

# การนำแนวคิดการคิดอย่างนักออกแบบไปใช้ในการพัฒนาเมือง ในประเทศไทย<sup>1</sup>

## Application of Design Thinking to Urban Development in Thailand

พลเดช เชาว์รัตน์\* เมธี ปิริยการนนท์\*\* และ ศุภธิดา สว่างแจ้ง\*\*\*

Pondej Chaowarat, Methee Piriyakarnnon and Suphathida Sawangchaeng

### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการนำแนวคิดการคิดอย่างนักออกแบบ เข้ามาใช้ในงานพัฒนาเมืองอย่างมีส่วนร่วม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือการเปรียบเทียบกรณีศึกษา โครงการขอนแก่นเมืองพิเศษ และกาฬสินธุ์สัญจร สุขสบาย

ผลการศึกษาพบว่า 1) เจ้าของโครงการ ควรจะเป็นหน่วยงานที่รับผิดชอบงานด้านนี้โดยตรงเนื่องจากมีความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติจริง 2) ผู้เข้าร่วมโครงการ ควรประกอบด้วยผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกภาคส่วน โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่มีความคิดสร้างสรรค์ และเปิดรับนวัตกรรมใหม่ และ 3) นวัตกรรม ควรจะสอดคล้องกับผู้เข้าร่วมกระบวนการในเรื่องการนำไปสู่การปฏิบัติ ลดการพึ่งพาหน่วยงานที่ไม่ได้เข้าร่วมกระบวนการ

### ABSTRACT

This research aims to study the application of Design Thinking in participatory urban development. The research methodology is a comparison study of ‘Khon Kaen Special City Project’ and ‘Kalasin Happy Street Project’.

The result shows that first the project owner should be an organization who directly responsible for the urban development issue because of high possibility to be realized. Second, participants should involve all stakeholders, especially a young generation who are trending to be creative and still open for new innovation. Third, innovations should be closely related to the participants regarding implementation, avoiding non-participants dependency.

**คำสำคัญ:** การออกแบบบริการ กระบวนการมีส่วนร่วม นวัตกรรม

**Keywords:** Service Design, Participatory Process, Innovation

\* อาจารย์ประจำ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ผังเมืองและนฤมิตศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม E-mail: b\_pondej@hotmail.com

\*\* อาจารย์ประจำ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ผังเมืองและนฤมิตศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม E-mail: methee-tar48@hotmail.com

\*\*\* อาจารย์ประจำ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ผังเมืองและนฤมิตศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม E-mail: suphathida.s@msu.ac.th (บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมในการส่งเสริมการซึ่งกรยานไปโรงเรียน มุ่งเป้าที่ระดับชุมชนและครอบครัว ซึ่งได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยจาก คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ผังเมืองและนฤมิตศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม และ Mitsui Sumitomo Insurance Welfare Foundation (MSIWF)

## บทนำ

กระบวนการมีส่วนร่วมของประชาชน เป็นกระบวนการรวบรวมเอาความห่วงกังวล ความต้องการและค่านิยมต่างๆ ของสาธารณชนไว้อยู่ในกระบวนการตัดสินใจของรัฐและเอกชน ซึ่งถือว่าเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญอย่างมากในการพัฒนาเมือง เนื่องจากจะช่วยเพิ่มคุณภาพของการตัดสินใจให้ดีขึ้น สร้างฉันทามติ ความน่าเชื่อถือและความชอบธรรมให้กับการตัดสินใจ นำไปสู่การปฏิบัติได้ง่ายขึ้น ลดต้นทุนด้านงบประมาณและเวลาในระยะยาว หลีกเลี่ยงการเผชิญหน้าที่รุนแรง เพื่อความสามารถในการคาดการณ์ทัศนคติของประชาชน และเป็นการพัฒนาภาคประชาสังคม (เครย์ตัน, 2551)

ความสำคัญของการมีส่วนร่วมของประชาชนในงานพัฒนาเมืองปรากฏอย่างชัดเจนในรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2550 ซึ่งได้กำหนดไว้ในบทบัญญัติหมวด 5 ว่าด้วยแนวนโยบายพื้นฐานแห่งรัฐ ส่วนที่ 10 แนวนโยบายการมีส่วนร่วมของประชาชนที่เกี่ยวข้องกับงานพัฒนาท้องถิ่น ได้แก่ 1) ส่งเสริมให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการกำหนดนโยบายและวางแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมทั้งในระดับชาติและระดับท้องถิ่น และ 2) ส่งเสริมและสนับสนุนการมีส่วนร่วมของประชาชน ในการตัดสินใจทางการเมือง การวางแผนพัฒนาทางเศรษฐกิจ และสังคม รวมทั้งการจัดทำบริการสาธารณะ (รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2550, 2550) อุปสรรคที่สำคัญอย่างหนึ่งของกระบวนการมีส่วนร่วมของประชาชนคือความร่วมมือของภาครัฐที่ยังขาดแคลนผู้มีทักษะและเครื่องมือในการสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมของประชาชนอย่างมีประสิทธิภาพ และปัญหาเรื่องวัฒนธรรมการเมืองและความพร้อมของประชาชน (ถวิลวดี, 2550)

นอกจากนี้ การพัฒนาในปัจจุบันยังให้ความสำคัญกับ “นวัตกรรม” ซึ่งหมายถึงการสร้างสิ่งใหม่ หรือการทำให้แตกต่างจากผู้อื่น (Drucker, 2006) ซึ่งหมายรวมถึงการหาแนวทางแก้ปัญหาแบบใหม่ โดยนวัตกรรมมีความหมายครอบคลุมนวัตกรรมผลิตภัณฑ์และบริการ นวัตกรรมกระบวนการ และนวัตกรรมการจัดการและบริหารองค์กร

แนวคิด Design Thinking เป็นหนึ่งในเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างนวัตกรรมที่นำเอาความคิดสร้างสรรค์และมุมมองของคณะทำงานมาสร้างแนวทางในการแก้ปัญหา แนวคิดนี้ถูกพัฒนาในซีกโลกตะวันตกตั้งแต่ช่วง ค.ศ. 1960 เป็นต้นมา โดยได้รับความนิยมในภาคธุรกิจที่นำไปใช้ในการปรับปรุงผลิตภัณฑ์และบริการ และเริ่มนำมาใช้ในการแก้ปัญหาสาธารณะมากยิ่งขึ้น แนวคิดนี้เชื่อในความสามารถของมนุษย์ในด้านสัญชาตญาณ ความสามารถในการสร้างแนวคิดได้ทั้งด้านความงามและการใช้สอย ความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ การคิดอย่างคลุมเครือ การทำงานเป็นทีม การเข้าอกเข้าใจผู้อื่นและรูปแบบของบริบท ความอยากรู้อยากเห็น การคิดเชิงบวก และการสื่อสารผ่านเครื่องมือสื่อสารต่างๆ หรือในรูปของสัญลักษณ์ (Tim & Jocelyn, 2010) ประโยชน์ที่สำคัญของกระบวนการ Design Thinking คือเกิดนวัตกรรมการพัฒนาเมืองที่สอดคล้องกับบริบท ซึ่งอาจจะมีแตกต่างกันในแต่ละบริบททางวัฒนธรรม (Tim & Jocelyn, 2010) และมูลค่าเพิ่มที่เกิดขึ้น โดยทุกการลงทุน 1 ปอนด์ในโครงการสาธารณะจะสามารถสร้างรายได้กลับคืนมาไม่ต่ำกว่า 26 ปอนด์ ภายในกรอบระยะเวลา 2 ปี (ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ, 2557)

จากประเด็นการมีส่วนร่วมของประชาชนและการสร้างนวัตกรรมในการแก้ปัญหาจึงเป็นจุดเริ่มต้นในการศึกษาครั้งนี้ ที่มีจุดประสงค์ในการมุ่งค้นหารูปแบบการมีส่วนร่วมของประชาชนที่มีลักษณะการสร้างนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับบริบทของประเทศไทย โดยแนวคิด Design Thinking ถูกนำมาใช้เป็นต้นแบบในการศึกษา

