

KING OF TRANSPORT



King of Transport

เติบโตจากคำวิจารณ์
ปรับงานจากผู้ใช้จริง



เติบโตจากคำวิจารณ์ ปรับงานจากผู้ใช้จริง

แอปพลิเคชันเกมกระดาน ที่ผู้เล่นแต่ละคนต้องแข่งกันไปให้ถึงจุดหมาย โดยผู้เล่นต้องคิดวิเคราะห์และวางแผนในการการเลือกพาหนะ เส้นทาง และคำนวณน้ำมัน เพื่อให้ไปถึงจุดหมายก่อนคนอื่น ๆ เปิดให้ดาวน์โหลดแล้วผ่านทาง App Store และ Play Store

ผู้พัฒนา : นางสาวพลอยจะเพลิน เผ่าพันธุ์ (บะหมี่) มัธยมศึกษาปีที่ 6 , นางสาวนันท์ สภาวุฒานุเดช (เกรซ) มัธยมศึกษาปีที่ 5 , นางสาวสุภาวดี ภูสนาม (หญิง) มัธยมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนเซนต์ฟรังซิสซาเวียร์คอนแวนต์

ในยุคสังคมก้มหน้า

การที่ต่างคนต่างจดจ่ออยู่กับหน้าจอสมาร์ทโฟนของตน ได้ส่งผลกระทบต่อการทำหน้าที่ในชีวิตประจำวันของคนคนนั้น (เช่น ไม่เป็นอันทานข้าว เพราะมัวแต่เล่นสมาร์ทโฟน) และมากกว่านั้น คือก่อให้เกิดปัญหาด้านทักษะทางสังคมของคนคนนั้น ที่ไม่สามารถสร้างการปฏิสัมพันธ์ในชีวิตจริงได้ เพราะหลงติดอยู่ในการปฏิสัมพันธ์ทางสื่อออนไลน์ จนอาจนำไปสู่สภาวะบกพร่องทางจิต ซึ่งเป็นอันตรายต่อการใช้ชีวิตได้

การนำคนที่เสพติดอยู่กับหน้าจอของตนเอง ให้ออกมาปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างบ้าง เป็นแนวทางที่นักวิชาการหลายสำนักนำเสนอ แต่จะให้ทำอย่างไร เมื่อเทคโนโลยีสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตได้กลายเป็นอวัยวะหนึ่งที่ติดตัวคนปัจจุบันไปแล้ว ทำให้แต่ละคนอยู่กับตัวเอง จนกลายเป็นสังคมก้มหน้าในที่สุด

ถ้าอย่างนั้น ก็ทำเกมบนแท็บเล็ตที่ทุกคนต้องมานั่งสูมหักเล่นด้วยกันสิ! นั่นคือแนวคิดของ ‘บะหมี่-เกรซ-หญิง’ 3 นักพัฒนาสาวจากโรงเรียนเซนต์ฟรังซิสซาเวียร์คอนแวนต์ กับผลงานเกมรูปแบบเก่าที่ถูกพัฒนาบนเทคโนโลยีสมัยใหม่ ที่น่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง!





“สมัยนี้คนไม่เล่นเกมกระดานกันแล้ว
เพราะเกมส่วนใหญ่อยู่ในคอมพิวเตอร์
หมด เราเลยทำเกมกระดานในคอมพิวเตอร์
ที่คนต้องมานั่งเล่นด้วยกัน”



ไอเดียเปลี่ยนสังคม

“เกมของเราเกิดมาจากปัญหาสังคมก้มหน้าที่ทุกคนเล่นแต่มือถือของตัวเอง ไม่คุยกันเรา เลยอยากหากิจกรรมให้ทุกคนมาทำร่วมกันค่ะ เลยนึกถึงเกมกระดานที่นั่งเล่นด้วยกันหลายคนได้ แต่สมัยนี้คนไม่เล่นเกมกระดานกันแล้ว เพราะเกมส่วนใหญ่อยู่ในคอมพิวเตอร์ เราเลยทำเกมกระดานในคอมพิวเตอร์ที่คนต้องมานั่งเล่นด้วยกัน” บะหมี่เปิดบทสนทนาด้วยรอยยิ้ม

ด้วยแนวคิดดังกล่าว ทำให้ทีมร่วมกันพัฒนา King of Transport ขึ้น และส่งประกวดโครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทยครั้งที่ 17 (National Software Contest : NSC 2015) ซึ่งผลงานของทีมได้รางวัลชนะเลิศ ประเภทโปรแกรมเพื่อความบันเทิง ระดับนักเรียน ก่อนต่อยอดผลงานเข้าสู่โครงการต่อก้าวให้เติบโตใหญ่ ปี 3

