Fin. ดี
We Can Do!!!

ธนาคารแห่งประเทศไทย

กิจกรรมบ่มเพาะความรู้ทางการเงิน

การออกแบบและวางแผนโครงงาน
(Design Thinking + Project Planning)

พี่ตาล แสงระวี อังสุโวทัย

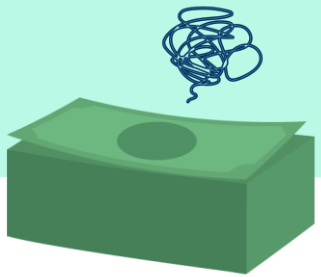
กิจกรรม

ชื่อเพลงที่ฟังล่าสุด

กิจกรรม

ของที่ซื้อล่าสุด

กิจกรรม



เรื่องปวดหัวเกี่ยวกับเงินที่เจอบ่อย ๆ

กิจกรรม

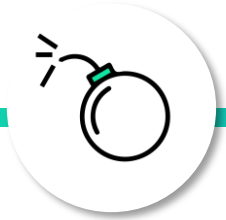
ปัญหาการเงินของเพื่อน ๆ ในวิทยาลัย

ขั้นตอนการออกแบบและวางแผนโครงการ

1. รู้ปัญหา

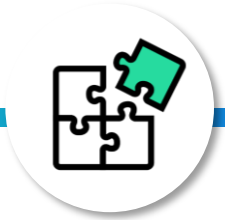
2. เข้าใจกลุ่มเป้าหมาย

3. ระเบิดไอเดีย

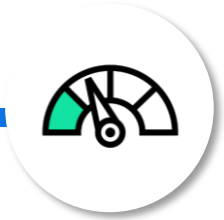


4. ออกแบบและวางแผนโครงการ

5. ลงมือทำตามแผน

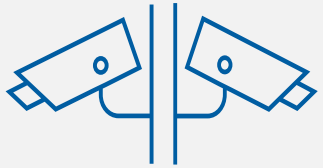


6. สรุปผล

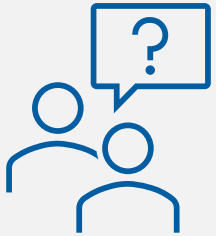


ขั้นตอนการออกแบบและวางแผนโครงการ

1. รู้ปัญหา



สังเกต



สำรวจ/สอบถาม ★

ติดตามสถานการณ์

- ปัญหาที่เจอเหมือนกัน
- ปัญหาที่เราสนใจ
- ปัญหาที่ต้องแก้ไขเร่งด่วน

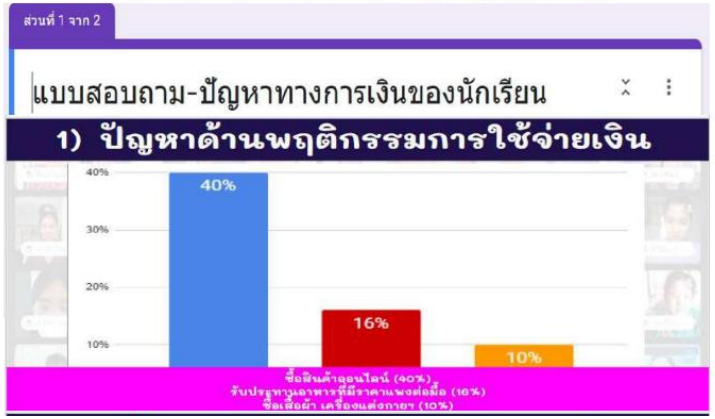
1. รู้ปัญหา

ตัวอย่างการสำรวจ/เก็บข้อมูลเพื่อระบุปัญหา

- ทำแบบสอบถาม
- สัมภาษณ์
- ใช้ข้อมูลที่มีอยู่แล้ว

เลือกประเด็นปัญหา
มา 1-2 ประเด็น

ภาพประกอบการสำรวจปัญหาทางการเงิน
โครงการ Fin ดี We can Do!!! Season 3 ของ [redacted]



