



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ...สถาบันพัฒนาที่ดินกรุงเทพมหานคร สำนักงานพัฒนาที่ดินเขต ๑ โทร. ๐-๒๔๕๓-๒๒๑๗
ที่ กษ ๐๘๐๘.๑๙/ ๐๗/๕ วันที่ ๑๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙

เรื่อง...ส่งผลการพัฒนาความรู้ข้าราชการรอบการประเมินที่ ๑/๒๕๖๙ ระหว่างวันที่ ๑ ต.ค.๖๘ - ๓๑ มี.ค.๖๙.

เรียน ผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาที่ดินกรุงเทพมหานคร

ตามที่ กองการเจ้าหน้าที่ กลุ่มพัฒนาบุคคล จัดให้มีการเรียนรู้ผ่านสื่อออนไลน์ เพื่อพัฒนาความรู้ของบุคลากรกรมพัฒนาที่ดิน ซึ่งรอบการประเมินที่ ๑/๒๕๖๙ กำหนดให้ข้าราชการมีการพัฒนาความรู้ผ่านสื่อออนไลน์จำนวน ๒ เรื่อง และสรุปทเรียน จำนวน ๑ เรื่อง ส่งให้ผู้บังคับบัญชาทราบ นั้น

บัดนี้ ข้าพเจ้าได้ทำการเรียนรู้ผ่านสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล (TDGA) จำนวน ๒ เรื่อง เรียบร้อยแล้ว ดังนี้

๑. เรื่อง จุดประกายความคิดเพื่อสร้างนวัตกรรม (Building an Innovation Mindset)
๒. เรื่อง หลักการจริยธรรม ธรรมาภิบาล และข้อกำหนดในการประยุกต์ใช้ AI

(AI Governance & Ethics)

และสรุปทเรียนที่ได้เรียนรู้เรียบร้อยแล้ว จำนวน ๑ เรื่อง ดังนี้

๑. เรื่อง จุดประกายความคิดเพื่อสร้างนวัตกรรม (Building an Innovation Mindset)

จึงเรียนมาเพื่อพิจารณาดำเนินการต่อไป

(นางสาวสุภาภรณ์ นามบุญสา)
นักวิชาการเกษตรปฏิบัติการ

(นางสาวนัทธา ทักษิรัตนศรีณย์)

ผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาที่ดินกรุงเทพมหานคร

แบบรายงานผลการพัฒนาความรู้ของข้าราชการ
สถานีพัฒนาที่ดินกรุงเทพมหานคร สำนักงานพัฒนาที่ดินเขต ๑
รอบการประเมินที่ ๑/๒๕๖๙ ตั้งแต่วันที่ ๑ ตุลาคม ๒๕๖๘ - ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙

ชื่อ-นามสกุล.....นางสาวสุภาภรณ์ นามบุญสา..... ตำแหน่ง นักวิชาการเกษตรปฏิบัติการ.....
กลุ่ม/ฝ่าย.....สถานีพัฒนาที่ดินกรุงเทพมหานคร สำนักงานพัฒนาที่ดินเขต ๑.....
หัวข้อการพัฒนา เรื่อง จุดประกายความคิดเพื่อสร้างนวัตกรรม (Building an Innovation Mindset).....
สถานที่ สถานีพัฒนาที่ดินกรุงเทพมหานคร สำนักงานพัฒนาที่ดินเขต ๑ วันที่ ๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙.....
วิทยากร/ผู้ให้ความรู้ ผศ.ดร.วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ คณบดี วิทยาลัยศรีเอทีพีดิไซน์ แอนด์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์
เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.....
หน่วยงานที่จัดอบรม สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล (TDGA).....

ประกาศนียบัตร

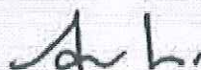
ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

คุณ สุภาภรณ์ นามบุญสา

ได้ผ่านการอบรมด้วยระบบการเรียนออนไลน์ในบทเรียน
จุดประกายความคิดเพื่อสร้างนวัตกรรม
(Building an Innovation Mindset)

จำนวนชั่วโมงการเรียนรู้ 1:30 ชั่วโมง

โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)
ให้ ณ วันที่ 5 กุมภาพันธ์ 2569



(นางไอรดา เหลืองวิไล)

รองผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล
รักษาการแทนผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล



5f7993e4

ประกาศนียบัตร

ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

คุณ สุภาภรณ์ นามบุญญา


ได้ผ่านการอบรมด้วยระบบการเรียนออนไลน์ในบทเรียน

AI Governance & Ethics

หลักการจริยธรรม ธรรมภิบาล และข้อกฎหมายในการประยุกต์ใช้ AI

จำนวนชั่วโมงการเรียนรู้ 2:00 ชั่วโมง

โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)
ให้ ณ วันที่ 7 กุมภาพันธ์ 2569



(นางไอรดา เหลืองวิไล)

รองผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล

รักษาการแทนผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล



838deb08



จุดประกายความคิด เมื่อสร้างนวัตกรรม

BUILDING AN INNOVATION MINDSET



1. วิธีคิดเชิงนวัตกรรม (INNOVATIVE THINKING)

INNOVATION

INVENTION

ADOPTION

สิ่งประดิษฐ์ใหม่ตรงกับความต้องการเปลี่ยนแปลงเชิงนวัตกรรมสร้างนวัตกรรม
และสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ เป็นกระบวนการคิดที่มุ่งสร้างสรรค์

ประโยชน์ของการคิดเชิงนวัตกรรม

- 1 ความได้เปรียบทางการแข่งขัน
- 2 ประสิทธิภาพการทำงาน
- 3 การตั้งใจของพนักงาน
- 4 การผลิตสินค้านวัตกรรม

2. การสร้างแนวคิดเชิงนวัตกรรม (CREATING INNOVATIVE IDEAS)

CHALLENGE (HEAR)

ค้นหาปัญหาการดำเนินงาน
การสร้างนวัตกรรมต้องเผชิญมา

IDEAS (CREATE)

แนวคิดในการสร้างนวัตกรรม

ACTION

ลงมือปฏิบัติ

TREND DRIVEN

WHY NOW

คุณภาพที่สูงขึ้น
ผลกระทบต่อเชิงบวก
การตอบสนองที่รวดเร็ว

SCAN

ความจำเป็นพื้นฐาน
ตั้งต้นเคสของการเปลี่ยนแปลง
นวัตกรรม

ACTION

ลงมือปฏิบัติ ท่องดูสิ่งใหม่ไปหอง
หรือเมื่อมีผู้ร่วมเรียนรู้ประโยชน์

CULTURE

เครื่องจักรปลดล็อกโอกาส

FOCUS

การเข้าถึง
การจับตาม
ความสามารถ
ความปรารถนา

CREATE

เปลี่ยนข้อมูลเชิงสถิติให้เป็นใจถึง

4. นวัตกรรมใหม่ขององค์กร (ORGANIZATION INNOVATION)

วัตถุประสงค์

1. องค์กรมีศักยภาพสูงซึ่งขึ้นการประกอบการธุรกิจ
2. ผลผลิตขององค์กรมีคุณภาพดีและมีมูลค่าสูงซึ่ง
3. องค์กรมีผลประกอบการที่ดี และมีการใช้การทางธุรกิจ
4. องค์กรไม่หยุดพัฒนา ไม่หยุดนิ่งที่
5. องค์กรมีหน้าที่ในการพัฒนาธุรกิจตลอดจนอุตสาหกรรมให้ก้าวหน้ายิ่งขึ้น

PROCESS IMPROVEMENT

ปรับปรุงขั้นตอนวิธีดำเนินงาน

INCREMENTAL INNOVATION

ปรับปรุงเปลี่ยนแปลงจากสิ่งที่ได้เป็นอย่างดี

DISRUPTIVE INNOVATION

เปลี่ยนรูปแบบเทคโนโลยีเชิงนวัตกรรม หรือการเกิดนวัตกรรมที่เปลี่ยน

DIGITALIZATION

ประมวลผลเป็นข้อมูลจากเทคโนโลยี (IoT (Internet of Things) เซ็นเซอร์

3. การเรียนรู้กระบวนการและวิธีการสร้างนวัตกรรม (DESIGN THINKING PROCESS)

1. การทำความเข้าใจกับกลุ่มเป้าหมายหรือผู้ใช้งานสินค้า บริการนั้น ๆ

ศึกษาความต้องการของผู้บริโภคที่แท้จริงของผู้ใช้จริงความต้องการจริง
และพฤติกรรมการใช้สินค้า บริการ เช่น การสัมภาษณ์ การสังเกต



