

Design Thinking With Unicathon

ดร.นิพัทธ์ ชัยวรมุขกุล

Course ID	Course Name	Time
	Design Thinking with Unicathon	1 วัน

หลักการและเหตุผล

หากต้องการสนับสนุนให้บุคลากรในองค์กรมีทัศนคติที่ดีในการเสนอแนะวิธีการปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้นอยู่เสมอได้นั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่องค์กรจะต้องเริ่มต้นจากการสร้างพื้นที่แห่งการเปิดรับ กระตุ้นให้พร้อมเรียนรู้ และสร้างโอกาสให้ได้ทดลองสิ่งใหม่อย่างเป็นอิสระ

หลักการคิดแบบ Design Thinking จึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะช่วยให้องค์กรสร้างการเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นได้ ด้วยการเปลี่ยนความคิดและไอเดียเป็นโครงการ เปลี่ยนขั้นตอนการทำงานที่ไม่สร้างประโยชน์ ให้เป็นเป็นขั้นตอนที่สนับสนุนเป้าหมาย จนเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานให้เร็วขึ้น ง่ายขึ้น หรือได้ผลเพิ่มมากขึ้น

หลักสูตรนี้จึงได้ถูกพัฒนาขึ้น เพื่อพัฒนาผู้เข้าอบรมให้เข้าใจกระบวนการ 5 ขั้นตอนของการคิดและพัฒนาแบบ Design Thinking พร้อมฝึกทักษะผ่านการเสนอความคิด และทดลองไอเดียให้เห็นผลจริงทั้งต่อตน และต่อองค์กร ภายใต้รูปแบบการเรียนรู้ที่ออกแบบกระบวนการให้ได้สัมผัสทั้งประสบการณ์จริง สอดแทรกความสนุกสนาน กระตุ้นความคิด และปลุกความท้าทายไว้ด้วยกัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนากระบวนการทำงานต่าง ๆ ด้วยมุมมองที่เข้าใจลูกค้า
2. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมเข้าใจกระบวนการออกแบบวิธีพัฒนาบริการ / การทำงานตามหลัก Design Thinking
3. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถวิเคราะห์และทำความเข้าใจลูกค้า และออกแบบแนวทางพัฒนาบริการ / กระบวนการทำงานที่ตอบสนองความต้องการที่แท้จริงของลูกค้าได้

หัวข้อการบรรยาย

ส่วนที่ 1: HACK YOUR BUSINESS เกมพัฒนาธุรกิจแบบก้าวกระโดด

- Design Thinking with LOVE แนวคิดเชิงออกแบบ ด้วยหัวใจ
- 5 ขั้นตอน Design Thinking

ส่วนที่ 2: Collect การเลือก

- Collect = Know + Build
- รู้จักลูกค้า งาน คนในทีม และคุณค่าของงานที่ทำอยู่
- เครื่องมือ : Value Stream Mapping Process Analytic for Development

ส่วนที่ 3: Cleanse การล้าง

- การค้นหาปัญหา และ ความประทับใจ
- เครื่องมือ : Empathy Map
- Define : การระบุประเด็นที่อยากจะพัฒนาต่อ

ส่วนที่ 3: Chop ทำให้ละเอียด

- Chop = Ideate + Validate
- การระดมสมองหาวิธีการแก้ปัญหา
- การพัฒนาไอเดียต่อยอดร่วมกันในทีม

ส่วนที่ 4: Cook การปรุงให้สุก

- ปรุงรสจากไอเดีย สร้างต้นแบบที่จับต้องได้จริง
- การทำ Prototype
- การรับ - ให้ Feedback จากผู้เกี่ยวข้อง

ส่วนที่ 5: Convey การลำเลียง

- ลำเลียงเนื้อหาให้เห็นประโยชน์ เข้าใจง่าย ในเวลาอันสั้น
- เครื่องมือ : 6R Pitching Model
- การให้ Appreciative Coaching & Feedback

