

Design Thinking for Innovation Development

ดร.วีรินยาอร เหลืองบริบูรณ์

DESIGN THINKING FOR INNOVATION DEVELOPMENT

Course ID	Course Name	Time
	Design Thinking for Innovation Development	1 วัน

หลักการและเหตุผล

Design Thinking คือ กระบวนการคิดที่ใช้การทำความเข้าใจในปัญหาต่าง ๆ อย่างลึกซึ้ง โดยเอาผู้ใช้เป็นศูนย์กลางและ นำเอาความคิดสร้างสรรค์และ มุมมองจากคนหลาย ๆ สายมาสร้าง ไอเดีย แนวทางการแก้ไข และนำเอาแนวทางต่าง ๆ มาทดสอบและพัฒนา เพื่อให้ได้แนวทางหรือนวัตกรรมที่ตอบโจทย์กับผู้ใช้งานและสถานการณ์นั้น ๆ และใน Google Venture ได้นำกระบวนการนี้ มาพัฒนาโดยทำให้เราหาวิธีแก้ปัญหาที่เราสงสัยได้อย่างเป็นระบบและรวดเร็ว โดยใช้เวลาเพียง 5 วันในการทำ โดยเน้นการลงมือใน 3 แก่น คือ เข้าใจสิ่งที่กำลังจะทำ และตั้งสมมติฐาน การออก ไอเดียเพื่อทำแบบจำลอง (Prototype) และเอาไปทดสอบกับคนที่เป็กลุ่มเป้าหมายของเราจริง ๆ

Workshop นี้ จึงเป็นการออกแบบเพื่อให้เกิดการเรียนรู้การปฏิบัติจริงโดยย่อการ ดำเนินงานใน 5 วันเพื่อให้เข้าใจแก่นการดำเนินงาน และได้สัมผัสกระบวนการออกแบบเพื่อพัฒนา ผลิตภัณฑ์ บริการ หรือการทำงานขององค์กรจริง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมเข้าใจแก่นหลักของกระบวนการ Design Thinking และ Easy Innovation
2. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมเข้าใจวิธีการ และสามารถวิเคราะห์ลูกค้าอย่างลึกซึ้ง และคัดเลือก เรื่องราวของลูกค้าเพื่อออกแบบการสนองตอบความต้องการที่แท้จริงได้
3. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถเสนอไอเดียสร้างสรรค์ พร้อมทำต้นแบบทดสอบอย่างง่ายได้

หัวข้อการบรรยาย

ส่วนที่ 1: แก่นหลักของ Design Thinking & Easy Innovation

- 2 แนวคิด 3 ทักษะ 4 วิชา เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการออกแบบ
- หลักการของ Design Thinking
 - Empathize
 - Define
 - Ideate
 - Prototype
 - Test
- 3 คุณลักษณะของ Design Thinking ที่ดี
- 3 ประโยคทองของการใช้เครื่องมือ Design Thinking

ส่วนที่ 2: Empathy & Define

- ความหมายและความสำคัญของการทำ Empathy
- Tip & Tool เช่น Empathy Map Canvas / Interview & Focus Group / Deep Listening
- ความหมายและความสำคัญของการ Define
- Tip & Tool เช่น Concept Map Canvas / Customer Journey / How Might We Technique

ส่วนที่ 3: Ideate & Prototype

- ความหมายและความสำคัญของการทำ Ideate
- Tip & Tool เช่น Braindrum Technique / Value Proposition Design / COCD Box
- ความหมายและความสำคัญของการ Prototype
- Tip & Tool เช่น Rapid Prototype / Mockups / Storyboards / Draft Blueprint

ส่วนที่ 4: Test

- ความหมายและความสำคัญของการทำ Test
- Tip & Tool เช่น Project Model Canvas / Scenario / Role Play / I Like ... I Wish

กิจกรรมและ Workshop สำหรับการฝึกอบรม

Workshop	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
Workshop 1 : Empathy & Define	<ul style="list-style-type: none"> ทักษะการวิเคราะห์ลูกค้าอย่างลึกซึ้ง และคัดเลือกเรื่องราวของลูกค้าเพื่อออกแบบการสนองตอบความต้องการที่แท้จริง
Workshop 2 : Ideate & Prototype	<ul style="list-style-type: none"> ทักษะการเสนอไอเดียสร้างสรรค์ และการทำต้นแบบทดสอบอย่างง่าย
Workshop 3 : Test	<ul style="list-style-type: none"> ทักษะการเก็บข้อมูลเพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ การบริการ หรือการทำงานให้ได้ผล

กลุ่มเป้าหมาย

1. พนักงานทุกหน่วยงาน
2. หัวหน้างานทุกหน่วยงาน / ระดับ
3. ผู้บริหารทุกระดับ

รูปแบบการฝึกอบรม

- ระยะเวลารวม 1 วัน (6 ชั่วโมง)
- บรรยาย 30% และกิจกรรม Workshops 70%

ผลที่ได้รับจากการฝึกอบรม

พัฒนา	แก้ปัญหา
<ul style="list-style-type: none"> • กระบวนการออกแบบแนวคิด เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ บริการ หรือการทำงานให้ดีขึ้นได้อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ • การนำเสนอแนวคิดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ บริการ หรือการทำงานที่สามารถช่วยแก้ปัญหา หรือตอบสนองความต้องการที่แท้จริงของลูกค้าได้ 	<ul style="list-style-type: none"> • การเสนอไอเดียในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ บริการ หรือการทำงานที่ไม่คุ้มค่าต่อการลงทุน เพราะไม่สามารถดำเนินการได้จริง ไม่ช่วยแก้ปัญหาของลูกค้าได้อย่างตรงจุด หรือไม่ตอบสนองความต้องการที่แท้จริงของลูกค้า

กำหนดการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ
หลักสูตร Design Thinking for Innovation Development

เวลา	รายละเอียดกิจกรรมของหลักสูตร
9.00 น.	<p>ส่วนที่ 1: แกนหลักของ Design Thinking & Easy Innovation</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 2 แนวคิด 3 ทักษะ 4 วิชา เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการออกแบบ ● หลักการของ Design Thinking ● 3 คุณลักษณะของ Design Thinking ที่ดี ● 3 ประโยคทองของการใช้เครื่องมือ Design Thinking
10.30 น.	พักเบรก 15 นาที
10.45 น.	<p>ส่วนที่ 2: Empathy & Define</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ความหมายและความสำคัญของการทำ Empathy ● Tip & Tool เช่น Empathy Map Canvas / Interview & Focus Group / Deep Listening ● ความหมายและความสำคัญของการ Define ● Tip & Tool เช่น Concept Map Canvas / Customer Journey / How Might We Technique <p>Workshop 1 : Empathy & Define</p>
12.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
13.00 น.	<p>ส่วนที่ 3: Ideate & Prototype</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ความหมายและความสำคัญของการทำ Ideate ● Tip & Tool เช่น Braindrum Technique / Value Proposition Design / COCD Box ● ความหมายและความสำคัญของการ Prototype ● Tip & Tool เช่น Rapid Prototype / Mockups / Storyboards / Draft Blueprint <p>Workshop 2 : Ideate & Prototype</p>
14.30 น.	พักเบรก 15 นาที
14.45 น.	<p>ส่วนที่ 4: Test</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ความหมายและความสำคัญของการทำ Test ● Tip & Tool เช่น Project Model Canvas / Scenario / Role Play / I Like ... I Wish <p>Workshop 3 : Test</p>
16.00 น.	ถาม - ตอบ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น / ปิดการอบรม