

Faculty Senate

ISSUE
SEPTEMBER '18

WISDOM

วารสารสภาคณาจารย์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

Engagingly yours

FACE TO FACE

ทำข้อมูลให้สะอาดก่อนไป
Thailand 4.0

NEED TO KNOW

Design Thinking:
Concept และ Mindset

TIME TO TASTE

VR Game: Land of Smiles

2 LECTURE NOTE : เล่าให้ฟัง



เรียน คณาจารย์ และผู้อ่านทุกท่าน

เป้าหมายหนึ่งของวารสารสมาคมอาจารย์ คือ การเป็นพื้นที่ให้คณาจารย์ และนักวิชาการในนิตา ได้มีโอกาสรู้จักกันมากขึ้น โดยหนทางหนึ่งที่จะทำให้รู้จักกันมากขึ้นคือ การบอกกล่าวผ่านงานที่เกิดจากความเชี่ยวชาญของคณาจารย์ในแต่ละคณะ เช่น การบอกกล่าวเล่าถึงงานที่สร้างสรรค์ งานที่เป็นความชำนาญเฉพาะทางของแต่ละท่าน เพื่อเป็นการสร้างโอกาสในการทำงานร่วมกัน โดยเฉพาะงานที่ต้องดำเนินการข้ามคณะอย่างบูรณาการได้ในอนาคต

วารสารสมาคมอาจารย์ฉบับนี้ จึงจะเป็นการนำเสนอของอาจารย์และนักวิชาการในหลากหลายคณะ โดยทางวารสารสมาคมอาจารย์จะพยายามทยอยลงบทความของคณาจารย์ในแต่ละคณะ โดยถ้าคณาจารย์ท่านใด สนใจที่จะบอกกล่าวถึงงานที่ท่านทำ เพื่อให้คณาจารย์ท่านอื่นๆ ได้รับทราบ สามารถติดต่อ กองบรรณาธิการ ได้โดยตรงที่ facsenate@nida.ac.th

กองบรรณาธิการ

IN THE NEWS : เป็นข่าว



เมื่อวันที่ 26 – 28 กรกฎาคม 2561 สมาคมอาจารย์จัดสัมมนาและศึกษาดูงานประจำปี 2561 ณ ส่วนพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง โดยมีประเด็นสำคัญในการสัมมนาและศึกษาดูงาน คือ “แนวทางการบริหารจัดการของมหาวิทยาลัยในการรองรับนักศึกษาต่างชาติที่เข้ามาศึกษาภายในมหาวิทยาลัย” ซึ่งได้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างรองอธิการบดีและเจ้าหน้าที่จากส่วนพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง นอกจากนี้ยังได้เดินทางไปศึกษาดูงาน และเยี่ยมชมหมู่บ้านเศรษฐกิจพอเพียงต้นแบบ และชุมชนปลอดขยะ Zero Waste ณ หมู่บ้านโพธาราม หมู่ 8 ตำบลสันทราย อำเภอมะจัน จังหวัดเชียงใหม่อีกด้วย



เมื่อวันที่ 28 มิถุนายน 2561 เวลา 13.00 - 16.00 น. สมาคมอาจารย์จัดโครงการ NIDA Team Forum ครั้งที่ 3 ในหัวข้อ “NIDA Transformation” ณ ห้อง 202 ชั้น 2 อาคารสยามบรมราชกุมารี โดยได้รับเกียรติจาก รศ. ดร. จิรายุ อิศรางกูร ณ อยุธยา นายกสภาสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ เป็นประธานในพิธีเปิดโครงการ ซึ่งในช่วงแรกของโครงการ คณะกรรมการบริหารสมาคมอาจารย์ ได้นำเสนอผลการสอบถามความคิดเห็นจากอาจารย์ภายในสถาบันเกี่ยวกับการ transformation สถาบัน จากนั้นเป็นการเปิดเวทีให้ผู้เข้าร่วมโครงการได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นดังกล่าวอีกด้วย

OCTOBER						
S	M	T	W	T	F	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

NOVEMBER						
S	M	T	W	T	F	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

DECEMBER						
S	M	T	W	T	F	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

● กิจกรรมพิเศษ ● วันสุดท้ายของการส่งคำขอ ● วันหยุดราชการ ● กำหนดการตามปฏิทินการศึกษาของสถาบัน

ปฏิทินล่วงหน้า

ตุลาคม 2561

- 29 กันยายน – 12 ตุลาคม วันหยุดกลางภาคหรือวันสอบกลางภาคเรียน 1/2561
- 13 ตุลาคม วันคล้ายวันสวรรคตพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช
- 13 ตุลาคม วันเปิดเรียน (ต่อ) สำหรับนักศึกษาภาคพิเศษ (วันเสาร์-อาทิตย์)
- 15 ตุลาคม วันหยุดชดเชยวันคล้ายวันสวรรคตพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช
- 16 ตุลาคม วันเปิดเรียน (ต่อ) สำหรับนักศึกษาภาคปกติและภาคพิเศษ (วันทำการปกติ)
- 23 ตุลาคม วันปิยมหาราช
- 24 ตุลาคม วันออกพรรษา

พฤศจิกายน 2561

- 9 พฤศจิกายน พิธีถวายผ้าพระกฐินพระราชทาน ประจำปี 2561
- 16 พฤศจิกายน วันคล้ายวันสถาปนาคณะภาษาและการสื่อสาร
- 25 พฤศจิกายน วันสุดท้ายของการเรียนการสอนสำหรับนักศึกษาภาคพิเศษ (วันเสาร์-อาทิตย์)
- 30 พฤศจิกายน วันสุดท้ายของการเรียนการสอนสำหรับนักศึกษาภาคปกติและภาคพิเศษ (วันทำการปกติ)

ธันวาคม 2561

- 1 – 7 ธันวาคม สัปดาห์ว่างก่อนสอบ
- 3 ธันวาคม วันคล้ายวันสถาปนาคณะนิติศาสตร์

- 5 ธันวาคม วันพ่อแห่งชาติ / วันชาติ / วันคล้ายวันพระบรมราชสมภพพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช
- 8 – 21 ธันวาคม สอบไล่ประจำภาค
- 10 ธันวาคม วันรัฐธรรมนูญ
- 24 ธันวาคม วันคล้ายวันสถาปนาคณะบริหารการพัฒนาสิ่งแวดล้อม
- 28 ธันวาคม วันคล้ายวันสถาปนาวิทยาลัยนานาชาติ
- 31 ธันวาคม วันสิ้นปี



