Design Thinking
คืออะไร?

---

3 หัวใจหลักของกระบวนการออกแบบ

11.08.2017 / GREY RAY

?

What is Design Thinking

-Exposing Designing Process-

“เมื่อใดที่มีไอเดียใหม่ๆ ผุดขึ้นมา มันจะไม่มีวันถูกละเลย
และตราบใดที่ยังมีคนสนใจมัน ก็จะเป็นอมตะ”

-Edward de Bono-

อันดับแรก, แนวความคิด

จากนั้น, การออกแบบ

ทุกคนสามารถ **พัฒนา** ความคิดสร้างสรรค์ของตนเองได้

เพราะ **ความคิดสร้างสรรค์** นั้นไม่ได้เกิดจากพรสวรรค์

สำหรับนักออกแบบหลายๆคนการออกแบบอาจเป็นอะไรที่ดูยุ่งยากยุ่งเหยิง

นักออกแบบที่ **ประสบความสำเร็จ** นั้นมักจะเรียนรู้วิธีการ **ร่นถอย**

และ **ก้าวไปข้างหน้า** พร้อมกับ **สภาวะสังคม** ในตอนนั้น

ซึ่งการเรียนรู้แนวคิดนี้มักจะต้องอาศัย **ประสบการณ์**, การพบปะผู้คนที่หลากหลาย

และ **ทักษะ** จาก **การเรียนรู้** จาก

บุคคล ทีมงานที่มีคุณภาพที่จะช่วย **ต่อยอด** และ

เพิ่มพลัง ของความคิดสร้างสรรค์

คำถามคือแล้ว **Design Thinking** คืออะไร?

หากเรานิยาม กระบวนการออกแบบ Design Thinking ตามหลักสากลนั้นประกอบไปด้วยขั้นตอนหลักๆ 3 ขั้นตอน คือ

1.การระบุปัญหา

2.การสร้างสรรค์ไอเดีย

3.การสร้างสรรค์ผลงาน

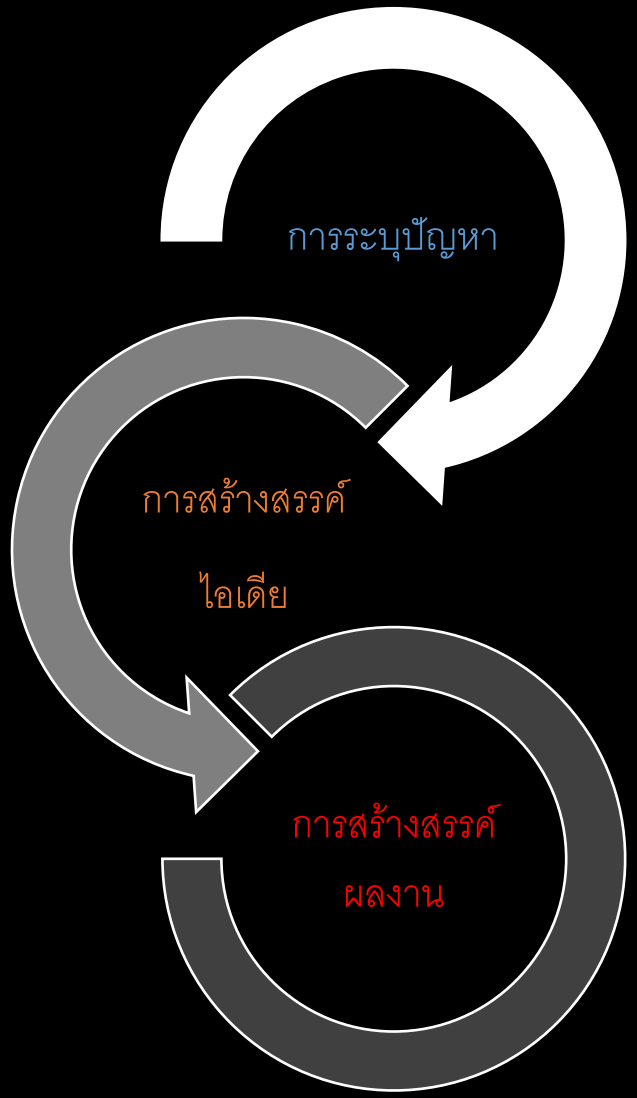
แนวทางการออกแบบชนิดนี้จะได้ผลที่ดีเมื่อดีไซเนอร์นั้นต้องการที่จะ**แยกแยะปัญหา, เปิดสมอง และสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ**

การออกแบบนั้นถือว่าเป็น**กระบวนการที่ต่อเนื่อง** หลังจากการผลักดัน **ทดสอบ** นักออกแบบที่ดีนั้นจะต้องคำนึงถึง

ช่องทางที่จะสามารถพัฒนาดีไซน์สิ่งที่ดีกว่า เพื่อความต้องการของ**มนุษย์ในอนาคต**

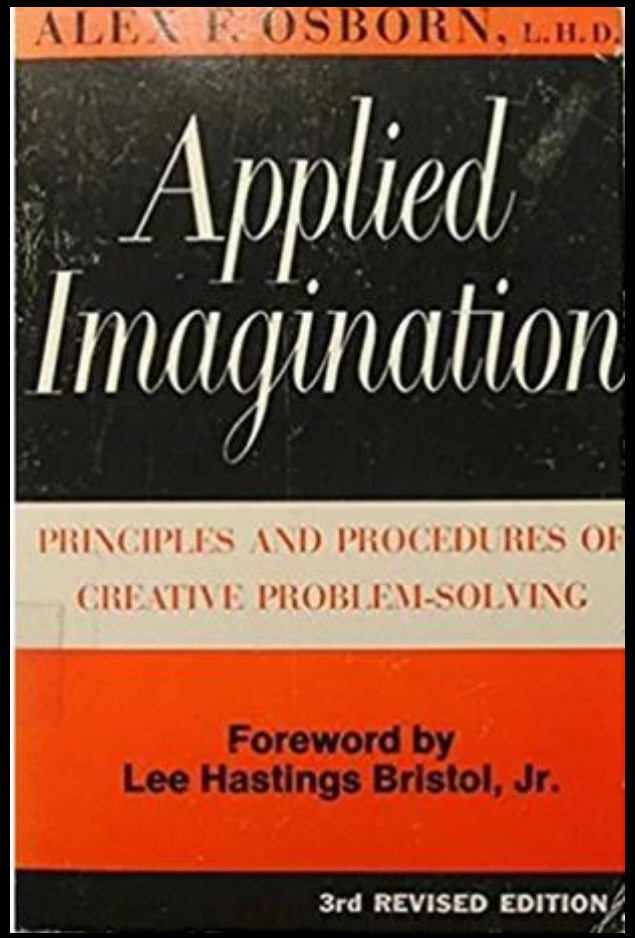
ดังนั้น Design Thinking จึงเปรียบเสมือนอาวุธสำคัญในการออกแบบ

