

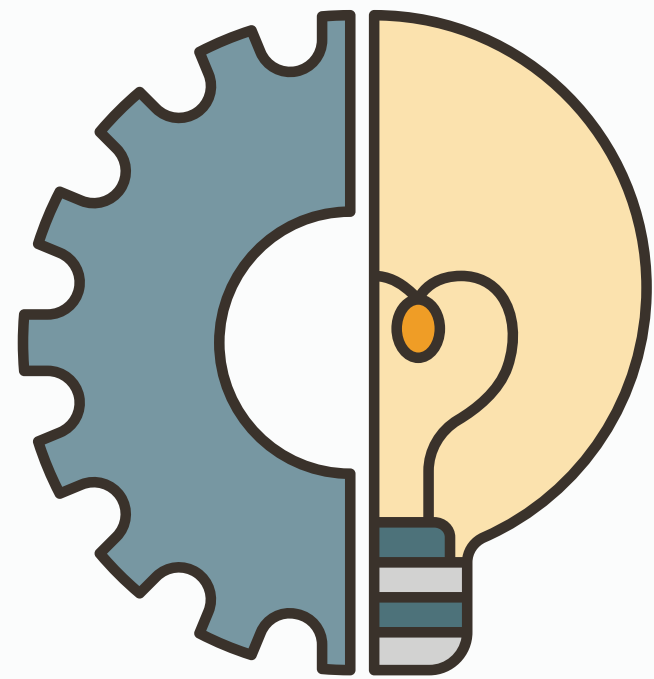


The Root of Design Thinking

(แหล่งกำเนิดของการคิดเชิงออกแบบ)



