

นวัตกรรมภาครัฐ

กับแนวคิด **Design Thinking**

“ทางออกที่ออกแบบได้”

กลุ่มพัฒนาระบบบริหาร สำนักงานปลัดกระทรวงแรงงาน

วันที่ 3 สิงหาคม 2564



ตั้งชื่อผู้ใช้งานใน Zoom
ชื่อผู้เข้าร่วม_หน่วยงาน
เช่น ศราทิพย์_กพบ.



การสื่อสารระหว่างกัน
เปิดกล่อง



/ Chat



Rules



ลุ้น "รางวัล" ทุกนาที



ทุกท่านมีส่วนร่วม



สิ้น “รางวัล” ทุกนาทึ



เสื้อโปโล
10 รางวัลๆ ละ 1 ตัว



สบู่รังไหมน้ำผึ้งคอลลาเจน
5 รางวัลๆ ละ 2 ก้อน





**แผนปฏิบัติการด้านการบริหารทรัพยากรบุคคล
พ.ศ. 2562-2565
&
แผนปฏิบัติการด้านการพัฒนาทรัพยากรบุคคล
ของ สป.รง ฉบับที่ 4
(พ.ศ. 2563-2565)**

กลยุทธ์: พัฒนาสมรรถนะเชิงเทคโนโลยีสารสนเทศ นวัตกรรม

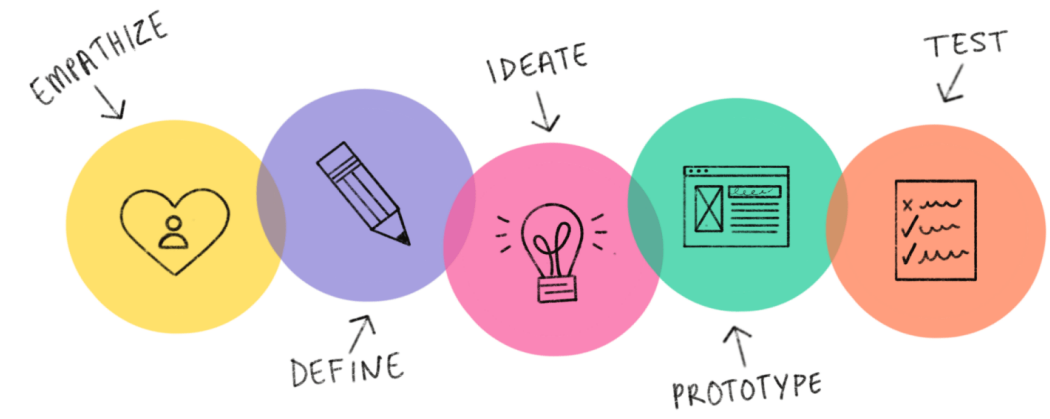
ตัวชี้วัด: ร้อยละของบุคลากรทุกระดับมีสมรรถนะเชิงเทคโนโลยีสารสนเทศ นวัตกรรม

**“บริหารทรัพยากรบุคคลอย่างมืออาชีพ มุ่งสู่องค์กรที่มีขีดสมรรถนะสูง
และบุคลากรมีคุณภาพชีวิตที่ดี”**



ระบบราชการ 4.0

ปัจจัยแห่งความสำเร็จในการขับเคลื่อนสู่ระบบราชการ 4.0





1. เล่าสู่กันฟัง

ถ่ายทอดประสบการณ์จาก
การอบรมและการทำงาน



2. อวยากร้อยากตอบ

สงสัยถามได้ ตอบคำถามชิงรางวัล



3. แลกเปลี่ยนแบ่งกัน

เคยทำมาแล้ว แชร์หน่อย
นำไปใช้อย่างไร

ABOUT

Agenda



เล่าสู่กันฟัง

ถ่ายทอดประสบการณ์
จากการอบรมและการทำงาน



I-Team #62

การอบรมเชิงปฏิบัติการภายใต้โครงการ
ห้องปฏิบัติการนวัตกรรมภาครัฐ
สำนักงาน ก.พ.ร.
26 มี.ค.62 – 22 ส.ค. 62



MOL I-Team #1 (2020)

การอบรมเชิงปฏิบัติการ เปิดใจ สร้างสรรค์
สู่นวัตกรรมภาครัฐด้านแรงงาน
23,25,27 พ.ย. 63



เวทีเสวนา

แลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์
ด้านการบริหารงานภาครัฐ
2 ธ.ค. 63



CMC #11

การเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพที่ปรึกษา
ด้านการบริหาร สำหรับหน่วยงานภาครัฐ
ระดับพื้นฐาน (Fundamental)
16 มี.ค. 63 – 7 เม.ย. 64

DESIGN THINKING FOR CREATING INNOVATIONS AND CREATIVITY

Danuvasin Charoen, Ph.D., PMP, PMI-ACP, CSM
(รองศาสตราจารย์ พ.ต.ต.ดร.ดนูวสิน เจริญ)

Associate Professor/Director of the Center for Business Innovations
NIDA Business School





S Syracuse University


Claremont
GRADUATE UNIVERSITY



d. 
HASSO PLATTNER
Institute of Design at Stanford



ADB
ASIAN DEVELOPMENT BANK



ระบบราชการ 4.0 (Government 4.0)





Global trends



SDGs

ยุทธศาสตร์ที่ 6 การปรับสมดุลและพัฒนาระบบบริหารจัดการภาครัฐ

หน่วยงานภาครัฐมีขนาดที่เหมาะสมกับบทบาทภารกิจ มีสมรรถนะสูง มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล กระจายบทบาทภารกิจไปสู่ท้องถิ่นอย่างเหมาะสม มีธรรมาภิบาล

ยุทธศาสตร์ชาติ

รัฐธรรมนูญ 2560

หมวด 16 การปฏิรูปประเทศ มาตรา 258 ข ด้านการบริหารราชการแผ่นดิน

1. การนำระบบเทคโนโลยีที่เหมาะสมมาประยุกต์ใช้เพื่อประโยชน์ในการบริหารราชการแผ่นดินและอำนวยความสะดวกให้แก่ประชาชน
2. บูรณาการระบบฐานข้อมูลของหน่วยงานภาครัฐเข้าด้วยกัน
3. ปรับปรุงและพัฒนาโครงสร้างและระบบบริหารงานของรัฐ แกนกำลังคนภาครัฐ
4. ปรับปรุงและพัฒนาระบบบริหารงานบุคคลภาครัฐ เพื่อจูงใจให้ผู้นักมีความรู้ความสามารถให้มีความคิดสร้างสรรค์และคิดค้นนวัตกรรมใหม่ๆ ในการปฏิบัติราชการ
5. ปรับปรุงระบบการจัดซื้อจัดจ้างภาครัฐ

ระบบราชการ 4.0

ยึดหลักธรรมาภิบาลของการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี เพื่อประโยชน์สุขของประชาชน (Better Governance, Happier Citizens)

- Open & Connected Government
- Citizen-centric Government
- Smart & High performance Government

โมเดล Thailand 4.0



กรอบยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2561 – 2580)

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย
พุทธศักราช 2560 หมวด 16 มาตรา 258 ข

การปรับสมดุลและพัฒนาการบริหารจัดการภาครัฐ

การพัฒนาและเสริมสร้าง
ศักยภาพคน



การสร้างความสามารถ
ในการแข่งขัน



ความมั่นคง



การสร้างโอกาส
ความเสมอภาคและ
เท่าเทียมกันทางสังคม



การสร้างการเติบโต
บนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตร
กับสิ่งแวดล้อม



หมวด ๑๖
การปฏิรูปประเทศ

ดังต่อไปนี้

มาตรา ๒๕๘ ให้ดำเนินการปฏิรูปประเทศอย่างน้อยในด้านต่าง ๆ ให้เกิดผล

ก. ด้านการเมือง

ข. ด้านการบริหารราชการแผ่นดิน

(๑) ให้มีการนำเทคโนโลยีที่เหมาะสมมาประยุกต์ใช้ในการบริหารราชการแผ่นดินและการจัดทำบริการสาธารณะ เพื่อประโยชน์ในการบริหารราชการแผ่นดิน และเพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ประชาชน

(๒) ให้มีการบูรณาการฐานข้อมูลของหน่วยงานของรัฐทุกหน่วยงานเข้าด้วยกัน เพื่อให้เป็นระบบข้อมูลเพื่อการบริหารราชการแผ่นดินและการบริการประชาชน

(๓) ให้มีการปรับปรุงและพัฒนาโครงสร้างและระบบการบริหารงานของรัฐและแผนกำลังคนภาครัฐให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงและความท้าทายใหม่ ๆ โดยต้องดำเนินการให้เหมาะสมกับการกิจของหน่วยงานของรัฐแต่ละหน่วยงานที่แตกต่างกัน

(๔) ให้มีการปรับปรุงและพัฒนาการบริหารงานบุคคลภาครัฐเพื่อจูงใจให้ ผู้มีความรู้ความสามารถอย่างแท้จริง เข้ามาทำงานในหน่วยงานของรัฐ และสามารถเจริญก้าวหน้าได้ตามความสามารถและผลสัมฤทธิ์ของงานของแต่ละบุคคล มีความซื่อสัตย์สุจริต กล้าตัดสินใจ และกระทำในสิ่งที่ถูกต้อง โดยคิดถึงประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ส่วนตัว มีความคิดสร้างสรรค์และคิดค้นนวัตกรรมใหม่ ๆ เพื่อให้การปฏิบัติราชการและการบริหารราชการแผ่นดินเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และมีมาตรการคุ้มครองป้องกันบุคลากรภาครัฐจากการใช้อำนาจโดยไม่เป็นธรรมของผู้บังคับบัญชา

(๕) ให้มีการปรับปรุงระบบการจัดซื้อจัดจ้างภาครัฐให้มีความโปร่งใส เปิดและตรวจสอบได้ และมีกลไกในการป้องกันการทุจริตทุกชั้นตอน

ระบบราชการ 4.0

ยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง



- ทำงานเชิงรุก แก้ไขปัญหาและตอบสนองความต้องการของประชาชน
- ใช้ประโยชน์จากข้อมูลภาครัฐ และระบบดิจิทัลในการให้บริการประชาชน
- เชื่อมโยงระหว่างภาครัฐ



เปิดกว้างและเชื่อมโยงกัน



- ระบบราชการต้องมีความเปิดเผย โปร่งใส
- แบ่งปันข้อมูลระหว่างกัน
- เปิดกว้างให้ภาคส่วนอื่น ๆ เข้ามามีส่วนร่วม และรับโอนภารกิจไปดำเนินการแทนได้
- เชื่อมโยงการทำงานอย่างเป็นเอกภาพและสอดคล้องกัน

มีขีดสมรรถนะสูงและทันสมัย



- ทำงานอย่างเตรียมการไว้ล่วงหน้า มีการวิเคราะห์ความเสี่ยง
- สร้างนวัตกรรมหรือความคิดริเริ่ม
- เป็นองค์กรที่มีขีดความสามารถสูง และทันสมัย
- ทำให้ข้าราชการมีความผูกพันต่อการปฏิบัติราชการ



ระบบราชการ 4.0

ยึดหลักธรรมาภิบาลเพื่อประโยชน์สุขของประชาชน
เพื่อรองรับต่อยุคทศวรรษประเทศไทย 4.0

ปัจจัยแห่งความสำเร็จในการขับเคลื่อนสู่
ระบบราชการ 4.0



Digitization



Innovation



Collaboration



ตามแนวทางการบริหารราชการเพื่อประโยชน์สุขของประชาชนที่ได้บัญญัติไว้ในพระราชกฤษฎีกาว่าด้วยหลักเกณฑ์และวิธีการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี พ.ศ. 2546 ยังไม่ครอบคลุมการพัฒนากระบวนการบริหารราชการในยุคปัจจุบันที่ปรับตัวเข้าสู่ระบบราชการ 4.0 จึงควรกำหนดหลักเกณฑ์และวิธีการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี เพิ่มเติมโดยอาศัยอำนาจตามมาตรา 50 แห่งพระราชกฤษฎีกาฯ และจัดทำประกาศคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ เพื่อให้ส่วนราชการดำเนินการ



สานพลังทุกส่วน (Collaboration)

- ปรับความคิดจากการให้ความร่วมมือไปสู่การทำงานร่วมกัน ระดมความคิดและนำทรัพยากรทุกชนิดมาแบ่งปัน และใช้ประโยชน์ร่วมกัน
- ความร่วมมืออย่างเต็มที่ในการแก้ไขปัญหาที่มีความสลับซับซ้อนมากขึ้น (coordination, cooperation, collaborate, leading to solution for complex problem)



สร้างนวัตกรรม (Innovation)

- คิดค้นวิธีการ/รูปแบบใหม่ ๆ ในการทำงาน/ให้บริการ ประชาชน และนำเสนอ นโยบายสาธารณะที่สามารถตอบสนองความต้องการได้อย่างมีคุณภาพ
- เช่น new solution, big impact, government lab, design thinking, empathize, ideas and prototype



ปรับเข้าสู่ความเป็นดิจิทัล (Digitalization)

- นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาสร้างประสิทธิภาพและแก้ปัญหา เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ
- เริ่มตั้งแต่การรวบรวม จัดเก็บ ประมวลผล การเข้าถึง การบริการ การสื่อสาร และการลดต้นทุน
- เช่น cloud, smart phone, realtime, big data, 24 hr. service and efficiency

ระบบราชการ 4.0

ยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง (Citizen Centric)

THAILAND 4.0

Smart Industry + Smart City + Smart People



THAILAND 1.0
Agriculture



THAILAND 2.0
Light Industry
Low wages



THAILAND 3.0
Heavy Industry
Advanced machine



THAILAND 4.0
Creativity +
Innovation

ระบบราชการ 4.0



"เราจะพัฒนาขีดความสามารถของระบบราชการในการสร้างนวัตกรรมภาครัฐ (public innovation) ได้อย่างไร?"

