



COOKING FAMILY

เกมทำอาหารไทย กับความแปลกใหม่ไม่มีใครเหมือน

แอปพลิเคชันเกมกราฟิกสวย ที่ทำให้ผู้เล่นได้เรียนรู้และฝึกทำอาหารไทย
เหมาะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี โดยจะเล่นคนเดียว หรือแข่งกัน 2 คนก็ได้

ผู้พัฒนา: นางสาวณัฐกมล สุกิจจาคมิน (มิน) , นางสาวธัญสินีย์ เหล่าวีระธรรม (ฟ้า)
และ นางสาวโคจิรัตน์ ธัญประทีป (เทน)
โรงเรียนเซนต์ปริงซีซาเวียร์คอนเวนต์



ในโลกของเกม การที่เกมใดเกมหนึ่งสามารถชูเอกลักษณ์ความเป็นชาติของผู้ผลิตให้โดดเด่นขึ้นมาได้นั้น ถือเป็นเสน่ห์ที่ไม่ใช่จะทำกันได้ง่ายๆ โดยเฉพาะการเน้นเอกลักษณ์ความเป็นชาติมากเกินไปจนขาดความเป็นสากล หรือให้ความสำคัญกับตัวเอกลักษณ์จนเกมขาดความสนุกไปอย่างน่าเสียดาย

ไม่อาจปฏิเสธว่า นี่คือปัญหาที่นักพัฒนาเกมเคยประสบกันมา

แต่วันนี้ น่าสนใจอย่างยิ่งที่มี 3 สาววัยรุ่นลุกขึ้นมาพัฒนาเกม โดยชูเอกลักษณ์ของชาติอย่าง ‘อาหารไทย’ ขึ้นมาให้โดดเด่น และที่สำคัญคือ ทั้งสามสามารถทำเกมให้ออกมาได้เป็นอย่างดี มีเอกลักษณ์ ทว่าก็ไม่ละทิ้งความเป็นสากล

เปรียบก็เหมือนอาหารไทยจานหนึ่งที่ปรุงรสและตกแต่งหน้าแต่งตาได้สวยพอเหมาะพอเจาะ เชื่อชวนให้คอเกมได้มาลองลิ้มชิมรสความสนุกและสดใสตาม

เปรียบก็เหมือนอาหารไทยจานหนึ่งที่ปรุงรสและตกแต่งหน้าแต่งตาได้สวยพอเหมาะพอเจาะ เชื่อชวนให้คอเกมได้มาลองลิ้มชิมรสความสนุกและสดใสตามสไตล่วัยรุ่นที่รับประกันว่า เล่นแค่จานเดียวไม่พออ้อมแน่นอน!



|| หนูเล่นเกมทำอาหารโน่นนี่นั่น แต่ทั้งหมดที่เล่นไม่มีเกมทำอาหารไทยเลย... รู้สึกว่าถ้าเราทำเกมอาหารไทยมันน่าจะแปลกดี จึงมานั่งคิดและเริ่มทำกัน ||



คนคุณภาพเกิดได้จากสิ่งแวดล้อมที่ดี

สถานที่ที่เด็กๆ ใช้เวลาอยู่เกินกว่าครึ่งของชีวิตอย่าง ‘โรงเรียน’ นั้น ถือเป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยกำหนดคุณภาพของเด็กและเยาวชนเหล่านั้นได้ และถือเป็นโชคดีสำหรับ 3 สาวอย่าง นางสาวณัฐฐกมล สุกิจจาคามิน หรือ ‘มีน’ นางสาวธัญสินีย์ เหล่าวีระธรรม หรือ ‘ฟ้า’ และ นางสาวโศจิรัตน์ ธัญประทีป หรือ ‘เกน’ ที่เติบโตมาในโรงเรียนที่มีการหนุนเสริมทักษะการพัฒนาด้านไอทีให้แก่ นักเรียนอย่างโรงเรียนเซนต์ฟรังซิสซาเวียร์คอนแวนต์ ทำให้ 3 สาวได้ฝึกการพัฒนาผลงานเข้าแข่งขันในด้านไอทีมาตั้งแต่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

