

สรุปบทเรียนการพัฒนาความรู้

หลักสูตร

การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)

ชื่อ-สกุล (ภาษาไทย) นางชนินาถ การระภักดี ตำแหน่ง นักวิทยาศาสตร์ปฏิบัติการ
สังกัด กลุ่มวิจัยเคมีดิน สำนักวิทยาศาสตร์เพื่อการพัฒนาที่ดิน
วันที่อบรม 8-12 กุมภาพันธ์ 2567

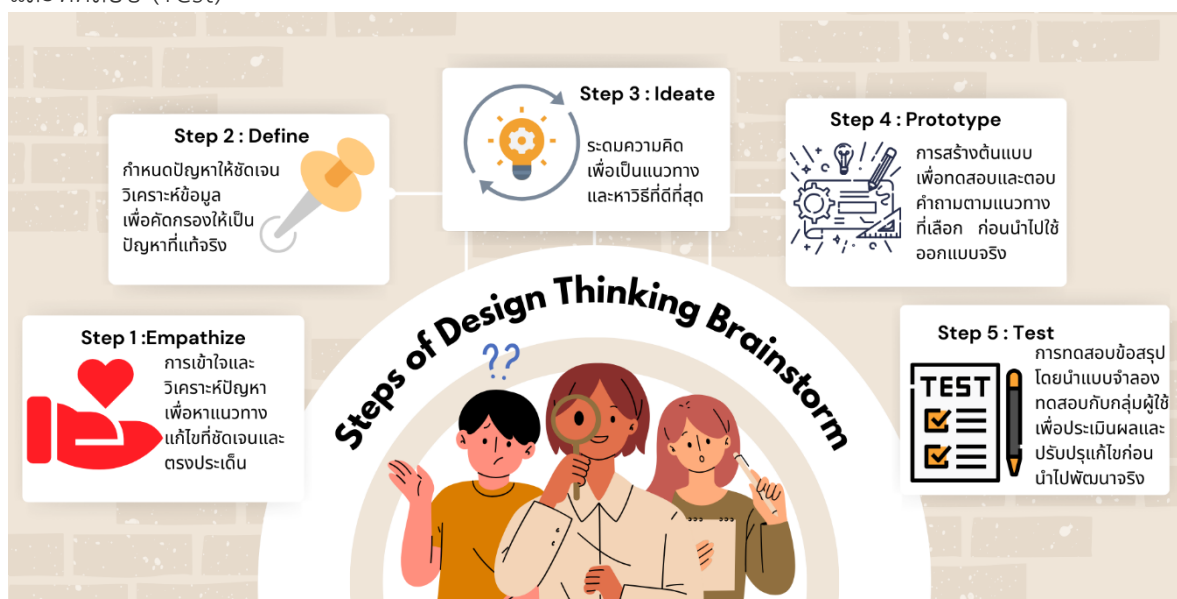
วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบและเครื่องมือในการค้นหาปัญหาและแรงบันดาลใจ
2. เพื่อจะช่วยให้สามารถไปสู่การระดมความคิดการทดลองและการพัฒนาต่อไป

สรุปบทเรียน

Design Thinking คืออะไร ?

Design thinking คือ กระบวนการคิดหรือพัฒนาแนวคิดใหม่ ๆ เพื่อแก้ไขปัญหาด้วยวิธีที่ดีที่สุด และนำเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาแบบใหม่ผ่านขั้นตอน 5 ขั้นตอนด้วยกัน ได้แก่ การเข้าใจ (Empathize) ระบุปัญหา (Define) ระดมสมองคิดไอเดีย (Ideate) แปลงไอเดียให้เป็นรูปร่าง (Prototype) และทดสอบ (Test)



