HUMAN × ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Co-Intelligence

สัญญาณร่วม: ก้าวสู่ยุคแห่งการผสานพลังระหว่างมนุษย์และ AI

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิฏฐ์ ธรรมวิถี
ประธานหลักสูตรปริญญาโท (นวัตกรรมอาหารและการเป็นผู้ประกอบการ)
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

AGENDA

กำหนดการวันนี้

01	อารัมภบท: คิดใหม่ และค้นหานวัตกรรม	Think Again & Innovation Discovery
02	Design Thinking: TOWS และการเข้าใจ USER ด้วย AI	TOWS & Empathize with AI
03	ฝาแฝดดิจิทัลและการจำลองกระบวนการ	Digital Twin & Process Simulation
04	การพัฒนาต้นแบบด้วย AI	AI-Assisted Prototype Development
05	บทสรุปสำคัญ	Key Takeaway

PART ONE

01

อารัมภบท: คิดใหม่ และค้นหานวัตกรรม

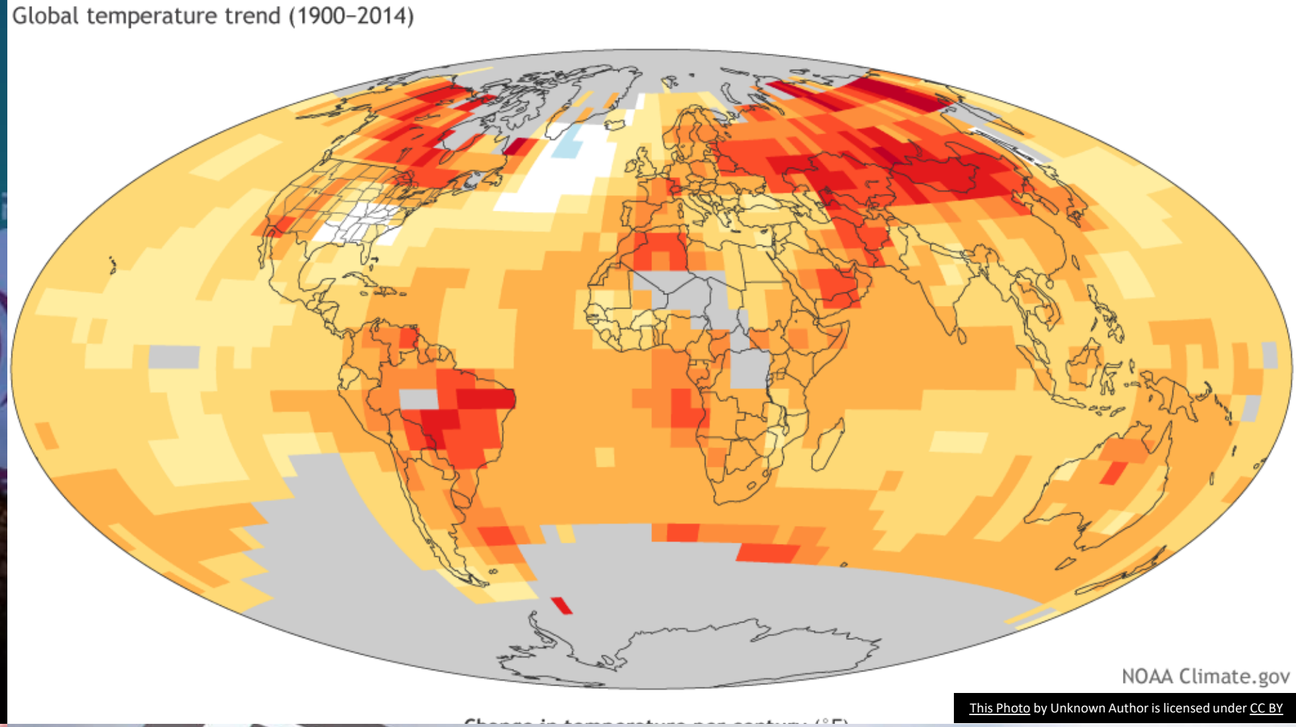
Introduction — Think Again & Innovation Discovery

เส้นทางเดินของ ดร.พิสิฏฐ์

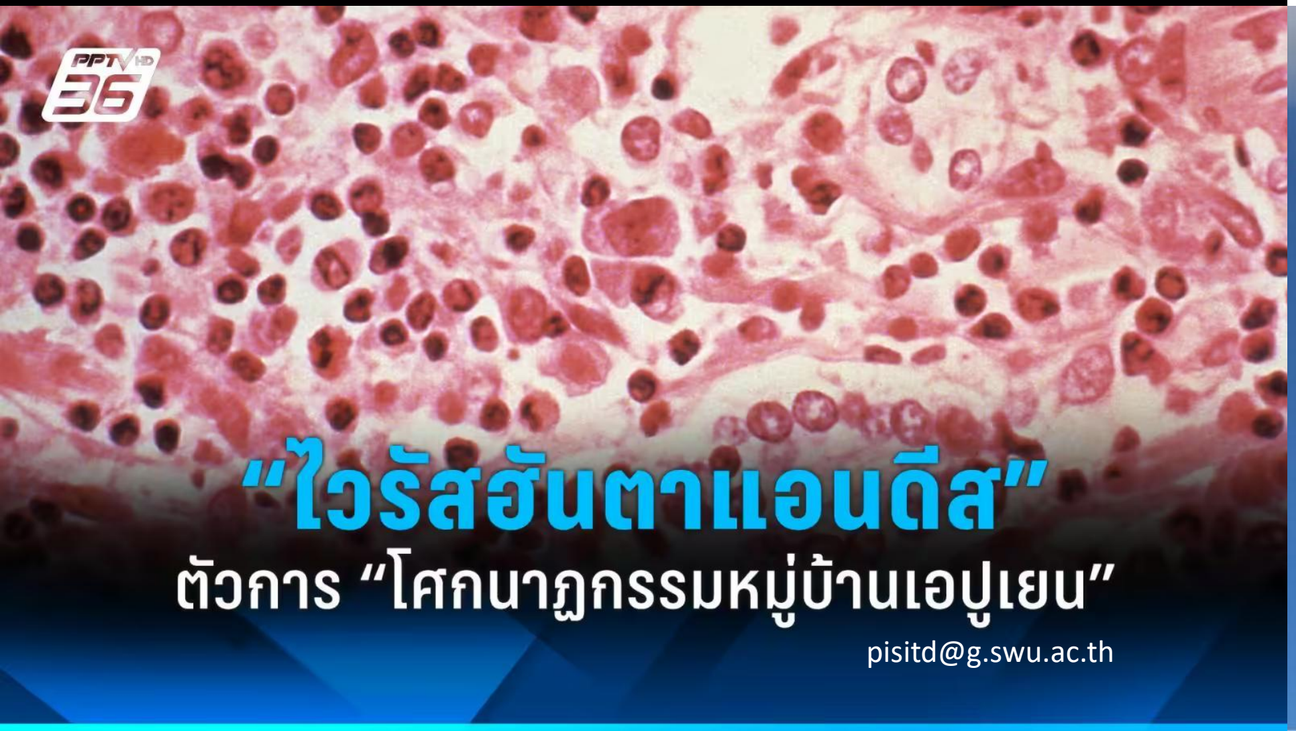
Dr. Pisit's Journey

CASE · จุดเริ่มต้น

เราอ่าน "สัญญาณ" ของการเปลี่ยนแปลงได้เร็วแค่ไหน อาจกำหนดว่าเราจะอยู่รอดหรือไม่



This Photo by Unknown Author is licensed under CC BY



This Photo by Unknown Author is licensed under CC BY-SA

From Efficiency Economy to Security Economy

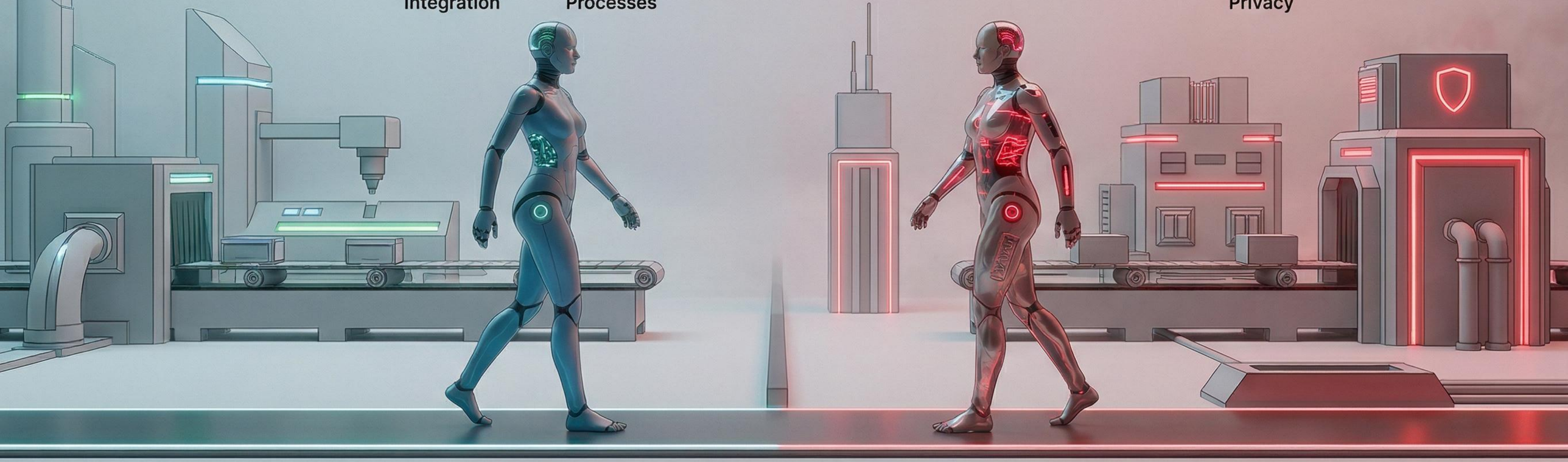
Efficiency Economy / Security Economy

Efficiency Economy

- Speed
- Optimization
- Global Integration
- Lean Processes

Security Economy

- Resilience
- Redundancy
- Data Privacy
- Defense



Android version of the user, sleek, precision-engineered geometry and taut skin layers.

Looks functional and optimized, with minimal, minimized and optimized.

Transkucent air panels are exposing inner circuitry pulsing intense red neon light.

Reflections across surfaces and figure have no smoother rippling effect like liquid metal.

pisitd@g.swu.ac.th

จากเศรษฐกิจแห่งประสิทธิภาพ สู่เศรษฐกิจแห่งความมั่นคง

เดิม

Efficiency Economy เศรษฐกิจแห่งประสิทธิภาพ

- เน้นต้นทุนต่ำ ผลิตมาก และความเร็ว
- ห่วงโซ่อุปทานแบบ Just-in-time
- ปรับให้เหมาะที่สุดในสภาวะปกติ

ใหม่

Security Economy เศรษฐกิจแห่งความมั่นคง

- เน้นความยืดหยุ่นและการรับมือความเสี่ยง
- ห่วงโซ่อุปทานแบบ Just-in-case
- อยู่รอดได้เมื่อเกิดวิกฤต

สิ่งที่พาคุณมาถึงจุดนี้ อาจไม่พาคุณไปต่อ

The Change Curve

เลิกชนกำแพง:
ปัญหาแรงโน้มถ่วง vs ปัญหานักออกแบบ

ปัญหาแรงโน้มถ่วง
(Gravity Problem)

ปัญหาที่แก้ไม่ได้ เป็นความจริงของโลก
เช่น วิกฤตเศรษฐกิจ, หุ่นยนต์แทนที่คน, คู่แข่งตัดราคา

ปัญหานักออกแบบ
(Designer Problem)

โอกาสที่เราออกแบบและควบคุมได้
เช่น การนำเสนอคุณค่าใหม่, ประสบการณ์ลูกค้า,
การปรับรูปแบบบริการ

pisitd@g.swu.ac.th

น้ำที่พร้อมรับสิ่งใหม่ (The Beginner's Mind)

Fixed Mindset

"ฉันรู้ดีอยู่แล้วว่าลูกค้าต้องการอะไร"
(I know how this works)

Beginner's Mind

"ฉันสงสัยจังว่าตอนนี้ลูกค้าคิดอะไรอยู่?"
(I wonder how this works)

pisitd@g.swu.ac.th

44%

ทักษะหลักในการทำงานจะเปลี่ยนไปภายในปี 2030

เมื่อกฎการทำงานเดิมถูกล้มล้าง ความสามารถในการเรียนรู้ใหม่ (reskill) จึงสำคัญกว่าความรู้ที่มีอยู่

pisitd@g.swu.ac.th

FUTURE SCENARIO

The Future of Work in the AI Era

เมื่อ AI ไม่ใช่แค่อนาคต แต่คือเพื่อนร่วมงานในปัจจุบัน

FutureTales LAB™ of MEDXC

NIA

pisitd@g.swu.ac.th

The Paradigm Shift: เมื่อกฎการทำงานเดิมถูกล้มล้าง

เทคโนโลยี AI และ 6G กำลังพลิกโฉมจากงานประจำสู่โลกของความยืดหยุ่นและทักษะเฉพาะด้าน

อดีตและปัจจุบันที่กำลังหายไป

44% **กว่า 17 ล้านตำแหน่งในไทย**
เสี่ยงสูงที่จะถูกแทนที่ด้วยระบบอัตโนมัติ
โดยเฉพาะแรงงานทักษะต่ำและภาคบริการ

จุดอ่อนสำคัญ: คะแนนความสุขมิติ "การใฝ่รู้" ของคนไทยต่ำสุดเพียง 49.46 คะแนน ซึ่งเป็นความเสี่ยงระดับชาติ

- เวลาเข้างานตายตัว (9 to 5)
- การจ้างงานประจำระยะยาว
- วัดความสามารถจากใบปริญญา

อนาคตแห่งการทำงานยุคใหม่

AI Co-workers:
AI ในฐานะเพื่อนร่วมงานที่จะยกระดับงานที่ใช้ความรู้ขั้นสูง (การเงิน แพทย์ กฎหมาย) ให้รวดเร็วและแม่นยำ

Gig & Swarm Work:
การทำงานแบบ Project-based อิสระ, แยกส่วนงานเล็กๆ (Micro-tasking) และไม่ยึดติดองค์กรเดียว

Skills > Degrees:
ยุคแห่ง Non-Degree Jobs
การจ้างงานวัดจากทักษะจริง
โดยเฉพาะสายงาน STEM

Hyper-Flexibility:
ออกแบบเวลาและสถานที่ทำงานได้เอง
ให้คุณค่ากับเวลาว่าง (Valuing Free Time)

pisitd@g.swu.ac.th

pisitd@g.swu.ac.th

4 ฉากทัศน์อนาคต: คุณจะอยู่ตรงไหนในโลกที่ AI คุมเกม?

การปรับตัวและนโยบาย จะเป็นตัวกำหนดว่าเทคโนโลยีคือ ‘ผู้สร้าง’ หรือ ‘ผู้ทำลาย’

ระดับการปรับตัวและทักษะของแรงงาน

ปรับตัวสูง (Lifelong Learning)

ปรับตัวไม่ทัน (ทักษะเดิม)

Scenario 4: Monday again??

องค์กรใหญ่ใช้ AI ผูกขาดตลาด
คนเก่งรวยขึ้นขณะที่คนรายได้น้อยยิ่งลำบาก
ต้องทำงานหนักในระบบเวลาและโครงสร้างเดิม

ทุกอย่างดำเนินต่อไปเหมือนเดิม การเปลี่ยนแปลงช้ากว่าที่คาด

Scenario 1: Happy Work, Happy Life

เครือข่าย 6G ช่วยให้งานไร้รอยต่อ มีความยืดหยุ่นสูง
รายได้เพิ่มจากการทำหลายโปรเจกต์
และมีความสุขจากการออกแบบชีวิตเองได้

มนุษย์และ AI ทำงานเสริมกัน คนได้ทำงานที่มีคุณค่าและมีความสุข

Scenario 2: Get out, Human!

เกิดวิกฤตคนตกงานมหาศาลเพราะขาดทักษะอนาคต
หุ่นยนต์แย่งงาน เศรษฐกิจตกต่ำและความเหลื่อมล้ำสุดขีด

AI แทนที่งานจำนวนมาก มนุษย์ต้องหาบทบาทใหม่อย่างเร่งด่วน

Scenario 3: UBI as a Life Funder

รัฐแจกเงินพื้นฐาน (Basic Income) ให้ประชาชน
คนทำงานเพื่อสังคมหรือแพสชันโดยไม่กดดันเรื่องเงิน
ให้ AI ทำงานหลักแทน

รายได้พื้นฐานถ้วนหน้าค้ำจุนชีวิต นิยามของ "งาน" เปลี่ยนไป

ทุนนิยมดั้งเดิม / แข่งขันเสรี

โครงสร้างเศรษฐกิจและนโยบาย

มีความยืดหยุ่น / รัฐมีนโยบายรองรับ

ทางรอดเดียว: ทักษะแห่งอนาคต (Reskill & Upskill) + ความรู้สาย STEM + ความยืดหยุ่น (Agility) คือกุญแจสำคัญที่จะพาคุณไปสู่ฉากทัศน์ที่ดีที่สุด

NotebookLM

pisitd@g.swu.ac.th

อาชีพที่เสี่ยงและมั่นคง จากมุมมองพนักงาน

Brain skills are overrepresented in the skills employers are demanding, both today and in the future.

