

# ต่อ กล้าให้ เติบโต ใหญ่



**7 เส้นทางการเรียนรู้ของเยาวชน**

ที่ต่อยอดพัฒนาโปรแกรมซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์สู่การใช้งานจริง

ต่อ  
กล้า ให้  
เติบโต  
ใหญ่



# ต่อกำลังให้เติบโตใหญ่

71เส้นทางการเรียนรู้ของเยาวชน

ที่ต่อยอดพัฒนาโปรแกรมซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์สู่การใช้งานจริง

ISBN	978-616-91531-6-0
จัดทำโดย	มูลนิธิสยามกัมมาจล ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์ แห่งชาติ (NECTEC)
ผู้เขียน	นายกิติคุณ คัมภีรานนท์ นางสาวมณฑล นี้อหอง นางนිරชา คัมภีรานนท์
ที่ปรึกษา	นางปิยาภรณ์ มั่นทะจิตร ดร.กวัน สีตะธนี
บรรณาธิการ	นายกิตติรัตน์ ปฐมจิตร น.ส.อุบลวรรณ เสือเดช
ออกแบบรูปเล่ม	Studio Dialogue
พิมพ์โดย	มูลนิธิสยามกัมมาจล 19 ถนนรัชดาภิเษก แขวงจตุจักร เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10900
โทรศัพท์	0 2937 9901-7
โทรสาร	0 2937 9900
เว็บไซต์	www.scbfoundation.com
ครั้งที่พิมพ์	พิมพ์ครั้งที่ 1 เดือนมีนาคม 2557
จำนวน	2,000 เล่ม
พิมพ์ที่	บริษัท เอส.อาร์.พรินต์ติ้ง แมสโปรดักส์ จำกัด
ราคา	ราคา 120 บาท



ที่ผ่านมาศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) มีความพยายามที่จะพัฒนาเยาวชน โดยสนับสนุนให้แสดงผลงานในเชิงการพัฒนาโปรแกรม โดยเฉพาะการเขียนโปรแกรมและการพัฒนาซอฟต์แวร์ต่างๆ โดยใช้เวทีประกวดแข่งขันเป็นเครื่องมือหนึ่งในการช่วยพัฒนา หรือกระตุ้นให้เยาวชนที่มีความสนใจจะพัฒนาทักษะด้านไอทีเข้ามาพัฒนาผลงาน แต่ยังไม่เคยนำผลงานเหล่านี้มาต่อยอด หรือทำให้เกิดคุณค่าเชิงสังคมและเชิงธุรกิจให้มากขึ้น

เมื่อมีโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ ทำให้เห็นว่า NECTEC และวงการไอทีที่สามารถสร้างผลงานได้ 2 เรื่องใหญ่ๆ คือ หนึ่งในส่วนของผลงานด้านไอทีของเยาวชนที่เข้าร่วมกับโครงการต่อกล้า นั้น มีโอกาสเข้าถึงผู้ใช้ได้มากขึ้น สามารถเข้าถึงจิตใจและความต้องการของผู้ใช้ ซึ่งจะเห็นได้ว่า ผลงานของพวกเขาได้รับการพัฒนาให้มีคุณค่ามากขึ้น น่าสนใจมากขึ้น และเป็นที่ยอมรับของผู้ใช้มากขึ้น สอง ในส่วนของผู้พัฒนาเองจะเห็นได้ชัดเจนว่า เขาได้รับการพัฒนาหลากหลายมุม ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการสร้างสรรค์ผลงานตามความต้องการของผู้ใช้ หรือจะเป็นมุมมองในเชิงธุรกิจและสังคม เขาสามารถที่จะเรียนรู้และเห็นว่า ผลงานของเขานั้นสามารถพัฒนาไปอีกรูปแบบหนึ่งในการนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์มากยิ่งขึ้น จากคำแนะนำของคณะกรรมการหลากหลายสาขา ผลงานสามารถขายได้หรือเป็นที่ยอมรับของสังคม ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่มีความสำคัญยิ่ง

“เมื่อโครงการต่อกล้า เข้ามาเสริมความสามารถของเยาวชน ปรากฏว่าเยาวชนมีการพัฒนาแบบก้าวกระโดด พวกเขาสามารถเห็นมุมมองด้านต่างๆ เข้าใจว่า ผลงานต้องพัฒนาให้ตอบสนองกับผู้ใช้ในการนำไปใช้ประโยชน์ มุมมองเหล่านี้ปกติมักต้องใช้เวลาค่อนข้างมากในการเรียนรู้ หากจะเป็นโปรแกรมเมอร์อาชีพที่จะผลิตเกมหรือผลิตงานซอฟต์แวร์ออกมาขายในเชิงพาณิชย์ได้ ต้องใช้องค์ความรู้หรือใช้เวลาในการฝึกฝนเรียนรู้ค่อนข้างนาน แต่โครงการต่อกล้า เข้ามาทำให้เด็กได้เรียนรู้ตั้งแต่ต้น เป็นการก้าวที่จะต่อยอดได้อย่างดีมาก”

ในส่วนของ NECTEC ก็ทำให้เห็นว่า เราได้สร้างคนที่ผลิตผลงานออกมา เป็นคนที่มีทักษะและสามารถที่จะสร้างสรรค์ผลงานอื่นๆ ต่อไปได้ ซึ่งโครงการต่อกล้า นี้เป็นส่วนเสริมกันกับสิ่งที่ NECTEC ทำ และในวงการไอทีก็จะได้ผู้พัฒนาที่มีศักยภาพสูงมากขึ้นอีก เป็นเยาวชนรุ่นใหม่ที่มีความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานให้เป็นที่ยอมรับของสังคมได้ ผมจึงคิดว่า โครงการนี้เป็นประโยชน์อย่างมากต่อ NECTEC และวงการไอที

สุดท้าย อยากให้น้องๆ นำสิ่งที่ได้รับจากโครงการไปพัฒนาแล้วเสริมสร้างเพื่อให้ชีวิตก้าวต่อไปข้างหน้าได้อย่างมั่นคงและประสบความสำเร็จ นำสิ่งที่ได้รับนี้กลับไปหล่อหลอมตัวเองและพัฒนาให้มากยิ่งขึ้น ผมเชื่อว่าไม่ว่าเยาวชนเหล่านี้จะทำได้ก็จะประสบความสำเร็จ และเขาจะเป็นกำลังสำคัญของประเทศไทยในอนาคตต่อไป

“

...เมื่อโครงการต่อกล้าฯ เข้ามา  
เสริมความสามารถของ  
เยาวชน ปรากฏว่าเรามีการ  
พัฒนาแบบก้าวกระโดด...และ  
ในวงการไอทีก็จะได้ผู้พัฒนาที่  
มีศักยภาพสูงมากขึ้นอีก เป็น  
เยาวชนรุ่นใหม่ที่มีความคิด  
สร้างสรรค์ในการสร้างผลงาน  
ให้เป็นที่ยอมรับของสังคมได้...

”



**ดร. กว้าน สีทะธณี**

รองผู้อำนวยการ (กลุ่มบริหารงานวิจัย)  
ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์  
และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ

“

...เนื่องจากในชีวิตจริงคนที่สามารถ  
ทำงานได้สำเร็จ ไม่ใช่คนพิเศษ แต่  
เป็นคนธรรมดาที่ต้องปรับตัว  
ให้สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้  
ตรงนี้เป็นเรื่องสำคัญมากที่เยาวชน  
จะได้เรียนรู้ ซึ่งเยาวชนในโครงการนี้  
โชคดีที่เมื่อได้พบโจทย์แบบนี้ เขาได้  
เรียนรู้ก่อนใคร และต้องพยายาม  
ปรับตัว ที่สำคัญมีความอดทนอด  
กลั้นฟันฝ่าอุปสรรคจนกระทั่งทำงาน  
ได้สำเร็จ นั่นแหละคือเด็กไทยรุ่น  
ใหม่ที่เรายากเห็น และเราได้เห็นใน  
เยาวชนกลุ่มนี้...

”



**นางปิยาภรณ์ มัทจักริตร**  
ผู้จัดการมูลนิธิสยามกัมมาจล

การแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย (National Software Contest : NSC) มีมากกว่า 10 ปี ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) จึงได้หารือร่วมกับมูลนิธิสยามกัมมาจลว่า จะพัฒนาโครงการนี้ต่อไปในทิศทางไหน อย่างไรดี จะมีเส้นทางใดที่จะสนับสนุนให้เยาวชนสามารถไปต่อได้ และช่วยหนุนเสริมให้เกิดการนำโครงการที่ทำมาแล้ว 70-80% ไปถึงผู้ใช้ได้ เพราะมีหลายผลงานที่มีคุณค่าเพื่อจะทำให้ผู้ใช้ได้รับประโยชน์จากผลงานเหล่านั้นมากขึ้น จึงเป็นจุดเริ่มต้นในการออกแบบการต่อยอดมาถึงโครงการต่อก้าวให้เติบโตใหญ่

เส้นทางการพัฒนาโปรแกรมไปสู่ผู้ใช้เป็นเหมือนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ตัวหนึ่ง จึงมีหลายประเด็นที่เยาวชนน่าจะจะได้เรียนรู้ เพราะฉะนั้น เราจึงคาดหวังว่า หนึ่ง ผลงานจะได้มีการพัฒนาไปสู่ผู้ใช้ สอง ตัวเยาวชนเองที่มีศักยภาพ เป็นกำลัง เป็นนักไอทีที่เก่งๆ ในบ้านเราที่จะได้รับการพัฒนาที่ไม่ใช่ในทิศทางของเทคนิคทางไอทีเท่านั้น แต่ในชีวิตจริงนักไอทีเหล่านี้ต้องเรียนรู้วิธีพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้เหมาะสม สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคหรือผู้ใช้งานด้วย และนอกจากจะได้เรียนรู้จากชีวิตจริง เรายังคาดหวังว่า การพัฒนาเยาวชนในทิศทางนี้ เขาจะมีแง่มุมในเรื่องการแบ่งปันศักยภาพตนเองกับสังคม รวมทั้งความรับผิดชอบต่อสังคม เพราะฉะนั้นจึงมีกรรมการของมูลนิธิฯ เข้าไปช่วยมองและช่วยให้ความเห็นในแง่

มุมมองเหล่านี้ด้วย ดังนั้น ในกระบวนการนี้ผลลัพธ์ที่ได้จะเกิดขึ้นทั้งในส่วนของเยาวชนเองและ  
ผู้ใช้งาน

นอกจากนี้ มองว่า NECTEC สามารถเป็นกลไกในการสนับสนุนและพัฒนาเยาวชน  
ด้านไอทีที่มีมากกว่าระบบของการแข่งขัน แต่สามารถเป็นกลไกที่เป็นตัวบ่มเพาะ (incuba-  
tor) เยาวชน และพัฒนาเยาวชนให้สามารถไปต่อได้ เพราะฉะนั้น ทั้งเป้าหมายเชิงองค์กร  
NECTEC เอง เป้าหมายตัวเยาวชนเอง และเป้าหมายในเชิงของผู้ใช้งานเอง คือแนวคิด  
(concept) ที่เกิดการต่อยอดโครงการนี้ขึ้นมา

การดำเนินงานปีแรกนี้ ค่อนข้างประสบความสำเร็จพอสมควร เนื่องจากเยาวชน  
ได้เรียนรู้อย่างที่เรที่ตั้งใจว่าเขาจะได้เรียนรู้ หลายผลงานสามารถพัฒนาไปสู่ผู้ใช้ได้ ซึ่งบาง  
ผลงานต้องเชื่อมการเรียนรู้ไปสู่วิศาสตร์อื่นๆ นอกจากไอทีด้วย เช่น ศาสตร์ทางการแพทย์ สิ่ง  
แวดล้อม หรือเรื่องที่ต้องใช้ความรู้เรื่องการตลาดเข้ามาช่วย เป็นต้น ซึ่งในความเป็นจริง  
จำเป็นต้องใช้เวลาในการพัฒนาค่อนข้างมาก แม้ระยะเวลา 3 – 4 เดือน เยาวชนอาจยังไม่  
สามารถพัฒนาผลงานไปสู่ผู้ใช้ได้ แต่ก็จะเห็นภาพว่า ผลงานเหล่านั้นสามารถไปต่อได้ แต่  
นี่เราก็ตีใจแล้ว และภูมิใจว่า เขามีมุมมองในเรื่องของความรับผิดชอบต่อผู้ใช้งาน ความรับ  
ผิดชอบต่อสังคม และมีมุมมองที่นึกถึงการแบ่งปันศักยภาพหรือผลงานไปสู่การใช้ประโยชน์  
ในสังคมโดยรวม มากกว่าที่จะคิดถึงรายได้ของตัวเอง

ความสำเร็จอีกประการหนึ่ง คือ NECTEC ก็เกิดความภาคภูมิใจในกลไกที่เกิดขึ้น  
และมองเห็นเส้นทางในการที่จะพัฒนางานต่อ หาก NECTEC สามารถทำอย่างนี้ไปในระยะ  
ยาวได้ จะช่วยทำให้โครงการแบบนี้เป็นที่พึ่งหรือเป็นแนวทางในการปฏิรูปการศึกษา ที่ไม่ใช่  
แค่เป็นสนามทดลองยุทธ แต่เป็นสนามให้ครูและเยาวชนได้เรียนรู้ว่า ผู้ใช้ต้องการอะไร และ  
งานวิชาการจะตอบโจทย์ผู้ใช้อย่างไร เนื่องจากวิธีการทำงานเพื่อผลักดันงานไปสู่ผู้ใช้นั้น  
ต้องมีการทำงานร่วมกันของหลายฝ่าย เพราะฉะนั้นจะทำงานเป็นที่มออย่างรัง ซึ่งจะตอบโจทย์  
ว่า การศึกษาไม่ลดยกจากโจทย์ชีวิตจริง และสามารถผลิตคนที่พร้อมใช้และพร้อมเข้าใจ ถ้า  
เขาจบมาด้วยความรู้ชุดหนึ่งที่ทำงานได้ ทำงานเป็นที่มอได้ เข้าใจความคิดต่าง เข้าใจความ  
ต้องการของผู้ใช้ และพร้อมที่จะปรับตัวให้ทำงานร่วมกับผู้ใช้งับเพื่อนได้ นั่นแหละคือคน  
ที่สถานประกอบการหรือตลาดแรงงานต้องการ เพราะหนึ่งหัวสองมือจะเก่งแค่ไหนก็ไม่  
สามารถทำงานให้สำเร็จได้ เนื่องจากในชีวิตจริงคนที่สามารถทำงานได้สำเร็จ ไม่ใช่คนพิเศษ  
แต่เป็นคนธรรมดาที่ต้องปรับตัวให้สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ตรงนี้เป็นเรื่องสำคัญมาก  
ที่เยาวชนจะได้เรียนรู้ ซึ่งเยาวชนในโครงการนี้โชคดีที่เมื่อได้พบโจทย์แบบนี้ เขาได้เรียนรู้  
ก่อนใคร และต้องพยายามปรับตัว ที่สำคัญมีความอดทนอดกลั้น ฟันฝ่าอุปสรรคจนกระทั่ง  
ทำงานได้สำเร็จ นั่นแหละคือเด็กไทยรุ่นใหม่ที่เราอยากเห็น และเราได้เห็นในเยาวชนกลุ่มนี้

ส่วนตัวรู้สึกภูมิใจมากที่เขาเดินทางมาถึงช่วงนี้ เราได้เห็นตั้งแต่วันแรกที่เขาเข้ามา  
และวันสุดท้ายที่เขาเดินออกจากเวทีนี้ไป ซึ่งเราได้เห็นเลยว่า เขาเติบโต..



# สารบัญ



## ระบบวิเคราะห์ผ้าทำอัจฉริยะ

เรื่องของเท้า และยอดเขาแห่งความสุข

12



## Insectica Kingdoms

สนุกอย่างสร้างสรรค์ สานฝันสู่สังคม

36



## iOrder

โปรแกรมเย็นเย็น เพื่อโลกร้อนร้อน

58




## คาร์บอนคุง ไฟฟ์

เกมสนุก ปลูกสำนึกรักษ์สิ่งแวดล้อม

80

	<b>Animator</b> จินตนาการเคลื่อนไหวได้จากปลายนิ้ว	<b>100</b>
---	--	------------

	<b>กอไก่ ไสเดอร์</b> เขียนชีวิตด้วยความฝัน ร่วมแบ่งปันการเรียนรู้	<b>122</b>
---	--	------------

	<b>Facebiz</b> สังคมออนไลน์ของเครือข่ายผู้ประกอบการธุรกิจ	<b>140</b>
--	--	------------

	<b>เกี่ยวกับโครงการ รู้จักNECTEC รู้จักมูลนิธิสยามกัมมาจล</b>	<b>160</b>
---	---	------------



เรื่องราวที่จะนำเสนอต่อไปนี้เป็นเรื่องราวของเยาวชนที่สนใจและถนัดด้านไอที เขาเหล่านี้มีความปรารถนาอย่างแรงกล้า มีความมุ่งมั่นที่จะพัฒนาผลงานจากความฝัน และฝีมือของเขาเอง ‘ไปสู่ผู้ใช้งาน’

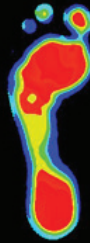
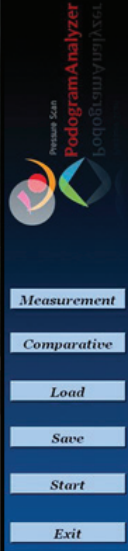
เขาเหล่านี้ได้นำตัวเองไปสัมผัส เรียนรู้เรื่องราวต่างๆ ในสังคม แล้วกลับมาคิดว่าตัวเองจะใช้ความสามารถด้านไอทีสร้างประโยชน์หรือแก้ไขปัญหาคือเขาพบเจอได้อย่างไร

เรื่องราวระหว่างการเดินทางครั้งนี้ ล้มลุกคลุกคลาน เหน็ดเหนื่อย และเติบโต

เชิญจุ่มเอมกับ 7 เรื่องราวชีวิตการเรียนรู้อะและผลิตภัณฑ์ไอทีของเขา

**...เยาวชนโครงการต่อก้าวให้เติบโตใหญ่ปีที่ 1**

01



# Podogram Analyzer

ระบบวิเคราะห์ฝ่าเท้าอัจฉริยะ  
ระบบตรวจวัดและวิเคราะห์น้ำหนักกด  
บริเวณฝ่าเท้าอัจฉริยะ



## ระบบวิเคราะห์ฝ่าเท้าอัจฉริยะ

เป็นระบบตรวจวัดและวิเคราะห์น้ำหนักกดบริเวณฝ่าเท้า เพื่อนำไปประยุกต์ใช้สำหรับการออกแบบอุปกรณ์พยุงส้นเท้าและฝ่าเท้าสำหรับผู้ป่วยเบาหวาน เพราะรองเท้าหรือลักษณะการเดินทางที่ไม่สอดคล้องกับแรงกดของฝ่าเท้า อาจทำให้เกิดแผลกดทับ นำไปสู่การต้องตัดขาหรือเท้าได้ ระบบวิเคราะห์ฝ่าเท้าอัจฉริยะมีองค์ประกอบ 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นเครื่องโฟโตสโคป ที่สามารถดูภาพฝ่าเท้าจากจอแสดงผล และสามารถนำภาพฝ่าเท้าที่ได้ไปประเมินผลต่อได้กับส่วนที่เป็นโปรแกรมประยุกต์ที่สามารถประเมินอาการผิดปกติของเท้าได้ โดยการวัดอัตราส่วนของฝ่าเท้า เพื่อตรวจสอบความผิดปกติของรูปเท้า ประเมินการไหลเวียนของโลหิตจากภาพทั้งก่อนและหลังการใส่อุปกรณ์เสริมอุ้งฝ่าเท้า โดยจะแสดงผลเป็นข้อมูลทางการแพทย์ ซึ่งแพทย์สามารถนำมาประกอบการวินิจฉัยโรคและการติดตามผลในการรักษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### ชื่อผลงาน

‘ระบบตรวจวัดและวิเคราะห์น้ำหนักกดบริเวณฝ่าเท้าอัจฉริยะ’  
เพื่อนำไปประยุกต์ใช้สำหรับการออกแบบอุปกรณ์พยุงส้นเท้า  
และฝ่าเท้าชนิดแรงกดบริเวณสำคัญสำหรับผู้ป่วยเบาหวาน

### เจ้าของผลงาน

นายยุทธพงษ์ อุณหทวีทรัพย์ (อู๋)  
pentagon.ou@gmail.com

### การทำงาน

นักวิจัย สาขาเทคโนโลยีการจัดการระบบสารสนเทศ  
คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

### การศึกษา

ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา



‘เท้า’ อาจเป็นของต่ำในความคิดของใครหลายคน แต่ในทางสรีรศาสตร์ เท้าคืออวัยวะสำคัญอันเป็นฐานคอยแบกรับน้ำหนักการยืนตัวตรงของมนุษย์ ช่วยให้มนุษย์อย่างเราสามารถดำรงชีวิตและสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ได้อย่างที่เป็นในทุกวันนี้

เท้าจึงไม่ใช่ของต่ำ หากคืออวัยวะทรงคุณค่าที่คอยแบกรับและนำพาชีวิตความคิดฝันของมนุษย์ไปสู่ยอดเขาแห่งปรารถนา ตลอดช่วงเวลาแห่งอายุขัย

ผู้ที่เห็นความสำคัญของเท้าจึงเป็นผู้ที่สมควรได้รับการยกย่อง โดยเฉพาะผู้ที่ก้าวอย่างจนตัวเองเท้าเจ็บ เพื่อไปทำงานให้สุขภาพเท้าของผู้อื่น

ขอชวนคุณผู้อ่านไปสัมผัสอย่างก้าวของ ‘อู๋’ วิศวกรหนุ่ม กับนวัตกรรมเพื่อฝ่าเท้าที่เขาพัฒนาขึ้นมาด้วยน้ำพักน้ำแรง

แล้วคุณอาจพบว่า เรื่องของเท้ามีอะไรมากกว่าที่คิด...

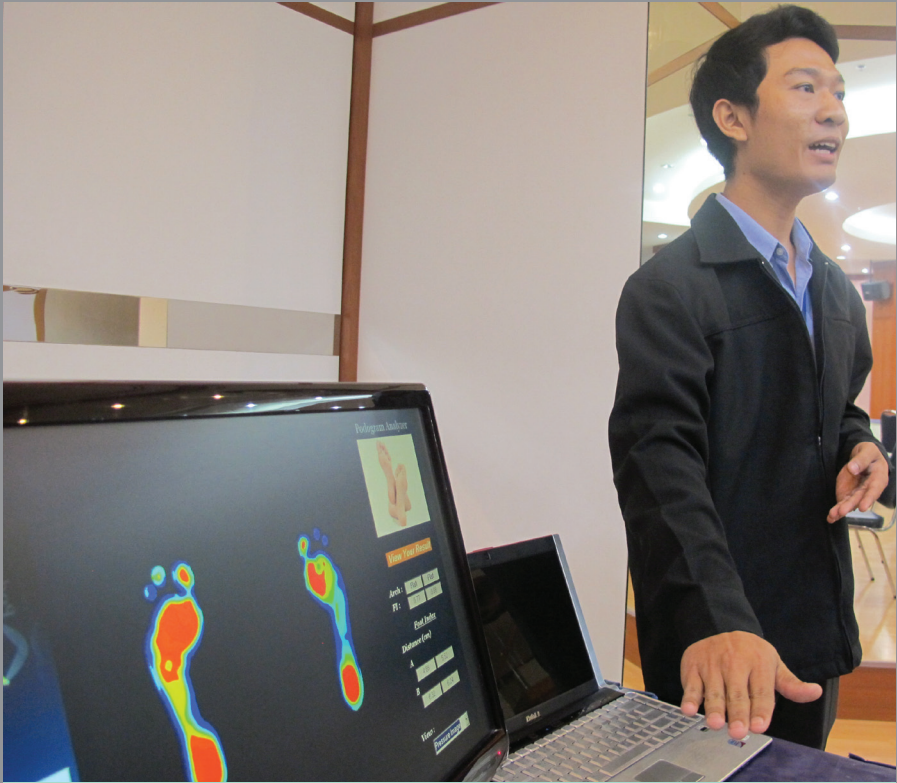
## ค้นหาโจทย์... จากวิศวกรสู่ว่าน้ำเท้า และบาทหาว

นายยุทธพงศ์ อุณหทวีทรัพย์ หรือ ‘อู๋’ ฉายแววความเป็นวิศวกรมาตั้งแต่เด็ก เห็นได้จากที่เขาชอบเล่นกลไกที่สามารถใช้งานได้ ทั้งยังชอบประยุกต์ดัดแปลงสิ่งหนึ่งเป็นอีกสิ่งหนึ่ง เช่น ดัดแปลงรถบังคับเป็นเรือบังคับ หรือสิ่งของที่ใช้งานได้อย่างหนึ่ง อู๋ก็อยากทำให้มันสามารถใช้งานด้านอื่นๆ ได้ เป็นต้น

จึงไม่แปลกเท่าไรที่เมื่อเติบโตขึ้นอู๋จะมุ่งมันมาทางวิศวกรรมโดยตรง โดยศึกษาระดับปริญญาตรีในภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา ซึ่งที่นี่เองที่เป็นจุดกำเนิดนวัตกรรม ‘ระบบตรวจวัดและวิเคราะห์น้ำหนักกบบริเวณฝ่าเท้าอัจฉริยะ’ ของผู้ชายคนนี้

“ช่วงนั้นผมต้องทำโครงการเพื่อจบการศึกษาครับ กำลังหาโจทย์ว่าเราจะทำเรื่องอะไรดี จึงไปขอคำปรึกษาจากอาจารย์” อู๋ที่ปัจจุบันกำลังศึกษาต่อในระดับปริญญาโท คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล เล่าถึงความเป็นมาของระบบวิเคราะห์ฝ่าเท้าอัจฉริยะ

เป้าหมายในการทำโครงการของอู๋นั้นไม่มีอะไรมาก นอกจาก



“  
ผมเป็นคนที่ยากทำอะไร  
แล้วใช้ประโยชน์ได้จริง  
ทำเสร็จแล้วต้องใช้งานได้  
ไม่ใช่ทำส่งแล้วทิ้งงานไปเลย  
”

อยากทำอะไรที่สามารถใช้ประโยชน์ได้จริง ซึ่งเป็นลักษณะนิสัยส่วนตัวมาตั้งแต่เด็ก

“ปกติผมเป็นคนที่ยากทำอะไรแล้วใช้ประโยชน์ได้จริงครับทำอะไรเสร็จแล้วมันต้องใช้งานได้ มีประโยชน์ ไม่ใช่ทำส่งแล้วทิ้งงานไปเลย” ถูกกล่าวด้วยรอยยิ้ม

ด้วยอยากสนองปณิธานข้อนี้ของชายหนุ่ม อาจารย์เพ็ญพรรณ ใช้ชีวิตเจริญ จึงพาเข้าไปแนะนำให้รู้จักกับนายแพทย์คมวุฒิ คนฉลาดที่โรงพยาบาลสมเด็จพระราชเทวี ณ ศรีราชา จังหวัดชลบุรี ซึ่งเป็นคนริเริ่มให้โจทย์ในการประดิษฐ์เครื่องมือนี้แก่กู๋ โดยก่อนหน้านั้นอาจารย์เพ็ญพรรณได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนถึงการพัฒนานวัตกรรมทางการแพทย์กับคุณหมอมอญี่เรื่อยๆ เนื่องจากทางคุณหมอมอญี่เอดีเดียวที่จะพัฒนานวัตกรรมทางการแพทย์อยู่มากมาย แต่ขาดทักษะทางวิศวกรรมพอดีกับที่กู๋ต้องการพัฒนานวัตกรรมที่มีผู้นำไปใช้ได้จริง อาจารย์จึงแนะนำให้ทั้งสองได้พบและแลกเปลี่ยนกัน จนเกิดเป็นการร่วมงานกันเหมือนชะตาลิขิต

“ถ้าเราคิดโจทย์เอง ทำออกมามันอาจจะไม่ได้ใช้ แต่ตรงนี้คุณหมอมอญี่ต้องการนำไปใช้อยู่แล้ว พัฒนาเสร็จก็สามารถใช้งานกับคนไข้ได้เลย จึงตัดสินใจว่าทำตัวนี้แล้วกัน” ถูกกล่าว

ระบบตรวจวัดและวิเคราะห์น้ำหนักกดบริเวณฝ่าเท้าอัจฉริยะเพื่อนำไปประยุกต์ใช้สำหรับการออกแบบอุปกรณ์พยางค์เท้าและฝ่าเท้าชนิดแรงกดบริเวณสำคัญสำหรับผู้ป่วยเบาหวาน คือ โจทย์ที่เกิดขึ้นจากการแลกเปลี่ยนกันระหว่างคุณหมอมอญี่กับกู๋ เนื่องจากในปัจจุบัน ผู้ป่วยโรคเบาหวานถือเป็นกลุ่มที่มีอัตราการต้องถูกตัดขาหรือเท้า เพื่อรักษาชีวิตจากแผลอักเสบติดเชื้อที่เท้ามากที่สุด

จากข้อมูลขององค์การอนามัยโลก (WHO) ระบุว่า อาการเท้าเบาหวาน (diabetic foot) ซึ่งเกิดในผู้ป่วยโรคเบาหวาน เป็นกลุ่มอาการของเท้าที่เกิดจากโรคปลายประสาทเสื่อม เส้นเลือดส่วนปลายตีบตัน และการติดเชื้อ ซึ่งจะนำไปสู่การสูญเสียการทำงานของเท้าและเสี่ยงเกิดบาดแผลเนื่องจากเท้าชา ไร้ความรู้สึก และที่สำคัญคือ รongเท้าหรือลักษณะการเดินที่ไม่สอดคล้องกับแรงกดของฝ่าเท้า ก็อาจทำให้เกิดแผลกดทับ ที่นำไปสู่การต้องตัดขาหรือเท้าได้ โดยจากข้อมูล

ระบุว่า ทุกๆ 30 วินาที ทั่วโลกจะมีผู้ป่วยเบาหวานถูกตัดขา 1 คน จากปัญหาแผลที่เท้า

ด้วยเหตุนี้ หนึ่งในขั้นตอนการรักษาผู้ป่วยเบาหวานของสถานพยาบาลทั่วไป จึงต้องมีการตรวจคัดกรองเท้า หรือวิเคราะห์โครงสร้างและแรงกดของฝ่าเท้า เพื่อให้คำแนะนำในการเลือกกรองเท้า หรือออกแบบอุปกรณ์ช่วยพยุงฝ่าเท้าให้เหมาะสมกับแรงกดของผู้ป่วย เพื่อป้องกันแผลที่จะเกิดจากการกดทับนั่นเอง

“ซึ่งนี่แหละครับคือโจทย์” คุณกล่าว “เพราะเท้าของเราจำแนกได้ 3 รูปแบบใหญ่ๆ แต่ทุกวันนี้คุณหมอมองต้องจำแนกด้วยสายตา หรือการจับคลึง ซึ่งมีโอกาสผิดพลาดสูง เอกซเรย์ก็ได้ แต่เสียเวลา จริงอยู่ที่ต่างประเทศมีเครื่องตรวจวัดโดยเฉพาะ แต่ก็ราคาสูงมาก”

กล่าวง่ายๆ คือ ปัจจุบันโรงพยาบาลในประเทศส่วนมาก ยังไม่มีเทคโนโลยีสำหรับตรวจวิเคราะห์แรงกดของฝ่าเท้าโดยเฉพาะ ทำให้ประสิทธิภาพในการป้องกันไม่ให้อาการเบาหวานถูกตัดขา หรือเท้า ยังอยู่ในเกณฑ์ต่ำ

การพัฒนานวัตกรรมระบบวิเคราะห์ฝ่าเท้าอัจฉริยะ เพื่อให้แพทย์สามารถตรวจคัดกรองเท้าผู้ป่วยเบาหวานได้อย่างมีประสิทธิภาพขั้นของคู่นี้ จึงเป็นเหมือนการปฏิวัติวงการแพทย์ในประเทศ เกี่ยวกับการรักษาโรคเบาหวานก็ไม่ปาน

## ประสบการณ์ที่แตกต่าง สู่การพัฒนานวัตกรรม

มนุษย์เราไม่มีใครเก่งไปหมดทุกด้าน การค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในศาสตร์ที่เราไม่เชี่ยวชาญ เพื่อมาเติมเต็มให้การทำงานของเราระบบผลสำเร็จ จึงเป็นเรื่องธรรมดาสำหรับผู้ที่ต้องทำงานข้ามสายงาน

ซึ่งนี่คือภาวะที่ผู้ต้องประสบกับตัวเองเมื่อได้รับโจทย์มา แม้ว่าส่วนตัวจะมีทักษะและแรงบันดาลใจด้านวิศวกรรม ไอที และเทคโนโลยีอยู่แล้วเพื่อ แต่กับระบบวิเคราะห์ฝ่าเท้าอัจฉริยะนี้ ไม่ใช่การใช้ระบบกลไกหรือไอทีแบบเพียวๆ แต่ต้องผสมผสานกันระหว่างระบบไอทีวิศวกรรมกับศาสตร์ทางการแพทย์

“  
คุณหมอย้ำอยู่เสมอว่า เราเป็นวิศวกร  
เราสามารถสร้างเครื่องมือ  
ให้ตอบโจทย์ทางการแพทย์ได้  
”



แล้วผู้ที่ไม่เคยมีความรู้ศาสตร์ทางการแพทย์มาก่อนเลย จะทำอย่างไร?

“ปัญหาคือเราเรียนวิศวกรรมมา (หัวเราะ) ไม่มีความรู้ทางการแพทย์เลย ไหนจะความรู้เรื่องกายวิภาค เรื่องกระดูกเท้า ก็เลยต้องไปหาคุณหมอ ดูว่าคุณหมอตระจกวิชาอย่างไร”

ซึ่งผู้บอกว่า การได้เข้าไปคลุกคลีรู้ระบบการตรวจรักษาทางการแพทย์นี้ เป็นเหมือนจุดเปลี่ยนของชีวิต ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่น่าสนใจ คือ การได้รู้ได้เห็นของจริง ทำให้ผู้สามารถพัฒนาระบบที่ทำงานบนพื้นฐานของการใช้งานจริงขึ้นมาได้

อนึ่ง เขียนบรรยายแค่ 2 บรรทัดอาจดูเหมือนผู้ทำงานง่าย ๆ ไม่นานก็เสร็จ แต่จริงๆ แล้วผู้บอกว่าต้องทำงานร่วมกับคุณหมอเป็นปี

“งานนี้ต้องใช้ความรู้คอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ทั้งหมด ทำระบบให้สามารถแปลงผลจากภาพไปเป็นข้อมูลทางการแพทย์ ซึ่งก็ต้องอาศัยความรู้และแนวคิดจากคุณหมอ ใช้เวลาศึกษาตรงนี้เป็นปีครึ่ง วิ่งไปกลับโรงพยาบาล เองงานไปให้คุณหมอเช็กว่าอย่างนี้ดีหรือเปล่า เรื่องของ application เรื่องของ interface ว่ามันตอบโจทย์ไหม ซึ่งคุณหมอก็คจะมีไอเดียที่ปิ้งใหม่ๆ มาเรื่อยๆ (หัวเราะ) ก็ต้องทำเพิ่มเติมเป็นช่วงที่หนักมากเพราะต้องเรียนไปด้วย”

และประจวบเหมาะกับขณะที่ผู้และเพื่อนนักศึกษาในชั้นกำลังจะมกเขม้นทำโครงการไปแล้วเสร็จ ก็พอดีกับที่มหาวิทยาลัยมีการประชาสัมพันธ์การแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย (National Software Contest : NSC) ครั้งที่ 13 ประจำปี 2011 อาจารย์ไพรัช สร้อยทอง ที่ปรึกษาโครงการวิจัย จึงให้นักศึกษานำโครงการที่กำลังทำนั้นส่งเข้าแข่งขัน และจะนำผลจากการแข่งขันมาเป็นส่วนในการให้คะแนนในวิชาด้วย

ซึ่งไม่ผิดคาดเท่าไร เมื่อผลงานของผู้เป็นที่สนใจของผู้ที่เข้าชมงานจำนวนมาก รวมไปถึงเข้าตากรรมการ จนสามารถคว้ารางวัลชนะเลิศอันดับที่ 2 ร่วมกับทีมจากมหาวิทยาลัยขอนแก่น

“จุดเด่นของระบบนี้คือ สามารถวัดผลออกมาใช้ประโยชน์ได้จริงๆ ครับ คือคนจะเห็นตั้งแต่ต้นน้ำเลยว่า เขามาตรวจวัดจากระบบนี้แล้วได้อะไร ผลลัพธ์ออกมาแล้วเอาไปใช้อะไรได้ต่อ” ผู้กล่าว

และผลจากการเข้าร่วมแข่งขันในครั้งนี้ นอกเหนือไปจากรางวัลแล้วก็คือ การประชาสัมพันธ์ผลงานของผู้ออกไปในวงกว้างจนเขากลายเป็นหนุ่มเนื้อหอมไปในพริบตา

## จากเวทีประกวด สู่วิทยาลัย

“กลุ่มเป้าหมายหลักของระบบนี้คือ แพทย์และพยาบาลในโรงพยาบาลต่างๆ ส่วนกลุ่มเป้าหมายรองคือ คนไข้ที่ต้องใช้งานเครื่องมือตัวนี้ครับ” อธิบายถึงกลุ่มเป้าหมายของระบบที่เขาพัฒนาขึ้นมา

ส่วนเป้าหมายหลักของระบบวิเคราะห์ฝ่าเท้านี้ ผู้ตั้งใจพัฒนาเพื่อจำแนกลักษณะเท้าของผู้ป่วยเบาหวานว่าเป็นเท้าลักษณะไหน เพื่อให้แพทย์นำข้อมูลไปใช้ในการรักษาและทำอุปกรณ์เสริมอุ้งเท้าตามลักษณะของผู้ป่วย

แต่ผลพลอยได้จากระบบนี้ก็คือ แพทย์สามารถนำระบบไปวิเคราะห์ฝ่าเท้าในคนไข้กลุ่มอื่นๆ ได้ด้วย เช่น การลงน้ำหนักของผู้ป่วยที่เข้ารับการรักษา ซึ่งเป็นปกติของการผ่าตัดขา ที่อาจทำให้หลังผ่าตัดผู้ป่วยจะมีการลงน้ำหนักซ้ายหรือขวามิติดปกติไปจากเดิม แพทย์ก็ต้องมาทำการตรวจวัดเพื่อให้คำแนะนำและทำการรักษาต่อไป ซึ่งระบบวิเคราะห์ฝ่าเท้าของผู้ออกมาสามารถใช้ประโยชน์ในจุดนี้ได้แทนการสังเกตอาการผู้ป่วยด้วยตาเปล่าและสอบถามแบบเดิมๆ

อนึ่ง ระบบวิเคราะห์ฝ่าเท้าอัจฉริยะนี้ ประกอบด้วยองค์ประกอบ 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นเครื่องโฟโตสโคป ซึ่งสามารถถ่ายภาพฝ่าเท้าจากจอแสดงผล และสามารถนำภาพฝ่าเท้าที่ได้ไปประเมินผลต่อได้ กับอีกส่วนที่เป็นโปรแกรมประยุกต์ ซึ่งสามารถประเมินอาการผิดปกติของเท้าได้โดยการวัดอัตราส่วนของฝ่าเท้าเพื่อตรวจสอบความผิดปกติของรูปเท้า ประเมินการไหลเวียนของโลหิตจากภาพทั้งก่อนและหลังการใส่อุปกรณ์เสริมอุ้งฝ่าเท้า โดยจะแสดงผลเป็นข้อมูลทางการแพทย์ซึ่งแพทย์สามารถนำมาประกอบการวินิจฉัยโรคและการติดตามผลในการรักษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

“ที่จริงโรงพยาบาลสั่งเครื่องมือวัดลักษณะนี้ได้จาก

ต่างประเทศนะครับ เป็นเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งราคาเป็นหลักแสน 2-3 แสน จนถึงหลักล้านก็มี เทียบกับระบบของผม ต้นทุนไม่เกิน 10,000 บาท ใช้งานได้เหมือนกัน (ยิ้ม) แต่โรงพยาบาลมีคอมพิวเตอร์ ผมก็ implement ระบบไปติดตั้งในคอมพิวเตอร์ แล้วทำเครื่องมือตรวจวัดราคา 10,000 บาทขึ้นมา ก็ใช้งานได้เลย”  
อู่กล้าพลางอมยิ้ม

คงเพราะใช้งานได้เทียบเท่ากัน แต่ราคาถูกกว่าเหลือเชื่อ หลังจากการประกวด NSC รวมถึงเดินสายแสดงผลงานในงานต่างๆ ตามคำแนะนำของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) และมูลนิธิสยามกัมมาจล ชื่อของอู่ก็เริ่มเป็นที่รู้จัก และเกิดการเชื่อมโยงผลงานไปสู่กลุ่มผู้ต้องการใช้งานในแวดวง การแพทย์ในวงกว้าง เช่น

#### - โครงการปิดเทอมสร้างสรรค์

โดยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.) ซึ่งผลงานของอู่ติด 1 ใน 10 ผลงานที่ได้รับทุน และอู่ก็ได้นำทุนที่ได้ มาทำระบบและเครื่องตรวจวัดให้โรงเรียนกายอุปกรณ์สิรินธร ในสังกัด โรงพยาบาลศิริราช

#### - งานมหกรรมพลังเยาวชน พลังสังคม ครั้งที่ 2

โดยมูลนิธิสยามกัมมาจลและภาคีเครือข่าย มีกลุ่มบุคคลจำนวนมากสนใจระบบของอู่ เช่น สมาคมผู้ป่วยเบาหวาน ผู้ประสานงานคอมพิวเตอร์โอลิมปิกชักชวนอู่ให้ไปนำเสนอผลงาน ในปีประเทศไทยเป็นเจ้าภาพ รวมไปถึงแพทย์จากเครือโรงพยาบาล กรุงเทพฯ ที่เข้ามาทาบตามอู่ให้ไปร่วมงานด้วยกัน

ซึ่งอู่ก็ได้ตอบตกลงไป

## บริหารจัดการชีวิต เพื่อพิชิตความสำเร็จ

อู่ได้ไปร่วมงานกับแพทย์ในเครือโรงพยาบาลกรุงเทพ อยู่ประมาณ 1 ปี ซึ่งใน 1 ปีนี้ ทำให้อู่ได้ส่งสมประสงค์ทางการแพทย์ แทบไม่ต่างอะไรกับนักศึกษาแพทย์คนหนึ่ง



“ไปทำงานร่วมกับคุณหมอ คุณหมอก็พาเข้าไปดูการรักษาทุกอย่าง ทุกกระบวนการ ได้ศึกษาเรื่องการรักษาเท้า เป็นทางการแพทย์ทั้งหมด คุณหมอถึงขนาดส่งรูปกระดูกเท้ามาไว้ในโทรศัพท์ให้เลย ปัจจุบันนี้ก็ยังมีอยู่” อู๋กั้วหัวเราะ

แต่ก็เชื่อว่าเรื่องทางการแพทย์จะไม่เกี่ยวกับวิศวกรรมเสียทีเดียว “คุณหมอชี้ให้เราเห็นว่า คนเราก็เหมือนกับหุ่นยนต์ ทุกอย่างมันเกิดขึ้นได้หมดจากแรงทางฟิสิกส์ แรงที่โยกแขนโยกขา ทำกระทบพื้น เกิดจากแรงฟิสิกส์ทั้งนั้น ซึ่งมันสามารถคำนวณได้ คุณหมอย้ำอยู่เสมอว่า เราเป็นวิศวกร เราสามารถสร้างเครื่องมือให้ตอบโจทย์ทางการแพทย์ได้”

กระนั้นก็ดี การทำงานในทุกๆ ศาสตร์บนโลกใบนี้ ล้วนต้องมีปัญหาอุปสรรคที่รอคอยให้เราเข้าไปค้นพบและแก้ไข ซึ่งถ้าสมมติว่าให้เลือกแก้ปัญหาของศาสตร์ใดศาสตร์หนึ่งระหว่างวิศวกรรมศาสตร์ กับ แพทย์ศาสตร์ คนทั่วไปก็คงกุมขมับและถอยฉากหลบไปแล้ว แต่สำหรับอู๋ สิ่งที่เขาต้องเผชิญคือปัญหาที่เกิดจากการรวมศาสตร์ทั้งสองเข้าด้วยกัน นั่นไม่น่าจะต่างอะไรกับปัญหาโลกแตก ที่ทำให้ไม่ว่าใครก็ตามพวนหัวได้ง่ายๆ

“มันมีจุดที่อยากจะเลิกทำอยู่เหมือนกันนะครับ คือตอนนั้นระบบมันพัฒนามาถึงขีดสุดแล้ว ใช้งานได้จริง แต่ก็มีรายละเอียดที่อยากจะพัฒนาเพิ่มขึ้นไปอีก ซึ่งยังติดข้อจำกัดทางเทคโนโลยีหลายๆ อย่าง และจุดเด่นที่เราอยากจะทำก็คือ ราคาต้องเข้าถึงผู้บริโภคได้ง่ายก็เลยหยุดไปช่วงหนึ่ง ไปเรียนปริญญาโทต่อด้วย แต่แรงบันดาลใจยังมีอยู่นะครับ จากการที่เราได้คลุกคลีกับคนไข้ ได้เห็นผู้ป่วย ก็อยากจะทำพัฒนาให้ดียิ่งขึ้นไปอีก”