Dr.Mooktra Thongves



USER CENTER



Dr.Mooktra Thongves

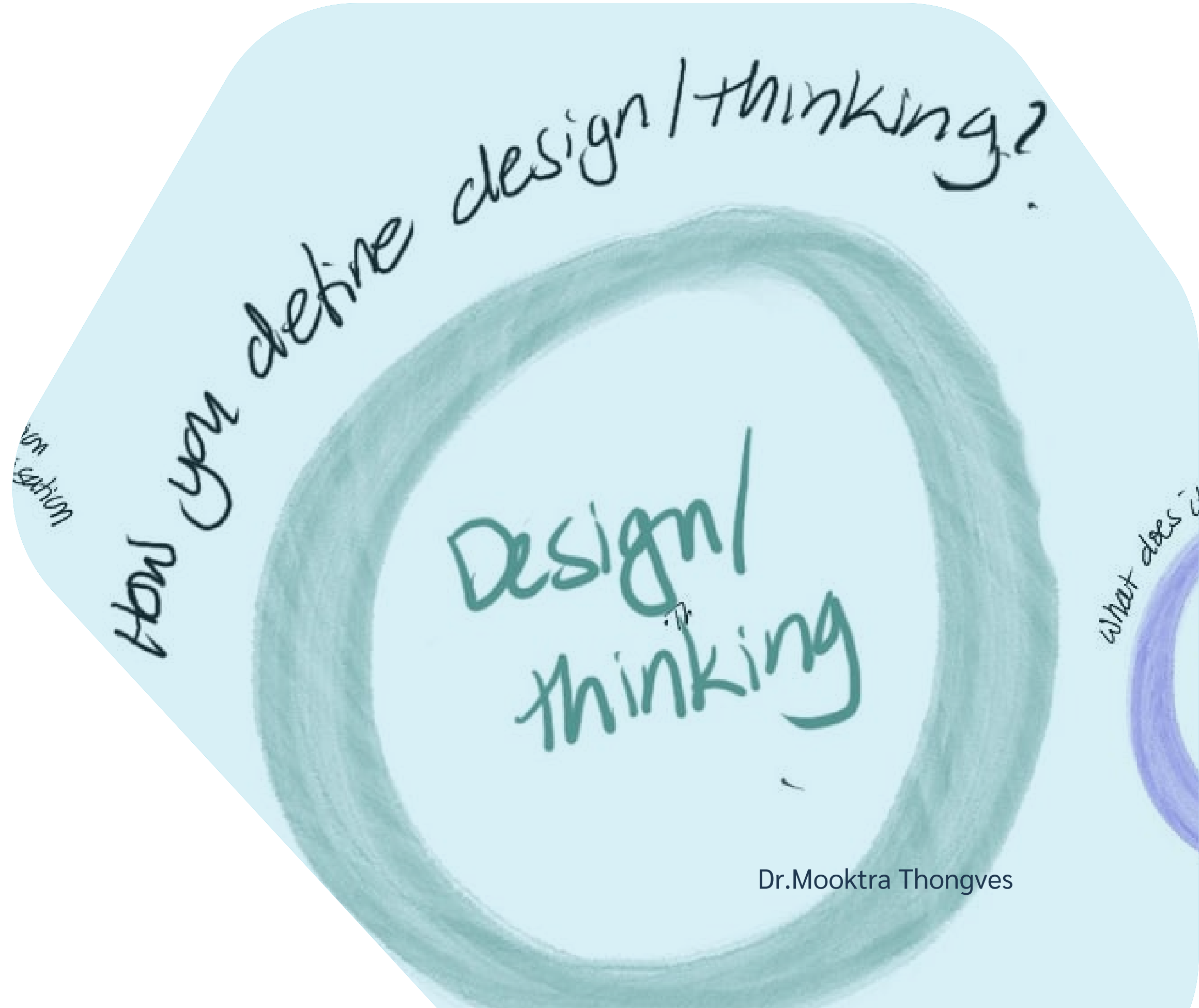


- **TOOLS**
- **PROCESS**
- **THINKING**



EARLY ERA

Process and methodology

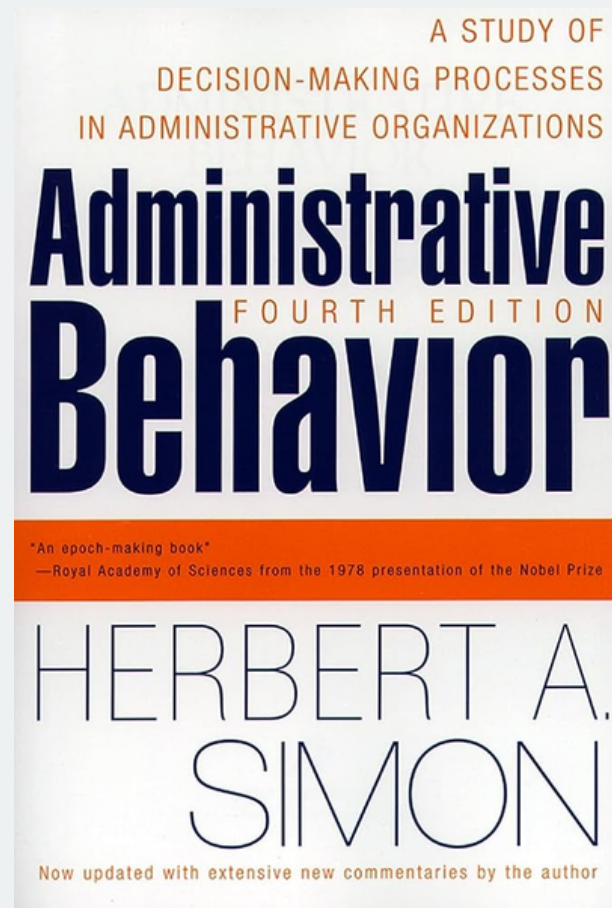


Dr.Mooktra Thongves



Herbert A. Simon

The Sciences of the Artificial



Dr.Mooktra Thongves



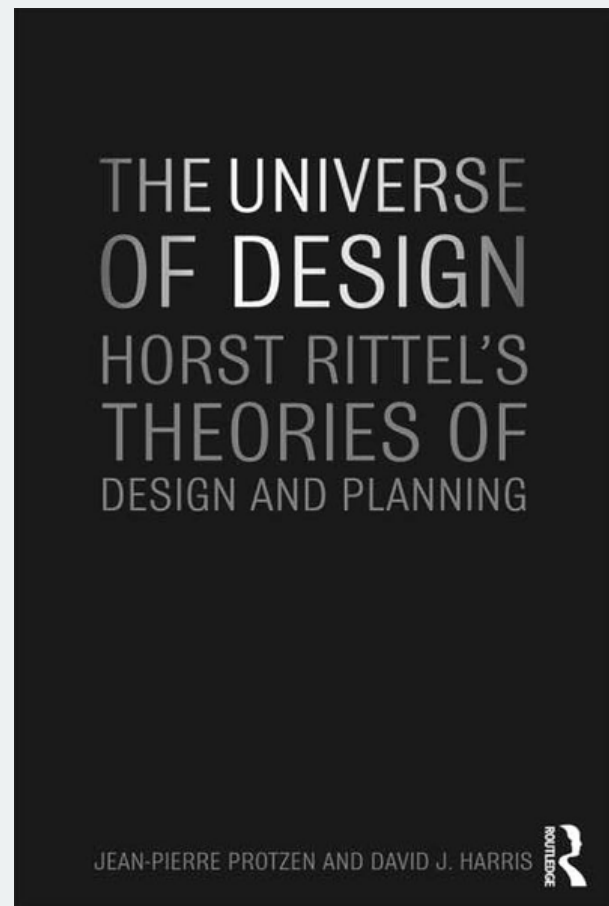
Herbert A. Simon





Horst Rittel

Wicked Problem

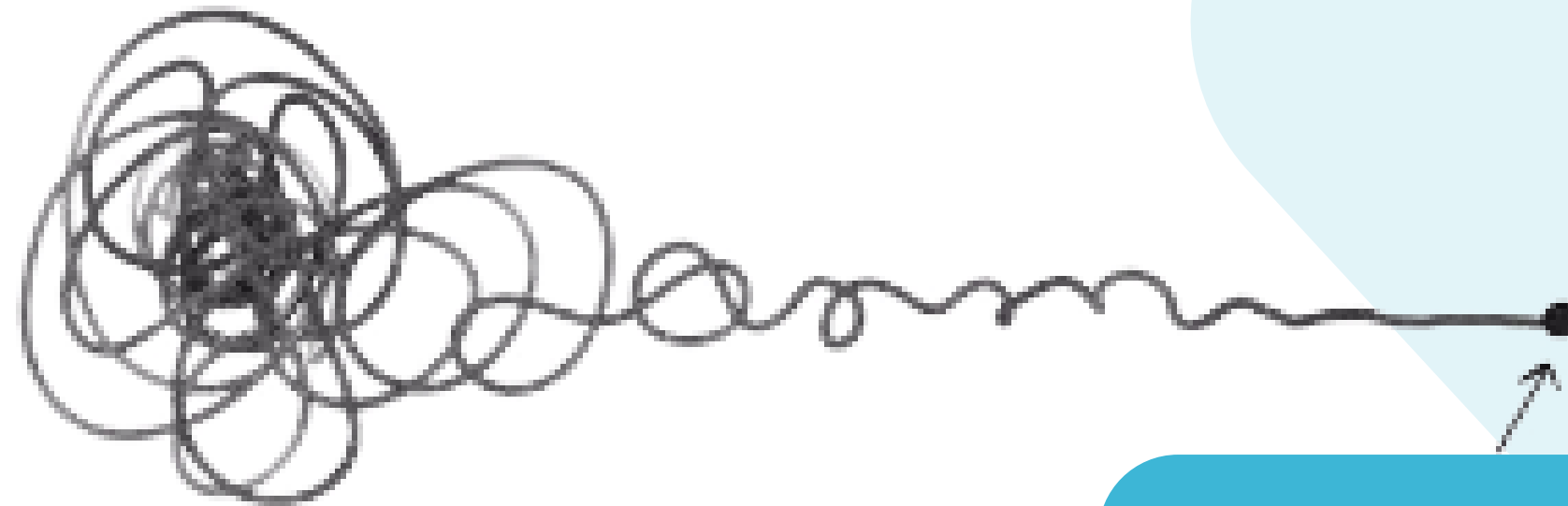


Dr.Mooktra Thongves



Horst Rittel

Wicked Problem



คำตอบปลายปิด



Horst Rittel

Wicked Problem



