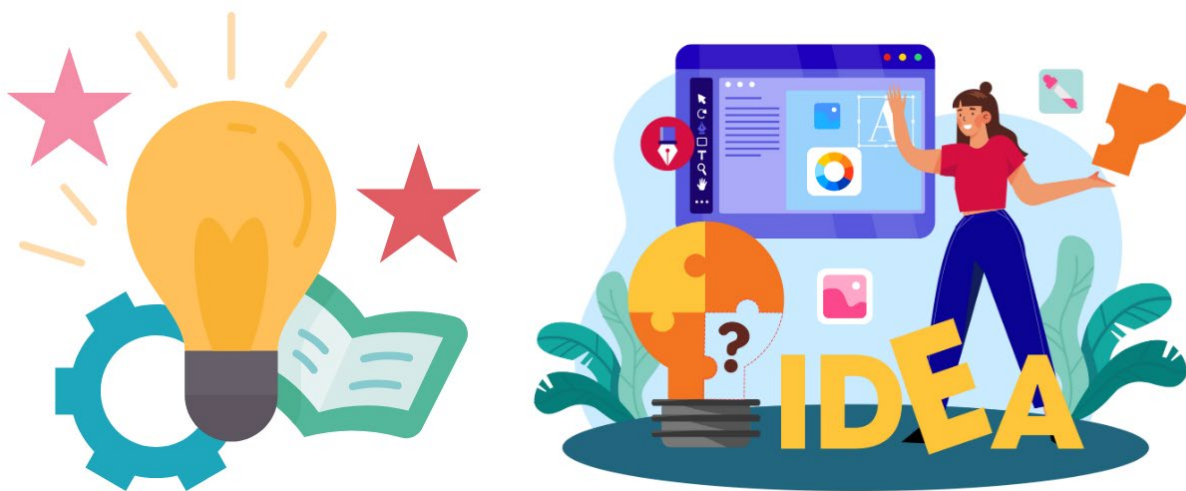


รายงานผล
โครงการพัฒนาศักยภาพ
บุคลากรฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสารสู่องค์กรนวัตกรรม

วันพุธที่ ๑๙ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๘

ณ อาคารผลิตรายการวิทยุและโทรทัศน์ (EBPC) มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช



โดย

นายธีระวิทย์ พุ่มไพบูลย์

นางสาววาสนา เกษร

นายวรวุฒิ แจ่มหล้า

ฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสาร

สำนักเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

โครงการนี้ดำเนินการภายใต้งบประมาณของศูนย์การเรียนการสอนทางอิเล็กทรอนิกส์

ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๘

คำนำ

ฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสาร สำนักเทคโนโลยีการศึกษา ได้รับงบประมาณจัดทำโครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากรฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสารสู่องค์กรนวัตกรรม โดยจัดอบรมเชิงปฏิบัติการใน วันพุธที่ ๑๙ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๘ ณ อาคารผลิตรายการวิทยุและโทรทัศน์ (EBPC) มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

การดำเนินโครงการนี้ สามารถดำเนินงานไปได้ด้วยดี บรรลุตามวัตถุประสงค์ของโครงการ ได้ผลตอบรับจากผู้เข้าร่วมโครงการในเกณฑ์ที่ดี มีการระดมสมอง แสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะในโครงการนี้ ซึ่งสามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากการอบรมเรื่ององค์กรนวัตกรรมมาพัฒนาศักยภาพบุคลากรฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสารให้มีความเข้าใจและสามารถเปลี่ยนเป็นความท้าทายเพื่อสร้างนวัตกรรมใหม่มาพัฒนาฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นและเป็นองค์กรที่มีความยั่งยืน

ขอขอบคุณ ผู้บริหาร วิทยากร คณะทำงาน ผู้เข้าร่วมโครงการ ตลอดจนผู้มีส่วนร่วมในส่วนต่างๆ ที่ช่วยทำให้โครงการนี้ ประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ทุกประการ

นายธีระวิทย์ พุ่มไพบูลย์

นางสาววาสนา เกษร

นายวรุฒิ แจ่มหล้า

ผู้รับผิดชอบโครงการ

สารบัญ

หน้า

คำนำ

สารบัญ

ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของโครงการ

๔

ตอนที่ ๒ รายงานผลการดำเนินงาน

๖

สรุปผลประเมินความพึงพอใจในโครงการ

๗

เนื้อหา สาระที่ได้รับจากการดำเนินโครงการ

๘

๑. เอกสารประกอบการบรรยาย

๘

๒. กิจกรรมกลุ่มระดมสมอง

๒๒

ประมวลภาพกิจกรรม

๔๑

รายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการ

๔๕

หนังสือขออนุมัติจัดโครงการ

๕๐

หลักฐานการเงินต่างๆ

๕๑

ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของโครงการ

๑. ชื่อโครงการ : โครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากรฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสารสู่องค์กรนวัตกรรม

๒. ผู้ขอรับทุน/ผู้รับผิดชอบโครงการ

- | | |
|-----------------------------|--|
| ๑. นายธีระวิทย์ พุ่มไพบูลย์ | ตำแหน่งวิศวกรไฟฟ้าปฏิบัติการ |
| ๒. นางสาววาสนา เกษร | ตำแหน่งช่างอิเล็กทรอนิกส์ชำนาญงานพิเศษ |
| ๓. นายวรวิทย์ แจ่มหล้า | ตำแหน่งวิศวกรไฟฟ้าปฏิบัติการ |

๓. ความสำคัญของโครงการ

การสร้างความรู้เรื่ององค์กรนวัตกรรมเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้องค์กรมีความสามารถในการปรับตัวและเปลี่ยนแปลงตามโลกปัจจุบัน นวัตกรรมไม่เพียงแต่ช่วยในการพัฒนาระบบอุปกรณ์และการบริการ แต่ยังส่งผลต่อการเพิ่มประสิทธิภาพภายในองค์กร การสร้างความยืดหยุ่น และการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์อย่างยั่งยืน องค์กรที่ตระหนักถึงความสำคัญของการสร้างความรู้ในด้านนวัตกรรมจะมีโอกาสเติบโตและประสบความสำเร็จในระยะยาว

การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องนวัตกรรมยังช่วยในการพัฒนาทักษะและความสามารถของบุคลากรในฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสาร ที่มีบทบาทสำคัญในการผลิตและเผยแพร่เนื้อหาการศึกษา เมื่อบุคลากรได้รับการฝึกอบรมและสนับสนุนให้มีส่วนร่วมในกระบวนการนวัตกรรม จะมีความรู้ความสามารถและนำมาประยุกต์ใช้ในการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะช่วยให้ฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสาร มีทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพและพร้อมต่อการพัฒนาในอนาคต

การสร้างการเรียนรู้ในเรื่องนวัตกรรมเป็นการส่งเสริมให้เกิดวัฒนธรรมที่เปิดกว้างต่อการเรียนรู้และการทดลองสิ่งใหม่ ๆ ฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสารจะสร้างวัฒนธรรมนวัตกรรมที่บุคลากรทุกคนมีโอกาสแสดงความคิดเห็นและพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง สิ่งนี้จะช่วยสร้างความผูกพันและความภาคภูมิใจในการทำงานของบุคลากรฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสาร ซึ่งส่งผลต่อประสิทธิภาพในการทำงานและความสำเร็จของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชในระยะยาว

๔. วัตถุประสงค์ของโครงการ

- ๔.๑ เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจของบุคลากรฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสารในเรื่ององค์กรนวัตกรรม
- ๔.๒ เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจระบบการบริหารจัดการบุคลากรที่มีประสิทธิภาพและยั่งยืน
- ๔.๓ เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจระบบการบริหารจัดการเพื่อหารายได้

๕. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๕.๑ นำความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากการอบรมเรื่ององค์กรนวัตกรรมมาพัฒนาศักยภาพบุคลากรฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสารให้มีความเข้าใจและสามารถเปลี่ยนความท้าทายให้เป็นโอกาสเพื่อสร้างนวัตกรรมองค์กร

๕.๒ นำความรู้และประสบการณ์ความเข้าใจเรื่ององค์กรนวัตกรรมมาพัฒนาระบบการบริหารจัดการบุคลากรที่มีประสิทธิภาพและยั่งยืน

๖. ระยะเวลาดำเนินการ

วันพุธที่ ๑๙ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๘

๗. วิธีดำเนินการ

๗.๑ บรรยาย

๗.๒ อบรมเชิงปฏิบัติการ

๘. งบประมาณ :

หมวดค่าใช้สอย

๘.๑ ภายในมหาวิทยาลัย

๘.๑.๑ ค่าวิทยากร	๑ คน	๓๐๐ บาท X ๖ ชม.	= ๑,๘๐๐	บาท
๘.๑.๒ ค่าอาหาร	๑ มื้อ	๘๐ บาท X ๗๐ คน	= ๕,๖๐๐	บาท
รวมทั้งสิ้น			= ๗,๔๐๐	บาท

ตอนที่ ๒ รายงานผลการดำเนินงาน

โครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากรฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสารสู่องค์กรนวัตกรรมจัดขึ้นเพื่อเพิ่มพูนความรู้ ทักษะ และแนวคิดในการพัฒนาองค์กรให้เป็นองค์กรนวัตกรรม โดยมุ่งเน้นการเสริมสร้างศักยภาพของบุคลากรให้สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในหน่วยงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ จัดขึ้นในวันพุธที่ ๑๙ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๘ ณ สตูดิโอทีวี ๔ อาคารผลิตรายการวิทยุและโทรทัศน์ (EBPC) มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

โครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากรฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสารสู่องค์กรนวัตกรรม มีผู้สนใจเข้าร่วมโครงการ จำนวน ๗๐ คน รูปแบบการดำเนินโครงการ ประกอบด้วยการฟังบรรยายจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวิดา นวมเจริญ อาจารย์ประจำสาขาวิชาวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช เรื่ององค์กรนวัตกรรมในหัวข้อ เรื่องเปลี่ยนความท้าทายให้เป็นโอกาส และเรื่องจากความคิดสู่การกระทำ สร้างนวัตกรรมองค์กรอย่างไร นอกจากนี้มีกิจกรรมระดมสมองโดยแบ่งผู้เข้าร่วมเป็น ๕ กลุ่ม เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและนำเสนอแนวทางการพัฒนาองค์กรนวัตกรรม โดยเน้นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและแนวคิดใหม่ ๆ ในการทำงาน ผลลัพธ์ที่ได้รับทำให้ผู้เข้าร่วมมีความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดองค์กรนวัตกรรมมากขึ้น สามารถระบุปัญหาและหาแนวทางพัฒนาองค์กรให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี และได้แนวคิดและข้อเสนอแนะจากการระดมสมองที่สามารถนำไปพัฒนาองค์กรได้จริง

โครงการนี้ประสบความสำเร็จในการพัฒนาศักยภาพบุคลากรฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสาร โดยผู้เข้าร่วมโครงการได้รับความรู้และประสบการณ์ที่เป็นประโยชน์ สามารถสร้างบุคลากรให้เป็นนวัตกรรมที่เป็นผู้สร้างสรรค์การให้บริการและกระบวนการต่างๆที่เป็นประโยชน์ต่อหน่วยงาน และนำไปประยุกต์ใช้ในการทำงาน เพื่อพัฒนาองค์กรให้มีความสามารถในการแข่งขันในอนาคต

สรุปความพึงพอใจ โครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากรฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสารสู่องค์กรนวัตกรรม

ผู้ร่วมโครงการที่ตอบแบบสอบถามทั้งหมดมี ๔๓ คน

ผลสรุปความพึงพอใจของผู้ร่วมโครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากรฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสารสู่องค์กรนวัตกรรม นำเสนอผลโดยภาพรวมของทั้งหมด ดังนี้

