

QR Code



M-18PG171P

Design Thinking for Innovative Culture

การออกแบบเชิงความคิด เพื่อสร้างวัฒนธรรมนวัตกรรมในองค์กร



หลักสูตรนี้เน้นลงมือทำจริงผ่านเกมส์

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

วันที่จัด: วันพุธที่ 30 มกราคม 2562 เวลา: 09:00 – 16:30 น. (ลงทะเบียนเวลา 08.00 น.)

สถานที่: จัดสัมมนา ณ ห้องสัมมนา โรงแรมไอบิส สไตล์ พระโขนง กรุงเทพฯ

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

"คน" ซึ่งถือเป็นผู้ขับเคลื่อนกิจกรรมหลักต่างๆ ในองค์กร เมื่อคนเข้าใจและตระหนักถึงกระบวนการคิดเชิงออกแบบ และสครัม ร่วมกับการประยุกต์ใช้ระบบการจัดการในองค์กร มาผสมผสานเข้ากับการทำงานแล้ว ยิ่งจะทำให้องค์กรกลายเป็นองค์กรที่มีผลิตภาพสูง และบรรลุผลอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

หัวข้อการอบรมและสัมมนา

- แนะนำกระบวนการความคิดเชิงออกแบบ (EDIPT)
- การเข้าใจลูกค้า (Empathy) นิยาม (Define) และระดมไอเดีย (Ideate) แนวคิด เครื่องมือ และ Game Workshop
- **พักเบรกช่วงเช้า**
- สร้างต้นแบบ (Prototype) และการทดสอบ (Test) แนวคิด เครื่องมือ และ Game Workshop
- สรุปกิจกรรมช่วงเช้า

→ พักกลางวัน

- แบบจำลองน้ำตก (Waterfall) กับแบบจำลองปราดเปรี๊ย (Agile)
- การเร่งสปีดการออกแบบ (Design Sprint)
- แนะนำกรอบกระบวนการสครัม (Scrum Framework)
- ทีมสครัม (The Scrum Team)
- กระบวนการสครัม เครื่องมือ และ Game Workshop รอบที่

→ พักเบรกช่วงบ่าย

- กระบวนการสครัม เครื่องมือ และ Game Workshop รอบที่ 2
- กระบวนการสครัม เครื่องมือ และ Game Workshop รอบที่ 3
- การสะท้อนกิจกรรมและข้อเสนอแนะ ชักถาม และสรุปผล

วัตถุประสงค์ของการสัมมนา

1. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมตระหนักถึงกระบวนการความคิดเชิงออกแบบ กระบวนการสครัม และการปรับตัวในสภาพแข่งขัน
2. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมเข้าใจถึงแนวคิด เครื่องมือ และสามารถนำกระบวนการสครัมที่มีไปใช้ในการทำงานได้
3. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถสามารถนำกระบวนการความคิดเชิงออกแบบและสครัม ไปใช้ในการพัฒนางานต่างๆ ส่วนขององค์กร

คุณสมบัติผู้เข้าร่วมสัมมนา

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

บรรยายโดย

วศ.สิริพงศ์ จิ่งถาวรธรรม,

ACPE, CSCP, EPPM (Lean Master)

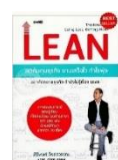
ที่ปรึกษา วิทยากร และอาจารย์พิเศษ

กระทรวงอุตสาหกรรม กระทรวงพาณิชย์ และบริษัทชั้นนำ



อัตราค่าลงทะเบียน (รวม Vat7%)

สมาชิก 3,745 บาท บุคคลทั่วไป : 4,280 บาท



ได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นวุฒิวิศวกรสาขาอุตสาหกรรม ของสภาวิศวกร เป็น 1 ในวิศวกรอาเซียนกลุ่มแรกของประเทศไทย

ผู้เขียนหนังสือ "Lean ลดต้นทุนธุรกิจ งานเสร็จไว กำไรพุ่ง"

Top 20 Best Seller หมวดธุรกิจ ภายใน 7 วันที่วางจำหน่าย