



ANGLE WORDS

เส้นทางของนักตกศัพท์ ความฝันของนักพัฒนา



Angle Words เป็นเกมสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับเด็กประถมศึกษาตอนปลาย ทำให้การเรียนรู้ ภาษาอังกฤษเป็นเรื่องสนุก และจดจำคำศัพท์ได้ รูปแบบเกมเป็นการรวมกันระหว่างเกมตกปลาและเกม Hangman เล่นโดยตกตัวอักษรในน้ำเพื่อสะกดคำให้ ถูกต้อง ผู้สนใจสามารถเล่นได้บน Web Browser

ผู้พัฒนา

นายริติ มหาวรรณกิจ (เปอ)
นางสาวสิริวิมล ภูภักดี (เอิร์น)
นางสาวรณพร ญาณโกมุก (ก๊)
มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสตรีอ่างทอง จ.อ่างทอง



คนไทยส่วนใหญ่ไม่ค่อยชอบภาษาอังกฤษ บางคนมีปัญหาเรื่องการจำคำศัพท์เวลานึกไม่ออก แต่ถ้าให้เปิดดิคชันนารีมันก็น่าเบื่อ เลยทำเกมนี้ขึ้นมา



ปัญหาหนึ่งของการฝึกภาษาอังกฤษที่เยาวชนไทยประสบปัญหาเสมอมา ก็คือการจำคำศัพท์ ซึ่งโดยส่วนมากวิธีฝึกก็หนีไม่พ้นการท่องจำตามตำรา ที่ไม่น่าสนุกเอาเสียเลย

ด้วยประสบปัญหานี้มากับตัวเอง 3 หนุ่มสาวจากโรงเรียนสตรีอ่างทอง จึงคิดกันว่าคงจะดีกว่าถ้าสามารถทำให้น้องๆ เยาวชนสามารถจดจำคำศัพท์ได้อย่างสนุกไร้ทรมาย โดยใช้เกมเป็นเครื่องมือ

อย่างไรก็ตาม เกมในรูปของสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษนั้นมียู่มากมายแล้วในท้องตลาด การจะพัฒนาเกมแนวนี้ขึ้นมาให้น่าสนใจ จึงน่าจะเป็นเกมที่แปลกใหม่

Angle Words มีความแปลกใหม่และน่าสนใจอย่างไร เชิญชวนไปดูกัน!

รวมตัวเป็นทีม เปลี่ยนปัญหาเป็นผลงาน

“Angle Words เป็นเกมสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อฝึกทักษะสำหรับเด็กและใช้ทบทวนสำหรับผู้ใหญ่ เกมของเราจะเป็นการรวมกันระหว่างเกมตกปลาและเกม Hangman คำว่า Angle เป็นคำกริยา แปลว่า ตกปลา กับคำว่า Words ก็คือคำศัพท์ เวลาเล่นก็จะเป็นการตกปลา แต่เป็นการตกตัวอักษรในน้ำ เหมือน Hangman ที่เลือกตัวอักษรมาทีละตัว ถ้าเลือกผิดตัวละครที่เล่นอยู่ก็จะตายลงไปเรื่อยๆ เกมเล่นได้บน Web Browser ค่ะ และสามารถเล่นร่วมกับผู้เล่นคนอื่นได้ในโหมด Multiplayer” เอิร์ธแนะนำผลงานด้วยรอยยิ้ม



ก่อนที่จะเสริมว่า “กลุ่มเป้าหมายคือคนที่สนใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษค่ะ แต่จะเหมาะกับกลุ่มเด็กประถมตอนปลาย ศัพท์ส่วนใหญ่เราเลือกมาจากหนังสือเรียนของน้องที่เป็นส่วน Activity ของเด็กประถม โดยเลือกคำศัพท์ที่ไม่ยากมาก และเลือกคำที่มักเจอหรือใช้ในชีวิตประจำวันด้วย”