การพัฒนาตัวผลงานเพื่อตอบโจทย์ทางการแพทย์ดูเหมือนจะเดินมาจนสุดทาง แต่ด้วยแรงสนับสนุนจากภายนอก โดยเฉพาะจาก NECTEC เจ้าภาพการประกวด NSC ที่คอยกระตุ้นเร้าและนำเสนอช่องทางขยายผลให้คู่มาโดยตลอดนับแต่ประกวดเสร็จ ทำให้คู่ตัดสินใจส่งผลงานเข้าร่วมต่อยอดในโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ ซึ่งเป็นโครงการนี้เองที่ได้ช่วยอำนวยความสะดวกในการพัฒนาผลงานของอู๋ให้กว้างขวางขึ้น และช่วยประชาสัมพันธ์ผลงานออกสู่สาธารณชน



ได้เป็นอย่างดี

“แรกทีเดียวผมพัฒนาระบบเพื่อมุ่งตอบโจทย์ด้านการแพทย์เป็นหลักครับ แต่เมื่อมาต่อยอดในโครงการต่อกล้าฯ ได้รับการแนะนำจากคณะกรรมการ ทั้งด้านการตลาดและด้านเทคนิค ผมก็ได้เพิ่มการพัฒนาให้ผลงานตอบโจทย์การใช้งานด้านอื่นๆ ได้ด้วย เช่น ด้านอุตสาหกรรมรองเท้า โดยพัฒนาให้เป็นการประเมินวัดน้ำหนัก แรงกดและรูปร่างของเท้า เพื่อประเมินการที่จะต้องใส่แผ่นรองรองเท้า หรือรองเท้ารูปแบบใดที่เหมาะสมกับบุคคลคนนั้นมากที่สุดครับ”  
คู่อธิบาย

การพัฒนาผลงานจึงเริ่มออกเดินอีกครั้ง ไปพร้อมๆ กับการขยายผลงานก็เริ่มขยับขยาย จากการที่โรงพยาบาลแพร์ได้เล็งขเห็นชื่อคู่จาก Google และติดต่อเข้ามาแสดงความสนใจในผลงาน ซึ่งคู่ก็ได้ไปติดตั้งระบบให้ฟรี

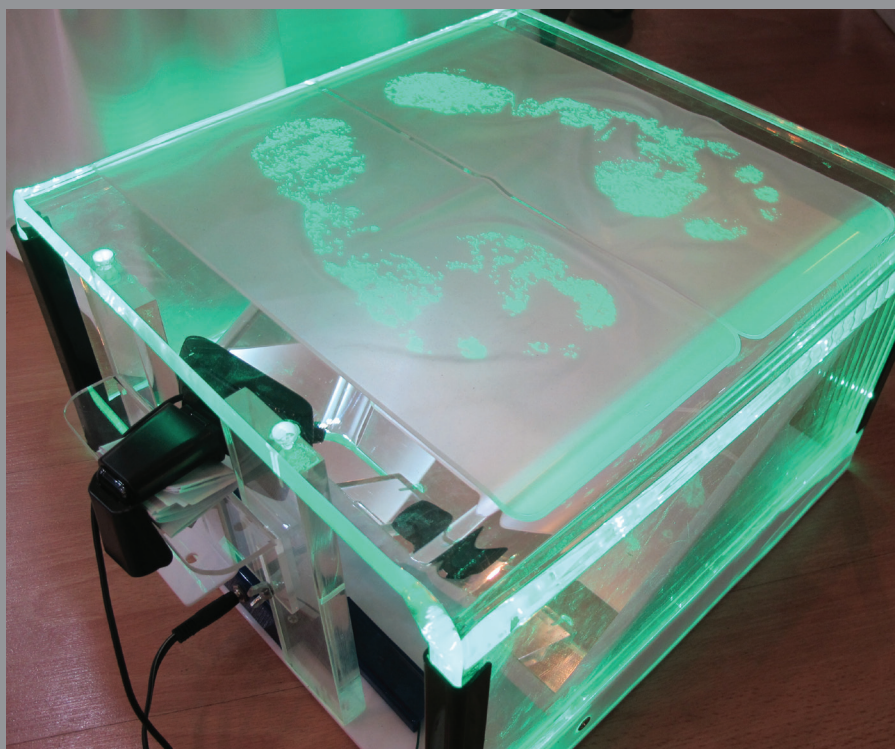
“มันมีความต้องการเข้ามาตลอดครับ เช่น จากโรงพยาบาลแพร์ เขาแสดงความต้องการมาอย่างจริงจังว่าอยากได้ระบบนี้ไปตอบสนองการรักษาผู้ป่วย ซึ่งเราเห็นว่ามันมีประโยชน์มาก จึงไปทำให้”  
แรงใจได้ไปมาเต็มเชื่อ แต่สิ่งที่กลับไม่เชื่อคือ เวลาในชีวิตที่เริ่มติดขัดสับสน

“ตอนนั้นปัญหาใหญ่ของผมคือเรื่องเวลาครับ เพราะทำงานประจำเต็มเวลาจันทร์ถึงศุกร์ เสาร์อาทิตย์ก็เรียนปริญญาโทต่อสัปดาห์หนึ่งหมดแล้วครับ (หัวเราะ) “ไม่มีเวลาที่จะไปช่วยเขาขยายผลต่อ” คู่เล่าถึงช่วงเวลาที่แสนอลหม่านของชีวิต

## ความสุขจากการให้ คือพลังฝ่าฟันอุปสรรค

หลังจากไปติดตั้งระบบให้โรงพยาบาลแพร์ ทางโรงพยาบาลเองก็มีความต้องการให้คู่ร่วมพัฒนาระบบต่อไปพร้อมๆ กับขยายผลสู่โรงพยาบาลอื่นๆ ซึ่งแม้จะยิบตี้ย่างยิ่ง แต่ด้วยภารกิจของชีวิตที่อัดแน่นเต็มเวลา ทำให้คู่ไม่สามารถเข้าไปร่วมงานได้เต็ม 100%

ทางออกจึงคือการแบ่งเวลาในการทำงาน ไปพร้อมๆ กับที่



“  
อยากให้ระบบมันได้ใช้งานจริงๆ  
เขาจะแบ่งมาเท่าไรก็ได้  
บางทีก็ขาดทุน  
”

ตัวเองก็ต้องสละเวลาว่างในชีวิตอันน้อยนิด คือช่วงเย็นหลังเลิกงาน รวมถึงเวลาที่เคยใช้พักผ่อนส่วนตัว ไปกับการพัฒนาและเดินทาง เพื่อขยายผลระบบนี้

“คือการพัฒนาระบบมันต้องมีแหล่งเงินมาสนับสนุน การทำวิจัยครับ คุยกับทางโรงพยาบาลแพร์ เขาก็เสนอต่อว่า เขาจะนำระบบนี้ไปเสนอขายให้กับโรงพยาบาลอื่นๆ เพื่อให้ได้ทุนมา โดยแบ่งหน้าที่กันว่า โรงพยาบาล แพทย์ เป็นคนทำเครื่องมือตรวจวัด ซึ่งก่อนหน้านี้ผมก็ไปสอนให้จนเขาทำเองได้ ส่วนตัวผมก็พัฒนาระบบแล้วไปติดตั้งให้ แล้วก็แบ่งสรรค่าตอบแทนกัน”

โรงพยาบาลแพร์ขายระบบและเครื่องมือตรวจวัดนี้ในราคา 25,000 บาท โดยจะหักค่าระบบและการติดตั้งมาให้คู่ ซึ่งเอาเข้าจริงๆ แล้ว เขาแทบไม่ได้กำไรกำไรเท่าไรนัก เพราะ...

“พอนักค่าเดินทาง ค่าน้ำมัน ค่าเสียเวลา ค่ากิน ค่าที่พักแล้วก็คิดว่าไปเที่ยวและทำบุญแล้วกันครับ (หัวเราะ) โรงพยาบาลเองก็เหมือนกัน ได้เงินมาส่วนหนึ่งเขาก็เอาเข้าองค์กรที่สนับสนุนผู้ป่วยเบาหวาน เป็นเหมือนการทำบุญมากกว่าการทำขาย” เพราะสำหรับผู้ชายคนนี้ สุดท้ายแล้วเงินอาจไม่ได้สำคัญเท่าความสุขที่เขาได้รับจากการช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์

“ส่วนที่โรงพยาบาลแบ่งมาให้เราไม่ได้เยอะครับ เพราะเราไม่ได้เรียกร้องเยอะ (หัวเราะ) ตอนที่คุยกันแค่อยากให้ระบบมันได้ใช้งานจริงๆ เขาจะแบ่งมาเท่าไรก็ได้ บางทีก็ขาดทุน แต่ก็ได้กำไรตรงได้เที่ยว” อู๋กล่าว

ทำงานจนแทบไม่มีเวลาพักผ่อน ต้องเดินทางอยู่ตลอด ทั้งผลตอบแทนที่มาก็ไม่ได้มากมายถึงขนาดจะตั้งตัวได้ แต่อู๋กลับไม่ได้มองว่านี่คือความยากลำบากที่ควรทอดทิ้ง แต่คือก้าวย่างที่จะเพิ่มความแข็งแกร่งให้ชีวิต

“ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากการทำงานนี้ก็คือ ความรับผิดชอบที่ต้องเพิ่มขึ้นครับ จากที่แต่ก่อนเราเรียน ทำระบบนี้ขึ้นมาเพื่อให้จบการศึกษา แต่พอระบบมันไปเกี่ยวข้องกับสังคมกับคนอื่นอีกหลายๆ คน ขึ้นกับคุณหมอ กับผู้ป่วย เราก็ต้องมีความรับผิดชอบต่อ scope ที่เราจะต้องทำให้จบการศึกษามันเสร็จไปแล้ว ซึ่งถ้าเราตั้งเป้า

แค่จบ องค์ความรู้ต่างๆ จากคุณหมอ ความต้องการของโรงพยาบาล อีกหลายที่ ผู้ป่วยอีกเท่าไร มันจะสูญเปล่าไปหมด เราจึงอยากทำเพื่อ ตอบโจทย์การใช้งานของคนอีกจำนวนมากที่รออยู่” อู๋กล่าวด้วยรอยยิ้ม

เจ้าตัวไม่มีปัญหากับความเหน็ดเหนื่อย แต่ทางบ้านล่ะ? “ทาง บ้านสนับสนุนเต็มที่อยู่แล้วครับ แต่อาจจะห่วงเรื่องการเดินทางไกล กลัวเราเหนื่อยหรือไปแล้วไม่ได้อะไร ทั้งคุณพ่อคุณแม่และน้องเขามอง ด้วยความเป็นห่วงเรา แต่พอได้รางวัลอะไรมาเขาก็ภูมิใจ อย่างช่วงที่ ลงหนังสือพิมพ์เขาก็ปลื้ม เขาไปคุยกับคนอื่นได้หลายวัน (หัวเราะ)”

## วิหัตส์แห่งความสำเร็จ จากยอดเขาแห่งความสุข

การทำงานหนักในแง่หนึ่งก็ไม่ต่างจากการเดินเท้าสู่ ยอดเขา หากเราทำถอยลงกลางทาง แม้จะไม่ต้องเหน็ดเหนื่อย แต่ก็จะไม่มีอะไรเกิดขึ้น

แต่หากเรากัดฟันหยัดยืนสืบเท้าไปที่ละก้าว หยุดพักบ้าง แล้วเดินต่อ สุดท้ายปลายทางเราย่อมถึงยอดเขา และสิ่งที่ได้รับ คือวิหัตส์อันสวยงาม และความแข็งแกร่งจากการเอาชนะอุปสรรค ที่เกิดขึ้นในหัวใจของเราเอง

เช่นเดียวกับอู๋ในเวลานี้ ที่เดินมาจนถึงยอดเขาที่เขาตั้งมั่น ต่างแต่เพียงยอดเขาสำหรับคนอื่นอาจคือยอดเขาแห่งความสำเร็จ ชื่อเสียง และเงินทอง แต่สำหรับอู๋ เขากำลังยืนอยู่บนยอดเขา แห่งความสุข นั่งมองความสำเร็จของระบบวิเคราะห์ฝ้าทำอัจฉริยะ ที่เขาพัฒนาขึ้น กระจายขยายผลสู่สาธารณะในวงกว้าง

“ที่ทำแล้วไม่ท้อ เพราะมันทำแล้วได้ใช้ประโยชน์ครับ โรงพยาบาลได้ใช้ คนไข้เขาพอใจ เหมือนได้บุญที่ระบบของเรา ช่วยรักษาเขาได้ ความต้องการของผู้บริโภคนั่นแหละครับที่ทำให้ อยากทำ ถ้าไม่มีคนใช้ ก็คงไม่ได้พัฒนาต่อแล้ว” อู๋กล่าว

ณ ปัจจุบัน ระบบของอู๋ได้ถูกติดตั้งและใช้งานจริงใน โรงพยาบาล 8 แห่งทั่วประเทศ อันได้แก่

1. โรงพยาบาลสมเด็จพระราชเทวี ณ ศรีราชา จังหวัดชลบุรี
2. โรงพยาบาลแพร์ จังหวัดแพร่



“

โรงพยาบาลบางที่ซื้อเครื่องมือมา  
ราคาหลักแสน แต่ใช้ไม่ได้กับคนไข้ทุกคน  
เราจึงอยากทำเครื่องที่มันใช้ได้กับทุกคน  
เพราะสุขภาพมันประเมินด้วยเงินไม่ได้

”

“  
สิ่งใดที่เราทำแล้วเห็นว่า  
มันมีประโยชน์ ทำไปเถอะครับ  
ถ้าเราตัดสินใจ  
ไปในทางที่มีประโยชน์แล้ว  
อย่างไรก็มีประโยชน์  
”

3. โรงเรียนกายอุปกรณ์สิรินธร ในสังกัดโรงพยาบาลศิริราช
4. โรงพยาบาลพุทธชินราช จังหวัดพิษณุโลก
5. โรงพยาบาลศรีนคร จังหวัดสุโขทัย
6. โรงพยาบาลสามร้อยยอด จังหวัดประจวบคีรีขันธ์
7. โรงพยาบาลแม่จริม จังหวัดน่าน
8. โรงพยาบาลเชียงคำ จังหวัดพะเยา

และเชื่อได้ว่าตัวเลขจะไม่หยุดอยู่แค่นี้ โดยเฉพาะในภาคเหนือ  
ที่โรงพยาบาลแพร่กำลังขยายผลระบบนี้ออกไปอย่างกว้างขวาง  
และรอให้อู่ไปติดตั้งให้

ถือเป็นทิศทางแห่งความสำเร็จ ที่เกินไปกว่าที่ผู้คาดหวังไว้  
“ที่ตั้งเป้าไว้คือโรงพยาบาลได้ใช้ก็สำเร็จแล้วนะครับ คิดว่า  
ตอนนี้ก็สำเร็จ 100% แล้วละ ส่วนที่เพิ่มมาถือเป็นกำไร เราตั้งเป้าไว้  
แค่นี้ แต่ผลลัพธ์ที่ได้ต่อมามันมากกว่านั้นอีก” ผู้กล่าวด้วยรอยยิ้ม

## มุ่งสู่อุตสาหกรรมต่อไป...

“ที่ระบบนี้สำเร็จได้ก็เพราะมีความต้องการจากภายนอกเข้ามาสูง และเราอยากทำอะไรที่มีประโยชน์และขายได้ ขายได้ในที่นี้ไม่ใช่ขายเพื่อกำไรเป็นหลักนะครับ แต่ขายเพื่อเปลี่ยนมุมมองของโรงพยาบาลด้วย ว่าทำไมเขาต้องสั่งซื้อเครื่องมาจากต่างประเทศ เสียเงินให้ต่างชาติ โรงพยาบาลบางที่ซื้อเครื่องมีอมาราคาหลักแสน แต่ใช้ไม่ได้กับคนไข้ทุกคน เราจึงอยากทำเครื่องที่มันใช้ได้กับทุกคน เพราะสุขภาพมันประเมินด้วยเงินไม่ได้” อู๋กล่าวด้วยเสียงมุ่งมั่น

ปัจจุบัน การพัฒนาระบบเพื่อใช้ในทางการแพทย์สำเร็จไปแล้ว จะเหลือก็ในส่วนของการพัฒนาระบบให้ดียิ่งๆ ขึ้นผ่านการวิจัย แต่ในระหว่างนี้ ก็มีความท้าทายใหม่เข้ามา นั่นคือการพัฒนาาระบบเข้าสู่อุตสาหกรรมรองรับ ซึ่งเป็นแนวทางที่คณะกรรมการโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ให้ข้อไว้เป็นการบ้าน

แต่ก็เหมือนเช่นกรณีของโรงพยาบาลแพร์ ยังไม่ทันที่อู๋จะคิดทำอะไร จู่ๆ Hush Puppies บริษัทผลิตรองเท้าก็ติดต่อเข้ามาผ่านทางอาจารย์ที่ปรึกษาว่าต้องการนำระบบนี้ไปใช้ในร้านของเขา

“เลยกลายเป็นอีกหนึ่งแรงผลักดันที่ทำให้เราต้องพัฒนาระบบต่อไปข้างหน้าอีกครับ ตอนนี้อยู่ในกระบวนการพัฒนาระบบร่วมกัน เขาก็ส่งคนมาช่วย มาคุยกัน เราอยากรู้อะไรเกี่ยวกับอุตสาหกรรมรองเท้าก็เข้าไปเรียนรู้จากเขา จนกว่าจะพัฒนาระบบเสร็จสมบูรณ์นั้นแหละครับ ถึงจะเป็นเรื่องของธุรกิจซื้อขายระบบกัน”

แผนการในอนาคตของอู๋จากนี้ไป จึงแบ่งออกเป็น 4 ด้าน คือ แผนด้านการแพทย์ แผนด้านอุตสาหกรรมรองเท้า และด้านที่มีแนวโน้มจะต่อยอดได้ คือ แผนด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา รวมไปถึงด้านสุดท้าย คือ การสร้างธุรกิจของตัวเอง

ซึ่งทั้งหมดสรุปรวบยอดได้ว่า อู๋มีแผนจะพัฒนาระบบเพื่อให้ผลงานเกิดการนำไปใช้จริงในด้านต่างๆ คือ

- แผนด้านการแพทย์ อู๋จะร่วมกับโรงพยาบาลขยายผู้ใช้งานระบบออกไปในลักษณะปาล์คมเมือง คือจากภูมิภาคสู่เมืองใหญ่



อาจเริ่มจากหน่วยงานเล็กๆ ซึ่งตอนนี้มีการเริ่มไว้แล้วที่ศูนย์ผู้ป่วยเบาหวานภาคเหนือ ใช้การขยายความรู้ออกไปผ่านการประชุมวิชาการของแพทย์ พยาบาล การมาศึกษาดูงานของหน่วยงานจากภายนอกจังหวัด และเห็นอีกอันใดคือ ให้เกิดการทดลองใช้จริง และบอกต่อกันปากต่อปาก

- แขนงด้านอุตสาหกรรมรองเท้า อยู่ในช่วงการพัฒนาระบบเพื่อให้ Hush Puppies นำไปใช้งานในส่วนของการโฆษณา โดยจะพัฒนาแอปพลิเคชันที่ตอบโจทย์ด้านอื่นๆ นอกจากด้านสุขภาพเท้า เช่น ลูกเล่นว่าลูกค้าใส่รองเท้าแบบไหนถึงจะเหมาะสมที่สุด โดยให้สอดคล้องกับตัวสินค้าที่มีอยู่

- แขนงด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา เป็นการผนวกการแพทย์กับอุตสาหกรรมรองเท้าเข้าด้วยกัน เหมือนในต่างประเทศ ที่ร้านขายรองเท้ากีฬาจะมีบริการตรวจวัดเท้า และเลือกสรรรองเท้าที่เหมาะสมมาให้เรา

- แขนงด้านธุรกิจส่วนตัว เป็นการต่อยอดจากแผนด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา กล่าวคือ เมื่อตรวจวัดเท้าเสร็จแล้ว แทนที่จะไปพืงร้านหรือโรงพยาบาลให้ผลิตรองเท้าออกมา ก็จะสร้างแบรนด์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์รองเท้าขึ้นมาเอง แต่แผนนี้ยังเป็นเรื่องในระยะยาว และจำเป็นต้องหาแหล่งเงินทุนจากภายนอก ซึ่งน่าจะมีควมชัดเจนมากกว่านี้ในอนาคตที่ระบบพัฒนาไปถึงจุดสูงสุดแล้ว

“ตอนนี้ระบบมันยังไม่ได้ออกมาเป็น Actual Product จริงๆ ที่สามารถขายได้ในระบบตลาดครับ แต่เป็น Customize Product ที่พัฒนาขึ้นตามความต้องการของลูกค้าแต่ละแห่ง ซึ่งเมื่อถึงวันหนึ่งถ้ามันพัฒนาไปจนอิมิตัวแล้ว มันถึงจะกลายเป็น Function ที่เราสามารถจัดการได้” ผู้กล่าวด้วยดวงตาเป็นประกาย

## หุกความฝันมีหนทางงอมบั้นเสมอ

“ความจริงเท้าเป็นเรื่องใกล้ตัวทุกคนนะครับ เท้าอยู่ติดกับตัวเรา แต่เราไม่เคยสนใจเลย เวลาซื้อรองเท้าก็แค่ถูกตาถูกใจ แต่ไม่เคยเลือกให้ถูกเท้า ตอนแรกที่ส่งประกวด คนก็มองว่า

ทำเป็นเรื่องต่ำ แต่พอเกิดประโยชน์เห็นผลลัพธ์ คนก็ชื่นชม”  
อุ๊งกล่าวถึงผลตอบรับจากภายนอก ต่อสิ่งที่เขาพัฒนาขึ้นมาจาก  
แรงบันดาลใจจนเป็นจริงได้ในที่สุด

มองเส้นทางที่ผ่านมา กว่าจะเกิดเป็นระบบวิเคราะห์ฟ้าทำ  
อัจฉริยะได้ ผู้ต้องผ่านเหตุการณ์และอุปสรรคนานัปการ ทั้งความยาก  
ลำบากของการผสมผสานศาสตร์ 2 ด้านเข้าด้วยกัน ปัญหาเรื่องแหล่งทุน  
ปัญหาเรื่องการบริหารจัดการเวลาในชีวิต รวมไปถึงปัญหาปลีกย่อย  
อีกนับไม่ถ้วน

แต่สุดท้าย เขาก็ผ่านมาได้ และผลงานของอุ๊งก็เดินทางไปมอบ  
สุขภาพที่ดีให้แก่ทำของผู้ป่วยจำนวนมากอย่างน่าชื่นชม

“สำคัญคือแรงบันดาลใจครับ มันต้องมาจากตัวเองก่อน  
ทุกคนต้องมีจุดหนึ่งแหละที่ต้องตัดสินใจว่าจะทำหรือไม่ทำ อยากรู้ว่า  
ง่าย ๆ ครับว่า สิ่งใดที่เราทำแล้วเห็นว่ามันมีประโยชน์ ทำไปเถอะครับ  
ถ้าเราตัดสินใจไปในทางที่มีประโยชน์แล้ว อยากรู้ว่ามีประโยชน์  
อยู่ที่หัวใจนี้แหละว่าจะตัดสินใจอย่างไร” อุ๊งทิ้งท้ายอย่างอารมณ์ดี

ไม่ต้องเกรงกลัวต่ออุปสรรคหรือปัญหา เพราะทุกอย่างมีทาง  
แก้ไข เช่นที่อุ๊งได้แสดงให้เห็นแล้วว่า ถ้าขาดความรู้ ก็ต้องพึ่งผู้ที่มี  
ความรู้กว่า ขาดสิ่งไหนก็วิ่งเข้าหาสิ่งนั้น เมื่อมีโอกาสไม่ควรดูด้าย  
และสุดท้าย หากปรารถนาชีวิตที่ศึ่แห่งความสำเร็จ ก็ต้องเดินขึ้นเขา  
เพราะไม่มีความสำเร็จใดที่ได้มาโดยที่เราอยู่เฉยๆ

เพราะทำไม่ได้ถูกสร้างมาเพื่อให้ยืนอยู่กับที่ แต่มีไว้เพื่อก้าว  
ผ่านอุปสรรคของปัจจุบัน ไปสร้างสรรค์ประโยชน์ในอนาคต

การเดินทางของอุ๊งบอกเราอย่างนั้น...



### อาจารย์วันหทัย พิรัชชาติ

ผู้อำนวยการฝ่ายวิจัย  
ประยุกต์ และบริการทดสอบ  
และประเมินเทคโนโลยี  
สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์  
และเทคโนโลยีแห่งชาติ

## ความเห็นของคณะกรรมการ

“...ได้เห็นผลงานของน้องมาหลายปี นับแต่  
งาน NSC กระทั่งได้มาต่อยอดในโครงการต่อกล้า  
ให้เติบใหญ่ จนคุณหมอบริการได้ทดลองใช้ ทำให้ได้เห็น  
ถึงความสามารถและความเข้าใจทางการแพทย์  
และจุดแข็งของผลงานชิ้นนี้คือ ทำงานได้จริง...”

“...หากต้องการผลิตเครื่องมือไปสู่เครื่องมือ  
ทางการแพทย์ ทางหน่วยงาน NECTEC ก็ยินดี  
ช่วยเหลือ เพื่อให้มันผลิตได้จริง หรือหากต้องการ  
พัฒนาผลงานไปสู่อุตสาหกรรมรองเท้า แผ่นรองเท้า  
จะมีสองด้าน คือแผ่นรองเท้าสำหรับสวมใส่เดิน  
สบาย ซึ่งไม่ใช่แผ่นรองเท้าทางการแพทย์ กับแผ่น  
รองเท้าทางการแพทย์ที่ออกแบบสำหรับกลุ่มงาน  
ด้านฟื้นฟูผู้ป่วยโรคเบาหวาน ก็สามารถเพิ่มมูลค่า  
ของผลงานชิ้นนี้ได้เช่นกัน...”



02



# Insectica Kingdoms

มหัศจรรย์อาณาจักรแมลง: ผจญภัย  
สนุกอย่างสร้างสรรค์ สานฝันสู่สังคม



## INSECTICA KINGDOMS

Insectica Kingdoms เป็นเกมจัดทัพวางแผนการรบในรูปแบบ 3 มิติ เพื่อฝึกการคิดวิเคราะห์ ไหวพริบ การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า สำหรับกลุ่มเป้าหมายอายุ 15 ปีขึ้นไป เป้าหมายของเกมคือการวางแผนโจมตีฝ่ายตรงข้าม โดยผู้เล่นจะมีบทบาทในการควบคุมกองทัพแมลงเผ่าต่างๆ 4 เผ่า ตามที่ตนเองเลือกคือ มด ดั้วง หนอน และด้กั้แตน ซึ่งแต่ละเผ่าจะมีทหาร 4 ประเภท คือ นักเวทย์ นักดาบ นักธนู และฮีโร่ ให้เลือกใช้ ทหารแต่ละตัวจะมีความสามารถแตกต่างกันออกไป ก่อนเริ่มรบผู้เล่นจะต้องเลือกด่านหรือสนามรบ ซึ่งมีอยู่ด้วยกัน 15 ด่าน และแต่ละด่านจะมีลักษณะพิเศษแตกต่างกัน จากนั้นจึงเริ่มวางแผนสู้รบให้สามารถทำลายปราสาทของฝ่ายตรงข้ามให้ได้ โดยผู้เล่นต้องศึกษาตัวละครให้ดีกว่าแต่ละตัวมีจุดเด่นอย่างไร มีทักษะด้านไหน แล้วจึงวางแผนการรบจากพื้นฐานของตัวละครที่มีอยู่ โดยเกมสามารถเล่นได้ทั้งบน smart Phone และบน tablet ซึ่งตอนนี้ได้เปิดตัวในระบบ IOS สนวนราคา ที่ \$0.99 ภายใต้ชื่อผู้พัฒนา Jelly Ant Studio

### ชื่อผลงาน

มหัศจรรย์อาณาจักรแมลง: ผจญภัย  
(Insectica Kingdoms)

### เจ้าของผลงาน

1. นายธนพล กุลจรัสสิน (แบงค์)  
คณะวิศวกรรมศาสตร์ ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
2. นายฉัตรปรีนทร์ หงส์ศิริธรรม (จ๋า)  
คณะวิศวกรรมศาสตร์ ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
3. นายสุทธินันท์ สุคติ (ชาติ)  
คณะวิศวกรรมศาสตร์ ภาควิชาวิศวกรรมเคมี  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี  
bank\_5555@hotmail.com





มีคำกล่าวว่า เราปลูกอะไรย่อมได้อย่างนั้น ไม่ต่างจากมนุษย์  
ที่ในวัยเด็กเติบโตมากับอะไร สิ่งนั้นย่อมติดตัวติดใจและเติบโต  
เป็นความฝันนำทางชีวิตในกาลต่อมา

หากเป็นเช่นนั้นจริง เด็กติดเกมคนหนึ่ง เมื่อเติบโตมาก็คงจะเป็น  
อะไรไปไม่ได้นอกจากผู้ใหญ่ติดเกม ที่อาจไม่ได้ทำอะไรให้สังคมเลย

อย่างไรก็ตาม การปลูกพืชชนิดเดียวกันในดินที่ต่างกัน ในอากาศ  
ที่บริสุทธิ์ไม่เท่ากัน และด้วยน้ำจากลำธารคนละสาย ย่อมทำให้พืชเติบโต  
แตกต่างกันออกไปฉันใด

มนุษย์ที่มีพื้นฐานชีวิตเหมือนกัน แต่เติบโตในสภาพแวดล้อม  
และปัจจัยเกื้อหนุนที่ต่างกัน ก็อาจเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ที่แตกต่างกันฉันนั้น

คำตอบอยู่ที่ปัจจัยแวดล้อมในการเติบโต จริงอยู่ว่าเด็กติดเกม  
ก็มีแนวโน้มที่จะเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ติดเกมในวันพรุ่งนี้ แต่หากระหว่าง  
การเติบโตนั้นเขาได้รับปัจจัยเกื้อหนุนที่เหมาะสม ผู้ใหญ่คนนั้นก็  
อาจสามารถสร้างชีวิตของตนให้มีคุณค่า และสร้างประโยชน์ให้แก่สังคม  
ในขณะที่ตัวเองก็ยังติดเกมอยู่ก็เป็นได้

ขอชวนไปรู้จัก ‘แบงค์-จ้ำ-ชาติ’ 3 หนุ่มอดีตเด็กติดเกม กับเกม  
ที่พวกเขาพัฒนาขึ้น ไม่ใช่เพียงเพื่อความสนุก แต่ยังช่วยพัฒนาเยาวชน  
ได้อย่างแยกคาง

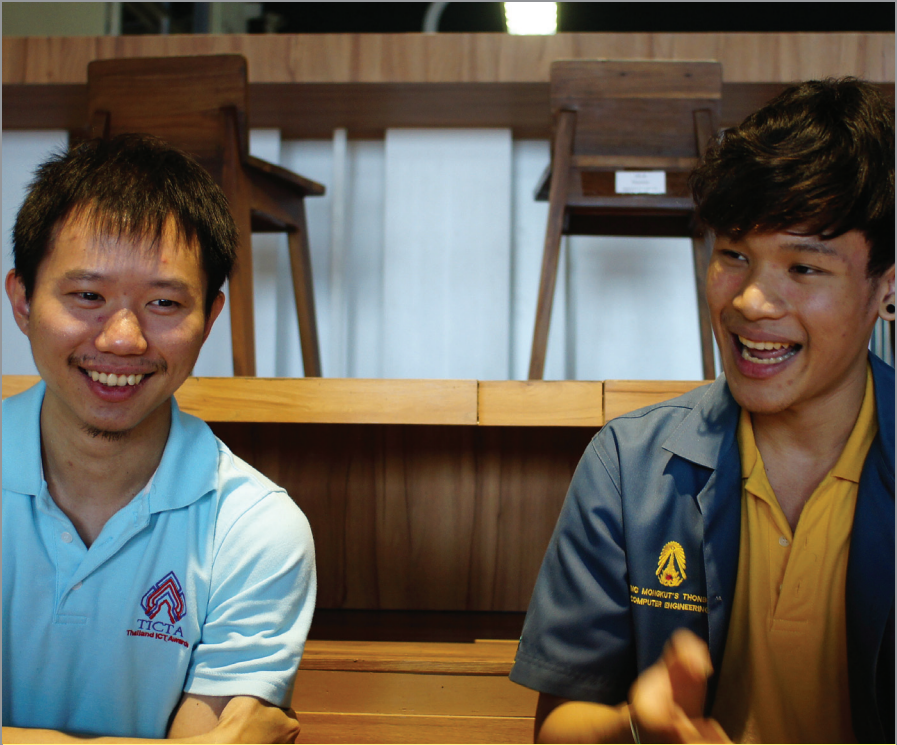
เกมอะไร? และพัฒนาเยาวชนด้านไหน? ลองไปฟังเขาคุยกัน

## จากเด็กติดเกมสู่โปร “เกม” เมอร์

“ตอนเด็กๆ เราทุกคนชอบเล่นเกมหมดเลยครับ” นาย  
ฉัตรปรินทร์ หงส์ศิริธรรม หรือ ‘จ้ำ’ เปิดบทสนทนาด้วยการเล่าย้อน  
ไปถึงวัยเด็กของเขาและทีม “เรียกได้ว่าเกิดมาในยุคที่เกมกำลังสนุก  
เลย (หัวเราะ) ตอนนั้นเป็นเครื่องเกมตลับ ผมก็ติด พอมีคอมพิวเตอร์  
ของตัวเองก็เล่นเกมอย่างเดียว เล่นทุกเกม ทั้งออนไลน์ออฟไลน์  
เล่นจนวันหนึ่งเกิดความคิดว่า เราชอบเล่นเกม แล้วทำไมไม่ลอง  
ทำเกมกันดูบ้าง ทำให้คนอื่นสนุกเหมือนที่เราสนุก (ยิ้ม)”

ไม่ต่างจากนายธนพล กุลจรัสสิน หรือ ‘แบงค์’ และนายสุทธินันท์  
สุคติ หรือ ‘ชาติ’ ที่ต่างอยู่ในฐานะเด็กติดเกม และมีความฝันที่อยากจะ





“  
เราชอบเล่นเกม  
แล้วทำไมไม่ลองทำเกมกันดูบ้าง  
ทำให้คนอื่นสนุกเหมือนที่เรานึก  
”

เป็นคนเขียนเกมเหมือนๆ กัน

อย่างไรก็ตาม ทุกคนมีฝันได้ แต่ไม่ใช่ทุกคนที่จะสามารถบรรลุความฝัน ในกรณีของทั้งสามหนุ่ม เป็นโชคที่ได้อยู่ในสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม ทั้งจากที่บ้านและโรงเรียน

“พ่อให้เล่นเกมหลากหลายครับ ทั้งเกมทั่วไปและเกมส่งเสริมการเรียนรู้ ฝึกภาษาอังกฤษ พ่อบอกว่าถ้าเล่นแล้วจะให้รางวัล” แบนด์เล่าถึงการสนับสนุนของพ่อ ก่อนที่จ๋าจะเล่าให้ฟังถึงการสนับสนุนจากที่โรงเรียน

“ผมเรียนมัธยมปลาย สายวิทย์-คอม ที่โรงเรียนเบญจมราชูทิศ จันทบุรีครับ อาจารย์เห็นเราชอบเล่นเกมและอยากเขียนเกม เลยสนับสนุนให้เราทำเกมส่งเข้าร่วมการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย (National Software Contest : NSC) จึงทำเกมส่งประกวดมาตั้งแต่นั้น”

ถือเป็นสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยอย่างยิ่ง ที่ทั้งโรงเรียนเบญจมราชูทิศ จังหวัดจันทบุรี ของจ๋า และโรงเรียนระยองวิทยาคม จังหวัดระยอง ของแบนด์และชาติ นำเสนอแนวทางการศึกษาที่หลากหลายให้แก่นักเรียนตั้งแต่ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย คือมีการแยกย่อยสาขามากกว่าโรงเรียนทั่วไป เพื่อให้นักเรียนสามารถเลือกศึกษาในสาขาที่ตนสนใจได้อย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น เช่น สายวิทย์ของโรงเรียนมีการแยกสาขาย่อยออกเป็น วิทย์-คณิต วิทย์-คอม และวิทย์-แพทย์ กันเลยทีเดียว

ซึ่งแน่นอนว่าแยกย่อยให้เลือกกันขนาดนี้ จ๋า-แบนด์-ชาติก็ไม่ลังเลที่จะเลือกวิทย์-คอมเป็นแน่แท้ และไม่ใช่เพียงแค่แยกสาขาท่อนั้น แต่ในกระบวนการศึกษายังมีการเชิญวิทยากรวิชาชีพจากภายนอกมาให้ความรู้แก่รุ่นพี่ และรุ่นพี่ก็จะนำความรู้ที่ได้มาขยายผลต่อให้รุ่นน้อง ช่วยให้รุ่นน้องไม่ต้องเคืองคว้างหาความรู้โดยลำพัง

กระบวนการศึกษาแบบนี้เองที่ทำให้หันออกจากรุ่นพี่จะมีความรู้ในสายอาชีพจริงๆ แล้ว ยังเป็นการสร้างเครือข่ายระหว่างรุ่นพี่กับรุ่นน้องในสถาบัน ให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และช่วยเหลือกัน ซึ่งแบนด์ในฐานะรุ่นพี่ก็ได้รู้จักกับชาติในฐานะรุ่นน้องจากกระบวนการนี้เอง

และตามประสาวัยรุ่นมีของ จะให้มานั่งเรียน นั่งพัฒนา  
โครงการอย่างเดียวก็ใช่ที่ แนวทางที่อาจารย์ของทั้งสองโรงเรียนเลือกใช้  
คือให้นักเรียนทำโครงการและส่งประกวดตามเวทีต่างๆ จำ-แวงค์-ชาติ  
จึงได้ฝึกปรือการทำเกมจนเกิดทักษะที่เชี่ยวชาญ ได้รางวัล และ  
ประสบการณ์จากเวทีต่างๆ มาไม่น้อย ซึ่งหนึ่งในนั้นก็คือ การแข่งขัน  
พัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย หรือ NSC และเป็น  
เวทีนี้เองที่ทำให้จำกับแวงค์ได้มาพบ รู้จัก และกลายเป็นเพื่อนกัน

## รวมกลุ่มสร้างฝัน

เมื่อจบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำ  
กับแวงค์ก็ได้เข้ามาเรียนในคณะเดียวกัน คือ คณะวิศวกรรมศาสตร์  
ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี  
พระจอมเกล้าธนบุรี และเป็นช่วงนี้เองที่ทั้งสองเริ่มฟอร์มทีม  
เพื่อทำเกมส่งประกวด ซึ่งเกมที่เริ่มพัฒนาด้วยกันเป็นเกมแรก  
ก็คือ Insectica Kingdoms

“เกมนี้คิดกันมาตั้งแต่ปี 1 ครับ ค่อยๆ ทำกันมา” จำเล่าให้ฟัง  
ถึงจุดเริ่มต้นในการสร้างเกม Insectica Kingdoms ซึ่งตอนนั้นจำ  
กับแวงค์ยังพัฒนากัน 2 คน จนเมื่อขึ้นปี 2 จึงได้ชาติที่เป็นรุ่นน้อง  
ของแวงค์ที่โรงเรียนระยองวิทยาคม เข้ามาร่วมทีมอีกแรงหนึ่ง

อย่างไรก็ตาม แม้สมาชิกจะเพิ่มขึ้น แต่การพัฒนาเกมก็ยัง  
เป็นแบบค่อยเป็นค่อยไป อาศัยเวลาว่างจากการเรียนมาทำ รวมไปถึง  
ใช้ช่วงปิดเทอม แทนที่ทั้งสามจะกลับบ้านเหมือนนักศึกษาคนอื่นๆ  
ก็กลับมาสูมหัวทำเกมกัน

จริงจังกันขนาดนี้ เพราะเป้าหมายในการทำเกมของทั้งสาม  
ไม่ใช่แค่ทำส่งประกวดเล่นๆ แล้วจบไป แต่ตั้งใจทำส่งประกวด และ  
พัฒนาเพื่อขายกันเลยทีเดียว

“ตั้งแต่มอปลาย เราเน้นพัฒนาเกมสำหรับคอมพิวเตอร์ PC  
ส่งประกวดเป็นหลักครับ ซึ่งเราก็พบว่ายังไม่มีตลาดซื้อขายที่ชัดเจน  
และมีการลงทุนสูงเรื่องการผลิตแผ่น CD ออกวางขาย ดังนั้น  
เมื่อขึ้นมหาวิทยาลัย เราก็เลยเบนเข็มมาทางเกมบน Smart Phone



“  
อาจเป็นความผูกพันด้วยครับ  
คือเราทำกันมานานแล้ว  
เริ่มรู้สึกผูกพันกับงาน  
อยากให้มันเสร็จสมบูรณ์จริงๆ  
”



และ Tablet ที่มีตลาดซื้อขายชัดเจนและมีมาตรฐานเดียวกันทั้งโลก”  
ชาติอธิบายแนวทางของทีม ก่อนที่จำจะเสริมต่อว่า

“คือตอนนั้นเราคิดว่า ไหนๆ จะทำทั้งทีก็น่าจะทำแบบส่ง  
ประกวดได้ด้วยและขายได้ด้วยครับ แทนที่จะอยากทำอะไรก็ทำเลย  
เราเลยต้องไปศึกษาตลาดก่อนว่า ตลาดเกมตอนนั้น เกมแนวไหนที่  
คู่แข่งมีน้อย”

ซึ่งจากการสำรวจตลาดก็พบว่า ณ ขณะนั้นเกมแนว turn  
based strategy หรือการวางแผนสู้รบ มีคู่แข่งอยู่ในตลาดแค่ 4-5 ราย  
แต่กลุ่มผู้เล่นกลับมีมากถึง 4-5 ล้านคน ทั้งสามจึงไม่รอช้าที่จะผลิต  
เกมในแนวนี้ออกมาเพื่อตีตลาด

ก่อนจะพบว่า...