“เราคิดกันว่าถ้าเข้าต่อก้าว เราเองก็น่าจะได้รับความรู้ และโปรแกรมของเราก็น่าจะพัฒนาไปได้ไกลกว่านี้ ไปอยู่ขั้นใช้จริงได้ค่ะ” เกวชเล่าถึงความปรารถนาของทีม

King of Transport เป็นเกมกระดานที่ผู้เล่นแต่ละคนต้องแข่งกันไปให้ถึงจุดหมาย โดยผู้เล่นต้องคิดวิเคราะห์ และวางแผนในการการเลือกพาหนะเส้นทาง และคำนวณน้ำมัน เพื่อให้ไปถึงจุดหมายก่อนคนอื่น ๆ

แต่เดิมนั้น King of Transport เวอร์ชัน NSC ทีมได้พัฒนาขึ้นบนเครื่อง PC ขนาดใหญ่ของโรงเรียน กระทั่งเข้าโครงการต่อก้าว ด้วยต้องการพัฒนาผลงานไปสู่ผู้ใช้จริงทีม จึงปรับเปลี่ยนมาเป็นแอปพลิเคชันบนไอแพด พร้อมทั้งปรับจากระบบออนไลน์มาเป็นระบบออฟไลน์ เพื่อให้ผู้เล่นต้องมานั่งเล่นร่วมกัน ไม่ใช่ออนไลน์เล่นเครื่องใครเครื่องมัน

ฟังแค่นี้อาจรู้สึกว่ทีมพัฒนาผลงานสำเร็จได้ง่ายๆ แต่ที่จริงแล้ว 3 สวบอกเป็นเสียงเดียวกันว่า มันไม่ง่ายอย่างที่คิด!





“ต้องเปลี่ยนจาก PC มาลงไอแพด
เลยต้องปรับปรุงหน้าต่างของ
โปรแกรม...ออกแบบหน้าจอให้ผู้ใช้
เข้าถึงได้ง่าย”



ปรับทีมและเรียนรู้

เดิมทีนั่นทีมรุ่นแรกที่พัฒนา King of Transport ส่งเข้าประกวด NSC ประกอบด้วย เกน รุ่นพี่โครงการต่อกล้าฯ ปี 2 บะหมี่ ที่รับหน้าที่ออกแบบกราฟิก และรุ่นน้องอีกคนหนึ่ง แต่หลังจากเสร็จสิ้นการประกวด NSC ก็ได้มีการเปลี่ยนแปลงสมาชิกในทีมเนื่องจากรุ่นน้องไปเรียนต่อต่างประเทศ อาจารย์ที่ปรึกษาจึงดึงเกรซกับหญิงมาร่วมทีม โดยให้เกนเป็นที่ปรึกษาคอยให้คำแนะนำในการเขียนโค้ด เนื่องจากการอ่านและต่อโค้ดของคนอื่นไม่ใช่เรื่องง่าย และทั้งเกรซและหญิงเองก็ยังไม่ใหม่ในการเขียนโค้ด

“มีปัญหาเรื่องการอ่านโค้ดนี้แหละค่ะ เพราะการตั้งชื่อตัวแปรจะมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของแต่ละคน ส่วนใหญ่คนก็จะอ่านโค้ดของคนอื่นไม่ออก (หัวเราะ) เราก็ต้องมานั่งดูด้วยกัน แล้วชี้ไล่อ่านกันทีละบรรทัดเลยว่าอันนี้หมายถึงอะไร” เกรซกล่าว

“ตอนแรกหนูช่วยประภน้อง อธิบายถึงสิ่งที่หนูทำไว้ แต่ก็แนะนำแต่ช่วงแรกๆ ค่ะ เพราะพอเขาได้ไปค่ายอบรมเติมความรู้ที่โครงการต่อกล้าฯ จัดหลายๆ รอบ เขาก็แก้ต่อเองได้” เกนเล่าถึงพัฒนาการของน้องที่ได้รับจากค่าย และไม่ใช่เพียงเกรซกับหญิงเท่านั้นที่เป็นมือใหม่ในสายงานนี้ แต่บะหมี่เองก็ถือเป็นมือใหม่ด้านงานกราฟิกเกมด้วยเหมือนกัน