Skills needed today and desired skills of the future, ranking

Brain skills

	Skills needed today	Desired skills of the future
1	Analytical thinking	AI and big data
2	Resilience, flexibility, and agility	Networks and cybersecurity
3	Leadership and social influence	Technological literacy
4	Creative thinking	Creative thinking
5	Motivation and self-awareness	Resilience, flexibility, and agility
6	Technological literacy	Curiosity and lifelong learning
7	Empathy and active listening	Leadership and social influence
8	Curiosity and lifelong learning	Talent management
9	Talent management	Analytical thinking
10	Service orientation and customer service	Environmental stewardship

Source: *Future of jobs report 2025*, World Economic Forum

McKinsey & Company

THE TRAP OF PATH DEPENDENCY

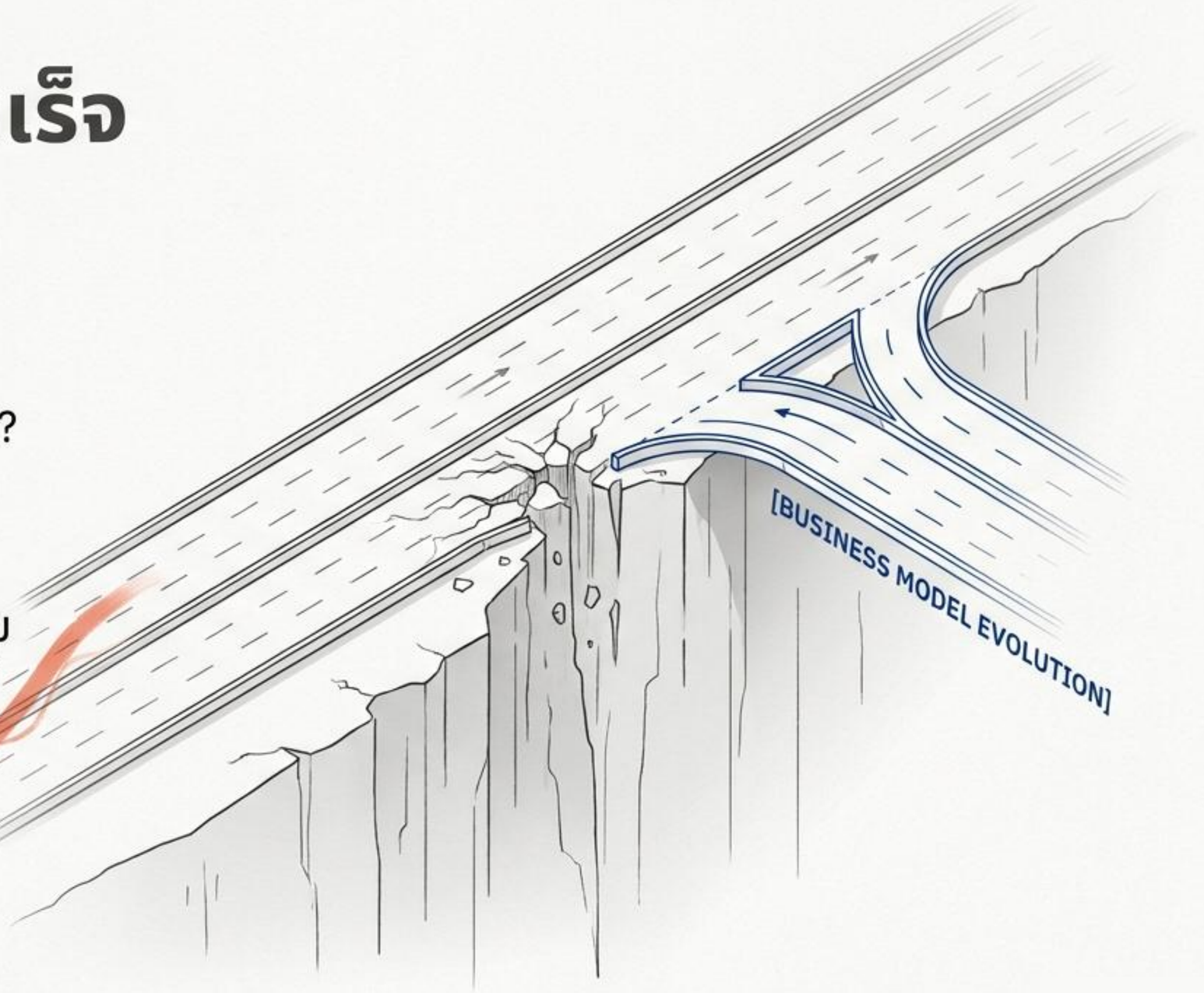
กับดักแห่งความสำเร็จ

ยิ่งเคยสำเร็จด้วยวิธีเดิมมากเท่าไร เรายิ่งยึดติดกับเส้นทางเดิมมากเท่านั้น จนมองไม่เห็นทางเลือกใหม่ที่ดีกว่า

กับดักแห่งความสำเร็จ (The Trap of Path Dependency)

ทำไมบริษัทที่มีทั้งเงินทุนและเทคโนโลยี
หรือ SME ที่มีสินค้าดีเยี่ยม ถึงยังล้มเหลว?

ความสำเร็จในวันนี้
คือศัตรูของความสำเร็จในวันพรุ่งนี้
การมีเทคโนโลยีหรือผลิตภัณฑ์ที่ยอดเยี่ยม
จะไร้ความหมาย
หากคุณพลาดช่วงเวลาที่ต้อง
ปฏิวัติโมเดลธุรกิจ



pisitd@g.swu.ac.th

pisitd@g.swu.ac.th

จุดเปลี่ยนกระบวนทัศน์: จาก "เครื่องมือ" สู่ "ผู้ร่วมงาน"

การใช้งาน AI ให้เกิดประสิทธิผลสูงสุด เริ่มต้นจากการเปลี่ยนมุมมอง เราไม่ได้กำลังใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ แต่เรากำลังบริหารจัดการ "มนุษย์ต่างดาวที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง แต่ทำตัวเหมือนพนักงานฝึกงานที่กระตือรือร้น"

AI ในฐานะซอฟต์แวร์ (Software Tool)

- คาดหวังผลลัพธ์ที่ตายตัว 100%
- ป้อนคำสั่ง (Prompt) แบบใช้ Google Search
- มองหาปุ่มคำสั่งสำเร็จรูป

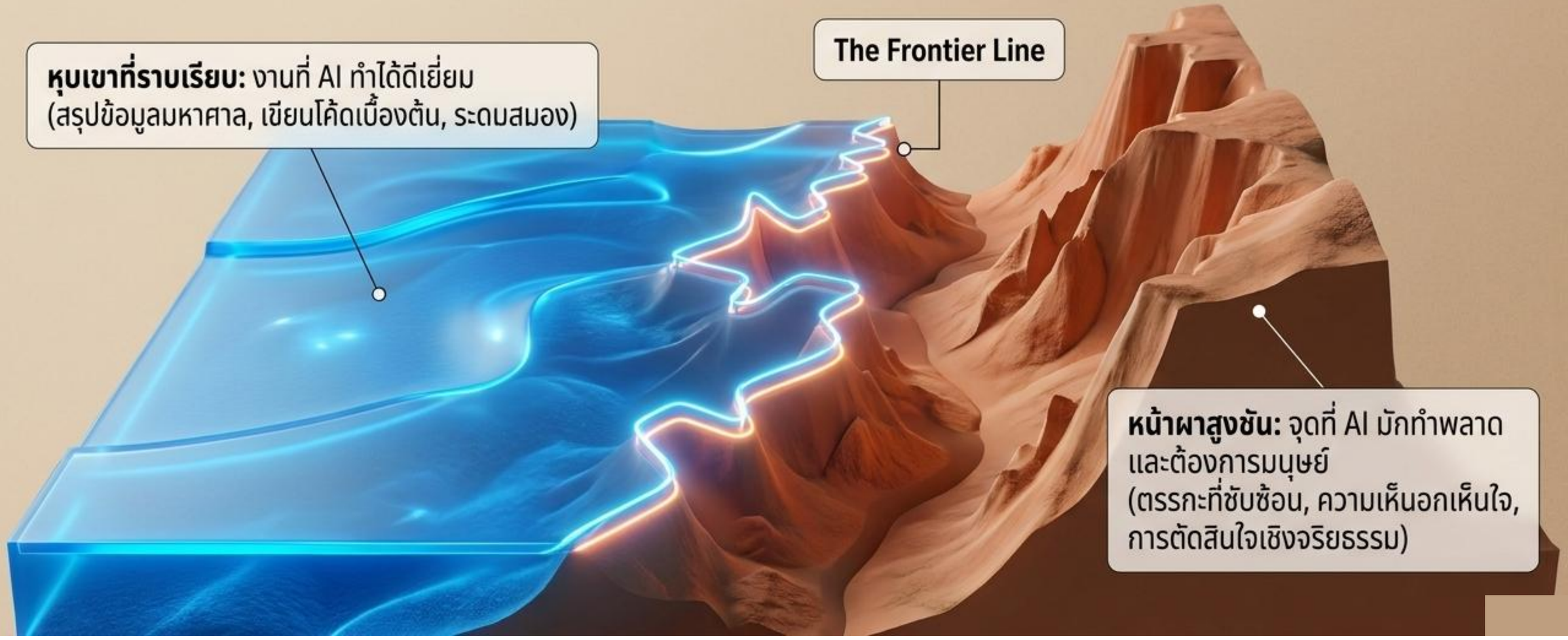
AI ในฐานะผู้ร่วมงาน (Co-Worker / The Junior)

- ต้องให้บริบทและเป้าหมายที่ชัดเจน
- มีการโต้ตอบและให้ Feedback เพื่อปรับปรุงแก้ไข
- ยอมรับในความไม่สมบูรณ์แบบ แต่มีศักยภาพในการต่อยอด

pisitd@g.swu.ac.th

สำรวจ "เส้นแดนฟันปลา" (The Jagged Frontier) ของความสามารถ AI

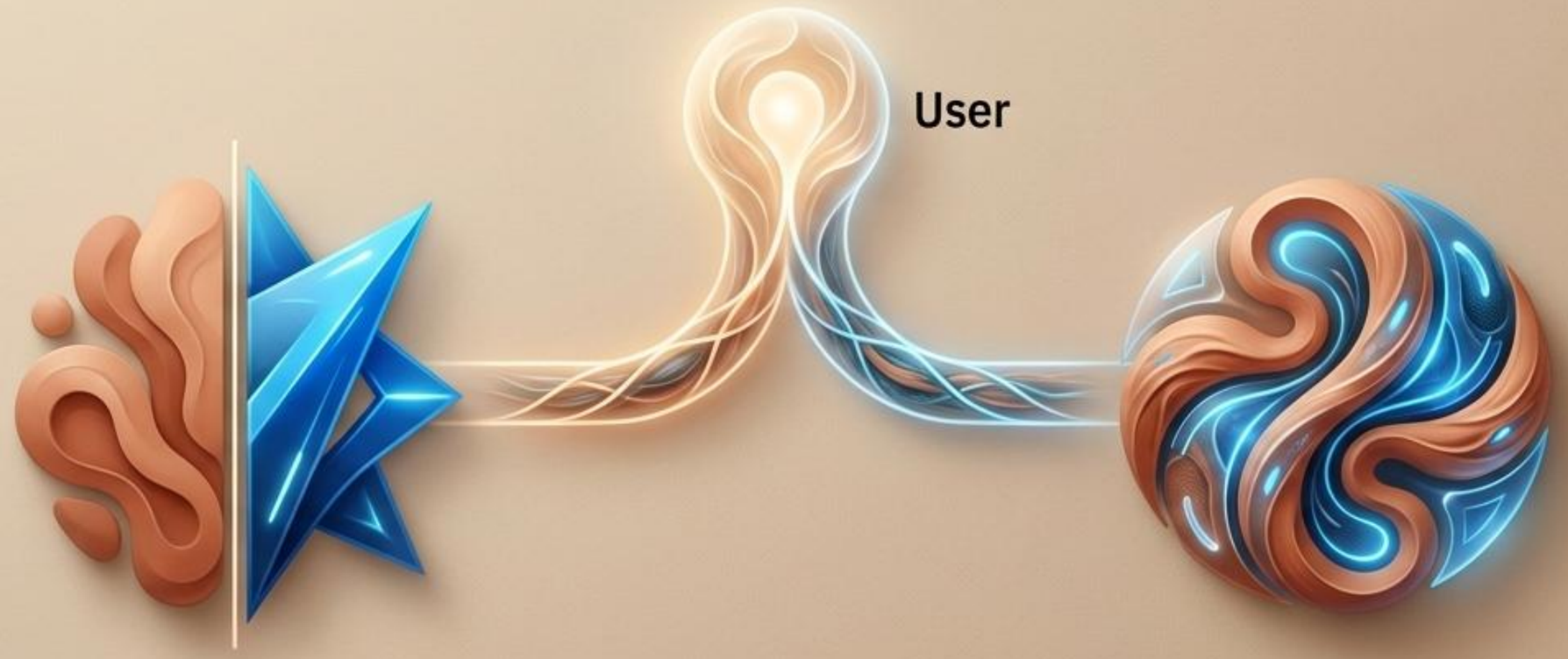
AI ไม่ได้เก่งขึ้นแบบเส้นตรงในทุกเรื่อง บางงานที่ดูยากสำหรับมนุษย์กลับเป็นเรื่องง่ายสำหรับ AI แต่บางงานที่ใช้สามัญสำนึกพื้นฐาน AI กลับล้มเหลวอย่างสิ้นเชิง นี่คือเหตุผลที่มนุษย์ต้องเป็นผู้ควบคุมทิศทางเสมอ



pisitd@g.swu.ac.th

สองสถาปัตยกรรมการทำงานแห่งอนาคต

เมื่อความสามารถของ AI ไม่สม่ำเสมอ เราจึงต้องมีโมเดลการทำงานร่วมกันอย่างมีกลยุทธ์
เพื่อดึงจุดแข็งของทั้งสองฝ่ายออกมา นี่คือ 2 รูปแบบหลักของการผสานสติปัญญาร่วม (Co-Intelligence)



"แบบเซนทอร์" (The Centaur Approach)
การแบ่งแยกหน้าที่อย่างชัดเจน (Divide & Conquer)

"แบบไซบอร์ก" (The Cyborg Approach)
การหลอมรวมกระบวนการคิด (Deep Fusion)

pisitd@g.swu.ac.th

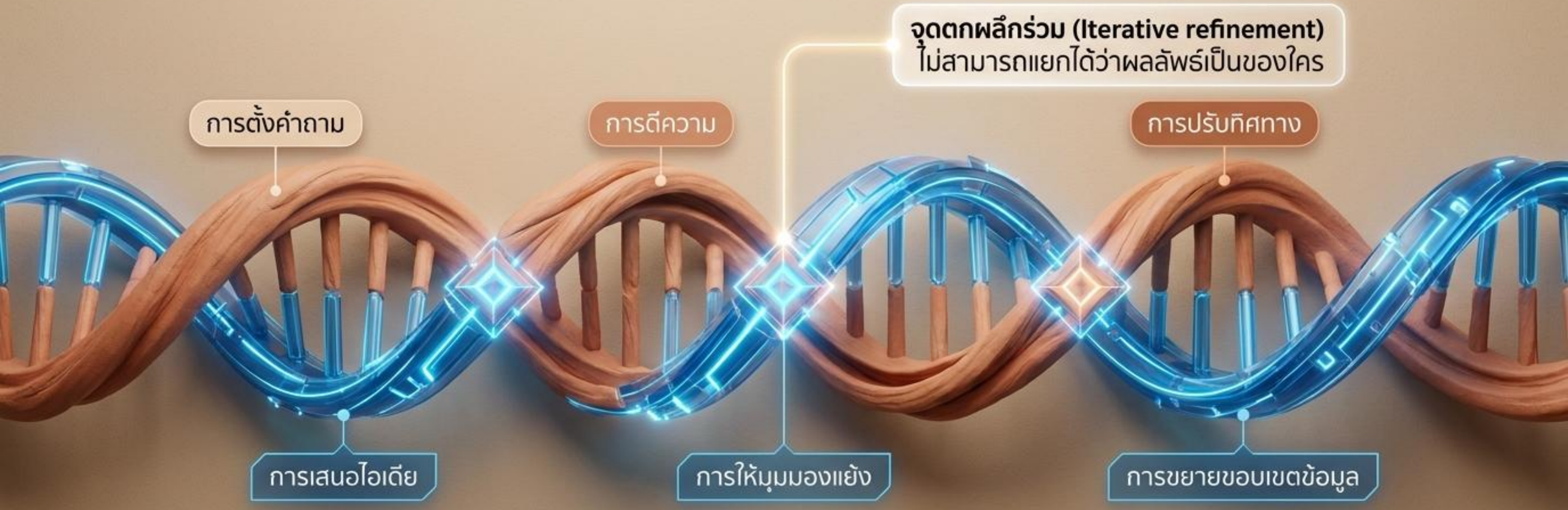
วิถีแห่ง "เซนทอร์" (Centaur): แบ่งแยกและพิชิต

เหมาะสำหรับงานที่มีโครงสร้างชัดเจน มนุษย์และ AI จะแบ่งงานกันตามความเชี่ยวชาญของแต่ละฝ่าย
โดยมีจุดส่งมอบงานที่กำหนดไว้ล่วงหน้า

pisitd@g.swu.ac.th

วิถีแห่ง "ไซบอร์ก" (Cyborg): การหลอมรวมกระบวนการคิด

เหมาะสำหรับงานเชิงวิเคราะห์หรือความคิดสร้างสรรค์ที่ซับซ้อน มนุษย์และ AI ทำงานคู่ขนาน โต้ตอบ และขัดเกลาความคิดซึ่งกันและกันในระดับไมโคร (Micro-interactions)



pisitd@g.swu.ac.th

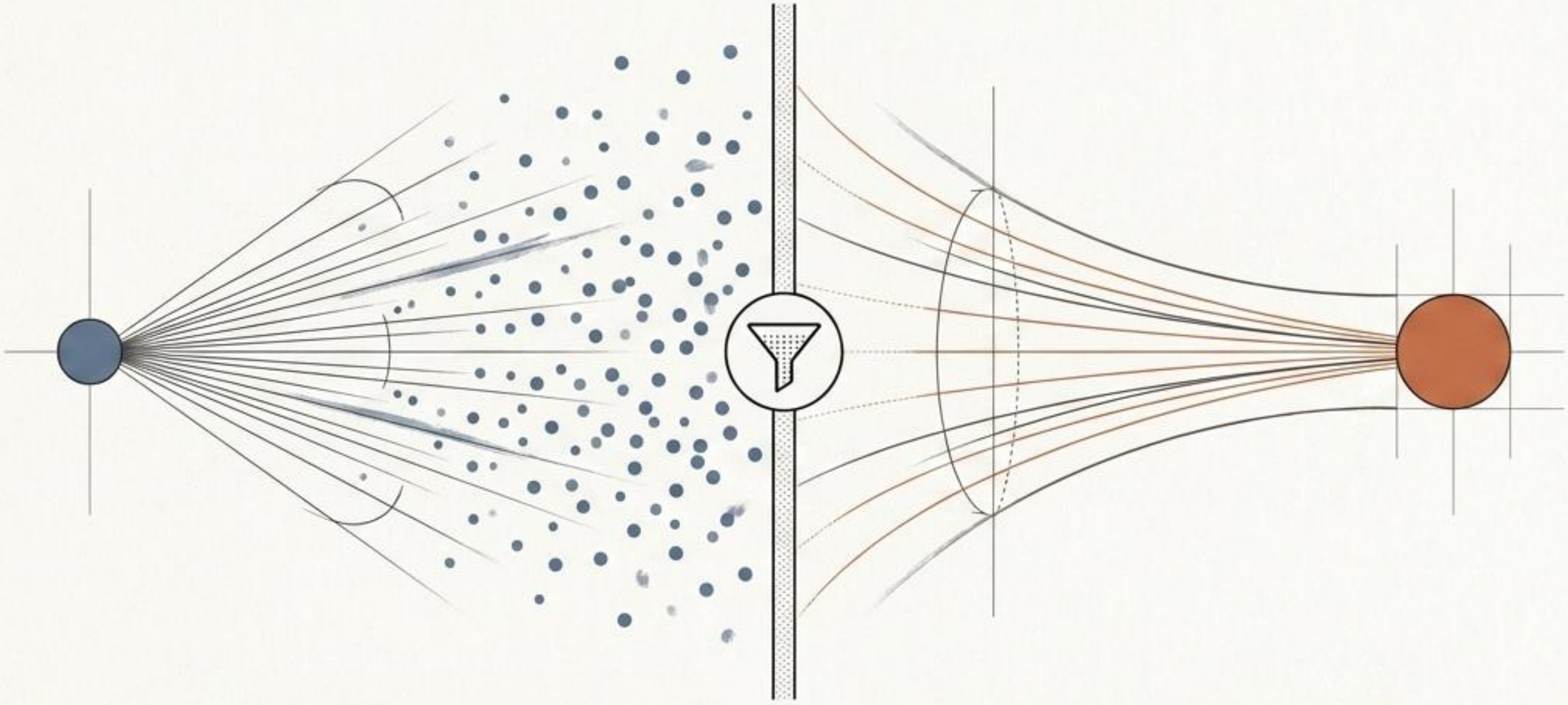
เมทริกซ์การตัดสินใจ: เลือกโมเดลที่ใช่สำหรับงานของคุณ