เมื่อวันที่ 25 กรกฎาคม 2561 เวลา 13.00 - 16.00 น. สมาคณาจารย์จัดโครงการ NIDA Team Forum ครั้งที่ 4 ในหัวข้อ “ระเบียบฯ ว่าด้วยการสรรหาผู้ดำรงตำแหน่งอธิการบดีของสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์”



เมื่อวันที่ 21 สิงหาคม 2561 เวลา 13.00 - 16.00 น. สมาคณาจารย์จัดโครงการ NIDA Team Forum ครั้งที่ 5 ในหัวข้อ “นวัตกรรมด้านการเรียนการสอนระดับอุดมศึกษาแห่งศตวรรษที่ 21” ณ ห้อง 202 ชั้น 2 อาคารสยามบรมราชกุมารี โดยได้รับเกียรติจาก ผศ. ดร. ปรีดา สุขเจริญสิน อาจารย์ราชพฤกษ์ด้านการเรียนการสอนประจำปี 2560 ผศ. ดร. อานนท์ ศักดิ์วีระวิทย์ อาจารย์ประจำคณะสถิติประยุกต์ และ รศ. ดร. ชุตินันต์ เกิดวิบูลย์เวช อาจารย์ประจำคณะนิติศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ มาเป็นผู้ร่วมการเสวนา



เมื่อวันอาทิตย์ที่ 15 กรกฎาคม 2561 สมาคณาจารย์จัดกิจกรรมการแข่งขันโบว์ลิ่งการกุศล ณ blu – O Rhythm & Bowl เมกา ซีนีเพล็กซ์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างเสริมความสัมพันธ์ และความร่วมมือระหว่างคณาจารย์ คิษย์เก่า เครือข่ายสมาคณาจารย์จากมหาวิทยาลัยต่าง ๆ และบุคคลภายนอก ให้มีโอกาสพบปะสังสรรค์ร่วมกัน รวมทั้งเพื่อนำรายได้ส่วนหนึ่งจากการจัดการแข่งขันร่วมบริจาคสมทบทุนมูลนิธิสืบนาคะเสถียร รวมเป็นเงิน 30,000 บาท



ทำข้อมูลให้สะอาดก่อนไป Thailand 4.0

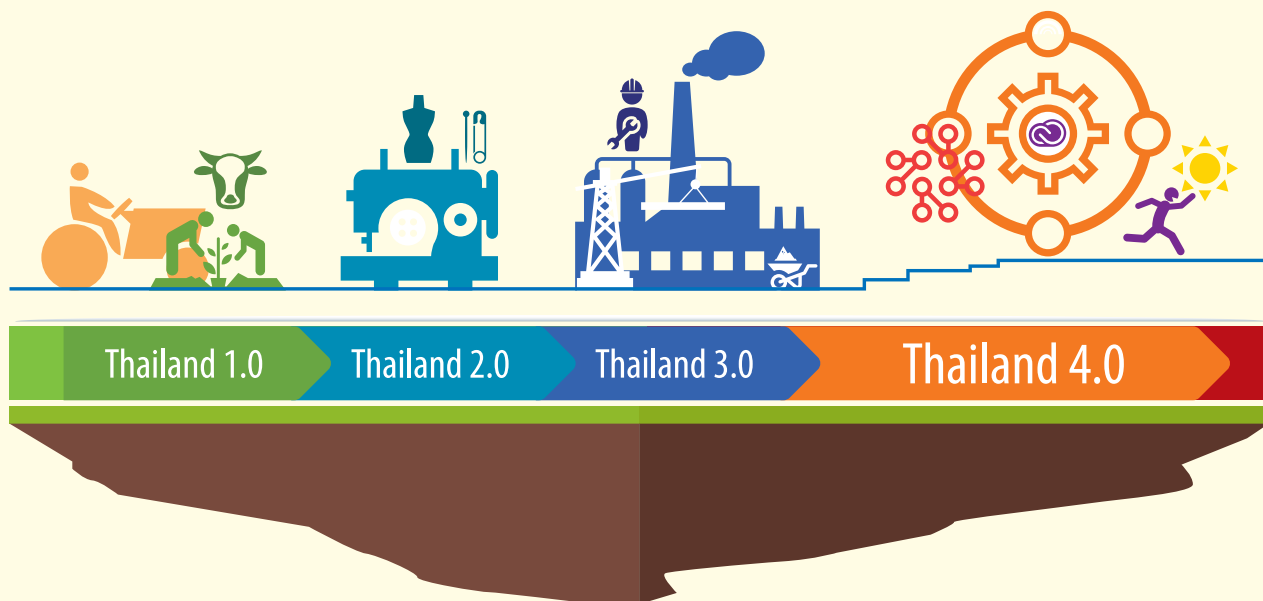
อาจารย์ ดร. วสวล พงษ์ไพฑูรย์*

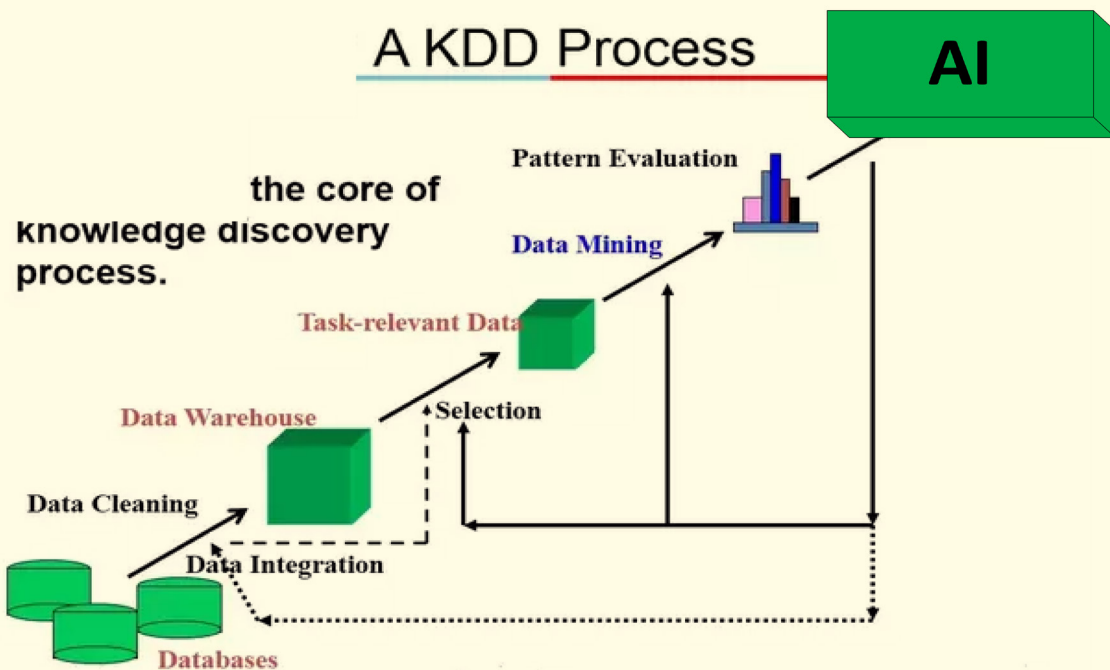
ในช่วงสองปีที่ผ่านมา แทบทุกหน่วยงาน ทั้งรัฐบาลและเอกชนพยายามที่จะผลักดันองค์กรตัวเองให้เดินหน้ามุ่งเข้าสู่ Thailand 4.0 เพื่อตอบสนองนโยบายของรัฐบาล ทุกกระทรวง ทบวง กรมมีโครงการใหม่ ๆ ก่อกำเนิดออกมาอย่างมากมายเพื่อจะตอบโจทย์และแสดงถึงศักยภาพขององค์กรว่าสามารถที่จะเป็นส่วนหนึ่งของ Thailand 4.0 ได้ อย่างไรก็ตามจนปัจจุบันยังไม่มีใครมีความสำเร็จชัดเจนที่จะสามารถยกตัวอย่างได้ชัดเจนว่านี่คือ Thailand 4.0 มิใช่ Thailand 0.4 ตามที่นักวิชาการหลายคนได้แสดงความคิดเห็นในสื่อต่าง ๆ

