



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ กลุ่มวิศวกรรมและเทคโนโลยี สำนักวิศวกรรมเพื่อการพัฒนาที่ดิน โทร.1394

ที่ กษ 0804.02/159

วันที่ 31 สิงหาคม 2569

เรื่อง รายงานระดับความสำเร็จของการพัฒนาความรู้ และส่งเสริมการพัฒนาความรู้ของบุคลากร
ในหน่วยงาน

เรียน ผอ.สวพ. ผ่าน ผอ.กвт.

ด้วยดิฉันได้ดำเนินการเรียนรู้ด้วยตนเอง ตามแนวทางการพัฒนาบุคลากรภาครัฐ พ.ศ. 2566 - 2570 ของสำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน (สำนักงาน ก.พ.) ผ่าน Digital Government Learning Platform สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล (<https://tdga.dga.or.th>) และ รายงานระดับความสำเร็จของการพัฒนาความรู้ และส่งเสริมการพัฒนาความรู้ของบุคลากรในหน่วยงาน ครบถ้วนตามเงื่อนไขของหลักสูตร จำนวน 2 หลักสูตร ดังนี้

1. หลักสูตร การออกแบบ UX / UI สุดปังเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้ (Awesome UX/UI design to Grab the User Attention)
 2. หลักสูตร เรียนรู้ Prompt Engineering สู่ความเป็นผู้เชี่ยวชาญ AI
- พร้อม สรุปบทเรียน 1 เรื่อง คือ หลักสูตร การออกแบบ UX / UI สุดปังเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้ (Awesome UX/UI design to Grab the User Attention) และได้แนบประกาศนียบัตรทั้ง 2 หลักสูตร มาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

(ลงชื่อ)

นางสาวอรภา วรรณวงศ์
วิศวกรโยธาปฏิบัติการ

สรุปบทเรียนพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล

1. หัวข้อการพัฒนาความรู้เรื่อง การออกแบบ UX / UI สุดปังเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้ (Awesome UX/UI design to Grab the User Attention)

คำอธิบาย

หลักสูตรนี้จะพาเรียนรู้เกี่ยวกับ การออกแบบ UX / UI สุดปังเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้ โดยมุ่งเน้นให้ข้าราชการ บุคลากรภาครัฐ และผู้ที่สนใจทั่วไป สามารถนำกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และหลักการ UX/UI ไปพัฒนาระบบหรือบริการดิจิทัลให้ตอบโจทย์ประชาชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และทำความเข้าใจว่า UX คือการออกแบบประสบการณ์ อารมณ์ และความรู้สึกขณะใช้งาน (เน้นความง่าย สะดวก ตอบโจทย์) ส่วน UI คือการออกแบบส่วนต่อประสานที่ผู้ใช่มองเห็น (เน้นความสวยงาม เลย์เอาต์ สี และตัวอักษร)

วัตถุประสงค์

- เรียนรู้ขั้นตอนการคิดและการสร้างสรรค์ Digital Product ตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงการใช้งานจริง
- เข้าใจบทบาทหน้าที่ที่แตกต่างแต่เกื้อหนุนกันของทั้ง User Experience (UX) และ User Interface (UI)
- สามารถนำความรู้และหลักการออกแบบไปปรับปรุงระบบ เว็บไซต์ หรือแอปพลิเคชันเดิมให้มีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น

เนื้อหาโดนสังเขป

ส่วนที่ 1 - พื้นฐานและการแยกแยะบทบาทของ UX และ UI (Foundations of UX/UI)

- 1.1 User Experience (UX): การออกแบบ "ประสบการณ์และระบบคิด"

UX คือการออกแบบสิ่งที่ไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาเปล่าในทันที แต่เป็นเรื่องของความรู้สึก อารมณ์ และความราบรื่นในการใช้งาน โดยมุ่งเน้นการแก้ปัญหาให้ผู้ใช้ (Problem Solving)

