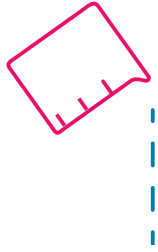


ZOMBIO

เรียนเคมีให้สนุก ปลูกวิญญาณนักทดลอง

แอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้วิชาเคมี เรื่องชีวโมเลกุล บนแท็บเล็ต
ในระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์และ iOS สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
ที่ประกอบด้วยบทเรียน แบบทดสอบ และส่วนการทดลองอิสระ (Free Lab)
ที่ผู้ใช้งานสามารถทำการทดลองในลักษณะของ Interactive ได้

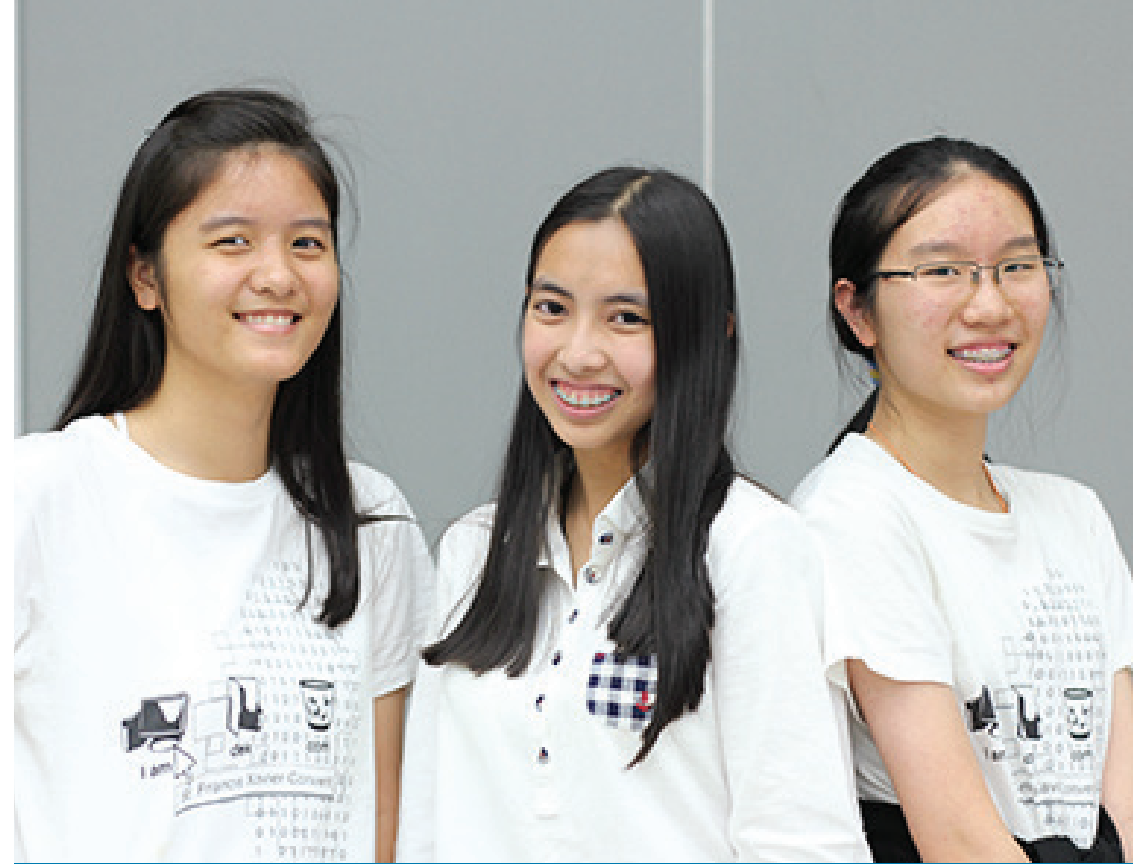
ผู้พัฒนา: นางสาวธัญจิรา สุกกรี (ว่าน), นางสาวบุษดี เหล่าสุรสุนทร (เนย)
และ เด็กหญิงณัฐนิชา เดชะเอื้ออารีย์ (นัท)
โรงเรียนเซนต์ฟรังซิสซาเวียร์คอนแวนต์