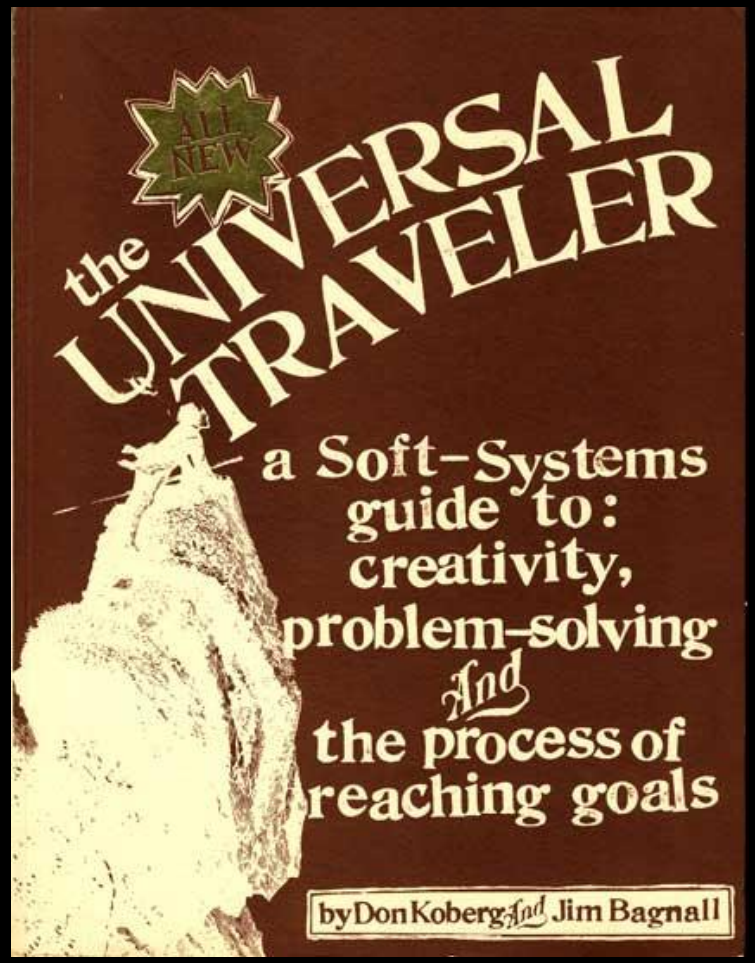
ที่จะทำหน้าที่แกะรอยความเปลี่ยนแปลงต่างๆ จากความต้องการของผู้บริโภคในยุคนั้น


การระบุปัญหา
การสร้างสรรค์
ไอเดีย
การสร้างสรรค์
ผลงาน

Brief History

ขั้นตอนกระบวนการ Design Thinking สมัยใหม่นั้นเริ่มถูกพัฒนาในช่วงต้น
ของทศวรรษที่ 50
จนแตกแขนงมาหลากหลาย จนถึงในยุคปัจจุบัน โดยหลักๆจะมี
Alex F. Osborn
ที่เขียนเรื่องแนวความคิดการออกแบบในหนังสือ
Applied Imagination (1953) ไว้ว่า
"แนวคิดการออกแบบทั่วไปหมายถึง กระบวนการจัดการกับไอเดีย วิจัย
สร้างต้นแบบ และสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้"





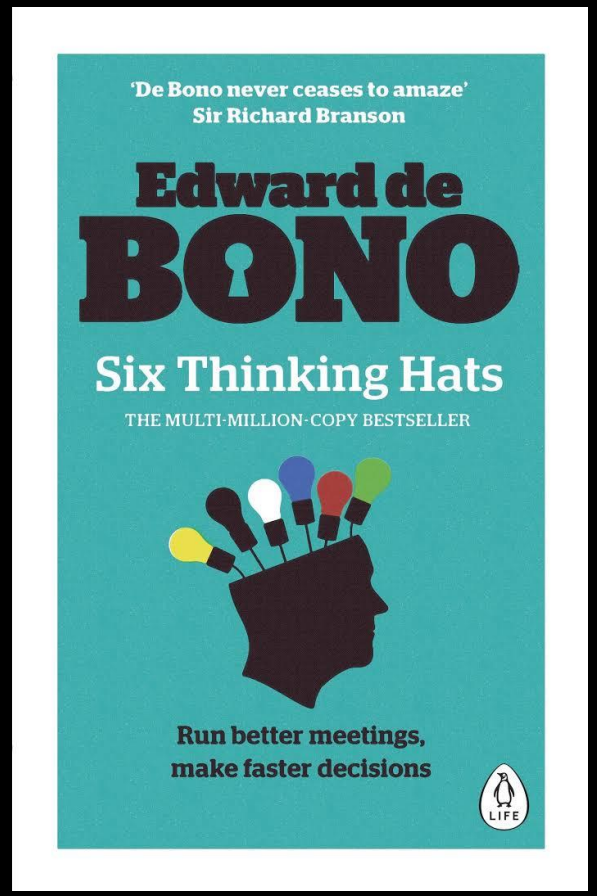
Edward de Bono ที่อธิบายและสร้างสรรค์วิธีแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในงานออกแบบ

The Universal Traveller ของ Don Koberg และ Jim Bagnall

ที่แสดงให้ผู้อ่านเห็นว่าเราพอจะมีวิธีแก้ปัญหาง่ายๆ สำหรับคำถามที่ซับซ้อนเสมอ

Edward de Bono (เอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับ "การคิด" ไว้ว่า การคิดเป็นขุมทรัพย์ที่มีค่าที่สุดของมนุษย์ อุปสรรคที่สำคัญของการคิด คือ ความสับสน ทั้งนี้ เนื่องจาก เราพยายามจะกระทำหลายอย่างในเวลาเดียวกัน จึงทำให้การคิดไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร และใช้เวลามาก

ดังนั้น การแสดงบทบาทสมมุติ จึงสามารถช่วยให้บุคคลแสดงพฤติกรรมและความคิดอย่างตรงไป ตรงมา และไม่สับสน จึงนำสีของหมวกมาเป็นสื่อที่จะให้ผู้ที่สวมแสดงความคิด และปฏิบัติที่เฉพาะเจาะจง ตามสีของหมวก โดย เอ็ดเวิร์ด เดอ โบโนได้กำหนดการคิดเป็นหมวก 6 สี ที่เรียกว่า หมวกความคิด 6 ใบ (Six thinking hats) มี 6 สี ซึ่ง



White Hat หมวกสีขาว สีขาวเป็นสีที่ชี้ให้เห็นถึงความเป็นกลาง จึงเกี่ยวข้องกับข้อเท็จจริง จำนวนตัวเลข เมื่อสวมหมวกสีนี้ หมายความว่าที่ประชุมต้องการข้อเท็จจริงเท่านั้น คือ ข้อมูลเบื้องต้นของสิ่งนั้นๆ ไม่ต้องการความคิดเห็น