กระบวนการคิดและสถาปัตยกรรมข้อมูล (Information Architecture - IA): การจัดระเบียบโครงสร้างข้อมูลภายในระบบ เช่น เมนูควอยู่ตรงไหน ข้อมูลส่วนไหนควรขึ้นก่อน-หลัง เพื่อไม่ให้ผู้ใช้งานเกิดความสับสน

การออกแบบลำดับขั้นตอนการใช้งาน (User Flow & Journey): วางสแต็ปการทำงานจากจุด A ไปจุด B ให้สั้นและง่ายที่สุด เช่น การออกแบบขั้นตอนการกด "จ่ายเงิน" หรือ "ส่งเอกสารภาครัฐ" ให้จบภายใน 3 คลิก โดยไม่มีขั้นตอนที่ซ้ำซ้อน

การวิจัยและทดสอบพฤติกรรม (User Research & Testing): การเก็บข้อมูลว่าผู้ใช้งานจริงคือใคร (Persona) พวกเขาเจอปัญหาอะไร (Pain Points) และการนำระบบจำลองไปให้ทดลองใช้เพื่อดูว่าติดขัดตรงไหน แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

• 1.2 User Interface (UI): การออกแบบ "หน้าตาและการตอบสนองทางกายภาพ

UI คือการนำโครงสร้างที่ UX วางไว้ มาฉาบหน้าด้วยความสวยงาม เอกลักษณ์ และการโต้ตอบผ่านประสาทสัมผัสทางสายตา เพื่อเปลี่ยนโครงร่างแห้งๆ ให้กลายเป็นหน้าจอที่น่าใช้งาน

ระบบการออกแบบและอัตลักษณ์ (Design System & Branding): การกำหนดสี (Color Palette) รูปแบบตัวอักษร (Typography) และสไตล์ของไอคอนให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันและสะท้อนภาพลักษณ์ขององค์กร

การจัดเลย์เอาต์และการจัดวางองค์ประกอบ (Layout & Composition): การใช้หลักการจัดสมดุล การเว้นพื้นที่ว่าง (White Space) เพื่อให้หน้าจอไม่ดูอึดอัด และช่วยให้ผู้ใช้โฟกัสสิ่งสำคัญได้ง่ายขึ้น

การโต้ตอบทางกายภาพ (Interaction Design): การออกแบบหน้าตาของปุ่ม (Buttons) ช่องกรอกข้อมูล (Form Fields) สวิตช์เปิด-ปิด (Switches) รวมถึงสถานะต่างๆ เช่น เมื่อกดปุ่มแล้วปุ่มจะยุบลงไป หรือเปลี่ยนสีอย่างไร

• 1.3 การเปรียบเทียบเพื่อให้เห็นภาพชัดเจน (UX vs UI)

ข้อเปรียบเทียบ	User Experience (UX)	User Interface (UI)
เป้าหมายหลัก	ทำให้ระบบ "ใช้งานง่าย" และตอบสนองต่อการแก้ปัญหา	ทำให้ระบบ "สวยงาม" น่าใช้ และสื่อสารชัดเจน
สิ่งที่มุ่งเน้น	โครงสร้าง, ลำดับขั้นตอน, ความรู้สึก, ผลลัพธ์	สี, ตัวอักษร, ภาพลักษณ์, การจัดวางหน้าจอ
ผลลัพธ์ที่ได้	แผนผังโครงสร้าง (Wireframes), แผนภาพผู้ใช้งาน (User Flow)	หน้าจอจริงที่ลงสีแล้ว (High-Fidelity Mockups), ชิ้นงานต้นแบบ (Prototypes)
คำถามที่ต้องตอบ	"ทำไมขั้นตอนตรงนี้ต้องมี? ผู้ใช้จะงงไหม?"	"ใช้สีอะไรดี? ตัวหนังสือขนาดเท่าไรถึงจะสวยและชัด?"