ตารางแสดงจำนวนนักเรียนที่ค้างชำระค่าเทอมก่อนและหลังเข้าร่วมโครงการ

จำนวนนักเรียน[redacted]ที่ค้างชำระค่าเทอม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564

ระดับชั้น	ปวช.1	ปวช.2	ปวช.3	ปวส.1	ปวส.พ.1	ปวส.2	ปวส.พ.2	รวม (คน)
จำนวนนักเรียน	30	50	22	24	18	49	32	225
จำนวนเงิน	154,350	257,250	113,190	123,480	92,610	252,105	164,640	1,157,625บาท

ข้อมูล ณ วันที่ 16 กรกฎาคม 2564

หลังจากเข้าร่วมโครงการออมจำนวนนักเรียน[redacted]ที่ค้างชำระค่าเทอม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

ระดับชั้น	ปวช.1	ปวช.2	ปวช.3	ปวส.1	ปวส.พ.1	ปวส.2	ปวส.พ.2	รวม (คน)
จำนวนนักเรียน	14	16	11	12	6	13	8	80
จำนวนเงิน	72,030	82,320	56,595	61,740	30,870	66,885	41,160	411,600 บาท

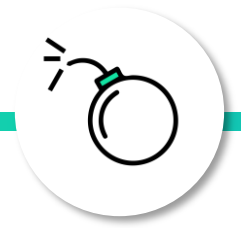
ข้อมูล ณ วันที่ 22 พฤศจิกายน 2564

ขั้นตอนการออกแบบและวางแผนโครงการ

1. รู้ปัญหา

2. เข้าใจกลุ่มเป้าหมาย

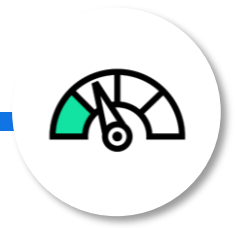
3. ระเบิดไอเดีย



4. ออกแบบและวางแผนโครงการ

5. ลงมือทำตามแผน

6. สรุปผล

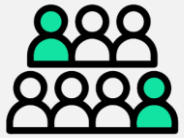


กิจกรรม

ทำไมเพื่อน ๆ ถึงไม่ออมเงิน

2. เข้าใจกลุ่มเป้าหมาย

ปัญหาที่เลือก (จากขั้นตอนที่ 1)



กลุ่มตัวอย่าง/กลุ่มคนที่เกี่ยวข้อง

สัมภาษณ์เชิงลึก

- ข้อมูลส่วนตัว: ชื่อ เพศ อายุ ชั้นปี
- สิ่งที่พบจากปัญหานี้
- รู้สึกอย่างไรกับปัญหานี้
- สิ่งที่ต้องการแก้ไข/ป้องกันไม่ให้เกิดปัญหา
- อุปสรรคที่ทำให้ไม่สามารถแก้ไขปัญหานี้ได้
- เป้าหมายที่คาดหวังหลังแก้ปัญหานี้ได้

