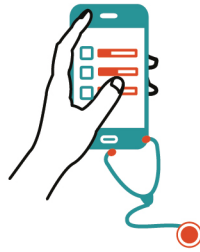
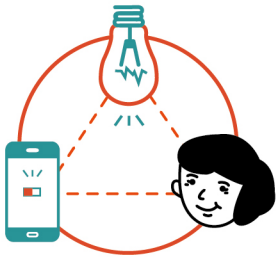


ต่อ- กล้าให้ เติบโต ใหญ่ 2



เส้นทางการเรียนรู้ของเยาวชน
สู่การเป็นนักพัฒนาฝีมืออาชีพ



ต่อ-
กล้าให้
เติบโต
ใหญ่
2

ต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ 2

เส้นทางการเรียนรู้ของเยาวชน สู่การเป็นนักพัฒนามืออาชีพ

ISBN	978-616-91381-9-8
จัดทำโดย	มูลนิธิสยามกัมมาจล ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด(มหาชน) ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์ แห่งชาติ (NECTEC)
ที่ปรึกษา	นางปิยาภรณ์ มั่นตะจิต ดร.กวีาน สีตะธนี
บรรณาธิการ	นายกิตติรัตน์ ปลื้มจิต นางสาวอุบลวรรณ เสือเดช
ผู้เขียน	นายกิตติคุณ คัมภีรานนท์ นางสาวมณฑล นี้อทอง นางนිරชา คัมภีรานนท์
ออกแบบรูปเล่ม	Studio Dialogue
พิมพ์โดย	มูลนิธิสยามกัมมาจล ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด(มหาชน) 19 ถนนรัชดาภิเษก แขวงจตุจักร เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10900
โทรศัพท์	0 2937 9901-7
โทรสาร	0 2937 9900
เว็บไซต์	www.scbfoundation.com
ครั้งที่พิมพ์	พิมพ์ครั้งที่ 1 เดือนมีนาคม 2558
จำนวน	2,000 เล่ม
พิมพ์ที่	บริษัท เอส.อาร์.พรินต์ติ้ง แมสโปรดักส์ จำกัด
ราคา	245 บาท





ดร. กว๊าน สีตะรณี
ที่ปรึกษา ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์
และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC)

จากความร่วมมือของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) และ มูลนิธิสยามกัมมาจล ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน) ในการดำเนินงานโครงการต่อก้าวให้เติบโตใหญ่ พบว่า ช่วงเริ่มต้นในปีแรกเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการฯ เริ่มจะมีการเรียนรู้ ซึ่งส่งผลกระทบต่อมาถึงโครงการฯ ในปีที่ 2 คือ ความสำเร็จในปีแรกที่ทำให้เริ่มมีผลสำเร็จของงาน ผลสำเร็จของเยาวชน นักเรียน นักศึกษา ที่พยายามผลักดันผลงานของตนเองให้สำเร็จออกมาจนถึงมือผู้ใช้งาน และมีการบอกต่อกันว่า เมื่อมาร่วมโครงการฯ แล้วทำให้มีมุมมองใหม่ๆ มีแนวทางการรวมถึงกระบวนการต่างๆ ในการทำงาน เพราะเขาได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ มากมายในโลกของการทำงานจริง ซึ่งมีกระแสการพูดคุยบอกต่อกัน เช่นนี้ออกมามาก่อนข้างมาก ทำให้เยาวชนที่เข้าร่วมโครงการฯ ปีที่ 2

ค่อนข้างตั้งใจและมุ่งมั่นมาก และเท่าที่สังเกตพบว่า ถึงแม้เยาวชนเหล่านี้จะเคยประสบความสำเร็จมาก่อนหน้านี้ ช่วงที่เขาพัฒนาผลงานประกวดในการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย (NSC) และโครงการประกวดอื่นๆ แต่เมื่อได้พูดคุยกับเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการฯ เขาบอกว่าได้เรียนรู้ ได้เปลี่ยนมุมมอง ได้มองเห็นสิ่งต่างๆ มากขึ้น ซึ่งคุณค่าเหล่านี้ได้รับการพูดถึงกันมากขึ้นในหมู่เยาวชน ซึ่งในปีต่อๆ ไป จะทำให้คนที่มีความใฝ่ฝันสนใจมาเข้าร่วมโครงการฯ มากขึ้น ความสำเร็จของหลายๆ ผลงานในปีแรกและปีที่ 2 ซึ่งเป็นแนวโน้มที่น่าประทับใจ ทั้งนี้ ในปีที่ 2 ได้มองเห็นความสำเร็จของโครงการฯ ที่ชัดเจนมากขึ้น จากจำนวนผู้ที่ได้รับความรู้ในรูปแบบที่เขาไม่เคยได้รับ

การส่งเสริมให้คนที่สนใจหรือตั้งใจมุ่งมั่นที่จะพัฒนาผลงานของตนเองออกมานั้นเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ แต่ที่ผ่านมามีผลงานที่ออกมาอาจยังขาดความรู้ด้านต่างๆ จึงทำให้ผลงานที่ NECTEC พัฒนาออกมาแต่ละปีในเชิงธุรกิจหรือเชิงสร้างสรรค์ผลงานสู่สังคมยังมีไม่มากนัก เนื่องจากเด็กหลายคนมุ่งมั่นแค่ชนะเลิศการประกวด แล้วก็จบ! แต่สิ่งที่เข้ามาเสริมในโครงการฯ นี้เป็นอีกมุมมองหนึ่ง และคุณค่ามันอยู่ตรงนั้น ซึ่ง NECTEC ไม่เคยทำอย่างนี้มาก่อน สิ่งที่มาเสริมจึงเป็นอีกบทบาทหนึ่ง ซึ่งเป็นสิ่งที่มีคุณค่า ในขณะที่นักไอทีส่วนใหญ่อาจไม่มีความรู้ในเรื่องอื่นๆ นอกจากเรื่องเทคโนโลยี และเด็กที่สนใจแต่เทคโนโลยีก็จะมองแต่ในมุมมองของเขา แต่เมื่อได้รับการอบรม ได้รับการใส่ความรู้เพิ่มเติม เขาก็จะรู้สึกเหมือนว่าได้เข้าสู่โลกใหม่ ซึ่งในช่วงแรกเริ่มอาจจะเป็นจำนวนที่ค่อนข้างน้อย ทำให้ยังมองเห็นผลกระทบต่างๆ เหล่านั้นไม่ค่อยชัดเจน แต่ถ้าระยะเวลาผ่านไปและมีจำนวนเยาวชนที่มาร่วมโครงการฯ เพิ่มมากขึ้น เชื่อว่าโครงการฯ นี้จะเป็นโครงการที่สร้างอนาคตให้กับวงการไอทีหรือวงการเทคโนโลยีอีกทางหนึ่ง เพราะเป็นการนำเทคโนโลยี ไอที และคอมพิวเตอร์ มาพัฒนาให้เกิดธุรกิจได้

ในส่วนบทบาทของ NECTEC เห็นได้ชัดเจนว่า ปีแรกเป็นเพียง การเชิญผู้ที่มีความรู้มาร่วมเป็นคณะกรรมการ แต่อาจยังไม่ครบทุกด้าน เพราะคิดกันเองว่าน่าจะเป็นอย่างนั้น แต่เมื่อได้เรียนรู้จากปีแรก เราจึง คิดว่าต้องมีความรู้บางด้านมาช่วยเสริมเพิ่มเติม ยกตัวอย่างเช่น ในการ พัฒนาโปรแกรมของเด็กเอง เขายังไม่รู้เลยว่าผู้ใช้คิดอย่างไร ส่วนมาก เวลาพัฒนาขึ้นมา มักคิดว่าผู้ใช้คงชอบแบบนั้น แต่ในความเป็นจริง เขายังไม่เคยเรียนรู้เรื่องของผู้ใช้เลย สิ่งเหล่านี้จึงเกิดขึ้นในปีที่ 2 ซึ่งจะ เห็นว่า เด็กต้องไปเรียนรู้ว่า ผู้ใช้งานหรือกลุ่มเป้าหมายของเขาคิดอย่างไร อยากจะเห็นอะไรบ้าง เราจึงนำความรู้เกี่ยวกับผู้ใช้งาน เช่น User Experience (UX) หรือ User Interface (UI) มาเสริมให้ โดยมีแนวคิด ว่า ต้องเรียนรู้ผู้ใช้งานด้วยว่าเขาคิดอย่างไร อยากเห็นหรืออยากได้อะไร ซึ่งเด็กก็เริ่มปรับมุมมอง และรู้สึกว่าการที่ตนเองทำเป็นเพียงการตอบสนอง ตนเอง แต่ตอนนี้ผลงานของพวกเขาเริ่มตอบสนองสังคม ตอบสนอง ผู้ใช้งาน ซึ่งเป็นอีกมุมมองหนึ่งที่เขาต้องปรับเปลี่ยนความคิด การเสนอ ผลงาน หรือแม้แต่เทคโนโลยีที่เขาใช้ เป็นสิ่งที่เห็นว่าในปีแรกเรา ยังเพิ่มเติมตรงนี้น้อย ปีนี้เราจึงเพิ่มเติมตรงนี้เข้าไป และจะนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ จากปีแรกและปีที่ 2 มาปรับใช้ในปีต่อไป

ปัจจุบันแม้จะมองเห็นผลลัพธ์ว่าเยาวชนนักพัฒนาเริ่มมีความ เข้มแข็ง แต่เราอยากให้เห็นว่าเขาตระหนัก หรือนำสิ่งที่เราพุ่มพัก สิ่งที่เรา พยายามที่จะเสนอให้เขาไปใช้อย่างต่อเนื่องหรือไม่ เขาประสบความสำเร็จ ในระดับไหน เขาเริ่มต้นชีวิตแบบไหน ซึ่งส่วนหนึ่งเด็กคงอยากนำผลงาน ของเขาไปทำในเชิงธุรกิจ เพื่อให้มีรายได้หรืออาชีพของตนเอง เราก็อยาก เห็นอย่างนั้นเหมือนกันว่า ถ้าเขาทำอย่างนี้เขาจะประสบความสำเร็จ มากน้อยแค่ไหน เขาก้าวไปแค่ไหน แล้วถ้าเรายังเสริมเขาได้ เราก็คิด ต่อไปว่า อาจจะมีส่วนอื่นมาช่วยเสริม ซึ่งทางมูลนิธิสยามกัมมาจลก็จะ ช่วยอยู่แล้ว เช่น ด้านความคิด การเงิน การลงทุน ฯลฯ ซึ่งระยะต่อไป

เด็กคงต้องการสิ่งเหล่านี้มากขึ้น และน่าจะเป็นไปในทิศทางแบบนั้น หากมีจำนวนนักพัฒนาในลักษณะนี้เพิ่มขึ้นๆ น่าจะส่งผลกระทบต่อ ประเทศมากขึ้น ถ้ามีการทำต่อเนื่องต่อไปคิดว่าเรื่องเศรษฐกิจน่าจะดีขึ้น โดยเฉพาะเรื่องเศรษฐกิจดิจิทัล หรือ Digital Economy ซึ่งแนวทางนี้ เป็นแนวทางที่จะทำให้คนนำเทคโนโลยีและองค์ความรู้ทั้งหลายมาใช้ ในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์มากขึ้น โดยเฉพาะเรื่องอาชีพ รายได้ ฯลฯ ซึ่งประเทศคงจะขับเคลื่อนไปในลักษณะเช่นนี้ และสิ่งเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่ง ในเศรษฐกิจดิจิทัลด้วย

ทั้งนี้ ในปัจจุบันมองว่า น่าจะมีทิศทางความยั่งยืนของโครงการฯ ในงานของ NECTEC เนื่องจากเป็นส่วนที่เสริมกับงานที่เราพัฒนาเยาวชน ขึ้นมา เป็นความต่อเนื่องและต่อยอดจากผลงานที่ NECTEC ทำไว้ ตั้งแต่ต้นจากการประกวด ยังมีผลสำเร็จของนักพัฒนาในโครงการต่อกลับๆ มากเท่าไร NECTEC ยิ่งจำเป็นต้องรักษาโครงการฯ นี้ไว้ เพราะว่าเป็น สิ่งที่ผลักดันเข้าไปถึงเศรษฐกิจจริงๆ เป็นการก้าวไปอีกขั้นนอกเหนือจาก การประกวดหรือการคัดตัวที่ NECTEC ทำมา ซึ่ง NECTEC น่าจะดึง ในส่วนนี้มาเสริมต่อเนื่องกันตลอดไป แต่ช่วงแรกคงต้องสร้างให้ผลงาน ที่เราทำมาเป็นที่ยอมรับ เป็นผลงานที่มีผลกระทบเกิดขึ้น มีจำนวน นักพัฒนาแล้วไปถึงจุดใหม่ที่ต้องการมากขึ้น ซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดผลกระทบ ค่อนข้างแรง โดยเฉพาะมีจำนวนเยาวชนนักพัฒนาที่ประสบความสำเร็จ มากขึ้น ทั้งนี้อาจต้องมีผู้ช่วยหรือพันธมิตรที่เข้ามาช่วยหนุนเสริม และเป็น ตัวกระตุ้นที่ทำให้ NECTEC ต้องทำต่อเนื่องไป เพื่อให้เกิดประโยชน์ กับเด็กที่เราพัฒนาขึ้นมา เป็นสิ่งที่มีคุณค่าที่เราควรจะทำต่อไป



คุณปิยาภรณ์ มั่นทะจิตร
ผู้จัดการมูลนิธิสยามกัมมาจล
ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน)

โครงการต่อก้าวให้เติบโตใหญ่นี้เกิดขึ้นจากการมองเห็นว่า ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) มีการทำงานกับเยาวชนด้านไอทีมาหลายปีและมีคุณค่าเกิดขึ้นมากมาย ทั้งเด็ก อาจารย์ รวมทั้งผลงานที่น่าสนใจจำนวนมากที่ควรผลักดันต่อ เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ในวงกว้าง มูลนิธิสยามกัมมาจลจึงร่วมคิดกับ NECTEC แล้วมองเห็นว่า กระบวนการทำงานพัฒนาเยาวชนของ NECTEC ที่ผ่านมานั้นกระบวนการแข่งขัน ซึ่งเมื่อจบการแข่งขัน ต่างคนก็ต่างแยกย้ายกันไป ดังนั้น มูลนิธิสยามกัมมาจลจึงเข้าไปหนุนเสริมให้ NECTEC ค้นหาไอเดียใหม่ๆ ในการทำงานกับเด็กนอกเหนือจากการ จัดประกวดแข่งขัน โดยมีเป้าหมายปลายทางคือ อยากเห็นเด็กไอทีเก่งขึ้น และอยากเห็นกระบวนการจัดการโครงการแบบใหม่ในการพัฒนาเยาวชน

