

เลขที่.....

แบบรายงานการเข้าร่วมประชุม/ อบรม/สัมมนา/ ศึกษาดูงาน

 รายบุคคล กลุ่มบุคคล

ชื่อ - นามสกุล : นายปิยะรักษ์ หอมหวล	ตำแหน่ง : ผู้ปฏิบัติงานทั่วไป
สังกัดฝ่าย / ส่วนงาน : งานบริการทรัพยากรสารสนเทศ สำนักหอสมุดกลาง	
ชื่อ - นามสกุล : นางสาวเอื้องฟ้า แป้นแก้ว	ตำแหน่ง : พนักงานบริการ
สังกัดฝ่าย / ส่วนงาน : ห้องสมุดองค์กรฯ สำนักหอสมุดกลาง	
ชื่อหลักสูตร	Design thinking for Library Service and Activities with LEGO SERIOUS PLAY
วัน/เดือน/ปี	วันที่ 23 สิงหาคม 2567 เวลา 10.00 – 17.00 น.
สถานที่จัด	ห้อง Learning Auditorium อุทยานการเรียนรู้ TK Park ชั้น 8 ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์
หน่วยงานผู้จัด	อุทยานการเรียนรู้ TK Park
ค่าใช้จ่าย	<input checked="" type="radio"/> ไม่มี <input type="radio"/> มี จำนวน บาท เบิกจ่ายจากงบประมาณ <input type="radio"/> แผ่นดิน <input type="radio"/> เงินรายได้ <input type="radio"/> งบอื่นๆ (ระบุ)
ใบเกียรติบัตร/ วุฒิบัตร	<input type="radio"/> ได้รับ <input type="radio"/> ไม่ได้รับ เนื่องจาก..... <input checked="" type="radio"/> ไม่มี
<p>สรุปสาระสำคัญ</p> <p>การอบรม หัวข้อ Design thinking for Library Service and Activities with LEGO SERIOUS PLAY วิทยากรโดย ดร.รชวิทย์ หล่อศรีสุขชัย ผู้เชี่ยวชาญการฝึกอบรมด้านการคิดเชิงออกแบบ บริษัท Innovatist Training & Consultants โดยมีรายละเอียด ดังนี้</p> <p>กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) คือ กระบวนการคิดเพื่อแก้ไขปัญหาหรือโจทย์ให้ถูกจุดตลอดจนพัฒนาแนวคิดใหม่ๆ เพื่อแก้ไขปัญหาหรือโจทย์ที่ตั้งไว้ เพื่อที่จะหาวิถีทางที่ดีที่สุดและเหมาะสมที่สุด การแก้ปัญหาบนพื้นฐานกระบวนการนี้จะเน้นยึดไปที่หลักของผู้ใช้/ผู้บริโภค (User-centered) เป็นหลัก โดยมีเจตนาในการสร้างผลลัพธ์ในอนาคตที่เป็นรูปธรรม เพื่อให้ตอบโจทย์ตลอดจนแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมไปถึงเกิดนวัตกรรมใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อหน่วยงานอีกด้วย</p> <p>นวัตกรรมเป็นเรื่องของการพลิกมุมมอง ในการแก้ไขปัญหาและสร้าง “โอกาสใหม่” ทุกปัญหาไม่ได้มีคำตอบเดียว และที่สำคัญ คำตอบของการแก้ปัญหาที่ work ที่สุดมักไม่ได้มาจากการแก้ปัญหาดังตรงๆ ด้วยกรอบความคิดเดิมๆ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ เป็นแนวทางการแก้ไขปัญหาโดยเน้นที่ผู้ใช้</p> <p>องค์ประกอบหลัก</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เน้นที่ผู้คน 2. มีความคิดสร้างสรรค์สูง 3. ลงมือปฏิบัติจริง 4. วุ่นซ้ำ <p>แนวคิดโมเดลแห่งนวัตกรรม</p> <p>การพัฒนาให้เกิดนวัตกรรมได้อย่างสมบูรณ์นั้น ต้องประกอบไปด้วย 3 ส่วน คือ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Feasible ต้องมีความเป็นไปได้ในทางเทคนิค (Technical Feasibility) 	