2. การตั้งกรอบใจกว้าง

การระบุประเด็นปัญหา ศึกษาสิ่งจากที่กลุ่มเป้าหมายหรือผู้ใช้งานสินค้า บริการ
จากที่ผู้คิดหรือผู้ผลิต สิ่งที่ต้องการแก้ปัญหาที่คิดหรือผู้คิดเอง และเป็นผู้
ระบุปัญหาที่แท้จริง เมื่อเข้าใจผู้ใช้งานมากขึ้น



3. การสร้างความคิด

การระดมความคิด เป็นกระบวนการระดมสมองปริมาณความคิด หรือปริมาณ
ไอเดียที่มีมากที่สุด ศึกษา วิจัย และผู้คิดหรือผู้คิด เช่น การระดมความคิดสร้างสรรค์
หรือการตั้งคำถามที่ท้าทาย หรือความคิดที่มุ่งนำไปสู่เป้าหมายที่ชัดเจน



4. การสื่อสารแนวคิดชัดเจน

การสร้างต้นแบบอย่างรวดเร็ว ศึกษาวิจัยของผู้ใช้เป็นการระดมความคิดหรือสิ่งที่
ที่คิด สิ่งที่ดีมาสร้างต้นแบบนวัตกรรมที่จับต้องได้ ซึ่งผู้คิดเป็นผู้
การสร้างต้นแบบอย่างรวดเร็วเพื่อทดสอบแนวคิด ศึกษาไม่หลงงมงายที่
เมื่อเห็นข้อมูลจากผู้ใช้ หรือผู้มาปรับปรุงก่อนการสร้างผลิตภัณฑ์จริง



5. การทดสอบต้นแบบ

เป็นการทดสอบต้นแบบกับกลุ่มเป้าหมาย ศึกษาข้อมูลที่ได้จากการ
Feedback เมื่อเรียนรู้จากผู้คิดหรือผู้คิด ผู้ใช้จริงหรือผู้คิดจริง
จนกว่าจะล้มเลิกแนวคิด หรือสินค้าที่ผลิตออกสู่ตลาดได้จริง



5. เครื่องมือเพื่อการสร้างนวัตกรรม (INNOVATION TOOLS)

1 PERSONAS

เป็นวิธีการสร้างบุคลิกลักษณะของกลุ่มเป้าหมายออกมา เพื่อเป็นตัวแทน
กลุ่มเป้าหมาย หรือลูกค้าที่ผู้คิดหรือผู้คิด

2 STAKEHOLDER MAP

วิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

3 CUSTOMER JOURNEY MAP

แสดงลำดับขั้นตอนของกลุ่มเป้าหมาย ระบุรายละเอียดขั้นตอนแต่ละขั้นตอน
เมื่อเข้าไปวิเคราะห์ และพัฒนาต่อไป

4 SERVICE BLUEPRINT

หน้าที่ใช้เมื่อมีปัญหามารวมของงานทั้งหมด ศึกษาแสดงในรูปแบบแผนผัง
กระบวนการรวมถึงองค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง

5 BUSINESS MODEL INNOVATION

สร้างต้นแบบที่สามารกใช้จริงหรือธุรกิจที่ใหม่ สร้างแรงจูงใจ

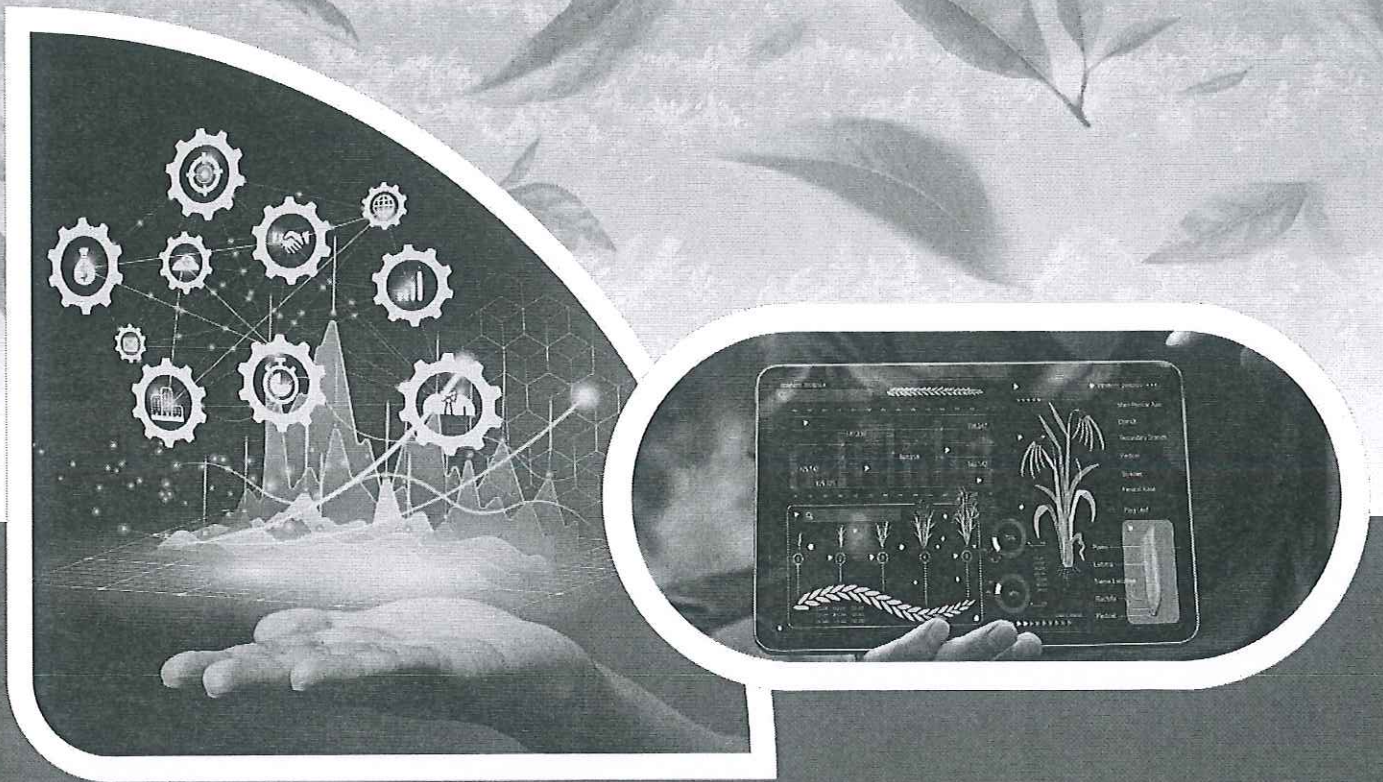
6 RAPID PROTOTYPING

เทคโนโลยีการสร้างต้นแบบอย่างรวดเร็วคือเทคโนโลยีการผลิตที่มี 7 มิติเป็น
ความสามารถในการเปลี่ยนแปลงความคิดสู่ชิ้นงานที่จับต้องได้รวดเร็ว



สรุปบทเรียนพัฒนาความรู้

จุดประกายความคิด เพื่อสร้างนวัตกรรม BUILDING AN INNOVATION MINDSET



นางสาวสุภาภรณ์ นามบุญสา นักวิชาการเกษตรปฏิบัติการ
สถานีพัฒนาที่ดินกรุงเทพมหานคร สำนักงานพัฒนาที่ดินเขต 1

จุดประกายความคิด เพื่อสร้างนวัตกรรม



1. วิธีคิดเชิงนวัตกรรม
(INNOVATIVE THINKING)



2. การสร้างแนวคิดเชิงนวัตกรรม
(CREATING INNOVATIVE IDEAS)



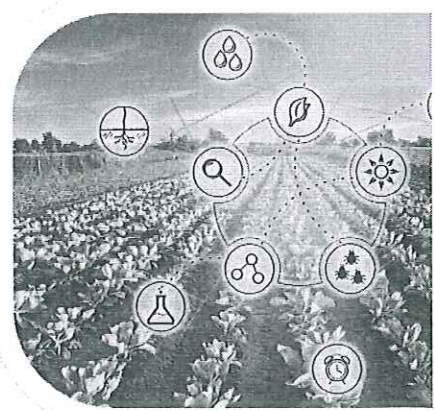
3. การเรียนรู้กระบวนการ และวิธีการสร้างนวัตกรรม
(DESIGN THINKING PROCESS)



4. นวัตกรรมในองค์กร
(ORGANIZATION INNOVATION)



5. เครื่องมือเพื่อการสร้างนวัตกรรม
(INNOVATION TOOLS)





1. วิธีคิดเชิงนวัตกรรม (INNOVATIVE THINKING)