“ก่อนหน้านั้นหนูไม่เคยทำเกมมาก่อนเลยค่ะ เพราะจริงๆ ก็ไม่ค่อยได้เล่นเกมด้วย ช่วงแรกๆ เล่นก็ภาพไม่ค่อยออก ต้องออกแบบหน้าจอยังไงคนถึงจะเข้าใจง่าย ก็ต้องให้คนอื่นมาช่วยดูและแนะนำ ต้องเอาตัวอย่างเกมในท้องตลาดมานั่งดูหลายๆ แบบ” บะหมี่เล่า

แต่เพราะกระบวนการอบรมเชิงปฏิบัติการและเนื้อหาวิชาจากค่ายนี้เอง ได้มีส่วนสำคัญอย่างมากในการช่วยพัฒนาทักษะความสามารถของทีมในด้านต่างๆ ซึ่งส่งผลไปถึงการพัฒนาผลงานให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น



“ได้ความรู้ในหลายๆ เรื่องค่ะ โดยเฉพาะการนำเสนอ ตอนไปนำเสนอให้คณะกรรมการฟังทำให้รู้เลยว่าเราต้องฝึกให้มากขึ้น เพราะเราจะรู้ว่าตัวเองพูดเข้าใจหรือเปล่านั้นตอนกรรมการถามถ้าเราพูดเข้าใจเขาก็จะไม่ถามอะไรเรามาก ซึ่งเราก็โดนถามเยอะอยู่ (หัวเราะ) ก็ทำให้ได้ฝึกการพูดให้นำสนใจขึ้นค่ะ ทั้งจังหวะการพูด หรือแม้แต่ภาษากาย ซึ่งก็นำมาใช้ในห้องเรียนได้ด้วย” หญิงเล่าอย่างอารมณ์ดี

รวมไปถึงทักษะด้าน UI (User Interface) UX (User Experience) และการตลาด ซึ่งถือเป็นการเปิดโลกทัศน์ให้แก่ทั้งสามอย่างมาก

“ได้เรื่อง UI ค่ะมันตรงกับการพัฒนาผลงานของเรามาก เพราะต้องเปลี่ยนจาก PC มาลงไอแพด เลยต้องปรับปรุงหน้าตาของโปรแกรม บะหมี่เองก็ได้แนวทางเยอะในการออกแบบหน้าจอให้ผู้ใช้เข้าถึงได้ง่าย” เกรซว่าพลางหันไปยิ้มกับบะหมี่



“ตั้งแต่เข้าค่าย มองอะไรละเอียดขึ้นมาก...
เพราะกรรมการวิจารณ์ละเอียดมาก”



ปฏิบัติงานและเติบโต

การได้เข้าร่วมโครงการต่อกล้าฯ เป็นเวทีที่ทำให้ 3 สาวได้มองเห็นข้อบกพร่องในผลงานของตนเอง และปรับแก้บนฐานของคำวิจารณ์ที่มีเหตุมีผล จากกรรมการและทีมโค้ช

“ตั้งแต่เข้าค่ายมองอะไรละเอียดขึ้นมากค่ะ เพราะกรรมการวิจารณ์ละเอียดมาก (หัวเราะ) วิจารณ์ในจุดที่เราไม่ได้สังเกต เวลาทำอะไรจึงต้องคิดให้ละเอียดขึ้น” บะหมี่เล่าพลางหัวเราะ

“พวกพี่เขาใส่ใจกับทุกๆ ทีมมากๆ ค่ะ เข้าใจและเข้าใจงานของทุกทีม บอกปัญหาตรงๆ เพื่อให้ไปแก้ไขให้สมบูรณ์ขึ้น ให้เข้าถึงผู้ใช้ได้มากขึ้น มีคำแนะนำดีๆ ในสิ่งที่เราคิดไม่ถึงเยอะมาก” เกรชเล่า

รวมไปถึงการสะท้อนจากผู้ใช้ที่ทีมได้ลงไปทำงานร่วมด้วย ซึ่งเป็นกระบวนการทางการตลาดที่ทุกคนได้เรียนรู้จากค่าย

“กลุ่มเป้าหมายของเราคือ นักเรียนประถมปลายถึงมัธยมต้นค่ะ เลยนำไปทดลองในโรงเรียนและออกบูธตามงานต่างๆ ก็ทำให้ได้คอมเมนต์มาเยอะ คือเด็กๆ เขาจะมีคำถามที่เราไม่เคยคิดมาก่อนว่าต้องทำอย่างนี้ ซึ่งเป็นประโยชน์ในการพัฒนาผลงานมากค่ะ” หญิงเล่า