2. Viable มีความเป็นไปได้ในทางธุรกิจ (Business Viability)

3. Desirable ถูกใจผู้ใช้ (User Desirability)

การคิดเชิงการออกแบบ Design thinking มีอยู่ 5 ขั้นตอน

1. Empathize – เข้าใจปัญหา

ขั้นแรกต้องทำความเข้าใจกับปัญหาให้ถ่องแท้ในทุกมุมมองเสียก่อน

2. Define – กำหนดปัญหาให้ชัดเจน

เมื่อเรารู้ถึงข้อมูลปัญหาที่ชัดเจน ตลอดจนวิเคราะห์อย่างรอบด้าน

3. Ideate – ระดมความคิด

การระดมความคิดนี้คือการนำเสนอแนวความคิดตลอดจนแนวทางการแก้ไขปัญหาในรูปแบบต่าง ๆ

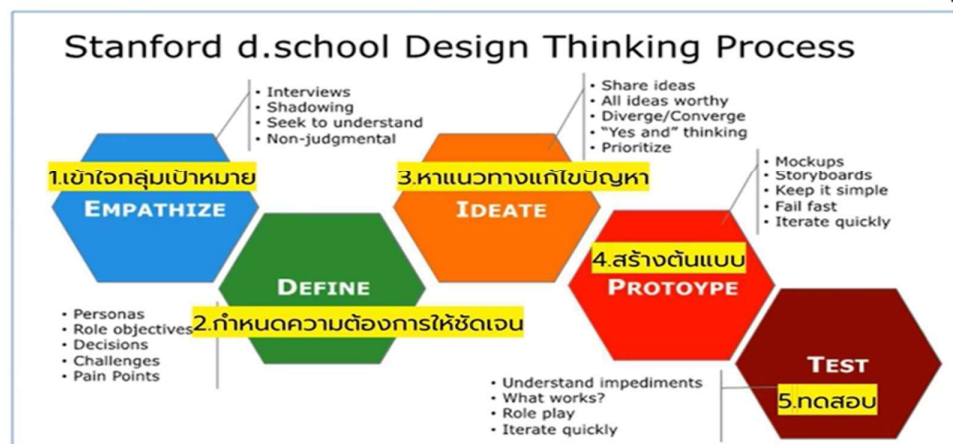
4. Prototype – สร้างต้นแบบที่เลือก

หากเป็นเรื่องการออกแบบผลิตภัณฑ์หรือนวัตกรรมขั้น Prototype นี้ก็คือการสร้างต้นแบบเพื่อทดสอบจริง ก่อนที่จะนำไปผลิตจริง สำหรับในด้านอื่นๆ ขั้นนี้ก็คือการลงมือปฏิบัติหรือทดลองทำจริงตามแนวทางที่ได้เลือก แล้ว

5. Test – ทดสอบ

ทดลองนำต้นแบบหรือข้อสรุปที่จะนำไปใช้จริงมาปฏิบัติก่อน เพื่อทดสอบประสิทธิภาพ ตลอดจนประเมินผลเสร็จแล้วก็นำเอาปัญหาหรือข้อดีข้อเสียที่เกิดขึ้นเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข ก่อนนำไปใช้จริงอีกครั้ง

การคิดเชิงการออกแบบ (Design Thinking)



1. การทำ Empathy

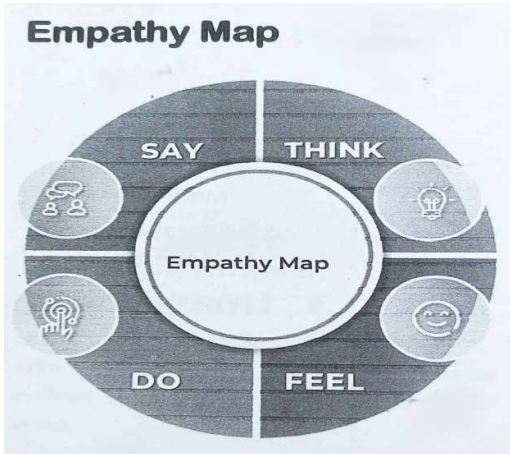
1. สังเกตพฤติกรรม เช่น ดูของที่เขาใช้ การแต่งตัว สินค้าที่เขาเลือกซื้อ

