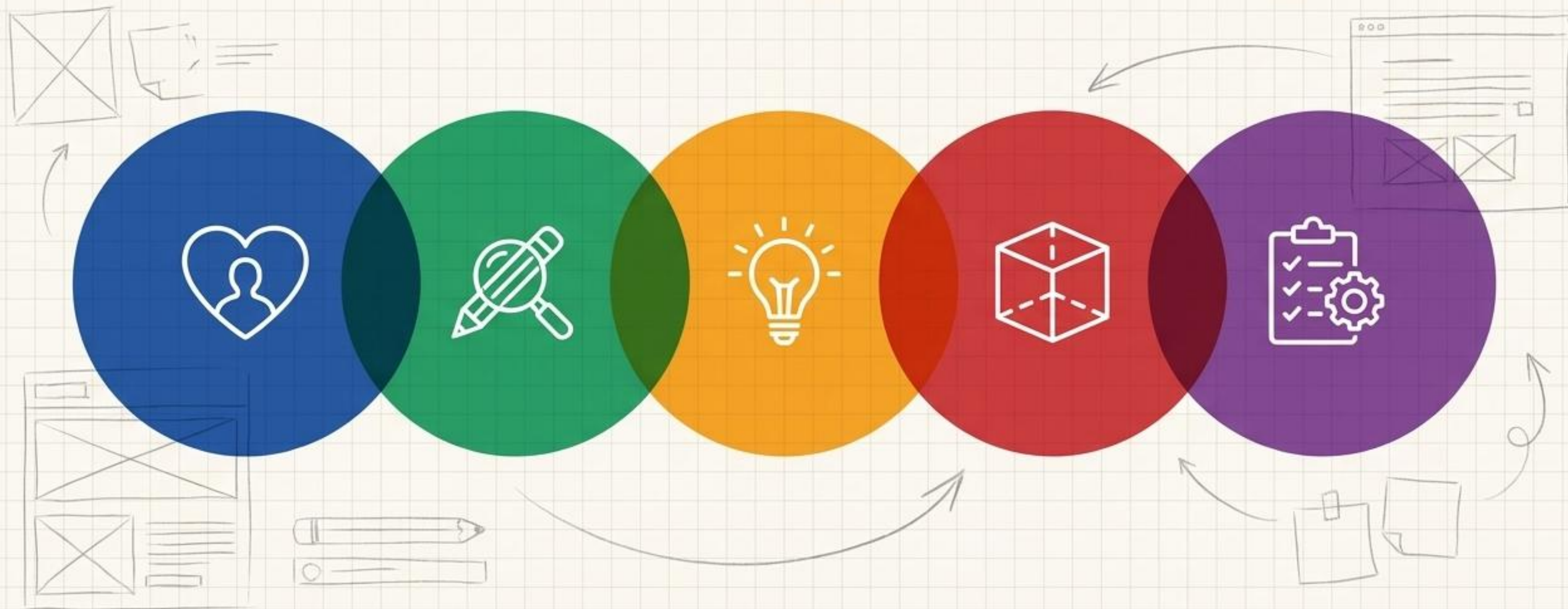
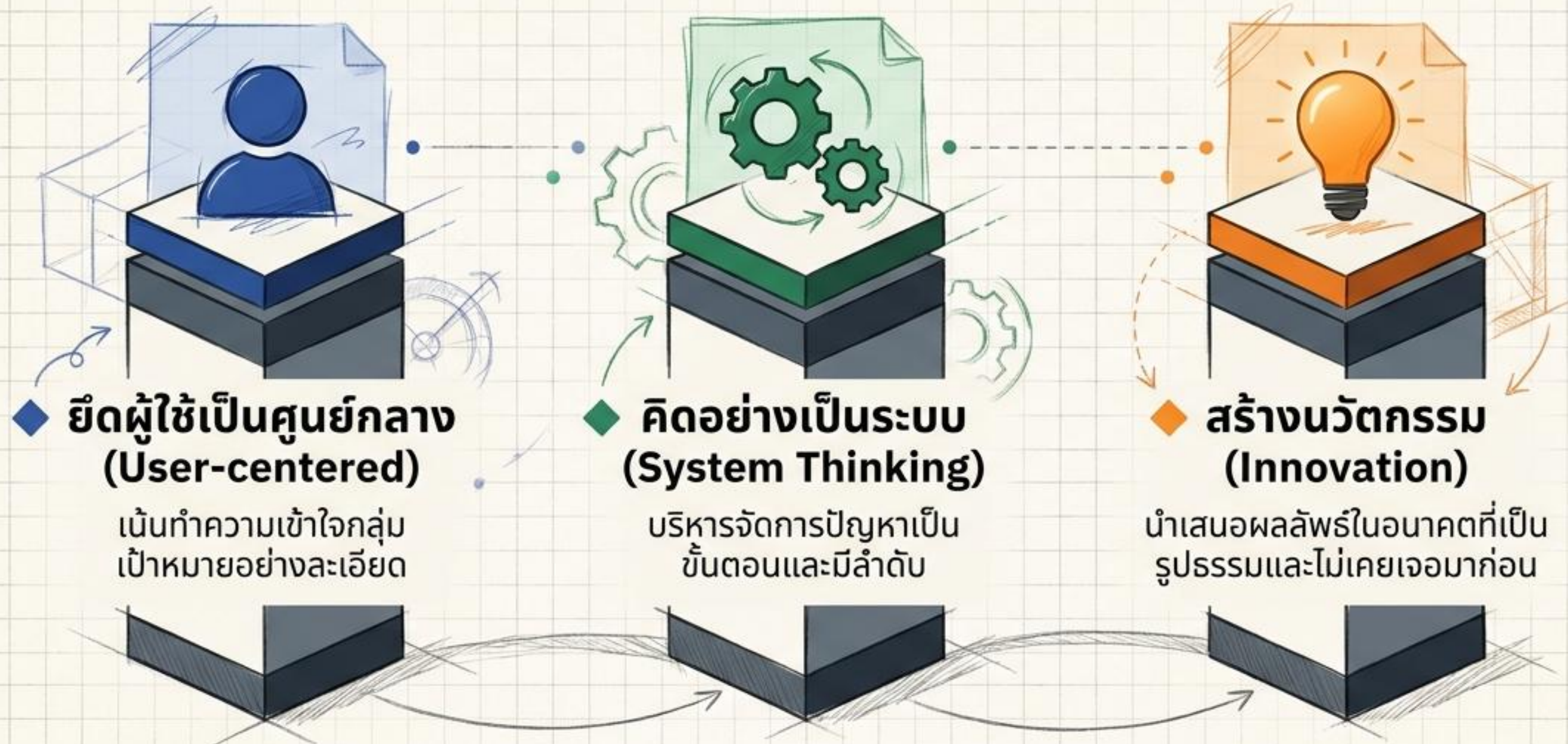