แนวทางประการหนึ่งที่หลายประเทศได้นำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนานวัตกรรมของภาครัฐและประสบความสำเร็จอย่างมาก นั่นคือ การจัดให้มีห้องปฏิบัติการนวัตกรรมภาครัฐ (Government Innovation Lab)



Government Innovation LABs around the world

การสร้างนวัตกรรม เป็นหนึ่งในวาระแห่งชาติของหลายประเทศทั่วโลก

- พัฒนาเศรษฐกิจและสังคม
- ยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน



”
จุดเริ่มต้น

นางเฮเลน คลาร์ก ผู้บริหารสูงสุดโครงการพัฒนาแห่งสหประชาชาติ (UNDP) เข้าเยี่ยมคารวะนายกรัฐมนตรี เมื่อวันที่ 10 มีนาคม 2560

UNDP แสดงเจตจำนงที่จะใช้ไทยเป็นฐานในการประสานการพัฒนาสู่ประเทศอื่นในภูมิภาค และได้เสนอที่จะนำแนวคิดการพัฒนาผ่านกลไก Government Lab มาริเริ่มใช้ในไทย ซึ่ง UNDP ดำเนินการจนสำเร็จมาแล้วในหลายประเทศ

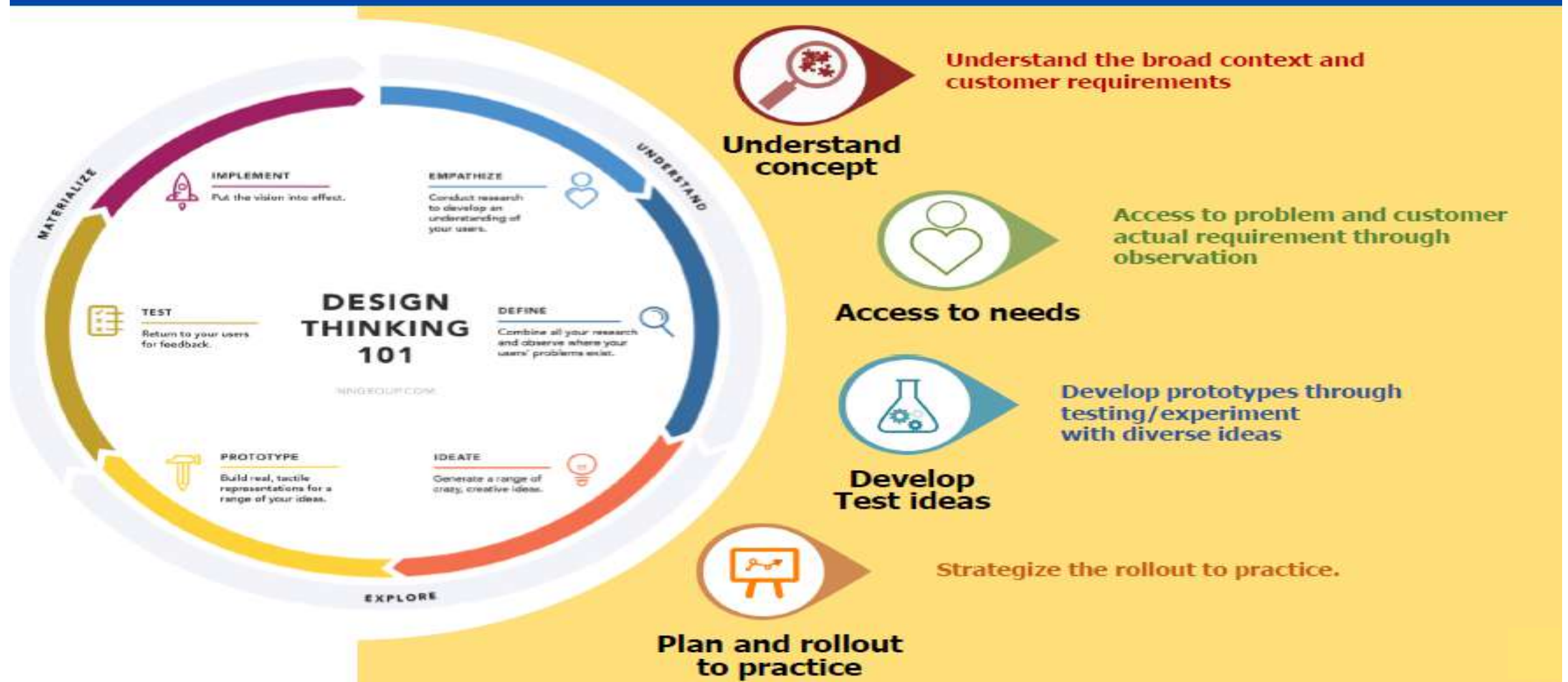
ทีมนวัตกรรมที่ปรึกษา (Innovation Team : i Team)



Empowering i Team in
GOVLAB
THAILAND

แนวคิดในการดำเนินงาน

ห้องปฏิบัติการนวัตกรรมภาครัฐ (Government Innovation Lab) : การประยุกต์ใช้แนวคิดเชิงออกแบบ (design thinking) เน้นผู้ใช้บริการ สาขพลังความร่วมมือกับทุกภาคส่วน ผ่านกระบวนการทดสอบ/ทดลองในห้องปฏิบัติการออกแบบ ซึ่งแนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับ ศาสตร์พระราช (เข้าใจ เข้าถึง พัฒนา)



การดำเนินการโครงการห้องปฏิบัติการนวัตกรรมภาครัฐ



ห้องปฏิบัติการนวัตกรรมภาครัฐ (Government Innovation Lab) : การประยุกต์ใช้แนวคิดเชิงออกแบบ (design thinking) เน้นผู้ใช้บริการ สาขพลังความร่วมมือกับทุกภาคส่วน ผ่านกระบวนการทดสอบ/ทดลองในห้องปฏิบัติการออกแบบ ซึ่งแนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับ ศาสตร์พระราช (เข้าใจ เข้าถึง พัฒนา)



สร้าง 3 key mindsets ให้กับข้าราชการ



โดยอาศัยเครื่องมือ Government Lab

1 การแก้ปัญหาระบบการรอคิวตรวจรักษาในโรงพยาบาล

หน่วยงานรับผิดชอบ



2 การแก้ปัญหาความล่าช้าในกระบวนการขึ้นทะเบียนผลิตภัณฑ์สมุนไพร

หน่วยงานรับผิดชอบ



3 การปรับกระบวนการออกมาตรฐาน ISO ของห้องปฏิบัติการทดสอบ

หน่วยงานรับผิดชอบ



4 แก้ไขปัญหาประชาชนในระดับพื้นที่ (อำเภอ) จำนวน 4 อำเภอ

หน่วยงานรับผิดชอบ



- อำเภอตะพานหิน จังหวัดพิจิตร (สังคมผู้สูงอายุ)
- อำเภอมั่นแกม จังหวัดเพชรบุรี (การส่งเสริมท่องเที่ยว)
- อำเภอเสิงสาง จังหวัดยโสธร (การผลิตสินค้าเกษตรอินทรีย์)
- อำเภอกวนขน จังหวัดพัทลุง (วิสาหกิจชุมชน)



ห้องปฏิบัติการการนวัตกรรมภาครัฐในประเทศไทย

การปฏิรูปการบริหารราชการแผ่นดิน



Success story
ห้องปฏิบัติการนวัตกรรมภาครัฐ



ต้นแบบที่นำไปสู่การปฏิบัติ

- 2561** การลงทะเบียนแรงงานต่างด้าว
- 2561** ระบบการรายงานผลและการติดตามการดำเนินการของศูนย์ดำรงธรรม
- 2561** การสื่อสารข้อมูลปริมาณน้ำสำหรับเกษตรกร
- 2561** ชุดข้อมูลสุขภาพและการรณรงค์สำหรับจิตอาสาผู้เฒ่า
- 2561** การลดมลพิษจากจุดความร้อน

ต้นแบบที่นำไปสู่การปฏิบัติ

- ด้านหน่วยงานภาครัฐ กรมส่งเสริมการเกษตร กรมชลประทาน กรมสุขภาพ กรมโรงงานอุตสาหกรรม กรมการขนส่งทางบก กรมการขนส่งทางบก กองทัพบก กองทัพเรือ องค์การขนส่งมวลชนกรุงเทพ สำนักงาน กสทช.
- ด้านงานบริการภาครัฐ การเมืองกินและปราบปรามยาเสพติด การให้บริการด้านที่ดิน การส่งเสริมคุณภาพชีวิตคนพิการ

#ไปด้วยกันเราไปได้ไกลกว่านี้

ต้องการสร้างนวัตกรรมการบริการภาครัฐ ให้กับประชาชน

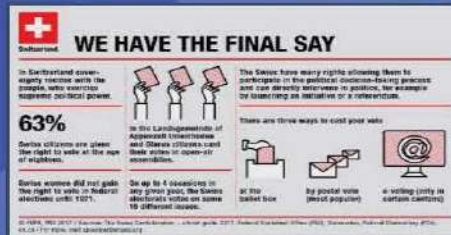


โดยใช้ Design Thinking เป็นเครื่องมือออกแบบการบริการ
ระหว่างเจ้าหน้าที่ของหน่วยงานรัฐกับประชาชนอย่างแท้จริง

ระดับการมีส่วนร่วมของประชาชน

เสริมอำนาจ ประชาชน

การเกี่ยวข้อง



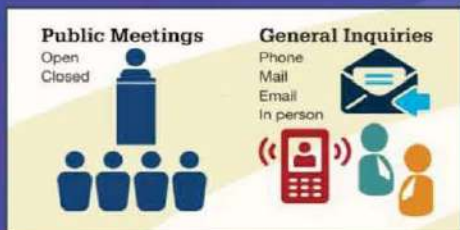
การทำงานร่วมกัน และพิจารณาความเห็นของประชาชน

การทำตามทีประชาชนตัดสินใจ



Empower

การให้ข้อมูล



การแจ้งให้ทราบ

Collaborate

ความร่วมมือ

Involve

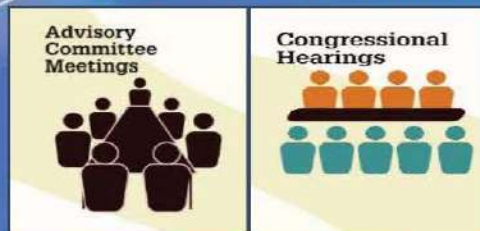


ความเห็นของประชาชน ใช้การตัดสินใจ

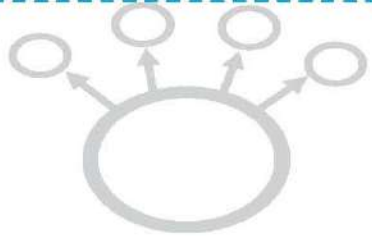
Consult

การปรึกษาหารือ

Inform



การรับฟังความเห็น

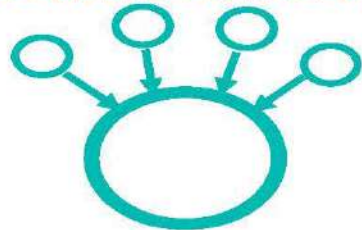


Inform

การให้ข้อมูล
Inform

การให้ข้อมูลข่าวสารแก่ประชาชนเกี่ยวกับกิจกรรมต่าง ๆ ของหน่วยงานภาครัฐ ซึ่งเป็นสิทธิพื้นฐานของประชาชนในการได้รับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับงานของภาครัฐ โดยหน่วยงานภาครัฐมีหน้าที่ในการนำเสนอข้อมูลที่เป็นจริง ถูกต้อง ทันสมัย และประชาชนสามารถเข้าถึงได้ เป็นระดับที่ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมน้อยที่สุด

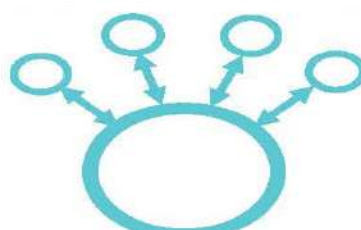
เปิดใจใกล้ชิดประชาชน



การปรึกษาหารือ
Consult

การเปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็น รวมทั้งข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการดำเนินการ/การปฏิบัติงานของหน่วยงานของรัฐ อย่างอิสระและเป็นระบบ โดยหน่วยงานภาครัฐจัดให้มีกระบวนการรับฟังความคิดเห็นทั้งเป็นทางการและไม่เป็นทางการ และนำข้อเสนอแนะ ความคิดเห็น และประเด็นที่ประชาชนเป็นห่วงไปเป็นแนวทางในการปรับปรุงนโยบาย พัฒนาวิธีการปฏิบัติงานในหน่วยงานและประกอบการตัดสินใจ

สัมฤทธิ์ผลประชาชนมีส่วนร่วม

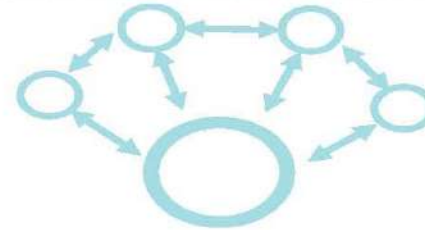


Involve

การเข้ามาเกี่ยวข้อง
Involve

การมีส่วนร่วม หรือเกี่ยวข้องในกระบวนการตัดสินใจ มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และข้อมูลระหว่างรัฐกับประชาชนอย่างจริงจัง และมีจุดมุ่งหมายชัดเจน โดยมีส่วนร่วมในการกำหนดนโยบาย การวางแผนงานโครงการ และวิธีการปฏิบัติงาน โดยภาครัฐมีหน้าที่จัดระบบอำนวยความสะดวก ยอมรับการเสนอแนะ และการตัดสินใจร่วมกับภาคประชาชน ในระดับนี้มักดำเนินการในรูปแบบของคณะกรรมการที่มีตัวแทนภาคประชาชนเข้าร่วม

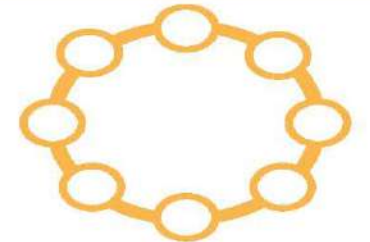
ผู้นำหุ้นส่วนความร่วมมือ



ความร่วมมือ
Collaborate

การมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของการตัดสินใจ ตั้งแต่ระบุปัญหา พัฒนาทางเลือก และแนวทางแก้ไข รวมทั้งการเป็นภาคีในการดำเนินกิจกรรมของหน่วยงานภาครัฐ การร่วมงานกับประชาชนจนได้แนวคิดใหม่ การนำข้อเสนอแนะของประชาชนมาเป็นส่วนหนึ่งของการตัดสินใจเท่าที่จะทำได้ รูปแบบการมีส่วนร่วมระดับนี้ได้แก่ คกก.ร่วมภาครัฐและเอกชน คณะที่ปรึกษาภาคประชาชน เป็นต้น

เลื่องลือขยายผล



Empower

ความร่วมมือ
Empower

การเปิดโอกาสให้ประชาชนมีบทบาทในการเป็นผู้ตัดสินใจ โดยหน่วยงานภาครัฐจะต้องดำเนินการตามการตัดสินใจของประชาชน เน้นให้ประชาชนมีบทบาทในการบริหารจัดการ โดยเป็นผู้ดำเนินการกิจและภาครัฐมีหน้าที่ในการส่งเสริมสนับสนุนเท่านั้น รูปแบบการมีส่วนร่วมในระดับนี้ได้แก่ การลงประชามติ หรือสภาการเมือง



โครงการ

โครงการการบริหารจัดการน้ำแบบมีส่วนร่วมในระบบนิเวศ 3 น้ำ แพรกหนามแดง (โครงการชลประทานสมุทรสงคราม)



สภาพปัญหา

ชุมชนแพรกหนามแดง อำเภอัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม เป็นชุมชนหนึ่งที่มีสภาพระบบนิเวศ 3 น้ำ (น้ำจืด น้ำกร่อย น้ำเค็ม) จึงทำให้มีน้ำเค็มหนุนเข้ามาในพื้นที่ ทำนาปลูกข้าว ต่อมาปัญหาน้ำเค็มหนุนรุนแรงยิ่งขึ้น กรมชลประทานดำเนินการก่อสร้างประตูกันน้ำจืด-น้ำเค็ม จำนวน 15 ประตู แต่ไม่สามารถแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้สำเร็จ กลับกลายเป็นการแบ่งแยกฝั่งพื้นที่น้ำจืดและน้ำเค็มออกจากกัน ประกอบกับเมื่อมีการตัดถนนพระราม 2 ความเจริญได้นำโรงงานอุตสาหกรรมเข้ามาสู่ชุมชนเพิ่มมากขึ้น ทำให้มีการปล่อยน้ำเสียลงคลองต่างๆ เมื่อเปิด-ปิดประตูระบายน้ำ จึงทำให้พื้นที่ฝั่งน้ำเค็มได้รับความเสียหายที่ปล่อยลงคลอง ส่งผลให้สัตว์น้ำที่เพาะเลี้ยงไว้ตายลงเป็นจำนวนมาก และพื้นที่เกษตรกรรมฝั่งน้ำจืดได้รับผลกระทบจากการที่มีน้ำเค็มรุกเข้าเข้าไปในพื้นที่ การเปิด-ปิดประตูระบายน้ำจึงทำให้เกิดปัญหาการขัดแย้งของคนในพื้นที่เป็นอย่างมาก



การทำงานแบบมีส่วนร่วม

- ❖ นำรูปแบบงานวิจัยเพื่อท้องถิ่นเข้ามาทำกระบวนการ จนสามารถค้นหาวิธีบริหารจัดการน้ำร่วมกันในพื้นที่ และลดปัญหาความขัดแย้งของคนภายในชุมชนและพื้นที่ใกล้เคียงได้อย่างต่อเนื่องและเป็นรูปธรรม เกิดนวัตกรรมการบริหารจัดการน้ำในระบบนิเวศ 3 น้ำ ด้วยบานประตูระบายน้ำแบบบานหับเผย ซึ่งเกิดขึ้นได้ด้วยการมีส่วนร่วมของประชาชนอย่างแท้จริง ประชาชนได้เข้ามามีส่วนร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ ร่วมดำเนินการ และการร่วมรับผลประโยชน์
- ❖ ชุมชนได้รวมตัวจัดกลุ่มอย่างเป็นทางการ มีกฎเกณฑ์ในการรักษาทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมที่กำหนดโดยชุมชน เพื่อสร้างอำนาจในการต่อรอง รักษาผลประโยชน์ของชุมชน
- ❖ มีการแต่งตั้งคณะกรรมการจัดการชลประทาน (JMC) ตลอดจนสามารถเป็นพื้นที่ต้นแบบและขยายผลไปยังพื้นที่อื่นๆ ได้ ส่งผลให้คนในพื้นที่มีคุณภาพชีวิตและความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น