“มันเป็นแนวเกมที่ทำยากมากครับ (หัวเราะ) คู่แข่งก็เลยน้อย  
แต่ถ้าทำดีๆ ก็จะสนุก ลูกค้ำก็เลยเยอะ เลยใช้เวลาทำกันค่อนข้างนาน”  
จำเล่า

“เราต้องศึกษาเรียนรู้กันพอสมควรครับ ทั้งการพัฒนาเกม  
การเขียนเกม การทำกราฟิก ก็อาศัยเรียนรู้ด้วยตัวเองเป็นหลัก และก็  
สอบถามจากผู้รู้ด้วย” ชาติเสริม

อนึ่ง ในการทำงานเป็นทีมย่อมเป็นไปได้ที่จะไม่เกิดปัญหา  
ขัดแย้งกันระหว่างคนในทีม แต่น่าแปลกอย่างยิ่งที่การทำงานของจำ  
-เบงค์-ชาติ กลับราบรื่นจนน่าประหลาดใจ

ปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เป็นเช่นนั้น ทั้งสามหนุ่มเปิดเผยว่า อยู่ที่การ  
แบ่งหน้าที่กันอย่างชัดเจนลงตัว และแต่ละคนต่างก็ทำหน้าที่ของตัวเอง  
โดยไม่ไปก้าวล่วงงานในความรับผิดชอบของคนอื่น

เรียกว่าให้เกียรติกันและกันก็คงไม่ผิดนัก

“ผมจะทำเรื่องดีไซน์โปรแกรมทั้งหมดครับ คือ ดีไซน์เบื้องต้น  
ว่าเกมจะออกมาเป็นอย่างไร กับอีกงานคือทำกราฟิกทั้ง 2D และ 3D  
ซึ่งส่วนนี้ผมก็จะแบ่งกันทำกับชาติ และชาติก็จะช่วยสนับสนุนเรื่อง  
เทคนิคและโปรแกรมที่จำเป็นต่างๆ ขณะที่เบงค์ก็จะรับผิดชอบ  
การเขียนโปรแกรมไปคนเดียวเลย คือเราวางแผนกันชัดเจน มีตาราง  
เวลาของแต่ละคนเลยว่า วันนี้ใครต้องทำอะไร งานต้องเสร็จวันไหน  
ถ้างานเสร็จตามกำหนดมันไม่มีปัญหาอะไรอยู่แล้วครับ ทำงานร่วมกัน

มา 3 ปี ไม่เคยทะเลาะกันสักครั้งเดียว” จำเล่าพร้อมรอยยิ้ม

ในขณะที่เพื่อนๆ เรียนเสร็จก็อาจไปพักผ่อนหรือเที่ยวสนุก แต่ทั้งสามกลับต้องมาแบ่งงานกันทำอย่างจริงจังและมีวินัย มองในมุมหนึ่ง นี่อาจเป็นภาวะที่หนักเกินไปสำหรับนักศึกษาวัยเรียน วัยที่ควร จะเต็มเปี่ยมด้วยความสดชื่นในการเรียนรู้และสีสันของการเที่ยวสนุก แต่ทั้งสามกลับยิ้มอึ้งใจ และบอกว่านี่แหละคือความสนุกของพวกเขา

“ถ้าถามว่าหนักไหม มันก็หนักกว่าคนอื่นเยอะครับ แต่มันก็คุ้มกว่า เราได้ประสบการณ์ เราได้ฝึกตัวเอง เพราะเราตั้งใจกันว่า พอเรียนจบเราจะเปิดเป็นบริษัททำเกมของตัวเอง นี่จึงเป็นเส้นทางที่เราต้องเดิน” จำกล่าวด้วยรอยยิ้ม

## โอดเล่นไปในอาณาจักรแมลง

“เกมนี้เป็นเกมวางแผนการรบครับ เราพัฒนาให้สามารถเล่นได้ทั้งบน smart Phone บน tablet และบนคอมพิวเตอร์ PC เนื้อเรื่องเป็นการต่อสู้ของแมลง 4 เผ่า คือ มด ตัวงู หนอน และตั๊กแตน ซึ่งแต่ละเผ่าก็มีทหาร 4 ประเภท คือ นักเวทย์ นักดาบ นักธนู และฮีโร่ ให้เลือกใช้ แต่ละตัวก็จะมีความสามารถแตกต่างกันออกไป เป้าหมายของเกมก็ง่ายๆ ครับ คือวางแผนโจมตีฝ่ายตรงข้ามให้แพ้แค่นั้นเอง” ซาดิอธิบายถึงผลงาน

Insectica Kingdoms หรือในชื่อภาษาไทยว่า ‘มหัศจรรย์อาณาจักรแมลง: ผจญภัย’ เป็นเกมจัดทัพวางแผนการรบในรูปแบบสามมิติ โดยผู้เล่นจะมีบทบาทในการควบคุมกองทัพแมลงเผ่าต่างๆ 4 เผ่าตามที่ตนเองเลือก ซึ่งแต่ละเผ่าจะมีความสามารถพิเศษแตกต่างกันไป ก่อนเริ่มรบ ผู้เล่นจะต้องเลือกด่านหรือสนามรบ ซึ่งมีอยู่ด้วยกัน 15 ด่าน และจะมีลักษณะพิเศษแตกต่างกัน จากนั้นจึงเริ่มวางแผนสู้รบให้สามารถทำลายปราสาทของฝ่ายตรงข้ามให้ได้ โดยทีมได้พัฒนาให้ผู้เล่นสามารถเล่นกับสมองกลหรือ AI ในคอมพิวเตอร์ หรือจะเล่นผ่านระบบ LAN ในกลุ่มเพื่อนหลายๆ คนก็ได้

อย่างไรก็ตาม แม้โครงสร้างของเกมจะถูกวางไว้อย่างดี แต่การพัฒนาเกมสักเกมเพื่อเข้าสู่ระบบตลาดนั้นไม่ใช่เรื่องง่าย เมื่อพัฒนา

เสร็จครั้งหนึ่ง ส่งประกวด และกลับมาทบทวนใหม่ ทีมก็ยังพบข้อผิดพลาดที่ต้องแก้ไขอยู่เสมอๆ

“ตัวเกมมีการแก้ไขครั้งใหญ่ๆ หลายรอบมากครับ คือเกมนี้เราพัฒนาเสร็จทีหนึ่งก็จะส่งประกวด ซึ่งแต่ละครั้งก็จะกลับมาปรับปรุงอยู่เสมอๆ เหมือนจะไม่ลงตัวสักที (หัวเราะ) เวอร์ชันแรกก็คือส่งประกวด NSC ปี 2012 ครับ แต่ไม่ได้เข้ารอบชิง เพราะมันยังไม่สมบูรณ์” จำได้ว่า

กระนั้น สำหรับคนที่เดินตามความฝันอย่างมุ่งมั่นเช่นทั้งสามอุปสรรคขวากหนามหาใช่เรื่องใหญ่โตที่ควรทอดทิ้งแต่คือองค์ประกอบหนึ่งของการเดินไปจนถึงความฝัน

“อาจเป็นความผูกพันด้วยครับ คือเราทำกันมานานแล้ว เริ่มรู้สึกผูกพันกับงาน อยากให้มันเสร็จสมบูรณ์จริงๆ” จำได้ว่า

ทั้งสามจึงพัฒนาเกมต่อไป และส่งเข้าแข่งขันในเวที Smart Innovation Awards ซึ่งเป็นความร่วมมือกันระหว่างสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (SIPA) และบริษัท สามารถคอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ซึ่งผลงานที่ได้รับรางวัลจากเวทีนี้จะได้รับการต่อยอดไปยังโครงการแก้แค้นน้อยเทคโนโลยี ได้รับทุนจากบริษัท แก้แค้นน้อย ฟู้ดแอนด์มาร์เก็ตติ้ง จำกัด (มหาชน) ในการพัฒนาผลงานต่อ และได้เข้าร่วมอบรมพื้นฐานด้านธุรกิจ เพื่อต่อยอดผลงานไปสู่การทำธุรกิจได้จริงอีกด้วย

“ช่วงนั้นเริ่มมีความมั่นใจแล้วครับว่าจะทำได้ การได้ไปอบรมทำให้ได้ความรู้ด้านธุรกิจ ทั้งการนำเสนอลูกค้า การขอทุน มันสร้างความมั่นใจให้เราได้มากกว่า เราสามารถเปิดบริษัทของเราได้ มันเห็นช่องทาง ช่วงขึ้นปี 3 จึงเริ่มเขียนแผนธุรกิจกัน ก่อนจะพัฒนาเกมส่งประกวด NSC ปี 2013 อีกรอบ” แบนด์เล่า

ซึ่งในครั้งนั้น Insectica Kingdoms ของทั้งสามก็สามารถฝ่าด่านคู่แข่งจนได้เข้าถึงรอบชิงชนะเลิศ และได้ต่อยอดมายังโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ในเวลาต่อมา



## พัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง เพื่อสิ่งที่ดีที่สุด

“ช่วงนั้นถือว่าตัวเกมใกล้เคียงเสร็จสมบูรณ์มากๆ แล้วครับ จนได้รับการสนับสนุนจากโครงการต่อกล้าฯ เราก็มาแก้ไขจุดที่เกมยังบกพร่องอยู่ เช่น ทำให้ระบบมันสอดคล้องกับ device ของลูกค้าให้มากกว่าเดิม รวมไปถึงเพิ่ม avatar ตัวละครให้มีหลากหลายขึ้นด้วย” แบนด์คืออธิบายถึงพัฒนาการของ Insectica Kingdoms หลังจากที่ได้เข้าร่วมโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่

ซึ่งการพัฒนาที่เกิดขึ้น เป็นการผสมผสานกันระหว่างความตั้งใจเดิมของทีม และการชี้แนะจากคณะกรรมการ

“การได้เจอกรรมการอีกชุดหนึ่ง ได้แนวคิดอีกแบบหนึ่งเพิ่มเข้ามา มันช่วยในการพัฒนาผลงานของเรามากๆ ครับ” แบนด์ก็กล่าวก่อนที่จะจะเสริมว่า

“ถ้าเป็นความเห็นในแง่ลบ เช่น ตรงนี้ยังไม่สนุกนะ ตรงนี้ต้องแก้ไข ผมจะตั้งใจมากๆ ครับ คือทำให้เราได้รู้จริงๆ ว่าเรามีปัญหาตรงไหน แล้วจะได้รีบกลับไปแก้จริงๆ ส่วนคำชมก็ถือว่าเป็นกำไรครับ (หัวเราะ)”

อนึ่ง ก่อนหน้านี้อันทั้งสามได้ทดลองปล่อยเกมเวอร์ชันทดสอบในชื่อ Insectica Fighter ออกสู่ตลาด Blackberry World ให้ผู้ใช้ smart phone ในระบบ Blackberry ได้ทดลองดาวน์โหลดไปเล่นกันกระทั่งเมื่อได้รับการสนับสนุนจากโครงการฯ และแรงผลักดันจากภายในของทั้ง 3 หนุ่มเอง ก็ทำให้ ณ วันนี้ Insectica Kingdoms ภายใต้ชื่อผู้พัฒนา Jelly Ant Studio ได้เปิดตัวในระบบ IOS สนนราคา \$0.99 เป็นที่เรียบร้อย และในอนาคตแน่นอนว่าทีมกำลังพัฒนาเพื่อเปิดตัวในระบบ Android ต่อไป

“ถามถึงจุดเด่นของเกม น่าจะเป็นเรื่องดีไซน์และรูปแบบเกมครับ เหมือนเราผสมจุดดีของแต่ละเกมมาไว้ในเกมเรา คือตอนพัฒนาเราลองเทียบดูแล้วว่าคู่แข่งเรามีจุดด้อยตรงไหน เล่นแล้วมันยังขาดอะไร ก็เพิ่มจุดนั้นเข้าไป และเพิ่มความแปลกใหม่เข้าไป” แบนด์ก็กล่าว

“กลุ่มเป้าหมายก็จะเป็นผู้ใช้ smart phone และ tablet อายุ 15 ปีขึ้นไป อาจถึง 40 ปีก็ได้ครับ ถ้าเขายังเล่นเกมอยู่ (หัวเราะ)”



“  
สมัยนี้คนมักทำเกมแนวรุนแรงแท้วร้าง  
แต่เราจะทำเกมที่สร้างสรรค์  
อย่าง Insectica Kingdoms นี้  
ก็เป็นเกมสร้างสรรค์ ฝึกทักษะ  
การคิดวิเคราะห์ การประเมินสถานการณ์  
”

ตอนนี้เกมก็ออกไปแล้ว ก็อยากได้เสียงตอบรับที่ดีจากผู้บริโภคครับ”  
ชาติเสริมด้วยเสียงหัวเราะ

ซึ่งถึง ณ วันนี้ สิ่งที่ชาติคาดหวังไม่น่าจะใกล้เคียงจริง เพราะ  
ก่อนหน้านี้ที่ทีมตระเวนออกบูธประชาสัมพันธ์ก็มีคนให้ความสนใจ  
และเอ่ยปากชมเกมมากมาย

“ลูกค้ารายแรกๆ ของเราคือเด็กที่มาร่วมงาน NSC ครับ เขา  
มาลองเล่นแล้วบอกว่า พี่... ผมซื้อเลย แล้วก็หยิบเงินมาให้ 40 บาท  
จะซื้อเลย คือตอนนั้นยังไม่ได้ลงใน App Store นะครับ ความรู้สึก  
ตอนนั้นคืออึ้งมาเลย สบายใจมากๆ เด็กก็มาต่อแถวเล่นกัน” จำเล่า  
บรรยากาศในวันนั้นด้วยแววตาเปี่ยมสุข

## ความสุขที่มาพร้อมกับการพัฒนาจิตใจและทักษะ ของผู้เล่น

แม้จากการทดลองนำไปเผยแพร่และได้รับเสียงตอบรับ  
จากผู้เล่นหลายคนว่า ‘สนุก’ กระนั้นก็ยังมียุ่เล่นอีกจำนวนหนึ่ง  
ที่บอกว่า ‘เกมนี้เล่นยาก’

“เพราะแม้เนื้อเรื่องมันจะดูเหมือนเป็นเกมต่อสู้ แต่จริงๆ  
เกมนี้เป็นเกมแนววางแผนนะครับ คล้ายๆ หมากรุก คือเราต้องศึกษา  
ตัวละครให้ดีๆ เลยว่าแต่ละตัวมันดียังไง มันมีทักษะด้านไหน  
และวางแผนการรบจากพื้นฐานของตัวละครที่เรามีอยู่ มันเลยอาจจะ  
ยากไปนิดหนึ่งสำหรับบางคน ไม่เหมือน Angry Bird ที่ลากปล่อย  
แล้วจบ” จำอธิบาย

ซึ่งด้วยรูปแบบเกมเช่นนี้เอง ที่ทำให้ออกจากความสุขแล้ว  
ผู้เล่นยังจะได้ฝึกการคิดวิเคราะห์สถานการณ์อย่างเป็นขั้นตอน  
รวมไปถึงฝึกไหวพริบในกรณีที่แผนของเราไม่เป็นไปตามที่วางไว้  
ก็จำเป็นต้องหาทางแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้านั้นให้ลุล่วง

อย่างไรก็ตาม มุมมองเกี่ยวกับ ‘เกม’ นี้ยังคงเป็นประเด็นปัญหา  
ในสังคม ที่คนส่วนใหญ่ยังคงมองว่า เกมเป็นแค่เรื่องของความสนุก  
ที่ไร้สาระเท่านั้น!

ฐานะของคนที่เล่นเกมจึงสัมผัสเสียงที่จะถูกบิรโทษจากสังคม

ที่ยังมองว่าเกมเป็นสิ่งไร้สาระซึ่งทั้งจำ-แบงค์-ชาติที่กำลังจะผ่นตัวเองไปเป็นบริษัทผู้ผลิตเกมอย่างจริงจัง เล็งเห็นถึงความเปราะบางของประเด็นดังกล่าว และได้เตรียมพร้อมที่จะนำเสนอสิ่งที่แตกต่างให้แก่อสังคมไว้แล้วในระดับหนึ่ง เพราะเกมบางประเภท นอกจากจะสนุกแล้วยังช่วยพัฒนาทักษะของผู้เล่นได้

“เกมมันเชื่อมโยงกับสังคมแน่นอนครับ เพราะเกมส่งผลกระทบต่อแนวคิดของผู้เล่น ถ้าเกิดเล่นเกมแนวรุนแรง มันก็ทำให้เด็กมีความรุนแรงในตัวเองสูง แต่ถ้าเล่นเกมแนววางแผนหรือแนวน่ารักๆ ก็จะทำให้ผลในอีกแบบหนึ่ง” แบงค์กล่าว

“เราจึงจะทำเกมที่สอดแทรกความรู้หรืออะไรบางอย่างที่เกมสมัยนี้ไม่ค่อยทำกันครับ สมัยนี้คนมักทำเกมแนวรุนแรงก้าวร้าว แต่เราจะทำเกมที่สร้างสรรค์ อย่าง Insectica Kingdoms นี้ ก็เป็นเกมสร้างสรรค์ ผักตบชားการคิดวิเคราะห์ การประเมินสถานการณ์” จ้ากล่าว พร้อมเสนอแนวทางการทำเกมของทีมต่อไปว่า

“เกมตัวใหม่ที่เราากำลังพัฒนากันอยู่เป็นเกมแนวเลี้ยงสัตว์ออนไลน์ครับ จะเป็นเกมที่สอดแทรกว่าเราต้องดูแลสัตว์ที่เรารับผิดชอบ มันจะมีเรื่องอารมณ์ความรู้สึกมาเกี่ยวข้อง ให้เด็กเล็กรู้ว่าต้องสังเกตอารมณ์ของสัตว์ เชื่อมไปถึงชีวิตของเราที่ต้องใส่ใจอารมณ์ความรู้สึกของคนอื่นด้วย ไม่ใช่เล่นแต่เกมยิงๆ กับอีกเกมก็จะเป็นเกมปลูกต้นไม้ แนวคิดของเกมคือ ถ้าผู้เล่นเล่นเกมกับเราจนจบ เราจะปลูกต้นไม้จริงบนโลกให้ต้นหนึ่ง อะไรอย่างนี้เป็นต้นครับ”

กับอีกแนวทางหนึ่งนอกเหนือไปจากความรับผิดชอบต่อผู้บริโภคในวิชาชีพ ก็คือความรับผิดชอบต่อสังคมหรือ CSR ทั้งสามก็ได้วางแผนไว้แล้วเช่นเดียวกัน

“เราตั้งใจกันไว้แล้วครับ ว่าเราจะแบ่งกำไรอันน้อยนิดของบริษัทในขนาดของเขา มาทำ CSR คืบบางอย่างสู่สังคม อาจเป็นไปในรูปของการบริจาครายได้จากเกม ให้เด็กผู้ยากไร้หรือเด็กที่ด้อยโอกาสทางการศึกษาครับ” ชาติเสริม



“  
 เราจะเป็นบริษัท  
 ที่ช่วยส่งเสริมให้สังคมดีขึ้นด้วยครับ  
 ”

## แรงบันดาลใจยังเต็มถัง ชีวิตจึงยังต้องไปต่อ

“เราทำเกมกันมาตั้งแต่ม.ปลาย ทำกันมาหลายปีแล้ว และยังเพลินกับมันอยู่ แล้อเวลาที่มีคนมาเล่นเกมเราแล้วเขาสนุก เขาชม มันเป็นแรงบันดาลใจที่ทำให้เราอยากทำต่อไปเรื่อยๆ ครับ” จ้ากล่าว

“ภูมิใจที่แข่งแล้วผ่านเข้ารอบจนชนะได้รางวัลครับ แต่เกมนี้เกมเดียวที่ได้รางวัลมาหลายทีมาก (หัวเราะ) และได้เจอผู้เล่นที่มาเล่นเกมของเราจริงๆ เขาเล่นแล้วสนุก ก็รู้สึกดีมากครับ” แบงค์เสริม

เป็นความสุขเล็กๆ ที่เกิดขึ้นภายในใจ แต่หารู้ไม่ว่ามันมีพลังมหาศาลที่สามารถขับเคลื่อนให้ชีวิตของทั้งสามหนุ่มก้าวไปสู่ความฝันที่จะมีบริษัทผลิตเกมเป็นของตัวเอง

“ณ ตอนนีเหมือนเราเริ่มต้นก่อนเพื่อน เพื่อนยังไม่ได้คิดทำอะไรกันเลย รอบเป็นพนักงานเงินเดือน แต่เรากล้าที่จะออกมาทำอะไรที่แตกต่าง มันก็อาจจะเหนื่อยกว่าการเป็นลูกจ้างก็ได้เนะครับ แต่ผมเชื่อว่ามันยังสนุก ยังสบายใจกว่า เพราะมันเป็นของเรา วันนี้เราเห็นลู่วาง รู้แล้วว่าต้องขาย ต้องวางแผนอย่างไร ที่สำคัญคือ ดูศักยภาพของทีมงานแล้ว เราทุกคนทำได้จริงๆ” จ้ากล่าวอย่างมั่นใจ

ทุ่มเทชีวิตอดหลับอดนอนทำเกมจนได้รางวัลจากหลายเวที ได้กำลังใจจากนักเล่นเกมทั่วสารทิศ รวมถึงได้เริ่มต้นธุรกิจของตัวเองที่เป็นธุรกิจทำเงินจริงๆ บนโลกออนไลน์

นี่คือสถานะที่คนทั่วไปคงนิยามได้คำเดียวว่า ความสำเร็จ แต่สำหรับสามหนุ่มเขาไม่มองเช่นนั้น

“ยังไม่เรียกว่าประสบความสำเร็จแล้วกันครับ (หัวเราะ) เรียกว่าเพิ่งสตาร์ทดีดีกว่า แคเราเริ่มต้นก่อนคนอื่นเท่านั้นเอง” จ้ากล่าว

และวันนี้การเริ่มต้นไปสู่ความเป็นมืออาชีพของทั้งสามก็ได้เกิดขึ้นอย่างเป็นทางการแล้ว ด้วยสำนักงานเล็กๆ หลังมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ที่ทั้งสามจะใช้เป็นที่ทำการของบริษัท และมีแผนจะจดทะเบียนบริษัทในปี 2557 นี้ โดยมีเป้าหมายอยู่คือการเป็นบริษัทเกมที่มีคุณภาพของประเทศ ที่สามารถแย่งส่วนแบ่งการตลาดจากบริษัทเกมของญี่ปุ่นหรือเกาหลีได้อย่างไม่น้อยหน้า



และที่สำคัญไปกว่านั้น ก็คือ “เราจะเป็นบริษัทที่ช่วยส่งเสริมให้สังคมดีขึ้นด้วยครับ” แนวคิดจับบทสนทนาด้วยรอยยิ้มกว้างขวาง

เพราะเราปลูกอะไรย่อมได้อย่างนั้น เด็กติดเกม 3 คน เมื่อเติบโตมาจึงกลายเป็นผู้ใหญ่ติดเกม แตกต่างแต่เพียงว่า ด้วยสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยปัจจัยหนุนเสริมที่ดีได้ทำให้ออกจากติดเกมแล้ว ทั้งสามยังมีความคิดที่แตกต่าง มีความมุ่งมั่นชนิดที่เพื่อนรุ่นเดียวกันไม่มี และที่สำคัญคือ มีความฝันที่ดี และมุ่งสร้างสรรค์สังคมให้ดีขึ้น

เกมของทั้งสามจึงไม่ใช่เพียงความสนุกที่ไร้สาระ แต่คือความสนุกที่มาพร้อมฟังก์ชันที่ให้ผู้เล่นได้พัฒนาตัวเองบนโลกของความจริง

การติดเกมหรือไม่ติดเกมจึงไม่น่าจะใช้สาระอีกต่อไป เหมือนกับเมล็ดพืช ไม่ใช่สิ่งที่ควรรีให้ความสำคัญเท่ากับว่า เมล็ดนั้นปริแตกออกมาเป็นต้นไม้แบบไหน แคระแกร็น หรือเติบโตผลิดอก ขยายเกสรความคิดฝันออกไปสู่โลกกว้าง

ซึ่งถึงสุดท้ายนี้ คุณผู้อ่านน่าจะเชื่อแล้วว่า ทั้งสามเป็นต้นไม้ อย่างหลัง ร่วมติดตามเกสรความคิดฝันของทั้งสามหนุ่มต่อไป แล้วเราอาจจะพบว่า สังคมที่ดีอาจเกิดขึ้นจากเกมที่ดีก็เป็นได้...



ต่อกล้าให้เติบโตใหญ่







### ดร.ชัย วุฒิวิวัฒน์ชัย

หัวหน้าห้องปฏิบัติการ

วิจัยเทคโนโลยีเสียง








หน่วยวิจัยวิทยาการสารสนเทศ

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์

และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ

## ความเห็นของคณะกรรมกร

“...น่าชื่นชมในเรื่องความสามารถในการเขียนเกม ผมว่าทีมนี้มีศักยภาพในการเขียนโปรแกรมที่สูงมาก ความสวยงามในการออกแบบดีไซน์ปฏิบัติการเป็นมืออาชีพ คุณค่าของทีมนี้จึงอยู่ที่ตัวเขา ไม่ได้อยู่ที่ตัวเกม ผมว่าบริษัทเกมทุกบริษัทอยากได้เขา เพราะฉะนั้นเขามีโอกาสอยู่ 2-3 โอกาสหนึ่ง ก็คือไปพัฒนาบริษัทเกมเอง ซึ่งทำทายมากๆ แต่สิ่งที่เขาต้องเพิ่มทักษะขึ้นไป ไม่ใช่เรื่องการเขียนโปรแกรมแล้ว แต่เป็นเรื่องของธุรกิจ ซึ่งเราจะเห็นหลายๆ ความเห็นที่พูดถึงเรื่องการทำ key success factor หรือปัจจัยที่จะทำให้เกมให้ประสบความสำเร็จ เกมของเขาอาจจะประสบความสำเร็จก็ได้ แต่เขาควรมีโอกาสที่จะทำอีกหลายๆ เกม ให้ได้รู้ประสบการณ์ว่า เกมประเภทนี้ลงทุนแค่นี้สำเร็จ เกมประเภทนี้ลงทุนเยอะขนาดนี้ไม่สำเร็จ ทำเป็นสิบๆ เกม แล้วจะเริ่มจับทางได้ อีกส่วนหนึ่ง ถ้าเขาจะไปเป็นฟรีแลนซ์มือเขียนเกมระดับเทพ ก็มีโอกาสดีบโตได้มากมาย อาจไปสร้างเสริมประสบการณ์กับบริษัทขนาดใหญ่ที่เขาทำเกมประสบความสำเร็จ แล้วลองเรียนรู้ว่าเขาอบรมบ่มคนของเขาอย่างไร มีกลยุทธ์ในการวางแผนเกมอย่างไร ในทางการตลาดเขาวางแผน road map อย่างไรจึงจะเติบโตไปได้เรื่อยๆ ซึ่งน่าจะทำให้เขามีมุมมองเชิงธุรกิจมากขึ้น ก่อนที่จะมาเปิดบริษัทตัวเอง...”



ด้านคุณค่าของงานมองว่า “...ทีมนี้เขาแฝงความรู้ อยู่ในเกมพอสมควร ซึ่งเป็นโมเดลที่ดีในการที่จะนำมาใช้ในโครงการภาครัฐ และในโครงการที่ NECTEC พัฒนาอยู่ ทำอย่างไรถึงจะทำให้สิ่งที่วิจัยพัฒนาขึ้นมา ผู้คนอยากใช้ เพราะฉะนั้นนี่เป็นตัวอย่างหนึ่งที่มีโอกาสที่จะนำองค์ความรู้ นำความสามารถของเขา นำฐาน source code ต่างๆ ที่เขามีมาต่อยอด ส่วนตัวเกมของเขาเองจะมีคุณค่าในสังคมมากน้อยแค่ไหน ผมว่าเป็นเรื่องของการประชาสัมพันธ์ด้วยว่าทำอย่างไรจึงจะเป็นที่นิยม...”

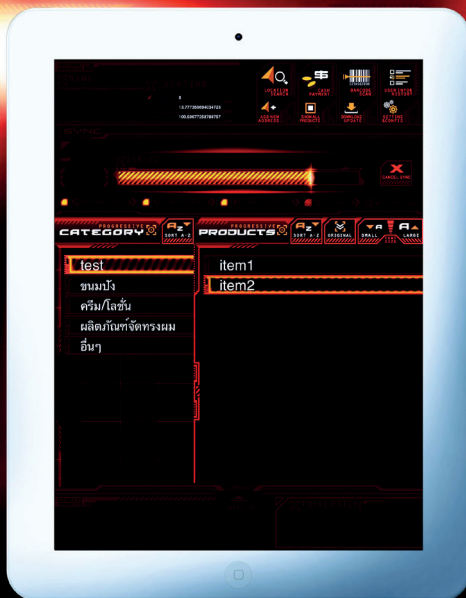
“...ผมเห็นความสามารถของเขา เพราะฉะนั้นเขามีทางเลือกมากมายที่จะไป ถ้าเน้นในเรื่อง gamification (นำ education ใสลงไปในเกม) ในการหาโครงการวิจัยพัฒนาประเภท education ทำให้เป็น platform ที่ไม่ว่าองค์กรไหนที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของการศึกษา อยากจะสร้างสรรค์เกมให้คนนำไปใช้แล้วได้ประโยชน์ในสิ่งที่องค์กรอยากจะทำทอดให้เขาจะหันมามองว่าบริษัทนี้หรือทีมที่นี้ เป็นทีมหนึ่งที่มีศักยภาพสูงมาก NECTEC คงเป็นจิ๊กซอว์ที่ดีสำหรับเขาในการที่จะบอกว่าเป็นแหล่งซัพพอร์ต outhsource อีกอันหนึ่งที่เราจะสามารถถ่ายทอดโครงการต่างๆ ไปให้เขาช่วยพัฒนาได้...”

03

iOrder

# iORDER

BUILD FOR ORDER BY ORDER



## iOrder

โปรแกรมเยนเยน เพื่อโลกร้อนร้อน

ระบบจัดการรายการสั่งสินค้าอัจฉริยะ

เพื่อองค์กรธุรกิจท้องถิ่น

นายกมลวิชัย สิริสมนนท์สกุล (เยน)



## iOrder

ระบบจดรายการสั่งซื้อสินค้าอัจฉริยะเพื่อองค์กรธุรกิจท้องถิ่น ตอบสนองธุรกิจแบบ B to B (Business to Business) สำหรับส่วนของยี่ปั้วหรือผู้กระจายสินค้าที่สามารถใช้แอปพลิเคชันบันทึกรายการสินค้าที่ลูกค้าสั่งได้ จดจำรายการสั่งซื้อสินค้าของลูกค้าแต่ละคนได้ ตอบรับรูปแบบการค้าของคนไทยที่หากซื้อสต็อกจะได้ราคาหนึ่ง แต่ถ้าจ่ายเป็นเครดิต 7 วันก็ราคาหนึ่ง 15 วันก็จะมีอีกราคาหนึ่ง ช่วยลดการใช้กระดาษในการเขียนรายการสั่งซื้อสินค้า รวมถึงการโทรสั่งซื้อสินค้า ซึ่งเป็นขั้นตอนที่สิ้นเปลืองทรัพยากร โดยกลุ่มเป้าหมายหลักเป็นธุรกิจ SMEs ของคนไทยที่ไม่มีกำลังจ้างโปรแกรมเมอร์ รวมถึงธุรกิจกระจายสินค้าในระดับท้องถิ่นที่มีคลังสินค้า และไม่มั่งคั่งลงทุนจ้างโปรแกรมเมอร์

### ชื่อผลงาน

ระบบจดรายการสั่งซื้อสินค้าอัจฉริยะ  
เพื่อองค์กรธุรกิจท้องถิ่น (iOrder)

### เจ้าของผลงาน

นายกมลวิชัย สิริธนนนท์สกุล (येน)  
yen\_underground@hotmail.com

### การทำงาน

บริษัท YenZstudio Inc.

### การศึกษา

สาขาคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่  
จังหวัดสงขลา

ท่ามกลางสภาพอากาศที่ทวีปรีดแปรปรวนจากภาวะโลกร้อน ผู้คนจำนวนไม่น้อยกำลังนั่งเฉยต่อปรากฏการณ์นี้ แม้ว่าจะมีกลไกต่างๆ ในการแก้ไข เช่น มาตรการลดการปล่อยก๊าซเรือนกระจกจากพิธีสารเกียวโต หรือนโยบายสนับสนุนการใช้พลังงานทดแทนของกระทรวงพลังงาน โดยคาดหวังว่ากลไกเหล่านี้จะสามารถช่วยเหลือโลกที่กำลังป่วยไข้ใบนี้ได้

ช่วงเวลาเดียวกับที่เรากำลังคาดหวังจากกลไกใหญ่ๆ อยู่ที่นี่เอง เด็กหนุ่มตัวเล็กๆ คนหนึ่งจากภาคใต้ กลับเริ่มต้นช่วยโลกด้วยการทำอะไรแบบเล็กๆ ขึ้น

อะไรเล็กๆ ที่มาในรูปของโปรแกรมคอมพิวเตอร์...

โปรแกรมคอมพิวเตอร์จะช่วยโลกได้จริงไหม? และจะช่วยโลกได้อย่างไร?

ขอชวนไปทำความรู้จักกับ ‘เยน’ เด็กหนุ่มตัวเล็กๆ ผู้ที่ทำสิ่งเล็กๆ แต่จะให้ผลประโยชน์ยิ่งใหญ่มากๆ ชุมชน ประเทศ รวมถึงระดับโลกต่อไปในอนาคตได้อย่างน่าสนใจ

แล้วคุณอาจพบว่า ‘การช่วยโลก’ เริ่มต้นได้จากตัวของเราเอง

## โลก (voj) เยน

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่จะช่วยโลกนั้น คือ โปรแกรม iOrder หรือระบบจดรายการสั่งซื้อสินค้าอัจฉริยะเพื่อองค์กรธุรกิจท้องถิ่น เกิดมาจากไอเดียของนายกมลวิชัย สิริธินนันทสกุล หรือ “เยน” วิศวกรคอมพิวเตอร์บัณฑิตจากมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา

ในวัยเด็ก ‘เยน’ ขึ้นชอบศิลปะและมีความฝันที่จะเป็นจิตรกร ก่อนที่ความฝันนั้นจะถูกอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ลิดรอนไป เช่นเดียวกับเด็กผู้ชายอีกหลายๆ คนที่เติบโตมากับเกมคอมพิวเตอร์ เยนก็เป็นเช่นนั้น แต่ยังมีเด็กหนุ่มมีขอบเขตความสนใจกว้างขวางกว่าเพียงการเล่นเกม

นอกเหนือจากการเล่นเกม เยนมีความสนใจทางด้านสื่อดิจิทัล ซึ่งมีกลิ่นอายของศิลปะเคลือบแฝงอยู่ ก่อนจะค่อยๆ หันมา



“

ถ้าทำห้ทั้งทีก็ไม่น่าจะทำให้ใช้  
แค่ในหมู่บ้าน หรือเพื่อธุรกิจของเรา  
แต่ควรจะไปตอบสนองประโยชน์  
ของสังคมได้

”



สนใจการผลิตเว็บไซต์ ซึ่งนั่นได้นำพาเด็กหนุ่มมาสู่การเลือกเรียน  
วิศวะ คอมฯ จนในที่สุด ส่วนผสมระหว่างศิลปะ เกม และทักษะ  
ด้านโปรแกรมมิงเว็บไซต์ ก็ได้หลอมรวมและผลักดันให้เขนกลาย  
มาเป็นผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์

และต่อยอดมาสู่ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาสังคม  
ในเวลาต่อมา

## กล้าต้นงามเติบโตจากดินเหนียวดี

ต้นกล้าที่เติบโตอยู่ในเนื้อดินที่สมบูรณ์ ย่อมได้รับ  
สารอาหารเพื่อหล่อหลอมให้เติบโตใหญ่ได้รวดเร็วและแข็งแกร่ง  
กว่าต้นกล้าทั่วไป

ฉันโตก็ฉันนั้น การที่มีพ่อแม่ผู้ปกครองคอยให้การสนับสนุน  
และส่งเสริมอย่างเหมาะสม ย่อมช่วยให้เยาวชนมีโอกาสได้เรียนรู้  
สิ่งสมวิชาเป็นพลัง เพื่อจะสร้างสรรค์สิ่งที่ดีงามต่อไปให้แก่ตนเอง  
และสังคม

เียนเองก็เป็นเช่นนั้น...

“ผมถือว่าผมโชคดีครับที่ที่บ้านสนับสนุน ตั้งแต่เด็กที่เราชอบ  
ศิลปะ เขาก็พาไปเรียนคอร์สศิลปะ พอเห็นเราเปลี่ยนไปสนใจ  
ทางคอมพิวเตอร์ เขาก็สนับสนุนคอร์สเรียนคอมพิวเตอร์” เียนกล่าวถึง  
ครอบครัว

ด้วยแรงสนับสนุนที่ดี ทำให้เียนได้เรียนรู้ ฝึกปรี้อ พัฒนา  
ฝีมือจนสามารถออกแบบและผลิตโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ด้วยตัวเอง  
และก็เป็นธรรมดาของเด็กหนุ่มที่อยู่ในวัยซึ่งต้องการพิสูจน์ฝีมือ  
ด้วยการสมัครแข่งขันตามเวทีต่างๆ

และไม่ธรรมดาตรงที่เียนประสบความสำเร็จในการเป็น  
นักพัฒนาเกมที่เยี่ยมยอด พิสูจน์ได้จากการทำงานไปแข่งขันและได้รางวัล  
มาไม่น้อย เช่น

- ผลงานเกมออนไลน์ ‘ดีเจแดงโม แดงโมพันธุ์ไทย หัวใจ  
นักดนตรี’ (พัฒนาร่วมกับทีม) เกมที่ให้ผู้เล่นจำลองตัวเองเป็นนัก  
จัดรายการเพลง ได้รับรางวัลจากงาน Adobe Design Achievement

Awards 2012 สาขา Game Design จาก ประเทศแคนาดา และ ผลงานเดียวกันนี้ยังได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 จากการแข่งขัน พัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 12 (NSC 2010) และได้รางวัลรองชนะเลิศจากการประกวด Thailand ICT Awards (TICTA) 2010 นอกจากนี้ยังได้รับรางวัลชนะเลิศในการแข่งขัน Sipa young talent award 2012 และรางวัลผลิตภัณฑ์ดีเด่นแห่งชาติ Thailand Excellence Software Contest and Award (TESCA) 2010 อีกด้วย

- ผลงานเกม 3Eras เกมวางแผนการรบที่สอดแทรกจิตสำนึก ด้านสิ่งแวดล้อม โดยผู้เล่นต้องวางแผนในการช้อนที่ปลูกต้นกล้า เพื่อไม่ให้ฝ่ายตรงข้ามมาโจมตีหรือขโมยไปได้ ขณะเดียวกันก็ต้อง ช่วยต้นกล้าที่ถูกฝ่ายตรงข้ามกักขังไว้ให้เป็นอิสระ โดยเกมนี้ได้รับรางวัล ชนะเลิศจากการประกวด Thailand ICT Award (TICTA) 2012 พร้อมเป็นตัวแทนประเทศไทยไปประกวด Asia Pacific ICT Alliance Awards (APICTA) 2012 ที่ประเทศบรูไน และปัจจุบัน เยนได้พัฒนา เกมนี้ออกจำหน่าย ภายใต้บริษัทของตัวเองที่ชื่อ YenZstudio Inc.

## จากโปรแกรมบันเทิงสู่โปรแกรมประยุกต์เพื่อการใช้งาน

ในชีวิตของคนเราต้องมีสักช่วงเวลาหนึ่งที่เราจะเริ่ม มองออกนอกตัวเอง ไปสู่การคำนึงถึงชุมชนและสังคมในวงกว้าง มากขึ้น เยนเองก็เป็นเช่นนั้น จากที่พัฒนาเกมและโปรแกรม เพื่อความบันเทิงจนได้รับการยอมรับจากเวทีประกวดมากมาย ถึงวันหนึ่ง ปัญหาที่เกิดขึ้นในพื้นที่บ้านเกิดก็ได้สร้างแรงบันดาลใจ ให้เด็กหนุ่มลุกขึ้นมาทำสิ่งเล็กๆ ที่มีส่วนช่วยโลกได้อย่างเป็น รูปธรรม

นั่นคือโปรแกรม iOrder ที่กล่าวมาแล้วในช่วงต้น

จุดเปลี่ยนที่ทำให้เยนได้สร้างสรรคิ์โปรแกรม iOrder หรือ ระบบจดรายการสั่งซื้อสินค้าอัจฉริยะเพื่อองค์กรธุรกิจท้องถิ่น ถือกำเนิด ขึ้นจากเสียงร่ำร้องจากญาติของเยนที่เป็นผู้ประกอบการศูนย์กระจาย สินค้าที่อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา ซึ่งในแต่ละวันต้องใช้กระดาษ

ในการเขียนรายการสั่งสินค้าหมดเป็นรีมีๆ แม้จะสะดุดกคล้องมือและเป็นลายลักษณ์อักษรดี แต่หากพิจารณาย้อนไปถึงต้นทางของการผลิตกระดาษแล้ว จะพบว่าเป็นการสิ้นเปลืองทรัพยากรธรรมชาติหลายประการ

“จากที่ปกติผมทำเกมเป็นหลัก มันมีช่วงหนึ่งที่ผมคิดถึงว่า สิ่งที่ผมทำมันไม่มีประโยชน์ต่อสังคมหรือเปล่า ก็พอดีญาติที่อยู่ศูนย์กระจายสินค้ามาขอให้เราช่วยเขียนโปรแกรมให้หน่อย โปรแกรมที่ช่วยจัดรายการสั่งสินค้าแบบไม่ต้องจดลงกระดาษ เราก็เกิดแรงบันดาลใจขึ้นมา ว่าใช้กระดาษมันเปลืองทรัพยากร” เยนกล่าวถึงที่มาของแรงบันดาลใจ

อนึ่งนั้น ขั้นตอนการผลิตกระดาษโดยทั่วไปประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลักๆ คือ

การผลิตเยื่อ (pulping) ซึ่งต้องอาศัยพลังงานเคมีและพลังงานความร้อน โดยเฉพาะน้ำมันเตาสำหรับเครื่องจักรอุตสาหกรรม ซึ่งปลดปล่อยคาร์บอน 100% ในการเผาไหม้ และมีขั้นตอนย่อยคือการฟอกเยื่อ (bleaching) ซึ่งต้องใช้สารเคมีเป็นตัวทำลาย เช่น คลอรีน รวมไปถึงอีก 4 ขั้นตอนที่เหลือ ทั้งการเตรียมน้ำเยื่อ (stock preparation) การทำแผ่นกระดาษ (papermaking) การปรับปรุงสมบัติกระดาษขณะเดินแผ่น (web modification) ไปจนถึงการแปรรูป (converting) ล้วนต้องอาศัยน้ำ น้ำมัน และไฟฟ้าในปริมาณมหาศาล

ซึ่งจากข้อมูลของกรมควบคุมมลพิษ กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ระบุว่ากว่าที่เราจะได้กระดาษปริมาณ 1 ตันนั้น เราต้องตัดต้นไม้ 17 ต้น ใช้น้ำมันเตา 300 ลิตร น้ำสะอาด 100 ตัน คลอรีน 5 กิโลกรัม และต้องใช้ไฟฟ้าถึง 1,000 กิโลวัตต์ต่อชั่วโมง ในกระบวนการผลิตทั้งหมด

และจากการสำรวจพบว่า ในแต่ละปีคนไทยใช้กระดาษเฉลี่ยคนละ 34 กิโลกรัม รวมทั้งประเทศเราจะใช้กระดาษรวมกันประมาณ 2 ล้านตันต่อปี นั่นหมายความว่าในแต่ละปี เราต้องสูญเสียต้นไม้ 34 ล้านต้น หมดน้ำมันเตาไป 600 ล้านลิตร น้ำสะอาดอีก 200 ล้านตัน และไฟฟ้าอีกมหาศาล

จะเห็นได้ว่านี่ไม่ใช่ปัญหาระดับชุมชนหรือประเทศ แต่เป็น



ปัญหาระดับโลก

ซึ่งสำหรับเอน การตอบสนองของเขาต่อปัญหาระดับโลกนี้ก็คือ ลงมือทำโปรแกรมจรรยาการสั่งสินค้าทดแทนการใช้กระดาษชิ้นนั้นเอง

“ผมคิดว่า ถ้าทำทั้งนี้ก็ไม่น่าจะทำให้แค่ในหมู่บ้านหรือเพื่อธุรกิจของเรา แต่ควรจะไปตอบสนองประโยชน์ของสังคมได้ เพราะที่จังหวัดอื่นก็มีปัญหาเหมือนกัน จึงเสนอโครงการนี้ขึ้นมา” เอนกล่าวด้วยรอยยิ้ม

## ทุกความสำเร็จเริ่มต้นที่ก้าวแรก!

“เขาบอกว่าใช้กระดาษมันเปลืองอยู่แล้ว แต่บางเจ้าไม่ใช่แค่ค่ากระดาษ เขาใช้การโทรสั่งสินค้า มันก็จะมีค่าโทรศัพท์เพิ่มเข้ามาอีก ญาติของผมจึงบอกว่า ยอมลงทุนกับอุปกรณ์ที่คงทนและสามารถใช้งานได้ในระยะยาวดีกว่า” เอนกล่าวถึงญาติผู้ใหญ่ผู้เป็นต้นทางของแรงบันดาลใจชิ้นนี้

ปัญหาดังกล่าว ไม่ใช่ปัญหาในระดับปัจเจกหรือกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง แต่เป็นปัญหาสาธารณะที่ศูนย์กระจายสินค้าในระดับท้องถิ่น (ไม่นับรวมศูนย์ขนาดใหญ่ในกรุงเทพฯ หรือหัวเมืองใหญ่อื่นๆ) ต้องประสบมาโดยตลอด

เมื่อแรงบันดาลใจเกิด เอนไม่รอช้า เริ่มต้นพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างไปจากการพัฒนาเกมแบบที่เคย จากที่เคยอาศัยจินตนาการ ศิลปะ และทักษะการโปรแกรมมิงมาสู่การพัฒนาโปรแกรม iOrder ที่ต้องตอบสนองการใช้งานจริงของผู้ใช้ ทำให้เอนต้องใช้เวลาเก็บข้อมูลอยู่นาน

“ช่วง 3 เดือนแรกใช้เวลากับการเก็บข้อมูลเยอะมากครับ เพราะปกติโปรแกรมทั่วไปอย่างพวกเกม เราอยากทำเราก็ทำได้เลย ถ้าเราหาแรงบันดาลใจได้เราก็ทำได้ แต่สำหรับโปรแกรมนีเราต้องทำตาม requirement ซึ่งมันต้องคุยกันให้ชัดเจนว่าผู้ใช้ต้องการอะไร ทุกขั้นตอนมีระบบขั้นตอนอย่างไร คือต้องเริ่มต้นให้ชัดเจน ดีกว่าทำไปแล้วต้องรีอใหม่หมด” เอนกล่าว



“

iOrder ผมไม่ได้เน้นรายได้ แต่อยาก  
ประชาสัมพันธ์ว่ามันมีโปรแกรมอย่างนี้อยู่  
โปรแกรมของคนไทยทำ  
และที่สำคัญ สามารถนำไปใช้งานได้จริง

”

อย่างไรก็ตาม ด้วยความที่พื้นเพเดิมของเขนก็คลุกคลีอยู่ในวงการการกระจายสินค้าเป็นทุนอยู่บ้างแล้ว ทำให้เขารู้ระบบขั้นตอนการทำงานของธุรกิจนี้พอตัว ซึ่งถือเป็นข้อดีที่ทำให้เขนสามารถออกแบบโปรแกรมให้ไปในทิศทางความต้องการของผู้ใช้ได้ไม่ยากเย็นนัก

## ทุกอย่างก้าวของการพัฒนา ไม่เคยเปล่าไร้ซึ่งอุปสรรค

ด้วยรูปแบบการทำงานของโปรแกรม iOrder ที่ต้องตอบสนองผู้ใช้ให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพที่สุด ก็ทำให้เขนต้องขอรับคำปรึกษาจากผู้ใหญ่ที่เป็นผู้ประกอบการจริง ซึ่งอยู่ในฐานะของผู้ที่ต้องใช้งานโปรแกรมนี้ในอนาคต อยู่ตลอดขั้นตอนการทำงาน

“พอเราทำไปได้ระยะหนึ่งก็จะเอาไปให้เขาดูว่า โปรแกรมเป็นแบบนี้ อยากแก้ตรงไหนอย่างไร เขาก็บอกว่า ปกติกระดาษจดได้อย่างไร เขาก็อยากได้โปรแกรมที่จดได้อย่างนั้น (หัวเราะ) คือทุก 1-2 สัปดาห์ผมก็จะส่งโปรแกรมไปให้เขาดูว่าตรงกับที่ต้องการไหม เป็นอย่างนี้อยู่ตลอดการทำงาน” เขนอธิบาย

ซึ่งปัญหาจะไม่เกิดขึ้นได้อย่างไร ในเมื่อทั้งสองพูดกันคนละภาษา

ไม่ใช่ภาษาในมิติของเชื้อชาติหรือภูมิภาคนะ แต่เป็นภาษาในมิติของวิชาชีพ คือ ฝ่ายหนึ่งพูดภาษารัฐกิจ แต่อีกฝ่ายพูดภาษาคอมพิวเตอร์

“เขาเป็นนักธุรกิจ ส่วนเราเป็นโปรแกรมเมอร์ เหมือนภาษาที่คุยก็จะต่างกัน (หัวเราะ) เขาคุยภาษาแบบหลักบัญชี เรื่องเปอร์เซ็นต์ซึ่งเราไม่เข้าใจ” เขนกล่าวกั้วหัวเราะ

