



**SUAN SUNANDHA**  
RAJABHAT UNIVERSITY

# DDI3502 การจัดและ บริหารงานโครงการการ ออกแบบและนวัตกรรม ดิจิทัล

**Lecturer :**  
Asst.Dr.Winai  
Mankhatitham

**Email Address :**  
winai.ma@ssru.ac.th



Delivering Success  
Through Structure  
and Strategy

# 1. ความหมายของโครงการ

## โครงการ หมายถึง

ชุดของกิจกรรมหรือกระบวนการที่วางแผนและดำเนินงานภายในกรอบเวลา งบประมาณ ทรัพยากร และเป้าหมายที่กำหนดไว้อย่างชัดเจน โดยมีมุ่งผลลัพธ์หรือผลสัมฤทธิ์ที่เฉพาะเจาะจง เช่น ผลิตภัณฑ์ แอปพลิเคชัน เว็บไซต์ แพลตฟอร์ม หรือบริการต้นแบบ

โครงการมักมีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด ไม่ได้ดำเนินงานอย่างต่อเนื่องเหมือนงานประจำ การจัดการโครงการจึงมีบทบาทสำคัญในการวางแผน ควบคุม ติดตามและประเมินผลงานให้บรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ โครงการด้านงานออกแบบและนวัตกรรมดิจิทัลยังรวมถึงการริเริ่มแนวคิดใหม่ การแก้ปัญหาด้วยเทคโนโลยี และการสร้างคุณค่าที่ตอบสนองต่อผู้ใช้หรือธุรกิจ

ดังนั้น ความหมายของโครงการในบริบทนี้ไม่ได้จำกัดเพียงการผลิตงานเชิงเทคนิค แต่ยังรวมถึงการสร้างสรรค์ การทดลอง การพัฒนาแนวคิด และการทดสอบความเป็นไปได้เชิงนวัตกรรมด้วย



## 2. ความแตกต่างระหว่างงานประจำกับโครงการ

### งานประจำ (Operation)

เป็นงานที่มีลักษณะต่อเนื่อง ทำซ้ำเป็นระยะ มีรูปแบบกระบวนการที่ตายตัว และผลลัพธ์ที่สม่ำเสมอ เช่น การตอบแชทลูกค้า การอัปเดตข้อมูลเว็บไซต์ หรือ การผลิตคอนเทนต์ตามรอบ ในขณะที่**โครงการ (Project)** นั้นจะมีความเฉพาะเจาะจง มุ่งเน้นผลลัพธ์ใหม่ มีเป้าหมายที่แตกต่างและชัดเจน รวมถึงมีระยะเวลาเริ่มต้น–สิ้นสุดที่กำหนด โครงการยังต้องทำงานร่วมกันระหว่างหลายฝ่าย เช่น นักออกแบบ โปรแกรมเมอร์ นักการตลาด และผู้ใช้ปลายทาง เพื่อสร้างผลิตภัณฑ์หรือบริการต้นแบบที่ตอบโจทย์ความต้องการเฉพาะ

การบริหารโครงการจึงต้องใช้ระบบการวางแผน การติดตาม และการปรับแก้ไขอย่างมีประสิทธิภาพ ในขณะที่งานประจำจะใช้การควบคุมคุณภาพและประสิทธิภาพเชิงกระบวนการมากกว่า การเข้าใจความแตกต่างนี้ช่วยให้การจัดสรรทรัพยากรและการบริหารทีมดำเนินได้ตรงกับประเภทงาน



### 3. ความสำคัญของการบริหารโครงการในวงการ ออกแบบและดิจิทัล



ในยุคดิจิทัล การออกแบบและพัฒนานวัตกรรม เช่น แอปพลิเคชัน UX/UI ระบบออนไลน์ เกม หรือสื่ออินเทอร์เน็ตแอกทีฟ มีความซับซ้อนและเกี่ยวข้องกับหลายฝ่ายมากขึ้น การบริหารโครงการจึงเป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยลดความเสี่ยง วางแผนลำดับขั้นตอน ควบคุมงบประมาณ กำหนดเวลา และติดตามความคืบหน้าของงานเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่มีคุณภาพ