ตัวอย่างเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย

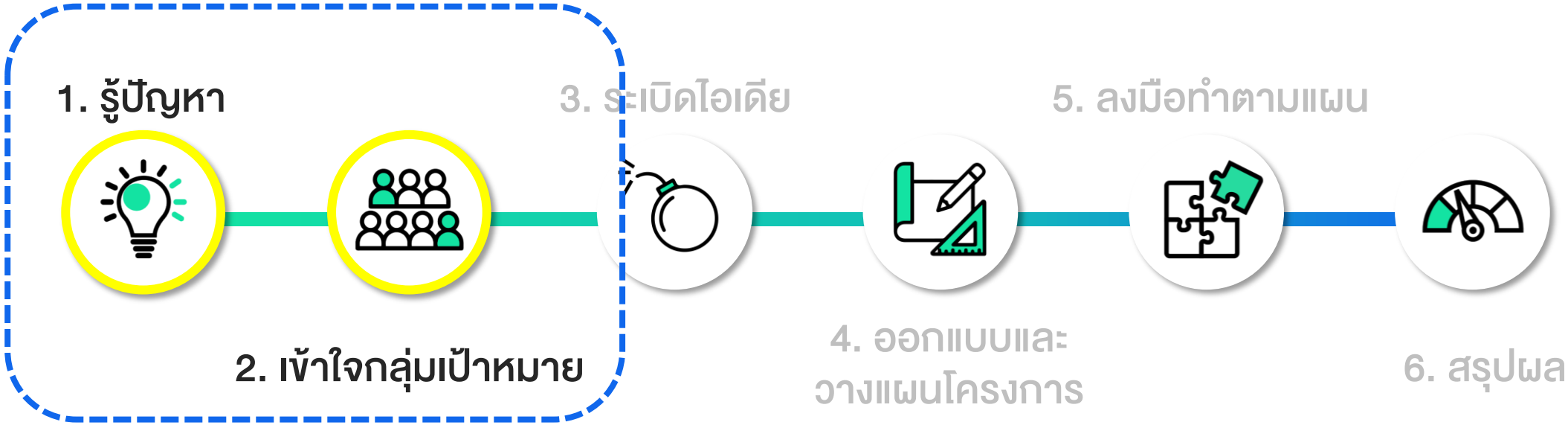
เคล็ดลับ
- ฟังอย่างตั้งใจ
- ถามหลาย ๆ คน จนไม่เจอประเด็นซ้ำ

ปัญหา: นศ. ไม่มีเป้าหมายในการออมเงิน ไม่รู้จะออมไปเพื่ออะไร

กลุ่มเป้าหมาย: นศ. ปวส. ปี 1 จำนวน 100 คน

ข้อมูลส่วนตัว: ชื่อ เพศ อายุ ชั้นปี	เบลล่า เพศหญิง อายุ 17 ปวส. 1 แผนกบัญ (ทำบันทึกรับ-จ่าย)
สิ่งที่พบจากปัญหานี้	เคยออมได้ แต่เงินไม่พอใช้ก็ถอนออกมาเรื่อย ๆ จนเงินหมด เวลาจะต้องทำรายงานก็ต้องขอแม่เพิ่ม
รู้สึกอย่างไรกับปัญหานี้	การเก็บเงินเป็นเรื่องยาก ไม่อยากขอแม่เพิ่มแล้ว แม่บ่น (T-T) (ออมก่อนใช้)
สิ่งที่ต้องการแก้ไข/ป้องกันไม่ให้เกิดปัญหา	อยากมีเงินเก็บ อยากห้ามใจตัวเองไม่ให้ใช้เงินฟุ่มเฟือย (จำเป็น VS ต้องการ)
อุปสรรคที่ทำให้ไม่สามารถแ	ห้ามใจไม่ได้ ไม่มีเป้าหมายจริงจังในการเก็บเงิน (SMART)
	เงินถอนออกมาใช้ได้ง่ายกว่าตอนเก็บ (บัญชีฝากประจำ)
เป้าหมายที่คาดหวังหลังแก้ปัญหานี้ได้	มีเงินเก็บไว้สำหรับทำ Project จบ 5,000 บาท (เป้าหมายที่สำคัญที่สุดสำหรับกลุ่มนี้)

ขั้นตอนการออกแบบและวางแผนโครงการ



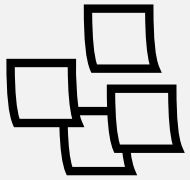
เริ่มที่ขั้นตอนไหนก่อนก็ได้

- ✓ สำรวจให้ทั่วถึงแล้วเลือกปัญหา
- ✓ เลือกปัญหาไว้แล้วหาทางแก้ไข

ขั้นตอนการออกแบบและวางแผนโครงการ

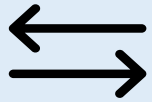
3. ระเบิดไอเดีย : เทคนิคการระดมสมอง

เน้นปริมาณ



- ไอเดียยิ่งมากยิ่งดี
- ไม่มีถูกผิด ไม่ตัดสิน
- สร้างการมีส่วนร่วม โดยไม่จำกัดความคิดสมาชิกในทีม

