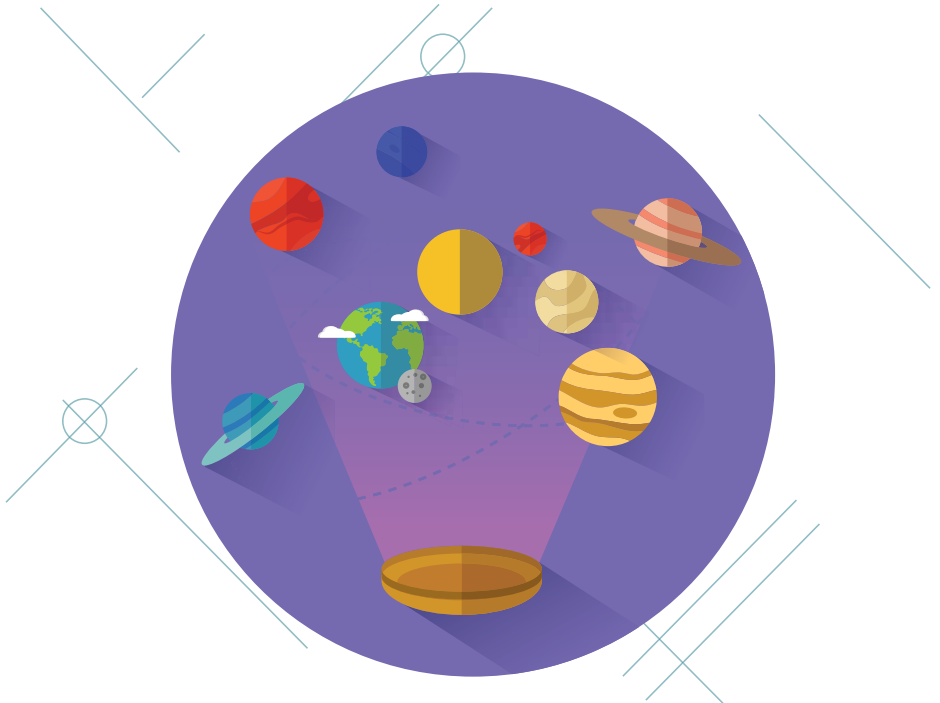




Catching Star

ท่องจักรวาลด้วยความกล้า
ทุ่มเทแก้ปัญหาจากการทำงาน



ท่องจักรวาลด้วยความกล้า ทุ่มเทแก้ปัญหาจากการทำงาน

สื่อการสอนเรื่องระบบสุริยจักรวาลสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา
นำเสนอเป็นรูปภาพกราฟิกที่ออกแบบมาเพื่อให้เด็กเข้าใจง่าย มีแอนิเมชันที่
สามารถตอบโต้กับผู้ใช้ และมีแบบฝึกหัดที่เหมือนการทดลองให้ได้เล่น ทำให้
การเรียนรู้เป็นไปอย่างสนุกสนานมากขึ้น เผยแพร่แล้วทาง Google Play