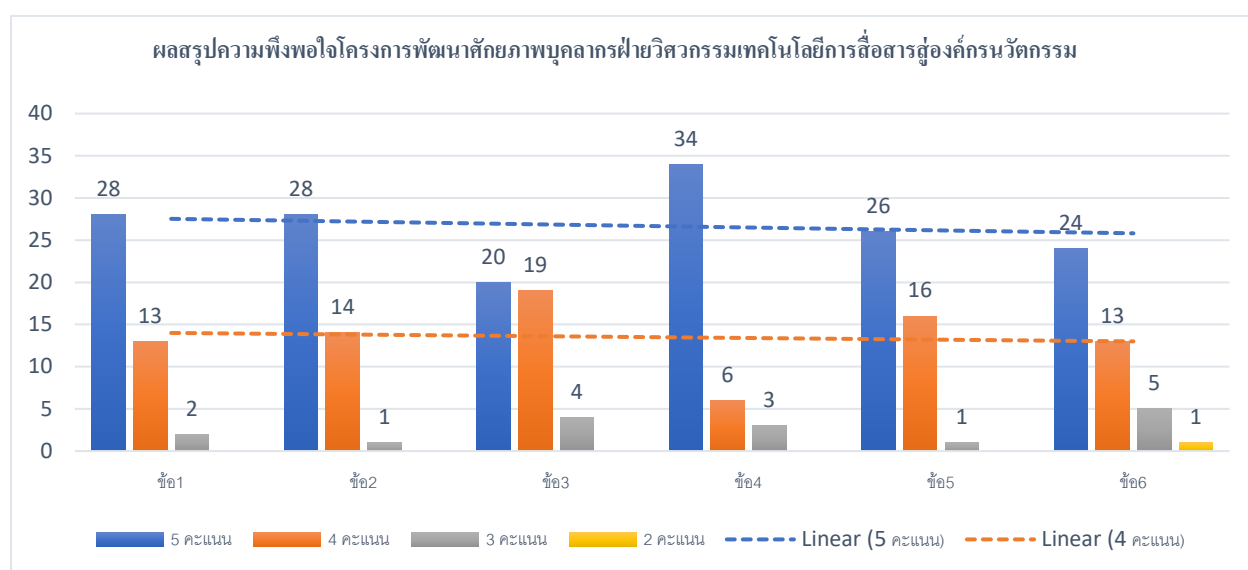
ตารางผลสรุปความพึงพอใจโครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากรฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสารสู่องค์กรนวัตกรรม

ความพึงพอใจของผู้ร่วมโครงการจำนวน ๔๓ คน สรุปได้ดังนี้

ข้อ	รายละเอียด	ความพึงพอใจ (คน)					จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ร้อยละ	เบี่ยงเบน มาตรฐาน (SD)	เกณฑ์
		๕	๔	๓	๒	๑					
๑	รูปแบบการอบรมความรู้ มีความเหมาะสมมากน้อยเพียงใด	๒๘	๑๓	๒			๔๓	๔.๖๐	๙๒.๐๙	๐.๕๘	มากที่สุด
๒	ท่านมีความพึงพอใจด้านความรู้ ความสามารถและประสบการณ์ของวิทยากรมากน้อยเพียงใด	๒๘	๑๔	๑			๔๓	๔.๖๓	๙๒.๕๖	๐.๕๓	มากที่สุด
๓	ท่านได้รับความรู้และสามารถนำมาประยุกต์ใช้มากน้อยเพียงใด	๒๐	๑๙	๔			๔๓	๔.๓๗	๘๗.๔๔	๐.๖๕	มาก
๔	สถานที่อบรมของโครงการมีความเหมาะสมมากน้อยเพียงใด	๓๔	๖	๓			๔๓	๔.๗๒	๙๔.๔๒	๐.๕๘	มากที่สุด
๕	ท่านมีความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมมากน้อยเพียงใด	๒๖	๑๖	๑			๔๓	๔.๕๘	๙๑.๖๓	๐.๕๔	มากที่สุด
๖	ความพึงพอใจของท่านที่มีต่อภาพรวมของโครงการอบรมมีมากน้อยเพียงใด	๒๔	๑๓	๕	๑		๔๓	๔.๔๐	๘๗.๙๑	๐.๗๘	มาก
สรุปความพึงพอใจของผู้ร่วมโครงการ								๔.๕๕	๙๑.๐๑	๐.๖๑	มากที่สุด

หมายเหตุ : เกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เป็นดังนี้

ค่าเฉลี่ย ๔.๕๐-๕.๐๐	หมายถึง	มากที่สุด
๓.๕๐-๔.๔๙	หมายถึง	มาก
๒.๕๐-๓.๔๙	หมายถึง	ปานกลาง
๑.๕๐-๒.๔๙	หมายถึง	น้อย
๑.๐๐-๑.๔๙	หมายถึง	น้อยที่สุด



ผลสรุปโดยภาพรวม

ความพึงพอใจของผู้ร่วมโครงการโดยประเมินความพึงพอใจ จำนวน ๔๓ ฉบับ สรุปได้ดังนี้

๑. รูปแบบการอบรมความรู้มีความเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ผู้ร่วมโครงการส่วนใหญ่ มีความพึงพอใจในระดับ **มากที่สุด** ร้อยละ ๖๕.๑๒ (๒๘ คน), มาก ร้อยละ ๓๐.๒๓ (๑๓ คน), ปานกลาง ร้อยละ ๔.๖๕ (๒ คน) โดยภาพรวมผู้ร่วมโครงการพึงพอใจในระดับ **มากที่สุด** ($\bar{X} = ๔.๖๐$, $SD = ๐.๕๘$)

๒. ท่านมีความพึงพอใจด้านความรู้ความสามารถและประสบการณ์ของวิทยากรมากน้อยเพียงใด ผู้ร่วมโครงการส่วนใหญ่ มีความพึงพอใจในระดับ **มากที่สุด** ร้อยละ ๖๕.๑๒ (๒๘ คน), มาก ร้อยละ ๓๒.๕๖ (๑๔ คน), ปานกลาง ร้อยละ ๒.๓๓ (๑ คน)

โดยภาพรวมผู้ร่วมโครงการพึงพอใจในระดับ **มากที่สุด** ($\bar{X} = ๔.๖๓$, $SD = ๐.๕๓$)

๓. ท่านได้รับความรู้และสามารถนำมาประยุกต์ใช้มากน้อยเพียงใด ผู้ร่วมโครงการส่วนใหญ่ มีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด ร้อยละ ๔๖.๕๑ (๒๐ คน), มาก ร้อยละ ๔๔.๑๙ (๑๙ คน), ปานกลาง ร้อยละ ๙.๓๐ (๔ คน)

โดยภาพรวมผู้ร่วมโครงการพึงพอใจในระดับ มาก ($\bar{X} = ๔.๓๗$, $SD = ๐.๖๕$)

๔. สถานที่อบรมของโครงการมีความเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ผู้ร่วมโครงการส่วนใหญ่ มีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด ร้อยละ ๗๙.๐๗ (๓๔ คน), มาก ร้อยละ ๑๓.๙๕ (๖ คน), ปานกลาง ร้อยละ ๖.๙๘ (๓ คน)

โดยภาพรวมผู้ร่วมโครงการพึงพอใจในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = ๔.๗๒$, $SD = ๐.๕๘$)

๕. ท่านมีความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมมากน้อยเพียงใด ผู้ร่วมโครงการส่วนใหญ่ มีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด ร้อยละ ๖๐.๔๗ (๒๖ คน), มาก ร้อยละ ๓๗.๒๑ (๑๖ คน), ปานกลาง ร้อยละ ๒.๓๓ (๑ คน)

โดยภาพรวมผู้ร่วมโครงการพึงพอใจในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = ๔.๕๘$, $SD = ๐.๕๔$)

๖. ความพึงพอใจของท่านที่มีต่อภาพรวมของโครงการอบรมมีมากน้อยเพียงใด ผู้ร่วมโครงการส่วนใหญ่ มีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด ร้อยละ ๕๕.๘๑ (๒๔ คน), มาก ร้อยละ ๓๐.๒๓ (๑๓ คน), ปานกลาง ร้อยละ ๑๑.๖๓ (๕ คน), น้อย ร้อยละ ๒.๓๓ (๑ คน)

โดยภาพรวมผู้ร่วมโครงการพึงพอใจในระดับ มาก ($\bar{X} = ๔.๔๐$, $SD = ๐.๗๘$)

สรุปความพึงพอใจของผู้ร่วมโครงการ

โดยภาพรวมผู้ร่วมโครงการพึงพอใจในระดับ มากที่สุด ร้อยละ ๙๑.๐๑ ($\bar{X} = ๔.๕๕$, $SD = ๐.๖๑$)

เนื้อหา สารที่ได้รับการดำเนินโครงการ

เอกสารประกอบการบรรยาย โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวิดา นวมเจริญ อาจารย์ประจำสาขาวิชา
วิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

เรื่ององค์กรนวัตกรรม: เปลี่ยนความท้าทายให้เป็นโอกาส

องค์กรนวัตกรรม: เปลี่ยนความท้าทายให้เป็นโอกาส

DR. SUWIDA NUAMCHAROEN

email: suwida.nan@gmail.com

INTRODUCTION

ในยุคที่การบริหารจัดการภาครัฐเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การเชื่อมโยงระหว่างการปกครองและนวัตกรรมกลายเป็นประเด็นสำคัญ ท่ามกลางการพัฒนาเทคโนโลยีและความท้าทายระดับโลกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ภาครัฐต้องเผชิญกับปัญหาหลายด้านที่ต้องการการแก้ไขที่เป็นนวัตกรรม ตั้งแต่การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล การรับมือกับการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ การพัฒนาบริการสาธารณะ ไปจนถึงปัญหาจริยธรรมในปัญญาประดิษฐ์ การปกครองในปัจจุบันจึงต้องการความชำนาญทั้งในหลักการดั้งเดิมและนวัตกรรมสมัยใหม่



WHAT IS INNOVATION?

CHANGE



INNOVATION

INNOVATION

DEFINITION



นวัตกรรมหมายถึงกระบวนการสร้างสิ่งใหม่หรือการปรับปรุงที่สำคัญในผลิตภัณฑ์ บริการ กระบวนการ หรือแนวคิดที่มีอยู่แล้ว โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์และการนำเสนอวิธีการใหม่ๆ หรือเทคโนโลยีใหม่เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นและเพิ่มคุณค่า นวัตกรรมสามารถมีตั้งแต่การปรับปรุงที่ละเอียดไปจนถึงการเปลี่ยนแปลงที่เปลี่ยนแปลงทั้งหมด นวัตกรรมเกิดจากการแก้ไขปัญหา การตอบสนองความต้องการใหม่ หรือการเพิ่มประสิทธิภาพในชีวิตและธุรกิจ

CHARACTERISTICS OF INNOVATION

- 1) เกี่ยวข้องกับโอกาสและความน่าจะเป็น (possibilities and impossibilities)
- 2) ชับซ้อน (process of sequential development of ideas)
- 3) ต้องใช้เวลามากในการกระตุ้น ส่งเสริม และพัฒนาความรู้ใหม่
- 4) ขึ้นอยู่กับความปรารถนาที่จะเห็นไอเดียหรือสิ่งใหม่
- 5) อาจมีการต่อต้านนวัตกรรม (resistance to innovation)
- 6) มีความเสี่ยงที่อาจนำไปสู่ความล้มเหลวหรือความสำเร็จ



INNOVATION PROCESS



TYPES OF INNOVATION



ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมสามารถจำแนกตามประเภทต่าง ๆ ขึ้นอยู่กับ
เกณฑ์ที่ใช้ในการจำแนก

1. นวัตกรรมการดำเนินงาน (การเพิ่มประสิทธิภาพภายในองค์กร)
2. นวัตกรรมบริการสาธารณะ (บริการสำหรับสาธารณะ/ภายนอก)

OPERATIONAL INNOVATION

- นวัตกรรมการดำเนินงาน ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อเพิ่มศักยภาพในการดำเนินงานขององค์กร
- นวัตกรรมจัดการการดำเนินงาน หมายถึง "วิธีการใหม่ที่เกี่ยวข้องกับการจัดระเบียบการดำเนินงานใหม่ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ การให้บริการลูกค้าแบบนวัตกรรม หรือการดำเนินการที่นำไปสู่การดำเนินงานขององค์กรที่ประสบความสำเร็จ"
- ตัวอย่างของนวัตกรรมการดำเนินงาน ได้แก่ การนำเครื่องมือ อาทิ TQM และ Balanced Scorecard ไปใช้ในการทำงาน



PUBLIC SERVICE INNOVATION

- **Incremental Innovation** หรือ นวัตกรรมแบบค่อยเป็นค่อยไป เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงอย่างช้า ๆ โดยการปรับปรุงในระบบ วิธีการ และกระบวนการเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพจากสภาวะที่มีอยู่
- **Radical Innovation** นวัตกรรมแบบสิ้นเชิง (Radical Innovation) คือ นวัตกรรมที่เกิดขึ้นจากเทคโนโลยีใหม่ เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงที่ก้าวหน้าโดยการออกแบบ พัฒนา และสร้างสิ่งใหม่ที่แตกต่างจากแนวคิด ระบบ วิธีการ และกระบวนการก่อนหน้านี้



ORGANIZATION INNOVATION



ที่มา <https://codegeniusacademy.com/innovation/>



TYPES

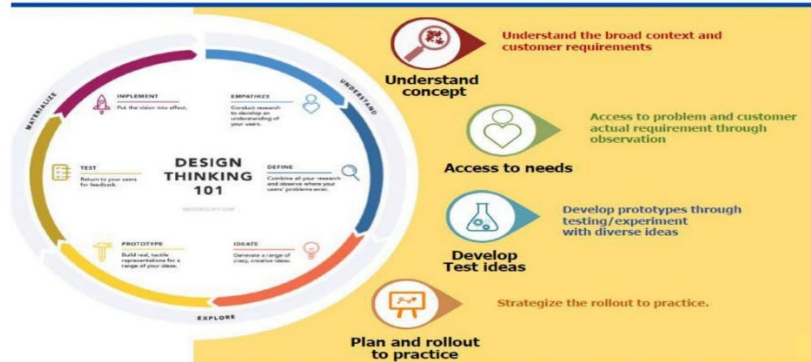
รูปแบบของนวัตกรรม ที่แบ่งออกมาจากนวัตกรรมแต่ละประเภท