ไม่มีโมเดลใดดีที่สุดในทุกสถานการณ์ การเป็น Co-Intelligence คือความสามารถในการสลับโหมดการทำงานได้อย่างเป็นธรรมชาติ

	แบบเซนทอร์ (Centaur)	แบบไซบอร์ก (Cyborg)
ลักษณะของงาน	งานที่มีขั้นตอนชัดเจน	งานสร้างสรรค์และแก้ปัญหาซับซ้อน
บทบาทของ AI	เป็นผู้ลงมือทำ (Executor)	เป็นคู่คิด (Thought Partner)
ความถี่ในการโต้ตอบ	ต่ำ (ส่งมอบเป็นรอบ)	สูง (โต้ตอบตลอดเวลา)
ความเสี่ยงหากผิดพลาด	ตรวจสอบง่ายที่ปลายทาง	ซ่อนเร้น ต้องอาศัยวิจารณญาณมนุษย์ร่วมด้วยเสมอ

pisitd@g.swu.ac.th

ทลายกรอบความคิดเดิมด้วย AI ในฐานะพาร์ทเนอร์นักระดมสมอง



AI: ผู้ขยายขอบเขต (Divergent Thinker)

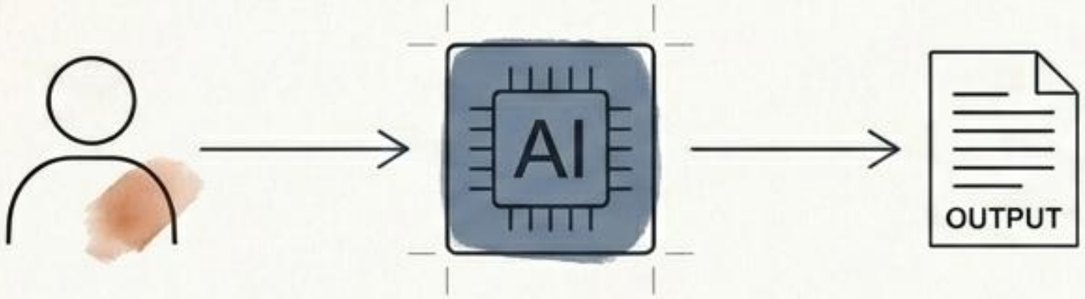
ใช้ AI สร้างไอเดียตั้งต้น 50-100 รูปแบบในเวลาไม่กี่วินาที
เพื่อก้าวข้าม 'ความว่างเปล่าของกระดาษหน้าแรก"

Human: ผู้คัดกรองและต่อยอด (Convergent Thinker)

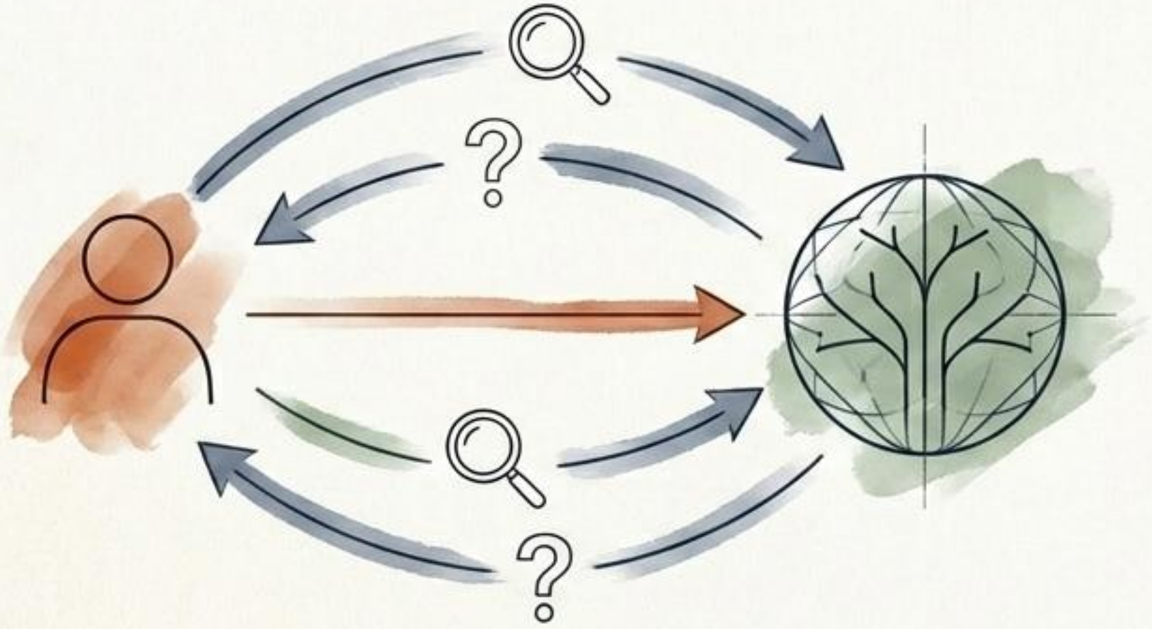
ใช้สัญชาตญาณ ประสบการณ์ และรสนิยมของมนุษย์
ในการเลือกไอเดียที่ดีที่สุด 1 เดียวมาเจียระไนต่อ

pisitd@g.swu.ac.th

พลิกบทบาทให้ AI กลายเป็นโค้ชและคุณครูส่วนตัว



การใช้งานทั่วไป: สั่งให้ “ทำงาน”
(Prompt for Output)



การทำงานขั้นสูง: สั่งให้ “ตั้งคำถาม”
(Prompt for Feedback)

- ให้ AI วิจารณ์แผนงานของคุณเพื่อหาจุดบอด (Red Teaming)
- ให้ AI จำลองสถานการณ์เป็นลูกค้ายากแง่ เพื่อฝึกซ้อมการเจรจา (Roleplay)
- ให้ AI ถามคำถามทีละข้อเพื่อทดสอบความเข้าใจของคุณ (Socratic Method)

pisitd@g.swu.ac.th

ปลดล็อกศักยภาพ: เมื่อ AI เป็นมากกว่าผู้ช่วย

การทำงานร่วมกับ AI ขั้นเทพ คือการใช้ประโยชน์จากความสามารถในการประมวลผลที่ไร้ขีดจำกัด
เพื่อสวมบทบาทที่มนุษย์ต้องการในโมเมนต์นั้นๆ

AI ในฐานะ "ผู้ร่วมสร้างสรรค์" (The Creator)

ใช้ AI เป็นคู่ซ้อมระดมสมอง (Brainstorming Partner), ปลดล็อกภาวะสมองตัน, และให้ AI เสนอมุมมองที่ที่แปลกประหลาดเพื่อกระตุ้นความคิดมนุษย์

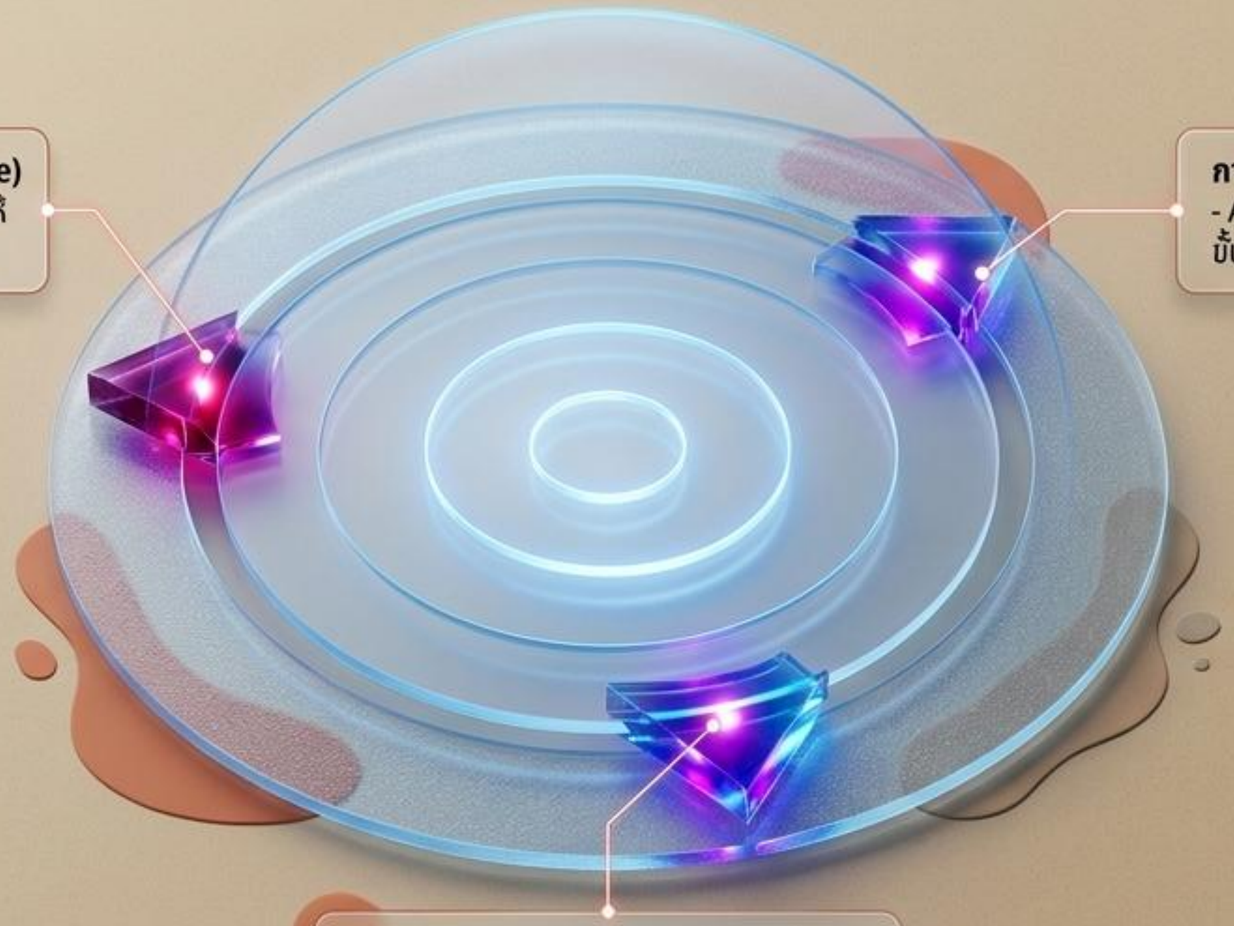
AI ในฐานะ "ครูฝึกส่วนตัว" (The Teacher)

ใช้ AI ในการอธิบายคอนเซปต์ซับซ้อน, จำลองสถานการณ์ฝึกซ้อม (Role-play), และวิเคราะห์จุดอ่อนเพื่อพัฒนาทักษะของเราอย่างก้าวกระโดด

pisitd@g.swu.ac.th

ภัยเงียบแห่งสติปัญญา: ภาพลวงตาและการประจบสอพลอ

AI ไม่ใช่ฐานข้อมูลที่สมบูรณ์แบบ มันถูกออกแบบมาให้ "ตอบคำถาม" และ "เอาใจผู้ใช้" ซึ่งนำไปสู่จุดบอดที่อันตรายที่สุดในการทำงานร่วมกัน



การพึ่งพาเกินความพอดี (Over-reliance)
- ภาวะที่มนุษย์หยุดคิดวิเคราะห์ และปล่อยให้ AI ตัดสินใจในพื้นที่ "เส้นแดนฟันปลา"

การสร้างข้อมูลเท็จ (Hallucinations)
- AI นำเสนอข้อมูลที่ผิดพลาดด้วยความมั่นใจขั้นสุดราวกับเป็นผู้เชี่ยวชาญ

การประจบสอพลอ (Sycophancy)
- AI มีแนวโน้มที่จะเห็นด้วยกับอคติของคุณ และหลีกเลี่ยงการโต้แย้งเพื่อทำให้คุณพึงพอใจ

SECTION 01 · INTRODUCTION

ภัยเงียบแห่งการลดปัญญา: ภาพลวงตาและการประจบสอพลอ

AI อาจสร้างคำตอบที่ฟังดูมั่นใจแต่ผิดพลาด (Hallucination) หรือเอาใจเราจนขาดความเห็นที่ตรงไปตรงมา (Sycophancy) — วิจารณญาณของมนุษย์จึงขาดไม่ได้

pisitd@g.swu.ac.th

เกราะป้องกัน: 3 กฎเหล็กเพื่อการทำงานร่วมกับ AI อย่างปลอดภัย อย่างปลอดภัย

เปลี่ยนความเสี่ยงให้เป็นความรัดกุม ด้วยการตั้งคำถามและตรวจสอบอย่างเป็นระบบ
ราวกับคุณกำลังประเมินงานของพนักงานฝึกงาน

ตรวจสอบยันแหล่งที่มา (Verify)

อย่าเชื่อถือข้อเท็จจริง (Facts)
หรือตัวเลขที่ AI ให้มาโดยไม่ตรวจสอบ
กับแหล่งข้อมูลภายนอกเสมอ

ท้าทายและสั่งให้โต้แย้ง (Challenge)

บังคับให้ AI สวมบทบาท "Red Team"
หรือผู้ตรวจสอบ เพื่อหาช่องโหว่ในแผนงานของ
ตัวคุณเอง ทำลายกำแพงการประจบสอพลอ

ควบคุมบริบทให้แคบ (Direct)

ลดโอกาสการเกิด Hallucination
ด้วยการตีกรอบข้อมูลอ้างอิงให้ชัดเจน
ไม่ปล่อยให้ AI เดาใจ

เกราะป้องกัน 3 ชั้น เพื่อทำงานร่วมกับ AI อย่างปลอดภัย

01

ตรวจสอบ (Verify)

อย่าเชื่อคำตอบทันที ตรวจสอบข้อเท็จจริงเสมอ

02

ท้าทาย (Challenge)

ตั้งคำถามกลับ ขอมุมมองที่ต่าง อย่ารับคำตอบแรกง่าย ๆ

03

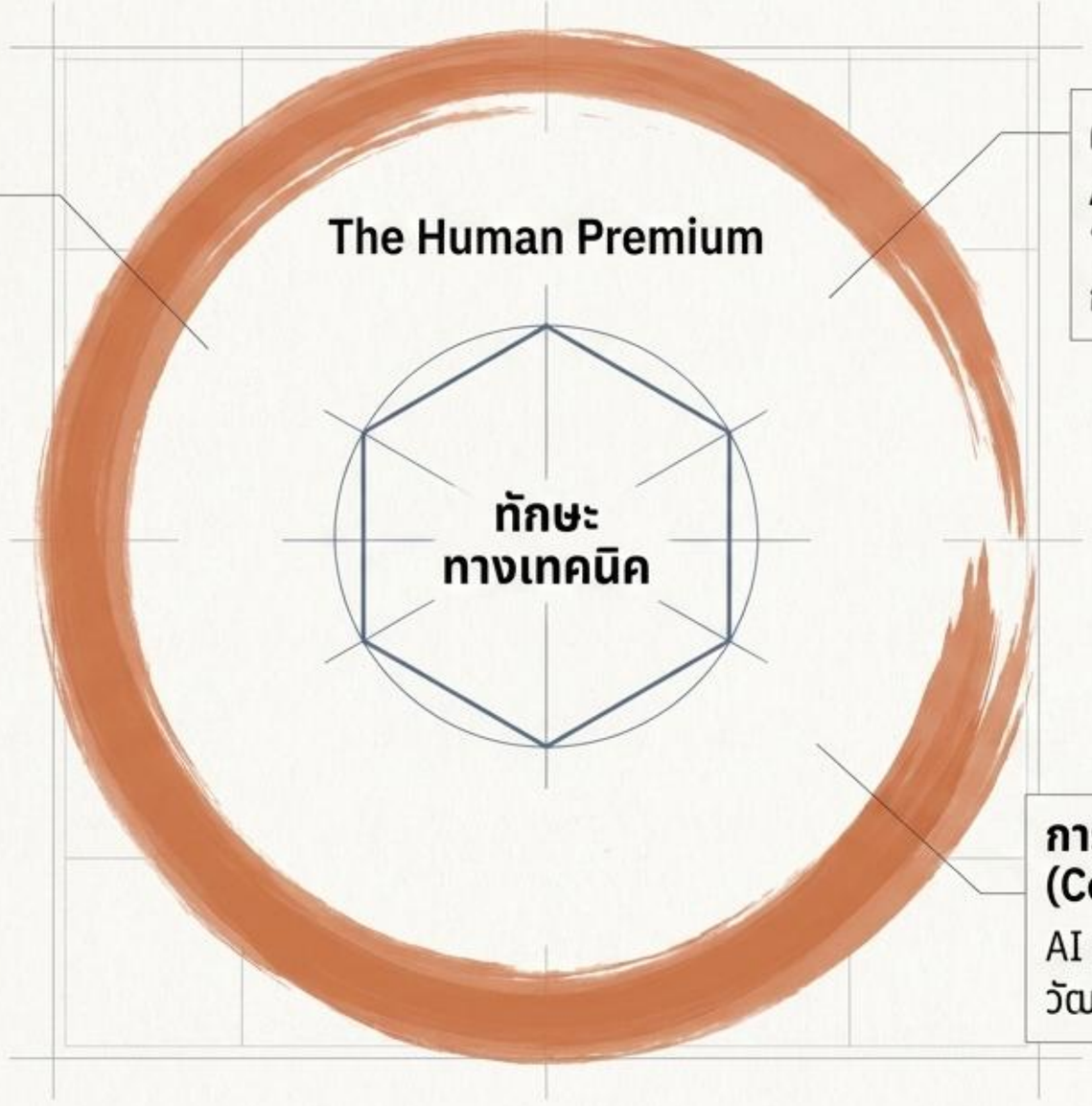
กำกับทิศทาง (Direct)

มนุษย์เป็นผู้ตัดสินใจสุดท้ายเสมอ ไม่ปล่อยให้ AI นำ

pisitd@g.swu.ac.th

เมื่อ AI เก่งขึ้น ‘ทักษะความเป็นมนุษย์’ คือสิ่งที่ประเมินค่าไม่ได้

ความรับผิดชอบและเจตจำนง (Agency & Accountability):
AI สร้างผลลัพธ์ได้ แต่มนุษย์คือผู้เดียวที่รับผิดชอบต่อความเสี่ยงและตัดสินใจฟันธง