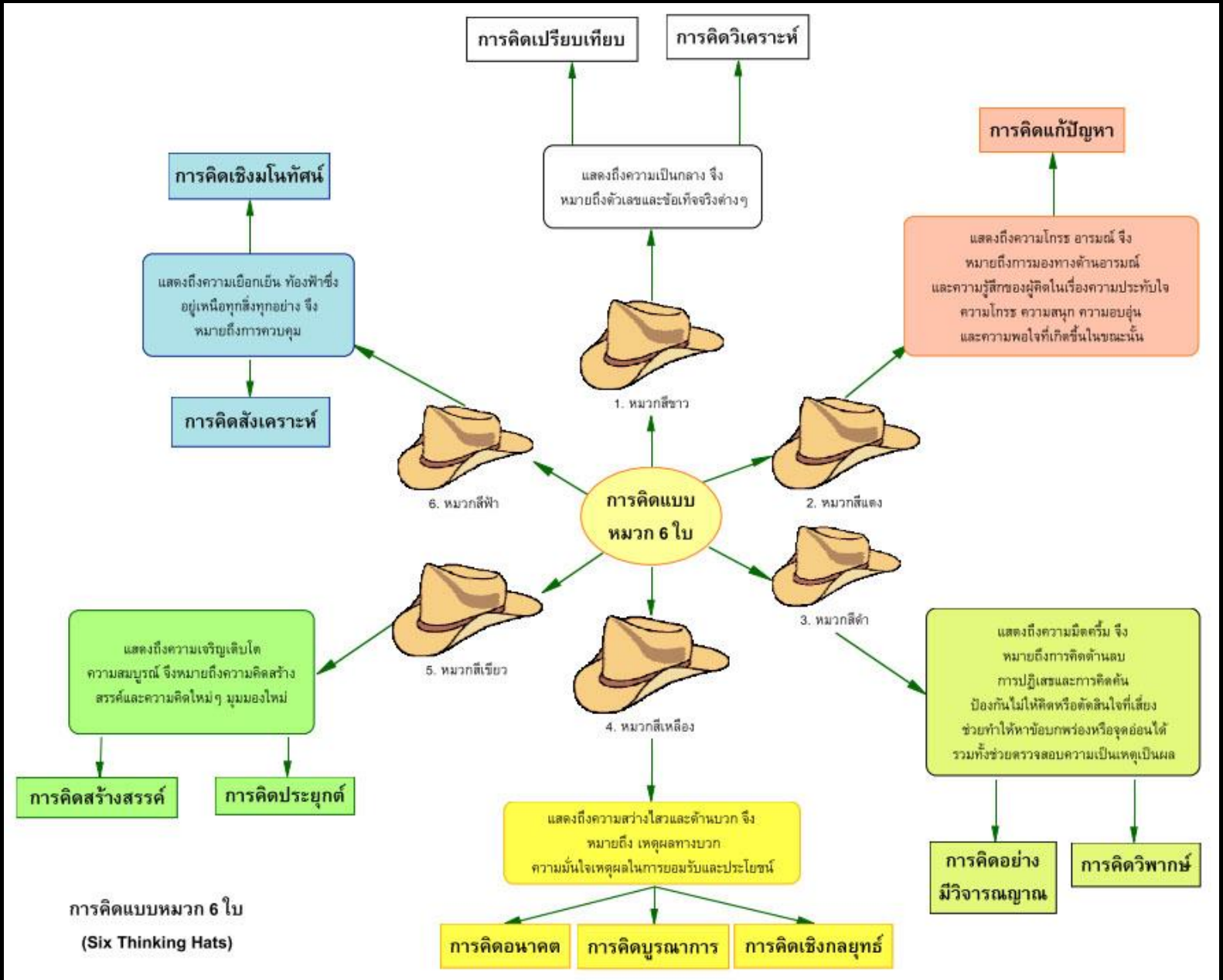
Red Hat หมวกสีแดง สีแดงเป็นสีที่แสดงถึงอารมณ์และความรู้สึก เมื่อสวมหมวกสีนี้ เราสามารถบอกความรู้สึกของตนเองว่า ชอบ ไม่ชอบ ดี ไม่ดี ซึ่งส่วนใหญ่การแสดงอารมณ์จะไม่มีเหตุผลประกอบ

Black Hat หมวกสีดำ สีดำ เป็นสีที่แสดงถึงความโศกเศร้า และการปฏิเสธ เมื่อสวมหมวกสีนี้ ต้องพูดถึงจุดด้อย อุปสรรคโดยมีเหตุผลประกอบ ข้อที่ควรคำนึงถึง เช่น เราควรทำสิ่งนี้หรือไม่ ไม่ควรทำสิ่งนี้หรือไม่ เหมาะสมหรือไม่ ทำให้การคิดมีความรอบคอบมากขึ้น

Yellow Hat หมวกสีเหลือง สีเหลือง คือสีของแสงแดด และความสว่างสดใส เมื่อสวมหมวกสีนี้ หมายถึง การคิดถึงจุดเด่น โอกาส สิ่งที่เป็นประโยชน์ เป็นข้อมูลในเชิงบวก เป็นการเปิดโอกาสให้พัฒนา สร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ

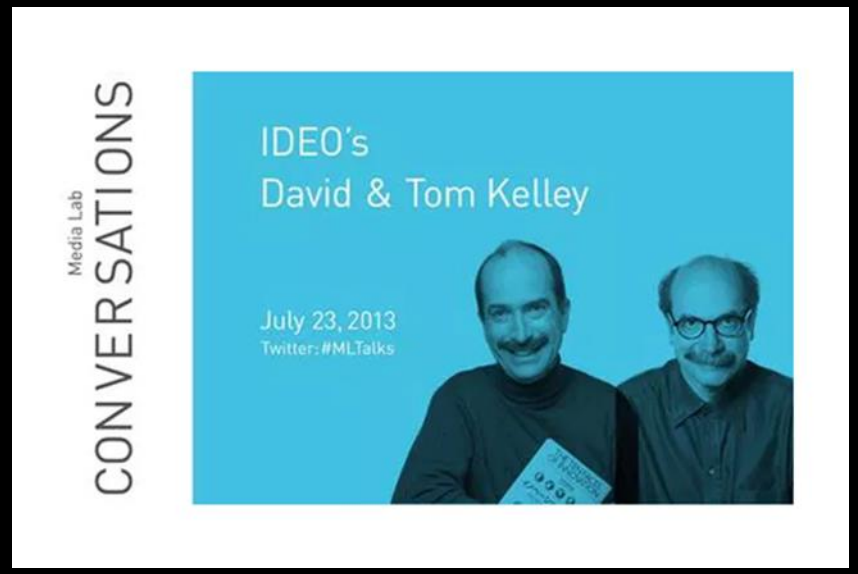
Green Hat หมวกสีเขียว สีเขียว เป็นสีที่แสดงถึงความอุดมสมบูรณ์ และการเจริญเติบโต เมื่อสวมหมวกสีนี้ จะแสดงความคิดใหม่ๆ เพื่อการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น การคิดอย่างสร้างสรรค์

Blue Hat หมวกสีน้ำเงิน สีน้ำเงินเป็นสีที่ให้ความรู้สึกสงบ จะเป็นเหมือนท้องฟ้า หมวกนี้เกี่ยวกับการควบคุม การบริหารกระบวนการคิด หรือการจัดระเบียบการคิด

