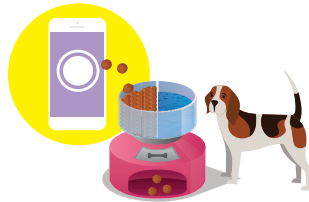




DOGMATE

น้องหมาอ้วนได้ ด้วยปลายนิ้ว



Dogmate เครื่องให้อาหารสุนัขที่สั่งการผ่านแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนในระบบแอนดรอยด์ และ iOS สำหรับผู้เลี้ยงสุนัข แต่ไม่สามารถอยู่ให้อาหารได้ด้วยตนเองก็สามารถกดสั่งให้อาหารผ่านแอปพลิเคชันได้ และตัวเครื่องที่บ้านก็จะปล่อยอาหารออกมาช่วยให้สุนัขได้รับอาหารตรงเวลา

ผู้พัฒนา

นางสาวอภิมากรณ์ รักการ (เอย)
นางสาวอัญชญา ใจกล้า (ส้ม)
นางสาวดุษฎี ศรีทองอ่อน (ฟรองซ์)
นางสาวอัญรินทร์ ณ ระนอง (ซินดี้)
นางสาวปัญญชลิ แดงเล็ก (ป่าน)
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 และ 6 โรงเรียนชลกันยานุกูล จ.ชลบุรี

“

ที่บ้านหนูเลี้ยงสุนัข แม่ไปทำงาน พ่อก็ไม่อยู่บ้าน
ก็เลยเป็นห่วงสุนัขที่อยู่ที่บ้าน...ถ้าเราสามารถ
สั่งการให้อาหารตามเวลาและปริมาณที่เป๊ะได้
ก็จะสามารถควบคุมน้ำหนัก...
และลดความเป็นห่วงกังวลของเราได้

”

ในจำนวนสัตว์เลี้ยงแสนรัก “สุนัข” น่าจะเป็นสัตว์เลี้ยงลำดับต้นๆ ที่มี
คนเลี้ยงเป็นจำนวนมาก และปัญหาหนึ่งที่คนรักสุนัขมักประสบก็คือ
จะไปไหนแบบตัวไปร่องๆ ไม่ค่อยได้ เพราะตราบดีที่สัตว์เลี้ยงคือสิ่งมีชีวิต
ที่ไม่สามารถหาอาหารกินเองได้ เจ้าของก็จำเป็นต้องคอยให้น้ำและ
อาหาร หรือไม่ก็ต้องรบกวนเพื่อนบ้านคนรู้จักคอยเป็นธุระให้อยู่ร่ำไป

แต่จะดีแค่ไหน ถ้าวันหนึ่งมีคนคิดค้นนวัตกรรมที่ช่วยให้เจ้าของ
สามารถให้อาหารสุนัขได้ แม้ตัวจะอยู่ห่างไกลก็ตาม

และวันหนึ่งที่ว่านั้นก็ไม่ต้องรอนานอีกต่อไป เมื่อ 5 สาวแห่ง
ภาคตะวันออก ได้รวมกลุ่มกันพัฒนาผลงานที่เป็น Smart Products ขึ้น
ให้เจ้าของสามารถให้อาหารสุนัขได้ผ่านทางแอปพลิเคชัน

จะล้ำแค่ไหน? และเวิร์คอย่างไร? เอย-ส้ม-ฟรองซ์-ซินดี้-ปาน
มีคำตอบ...

