

รายงานสรุปการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้/ประชุมเชิงปฏิบัติการ/และเป็นวิทยากร
กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน กรมพัฒนาที่ดิน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ชื่อ.....นางวิรัชกานต์.....นามสกุล.....พุ่มทอง.....
ตำแหน่ง...นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการพิเศษ...กลุ่ม/ฝ่าย...กลุ่มนโยบายและวางแผนการใช้ที่ดิน.....
หลักสูตร/หัวข้อเรื่องอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้
.....การเปลี่ยนผ่านองค์กรสู่ดิจิทัลด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Digital Transformation by Design Thinking).....
สถานที่อบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้
..... <https://e-learning.dga.or.th>.....
หน่วยงานที่จัดฝึกอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้
.....สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล (Thailand Digital Government Academy).....
ตั้งแต่วันที่.....29.....เดือน.....มิถุนายน.....พ.ศ. ...2569.. ถึงวันที่.....29.....เดือน.....มิถุนายน.....พ.ศ. ...2569.....
เพื่อ ☒ อบรม ☐ สัมมนา ☐ อื่น ๆ ระบุ.....

ส่วนที่ 2 สิ่งที่ได้รับจากการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้

2.1 รายงานสรุปเนื้อหาสาระสำคัญในการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้

การเปลี่ยนผ่านองค์กรสู่ดิจิทัลด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Digital Transformation by Design Thinking) คือ การใช้แนวทาง “ลูกค้าเป็นศูนย์กลาง” (Outside-In) โดยการดึงข้อมูลเชิงลึก (Insights) มาเป็นกลไกขับเคลื่อน และนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสม เพื่อลดความเสี่ยงจากการลองผิดลองถูก ตลอดจนสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่มีความคล่องตัว (Agility) เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานอย่างแท้จริง โดยมีสาระสำคัญแบ่งออกเป็น 4 ส่วนหลัก ดังนี้

1. การพลิกผันทางเทคโนโลยีและแนวโน้มในอนาคต (Technology Disruption and Trends)

Technology Disruption คือ ปรากฏการณ์ที่นวัตกรรมหรือเทคโนโลยีใหม่เข้ามาเปลี่ยนแปลงรูปแบบการดำเนินชีวิต พฤติกรรมผู้บริโภค และพลิกโฉมโมเดลธุรกิจแบบดั้งเดิมอย่างสิ้นเชิง ทิศทางของเทคโนโลยีในปัจจุบันแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนผ่านจากกลยุทธ์ที่เน้นแพลตฟอร์มเป็นหลัก (Platform-first) ไปสู่การใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีเพื่อยกระดับการให้บริการแก่ลูกค้า (Customer-centric) โดยแนวโน้มเทคโนโลยีที่สำคัญ 10 อันดับแรก มีดังนี้

1) 5G Fixed to 5G Mobile: การเปลี่ยนผ่านจากอินเทอร์เน็ตบรอดแบนด์ไร้สายประจำที่ (Fixed Wireless) ที่ใช้ภายในบ้านหรือสำนักงาน ไปสู่เครือข่ายไร้สายความเร็วสูงบนอุปกรณ์เคลื่อนที่และสมาร์ทโฟนเต็มรูปแบบ

2) Chatbots Good to Great: การพัฒนาโปรแกรมสนทนาอัตโนมัติ (Chatbot) จากระดับที่พอใช้ได้ (Good) ไปสู่ระดับที่มีประสิทธิภาพสูง (Great) สามารถสื่อสารผ่านข้อความและเสียงจำลองมนุษย์ได้อย่างเป็นธรรมชาติและยั่งยืน

3) Connected Clouds (Public, Private, Hybrid): การผสมผสานและเชื่อมโยงระบบคลาวด์หลากหลายประเภทเข้าด้วยกัน เพื่อให้องค์กรแชร์ข้อมูลและจัดสรรทรัพยากรได้อย่างยืดหยุ่น ปลอดภัยสูง และประหยัดต้นทุน

