



บันทึกข้อความ

กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน
เลขที่รับ..... ๓๕๐๔.....
วันที่..... ๑๐ ก.ค. ๖๗.....
เวลา..... ๑๓.๑๕.....

ส่วนราชการ กลุ่มวางแผนบริหารจัดการพื้นที่ชุ่มน้ำ กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน โทร. ๒๑๘๑

ที่ กษ ๐๘๓๗.๐๕/๖๕๐

วันที่ ๑๐ กรกฎาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอส่งรายงานสรุปการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้/ประชุมเชิงปฏิบัติการ

เรียน ผู้อำนวยการกลุ่มวางแผนบริหารจัดการพื้นที่ชุ่มน้ำ

ตามที่ข้าพเจ้านางดารพร บุญเกษม ตำแหน่ง นักสำรวจดินปฏิบัติการ ได้เข้าร่วมอบรมหลักสูตรด้านดิจิทัลของสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล (TDGA E-learning) จำนวน ๑ เรื่อง ได้แก่ “หลักสูตร จุดประกายความคิดเพื่อสร้างนวัตกรรม (Building an Innovation Mindset)” และผ่านการพัฒนาความรู้ในงานวันสถาปนากรมพัฒนาที่ดิน เมื่อวันที่ ๒๓ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ซึ่งใช้เป็นตัวชี้วัด “ระดับความสำเร็จของการพัฒนาความรู้” ของข้าราชการรายบุคคล ในรอบการประเมินที่ ๒/๒๕๖๗ นั้น

ในการนี้ จึงขอส่งรายงานสรุปการอบรมจำนวน ๑ เรื่อง ได้แก่ “หลักสูตร จุดประกายความคิดเพื่อสร้างนวัตกรรม (Building an Innovation Mindset)” และประกาศนียบัตรที่แสดงว่าได้ผ่านการฝึกอบรม จำนวน ๑ หลักสูตร และสำเนาบันทึก กองการเจ้าหน้าที่ ที่แจ้งรายชื่อผู้ที่ผ่านการพัฒนาความรู้ในงานวันสถาปนากรมฯ (รายละเอียดตามเอกสารแนบ)

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(นางดารพร บุญเกษม)
นักสำรวจดินปฏิบัติการ

ลงนามแล้ว

- ศก. / วภก. รวบรวม

(นายชาคริต อินนระ)

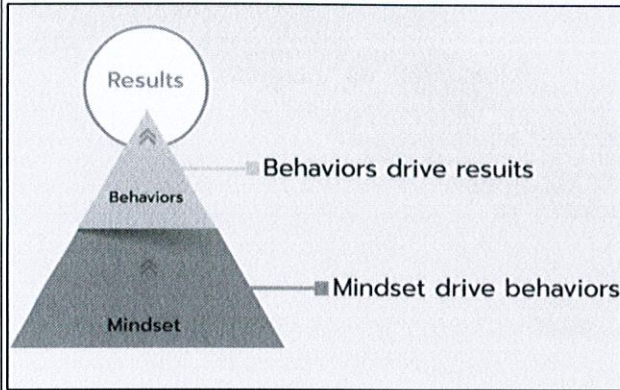
ผู้อำนวยการกองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน

๑๐ ก.ค. ๒๕๖๗

รายงานสรุปการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้/ประชุมเชิงปฏิบัติการ/และเป็นวิทยากร
กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน กรมพัฒนาที่ดิน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป
ชื่อ..... นามสกุล..... บัญชี..... ตำแหน่ง..... นักสำรวจที่ดินปฏิบัติการ..... กลุ่ม/ฝ่าย..... กลุ่มวางแผนบริหารจัดการพื้นที่ชุ่มน้ำ..... หลักสูตร/หัวข้อเรื่องอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้.....หลักสูตร จุดประกายความคิดเพื่อสร้างนวัตกรรม (Building an Innovation Mindset)..... สถานที่อบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้.....ผ่านระบบออนไลน์ (TDGA E-learning)..... หน่วยงานที่จัดฝึกอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้.....สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล (TDGA)..... ตั้งแต่วันที่..... 8..... เดือน..... กรกฎาคม..... พ.ศ..... 2567..... ถึงวันที่..... 8..... เดือน..... กรกฎาคม..... พ.ศ..... 2567..... เพื่อ ☒ อบรม ☐ สัมมนา ☐ อื่นๆ ระบุ.....
ส่วนที่ 2 สิ่งที่ได้รับจากการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้
2.1 รายงานสรุปเนื้อหาสาระสำคัญในการอบรม/ สัมมนา/พัฒนาความรู้ 1. วิธีคิดในเชิงนวัตกรรม (Innovation Thinking) 1.1 การทำความรู้จักนวัตกรรม วิธีคิดในเชิงนวัตกรรม Innovation ประกอบด้วยคำว่า Invention กับ Adoption คือ สิ่งประดิษฐ์ บวกกับการเปลี่ยนแปลง เพราะฉะนั้นการสร้างนวัตกรรม คือ การนำสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ มาสร้างการ เปลี่ยนแปลง โดยการสร้างนวัตกรรมไม่ใช่การสร้างสิ่งประดิษฐ์อย่างเดียว แต่อาจเป็นกระบวนการอะไรบางอย่าง โดยไม่จำเป็นต้องใช้เทคโนโลยี 1.2 วิธีคิดเชิงนวัตกรรม คือ กระบวนการคิดในแนวสร้างสรรค์ เพื่อสร้างนวัตกรรมสิ่งใหม่ๆ ที่สามารถแก้ปัญหาของผู้ใช้งานได้ หรือพัฒนาสิ่งใหม่ๆ ตอบสนองผู้คนหรือลูกค้าด้วยผลิตภัณฑ์ใหม่ หรือบริการใหม่ๆ หรือกระบวนการใหม่ที่มี คุณค่า และสามารถสร้างคุณค่าและประโยชน์ได้ เช่น นวัตกรรมทางบริการหรือผลิตภัณฑ์ โดยประโยชน์ของ การคิดเชิงนวัตกรรม ได้แก่ การเพิ่มคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์ การเพิ่มความสามารถในการแข่งขันให้กับองค์กร และการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน ประโยชน์ของการคิดเชิงนวัตกรรม 1) ความได้เปรียบทางการแข่งขัน (Competitive Advantage) คือ เราจะชนะเหนือคู่แข่งอย่างไร 2) ประสิทธิภาพการทำงาน (Productivity) คือ คนสามารถทำงานได้มากขึ้นหรือเปล่า เป็นตัวชี้วัด ความสำเร็จที่เน้นทั้งปริมาณและคุณภาพ 3) กำลังใจของพนักงาน (Employee Morale) คือ อะไรก็ตามที่เรารู้สึกว่าทำงานแล้วสะดวกขึ้น ทำให้ เกิดกำลังใจในการทำงาน 4) การผลิตสินค้าใหม่ (New Product Development) คือ องค์กรปรับเปลี่ยน ขับเคลื่อน ทนสมัย ตลอดเวลา

1.3 แนวทางและประโยชน์ทางการคิดเชิงนวัตกรรม



เกิดจากวิธีคิดจาก Drive Mindset ทำให้รู้สึกว่าการพัฒนาคนเปลี่ยน หลังจากนั้นจะเริ่มเปลี่ยนพฤติกรรมคน (Behavior) ก่อให้เกิดผลใหม่เกิดขึ้นมา แนวคิดทำให้พฤติกรรมคนเปลี่ยน ผลของมันก็จะเปลี่ยนตาม

2. การสร้างแนวคิดเชิงนวัตกรรม (Creating Innovative Ideas) แบ่งเป็น 3 หัวข้อ คือ

2.1 Challenge คือ ความท้าทาย ซึ่งเกิดจากการฟัง

2.2 Ideas

2.3 Action

Trend Driven Innovation (จับเอาเทรนด์ มาสร้างเป็นนวัตกรรม)