บทความนี้จะเชื่อมโยงถึงเหตุผลหลักที่ทำให้ไม่ปัญหาหลักที่ไม่ได้รับความสนใจเพียงพอจากหน่วยงานต่าง ๆ อย่างเพียงพอ เมื่อพิจารณาโมเดลก่อนหน้านี้ตั้งแต่ Thailand 1.0 ซึ่งเน้นเกษตรกรรม คนไทยปลูกข้าว พืชสวน พืชไร่ เลี้ยงหมู เป็ด ไก่ นำผลผลิตไปขาย และต่อมาเมื่อถึง Thailand 2.0 ซึ่งเน้นการผลิตเสื้อผ้า กระเป๋า เครื่องดื่ม เครื่องเขียน เครื่องประดับ เป็นต้น และมา Thailand 3.0 ซึ่งมาถึงเป็นการผลิตและขายส่งออกเหล็กกล้า รถยนต์ ก๊าซธรรมชาติ ปูนซีเมนต์ จนท้ายสุด Thailand 4.0 ซึ่งเน้นนโยบายที่เปลี่ยนเศรษฐกิจแบบเดิมไปสู่

เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม จะเห็นได้ว่าความสัมพันธ์ของโมเดล Thailand 1.0 - 3.0 ก่อนข้างจะมีความเกี่ยวข้องกันอย่างชัดเจน ซึ่งทั้งสามโมเดลจะมีผลผลิตออกมาในรูปแบบที่จับต้องได้ เช่น ผลผลิตด้านเกษตร ผลผลิตด้านสิ่งทอและเครื่องประดับ ผลผลิตด้านเหล็ก ผลผลิตด้านอิเล็กทรอนิกส์

ความสำเร็จของทั้งสามโมเดลก่อนหน้านี้เกิดขึ้นได้จากความพยายามและความขยันขันแข็งของทั้งหน่วยงานรัฐบาล หน่วยงานเอกชน และทั้งผู้ใช้แรงงาน ที่จะช่วยกันผลิตและขายผลผลิต แต่เมื่อมาถึงโมเดลที่ 4 Thailand 4.0 ซึ่งไม่มีผลผลิตแต่จะเป็น





การมุ่งเน้นที่จะนำนวัตกรรมใหม่ทางคอมพิวเตอร์มาช่วยเพิ่มศักยภาพให้กับประเทศ ซึ่งจะทำให้สำเร็จจำเป็นอย่างยิ่งต้องมีบุคลากรที่มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์อย่างเพียงพอจึงจะสามารถผลักดันโครงการต่าง ๆ ใน Thailand 4.0 ได้สำเร็จ สิ่งทีหน่วยงานต่าง ๆ ค้นพบก็คือ บุคลากรที่ช่วยผลักดันโครงการต่าง ๆ ในช่วง Thailand 1.0 - 3.0 ส่วนใหญ่แล้วจะเป็นผู้เชี่ยวชาญในสายงานอื่น ๆ ที่ไม่ใช่ด้านคอมพิวเตอร์ และทำให้ไม่สามารถที่จะช่วยผลักดันด้านนวัตกรรมคอมพิวเตอร์ที่จะนำมาต่อยอด Thailand 1-3.0 ให้ไปสู่ Thailand 4.0 อย่างเหมาะสมได้

สิ่งหนึ่งที่แสดงว่านโยบาย Thailand 4.0 อาจจะยังไม่ได้เดินอย่างเหมาะสม คือ การที่ยังเห็นนโยบายผลักดันการใช้ข้อมูลอย่างเป็นระบบจากหน่วยงานต่าง ๆ อย่างเป็นระบบออกมาสู่สาธารณะ ข้อมูลที่ได้จากสื่อต่าง ๆ จะออกมาแนวการใช้ข้อมูลขนาดใหญ่เพื่อที่จะตอบปัญหา

ต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อพิจารณาจากรูปข้างบนจะเห็นว่า การพัฒนาการใช้ข้อมูลจำเป็นมากที่สุดที่จะต้องเริ่มด้วยการวางแผนและทำความสะอาดข้อมูลเสียก่อน อย่างที่ทราบกันตลอดว่า ขยะเข้าคือขยะออกนั่นเอง การที่จะมีนโยบายการใช้ข้อมูลขนาดใหญ่เพื่อทำ AI แต่ไม่มีการวางแผนและจัดสรรงบประมาณให้เพียงพอในการทำความสะอาดข้อมูลขนาดใหญ่ ก็จะทำให้มีขยะขนาดใหญ่ไปวิเคราะห์ก็จะได้ผลการวิเคราะห์ที่เป็นขยะขนาดใหญ่ออกมาเช่นกัน

ในการทำความสะอาดข้อมูลจะเป็นการทำงานร่วมกันระหว่างผู้เชี่ยวชาญของแต่ละโดเมนร่วมกับผู้เชี่ยวชาญด้านคอมพิวเตอร์และผู้เชี่ยวชาญด้านสถิติ และจะเป็นช่วงที่จะใช้เวลาค่อนข้างมาก แต่เมื่อได้ผ่านส่วนนี้แล้วจะทำให้สามารถก้าวต่อไปยังส่วนต่าง ๆ ได้ถูกต้องและจะสามารถก้าวไปสู่ Thailand 4.0 ได้อย่างมั่นใจ