“ที่ไปที่ไปของเกมนี้ คือ คนไทยส่วนใหญ่ไม่ค่อยชอบภาษาอังกฤษ บางคนมีปัญหาเรื่องการจำคำศัพท์ แต่ถ้าให้ไปเปิดดิคชันนารี มันก็น่าเบื่อ เลยทำเกมนี้อขึ้นมา และเนื่องจากมีเกมสมัยเด็กๆ ที่ผมเล่นคือ เกมตุ่มโมะ ที่เป็นเกมตกลูก เหยิงเบ็ดเป็นคลื่น ก็เลยเอามาผสมผสานกัน” ปอเล่าถึงที่มาของผลงาน ซึ่งเป็นหนึ่งในโครงการตอนที่ปอ-เอิร์นก็ เรียนอยู่ชั้น ม.5

“งานนี้เป็นโปรเจกต์ในห้องตอน ม.5 เทอม 2 ค่ะ เรียนกับอาจารย์ กวินวิชญ์ พุ่มสาขา อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ คุรบอกให้คิดโปรเจกต์มา โปรเจกต์หนึ่ง ให้ทำส่งเป็นชิ้นงานในห้อง แล้วครูก็บอกว่ามีโครงการ NSC จะลองลงแข่งใหม่ คือถ้าจะแข่งก็จับกลุ่มกันเลย” ก็เล่าถึงที่มาของการรวมตัวกัน

โดยในทีมนั้น ปอจะรับหน้าที่เขียนโปรแกรม เอิร์นเป็นกราฟิก และก๊วดรูป รวมถึงทำงานประสานงานไปด้วยในตัว

“การทำงานในทีม เราจะคุยในจุดใหญ่ๆ กันก่อนค่ะ แล้วแบ่งงานกันไป ปอเป็นคนเขียนโค้ด ซึ่งถ้าเขาต้องการในส่วนไหนเขาก็จะบอกมา” ก็อธิบายการทำงานเป็นทีม

ก่อนที่ปอจะยกตัวอย่างว่า “เช่นการเขียนโค้ดให้เรือขยับ ถ้าอยากให้สมบรูณ์แบบก็ต้องรอกกราฟิกทำรูปเรือมาควบคุมกันครับ เพราะถ้าเราทำ Pre Model มาเองสัดส่วนจะไม่เท่ากัน พิกัดต่างๆ ก็จะผิดเพี้ยนสุดท้ายต้องมานั่งปรับอยู่ดี”

การที่ต้องเรียนไปด้วยทำโครงการไปด้วย ซึ่งไม่ว่าจะเป็นนักเรียน นักศึกษาระดับชั้นใด ย่อมหมายถึงความยุ่งวุ่นวายในชีวิตอย่างแน่นอน



“ปัญหาก็มี โดยเฉพาะงานในโรงเรียนก็มีเยอะ เวลาก็ไม่ค่อยมี กลางวันก็เรียนทั้งวัน ส่วนใหญ่จะกลับบ้านแล้วถึงจะได้ทำ มีปัญหาอะไร ก็แชตคุยกันครับ” ปอกกล่าว

แต่ด้วยปัญหาส่วนตัวของปอเอง ก็ทำให้เขาไม่ได้ทำงานที่บ้าน อย่างตลอดรอดฝั่ง

“เราตั้งใจให้เกมมีระบบ Multiplayer ครับ ซึ่งต้องทำให้เสร็จทัน ประกวด เป็นที่มาที่ทำให้ผมต้องไปนอนค้างบ้านอาจารย์ที่หลังโรงเรียน 14 วันครับ เพราะคอมฯ ที่บ้านถ้าใช้ทำงานเขียนโค้ดมันจะช้า ต้องมาใช้คอมฯ ของอาจารย์ ก็ไปนอนค้างกับสไปรท์ ทีม The Backpacker ก็เสร็จคืนสุดท้ายเลย ถือเป็นช่วงที่หนักมากครับ” ปอกกล่าว

