

PRACTICE

หลักสูตรฝึกอบรม

BUSINESS STRATEGY x AI INNOVATION

คอร์สเสริมทักษะการวางกลยุทธ์เพื่อยกระดับธุรกิจด้วยการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม
คอร์สเดียวในประเทศที่ผู้เข้าอบรมจะได้เรียนรู้จากชุดเครื่องมือจริง เพื่อสร้างชุดทักษะที่นำไปใช้ได้จริง

BUSINESS STRATEGY X AI INNOVATION

Short Description

คอร์สเสริมทักษะการวางกลยุทธ์เพื่ออัปเกรดธุรกิจให้เหนือคู่แข่งด้วยเทคนิค Lego® Serious Play® (LSP®) ที่นำตัวต่อเลโก้มาประกอบขึ้นจากความคิดในหัวถ่ายทอดออกมาเป็นรูปร่างให้ผู้อื่นเข้าใจและเห็นภาพตาม พร้อมฝึกฝนการแก้ไขปัญหาวัยวิธีการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ควบคู่ไปกับการใช้เทคโนโลยี เช่น Computer Vision-AI, Agentic AI, Generative AI, และนวัตกรรมทันสมัยที่จะทำให้ธุรกิจปรับตัวได้เท่าทันยุคดิจิทัลและเติบโตอย่างก้าวกระโดด



Agentic AI: ทั้งนี้ในระหว่างการอบรมหลักสูตร จะให้ผู้เรียนได้ทำ Workshop ที่เกี่ยวข้องกับการนำ Generative AI รวมถึงแนวคิดของ Agentic AI เข้ามาช่วยในการสร้างกลยุทธ์ให้กับองค์กรในหลาย ๆ รูปแบบ เช่น การมองภาพอนาคต (Future Studies) การนำเสนอแนวคิดในการแก้ไขปัญหาของกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) หรือการพัฒนาทักษะและความสามารถของคนในองค์กร เป็นต้น

หลักสูตร 36 ชั่วโมง [6 วัน]

Day 1 Lego® Serious Play® (LSP®) Methods	Day 2 Design Thinking Concept & Workshop
Day 3 Computer Vision-AI with Drone	Day 4 Technological Data-Driven Design (Part 1)
Day 5 Technological Data-Driven Design (Part 2)	Day 6 Digital Transformation Strategy

Lego® Serious Play® (LSP®) Methods

Lego® Serious Play® (LSP®) คือ เทคนิคในการนำ Lego® (ตัวต่อเลโก้) มาใช้ในการสร้างจินตนาการในการตัดสินใจ สร้างนวัตกรรมและวางแผนกลยุทธ์ให้กับองค์กร LSP® คือกระบวนการที่พัฒนาขึ้นมาเพื่อช่วยสนับสนุนให้ทีม ไม่ว่าจะเป็นผู้บริหาร พนักงาน และผู้ที่เกี่ยวข้องในองค์กร เป็นต้น สามารถสื่อสารแนวคิดและมุมมองภายในทีม ให้มีประสิทธิภาพและเป็นไปอย่างสร้างสรรค์ ทำให้สามารถเห็นภาพรวมของปัญหาในทิศทางเดียวกัน และทำให้เกิดการกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วม โดยใช้ตัวต่อเลโก้ตัวสื่อความคิดได้อย่างอิสระ กระบวนการของ LSP® จะประกอบไปด้วย 7 กิจกรรมหลัก ดังนี้

