



บัตรคำถาม

สำหรับนักวิทยาศาสตร์ข้อมูล ในการสัมภาษณ์ผู้ซื้อ

Tasks : ใ้ยกอย่างสัมภาษณ์แบบไหน รสชาติใด ที่คุณรับประทานและมีปริมาณมากน้อยเพียงใด

Feelings : ใ้ยกอย่างสัมภาษณ์ที่เคยรับประทานแล้วชอบเป็นอย่างไร

Influences : คุณกินใ้ยกอย่างสัมภาษณ์บ่อยหรือไม่ เพราะเหตุใด

Pain Points : ใ้ยกอย่างสัมภาษณ์แบบใด ที่คุณพบแล้วจะซื้อแน่นอน และไม่ว่าแพคเกจไหนก็ยินดีจ่าย

Overall Goal : สุดท้ายแล้วถ้าให้ตัดสินใจเลือก จะกินใ้ยกอย่างสัมภาษณ์แบบไหน ร้านไหน เพราะเหตุใด



บัตรคำถาม

สำหรับนักวิทยาศาสตร์ข้อมูล ในการสัมภาษณ์ผู้ชาย

Tasks : ที่ร้านคุณชายใ้ยกอย่างสัมภาษณ์แบบไหน เน้นขายให้กับใคร

Feelings : จากประสบการณ์ที่มี คุณคิดว่าลูกค้าส่วนใหญ่ชอบกินใ้ยกอย่างสัมภาษณ์แบบไหน

Influences: ลูกค้าที่เข้ามาร้านคุณ คิดว่ามาเพราะอะไร

Pain Points : สินค้าไหนที่ขายได้มากเป็นพิเศษ หรือลูกค้าทุกคนเข้ามาต้องสั่ง

Overall Goal: คุณคิดว่าจะใช้กลยุทธ์แบบไหนที่จะทำให้ใ้ยกอย่างสัมภาษณ์ของร้านคุณขายได้ดีขึ้น

แบบฟอร์มการเก็บข้อมูลผู้ซื้อ

Tasks

Feelings



Influences

Pain Points

Overall Goal



แบบฟอร์มการเก็บข้อมูลผู้ชาย

Tasks

Feelings

ผู้ชาย

Influences

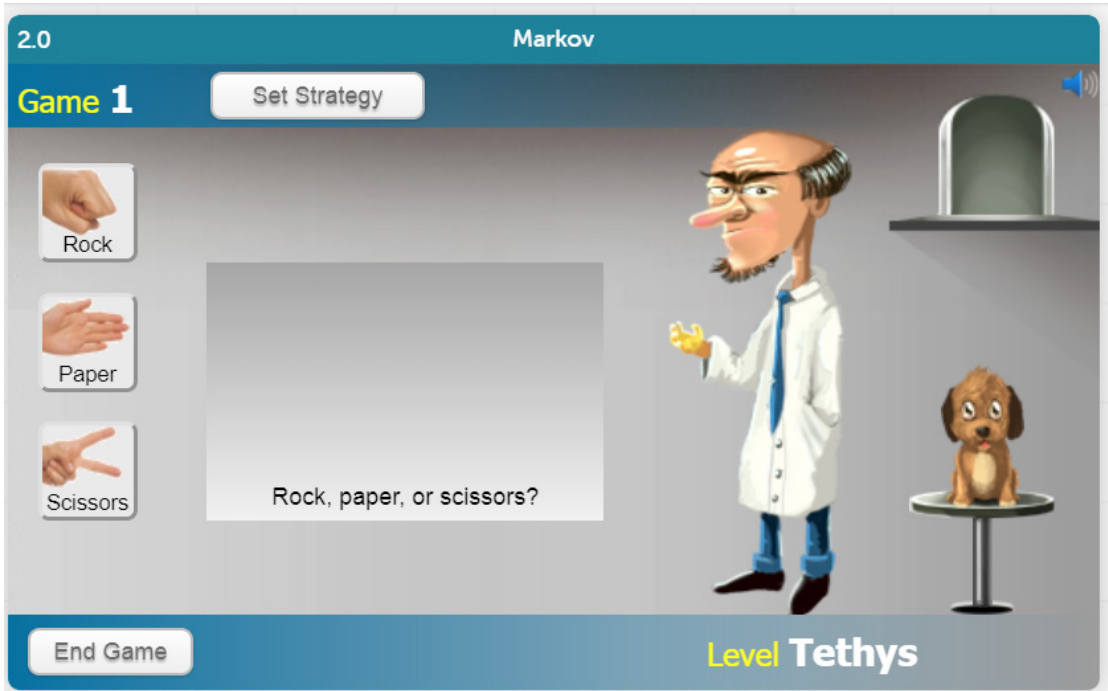
Pain Points

Overall Goal



ใบความรู้ที่ 3.1

เกมเป่ายิงฉุบ



❖ กติกาการเล่นเกม

เป่า ยิง ฉุบ ให้ชนะ เพื่อช่วยสุนัขจากนักวิทยาศาสตร์ร้าย Markov

โดยมีเงื่อนไขดังนี้ หากเป่ายิงฉุบ แพ้หรือเสมอ 1 ครั้ง แทนที่สุนัขนั้นจะเคลื่อนที่ลงมาหนึ่งตำแหน่ง ซึ่งหากแทนที่เคลื่อนที่ลงมาถึงจุดต่ำสุด ก็จะแพ้ แต่ถ้าเป่ายิงฉุบ ชนะ 1 ครั้ง แทนที่ของสุนัขจะเคลื่อนขึ้นไปหนึ่งตำแหน่ง ถ้าแทนที่เคลื่อนที่จนถึงทางออก สุนัขจะหลบหนีได้