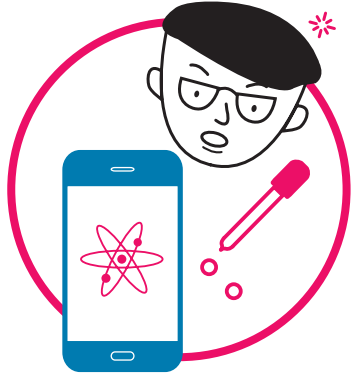
ข้อจำกัดด้านงบประมาณและบุคลากรครู ยังคงเป็นปัญหาสำคัญของประเทศไทย โดยเฉพาะโรงเรียนในพื้นที่ห่างไกลที่ขาดแคลนทั้งงบประมาณและครูผู้สอนในรายวิชาเฉพาะทางอย่างฟิสิกส์ เคมี หรือชีววิทยา ฯลฯ ย่อมส่งผลให้นักเรียนในพื้นที่นั้นๆ ขาดโอกาสทางการศึกษาในรายวิชาเฉพาะทางนั้นไปอย่างน่าเสียดาย

เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว เด็กสาว 3 คนจากกรุงเทพมหานคร จึงได้รวมตัวกันพัฒนาสื่อการเรียนการสอนอัจฉริยะ ที่มีทั้งเนื้อหาสาระและรูปแบบการศึกษาด้วยตัวเองที่สนุกสนานขึ้น ให้นักเรียนสามารถใช้ศึกษาด้วยตัวเอง หรือครูอาจารย์ใช้เป็นสื่อการสอน เป็นการสร้างโอกาสทางการศึกษาได้อย่างน่าสนใจ

สื่อการเรียนการสอนที่ว่าเป็นอย่างไร? 3 สาวว่าน-นัย-นัท มีคำตอบ...



|| **จริงอยู่ที่ในตลาดก็มีสินค้าแบบของเราอยู่ แต่ของเราจะเด่นกว่าตรงที่มี Lab ให้ลองทำจริงๆ เหมือนเป็น Lab แห่งผ่านแอปพลิเคชัน** ||



จากแรงบันดาลใจ สู่การเริ่มต้นพัฒนา

Zombio เป็นสื่อการเรียนรู้วิชาเคมีที่เกิดจากแรงบันดาลใจของนางสาวนุชดี เหล่าสุรสุนทร หรือ ‘เนย’ ที่มองว่าวิชาเคมีเรื่องชีวโมเลกุลเป็นวิชาที่ต้องทำการทดลองในรูปแบบ Lab ค่อนข้างมาก แต่ด้วยข้อจำกัดด้านงบประมาณและครูอาจารย์ ทำให้หลายๆ โรงเรียนยังคงขาดแคลนการเรียนการสอนและการทำ Lab ในวิชานี้อยู่มาก เนยจึงอยากที่จะพัฒนาแอปพลิเคชันที่เป็นสื่อการเรียนการสอนวิชาเคมีนี้ให้นักเรียน รวมถึงครูผู้สอนได้ใช้เป็นสื่อการสอนให้นักเรียนได้ศึกษาและฝึกทำ Lab แห่งผ่านโปรแกรมได้อีกด้วย

“กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้นมัธยมปลายที่เรียนวิชาเคมีค่ะ จริงอยู่ที่ในตลาดก็มีสินค้าแบบของเราอยู่ แต่ของเราจะเด่นกว่าตรงที่มี Lab ให้ลองทำจริงๆ เป็น Lab แห่งผ่านแอปพลิเคชันค่ะ” เนยเริ่มบทสนทนาด้วยการอธิบายถึงผลงาน Zombio