ผลสำเร็จที่ได้รับ

- ❖ ด้านการเพาะปลูก ผลผลิตทางการเกษตรมีคุณภาพดีขึ้น มีมาตรฐานตามความต้องการของตลาด
- ❖ รายได้ต่อครัวเรือนของเกษตรกรเพิ่มขึ้น
- ❖ เกิดนวัตกรรมวิธีบริหารจัดการน้ำในระบบนิเวศ 3 น้ำ และบานประตูระบายน้ำแบบบานหับเผย ซึ่งสามารถนำไปปรับประยุกต์ใช้กับพื้นที่อื่นได้ รวมถึงชุมชนแพรกหนามแดงยังได้เป็นสถานที่เรียนรู้ดูงานของชุมชนอื่นๆ อีกด้วย
- ❖ สภาพแวดล้อมและระบบนิเวศในชุมชนดีขึ้น
- ❖ เกิดความมั่นคงในอาชีพ เกิดความเข้มแข็งของชุมชนจากการร่วมตัวเพื่อแก้ปัญหาการบริหารจัดการน้ำในพื้นที่ สามารถลดปัญหาความขัดแย้งของคนในชุมชนที่มีมายาวนาน



นวัตกรรม (Innovation)



1 รางวัล

กิจกรรมที่ 1: นวัตกรรม คืออะไร





ความหมาย

นวัตกรรม

สิ่งใหม่ที่เกิดจากการใช้ความรู้และความคิด
สร้างสรรค์ ที่มีประโยชน์
ต่อเศรษฐกิจและสังคม

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (2549)



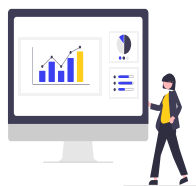
ความใหม่ (Newness)

เป็นสิ่งใหม่ที่ถูกพัฒนาขึ้น ซึ่งอาจเป็นตัวผลิตภัณฑ์ บริการ หรือกระบวนการ โดยจะเป็นการปรับปรุงจากของเดิม หรือพัฒนาขึ้นใหม่เลยก็ได้



การใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์ (Knowledge and Creativity Idea)

สิ่งที่จะเป็นนวัตกรรมได้นั้นต้องเกิดจากการใช้ความรู้ และความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานของการพัฒนาให้เกิดขึ้นใหม่ ไม่ใช่เกิดจากการลอกเลียนแบบ การทำซ้ำ เป็นต้น



ประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจและสังคม (Economic/Social Benefits)

สามารถทำให้เกิดมูลค่าเพิ่มขึ้นได้จากการพัฒนาสิ่งใหม่นั้นๆ ซึ่งผลประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นอาจจะวัดได้เป็นตัวเงิน โดยตรง หรือไม่เป็นตัวเงินโดยตรงก็ได้



3 ช่องทางสำคัญ

นำไปสู่
“นวัตกรรม”

ปัญหา
(Problem)

มีปัญหา...
วิธีการ/เครื่องมือ
เดิมๆ ไม่สามารถ
จัดการกับปัญหาได้

การปรับปรุง
(Improvement)

สิ่งต่าง ๆ สามารถ
ทำให้ดีกว่าเดิมได้

การจัดการ
ความรู้ (KM)

มีข้อมูลสารสนเทศ
ความรู้ที่มากพอ
จนมองเห็นช่องทาง
ในการริเริ่มวิธีการ/
สิ่งใหม่ ๆ

ประเภท นวัตกรรม



นวัตกรรมบริการ (Service Innovation)

การปรับปรุงบริการหรือการสร้างบริการใหม่
(New or Improved Service)



นวัตกรรมการส่งมอบบริการ (Service Delivery Innovation)

การให้บริการในรูปแบบใหม่ หรือที่แตกต่างไปจากเดิม
อาจนำเทคโนโลยีมาใช้ให้เกิดการบริการหรือช่องทางการบริการใหม่ ๆ



นวัตกรรมการบริหาร/องค์กร (Organizational Innovation)

การสร้างกระบวนการใหม่ (New Process)



นวัตกรรมทางความคิด (Conceptual Innovation)

การแสวงหาหนทางใหม่ในการวิเคราะห์ และแก้ไขปัญหาและ/
หรือการโต้แย้งสมมติฐานเดิม รวมถึงการเปลี่ยนแปลงตัวแสดงที่เกี่ยวข้อง
เพื่อผลักดันความคิดใหม่



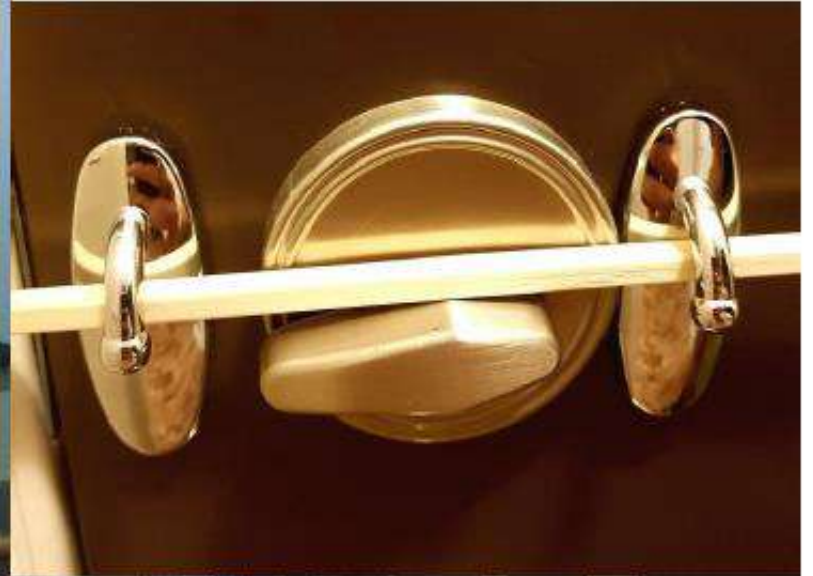
นวัตกรรมเชิงระบบ (Systemic Innovation)

การวางระบบใหม่ หรือเปลี่ยนแปลงระบบที่มีอยู่ในปัจจุบัน
ซึ่งส่งผลกระทบต่อกรอบโครงสร้างความสัมพันธ์
หรือเปลี่ยนแปลงแบบแผนการประสานงาน
เชื่อมโยงกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่าง ๆ



นวัตกรรมเชิงนโยบาย (Policy Innovation)

การออกแบบนโยบายหรือประยุกต์ใช้เครื่องมือ นโยบายใหม่
ซึ่งส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงสภาพการณ์หรือพฤติกรรม



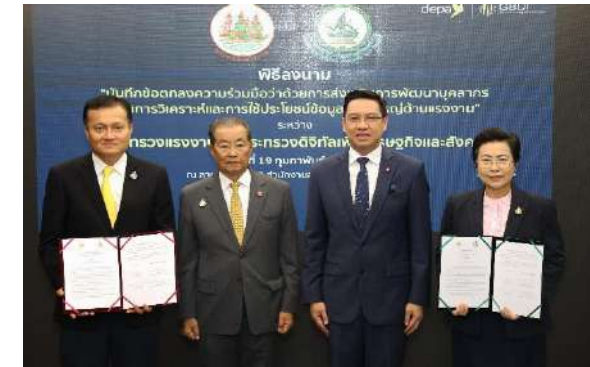
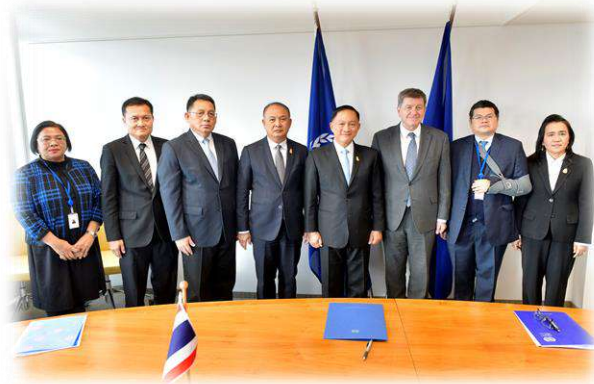


https://petmaya.com/15-put-their-heart-and-soul-into-their-work?fbclid=IwAR0sb4heED5MPnzsilMSDvKZfOyYmEwKsMbvSv5jPB9__D5Rxo0_8R5GRYk





นวัตกรรมของสำนักงานปลัดกระทรวงแรงงาน



การให้สัตยาบันอนุสัญญา ILO ฉบับที่ 188 ว่าด้วยการทำงานภาคการประมง และพิธีสารฉบับที่ 29 ว่าด้วยแรงงานบังคับ การออก พ.ร.บ. คู่ครองแรงงานในงานประมง พ.ศ. 2562 และ พ.ร.ก. แก้ไขเพิ่มเติม พ.ร.บ. ป้องกันและปราบปรามการค้ามนุษย์ พ.ศ. 2551 พ.ศ. 2562

ร่าง พ.ร.บ. ส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพชีวิตและคุ้มครองแรงงานนอกระบบ พ.ศ.

การจัดทำ MoU



พัฒนาระบบศูนย์บริการประชาชน กระทรวงแรงงาน



พัฒนาระบบการให้บริการของสำนักงานปลัดกระทรวงแรงงาน



พัฒนาระบบรับเรื่องร้องทุกข์และติดตามสิทธิประโยชน์แรงงานไทยที่ไปทำงานในต่างประเทศ



Chat bot “น้องสิริ”

กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design-Thinking)

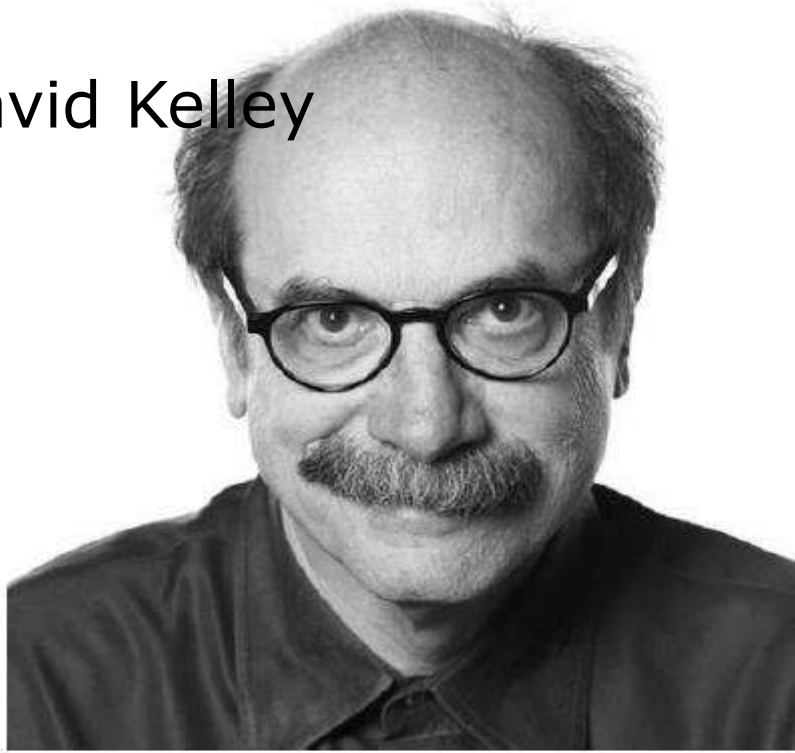
กิจกรรมที่ 2: ให้เวลา 1 นาที อย่างน้อย 20 Idea

Paper clip challenge

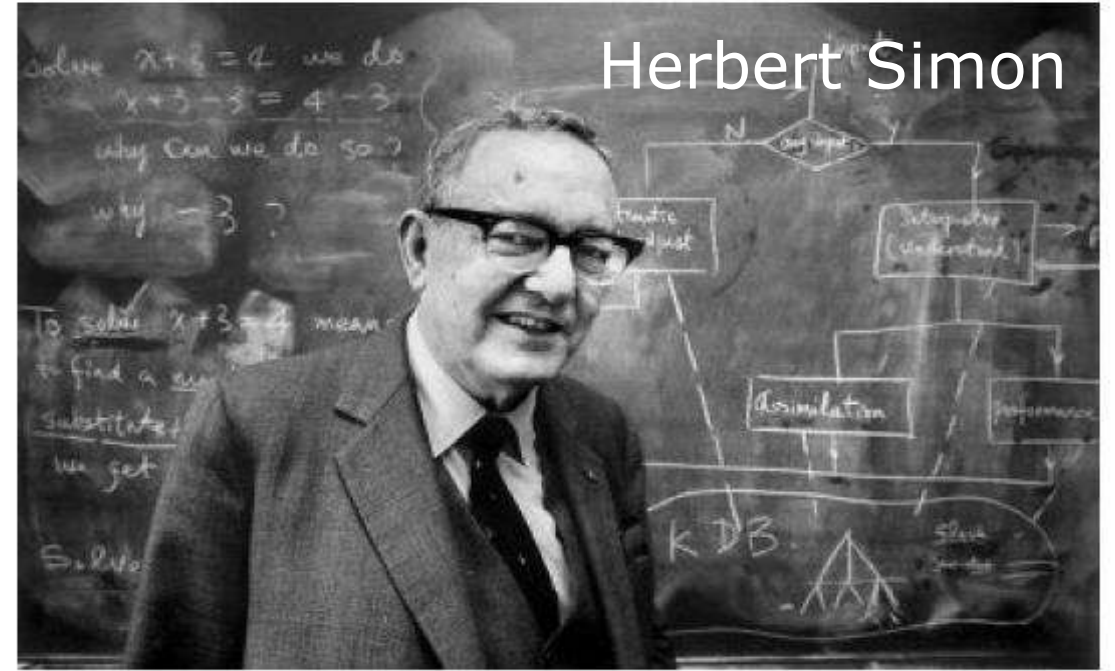


1 รางวัล

David Kelley



Herbert Simon



Design Thinking History

Problems to be solved

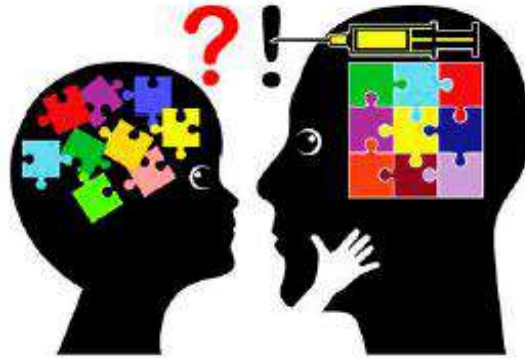
ปัญหาที่สามารถนำเอา Design Thinking มาใช้ได้



Does the problem.... ปัญหาอะไรบ้างที่ Design Thinking เข้าไปแก้ไข

Focus on human value?

เกี่ยวข้องกับคน



Have high level of uncertainty?

มีความไม่แน่นอน หรือยังไม่มีทางออก



Is difficult to solve

ยากในการแก้ไข



Has no data?