กระบวนการคิดเชิงออกแบบ: ถอดรหัส Design Thinking

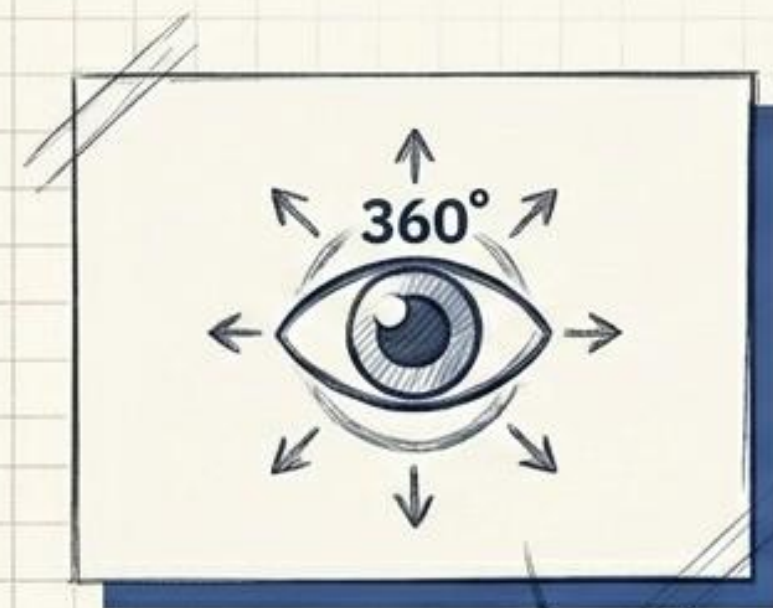


ปรับมุมมอง: Design Thinking คืออะไร?

กระบวนการคิดเพื่อแก้ไขปัญหาลูกจุด และพัฒนาแนวคิดใหม่ๆ เพื่อหาวิถีทางที่ดีที่สุด

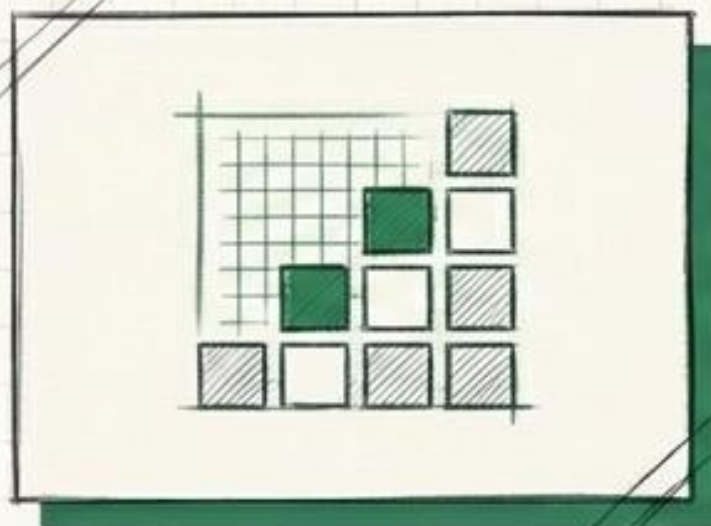


ทำไมต้องใช้ Design Thinking?