“ตอนเด็กๆชอบวาดรูปค่ะ จนตอน ม.4 ครูที่ปรึกษา คือครูฝ่าย (อาจารย์ศรา หรุจิตตวิวัฒน์) ชวนมาเป็นเด็กคอมฯ มาทำงานและแข่ง เพื่อนๆ ก็ชวนๆ กันมาแข่งแอนิเมชัน งานแรกคือ Thailand Animation Contest ได้รางวัลที่ 2 แล้วหลังจากนั้นก็แข่งมาตลอดค่ะ” มีนเล่าถึงการหนุนเสริมจากโรงเรียน ที่ทำให้เธอและเพื่อนๆ ได้ฝึกการ

พัฒนาผลงานและแข่งขันมาตั้งแต่ชั้นมัธยมปลาย ซึ่งหนึ่งในการแข่งขันที่ทางอาจารย์และโรงเรียนพยายามผลักดันให้นักเรียนเข้าร่วมการแข่งขันอย่างสม่ำเสมอ ก็คือการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย หรือ NSC ซึ่ง มีน-เกน-ฟ้า ได้รวมทีมกันเข้าแข่งขันมาอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ NSC 2013 ที่ส่งผลงาน ‘บุญทิ้ง กลิ้งลงโลก’ เข้าประกวดและได้รางวัลอันดับ 2 ประเภทโปรแกรมเพื่อความบันเทิง กลุ่มนักเรียน

และต่อเนื่องมาถึง NSC 2014 ที่ทั้งสามส่งผลงาน ‘บุญอู๋ม รีมั้ว’ เข้าประกวด และคว้ารางวัลชนะเลิศ ในประเภทเดิมาครอง



ต่างเติบโตจากความสนใจ

“ในโรงเรียนแต่ละทีมจะแข่งกันคนละหมวด พวกหนูทำอยู่ในหมวดเกมอยู่แล้ว ก็คิดจะทำเกมกัน หนูเล่นเกมทำอาหารโน่นนี่นั่น แต่ทั้งหมดที่เล่นไม่มีเกมทำอาหารไทยเลยคะ เลยรู้สึกว้าวถ้าเราทำเกมอาหารไทย มันน่าจะแปลกดี จึงมานั่งคิดและเริ่มทำกันคะ” มีนเล่าถึงที่มาของเกมบุญอิมฯ ที่ส่งเข้าประกวด NSC 2014 ก่อนจะถูกพัฒนามาเป็น Cooking Family เมื่อทั้งสามเข้าโครงการต่อกลับให้เติบโตใหญ่ ปี 2 ในเวลาต่อมา

บุญอิมฯ หรือ Cooking Family เป็นเกมเกี่ยวกับการทำอาหารไทย ในสไตล์กราฟิกสวยใส เหมาะสำหรับกลุ่มเป้าหมายอายุ 9-12 ปี โดยตัวเกมแบ่งออกเป็น 3 โหมดให้ผู้เล่นได้เลือกเล่นตามความชอบ ได้แก่

โหมด Main Course เป็นส่วนเกมหลักที่จะให้ผู้เล่นได้ทำอาหารตามขั้นตอนคำสั่งให้ลูล่ง

โหมด Funstuff เป็นส่วนเกมที่ให้ผู้เล่นทำอาหารให้ออกมาตรงกับเมนูที่สุ่มเลือก โดยผู้เล่นจะต้องเลือกวัตถุดิบ วิธีการปรุง และการจัดจานด้วยตัวเอง

โหมด VS Mode เป็นส่วนเกมที่ให้ผู้เล่นสามารถเล่นแข่งกันได้ 2 คน โดยสามารถกำหนดวัตถุดิบและขั้นตอนการทำอาหารได้ด้วยตัวเอง

การพัฒนาเกมทั้งหมด 3 สาวจะแบ่งหน้าที่กันอย่างชัดเจน มีเกนรับหน้าที่เขียนโปรแกรม ขณะที่มีนกับฟ้ารับหน้าที่ทำกราฟิก ซึ่งจะแบ่งย่อยกัน ฟ้านั้นเป็นมือวาดรูป ทำกราฟิกในส่วนของวัตถุดิบต่างๆ ส่วนมีนรับหน้าที่ Animate ภาพ และทำกราฟิกในส่วนอาหาร

โดยตลอดขั้นตอนของการพัฒนาผลงาน อาจารย์และที่ปรึกษาจะคอยช่วยสนับสนุน 3 สาวอย่างเต็มที่