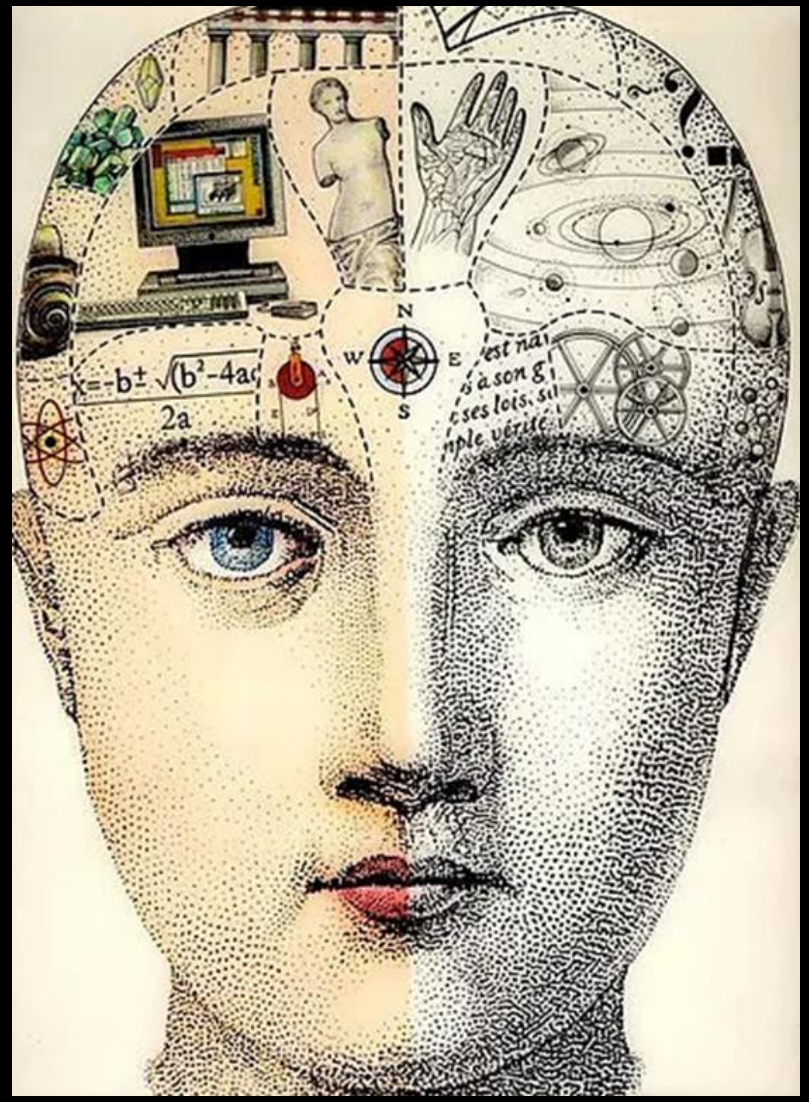


ข้อมูลจาก :
https://www.novabizz.com/NovaAce/Intelligence/six-thinking-hats.htm

จนพัฒนามาถึงแนวความคิดการออกแบบของ IDEO โดย Tom Kelley, Tim Brown และทีมงานออกแบบนั้น
ได้พัฒนาเทคนิคที่มีประสิทธิภาพในการตีกรอบปัญหาและสร้างทางแก้ปัญหา จากแนวคิดที่ว่า
'การออกแบบที่ดีนั้นหมายถึงทำให้การทำให้มนุษย์พอใจ'



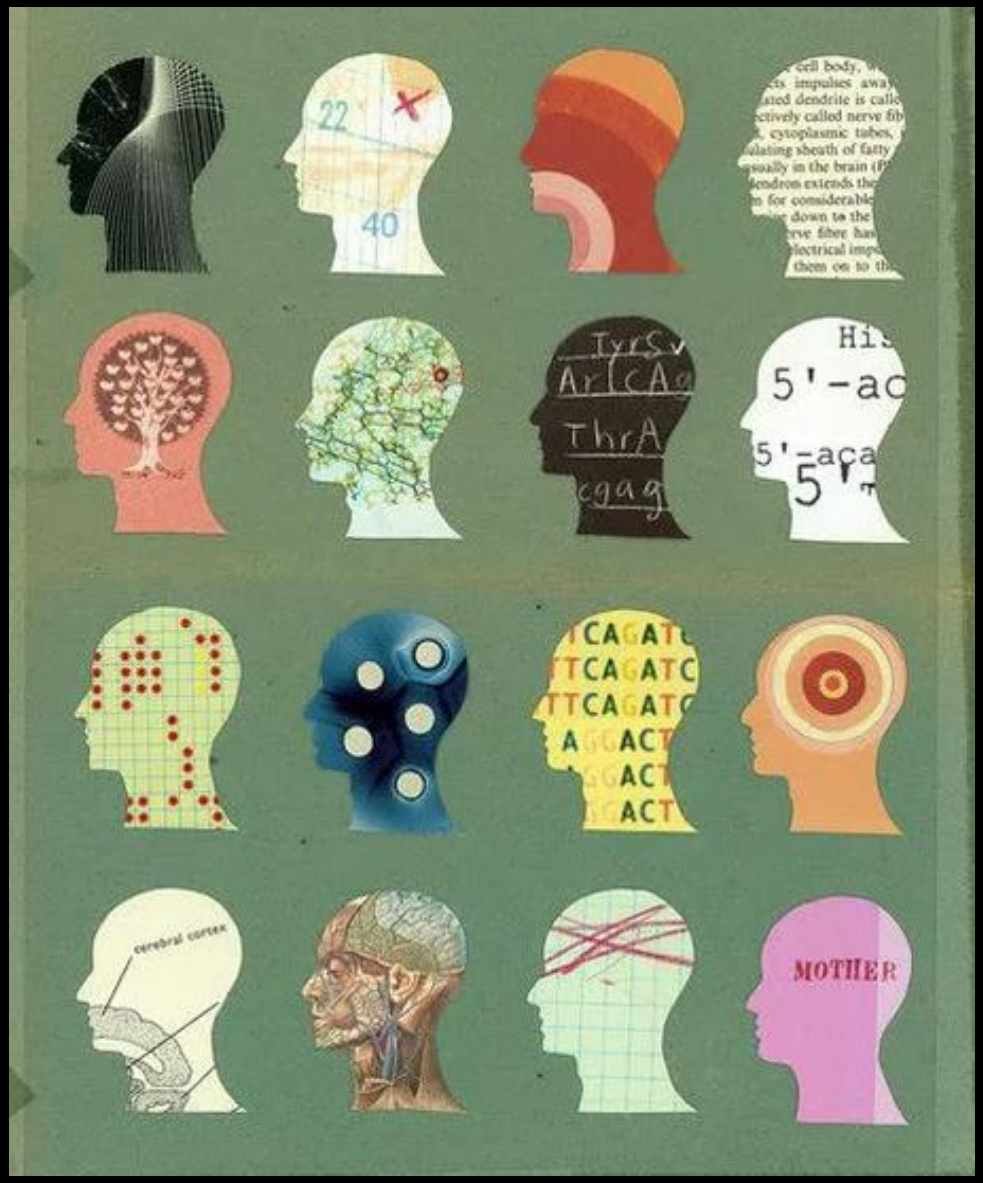
หัวใจ 3 ห้องหลักของกระบวนการในการออกแบบเบื้องต้นจาก
วัฒนธรรมดีไซน์ที่หลากหลาย
เริ่มตั้งแต่ การตั้งคำถามเพื่อเฟ้นหาไอเดีย ไปจนถึงการขึ้นงานต้นแบบ



ระบุปัญหา (Defining the Problem)

Focus group Conversation หรือ การสนทนากลุ่มถือเป็นเทคนิคง่ายๆ ที่จะช่วยให้การประเมินปัญหาทางการออกแบบ ได้อย่างรอบด้านมากขึ้น ปัญหาคือจุดเริ่มต้นของการออกแบบในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ดังนั้นการระบุและตั้งคำถามปัญหาในช่วงต้นของการออกแบบ จึงเปรียบเสมือนหัวใจหลักของกระบวนการ Design Thinking

นักออกแบบมักจะใช้วิธีต่างๆ เช่น
การระดมความคิด หรือ
การสร้างแผนผังความคิด
(Mind Mapping)
ที่จะช่วยให้สามารถจับแนวทางทาง
ความคิดหลักๆของปัญหาได้



Secure | https://www.grey-ray.com/single-post/2017/08/11/3-นิยาม-Design-Thinking-แนวคิดการออกแบบที่คนเรียนออกแบบต้องรู้