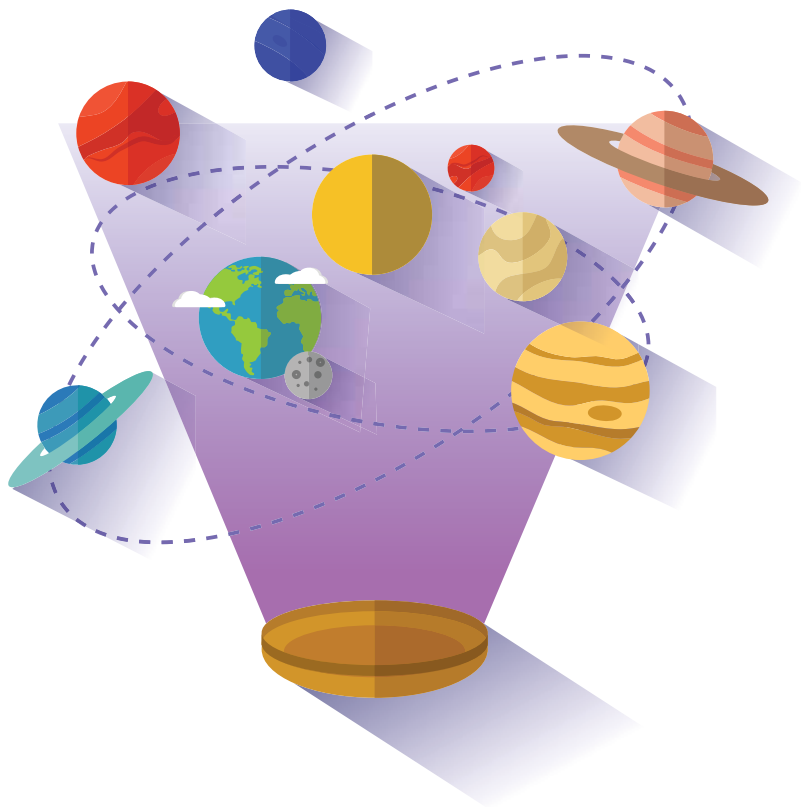
ผู้พัฒนา : นางสาวณัฏฐา สุวรรณยิก (ณัฏฐ), นางสาวปณิตตา รูปสุวรรณ (แหวน),
นายวริทธิ์ สุวรรณศิริกุล (หมอ), นางสาวภัทรากร ปัญญา (นัดดี)
มัธยมศึกษาปีที่ 5 และ 6 โรงเรียนปิ่นสรวงยแผลสัวิทยา

สำหรับหลาย ๆ คน วิชาดาราศาสตร์

อาจเป็นเรื่องที่ไกลตัวเกินไปในความรู้สึก และตำราดาราศาสตร์ส่วนมากก็ไม่ได้ชวนให้ติดตามสักเท่าไร

คงจะดีไม่น้อย ถ้าจะมีคนพลิกแพลงวิชาที่ไกลตัวเกินไปเช่นนี้ นำมาประูรสีให้กลมกล่อมน่าทานเสียใหม่ ซึ่งวันนี้สิ่งนั้นได้เกิดขึ้นแล้ว จากฝีมือของ 4 หนุ่มสาวชาวเหนือ ‘ณัช-แหวน-หมอ-นัตตี’ กับผลงาน Catching Star ที่จะพาน้องๆ หนูๆ หรือแม้แต่ผู้ใหญ่ ไปท่องจักรวาลดาราศาสตร์อย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน โดยใช้เพียงแค่ปลายนิ้วเท่านั้น

จรวดกำลังจะขึ้นแล้ว ว่าแล้วก็ไปกันเลยดีกว่า!





“Catching Star เป็นสื่อการสอน
เรื่องระบบสุริยจักรวาลสำหรับ
นักเรียนระดับชั้นประถม...เนื้อหา
ส่วนใหญ่จะเป็นรูปภาพกราฟิกที่
ออกแบบมาเพื่อให้เด็กเข้าใจง่าย”



มุ่งสู่จักรวาล 2 มิติ

เพราะดาราศาสตร์เป็นวิชาที่ไกลตัว ยากแก่การจับต้อง ณิช-แหวน-หมอ-นัตตี้ 4 หนุ่มสาวจากโรงเรียนบรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย จึงคิดที่จะทำสื่อการเรียนการสอนวิชาดาราศาสตร์ ที่จะช่วยให้น้องๆ หรือผู้เรียนผู้ศึกษาได้เห็นภาพ เข้าใจ และสนุกสนานในการเรียนรู้มากขึ้น

“Catching Star เป็นสื่อการสอนเรื่องระบบสุริยจักรวาลสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมค่ะ เนื้อหาส่วนใหญ่จะเป็นรูปภาพกราฟิกที่ออกแบบมาเพื่อให้เด็กเข้าใจง่าย มีแอนิเมชันที่สามารถตอบโต้กับผู้ใช้ และมีแบบฝึกหัดที่เหมือนการทดลองให้ได้เล่น ซึ่งจะทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างสนุกสนานมากขึ้น” ณิชเล่าถึงผลงานด้วยรอยยิ้ม