INNOVATION

INVENTION

+

ADOPTION

INNOVATION

คือการรวมกันระหว่าง

INVENTION+ADOPTION สิ่งประดิษฐ์
เมื่อรวมกับการเปลี่ยนแปลงจึงเกิดการ
สร้างนวัตกรรม และสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ
เป็นกระบวนการคิดในแนวสร้างสรรค์

ประโยชน์ของการคิดเชิงนวัตกรรม

1

ความได้เปรียบทางการแข่งขัน
Competitive Advantage

2

ประสิทธิภาพการทำงาน
Productivity

3

กำลังใจของพนักงาน
Employee Morale

4

การผลิตสินค้าใหม่
New Product Development

••
••



2.การสร้างแนวคิดเชิงนวัตกรรม (CREATING INNOVATIVE IDEAS)

1. CHALLENGE

2. IDEAS

3. ACTION

- 1. CHALLENGE (HEAR) ความท้าทายในการสร้างนวัตกรรม ถ้าจะสร้างนวัตกรรมต้องฟังให้มาก
- 2. IDEAS (CREATE) แนวคิดในการสร้างนวัตกรรม
- 3. ACTION ลงมือปฏิบัติ

TREND DRIVEN

● WHY NOW โลกแห่งเศรษฐกิจแห่งความคาดหวัง

- ✓ คุณภาพที่สูงขึ้น (การทำลายเชิงสร้างสรรค์)
- ✓ ผลกระทบเชิงบวก (รู้สึกผิดกับสิ่งแวดล้อม)
- ✓ การแสดงออกถึงตัวตน (การเชื่อมต่อชุมชน)

● SCAN ความรู้คือโอกาส

- ✓ ความจำเป็นพื้นฐาน (BASIC NEED)
- ✓ ตัวขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลง (DRIVERS OF CHANGE)
- ✓ นวัตกรรม (INNOVATIONS)

● FOCUS ก้าวพร้อมไปกับสิ่งใด เมื่อไร และอย่างไร (ความซับซ้อนของประชากรศาสตร์แบบใหม่)

- ✓ การเข้าถึง (ACCESS)
- ✓ การยินยอม (PERMISSION)
- ✓ ความสามารถ (ABILITY)
- ✓ ความปรารถนา (DESIRE)

● CREATE เปลี่ยนข้อมูลเชิงลึกให้เป็นไอเดีย

● ACTION ลงมือปฏิบัติ ทำไอเดียให้เป็นจริงหรือเพื่อให้รู้ว่ามันไร้ประโยชน์

● CULTURE เครื่องจักรปลดปล่อยโอกาส



3.การเรียนรู้กระบวนการ และวิธีการสร้างนวัตกรรม (DESIGN THINKING PROCESS)

1.การทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง (EMPATHY)

การทำความเข้าใจกลุ่มลูกค้าเป้าหมายหรือผู้ใช้งานสินค้า/บริการนั้น ๆ โดยทำความเข้าใจปัญหาที่เขาประสบอยู่ เพื่อให้เข้าถึงความต้องการ ทัศนคติ ความรู้สึก และพฤติกรรมการใช้สินค้า/บริการ เช่น การสัมภาษณ์ การสังเกต

2.การตั้งกรอบโจทย์ (DEFINE)

การระบุประเด็นปัญหา โดยหลังจากที่ทำความเข้าใจกลุ่มลูกค้าเป้าหมายจากขั้นตอนข้างต้นแล้ว ต้องทำการระบุปัญหาที่ต้องการแก้ไขให้ชัดเจน และเป็นประเด็นปัญหาที่แท้จริง เพื่อเข้าสู่ขั้นตอนถัดไป

3.การสร้างความคิด (IDEATE)

การระดมความคิด เป็นการระดมสมองเน้นปริมาณความคิด หรือปริมาณไอเดียให้ได้มากที่สุด โดยสนับสนุนให้คิดนอกกรอบ เน้นความคิดสร้างสรรค์ เสร็จแล้วจึงมาคัดเลือกไอเดีย หรือความคิดที่จะนำไปสู่แนวทางแก้ปัญหา

4.การสร้างคราะห์คำตอบ (PROTOTYPE)