**Building
Individual
Models and
Stories**

**Building
Shared
Models and
Stories**

**Creating a
Landscape**

**Making
Connections**

**Building
a System**

**Play
Emergence
and Decisions**

**Extracting
Simple
Guiding
Principles**





Design Thinking

คือกระบวนการคิด การแก้ปัญหา และการสร้างนวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในหลายๆ ภาคอุตสาหกรรม เช่น ในการออกแบบสินค้าใหม่ๆ ของแผนก R&D การแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้องกับคน เช่น ปัญหาการรอคิวที่ยาวนาน การสร้างประสบการณ์ที่ดีในการซื้อสินค้า เป็นต้น หรือกระบวนการที่ต้องมีการทำความเข้าใจในปัญหาต่าง ๆ (Empathize) อย่างลึกซึ้ง โดยเอาผู้ใช้ (ลูกค้า พนักงาน บุคลากร เจ้าหน้าที่ หรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการหรือระบบทั้งทางตรงและทางอ้อม) เป็นศูนย์กลาง (Human Centered Design) และสร้างความคิดสร้างสรรค์ และมุมมองจาก Design Thinking Team ที่มาจากหลายสาขา หลาย ๆ มุมมอง มาร่วมกันคิดสร้างเป็นไอเดีย แนวทางการแก้ไขปัญหา และนำเอาแนวทางต่าง ๆ มาจัดทำเป็นต้นแบบ (Prototype) ทำการทดสอบ (Test) และพัฒนา (Development) เพื่อให้ได้แนวทางหรือนวัตกรรมที่ตอบโจทย์ในการแก้ปัญหาให้กับผู้ใช้งานหรือลูกค้าก่อนที่จะนำ Solutions ที่ได้ไปปรับใช้จริง (Deployment)

Empathize

คือ กระบวนการแรกของ Design Thinking ที่ Design Thinking Team จะต้องทำการเรียนรู้และทำความเข้าใจ ความต้องการที่แท้จริง และลักษณะพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง ผ่านการสังเกตพฤติกรรม (Participant Observations) และการสัมภาษณ์ (Interview) เพื่อให้เข้าใจปัญหาหรือความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย โดยการนำตัวเราเข้าไปอยู่ในสถานะของกลุ่มตัวอย่าง ว่าพวกเขาเหล่านั้นกำลังคิด กำลังพูด และกำลังทำอะไร ต้องมีความเข้าใจว่ากลุ่มเป้าหมาย ชอบอะไรไม่ชอบอะไร เป้าหมายที่แท้จริงของกลุ่มเป้าหมายคืออะไร อะไรคือปัญหา ที่ผู้ใช้ประสบอยู่ ช่วง Empathize นั้นมีความสำคัญมาก เพราะถ้าหากข้อมูลที่ได้มาตรงกับความต้องการของผู้ใช้จะนำไปสู่การระบุปัญหาจาก มุมมองของผู้ใช้หรือกลุ่มเป้าหมายที่เราต้องการเข้าไปช่วยในการแก้ไขปัญหาลงได้ตรงจุด

Define

คือการระบุถึงปัญหาสำคัญและกำหนดสมมุติฐานเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมาย นอกจากนี้ยังรวมถึงการตีกรอบของปัญหา โดยในขั้นตอนนี้จะทำให้ Design Thinking Team เข้าใจความต้องการของผู้ใช้หรือกลุ่มเป้าหมายถึงสาเหตุของปัญหาลงจริง ๆ ซึ่งจะนำไปสู่การแก้ไขปัญหาที่ถูกต้อง ตรงจุด และเกิดผลลัพธ์ที่ยั่งยืน โดยขั้นตอนนี้เราต้องระบุให้ได้ถึง Root Cause หรือสาเหตุของปัญหา เพื่อหา Insight ของกลุ่มตัวอย่าง ถ้าสามารถแก้สาเหตุได้ ปัญหาที่จะหมดไป ขั้นตอนนี้คือการนำข้อมูลที่เราเก็บมาจากกลุ่มเป้าหมายมาทำการวิเคราะห์ และดูว่ามีรูปแบบ (Pattern) หรือ ความหมาย (Meaning) อะไรบ้างที่สามารถใช้อธิบายปัญหาที่กลุ่มเป้าหมายต้องการแก้ไขหรือประสบอยู่ ซึ่ง Tools ที่สำคัญที่จะช่วยให้ การตีความปัญหาได้ชัดเจนมากขึ้นก็ คือ Point-of-View (POV) Statement และ How-Might-We (HMW) Statement

