



AI THE SERIES

DESIGN THINKING APPROACH

Overview and Toolkit

WHAT WE'LL DISCUSS

TOPIC OUTLINE

What is Design Thinking?

Rationale

Practical Applications

Tools

Think!!!

BEFORE WE BEGIN



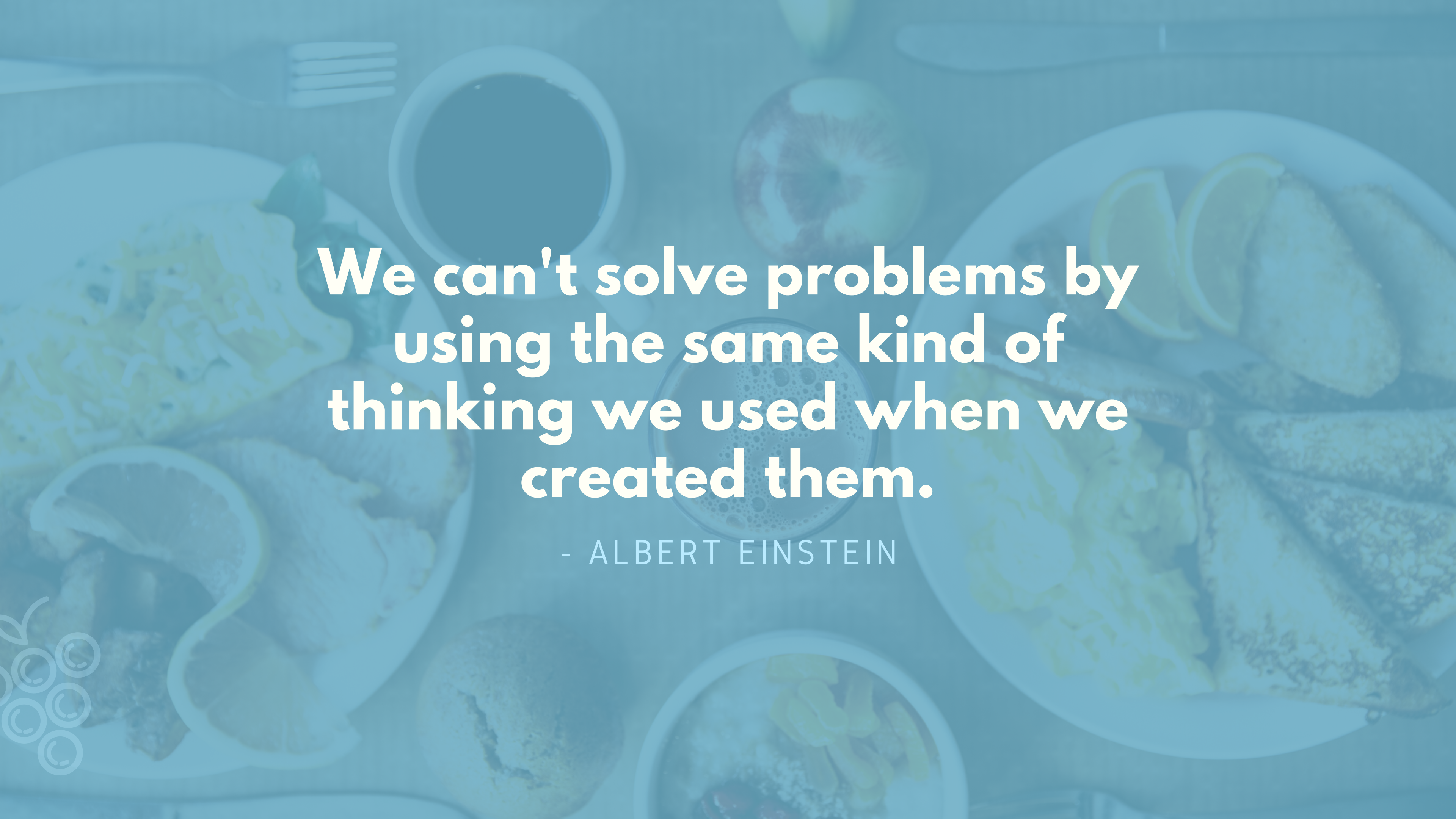
พูดถึง **Design Thinking** คิดถึงอะไร





DESIGN THINKING IS NOT SOLELY FOR DESIGNERS.

IT'S A PROCESS EVEN THE MOST
TRADITIONAL THINKERS CAN ADOPT.



