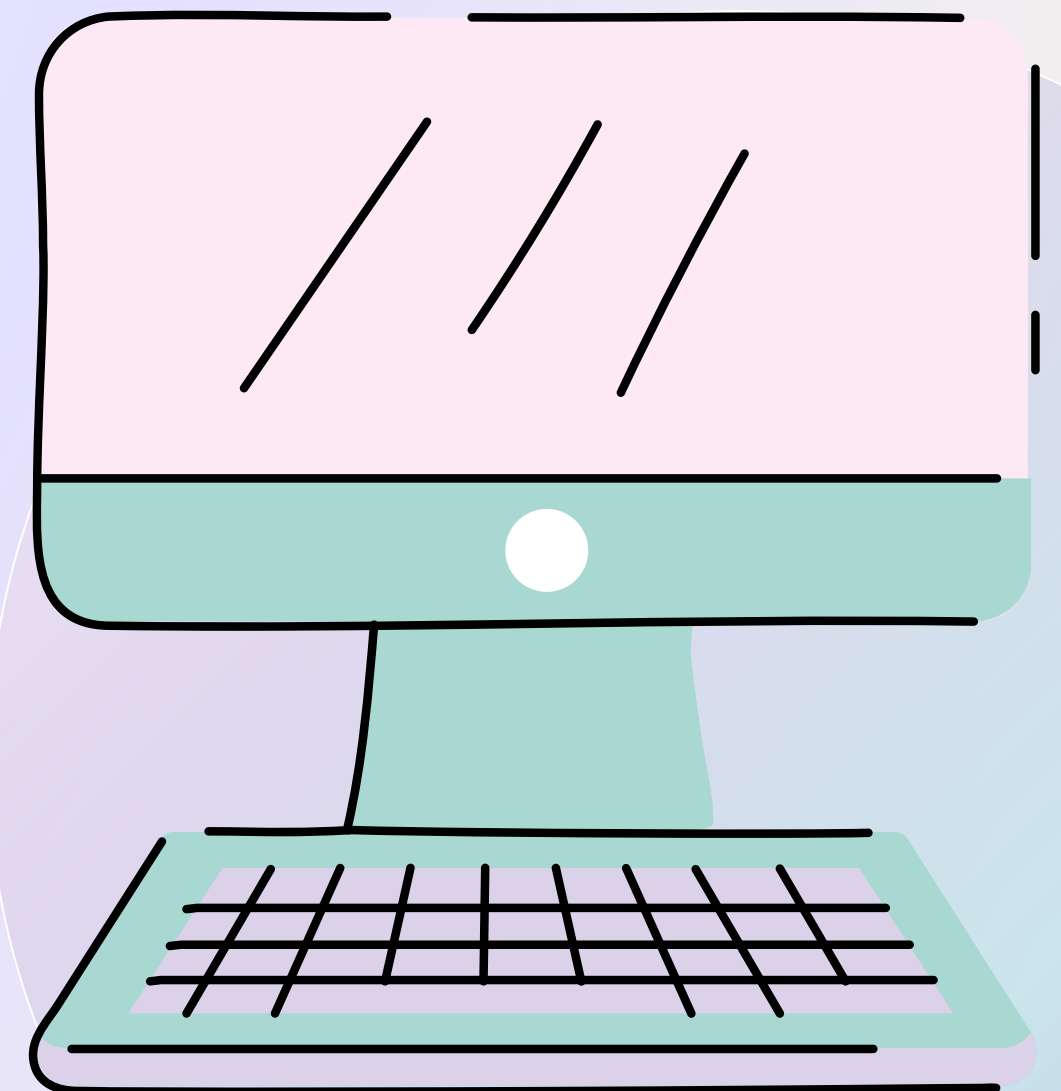


การออกแบบบริการดิจิทัล ภาครัฐ

เมื่อ วันที่ ๑๙-๒๑ พฤษภาคม ๒๕๖๘



บุคลากรเข้ารับการฝึกอบรม

จำนวน ๓ ราย คือ

นางสาวจุฬานี โกวิทยา

นักวิชาการคอมพิวเตอร์ชำนาญการพิเศษ

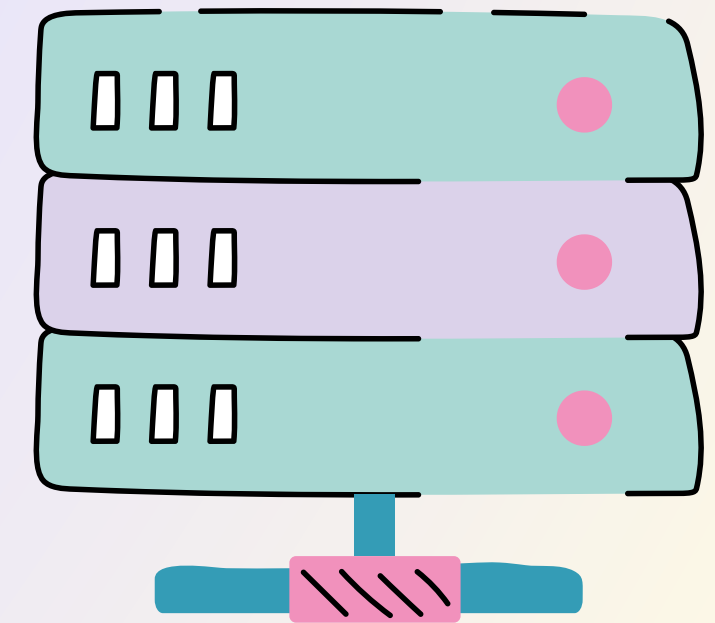
นางสาวนุชจรี เจริญบุญวานนท์

นักวิชาการคอมพิวเตอร์ชำนาญการพิเศษ

และนางสาวสรันรัตน์ อุษณกรกุล

นายช่างไฟฟ้าชำนาญงาน

ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร กรมทรัพยากรธรณี



วิทยาการ

ดร.ชบะภักดิ์จรณ์ ศรีรัตนบัลล์

ผู้อำนวยการหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาการจัดการ
นวัตกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยี
(Digital Innovation and Technology Management) มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย



หัวข้อในการฝึกอบรม

1

การเปลี่ยนผ่านสู่ยุคดิจิทัล

Digital Disruption
&
Digital Transformation

2

กระบวนการคิดเชิงออกแบบ

Why & What is Design Thinking?,
(Customer Journey,
Value Proposition)

3

การเขียนแบบจำลองธุรกิจ

(Business/Mission Model Canvas)

4

การออกแบบการให้บริการ รูปแบบใหม่

(Digital Service Blueprint)

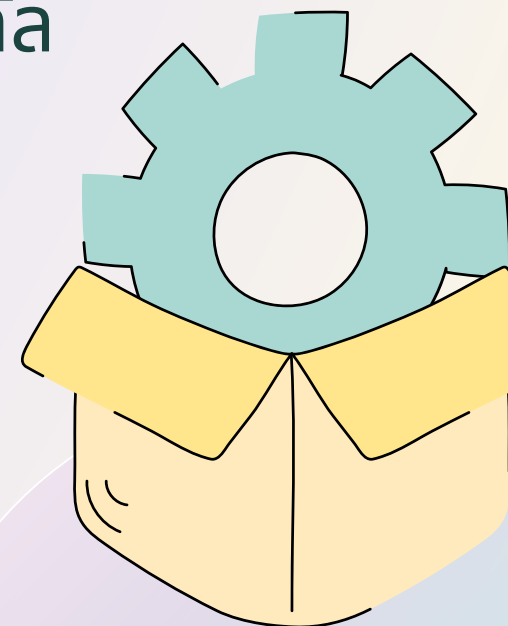
5

การออกแบบให้เป็นไปตาม
ประสบการณ์ผู้ใช้งาน
และ
การออกแบบส่วนเชื่อมประสานผู้
ใช้งาน (UX/UI)

6

ประยุกต์การออกแบบดิจิทัล ภาครัฐตามกรณีศึกษา

(Pitch Perfect)



1. การเปลี่ยนผ่านสู่ยุคดิจิทัล

Digital Disruption & Digital Transformation

ธุรกิจในปัจจุบันได้รับผลกระทบจากความเปลี่ยนแปลงด้านดิจิทัล

อาทิเช่น บริการตรวจสุขภาพผ่านช่องทางดิจิทัล การเรียนรู้ผ่าน AR/VR การใช้ปัญญาประดิษฐ์และ Chatbots การใช้เทคโนโลยีBlockchain รวมไปถึง Self-Driving Cars



Healthcare

Digital
therapeutics

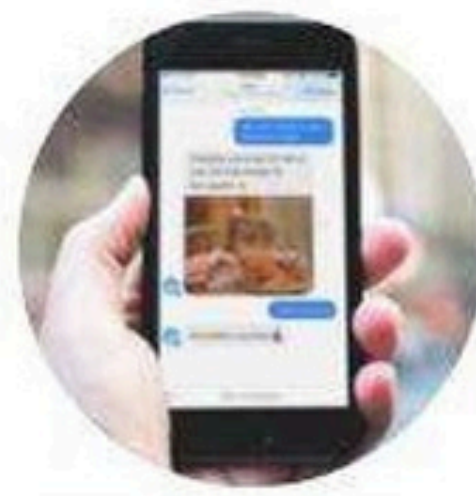
50% ของผู้ป่วยจะมี
อาการดีขึ้นในระยะ
ยาว



Education

Blending of real &
virtual worlds

83% กล่าวว่า VR
จะช่วยพัฒนา
การศึกษา



Retail

AI for chat bots
& forecasting

4/5 ของบริษัททั้งหมด
จะนำ chat bot
มาใช้ในอีก 2 ปี



Financial Services

Blockchain

ภายในปี 2020 20%
ของการแลกเปลี่ยนจะ
ใช้ blockchain



Transport

Any car, anytime,
anywhere

95% ของรถยนต์รุ่น
ใหม่จะถูกขับเคลื่อนด้วย
โหมด self-driving

1. การเปลี่ยนผ่านสู่ยุคดิจิทัล

Digital Disruption & Digital Transformation

ตัวอย่างกระบวนการทางดิจิทัลภาครัฐที่สอดคล้องกับ พ.ร.บ. ๙

ที่มา กระบวนการขออนุญาต พ.ร.บ. อำนาจความสะดวกในการพิจารณาอนุญาตของทางราชการ พ.ศ. 2558