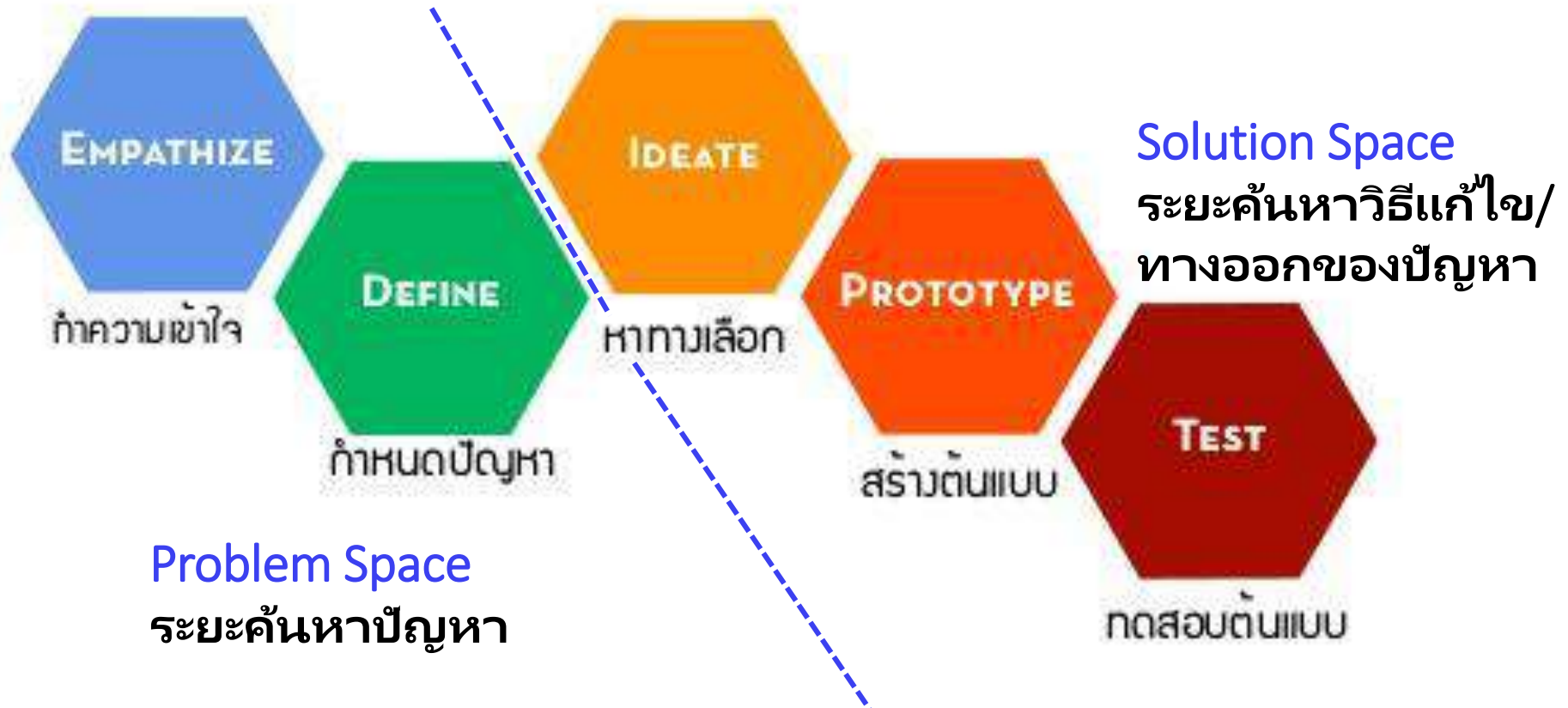
ขาดข้อมูล



Design Thinking Mindset

(ชุดแนวคิดของการคิดเชิงออกแบบ)

การคิดเชิงออกแบบเป็นกระบวนการ (ไม่ใช่ผลลัพธ์) เป็นกระบวนการที่ต้องทำซ้ำอย่างต่อเนื่อง



Customer persona

ตัวตนของลูกค้า

เครื่องมือวิเคราะห์และอธิบายลักษณะลูกค้าแบบที่มองลูกค้าเป็นเหมือนคนคนหนึ่ง ในมิติการเข้าใจลูกค้าด้วยข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative) เพื่อให้เราเห็นภาพเห็นชีวิต การตัดสินใจของลูกค้า และพฤติกรรมต่างๆ

<p>Picture & Name (รูปภาพและชื่อ)</p> <ul style="list-style-type: none">• What does the persona look like?• What is its name?• Choose a picture and a name that are representative, that allow you to develop sympathy for the persona	<p>Behaviours (พฤติกรรม)</p> <ul style="list-style-type: none">• What are the persona's relevant behaviours?• Consider common tasks, spare time activities, and attitude
<p>Demographics (ข้อมูลพื้นฐาน)</p> <ul style="list-style-type: none">• What are the persona's relevant characteristics?• Consider demographics, job, and lifestyle.	<p>Needs & Goals (ปัญหาและความต้องการ)</p> <ul style="list-style-type: none">• Why would the persona want to buy or use the product?• What problems should the product solve?• What benefits does the persona want to achieve?

Persona

Picture and Name

คุณจารุวรรณ



Behaviors

- เป็นคนใจเย็น
- ชอบทำกิจกรรม
- ไม่ชอบอยู่บ้านเฉยๆ
- เหงา
- เป็นคนตื่นแต่เช้า
- ฟังพาทัวเอง
- สนใจข่าวสารต่างๆ

Demographics

- อายุ 64 ปี
- ไม่มีรายได้
- ไม่ได้ทำงาน
- อาศัยอยู่กับครอบครัว
- ไปเรียนเย็บผ้าสัปดาห์ละ 1-2 ครั้ง
- ออกไปหาหมอในเมืองประมาณ 3-4 ครั้ง/เดือน
- เดินทางโดยรถเมล์เป็นประจำ

Needs & Goals

อยากให้การให้บริการรถขนส่ง
สาธารณะมีความปลอดภัย

ต้องการฟังพาทัวเอง
ไม่ชอบเป็นภาระลูกหลาน

อยากให้แก่ปัญหา
ด้านสภาพของรถเมล์
ให้สะดวกและเอื้ออำนวย
ต่อผู้สูงอายุมากขึ้น

อยากให้ค่าโดยสาร
รถไฟฟ้าถูกลง และคุ้มค่านี

1. ทำความเข้าใจ (Empathize)

1

EMPATHIZE

Observe in the user's environment

การเข้าไปสังเกตกลุ่มเป้าหมาย

Engage with the users (through interviews)

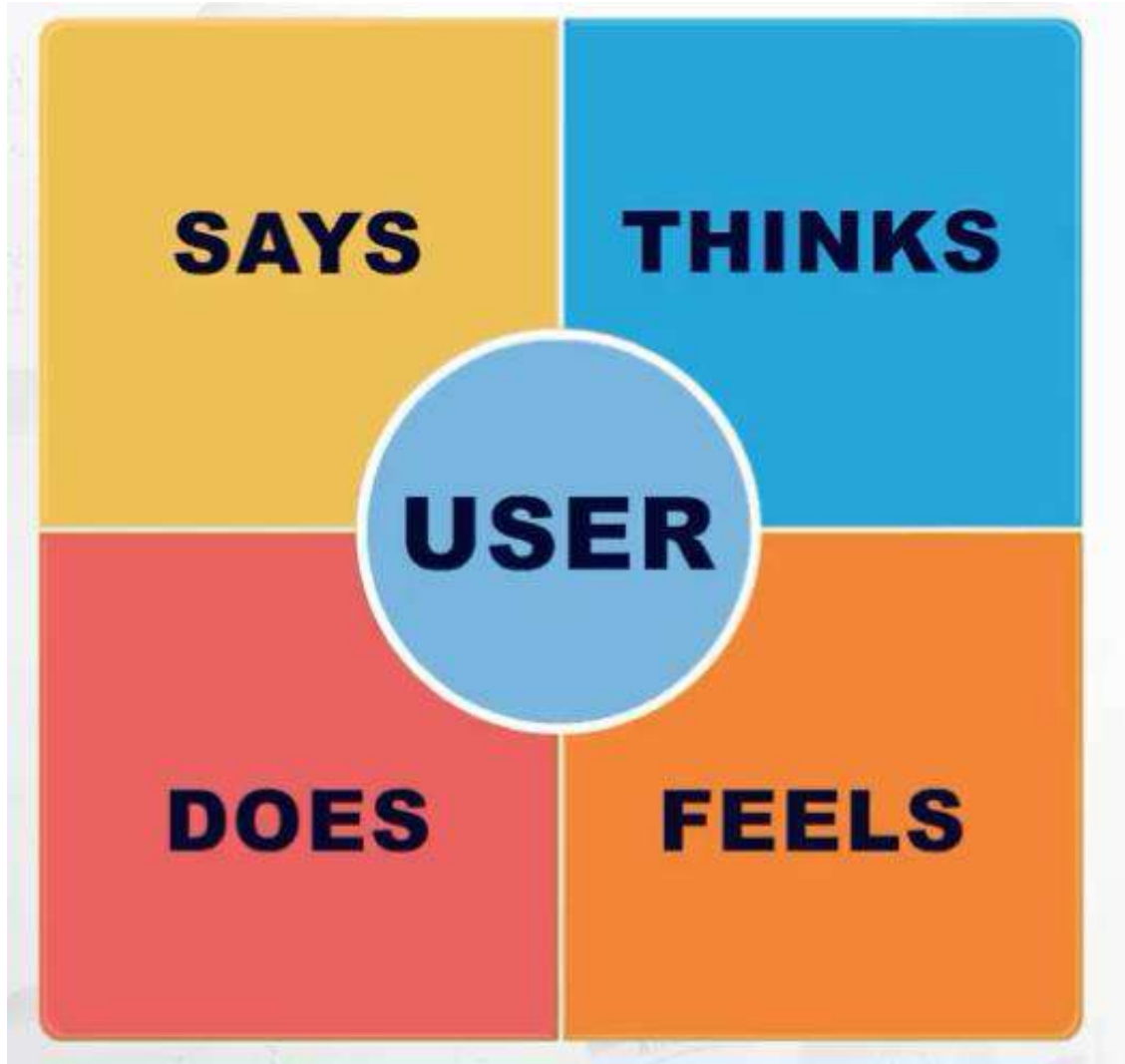
การเข้าไปมีส่วนร่วมกับกลุ่มเป้าหมาย

Immerse yourself with user's environment

การเข้าไปอยู่ในสภาพแวดล้อมเดียวกับกลุ่มเป้าหมาย

“By watching people you can capture physical manifestations of their experiences, what they do and say...the best solutions come out of the best insight into human behavior,” (Stanford d.School)

Source: Stanford d.School



สาเหตุที่ต้อง Empathy

“What people **say**
what people **do**
and what people **say they do**
are entirely different things.”

1901-1978



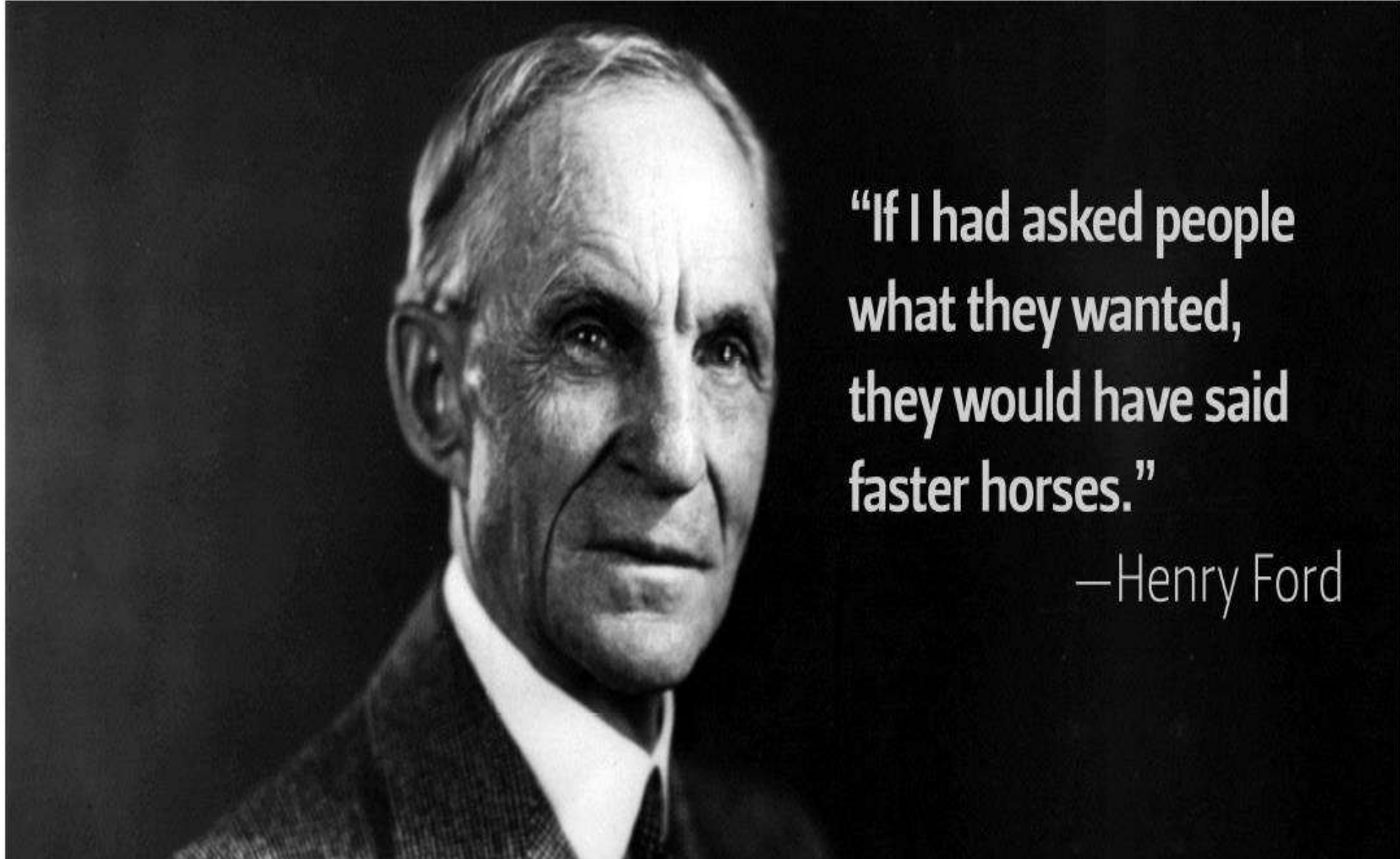
Margaret Mead
anthropologist



Observe > Engage > Watch > Listen

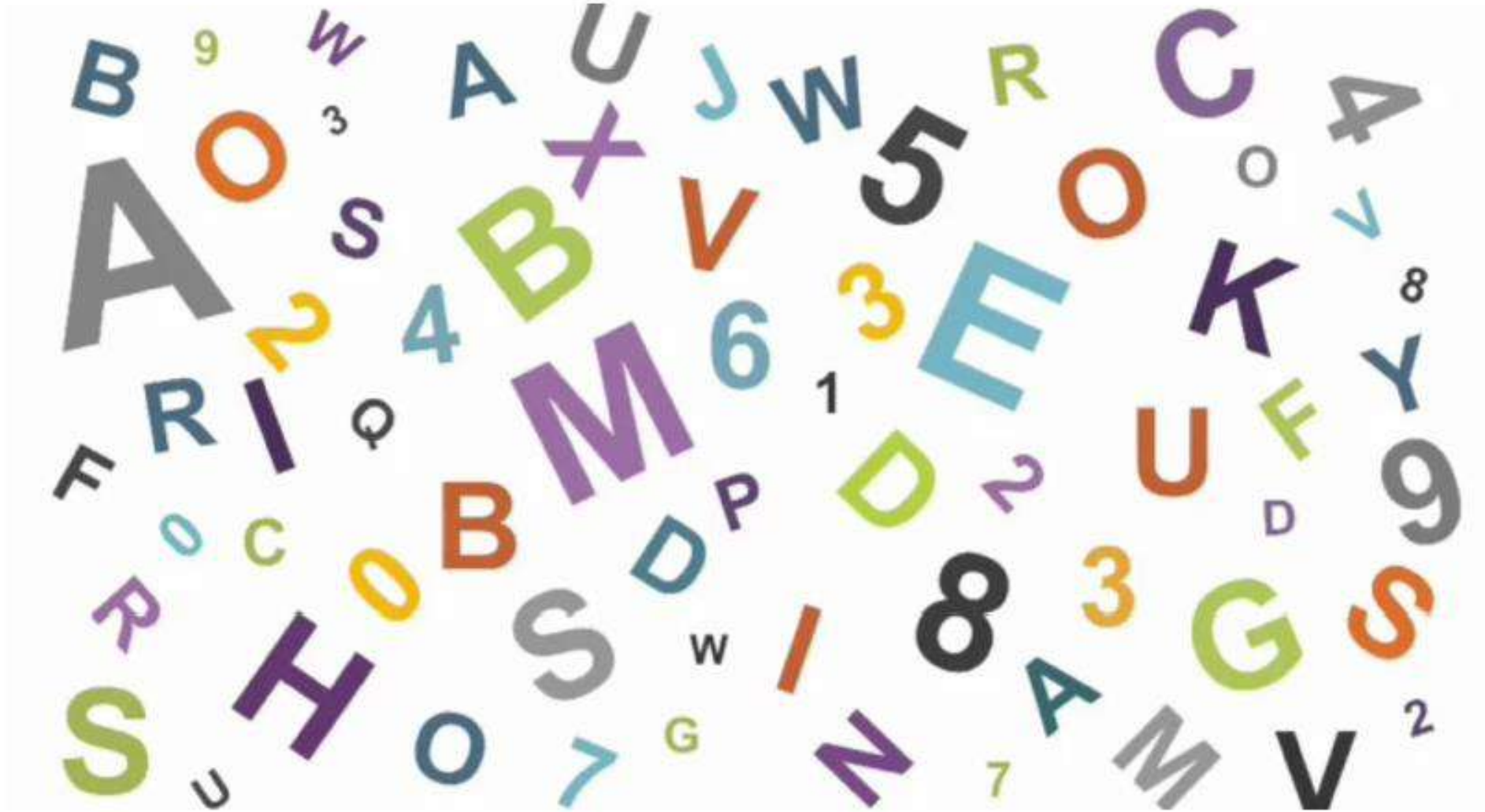
สังเกต มีส่วนร่วม รับฟัง และวิเคราะห์ความต้องการที่แท้จริง

ถ้าถามคนว่าเค้าต้องการอะไร เค้าจะบอกว่าต้องการม้าที่วิ่งเร็วขึ้น เฮนรี ฟอร์ด



**"If I had asked people
what they wanted,
they would have said
faster horses."**

—Henry Ford



O

V

O

B

U

/

S

HIDDEN
OBVIOUS

Insights that are obvious only *after* you point them out

ค้นหา ความต้องการที่แท้จริง

เป้าหมาย: ค้นหาความต้องการที่แท้จริงของกลุ่มเป้าหมาย (insight)

Why empathy?