แรงบันดาลใจจากปัญหาโลกแตก

“ผลงานของพวกเราเป็นเครื่องให้อาหารสุนัขผ่านสมาร์ตโฟนค่ะ
เราสามารถตั้งเครื่องให้อาหารไว้ที่บ้าน ส่วนเราอยู่ที่ไหนก็ได้ ถ้าโทรศัพท์
เรามีแอปพลิเคชัน Dogmate และมีอินเทอร์เน็ต ก็สามารถกดสั่งการให้



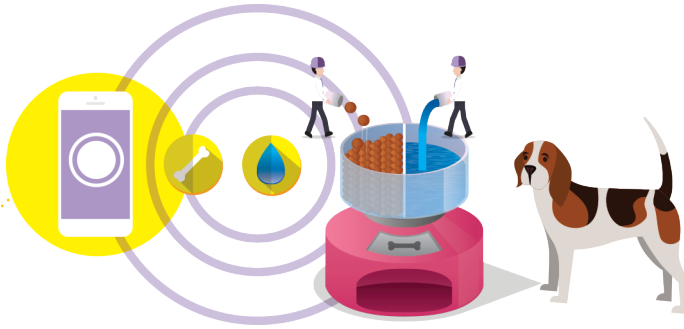
อาหารผ่านแอปพลิเคชันได้เลย ตัวเครื่องที่บ้านก็จะปล่อยอาหารออกมา”
เคยเริ่มบทสนทนาด้วยการแนะนำผลงานของทีม ที่ได้แรงบันดาลใจจาก
ปัญหาส่วนตัว แต่ขณะเดียวกันก็เป็นปัญหาส่วนรวมในระดับโลกแตก
ด้วยเช่นกัน

“แรงบันดาลใจคือ ที่บ้านหนูเลี้ยงสุนัข แม่ก็ไปทำงาน พ่อก็
ไม่อยู่บ้าน ก็เลยเป็นห่วงสุนัขที่อยู่ที่บ้าน ถ้าตั้งอาหารทิ้งไว้ก็มักจะถูกคู้ย
กระเด็นกระจายกระจาย ถ้าเราสามารถสั่งการให้อาหารตามเวลาและ
ปริมาณที่เป๊ะได้ ก็จะสามารถควบคุมน้ำหนัก จะดีต่อสุขภาพสุนัข และ
ลดความเป็นห่วงกังวลของเราได้ค่ะ” เคยกล่าว

เมื่อแรงบันดาลใจมา เคยจึงชวนเพื่อนร่วมรุ่น ม.6 อีก 2 คน คือ
ส้มกับพรองซ์มาร่วมทีม ช่วยกันพัฒนาผลงาน โดยเคยกับส้มช่วยกัน
พัฒนาตัวเครื่องป้อนอาหาร ขณะที่พรองซ์รับหน้าที่พัฒนาแอปพลิเคชัน
จนผ่านไปสักพัก **อาจารย์วรรณวณา ปัญญาใส อาจารย์ที่ปรึกษา
โครงการ** จึงได้ชวนรุ่นน้อง ม.5 อีก 2 คน คือ ชินดีกับปานมาร่วมทีมด้วย
โดยชินดีเข้ามาช่วยเคยกับส้มพัฒนาเครื่องป้อนอาหาร ส่วนปานเข้ามา
ช่วยพรองซ์พัฒนาแอปพลิเคชัน

“การทำงานของทีมนเราจะเริ่มต้นจากการออกแบบตัวเครื่องค่ะ
ว่าเราอยากได้แบบไหน ออกแบบที่ใส่อาหาร ตัวถัง กลไกภายในของ
การไหล แล้วออกแบบหน้าแอปพลิเคชัน ดูว่าต้องทำอะไรในหน้าแอปฯ
บ้าง อะไรที่สำคัญ ถ้าไม่สำคัญก็ตัดออก แล้วแบ่งงานกันไปทำ คนที่ทำ
แอปฯ ก็จะทำด้วยกัน คนที่ทำเครื่องก็จะทำด้วยกัน ซึ่งตัวเครื่องจะไป
ทำที่บ้านหนูค่ะ เพราะพ่อทำงานเกี่ยวกับแม่พิมพ์ สามารถใช้โปรแกรม
ออกแบบสามมิติและใช้เครื่องมือช่างช่วยได้” ชินดีอธิบายกระบวนการ
ทำงานของทีม