1	2	3	4	5	6	7	8
สืบค้นข้อมูล	พิสูจน์และยืนยันตัวตน	จัดทำแบบคำขอและยื่นคำขอ	ตรวจสอบและพิจารณาคำขอ	อนุมัติ	ชำระค่าธรรมเนียม	ออกใบอนุญาตหรือเอกสารอื่นๆ	จัดส่งใบอนุญาตหรือเอกสารอื่นๆ
<ul style="list-style-type: none"> มีช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ให้สืบค้น การขออนุญาต ใบอนุญาต หรือข้อมูลอื่นใดที่จัดเก็บในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ <p>(มาตรา 10, 13 (2) , 17)</p>	<ul style="list-style-type: none"> สามารถกำหนดวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์เพิ่มเติมเพื่อยืนยันตัวตนแต่ต้องไม่เพิ่มภาระหรือเพิ่มค่าใช้จ่ายแก่ผู้ขอเกินจำเป็น <p>(มาตรา 8)</p>	<ul style="list-style-type: none"> หากแบบคำขอนั้นมีข้อความตรงตามที่กฎหมายเรื่องนั้นกำหนดแล้ว ถือว่าได้ยื่นคำขออนุญาตตามแบบ วิธีการหรือเงื่อนไขแล้วโดยรับคำขอทางอิเล็กทรอนิกส์ตามช่องทางที่หน่วยงานประกาศ <p>(มาตรา 7 วรรค 3, 10)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ตรวจสอบบัตร ปชช จากสำนักทะเบียนกลางฯ (ม.9) ให้ถือว่าได้รับคำขอตามวันเวลาที่เข้าสู่ระบบ (กรณียื่นในวันทำการ) และส่งเรื่องต่อหรือแจ้งกลับ กรณีหน่วยงานที่รับเรื่องไม่มีหน้าที่หรืออำนาจในเรื่องนั้น (ม.10 วรรค 2) หากจำเป็นต้องใช้สำเนาเอกสารหลักฐาน ให้หน่วยงานจัดทำสำเนาและรับรองความถูกต้องเอง โดยไม่มีค่าใช้จ่าย (ม.12) การแสดงใบอนุญาตหรือเอกสารหลักฐานจากภาพทางอิเล็กทรอนิกส์ ให้ถือว่าการแสดงนั้นชอบด้วยกฎหมายแล้ว (ม.14) <p>(มาตรา 9, 10 วรรค 2, 12, 14)</p>	<ul style="list-style-type: none"> เจ้าหน้าที่สามารถดำเนินการโดยระบบอิเล็กทรอนิกส์ที่หัวหน้าหน่วยงานกำหนดไว้ได้โดยชอบ <p>(มาตรา 16)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ชำระค่าคำขออนุญาต ค่าธรรมเนียม ภาษีอากร ค่าปรับ หรือเงินอื่นใดผ่านวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ได้ (ม.7 วรรค 4) การติดต่อหรือส่งเรื่องถึงกัน โดยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ให้ถือว่าชอบด้วยกฎหมายและใช้เป็นหลักฐานได้ และเป็นหน้าที่กรมบัญชีกลาง และหน่วยงานรัฐที่มีอำนาจอื่นต้องตรวจสอบการเบิกจ่ายเงิน หรือความถูกต้องแก่ใบกฎหมาย กฎระเบียบใดๆ ที่เป็นอุปสรรค (ม.15) <p>(มาตรา 7 วรรค 4 , 15)</p>	<ul style="list-style-type: none"> การกำหนดและประกาศวิธีการแสดง ใบอนุญาตทางอิเล็กทรอนิกส์เพื่อแสดงหรือเปิดเผย ใบอนุญาตที่กฎหมายกำหนดให้แสดงไว้ในที่เปิดเผย <p>(มาตรา 13)</p>	<ul style="list-style-type: none"> เมื่อรับคำขอกทางอิเล็กทรอนิกส์แล้ว การติดต่อหรือออกเอกสารหลักฐานใดๆ ให้ทำโดยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ เว้นแต่ผู้ขอจะได้ระบุไว้เป็นประการอื่น <p>(มาตรา 11)</p>

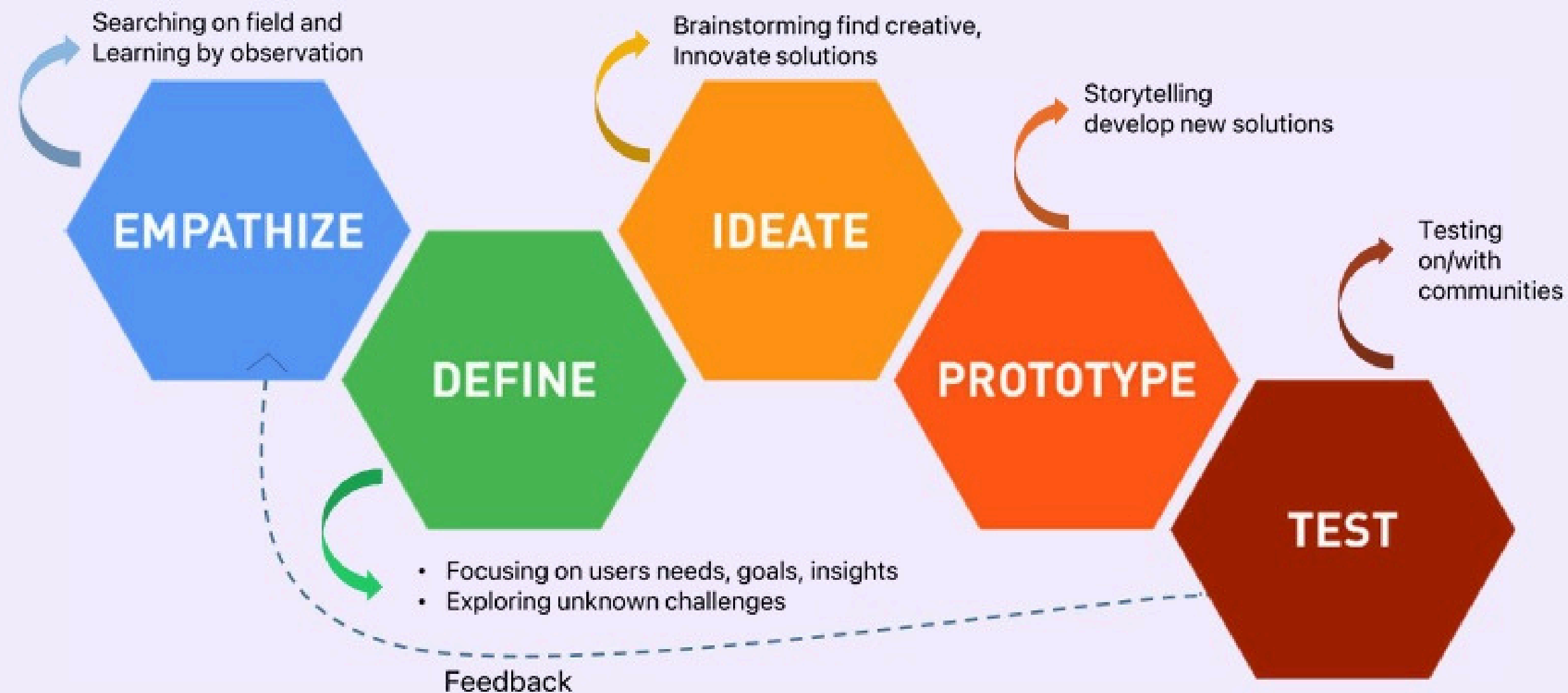
Copyright © 2024 Dr.Chanakan Sriratanaban, Strictly Confidential



1. กระบวนการคิดเชิงออกแบบ

Why & What is Design Thinking?, Customer Journey, Value Proposition)

“Design Thinking” เป็นแนวทางการคิดเพื่อแก้ปัญหา ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในหมู่ Startups เพื่อให้สามารถพัฒนาสินค้าและบริการ สร้างนวัตกรรมที่ตอบโจทย์ความต้องการและช่วยแก้ปัญหาให้ลูกค้าหรือผู้บริโภคได้อย่างแท้จริง



2. กระบวนการคิดเชิงออกแบบ

(Why & What is Design Thinking?, Customer Journey, Value Proposition)

Empathize ยังสามารถใช้การสวมบทบาท เพื่อเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของผู้อื่นหรือผู้ใช้งาน หรือประชาชนได้อีกด้วย

Case Study

EMPATHIZE



Immerse (สวมบทบาท)

- สวมบทบาทเป็นกลุ่มเป้าหมายของเราเพื่อให้ได้ประสบการณ์ตรงในสิ่งที่เขาเหล่านั้นต้องเผชิญจริงๆ



How to Immerse (วิธีการสวมบทบาท)

- ซึมซับประสบการณ์ของกลุ่มเป้าหมายเพื่อทำความเข้าใจพวกเขาเหล่านั้นให้ลึกซึ้ง
- เราต้องออกแบบวิธีการที่ทำให้เราสามารถซึมซับสิ่งที่เราต้องการจากกลุ่มเป้าหมายในสภาพแวดล้อมต่างๆ ได้เพื่อให้เราเข้าใจพวกเขาเหล่านั้นอย่างลึกซึ้ง อันจะนำมาซึ่งการออกแบบที่มีประสิทธิภาพเพื่อกลุ่มเป้าหมาย



2. กระบวนการคิดเชิงออกแบบ

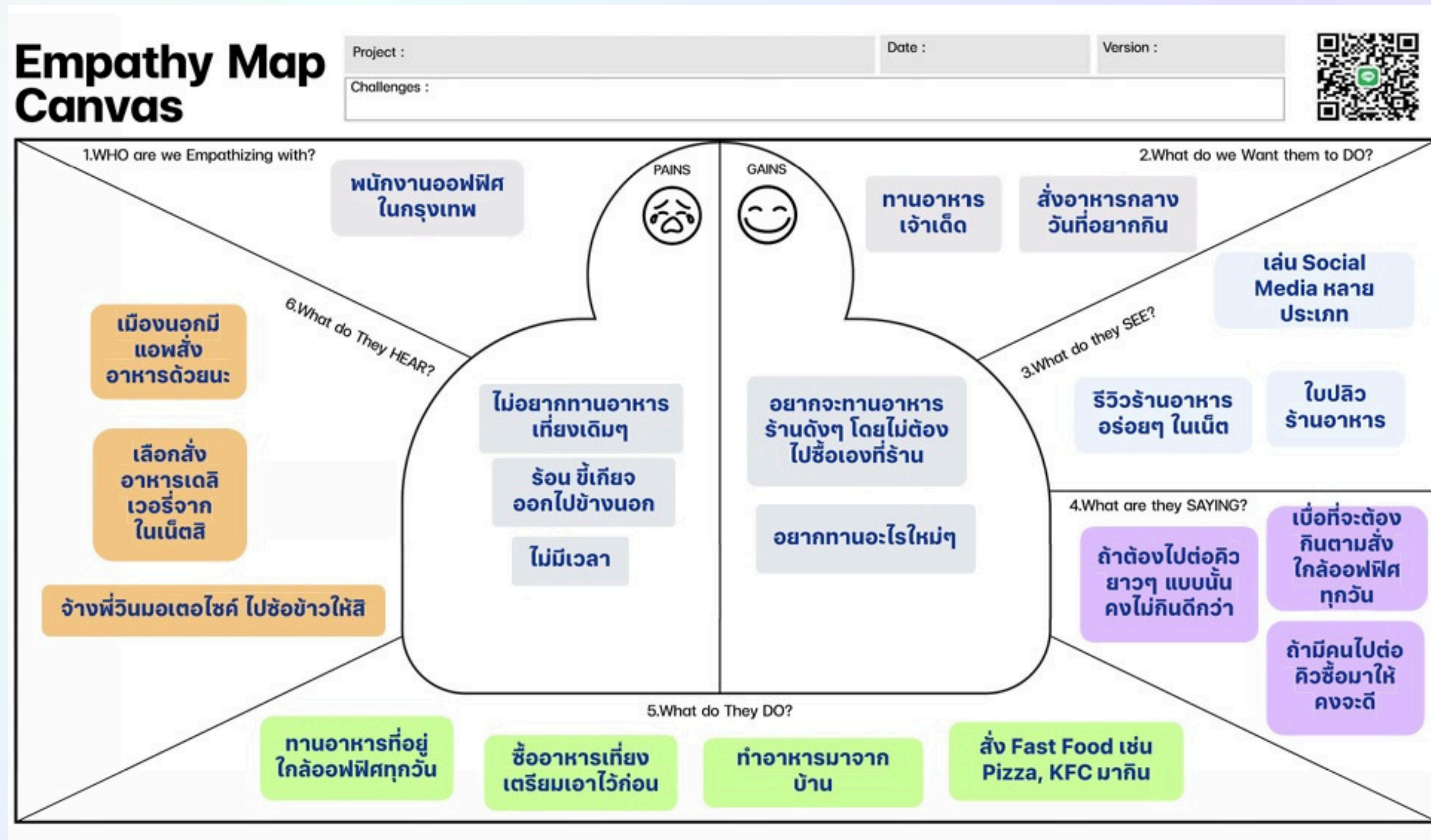
(Why & What is Design Thinking?, Customer Journey, Value Proposition)

โปรไฟล์ของผู้บริโภคจะช่วยอธิบายกลุ่มเป้าหมายได้อย่างเฉพาะเจาะจงมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะช่วยพัฒนารูปแบบธุรกิจตามรายละเอียดความต้องการและความคาดหวังของผู้บริโภค



2. กระบวนการคิดเชิงออกแบบ

(Why & What is Design Thinking?, Customer Journey, Value Proposition)