Ideation

คือการระดมสมอง (Brainstorming) เพื่อหา Idea ในการแก้ปัญหาให้กับกลุ่มเป้าหมาย พร้อม ๆ กับการเลือก Idea โดยขั้นตอนนี้ทาง Design Thinking Team จะเน้นไปที่การระดมสมองเพื่อให้ได้ปริมาณของ Ideas จำนวนมากที่สามารถนำมาใช้ในการแก้ไขปัญหาได้ (Convergent Thinking) การระดมสมองเน้นไปที่ What โดยยังไม่ต้องสนใจ How รวมถึงข้อจำกัด (Constraint) และ สมมุติฐานของการแก้ไขปัญหา (Assumptions) หรือ ความเสี่ยง (Risk) ที่จะเกิดขึ้นของการนำ Idea นั้นไปสร้าง Solutions ซึ่งหลังจากได้ Idea ที่มากพอ ขั้นตอนที่ต่อไปคือการตัดสินใจเลือก Idea ที่ดีที่สุด หรือที่เรียกว่า Divergent Thinking มาเพื่อนำมาพัฒนา Idea เหล่านั้นให้เป็นรูปร่างมากขึ้น โดยการตัดสินใจสามารถทำได้ด้วยการให้ทีมงานทำการ Vote ให้กับ Idea ที่คิดว่าน่าจะแก้ปัญหาและตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมายได้ดีที่สุด ณ ขณะนั้น

Prototype

คือการนำ Idea ที่เลือกจากขั้นตอน Ideation มาทำการจัดทำต้นแบบ (Prototype) โดยเน้นการจัดทำต้นแบบที่มีต้นทุนต่ำ และสามารถทำได้ในระยะเวลาอันสั้น (Low-Cost and Rapid Prototypes) สาเหตุที่ Design Thinking ต้องมีการจัดทำ Prototype เพราะต้องการให้ Idea นำไปสู่สิ่งที่จับต้องได้ (Tangible) ผู้ใช้สามารถเห็น สัมผัส และใช้งานในขั้นต้นได้ การใช้ Prototype ทำให้ผู้ใช้ได้เห็นภาพของ Product หรือ Solution ที่จะมาแก้ไขปัญหา ดังเช่นวลี IKIWI (I Know It When I See It) แทนที่จะให้ผู้ที่เกี่ยวข้องจินตนาการถึงแนวคิดในการแก้ไขปัญหา ซึ่งอาจจะทำให้ความเข้าใจเกิดการคลาดเคลื่อนได้ ถึงแม้ว่า Prototype ยังไม่สมบูรณ์ แต่สามารถใช้เป็นเครื่องมือที่ผู้ใช้สามารถให้ Feedback เพื่อตรวจสอบว่า Solutions ที่ต้องการแก้ไขปัญหา สามารถตอบโจทย์ในสิ่งที่ Users ต้องการได้หรือไม่ หรือเพื่อนำไปพัฒนาต่อยอดหรือเปลี่ยนแปลง แก้ไขได้ทันทีโดยที่ไม่เสียเวลาและต้นทุนมาก

Test

คือ ขั้นตอนสุดท้ายของ Design Thinking ซึ่งเป็นการนำต้นแบบ (Prototype) ที่จัดทำขึ้นไปทำการทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายที่มีการศึกษา ตั้งแต่ขั้นตอน Empathize โดย Design Thinking Teams นำ Prototype ไปอธิบายและให้กลุ่มเป้าหมายทดสอบใช้งานจริงและนำเอา Feedback เช่น กลุ่มตัวอย่างชอบอะไร ไม่ชอบอะไร หรือมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมอะไรบ้าง มาทำการปรับปรุง Prototype เพื่อนำผลตอบรับที่ได้กลับไปปรับปรุง เปลี่ยนแปลง เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้ตรงจุดมากยิ่งขึ้น

เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์และคอมพิวเตอร์วิทัศน์ (Computer Vision – AI)

หนึ่งในแขนงของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ที่เป็นที่รู้จักและถูกนำมาประยุกต์ใช้มากที่สุด คือ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์วิทัศน์ หรือ “Computer Vision – AI” เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์วิทัศน์นั้นเป็นแขนงหนึ่งของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ซึ่งทำการฝึกฝนคอมพิวเตอร์และระบบให้สามารถเข้าใจและตอบสนองต่อข้อมูลภาพได้อย่างชาญฉลาด ด้วยข้อมูลที่อยู่ในรูปของภาพดิจิทัลจากกล้องถ่ายภาพและวิดีโอต่าง ๆ และนำไปให้แบบจำลองการเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning) ได้เรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ เพื่อให้อุปกรณ์ต่าง ๆ เรียนรู้ที่จะระบุและทราบถึงวัตถุต่าง ๆ ในรูปภาพหรือวิดีโอ นั้น ๆ ทำให้สามารถตอบสนองต่อสิ่งที่มัน “มองเห็น” ได้ตามวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดเพื่อยกระดับประสบการณ์ทางบวกของผู้บริโภค ลดต้นทุน และเพิ่มความปลอดภัยและเชื่อมั่น หรือในอีกทางหนึ่ง เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์วิทัศน์ก็จะเหมือนกับการสร้างอวัยวะที่เหมือนดวงตา (ผ่านทางกล้องวิดีโอหรือกล้องวงจรปิด) ให้คอมพิวเตอร์หรือระบบ ทำให้สามารถจดจำ เข้าใจ และวิเคราะห์ภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหวได้แบบอัตโนมัติและอธิบายภาพเหล่านั้นได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ



โดรน (Drone) หรือที่หลายๆ คนเรียกว่า เครื่องบินอัตโนมัติที่เห็นกันบนท้องฟ้าเพื่อบันทึกภาพหรือเหตุการณ์จากมุมสูง จริงๆ แล้ว คือ Unmanned Aerial Vehicles (UAVs) หรืออากาศยานที่ควบคุมจากระยะไกลหรือใช้การควบคุมแบบอัตโนมัติโดยใช้ระบบการบินด้วยตัวเองโดยอาศัยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการเขียนคำสั่งบังคับ โดยปกติโดรนจะมีการติดตั้งกล้องถ่ายภาพหรือกล้องอินฟราเรดเซ็นเซอร์ที่สามารถถ่ายภาพระยะไกลทั้งในเวลากลางวันหรือกลางคืน หรือมีการติดตั้งเซ็นเซอร์ชนิดต่างๆ เช่น เซ็นเซอร์วัดแสง สี อุณหภูมิ หรือความชื้นเพื่อนำข้อมูลเหล่านั้นมาประกอบการตัดสินใจในอุตสาหกรรมต่างๆ เช่น การสำรวจพื้นที่ทางเกษตรพร้อมทั้งวัดค่าตัวชี้วัดของสภาพแวดล้อมเพื่อนำมาช่วยตัดสินใจในการบริหารจัดการน้ำ เป็นต้น ทั้งนี้หลายๆ องค์กรมีการประยุกต์นำ Computer Vision – AI มาใช้ร่วมกับโดรนในการทำภารกิจต่างๆ เช่น การเฝ้าระวัง การสำรวจและค้นหากลุ่มเป้าหมายในระยะไกล ซึ่งเทคโนโลยี Computer Vision – AI สามารถที่จะระบุตัวตนของกลุ่มเป้าหมายและสามารถส่งข้อมูลมาให้ผู้บริหารตัดสินใจได้ ตัวอย่างเช่น การที่โดรนสามารถระบุลูกค้าที่มาเข้าร่วมงานแสดงสินค้าได้ ทำให้ผู้จัดงานแสดงสินค้าสามารถเห็นภาพรวมของกลุ่มลูกค้าที่มางาน ดังนั้นการนำเสนอสินค้าและโปรโมชั่นให้เหมาะสมตามกลุ่มลูกค้าก็จะช่วยเพิ่มโอกาสในการตัดสินใจซื้อสินค้าได้ เป็นต้น

Technological Data-Driven Design

โครงสร้างหลักสูตรจะมุ่งเน้นให้ผู้เข้าอบรมมีความรู้พื้นฐานของการการวางแผนกลยุทธ์ทางด้าน AI, Big Data, Business Intelligence โดยประกอบด้วย 5 หัวข้อหลักๆ หรือเรียกได้ว่าอยู่ในรูปแบบของ Spaces ต่างๆ ดังนี้

1. Problem Space:

จะให้ความสำคัญกับ Business Problem Framing และ Analytics Problem Framing ผู้บริหารจะได้เรียนรู้ขั้นตอนในการมองปัญหาทางธุรกิจและการวิเคราะห์ปัญหาทางธุรกิจตามกรอบหรือประเด็นของปัญหาที่ต้องการแก้ไข ว่าสามารถแก้ไขด้วย Technology สมัยใหม่ เช่น AI, Big Data, หรือ Business Intelligence ได้หรือไม่ การกำหนดตัวชี้วัดขององค์กร (Business Performance Management) เพื่อให้สอดคล้องกับการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ การตัดสินใจในระดับการบริหารงาน หรือการตัดสินใจในระดับการปฏิบัติงาน