ซึ่งนี่เองที่ทำให้เขน ที่แม้จะมีพื้นความรู้เกี่ยวกับระบบการกระจายสินค้าอยู่บ้างแล้ว แต่ก็ไม่วายต้องศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเก็บข้อมูลบัญชี และทำให้เขาต้องทำงานร่วมกับผู้ใช้อย่างใกล้ชิดแทบจะตลอดการพัฒนาโปรแกรม

## ผ่านสายตาคณะกรรมการ ผู้การใช้งานจริง

หลังจากพัฒนาโปรแกรมจนแล้วเสร็จ เยนก็ต่อ ยอดผลงานด้วยการเข้าร่วมโครงการต่อกล้าให้เติบใหญ่ ซึ่งส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้เข้าแข่งขันได้มีโอกาสพัฒนาโปรแกรมและต่อยอดไปสู่การใช้งานจริงได้ ในแง่หนึ่งนอกจากจะเป็นการพิสูจน์ความสามารถส่วนตัวและพัฒนาโปรแกรมให้ดียิ่งขึ้นแล้ว ก็เป็นเหมือนการประชาสัมพันธ์และขยายผลโปรแกรมออกไปในวงกว้างด้วย

“ก่อนที่จะเข้าร่วมโครงการต่อกล้าฯ โปรแกรมนี้ทำงานได้แค่แบบออนไลน์ครับ คือต้องต่ออินเทอร์เน็ตทุกครั้งที่จะใช้งาน อีกทั้งข้อมูลก็ไม่ได้ผ่าน server โดยตรง” เยนอธิบาย

จนเมื่อเข้าร่วมโครงการ การได้มีโอกาสพบปะกับผู้ประกอบการจริง และได้ทราบถึงปัญหาการใช้งานจากผู้ใช้งาน ก็ทำให้เยนได้เห็นถึงจุดบกพร่อง และได้ปรับเปลี่ยนพัฒนาจนโปรแกรมสามารถถ่ายโอนข้อมูลผ่าน server โดยตรง สามารถใช้งานในรูปแบบ offline ได้ และผู้ใช้งานก็สามารถปรับเปลี่ยน interface ของโปรแกรมได้เองอีกด้วย

อย่างไรก็ตาม ด้วยประสบการณ์การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์มายาวนาน ก็ทำให้เยนติดการนำภาพและรูปแบบการนำเสนอแบบเกมๆ มาใช้ในโปรแกรม iOrder นี้ โดยไม่รู้ตัว โดยเฉพาะในส่วนของ interface ที่มีหน้าต่างออกไปทางเกมเสียมาก ซึ่งคณะกรรมการให้ความเห็นว่า อาจทำให้ผู้ใช้งานเกิดความสับสนได้ว่า เป็นเกมหรือโปรแกรมสำหรับการใช้งานจริงกันแน่

กับอีกประเด็นหนึ่งที่เยนต้องพิจารณาอย่างรอบด้าน ก็คือความตั้งใจดั้งเดิมของเยนนั้นต้องการพัฒนาโปรแกรมขึ้น แล้วเปิดให้ผู้ใช้งานโหลดได้ฟรี และขายในส่วนที่เป็นบริการ

โดยมีกลุ่มเป้าหมายหลักเป็นธุรกิจ SMEs ของคนไทย ที่ไม่มีกำลังจ้างโปรแกรมเมอร์เหมือนอย่าง 7-11 หรือ 108 shop ที่จะมีโปรแกรมเมอร์ประจำอยู่ รวมไปถึงธุรกิจกระจายสินค้าในระดับท้องถิ่นที่มีคลังสินค้า และไม่ก้าลงทุนจ้างโปรแกรมเมอร์

โปรแกรม iOrder นี้ ถูกออกแบบมาให้ตอบสนองธุรกิจแบบ



B to B (Business to Business) สำหรับส่วนของยี่ปัวหรือผู้กระจายสินค้าโดยเฉพาะ กล่าวคือ บริษัทเจ้าของผลิตภัณฑ์ A ส่งสินค้าไปยังคลังสินค้า B จากที่แต่เดิม B ต้องใช้วิธีจดกระดาษเพื่อรับรายการสั่งซื้อสินค้าและกระจายสินค้าต่อไปยังร้านค้ารายย่อยต่างๆ ก็สามารถที่ใช้โปรแกรมนี้ทดแทนได้เป็นอย่างดี

โดยรูปแบบการใช้งานนั้นบริษัทกระจายสินค้าจะทำการเพิ่มรายการสินค้าและราคาลงในระบบฐานข้อมูล จากนั้นโปรแกรม iOrder จะทำการดึงข้อมูลและ update ราคาต่างๆ จาก server เพื่อให้พร้อมใช้งานทันที ส่วนการใช้งานโปรแกรมเมื่ออยู่ที่ร้านค้าที่ต้องการจดยรายการสินค้านั้น ระบบจะตรวจสอบพิกัดสถานที่ของร้าน และจะดึงรายการโปรดของสินค้าที่ร้านนั้นได้จัดส่งซื้อประจำ รวมถึงราคาพิเศษสำหรับแต่ละรูปแบบการชำระเงิน เมื่อจดยรายการสินค้าเรียบร้อยแล้ว ระบบจะบันทึกข้อมูลในแบบ offline และสามารถส่งข้อมูลกลับไปยังบริษัทได้ภายหลังเมื่อพร้อม online

นอกจากนั้นเอนยังกล่าวเสริมอีกว่า จุดเด่นของโปรแกรมนี้ อยู่ที่การใช้งานได้จริง ซึ่งจริงอยู่ที่โปรแกรมลักษณะนี้ในต่างประเทศก็มีอยู่ แต่ส่วนใหญ่จะเน้นสำหรับจดยหน้าร้านจำหน่ายหรือร้านอาหารเป็นหลัก และไม่ยืดหยุ่นเท่า iOrder ที่เอนพัฒนาให้ตอบรับรูปแบบการชำระเงินของไทย ที่หากซื้อสดก็จะได้ราคาหนึ่ง แต่ถ้าจ่ายเป็นเครดิต 7 วันก็ราคาหนึ่ง 15 วันก็จะอีกราคาหนึ่ง เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม จากรูปแบบการขยายผลดังกล่าว คณะกรรมการให้ความเห็นว่า ไม่ควรขายแยกโปรแกรมกับบริการ แต่ควรรวมขายเป็นแพ็คเกจไปเลยในคราวเดียว เพื่อการบริหารจัดการที่ชัดเจน ซึ่งในทัศนะของเอนเห็นว่า แม้จะเปิดให้ดาวนิโหลดใช้ฟรี แต่ด้วยธรรมชาติของคนไทยที่ไม่นิยมการเปลี่ยนแปลง ก็อาจทำให้ผู้ประกอบการส่วนมากไม่น่าจะกล้าใช้อยู่แล้ว หากยิ่งเปิดขายเก็บเงิน ก็อาจจะมีใครซื้อไปกันใหญ่

ทางออกในเวลานี้จึงคือ เปิดให้ผู้ประกอบการ 1-2 ราย ทดลองใช้ฟรีก่อน โดยเอนจะคอยติดตามผลอย่างใกล้ชิด



## ผลลัพธ์และก้าวต่อไป

เขย่นำโปรแกรมนี้ไปให้ญาติที่เป็นผู้ประกอบการ ศูนย์กระจายสินค้าทดลองใช้ฟรี 2 เดือน โดยผู้ประกอบการ มีลูกทีมสำหรับการจัดส่งสินค้าอยู่ 10 คน เริ่มแรกผู้ประกอบการ ลงทุนซื้อ tablet ที่ใช้โปรแกรม iOrder ให้ลูกทีม 2 คนใช้ ขณะที่ อีก 8 คนยังใช้กระดาษใส่กระดาษเหมือนเดิม โดยต้องการทดสอบ ว่าแบบไหนจะเร็วกว่ากัน

ผ่านไป 2 สัปดาห์ iOrder ของเขย่นแพ้ ด้วยเหตุผลคือลูกทีม ไม่ชินกับโปรแกรม รวมไปถึงใจเขาไม่เปิดรับ

“เราจึงต้องไปเทรนให้ ซึ่งข้างบนเขารับนะครับ แต่พนักงาน ข้างล่างเขาไม่รับ บอกไม่เอา ทำไมต้องเปลี่ยนใหม่ เราก็ต้องค่อยๆ เข้าไปคุย ตอนนั้นก็ดีขึ้น น่าจะชินแล้ว” เขย่นกล่าวถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ก่อนจะเปิดใจว่า ผลลัพธ์ที่ออกมาทำให้ท้อไม่น้อย แต่ถึงอย่างไร มาจนเกือบจะสุดทางแล้ว จะไม่ไปต่อได้อย่างไร

“นั่นเป็นประเด็นหนึ่งที่รู้สึกกว่า เราจะทำต่อไปไหม แต่ไหนๆ ก็ทำมาขนาดนี้แล้วก็ต้องทำต่อ เขาอุดหนุนหลังลงทุนซื้อเครื่องมาแล้วด้วย ถ้าไม่ทำเราคงรู้สึกแย่” เขย่นกล่าวด้วยรอยยิ้ม

สำหรับก้าวต่อไปของ iOrder เขย่นวางแผนไว้ว่าจะพัฒนา เพิ่มเติมใน 2 ด้าน คือ ระบบของโปรแกรม และการขยายผล ในด้าน ระบบของโปรแกรม เขย่นวางแผนที่จะทำระบบ inventory หรือ stock เพิ่มเข้าไปในโปรแกรม ซึ่งแม้อาจทำให้โปรแกรมไม่ all in one แต่ก็ เป็นอย่างก้าวของการพัฒนาที่สอดคล้องกับความเป็นจริง กระนั้น ก็ยังติดปัญหาตรงที่ว่า ระบบ stock ของผู้ประกอบการแต่ละเจ้านั้น ไม่เหมือนกัน เขย่นจึงอยู่ระหว่างการตัดสินใจว่า จะเขียนระบบ stock ให้แตกต่างกันไปตาม stock เดิมของแต่ละเจ้า หรือจะพัฒนาระบบ ใหม่ขึ้นแล้วนำไปเสนอผู้ประกอบการ ซึ่งเป็นคำถามที่เขย่นต้องค้นหา คำตอบต่อไป กับอีกด้านคือ การขยายผลโปรแกรมในวงกว้าง ใน เบื้องต้นเขย่นจะใช้วิธีการเจาะเข้าหากลุ่มเป้าหมายโดยตรง และสำรวจ ความต้องการของผู้ใช้ ซึ่งกลุ่มเป้าหมายจะเป็นผู้ประกอบการที่ยัง ใช้วิธีการสั่งซื้อสินค้าโดยใช้กระดาษใส่กระดาษ การโทรสั่ง หรือแม้แต่



“  
vorgอย่างนี้ไม่ลองก็ไม่รู้  
ลองไปก็ไม่เสียหาย ึ่งลองไปแล้ว  
ล้มเหลว... แต่สิ่งที่ได้คือ  
ประสบการณ์และความภูมิใจ  
”

ใช้โปรแกรม Excel แบบ manual ที่ต้องพิมพ์ที่ละบรรทัด และไม่ได้มีการคำนวณ stock ที่เหลือให้โดยอัตโนมัติ เยนมองว่ากลุ่มเหล่านี้ iOrder สามารถช่วยอำนวยความสะดวกและลดต้นทุนให้กิจการของเขาได้ ส่วนรูปแบบการจำหน่าย ในเบื้องต้นอาจใช้วิธีให้ฟรีในส่วนที่เป็น basic feature แต่ถ้าผู้ประกอบการที่ต้องการแบบ unique feature ที่ออกแบบมาสำหรับกิจการของเขาผู้เดียว ก็อาจพัฒนาแล้วคิดเป็น service charge ต่อไป

## เหลี่ยมหลังแลทางที่ผ่านมา

ขึ้นชื่อว่าการเดินทาง หลายๆ ครั้งอุปสรรคอาจทำให้ใจเหนื่อยล้า จนหลายๆ คนสูญเสียความตั้งใจเดิมไป

การหยุดหันมองและทบทวนก้าวย่างที่ผ่านมา จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ผู้เดินทางได้หยุดพัก ตั้งสติ ทบทวนถึงสิ่งที่ได้และสิ่งที่เสีย พร้อมทั้งพิจารณาหนทางข้างหน้าต่อไปว่า จะก้าวไปให้ถึงจุดหมายที่ตั้งใจไว้แต่เดิมได้อย่างไร

สำหรับเยน การพัฒนาโปรแกรม iOrder ถือเป็นประสบการณ์ใหม่สำหรับเขา อย่างน้อยที่สุดก็เป็นการเปิดพรมแดนการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในสาขาที่แตกต่างไปจากที่ตัวเองเคยทำมา ในการประยุกต์ความสามารถด้านไอทีเข้ากับโจทย์ความต้องการของผู้ใช้ได้เป็นอย่างดี

“ตอนนี้วางแผนไว้เยอะแยะเลยครับ ตั้งใจว่าจะยังทำเกมกับโปรแกรม utility อย่างนี้ควบคู่กันไป คือมันสนุกทั้งคู่ครับ แต่ความสนุกนั้นต่างกันไป อย่างเกมถึงจะสนุก แต่เราไม่เคยเห็นกลุ่มผู้เล่นจริงๆ แต่อย่าง iOrder ที่เราทำนี้ แม้มันอาจไม่ได้สนุกมาก แต่พอเราเห็นคนนำโปรแกรมของเราไปใช้งานจริง มันก็ภูมิใจ” เยนกล่าวด้วยรอยยิ้ม ก่อนขยายความถึงความภูมิใจต่อไปว่า

“ผลงานชิ้นนี้ผมภูมิใจตอนที่เขานำไปใช้และบอกต่อว่า มันมีประโยชน์จริงนะ สามารถตอบสนองความต้องการของเขาได้ ตอนนี้ก็อยู่ในช่วงปรับเปลี่ยนพัฒนาเพื่อให้เหมาะกับผู้ใช้อย่างแท้จริงครับ คงยังบอกว่าสำเร็จแล้วไม่ได้ เพราะความสำเร็จของโปรแกรมนี้อยู่ที่



เมื่อหลายๆ คนได้ใช้งานในวงกว้างแล้วนั่นแหละครับ”

ซึ่งในประเด็นนี้ เยนกล่าวว่าการต่อกกล้าให้เติบโตใหญ่สามารถสนับสนุนได้เป็นอย่างดี

“โครงการช่วยประชาสัมพันธ์ได้มากเลยครับ สามารถบอกต่อแทนเราได้ในวงกว้าง ดีกว่าที่เราจะไปหาผู้ใช้ทีละคนแล้วบอกเล่าทีละคน ซึ่งถ้าผมพัฒนาให้โปรแกรมมีความสมบูรณ์มากขึ้น ก็น่าจะสามารถขยายผลได้มากขึ้น และถ้าถึงระดับที่มีการใช้งานอย่างแพร่หลาย ผมเชื่อว่าแทนที่เราจะต้องไปประชาสัมพันธ์ ผู้ใช้น่าจะมีการติดต่อเข้ามาเอง”

เป็นความภาคภูมิใจที่ไม่เกี่ยวข้องกับเม็ดเงิน จริงอยู่ว่าการพัฒนาโปรแกรมขายทำเงิน อาจเป็นเป้าหมายของโปรแกรมเมอร์หลายๆ คน แต่สำหรับเยนในวันนี้ การทำสิ่งเล็กๆ เพื่อสังคม ได้เปิดโลกทัศน์ให้เขาได้รู้จักกับความภูมิใจที่เงินซื้อไม่ได้

“มีคนถามว่าที่ผมให้ฟรีตอนแรก เพราะบ้านผมฐานะดีอยู่แล้วหรือเปล่า เลยไม่ต้องสนใจเรื่องเงินจริงๆ ก็คือมันไม่ใช่ปัจจัยหลักขนาดนั้นครับ เพราะมันมีอีกหลายโปรแกรมที่สามารถขายและทำเงินได้มากกว่า แต่กับ iOrder ผมไม่ได้เน้นรายได้ แต่อยากประชาสัมพันธ์ว่ามันมีโปรแกรมอย่างนี้อยู่ โปรแกรมของคนไทยทำ และที่สำคัญสามารถนำไปใช้งานได้จริง” เยนกล่าว

## เพราะการพัฒนาไม่มีคำว่า ‘เสียหาย’

ปัจจุบัน ท่ามกลางสภาพอากาศที่วิปริตแปรปรวนจากภาวะโลกร้อน ขณะที่ผู้คนจำนวนไม่น้อยกำลังรอคอยปาฏิหาริย์จากกลไกแบบใหญ่ๆ ในมุมเล็กๆ มุมหนึ่งของประเทศไทย เด็กหนุ่มคนหนึ่งกำลังพัฒนาโปรแกรม iOrder ของเขาต่อไปอย่างมีความสุข

ด้วยความตั้งใจสูงสุดคือ ปรารถนาให้โปรแกรมนี้อาจสามารถช่วยลดแทนการสังเวยชีวิตด้วยการจมน้ำตายได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด ทั้งในแง่ของความสะดวกรวดเร็ว มาตรฐาน และการลดการใช้ทรัพยากรธรรมชาติได้อย่างเห็นผล อันเป็นการแก้ปัญหาที่ต้นทาง

อย่างหนึ่งที่จะช่วยทุเลาภาวะโลกร้อนได้

อาจแลดูเป็นเพียงสิ่งเล็กๆ ของเด็กหนุ่มตัวเล็กๆ คนหนึ่ง แต่เราอาจลืมไปว่า ทุกๆ สิ่งที่ยิ่งใหญ่ล้วนมีจุดเริ่มต้นมาจากสิ่งเล็กๆ ที่ถูกพัฒนาอย่างไม่หยุดยั้งด้วยกันทั้งนั้น

ณวันนี้โปรแกรม iOrder ยังอยู่ในช่วงกำลังพัฒนาและทดสอบ โดยผู้ทดลองใช้งาน และเขนก็กล่าวเสียงหนักแน่นว่า ดีใจอย่างยิ่งที่ตัดสินใจลองทำ แม้จะเหนื่อยและท้อบ้าง แต่สิ่งตอบแทนที่ได้รับกลับมามีค่ามากกว่านั้น

“ฝากถึงน้องๆ ที่อยากสร้างผลงานเข้ามาร่วมประกวดครับว่า ไม่ต้องกลัว ของอย่างนี้ไม่ลองก็ไม่รู้ ลองไปก็ไม่เสียหาย ถึงลองไปแล้วล้มเหลว ไม่ประสบความสำเร็จ หรือไม่ได้รางวัล แต่สิ่งที่ได้คือประสบการณ์และความภูมิใจครับ” เขนทิ้งท้ายด้วยรอยยิ้ม

เป็นประสบการณ์ที่จะเป็นรากฐานในการพัฒนาตัวเอง เป็นความภาคภูมิใจที่ได้สร้างสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชนในวงกว้าง และจะต่อยอดไปสู่การเป็นส่วนหนึ่งในการช่วยลดภาวะโลกร้อนได้ในที่สุด

ทั้งหมดทั้งมวล ต่อคำถามที่ว่า โปรแกรมคอมพิวเตอร์จะช่วยให้โลกได้จริงไหม? และจะช่วยโลกได้อย่างไร?

‘เขน’ ได้ตอบคำถามของเขาแล้ว และคำตอบของเขาอาจเป็นคำตอบสำหรับใครอีกหลายๆ คนบนโลกร้อนๆ ไบนี่ด้วยก็เป็นได้

ต่อกล้าให้เติบโตใหญ่

|



### ดร.เทพชัย หริพย์นิธิ

หัวหน้าห้องปฏิบัติการวิจัย  
เทคโนโลยีภาษาธรรมชาติ  
และความหมาย  
หน่วยวิจัยวิทยาการสารสนเทศ  
ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์  
และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ

## ความเห็นของคณะกรรมาการ

“...สิ่งที่เรามองเห็น คือ น้องอาจไม่ได้มองในแง่การทำเทคโนโลยีอย่างเดียว แต่มีการพยายามไปเชื่อมต่อกับธุรกิจมากขึ้น เพราะตัวระบบนี้เป็นระบบที่จะช่วยเสริมการทำธุรกิจ ซึ่งแนวคิดของตัวเอง ที่เห็นคือเขาค่อนข้างเปิดใจที่จะรับสิ่งที่เป็น requirement หรือความต้องการจากลูกค้า หรือจากผู้ที่ต้องการใช้งานของเขาไปใช้ ซึ่งเป็นจุดดี นอกจากนี้เขาพยายามทำให้เป็นระบบที่สามารถสั่งสินค้าออนไลน์ได้ ซึ่งกรรมการให้ความเห็นเหมือนกันหมดเลยว่าต้องไปผูกกับระบบสินค้าคงคลัง (inventory) ให้ชัดเจน ซึ่งมี 2 วิธี คือ จะไปสร้างระบบ inventory เองเลย หรือไปเชื่อมต่อกับระบบ inventory ที่มีอยู่ ถ้าเขาสามารถสร้างแนวทางใดแนวทางหนึ่งได้ ก็น่าจะทำให้ระบบของเขามีประโยชน์มากขึ้น อีกส่วนหนึ่งที่เป็นไปได้คือ การสร้าง road map ของผลิตภัณฑ์ เพื่อที่จะทำให้มีการเติบโตขึ้นไปในแต่ละระดับและเป็นขั้นเป็นตอนมากขึ้น ซึ่งจะเป็นจุดหนึ่งที่น่าจะทำให้งานของเขาต่อยอดออกไปได้...”

“...ผมคิดว่าในแง่ของธุรกิจก็เป็นสิ่งที่ดี เนื่องจากถ้าเรามองธุรกิจขนาดใหญ่เขาจะมีระบบนี้อยู่แล้ว คงไม่สามารถเข้าไปตีตลาดได้ หรือถ้าเป็นระบบที่ยังไม่ใหญ่มาก เขาจะไปซื้อระบบใหญ่ๆ แบบนี้ ก็อาจทำได้ยาก แต่ถ้ามองกลุ่มเป้าหมายไป



ที่ SMEs หรือธุรกิจขนาดเล็กกว่า ก็น่าจะมีประโยชน์  
อย่างมากในการที่ระบบนี้จะถูกใช้ในที่ต่างๆ...”

“...นอกจากนี้ถ้าผูกไปกับ inventory ได้  
เมื่อไร จะเป็นนวัตกรรมที่ดีที่จะมาช่วยให้กลุ่ม  
เป้าหมายที่เป็นร้านค้าหรือ SMEs หรือ OTOP  
สามารถดำเนินไปได้อย่างดี...”

“...ในส่วนตัวเองผมมองในเรื่องการเชื่อม  
ต่อเทคโนโลยีที่มีอยู่ใน สวทช.หรือ NECTEC เอง  
เพื่อให้น้องเขาพัฒนางานได้มากขึ้น เช่น การไป  
ผูกกับระบบสินค้าคงคลัง ซึ่งในอนาคตอาจมีเรื่อง  
ของการทำบาร์โค้ด (BAR Code) เพื่อที่จะดูว่า  
สินค้าตอนนี้มีสต็อกมากน้อยแค่ไหน ตรงนี้น่าจะ  
เป็นจุดที่เราให้ความรู้ทางด้านเทคโนโลยีกับเขาได้  
และเขาก็สามารถไปเชื่อมต่อได้ เช่น ถ้ามีระบบ  
สินค้าคงคลังที่เป็น คิวอาร์โค้ด (QR Code) บาร์โค้ด  
(BAR Code) เราแค่เอาไปผูกกับอุปกรณ์ ก็สามารถ  
ที่จะทำให้เขาสามารถเชื่อมต่อได้ และไปทำอะไร  
ต่อได้ ซึ่งน่าจะเป็นบทบาทของ NECTEC เอง  
ที่เข้าไปเป็นส่วนเสริมสนับสนุนให้น้องได้...”



04



# CARBONKUN LIFE

คาร์บอนคุง ไฟ์  
เกมสนุก ปลูกสำนึกรักษ์สิ่งแวดล้อม



## CARBONKUN LIFE

เป็นเกมให้ผู้เล่นเรียนรู้การปฏิบัติตัวในชีวิตประจำวันว่ามีผลต่อการเพิ่มหรือลดก๊าซคาร์บอน ซึ่งส่งผลกระทบต่อภาวะโลกร้อน โดยเกมจะให้ตัวละครพิชิตภารกิจที่กำหนดไว้ให้สำเร็จ ซึ่งจำลองภารกิจมาจากรูปแบบการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์ในสังคมเมือง ที่ส่งผลต่อการสร้างคาร์บอน ผู้เล่นจะได้รับบทบาทเป็นเด็กหญิงชื่อ 'พิกุล' ซึ่งเป็นตัวละครหลักของเกม โดยต้องเดินทางไปในสถานที่ต่างๆ ของเมือง เพื่อช่วยเหลือชาวเมืองจากปัญหาต่างๆ ผ่านมินิเกม รวมไปถึงการทำภารกิจที่ชาวเมืองขอให้ช่วยเหลือ จากนั้นนำโบนัสดาวจากเกมต่างๆ มาแลกเปลี่ยนน้ำสำหรับรดต้นไม้ให้เติบโตขึ้น ซึ่งภารกิจต่างๆ แยกย่อยออกเป็นมินิเกมอีก 8 เกม คือ เกมแยกขยะ เกมทำความสะอาดเครื่องใช้ไฟฟ้า เกมหมีข้าวโลก เกมกำจัดก๊าซเรือนกระจก เกมเก็บขยะในแม่น้ำ เกมขายของ เกมส่งของ และเกมปลูกต้นไม้ ซึ่งแต่ละเกมมีการบรรยายให้ผู้เล่นได้รับรู้ถึงความเกี่ยวเนื่องกันระหว่างภารกิจที่ทำกับผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม เป็นเกมที่เหมาะสำหรับวัยประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้ปกครองที่ต้องการให้บุตรหลานได้เรียนรู้ก็สามารถใช้งานได้ หรือผู้สนใจทั่วไป โดยผู้ที่สนใจสามารถดาวน์โหลดเกมได้ฟรีใน Google Play Store

### ชื่อผลงาน

คาร์บอนคุง ไลฟ์ (Carbonkun Life)

### เจ้าของผลงาน

1. นายปรกรณ์ นกแก้ว (บูม)
  2. นางสาวปรียานุช สุปรียสีลา (นุช)
  3. นางสาวกชมน กาญจนจันทร์ (จีเอ)
- boom@pupasoft.com

### การศึกษา

คณะวิศวกรรมศาสตร์ สาขาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์  
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

จากเดิมที่โลกเคลื่อนไปข้างหน้าด้วยแรงลากของโคกระบือ เมื่อเกิดการปฏิวัติอุตสาหกรรมขึ้นในปี ค.ศ. 1750-1850 โลกก็เปลี่ยนมาถูกขับเคลื่อนด้วยปิโตรเลียม ถ่านหิน และก๊าซธรรมชาติ นับจากวันนั้นเป็นต้นมา

ไม่มีใครปฏิเสธถึงวิวัฒนาการอุตสาหกรรมที่ทำให้โลกและสังคมมนุษย์เจริญขึ้น แต่สิ่งที่ต้องแลกไปกับความเจริญนั้น ก็คือการปล่อยก๊าซคาร์บอนและก๊าซเรือนกระจกจำนวนมหาศาล อันเกิดจากการเผาไหม้เชื้อเพลิงฟอสซิลทั้ง 3 ชนิดข้างต้น ซึ่งเป็นสาเหตุโดยตรงของการเกิดภาวะโลกร้อนที่เรากำลังประสบกันอยู่ในปัจจุบันนี้

และในเมื่อเราต่างใช้ชีวิตอยู่ในสังคมอุตสาหกรรม ทุกๆ กิจกรรมในชีวิตประจำวันของเราจึงล้วนถูกผูกโยงเข้ากับการปล่อยคาร์บอนด้วยกันทั้งหมดทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นการคมนาคมขนส่ง สาธารณูปโภค รวมไปถึงสินค้าอุปโภคบริโภคต่างๆ เช่น เสื้อ สินค้าอิเล็กทรอนิกส์ หรืออื่นๆ ล้วนมีต้นทุนมาจากสายพานการผลิตที่ต้องอาศัยการเผาไหม้ที่ปล่อยคาร์บอนด้วยกันทั้งสิ้น

การตระหนักถึงความมีส่วนร่วมในการปล่อยคาร์บอนในชีวิตประจำวัน จึงเป็นต้นธารสำคัญที่จะทำให้เราหันมาช่วยโลกใบนี้ไม่ให้ถูกเผาไหม้เร็วเกินไปนัก และวันนี้ ต้นธารแห่งจิตสำนึกสายที่ว่า ก็ได้ถูกขุดลอกและก่อร่างขึ้นในรูปของเกมๆ หนึ่ง ด้วยแรงของหนุ่มสาวกลุ่มหนึ่งที่สานต่อปณิธานของรุ่นพี่ และส่งมอบสู่สังคมในวงกว้าง

ขอชวนไปทำความรู้จักกับกลุ่มหนุ่มสาว 3 คน ‘บูม-นุช-จ๊ะเอ๋’ กับเกมเพื่อสิ่งแวดล้อมที่ถูกพัฒนาต่อเนื่องมาถึง 4 เวอร์ชัน และเชื่อว่า จะถูกพัฒนาต่อไป ตราบเท่าที่มนุษย์ยังปลดปล่อยคาร์บอนกันอย่างเช่นทุกวันนี้

## แรงบันดาลใจเกิดได้ในห้องน้ำ

“ได้มีโอกาสไปเข้าห้องน้ำที่ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) ครับ แล้วเห็นป้ายกราฟรณรงค์ว่า “รู้หรือเปล่าว่าวันหนึ่งคุณใช้กระดาษทิชชูไปเท่าไร แล้วเป็นการทำลายต้นไม้เท่าไร” อ่านเสร็จรู้สึกเลยว่า จริงๆ



“

กิจกรรมเล็กๆ น้อยๆ ในชีวิตประจำวัน...  
มันเป็นการทำลายสิ่งแวดล้อมโดยไม่รู้ตัว...  
เลยเกิดแรงบันดาลใจอยากทำโปรแกรม  
อะไรขึ้นมาสักอย่าง...เพื่อช่วย  
Save the World รักษาโลกเราไว้

”

## แล้วกิจกรรมเล็กๆ น้อยๆ ในชีวิตประจำวันที่เราารู้สึกว่าเป็นกิจกรรม

ที่ว่าไป จริงๆ แล้วมันเป็นการทำลายสิ่งแวดล้อมโดยไม่รู้ตัวไม่ต้องเผาไหม้หรืออะไร แค้กิจกรรมในชีวิตเราก็ปล่อยคาร์บอนออกมาเยอะแล้ว ก็เลยเกิดแรงบันดาลใจอยากทำโปรแกรมอะไรขึ้นมาสักอย่างที่ทำให้คนรู้สึกตระหนักในสิ่งเล็กๆ น้อยๆ เหล่านี้ เพื่อช่วย Save the World รักษาโลกเราไว้” นายปกรณ์ นกแก้ว หรือ ‘บูม’ เริ่มต้นบทสนทนาด้วยการเล่าให้ฟังถึงแรงบันดาลใจในการพัฒนาเกม ‘คาร์บอนคูลไลฟ์’ ขึ้น

และแรงบันดาลใจที่ว่า “เราควรทำอะไรให้โลกนี้บ้าง!” นี้ของบูม ก็ได้ถูกส่งต่อไปยังอีก 2 สาวในทีม คือ นางสาวปริยานุช สุปรียาลัย หรือ ‘นุช’ และนางสาวกชมน กาญจนจันทร์ หรือ ‘จ๊ะเอ๋’ ซึ่งเป็นรุ่นพี่รุ่นน้องกันในกลุ่มกิจกรรม PUPA<sup>1</sup> โดยทั้งสามได้มาปรึกษาหารือกันว่า จะพัฒนาโปรแกรมอะไรที่สามารถช่วยโลกไปพร้อมๆ ของเรานี้ได้ ก่อนจะเผชิญไปถูกตาต้อใจกับโปรแกรมชิ้นหนึ่งที่รุ่นพี่ใน PUPA ได้พัฒนาไว้ก่อนหน้านี้

โปรแกรมดังกล่าวเป็น web application หรือแอปพลิเคชันบนเว็บไซต์ ที่ให้คนสามารถเข้าไปคำนวณกิจกรรมในชีวิตประจำวันของเขาได้ว่า กิจกรรมนั้นปล่อยคาร์บอน (ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดโลกร้อน) เท่าไร เพื่อกระตุ้นเตือนให้คนตระหนักถึงการใช้ชีวิตของเราที่มีผลต่อสภาพแวดล้อมโดยรวม

“เป็นแอปพลิเคชันที่จะช่วยบอกว่า กิจกรรมที่เราทำนั้นส่งผลอะไรต่อสิ่งแวดล้อมบ้าง เกิดคาร์บอนเท่าไร โดยให้เข้าไปกรอกข้อมูลในเว็บไซต์ เช่น วันนี้เราขับรถกี่กิโลเมตร แอปพลิเคชันก็จะคำนวณและแสดงออกมาว่าที่เราขับรถนั้นก่อให้เกิดคาร์บอนเท่าไร ซึ่งพวกเราเห็นว่าแนวคิดของรุ่นพี่นั้นดี ทำให้เราตระหนักถึงสิ่งแวดล้อมมากขึ้น แต่ว่าอยากจะทำให้น่าสนใจกว่านั้น” จ๊ะเอ๋อธิบาย

ด้วยเล็งเห็นว่า การทำแอปพลิเคชันในรูปแบบของสาระนั้น แม้จะมีประโยชน์แต่ก็เข้าถึงคนส่วนใหญ่ได้ยาก กอปรกับบูมนั้นนับถือและมีทักษะด้านการพัฒนาเกมแอปพลิเคชันอยู่แล้ว ทั้งสามจึงตกลงใจที่จะแปรรูป web application ของรุ่นพี่ มาเป็น game application



ในรูปแบบของตัวเอง

“พอมันเป็นตัวอักษรอยู่บนเว็บ มันไม่ค่อยมีคนมาใช้งานครับ ทั้งเข้าถึงยากและใช้งานยาก แต่เราอยากให้คนมาใช้งานเยอะๆ คิดว่าถ้ามีสีสันมากขึ้นน่าจะมีคนมาใช้งานมากขึ้นได้” บুমกล่าว

## รวมพลังสามฝัน ต่อยอดความท้าทาย

แม้ว่าบুম นุช และจ๊ะเอ๋ จะเป็นสมาชิกของกลุ่ม PUPA เหมือนกัน ซึ่งแปลว่าทั้งสามต้องมีความสนใจด้านการเขียนโปรแกรมเหมือนๆ กัน แต่ในโลกของโปรแกรมนั้นมีหลากหลาย ทั้งสามคนก็มีความสนใจการเขียนโปรแกรมในสาขาที่แตกต่างกันออกไป

บูนูนั้นเรียกว่าเติบโตมาพร้อมกับคอมพิวเตอร์ก็คงไม่ผิดนัก เพราะเรียนวิชาคอมพิวเตอร์มาตั้งแต่อนุบาล ประกอบกับในครอบครัวมีคนเล่นเกม ทำให้เกมคอมพิวเตอร์สำหรับบูนูนับเป็นอะไรที่มากกว่าความบันเทิงในโลกเสมือน แต่เป็นดังกิจกรรมเชื่อมความสัมพันธ์ในครอบครัวด้วย

“นี่เป็นเกมเมอร์ครับ เรานั่งดูน้ำเล่นเกมแล้วรู้สึกว่ามันน่าเก่งจัง ก็คิดว่าเราน่าจะทำอะไรอย่างนี้ได้บ้าง มีกระดาษแผ่นหนึ่งก็วาดเกมให้เพื่อนเล่น ให้หาดินสอในรูป หาชของในรูป เพื่อนสนุก เราก็สนุก” บูนอมยิ้ม

บูนูจึงเริ่มสนุกกับการเขียนเกมมานับแต่นั้น และได้มีโอกาสพัฒนาศักยภาพของตัวเองผ่านกิจกรรมต่างๆ อย่างต่อเนื่อง ทั้งการเข้าค่ายโอลิมปิกการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ การฝึกงานกับบริษัทดีปัส ผู้ผลิตเกมออนไลน์สัญชาติไทย รวมถึงการพัฒนาโปรแกรมส่งประกวดตามเวที


---

<sup>1</sup> ปิวปา (PUPA) เป็นกลุ่มกิจกรรมภายใต้การสนับสนุน


ของภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ที่อาจารย์สุธน แซ่หว่อง ที่ปรึกษาของ NSC เป็นผู้ก่อตั้งขึ้น มีลักษณะคล้าย ‘ชมรม’ ที่ให้นักศึกษาเข้ามารวมกลุ่มเพื่อพัฒนาศักยภาพใน 2 ด้าน คือ 1. ด้าน hard skill คือ การเขียนโปรแกรม mobile และ application กับ 2. ด้าน soft skill คือ การพัฒนาบุคลิกภาพ ความตรงต่อเวลา การทำงานร่วมกันเป็นทีม เป็นต้น



## The Hamster Bus

Reduce  x1 time  
with cute Hamster Bus.

Cause  x1 Carbon

Cost  x1 for any bus stop



Take a bus

Cancel

“

กลุ่มที่เราเน้นคือ กลุ่มเด็ก...  
หากปลูกฝังตั้งแต่เด็กก็จะทำให้ในอนาคต  
เขาจะเป็นคนที่ตระหนักถึงสิ่งแวดล้อม

”



การแข่งขันต่างๆ เป็นต้น

บูมนั่นเรียกได้ว่าเกิดมาเพื่อเกม

แต่สำหรับนุช การที่ทีมตัดสินใจพัฒนาแอปพลิเคชันเกมขึ้น กลับกลายเป็นปัญหาของเธอ

แม้จะมีทักษะการเขียนโปรแกรมและชอบเล่นเกมมาตั้งแต่เด็กเหมือนกัน แต่นุชก็ไม่เคยมีประสบการณ์เขียนเกมมาก่อน ทำให้การพัฒนาเกมในครั้งนี้ ซึ่งเธอได้รับมอบหมายให้เป็นมือเขียนโปรแกรม จึงต้องศึกษาและทำงานหนักพอตัว

“หนูไม่ค่อยถนัดเรื่องเกม เป็นมือใหม่ด้านเขียนเกมเลยก็ว่าได้ เลยต้องศึกษามากหน่อย ศึกษาการทำงาน การเขียนโค้ด ตอนแรกทำได้ ซ้ำมาก (หัวเราะ) แต่พอทำได้แล้วก็ค่อยๆ ไหลลื่นขึ้น” นุชกล่าว

เพราะไม่มีอะไรที่ยากเกินกว่าความพยายาม แม้จะต้องทำงานหนัก แต่นุชก็มองว่านี่เป็นโอกาสที่เธอจะได้ความรู้และท้าทายความสามารถ และสุดท้ายเธอก็สามารถทำได้

ส่วนสมาชิกคนสุดท้ายคือ จ๊ะเอ๋ เป็นรุ่นน้องของบูมและนุช ที่ PUPA ซึ่งจ๊ะเอ๋ถือเป็นมือฉมังเรื่องการทำกราฟิก เมื่อได้จ๊ะเอ๋มาร่วมทีม บูมจึงไม่รอช้า มอบหมายงานกราฟิกให้น้องทันที

“สำหรับโครงการนี้ผมเป็นหัวหน้าโครงการครับ ก็จะต้องมีงานอะไรบ้าง จะต้องทำอะไรบ้าง ก็ออกแบบกันในทีมแล้วก็แบ่งงานให้แต่ละคน โดยดูจากความถนัดของแต่ละคน” บูมกล่าว

## วิวัฒนาการเพื่อความสนุกอย่างมีสาระ

จากเวอร์ชันแรกในชื่อ ‘คาร์บอนคุง’ ที่เป็น web application ให้คนเข้าไปกรอกกิจกรรมในชีวิตประจำวัน เช่น เปิดพัดลมไปกี่ชั่วโมง แอปพลิเคชันก็จะคำนวณและแสดง carbon footprint ออกมาเป็นตัวเลขว่า วันนี้คุณปล่อยคาร์บอนสู่ชั้นบรรยากาศเท่าไร มาสู่เวอร์ชันที่ 2 ‘คาร์บอนคุง โมบาย’ ก็ยังคงเป็นรูปแบบเดิม เพียงแต่ขยายขอบเขตจากเว็บไซต์มาสู่ mobile application

บูมและทีมมองว่าการแสดงข้อมูลที่เป็นสาระอาจให้ความรู้แก่ผู้ใช้ดี แต่ไม่ตอบสนองของความสนุก ซึ่งส่งผลต่อการใช้ในระยะยาว



ในเวอร์ชันที่ 3 ทีมจึงพัฒนา ‘คาร์บอนคอง ไลฟ์’ เสียใหม่ ออกมาให้ เป็นเกมบน social media อย่าง Facebook

ซึ่งการพัฒนาออกมาเป็นเกมนี้ นอกจากปัจจัยเรื่อง การดึง ความสนใจของผู้ใช้และพื้นฐานการพัฒนาเกมของบูมแล้ว อีกหนึ่ง ปัจจัยหลักก็คือ ทีมต้องการขยายผลด้านจิตสำนึกในการรักษา สิ่งแวดล้อมให้แก่เด็กและเยาวชนเป็นสำคัญ

“กลุ่มที่เราเน้นคือ กลุ่มเด็ก เพราะเป็นกลุ่มที่เริ่มง่าย หาก ปลุกฝังตั้งแต่เด็กก็จะทำให้ในอนาคตเขาจะเป็นคนที่ตระหนักถึง สิ่งแวดล้อม เราจึงตั้งใจทำรูปแบบของเกมเพื่อให้เข้าถึงง่าย ทุกคน จะได้รู้สึกว่ามันน่าเบื่อ และเขาจะซึมซับไปโดยไม่รู้ตัว” จะเอากล่าวถึง เป้าหมายของทีม

การทำสิ่งที่ยาก มันยากด้วยตัวของมันเองอยู่แล้ว แต่การ พัฒนาเกมคาร์บอนคอง ไลฟ์นี้ ได้ทำให้ทั้งสามค้นพบว่า สิ่งที่ยากกว่า คือ การทำสิ่งที่ยากให้ออกมาง่าย

“เจออุปสรรคตั้งแต่แรกเลยล่ะว่า เราจะสื่อเรื่องคาร์บอนให้ ออกมาเป็นเกมอย่างไรดี เพราะการแปลงจากข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริง มาเป็นเกมเป็นสิ่งที่ยากมาก ทำอย่างไรให้คนเล่นได้ ให้คนเข้าใจได้ กับอีกอย่างคือ แม้ทีมเราจะสนใจเรื่องสิ่งแวดล้อม คิดว่าเรื่อง สิ่งแวดล้อมเป็นเรื่องใกล้ตัวมาก จึงคิดอยากจะทำให้คนอื่นได้รู้ แต่ ความรู้เรื่องคาร์บอนของเราไม่มีเลย” นุชกล่าวหัวหัวเราะ

อย่างไรก็ตาม ไม่มีอะไรที่ยากเกินการเรียนรู้ ทั้งสามเริ่มต้น จากฐานข้อมูลที่รุ่นพี่พัฒนาไว้ก่อนหน้า บวกกับศึกษารวบรวมข้อมูล จากงานวิจัยทางสิ่งแวดล้อม ซึ่งต้องใช้เวลาในการศึกษาพอสมควร

“ความตั้งใจของเราคือ อยากให้เกมนี้อิงกับงานวิจัยต่างๆ ด้วยครับ เพื่อความถูกต้องของข้อมูล ซึ่งการหาข้อมูลพวกนี้มีอุปสรรค โดยเฉพาะการสืบค้นหรือขออนุญาตให้ข้อมูลจากส่วนราชการ” บูม แจกแจง

“การจะออกแบบเกมมาหนึ่งเกมต้องมีข้อมูลมหาศาลคะ แล้วต้องมาคิดว่าจะนำข้อมูลพวกนี้มาตีให้เป็นเกมอย่างไรให้ได้ ถ้าเราไม่มีข้อมูลแต่แรกก็จะออกแบบยากมาก” นุชสำทับ

ใช้เวลาไปกับการระดมและคัดกรองข้อมูลทางสิ่งแวดล้อม

อยู่นาน จนถึงจุดที่พึงพอใจ ทั้งสามก็เริ่มต้นกระบวนการแปรรูปจากข้อมูลมาสู่เกมออนไลน์ ซึ่งเป็นโจทย์ใหญ่ที่ชวนถอนหายใจมาตั้งแต่ต้น

“เริ่มแรกคือ เราไม่รู้ว่าโปรแกรมนี้มันเขียนยังไง (หัวเราะร่า) เราไม่เคยใช้เครื่องมือที่ใช้เขียนเกมนี้มาก่อน เลยต้องมาศึกษาใหม่ตั้งแต่แรก” นุชกล่าวถึงอีกหนึ่งอุปสรรคในการทำงาน

ดังที่กล่าวไป นุชในฐานะมือเขียนโปรแกรมประจำทีม จึงต้องเริ่มศึกษากระบวนการเขียนเกมใหม่ตั้งแต่ต้น ทั้งขอคำปรึกษาจากผู้รู้ที่เคยใช้งานโปรแกรม รวมถึงศึกษาจากวิดีโอ ซึ่งด้วยทัศนคติที่ไม่มองว่าเป็นปัญหาชวนท้อ แต่คือความท้าทายที่สนุกและชวนให้พิชิต ทำให้เราสามารถเขียนโปรแกรมจนแล้วเสร็จได้ในที่สุด