คำตอบปลายเปิด
ซึ่งเปลี่ยนแปลงได้



Victor Papanek

Ecology and Social



Dr. Mooktra Thongves



SECOND ERA

Find identity

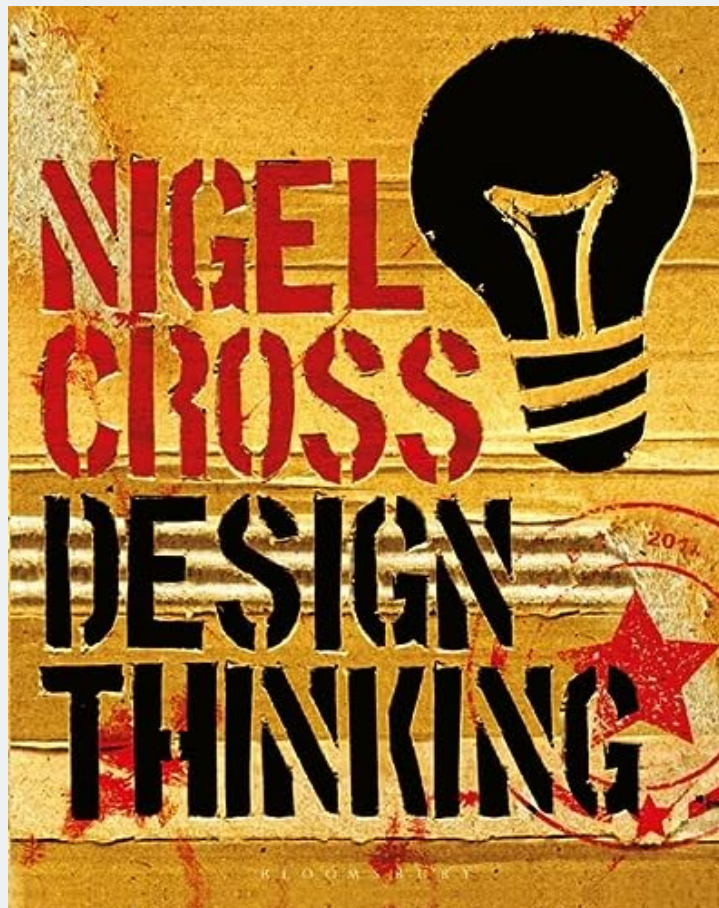


Dr.Mooktra Thongves



Nigel Cross

believer of intuition



Dr.Mooktra Thongves



Nigel Cross

Creative Leap



ปัญหา คำตอบ
นักออกแบบ

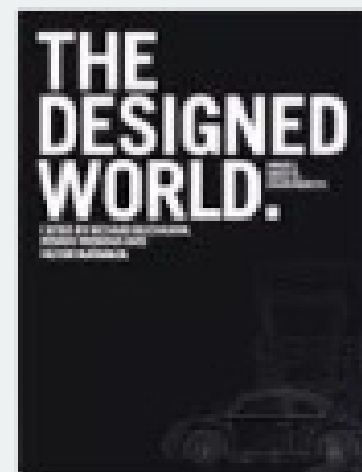


ปัญหา คำตอบ
คนทั่วไป



Richard Buchanan

believer of intuition

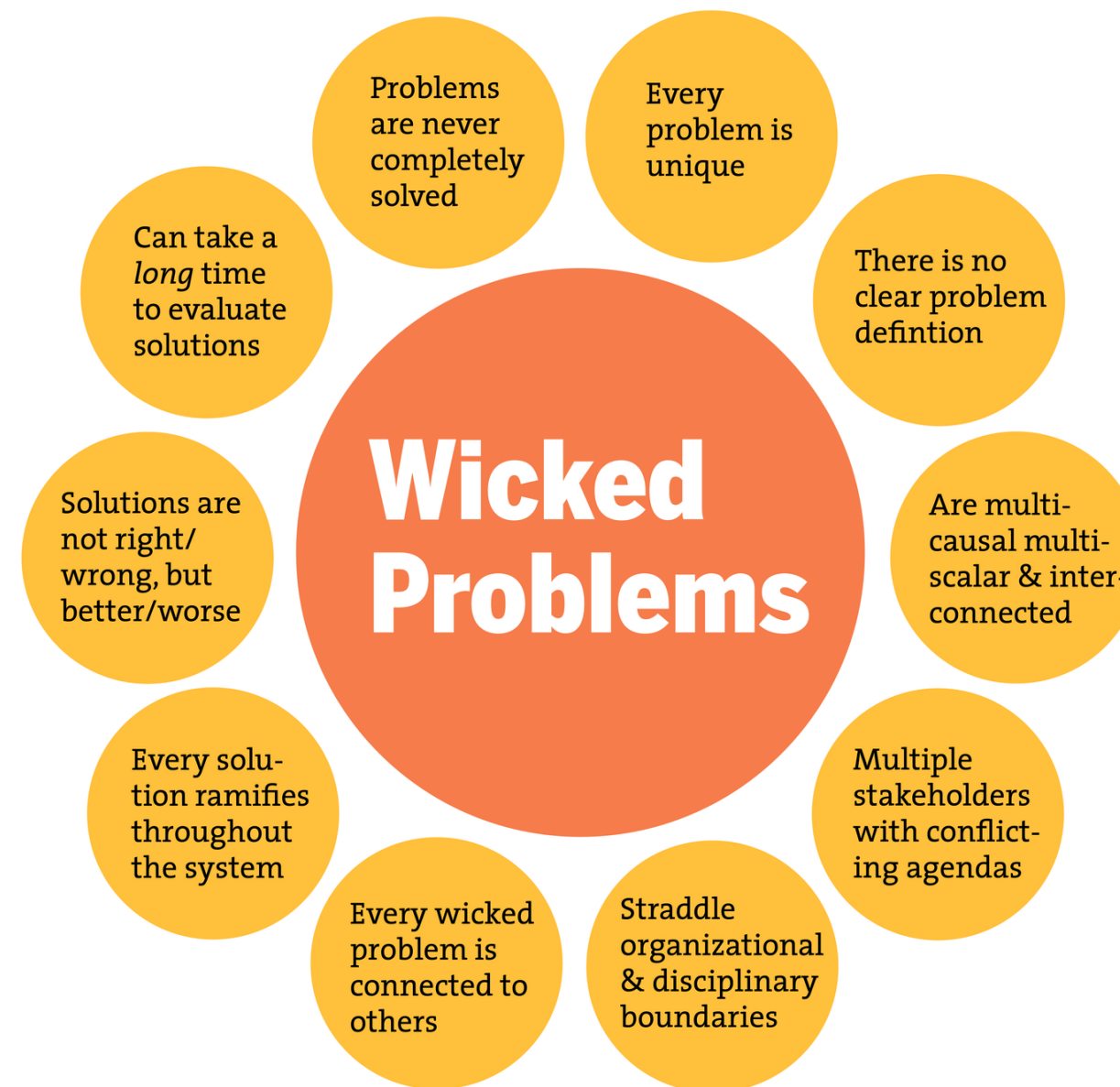


Dr.Mooktra Thongves



Richard Buchanan

Wicked problems



Based upon Rittel and Webber (1973)