2. Data Space:

จะเน้นในเรื่องของการวางแผนการจัดการข้อมูล (Data Strategies) ระบบจัดการฐานข้อมูล (Database Management Layer) ซึ่งจะเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีและซอฟต์แวร์สำหรับการจัดการฐานข้อมูล โดยข้อมูลต่างๆ ที่ถูกจัดเก็บอาจจะข้อมูลที่อยู่ในขององค์กรเอง หรืออาจจะข้อมูลที่เกิดการเชื่อมโยงกับข้อมูลภายนอกก็ได้ นอกจากนี้ ผู้บริหารจะได้เรียนรู้การจัดการข้อมูลที่เป็นขยะ (Garbage In, Garbage Out) หลายๆ รูปแบบ การเตรียมข้อมูลให้พร้อมสำหรับการวิเคราะห์ใน Analytics Space การวางแผนการเก็บข้อมูลที่จำเป็นต่อการตัดสินใจ การคัดเลือกข้อมูล (Data Selection) การกลั่นกรองข้อมูล (Data Cleaning) และการแปลงรูปข้อมูล (Data Transformation) เป็นต้น

3. Analytics Space:

ผู้บริหารทุกท่านจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับระบบของการวิเคราะห์ข้อมูล (Business Analytics Layer) ซึ่งจะเกี่ยวข้องกับการสร้างแบบจำลองเชิงปริมาณในรูปแบบต่างๆ เช่น แบบจำลองทางการเงิน แบบจำลองในการพยากรณ์ แบบจำลองต้นไม้การตัดสินใจ แบบจำลองการวิเคราะห์การถดถอย แบบจำลองการวิเคราะห์การถดถอยโลจิสติกส์ แบบจำลองโครงข่ายประสาทเทียม เป็นต้น โดยมุ่งเน้นการวางแผนการวิเคราะห์ข้อมูลที่เก็บรวบรวมมาจาก AI และการกำหนดตัวแปรเป้าหมาย (Target Variable) รวมถึงการประเมินแบบจำลองของการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ โดยมีเป้าหมายเพื่อนำผลลัพธ์ของการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากเทคโนโลยีใหม่ๆ ไปใช้งานและสร้างกลยุทธ์ต่อไป

4. Technology Space:

จะเน้นในเรื่องของเรียนรู้เทคโนโลยี AI, Big Data, และ Business Intelligence หรือเทคโนโลยีอื่นๆ ที่ทันสมัย (Emerging Technologies) และการนำไปประยุกต์ใช้ทางธุรกิจหลายๆ รูปแบบ รวมถึงการทดลองวางแผนระบบโครงสร้างพื้นฐานขององค์กร ทั้ง Digital และ Physical Infrastructure กรอบโครงสร้างของระบบ (System Architecture) และการเชื่อมต่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ให้เข้ากับระบบฐานข้อมูล หรือ System Enterprise ขององค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

5. User Space:

จะมุ่งเน้นในส่วนของการเชื่อมต่อบริบทของผู้ใช้งานซึ่งอาจจะอยู่ในรูปแบบของ เว็บ (Web Browser) หรือแอปพลิเคชันบนมือถือ (Mobile Applications) ซึ่งผู้ใช้งานสามารถเข้าถึง Dashboard ที่ทำหน้าที่รวบรวมข้อมูลผลการวิเคราะห์ข้อมูล ตัวชี้วัดต่างๆ ที่จำเป็นต่อการประเมินประสิทธิภาพการดำเนินงานขององค์กรมาไว้ในที่เดียวกัน ทั้งในรูปแบบของกราฟ ตัวเลข หรือบทสรุปสำหรับผู้บริหาร เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีการนำแนวคิดของ Design Thinking เข้ามาช่วยในการทดสอบระบบและเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น AI และ Big Data เพื่อเพิ่มประสบการณ์ของผู้ใช้งาน (User Experience) และผู้ที่เกี่ยวข้อง (Stakeholders) หรือมีส่วนได้ส่วนเสียกับ Solutions ที่ถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อตอบโจทย์ปัญหาทางธุรกิจที่เกิดขึ้น

ทั้งนี้ กิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในหลักสูตรนี้จะมีกิจกรรมที่นำแนวคิดของ Design Thinking และ Lego® Serious Play® เข้ามาช่วยกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการมองและแก้ไขปัญหาขององค์กร

