

SALE



DIZCARD

รวมบัตรใส่แอป รวมประสบการณ์ใส่ฝัน



Dizcard แอปพลิเคชันช่วยรวมบัตรสะสมแต้มของร้านค้าต่างๆ มาไว้ในสมาร์ทโฟน มีระบบแจ้งเตือนให้ไม่ลืมใช้บัตร และช่วยแจ้งเตือนก่อนวันหมดอายุ สามารถรับแต้มการสะสมคะแนนจากร้านค้าได้ด้วย ส่วน 'Dizcard for Merchant' เป็นแอปฯ สำหรับร้านค้าขนาดกลางและขนาดเล็ก ใช้ออกบัตรสะสมคะแนนหรือคูปองส่งไปยังสมาร์ทโฟนของลูกค้า ออกใบเสร็จให้ลูกค้า และแสดงประวัติการซื้อขายสินค้าทั้งหมดอีกด้วย ใช้ได้กับสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต ในระบบ Android เวอร์ชัน 4.0 ขึ้นไป



ผู้พัฒนา

นายธิตวัฒน์ รัญภักดิ์ (เพชร)
นายปิยะ ไกรทัศน์ (ปราชญ์)
มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนกรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัย



**เวลาผมไปซื้อของ จะเจอปัญหาเรื่องบัตรสมาชิก
บัตรสะสมแต้ม ซึ่งเยอะแยะมากมาย...เลยคิดว่า
ถ้าเอามันมารวมอยู่ในที่เดียวที่เราสามารถ
พกพาไปตลอดได้ ก็น่าจะโอเค**



ในยุคดิจิทัล 4.0 ไม่เพียงภาคอุตสาหกรรมหรือการเกษตรเท่านั้น เทคโนโลยีจะเข้ามามีบทบาทในการผลิตและรวมศูนย์ข้อมูลเพื่ออำนวยความสะดวกและประกันคุณภาพของผลผลิต แต่ภาคธุรกิจบริการเอง เทคโนโลยีก็จะเข้ามามีบทบาทในการแก้ปัญหาและอำนวยความสะดวกแก่ผู้บริโภคเพิ่มมากขึ้น

และหากกล่าวถึงปัญหาสำหรับธุรกิจสินค้าและบริการในปัจจุบันแล้ว เชื่อเหลือเกินว่า บัตรสะสมแต้ม คือปัญหาหนึ่งที่หลายๆ คนกำลังประสบอยู่

หากคุณเป็นคนหนึ่งที่มีปัญหาเรื่องบัตรสะสมแต้มที่มีอยู่มากมาย ล้นกระเป๋าสตางค์เกินจะเก็บไหว และหลายๆ ครั้งความที่มีมากเกินไปก็ทำให้ลืม สูญหาย หรือหาไม่เจอเวลาที่ต้องการใช้ ก็จะทำให้คุณเสียสิทธิ์ในการสะสมแต้มไปอย่างน่าเสียดาย

ด้วยประสบพบเจอปัญหานี้มากับตัว จึงทำให้เฟรชและปราชฎ์ 2 หนุ่มจากโรงเรียนกรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัยเกิดความคิดที่จะพัฒนานวัตกรรมที่เป็น Smart Services ขึ้นมา