“ครูแบงค์ (อาจารย์เดชา ตรินทพงศ์) และครูฝ่ายช่วยดูแลพวกเรามากๆ ค่ะ เป็นที่ปรึกษา เวลาทำงานไม่ทันต้องนอนที่โรงเรียน ครูก็ชวนข้าวของมานอนด้วย (หัวเราะ) คอยหาของกินให้อีกต่างหาก แล้วก็มีพี่เียน (นายกมลวิชัย สิริธนนท์สกุล เจ้าของผลงาน iOrder จากโครงการต่อกลับฯ ปี 1) มาเป็นที่ปรึกษาให้ทีมหนูด้วย ช่วยในเรื่องแนวคิดและการเขียนโปรแกรม” เกนเล่าด้วยรอยยิ้ม

จากจุดเริ่มต้นที่มุ่งพัฒนาผลงานจากพื้นฐานความชอบส่วนตัว ได้รับการสนับสนุนจากโรงเรียนและอาจารย์ บวกกับความสามารถของพวกเธอเอง ทำให้ทั้ง 3 สาวสามารถชนะเลิศการประกวด NSC 2014 มาได้ก่อนจะต่อยอดผลงานเข้าสู่โครงการต่อกลับฯ ปี 2

ในงานแข่ง โจทย์คือเราจะทำอย่างไรให้มันดูโดดเด่นกว่าคนอื่น แต่สำหรับผู้ใช้งาน ต้องคิดว่า เราต้องทำอย่างไรให้มันง่ายต่อเขา นี่คือข้อแตกต่าง

ยกเครื่องผลงาน ตามคำวิจารณ์จากผู้

การเข้าร่วมโครงการต่อกล้าฯ ปี 2 ถือเป็นโอกาสดีที่ทำให้ 3 สาวได้พัฒนาผลงาน จากงานเพื่อส่งประกวด มาสู่ผลิตภัณฑ์สำหรับผู้บริโภคจริงๆ

“ในงานแข่ง โจทย์คือเราจะทำอย่างไรให้มันดูโดดเด่นกว่าคนอื่น แต่สำหรับผู้ใช้งาน ต้องคิดว่า เราต้องทำอะไรให้มันง่ายต่อเขา นี่คือข้อแตกต่างค่ะ” ฟ้ากล่าวเปรียบเทียบถึงการทำงานแข่งที่ผ่านมาๆ มากับการได้เข้าร่วมโครงการต่อกล้าฯ

ซึ่งแน่นอนว่า หนึ่งในกลไกที่ช่วยปรับรูปผลงานของ 3 สาวให้เข้าที่เข้าทางมากขึ้น ก็คือความคิดเห็นจากคณะกรรมการ ซึ่งมีส่วนสำคัญอย่างมากที่ทำให้ผลงานวันนี้ของ 3 สาวเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมไม่น้อย

“เปลี่ยนเยอะเลยคะ (หัวเราะ) เริ่มจากชื่อเกม ตอนแรกเป็นบุญอิมฯ แต่คณะกรรมการบอกว่าคนจะเสิร์ชหายาก ให้ใช้คำพ้องๆ ที่คนทั่วไปเสิร์ชหาได้ จึงกลายเป็น Cooking Family ค่ะ” มินกล่าวเสียงใส

ไม่เพียงแต่ชื่อเสียงเรียงนาม แต่รูปแบบการเล่นเกมนี่ก็ได้รับคำแนะนำจากคณะกรรมการให้ปรับเปลี่ยนจากเดิมเป็นเกมในคอมพิวเตอร์ มาสู่เกมในแท็บเล็ต

“ตอนแรกพวกหนูทำใช้เล่นในคอมฯ ค่ะ โดยใช้ร่วมกับ Leap Motion ซึ่งเป็นเทคโนโลยีใหม่ ใช้มือบังคับ ตอนแรกเรามองว่านี่เป็นจุดเด่นของเกม แต่พอฟังเหตุผลของคณะกรรมการแต่ละคนแล้วมันกลายเป็นข้อด้อยของเกมแทน (หัวเราะ) เพราะว่ามันเล่นลำบาก ไม่เหมาะ