การบริหารโครงการยังช่วยให้ทีมสื่อสารร่วมกันได้อย่างมีระบบ ลดความคลาดเคลื่อนระหว่างความต้องการของผู้ใช้งาน นักออกแบบ นักพัฒนา และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย การมีระบบการบริหารโครงการที่ดีจะเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน สร้างความชัดเจนในเป้าหมาย และทำให้โครงการนวัตกรรมดิจิทัลสามารถปรับตัวตามความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและความต้องการตลาดได้อย่างรวดเร็วและยืดหยุ่น



## 4. ลักษณะเฉพาะของโครงการด้านเทคโนโลยี นวัตกรรม UX/UI และสื่อดิจิทัล



โครงการในสายออกแบบและเทคโนโลยีดิจิทัลมีความเฉพาะตัวแตกต่างจากโครงการทั่วไป เนื่องจากเกี่ยวข้องกับการสร้างผลิตภัณฑ์หรือบริการที่ผู้ใช้งานต้องมีประสบการณ์ใช้งาน (User Experience) ที่ดี ใช้งานได้จริง และตอบโจทย์ความต้องการเฉพาะกลุ่ม นอกจากนี้ ลักษณะงานยังต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์ การวิจัยเชิงผู้ใช้ การออกแบบระบบ การพัฒนาต้นแบบ การทดสอบผู้ใช้ (User Testing) และการปรับแก้ซ้ำหลายรอบ (Iterative Development) อีกทั้งเทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงรวดเร็ว ทำให้โครงการประเภทนี้ต้องบริหารความเสี่ยง การอัปเดตเวอร์ชัน การทำงานร่วมกับทีมข้ามสาขา เช่น ดีไซน์เนอร์ Developer และนักวิเคราะห์ข้อมูล ลักษณะเฉพาะเหล่านี้ทำให้ต้องใช้รูปแบบการบริหารโครงการแบบ Agile และ Scrum เพื่อให้ปรับและพัฒนาได้อย่างต่อเนื่อง



## 4. ลักษณะเฉพาะของโครงการด้านเทคโนโลยี นวัตกรรม UX/UI และสื่อดิจิทัล



การบริหารโครงการแบบ **Agile และ Scrum** เป็นรูปแบบการจัดการโครงการที่นิยมมากในวงการเทคโนโลยี ซอฟต์แวร์ UX/UI และงานพัฒนาดิจิทัล เนื่องจากช่วยให้ทีมทำงานได้ยืดหยุ่น ปรับตัวรวดเร็ว และตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของความต้องการลูกค้าหรือผู้ใช้ได้ดีขึ้น



## 4. ลักษณะเฉพาะของโครงการด้านเทคโนโลยี นวัตกรรม UX/UI และสื่อดิจิทัล

### Agile คืออะไร

Agile (อไจล์) เป็นแนวคิดและกรอบการทำงานด้านการบริหารโครงการที่เน้น ความยืดหยุ่น ความร่วมมือ และการพัฒนาแบบเป็นช่วงสั้น ๆ (Iterative Development) แทนการวางแผนแบบยาวครั้งเดียวเหมือนการทำงานแบบดั้งเดิม (Waterfall)

Agile เชื่อว่า ความต้องการของลูกค้าและเทคโนโลยีสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ดังนั้นทีมต้องปรับตัวได้รวดเร็วและทำงานที่ละขั้นตอน โดย:

- แบ่งโครงการออกเป็นส่วนย่อย ๆ
- ทำงานเป็นรอบสั้น ๆ
- นำผลลัพธ์ไปทดสอบกับผู้ใช้ทันที
- รับ Feedback แล้วปรับปรุงก่อนเดินหน้าต่อ

เป้าหมายของ Agile คือ สร้างคุณค่าให้ผู้ใช้เร็วที่สุด (Value Delivery) มากกว่าการ “ส่งงานตามแผนเดิมโดยไม่ฟังตลาดหรือผู้ใช้



# 4. ลักษณะเฉพาะของโครงการด้านเทคโนโลยี นวัตกรรม UX/UI และสื่อดิจิทัล

## Scrum คืออะไร

Scrum (สครัม) เป็นหนึ่งในรูปแบบการทำงานภายใต้ Agile ที่ได้รับความนิยมสูงสุด โดยเฉพาะในงานพัฒนาแอป เกม เว็บไซต์ ระบบ IT และงานออกแบบดิจิทัล