เพื่อให้ชีวิตของลูกค้าอย่างเราๆ สมาร์ตขึ้น

dizcard



เปลี่ยนปัญหาเป็นแรงบันดาลใจ

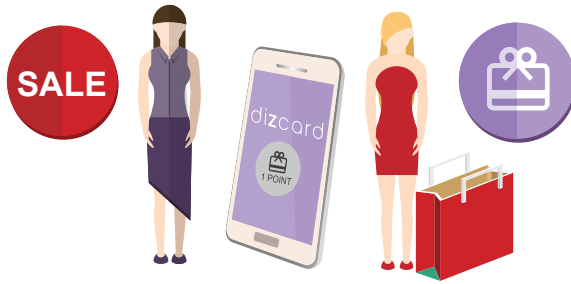
“เวลาผมไปซื้อของ จะเจอปัญหาเรื่องบัตรเครดิต บัตรสะสมแต้ม ซึ่งมีเยอะแยะมากมายครับ ไปร้านหนึ่งก็ได้มาใบหนึ่ง บางทีเราก็ทำหาย ทำให้เสียสิทธิประโยชน์ไป เลยคิดว่าถ้าเอามันมารวมอยู่ในที่เดียวที่เราพกพาไปตลอดได้ ก็น่าจะโอเค” ปราชญ์เล่าถึงปัญหาที่ตัวเองและหลายๆ คนต้องเจอ จนเกิดแรงบันดาลใจที่จะพัฒนาผลงานขึ้นมาเพื่อแก้ปัญหา นั้น

แต่ด้วยความที่ปราชญ์นั้นเพิ่งเข้าสู่วงการไอทีได้ไม่นาน จึงชวนเฟรชที่มีทักษะด้านคอมพิวเตอร์มาร่วมมือกันพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อแก้ปัญหาดังกล่าวขึ้น

“บ้านผมเป็นร้านขายยา พอเริ่มเรียนเขียนโปรแกรมก็เริ่มทำโปรแกรมใช้กับที่ร้านครับ พอเพื่อนชวนก็เอาไอเดียมาผสมกับของเพื่อน กลายเป็นระบบเกี่ยวกับบัตรเครดิต จากเดิมที่ผมทำเป็นระบบสำหรับร้านค้าใช้ในการคิดเงิน พอมาเจอเพื่อนก็ได้มุมมองของฝั่งลูกค้าเข้ามา เลยจับมาเจอกันตรงกลางเป็นระบบบัตรเครดิต” เฟรชเล่า

นั่นเองคือจุดกำเนิดของผลงาน Dizcard แอปพลิเคชันที่จะช่วยรวมบัตรสะสมแต้มของร้านค้าต่างๆ มาไว้ในสมาร์ทโฟน ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 แอปพลิเคชัน คือ ฝั่งผู้ซื้อและฝั่งร้านค้า

“กลุ่มผู้ใช้ของเรามี 2 กลุ่มครับ แอปฯ ก็มี 2 ตัว คือ แอปฯ ฝั่งคนขายและคนซื้อ โดยฝั่งคนขายจะใช้แอปฯ สำหรับสร้างบัตรเครดิตสร้างเป็นโปรไฟล์ของร้านค้า ส่วนฝั่งคนซื้อจะใช้แอปฯ เป็นระบบเก็บบัตรเครดิตของร้านแต่ละร้านที่อยู่ในระบบของเรา เวลาลูกค้าไปที่ร้านก็แสดง QR Code จากในแอปฯ ให้คนขายสแกน ประโยชน์หลักๆ คือการสะสมคะแนนสำหรับลูกค้าครับ ขณะที่ร้านค้าก็สามารถทำโปรโมชั่นผ่านแอปฯ ได้ด้วย” เฟรชอธิบายแนวคิดของผลงาน



เพชรกับปราชญ์ร่วมมือกันพัฒนาผลงานชิ้นในชื่อ ‘โปรเจกต์ Zrinka แพลตฟอร์มบัตรสมาชิกร้านค้าและโปรโมชั่นบนอุปกรณ์พกพา’ และส่งเข้าประกวดโครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 18 (NSC 2016) ประเภทโปรแกรมเพื่อการประยุกต์ใช้งาน ระดับนักเรียน และสามารถคว้ารางวัลที่ 2 มาครองได้ด้วยแนวคิดที่ล้ำไม่ใช่เล่น

ก่อนจะมาเสียเซลฟ์ไม่ใช่เล่นเช่นกัน เมื่อทั้งสองนำผลงานเข้าร่วมโครงการต่อก้าวให้เติบโตใหญ่ ปี 4

