

การพัฒนาบุคลากร ด้วยเกมจำลองทางธุรกิจ

Human Resource Development By Business Simulation Game

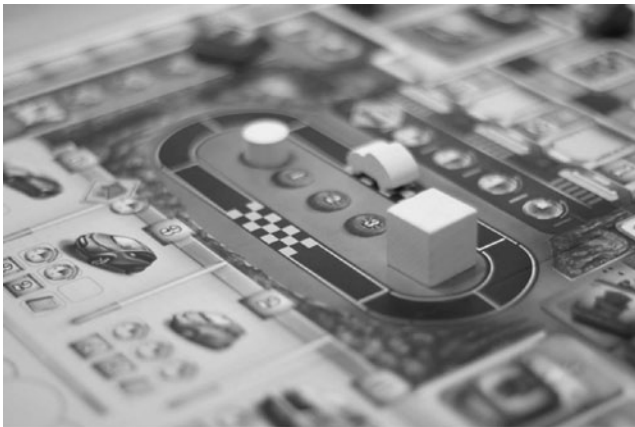
ตอนที่ 1 เกม KANBAN



KANBAN

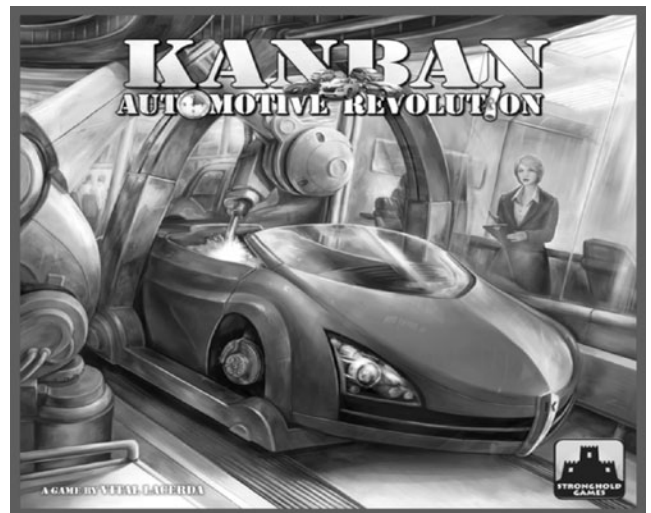
เอกสิทธิ์ เอ็มมวด

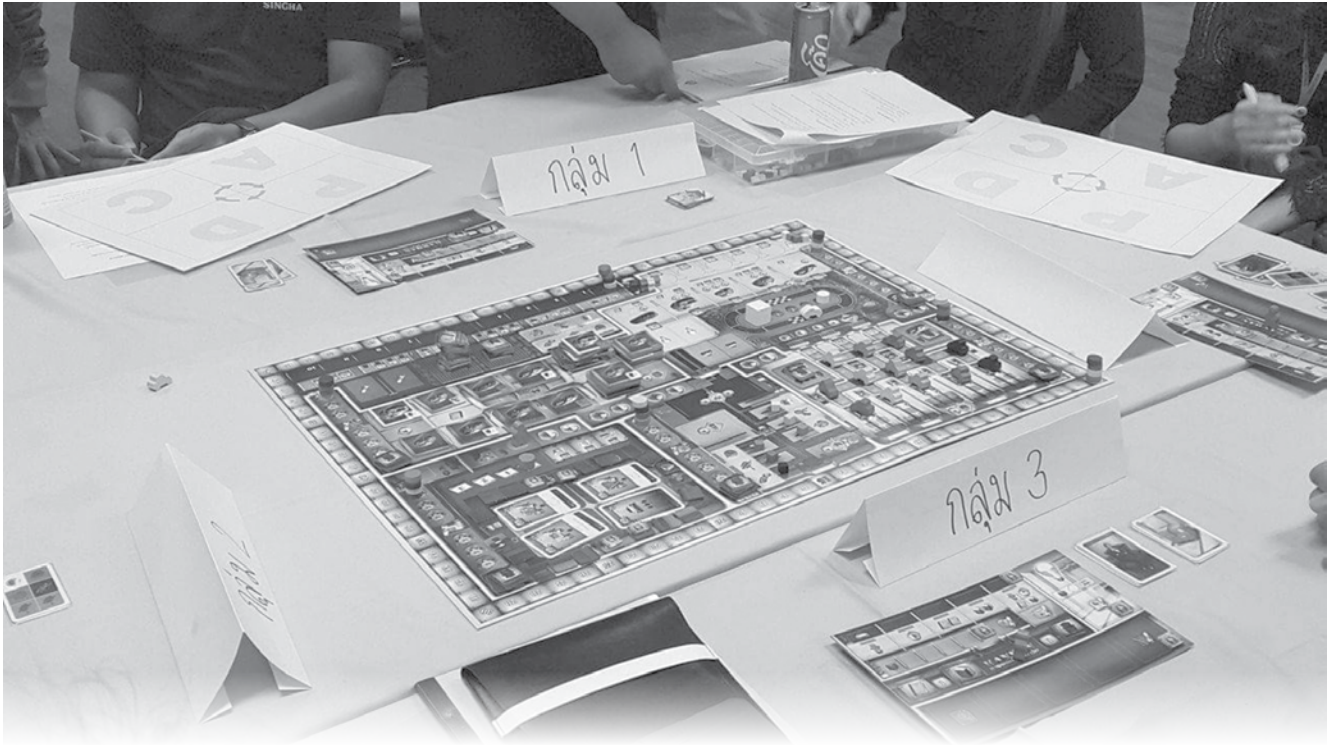
อาจารย์ประจำหลักสูตรการจัดการธุรกิจระหว่างประเทศ (IB)
คณะบริหารธุรกิจ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น