“กลุ่มเป้าหมายของเราคือนักเรียน ป.4 ขึ้นไปค่ะ เพราะดาราศาสตร์จะเริ่มเรียนตอน ป.4” นัตตี้กล่าวเสริม

ในตอนแรกนั้น Catching Star ถูกพัฒนาขึ้นมาโดยณิชและเพื่อนอีก 2 คน ส่งเข้าประกวดโครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 17 (National Software Contest : NSC 2015) ซึ่งได้รับรางวัลที่ 1 ประเภทโปรแกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ระดับนักเรียน แต่หลังจากเสร็จสิ้นการประกวด เพื่อนทั้งสองเกิดติดภารกิจด้านการเรียน ทำให้ไม่สามารถรวมกลุ่มพัฒนาผลงานต่อได้ ด้วยความที่อยากต่อยอดผลงานเข้าโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ ปี 3 ณิชจึงชวนเพื่อนมาเสริมทัพ ซึ่งได้แก่ แหวนและหมอ ก่อนที่จะได้นัตตี้มาร่วมทีมอีกคนหลังจากนั้น โดยแหวนรับหน้าที่ด้านกราฟิก ขณะที่ณิช หมอ และนัตตี้ ร่วมพลังกันเขียนโค้ด

หลังจากได้เข้าร่วมโครงการต่อกล้าฯ และได้ร่วมค่ายแรก ทั้งสี่ก็ต้องพบกับงานใหญ่เลยทีเดียว

“ตอนแข่ง NSC รอบระดับภาค เราพัฒนาให้เล่นบน PC ค่ะ และพอรอบระดับประเทศก็เปลี่ยนมาลงแอนดรอยด์ ทำเป็น 3D เลิศมาก แต่พอมาถึงโครงการต่อกล้า ต้องเปลี่ยนมาเป็น 2D เพื่อให้รองรับผู้ใช้ได้มากขึ้น” ณิชเล่าพลางหัวเราะ ก่อนที่หมอจะเสริมให้ฟังว่า



“พี่ๆ เขาบอกให้เปลี่ยน เพราะเราบอกว่ากลุ่มผู้ใช้ของเราจะเป็นเด็ก ป.4-6 เพราะฉะนั้น ภาพควรทำให้เหมาะสมกับเด็ก ป.4-6 ครับ ให้เป็นภาพ การ์ตูนซึ่งจะดึงดูดความสนใจของเขาได้มากกว่า”

ซึ่งแน่นอนว่า การเปลี่ยนตัวเลขจาก 3 มาเป็น 2 ครั้งนี้ไม่ใช่งานที่ง่ายเลย



“เราไม่สามารถเอาโค้ดเก่า หรือตัวงานอันเก่ามา
เปลี่ยนรูปได้...เราต้องทำใหม่หมด ทำอย่างไรให้
เหมือนอันเก่า แต่ไม่ใช่อันเก่า”



รักษาระดับยานไว้ ฟันฝ่าอุปสรรคไปด้วยกัน!

การแก้ไขผลงานจาก 3D เป็น 2D ถือเป็นช่วงที่ยากที่สุดในการทำงานของ 4 หนุ่มสาว เพราะมันหมายถึงการต้องเริ่มทำใหม่ทั้งหมด

“เราไม่สามารถเอาโค้ดเก่า หรือตัวงานอันเก่ามาเปลี่ยนรูปได้ครับ มันต้องทำใหม่หมดเลย เช่น ตอนเดินบนดาว ถ้าเป็นอันเก่าตัวละครจะเดินได้ทั่วไปหมด แต่พอเปลี่ยนมาเป็น 2D จะเดินได้แค่ซ้ายกับขวา เราก็ต้องมานั่งคิดกันว่า จะนำเสนออย่างไรดี คือต้องทำให้รูปแบบเหมือนอันเก่า แต่เราต้องทำใหม่หมด ทำอย่างไรให้เหมือนอันเก่า แต่ไม่ใช่อันเก่า” หมอกกล่าวกลัวหัวเราะ ทีมจึงต้องมานั่งวางโครงร่างผลงานกันใหม่ ก่อนจะพบอุปสรรคด่านที่ 2 นั่นคือทุกคนเป็นมือใหม่ด้านโค้ดด้วยกันทั้งหมดทั้งสิ้น

