



บันทึกข้อความ

สปร. สวพ.	๒๖
เลขที่รับ	๒๖
วันที่	๑๗ ๕-๑ ๕๖
เวลา	๑๑.๓๐ น.

15

ส่วนราชการ..... กมว. สำนักวิศวกรรมเพื่อการพัฒนาที่ดิน โทร. ๑๒๘๓ ต่อ ๑๐๘
ที่ กษ. ๐๘๐๔.๐๔ / ๑๖๓ วันที่ ๑๗ สิงหาคม ๒๕๖๔
เรื่อง ขอสั่งรายงานการพัฒนาความรู้ผ่านระบบ E-training
เรียน ผอ.สวพ ผ่าน ผอ.กมว.

ตามที่กรมได้กำหนดให้การพัฒนาความรู้ผ่านระบบ E-Training เป็นส่วนหนึ่งของตัวชี้วัด
รายบุคคลด้านการพัฒนาบุคลากรรอบที่ ๒ ปีงบประมาณ ๒๕๖๔ กระผมได้ดำเนินการพัฒนาทักษะด้าน
ดิจิทัลจำนวน ๒ เรื่อง ได้แก่ Leadership in the Age of AI : ผู้นำในยุค AI และการออกแบบ UX/UI สุด
ปังเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้ (Awesome UX/UI design to Grab the User Attention) จากสถาบัน
พัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล (TDGA) โดยค่าเป้าหมายระดับ ๕ คะแนนกำหนดให้มีการสรุปความรู้ ๑
เรื่องส่งให้ผู้บังคับบัญชาทราบ ภายในวันที่ ๑๔ กันยายน ๒๕๖๔ และบทเรียนผ่านการพิจารณาคัดกรองใน
ระดับหน่วยงาน

กระผมขอรายงานการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล เรื่อง Leadership in the Age of AI : ผู้นำในยุค AI
โดยมีรายละเอียดดังนี้

Leadership in the Age of AI : ผู้นำในยุค AI วิทยากรโดย ผศ.ดร.ทิพาจินต์ ไทยพิสุทธิกุล ผู้ช่วย
คณบดีฝ่ายบริการวิชาการและถ่ายทอดเทคโนโลยี คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
มหาวิทยาลัยมหิดล

วัตถุประสงค์การเรียนรู้

๑. เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับ AI, Machine Learning, และ Deep Learning รวมถึงความแตกต่างและข้อจำกัดของเทคโนโลยี
๒. เพื่อเสริมสร้างความรู้ในการระบุการประยุกต์ใช้งาน AI ในหลากหลายบทบาทและสาขางาน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและคุณค่าภายในองค์กร
๓. เพื่อสนับสนุนผู้เรียนให้มีแนวทางเริ่มต้นในการวางแผน AI Transformation ด้วยหลักจริยธรรม

พื้นฐานและการทำงานของปัญญาประดิษฐ์ (AI)

ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence : AI) คือ การที่คอมพิวเตอร์ถูกออกแบบให้คิดและเรียนรู้
เหมือนมนุษย์ ใช้ในการแก้ปัญหาและตัดสินใจ

การเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning : ML) เป็นส่วนหนึ่งของ AI ที่คอมพิวเตอร์เรียนรู้จาก
ข้อมูล เพื่อทำงานได้ดีขึ้น โดยไม่ต้องบอกทุกขั้นตอนว่าจะทำอะไร สามารถตัดสินใจบนพื้นฐานข้อมูลที่ได้รับ
จากการฝึกฝนหรือจากสภาพแวดล้อมมากกว่าการทำงานตามโปรแกรมที่มนุษย์กำหนด

การเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning : DL) เป็นประเภทหนึ่งของ Machine Learning ที่ใช้เครือข่าย
คอมพิวเตอร์ที่มีโครงสร้างเลียนแบบสมองมนุษย์

AI สร้างสรรค์ (Generative AI) สามารถสร้างสิ่งใหม่ๆ ในหลากหลายรูปแบบ ทั้งข้อความ ภาพ
วิดีโอ หรือรูปแบบอื่นๆ

โมเดลภาษาขนาดใหญ่ (Large Language Models : LLMs) เหมือนเป็นสมอง เป็นโปรแกรมข้อความซึ่งสามารถเข้าใจและเขียนภาษามนุษย์ได้ ใช้ในแชทบอทและเครื่องมือต่างๆ ที่สื่อสารกับเราในรูปแบบธรรมชาติ