2. กระบวนการคิดเชิงออกแบบ

Why & What is Design Thinking?, Customer Journey, Value Proposition)

การสร้างสรรค์ไอเดีย (Ideation) เป็นขั้นตอนในการออกแบบและสร้างสรรค์แนวทางการแก้ไขปัญหาคือตอบโจทย์ปัญหา ความต้องการ และเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด



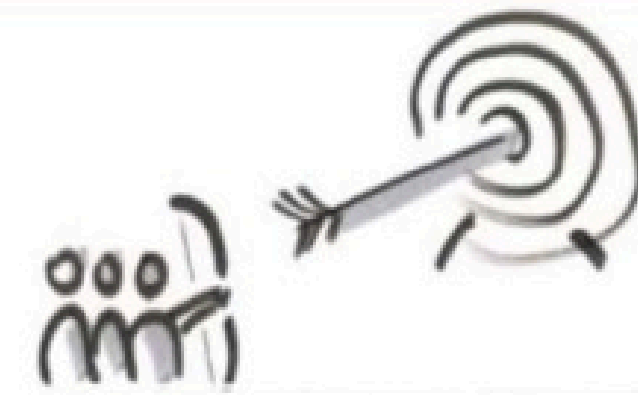
Tips:



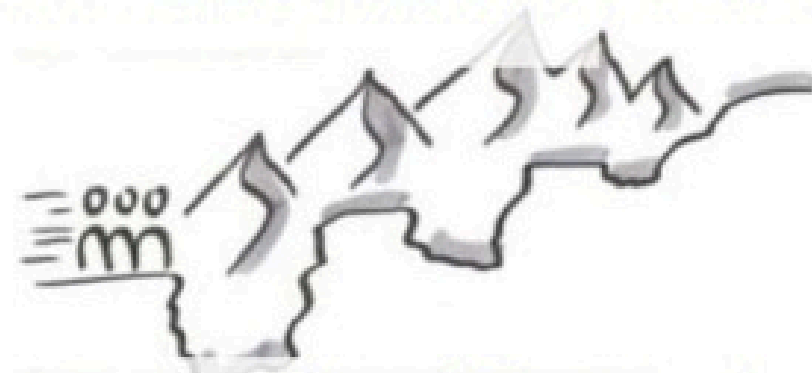
Build on the ideas of others (ต่อยอดไอเดีย)



Defer Judgement (อย่าด่วนตัดสินคนอื่น)



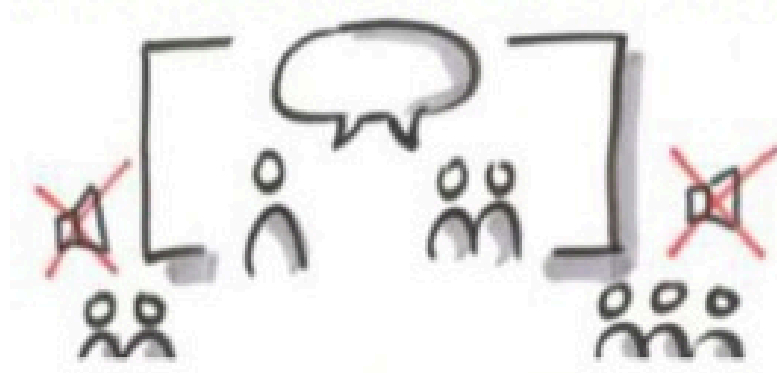
Stay focused on the topic (อย่าหลุดประเด็น)



Fail early and often (ล้มเหลวให้เร็วและบ่อยครั้ง)



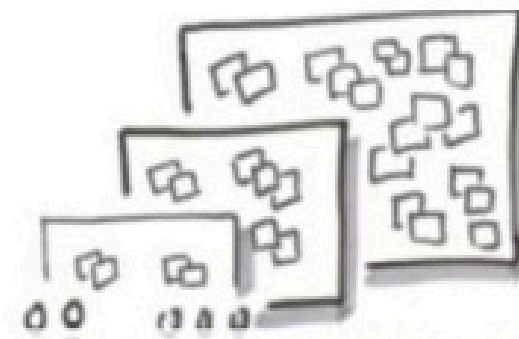
Be visual (ทำให้เห็นภาพ)



One conversation at a time (คุยทีละเรื่อง)



Think user-centric (คิดว่าผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง)



Go for quantity (เน้นปริมาณ)

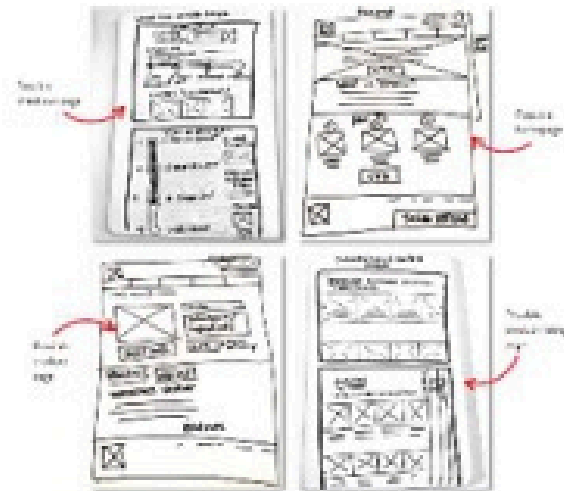
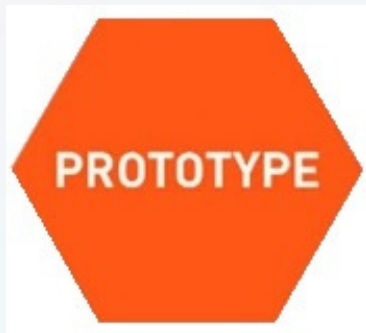


Encourage wild ideas (สนับสนุนความคิดแปลกใหม่)

2. กระบวนการคิดเชิงออกแบบ

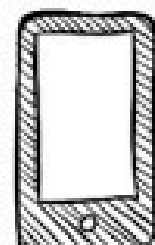
(Why & What is Design Thinking?, Customer Journey, Value Proposition)

การสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ของแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ สามารถทำได้ด้วยการสร้าง Wireframes ทั้งในแบบการวาดรูปหรือการใช้โปรแกรมเฉพาะทาง เพื่อให้เห็นภาพการใช้งานในภาพรวม และทำให้ง่ายในการพัฒนาต่อไป



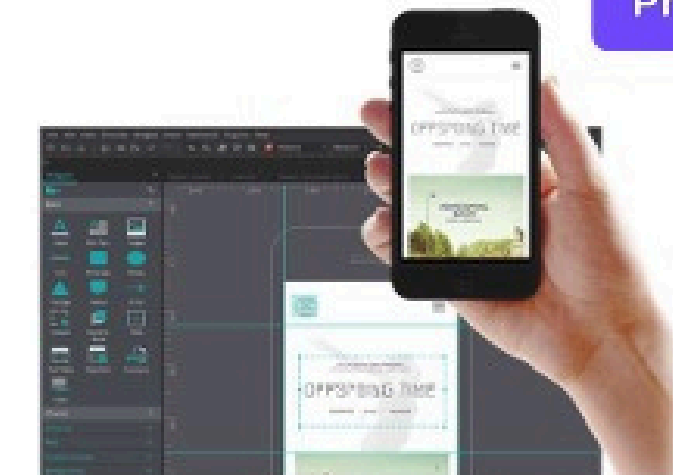
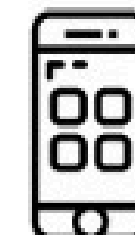
ความเที่ยงตรงต่ำ
(ภาพร่าง: Sketch)

ความเที่ยงตรง: ต่ำ
การแสดงผล: ความคิด, กระบวนการทางจิต
การใช้: สื่อสาร, สัมผัส, คิด, ทดลอง,
สร้างความคิด
วิธีการ: วาดด้วยมือ



ความเที่ยงตรงกลาง
(ต้นแบบรูป: ต้นแบบ: Paper Prototype)

ความเที่ยงตรง: กลาง
การแสดงผล: กลุ่มเนื้อหาหลัก, สัดส่วน UI,
โครงสร้างข้อมูล
การใช้: สื่อสาร, เอกสาร, โต้ตอบ, ทดสอบ,
รวบรวมคำติชม
วิธีการ: วาดด้วยมือ



Prototype

ความเที่ยงตรงสูง
(ต้นแบบที่คลิกได้: Clickable Prototype)

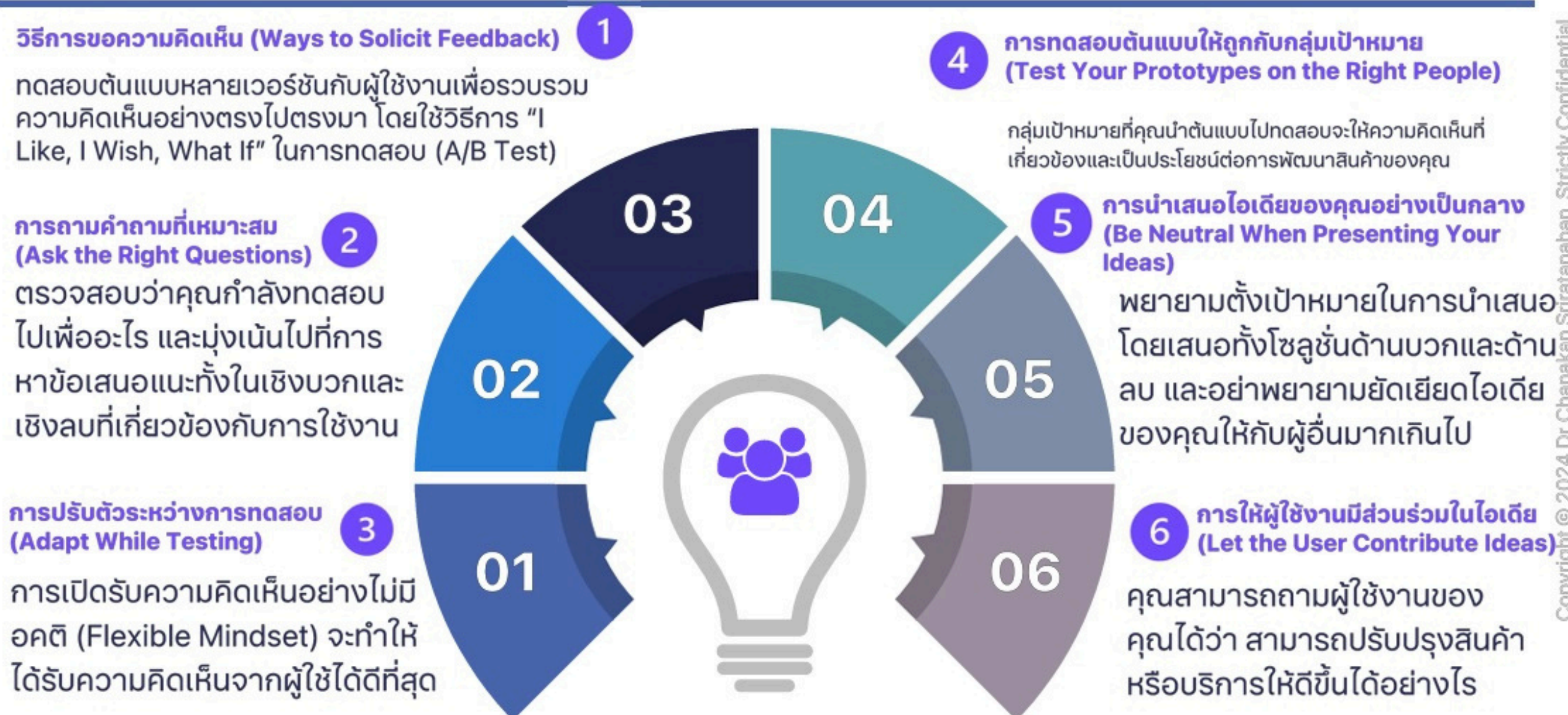
ความเที่ยงตรง: สูง
การแสดงผล: แสดงภาพเนื้อหา
การใช้: เอกสาร, รวบรวมคำติชม, ชี้อะนาล็อก: รูปแบบสถาปัตยกรรม
วิธีการ: Photoshop, Illustrator, เครื่องมือกราฟิก