แล้วถ้าเล่นกับคอมฯ ก็จะไม่สามารถเผยแพร่ได้ง่าย ก็เลยเปลี่ยนหมดเลยคะ” เกนกกล่าว

สมัยที่ยังเป็นบุญอิมฯ เวอร์ชันในคอมพิวเตอร์ 3 สาวเลือกใช้ Leap Motion มาเป็นอุปกรณ์หลักสำหรับผู้เล่นเพื่อใช้ควบคุมเกม ซึ่ง Leap Motion นี้เป็นอุปกรณ์ที่เปลี่ยนคอมพิวเตอร์ให้กลายเป็น Touchless Screen ที่ผู้ใช้สามารถใช้มือหรือนิ้วมือเคลื่อนไหวกลางอากาศ สั่งการคอมพิวเตอร์ได้ในลักษณะเหมือนการสไลด์สั่งการแท็บเล็ต เพียงตั้ง Leap Motion ไว้ระหว่างคอมพิวเตอร์กับผู้ใช้ Leap Motion จะตรวจจับการเคลื่อนไหวของมือนิ้วมือ และอุปกรณ์ทรงกระบอก เช่น ปากกา ดินสอ พู่กัน ฯลฯ และส่งข้อมูลไปยังคอมพิวเตอร์อีกต่อหนึ่ง

แม้การปรับเปลี่ยนรูปแบบการเล่นจะเป็นเรื่องใหญ่สำหรับคนพัฒนา แต่ทั้ง 3 สาวก็ยินดีปรับ เพราะพวกเขาต่างต้องการให้งานออกมาดีที่สุด

“อย่าง Leap Motion ตอนแรกทีหนูยังไม่ได้เปลี่ยนนะคะ เพราะลองให้เด็กเล่นกันเองก็บอกว่ามันง่ายกว่าใช้เมาส์ แต่บางคนก็บอกว่ามันยากเกินไป พอได้มาฟังคณะกรรมการ เราก็มาคิดกันในทีม และยอมรับในเหตุผลที่จะเปลี่ยนไปทำลงแท็บเล็ต เพราะมันเล่นง่ายและเผยแพร่ได้ดีกว่า” เกนกกล่าวด้วยรอยยิ้ม

ตั้งแต่ทำโปรแกรมมาไม่เคยนึกถึงเลยว่า
กลุ่มเป้าหมายสำคัญอย่างไร...การศึกษากลุ่มเป้าหมาย
เป็นพื้นฐานที่ดีมากในการคิดงาน ถ้าหนูพลาดตรงนี้ไป
หนูก็จะคิดงานจากจุดเดิมๆ คือไม่มีประโยชน์แบบเดิม



บททดสอบแห่งความตั้งใจ

แม้จะยินดีปรับแก้ผลงานตามคำแนะนำของคณะกรรมการ แต่ก็ไม่อาจปฏิเสธว่า นี่เป็นงานที่หนักอย่างยิ่งสำหรับ 3 สาว ที่เหมือนต้องเริ่มต้นทำเกมใหม่ และต้องศึกษาในหลายๆ เรื่องเพิ่มเติม

“ยากอยู่ค่ะ อย่างตอนแรกหนูทำวิธีการเล่นเกมให้เหมาะกับ Leap Motion ไปแล้ว คือเล่นแบบมือลอยๆ แต่พอมาลงแท็บเล็ต วิธีต่างๆ มันต้องเปลี่ยน กลายเป็นการกดแทนเลยเปลี่ยนตัวเกมค่อนข้างเยอะค่ะ” เกนกกล่าว

“ส่วนของหนุยกตรงการขยับค่ะ เพราะการทำอาหารต้องมีการผัด ตรงนี้จะทำยาก เพราะต้องขยับเป็น Frame by Frame ไป ก็ใช้สัญชาตญาณเอา (หัวเราะ) ฝึกบ่อยๆ ต้องใช้การสังเกต ถ้าไม่รู้จริงๆ ก็ถามครูหรือหาจากในอินเทอร์เน็ตค่ะ” มินยกตัวอย่างของตัวเองพร้อมรอยยิ้ม

จนเมื่อผลงานได้ที่ในระดับหนึ่ง 3 สาวก็ไม่รอช้า นำผลงานออกทดสอบกับผู้เล่นจริง เพื่อเก็บข้อมูลและเสียงสะท้อน แล้วนำกลับมาพัฒนาผลงานต่อ