ส่วนที่ 2 - เทคนิคจิตวิทยาและการดึงดูดความสนใจ (User Attention & Psychology)

จะโฟกัสไปที่วิธีการควบคุมพฤติกรรมและการรับรู้ของมนุษย์ เพื่อช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถทำภารกิจบนเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันสำเร็จได้ง่ายที่สุด

○ 4 หลักจิตวิทยาเด่นในการออกแบบเพื่อดึงดูดสายตา

1. กฎของฮิค (Hick's Law) - ยิ่งตัวเลือกน้อย ยิ่งตัดสินใจไวแนวคิด: ระยะเวลาในการตัดสินใจของผู้ใช้ จะเพิ่มขึ้นตามจำนวนและความซับซ้อนของตัวเลือกที่มี
การประยุกต์ใช้ใน UI :ลดทอนสิ่งไม่จำเป็น: อย่าใส่ปุ่มหรือข้อความเยอะเกินไปในหน้าเดียว
แบ่งสแต็ปการกรอกฟอร์ม: เช่น การสมัครสมาชิกหรือจ่ายเงิน ให้แบ่งเป็นทีละหน้า (Step 1 -> Step 2) แทนที่จะให้กรอกยาวๆ ในหน้าเดียวเพื่อลดความอึดอัด
2. กฎของฟิตส์ (Fitts's Law) - ปุ่มสำคัญต้องใหญ่และกดง่าย ระยะเวลาในการเคลื่อนที่ไปหาเป้าหมาย ขึ้นอยู่กับ "ขนาดของเป้าหมาย" และ "ระยะห่างจากจุดเริ่มต้น"
การประยุกต์ใช้ใน UI :ปุ่ม Call to Action (CTA): ปุ่มสำคัญ เช่น "ซื้อเลย" หรือ "ยืนยัน" ต้องมีขนาดใหญ่พอที่นิ้วโป้งจะกดได้ง่าย (โดยเฉพาะบนมือถือ) ตำแหน่งปุ่ม: ควรวางไว้ในระยะที่นิ้วโป้งเอื้อมถึงได้สะดวก (Thumb Zone) ไม่ไปอยู่มุมบนสุดของจอที่เอื้อมยาก
3. เอฟเฟกต์ตำแหน่งอนุกรม (Serial Position Effect) - คนเราจำได้แค่หัวกับท้าย มนุษย์มีแนวโน้มที่จะจดจำข้อมูลชิ้นแรก (Primacy Effect) และข้อมูลชิ้นสุดท้าย (Recency Effect) ในรายการได้แม่นยำที่สุด ส่วนตรงกลางมักจะถูกลืม
การประยุกต์ใช้ใน UI:การวางแถบเมนู (Navigation Bar): วางฟังก์ชันที่สำคัญที่สุดและคนใช้บ่อยที่สุดไว้ที่ ข้างสุด และ ขวสุด ของแถบเมนู การจัดหน้ารายการสินค้า: นำโปรโมชันหรือสินค้าขายดีวางไว้เป็นลำดับแรกสุดหรือท้ายสุดของหน้าจอ
4. ทฤษฎีกลุ่มเกสตัลต์ (Gestalt Principles) - จิตวิทยาการจัดกลุ่มของสายตา สมองของมนุษย์มักจะพยายามจัดกลุ่มสิ่งต่างๆ ที่มองเห็นให้เป็นระเบียบอัตโนมัติ โดยหลักๆ ที่นำมาใช้มีดังนี้:
Law of Proximity (ความใกล้ชิด): สิ่งที่อยู่ใกล้กัน สมองจะคิดว่าเป็นพวกเดียวกัน เช่น ข้อความอธิบายควรอยู่ติดกับปุ่มกดของมัน
Law of Similarity (ความคล้ายคลึง): สิ่งที่มีหน้าตา สี สัน หรือรูปทรงเหมือนกัน ผู้ใช้จะเข้าใจว่ามันทำหน้าที่เหมือนกัน เช่น ถ้าปุ่ม "ลิงก์สีน้ำเงิน" คลิกลงได้ ลิงก์สีน้ำเงินจุดอื่นก็ต้องคลิกลงได้เหมือนกัน

○ เทคนิคการควบคุม "สายตาผู้ใช้" (Visual Hierarchy)