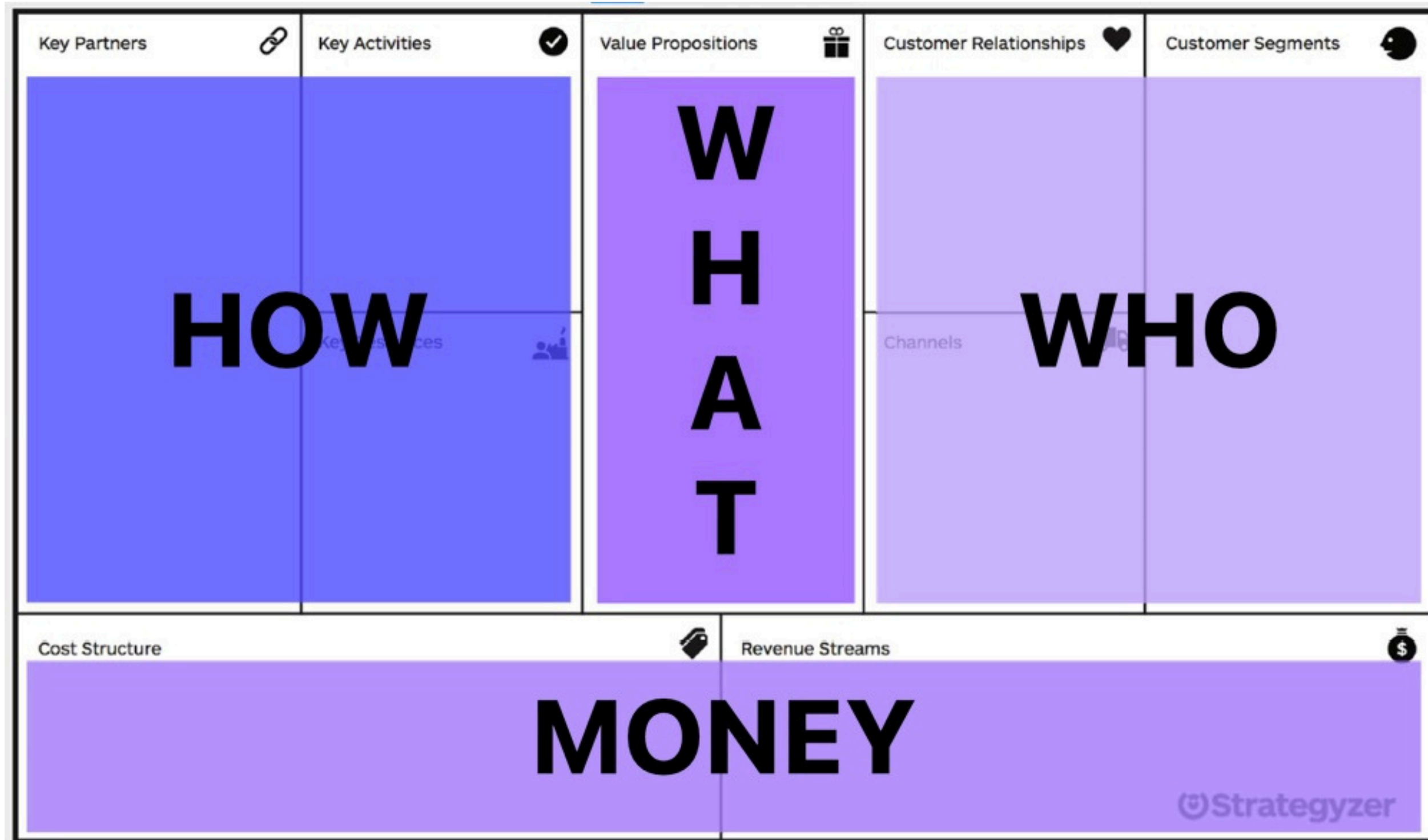
2. กระบวนการคิดเชิงออกแบบ

(Why & What is Design Thinking?, Customer Journey, Value Proposition)

ขั้นตอนการทดลองจะเป็นการทดสอบและการระบุข้อควรพัฒนาของสินค้าหรือบริการ ในขณะที่เดียวกันก็สามารถเป็นขั้นตอนในการประชาสัมพันธ์ อธิบายขั้นตอนการใช้งาน และเก็บรวบรวมข้อเสนอแนะกลับไปพัฒนาผลิตภัณฑ์ต่อไป



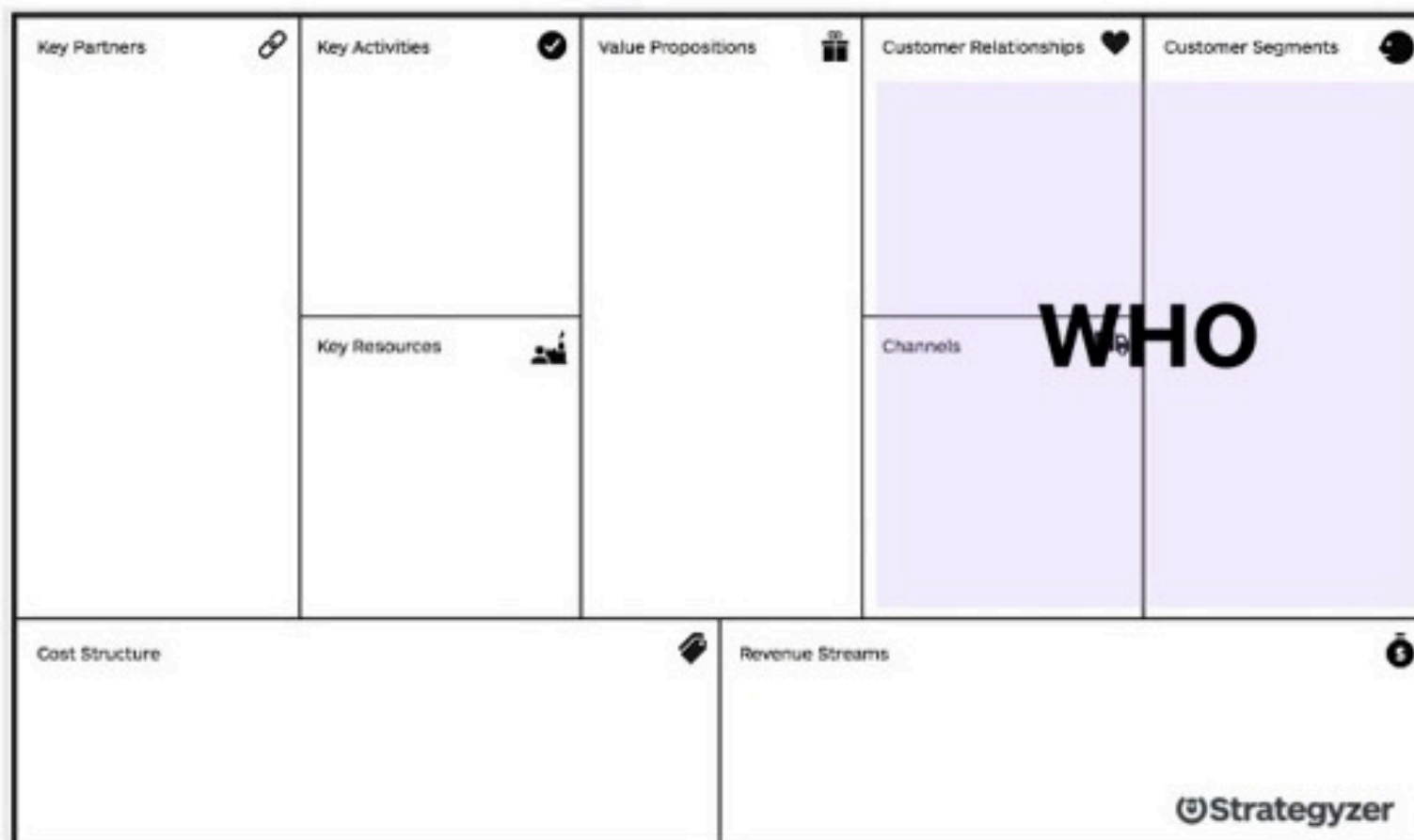
3. การเขียนแบบจำลองธุรกิจ (Business/Mission Model Canvas)



3. การเขียนแบบจำลองธุรกิจ

(Business/Mission Model Canvas)

Who – เรากำลังสร้างผลิตภัณฑ์หรือบริการนี้เพื่อใคร?



Source: ห้องเรียนผู้ประกอบการ, SET

1 Customer Segments

ลูกค้าคือใคร? ซึ่งเป็นการพิจารณาเกี่ยวกับการแบ่งกลุ่มประชากรภูมิศาสตร์และจิตวิทยา ตลอดจนพฤติกรรมความต้องการความรู้สึกความฝันและความกลัว

2 Customer Relationships

คุณมีปฏิสัมพันธ์กับลูกค้าของคุณอย่างไร? ในส่วนนี้เป็นการพิจารณาการจัดการความสัมพันธ์กับลูกค้าของคุณตลอดการให้บริการหรือการใช้สินค้า เพื่อรักษาความภักดีของผู้บริโภค

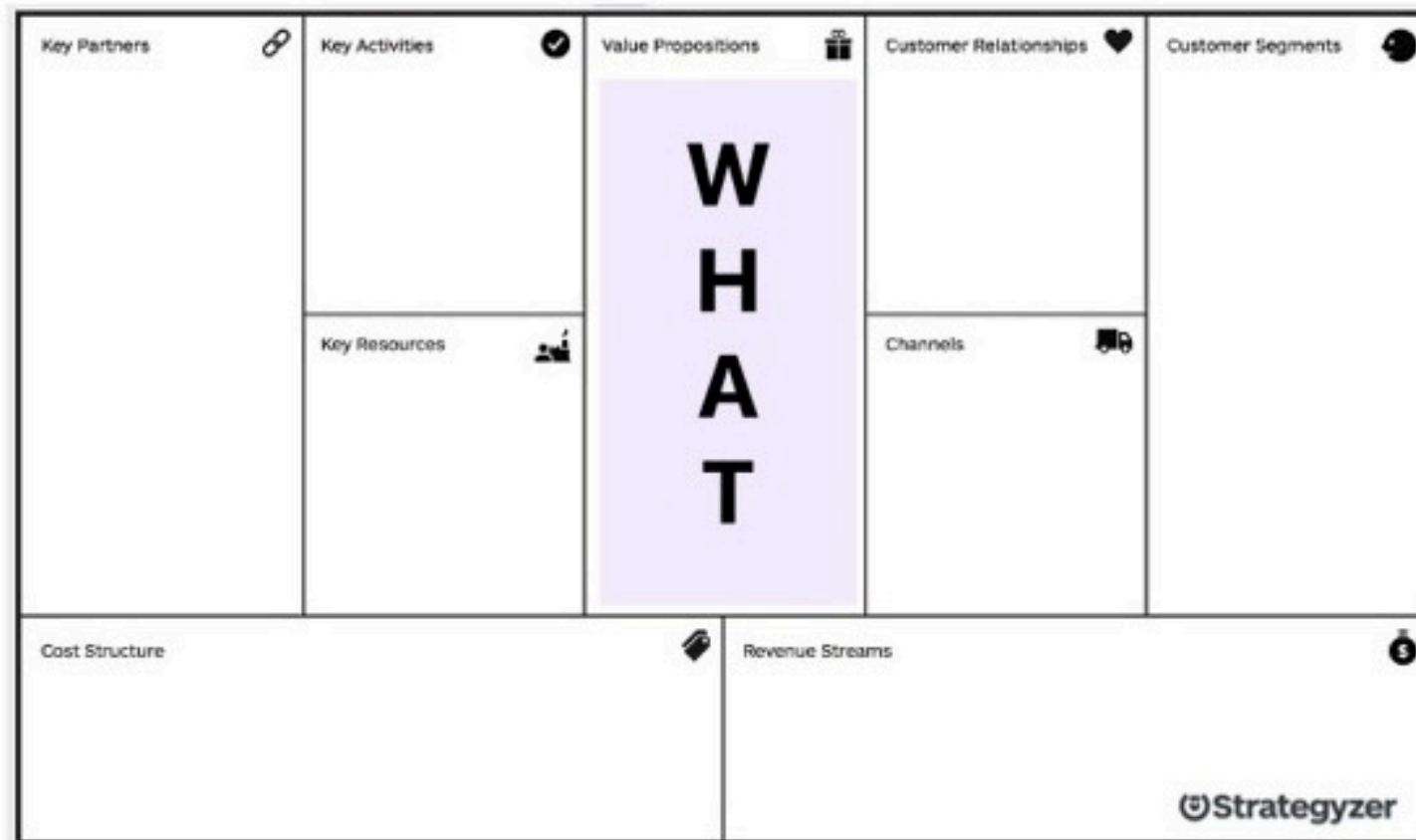
3 Channels

ช่องทางใดที่เหมาะสมกับการนำเสนอผลิตภัณฑ์หรือบริการ รวมถึงการส่งมอบที่เหมาะสมกับพฤติกรรมของลูกค้ามากที่สุดในแต่ละขั้นตอนของเส้นทางการเดินทางของลูกค้า

3. การเขียนแบบจำลองธุรกิจ

(Business/Mission Model Canvas)

What – อะไรคือสิ่งที่มีคุณค่าและน่าสนใจเกี่ยวสินค้าและบริการ?