ขัดเกลาผลงาน เจียรระโบตัวตน

ด้วยความต้องการที่จะพัฒนาผลงานไปสู่ผู้ใช้จริง เพชรกับปราชญ์จึงได้เข้าร่วมโครงการต่อก้าว โดยไม่รู้ตัวมาก่อนเลยว่า นี่จะเป็นการทำให้พวกเขาสูญเสียความมั่นใจในตัวเองไปไม่น้อย เพราะผลงานที่ภาคภูมิใจได้รับการแนะนำจากกรรมการและโค้ชให้ปรับปรุงเยอะมาก

“ผลงานเวอร์ชัน NSC เราเน้น Feature เยอะครับ เน้นโชว์โดยอัดเข้าไปเยอะๆ ไว้ก่อน ใส่ทุกอย่างเข้าไปหมดเลย (หัวเราะ) แต่พอมาต่อก้าว เวิร์กชอป 1 เจอโค้ชหลายๆ คนบอกว่าตรงนี้นั้นมันไม่จำเป็น ตรงนั้นไม่จำเป็น เราก็ตัดๆ ไปเรื่อยๆ จนเริ่มสะเทือนใจครับ” ปราชญ์เล่าถึงความหลัง

“ตอนแรกสุดเลย ส่วนใหญ่เขาจะถามว่า Feature เยอะขนาดนี้ ทำ 2 คนแน่หรือ? เหมือนเขาไม่เชื่อว่าจะเด็กทำ จนผ่านไปเรื่อยๆ ก็เริ่มมีปัญหากับการใช้งานเยอะขึ้นว่า จะใช้งานได้จริงหรือ? มีจุดเด่นยังไง? จะไปเทียบกับแอปฯ อื่นในตลาดยังไง? กลุ่มผู้ใช้ของเราคือใคร? แน่ใจหรือว่าเขาจะใช้แอปฯ ของเรา? คือเขาก็จะไปเรื่อยๆ ครับ รู้สึกว่า ‘ไม่คุ้มเลยตอนนั้น (หัวเราะ)’” เฟรชกล่าว

ถูกวิจารณ์จนเสียความมั่นใจไปขนาดนี้ แล้วทั้งสองตั้งรับและผ่านจุดนั้นมาได้อย่างไร?

“ตอน NSC เราได้ที่ 2 มา ก็เริ่มมีอีโก้ระดับหนึ่งครับ พอต้องมารับคำวิจารณ์เยอะๆ ก็หัวร้อนเหมือนกัน ก็ต้องรอให้อารมณ์เย็นก่อนค่อยกลับมาคุยกันอีกรอบ คิดทบทวน คิดไปคิดมา แล้วก็ไปคุยกับพี่เขาอีกที ก็พบว่าพี่เขาพูดมาก็มีส่วนจริง แล้วเขาก็แนะนำให้ตัดส่วนที่เราใส่มาหลายๆ ส่วนออกไป จนรู้สึกว่ามันเป็นอีกแอปฯ หนึ่งที่เริ่มมีอะไรขึ้นมาแล้ว เริ่มใช้งานได้จริง ไม่เน้น Feature มาก แต่เน้นการใช้งานได้จริงๆ” เฟรชกล่าว

จากเดิมที่เคยยึดทะนนวนทุกสิ่งทุกอย่างเข้าไปในผลงาน ทั้งสองได้รับคำแนะนำให้ตัดหลายๆ ส่วนทิ้ง แล้วเน้นความสำคัญไปที่เรื่องของโปรโมชันและเรื่องบัตรสะสมคะแนนอย่างจริงจัง และพัฒนาการปฏิสัมพันธ์ (Interact) ระหว่างผู้ใช้ 2 ฝ่าย คือคนซื้อกับคนขาย ให้เสถียรและเร็วขึ้น

ซึ่งไม่ใช่เรื่องง่ายเลย...