## วิธีการศึกษา

ขั้นตอนและวิธีการศึกษาประกอบด้วย 1) การศึกษาคุณลักษณะของกระบวนการ Design Thinking โดยใช้ การศึกษาจากวรรณกรรมและเสวนาทางวิชาการกับผู้เชี่ยวชาญทางผังเมือง และ 2) การศึกษาจากบทเรียน โดยเลือก โครงการจำนวน 2 โครงการที่ได้ทดลองนำ Design Thinking ไปใช้ในการพัฒนาจริง ได้แก่ เมืองขอนแก่น และเมือง ภาพลันธุ์ จากนั้นจะมีการวิเคราะห์และสรุปเนื้อหาทั้งหมดเพื่ออธิบายถึงขั้นตอนและวิธีการศึกษาของกระบวนการ Design Thinking ที่สามารถพัฒนาเมืองต่างๆ ในประเทศไทยได้

## ผลการศึกษา

ผลการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) การศึกษาคุณลักษณะของกระบวนการ Design Thinking 2) การ ศึกษาจากบทเรียนของโครงการ และ 3) วิเคราะห์ผลการศึกษา

### 1. คุณลักษณะของกระบวนการ Design Thinking

#### 1.1 คำจำกัดความของ Design Thinking

Design Thinking คือ กระบวนการสร้างเครื่องมือแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ที่มีวิวัฒนาการตั้งแต่ช่วง ค.ศ. 1960 โดยกระบวนการสร้างนวัตกรรมการแก้ปัญหาจะเริ่มจากการนำเอาความคิดสร้างสรรค์และมุมมองของ คณะทำงานมาสร้างแนวทางการแก้ปัญหา พัฒนาให้เป็นต้นแบบ จากนั้นนำนวัตกรรมดังกล่าวมาทดลองใช้เพื่อให้ ได้นวัตกรรมที่ตอบโจทย์กับผู้ใช้และสถานการณ์อย่างแท้จริง

หลักการสำคัญคือการคิดที่หลุดออกจากกรอบการคิดแบบเก่า และการยึดบุคคลเป็นศูนย์กลางโดยเชื่อ ในความสามารถของมนุษย์ในด้านสัญชาตญาณ ความสามารถในการสร้างแนวคิดได้ ความสามารถด้านความคิด สร้างสรรค์ การคิดอย่างคลุมเครือ การทำงานเป็นหมู่คณะ การเข้าอกเข้าใจผู้อื่นและรูปแบบของบริบท ความอยากรู้อยากเห็น การคิดเชิงบวก และการสื่อสารผ่านเครื่องมือสื่อสารต่างๆ หรือในรูปของสัญลักษณ์ (Tim & Jocelyn, 2010)

กระบวนการ Design Thinking เป็นกระบวนการที่เน้นบุคคลเป็นศูนย์กลาง ดังนั้นแนวทางแก้ปัญหา ที่มีความเฉพาะเจาะจงในบริบทของวัฒนธรรมหนึ่ง อาจจะไม่ประสบความสำเร็จในการแก้ปัญหาในบริบททางวัฒนธรรม อื่น

#### 1.2 กระบวนการในการทำ Design Thinking

กระบวนการในการดำเนินการ Design Thinking มีหลากหลาย (Simon, 1969), (McKim, 1973), (Plattner, Meinel, & Leifer, 2011) สามารถประมวลเป็น 3 ส่วนหลักดังนี้

- Inspiration คือแรงบันดาลใจซึ่งอาจจะอยู่ในรูปของปัญหาหรือโอกาสในการค้นหาคำตอบของ ปัญหา มีการกำหนดเป้าหมายและกรอบหรือขอบเขต เช่น กรอบด้านเทคโนโลยี ราคา หรือกลุ่มตลาด

- Ideation คือกระบวนการสังเคราะห์สิ่งที่ได้พบเห็นหรือไอเดีย ไปสู่เครื่องมือหรือแนวทางใน การแก้ปัญหา ในการสร้างไอเดียที่ต้นนั้นจำเป็นต้องมีหลายไอเดีย (Pauling, et al, 2001) การสร้างความ หลากหลายด้านความคิดเป็นสิ่งสำคัญ ดังนั้นในการสร้างนวัตกรรมจึงจำเป็นต้องมีสมาชิกที่มีความเชี่ยวชาญที่ แตกต่างกัน ในการทำงานร่วมกันบุคคลเหล่านี้จำเป็นต้องมีความเชี่ยวชาญ ความสามารถด้านการทำงานเป็นทีมและ ความสามารถในการทำงานร่วมกัน สมาชิกจะต้องเป็นผู้ที่เปิดรับความแตกต่าง ความอยากรู้อยากเห็น การคิดบวก การนิยมการเรียนรู้สิ่งใหม่จากการทดลองและการฝึก กระบวนการสร้างไอเดียจะผ่านการระดมสมอง (Brain storming)

มีการตั้งโจทย์ที่ท้าทาย การระดมไอเดียผ่านการเขียนบนกระดาษ Post-it และมีการแลกเปลี่ยนในทีมด้านแผนภาพ แสดงแนวคิด กฎข้อสำคัญในระหว่างการระดมสมองคือการตัดสินใจหรือการปฏิเสธความเห็นที่แตกต่าง ในทางตรงกันข้ามจะต้องมีการสนับสนุนให้เกิดไอเดียที่หลากหลายให้มากที่สุด เพื่อนำไปสู่ขั้นตอนการจัดประเภทไอเดีย โดยทั่วไปแล้วแนวคิดที่ดีจะเป็นแนวคิดที่ถูกกล่าวมากที่สุด ในขณะที่แนวคิดที่ยังไม่เหมาะสมจะตกลงไป

- Implementation คือการนำไปสู่การปฏิบัติ ภายหลังจากการพัฒนาไอเดียที่เหมาะสมที่สุด จะเป็นขั้นตอนการทำแผนปฏิบัติการ มีการจัดทำต้นแบบนวัตกรรม (Prototype) ที่เปลี่ยนไอเดียให้อยู่ในรูปของผลิตภัณฑ์หรือการบริการ ซึ่งสามารถนำไปทดสอบเพื่อการปรับปรุงได้ ในระหว่างการดำเนินการสร้างต้นแบบนี้จะมีปัญหาหรือความท้าทายที่ไม่ได้คาดการณ์ไว้ก่อนในการกระบวนการจัดทำเกิดขึ้น ซึ่งจะทำให้เกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ องค์ความรู้จะเป็นประโยชน์อย่างมากในขั้นตอนการผลิตจริง องค์ประกอบส่วนสำคัญในขั้นตอนสร้างต้นแบบนี้คือการสื่อสารและการถ่ายทอดเรื่องเล่าที่เกิดขึ้นจากกระบวนการ ซึ่งจะต้องมีทั้งจากบุคคลภายในคณะทำงาน และบุคคลนอกคณะทำงาน

### 1.3 เครื่องมือที่ช่วยในงาน Design Thinking

Serious play คือ วิธีการหรือกระบวนการอย่างสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาอันซับซ้อน ซึ่งจะเป็นเครื่องมือช่วยในกระบวนการ Design Thinking อย่างมีประสิทธิภาพ “Serious Play” ถูกนำไปใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และการบริการ นอกจากนี้ยังถูกนำไปใช้ในการพัฒนาขององค์กรอื่นๆ เช่น การทหาร การศึกษา การสาธารณสุข และการปกครอง Serious Play จะช่วยกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญกับความเป็นไปได้ อีสราภาพ กระบวนการและผลลัพธ์ ความระลึกตนได้ ความรับผิดชอบ และความรู้สึกละเอียด (Gauntlett, 2007) รูปแบบของ Serious Play เช่น Lego Serious Play, Improvisational Theater, Role Play Exercises, Low Fidelity Prototyping, และ Gamification

งานวิจัยนี้เลือกรูปแบบ Low Fidelity Prototyping (ต้นแบบอย่างง่าย) ในการดำเนินการ เครื่องมือ Low Fidelity Prototyping มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เข้าร่วมได้แลกเปลี่ยนความคิดและพัฒนาไอเดียผ่านโมเดลต้นแบบอย่างง่าย โดยผู้เข้าร่วมรับบทบาทผู้ก่อสร้าง, ผู้เล่าเรื่อง, ผู้รับฟัง โดยไม่มีการแข่งขัน แต่ผู้เข้าร่วมจะระลึกความสามารถด้านการวาดและการสร้าง ใช้อุปกรณ์สำหรับการเขียน เช่น ปากกา, กระดาษโพสต์อิท และอุปกรณ์ทำโมเดล

แนวทางในการพัฒนาการออกแบบให้เกิดนวัตกรรมสามารถทำได้บนพื้นฐาน 10 หลักการ (ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ, 2557) ดังนี้