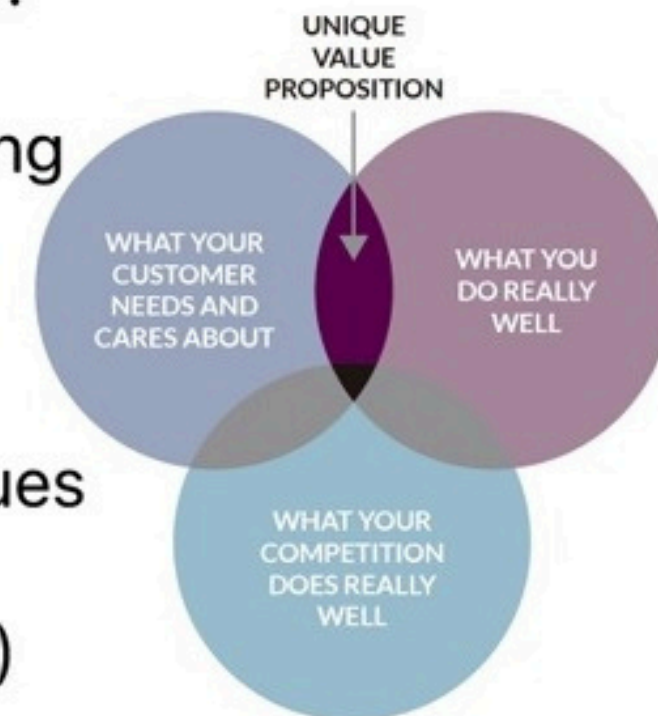


Source: ห้องเรียนผู้ประกอบการ, SET

4 Value Proposition

อะไรทำให้สินค้าหรือบริการจำเป็นหรือจำเป็นสำหรับลูกค้า? ค่านิยมที่ให้กับลูกค้าคืออะไร? เหตุผลที่ลูกค้ายินดีจ่ายค่าสินค้าหรือบริการคืออะไร?

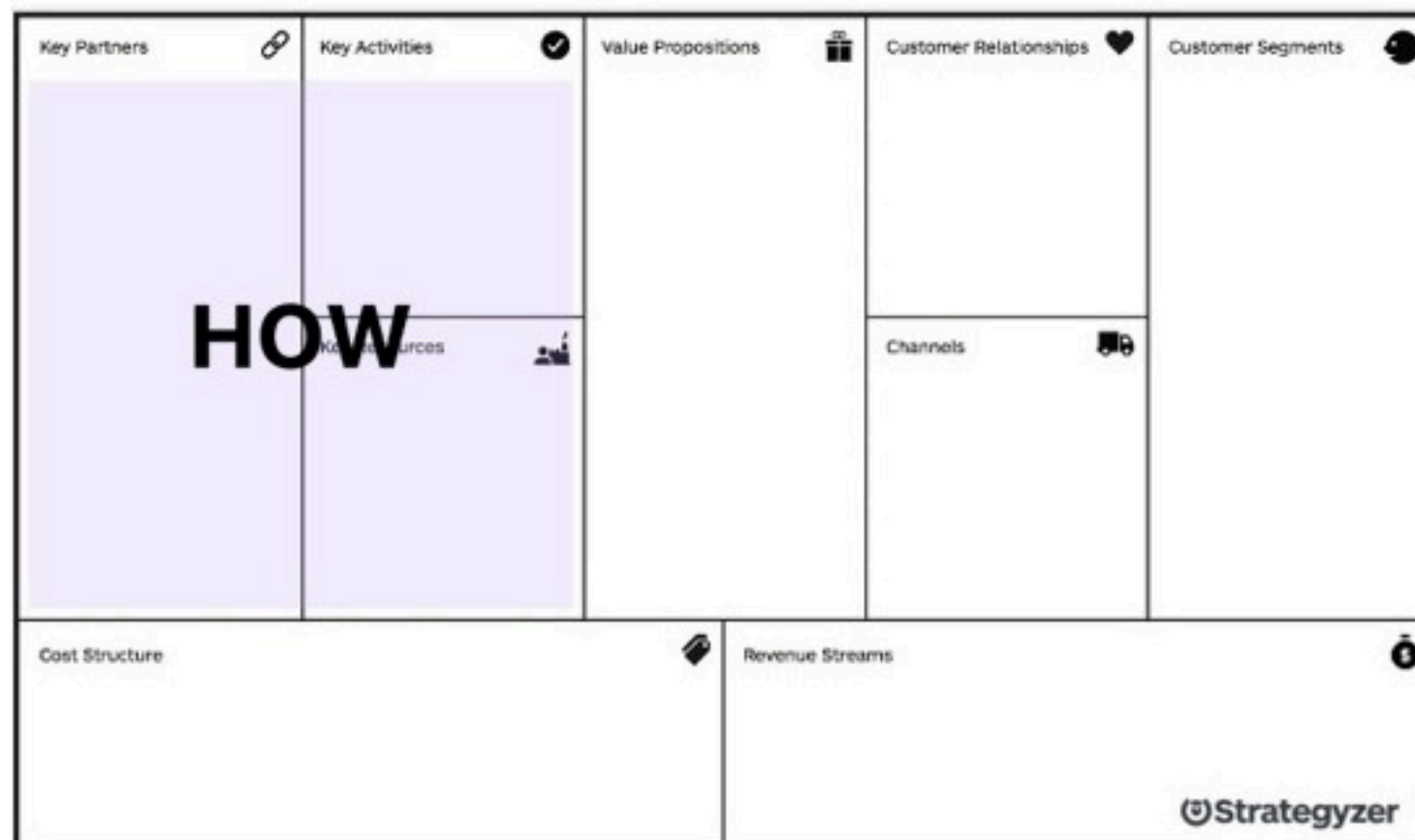
- ✓ Problem-Solving
- ✓ Visionary or Goal-fulfilling
- ✓ Convenience
- ✓ Additional Values (*refer to the Value Pyramid)



3. การเขียนแบบจำลองธุรกิจ

(Business/Mission Model Canvas)

How – กระบวนการดำเนินงานเพื่อสร้างผลิตภัณฑ์หรือบริการดังกล่าวเป็นอย่างไร?



5 Key Partners

ใครคือ**ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย**ที่คุณต้องร่วมมือด้วย? ใครสามารถช่วยสนับสนุนหรือสร้างความแข็งแกร่งให้กับธุรกิจได้บ้าง?

6 Key Activities

กระบวนการและ**กิจกรรมหลัก**ในการสร้างผลิตภัณฑ์หรือบริการนี้มีอะไรบ้าง? กระบวนการที่เกี่ยวข้องในการจัดเตรียมวิธีแก้ปัญหาและสร้างคุณค่าให้แก่ลูกค้าคืออะไร?

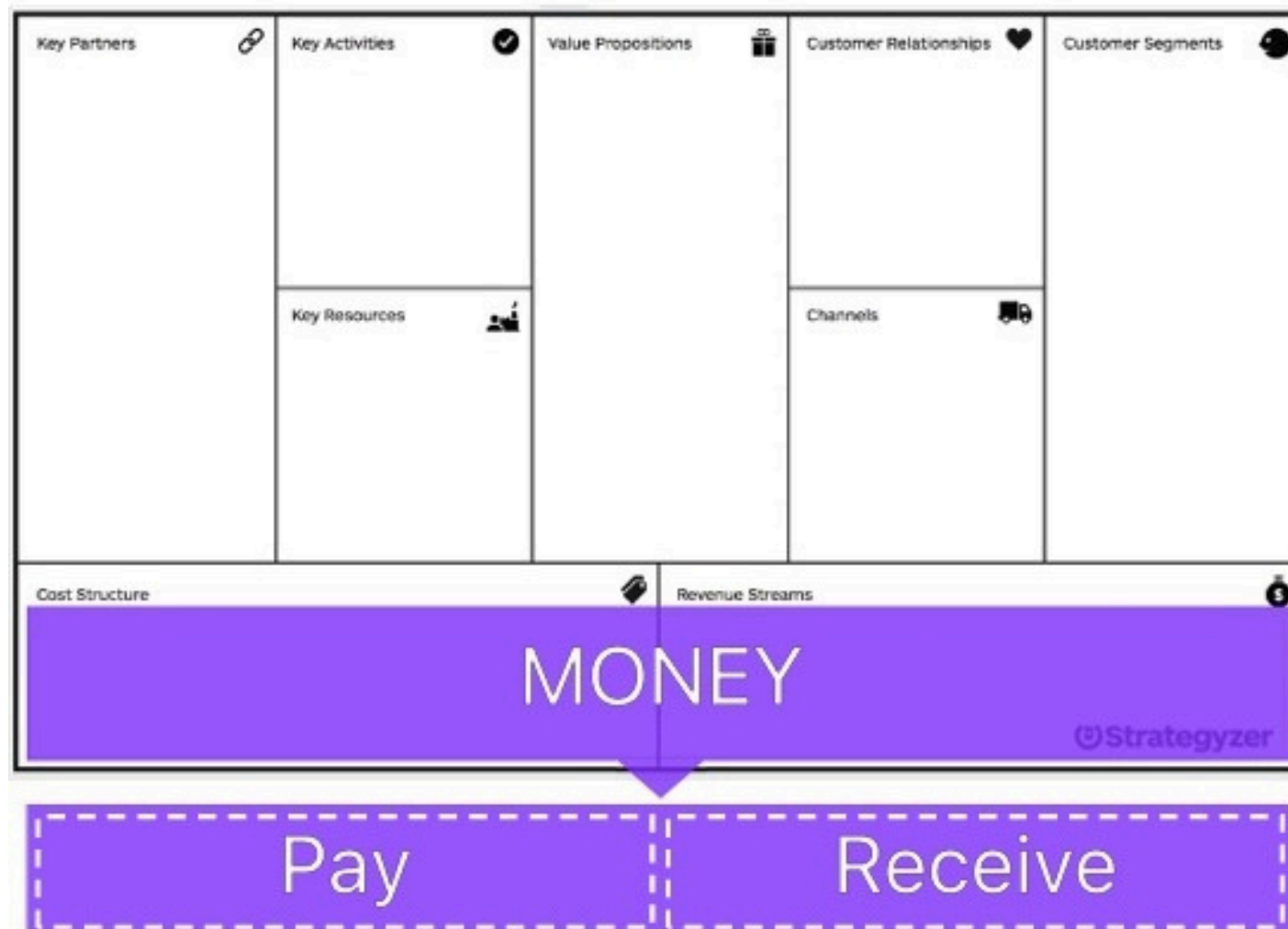
7 Key Resources

ทรัพยากรที่จำเป็นในการทำให้ผลิตภัณฑ์หรือบริการนี้เกิดขึ้นคืออะไร? – กำลังคน เครื่องจักร วัสดุ การจัดการเทคโนโลยี

3. การเขียนแบบจำลองธุรกิจ

(Business/Mission Model Canvas)

Money – ต้นทุนในการดำเนินงานคิดเป็นเท่าไร? และสินค้าหรือบริการดังกล่าวสร้างผลกระทบมากน้อยเพียงใด?