“หลังจากได้รับคำแนะนำมาก็ต้องรี้อตัวโปรแกรมและออกแบบใหม่หมดครับ แล้วก็จัดกลุ่มลูกเล่นหลายๆ อย่างที่เราทำให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันมากขึ้น ซึ่งใช้เวลานานเหมือนกัน เฉพาะออกแบบใช้เวลาประมาณเดือนกว่าๆ จากเวิร์กชอป 1 ไปเวิร์กชอป 2” เฟรชกล่าวถึงภาระงานที่หนักอึ้ง แต่ก็ไม่เกินความสามารถของทั้งสอง

“

การที่เราได้เห็นกลุ่มเป้าหมายเอาไปทดลองใช้
แล้วเขาตอบรับกลับมาดี
มันเป็นการเพิ่มกำลังใจให้เราทำต่อไป

”

ดี-ไม่ดี? ถามที่ผู้ใช้จริง

ในการทำงานร่วมกันของเฟรชและปราชญ์นั้น ปราชญ์นอกจากจะร่วมพัฒนางานแล้ว ด้วยความที่เจ้าตัวไม่มีทักษะด้านไอทีมาก่อน ก็ทำให้ปราชญ์มีบทบาทในการวิจารณ์และเสนอแนะตัวผลงานจากสายตาของผู้ใช้ไปในตัวอยู่แล้ว

“เวลาเขาปรับปรุงแอปฯ เสร็จครั้งหนึ่ง ผมก็จะบอก ‘เอามาเล่นดีแล้วปุ่นนี่คืออะไร? แล้วนี่ไปไหน?’ อะไรแบบนี้ครับ (หัวเราะ) คือเราก็จะมีปัญหาของเด็กที่ไม่ได้เรียนคอมฯ สายนี้มา ก็จะไปบอกปัญหาเขาไป ซึ่งเป็นอีกมุมมองหนึ่งของผู้ใช้ด้วย” ปราชญ์เล่าบทบาทเสริมของตัวเอง

ขณะที่เฟรชก็ล่ำทับว่า “ตอนทำโครงการ ถ้ามีคนให้คอมเมนต์ที่เป็นพวกเดียวกับเรา แต่มองอีกมุมมองหนึ่งกับเรา มองในมุมมองของคนที่มาใช้ มันก็น่าจะดีกว่าที่เราทำคนเดียวครับ ก็เลยเป็นที่มาที่เราจับคู่กันทำงานมาจนถึงโครงการนี้”

แม้จะมีผู้ใช้จำเป็นคอยคอมเมนต์ผลงานในระดับหนึ่งแล้ว แต่ถึงที่สุด เมื่อทั้งสองพัฒนาผลงานจนเข้าที่เข้าทาง การนำไปให้ผู้ใช้งานจริงๆ ในวงกว้างได้ทดลองใช้ ก็เป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ในกระบวนการทำงาน

“เราก็เข้าไปหาร้านค้า ไปแนะนำแอปฯ ให้เขาฟังแล้วก็ให้เขาลองใช้ครับ ว่าระบบเป็นแบบนี้ ถ้ามีลูกค้าเดินเข้ามาจะต้องทำยังไงบ้าง ถ้าเขามีความคิดเห็นเกี่ยวกับแอปฯ เราก็จะถามให้เขาอธิบายมาคร่าวๆ แล้วเราก็ปรับปรุงต่อไป” ปราชญ์เล่า



ก่อนที่เฟรชจะเสริมต่อ “ตัวอย่างหนึ่งคือ นำไปให้ร้านที่ตึก MTEC (ศูนย์เทคโนโลยีโลหะและวัสดุแห่งชาติ) ซึ่งพี่ไปประสานให้ทดลองใช้ ซึ่งเขาก็คอมเมนต์มาว่า หน้าตาเมนู UI บางจุดมันยังไม่ลงตัว ใช้ยาก พวกผมก็เก็บมาคิดๆ แล้วลองปรับปรุงดู ขณะที่คอมเมนต์จากที่อื่นๆ ก็จะเป็นเรื่องปุมเล็กไป ตัวอักษรเล็กไป 2 อันนี้จะเจอค่อนข้างเยอะครับ”