2. การสอบถาม เป็นการพูดคุยกับเป้าหมายที่ต้องการจะเก็บข้อมูลโดยตรง วิธีนี้ช่วยลดเรื่องการตีความผิดพลาด และสามารถสอบถามเพิ่มเติมในประเด็นใหม่ที่อาจสงสัยขึ้นมาระหว่างการเก็บข้อมูล เป็นวิธีการที่ช่วยค้นหาข้อมูลเชิงลึกได้ดีกว่าการสังเกตการณ์

3. การใช้แบบสอบถาม แบบสอบถามมีหลายรูปแบบ เช่น กระดาษ Online แบบสอบถามมักจะถูกออกแบบมาเพื่อตอบโดยผู้ประกอบการหรือหน่วยงานเจ้าของโครงการโดยเฉพาะ

4. การสร้างประสบการณ์ร่วม เช่น การทำกิจกรรมกับลูกค้า

5. การสำรวจ หรือการทดลองเป็นลูกค้าด้วยตนเอง



การสัมภาษณ์ร่วมกับการใช้ Empathy Map

Empathy Map ประกอบด้วย 4 หัวข้อ ได้แก่

Say - สิ่งที่ user พูด

Do - สิ่งที่ user ทำ

Think - สิ่งที่ user คิด

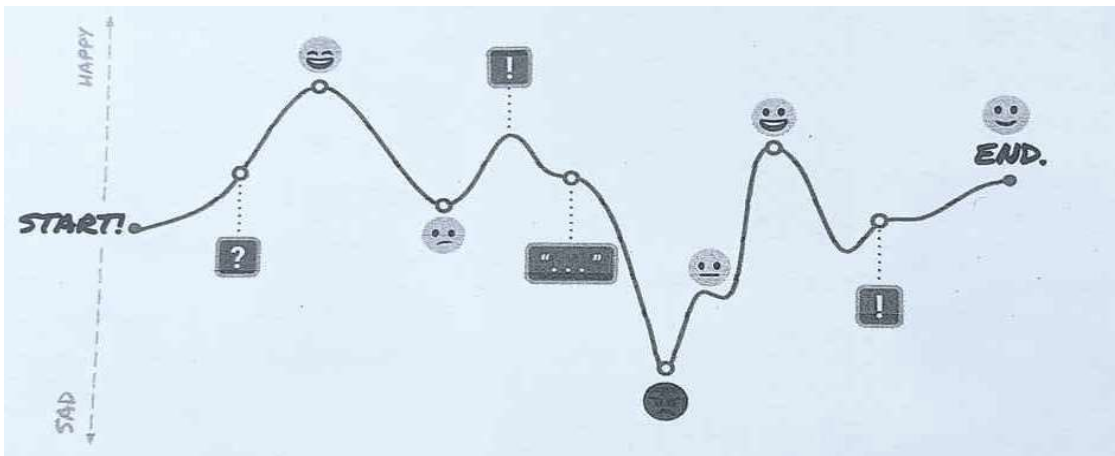
Feel - user รู้สึกอย่างไร

เราจะใช้แผนที่นี้เมื่อเราเข้าไปสัมภาษณ์และสังเกตกลุ่มลูกค้าหรือ user ซึ่งเราสามารถจับบันทึกข้อมูล การกระทำ และสังเกตความรู้สึกของกลุ่มลูกค้าลงในแผนที่นี้ได้

การนำเอากระบวนการของการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking Process) มาใช้ เพื่อตอบโจทย์ความต้องการของผู้บริโภคได้เป็นอย่างดี รวมไปถึงสามารถผลิตสินค้าและบริการขึ้นมาเพื่ออุดรูรั่วของตลาดนั้นๆ ตลอดจนสร้างนวัตกรรมใหม่ที่ยังไม่เคยเกิดขึ้นก็ได้