พลิกมุมกลับ



- เริ่มด้วยคำถามตรงกันข้าม
- ไม่ทำ! ตามไอเดียที่เสนอมา หรือทำในสิ่งตรงกันข้าม

5W1H

- ใช้เมื่อได้ไอเดียมากพอแล้ว
- ตอบไอเดียด้วยคำถาม 5W1H เพื่อให้เห็นรายละเอียดและความเชื่อมโยงของแนวทางการทำโครงการมากขึ้น

กิจกรรม

เน้นปริมาณ

ทำอย่างไรให้คนเลิกเล่นพนันออนไลน์

กิจกรรม

พลิกมุมกลับ

ทำอย่างไรให้เพื่อนเลิกออมเงิน

ตัวอย่างการระดมสมองแบบ 5W1H

5W1H

ไม่มีเงินสำหรับ ทำ Project จบ เพราะไม่ออมเงิน

Who นักศึกษา ปวส. ชั้นปีที่ 1 แผนกบัญชี

Where วิทยาลัย ABC

What นักศึกษา ไม่มีเป้าหมายการเงิน อยากมีเงินไว้ทำ Project จบ แต่ไม่เคยวางแผนออมเงิน เพราะเงินหมดจากการซื้อของที่ไม่จำเป็น

Why

- ไม่เคยวางแผนการเงิน/ตั้งเป้าหมายการออม
- คิดว่าสามารถขอเงินจากผู้ปกครองได้เรื่อย ๆ

When 1 ปี ก่อนทำ Project จบ

How

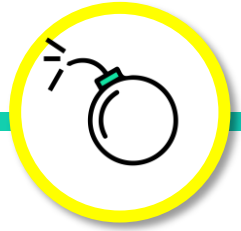
- ให้ความรู้เรื่องการตั้งเป้าหมายการเงิน
- ชวนจดบันทึกรับจ่ายเพื่อตามหาและลดค่าใช้จ่ายฟุ่มเฟือย
- ชวนเปิดบัญชีเงินออมเพื่อเก็บเงินตามเป้าหมาย
- ติดตามผลการออมและให้รางวัลผู้ที่ออมได้สม่ำเสมอ

ขั้นตอนการออกแบบและวางแผนโครงการ

1. รู้ปัญหา

2. เข้าใจกลุ่มเป้าหมาย

3. ระเบิดไอเดีย



4. ออกแบบและวางแผนโครงการ

5. ลงมือทำตามแผน

6. สรุปผล

4. การออกแบบและวางแผนโครงการ

ส่วนประกอบของโครงการ

01 ที่มาและเหตุผลในการทำโครงการ (ปัญหา)

02 จำนวนกลุ่มเป้าหมายและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง

03 แนวทาง/วิธีการ/กิจกรรมดำเนินโครงการ

04 ผลลัพธ์/สิ่งที่คาดว่าจะได้รับ

05 วิธีการวัดผลลัพธ์ของโครงการ

06 ระยะเวลา งบประมาณ และอื่น ๆ

- **ทำได้จริง**
- **ตรงเป้าหมาย**
- **เปลี่ยนแปลงชัด** (พฤติกรรมการเงิน)
- **วัดผลได้**

4. การออกแบบและวางแผนโครงการ

Fin.ดี We Can Do!!!

ปัญหาทางการเงินที่เลือก /
แรงบันดาลใจในการทำโครงการ

(จากขั้นตอนที่ 1-2
รู้ปัญหาและเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย)

กลุ่มเป้าหมาย (กลุ่มทดลอง/กลุ่มที่อยาก
ขยายผลต่อ (ถ้ามี))

(จากขั้นตอนที่ 1-2 รู้ปัญหา
และเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย)

เครื่องมือ วิธีการ กิจกรรมที่ช่วยส่งเสริม
ให้กลุ่มเป้าหมายเกิดการเปลี่ยนแปลง

(จากขั้นตอนที่ 3 ระเบิดไอเดีย)

เป้าหมาย/ผลลัพธ์สูงสุดที่อยากให้
ผู้เข้าร่วมโครงการเปลี่ยนแปลง

(สอดคล้องกับปัญหาที่เลือก)

ตัวชี้วัด / วิธีวัดผลความสำเร็จของโครงการ

(ระบุเป็น % ของกลุ่มเป้าหมาย
สอดคล้องกับเครื่องมือ วิธีการ กิจกรรม)

ผู้ที่เกี่ยวข้องกับโครงการ

(ทีมงาน อาจารย์ วิทยากรภายนอก ฯลฯ)

งบประมาณ/อุปกรณ์/ทรัพยากรที่ใช้

(เงิน สถานที่ วัสดุ ฯลฯ)

ตัวอย่างการออกแบบและวางแผนโครงการ #1

Fin.ดี We Can Do!!!