กิจกรรมและ Workshop สำหรับการฝึกอบรม

Workshop	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
Workshop 1 : COLLECT	<ul style="list-style-type: none"> ทัศนคติในการทำความรู้จักลูกค้าให้มากขึ้น
Workshop 2 : CLEANSE (Empathy & Define)	<ul style="list-style-type: none"> ทักษะการทำความเข้าใจลูกค้า รู้ปัญหาที่แท้จริง
Workshop 3 : Chop	<ul style="list-style-type: none"> ทักษะในการระดมสมองหาวิธีแก้ปัญหา และพัฒนาโครงการ ทัศนคติในการเปิดใจรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่าง
Workshop 4 : Cook	<ul style="list-style-type: none"> ทักษะการสร้างต้นแบบที่จับต้องได้จริง
Workshop 5 : Convey (Elevator Pitching)	<ul style="list-style-type: none"> ทักษะการนำเสนอไอเดีย / โครงการ

กลุ่มเป้าหมาย

- พนักงานทุกหน่วยงาน
- หัวหน้างานทุกหน่วยงาน / ระดับ

รูปแบบการฝึกอบรม

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

ผลที่ได้รับจากการฝึกอบรม

พัฒนา	แก้ปัญหา
<ul style="list-style-type: none"> การค้นหาและออกแบบไอเดียใหม่ ๆ ในการทำงานจากมุมมองของลูกค้า การคัดเลือกเป้าหมายในการแก้ปัญหา และพัฒนาการทำงานที่เป็นประโยชน์ต่อองค์กร และทำได้จริง 	<ul style="list-style-type: none"> การนำเสนอไอเดียในการพัฒนาอย่างชัดเจน เข้าใจง่าย และเป็นประโยชน์ร่วมกัน

กำหนดการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ
หลักสูตร Design Thinking with Unicathon

เวลา	รายละเอียดกิจกรรมของหลักสูตร
9.00 น.	<p>ส่วนที่ 1: HACK YOUR BUSINESS เกมพัฒนาธุรกิจแบบก้าวกระโดด</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Design Thinking with LOVE แนวคิดเชิงออกแบบ ด้วยหัวใจ ● 5 ขั้นตอน Design Thinking <p>ส่วนที่ 2: Collect การเลือก</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Collect = Know + Build ● รู้จักลูกค้า งาน คนในทีม และคุณค่าของงานที่ทำอยู่ ● เครื่องมือ : Value Stream Mapping Process Analytic for Development <p>Workshop 1 : COLLECT</p>
10.30 น.	พักเบรก 15 นาที
10.45 น.	<p>ส่วนที่ 3: Cleanse การล้าง</p> <ul style="list-style-type: none"> ● การค้นหาปัญหา และ ความประทับใจ ● เครื่องมือ : Empathy Map ● Define : การระบุประเด็นที่อยากจะพัฒนาต่อ <p>Workshop 2 : CLEANSE (Empathy & Define)</p>
12.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
13.00 น.	<p>ส่วนที่ 3: Chop ทำให้ละเอียด</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Chop = Ideate + Validate ● การระดมสมองหาวิธีการแก้ปัญหา ● การพัฒนาไอเดียต่อยอดร่วมกันในทีม <p>Workshop 3 : Chop</p>
14.30 น.	พักเบรก 15 นาที
14.45 น.	<p>ส่วนที่ 4: Cook การปรุงให้สุก</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ปรุงรสจากไอเดีย สร้างต้นแบบที่จับต้องได้จริง ● การทำ Prototype ● การรับ - ให้ Feedback จากผู้เกี่ยวข้อง <p>Workshop 4 : Cook</p> <p>ส่วนที่ 5: Convey การลำเลียง</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ลำเลียงเนื้อหาให้เห็นประโยชน์ เข้าใจง่าย ในเวลาอันสั้น ● เครื่องมือ : 6R Pitching Model ● การให้ Appreciative Coaching & Feedback <p>Workshop 5 : Convey (Elevator Pitching)</p>
16.00 น.	ถาม - ตอบ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น / ปิดการอบรม