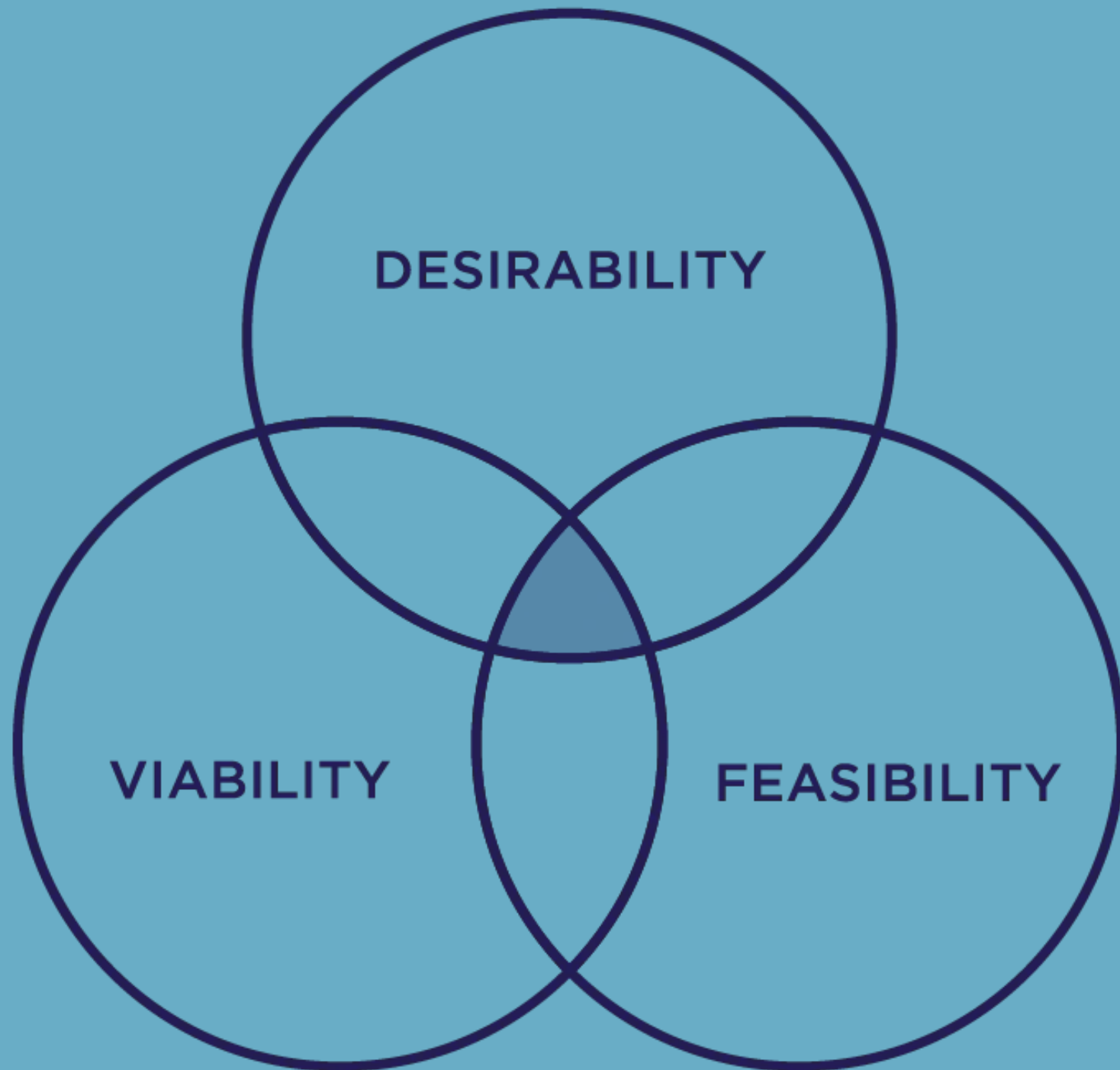
**We can't solve problems by
using the same kind of
thinking we used when we
created them.**

- ALBERT EINSTEIN



WHAT IS DESIGN THINKING?