ของ NECTEC ด้วย ซึ่งเป็น 2 โจทย์ที่สำคัญ

โจทย์แรกที่ยากเห็นเด็กไอทีเก่งขึ้นนั้น ไม่เพียงเก่งขึ้นในการ พัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ แต่ต้องมองในเชิงของธุรกิจหรือสังคมด้วย ซึ่งสินค้าที่จะขายได้ต้องตอบโจทย์ผู้ซื้อ ไม่ใช่ตอบโจทย์ผู้ขาย ดังนั้นจึง ต้องกลับมาดูความต้องการของผู้ใช้ (User) ขณะเดียวกันหากจะทำงาน ออกสู่สังคม จำเป็นต้องรู้จักกฎกติกา กฎระเบียบของสังคมด้วย เพราะ หลายๆ เรื่องมีระบบระเบียบหรือกฎหมายควบคุมอยู่ หรือมีบริบท แต่ละเรื่องที่ต้องเข้าใจ ดังนั้นจึงไม่ใช่แค่เก่งไอทีอย่างเดียว แต่จะต้อง ปรับความเก่งด้านไอทีนี้ไปใช้กับโจทย์สังคมและบริบทของการทำงาน ให้ได้ รวมทั้งการสื่อสาร การประสานงาน และการทำงานที่เป็นทีมเวิร์ก มากขึ้น ทั้งนี้ ในการจัดประกวดผลงานหรือการพัฒนาเยาวชน สิ่งสำคัญ คือ ‘กระบวนการโค้ช’ หรือการจัดกิจกรรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนภายใต้ วิธีคิดและการทำงานของทีมที่ไปทำงานกับเด็กหรือที่เรียกว่า ‘โค้ช’ นั้น ในโครงการฯ นี้ บทบาทของพี่เลี้ยงหรือโค้ชจะเปลี่ยนไปมาก แต่ด้วย กระบวนการที่หลากหลาย โค้ชเพียงคนเดียวไม่สามารถทำได้ทั้งหมด จึงจำเป็นต้องมีทีมของโค้ชเข้ามาช่วยกันทำงาน สิ่งเหล่านี้เป็นกลไกที่ ได้ออกแบบไว้ โดยมีเป้าหมายคือ อยากเห็นทาง NECTEC สามารถ ดำเนินงานได้เอง โดยมีมูลนิธิฯ หนุนเสริม

โจทย์ที่สอง ในส่วนของกระบวนการจัดการโครงการแบบใหม่ ในการพัฒนาเยาวชนของ NECTEC นั้น สิ่งที่เห็นได้ชัดเด่นมากขึ้น ในการดำเนินโครงการฯ ปีที่ 2 และเป็นไปตามเจตนารมณ์ที่วางไว้คือ ทาง NECTEC ดำเนินงานทุกขั้นตอนกระบวนการทำงานอย่างดีมาก ส่วนมูลนิธิฯ ทำหน้าที่เป็นเพียงเพื่อนร่วมคิดเท่านั้น จะเห็นได้จากการที่ NECTEC ได้มีการปรับเปลี่ยนกระบวนการบริหารจัดการ วิธีการทำงาน ของโครงการ ที่สำคัญก็คือ เจ้าหน้าที่ของ NECTEC ที่เกี่ยวข้องกับ โครงการฯ นี้ เกิดการเปลี่ยนแปลงตนเองอย่างเห็นได้ชัด ตั้งแต่วิธีคิด

วิธีสร้างความสัมพันธ์กับเด็ก รวมทั้งวิธีทำงาน ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นความสำคัญยิ่งยวดสำหรับคนที่ทำงานพัฒนาเด็ก ที่จำเป็นต้องมีสำนึกของความเป็นโค้ชที่ดี และเขาได้แสดงให้เห็นแล้วว่า เขามีความเป็นโค้ชที่ดีจริงๆ โดยปรับบทบาทการทำงานเป็นไปในลักษณะของการกระตุ้นและสนับสนุนเด็ก ซึ่งเป็นสิ่งที่ดีมาก และวิธีทำงานเช่นนี้จะกลับไปเป็นส่วนหนึ่งในการทำงานแต่ละวันของ NECTEC ด้วย จะเห็นได้จาก การที่น้องเยาวชนๆ ที่เข้าร่วมโครงการฯ พูดกันชัดเจนว่า โครงการฯ นี้ไม่ได้ให้เขามาแข่งขัน แต่ให้เขามาเรียนรู้ต่อ และเขาก็พร้อมที่จะเรียนรู้ต่อ จากพี่เลี้ยง จากโค้ช และจากเพื่อนๆ โครงการคนอื่นๆ ด้วย นี่คือนี่ที่เป็นความสำเร็จของโครงการฯ ปีที่ 2

นอกจากนี้ จากเรื่องราวถอดบทเรียนการเรียนรู้ของเยาวชน ทำให้เราเห็นการเรียนรู้ที่สำคัญคือ ในการพัฒนาชิ้นงานหรือผลิตภัณฑ์ขึ้นมาสักชิ้นหนึ่งนั้น ผู้พัฒนามักจะติดอยู่กับเทคโนโลยีที่ตนเองมีความคุ้นเคย หรือมีความถนัด แต่ในชีวิตจริงคนที่จะตัดสินใจว่าเราเข้าวินหรือไม่นั้น ไม่ใช่กรรมการ แต่คือผู้ใช้ กล่าวคือ ในโลกนี้มีเทคโนโลยีมากมาย คนที่จะนำเทคโนโลยีนั้นมาประกอบสร้าง เพื่อที่จะทำให้ขายของได้นั้น จะต้องเข้าใจในหลายๆ ด้าน สิ่งสำคัญคือ ต้องเข้าใจว่าเทคโนโลยีนั้นตอบโจทย์ผู้ใช้อย่างไร ซึ่งเป็นสิ่งที่นักพัฒนาตั้งโจทย์แล้วจะต้องไปศึกษา แต่ที่ผ่านมาส่วนใหญ่แล้วเด็กไม่ได้เริ่มจากจุดนี้ แต่จะเริ่มจากสิ่งที่ตนเองมีความชำนาญโปรแกรมต่างๆ ซึ่งหากก้าวเท้าที่หนึ่งผิด เท้าที่เหลือที่ก้าวเดินออกไปจะผิดทั้งหมด เพราะฉะนั้นไม่แปลกที่เด็กหลายคนเข้ามาในโครงการฯ แล้วต้องร้องหรือปรับเปลี่ยนโครงการทั้งหมด เพราะก้าวเท้าแรกผิด หากจะแก้ไขก็จำเป็นต้องศึกษาผู้ใช้มากขึ้น ไม่ใช่การคิดจินตนาการเอง สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญมากที่น้องๆ ต้องเรียนรู้ นอกจากนี้ยังต้องคิดต่อว่า โปรแกรมที่พัฒนามานั้นมีศักยภาพในเชิงธุรกิจมากพอหรือไม่ หากมีโจทย์ว่า ต้องการลูกค้าที่มากพอ เพราะต้องการที่จะ

ขายของ ก็ต้องไปหาโจทย์ที่ตอบโจทย์ลูกค้า ดังนั้นจึงต้องตั้งเป้าหมายให้ชัดเจน เพราะฉะนั้นน้องๆ ที่เข้ากระบวนการนี้ จะต้องผ่านกระบวนการคิดหลายชั้นมาก ซึ่งเราไม่ได้คาดหวังว่าทุกโครงการจะประสบความสำเร็จถึงจุดนั้น แต่ถ้าไปถึงได้ก็ถือว่าเด็กเก่งมาก แต่ส่วนใหญ่น้องอาจจะผ่านขั้นแรก ขั้นที่สอง ขั้นที่สาม แต่ยังไม่ผ่านขั้นที่สี่ ซึ่งอาจต้องไปต่อยอดอีก แต่สิ่งสำคัญที่สุดในโครงการฯ นี้คือ เราอยากเห็นเด็กได้เรียนรู้ ได้มีวิธีคิดที่เป็นตรรกะและเป็นระบบ เพราะนั่นคือความสำคัญ เนื่องจากประสบการณ์ชีวิตแบบนี้วิธีคิดแบบนี้ จะนำเขาไปสู่ความสำเร็จในอนาคตในการผลิตชิ้นงานต่อไป เพราะฉะนั้นนี่คือสิ่งที่เราอยากเห็น หรือให้คุณค่าจากงานโครงการฯ นี้

ในการดำเนินงานโครงการฯ 2 ปีที่ผ่านมา นับว่าโครงการฯ นี้ประสบความสำเร็จประมาณ 70 เปอร์เซ็นต์แล้ว แต่ความท้าทายคือนี้เป็นเพียงนวัตกรรมเล็กๆ ของการจัดการพัฒนาเยาวชนของ NECTEC ซึ่งเป็นโจทย์ใหญ่ต่อไปว่า แล้ว NECTEC จะใช้ความสำเร็จนี้ในการนำไปขยายผลอย่างไร ซึ่งสามารถขยายผลได้หลายวิธี แม้ทางมูลนิธิฯ จะทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุน แต่ผู้ที่สร้างการเปลี่ยนแปลงก็คือ NECTEC เอง จึงเป็นความท้าทายทั้ง NECTEC และมูลนิธิฯ ที่จะช่วยกันคิด ช่วยกันมองต่อไป เพราะหากเราทิ้งความสำเร็จเอาไว้แล้วไม่เดินต่อ ความสำเร็จที่เราเดินทางมาไกลมากแล้วก็อาจจะไม่มีความหมาย เพราะเด็กที่ได้ประโยชน์ เขาก็ได้ประโยชน์ไปแล้ว แต่คำถามคือ เด็กที่ยังไม่ได้ประโยชน์ เราจะรับผิดชอบเขาอย่างไร โดยเฉพาะเด็กที่เติบโตขึ้นมา และจะมาเข้าร่วมโครงการฯ นี้ในอนาคต จึงเป็นความท้าทายที่เรายังคงต้องทำต่อไป



-
- 1 PERSONAL HEALTH ASSISTANT** 16
ผู้ช่วยอัจฉริยะสำหรับผู้ป่วยเบาหวาน
 - 2 MILITARY ASSISTANCE ROBOT** 36
ยานอัจฉริยะ บนรันเวย์สู่อวกาศ
 - 3 BEAMIFY** 62
อิสระแห่งการสื่อสาร ก้าวทะยานสู่ความฝัน
 - 4 BRIGHT!** 84
ชีวิตสบาย โลกสดใส ด้วยโปรแกรมอัจฉริยะ
 - 5 VOICE SEARCH CONTACT** 104
เปิดโลกแห่งการสื่อสารแก่ผู้พิการทางสายตา
 - 6 SCAN TO BUY** 124
กระตุ้นยอดขายด้วย 3D ต่อยอดวิถีนวัตกรรม
 - 7 QUICK DYEING** 146
สร้างสีให้เส้นไหม ด้วยหัวใจที่สร้างสรรค์
-

-
- 8 ZOMBIO** 164
เรียนเคมีให้สนุก ปลูกวิญญาณนักทดลอง
 - 9 JACK FIND THE TREASURE** 182
เรียนภาษาอังกฤษอย่างสนุกในยุคไซเบอร์
 - 10 MONMON DASH** 200
เกมวิ่งสัญชาติไทย พุ่งไปสู่อวกาศ
 - 11 BAD GREEN** 220
เกมอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม บนก้าวอย่างแห่งการพัฒนา
 - 12 COOKING FAMILY** 242
เกมทำอาหารไทย กับความแปลกใหม่ไม่มีใครเหมือน
 - จากต่อกล้าสู่นักพัฒนามืออาชีพ** 261
ก่อร่างสร้างองค์กร ผู้ประกอบการดิจิทัลซอฟต์แวร์เฮาส์
เมื่อโคชเยนคว้าโอกาสที่ท้าทาย
อย่างก้าวของนักพัฒนามืออาชีพ
 - กระบวนการบ่มเพาะการเรียนรู้
ของเยาวชนต่อกล้าให้เติบโตใหญ่** 326
-



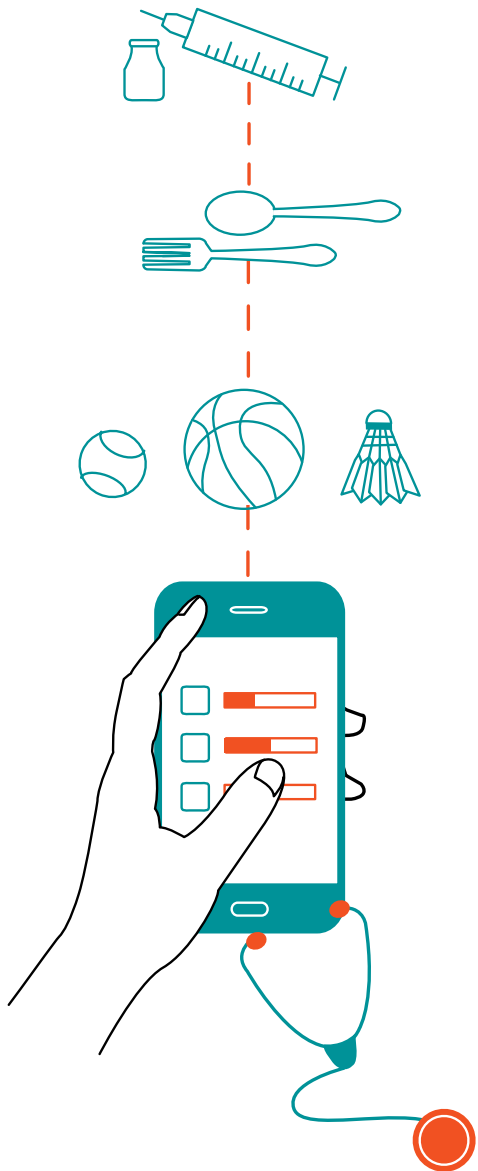
เรื่องราวที่จะนำเสนอต่อไปนี้เป็นเรื่องราวของเยาวชนที่สนใจและถนัดด้านไอที เขาเหล่านี้มีความปรารถนาอย่างแรงกล้า มีความมุ่งมั่นที่จะพัฒนาผลงานจากความฝันและฝีมือของเขาเอง ‘ไปสู่ผู้ใช้งาน’

เขาเหล่านี้ได้นำตัวเองไปสัมผัสเรียนรู้เรื่องราวต่างๆ ในสังคมแล้วนำกลับมาคิดว่า ตัวเขาจะใช้ความสามารถด้านไอทีสร้างประโยชน์หรือแก้ไขปัญหาก็เขาพบเจอได้อย่างไร

เรื่องราวระหว่างการเดินทางครั้งนี้ ล้มลุก คลุกคลาน เหน็ดเหนื่อย และเติบโต

เชิญอิมเมกับ 12 เรื่องราวชีวิตการเรียนรู้และผลิตภัณฑ์ไอทีของเขา...