4) Blockchain Finally Understood and Flops: เทคโนโลยีการจัดเก็บข้อมูลแบบกระจายศูนย์ (Distributed Ledger Technology) ที่บันทึกข้อมูลเป็นบล็อกร้อยเรียงต่อกัน ทำให้ยากต่อการปลอมแปลง ซึ่งเริ่มมีการประยุกต์ใช้งานจริงอย่างเป็นรูปธรรมควบคู่ไปกับการคัดกรองระบบที่ไม่ได้ประสิทธิภาพออกไป

5) Data to Analytics to Machine Learning to AI: กระบวนการพัฒนาเทคโนโลยีอัจฉริยะ 4 ขั้นตอน เริ่มตั้งแต่การจัดเก็บข้อมูลดิบ (Data) นำไปสู่วิเคราะห์ (Analytics) การขับเคลื่อนระบบเรียนรู้ด้วยตนเองของเครื่อง (Machine Learning) และพัฒนาไปสู่ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ที่สามารถตัดสินใจแทนมนุษย์ได้

6) Data Protection for Users: มาตรการทางกฎหมายและเทคโนโลยีเพื่อคุ้มครองสิทธิในข้อมูลส่วนบุคคล โดยกำหนดให้ผู้ให้บริการต้องขอความยินยอม จัดเก็บ และใช้ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ที่แจ้งไว้เท่านั้น

7) AR and VR: เทคโนโลยีความจริงเสริม (Augmented Reality: AR) ที่ผสมโลกเสมือนเข้ากับโลกจริงในแบบเรียลไทม์ และเทคโนโลยีความจริงเสมือน (Virtual Reality: VR) ที่จำลองสภาพแวดล้อมเสมือนจริงแบบ 100% เพื่อตัดขาดจากโลกภายนอก

8) Edge to Core and IoT Much More: โครงสร้างเครือข่ายที่เชื่อมโยงการประมวลผลตั้งแต่จุดจัดเก็บข้อมูลต้นทาง (Edge) ไปจนถึงศูนย์กลาง (Core) พร้อมทั้งยกระดับอุปกรณ์ Internet of Things (IoT) ให้มีสมรรถนะมากกว่าการรับ-ส่งข้อมูลทั่วไป

9) Consumption-Based IT Services for the Win: รูปแบบการซื้อบริการไอทีแบบจ่ายตามการใช้งานจริง (Pay-as-you-go) แทนการซื้อขาด ช่วยลดต้นทุนคงที่ (CapEx) และเพิ่มความยืดหยุ่นในการขยายระบบ

10) CEOs Take the Reins: การที่ผู้บริหารระดับสูงเปลี่ยนบทบาทจากการมอบหมายงานทั่วไป ลงมาเป็นผู้ดำเนินการควบคุมกลยุทธ์และผลักดันโครงการเปลี่ยนผ่านดิจิทัลด้วยตนเองเพื่อความอยู่รอดขององค์กร

ตัวอย่างการประยุกต์ใช้ในรายอุตสาหกรรม (Industry Verticals) เป็นการนำเทคโนโลยีพลิกโฉม (Disruptive Technologies) มาใช้เพื่อสร้างความได้เปรียบทางการแข่งขัน:

ภาคการผลิต: ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงด้านอุตสาหกรรม (Industrial Metaverse), ระบบอัตโนมัติบนคลาวด์, และรถลำเลียงสินค้าอัตโนมัติ (AGV)

ภาคการเกษตร: ใช้เรือนกระจกอัจฉริยะ (Smart Greenhouse), การเพาะเลี้ยงสัตว์น้ำอัจฉริยะ, และการตรวจสอบพื้นที่ด้วยโดรน

ภาคการแพทย์และสาธารณสุข: การแพทย์ทางไกล (Telemedicine), การผ่าตัดทางไกล (Remote Surgery), และโรงพยาบาลอัจฉริยะผ่านเครือข่าย 5G

ภาคการศึกษา: การฝึกอบรมและจัดการทรัพยากรผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริง รวมถึงห้องเรียนออนไลน์ที่มีปฏิสัมพันธ์เชิงรุก (Interactive Online Classroom)

2. ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation)

ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) คือ การคิดค้นแนวคิดหรือไอเดียใหม่ ๆ ในขณะที่ นวัตกรรม (Innovation) คือ การนำไอเดียเหล่านั้นมาลงมือปฏิบัติจริงจนเกิดผลลัพธ์และสร้างมูลค่าเพิ่ม (Value Creation) กระบวนการนี้สามารถสรุปเป็นสมการได้ดังนี้:

นวัตกรรม = ความรู้ + ความคิดสร้างสรรค์ + การสร้างคุณค่า

องค์กรที่มีวัฒนธรรมเชิงนวัตกรรมอย่างยั่งยืน จะสามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงาน ตอบโจทย์ความต้องการของลูกค้า และสร้างผลกำไรในระยะยาวผ่านวงจรการเติบโตที่เรียกว่า S-Curve ของนวัตกรรม ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลักของการเติบโต เพื่อใช้ในการวางแผนเชิงกลยุทธ์และการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาต่อยอดธุรกิจอย่างต่อเนื่อง

2.1 ประเภทของนวัตกรรม

1) นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ (Product Innovation): การพัฒนาผลิตภัณฑ์เดิมหรือสร้างสิ่งใหม่ที่มีคุณสมบัติและประสิทธิภาพสูงขึ้น เพื่อมอบคุณค่าที่คุ้มค่ากว่าให้แก่ผู้บริโภค

2) นวัตกรรมบริการ (Service Innovation): การปรับปรุงกระบวนการปฏิสัมพันธ์และการส่งมอบบริการเพื่อสร้างความพึงพอใจและภาพลักษณ์ที่ดีให้กับองค์กร

3) นวัตกรรมกระบวนการ (Process Innovation): การปรับปรุงขั้นตอนและวิธีการทำงานภายในให้มีความสะดวกรวดเร็ว แม่นยำ และลดความสูญเสีย

4) นวัตกรรมโมเดลธุรกิจ (Business Model Innovation): การคิดค้นรูปแบบการสร้างรายได้หรือโครงสร้างธุรกิจใหม่ เพื่อให้เท่าทันการแข่งขันและความเปลี่ยนแปลงของตลาด

2.2 ปัจจัยขับเคลื่อนข้อได้เปรียบทางการแข่งขัน (Competitive Advantage)

1) กลยุทธ์ด้านจังหวะเวลา (Timing):

ผู้ริเริ่มเป็นคนแรก (First-mover Advantage): สร้างความจดจำและยึดครองส่วนแบ่งตลาดก่อนคู่แข่ง

ผู้ตามอย่างรวดเร็ว (Fast-follower Advantage): เรียนรู้จากข้อผิดพลาดของอุปสรรครายแรก แล้วนำมาพัฒนาต่อยอดเพื่อส่งมอบผลิตภัณฑ์ที่ไร้รอยต่อกว่าในต้นทุนที่ต่ำกว่า

2) ความซับซ้อน (Complexity): การสร้างคุณค่าที่ยากต่อการเลียนแบบ ทำให้มีคู่แข่งในตลาดน้อยราย (ตัวอย่างโมเดลแพลตฟอร์มที่มีความซับซ้อนและเครือข่ายที่แข็งแกร่ง เช่น Agoda และ Booking.com)

2.3 นวัตกรรมแบบปิด (Closed Innovation) กับ นวัตกรรมแบบเปิด (Open Innovation)

1) นวัตกรรมแบบปิด (Closed Innovation): แนวคิดที่เชื่อว่านวัตกรรมต้องถูกสร้างสรรค์และพัฒนาโดยบุคลากรภายในองค์กรเท่านั้น ทุกกระบวนการจะถูกจำกัดอยู่ภายใต้ขอบเขตและสิทธิบัตรขององค์กร

2) นวัตกรรมแบบเปิด (Open Innovation): การเปิดโอกาสให้ผู้เชี่ยวชาญ พันธมิตร หรือบุคคลภายนอกเข้ามามีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนไอเดีย เพื่อเพิ่มศักยภาพและขับเคลื่อนกลยุทธ์ทางธุรกิจร่วมกัน

