



หลักสูตร ABG: MINI MBA รุ่นที่ 3

BUSINESS STRATEGY AND INNOVATION

ผ่านเกมจำลองธุรกิจ

ABG: ACADEMY OF BUSINESS GAME

061 390 3473

@ingenious.sim

Ingenious Simulation

- Certificate Program -

APPLY NOW

CHAPTER 1

BUSINESS ACUMEN AND OPERATION



BUSINESS 101



BOARD-GAME



BUSINESS 101 หลักสูตรเกมจำลองที่ออกแบบมาเพื่อให้ผู้บริหารรู้จักวิธีการจัดการธุรกิจได้อย่างครบวงจร และ เข้าใจง่ายในรูปแบบ END-TO-END ซึ่งจะช่วยทำให้ผู้เข้าอบรมเข้าใจภาพรวมของธุรกิจกึ่ง 5 ด้าน (BIG PICTURE VIEW) ตระหนักรถึงความสำคัญในการทำงานร่วมกันของฝ่ายต่าง ๆ ในองค์กร เพื่อให้เกิดการทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงมีการสื่อสารถึงผลกระทบของหน่วยงานอื่น ๆ ก็ยังสามารถร่วมกันตัดสินใจในการแก้ปัญหาโดยยึดผลประกอบการโดยรวมขององค์กรเป็นที่ตั้ง มิใช่ดูเพียง KPI ของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง

CHAPTER 2

DESIGN THINKING & INNOVATION FOR EXECUTIVES VATION



CLASSROOM WORKSHOP

กระบวนการคิดเชิงออกแบบหรือ **DESIGN THINKING & INNOVATION** เป็นแนวคิดการแก้ปัญหาที่หลักการคิดไม่เดียว แต่สามารถนำไปใช้ได้จริง สร้างสรรค์นวัตกรรมผ่าน 5 หัวข้อที่สำคัญ เพื่อปรับเปลี่ยนรูปแบบทางธุรกิจในยุคใหม่

- Design Thinking
- Digital Transformation
- Design Sprint
- Lean and Agile Product Management
- Prototyping
- Minimum Viable Product (MVP)

เป้าหมายสำคัญของหลักสูตรนี้คือออกแบบขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนซึ่งเป็นผู้บริหารองค์กรที่มีเวลาจำกัด ได้รับความรู้ ความเข้าใจในหลักวิธีการคิดเชิงออกแบบ และ ภาพกว้างของกิจกรรม DESIGN THINKING AND INNOVATION และ เทคโนโลยีดิจิทัลพร้อม ๆ กัน การกำกับดูแลเพาะแบนความคิดโดยเร็ว และ เกิดประสิทธิผลสูงสุด

วิธีการที่ดีที่สุดในการรักษาความสามารถในการแข่งขัน และ สร้างโอกาสใหม่ ๆ ของคุณ คือ การคิด "สร้างสรรค์นวัตกรรม" (CREATIVE INNOVATION) ซึ่งหัวข้อหลักสูตรนี้ถูกออกแบบมาเพื่อเสริมสร้างศักยภาพการคิดเชิงนวัตกรรม ที่อาจไม่เคยมีมาก่อน โดยเน้นการนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง ก็สามารถนำไปใช้ในการทำงาน และ การใช้ชีวิต ทั้งนี้ผู้เข้าอบรมจะสามารถมองปัญหาทุกอย่างอย่างบื้อฟังและคิดแบบ (SEE A PROBLEM LIKE A DESIGNER) หรือ สามารถมองปัญหาให้เปลี่ยนเป็นรูปแบบของคำถามที่ยังไม่มีคำตอบ (AN UNANSWERED QUESTION) เริ่มต้นที่การคิดแบบนี้จะช่วยให้คุณสามารถเข้าใจความต้องการของผู้ใช้งาน จึงสามารถพัฒนาและปรับปรุงสินค้าหรือบริการให้ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานได้มากขึ้น