เยาวชนโครงการต่อก้าวให้เติบโตใหญ่ปี 2



PERSONAL HEALTH ASSISTANT

ผู้ช่วยอัจฉริยะสำหรับผู้ป่วยเบาหวาน

แอปพลิเคชันสุขภาพส่วนบุคคลสำหรับผู้ป่วยเบาหวาน
บนอุปกรณ์สมาร์ทโฟนในระบบแอนดรอยด์
ที่ช่วยบันทึกข้อมูลสุขภาพของผู้ป่วย
เมื่อผู้ป่วยไปพบแพทย์ก็สามารถส่งต่อข้อมูลให้แพทย์ได้ทันที

ผู้พัฒนา: นายเกียรติอริศ อุนสรณ์ภักดิ์ (อิม), นางสาวมธุกร ลิมนนุชฎี (ผึ้ง)
นายธาดา หวังธรรมนึ่ง (มาย), นายพัฒนพล มโนไพฑูรย์พร (เชียง)
ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

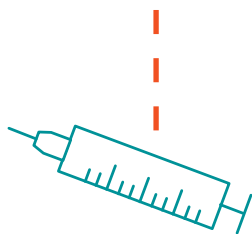


สำหรับผู้ที่มีเจ็บป่วยด้วยโรคเรื้อรังต่างๆ ปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่จะทำให้ผู้ป่วยรายนั้นหายจากอาการเจ็บป่วยหรือพยายุรักษาอาการไว้ไม่ให้ทรุดหนักไปกว่าเดิม นอกจากการเข้ารับการรักษาจากแพทย์ผู้เชี่ยวชาญและกำลังใจจากคนรอบข้างแล้ว การปฏิบัติตามคำแนะนำของแพทย์อย่างเคร่งครัด ก็เป็นปัจจัยสำคัญ

ผู้ป่วยหลายๆ คนแม้จะพบแพทย์อย่างสม่ำเสมอ และมีกำลังใจดี แต่ถ้าหลงลืมปฏิบัติตามคำแนะนำของแพทย์ เช่น ทานยาไม่ครบ ควบคุมอาหารไม่ได้ ฯลฯ ก็ยากที่จะหายจากอาการเจ็บป่วย

เพราะชีวิตและสุขภาพเป็นสิ่งที่มีความหมาย นักศึกษาหนุ่มคนหนึ่งจากดินแดนปักกิ่งได้ จึงคิดค้นแอปพลิเคชันหนึ่งขึ้นมาให้เป็นเหมือนผู้ช่วยสำหรับผู้ป่วยเบาหวาน คอยแจ้งเตือนผู้ป่วยไม่ให้หลงลืมข้อปฏิบัติต่างๆ ในชีวิตประจำวัน เพื่อให้การรักษาตนจากโรคร้ายนั้นเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ รักษาสุขภาพ รักษาชีวิตผู้ป่วยไว้ให้มีกำลังใจที่จะใช้ชีวิตอย่างมีความสุขต่อไป

ขอชวนไปรู้จักเด็กหนุ่มคนนี้ กับผลงานแอปพลิเคชันของเขา ที่ออกแบบมาเพื่อสุขภาพและชีวิตของผู้ป่วยเบาหวานทุกคน



“แต่ละปีภาครัฐต้องจ่ายค่าดูแลผู้ป่วยเบาหวาน เยอะมากครับ คนที่ไม่เป็นเบาหวาน ถ้าใช้แอปพลิเคชันนี้ก็จะช่วยหลีกเลี่ยงการเป็นเบาหวานได้ โอกาสที่จะเป็นจะลดลง”



จากเกมคอมพิวเตอร์ สู่อุปกรณ์เพื่อสุขภาพ

Personal Health Assistant หรือ PHA เป็นผลงานของ นายเกียรติอรรถิ อนุสรณ์ภักดี หรือ ‘อ้อม’ เด็กหนุ่มจากแดนใต้ ที่มีความสนใจด้านเกมและคอมพิวเตอร์มาตั้งแต่เด็ก โดยอ้อมชอบเล่นเกมเหมือนเด็กทั่วไป แต่เกิดจุดหักเหคือ จากที่เคยเล่นอย่างเดียว อ้อมเริ่มสนใจว่าเกมถูกสร้างมาอย่างไร และสนใจที่จะลองพัฒนาเกมของตัวเองขึ้นมาบ้าง จุดนั้นเองที่ทำให้อ้อมหันมาสนใจการเขียนโปรแกรมตั้งแต่สมัยมัธยมศึกษาปีที่ 1 และยิ่งนำสนใจตรงที่เขาสามารถเขียนโปรแกรมที่ช่วยสนับสนุนผลการเรียนของตัวเองได้ จนเพื่อนรุ่นเดียวกันต้องทึ่ง

“ตอน ม.3 ผมเรียนวิชาภาษาไทย ตอนเก็บคะแนนเพื่อนได้กัน 8 เต็ม 10 หรือ 9 เต็ม 10 แต่ผมสอบที่ไรก็ได้แค่ 4 - 5 ด้วยความที่เราเขียนโปรแกรมเป็น เลยคิดทำโปรแกรมท่องศัพท์ พิมพ์ศัพท์เข้าไปแล้วให้โปรแกรมสุ่มศัพท์ออกมา บางทีก็สุ่มออกมาเป็นความหมาย แล้วเราก็พิมพ์คำที่ถูกต้องเข้าไป ซึ่งระหว่างที่พัฒนาอยู่นั้น เราก็ต้อง

พิมพ์ศัพท์เข้าไปเรื่อยๆ ได้ทวนไปในตัว จนสอบกลายเป็นว่าเราก็ได้คะแนน 9 หรือ 10 ตลอด โดยใช้โปรแกรมที่เราเขียนเองมาช่วย เพื่อนก็แปลกใจว่าอ้อมอยู่ๆ ทำไมคะแนนเราพุ่งขึ้นมา ผมก็เลยเอาโปรแกรมไปให้เพื่อนลองใช้ ปรากฏว่าเพื่อนใช้ไม่ได้ บอกว่าใช้ยากมาก” อ้อมทำความถึงอดีตเคล้าเสียงหัวเราะ

ถือว่าอ้อมมีแววของความเป็นนักพัฒนามาตั้งแต่เด็ก ด้วยพื้นฐานความสนใจใคร่รู้ในศาสตร์คอมพิวเตอร์และโปรแกรมเมอร์ ทำให้อ้อมชวนขวายเป็นรุ่นพี่และฝึกเขียนโปรแกรมต่างๆ มากมาย และไม่พลาดที่จะเข้าร่วมค่ายอบรมและการแข่งขันต่างๆ ตั้งแต่มัธยมต้น ไม่ว่าจะเป็นค่ายยุวคอมพิวเตอร์ ของสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) การแข่งขันคอมพิวเตอร์โอลิมปิก การแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย (NSC) เป็นต้น

“ตั้งแต่ ม.ต้น ถึง ม.ปลาย ผมแข่งทุกงานครับ ไม่ใช่แค่เรื่องคอมฯ นะ ครูสั่งคมก็ให้ไปแข่งรัฐศาสตร์ด้วย (หัวเราะ) ตอนเข้ามหาวิทยาลัยได้ทุนดาวรุ่งคอมพิวเตอร์ก็แข่งทุกงานอีก มีอะไรให้แข่งก็ไปหมด อย่าง NSC ผมแข่งตั้งแต่เรียนปี 1 ปี 2 และปี 4 ไปประกวดสอบคัดเลือก Google Ambassador Student ของภูเก็ต แล้วก็รับงานเขียนโปรแกรมบนแอนดรอยด์ ไปช่วยงานพัฒนาระบบแอนดรอยด์ ที่ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) ปิดเทอมก็ไม่ได้เที่ยวกับเพื่อน ฝึกงานที่ NECTEC ตลอด” อ้อมเล่าถึงความขวนขวายที่ตัวเขามี

ซึ่งเป็นเพราะความขวนขวายโดยไม่พักผ่อนนี่เอง ที่ทำให้อุ้มต้องผิ้วร่างกายจนล้มป่วยในหลายๆ ช่วงของชีวิต

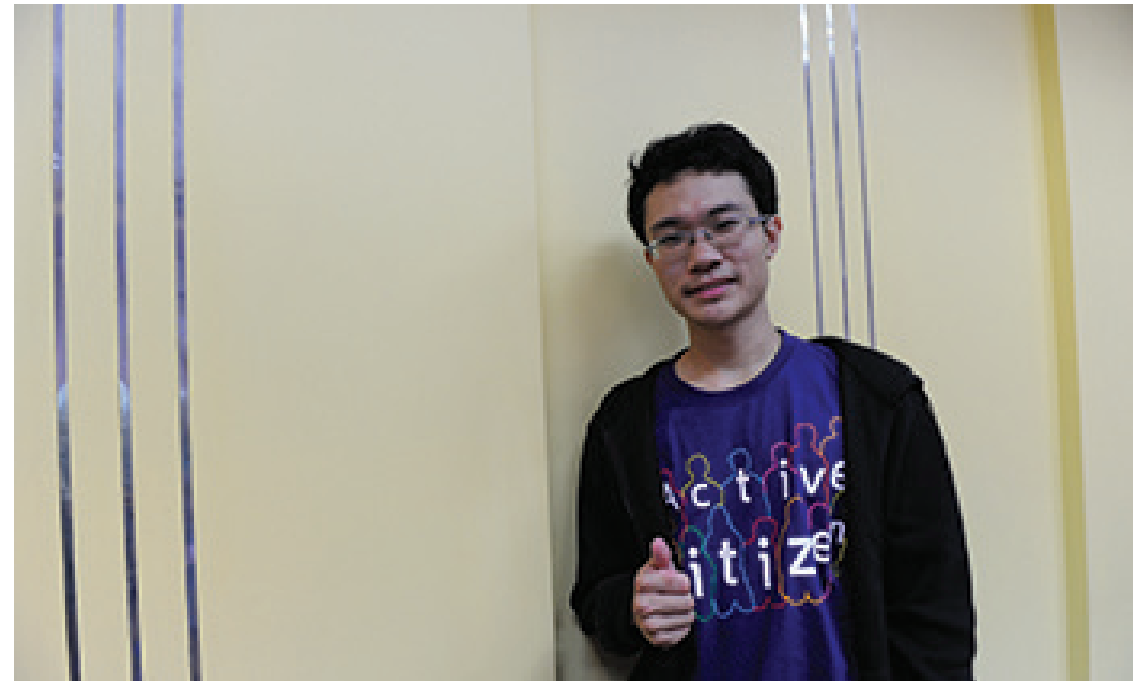
แต่ด้วยความเป็นนักพัฒนา อุ้มกลับมองวิกฤติที่เกิดขึ้นนี้เป็นโอกาส ใช้โจทย์ปัญหาในชีวิตมาผนวกกับทักษะด้านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เรามี

“ช่วง ม.5 ผมป่วยเป็นโรคกระเพาะครับ ป่วยจนการเรียนตก อยู่มหาวิทยาลัยตอนปี 3 ผมก็มีปัญหาเรื่องนอนไม่หลับ คือมีอาการร่วงแต่ไม่หลับ กว่าจะหลับก็หกโมงเช้าหรือเที่ยงของอีกวันหนึ่ง จึงกลัวจะกระทบถึงการเรียน ผมเลยขอยืมเท็กซ์บุ๊กของเพื่อนนักศึกษาแพทย์มาอ่านดู ทำให้รู้ว่าการนอนมันส่งผลโดยตรงต่อความทรงจำในระยะยาว ผมก็เลยคิดว่าถ้าเราหันมาดูแลเรื่องสุขภาพ มันอาจช่วยให้การเรียนดีขึ้นได้ ซึ่งผมสังเกตเห็นเพื่อนที่เป็นนักศึกษาแพทย์เขาเก่ง ทั้งๆ ที่ไม่ได้อ่านหนังสือเยอะ มีไปเที่ยวเหมือนกัน แต่เขากินอาหารครบทุกอย่าง และออกกำลังกายด้วย ดังนั้น การปฏิบัติตัวในชีวิตประจำวัน ทั้งการกิน การนอน การออกกำลังกาย ส่งผลต่อสุขภาพและสมองของคนเรา ผมเลยคิดทำผลงานนี้ขึ้นมา ซึ่งตอนแรกผมตั้งใจทำมาเพื่อจัดการปัญหาสุขภาพของตัวเอง (หัวเราะ) แต่ไปๆ มาๆ เห็นเพื่อนๆ คนอื่นก็เป็นแบบเรา มาหลับในห้องเรียน สุขภาพไม่ดี ก็เลยพยายามทำให้ครอบครัว เป็นเป็นโครงการจบ และส่งประกวดต่อเลย” อุ้มยิ้มส่งท้ายประโยค

PHA จึงเกิดขึ้นนับแต่นั้น และพัฒนาจากโครงการจบการศึกษา เข้าไปแข่งขัน NSC 2014 ในชื่อ ‘ผู้ช่วยดูแลสุขภาพส่วนบุคคล บนอุปกรณ์แอนดรอยด์รองรับมาตรฐาน

IEEE 11073’ และได้รับรางวัลรองชนะเลิศในประเภท Mobile Application มาครอง

ข้อมูลจะแสดงผลในโทรศัพท์มือถือของผู้ป่วย เวลาผู้ป่วยไปพบแพทย์ก็สามารถส่งต่อข้อมูลให้แพทย์ได้ทันที และอยู่ระหว่างพัฒนาให้สรุปผลข้อมูลต่างๆ ส่งผ่านอีเมลถึงแพทย์ได้ ไปจนถึงขั้นที่ส่งข้อมูลไปใน server ซึ่งจะมีหน้าเว็บไซต์สำหรับให้แพทย์เข้ามาดูข้อมูลผู้ป่วย ผู้ป่วยจะได้ไม่ต้องเดินทางไปพบแพทย์บ่อยๆ ประหยัดค่าเดินทางและประหยัดค่าใช้จ่าย ให้โรงพยาบาลในการรับผู้ป่วยอีกด้วย



จากโครงการสุขภาพ สุโม่เดสธุรกิจสำหรับผู้ป่วยเบาหวาน

อัมมนำผลงาน PHA เข้าต่อยอดในโครงการต่อก้าวให้เติบโตใหญ่ ปี 2 ตามคำแนะนำจากรุ่นพี่โครงการต่อก้าว ปี 1 อย่างนายกมลวิชัย สิริธนนนท์สกุล หรือ ‘เยน’ เจ้าของผลงาน iOrder รวมถึงทีมบูม-นุช-จ๊ะเอ๋ เจ้าของผลงาน คาร์บอนคอง ไลฟ์ โดยสิ่งที่อัมมคาดหวังเป็นอย่างยิ่งจากโครงการ ก็คือ การต่อยอดในด้านของธุรกิจ

“ที่ผ่านมามีไม่เคยมองเห็นด้าน Business หรือ Marketing เลยครับ จนมาเข้าร่วมโครงการนี้แหละถึงได้มองเห็น ได้เปิดมุมมองด้านธุรกิจและการตลาด ได้เห็น Real World มากขึ้น (หัวเราะ) ว่าไม่ใช่เราสร้างของมาแล้วมันจะขายได้ มันมีหลายๆ อย่างประกอบ ทั้งการทำตลาด การโฆษณา เรื่องลิขสิทธิ์ เรื่องทำ BOI เรื่องภาษี เรื่องตั้งบริษัท เยอะแยะมากครับ” อัมมกล่าว