การสร้างต้นแบบอย่างง่าย โดยในขั้นตอนนี้เป็นการเอาความคิดหรือไอเดียที่คัดเลือกไว้แล้วมาสร้างต้นแบบนวัตกรรมที่ใช้แก้ปัญหา ซึ่งขั้นตอนนี้เป็นการสร้างต้นแบบอย่างง่ายเพื่อทดสอบแนวคิด โดยนำไปทดสอบกับผู้ใช้ เพื่อเก็บข้อมูลจากผู้ใช้ แล้วนำมาปรับปรุงก่อนสร้างผลิตภัณฑ์จริง

5.การทดสอบต้นแบบ (TESTING)

เป็นการทดสอบต้นแบบกับกลุ่มเป้าหมาย โดยเก็บข้อมูลที่ได้จากการ FEEDBACK เพื่อเรียนรู้แล้ววนกลับไปที่ยังขั้นตอนเริ่มต้นโดยอาจมีการวนหลายครั้งจนกว่าจะได้ผลิตภัณฑ์หรือสินค้าที่ผลิตออกสู่ตลาดได้จริง



4.นวัตกรรมในองค์กร (ORGANIZATION INNOVATION)

วัตถุประสงค์

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

แนวทางการพัฒนา

- 1.PROCESS IMPROVEMENT → ปรับลดขั้นตอนให้สั้นลง
- 2.INCREMENTAL INNOVATION → ปรับปรุงเปลี่ยนแปลงจากสิ่งที่เป็นปัจจุบัน
- 3.DISRUPTIVE INNOVATION → เปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว หรือ การเกิดขึ้นของเทคโนโลยีใหม่
- 4.DIGITALIZATION → ประมวลผลเป็นข้อมูลออกมา โดยใช้ IoT (INTERNET OF THINGS) เข้ามาช่วย



5.เครื่องมือเพื่อการสร้าง นวัตกรรม (INNOVATION TOOLS)

1.PERSONAS

➔ เป็นวิธีการสร้างบุคลิกลักษณะของกลุ่มเป้าหมายออกมา เพื่อเป็นตัวแทนกลุ่มเป้าหมาย หรือลูกค้าในอนาคตที่วางไว้

2.STAKEHOLDER MAP

➔ วิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

3.CUSTOMER JOURNEY MAP

➔ แสดงลำดับขั้นตอนกลุ่มเป้าหมาย ระบุรายละเอียดในแต่ละขั้นตอน เพื่อนำไปวิเคราะห์และพัฒนาต่อไป

4.SERVICE BLUEPRINT

➔ นำมาใช้เพื่อให้เห็นภาพรวมของงานทั้งหมด โดยจะแสดงในรูปแบบแผนผังกระบวนการรวมถึงองค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง

5.BUSINESS MODEL INNOVATION

➔ สร้างต้นแบบที่สามารถใช้ได้จริงในธุรกิจทั่วไป สร้างแรงจูงใจ

6.RAPID PROTOTYPING

➔ เทคโนโลยีการสร้างต้นแบบอย่างรวดเร็วด้วยเทคโนโลยีการพิมพ์ 3 มิติ เป็นความสามารถในการเปลี่ยนแปลงความคิดสู่ชิ้นงานที่จับต้องได้ในเวลาอันสั้น

ประโยชน์ที่ได้รับ

๑. ช่วยปรับเปลี่ยนแนวคิด (Mindset) ให้เป็นผู้ใฝ่เรียนรู้ กล้าคิดนอกกรอบ และมองปัญหาเป็นโอกาส ส่งผลให้เกิดการสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ ๆ ที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและมูลค่าให้กับงานหรือองค์กร พร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงอย่างยั่งยืน
๒. สามารถสร้างผลิตภัณฑ์ บริการ หรือกระบวนการใหม่ที่แตกต่างและตอบโจทย์ความต้องการได้ดียิ่งขึ้น ได้แนวทางใหม่ ๆ ที่ช่วยลดขั้นตอน ลดเวลา และเพิ่มคุณภาพงาน
๓. สร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนรู้ และการแบ่งปันแนวคิดต่าง ๆ ภายในหน่วยงาน

ความเห็นของผู้บังคับบัญชา

(✓) ทราบ

ปรับแก้ใน Infographic ที่ส่งมา ให้ส่ง

(ลงนาม).....

(นางสาวสุภาภรณ์ นามบุญสา)

ตำแหน่ง นักวิชาการเกษตรปฏิบัติการ

(ลงนาม).....

(นางสาวนันทรา ทักษิ์ตันศรีณย์)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสถานีพัฒนาที่ดินกรุงเทพมหานคร

ผู้รับรองผลการพัฒนาความรู้