เมื่อแรงบันดาลใจเกิดขึ้น การรวมทีมเพื่อแปรรูป

แรงบันดาลใจให้เป็นรูปธรรมจึงตามมาโดยมีอาจารย์ที่ปรึกษาเป็นตัวตั้งตัวตีในการจัดทีมให้ เนย-ว่าน-นัท มารวมตัวกันและแบ่งสรรปันงานตามความถนัด โดยเนยที่เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชันเคยทำงานแข่ง Thailand Animation Contest มาก่อน รับผิดชอบที่ทำแอนิเมชันประสานกับเด็กหญิงณัฐธิดา เตชะเอื้ออารีย์ หรือ ‘นัท’ ที่แม่จะเป็นน้อง ม.3 ของพี่ๆ ทั้งสอง แต่ด้วยความที่นัทมีพี่ชายทำงานด้านกราฟิกดีไซน์โดยตรง ทำให้เธอมีความสนใจและอาศัยฝึกฝนด้านกราฟิกจากพี่ชายมาตั้งแต่ประถมปลาย อาจารย์ที่ปรึกษาจึงดึงนัทมาช่วยทำกราฟิกภาพนิ่งให้ทีม และมีนางสาวธัญจิรา สุกกวี หรือ ‘ว่าน’ ที่แม่จะเริ่มต้นเขียนโปรแกรมเป็นปีแรกแต่ด้วยความมุ่งมั่นตั้งใจเต็มเปี่ยมก็ทำให้เธอสามารถรับหน้าที่เขียนโปรแกรมหลักให้กับทีมได้เป็นอย่างดี

“ลำบากเหมือนกันค่ะ เพราะว่าเป็นปีแรกเลยที่เริ่มเขียนโค้ด (ยิ้ม) ดีที่คุณครูที่ปรึกษาคอยให้คำแนะนำและบอกแนวทางให้ ส่วนอื่นเราก็ต้องประยุกต์ความรู้ตัวเองและศึกษาเพิ่มเติมจากตัวอย่าง โค้ดในเว็บไซต์ค่ะ” ว่านกล่าวถึงแนวทางการฝึกฝนตัวเองด้วยรอยยิ้ม

ทั้ง 3 สาวร่วมแรงกันปั้นแรงบันดาลใจ จนได้ผลงานสื่อการเรียนการสอนที่มีความสนุกและสดใส ในชื่อ ‘นายซอมบี้กับเคมีที่รัก’ ส่งประกวดและได้รางวัลอันดับ 2 จากโครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 16 (NSC 2014) ประเภทโปรแกรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ กลุ่มนักเรียน ก่อนจะต่อยอดสู่โครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ ปี 2 ในเวลาต่อมา

ท่องไปในโลกชีวโมเลกุล

“คุณค่าอย่างหนึ่งที่สำคัญในผลงานของน้องคือ มันจะเกิดประโยชน์แก่นักเรียนที่เรียนวิชาเคมีที่เขาต้องโอกาส เพราะว่ายังมีโรงเรียนอีกหลายแห่งในประเทศไทยที่มีการเรียนการสอนเคมี มีห้อง Lab แต่ไม่สามารถใช้ได้ อย่างที่เราทราบกันว่าระบบการศึกษาของเราขาดแคลนอาจารย์วิทยาศาสตร์ เวลาจะทำ Lab จริงๆ น้อยมากเลย โดยเฉพาะโรงเรียนในต่างจังหวัด ซึ่งหากมีแอปพลิเคชันตัวนี้เข้าไปจะสามารถช่วยให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในหลายๆ มิติได้ เรื่องการผสมสารต่างๆ เรื่องการถ่ายเท ฯลฯ ซึ่งศัพท์ภาษาครูเขาจะเรียกว่า Lab แห่ง” คือความเห็นของคุณปฤษฎา หิรัญบุรณะ ที่ปรึกษาฝ่ายบริหารเขตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ ศูนย์บ่มเพาะธุรกิจสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ ที่มีต่อผลงาน Zombio ของ 3 สาว

Zombio เป็นซอฟต์แวร์สื่อการเรียนการสอนวิชาเคมี เรื่องสารชีวโมเลกุล มีเนื้อหาแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

ส่วนบทเรียนและแบบทดสอบ อันประกอบด้วย 4 หัวข้อการเรียนรู้ ได้แก่ คาร์โบไฮเดรต โปรตีน ลิพิด (Lipid) และกรดนิวคลีอิก นำเสนอในรูปแบบของแอนิเมชัน และมีแบบทดสอบในแต่ละหัวข้อให้นักเรียนใช้ทดสอบความเข้าใจหลังศึกษาเนื้อหาเสร็จแล้ว

ส่วนการทดลองอิสระ (Free Lab) ให้นักเรียนหรือผู้ใช้งานทำการทดลองในลักษณะของ Interactive โดยสามารถเลือกและผสมสารประกอบได้อย่างอิสระ