ซึ่งกระบวนการทำงานแบบนี้ ถือเป็นกาเปิดโลกทัศน์ให้แก่ 2 หนุ่มอย่างมาก

“เป็นการเปิดมุมมองอีกแบบหนึ่งครับ เนื่องจากเราก็ยังเป็นเด็ก ไม่ได้ทำการค้าอะไรมาก่อน เวลาเราไปทดลองก็จะเห็นว่า เวลาผู้ใหญ่ เขาใช้เทคโนโลยีมันลำบากนะ ไม่ใช่เด็กที่นั่งกดโน่นนี่ เล่นอะไรก็ได้ เวลาเขาใช้จริงแล้วพบปัญหาอะไร เราก็ศึกษาจากเขาดูครับ” ปราชญ์ก็กล่าว

ก่อนที่เฟรชจะเสริมว่า “ได้เห็นบางแง่มุมที่เราไม่ได้คิดตอนเรา ออกแบบครับ อย่างตอนเราวาดในคอมฯ หน้าตาโปรแกรมออกมาบางที เราไม่ได้คิดถึงการใช้งานจริง หรืออาจจะคิดแล้วแต่บางอันมันหลุดไป ก็จะได้แง่มุมของคนที่ใช้จริงมาว่าเขาต้องการยังไงกันแน่”

ความสำเร็จเกิดได้ด้วยการทำ

หลังจากเก็บคำแนะนำของกรรมการและโค้ชในโครงการต่อกล้าฯ บวกกับเสียงตอบรับจากผู้ใช้งาน เฟรชกับปราชญ์ก็ร่วมแรงกันปรับปรุง ผลงาน จนถึงตอนนี้ Dizcard เวอร์ชันสำหรับสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต ในระบบ Android เวอร์ชัน 4.0 ขึ้นไป ก็ได้ถูกนำไปใช้งานจริงแล้วที่ Senafest LifeStyle Mall ไลฟ์สไตล์มอลล์ ย่านคลองสานและธนบุรี กรุงเทพฯ พร้อมๆ กับที่ทั้งสองก็มุ่งมั่นพัฒนาเวอร์ชัน iOS ต่อไป

“ตอนนี้ก็รอดูผลจากการใช้งานจริงของร้านที่นำไปใช้ก่อนครับว่าจะต่อยอดหรือเพิ่มอะไร แล้วก็พยายามเพิ่มร้านค้าที่ไปทดลอง จะได้มีเสียงสะท้อน (Feedback) มากขึ้น และก็คงต้องมีโมเดลเรื่อง

การหารายได้เตรียมไว้ด้วยครับ เพราะเราเองก็มีต้นทุนด้าน Server ที่มีค่าใช้จ่ายเป็นรายเดือน” เฟรชกล่าวถึงแผนของทีม

โดยพัฒนาการล่าสุดนั้น แอปพลิเคชันจะแบ่งออกเป็น 2 ตัว คือ ‘Dizcard’ เป็นแอปพลิเคชันสำหรับลูกค้า และ ‘Dizcard for Merchant’ เป็นแอปฯ สำหรับร้านค้าขนาดกลางและขนาดเล็ก

Dizcard จะช่วยเก็บรวบรวมบัตรสะสมคะแนนจากร้านค้าไว้ในสมาร์ตโฟน และมีระบบแจ้งเตือนให้ลูกค้าไม่ลืมที่จะใช้บัตรทุกครั้งด้วยการอ้างอิงจากพิกัดที่ผู้ใช้งานเปิดแอปพลิเคชัน และแจ้งเตือนให้ลูกค้าใช้สิทธิประโยชน์ก่อนวันหมดอายุของบัตรสะสมคะแนน และมากกว่านั้นคือ ลูกค้าสามารถรับแต้มการสะสมคะแนนจากร้านค้าได้ด้วยการยืนยันตัวตนผ่านเบอร์โทรศัพท์ โดยไม่ต้องเปิดแอปพลิเคชันได้ด้วย

ส่วน Dizcard for Merchant นั้น ร้านค้าสามารถใช้แอปฯ ออกบัตรสะสมแต้มหรือคูปองส่งไปยังสมาร์ตโฟนของลูกค้าได้ โดยร้านค้า