“ซึ่งทำแอปฯ จะซ้ากว่าทำเครื่องนิดหนึ่งค่ะ เพราะต้องทำเครื่อง
ให้เสร็จก่อนว่าจะมีกลไกอะไรบ้าง รอให้เครื่องทำงานได้ แล้วเอากลไก
การทำงานไปลิงก์ใส่ในแอปฯ เพื่อให้มันเชื่อมต่อกัน” ปานเสริม



5 สาวร่วมใจกันพัฒนาผลงานชิ้นต้นแบบจนสำเร็จ และไม่รอช้าส่งผลงานเข้าประกวดโครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 18 (NSC 2016) ประเภทโปรแกรมเพื่อการประยุกต์ใช้งาน ระดับนักเรียน และสามารถผ่านเข้าไปถึงรอบชิงชนะเลิศได้ ก่อนที่ทีมจะตัดสินใจต่อยอดผลงานด้วยการเข้าร่วมโครงการต่อกอล์ฟให้เติบโตใหญ่ ปี 4 กันต่อ

“เราเห็นรุ่นพี่เขาเข้าโครงการต่อกอล์ฟ เมื่อปีที่แล้ว (ทีม Perfect KINOKO) เห็นเขาได้ใช้ประโยชน์จากโครงการที่คิดและทำจนขายได้จริงสามารถเข้าสู่ตลาดได้ เป็นประโยชน์ต่อคนอื่นฯ ไม่ได้จบที่เอาไปแข่งก็เลยสนใจค่ะ” เธอยกกล่าว

เรียนรู้อย่างรื่นรมย์

ทั้ง 5 สาวได้เข้าร่วมโครงการต่อกอล์ฟ ซึ่งพวกเธอก็บอกเป็นเสียงเดียวกันว่า ได้ความรู้ต่างๆ จากค่ายมามากมาย

“ได้บทเรียนจากโค้ชแต่ละคนที่สอนค่ะ ซึ่งนำมาประยุกต์ใช้ได้ อย่างเช่น การจัดการต่างๆ การวางแผนการทำงาน การทำงานเป็นทีม และที่ชอบมากคือ การตลาด ทำให้เราเข้าใจว่าสิ่งที่ผู้ใช้ต้องการคืออะไร ทำให้เราต้องคิดถึงคนที่ใช้งาน ไม่ใช่คิดแค่เราที่เป็นคนทำ” เธอยกกล่าว

“ชอบเรื่อง Keyword ที่พี่เขาสอนว่า ผลิตภัณฑ์ของเราควรใช้
คำไหนแล้วทำให้คนสามารถเสิร์ชอินเทอร์เน็ตเจอได้มากที่สุดค่ะ ซึ่งก็
เอาหลักการนี้มาใช้ตั้งชื่อผลงานของเราด้วย คือ Dogmate เป็นคำสั้นๆ
น่าจะค้นเจอได้ง่าย และเป็นเรื่องหลักการตลาดที่จะทำให้สามารถ
ถดถดตลาดได้ด้วยค่ะ” ฟรอนซ์กล่าว

ขณะที่สัมภาษณ์ว่า “ชอบตอนเวิร์กช็อป 2 ที่สอนทำ Mind Map ค่ะ
ให้เขียนว่าสิ่งที่เราทำเราจะทำไปเพื่ออะไร ที่ไหน อย่างไร เอาแค่หัวข้อ
ใจความสำคัญ สั้นๆ กระชับ ไม่ต้องเขียนยาว ซึ่งเอามาประยุกต์กับ
การเรียนรู้ได้ ทำให้สรุปเนื้อหาในการเรียนได้”

“รวมถึงเรื่องการทำงานเป็นทีมและการแบ่งเวลาค่ะ เพราะเรา
ต้องทำงานด้วย เรียนด้วย ต้องแบ่งเวลาให้เป็นอย่างอื่นทำก่อนหลัง”
ปานกล่าว