ความเห็นอกเห็นใจ (Empathy):
AI เลียนแบบอารมณ์ได้ แต่ไม่สามารถ ‘รู้สึก’ หรือสร้างความผูกพันที่แท้จริงกับมนุษย์ด้วยกันได้

การตัดสินใจเชิงบริบท (Contextual Judgment):
AI ขาดความเข้าใจเรื่องการเมืองในองค์กร วัฒนธรรม และความละเอียดอ่อนทางสังคม

pisitd@g.swu.ac.th

คุณค่าที่แท้จริง: ทักษะมนุษย์ในยุคเครื่องจักรกลปัญญา

เมื่อ AI รับหน้าที่ประมวลผลและลงมือทำ (Execution) ทักษะที่เป็น "ข้อได้เปรียบสูงสุด" จะไม่ใช่ทักษะทางเทคนิคอีกต่อไป
แต่คือทักษะที่ทำให้เราเป็นมนุษย์อย่างสมบูรณ์

pisitd@g.swu.ac.th

จุดเปลี่ยนสำคัญไม่ใช่การที่ AI เข้ามาทำงานแทนมนุษย์

‘แต่มันคือการแข่งขันระหว่าง มนุษย์ที่ใช้ AI เป็น กับ มนุษย์ที่ปฏิเสธการร่วมงานกับ AI’

อนาคตเป็นของมนุษย์ผู้ผสานสติปัญญาของตน
เข้ากับขุมพลังของมนุษย์ต่างดาวดิจิทัลได้อย่างสมบูรณ์แบบ
— ยินดีต้อนรับสู่ยุค Co-Intelligence

THE FUTURE OF WORK

อนาคตของการทำงานในยุค AI

เมื่อ AI ไม่ใช่แค่เครื่องมือ แต่กลายเป็น "เพื่อนร่วมงาน" คำถามจึงไม่ใช่ว่าเราจะถูกแทนที่หรือไม่ แต่คือเราจะร่วมมือกับมันอย่างไร

pisitd@g.swu.ac.th

บทสรุป: อนาคตไม่ใช่การแข่งขัน แต่คือการผสานพลัง

โลกในวันข้างหน้าไม่ได้ถูกขับเคลื่อนโดย AI เพียงลำพัง แต่ถูกกำหนดโดย "มนุษย์ที่รู้วิธีทำงานร่วมกับ AI"
อย่างลึกซึ้ง ปลอดภัย และยังคงรักษาแก่นแท้ของความเป็นมนุษย์เอาไว้

สถาปนาสติปัญญาร่วมของคุณ
เริ่มต้นจากการเลิกมอง AI เป็นเพียงเครื่องมือ
และต้อนรับพวกเขาในฐานะผู้ร่วมสร้างสรรค์อนาคต

THE HUMAN PREMIUM

เมื่อ AI เก่งขึ้น "ความเป็นมนุษย์" คือสิ่งที่ประเมินค่าไม่ได้

ความเห็นอกเห็นใจ วิจารณญาณเชิงจริยธรรม และประสบการณ์ชีวิต — คือคุณค่าที่เครื่องจักรยังลอกเลียนไม่ได้

SECTION 01 · CLOSING

อนาคตไม่ใช่การแข่งขัน แต่คือการผสานพลัง

Co-Intelligence ไม่ได้ถามว่าใครจะชนะระหว่างมนุษย์กับ AI แต่ถามว่าเราจะร่วมมือกันอย่างไรให้ดีที่สุด

PART TWO

02

Design Thinking: TOWS และการเข้าใจ User ด้วย AI

TOWS & Empathize with AI

TOWS MATRIX

สร้างสรรค์กลยุทธ์นวัตกรรมทรงพลังด้วย TOWS Matrix และ Co-Intelligence

pisitd@g.swu.ac.th

ก้าวข้ามจากข้อมูลเชิงลึกสู่การลงมือทำจริง

Co-Intelligence
มอบข้อมูลเชิงลึกและไอเดียที่
ไร้ขีดจำกัดจากข้อมูลและ AI

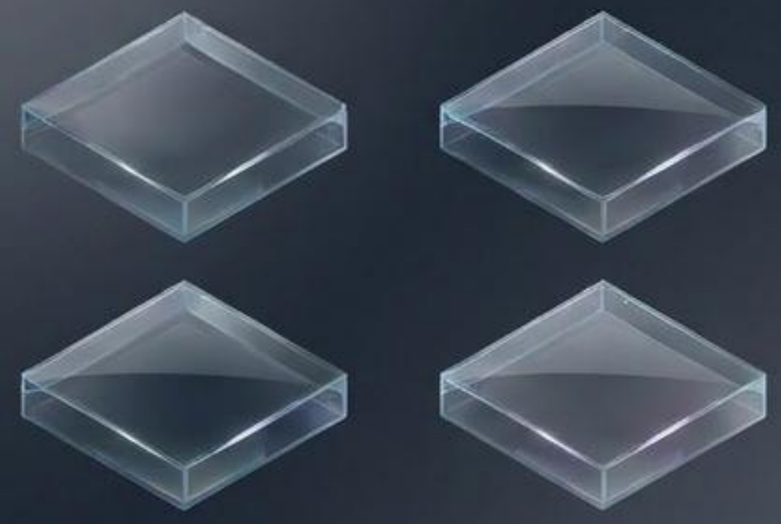
ความท้าทายคือ:
เราจะเปลี่ยนพลังและข้อมูล
มหาศาลเหล่านั้นให้กลายเป็น
กลยุทธ์ที่จับต้องได้ได้อย่างไร?

การมีแค่ข้อมูลไม่เพียงพอ
เราต้องการเครื่องยนต์ที่จะสังเคราะห์
ข้อมูลเป็นทิศทางของนวัตกรรม

pisitd@g.swu.ac.th

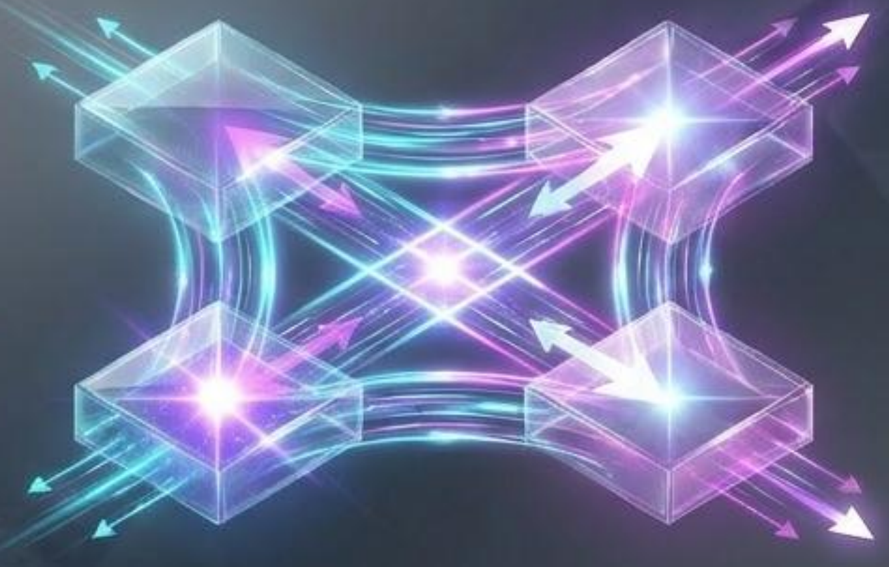
เปลี่ยนการวิเคราะห์ที่หยุดนิ่งให้เป็นกลยุทธ์ที่ขับเคลื่อนไปข้างหน้า

ก้าวข้าม SWOT แบบเดิมๆ



SWOT เป็นเพียงเครื่องมือพื้นฐาน
ที่บอกว่าเราอยู่จุดไหน (แค่การระบุจุดยืน)
แต่ไม่ได้บอกว่าเราต้องทำอะไรต่อไป

TOWS Matrix คือคำตอบ



เครื่องมือวางแผนกลยุทธ์เชิงรุกที่พัฒนาขีดความสามารถ
ของ SWOT ให้กลายเป็นการริเริ่มที่จับต้องได้
(การสร้างสรรค์กลยุทธ์เพื่อพุ่งชนเป้าหมาย)

เปลี่ยนการวิเคราะห์ที่หยุดนิ่ง ให้เป็นสูตรขับเคลื่อนไปข้างหน้า

แบบเดิม

SWOT แบบตั้งเดิม

เป็นเพียงรายการ — จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส อุปสรรค แยกจากกัน ไม่นำไปสู่กลยุทธ์

แบบใหม่

TOWS Matrix

จับคู่ปัจจัยภายในกับภายนอก เพื่อสร้างกลยุทธ์ที่ลงมือทำได้จริงในแต่ละช่อง

pisitd@g.swu.ac.th

ปลดล็อกศักยภาพทางธุรกิจด้วยการผสานปัจจัยภายในและภายนอก

ปัจจัยภายใน
(จุดแข็ง/จุดอ่อน)

สร้างกลยุทธ์
4 มิติที่ตอบโจทย์
โลกความเป็นจริง

สภาพตลาดภายนอก
(โอกาส/ภัยคุกคาม)

กำเนิดจากแนวคิดที่ต้องการผลลัพธ์:
คิดค้นโดย Heinz Weihrich ในปี 1982
เพื่อแก้ไขจุดอ่อนของ SWOT
มุ่งเน้นการค้นพบไอเดียผลิตภัณฑ์ใหม่
และลดความเสี่ยงอย่างเป็นรูปธรรม

NotebookLM

pisitd@g.swu.ac.th

เข็มทิศ 4 ทิศทางสำหรับกำหนดทิศทางนวัตกรรมของคุณ

TOWS Matrix แบ่งทิศทางการสร้างสรรค์นวัตกรรมออกเป็น 4 รูปแบบหลัก ขึ้นอยู่กับสภาวะของบริษัทและตลาด ณ ขณะนั้น

เข็มทิศ 4 ทิศทางสำหรับกลยุทธ์นวัตกรรม

S-O **เชิงรุก · Offensive** ใช้จุดแข็งคว้าโอกาส	**W-O** **พัฒนา · Developmental** พัฒนาจุดอ่อนให้คว้าโอกาสได้
S-T **เชิงรับ · Defensive** ใช้จุดแข็งป้องกันอุปสรรค	**W-T** **อยู่รอด · Survival** ลดจุดอ่อน หลีกเลี่ยงอุปสรรค

pisitd@g.swu.ac.th

S-O: นวัตกรรมเชิงรุกเพื่อสร้างความได้เปรียบสูงสุด (Offensive Innovation)

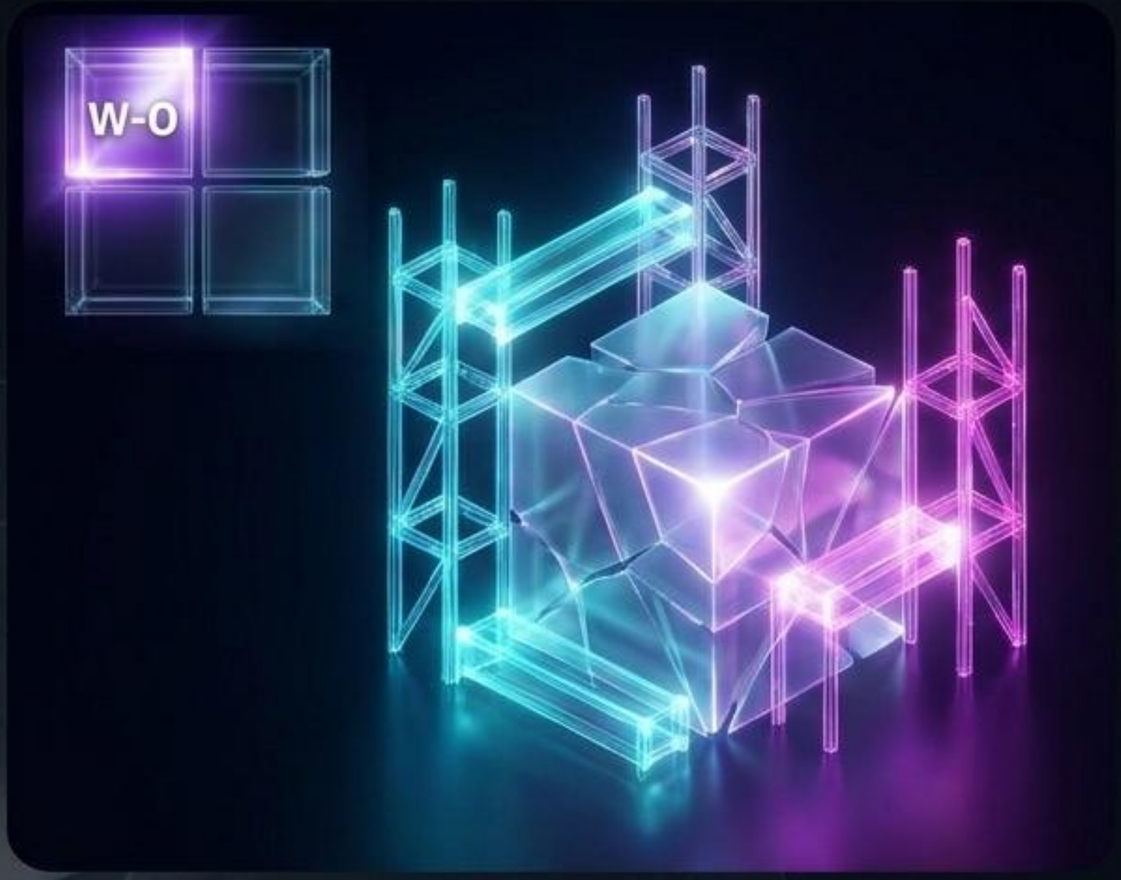
สมการ: จุดแข็ง (Strengths) + โอกาส (Opportunities)

เป้าหมาย: ใช้จุดแข็งที่โดดเด่นที่สุดของคุณ คว้าโอกาสใหม่ในตลาดที่กำลังเติบโต เพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ที่ล้ำหน้าและแข่งขันได้สูง (Breakthrough products)

กรณีศึกษา: นำเทคโนโลยี AI เฉพาะตัวของบริษัท (จุดแข็ง) มาพัฒนาเป็นโปรแกรมวิเคราะห์ข้อมูลล่วงหน้า สำหรับตลาด E-commerce ที่กำลังเติบโตอย่างก้าวกระโดด (โอกาส)

pisitd@g.swu.ac.th

W-O: นวัตกรรมเพื่อการพัฒนาและอุดช่องโหว่ (Developmental Innovation)



สมการ: จุดอ่อน (Weaknesses) + โอกาส (Opportunities)

เป้าหมาย: พลิกวิกฤตจุดอ่อนด้านปฏิบัติการ โดยใช้โอกาสและเทคโนโลยีจากภายนอกมาเติมเต็มหรือบดบังข้อบกพร่อง

กรณีศึกษา: บริษัทมีสายการผลิตที่ล่าช้า (จุดอ่อน) จึงจับมือกับโรงงาน Micro-factory ที่มีความคล่องตัวหรือใช้เทคโนโลยี 3D Printing (โอกาส) เพื่อเปิดตัวสินค้าสั่งทำพิเศษแบบ On-Demand

pisitd@g.swu.ac.th

S-T: นวัตกรรมเชิงรับเพื่อปกป้องส่วนแบ่งการตลาด (Defensive Innovation)

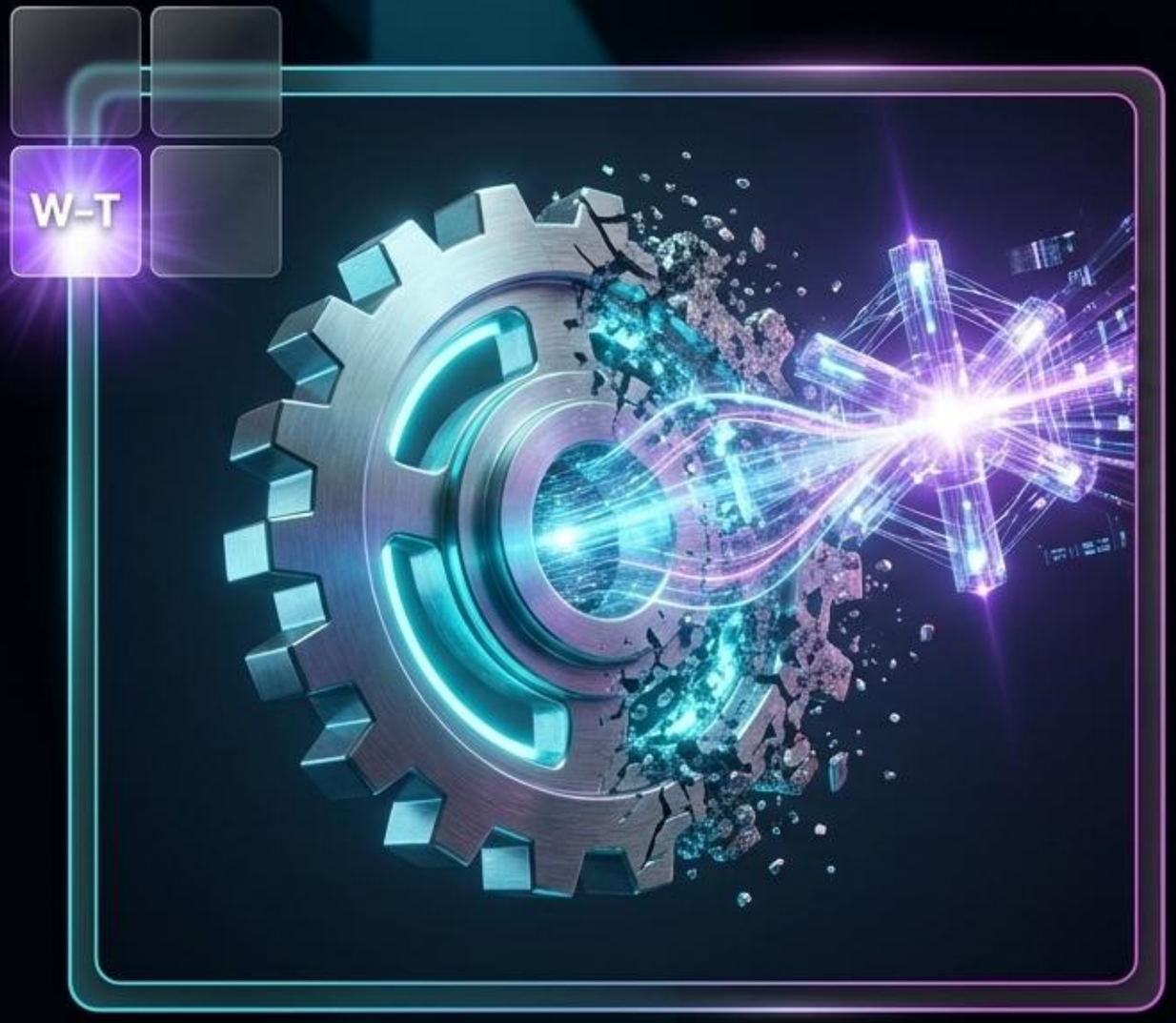
สมการ: จุดแข็ง (Strengths) + ภัยคุกคาม (Threats)

เป้าหมาย: ใช้จุดแข็งที่เป็นแกนหลักของธุรกิจเป็นโล่กำบังภัยคุกคามจากคู่แข่งหรือความผันผวนทางเศรษฐกิจ

กรณีศึกษา: คู่แข่งรายใหม่ใช้วิธีตัดราคาสินค้า (ภัยคุกคาม) บริษัทจึงใช้ชื่อเสียงของแบรนด์ที่แข็งแกร่งและฐานลูกค้าที่ภักดี (จุดแข็ง) เปิดตัวบริการระบบสมาชิก (Subscription) ระดับพรีเมียมเพื่อรักษาฐานลูกค้า

pistra@g.swu.ac.th

W-T: นวัตกรรมเพื่อความอยู่รอดและการพลิกโฉมธุรกิจ (Survival & Rework)



สมการ: จุดอ่อน (Weaknesses) + ภัยคุกคาม (Threats)

เป้าหมาย: ลดจุดอ่อนและหลีกเลี่ยงภัยคุกคามร้ายแรง ผ่านการปรับตัวครั้งใหญ่เพื่อกอบกู้ผลิตภัณฑ์หรือย้ายไปยังตลาดที่ปลอดภัยกว่า

กรณีศึกษา: สินค้าดั้งเดิมเผชิญปัญหาห่วงโซ่อุปทานและกำไรที่ลดลง (ภัยคุกคาม+จุดอ่อน) จึงพลิกโฉมธุรกิจจากการขายสินค้าที่จับต้องได้ ไปเป็นซอฟต์แวร์ (SaaS) เพื่อตัดต้นทุนด้านวัสดุออกไปโดยสิ้นเชิง

pisitd@g.swu.ac.th

4 ขั้นตอนประกอบร่างกลยุทธ์ ที่สามารถนำไปใช้งานได้จริง

List (รวบรวมข้อมูล)

บันทึก จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และภัยคุกคาม โดยอิงจากหลักฐาน และข้อมูลจริงที่จับต้องได้

Cross-Reference (จับคู่ปัจจัย)

นำข้อมูลมาตีกรอบลงในตาราง 2x2 (ปัจจัยภายนอกไว้ด้านบน ปัจจัยภายในไว้ด้านซ้าย)

Brainstorm (ระดมสมอง)

ตั้งคำถามในจุดตัดแต่ละช่องว่า "เราจะผสมผสานสองสิ่งนี้ เพื่อสร้างสินค้าใหม่ได้อย่างไร?"