เนื้อหาเรื่องสารชีวโมเลกุลที่นำมาใช้ในซอฟต์แวร์

3 สาวนำมาจากหนังสือเรียนของสถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) และสอบถามความถูกต้องจากพี่ๆ ที่เก่งวิชาเคมี ก่อนจะแปรรูปลงในซอฟต์แวร์จริง

“เราต้องค้นหาความรู้ ซึ่งถึงแม้ว่าจะมีในบทเรียน แต่เราก็ต้องทำสรุป เพื่อที่จะนำมาใส่สื่อการเรียนรู้ค่ะ” เนยกกล่าว

ในขณะที่นั้นทอธิบายการทำงานของทีมให้เราฟังว่า “ส่วนใหญ่หนูจะรับผิดชอบกราฟิกส่วนของการทดลองค่ะ ส่วนเนื้อหาพี่เนยเป็นคนทำ และถ้าหนูทำเสร็จ หนูก็จะให้พี่เนยกับพี่ว่านดูว่ามันถูกไหม ถ้าไม่ถูกก็จะกลับมาแก้ พี่ว่านจะเป็นคนรวมงาน ก็จะเห็นภาพรวมทั้งหมดค่ะ”

ก่อนหน้านี้ 3 สาวได้พัฒนาซอฟต์แวร์นี้สำหรับคอมพิวเตอร์ PC และใช้เทคโนโลยี Leap Motion ที่เป็นตัวจับสัญญาณการเคลื่อนไหวของมือหรือนิ้วมือมาเป็นอุปกรณ์หลักในการสั่งการซอฟต์แวร์ ทำให้ผู้ใช้สามารถสั่งการคอมพิวเตอร์ในรูปแบบ Touchless Screen โดยเคลื่อนไหวมือ นิ้ว หรือวัตถุกลางอากาศได้

“ตอนแรกเริ่มทำด้วย Leap Motion ค่ะ เป็นตัวจับสัญญาณนิ้ว แล้วจะสั่งการไปที่คอมพิวเตอร์ ผู้ใช้สามารถกวนนิ้วกลางอากาศเหมือนกำลังคนสารละลายอยู่ได้ เขาก็ได้ ดูสมจริงค่ะ” นัทธธิบาย

พวกเขาได้มาย้อนคิดว่า ที่ผ่านมาระทำซอฟต์แวร์ไปทำไม เพื่ออะไรกันแน่ เมื่อก่อนพวกเขาพัฒนาตามใจชอบมากคะ อยากรเพิ่มอะไรก็เพิ่ม โดยลืมนึกไปว่า ในเมื่อเราทำให้นักเรียน ม.ปลาย เรียน เราก็ควรออกแบบและพัฒนาให้เหมาะสมกับคนเหล่านั้น ถ้าเราพัฒนาตามใจชอบ ก็จะไม่มีการอยากใช้ซอฟต์แวร์ของเราจริงๆ



ปรับเปลี่ยนพัฒนา เพื่อสิ่งที่ดีกว่ายิ่งขึ้น

ผลงาน Zombio เข้ามาสู่โครงการต่อกล้าฯ ในฐานะซอฟต์แวร์ที่มีจุดแข็งน่าสนใจ ดังที่คุณประยูรให้ความเห็นไว้ว่า

“น่ารักดีครับ น่าใช้ ทำให้ผู้ใช้รู้สึกไม่น่าเบื่อกับการเรียนการสอน ซึ่งอย่างที่ทราบว่าเป็นปีปัจจุบันนี้ค่อนข้างแรง ไม่เหมือนสมัย 20-30 ปีก่อนที่เราเรียนกันในตำราอย่างเดียว ตอนนี้อินเทอร์เน็ตเปิดโลกทั้งโลก ที่วีมีเป็นร้อยช่อง ทั้งสีสัน ภาพ เสียง มันเร้าใจมากกว่าหนังสือ แต่ถ้าเกิดมีอะไรที่ดึงดูดให้เขาสนใจการเรียนการสอนขึ้นมา พุดง่าย ๆ ว่าเด็กก้อยู่ ให้เด็กอยู่ในเนื้อหาการเรียนการสอน เขาก็สามารถซึมซับเนื้อหาต่างๆ ที่เราพยายามจะส่งผ่านสื่อเข้าไปได้ นี่ถือว่าเป็นจุดแข็งของทีม Zombio ครับ”