* อาจารย์ประจำ หลักสูตรการวิเคราะห์ธุรกิจและวิทยาการข้อมูล
คณะสถิติประยุกต์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
email: worapol@as.nida.ac.th

Design Thinking: Concept และ Mindset

รองศาสตราจารย์ พ.ต.ต. ดร. ดนุศิน เจริญ

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ คณะบริหารธุรกิจ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

ผมได้มีโอกาสได้เข้าร่วมอบรมหลักสูตร Design Thinking เป็นเวลาสั้น ๆ ที่ d.school (<https://dschool.stanford.edu/>) ณ Stanford University ที่นี่เป็นต้นกำเนิดของ Design Thinking ผมสามารถเรียกได้ว่าเป็นประสบการณ์เปิดโลกทัศน์ (Paradigm Shift) ของผมอย่างมาก Design Thinking เป็นกระบวนการคิดที่เน้นการแก้ปัญหาโดยนำผู้ใช้หรือลูกค้าเป็นศูนย์กลาง และการนำเสนอ Solutions และพัฒนานวัตกรรมใหม่ ๆ

Design Thinking คือกระบวนการคิด การแก้ปัญหา และการออกแบบสินค้าหรือกระบวนการที่ต้องมีการทำความเข้าใจในปัญหาต่าง ๆ อย่างลึกซึ้ง ต้องเอาผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง และสร้างความคิดสร้างสรรค์และมุมมองจากคนหลาย ๆ มุมมองมาสร้างเป็นไอเดีย แนวทางการแก้ปัญหา และนำเสนอแนวทางต่าง ๆ มาทดสอบและพัฒนา เพื่อให้ได้แนวทางหรือนวัตกรรมที่ตอบโจทย์ในการแก้ปัญหาให้กับผู้ใช้ โดยที่ Design Thinking มีทั้งสี่ขั้นตอนด้วยกัน (Kelley & Kelley, 2006) คือ

1. Empathize คือการเรียนรู้ความต้องการและลักษณะพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายโดยต้องทำความเข้าใจกับกลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง ผ่านการสังเกต พฤติกรรม การสัมภาษณ์เพื่อให้เข้าใจปัญหาของกลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง ต้องสามารถนำตัวเองเข้าไปอยู่ในสถานะของผู้ใช้ ต้องมีความเข้าใจว่ากลุ่มเป้าหมายชอบอะไรไม่ชอบอะไร เป้าหมายเขาคืออะไร อะไรคือปัญหาที่เขาประสบอยู่ ช่วง Empathize นั้นมีความสำคัญมาก เพราะจะนำไปสู่การระบุปัญหาจากมุมมองของผู้ใช้ หรือกลุ่มเป้าหมายที่เราต้องการเข้าไปช่วยในการแก้ปัญหา

2. Define คือ การระบุถึงปัญหาสำคัญ และกำหนดสมมุติฐานเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมาย

นอกจากนี้ยังรวมถึงการตีกรอบปัญหา ขั้นตอนนี้จะทำให้เราเข้าใจความต้องการของคนหรือผู้ใช้ถึงสาเหตุของปัญหาจริง ๆ ซึ่งจะนำไปสู่การแก้ไขปัญหาที่ถูกต้องตรงจุดและเกิดผลลัพธ์ที่ยั่งยืน โดยขั้นตอนนี้เราต้องระบุให้ได้ถึง Root Cause หรือสาเหตุของปัญหา ถ้าสามารถแก้ที่สาเหตุได้ปัญหาก็จะหมดไป นั่นคือขั้นตอนนี้คือการนำข้อมูลที่เราเก็บมาจากกลุ่มเป้าหมายมาทำการวิเคราะห์ และดูว่ามี Pattern หรือ Meaning อะไรบ้างที่สามารถใช้อธิบายปัญหาที่กลุ่มเป้าหมายต้องการแก้ไข

3. Ideation คือการระดมสมอง (Brainstorming) เพื่อหา Ideas ในการแก้ปัญหาให้กับกลุ่มเป้าหมาย พร้อมๆ กับการเลือก Idea ที่ดีที่สุดมาใช้ในการแก้ปัญหาเพื่อพัฒนาเป็น Solutions สำหรับแก้ปัญหา ขั้นตอนนี้คือการเปิดรับในทุก Idea โดยเน้นไปที่ปริมาณของ Ideas ที่สามารถนำมาใช้ในการแก้ปัญหาได้ การระดมสมองเน้นไปที่ What โดยยังไม่ต้องสนใจ How หลังจากได้ Ideas ที่มากพอ ขั้นตอนต่อไปคือการตัดสินใจเลือก Idea ที่ดีที่สุดมาทำการพัฒนา การตัดสินใจสามารถทำได้โดยการให้ทีมงานทำการ Vote ให้กับ Idea ที่คิดว่าน่าจะแก้ปัญหาและตอบโจทย์ของกลุ่มเป้าหมายได้ดีที่สุด



4. Prototype คือการนำ Idea ที่เลือกมาทำการจัดทำต้นแบบ (prototype) โดยเน้นการจัดทำต้นแบบที่มีต้นทุนต่ำและทำได้ในเวลาอันสั้น สาเหตุที่ Design Thinking ต้องมีการจัดทำ Prototype เพราะต้องการให้ Idea นำไปสู่สิ่งที่จับต้องได้ (Tangible) ผู้ใช้สามารถเห็นและสัมผัสได้ การใช้ Prototype ทำให้ผู้ใช้ได้เห็นภาพของ Product ถึงแม้ว่า Prototype ยังไม่สมบูรณ์แต่สามารถเป็นเครื่องมือที่ผู้ใช้สามารถให้ Feedback นำไปพัฒนาต่อยอดได้ อีกสาเหตุที่ใน Design Thinking ต้องมีการใช้ Prototype เพราะผู้ใช้อาจไม่รู้ว่าเขาต้องการอะไร แต่เมื่อได้เห็น

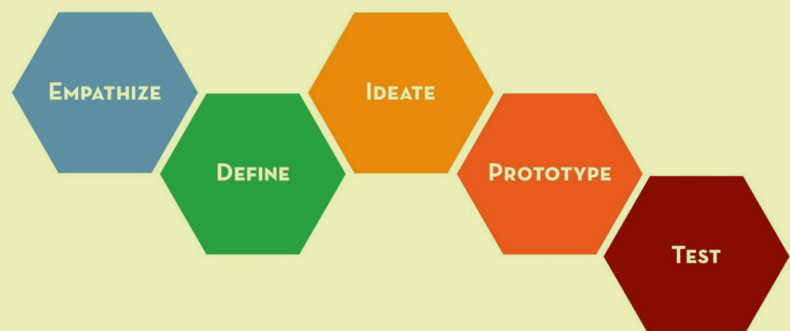


Figure 1. Design Thinking Process (Kelley & Kelley, 2006)