Business Analysts for Technology and Innovation Development

หน้าที่หลักของ Business Analysts (BA) ก็คือ การศึกษาความต้องการที่แท้จริงของผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสีย (Need Assessment) วิเคราะห์ปัญหาหรือโอกาสขององค์กรเพื่อช่วยให้การของธุรกิจ ทั้งในระดับกลยุทธ์ (Strategic Level) ระดับการบริหารงาน (Managerial Level) และระดับปฏิบัติงาน (Operational Levels) เป็นไปอย่างเหมาะสม การกำหนดเป้าหมายและตัวชี้วัดในการแก้ไขปัญหาให้ตรงกับทิศทางขององค์กรหรือกลยุทธ์ของธุรกิจนั้นๆ ผ่านเทคโนโลยีที่ชั้นนำ รวมถึงการจัดทำแผนการวิเคราะห์ธุรกิจ การเข้าใจ จัดเก็บและวิเคราะห์ความต้องการของผู้ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาหรือโอกาสที่เกิดขึ้น การกำหนดขอบเขตของ Solutions การวิเคราะห์และศึกษาความเป็นไปได้ของ Solutions โดยเฉพาะอย่างยิ่งโครงการที่มีความเชื่อมโยงระหว่างปัญหาของธุรกิจและเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น AI, Big Data, และ Business Intelligence ที่จะนำมาปรับใช้ในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น และการติดตามผลของการพัฒนา Solutions เพื่อให้แน่ใจว่า Solutions ที่ส่งมอบนั้นมีความถูกต้องและตรงตามความต้องการที่แท้จริงของผู้ใช้งาน กล่าวโดยสรุป คือ Business Analyst จะทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมระหว่าง Business (องค์กร) และ Technology (Solution Teams)

Domain #1
**Need
Assessment**

Domain #2
Planning

Domain #3
Analysis

Domain #4
**Traceability
and Monitoring**

Domain #5
**Solution
Evaluation and
Deployment**

ผู้เข้าอบรมจะได้เรียนรู้และสัมผัสกับเทคโนโลยีที่ทันสมัยที่สามารถนำไปปรับใช้กับหลายๆ อุตสาหกรรม เช่น Smart Retail, Smart Manufacturing, และ IoT พร้อมทั้งเข้าใจแนวคิดและพัฒนาทักษะของการทำงานในสาย Business Analyst ไปพร้อมกันอีกด้วย

Tentative Course Syllabus

Module #1: Strategy and Vision Development (Business Cases)

- Lego® Serious Play® (LSP®) Methods: Topic “Digital Transformation” & “Competitiveness”

Module #2: Mastering Design Thinking for Innovation

- Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test & Human Centered Design Concept

Module #3: Introduction to the World of Artificial Intelligence Workshops: A Case Study of Computer Vision – AI with Drone

Module #4: Technological Data-Driven Design

- Business Problem Framing & Analytics Problem
- Business Performance Management (BPM)
- Customer CxDNA (Customer Journey/Customer Lifecycle/Customer Experience)
- Data Spaces: Data Architecture, Data Strategies, Data Quality, & Data Preparation
- Big Data Concept
- Analytics Concept (Descriptive, Diagnostic, Predictive, and Prescriptive Analytics)
- Technology Spaces: Emerging Technologies (AI, Big Data, Business Intelligence, and Business Analytics)
- System Architecture
- User Spaces: User Interface/User Experience/Stakeholder Management

Module #5: Business Analyst for Technology and Innovation Development

- Need Assessment: Project Selection and Initiating
- Stakeholder Management
- Project Planning & Solution Visioning: Baseline Solution Scope
- Elicitation Techniques
- Requirement Analysis
- Requirement Traceability & Monitoring,
- Assessment of Requirements Change
- Solution Designs: Baseline to-be Requirement.
- Solution Evaluation and Deployment

COURSE DETAILS

หลักสูตร 36 ชั่วโมง [6 วัน] (รับสูงสุด 20 คน)

ตรวจสอบตารางเรียนของแต่ละรอบได้ที่เว็บไซต์

<https://courses.nidahub.com>

กลุ่มเป้าหมาย:

เจ้าของกิจการ นักวางกลยุทธ์ ผู้บริหารระดับสูง ที่ปรึกษาธุรกิจ ผู้บริหารระดับกลาง ผู้จัดการ หัวหน้างาน ผู้ให้คำปรึกษาทางด้าน IT และผู้ที่ต้องการพัฒนากิจกรรมใหม่ๆ ที่จำเป็นในสายงาน Business

สถานที่อบรม:

อาคารบุญชนะ อตถากร ห้อง NIDA HUB Bookstore, ห้อง NIDA Design & Innovation HUB, ห้อง NIDA AI Innovation Hub และ ห้อง Ideation Hub (ชั้น 7)

ค่าธรรมเนียม: 50,000 บาท

วิธีการสมัคร:

กรอกแบบฟอร์มออนไลน์ที่ <https://courses.nidahub.com> แล้วรอการติดต่อกลับจากเจ้าหน้าที่ เพื่อรับทราบผลการสมัครและรายละเอียดการชำระเงิน

ติดต่อสอบถาม:

ศูนย์นวัตกรรมทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจ

027273983-5 | practic3.nidahub@gmail.com | Line: @practic3





Instructor

รศ.ดร.จงสวัสดิ์ จงวัฒนินพล

รองศาสตราจารย์ ดร.จงสวัสดิ์ จงวัฒนินพล อาจารย์ประจำคณะบริหารธุรกิจ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (NIDA) โดยจบการศึกษาในระดับปริญญาตรี ในสาขาวิศวกรรมศาสตร์ ภาควิชาวิศวกรรมอุตสาหกรรม จากมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ปริญญาโท ในสาขา Risk Control Management และ สาขา Management Technology จากมหาวิทยาลัย University of Wisconsin-Stout และ ปริญญาเอก ในสาขา Business Administration จากมหาวิทยาลัย Oklahoma State University รองศาสตราจารย์ ดร.จงสวัสดิ์ จงวัฒนินพล มีความชำนาญในด้าน Big Data, Data Mining, Business Intelligence, AI Strategy, Decision Support Systems, RFID, Management Information Systems, Design Thinking, และ Lego® Serious Play® (LSP®) มีผลงานตีพิมพ์งานวิจัยในวารสารระดับชาติและนานาชาติ (Indexed by SCIMAGO and Scopus) เช่น Decision Sciences, Decision Sciences Journal of Innovative Education, Decision Support Systems, European Journal of Operational Research, Journal of Management Analytics, Benchmarking: An International Journal, Education and Information Technologies, Tourism Management Perspectives, Journal of Information Technology Teaching Cases, Energy – The International Journal, Industrial Management and Data Systems, และ Journal of Business Ethics

รองศาสตราจารย์ ดร.จงสวัสดิ์ จงวัฒนินพล ยังได้รับรางวัล Best Case Study Paper Award จากงานสัมมนาแห่งชาติที่ 42nd Decision Sciences Institute (DSI) Conference ที่ Boston, MA (November 19-22, 2011) และรางวัลชนะเลิศอันดับหนึ่งจากการแข่งขันวิเคราะห์ข้อมูล 2010 SAS Data Mining Shootout ที่งานสัมมนา SAS' 13th Annual Data Mining Conference ที่ Las Vegas, NV (October 25-26, 2010) นอกจากนี้ยังเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาของคณะนักศึกษาที่ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับหนึ่ง (Overall Winner) สองปีซ้อน จากการแข่งขันวิเคราะห์ข้อมูล "2015 TUN Data Challenge Competition" ที่งานสัมมนา Teradata 2015 Partners Conference ที่ Anaheim, CA (Oct 18-22, 2015) และ "2016 TUN Data Challenge Competition" ที่งานสัมมนา Teradata 2016 Partners Conference ที่ Atlanta, GA (Sep 10-15, 2016) รวมทั้งยังเป็นที่ปรึกษาของคณะนักศึกษาที่ได้รับรางวัล 2017 Teradata Technology Award จากการแข่งขัน "2017 & 2019 TUN Analytics Challenge" ที่งานสัมมนา Teradata 2017 Partners Conference ที่ Anaheim, CA (Oct 22-26, 2017) และ 2019 Teradata Analytics Universe ที่ Denver, Co (Oct 20-24, 2019) และรางวัล 2020 Teradata People Choice Awards ที่งาน 2020 Teradata Analytics Universe (Online) และ Top 20 จากการแข่งขัน Yangtze New Finance Cup 2019 SAS China Data Analytics Championship & First International Invitational Tournament ที่ Nanjing City (8 -9 December 2019) อีกด้วย นอกจากนี้ยังได้รับรางวัลชนะเลิศการแข่งขัน 2021 EFMD Case Writing Competition ในสาขา Finance and Banking ซึ่งจัดการแข่งขันโดย European Foundation for Management Development (EFMD) - Global ร่วมกับ Case Centre ซึ่งถือเป็นหนึ่งในการแข่งขันการเขียนกรณีศึกษาที่ใหญ่ที่สุดในระดับ Global