อย่างไรก็ตาม แม้ผลงาน Zombio จะมีจุดแข็งที่น่าสนใจ แต่ก็ยังมีส่วนที่คณะกรรมการมองว่า ควรมีการปรับเปลี่ยนเพื่อให้เหมาะกับการใช้งานของผู้ใช้จริงมากยิ่งขึ้น

“ก่อนเข้าต่อกล้าฯ ซอฟต์แวร์ของพวกเขาพัฒนาแค่บนคอมพิวเตอร์ PC ค่ะ แต่หลังจากได้รับข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการก็เริ่มมีการปรับบางส่วน เช่น ดัดฟังก์ชัน Leap Motion ออก เพราะเรามองว่าไม่ตรงกับวัตถุประสงค์ และกลุ่มเป้าหมายที่วางไว้ คืออยากให้ใช้ได้โรงเรียนที่ขาดแคลนห้อง Lab และเราก็แก้ไขในส่วนของการทดลองให้เป็นรูปแบบที่คิดว่าใช้งานง่ายขึ้น” เนยกกล่าว

“เราเปลี่ยนรูปแบบการทำงานของ Free Lab ให้ง่ายขึ้น จากตอนแรกกว่าจะทำ Lab ได้ต้องเลือกสารมาทั้งหมด แล้วค่อยมาเลือกอีก 2 ตัวถึงจะทำได้ แต่ตอนนี้พัฒนาให้ไม่ต้องเลือกทั้งหมดแล้ว ผู้ใช้สามารถเลือกและผสมสารประกอบได้อย่างอิสระ” นัทเสริมด้วยรอยยิ้ม

กับอีกประการคือเรื่องการพัฒนาผลงานโดยคำนึงถึง User Interface (UI) และ User Experience (UX) เพื่อให้สอดคล้องกับการใช้งานของผู้ใช้ ซึ่งทั้งสามได้รับความรู้ในส่วนนี้ไปเต็มๆ จากการเข้าอบรมร่วมกับโครงการ

“ตอนที่เรียน UX UI เขาสอนให้ใช้กฎ 80 : 20 ค่ะ คือแบ่งผู้ใช้เป็น 2 กลุ่ม เช่น 80 ชอบผลงานเรา อีก 20 ไม่ชอบเราก็ควรจะสนใจกลุ่ม 80% มากกว่า และนำความเห็นของผู้ใช้มาปรับใช้ในการพัฒนาโปรแกรม ว่าเราควรจะแก้เป็นแบบนี้หรือไม่” นัทกล่าวถึงความรู้อันล้ำค่าที่ได้รับ ก่อนต่อยอดประเด็นไปสู่การพัฒนาผลงานในเชิงธุรกิจ โดยให้ความสำคัญกับผู้ใช้งานเป็นสำคัญ

“พอเรียน UX จบปุ๊บ ก็นั่งคุยกันค่ะว่าผู้ใช้เป็นใคร ตอนแรกมันยากมากกับการหาผู้ใช้ของเราค่ะ เพราะว่าพวกหนูไม่ได้ทำเชิงธุรกิจ ก็เลยอยากว่าเราจะไปหาอย่างไร ก็เลยโทรถามผู้เชี่ยวชาญที่บ้าน (หิวเราะ) พี่ว่านัทก็โทรถามพ่อ ถามทุกคนว่ามันควรจะไปอย่างไรดี”

แสวงหาข้อมูล เพื่อตอบโจทย์ผู้ใช้งาน

เมื่อได้เข้าร่วมโครงการต่อกล้าฯ ทำให้ 3 สาวได้พัฒนาผลงานทั้งเป็นซอฟต์แวร์ในคอมพิวเตอร์ PC ไปพร้อมๆ กับเริ่มพัฒนาต่อยอดเป็นแอปพลิเคชันบนแท็บเล็ตเพิ่มเติมขึ้นด้วย ซึ่งทั้งการปรับปรุงซอฟต์แวร์บนคอมพิวเตอร์ PC และการพัฒนาแอปพลิเคชันขึ้นใหม่นี้ ทั้งสามได้พัฒนาบนพื้นฐานของการหาข้อมูลที่ถูกต้องเพิ่มเติม เพื่อให้ผลงานถูกต้องในฐานะสื่อการเรียนการสอน และสามารถตอบโจทย์ผู้ใช้งานได้สูงสุด