- **นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ (Product Innovation)** คือ การสร้างผลิตภัณฑ์ขึ้นมาใหม่หรือพัฒนาต่อผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้นกว่าเดิม เพื่อให้ตอบโจทย์ความต้องการของผู้บริโภคมากยิ่งขึ้น เช่น การปรับเปลี่ยนรูปแบบดีไซน์ของสินค้า, การปรับเปลี่ยนบรรจุภัณฑ์สินค้า เป็นต้น
- **นวัตกรรมกระบวนการดำเนินงาน (Process Innovation)** คือ นวัตกรรมที่ใช้ในการพัฒนาการดำเนินงานหรือการออกแบบการดำเนินงานขึ้นใหม่เพื่อให้ระบบภายในองค์กรทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และลดต้นทุนต่าง ๆ ที่ไม่จำเป็นในการผลิต เช่น การปรับปรุงวิธีการดำเนินงานภายในองค์กรให้แตกต่างออกไปจากเดิมและทันสมัยมากยิ่งขึ้น เป็นต้น
- **นวัตกรรมธุรกิจ (Business Innovation)** คือ นวัตกรรมเพื่อใช้ไปเปลี่ยนแปลงตลาดหรืออุตสาหกรรม เช่น การคิดพัฒนาต่อผลิตภัณฑ์หรือบริการใหม่ ๆ ที่เกิดจากการวิจัยและพัฒนาอย่างจริงจังและเป็นระบบภายในองค์กร เพื่อตอบโจทย์ความต้องการของผู้บริโภคในตลาด จนผลิตภัณฑ์เหล่านั้นได้ตลาดและเปลี่ยนอุตสาหกรรมเป็นนวัตกรรมทางธุรกิจในที่สุด



แนวคิดในการดำเนินงาน

ห้องปฏิบัติการนวัตกรรมภาครัฐ (Government Innovation Lab) : การประยุกต์ใช้แนวคิดเชิงออกแบบ (design thinking) เป็นผู้ใช้บริการ สานพลังความร่วมมือกับทุกภาคส่วน ผ่านกระบวนการทดสอบ/ทดลองในห้องปฏิบัติการออกแบบ ซึ่งแนวคิดเชิงกล่าวสอดคล้องกับ ศาสตร์พระราชา (เข้าใจ เข้าถึง พัฒนา)



การดำเนินการโครงการห้องปฏิบัติการนวัตกรรมภาครัฐ



ห้องปฏิบัติการนวัตกรรมภาครัฐ (Government Innovation Lab) : การประยุกต์ใช้แนวคิดเชิงออกแบบ (design thinking) เป็นผู้ใช้บริการ สานพลังความร่วมมือกับทุกภาคส่วน ผ่านกระบวนการทดสอบ/ทดลองในห้องปฏิบัติการออกแบบ ซึ่งแนวคิดเชิงกล่าวสอดคล้องกับ ศาสตร์พระราชา (เข้าใจ เข้าถึง พัฒนา)



โดยอาศัยเครื่องมือ Government Lab

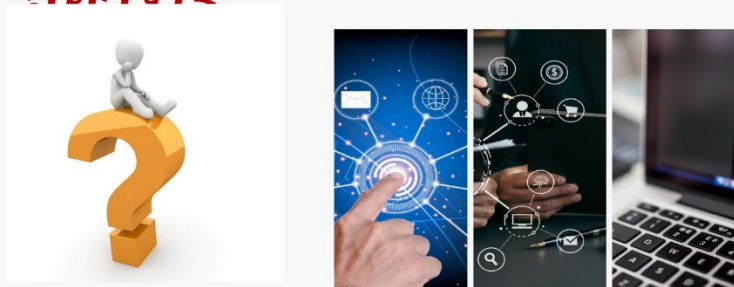


ห้องปฏิบัติการนวัตกรรมภาครัฐในประเทศไทย



https://www.youtube.com/watch?v=j_ymRWwobU8

จากความคิดสู่การกระทำ สร้างนวัตกรรมองค์กร



Design Thinking การคิดเชิงออกแบบ

ปัจจุบันธุรกิจทุกประเภทต่างต้องเผชิญกับความท้าทายมากมาย ไม่ว่าจะเป็นการแข่งขันที่รุนแรง พฤติกรรมผู้บริโภคที่เปลี่ยนไป และเทคโนโลยีที่พัฒนาอย่างรวดเร็ว ด้วยเหตุนี้ ธุรกิจจึงจำเป็นต้องมีแนวทางในการสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของลูกค้าและอยู่รอดในตลาด หนึ่งในแนวทางที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันคือ การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ซึ่งเป็นกระบวนการที่ช่วยให้ธุรกิจเข้าใจปัญหาของผู้ใช้อย่างลึกซึ้ง และสร้างสรรค์โซลูชันที่ตอบโจทย์ความต้องการได้อย่างแท้จริง



ที่มา <https://www.timeconsulting.co.th/design-thinking>

Design Thinking Process



1. ทำความเข้าใจผู้ใช้งาน (Empathize)
2. ระบุปัญหาของผู้ใช้งาน (Redefine)
3. การระดมความคิด (Ideate)
4. การออกแบบต้นแบบ (Prototype design)
5. การทดสอบ (Test)

กรณีศึกษาจากบริษัทดิสนีย์

• ในช่วงปี 1956 ๗ สถานที่สุดฮิตที่เต็มไปด้วยความบันเทิง และความสนุกสนานได้เปิดให้บริการแก่ผู้เข้าชมจำนวนมาก ทำให้พื้นที่ภายในไม่เพียงพอต่อการให้บริการ จึงทางดิสนีย์ได้ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ คือวิธีแก้ปัญหาอย่างชาญฉลาด ออกแบบการจัดแถว "Switchback" ซึ่งเป็นวิธีจัดแถวที่ต่อกันเป็นตอนๆ ยาวๆ ให้เป็นเส้นการเคลื่อนที่คดเคี้ยว หรือแถวจะหัวท้ายที่แบ่งออกเป็นช่วงสั้นๆ แต่ละช่วงสามารถรองรับแขกได้หนึ่งถึงสองคน จึงวิธีการนี้ช่วยลดความแออัดในบริเวณที่มีการเข้าแถวรอคอยได้ ทำให้ผู้เข้าชมสามารถมองเห็นและเพลิดเพลินหรือถ่ายภาพที่ระลึกกันได้ แต่สิ่งสำคัญที่สุดคือ ไม่ทำให้ประสบการณ์ของผู้เข้าชมลดลง จึงใช้วิธีการจัดแถวลักษณะนี้ ประสิทธิภาพสูงที่สุดอย่างมาก และยังนำไปใช้ในสวนสนุกและสถานที่ท่องเที่ยวอื่นๆ ทั่วโลก



Switchback queue system



การจัดแถวแบบ "Switchback"

ในดิสนีย์แลนด์คือการออกแบบพื้นที่รอคอยที่ทำให้แถวเคลื่อนที่ไปมาในลักษณะซิกแซกหรือคดเคี้ยว แทนที่จะเป็นแถวตรงยาว วิธีนี้ช่วยให้สามารถรองรับผู้เข้าชมจำนวนมากในพื้นที่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพการทำงานของแถวแบบ Switchback คือการแบ่งแถวออกเป็นช่วงสั้น ๆ ที่เคลื่อนที่กลับไปกลับมา ทำให้ผู้เข้าชมสามารถมองเห็นและได้ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในแถวได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ การออกแบบแถวในลักษณะนี้ยังช่วยให้แถวดูสั้นลง แม้ว่าจำนวนผู้รอคอยจะเท่าเดิมก็ตาม

Switchback queue system



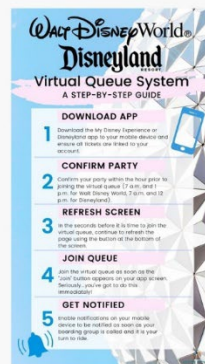
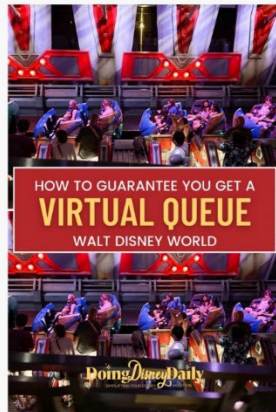
Switchback ต่อธุรกิจของดิสนีย์

แลนด์มีหลายประการ

- การให้พื้นที่อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้สามารถรองรับผู้เข้าชมจำนวนมากในพื้นที่จำกัด
- ปรับปรุงประสบการณ์ของผู้เข้าชม: การที่แถวดูสั้นลงและมีโอกาสสื่อสารกับผู้อื่น ทำให้การรอคอยรู้สึกไม่น่าเบื่อ
- ส่งเสริมบรรยากาศที่เป็นมิตร: การที่ผู้เข้าชมสามารถมองเห็นและพูดคุยกับผู้อื่นในแถว ช่วยสร้างความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน
- การออกแบบแถวแบบ

Switchback เป็นหนึ่งในวิธีที่ดิสนีย์ใช้เพื่อปรับปรุงประสบการณ์ของผู้เข้าชมและเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการผู้เข้าชม

Virtual Queue system



คิวเสมือน (Virtual Queue) ของดิสนีย์แลนด์เป็นระบบที่ช่วยให้ผู้เข้าชมสามารถจองคิวสำหรับเครื่องเล่นหรือการแสดงโดยไม่ต้องยืนรอในแถวจริง ผู้เข้าชมสามารถใช้แอปพลิเคชัน Disneyland เพื่อเข้าร่วมคิวเสมือน เมื่อจองสำเร็จ จะได้รับหมายเลข "Boarding Group" และเมื่อถึงเวลาที่กำหนด สามารถกลับมาเพื่อเข้าเครื่องเล่นหรือชมการแสดงได้



ประโยชน์ของระบบคิวเสมือนต่อธุรกิจของดิสนีย์แลนด์คือ

1. ประสบการณ์ที่ดีขึ้นสำหรับผู้เข้าชม: ผู้เข้าชมสามารถใช้เวลาทำกิจกรรมอื่น ๆ ในสวนสนุกแทนการยืนรอในแถว
2. การจัดการฝูงชน: ช่วยลดความแออัดในพื้นที่รอคอย
3. เพิ่มโอกาสในการใช้จ่าย: เมื่อผู้เข้าชมมีเวลามากขึ้น พวกเขาอาจเลือกซื้อของหรือรับประทานอาหารภายในสวนสนุก ซึ่งส่งผลต่อรายได้ของดิสนีย์แลนด์

อย่างไรก็ตาม ระบบคิวเสมือนอาจสร้างความเครียดให้กับผู้เข้าชมที่ไม่คุ้นเคยหรือไม่ได้เตรียมตัวล่วงหน้า ดังนั้น การสื่อสารและให้ข้อมูลที่ชัดเจนจึงเป็นสิ่งสำคัญ

Virtual Queue

THANK YOU!

