DESIGN THINKING

FOR INNOVATION DEVELOPMENT

การคิดเชิงออกแบบเพื่อการพัฒนานวัตกรรม

อ.ศศิมา สุขสว่าง - อ.เก๋

วิทยากร ที่ปรึกษา ด้านการพัฒนานวัตกรรม

www.sasimasuk.com

www.sasimasuk.com sasimasuk.com@gmail.com Tel./Line : 0815609994

1

วิทยากร

อ. ศศิมา สุขสว่าง – เก๋

Master of Science in Engineering (M.Sc.Eng.)

Technische Universität Dresden , Germany

E-mail : sasimasuk.com@gmail.com

Line ID : sasimasuk.com

www.sasimasuk.com

Facebook : creative to innovation

Youtube : Inno In Nine : Creative to Innovation

Training

- Growth Mindset for Performance working/Growth Mindset for Innovation
- Creative & Innovation Thinking for Innovation development
- Design Thinking for Business Innovation
- Coaching and Mentoring skill for leader(Manager/Leader)
- System thinking and Analytical Thinking for creative Problem solving
- Creative thinking, Innovation Development with Creative tools
- Coaching Skill for Performance working
- New Product & Service Development
- Innovation Coaching for Leader
- Business Model and Value Proposition canvas
- Agile –SCRUM for Innovation

Coaching

- Performance Coaching and Talent Coaching
- Innovation Coaching (One on One & Group
- Coaching)

2

การสังเคราะห์ระบุโจทย์ หรือประเด็น จากมุมมองของลูกค้า

Define

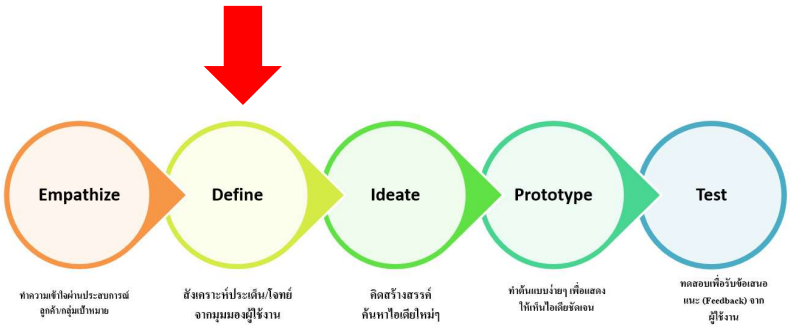
ศศิมา สุขสว่าง - ครูเก๋

วิทยากร ที่ปรึกษา โค้ช
ด้านการพัฒนานวัตกรรมและพัฒนาองค์กร

3

ขั้นตอนที่ 2

Define –สังเคราะห์ประเด็น/โจทย์จากมุมมองของผู้ใช้งาน

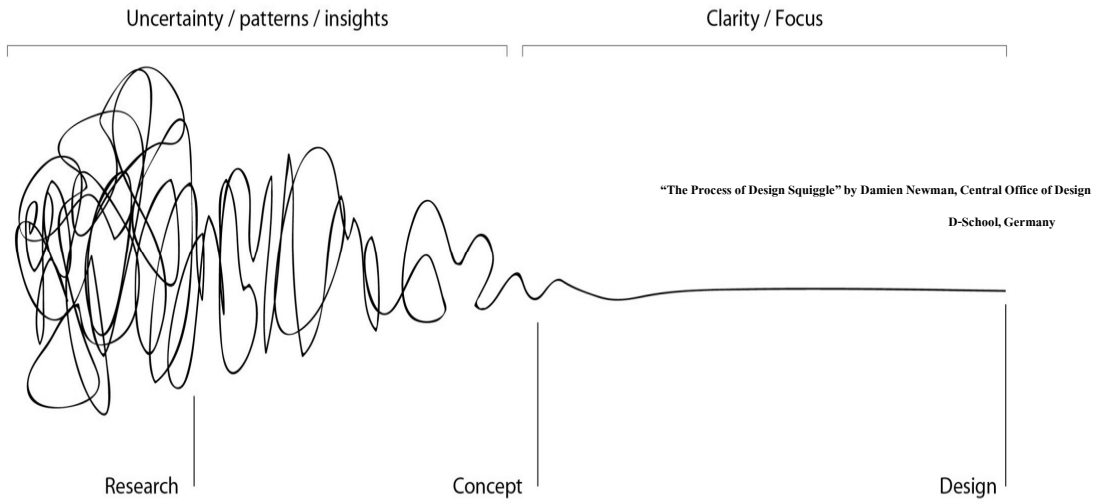


4

Define

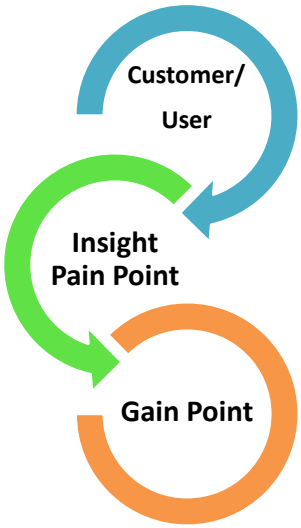
- ประมวลผลและสังเคราะห์สิ่งที่ค้นพบ
- เพื่อระบุปัญหา ที่ต้องการแก้ไขให้ชัดเจน และเป็นปัญหาที่แท้จริง หรือตีโจทย์ที่ลูกค้าต้องการ หรือมีปัญหา
- เรียกว่า “มุมมองของปัญหา” หรือ “Point of View (POV)”

Copyright © 2025 อ.ศศิมา สุขสว่าง.



“The Process of Design Squiggle” by Damien Newman, Central Office of Design D-School, Germany

Define



พัฒนาความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายหรือลูกค้าที่เราต้องการจะพัฒนานวัตกรรมให้

เลือกและจัดลำดับความสำคัญของข้อมูลเชิงลึกของปัญหา ,Pain Point ที่จะนำมาซึ่งการพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือนวัตกรรม

วิเคราะห์และคัดเลือกความต้องการ (Need, Want, Gain Point) ที่สำคัญ มี impact และนำมาพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือนวัตกรรม

Copyright © 2025 อ.ศศิมา สุขสว่าง.