นั่นคือส่วนของเนื้อหาความรู้ที่ทั้งห้าได้รับไปเต็มๆ แต่ขณะ
เดียวกัน ในด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ ก็จัดว่าน่ารื่นรมย์ไม่ต่างกัน



“ความรู้สึกที่ดีที่สุดคือ ตอนที่เข้ามาในต่อกลั้ว แล้วเราได้เจอเพื่อน จากหลายจังหวัด ได้เห็นว่าเพื่อนทำงานอะไรกันบ้าง และพวกพี่ TA เขา ให้คำแนะนำดีมากเลย มันเป็นความรู้สึกที่อบอุ่น เพราะเราเพิ่งเจอกัน ไม่นาน แต่เขาแนะนำเราเหมือนรู้จักกันมานานมาก” ส้มกล่าวพลั้งหวัเพราะ

“ส่วนที่ดีที่สุดที่หนูได้รับจากค่าย คือ ได้ความรู้ที่ดีมากๆ ค่ะ มันหาที่ไหนไม่ได้ รวมทั้งมิตรภาพของเพื่อนๆ และน้องๆ และคำแนะนำ จากโค้ช เขาใส่ใจที่จะช่วยเหลือเรา ทำให้รู้สึกดีมาก” เขยกกล่าว



การที่เรานำผลงานไปให้ผู้ใช้งานทดลองใช้ ทำให้เราได้ Feedback กลับมา ถ้าเราไม่ทดลองใช้ เราจะรู้เสียว่าผู้ใช้งานอยากได้อะไรเพิ่ม ทำให้ไม่เกิดการพัฒนาต่อ



ดีต่อใจแม่ไม่รู้บรมย์

ธรรมชาติของการเรียนรู้ นั้น หากเรียนรู้ด้วยความสนุกที่รุ่มรมย์ ย่อมให้ประสิทธิผลได้ดีกว่า แต่บางครั้ง การเรียนรู้อย่างไม่รู้บรมย์ หรือการเรียนรู้จากความผิดพลาด ก็เป็นสิ่งที่นักพัฒนาทุกคนควรต้อง ประสบพบเจอ เพื่อเป็นประสบการณ์ เพื่อให้ความผิดพลาดนั้นเป็นครู ให้เรา

“ถึงเราจะออกแบบมาก่อน แต่พอผลงานจริงออกมา มันกลับ ไม่เหมือนที่คิดไว้เลยค่ะ” เขยกกล่าว “อย่างตอนแรกเราคิดว่าจะให้มีกล่อง ติดกับเครื่อง แต่กล่องที่หามาไม่สามารถใช้ได้เลย เขียนโปรแกรมแล้ว มันติด ก็เลยทำไม่ได้ตามที่หวัง สุดท้ายต้องเอากล่องออกไปก่อน แล้วก็



มีเรื่อง Board Microcontroller ที่ฟังบ่อยมาก ซื้อมาแล้วใช้ไม่ได้ โปรแกรมบอกว่าบอร์ดฯ ไม่ตรงสเปค ต้องเปลี่ยนไปเรื่อยๆ ค่ะ”

“เปลี่ยนจนล่าสุดไป Workshop IoT ที่เนคเทคค่ะ เลยเปลี่ยนเป็นบอร์ด PSP” ปานเสริม

ซึ่งความผิดพลาดนี้สอนให้รู้ว่า...