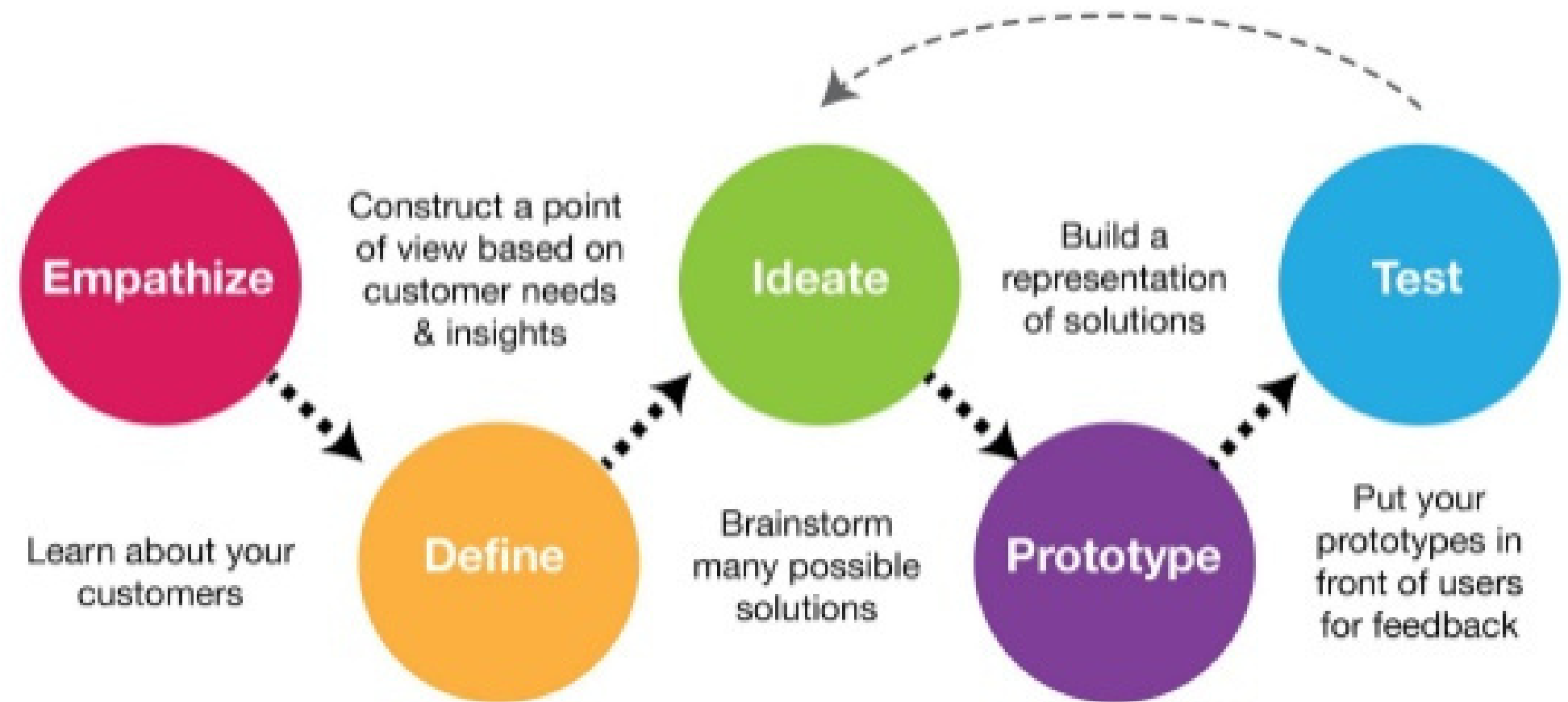
IDEATE, PROTOTYPE,
TEST, REPEAT



WHAT IS DESIGN THINKING?