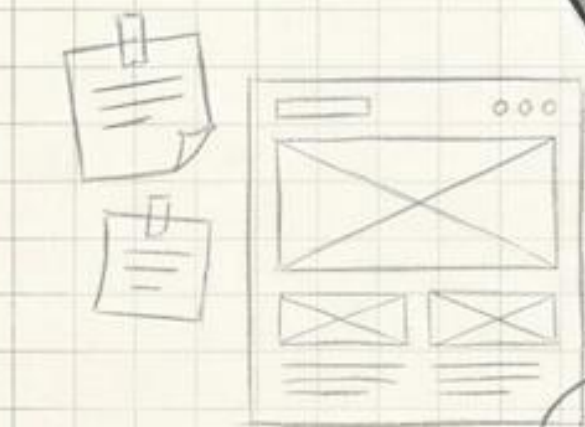
มองเห็นปัญหารอบทิศทาง

(ช่วยให้เห็นปัญหาตลอดจนโจทย์ของการทำงานต่างๆ ได้รอบคอบขึ้น)

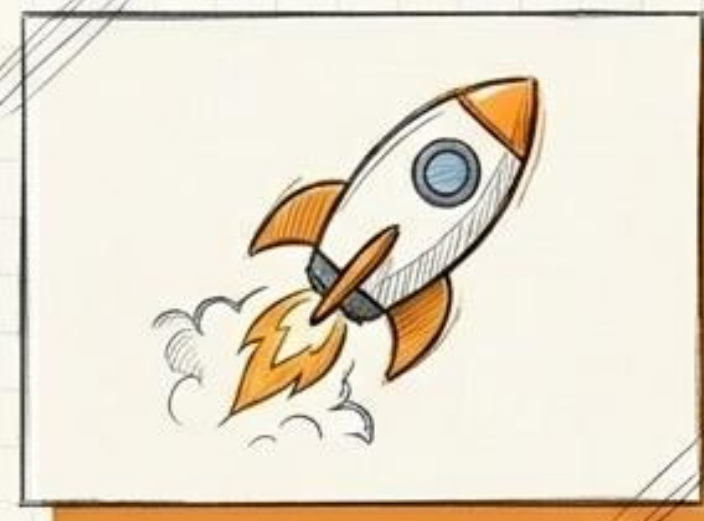


สร้างระบบการจัดการ

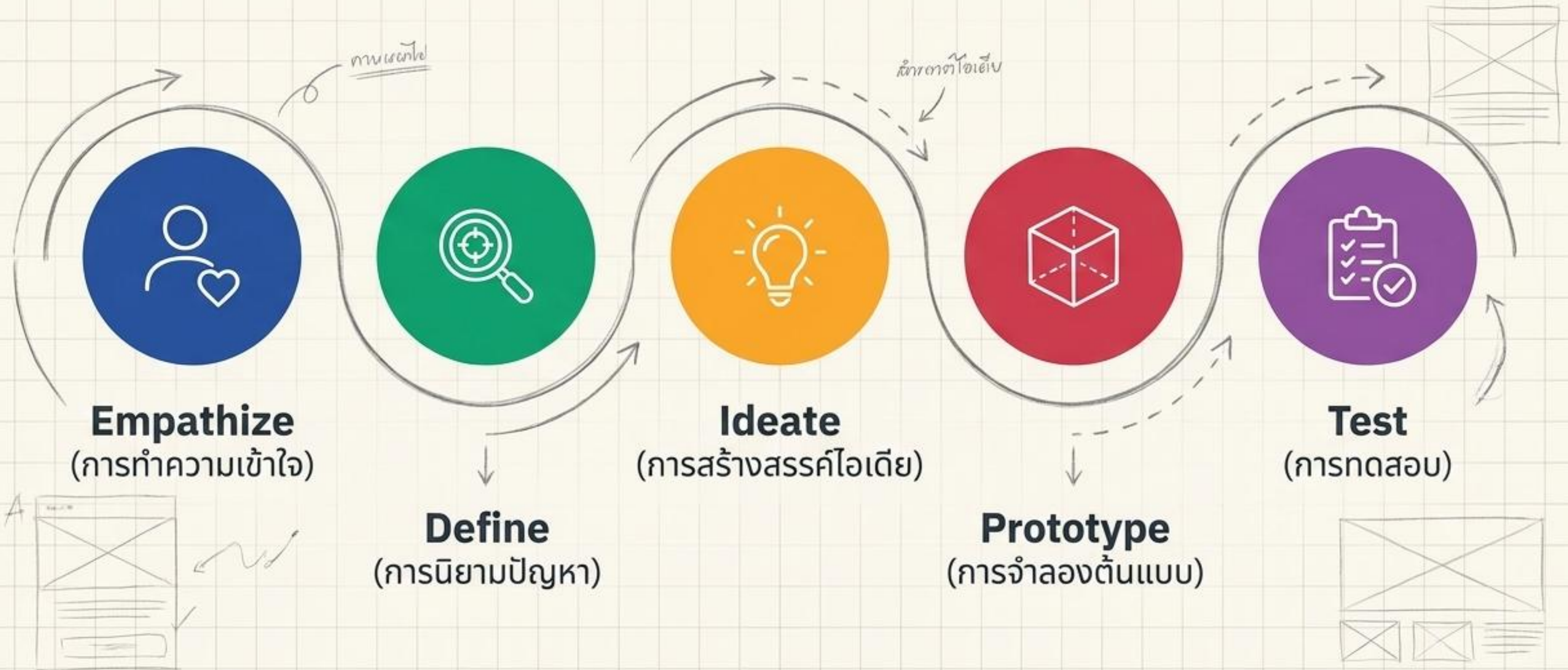
(ฝึกให้มีการคิดอย่างเป็นระบบ
ไม่ว่าจะนำไปใช้กับการปฏิบัติงานใดก็ตาม)