Personal Health Assistant หรือ PHA เป็นโปรแกรมสุขภาพส่วนบุคคลบนอุปกรณ์สมาร์ตโฟนในระบบแอนดรอยด์ ที่จะทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยบันทึกข้อมูลสุขภาพของผู้ป่วย คอยให้คำแนะนำ รวมถึงแจ้งเตือนสิ่งที่ผู้ป่วยต้องปฏิบัติ หรือแจ้งเตือนเมื่อพบภาวะเสี่ยง เช่น ผู้ป่วยลืมทานอาหาร หรือลืมฉีดยา เป็นต้น ซึ่งแต่เดิมนั้นอัมมต้องการวางระบบให้ครอบคลุมสุขภาพทุกด้านของผู้ใช้ เพื่อให้ผู้ใช้มีความสุขที่ดี แต่เมื่อได้เข้าร่วมโครงการและได้คำแนะนำจากคณะกรรมการ อัมมจึงลดขอบเขตของกลุ่มเป้าหมายลง โดยมุ่งเน้นไปยังกลุ่มผู้ป่วยโรคเบาหวานเป็นหลัก

“ผลงานนี้ ขึ้นแรกต้องการดูแลสุขภาพเพื่อให้คนมีสุขภาพดีครับ แต่คณะกรรมการก็แนะนำให้ให้โฟกัสที่ผู้ป่วยเบาหวานก่อน เพราะลักษณะของแอปพลิเคชันเหมาะสำหรับผู้ป่วยเบาหวานมากกว่า เพราะเขาต้องวัดระดับน้ำตาลตลอด ต้องมีคนเตือนตลอด ขาดยาไม่ได้ จึงมีความจำเป็นมากกว่าคนทั่วไป”

แล้วอัมมก็อธิบายต่อถึงประโยชน์ทางอ้อมของแอปพลิเคชัน ที่นอกจากจะสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีและช่วยควบคุมการดูแลตัวเองของผู้ป่วยเบาหวานให้เป็นไปในทางที่ถูกต้องแล้ว ยังอำนวยความสะดวกแก่ผู้ป่วยที่ไม่ต้องพกสมุดบันทึกไปไหนมาไหน ทั้งยังบันทึกข้อมูลลงในแอปพลิเคชัน โดยในขั้นแรกของการพัฒนา ข้อมูลจะแสดงผลในโทรศัพท์มือถือของผู้ป่วย เวลาที่ผู้ป่วยไปพบแพทย์ก็สามารถส่งต่อข้อมูลให้แพทย์ได้ทันที ส่วนขั้นต่อไปอยู่ระหว่างการพัฒนาให้สรุปผลข้อมูลต่างๆ ส่งผ่านอีเมลถึงแพทย์ได้ ไปจนถึงขั้นที่ส่งข้อมูลไปใน server ซึ่งจะมีหน้าเว็บไซต์สำหรับให้แพทย์เข้ามาดูข้อมูลผู้ป่วย ทำให้ผู้ป่วยไม่ต้องเดินทางไปพบแพทย์บ่อยๆ ประหยัดค่าเดินทางของตัวเอง และประหยัดค่าใช้จ่ายให้โรงพยาบาลในการรับผู้ป่วยอีกด้วย

“เพราะแต่ละปีภาครัฐต้องจ่ายค่าดูแลผู้ป่วยเบาหวานเยอะมากครับ อีกส่วนคือ คนที่ไม่เป็นเบาหวานถ้าใช้แอปพลิเคชันนี้ก็ช่วยหลีกเลี่ยงการเป็นเบาหวานได้ เช่น มันจะคอยเตือนเวลาคุณกินหวานมากเกินไป และเตือนให้คุณออกกำลังกาย คนที่ไม่เป็นโอกาสที่จะเป็นก็ลดลง” อัมมกล่าวด้วยรอยยิ้ม

|| ผมลองใช้เองมันก็ง่ายดี แต่พอไปให้เพื่อนใช้ ให้อาจารย์ใช้ ให้ผู้ป่วยใช้ เขาซ็อก! อะไรของมันเนีย! ต้องกดอะไรบ้าง! เราเลยกลับมาพัฒนาให้มันใช้ง่ายขึ้น ||

เรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ ปรับงานตามผู้ใช้จริง

เมื่อมุ่งเน้นไปยังกลุ่มผู้ป่วยเบาหวานเป็นหลัก คณะกรรมการจึงแนะนำให้ค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมจากผู้ที่เกี่ยวข้องกับโรคเบาหวานโดยเฉพาะ เพื่อเก็บข้อมูลมาพัฒนาผลงานต่อ ซึ่งอัมก็ได้ขอคำปรึกษาจากอาจารย์นายแพทย์นพดล เกียรติศิริโรจน์ ผู้เชี่ยวชาญโรคเบาหวาน คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ รวมถึงนางสาวมุกกริน วรรณสระโร เพื่อนนักศึกษาภาควิชา ICT ซึ่งป่วยเป็นโรคเบาหวานประเภทที่ 1 มีอาการตับอ่อนสร้างอินซูลินได้น้อยมาก จึงจำเป็นต้องฉีดอินซูลินทุกวัน ต่อเนื่องตลอดชีวิต

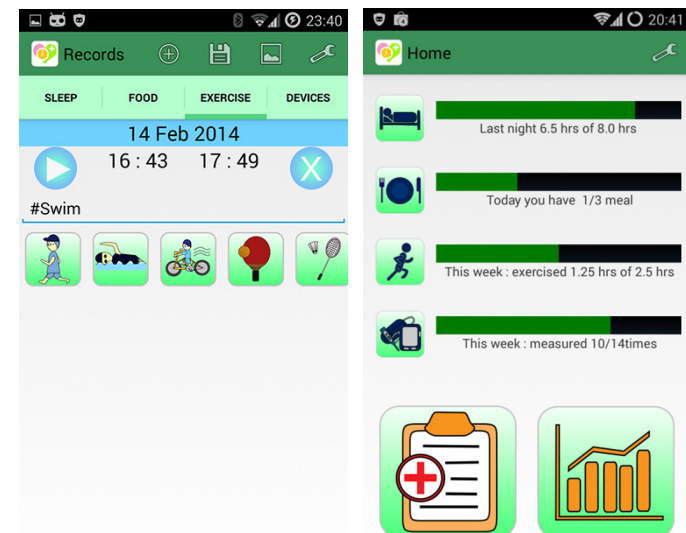
ซึ่งในจุดนี้อัมก็บอกว่าเป็นเรื่องที่ยาก เหมือนกับต้องแปลงร่างกลับไปเป็นนักเรียน เรียนเรื่องเบาหวานใหม่ตั้งแต่ต้น

“สำหรับผมมันยากครับ เพราะว่าเราไม่ใช่สายสุขภาพมาตั้งแต่ต้น จึงเหมือนเริ่มจากศูนย์ ตอนแรกแค่อยากให้ตัวเองมีสุขภาพดี ก็พัฒนามาเพื่ออยากช่วยผู้ป่วยเบาหวาน โชคดีที่มีที่ปรึกษาเป็นอาจารย์หมอด้านเบาหวานโดยตรง คืออาจารย์นพดล จะปรึกษากับอาจารย์ตลอด สัปดาห์ละครั้งหรือสองสัปดาห์ครั้ง ไทรอคุยกันเวลาที่ผมมี

ประเด็นอะไรใหม่ หรืออาจารย์นี่ก็อะไรได้ และอาจารย์ก็แนะนำให้ไปคุยกับผู้ป่วยด้วย นำแอปพลิเคชันของเราไปให้เขาลองใช้” อัมเล่าถึงกระบวนการทำงาน

อัมได้ลองนำแอปพลิเคชันไปให้ผู้ป่วยเบาหวานเพื่อนๆ ในภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ รวมถึงอาจารย์ทดลองใช้ และได้คำแนะนำดีๆ กลับมามากมาย

“ความเห็นหลักๆ คือเรื่อง User Interface (UI) ครับ เพราะว่าช่วงแรกที่ผมทำ เราเป็นโปรแกรมเมอร์ก็แค่ทำให้โปรแกรมมันรันได้อย่างถูกต้องก็เหนื่อยมากแล้ว (หัวเราะ) ผมเลยไม่ได้สนใจเรื่อง UI เท่าที่ควร ลองใช้เองมันก็ง่ายดี แต่พอไปให้เพื่อนใช้ ให้อาจารย์ใช้ ให้ผู้ป่วยใช้ เขาซ็อก! (หัวเราะร่วน) อะไรของมันเนีย! ต้องกดอะไรบ้าง! เราเลยกลับมาพัฒนาให้มันใช้ง่ายขึ้น” อัมเล่าถึงกระบวนการทำงานร่วมกับผู้ใช้จริงด้วยความสนุกสนาน



เช่นเดียวกับ คุณณัฐพล นุตคำแหง ผู้จัดการงานส่งเสริมเทคโนโลยีเขตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ฝ่ายบริหารเขตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ ศูนย์บ่มเพาะธุรกิจสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ หนึ่งในคณะกรรมการ ก็ชอบบอกชอบใจที่ได้เห็นอัมทำงานอย่างจริงจัง ด้วยการลงไปทดสอบกับผู้ป่วยและผู้ใช้งานจริง

“ดีใจที่เขาไปคุยกับกลุ่มที่ใช้งานจริงๆ อย่างเช่นไปคุยกับคุณหมอ ไปคุยกับอาจารย์ทั้งหลาย แล้วกลับมาปรับอะไรหลายอย่างในผลงาน เพราะเรื่องการใช้งานพีเจอร์ และฟังก์ชันต่างๆ ถ้าไปคุยกับผู้ใช้งานจริง มันจะได้ประโยชน์สูงสุด และมีคนนำไปใช้งานได้จริง เพราะฉะนั้นก็ดีใจครับที่น้องเขาไปคุยกับอาจารย์หมอ และไปช่วยกลุ่มคนที่เป็นเบาหวาน ซึ่งมีความต้องการใช้งานจริงๆ”

บทเรียนแห่งการพัฒนา

ตลอดเส้นทางของการพัฒนาผลงาน PHA อัมบอกว่า ถือเป็นงานที่หนักและเหนื่อยมากกว่าที่เคยผ่านมา เพราะนี่ไม่ใช่เพียงการพัฒนาเพื่อส่งประกวด แต่เป็นการพัฒนาเพื่อต่อยอดไปสู่สังคมและผู้ใช้งานจริง

“ในความเห็นผม ถ้าทำเพื่อแข่งขันอาจจะเน้นเปลือก แต่ถ้าทำเพื่อใช้จริงเราจะเน้นแกนกลาง อธิบายก็คือ ถ้าเราจะแข่งขัน เราจะสร้างบ้านโดยที่โครงมันไม่ต้องแข็งแรงมาก ทาสีรึป่าว ทำอะไรให้มันสวย อาจจะใช้ได้หนึ่งเดือนแล้วพัง อาจจะทำพัฒนาต่อเป็นหลายๆ ชั้นไม่ได้ แต่การพัฒนาผลงานเพื่อให้เป็นของที่ใช้ได้จริงๆ มันต้องสร้างฐาน และเวลาสร้างฐานจะนาน ซึ่งจะไม่ทันการแข่งขัน” อัมเปรียบเทียบ

เมื่อเข้าโครงการฯ มุมมองทางธุรกิจของผมมีมากขึ้น จากที่เป็นวิศวกรที่พยายามจัดการแต่เรื่องเทคนิค พอมาทางธุรกิจเราต้องคำนึงถึงว่าผู้ใช้จะใช้ของที่เรารสร้างได้จริงไหม และมองในแง่การตลาดว่า เราลงแรงลงเวลาไปขนาดนี้ ขายเท่านี้กำไรมันจะคุ้มกับเวลาที่เรารเสียไปไหม จะบริหารจัดการอย่างไรให้กลุ่มเป้าหมายหันมาสนใจผลิตภัณฑ์ของเรา และผลิตภัณฑ์ที่เรารสร้างมาจะมีประโยชน์กับสังคม

จริงๆ ไหม



ซึ่งด้วยความที่เป็นงานที่ต้องทำให้เป็น ‘ของจริง’ นี้เอง ทำให้แม้จะมีอัมเป็นผู้พัฒนาผลงานหลัก แต่เบื้องหลังนั้นก็มี ‘ผู้ช่วย’ ที่คอยสนับสนุนและช่วยเหลืออยู่ไม่น้อย ทั้งเพื่อนของอัมที่เข้ามาช่วยงานกราฟิกในช่วงต้น รุ่นน้องที่เข้ามาช่วยเขียนโปรแกรมและงานออกแบบต่างๆ รวมถึงอาจารย์ที่ปรึกษาด้วย

“อาจารย์แสงสุริย์ (ผศ.ดร.แสงสุริย์ วสุพงศ์อภัยยะ) ช่วยอยู่เบื้องหลังเยอะครับ คอยให้คำปรึกษา ช่วยติดต่ออาจารย์หมอ ช่วยหลายๆ อย่างตั้งแต่สมัยปริญญาตรี ตอนจะเริ่มทำโครงการจบ ให้โอกาสผมในสิ่งที่ผมอยากทำ และคอยแนะนำเรื่อยๆ อาจารย์ช่วยผมเยอะมากครับ”

อัมขอบคุณในแรงสนับสนุนที่อยู่เบื้องหลังการพัฒนาผลงานของเขา และเช่นเดียวกัน การทำงานหนักก็ช่วยสอนอัมในหลายๆ เรื่องไปในตัว

“ก่อนและหลังเข้าโครงการฯ เกิดจุดต่างที่สำคัญอย่างหนึ่งก็คือ มุมมองทางธุรกิจของผมมีมากขึ้นครับ จากที่เป็นวิศววะที่พยายามจัดการแต่เรื่องเทคนิค พอมาทางธุรกิจเราต้องคำนึงถึงว่า ผู้ใช้จะใช้ของที่เรารสร้างได้จริงไหม และมองในแง่การตลาดด้วยว่า เราลงแรงลงเวลาไปขนาดนี้ ขายเท่านี้ กำไรมันจะคุ้มกับเวลาที่เราเสียไปไหม จะบริหารจัดการอย่างไรให้กลุ่มเป้าหมายหันมาสนใจผลิตภัณฑ์ของเรา และผลิตภัณฑ์ที่เราสร้างมาจะมีประโยชน์กับสังคมจริงๆ ไหม” อัมเล่าถึงบทเรียนหนึ่งที่ได้รับจากการทำงานหนัก ก่อนกล่าวต่อถึงบทเรียนที่สองที่เขาได้รับจากการทำงานร่วมกับผู้ใช้งานจริง ที่ได้ช่วยวางแนวทางการทำงานในขั้นต่อไปของอัม นั่นคือ