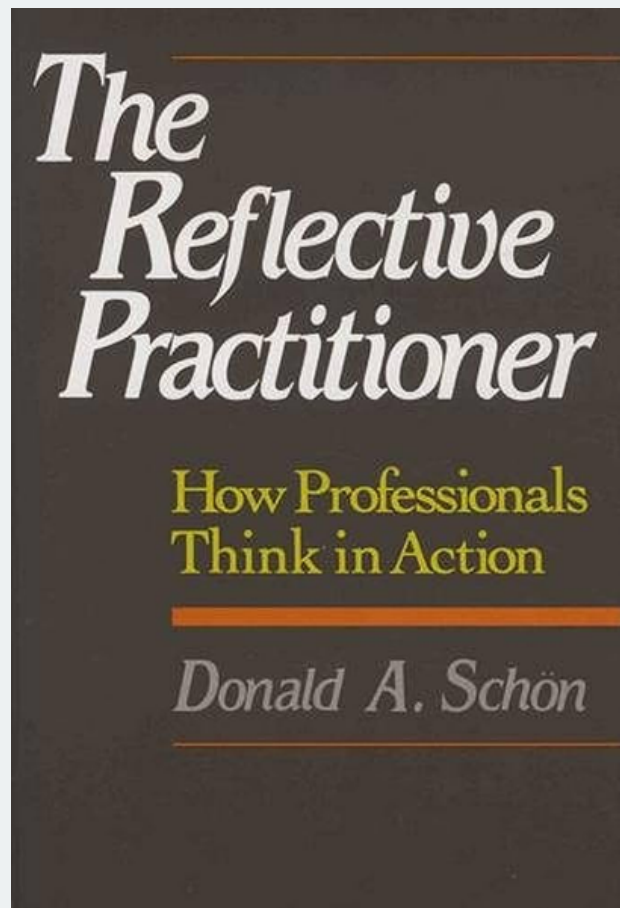
Richard Buchanan

ศาสตร์ 4 ด้าน ตามข้อเสนอของ Buchanan	ชื่อในปัจจุบัน
การสื่อสารเชิงสัญลักษณ์และภาพ (Symbolic & visual communication)	การออกแบบเชิงกราฟิก (graphic design)
การออกแบบสิ่งที่เป็นวัตถุ (design of material objects)	การออกแบบผลิตภัณฑ์ (product design)
การจัดการกิจกรรมและงานบริการ (Activities & organized services)	การออกแบบบริการ (service design)
การออกแบบระบบหรือสภาพแวดล้อมที่ซับซ้อนของ การอยู่อาศัย การทำงาน การละเล่น และการเรียนรู้ (design of complex systems or environments for living, working, playing and learning)	การออกแบบนโยบาย/ผังเมือง (Policy/Urban planning design)



Donald Schon

The Reflective Practitioner Schon



Dr.Mooktra Thongves



Donald Schon



Dr.Mooktra Thongves



THIRD ERA

Interaction Design

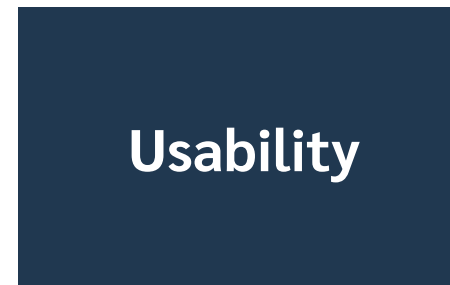


Dr.Mooktra Thongves



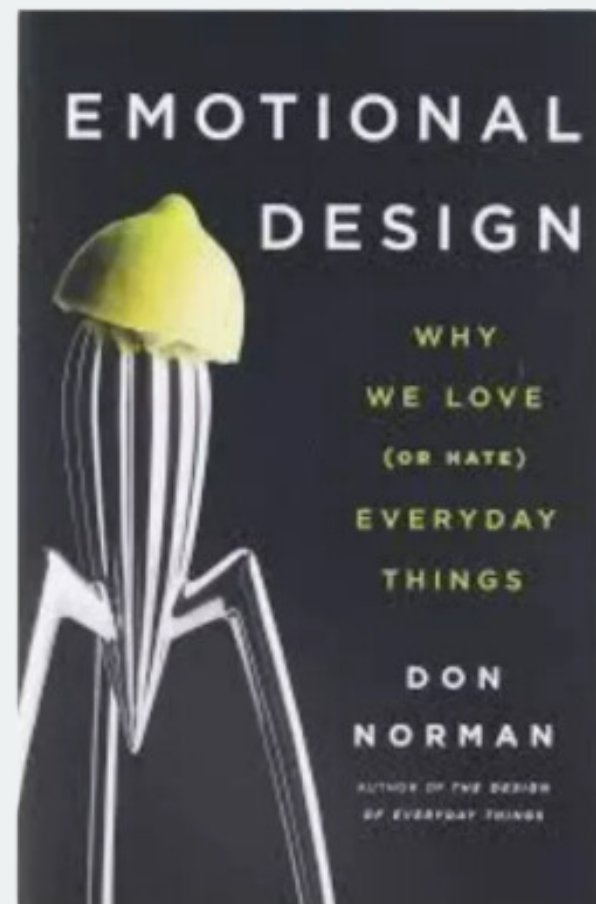
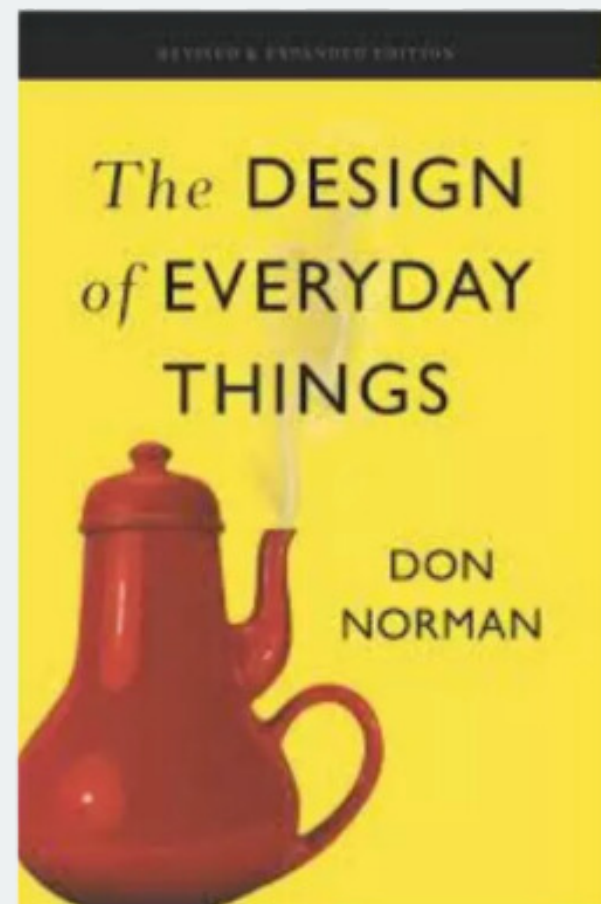
Participatory Design