ปัญหาทางการเงินที่เลือก / แรงบันดาลใจในการทำโครงการ

จากการสำรวจ นศ. ปวส. ปี 2 พบว่าสิ่งที่กังวลใจที่สุดเรื่องเงิน คือ ไม่มีเงินทำ project จบ เพราะ

- รายได้ในครอบครัวไม่เพียงพอกับรายจ่าย
- ไม่มีเงินออมเพราะใช้จ่ายฟุ่มเฟือย เช่น ซื้อของออนไลน์ เติมเกม กินอาหารแพง ฯลฯ

กลุ่มเป้าหมาย (กลุ่มทดลอง/กลุ่มที่อยากขยายผลต่อ (ถ้ามี))

- กลุ่มทดลอง: นศ. ปวส. แผนกการเงิน ปี 2 จำนวน 70 คน
- กลุ่มขยายผล: นศ. ปวส. ตัวแทนแผนกอื่น ๆ แผนกละ 10 คน จำนวน 8 แผนก รวม 80 คน และ นศ. ปวส. ชั้นปีที่ 1 จำนวน 100 คน

เครื่องมือ วิธีการ กิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายเกิดการเปลี่ยนแปลง

1. ให้ความรู้เรื่องการออม การตั้งเป้าหมายทางการเงิน และชวนออมเงินอย่างสม่ำเสมอที่หน้าเสาธงทุกวันอังคาร และมีกิจกรรมตอบคำถามชิงรางวัลประจำสัปดาห์
2. ชวน นศ. กลุ่มทดลองตั้งเป้าหมายทางการเงินตามหลัก SMART เพื่อเป้าหมายเงินทำ Project จบ ภายใน 1 เทอม (4 เดือน)
3. แนะนำช่องทางการออมเงินแก่กลุ่มเป้าหมาย สำหรับเป้าหมายที่ตั้งไว้ เช่น ธนาคารโรงเรียน บัญชีเงินฝากออมทรัพย์/ฝากประจำ
4. จัดกิจกรรมติดตามผลการออม มอบรางวัลให้แก่ผู้ที่ออมได้ตามเป้าหมายทุกเดือนที่หน้าเสาธงโดยทีม Saving Hero
5. ให้ความรู้เรื่องการหารายได้เสริมให้แก่ นศ. และเปิดตลาดออนไลน์ให้ นศ. ขายของบน FB Group เพื่อให้มีรายได้เสริมแบ่งเบาภาระผู้ปกครอง และนำเงินนั้นไปเก็บออมเพื่อทำ Project จบได้

เป้าหมาย/ผลลัพธ์สูงสุดที่อยากให้ผู้เข้าร่วมโครงการเปลี่ยนแปลง

กลุ่มเป้าหมายมีความรู้เรื่องการออมเงินและตั้งเป้าหมายที่ถูกต้อง (SMART) มีเงินออมสำหรับทำ Project จบได้ในระยะเวลา 4 เดือน และบางส่วนมีรายได้เสริมที่ช่วยแบ่งเบาภาระผู้ปกครองได้

ตัวชี้วัด / วิธีวัดผลความสำเร็จของโครงการ

- 100% ของกลุ่มเป้าหมายทั้งหมดได้รับความรู้ทางการเงินหน้าเสาธง และ 20% ที่สามารถตอบคำถามได้จากแบบสอบถามหลังได้รับความรู้
- 100% ของกลุ่มทดลองมีการตั้งเป้าหมายการออม และมีการเปิดบัญชี/ผลิตภัณฑ์สำหรับออมเงินตามเป้าหมายโดยเฉพาะ
- 30% ของกลุ่มทดลองสามารถออมได้ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้และได้รับรางวัลจาก Saving Hero