CHAPTER 3

ENTREPRENEURIAL MINDSET



การปรับตัวให้กับต่อสถานการณ์รอบด้านในยุคอุตสาหกรรมที่กำลังเปลี่ยนไปอย่างมาก เพราะคู่แข่งไม่หยุดที่จะพัฒนาและผู้บริโภคยังมีตัวเลือก และ ช่องทางมากมายในการซื้อสินค้า และ บริการในยุคปัจจุบัน ดังนั้นการคิดเชิงกลยุทธ์ (Strategic Thinking) การเจรจาต่อรอง (Negotiation) การวิเคราะห์ความต้องการของผู้บริโภค และ การบริหารจัดการที่แก้ปัญหาได้อย่างรวดเร็ว จึงกลายเป็นกักษะสำคัญที่ผู้บริหารทุกคนจำเป็นต้องมี เพื่อที่จะสร้างความประทับใจให้กับกลุ่มเป้าหมายอย่างสมม่ำเสมอ



เกมจำลองธุรกิจ **THE PLAZA** จำลองความซับซ้อนมาจากการทำธุรกิจจริงระหว่างผู้เล่น 3 ฝ่าย ได้แก่ ห้างสรรพสินค้า (THE PLAZA) ร้านค้า (MERCHANT) และลูกค้า (SHOPPER) ซึ่งผู้เล่นทั้งสามประเภทจะต้องร่วมกันขายต่อรองกัน ทั้งยังต้องบริหารการทำงานร่วมกันภายใต้สถานการณ์ที่บังพลprobeยันเงื่อนไขโดยมีระยะเวลาที่ถูกจำกัดการตัดสินใจ ซึ่งในแต่ละครั้ง ผู้เล่นจำเป็นต้องเก็บข้อมูลให้ครบถ้วนอย่างแม่นยำ เพื่อบำนวิเคราะห์อย่างละเอียด และสามารถวางแผนได้อย่างรอบคอบ เพราะการตัดสินใจที่ผิดพลาดเพียงครั้งเดียว อาจส่งผลเสียทั้งด้านกำไร และ ความเชื่อมั่นของคู่ค้าได้ในระยะยาว



Learning Outcomes

Successful owner not always have more capital or more experience than others. But that a few things they do better that enable them to be more successful:

1. Understanding Customer Need
2. Strategic Thinking & Planning
3. Budget Planning
4. Negotiation and Execution



CHAPTER 4

MARKETING STRATEGY & INNOVATION



THE ROADSTER



DIGITAL TOOLS



ผู้เข้าอบรมจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการในการวางแผนกลยุทธ์ทางการตลาดแบบครบวงจร (MULTI CHANNEL) โดยยึดความต้องการของลูกค้าเป็นสำคัญ ผู้เข้าอบรมจะได้ฝึกเลือกช่องทางในการสื่อสารทางการตลาดเพื่อให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย มีการกำหนดกลยุทธ์การตั้งราคา รวมถึงบริการหลังการขายเพื่อสร้างประสบการณ์ที่ดีให้กับลูกค้า (CUSTOMER EXPERIENCE) และให้องค์กรบรรลุยอดขายได้สูงสุด

เกมจำลองธุรกิจ THE ROADSTER เปิดโอกาสให้ผู้เข้าอบรมได้ศึกษาโน้มเดลการตลาดของกลุ่มธุรกิจรถยนต์ไฟฟ้า ELECTRIC VEHICLE (EV) ผ่านเกมจำลองธุรกิจ DIGITAL TOOLS โดยเริ่มต้นจากการทำ MARKET RESEARCH AND DEVELOPMENT, SEGMENTATION, PERSONA, MARKETING STRATEGY, PUBLIC RELATION การสร้างคุณค่าของสินค้า เพื่อตอบโจทย์กลุ่มลูกค้าในแต่ละประเภท รวมถึงการวิเคราะห์ และปรับเปลี่ยนกลยุทธ์ที่จะสามารถเข้าใจลูกค้าได้มากขึ้นในตลาด เพื่อสร้างจุดแข็งให้กับองค์กรได้ นอกจากนี้ผู้เข้าอบรมจะได้เรียนรู้วิธีการต่อยอดแนวความคิด เพิ่มทักษะในการสร้าง VALUE ของสินค้า หรือ บริการ โดยสามารถนำร่องไปใช้ และพัฒนาให้กับองค์กรที่ตนเองมีส่วนร่วมอยู่ได้อย่างมีประสิทธิภาพที่ดียิ่งขึ้น