Scrum ทำงานเป็นช่วงเวลาเรียกว่า Sprint ซึ่งปกติจะใช้เวลา 1-4 สัปดาห์ แต่ละ Sprint จะมี:

### ส่วนประกอบสำคัญของ Scrum

### ความหมาย

Product Owner

กำหนดความต้องการของผู้ใช้และความสำคัญของงาน

Scrum Master

ทำหน้าที่สนับสนุนทีม ปรับขั้นตอนให้คล่องตัว และแก้ปัญหาอุปสรรค

Development Team

ทีมที่ลงมือผลิตงาน เช่น Designer, Developer, Tester

ภายในการทำงานแบบ Scrum จะมีประชุมสำคัญ ได้แก่:

- Sprint Planning → วางแผนว่าจะทำอะไรใน Sprint
- Daily Standup (15 นาที) → อัปเดตงาน ปัญหา และทิศทาง
- Sprint Review → นำงานที่เสร็จไปสาธิตให้ผู้เกี่ยวข้อง
- Sprint Retrospective → ประเมินกระบวนการทำงานและพัฒนาในการทำ Sprint ถัดไป



## 4. ลักษณะเฉพาะของโครงการด้านเทคโนโลยี นวัตกรรม UX/UI และสื่อดิจิทัล



### สรุปความแตกต่างสั้น ๆ

#### คุณลักษณะ

ความหมาย  
ระยะเวลา  
โครงสร้างทีม

#### Agile

แนวคิด/ปรัชญาการทำงาน  
ยืดหยุ่น แบ่งงานเป็นช่วงๆ  
ปรับรูปแบบได้

#### Scrum

กรอบการทำงาน (Framework) หนึ่งใน Agile  
ใช้ Sprint รอบละ 1-4 สัปดาห์  
มีบทบาทตามโครงสร้าง (PO, SM, Team)



## 5. ตัวอย่างโครงการจริงในอุตสาหกรรมดิจิทัล



### ตัวอย่างโครงการที่พบได้บ่อยในอุตสาหกรรมดิจิทัล

ได้แก่ การพัฒนา Mobile Application เช่นแอปจองตั๋วเดินทาง แอปสุขภาพ หรือแอปธนาคารออนไลน์ อีกตัวอย่างคือโครงการออกแบบ UX/UI สำหรับเว็บไซต์องค์กรหรือระบบการเรียนรู้แบบออนไลน์ (Learning Management System) โครงการเกมดิจิทัลและ AR/VR เพื่อความบันเทิงหรือการเรียนรู้ก็เป็นตัวอย่างที่ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ รวมถึงโครงการด้านแบรนด์ดิ้งดิจิทัล เช่น การออกแบบ Visual Identity คอนเทนต์ดิจิทัล หรือการสร้างสื่อโฆษณาออนไลน์ สำหรับ Startup ยังรวมถึงการทดลองแนวคิด MVP (Minimum Viable Product) เพื่อตรวจสอบตลาดก่อน การศึกษาโครงการจริงเหล่านี้ช่วยให้ผู้เรียนเห็นภาพการทำงานจริงตั้งแต่การเริ่มต้น วางแผน ออกแบบ ทดสอบ และส่งมอบงานในตลาดจริง



## 4. ลักษณะเฉพาะของโครงการด้านเทคโนโลยี นวัตกรรม UX/UI และสื่อดิจิทัล



### ตัวอย่างที่ 1:

การพัฒนา Mobile Application ด้านสุขภาพ (Health Tracking App)

บริษัทที่พัฒนาแอปติดตามสุขภาพ เช่น แอปบันทึกอาหาร วัดก้าวเดิน หรือเชื่อมต่อสมาร์ทวอทช์ ใช้วิธีการทำงานแบบ Agile และ Scrum เพื่อพัฒนาฟีเจอร์ที่ละส่วนตามความต้องการของผู้ใช้ ขั้นตอนการทำงานในรูปแบบ Scrum:

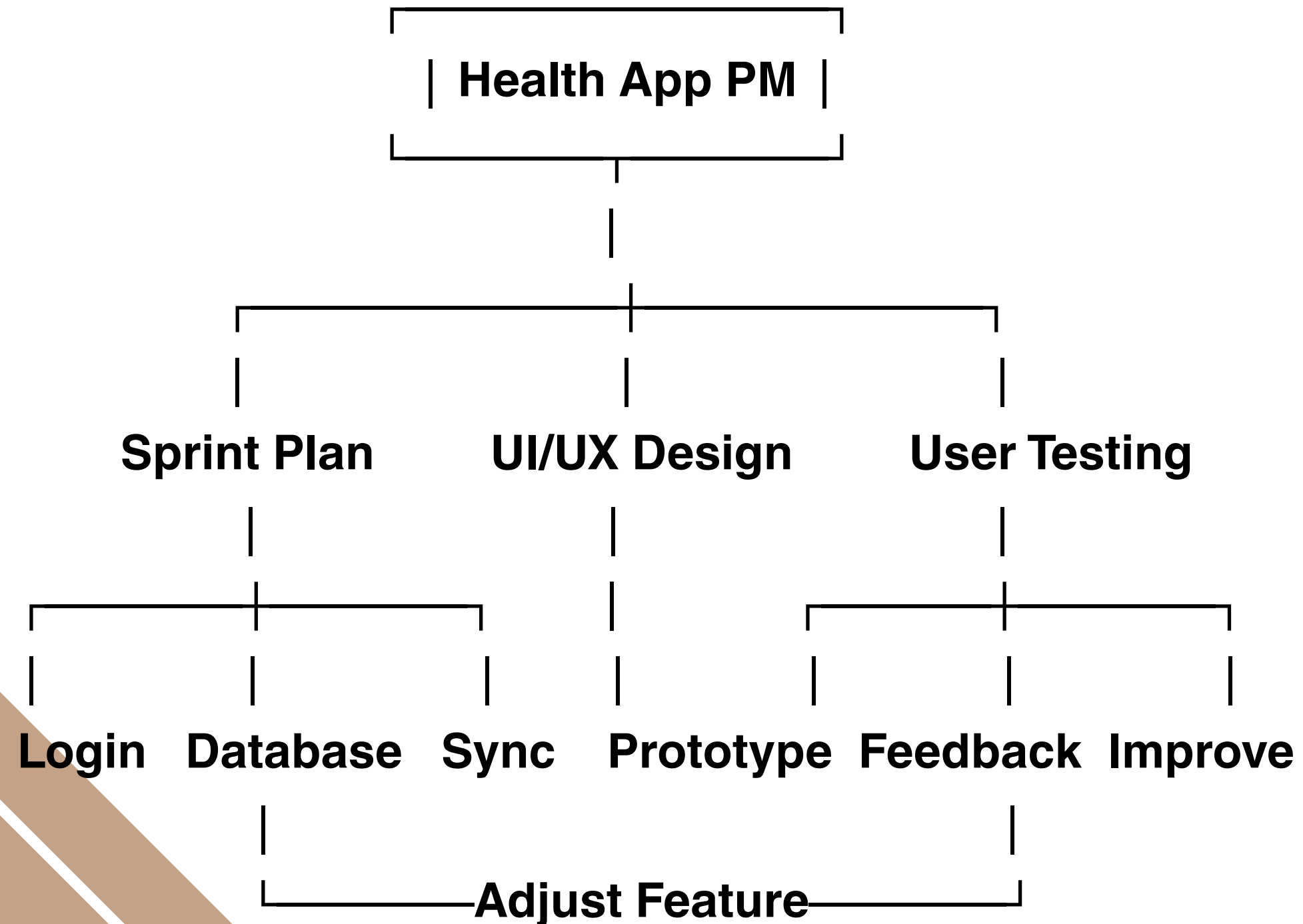
- Sprint 1: สร้าง UI ของหน้าล็อกอินและลงทะเบียน
- Sprint 2: เชื่อมต่อระบบเก็บข้อมูลผู้ใช้และฐานข้อมูล
- Sprint 3: ทดสอบการซิงค์กับอุปกรณ์สมาร์ทวอทช์
- Sprint 4: รับ Feedback จากผู้ใช้กลุ่มทดลอง (Beta Tester) และปรับปรุง UX/UI
- Sprint 5: เพิ่มระบบแจ้งเตือนและ Gamification เพื่อเพิ่มการใช้งาน