ผู้ที่เกี่ยวข้องกับโครงการ

Saving Hero (ผู้ทำโครงการ)/อาจารย์+ผู้บริหาร และ นศ.ที่สมัครเข้าร่วมโครงการ

งบประมาณ/อุปกรณ์/ทรัพยากรที่ใช้

Seed money จาก ธปท. /สื่อการให้ความรู้หน้าเสาธงและออนไลน์/ Postcard เป้าหมายการเงินของฉัน/ของรางวัลสำหรับผู้ที่สามารถออมได้ตามเป้าหมายทุกเดือน

ตัวอย่างการออกแบบและวางแผนโครงการ #2

Fin.ดี We Can Do!!!

ปัญหาทางการเงินที่เลือก / แรงบันดาลใจในการทำโครงการ

นศ. ไม่มีเงินจ่ายค่าเทอม/จ่ายค่าเทอมไม่ตรงเวลา เนื่องจากครอบครัวประสบปัญหาการเงินในช่วง COVID-19

กลุ่มเป้าหมาย (กลุ่มทดลอง/กลุ่มที่อยากขยายผลต่อ (ถ้ามี))

- นศ. ปวช./ปวส. ที่จ่ายค่าเทอมไม่ตรงเวลา จำนวน 50 คน (ตามข้อมูลจากฝ่ายการเงิน)
- นศ. ในวิทยาลัยที่ต้องการหารายได้เสริม เพื่อเก็บเป็นค่าเทอม จำนวน 200 คน

เครื่องมือ วิธีการ กิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายเกิดการเปลี่ยนแปลง

1. ให้ความรู้เรื่องการวางแผนรายรับรายจ่าย การออมเงินจากรายได้ โดยเปิดบัญชีเงินฝากกับธนาคารโรงเรียนเพื่อเตรียมไว้จ่ายค่าเทอม
2. มีฝ่ายบริการแนะแนวอาชีพ จัดหางานพิเศษให้ นศ.ที่ต้องการหารายได้เสริม
3. มีโค้ชให้คำปรึกษาด้านการวางแผนธุรกิจขนาดย่อม เช่น ขายของออนไลน์ ค้าขาย เพื่อหารายได้เสริมให้ นศ.

เป้าหมาย/ผลลัพธ์สูงสุดที่อยากให้ผู้เข้าร่วมโครงการเปลี่ยนแปลง

กลุ่มเป้าหมายมีรายได้เพิ่มจากการหารายได้เสริม ออมเงินได้ และสามารถแบ่งเบาภาระค่าเทอมจากผู้ปกครองได้ และจ่ายค่าเทอมได้ตรงเวลา

ตัวชี้วัด / วิธีวัดผลความสำเร็จของโครงการ

- 100% ของกลุ่มเป้าหมายได้รับความรู้ทางการเงินจากโครงการ
- 50% ของกลุ่มเป้าหมายได้รับการแนะแนวอาชีพ จัดหางานพิเศษให้ เปิดบัญชีเงินฝากกับธนาคารโรงเรียน และ update จำนวนเงินฝากกับโครงการสม่ำเสมอ
- 10% ของกลุ่มเป้าหมายเข้ารับคำปรึกษาจากโค้ชในการวางแผนธุรกิจ

ผู้ที่เกี่ยวข้องกับโครงการ

ทีมโค้ช (ผู้ทำโครงการ)/งานแนะแนวอาชีพ/อาจารย์+ผู้บริหาร และ นศ.ที่สมัครเข้าร่วมโครงการ

งบประมาณ/อุปกรณ์/ทรัพยากรที่ใช้

Seed money จาก ธปท. /สื่อการให้ความรู้เรื่องการวางแผนการเงิน/ ของรางวัลสำหรับผู้ที่สามารถบรรลุเป้าหมายตามที่โค้ชแนะนำหรือเปิดบัญชีเงินฝาก

ตัวอย่างการออกแบบและวางแผนโครงการ #3

Fin.ดี We Can Do!!!