SIMULATION STORYBOARD

เกมจำลองธุรกิจ Roadster เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาโน้มเดลของธุรกิจการตลาดรถยนต์ EV โดยเริ่มต้นจากการทำ Market Research, Customer segmentation, Target Market การวิเคราะห์ข้อมูลของลูกค้าเพื่อจัดทำ Persona และนำวางแผนกลยุทธ์ในการทำการตลาดโดยยึดความต้องการของลูกค้าเป็นสำคัญ ผู้เรียนจะได้ฝึกเลือกช่องทางในการสื่อสารกับลูกค้า กำหนดกลยุทธ์ราคาขาย รวมถึงบริการหลังการขายเพื่อสร้างประสบการณ์ที่ดีให้กับลูกค้า (Customer Experience) เพื่อให้องค์กรบรรลุยอดขายและได้กำไรสูงสุด



CHAPTER 5

TECHNOLOGY & DIGITAL TRANSFORMATION



CLASSROOM WORKSHOP



หลักสูตรที่เน้นกระบวนการในการนำเทคโนโลยี และดิจิทัลมาสร้างสรรค์สิ่งใหม่ หรือนำมาใช้ในกระบวนการทางรากฐาน บุ่งเน้นเป้าหมาย ตลอดจนขั้นตอนการดำเนินงาน และการปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมในองค์กรที่เป็นปัจจัยทางวานนา

โดยผู้เข้าอบรมจะสามารถนำไปต่ออยอดในการพัฒนาศักยภาพของตน ธุรกิจองค์กร การบริหารจัดการการเปลี่ยนแปลง และการบริหารความเสี่ยง (CHANGE MANAGEMENT + RISK MANAGEMENT) ที่สามารถสร้างมาตรฐานให้ใหม่ๆ และสร้างผลกำไรได้ได้ฝึกวิธีคิด บุณบมองการเปลี่ยนแปลงสิ่งเก่าจากการดำเนินธุรกิจให้เหมาะสมกับธุรกิจในยุคดิจิทัลที่มีความเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา โดยครอบคลุมทั้งในมิติ 3 ด้าน ได้แก่ มิติในกระบวนการจัดการทางธุรกิจขององค์กร มิติทางวัฒนธรรมองค์กร และมิติด้านประสบการณ์ของลูกค้า

CHAPTER 6

ACCOUNTING & FINANCIAL ANALYSIS



ACCOUNTING 101



BOARD-GAME



ในการปฏิบัติงานด้านการบริหารจัดการให้ได้ประสิทธิภาพอย่างต่อเนื่อง และสม่ำเสมอ เหล่าผู้บริหารจำเป็นต้องมีกักยะในการอ่านงบการเงิน รวมถึงการนำข้อมูลมาวิเคราะห์ เพื่อเปรียบเทียบผลประกอบการของบริษัทด้วยเงื่อนไขบัญชีกุญแจ เช่น ผ่านเครื่องมือทางการเงินที่เป็นมาตรฐานสากล เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ การจัดสรรงบประมาณ การประชุมหารือกับทีมงานภายในองค์กรให้มีความเข้าใจ และร่วมกันแก้ปัญหาอย่างได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

หลักสูตรบริหารการจัดการบัญชี และการเงินในรูปแบบ Board-game ได้ออกแบบมาเพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถเข้าใจ และเรียนรู้ถึงงบการเงินที่จำเป็นขององค์กรทั้ง 3 ประเภท ได้แก่ งบแสดงฐานะทางการเงิน งบกำไรขาดทุน และงบกระแสเงินสด

นอกจากนี้ยังได้เรียนรู้ถึงกระบวนการทางบัญชีที่เกี่ยวข้องกับงบการเงิน สามารถเข้าใจง่าย เพื่อนำไปเป็นพื้นฐานต่ออยอดในกระบวนการวิเคราะห์ผลประกอบการได้อย่างแม่นยำ