ซึ่งการคิดโดยนำเอากระบวนการคิดเชิงออกแบบมาใช้ให้เกิดประโยชน์นี้จะทำให้เราเข้าใจปัญหาอย่างถ่องแท้ และผลิตสินค้าหรือบริการเพื่อตอบโจทย์ตลาดตลอดจนแก้ไขปัญหาได้อย่างแท้จริง

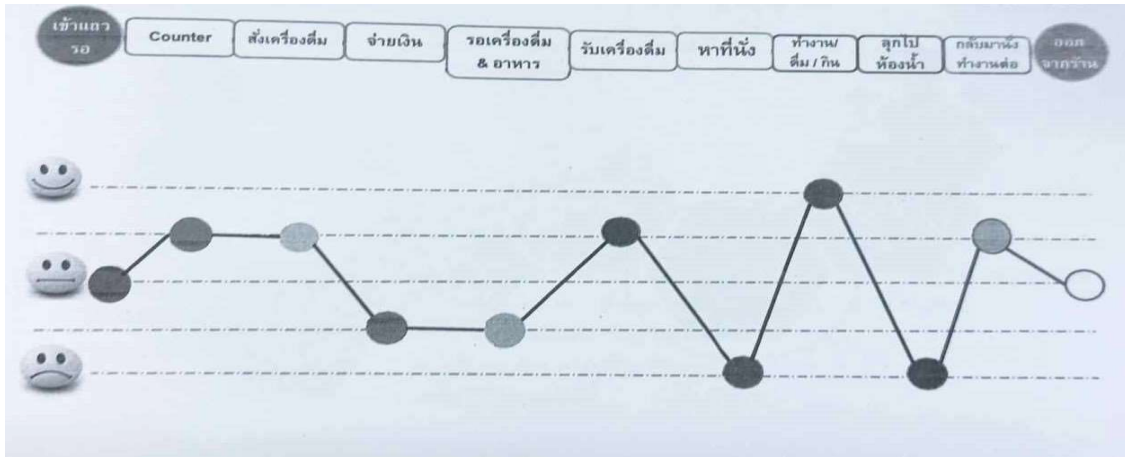
ในการที่จะสร้างนวัตกรรมขึ้นมาจะต้องมีการทำแผนผังการใช้บริการ (User Journey Map)



การกระทำ พฤติกรรม ช่องทาง อารมณ์ ความรู้สึก

บอกเล่าเรื่องราว ประสบการณ์การใช้บริการของ User ที่พบเจอ อารมณ์ ความรู้สึก ตลอดการใช้งานสินค้า/บริการนั้น

ตัวอย่างการเข้าใช้บริการของร้านกาแฟ



2. Define กำหนดปัญหา

กระบวนการนี้จะมุ่งเน้นเรื่องการกำหนดปัญหา โดยการรวบรวมข้อมูลที่ได้ทั้งหมดจากกระบวนการ Empathize และเริ่มทำความเข้าใจกับสิ่งเหล่านั้น เช่น พวกเขา กำลังเผชิญหน้ากับปัญหาหรืออุปสรรคอะไรบ้าง ในรูปแบบใด ทีมคุณหรือองค์กรของคุณต้องการแก้ไขอะไรบ้าง เพื่อที่จะได้รายละเอียดที่ชัดเจนขึ้น กฎเหล็กสำคัญในกระบวนการนี้ คือ การกำหนดปัญหาโดยยึดผู้ใช้หรือลูกค้าเป็นศูนย์กลาง

Point of view (POV) / Problem statement

- ใคร (Who) - ลูกค้าหรือ User ต้องระบุให้เฉพาะเจาะจง เช่น กำหนดเป็นลูกค้าสมมติ หรือ Persona
- ต้องการอะไร (Need) - ระบุเป็นคำกริยา (Verb) ซึ่งจะให้เห็นชัดเจนขึ้นว่ากลุ่มเป้าหมายต้องการอะไร หรือพยายามจะทำอะไร เพื่อที่เราจะได้รู้ว่ากำลังมุ่งประเด็นแก้ปัญหอะไรให้กับคนกลุ่มนี้
- เพราะอะไร - เป็นข้อมูลเชิงลึกหรือ Insight ที่เราได้มาจากขั้นตอน Empathize