8 Cost Structure

อะไรคือตัวขับเคลื่อนต้นทุนที่สำคัญของธุรกิจ เชื่อมโยงกับรายได้ได้อย่างไร?

- ✓ Initial Investment
- ✓ Fixed Cost
- ✓ Variable Cost
- ✓ Economy of scale



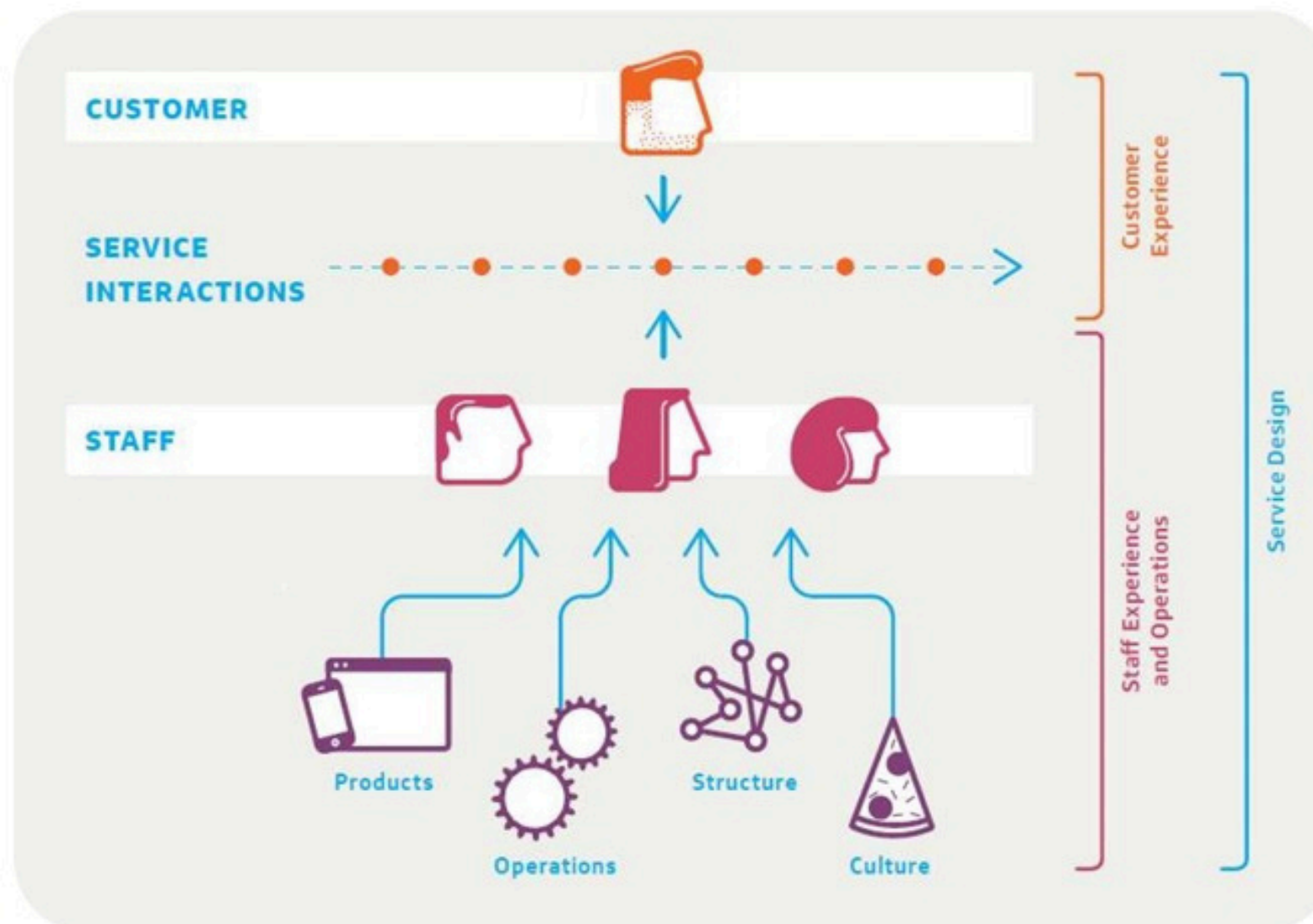
9 Revenue Streams

สินค้า หรือบริการ ดังกล่าว จะสามารถสร้างรายได้จาก value proposition ได้อย่างไร? (อาจเป็นรายได้ที่ได้จากทางอื่นที่ไม่ใช่รายได้ทางตรงที่ได้จากการขายสินค้า เช่น การ subscription, license เป็นต้น)

4. การออกแบบการให้บริการรูปแบบใหม่

(Digital Service Blueprint)

Service Blueprint คืออะไร

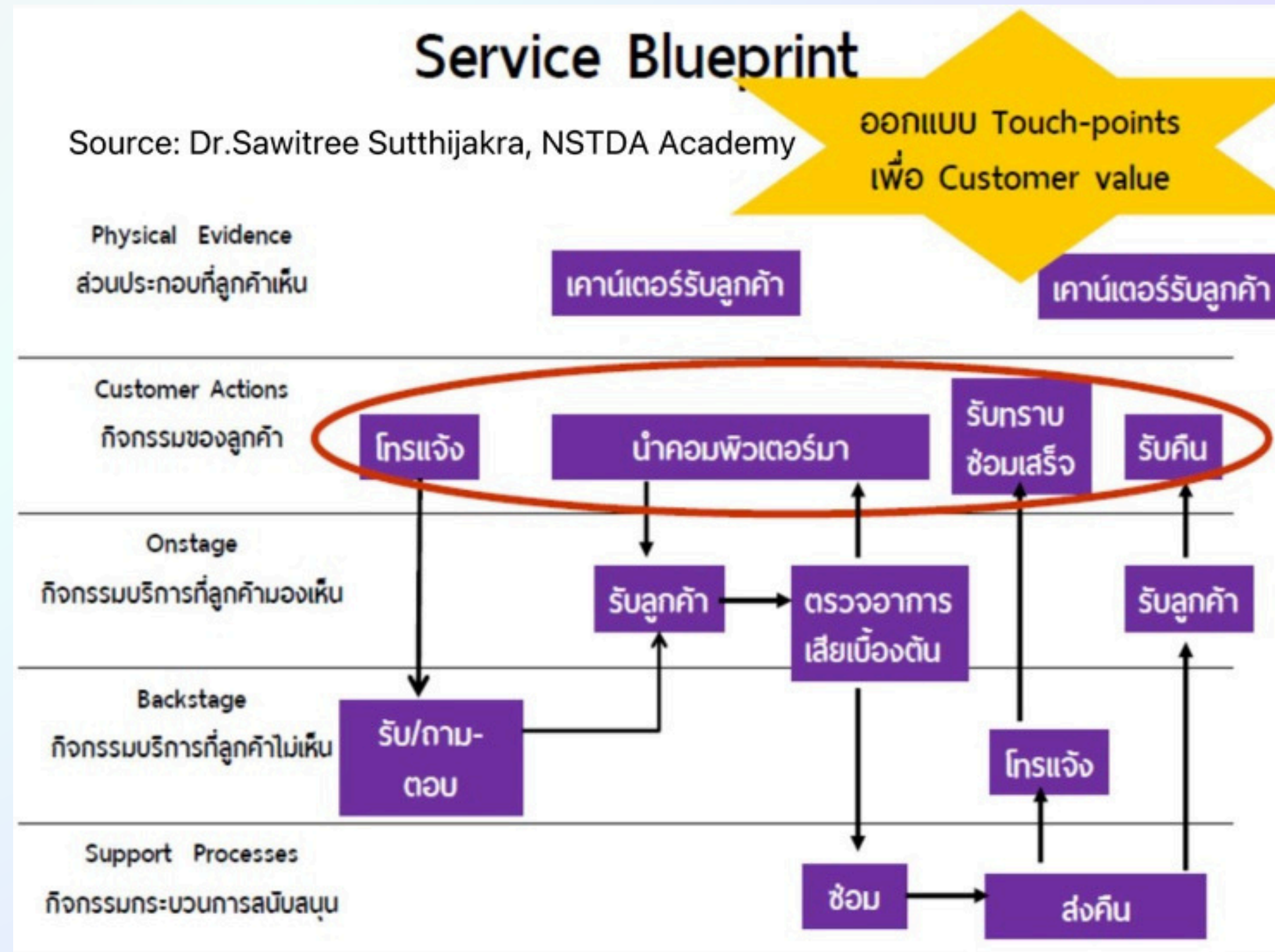


พิมพ์เขียว ของการให้บริการคือ เครื่องมือที่ทำให้สามารถมองเห็น ส่วนต่างๆ ของการให้บริการ ที่ ละเอียดมากเพียงพอในการที่จะ นำมาวิเคราะห์ นำไปปฏิบัติจริง และ บำรุงรักษาการให้บริการนั้นๆ ได้ อย่างมีประสิทธิภาพ

พิมพ์เขียวยังแสดงถึง

- Customer Experience
- Staff Experience & Operation

4. การออกแบบการให้บริการรูปแบบใหม่ (Digital Service Blueprint)



4. การออกแบบการให้บริการรูปแบบใหม่

(Digital Service Blueprint)

Pitch Perfect with Story Telling

Simon Sinek

- ใช้ **Golden Circle Theory** โดยมีจุดเริ่มต้นจาก Start with Why (ทำไม), How (อย่างไร) and What (อะไร)