CHAPTER 7

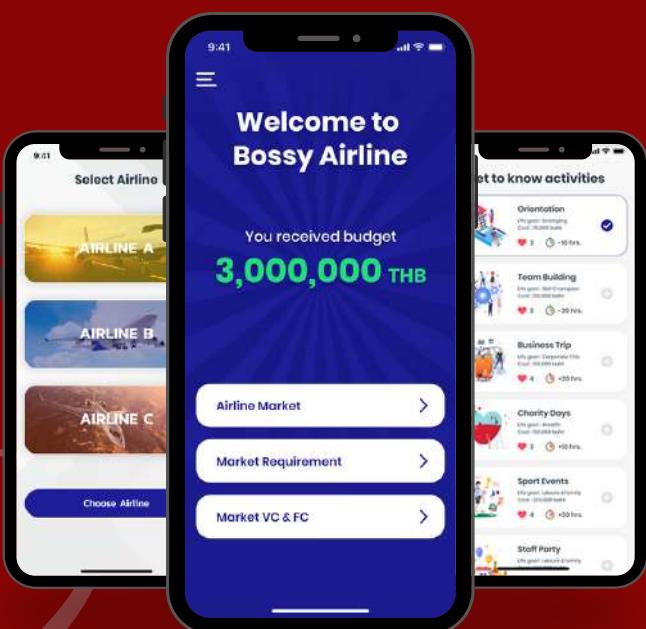
PEOPLE MANAGEMENT FOR MODERN LEADER



BOSSY AIRLINE



MOBILE APPLICATION



การวางแผนกลยุทธ์ด้านบุคลากร (People Strategy) มีตัวแปรหลายอย่างที่เป็นอุปสรรคต่อการประเมินผลงาน หรือ การกระตุ้นให้พนักงานเกิดความตั้งใจในการทำงาน ซึ่งมักส่งผลให้การดำเนินการวางแผนกลยุทธ์ ก็จะไปประยุกต์ใช้ไม่ประสบความสำเร็จ ถึงแม้จะได้มีการวางแผนมาอย่างรอบครอบแล้วก็ตาม

เกมจำลองธุรกิจ BOSSY AIRLINE จึงเปิดโอกาสให้ผู้เข้าอบรม ที่ไม่เคยมีภัณฑ์ด้านการบริหาร จัดการทรัพยากรบุคคลมาก่อน ได้เรียนรู้เทคโนโลยีทั้งภาคฤษณ์ และ ภาคปฏิบัติในเวลาเดียวกัน HUMAN RESOURCE MANAGEMENT (HRM) ซึ่งกระบวนการด้าน HRM PROCESS เป็นหนึ่งในกระบวนการสำคัญของผู้บริหาร หรือ หัวหน้างานในการขับเคลื่อนองค์กรเป็นอย่างมาก รวมทั้งผู้เข้าอบรมยังได้เรียนรู้ถึงวิธีการวางแผนเชิงกลยุทธ์ ด้านการพัฒนาบุคลากร (PEOPLE STRATEGY) ได้อย่างครบถ้วน



ในปัจจุบันการบริหารจัดการด้านทรัพยากรบุคคลเป็นสิ่งสำคัญของธุรกิจ ในการที่จะสร้างข้อได้เปรียบทางการแข่งขัน หนึ่งในนั้น คือ การดึงดูดบุคลากรที่มีประสิทธิภาพให้เหมาะสมกับตำแหน่งงานที่องค์กรกำหนดไว้ ซึ่งผู้เข้าอบรมจะได้เรียนรู้เทคโนโลยีการวางแผนด้านการบริหารบุคลากรให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด โดยเริ่มต้นแต่ การคัดสรรบุคลากรที่มีประสิทธิภาพ เพื่อสร้างความผูกพันต่อองค์กรอย่างยั่งยืน (EMPLOYEE ENGAGEMENT) และ ลดจำนวนอัตราการลาออกจากพนักงาน (TURNOVER RATE) ผ่านเกมจำลองธุรกิจ BOSSY AIRLINE เรียนรู้ และ ปฏิบัติจริง (ACTION LEARNING) หรือ ที่เรารู้จักกันโดยก้าวไปว่า "ON THE JOB LEARNING" และ การใช้ระยะเวลาอันสั้น เป็นสิ่งที่องค์กรควรเน้นให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก

ดังนั้น การปรับตัวให้กับความต้องการของตลาด จึงเป็นสิ่งท้าทายในการกำหนดกลยุทธ์เพื่อให้บรรลุเป้าหมายขององค์กร เพราะการตัดสินใจพิเศษเฉพาะเรื่องคนแล้ว ไม่รู้ว่าผิดตรงไหนอาจส่งผลเสียกับธุรกิจในระยะยาวได้และ เป็นสิ่งที่หัวหน้ายุคใหม่ต้องเผชิญในการบริหารทีม และ ขับเคลื่อนองค์กรให้เติบโตอย่างยั่งยืน

STEP 1
Competitive Intelligence



CHAPTER 8

DIGITAL BUSINESS LAW



CLASSROOM WORKSHOP

เรียนรู้หลักการทางกฎหมายในยุคดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบ เข้าใจหลักการของข้อบังคับกฎหมาย และหลักธรรมนากิจการที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยี ความเข้าใจในการจดสิทธิบัตร ลิขสิทธิ์ทางปัญญา การยื่นขอเพื่อนำไปรับมือเพื่อสร้างความได้เปรียบในการดำเนินธุรกิจ

โดยผู้เข้าอบรมจะได้เข้าใจ และฝึกวิเคราะห์สถานการณ์รอบตัวที่เกิดขึ้น รอบรู้ในมุมมองที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายทางดิจิทัล และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องในการใช้งาน และทำธุรกิจในแต่ละอุตสาหกรรม



และพบกับ Guest Speaker อีกมากมาย

ทีมวิทยากร



ผศ.ดร.ชัยกุต อัศวนิยานนก
คณบดี วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ประธานที่ปรึกษาโครงการพัฒนาผู้บริหาร
หลักสูตร Fast-Track Mini MBA
Business Strategy and Innovation



ผศ.ดร.นพพล ตั้งจิตพรหม
ผู้อำนวยการหลักสูตรปริญญาตรีนวัตกรรม
และการแปรรูปภาคดิจิทัล (dX)
วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์



ดร.ชญาณินันท์ ติยะตระการชัย
วุฒิสถาฯ ที่ปรึกษาประจำสำนักงานธุรกิจ
พัฒนา และ คณะพาณิชย์
ก่อตั้งบริษัทในโลหะดิจิทัลแห่งประเทศไทย
ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสร้างเจ้าของธุรกิจ
และการสร้างแบรนด์



อ.索ตัน เจริญชัยพงศ์
Managing Director
บริษัท อินจีเนียส ชิมเมล็ดขั้น จำกัด
ก่อตั้งบริษัทวางแผนการลงทุนและธุรกิจ และการเงิน



ดร.พชรพร พิจารณาภรณ์
Director of Marketing Operations
Raffles American School Bangkok,
ผู้เชี่ยวชาญด้านการวางแผนกลยุทธ์การตลาด,
Digital Marketing, Branding,



ดร.بن อัครประเสริฐชุกุล
ผู้เชี่ยวชาญอาชญากรรมส่งเสริมเมืองอัจฉริยะ
สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA)
และด้านการออกแบบนวัตกรรม



ดร.สุทธอร รองรอง
ผู้ก่อตั้ง และประธานเจ้าหน้าที่บริหาร
บริษัท ดูอินไทย จำกัด



ดร.ภาบุพงศ์ พิกกี้สังข์
อธิการบดี มหาวิทยาลัย
Raffles International College



ผศ.ดร.ไยก้า ศิลรักษ์
อาจารย์ประจำ
ภาควิชานิเทศศาสตร์และสังคมศาสตร์
คณะศิลปศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง



OUR CLIENTS AND MORE++





www.citu.tu.ac.th