3. Ideate การระดมความคิด

เราเห็นโอกาสอะไร ที่ต้องการจะพัฒนาปรับปรุงหรือต้องสร้างอะไรใหม่ๆ ที่เป็นนวัตกรรมขึ้นมา

How might we (HMW) = เป็นไปได้ไหมที่จะ

- ทำไมเราไม่ลองเพิ่มห้องประชุมส่วนตัวขนาดเล็กล่ะ
- ทำไมเราไม่เพิ่มการเข้าถึงปลั๊ก ให้ทุกโต๊ะสามารถเข้าถึงปลั๊กได้ล่ะ
- ทำไมเราไม่จัดที่นั่งกินกาแฟเป็นโซนๆล่ะ
- เป็นไปได้ไหมที่จะติดกล้อง CCTV ในโซนที่ลูกค้านั่งทำงานเอะๆ ละ
- เป็นไปได้ไหมที่จะจัดเวรให้พนักงานช่วยดูของลูกค้าที่เดินไปเข้าห้องน้ำล่ะ
- เป็นไปได้ไหมที่จะทำป้ายสำหรับวางบนโต๊ะเพื่อเป็นสัญญาณแจ้งพนักงานล่ะ
- ฯลฯ

What it แล้วถ้ามันจะเป็นแบบนี้/แบบนี้ล่ะ

เทคนิคการทำ How Might We

1. ให้ใช้กระดาษ Post-it โดยให้เขียนลงในกระดาษ post-it 1 ใอเดีย ต่อ 1 แผ่น โดยให้มองว่าเราจะแก้ปัญหาด้วยวิธีไหน
2. เขียนให้ได้เยอะที่สุด เน้นปริมาณ โดยไอเดียต้องตั้งอยู่บนกรอบโจทย์

3. ใช้เวลาสั้นๆ ไม่เกิน 10 นาที

4. ไม่ตัดไอเดียไหนทิ้ง หากเราขอไอเดียส่วนไหนของเพื่อน สามารถเสนอต่อยอดได้

เป้าหมายที่แท้จริงของการระดมสมอง คือ อยากรู้ไอเดียที่มีประโยชน์ สามารถเอาไปใช้งานได้ (Ideas by quality) แต่การที่จะทำให้เราไอเดียแบบนั้น เราจำเป็นต้องต้องไอเดียจำนวนมากก่อน (Ideas by quantity) วิธีการหนึ่งที่จะทำให้เราได้ไอเดียจำนวนมากคือ การใช้เครื่องมือ “Yes, but กับ Yes, and”

4. Prototype สร้างต้นแบบที่เลือก

5. Test ทดสอบ

นำเสนอ Idea Prototype

1. เล่า Persona

2. เล่า Journey Map

3. เล่า Prototype ของกลุ่มเราให้เพื่อนๆ ฟัง ดังนี้

ด้วยปัญหา อุปสรรค ความไม่พึงประสงค์ และโอกาส ซึ่งทีม

ประสบพบเจอ คือ 1..... 2..... 3.....

(ตาม Journey Map)

เราขอนำเสนอ นวัตกรรมดังนี้

ทั้งนี้ “นวัตกรรม” ของเรา WOW เพราะ

(1) (2) (3)

ประโยชน์ที่ได้รับ

ช่วยให้เราสามารถ "เห็น" ความคิดของเรา "ช่วยให้คิด" และเมื่อเราเห็นสิ่งที่เราคิดแล้วจะง่ายขึ้นมากในการเข้าใจ และปรับปรุงแนวคิดนั้นๆ และยังช่วยเสริมสร้างการสื่อสารในทีม ทำให้ทุกคนมีส่วนร่วมและรับฟังความคิดเห็นของกันและกัน อีกทั้งยังทำให้เข้าใจความต้องการของผู้ใช้บริการได้มากขึ้น

The image shows a Zoom meeting in progress. The main window displays a Microsoft Word document titled "แบบรายงานการเข้าร่วมประชุม/อบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน" (Meeting/Training/Workshop Report Form). The form includes fields for name, position, organization, meeting name, date, and location. The Zoom interface shows a grid of participants on the right side, with names like "Nannorn Pongpattana", "Jantira Marikong", and "Jantira Jeerapong" visible.