ทางขรุขระของนักตกคัพท์

ปอ-เอิร์น-ก็ รวมพลังกันปั้นผลงานจนแล้วเสร็จ ส่งทันประกวด โครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 18 (NSC 2016) ในประเภทโปรแกรมเพื่อความบันเทิง ระดับนักเรียน ซึ่งเวลานั้นผลงาน Angle Words ที่ยังใช้ชื่อว่า ‘ตกคัพท์มหาประลัย’ ก็ทำให้ทุกคนหายเหนื่อย เพราะสามารถชนะเลิศได้รางวัลที่ 2 ได้อย่างน่าภาคภูมิใจ ก่อนที่ทีมจะเห็นพ้องต้องกันว่า อยากต่อยอดผลงานไปสู่



การใช้จริง จึงทำให้ทั้งสามเลือกที่จะสมัครเข้าร่วมโครงการต่อกล้าให้เติบโต ปี 4

“พี่รุ่นก่อนแนะนำว่าโครงการต่อกล้าฯ จะช่วยดูแลงานเรา ช่วยปรับเปลี่ยนให้สามารถใช้งานได้จริง พวกเราจึงสนใจครับ” ปอเล่าถึงเหตุผล

นั่นคือความคาดหวังของทีม แต่ในความเป็นจริงแล้ว คำแนะนำจากกรรมการและทีมโค้ชที่มีต่อ Angle Words ไม่ใช่แค่ให้ปรับ แต่ให้ยกเครื่องใหม่ทั้งหมด

“พอเข้าต่อกล้าฯ เราต้องโมตัวเกมใหม่หมดเลยคะ ต้องวาดทุกอย่างใหม่ หน้าฉาก โมทุกอย่าง โมโปรแกรมใหม่ แก้บัค กราฟิกที่ยังดูไม่สวยก็แก้ใหม่หมด” เอิร์นกล่าว

ก่อนที่ปอจะเสริมว่า “พี่ๆ โคชเขามาลองเล่นแล้วให้ความเห็นว่ามันยากไปครับ (หัวเราะ) คือตอนนั้นเกมมีโหมดเดียว ระยะเวลาเดียว และความยากเดียว ซึ่งพี่เขาบอกว่ามันยาก เขาโตแล้วยังทำไม่ทันเลย กำลังคิดคำศัพท์ยังคิดไม่ได้เลย เวลาหมดก่อน เพราะต้องบังคับเรือเอาเบ็ดไปตก แล้วต้องตวัดขึ้นมา แล้วต้องเอาเรือไปปรับอีก เราเลยมาปรับให้มีโหมด Easy-Normal-Hard และเพิ่มเวลา เพิ่มคำใบ้ตัวแรก เวลาจากที่เคยมีให้แค่ 60 วินาที ก็จะเพิ่มระดับเป็น 60 วินาทีสำหรับ Hard 90 วินาทีสำหรับ Normal และ 120 วินาทีเป็น Easy แล้วก็ปรับ User Interface ที่มีผลต่อการดึงดูดความสนใจด้วยครับ”

แน่นอนว่าการยกเครื่องเกมใหม่ไม่ใช่เรื่องง่าย ยิ่งเวลาที่บีบคั้นกดดันด้วยแล้ว ทำให้ทีมต้องรวมพลังกันสู้อย่างเต็มพิกัด

“ด้วยเวลาที่จำกัด ทุกอย่างต้องทันเวลา เราต้องแบ่งลือคไว้เลย ค่ะว่า ตรงนี้ต้องเสร็จตอนนี้ เพราะถ้าเรายืดเวลามันก็ยิ่งร่นๆ ออกไปเรื่อยๆ และจะไม่ทัน ต้องทำให้ตรงเวลาที่ตั้งกันไว้ อันไหนตัดได้ก็ตัดไป” ก็เล่าบรรยายภาคการทำงานในเวลานั้น แต่ถึงที่สุดแล้ว ทีมก็สามารถผ่านพ้นไปได้ ด้วยปณิธานที่อยากเห็นผลงานของพวกเขาใช้ได้จริง