นอกจากการเปลี่ยนแพลตฟอร์มจาก PC เป็นระบบปฏิบัติการ IOS ทีมก็ได้ปรับแก้ผลงานในหลายๆ ส่วน อาทิ ปรับ UI โดยเฉพาะขนาดภาพและปุ่มบังคับการเล่นที่ต้องเพิ่มขนาดขึ้น เนื่องจากของเดิมขนาดเล็กไปทำให้เล่นเกมลำบาก เพิ่มฟีเจอรีใหม่ๆ อย่างเช่น การเขย่าเพื่อทอยเต๋าเดินแต้ม เพิ่มส่วนแนะนำการเล่นหรือ Tutorial เนื่องจากมีผู้ใช้หลายคนไม่รู้ว่าจะเล่นอย่างไร

ซึ่งทั้งหมดทั้งมวลนั้นเป็นงานที่หนักหนาสาหัสไม่น้อย ยิ่งทั้งหมดยังมีกระบวนการเรียนร่วมด้วย ก็ทำให้ต้องมีภาระวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบมากขึ้น



“เราต้องรับผิดชอบงานและแบ่งเวลาให้ถูกค่ะ เพราะต้องทำ 2 อย่าง
พร้อมกัน คือ การบ้านเราเองและงานเราด้วย ส่วนใหญ่จะนัดเจอกันหลัง
เลิกเรียน ทำงานกันตอนเย็น คือเราต้องมีความรับผิดชอบเพิ่มขึ้น ไม่อย่าง
นั้นงานจะไม่เสร็จ” เกรซเล่าถึงการทำงานของทีมด้วยรอยยิ้ม



“งานต่างๆ ที่พวกเราจะทำในอนาคต
ต้องพัฒนาให้ใช้ได้จริง ตอบโจทย์ผู้ใช้
และแก้ปัญหาสังคมได้ เมื่อนั้นงานของเราที่จะ
มีคุณค่า”



ความสำเร็จและก้าวต่อไป

ถึงวันนี้ ผลงาน King of Transport ของ 3 สาว ได้ถูกปรับแก้ให้มีความสนุก สมบูรณ์มากขึ้น และได้เปิดให้ดาวน์โหลดแล้วผ่านทาง App Store และ Play Store รอให้ผู้เล่นมากี่หมื่นล้านเล่นพร้อมๆ กัน พุดคุยแบบต่อหน้าซึ่งกันและกัน และแน่นอนว่าสนุกไปพร้อมกัน! ซึ่งเป็นความฝันที่ได้กลายเป็นความจริงแล้วของทั้งสาม

กระนั้น แม้งานนี้จะเสร็จสิ้นลงแล้ว และแม้เส้นทางในอนาคตที่ทั้งสามมองไว้จะแตกต่างกันไปคนละสาย โดยหญิงนั้นอยากเรียนต่อทางด้านบัญชี บะหมี่สนใจทางศิลปะ และเกรซที่ยังคงมุ่งมั่นไปในสายคอมพิวเตอร์ แต่จะเปลี่ยนไปเน้นทางด้านฮาร์ดแวร์มากขึ้น

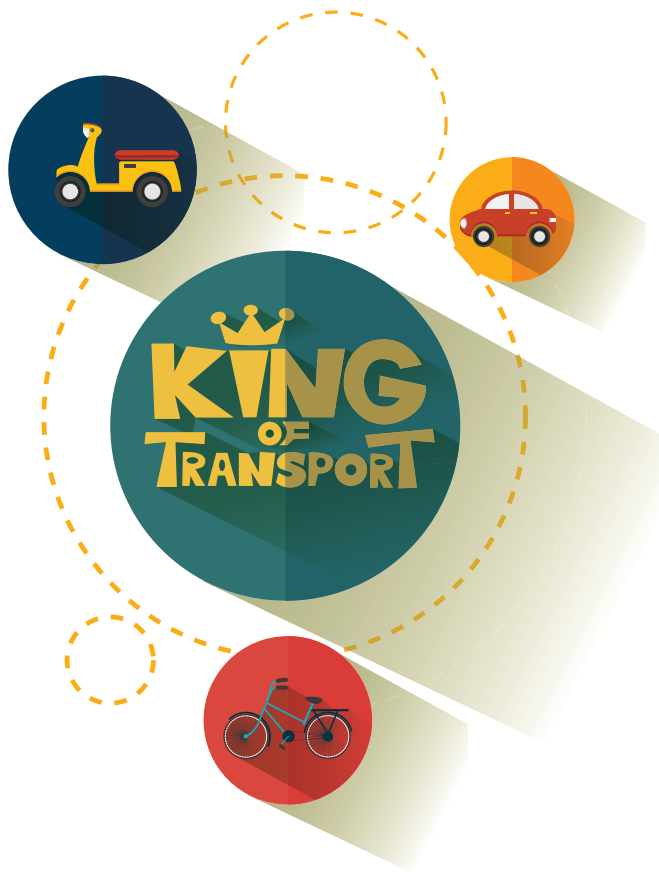
อย่างไรก็ตาม บนเส้นทางที่แตกต่าง ยังมีจุดร่วมอย่างหนึ่งที่ทั้งสามอยากจะดำเนินต่อไป นั่นคือการพัฒนานวัตกรรมที่สามารถตอบโจทย์การใช้งานจริง และแก้ปัญหาสังคมได้