เนื่องจากความคิดสู่การกระทำ: สร้างนวัตกรรมองค์การอย่างไร

Design Thinking การคิดเชิงออกแบบ



Design Thinking การคิดเชิงออกแบบ

ปัจจุบันธุรกิจทุกประเภทต่างต้องเผชิญกับความท้าทายมากมาย ไม่ว่าจะเป็นการแข่งขันที่รุนแรง พฤติกรรมผู้บริโภคที่เปลี่ยนไป และเทคโนโลยีที่พัฒนาอย่างรวดเร็ว ด้วยเหตุนี้ ธุรกิจจึงจำเป็นต้องมีแนวทางในการสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของลูกค้าและอยู่รอดในตลาด หนึ่งในแนวทางที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันคือ การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ซึ่งเป็นกระบวนการที่ช่วยให้ธุรกิจเข้าใจปัญหาของผู้ใช้อย่างลึกซึ้ง และสร้างสรรค์โซลูชันที่ตอบสนองต่อความต้องการได้อย่างแท้จริง



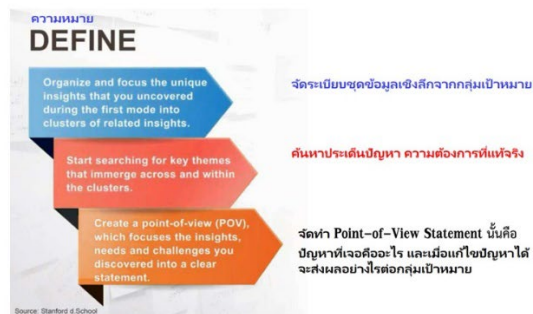
☞ <https://www.timeconsulting.co.th/design-thinking>

ขั้นตอน	กิจกรรม	คำถามสำคัญ	ข้อจำกัด	ทรัพยากรที่ต้องใช้	เวลา	บทบาทของทีม
Empathize	การสัมภาษณ์, การสังเกต, แผนที่ความเข้าใจผู้ใช้	ผู้ใช้คือใคร	การเข้าถึงผู้ใช้จำกัด?	สมุดบันทึก, เครื่องบันทึกเสียง, กล้อง	2 ชั่วโมง	ผู้ facilitators, ผู้จดบันทึก
Define	การระบุปัญหา, บุคลิกภาพของผู้ใช้, การจัดกรอบปัญหา	เรากำลังแก้ปัญหาอะไร	ข้อจำกัดด้านเวลา	กระดาษ Post-it, กระดานไวท์บอร์ด	1 ชั่วโมง	ผู้ facilitators, นักออกแบบ
Ideate	การระดมความคิด, การสร้างแผนที่ความคิด, เทคนิค SCAMPER	เราจะมีทางออกอะไรบ้าง	ข้อจำกัดด้านขนาดกลุ่ม	ปากกา, กระดาษ, Post-it	1.5 ชั่วโมง	ผู้ facilitators, นักระดมความคิด
Prototype	การทำต้นแบบอย่างรวดเร็ว, การวาดภาพ, การสร้างโมเดล 3D	เราจะทำให้ทางออกเป็นรูปธรรมได้อย่างไร	ข้อจำกัดด้านวัสดุ	เครื่องมือสำหรับการวาด, วัสดุสำหรับการทำต้นแบบ	2 ชั่วโมง	นักออกแบบ, ผู้สร้างต้นแบบ
Test	การทดลองการใช้งาน, การรับฟังความคิดเห็น, การทำซ้ำในรอบต่อไป	ทางออกนี้ตอบใจผู้ใช้หรือไม่	ความพร้อมของผู้ใช้	สคริปต์การทดสอบ, แบบฟอร์มความคืบหน้า	2 ชั่วโมง	ผู้ทดสอบ, ผู้ facilitators

1. ทำความเข้าใจ ผู้ใช้งาน (Empathize)



2. ระบุปัญหาของผู้ใช้งาน (Redefine)



3. การระดม ความคิด (Ideate)

Ideate

- ระดมสมองเพื่อค้นหาวิธีการแก้ไขปัญหา (Solutions) ให้มากที่สุด เน้นปริมาณ (30 ไอเดียขึ้นไป)
- Turn up generative thinking to brainstorm creative solutions
- Encourage ideas
- Yes, and.... Mindset สนับสนุนความคิดของทุกคนในทีม ถึงแม้เราไม่เห็นด้วย / ต่อดความคิด
- "Bad" idea has the potential to inspire an out of the box idea to follow.
- Take POV statement, then turn into a "How Might We" (HMW) questions. How might we redesign the classroom to be more fun.
"How Might We" จะดีไหม? ถ้าแก้ไขปัญหาดังนี้...



02

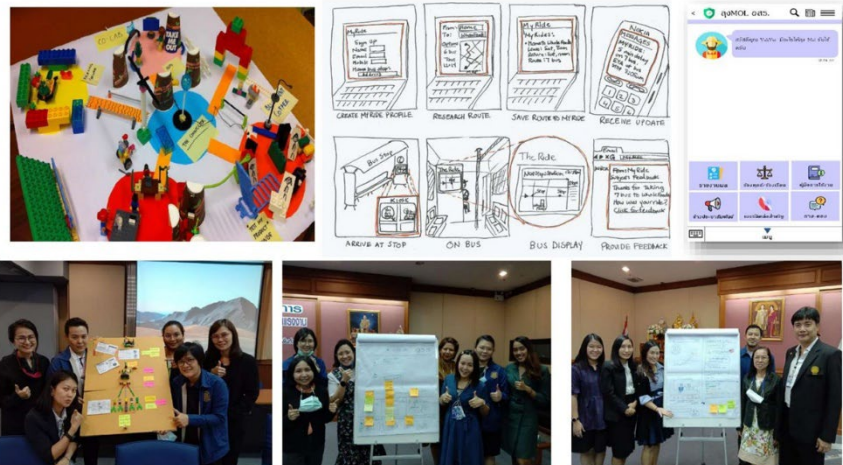
Cluster similar ideas into groups

จัดแบ่งหมวดหมู่วิธีการแก้ไขปัญา (Solutions)



4. การออกแบบ ต้นแบบ (Prototype design)

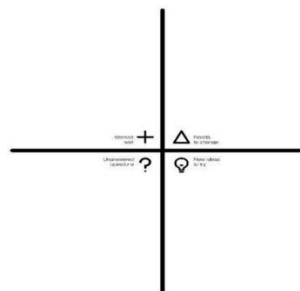
- นำไอเดียที่ได้จากขั้นตอนระดมความคิดนำมาสร้างแบบจำลอง เพื่อให้เรารู้ว่าไอเดียที่เราคิดได้นั้น สามารถใช้ได้จริงหรือไม่ การสร้างแบบจำลองจะช่วยให้เราเข้าใจไอเดียของเราได้ดียิ่งขึ้น และช่วยให้เราเห็นว่าไอเดียของเราสามารถแก้ปัญหาหรือตอบใจความต้องการของผู้ใช้ได้จริงหรือไม่ โดยการจำลองสามารถทำได้หลายวิธี เช่น การทำ Mockup การร่าง การวาด การเขียน รวมทั้งการสร้างสถานการณ์จำลอง ในการสร้างแบบจำลองไอเดียนั้น สิ่งสำคัญคือต้องคำนึงถึงความต้องการของผู้ใช้เป็นหลัก เพื่อให้มั่นใจว่าไอเดียของเรานั้นสามารถตอบใจความต้องการของผู้ใช้ได้จริง



5. การทดสอบ Test

- การทดสอบ (Test) เป็นขั้นตอนสุดท้าย และเป็นขั้นตอนที่สำคัญในการพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือบริการที่จะสามารถตอบโจทย์ปัญหาและความต้องการของผู้ใช้งานได้อย่างตรงจุด การทดสอบมีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบว่าผลิตภัณฑ์หรือบริการที่เราได้ออกแบบนั้นสามารถทำงานได้ตามที่ออกแบบไว้หรือไม่ ตลอดจนความต้องการของผู้ใช้งานหรือไม่ และสามารถแก้ไขปัญหาหรือตอบสนองความต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพหรือไม่ การทดสอบมีบทบาทสำคัญในการช่วยให้ผู้ออกแบบสามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือบริการที่ตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยช่วยให้ผู้ออกแบบสามารถระบุข้อบกพร่องและปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการใช้งาน และนำไปปรับปรุงแก้ไขผลิตภัณฑ์หรือบริการให้ดีขึ้นได้ ตัวอย่างเทคนิคการทดสอบ ได้แก่ การทดสอบแบบใช้คู่ (Pair Testing) เป็นการทดสอบผลิตภัณฑ์หรือบริการโดยให้ผู้ใช้สองคนทดสอบร่วมกัน การทดสอบแบบใช้กลุ่ม (Usability Testing) เป็นการทดสอบผลิตภัณฑ์หรือบริการโดยให้กลุ่มผู้ใช้ทดสอบร่วมกัน

Feedback Grid



Eliminate	Raise
Which factors that the industry has long competed on should be eliminated?	Which factors should be raised well above the industry's standard?
Reduce	Create
Which factors should be reduced well below the industry's standard?	Which factors should be created that the industry has never offered?

ขั้นตอน	กิจกรรม	คำถามสำคัญ	ข้อจำกัด	ทรัพยากรที่ต้องใช้	เวลา	บทบาทของทีม
Empathize	การสัมภาษณ์, การสังเกต, แผนที่ความเข้าใจผู้ใช้	ผู้ใช้คือใคร	การเข้าถึงผู้ใช้จำกัด	สมุดบันทึก, เครื่องบันทึกเสียง, กล้อง	2 ชั่วโมง	ผู้ facilitators, ผู้จัดบันทึก
Define	การระบุปัญหา, บุคลิกภาพของผู้ใช้, การจัดกรอบปัญหา	เรากำลังแก้ไขปัญหาอะไร	ข้อจำกัดด้านเวลา	กระดาษ Post-it, กระดานไวท์บอร์ด	1 ชั่วโมง	ผู้ facilitators, นักออกแบบ
Ideate	การระดมความคิด, การสร้างแผนที่ความคิด, เทคนิค SCAMPER	เราจะมีทางออกอะไรบ้าง	ข้อจำกัดด้านขนาดกลุ่ม	ปากกา, กระดาษ, Post-it	1.5 ชั่วโมง	ผู้ facilitators, นักระดมความคิด
Prototype	การทำต้นแบบอย่างรวดเร็ว, การวาดภาพ, การสร้างโมเดล 3D	เราจะทำให้ออกเป็นรูปธรรมได้อย่างไร	ข้อจำกัดด้านวัสดุ	เครื่องมือสำหรับการวาด, วัสดุสำหรับการทำต้นแบบ	2 ชั่วโมง	นักออกแบบ, ผู้สร้างต้นแบบ
Test	การทดสอบการใช้งาน, การรับฟังความคิดเห็น, การทำซ้ำในรอบต่อไป	ทางออกนี้ตอบโจทย์ผู้ใช้หรือไม่	ความพร้อมของผู้ใช้	สคริปต์การทดสอบ, แบบฟอร์มความคิดเห็น	2 ชั่วโมง	ผู้ทดสอบ, ผู้ facilitators

ที่มา

<https://www.timeconsulting.co.th/design-thinking>

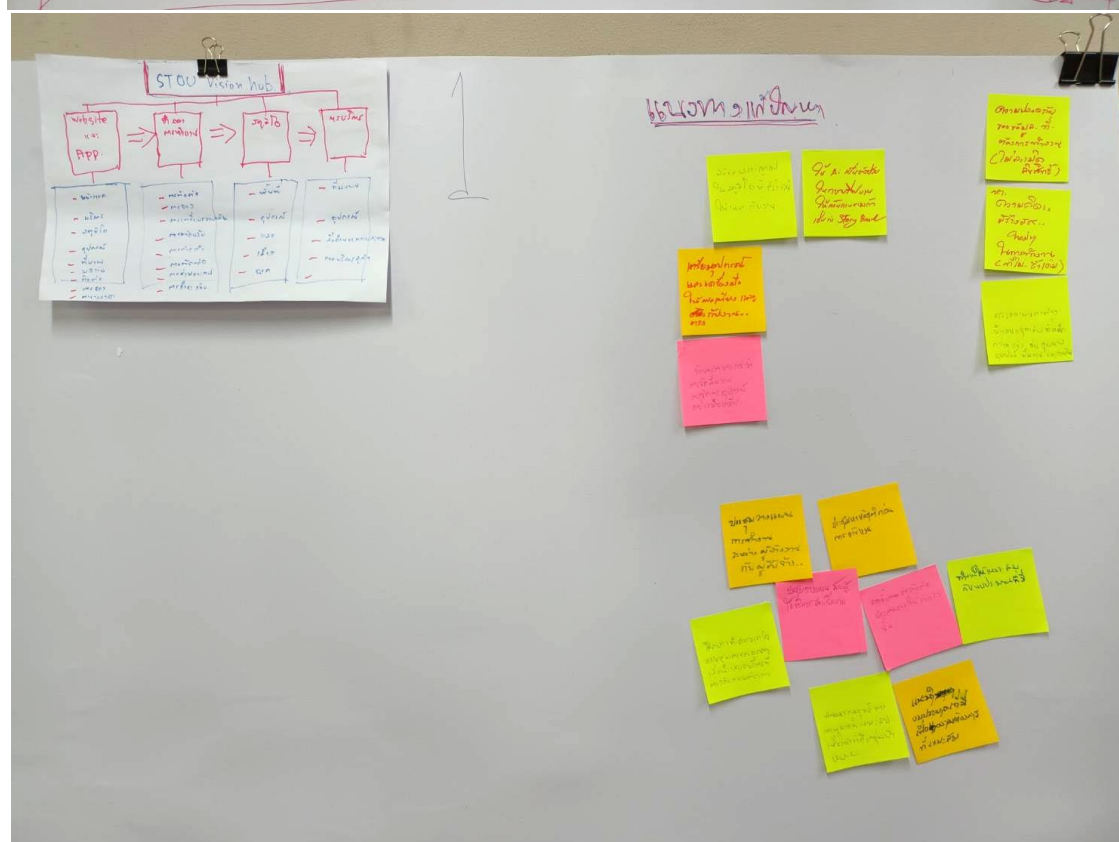
https://hrm.mol.go.th/wp-content/uploads/sites/3/2021/08/640803_KM_%E0%B8%81%E0%B8%9E%E0%B8%9A._Design-Thinking_compressed.pdf

