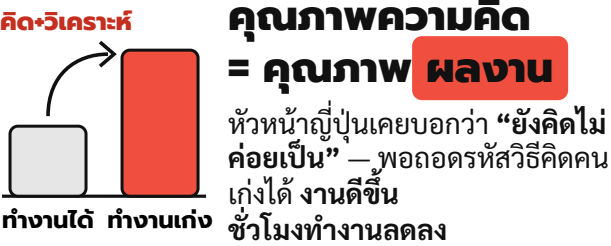


Systematic Analytical Thinking

คิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ ด้วย SCAMP 5 Steps — Set output ตีโจทย์ · Collect data หาข้อมูล · Analyze วิเคราะห์ · Make decision ตัดสินใจ · Present นำเสนอ

1 WHY ทำไมต้องคิดเป็นระบบ



“ถ้าคุณอธิบายสิ่งที่ทำเป็นกระบวนการไม่ได้ คุณก็ไม่เข้าใจว่ากำลังทำอะไรอยู่”
— W. Edwards Deming ผู้คิดค้นวงจร PDCA

อาการที่เจอบ่อย → Step ที่ช่วยได้

อาการ	ใช้ Step
ทำเสร็จ แต่ไม่ตรงโจทย์	1 Set output
ข้อมูลท่วม ไม่รู้จะอะไรสำคัญ	2 Collect data
แก้ที่อาการ ปัญหาวนกลับมา	3 Analyze
ลังเล ตัดสินใจด้วยความรู้สึก	4 Make decision
เล่าแล้ว คนไม่เข้าใจ	5 Present

5 Steps คิดเป็นระบบ ไม่พัง

80:20 ทำน้อย ได้มาก

7 แผนภาพ เรื่องยาก เล่าให้ง่าย

2 WHAT อะไรคือทักษะคิดวิเคราะห์

ทักษะคิดเพื่อเห็นภาพรวม เห็นปัญหา เห็นสิ่งที่ต้องทำ และตัดสินใจให้งานบรรลุผลอย่างมีประสิทธิภาพ

ทักษะ = กระบวนการ * เทคนิค

SCAMP 5 ขั้นตอน เครื่องมือประจำขั้น



คนคิดเก่ง เห็น 3 อย่าง

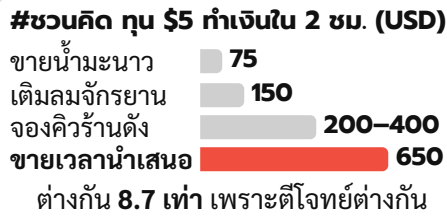
SC	เห็นภาพรวม ไม่หลงรายละเอียด รู้ว่าอะไรสำคัญ	Step 1-2
AM	มองปัญหาขาด เห็นเหตุและผล รู้ว่าต้องแก้ตรงไหน	Step 3-4
P	สื่อสารมีตรรกะ อธิบายแล้วเข้าใจ ได้รับการสนับสนุน	Step 5

3 HOW กระบวนการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ SCAMP 5 Steps * 3 ขั้นตอนย่อย = 15 ขั้นตอน

S ตีโจทย์ให้แตก SET OUTPUT ผลลัพธ์ที่ต้องการคืออะไร?

คำตอบ ขึ้นกับ คำถาม

สมองเห็นแต่สิ่งที่เราตั้งโปรแกรมไว้ (RAS) — ตั้งคำถามผิด ก็หาคำตอบผิดที่ · เหมือนเขาวงกต มองจากทางออก จะเจอทางที่ไวที่สุด



1-1 เห็นภาพ Output Vision

อย่าเริ่มงาน จนกว่าจะมี ภาพ output ในหัว

1-2 ตั้งคำถามที่ใช่ Right question

เข้าใจธุรกิจ · คิดหลากหลาย · ดูตัวอย่างเยอะ ๆ

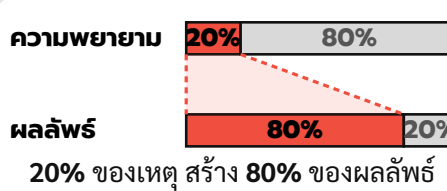
1-3 เป้าชัด วัดได้ Specific goal

เป็นตัวเลข · เปลี่ยน Focus งานต่างเกือบครึ่ง

C หาข้อมูลที่สำคัญ COLLECT DATA ข้อมูลไหนสำคัญที่สุด?