โดยส่วนใหญ่ของเกมจำลองธุรกิจ จะจำลองบทบาทผู้เล่นให้รับบทบาทแตกต่างกันออกไป ภายใต้อาณาเขตการณ์หรือเงื่อนไขที่กำหนดไว้ เช่น บทบาทของเจ้าของโรงงาน (Factory Manager) ซึ่งต้องตัดสินใจซื้อเครื่องจักร บริหารคนงาน และบริหารคลังสินค้า ลดการใช้พลังงานไฟฟ้า นอกจากนี้ ยังทำให้ผู้อบรมเกิดการเรียนรู้และทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม (Workgroup Collaboration) เพื่อฝึกฝนทักษะด้านการตัดสินใจในระดับการบริหารเชิงกลยุทธ์ (Strategic Management Level) โดยการจำลองตัวแปร (Variables) และปัจจัย (Factors) ต่างๆ ในทางธุรกิจผ่านเกม

ใปัจจุบัน โลกของเราได้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วจากปัจจัยทางเศรษฐกิจ และสังคม เช่น กระแสโลกาภิวัตน์ (Globalization) และนวัตกรรมทางเทคโนโลยี (Technological innovation) ซึ่งล้วนแต่ทำให้เกิดการแข่งขันทางธุรกิจ และอุตสาหกรรม การเพิ่มขึ้นของต้นทุน (Increased cost) การเพิ่มขึ้นของอุปสงค์ (Increasing demands for quality and service) และการเปลี่ยนแปลงทางการตลาด (Changing markets) เป็นต้น หลายๆ องค์การตระหนักถึงความสำคัญดังกล่าว และได้จัดฝึกอบรมพนักงานทั้งทางด้านทฤษฎีและด้านปฏิบัติเพิ่มมากขึ้น ผู้เขียนได้มีประสบการณ์ในการใช้เกมจำลองธุรกิจ (Business Simulation Game) เพื่อเป็นเครื่องมือหนึ่งสำหรับการฝึกอบรม และจัดกิจกรรมประกอบการบรรยาย (Workshop) ซึ่งพบว่า เกมจำลองธุรกิจมีส่วนเสริมให้เนื้อหาของการบรรยายสามารถเข้าใจได้ง่ายมากขึ้น และพัฒนาทักษะการบริหารจัดการ ทักษะการตัดสินใจ ทักษะภาวะผู้นำ และทักษะการทำงานร่วมกัน เป็นทีมให้แก่บุคลากรในองค์กรได้เป็นอย่างดี





ผู้เขียนขอยกตัวอย่างของเกมจำลองธุรกิจ (Business Simulation Game) ที่มีชื่อว่า “KANBAN: AUTOMATIVE REVOLUTION” เกมจะเกี่ยวข้องกับแนวคิดของระบบการผลิตแบบทันเวลาพอดี (Just-in-Time System หรือ JIT) ของบริษัท Toyota เน้นเรื่องการผลิตหรือการส่งมอบสิ่งของที่ต้องการ ในเวลาที่ต้องการ ด้วยจำนวนที่ต้องการ โดยใช้ความต้องการของลูกค้าเป็นเครื่องกำหนดปริมาณการผลิต และการใช้วัตถุดิบ เพื่อให้สามารถผลิตได้อย่างต่อเนื่อง โดยมีวัตถุประสงค์ของการผลิตแบบทันเวลาพอดีดังนี้

1. การควบคุมวัสดุคงคลังให้อยู่ในระดับที่น้อยที่สุดหรือเท่ากับศูนย์ (Zero Inventory)
2. การลดระยะเวลารอคอยในกระบวนการผลิตให้น้อยที่สุดหรือเท่ากับศูนย์ (Zero Lead Time)
3. การขจัดปัญหาของเสียที่เกิดขึ้นจากการผลิตให้เป็นศูนย์ (Zero Failures)
4. การขจัดความสูญเปล่าในการผลิต (Waste)

เกม KANBAN คืออะไร?