“ตอน NSC เราคิดว่าแค่ทำผลงานเป็นโปรไฟล์เข้ามหาวิทยาลัย แต่พอเข้าตอกกล้าฯ มันไปมากกว่านั้น คือเราต้องการให้ผู้ใช่ใช้ได้จริงค่ะ” เอิร์นกล่าว

ทางสายเตียบโตของนักพัฒนา

สำหรับนักพัฒนานั้น อาจมีวิธีการหรือเส้นทางเดินในการทำงานที่แตกต่างหลากหลายกันไป แต่เพื่อให้ผลงานของตนเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด ทางเส้นหนึ่งที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ก็คือ การนำผลงานไปทดลองกับผู้ใช้งาน ซึ่งแน่นอนว่าทั้งสามก็ไม่พลาดที่จะเดินทางสายนี้

“เอาไปให้เด็กที่เรียนคอมพิวเตอร์ทดลองเล่นครับ แล้วก็เอาไปนำเสนอให้น้องๆ ป.6 โรงเรียนวัดโล่ห์สุทธาวาส จังหวัดอ่างทอง ได้ลองเล่นด้วย” ปอเล่า





ทำงานมีระบบระเบียบมากขึ้น ก่อนหน้านี้
เวลาทำงาน เราอยากจะเพิ่มอันนี้เราก็กเพิ่มเลย
ไม่สนใจว่าใครจะชอบหรือเปล่า คิดแค่ว่าจะ
อย่างเดียว แต่ผู้ใช้อาจมองว่าไม่จำเป็น
ก็เสียเวลาเปล่าถ้าเราทำไป



“ซึ่งผลตอบรับดีจนน่าตกใจคะ ไม่คิดว่าจะน่าองๆ จะชอบเล่น” ก็
เสริมทันควัน

“เราอาจจะมองว่ายาก แต่ไม่ยากสำหรับเด็กคะ เพราะเป็น
คำศัพท์ที่เขาเจออยู่ แต่กลับกัน พอเราให้กลุ่มเด็กโต ม.5 ม.6 เล่น
เขาจะมองว่ามันง่าย แต่เขาทำไม่ได้ เพราะเขาจำศัพท์นั้นไม่ได้แล้ว
แม้ว่ามันจะง่าย” เอิร์นเล่าถึงข้อสังเกตที่ทีมค้นพบ ซึ่งเปิดประสบการณ์
การทำงานของพวกเขาได้เป็นอย่างดี

“มันทำให้เราได้คิดครับว่า ถ้าเราเป็นผู้ใช้จะใช้ของเราหรือเปล่า
ได้คิดหน้าคิดหลังมากกว่าเดิม ดูความเป็นไปได้ ทำให้ทำงานมีระบบ
ระเบียบมากขึ้นครับ ก่อนหน้านี้เวลาทำงาน เราอยากจะเพิ่มอันนี้เราก็ก
เพิ่มเลย ไม่สนใจว่าใครจะชอบหรือเปล่า คิดแค่ว่ามันเก๋อย่างเดียว
เพิ่มไปแล้วน่าจะดูดี แต่ผู้ใช้อาจมองว่าไม่จำเป็น ก็เสียเวลาเปล่าถ้าเรา
ทำไป” ปอกกล่าว

ก่อนที่ก๊จะเสริมว่า “ทำให้เราคิดกว้างคิดไกลมากขึ้นคะ ถ้าเรา
คิดอยู่แค่แบบเดียว ไม่มีแผนสำรองอื่น เราชอบแบบนี้ แต่ผู้ใช้
ไม่ชอบ เราจะแก้ไขปัญหายังไง ต้องคิดแบบมีแผนอื่นมารองรับด้วย”

“คือคิดแบบมีระบบมากขึ้นคะ” เอิร์นสรุป “มันทำให้เรากล้าที่จะ
คิดมากขึ้น คิดได้หลายมุมมอง หลายวิธี ซึ่งเป็นสิ่งที่พี่ๆ โคชจะคอยแนะ
ตลอด ช่วยหาตัวอย่างมาให้เราคิดต่อไปได้อีก และคิดถึงความเป็นจริง