IDEATE, PROTOTYPE,
TEST, REPEAT

- Iterative
- Hand-on method
- No direct way
- Understand users

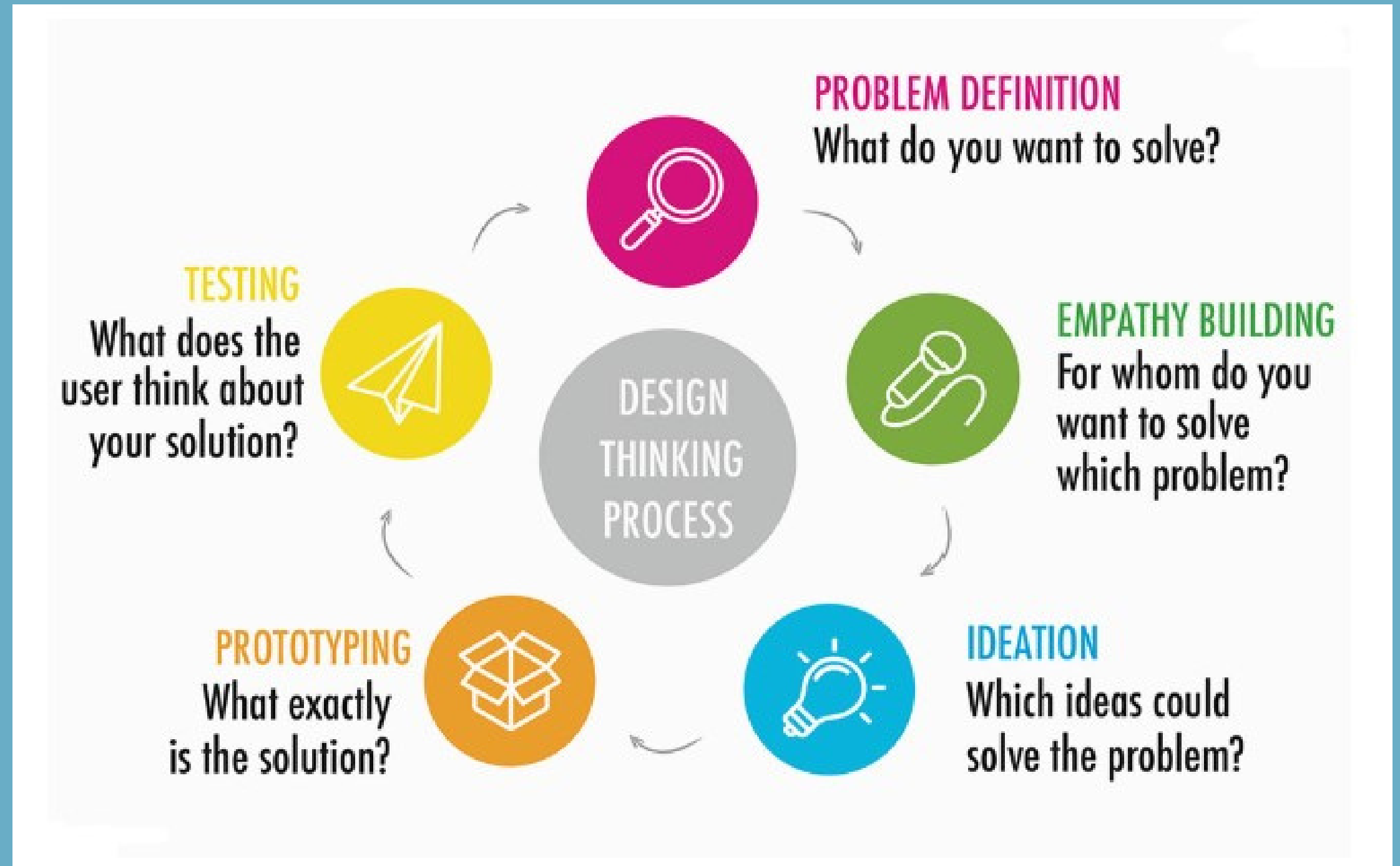


<http://www.effectiveui.com/blog/wp-content/uploads/2014/08/ux-design-process.jpg>

WHAT IS DESIGN THINKING?

IDEATE, PROTOTYPE,
TEST, REPEAT

กระบวนการคิดแบบ **Design Thinking** มีการเรียงลำดับกระบวนการและชื่อขั้นตอนต่างๆที่ไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์และรูปแบบการทำงาน



WHAT IS DESIGN THINKING?