1 หน่วยเท่ากัน ผลกระทบไม่เท่ากัน

ข้อมูลเยอะไม่ได้แปลว่าดี — Productive ไม่ใช่ทำเยอะ แต่ทำแล้ว Impact เยอะ · แยกให้เป็นระบบก่อน แล้วค่อยเลือกจุดที่สำคัญ



2-1 แยกให้เป็นระบบ MECE

- 1 เรียบง่าย เข้าใจง่าย
- 2 ไม่ซ้ำ ไม่ซ้อน
- 3 ไม่ตก ไม่หล่น

2-2 ข้อมูลน่าเชื่อถือ Reliability

ไม่มีข้อมูล ก็เป็นแค่ อีกคนที่มีความเห็น

2-3 โฟกัสจุด 80:20 Pareto principle

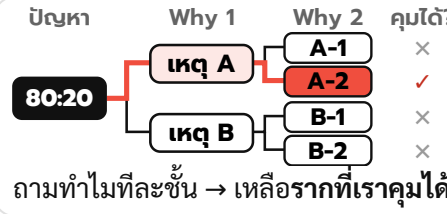
20% ที่กระทบเป้าหมายที่สุด

ทุ่มตรงนั้นก่อน

A วิเคราะห์เหตุและผล ANALYZE ทำไมจึงเกิดขึ้น?

แก้ที่ราก ไม่ใช่แก้ที่อาการ

วิเคราะห์บนข้อเท็จจริง อย่างมีเหตุและผล — ขุดต่อจากจุด 80:20 ใน Step 2 จนถึงจุดที่แก้แล้วไม่กลับมาอีก



3-1 เห็น Descriptive · What

เกิดอะไรขึ้น เช่น น้ำหนัก 69→73 กก. +4 กก. ใน 2 ปี

3-2 เข้าใจ Diagnostic · Why

ไล่ Why tree หาสาเหตุที่แท้จริง

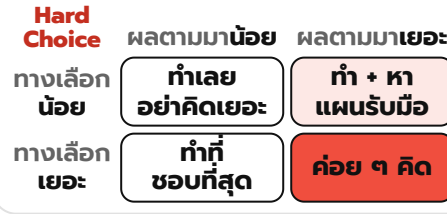
3-3 คาดการณ์ได้ Predictive · What if

ถ้าปล่อยไว้ หรือถ้าเปลี่ยน จะเกิดอะไรต่อ

M ตัดสินใจอย่างมีหลักการ MAKE DECISION เลือกทางไหนดีที่สุด?

แย่งที่สุด คือ ไม่ตัดสินใจ

ทรัพยากรมีจำกัด ทุกคน เวลา งบ — ดี · เร็ว · ถูก ได้พร้อมกันแค่ 2 ใน 3 (Project management triangle) จึงต้องเลือกอย่างมีเหตุผล



4-1 แยกทางเลือก Logic tree

ไล่ทุกทางที่เป็นไปได้ ก่อน ตัดทางที่ไม่ผ่าน

4-2 เปรียบคุณภาพ Qualitative

Hard choice · PM triangle + 7 Decision boxes

4-3 เปรียบปริมาณ Quantitative

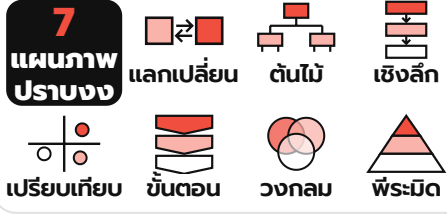
Evaluation matrix ให้คะแนน รวมสูงสุดชนะ



P อธิบายให้เข้าใจง่าย PRESENT เล่าอย่างไรให้เข้าใจ?