“เราต้องเอาผลงานเราไปทดสอบกับกลุ่มผู้ใช้ ตั้งแต่เนิ่นๆ ครับ (อัม) พอเราเริ่มวางโครงร่างว่าจะทำอะไร เราก็ต้องทำ demo ไปให้ผู้ใช้ดูก่อนเลย ว่าถ้าเป็นแบบนี้ดีไหม แล้วอธิบายว่าอนาคตจะเป็นอย่างไร แล้วให้เขาลองดู ถ้าไม่พอใจตรงไหนก็เปลี่ยนตั้งแต่แรก ไม่ใช่ทำไปนานแล้วเอามาให้เขาดูก่อนจะส่งไม่กี่เดือน ต้องรีอเยอะมาก” อัมจบประโยคด้วยรอยยิ้ม

ตอนนี้เหมือนเราสร้างตึกเสร็จแล้วตึกหนึ่ง ต่อไปตั้งใจว่าจะเอาโครงสร้างตึกเดิมมาตั้ง แล้วก็เปลี่ยนเนื้อหาใหม่ กาสีใหม่เป็นอีกระบบหนึ่ง...อาจจะเป็นโรคอื่นที่จำเป็น

ขั้นต่อไปของการพัฒนา

ถึงวันนี้ ผลงาน PHA ของอัมพัฒนาไปข้างหน้าอย่างต่อเนื่อง โดยอัมวางแผนการพัฒนาในระยะยาว แม้โครงการต่อกล้าฯ จะสิ้นสุดไปแล้ว แต่เขาและรุ่นน้องก็จะต่อยอดพัฒนาต่อไปเรื่อยๆ โดยมีจุดมุ่งหมายให้แอปพลิเคชันนี้ได้รับการนำไปใช้จริงในโรงพยาบาล ให้แพทย์เป็นผู้นำให้ผู้ป่วยเบาหวานนำไปใช้เพื่อเป็นระบบติดตามและรักษา โดยแพทย์สามารถสืบค้นข้อมูลผู้ป่วย

ได้จากระบบจัดเก็บข้อมูลส่วนกลางของโรงพยาบาล เพื่อใช้วิเคราะห์อาการ เลือกรักษา หรือให้คำแนะนำ ผู้ป่วยเป็นรายบุคคลได้อย่างเหมาะสม ช่วยประหยัดเวลาของทั้งแพทย์และผู้ป่วย ช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายของทั้งผู้ป่วยและโรงพยาบาล และเหนืออื่นใดคือ ช่วยรักษาชีวิต และสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีให้แก่ผู้ป่วยเบาหวานทุกๆ คนต่อไป ซึ่งหากทำได้สำเร็จ แอปพลิเคชันนี้จะสร้างคุณประโยชน์ให้แก่ผู้ป่วยและวงการแพทย์ได้อย่างมากมาย ถึงแม้จะไม่ถูกพัฒนาให้เป็นสินค้าทางธุรกิจก็ตาม เหมือนดังที่คุณณัฐพล หนึ่งในคณะกรรมการ กล่าวถึงผลงานของอัมทั้งทำมาได้

คุณณัฐพล นุตคำแหง

ผู้จัดการงานส่งเสริมเทคโนโลยีเขตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์

ฝ่ายบริหารเขตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์

ศูนย์บ่มเพาะธุรกิจสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ



“ตอนนี้ในส่วนความเป็นโปรดิคต์ถือว่าดีแล้วครับ แต่หลังจากนี้ถ้าไปทำธุรกิจมันก็จะ เป็นอีกเรื่องหนึ่งแล้ว ซึ่งถ้าน้องเขามีความสนใจอยากทำธุรกิจจริงๆ เราก็ยินดีให้ความช่วยเหลือ แต่ถึงไม่ทำธุรกิจ ผมคิดว่าสิ่งนี้เป็นประโยชน์ต่อทั้งผู้ป่วยและสังคมอย่างมากอยู่แล้วครับ”

อึ้ง ที่กล่าวไปนี้เป็นเพียงก้าวหนึ่งในหลายๆ อย่างก้าวของอัมเท่านั้น ยังมีประเด็นอื่นๆ อีกมากมายที่อัม จะพัฒนาต่อไป เช่น การขยายขอบเขตแอปพลิเคชันไปสู่ผู้ป่วยโรคอื่นๆ รวมถึงพัฒนาระบบให้สามารถดูแลทางด้านจิตใจได้ด้วย

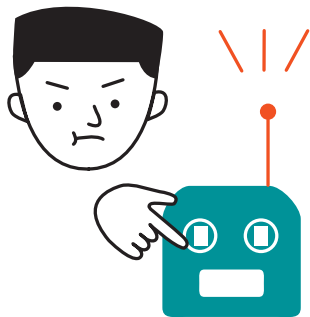
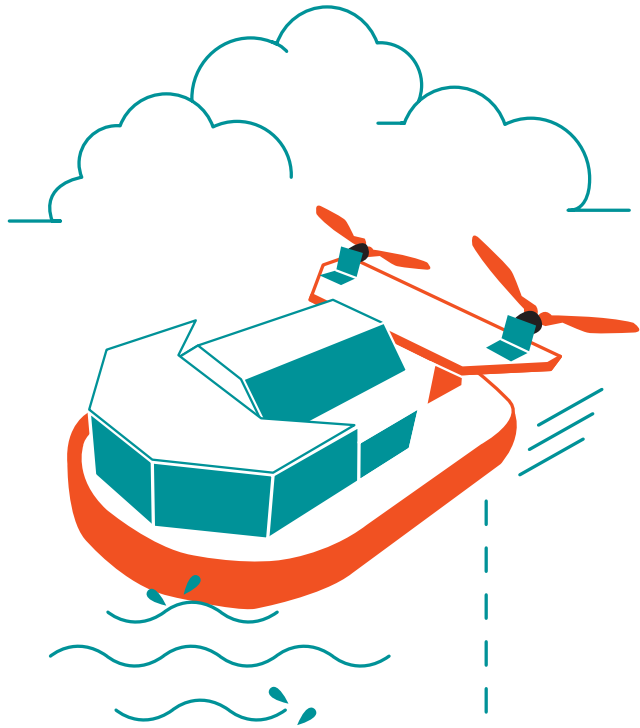
“กลุ่มเป้าหมายของเรา ชั้นแรกคือผู้ป่วยเบาหวาน ถ้าผู้ป่วยเบาหวานเริ่มนิ่ง เราก็ไปอย่างอื่นต่อครับ อาจจะเป็นโรคอื่นที่จำเป็น เช่น โรคไต โรคหัวใจ หรือเกี่ยวกับคนที่อยากจะดูแลสุขภาพ ให้โปรแกรมนี้ช่วยบันทึกและประมวลผลด้วยข้อมูลทางการแพทย์ และอาจมีฟังก์ชันอื่นๆ ที่เกี่ยวกับแพทย์เพิ่มเติมเข้าไป คือตอนนี้เหมือนเราสร้างตึกเสร็จแล้วตึกหนึ่ง ต่อไปตั้งใจว่าจะเอาโครงสร้างตึกเดิมมาตั้ง แล้วก็เปลี่ยนเนื้อหาใหม่ ทาสีใหม่ เป็นอีกระบบหนึ่ง” อัมกล่าวถึงการขยายขอบเขตของแอปพลิเคชัน ก่อนจะกล่าวต่อถึงการพัฒนาระบบเพื่อช่วยเสริมสร้างสุขภาพจิตใจ

“สิ่งที่ผมทำมันเป็นเรื่องสุขภาพกาย แต่คนไม่ได้มีแค่กาย เลยตั้งใจว่าทำขั้นนี้เสร็จ ผมอยากจะทำแอปพลิเคชันที่ช่วยรักษาสุขภาพใจ เพราะช่วงหลังผมสนใจเรื่องสมาธิ เรื่องฌาน พอสมควร ผมนั่งสมาธิสัปดาห์ละสองครั้ง แต่ส่วนใหญ่จะนั่งตอนที่ปัญหา มีความทุกข์แล้ว (อัม) ก็หนีทุกข์ไปอยู่ในสมาธิ ซึ่งได้ผลดีมาก ๆ นอกจากเรื่องทุกข์ ที่เพิ่มมาคือเรื่องประสิทธิภาพในการทำงาน ความคิดสร้างสรรค์ สมาธิช่วยได้มาก ถ้ามีโอกาสก็จะพยายามพัฒนาแอปพลิเคชันขึ้นมาครับ” อัมจบบทสนทนาด้วยรอยยิ้ม

อีกไม่นาน คุณภาพชีวิตของผู้ป่วยเบาหวานน่าจะดีขึ้น พร้อมกับคุณภาพการรักษาที่จะมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นด้วยผลงาน PHA ของอัม และคงอีกไม่นานเช่นกัน ที่คุณภาพชีวิตของผู้ป่วยโรคอื่นๆ รวมไปถึงสุขภาพของคนที่คุณรักสุขภาพทุกๆ ไปจะดีขึ้น ด้วยผลงานใหม่ๆ ของเด็กหนุ่มจากปักษ์ใต้คนนี้

ด้วยความมุ่งมั่นตั้งใจจริง อัมกำลังจะสร้างมิติใหม่ในการรักษาสุขภาพให้แก่สังคมไทย ด้วยโปรแกรมอัจฉริยะที่มาในรูปแบบของแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน และจากการพูดคุยกันตลอดการสนทนา ก็ทำให้ยิ่งเชื่อว่ในอนาคตสังคมจะได้รับประโยชน์จากผลงานการพัฒนาใหม่ๆ ของเด็กหนุ่มคนนี้อีกมากมายอย่างแน่นอน วิศวกรรุ่นใหม่ที่มีความวิสัยทัศน์พัฒนาผนวกกับทักษะด้านไอที กลายเป็นผลงานที่ใช้ได้จริง ที่ผู้ใช้คอนเฟิร์มแล้ว!!!





MILITARY ASSISTANCE ROBOT

ยานอัจฉริยะ บนรันเวย์สู่นาคต

อากาศยานไร้คนขับ เมื่อป้อนคำสั่งยานสามารถปฏิบัติการทั้งได้โดยอัตโนมัติ สามารถ
สั่งการภารกิจ หรือวางแผนเส้นทางการบิน ผ่านสมาร์ตโฟนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ได้
สามารถส่งและบันทึกภาพ รวมถึงวิดีโอ มายังผู้ใช้งานได้ตามเวลาจริง (Real time)
ซึ่งเหมาะกับหน่วยงานที่ทำการกิจสำรวจหรืองานเสี่ยงภัย

ผู้พัฒนา: นายเฉลิมพล โพธิ์เทียม (บีต)

ชั้นปีที่ 1 คณะวิศวกรรมศาสตร์

ภาควิชาการบินและอวกาศ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ในแวดวงยานยนต์และอากาศยานบ้านเรา พาหนะที่ชื่อ Hovercraft หรือยานสะเทินน้ำสะเทินบก ที่สามารถเล่นได้ทั้งบนบกและบนน้ำ อาจไม่ใช่ของใหม่ แต่ก็ไม่ใช่พาหนะที่พบเห็นได้จนชินตาคอนิก ยกเว้นในภาพยนตร์

เพราะแม้ Hovercraft จะเป็นพาหนะที่น่าสนใจในแง่ของความยืดหยุ่นในการใช้งาน แต่การผลิตสร้างก็ไม่ใช่เรื่องที่ทำได้ง่ายๆ กอปรกับต้นทุนที่ไม่ใช่ถูกๆ จึงมีน้อยคนนักจะยอมลงทุนนำเข้ายานที่วิ่งได้ทั้งบนน้ำและบนบกชนิดนี้เข้ามาใช้กัน

นั่นคือสภาพการณ์ในปัจจุบัน แต่ในอนาคตอาจไม่แน่ เพราะวันนี้ เด็กไทยคนหนึ่งกำลังทุ่มเทพลังความรู้ พลังกาย และพลังใจ เพื่อสร้าง Hovercraft ที่เป็นของคนไทยขึ้น ด้วยหวังให้เป็นพาหนะทางเลือกหนึ่งที่จะสร้างประโยชน์ให้แก่สังคมในอนาคต

เขาเป็นใคร? และเขากำลังทำอะไร? ขอชวนไปรู้จักกับ นายเฉลิมพล โปธ์เที่ยม หรือ ‘บีต’ เด็กหนุ่มวัย 19 ปี ที่มีความรู้และความตั้งใจเกินตัวคนนี่กัน



“ตอนเด็กๆ ผมชอบรื้อของเล่นครับ...
อยากเล่นรถบังคับนะ แต่พอเห็นรถบังคับแล้ว
อยากรื้อออกมาทำอย่างอื่นมากกว่า”



เมื่อลูกไม้หล่นไกลต้น

ไบ๊ตฉายแววความเป็นวิศวกรมาตั้งแต่เด็ก เห็นได้จากการเล่นของเขา แน่แน่นอนว่าไบ๊ตก็เล่นหุ่นยนต์รถบังคับเหมือนเด็กผู้ชายทั่วไป แต่ต่างตรงที่เล่นแบบธรรมดาได้วันสองวัน พอขึ้นวันที่สามไบ๊ตจะเริ่มรื้อของเล่น แล้วเอาส่วนประกอบมาประดิษฐ์เป็นของเล่นชิ้นใหม่

“ตอนเด็กๆ ผมชอบรื้อของเล่นครับ (หัวเราะ) แม่ชอบซื้อพวกรถบังคับให้ ผมก็อยากเล่นรถบังคับนะ แต่พอเห็นรถบังคับแล้วอยากรื้อออกมาทำอย่างอื่นมากกว่า เช่น รื้อออกมาทำเรือ เอาจอมอเตอร์มาต่อกับกังหันลม แล้วประกอบกับโฟมที่ตัดเป็นเรือ พอจุ่มลงน้ำมันก็จะหมุนวิงวนอยู่กับที่ คือมันไม่ได้คุ้มนะครับ แต่ผมชอบทำแบบนี้ เพราะอยากรู้ว่ามันจะดัดแปลงไปทำอะไรได้บ้าง” ไบ๊ตเท้าความถึงการเล่นในวัยเด็กของตนเอง

น่าสนใจที่ครอบครัวของไบ๊ตก็ไม่ได้มีใครมาทางสายวิศวกรรมเลย แต่แทนที่พ่อแม่จะมัวเสียเวลากับการหาคำตอบว่าไบ๊ตได้หัวทางวิศวกรรมมาจากไหน พวกท่าน

ได้ทำสิ่งที่ดีกว่านั้น นั่นคือสนับสนุนความสนใจของลูกชายอย่างเต็มที่

“พ่อแม่สนับสนุนมากครับ พ่อเป็นตำรวจ แม่เป็นพยาบาล ไม่เกี่ยวกันเลย แต่พอเห็นผมทำ ท่านก็ชื่นชมเป็นกำลังใจมาตลอด” ไบ๊ตกล่าววกลิ้วหัวเราะ