ค้นพบวิธีการใหม่ๆ
(มองเห็นวิธีการสร้างสรรค์สิ่งใหม่
วิธีการสรรค์สิ่งใหม่ ตอบโจทย์ผู้บริโภคได้อย่างแท้จริง)



5 ขั้นตอนสำคัญของการคิดเชิงออกแบบ



1. Empathize: เข้าใจปัญหาอย่างลึกซึ้ง

ทำความเข้าใจกับปัญหาและผู้ใช้กลุ่มเป้าหมายในทุกมุมมองก่อนเริ่มต้นแก้ไข

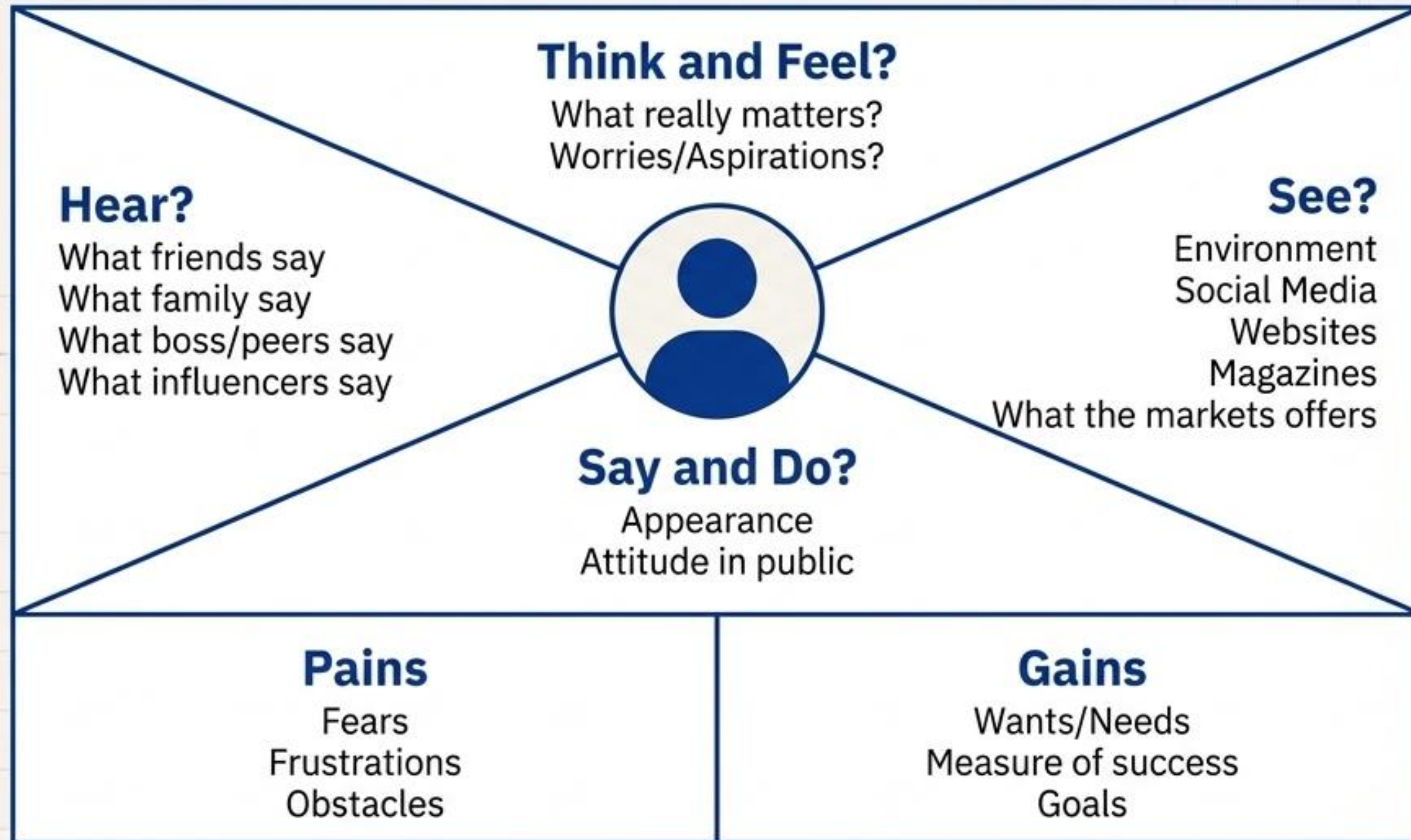
เริ่มด้วยการตั้งคำถาม สร้างสมมติฐาน เพื่อกระตุ้นความคิด