“สิ่งที่สำคัญที่สุดในการที่จะพัฒนาแอปพลิเคชันอะไรขึ้นมา มันต้องมาจากฐานข้อมูลที่ถูกต้อง แม่นยำเที่ยงตรง พวกนี้เขียนไม่ได้เลย แต่ตอนแรกน้องเขามาร่วมกับสิ่งที่เรียกว่า จินตนาการกลางสังหรณ์ คือ คิดเอาเอง คิดว่าอย่างนั้น ประมาณนี้แหละ น่าจะเป็นอย่างนี้ (หัวเราะ) คือน้องเขายังมองในมุมมองของตัวเองเป็นหลัก ยังไม่ได้หาข้อมูลต่างๆ ว่าจริงๆ แล้วมันขาดอะไร แล้วก็ยังไม่ได้เชื่อมโยง เช่น เรื่องการเชื่อมโยงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของสถานศึกษาที่น้องเขาพยายามทำอยู่ เราก็คอมเมนต์ว่าลองไปดูแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ แต่ต้องใช้ความเพียร ใช้ความมุมานะพยายามหน่อย เช่น อาจจะต้องไปที่ห้องสมุดของมหาวิทยาลัย แหล่งเรียนรู้เฉพาะด้านนั้นๆ หรือในองค์กรที่เกี่ยวข้อง จนตอนหลังพอเข้าสู่เฟสที่ 2 3 4 เขาก็ค่อยๆ พัฒนา ไปหาข้อมูล เริ่มทำข้อมูล เขาก็ได้ข้อมูลที่ถูกต้องมาวิเคราะห์ แล้วนำไปสู่การวางแผนเพื่อไปสู่เป้าหมายที่น้องเขาตั้งไว้” คุณปฤษฎางกล่าวถึงแนวทางที่ให้แก่ทางกลุ่มไว้ ซึ่งทั้งสามก็ได้ดำเนินงานตามแนวทางนี้ด้วยดี



คุณปฤษฎา หิรัญบุรณะ

ที่ปรึกษาฝ่ายบริหารเขตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์

ศูนย์บ่มเพาะธุรกิจ สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ

“โครงการนี้สอนหลายๆ อย่างเลยค่ะ อย่างแรกที่สุดคือทำให้พวกหนูได้มาข้อนคิดดูว่า ที่ผ่านมาระทำซอฟต์แวร์ไปทำไม เพื่ออะไรกันแน่ เพราะก่อนจะเข้าโครงการนี้พวกหนูพัฒนาตามใจชอบมากค่ะ อยากเพิ่มอะไรก็เพิ่ม โดยลืมนึกไปว่า ในเมื่อเราทำมาให้นักเรียน ม.ปลาย เรียน เราก็ควรออกแบบและพัฒนาให้เหมาะสมกับคนเหล่านั้นมากกว่า เพราะถ้าเราพัฒนาตามใจชอบ ก็จะไม่มีการอยากใช้ซอฟต์แวร์ของเราจริงๆ ทุกอย่างที่ได้เรียนรู้สามารถมาปรับใช้กับการวางแผนการทำงาน และการพัฒนาซอฟต์แวร์ได้หมดเลยค่ะ” ว่านร่ายยาวด้วยรอยยิ้ม

“ที่ผ่านมารถถ้าเราทำงานไปแข่งขัน เราก็จะมองแค่คนกลุ่มเดียว แต่ถ้าเราเอาไปให้คนอื่นใช้ เราก็จะมองคนหลายๆ กลุ่มเพิ่มขึ้น ว่าเขาต้องการแบบที่เราต้องการ หรือเปล่า หรือเขาต้องการแบบไหน” นัทเสริมพร้อมยิ้มกว้าง

**การได้ลองจะทำให้เรามีประสบการณ์และเก่งขึ้นเอง
จะได้เรียนรู้จากความผิดพลาดและความคิดเห็นของ
คนอื่น และก็อย่าลืมที่จะสร้างสรรคผลงานที่เป็น
ของตัวเอง...นั่นจะทำให้งานเรามีคุณค่ามากขึ้น**