“หนูทำ 2D ไม่เป็นค่ะ หมอกก็ไม่เป็น (หัวเราะ) ช่วงแรกๆ จึงทำได้น้อยมาก งานแทบไม่เดิน” ณัชเล่า ก่อนที่หมอกจะอธิบายถึงวิธีการฝ่าอุปสรรคนี้ ด้วยการค่อยๆ คลำทางไป

“ใช้วิธีดูโค้ดของอันเก่า แล้วลองแก้ไขไปเรื่อยๆ ครับ คือรูปแบบหลักของโค้ดจะเหมือนกันอยู่แล้ว เราก็เอามาเทียบกัน ดูว่าอันเก่าทำงานอย่างไร ส่งสัยตรงไหนก็ถามพี่ๆ เสิร์ชหาจากอินเทอร์เน็ต สุดท้ายก็ทำได้” หมอยิ้มที่ทำายประโยคพี่ๆ ที่หมายถึง นอกจากรุ่นพี่ที่โรงเรียนแล้ว ก็คือทีมโค้ชของโครงการนั่นเอง

“พวกพี่ที่ค่ายให้คำปรึกษาเยอะมากครับ คอยแนะนำว่าถ้าจะแก้ตรงนี้ควรทำแบบไหน ถือว่าช่วยเราไว้ได้มาก” หมอกกล่าว และไม่ใช่เพียงทีมเขียนโค้ดเท่านั้นที่ต้องทำงานหนัก ฝ่ายกราฟิกอย่างแหวนเองก็ต้องทำงานหนักไม่น้อย โดยเฉพาะการแก้ไขสไตล์ภาพ

“หลังจากแก้ตัวการ์ตูนเป็น 2D ซึ่งต้องวาดใหม่หมดแล้ว พอไปนำเสนอก็โดนแก้อีกรอบค่ะ (หัวเราะ) เพราะยังไม่เหมาะกับเด็กประถมเท่าไร ก็เลยต้องแก้ใหม่อีกรอบ แก้แบบเปลี่ยนสไตล์ด้วย เพราะสไตล์การวาดของหนู ลายเส้นจะไม่เด็กมาก ก็ต้องปรับค่ะ” แหวนกล่าว





“พอทำงานตรงนี้ ที่มันต้อง
เผยแพร่ออกไปในวงกว้าง ก็ทำให้
เราต้องละเอียดมากขึ้น...ทำให้
งานสมบูรณ์ที่สุดเท่าที่จะทำได้”



แวะเก็บประสบการณ์ที่ดาวตอกล้ำกันเถอะ!

จากมือใหม่ด้านไอที การได้เข้าร่วมค่ายของโครงการตอกล้ำฯ ถือเป็นช่องทางที่ทำให้ทีมได้รับความรู้และทักษะต่างๆ อย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นการวิเคราะห์ผลงานตัวเอง การแบ่งเวลา การทำงานเป็นทีม การพูดนำเสนอ เป็นต้น

“ได้ฝึกนำเสนองานมากขึ้น ได้ฝึกพูดมากขึ้น ได้เรียนรู้เรื่องเทคนิคการพูด เทคนิคการนำเสนอค่ะ ทำให้เรากล้าพูดมากขึ้น” แหวนกล่าว

“ได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีมค่ะ การแบ่งเวลา แบ่งงานซึ่งสำคัญกับการทำงานมากๆ ตอนแรกๆ เราไม่ได้แบ่งงานกัน ก็จะสะเปะสะปะ (หัวเราะ) อยากทำตรงไหนก่อนก็ทำ แต่ก็ได้เรียนรู้มาจากค่ายว่า ต้องกำหนดเวลาให้ชัดเจน เพราะบางช่วงมันมีงานอื่นเข้ามา หรือบางช่วงแต่ละคนก็ว่างไม่ตรงกัน ก็ต้องวางแผนแยกงานออกเป็นส่วนๆ เสร็จแล้วจึงเอามารวมกัน คือบริหารให้งานเสร็จทันเวลาให้ได้ค่ะ” ณัชกล่าวพร้อมอมยิ้ม