Weekness





Donald Norman



Dr.Mooktra Thongves

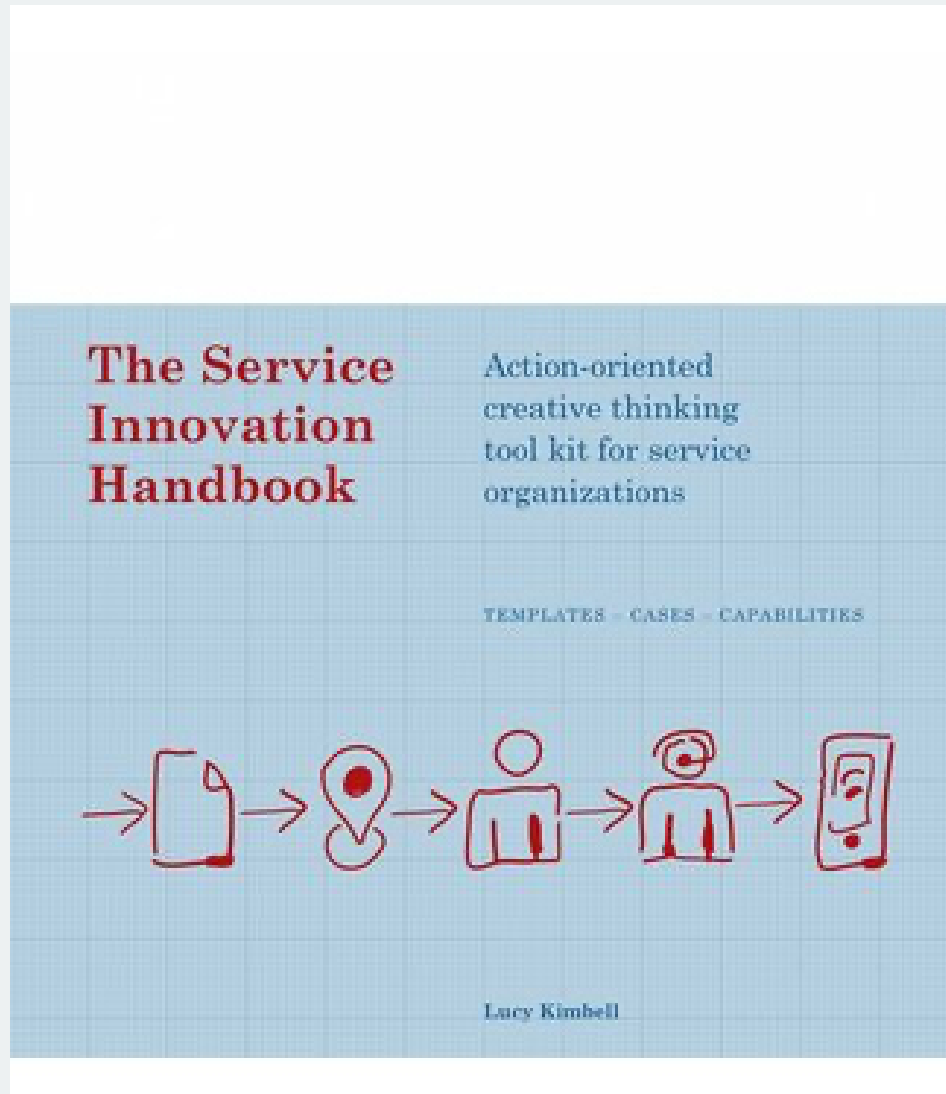


Donald Norman

การออกแบบอย่างมีส่วนร่วม (Participatory Design)	การออกแบบโดยให้ผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง (User-Centered Design)
การทดสอบโดยผู้ใช้ (user testing)	ประสบการณ์ของผู้ใช้ (user experience)
ความมีประสิทธิภาพ (efficiency)	ความต้องการที่แท้จริง (needs)
การพัฒนาโดยกลุ่มผู้ใช้ (end-user development)	การให้ผู้ใช้เป็นศูนย์กลางของการพัฒนา (user at center of development)



Lucy Kimbell



Dr. Mooktra Thongves



Lucy Kimbell

การออกแบบอย่างมีส่วนร่วม (Participatory Design)	การออกแบบโดยให้ผู้ใช้เป็น ศูนย์กลาง (User-Centered Design)	การออกแบบบริการ (Service Design)
การทดสอบโดยผู้ใช้ (user testing)	ประสบการณ์ของผู้ใช้ (user experience)	การเดินทางของผู้ใช้ (user journey)
ความมีประสิทธิภาพ (efficiency)	ความต้องการที่แท้จริง (needs)	คุณค่า (value)
การพัฒนากลุ่มผู้ใช้ (end-user development)	การให้ผู้ใช้เป็นศูนย์กลางของการ พัฒนา (user at center of development)	วัฒนธรรมของผู้ที่มีส่วนได้เสีย (stakeholder culture)

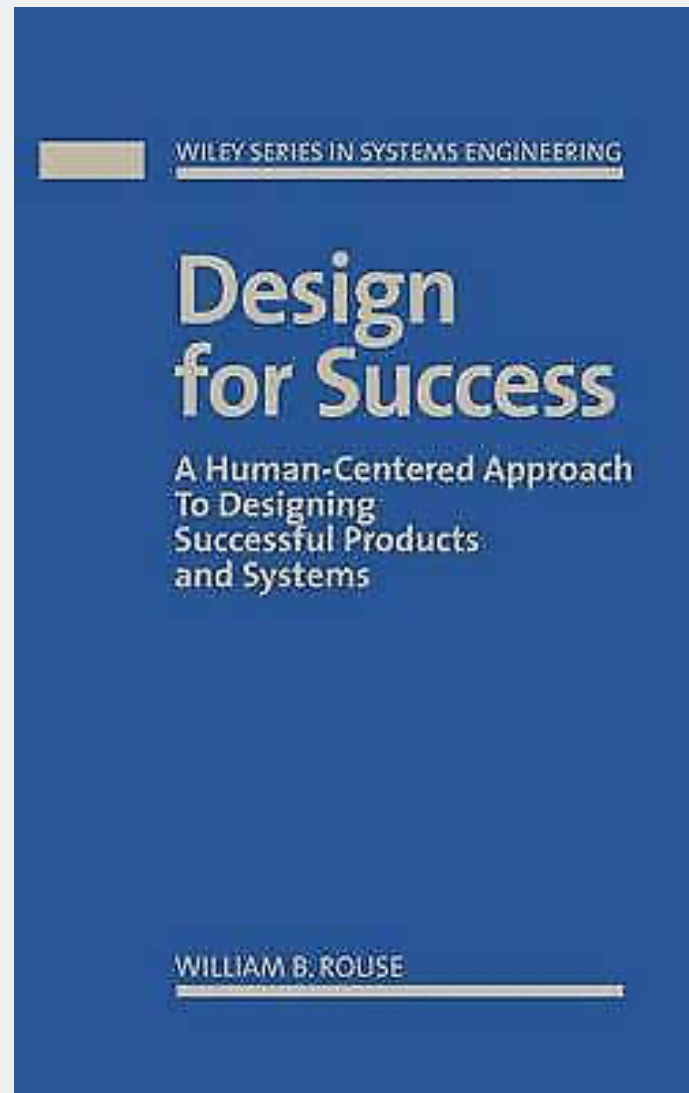


Lucy Kimbell

Meta-Design	การออกแบบบริการ
ประสานความร่วมมือ	ใช้หลากหลายสาขาวิชา
ระบบข้อมูลแบบเปิด (open source systems)	ระบบการให้บริการ
การพัฒนาชุมชนแบบองค์รวม	การเข้ามามีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้เสียแบบองค์รวม
เน้นความยั่งยืนทางสังคม	เน้นความยั่งยืนของการบริการ



William B. Rouse



Dr.Mooktra Thongves



William B. Rouse

การออกแบบบริการ	การออกแบบโดยมีมนุษย์เป็นศูนย์กลาง
ใช้หลากหลายสาขาวิชา	ผสานความร่วมมือและใช้หลากหลายสาขาวิชา
ระบบการให้บริการ	ระบบสังคม
การเข้ามามีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้เสียแบบองค์รวม	การพัฒนาชุมชนแบบองค์รวม
เน้นความยั่งยืนของการบริการ	เน้นความเข้าใจ (empathy)
ใช้วิธีการเพื่อให้ได้ความเข้าใจโดยอ้อม	ใช้วิธีการเพื่อได้รับความเข้าใจโดยตรง
ปรับปรุง	เพิ่มพลัง



