



โครงการฝึกอบรมหลักสูตร

วิถีทางขององค์กรสู่ความเป็นเลิศ

นำเสนอโดย



สถาบันฝึกอบรม เทรนนิ่ง เซ็นเตอร์ เซอร์วิส

โทร 0 2736 0408, 0 2038 3121, 0 2736 1035 แฟกซ์ 0 2736 0050



Organizational Development Program (ODP)

โครงการเรียนรู้ร่วมกันเพื่อพัฒนาประสิทธิภาพและเพิ่มพลังการทำงานยุคใหม่

หลักสูตร **“วิถีทางขององค์กรสู่ความเป็นเลิศ”**

โดยใช้เกมท้าทายอัตตาสลับการบรรยาย (Ego Challenge Game)

ระยะเวลาอบรม/สัมมนา 2 วัน

หลักการและเหตุผล

วิถีทางแห่งองค์กรที่บ่งชี้ถึงความเชื่อ ค่านิยม และเจตคติที่สอดคล้องร่วมกันของบุคลากรทุกคนที่ได้ผ่านกระบวนการรับรู้ข้อเท็จจริงในปรัชญาขององค์กรแบบ “ซึมซับ” แทรกซึมเข้าไปในส่วนลึกของจิต และที่สำคัญข้อเท็จจริงที่รับรู้นั้นจะต้องผ่านกระบวนการพิสูจน์ด้วยประสบการณ์ของแต่ละบุคคลอย่างซ้ำๆ และวินิจฉัยคุณค่าที่ดีงาม จนเกิดเป็น “กรอบแนวคิดร่วมของบุคลากร” ผลผลิตที่ได้จากการหล่อหลอมประสบการณ์ร่วมกันของบุคลากรจะเกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลและตกผลึกเป็นองค์ความรู้ที่ทำให้องค์กรสามารถยืนหยัดอยู่ได้อย่างมีลักษณะเฉพาะ เกิดเป็น “ภูมิปัญญาองค์กร” ถ้ายทอดจากบุคลากรรุ่นพี่สู่รุ่นน้อง สืบต่อๆ กันมา

แต่สภาพความแตกต่างของบุคคล (ปัจเจกบุคคล) ทำให้กรอบแนวคิดของแต่ละบุคคลมีความแตกต่างกันออกไปตามเหตุตามปัจจัยซึ่งอยู่เหนือการควบคุม ดังนั้นการพัฒนาคอนในองค์กรจึงจำเป็นต้องกระทำทุกวิถีทางที่จะทำให้บุคลากรปรับแนวคิดเข้าสู่วิถีร่วมกันและสอดคล้องกันให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ โดยการมุ่งเน้นการให้ข้อมูล ข้อเท็จจริงในสิ่งที่ดีงามขององค์กร กระตุ้นให้บุคคลสร้างภูมิปัญญาของตนเองภายใต้วิถีความเป็นองค์กร (DNA) ซึ่งเปรียบเสมือนเป็นการปลูกถ่ายเซลล์ต้นกำเนิดตามวิถีทาง (Cell) ให้บุคคลมีลักษณะเฉพาะตามความคาดหวังขององค์กรที่สะท้อนออกมาเป็น Core Values

ดังนั้นการเรียนรู้เพื่อออกแบบวิถีทาง (Way) จึงเป็นปัจจัยที่เอื้อให้บุคลากรได้รับความสัมพันธ์ของข้อเท็จจริงต่างๆ ที่จะก่อให้เกิดการปรับเปลี่ยนกรอบแนวคิดร่วมกันครั้งยิ่งใหญ่ของบุคลากร และนำพาให้องค์กรก้าวไปสู่ความยั่งยืนต่อไปในอนาคต สิ่งเหล่านี้จะเป็นเซลล์ต้นกำเนิดที่บุคลากรในระดับจัดการทุกคนต้องเสริมสร้างให้กับตนเอง และพร้อมที่จะปลูกถ่ายให้กับบุคลากรในระดับปฏิบัติการด้วยความรักและความปรารถนาดีจากรุ่นสู่รุ่นตลอดไป