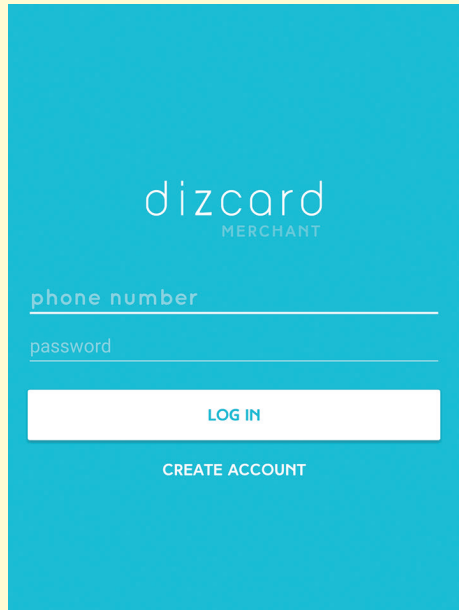
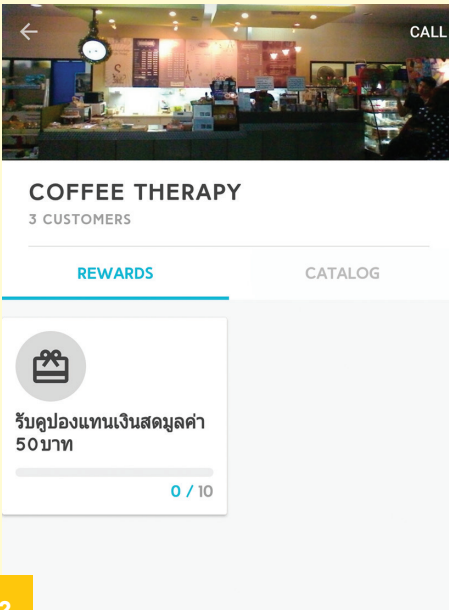


สามารถปรับแต่งบัตรสะสมคะแนนให้เข้ากับแบรนด์สินค้าของร้านได้ รวมถึงฟังก์ชันอื่นๆ อย่างสามารถออกไปเสร็จให้ลูกค้า และแสดงประวัติ การซื้อขายสินค้าทั้งหมด

ถือเป็นก้าวออกไปสู่ความสำเร็จที่น่าภาคภูมิใจของทั้ง 2 หนุ่ม ซึ่งทั้งสองคงจะเดินมาถึงจุดนี้ไม่ได้เลยหากขาดแรงสนับสนุนจากหลายๆ ส่วน

“หลักๆ ก็เดดไลน์ของโครงการครับที่เป็นแรงผลักดันเรา (หัวเราะ)”
ปราชญ์อำดั้วยรอยยิ้ม

ก่อนที่เฟรชจะเสริมว่า “ครูก็คอยสนับสนุนครับ ส่วนครอบครัวก็เข้าใจและสนับสนุน อย่างตอนที่ต้องทำเวอร์ชันสำหรับ iPhone บ้านผม ไม่มีใครใช้ iPhone เลย มีแต่พ่อใช้ iPad อยู่ พ่อก็สละให้ทั้งๆ ที่พ่อต้องใช้ทำงาน (หัวเราะ) ให้ผมไว้ใช้ทดสอบพัฒนาโปรแกรม แล้วก็คอยให้กำลังใจ รวมไปถึงช่วยให้คอมเมนต์ก่อนที่จะมาเจอคอมเมนต์ของคนอื่นด้วยครับ (ยิ้ม)”



และมากกว่านั้น ก็คือ กลุ่มผู้ใช้จริง

“การที่เราได้เห็นกลุ่มเป้าหมายที่เราให้เขาไปทดลองใช้ แล้วเขาตอบรับกลับมาดี มันเป็นการเพิ่มกำลังใจให้เราทำต่อไปครับ” ปราชญ์กล่าวด้วยน้ำเสียงจริงจัง