Pitch Deck

- การนำเสนอไอเดียอย่างมีประสิทธิภาพด้วย **Pitch Deck**



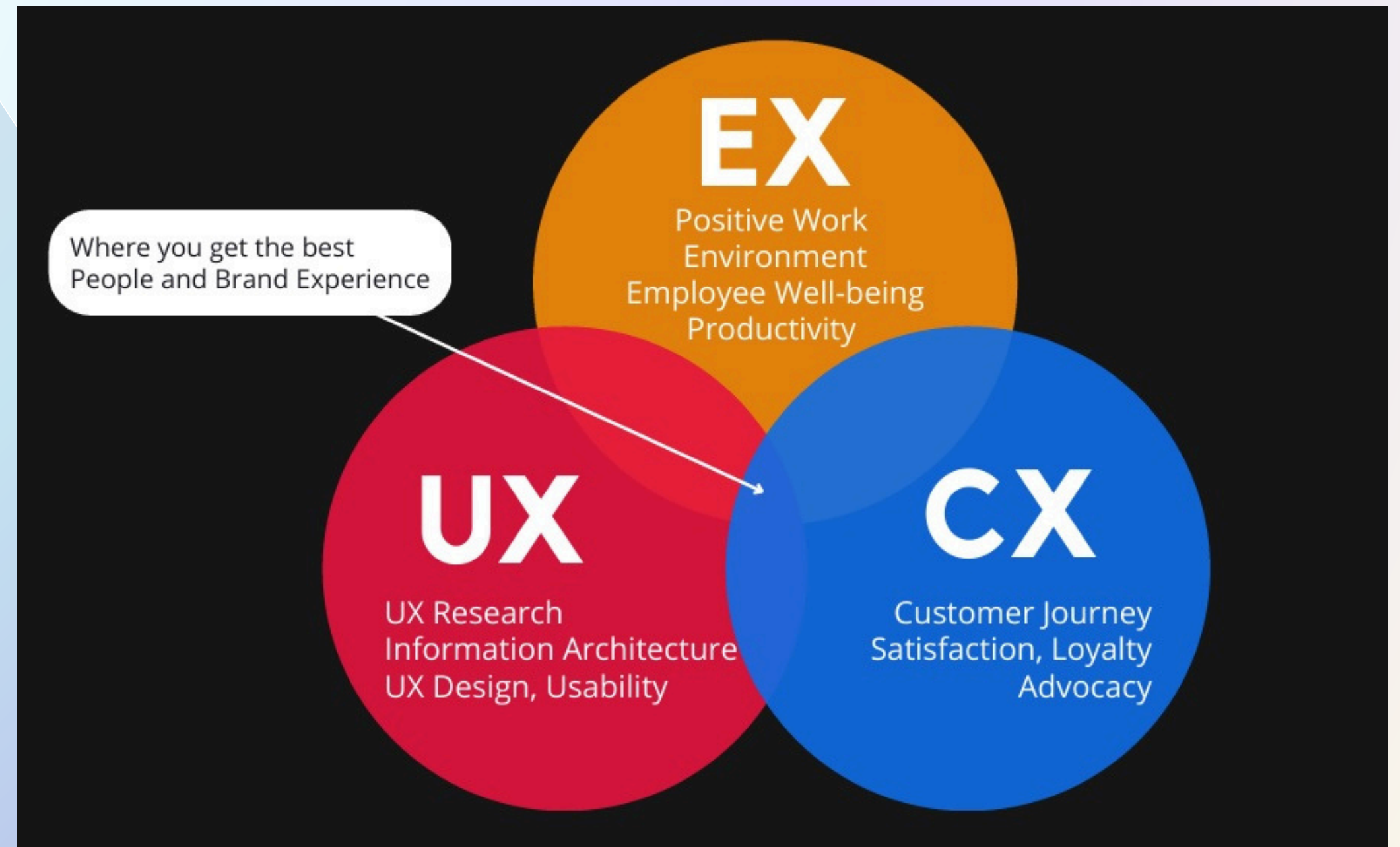
5. User Experience(UX) & User Interface Design(UI)

ประสบการณ์ผู้ใช้ และการออกแบบอินเทอร์เฟซสำหรับผู้ใช้

Key Components of Experience Management

องค์ประกอบหลักของการจัดการประสบการณ์
การจัดการ

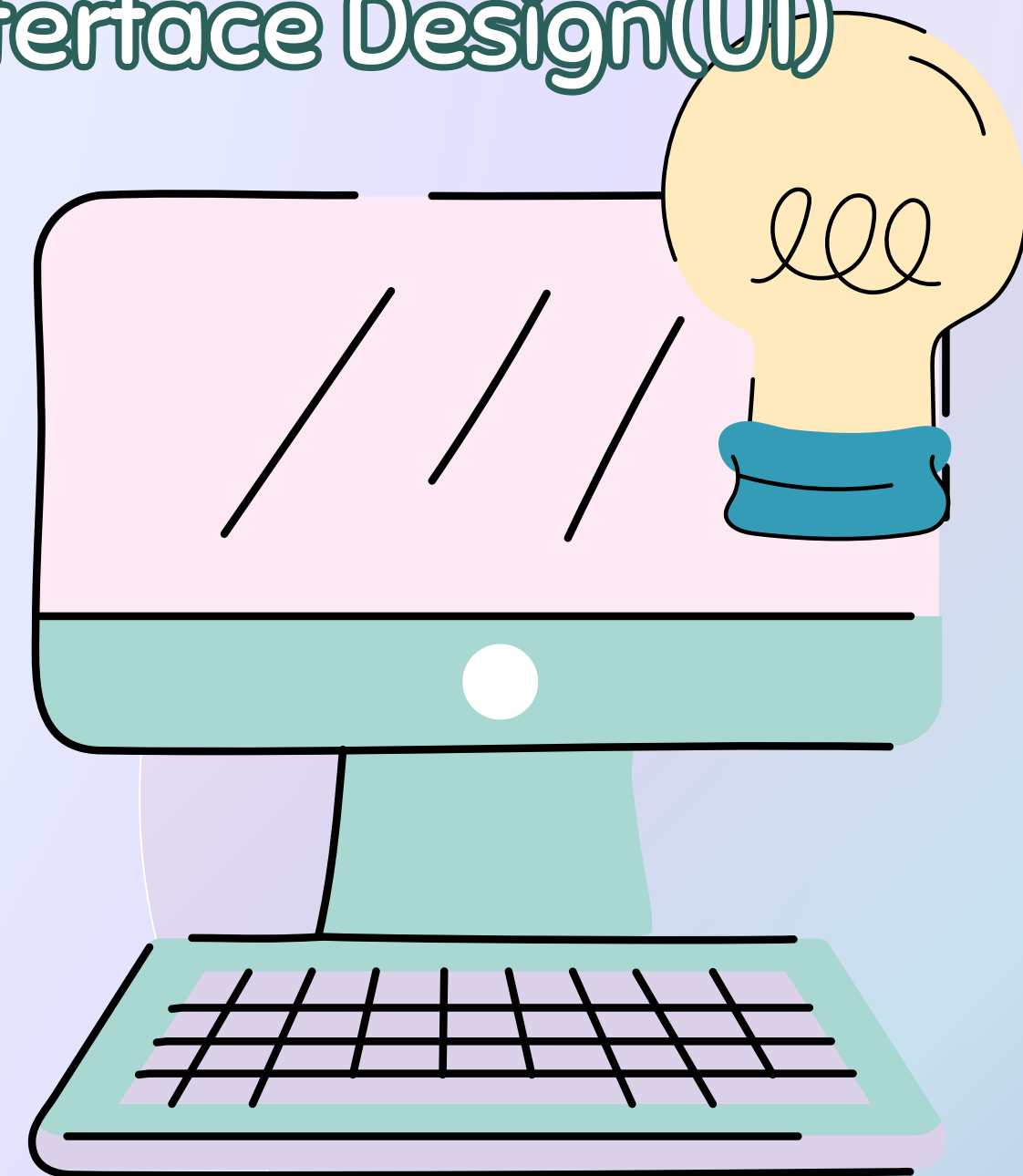
- 1 **User Experience (UX)**
- 2 **Customer Experience (CX)**
- 3 **Employee Experience (EX)**



5. User Experience(UX) & User Interface Design(UI)

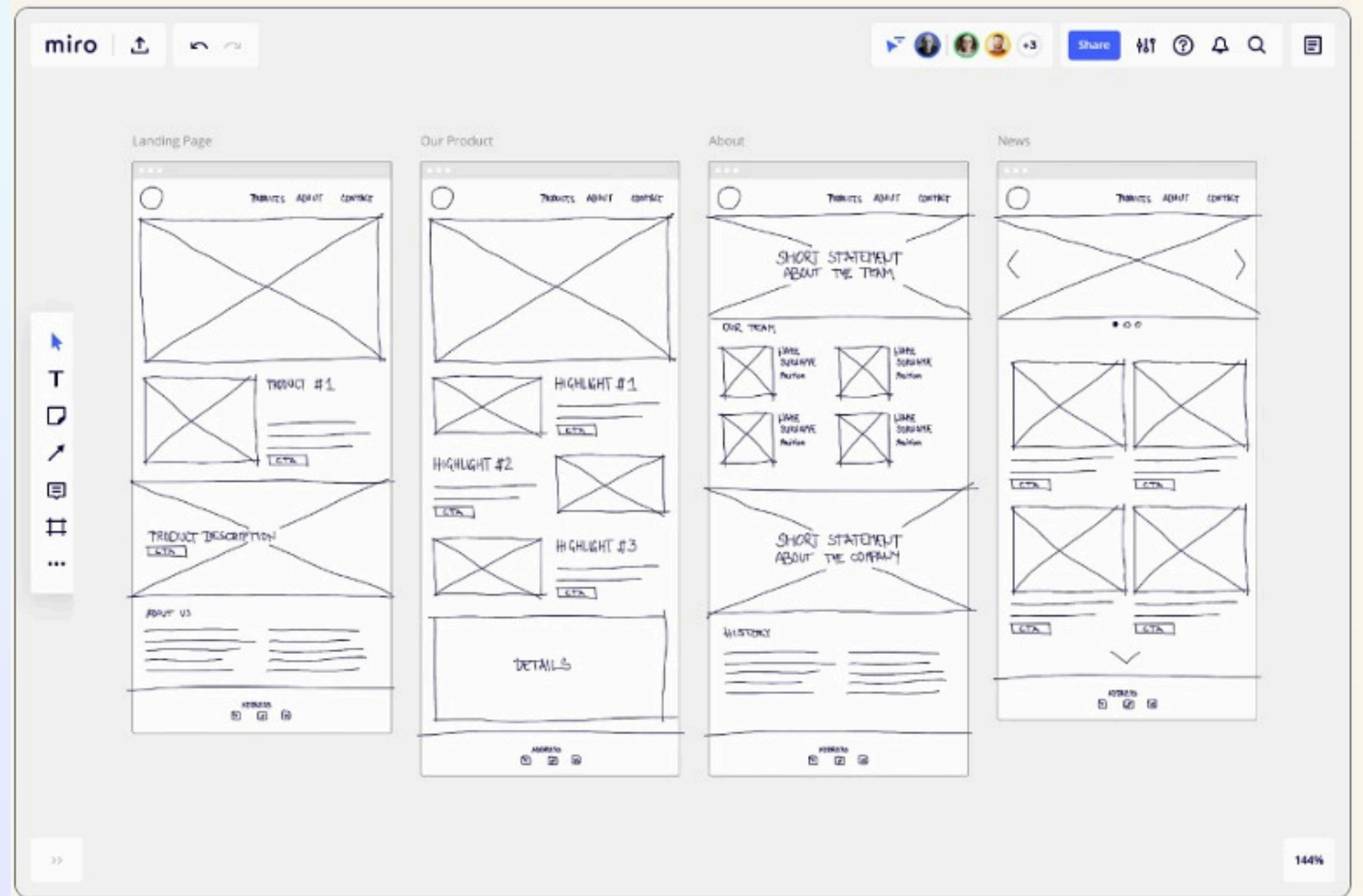
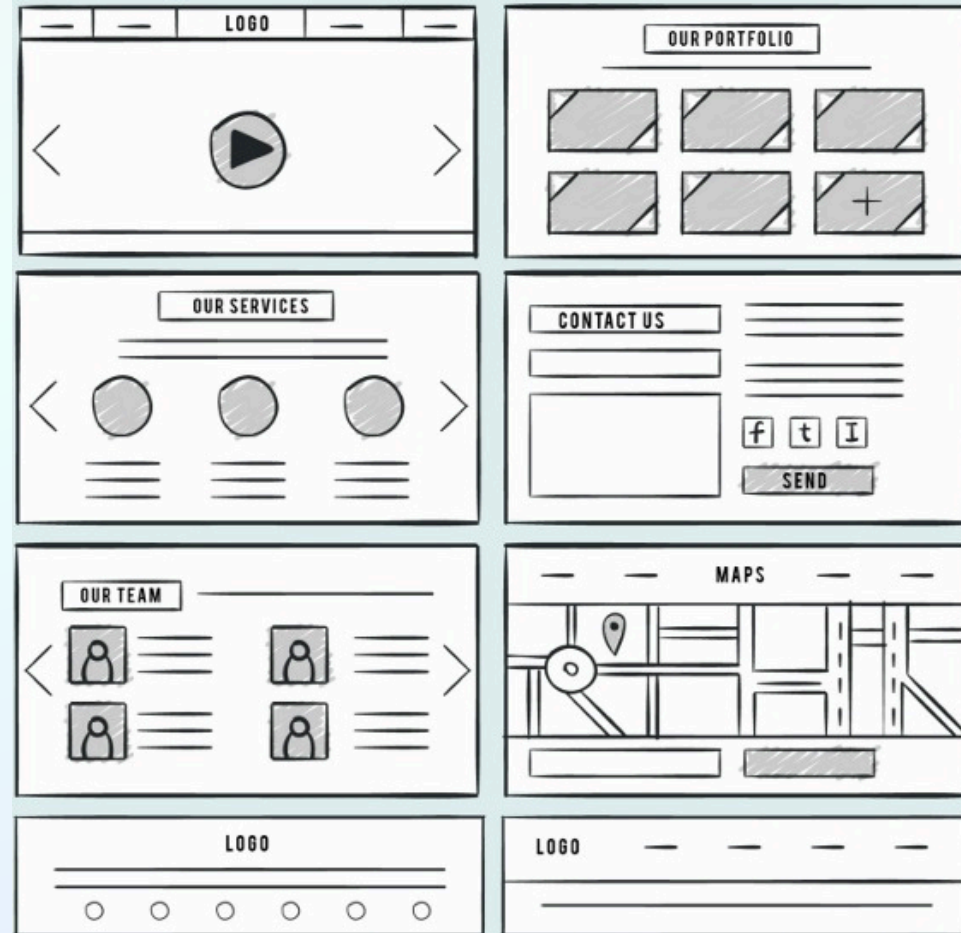
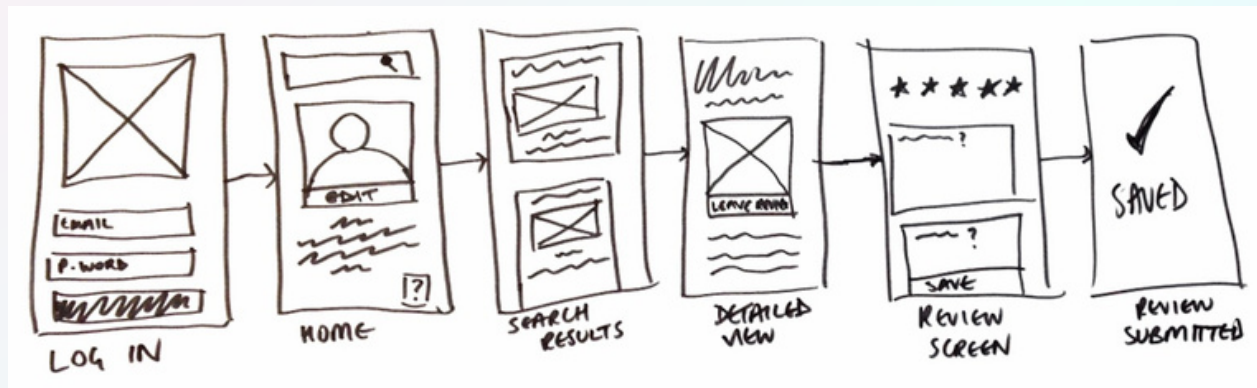
Wireframes