ในเกม KANBAN ผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับบทบาทเป็นพนักงานในบริษัทผลิตรถยนต์ซึ่งใช้วิธีการแบบ KANBAN โดยแต่ละคน จะต้องแข่งกันภายในบริษัท ทำงานให้สำเร็จตามเป้าหมายย่อยๆ ของกลุ่มที่แตกต่างกัน และเป้าหมายหลักของบริษัทซึ่งได้กำหนดไว้ตั้งแต่ตอนเริ่มเกม การแพ้ชนะของเกมจะถูกพิจารณาจากคะแนนของค่าผลิตภาพ (PRODUCTIVITY) ที่มีค่ามากที่สุด จากการทำงานทั้ง 6 แผนกซึ่งมีความสัมพันธ์กัน คือ แผนก DESIGN, แผนก TESTING&INNOVATION, แผนก ASSEMBLY LINE, แผนก AD-

MINISTRATION, แผนก LOGISTICS และแผนก HUMAN RESOURCES นอกจากนี้เกมได้กำหนดผู้จัดการโรงงาน 1 คนซึ่งจะมีหน้าที่คอยตรวจงานแต่ละแผนกที่แต่ละคนได้ปฏิบัติงานไปในแต่ละสัปดาห์ เพื่อประเมินผลของการปฏิบัติงาน ถ้าผู้เล่นสามารถปฏิบัติงานได้ดี จะให้รางวัลในรูปแบบของคะแนน และจะคอยเร่งรัดงานให้ “ปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพ” ในเวลาเดียวกัน ผู้เขียนจึงได้นำเกม KANBAN ไปใช้สำหรับกิจกรรมเรื่อง หลักการของ PDCA การวางแผนการผลิตให้ทันเวลา และระบบการไหลของงาน (Workflow) พร้อมยกตัวอย่างของการนำไปปรับใช้ในการทำงานจริงเพื่อควบคุมการปฏิบัติงานไม่ให้เกิดผลิตรถยนต์เกินความต้องการ และลดระยะเวลาในการผลิตให้สั้นลงได้ ซึ่งทำให้ผู้อบรมเข้าใจเนื้อหา และหลักการได้ดีขึ้น


หลักการ ECRS กับเกม KANBAN

หลักการของ ECRS มีวัตถุประสงค์เพื่อปรับปรุงการทำงาน และเพิ่มค่าผลิตภาพ (PRODUCTIVITY) ให้กับบริษัทผลิตรถยนต์ซึ่งโดยการประยุกต์ใช้หลักการ PDCA นำมาการปรับการผลิตรถยนต์ และการลดความสูญเปล่าภายในโรงงาน โดยที่ขั้นตอนของ ECRS จะเริ่มจากศึกษากระบวนการผลิต ทำการรวมขั้นตอนการปฏิบัติงาน การออกแบบขั้นตอนใหม่เพื่อช่วยในการปฏิบัติงาน จัดทำการปฏิบัติงานแบบมาตรฐาน จากนั้นทำการเปรียบเทียบค่าผลิตภาพ (PRODUCTIVITY) เดิม และค่าผลิตภาพ (PRODUCTIVITY) ที่เพิ่มขึ้น ในมุมมองของผู้เขียนพบว่า เกม KANBAN สามารถเชื่อมโยงกับหลักการ ECRS ได้ดังนี้

หลักการ ECRS	เกม KANBAN
E (Eliminate) กำจัดออก	ผู้เล่นต้องพยายามลดขั้นตอนที่สูญเปล่าออกจากการทำงานแต่ละแผนก
C (Combine) รวมเข้าด้วยกัน	ผู้เล่นต้องจัดสรรงานหลายๆอย่างที่สามารถทำในเวลาเดียวกัน และใช้เวลาอย่างเหมาะสม
R (Rearrange) จัดลำดับใหม่	ผู้เล่นต้องเรียงลำดับความสำคัญของงานที่ต้องตัดสินใจปฏิบัติงานแต่ละแผนกให้เหมาะสมกับเวลา
S (Simplify) ทำให้ง่ายขึ้น	ผู้เล่นต้องปรับแก้ไขผลจากการปฏิบัติงานแต่ละสัปดาห์ เพื่อให้การปฏิบัติงานง่ายขึ้น คุ่มคากับเวลา และสามารถใช้เป็นมาตรฐานกับการทำงานครั้งต่อไป