การเข้าใจอย่างลึกซึ้งนำไปสู่การแก้ปัญหาที่ตรงประเด็นและได้ผลลัพธ์ยอดเยี่ยม



เครื่องมือปฏิบัติการ: Empathy Mapping

เฟรมเวิร์กเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่มีประโยชน์และครอบคลุมที่สุดจากมุมมองของผู้ใช้งานจริง

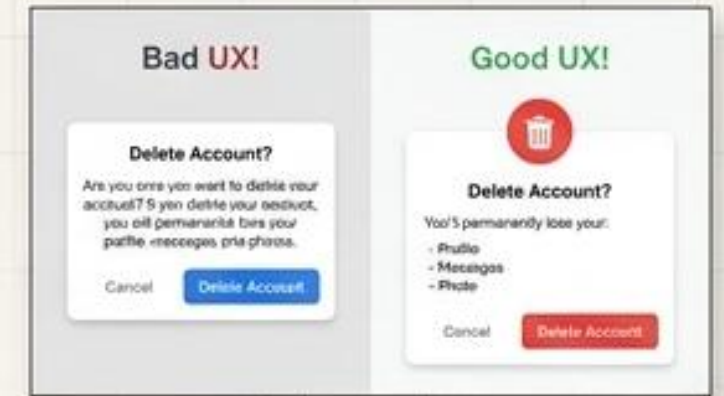


2. Define: กำหนดปัญหาให้ชัดเจน

- ◆ นำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์เพื่อคัดกรอง “ปัญหาที่แท้จริง”
- ◆ บ่งชี้ให้ชัดเจนว่าเป็นปัญหาอะไร ประเภทไหน เพื่อให้เข้าใจลักษณะของปัญหาเพียงประเด็นเดียว
- ◆ สร้างแก่นยึดในการแก้ไขปัญหอย่างมีทิศทาง



เกร็ดความรู้: บริบทของการออกแบบ (UX vs UI)



UX (User Experience)

ออกแบบเพื่อแก้ปัญหของผู้ใช้งาน

ใช้ข้อมูลเป็นจุดเริ่มต้น

ทำให้พึงพอใจจากประสบการณ์ใช้งาน

เน้นฟังก์ชันการใช้งานที่ครอบคลุม

UI (User Interface)