Design Thinking

human centered

science and art

solve the problem



Dr.Mooktra Thongves



David Kelley

FOUNDER IDEO

“การคิดเชิงออกแบบเป็นวิธีการสร้างความคิดใหม่
อย่างก้าวกระโดดนอกกรอบเดิมโดยเฉพาะสำหรับโครงการ
และปัญหาที่ซับซ้อนเป็นเวลาที่ต้องใช้ทีมที่มีความชำนาญ
หลากหลายศาสตร์ จำเป็นต้องสร้างและทดลองต้นแบบกับผู้ใช้”



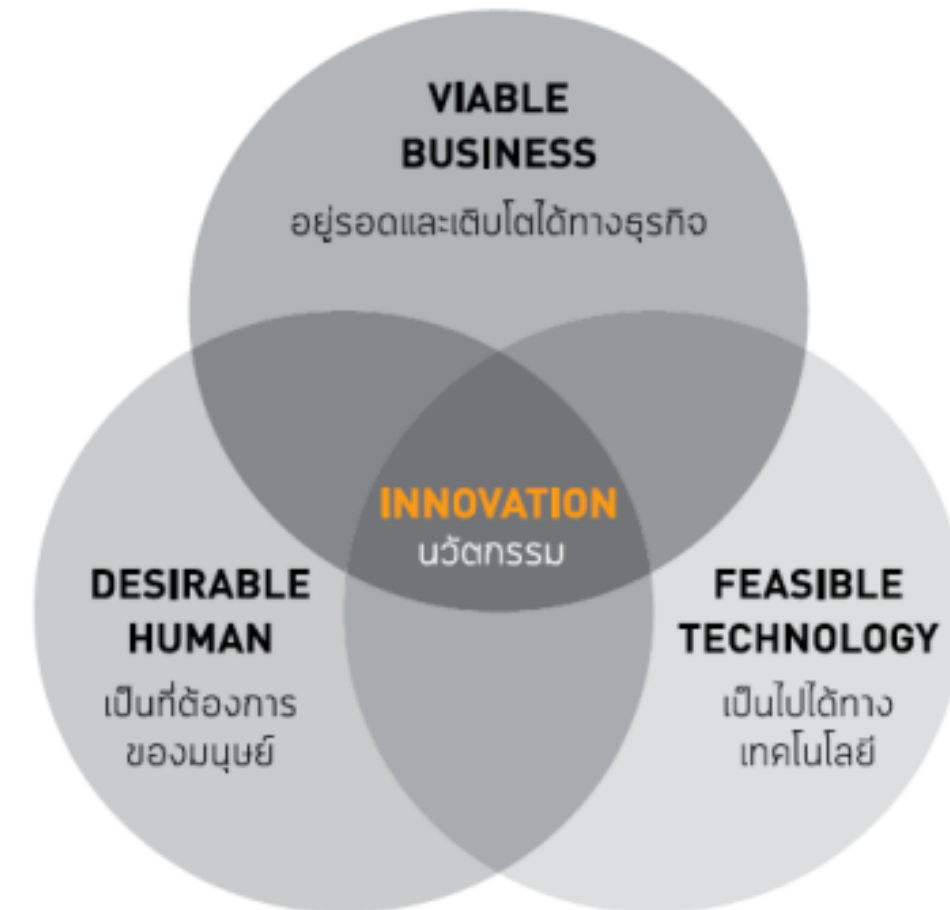
Dr.Mooktra Thongves



Tim Brown CHAIR IDEO

“การคิดเชิงออกแบบนำสิ่งที่มนุษย์ต้องการ สิ่งที่เทคโนโลยี
เอื้อให้เป็นจริงได้ และสิ่งที่เป็นไปได้ทางเศรษฐกิจมารวมกัน
และเอื้อให้ผู้ที่ไม่เคยฝึกเป็นนักออกแบบสามารถใช้เครื่องมือ
คิดสร้างสรรค์เพื่อตอบปัญหาความท้าทายแนวต่าง ๆ
อย่างกว้างขวาง”


START HERE
เริ่มที่นี่



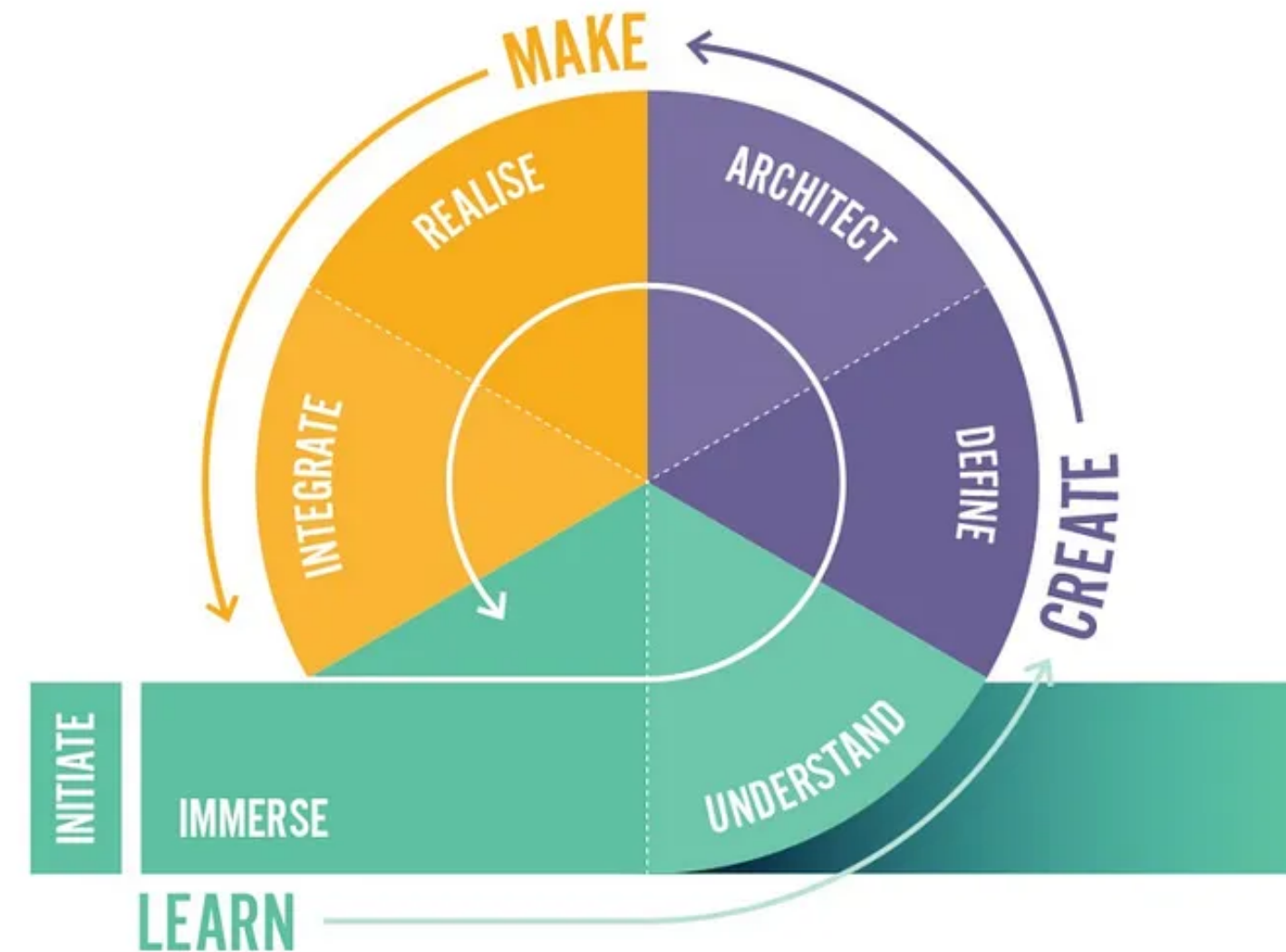
◆ ปรับจาก แผนภูมิของ Tim Brown ใน "Change by Design" (Harper Collins, 2009)