F-Pattern (การมองแบบรูปตัว F): มักเกิดขึ้นกับหน้าเว็บที่มีข้อความเยอะๆ เช่น หน้าบทความหรือข่าวสาร ผู้ใช้จะอ่านประโยคบนสุดจากซ้ายไปขวา แล้วไล่ลงมาอ่านสั้นลงเรื่อยๆ เป็นรูปตัว F

วิธีประยุกต์: วางข้อมูลสำคัญหรือ Key Highlight ไว้ที่ 2 บรรทัดแรก

Z-Pattern (การมองแบบรูปตัว Z): มักเกิดขึ้นกับหน้าเว็บที่มีข้อมูลน้อย เน้นภาพและดีไซน์ (Landing Page) สายตาจะกวาดจากซ้ายไปขวา เฉียงลงมาซ้ายล่าง แล้วจบที่ขวาล่าง

วิธีประยุกต์: วางโลโก้ไว้มุมซ้ายบน และวางปุ่ม Action สำคัญ (เช่น ปุ่มสมัครเรียน) ไว้ที่มุมขวาล่างสุดของเส้นทางสายตา

ส่วนที่ 3 - กระบวนการออกแบบและส่งมอบงาน (Design Process)

• 3.1 การทำความเข้าใจผู้ใช้และระบุปัญหา (Empathize & Define)

จุดเริ่มต้นของการออกแบบที่ดีไม่ได้เริ่มที่ความสวยงาม แต่เริ่มที่ความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายหรือประชาชนผู้ใช้งาน

Empathize (เข้าใจ): ใช้เครื่องมือเช่น การสัมภาษณ์ (User Interview) หรือการสังเกตพฤติกรรม เพื่อหาว่าผู้ใช้งานเจอปัญหา (Pain Points) อะไรในการใช้ระบบเดิม

Define (ระบุปัญหา): นำข้อมูลที่ได้มารองและสร้างเป็น User Persona (ตัวตนจำลองของผู้ใช้) เพื่อกำหนดเป้าหมายให้ชัดเจนว่า "เรากำลังแก้ปัญหาอะไร ให้กับใคร"

• 3.2 การระดมความคิดและวางโครงสร้าง (Ideate & Information Architecture)

เมื่อรู้ปัญหาแล้ว ทีมจะมารวมกันคิดหาทางออกที่ดีที่สุดและเริ่มวางโครงสร้างระบบ

Ideate (ระดมสมอง): คิดวิธีแก้ปัญหาออกมาให้หลากหลายที่สุดโดยไม่มีการปิดกั้น

Information Architecture (IA): การจัดสถาปัตยกรรมข้อมูล นำไอเดียมาจัดระเบียบโครงสร้างเมนู และแผนผังเว็บไซต์ (Sitemap) เพื่อให้ผู้ใช้รู้ว่าจะหาข้อมูลแต่ละส่วนอยู่ที่ไหน

User Flow: เขียนแผนผังการเดินทางของผู้ใช้ตั้งแต่หน้าแรกจนจบภารกิจ (เช่น กดเข้าเว็บ -> กรอกฟอร์ม -> แบนเอกสาร -> ได้รับรหัสยืนยัน)

• 3.3 การสร้างพิมพ์เขียวและลงรายละเอียดดีไซน์ (Wireframe & UI Design)

ขั้นตอนนี้คือการเปลี่ยนแผนผังโครงสร้างให้ออกมาเป็นหน้าจอจำลอง โดยไล่ระดับจากความละเอียดต่ำไปสูง

Low-Fidelity Wireframe (โครงร่างขาวดำ): วาดโครงสร้างหน้าจอหยาบๆ ด้วยดินสอบนกระดาษ หรือใช้เครื่องมือดิจิทัล เพื่อจัดวางตำแหน่งปุ่ม เมนู และข้อความ โดยยังไม่ใส่สีหรือรูปภาพ เพื่อเน้นตรวจสอบฟังก์ชันการใช้งาน

Design System: กำหนดมาตรฐานหน้าตาของระบบ เช่น โค้ดสี รูปแบบฟอนต์ ขนาดปุ่ม เพื่อให้ทุกหน้าจอเป็นไปในแนวทางเดียวกัน (Consistency)