เช่นเดียวกับจ๊ะเอ๋ที่รับหน้าที่ด้านกราฟิก ที่แม้จะไม่มีประสบการณ์ทำเกมมาก่อน แต่ด้วยทัศนคติที่ดีและหัวใจที่สู้ ก็ทำให้เธอสามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายจนแล้วเสร็จได้

“เพราะเราเป็นมือใหม่ค่ะ ไม่ได้ทำเกมใหญ่ๆ กันมาก่อน และเกมนี้ใช้กราฟิกเยอะมากๆ มีตั้ง 8 เกม เราก็ต้องทำฉากทั้ง 8 ฉาก มีตัวละครอีกหลายตัว แล้วมีขยะอีกที่ประเภทเราก็ต้องทำหมด” จ๊ะเอ๋กล่าวพลางหัวเราะ

อย่างไรก็ตาม เมื่อเขียนโปรแกรมและทำกราฟิกเสร็จ อีกปัญหาหนึ่งก็ตามมา คือ การพัฒนาเข้าไปสู่ระบบของ Facebook ซึ่งต้องอาศัยพลังในการจูนเกมให้เข้ากับระบบของ social media ขึ้นไม่น้อย

“การทำเวอร์ชันเกมบน Facebook ถือว่ายากค่ะ เพราะต้องเชื่อมต่อกับระบบของ Facebook ซึ่งตอนนั้น code ที่ติดต่อกับ Facebook มันเปลี่ยนไปเปลี่ยนมาตลอด และเราต้องเปลี่ยนตาม แม้แต่ตอนก่อนวันที่จะแข่งวันหนึ่ง Facebook ก็ยังส่งข้อความมาบอกว่าเปลี่ยนเวอร์ชันแล้ว เราก็ต้องรีบแก้รีบเปลี่ยนตาม ยากและเหนื่อยมากตอนนั้น” นุชเล่า

แต่สุดท้าย คาร์บอนคิง ไลพ์ เวอร์ชันที่ 3 ก็ถือกำเนิดขึ้นได้ ด้วยความพยายามของทีมทั้งสามคน

## สารบัญเหิงเพื่อวัยใสบนโลกออนไลน์

ซึ่งภารกิจต่างๆ นั้นก็จะแยกย่อยออกเป็นมินิเกมอีก 8 เกม แต่ละเกมจะมีการบรรยายให้ผู้เล่นได้รับรู้ถึงความเกี่ยวเนื่องกัน ระหว่างภารกิจที่กำกับผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม เพื่อสร้างจิตสำนึกในการรักษาสีงแวดล้อมไปในตัวด้วย อันได้แก่

1. เกมแยกขยะ เป็นเกมที่ทำให้ผู้เล่นทิ้งขยะให้ถูกถังตามประเภทของถังขยะ 4 สี 4 ประเภท เพราะขยะโดยส่วนใหญ่จะถูกนำไปฝังกลบและเผาไหม้ ทำให้เกิดก๊าซเรือนกระจก ถ้ามีการคัดแยกขยะจะทำให้สามารถนำขยะบางประเภทมาใช้ใหม่ได้ (reuse) และนำขยะบางประเภทไปรีไซเคิลได้ (recycle) ซึ่งเป็นการลดปริมาณขยะที่จะถูกนำไปเผา และลดก๊าซเรือนกระจกไปโดยอัตโนมัติ

2. เกมทำความสะอาดเครื่องใช้ไฟฟ้า เป็นเกมที่ทำให้ทำความสะอาดเครื่องใช้ไฟฟ้า เพราะการทำความสะอาดเครื่องใช้ไฟฟ้าเป็นประจำ จะช่วยให้เครื่องใช้ไฟฟ้าทำงานเต็มประสิทธิภาพ ลดการก่อคาร์บอนที่มากกว่าปกติ และช่วยประหยัดไฟได้อีกด้วย

3. เกมหมีขั้วโลก เป็นเกมควบคุมหมีขาวให้วิ่งไปบนแผ่นน้ำแข็งที่กำลังละลายและแตกออกไปจนถึงเส้นชัย ทำให้ผู้เล่นได้เห็นและตระหนักถึงผลกระทบของก๊าซเรือนกระจกที่มีต่อสิ่งมีชีวิตต่างๆ ในโลก เพื่อสร้างการรับรู้ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากภาวะโลกร้อน

4. เกมกำจัดก๊าซเรือนกระจก เป็นเกมที่ทำให้ผู้เล่นกำจัดก๊าซเรือนกระจก ซึ่งเป็นตัวการที่ทำให้โลกร้อนในชั้นบรรยากาศของโลก

5. เกมเก็บขยะในแม่น้ำ เป็นเกมที่ส่งเสริมให้ผู้เล่นตระหนักถึงการรักษาความสะอาดของแม่น้ำลำคลอง เพื่อรักษาระบบนิเวศให้สามารถเป็นแหล่งเติบโตของสิ่งมีชีวิต รวมไปถึงต้นไม้ที่ช่วยลดปริมาณก๊าซเรือนกระจกได้

6. เกมขายของ (ฉลาดคาร์บอน) เป็นเกมที่ให้เด็กสวมบทบาทเป็นพ่อค้าแม่ค้า ที่มีลูกค้าเข้ามาซื้อสินค้า พ่อค้าแม่ค้าก็ต้องเลือกสินค้าที่มีคาร์บอนต่ำให้ลูกค้า เพื่อสร้างจิตสำนึกด้านการเลือกสินค้าอุปโภคบริโภคที่สร้างผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมในระดับต่ำ

7. เกมส่งของ (การเดินทาง) เป็นเกมที่ให้เด็กสวมบทบาท



“  
อยากสร้างเกมที่สร้างจิตสำนึก  
มากกว่าให้ข้อมูลหนักๆ รู้สึกดีที่เห็น  
เด็กสนุกสนานกับเกมและได้ความรู้ใหม่ๆ  
”

เป็นตัวละคร ต้องเดินทางจากจุด A ไปจุด B โดยต้องทำภารกิจที่ได้รับ ภายใต้งานไขต่าง ๆ เพื่อสร้างจิตสำนึกด้านการเดินทาง/คมนาคมขนส่ง ในชีวิตประจำวัน ให้มีส่วนร่วมในการปล่อยคาร์บอนสู่บรรยากาศให้น้อยที่สุด

8. เกมปลูกต้นไม้ เป็นเกมที่ให้ตัวละครปลูกต้นไม้ ปลูกได้เท่าไร เกมจะคำนวณให้ว่าสามารถลดคาร์บอนไปได้เท่าไร

“เป็นเกมง่ายๆ ที่เด็กเล่นได้ ผู้ใหญ่เล่นสนุก ง่ายๆ เบาทสมมอง แต่ได้สาระไปด้วยในตัวค่ะ” จะเอ่สรุปพร้อมยิ้มภูมิใจ

## การประกวด พัฒนา และขยายผล

“ที่ PUPA จะมีการส่งประกวด NSC ทุกปีอยู่แล้วค่ะ ซึ่งก่อนหน้าการประกวดสมาชิกก็จะมาระดมความคิดเห็นกันว่า จะทำอะไรอะไรดี ใครสนใจเรื่องอะไรก็ทำเรื่องนั้น” นุชเล่าให้ฟัง ถึงกิจกรรมในกลุ่ม PUPA ซึ่งคาร์บอนคุง ไลฟ์ เวอร์ชัน 1 และ 2 ที่พัฒนาโดยรุ่นพี่ ก็ถูกพัฒนาส่งเข้าประกวดการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย (National Software Contest : NSC) ตามแนวทางการทำกิจกรรมของ PUPA

โดยเวอร์ชันแรก ‘คาร์บอนคุง’ (Carbonkun : The Carbon Detective) ผลงานของรุ่นพี่ นายปฐมพร แสงวิสุทธิ นายกรัณยพัชญ์ ยงวณิชชา และนายเศรษฐสุการณิ ศิลปะสมัย ส่งเข้าประกวด NSC ครั้งที่ 13 ประจำปี 2011 ได้รางวัลที่ 2 ในหมวดแอปพลิเคชันออนไลน์ เพื่อสิ่งแวดล้อม

ขณะที่เวอร์ชันที่ 2 ‘คาร์บอนคุง โมบาย’ (Carbonkun Detective on Mobile) ผลงานของรุ่นพี่ นายเศรษฐสุการณิ ศิลปะสมัย นายอรุณ จิวภูมิพงศ์ และนุช นางสาวปริญานุช สุปรีย์ลีลา เข้าร่วมทีมด้วย ส่งเข้าประกวด NSC ในปีต่อมา และได้รับรางวัลชมเชย

จนมาถึงคิวของทีมปัจจุบัน ‘บูม-นุช-จ๊ะเอ๋’ ก็ได้พัฒนา คาร์บอนคุง ไลฟ์ เวอร์ชัน 3 ซึ่งเป็นเกมบน Facebook เข้าประกวด NSC ครั้งที่ 15 ประจำปี 2013 และได้รับรางวัลชมเชยกลับมา ซึ่งด้วยแรงสนับสนุนจากอาจารย์ที่ปรึกษา และความต้องการของทีมที่อยาก

จะขยายผลต่อ จึงทำให้ทั้งสามส่งผลงานเข้าประกวดในโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ ซึ่งถือเป็นโครงการที่ช่วยสนับสนุนให้ทีมสามารถพัฒนาเกมบน Facebook จนแล้วเสร็จสมบูรณ์ รวมถึงสามารถพัฒนาเกมในเวอร์ชันที่ 4 สำหรับสมาร์ตโฟนโดยเฉพาะได้เป็นผลสำเร็จ โดยปัจจุบันคาร์บอนคิง ไลฟ์ เปิดให้คนทั่วไปได้เข้าไปดาวน์โหลดเล่นฟรีทาง Google Play Store บนระบบปฏิบัติการ Android ในชื่อ 'Carbonkun: Life'

“รู้สึกดีใจค่ะที่ได้พัฒนางานที่รุ่นพี่ทำไว้ตั้งแต่แรก จนสามารถนำมาใช้จริง ไม่ได้ใช้แค่ในการแข่งขันอย่างเดียว แต่ขยายผลออกสู่ด้านการศึกษาและธุรกิจ” จะเอ๋กล่าวภูมิใจ

“เราอยากทำให้แพร่หลายกว่าเดิมครับ คือบน Facebook บางคนเข้าไม่ถึง จึงอยากพัฒนาให้สามารถใช้งานบนสมาร์ตโฟนได้” บুমกล่าว

ซึ่งแน่นอนว่า กว่าจะจะสามารถพัฒนาเวอร์ชันที่ 4 ได้สำเร็จ ทีมต้องเหนื่อยไม่ใช่น้อย

“เวอร์ชัน 3 กับเวอร์ชัน 4 มันแตกต่างกันค่ะ เหมือนทำใหม่เลย (หัวเราะ) อันหนึ่งเป็น Facebook อีกอันเป็นสมาร์ตโฟน ต้องแก้ code เหมือนเริ่มทำโครงการใหม่ แต่ก็อยากทำค่ะ อยากสร้างเกมที่สร้างจิตสำนึกมากกว่าให้ข้อมูลหนักๆ รู้สึกดีที่เห็นเด็กสนุกสนานกับเกมและได้ความรู้ใหม่ๆ รวมไปถึงแค่คิดว่าใครก็ตามที่มาเล่นแล้วเขาได้ตระหนักอะไรสักอย่างถึงสิ่งแวดล้อมได้ แค่นี้ก็พอแล้ว” นุชกล่าวด้วยรอยยิ้ม

นั่นคือความสุขทางใจของคนพัฒนา แต่ถ้าผลงานสามารถขยายผลทางธุรกิจได้ด้วย ก็ไม่ใช่เรื่องที่ควรจะนั่งดูตาย “ได้ลองเอาเกมไปให้เด็กๆ เล่นที่งาน มอ.วิชาการ ซึ่งเป็นงานวิชาการของมหาวิทยาลัยค่ะ เด็กก็สนุกสนานกับการเล่นเกมดี ก็เลยเป็นแรงบันดาลใจว่า ถ้าพัฒนาให้เกมเข้าไปในโรงเรียนได้ก็น่าจะดี” จะเอ๋กล่าวถึงแนวทางการขยายผลเชิงธุรกิจ

โดยปัจจุบัน ทีมได้เริ่มขยายผลให้โรงเรียนระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษาในพื้นที่จังหวัดสงขลา ทดลองนำไปใช้และทำการเก็บข้อมูล ซึ่งหากผลตอบรับออกมาเป็นที่น่าพอใจ ก็จะนำเสนอเข้าสู่



กระทรวงศึกษาธิการ ให้นำเกมบรรจุเข้าไว้ในโครงการ tablet ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาทั่วประเทศต่อไป

“ช่วงแรกอาจเริ่มจากพื้นที่ใกล้เคียงก่อนค่ะ โดยจะเริ่มเอาไปให้โรงเรียนที่มีศักยภาพเอาไปให้เด็กๆ ได้ลองเล่นกัน หลังจากนั้น หากผลตอบรับดี ก็จะพัฒนาเข้าสู่ระบบธุรกิจต่อไป” จะเอ๋กล่าว

## ความสำเร็จส่วนตัว บนจิตสำนึกส่วนรวม

“มันเป็นการนำเสนอเรื่องสิ่งแวดล้อมแนวใหม่ในรูปแบบเกม ที่ทำให้รู้สึกว่าการไม่ทำอะไรที่ไม่ดีนะครับ เพราะที่ผ่านมามีคนทำเกมก็จะโดนติงตลอดว่า เล่นแต่เกม เด็กติดเกม แต่เกมนี้กำลังจะบอกว่า เกมก็มีด้านที่ดีเหมือนกันนะ มันให้อะไรได้มากกว่าที่คิด” บูนกล่าวอย่างภาคภูมิใจ ที่ในวันนี้ เกมสำหรับทั้งสามไม่ใช่เรื่องบันเทิงไร้สาระอีกต่อไป แต่คือสาระที่แฝงอยู่ในความบันเทิง พร้อมจะกระตุ้นให้ผู้เล่นได้ตระหนักและเกิดสำนึกด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เพื่อร่วมด้วยช่วยกันดูแลรักษาโลกใบนี้สืบต่อไป

ซึ่งโดยไม่ต้องไปรอพิสูจน์ที่ไหน แต่สามารถพิสูจน์ได้จากทั้ง บูน-นุช-จ๊ะเอ๋ นี้เอง ที่การคลุกคลีอยู่กับเกม ได้ช่วยพัฒนาศักยภาพและสร้างจิตสำนึกให้พวกเขารักษ์โลกมากยิ่งขึ้นไปโดยไม่รู้ตัว

“มันเป็นการพัฒนาตัวเองอย่างหนึ่งด้วยค่ะ ว่าจะต้องทำให้ดีกว่าจะได้รูปกราฟิกรูปหนึ่งมา ต้องศึกษาต้องหาเพิ่มเติม ต้องเรียนรู้เพิ่มเติมด้วยตัวเอง” จะเอ๋กล่าว

“ได้วางแผนครับว่าจะทำงานอย่างไร จะติดต่อกับคนอื่นกับหน่วยงานข้างนอกจะต้องทำอะไร ควรจะปรึกษาใคร” บูนกล่าว

“และที่สำคัญคือ ได้ตระหนักถึงเรื่องสิ่งแวดล้อมมากขึ้นค่ะ” นุชเสริม “จะทำอะไรก็คิดถึงสิ่งแวดล้อมมากขึ้น เวลาไปซื้อของก็บอกว่าไม่ต้องใส่ถุง ขึ้นไม่ใหญ่มากก็เดินถือกลับบ้านได้”

“มันจะทำให้เวลาจะใช้อะไรสักอย่างเราจะคิดมากขึ้น เช่นไปกินน้ำที่ร้านอาหารและเขาให้หลอดมา ถ้าเราใช้ทั้งประเทศรวมกันจะเยอะขนาดไหน จะรู้สึกตระหนักขึ้นมาได้” บูนกล่าวด้วยรอยยิ้ม

ซึ่งแน่นอนว่า ณ วันนี้ คาร์บอนคอง โลไฟ จะไม่ได้จำกัดวงอยู่กับ ผู้พัฒนาอย่างหนุ่มสาว 3 คนอีกต่อไป แต่กำลังขยายผลงานออกไป ในวงกว้าง ซึ่งทั้งสามพูดเป็นเสียงเดียวกันว่า ดีใจและภูมิใจที่ผลงาน เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม และได้รับการต่อยอดนำไปใช้จริงบนโลกออนไลน์

ด้วยความหวังอย่างแรงกล้าว่า ผลงานของพวกเขาจะสามารถ สร้างโลกสีเขียวที่น่าอยู่ได้

“สิ่งที่อยากให้เกิดคือ ให้ผู้เล่นได้ตระหนักถึงสิ่งแวดล้อมค่ะ ว่าการทำกิจกรรมบางอย่างมันอาจส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม ของเรามันเลวร้ายลงได้ ก็อยากให้ผู้ใช้ลดการกระทำนั้นให้น้อยลง หรือเลิกไป ทั้งการทิ้งขยะไม่เป็นที่ การตัดไม้ทำลายป่า หรือการ ทำกิจกรรมที่ปล่อยคาร์บอนสูงๆ เป็นต้นค่ะ” นุชกล่าว

“อยากเห็นสังคมที่เป็น green social ค่ะ” จี๊เอ๋เสริม “เป็นสังคมที่เป็นโลกน่าอยู่ เป็นโลกสีเขียว เดียวนี้สิ่งแวดล้อมเลวร้าย ขึ้นทุกวัน เราก็มองว่าเกมของเราจะเป็นส่วนเล็กๆ ส่วนหนึ่ง ที่จะมี ส่วนช่วยให้สังคมเราเป็นสังคมแห่งสิ่งแวดล้อมมากขึ้น”

บนโลกที่เคลื่อนไปข้างหน้าด้วยแรงเฉาใหม่ของปิโตรเลียม ถ่านหิน และก๊าซธรรมชาติ ท่ามกลางสภาพอากาศที่แปรปรวนจาก ภาวะโลกร้อน จิตสำนึกที่ตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดจากการ ปลดปล่อยคาร์บอนในชีวิตประจำวัน ถือเป็นต้นธารสำคัญที่จะนำพา ผู้ที่ตระหนักนั้น ไปสู่การลงมือลงแรงอนุรักษ์พลังงานและรักษา สิ่งแวดล้อมเพื่อช่วยโลกใบนี้

และวันนี้ ธารน้ำแห่งจิตสำนึกสายหนึ่งได้ถูกหนุ่มสาว กลุ่มเล็กๆ ชูดอกและก่อร่างขึ้นแล้วในรูปของเกมที่เล็กๆ เกมหนึ่ง บนโลกออนไลน์ ที่มุ่งหวังจะสร้างจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อมให้แก่ เด็กเยาวชน และผู้คนในวงกว้าง ให้ได้มาร่วมตระหนักและรวมพลังกัน ที่จะเปลี่ยนแปลงโลกใบนี้ให้เย็นลง และน่าอยู่มากขึ้น

เพื่อโลกใบนี้ และเพื่อพวกเราทุกๆ คน...



### ดร.กวัน สิตะสนี

รองผู้อำนวยการ

(กลุ่มบริหารงานวิจัย)

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์

และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ

## ความเห็นของคณะกรรมาการ

“...ความสามารถของเด็กที่มินนี่ คือ เขาเป็น คนช่างสังเกต แม้กระทั่งสิ่งเล็กๆ หรือจุดเล็กๆ แล้ว นำมาวิเคราะห์และสร้างสรรค์ให้สิ่งเล็กๆ เหล่านี้ สามารถเกิดผลยิ่งใหญ่ได้ จากเรื่องการประหยัด กระดาษ เขาสามารถคิดไปได้ถึงการลดคาร์บอน สามารถทำให้คนเห็นว่าการทำสิ่งเล็กๆ ที่ละนิดๆ ในที่สุดให้ผลที่ยิ่งใหญ่ได้ เป็นจุดเด่นของเด็กที่มินนี่ ซึ่งเป็นพื้นฐานที่ดีมาก...”

“...ผมคิดว่าเด็กกลุ่มนี้พยายามสร้างผลงานที่ผู้ใช้สนุกสนานเพลิดเพลิน และพยายามสอดแทรกความรู้ ความคิด หรือแรงกระตุ้นต่างๆ ที่ให้ผู้ใช้ได้คิดเรื่องการอนุรักษ์และใส่ใจสิ่งแวดล้อมไปพร้อมกับความสนุกสนาน ทำให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการทำให้สิ่งแวดล้อมดีขึ้น คุณค่าของเขาคือการที่เขาสร้างกิจกรรมขึ้นมาแล้วผู้ใช้ก็ได้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน สิ่งที่เขาต้องการคือการให้ผู้มาร่วมกิจกรรมได้รับสิ่งที่เกิดขึ้นจากการเข้าร่วมกิจกรรม โดยที่เขาไม่ต้องไปบอกว่าคุณต้องรักษาสีสิ่งแวดล้อมนะ แต่เกิดขึ้นเพราะผู้ร่วมกิจกรรมได้รับไปทางอ้อม จากสิ่งที่เขาสอดแทรกเข้าไป นั่นคือสิ่งที่ผมคิดว่า เป็นคุณค่าของผลงานนี้เพื่อให้สังคมเข้าใจและมีความตระหนักเรื่องสิ่งแวดล้อม...”

“...สิ่งที่เขาสะสมและเรียนรู้จะมีคุณค่าต่อการดำเนินชีวิตของเขา ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาต่อ

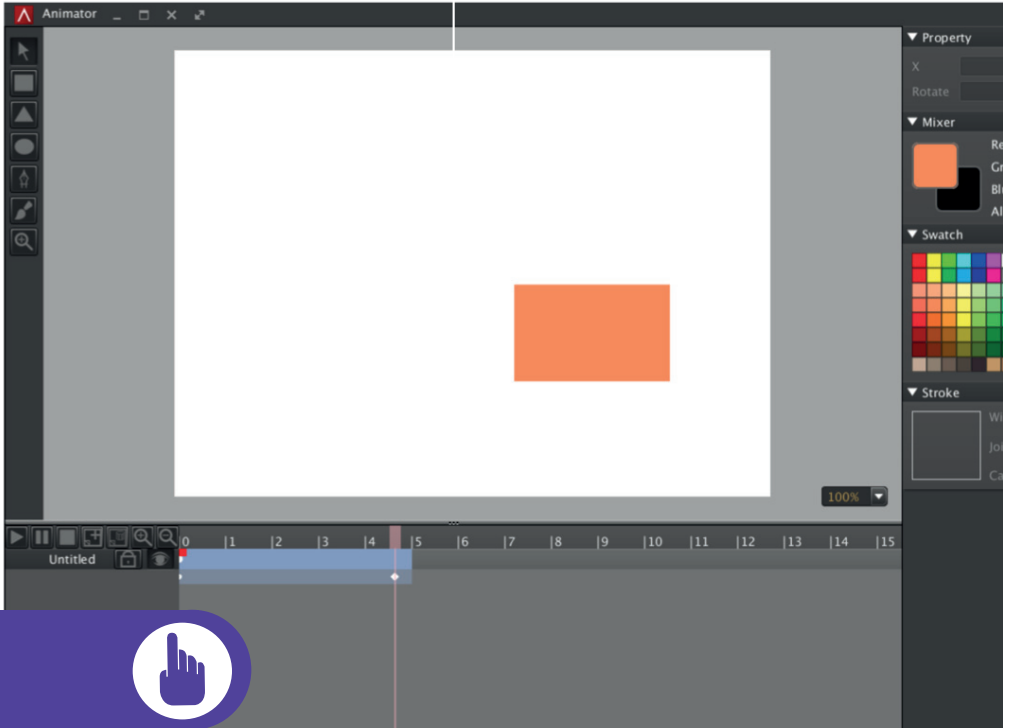


หรือการประกอบอาชีพ มีคุณค่าจากการที่เขาเป็นคนช่างสังเกต วิเคราะห์ และสร้างสรรค์ไปสู่การปฏิบัติจริง มีความเข้าใจผู้ใช้งาน และเข้าใจมุมมองด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเชิงธุรกิจหรือเชิงสังคม” ผมคิดว่าประสบการณ์เหล่านี้ที่เขาสะสม ถ้าเขาสามารถรวบรวมและหลอมเข้าไปอยู่ในตัวเอง ผมเชื่อว่าเขาจะมีโอกาสประสบความสำเร็จ ไม่ว่าจะทำอะไร สิ่งสำคัญคือเขาเรียนรู้เรื่อยๆ เป็นคุณค่าของเขา อยากให้เขารักษาคุณค่านี้ไว้ และพัฒนาขึ้นไปเรื่อยๆ จะทำให้เขาประสบความสำเร็จในชีวิตต่อไป...”

“...การหนุนเสริมเขาเราคงต้องติดตาม หากเขาจะสามารถเดินหน้าได้ด้วยตนเองก็เป็นสิ่งที่ดี แต่ถ้าเขาขาดอะไรและเราสามารถเสริมให้ได้ทาง NECTEC ก็มีแนวทางสนับสนุนอยู่แล้ว แม้จะไม่มีคนไปช่วยโดยตรง แต่สามารถเชื่อมโยงกับหน่วยงานอื่นๆ ที่มีแนวทางที่เด็กทีมนี้เขาต้องการ เราก็สามารถเชื่อมโยงให้เกิดการสนับสนุนช่วยเหลือกันได้ โดยอาศัยกลไกที่ NECTEC รู้จัก...”

**05**

Animator

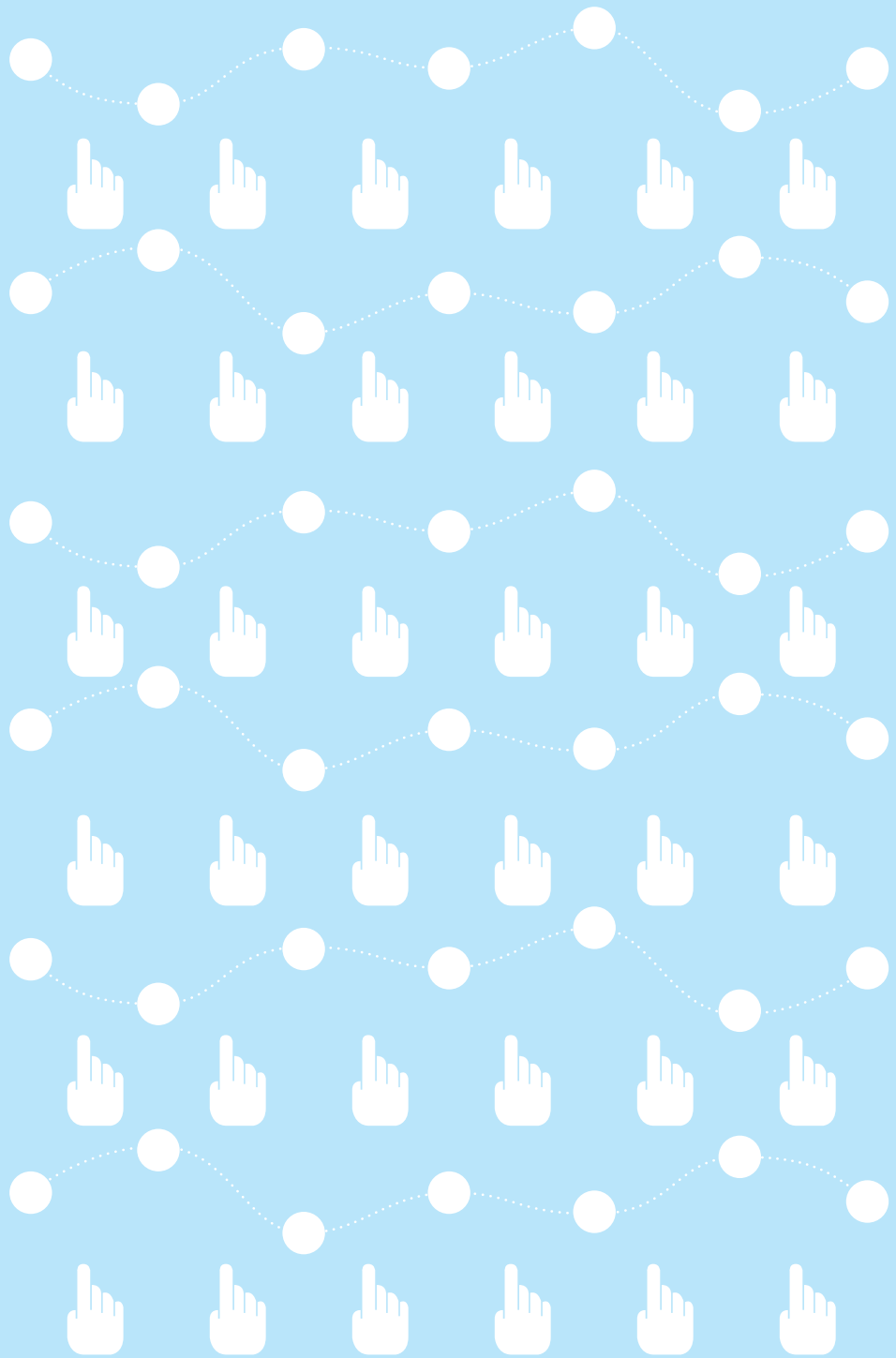


# Animator

จินตนาการเคลื่อนไหวได้จากปลายนิ้ว

โปรแกรมสำหรับสร้างสรรค์

ผลงานภาพเคลื่อนไหวสองมิติ



## ANIMATOR

เป็นโปรแกรมสร้างสรรค์ผลงานภาพเคลื่อนไหวสองมิติ ที่ผู้ใช้สามารถวาดภาพ และกำหนดจุดให้ภาพที่วาดนั้นเคลื่อนไหวได้ตามที่ต้องการ และเมื่อทำเสร็จแล้ว ระบบจะประมวลผลและสร้าง code สำหรับการนำไปใช้บนเว็บไซต์ โดยอัตโนมัติ และเป็นโปรแกรมที่สร้างด้วยระบบ HTML5 ซึ่งเป็นระบบที่ใช้ในการแสดงผลภาพเคลื่อนไหวรูปแบบใหม่ ที่กินทรัพยากรน้อย ใช้เวลาโหลดเร็ว และรองรับการแสดงผลบน Smart Phone ได้ โปรแกรมนี้ช่วยให้การทำงานของผู้ผลิตเว็บไซต์ง่ายขึ้น โดยเฉพาะ WEB 2.0 ที่นิยมใช้ภาพเคลื่อนไหวหรือสื่อ Multimedia เข้ามาสร้างสีสัน เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้น

### ชื่อผลงาน

โปรแกรมสำหรับสร้างสรรค์ผลงานภาพ  
เคลื่อนไหวสองมิติ (Animator)

### เจ้าของผลงาน

1. นายณัฏฐพัฒน์ นาคทอง (पाल์ม)
  2. นายธนพล ปิติฉัตร (เฟิร์ธ)
  3. นายณัฐภัทร เลาพระวี (จิม)
- nuntipat@gmail.com

### การศึกษา

ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ หลักสูตรนานาชาติ  
คณะวิศวกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี



ในโลกใบที่ถูกขับเคลื่อนด้วยฟันเฟืองของธุรกิจ ถ้าไม่ใช่สิ่งที่ถูกปักป้ายว่า ‘สาธารณะ’ แล้ว แทบทุกอย่างล้วนถูกตีราคา ค่างวดเป็นจำนวนเงิน ผ่านการยกเอา ‘ลิขสิทธิ์’ ขึ้นมาแสดงความเป็นเจ้าของ ที่ผู้อื่นจะมีสิทธิใช้ได้ก็ต่อเมื่อจ่ายค่าเช่าแก่ผู้เป็นเจ้าของนั้น

ในโลกของคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์สื่อสาร โดยเฉพาะส่วนของโปรแกรมหรือซอฟต์แวร์ การมีอยู่ของลิขสิทธิ์เป็นสิ่งที่ดี เพราะถือเป็นค่ามันสมองและต้นทุนการผลิตของผู้คิดค้น ที่หากผู้ใช้ต้องการนำเอาโปรแกรมนั้นไปใช้เพื่อธุรกิจของตน ก็ควรจะต้องจ่ายค่าเช่า

แต่สำหรับคนที่ต้องการนำโปรแกรมไปใช้เพื่อการศึกษา แต่ทว่าไม่มีต้นทุนหรือกำลังซื้อ เช่น เด็กและเยาวชน การมีอยู่ของลิขสิทธิ์ก็ไม่ต่างอะไรกับสิ่งลู่กกรงที่ปิดกั้นโอกาสการเรียนรู้ไปอย่างน่าเสียดาย

คงเพราะเหตุนี้ เด็กหนุ่ม 3 คนจึงลุกขึ้นมาปลดแอกการเรียนรู้ในโลกของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ลิขสิทธิ์ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่พวกเขาพัฒนาขึ้นมาเอง

โปรแกรมอะไร? และปลดแอกการเรียนรู้ได้อย่างไร? สามหนุ่ม ‘ปาล์ม-พีร์ธ-จัม’ มีคำตอบ...

## เมื่อโลกหมุนเข้าหา Dynamic Content

“ตอนนี้ถ้าเราเข้าเว็บไซต์ จะไม่เห็นเว็บไหนเลยที่นิ่งๆ ส่วนใหญ่มีภาพเคลื่อนไหว ต่อให้ไม่มีเลยก็จะมีโฆษณาที่เป็นภาพเคลื่อนไหว คือโลกกำลังเข้าสู่ WEB 2.0 ครับ” นายธนพล ปิติจักร หรือ ‘พีร์ธ’ เริ่มต้นบทสนทนาด้วยการชี้ให้เราเห็นถึงความเปลี่ยนแปลงบนโลกออนไลน์

ตลอดเวลาที่ผ่านมา เว็บไซต์ทั่วโลกอยู่ในยุค WEB 1.0 คือยุคที่เนื้อหาหรือรูปแบบบนเว็บไซต์เป็น static content คือมีวิธีการนำเสนอแบบนิ่งๆ เนื้อหานิ่งๆ รูปภาพนิ่งๆ แต่ไม่กี่ปีที่ผ่านมาสื่อ animation เริ่มเข้ามามีบทบาทในเว็บไซต์มากขึ้น เห็นได้จากเว็บไซต์ต่างประเทศที่เริ่มมีการนำเอาภาพเคลื่อนไหว หรือสื่อ multimedia ในรูปแบบของ dynamic content เข้ามาสร้างสีสัน

เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้อินเตอร์เน็ตเพิ่มขึ้น

“มันมีส่วนอย่างมากครับ เพราะเว็บไซต์ไม่สวยก็ไม่มีใครอยากเข้า และจริงๆ แล้วมันไม่ใช่แค่ความสวยงาม แต่มันส่งผลถึงความน่าเชื่อถือของ content ด้วย” นายนันท์พัฒน์ นาคทอง หรือ ‘ปาล์ม’ สำทับ

ปรากฏการณ์นี้เองที่ถือเป็นจุดกำเนิดแรงบันดาลใจของสามหนุ่มแห่งคณะวิศวกรรมศาสตร์ ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี อันได้แก่ ปาล์ม-เฟิร์ธ และอีกหนึ่งหนุ่มพูดน้อยตอหย่นัก นายณัฐภัทร เลหาพระวี หรือ ‘จัม’ ได้มาสมคบคิดกันสร้างโปรแกรมที่สามารถรองรับการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นนี้ได้

นั่นคือ โปรแกรมสำหรับสร้างสรรค์ผลงานภาพเคลื่อนไหวสองมิติ หรือในชื่อเก๋ๆ ว่า ‘Animator’ นั่นเอง

## ความแตกต่างที่เป็นหนึ่งเดียว

สามหนุ่ม ปาล์ม-เฟิร์ธ-จัม รู้จักกันครั้งแรกในชั้นเรียน Computer Exploration ของภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ตั้งแต่สมัยเรียนปี 1 ที่ทั้งสามได้จับกลุ่มทำงานด้วยกัน ซึ่งด้วยความรู้สึกถูกชะตาและทำงานกันได้อย่างเข้าขา ทำให้ทั้งสามรวมทีมขึ้นมา และเริ่มพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งประกวดนับแต่นั้น

“รวมเป็นทีมกันครับ พอมีการแข่งขันอะไรเข้ามาก็จะสมัครแข่งขัน สมาชิกในทีมก็อาจมีเพิ่มมีลดบ้างตามข้อกำหนดของการแข่งขันนั้นๆ แต่ปกติก็จะเป็นเรา 3 คนนี่” ปาล์มกล่าว

ปาล์มนั้นมีประสบการณ์การทำ animation ด้วยโปรแกรม Flash มาตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-5 และมีพื้นฐานโปรแกรมด้าน graphic design รอบด้าน จากการเรียนโปรแกรมเหล่านี้มาตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แต่กระนั้นเขากลับบอกว่า ตัวเองวาดรูปไม่เป็น

“คือชีวิตเหมือนจะชอบกราฟิกนะครับ แต่จริงๆ ผมทำไม่ได้ (หัวเราะ) ผมวาดรูปไม่เป็น แต่ผมรู้ว่าเครื่องมือทั้งหมดใช้อย่างไร



“  
เหมือนเราดัดคนละแนว...  
แต่ทุกคนก็ดัดต่างกัน  
เพราะฉะนั้นถึงต้องทำเป็นทีม  
”

ใช้โปรแกรมต่างๆ ได้ แต่สร้างผลงานขึ้นมาเองไม่ได้” ปาล์มเล่าด้วยเสียงหัวเราะ

แต่ด้วยทักษะที่รู้อรอบและมองเห็นภาพใหญ่นี้เอง ทำให้ในการทำงานร่วมกับทีม ปาล์มจะเป็นคนคุณภาพรวมของทีมงานทั้งหมด

ส่วนเฟิร์มนั้นเติบโตมากับการเล่นเกมน่า และมีความฝันว่าอยากจะเป็นคนเขียนเกม นั่นทำให้เขาสนใจศึกษาด้านคอมพิวเตอร์มาตั้งแต่เด็ก และด้วยความสดใหม่ของคอมพิวเตอร์ที่จะมีโปรแกรมอะไรใหม่ๆ ออกมาแทบจะตลอดเวลา ทำให้ช่วงมัธยมศึกษาตอนปลาย จนเข้าสู่รั้วมหาวิทยาลัย เฟิร์มจึงมุ่งมาทางการเขียนโปรแกรมโดยเฉพาะ

“งานที่ผมได้รับผิดชอบคือ ทำ UI หรือ User Interface คือหน้าตาของโปรแกรมที่เห็นกันนั่นแหละ ผมจะออกแบบ เลือกสี แล้วก็สร้างเครื่องมือหรือ feature ต่างๆ ของโปรแกรม พวกกล่องพวกปรับฟอนต์ และจัดวางตำแหน่งให้มันดูสวยงามน่าใช้” เฟิร์มอธิบายงานของตัวเอง

ส่วนจิมนั้นก็ไม่ได้ต่างจากเพื่อนทั้ง 2 คน คือ สนใจด้านคอมพิวเตอร์มาตั้งแต่เด็ก ซึ่งด้วยลักษณะนิสัยที่เป็นคนพูดน้อย ทำให้ในเวลานำเสนอผลงานหรือพูดคุยกันเป็นกลุ่ม เราอาจไม่ได้ยินเสียงจิมมากนัก แต่ด้วยทักษะในการทำความเข้าใจสิ่งต่างๆ ได้อย่างเป็นเลิศ บวกกับความเอาใจจริงเอาใจงั่งที่มีอยู่ในตัว ทำให้จิมได้รับมอบหมายให้เป็นผู้รับผิดชอบหลักในการคิดอัลกอริทึม (algorithm) ที่ทำให้โปรแกรมสามารถใช้งานได้

“ผมชอบทำเว็บครับ มาทางสาย HTML โดยตรง ส่วนใหญ่จะเป็นคนเบื้องหลัง คิดอัลกอริทึมให้โปรแกรมใช้งานได้ และทำระบบที่ให้ภาพ animation ที่วาดเกิดเป็น code HTML5 ที่สามารถนำไปใช้งานได้” จิม

ถือเป็น 3 หม่อม 3 มุมที่มีความเชี่ยวชาญไปคนละด้าน แต่เพราะอย่างนี้แหละที่ทำให้พวกเขาทำงานร่วมกันได้

“เหมือนเราถนัดคนละแนวนะครับ แต่ละคนก็ถนัดต่างกัน เพราะฉะนั้นถึงต้องทำเป็นทีม” ปาล์มกล่าวด้วยรอยยิ้ม

## กำเนิด Animator

3 หนุ่มพัฒนาโปรแกรมส่งประกวดตามการแข่งขันต่างๆ เรื่อยมา จนถึงช่วงที่การแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย หรือ NSC ประจำปี 2013 เปิดรับสมัครทีมที่จะส่งผลงานเข้าร่วม ทั้งสามก็ได้เกิดแรงบันดาลใจที่อยากจะพัฒนาโปรแกรมขึ้นมาเพื่อส่งประกวด

“ก็มาหาไอเดียกันครับ ตั้งต้นที่ว่าอยากพัฒนาโปรแกรมที่สร้าง animation ก็พอดีกับที่ช่วงนั้นกระแส HTML5 กำลังมา เลยได้ข้อสรุปว่า จะทำโปรแกรมสำหรับสร้าง animation โดยใช้ HTML5” เวิร์ธเล่าให้ฟังถึงแรงบันดาลใจ

ที่ผ่านๆ มาการสร้าง animation และจะทำให้ animation นั้นแสดงผลบนเว็บไซต์ได้นั้น จำเป็นต้องอาศัยโปรแกรม Flash ซึ่งกินทรัพยากรในเครื่องคอมพิวเตอร์สูง และหากผู้ใช้ต้องการดู animation นั้นก็จำเป็นต้องติดตั้งโปรแกรม Flash Player ลงในเว็บเบราว์เซอร์ของตน จึงจะสามารถดูภาพเคลื่อนไหวในตระกูล Flash โดยเฉพาะ

และมากกว่านั้นคือ Flash ไม่รองรับการแสดงผลบน smart phone หลายๆ รุ่น ซึ่งขัดกับวิถีในปัจจุบันที่คนส่วนใหญ่เริ่มหันมาใช้ smart phone ในชีวิตประจำวันกันมากขึ้น

มาตรฐาน HTML5 จึงเกิดขึ้นด้วยประการนี้คือ เป็นมาตรฐานที่ใช้ในการแสดงเนื้อหาที่สามารถเคลื่อนไหวได้บนเว็บไซต์ที่กินทรัพยากรน้อย ใช้เวลาโหลดเร็ว ทั้งยังรองรับการแสดงผลบน smart phone ได้อีกด้วยแทนที่จะพัฒนาโปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม Flash เหมือนเดิมๆ จากปรากฏการณ์ข้างต้น ทั้งสามจึงตกลงใจที่จะพัฒนาโปรแกรมที่ใช้มาตรฐาน HTML5 ซึ่งก็คือ โปรแกรม ‘Animator’

“นี่ถือเป็นจุดแข็งของผลงานเราก็คว่าได้ครับ การที่เราใช้มาตรฐาน HTML5 ในการแสดงผล มันกินทรัพยากรเครื่องต่ำมาก ผู้ใช้ก็เปิดดูได้เร็ว เปิดบนเว็บหรือบนมือถือก็ได้” เวิร์ธอธิบาย

นั่นคือตัวระบบในการแสดงผลที่เป็นจุดเด่น แต่สำหรับตัวโปรแกรม Animator นี้ละ ทำงานอย่างไร?