❖ วิธีการเล่นเกม

คลิกที่ปุ่ม Rock (ก้อน), Paper (กระดาษ) และ Scissors (กรรไกร) เพื่อที่จะเป่า ยิง ฉุบ แข่งกับ Markov เกมจะจบลงเมื่อสุนัขหนีรอดได้หรือเมื่อแทนที่เคลื่อนลงมาจนถึงพื้น

เกม เป่ายิงฉุบ



oho.ipst.ac.th/
m5/1300

❖ คำแนะนำในการเล่นเกมน

- 1 สังกेतข้อมูลการเป่า ยิง ฉุบ ของ Markov ด้วยการคลิกที่ไอคอน Table ใน CODAP toolbar เพื่อเปิดตาราง Games/Turns ว่ามีรูปแบบที่ชัดเจนหรือไม่
- 2 ดูภาพรวมของข้อมูลการเป่า ยิง ฉุบ ของ Markov ด้วยการคลิกที่ไอคอน Graph ได้
- 3 กดปุ่ม Set Strategy เพื่อตั้งค่าการเป่า ยิง ฉุบ อัตโนมัติได้

Icon Table

Icon Graph

Tables Graph Map Slider Calc Text Plugins

ตาราง Games/Turns แสดงข้อมูลการแพ้ชนะ

หน้าเกม

ปุ่มไม้บรรทัด

Games/Turns		Turns (10 cases)					
level	index	turn	markov's_move	your_move	result	up_down	previous_moves
tethys	1	1	S	R	win	1	
	2	2	S	P	lose	-1	
	3	3	R	R	lose	-1	SS
	4	4	R	P	win	1	SR
	5	5	P	S	win	1	RR
	6	6	P	S	win	1	RP
	7	7	S	R	win	1	PP
	8	8	P	R	lose	-1	PS
	9	9	P	P	lose	-1	SP
	10	10	S	P	lose	-1	PP

กราฟ Turns แสดงข้อมูลสถิติการเป่า ยิง ฉุบ ของ ดร. Markov

previous_2_markov_moves

Game 8 Markov

Set Strategy

Autoplay slow fast

Rock

Paper

Scissors

Rock, paper, or scissors?

End Game

Level Tethys

❖ คำแนะนำในการดูกราฟ

- 1 จุดบนกราฟ Turns แสดงสถิติและรูปแบบในการการเป่า ยิง ฉุบ ของ Markov
- 2 นักเรียนสามารถคลิกจุดบนกราฟ Turns เพื่อแสดงผลพัทธ์การเป่า ยิง ฉุบ ของรอบนั้น ในตาราง Games/Turns
- 3 นักเรียนสามารถคลิกปุ่มไม้บรรทัดบนกราฟ Turns เพื่อแสดงผลข้อมูลทางสถิติในรูปแบบของจำนวนหรือเปอร์เซ็นต์

ใบกิจกรรมที่ 3.1

คิดแบบนักร้องแบบ

1	ชื่อ-สกุล _____	เลขที่ _____
2	ชื่อ-สกุล _____	เลขที่ _____
3	ชื่อ-สกุล _____	เลขที่ _____
4	ชื่อ-สกุล _____	เลขที่ _____

อ่านสถานการณ์ดังนี้

“กลุ่มแม่บ้านในชุมชนแห่งหนึ่ง ต้องการหารายได้พิเศษโดยขาย กล้วยสั้มน้ำ”

ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้

- 1 ให้นักเรียนที่เป็นนักวิทยาศาสตร์ข้อมูล สัมภาษณ์ผู้ซื้อ และผู้ขาย โดยใช้คำถามในแบบฟอร์มที่กำหนดให้
- 2 ให้นักวิทยาศาสตร์ข้อมูล รวบรวมข้อมูลที่ได้จากผู้ซื้อและผู้ขาย
- 3 ให้สมาชิกในกลุ่มช่วยกันออกแบบสินค้า จากข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้
- 4 นำเสนอสินค้า ตามหัวข้อต่อไปนี้
 - ⊙ ใครคือกลุ่มเป้าหมาย
 - ⊙ จุดเด่นของผลิตภัณฑ์ ที่คิดว่าเป็นที่ถูใจของผู้ซื้อ เพราะอะไร
 - ⊙ แนวทางการทำให้ผลิตภัณฑ์นี้ขายดีขึ้นได้อย่างไร
 - ⊙ ข้อมูลเพิ่มเติม มีอะไรบ้างและหาได้จากที่ใด

ภาพร่างการออกแบบสินค้า



ใบกิจกรรมที่ 3.2

โครงการวิทยาการข้อมูลของฉัน

- 1 ชื่อ-สกุล _____ เลขที่ _____
- 2 ชื่อ-สกุล _____ เลขที่ _____
- 3 ชื่อ-สกุล _____ เลขที่ _____
- 4 ชื่อ-สกุล _____ เลขที่ _____

ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกประเด็นใดประเด็นหนึ่งต่อไปนี้



- ▶ ปัญหาที่พบในท้องถิ่น ระดับประเทศ หรือนานาชาติ
- ▶ การเพิ่มมูลค่าให้กับบริการ หรือผลิตภัณฑ์ในชุมชน

ให้สมาชิกในกลุ่มร่วมกันอภิปรายในประเด็นที่เลือก โดยพิจารณาจากมุมมองของผู้ที่เกี่ยวข้อง หรือผู้
ได้รับผลกระทบทุกกลุ่ม เพื่อตัดสินใจเลือกหัวข้อโครงการและเขียนเค้าโครงโครงการ

1 ประเด็นที่เลือกคือ

2 ผู้ที่เกี่ยวข้องมีใครบ้าง

3 มุมมองของผู้ที่เกี่ยวข้องหรือผู้ได้รับผลกระทบ