นำความรู้ที่ได้รับมาใช้ปรับปรุงการทำงาน ดังต่อไปนี้	
หัวข้อการปรับปรุง / พัฒนา	รายงานผลการปรับปรุง/ พัฒนา ภายในวันที่
1.การให้บริการของสำนักหอสมุด	

ข้อเสนอแนะอื่นๆ(ถ้ามี)

ผู้รายงาน..... 10/4 112/12
(นางสาวเอื้องฟ้า แป้นแก้ว)
พนักงานบริการ
วันที่..... 250924

ความคิดเห็นของหัวหน้าฝ่าย

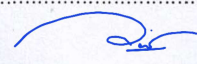
.....
.....

ลงชื่อ..... 
(นางสาวธนภร พึ่งพาพงศ์)
หัวหน้าห้องสมุดองค์กรักซ์
วันที่..... 250924

ความคิดเห็นของผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง

..... **รับทราบ**

.....

ลงชื่อ..... 
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์วรพล อร่ามรัตมีกุล)
ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง
วันที่..... 27 ก.ย. 2567

- หมายเหตุ : 1. จัดทำรายงานฯ หลังจากเข้าร่วมประชุม/ อบรม/สัมมนา /ศึกษาดูงาน ภายใน 15 วันทำการ
เสนอหัวหน้าฝ่าย
2. หัวหน้าฝ่ายเสนอความเห็น ภายใน 3 วันทำการ และเสนอต่อผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง
3. แจงผู้รายงานทราบ และจัดเก็บเข้าแฟ้มรายงานการประชุม/ อบรม/สัมมนา /ศึกษาดูงาน
4. หัวหน้าฝ่ายติดตามผลการปรับปรุงพัฒนา
5. หัวหน้าฝ่ายรายงานผลการปรับปรุงพัฒนาให้ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลางได้ทราบ

ที่ สอร 09 /ว222

17 กรกฎาคม 2567

สำนักหอสมุดกลาง
เลขรับ.....202.....
วันที่.....26 ก.ค. 2567.....
เวลา.....

เรื่อง ขอเชิญอบรม

เรียน ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สิ่งที่ส่งมาด้วย กำหนดการอบรม

ด้วยสถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) สังกัดสำนักนายกรัฐมนตรี จะจัดอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้วยแนวคิดอุทยานการเรียนรู้ ในหัวข้อ “Design Thinking for Library Service and Activities with LEGO SERIOUS PLAY” การใช้ Design Thinking ในการออกแบบงานบริการและกิจกรรมสำหรับห้องสมุดด้วยกระบวนการ LEGO SERIOUS PLAY โดยการอบรมดังกล่าวมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างเสริมและพัฒนาศักยภาพให้กับบรรณารักษ์ ครู เจ้าหน้าที่ ผู้ปฏิบัติงานห้องสมุด ผู้บริหารห้องสมุด บุคลากรด้านการศึกษา ตลอดจนผู้ที่สนใจทั่วไป ได้รับความรู้ความเข้าใจ และสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากการอบรมไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาห้องสมุดให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ที่ทันสมัย รองรับความเปลี่ยนแปลงต่างๆ ทางสังคม และมีการพัฒนาเป็นแหล่งการเรียนรู้อย่างยั่งยืน

ในการนี้ สถาบันอุทยานการเรียนรู้ ขอเชิญบุคลากรในสังกัดของท่าน จำนวน 2 คน เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้วยแนวคิดอุทยานการเรียนรู้ ในหัวข้อ “Design Thinking for Library Service and Activities with LEGO SERIOUS PLAY” ในวันศุกร์ที่ 23 สิงหาคม 2567 เวลา 10.00-17.00 น. ณ อุทยานการเรียนรู้ TK Park ชั้น 8 ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายในการอบรม และขอความกรุณาตอบรับเข้าร่วมการอบรม (สิ่งที่ส่งมาด้วย) ภายในวันศุกร์ที่ 16 สิงหาคม 2567 ทั้งนี้ได้มอบหมายให้นางสาว วรธิดา วรทิศ บรรณารักษ์อาวุโส ฝ่ายพัฒนาพื้นที่การเรียนรู้ต้นแบบ เป็นผู้ประสานงาน หมายเลขโทรศัพท์ 085-067-2856