เสร็จทันเวลา และต้องดีด้วย! เหมือนเช่นที่นัตตีกล่าวไว้ ตั้งแต่เข้าโครงการมา ทำให้เธอใส่ใจและละเอียดกับงานมากขึ้น

“ที่ค้นพบคือหนูใส่ใจกับงานมากขึ้นค่ะ ปกติถ้าเขียนโค้ดแล้วเจอ Bug ก็จะไม่ข้ามๆ มันไป (หัวเราะ) แต่พอทำงานตรงนี้ ที่มันต้องเผยแพร่ออกไปในวงกว้างก็ทำให้เราต้องละเอียดมากขึ้นห้ามมี Bug ทำให้งานสมบูรณ์ที่สุดเท่าที่จะทำได้” นอกจากทักษะการทำงานที่ได้รับแล้ว ยังรวมไปถึงทักษะเฉพาะด้านต่างๆ ด้านไอทีอีกด้วย

“ที่ได้ความรู้มาและได้นำมาใช้บ่อยสุด คือ เรื่องการออกแบบ UI (User Interface) UX (User Experience) ครับ อย่างป็นี่ผมทำงานส่ง NSC เป็นเว็บไซต์ ก็ได้ใช้การออกแบบพวกนี้ค่อนข้างเยอะ เพราะต้องสื่อสารกับผู้ใช้ให้เขาเข้าใจเรามากที่สุด รวมไปถึงการนำเสนอหรือการทำ Power Point ก็ได้ใช้เยอะครับในห้องเรียน จะจัดวางอย่างไรให้คนสนใจ ไม่เบื่อ พวกนี้ถือว่าเป็นประโยชน์มากๆ” หมอยิ้มท้ายประโยค





“ทำแอปพลิเคชันลงแอนดรอยด์
มันต้องยากมากแน่ๆ พอทำจริง ๆ
ก็ยากจริง ๆ... มีปัญหาไปหมด
ไม่คิดว่าจะทำได้
แต่พอทำได้ก็รู้สึกเก่งมาก”



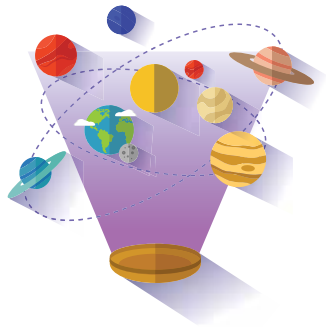
ยานถึงจุดหมาย เตรียมต่อยานลำต่อไป!

หลังจากตรวจตราทำงานอย่างหนักหน่วง ผ่านการแนะนำจากคณะกรรมการและทีมโคซของโครงการ ทีมก็ได้นำผลงานไปทดสอบกับผู้ใช้จริง นั่นคือ รุ่นน้องชั้นประถมที่โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลสวิทยาลัยนั่นเอง

“เราเดินไปหา ให้น้องลองเล่นเลยคะ แล้วก็ถามว่าคิดอย่างไร อยากให้เพิ่มหรือแก้อะไร ก็มีทั้งคนที่ชอบ ไม่ชอบ และไม่สนใจ (หัวเราะ) ที่ชอบจะบอกว่าสนุกกว่าอ่านในหนังสือ ที่ไม่ชอบจะบอกว่ามันก้ากึ่ง จะเกมก็ไม่เกม เหมือนมันไม่สุด” ณิชเล่าถึงประสบการณ์การลงมือทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย ก่อนที่จะนำเอาเสียงสะท้อนเหล่านั้นมาวิเคราะห์และจำแนกกลุ่ม ว่าประเด็นไหนที่ควรปรับแก้