<https://thaiwinner.com/design-thinking-tools/>

กิจกรรมระดมสมอง

กิจกรรมกลุ่มที่ ๑





6624579.117 Jany

၂၀၁၆ ခုနှစ်
 နှစ်စာရင်း
 နှစ်စာရင်း
 ၂၀၁၆ ခုနှစ်

๑๓๓๖๑๑๑๑
 ๑๑๑๑๑๑๑๑
 ๑๑๑๑๑๑๑๑
 ๑๑๑๑๑๑๑๑

၁၃၇.
ကောမဂ္ဂါဝါဒ၊
စာဒိပတိကဏ္ဍ...
ကျေးဇူး
မှတ်တမ်းကဏ္ဍ
(ကံ/ခါ. ၁၇/၁၈)

[illegible]

โรงเรียนวัดโพธิ์
และวัดโพธิ์
โรงเรียนวัดโพธิ์
วัดโพธิ์
วัดโพธิ์

จิตวิทยาการคิด
การคิดที่มีผล
การคิดและการปฏิบัติ
ฉบับ ๑๐๑๗

พระสมณสาธุการ
ธรรมสาร
พระสมณสาธุการ
พระสมณสาธุการ
พระสมณสาธุการ

11:30 AM 10/21/2014

Handwritten notes on a pink sticky note:

Handwritten text (likely a date and time): 11/11/11 11:11

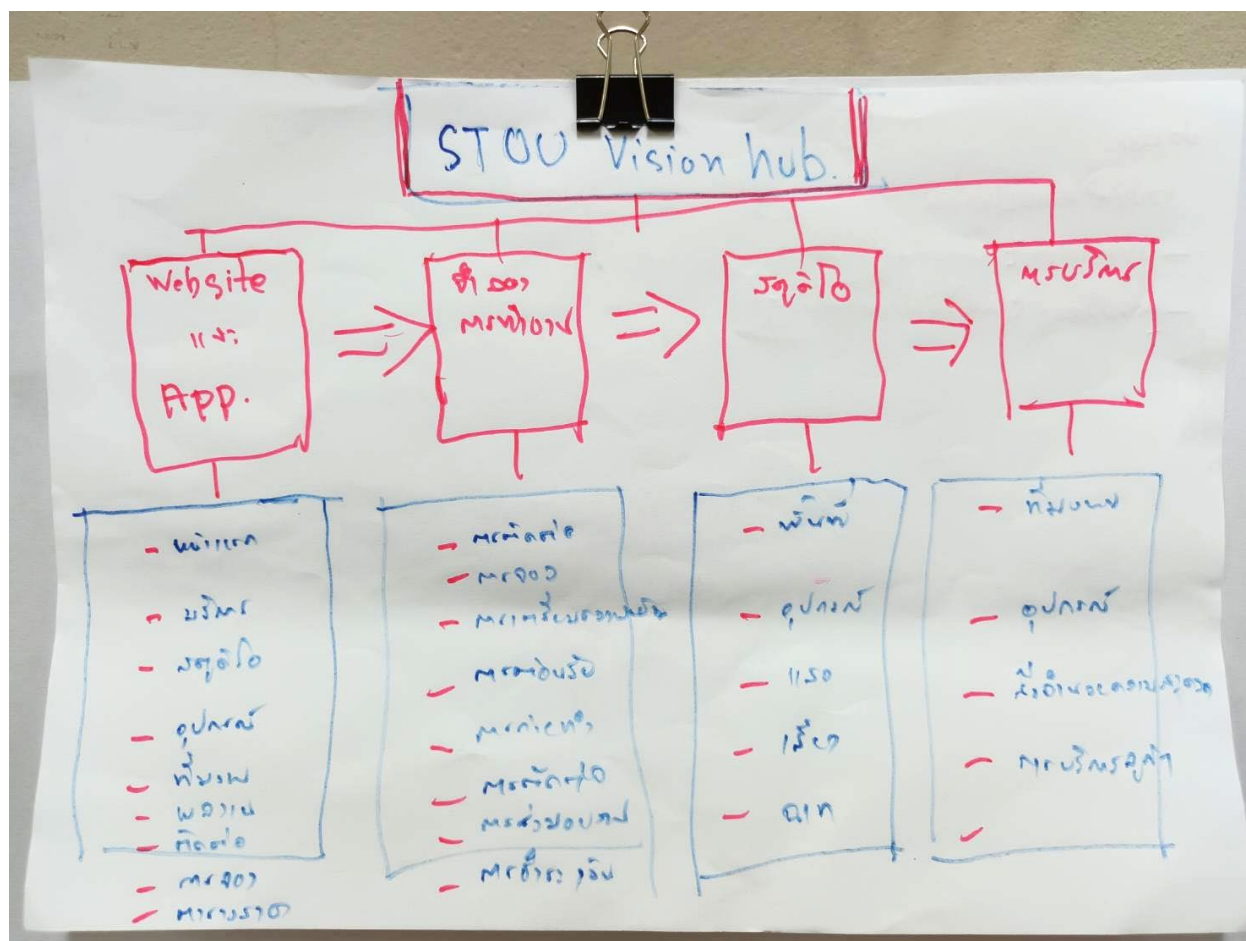
Prírodná masť
z masla a medu
1:1.

monopoles: 2
vortexes: 1

ไม่ทราบถึงตรงไหน
ดูที่ข้อ ๑๓ ของกฎ
ว่าด้วยการสอบ
๑๓. ๑ กับ ๑๓. ๒

[illegible]

~~Handwritten notes on yellow sticky note:~~

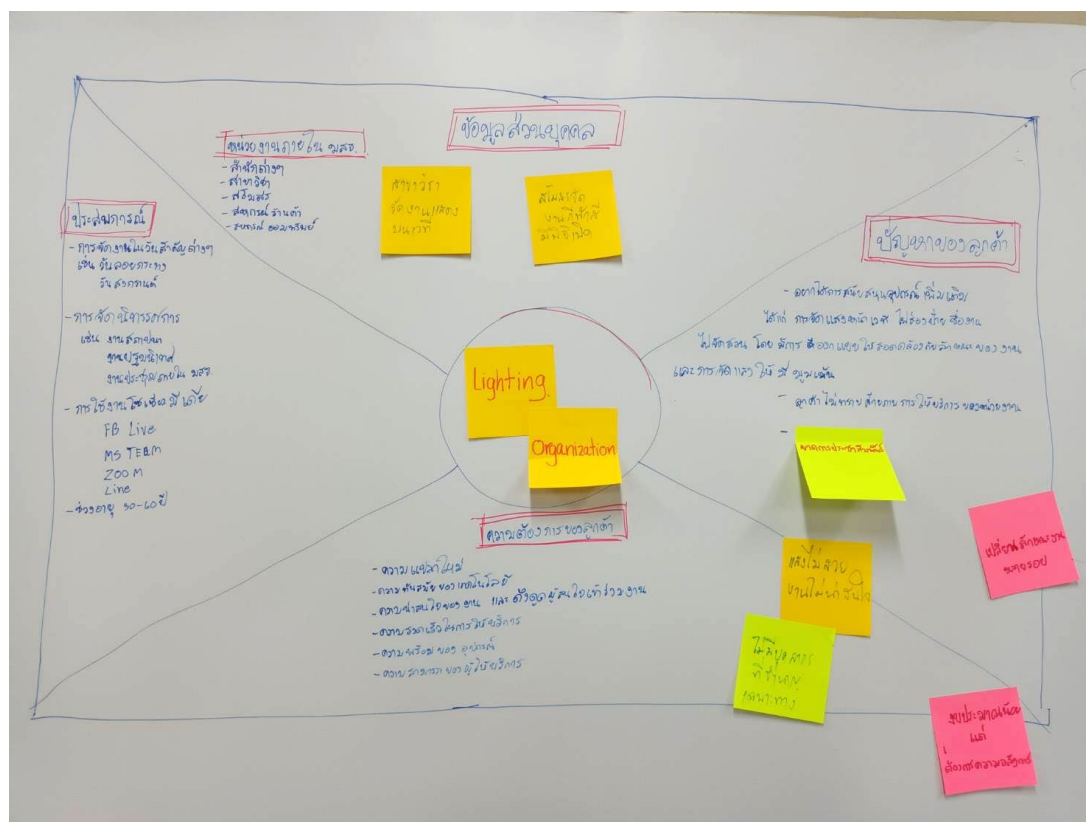


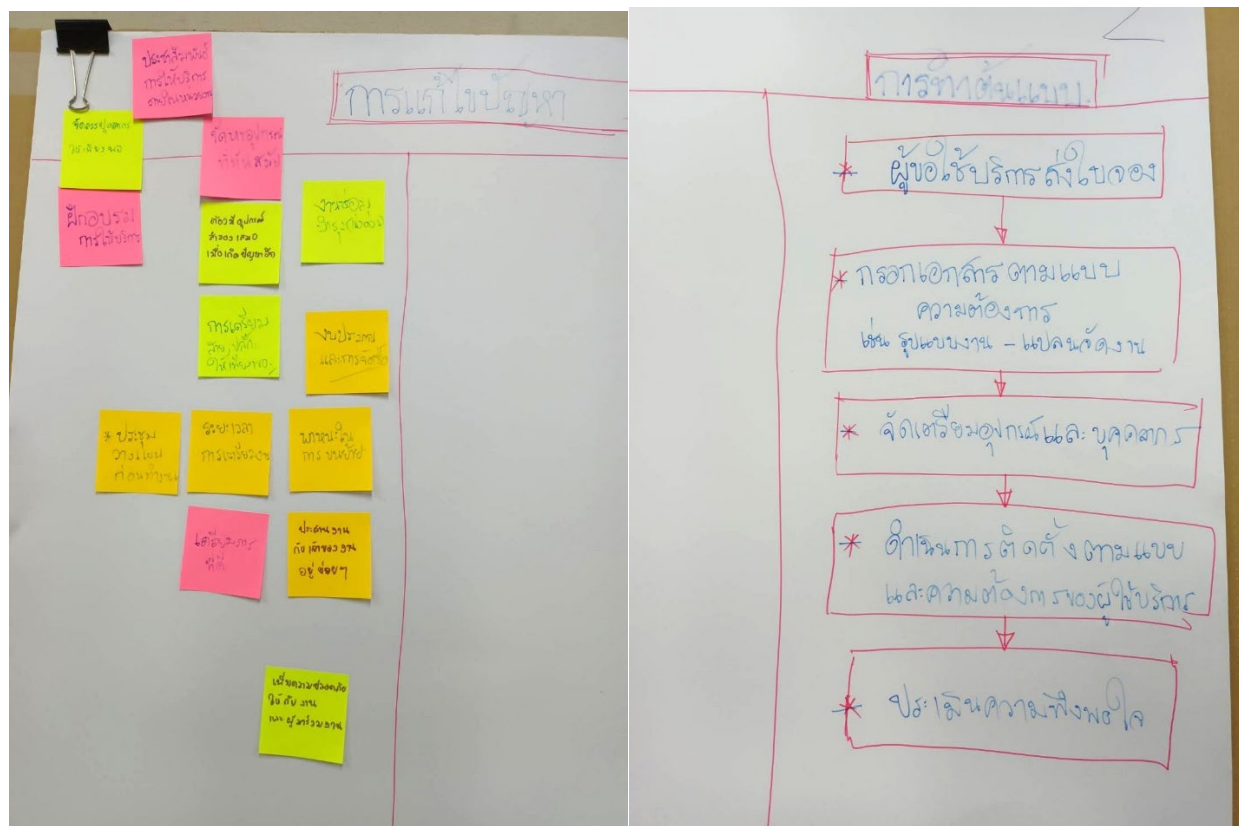
สรุปกิจกรรมกลุ่มที่ ๑

ระดมสมองสร้างชิ้นงานในรูปแบบนวัตกรรมธุรกิจ (Business Innovation) “STOU Vision Hub” คือ กระบวนการทำงานเพื่อหารายได้ของฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสาร โดยมุ่งหวังในการลดขั้นตอนการรับงานที่มีหลายขั้นตอนให้กระชับ รวดเร็วโดยใช้ website ในการบริหารจัดการ มีลำดับขั้นตอนปฏิบัติงาน ปรับปรุงทักษะการให้บริการ รวมถึงการปรับปรุงให้อุปกรณ์ทันสมัย