โครงการแบบนี้มักมีการเปลี่ยนแปลงฟีเจอร์ตามพฤติกรรมผู้ใช้ เช่น เพิ่มโหมด Dark Mode หรือฟีเจอร์ติดตามอัตราการเต้นหัวใจตามคำแนะนำหลังทดสอบ ทำให้ Agile เหมาะกับลักษณะงานที่ต้องพัฒนาเป็นระยะพร้อมกับการรับฟีดแบ็กระหว่างทาง



# 4. ลักษณะเฉพาะของโครงการด้านเทคโนโลยี นวัตกรรม UX/UI และสื่อดิจิทัล

## ตัวอย่างที่ 1: Mindmap



## 4. ลักษณะเฉพาะของโครงการด้านเทคโนโลยี นวัตกรรม UX/UI และสื่อดิจิทัล



### ตัวอย่างที่ 2:

โครงการออกแบบและปรับปรุง UX/UI สำหรับเว็บไซต์ E-Commerce

ทีม UX/UI Designer และ Developer ทำงานร่วมกับฝ่ายการตลาดและผู้ใช้งานจริงเพื่อปรับปรุงประสบการณ์ช้อปปิ้งออนไลน์ให้ดีขึ้น เช่น เพิ่มความเร็วการเลือกสินค้า ลดขั้นตอนการชำระเงิน

Sprint example:

Sprintงานที่ดำเนินการ

Sprint 1 : วิเคราะห์พฤติกรรมผู้ใช้ (User Research) และสร้าง Wireframe

Sprint 2 : สร้าง Prototype และทำ Usability Testing

Sprint 3 : ปรับ UI และทำ A/B Testing (เช่นปุ่มสีเขียว vs สีส้ม)

Sprint 4 : พัฒนา Frontend + Backend

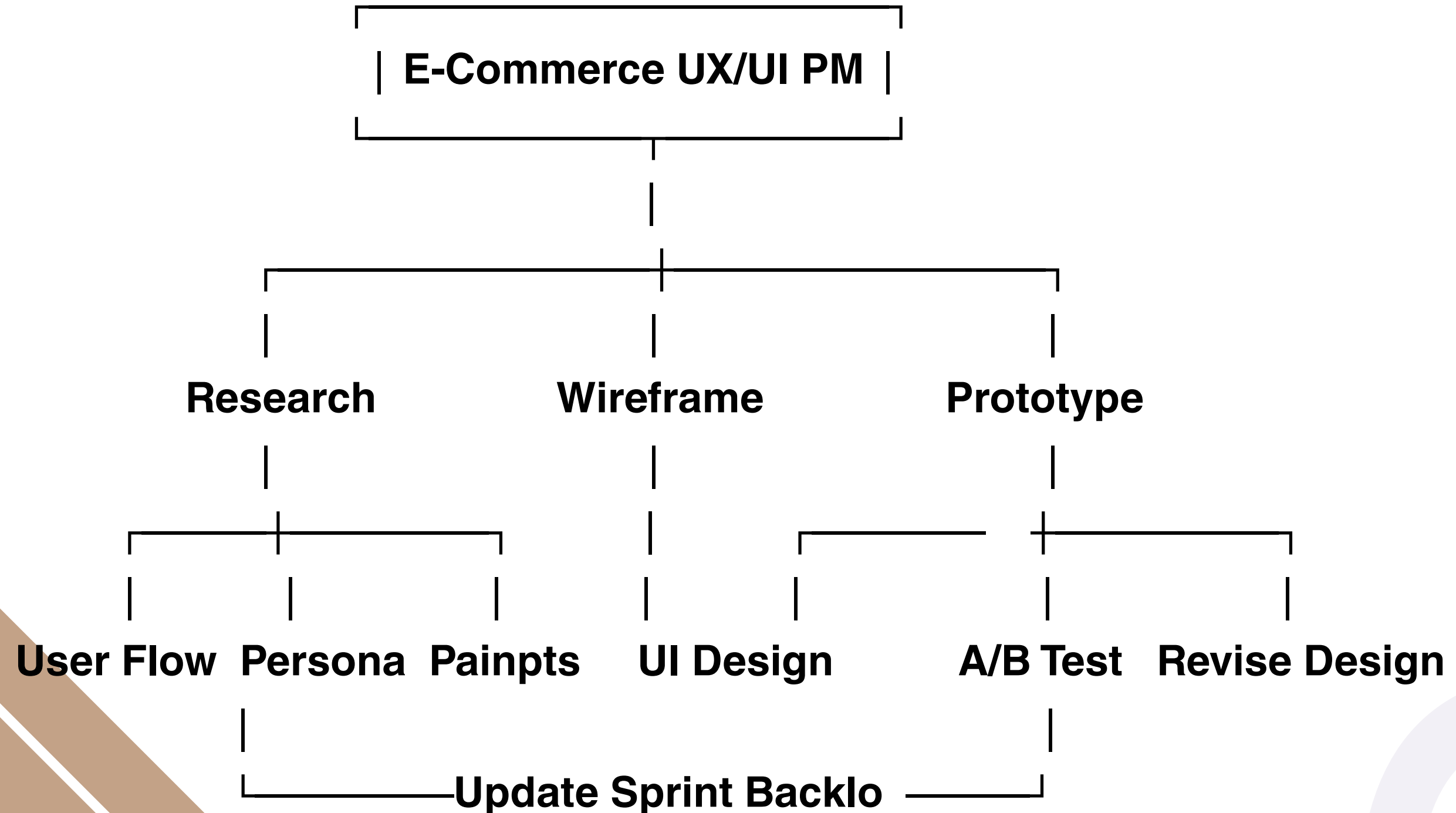
Sprint 5 : เปิดใช้งานและเก็บข้อมูลลูกค้าเพื่อพัฒนา Sprint ต่อไป