แนวทางการ Define

- **Frequency :** ความถี่ในการเกิดขึ้นของปัญหานี้
- **Intensity :** ความหนัก / รุนแรงของปัญหาระดับใด
- **Pain and Gain :** ความเจ็บปวดและความต้องการของคนที่เจอปัญหานี้ เป็นอย่างไร
- **Solution :** มีทางแก้อย่างไรบ้าง และองค์กรเราสามารถที่จะแก้ไขได้หรือไม่

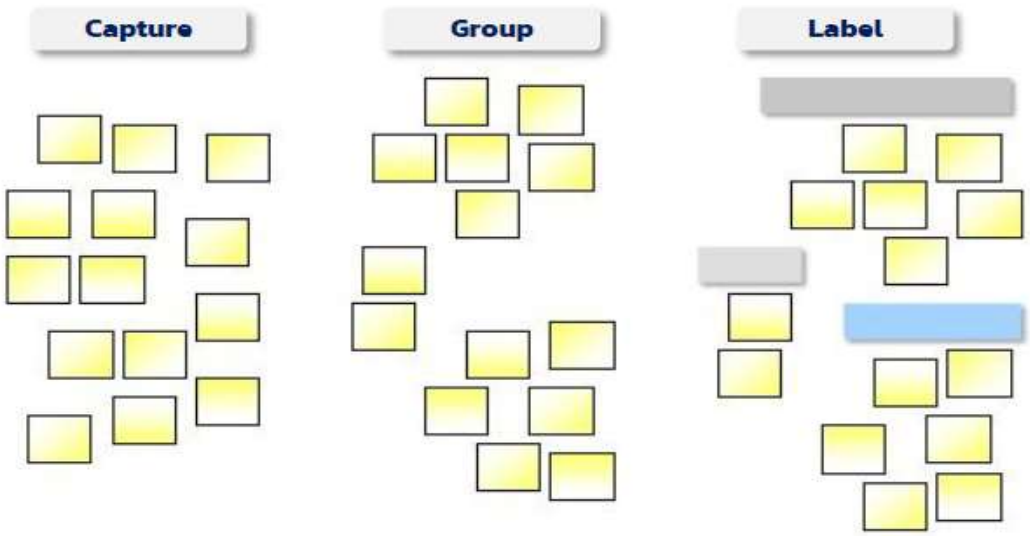
เป็นการปรับกรอบปัญหาจากนามธรรมให้เป็นรูปธรรมมากขึ้น โดยใช้โครงร่างประโยคปัญหาบ่งบอกสิ่งสำคัญ 3 ส่วน คือ ผู้ใช้ ความต้องการ ที่มีของความต้องการ

ใคร ? ต้องการอะไร ? เพราะอะไร ?

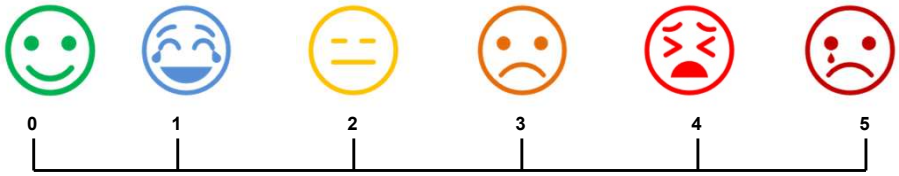
(กลุ่มเป้าหมาย) ต้องการที่จะ (ความต้องการ) เพราะว่า (ที่มาของปัญหา)

POV = User + Need + Insight (Problem)

Affinity Mapping



ระดับของปัญหาและ Pain Point (Level of Problem and Pain Point)



ระดับ 0: ลูกค้าชอบและยังพึงพอใจกับการสินค้าและบริการ

ระดับ 1: ลูกค้าผิดหวังกับสถานการณ์ปัจจุบันแต่ยังโอเคกับการใช้งาน

ระดับ 2: ลูกค้าเสียใจแต่ยังคงใช้ผลิตภัณฑ์ที่มี

ระดับ 3: ลูกค้าไม่พึงพอใจและเต็มใจที่จะเปลี่ยน

ระดับ 4: ลูกค้าพร้อมที่จะเปลี่ยนและค้นหาสินค้าเพื่อทดแทนระดับที่มี

ระดับ 5: ลูกค้าสูญเสียความหวังในการหาวิธีแก้ปัญหาและตัดสินใจเปลี่ยน

Copyright © 2025 อ.ศศิมา สุขสว่าง.

การคิดสร้างสรรค์ ค้นหาไอเดียใหม่ๆ

Ideate

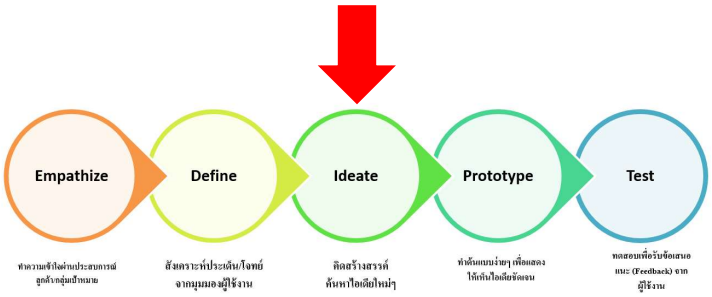
(Idea + Create)