“เวลาที่เรากำลัง เราวางแผนศึกษาไม่รัดกุมพอค่ะ ทำให้เกิดปัญหาอุปกรณ์ไม่ตรงกับสเปคที่เราต้องการ เวลาทำงานครั้งหน้าต้องคิดให้ดีกว่านี้ ต้องศึกษาให้ละเอียดก่อนค่อยตัดสินใจว่าจะเอาแบบไหน” เอยถอดบทเรียน

แต่บางครั้ง ความผิดพลาดที่อยู่เกินความสามารถของนักเรียน ม.ปลาย อย่างพวกเธอ ก็จำเป็นต้องมีครูจริงๆ มาช่วยสอน โดยกรณีนี้เกิดขึ้นกับปานที่สามารถเขียนแอปฯ ในระบบแอนดรอยด์ได้ แต่เมื่อมาเข้าโครงการต่อกล้าฯ ด้วยคำแนะนำจากกรรมการและโค้ช รวมถึงเป็นความต้องการของทีมเองที่อยากพัฒนาแอปฯ ในระบบ iOS ร่วมด้วย เพื่อขยายตลาดให้กว้างขึ้น

แต่ประเด็นก็คือ ปานนั้นเขียนแอปฯ iOS ไม่เป็น!

“หนูรับหน้าที่ต้องทำแอปฯ iOS แต่ทำไม่เป็นค่ะ แต่เรารับทำงานมาแล้วต้องทำให้ได้ ช่วงนั้นเราท้อมาก รู้สึกแย่มาก เสียใจมากค่ะ เพราะช่วงนั้นเราต้องทำเอกสารเพื่อเตรียมไปเรียนแลกเปลี่ยนที่ต่างประเทศด้วย จนพี่โบ๊ให้พี่ไคนั้นมาช่วยแนะนำ ก็เลยไปที่เนคเทค ให้พี่ไคนั้นช่วยสอน ตอนแรกก็นึกว่าจะทำไม่ได้ ถอดใจแล้ว แต่พอพี่ไคนั้นช่วยสอนจนทำได้ ก็คิดว่ามันไม่ได้ยากขนาดนั้น เราแค่กังวลไปเอง ก็ดีใจค่ะ ทำได้แล้ว (หัวเราะ)” ปานยิ้ม

.....
1 นายสิทธิชัย ชาติ นักวิเคราะห์ งานพัฒนาเยาวชนและเขตพื้นที่ด้านไอที ฝ่ายบริหารงานและสนับสนุนงานวิจัย เนคเทค

2 นายชัชวาล สังคิตตระการ ผู้ช่วยวิจัยอาวุโส ห้องปฏิบัติการเสี่ยง หน่วยวิจัยวิทยาการสารสนเทศ เนคเทค

รวมไปถึงคำแนะนำให้ปรับแก้ผลงานต่างๆ จากคณะกรรมการ และทีมโค้ช ที่ถือว่าค่อนข้างหนักสำหรับพวกเธอ ไม่ว่าจะเป็นการเพิ่มระบบตั้งเวลาป้อนอาหาร เพื่อเป็นทางเลือกหนึ่งของผู้ใช้ ไม่ต้องสั่งการผ่านแอปฯ อย่างเดียว หรือการลองไปสำรวจตลาด เปรียบเทียบจุดเด่น จุดด้อยของผลงานกับคู่แข่ง รวมไปถึงคำแนะนำที่ให้ทีมลงไปทดสอบกับผู้ใช้จริง เพื่อฟังเสียงสะท้อนและความต้องการที่แท้จริงของผู้ใช้

ต้องปรับอะไร? ให้ผู้ใช้บอก!

เมื่อพัฒนาปรับแก้ผลงานตามคำแนะนำของคณะกรรมการและโค้ชในระดับที่น่าพอใจแล้ว ก็ถึงเวลาที่ 5 สาวจะนำผลงานไปทดลองกับผู้ใช้ ในทีมที่มีสัตว์เเยอะที่สุดที่ไม่ใช่สุนัขสัตว์

“ไปที่โรงพยาบาลสัตว์ชลบุรี เมืองใหม่ เมมโมเรียลค่ะ ไปติดต่อกับเจ้าของโรงพยาบาลสัตว์ นายสัตวแพทย์นิติภักดิ์ สายธัญ ลูกหมอบ