โดย 7 แหล่งที่มาของโอกาสทางนวัตกรรม (Peter Drucker) ได้แก่

- ปัจจัยภายในอุตสาหกรรม: (1) เหตุการณ์ที่ไม่ได้คาดฝัน, (2) การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างอุตสาหกรรม, (3) ความจำเป็นในกระบวนการทำงาน (คอขวด), (4) ความไม่สอดคล้องกันระหว่างสิ่งที่เป็นอย่างกับสิ่งที่ควรจะเป็น
 - ปัจจัยภายนอกอุตสาหกรรม: (5) การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรและไลฟ์สไตล์, (6) การเปลี่ยนแปลงมุมมองแนวคิดของผู้คน, (7) การค้นพบความรู้ใหม่ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- (หมายเหตุ: กลุ่มอุตสาหกรรมที่มีอัตราการเกิดนวัตกรรมสูงสุด 4 อันดับแรก ได้แก่ เทคโนโลยี, คมนาคมและพลังงาน, สินค้าอุปโภคบริโภค, และการแพทย์)

3. กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking Process)

กระบวนการคิดเชิงออกแบบมุ่งเน้นความต้องการของมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (Human-Centered) โดยปรับเปลี่ยนมุมมองจากในออกนอก (Inside-Out) มาเป็น จากนอกเข้าใน (Outside-In)

- แนวคิดแบบดั้งเดิม (Inside-Out): พัฒนาสินค้าหรือบริการขึ้นมาก่อน จากนั้นจึงปรับวัฒนธรรมองค์กรและจุดสัมผัสบริการ (Touchpoints) เพื่อหาทางส่งมอบสินค้าให้ถึงมือลูกค้า
- แนวคิดกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Outside-In): เริ่มต้นจากการเก็บข้อมูลพฤติกรรมและความต้องการของลูกค้า เพื่อนำมาออกแบบวัฒนธรรมองค์กรและเส้นทางประสบการณ์ของลูกค้า (Customer Journey) ก่อนจะพัฒนามาเป็นผลิตภัณฑ์ที่ตอบโจทย์

3.1 ขั้นตอนของ Design Thinking (5 ขั้นตอนสำคัญ)

- 1) Empathize (ทำความเข้าใจผู้ใช้): การสังเกตและสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายอย่างปราศจากอคติ เพื่อเข้าใจปัญหาและแรงจูงใจที่แท้จริง
- 2) Define (กำหนดปัญหาให้ชัดเจน): การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อกำหนดโจทย์หรือปัญหาที่ต้อง (Problem Statement)
- 3) Ideate (ระดมความคิด): การเน้นปริมาณไอเดียมากกว่าคุณภาพ เปิดกว้างคิดนอกกรอบ ต่อยอดไอเดียซึ่งกันและกัน โดยไม่ด่วนตัดสิน
- 4) Prototype (สร้างต้นแบบ): การทำแบบจำลองที่จับต้องได้และใช้งบประมาณต่ำ เช่น Minimum Viable Product (MVP) เพื่อนำไปทดสอบคุณลักษณะขั้นพื้นฐาน
- 5) Test (ทดสอบ): การนำต้นแบบไปให้ผู้ใช้งานจริงทดลอง เพื่อเก็บข้อเสนอแนะ (Feedback) นำกลับมาปรับปรุงแก้ไข

3.2 เครื่องมือเสริมสร้างความเข้าใจ (Empathy & Value Proposition Tools)