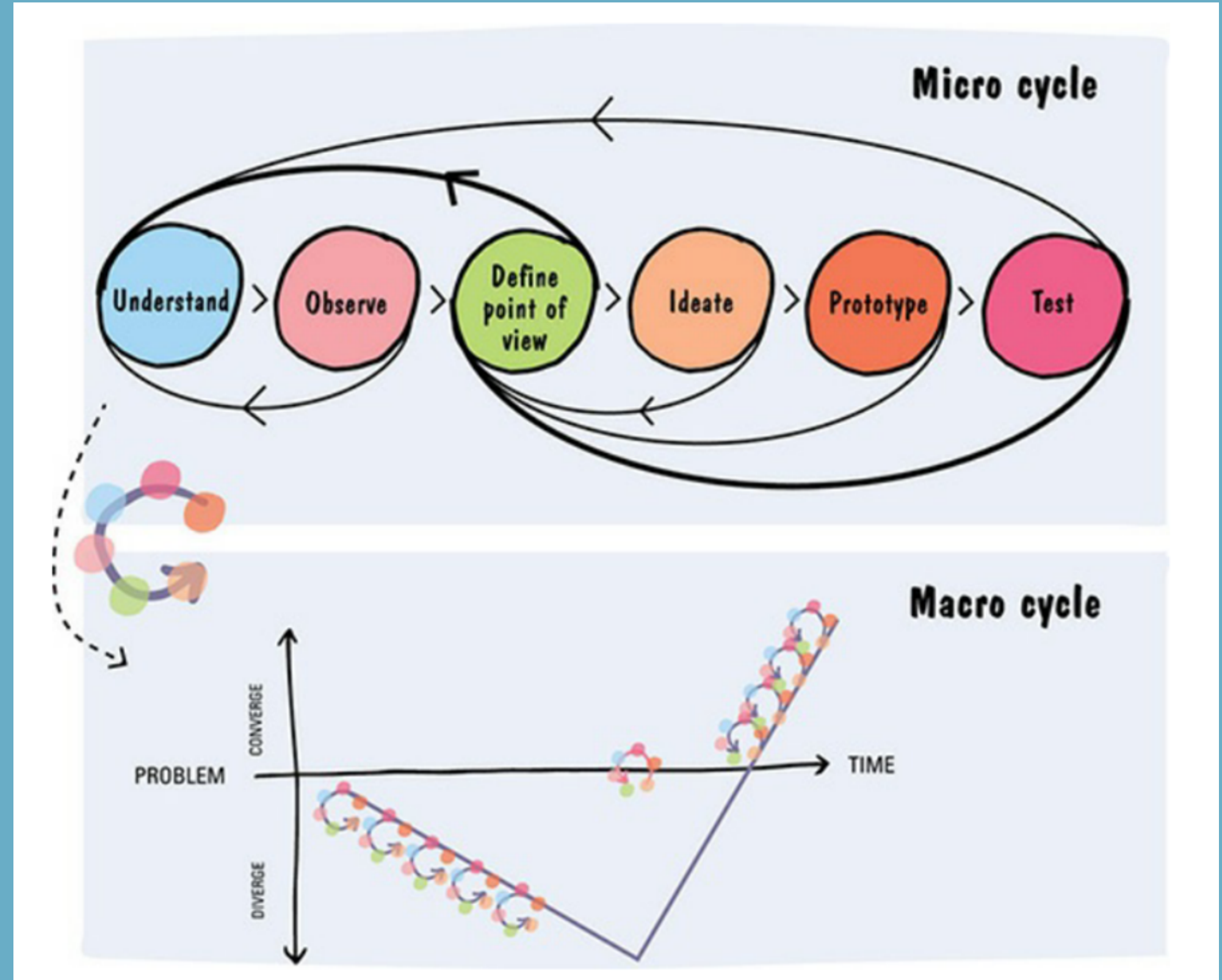
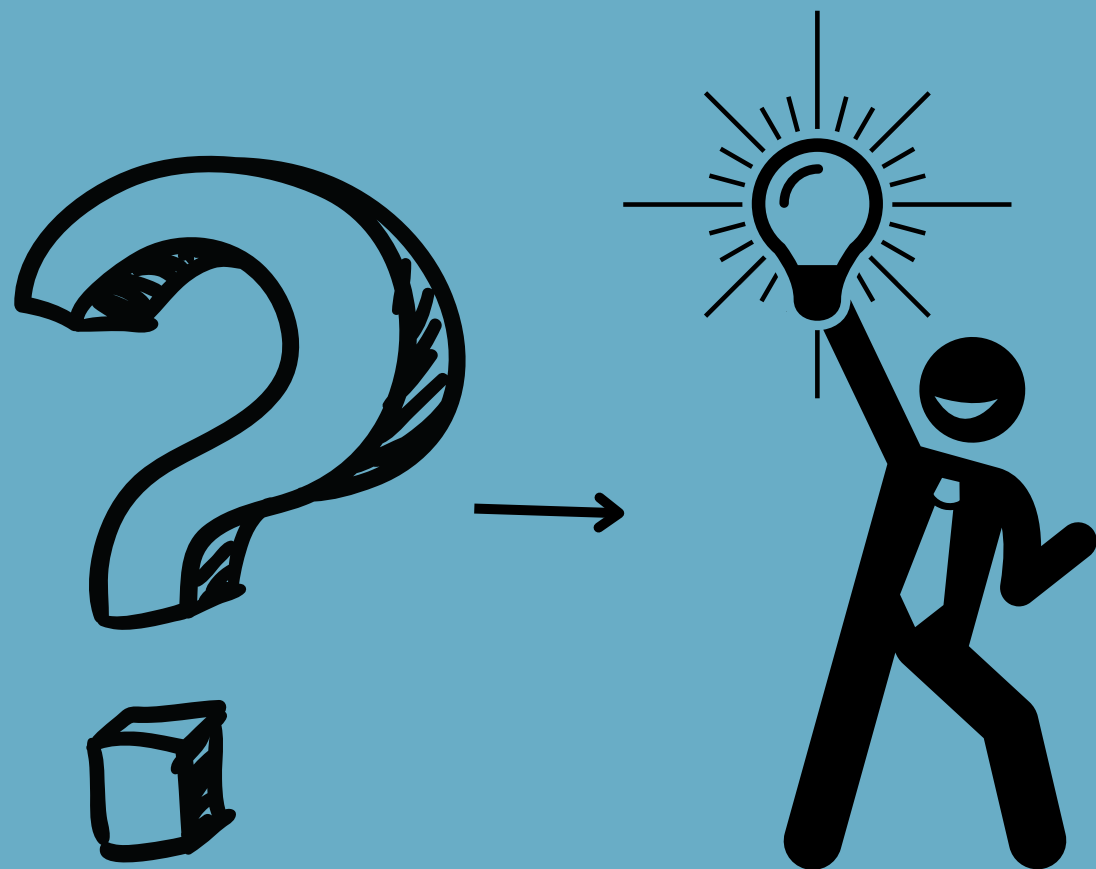
IDEATE, PROTOTYPE,
TEST, REPEAT