ทักษะที่เพิ่มพูนระหว่างทาง

ไปพร้อมๆ กับที่ทั้งสามสาวได้พัฒนาผลงานให้เหมาะสมขึ้น บนฐานของการใช้งานจริงและต่อยอดทางธุรกิจ ระหว่างทางพวกเธอก็ได้รับทักษะ ความรู้ และประสบการณ์ต่างๆ มากมายจากโครงการ ซึ่งล้วนเป็นวัตถุดิบชั้นดีสำหรับการเป็นนักพัฒนาต่อไปในอนาคต

“โครงการนี้สอนหลายอย่างมากค่ะ ทั้งเรื่องการคิด การตลาด การวางแผน การนำเสนองาน รวมถึงแนวทางการพัฒนาต่อยอดผลงาน สำหรับหนูที่ยังเป็นนักเรียนมัธยมอยู่ถือว่าเป็นประสบการณ์ที่ไม่คิดว่าจะได้รับในวัยนี้เลยค่ะ” เนยกกล่าวด้วยรอยยิ้ม

“สำหรับหนู นอกจากการทำโปรแกรมแล้ว ก็ได้ทักษะด้านการนำเสนองานมากขึ้นเยอะเลยค่ะ ทั้งวิธีการยืน การพูด การฟัง ตอนแรกหนูเป็นคนไม่ค่อยกล้านำเสนองานกับคนอื่น พี่เนยกกับพี่ว่านก็จะช่วยอยู่ตลอด แต่พอได้ฝึกจากโครงการมากขึ้นๆ จากที่ตอนแรกจะพูดน้อยๆ หลังๆ จะพูดเยอะขึ้นเรื่อยๆ ค่ะ (หัวเราะ)” นัทกล่าวอย่างอารมณ์ดี

ไม่ต่างจากสาวร่วนที่บอกว่าการได้เข้ามาร่วมโครงการ ได้ช่วยพัฒนาศักยภาพของเธอให้มากขึ้นอย่างรู้สึกได้

“ทำให้มีระบบการทำงานและการแบ่งเวลาที่ดีขึ้นค่ะ มีความรอบคอบในการวางแผนงานที่จะพัฒนามากขึ้น และได้พัฒนาศักยภาพหลายๆ ด้าน ทั้งความกล้าแสดงออก ทั้งการนำเสนอ และการแก้ปัญหาด้วยค่ะ (ยิ้ม)”

เหล่านี้ถือเป็นผลพวงที่ทั้งสามได้รับระหว่างการพัฒนาผลงาน เป็นทักษะความรู้ที่จะสะสมและติดตัวไปให้พวกเธอได้ใช้ประโยชน์ต่อไปในอนาคตอย่างแน่นอน

“ดีใจค่ะที่ได้มีประสบการณ์อย่างน้อยถ้าจะไปต่อในสายนี้ เราก็มีประสบการณ์ที่สะสมมาแล้วค่ะ จากสิ่งที่เราทำตลอดโครงการที่ผ่านมา” นัทกล่าวเสียงใส

ตอนนี้ผมมั่นใจว่าซอฟต์แวร์ของน้องสามารถเอาไปใช้ได้ ไม่ว่าจะขายในมุมของ Business Education หรือถ้าน้องบอกว่าอยากทำเพื่อการกุศล มันก็สามารถเอาไปใช้ได้จริงแน่นอน



ก้าวต่อไปสู่ตลาดจริง โดยไม่กึ่งน้องรุ่นหลัง

บนเส้นทางของการพัฒนาผลงาน จากจุดเริ่มต้น จนมาถึงวันนี้ Zombio เติบโตขึ้นจากงานส่งประกวด จากซอฟต์แวร์ขยายผลสู่แอปพลิเคชัน และแอปพลิเคชัน ก็ถูกอัปโหลดลงใน App Store และ Play Store ให้ ผู้ใช้ทดลองดาวน์โหลดไปใช้งานฟรีเรียบร้อยแล้ว และเสียงสะท้อนที่ตอบกลับมาก็เป็นไปในทิศทางที่ดี คือ ผู้ใช้ ได้สะท้อนว่าเป็นแอปพลิเคชันที่สามารถใช้งานได้และมีประโยชน์ต่อการเรียนวิชาเคมีได้เป็นอย่างดี ซึ่งถือเป็นจุดที่ทั้งสามสาวภูมิใจและดีใจที่ได้มีโอกาสพัฒนาและขยายผลของผลงานได้อย่างเป็นรูปธรรม