จากความสนใจเรื่องเครื่องยนต์กลไกเล็กๆ น้อยๆ ในวัยเด็ก เมื่อโตขึ้นไบ๊ตเริ่มสนใจการเขียนโปรแกรม ซึ่งเป็นวิชาหนึ่งในชั้นมัธยมต้นของโรงเรียนสตรีอ่างทอง และด้วยความกระหายใคร่รู้ ทำให้ไบ๊ตขอเรียนเพิ่มเติมในชั้นสูงกับอาจารย์ และต่อยอดไปสู่การทำโครงงานต่างๆ เพื่อส่งแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (สพฐ.) ซึ่งเป็นเหมือนสนามที่ทำให้ไบ๊ตได้ฝึกปรี้อทำโครงงานต่างๆ มากมาย อาทิ

มัธยมศึกษาปีที่ 1 สร้างหุ่นยนต์อัตโนมัติที่สามารถทำภารกิจตามที่ผู้บังคับสั่งได้

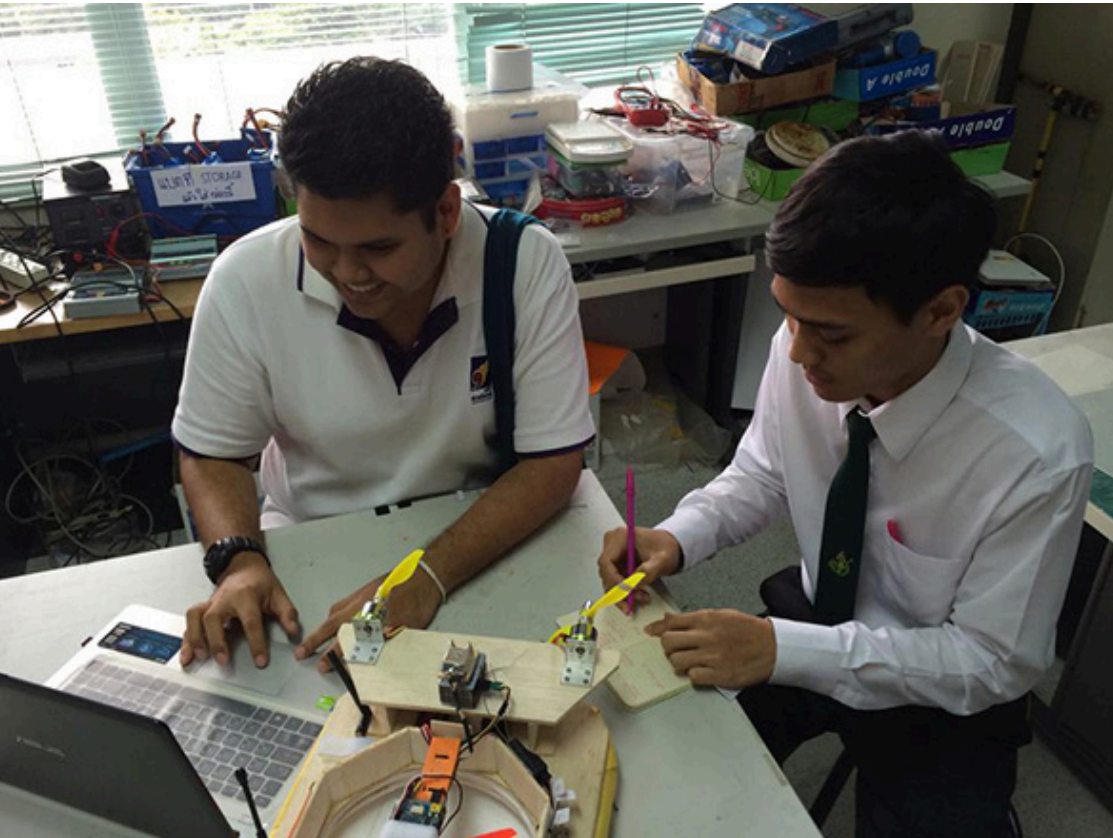
มัธยมศึกษาปีที่ 2 สร้างโรงเห็ดระบบปิด ที่มีคอนโทรลเลอร์คอยตรวจวัดอุณหภูมิและความชื้นในโรงเรือน แล้วปรับสภาพให้เหมาะสมแก่การเติบโตของเห็ด

มัธยมศึกษาปีที่ 3 สร้างบ้านอัจฉริยะ ที่มีเครื่องตรวจจับควันไฟ ซึ่งเป็นการนำเซ็นเซอร์รับและส่งรังสีอินฟราเรดมาติดตั้งทำมุมกัน เพื่อจับควันและส่งข้อมูลไปยังเครื่องพ่นน้ำให้พ่นน้ำดับไฟได้แบบเฉพาะในจุดที่เกิดควัน เป็นต้น

ความสนใจด้านวิศวกรรมของไบ๊ตเติบโตและพัฒนาไปตามวัย ก่อนจะเริ่มเจาะจงไปทางด้านอากาศยาน

เมื่อเขาเกิดความประทับใจเวลาเห็นเครื่องบินบินอยู่กลางท้องฟ้า โบ๊ตคิดถึงตามประสาเด็กว่า ถ้าได้ขึ้นไปขับน่าจะเท่มาก ช่วงหนึ่งโบ๊ตจึงมีความฝันอยากเป็นนักบิน จนกระทั่งเข้าศึกษาในระดับมัธยมปลาย และได้มีโอกาสไปเห็นของจริง!

ตอนที่ผมไปฝึกงาน ได้เห็นของจริง พบว่าผมไม่ได้อยากเป็นนักบินเท่าไรนะ แต่ผมอยากสร้างมันขึ้นมามากกว่า



ความฝันเติบโต เมื่อได้เห็นจริง

โบ๊ตเข้าศึกษาระดับมัธยมปลายที่โรงเรียนจุฬาภรณราชวิทยาลัย จ.ลพบุรี ซึ่งเป็นโรงเรียนวิทยาศาสตร์ภูมิภาคที่ใช้โครงการวิทยาศาสตร์เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ให้นักเรียนเกิดกระบวนการคิดทางวิทยาศาสตร์ และในช่วงปิดเทอมใหญ่ ทางโรงเรียนยังสนับสนุนให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกงานในมหาวิทยาลัยที่เป็นภาคี เพื่อฝึกประสบการณ์และให้นักเรียนเห็นของจริง โดยโรงเรียนจะเป็นผู้แนะนำสาขาวิชาและมหาวิทยาลัยที่นักเรียนสนใจและให้นักเรียนเป็นคนติดต่อประสานงานเพื่อขอฝึกงานกับทางมหาวิทยาลัยด้วยตัวเอง

แน่นอนว่า ด้วยความสนใจทางเครื่องยนต์กลไกและอากาศยานเป็นทุนเดิม เมื่อศึกษาอยู่ชั้น ม.4 โบ๊ตจึงเลือกทำหนังสือขอเข้าไปฝึกงานในสายวิศวกรรมเครื่องกลและการบินอวกาศที่มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ และการฝึกงานครั้งนี้เองที่ช่วยคัดกรองความฝันให้โบ๊ตไปในตัว

“ตอนที่ผมไปฝึกงาน ได้เห็นของจริงใกล้ตัว เลยพบว่า ผมไม่ได้อยากเป็นนักบินเท่าไรนะ (หัวเราะ) แต่ผมอยากสร้างมันขึ้นมามากกว่า” เด็กหนุ่มจบบประโยคด้วยรอยยิ้ม

ที่มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ โบ๊ตมีโอกาสศึกษาการสร้างและบังคับอากาศยานอย่างหลากหลายทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ อาทิ ทฤษฎีเกี่ยวกับอากาศยานและการควบคุมพฤติกรรมการบินฝึกภาคปฏิบัติในการสร้างอากาศยาน ตั้งแต่การขึ้นรูปวัสดุ

Composite เป็นไฟเบอร์กลาส ขึ้นรูปคาร์บอนไฟเบอร์ เป็นปีกเครื่องบิน ไปจนถึงเรียนการควบคุมเครื่องบินขนาดเล็กและการประยุกต์ใช้กับเครื่องบินขนาดใหญ่ การทดสอบหัวเผาสำหรับจุดระเบิดให้ลูกสูบทำงาน และอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องอีกมากมาย ซึ่งรวมถึงการควบคุมอากาศยานแบบอัตโนมัติ อันเป็นจุดเริ่มต้นของ Air Boat พาหนะสะเทินน้ำสะเทินบกสำหรับใช้ปฏิบัติการทางทหารหรือการสำรวจ ที่ผู้ใช้สามารถบังคับยานได้อย่างสะดวก ก่อนที่จะพัฒนาไปเป็น Military Assistance Robot (MAR) ซึ่งในเวลาต่อมาถูกยกระดับขึ้นเป็นยานอัจฉริยะ ที่ผู้ใช้สามารถป้อนคำสั่งให้และยานสามารถปฏิบัติการได้โดยอัตโนมัติ ซึ่งเหมาะกับภารกิจสำรวจหรืองานเสี่ยงภัย



แปรรูปองค์ความรู้สู่การทดลองทำ

ในอากาศยานนั้น โหมดการควบคุมแบบอัตโนมัติ บางประเภทดูเหมือนเป็นการควบคุมด้วยมือคนขับ แต่ความจริงแล้ว ขณะที่คนขับควบคุมด้วยมือ ก็จะมีคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยควบคุมคนขับอีกต่อหนึ่งด้วย เพื่อให้การบังคับอากาศยานนั้นง่ายและปลอดภัยขึ้น

“ผมได้เรียนรู้เรื่องการนำเซ็นเซอร์ตรวจวัดค่าความเร็วเชิงมุม มาทำงานร่วมกับไมโครคอนโทรลเลอร์ โดยใช้เซ็นเซอร์ตัวนี้เป็นตัวรับข้อมูลความเร็วเชิงมุมของอากาศยาน หลังจากนั้นก็นำข้อมูลมาประมวลผลว่า จะต้องมีการแก้ไขพฤติกรรมอย่างไร ยกตัวอย่างเช่น ในอากาศยานเวลาบินไปจะมีลมกระแทก ถ้าแรงยกของปีกด้านซ้ายมากกว่าด้านขวาก็จะเกิดอาการพลิก ซึ่งเซ็นเซอร์ตัวนี้จะรับรู้ว่าตอนนี้เริ่มเกิดอาการพลิกแล้ว ก็จะปรับน้ำหนักปีกด้านขวา เพื่อให้ท่าทางการบินนั้นเหมาะสมขึ้น” โป้ตอธิบายด้วยท่าทางจริงจัง

นี่คือความรู้ที่โป้ตได้รับจากการฝึกงาน และแน่นอน ด้วยไฟของวัยหนุ่มทำให้เขาไม่รอช้าที่จะลองวิชานำความรู้มาสร้างเป็นโครงการ Hovercraft

“ผมตั้งชื่อว่า Air Boat ครับ เป็นพาหนะสะเทินน้ำสะเทินบก วิ่งบนพื้นราบและวิ่งบนน้ำได้ด้วย” เด็กหนุ่มกล่าวถึงผลงานด้วยรอยยิ้ม

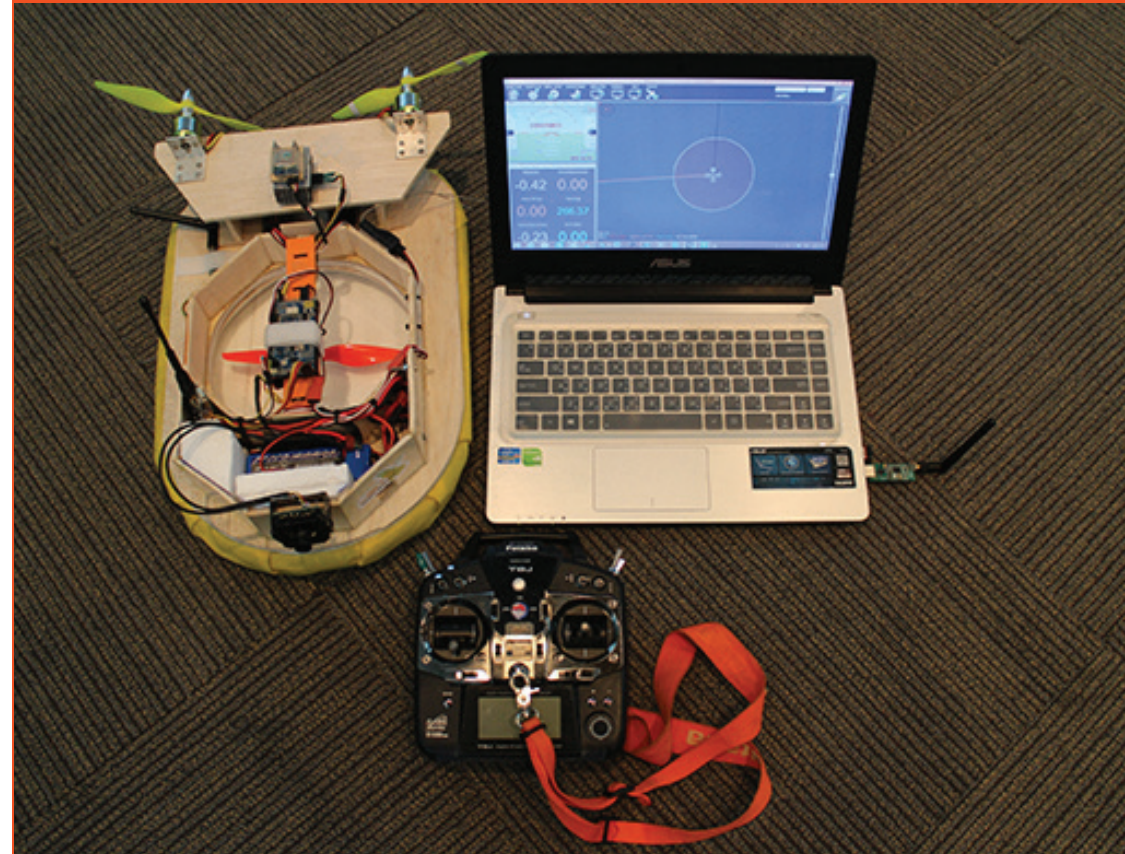
Air Boat ของโป้ตใช้หลักการทางอากาศเป็นศาสตร์ในการเคลื่อนที่ ทำงานโดยมอเตอร์ใบพัด 2 ตัวที่ด้านหลังยาน ซึ่งจะทำหน้าที่เป่าลมไปข้างหลัง เพื่อให้ยานแล่นไปข้างหน้า ตรงกลางยานมีใบพัดไลเวอร์ช่วยพยุง