1) Why Now – โลกแห่งเศรษฐกิจแห่งความคาดหวัง หมายความว่า คนในสังคมคาดหวังอะไรจากสิ่งที่เรากำลังสร้างขึ้นทำได้โดย

- คุณภาพที่สูงขึ้น (การทำลายเชิงสร้างสรรค์) คือ ถ้าเราผลิตสินค้ามาหนึ่งอย่าง จะมีคนเลียนแบบทันที ทำให้ผู้บริโภคได้รับประโยชน์ คือ ราคาถูกลง ทำให้เกิดคุณภาพที่สูงขึ้น
- ผลกระทบเชิงบวก (รู้สึกผิดกับสิ่งแวดล้อม) เริ่มหันมาสนใจสิ่งแวดล้อมมากขึ้น
- การแสดงออกถึงตัวตน (การเชื่อมต่อชุมชน)

2) Scan – ความรู้คือโอกาส

- ความจำเป็นพื้นฐาน (Basic Need) ความจำเป็นทางกายภาพ ความปลอดภัย ความรัก/เป็นเจ้าของ ความเคารพจากผู้อื่น การบรรลุเป้าหมายสูงสุดของตนเอง

- ตัวขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลง (Drivers of Change) สิ่งกระตุ้นระยะสั้น เช่น เรื่องราวบน Instagram ตารางเวลาในการขนส่ง การเปลี่ยนแปลงระยะยาว เช่น ภัยธรรมชาติ โลกาภิวัตน์ และขบวนการแรงงาน

- นวัตกรรม (Innovations) ผลิตภัณฑ์/บริการ โมเดลธุรกิจ การตลาด/แคมเปญ วิสัยทัศน์

3) Focus - ก้าวพร้อมไปกับสิ่งใด เมื่อไร และอย่างไร

ความซับซ้อนของประชากรศาสตร์แบบใหม่

- การเข้าถึง (Access)
- การยินยอม (Permission)
- ความสามารถ (Ability)
- ความปรารถนา (Desire)

4) Create – เปลี่ยนข้อมูลเชิงลึกให้เป็นไอเดีย

5) Action – ลงมือปฏิบัติ ทำไอเดียให้เป็นจริง หรือเพื่อให้รู้ว่ามีประโยชน์

6) Culture – เครื่องจักรปลดล็อกโอกาส สร้างแรงบันดาลใจ สร้างระบบนิเวศที่ขับเคลื่อน นวัตกรรมแห่งความร่วมมือ

3. การเรียนรู้กระบวนการ และวิธีการในการสร้างนวัตกรรม (Design Thinking Process)

5 Step ของ Stamford

1) การทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง (Empathize) การทำความเข้าใจกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย หรือผู้ใช้งานสินค้า/บริการนั้น ๆ โดยทำความเข้าใจปัญหาที่เขาประสบอยู่เพื่อให้เข้าถึงความต้องการ อารมณ์ความรู้สึก และพฤติกรรมการใช้สินค้า/บริการ เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์

2) การตั้งกรอบโจทย์ (Define) การระบุประเด็นปัญหา โดยหลังจากที่ทำความเข้าใจกลุ่มลูกค้าเป้าหมายจากขั้นตอนข้างต้นแล้ว ต้องทำการระบุปัญหาที่ต้องการแก้ไขให้ชัดเจน และเป็นประเด็นปัญหาที่แท้จริงเพื่อเข้าสู่ขั้นตอนถัดไป

3) การสร้างความคิด (Ideate) การระดมความคิด เป็นการระดมสมองเน้นปริมาณความคิด หรือปริมาณไอเดียให้ได้มากที่สุด โดยสนับสนุนให้คิดนอกกรอบ เน้นความคิดสร้างสรรค์ เสร็จแล้วจึงค่อยมาคัดเลือกไอเดีย หรือความคิดที่จะนำไปสู่แนวทางการแก้ปัญหา