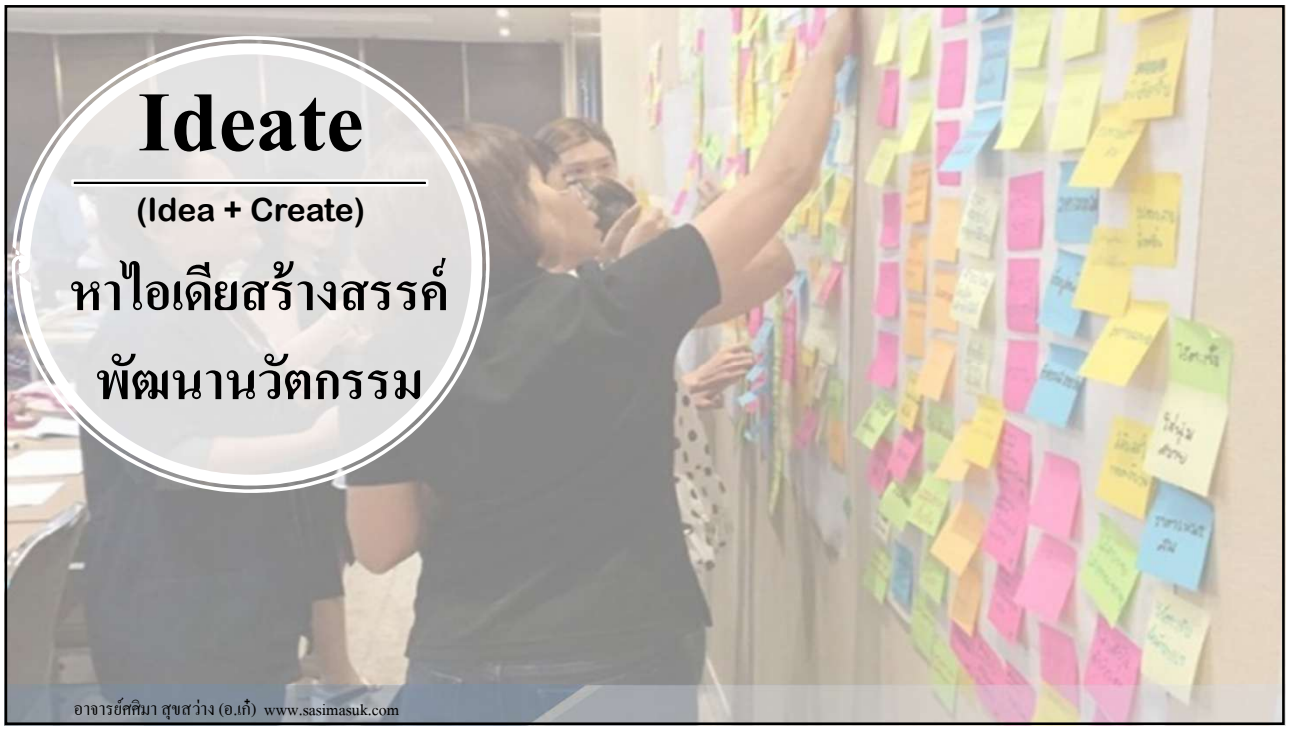
ศศิมา สุขสว่าง - ครูเก๋

วิทยากร ที่ปรึกษา โค้ช
ด้านการพัฒนานวัตกรรมและพัฒนาองค์กร

ขั้นตอนที่ 3

Ideate - การคิดสร้างสรรค์ ค้นหาไอเดียใหม่ๆ





Ideate : คิดสร้างสรรค์ ค้นหาไอเดียใหม่ๆ

From Problem ---------> Solution

สิ่งที่สำคัญ

- **Creativity :** ความคิดสร้างสรรค์ผสมผสานระหว่างความคิดที่มีเหตุผล และความรู้สึกที่ไม่มีเหตุผลรวมทั้งจินตนาการ
- **Team work :** การทำงานร่วมกันของกลุ่ม ใช้ประโยชน์จากพลังของกลุ่มเพื่อให้ได้แนวคิดใหม่ๆ
- **Separate and Synthetic :** การแยกแยะและประเมินไอเดีย จากนั้นค่อยจัดให้เหลือไอเดียที่ดี จำนวนหนึ่ง และสามารถนำมาทำเป็นต้นแบบได้จริง ภายใต้ทรัพยากรและกำลังที่มี

Copyright © 2025 อ.ศศิมา สุขสว่าง.

Ideate

From Problem ---------> Solution

มุมมองของปัญหาที่ดี จะทำให้ได้แนวคิดสร้างสรรค์ที่ถูกทางด้วยการถามคำถาม

“ How Might we ……?
เราจะ…… ได้อย่างไร”

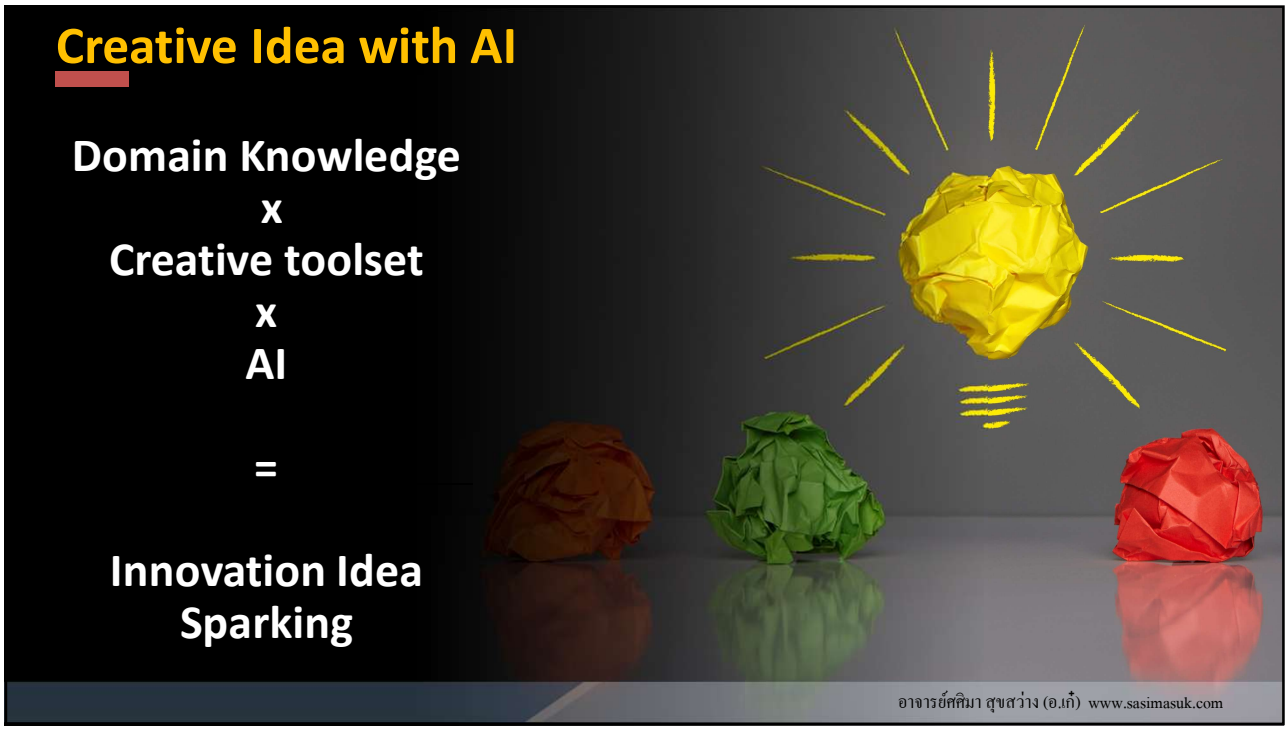
ซึ่งมาจากมุมมองของปัญหาที่เราสื่อออกมา

Ideate

มักจะใช้การตั้งคำถามด้วย " How Might we .....? หรือ แปลงเป็นคำถามแบบไทยว่า "เราจะ..... ได้อย่างไร" หรือ "เราจะทำอย่างไรให้..... (กลุ่มเป้าหมาย + ช่องว่าง/โอกาส + เป้าหมาย)" เพื่อมาตั้งเป็นคำถามปลายเปิด เพื่อดึงมุมมองของสิ่งที่ค้นพบมาตั้งคำถามปลายเปิด เพื่อระดมสมองหาคำตอบให้ได้มากที่สุด

ตัวอย่างการตั้งคำถามด้วย How might we……?	
เพิ่ม	• เราจะทำอย่างไรให้ ผู้สูงอายุที่ไม่มีลูกหลานสามารถใช้ชีวิตได้อย่างปลอดภัย หรือ เราจะเพิ่มคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุที่ไม่มีลูกหลานให้ใช้ชีวิตปลอดภัยได้อย่างไร
ลด	• เราจะ ลดการใช้พลังงานไฟฟ้าในอาคารสำนักงาน ได้อย่างไร หรือเราจะพัฒนาการใช้พลังงานไฟฟ้าในอาคารสำนักงานให้กับลูกค้าอย่างมีประสิทธิภาพได้อย่างไร • เราจะทำอย่างไรให้ การชาร์ทไฟรถ EV มีประสิทธิภาพรวดเร็วและใช้เวลาน้อยลง หรือเราจะพัฒนาการชาร์ทรถ EV มีประสิทธิภาพรวดเร็วและใช้เวลาน้อยลงได้อย่างไร
ย้อนกลับ	• เราจะนำน้ำเสียที่ใช้แล้วกลับมาเป็นพลังงานสะอาดได้อย่างไร หรือ เราจะนำน้ำทะเลกลับมาเป็นพลังงานสะอาดได้อย่างไร
เปลี่ยน	• เราจะเปลี่ยนระบบการส่งกระแสไฟฟ้าเป็นไร้สาย ได้อย่างไร