เรียน ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง จึ่งเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

1. เพื่อโปรดทราบ ได้ประสานกับหัวหน้าฝ่ายฯ แล้ว โปรดพิจารณา
อนุญาตให้ นายปิยะรักษ์ หอมหวล และ น.ส.เอื้องฟ้า แป้นแก้ว
เข้าร่วมอบรมตามรายละเอียดข้างต้น

2. เห็นควรมอบงานบุคคลดำเนินการต่อไป

จรัส โฉม/2 ส.ค.67



2 ส.ค. 2567

ฝ่ายพัฒนาพื้นที่การเรียนรู้ต้นแบบ

โทรศัพท์ 0 2257 4300 ต่อ 120

e-mail: woratida@tkpark.or.th

ขอแสดงความนับถือ



(นายวิวัฒน์ชัย วินิจจะกุล)

รักษาการผู้ช่วยผู้อำนวยการสถาบันอุทยานการเรียนรู้

รับทราบอนุญาตและดำเนินการตามเสนอ



5 ส.ค. 2567



กำหนดการอบรม

หัวข้อ “Design Thinking for Library Service and Activities with LEGO SERIOUS PLAY”

วันศุกร์ที่ 23 สิงหาคม 2567

ณ ห้อง Learning Auditorium อุทยานการเรียนรู้ TK Park ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ ชั้น 8

วันศุกร์ที่ 23 สิงหาคม 2567

- | | |
|------------------|---|
| 10.00 – 10.30 น. | ลงทะเบียน |
| 10.30 – 12.00 น. | บรรยายหัวข้อ “Design Thinking for Library Service and Activities”
โดย ดร.รชวีร์ หล่อศรีศุภชัย ผู้เชี่ยวชาญการฝึกอบรมด้านการคิดเชิงออกแบบ
บริษัท Innovatist Training & Consultants
- ทำความรู้จักกับการคิดอย่างนักออกแบบ (Introduction to Design Thinking)
- ตัวอย่างการใช้ Design Thinking ในการออกแบบงานบริการและกิจกรรมสำหรับ
ห้องสมุด |
| 12.00 – 13.00 น. | รับประทานอาหารกลางวัน |
| 13.00 – 15.00 น. | อบรมเชิงปฏิบัติการ “Design Thinking for Library Service and Activities”
โดย ดร.รชวีร์ หล่อศรีศุภชัย ผู้เชี่ยวชาญการฝึกอบรมด้านการคิดเชิงออกแบบ
บริษัท Innovatist Training & Consultants
- กระบวนการคิดอย่างนักออกแบบ (Design Thinking Process and Model)
- Workshop : Library Service and Activities Design with
LEGO SERIOUS PLAY Part 1 |
| 15.00 – 16.40 น. | - การให้บริการและออกแบบกิจกรรมที่ยืดลูกค้าเป็นศูนย์กลาง
(Design for Customer Centric)
- Workshop : Library Service and Activities Design with
LEGO SERIOUS PLAY Part 2
- นำเสนอ Service and Activities ผ่านโมเดล LEGO SERIOUS PLAY |
| 16.40 – 17.00 น. | สรุปกิจกรรมและตอบข้อซักถาม |

หมายเหตุ

** รบกวนกรอกแบบตอบรับเข้าร่วมการอบรม **ภายในวันศุกร์ที่ 16 สิงหาคม 2567**

ทาง Google Form : <https://forms.gle/pLgSDW9FRwDJdxHQ7>

** กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

** อาหารว่างช่วงเช้า เวลา 10.00 น. / อาหารว่างช่วงบ่าย เวลา 15.00 น.

** อาหารกลางวันตามอัธยาศัย



แบบตอบรับเข้าร่วมอบรม