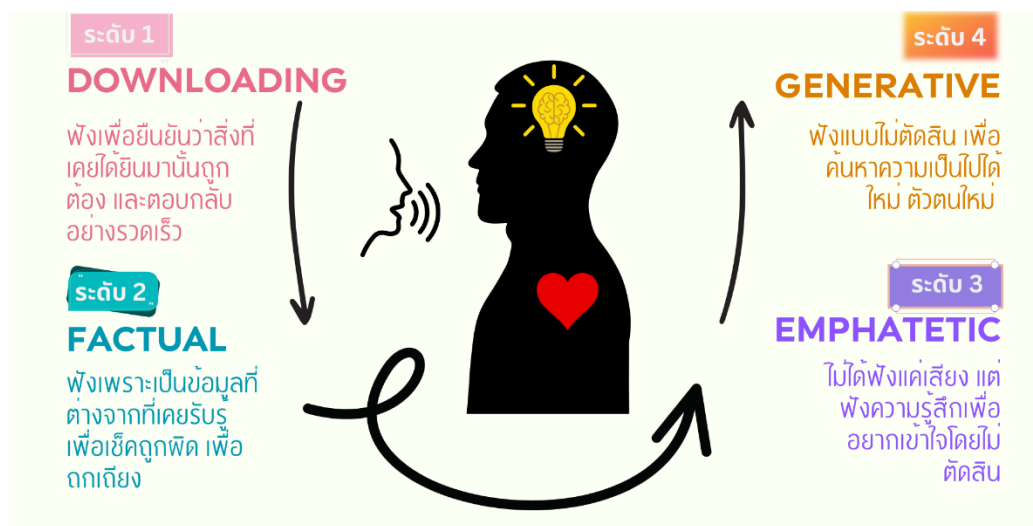
หัวใจสำคัญของ Design Thinking คือ **Empathize** เพราะหากทีมไม่ทำความเข้าใจปัญหาของกลุ่มเป้าหมายอย่างแท้จริงแล้ว จะทำให้การระบุปัญหาของกลุ่มเป้าหมายไม่ตรงจุด และส่งผลกระทบต่อเนื้องานไปยังขั้นตอนต่างๆ ทั้งการระดมความคิด การสร้างต้นแบบ และการทดสอบ ซึ่งสุดท้ายแล้วทีมก็จะไม่สามารถแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การทำความเข้าใจปัญหาของกลุ่มเป้าหมายนั้น มีเครื่องมือหลากหลายให้เลือกใช้งานเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล เช่น **Personas** คือการเก็บข้อมูลโดยสังเกตพฤติกรรมของคนสี่ประเภท เพราะเมื่อเราเข้าใจพฤติกรรมของคนที่แตกต่างกันแล้วจะสามารถระบุปัญหาและสร้างแบบจำลองได้แม่นยำขึ้น



ปัจจุบัน หลายหลายองค์กรทางธุรกิจเลือกใช้ **Womenomics** เป็นเครื่องมือหลักเพื่อทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย โดยแนวคิดนี้เกิดจากการสังเกตพฤติกรรมผู้หญิงซึ่งเป็นเพศที่ละเอียดอ่อนมากกว่าเก็บรายละเอียดได้ดีและช่างสังเกต เห็นได้ชัดจากการออกแบบโรงแรมในปัจจุบันจะมีสิ่งอำนวยความสะดวกครบครัน รวมไปถึงการออกแบบมุมถ่ายภาพสวยๆ เพื่อดึงดูดกลุ่มเป้าหมายผู้หญิงโดยเฉพาะ ดังนั้นธุรกิจที่สามารถดึงดูดกลุ่มเป้าหมายผู้หญิงได้ ก็จะดึงดูดกลุ่มเป้าหมายผู้ชายตามมานั่นเอง

อีกหนึ่งเครื่องมือที่สำคัญที่สุดในการทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ **Theory U (Otto scharmer)** คือ เน้นฟัง สังเกต ไม่ด่วนตัดสิน เน้นการมีส่วนร่วม



อย่างไรก็ตาม ธรรมชาติของ Design Thinking คือความยืดหยุ่นและกระบวนการที่ไม่เป็นเส้นตรง ซึ่งหมายความว่า สมาชิกในทีมสามารถดำเนินการหลายขั้นตอนพร้อมกันได้โดยไม่จำเป็นต้องไล่เรียงจากขั้นตอนที่ 1-5 เช่น หาก Test เสร็จแล้ว ก็อาจจะพบว่าต้องกลับไปลองทำตัวต้นแบบใหม่หรือหาไอเดียใหม่ๆ เพิ่มเติม ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมและแนวทางของสมาชิกในทีม

ประโยชน์ที่ได้รับต่อตนเอง

ได้ฝึกทักษะการคิด การแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ เป็นลำดับขั้นตอน มองเห็นทางเลือกที่หลากหลายจนพบตัวเลือที่ดีที่สุด จนนำไปสู่การแก้ไขปัญหาได้ตรงจุดและมีประสิทธิภาพ รวมถึงได้ฝึกการใช้ความคิดสร้างสรรค์ ทำให้พบวิธีใหม่ๆ จนอาจเกิดเป็นนวัตกรรมใหม่ที่ตอบโจทย์เกษตรกรได้

ประโยชน์ที่ได้รับต่อหน่วยงาน

เมื่อบุคลากรได้รับการปลูกฝังให้ฝึกคิดอย่างเป็นระบบอยู่เสมอ บุคลากรจะเกิดการพัฒนาศักยภาพมากยิ่งขึ้น รวมไปถึงจะส่งเสริมการทำงานแบบเป็นทีม หน่วยงานจะมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มองเห็นปัญหาไปในทิศทางเดียวกัน ตลอดจนร่วมกันคิดหาแนวทางเพื่อร่วมแก้ปัญหาไปด้วยกัน สร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับหน่วยงาน และงานมีประสิทธิภาพมากขึ้น