ว่าในชีวิตจะเป็นยังไง เราต้องเจออะไร คนที่จะมาเจอโปรแกรมเรา เขาเห็นแล้วเขาจะชอบ เขาจะใช้ เขาจะคิดเหมือนเราไหม หรือเขาจะคิดต่าง เราก็ต้องปรับทัศนคติให้เข้ากับสิ่งที่เขาติชมให้ได้ เพื่อที่งานจะออกมาได้ดีที่สุด เราต้องรับฟังคนอื่นด้วยค่ะ”

และอีกสิ่งหนึ่งที่ทีมได้เรียนรู้ ก็คือ การทำงานแบบเป็นทีมเวิร์ก ซึ่งเกิดจากประสบการณ์จริง

“ได้เรียนรู้เรื่องการทำงานแบบมีแผน เป็นระบบมากขึ้น เพราะเวลามันจำกัด และเราทำงานเป็นกลุ่ม ไม่ใช่ทำงานคนเดียว เราต้องแบ่งงานให้เพื่อนทำ หนูเป็นกราฟิก ต้องส่งงานให้ป้อทำต่อ จะช้าไม่ได้ งานจะได้เสร็จ ไม่ค้าง” เอิร์นเล่า

“เราต้องคิดว่าเราจะต้องทำมันให้ได้ และกำหนดเวลาว่าเราควร จะเสร็จวันนี้ๆ แล้วก็ทำมันได้ ทำด้วยกันครับ” ปอกกล่าว

“อีกอย่างคือเราทำงานขึ้นนี้ช่วงที่จะขึ้น ม.6 ค่ะ ต้องเตรียมตัว สอบทั้งในโรงเรียนและสอบเข้ามหาวิทยาลัย เราก็ต้องแบ่งว่าตอนนี้เรา



ควรทำอันไหนก่อน ใน 1 วันทำอะไรบ้าง กลางวันเรียน กลับบ้านต้องแบ่งเวลาทำการบ้าน อ่านหนังสือ รวมทั้งทำงานชิ้นนี้ด้วย เวลาที่บีบมันก็ทำให้เราเรียนรู้ที่จะทำงานร่วมกัน เช่น เมื่อไม่เข้าใจกันไม่ควรปล่อยให้มันจะตึงและขาดได้ ก็ต้องคุยกันก่อนค่ะ” ก็กล่าว

ประสบการณ์ที่หาไม่ได้

นอกจากได้พัฒนาตัวเองผ่านการพัฒนาผลงานแล้ว การได้เข้าร่วมโครงการต่อกล้าฯ ก็ได้ช่วยเปิดประสบการณ์ด้านไอทีที่มีคุณค่าให้กับทั้ง 3 คนอีกด้วย

“ค่ายสนุกมากครับ ชอบที่มีการสอนคลาสต่างๆ เช่น คลาสของพี่ซี ดร.อภิชาติ ปิยธรรมรงค์ ที่สอนให้เราหากลุ่มเป้าหมายว่างานของเราจริงๆ ต้องการให้ใครใช้ เพราะตอนที่เข้าไป เรายังไม่ค่อยมั่นใจเลยว่าใครจะเป็นคนมาใช้งานของเรา กลุ่มผู้ใช้อยู่ในระดับชั้นไหน ค่อนข้างหนักใจที่ยังหากลุ่มเป้าหมายไม่ได้ ระหว่างเตรียมงานเขาก็จะให้คุยกับโค้ช โค้ชก็จะดึงจุดนี้มาให้เราหา” ปอกกล่าว

“การจัดกิจกรรมการสอนก็น่าสนใจ และได้ลงปฏิบัติจริงในบางคลาสค่ะ คือมีเรียนเครียดและมีนันทนาการด้วย ไม่ได้เครียดอย่างเดียวนี้แหละค่ะที่ชอบ” เอิรินเล่า