ให้ยานลอยอยู่เหนือพื้นเล็กน้อยขณะที่เคลื่อนไป เพื่อลดแรงเสียดทานในการเคลื่อนที่

และอีกส่วนประกอบที่ขาดไม่ได้คือ ไจโรเซ็นเซอร์ (Gyro sensor) ซึ่งเป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่คอยตรวจจับและควบคุมสมดุลซ้าย-ขวาของอากาศยาน เนื่องจากมอเตอร์ใบพัดทั้ง 2 ตัวของ Air Boat นั้น แม้กำลังจะเท่ากัน และแม้จะป้อนไฟฟ้าให้เท่ากัน แต่อัตราการเป่าลมนั้นไม่เท่ากัน ทำให้เคลื่อนที่ไม่สมดุลเป็นเส้นตรงและบังคับยาก โบบิตจึงติดตั้งไจโรเซ็นเซอร์เข้าไปเพื่อจับสภาพการเคลื่อนที่ของตัวยาน เช่น เมื่อยานเคลื่อนที่ไปแล้วด้านซ้ายฝืดกว่าด้านขวา ยานก็จะเริ่มวิ่งเอียงซ้าย เซ็นเซอร์จะรับข้อมูลตรงนี้ป้อนกลับเข้าไปในไมโครคอนโทรลเลอร์ และโบบิตก็จะเขียนโปรแกรมแก้อาการที่เกิดขึ้น โดยใช้ PID Control ซึ่งเป็นสมการทางวิศวกรรมและตัวกรองที่เรียกว่า Complementary Filter เป็นรูปแบบการคัดเลือกข้อมูลที่ตรงกับความเป็นจริงที่สุด ช่วยแก้ไขเมื่อยานเอียงซ้าย ให้ไจโรเซ็นเซอร์เร่งมอเตอร์ด้านซ้ายให้เร็วขึ้นเพื่อต้านแรงฝืด และยานแล่นตรง เป็นต้น

และเป็นโครงการชิ้นนี้เอง ที่โบบิตได้ร่วมกับเพื่อนส่งเข้าประกวดโครงการของนักวิทยาศาสตร์รุ่นเยาว์ (YSC) ครั้งที่ 15 ประจำปี 2013 จัดโดยศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) ในชื่อโครงการ ‘การศึกษาประสิทธิภาพ Rate Gyro ในการควบคุมการบังคับ Air Boat’ และผ่านเข้าไปถึงรอบชิงชนะเลิศ

ตอนที่เข้าร่วมโครงการ ผมมีเป้าหมายที่จะพัฒนาให้ Air Boat วิ่งบนสภาพแวดล้อมธรรมชาติได้จริง ตั้งใจจะติดตั้งกล้องและทำให้บังคับยานได้ไกลขึ้น เป็นยานที่ใช้รีโมตบังคับให้วิ่งได้ แต่ตอนนี้มาไกลกว่านั้นมากแล้วครับ



ต่อยอดโครงการสู่การผลิตจริง

ไบ๊ตรู้จักกับโครงการตอกกล้าให้เติบโตใหญ่ครั้งแรกจากสื่อประชาสัมพันธ์โครงการ และเขาก็สนใจอย่างยิ่งในหลักการและแนวทางการต่อยอดผลงานที่โครงการจะให้การสนับสนุน ไบ๊ตจึงเขียนใบสมัครตั้งแต่นั้นมา แต่สุดท้ายก็ไม่ได้รับเลือก

“พอปีถัดมา ผมเห็นว่าโครงการนี้ยังมีอยู่ ได้อ่านหนังสือถอดบทเรียนที่รวมผลงานของรุ่นพี่โครงการปี 1 เห็นตัวอย่าง อย่างพี่อู๋ (นายยุทธพงศ์ อุณหวิทย์ทรัพย์) เจ้าของผลงานระบบตรวจวัดและวิเคราะห์น้ำหนักกดบริเวณฝ่าเท้าอัจฉริยะ โครงการตอกกล้าให้เติบโตใหญ่ ปี 1 ดูพี่เขาไปได้ไกล ทำอะไรได้เยอะจากเดิมมาก ผมก็เลยสมัครปีนี้เป็นที่ 2” ไบ๊ตเล่าด้วยรอยยิ้ม

นี่เองคือที่มาของการเข้าร่วมโครงการตอกกล้าให้เติบโตใหญ่ปี 2 ของไบ๊ต ที่อยากเห็นผลงานของตนเองได้รับการต่อยอดจากขั้นของการศึกษาพัฒนา ไปสู่การผลิตอย่างเป็นรูปธรรมสู่ผู้ใช้จริง

“ตอนทำ Air Boat ส่งประกวด YSC มันเป็นการศึกษาเสียมากกว่าครับ คือศึกษาว่าต้องใช้อะไรในการสร้าง ทดสอบว่าจะสร้างขึ้นมาได้อย่างไร เช่น ทดสอบว่าถ้าเราสร้างโดยใช้ใบพัด 2 ตัวเป็นตัวสร้างแรงดัน เราจะปรับสมดุล 2 ข้างอย่างไร ต้องปรับค่าเกณฑ์ใน PID Control เท่าไหร่เพื่อให้ยานสมดุล แล้วก็ทำเป็น Prototype เพื่อทดสอบสมมติฐาน พุดง่ายๆ คือ ตอน YSC ผมศึกษา แต่ตอกกล้าฯ คือการทำ” ไบ๊ตกล่าวด้วยดวงตาเป็นประกาย

การเข้าร่วมโครงการตอกกล้าให้เติบโตใหญ่ได้ให้อะไร

กับไบ๊ตมากมาย ทั้งการได้รับคำแนะนำและความรู้จากคณะกรรมการได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนร่วมโครงการ และผู้คนทั่วไปที่เข้ามาชมงาน ผ่านการจัดนิทรรศการของโครงการตอกกล้าฯ ซึ่งทั้งหมดทั้งหมด ได้นำไปสู่การพัฒนาผลงานของไบ๊ตให้ดียิ่งขึ้น

“ตอนที่เข้าร่วมโครงการผมมีเป้าหมายที่จะพัฒนาให้ Air Boat วิ่งบนสภาพแวดล้อมธรรมชาติของโลกได้จริง และตั้งใจจะติดตั้งกล้องและทำให้บังคับยานได้ไกลขึ้น คือเป็นยานที่ใช้รีโมตบังคับให้วิ่งได้ แต่ตอนนี้มาไกลกว่านั้นมากแล้วครับ”

จากการตัดสินใจรอบแรก คณะกรรมการโครงการได้ให้คำแนะนำหลายประเด็นแก่ไบ๊ต ซึ่งไบ๊ตก็ได้กลับไปพัฒนาผลงานให้ดียิ่งขึ้น เช่น เปลี่ยนวัสดุของยานให้สามารถกันน้ำได้ พัฒนาเรื่องการออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design) ให้แข็งแรงและโดดเด่นมากขึ้น

เรียนรู้สิ่งใหม่ นำไปใช้จริง

และพร้อมๆ กับการที่เขาได้พัฒนาความคิดในการพัฒนาผลงานจากคำแนะนำของคณะกรรมการ การเข้าร่วมโครงการยังทำให้ไบ๊ตได้พัฒนาศักยภาพ ผ่านการอบรมเชิงปฏิบัติการในเรื่องสำคัญที่นักพัฒนาไอทีรุ่นใหม่ต้องรู้ ทั้งในเรื่อง User Experience (UX) User Interface (UI) การบริหารโครงการเบื้องต้น (Project Management) ทักษะการนำเสนออย่างมืออาชีพ และการบริหารโครงการรูปแบบ Scrum ณ ศูนย์ฝึกอบรม ธนาคารไทยพาณิชย์ หาดตะวันรอน จ.ชลบุรี และบ้านวิทยาศาสตร์สิรินธร

การเข้าร่วมเวิร์กช็อปสอนผม ทำให้โครงการของผม ไปได้ไกลกว่าเดิม จากที่เคยเป็นแค่ความอยากรู้ ของเด็กคนหนึ่ง การอบรมทำให้ผมเปลี่ยนมุมมองใหม่ เป็นการพัฒนาโครงการเพื่อตอบสนองความต้องการ ของสังคมและผู้ใช้ที่เป็นสาธารณะ

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) ซึ่งเป็นการอบรมที่ไบ๊ตบอกว่า มีค่าต่อเขามาก

“เป็นการเวิร์กช็อปที่ได้ความรู้เยอะมากๆ ครับ ได้ฝึกประสบการณ์ คือไม่ใช่แค่ไปอบรมนั่งฟังอย่างเดียว แต่ได้ทำด้วย โดยเฉพาะวิธีการพัฒนาโครงการ วิธีการแบบที่หาดตะวันรอนสอนผม ทำให้โครงการของผมไปได้ไกลกว่าเดิม จากที่เคยเป็นแค่ความอยากรู้ของเด็กคนหนึ่ง การอบรมทำให้ผมเปลี่ยนมุมมองใหม่เป็นการพัฒนาโครงการเพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมและผู้ใช้ที่เป็นสาธารณะ และนอกจากนำความรู้มาพัฒนาผลงานของตัวเองแล้ว ผมก็นำความรู้ไปใช้ในมหาวิทยาลัย รวมถึงกลับไปสอนน้องๆ ที่โรงเรียนด้วยครับ” ไบ๊ตกล่าวด้วยแววตาภาคภูมิใจ

ยกตัวอย่างสิ่งที่ไบ๊ตได้เรียนรู้จากค่ายอบรม อาทิ การเลือกหัวข้อการพัฒนาจากประเด็นปัญหาซึ่งมีผู้ใช้งานรองรับ โดยไบ๊ตได้นำความรู้ไปสอนน้องๆ ให้มองเห็น

ปัญหาที่เกิดขึ้นในโรงเรียน อย่างการปอกไข่เป็นจำนวนมาก ในแต่ละวัน จึงคิดทำเครื่องปอกไข่ขึ้นเพื่อแก้ปัญหาที่มีผู้รอใช้งานจริง

“เราศึกษาและพัฒนาอุปกรณ์ที่มีคนต้องการใช้งานขึ้นมา มันจะไปได้ไกลกว่าการที่เราไปศึกษาเอนไซม์ ที่มีผลกับใบหญ้าอะไรอย่างนั้น (หัวเราะ) คือถ้ามันเกิดผลประโยชน์กับเกษตรกรก็ดี แต่ถ้าเราศึกษาแล้วใครเอาไปใช้ต่อไม่ได้ มันจะไปได้ไม่ไกล การคิดแบบนี้ทำให้เราเดินต่อไปได้ไกลขึ้น” ไบ๊ตอธิบายแนวคิด

หรือจะเป็น การจัดการโครงการ (Project Management) ที่สอนให้ไบ๊ตรู้จักกำหนดเวลา และการทำงบประมาณให้ครอบคลุมมากขึ้นกว่าเดิม

“จากเดิมการเขียนโครงการของผมคือ ใช้อะไรบ้าง ราคาเท่าไร แค่นั้น! แล้วก็มักจะขาดทุนเสมอ (หัวเราะ ร่วน) เราก็ต้องคิดในส่วนอื่นด้วย เช่น เดิมผมใช้มอเตอร์ 2 ตัวกับปริโมต 1 อัน แต่ลืมไปว่าถ้าเราเอามาใช้จริงต้องมีหัวแรง มีตะกั่ว มีท่อหดสำหรับรัดสายไฟ มีอุปกรณ์อื่นๆ ที่เราลืมนึก ความรู้ที่ได้จากหาดตะวันรอนผมก็นำมาปรับใช้กับทุกโครงการที่ผมจะทำครับ และช่วยให้การทำงานง่ายขึ้นด้วย” ไบ๊ตจบประโยคด้วยรอยยิ้ม

และอีกประเด็นที่เป็นประโยชน์ในฐานะนักพัฒนาอย่างยิ่ง นั่นคือ การกำหนดผู้ใช้งานจริง ที่ไบ๊ตได้นำไปปรับใช้ในการทำโครงการพัฒนาผลงานของตนเอง รวมไปถึงประยุกต์ใช้กับหลายๆ วิชาในมหาวิทยาลัยอีกด้วย

“อีกโครงการหนึ่งที่ผมใช้ความรู้จากค่ายหาดตะวันรอน คือ โครงการเกี่ยวกับคนพิการที่ยังไม่พิการ

สิ้นเชิง คนที่เป็นอัมพาตครึ่งซีกยังพอเดินได้ แต่ถ้าเขาล้ม เขาจะพิการสิ้นเชิง ผมก็จะทำเป็นเครื่องเตือนการล้ม ซึ่งผมก็ให้หลักการจากที่ไปอบรมมา ติดต่อบ้าคนหนึ่งที่เป็นผู้พิการครึ่งซีก กำหนดบ้าคนนี้เป็นผู้ใช้งานจริงเลย 1 คน ซึ่งผมว่าการคิดแบบนี้มันได้เปรียบมาก ขณะที่คนอื่นมันแต่เดาว่าผู้ใช้จะเป็นอย่างไร ผมไม่ต้องเดา แต่ลงไปสัมผัสกับผู้ใช้เลย” โป้ตกล่าวด้วยแววตาเป็นประกาย

ความรู้ทั้งหมดทั้งหมดที่ได้จากการอบรมนี้ ทำให้โป้ตมองตัวเองในฐานะนักพัฒนาโครงการได้ชัดเจนขึ้น มีหลักคิดและวิธีในการพัฒนาโครงการที่เป็นระบบขึ้น ทั้งในแง่ของการกำหนดกรอบเวลาในการทำงาน การกำหนดและจัดสรรงบประมาณการทำงาน และที่สำคัญที่สุดคือ การพัฒนาผลงานด้วยการลงไปสัมผัสกับผู้ใช้จริงนั่นเอง

|| **ตอนทำงานส่งประกวดผมเอาตัวเองเป็นที่ตั้ง แต่ตอนนี้ผมกำลังจะสร้างสินค้า ผมทำอะไร ถ้าลูกค้าไม่ชอบเขาก็ไม่เอา... จึงต้องไปตามว่า เขาอยากได้อะไร ใช้ความรู้ความสามารถที่เรามี ทำให้เขาประทับใจ** ||

เดินออกจากสมมติฐาน ไปหาผู้ใช้งานจริง

ด้วยความตั้งใจว่า ผลงานของเขาจะสามารถใช้งานได้จริง ประกอบกับคำแนะนำของคณะกรรมการโครงการฯ หลายท่าน โดยเฉพาะคุณธนชัย อำนวยสวัสดิ์ หรือที่โป้ตเรียกว่า ‘อาจารย์หนุ่ย’ กรรมการผู้จัดการบริษัท แม็กเซล เทคโนโลยี จำกัด ได้ชี้ให้โป้ตเห็นความสำคัญของการลงไปสอบถามความต้องการ และพัฒนาผลงานร่วมกับผู้ใช้งานจริง

“กลุ่มผู้ใช้งานตอนแรกผมวางไว้ 2 กลุ่มครับ คือ กลุ่มทหาร กับเจ้าหน้าที่กรมป่าไม้ แต่จากการทดลองใช้กับกลุ่มเหล่านี้ อาจารย์ยังแนะนำกลุ่มเจ้าหน้าที่กรมทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง เพราะ Air Boat ดูเหมาะสำหรับการสำรวจป่าชายเลน พื้นที่น้ำนิ่ง และพื้นที่น้ำกร่อย เพื่อศึกษาพืช สิ่งมีชีวิต สำรวจพื้นที่และการรुक้าของชาวบ้านมากกว่า” โป้ตเล่า