“ได้นำไปให้นักเรียนในโรงเรียนทดลองเล่นแล้วค่ะ ตามเวลาที่มีการจัดงานกัน ก็มีความเห็นหลายอย่าง ต้องยอมรับว่าหนูไม่เคยทำ Multi-Touch (การสไลด์หน้าจอ) มาก่อน พอเอาไปให้ลองก็มีปัญหาหลายอย่าง บางคนก็เล่นไม่ได้ บางคนเขาก็ไม่เข้าใจวิธีเล่น เพราะเวลาทดสอบเราเล่นอยู่คนเดียว คนอื่นเขาไม่เคยมาก่อน หนูก็ต้องมาปรับเปลี่ยน แก้วให้วิธีเล่นชัดเจนมากขึ้น ทำให้เขาเข้าใจ

ก็ลองไปดูเกมอื่นๆ ที่ต่างๆ ว่าวิธีการเล่นเขาทำอย่างไร เช่น มีส่วนแนะนำวิธีเล่น แต่ถ้านับเฉพาะเรื่องของคุณภาพสำหรับเด็กๆ ก็คือชอบค่ะ” เกนเล่าพลางอมยิ้ม

แม้ในช่วงเวลาของการปรับแก้งานนี้ จะเป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของทีม เพราะมีกับฟ้าจบการศึกษาชั้นมัธยมปลาย และไปศึกษาต่อมหาวิทยาลัย ทำให้ทีมต้องมีการบริหารการทำงานร่วมกันมากขึ้น และทุ่มความตั้งใจให้มากขึ้นด้วย

“ใช้วิธีแบ่งงานกันไปทำค่ะ ระหว่างนั้นก็คุยกันผ่านโทรศัพท์บ้าง ไลน์บ้าง จนกว่าจะถึงเวลานัดคุยงานก็จะไปเจอกันที่โรงเรียนค่ะ” มินอธิบาย

ทั้งหมดทั้งมวล ก็เพื่อผลงานที่ดีที่สุด!

“คิดว่าไหนๆ ก็ส่งงานแล้ว ก็พัฒนาให้มันดีเลย”

ฟ้าว่าพลางยิ้มกว้างขวาง ก่อนที่เกนจะเสริมต่อว่า

**นำไปให้นักเรียนในโรงเรียนทดลองเล่น
ก็มีความเห็นหลายอย่าง ต้องยอมรับว่าหนูไม่เคยทำ
Multi-Touch (การสไลด์หน้าจอ) มาก่อน
พอนำไปให้ลองก็มีปัญหาหลายอย่าง บางคนก็เล่นไม่ได้
บางคนก็ไม่เข้าใจวิธีเล่น เพราะเวลาเราทดสอบ
เราเล่นอยู่คนเดียว ต้องมาปรับเปลี่ยน
แก้ไขวิธีเล่นชัดเจนมากขึ้น ทำให้เขาเข้าใจ**



“คือเรารู้แล้วว่าเกมนี้ควรแก้อย่างไร ตรงไหน ก็คิดว่าถ้าเราทำงานเราน่าจะมีคนไหลตไปเล่นกว้างมากขึ้นค่ะ”

เปิดโลกทัศน์สู่นักพัฒนา

นอกจากการได้พัฒนาปรับเปลี่ยนผลงานให้ดีขึ้นตามคำแนะนำของคณะกรรมการและผู้ใช้งานจริงแล้ว การได้เข้าร่วมโครงการตอกเล่าฯ ยังถือเป็นการเปิดโลกทัศน์นักพัฒนาให้แก่ทั้ง 3 สาวในหลายด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพัฒนาผลงานในแง่มุมมองของธุรกิจ โดยการรับฟังความต้องการของผู้ใช้งานจริง

“ได้ในเชิงธุรกิจเยอะมากค่ะ ตั้งแต่ทำโปรแกรมมาไม่เคยนึกถึงเลยคะว่ากลุ่มเป้าหมายสำคัญอย่างไร (หัวเราะ) ทำเพราะอยากทำ ที่มาก็คิดขึ้นมาเอง คิดว่ามันน่าจะ

เป็นอย่างนี้ๆ นะ แต่จริงๆ ที่คิดมานั้นไม่ใช่เลย การศึกษากลุ่มเป้าหมายเป็นพื้นฐานที่ดีมากในการคิดงาน ถ้าหนูพลาดตรงนี้ไป หนูก็จะคิดงานจากจุดเดิมๆ คือไม่มีประโยชน์แบบเดิม” เกนกล่าวถึงบทเรียนที่ได้รับพร้อมหัวเราะว่า