“อีกอย่างคือเจอเพื่อนเยอะมากที่เป็นรุ่นเดียวกับเราและรุ่นน้องด้วยค่ะ” ก็เสริม “อย่างช่วงที่ต้องนำเสนองาน เทียงคีน-ตี 1 ยังนั่งทำอยู่ด้วยกันว่าพวกรุ่นนี้จะต้องนำเสนอกรรมการแบบไหน เดินถามกันรุ่นวายซึ่งเป็นบรรยากาศที่ไม่เคยเจอ ที่ต่างโรงเรียนกันแล้วมานั่งทำงานร่วมกันแบบนี้ มันเหนื่อยแต่ก็สนุกไปอีกแบบค่ะ”

ซึ่งทำให้มุมมองของทั้งสามที่เกี่ยวกับด้านไอที เปลี่ยนแปลงไป...

“จากที่เราไม่เคยคิดจะมาทำเกมให้คนอื่นเลย แค่เล่นอย่างเดียวไม่ได้สนใจด้านนี้เลย แล้วมานั่งทำเกม ก็ทำให้รู้ว่าการทำเกมมันไม่ใช่ง่ายๆ นะ มันต้องประสานงานหลายด้านเลยกว่าจะเกิดเกมหนึ่งขึ้น

มาได้ จากที่เราเล่นเกมแล้วรู้สึกว่าจะทำไมไม่มีแบบนี้แบบนั้น ตอนนั้นรู้
แล้วว่า กว่าจะเพิ่มอย่างหนึ่งเข้าไปมันยากมาก” ก็กล่าว

รวมไปถึงการได้สิทธิ์เข้าไปแข่งขันงาน Asia Pacific ICT Awards (APICTA) ที่เป็นการประกวดผลงานด้านซอฟต์แวร์ด้านต่างๆ สำหรับ
ประเทศในภูมิภาคเอเชีย-แปซิฟิก โดยในปีนี้ทั้งสามได้เดินทางไปแข่งขัน
ที่ประเทศไต้หวัน ก็ถือเป็นการเปิดโลกให้ทั้งสามได้เป็นอย่างดี

“ตื่นเต้นค่ะ เพราะเราต้องสื่อสารภาษาอังกฤษให้คนที่ไม่เคยใช้
งานของเราเข้าใจว่างานของเราเป็นแบบไหน ต้องนำเสนอให้กรรมการ
เข้าใจที่สุด ในเวลาจำกัด หลังจากนั้นเราไปพูดกับเขาไม่ได้แล้ว ก็ต้อง
พยายามสื่อสารให้รู้เรื่อง” ก็เล่า

นอกจากได้ฝึกการนำเสนอแล้ว เนื่องด้วยผู้ร่วมงานเป็นนักพัฒนา
ด้านไอทีกว่า 270 ทีมจาก 17 ประเทศ ทำให้ทั้งสามได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้
ด้านไอทีกับเพื่อนๆ ร่วมงานมากมาย

“ได้ไปเจอเพื่อนต่างประเทศครับ ซึ่งส่วนใหญ่จะไม่ค่อยเจอ
นักเรียนด้วยกัน แต่จะเจอคนมีอายุ เป็น CEO บริษัทบ้าง เป็นนักพัฒนา
จริงๆ เลยนบ้าง ก็ได้เห็นครับว่าประเทศอื่นเขาทำอะไร พัฒนาแค่ไหน
อย่างพม่าตอนนี้เขาก็เริ่มพัฒนาทันเราแล้ว อย่างไต้หวัน ประเทศเขา
หลายๆ หน่วยงานจะให้ความสำคัญกับไอทีมากฯ ครับ” ปอเล่า



**จากจุดเริ่มต้นในห้องเรียน ไป NSC เราก็รู้สึกว
สูงแล้ว จนเข้าต่อกลาง แล้วไปอีกหลายโครงการ
เจ้าฟ้าไอที TICTA จนสุดท้ายมาจบที่ APICTA
ซึ่งมันสูงมาก เป็นสิ่งที่เราไม่คิดว่าจะได้ไปด้วยซ้ำ**