High-Fidelity Mockup (หน้าจอเหมือนจริง): นำ Wireframe มาใส่สีเส้น ภาพประกอบ และฟอนต์ตาม Design System จนได้หน้าจอที่สวยงามเหมือนแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์จริง

- 3.4 การสร้างชิ้นงานต้นแบบและการทดสอบ (Prototype & Test)

ก่อนที่จะส่งงานไปให้โปรแกรมเมอร์เขียนโค้ดจริง ต้องมั่นใจก่อนว่าดีไซน์นี้ใช้งานได้ดีและไม่มีจุดสะดุด

Interactive Prototype (ชิ้นงานต้นแบบ): นำหน้าจอเหมือนจริงมาเชื่อมต่อกัน (Link) ผ่านโปรแกรมออกแบบ (เช่น Figma) ทำให้สามารถกดปุ่ม เลื่อนหน้าจอ และโต้ตอบได้เหมือนแอปพลิเคชันจริง

User Testing (การทดสอบกับผู้ใช้): นำ Prototype ไปให้กลุ่มเป้าหมายหรือประชาชนทดลองใช้งานจริง โดยทีมออกแบบจะคอยสังเกตว่าผู้ใช้ติดขัดตรงไหน กดปุ่มไหนไม่เจอ เพื่อนำข้อผิดพลาดกลับมาปรับปรุงแก้ไขดีไซน์ให้สมบูรณ์

- 3.5 การส่งมอบงานให้ทีมพัฒนา (Design Hand-off)

ขั้นตอนสุดท้ายคือการส่งไม้ต่อจากฝั่งดีไซน์ไปยังฝั่งระบบ (Developers/Programmers)

Spec & Assets Preparation: นักออกแบบ UI จะเตรียมรายละเอียดขนาด Spacing (ระยะห่าง), โค้ดสี (Hex Code), ฟอนต์ และส่งออกไฟล์ไอคอน/รูปภาพทั้งหมด (Assets)

Hand-off Tools: ส่งมอบงานผ่านแพลตฟอร์มอย่าง Figma หรือ Zeplin ซึ่งโปรแกรมเมอร์สามารถเข้ามาคลิกดูระยะและโค้ด CSS ได้ทันที ช่วยลดความเข้าใจคลาดเคลื่อนระหว่างขั้นตอนการเขียนโค้ด (Coding)

3. ประโยชน์ที่หน่วยงานได้รับ

- ลดงบประมาณและเวลาในการพัฒนาระบบ (Cost & Time Efficiency)

- ลดการแก้ไขโค้ดซ้ำซ้อน: การทำ Wireframe และ Prototype ไปทดสอบกับผู้ใช้ก่อนเขียนโค้ดจริง ช่วยให้เจอปัญหาและแก้ไขได้ตั้งแต่เนิ่นๆ ดีกว่าการเขียนโค้ดเสร็จแล้วต้องมารื้อระบบใหม่ [กระบวนการออกแบบและส่งมอบงาน (Design Process)]
- ประหยัดงบประมาณบำรุง: ระบบที่ผ่านกระบวนการ UX/UI ที่ดี จะมีโครงสร้างที่ชัดเจน ขยายระบบต่อได้ง่าย และลดค่าใช้จ่ายในการตามแก้บั๊ก (Bug) หรือจุดบกพร่องหลังจากเปิดใช้งานจริง

- ยกระดับประสิทธิภาพการทำงานของเจ้าหน้าที่ (Internal Productivity)

- ลดภาระงานสนับสนุน (Support): เมื่อประชาชนสามารถใช้งานเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันของหน่วยงานได้ด้วยตัวเองอย่างราบรื่น จะช่วยลดจำนวนคู่สายโทรศัพท์ คอลล์ข้อความสอบถาม หรือจำนวนประชาชนที่ต้องเดินทางมาติดต่อที่สำนักงาน
- ระบบภายในใช้งานง่ายขึ้น: หากนำหลักการนี้ไปใช้พัฒนาโปรแกรมทำงานภายในของหน่วยงาน (Back-office) จะช่วยให้เจ้าหน้าที่ทำงานได้ไวขึ้น ลดอัตราความผิดพลาดในการกรอกข้อมูลหรืออนุมัติเอกสาร

