

QR Code



M-18PG171P

# Design Thinking for Innovative Culture

การออกแบบเชิงความคิด เพื่อสร้างวัฒนธรรมนวัตกรรมในองค์กร



**หลักสูตรนี้เน้นลงมือทำจริงผ่านเกมส์**

บรรยาย 20% ยกตัวอย่างประกอบ 10%  
แลกเปลี่ยนความคิด 20% **ลงมือปฏิบัติ 50%**

วันที่จัด: วันพฤหัสบดีที่ 21 มีนาคม 2562 เวลา: 09:00 – 16:30 น. (เลื่อนจากเดิม 30/01/2562)

สถานที่: ณ ห้องสัมมนา โรงแรมไอบิส สไตล์ พระโขนง กรุงเทพฯ (เริ่มลงทะเบียนเวลา 08.00 น.)

การสร้างธุรกิจที่เป็นนวัตกรรม (Innovation) เพื่อสร้างคุณค่าที่แตกต่าง (Unique Value) เพื่อครองใจลูกค้าเป็นสิ่งที่จะต้องทำ องค์กรต้องการ ทั้งยังส่งผลต่อการเติบโตแบบยั่งยืน **หลักสูตรการสัมมนานี้จะเน้นการลงมือทำจริงผ่านเกมส์** เพื่อให้เข้าใจการออกแบบที่เน้นลูกค้าเป็นศูนย์กลาง (Human Centered Design) ทำให้องค์กรสามารถสร้างคุณค่า โดยใช้ทรัพยากรที่น้อยลง ผู้เข้าร่วมสัมมนาได้รับสิ่งที่เป็นอย่างองค์ความรู้ได้อย่างง่ายดายผ่านเกมส์ และกรณีศึกษาที่ทำให้เห็นความเชื่อมโยงของปรัชญาและแนวคิดการคิดเชิงออกแบบ รวมไปถึงเครื่องมือการคิดเชิงออกแบบมากกว่า 30 เครื่องมือ และการเรียนจะนำ “กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (EDIPT)” ของ d.school แห่ง Stanford University และ “กรอบกระบวนการสครัม (Scrum Framework)” มาใช้เพื่อทำให้เราเข้าใจว่าควรจะสร้างสินค้าที่ตอบสนองความต้องการของลูกค้า และพัฒนาองค์กรให้มีวัฒนธรรมนวัตกรรมเป็นอย่างไร?

**"คน"** ซึ่งถือเป็นผู้ขับเคลื่อนกิจกรรมหลักต่างๆ ในองค์กร เมื่อคนเข้าใจและตระหนักถึงกระบวนการคิดเชิงออกแบบ และสครัม ร่วมกับการประยุกต์ใช้ระบบการจัดการในองค์กร มาผสานเข้ากับการทำงานแล้ว ยิ่งจะทำให้องค์กรกลายเป็นองค์กรที่มีผลิตภาพสูง และบรรลุผลอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

**หัวข้อการอบรมและสัมมนา**

- แนะนำกระบวนการความคิดเชิงออกแบบ (EDIPT)
- การเข้าใจลูกค้า (Empathy) นิยาม (Define) และระดมไอเดีย (Ideate) แนวคิด เครื่องมือ และ Game Workshop
- **พักเบรกช่วงเช้า**
- สร้างต้นแบบ (Prototype) และการทดสอบ (Test) แนวคิด เครื่องมือ และ Game Workshop
- สรุปกิจกรรมช่วงเช้า
- **พักกลางวัน**
- แบบจำลองน้ำตก (Waterfall) กับแบบจำลองปราดเปรี๊ย (Agile)
- การเร่งสปีดการออกแบบ (Design Sprint)
- แนะนำกรอบกระบวนการสครัม (Scrum Framework)
- ทีมสครัม (The Scrum Team)
- กระบวนการสครัม เครื่องมือ และ Game Workshop รอบที่
- **พักเบรกช่วงบ่าย**
- กระบวนการสครัม เครื่องมือ และ Game Workshop รอบที่ 2
- กระบวนการสครัม เครื่องมือ และ Game Workshop รอบที่ 3
- การสะท้อนกิจกรรมและข้อเสนอแนะ ชักถาม และสรุปผล

**วัตถุประสงค์ของการสัมมนา**

1. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมตระหนักถึงกระบวนการความคิดเชิงออกแบบ กระบวนการสครัม และการปรับตัวในสภาพแข่งขัน
2. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมเข้าใจถึงแนวคิด เครื่องมือ และสามารถนำกระบวนการสครัมทีมไปใช้ในการทำงานได้
3. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถสามารถนำกระบวนการความคิดเชิงออกแบบและสครัม ไปใช้ในการพัฒนางานทุกๆ ส่วนขององค์กร

**คุณสมบัติผู้เข้าร่วมสัมมนา**

เจ้าหน้าที่บริหารลูกค้าสัมพันธ์ พนักงานขายและการตลาด เจ้าหน้าที่คลังสินค้า เจ้าหน้าที่ผลิต เจ้าหน้าที่วางแผน นักบัญชี เจ้าหน้าที่จัดซื้อ หัวหน้างาน (Supervisor) และผู้บริหารทุกระดับ

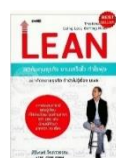
**บรรยายโดย**



**วศ.สิริพงศ์ จิงถาวรณ,**  
**ACPE, CSCP, EPPM (Lean Master)**

ที่ปรึกษา วิทยากร และอาจารย์พิเศษ  
กระทรวงอุตสาหกรรม กระทรวงพาณิชย์ และบริษัทชั้นนำ

**อัตราค่าลงทะเบียน (ราคารวม Vat7% )**  
สมาชิก 3,745 บาท บุคคลทั่วไป : 4,280 บาท



ได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นวุฒิวิศวกรสาขาอุตสาหกรรม ของสภาวิศวกร เป็น 1 ในวิศวกรอาเซียนกลุ่มแรกของประเทศไทย

ผู้เขียนหนังสือ **"Lean ลดต้นทุนธุรกิจ งานเสร็จไว กำไรพุ่ง"**  
Top 20 Best Seller หมวดธุรกิจ ภายใน 7 วันที่วางจำหน่าย