จนปัจจุบัน ผลงาน Catching Star ได้ถูกพัฒนาจนมีความสมบูรณ์ นำเสนอในรูปแบบ 2 ภาษา ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ และลงเผยแพร่ทาง Google Play ผ่านระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์แล้ว และทีมก็กำลังจะพัฒนาเพื่อนำขึ้น App Store ในระบบปฏิบัติการ IOS เวอร์ชันไอแพดต่อไป

แม้ผลงานจะได้เผยแพร่ออกสู่สาธารณะสมดังที่ตั้งใจไว้ แต่ทีมก็ยังคงมุ่งมั่นตั้งใจ ไม่หยุดยั้งในการพัฒนา ยังคงวางแผนที่จะสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้อย่างต่อเนื่อง โดยมีแผนที่จะขยายการสำรวจกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียนชั้นประถมของโรงเรียนในเครือคริสตจักร เพิ่มเติมอีก 2-3 โรงเรียน เพื่อรับฟังเสียงสะท้อน และนำมาแก้ไขปรับปรุงผลงานให้ดียิ่งขึ้นต่อไป



บนเส้นทางแห่งการพัฒนา จากจุดเริ่มต้นจนถึงวันนี้ ไม่ใช่เพียงผลงาน Catching Star เท่านั้นที่ถูกพัฒนาจนเติบโตขึ้น และเผยแพร่ออกไปสู่ผู้ใช้จริง แต่ทั้งสี่เองก็เติบโตขึ้นผ่านกระบวนการเรียนรู้และปฏิบัติงานจริง จนพร้อมที่จะก้าวออกไปสู่โลกกว้างของการศึกษาต่อและทำงานในอนาคต

“ตอนแรกที่คิดไว้ ว่าถ้าทำแอปพลิเคชันลงแอนดรอยด์มันต้องยากมากแน่ๆ พอทำจริงๆ ก็ยากจริงๆ ค่ะ (หัวเราะ) มีปัญหาไปหมด ไม่คิดว่าจะทำได้ แต่พอทำได้ก็รู้สึกท่่มาก” นัตตี้เล่าด้วยสีหน้าแจ่มใส ไม่ต่างกับหมอ ที่การทำงานตลอดเวลาที่ผ่านมา เป็นเหมือนการทดสอบศักยภาพของตนเอง และทีม ซึ่งผลการทดสอบก็ออกมาแล้วว่า ทั้งหมดผ่านฉลุย!

“การได้เจองานที่ยาก จริงๆ มันก็ดีนะครับ มันทำให้เราต้องขวนขวายอย่างผมทำโค้ด 2D ไม่ได้ ก็ต้องทู่ม่่มากขึ้น คั่นคว่าจากโน้นนี่จนทำได้ จนเดี๋ยวนี้พอมารู้แบบรูปแบบนี้ เราก็จะรู้แล้วว่ามันต้องเริ่มที่ไหน ต้องทำอะไร”

บนเส้นทางที่ทอดไกลออกไปสู่ออนาคต ทั้งสี่เหมือนกำลังจะลงจากยาน Catching Star ที่นั่งร่วมกันมานาน ไปสู่ยานส่วนตัวของแต่ละคน เพื่อออกเดินทางไปสู่ดาวดวงใหม่ พร้อมกับภารกิจใหม่ๆ ที่ท้าทายมากขึ้น เช่น นัตตี้ที่กำลังจะไปศึกษาต่อด้านฮาร์ดแวร์หุ่นยนต์ หมอที่ตั้งใจจะเดินทางไปทางด้านเน็ตเวิร์ค หรือณัชที่จะไปต่อทางวิศวะ คอมพิวเตอร์

แม้ดาวดวงใหม่จะยังไม่มีใครรู้ว่าสภาพแวดล้อมเป็นอย่างไร แต่ด้วยประสบการณ์จากยาน Catching Star และดวงดาวต่อกล้าที่ทั้งสี่ได้ผ่านพ้นเพื่อเหลือเกินว่า ไม่มีอะไรยากเกินความสามารถของพวกเขา

และอีกไม่นาน ฐานจะได้เห็นผลงานยานลำใหม่ของพวกเขาก่อน!