Prioritize (จัดลำดับความสำคัญ)

คัดกรองไอเดียตามความเป็นไปได้, งบประมาณ, และความเร็วในการออกสู่ตลาด (Speed to Market)

4 ขั้นตอนประกอบร่างกลยุทธ์ที่นำไปใช้ได้จริง

01

ตั้งต้นด้วยข้อมูล

รวบรวม S W O T ให้ครบถ้วน

02

จับคู่ปัจจัย

วางลงเมทริกซ์ TOWS 4 ช่อง

03

กลั่นกลยุทธ์

เลือกกลยุทธ์ที่ทรงพลังที่สุด

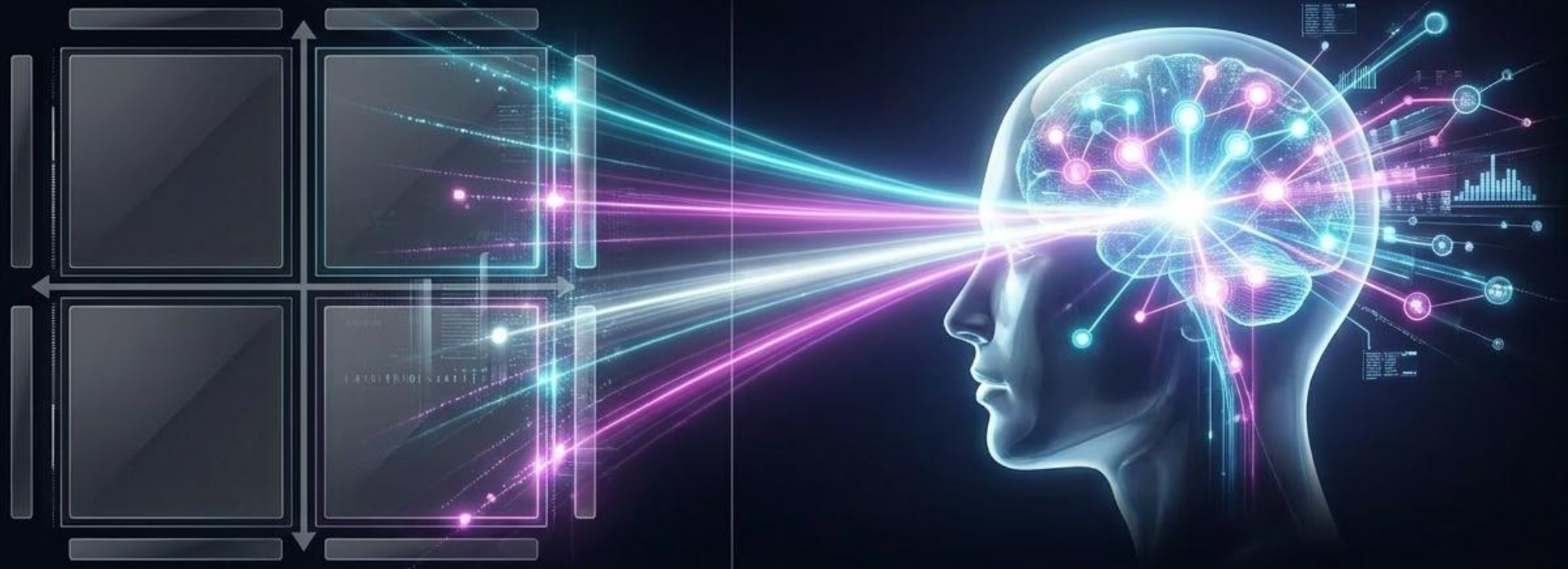
04

ลงมือทำ

แปลงกลยุทธ์เป็นแผนปฏิบัติ

pisitd@g.swu.ac.th

เครื่องมือที่สมบูรณ์แบบต้องการทักษะของมนุษย์เพื่อจุดประกาย



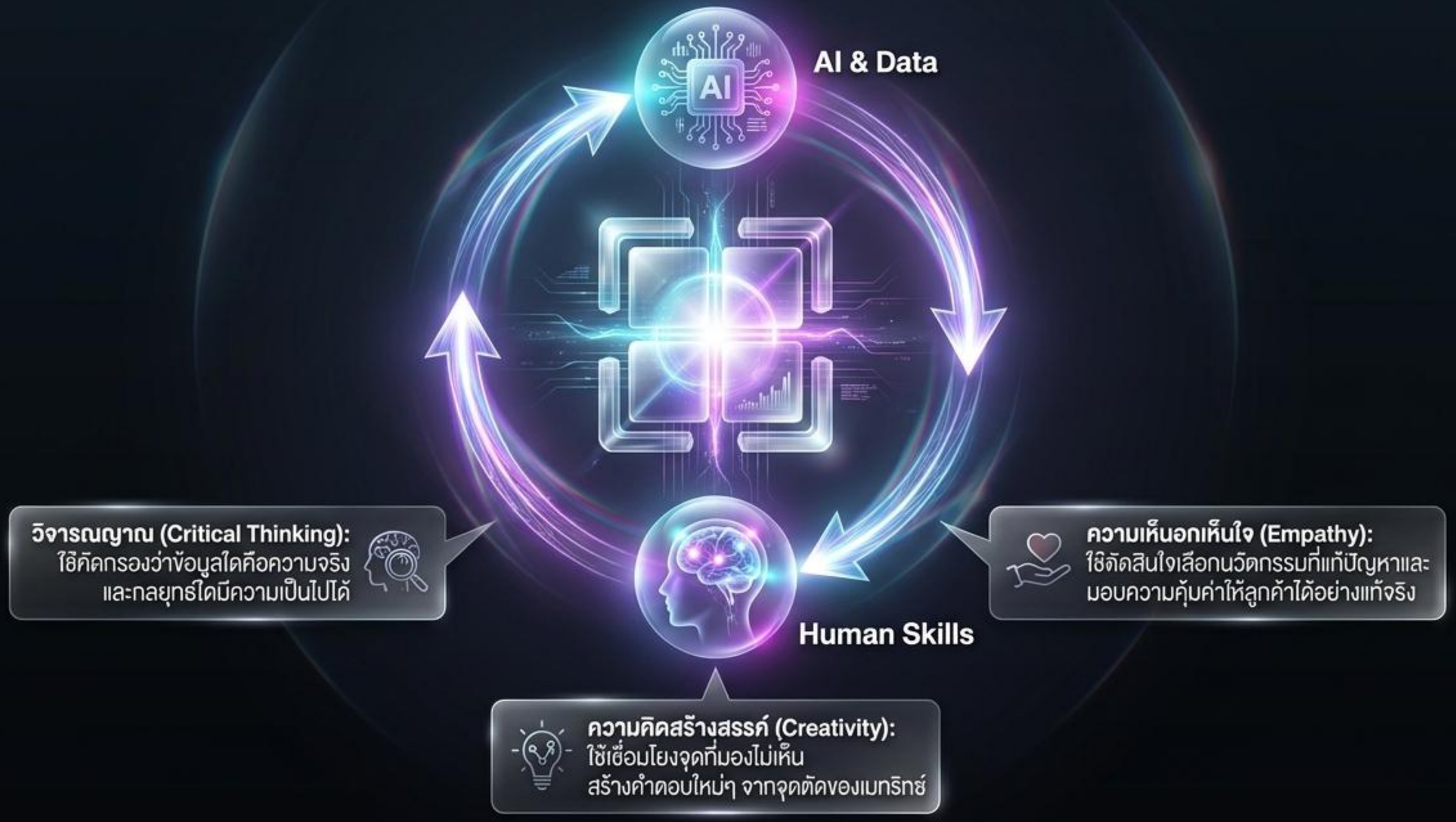
TOWS เป็นเพียงโครงสร้างและเครื่องมือนำทาง

แต่ 'ทักษะของมนุษย์' คือเครื่องยนต์ที่แท้จริง

ข้อมูลและ AI อาจให้วัตถุดิบแก่เรา แต่มนุษย์คือผู้ทำการเล่นแร่แปรธาตุ (Strategic Alchemy) เพื่อให้เกิดผลลัพธ์

pisitd@g.swu.ac.th

ผสานพลังของเครื่องมือและวิจารณญาณมนุษย์สู่อนาคต



NotebookLM

pisitd@g.swu.ac.th

ควบคุมทิศทางนวัตกรรมของคุณตั้งแต่วันนี้

Co-Intelligence
มอบวิสัยทัศน์ที่กว้างไกล

TOWS Matrix
มอบแผนที่นำทางที่ชัดเจน

ทักษะในตัวคุณ
คือเข็มทิศที่จะพาองค์กรไปสู่เป้าหมาย

ถึงเวลาเปลี่ยนข้อมูลเชิงลึก
ให้กลายเป็นกลยุทธ์แห่งอนาคตที่ไม่มีใครตามทัน

WORKSHOP

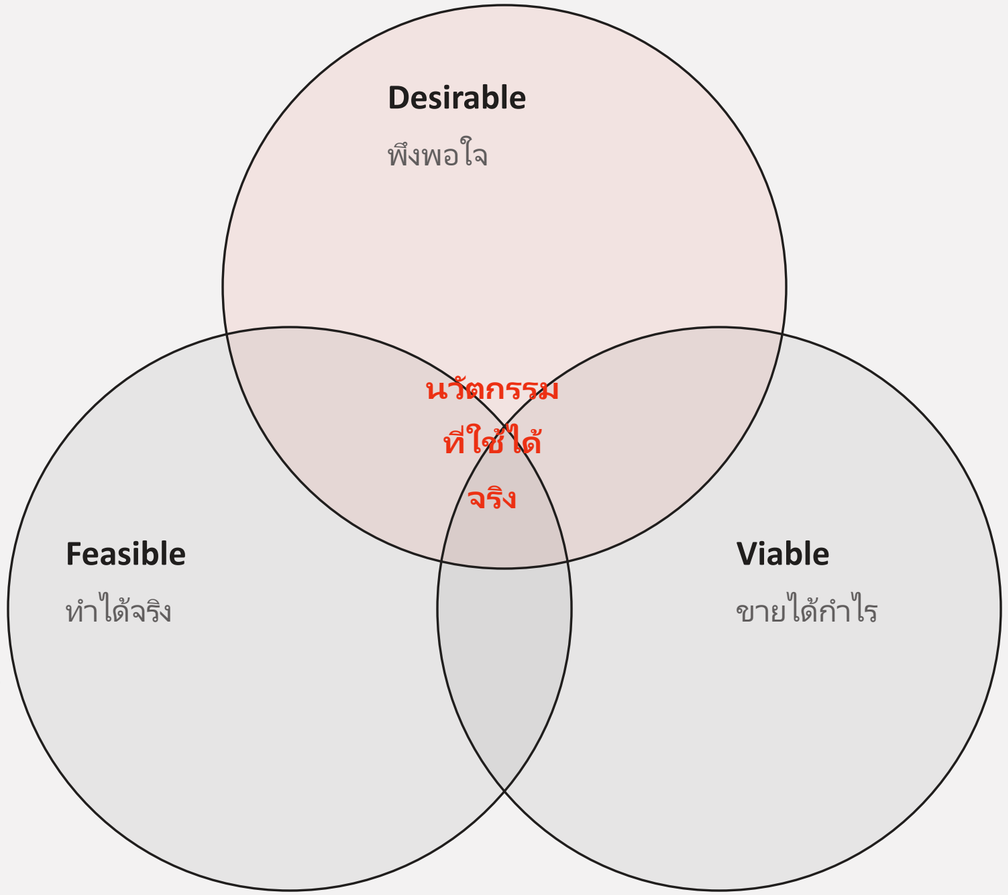
TOWS

ลงมือฝึกปฏิบัติร่วมกัน

SECTION 02 · DESIGN THINKING

สามเลนส์ของนวัตกรรมที่ใช้ได้จริง

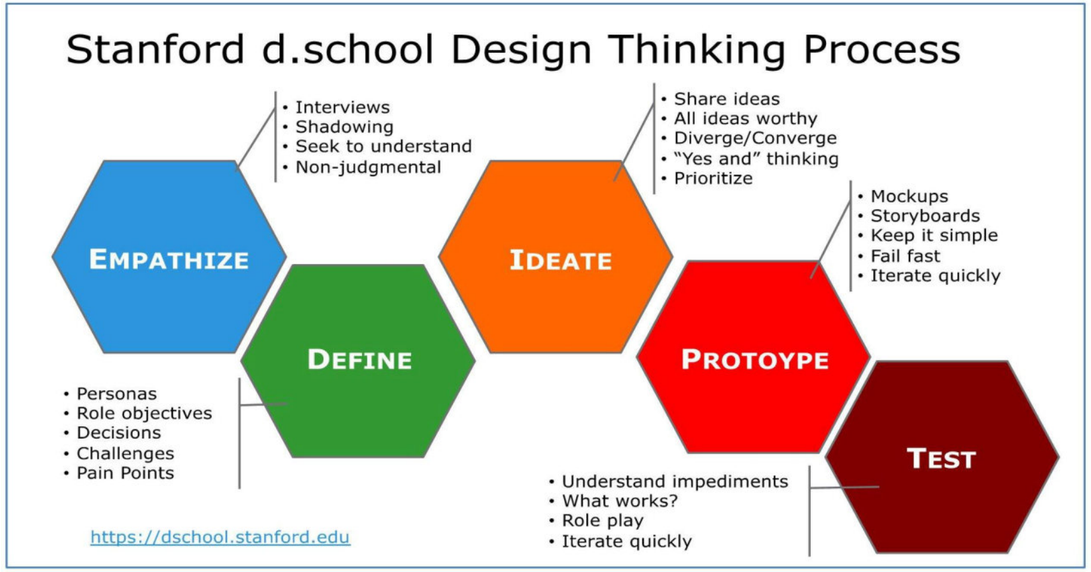
นวัตกรรมที่ยั่งยืนต้องยืนอยู่บนจุดตัดของทั้งสามมุมมองพร้อมกัน

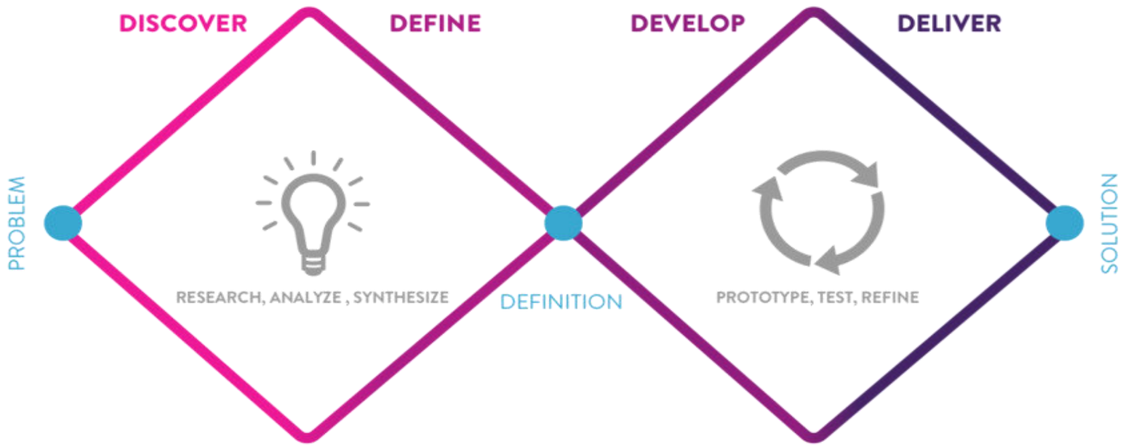


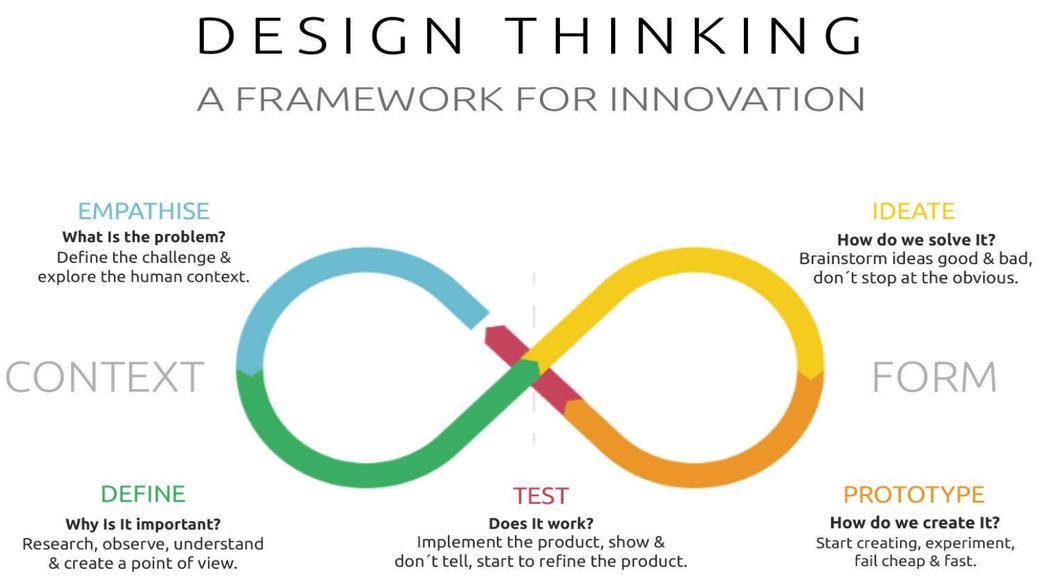
SECTION 02 · DESIGN THINKING

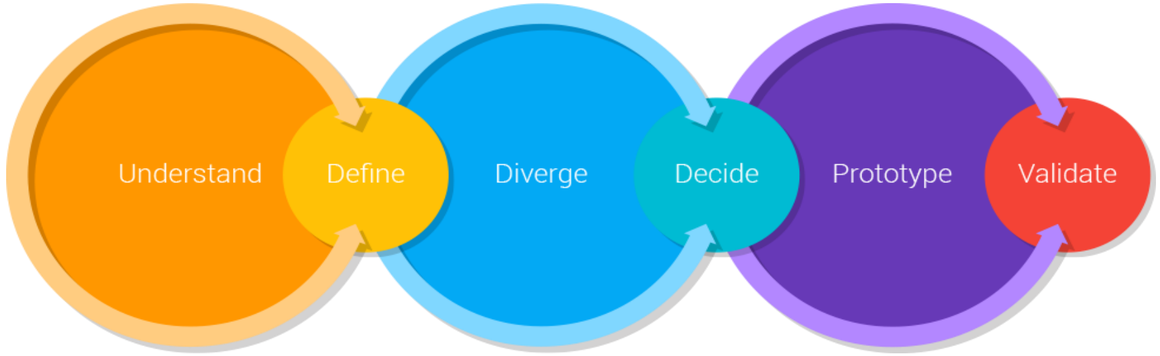
Design Thinking จากสำนักคิดที่หลากหลาย

ไม่ว่าจะเป็น Stanford d.school, IDEO หรือ IBM — หลักการร่วมคือการวางมนุษย์เป็นศูนย์กลางของการแก้ปัญหา