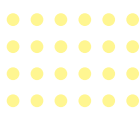
ผมก็เด็กคนหนึ่งนะครับ ไม่เคยออกไปเรียนรู้สังคมโลก แต่พอได้ไปเจอกรรมการ ไปเจอมุมมองของคนอื่นก็เริ่มเปลี่ยนมุมมอง... ต้องมองในมุมที่กว้างขึ้น เราต้องแคร้คนอื่นด้วยว่าเขาจะใช้ยังไ้กับโปรแกรมที่เราทำขึ้นมา



การเติบโตเกิดจากการเรียนรู้

ขณะที่ Dizcard ก่อร่างขึ้นจากความคิดที่อยากจะแก้ปัญหาที่ตัวเองได้ประสบ และวิวัฒนาการไปสู่อุปพลิเคชันที่ถูกนำไปใช้งานจริง และจะต่อยอดไปสู่การพัฒนาเพื่อการพาณิชย์ในอนาคต ไม่อาจปฏิเสธว่า การทำงานตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาของ 2 หนุ่ม ก็ได้ช่วยขัดเกลาให้ทั้งสองได้เรียนรู้และเติบโตขึ้นในฐานะนักพัฒนาเช่นกัน

“ผมก็เด็กคนหนึ่งนะครับ ไม่เคยออกไปเรียนรู้สังคมโลก แต่พอได้ไปเจอกรรมการ เจอมุมมองของคนอื่น ก็เริ่มเปลี่ยนมุมมอง จากมุมมองแบบเด็กๆ ที่นั่งมโนกันอยู่ 2 คนหน้าคอมฯ เราอยากใช้แบบนี้ เราอยากทำอย่างนี้ ออกมา กลายเป็นว่าเราต้องมองในมุมที่กว้างขึ้น เราต้องแคร้คนอื่นด้วยว่าเขาจะใช้ยังไ้กับโปรแกรมที่เราทำขึ้นมา ก็เป็นสิ่งที่ดีที่ๆจะได้รับรู้ถึงมุมมองคนอื่นว่าเขา มองยังไ้ เราจะไ้ปรับปรุงไปในทางที่สมควรและดีขึ้นครับ” ปราชญ์กล่าว



“ส่วนการเปลี่ยนแปลงสำหรับผมก็คือ ความตีสทึในตัวลดลงครับ”
เฟรชเล่าต่อด้วยเสียงหัวเราะ “จากเดิมที่จะทำงานก็ต่อเมื่อมีอารมณ์
อยากทำเท่านั้น แต่พอมาทำโครงการในต่อกล้าฯ ก็ต้องรับผิดชอบมากขึ้น
เรื่องความตีสทึอีกอย่างคือจะไม่ค่อยฟังคนอื่น คิดอย่างนี้มันก็ต้องเป็น
อย่างนี้ พอมาทำตรงนี้มันก็ต้องรับฟังคนอื่นมากขึ้น”

ซึ่งแน่นอน ว่าประสบการณ์และทักษะมากมายที่ทั้งสองได้รับ
จากค่ายโครงการต่อกล้าฯ รวมไปถึงประสบการณ์จากการทำงานร่วมกับ
ผู้ใช้จริง ย่อมจะกลายเป็นสมบัติที่ติดตัวไป และสร้างประโยชน์ให้แก่
ทั้งคู่ในอนาคตอย่างแน่นอน

“ทักษะการพูดครับ อย่างเวลาเจอกรรมการถามเกี่ยวกับไอที
ผมซึ่งไม่รู้เรื่องคอมพิวเตอร์เลย เพื่อนก็ซ้อค เราก็ไม่รู้จะตอบยังไง งงกัน
ไปหมด ก็ต้องตั้งสติและสื่อสารกันครับ รวมไปถึงการได้ความรู้ใหม่ๆ
จากวิทยากรที่มาให้ความรู้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการตลาด UX/UI ก็ทำให้
ผมเหมือนเข้ามาสูโลกไอทีเต็มตัว จากเดิมที่มีแต่วิทย-คณิต ฟิสิกส์ เคมี
ชีวะ (หัวเราะ)” ปรากฏเล่าด้วยรอยยิ้ม