เครื่องมือและแนวทางการคิดสร้างสรรค์


Creative Idea with AI
Domain Knowledge
x
Creative toolset
x
AI
=
Innovation Idea
Sparking
อาจารย์ศศิมา สุขสว่าง (อ.เก๋) www.sasimasuk.com

19

Brainstorming Rules
Defer Judgment - อย่าเพิ่งวิจารณ์
Encourage wild ideas - ยิ่งแปลกยิ่งดี
Build on the ideas of others - ต่อยอดความคิดของคนอื่น
Stay focused on your topic - โฟกัสในหัวข้อที่ตั้งไว้
Be visual - วาดออกมาเป็นภาพ
One conversation at a time - พูดทีละคน
Go for quantity – เน้นปริมาณเยอะๆ ยิ่งเยอะยิ่งดี
อาจารย์ศศิมา สุขสว่าง (อ.เก๋) www.sasimasuk.com

20

ตัวอย่างเครื่องมือ วิธีการ และแนวทางในการคิดสร้างสรรค์

หัวข้อ	หน้าที่
ATTRIBUTE LISTING	6
Ask Question	7
A to F Model	8
BIOMIMICRY	9
Brainwriting Pool	10
Brainwriting 6-3-5	11
Classical Brainstorming	12
COCD box	13
Design thinking	14
Excursion technique	15
Enhancement checklist	16
Ideatoon	17
More Inspiration	18
Lotus Blossom Technique	20

หัวข้อ	หน้าที่
Mindmap	21
Morphological Analysis	22
Moodboard	23
POEMS Framework	24
Reverse Thinking	25
Role Storming	26
Random Input	27
Six Thinking Hats	28
SCAMPER	29
SIT (Systematic Inventive Thinking)	30
Supper Powers	31
TRIZ 40	32
The Phoenix Checklist	33
Wishing	34
What if...?	35

Copyright © 2025 อ.ศศิมา สุขสว่าง.

แนวทางการคิดสร้างสรรค์ไอเดียใหม่ๆด้วย 10 รูปแบบนวัตกรรม (Ten Type of Innovation)

Ref. Author Larry Keeley, Helen Walters, Ryan Pikkel, Brian Quinn

นวัตกรรมที่เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ที่นำเสนอสู่ลูกค้า

- Profit Model โมเดลสร้างกำไร
- Network เครือข่าย
- Structure โครงสร้าง
- Process กระบวนการผลิต
- Product Performance ประสิทธิภาพของผลิตภัณฑ์
- Product system ระบบผลิตภัณฑ์
- Service การบริการ
- Channel ช่องทางการจำหน่าย
- Brand แบรนด์
- Customer Engagement ความผูกพันกับลูกค้า

นวัตกรรมที่เกี่ยวกับการบริหารงานและโครงสร้างภายในองค์กร

นวัตกรรมที่เกี่ยวกับการสร้างประสบการณ์ให้ลูกค้ารับรู้

Random Input

เป็นเทคนิคการคิดสร้างสรรค์ที่ใช้งานง่าย ช่วยกระตุ้นไอเดียใหม่ ๆ โดยไม่ต้องบังคับสมอง เหมาะสำหรับการแก้ปัญหาหรือการคิดค้นแนวคิดใหม่

วิธีการ :

ขั้นตอนที่ 1: สุ่มคำหรือรูปภาพ

- ใช้เครื่องมือช่วยสุ่ม เช่น Random cards, Flip tiles, Open the box, Random wheel หรือโปรแกรมอื่น ๆ

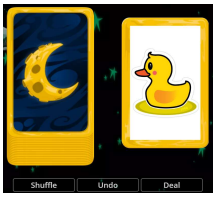
ขั้นตอนที่ 2: เชื่อมโยงกับเป้าหมาย

- เลือกคำที่สุ่มได้ประมาณ 5-10 คำ
- ลองหาความเกี่ยวข้องหรือความสัมพันธ์ระหว่างคำเหล่านั้นกับปัญหาที่ต้องการแก้
- คิดนอกกรอบ อย่ากลัวที่จะคิดแบบบ้า ๆ บอ ๆ

ขั้นตอนที่ 3: กระตุ้นความคิด

- ใช้คำที่สุ่มได้เป็นตัวกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์
- มองหาแง่มุมต่าง ๆ ของคำนั้น เช่น การใช้งาน หน้าที่ หรือคุณสมบัติ

<u>ข้อดีของวิธีนี้</u>คือ ช่วยให้สมองทำงานแบบคิดนอกกรอบได้อย่างอิสระ



Source : https://wordwall.net

Copyright © 2025 อ.ศศิมา สุขสว่าง.

Attribute Listing

1. เขียนรายการคุณลักษณะ (List Attributes)

2. พิจารณาคุณลักษณะ (Consider value of attributes)

3. ประยุกต์หรือปรับเปลี่ยน (Modify attributes)

วัตถุดิบ (Material)	ขนาด (Size)	สี (Color)	สไตล์ (Style)	คุณสมบัติ (Function)	อื่นๆ ถ้ามี (Additional)
เหล็ก	เล็ก	ขาว	Modern	แสงสว่าง	รูปร่าง
ไม้	กลาง	ดำ	Classic	สวยงาม	ได้ง
พลาสติก	ใหญ่	เขียว	Formal	ประดับตกแต่ง	
ผ้า	จิ๋ว	ฯลฯ	วิกเตอร์เรีย	บ้านให้สวยงาม	
เส้นใย	ซุปเปอร์จิ๋ว		หลุยส์	พกท่องเที่ยว	
เซรามิก	พกพา		ธรรมชาติ	ไปแคมป์	
ช้อนพลาสติก	ฯลฯ		ฯลฯ	ในมือน	
ขวดโค้ก				ฯลฯ	
ใช้ไฟฟ้า					
ฯลฯ					

Copyright © 2025 อ.ศศิมา สุขสว่าง.

ตัวอย่างตารางรายการคุณลักษณะของโคมไฟ

วัสดุ (Material)	ขนาด (Size)	สี (Color)	สไตล์ (Style)	คุณสมบัติ (Function)	อื่น ๆ (Additional)
• โลหะ (เหล็ก, สแตนเลส, อลูมิเนียม) • ไม้ • คริสตัล • พลาสติก • แก้ว • เซรามิก • หินธรรมชาติ / หินอ่อน • Reuse (จากขวด / กระป๋อง / วัสดุเหลือใช้)	• เล็ก • กลาง • ใหญ่ • จิ๋ว • พกพา	• ขาว / • ดำ / • เทา • ทอง / เงิน / ทองแดง • เขียว / น้ำเงิน / เหลือง / แดง • ลายไม้ / ธรรมชาติ • พาสเทล • แบบเปลี่ยนสีได้ (RGB)	• Modern (มินิมอล) • Classic • Luxury • Retro / Vintage • ธรรมชาติ / • หลุยส์ • วิตเตอเรีย	• ให้แสงสว่าง (อ่านหนังสือ, ทำงาน,) • ประดับตกแต่ง สวยงาม • ปรับระดับแสงได้ (Dimmer) • ปรับอุณหภูมิแสง (Warm, Cool, Daylight) • เปลี่ยนสีได้ (RGB Mood Light) • ควบคุมด้วยรีโมท / แอป / เสียง (Smart Home) • ใช้พลังงานแสงอาทิตย์ • ชาร์จอุปกรณ์ (มี USB/ Wireless Charger) • พกพาได้ • ประหยัดพลังงาน (LED, Motion Sensor)	• รูปทรงพิเศษ (• ทรงกลม, • โค้ง, ทรง • เรขาคณิต, Abstract) • ดีไซน์โค้งงอ / • พับเก็บได้