สรุปได้ว่ากิจกรรมและเกมต่างๆ โดยเฉพาะเกมจำลองธุรกิจ เริ่มมีบทบาทเข้ามามีส่วนในการฝึกอบรมมากขึ้น และสามารถนำไปประกอบการฝึกอบรมพนักงานในองค์กรได้เป็นอย่างดี แต่การฝึกอบรมโดยใช้เกมสอดแทรกนั้นจะได้ผลสูงสุดก็ต่อเมื่อวิทยากรผู้จัดการฝึกอบรมต้องมีความรู้ความเข้าใจ และทักษะในการใช้เกม



เป็นอย่างดี เกมจำลองธุรกิจจึงเป็นอีกแนวทางหนึ่งเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ของผู้อบรม และวิทยากร รวมถึงการพัฒนาทักษะการฝึกอบรม เพื่อให้สามารถนำเกมไปปรับใช้ในการฝึกอบรมได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมต่อไป 

อ้างอิง

1. สกฤต สุขศิริ.(2550). ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game-Based Learning.สารนิพนธ์ กศ.ม.(การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และองค์การ) กรุงเทพฯ:สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
 2. Game-based Learning : Eternal Story.ค้นคว้าเมื่อวันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2560. อ้างอิงจากเว็บไซต์ : <http://itscgames.wordpress.com/2011/07/01/game-based-learning/>
 3. ทฤษฎีเกม Game-based Learning. ค้นคว้าเมื่อวันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2560. อ้างอิงจากเว็บไซต์ : <http://blythet.blogspot.com/2010/08/game-based-learning.html>
- รายละเอียดของเกม KANBAN
 อ้างอิงจากเว็บไซต์ : <https://boardgamegeek.com/board-game/109276/kanban-automotive-revolution>



สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น
เปิดรับนักศึกษา ปี 2560



ปริญญาโท



วิศวกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

- ▶ สาขาเทคโนโลยีวิศวกรรม (M.Eng. -MET)

บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต

- ▶ สาขาการจัดการอุตสาหกรรม (M.B.A. -MIM)
- ▶ สาขาการวางแผนและการจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับผู้ประกอบการ (M.B.A. -SME)
- ▶ สาขาบริหารธุรกิจญี่ปุ่น (M.B.A. -MBJ)

วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต

- ▶ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ (M.sc. -MIT)

มีโอกาสรับทุนฟรี!!
 100% ตลอดหลักสูตร
 หรือลดค่าหน่วยกิต 50%

WWW.TNI.AC.TH
 Facebook/ ThaiNichi
 02-763-2600 Ext.2403, 2605

1771/1 ถ.พัฒนาการ ระหว่าง ซ.พัฒนาการ 37-39 แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250



เปิดรับ
ป.ตรี
ปี 60



ตั้งแต่วันที่ – 22 มิ.ย. 60

ประเภท **ADMISSIONS** ตรง

(พิจารณาผล GAT+PAT)

02-763-2601-5

ThaiNichi
TNIadmissioncenter

www.tni.ac.th

ประเภทโควตาสถาบันการอาชีวศึกษา

คณะวิศวกรรมศาสตร์ (วศ.บ.)

Faculty of
Engineering

- สาขาวิศวกรรมยานยนต์ (AE)
- สาขาวิศวกรรมการผลิต (PE)
- สาขาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ (CE)
- สาขาวิศวกรรมอุตสาหกรรม (IE)
- สาขาวิศวกรรมไฟฟ้า (EE)

Faculty of
Business
Administration

คณะบริหารธุรกิจ (บธ.บ., บช.บ.*)

- สาขาการจัดการอุตสาหกรรม (IM)
- สาขาบริหารธุรกิจญี่ปุ่น (BJ)
- สาขาการจัดการธุรกิจระหว่างประเทศ (IB)
- สาขาการบัญชี (AC)*
- สาขาการจัดการทรัพยากรมนุษย์แบบญี่ปุ่น (HR)
- สาขาการตลาดเชิงสร้างสรรค์ (CM)
- สาขาการจัดการโลจิสติกส์และโซ่อุปทาน (LM)

Faculty of
Information
Technology

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ (วท.บ.)

- สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT)
- สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย (MT)
- สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ (BI)