ก่อนที่เฟรชจะเสริมต่อ “ได้เรื่องการบริหารจัดการและความ
รับผิดชอบครับ คือเราต้องจัดการโปรเจกต์ให้ได้ จากเดิมตอนทำ NSC
มันเหมือนเป็นอะไรเล่นๆ อยากทำเมื่อไหร่ก็ทำ เสร็จแค่นั้นก็เอาแค่นั้น
พอมาโครงการต่อกล้าฯ ก็มีเริ่มมีเป้าหมาย เพราะมีคนที่ใช้ เราก็ต้อง
เริ่มรับผิดชอบมากขึ้นอย่างที่ผมบอกไป ต้องจัดตารางงาน วางแผน
กะเวลา บริหารจัดการให้ดีขึ้นครับ”

ทั้งหมดทั้งมวลนั้นคือความเปลี่ยนแปลงของ 2 หนุ่มที่เติบโตขึ้น
โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือปรากฏ์ ที่ไม่เคยคิดมาก่อนเลยว่าจะได้มายืนอยู่
บนเส้นทางสายนี้

“ผมไม่เคยสนใจไอทีเลยครับ เริ่มจากนั่งทำการบ้านอยู่ดีๆ เพื่อน
ก็หันมาชวนว่าไป NSC ไหม เราถึงๆ NSC คืออะไร (หัวเราะ) แต่คิดว่า
ไม่ลองก็ไม่รู้ เลยได้เข้ามา ทำไปสักพัก ปีแรก ม.4 เข้าแค่รอบคัดเลือก

ก็มีนะ แล้วก็กลับมาดำเนินชีวิตต่อ พอปีล่าสุดเพื่อนมาชวนอีกแล้ว NSC ใหม่ ก็ทำไปเรื่อยๆ จนเข้ารอบชิง แล้วมาเข้าต่อกล้าฯ เหมือนกับแรงบันดาลใจมันเริ่มมีขึ้นมาเรื่อยๆ หลังจากเราเข้ารอบลึกๆ พอเข้าต่อกล้าฯ ก็มีเพิ่มขึ้นอีก” ปราชญ์เล่า ก่อนบอกว่าถึงวันนี้ แม้เขาจะยังมีความฝันเรียนต่อแพทย์ แต่การได้มาทำงานตรงนี้ก็ทำให้เขาตกหลุมรักงานด้านไอทีไม่น้อย

“ถ้าติดหมอ งานด้านไอทีก็อาจเป็นอาชีพรองหรืองานอดิเรกครับ” ปราชญ์กล่าว

ก่อนที่เพชรจะทิ้งท้ายด้วยรอยยิ้มว่า “ผมก็คงอยู่ในสายคอมฯ สายไอทีนี้แหละครับ ตอนนี่ก็เอาแฟ้มผลงาน (Portfolio) ไปยื่นบางมด และได้เข้าคณะวิทยาการคอมฯ แล้ว เพราะเขาเห็นเราเข้าโครงการต่อกล้าฯ และ NSC หลายๆ ปี ก็เลยโอเคครับ (ยิ้ม)”



เพราะในยุคดิจิทัล 4.0 เทคโนโลยีจะเข้ามามีบทบาทในทุกๆ ภาคส่วนของสังคม และเกี่ยวพันถึงทุกๆ ชีวิต ซึ่งถึงวันนี้ ประเทศไทย ก็ได้มีนวัตกรรม Smart Services ที่ชื่อ Dizcard ออกมาแล้ว และพร้อมจะพัฒนาไปสู่สาธารณชนในวงกว้างต่อไป

และมากกว่าตัวนวัตกรรม ก็คือนวัตกรรมที่ชื่อเฟรชและปราศรัย ที่ไม่ว่าในอนาคตทั้งสองจะก้าวเดินต่อไปบนเส้นทางใดก็ตาม แต่เชื่อเหลือเกินว่า ประสบการณ์ด้านไอทีจากการทำงานจริง จะเป็นทุนให้ทั้งสองนำไปใช้ในการทำงานที่ยังประโยชน์แก่สังคมไม่มากนักต่อไปในอนาคตอย่างแน่นอน



SALE