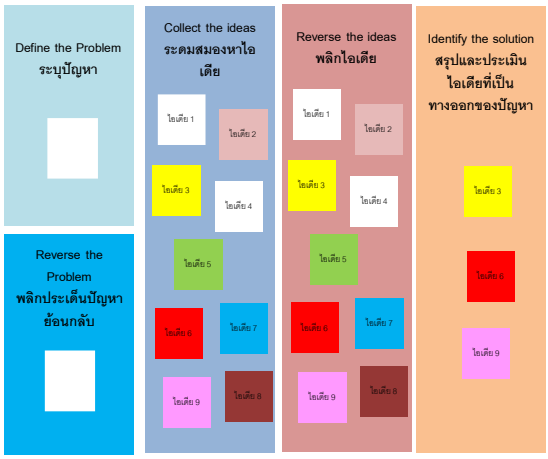
Copyright © 2025 อ.ศศิมา สุขสว่าง.

Reverse Thinking

Reverse Thinking หรือการคิดในทางตรงกันข้าม บางทีจะเรียกว่า “Problem Reversal” เป็นการปรับโจทย์ปัญหาหรือประเด็นเดิมให้เป็นในทางตรงกันข้าม เพื่อให้เห็นมุมมองใหม่ๆที่เราอาจจะไม่เคยคาดคิดมาก่อน แล้วสามารถนำมาหาไอเดียหรือวิธีการที่จะช่วยแก้ปัญหาให้กับประเด็นนั้นได้

วิธีการ :

1. **เริ่มต้นด้วยการกำหนดปัญหา** : เขียนคำอธิบายปัญหา และเป้าหมายที่อยากได้ให้ชัดเจน เพื่อให้ผู้เข้าร่วมเข้าใจตรงกัน
2. **พลิกกลับปัญหา** : แปลงปัญหาให้เป็นตรงข้าม แทนที่จะคิดถึงวิธีแก้ปัญหา ให้คิดถึงสาเหตุหรือวิธีทำให้ปัญหาแย่ลง
3. **ระดมความคิด**: ระดมสมองไอเดียจากทีม โดยขอให้ทีมเสนอแนวคิดที่เกี่ยวกับวิธีทำให้ปัญหาแย่ลง ซึ่งจะช่วยเปิดมุมคิดที่ไม่เคยคิดมาก่อน
4. **พลิกความคิดอีกครั้ง** : นำความคิดที่ได้มาพลิกกลับอีกครั้ง เพื่อแปลงเป็นแนวคิดใหม่ที่ช่วยแก้ปัญหา ให้กลุ่มคัดสรรไอเดียที่ดีที่สุดสำหรับปัญหาเดิม



Copyright © 2025 อ.ศศิมา สุขสว่าง.

ตัวอย่าง Reverse Thinking หัวข้อ : ประหยัดพลังงานในองค์กร

(1) Define the Goal ระบุเป้าหมายที่อยากได้ (+) หัวข้อ " ต้องการประหยัดพลังงานในองค์กร"	(3) Collect the ideas ระดมสมองหาไอเดียจากหัวข้อในข้อ (2)	(4) Reverse the ideas พลิกไอเดียจากข้อ (3)	(5) Identify the solution สรุปและประเมินไอเดียที่เป็นทางออกของปัญหาสัก 3 ประเด็นที่จะนำไปใช้ จาก (4)
(2) Reverse the Problem พลิกประเด็นปัญหาย้อนกลับ (-) "ทำอย่างไรให้องค์กรสิ้นเปลืองพลังงานมากที่สุด "	1. เปิดไฟ/เครื่องปรับอากาศทิ้งไว้ตลอดเวลา 2. ใช้เครื่องจักรที่กินไฟสูงโดยไม่ดูแลบำรุงรักษา 3. ใช้เครื่องจักร/อุปกรณ์ที่เก่าและไม่มีการซ่อมบำรุง 4. พนักงานไม่สนใจการประหยัดพลังงาน 5. ไม่มีระบบติดตาม/วัดผลการใช้พลังงาน 6. ไม่รณรงค์หรือสื่อสารเรื่องการประหยัดพลังงานกับพนักงาน 7. ไม่ตรวจสอบค่าน้ำค่าไฟรายเดือน 8. ซื้ออุปกรณ์ที่กินไฟโดยไม่เลือก Energy Saving	1. ติดตั้ง Sensor ตรวจจับการใช้งาน (ไฟ/แอร์/ประตูห้องเย็น) ปิดอัตโนมัติเมื่อไม่มีคนอยู่ 2. ใช้ เครื่องจักรและคอมเพรสเซอร์ประหยัดพลังงาน (Inverter/Variable Speed Drive) 3. ทำ PM อย่างสม่ำเสมอ 4. จัดทำ Energy Awareness Program ให้พนักงานทุกระดับรู้ว่าพลังงานมีต้นทุนสูง 5. *ติดตั้ง Smart Meter/IoT Monitoring เพื่อตรวจสอบการใช้ไฟฟ้าในแต่ละจุดของระบบห้องเย็นแบบ Real-time* 6. จัดมีการ Benchmark ประหยัดพลังงานประหว่างแผนก 7. จัดทำรายงานประหยัดพลังงานรายเดือนส่งถึงผู้บริหาร 8. นำพลังงานหมุนเวียน (เช่น Solar Roof สำหรับสำนักงานหรือพื้นที่เสริม) มาช่วยลด Peak Load	• ติดตั้ง Sensor ตรวจจับการใช้งาน (ไฟ/แอร์/ประตูห้องเย็น) ปิดอัตโนมัติเมื่อไม่มีคนอยู่ • ติดตั้ง Smart Meter/IoT Monitoring เพื่อตรวจสอบการใช้ไฟฟ้าในแต่ละจุดของระบบห้องเย็นแบบ Real-time • นำพลังงานหมุนเวียน (เช่น Solar Roof สำหรับสำนักงานหรือพื้นที่เสริม) มาช่วยลด Peak Load

Copyright © 2025 อ.ศศิมา สุขสว่าง.

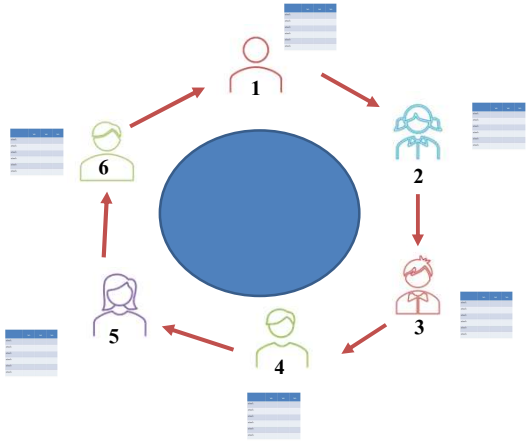
Reverse Thinking หัวข้อ .....