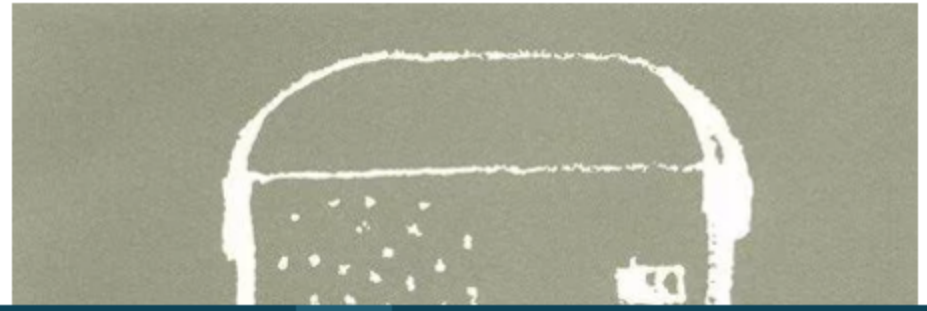
วิธีนี้จะแตกต่างจากวิธีอื่นอย่างการสัมภาษณ์ ตั้งกลุ่มเป้าหมาย และการวางตำแหน่งของแบรนด์ ที่จะหาผลลัพธ์จากการสอบถามว่าผู้ใช้ต้องการสิ่งใดหรือเคยแก้ปัญหาอย่างไร วิธีดังกล่าวสามารถใช้ช่วงไหนของการออกแบบก็ได้ แต่การระดมความคิดนั้นมักเป็นสิ่งแรกที่นักออกออกแบบพึงกระทำ มันเปรียบเสมือนถนนเส้นหลักที่จะใช้กรุยทางไปยังผลลัพธ์ที่ดีที่สุดนั่นเอง

"บ่อยครั้งที่ ไอเดียดีๆ มักอยู่ตรงข้ามกับสิ่งที่มองเห็น"

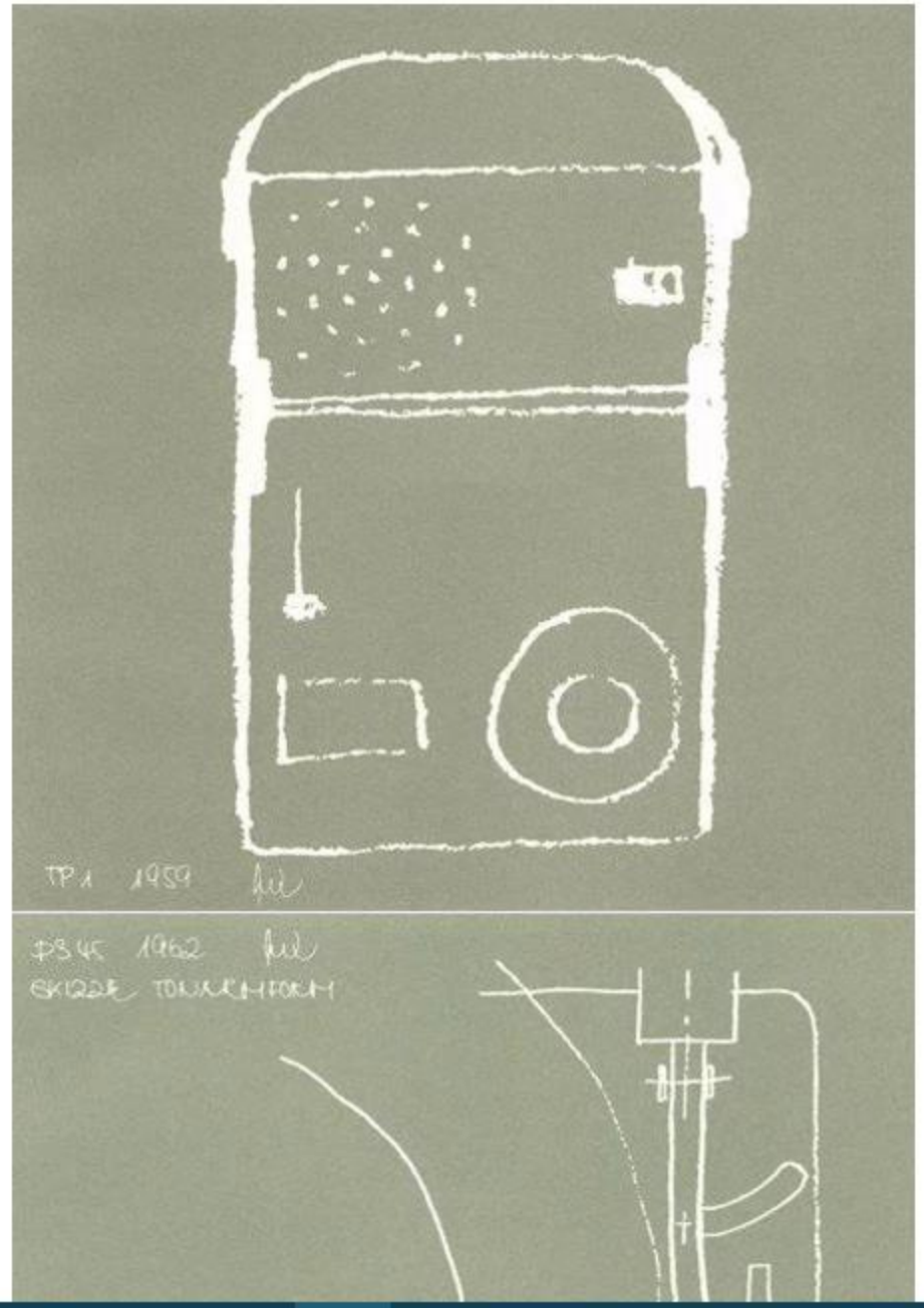
(Alex F. Osborn)

การหาไอเดีย (Idea Generation)

กาแฟเอสเปรสโซ่ + หมึก + กระดาษ + ภาพสเก็ต และ บทสนทนาที่เฉพาะเจาะจง ล้วนแล้วแต่เป็นเครื่องมือพื้นฐานที่จะช่วยพัฒนาคอนเซ็ปต์ของคุณในกระบวนการ Idealation