ต้นแบบแล้วจึงสามารถนี้ออกว่าตนเอง
ต้องการอะไร หรือที่เรียกว่า IKIWISI
(I Know It When I See It)

5. Test คือการนำต้นแบบ (Prototypes) ไปทำการทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย นำ Prototype ให้กลุ่มเป้าหมายใช้จริง และนำเอา Feedback มาทำการปรับปรุง Prototype เพื่อนำผลตอบรับที่ได้กลับไปปรับปรุง ทั้งห้ากระบวนการนี้ไม่ได้เป็นลักษณะ Linear หรือจากจุดเริ่มต้นไปสิ้นสุด แต่สามารถจัดทำเป็นวงรอบ (Iteration) ที่ในแต่ละวงรอบมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง มีการนำ feedback จากผู้ใช้ไปทำการปรับปรุงพัฒนา Product จนกระทั่ง Release นำออกมาให้ผู้ใช้ได้ใช้

ยิ่งผมเรียนรู้เกี่ยวกับ Design Thinking มากเท่าไร ผมเห็นว่าควรเรียกว่า “Design Doing” เพราะไม่ได้เป็นแค่การคิดอย่างเดียว แต่ต้องมีการการจัดทำ (doing) อย่างต่อเนื่อง ไม่ว่าจะเป็นการจัดทำ prototypes การนำ prototype ไปทดสอบ การนำเอา feedback มาปรับปรุง Prototype อย่างต่อเนื่อง

Mindset ใน Design Thinking (เจริญ, 2561)

Design Thinking ไม่ใช่เพียงแค่เครื่องมือ แต่เป็น Mindset ตัวอย่างของ Mindset ที่ใช้ใน Design Thinking มีดังต่อไปนี้

Low Tech, High Touch

วิธีการในการเปลี่ยน Idea ไปสู่ Reality ใน Design Thinking คือการใช้ Prototype โดย Prototype ทำให้ผู้ใช้ได้เห็นของจริงที่จับต้องได้ นอกจากนี้ Prototype ยังเป็นเครื่องมือสำหรับ fail fast เพราะมีต้นทุนที่ต่ำและทำได้อย่างรวดเร็ว สามารถใช้ในการเรียนรู้ Feedback จากผู้ใช้ในการนำมาพัฒนา



สินค้าได้อย่างต่อเนื่อง

วิธีการในการแก้ปัญหาของ Design Thinking เน้นไปในการใช้เครื่องมือในลักษณะ Low Tech, High Touch ยกตัวอย่างเช่น Whiteboard และ Post-it Notes และการทำ Prototype ที่อาศัยเครื่องมือง่ายๆ ไม่ซับซ้อน เช่น การสร้าง Prototype จาก กระดาษ (Paper Prototype) หรือ โฟม ผมคิดว่าสาเหตุที่เลือกใช้เครื่องมือเหล่านี้แทนที่จะใช้เครื่องมือที่ซับซ้อน เช่น Application software ก็เพราะเครื่องมือ เช่น กระดาษ, post-it notes, และ whiteboard เป็นอะไรที่ผู้ใช้และคนทั่วไปสามารถจับต้องได้ และสามารถมีส่วนร่วมในการให้ความคิดเห็น และ feedback ได้ดีกว่าเครื่องมือที่ซับซ้อน นอกจากนั้นยังมีต้นทุนต่ำและสามารถพัฒนาได้ในเวลาที่รวดเร็ว การใช้ Prototype ในการเก็บความต้องการของผู้ใช้เพราะว่าในบางครั้งผู้ใช้ไม่รู้ว่ตนเองต้องการอะไร แต่ถ้าได้เห็นอะไรที่จับต้องได้ทำให้ผู้ใช้นึกออกถึงสิ่งที่ตัวเองต้องการ (I know it when I see it)

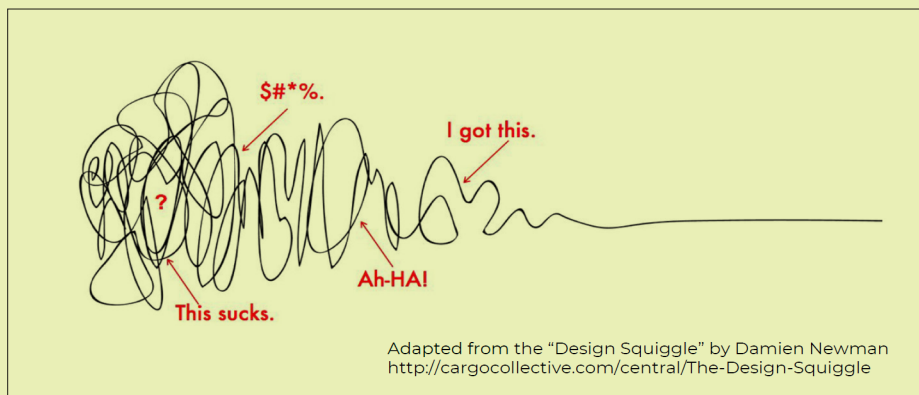
การใช้ Whiteboard ใน Design Thinking เน้นที่ทุกคนสามารถเขียนและมี

ส่วนร่วมได้นั่นคือไม่มีใครผูกขาดเป็นคนเขียนกระดาน ทุกคนสามารถเขียนและแชร์ Idea บนกระดานได้อย่างเท่าเทียมกัน

“Yes, and...” Mindset

มีคำเพียงแค่สองคำที่สามารถใช้ในการทำลายความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) หรือนวัตกรรม (Innovation) ได้อย่างสิ้นเชิงคือคำว่า “Yes, but” หรือถ้าเป็นภาษาไทยคือ “ได้แต่ว่า...” หรือถ้าพูดตรง ๆ คือ “ไม่ได้” มีหลายความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมที่ไม่สามารถเกิดขึ้นเพราะถูกสกัดด้วยสองคำนี้ สาเหตุเพราะอะไร ก็เพราะว่าคนเรามีอัตตาที่มองที่ความเห็นของเราเป็นหลัก รวมถึงมี Fixed Mindset ที่มองไปที่ “ข้อจำกัด” แทนที่จะเป็น “โอกาส” เวลาที่ฟังความเห็นหรือ Idea ของคนอื่นเราจะมองจากข้อจำกัดเป็นหลัก ซึ่งทัศนคตินั้นส่งผลต่อการปิดกั้น Idea และความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ

ใน Design Thinking โดยเฉพาะช่วงของ Ideation ที่เราต้องมีกระแสมุมความคิดเห็น (Brainstorm) มีกฎที่ทุกคนต้องปฏิบัติตามคือไม่ว่าใครนำเสนอ Idea อะไรก็ตาม ถึงแม้ว่า Idea นั้น ๆ จะดูว่าเป็นไปไม่ได้หรือไม่ฉลาดในสายตาเรา ทุกคนต้องพูดว่า “Yes, and...” หรือ “ใช่ เพราะว่า” “ได้ เพราะว่า...” ซึ่งวิธีการนี้ส่งผลให้เกิด Idea จำนวนมากและหลากหลายในหลาย ๆ ครั้งนำไปสู่การคิดนอกกรอบ นอกจากนี้ยังเป็น การสนับสนุนให้ทุกคนเข้ามามีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นโดยไม่ต้องกังวลว่า Idea จะถูกปฏิเสธ ผมมองว่าสาเหตุที่ในสังคมไทยเราไม่มีความคิดสร้างสรรค์หรือนวัตกรรมใหม่ ๆ เพราะว่าการประชุมเวลาที่คนเสนอ Idea อะไรมาเราจะมองด้วยข้อ



Adapted from the “Design Squiggle” by Damien Newman
<http://cargocollective.com/central/The-Design-Squiggle>

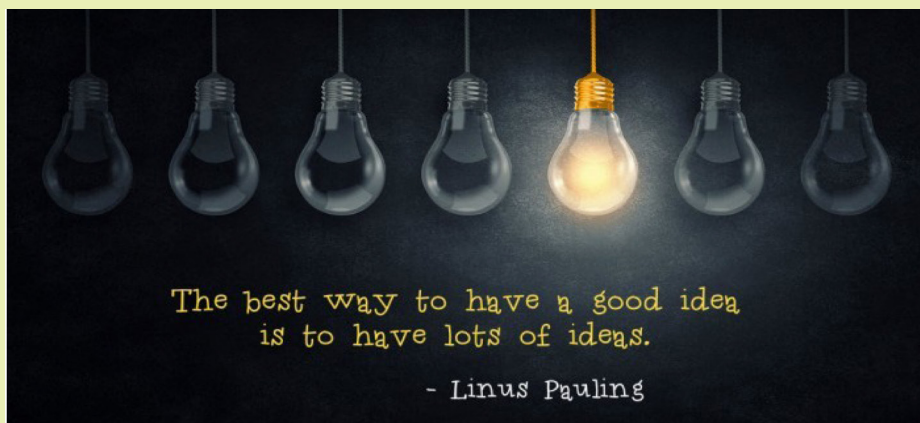
จำกัดส่งผลให้ไม่มีใครต้องการเสนอ Idea อะไรใหม่ ๆ หรือคิดนอกกรอบ เพราะกลัวการถูกปฏิเสธ ครั้งหน้าเราลองเปลี่ยนแนวคิดที่มองว่าทุก Idea สามารถเป็นไปได้ มองที่โอกาสเป็นหลัก มันอาจนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมใหม่ ๆ

Fail Fast

Design Thinking มองว่าความล้มเหลวเป็นเรื่องปกติ และเราสามารถเรียนรู้จากความล้มเหลวนั้น ๆ ได้ สามารถนำเอาบทเรียนที่ได้จากความล้มเหลวมาพัฒนาอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม Design Thinking มองว่าถ้าเราจะล้มเหลวเราควรล้มเหลวให้เร็วที่สุด (fail fast) ดังนั้น Design Thinking จะใช้วิธีการในการแก้ปัญหาแบบ “ลงมือทำ” หรือ “Just Do It” แทนที่จะต้องใช้เวลาไปกับการวางแผนอย่างยาวนาน Mindset นี้ตรงข้ามกับบริษัทส่วนใหญ่ที่ต้องมีการขั้นตอนวางแผนใช้เวลานานกว่าที่จะออกสินค้าออกมา ขณะที่ Design Thinking มองว่าเราควรริบพัฒนานิสัยออกมาให้ผู้ใช้ได้ใช้อย่างรวดเร็วในต้นทุนที่ต่ำเพื่อสามารถนำ Feedback ที่เราได้เรียนรู้จากลูกค้าไปปรับปรุงสินค้าที่สมบูรณ์ Culture ของ Design Thinking นั้นสนับสนุนให้คนสามารถทำผิดพลาดได้ส่งผลให้ทีมงานสามารถทดลอง idea ใหม่ ๆ โดยไม่ต้องกังวล แนวคิดนี้ตรงข้ามกับบริษัทในรูปแบบดั้งเดิมที่ลงโทษความผิดพลาด ส่งผลให้ทีมงานต้อง Play Safe โดยไม่คิดนอกกรอบ ไม่ทดลอง Idea ใหม่ ๆ เพราะกลัวว่าจะได้รับผลกระทบต่อชื่อเสียงพลาดนั้น สุดท้ายความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมก็ไม่สามารถเกิดได้ในองค์กรเหล่านั้น

Space สามารถสร้างความคิดสร้างสรรค์ได้

ในการจัดทำ Design Thinking ให้ความสำคัญอย่างมากในการนำ Space หรือพื้นที่เข้ามาใช้ในการกระตุ้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และการทำงานเป็นทีมอย่างมีประสิทธิภาพ Design Thinking เชื่อว่าการจัดพื้นที่การทำงาน และการสร้างบรรยากาศการทำงานมีผลต่ออารมณ์และความรู้สึกของทีมงาน Space ที่ดีใน Design Thinking คือเป็นห้องโถงที่มีโต๊ะกลมและเก้าอี้ที่สามารถเคลื่อนที่ได้ สามารถจัดการทำงานกลุ่มได้ง่าย ในแต่ละโต๊ะมี Whiteboard, ปากกา



เมจิก, และ Post-it note ให้ทีมงานสามารถใช้ในการ Brainstorm ได้ สำหรับแสงสว่างในห้องควรเป็นแสงธรรมชาติจากแสงแดด (Day light) ส่งผลให้ทีมงานรู้สึกตื่นตัวต้องการแสดงความคิดเห็น นอกจากนี้ควรมีอากาศถ่ายเทที่เพียงพอ และอุณหภูมิไม่ร้อนและไม่หนาวจนเกินไป ถ้าเป็นไปได้ควรมีอุณหภูมิระหว่าง 22°C – 25°C สำหรับระบบเสียงในห้องไม่ควรมีเสียงก้อง ในห้องควรมีพื้นที่เพียงพอในการเดิน สำหรับโต๊ะเก้าอี้ควรมีระดับที่สูง เพราะใน Design Thinking จะเน้นการยืนประชุมมากกว่าการนั่ง (Dam & Siang, 2018)