“  
โปรแกรมเราเกิดมาเพื่อแก้ปัญหานี้ครับ...  
คุณแค่วาดรูปลงไป  
ระบบจะทำ code ให้คุณเอง  
”

## จินตนาการเคลื่อนไหวได้จากปลายนิ้ว

“Animator เป็นโปรแกรมสร้างสรรค์ผลงานภาพเคลื่อนไหวสองมิติ ที่สามารถบันทึกผลงานในรูปแบบของ HTML5 ครับ”  
จัมพ์กล่าวสรุปความเป็น Animator ให้ฟัง

Animator เป็นโปรแกรมสำหรับวาดภาพสองมิติ ที่ผู้ใช้สามารถวาดภาพ และกำหนดจุดให้ภาพที่วาดนั้นเคลื่อนไหวได้ตามที่ต้องการ และเมื่อทำเสร็จแล้ว ระบบจะประมวลผลและสร้าง code สำหรับการนำไปใช้บนเว็บไซต์โดยอัตโนมัติ ซึ่งช่วยให้การทำงานของผู้ผลิตเว็บไซต์ง่ายขึ้นอย่างไม่น่าเชื่อ

“ตอนที่มาตรฐาน HTML5 ออกมาใหม่ๆ จะไม่มีอะไรอย่างนี้ครับ ถ้าเราอยากสร้างภาพเคลื่อนไหวและนำไปใช้บนเว็บไซต์ได้ เราต้องนั่งพิมพ์ code เาเอง” ปาล์มอธิบาย

ซึ่งนี่เป็นเหตุผลใหญ่ๆ ที่ทำให้บริษัทผู้พัฒนาเว็บไซต์จำเป็นต้องจ้างงานตำแหน่งดีไซเนอร์มากู้กับโปรแกรมเมอร์ เพราะดีไซเนอร์นั้นออกแบบได้ แต่ไม่สามารถเขียน code สำหรับใช้แสดงผลบนเว็บไซต์ได้

Animator ที่สามารถสร้าง code ออกมาได้เสร็จสรรพในตัวเอง จึงสามารถช่วยประหยัดระยะเวลาและทรัพยากรในการทำงานได้อย่างดีเยี่ยม กล่าวคือตัวดีไซเนอร์เพียงแค่วาดภาพให้เสร็จแล้วก็ copy code ไป paste บนเว็บไซต์ จินตนาการที่คิดฝันไว้ก็สำเร็จได้เพียงปลายนิ้วคลิก

“โปรแกรมเราเกิดมาเพื่อแก้ปัญหานี้ครับ ผมคิดว่ามันจะตอบโจทย์สำหรับนักพัฒนาเว็บไซต์ ที่ส่วนใหญ่ต้องไปหา animation จากที่อื่น หรือสร้างมาจากโปรแกรมอื่นแล้วเอามายัด นั่งเขียน code กันไป แต่ของเราคุณแค่วาดรูปลงไป ระบบจะทำ code ให้คุณเอง” เพ็ชรกล่าวด้วยรอยยิ้ม

ทั้งสามพัฒนาโปรแกรม Animator ส่งประกวด NSC ครั้งที่ 15 ในปี 2013 และได้รางวัลชนะเลิศอันดับที่ 2 ในหมวดโปรแกรมเพื่อการประยุกต์ใช้งานสำหรับลินุกซ์ ก่อนที่ทั้ง 3 หนุ่มจะต่อยอดผลงานด้วยการส่งเข้าโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ ด้วยความ

หวังที่จะพัฒนาผลงานไปสู่การใช้งานจริง

“ตอนส่ง NSC โปรแกรมใช้งานได้ครบ แต่ว่ายังไม่สมบูรณ์ พอที่จะส่งไปถึงมือผู้ใช้” ปาล์มกล่าว

การได้เข้าร่วมโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ รวมถึงการได้ คำชี้แนะจากคณะกรรมการ จึงถือเป็นแรงสนับสนุนที่ทำให้ทั้งสาม ได้แนวทางในการพัฒนาโปรแกรมไปจนถึงจุดที่พร้อมสำหรับการ ขยายผลเพื่อใช้งานจริง โดย ณ ปัจจุบัน ทีมได้พัฒนาโปรแกรมเวอร์ชัน สำหรับ desktop หรือคอมพิวเตอร์ PC และ laptop จนเกือบแล้วเสร็จ สมบูรณ์ โดยมีการเพิ่มเติม feature ให้มีความหลากหลายขึ้น เช่น เพิ่ม feature ในส่วนของเครื่องมือสำหรับวาดภาพ อย่างตัวเลือก ขนาดเส้นสี เพื่อให้สามารถตอบสนองจินตนาการของผู้ใช้ได้อย่าง ครบถ้วนขึ้น

และหลังจากพัฒนาโปรแกรมเวอร์ชัน desktop แล้วเสร็จ ทั้งสามก็มีแผนที่จะพัฒนาโปรแกรมให้สามารถใช้งานได้บน tablet ซึ่งผู้ใช้สามารถแชร์ desktop กับ tablet เข้าด้วยกันได้ผ่าน cloud service ทำให้ผู้ใช้สามารถทำงานได้ทุกที่ที่จินตนาการกำลังบรรเจิด เลยทีเดียว

## วองฟรี (และดี) ยังมีในโลก

“กลุ่มเป้าหมายของเรา คือ นักเรียนนักศึกษาหรือดีไซเนอร์ มือใหม่ที่เพิ่งเริ่มเข้าวงการครับ อาจจะยังไม่มีทุน และคงจะไม่เสียเงินเพื่อไปซื้อโปรแกรมแพงๆ” เพ็ริธกล่าว

ไม่ได้อ่านผิด... แต่นี่คือความตั้งใจของพวกเขา ที่ต้องการ พัฒนาโปรแกรมขึ้นมาและขยายผลให้คนทั่วไปได้ใช้งานแบบฟรีๆ

“เราตั้งใจจะต่อยอดอยู่แล้วครับตั้งแต่เริ่มทำโปรแกรมนี้นี่ว่า เราไม่ได้คิดจะขาย เราจึงส่งประกวดในหมวด open source มาตั้งแต่ แรก ไม่คิดจะขายหรือเก็บค่าลิขสิทธิ์เอาเงิน แต่เราอยากให้มีคนใช้” ปาล์มกล่าวด้วยรอยยิ้ม

เพราะโลกของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นโลกที่ผู้ผลิตมี การแข่งขันสูง และเมื่อมีผู้ผลิตมากมายจากทั่วโลก ก็ย่อมไม่แปลก





“

ในวงการมีคนทำตรงนี้เยอะอยู่แล้ว  
คนที่ก้าวเข้ามาใหม่จึงเหมือนมีกำแพงสูงๆ  
กั้นอยู่... เราเพียงอยากสร้างอีกเส้นทางหนึ่ง  
ให้เขาก้าวข้ามกำแพงนั้นได้เท่านั้น

”



ที่จะมีคน que คิดเหมือนๆ กับที่สามหนุ่มคิด และพัฒนาโปรแกรมที่ใช้งานได้ในรูปแบบคล้ายๆ กับ Animator ขึ้นมา แต่อย่างไรก็ตาม ผู้ผลิตเหล่านั้นไม่คิดที่จะปล่อยโปรแกรมของตนให้ผู้ใช้ได้ใช้แบบฟรีๆ

“มีโปรแกรมหลายตัวครับที่คนอื่นทำออกมาและทำงานได้เหมือนเรา แต่เท่าที่เราเก็บข้อมูลมา ไม่มีตัวไหนเลยที่เป็น open source หรือเปิดให้ใช้บริการฟรี แต่จะเก็บเงินแพงๆ กัน” เวิร์ธกล่าว

แน่นอน การมีลิขสิทธิ์เป็นเรื่องที่สมควร เพราะเป็นการปกป้องสิทธิ์ทางปัญญาแก่ผู้ que คิดค้นพัฒนาโปรแกรมขึ้น ซึ่งแน่นอนว่า ไม่ใช่เรื่อง que ทำได้ง่ายๆ

แต่สำหรับนักเรียนนักศึกษาที่ต้องการศึกษาเรียนรู้ หรือดีไซเนอร์ที่คิดอยากจะทำธุรกิจของตัวเอง แต่ไม่มีต้นทุน ลิขสิทธิ์ก็กลายเป็นเหมือนคุกที่จองจำพวกเขาไว้ในความไม่รู้

การเปิดโปรแกรมของตัวเองให้เป็น open source ของทั้งสามจึงไม่ต่างอะไรกับการช่วยให้คนเหล่านั้นแหกคุกของความไม่รู้ออกมาสู่โลกที่พวกเขาสามารถเรียนรู้จากโปรแกรมที่เขาสอนใจได้อย่างอิสระ

“มันเป็นช่องทางสำหรับนักพัฒนาเว็บไซต์รายใหม่ครับ ตอนนีในวงการมีคนทำตรงนี้เยอะอยู่แล้ว คนที่ก้าวเข้ามาใหม่จึงเหมือนมีกำแพงสูงๆ กันอยู่ ด้วยต้นทุนด้วยอะไรหลายๆ อย่าง โปรแกรมของเราจึงเหมือนช่วยลดกำแพงตรงนั้นลง เพื่อให้ นักพัฒนาเว็บไซต์หน้าใหม่สามารถก้าวเข้าไปได้ แต่เมื่อก้าวผ่านไปแล้วเขาจะใช้ของเราต่อหรือจะเปลี่ยนไปใช้เครื่องมืออื่นก็เป็นอีกเรื่องหนึ่ง เราเพียงอยากสร้างอีกเส้นทางหนึ่งให้เขาก้าวข้ามกำแพงนั้นได้เท่านั้น” ปาล์มกล่าวด้วยรอยยิ้ม

## ร่วมสร้างสังคมแห่งจิตสาธารณะ

เพราะเล็งเห็นถึงความไม่เท่าเทียมกันของโอกาสในการเรียนรู้ ปาล์ม-เวิร์ธ-จัมจึงตั้งใจให้โปรแกรม Animator เป็นโปรแกรมที่ผู้ใช้สามารถดาวน์โหลดไปใช้ได้ฟรี และปรารถนาจะให้โปรแกรมนี้เดินไปในรูปแบบของ community developer



หรือสังคมแห่งการพัฒนาบนพื้นฐานของการเสียสละหรือจิต  
สาธารณะ เหมือนเช่นโปรแกรม open source หลายๆ ตัวบนโลก  
ที่นักพัฒนาจากทั่วโลกจะอาศัยเวลาว่างจากงานประจำมาช่วยกัน  
เขียน ช่วยกันพัฒนาโดยไม่คิดค่าแรง และให้โปรแกรมนั้น  
เป็นโปรแกรมสาธารณะที่ผู้ใช้สามารถนำไปใช้งานได้ฟรี

ซึ่งแน่นอนว่า community developer นี้ ไม่ใช่สังคมที่ก่อขึ้น  
ได้ในวันสองวัน ทั้งสามจึงวางแผนที่จะขยายผลโปรแกรมให้เป็นที่  
รู้จักในวงกว้างก่อน ซึ่งแนวทางที่จะทำได้ก็คือ การขยายผลไปสู่ภาค  
การศึกษา โดยเฉพาะโรงเรียนที่ขาดแคลนทุนทรัพย์

“การจะไปถึงจุดที่เป็น community developer ได้ เราต้อง  
เริ่มต้นจากใกล้ๆ ก่อนครับ คือให้มีคนใช้ก่อน ซึ่งเราอาจนำเข้าไปใน  
โรงเรียนก่อน ให้นักเรียนรู้จัก ให้เริ่มมีคนใช้ น่าจะเป็นบันไดขั้นแรกที่ดี  
ที่สุด” จัมกล่าว

ดังที่กล่าวไปข้างต้นว่า การพัฒนาโปรแกรมไม่ใช่งานที่ง่าย  
เหมือนปอกกล้วยเข้าปาก แต่เป็นงานที่ต้องอาศัยระยะเวลาและความ  
ทุ่มเทไม่ต่างไปจากงานอื่นๆ และโดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับสามหนุ่ม  
ที่ยังเป็นนักศึกษา มีภาระงานเรียนก็ไม่น้อย แต่ละคนต่างมีโครงการงาน  
ส่วนตัวที่ต้องพัฒนาเพื่อส่งทำคะแนน แต่ทั้งสามก็ยังอุตสาหะหาเวลา  
ที่ว่างพร้อมกัน หรือไม่ว่างพร้อมกันก็อาศัยประชุมงานผ่าน Skype  
เพื่อพัฒนาโปรแกรม Animator ให้สำเร็จเพื่อที่จะเปิดให้คนอื่นได้  
ดาวน์โหลดไปใช้ฟรีๆ

อะไรที่ทำให้พวกเขามีจิตสาธารณะเช่นนี้?

บางทีคำตอบอาจไม่สามารถวัดได้ด้วยตัวเลขสถิติ แต่เป็น  
เรื่องของนามธรรมที่อยู่ในจิตใจ

“ความฝันของผมคือ อยากสร้างโปรแกรมที่ประสบความสำเร็จ  
มีคนใช้ ไม่ต้องขายได้ก็ได้ แค่มมีคนใช้ เราก็มีความสุขแล้ว” ปาล์ม  
กล่าวด้วยแววตาที่มีความสุข

## ความสำเร็จ ‘อยู่ระหว่างการก่อสร้าง’

ตราครุฑทำงานกันมายาวนาน พัฒนาปรับปรุงโปรแกรมอีกหลายต่อหลายรอบ จนได้รางวัลมานอนกอดให้ชื่นใจ แต่อย่างไรก็ตาม ทั้งสามกลับมองว่าโปรแกรม Animator ยังไม่อาจเรียกได้ว่า ประสบความสำเร็จแล้ว

“ต้องบอกว่า ประสบความสำเร็จแต่ก็ยังไม่ประสบความสำเร็จครับ (หัวเราะ) คือชิ้นงานยังไม่ประสบความสำเร็จ เพราะเป้าหมายของเราคือ ต้องมีคนใช้ ต้องใช้งานได้ในระดับที่สมบูรณ์ แต่ตอนนี้มันยังใช้งานไม่ได้ระดับนั้น และยังไม่มีคนใช้” ปาล์มกล่าว

แต่สิ่งที่ถือว่าประสบความสำเร็จอย่างยิ่ง ก็คือการที่ทั้งสามได้พัฒนาตัวเอง

“ถ้าถามถึงประสบการณ์ที่ได้รับ ตัวผมถือว่าประสบความสำเร็จมากครับ” เพร็ธยิ้ม ก่อนจะกล่าวต่อไปว่า

“เพราะก่อนที่จะสร้าง Animator ผมเขียนโปรแกรมได้แค่หน้าจอขาวดำ ไม่สามารถเขียน code หน้าตาที่มีคนอ่านแล้วรู้เรื่องได้ โปรแกรมนี้เป็นครั้งแรกในชีวิตที่ผมได้เขียนหน้าตา UI ออกมาได้ขนาดนี้ ส่วนตัวจึงว่าประสบความสำเร็จมาก”

เรียกได้ว่าประสบความสำเร็จในการพัฒนาตัวเอง ขณะที่ตัวชิ้นงาน เส้นทางยังคงไม่สิ้นสุด แต่ทั้งสามก็ไม่มีความหวังว่าจะหวันเกรง

“ตอนนี้สิ่งที่เราทำอยู่มันอยู่ตรงกลางระหว่าง ‘ความไม่มีอะไรเลย’ กับ ‘ความสำเร็จ’ ครับ ถ้าเราหยุดเดินตอนนี้ก็เท่ากับว่าที่เราทำมาทั้งหมดมันเสียเวลาเปล่า ไม่เกิดผลอะไรขึ้นเลย เหมือนอย่างเราเขียน code ไปแล้ว 10,000 บรรทัด แต่มันก็เป็นแค่ 10,000 บรรทัด ในคอมพิวเตอร์ที่คนอื่นเขาไปทำอะไรต่อไม่ได้ แต่ถ้าเราเติมอีกสัก 1,000-2,000 บรรทัด มันก็อาจจะเสร็จและถึงมือผู้ใช้ได้ มันต่างกันมาก ระหว่างของที่ไม่มีประโยชน์กับของที่เสร็จแล้วมีประโยชน์ เพราะฉะนั้นเราต้องทำต่อไปครับ” ปาล์มกล่าวเสียงมุ่งมั่น



“

สิ่งที่เราทำอยู่มันอยู่ตรงกลาง ระหว่าง  
ความไม่มีอะไรเลย กับ ความสำเร็จ...  
ถ้าเราหยุดเดินตอนนี้ก็เท่ากับว่า  
ที่เราทำมาทั้งหมดมันเสียเวลาเปล่า  
...เพราะฉะนั้นเราต้องทำต่อไป

”

## เรื่องจວงความฝันและวันข้างหน้า

“แม้ผมจะมีความฝันสูงสุดว่าอยากทำเกมของตัวเองสักเกมหนึ่ง ซึ่งทุกวันนี้ก็ยังไม่ได้เริ่มนะครับ (หัวเราะ) มาทางโปรแกรมเสียก่อน แต่ทำไปมันก็ไม่สูญเสียเปล่าหรอกครับ เพราะมันเป็นทางเดียวกัน ต่อให้โปรแกรมที่ทำมาทั้งหมดจะล้มเหลวสมมตินะครับ (หัวเราะ) ผมก็คิดว่ามันไม่ได้สูญเสียเปล่า มันเป็นครั้งหนึ่งที่เราได้ทำ มันเป็นประสบการณ์ที่เราอาจจะหาไม่ได้ตอนที่เราทำงานแล้ว” เวิร์ธกล่าวด้วยรอยยิ้ม

เพราะทุกสิ่งทุกอย่างในโลกของการพัฒนาไม่มีคำว่าสูญเสียเปล่าสำหรับทั้งสามหนุ่มในวันนี้ ประสบการณ์อันล้ำเหลือที่ได้มาระหว่างทาง ถือเป็นต้นทุนชีวิตที่ไม่ใช่ใครก็สามารถหาซื้อกันได้

“พวกผมเรียนวิศวะไม่เคยรู้เรื่องธุรกิจ แต่ได้มาร่วมในโครงการต่อกล้าฯ สิ่งที่ได้เรียนรู้คือ มุมมองด้านแผนธุรกิจ ซึ่งมันช่วยเปิดโลกทัศน์และทำให้เราเป็นมืออาชีพมากขึ้นครับ” จ๊มกล่าว

มาถึงขั้นนี้ ทั้งสามได้เติบโตขึ้น มีทักษะเชี่ยวชาญมากขึ้น และมีโลกทัศน์ที่กว้างไกลมากขึ้น เป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมกับผีเสื้อที่จะลอกคราบ แล้วขยายปีกโบยบินไปท่ามกลางท้องฟ้าอย่างสง่างาม

เป็นช่วงเวลาของการเติบโต จากมือสมัครเล่น ไปสู่ความเป็นมืออาชีพ ซึ่งบททดสอบที่จะชีวิตถึงการเติบโตไปสู่ความเป็นมืออาชีพของทั้งสาม ก็หาใช่อื่นใด หากแต่คือโปรแกรม Animator ที่พวกเขาพัฒนาขึ้นมาเอง

“ความกระตือรือร้นและความมุ่งมั่นสำคัญมากครับ สำคัญตั้งแต่ต้นจนจบ บางคนแข่งจบปุ๊บก็เลิกเลย ชนะหรือไม่ชนะก็ไม่ทำต่อ โปรแกรมก็จะอยู่แค่ในคอมพิวเตอร์ นี่คือการแตกต่างระหว่างโปรแกรมที่ประสบความสำเร็จกับโปรแกรมที่ตายไป เป้าหมายของพวกเราคือต้องมีคนใช้ ต้องมีประโยชน์ ทำไปต้องมีค่า ไม่ใช่ทำไปเล่นๆ นี่คือการเหตุผลที่พวกเรามายืนอยู่ตรงจุดนี้ และจะเดินต่อไปจนกว่าจะสำเร็จครับ” ปาล์มปิดท้ายบทสนทนาด้วยน้ำเสียงมุ่งมั่น

ในโลกใบที่ถูกขับเคลื่อนด้วยฟันเฟืองของธุรกิจ ท่ามกลางสภาพการณ์การตีราคาค่าางวดทุกอย่างเป็นจำนวนเงินผ่านกลไกที่

เรียกว่า 'ลิขสิทธิ์'

การทำงานของเด็กหนุ่ม 3 คน ได้แสดงให้เห็นว่า ในโลกใบเดียวกันนั้น ยังมีบางสิ่งที่สวยงาม และมีคุณค่าสูงเกินกว่าจะประเมินออกมาเป็นราคาค่างวดใดๆ ได้

บางสิ่งนั้นที่ชื่อ 'จิตสาธารณะเพื่อการพัฒนาสังคม' ที่แตกกล้าขึ้นมาจากความฝัน และเติบโตต่อยอดไปสู่อนาคตได้ด้วยความเข้มแข็ง และมุ่งมั่นไม่ย่อท้อ

ไม่อาจปฏิเสธว่านี่คือสิ่งที่แต่งแต้มความสดใสให้แก่โลกใบเดิม และเป็นแรงบันดาลใจให้ต้นกล้ารุ่นต่อๆ ไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุด







### ดร.ชัย วุฒิวิวัฒน์ชัย

หัวหน้าห้องปฏิบัติการวิจัย  
เทคโนโลยีเดียว  
หน่วยวิจัยวิทยาการสารสนเทศ  
ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์  
และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ

## ความเห็นของคณะกรรมาการ

“...ครั้งแรกที่คุยกันทราบมาว่า เขาต้องการทำเครื่องมือช่วยในการทำอินโฟกราฟิก ซึ่งเป็นเป้าหมายสุดท้าย ผมรู้สึกว่าเป็นทีมที่มีไอเดียฉีกแนวค่อนข้างมาก ครีเอทีฟมาก เขาไม่ได้ย่ำอยู่กับธุรกิจเดิมที่สำเร็จแน่ๆ แต่เขากระโดดไปยังธุรกิจใหม่ที่ มีช่องว่าง สำเร็จหรือไม่สำเร็จไม่รู้ แต่เขานี้แหละที่จะเป็นคนเริ่มทำ ผมรู้มาว่าการทำอินโฟกราฟิกในปัจจุบันมีราคาแพงมาก ดังนั้นจึงกลายเป็นเรื่องของศาสตร์ที่เขาจะต้องใส่เข้าไปเพิ่มเติม เป็นเรื่องของ ความสามารถในการดีไซน์ ไม่ใช่แค่เครื่องมือในการดีไซน์อย่างเดียว ความสามารถในการที่จะถ่ายทอดแนวคิดออกมาเป็นดีไซน์ กลายเป็นสิ่งที่ต้องเสริมไปในเครื่องมือนี้

วิธีการที่จะเสริมเข้าไปคือการมี template ต่างๆ ที่เป็น wizard ที่บอกว่า ถ้าคุณจะทำอินโฟกราฟิกประเภทนี้ ความซับซ้อนประมาณนี้ flow ของมันควรจะเป็นอย่างนี้ นี่เป็นสิ่งที่ผมอยากเสนอ แต่เมื่อคุณสถานะตัวซอฟต์แวร์ของเขาแล้ว ผมมองว่า เขายังต้องเพิ่มเติมอีก ซึ่งปัจจุบันเครื่องมือในการทำอินโฟกราฟิกก็พอมี ที่เป็นทั้ง commercial product ทั้ง online service แต่พวกนี้ส่วนใหญ่จะมี feature ไม่ครบถ้วน การที่เขาจะสามารถทำเครื่องมือขึ้นมาเพื่อไปอุดรูต่างๆ ที่ขาดพวกนั้นได้สำเร็จ ก็จะเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์อีกอันหนึ่ง...”

“...และถ้าเขาทำได้ในการลงทุนที่ไม่สูง pricing ของเขาก็จะดี ซึ่งจะทำให้มีโอกาส ผมมองว่าแนวทางในการที่จะทำเครื่องมือลักษณะนี้เป็น online service ยังมีโอกาสอีกมาก คนก็มีความต้องการใช้ แต่เขาจะใช้ในการจ่ายเงินหรือไม่ ขึ้นอยู่ที่ความสามารถในการเพิ่ม feature เข้าไป

จึงขอชื่นชมในเรื่องของความคิด และถ้าเขามีศิลปะอยู่ในใจ แล้วสามารถถ่ายทอดลงไปได้ ซอฟต์แวร์ของเขามันจะดีขึ้น...”

“...คุณค่าของเขาคือ การสร้างสรรค์เซอร์วิสใหม่ตัวหนึ่ง ไม่ใช่ว่ามันไม่มีอยู่ แต่มี feature น้อย ยกตัวอย่างผมมีประสบการณ์กับเรื่องการออกแบบดีไซน์หลายสกรีนเสียยิ่ง ต่างประเทศมีซอฟต์แวร์เซอร์วิสเหล่านี้อยู่พอสมควรอยู่บน online service ให้เราทดลองใช้เล็กๆ น้อยๆ ประเทศไทยเราไม่มีแบบนี้ แต่ผมเชื่อว่าเป็นตัวอย่างหนึ่งที่ควรจะผลักดันต่อไปให้ครบวงจร มี feature ที่ค่อนข้างครบ ซึ่งน่าจะเป็นธุรกิจและสามารถเป็นนวัตกรรมได้ แต่เขาต้องทำเพิ่มอีก 7 ส่วนจาก 10 ส่วน เช่น ถ้าเขาประกาศตัวเองเลยว่า เป็น easy infographer แต่ wizard ในการสร้างต้องง่ายมากๆ มีทางเลือกหลากหลาย มีแกลเลอรี มีคัลเลอร์เพียะแยะที่จะหยิบเข้ามา เป็นคัลเลอร์ที่ไม่ธรรมดาที่ไม่ใช่แควงแปะๆ แต่เป็นคัลเลอร์ที่เคลื่อนไหวได้ render ได้ เปลี่ยนแปลงได้แล้ว ต่อมาจึงมาคิดว่า จะไปทำเป็น online service หรือว่าจะเป็นการ solution ในรูปแบบไหน...”

“...เขากำลังทำในสิ่งที่คนอื่นไม่ค่อยทำ เพราะฉะนั้นเขาจะไม่เจอคู่แข่งมากนัก เขามีตลาดที่เขามีโอกาสจะวิ่งเข้าหาได้มากและกว้าง เพราะเรื่องศิลปะ เรื่อง graphic information เป็นความต้องการของเกือบทุกอุตสาหกรรม แต่เขาต้องลงทุนกับเวลาในการพัฒนาอย่างจริงจังพอสมควร เพราะฉะนั้นถ้าบอกว่าเป็นกำลังใจก็คือมีอุตสาหกรรมต่างๆ รอคุณอยู่ อยู่ที่เขาจะทุ่มกับมันขนาดไหน platform หนึ่งในที่สำคัญของทาง NECTEC คือ เขากำลังผลักดันในเรื่อง open service platform หมายความว่า เขากำลังต้องการสนับสนุนเซอร์วิสใหม่ๆ ที่สามารถจะสร้างเป็น platform กลาง ในรูปแบบ cloud service ซึ่งเซอร์วิสเหล่านั้นสามารถให้ developer ภายนอกไปต่อยอดเป็นนวัตกรรมได้อีกมากมาย ผมว่าอันนี้เป็นจิ๊กซอร์ตัวหนึ่งที่สามารถเข้าไปอยู่ใน open service platform ได้ เพราะฉะนั้นถ้าเขามีความสนใจที่จะทำเครื่องมือของเขาให้เป็น online service จริงๆ หากเข้ามาพูดคุยร่วมกับ NECTEC จะมีความเป็นไปได้มาก ในส่วนถัดมาอีกส่วนที่จะเสริมก็คือการที่เราสามารถจะประสานลูกค้าให้เขาได้ เพราะในแง่ของการสร้างอินโฟกราฟิกหรือเรื่องของการทำ UI Design พวกนี้เป็นความต้องการอยู่เสมออยู่แล้ว โดยเฉพาะเขาไม่ได้เป็นฟรีแลนซ์ธรรมดา แต่เป็นฟรีแลนซ์ที่มีของอยู่ในตัว เขามีความโดดเด่นอยู่ในตัวของเขา อยู่ที่ว่าเขาจะขายอะไร...”

06

กอไก่



# Korkai Rider

กอไก่ ไรเดอร์

เขียนชีวิตด้วยความฝัน ร่วมแบ่งปันการเรียนรู้

ปองพล วงษ์การ (โมซ)

н н н н н н н



н н н н н н н



н н н н н н н



н н н н н н н



н н н н н н н



н н н н н н н



## KORKAI RIDER

กอล์ฟ ไรเดอร์ เป็นโปรแกรมฝึกคัดลายมือภาษาไทยบน tablet ที่พัฒนาให้สามารถใช้งานได้บนระบบปฏิบัติการ Android มีสีสันแลดูคล้ายกับเกมมากกว่าแบบเรียน มีระบบประมวลผลและแสดงผลการเขียนแต่ละครั้งออกมาในรูปของคะแนนที่ผู้เล่นแข่งกันเพื่อความสนุกได้ ภายในตัวเกมจะมีตัวละครสมมติให้ผู้เล่นสามารถตกแต่งตัวละครได้ตามต้องการ วิธีการเล่นเสมือนเป็นการต่อสู้ของบุคคลสองฝ่าย เมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งสามารถสร้างตัวอักษรได้ก่อนก็จะมีสิทธิ์ในการได้โจมตีฝ่ายตรงข้ามด้วยการฉีดน้ำใส่ แต่ถ้าหากเขียนผิดไม่สามารถสร้างตัวอักษรได้ หรือเขียนตัวอักษรไม่ถูกต้อง ฝ่ายผู้เล่นเองจะเป็นฝ่ายถูกโจมตี หากฝ่ายใดพลงหมดก่อนก็จะเป็นฝ่ายแพ้ เมื่อเล่นจบแต่ละเกมผู้เล่นจะได้รับคะแนนที่สามารถนำไปปลดล็อกอุปกรณ์ตกแต่งตัวละครต่างๆ เช่น เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย อาวุธ และอื่นๆ ได้ เหมาะสำหรับเด็กที่เริ่มฝึกเขียนหรือเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ (learning disability) ก็สามารถใช้แอปพลิเคชันนี้ได้เช่นกัน

### ชื่อผลงาน

โปรแกรมฝึกฝนการคัดลายมือสำหรับเด็ก  
บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ Android

### เจ้าของผลงาน

ปองพล วงษ์คาร (ไนซ์)  
mansumgkom@hotmail.com

### การทำงาน

Project Manager  
บริษัท ดิจิทัลมีเดียเอทส์ซอร์ส โซลูชั่น จำกัด

### การศึกษา

สาขาวิชาวิศวกรรมระบบมัลติมีเดีย  
และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต  
คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

**‘กอไก่’ คือ พญานาคตัวแรกในโลกการเรียนรู้ของเด็กไทย ไม่ว่าจะยากดีมีจนหรือขาดพร่องอย่างไร เราล้วนเริ่มต้นการเรียนรู้โลกและชีวิตในจุดที่เท่าเทียมกัน... ด้วยพญานาคตัวนี้**

แต่ในโลกแห่งความจริง ต้นทุนชีวิตของคนเราไม่เคยเท่ากัน เช่นเดียวกับความสำเร็จที่อาจไม่ได้มีไว้สำหรับทุกคน

กระนั้น ต้นทุนชีวิตที่แตกต่างไม่ใช่สิ่งที่จะชี้วัดความสำเร็จในชีวิต คนที่ต้นทุนน้อยไม่จำเป็นต้องประสบความสำเร็จน้อยกว่าคนที่ต้นทุนสูงเสมอไป หากคนคนนั้นเลือกที่จะเรียนรู้ชีวิตและสิ่งรอบตัว ขวนขวายหาโอกาสและพัฒนาตัวเองอย่างไม่หยุดยั้ง ไม่นานว่าเขาอาจประสบความสำเร็จได้มากกว่าคนที่มียุทธศาสตร์ที่ติดตัวมาแต่เกิด

การเรียนรู้จึงเปรียบได้กับเครื่องยนต์ของชีวิต ที่จะนำพาชีวิตมุ่งไปข้างหน้า โดยไม่จำเป็นต้องพะวังพะวนถึงต้นทุนที่ติดตัวมาว่ามีมากหรือน้อย

ณ ที่นี้ คงไม่มีใครที่เข้าถึงภาวะนี้ได้ลึกซึ้งไปกว่าเด็กหนุ่มคนหนึ่ง จากอุทัยธานีที่เริ่มต้นชีวิตด้วยต้นทุนที่น้อยกว่าคนอื่น แต่วันนี้เขากลับประสบความสำเร็จได้ด้วยพลังแห่งการเรียนรู้ และมองว่าการเรียนรู้คือสิ่งสำคัญที่เขาอยากส่งมอบต่อให้แก่เพื่อนๆ น้องๆ ทั้งที่มีชีวิตปกติและที่ขาดพร่อง

ขอชวนไปทำความรู้จักกับ ‘ไนท์’ และโปรแกรมเพื่อการเรียนรู้ของเขา ที่เหมือนกับจะบอกเราทุกคนว่า ต้นทุนชีวิตของเราอาจไม่เท่ากัน แต่ในโลกของการเรียนรู้ เราล้วนเริ่มต้นที่จุดเดียวกัน

## ชีวิตเริ่มต้นที่ ‘ลอลิง’

เพราะชีวิตจริงกับโลกของการเรียนรู้มันแตกต่างกัน จุดเริ่มต้นชีวิตของเด็กคนหนึ่งจึงอาจไม่ได้เริ่มต้นที่ ‘กอไก่’ แต่อาจเป็นตัวอักษรอื่นที่ใครหลายคนอาจไม่เคยคิดฝัน

สำหรับ นายปองพล วงษ์คาร หรือ ‘ไนท์’ ชีวิตของเขาเริ่มต้นที่ ‘ลอลิง’

ลอลิงที่มาจาก ‘ลำพอง’

“ผมมาจากครอบครัวที่ลำบากครับ พ่อแม่แยกทางกัน แม่



“  
แม่เลี้ยงผมมาในแบบที่ให้คิดเองครับ  
อาจเพราะเขาไม่มีเวลามาสอน...  
แต่เขาก็สอนให้เป็นคนดี ให้ทำแต่สิ่งดีๆ  
”



กับพ่อเลี้ยงพาผมย้ายจากกรุงเทพฯ ไปอยู่ที่อุทัยธานี เป็นจุดพลิกผันของชีวิตก็ได้” ไนซ์เล่าถึงต้นทุนของตัวเองด้วยรอยยิ้มจางๆ

ทางออกที่ดีที่สุดที่ผู้ใหญ่สังเกตเห็น หลายๆ ครั้งก็ไม่ใช่สิ่งที่เด็กต้องการ

การย้ายบ้านจากกรุงเทพฯ มาอยู่อุทัยธานีของครอบครัวไนซ์ก็เป็นเช่นนั้น แม้จะตัดสินใจยุติปัญหาด้วยการพาไนซ์มาอยู่ด้วย แต่แม่ของไนซ์ก็มีภาระการทำงานที่ต้องรับผิดชอบ ทำให้ไนซ์ต้องเริ่มอยู่บ้านคนเดียวมาตั้งแต่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยแม่จะกลับมาหาเดือนละครั้ง แต่บางทีก็ว่าจะกลับก็ 3-4 เดือนครั้ง

คงด้วยตระหนักดีว่า ตัวเองไม่มีเวลาอยู่กับลูกเหมือนแม่คนอื่นๆ แม่ของไนซ์จึงปลุกฝังให้ไนซ์รู้จักที่จะคิดและตัดสินใจเองมาตั้งแต่เด็ก

“แม่เลี้ยงผมมาในแบบที่ทำให้คิดเองครับอาจเพราะเขาไม่มีเวลามาสอนด้วย (หัวเราะ) แต่เขาก็สอนให้เป็นคนดีนะ ให้ทำแต่สิ่งดีๆ” ไนซ์เล่าด้วยรอยยิ้ม

อิสระที่ได้รับจากแม่ หากเป็นเด็กคนอื่นก็อาจใช้เวลาที่มีไปกับการเล่นรื่นเริงโดยไม่คิดคำนึงถึงสิ่งอื่นใด แต่สำหรับไนซ์ ถือเป็นโอกาสในวิกฤติ ที่ฐานะทางการเงินที่ไม่สู้ดีนัก ทำให้เขาต้องเริ่มหาเงินเองมาตั้งแต่เล็กแต่น้อย

## โลกหมุนไปด้วย ‘วอวู’

“สมัยอยู่อุทัยธานี แม่ให้ ‘เงิน’ ไว้ใช้เดือนละ 2,000 บาทครับ มันทำให้เราต้องรู้จักจัดการเงิน 2,000 นี้ ให้อยู่ให้ได้ตลอดทั้งเดือน” ไนซ์เล่าให้ฟังถึงฐานะทางการเงินในวัยเด็กที่อาจไม่ได้มีงมีเหมือนคนอื่น

ด้วยเหตุนี้ ที่ผ่านมานไนซ์จึงไม่ย่อหวั่นกับการทำงานเพื่อหาเงินไม่ว่างานอะไรที่สุจริต เขาคิดว่ามันคือสิ่งที่น่าภูมิใจ แม้แต่เก็บขยะแลกเงินไนซ์เองก็เคยทำมาแล้ว

“ตอนเด็กๆ เคยเก็บขยะขายครับ เพื่อเก็บเงิน 2,000 บาทไปซื้อเกม Play Station ที่หลุดจำนำ พอเก็บได้ปั๊บเอาเงินให้แม่ แม่

เอาเงินไปใช้หนี้ เสียใจมาก (หัวเราะ)” ไนซ์เล่าด้วยเสียงหัวเราะ

## ก้าวเข้าสู่โลกของ ‘คอกวัย’

“การอยู่คนเดียวด้วยตัวเอง ถ้าไม่บวกไปเลยก็ลบไปเลย เหมือนเราได้เจออะไรด้วยตัวเองแล้วได้ฝึกคิด โชคดีที่เราไม่ไปเจออะไรที่มันไม่ดี ซึ่งรอบข้างก็มีคนติดยาเยอะนะครับ แต่โชคดีที่เราไม่ไปฝั่งนั้น” ไนซ์กล่าวถึงช่วงเวลาที่ต้องใช้ชีวิตด้วยตัวคนเดียว แต่โชคดีที่เขาได้เข้าสู่โลกใบหนึ่งที่ดึงดูดความสนใจของเขาเข้าไปหา จนไม่มีเวลาจะมาสนใจเรื่องอบายมุขต่างๆ

นั่นคือโลกของ ‘คอมพิวเตอร์’ และการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย หรือ NSC

“เริ่มสนใจคอมพิวเตอร์มาตั้งแต่ก่อน ม.1 แล้วครับ แต่ตอนนั้นคือใช้คอมฯ เพื่อการเล่นเกมอย่างเดียว รู้สึกว่ามันสนุก แล้วก็อยากรู้ อยากเห็น ไปสิงอยู่ในร้านเกม ถ้ามโน่นถ้ามนี้จนเจ้าของร้านรำคาญ (หัวเราะ) จนเขาดังฉายาให้ผมว่า เจ้าหนูจำไม่ ในเรื่องอีกคือซัง เพราะถ้ามไปเสียหมดทุกอย่าง” ไนซ์เล่าพลางอมยิ้ม

และเป็นความอยากรู้ อยากเห็นเกี่ยวกับเกมและคอมพิวเตอร์นี่เองที่นำพาไนซ์ให้เข้ามาสู่แวดวงของการพัฒนาโปรแกรม เพื่อส่งประกวด

“ตอน ม.1 ได้มีโอกาสตามรุ่นพี่มาร่วมงาน NSC ที่กรุงเทพฯ ครับ รุ่นพี่ส่งประกวดแล้วเข้ารอบ ด้วยความที่เป็นเด็ก ผมก็เลยรู้สึกว่า มันยิ่งใหญ่มาก”

ทำให้ในปีต่อมา ไนซ์จึงเดินเข้าไปหาอาจารย์ และบอกความตั้งใจว่า อยากจะทำผลงานส่งประกวดบ้าง

อาจเป็นการพูดเล่นๆ ตามประสาเด็ก แต่การตอบสนองของอาจารย์ในวันนั้น กลับทำให้การพูดเล่นของไนซ์กลายเป็นเรื่องจริงขึ้นมา

“พูดกับอาจารย์เล่นๆ แบบเด็กๆ ว่า อาจารย์ครับ ผมอยากประกวด โดยที่ไม่มีความรู้อะไรเลยนะครับตอนนั้น แต่อยากประกวด แต่อาจารย์ก็กลับตอบมาสั้นๆ ง่ายๆ ว่า ‘งั้นก็ประกวดสิ’”

ได้หนังสือการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์แบบถ่ายเอกสาร จากอาจารย์มาเล่มหนึ่ง ไนซ์ก็มาศึกษาด้วยตัวเองประกอบกับขอ คำปรึกษาจากอาจารย์ และตอนส่งประกวดก็ให้รุ่นพี่ช่วยทำรูปเล่ม นำเสนอโครงการให้

ผลที่ออกมาคือผลงาน ‘การ์ตูนเกร็ดพระพุทธศาสนา’ เข้า รอบสุดท้ายของ NSC

“มองย้อนกลับไปตอนนั้นมันอาจไม่ได้เป็นผลงานที่ดีมากครับ เป็นเหมือนก้าวแรกของเราเท่านั้น แต่ก็ดีใจมาก” ไนซ์กล่าวด้วยรอยยิ้ม และนับแต่นั้นเป็นต้นมา เขาก็พัฒนาผลงานเข้าประกวด NSC มาตลอด จนถึงผลงานชิ้นล่าสุดที่เป็นทั้งช่วงเวลาวิกฤติของชีวิต

และเป็นทั้งช่วงเวลาแห่งความสำเร็จไปพร้อมๆ กัน

## ช่วงที่ ‘สอเสื่อ’ กระโดดเข้ามาในชีวิต

ไนซ์ย้ายจากอุทัยธานีมาอาศัยอยู่ในโรงงานที่สมุทร- ปราการ ชีวิตของเขายังคงเป็นไปในรูปแบบเดิม คือแม่ต้อง ไปทำงานต่างจังหวัด และให้เบี้ยเลี้ยงเดือนละ 4,000 บาท ใไว้ให้ ไนซ์ใช้ ยังดีที่ไนซ์ได้ทุนจากมหาวิทยาลัยกรุงเทพที่เขาได้ศึกษา ต่อระดับปริญญาตรี แต่รายจ่ายก็ยังเป็นภาระที่ไม่อาจทำให้เขา อยู่เฉยๆ ได้ เขาจึงต้องทำงาน freelance หาเงินตลอดการเป็น นักศึกษา ซึ่งจริงๆ แล้วไนซ์ทำอย่างนี้มาตลอดตั้งแต่ตอนอยู่ ชั้นมัธยมศึกษา

ควบคู่ไปกับการใช้ชีวิตอย่างมูมานะ อีกเส้นทางหนึ่งที่ไนซ์ ให้ความสำคัญ ก็คือการแบ่งเวลาพัฒนาโปรแกรมต่างๆ ส่งประกวด NSC ต่อเนื่องทุกปี ซึ่งผลงานของเขาก็ได้รับการยอมรับให้เข้ารอบ เกือบทุกปี แต่ก็ไม่เคยขึ้นสูงสุดจนถึงขนาดได้รางวัล

จนมาถึงช่วงที่ต้องทำโครงการส่งเพื่อจบการศึกษา ไนซ์ได้ รวมกลุ่มทำโครงการร่วมกับเพื่อนอีก 2 คน ในหัวข้อโปรแกรมสำหรับการ คัดลายมือบน tablet แต่ด้วยปัญหาหลายๆ อย่าง ทำให้การทำงาน ร่วมกันครั้งนี้ไม่ประสบผลสำเร็จอย่างที่ตั้งใจ จนต้องแยกทีมกันไป

ถือเป็นช่วงเวลาที ‘สับสน’ ของชีวิต แต่ด้วยความมูมานะที่มี



อยู่ในตัวเองของไนท์ ที่ไม่ว่าจะเริ่มต้นทำอะไรแล้วก็ต้องทำให้จบ เขาจึงปรับความเข้าใจกับเพื่อน และขอนำโครงการชิ้นนี้มาพัฒนาต่อคนเดียว

“ตอนนั้นคิดว่าโปรแกรมนี้ไปไม่รอดแน่ๆ แต่ผมคิดว่าไหนๆ ก็ทำมาแล้ว ก็อยากให้มันออกมาดีที่สุดในมุมมองการทำงาน ณ จุดหนึ่ง มันเหมือนการเล่นเกมที่ต้องผ่านภารกิจแต่ละอย่าง ปัญหาที่เกิดขึ้นก็เป็นเพียงภารกิจที่เราต้องผ่านมันไป” ไนท์กล่าวเสียงจริงจัง

กระนั้น แม้ไนท์จะพัฒนาโปรแกรมส่งประกวดมาตลอดตั้งแต่เรียนชั้นมัธยมศึกษา แต่เจ้าตัวก็ออกตัวอย่างชัดเจนว่า เขาไม่ใช่คนที่เขียนโปรแกรมเก่งกาจอะไร ด้วยเหตุนี้ จากที่แต่เดิมได้ทำงานร่วมกับเพื่อน ช่วยแบ่งเบาภาระกันและกัน เมื่อตัดสินใจจะพัฒนางานต่อคนเดียว ไนท์จึงต้องศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมอย่างไม่อาจหลีกเลี่ยง

“ผมไม่ได้เป็นคนเขียนโปรแกรมเก่งนะครับ ไม่เก่งเลย (ลากเสียง) ถึงขนาดไม่รู้เรื่องเลยสมัยก่อน แต่เป็นเพราะโครงการ กอไก่ ไรเดอร์ นี้แหละครับที่ช่วย เพราะเราต้องไปหาข้อมูล หาวิธีทำ แล้วก็ฝึกมาด้วยตัวเอง”

ซึ่งการหาข้อมูลของไนท์ก็ไม่จำเป็นต้องไปหาจากผู้รู้ที่เป็นตัวบุคคลที่ไหน แต่หาได้จากเทคโนโลยี Google ซึ่งไนท์เรียนรู้วิธีการใช้ด้วยตัวเองมาตั้งแต่สมัยยังอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

“ผมต้องไปขอบคุณเจ้าของ Google (หัวเราะ) เพราะมันช่วยได้เยอะมากครับ ยิ่งตอนนั้นข้อมูลมันเยอะมาก มันมีทุกอย่างที่สามารถหาได้ในพริบตา เรียกว่าเป็นครูก็ได้ครับ เป็นผู้แนะนำ เป็นตัวทำเงิน เป็นสิ่งอำนวยความสะดวก เป็นเครื่องมือ เพราะคนคนหนึ่งไม่ใช่จะถนัดอะไรทุกอย่าง เวลาหนึ่งชีวิตของเราที่มีมันเรียนรู้อะไรไม่ได้มากขนาดนั้น แต่ Google สามารถช่วยได้” ไนท์กล่าวพลางอมยิ้ม

## เมื่อ ‘กอไก่’ พร้อมจะเป็น ‘กอไก่ ไรเดอร์’

“ถ้าเทียบกับงานที่ผ่านๆ มา กอไก่ ไรเดอร์ เป็นงานที่ผมใส่ใจที่สุดและใช้เวลาของมันมากที่สุดครับ เช่น ช่วงหยุดปีใหม่เกือบ 10 วัน ผมจะตื่นมานั่งทำตั้งแต่เช้าจนถึงดึกทุกวัน ทำจน



“

ผมไม่ได้เป็นคนเขียนโปรแกรมเก่ง  
ไม่เก่งเลย ถึงขนาดไม่รู้เรื่องเลย  
แต่เป็นเพราะกอไก่ ไรเดอร์ นี่แหละที่ช่วย  
เพราะเราต้องไปหาข้อมูล หาวิธีทำ  
แล้วก็ฝึกมาด้วยตัวเอง

”

รู้สึกว่ามันไหวนะ เราทำเกินไปหรือเปล่า” ในซึกกล่าวกลัวหัวเราะ

มูมานะจนสามารถทำโครงการเพื่อจบการศึกษาได้สำเร็จ และแน่นอนด้วยความผูกพันที่มีอยู่กับ NSC ในซึกจึงไม่ลังเลที่จะนำโปรแกรม กอไก่ ไรเดอร์ นี้ ส่งประกวดตามแบบที่เคย