4) การสังเคราะห์คำตอบ หรือการสร้างต้นแบบ (Prototype) การสร้างต้นแบบอย่างง่าย โดยในขั้นตอนนี้เป็นการเอาความคิดหรือไอเดียที่คัดเลือกไว้แล้วจากขั้นตอน Ideate มาสร้างต้นแบบนวัตกรรมที่ใช้แก้ปัญหา ซึ่งขั้นตอนนี้เป็นการสร้างต้นแบบอย่างง่ายเพื่อทดสอบแนวคิด โดยนำไปทดสอบกับผู้ใช้ เพื่อเก็บข้อมูล feedback จากผู้ใช้แล้วนำมาปรับปรุงก่อนสร้างผลิตภัณฑ์จริง โดยก่อนจะมีการทำผลิตภัณฑ์หรือสินค้าออกมาจริงอาจมีการทำ Prototype หลายครั้งเพื่อทดสอบ เก็บข้อมูลและ feedback จากกลุ่มผู้ใช้งานโดยขั้นตอนการทดสอบและเก็บข้อมูลจากผู้ใช้งานจะอยู่ขั้นตอนถัดไป

5) การทดสอบต้นแบบ (Test) เป็นการทดสอบต้นแบบกับกลุ่มเป้าหมาย โดยเก็บข้อมูลที่ได้จากการ feedback เพื่อเรียนรู้แล้ววนกลับไปขั้นตอนเริ่มต้น โดยอาจมีการวนหลายครั้งจนกว่าจะได้ผลิตภัณฑ์หรือสินค้าที่ผลิตออกสู่ตลาดได้จริง

4. นวัตกรรมในองค์กร (Organization Innovation)

มีวัตถุประสงค์ คือ

- 1) องค์กรมีศักยภาพสูงขึ้นในการประกอบธุรกิจ
- 2) ผลผลิตขององค์กรมีคุณภาพดีและมีมูลค่าสูงขึ้น
- 3) องค์กรมีผลประกอบการที่ดี และมีกำไรในการทำธุรกิจ
- 4) องค์กรไม่หยุดพัฒนา ไม่นิ่งอยู่กับที่
- 5) องค์กรมีทุนในการพัฒนาธุรกิจตลอดจนอุตสาหกรรมให้ก้าวหน้ายิ่งขึ้น

แนวทางการพัฒนา

- 1) Process improvement การปรับขั้นตอนให้สั้นลง
- 2) Incremental innovation นวัตกรรมที่เกิดจากการปรับปรุง หรือเปลี่ยนแปลงจากสิ่งที่เป็นปัจจุบัน
- 3) Disruptive innovation หมายถึง การเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว หรือการเกิดขึ้นของเทคโนโลยีใหม่จนส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวัน และพฤติกรรมผู้บริโภคและนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงอย่างรุนแรงของภาคธุรกิจและอุตสาหกรรม

4) Digitalization เป็นกระบวนการ Input Process และ Output เป็นรายงานออกมา

5. เครื่องมือในการสร้างนวัตกรรมในองค์กร (Innovation Tools)

5.1) Personas เป็นวิธีการสร้างบุคลิกลักษณะของกลุ่มเป้าหมายออกมา เพื่อเป็นตัวแทนกลุ่มเป้าหมายหรือลูกค้าในอุดมคติที่วางไว้

5.2) Stakeholder map แผนที่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

5.3) Customer Journey map แผนผังที่แสดงลำดับขั้นตอนของกลุ่มเป้าหมาย กลายมาเป็นลูกค้า ต้องผ่านอะไรบ้าง และมีการบรรยายละเอียดในแต่ละขั้นตอนอย่างละเอียดเพื่อที่จะได้นำไปวิเคราะห์และปรับปรุงพัฒนาแก้ไขต่อไป เพื่อประสบการณ์ที่ดีของลูกค้า