วัตถุประสงค์ในการสัมมนา

วัตถุประสงค์ของการออกแบบคุณลักษณะเฉพาะตามความคาดหวังขององค์กร (DNA) มุ่งเน้นกระบวนการเรียนรู้ผ่านเกมท้าทายอัตตาสลับการบรรยาย (Ego Challenge Game) เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้ **“รู้ คิด และทำ”** ตามปรัชญาและหลักการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

- 1) เพื่อกระตุ้นให้ผู้เข้ารับการสัมมนาเกิดความตระหนักต่อการพัฒนาตนให้สอดคล้องกับคุณลักษณะเฉพาะตามความคาดหวังขององค์กร (DNA) ที่กำหนดขึ้นมาใหม่ และแสดงออกซึ่งบทบาทหน้าที่ในฐานะผู้ก่อกำเนิดคุณลักษณะเฉพาะตามความคาดหวังขององค์กรอย่างเหมาะสม
- 2) เพื่อเป็นแนวทางในการเสริมสร้างเจตคติที่ดีให้กับผู้เข้ารับการสัมมนา ในฐานะผู้ก่อกำเนิดคุณลักษณะเฉพาะตามความคาดหวังขององค์กร (DNA)
- 3) เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เข้ารับการสัมมนาได้แลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น และสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันภายใต้บรรยากาศที่เกื้อกูลแก่กัน
- 4) เพื่อสร้างความสนิทสนมคุ้นเคย สัมผัสสามัคคี และสร้างบรรยากาศการทำงานร่วมกันแห่งมิตรภาพเพื่อการประสานงานกันอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพหลังเสร็จสิ้นโครงการ
- 5) เพื่อให้สามารถวิเคราะห์และແจกแฉงพฤติกรรมหรือวัฒนธรรมการทำงานที่มีผลกระทบต่อการดำเนินการและการบรรลุเป้าหมายขององค์กร

การออกแบบหลักสูตร

หลักสูตรนี้มุ่งเน้นการพัฒนาขีดความสามารถในการทำงานร่วมกันเป็นทีมและกำหนดแนวทางการประพฤติปฏิบัติที่พึงประสงค์สำหรับผู้จัดการเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เพื่อเสริมสร้างวัฒนธรรมการทำงานใหม่ตามคุณลักษณะเฉพาะตามความคาดหวังขององค์กร (Core Competencies) ด้วยการแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 8 - 9 ท่าน โดยใช้กิจกรรมเปลี่ยนเกมเปลี่ยนกลุ่มเพื่อทำงานส่วนบุคคลและทำงานร่วมกันเป็นทีมตามภารกิจที่ได้รับมอบหมายภายใต้แรงกดดันให้สำเร็จตามเป้าหมาย โดยมีกระบวนการเรียนรู้ดังนี้

- ขั้นที่ 1 : Awareness คือการทำผู้เรียนให้เกิดการตระหนัก ยอมรับและเห็นความสำคัญและความจำเป็นที่จะต้องทำงานร่วมกันตามคุณลักษณะเฉพาะตามความคาดหวังขององค์กร (DNA) โดยใช้กิจกรรมสร้างพลังทีม (Team Build up Game)
- ขั้นที่ 2 : Understanding คือขั้นการสร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎี ปรัชญา และหลักการการทำงานร่วมกันตามคุณลักษณะเฉพาะตามความคาดหวังขององค์กร (DNA) โดยใช้เกมการบริหารสลับการบรรยาย (Management Game)
- ขั้นที่ 3 : Implementation คือขั้นของการนำแนวคิด หลักการ ความรู้ ทศนคติ และทักษะที่จำเป็น ต้องมีต่อการทำงานตามคุณลักษณะเฉพาะตามความคาดหวังขององค์กร (DNA) โดยใช้เกมท้าทายอัตตา (Ego Challenge Game)
- ขั้นที่ 4 : Commitment คือขั้นของการนำคุณลักษณะเฉพาะตามคุณลักษณะเฉพาะตามความคาดหวังขององค์กร (Core Competencies) ไปใช้จริงในองค์กร โดยใช้กิจกรรมรุ่น (Action