“เราแข่งมาตั้งแต่ ม.2 จนถึง ปี 4 ก็อยากส่งดูอีกสักครั้ง คิดว่า จะเป็นครั้งสุดท้ายของการเป็นนักศึกษาแล้วก็เลยลองส่งดู คือใจจริง ก็หวังรางวัลด้วยครับ” ในซึกกล่าว

กอไก่ ไรเดอร์ เป็นโปรแกรมฝึกคัดลายมือภาษาไทยบน tablet ที่ในซึกพัฒนาให้สามารถใช้งานได้บนระบบปฏิบัติการ Android ซึ่งจริง อยู่ว่าโปรแกรมรูปแบบนี้ในปัจจุบันมีให้บริการแพร่หลายในระดับหนึ่ง ในซึกจึงพัฒนาให้ กอไก่ ไรเดอร์ โดดเด่นกว่าโปรแกรมลักษณะเดียวกัน ด้วยกราฟิกที่มีสีสันแลดูคล้ายกับเกมมากกว่าแบบเรียน รวมไปถึง มีระบบประมวลผลและแสดงผลการเขียนแต่ละครั้งออกมาในรูปของ คะแนน ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้วัดผลในการศึกษา รวมไปถึง ใช้ในการเล่นแข่งกันเพื่อความสนุกได้อีกด้วย

ภายในตัวเกมจะมีตัวละครสมมติให้ผู้เล่นสามารถตกแต่ง ตัวละครได้ตามต้องการ วิธีการเล่นเสมือนเป็นการต่อสู้ของบุคคล 2 ฝ่าย เมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งสามารถสร้างตัวอักษรได้ก่อนก็จะมีสิทธิ์ ในการได้โจมตีฝ่ายตรงข้ามด้วยการฉีดยาใส่ แต่ถ้าหากเขียนผิด ไม่สามารถสร้างตัวอักษรได้ หรือเขียนตัวอักษรไม่ถูกต้อง ฝ่ายผู้เล่นเอง จะเป็นฝ่ายถูกโจมตี หากฝ่ายใดพลังหมดก่อนก็จะเป็นฝ่ายแพ้ เมื่อ เล่นจบแต่ละเกมผู้เล่นจะได้รับ Point คะแนนที่สามารถนำไปปลดล็อก อุปกรณ์ตกแต่งตัวละครต่างๆ เช่น เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย อาวุธ และอื่นๆ เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม ผลจากการส่งเข้าประกวด NSC กอไก่ ไรเดอร์ ไปได้ไกลที่สุดคือผ่านเข้ารอบที่ 2 กระนั้นแม้จะไม่ได้รางวัลจาก NSC แต่การเข้าร่วมในครั้งนี้ ก็ทำให้ในซึกและผลงานของเขาได้มีโอกาส เข้าร่วมโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ ซึ่งในซึกบอกว่าให้อะไรกับชีวิต มากกว่าแค่ถ้วยรางวัล

“ถือเป็นอีกจุดพลิกผันของชีวิตอีกครั้งก็ได้ครับ หลังจากที่มี ปัญหาในการทำงานร่วมกับเพื่อน หลังจากพลาดหวังอะไรมาหลายๆ

อย่าง การได้ไปฟังโครงการต่อกล้าฯ ในวันสุดท้ายที่เขาเรียกประชุม  
 มั่นสร้างแรงบันดาลใจให้ผมมาก โดยเฉพาะการนำผลงานไปต่อยอด  
 ให้เกิดการใช้งานจริง รวมถึงขยายผลทางธุรกิจ” ไนซ์ก็กล่าว

จาก NSC ไนซ์จึงนำพามาต่อยอดในโครงการต่อกล้า  
 ให้เติบโตใหญ่ ซึ่งถือเป็นแรงสนับสนุนที่ทำให้ไนซ์สามารถพัฒนา  
 โปรแกรมให้สมบูรณ์มากขึ้นจากที่ตอนส่งประกวด NSC นั้นมีตัวอักษร  
 เพียงตัวเดียวคือ กอไก่ แต่เมื่อได้เข้าโครงการต่อกล้าฯ ไนซ์ก็ได้พัฒนา  
 จนมีครบทั้ง 44 ตัวอักษร คือ กอไก่-ฮอนกฮูก ซึ่งปัจจุบันไนซ์กำลัง  
 ทดสอบโปรแกรมโดยการขยายผลให้ภาคส่วนอื่นๆ ได้ทดลองใช้

“ได้นำไปให้โรงเรียนสองภาษาย่านรังสิต ทดสอบกับน้องๆ  
 อนุบาล 3 ได้ทดลองใช้ดูครับ ซึ่งผลก็น่าพอใจ เพราะรูปแบบมันเป็น  
 เหมือนเกม” ไนซ์ก็กล่าวพร้อมรอยยิ้ม

ซึ่งนอกจากผลงานนี้จะขยายผลได้ในเด็กปกติแล้ว ทาง  
 คณะกรรมการของโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ ยังได้แนะนำให้ไนซ์  
 ขยายผลโปรแกรมนี้ในฐานะของเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้สำหรับเด็ก  
 เด็กที่มีปัญหาการเรียนรู้ (learning Disability) หรือ LD โดยอาจ  
 เพิ่มเติมอุปกรณ์ปากกาสำหรับเขียน เพื่อพัฒนาทักษะการขีดล้ามนเนื้อ  
 ของเด็กกลุ่มนี้โดยเฉพาะอีกด้วย

หลังจากที่ผลงานของไนซ์ได้รับการเผยแพร่ออกไปในวงกว้าง  
 ก็มีหลายภาคส่วนที่ให้ความสนใจเข้ามาติดต่อเพื่อร่วมพัฒนาผลงาน  
 ต่อ อาทิเช่น สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ  
 (สวทช.) ที่จะเข้ามาร่วมพัฒนาผลงานต่อ สถาบันพัฒนาคุณภาพ  
 วิชาการ (พว.) ที่ติดต่อเข้ามาเพื่อนำผลงานไปต่อยอดทางธุรกิจในรูปแบบ  
 ของสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์หรืออื่นๆ ตามความเหมาะสม  
 สอดคล้องกับที่ตัวไนซ์เองก็คิดว่า จะพัฒนาและเผยแพร่ให้ใช้งานได้  
 ฟรีผ่านทาง Google Play Store สำหรับ tablet ที่ใช้ระบบปฏิบัติการ  
 Android ต่อไปในอนาคต

ถือเป็นความสำเร็จที่ต่อยอดออกมาเกินกว่าที่เจ้าตัวคาดหวัง  
 ไว้ ซึ่งตัวไนซ์ได้กล่าวว่า ความสำเร็จที่เกิดขึ้นนี้มาจากหลายปัจจัย  
 ประกอบกัน

“ปัจจัยที่ทำให้มีวันนี้ได้ หนึ่งใน คือ ตัวเอง สอง คือ โอกาส สาม

คือ ความตั้งใจครับ คือ ถ้าเราไม่ชอบ ไม่อยากที่จะทำมัน เราไม่มีทางที่จะทำให้มันดีได้ หรือว่าเราอยากทำมัน แต่เราไม่ชวนชวนหาวิธีทำ ไม่รู้อะไรเลย เราก็ไม่มีทางทำได้เหมือนกัน” ไนซ์สรุปถึงปัจจัยแห่งความสำเร็จด้วยรอยยิ้ม ในวันที่ผลงานของเขาเดินมาจนถึงยอดเขา และกำลังจะขยายผลไปสู่ยอดเขาลูกต่อไป

## ความสำเร็จเกิดขึ้นได้ด้วย ‘พอพาน’

เพราะโลกไม่เคยหยุดหมุน เราจึงต้องไม่หยุด“พัฒนา” เพื่อตามโลกให้ทัน และบางโอกาส ก็เพื่อให้การพัฒนาของเรานั้น ไปมีส่วนขับเคลื่อนผู้คนในโลก และให้ตัวโลกเองนั้นสูงขึ้น

ถึงวันนี้ แม้โปรแกรม กอไก่ ไโรเดอร์ ของไนซ์จะยังรอการพัฒนาเพื่อขยายผลต่อในวงกว้าง แต่อย่างน้อยที่สุด โปรแกรมเล็กๆ โปรแกรมนี้ก็เป็นการพัฒนาที่ให้คุณค่าต่อผู้อื่น รวมถึงตัวของไนซ์เอง

“สิ่งที่ผู้ใช้จะได้จากโปรแกรมนี้คือ รูปร่างแบบตัวอักษรที่ถูกต้อง วิธีการเขียนที่ถูกต้อง รวมถึงได้รับความสนุกครับ” ไนซ์กล่าวถึงคุณค่าที่ผู้ใช้จะได้รับจากโปรแกรมนี้

เช่นจากการที่ไนซ์เคยนำโปรแกรมไปเปิดให้เด็กๆ ทดลองใช้เด็กๆ ต่างพูดเป็นเสียงเดียวกันว่าสนุก เพราะได้คัดลายมือแข่งกับเพื่อน มีแพ้มีชนะกัน แต่ในขณะที่เด็กสนุกอยู่กับการแข่งนั้น สิ่งที่ได้กลับไปโดยไม่รู้ตัวก็คือ รูปร่างแบบตัวอักษรและวิธีการเขียนที่ถูกต้อง เช่น การเขียนสระเอ้นั้น ที่ถูกวิธีคือเริ่มเขียนจากหัวขึ้นไปยังหาง ถ้าผู้ใช้เขียนผิดทิศทางจากหางลงมาหัว คะแนนก็จะได้น้อยกว่าเพื่อนที่เขียนถูก เป็นต้น

ถือเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่สนุกและเหมาะสมสำหรับเด็ก

แต่กระนั้น ไนซ์ก็มองว่าโปรแกรมนี้มีจุดอ่อนในตัวของมันเอง นั่นคือ... “คือผู้ใช้จะรู้รูปแบบการเขียนที่ถูกต้องโดยที่ไม่เื่อในระยะแรก แต่ถ้าเล่นไปสักสัปดาห์หนึ่งอาจจะเื่อได้ ซึ่งต้องยอมรับครับว่าโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันพวกนี้มันอยู่นิ่งไม่ได้ อาจมาเป็นกระแสช่วงหนึ่งแล้วก็จะหายไป”

ด้วยเหตุนี้ ความตั้งใจของไนซ์ ณ ปัจจุบัน คือ พัฒนาโปรแกรม ออกมาและขยายผลให้แล้วเสร็จสมบูรณ์ ก่อนจะต่อยอดไปพัฒนา



“  
สิ่งที่ผู้ใช้จะได้จากโปรแกรมนี้คือ  
รู้รูปแบบตัวอักษรที่ถูกต้อง  
รู้วิธีการเขียนที่ถูกต้อง  
รวมถึงได้รับความสนุก  
”



โปรแกรมอื่นๆ ต่อไป

และแน่นอนว่านอกจากโปรแกรมนี้จะช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของผู้อื่น ขณะเดียวกัน ไนซ์ก็ได้พัฒนาตัวเองผ่านการทำงานครั้งนี้ด้วย “สิ่งที่ผมได้แน่ๆ จากการทำงานนี้ก็คือ มันฝึกการทำงานกับตัวเอง เอาชนะตัวเอง และเอาชนะหลายๆ อย่างครับ เหมือนเป็นแบบทดสอบหนึ่งที่ช่วยฝึกเราหลายๆ ด้าน และทำให้เราเปลี่ยนมุมมองเปลี่ยนความคิดมากขึ้น ซึ่งผมว่ามุมมองกับความคิดทำให้คนโตขึ้น” ไนซ์กล่าวพร้อมอมยิ้ม

## เพราะหุกระเรียนรู้เริ่มต้นที่ ‘กอไก่’

แม้จะโดยไม่รู้ตัว แต่ตลอดการพัฒนาโปรแกรมหรือผลิตสื่อที่ผ่านมา ผลงานของไนซ์แทบจะทั้งหมดเกี่ยวข้องกับสื่อการเรียนการสอนแทบทั้งสิ้น

นับแต่ผลงานที่ได้เข้ารอบ NSC ‘การ์ตูนเกร็ดพระพุทธรศาสนา’ ไล่เรื่อยมายังเกมบวกลบเลขที่ได้รางวัลในระดับตำบล animation การเรียนการสอน สื่อที่รณรงค์เรื่องการลดภาวะโลกร้อน รวมไปถึงงาน freelance ที่ไนซ์รับจ้างทำสื่อการเรียนการสอนให้อาจารย์

ต่างๆ เหล่านี้ แม้ไนซ์จะบอกว่าที่ทำเพราะมันเป็นประเด็นที่หาข้อมูลง่ายและมีขอบเขตกว้างขวาง ทำได้ไม่มีวันหมด แต่ลึกๆ แล้วนั่นเป็นเพราะตัวไนซ์เองให้ความสำคัญกับ“การเรียนรู้” และเพราะเขาไม่ถูกจริตกับสื่อที่เป็นสิ่งพิมพ์ การแสดงออกของผลงานจึงถูกนำเสนอออกมาในรูปของสื่อไอทีเป็นหลัก

ด้วยความหวังว่า ผลงานของตัวเองจะสามารถสร้างการเรียนรู้ให้แก่เด็กที่ไม่ถูกจริตกับสื่อการเรียนรู้กระแสหลักได้

“เพราะการเรียนรู้ไม่มีที่สิ้นสุดครับ แต่ด้วยการเรียนรู้ปกติมันอาจจะไม่เหมาะกับเด็กบางกลุ่มที่เขาไม่สนใจอะไรที่มันไม่มีแรงกระตุ้น เช่น สมัยก่อนถ้าเป็นหนังสือผมจะอ่านแล้วเฉยๆ แต่ถ้าเป็นเพลงที่เปิดประกอบการสอนภาษาอังกฤษ อย่างเพลง Old McDonald (E I E I O) ถึงทุกวันนี้ผมยังจำได้ และผมก็คิดว่าน่าจะมีเด็กที่เป็นอย่างผมเหมือนกัน” ไนซ์กล่าว



เพราะเหตุนี้ การผลิตสื่อหรือพัฒนาโปรแกรมที่ผ่านมาของไนซ์ จึงมุ่งไปทางเพื่อการเรียนการสอนโดยที่เขาไม่รู้ตัว และถ้าเป็นไปได้ ไนซ์ก็อยากให้เห็นร่องรอย รุ่นต่อๆ ไป มาร่วมพัฒนา และผลิตสื่อที่ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้เช่นเดียวกัน

“สำคัญคือแรงบันดาลใจ ซึ่งคนเราสามารถหาแรงบันดาลใจได้ทุกที่ แรงบันดาลใจมีอยู่ทุกที่แต่อยู่ที่เราจะมองเห็นมันหรือเปล่า ถ้าเราคิดไม่ออก แรงบันดาลใจก็มาจากตัวเรานี่แหละครับ ถ้าเราอยากทำอะไรสักอย่างก็ต้องรู้ว่าเราอยากจะทำเพื่ออะไร” ไนซ์กล่าวทิ้งท้ายด้วยรอยยิ้ม

เพราะในโลกของความเป็นจริง มนุษย์เราต้องพัฒนาตัวเองอยู่ตลอดเวลาเพื่อความอยู่รอด ซึ่งการพัฒนานั้นจะเกิดขึ้นได้ก็ด้วยการเรียนรู้ และในโลกของการเรียนรู้ ทุกคนล้วนต้องเริ่มต้นจาก ‘กอไก่’

การมีสื่อที่ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ก้าวแรก ที่สามารถตอบสนองความแตกต่างของเด็กและเยาวชนได้อย่างหลากหลาย ย่อมช่วยสร้างเสริมพื้นฐานขั้นแรกให้พวกเขาเหล่านั้น สามารถยืนอยู่บนจุดที่เท่าเทียมกันได้โดยไม่ต้องใส่ใจกับต้นทุนของชีวิตที่ติดตัวมาแต่เกิด

แต่อย่างไรก็ตาม ถึงที่สุดแล้วสิ่งที่สำคัญกว่าคือการเรียนรู้ในระยะยาว ที่ไม่ใช่เพียงการเรียนรู้จากสื่อหรือตำราเรียน แต่คือการเรียนรู้ชีวิตและสิ่งรอบตัว ขวนขวายหาโอกาสและพัฒนาตัวเองอย่างไม่หยุดยั้ง

ปลายทางย่อมมีความสำเร็จวางรอเราอยู่  
ชีวิตที่ไนซ์เขียนขึ้นเอง บอกแก่เราอย่างนั้น





### อาจารย์วินทีย์ พิษชาติ

ผู้อำนวยการฝ่ายวิจัย  
ประยุกต์ และบริการทดสอบ  
และประเมินเทคโนโลยี  
สืบอำนวยการความสะดวก  
สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์  
และเทคโนโลยีแห่งชาติ

## ความเห็นของคณะกรรมการ

“...เนื่องจากเป็นผลงานที่ทำคนเดียว จุดแข็งของเขาคือความมีใจให้กับงาน และทำงานได้อย่างรวดเร็ว ทั้งในแง่การคิด การดีไซน์ และลงมือทำ แต่ขอเสนอแนะว่าโปรแกรมต้องมีการพัฒนา เนื่องจากเป็นโปรแกรมด้านการศึกษา ควรมีการพัฒนาโปรแกรมให้มี level หรือระดับความยากง่าย ไม่จบไปเมื่อเล่นเพียงครั้งเดียว สำหรับทาง NECTEC ก็ยินดีช่วยพัฒนาผลงานเพื่อให้เขายังอยู่ในวงการต่อไป...”

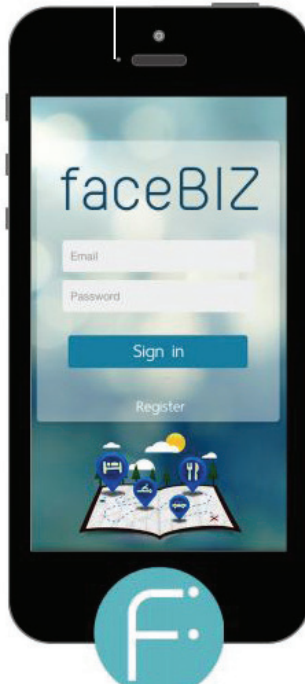
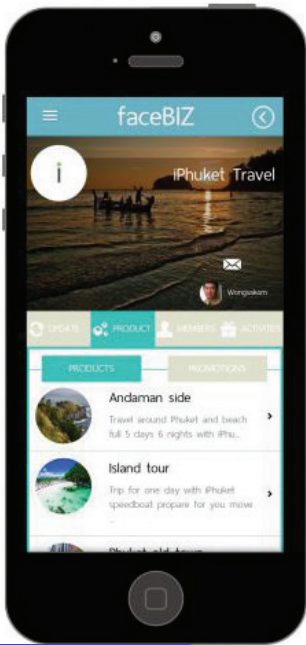
“...ในทัศนะของอาจารย์ สำหรับแอปพลิเคชัน กอไก่ ไรเดอร์ เหมาะจะมุ่งพัฒนาเพื่อนำไปใช้ในเด็กพิเศษ เด็กออทิสติก เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา หรือเด็กที่มีปัญหาการเรียนรู้ (learning disability) เนื่องจากเด็กกลุ่มนี้จำเป็นต้องมีการฝึกทำซ้ำๆ หลายรอบ โดยที่เขาจะไม่เบื่อ ในบทบาทของอาจารย์ยินดีจะนำโปรแกรมนี้ไปทดลองใช้กับเด็กพิเศษ ถ้าผลออกมาใช้ได้ดี อย่างเช่นดูว่าโปรแกรมนี้ช่วยเพิ่มพัฒนาการความสามารถเด็ก ก็จะช่วยให้เห็นแนวทางการนำไปพัฒนาต่อไปได้ชัดเจนยิ่งขึ้น...”



07



Facebiz



# Facebiz

เฟสบิซ

สังคมออนไลน์ของเครือข่ายผู้ประกอบการธุรกิจ



## FACEBIZ

เป็นแอปพลิเคชันเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อธุรกิจที่ช่วยให้ผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดภูเก็ต สามารถร่วมมือทำการค้า ทำกิจกรรมออนไลน์ ติดต่อสื่อสาร เลือกร้านค้า รวมไปถึงขายสินค้า ทั้งแบบขายส่งและขายปลีก ให้แก่ลูกค้าได้ สมมติมีธุรกิจโรงแรมแห่งหนึ่ง ลูกค้าอยากได้ทัวร์ โรงแรมก็สามารถมาหาทัวร์ที่อยู่ใน Facebiz ได้ ฝ่ายทัวร์พอได้ออเดอร์จากโรงแรมก็สามารถใช้ Facebiz ส่งงานลงไปให้พนักงานจัดทัวร์มาให้ แล้วย้อนกลับไปเสนอขายให้โรงแรม คือนอกจากเป็น B2B (Business to Business) แล้วผู้ประกอบการยังสามารถใช้ Facebiz เป็นช่องทาง assign งานให้พนักงานแต่ละส่วนได้ พนักงานก็จะรับ chart งานไปทำตามลิสต์ ซึ่งหัวหน้าก็สามารถตรวจสอบได้ด้วยว่าลูกน้องทำอะไรเสร็จไปแล้วบ้าง แอปพลิเคชันถูกออกแบบมาให้สามารถทำงานได้ทั้งบนคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือ โดยจะเปิดให้ผู้ประกอบการในจังหวัดภูเก็ตดาวน์โหลดไปใช้งานฟรีภายในปี 2557 นี้

### ชื่อผลงาน

เฟสบิซ (Facebiz)

### เจ้าของผลงาน

1. นายวงศกร เทศยรัตน์ (นิเว)
2. นายทรงยศ แมนประสาทกุล (เก่ง)  
wongsakornnew@gmail.com

### การศึกษา

โรงเรียนภูเก็ตวิทยาลัย  
จังหวัดภูเก็ต



ในยุคนี้คงไม่มีใครไม่รู้จัก Facebook สังคมออนไลน์ที่ช่วยเชื่อมสัมพันธ์ภาพของผู้คนทั่วโลกได้อย่างที่ไม่เคยมีเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันใดทำได้มาก่อน

กลไกของ Facebook ขับเคลื่อนด้วยการแสดงตัวตนของผู้ใช้ผ่าน Status-Like-Share ซึ่งการแสดงตัวตนของผู้ใช้นี้เองที่เป็นการเปิดเผยข้อมูลของตัวเองให้ทั่วโลกได้เห็น และดึงดูดเพื่อนใหม่ที่มีรสนิยมความชอบคล้ายๆ กัน ให้ได้มาพบเจอ และกลายเป็น 'Friend' กันในที่สุด

อย่างไรก็ตาม จุดมุ่งหมายของ Facebook นั้นมุ่งเน้นไปยังการสร้างความสัมพันธ์และเป็นช่องทางนำเสนอวิถีชีวิต (life style) ทั่วไปของผู้ใช้ ไม่ได้เป็นซอฟต์แวร์ที่มีฟังก์ชัน เพื่อใช้งานเฉพาะด้านใดด้านหนึ่ง แม้ในปัจจุบันจะมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ชนิดนี้เป็นช่องทางหนึ่งของ E-commerce ที่ผู้ใช้งานใช้ในการโฆษณาสินค้า แต่ก็ยังมีลักษณะเป็นการสื่อสารส่วนบุคคลหรือองค์กรไปยังผู้บริโภคมากกว่าจะเป็นสังคมของกลุ่มผู้ประกอบการธุรกิจออนไลน์อย่างแท้จริง การมีสังคมออนไลน์อย่าง Facebook ที่เป็นพื้นที่ของกลุ่มนักธุรกิจหรือผู้ประกอบการโดยเฉพาะ จึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจไม่น้อย เพราะเป็นสังคมออนไลน์ที่สร้างขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการใช้งานของกลุ่มผู้ใช้อย่างชัดเจน เป็นสังคมของผู้ประกอบการกลุ่มต่างๆ ที่มีความต้องการเจรจา หรือ แลกเปลี่ยน และทำธุรกิจการค้าร่วมกัน โดยไม่มีเรื่องอื่นๆ มาปะปน

และวันนี้สังคมออนไลน์ของเครือข่ายผู้ประกอบการธุรกิจที่วาดก็ได้เกิดขึ้นแล้ว ด้วยฝีมือของสองหนุ่มนักเรียนจากภาคใต้ 'นิว-เก่ง' กับแอปพลิเคชันที่ตอบสนองโลกของธุรกิจได้เป็นอย่างดี

## แรงบันดาลใจเกิดได้จาก 'ปัญหา'

"ตอนช่วง ม.2 ผมไปรับจ้างทำการตลาดออนไลน์ให้โรงแรมครับ ทำ Facebook ทำ HTML แล้วได้เห็นว่าธุรกิจโรงแรมที่ภูเก็ตเป็นธุรกิจที่ต้องการ partner เยอะมาก แต่ไม่มีช่องทางในการหาเท่าไรนัก" นายวงศกร เทศยรัตน์ หรือ 'นิว' เล่าให้ฟัง

## ถึงปัญหาที่เขาพบ ซึ่งได้กลายมาเป็นแรงบันดาลใจให้เขาพัฒนาโปรแกรม facebiz ในเวลาต่อมา

เพราะโรงแรมเป็นธุรกิจที่ต้องมอบความสะดวกสบายให้แก่แขกที่พัก และต้องตอบสนองความต้องการของลูกค้าได้ครบวงจร ไม่ว่าจะเป็นด้านการท่องเที่ยวในท้องถิ่น อาหารการกิน หรือการจัดอบรมสัมมนา ที่ต้องมีของพิธีการและของประดับตกแต่ง เช่น แผ่นป้าย ดอกไม้ ฯลฯ

โรงแรมจึงจำเป็นต้องมี partner หรือพันธมิตรทางธุรกิจ ไม่ว่าจะเป็นบริษัททัวร์ร้านอาหาร ร้านรับทำป้าย หรือร้านดอกไม้ ซึ่งจากประสบการณ์ตรงของนิวิที่ได้เข้าไปสัมผัสกับธุรกิจโรงแรมที่บ้านเกิด กลับพบว่าช่องทางในการหาพันธมิตรทางธุรกิจยังเป็นสิ่งที่ขาดในภูมิภาค

การพัฒนาแอปพลิเคชัน Facebiz จึงเกิดขึ้น โดยนิวิได้เก็บข้อมูลความต้องการของผู้ประกอบการและพัฒนาโปรแกรมร่วมกับทีมเพื่อนในโรงเรียนภูเก็ตวิทยาลัย ส่งประกวดการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย (National Software Contest : NSC) ครั้งที่ 13 ประจำปี 2011 ในชื่อผลงาน ‘มิตรแท้ธุรกิจ’

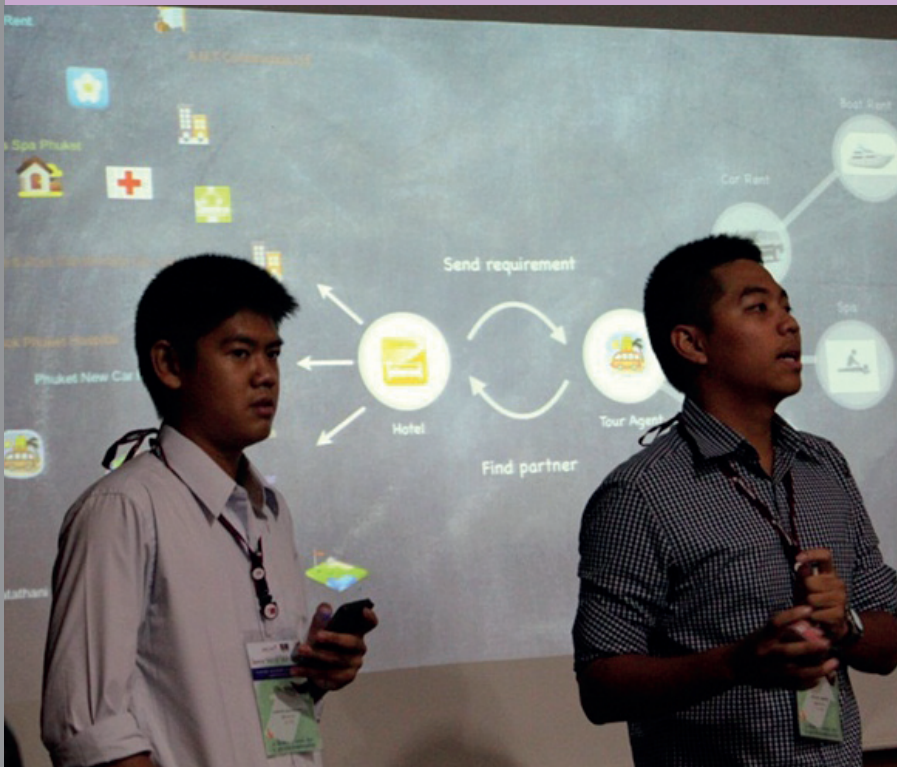
ซึ่งน่าเสียดายที่ได้เพียงรางวัลชมเชย ในหมวดโปรแกรมเพื่อการประยุกต์ใช้งานระดับนักเรียน ทั้งๆ ที่นิวินั้นคาดหวังถึงรางวัลชนะเลิศ

“หวังว่าจะได้ที่ 1 ครับ เพราะเรามีโมเดลธุรกิจ แต่ไม่ได้” นิวิกล่าว อย่างไรก็ตาม นิวิไม่ได้ท้อ พัฒนามผลงานเวอร์ชันต่อมา และส่งประกวดโครงการประกวดผลงานซอฟต์แวร์ดีเด่นแห่งชาติ (Thailand ICT Awards หรือ TICTA) และได้รางวัลชนะเลิศประเภท Secondary Students พร้อมทั้งได้รับสิทธิ์ไปแข่งขันต่อในโครงการประกวดผลิตภัณฑ์ไอซีทีและซอฟต์แวร์ระดับภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก (Asia Pacific ICT Alliance Awards หรือ APICTA) ซึ่งการแข่งขันในเวที APICTA นี้เอง ที่นิวิได้ ‘गे่ง’ มาร่วมทีม

## การพัฒนาทีม... สองเส้นทางที่แตกต่างมารวมเป็นหนึ่ง

“เราอยู่โรงเรียนเดียวกันครับ แต่มาสนิทและเริ่มทำงานด้วยกันก็เพราะรุ่นพี่ให้ผมไปช่วยงานนิวิเพื่อส่งประกวด จากนั้น

“  
เราจะมองเหมือนคนอื่นทำไม  
ในเมื่อตอนนี้เป็นตลาดที่คนอื่นยังมองไม่เห็น  
ก็ไม่เสียหายที่เราจะเริ่มทำ  
ต่อให้เราทำแล้วเจ๊ง แต่เราก็ได้ connection  
ซึ่งสามารถเอาไปทำอะไรได้อีกมากมาย  
”



ก็ทำงานด้วยกันมาตลอด” นายทรงยศ แมนประสาทกุล หรือ ‘แก่ง’ เล่าถึงความเป็นมาที่ได้มารวมตัวกับนิว

แก่งกับนิวเรียนโรงเรียนเดียวกันมาตั้งแต่สมัยประถมปลาย แต่ทั้งคู่ก็ไม่ได้สนิทกันจริงๆ ที่มีความสนใจด้านการเขียนโปรแกรม คอมพิวเตอร์เหมือนกัน ซึ่งนั่นอาจเป็นเพราะฟางเส้นเล็กๆ ที่เรียกว่า การประกวด ‘แข่งขัน’ ที่ทำให้ทั้งสองเดินกันไปคนละเส้นทาง เพื่อความฝันของตัวเอง นิวนั้นเล่นคอมพิวเตอร์มาตั้งแต่อนุบาล โดยคุณพ่อคอยสอนโปรแกรมพื้นฐานต่างๆ ให้ และเริ่มแข่งประกวดโปรแกรม Power Point มาตั้งแต่ประถมศึกษาปีที่ 4 จนขึ้นชั้นมัธยมศึกษา นิวก้เริ่มหาความรู้ด้านคอมพิวเตอร์อย่างจริงจัง

“วันหนึ่งนั่งเรียนพิเศษอยู่แล้วมีคนมาแจกโปรจัวร์โรงเรียน สอนคอมพิวเตอร์ครับ อารมณ์ตอนนั้นคือชวนเพื่อนไปเรียนเพราะหวังให้เขาสอนการ hack ให้ (หัวเราะ) แต่พอไปเรียนจึงได้รู้ว่าคอมพิวเตอร์ ไม่ได้มีแต่ด้านลบ ถ้าอยากจะทำด้านดีๆ มันก็มี และทำแล้วก็มีความสุขเหมือนกัน” นิวเล่าอย่างอารมณ์ดี

ซึ่งการใช้ไอทีในเชิงสร้างสรรค์สำหรับนิวนั้นก็คือ การพัฒนาโปรแกรมที่เป็นประโยชน์และส่งประกวด ซึ่งมีหลายผลงานที่ได้รับรางวัลทั้งจากเวที NSC และเวทีอื่นๆ เช่น ผลงานเด็กฮับ มิตรแท้ธุรกิจ เฟสบิสเบาเบา เป็นต้น ช่วงมัธยมศึกษาของนิวจึงเป็นช่วงเวลาของการพัฒนาโปรแกรมส่งประกวด โดยมีพี่ผู้สอนคอมพิวเตอร์ที่โรงเรียน สอนคอมพิวเตอร์แห่งหนึ่งในจังหวัดภูเก็ตคอยผลักดันและส่งเสริม โดยเฉพาะช่วงมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่นิวเอาแต่แข่งจนเกรดตก เตื่อร้อนถึงพ่อแม่ต้องเข้ามาปรามไม่ให้ยุ่งกับคอมพิวเตอร์มากเกินไป แต่นิวก็เอาตัวรอดสอบขึ้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้ และยังคงเดินหน้าส่งประกวดจนได้รางวัลจากเวทีต่างๆ มากมาย

“การพัฒนาซอฟต์แวร์ธุรกิจสำหรับส่งเข้าประกวดมันเป็นเหมือนของใหม่ครับ คือที่บ้านเป็นข้าราชการ เขาก็คิดว่าลูกมาทางธุรกิจมันจะดีหรือ กลับไปเรียนดีกว่าไหม แต่พอได้ NSC แล้ว เขาก็ไม่ห้ามเท่าไร” นิวกเล่า

นิวนั้นใช้ชีวิตวัยเรียนอยู่ในเวทีการประกวดอย่างโชกโชก แต่สำหรับแก่งนั้นเรียกได้ว่าเป็นคนละเรื่อง “ผมไม่แข่ง เพราะกลัวแพ้

ครับ” เก่งเล่าด้วยรอยยิ้ม แต่ด้วยความสนใจด้านคอมพิวเตอร์มาตั้งแต่เด็ก ก็ทำให้เก่งจนขวนขวายหาความรู้ด้านคอมพิวเตอร์ใส่ตัวมาโดยตลอด โดยเริ่มเรียนเขียนโปรแกรมตั้งแต่ ม. 1 เขียนสร้างทักษะให้ตัวเองแบบเงียบๆ จนขึ้น ม.4 แล้ว เขาถึงเริ่มรู้จักกับ NSC จากเพื่อนที่กำลังทำเกมเพื่อส่งประกวด เก่งจึงได้เริ่มย่างเท้าเข้าไปในวงการประกวดตั้งแต่ตอนนั้น

จนกระทั่งในปีที่นิวกำลังทำผลงานเพื่อส่งประกวด APICTA 2011 ซึ่งจัดที่พื้ชญา ด้วยเวลาที่ค่อนข้างรัดตัว ประกอบกับต้องการคนที่มีทักษะด้านการเขียน JAVA script มาช่วยทำ presentation ที่ที่สอนคอมพิวเตอร์จึงชวนเก่งให้มาช่วยนิวก ทั้งสองจึงได้ทำงานร่วมกันตั้งแต่นั้น ก่อนจะช่วยกันต่อยอดพัฒนา Facebiz และส่งประกวด NSC 2012 อีกครั้ง ในชื่อ ‘เฟสบิชเบาเบา’ ซึ่งได้รางวัลชนะเลิศ และได้ต่อยอดมาয়ังโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ในที่สุด

## สร้างสรรคัลยกรรมออนไลน์งองเครื่อง่ายผู้ประกอบการธุรกิจ

ไต้ยินชื่อ Facebiz แล้ว คงไม่ต้องสงสัยว่า นิวกกับเก่งได้แรงบันดาลใจมาจาก Facebook เพียงแต่ Facebiz นั้นย่อขอบเขตจากเรื่องสัมพันธ์ภาพและชีวิต วิถีชีวิตบนโลกออนไลน์ของผู้ใช้ทั่วไป และคิดสร้างสรรค์ใหม่ให้เหมาะสมกับเรื่องของธุรกิจล้วนๆ ซึ่งแม้รูปแบบแอปพลิเคชันจะได้รับการอิทธิพลมาจากผลงานที่มีอยู่แล้ว แต่ในแง่ของเนื้อหาถือว่าเป็นของใหม่

“ผมเริ่มต้นด้วยมุมมองที่ว่า เราจะมองเหมือนคนอื่นทำไม ในเมื่อตรงนี้เป็นตลาดที่คนอื่นยังมองไม่เห็น ก็ไม่เสียหายที่เราจะเริ่มทำ ต่อให้เราทำแล้วเจ้ง แต่เราก็ได้ connection ซึ่งสามารถเอาไปทำอะไรได้อีกมากมาย” นิวกกล่าว

Facebiz เป็นแอปพลิเคชันเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อธุรกิจที่ช่วยให้ผู้ประกอบการสามารถร่วมมือทำการค้า ทำกิจกรรมออนไลน์ ติดต้อสื่อสาร เลือกซื้อสินค้า รวมไปถึงขายสินค้า ทั้งแบบขายส่งและขายปลีกให้แก่ลูกค้าได้ แอปพลิเคชันถูกออกแบบมาให้สามารถทำงานได้ทั้งบนคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือ โดยในขั้นต้นนี้ นิวก

กับเก่งพัฒนาแอปพลิเคชันให้รองรับธุรกิจท่องเที่ยวเป็นหลักก่อน

“กลุ่มเป้าหมายของเราคือ ธุรกิจท่องเที่ยวที่ภูเก็ตรับ เราโฟกัสตรงนี้ก่อนเพราะเป็นธุรกิจที่ต้องการ partner เยอะ และมีการเติบโตขึ้นเรื่อยๆ นักท่องเที่ยวมาเยอะขึ้น ซึ่งเราได้ไปคุยกับลูกค้าและเก็บ requirement มาพัฒนาต่อ” นิกกล่าว

Facebiz ถูกพัฒนามาอย่างต่อเนื่องหลายเวอร์ชัน แต่ช่วงที่ถูกพัฒนาอย่างเป็นรูปธรรมที่สุดก็คือ ช่วงที่นิวและเก่งเข้าร่วมในโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ โดยได้มีการนำเอาเวอร์ชันทดลองไปให้ภาคธุรกิจที่จังหวัดภูเก็ตได้ลองใช้ พร้อมเก็บข้อมูลความต้องการของผู้ประกอบการมาปรับปรุงให้แอปพลิเคชันสมบูรณ์มากขึ้น เช่น การปรับปรุง bug ต่างๆ ที่จะยกระดับให้แอปพลิเคชันพัฒนาขึ้นเป็นผลิตภัณฑ์ที่พร้อมแข่งขันในตลาดออนไลน์ รวมไปถึงการปรับปรุง traffic ให้สามารถรองรับผู้ใช้งานได้เพิ่มมากขึ้น จนเกิดเป็น Facebiz เวอร์ชัน 1 ที่จะเปิดให้ผู้ประกอบการในจังหวัดภูเก็ตได้ดาวน์โหลดไปใช้งานฟรีภายในปี 2557 นี้

“สมมติมีธุรกิจโรงแรมแห่งหนึ่ง ลูกค้าอยากได้ทัวร์ โรงแรมก็สามารถมาหาทัวร์ที่อยู่ใน Facebiz ได้ ฝ่ายทัวร์พอได้ออเดอร์จากโรงแรม ก็สามารถให้ Facebiz ส่งงานลงไปให้พนักงานจัดทัวร์มาให้ แล้วย้อนกลับไปเสนอขายให้โรงแรม คือนอกจากเป็น B2B (Business to Business) แล้ว ผู้ประกอบการยังสามารถใช้ Facebiz เป็นช่องทาง assign งานให้พนักงานแต่ละส่วนได้ พนักงานก็จะรับ chart งานไปทำตามลิสต์ ซึ่งหัวหน้าก็สามารถตรวจสอบได้ด้วยว่าลูกน้องทำอะไรเสร็จไปแล้วบ้าง” นิวอธิบาย

จากที่นิวอธิบายนั้นเป็นเพียงรูปแบบการใช้งานส่วนหนึ่ง ซึ่ง Facebiz ในปัจจุบันนั้น ได้ถูกพัฒนาจนสามารถใช้งานได้ถึง 3 ส่วน และครอบคลุมไปถึงรูปแบบธุรกิจแบบ B2C (Business to Customer) ด้วย คือ

1. มี collaboration tools ที่ช่วยให้เกิดความร่วมมือกันในภาคธุรกิจ ทั้งภายในองค์กร และระหว่างองค์กร ดังที่นิวอธิบายไป

2. มีช่องทางให้ธุรกิจสามารถซื้อขายสินค้าและบริการแบบ wholesale ระหว่างธุรกิจ และชำระเงินโดยหักจากบัตรเครดิต

“

เราสอนให้ใช้ความรู้สึกมากกว่าตรรกะ  
ในการทำ เพราะตรรกะใครๆ ก็คิดได้  
แต่ผลงานที่ดีที่สุดเกิดได้จากความรู้สึก  
มากกว่าตรรกะ

”



ในระบบ Facebiz

3. เมื่อธุรกิจได้ทำการลงสินค้าและโปรโมชันไว้ในเครือข่าย Facebiz แล้วจะมีช่องทางพิเศษที่ให้ธุรกิจสามารถขายสินค้าและบริการตรงไปยังนักท่องเที่ยวหรือกลุ่มลูกค้าในแบบ B2C ได้ด้วย

“ตอนแรกเริ่มต้นที่ B2B เป็นหลักครับ อยากให้ Facebiz เป็นเครื่องมือที่ให้ธุรกิจเข้ามาใช้บริการ เพื่อติดต่อสื่อสารกับ Partner ต่างๆ

แต่เราก็มาคิดว่า พอมันเกิดเครือข่ายธุรกิจในนั้นแล้ว มีสินค้ามีบริการต่างๆ มาลง เราก็เลยทำตัว B2C ด้วย คือให้เป็น shopping online บน social network โดยพัฒนา feature ต่างๆ เพื่อเจาะ end user ให้เข้ามาซื้อของ ร้านค้าก็จะเห็น user ที่ active อยู่ก็สามารถส่งโปรโมชันมาให้ได้ทันที” เก่งอธิบายด้วยรอยยิ้ม

## บทหวานเส้นทางที่ผ่านมา

“ตอนแรกผมที่ผมเข้ามาทำงานกับนิว ยอมรับครับว่า ยังไม่เข้าใจว่าตัวเองกำลังทำอะไรอยู่ (หัวเราะ) แต่พอทำไปเรื่อยๆ ก็รู้สึกว่าได้พัฒนาฝีมือตัวเองไปเรื่อยๆ และผมเห็นว่ามันมีคุณค่าในตัวเองไม่ได้ทำให้ตัวเองได้ประโยชน์อย่างเดียว แต่คนที่ใช้ก็ได้ประโยชน์ด้วย” เก่งเล่าด้วยรอยยิ้ม

สำหรับผลงาน Facebiz นี้ ตลอดระยะเวลาการพัฒนามีนิวคนเดียวที่อยู่ตั้งแต่แรกเริ่มจนถึงปัจจุบัน ขณะที่ผู้ร่วมงานคนอื่นๆ อยู่กันได้ไม่นานก็ปลื้มตัวออกไป

“เก่งเป็นคนี่ 3 แล้วครับสำหรับงานนี้ ผมเปลี่ยนผู้ร่วมงานประมาณปีละคน (หัวเราะ) ไม่ใช่อะไรนะครับ คือพื้นที่เป็นที่ปรึกษา มาตราฐานคุณภาพงานเขาสูงมาก และงานก็หนักมาก คนที่ผ่านๆ มา พอเจองานเยอะก็รับไม่ได้ กัดฟัน ก็ออกไป มีเก่งที่อยู่ได้” นิวกล่าว

นั่นอาจเป็นเพราะว่า แนวคิดที่ที่ปรึกษาให้แนวทางไว้ในการพัฒนาผลงานให้ออกมาดีที่สุุดนั้น คือ ให้ใช้ความรู้สึกมากกว่าตรรกะ การทำงานของนิวและเก่งจึงเป็นไปในรูปแบบของการตั้งจุดหมายปลายทางไว้ให้ชัดเจน ส่วนวิธีการระหว่างทางนั้น อาศัยการทำ แล้วคิดทิ้งจนกว่าจะได้ผลงานที่รู้สึกว่ ใช่! “ผมถูกพี่ฝึกเรื่องความรู้สึก



ในการทำซอฟต์แวร์ การที่ต้องคุยกับคนหรือที่เรียกว่า UX (user experience) ที่เขาสอนให้ใช้ความรู้สึกมากกว่าตรรกะในการทำ เพราะตรรกะใครๆ ก็คิดได้ แต่ผลงานที่ดีเกิดได้จากความรู้สึกมากกว่าตรรกะ คนที่ทำงานร่วมกับผมจึงต้องเข้าใจความรู้สึกของตัวเองจนตรงกัน ถึงจะไปกับรอด” นิวอธิบาย