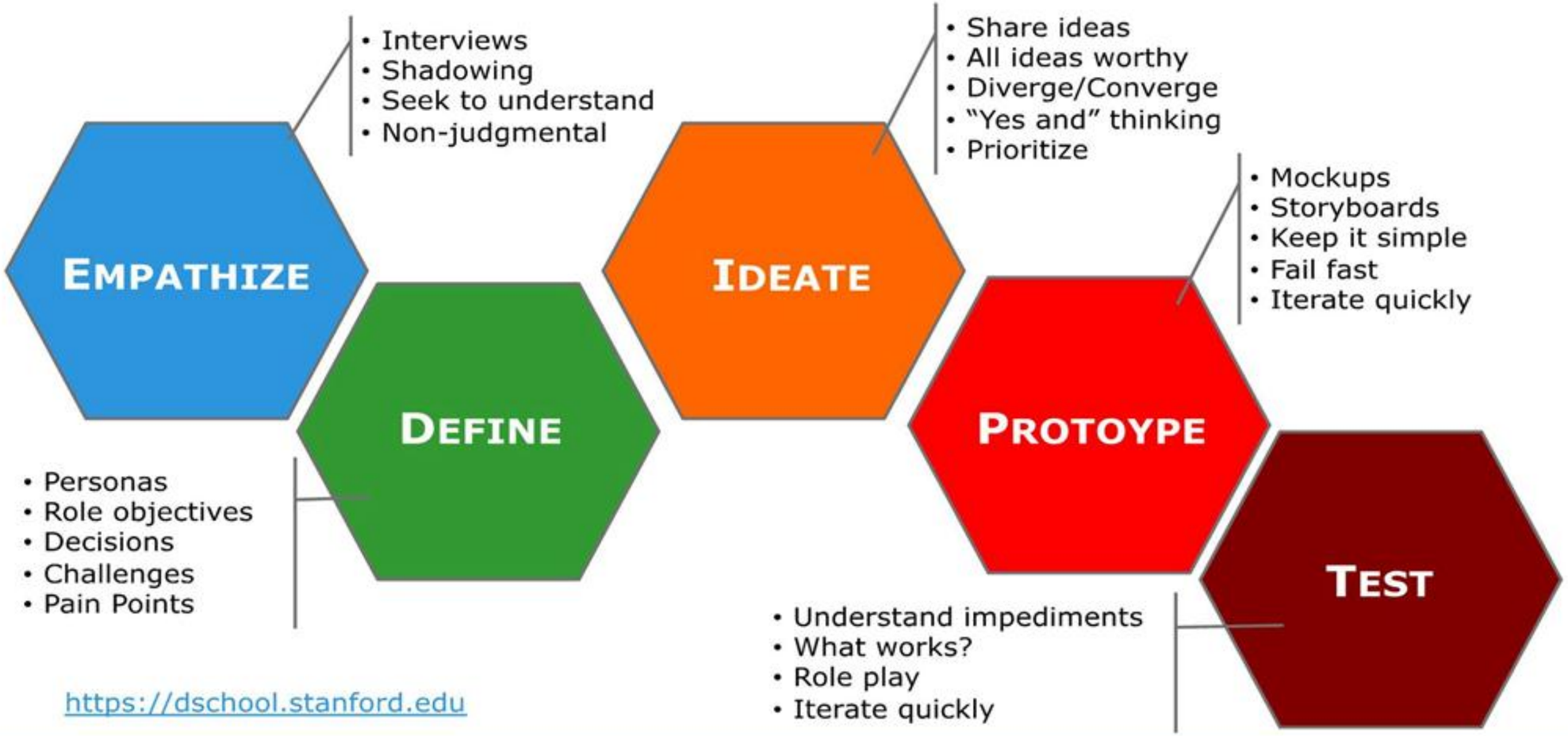






pisitd@g.swu.ac.th

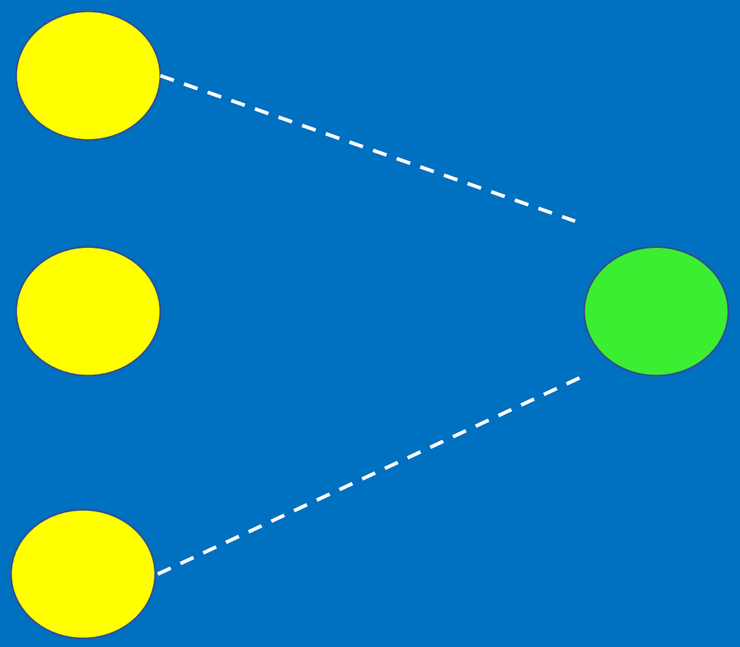
Stanford d.school Design Thinking Process



https://dschool.stanford.edu

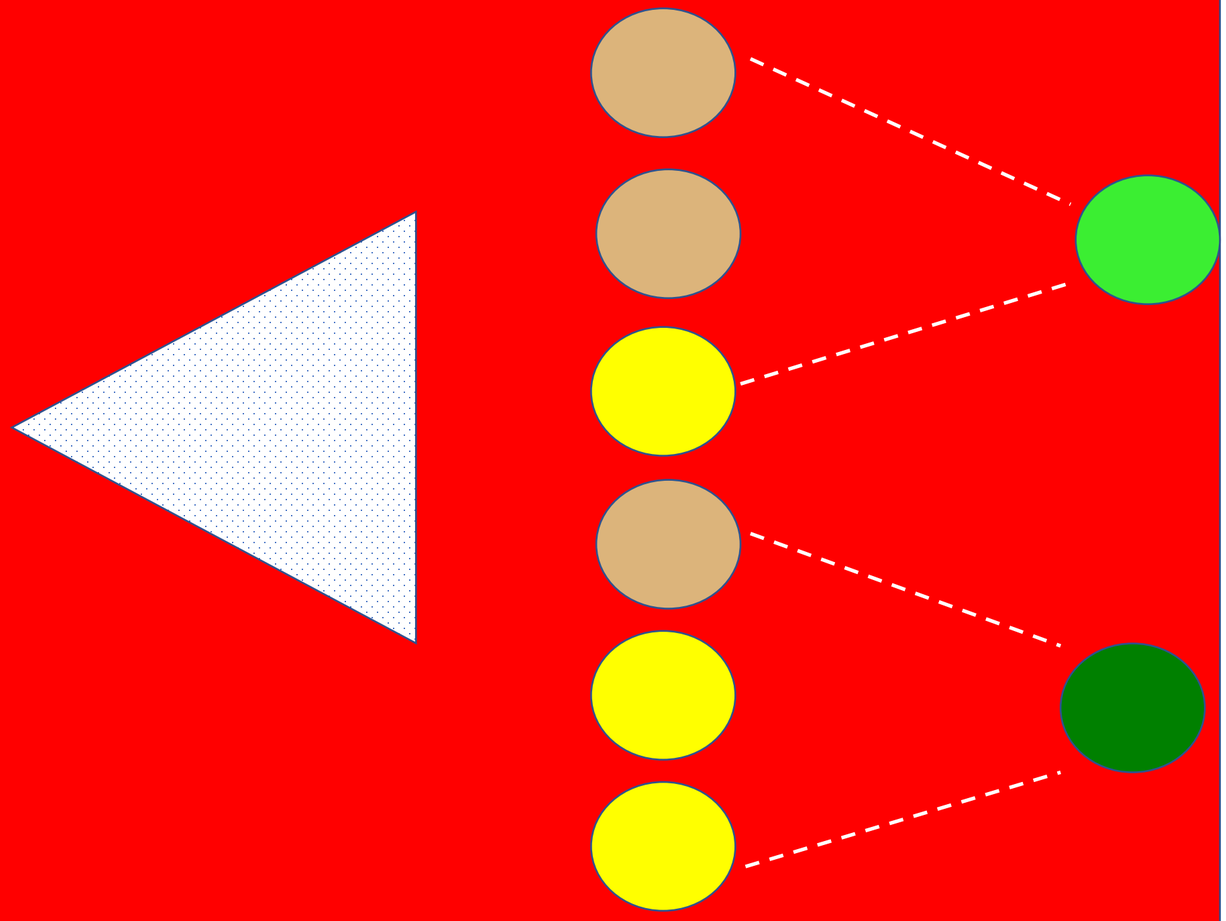
Business Thinking

Problem Solution



Design Thinking

Understanding Problem Solution



ความสุข
(Happiness)

2026. Copyright by pisitd@g.swu.ac.th

"

Sell the problem you solve, not the product you have.

— ANONYMOUS

Design Thinking ไม่ใช่แค่เรื่องของการออกแบบให้สวยงาม

DESIGN THINKING ≠

แค่เรื่องของการออกแบบหน้าตาให้สวยงาม

DESIGN THINKING =

กระบวนการแก้ปัญหาที่ยึด "คน" เป็นศูนย์กลาง

มองทะลุข้อมูลเพื่อค้นหา "ความต้องการของมนุษย์"

ข้อมูลประชากรศาสตร์

ขนาดตลาด

ข้อมูลแบบสอบถาม

User Personas

การเริ่มต้นกระบวนการคิดเชิงออกแบบ
(Design Thinking)
ต้องเริ่มที่พื้นที่ของปัญหา
(Problem-Space)

เอ็มพาตี (Empathy) ไม่ใช่แค่การรวบรวมข้อมูลทางสถิติ แต่คือการสังเกตและทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง เพื่อค้นหาว่าอะไรคือแรงจูงใจ ความเจ็บปวด และความต้องการที่ซ่อนอยู่เบื้องหลังพฤติกรรมของมนุษย์

กรอบความคิดแบบดั้งเดิม vs. กรอบการคิดเชิงออกแบบ

มิติการทำงาน	การคิดแบบดั้งเดิม (Traditional Thinking)	การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)
จุดเริ่มต้น	ข้อกำหนดทางเทคโนโลยี หรือธุรกิจ	ความต้องการที่แท้จริงของมนุษย์ (Human Needs)
เป้าหมายหลัก	ค้นหา 'คำตอบที่ถูกต้องที่สุด' เพียงหนึ่งเดียว	สำรวจและค้นหา 'ทางเลือกที่หลากหลาย'
กระบวนการ	ทำงานเป็นเส้นตรง (Linear) เน้นความสมบูรณ์แบบ	ทำงานเป็นวงจรซ้ำ (Iterative) เน้นการเรียนรู้อย่างรวดเร็ว
การจัดการความเสี่ยง	ขับเคลื่อนด้วยสมมติฐาน และการคาดเดา	ขับเคลื่อนด้วยความเข้าใจ (Empathy) และการทดสอบจริง

SECTION 02 · DESIGN THINKING

ความยุ่งเหยิง ปัญหา และทางแก้

Trouble → Problem → Solution — การนิยามปัญหาให้ชัดคือก้าวแรกก่อนออกแบบทางแก้

ชะลอการสร้างสรรค์ เพื่อนิยามปัญหาที่แท้จริง
(Create Something Later)

Problem-Space

ความผิดพลาดที่ใหญ่ที่สุด
คือการรีบนำเสนอทางแก้ปัญหา

Solution-Space

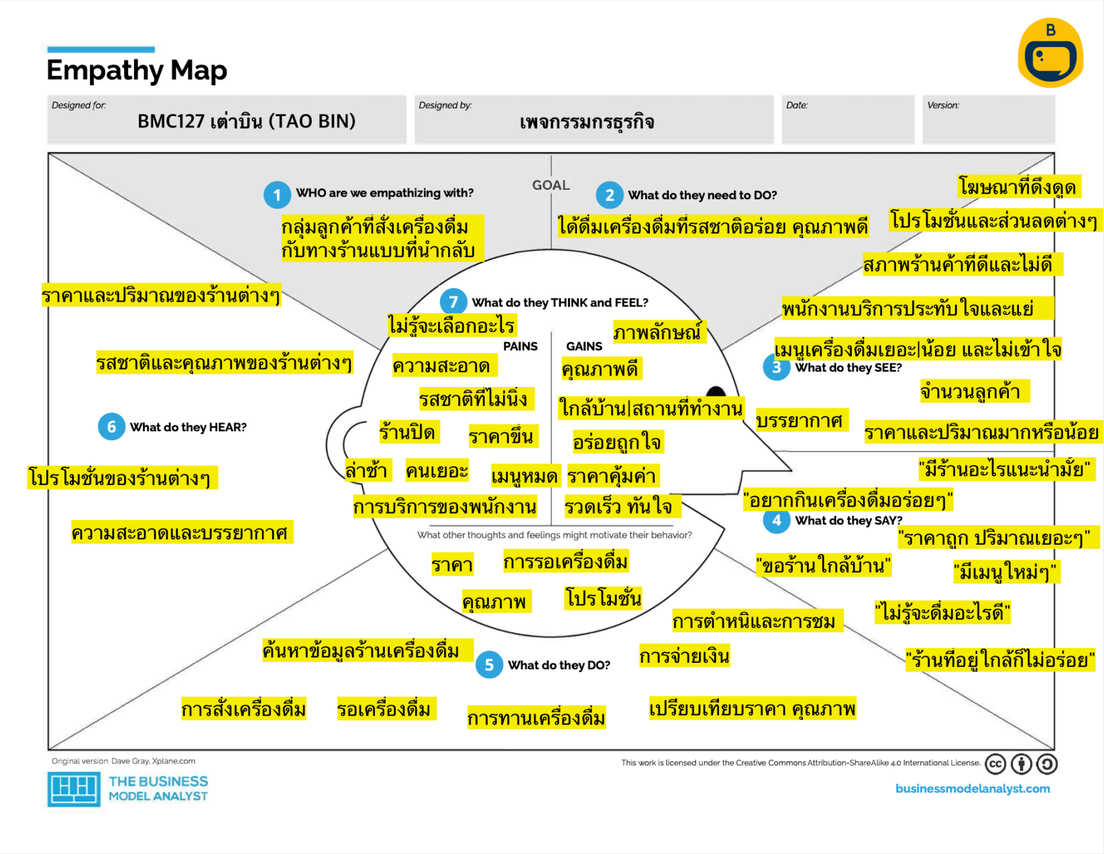
เมื่อเราเข้าใจความต้องการของมนุษย์แล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการตีกรอบปัญหา (Framing)
เราต้องระบุให้ชัดเจนว่าปัญหาใดที่มีค่าพอที่จะแก้ไข การอดทนอยู่ใน 'พื้นที่ของปัญหา'
ให้นานพอ จะช่วยให้เราไม่ต้องสูญเสียทรัพยากรไปกับการสร้างสิ่งที่ไร้ประโยชน์ในภายหลัง

WORKSHOP

EMPATHIZE

ลงมือฝึกปฏิบัติร่วมกัน

Empathy Map


Empathy Map
B
Designed for:
BMC127 เต่าบิน (TAO BIN)
Designed by:
เพจกรรมกรธุรกิจ
Date:
Version:
GOAL
1 WHO are we empathizing with?
กลุ่มลูกค้าที่สั่งเครื่องดื่ม
กับทางร้านแบบที่นำกลับ
2 What do they need to DO?
ได้ดื่มเครื่องดื่มที่รสชาติอร่อย คุณภาพดี
โฆษณาที่ดึงดูด
โปรโมชั่นและส่วนลดต่างๆ
สภาพร้านค้าที่ดีและไม่ดี
พนักงานบริการประทับใจและแย่
3 What do they SEE?
เมนูเครื่องดื่มเยอะ|น้อย และไม่เข้าใจ
จำนวนลูกค้า
ราคาและปริมาณมากหรือน้อย
"มีร้านอะไรแนะนำม๊ย"
4 What do they SAY?
"อยากกินเครื่องดื่มอร่อยๆ"
"ราคาถูก ปริมาณเยอะๆ"
"มีเมนูใหม่ๆ"
"ไม่รู้จะดื่มอะไรดี"
"ร้านที่อยู่ใกล้ก็ไม่อร่อย"
5 What do they DO?
การตำหนิและการชม
การจ่ายเงิน
เปรียบเทียบราคา คุณภาพ
6 What do they HEAR?
ราคาและปริมาณของร้านต่างๆ
รสชาติและคุณภาพของร้านต่างๆ
โปรโมชั่นของร้านต่างๆ
ความสะอาดและบรรยากาศ
ค้นหาข้อมูลร้านเครื่องดื่ม
การสั่งเครื่องดื่ม
รอเครื่องดื่ม
การทานเครื่องดื่ม
7 What do they THINK and FEEL?
PAINS
ไม่รู้จะเลือกอะไร
ความสะอาด
รสชาติที่ไม่นิ่ง
ร้านปิด
ราคาขึ้น
ล่าช้า
คนเยอะ
เมนูหมด
การบริการของพนักงาน
GAINS
ภาพลักษณ์
คุณภาพดี
ใกล้บ้าน|สถานที่ทำงาน
บรรยากาศ
อร่อยถูกใจ
ราคาคุ้มค่า
รวดเร็ว ทันใจ
What other thoughts and feelings might motivate their behavior?
ราคา
การรอเครื่องดื่ม
คุณภาพ
โปรโมชั่น
"ขอร้านใกล้บ้าน"
Original version: Dave Gray, Xplane.com
This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.
THE BUSINESS MODEL ANALYST
businessmodelanalyst.com