คือ ภาพประกอบสองมิติของอินเทอร์เฟซบนหน้าเว็บซึ่งมุ่งเน้นที่การจัดสรรพื้นที่ และการจัดลำดับความสำคัญของเนื้อหา, ฟังก์ชันการทำงานที่มี และลักษณะการทำงานที่ตั้งใจไว้ ด้วยเหตุผลเหล่านี้ ไวร์เฟรมจึงมักไม่มีการจัดรูปแบบ สี หรือกราฟิกใดๆ

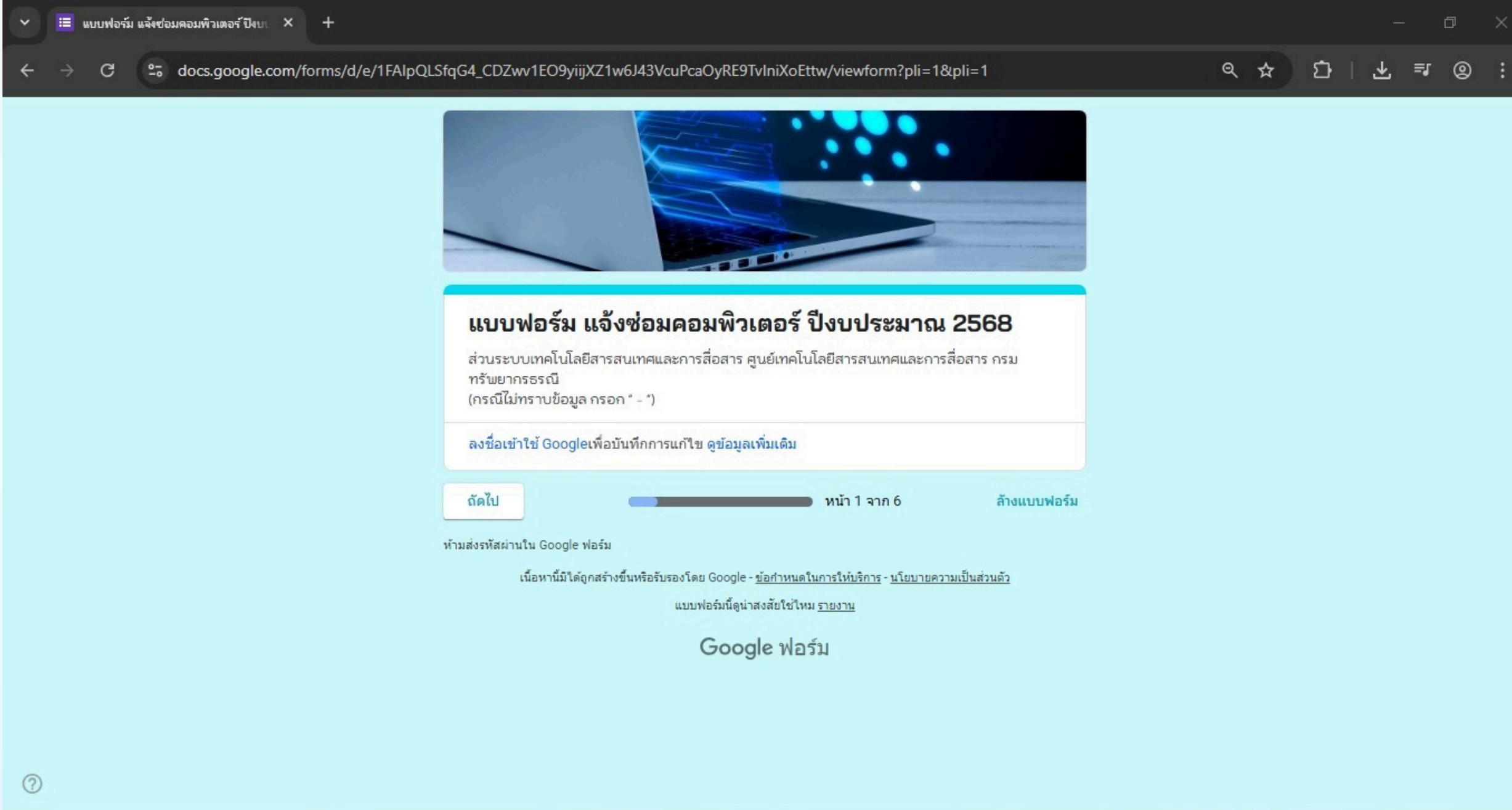


5. User Experience(UX) & User Interface Design(UI)

ตัวอย่าง Wireframes



การให้บริการที่นำมาใช้ใน ศทส.



The screenshot shows a Google Forms interface in Thai. The browser address bar displays the URL: docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfqG4_CDZwv1EO9yijjXZ1w6J43VcuPcaOyRE9TvtvIniXoEttw/viewform?pli=1&pli=1. The form title is "แบบฟอร์ม แจ้งซ่อมคอมพิวเตอร์ ปิงปองประมาณ 2568". Below the title, there is a description: "ส่วนระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร กรมทรัพยากรธรณี (กรณีไม่ทราบข้อมูล กรอก " - ")". A "Log in with Google" button is visible. The progress bar shows "หน้า 1 จาก 6" and "ล้างแบบฟอร์ม". At the bottom, there is a copyright notice: "เนื้อหานี้มีได้ถูกสร้างขึ้นหรือรับรองโดย Google - ข้อกำหนดในการให้บริการ - นโยบายความเป็นส่วนตัว" and "แบบฟอร์มนี้ดูน่าสงสัยใช่ไหม รายงาน". The Google Forms logo is at the bottom center.

รูปแบบไฟล์ที่ได้รับ

0206 ก.ย.68 จิรภัทร.pdf

เปิดด้วย

ศทส. ปีงบประมาณ ๒๕๖๘ เดือน..... กันยายน..... ลำดับที่..... 0206
 วันเวลา กรอกข้อมูล5/9/2025, 15:34:12

ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร กรมทรัพยากรธรณี	คำขอใช้บริการตรวจสอบและ/หรือแก้ไขปัญหา อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ กรมทรัพยากรธรณี	เอกสาร ศทส.
ส่วนที่ ๑ : รายละเอียดผู้ขอรับบริการ (กรอกโดยผู้ขอรับบริการ)		
สำนัก/กอง/ฝ่าย	สทช.3	
ผู้ขอใช้บริการ	ชื่อ-นามสกุล : จิรภัทร ต้นเตา	
	ตำแหน่ง : นักจัดการงานทั่วไปปฏิบัติการ	
	อีเมล : jirapatthao@gmail.com	
	โทรศัพท์ : 038647569	
ผอ.ส่วน/หัวหน้าฝ่าย ของผู้ขอใช้บริการ	ชื่อ-นามสกุล : ธนัช วัชรวิทย์	
	E-mail ผอ.ส่วน หัวหน้ากอง : tanutwat@gmail.com	
ส่วนที่ ๒ : รายละเอียดการขอรับบริการ (กรอกโดยผู้ขอรับบริการ)		
เลขครุภัณฑ์	ทธ.7440-001-004-21/63CO	ยี่ห้อ ACER รุ่น :veriton essential S2730G series RMN
รายการอุปกรณ์ (Hardware)	ฮาร์ดดิสก์(ความจุ):.....หน่วยความจำ:ชนิด.....ความ..... การ์ดจอ : ยี่ห้อ.....รุ่น.....เน็ตเวิร์ค : <input type="checkbox"/> การ์ด <input type="checkbox"/> ออนบอร์ด ระบบปฏิบัติการ : <input type="checkbox"/> ๗ <input type="checkbox"/> ๘/๘.๑ <input type="checkbox"/> ๑๐ <input type="checkbox"/> ๑๑ อื่นๆ :.....	
อุปกรณ์มีปัญหาด้าน	ขอเข้ารับบริการงานซ่อมแซม บำรุงรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ Hardware	
รายละเอียด	ใช้word แล้วมันขึ้น not respond สักพักจอฟับ แต่เครื่องไม่ดับ ทำให้ต้องรีสตาร์ทใหม่เสมอ	

หน้า 1 / 1



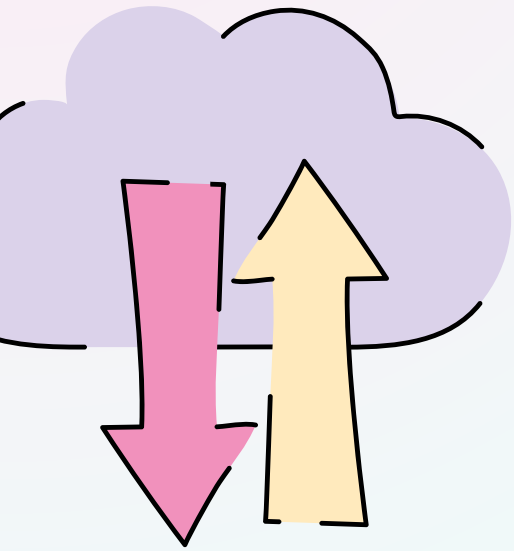
Our Contact

งานบริการซ่อมคอมพิวเตอร์ฯ

- 📞 02-621-9688
- 📍 อาคารบุษราคัม กรมทรัพย์สินทางปัญญา
- 🌐 [Google form](#)
- ✉️ dmrforque@gmail.com



<https://forms.gle/ptRQQgkiAFmEEu5j9>



Thank You