- 1) ทำทุกอย่างให้ง่าย (Easy Please)
- 2) ใส่ใจในทุกรายละเอียด (More Sensuality)
- 3) ข้ามขีดจำกัดแบบเดิมๆ (No Limits)
- 4) ผสมผสานแนวคิด (Mash Up) เพื่อเปิดโอกาสให้กับนวัตกรรมใหม่ๆ
- 5) สร้างตลาดบริโภคร่วม (Co-Summing)
- 6) บริการในโลกออนไลน์ (E-Me)
- 7) เปิดรับฟังความคิดเห็น (Raise the Voice)
- 8) ตอบสนองความต้องการที่แท้จริงของลูกค้า (At Eye Level)
- 9) สร้างคุณค่าพิเศษ (More Value)
- 10) ใช้วิธีคิดแบบเกมส์ (Ga-Me)

#### 1.4 ตัวอย่างการนำ Design Thinking ไปใช้ในการแก้ปัญหาทางสังคม

- การแก้ปัญหาการจัดการน้ำสะอาดสำหรับชุมชน ที่เมือง Hyderabad ประเทศอินเดีย ปัญหาที่เกิดขึ้นคือระบบการเข้าถึงน้ำสะอาดที่ขาดประสิทธิภาพ ประชาชนต้องจ่ายค่าน้ำสะอาดในราคาแพงและการเข้าถึงน้ำที่ไม่สอดคล้องกับการดำเนินชีวิตของประชาชน ดังนั้นกระบวนการ Design Thinking จึงถูกนำไปใช้ในการสร้างนวัตกรรมด้านระบบการเข้าถึงน้ำสะอาด

- การแก้ปัญหาเด็กขาดสารอาหารในชุมชน ประเทศเวียดนาม ซึ่งแต่เดิมมีการแก้ปัญหาโดยพึ่งพาเงินบริจาคจากรัฐบาล และไม่เกิดผลลัพธ์ตามที่ตั้งเป้าหมายไว้ แนวคิด Design Thinking ถูกนำไปใช้โดยเน้นแนวทางแก้ปัญหาจากบุคคลและครอบครัวที่อาศัยในชุมชน คณะทำงานได้ลงสำรวจชุมชน 4 แห่ง และเลือกศึกษาเชิงลึกกับ 6 ครอบครัวที่มีความยากจนสูงสุดแต่เด็กในครอบครัวยังมีสุขภาพดี พวกเขาสังเกตกระบวนการเตรียมอาหาร การปรุง และการเสิร์ฟ และค้นพบรูปแบบพิเศษที่ทำให้ครอบครัวเหล่านี้แตกต่างจากครอบครัวยากจนอื่นๆ ความแตกต่างคือครอบครัวเหล่านี้จะเพิ่มกุ้งฝอย ปู และหอยทากที่ได้จากนาข้าว พร้อมทั้งมันดิบลงไปในอาหาร นอกจากนี้อาหารที่เด็กในครอบครัวเหล่านี้ได้รับจะมีปริมาณน้อยกว่าเมื่อเปรียบเทียบกับครอบครัวอื่นๆ คณะทำงานได้จัดทำหลักสูตรการทำอาหารสำหรับเด็กสำหรับการสอนชาวชุมชน โดยมีผู้เข้าร่วมร้อยละ 80 ในปีแรก และได้ถูกนำไปเผยแพร่อีก 14 ชุมชนในปีต่อมา

#### 1.5 การเสวนากับผู้เชี่ยวชาญ

การเสวนาทางวิชาการกับผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาเมือง ในงาน Technical University Berlin Alumni Seminar ณ กรุงปักกิ่ง สาธารณรัฐประชาชนจีน ในปี พ.ศ. 2559 ซึ่งได้ผลสรุปจากการเสวนาถึงปัจจัยต่อความสำเร็จของกระบวนการมีส่วนร่วมของประชาชนในการพัฒนาเมืองประกอบด้วย

- เจ้าของโครงการ จะต้องเป็นหน่วยงานภาครัฐที่รับผิดชอบในงานด้านนั้นโดยตรง ที่เป็นผู้ริเริ่มและดำเนินการลงมือปฏิบัติ
- ผู้เข้าร่วมโครงการ จะต้องมีความรู้หรือมีแนวคิดเห็นร่วมกันในการแก้ปัญหานั้นๆ
- นวัตกรรม จะต้องเป็นนวัตกรรมที่สามารถดำเนินการได้ในระยะเวลาอันสั้นหลังจากกระบวนการออกแบบซึ่งจะเป็นการสร้างความต่อเนื่อง โดยผู้เข้าร่วมออกแบบดำเนินการได้เองหรือเป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินการลดการพึ่งพาหน่วยงานอื่นๆ

### 2. การศึกษาจากบทเรียนของโครงการ

คณะผู้วิจัยเลือกศึกษาจาก 2 โครงการที่ได้นำแนวคิด Design Thinking ไปใช้ได้แก่ โครงการขอนแก่นเมืองพิเศษ และโครงการพัฒนาชุมชนเดินและจักรยานต้นแบบเมืองกาฬสินธุ์

#### 2.1 โครงการขอนแก่นเมืองพิเศษ

โครงการขอนแก่นเมืองพิเศษ มีวัตถุประสงค์เพื่อระดมความคิดเห็นในแต่ละส่วนงานภายในของเทศบาลนครขอนแก่นเกี่ยวกับแนวคิดและรูปแบบโครงสร้างการบริหารจัดการเมืองพิเศษ นวัตกรรมการพัฒนาเมืองและการปรับปรุงข้อกำหนดเมืองพิเศษ สำหรับเทศบาลนครขอนแก่น โดยใช้แนวคิด Design Thinking ในการจัดกิจกรรม

เจ้าของโครงการคือเทศบาลนครขอนแก่น ภาคร่วมจัดคือสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยขอนแก่น ผู้เข้าร่วมประกอบด้วย พนักงานในเทศบาล ชุมชนต่างๆ และกลุ่มคนรุ่นใหม่

กิจกรรมที่นำแนวคิด Design Thinking ไปใช้ คือการจัดเวทีสาธารณะเพื่อกำหนดทิศทางในการบริหารจัดการและรองรับการยกระดับเมืองขอนแก่นให้เป็นเมืองพิเศษ โดยจัดขึ้นจำนวน 8 เวที ซึ่งแต่ละเวทีมีการระดมกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกัน ในการสัมมนาแต่ละครั้งจะแบ่งออกเป็น 5 โต๊ะที่มีประเด็นแตกต่างกัน ประกอบด้วย 1) ด้านธุรกิจและเศรษฐกิจ (Business & Economic) 2) ด้านการบริหารจัดการและกฎหมาย (Management & Law) 3) ด้านโครงสร้างพื้นฐานและการออกแบบชุมชนเมือง (Infrastructure & Urban Design) 4) ด้านสิ่งแวดล้อมและนิเวศวิทยา (Environment & Ecology) และ 5) ด้านสังคมและวัฒนธรรม (Social & Culture)

กระบวนการ ประกอบด้วย

1) ลงทะเบียนผู้เข้าร่วมกิจกรรมและแบ่งกลุ่ม โดยแบ่งออกเป็น 5 กลุ่มแยกตามประเด็น  
2) วิทยากรกลางบรรยายตัวอย่างกรณีศึกษาการพัฒนาเมืองที่มีความก้าวหน้าเพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เปิดวิสัยทัศน์และแนวคิดในเรื่องการพัฒนาเมือง จากนั้นเป็นการอธิบายขั้นตอนและกติกาในการทำกิจกรรม ประกอบด้วย ห้ามแสดงความคิดเห็นในเชิงลบ เช่น ไม่รับหรือเป็นไปไม่ได้ ห้ามเป็นผู้บงการ มุ่งมั่นในประเด็นที่กำหนด ดำเนินการในกรอบเวลาที่กำหนด และงดใช้โทรศัพท์มือถือ

3) ระดมความคิด ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับกระดาษ Post-it และปากกาเพื่อใช้เขียนข้อความตามประเด็น โดยเขียน 1 แผ่นต่อ 1 ข้อความ นำข้อความที่เขียนบน Post-it ไปติดบนกระดาน Flip chart ที่เตรียมไว้เพื่อให้วิทยากรแต่ละกลุ่มจัดกลุ่มประเด็น ใช้เวลาประมาณ 20 นาที