Plan) เพื่อรณรงค์ให้ทุกคนทุกวัน (Everyone Everyday) ทำงานตามคุณลักษณะเฉพาะตามความคาดหวังขององค์กรจนกลายเป็นอุปนิสัยดี (DNA)

กิจกรรมและเครื่องมือการฝึกอบรม/สัมมนา

1. เกมการละลายพฤติกรรม / กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ / กิจกรรมสร้างพลังทีม
2. เกมการบริหารสลับการบรรยาย (Management Game and Short Lecture)
3. กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Knowledge Sharing)
4. กิจกรรมภาคสนาม : เกมท้าทายอัตตา (Ego Challenge Game)
5. กิจกรรมรุ่น (Action Plan)

รายละเอียดหลักสูตรเนื้อหาวิชา

ภารกิจที่ 1 : ภารกิจเตรียมความพร้อมสู่การแข่งขันด้วยพลังทีม

1.1 เริ่มต้นที่ตัวบุคลากร

- ปรับรูปแบบความคิดใหม่ (Paradigm)
- พัฒนาและปรับปรุงพฤติกรรมส่วนตัว
- วัฒนธรรมการทำงานที่เป็นปัญหาต่อความสำเร็จขององค์กร

1.2 การพัฒนาและปรับปรุงรูปแบบการทำงานร่วมกันเป็นทีม

- ความสำคัญของการทำงานร่วมกันเป็นทีม
- ลักษณะและรูปแบบของการการทำงานร่วมกันเป็นทีมแนวใหม่

ภารกิจที่ 2 : แนวคิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเพื่อเสริมสร้างวัฒนธรรมใหม่ในการทำงาน

- ผู้เข้ารับการฝึกอบรมจะได้ทราบถึงความสำคัญและความจำเป็นที่จะต้องมีการสร้างคุณลักษณะเฉพาะตามความคาดหวังขององค์กร (Way) โดยที่ทีมวิทยากรจะมีการถ่ายทอดแนวคิดและประสบการณ์ผ่านเกมจำลองสถานการณ์ทางธุรกิจ (Business Simulation Game)

ภารกิจที่ 3 : การออกแบบวิถีทางสู่ความเป็นเลิศ (Way)

- ผู้เข้ารับการฝึกอบรมทำกิจกรรมร่วมกันเพื่อค้นหาวิถีทางสู่ความเป็นเลิศด้วยการทำภารกิจที่ได้รับมอบหมายร่วมกันผ่านเกมจำลองสถานการณ์ทางธุรกิจ (Business Simulation Game) โดยใช้แนวคิด 3Cs ได้แก่ 1. Company ประกอบด้วย วิสัยทัศน์ พันธกิจ เป้าประสงค์หลัก การเติบโต กลยุทธ์องค์กร วัฒนธรรมและค่านิยมองค์กร และการบริหาร 2. Copetitors ประกอบด้วย สินค้า การตลาดและการขาย การบริการ การบัญชีและ

การเงิน การบริหารและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ และการจัดการ 3. Customer ประกอบด้วย สินค้าหรือบริการ และความพึงพอใจ

ภารกิจที่ 4 : การเขียนคำนิยาม (Definition Dictionary)

- นำวิถีทางที่ได้จากขั้นที่ 4 แต่ละประการมาเขียนคำนิยามหรือความหมายที่ตรงตามความต้องการขององค์กรและถูกต้องตามหลักวิชาการ โดยใช้กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน (Knowledge Sharing)