ปัญหาทางการเงินที่เลือก / แรงบันดาลใจในการทำโครงการ

นศ. กว่า 50% ในวิทยาลัยเคยเล่นพนันออนไลน์ และหมดเงินไปกับการเล่นพนันออนไลน์มากกว่า 500 บาทต่อเดือน เพราะอยากได้เงินมาง่าย ๆ หรือไม่รู้ว่าจะออมในช่องทางไหน

กลุ่มเป้าหมาย (กลุ่มทดลอง/กลุ่มที่อยากขยายผลต่อ (ถ้ามี))

- กลุ่มทดลอง : นศ. ที่เคยเล่นพนันออนไลน์จำนวน 100 คน
- กลุ่มขยายผล: นศ. ที่เคยเล่นพนันออนไลน์ทั้งหมดในวิทยาลัยประมาณ 500 คน (ตามผลสำรวจจากข้อ 1)

เครื่องมือ วิธีการ กิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายเกิดการเปลี่ยนแปลง

1. กิจกรรม “ตามหาเงินหาย” สำรวจเงินที่หายไปจากการเล่นพนันออนไลน์ที่เสียไปและนำมาเทียบกับเงินที่ได้มาทั้งปี
2. เชิญ จนท. ธนาคารออมสินมาให้ความรู้เรื่องการวางแผนการเงิน แนะนำผลิตภัณฑ์การเงินที่ นศ. สามารถลงทุนได้ เช่น บัญชีเงินฝากดิจิทัล สลากออมทรัพย์
3. กิจกรรมออมลุ้นโชคแทนการเล่นพนันออนไลน์ เช่น สลากเงินออม และให้รางวัลกับผู้ที่มียอดเงินออมสูงสุด

เป้าหมาย/ผลลัพธ์สูงสุดที่อยากให้ผู้เข้าร่วมโครงการเปลี่ยนแปลง

นศ. เล่นพนันออนไลน์ลดลง หันมาออมในผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ที่เงินต้นไม่หาย และเริ่มตระหนักถึงความสำคัญของการวางแผนการเงินมากขึ้น

ตัวชี้วัด / วิธีวัดผลความสำเร็จของโครงการ

- 100% ของกลุ่มทดลองเข้าร่วมกิจกรรม ตามหาเงินหาย และตระหนักถึงช่องทางในการออมเงินทดแทนการเล่นพนัน (แบบสอบถามหลังกิจกรรม)
- 50% ของกลุ่มเป้าหมายทั้งหมดได้รับความรู้ทางการเงินและมีความรู้ทางการเงินเพิ่มขึ้น (ข้อสอบ post test)
- 30% ของกลุ่มเป้าหมายทั้งหมดเข้าร่วมกิจกรรมออมลุ้นโชคแทนการพนันออนไลน์ และสามารถลดจำนวนเงินที่เล่นพนันออนไลน์ได้

ผู้ที่เกี่ยวข้องกับโครงการ

ผู้ทำโครงการ/เจ้าหน้าที่ธนาคารที่ให้ความรู้การเงิน/อาจารย์+ผู้บริหาร และ นศ.ที่เข้าร่วมโครงการ

งบประมาณ/อุปกรณ์/ทรัพยากรที่ใช้

Seed money จาก ธปท. /อุปกรณ์จัดทำสลาก/ สื่อให้ความรู้การเงิน/ของรางวัลสำหรับผู้เข้าร่วมโครงการที่ออมเงินได้ตามโครงการที่ตั้งไว้