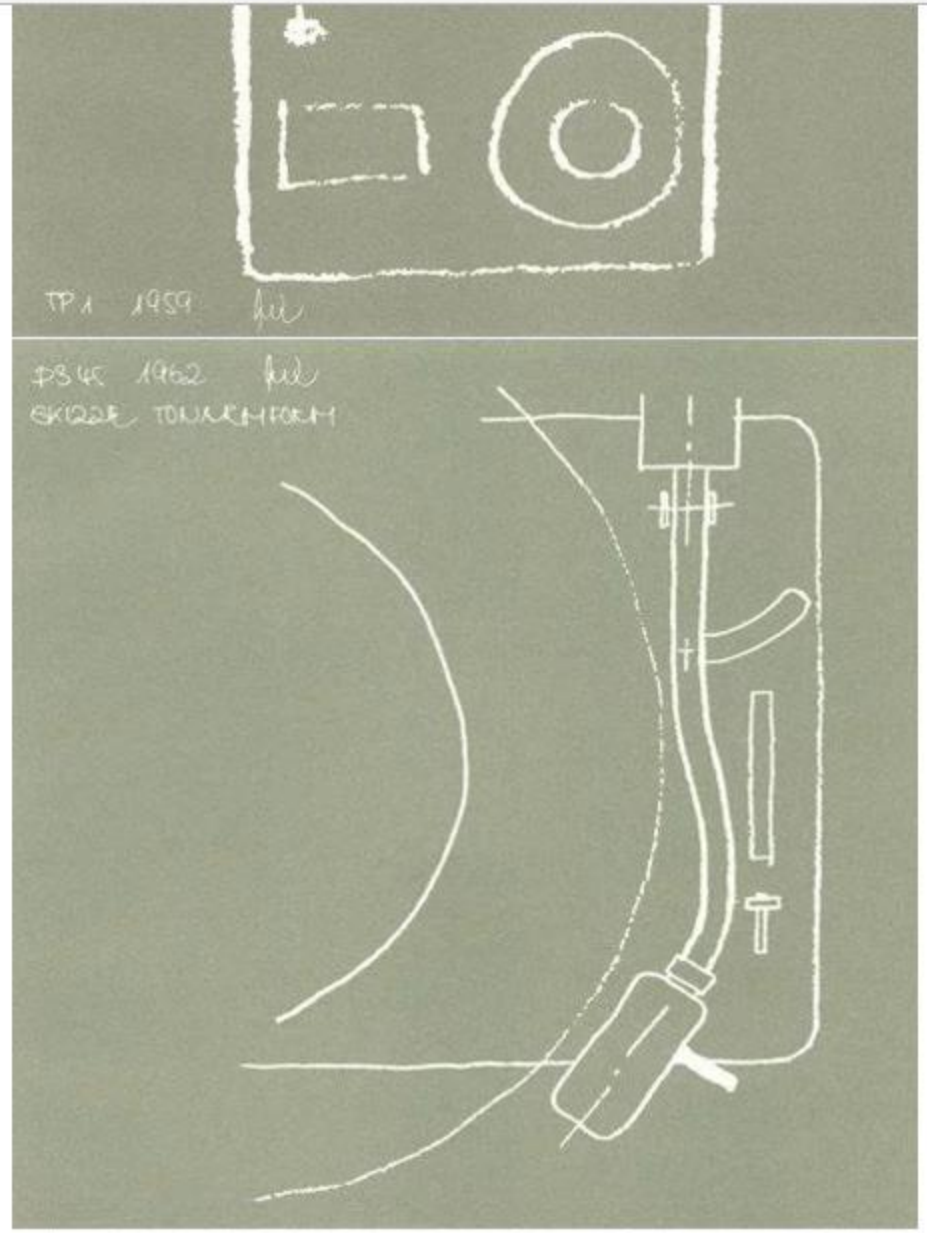


Secure | https://www.grey-ray.com/single-post/2017/08/11/3-นิยาม-Design-Thinking-แนวคิดการออกแบบที่คนเรียนออกแบบต้องรู้

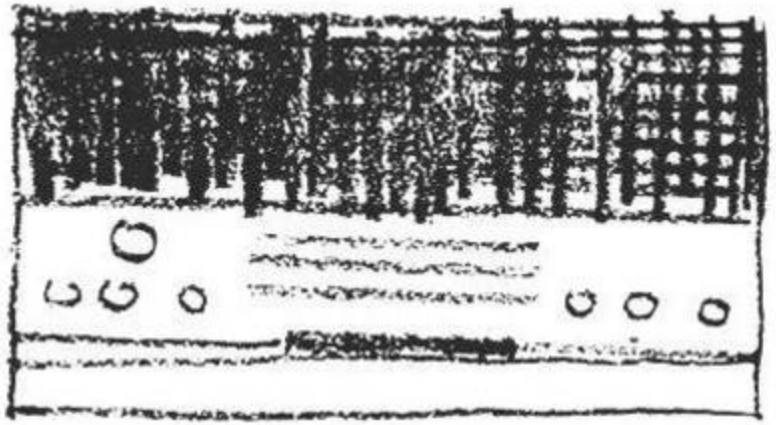


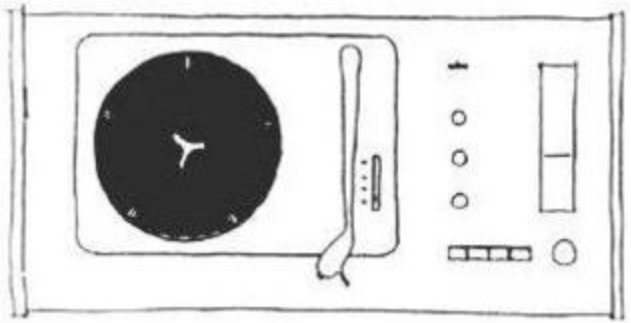
9:10 AM

Secure | https://www.grey-ray.com/single-post/2017/08/11/3-นิยาม-Design-Thinking-แนวคิดการออกแบบที่คนเรียนออกแบบต้องรู้



Secure | https://www.grey-ray.com/single-post/2017/08/11/3-นิยาม-Design-Thinking-แนวคิดการออกแบบที่คนเรียนออกแบบต้องรู้





เมื่อคุณสามารถระบุปัญหาได้แล้ว ก็ถึงเวลาคิดวิธีแก้ปัญหาและสร้างแนวคิดการออกแบบที่อึดซึ่ง

เมื่อคุณสามารถระบุปัญหาได้แล้ว ก็ถึงเวลาคิดวิธีแก้ปัญหาและสร้างแนวคิดการออกแบบที่ลึกซึ้งมากขึ้น ขั้นตอนนี้เปรียบเสมือนการสื่อสารไอเดียกับตัวคุณเอง ในช่วงแรกของกระบวนแรกของกระบวนการออกแบบนั้น ทางคุณอาจมีคอนเซ็ปต์ที่มากมายตั้งแต่สิ่งที่เห็นได้ชัดเจนไปจนถึงสิ่งที่แปลกประหลาด ก่อนที่จะใช้เวลาและพลังงานในการสร้าง และการหาวิธีการแก้ปัญหาอย่างหนึ่งโดยที่นักออกแบบจะต้องเปิดใจรับความเป็นไปได้ต่างๆ ก่อนที่พวกเค้าจะทุ่มพลังทั้งหมดไปยังคอนเซ็ปต์ใดคอนเซ็ปต์หนึ่ง โดยขั้นตอนที่สองนี้จะประกอบไปด้วยวิธีในการสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ จากคอนเซ็ปต์หลักเพียงคอนเซ็ปต์เดียว และต่อยอดไปถึงขั้นตอนการค้นหา อธิบาย จนไปถึงการใส่ชีวิตให้กับไอเดียต่างๆ ให้เป็นจริงอีกด้วย

9:10 AM

Secure | https://www.grey-ray.com/single-post/2017/08/11/3-นิยาม-Design-Thinking-แนวคิดการออกแบบที่คนเรียนออกแบบต้องรู้

9:11 AM

Secure | https://www.grey-ray.com/single-post/2017/08/11/3-นิยาม-Design-Thinking-แนวคิดการออกแบบที่คนเรียนออกแบบต้องรู้

การสร้างต้นแบบ (Prototyping)

ขั้นตอนการทำโมเดลนั้นเป็นอีกหนึ่งขั้นตอนสำคัญของนักออกแบบ โดยหลักๆ แล้วนักออกแบบจะทำการวัดสัดส่วนของงานดีไซน์และถ่ายทอดมันออกมาผ่านชิ้นงาน สามมิติ ผ่านวัสดุ เช่น กระดาษ, ไม้ ไปจนถึงวัสดุที่ใกล้เคียงกับคอนเซ็ปต์หลักที่สุด