Brainstorming

ใน Design Thinking การทำงานเป็นทีมมีความสำคัญเป็นอย่างมากต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยการระดมสมอง (Brainstorming) จะเน้นไปที่ทุกคนในทีมสามารถมีส่วนร่วมได้ ลักษณะนี้ต่างจากการประชุมในลักษณะดั้งเดิมที่การประชุมถูกควบคุมโดยประธานการประชุม ใน Design Thinking ทุก ๆ คนในทีมสามารถเขียนและแสดงความคิดเห็นบน Whiteboard ได้ ไม่มีใครคนใดคนหนึ่งเป็นคนควบคุมกระดาน Whiteboard โดยเริ่มต้นการประชุมควรระบุวัตถุประสงค์และกำหนดขอบเขตที่ชัดเจน การ Brainstorm ควรเน้นไปที่ปริมาณของ Idea โดยสนับสนุนให้ทีมงานออกความเห็นที่แตกต่าง ทุกคนต้องมีส่วนร่วม แต่ควรมีคนพูดในแต่ละครั้งคนเดียว การ Brainstorm ใน Design Thinking เน้นรูปภาพ (Visual) มากกว่าตัวอักษร เพราะรูปภาพสามารถสื่อความหมายได้ดีกว่าและส่งเสริมให้มีความคิดสร้างสรรค์ หลังจากที่มีการระดม Idea ทีมงานควรหาความเชื่อมโยงของ Idea

ต่าง ๆ ซึ่งสามารถนำไปสู่ Idea ใหม่ ๆ ได้ (IDEO, 2018)

สรุป

ผมหวังว่าผู้อ่านจะนำเครื่องมือและกระบวนการคิด (mindset) ของ Design Thinking ไปใช้ในการแก้ปัญหาและพัฒนานวัตกรรมใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นในองค์กร กระบวนการทั้ง 5 ของ Design Thinking ไม่ใช่การทำครั้งเดียวแล้วจบ แต่จะต้องมีการทำซ้ำและทบทวนอย่างสม่ำเสมอ สุดท้ายผมหวังว่าบทความนี้จะกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์พร้อมๆ กับการสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ ให้เกิดขึ้น

References

- Dam, R., & Siang, T. (2018). Create Some Space – for Ideation Sessions and Design Thinking. Retrieved from Create Some Space – for Ideation Sessions and Design Thinking
- IDEO. (2018). Brainstorm Rules. Retrieved from <http://www.designkit.org/methods/28>
- Kelley, D., & Kelley, D. (2006). Design thinking. accessed November, 26, 2014.
- เจริญ, ด. (2561). Design Thinking for Creating Innovations and Creativity Paper presented at the การประชุมวิชาการระดับชาติในวันคล้ายวันสถาปนาครบรอบ 52 ปี สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ กรุงเทพฯ.



VR Game: Land of Smiles

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ธนาชัย สุคนธ์พันธุ์
สาขา InterActive Media Science
คณะสถิติประยุกต์

เมื่อวันที่ 7 กันยายน 2561 ที่ผ่านมา ในงาน NIDA Open House 2018 คณะสถิติประยุกต์ ได้มีโอกาสนำเสนอผลงาน นักศึกษาปริญญาโท สาขา InterActive Media Science ได้แก่ นายเฉลิมยศ เทียงจรรยา และ นายจิรพัฒน์ เต็มเปี่ยม ซึ่งเป็นเกมที่ต้องใช้แว่นตาแบบ Virtual Reality (VR) ในการเล่น โดย นักศึกษาได้ทำการออกแบบจำลองเมืองอยุธยาจากการไปสำรวจสถานที่จริง ซึ่งเมื่อนำมาแสดงผลในระบบ VR จะให้ความสมจริง และมีอารมณ์ร่วมได้ดีกว่าภาพบนจอทั่วไป บวกกับ การออกแบบเกม ที่เน้น

ความเป็นไทย โดยได้นำไสยศาสตร์ที่มีเฉพาะในเมืองไทย มาใช้ในการดำเนินเรื่องเป็นหลัก โดยในระบบ VR นั้น เราสามารถแสดงท่าทางต่างๆ ได้ จึงสามารถนำมาใช้ในการร่ายเวทมนตร์ต่างๆ เพื่อเพิ่มความรู้สึกสนุกสนานได้ลงตัวขึ้น เกมนี้จุดประสงค์หลักที่ออกแบบมาก็เพื่อให้ผู้เล่นประทับใจในสถานที่ต่างๆในประเทศไทย ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว น่าค้นหา และ น่าไปเยี่ยมชม

การสร้างงาน VR นี้ ต้องอาศัยองค์ความรู้หลายด้านประกอบกัน ทั้งด้านศิลปะ และด้านวิทยาศาสตร์ โดยทางด้านศิลปะคือการออกแบบบ้านเรือน สิ่งก่อสร้าง รวมทั้ง เครื่องไม้ เครื่องมือ วัตถุต่างๆ ในฉาก โดยการใช้เครื่องมือสำหรับการสร้าง 3D Model เช่น 3Ds Max, Maya, Blender, Zbrush เป็นต้น ซึ่งนักออกแบบ 3D Model นั้น จะต้องฝึกการใช้เครื่องมือเหล่านี้ให้ชำนาญ ซึ่งจะแตกต่างจากการวาดภาพซึ่งเป็น 2 มิติ เนื่องจากจะต้องเห็นได้จากทุกมุมมอง การสร้าง 3D Model ให้เหมือนจริงนั้น จึงจำเป็นที่จะต้องใช้นักออกแบบที่มีความเชี่ยวชาญในการใช้เครื่องมือเหล่านี้ระดับหนึ่ง สำหรับงานทางด้านวิทยาศาสตร์ นั้น ก็คือการเขียนโปรแกรมให้ตรงตามตรรกะของเกมที่ออกแบบไว้ ยก

ตัวอย่างในเกมนี้ก็เช่น การใช้มีดอาคม โดยกลไกของมีดอาคมคือสามารถปาไปข้างหน้า และตัดศัตรูเป็น 2 ท่อนได้ และบินกลับมาหาผู้เล่น ตรรกะที่ต้องเขียนโปรแกรมลงไปก็จะเน้น ทิศทางการบินของมีด การหมุนของมีด การชนของมีดกับศัตรู ซึ่งต้องอาศัยสมการจากหลักการทางฟิสิกส์ นอกจากนี้การขาดสองท่อนของศัตรู ก็ต้องคำนวณทางเลขาคณิตที่เป็น 3 มิติ ให้ตัวศัตรู แยกออกตามแนวที่มีดฟันลงไป เป็นต้น ซึ่งงาน VR นั้นจะต่างจากงานทางหน้าจอบกติดตรงที่ ทุกอย่างต้องสมจริงที่สุด และ แสดงผลออกมาให้เร็วที่สุด เพื่อให้ผู้ใช้งาน VR เสมือนได้อยู่ในเหตุการณ์นั้นจริงๆ