“ตอนนี้กำลังวางแผนในการขยายผลในวงกว้างคะ ตอนแรกที่สรุปกันคือ เราจะนำไปให้โครงการที่มีการจัดค่ายติว เช่น BRAND'S ที่มีค่าย BRAND'S Summer Camp หรืออย่าง PEPTeIN GENIUS เป็นต้นคะ แต่พอเข้าค่ายที่บ้านวิทยาศาสตร์สิรินธร ได้นำเสนอให้คณะกรรมการฟัง กรรมการก็แนะนำว่าโปรแกรมของเราเหมาะกับทางสังคมมากกว่า ให้แจกฟรีไม่เน้นขาย ซึ่งก็น่าสนใจคะ” นัทกล่าวถึงแนวทางในการขยายผลผลงานของทีม ซึ่ง ณ วันนี้เธอยังไม่มีความชัดเจนมากนัก แต่ไม่ว่าจะขยายผลในรูปแบบไหนและอย่างไร สุดท้าย Zombio นี้ย่อมสร้างประโยชน์ให้นักเรียน รวมถึงครูอาจารย์ได้อย่างแน่นอน ดังที่คุณปัทษฎากล่าวไว้ว่า

“ตอนนี้ผมมั่นใจว่าซอฟต์แวร์ของน้องสามารถที่จะเอาไปใช้ได้ ไม่ว่าจะขายในมุมของ Business Education หรือถ้าน้องบอกว่าอยากทำเพื่อการกุศล มันก็สามารถเอาไปใช้ได้จริงแน่นอนครับ”

และพร้อมๆ กับที่ผลงานเติบโตมาถึงจุดที่แกร่งกล้า พร้อมก้าวออกไปสู่ตลาดจริงนี้ ไม่อาจปฏิเสธว่าทั้ง 3 สาว ก็เติบโตไปพร้อมๆ กับผลงานของเธอเอง กลายเป็นต้นแบบและแรงบันดาลใจให้แก่น้องรุ่นหลัง ที่อยากจะก้าวขึ้นมาอยู่ในจุดเดียวกับพวกเธอในอนาคต

“ถ้าคิดว่าเรามีความฝันหรือความชอบที่อยากพัฒนาซอฟต์แวร์ ให้ลองเริ่มต้นดูคะ อย่าคิดว่าเรายังเด็กเกินไปหรือยังไม่ถึงช่วงวัยนั้น การได้ลองจะทำให้เรามีประสบการณ์และเก่งขึ้นเอง จะได้เรียนรู้จากความผิดพลาดและความคิดเห็นของคนอื่น และก็อย่าลืมที่จะสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นของตัวเอง ไม่ลอกเลียนแบบใคร นั่นจะทำให้งานเรามีคุณค่ามากขึ้นคะ” วานผากถึงน้องๆ ทุกคนที่อยากก้าวเข้ามาสู่แวดวงนักพัฒนาด้านไอที เป็นการจบการสนทนา

ท่ามกลางข้อจำกัดด้านงบประมาณและบุคลากรครู ที่ทำให้เด็กนักเรียนในหลายๆ พื้นที่ของประเทศขาดโอกาสทางการศึกษาในวิชาเคมี อย่างน่าเสียดาย Zombio จะเข้ามาจัดข้อจำกัดนี้ให้หมดไป และจะเปลี่ยนโฉมการเรียนวิชาเคมีที่ยากและเครียด ให้กลายเป็นช่วงแห่งการเรียนรู้ที่มีความสุข ด้วยกราฟิกที่สดใส ทว่าแม่นยำในข้อมูลวิชาการ

และด้วยจุดแข็งในตัวของเธอเอง ทำให้ไม่น่าเป็นห่วงเลย ว่า ไม่ว่าในอนาคตตัวโปรแกรมจะถูกขยายผลออกไปในรูปแบบใดอย่างไรเสียผู้ที่ได้รับประโยชน์ก็คือนักเรียน และเมื่อนักเรียนได้เรียนรู้และพัฒนาตนเองขึ้นไปเป็นคนคุณภาพ สุดท้ายผู้ที่ได้รับประโยชน์สูงสุดก็คือประเทศชาติของเรานั่นเอง