ออกแบบเพื่อสร้างความประทับใจแรก

ใช้ความคิดสร้างสรรค์

ทำให้พึงพอใจจากความสวยงาม

เน้นความสวยงามให้แพลตฟอร์ม

3. Ideate: ระดมสมองไร้ขีดจำกัด



กฎเหล็ก 4 ข้อของการระดมสมอง

1 Don't Evaluate
(งดการประเมินหรือตัดสินไอเดีย)

2 Quantity Needed
(เน้นปริมาณมากกว่าความสมบูรณ์แบบ)

3 Keep Building
(ต่อยอดจากไอเดียของผู้อื่น)

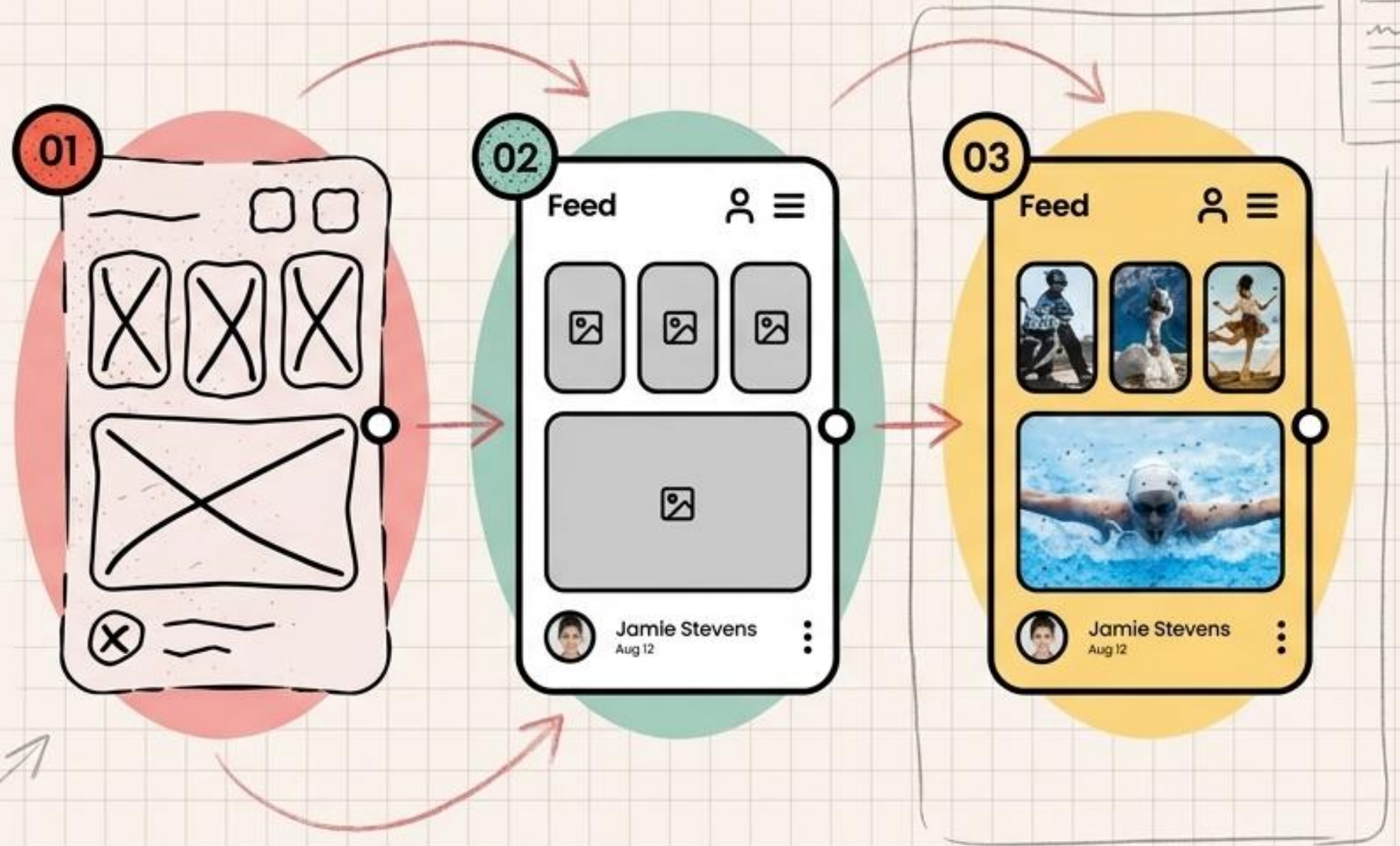
4 Wild Ideas Wanted
(สนับสนุนความคิดนอกกรอบสุดขีด)



There are no other rules!

4. Prototype: สร้างต้นแบบเพื่อทดสอบ

- ลงมือปฏิบัติหรือทดลองทำจริงตามแนวทางที่ได้เลือกไว้
- การจำลองสามารถทำได้หลายวิธี: การทำ Mockup, การร่างภาพ, การวาด, หรือการสร้างสถานการณ์จำลอง
- เป้าหมายคือการสร้างต้นแบบเพื่อทดสอบก่อนที่จะนำไปผลิตจริง