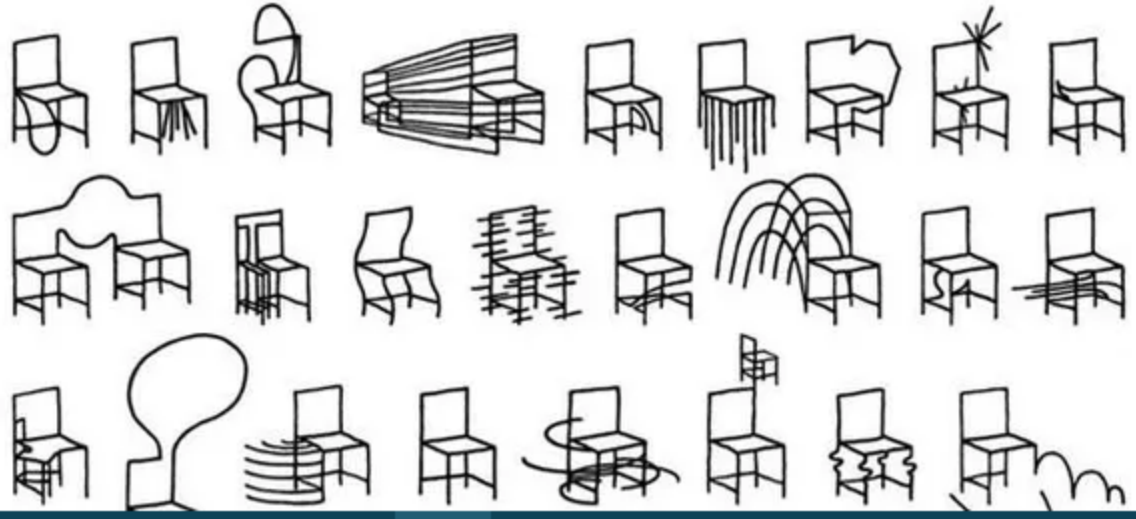
Secure | https://www.grey-ray.com/single-post/2017/08/11/3-นิยาม-Design-Thinking-แนวคิดการออกแบบที่คนเรียนออกแบบต้องรู้

9:11 AM

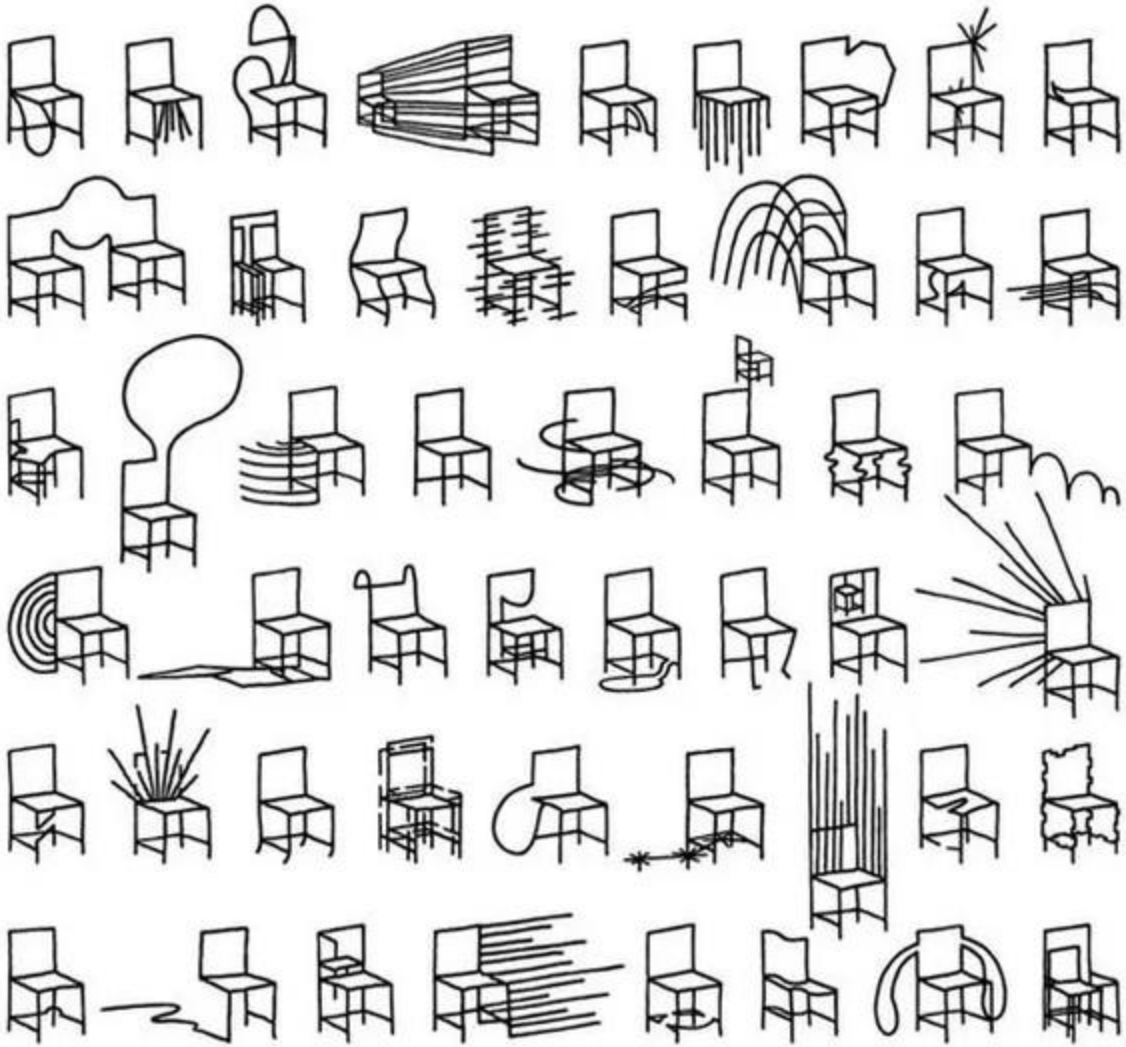
Secure | https://www.grey-ray.com/single-post/2017/08/11/3-นิยาม-Design-Thinking-แนวคิดการออกแบบที่คนเรียนออกแบบต้องรู้

หลังจากผ่านขั้นตอนการวิจัยแบบเปิดกว้าง และการสร้างสรรค์ไอเดียอย่างอิสระไปแล้ว หน้าที่ต่อไปของนักออกแบบคือการคัดสรรคอนเซ็ปต์เพื่อนำไปพัฒนาต่อได้ จริงอยู่ที่การมีไอเดียมากๆ เป็นจุดเริ่มต้นที่ดีของการออกแบบ แต่จะมีเพียงบางไอเดียเท่านั้นที่จะถูกจับเป็นคอนเซ็ปต์ และพัฒนาต่อจนสำเร็จ ดังนั้นขั้นตอนของการสร้างต้นแบบจึงเป็นขั้นตอนสำคัญมากสำหรับนักออกแบบบางคนในพัฒนาคอนเซปต์ของพวกเขาให้เป็นรูปธรรมมากขึ้น

โดยหน้าที่หลักของนักออกแบบในขั้นตอนนี้ คือ การสร้างสิ่งที่สามารถจับต้องได้ ตลอดจนการตอบคำถามได้ว่ามันใช้งานอย่างไร การสร้างต้นแบบนั้น จะช่วยทำให้นักออกแบบมีโอกาสท้าทายแนวคิดของตัวเองอีกครั้ง ขั้นตอนนี้จึงเปรียบเสมือน ส่วนขยายที่จะช่วยพัฒนาคอนเซ็ปต์ที่ทำให้นักออกแบบสามารถมองเห็น โอกาส หนทาง จุดหมาย ตลอดไปจนถึงการตัดทอนสิ่งที่ไม่จำเป็นออกไปจากตัวงาน ถือได้ว่าเป็นช่วงที่ถ้าทายความสามารถที่สุดของนักออกแบบเลยก็ว่าได้