- **Human-Centered-Design**
- **HPI (Hasso Plattner Institute)** ได้ใช้ทไว้ 6 ขั้นตอน
- **Kanazawa Technology College** ได้ทำให้ง่ายขึ้นใน 4 ขั้นตอน: **Empathy-Analysis-Prototype-Co-creation**



WHAT IS DESIGN THINKING?

IDEATE, PROTOTYPE,
TEST, REPEAT



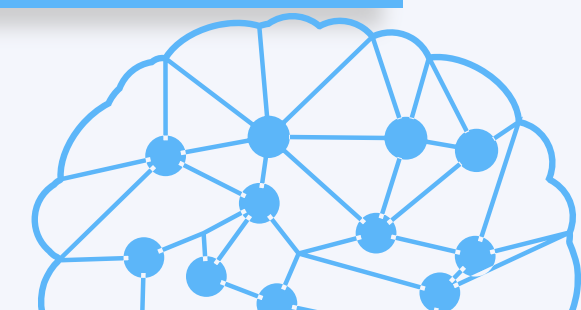
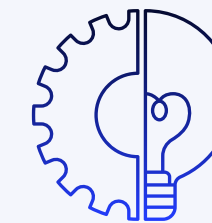
Bingo

Has read 3 English novels	Has eaten pizza prosciutto 3 times	Has been to the United States at least 3 times	Has visited at least 3 other countries	Has drunk at least 3 Red Bulls
Has been to Australia or New Zealand	Has seen 3 James Bond movies in the movie theater	Has been to Paris	Favorite color is blue	Has read Harry Potter
Speaks three or more languages	Has a parent from another country	Has siblings	Can play a musical instrument	Loves the Beatles more than the Rolling Stones
Wears sneakers rather than leather shoes	Likes to vacation at the sea	Loves hiking and the mountains	Has used car sharing	Joined the Boy Scouts
Has some design thinking experience	Owens the Design Thinking Playbook	Has bought something at Kickstarter	Knows the lean canvas	Would like to work in a start-up

เคยไปไหน
ชอบอะไร
ครอบครัว
ภาษา
อาหารที่ชอบ
ทำอะไรมา

Task

- เขียนเรื่องเกี่ยวกับตัวเอง
- ห้ามให้คนอื่นดู ไม่คุยกันนะ
- ให้ไปถามเพื่อน ถ้าคำตอบคือใช่ เขียนชื่อเพื่อนลงช่องนั้น
- ถามได้คำถามเดียวต่อคน





FAIL FAST, FAIL FORWARD

Presentations are communication tools that can be used as demonstrations, lectures, speeches, reports, and more.

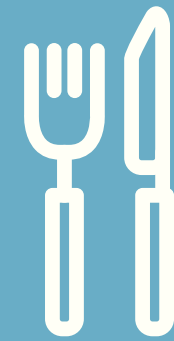


The Design Thinking Approach



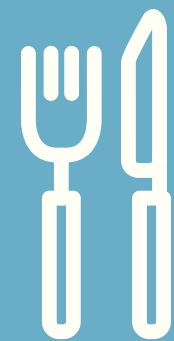
EMPATHIZE WITH THE CUSTOMER

Presentations are communication tools that can be used as demonstrations.



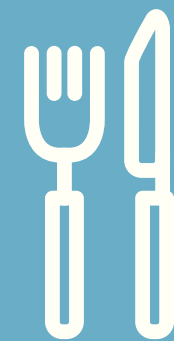
DEFINE THE PROBLEM

Presentations are communication tools that can be used as demonstrations.



IDEATE SOLUTIONS

Presentations are communication tools that can be used as demonstrations.



PROTOTYPE AND TEST

Presentations are communication tools that can be used as demonstrations.