5.4) Service Blueprint เป็นเครื่องมือหนึ่งที่สามารถนำมาใช้เพื่อให้มองเห็นถึงภาพรวมของงานทั้งหมด โดยจะแสดงในรูปแบบของแผนผังกระบวนการที่ระบุถึงขั้นตอนของการทำงานทั้งจุดที่มีการติดต่อกับลูกค้า และกระบวนการสนับสนุนภายใน รวมถึงองค์ประกอบทางกายภาพที่เกี่ยวข้อง ทั้งยังมองเห็นถึงบทบาทของลูกค้านักงานในแต่ละส่วนด้วย ซึ่งจะเป็นประโยชน์อย่างมากสำหรับการออกแบบบริการใหม่ หรือทำให้เห็นจุดบกพร่องของงานที่ทำอยู่ในปัจจุบันและนำไปสู่การวางแผนการทำงานอย่างเหมาะสม รวมถึงการหาแนวทางปรับปรุงแก้ไขปัญหา

5.5) Business Model Innovation นวัตกรรมที่เกิดจากการปรับปรุงกระบวนการภายใน จนเกิดเป็นรูปแบบใหม่ของการดำเนินธุรกิจ

5.6) Rapid Prototyping เทคโนโลยีการสร้างต้นแบบรวดเร็ว คือการสร้างชิ้นงานต้นแบบด้วยเทคโนโลยีการพิมพ์ 3 มิติ คือวิวัฒนาการอีกขั้นของการออกแบบและสร้างสรรค์ชิ้นงาน ความสามารถในการเปลี่ยนความคิดไปสู่ชิ้นงานที่จับต้องได้ในเวลาอันสั้น ไม่ได้เพียงเร่งกระบวนการผลิตให้เร็วขึ้น แต่หมายความว่าคุณมีเวลาและโอกาสมากขึ้นในการทำให้ทุกอย่างสมบูรณ์แบบที่สุດก่อนการผลิตจริง

2.2 ประสิทธิภาพ/ประโยชน์ที่ได้รับ/การประยุกต์ใช้กับหน่วยงาน

☒ ต่อตนเอง

เพิ่มพูนความรู้ ความเข้าใจ ทำให้ได้เรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการคิดในเชิงสร้างสรรค์ซึ่งเป็นประโยชน์ต่องานที่ได้รับมอบหมายส่งผลทำให้ประสิทธิภาพในการทำงานได้ดีขึ้น ตลอดจนเป็นการสร้างแนวคิดเพื่อสร้างนวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองในการปรับปรุงกระบวนการทำงานให้เป็นระบบและมีขั้นตอนมากยิ่งขึ้น

☒ ต่อหน่วยงาน/การนำมาประยุกต์ใช้กับหน่วยงาน

สามารถนำความรู้เรื่องจุดประกายความคิดเพื่อสร้างนวัตกรรม (Building an Innovation Mindset) ตลอดจนเข้าใจถึงกระบวนการและเครื่องมือในการสร้างนวัตกรรมให้เกิดขึ้นและนำมาปรับใช้กับองค์กรได้อย่างเหมาะสมและเห็นผลอย่างมีประสิทธิภาพต่อไปในอนาคต

2.3 ปัญหาและอุปสรรคในการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ฯ

2.4 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ลงชื่อ.....

(...นางดารารพร บุญเกษม...)

ตำแหน่ง.....นักสำรวจดินปฏิบัติการ.....

ผู้รายงาน

วันที่.....10.....เดือน.....กรกฎาคม.....พ.ศ.....2567.....

ส่วนที่ 3 ความเห็นของผู้บังคับบัญชา

(/) ทราบ

ลงชื่อ.....

(นายชาคริต อินณะระ)

ตำแหน่ง.....ผู้อำนวยการกองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน

วันที่.....๑๐.....เดือน.....ก.ค.....พ.ศ. ..๖๗

ประกาศนียบัตร

ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

ดาราพร บุญเกษม

ได้ผ่านการอบรมด้วยระบบการเรียนออนไลน์ในบทเรียน
จุดประกายความคิดเพื่อสร้างนวัตกรรม
Building an Innovation Mindset

รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 1 : 30 ชั่วโมง

โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)
ให้ไว้ ณ วันที่ 9 ก.ค. 2567

A L.

(นางไอรดา เหลืองวิไล)

รองผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล

รักษาการแทนผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล

Signed by สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) (สพร.)

Date: 2024-07-09T18:00:04.677+07:00

Reason: Confirm Certificate



d298ffea