Secure | https://www.grey-ray.com/single-post/2017/08/11/3-นิยาม-Design-Thinking-แนวคิดการออกแบบที่คนเรียนออกแบบต้องรู้

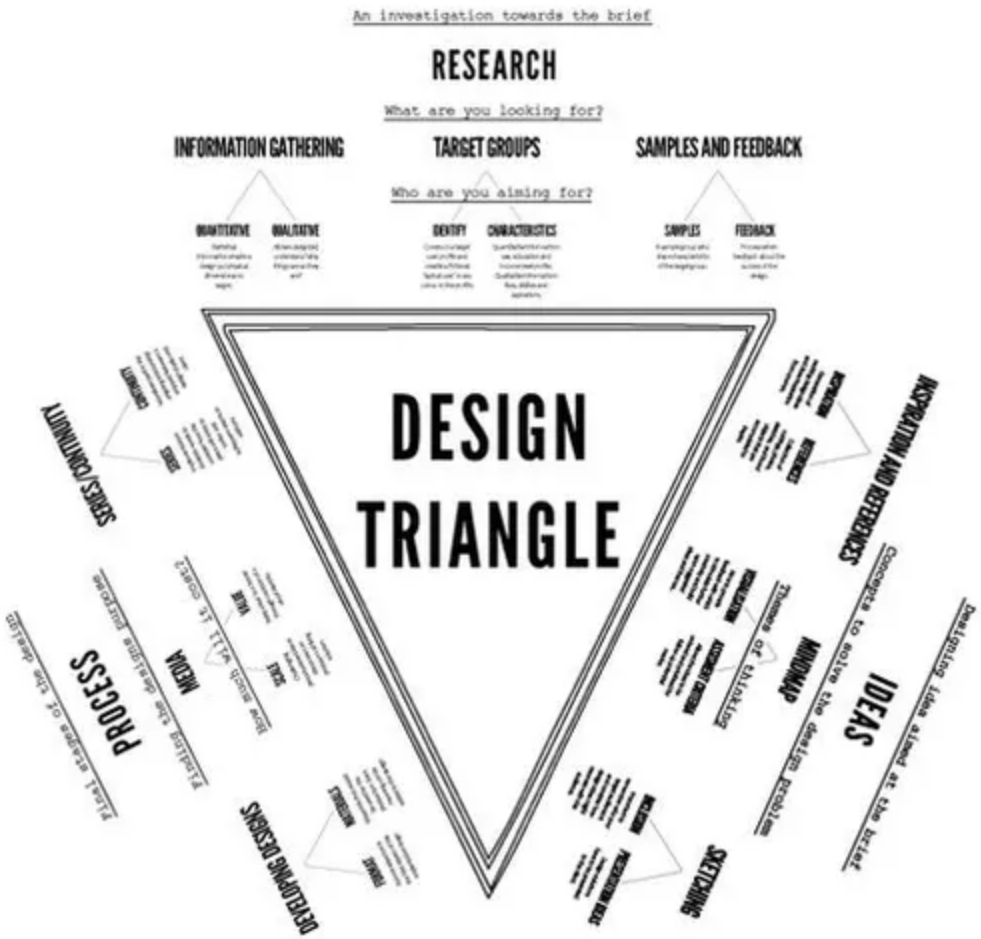


9:12 AM

Secure | https://www.grey-ray.com/single-post/2017/08/11/3-นิยาม-Design-Thinking-แนวคิดการออกแบบที่คนเรียนออกแบบต้องรู้

หากเปรียบเทียบขั้นตอน Brainstorm กับ Mind Mapping ว่าเป็นการปล่อยความคิด การสร้างต้นแบบนั้นก็เปรียบเสมือนประตูที่จะช่วยเปิดกรอบความคิดของคุณให้ชัดเจนมากขึ้น

โดยรวมแล้วกระบวนการออกแบบนั้นเป็นการผสมผสานระหว่างการศึกษาปัญหา, การประดิษฐ์ และการสร้างไอเดีย ในบางครั้งเราอาจจะปิ๊งไอเดียขึ้นมาเอง



Secure | https://www.grey-ray.com/single-post/2017/08/11/3-นิยาม-Design-Thinking-แนวคิดการออกแบบที่คนเรียนออกแบบต้องรู้

แต่หลายๆ ครั้งเราจำเป็นต้องสร้างไอเดียอย่างเป็นระบบ เพื่อสร้างวิถีทางที่หลากหลายสู่ผลลัพธ์ที่เหมาะสมมากที่สุด งานออกแบบที่ดีนั้นไม่ได้หมายถึงงานออกแบบที่ฉลาดกว่าหรือสวยกว่า แต่มันหมายถึงงานออกแบบที่ผ่านกระบวนการออกแบบที่เต็มไปด้วยความรับผิดชอบ และงานออกแบบที่สามารถสร้างจุดยืนของมันเองในบริบทของ เวลา วัฒนธรรม และ สภาวะของสังคมในตอนนั้นต่างหาก

เนื้อหาอ้างอิงจาก :

-Brown, T., & Katz, B. (2011). Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation. New York, NY: Harper Business.

-Lupton, E. (2014). Graphic design thinking: beyond brainstorming. New York: Princeton Architectural Press.

-Osborn,A.F. (1963). Applied Imagination: principles and procedures of creative problem-solving. New York: Charles Scribner

-Koberg, D., & Bagnall, J. (1976). The all new universal traveler: a soft-systems guide to creativity, problem-solving, and the process of design. Los Altos, CA: W.Kaufmann.

- Bono, E. D. (1971). New think: the use of lateral thinking in the generation of new ideas. New York:Avon.

9:12 AM

เนื้อหาอ้างอิงจาก :

-Brown, T., & Katz, B. (2011). Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation. New York, NY: Harper Business.

-Lupton, E. (2014). Graphic design thinking: beyond brainstorming. New York: Princeton Architectural Press.

-Osborn,A.F. (1963). Applied Imagination: principles and procedures of creative problem-solving. New York: Charles Scribner

-Koberg, D., & Bagnall, J. (1976). The all new universal traveler: a soft-systems guide to creativity, problem-solving, and the process of design. Los Altos, CA: W.Kaufmann.

- Bono, E. D. (1971). New think: the use of lateral thinking in the generation of new ideas. New York:Avon.

บทความโดย : Chanothai Wangmontree

ภาพ : Pinterest

© Copy Right GREY RAY, All Rights Reserved. ไม่อนุญาตให้นำบทความไปดัดแปลง, เขียนใหม่, หรือนำไปเผยแพร่ในที่สาธารณะโดยไม่ใส่เครดิตหรือได้รับอนุญาต

https://www.grey-ray.com/single-post/2017/08/11/3-%E0%B8%99%E0%B8%B4%E0%B8%A2%E0%B8%B2%E0%B8%A1-Design-Thinking-%E0%B9%81%E0%B8%99%E0%B8%A7%E0%B8%84%E0%B8%B4%E0%B8%94%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%AD%E0%B8%AD%E0%B8%81%E0%B9%81%E0%B8%9A%E0%B8%9A%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88%E0%B8%84%E0%B8%99%E0%B9%80%E0%B8%A3%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%99%E0%B8%AD%E0%B8%AD%E0%B8%81%E0%B9%81%E0%B8%9A%E0%B8%9A%E0%B8%95%E0%B9%89%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%A3%E0%B8%B9%E0%B9%89