กิจกรรมกลุ่มที่ ๒





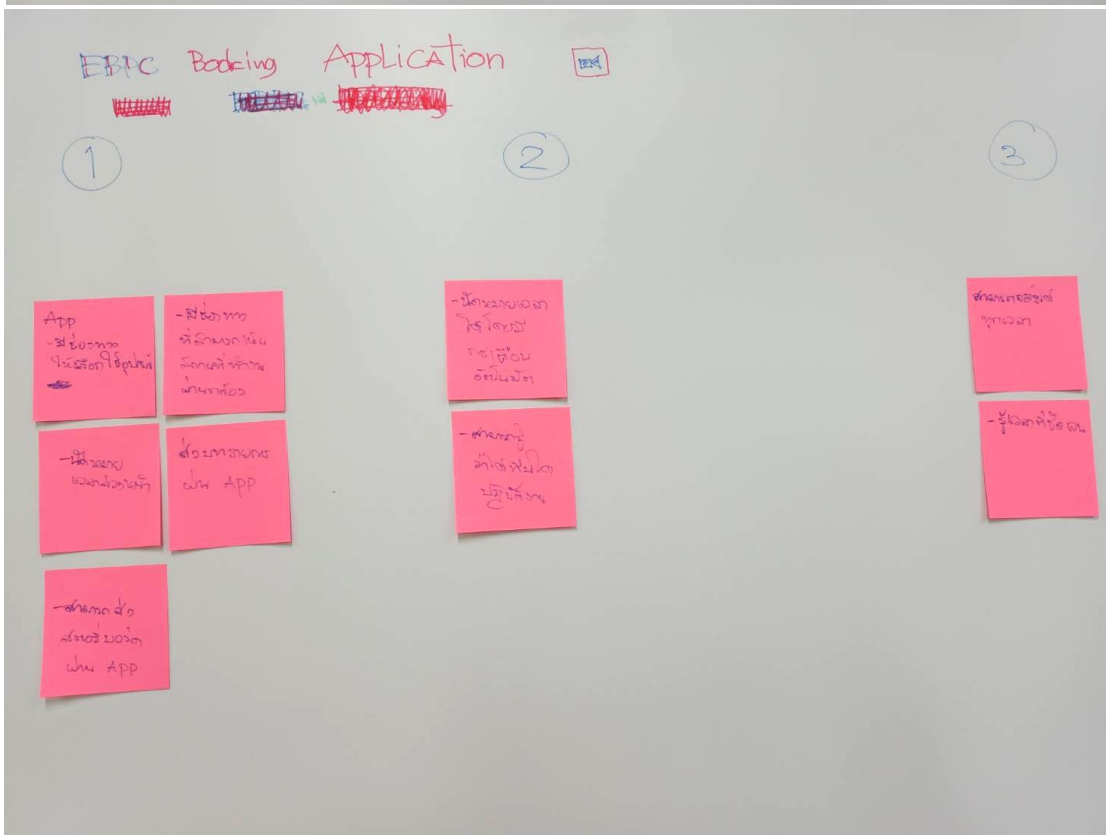
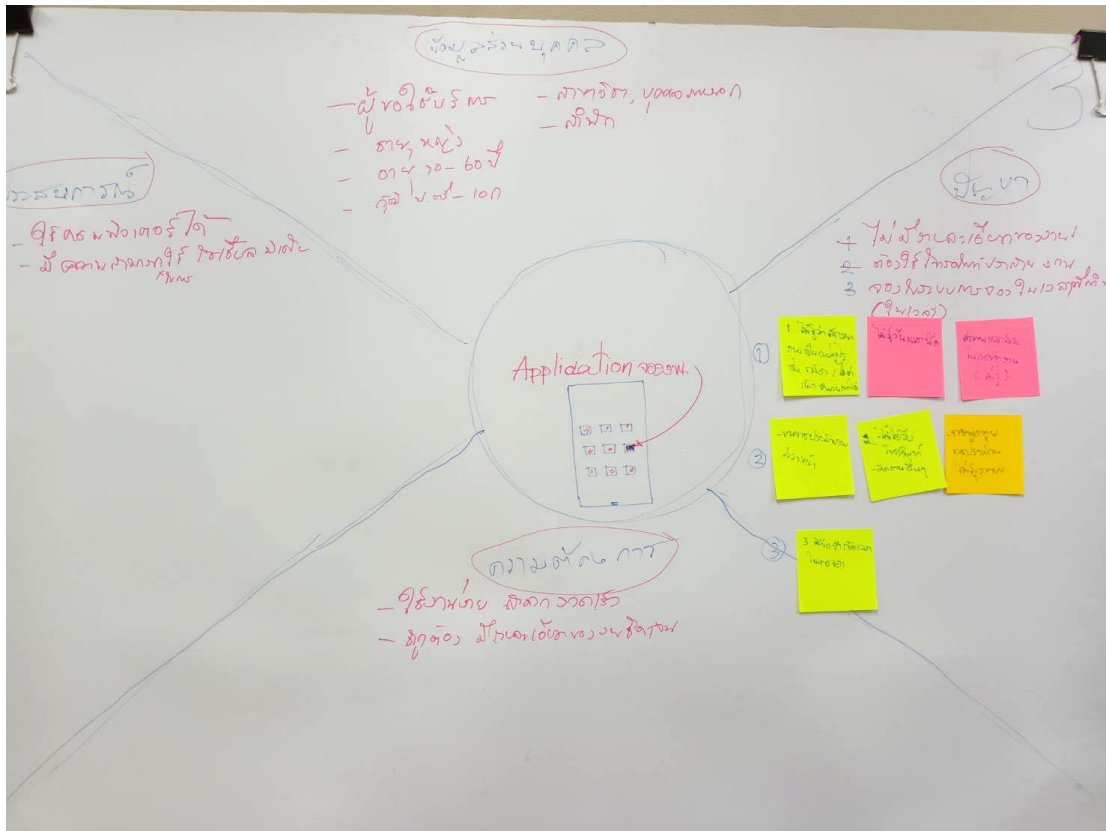


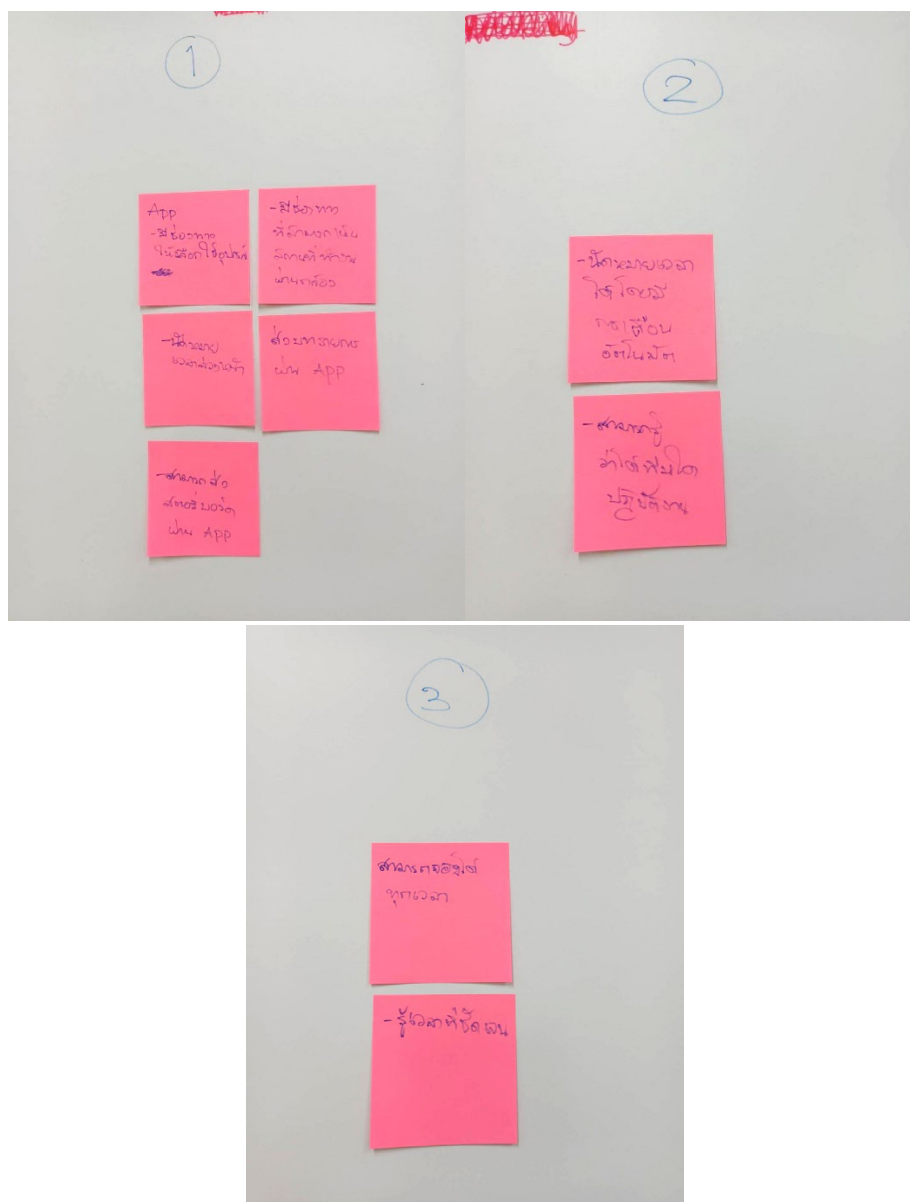
สรุปกิจกรรมกลุ่มที่ ๒

ระดมสมองสร้างชิ้นงานในรูปแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ (Product Innovation) “Lighting Organization”
คือ รูปแบบการให้บริการจัดแสงไฟใช้สำหรับตกแต่งและสร้างบรรยากาศโดยรวมให้ออกมามีมิติมากยิ่งขึ้น
ให้บริการสำหรับหน่วยงานภายในมหาวิทยาลัยที่จัดกิจกรรมต่างๆ เช่น ไฟฉากหลัง (black drop) ไฟเวที ไฟส่อง
สว่าง