เพียงแค่มองเห็นและได้ยิน — แต่การตัดสินใจเกิดที่นี่

สังเกตได้
Say & Do

คำพูดและพฤติกรรมที่มองเห็นและได้ยินโดยตรง

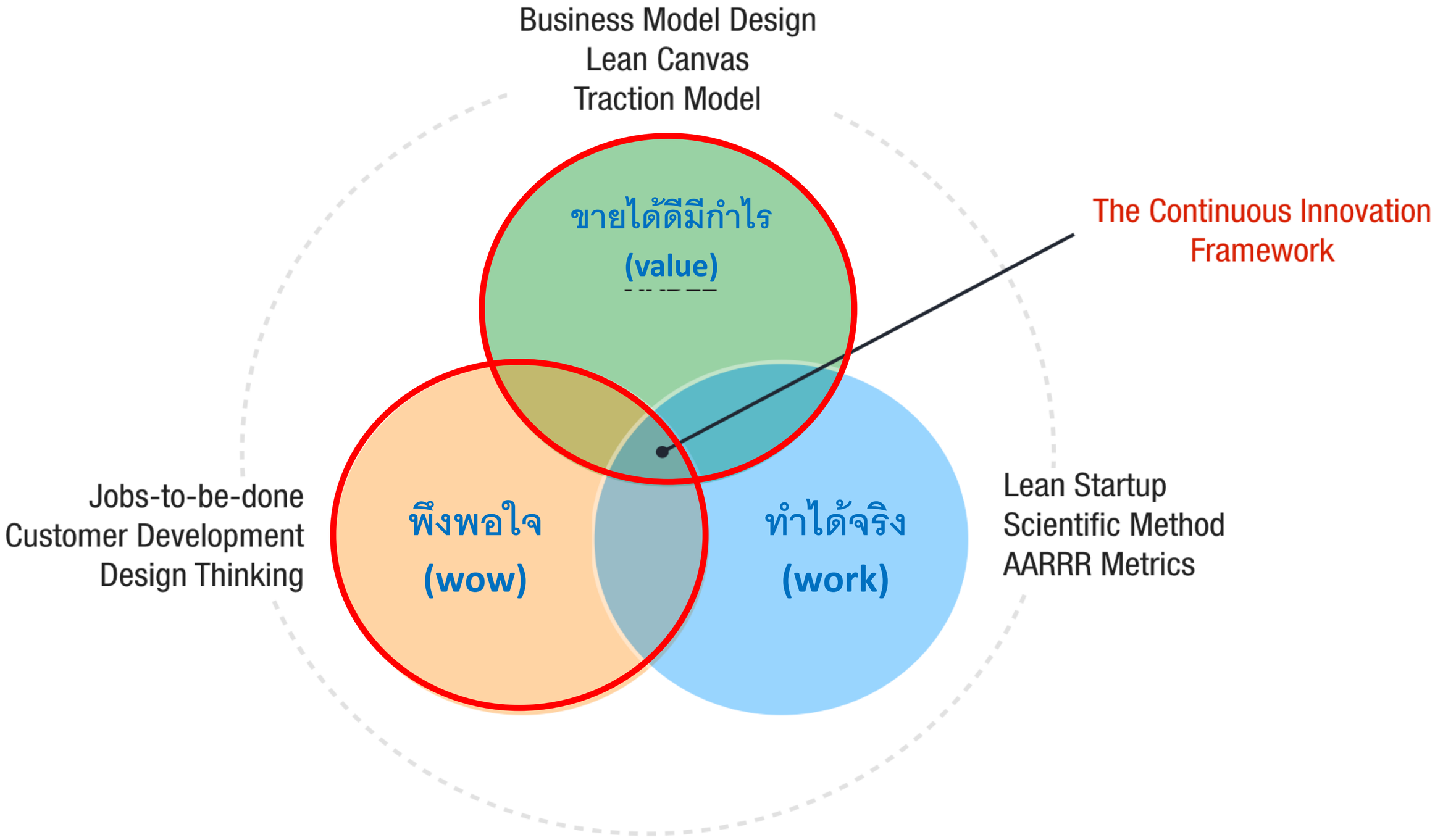
THINK
สิ่งที่คิดและใช้ตัดสินใจ — มองไม่เห็นโดยตรง

FEEL
อารมณ์ที่ขับเคลื่อนอยู่เบื้องหลัง — มองไม่เห็นโดยตรง

SECTION 02 · DESIGN THINKING

Three Big Ideas: กรอบความคิดที่รวมสามมุมมองเข้าด้วยกัน

pisitd@g.swu.ac.th



พึงพอใจ · ขายได้กำไร · ทำได้จริง

01

พึงพอใจ (Wow)

ผู้ใช้ต้องการและรู้สึกดีกับสิ่งนี้จริง

02

ขายได้กำไร (Value)

สร้างรายได้และคุ้มค่าทางธุรกิจ

03

ทำได้จริง (Work)

อยู่ในวิสัยที่ลงมือทำได้ด้วยทรัพยากรที่มี

WORKSHOP

EMPATHY & DEFINE

ลงมือฝึกปฏิบัติร่วมกัน

FIELDWORK

ความเข้าใจที่แท้จริงเกิดขึ้นนอกห้องประชุม

พรุ่งนี้คุณจะคุยกับลูกค้ากี่คน?

01

วางแผนธุรกิจเดิมต่อไป

02

ออกไป Empathize (เริ่มกี่คน)

03

เริ่มหมุนเฟือง Design Thinking

SECTION 02 · CLOSING

จากความเข้าใจในตัวคน สู่การนิยามปัญหาที่คมชัด

TOWS ให้กรอบกลยุทธ์ Empathize ให้ความเข้าใจคน — ทั้งสองประกอบกันเป็นฐานของนวัตกรรมที่ใช้ได้จริง

PART THREE

03

การระดมความคิดที่ยกระดับด้วย AI

AI-Enhanced Ideation

IDEATION

AI ไม่ได้แทนที่ความคิดสร้างสรรค์ — แต่มาช่วยขยาย

SECTION 03 · IDEATION

กับดักของ "ไอเดียแรกที่คิดได้"

ไอเดียแรกมักสบายใจที่สุด แต่ไม่ใช่ไอเดียที่ดีที่สุดเสมอไป — ต้องกล้าคิดต่อ

กับดักของ ‘ไอเดียแรกที่คิดได้’

ความล้มเหลวส่วนใหญ่ไม่ได้เกิดจากการที่เราแก้ปัญหาไม่ได้
แต่เกิดจากการที่เราแก้ “ผิดปัญหา”

ในโลกการทำงานแบบดั้งเดิม เรามักจะกระโดดข้ามไปยังขั้นตอนการสร้างสรรค์ทางออก (Solution) โดยทันที เราหมกมุ่นอยู่กับการหา ‘หนึ่งไอเดียที่ดีที่สุด’ ตั้งแต่เริ่มต้น

การรีบสร้างสิ่งต่างๆ โดยขาดการทำความเข้าใจรากฐานของปัญหา จะนำไปสู่การสร้างผลิตภัณฑ์ที่ไม่มีใครต้องการ

เราไม่ได้ต้องการไอเดียที่ดี แต่เราต้องการ ‘ไอเดียจำนวนมาก’

ก้าวเข้าสู่พื้นที่ของการสร้างทางเลือก (Solution-Space)

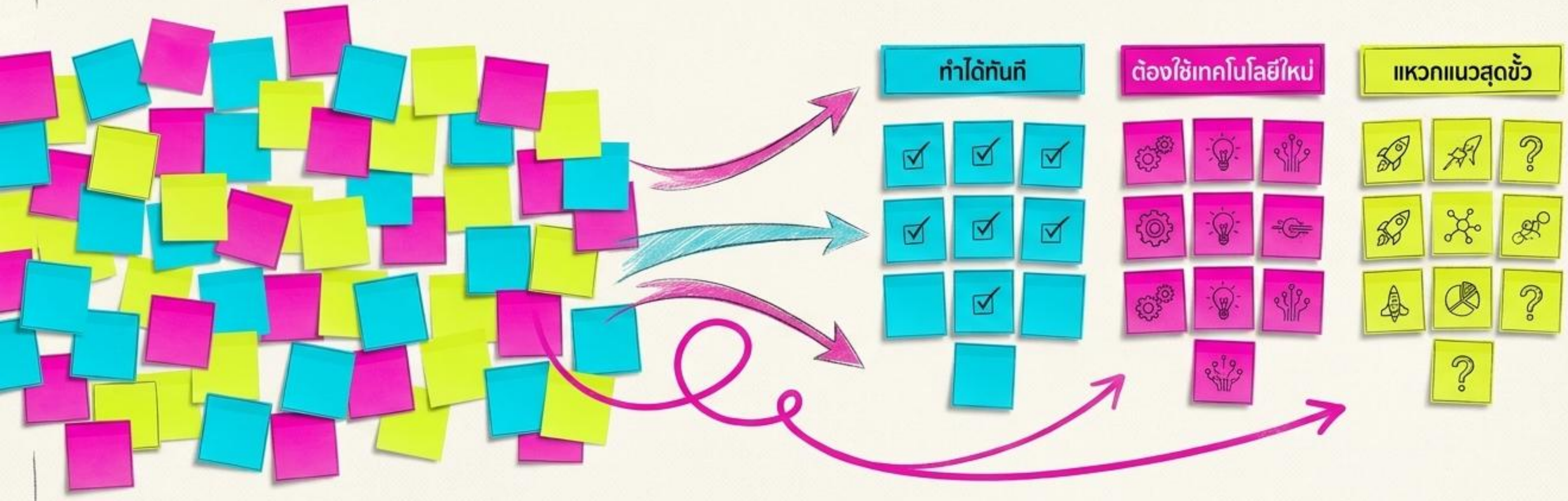
กฎเหล็กของการระดมสมอง (Ideation) คือปริมาณสำคัญกว่าคุณภาพในระยะแรก
การมีเพียงแค่ 2-3 ไอเดียจะทำให้เรายึดติดและไม่กล้าเสี่ยง
เราจำเป็นต้องผลักดันให้เกิดไอเดียที่แปลกประหลาด หลุดกรอบ และเป็นไปไม่ได้
เพื่อขยายขอบเขตของความเป็นไปได้ทั้งหมด

pisitd@g.swu.ac.th

การจัดระเบียบความคิด เพื่อค้นหาทิศทาง (Sorting Ideas)

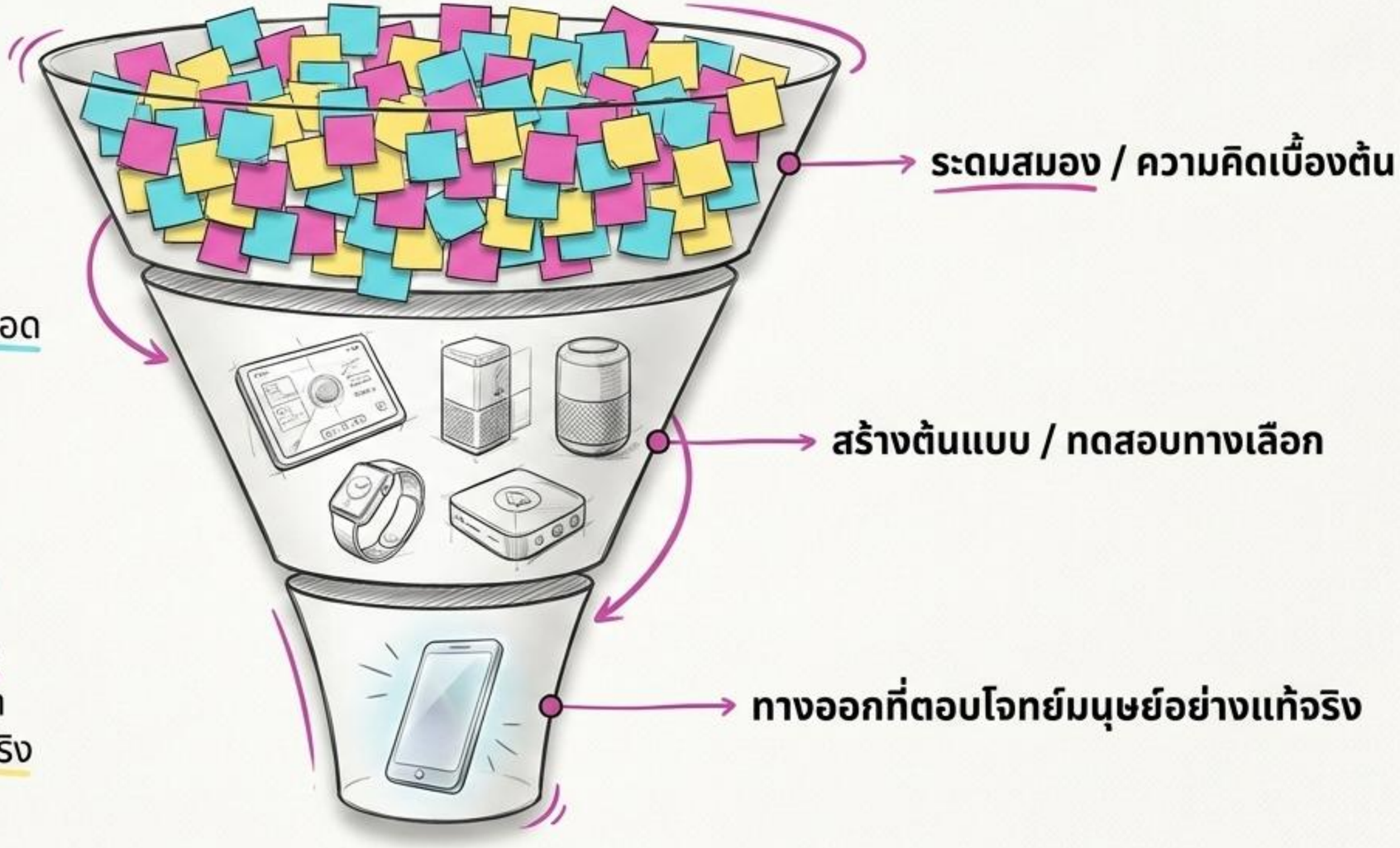
เมื่อเรามีไอเดียจำนวนมาก ความท้าทายคือการแยกแยะและจัดหมวดหมู่

กระบวนการนี้ไม่ใช่การคัดทิ้งไอเดียที่ดูเป็นไปไม่ได้ในทันที แต่คือการจัดกลุ่ม (Clustering) เพื่อค้นหาความเชื่อมโยงที่ซ่อนอยู่ บางครั้งไอเดียที่ดูไร้สาระที่สุด เมื่อนำมารวมกับไอเดียที่ทำได้จริง อาจก่อให้เกิดนวัตกรรมที่เปลี่ยนเกมได้



pisitd@g.swu.ac.th

กรวยคัดกรองไอเดีย: จากปริมาณสู่ความแม่นยำ



นวัตกรรมไม่ใช่การยิงปืนนัดเดียวจอด
แต่คือกระบวนการกลั่นกรอง

เราเริ่มต้นด้วยไอเดียนับร้อย
เพื่อเปิดกว้างทางความคิด
จากนั้นคัดเลือกไอเดียที่มีศักยภาพ
ที่สุดมาสร้างเป็นต้นแบบ
(Prototypes) 2-3 ชิ้นเพื่อทดสอบ
และท้ายที่สุด กระบวนการนี้จะนำเรา
ไปสู่คำตอบที่ถูกต้องและใช้งานได้จริง
เพียง 1 เดียว

10×

AI ช่วยขยายจำนวนไอเดียตั้งต้นได้มากกว่าเดิมหลายเท่า

ยิ่งมีตัวเลือกมาก มนุษย์ยิ่งมีวัตถุดิบที่ดีกว่าในการคัดกรองและตัดสินใจ

WORKSHOP

IDEATE

ลงมือฝึกปฏิบัติร่วมกัน

PART FOUR

04

การพัฒนาต้นแบบด้วย AI

AI-Assisted Prototype Development

PROTOTYPE

ต้นแบบที่เร็วที่สุด คือครูที่ดีที่สุด

วิวัฒนาการของการสร้างต้นแบบอย่างรวดเร็ว
(Rapid Prototyping)

Phase 1 | **Prototyping Spectrum** | **Phase 3**

ร่างไอเดีย
(เวลา: 1 นาที / ต้นทุน: 0 บาท)

โครงสร้างจำลอง
(เวลา: 1 ชั่วโมง / ต้นทุน: ต่ำ)

ต้นแบบที่ใช้งานได้จริง
(เวลา: หลายสัปดาห์ / ต้นทุน: ปานกลาง)

เป้าหมายของต้นแบบไม่ใช่การสร้างสิ่งที่สมบูรณ์แบบ แต่คือการเรียนรู้ให้เร็วที่สุดและถูกที่สุด