- 1) Empathy Map: เครื่องมือร่วมมือ (Collaborative Tool) ที่พัฒนาโดย Dave Gray นิยมใช้ในกระบวนการ Agile เพื่อวิเคราะห์สิ่งที่ลูกค้าคิด รู้สึก เห็น พูด และทำ ช่วยให้เข้าใจพฤติกรรมเฉพาะกลุ่ม (Customer Segment) ได้ลึกซึ้งขึ้น
- 2) The Customer Profile: การวิเคราะห์มุมมองของลูกค้า ประกอบด้วย 3 ส่วน:
 - Customer Jobs: สิ่งที่ลูกค้าต้องการทำให้สำเร็จ แบ่งเป็น ด้านหน้าที่ (Functional), ด้านสังคม/ภาพลักษณ์ (Social), และด้านอารมณ์ความรู้สึก (Personal)
 - Pains: ปัญหา อุปสรรค (Obstacles) หรือความเสี่ยง (Risks) ที่ลูกค้ากลัวและพยายามหลีกเลี่ยง
 - Gains: สิ่งที่ลูกค้าคาดหวังหรือเกินความคาดหมาย แบ่งเป็น สิ่งที่ต้องได้ (Required), สิ่งปรารถนา (Desired), และสิ่งที่เหนือความคาดหมาย (Unexpected)
- 3) Value Map: แผนผังการส่งมอบคุณค่าที่อธิบายว่า ผลิตภัณฑ์หรือบริการของเราจะช่วยบรรเทาความเจ็บปวด (Pain Relievers) และสร้างผลประโยชน์ (Gain Creators) ให้แก่ลูกค้าได้อย่างไร เพื่อให้เกิดความสอดคล้องกันที่เรียกว่า Problem-Solution Fit

(ตัวอย่างความสำเร็จ: ประเทศสิงคโปร์ได้นำกระบวนการคิดเชิงออกแบบนี้ไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาบริการภาครัฐสู่ระบบดิจิทัล เพื่อสร้างประสบการณ์การรับบริการที่ไร้รอยต่อให้แก่ประชาชน)

4. การสร้างสรรค์แนวคิดโครงการเปลี่ยนผ่านองค์กร (Creating Transformation Project Ideas)

ขั้นตอนการระดมสมองเพื่อออกแบบโครงการ Digital Transformation มีเป้าหมายเพื่อแก้ไขปัญหาคาใจ (Pain Points) และยกระดับประสิทธิภาพการทำงาน โดยพิจารณาผ่าน 4 องค์ประกอบสำคัญ ได้แก่:

- 1) กระบวนการ (Process): การปรับปรุงขั้นตอนการทำงานให้กระชับและไร้รอยต่อ (Seamless)
- 2) บุคลากร (People): การปรับทัศนคติ (Mindset) และพัฒนาทักษะดิจิทัลของบุคลากร
- 3) เทคโนโลยี (Technology): การเลือกเครื่องมือที่เหมาะสม เช่น Cloud, AI หรือระบบอัตโนมัติ
- 4) ข้อมูล (Data): การใช้ฐานข้อมูลในการวิเคราะห์เพื่อประกอบการตัดสินใจ

ตัวอย่างกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ (Exercise Case Study): แอปพลิเคชันบูรณาการบริการท้องถิ่น

แนวคิดโครงการ (Project Idea): แอปพลิเคชัน One-Stop Service ที่รวมบริการของเทศบาล เช่น การเชื่อมต่อหน่วยงานสาธารณสุข (ไฟฟ้า, ประปา) ระบบแจ้งเหตุฉุกเฉิน 24 ชั่วโมง การยื่นคำร้องเอกสารดิจิทัล โดยมีระบบติดตามสถานะ (Tracking) ที่แม่นยำ ทำงานบนระบบคลาวด์ และใช้ AI วิเคราะห์ความเสี่ยงเชิงพื้นที่

ผลลัพธ์ (Outcome): แอปพลิเคชันบริการจุดเดียวเบ็ดเสร็จ, ฐานข้อมูลบูรณาการบนคลาวด์ และระบบแจ้งเตือนภัยตลอด 24 ชั่วโมง

คุณค่าที่ได้รับ (Value): ประชาชนเกิดความพึงพอใจต่อบริการภาครัฐ ข้อมูลเอกสารมีความปลอดภัยและเชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ และกระบวนการทำงานของเจ้าหน้าที่รัฐมีความต่อเนื่องไร้รอยต่อ

สรุปภาพรวมกระบวนการดำเนินงาน (5 ขั้นตอนปฏิบัติ)

[Empathize: เข้าใจปัญหาผ่าน Empathy Map]



[Define: กำหนดปัญหาเพื่อสร้าง Customer Profile]



[Ideate: ระดมความคิดแบบไร้กรอบและจัดหมวดหมู่ไอเดีย]