“ถ้าไม่ได้เรียนเรื่องธุรกิจและการตลาด เกมของเราก็จะไม่ถูกใช้จริง เพราะตอนแรกเริ่มเกมทำตามความต้องการของคนทำล้วนๆ ค่ะ (หัวเราะ)” ฟ้ำลำทับด้วยรอยยิ้ม

ซึ่งความรู้ตรงนี้ยังไม่มีสอนในระดับมัธยม การได้เข้ามาศึกษาร่วมกับโครงการ จึงเป็นเหมือนการยกระดับของ 3 สาวให้ก้าวล้ำนำเพื่อนรุ่นเดียวกันไปขั้นหนึ่ง

“พี่สาวหนูอยู่มหาวิทยาลัย เขาเรียนเกี่ยวกับการออกแบบ เขาก็จะพูดเรื่องการออกแบบ พูดเรื่องผู้ใช้งาน ซึ่งเมื่อก่อนหนูไม่เข้าใจค่ะว่าพูดอะไร (หัวเราะ) แต่ตอนนี้พอหนูรู้เรื่องอะไรใหม่ๆ แปลกๆ มา หนูก็เล่าให้พี่ฟัง มันก็คุยกันรู้เรื่อง หนูรู้สึกว่าคุณรู้ที่ได้มันมากกว่าในห้องเรียน และหนูสามารถเข้าใจในแบบที่นักศึกษามหาวิทยาลัยเข้าใจได้” เกนว่าพลางยิ้มว่า

รวมไปถึงเทคนิคเฉพาะทางอย่าง User Interface (UI) ทั้งสามก็ได้เรียนรู้เพื่อใช้สำหรับพัฒนางานให้เข้าถึงกลุ่มผู้ใช้จริงมากยิ่งขึ้น

“มีเรื่อง User Interface ที่ต้องออกแบบให้ง่ายต่อการใช้งานค่ะ ถ้าปุ่มเยอะไปมันก็ยุ่งยาก ก็เอามาพัฒนาผลงาน ทำให้คนเล่นได้ง่ายขึ้นค่ะ ไม่ต้องเข้าโน่นนี่นั่นเยอะแยะ” มีนกล่าว

และอีก 2 ประเด็นที่ทั้งสามประทับใจอย่างยิ่งจากการเข้าโครงการ ก็คือเทคนิคในการนำเสนอผลงาน และเครือข่ายเพื่อนๆ นักพัฒนา

“ได้เรียนรู้การนำเสนองานด้วยค่ะ ทั้งการใช้สไลด์และการพูด คือใช้ตัวหนังสือในสไลด์ให้น้อยลง ทำน้อยๆ มันจะดูสะอาดและดูดี แล้วจากที่เวลาพูดจะอ่านจากสไลด์ก็เปลี่ยนมาใช้วิธีพยายามทำความเข้าใจ แล้วก็อธิบายแบบธรรมชาติขึ้นค่ะ” เกนกล่าว

“ประทับใจอีกเรื่องคือได้เพื่อนต่างโรงเรียนค่ะ ได้แลกเปลี่ยนความรู้กัน ก่อนหน้านี้เวลาไปแข่งงานอื่นก็เคยมีได้แลกเปลี่ยนกันบ้าง แต่จะคนละสายกัน ส่วนใหญ่จะเหมือนแข่งกันอยู่ตลอดเวลาค่ะ ไม่คุยกัน แต่พอมาเข้าโครงการนี้ ได้รู้จักกัน คุยกัน เป็นเพื่อนกัน เป็นการสร้าง Connection ที่ดีมากค่ะ” มีนยิ้มกว้าง

**เวลาทำงานอุปสรรคจะเยอะ มีหลายๆ อย่างที่เราไม่รู้ว่าจะต้องแก้อย่างไร ถ้าเราไม่อดทน ไม่แก้ปัญหา ปัญหายังอยู่ตรงนั้น แต่ถ้าเราอดทน...
ทดลองหาหลายๆ วิธี สุดท้ายเราก็จะพบวิธีแก้ปัญหาก็ได้**

เกินกว่าที่คาดหวัง คือกำไร

จากการเริ่มต้นด้วยความสนใจของตัวเองเป็นหลัก ผ่านการปรับแก้ตามคำแนะนำของผู้รู้ ผ่านการปรับปรุงตามเสียงสะท้อนของผู้ใช้จริง โดยใช้ทักษะความรู้ความสามารถ ทั้งจากทุนเดิมของตัวเอง ร่วมกับความรู้นี้ใหม่ที่ได้จากโครงการ จนบุญอิมฯ วิวัฒนาการมาสู่ Cooking Family เกมทำอาหารไทยที่ไม่มีใครเหมือน โดดเด่นด้วยเอกลักษณ์ของความเป็นชาติ ที่ผสมผสานกับกราฟิกที่สวยงามไล่ตามสไตล์วัยรุ่นที่มีความเป็นสากล