ก็ให้พวกหนูเข้าไปเช็ทของ แล้วเอาสุนัขที่ลูกหมอลี้งงมาให้ทดสอบ ซึ่งก็ผ่านไปด้วยดีคะ น้องหมากินอาหารที่ปล่อยลงมาจากเครื่องได้ และ ลูกหมอก็ช่วยให้คำแนะนำ ให้ข้อเสนอแนะในการพัฒนาไปด้วย” ซินดี้ เปรย ก่อนจะเล่าต่อไปว่า

“คือแนะนำว่าน่าจะมีระบบ Real Time ให้เห็นน้องหมาได้ ซึ่งมันก็อยู่ในส่วนที่พวกหนูจะไปพัฒนาเรื่องกล้องอยู่แล้ว และให้พัฒนา ตัวช่วยในการจำกัดอาหารของสุนัข ควบคุมปริมาณการบริโภคของ สุนัขด้วย ไม่ให้สุนัขตัวใหญ่หรือเล็กไป”

ซึ่งนี่ก็เป็นประเด็นหนึ่งที่คณะกรรมการโครงการต่อกล้าฯ แนะนำ ให้ทีมพัฒนาเพิ่มขึ้นด้วย

“ประเด็นนี้ลูกหมอบอกมาและเราก็คือศึกษาจากฉลากที่อยู่ข้างถุง ผลิตภัณฑ์อาหารสัตว์ด้วยคะ ซึ่งตัวเลขที่เหมาะสมของอาหารต่อมื้อ จะอยู่ที่ 30 กรัม สำหรับสุนัขอายุ 12 สัปดาห์ขึ้นไป ตามหลักโภชนาการ” ซินดี้กล่าว

“อีกที่ที่เราไปทดลองกัน คือบ้านอาจารย์กนกวรรณ กรมดิน กับบ้านเอยเองคะ” เอยกล่าวต่อ “ครูสนใจเครื่อง เพราะครูต้องมาสอน หนังสือที่โรงเรียน ไม่มีใครอยู่บ้าน กว่าครูจะเลิกงานก็ 5-6 โมงเย็น แต่สุนัขต้องกินอาหาร 3 มื้อ เมื่อก่อนครูต้องวางอาหารทิ้งไว้ แต่มันก็จะขึ้น ก็เอาเครื่องไปทดลองใช้ที่บ้านครู 3 วัน ก็ใช้ได้ดีคะ แต่ครูเองก็เหมือนลูกหมอม คืออยากให้มึระบบกล้องด้วย ก็เป็นปัญหาที่เราจะพัฒนา ต่อให้ได้คะ”

“มีครูหลายคนอยากใช้คะ แต่ส่วนใหญ่จะเอาไปใช้กับแมว ซึ่งเครื่องเราก็ใช้กับแมวได้” ซินดี้เสริม

ซึ่งการนำผลงานลงไปสู่ผู้ใช้จริง ก็ทำให้ทั้ง 5 สาวได้บทเรียนที่ดี ไว้ใช้ในการทำงานต่อไป

“การที่เรานำผลงานไปให้ผู้ใช้งทดลองใช้ ทำให้เราได้ Feedback กลับมา ถ้าเราไม่ทดลองใช้ เราจะไม่รู้เลยว่าผู้ใช้งานเขาอยากได้อะไรเพิ่ม เราจะรู้ลึกกว่าที่เราทำมันดีอยู่แล้ว ทำให้ไม่เกิดการพัฒนาต่อ แต่พอเอาไปทดลอง เราก็จะได้ข้อคิดกลับมาว่าเราจะพัฒนาอะไรคะ” เอยกกล่าว