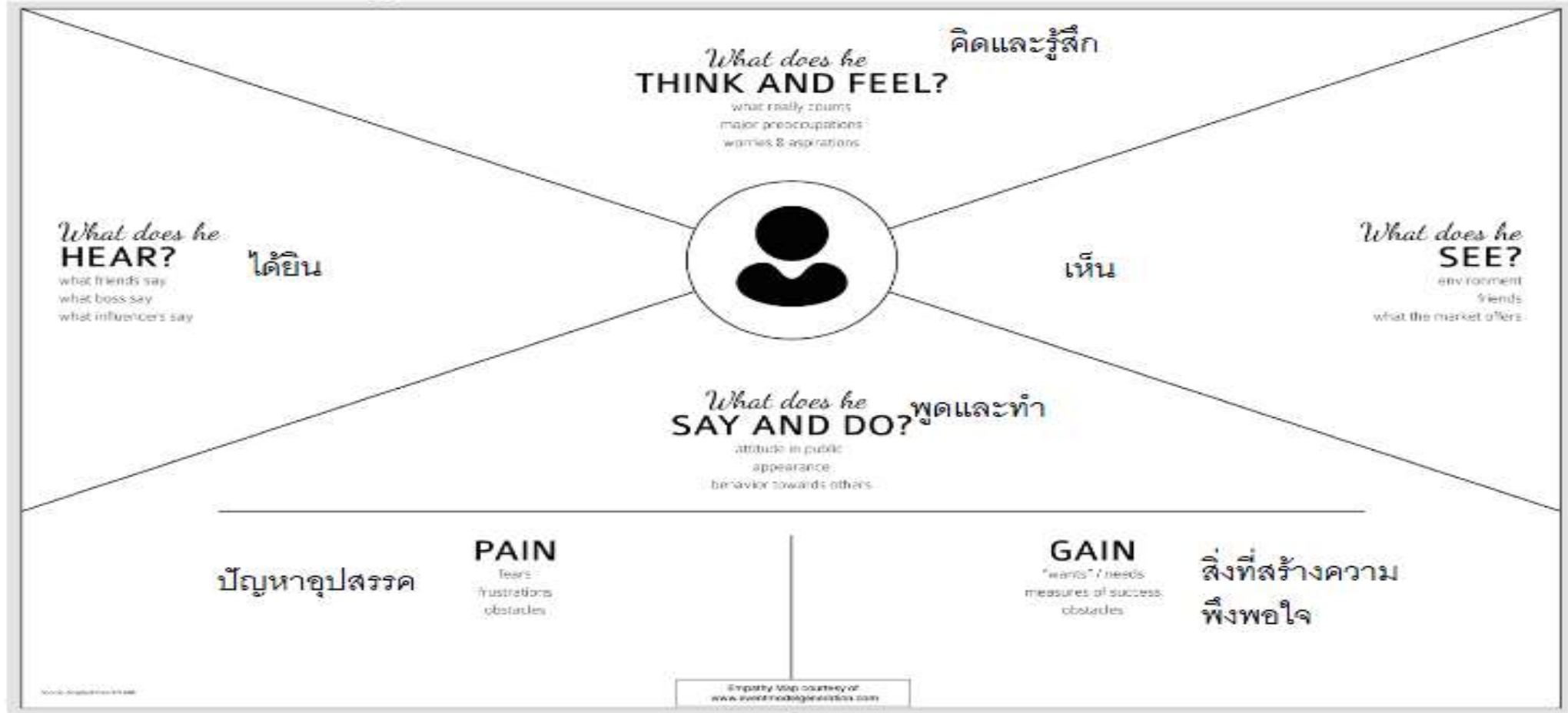
- To know what the target group really wants (เพื่อเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย)
- Problems to solves rarely out problems (เพื่อเข้าใจปัญหาอุปสรรคของกลุ่มเป้าหมาย)
- To remove filters from our head (เพื่อนำอคติออกจากความคิดเรา)

Designers approach empathy...

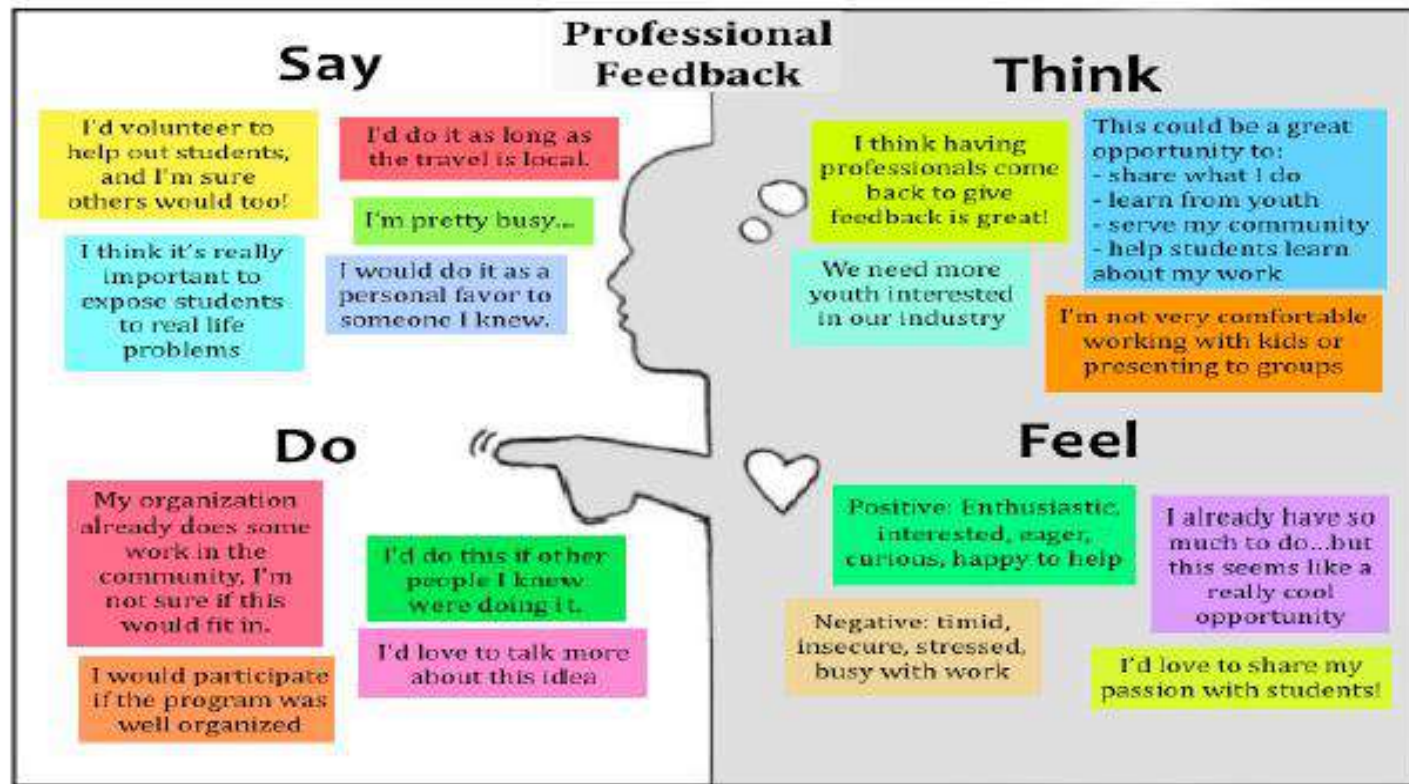
- Without judgement (ไม่มีอคติ หรือตัดสิน)
- With a beginner's eyes (มองด้วยสายต้วเหมือนเด็ก)
- With curiosity (เต็มไปด้วยคำถาม)
- Optimistically (มองในแง่ดี)
- Respectfully (ให้ความเคารพในความเห็นที่แตกต่าง)



EMPATHY MAP



Empathy Map



customer journey mapping

The Process

Receive New Applicant from Housing Waiting List

Set applicant up on internal housing management system.

Make contact with applicant, and arrange viewings of potential properties.

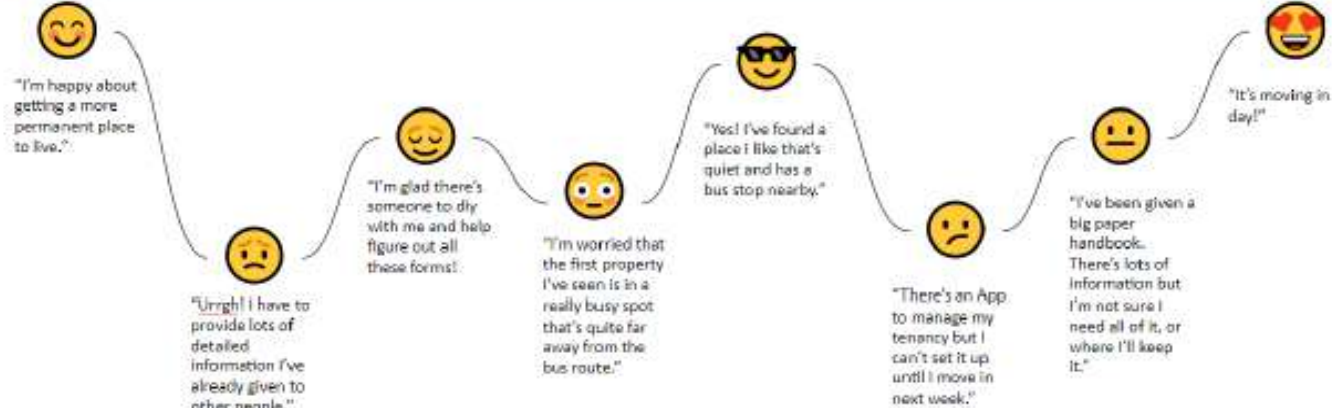
Applicant views available properties and chooses one most suitable to their needs.

Moving in date agreed and Tenancy Agreement Signed.

Applicant given Tenancy handbook and shown smartphone App for managing tenancy.

Keys Handed over. Applicant moves in. Tenancy Starts.

Customer Journey Map



Opportunities

How might we ask the applicant for less data or make the process of capturing data much more user friendly?

How might we better capture people's preferences so we only show them properties that are likely to meet their needs?

How might we change our smartphone app so that people can sign in before their tenancy officially goes live?

How might we redesign the tenants handbook so that the information is more convenient to reference?

2. กำหนดปัญหา (Define)

ความหมาย

DEFINE

Organize and focus the unique insights that you uncovered during the first mode into clusters of related insights.

Start searching for key themes that immerge across and within the clusters.

Create a point-of-view (POV), which focuses the insights, needs and challenges you discovered into a clear statement.

จัดระเบียบชุดข้อมูลเชิงลึกจากกลุ่มเป้าหมาย

ค้นหาประเด็นปัญหา ความต้องการที่แท้จริง

จัดทำ Point-of-View Statement นั่นคือ
ปัญหาที่เจอคืออะไร และเมื่อแก้ไขปัญหาได้
จะส่งผลอย่างไรต่อกลุ่มเป้าหมาย

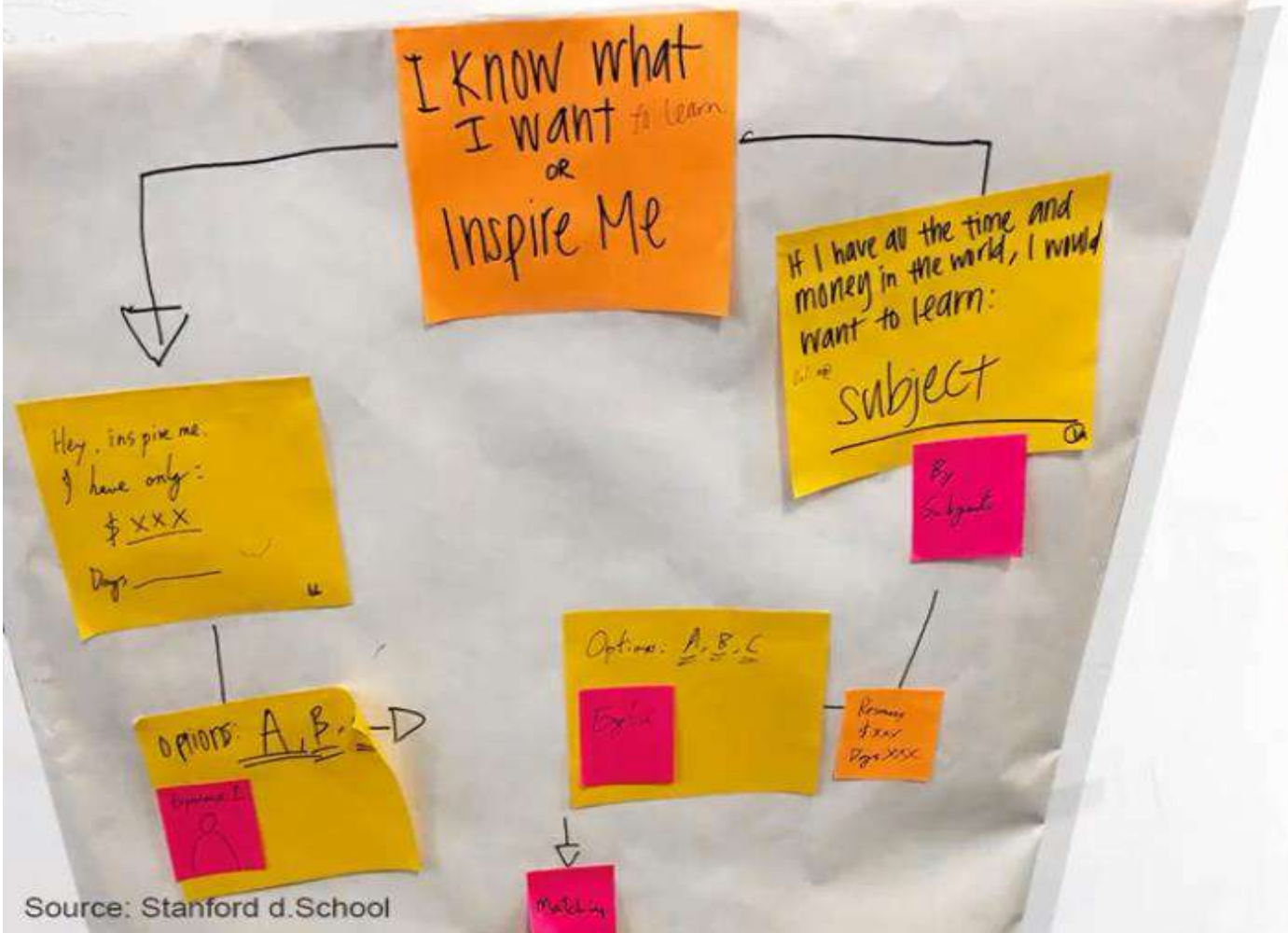
Why Define?