[Prototype: พัฒนาด้านแบบอย่างรวดเร็วผ่าน MVP]



[Test: ทดสอบกับผู้ใช้จริงเพื่อนำ Feedback มาปรับปรุงพัฒนา]

2.2 ประสพการณ์/ประโยชน์ที่ได้รับ/การประยุกต์ใช้กับหน่วยงาน

☒ ต่อตนเอง

- 1) มีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับแนวโน้มและทิศทางการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัล (Digital Transformation)
- 2) มีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)
- 3) สามารถนำแนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ไปประยุกต์ใช้ในการทำงานได้

☒ ต่อหน่วยงาน/การนำมาประยุกต์ใช้กับหน่วยงาน

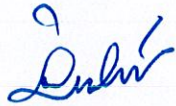
.....สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับหน่วยงาน โดยสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการทำงานภายในหน่วยงานและงานบริการภายนอก ดังนี้ (1) งานบริการประชาชน (Citizen-Centric Services): ลดขั้นตอนที่ซับซ้อน เช่น การเปลี่ยนเอกสารกระดาษเป็นระบบบริการออนไลน์ (E-Service) ที่ประชาชนเข้าถึงได้ง่าย (2) การทำงานภายในองค์กร (Internal Operations): นำระบบอัตโนมัติมาจัดการงานเอกสาร (Workflow) เพื่อประหยัดเวลาและลดความผิดพลาด (3) การสร้างนวัตกรรมบริการ: เปิดโอกาสให้บุคลากรร่วมกันระดมไอเดียข้ามสายงานเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้รับบริการได้อย่างแท้จริง.....

2.3 ปัญหาและอุปสรรคในการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้

.....ไม่มี.....

2.4 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

.....ควรปรับเปลี่ยนกระบวนการทำงานก่อนใช้เครื่องมือ โดยประยุกต์ใช้ Design Thinking Process เพื่อปรับปรุงกระบวนการ (Process) ให้กระชับก่อนนำเครื่องมือ (Digital Tools) มาใช้ จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานได้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งควรส่งเสริมให้บุคลากรเรียนรู้ผ่านการทดลอง ไม่กลัวความผิดพลาด และเปิดรับการทำงานแบบข้ามสายงานได้.....

ลงชื่อ.....


(นางวิรัชกานต์ พุ่มทอง)

ตำแหน่ง นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการพิเศษ

ผู้รายงาน

วันที่.....2.....เดือน.....กรกฎาคม.....พ.ศ.2569.....

ส่วนที่ 3 ความเห็นของผู้บังคับบัญชา

(✓) ทราบ

ลงชื่อ.....


(.....(นายณัฏฐพล หนองหารพิทักษ์)

ตำแหน่ง.....ผู้อำนวยการกองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน

วันที่.....- ๓ - ๓๑ - ๒๕๖๙.....พ.ศ.

ประกาศนียบัตร

ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

วิธีกานต์ พุ่มทอง

ได้ผ่านการอบรมด้วยระบบการเรียนออนไลน์ในบทเรียน
การเปลี่ยนผ่านองค์กรสู่ดิจิทัลด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ
(Digital Transformation by Design Thinking)

จำนวนชั่วโมงการเรียนรู้ 2:00 ชั่วโมง

โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)
ให้ ณ วันที่ 29 มิถุนายน 2569

A L.

(นางไอรดา เหลืองวิไล)

รองผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล

รักษาการแทนผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล

สำเนาถูกต้อง
[Signature]



ประกาศนียบัตร

ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

วิริธกานต์ พุ่มทอง

ได้ผ่านการอบรมด้วยระบบการเรียนรู้ออนไลน์ในบทเรียน
Digital Literacy : ความฉลาดทางดิจิทัล
(Digital Intelligence)

จำนวนชั่วโมงการเรียนรู้ 1:30 ชั่วโมง

โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)
ให้ ณ วันที่ 29 มิถุนายน 2569

A L.

(นางไอรดา เหลืองวิไล)

รองผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล

รักษาการแทนผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล

สำเนาถูกต้อง

Dalut