ประเภทการเรียนรู้ของ Machine Learning

1. การเรียนรู้แบบมีผู้สอน มีลักษณะสำคัญ คือใช้ข้อมูลที่มีการระบุฉลาก มีการให้ข้อเสนอแนะโดยตรงระหว่างการฝึกสอน ตัวอย่างการใช้งานในภาครัฐ เช่นการตรวจจับเอกสารปลอม การจำแนกประเภทเอกสารราชการ
2. การเรียนรู้แบบไม่มีผู้สอน มีลักษณะสำคัญ คืองานกับข้อมูลที่ไม่มีการระบุฉลาก ไม่มีข้อเสนอแนะระหว่างการฝึกสอน ใช้เพื่อค้นหารูปแบบหรือโครงสร้างที่ซ่อนอยู่ในข้อมูล ตัวอย่างการใช้งานในภาครัฐ เช่นการแบ่งกลุ่มประชากรเพื่อออกนโยบาย การตรวจจับพฤติกรรมทุจริตในงบประมาณ
3. การเรียนรู้แบบเสริมแรง มีลักษณะสำคัญ คือ เกี่ยวข้องกับกระบวนการตัดสินใจ ใช้ระบบรางวัลเพื่อเสริมสร้างการกระทำที่ต้องการ เรียนรู้ผ่านชุดของการกระทำที่โต้ตอบกับสภาพแวดล้อม ตัวอย่างการใช้งานในภาครัฐ เช่นการควบคุมสัญญาณไฟจราจรอัจฉริยะ หุ่นยนต์บริการประชาชนในสถานที่ราชการ

กระบวนการทำงานของ Machine Learning

1. การเตรียมข้อมูล (Data Pre-Processing)
2. การสร้างโมเดล (Modelling)
3. การประเมินผล (Evaluation)

ตัวอย่างการใช้งาน AI ในภาครัฐ เช่น การตรวจจับการฉ้อโกง การบริการประชาชน การจัด การจราจร การทำงานด้านเอกสารอัตโนมัติ

งานที่ขับเคลื่อนด้วย AI และการเปลี่ยนแปลงบทบาทในภาครัฐ

งานที่ถูกแทนที่ (Job Displacement)

1. งานด้านธุรการ เช่น การป้อนข้อมูลและการจัดการเอกสาร
2. การให้ข้อมูลพื้นฐานแก่ประชาชนผ่านศูนย์บริการ

งานที่ได้รับการพัฒนา (Job Enhancement)

1. เจ้าหน้าที่วิเคราะห์นโยบาย ใช้ AI เพื่อคาดการณ์ผลลัพธ์ของนโยบายในระยะยาว
 2. วิศวกรด้านการขนส่ง ใช้ AI เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการจราจรและวางแผนเส้นทาง
- ตำแหน่งงานใหม่ในอนาคต (New Job Creation)

1. ผู้เชี่ยวชาญด้านความปลอดภัยไซเบอร์ ป้องกันการโจมตีทางไซเบอร์ในระบบของรัฐ
2. เจ้าหน้าที่กำกับดูแล AI ดูแลการใช้งาน AI ให้เป็นไปตามจริยธรรมและกฎหมาย

ประโยชน์ของการนำ AI มาใช้ในการให้บริการของภาครัฐ

1. การดำเนินงานมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากขึ้น
2. ช่วยพัฒนาบริการใหม่ๆ ของภาครัฐและทำให้มีคุณภาพมากขึ้น
3. ก่อให้เกิดการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย
4. ทำน้อยแต่ได้มาก

การออกแบบคำสั่ง (Prompt) อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ตามที่ต้องการ
S.I.P. Model

Specify Clearly

Implement in Steps

Perfect Through Feedback

ภาพรวมคู่มือการสร้าง Prompt

๑. บทบาท (Role)
๒. ผลลัพธ์ที่ต้องการ (Desired Output)
๓. วัตถุประสงค์ (Objective)
๔. บริบท (Content)
๕. ข้อจำกัด (Constraints)

แนวทางข้อควรระวังของการใช้ Gen AI

๑. ความถูกต้องของคำตอบ
๒. ความชัดเจนในการตั้งคำถาม
๓. อคติในคำตอบ
๔. ข้อมูลที่อ่อนไหว

สิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการจัดทำแผน AI Roadmap เพื่อนำไปสู่การปฏิบัติจริง