“คือทำให้เราได้รู้สิ่งที่เขาต้องการจริงๆ รวมถึงได้รับคำแนะนำดีๆ เช่น ข้อมูลสุนัขที่ต้องกินแบบนี้ ต้องกินเป็นเวลา และไม่ควรวางอาหารทิ้งไว้ เพราะจะทำให้สุนัขเบื่ออาหาร และไม่คอยกินอาหาร ต้องให้เป็นรอบๆ ไป เราก็นำกลับมาพัฒนาผลงานของเราต่อ จากที่แต่เดิมเราจะคิดไปเองว่าของเราดีแน่นอน บาง Feature ไล่ไปแต่อาจยังไม่จำเป็น เขาอาจยังไม่ต้องการ พอเอาไปให้เขาทดลองใช้ก็จะรู้ว่าอะไรควรตัดอะไรควรเพิ่ม” พรองซ์เสริม

ก่อนที่สัมภาษณ์ตัวอย่างให้ฟังว่า “เช่นเรื่องน้ำ ตอนแรกพวกหนูทำฟังก์ชันปล่อยน้ำด้วย ปล่อยเหมือนอาหารเลย แต่จริงๆ แล้วไม่จำเป็น ตั้งน้ำทิ้งไว้ให้สุนัขก็กินได้ ไม่จำเป็นต้องปล่อยเป็นรอบ”

“

**เป็นความรู้สึกที่ดีที่สุดค่ะ เมื่อผู้ใช้ได้ใช้งานแล้ว
เรื่องมันใช้งานได้ ตอนที่ลงหมอใช้เครื่องแล้ว
มันใช้งานได้จริง น้องหมาได้กินอย่างมีความสุข
พวกเรารู้สึกดีใจมาก**

”



ก้าวต่อไปและความประทับใจ

ถึงตอนนี้ผลงาน Dogmate ของทั้ง 5 สาวอยู่ในช่วงการพัฒนาขั้นสุดท้าย ก่อนจะยกระดับไปสู่การขายจริงต่อไป แต่สิ่งที่พวกเธอได้มาแล้วแน่ๆ ก็คือ การเติบโตขึ้นในฐานะนักพัฒนา

“ถ้าเราไม่เคยมาทำงานด้านไอทีมาก่อน เราจะรู้สึกว่ามันยากค่ะ เด็กมัธยมจะทำได้ยังไง เวลาเรียนเขียนโปรแกรมในห้องเราก็เขียนแค่แบบง่ายๆ แต่พอมาทำจริงมันได้เรารู้ว่า มันจะต้องเรียนรู้อีกมากขึ้นถึงจะทำได้ มันไม่ใช่เรื่องเพื่อฝันว่าเด็กมัธยมทำไม่ได้ แต่ถ้าพยายามเราก็ทำได้ค่ะ” เอยกกล่าวอย่างมั่นใจ

ขณะที่ชินดี้บอกว่า “ทุกวันที่เราใช้แอปฯ เราอาจมองว่าง่าย แต่พอมาทำเอง มันมีหลายขั้นตอนที่ต้องควบคุม ทำให้รู้ว่าทุกอย่างมันไม่ได้ได้มาโดยง่ายค่ะ ต้องพยายามทำออกมาให้ดีที่สุด”

“อย่างหนูต้องเขียนแอปฯ iOS ตอนแรกหนูคิดว่าคงเขียนเองไม่ได้ ต้องให้คนจาก Apple หรือให้ผู้ใหญ่มาเขียน แต่พอได้ทำจริง แล้วทำจนเสร็จก็ดีใจมากค่ะที่เราเขียนได้ ภูมิใจในตัวเองมากค่ะ” ปานยิ้ม

ส่วนพรอซึบบอกว่า “ได้พัฒนาเรื่องการจัดสรรเวลาในการทำงาน และเรียงลำดับความสำคัญของงานค่ะ เช่น งานที่สำคัญทำเสร็จได้ไว ให้ผลได้มากกว่าที่ต้องทำสิ่งนั้นก่อน สิ่งไหนไม่สำคัญและยากก็เอาไปไว้ทีหลัง”