- To understand a target group (เพื่อเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย)
- Define and redefine the problem (เพื่อเห็นถึงปัญหาที่ซ่อนอยู่หรือความต้องการที่แท้จริง)

เป้าหมาย: การทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายและบริบทของปัญหาให้ได้ยิ่งลึกมากยิ่งขึ้น

FINDING THE PATTERNS

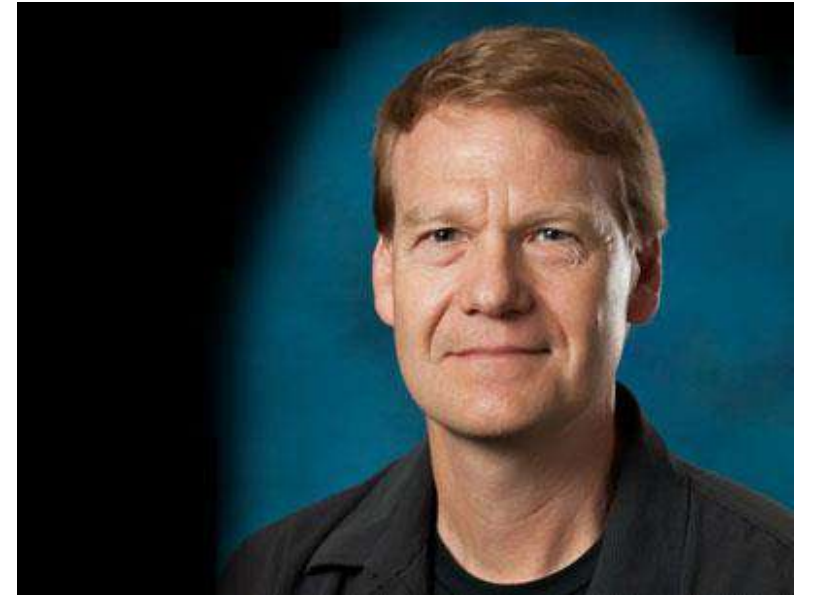
- ค้นหารูปแบบของปัญหา ความต้องการ
- ความเชื่อมโยงของปัญหา



Source: Stanford d.School



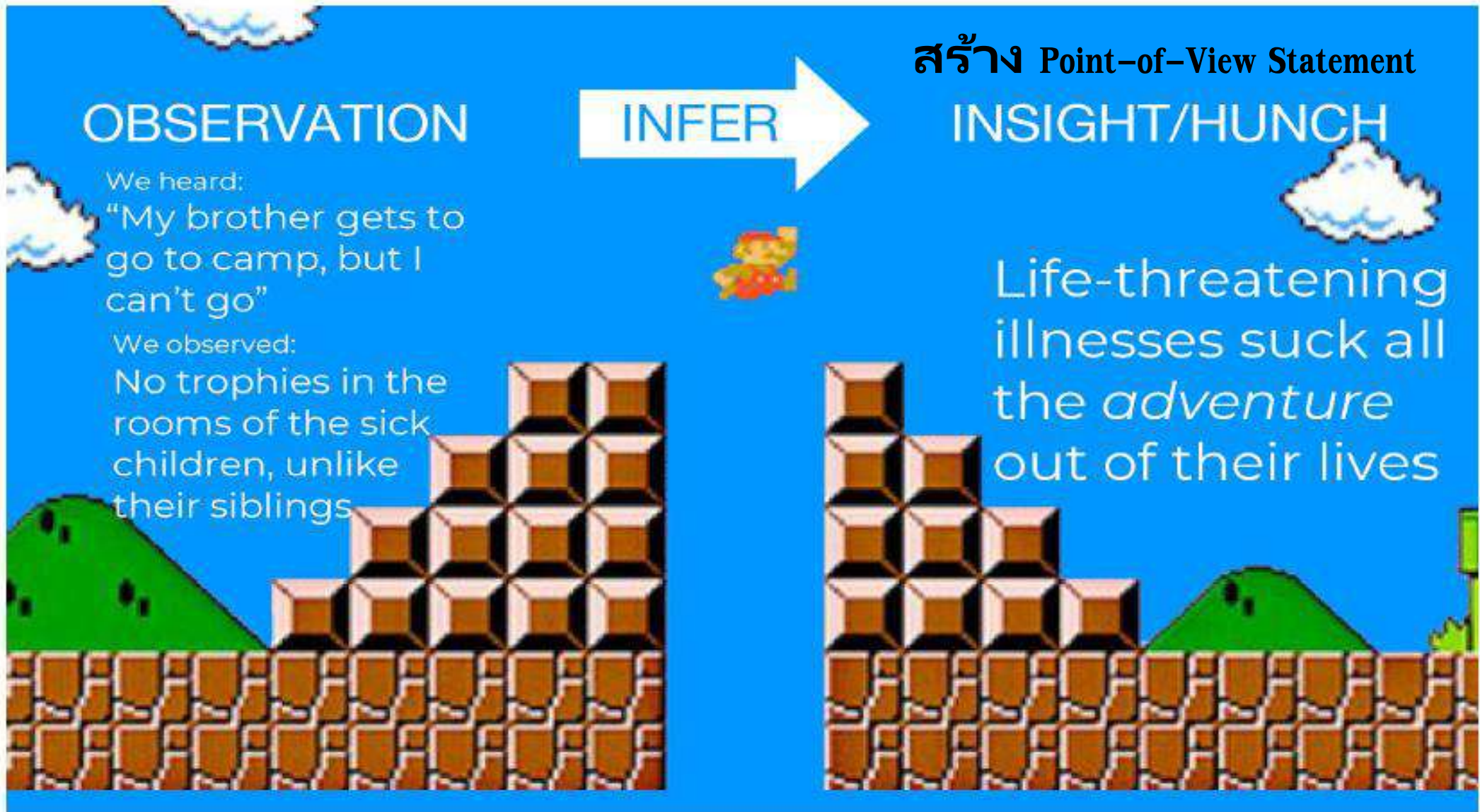
เปลี่ยน MRI
เป็นการพจญภัยสุดหรรษา



Doug Dietz



<https://www.youtube.com/watch?v=hnSPmcZjEqs&t=161s>



FRAME A DESIGN OPPORTUNITY

I. Unpacking your interviews

Choose two interviews and unpack them using the following framework.

Work on the whiteboard and use Post-its for each descriptor, observation, and inference.

We met x... (where "x" is the person you interviewed!)

Include descriptors that illuminate who this person is.

We were surprised to notice...

What stood out about this person? What are interesting things they said or that you observed? Your inferences, here!

We wonder if this means....

Make inferences for each of your observations. Multiple inferences per observation are encouraged! As a team, decide on the most interesting inferences.

ปัญหาคืออะไร ทำไมถึงมองว่าเป็นปัญหา และถ้าแก้ไขปัญหาแล้วจะส่งผลอย่างไรต่อกลุ่มเป้าหมาย

II. Create a Point-of-View Statement (POV)

We'd like to explore ways to help _____ [x, brief description of x]

to _____ [verb statement of what it is x needs]

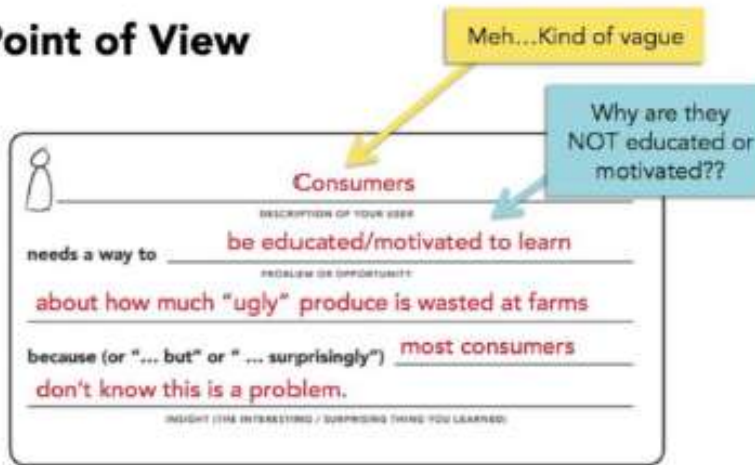
in spite of that fact that...
so they can achieve...
in a way that makes them feel...
because surprisingly... _____ [insight(s) inspired by your empathy work]

กลุ่มเป้าหมายมีปัญหอะไรบ้าง เพราะอะไรถึงเป็นปัญหา ถ้าแก้ไขปัญหาแล้วจะส่งผลอย่างไร

Examples of Insights

(User) needs to.....because.....

Point of View



POINT OF VIEW STATEMENT

_____ needs a way to _____

(User name) (Verb)

because _____

(Surprising Insight)

OBSERVATION



"I rarely wash my jeans, I want them to look great longer" They are on the back of the chair.



INFER



I wonder if this means...

INSIGHT



Millennials care about their clothes, and **that means not cleaning them**

เลือกประเด็นปัญหาที่จะนำมาแก้ไข



3. หาทางเลือก (Ideate)

Why ideate?

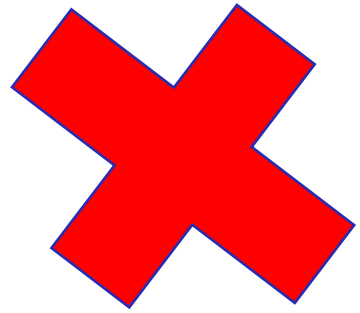
- Broad search for solution (สร้างทางเลือกจำนวนมากและหลากหลาย)
- To go beyond rational thinking (ไปให้ไกลกว่าความเป็นไปได้)

เป้าหมาย: การได้ทั้ง “ปริมาณ” และ “ความหลากหลาย” ของความคิดในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ

Ideate

ระดมสมองเพื่อค้นหาวิธีการแก้ไขปัญหา (Solutions) ให้ได้มากที่สุด เน้นปริมาณ (30 ไอเดียขึ้นไป)

- Turn up generative thinking to brainstorm creative solutions
- Encourage ideas
- Yes, and.... Mindset สนับสนุนความคิดของทุกคนในทีม ถึงแม้เราไม่เห็นด้วย / ต่อยอดความคิด
- “Bad” idea has the potential to inspire an out of the box idea to follow.
- Take POV statement, then turn into a **“How Might We” (HMW)** questions. How might we redesign the classroom to be more fun.
“How Might We” จะดีไหม? ถ้าแก้ไขปัญหาด้วยวิธีนี้...

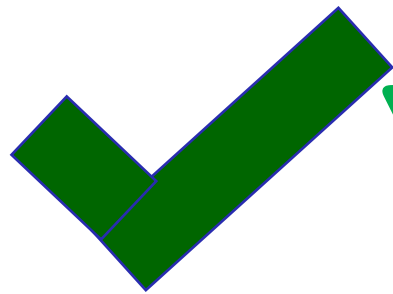


Yes, but

Ex.

- ใช้เวลามาก
- งบประมาณไม่พอ
- เป็นไปไม่ได้
- ขัดกับกฎหมาย

VS



Yes, and

01

Post any new ideas you
conjured up overnight
+ briefly discuss

คิดวิธีแก้ไขปัญหให้ได้มากที่สุด และพูดคุยกัน

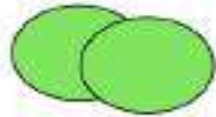


03

เลือกความคิดที่จะนำมาทำ Solutions

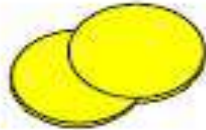
Individually vote twice within each category using dots

Vote using these three selection criteria:



Most likely to delight the stakeholder

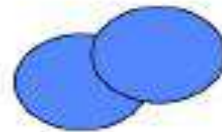
สร้างความพึงพอใจต่อกลุ่มเป้าหมาย



Most groundbreaking

วิธีใหม่ แหกแนว

WOW!



Most valuable post-it (MVP)

ส่งผลต่อประโยชน์

คุณค่าของกลุ่มเป้าหมาย

เช่น ทำงานเร็ว ลดต้นทุน

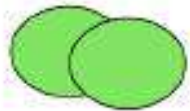


ตัดสินใจเลือกความคิดที่จะนำไปแก้ไขปัญหา

04 As a team, **decide on one idea to move forward with**

05 On a large post-it, describe your idea in **7 words or less!**

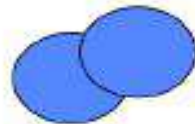
Here's the idea selection criteria once more:



Most likely to delight the stakeholder



Most groundbreaking



Most valuable post-it (MVP)

4. สร้างต้นแบบ (Prototype)

Prototype

- Create a physical representation of an idea to gain user insight and test the functionality. (แปลงไอเดียให้กลายเป็นสิ่งที่จัดตั้งหรือเห็นรายละเอียดได้)
- Prototype can be “mock advertisements, brochures, wireframes, storyboards, user-flows, and role-playing.”

Why Prototype

เป้าหมาย: การแสดงความคิดโดยสื่อสารออกมาเป็นรูปธรรม มองเห็น หรือสัมผัสได้

Making your ideas tangible allows you to gather feedback and improve them. Consider the following when making the jump to rapid prototyping. (แปลงไอเดียให้กลายเป็นรูปธรรม เพื่อนำไปทดสอบ)

กิจกรรมที่ 3: ข้อคิดจากคลิปวิดีโอ



1 รางวัล

Cleaning Snow Off The Wrong Car

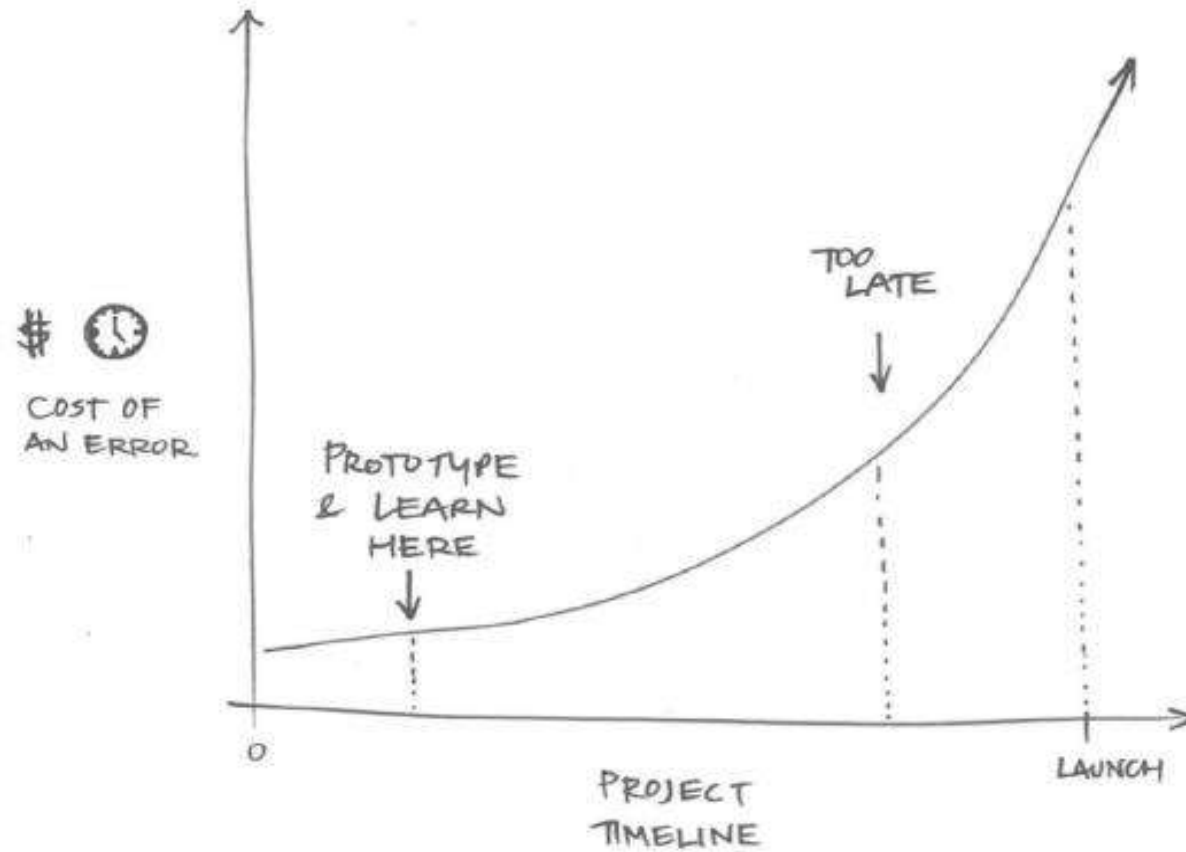


Cleaning Snow Off The Wrong Car



<https://www.youtube.com/watch?v=WJMBwBUP5CQ>

WHY WE PROTOTYPE AND TEST



Source: Stanford d.School

Why prototype?