NIDA Design & Innovation Hub

A creative space that fosters collaboration for “design thinking and innovation” classes and workshops





NIDA AI Innovation Hub

An exclusive and innovative space that brings knowledge about digitalization and artificial intelligence together to showcase emerging technologies





NIDA Smart Retail Labs – NIDA Hub Bookstore

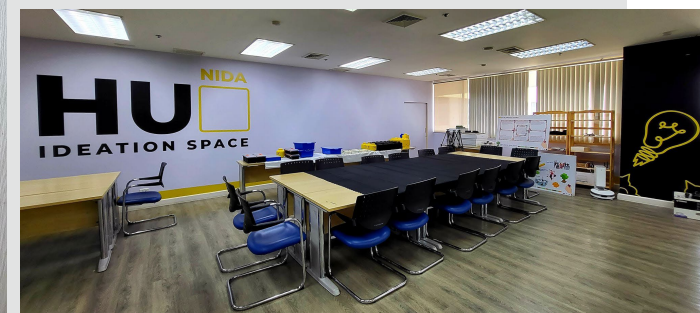
An innovative data-driven based space that is embedded with advanced technologies for the future of smart retail businesses





NIDA Ideation Hub

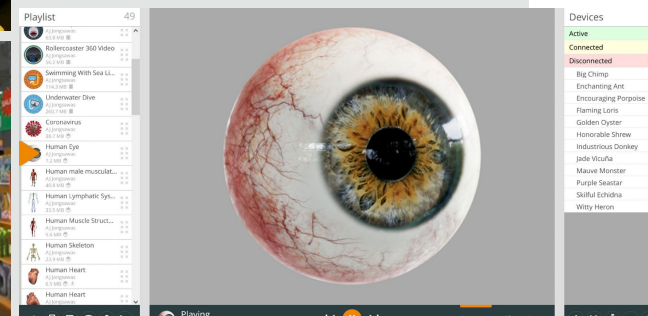
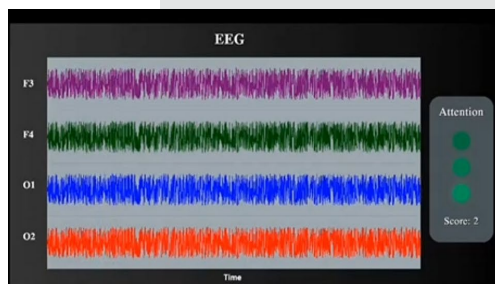
A creative and collaborative space that enables and encourages strategic and innovative thinking through advanced technologies and Lego® Serious Play® method





NIDA Virtual Superstore

An immersive space where virtual reality and actual reality are matched with eye tracking and EEG technologies to showcase the future of smart retail businesses





University Innovation Fellows (UIF)

A program of Stanford University's Hasso Platter Institute of Design (d.school) to encourage our students to become agents of change at NIDA





The ESG Initiatives at NIDA HUB

The ESG Initiatives at NIDA Hub:
The ESG-driven innovations to support environmental, social, and governance issues by utilizing emerging technologies such as AI, robotics, IoT, drone, metaverse, and big data.





The NLP, LLM, and Generative AI Initiatives at NIDA Hub

Natural Language Processing (NLP), Large Language Models (LLMs), and Generative AI: The NLP, LLM, and Gen AI projects and use cases to support the analysis and generation of human language for understanding and enhancement of human capabilities.





www.nidahub.com

NIDA CBI - Center for Business Innovation
NIDA Business School
National Institute of development administration
148 Serithai Road, Klong chan, Bangkapi,
Bangkok Thailand 10240

Tel: +662-377-1232
cbi@nida.ac.th