“ตอนแรกหนูคิดว่าเราต้องไปจ้างเขาทำหมดทุกอย่าง แต่พอเราลองทำเอง เราก็ทำได้ค่ะ” ส้มยิ้ม

ซึ่งแน่นอน เบื้องหลังความสำเร็จของพวกเธอ ย่อมต้องแรงหนุนเสริมที่ช่วยสนับสนุนจนทำให้พวกเธอก้าวมาถึงจุดนี้ได้

“พี่น้องซินดี้ค่ะ!” 4 สาวยกเว้นซินดี้กล่าวประสานเสียงพร้อมกันก่อนหัวเราะว่า

“แล้วก็มีคุณครูเดี่ยว อาจารย์วรรณวนา และคุณครูกนกวรรณ ที่ช่วยให้คำแนะนำในการเขียนโปรแกรมและการออกแบบ เพราะครูเขา เลี้ยงหมาอยู่แล้ว ก็บอกได้ว่าอันไหนดีไม่ดีค่ะ” ชินดี้กล่าว

และรวมไปถึงพี่ๆ ทีมโคช ที่ทั้ง 5 สาวบอกเป็นเสียงเดียวกันว่า ถ้าไม่ได้พี่ๆ ก็คงไม่ได้มาถึงจุดนี้

“ความรู้สึกที่ดีคือได้รับความช่วยเหลือจากพี่ๆ TA พี่แทน ที่ให้ คำแนะนำจากประสบการณ์ปีที่แล้ว และพี่โบ๊ก็เป็นที่กำลังใจ เป็นแรง ผลักดันที่ดีและช่วยเหลือเราในหลายๆ ด้าน ให้คำแนะนำที่ดี อย่างรอบ นำเสนอกับสื่อมวลชนเราเครียดกันมากเพราะยังทำกันไม่ถึงไหน เขาก็ บอกว่าเอาที่ใช้งานได้ แนะนำว่าทำตรงไหน จนเราผ่านมันไปได้ค่ะ” พรองซ์กล่าว

“พี่โบ๊ให้กำลังใจตลอดค่ะ และโทรมาตามงานตลอดด้วย (หัวเราะ)” ชินดี้เสริม



“และพีโค้นันคะ เพราะถ้าไม่ได้พีโค้นัน แอปฯ iOS ก็จะไม่เกิด และเราจะตัดทิ้งทันที” ปานหัวเราะ

และมากกว่านั้น ก็คือกำลังใจและคำแนะนำจากผู้ใช้งานจริง

“ลุงหมอชมเราว่าเป็นเรื่องน่ายินดีที่เด็กสมัยนี้ทำอะไรแบบนี้ ก็ถือเป็นกำลังใจอย่างมากค่ะ อย่างน้อยเราทำผลงานออกมา ก็มีผู้ใช้ เห็นด้วยกับสิ่งที่พวกหนูทำค่ะ” ชินดีกล่าว

“เป็นความรู้สึกที่ดีที่สุดค่ะ เมื่อผู้ใช้ได้ใช้งานแล้วเชื่อมั่น ใช้งานได้ ตอนที่ลุงหมอใช้แล้วเชื่อมั่นใช้งานได้จริง น้องหมาได้กินอย่างมีความสุข พวกเรารู้สึกดีใจมากค่ะ” ปานทิ้งท้ายด้วยรอยยิ้ม

เป็นรอยยิ้มที่บ่งบอกว่า พวกเธอมีความสุขกับสิ่งที่ได้ทำ และด้วยรอยยิ้มนี้เองที่บอกกับเราว่า ไม่ว่าจะอย่างไรเราก็ได้เห็นผลงาน Dogmate ออกสู่ตลาด ในฐานะ Smart Products ที่จะช่วยแก้ปัญหา และอำนวยความสะดวกให้แก่เจ้าของน้องหมาได้เป็นอย่างดีแน่นอน