- Physical form of your solution
 - Base for gaining opinions
 - Should be interactive
 - Cheap failure
-
- ตรวจสอบวิธีแก้ไขปัญหที่เลือกมาว่าสามารถแก้ไขปัญหได้จริงตามความต้องการหรือไม่
 - กลุ่มเป้าหมายเข้าไปมีส่วนร่วม

กิจกรรมที่ 4 : ข้อคิดจากคลิปรีดีโอ



1 รางวัล





<https://www.youtube.com/watch?v=u00S-hCnmFY>

What is a prototype?



**SKETCHES
AND STORYBOARDS**



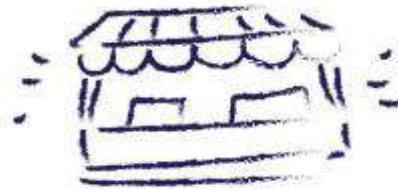
**PAPER PRODUCTS
OR SCREEN MOCK-UPS**



VIDEO STORIES



PACKAGING OR ADS



**POP-UP SPACES AND
ROLE-PLAY SCENARIOS**

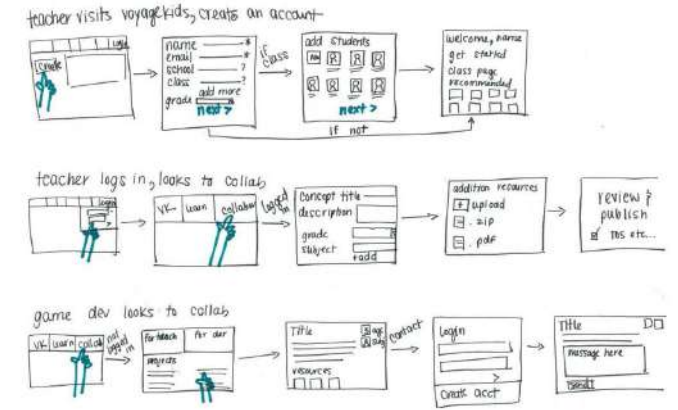
Types of Prototypes



Source: IdeoU.com

Physical

Digital



Source: IdeoU.com

Experience



Source: IdeoU.com

Paper Tower Challenge



5. ทดสอบต้นแบบ (Test)

Test

- This is a trial-and-error period. (คิดว่าเป็นการทดลอง)
- Test and observe how user engage with a prototype. (ทดสอบโดยให้ผู้ใช้งานเข้าไปมีส่วนร่วม)
- During testing, new problems often arise, which can be used to guide the next iteration of prototype (or revise the other modes). (จดคำถามและปัญหาที่ยังไม่ได้รับการแก้ไข)

Why test?

- Prototype presentation (แสดงให้เห็นรายละเอียดของไอเดีย)
- Don't defend your prototypes (อย่าพยายามปกป้องไอเดีย)
- If users don't understand your prototype = something goes wrong (ถ้ากลุ่มเป้าหมายไม่เข้าใจแสดงว่าต้นแบบต้องมีการปรับปรุง)

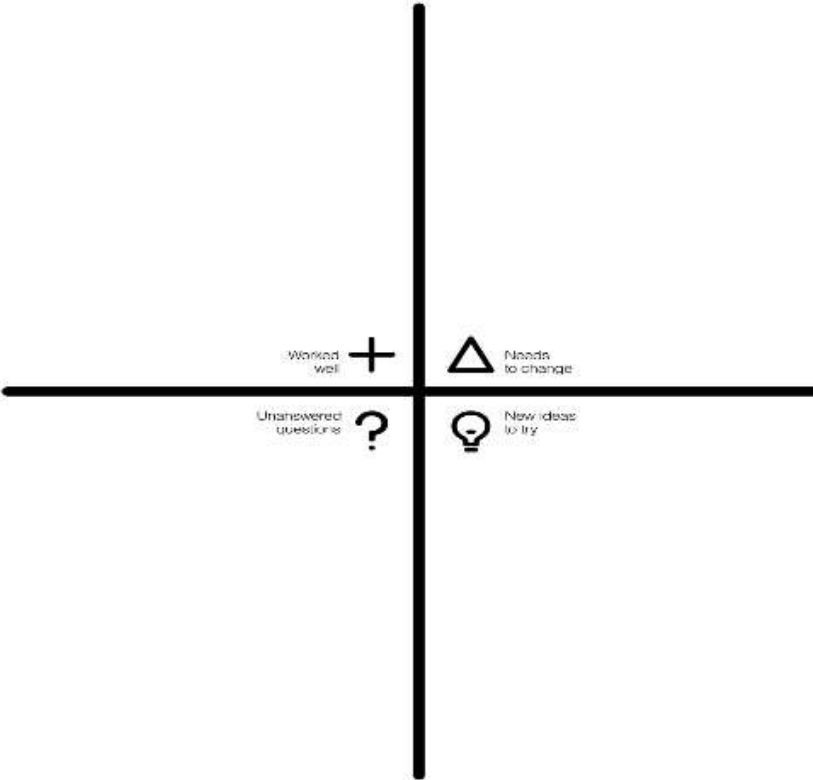
เป้าหมาย: การทดสอบความเข้าใจของเราเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายว่าถูกต้องหรือไม่
ผ่านการนำเสนอ Prototype

Testing in 3 steps:

1. Let them experience your prototype
2. Ask them about that experience
3. Ask them about themselves

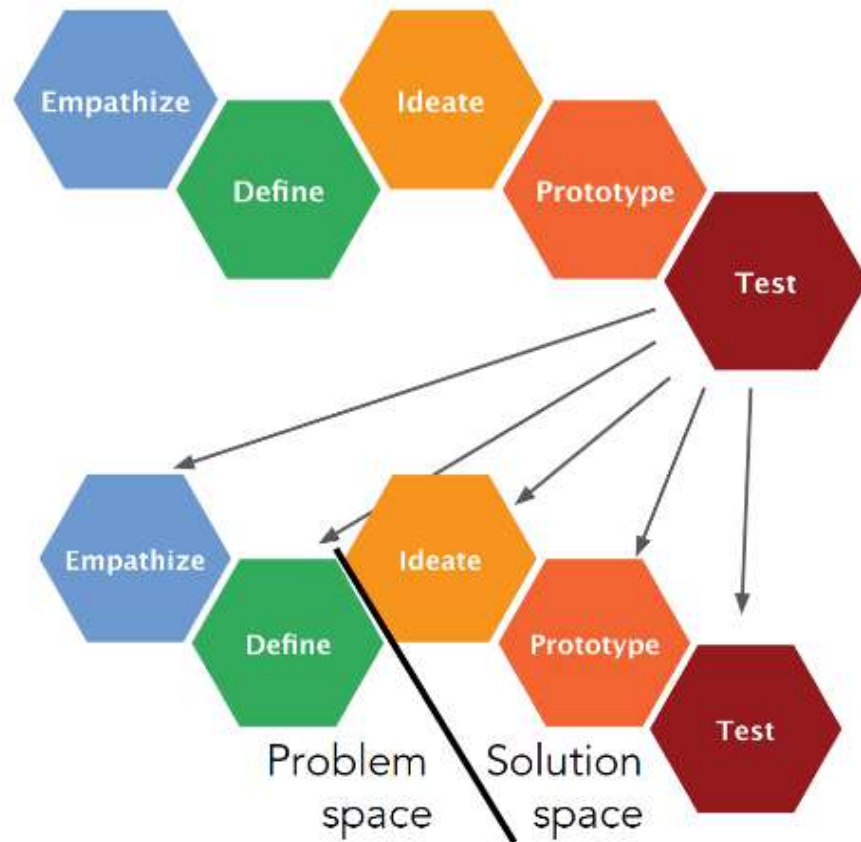
- อธิบายปัญหา วิธีแก้ไข และให้กลุ่มเป้าหมายเข้าไปมีประสบการณ์ร่วม (ทดลองใช้ต้นแบบ)
- สอบถามว่าต้นแบบสามารถแก้ไขปัญหา/ตอบสนองความต้องการหรือไม่
- สอบถามความรู้สึกจากการทดลองใช้ หรือควรปรับปรุงอย่างไร

Feedback Grid



Eliminate	Raise
Which factors that the industry has long competed on should be eliminated ?	Which factors should be raised well above the industry's standard?
Reduce	Create
Which factors should be reduced well below the industry's standard?	Which factors should be created that the industry has never offered?

Testing helps you decide what to do next.



Source: Stanford d.School

ผลลัพธ์ของการทดสอบ

ITERATION

Individually, use voting dots to indicate which scenario sounds most like your team after testing. Then, have a group discussion on how you each voted!



DURING TESTING, YOUR TEAM MIGHT HAVE HEARD:

FROM THIS, YOU MIGHT ASSUME THAT:

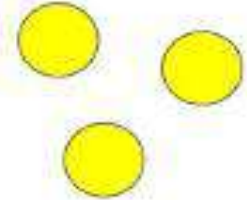
ON A TARGET, YOUR TEAM'S PROJECT MIGHT LOOK LIKE:

PLACE A VOTING DOT HERE IF THIS SOUNDS LIKE YOU!

SCENARIO 1

"I totally need this!"
OR
"How do I get one?"
OR
"So, is this available somewhere?"

Your team is "almost" there!



SCENARIO 2

"You know what would be a great idea...?"
OR
"This is definitely an issue for me, but..."

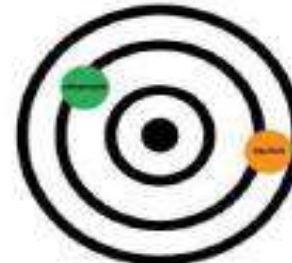
Your team found an interesting problem, but hasn't solved it... just yet!



SCENARIO 3

"Interesting... Can I go now?"
OR
"I've never found myself in that situation"

Your team hasn't quite found the right problem to solve.



Two other scenarios

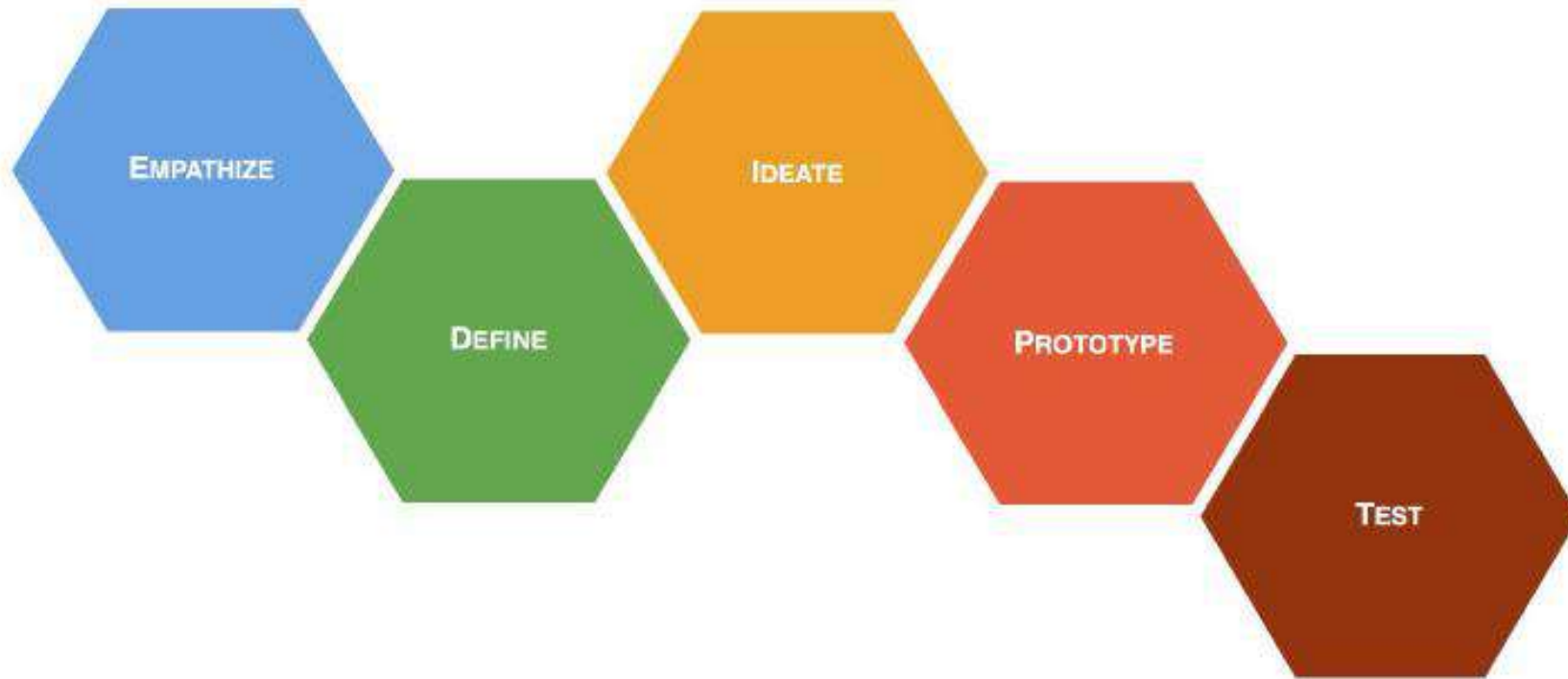
1 - The way this concept was manifested in the world was **not the right form**, but the idea still has merits.

2- Our prototype and idea might still be good, but we **didn't execute our test properly**.

Source: Stanford d.School

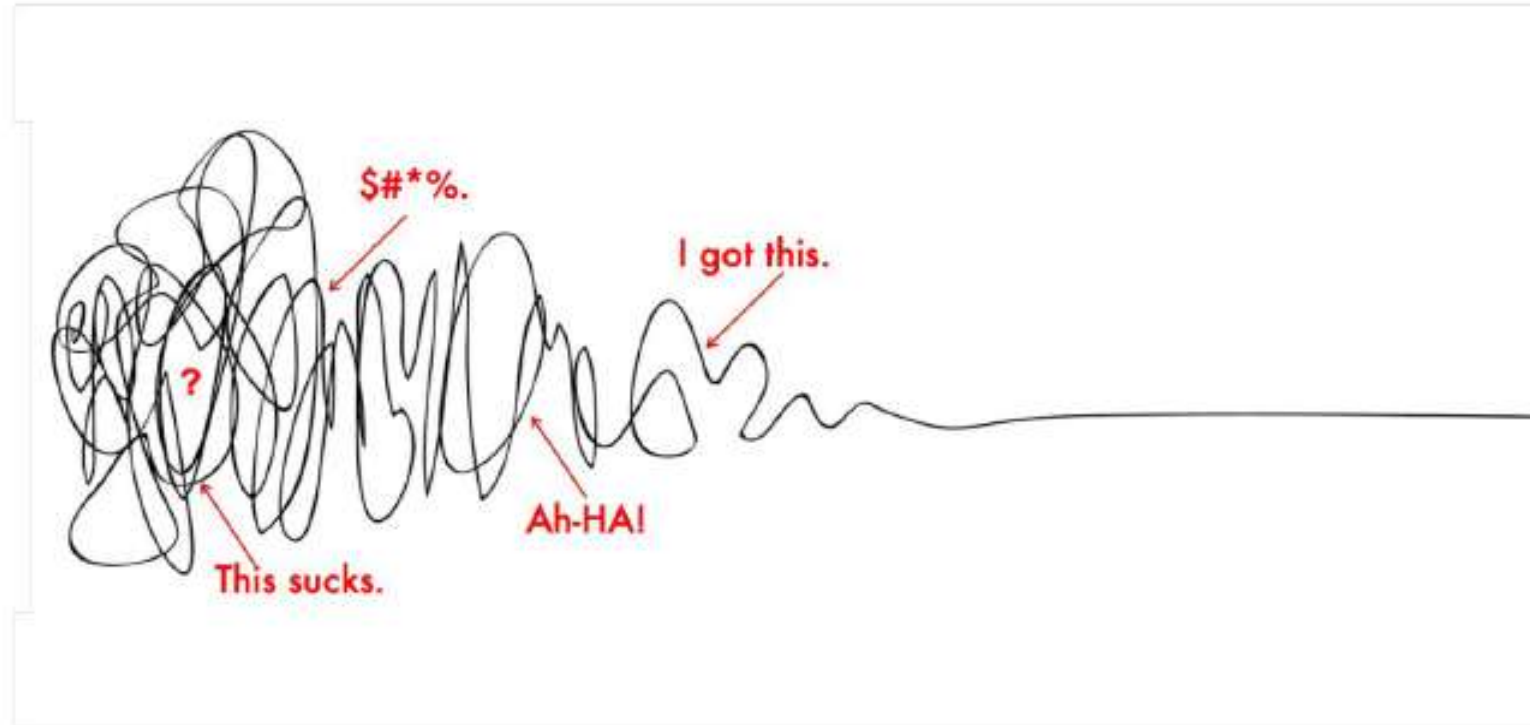
Feedback/ผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น: วิธีแก้ไขปัญหา (Solution) ถูกต้อง แต่ Prototype อาจไม่ชัดเจน หรือขั้นตอนนำ Prototype ไปทดสอบมีปัญหา

IT LOOKS LIKE



Source: Stanford d.School

IT FEELS LIKE



Adapted from the "Design Squiggle" by Damien Newman
<http://cargocollective.com/central/The-Design-Squiggle>

what the hell is
this thing?