ความเก่งจะหมดความหมาย ถ้าอธิบายไม่เข้าใจ

วิเคราะห์ดีแค่ไหน ถ้าเล่าแล้วคนไม่เข้าใจ ก็ไม่ได้รับการสนับสนุน — ถ้ายังอธิบายให้เข้าใจไม่ได้ แปลว่ายังไม่เข้าใจไม่มากพอ



5-1 เลือกรูปแบบ ลำดับความเข้าใจง่าย แผนภาพ > ตาราง > หัวข้อเลข > เขียนย่อ > เขียนเต็ม

5-2 เลือกแผนภาพ Visual thinking

เหตุ→ผล ใช้เชิงลึก · ลำดับ ใช้ขั้นตอน · หมวกเหตุ ใช้ต้นไม้ม

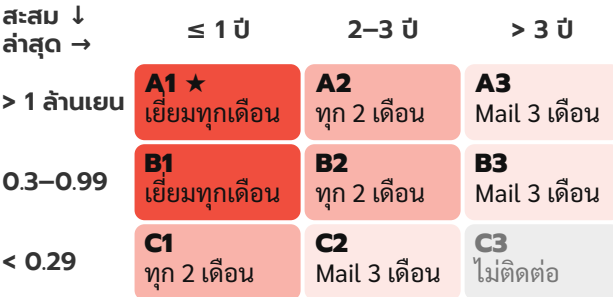
5-3 เล่าใน 1 หน้า Storytelling with data

ให้ผู้บริหารเข้าใจใน 1 หน้า เรื่องเดียวกัน เล่าได้หลายแผนภาพ

4 EXAMPLE ตัวอย่างงานจริง

Denka no Yamaguchi ร้านไฟฟ้า 50 คน

สู่ห้างยักษ์ด้วย 80:20 (เคสในหลักสูตร)



อัตรากำไรขั้นต้น (Gross margin)



- 1 Set output ห้างยักษ์เปิดล้อม ร้านเก่าจะรอดและ มีกำไรได้ยังไง
- 2 Collect ลูกค้า 13,000 ราย แบ่ง MECE 9 กลุ่ม
- 3 Analyze ลูกค้าไม่เท่ากัน → A1 คือจุด 80:20
- 4 Decide ทุ่มดูแล A1 · ขายแพงกว่าที่อื่น 20-40%
- 5 ผลลัพธ์ ยอดขายลดลง แต่กำไรสุทธิเพิ่มขึ้น

5 COURSE ตารางอบรม 1 วัน

SLOT 1 9:00-10:30	Why + Step 1 Set output SCAMP · Right question · ถอดโครงสร้างกำไร
SLOT 2 10:45-12:00	Step 2 Collect data MECE · 80:20 · เคส Yamaguchi
SLOT 3 13:00-14:30	Step 3 Analyze + 4 Decide Why tree · Hard choice · Evaluation matrix
SLOT 4 14:45-16:00	Step 5 Present + Wrap up 7 แผนภาพปรียบ · เล่าใน 1 หน้า

ตัวอย่างกิจกรรม

เกมทางเลือก ฝึกตัดสินใจ ในเวลาจำกัด	#ชวนคิด \$5 โจทย์เดียว ผลต่างกัน	Workshop โจทย์กลาง ครบ 5 Steps
เหมาะกับ ผู้ที่ต้องคิดเป็นระบบ อายุงาน 1-10 ปี	ผลลัพธ์ เริ่มงานถูกทาง · รู้ว่าอะไรคือ 80:20 ทำน้อยได้มาก · วิเคราะห์และตัดสินใจดีขึ้น	