(1) Define the Goal ระบุเป้าหมายที่อยากได้ (+)	(3) Collect the ideas ระดมสมองหาไอเดียจากหัวข้อในข้อ (2)	(4) Reverse the ideas พลิกไอเดียจากข้อ (3)	(5) Identify the solution สรุปและประเมินไอเดียที่เป็นทางออกของปัญหาสัก 3-5 ประเด็นที่จะนำไปใช้ จาก (4)
(2) Reverse the Problem พลิกประเด็นปัญหาย้อนกลับ (-)			

Copyright © 2025 อ.ศศิมา สุขสว่าง.

แนวทางการคิดสร้างสรรค์ไอเดียใหม่ๆด้วย 6-3-5 BRAINWRITING Brainstorming

ปัญหา	ไอเดียที่ 1	ไอเดียที่ 2	ไอเดียที่ 3
สมาชิกคนที่ 1			
สมาชิกคนที่ 2			
สมาชิกคนที่ 3			
สมาชิกคนที่ 4			
สมาชิกคนที่ 5			
สมาชิกคนที่ 6			



Copyright © 2025 อ.ศศิมา สุขสว่าง.

แนวทางการคิดสร้างสรรค์ไอเดียใหม่ๆด้วย SCAMPER

SCAMPER มีรายละเอียดดังนี้

1. การหาสิ่งใหม่ๆมาทดแทน (Substitute) การแทนที่หรือหาส่วนใหม่ๆ หรือวิธีการใหม่มาทดแทนส่วนของปัญหา / ผลิตภัณฑ์ / กระบวนการ เช่น ใช้กรรมวิธีการผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ ใช้ระบบการทำงานใหม่ๆ ใช้วัสดุใหม่ๆ ใช้พลังงานแบบใหม่ เปลี่ยนส่วนประกอบบางส่วนใหม่

2. การผสม (Combine) การผสมสิ่งที่คล้ายๆหรือใกล้เคียงกันเข้าด้วยกัน แนวคิดเกี่ยวกับการรวมกันของสองส่วนหรือมากกว่าของโอกาสที่เกิดขึ้นจริงของคุณ (= ผสานคำว่า "ปัญหา" และ "โอกาส") เพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์ / กระบวนการที่แตกต่างกัน หรือเพิ่มประสิทธิภาพการรวมฟังก์ชั่นที่คล้ายกัน เข้าด้วยกัน รวมกับผลิตภัณฑ์อื่นๆ รวมกับอุตสาหกรรมอื่นๆ สิ่งเหล่านี้จะทำให้เกิดของใหม่ที่ดีกว่าของเดิมซึ่งแยกกันอยู่

3. ปรับวิธีการใช้ให้ต่าง (Adapt/ use differently) คิดว่าส่วนใดของปัญหา/ผลิตภัณฑ์/กระบวนการสามารถปรับเปลี่ยนเพื่อลบจุดอ่อน เพิ่มโอกาสหรือคิดว่าคุณสามารถเปลี่ยนลักษณะได้อย่างไร

4. การปรับเปลี่ยน (Modify) การดัดแปลง ปรับปรุง เปลี่ยนแปลง แก้ไขบางส่วนเล็กๆน้อยๆ จากของเดิม เพื่อทำให้ดีขึ้น เช่น การปรับเปลี่ยน สี รูปทรง เสียง การเคลื่อนไหว การใช้งาน เป็นต้น

5. เปลี่ยนวิธีการใช้/ใช้ในงานแบบอื่นๆ (Put to another use) สามารถนำผลิตภัณฑ์ / กระบวนการของคุณไปใช้เพื่อวัตถุประสงค์อื่น เราจะสามารถใช้ประโยชน์ผลิตภัณฑ์นั้นให้ต่างออกไปจากของเดิมที่เป็นอยู่ได้อย่างไร

6.การลดส่วนประกอบ/ลดคุณสมบัติ (Eliminate) การพัฒนาโดยการตัดส่วนต่างๆ หรือส่วนประกอบ หรือตัดฟังก์ชั่นที่ไม่จำเป็นออกบางส่วน หรือการทำงานบางส่วนออกมา เช่น โทรศัพท์รุ่นอาม่า ที่มีแต่ปุ่มกดขนาดใหญ่และใช้โทรเข้าโทรออกเป็นฟังก์ชั่นหลักๆของโทรศัพท์

7. การกลับ (Reverse) ถ้าส่วนหนึ่งของปัญหา/ผลิตภัณฑ์/กระบวนการทำงานในสิ่งที่ตรงกันข้าม หรือทำในลำดับที่แตกต่างกัน หรือในการออกแบบ กลับหน้าเป็นหลัง กลับซ้ายเป็นขวา กลับดำเป็นขาว จากบวกเป็นลบ หรือทำให้เกิดผลตรงกันข้าม สลับบทบาท เปลี่ยนสถานที่ เปลี่ยนขั้วใหม่ จากที่เคยมีอยู่หรือเป็นอยู่จะช่วยทำให้เกิดสิ่งใหม่ที่ดีกว่าเดิมขึ้นได้

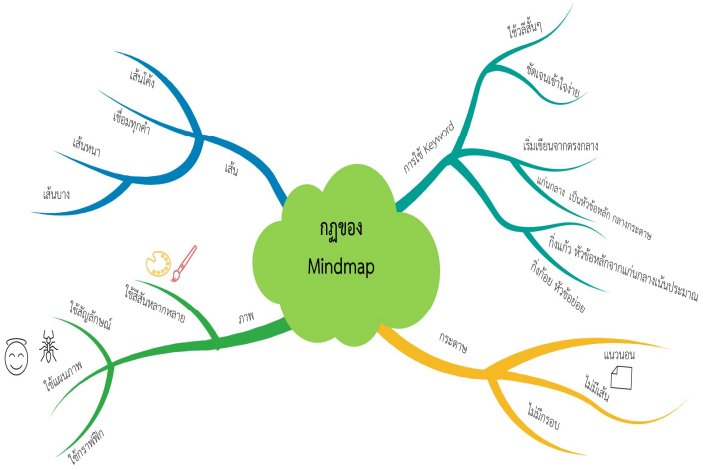
Copyright © 2025 อ.ศศิมา สุขสว่าง.