ผลลัพธ์มักเป็นการเพิ่ม Conversion Rate หรืออัตราการสั่งซื้อ



# 4. ลักษณะเฉพาะของโครงการด้านเทคโนโลยี นวัตกรรม UX/UI และสื่อดิจิทัล

## ตัวอย่างที่ 2: Mindmap



## 4. ลักษณะเฉพาะของโครงการด้านเทคโนโลยี นวัตกรรม UX/UI และสื่อดิจิทัล



### ตัวอย่างที่ 3:

การพัฒนาระบบเรียนออนไลน์ (Learning Management System – LMS)

มหาวิทยาลัยหรือบริษัทพัฒนาระบบ LMS ใช้ Agile เพื่อทดลองความเหมาะสมของฟีเจอร์ เช่น การส่งงาน การสอบออนไลน์ ระบบติดตามความคืบหน้าของผู้เรียน

ตัวอย่างฟีเจอร์ที่พัฒนาเป็นรอบ:

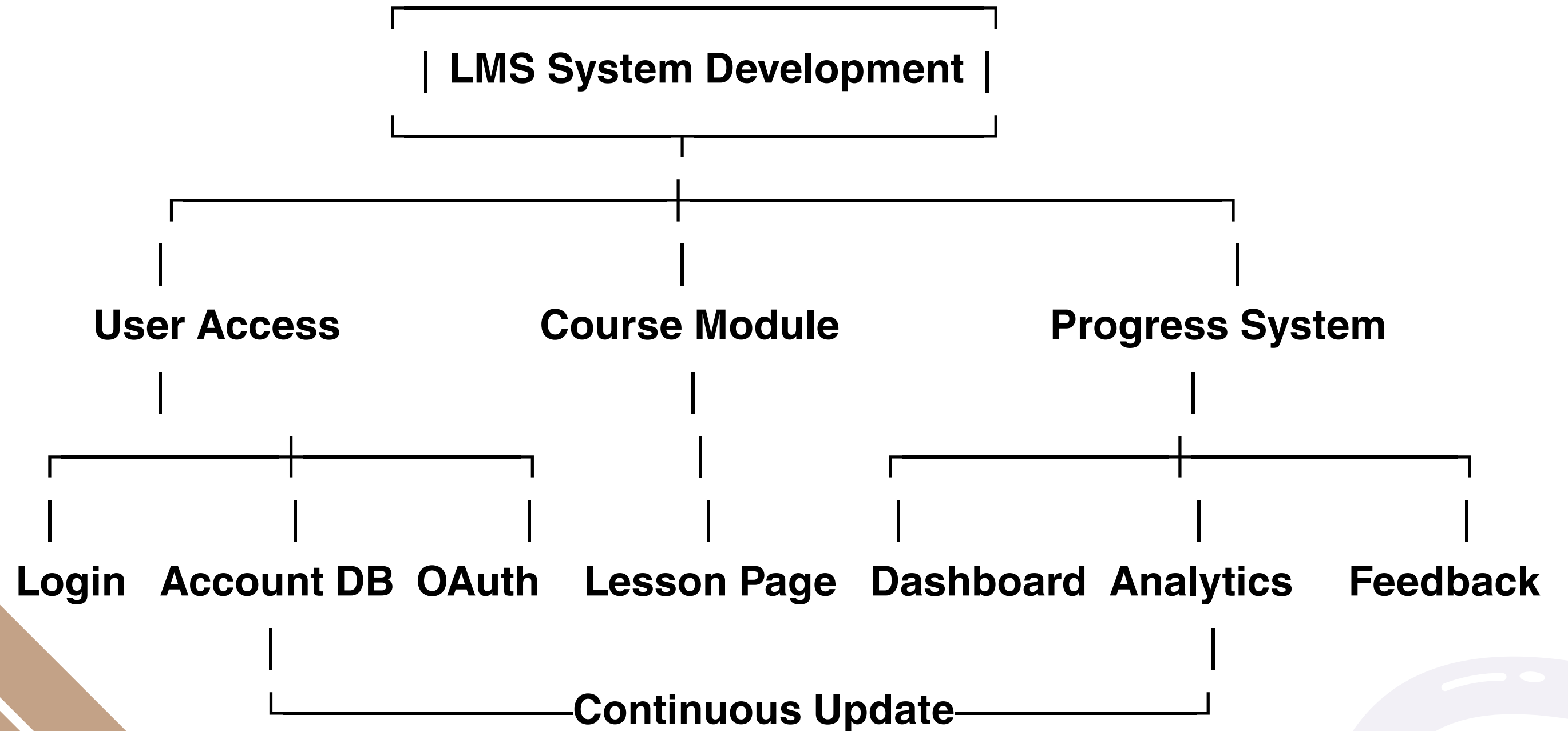
- ระบบ Login และเชื่อมต่อ Google / Microsoft Account
- ระบบห้องเรียนออนไลน์
- ระบบติดตามความก้าวหน้าของนักศึกษา
- ระบบ Feedback อัตโนมัติ
- ระบบแชท/กระดานสนทนาในชั้นเรียน

การเก็บฟีดแบ็กจากอาจารย์และผู้เรียนทุก Sprint ทำให้โครงการสามารถพัฒนาได้ตรงตามการใช้งานจริงและลดความผิดพลาดภายหลังระบบเปิดใช้



# 4. ลักษณะเฉพาะของโครงการด้านเทคโนโลยี นวัตกรรม UX/UI และสื่อดิจิทัล

## ตัวอย่างที่ 3: Mindmap



## 4. ลักษณะเฉพาะของโครงการด้านเทคโนโลยี นวัตกรรม UX/UI และสื่อดิจิทัล



### ตัวอย่างที่ 4:

โครงการพัฒนาเกม (Game Development Project)

บริษัทเกมมักใช้ Scrum เพราะเกมต้องผ่านหลายรอบของการทดสอบ เช่น ความบันเทิง ความสมดุลของการเล่น กราฟิกและเสียง

ตัวอย่าง Sprint:

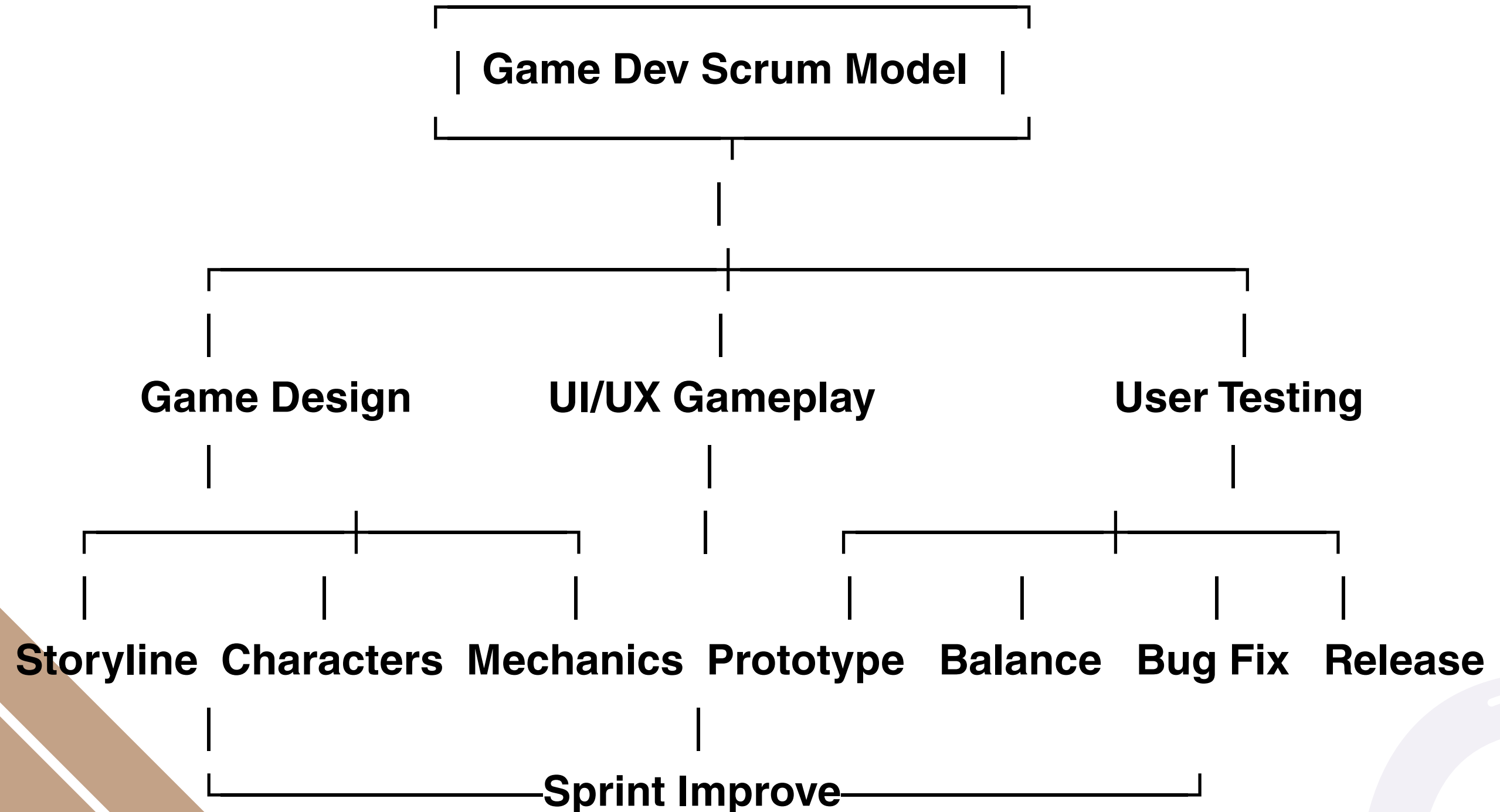
- Sprint : UI สำหรับหน้าตัวละคร
- Sprint : ระบบควบคุมเกม (Game Control System)
- Sprint : ทดสอบ Gameplay กับกลุ่มทดลอง
- Sprint : ปรับความยากและการให้รางวัลในเกม (Game Balancing)

การใช้ Agile ทำให้เกมสามารถปรับให้เข้ากับความต้องการผู้เล่นก่อนเปิดตัวอย่างเป็นทางการ



# 4. ลักษณะเฉพาะของโครงการด้านเทคโนโลยี นวัตกรรม UX/UI และสื่อดิจิทัล

## ตัวอย่างที่ 4: Mindmap



# ASSIGNMENT.1



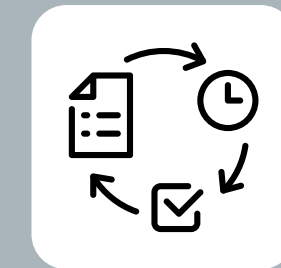
**ให้ นศ หาข้อมูลของโครงการที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ และนวัตกรรมดิจิทัล มาคนละ 1 โครงการ พร้อมทั้งรายละเอียดของโครงการนั้น ๆ รวมถึง Mindmap ในการดำเนินโครงการด้วย**

**สิ่งที่ต้องการ :ทำข้อมูลใน word แล้วแปลงเป็น PDF**

**ส่งงาน :Google Classroom 13 ธันวาคม 2568**



# THANK YOU SO MUCH!



Delivering Success  
Through Structure  
and Strategy