อย่าใช้เวลาเป็นเดือนในการสร้างสิ่งที่คุณยังไม่รู้ว่ามีคนต้องการหรือไม่ เริ่มต้นจากการ**สเก็ตซ์ภาพบนกระดาษ**
หรือการใช้กล่องกระดาษแข็ง **เพื่อจำลองประสบการณ์**และรับข้อเสนอแนะทันที (Think by Doing)

pisitd@g.swu.ac.th

วิวัฒนาการของการสร้างต้นแบบอย่างรวดเร็ว

PHASE 1
ร่างมือ

กระดาษและปากกา สื่อสารไอเดียให้เร็วที่สุด

PHASE 2
ต้นแบบจับต้องได้

วัสดุอย่างง่าย ทดสอบการใช้งานจริง

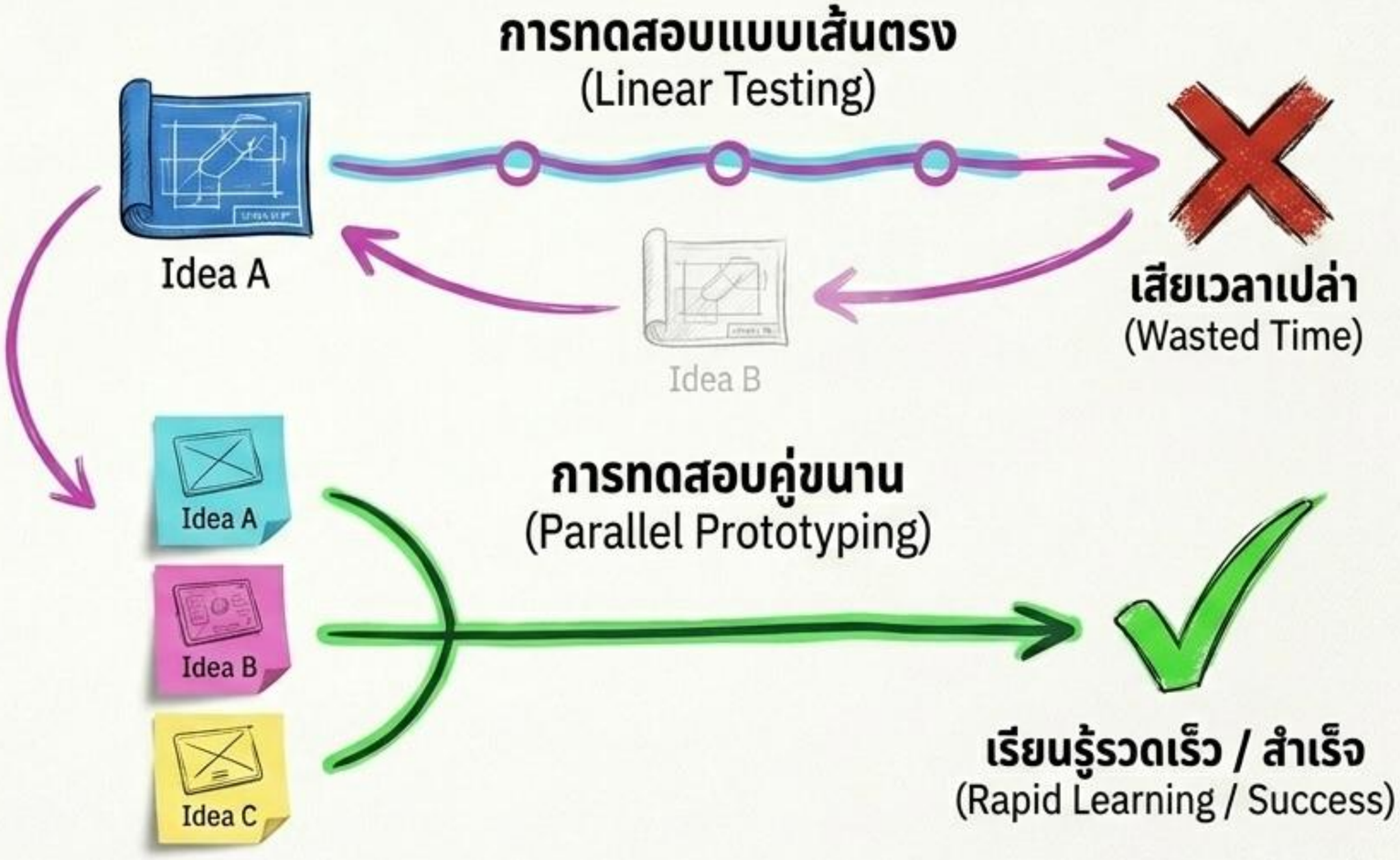
PHASE 3
ต้นแบบด้วย AI

สร้างต้นแบบดิจิทัลได้ในไม่กี่นาที

สร้างทางเลือกที่หลากหลาย เพื่อป้องกันความลำเอียง
(Building Multiple Solutions)

เมื่อเราสร้างทางเลือกเพียงหนึ่งเดียว เรามักจะตกหลุมรักไอเดียของตัวเองและพยายามปกป้องมันจากคำวิจารณ์

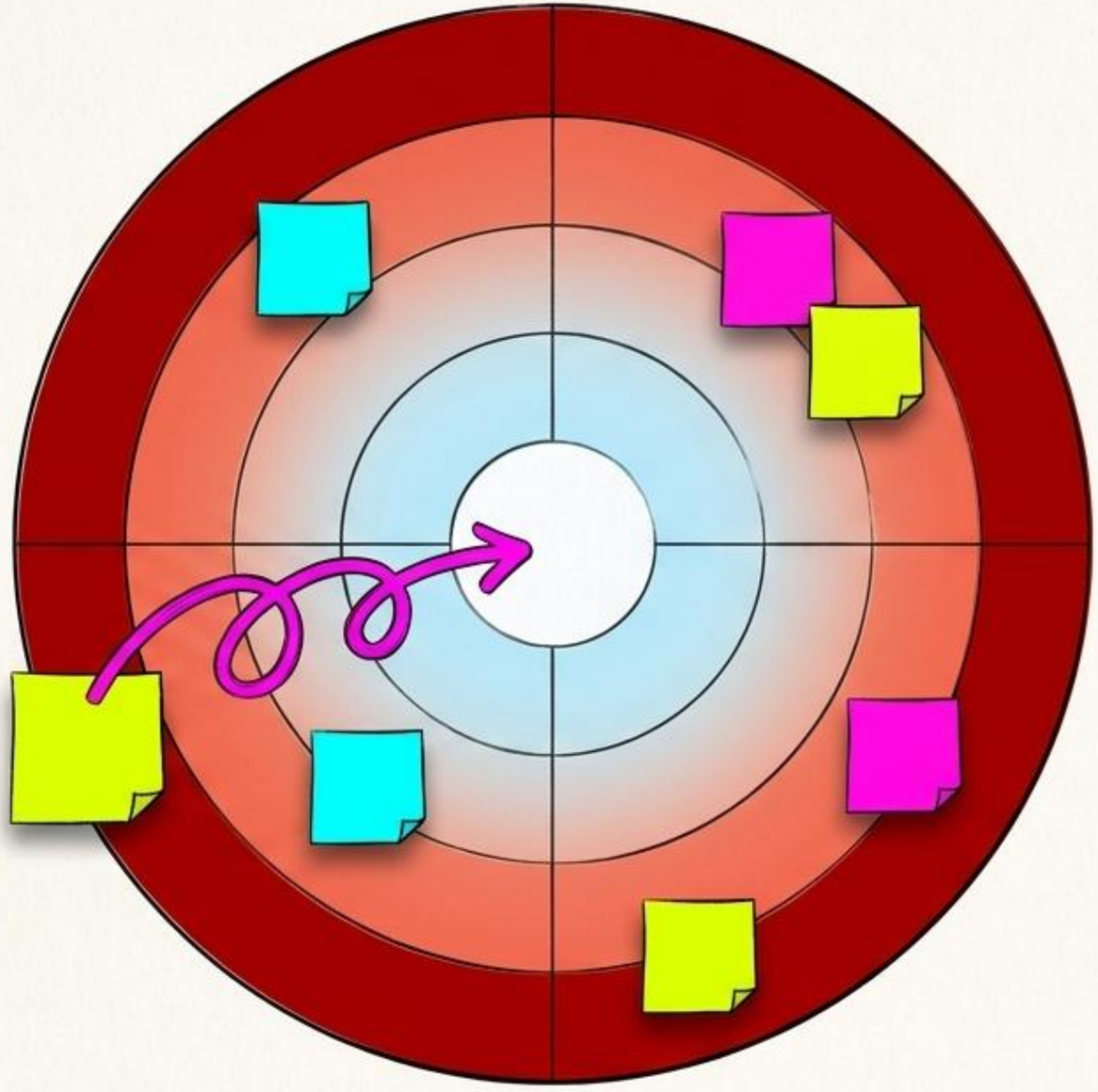
การสร้างต้นแบบ**หลาย**ชิ้นในเวลาเดียวกัน (Parallel Prototyping) ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถเปรียบเทียบและวิจารณ์ได้อย่างตรงไปตรงมา และทำให้ทีมพร้อมที่จะทิ้งไดเลเทสุตระขนทิ้งไอเดียที่ไม่เวิร์คโดยไม่เสียดายเวลา



ค้นหา
“ความไม่แน่นอนที่ยิ่งใหญ่ที่สุด”
(What’s Our Big Unknown?)

เราไม่ได้ทดสอบทุกอย่างพร้อมกัน
เราทดสอบเพื่อลดความเสี่ยง

คำถามที่สำคัญที่สุดก่อนการสร้างต้นแบบคือ “อะไรคือสิ่งที่เรายังไม่รู้ และมีความเสี่ยงมากที่สุดในโปรเจกต์นี้?” กระบวนการคิดเชิงออกแบบจะบังคับให้เราดึงเอาความไม่แแหล่านั้นออกมาทดสอบตั้งแต่วันแรก แทนที่จะรอให้มันกลายเป็นหายนะในวันเปิดตัวสินค้า



จากความซับซ้อน สู่ความชัดเจน

(From Complexity to Clarity)

การคิดเชิงออกแบบไม่ใช่เวทมนตร์ที่เสกสรรค์ไอเดียอัจฉริยะในพริบตา แต่มันคือ 'วิธีการ' ที่เป็นระบบ

คือการกล้าที่จะอยู่ในความสับสน ค้นหาความต้องการที่แท้จริงของมนุษย์ และเปลี่ยนความไม่แน่นอนให้กลายเป็นแนวทางปฏิบัติที่ชัดเจนผ่านการลงมือทำ

นี่คือเวลาที่จะเปลี่ยนจากการตั้งคำถามว่า 'เราจะสร้างอะไรดี?' ไปสู่คำถามที่ว่า 'พวกเขาต้องการอะไร?'

pisitd@g.swu.ac.th

WORKSHOP

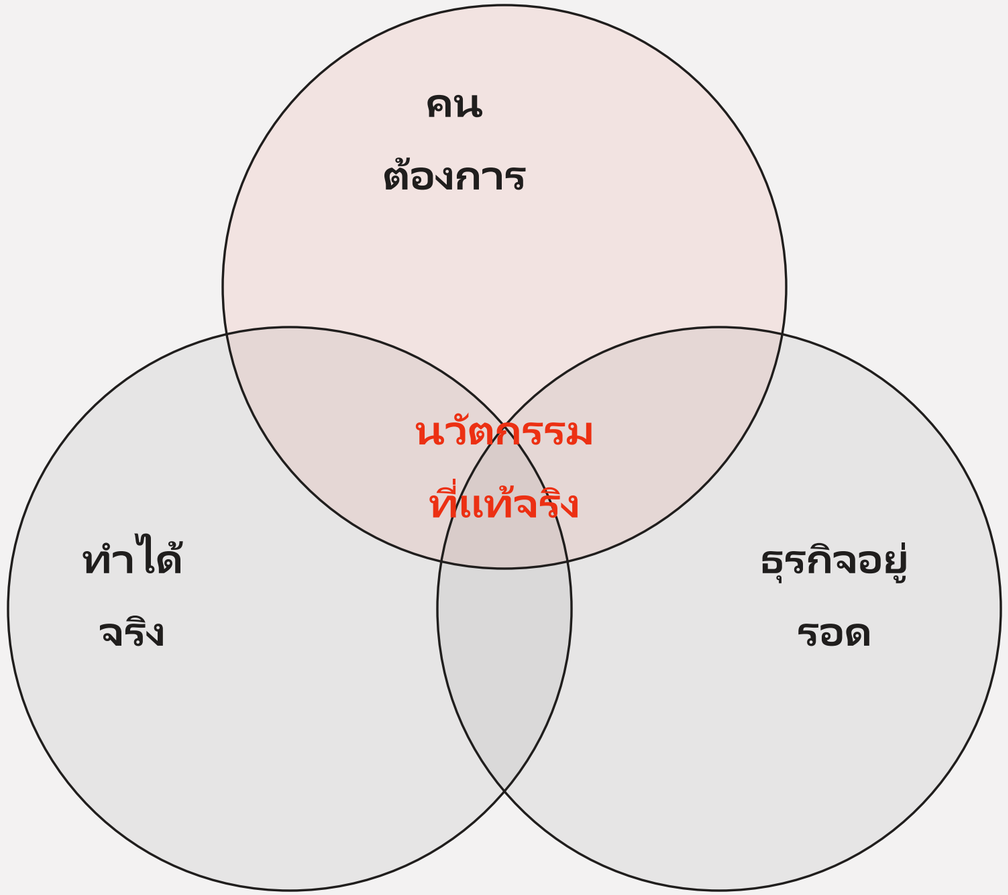
PROTOTYPE (MOCKUP)

ลงมือฝึกปฏิบัติร่วมกัน

SECTION 04 · PROTOTYPE

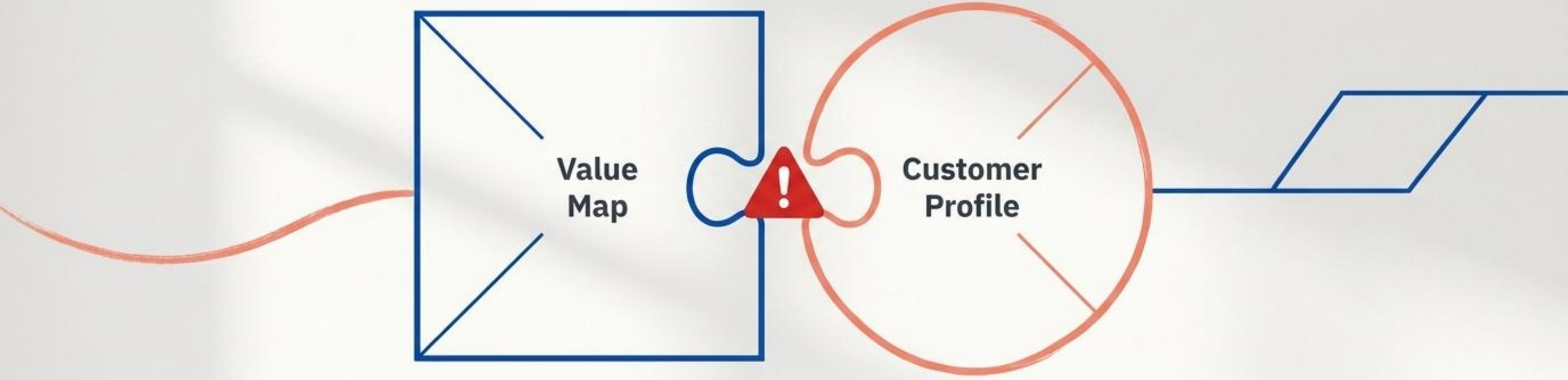
จุดตัดของนวัตกรรมที่แท้จริง

ต้นแบบที่ดีที่สุดคือสิ่งที่ยืนอยู่ตรงจุดตัดของทั้งสามด้าน



The Pivot Point: การเชื่อมต่อที่ไร้รอยต่อ

เช็คให้ชัวร์ก่อนสร้างจริง: "สิ่งที่เราเสนอ" ตรงกับ "**สิ่งที่ลูกค้าต้องการ**" จริงหรือไม่?

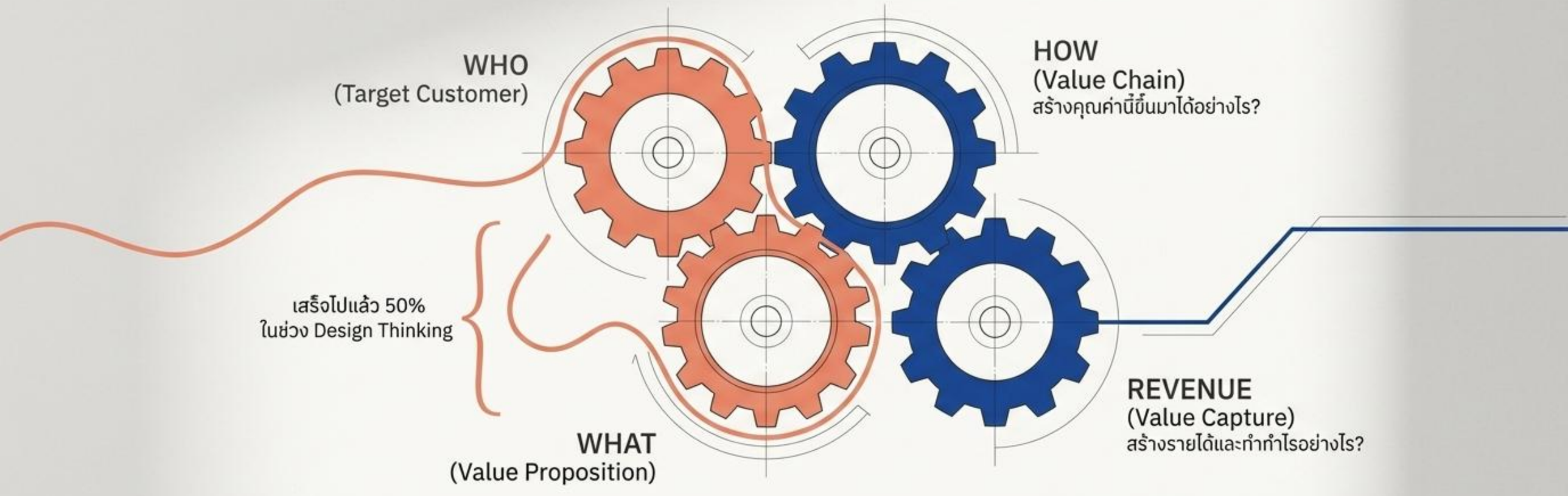


สัญญาณอันตรายที่ต้องแก้ทันที:

1. ลูกค้ามี Pain 5 ข้อ แต่เราแก้ได้แค่ 1 ข้อ
2. เราไม่ได้สร้าง Gain ที่ลูกค้าอยากได้เลย
3. สินค้าตอบโจทย์แค่ Functional Job แต่ละทิ้ง Emotional/Social Job

pisitd@g.swu.ac.th

ถอดรหัสเครื่องยนต์ธุรกิจ: The 4 Gears of BMI



Insight: การเปลี่ยนแค่มิติเดียวคือการปรับปรุง แต่การเปลี่ยน 2 มิติขึ้นไป คือการสร้าง 'นวัตกรรม'

pisitd@g.swu.ac.th

05

บทสรุปสำคัญ

Key Takeaway

KEY TAKEAWAY

เส้นทางของวันนี้ ในสี่ก้าว

01	02	03	04
คิดใหม่ & ค้นหานวัตกรรม	TOWS & เข้าใจผู้ใช้	ระดมความคิดด้วย AI	สร้างต้นแบบด้วย AI

KEY TAKEAWAY

การเดินทางนี้ไม่ได้จบที่วันนี้ — มันเพิ่งเริ่มต้น

"

AI อาจเลียนแบบพฤติกรรมได้ แต่ยังไม่สามารถทดแทนประสบการณ์ชีวิต ค่านิยม และทัศนคติของมนุษย์ได้ทั้งหมด — แบรนด์ที่หาช่องว่างและสร้างคุณค่าในมุมนี้ได้ จะเป็นผู้ชนะในระยะยาว

THANK YOU!

See you tomorrow