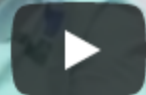
EMPATHY




Empathy: The Human Connection to Patient Care

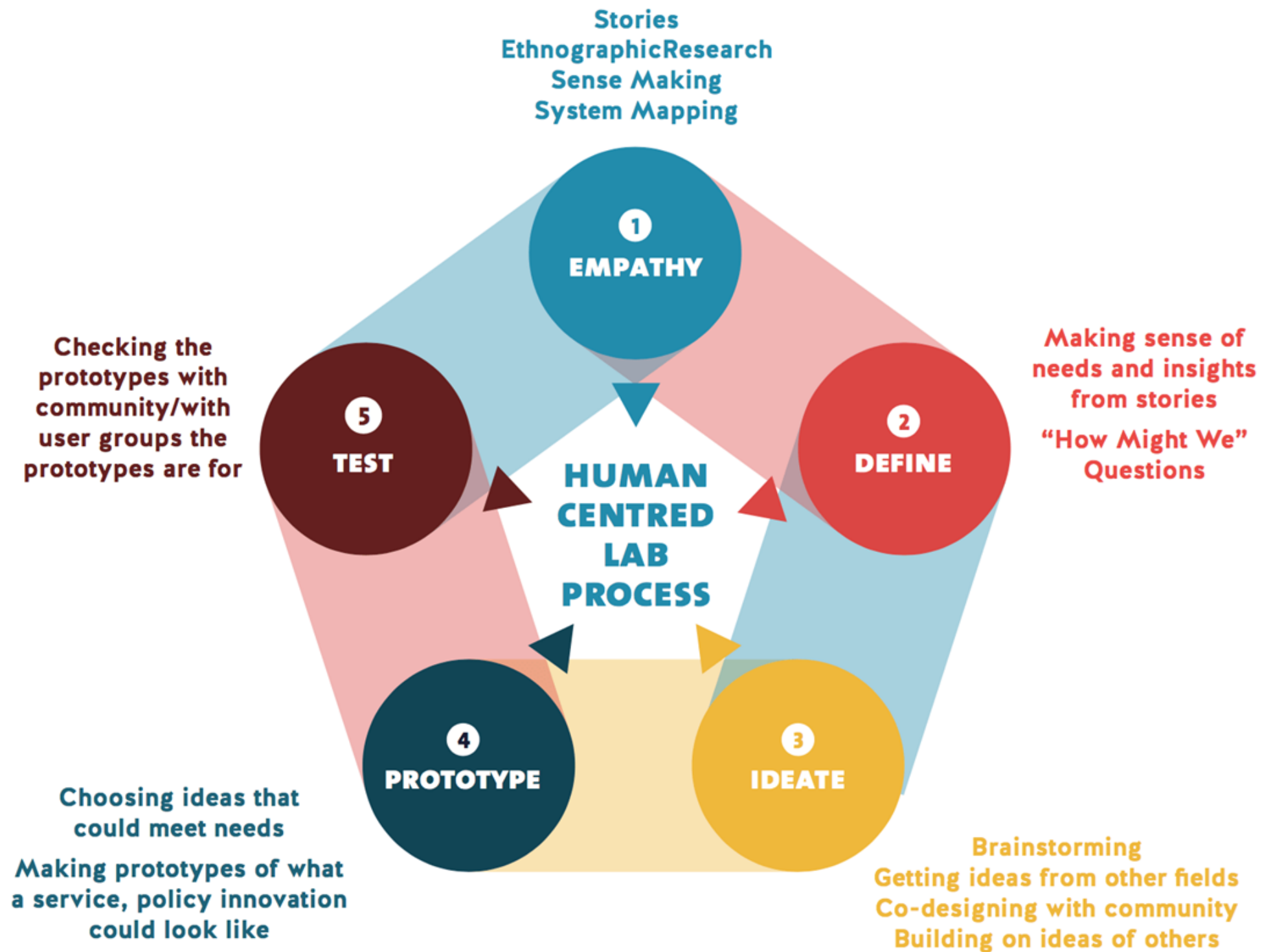


Share



Watch on  YouTube

Empathy in Design



- ทำไมเราจึงต้องใช้
- แค่คิดมาแล้วสร้างเลยได้มัยนะ
- ผลิตมาขายถ้าของดีจริงต้องขายได้สิ

EMPATHY

TAKE IT FROM THE SOURCES

Source of information

- Interview: สัมภาษณ์
- Media: ข้อมูลจากสื่อ TV/Youtube/magazine
- บทความ: Journal / conference papers
- องค์กร หน่วยงานของรัฐ บริษัท หน่วยงานของเอกชน
- ผู้ใช้ (users)

Some other Tools

CUSTOMER JOURNEY MAPPING

การศึกษาถึง Customer อย่างละเอียด

EMPATHY MAPS

เข้าใจ เข้าถึง

VALUE CHAIN ANALYSIS

คุณค่าของสิ่งต่างๆ

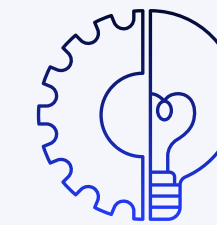
STORYBOARDING

สร้างเรื่องราวเพื่อให้เห็นภาพ

Who?