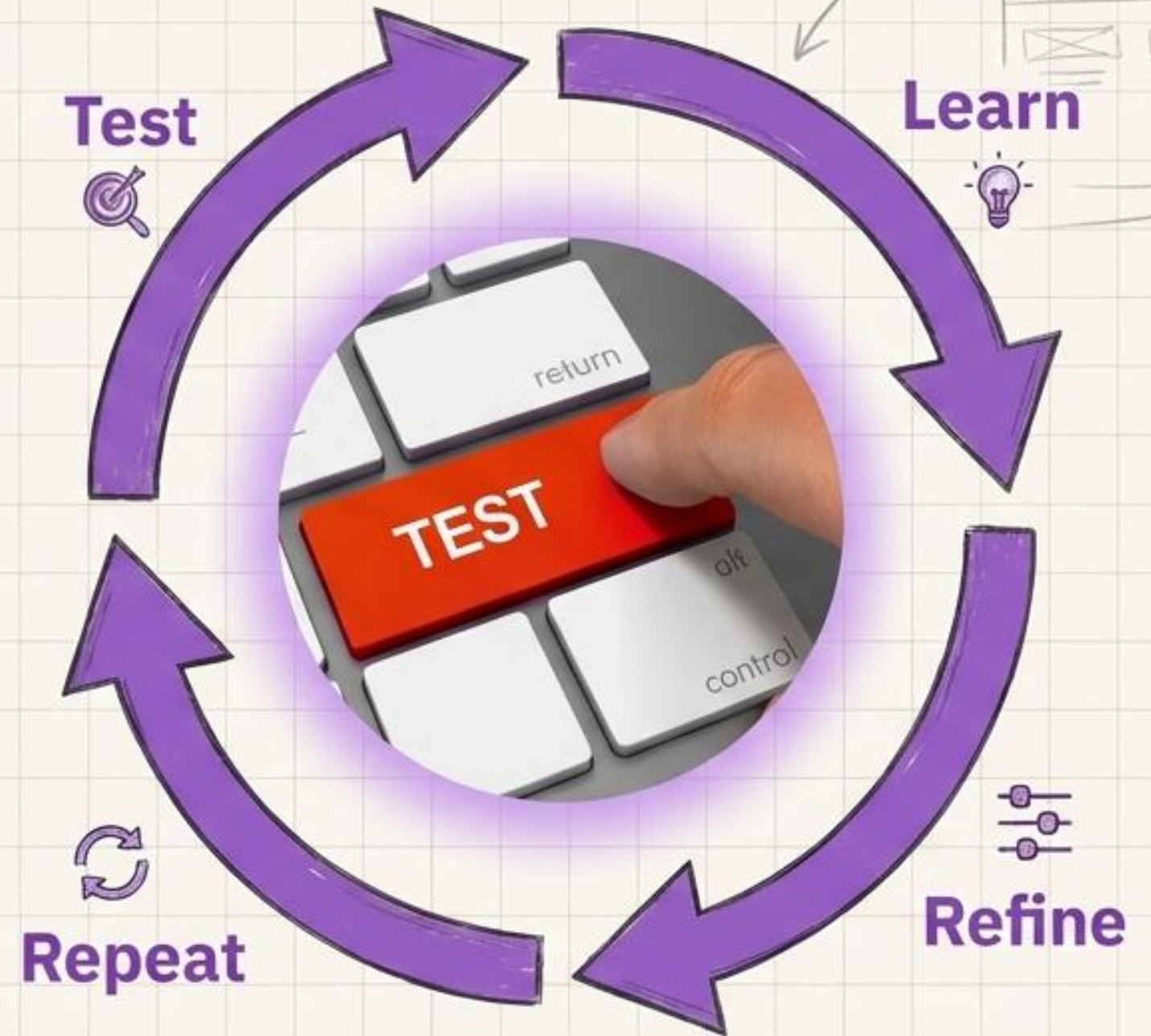


5. Test: ทดสอบและพัฒนา

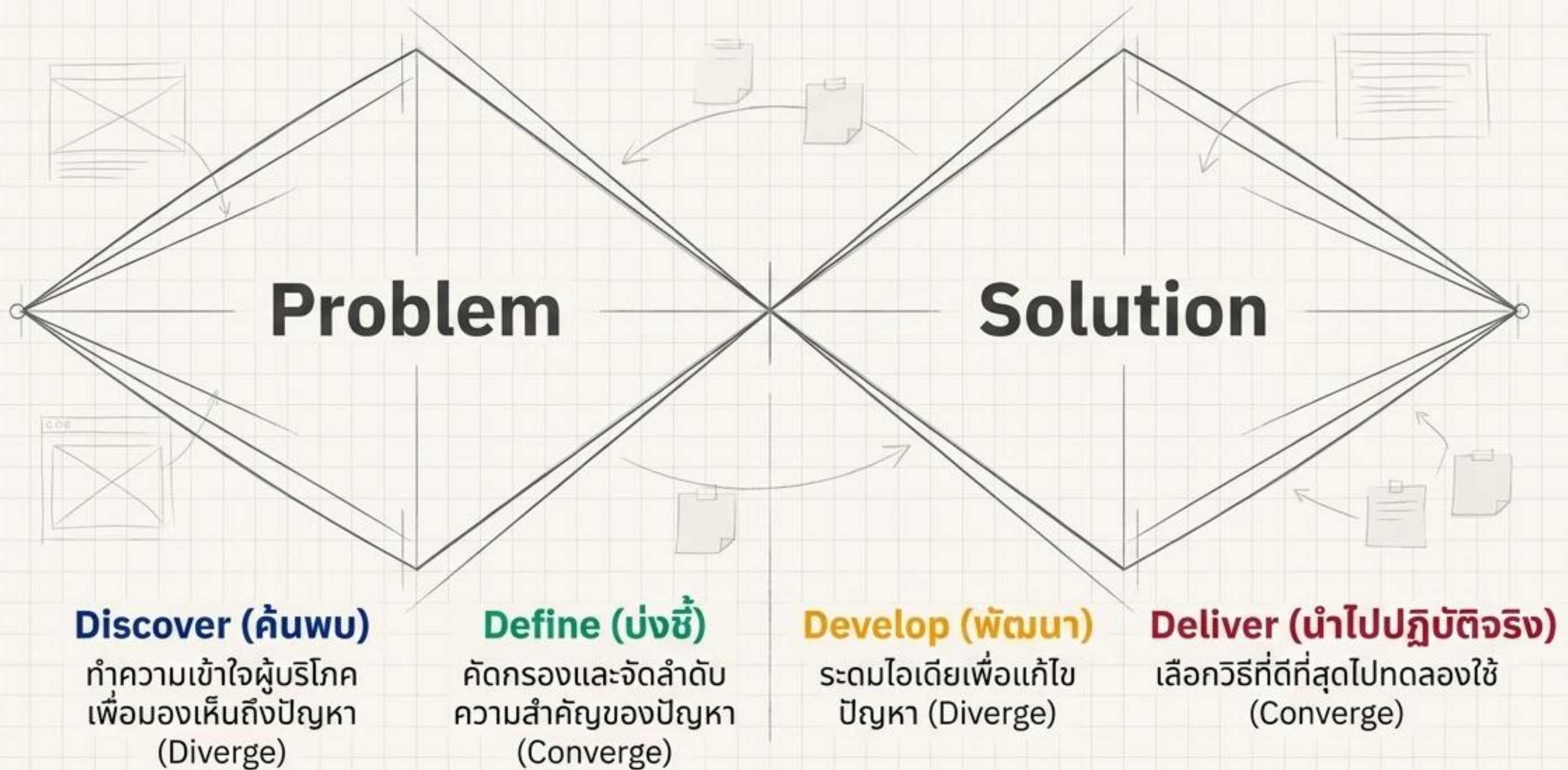
ทดลองนำต้นแบบมาปฏิบัติจริงเพื่อ
ประเมินผลและวัดประสิทธิภาพ