4) การเลือกประเด็นที่จะสร้างนวัตกรรม วิทยากรประจำกลุ่มนำเสนอผลลัพธ์ที่ได้ โดยสรุปให้สมาชิกทราบว่าแนวคิดที่ได้มีอะไรบ้าง ให้มีการแลกเปลี่ยนพูดคุยกันภายในกลุ่มเพื่อเลือกประเด็นย่อยที่จะนำไปสู่การพัฒนา Prototype เพื่อสร้างนวัตกรรม กิจกรรมนี้ใช้เวลา 30 นาที

5) พัฒนานวัตกรรมต้นแบบ (Prototype) แต่ละกลุ่มช่วยกันพัฒนาประเด็นที่ตนเองเลือกมานำไปสู่การพัฒนานวัตกรรมต้นแบบ มีการตั้งชื่อโครงการที่จดจำได้ง่าย นำเสนอในรูปของแผนทางธุรกิจ (Business Model) ที่ครอบคลุมประเด็น 5W1H (What, When, Where, Why, Who, How) นำเสนอบนกระดาษขนาด A0 กิจกรรมนี้ใช้เวลา 30 นาที

6) นำเสนอนวัตกรรมต้นแบบต่อหน่วยงานที่รับผิดชอบเพื่อรับฟังข้อคิดเห็น กิจกรรมนี้ใช้เวลา 60 นาที

7) การคัดเลือกโครงการนำร่องที่จะนำไปสู่การปฏิบัติ โดยใช้เวทีประชาชนเพื่อรับฟังความคิดเห็นของประชาชน ที่มีเปิดให้ผู้ที่เคยเข้าร่วมใน 8 เวทีและประชาชนทั่วไปเข้าร่วม กิจกรรมนี้ใช้เวลา 3 ชั่วโมง จากนั้นนำเรื่องทั้งหมดเข้าสู่เวทีระดับเทศบาล ในการสัมมนาของหน่วยงานเทศบาลนครขอนแก่น เป็นการสรุปผลการทำกิจกรรมและการเรียนรู้ร่วมกัน ผู้เข้าร่วมคือผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ระดับสูงของเทศบาล ใช้เวลาในการคัดเลือก 2 วัน

8) การนำโครงการนำร่องไปสู่การปฏิบัติภายหลังโครงการแล้วเสร็จ

นวัตกรรม ประกอบด้วย

1) โครงการขอนแก่นเมืองในฝัน

หัวหน้าและเจ้าหน้าที่เทศบาลได้นำเสนอโครงการนี้ โดยเป็นการพัฒนาระบบขนส่งมวลชนทั้งระบบในทุกระดับพื้นที่ พร้อมระบบการให้สัมปทานหรือการร่วมทุน มีจัดการกับระบบการคมนาคมในเมืองใหม่ เน้นการใช้รถบริการสาธารณะหรือจักรยาน จากภาพที่มีการจัดพื้นที่จอดรถส่วนบุคคลไว้ก่อนเข้าเขตเมือง เพื่อสนับสนุนการใช้รถบริการสาธารณะ และแก้ไขปัญหาจราจร โดยได้จัดพื้นที่จอดรถไว้ทั้ง 4 มุมเมืองก่อนเข้าสู่ตัวจังหวัดขอนแก่น

การสัญจรในเขตเมืองมีบริการรถไฟฟ้า รถรางและสนับสนุนการขี่จักรยาน มีการจัดสถานีสำหรับรถจักรยานตามสวนสาธารณะที่สำคัญของจังหวัดขอนแก่น เพิ่มพื้นที่สีเขียว คั้นพื้นที่ทางเท้าให้ประชาชน และเพิ่ม Shuttle Bus ในเขตเมืองขอนแก่น ผลที่คาดว่าจะได้รับคือปัญหาการจราจรติดขัดหมดไป มีรถสาธารณะที่มีคุณภาพให้บริการ มีคนใช้รถจักรยานมากขึ้น สภาพชีวิตความเป็นอยู่ดีขึ้น และสภาพแวดล้อมในเมืองขอนแก่นก็ดีขึ้น

## 2) โครงการปฏิรูปใหม่ ในเขตเทศบาล

กลุ่มชุมชนและอาสาสมัครได้นำเสนอโครงการนี้ โดยเป็นการสร้างสมดุลความรับผิดชอบต่อโครงสร้างพื้นฐานและการก่อสร้าง เช่น ขอมมีส่วนในการตรวจสอบ และความเห็นของชุมชนลงสู่ชุมชน โดยในการก่อสร้างหรือการพัฒนาในแต่ละครั้ง ควรผ่านประชาคมหมู่บ้านและประชาคมชุมชน เพื่อให้ชุมชนได้เห็นและรับรู้ต่อการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้น พร้อมสร้างข้อตกลงร่วมกันเพื่อการพัฒนาอย่างมีส่วนร่วม โดยภาครัฐหรือท้องถิ่น เป็นตัวกลางในการแก้ปัญหาและจัดระเบียบร่วมกันกับภาคประชาชน อาจมีภาคเอกชนเข้ามาสนับสนุนหรือพัฒนาร่วมกัน กลายเป็นการปฏิรูปแบบใหม่ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน ผลที่คาดว่าจะได้รับคือการก่อสร้างและการพัฒนาในแต่ละครั้ง จำเป็นต้องผ่านประชาคมชุมชน เพื่อให้ทุกคนและทุกภาคส่วนเห็นชอบ และสร้างข้อตกลงร่วมกัน

## 3) โครงการคีนหย่าง หย่างได้ หย่างดี

กลุ่มคนรุ่นใหม่ได้นำเสนอโครงการนี้โดยใช้แนวคิด Walkable and Complete Street โดยประเด็นสำคัญของนวัตกรรมนี้ คือ การอยากได้ทางเท้า ซึ่งเป็นพื้นที่สาธารณะกลับมาเป็นของประชาชนทุกคนเหมือนเดิม ขั้นตอนเริ่มต้นอาจทำเป็นทางเท้าตัวอย่าง โดยการร่วมมือกับกลุ่มบริษัท เจ้าของบ้านในการบริหารจัดการ ปลุกจิตสำนึกและสร้างความเข้าใจแก่ประชาชนทุกคน พร้อมปรับปรุงทางเท้าให้น่าเดินมากขึ้น เช่น เพิ่มม้านั่ง รมเงา ต้นไม้ หรือการใช้งานที่สนับสนุนการใช้ทางเท้า โดยการเห็นพ้องต้องกันจากทุกภาคส่วน ผลที่คาดว่าจะได้รับคือมีทางเท้าต้นแบบ ที่สามารถเป็นตัวอย่างให้พื้นที่อื่นได้นำไปปรับใช้ และกระจายไปทั่วทุกมุมเมือง สร้างชีวิตชีวาให้กับเมือง

## 4) โครงการจราจรยุคใหม่

กลุ่มผู้ปฏิบัติงานในภาครัฐและท้องถิ่นได้นำเสนอโครงการนี้ โดยมีแนวคิดในการจัดระเบียบและปลุกจิตสำนึกให้กับผู้ใช้รถใช้ถนน ขั้นตอนและวิธีการประกอบด้วย การปลูกฝังให้ประชาชนและคนขับรถบนท้องถนนเคารพกฎจราจร และสร้างกฎระเบียบร่วมกัน อบรม และให้ความรู้ พร้อมทั้งพัฒนาศักยภาพการจราจรยุคใหม่ในทุกด้าน และเอกชนลงทุนสร้างที่จอดรถ แบ่งเป็นในและนอกเมืองเพื่อสนับสนุนบริการขนส่งสาธารณะ ผลที่คาดว่าจะได้รับคือมีทางเท้าต้นแบบที่สามารถเป็นโมเดลให้พื้นที่อื่นได้นำไปปรับใช้ และกระจายไปทั่วทุกมุมของเมือง สร้างชีวิตชีวาให้กับเมือง