แนวทางการคิดสร้างสรรค์ไอเดียใหม่ๆด้วย Mindmap

วิธีการ :

1. เริ่มวาดที่จุด "กึ่งกลาง" กระดาษที่เป็นกระดาษเปล่าไม่มีเส้น กำหนดหัวข้อที่ต้องการจะระดมสมอง หรือต้องการไอเดีย
2. จากนั้นระดมความคิดในแต่ละด้าน โดยการลากเส้นออกจากตรงกลาง เป็นแกนหลัก เขียนไอเดียเป็นวลีสั้นๆ ที่เป็น Key word เท่านั้น หรือใช้รูปภาพหรือวาดรูปประกอบ จากนั้นลากเส้นแยกย่อย หรือ กิ่ง เพิ่มเติมได้ เมื่อเรามีไอเดียมากขึ้น
3. ใช้สีหลากสีสัน และรูปภาพ เพื่อกระตุ้นให้สมองได้สร้างสรรค์และสวยงาม
4. เส้นหรือ กิ่ง ที่วาดออกมา ใช้เป็นเส้นโค้ง เพื่อให้ดูรื่นไหลสบายตา
5. ใช้เพียงแค่ "คีย์เวิร์ด" เท่านั้น เพื่อให้สามารถคิดไอเดียอื่นๆได้อีก

ปัจจุบัน Mindmap สามารถเขียนได้ทั้งเขียนมือ และมี App หรือโปรแกรมสำเร็จรูป ที่ช่วยให้การระดมสมองได้รวดเร็วและพร้อมเป็นผลงานได้อย่างรวดเร็วค่ะ



4 ไอเดียง่ายๆของการพัฒนานวัตกรรมด้วย

ลด

เพิ่ม

ปรับ

เปลี่ยน

การตัดสินใจเลือกแนวทางที่จะนำไปดำเนินการด้วย Priority / Pay-off Matrix

Impact (ผลกระทบ/ประโยชน์)		
สูง	**Bonus Opportunity** แนวทางที่ทำง่ายได้ผลประโยชน์มาก เป็นแนวทางที่เราควรให้ความสำคัญเป็นลำดับแรก เพราะให้ผลลัพธ์ที่คุ้มค่า และทำให้เรามีโอกาสได้โบนัสก้อนโต	**Special Effort** แนวทางที่ทำยากได้ผลประโยชน์มาก เป็นแนวทางที่ท้าทายและน่าทำ แม้จะต้องใช้เวลา และความพยายามอย่างสูง แต่ก็ให้ผลลัพธ์ที่คุ้มค่ามากทีเดียว
กลาง	**Quick Win** แนวทางที่ทำง่ายได้ผลประโยชน์น้อย เป็นแนวทางที่สามารถทำได้ทันที โดยอาจทำให้ช่วงที่ว่าง เพราะว่าแนวทางประเภทนี้ไม่ต้องใช้เวลามากนัก และยังไม่กระทบต่องานอื่นอีกด้วย	**Time Waster** แนวทางที่ทำยากได้ผลประโยชน์น้อย เป็นแนวทางที่ไม่ควรทำ เพราะถึงแม้ทำไปก็เสียเวลาเปล่า ไม่คุ้มค่ากับการลงทุนลงแรงเอาเสียเลย
	ต่ำ	กลาง / สูง

Effort
(ความพยายาม/ ความยากง่าย)

การคัดเลือกไอเดียที่จะนำไปดำเนินการด้วย Evaluation Matrix
โดยนำนโยบายหรือกลยุทธ์ขององค์กรมาเป็นเกณฑ์ในการคัดเลือก (criteria)

แนวทางการกำหนดหัวข้อหรือ Criteria เพื่อคัดเลือกไอเดีย :

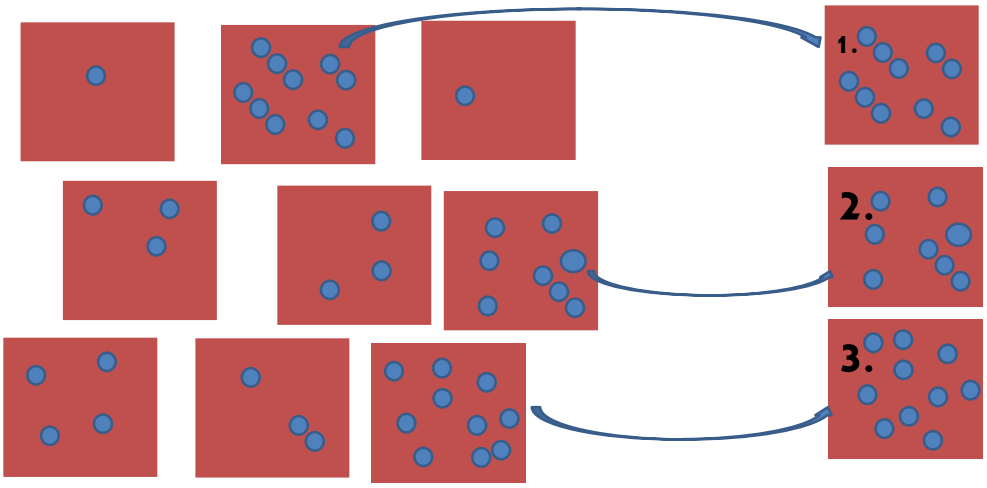
1. จัดกลุ่มไอเดียตามกลยุทธ์ (Strategy) หรือนโยบาย (Policy) ขององค์กร
2. จัดกลุ่มไอเดียตามแนวทางนวัตกรรม 10 รูปแบบ (Type types of Innovation)
3. จัดกลุ่มไอเดียตามวิธีการทำงาน เช่น Process, Product, Service Innovation เป็นต้น

ตัวอย่าง :

ไอเดียที่น่าจะประสบความสำเร็จมากที่สุด	ไอเดียที่ทำให้กลุ่มเป้าหมายมีความสุขมากที่สุด	ไอเดียที่จะทำให้องค์กรไปสู่ Digital transformation	ไอเดียที่ก้าวหน้า ก้าวล้ำมากที่สุด ถ้า.....

	ผลตอบแทนการลงทุน	เวลาในการแก้ไขปัญหา	ทรัพยากรมนุษย์ที่มีอยู่	งบประมาณ	รวม
ไอเดียที่ 1					
ไอเดียที่ 2					
ไอเดียที่ 3					
ไอเดียที่ 4					
ไอเดียที่ 5					

การคัดเลือกไอเดียที่จะนำไปดำเนินการด้วย Dot Voting



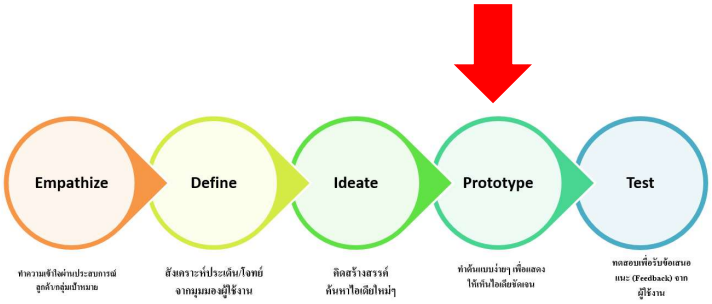
การทำต้นแบบง่ายๆ เพื่อแสดงให้เห็นไอเดียชัดเจน