Dr.Mooktra Thongves



Murray Cox (2016)

“การคิดเชิงออกแบบเป็นวิธีการทำงานที่มีมนุษย์เป็นศูนย์กลาง เน้นการลงมือปฏิบัติและความร่วมมือเพื่อสร้างความเข้าใจ เปลี่ยนกรอบความคิด และแก้ปัญหา การคิดเชิงออกแบบให้ความสำคัญกับการทำให้ผลิตภัณฑ์และบริการตอบสนองความต้องการของลูกค้ามากกว่ารูปร่างหน้าตา”





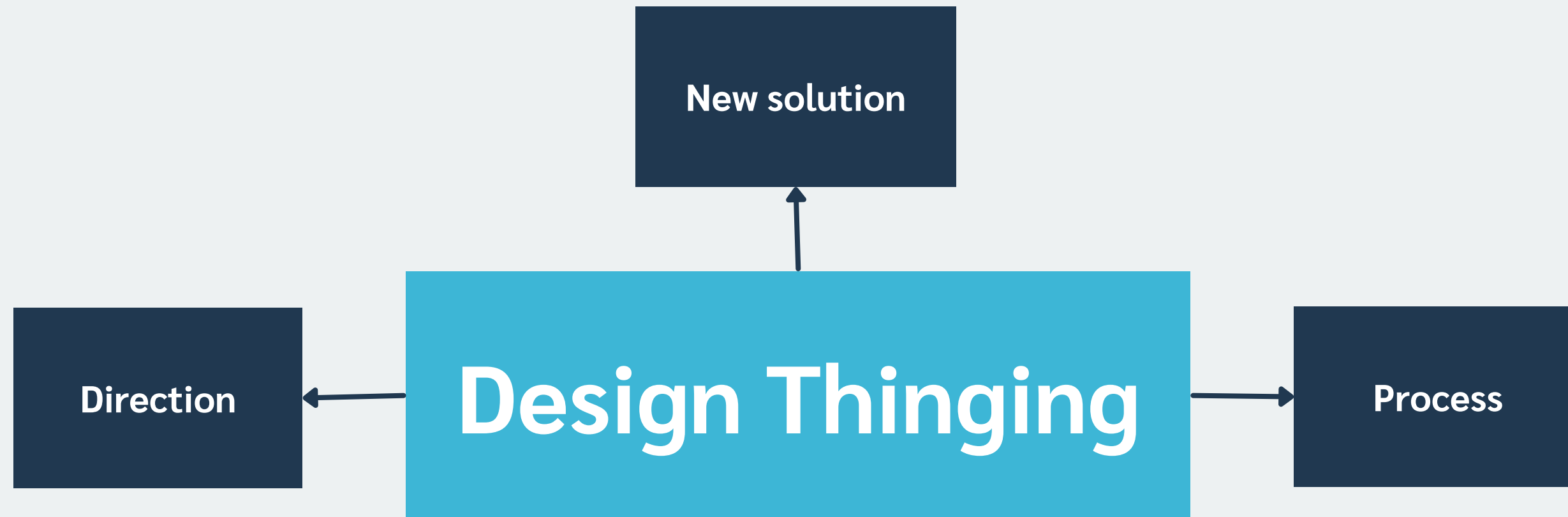
Dr.Mooktra Thongves



ความสำคัญ ของการคิดเชิง ออกแบบ

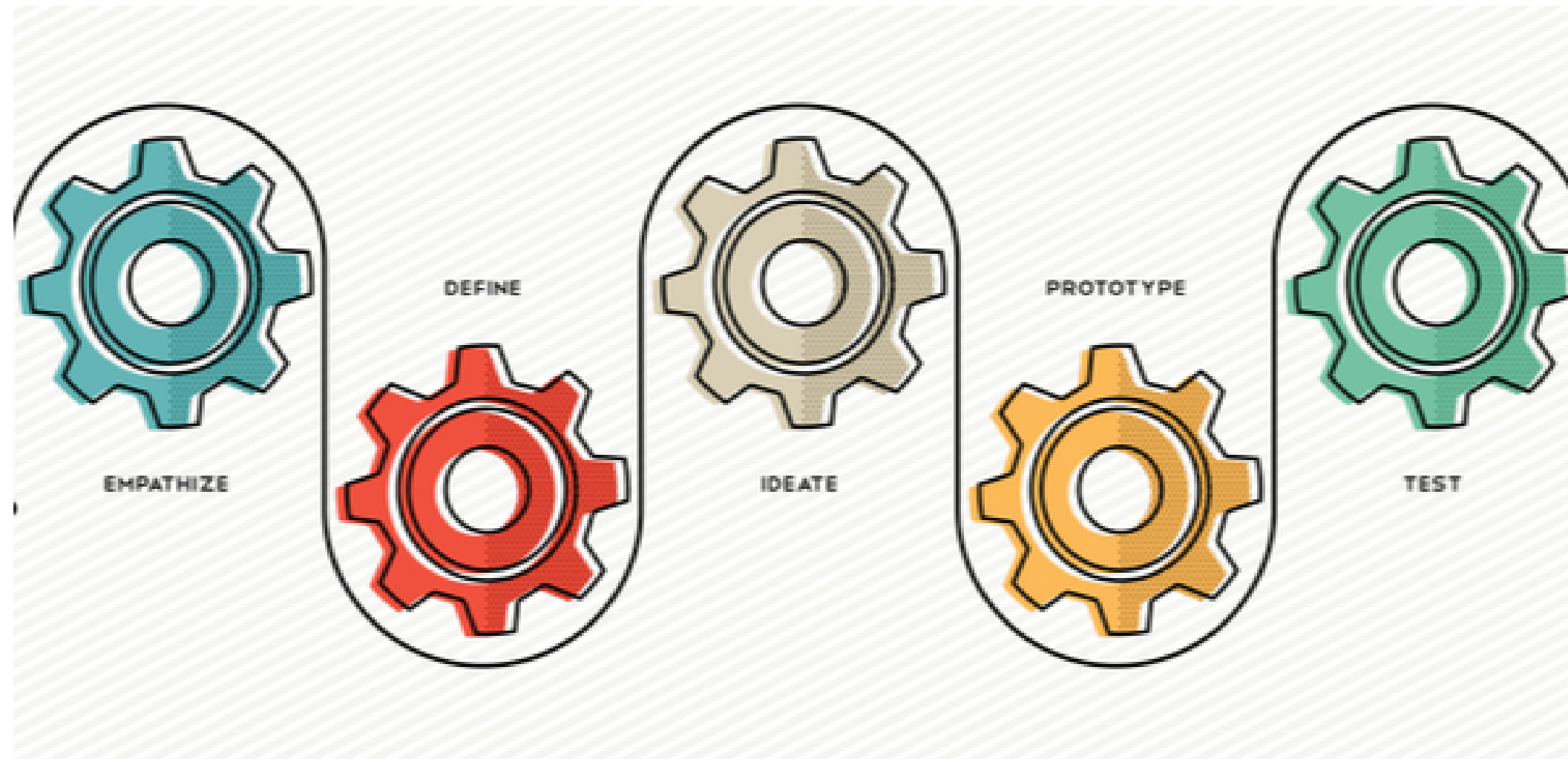
หากพิจารณาในเชิงธุรกิจ

- ลดความเสี่ยงในการเปิดตัวหรือวางตลาดสิ่งใหม่ ๆ
- ช่วยจัดระบบการเรียนรู้และสิ่งที่เรียนรู้ในโครงการอย่างรวดเร็ว
- สร้างทางออกที่เป็นนวัตกรรมก้าวกระโดด ไม่ใช่การเปลี่ยนแปลงเล็ก ๆ น้อย ๆ