กิจกรรมกลุ่มที่ ๓





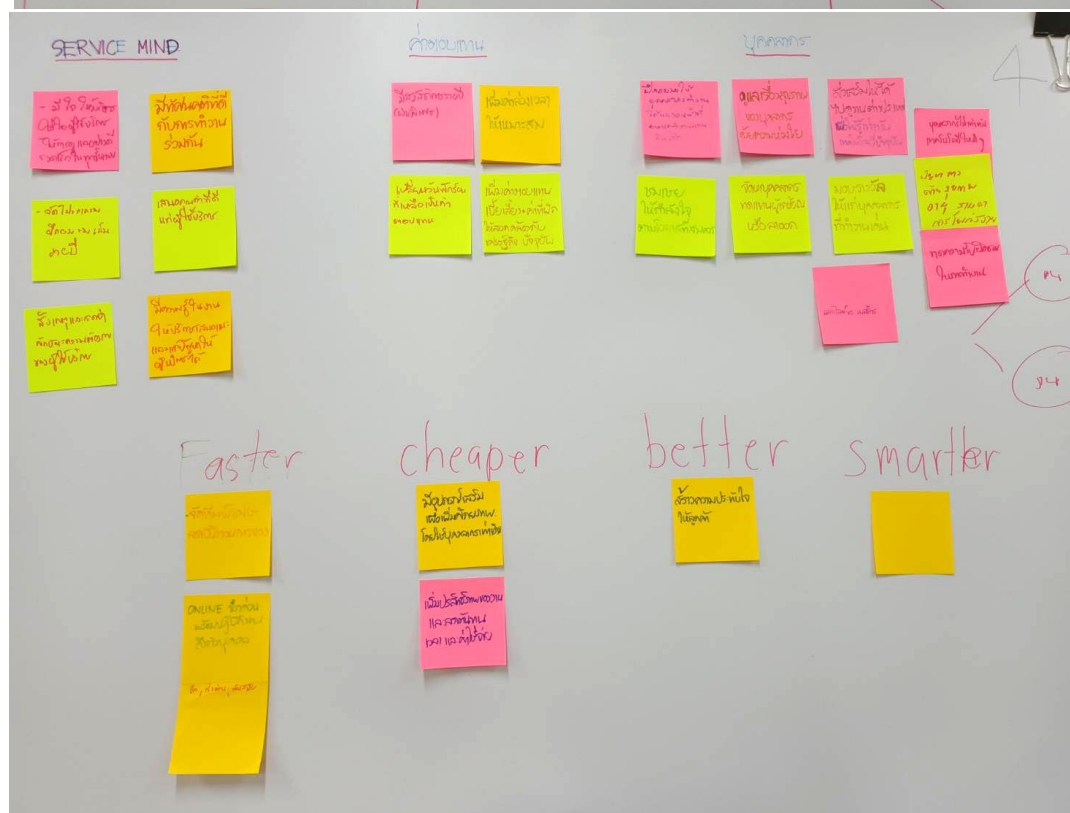


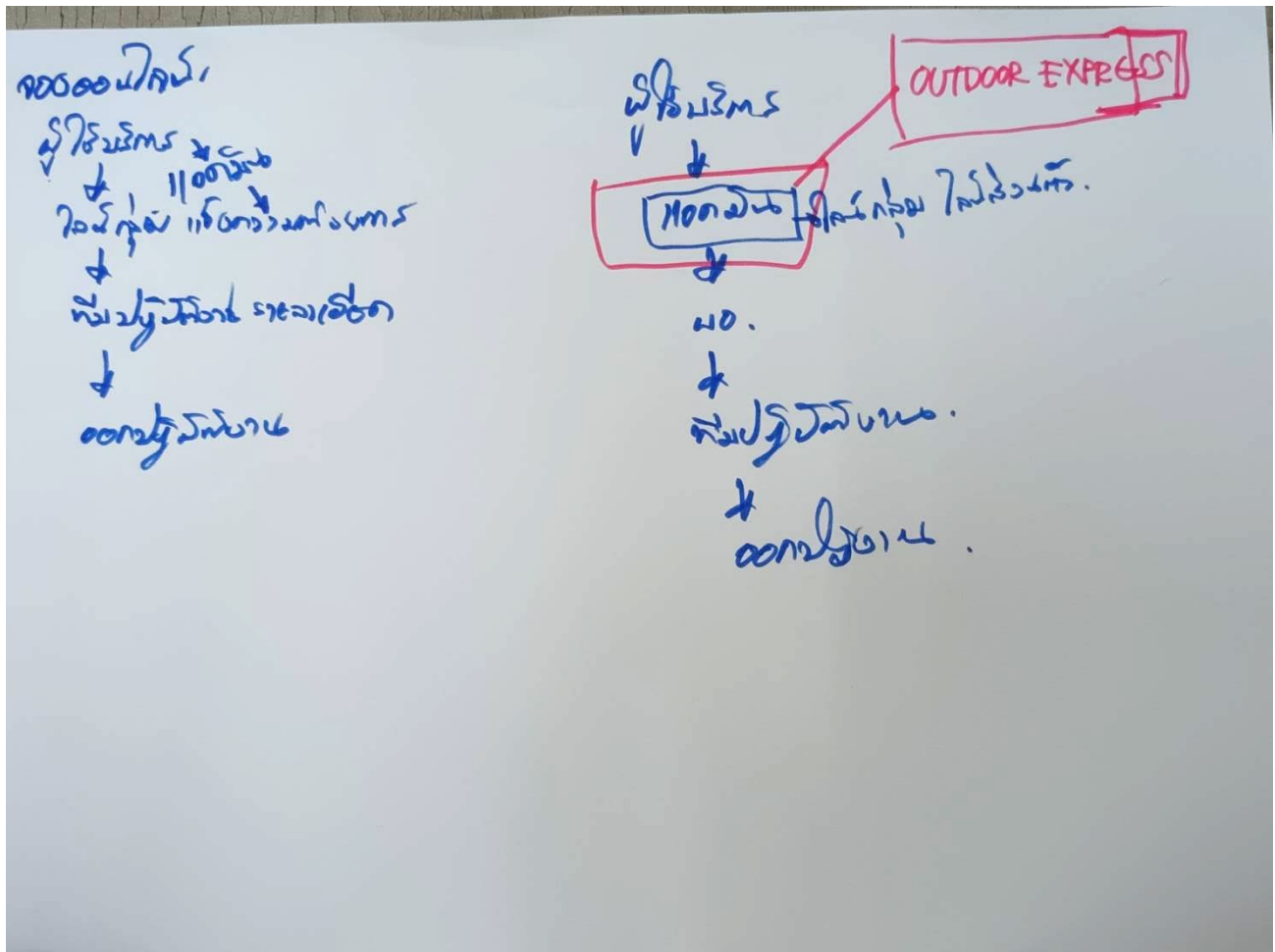
สรุปกิจกรรมกลุ่มที่ ๓

ระดมสมองสร้างชิ้นงานในรูปแบบนวัตกรรมการดำเนินงาน (Process Innovation) “EBPC Booking Application” คือ แอปพลิเคชันสำหรับการจองใช้บริการต่าง ๆ ของฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสาร เพื่อให้สามารถบริหารจัดการ ติดต่อสื่อสาร ประสานงานการใช้ห้องสตูดิโอ ทีมถ่ายทำนอกสถานที่ และการให้บริการต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

กิจกรรมกลุ่มที่ ๔





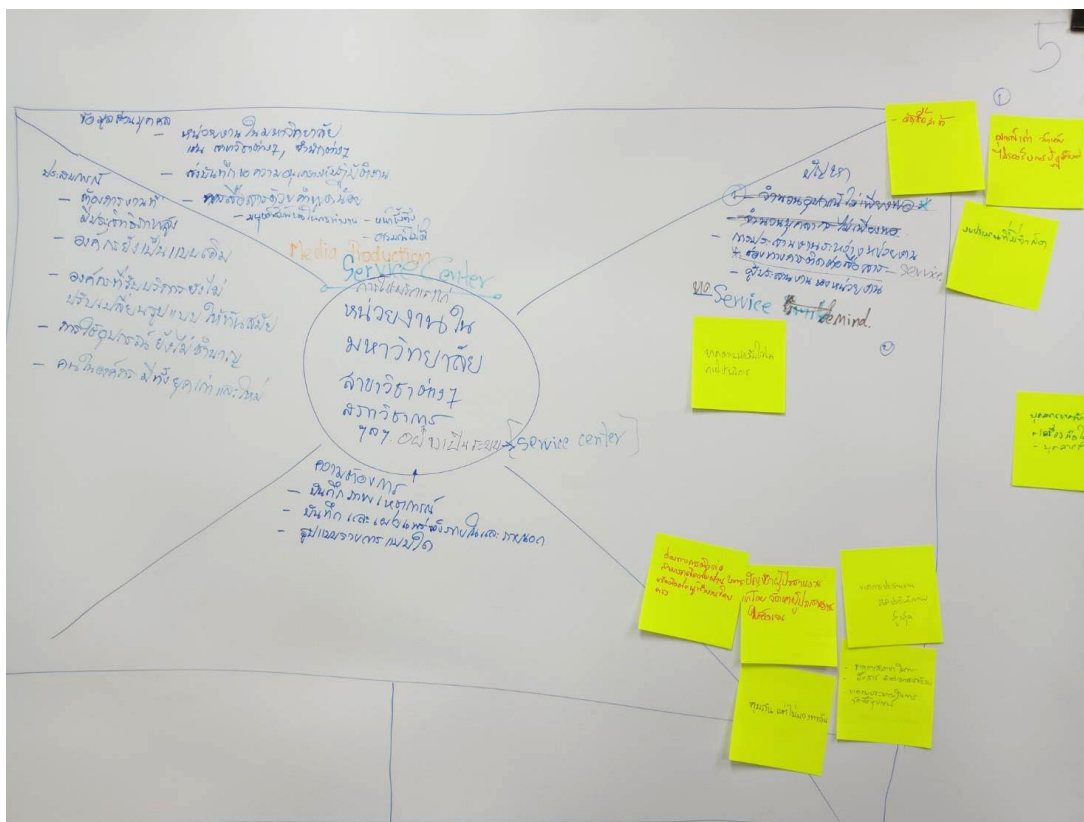


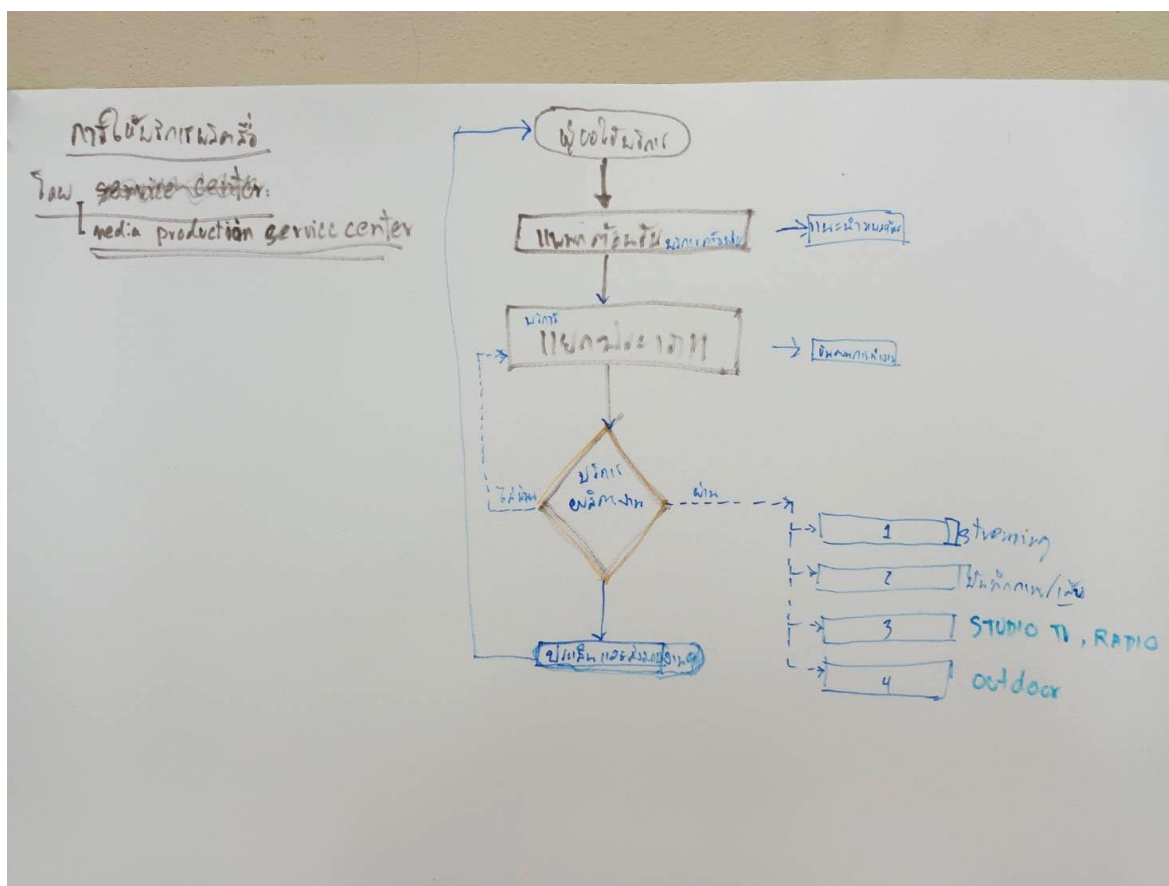
สรุปกิจกรรมกลุ่มที่ ๔

ระดมสมองสร้างชิ้นงานในรูปแบบนวัตกรรมธุรกิจ (Business Innovation) “OUTDOOR EXPRESS” คือรูปแบบการให้บริการทีมถ่ายทำนอกสถานที่ในเชิงธุรกิจเพื่อหารายได้ให้มีความรวดเร็วมากขึ้นเพื่อตอบสนองต่อการเข้าสู่การเป็นองค์กรธุรกิจที่ต้องใช้ความสะดวก ลดลำดับขั้นตอนที่ใช้เวลานานผู้ให้บริการทีมถ่ายทำนอกสถานที่

กิจกรรมกลุ่มที่ ๕







สรุปกิจกรรมกลุ่มที่ ๕

ระดมสมองสร้างชิ้นงานในรูปแบบนวัตกรรมการดำเนินงาน (Process Innovation) “ Media Production Service Center “ คือ รูปแบบกระบวนการทำงานใหม่ของฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสารที่ต้องรองรับงานทั้งภายในและภายนอกสำนัก โดยมีการจัดกระบวนการทำงานที่ต้องมี ผู้ดูแล(Admin)เพื่อประสานงานและมีลำดับขั้นตอนการแยกลักษณะงาน เพื่อเตรียมเครื่องมืออุปกรณ์ ทีมเทคนิคปฏิบัติงานและมีการประเมินผลการปฏิบัติงาน

สรุปโดยรวม กิจกรรมระดมสมองในครั้งนี้บุคลากรสามารถสร้างนวัตกรรมใน ๓ ด้านหลัก ได้แก่ ธุรกิจ (Business Innovation), กระบวนการทำงาน (Process Innovation), และผลิตภัณฑ์ (Product Innovation) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานและสร้างโอกาสทางธุรกิจให้กับฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสาร ซึ่งสามารถนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสารสู่การเป็นองค์กรนวัตกรรมต่อไป

ประมวลภาพกิจกรรม







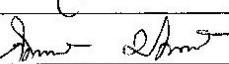
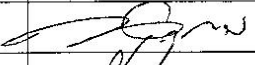
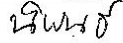
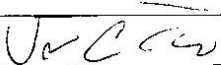
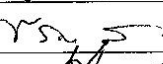
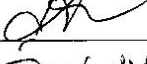
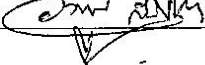
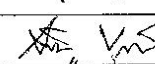
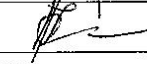
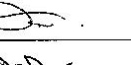
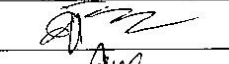
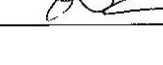