## 5) โครงการ Khon Kaen Easy

กลุ่มนักธุรกิจเอกชนและกลุ่มปัญญาชนได้นำเสนอโครงการนี้ โดยนำแนวคิดโครงสร้างพื้นฐาน Digital Economy มาใช้สร้างนวัตกรรมที่ทำให้เมืองมีความทันสมัยมากขึ้น เช่น จอ LED บนถนน 4 แยกเพื่อให้ข้อมูลข่าวสารแก่ชาวขอนแก่น CCTV ฝานข้อมูลจราจรในทุกพื้นที่ Application KK Finder ให้บริการ ด้านการท่องเที่ยว ที่พัก โรงแรม ร้านอาหาร รวมไปถึงหาตำแหน่งงานและด้านประชาสัมพันธ์อื่นๆ ป้ายไฟอัจฉริยะ เพิ่มความศิวิไลซ์ และให้บริการด้านต่างๆ ทั้ง Wifi และ Cable TV ฯลฯ ผลที่คาดว่าจะได้รับคือเพิ่มสิ่งอำนวยความสะดวกทางด้านเทคโนโลยีในจังหวัดขอนแก่นมากขึ้น มีโครงสร้างพื้นฐานที่เป็น Digital Economy ให้ทั้งประโยชน์และสร้างรายได้ให้แก่คนขอนแก่น

#### 6) โครงการ Co-Coon

กลุ่มนักศึกษา เยาวชนและประชาชนได้นำเสนอโครงการนี้ โดยนำแนวคิดการสร้างสถานที่พบปะสำหรับประชาชนทุกเพศทุกวัย มีการหาพื้นที่ว่างหรือพื้นที่สาธารณะประโยชน์ เพื่อสร้าง Co-space ภายใต้ชื่อ Co-Coon สถานที่สำหรับประชาชนทุกเพศทุกวัย ประกอบด้วย พื้นที่แสดงผลงาน นิทรรศการ โรงยิม Fitness พื้นที่ Workshop ร้านอาหารและเครื่องดื่ม Tutor Zone กิจกรรมชมรม สันทนาการ รวมไปถึงเวที สาธารณะ ซึ่งพื้นที่เหล่านี้สามารถตอบโจทย์สำหรับคนทุกเพศทุกวัยที่มีความสนใจในแต่ละเรื่อง

#### 7) โครงการสวน 3 คาแรคเตอร์

กลุ่มนักศึกษา เยาวชนและประชาชนได้นำเสนอโครงการนี้ โดยเป็นการปรับปรุงพื้นที่สาธารณะให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ประชาชน ประกอบด้วย 1) บึงแก่นนคร (คาแรคเตอร์ด้านชุมชน) ประกอบด้วย ห้องสมุด ตลาดน้ำโบราณ ทางจักรยาน และจุดเติมลม จุดบริการน้ำดื่ม ห้องน้ำสะอาด เวทีวิทยุ 2) บึงทุ่งสร้าง (คาแรคเตอร์ด้านครอบครัว) ทางสำหรับวิ่ง เครื่องเล่นเด็ก และเครื่องออกกำลังกายผู้ใหญ่ สถานที่พักผ่อน ห้องน้ำสาธารณะ จักรยานฟรี ระบบไฟส่องแสงอัตโนมัติ 3) บึงหนองโคตร (คาแรคเตอร์ด้านกีฬา) กีฬาทางน้ำ เจทสกี บานานาโบท จุดพักผ่อน ห้องน้ำสาธารณะ รมป. ดูแลตลอด 24 ชม. เสื่อหรือพื้นที่นั่งเล่น ผลที่คาดว่าจะได้รับคือเพิ่มพื้นที่ทางสังคม ดึงดูดผู้คนให้ออกมาทำกิจกรรมนอกบ้าน และสร้างชีวิตชีวาให้กับเมือง

#### 8) โครงการ Special Course for Special City

กลุ่มนักวิชาการ นักกฎหมาย สื่อมวลชนและ NGO ได้นำเสนอโครงการนี้ โดยเป็น หลักสูตรพิเศษสำหรับเมืองพิเศษ โดยมีเนื้อหาเรื่องการกระจายอำนาจไปสู่การปกครองส่วนท้องถิ่นในการแก้ไขปัญหาสังคม โดยการพัฒนาการศึกษา การเพิ่มโอกาสให้คนด้อยโอกาสโดยเน้นการมีส่วนร่วม การสร้างกลุ่มคนหรือบุคคลในการสร้างหลักสูตร โดยการจัดเวทีหรือกลุ่มในการเข้ามาร่วมสร้างหลักสูตร หลักสูตรชีวิตคนขอนแก่นโดยการสร้างความรู้เชิงประวัติศาสตร์ สังคม การเรียนรู้ ธรรมชาติ และการอยู่ร่วมกันเชิงคุณภาพ ผลที่คาดว่าจะได้รับคือประชาชนคนขอนแก่นมีหลักสูตรในการดำรงชีวิตที่เป็นกลาง และอยู่ร่วมกันกับคนอื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข

#### 9) โครงการ Creative Commune Khon Kaen Idea Bank

กลุ่มผู้บริหารเมืองได้นำเสนอโครงการนี้โดยการปรับปรุงอาคารธนาคารแห่งประเทศไทย สำนักงานขอนแก่น ให้เป็น Complex Co-working Space ศูนย์ชุมชน สร้างสรรค์และคลังไอเดียเมืองขอนแก่น แลกเปลี่ยนความคิดชีวิตคนเมือง ผลที่คาดว่าจะได้รับคือเกิด Landmark ที่สำคัญแห่งใหม่ภายในเมืองขอนแก่น ตอบโจทย์ Lifestyle คนเมืองที่ต้องการพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนความคิด และสิ่งอำนวยความสะดวกพื้นฐานแบบครบวงจร

### 2.2 โครงการกาฬสินธุ์สัญจรสุขสบาย

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่องการส่งเสริมการเดินทางและจักรยานในชุมชน ซึ่งใช้หลักการ Design Thinking เข้ามาใช้ในกระบวนการมีส่วนร่วม เพื่อให้ชุมชนคิดสร้างนวัตกรรมที่จะช่วยส่งเสริมการเดินทาง การใช้จักรยานด้วยตนเอง และการเลือกนวัตกรรมเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติและการทดลอง

เจ้าของโครงการคือคณะนักวิจัยจากมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ภาควิชาที่ร่วมจัดงานคือเทศบาลเมืองกาฬสินธุ์ ชมรมจักรยาน Dino Speed Bike และชุมชนสุขสบายใจ ผู้เข้าร่วมคือสมาชิกชุมชนสุขสบายใจ



กิจกรรมการสัมมนาเชิงปฏิบัติการที่นำเอาแนวคิด Design Thinking มาใช้ถูกจัดขึ้น 1 ครั้ง กลุ่มเป้าหมายคือประชาชนในชุมชนสุขสบายใจ ที่เป็นเด็กและเยาวชน ผู้ปกครอง อาสาสมัครภายในชุมชน และประชาชนทั่วไปที่อาศัยอยู่ในชุมชน และผู้บริหารชุมชน นอกจากนี้ยังมีชุมชนอื่นเข้าร่วมสังเกตการณ์ โดยผู้เข้าร่วมจะถูกแบ่งออกเป็น 6 โต๊ะ

กระบวนการ ประกอบด้วย

1) ลงทะเบียนผู้เข้าร่วมกิจกรรมและแบ่งกลุ่ม เป็นการเก็บข้อมูลเบื้องต้นของสมาชิกชุมชนสุขสบายใจ และแบ่งกลุ่มย่อยเพื่อทำกิจกรรมโดยแบ่งออกเป็น 6 กลุ่ม โดยจะมีการใช้สี เพื่อเป็นสัญลักษณ์ประจำกลุ่มตามโต๊ะที่นั่ง

2) การประเมินก่อนทำกิจกรรม โดยการจัดทำแบบสอบถามก่อนกิจกรรม เป็นการเก็บข้อมูลเบื้องต้นก่อนร่วมกิจกรรม เพื่อทราบถึงข้อมูลการใช้จักรยาน และความคิดเห็นต่อการเดินและใช้จักรยานในชีวิตประจำวัน

3) วิทยากรกลางบรรยาย เพื่อการสร้างความตระหนักเรื่องการสัญจรภายในชุมชน ในด้านประโยชน์ของ Active Travel และแนวทางการพัฒนาเพื่อส่งเสริมการเดินและการใช้จักรยาน โดยการบรรยายเรื่องการสัญจรภายในชุมชน ประเภทการสัญจร ปัญหาในการสัญจร ความหมายของ Active Travel ประโยชน์ของ Active Travel แนวทางการนำไปสู่ Active Travel และการอธิบายแนวคิด Design Thinking ให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม

4) ระดมความคิด ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับกระดาษ Post-it และปากกาเพื่อใช้เขียนข้อความตามประเด็น โดยเขียน 1 แผ่นต่อ 1 ข้อความ นำข้อความที่เขียนบน Post-it ไปติดบนกระดาน Flip chart ที่เตรียมไว้เพื่อให้วิทยากรแต่ละกลุ่มจัดกลุ่มประเด็น ใช้เวลาประมาณ 20 นาที

5) การเลือกประเด็นที่จะสร้างนวัตกรรม วิทยากรประจำกลุ่มนำเสนอผลลัพธ์ที่ได้ โดยสรุปให้สมาชิกทราบว่าแนวคิดที่ได้มีอะไรบ้าง ให้มีการแลกเปลี่ยนพูดคุยกันภายในกลุ่มเพื่อเลือกประเด็นย่อยที่จะนำไปสู่การพัฒนา Prototype เพื่อสร้างนวัตกรรม กิจกรรมนี้ใช้เวลา 30 นาที

6) พัฒนานวัตกรรมต้นแบบ (Prototype) แต่ละกลุ่มช่วยกันพัฒนาประเด็นที่ตนเองเลือกมานำไปสู่การพัฒนาต้นแบบ มีการตั้งชื่อโครงการที่จดจำได้ง่าย นำเสนอในรูปของแผนทางธุรกิจ (Business Model) ที่ครอบคลุมประเด็น 5W1H (What, When, Where, Why, Who, How) นำเสนอบนกระดาษขนาด A0 กิจกรรมนี้ใช้เวลา 30 นาที

7) นำเสนอนวัตกรรมต้นแบบต่อหน่วยงานที่รับผิดชอบเพื่อรับฟังข้อคิดเห็น กิจกรรมนี้ใช้เวลา 60 นาที

8) การประเมินหลังทำกิจกรรม โดยการจัดทำแบบสอบถามหลังกิจกรรม เป็นการเก็บข้อมูลหลังการเข้าร่วมกิจกรรม เพื่อทราบถึงความคิดเห็นต่อการเดินและใช้จักรยานในชีวิตประจำวัน และเป็นการประเมินกิจกรรมที่เกิดขึ้น

9) การคัดเลือกโครงการนำร่องที่จะนำไปสู่การปฏิบัติ โดยใช้การประชุม Focus Group เป็นการสรุปผลการทำกิจกรรมและการเรียนรู้ร่วมกัน จากตัวแทนของแต่ละกลุ่ม ผู้นำชุมชน ตัวแทนจากท้องถิ่น ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง และคณะวิจัย โดยเป็นกิจกรรมในช่วงบ่ายในวันเดียวกัน ใช้เวลา 30 นาที

10) การนำโครงการนำร่องไปสู่การปฏิบัติ ซึ่งดำเนินการหลังจากการสัมมนาแล้วเสร็จ 1 สัปดาห์

### นวัตกรรม ประกอบด้วย

#### 1) โครงการถนนปลอดภัย สุขสบายใจ

กลุ่มสี่เหลี่ยมนำเสนอโครงการที่เน้นมาตรการแข็ง ที่มีการปรับสภาพทางกายเพื่อให้เกิดความปลอดภัยบนถนน ประกอบด้วย 1) ป้ายชุมชนจักรยาน บริเวณทางเข้าออก 2) การชะลอความเร็วรถยนต์ด้วยลูกธนูขนาด 3) สัญญาณไฟจราจร บริเวณสี่แยกลานกีฬา 4) ไฟฟ้าส่องสว่าง 5) ป้ายจำกัดความเร็ว และ 6) ช่องทางจักรยาน ผลที่คาดว่าจะได้รับคือผู้สัญจรรับรู้ว่าเป็นชุมชนเดินและจักรยาน ชะลอความเร็ว ทำให้ประชาชนรู้สึกปลอดภัยในการเดินและจักรยาน

#### 2) โครงการกิจกรรมส่งเสริมการใช้จักรยาน Happy Street

กลุ่มสี่เหลี่ยมนำเสนอโครงการที่เน้นมาตรการรณรงค์เพื่อสุขภาพที่ดีและเพื่อสิ่งแวดล้อม โดยกำหนดตารางการขี่จักรยานรณรงค์ร่วมกันของเมืองกาฬสินธุ์ สัปดาห์ละ 2 วัน ได้แก่ วันพุธที่มีโครงการ Kalasin Night Cycling และเพิ่มกิจกรรมวันเสาร์อีก 1 วัน นอกจากนี้ยังต้องการแก้ปัญหาเรื่องพาหนะ โดยการบริจาคจักรยานให้กับบ้านที่ไม่มีจักรยาน และการสนับสนุนการมีจักรยานอย่างน้อยบ้านหนึ่งหลังต่อจักรยานหนึ่งคัน พร้อมทั้งมีบริการซ่อมจักรยานฟรี ผลที่คาดว่าจะได้รับคือการประชาชนมีกิจกรรมขี่จักรยานร่วมกันเป็นประจำ และสามารถเข้าถึงจักรยานได้ถ้วนหน้า

#### 3) โครงการเลนจักรยาน สุขสบายใจ ปลอดภัย

กลุ่มสี่เหลี่ยมนำเสนอโครงการที่เน้นมาตรการแข็ง ที่ให้มีการปรับปรุงลักษณะทางกายภาพ คือการทำช่องทางจักรยาน ซึ่งประกอบด้วยป้ายห้ามจอดรถยนต์ ป้ายสัญลักษณ์จักรยาน เส้นจราจร งบประมาณมาจาก 3 ฝ่าย (หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชน) ผลที่คาดว่าจะได้รับคือผู้สัญจรรับรู้ว่าเป็นชุมชนเดินและจักรยาน ชะลอความเร็ว ทำให้ประชาชนรู้สึกปลอดภัยในการเดินและจักรยาน

#### 4) โครงการฆ่าสาย ไฟฟ้า จักรยาน ป้ายจราจร

กลุ่มสี่เหลี่ยมนำเสนอโครงการที่ประกอบด้วยทางฆ่าสาย ไฟฟ้าส่องสว่าง เส้นทางจักรยาน ป้ายจราจร ลูกธนูขนาด การแบ่งปันจักรยานในชุมชน สนามเด็กเล่น สวนสาธารณะ ลานกีฬา สระว่ายน้ำ การอบรมการขี่จักรยาน และไฟสัญญาณจราจร ผลที่คาดว่าจะได้รับคือการเพิ่มความปลอดภัยในการสัญจรจากมาตรการทางกายภาพและการให้การศึกษา

#### 5) โครงการ STREET PAINTING

กลุ่มสี่เหลี่ยมนำเสนอโครงการที่เน้นใช้ศิลปะในการชะลอความเร็ว โดยใช้การวาดรูประบายสีบนถนน บริเวณทางแยก ผลที่คาดว่าจะได้รับคือผู้สัญจรรับรู้ว่าเป็นชุมชนเดินและจักรยาน ชะลอความเร็ว ทำให้ประชาชนรู้สึกปลอดภัยในการเดินและจักรยาน

### 3. วิเคราะห์ผลการศึกษา

เมื่อนำโครงการตัวอย่างที่นำกระบวนการ Design Thinking ไปใช้ในการสร้างนวัตกรรมพัฒนาเมือง ได้แก่ โครงการขอนแก่นเมืองพิเศษ และโครงการกาฬสินธุ์สัญจรสุขสบายใจ โดยใช้เกณฑ์การวิเคราะห์เรื่องเจ้าของโครงการ ผู้เข้าร่วมโครงการ และนวัตกรรม มีรายละเอียดดังนี้

### 1) เจ้าของโครงการ

ทั้งสองโครงการมีเจ้าของโครงการแตกต่างกัน โดยในโครงการขอนแก่นเมืองพิเศษ เจ้าของโครงการคือเทศบาลนครขอนแก่น ซึ่งเป็นองค์กรที่รับผิดชอบงานการพัฒนาเมืองโดยตรง ในขณะที่เจ้าของโครงการกาฬสินธุ์สัญจรสุขสบายคือคณะนักวิจัยมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ความแตกต่างระหว่างเจ้าของโครงการที่รับผิดชอบงานพัฒนาเมืองโดยตรงคือนวัตกรรมที่ได้จากกระบวนการสามารถนำไปบรรจุในแผนงานของเทศบาลได้โดยตรง ในขณะที่นวัตกรรมที่ได้จากโครงการสัญจรสุขสบายใจจะต้องมีการถ่ายทอดไปยังเจ้าหน้าที่และผู้บริหารเทศบาลอีกครั้งหนึ่งก่อนโดยเฉพาะโครงการที่ต้องอาศัยหน่วยงานภาครัฐในการปฏิบัติ ดังนั้นโครงการที่เจ้าของโครงการเป็นหน่วยงานที่รับผิดชอบงานด้านนี้โดยตรงจึงมีความเหมาะสมและมีความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติจริง

### 2) ผู้เข้าร่วมโครงการ

ทั้งสองโครงการมีสมาชิกชุมชนเป็นผู้เข้าร่วมเหมือนกัน ในขณะที่โครงการขอนแก่นเมืองพิเศษมีอีก 2 กลุ่มเข้าร่วม ได้แก่ พนักงานในสำนักงานเทศบาล และกลุ่มคนรุ่นใหม่ ความแตกต่างของการมีพนักงานสำนักงานเทศบาลและกลุ่มคนรุ่นใหม่เข้าร่วมคือ 1) การส่งผ่านนวัตกรรมไปสู่พนักงานเทศบาลซึ่งเป็นองค์กรที่รับผิดชอบในงานพัฒนาเมืองโดยตรง และ 2) กลุ่มคนรุ่นใหม่ช่วยให้กระบวนการ Design Thinking มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เนื่องจากเป็นกลุ่มคนที่รับสื่อใหม่ มีมุมมองและแนวคิดใหม่สอดคล้องกับแนวคิด Design Thinking มากกว่าชาวชุมชนโดยทั่วไป ดังนั้นจึงมีผลทำให้นวัตกรรมที่ได้จากโครงการขอนแก่นเมืองพิเศษมีชื่อที่ทันสมัยและผสมผสานแนวคิด หรือเทคนิคที่หลากหลาย เช่น อินเทอร์เน็ต โมเดลทางธุรกิจ ในขณะที่นวัตกรรมจากโครงการกาฬสินธุ์สัญจรสุขสบายมีลักษณะที่ซ้ำซ้อนกัน ดังนั้นจึงควรดึงกลุ่มคนรุ่นใหม่หรือกลุ่มที่มีความคิดสร้างสรรค์ มีมุมมองใหม่เข้าร่วมกระบวนการ

### 3) นวัตกรรม

ลักษณะนวัตกรรมที่ได้จากกระบวนการของทั้งสองโครงการมีลักษณะที่แตกต่างกัน นวัตกรรมของโครงการขอนแก่นเมืองพิเศษเป็นโครงการขนาดใหญ่ ทั้งด้านพื้นที่ งบประมาณ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง จึงทำให้ต้องรอกระบวนการแผนของเทศบาลที่ใช้ระยะเวลานาน ต้องผ่านการคัดเลือกโครงการนำร่อง กิจกรรมจากนวัตกรรมที่เห็นผลลัพธ์ได้ชัดเจนจึงเกิดขึ้นช้า ในขณะที่นวัตกรรมของโครงการกาฬสินธุ์สัญจรสุขสบายเป็นโครงการขนาดเล็กสามารถนำไปสู่การปฏิบัติได้ทันที โดยเฉพาะโครงการ STREET PAINT ที่ชุมชนสามารถเป็นเจ้าของดำเนินการได้เอง ดังนั้นจึงทำให้ Prototype ที่ได้สามารถนำไปทดลองได้ทันที กิจกรรมเกิดความต่อเนื่อง ดังนั้นนวัตกรรมที่เกิดขึ้นจึงต้องสอดคล้องกับผู้เข้าร่วมคือผู้เข้าร่วมสามารถเป็นเจ้าของโครงการนำไปสู่การทดลองปฏิบัติได้จริง ลดการพึ่งพาหน่วยงานที่ไม่ได้เข้าร่วมกระบวนการ

ตารางที่ 1 แสดงการสรุปลักษณะโครงการ

โครงการ	โครงการขอนแก่นเมืองพิเศษ	โครงการกาฬสินธุ์สัญจรสุขสบาย
เจ้าของโครงการ	เทศบาลนครขอนแก่น	คณะนักวิจัยมหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ภาคีที่ร่วมจัด	- สถาบันวิจัยและพัฒนามหาวิทยาลัยขอนแก่น	- เทศบาลเมืองกาฬสินธุ์ - ชมรมจักรยาน Dino Speed Bike - ชุมชนสุขสบายใจ
ผู้เข้าร่วม	- พนักงานในเทศบาล - ชุมชนต่างๆ - กลุ่มคนรุ่นใหม่	- สมาชิกชุมชนสุขสบายใจ
กระบวนการ	1. ลงทะเบียนผู้เข้าร่วมกิจกรรมและแบ่งกลุ่ม 2. วิทยากรกลางบรรยายตัวอย่างกรณีศึกษา 3. ระดมความคิด ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับกระดาษ Post-it 4. การเลือกประเด็นที่จะสร้างนวัตกรรม 5. พัฒนานวัตกรรมต้นแบบ 6. นำเสนอนวัตกรรมต้นแบบต่อหน่วยงานที่รับผิดชอบเพื่อรับฟังข้อคิดเห็น 7. การคัดเลือกโครงการนำร่องที่จะนำไปสู่การปฏิบัติ 8. การนำโครงการนำร่องไปสู่การปฏิบัติภายหลังโครงการแล้วเสร็จ	1. ลงทะเบียนผู้เข้าร่วมกิจกรรมและแบ่งกลุ่ม 2. การประเมินก่อนทำกิจกรรม 3. วิทยากรกลางบรรยาย 4. ระดมความคิด ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับกระดาษ Post-it 5. การเลือกประเด็นที่จะสร้างนวัตกรรม 6. พัฒนานวัตกรรมต้นแบบ 7. นำเสนอนวัตกรรมต้นแบบต่อหน่วยงานที่รับผิดชอบเพื่อรับฟังข้อคิดเห็น 8. การประเมินหลังทำกิจกรรม 9. การคัดเลือกโครงการนำร่องที่จะนำไปสู่การปฏิบัติ 10. การนำโครงการนำร่องไปสู่การปฏิบัติ
ลักษณะพิเศษ	- การควบคุมเวลาให้มีความกระชับ - อุปกรณ์และการแบ่งสีกลุ่มเพื่อกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ - การคิดเชิงสร้างสรรค์และสร้างความเป็นไปได้ - การโฟกัสไปที่ประเด็น	- การควบคุมเวลาให้มีความกระชับ - อุปกรณ์และการแบ่งสีกลุ่มเพื่อกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ - การคิดเชิงสร้างสรรค์และสร้างความเป็นไปได้ - การโฟกัสไปที่ประเด็น
นวัตกรรม	1. โครงการขอนแก่นเมืองในฝัน 2. โครงการปฏิรูปใหม่ ในเขตเทศบาล 3. โครงการคินหย่าง หย่างใต้ หย่างดี 4. โครงการจรรยาจรุคใหม่ 5. โครงการ Khon Kaen Easy 6. โครงการ Co-Coon 7. โครงการสวน 3 คาแรคเตอร์ 8. โครงการ Special Course for Special City 9. โครงการ Creative Commune Khon Kaen Idea Bank	1. โครงการถนนปลอดภัย สุขสบายใจ 2. โครงการกิจกรรมส่งเสริมการใช้จักรยาน Happy Street 3. โครงการเลนจักรยาน สุขสบายใจ ปลอดภัย 4. โครงการม้าลาย ไฟฟ้า จักรยาน ป้ายจราจร 5. โครงการ STREET PAINTING

## การอภิปรายผล

กระบวนการ Design Thinking เป็นเครื่องมือในการมีส่วนร่วมที่มีประสิทธิภาพสำหรับใช้ในงานพัฒนาเมืองที่จะช่วยในการสร้างนวัตกรรมการแก้ปัญหาที่หลุดออกจากกรอบเดิม โดยเฉพาะการแก้ปัญหาเมืองแบบเดิมยังขาดประสิทธิภาพ เช่น การสร้างความปลอดภัยในการสัญจร หรือการส่งเสริมการเดินทางและจักรยาน เป็นต้น Design Thinking จะถอดแบบวิธีคิดอย่างนักออกแบบ ที่เน้นการแก้ปัญหาด้วยจิตใต้สำนึก เน้นการสังเคราะห์ที่รวบรวมองค์ประกอบย่อยให้กลายเป็นชิ้นงาน นำไปสู่การสร้างโมเดลต้นแบบและการทดสอบจริงภายในระยะเวลาที่รวดเร็ว

กระบวนการในการทำงานประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ได้แก่ การสร้างแรงบันดาลใจ การสร้างไอเดีย และการนำต้นแบบที่ได้สู่การปฏิบัติ โดยเลือกใช้เครื่องมือ Low Fidelity Prototyping (ต้นแบบอย่างง่าย) ในการดำเนินการ กระบวนการจะต้องมีลักษณะ 1) การควบคุมเวลาให้มีความกระชับ 2) การจัดเตรียมอุปกรณ์และการแบ่งสีกลุ่มเพื่อกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ 3) การคิดเชิงสร้างสรรค์และสร้างความเป็นไปได้ และ 4) การโฟกัสไปที่ประเด็น ลักษณะเหล่านี้จะช่วยกระตุ้นการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ นำไปสู่การสร้างโมเดลต้นแบบ

กรณีศึกษาการพัฒนาเมือง 2 โครงการที่ได้นำกระบวนการ Design Thinking ไปใช้ในการสร้างนวัตกรรมสำหรับแก้ปัญหาเมือง ได้แก่ โครงการขอนแก่นเมืองพิเศษ และโครงการกาฬสินธุ์สัญจรสุขสบายใจ ทั้งสองโครงการมีความเหมือนกันในเรื่องกระบวนการหลักในการดำเนินกิจกรรม และรายละเอียดของกิจกรรม ในขณะที่มีความแตกต่างกันในเรื่อง เจ้าของโครงการที่จัดกิจกรรม กลุ่มผู้เข้าร่วมที่ครอบคลุมประเด็นหรือโจทย์ของโครงการ ปัจจัยความแตกต่างเหล่านี้มีผลต่อรูปแบบนวัตกรรมที่เกิดขึ้นและการนำไปสู่การทดลองและปฏิบัติจริง

ในกรณีของโครงการขอนแก่นเมืองพิเศษนั้นเจ้าของโครงการคือเทศบาลนครขอนแก่นซึ่งเป็นหน่วยงานที่รับผิดชอบงานพัฒนาเมืองโดยตรง มีผู้เข้าร่วมที่หลากหลายครอบคลุมประเด็นของโจทย์ที่ตั้งไว้ ในขณะที่โครงการกาฬสินธุ์สัญจรสุขสบายใจนั้นเจ้าของโครงการเป็นหน่วยงานภายนอก (คณະนักวิจัยจากมหาวิทยาลัยมหาสารคาม) และผู้เข้าร่วมมีความหลากหลายแต่ยังไม่ครอบคลุมประเด็นหรือโจทย์ของโครงการ จึงทำให้นวัตกรรมซึ่งเป็นผลลัพธ์ของโครงการมีลักษณะที่แตกต่างกัน ทั้งในเรื่องรูปแบบจนไปถึงการนำไปสู่การปฏิบัติได้จริง

จากกรณีศึกษาทั้งสองนำไปสู่การสรุปปัจจัยที่มีความสำคัญในความสำเร็จของการนำ Design Thinking ไปใช้ในการพัฒนาเมือง ซึ่งประกอบด้วยเจ้าของโครงการ ผู้เข้าร่วมโครงการ และนวัตกรรม

1) เจ้าของโครงการ ควรจะเป็นหน่วยงานที่รับผิดชอบงานด้านนี้โดยตรงเนื่องจากมีความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติจริง ลดขั้นตอนการถ่ายทอดไปสู่หน่วยงานที่รับผิดชอบ โมเดลต้นแบบที่ได้จากกระบวนการสามารถเข้าไปอยู่ในแผนงานของหน่วยงานได้โดยตรง

2) ผู้เข้าร่วมโครงการ ควรประกอบด้วยผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกภาคส่วนโดยเฉพาะหน่วยงานที่รับผิดชอบในงานพัฒนาเมืองโดยตรงทั้งในระดับนโยบายและระดับปฏิบัติ โดยเฉพาะอย่างยิ่งควรดึงกลุ่มคนรุ่นใหม่หรือกลุ่มที่มีความคิดสร้างสรรค์ ที่มีมุมมองใหม่เข้าร่วมกระบวนการ เช่น นักเรียน นักศึกษา และบุคลากรวัยทำงานในภาครัฐกิจและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

3) นวัตกรรม ควรเป็นนวัตกรรมที่ต้องสอดคล้องกับผู้เข้าร่วมกระบวนการในเรื่องการนำไปสู่การปฏิบัติ ผู้เข้าร่วมสามารถเป็นเจ้าของโครงการหรือเป็นส่วนหนึ่งของโครงการ สามารถนำไปสู่การทดลองปฏิบัติได้จริง ลดการพึ่งพาหน่วยงานที่ไม่ได้เข้าร่วมกระบวนการ

ประเด็นปัญหาสำคัญที่ปรากฏในการนำกระบวนการ Design Thinking ไปใช้ในการพัฒนาเมือง คือการนำ Design Thinking ซึ่งเป็นกระบวนการทำงานของภาครัฐกิจเอกชน มาใช้กับงานพัฒนาเมืองซึ่งเป็นงานที่ภาครัฐเป็น

หน่วยงานที่รับผิดชอบหลัก ในขณะที่การทำงานของภาคธุรกิจจะดำเนินการอย่างรวดเร็ว และมีขั้นตอนภายในองค์กรที่กระชับ เพื่อให้สามารถสร้างผลิตภัณฑ์ได้รวดเร็ว แต่กระบวนการของภาครัฐยังมีขั้นตอนมากและใช้เวลานานก่อนการทดลองใช้จริง งานการพัฒนาเมืองเป็นเรื่องที่กระทบกับประชาชนส่วนใหญ่ดังนั้นนวัตกรรมที่เกิดขึ้นซึ่งมีลักษณะแปลกใหม่ นอกกรอบเดิม จึงมีความเสี่ยงที่จะไม่ผ่านด้านกฎหมายและการยอมรับจากประชาชนทั่วไป และอาจจะเป็นประเด็นในทางการเมือง สร้างความเสี่ยงให้กับผู้บริหารเมืองต่อไป เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาดังกล่าวจึงต้องมีการนำผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องที่มีหน้าที่รับผิดชอบทางกฎหมาย และทางการเมืองเข้าร่วมกระบวนการ และในขั้นตอนการสร้างนวัตกรรมจะต้องคิดนวัตกรรมที่ดำเนินการได้จริงในกรอบด้านกฎหมาย ทรัพยากร และบริบททางการเมืองในพื้นที่นั้น

## เอกสารอ้างอิง

เจมส์ แอล เครย์ตัน. (2551). **คู่มือการมีส่วนร่วมของประชาชน การตัดสินใจที่ดีกว่าโดยให้ชุมชนมีส่วนร่วม.**

(วันชัย วัฒนศัพท์, ถวิลวดี บุรีกุล, และ เมธิศา พงษ์ศักดิ์ศรี, ผู้แปล). ขอนแก่น: โรงพิมพ์ศิริภรณ์.

ถวิลวดี บุรีกุล. (2550). **พลวัตการมีส่วนร่วมของประชาชน: จากอดีตจนถึงรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย**

**พุทธศักราช 2550.** กรุงเทพฯ: บริษัท เอ.พี.กราฟิค ดีไซน์และการพิมพ์ จำกัด.

**รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2550.** (2550).

ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ. (2557). **คู่มือการออกแบบบริการ.** [ออนไลน์]. สืบค้น เมื่อ 1 พฤษภาคม 2557.

จาก <http://www.tcdc.or.th/>.

Drucker, P. (2006). **Innovation and Entrepreneurship.** London: Routledge.

Gauntlett, D. (2007). **Creative Explorations: New Approaches to Identities and Audiences.** Routledge.

McKim, R. (1973). **Experiences in Visual Thinking.** Cole Publishing Co.

Pauling, L., Kamb, B., Pauling, L. (2001). **10 Linus Pauling: Selected Scientific Papers.**

Volume II—Biomolecular Sciences, London: World Scientific Publishing

Plattner, H., Meinel, C., & Leifer, L. (2011). "Design Thinking: Understand, Improve, Apply".

In Leifer, L, **Understanding Innovation.** Berlin: Springer-Verlag.

Simon, H. (1969). **The Sciences of the Artificial.** Cambridge: MIT Press.

Tim, B. & Jocelyn, W. (2010). **Design Thinking for Social Innovation.** Stanford Social Innovation Review Winter 2010.