4. แนวคิดในการนำไปใช้พัฒนางานของตนเองและหน่วยงาน

การพัฒนาตนเอง

- ใช้ตรวจรับงานและเขียน TOR: เมื่อเข้าใจกระบวนการทำงานและผลลัพธ์ (Deliverables) ของ UX/UI จะสามารถเขียนข้อกำหนดใน TOR ได้อย่างรัดกุม เช่น บังคับให้ผู้รับเหมาส่งมอบ User Flow และผลการทำ User Testing ก่อน จึงจะผ่านเกณฑ์ตรวจรับงาน [กระบวนการออกแบบและส่งมอบงาน (Design Process), ประโยชน์ที่หน่วยงานได้รับ]
- ประยุกต์ใช้ Design Thinking วางแผนโครงการ: นำขั้นตอน Empathize ไปใช้ก่อนเริ่มโครงการใหม่ โดยลงพื้นที่ไปคุยกับประชาชนหรือเจ้าหน้าที่หน้างาน เพื่อหา Pain Points ที่แท้จริงก่อนที่จะตัดสินใจว่าจะสร้างระบบรูปแบบใด [กระบวนการออกแบบและส่งมอบงาน (Design Process)]

พัฒนาหน่วยงาน

- ลดขั้นตอนการทำงาน (Lean Back-Office): นำเครื่องมือ User Flow และสถาปัตยกรรมข้อมูล (IA) มาใช้ทบทวนระบบงานภายใน (เช่น ระบบสารบรรณอิเล็กทรอนิกส์, ระบบलगาน, ระบบจัดซื้อจัดจ้าง) ตัดขั้นตอนที่ซ้ำซ้อนออก เพื่อช่วยให้เจ้าหน้าที่ทำงานได้รวดเร็วและลดข้อผิดพลาด [พื้นฐานและการแยกแยะบทบาทของ UX และ UI (Foundations of UX/UI), ประโยชน์ที่หน่วยงานได้รับ]
- สร้างชุดเครื่องมือมาตรฐานของหน่วยงาน (Government Design System): กำหนดคู่มือมาตรฐานดีไซน์ของหน่วยงาน (เช่น เทมเพลตสไลด์ผู้บริหาร, แพลตฟอร์มเว็บ, โทสนีประจำองค์กร) เพื่อให้ทุกสำนัก/กอง ในหน่วยงานสร้างสรรค์งานดิจิทัลออกมาในทิศทางและมาตรฐานเดียวกัน [กระบวนการออกแบบและส่งมอบงาน (Design Process), แนวคิดในการนำไปใช้พัฒนางานของตนเอง]



(นางสาวอรภา วรรณวรวงศ์)

วิศวกรโยธาปฏิบัติการ

ประกาศนียบัตร

ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

อรภา วรรณวงษ์

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

จำนวนชั่วโมงการเรียนรู้ 2:00 ชั่วโมง

โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)
ให้ ณ วันที่ 31 สิงหาคม 2569

Ah.

(นางไอรดา เหลืองวิไล)

รองผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล

รักษาการแทนผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล



11606171

Signed by สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) (Law)
Digital Government Development Agency (Public
Organization) (TDGA)
Date: 2025-10-31T11:49:39.033+07:00

ประกาศนียบัตร

ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

อรภา วรรณวงษ์

ได้ผ่านการอบรมด้วยระบบการเรียนออนไลน์ในบทเรียน

เรียนรู้ Prompt Engineering สู่ความเป็นผู้เชี่ยวชาญ AI

จำนวนชั่วโมงการเรียนรู้ 1:30 ชั่วโมง

โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)
ให้ ณ วันที่ 31 สิงหาคม 2569

A. H.

(นางไอรดา เหลืองวิไล)

รองผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล

รักษาการแทนผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล



Signed by สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) (DGA)
Organization (DGA)
Date: 2025-08-31 10:26:49.6745760