เส้นทางแห่งความคาดหวัง

ถึงตอนนี้ Angle Words กำลังอยู่ระหว่างการพัฒนา เพื่อก้าวไปสู่ความเป็นผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์เต็มตัว รอเพียงความชัดเจนของแผนงานเท่านั้น

“พี่ๆ โคชแนะนำให้ทำขายร่วมกับเครือโรงเรียนคะ คือให้ขายโปรแกรมกับทางโรงเรียน แล้วถ้าเขาอยากได้คำศัพท์เพิ่มก็มาซื้อเพิ่มจากเรา ขึ้นอยู่กับว่าเขาอยากได้ทั้งตัวเกมหรือให้เราเป็นคนควบคุมตัวเกมด้วย กับอีกแนวทางคือ อัปเดตบนเฟชบุ๊กให้คนในเฟชบุ๊กเล่น คือจะเป็นเกมรูปแบบเติมเงินชื่อของ Item ต่างๆ” เอิร์นกล่าวถึงก้าวต่อไปของผลงาน

“ตอนนี้ก็เหลือเพียงปรับ UI และแก้บัค Multiplayer ก็เกือบสมบูรณ์แล้วครับ” ปอกล่าวถึงสิ่งที่ยังคงค้างคา

ผลงานเดินหมามาถึงจุดนี้ถือว่าสำเร็จหรือยัง? ทั้งสามพร้อมใจกันส่ายหน้า ไม่ใช่เพราะยังไม่ถึง แต่มันมาไกลเกินกว่าที่หวังไว้มากแล้ว

“จากจุดเริ่มต้นในห้องเรียน ไป NSC เราก็รู้สึกที่สูงแล้วนะคะ จนเข้าต่อกล้าฯ แล้วไปอีกหลายโครงการ เจ้าฟ้าไอที TICTA จนสุดท้ายมาจบที่ APICTA ซึ่งมันสูงมาก เป็นสิ่งที่เราไม่คิดว่าจะได้ไปด้วยซ้ำ มันก็เกินมาแล้ว” เอิร์นกล่าวความรู้สึก

ประสบการณ์ทั้งหมดทั้งหมดนี้ ล้วนคือวัตถุดิบที่จะหล่อหลอมเป็นต้นทุนให้กับทั้งสามบนเส้นทางแห่งความคาดหวังต่อไปในชีวิต และด้วยความที่ทั้งสามต่างเป็นเด็กไอทีมาตั้งแต่ต้น ก็ไม่ต้องเดาให้ปวดหัวว่าเส้นทางชีวิตของพวกเขาต่อไปจะเป็นอย่างไร

“อยากเรียนต่อเกี่ยวกับการเขียนซอฟต์แวร์ครับ และชอบเกี่ยวกับการจัดการฐานข้อมูลเครือข่ายด้วย ซึ่งตอนนี้ผมก็ได้เรียนต่อที่วิทยาการคอมพิวเตอร์บางมดแล้วครับ ใช้ผลงานยื่น ไม่ต้องสอบ” ปอเล่าอย่างภาคภูมิใจ

“ส่วนที่ไปสายวิศวะคอมฯ ค่ะ เป็นทั้งฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์
ก็ได้เรียนต่อที่บางมดเหมือนกันค่ะ” ก็กล่าว

ขณะที่เอิร์นก็กำลังเดินไปบนเส้นทางกราฟิกดีไซน์เนอร์ “ของหนู
จะเป็นออกแบบกราฟิกค่ะ อยากทำแอนิเมชัน ไปทางการ์ตูนหรือเกม
ในอนาคต ตอนนี้ก็ยื่นแฟ้มผลงานและสอบหลายที่ค่ะ”

ล้วนเป็นเส้นทางแห่งความหวัง ทั้งของทั้งสามเอง และของสังคม
ที่น่าจะได้ใช้บริการผลงานเพื่อสังคมขึ้นไปในอนาคตอย่างแน่นอน