โดยงานทางด้าน VR นี้สามารถใช้ได้กับหลากหลายอุตสาหกรรม ไม่ว่าจะเป็น การแพทย์ การท่องเที่ยว การศึกษา บันเทิง และการทหาร เป็นต้น ในคณะสถิติประยุกต์ จะมี Lab ที่มี อุปกรณ์ทางด้านนี้ค่อนข้างครบครัน ไม่ว่าจะเป็น Oculus Rift, HTC Vive, Hololens, กล้อง Theta, Kinect, 3D Scanner, รวมทั้ง 3D Printer และอื่นๆ อีกมาก โดยถ้าอาจารย์ท่านใดสนใจ สามารถติดต่อ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ธนาชัย สุคนธ์พันธุ์ ได้ทางอีเมล tanasai@as.nida.ac.th เพื่อมาทดลองใช้ได้ครับ





InterActive Media science (I-AM)



ธุรกิจกับสิทธิมนุษยชน

อาจารย์ ดร. วัชรชัย จิรจินดากุล

รองคณบดีฝ่ายวางแผนและพัฒนา

คณะนิติศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

ในการประกอบธุรกิจในโลกปัจจุบัน หัวข้อหนึ่งที่มีการพูดถึง คือ เรื่องหลักจริยธรรม และธรรมาภิบาลขององค์กรธุรกิจ (Business ethics and governance) โดยทิศทางงานในปัจจุบันมีการเรียกร้องให้องค์กรธุรกิจประกอบธุรกิจโดยเคารพหลักสิทธิมนุษยชนมากขึ้น (Business and Human Rights) หลักการนี้เป็นเรื่องที่พัฒนาต่อจากแนวคิดเรื่อง ความรับผิดชอบต่อสังคมขององค์กรธุรกิจ หรือ CSR งานวิจัยของอาจารย์ ดร.วัชรชัย จิรจินดากุล อาจารย์คณะนิติศาสตร์ได้ศึกษาหลักการดังกล่าวในงานวิจัยเรื่อง “หลักการชี้แนะว่าด้วยธุรกิจและสิทธิมนุษยชนขององค์การสหประชาชาติและบทบาทของคณะกรรมการสิทธิมนุษยชนแห่งชาติกับการเยียวยาเหยื่อผู้ได้รับผลกระทบจากการละเมิดสิทธิมนุษยชน”

ในเชิงเนื้อหาจากแง่มุมของกฎหมายระหว่างประเทศ หลักการชี้แนะว่าด้วยธุรกิจและสิทธิมนุษยชนขององค์การสหประชาชาติ หรือ United Nations UN Guiding Principles on Business and Human Rights – UNGPs คือ เอกสารหลักที่กล่าวถึงเรื่องธุรกิจกับสิทธิมนุษยชน โดยสถานะทางกฎหมายของเอกสารยังไม่ถึงขั้นเป็นความตกลงระหว่างประเทศ (Treaty) ด้วยเหตุนี้ คำบังคับทางกฎหมายของเอกสารดังกล่าวจึงยังไม่เป็นพันธกรณี (obligations) หรือหน้าที่ที่รัฐสมาชิกจะต้องปฏิบัติตาม อย่างไรก็ตาม อย่างไรก็ดี แม้ตราสารดังกล่าวยังขาดคำบังคับ แต่ในทางปฏิบัติคุณค่าของตราสารได้สร้างแนวทางแนะนำบางอย่างแก่องค์กรธุรกิจที่จะต้องดำเนินการ ซึ่งมีแนวโน้มของการก่อตัวเป็นกฎหมายต่อไปในอนาคต (de lege ferenda) โดยเฉพาะ



อย่างยิ่งแก่บริษัทข้ามชาติหรือองค์กรธุรกิจที่มีการดำเนินกิจกรรมทางธุรกิจข้ามพรมแดนหรือระหว่างประเทศ เช่น การทำ Human rights due diligence เป็นต้น

ทั้งนี้ เอกสารดังกล่าวได้กำหนดหลักการสำคัญไว้ 3 ด้านหลัก หรือ 3 เสาหลัก กล่าวคือ เสาปกป้อง (Protect) เสาเคารพ (Respect) และเสาเยียวยา (Remedy) ซึ่งสามารถสรุปเนื้อหาได้ คือ เสาหลักแรก กำหนดบทบาทแก่รัฐที่จะต้องปกป้องสิทธิมนุษยชน กล่าวคือ รัฐมีหน้าที่ปกป้อง ตรวจสอบ สร้างบทลงโทษ และเยียวยาชดเชยต่อการละเมิดสิทธิมนุษยชนที่เกิดขึ้นจากภาคธุรกิจภายในอาณาเขตของตน เสาหลักที่สอง กำหนดความรับผิดชอบต่อบริษัทในการเคารพสิทธิมนุษยชน โดย

กำหนดให้ภาคธุรกิจต้องป้องกัน บรรเทา ผลของการละเมิดสิทธิมนุษยชนจากการประกอบธุรกิจของตน และ เสาหลักที่สาม การเข้าถึงการเยียวยา กล่าวคือ รัฐนั้นมีภาระหน้าที่ในการทำให้การเยียวยาสามารถเข้าถึงได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อเสริมกระบวนการความเป็นธรรมแก่ผู้ถูกละเมิด

กล่าวโดยสรุป ทิศทางการดำเนินธุรกิจในปัจจุบันมีการเชื่อมโยงกับประเด็นด้านสิทธิมนุษยชน และกำหนดกลไกการเยียวยาเหยื่อผู้ได้รับความเสียหาย โดยแนวคิดดังกล่าวมีแนวโน้มและพัฒนาการที่จะกลายเป็นกฎหมายในอนาคต ซึ่งรัฐและองค์กรธุรกิจควรจะให้ความสนใจ



สภาคณาจารย์

สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

CONNECT WITH US ONLINE

facebook.com/facsenate



Editor : ธนาชัย สุคนธ์พันธุ์, จิตติรัตน์ ศิริบรรณกุล, ประพิน นุชเปี่ยม, อรรถกฤษณ์ เทพมงคล,
อารี มโนสุทธิกิจ, สุภาวรัตน์ เฮงไม้, สวัสดิ์ สัตพรพันธ์

Photographer : กลุ่มงานโสตทัศนูปกรณ์ และกลุ่มงานสื่อสารองค์การและกิจกรรมเพื่อสังคม
สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

E-mail : facsenate@nida.ac.th

Tel. : 02-727-3506-7