“สิ่งที่พวกเราได้รับมาจากค่าย คือแนวคิดในการทำงานค่ะ เห็นได้ชัดเลยว่า เดียวนี้พวกเราคิดได้และมองไกลมากขึ้น งานต่างๆ ที่พวกเราจะทำในอนาคตต้องพัฒนาให้ใช้ได้จริง ตอบโจทย์ผู้ใช้ และแก้ปัญหาสังคมได้ เมื่อนั้นงานของเราก็จะมีคุณค่าค่ะ” เกรซกล่าว

และบนเส้นทางของพี่น้องผองเพื่อนโรงเรียนเซนต์ฟรังซิสซาเวียร์คอนแวนต์ แนวคิดนี้ย่อมถูกส่งต่อจาก บะหมี่-เกรซ-หญิง ไปสู่รุ่นน้องๆ ต่อไปอย่างแน่นอน

“เด็กไทยเวลาสร้างโครงการยังคิดแบบในกรอบค่ะ คือคิดไม่ละเอียด สิ่งที่สำคัญคือการเห็นปัญหาจากสังคม การเจาะลึกคิดถึงผู้ใช้ แล้วจึงมาพัฒนางานบนฐานทั้งสองนั้น” เกรซฝากทิ้งท้ายถึงน้องๆ รุ่นต่อไปด้วยรอยยิ้ม







เดชา ดรินทพวงศ์ (ครูแน็ค)

อาจารย์ที่ปรึกษา

“ตั้งแต่เข้าโครงการ น้องได้พัฒนาทักษะการคิด และลำดับความสำคัญในการคิดงานขึ้นได้เยอะมากครับ อย่างการออกแบบ UI UX ที่ก่อนเข้าค่ายน้องไม่รู้ว่าควรจะทำแบบอย่างไรให้ผู้ใช้งานหรือใช้งานได้ แต่พอกลับมาน้องเขามานั่งวิเคราะห์หาคำใหม่ ดีแยะอย่างไร มองเห็นแล้วเขาแก้ พัฒนาการเฉียบขึ้นมากในเรื่องการวิเคราะห์งาน ซึ่งมันเกิดจากการได้ปฏิบัติการจริงผ่านโครงการที่ช่วยพัฒนาความสามารถของเด็ก เด็กจะเก่งแบบก้าวกระโดดมากๆ เพราะสถานการณ์บีบบังคับให้เขาต้องเรียนรู้

“ผมเชื่อว่าเด็กทุกคนมีศักยภาพ แต่อยู่ที่ว่าคนที่เป็นครูจะให้โอกาสเขาได้มากน้อยแค่ไหน เราต้องให้โอกาสไปพร้อมๆ กับที่ต้องคอยสนับสนุนเขา น้องที่เข้าค่ายทักษะเขาสูงขึ้น ทำให้ครูเองก็ต้องพัฒนาตัวเอง ต้องหาข้อมูลให้เยอะกว่าเขา เพื่อที่ถ้าเขามาปรึกษาอะไรหรือมีปัญหาอะไร เราจะได้แนะนำได้ แต่เป็นการแนะนำในแบบของการป้อนคำถาม ให้เด็กเกิดการตั้งคำถามด้วยตัวเอง เด็กจะได้คำตอบที่ชัดเจนขึ้น มากกว่าการที่เราไปขีดเส้นให้เขา”