นำเอาปัญหา หรือข้อดี-ข้อเสียที่
เกิดขึ้นมาปรับปรุงแก้ไข

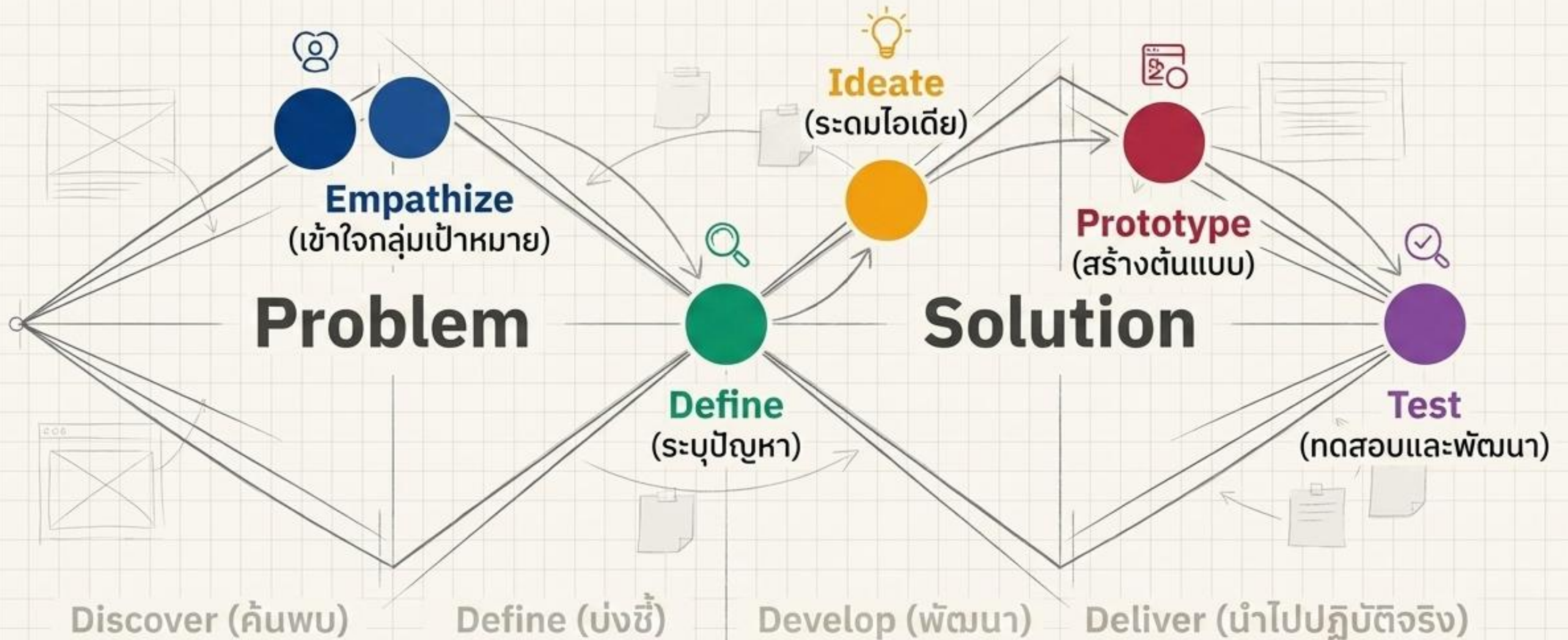
Design Thinking ไม่ใช่เส้นตรง
แต่เป็นวงจรที่วนกลับไปพัฒนาได้เสมอ



มุมมองเชิงโครงสร้าง: โมเดลเพชรคู่ (Double Diamond)



จุดเชื่อมโยง: ผลงาน 2 แนวคิดสู่การลงมือทำ



ไม่ว่าจะใช้โมเดล 5 ขั้นตอน หรือ 4Ds แก่นแท้ของ Design Thinking คือการสร้างระบบความคิดที่ยืดหยุ่น เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมที่ตอบโจทย์ผู้คนอย่างแท้จริง