Prototype

ศศิมา สุขสว่าง - ครูเก๋

วิทยากร ที่ปรึกษา โค้ช
ด้านการพัฒนานวัตกรรมและพัฒนาองค์กร

ขั้นตอนที่ 4
Prototype - ทำต้นแบบง่ายๆ เพื่อแสดงให้เห็นไอเดียชัดเจน

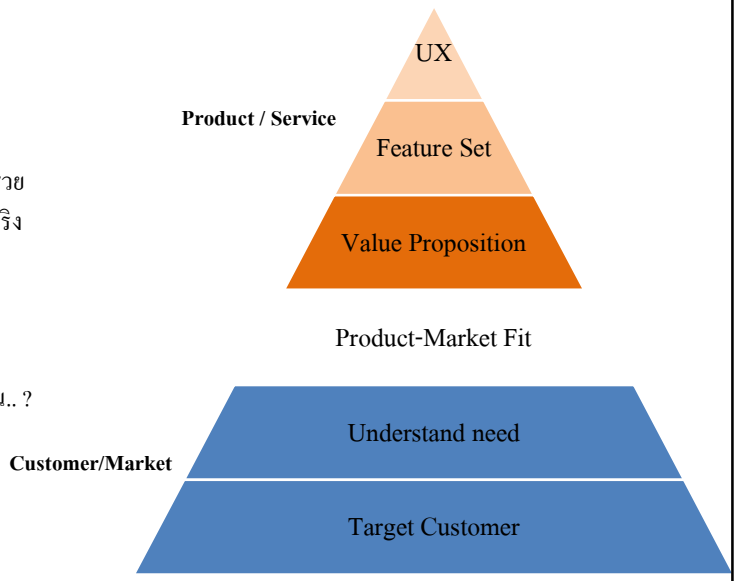


หลักการการพัฒนาต้นแบบ (Prototype)

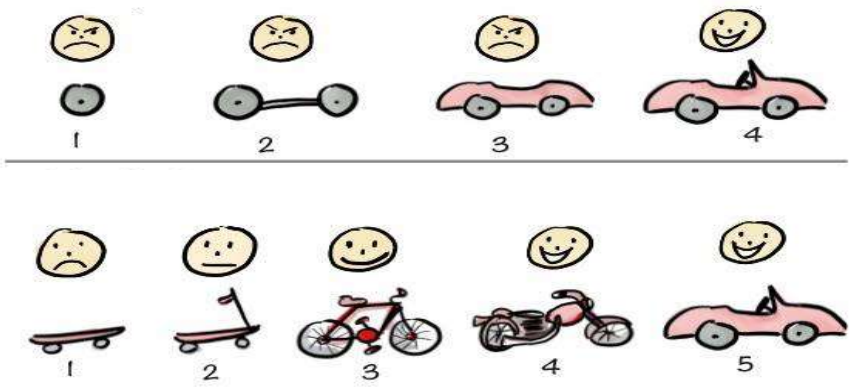
- **Touch** - การพัฒนาไอเดียออกมาให้จับต้องได้ เพื่อสร้างความเข้าใจเชิงลึกให้กับกลุ่มเป้าหมาย และผู้พัฒนาเอง
- **Test** - การทดสอบการสร้างต้นแบบ เพื่อทดสอบและปรับแต่งการแก้ปัญหากับผู้ใช้
- **Team Inspiration** - สร้างแรงบันดาลใจให้กับคนอื่นๆ (เช่น ทีมงาน,กลุ่มเป้าหมาย,นักลงทุน, สปอนเซอร์) เพื่อให้เขาเห็นต้นแบบความคิดของคุณ

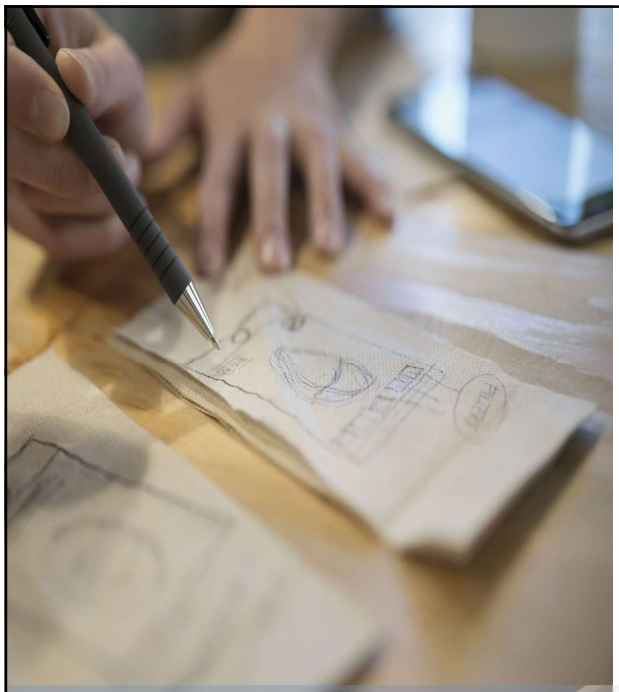
ทำไมต้องทำต้นแบบ

- Product Fit ผลิตภัณฑ์หรือบริการสามารถแก้ปัญหาหรือ Pain Point ผู้ใช้งาน / ลูกค้าจริงๆ ซึ่งการทำ Prototype ช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายและได้รับ feedback โดยตรงจากผู้ใช้จริง
- Market Fit เป็นการทดสอบความต้องการของตลาดที่ใกล้เคียงผลิตภัณฑ์หรือบริการจริงที่สุด ก่อนทำของจริงออกมา
  - ✓ จะมีคนสนใจสินค้า หรือ ไอเดียนี้มากน้อยเพียงไหน.. ?
  - ✓ สินค้าจะขายดีใน Location ไหน.. ?
  - ✓ (อาจทดลองทำ MVP เล็ก ๆ กระจายกลุ่มลูกค้าและสถานที่ตามสมมติฐานของทีม)
  - ✓ สินค้ารูปแบบดังกล่าวควรตั้งราคาเท่าไหร่.. ?



Fail Fast, Fail Often, Fail Cheap, Don't Quit , Success sooner



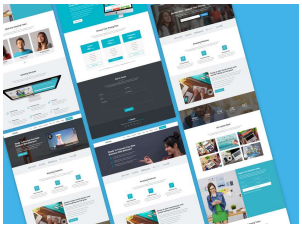


Good Prototype

หลักการทำต้นแบบที่ดี ด้วย 3 R

- **Right** – ตอบโจทย์/สื่อความหมายให้กลุ่มเป้าหมายเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว
- **Rapid** – รวดเร็ว ประหยัดเวลา พลังงาน เงิน
- **Rough** – หยาบ ไม่ต้องสวย แต่สื่อสารสิ่งที่ทำได้

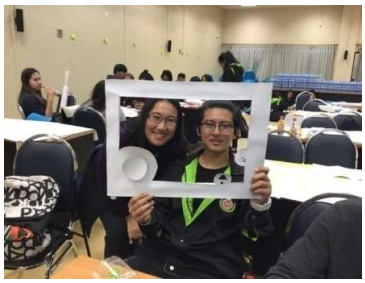
ต้นแบบ (Prototype)



เวปไซต์ทดลองผลิตภัณฑ์

Story Board

Paper/Mock up



Model

Role Play

Lego

Thank You for Your Attention

อ.ศศิมา สุขสว่าง (เก๋)
ที่ปรึกษา วิทยากร โค้ช
การพัฒนานวัตกรรม การบริหารโครงการ การพัฒนาบุคคลากร การโค้ชและพี่เลี้ยงเพื่อพัฒนานวัตกรรม
http://www.sasimasuk.com/
Tel. 081-560-9994, Sasimasuk.com@gmail.com , Line ID : sasimasuk.com