1



this is ugly, i
do not like it

2



this gets
interesting
now, i am
watching

3



i am trying it now,
but it has so many
issues, i refuse to
use it or i will
escalate it unless...

4



now i am happy

5



Fast Failure

"The fastest way to succeed is to double your failure rate."

- Thomas J Watson Sr. , Founder of IBM

What are the Benefits of Fast Failure?

- Detect design flaws early
- Reduce cost of rework
- Limit loss of investment e.g. stop infeasible or unviable project early so that resources can be redirected to better/alternative opportunities

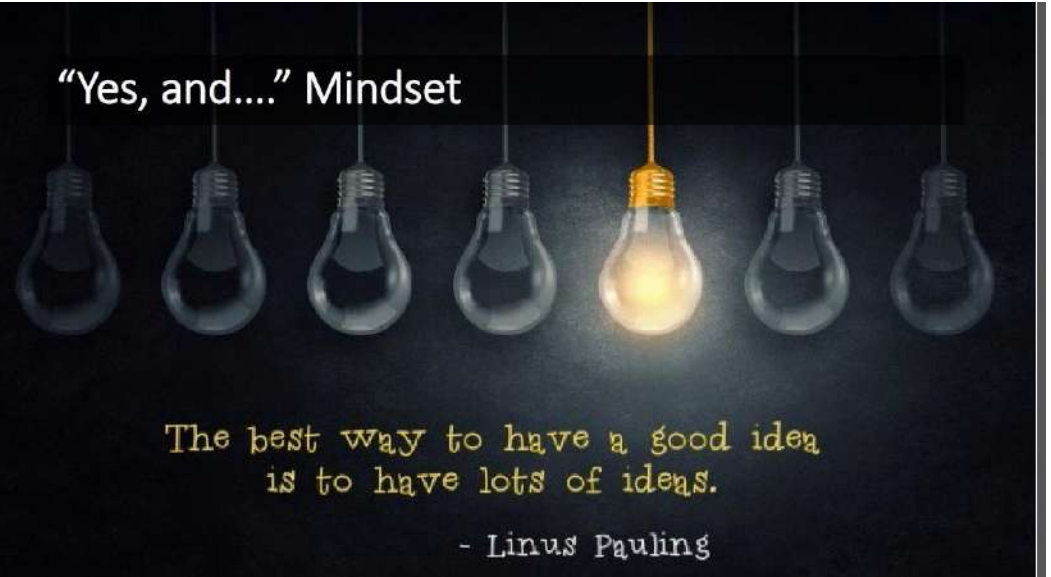
Important Mindset in Design Thinking

Mindset in Design Thinking



Low Tech, High Touch

"Yes, and..." Mindset



The best way to have a good idea
is to have lots of ideas.

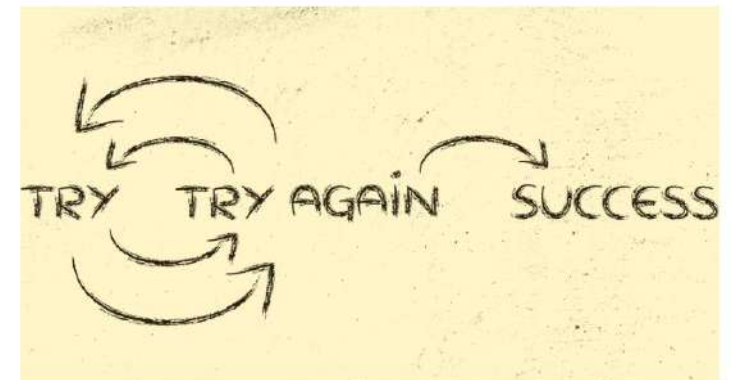
- Linus Pauling

The biggest risk is
not taking any risk.

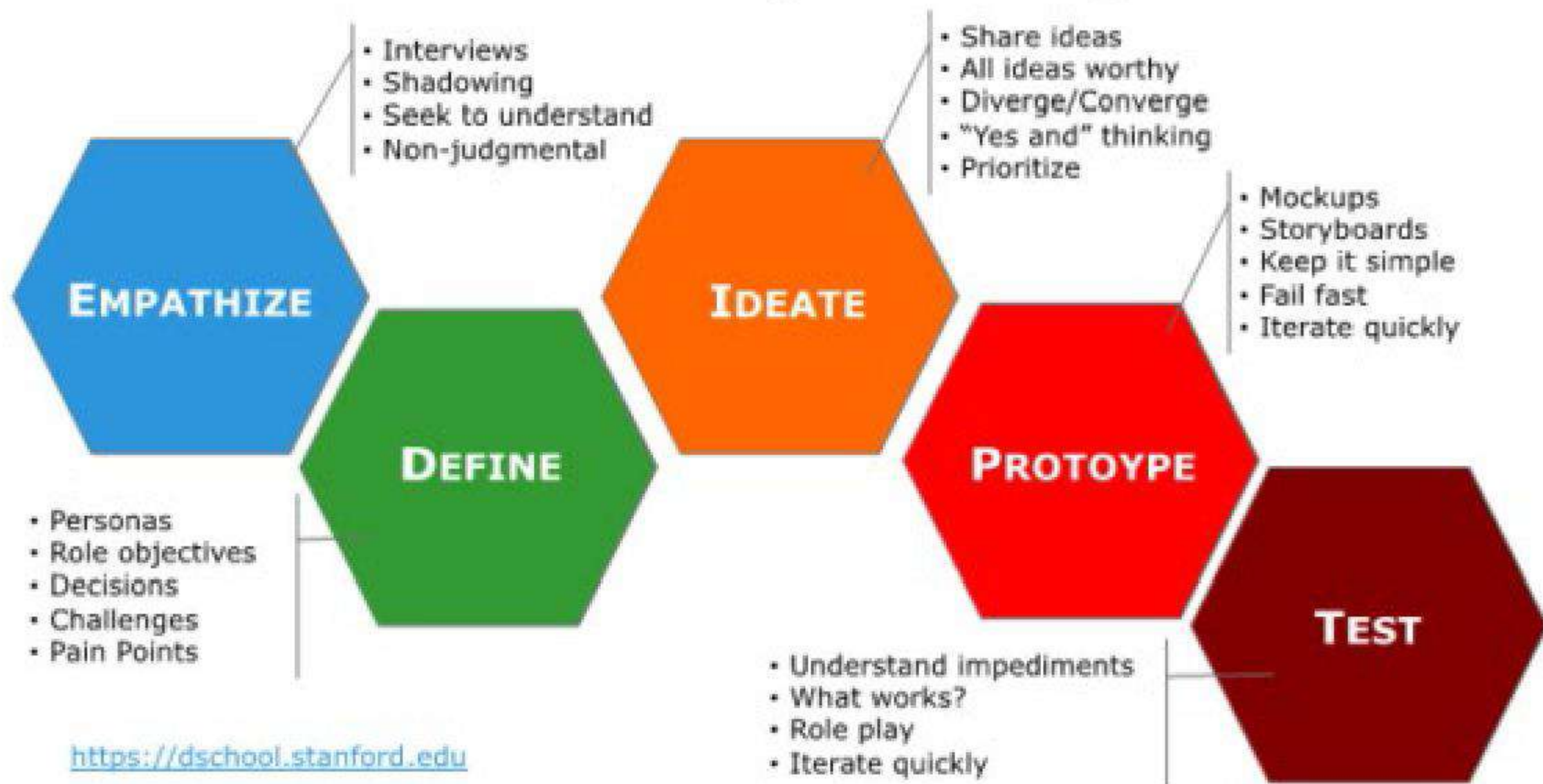
Mark Zuckerberg

quotefancy

Fail Fast



Stanford d.school Design Thinking Process



ข้อมูลเพิ่มเติม <https://www.youtube.com/watch?v=sKq9OxrV1Y8&t=833s>



The video thumbnail features a man in a blue and red plaid shirt standing in front of a whiteboard with sticky notes. The text on the left side of the thumbnail reads: "DESIGN THINKING FOR CREATING INNOVATIONS AND CREATIVITY". Below this, a dark grey box contains the name "Danuvasin Charoen, Ph.D., PMP, PMI-ACP, CSM" and his title "(รองศาสตราจารย์ พ.ต.ต.ดร.ณุกสิน เจริญ)". At the bottom of this box, it says "Associate Professor/Director of the Center for Business Innovations NIDA Business School". In the top right corner, there are two logos: "NIDA BUSINESS SCHOOL" and "NIDA WISDOM for Change".

**DESIGN THINKING
FOR CREATING
INNOVATIONS AND
CREATIVITY**

Danuvasin Charoen, Ph.D., PMP, PMI-ACP, CSM
(รองศาสตราจารย์ พ.ต.ต.ดร.ณุกสิน เจริญ)

Associate Professor/Director of the Center for Business Innovations
NIDA Business School

NIDA BUSINESS SCHOOL
NIDA WISDOM for Change



ขั้นตอนศาสตร์พระราชหรือหลักการทรงงานของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช



ที่มา: โครงการห้องปฏิบัติการนวัตกรรมภาครัฐ (Government Innovation Lab). (น. 4),
โดย สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ, ม.ป.ป.ช.

ช่วงที่ 2 “อยากรู้ อยากตอบ”

Question and Answer Time





กิจกรรมที่ 5: 7 รางวัล

Answer Time!





1 รางวัล

Answer Time!

1. Design Thinking มีความหมายว่าอย่างไร

- A. การแก้ปัญหาต่างๆ โดยเอาผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง เพื่อให้ได้แนวทางหรือนวัตกรรมที่ตอบโจทย์ความต้องการของลูกค้าอย่างแท้จริง
- B. การแก้ปัญหาต่างๆ โดยใช้เทคโนโลยีเป็นศูนย์กลางของการสร้างนวัตกรรม
- C. การแก้ปัญหาต่างๆ โดยใช้หลักของธุรกิจเป็นศูนย์กลางของการสร้างสินค้าที่เป็นที่ต้องการของตลาด



1 รางวัล

Answer Time!

2. Design Thinking มีขั้นตอนหรือกระบวนการอะไรบ้าง

- A. Empathize / Define / Ideate / Prototype / Test
- B. Empathize / Ideate / Test / Production
- C. Design / Define / Ideate / Production / Test



1 รางวัล

Answer Time!

3. เป้าหมายของขั้นตอน Empathize คืออะไร

- A. การสำรวจความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายผ่านแบบสำรวจ
- B. การสอบถามข้อมูลกลุ่มเป้าหมายด้วยชุดคำถามที่เตรียมไว้
- C. การค้นหาความต้องการที่แท้จริงของกลุ่มเป้าหมาย (Insight)



1 รางวัล

Answer Time!

4. เป้าหมายของขั้นตอน Define คืออะไร

- A. การทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายและบริบทของปัญหาให้ได้
หยั่งลึกมากยิ่งขึ้น
- B. การเขียนวัตถุประสงค์ในการแก้ไขปัญหาให้กับกลุ่มเป้าหมาย
- C. การระดมสมองเพื่อออกไอเดียเดียวในการหาวิธีแก้ปัญหาต่างๆให้กับ
กลุ่มเป้าหมาย



1 รางวัล

Answer Time!

5. เป้าหมายของขั้นตอน Ideate คืออะไร

- A. การทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายและบริบทของปัญหาให้ได้หยั่งลึกมากยิ่งขึ้น
- B. การได้ทั้ง "ปริมาณ" และ "ความหลากหลาย" ของความคิดในการแก้ปัญหาต่างๆ
- C. การค้นหาความต้องการที่แท้จริงของกลุ่มเป้าหมาย (Insight)



1 รางวัล

Answer Time!

6. เป้าหมายของขั้นตอน Prototype คืออะไร

- A. การระดมสมองเพื่อออกไอเดียเดียวในการหาวิธีแก้ปัญหาต่างๆ ให้กับกลุ่มเป้าหมาย
- B. การแสดงความคิดโดยสื่อสารออกมาเป็นรูปธรรม สามารถมองเห็น หรือสัมผัสได้
- C. การทดสอบความเข้าใจของเราเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายว่าถูกต้องหรือไม่ผ่านการนำเสนอ Prototype



1 รางวัล

Answer Time!

7. เป้าหมายของขั้นตอน Test คืออะไร

- A. การสอบถามข้อมูลกลุ่มเป้าหมายด้วยชุดคำถามที่เตรียมไว้
- B. การแสดงความคิดโดยสื่อสารออกมาเป็นรูปธรรม สามารถมองเห็น หรือสัมผัสได้
- C. การทดสอบความเข้าใจของเราเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายว่าถูกต้องหรือไม่ผ่านการนำเสนอ Prototype

กิจกรรมที่ 6:



2 รางวัล

ช่วงที่ 3
“แลกเปลี่ยน แบ่งปัน”
Time to share!

ประสบการณ์การ
อบรม/สัมมนา
ที่ผ่านมา

นวัตกรรม

นำเอา Design Thinking
ไปใช้แก้ไขปัญหา
ส่วนตัว/การทำงาน

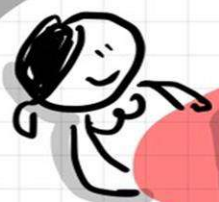




กิจกรรมที่ 7:

3 F

2 รางวัล

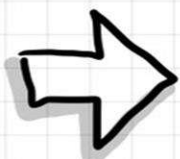


FEELING



รู้สึกอย่างไร

FOUND



วิธีทำอะไร

FUTURE



จะหาสิ่งที่ได้เรียนรู้
ไปทำอะไรต่อ

“อุทิศตนให้แก่งการพัฒนาตัวเอง
อย่างต่อเนื่อง คุณนั่นแหละ คือ..
ทรัพย์สินที่มีค่าที่สุด”

– Brian Tracy –



เราจะพัฒนาตัวเองได้ก็ต่อเมื่อ
เรายอมรับฟัง
คำตักเตือนและ
คำแนะนำของผู้อื่น



– Bill gates –

(บิดาผู้ก่อตั้ง Microsoft)



(บิดาผู้ก่อตั้ง Microsoft)

“Innovation distinguishes
between a leader and
a follower.”

“นวัตกรรมแยกผู้นำกับ
ผู้ตามออกจากกัน”

สตีฟ จ๊อบส์



อยากสำเร็จ
ต้องไม่เปลี่ยนแปลงเป้าหมาย

แต่ที่มันไม่ไปไหน
เพราะไม่รู้จักเปลี่ยนวิธีการ

facebook.com/sirichaiwatt

twitter.com/sirichaiwatt

The image has a uniform yellow tint. On the left, a white-framed window with a grid pattern is visible. On the right, a similar window is tilted upwards. In the center, a lamp with a curved neck and a dark shade hangs from the ceiling. The text "Thank you." is written in a bold, blue, sans-serif font, centered horizontally and partially overlapping the lamp's shadow.

Thank you.