ต้องทำงานหนักเพื่อให้คุณภาพงานออกมาดีที่สุด โดยต้องแบ่งเวลาจากการเรียนหนังสือ และทางโรงเรียนเองก็ไม่สนับสนุนแนวทางการประกวดของนิวและเก่งมากนัก สำหรับเด็กมัธยมศึกษาตอนปลาย นี้อยอมนำมาซึ่งความท้อเป็นธรรมดา แต่อย่างไรก็ตาม ทุกครั้งที่ท้อ พวกเขา ก็กลับมาได้ทุกครั้ง

“ผมมองจุดเดียวคือ ความมุ่งมั่นครับ ปัญหาอุปสรรคมีอยู่แล้ว ทะเลาะกัน ท้อกัน แต่สิ่งที่ช่วยดึงพวกเรากลับมา นั่นคือผลงาน และที่ปรึกษาที่มีส่วนมาก เขาจะพาเรากลับมาเส้นทางที่ถูกต้องตลอด ทำให้เรามีกำลังใจ” นิวกล่าว

รวมไปถึงความภูมิใจจากการชนะการแข่งขันตลอดเวลาที่ผ่านมา ซึ่งเป็นคุณค่าที่เกิดขึ้นภายในใจของทั้งสอง นี่คือนั่นที่ทำให้ทั้งคู่ก้าวเดินมาจนถึงวันนี้

“ถ้าผมไปเรียน ไปสอบ หรือทำอะไรเหมือนคนอื่น ผมก็จะได้ของมาอย่างหนึ่งคือ โบนัส แต่ผมเลือกทางที่จะทำอะไรสักอย่างหนึ่งให้กับโลก ให้กับพื้นที่ของผมเอง มันเป็นทางที่ผมเลือกกว่า มันจะเป็นประโยชน์ เป็นความภาคภูมิใจที่ได้สร้างนวัตกรรมตัวหนึ่งขึ้นมา” เก่งกล่าวด้วยรอยยิ้ม

## เป้าหมายและการพิสูจน์

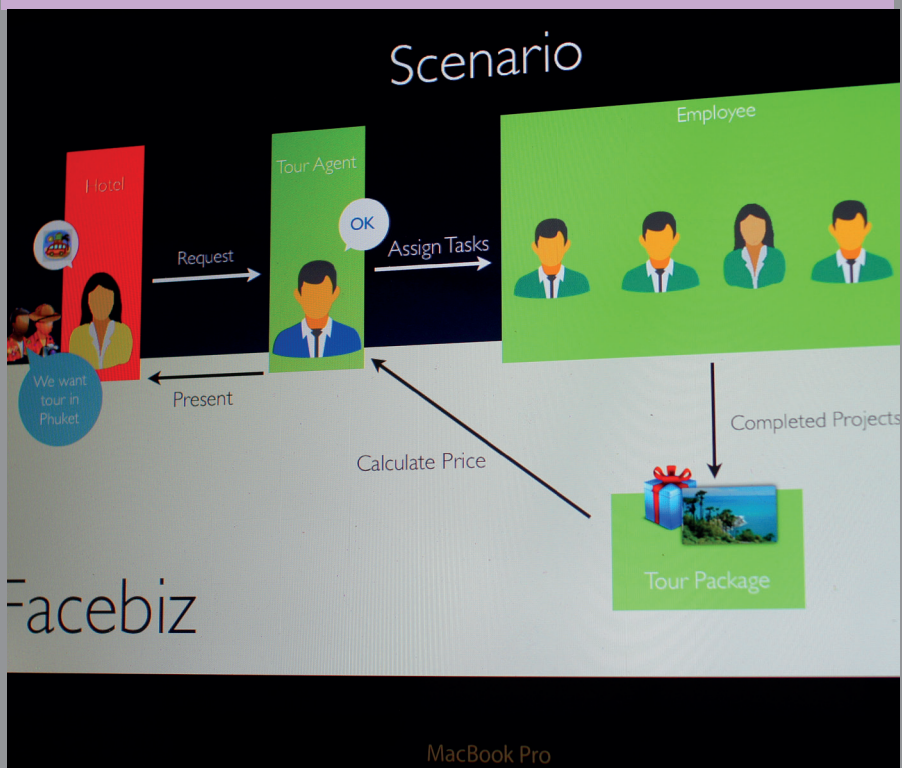
ความคาดหวังของนิวและเก่งที่มีต่อ Facebook คือต้องการให้แอปพลิเคชันนี้เป็นเครื่องมือหรือตัวกลาง ที่สามารถสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์ของธุรกิจ ก่อเกิดเป็นความสัมพันธ์ด้านธุรกิจในรูปแบบ social network ที่ทั้งสามารถตอบโจทย์ธุรกิจที่ท่องเที่ยวได้ และอำนวยความสะดวกให้ธุรกิจขยายตัวได้อย่างรวดเร็ว

“เราตอบกลุ่มลูกค้าโดยตรงครับ รูปแบบ social network

“

ถ้าธุรกิจท่องเที่ยวที่ภูเก็ต ใช้งาน Facebiz แล้วมันเวิร์ก... คนจะมาท่องเที่ยวเยอะมากขึ้น คนในจังหวัดก็จะมีงานทำ สภาพคล่องทางเศรษฐกิจดีขึ้น และพอธุรกิจร่วมมือกัน มันก็จะมีกิจกรรมดีๆ เกิดขึ้น ซึ่งน่าจะช่วยสร้างเศรษฐกิจสังคมที่ดีได้

”



ที่เราทำมันช่วยให้ทุกอย่างเกิดขึ้นเป็นระบบ ซึ่งเป็นประโยชน์กับธุรกิจที่เขาได้ใช้บริการฟรี คนที่เป็นหัวหน้างานก็จะมีความสัมพันธ์กับลูกน้องมากขึ้น ระหว่างองค์กรก็มีช่องทางในการติดต่อกันมากขึ้น สะดวกขึ้น” นิกกล่าว

ซึ่งหาก Facebiz สามารถสร้างเครือข่ายธุรกิจได้ในวงกว้าง ผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นย่อมไม่ใช่เพียงคู่ธุรกิจใดธุรกิจหนึ่ง แต่หมายถึงการเจริญเติบโตของภูเกิด

“ถ้าธุรกิจท่องเที่ยวที่ภูเกิดใช้งาน Facebiz แล้วมันเวิร์กปั๊บแน่นอนครับ คนจะมาท่องเที่ยวเยอะมากขึ้น คนในจังหวัดก็จะมีการทำสภาพคล่องทางเศรษฐกิจดีขึ้น และพอธุรกิจร่วมมือกันมันก็จะมีกิจกรรมดีๆ เกิดขึ้น ซึ่งน่าจะช่วยสร้างเศรษฐกิจสังคมที่ดีได้ เพราะปัจจุบันต้องยอมรับว่าธุรกิจในภูเกิดจะเป็นการแก่งแย่งกันมากกว่า” นิกกล่าว

เป็นความคาดหวังที่เด็กหนุ่มทั้งสองปรารถนาจะให้เกิดขึ้นจากผลงานของตัวเอง ซึ่งหาก Facebiz เวอร์ชัน 1 นี้ ประสบความสำเร็จในภูเกิด ทั้งสองก็เตรียมแผนที่จะหาพันธมิตรเพื่อมาร่วมลงทุนในการพัฒนาเวอร์ชัน 2 ที่จะขยายขอบเขตการให้บริการไปยังจังหวัดต่างๆ ทั่วประเทศต่อไป

อย่างไรก็ตาม นั่นเป็นเป้าหมายระยะยาว แต่เป้าหมายระยะสั้นที่นิวและแก๊งกำลังจะพุ่งชน ก็คือการหาช่องทางทำรายได้จากตัว Facebiz นี้ โดยทั้งสองวางโมเดลไว้ที่การขายโฆษณา ซึ่งสองหนุ่มยอมรับโดยดุษณีว่า เป็นเรื่องยากและไม่เชี่ยวชาญนัก

ด้วยเหตุนี้ ทางเลือกของชีวิตที่ทั้งสองตั้งใจจะเลือกเดินไป ณ เวลานี้ จึงคือการไม่เรียนต่อในระดับมหาวิทยาลัย แต่จะออกมาตั้งบริษัทของตัวเองเพื่อทุ่มเทให้กับงานอย่างเต็มที่ เป็นการเจริญรอยตาม มาร์ก ซักเคอร์เบิร์ก (Mark Zuckerberg) ผู้ก่อตั้ง Facebook ที่ลาออกจากมหาวิทยาลัยมาบริหารกิจการของตนเองจนประสบความสำเร็จ และเป็นแรงบันดาลใจให้แก่นิวและแก๊งนั่นเอง

“แรงผลักดันก็อยู่ที่แอปพลิเคชันของเรานี้แหละครับ ผมมองว่า ไหนๆ ก็ทำมาแล้ว ไม่ใช่ได้รางวัลแล้วก็จบ มันต้องมีธุรกิจหรือมีอะไรที่สามารถการันตีได้ว่า เราสำเร็จแล้วนะ เราทำได้แล้ว

ซึ่งนี่แหละคือเป้าหมายของพวกเรา” นิกกล่าวด้วยรอยยิ้ม

## ความเข้มแข็งบนทางที่ทอดยาว

“ผมว่ามันยังไม่ประสบความสำเร็จครับ มันเพิ่งเริ่มต้นด้วยซ้ำ ก้าวแรกคือการเปิดให้ใช้งานจริง หลังจากนั้นความสำเร็จที่พวกเรามองไว้คือแอปพลิเคชันนี้จะสามารถสร้างโครงสร้างรูปแบบใหม่ของธุรกิจขึ้นมาได้ ส่วนตัวผมคิดว่า เรากำลังจะสร้างสังคมสังคมหนึ่งขึ้นมา เป็นสังคมที่มีพื้นฐานของการช่วยเหลือกันร่วมมือกันเพื่อให้เกิดประโยชน์ทั้งกับตัวเองและคนอื่น” นิกกล่าวถึงนิยามความสำเร็จของ Facebiz ซึ่งถึงที่สุดแล้ว ผลลัพธ์จะสมดังที่ทั้งสองคาดหวังไว้หรือไม่ การที่ทั้งสองขอเวลาจากครอบครัว 2 ปี เพื่อมาสานฝันธุรกิจนี้ของตัวเอง ผลสุดท้ายจะเป็นอย่างไรไว้ถึงตอนนั้นค่อยมาว่ากัน

“ความจริงครอบครัวผมต้องการให้ผมอยู่ในระบบครับ อยากให้ตั้งใจเรียน อยากให้เข้ามหาวิทยาลัยดีๆ ซึ่งผมมองว่า ทางบ้านหวังดีแน่นอนครับ คือต้องการให้ผมล้มบนฟูกไม่เจ็บ ให้มีความรู้ไว้ก่อน แต่สำหรับผมมองว่า ถ้าผมโดนหนาม ผมไปล้มจริงๆ แล้วมีแผลผมไปหาหมอ เดี่ยวหมอก็กักขาให้” เก่งกล่าวด้วยแววตาเป็นประกาย ย้อนมองเส้นทางที่ผ่านมา จากเด็กหนุ่มตัวเปล่าเล่าเปลือย มาถึงวันนี้ ทั้งคู่กำลังจะกลายเป็นเจ้าของบริษัทของตัวเอง อะไรที่ทำให้พวกเขามาได้ถึงจุดนี้

“โอกาสสำคัญที่สุดครับ ทุกคนมีโอกาส อยู่ที่ว่าใครจะคว้าไว้หรือเปล่า แต่สำหรับผมผมคว้าไว้เต็มที่ เพราะมันเป็นสิ่งทำแล้วมีประโยชน์กับทุกคนถ้ามันประสบความสำเร็จ ทั้งเรื่องธุรกิจ เรื่องสุขภาพสังคม และตัวผมเองก็ได้ประสบการณ์ต่างๆ มากมายจากการปั้นธุรกิจนี้ เพราะฉะนั้นอยากทำอะไรแล้วไม่ทำให้ใครเดือดร้อนทำไปเลยครับ” นิกกล่าวอย่างมุ่งมั่น

“ผมคิดว่าทุกคนมีสิทธิ์ที่จะฝัน และมีสิทธิ์ที่จะทำด้วย อยู่ที่ว่าทำช้าหรือทำเร็ว แต่ขอให้ทำครับ” เก่งสำหรับ

และแน่นอนว่าวามจริงของการพัฒนานั้นไม่เคยมีจุดสิ้นสุด

“

เรากำลังจะสร้างสังคมสังคมหนึ่งขึ้นมา  
เป็นสังคมที่มีพื้นฐานของการช่วยเหลือกัน  
ร่วมมือกันเพื่อให้เกิดประโยชน์  
ทั้งกับตัวเองและคนอื่น

”



นักพัฒนารุ่นหนึ่งเดินทางมาถึงจุดที่จะวางมือจากเวทีหนึ่ง เพื่อไปสู่อีกเวทีที่ใหญ่กว่า ปล่องเวทีเก่าให้ว่างไว้ รอนักพัฒนารุ่นต่อไปให้ขึ้นมาสานต่อ และตัวเองก็ถอยฉากออกไปให้การสนับสนุนอยู่ข้างเวที เหมือนที่นิวและแก๊งกำลังทำอยู่ในเวลานี้

“เคยตั้งคำถามแล้วก็ตอบตัวเองครับว่า เกิดมาทำไม-เกิดมาใช้ชีวิต ใช้ชีวิตทำไม-ทำงานและเรียนเพื่อความรู้ ความรู้ช่วยอะไร-หาเงินได้ดี สุดท้ายจบที่อยากมีความสุข ความสุขคืออะไร คืออยากมีอิสระ เป้าหมายในชีวิตจริงๆ ตอนนี่ก็คือ พอครับ พวกผมหยุดกับเรื่องประกวดเรื่องอะไรต่างๆ และมาช่วยคนอื่นดีกว่า ตอนนี่ก็เริ่มผันตัวไปช่วยดันน้องขึ้นมาแล้ว ช่วยสอนน้อง ให้เปิดวิสัยคิด เปิดมุมมองใหม่ให้กับน้องอีกทีมที่เขา กำลังจะส่งประกวด NSC เช่นกัน” นิวจบบทสนทนาอย่างอารมณ์ดี

ในยุคที่ไม่มีใครไม่รู้จัก Facebook เด็กหนุ่ม 2 คนกำลังจะเจริญรอยตามไอดอลของพวกเขา ด้วยการผลักดัน Facebiz ขึ้นมาให้เป็นสังคมออนไลน์ของผู้ประกอบการและนักธุรกิจ ซึ่งไม่ได้ขับเคลื่อนผ่านกลไก Status-Like-Share แต่ขับเคลื่อนผ่านกลไกที่เป็นธรรมชาติ ที่สุดของการแลกเปลี่ยนซื้อขาย นั่นคือ อุปสงค์-อุปทาน และสร้างความร่วมมือของภาคธุรกิจ

ถึงวันนี้ เด็กหนุ่มทั้งสองก้าวเดินจากจุดสตาร์ทมาไกล และผ่านเส้นชัยของการเป็นวัยรุ่นวัยเรียน เพื่อจะมาพบว่า เบื้องหลังเส้นชัยนั้นกลายเป็นอีกหนึ่งจุดสตาร์ท อันเป็นจุดเริ่มต้นของเส้นทางที่ทอดยาวไปสู่เส้นชัยของการทำธุรกิจในชีวิตจริงสิ่งที่น่าชื่นชมในวันนี้ก็คือ ความมุ่งมั่นและความกล้าของทั้ง 2 คน ที่พร้อมจะก้าวไปพิสูจน์ศักยภาพและหัวใจของตัวเอง ไปพร้อมๆ กับที่ถ่ายทอดวิชาเพื่อสร้างนักพัฒนารุ่นหลังขึ้นมาต่อๆ ไป

คงต้องติดตามกันต่อไปว่า รุ่นน้องของนิวและแก๊งจะประสบความสำเร็จในชีวิตการประกวดเหมือนทั้งคู่หรือไม่และเช่นเดียวกัน คงต้องติดตามกันต่อไปว่า นิวและแก๊งจะสามารถประสบความสำเร็จในเวทีชีวิตจริงได้เหมือนกับไอดอลของพวกเขา มาร์ก ซักเกอร์เบิร์ก หรือไม่?

บนหนทางที่ทอดยาวนี้มีเพียงก้าวย่างของฝ่าเท้าเท่านั้น ที่จะให้คำตอบได้...



### คุณณัฐพล บุตคำแหง

ที่ปรึกษาอาวุโส ฝ่ายบริการ  
พัฒนาผู้ประกอบการ  
ทางเทคโนโลยี  
ศูนย์บ่มเพาะธุรกิจ  
สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์  
และเทคโนโลยีแห่งชาติ

## ความเห็นของคณะกรรมการ

“...นับเป็นกลุ่มเด็กมีความสามารถที่มหนึ่งที่สำคัญเขาได้วิเคราะห์ความต้องการ (requirement) จากอุตสาหกรรมจริง ทำให้สร้างแอปพลิเคชันที่ตอบสนองโจทย์ของอุตสาหกรรมได้จริง กลายเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ (social network) ที่ใช้ในเชิงธุรกิจของอุตสาหกรรมท่องเที่ยว...”

“...สำหรับความคิดเห็นส่วนตัว คือ ถ้าจับกลุ่มลูกค้าให้ดีอาจมีโอกาสูง โดยอาจปรับรูปแบบให้เป็นระบบที่ใช้ภายในองค์กร เป็นระบบปิด เพื่อใช้สื่อสารภายในหรือระหว่างองค์กรอย่างเดียวก็ได้ ซึ่งจะแตกต่างกับ Facebook ซึ่งเป็นสาธารณะ จุดเด่นของน้องกลุ่มนี้คือ ความที่เป็นเด็กรุ่นใหม่ ทำให้เขามองภาพที่หลุดจากกรอบเดิมที่ผู้ใหญ่คิด จึงทำให้เกิดนวัตกรรมใหม่ขึ้นมา แต่ก็มีข้อแนะนำว่า นอกจากรับฟังความเห็นของคณะกรรมการโครงการแล้ว ควรจะได้รับฟังความคิดเห็นจากคนที่อยู่ในภาคธุรกิจจริงด้วย และด้วยประสบการณ์ที่ยังน้อย อาจต้องรับฟังคำแนะนำเพิ่มเติมด้านธุรกิจ การทำสัญญา การเจรจาต่อรอง ด้านการเงิน การตลาด ซึ่งเป็นเรื่องยากที่แม้แต่ผู้ใหญ่เองยังลำบาก เมื่อได้รับความช่วยเหลือจากหลายๆ ฝ่าย ซึ่งจะทำให้ประสบการณ์ของน้องเพิ่มขึ้น ผลงานก็จะพัฒนาขึ้นตามมา...”



**คุณบัณฑิตา สุวรรณสุขุม**  
BBG Marketing  
Communication & Campaign  
ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด  
(มหาชน)

## ความเห็นของคณะกรรมการ

“...Facebiz น่าจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ประกอบการในการเพิ่มช่องทางการสื่อสารระหว่างกลุ่มของผู้ประกอบการ ทั้งแบบ formal ก็คือ การพูดคุยกันเชิงธุรกิจ ( business talk ) และ informal คือ การพูดคุยกันแบบเป็นกันเอง ( non business talk ) คาดว่าจะทำให้เกิด ความรวดเร็วในการติดต่อระหว่างกัน สามารถแก้ปัญหาต่างๆ ได้รวดเร็วขึ้น ส่งผลต่อการดำเนินงานที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งหากเปรียบเทียบกับ Facebook แล้วนั้น Facebook จะมีการให้บริการ page กับผู้ที่ต้องการ promote page ของตัวเองให้เป็นที่รู้จักของ target group มากยิ่งขึ้น เช่น การทำ suggested page ซึ่งจะมีต้นทุนในการดำเนินการ ไม่แน่ใจว่าทาง Facebiz ได้มองมุมนี้ด้วยหรือไม่ โดยอาจจะเปรียบเทียบกับต้นทุนของ Facebook ในการทำการตลาดว่าจะคุ้มค่าและนำลงทุนกับผู้ประกอบการ ในการมาทำการตลาดกับ Facebiz ด้วยหรือไม่ หรืออาจจะทำให้ดีไปกว่านั้น เช่น มี function บางอย่าง คล้ายๆ online agent ซึ่งอาจจะทำให้ช่วยตอบโจทย์ลูกค้าตามที่ทาง Facebiz ได้ตั้ง target เอาไว้ว่าอยากให้ลูกค้ามาที่เดียวได้รับบริการอย่างครบวงจร หากการสื่อสารระหว่างผู้ประกอบการผ่าน Facebiz มีประสิทธิภาพ และรวดเร็วมากขึ้นได้ในวงกว้างตามที่ตั้งใจไว้ เชื่อว่าน่าจะสามารถนำแนวคิดนี้ไปต่อยอดในการให้บริการในระดับภูมิภาคอื่นๆ ได้ ซึ่งน่าจะช่วยทำให้เกิดการจ้างงานมากขึ้น และยกระดับความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นของคนในชุมชน รวมทั้งในแง่ของผลประโยชน์ประกอบการในเชิงธุรกิจของ Facebiz เองอีกด้วย..”





## เกี่ยวกับโครงการ

โครงการต่อยอดการพัฒนา  
โปรแกรมซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์  
(ต่อกล้าให้เติบโตใหญ่)

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ได้ดำเนินโครงการการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย (National Software Contest: NSC) และโครงการด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอื่นๆ เพื่อส่งเสริมและกระตุ้นให้นักเรียน นิสิต นักศึกษา ตระหนักและเห็นคุณค่าของการพัฒนาซอฟต์แวร์ รวมถึงกระตุ้นให้กลุ่มเยาวชนที่เป็นฐานกำลังที่สำคัญในการพัฒนาประเทศ ได้มีโอกาสสร้างเสริมทักษะการเรียนรู้คอมพิวเตอร์ซอฟต์แวร์ โดยสนับสนุนเงินทุน และเป็นตัวกลางในการจัดเวทีการแข่งขันเพื่อเป็นแรงจูงใจและกระตุ้นให้นักเรียน นิสิต นักศึกษาทำการพัฒนาซอฟต์แวร์ด้วยตนเอง พร้อมทั้งผลักดันและยกระดับผลงานเยาวชนให้ปรากฏสู่สาธารณชนในเวทีระดับนานาชาติ ซึ่งโครงการดังกล่าวมีการจัดอย่างต่อเนื่องเป็นประจำทุกปีตั้งแต่ปี พ.ศ. 2537

โอกาสที่เกิดขึ้นจากการจัดการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย คือ แต่ละปีมีผลงานเยาวชนที่มีคุณค่าเป็นประโยชน์กับสังคม ที่ยังไม่สมบูรณ์ น่าจะได้พัฒนาต่อเพื่อให้เกิดการใช้งานจริง และเชื่อว่ากระบวนการพัฒนาผลงานนี้เองจะเป็นกระบวนการที่เยาวชนผู้พัฒนาผลงานจะได้เรียนรู้ด้วยเช่นกัน รวมถึงNECTECจะเป็นกลไกสนับสนุน และพัฒนาเยาวชนที่มีความสามารถด้านไอทีในลักษณะการบ่มเพาะ (incubator) เยาวชนได้

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ จึงได้ร่วมกับ มูลนิธิสยามกัมมาจล ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน) จัดทำโครงการต่อยอดการพัฒนาโปรแกรมซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ หรือ โครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ ในปี พ.ศ. 2556 โดยสนับสนุนทุนในการต่อยอดพัฒนาผลงานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีไปสู่การประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อเศรษฐกิจและสังคม ผลักดันไปสู่

กลุ่มผู้ใช้งานจริงทั้งด้านสุขภาพ คุณภาพชีวิต การศึกษา สิ่งแวดล้อม ชุมชน และสังคม โดยผลงานของเยาวชนที่ร่วมโครงการจะได้รับ การแนะนำทางแบบมืออาชีพ จากคณะกรรมการที่เชี่ยวชาญ ทั้งด้านเทคโนโลยีและการตลาด พร้อมโอกาสในการได้รับการสนับสนุน ให้เข้าร่วมการแข่งขันในเวทีระดับนานาชาติ

## วัตถุประสงค์

1. พัฒนากลไกในการสร้างเครือข่ายเยาวชนผู้มีความสามารถ ด้านไอทีของประเทศไทยให้มีความเข้มแข็งและสามารถส่งเสริม ให้เยาวชนผลิตผลงานที่ตอบสนองต่อความต้องการของชุมชน และสังคม
2. เพื่อกระตุ้นและส่งเสริมให้ผู้มีพื้นฐานและความสนใจ ด้านไอที ได้รับการพัฒนาทักษะอย่างเหมาะสม และเท่าทัน การเปลี่ยนแปลงของสังคม
3. สร้างฐานข้อมูลเยาวชนและบุคลากรด้านไอที เพื่อให้เกิดการเชื่อมโยงในระดับประเทศ และเกิดการติดตามประเมินผล ในระยะยาว

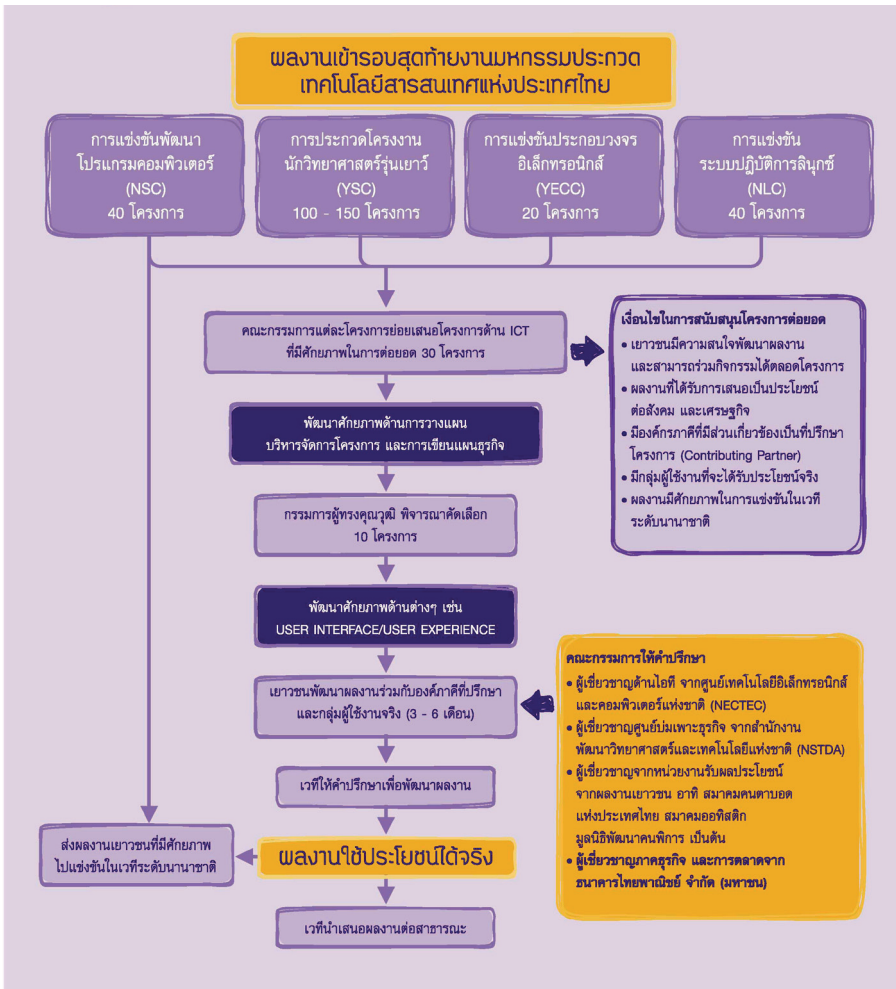
## เป้าหมายหลักของโครงการ

1. เกิดการต่อยอดผลงานของเยาวชนจากเวทีการประกวด ไปสู่การใช้งานได้จริงในสังคมแบบบูรณาการ 10 ผลงาน ต่อปี รวม 30 ผลงานภายในระยะเวลา 3 ปี
2. กิจกรรมสร้างเครือข่ายเยาวชนที่มีความสนใจด้านไอที ได้รับการเสริมทักษะในด้านไอที และทักษะในเชิงมิติสังคม ชุมชน และเศรษฐกิจจำนวน 50 คน

## กลุ่มเป้าหมาย

1. กลุ่มเยาวชน เยาวชนระดับมัธยมศึกษาและอุดมศึกษา ที่ผ่านการคัดเลือกให้เข้าร่วมการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ แห่งประเทศไทย รอบสุดท้าย
2. ครู/อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ และบุคลากรด้านไอที ที่มีประสบการณ์และเทคนิคความเชี่ยวชาญในการผลักดันให้เยาวชน ภายใต้อาการดูแลมีความรู้ ความสามารถ ในด้านทักษะการพัฒนา โปรแกรมซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

## กระบวนการคัดเลือกและพัฒนาเยาวชน



## กลไกกรรมการบ่มเพาะ และสนับสนุน การพัฒนาผลงานของเยาวชน (INCUBATOR)



### สิ่งที่จะได้รับจากโครงการ

- โล่รางวัลเกียรติยศ พร้อมใบประกาศเกียรติคุณ
- ทูลสนับสนุนให้รังสรรค์ผลงานต่อยอดจนสามารถนำไปใช้งานได้จริง
- โอกาสได้รับการพิจารณาสนับสนุนให้เข้าแข่งขันในเวทีระดับนานาชาติ
- เพิ่มพูนทักษะ ความรู้ ผ่านประสบการณ์ตรง

จากการทำงานจริง และคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ

1. คุณภาพเข้มข้น เติมเต็มความรู้ในการทำงานร่วมกับชุมชน อย่างครบเครื่อง จากผู้เชี่ยวชาญและมีประสบการณ์ตรง
2. coaching เข้มข้น ได้รับคำแนะนำและเทคนิคดีๆ จากองค์กรพันธมิตรร่วมดำเนินการ พร้อมโอกาสในการพบปะผู้เชี่ยวชาญ โดยตรงจากองค์กรต่างๆ ทั้งด้านการทำกิจกรรมชุมชน การตลาด และแหล่งเงินทุนต่างๆ
3. โอกาสในการได้รับการสนับสนุนในเชิงธุรกิจ ได้รับโอกาสในการนำเสนอผลงานโดยตรง ต่อบริษัทธุรกิจต่างๆ

## การสมัครเข้าร่วมโครงการ

1. ผลงานที่เสนอขอรับทุนสนับสนุนต้องเป็นโครงการที่ผ่านการแข่งขันรอบสุดท้ายของงานมหกรรมประกวดเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Thailand ICT Contest Festival)
2. ผู้เข้าร่วมโครงการต้องมีเยาวชนที่เข้าร่วมการแข่งขันมหกรรม ICT อย่างน้อย 1 คน และสามารถจัดหาสมาชิกร่วมดำเนินการเพิ่มเติมได้ไม่จำกัดจำนวนสมาชิก
3. แต่ละทีมต้องมีอาจารย์ที่ปรึกษาอย่างน้อย 1 ท่าน โดยอาจารย์ที่ปรึกษาดังกล่าว จะต้องมิตำแหน่งเป็นอาจารย์ประจำของสถาบันการศึกษานั้นๆ
4. ผู้เข้าร่วมโครงการ ต้องนำส่งโครงการที่มีรายละเอียดครบถ้วนตามลักษณะโครงการที่กำหนดมา  
งานพัฒนานิวซีฟและเยาวชนไอที  
ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ  
โทรศัพท์: 02-564-6900 ต่อ 2326  
e-mail: fics@nnet.nectec.or.th  
website: www.nectec.or.th/fic, www.scbfoundation.com



## คณะกรรมการโครงการ



### ดร. กว้น สีตะธนี

รองผู้อำนวยการ (กลุ่มบริหารงานวิจัย)

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์  
และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ



### นางปิยากรณ์ มั่นทะจิตต์

ผู้จัดการมูลนิธิสยามกัมมาจล



### อาจารย์วินหนีย์ พันธชาติ

ผู้อำนวยการฝ่ายวิจัย ประยุกต์ และบริการทดสอบ  
และประเมินเทคโนโลยีสำนักงานคณะกรรมการ  
การส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ



### ดร. เทพชัย หรัพย์นิธิ

หัวหน้าห้องปฏิบัติการวิจัยเทคโนโลยีภาษา  
ธรรมชาติ และความหมาย

หน่วยวิจัยวิทยาการสารสนเทศ ศูนย์เทคโนโลยี  
อิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ



---

**นายปรีดีเทพ วรรดิที**

Team Manager,  
BBG Business Analytics & MIS  
BBG Strategic Business Management

ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน)

---



**ดร. ชัย วุฒินวิวัฒน์ชัย**

หัวหน้าห้องปฏิบัติการวิจัยเทคโนโลยีเสียง

หน่วยวิจัยวิทยาการสารสนเทศ ศูนย์เทคโนโลยี  
อิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ

---



---

**ผศ. ดร. กฤษณะ ชินสาร**

รองคณบดีฝ่ายแผนงาน วิจัย และบริการวิชาการ

คณะวิทยาการสารสนเทศ  
มหาวิทยาลัยบูรพา

---



---

**นายณัฐพล บุตคำแหง**

ที่ปรึกษากิจการ ฝ่ายบริการพัฒนา  
ผู้ประกอบการทางเทคโนโลยี

ศูนย์บ่มเพาะธุรกิจ  
สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ

---



---

**นายปฤษฎา ธีรบุญธนะ**

ที่ปรึกษา

ศูนย์บ่มเพาะธุรกิจ  
สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ

---



รู้จัก NECTEC



a member of NSTDA

## งานพัฒนาวิชาชีพและเยาวชนไอที

ฝ่ายบริหารและสนับสนุนงานวิจัย

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ

งานพัฒนาวิชาชีพและเยาวชนไอที ฝ่ายบริหารและสนับสนุนงานวิจัย เป็นหน่วยงานภายใต้ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มีหน้าที่ความรับผิดชอบดังนี้

1. ดำเนินการส่งเสริม สนับสนุนทุนวิจัย และพัฒนาโครงการตลอดจนกิจกรรมด้านไอทีแก่เยาวชนตามที่กำหนดโดยข้อบังคับหรือระเบียบของสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ
2. ศึกษา ติดตาม วิเคราะห์และประเมินผลการดำเนินการในโครงการที่ได้รับการสนับสนุน ตลอดจนศึกษาข้อมูลแนวโน้มและทิศทางของเทคโนโลยี รวมทั้งขอบเขตงานวิจัยและพัฒนาที่สมควรสนับสนุนและส่งเสริมการพัฒนาทุนมนุษย์ด้านไอทีต่อไป
3. บริหารเครือข่ายพันธมิตร ความร่วมมือกับสถาบันการศึกษา หน่วยงานภาครัฐและภาคอุตสาหกรรม เพื่อส่งเสริมและพัฒนาทรัพยากรบุคคลด้านไอทีที่มีความรู้ความสามารถ และสนองตอบต่อความต้องการของประเทศ
4. พัฒนา จัดทำ และเผยแพร่ผลงานและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานโครงการ ตลอดจนผลักดันและพัฒนาผลงานต่อยอด เพื่อให้เกิดการใช้ประโยชน์สูงสุดทั้งในเชิงเศรษฐกิจและสังคม
5. รายงานและสรุปวิเคราะห์ผลการปฏิบัติงานตามแผนงาน/โครงการ รวมทั้งปัญหาอุปสรรคในการดำเนินงานแก่ผู้บริหาร และ

หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทราบอย่างสม่ำเสมอ

โครงการที่ดำเนินการโดย งานพัฒนาวิชาชีพและเยาวชนไอที ฝ่ายบริหารและสนับสนุนงานวิจัย ได้แก่

1. การแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ ได้จัดทำโครงการการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทยขึ้นเป็นครั้งแรกในปี พ.ศ. 2537 ภายใต้ชื่อ ‘โครงการสนับสนุนการพัฒนาซอฟต์แวร์ขนาดเล็ก’ ในระยะแรกดำเนินโครงการโดยการให้ทุนสนับสนุนเพื่อพัฒนาโครงการซอฟต์แวร์ในระดับนักเรียนและนักศึกษา ซึ่งก็ได้รับความนิยม มีผู้ส่งผลงานการพัฒนาซอฟต์แวร์เข้าร่วมประกวดเพิ่มขึ้นทุกปี

ต่อมาโครงการประกวดซอฟต์แวร์ขนาดเล็ก ได้ปรับกลยุทธ์ในการดำเนินโครงการ โดยจัดให้มีเวทีการแข่งขันในระดับประเทศ และเปลี่ยนชื่อเป็น ‘การแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย (National Software Contest - NSC)’ ในปี พ.ศ. 2542 ซึ่งผู้ชนะเลิศในแต่ละประเภทจะได้รับถ้วยพระราชทานจากสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี และศูนย์ฯ ได้สนับสนุนโครงการไปแล้วทั้งสิ้น 8,433 โครงการ จากข้อเสนอโครงการทั้งสิ้นกว่า 17,226 โครงการ

2. การประกวดโครงงานของนักวิทยาศาสตร์รุ่นเยาว์ ในปี พ.ศ. 2541 ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ ได้ร่วมมือกับสมาคมวิทยาศาสตร์แห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์ บริษัท อินเทล ไมโครอิเล็กทรอนิกส์ (ประเทศไทย) จำกัด ในการริเริ่มจัดประกวดโครงงานของนักวิทยาศาสตร์รุ่นเยาว์ สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ (Young Scientist Competition in Computer Science Project –YSC.CS) ขึ้น และเพิ่มสาขาวิศวกรรมศาสตร์ (Engineering Project –YSC.EN) ในปีพ.ศ. 2545 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อกระตุ้นและสนับสนุนเด็กไทยในระดับมัธยมศึกษาให้มีโอกาสแสดงความสามารถทางด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์และวิศวกรรมศาสตร์ในระดับประเทศ และคัดเลือกตัวแทนประเทศไทยไปร่วมแข่งขันในงาน Intel International Science and Engineering Fair (Intel ISEF)

ณ ประเทศสหรัฐอเมริกา การดำเนินโครงการตั้งแต่ปี 2541 จนถึงปัจจุบัน ศูนย์ฯ ได้สนับสนุนโครงการไปแล้วทั้งสิ้น 1,618 โครงการ จากข้อเสนอโครงการทั้งสิ้น 4,898 โครงการ

3. ค่ายนักอิเล็กทรอนิกส์รุ่นเยาว์ และการแข่งขันประกวดวงจรอิเล็กทรอนิกส์ การวิจัยและพัฒนาทางด้านฮาร์ดแวร์ ผู้ทำการวิจัยและพัฒนาจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับวงจรอิเล็กทรอนิกส์และการทำงานของวงจรอิเล็กทรอนิกส์เป็นอย่างดี การสร้างบุคคลากรในระดับนักเรียนให้มีความรู้ความชำนาญทางด้านฮาร์ดแวร์ จึงจะต้องมีการฝึกฝนทักษะพื้นฐานทางด้านวงจรอิเล็กทรอนิกส์ ดังนั้นในปี พ.ศ. 2543 ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติจึงได้เริ่มโครงการ NECTEC e-Camp ขึ้นที่มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ เพื่อเป็นค่ายฝึกอบรมให้ความรู้เบื้องต้นแก่นักเรียน และต่อมา ศูนย์ฯ ร่วมกับมหาวิทยาลัย 20 แห่งทั่วประเทศ จัดค่ายนักอิเล็กทรอนิกส์รุ่นเยาว์ในช่วงเดือนเมษายนและตุลาคมอย่างต่อเนื่องมาทุกปี นับแต่ได้เริ่มโครงการมาได้จัดค่ายฯ ไปแล้ว 241 ครั้ง และมีนักเรียนที่ผ่านการเข้าร่วมกว่า 10,000 คน

ในปี พ.ศ. 2544 ศูนย์ฯ ได้จัดทำโครงการแข่งขันประกวดวงจรอิเล็กทรอนิกส์ขึ้นเป็นครั้งแรก เพื่อเป็นเวทีให้นักเรียนที่ผ่านการอบรมจากค่ายนักอิเล็กทรอนิกส์รุ่นเยาว์ (NECTEC e-Camp) และนิสิต นักศึกษาที่肄業จากแต่ละค่ายฯ ได้มีโอกาสแข่งขันประลองฝีมือในการประกวดวงจรอิเล็กทรอนิกส์ และดำเนินการต่อเนื่องมาทุกปี

4. มหกรรมประกวดเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารแห่งประเทศไทย เป็นงานประกวดแข่งขันสุดยอดผลงานนวัตกรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จากฝีมือและมันสมองของเยาวชนไทยจากทั่วประเทศ ที่ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ ดำเนินการอย่างต่อเนื่อง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาความรู้ความสามารถของเยาวชนไทยด้านเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ คอมพิวเตอร์ สารสนเทศ และการสื่อสาร ให้สามารถพัฒนาผลงานทางด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่นำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อเศรษฐกิจและสังคม ลดการพึ่งพาเทคโนโลยีจากต่างประเทศ

และเป็นการส่งเสริมและป้อนเพาะทุนมนุษย์อันจะเป็นรากฐานที่สำคัญยิ่งต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมและเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ของประเทศไทย โดยเป็นการประกวดแข่งขันสุดยอดผลงานนวัตกรรมด้าน ICT จากเยาวชนไทยจากทั่วประเทศ

## รู้จักมูลนิธิสยามกัมมาจล



มูลนิธิ  
**สยามกัมมาจล**  
THE SIAM COMMERCIAL FOUNDATION

### มูลนิธิสยามกัมมาจล

(Siam Commercial Foundation)

การพัฒนาประเทศจำเป็นต้องสร้างจิตอาสาให้เกิดขึ้นในสังคมไทย เพราะการอาสา การเสียสละเพื่อส่วนรวมเป็นพื้นฐานของการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ การพัฒนาประเทศ ทั้งด้านเศรษฐกิจ การศึกษา สังคม และวัฒนธรรม จำเป็นต้องสร้างจิตอาสาให้เกิดขึ้นในประชากรทุกกลุ่ม โดยเฉพาะการปลูกฝังสำนึกจิตอาสาให้เกิดขึ้นในเยาวชน คนรุ่นใหม่ เพื่อให้เยาวชนเป็นสื่อกลางในการสร้างการมีส่วนร่วมของคนในสังคมเพื่อพัฒนาชุมชนและสังคม และเป็นกำลังของประเทศ

มูลนิธิสยามกัมมาจลก่อตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 25 มกราคม พ.ศ. 2538 โดยธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน) โดยนำชื่อของธนาคารพาณิชย์แห่งแรกของประเทศไทย คือ ‘บริษัทแบงก์สยามกัมมาจล ทุนจำกัด’ มาตั้งเป็นชื่อมูลนิธิ เพื่อยืนยันเจตนารมณ์ขององค์กรในการดำเนินธุรกิจ ที่คำนึงถึงประโยชน์ต่อประชาชนและประเทศชาติ บทบาทในระยะแรก คือ การสนับสนุนงานด้านการศึกษา ศิลปวัฒนธรรม การอนุรักษ์ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม

ปัจจุบัน มูลนิธิฯ ดำเนินงานสนับสนุนการพัฒนาเยาวชน โดยการส่งเสริมการเรียนรู้ของเยาวชน ปมเพาะเยาวชน พลเมืองรุ่นใหม่ ให้มีทักษะชีวิต มีจิตอาสา เห็นความสำคัญของการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น และใช้ศักยภาพของตนเองในการทำประโยชน์เพื่อชุมชน สังคม

ตัวอย่างโครงการที่มูลนิธิฯ ดำเนินการร่วมกับภาคี เช่น

1. โครงการพัฒนาเยาวชนโดยการเรียนรู้ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
2. โครงการพัฒนาเยาวชนในชุมชนท้องถิ่น 4 ภาค ดำเนินการโดย สถาบันเสริมสร้างการเรียนรู้เพื่อชุมชนเป็นสุข (สรส.)
3. โครงการพลังพลเมืองเยาวชนสงขลา ดำเนินการโดย สงขลาฟอรัม
4. โครงการจัดตั้งกองทุนสิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาเยาวชน ดำเนินการโดย มูลนิธิกองทุนไทย
5. โครงการต่อยอดการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ (ต่อกล้าให้เติบโตใหญ่) ดำเนินการโดย ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC)
6. โครงการมหกรรมพลังเยาวชนพลังสังคม
7. โครงการเสริมสร้างชุมชนบริหารจัดการตัวเองในพื้นที่ประสบภัยสึนามิ ดำเนินการโดย มูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อท้องถิ่น
8. โครงการเครือข่ายเยาวชนสัมพันธ์

มูลนิธิสยามกัมมาจล

ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน) สำนักงานใหญ่

อาคาร Plaza East เลขที่ 19 ถนนรัชดาภิเษก

แขวงจตุจักร เขตจตุจักร กรุงเทพฯ รหัสไปรษณีย์ 10900

โทรศัพท์ : 02-9379901-7 โทรสาร : 02-937-9900

e-mail: info@scbf.or.th

website: www.scbfoundation.com

Facebook : มูลนิธิสยามกัมมาจล



“จากคำแนะนำของคณะกรรมการหลากหลายสาขา  
ผลงานของเยาวชนสามารถขายได้หรือเป็นที่ยอมรับของสังคม  
ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่มีความค่าอย่างยิ่ง”

ดร.กวัน สีตะธนี

รองผู้อำนวยการ (กลุ่มบริหารงานวิจัย)  
ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ

“รู้สึกภูมิใจมากที่เขาเดินทางมาถึงช่วงนี้ เราได้เห็นตั้งแต่  
วันแรกที่เขาเข้ามาและวันสุดท้ายที่เขาเดินออกจากเวทีนี้ไป  
ซึ่งเราได้เห็นเลยว่า เขาเติบโต”

นางปิยาภรณ์ มัณฑะจิตร

ผู้จัดการมูลนิธิสยามกัมมาจล



**NECTEC**  
a member of NSTDA



ISBN 978-616-91531-6-0



9 786169 153160

ราคา 120 บาท