4. การออกแบบและวางแผนโครงการ

การกำหนดระยะเวลาทำโครงการ

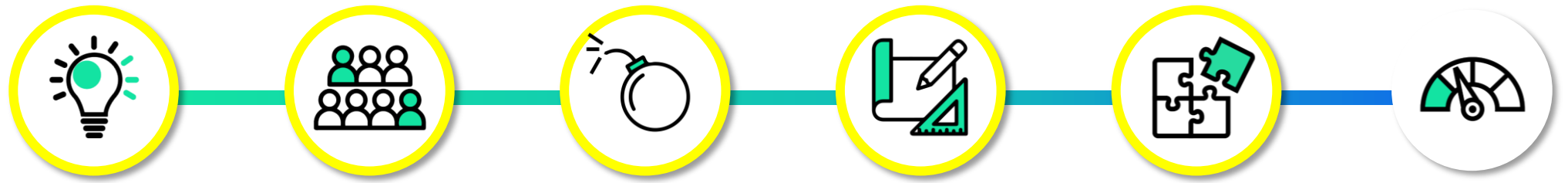
- ระบุงานทั้งหมดที่จะเกิดขึ้นในการทำโครงการ
- กำหนดระยะเวลาในการทำงานแต่ละขั้นตอนให้ชัดเจน
- ระบุชื่อผู้รับผิดชอบให้ชัดเจนเพื่อให้สามารถติดตามได้
- ปรับปรุง/แก้ไขอยู่เสมอหากไม่เป็นไปตามแผนงาน

ภารกิจ/งานที่ต้องทำ	ผู้รับผิดชอบ	เดือนที่ 1				เดือนที่ 2				เดือนที่ 3				เดือนที่ 4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. สำรวจปัญหาและสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง	อ.สมพร/สันติ																
2. ออกแบบและวางแผนโครงการ	ทีมงานทุกคน																
3. ประชาสัมพันธ์โครงการ	อัมพร/เบลล่า																
4. จัดทำสื่อและเตรียมอุปกรณ์ทำโครงการ	ทีมงานทุกคน																
5. ให้ความรู้เรื่องออมหน้าเสาธง (5 วัน)	สันติ/ปีเตอร์																
6. ให้ความรู้เรื่องตั้งเป้าหมายหน้าเสาธง (5 วัน)	อัมพร/เบลล่า																
7. กิจกรรมออมและสะสมแต้มนักเรียนนักออม	ทีมงาน																
8. กิจกรรมแลกของรางวัล	ทีมงาน/ร้านค้า																
9. ทำแบบสำรวจหลังเข้าร่วมโครงการและสรุปผล	ทีมงาน																

Gantt Chart

Timeline

ขั้นตอนการออกแบบและวางแผนโครงการ



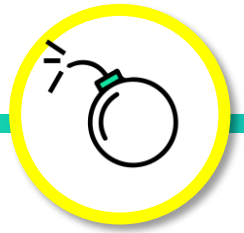
1. รู้ปัญหา
2. เข้าใจกลุ่มเป้าหมาย
3. ระเบิดไอเดีย
4. ออกแบบและวางแผนโครงการ
5. ลงมือทำตามแผน
6. สรุปผล

ขั้นตอนการออกแบบและวางแผนโครงการ

1. รู้ปัญหา

2. เข้าใจกลุ่มเป้าหมาย

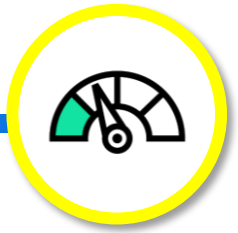
3. ระเบิดไอเดีย



4. ออกแบบและวางแผนโครงการ

5. ลงมือทำตามแผน

6. สรุปผล



ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมที่

- ***The Design Thinking Approach to Projects***. *Dijksterhuis, E., & Silvius, G. (2017). The Journal of Modern Project Management: https://pmworldlibrary.net/wp-content/uploads/2016/06/pmwj47-Jun2016-Dijksterhuis-Silvius-design-thinking-approach-second-edition.pdf*
- ***How design thinking can improve your future project****: https://www.teamly.com/blog/project-management-design-thinking/*
- ***รายงานสรุปผลโครงการ Fin.ดี We Can Do!!! Season 3****: https://www.bot.or.th/th/satang-story/fin-d-we-can-do/we-can-do-project-season3.html*
- ***Brainstroming Techniques:*** *https://www.wework.com/ideas/worklife/effective-brainstorming-techniques*
- ***This simple twist on brainstorming will help you find your next great idea:*** *https://www.inc.com/joe-hirsch/this-simple-twist-on-brainstorming-will-help-you-find-your-next-great-idea.html*