ภารกิจที่ 5 : การระบุ “ตัวบ่งชี้” พฤติกรรมหรือการกระทำที่ต้องแสดงออกในแต่ละวิถีของแต่ละองค์กร

- ผู้เรียนปฏิบัติภารกิจร่วมกันแต่ละวิถีทางที่ร่วมกันวิเคราะห์ “ตัวบ่งชี้” พฤติกรรมหรือการแสดงออก โดยใช้เกมการบริหารสลับการบรรยาย (Management Game) ว่าถ้ากิจกรรมนั้นว่าด้วยวิถีแห่งองค์กร (สมมติว่า Teamwork) “พฤติกรรมแบบไหนหรือการกระทำเช่นไรที่บ่งบอกว่าองค์กรทำงานเป็นทีม” ให้วิเคราะห์จากกิจกรรมที่ทำร่วมกันและการทำงานจริงขององค์กร โดยวิทยากรจะคอยชี้แนะงานวิชาการที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนั้นๆ

ภารกิจที่ 6 : แปลงคุณลักษณะเฉพาะตามความคาดหวังขององค์กร (Way) สู่อุปกรณ์ปฏิบัติ

- ผู้เข้ารับการฝึกอบรมทำกิจกรรมกลุ่ม (Workshop) เพื่อร่วมกันวิเคราะห์คุณลักษณะเฉพาะตามความคาดหวังขององค์กร (Way) ที่ได้กำหนดขึ้นมาใหม่ พร้อมทั้งแปลงเข้าสู่พฤติกรรมใหม่ในการปฏิบัติงานที่รับผิดชอบของตนให้ออกมาเป็นรูปธรรมที่มีความสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ ค่านิยม และวัตถุประสงค์หลักขององค์กร จนกระทั่งสามารถสร้างข้อกำหนดมาตรฐานการประพฤติปฏิบัติที่พึงประสงค์ (Code of Conducts) ทำให้พฤติกรรมในการทำงานทุกประเภทในความรับผิดชอบเป็นตัวสนับสนุนคุณลักษณะเฉพาะตามความคาดหวังขององค์กร (Way)

ภารกิจที่ 7 : ร่วมกันการสร้างวิถีทางและกำหนดรหัสพันธุกรรมของผู้บริหารและพนักงานของ

- ผู้เข้ารับการฝึกอบรมทราบถึงแนวทางการแสดงออกทางด้านวิถีทางไปสู่เป้าหมายขององค์กร และจัดทำคู่มือแนวทางสู่การประพฤติปฏิบัติที่พึงประสงค์ (DNA)
- นำข้อสรุปที่ได้ไปสู่การปฏิบัติจริงในการทำงานผ่านโครงการรณรงค์ (Action Plan)
- ออกแบบกิจกรรมต่อเนื่องทีละ 1 ปี
- เลือกตั้งคณะกรรมการรุ่นเพื่อขับเคลื่อนกิจกรรมของแต่ละรุ่น

ระยะเวลา / สถานที่ฝึกอบรม/สัมมนา

ระยะเวลาการอบรม 2 วัน เวลา 09.00-16.00 น. ฝึกอบรมภายในบริษัท หรือนอกสถานที่

วิทยากรผู้นำสัมมนา อาจารย์ภู่วัสมิง กองเกิด และทีมงาน

ผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างวัฒนธรรมและคุณค่าองค์กร การบริหารการเปลี่ยนแปลง การพัฒนาผู้นำองค์กรยุคใหม่ การผ่าตัดองค์กรด้วย DNA และการทำงานเป็นทีม

- ปรธานกรรมการบริหารอุทยานการเรียนรู้เกษตรศาสตร์ (KU Learning Resort)
- ปรธานกรรมการบริหารบริษัท โรงแรมเดอะกรีนแลนด์ รีสอร์ท จำกัด
- ปรธานกรรมการบริหารกลุ่มบริษัทในเครือวิชั่นกรุ๊ป (VisionGroup)
- กรรมการและผู้อำนวยการ HRD Designer (Thailand) Institute
- ปรธานที่ปรึกษาโรงแรมวังสวนสุนันทา แห่งมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
- อาจารย์พิเศษสถาบันอุดมศึกษาของรัฐและเอกชน ได้แก่ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ และมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต



อาจารย์ ภูว์สมิง กองเกิด

ผู้เชี่ยวชาญการฝึกอบรมแนวพฤติกรรมศาสตร์ และเกมการบริหารสลับการบรรยาย

การศึกษา

- ปริญญาโท สาขาจิตวิทยาชุมชน มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
- ปริญญาโท สาขาพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
- กำลังศึกษาปริญญาเอก สาขาการพัฒนทรัพยากรมนุษย์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ประวัติการทำงาน

- หัวหน้าฝ่ายฝึกอบรมและพัฒนาบุคลากร บริษัท โซโก้ (ประเทศไทย) จำกัด
- ผู้จัดการศูนย์ฝึกอบรมและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ บริษัท อีเทลไทยอุตสาหกรรม จำกัด
- ผู้จัดการฝ่ายบุคคลและบริหาร บริษัท สยามเพรสแมเนจเม้นท์ จำกัด
- บริษัทในเครือธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน)
- สร้างหลักสูตรและบรรยายในโครงการแปรสภาพรัฐวิสาหกิจการบริหารการเปลี่ยนแปลง และการออกจากระบบราชการให้กับองค์กรโทรศัพท์แห่งประเทศไทย องค์กรเภสัชกรรม ธนาคารแห่งประเทศไทย การเคหะแห่งชาติ กรมที่ดิน และจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย

ปัจจุบัน

- วิทยากร และที่ปรึกษา บริษัท เทรนนิ่ง เซ็นเตอร์ เซอร์วิส จำกัด
- กรรมการผู้จัดการ Hi Print and Modern Graphics Co., Ltd.
- ผู้อำนวยการศูนย์ส่งเสริมภาพพจน์องค์กร Pro image Promotion Center
- กรรมการบริหาร Digital Zone Production Co., Ltd.
- อาจารย์พิเศษสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ และเอกชนหลายแห่ง เช่น มหาวิทยาลัยกรุงเทพ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล และจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นต้น
- ที่ปรึกษาด้านการออกแบบและวางแผนทรัพยากรมนุษย์ และการออกแบบระบบบริการให้กับหน่วยงานภาครัฐและเอกชนมากกว่า 21 หน่วยงาน
- วิทยากรผู้มีชื่อเสียงบรรยายให้กับหน่วยงานภาครัฐและเอกชนมากมายหลายแห่ง

ลูกค้าที่เคยใช้บริการบางส่วน

หน่วยงานราชการ / รัฐวิสาหกิจ

การไฟฟ้าฝ่ายผลิตแห่งประเทศไทย
องค์การโทรศัพท์แห่งประเทศไทย
โรงพยาบาลศิริราช
โรงพยาบาลอนันตมหิตล
กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
กรมที่ดิน กระทรวงมหาดไทย
สำนักงานเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ
การเคหะแห่งชาติ
บริษัท อสมท. จำกัด (มหาชน)
สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล
กรมสรรพากร

ธนาคาร / สถาบันการเงิน

ธนาคารแห่งประเทศไทย
ธนาคารกสิกรไทย จำกัด (มหาชน)
ธนาคารเอเซีย จำกัด (มหาชน)
ธนาคารทหารไทย จำกัด (มหาชน)
ธนาคารกรุงไทย จำกัด (มหาชน)
ธนาคารกรุงเทพ จำกัด (มหาชน)
ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน)
ธนาคารเกียรตินาคิน จำกัด (มหาชน)
ธนาคารอาคารสงเคราะห์
ธนาคารออมสิน
ธนาคารธนชาติ จำกัด (มหาชน)
บริษัท เงินทุนธนชาติ จำกัด (มหาชน)
บริษัท หลักทรัพย์ไทยพาณิชย์ จำกัด
บริษัท จีอี แคปปิตอล (ประเทศไทย) จำกัด
สมาคมประกันวินาศภัย
ธนาคารเกียรตินาคิน จำกัด (มหาชน)