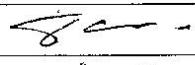
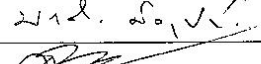
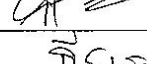
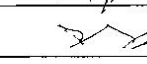
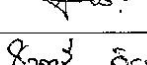
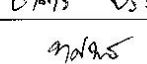
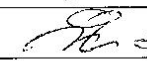
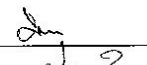
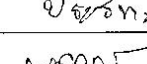
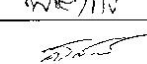
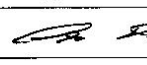
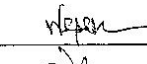
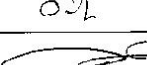
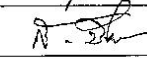
รายชื่อผู้เข้าร่วมการฝึกอบรมโครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากร

ฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสารสู่องค์กรนวัตกรรม

ในวันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2568

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	ลายมือชื่อ
ฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสาร		
1	นายเชาวรัตน์ แจ่มหล้า	
2	นายขจรศักดิ์ เดชพิทักษ์	
3	นางสาววาสนา เกษร	
4	นายกิตติภัทร์ มลิพันธ์	
5	นายพนพล เสวตามร์	
6	นายณภดล กลวิวัฒน์	
7	นายนิพนธ์ ยุวการณย์	
8	นางนิภาพรรณ พันธุ์ศิริ	
9	นายบัณฑิต จันทรเผือก	
10	นายพรพล สาระพล	
11	นายเพิ่มสวัสดิ์ แยมเสนาะ	
12	นายรัชพงศ์ สำรวมจิต	
13	นายยงยุทธ ดวงแก้ว	
14	นายวันเฉลิม บุตรกัณหา	
15	นายสมชาย พงษ์ชาติ	
16	นายสายันต์ สุขบำรุง	
17	นายอดิสร เขาวสุธีรนนท์	
18	นายอภิชาติ ศรีสังขจร	
19	นางอนุสรณ์ ศรีสังขจร	
20	นางสาวทัศนีย์ ยัดกระโทก	
21	นายสุเมธ ดวงเงิน	
22	นายเสกสรร ทองประภา	

รายชื่อผู้เข้าร่วมการฝึกอบรมโครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากร
ฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสารสู่องค์กรนวัตกรรม
ในวันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2568

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	ลายมือชื่อ
ฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสาร (ต่อ)		
23	นายธเนศ เพิ่มประยูร	
24	นางสาวบราลี นิลคุปต์	
25	นางสาวทัศนีย์ ยัดกระโทก	
26	นายธีระวิทย์ พุ่มไพบูลย์	
27	นายวรวิทย์ แจ่มหล้า	
28	ว่าที่ ร.ต.พรชัย สุขสมทิพย์	
29	นายสมพร มาลัยโรจน์ศิริ	
30	นายสุเมธ หวังพิทักษ์	
31	นายชาติรี จิระกิจ	
32	นายทศพร เทียมจันทร์	
33	นายนิคม ศรีโหวา	
34	นายประกิจ พลอยประดับ	
35	นายประวิทย์ สาสีคำ	
36	นายพลากร ประเสริฐทรัพย์	
37	นายภรณ์พงศ์ งามสนธิ	
38	นายวสันต์ มีพัก	
39	นายวสันต์ วิทยากรณ์	
40	นายวิมลศรี จันทลา	
41	นายวิชณพงษ์ วาชัยยง	
42	นายวีระชัย จูทอง	
43	นายสิทธิชัย มินิล	

รายชื่อผู้เข้าร่วมการฝึกอบรมโครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากร
ฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสารสู่องค์กรนวัตกรรม
ในวันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2568

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	ลายมือชื่อ
ฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสาร (ต่อ)		
44	นายสุรัชย์ ดวงมาลา	
45	นายเอกพันธ์ ศรีพันธ์เดช	10กพ 2568
46	นายศรีวิทย์ รัตนราศี	
47	นายฉัตรชัย ประสพโชคนิมิต	
48	นายทำนอง พิณทอง	
49	นายธวัชชัย เกตุไสว	
50	นายสมพร คงสวัสดิ์	
หน่วยบริการโสตทัศนูปกรณ์		
51	นายชำนาญ เรืองศรี	
52	นายศักดิ์ดา เกตุไสว	
53	นายอรุณนิตี วรรณกุล	
54	นายพิชัย จ้อยรุ่ง	
55	นายสุพรรณ ผ่องใหญ่	
56	นายกฤษณ โพธิ์งาม	
57	นายปฐม นาวาน้อย	
58	นายดำรงค์ ลิขิตอนธารัง	
59	นางสาวพริกานต์ ศรีอังกูร	
60	นายรัฐพร จันทร์อ่อน	
61	นายปราโมช ดัชนี	
62	นายสกนธ์ กลิ่นพุด	
63	นายรณชัย เทวานาค	
64	นายสรวิชัย จ้อยรุ่ง	

4

รายชื่อผู้เข้าร่วมการฝึกอบรมโครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากร
ฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสารสู่องค์กรนวัตกรรม
ในวันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2568

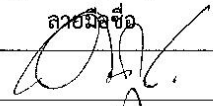
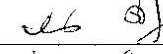
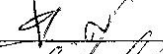
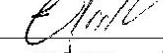
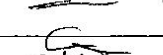
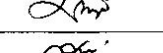
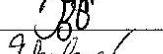
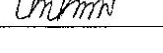
ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	ลายมือชื่อ
สำนักงานเลขานุการ		
65	นางกัลยา นาคันตร	<i>กัลยา นาคันตร</i>
66	นางสาวฤทัยทิพย์ ศรีคำหา	<i>ฤทัยทิพย์ ศรีคำหา</i>

5

รายชื่อผู้เข้าร่วมการฝึกอบรมโครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากร

ฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสารสู่องค์กรนวัตกรรม

ในวันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2568

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	ลายมือชื่อ
1	นายดาวิตา นาทิพงษ์	
2	นาย นิพนธ์ ธรรมธาดา	
3	นางศิริพร นาคะ	
4	นางอภิญญา นาคะ	
5	นาย พันธ์ ธรรม	
6	นาย ชน ธรรม	
7	นางอภิญญา นาคะ	
8	นางอภิญญา นาคะ	
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ...สำนักเทคโนโลยีการศึกษา ฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสาร โทร.๗๓๖๘
 ที่...อว.๐๖๐๒.๐๓(๐๑)/๒๖๗...วันที่...๒๕...มกราคม ๒๕๖๘
 เรื่อง...ขออนุมัติจัดกิจกรรมการฝึกอบรมโครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากรฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสาร...
 ...สู่องค์กรนวัตกรรม...

เรียน รองอธิการบดีฝ่ายยุทธศาสตร์ แผน และเทคโนโลยีดิจิทัล

ตามที่มหาวิทยาลัยได้จัดสรรงบประมาณเงินรายได้ ปี ๒๕๖๘ โดยสำนักเทคโนโลยีการศึกษาได้รับอนุมัติงบประมาณสำหรับจัดกิจกรรมฝึกอบรมโครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากรฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสารสู่องค์กรนวัตกรรม ในวันที่ ๑๙ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๘ และมี นายธีระวิทย์ พุ่มไพบูลย์ เป็นผู้รับผิดชอบโครงการ นั้น ในการนี้ สำนักเทคโนโลยีการศึกษา จึงขออนุมัติดังนี้

๑. อนุมัติให้จัดกิจกรรมการฝึกอบรมโครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากรฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสารสู่องค์กรนวัตกรรม (ตามโครงการที่แนบ)
๒. ขออนุมัติแต่งตั้งวิทยากร จำนวน ๑ ราย ดังนี้
 - ๒.๑ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวิดา นวมเจริญ

ทั้งนี้ การดำเนินโครงการดังกล่าวเบิกจ่ายจากงบประมาณเงินรายได้ ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๘ รหัส ก ๒.๒.๑(๐) ผลผลิตการพัฒนาการเรียนการสอนออนไลน์สมบูรณ์แบบ รวมเป็นเงินทั้งสิ้น ๗,๔๐๐ บาท (เจ็ดพันสี่ร้อยบาทถ้วน) ตามระเบียบมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ว่าด้วยการเบิกจ่ายเงินรายได้ของมหาวิทยาลัย (ฉบับที่ ๑๐) พ.ศ. ๒๕๕๕ (ตามเอกสารที่แนบ)

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ

อนุมัติ

(รองศาสตราจารย์ ดร.เนวินด์ สายจำปา)

ผู้อำนวยการกองแผนและเทคโนโลยีดิจิทัล
 28 ธ.ค. 2568

๗๐,
 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เสกสรร อามาศย์มนตรี)
 ผู้อำนวยการสำนักเทคโนโลยีการศึกษา



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ.....สำนักเทคโนโลยีการศึกษา.....โทร. 7369
 ที่.....อว.0602.03(06)/-.....วันที่.....25 กุมภาพันธ์ 2568.....
 เรื่อง.....ขอส่งหลักฐานเพื่อขอใช้สัญญาเงินยืมและขออนุมัติเบิกจ่ายเงิน.....

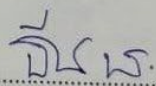
เรียน ผู้อำนวยการกองคลัง

ตามที่ข้าพเจ้า นายธีระวิทย์ พุ่มไพบูลย์ ได้ยืมเงินรายได้ของมหาวิทยาลัยเพื่อเป็นค่าใช้จ่ายกิจกรรมโครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากรฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสารสู่องค์กรนวัตกรรม ในวันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2568 ตามสัญญาเงินยืมเลขที่ 21/68/01516 จำนวนเงิน 7,400 บาท (เจ็ดพันสี่ร้อยบาทถ้วน) ลงวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2568 นั้น

บัดนี้ ข้าพเจ้าได้ดำเนินการเสร็จเรียบร้อยแล้ว จึงขอส่งหลักฐานเพื่อขอใช้สัญญาเงินยืมและขออนุมัติเบิกจ่ายเงินตามเอกสารซึ่งแนบมาพร้อมนี้ ดังนี้

1. ใบสำคัญ	จำนวน	7,400 บาท
2. เงินเหลือจ่าย/จ่ายเกิน	จำนวน	- บาท
รวมเงิน	จำนวน	7,400 บาท
(ตัวอักษร)	(เจ็ดพันสี่ร้อยบาทถ้วน)	

จึงเรียนมาเพื่อโปรดดำเนินการต่อไป

ลงชื่อ 
 (นายธีระวิทย์ พุ่มไพบูลย์)

ใบสำคัญรับเงิน

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช

วันที่ 19 ธ.ค. 68

ข้าพเจ้า ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวิดา นวมเจริญ อยู่บ้านเลขที่ ๖๖๐/๔๔ ท. บางพลี
อ. ปากเกร็ด จ. นครปฐม 111๖๐ได้รับเงินจากมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ดังมี
รายการต่อไปนี้

รายการ	จำนวนเงิน (บาท)
1. ค่าตอบแทนวิทยากร กิจกรรมการฝึกอบรมโครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากร ฝ่ายวิศวกรรมเทคโนโลยีการสื่อสารสู่องค์กรนวัตกรรม วันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2568 เวลา 09.00-16.30 น. จำนวน 6 ชั่วโมง	1,800
จำนวนเงิน (หนึ่งพันแปดร้อยบาทถ้วน)	1,800

ผู้รับเงิน.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวิดา นวมเจริญ)ผู้จ่ายเงิน.....
(นายธีระวิทย์ พุ่มไพบูลย์)

		เล่มที่ BOOK NO.	เลขที่ BILL NO.
		1	1
บิลเงินสด CASHSALE 現 兌 單 CASHSALE			
นาม 寶號 CUSTOMER	ร้านข้าวสวยนางจ้อจิ๋ว		วันที่ 日期 DATE
ที่อยู่ 住址 ADDRESS	48/452 ซ.เสรีไทย แขวงคลองกุ่ม		19 ก.พ 2568
	จตุจักร		ทะเบียนการค้า Trade Licence
	48/452		商標編號
จำนวน QUANTITY 數量	รายการ DESCRIPTION 貨名	หน่วยละ UNIT PRICE 價格	จำนวนเงิน AMOUNT 銀額
90	ข้าวสวย 90 กิโล		5,600.-
บาท BATH 銖	ห้าพันหก ร้อย บาทถ้วน	รวมเงิน TOTAL 共銀	5,600.-

ผู้รับเงิน 收銀人

COLLECTOR

จิราธรณ์ เกษสุภทิน



เลขที่ 302RP68050206

ใบรับใบสำคัญ
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช

ที่ทำการ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช

วันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2568
ได้รับ ใบสำคัญ จาก นาย วีระวิทย์ พุ่มไพบูลย์ ตามรายละเอียด ดังนี้

รับคืนเงินตามสัญญาใบยืมเลขที่ 21/68/01516	7,400.00
= เงินต้นสัปดาห์ก่อน =	รวม (บาท) 7,400.00

ไว้เป็นการถูกต้องแล้ว

ลงชื่อ.....
นางสาวสุกัจจา จามศักดิ์
(.....เจ้าหน้าที่การเงินและบัญชี.....)
ตำแหน่ง.....