ถึงวันนี้ เมื่อเราถามถึงความคาดหวังของ 3 สาวที่มีต่อผลงานชิ้นนี้ คำตอบที่ได้คือ พวกเธอเดินมาไกลเกินกว่าที่คาดหวังไว้มากแล้ว

“ความคาดหวังของผลงานชิ้นนี้ คือแค่จบ NSC ค่ะ (หัวเราะ) เพราะฉะนั้นทั้งหมดนี้คือกำไร” มีนกล่าวด้วยรอยยิ้มแจ่มใส

ซึ่งปัจจัยที่ทำให้พวกเธอก้าวเข้ามาเกือบโดยกำไรแบบเนื่อๆ เน้นๆ นี้ ไม่มีอะไรนอกจากความอดทน

“เวลาทำงานอุปสรรคจะเยอะค่ะ (ยิ้ม) มีหลายๆ อย่างที่เราไม่รู้ว่าจะต้องแก้ยังไง ถ้าเราไม่อดทน ไม่แก้ปัญหา ปัญหาก็ยังอยู่ตรงนั้น ทำอะไรเพิ่มไม่ได้ แต่ถ้าเราอดทน ถ้าเราลองทำแบบนี้ดู มันจะเป็นอย่างไร เราก็ต้องทดลองหาหลายๆ วิธี สุดท้ายเราก็จะพบวิธีแก้ปัญหาได้ค่ะ” เคนกล่าวด้วยแววตาจริงจัง

และสำหรับโรงเรียนเซนต์ฟรังซิสซาเวียร์คอนแวนต์ ที่มีการสนับสนุนให้นักเรียนพัฒนาผลงานเพื่อแข่งขันอย่างต่อเนื่องในระดับรุ่นต่อรุ่นเช่นนี้ ไม่อาจปฏิเสธเลยว่า

ความรู้และประสบการณ์ที่ 3 สาวได้รับ จะเป็นประโยชน์แก่รุ่นน้องอีกมากมายในอนาคต

“ถ้าว่างๆ ก็ลองมาทำดูได้ค่ะ (หัวเราะ) มาหาประสบการณ์ เพราะมันได้อะไรมากกว่าที่คิด อย่างเป็นทางการ หนูไม่คิดว่าจะได้ความรู้ด้านธุรกิจกลับมา แต่ได้มาเต็มเลย (หัวเราะ) ก็ได้เอามาใช้ อย่างถ้าคิดงานต่อไปก็จะเริ่มจากกลุ่มเป้าหมายก่อน” ฟ้าฝากถึงน้องๆ รุ่นต่อไปด้วยน้ำเสียงแจ่มใส

“เวลาเรียนในห้อง เราได้ความรู้แต่เราไม่ได้ทำอะไรเองเป็น แต่โครงการนี้เราได้ความรู้และประสบการณ์การทำงาน ทั้งการทำงานกับตัวเองและการทำงานกับคนอื่น และก็ได้ฝึกเรื่องความรับผิดชอบค่ะ เพราะว่าต้องขาดเรียนบ่อย กลับไปต้องตามให้ทันคนอื่น (หัวเราะ)” เคนตอบเป็นการปิดท้ายการสนทนา

ในโลกของเกม เกมทำอาหารอาจมีมากมายหลายหลากให้เราเลือกเล่น แต่อีกไม่นาน คอเกมน่าจะได้สัมผัสกับ Cooking Family เกมทำอาหารไทยหนึ่งเดียวในโลก ที่เกิดจากฝีมือและความวิริยะของสาวๆ รุ่นใหม่ 3 คนนี้ เปรียบก็เหมือนแม่ครัวที่ร้ายเสน่ห์ปลายจวัก จนได้เมนูเกมไทยในสไตล์สากลที่สดีใส่น้ำลิ้มลองออกมา

คอเกมทั้งหลายโปรดอดใจรออีกไม่นานอาหารจานนี้น่าจะส่งไปถึงมือของทุกคนอย่างแน่นอน