๑. จัดตั้งทีมงานหลักด้านการขับเคลื่อน AI
๒. จัดทำแผนการจัดสรรทรัพยากรอย่างครอบคลุม
๓. ใช้วิธีการบริหารโครงการแบบยืดหยุ่น
๔. ดำเนินการตามกรอบการกำกับดูแลและการบริหารความเสี่ยง
๕. กำหนดตัวชี้วัดประสิทธิภาพ

ประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้

๑. มีความรู้ ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับ AI, Machine Learning, และ Deep Learning รวมถึงความแตกต่างและข้อจำกัดของเทคโนโลยี
๒. มีความรู้ในการระบุการประยุกต์ใช้งาน AI ในหลากหลายบทบาทและสาขางาน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและคุณค่าภายในองค์กร
๓. มีความคิดเริ่มต้นในการวางแผน AI Transformation
๔. มีความระมัดระวังในการใช้ AI ที่ไม่เหมาะสม

แนวคิดในการนำเอาความรู้ไปพัฒนางานและตนเอง

จากการเรียนรู้เรื่อง ผู้นำในยุค AI กระผมมีความเห็นว่า AI ได้เริ่มเข้ามามีบทบาทสำคัญและมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการทำงาน รวมถึงการดำรงชีวิต มีประโยชน์ช่วยในการทำงานให้รวดเร็วขึ้น สามารถใช้ชีวิตประจำวันได้อย่างสะดวก สบายมากขึ้น แต่ในความสำคัญและจำเป็นนั้น เราต้องมีความรู้ ความเข้าใจใน AI ต้องมีการตรวจสอบผลลัพธ์ที่ได้ก่อนนำไปใช้ เพื่อให้เกิดความถูกต้อง เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมมากที่สุด สามารถนำ AI ไปใช้ในการปฏิบัติงานที่ต้องการความคิดสร้างสรรค์ มีความละเอียด ชับซ้อน มีความสวยงาม และถูกต้อง เพื่อดึงดูดผู้อ่านให้มีความน่าสนใจ สามารถนำไปใช้งานต่อไปได้ ให้เป็นประโยชน์ต่อหน้าที่การงานและการใช้ชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด

ทั้งนี้ได้แนบหลักฐานการอบรมพัฒนาความรู้ จำนวน ๒ เรื่องมาพร้อมกันนี้ด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

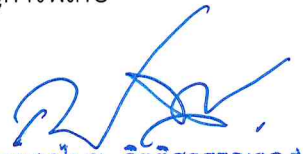


(นายศิลปทัต โอพิทักษ์ชีวัน)
วิศวกรโยธาชำนาญการพิเศษ

- ทราบ
- ผบ. (นร.ทศพร) รบ.รณ



(นายจักรกฤษณ์ มีโย)
ผู้อำนวยการสำนักวิศวกรรมเพื่อการพัฒนาที่ดิน



(นายภูวนัย กิตติสุวรรณกุล)
ผู้อำนวยการกลุ่มมาตรฐานการสำรวจออกแบบ
การพัฒนาที่ดินด้านวิศวกรรม

ประกาศนียบัตร

ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

ศิลปภัต โอพิทักษ์ชวัน

ได้ผ่านการอบรมด้วยระบบการเรียนออนไลน์ในบทเรียน

Leadership in the Age of AI : ผู้นำในยุค AI

จำนวนชั่วโมงการเรียนรู้ 2:00 ชั่วโมง

โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)
ให้ ณ วันที่ 9 สิงหาคม 2569

Ah.

(นางไอรดา เหลืองวิไล)

รองผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล

รักษาการแทนผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล



BT451C09

Signed by สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) (สพว.)
Digital Government Development Agency (Public
Organization) (DGA)

Date: 2026-08-09T23:31:48.597+07:00

ประกาศนียบัตร

ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

ศิลปทัศนศิลป์

ได้ผ่านการอบรมด้วยระบบการเรียนออนไลน์ในบทเรียน
การออกแบบ UX/UI สุดปังเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้
(Awesome UX/UI design to Grab the User Attention)

จำนวนชั่วโมงการเรียนรู้ 2:00 ชั่วโมง

โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)
ให้ ณ วันที่ 14 สิงหาคม 2569

A. L.

(นางไอรดา เหลืองวิไล)

รองผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล

รักษาการแทนผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล



0cd8127

Signed by สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) (สพอ.)
Digital Government Development Agency (Public
Organization) (DGA)

Date: 2026-08-14T20:47:14.464+07:00