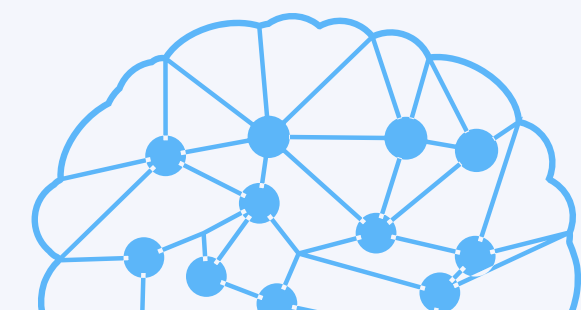
ใครกันที่เกี่ยวข้องในเรื่องนี้

- บุคคล
- Organization
- Company
- Who ever involve?



Task

- list WHO
- ให้มากที่สุด



DEFINING THE PROBLEM

TAKE IT FROM YOUR CUSTOMERS.

After Research
Time to get to the point

START WITH QUESTIONS.

WHO ARE YOU DESIGNING FOR?

WHAT ?

What is the design problem?

What resources do you have?

WHEN ?

When the problem occur?



START WITH QUESTIONS.

WHERE IS THE PROBLEM HAPPEN ?

WHY ?

Why do we need to do it?

Why is it important?

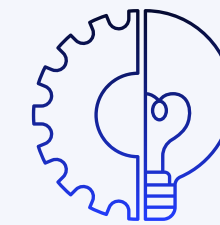
HOW ?

How to solve the problem ?



5W 1H?

Who ---> เลือกว่าใคร
What ---> จะแก้ไขอะไร
When ---> เมื่อไหร่ที่สิ่งนี้ถูกใช้
Where --> ใช้ที่ไหน
Why ----> ทำไมจึงจะใช้
How ----> นำมาแก้ไขปัญหาอย่างไร



Task

- ตอบคำถาม 5W 1H



Ideation Phase



AVOID JUDGMENTS

อย่าตัดสินความคิดคนอื่น



AIM FOR QUANTITY,
NOT QUALITY

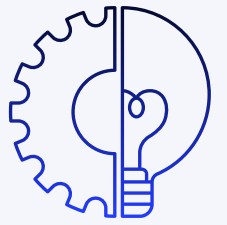
คิดให้มาก มากกว่าคุณภาพ



ENCOURAGE WILD
IDEAS

อะไรเราก็สนับสนุน

Ideate



Brainstorming rules



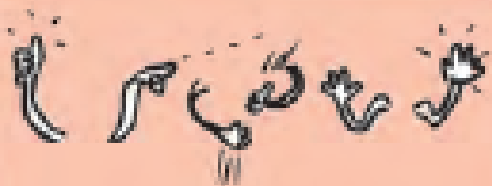
#1 Creative confidence



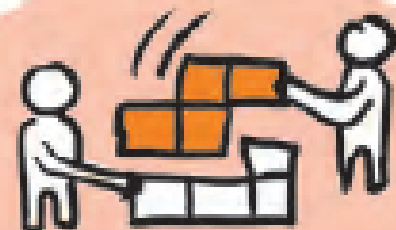
#2 Quantity before quality



#3 Visual ideas



#4 Use gestures



#5 Build on the ideas of others



#6 Only one person speaks at a time always

#7 No prejudices



#8 Continue to brainstorm

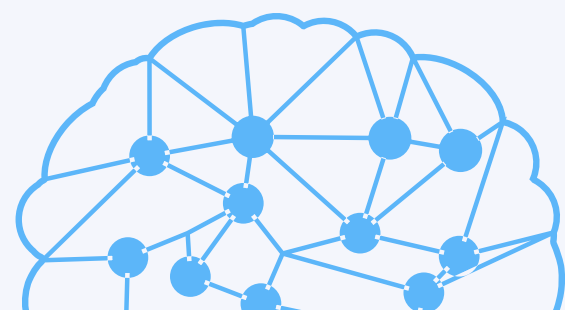


#9 Fail – often and early on



Task

- ให้คิดถึง Solutions ที่ต่าง ๆ กันให้มากที่สุด

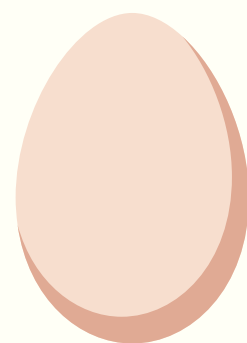


HELPFUL TIPS

TECHNIQUES TO UNLEASH CREATIVITY



Breathing and Centering



Mind Expansion



Creating Thought Clouds

RAPID PROTOTYPING

SHORTEST TIME

สร้างแบบง่ายๆ ขึ้นมาก่อน

LEAST COST

ใช้เงินให้น้อยที่สุด

SIMPLEST MODEL

อย่าทำให้ซับซ้อน



THANK YOU!