โรงพยาบาล

โรงพยาบาลกรุงเทพ
โรงพยาบาลสมิตเวช
โรงพยาบาลปิยะเวท
โรงพยาบาลเปาโล (ทุกเครือข่าย)
โรงพยาบาลไทยนครินทร์

ภาคเอกชน

บริษัท โตโยต้า มอเตอร์ ประเทศไทย จำกัด
บริษัท สยามโตโยต้า อุตสาหกรรม จำกัด
บริษัท ปูนซีเมนต์ไทย จำกัด (มหาชน)
บริษัท ยูนิลีเวอร์ ไทย โฮลดิ้งส์ จำกัด

ภาคเอกชน

บริษัท จอห์นสัน แอนด์ จอห์นสัน จำกัด
บริษัท ไพรซ์วอเตอร์เฮาส์ คูเปอร์ส จำกัด
บริษัท แคตเบอร์รี่ ออโต้ (ประเทศไทย) จำกัด
บริษัท กรุงเทพวิทยุและโทรทัศน์ จำกัด (ช่อง7)
บริษัท น้ำตาลมิตรผล จำกัด
บริษัท ดีทีแอสเอ็ม จำกัด (DKSH Thailand)
บริษัท โคห์เลอร์ (ประเทศไทย) จำกัด (มหาชน)
บริษัท โพรโมสท์ ประเทศไทย จำกัด (มหาชน)
บริษัท โอลิมเปียไทย จำกัด
บริษัท รอยแอลเฮ้าส์ จำกัด
บริษัท ควอลิตี้เฮ้าส์ จำกัด
บริษัท เอ็นซี เฮ้าส์ซิง จำกัด
บริษัท ดาต้าไอที จำกัด
บริษัท ริชมอนด์ (บางกอก) จำกัด
บริษัท เพอร์มอด ริคาร์ด ประเทศไทย จำกัด
บริษัท บุญรอด บริวเวอรี่ จำกัด
บริษัท เมเจอร์ ซีเนเพล็กซ์ จำกัด (มหาชน)
บริษัท เอ็มเค เรสทัวร์องค์ จำกัด
บริษัท เจริญโภคภัณฑ์ จำกัด และบริษัทในเครือ
บริษัท สหพัฒนาปิบูลย์ จำกัด และบริษัทในเครือ
บริษัท พรูเด็นเชียน ทีเอส ไลฟ์ จำกัด
บริษัท โมโตโรล่า ประเทศไทย จำกัด
บริษัท ชไนเดอร์อีเล็คทริก จำกัด
บริษัท ทู คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
บริษัท อีสเอเชียติก ประเทศไทย จำกัด (มหาชน)
บริษัท บางกอกฮิตาชิเอลิเวเตอร์ จำกัด
บริษัท กรุงเทพประกันภัย จำกัด (มหาชน)
บริษัท เซลล์แห่งประเทศไทย จำกัด
บริษัท ฟรีโต-เลย์ ประเทศไทย จำกัด
บริษัท สยามไวน์เนอร์รี่ จำกัด
บริษัท แมคโคออฟฟิต จำกัด
บริษัท การบินไทย จำกัด (มหาชน)
บริษัท จอห์นสัน แวกซ์ โปรเฟสชั่นแนล จำกัด
บริษัท ไทยเพรสซิเดนทส์ฟู้ด จำกัด
บริษัท บางจากการปิโตรเลียม จำกัด (มหาชน)
บริษัท บุญรอดเทรดดิ้ง จำกัด
บริษัท ปตท. จำกัด(มหาชน)
บริษัท ลีอกซ์เลย์ เทรดดิ้ง จำกัด
บริษัท อาดั้มส์ (ประเทศไทย) จำกัด