- พัฒนาแนวทางและเครื่องมือสร้างนวัตกรรมที่เหมาะสมสำหรับองค์กร
- สร้างวัฒนธรรมการคิดสร้างสรรค์และการสร้างนวัตกรรมในองค์กร
- เอื้อให้ใช้ประโยชน์จากบุคลากรในองค์กรอย่างเต็มศักยภาพด้วยการร่วมมือกันทำงาน
- เป็นที่มระหว่างคนต่างศาสตร์ในทุกกระดับ
- กระตุ้นการแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้และความคิดภายในองค์กร
- เพิ่มและสร้างมูลค่าของนวัตกรรมให้สูงที่สุดด้วยโมเดลธุรกิจใหม่





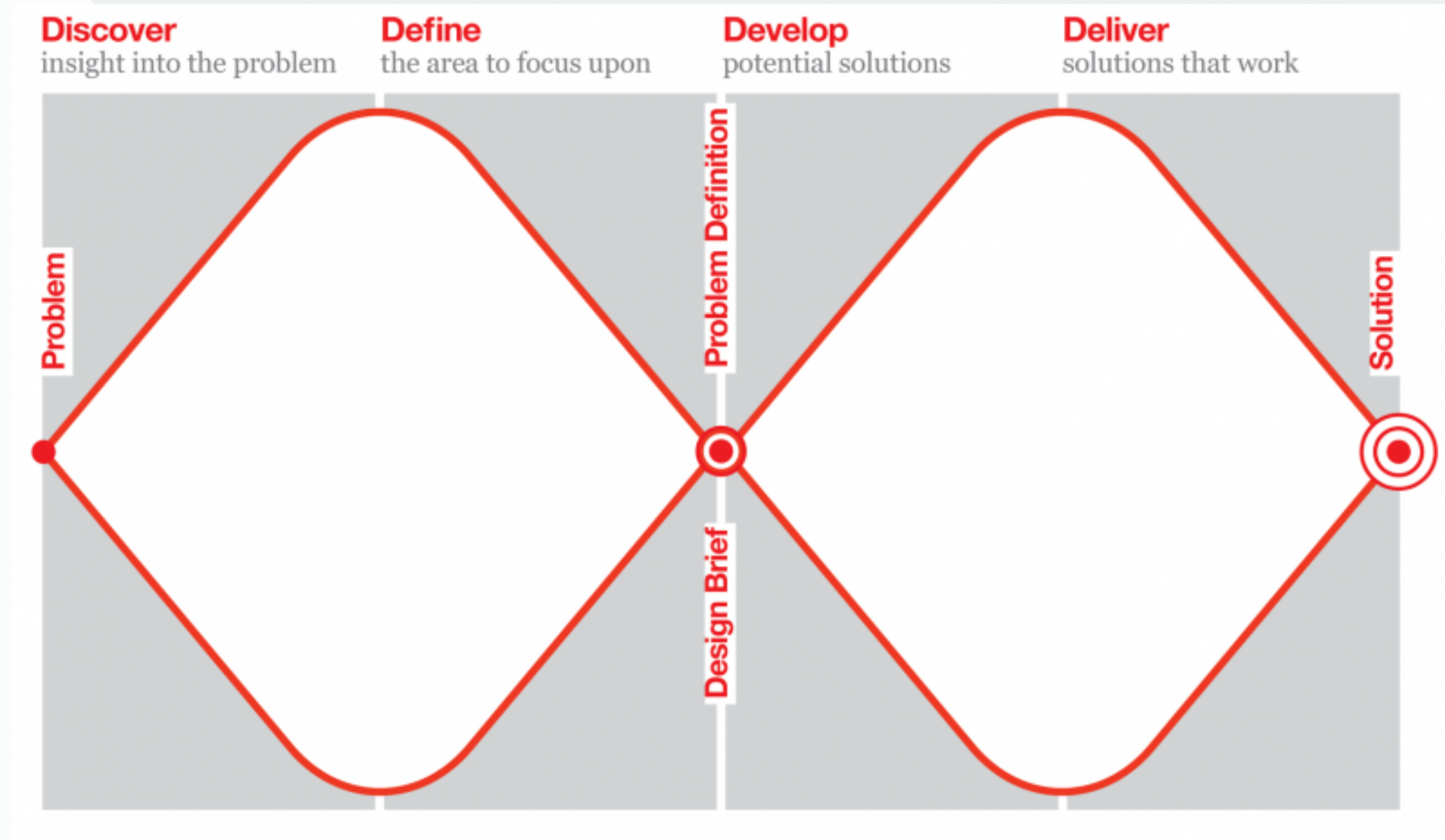
Design Thinking Process





Double Diamond

Design Thinking Process





Q & A

The Root of Design Thinking

Design Thinking in Digital Marketing

Dr.Mooktra Thongves