การได้ลงไปคุยกับผู้ใช้งาน ซึ่งหนึ่งในนั้นรวมถึง อาจารย์หนุ่ยเอง ทำให้เปิดได้แนวทางการพัฒนาผลงาน ให้เหมาะสมกับการใช้งานจริงได้มากขึ้น

“ถ้าให้เทียบกันระหว่างรูปลักษณะกับการใช้งาน ผู้ใช้งานให้ความสำคัญกับการใช้งานมากกว่าครับ คืออยากให้ออกจากพื้นได้ แม้ว่ารูปร่างจะไม่เหมือนเดิมก็ไม่ใช่ไร เขาบอกไม่สนใจ แต่สนใจว่าใช้งานได้หรือเปล่า และอยากให้มันขนาดเล็กๆ มากกว่า” โป๊ตว่าพลังหัวเราะ

นอกจากจะชี้แนวทางในการพัฒนาเพื่อให้ใช้งาน ได้จริงแล้ว การได้สัมผัสกับผู้ใช้งานโดยตรงยังเปิด ประสบการณ์การทำงานของโป๊ตให้กว้างขวางขึ้นอีกด้วย

“การทำงานต่างกันมากครับ ตอนทำงานส่งประกวด ผมเอาตัวเองเป็นที่ตั้ง แต่ตอนนี้ผมกำลังจะสร้างสินค้า ผมทำอะไรถ้าลูกค้าไม่ชอบเขาก็ไม่เอา (หัวเราะ) ผมจะทำอะไรจึงต้องไปถามเขาว่า เขาอยากได้อะไร ใช้ความรู้ ความสามารถที่เรามีทำให้เขาประทับใจ” โป๊ตกล่าว พร้อมเปรยว่านี่เป็นสิ่งที่ทำให้กระบวนการทำงานของเขา ยกขึ้นกว่าเดิม

“คือลูกค้ามีความคิดเป็นของตัวเองและเขาไม่รู้ว่า สิ่งที่เขาอยากได้ ผมทำได้หรือเปล่า (หัวเราะ) เขาอยากได้ ใบพัดเล็กๆ ติด 4 มุม แต่ใบพัดเล็กมันจะยกยานไม่ขึ้น ด้วยน้ำหนักของยานต้องใช้ใบพัดใหญ่ สมมติน้ำหนัก 1 กิโลกรัม เราจะใส่ Play Load สัก 1,300 กรัม ใบพัดต้องใหญ่ประมาณ 10 นิ้ว 4 ใบ แล้วดีไซน์ลำยานให้เหมาะกับการบินต่ำๆ ใช้ Ground Effect เพื่อให้ชนของได้เยอะ แต่ใช้พลังงานเท่าเดิม คือสุดท้ายเราก็ต้องคุยกันครับ

ว่าอันไหนทำได้หรือไม่ได้ แล้วรับแก้ หาจุดที่ลงตัวที่สุด”

หลังจากทดลองกับผู้ใช้งานจริง ทำให้สุดท้ายแล้ว Air Boat ได้เปลี่ยนจากการเป็นหุ่นยนต์ไร้คนขับภาคพื้น (UGV) มาเป็นอากาศยานไร้คนขับ (Unmanned Aerial Vehicle: UAV) ในที่สุด เพื่อให้ตอบสนองความต้องการ ของผู้ใช้งานได้จริง

“เริ่มแรกยังคงใช้รูปแบบหุ่นยนต์ไร้คนขับภาคพื้น (Unmanned Ground Vehicles: UGV) ต่อมาได้พัฒนา จากการเก็บข้อมูลจากผู้ใช้งาน พบว่าภารกิจที่ผู้ใช้งาน ต้องการใช้จริง UGV ไม่สามารถตอบโจทย์ความต้องการ ทั้งหมดของผู้ใช้งานได้ จึงปรับเปลี่ยนมาเป็นอากาศยาน ไร้คนขับ (Unmanned Aerial Vehicle: UAV)” โป๊ตสรุป พัฒนาการของผลงาน

|| ไม่เคยคิดว่ามันจะมาถึงจุดนี้ครับ
ไม่เคยคิดว่าจะได้มาทำผลงานให้คนอื่นใช้ได้จริง
ยอมรับว่าตื่นเต้นมาก ||

มุ่งสู่เส้นชัย ด้วยความตั้งใจเต็มถึง

“ครั้งแรกที่ผมเห็นผลิตภัณฑ์ของน้อง ต้องยอมรับว่าในระดับโลกมันมีอยู่แล้ว แต่ในระดับประเทศไทยยังไม่มีคนที่จะไปอยู่ในจุดนั้น จากเดิมที่น้องเขาทำเพื่อตอบสนองความต้องการของตัวเอง แต่ในเชิงพาณิชย์เขายังนึกไม่ออก ผมก็ช่วยสนับสนุนข้อมูลให้เขาข้ามกำแพงนี้ไปได้ ให้โอเคเดียวเขา ประกอบกับความรู้และศักยภาพในตัวของน้องเขามีเพียงพอที่จะต่อยอดได้อยู่แล้ว จึงผ่านมาถึงจุดนี้ และต่อจากนี้ประโยชน์ที่เกิดขึ้นมันจะตกถึงประเทศชาติทันที” คือความเห็นของอาจารย์หนุ่ม ในฐานะที่เป็นทั้งคณะกรรมการและผู้ใช้งาน โดยอาจารย์ได้ช่วยให้นำคำแนะนำที่เป็นคุณมากมาย จนทำให้ Air Boat ของโบ๊ตพัฒนาจนเข้าใกล้จุดที่จะสำเร็จกลายเป็นจริง

ตัวยานที่พัฒนาต่อยอดนี้ โดยรวมยังมีคุณสมบัติคล้ายๆ เดิม แต่สิ่งที่โดดเด่นขึ้นมาอย่างเห็นได้ชัด คือการที่โบ๊ตเพิ่มส่วนของ Autopilot เข้าไป

“จากเดิมที่จะสร้างโปรแกรมเพื่อช่วยให้มนุษย์บังคับยานได้ง่ายขึ้น แต่ในการปฏิบัติการจริง บางครั้งมนุษย์ก็เป็นปัจจัยที่ทำให้ภารกิจล้มเหลวเองนะครับ เช่น เกิดอาการล้า หรือสมาธิหลุด ทำให้ส่งผลต่อการตัดสินใจ จากคำแนะนำของอาจารย์ ผู้ใช้งาน และอีกหลายๆ คน ผมเลยได้แรงบันดาลใจใหม่ คือจะปรับให้ Air Boat ทำงานอย่างเป็นอัตโนมัติมากขึ้น โดยมนุษย์ไม่ต้องเป็นผู้ควบคุมแล้ว เพียงแค่กำหนดภารกิจให้ Air Boat ก็จะทำตามคำสั่งนั้นครับ” โบ๊ตว่าพลางอมยิ้ม

ทำให้เวอร์ชันล่าสุดของ Air Boat มีคุณสมบัติเป็น

อากาศยานไร้คนขับ (Unmanned Aerial Vehicle: UAV) ที่ผู้ใช้งานสามารถกำหนดภารกิจให้ทำงานได้โดยอัตโนมัติ เมื่อกดปุ่ม Run ยานจะทำงานตามคำสั่งที่ตั้งไว้ได้เอง จนเสร็จสิ้นภารกิจ เพราะได้ออกแบบให้ควบคุมเส้นทางการเคลื่อนที่แบบอัตโนมัติ (Autopilot) ควบคุมระยะไกลผ่านการใช้รีโมตบังคับวิทยุ (Remote Control) โดยผู้ใช้งานไม่ต้องควบคุมเองด้วยระบบ GPS (Global Positioning System) สั่งการภารกิจหรือวางแผนเส้นทางการบินอัตโนมัติผ่านสมาร์ทโฟนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ได้ สามารถส่งและบันทึกภาพ รวมถึงวิดีโอความละเอียดสูงมายังสถานีรับภาพที่ผู้ใช้งานประจำการอยู่ได้ตามเวลาจริง (Real time) และได้ออกแบบให้ใช้งานในระดับเพดานบินที่ต่ำมากๆ ได้ คือ 1-2 เมตรเหนือพื้น

ด้วยสมรรถนะที่พัฒนาขึ้นอย่างโดดเด่นนี้ ทำให้โบ๊ตเปลี่ยนชื่อให้กับ Air Boat เสียใหม่ว่า MAR หรือ Military Assistance Robot โดยล่าสุดโบ๊ตได้สร้าง MAR Prototype และนำไปทดสอบการบินแล้วที่ศูนย์การทหารปืนใหญ่ จ.ลพบุรี คาดว่าเราน่าจะได้เห็น MAR ต้นแบบของจริงกันในอีกไม่นานเกินรอ ซึ่งเขาหวังว่าหน่วยงาน หรือบริษัทน่าจะนำไปใช้งานได้

“ผลงานชิ้นนี้สามารถพัฒนาไปถึงขั้นเป็นกึ่ง Hovercraft ทั้งยานบินได้ และถ้าถึงขั้นนั้น มันสามารถต่อยอดไปสู่การใช้งานในแขนงอื่นๆ ได้ เช่น งานกู้ภัย ช่วยเหลือผู้คนที่ติดอยู่ในอาคารไฟไหม้ นำไปใช้แก้ปัญหาค่าการก่อการร้ายในภาคใต้ คนร้ายอยู่ในสวนยาง ส่งยานลำเล็กๆ บินไปดูได้คือในระดับนี้เมืองไทยยังไม่เคยมี ถ้าต่อยอดสำเร็จจะเป็นเจ้าแรกในประเทศไทยเลยนะ และถึงขนาดนี้ผมเชื่อมั่นว่าน้องเขาทำได้ครับ” อาจารย์หุ่ยยกกล่าว



คุณธนชัย อำนวยสวัสดิ์
กรรมการผู้จัดการ
บริษัท แม็กเซล เทคโนโลยี จำกัด

เติบโตไปบนเส้นทางนักพัฒนา

จากความชื่นชอบและพื้นฐานทักษะด้านวิศวกรรมที่มีอยู่ในตัว บวกแรงบันดาลใจที่ได้รับจากรุ่นพี่ที่ประสบความสำเร็จ นำมาสู่การเข้าร่วมโครงการต่อกกล้าฯ ปี 2 ผ่านการอบรม ฝึกฝน แลกเปลี่ยนกับคณะกรรมการ และพัฒนารูปแบบการทำงานด้วยการลงไปสัมผัสกับผู้ใช้งาน จนถึงวันที่ผลงานของตนใกล้จะสำเร็จลุล่วง และมีโอกาสต่อยอดไปสร้างประโยชน์ให้ประเทศชาติได้อีกมากมาย

“ไม่เคยคิดว่ามันจะมาถึงจุดนี้ครับ ไม่เคยคิดว่าจะได้มาทำผลงานให้คนอื่นใช้ได้จริง ยอมรับว่าตื่นเต้นมาก”

ไปแต่เล่าแบบเขินๆ

และเมื่อลองมองย้อนกลับไปบนเส้นทางที่ผ่านมา สิ่งที่ทำให้เด็กหนุ่มก้าวมาถึงจุดนี้ไม่ใช่แค่เพียงความรู้และทักษะที่มีอยู่ในตัว แต่คือพลังใจที่มุ่งมั่น ไม่ย่อท้อ

“ความตั้งใจมีส่วนสำคัญมากครับ ผมตั้งใจกับงานชิ้นนี้มาก แม้จะมีมรสุมชีวิตมากมายช่วงที่ผ่านมา ทั้งการเรียนการสอบ เพราะผมเป็นนักเรียนทุนของ สวทช. (สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ) ด้วย แต่ผมก็ไม่ท้อ เพราะสิ่งที่ผู้ใช้อยากได้ ผมมองเป็นความท้าทายของผม” บี๊ตกล่าวด้วยแววตามุ่งมั่น

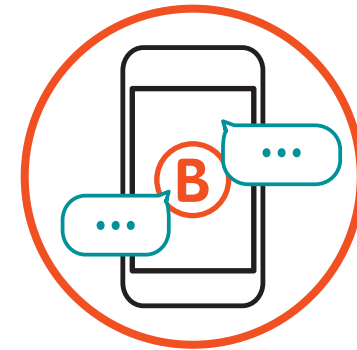
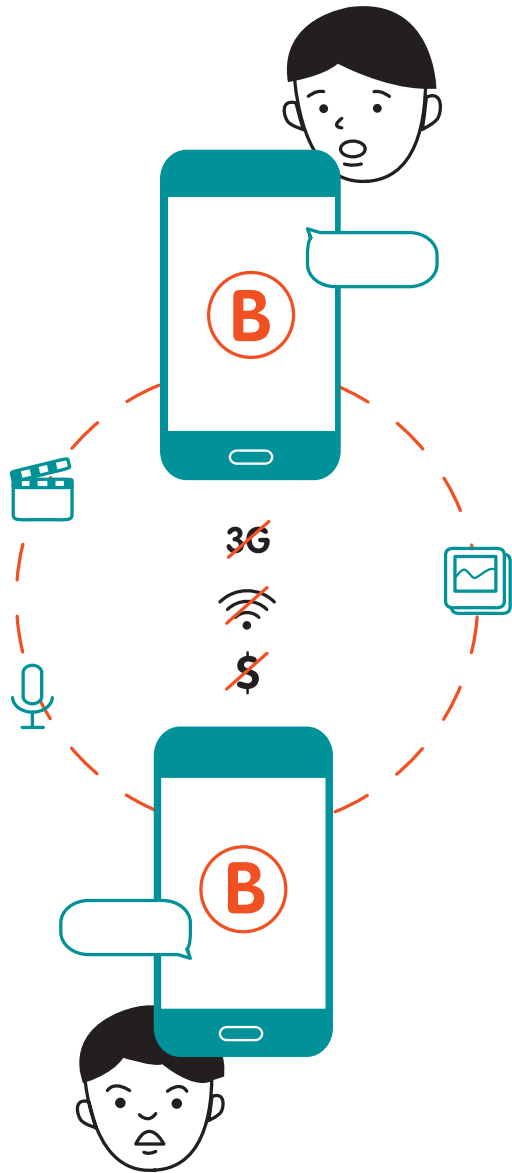
กับอีกปัจจัยสำคัญ นั่นคือ โอกาสที่ได้รับจากโครงการซึ่งช่วยสนับสนุนให้เขาได้พัฒนาตัวเองอย่างมาก

“โครงการทำให้ผมได้พัฒนาตัวเองอย่างมากครับ ถ้าไม่ได้เข้าโครงการนี้ ผมก็คงทำงานโดยใช้ตัวเองเป็นที่ตั้งตลอด (หัวเราะ) นี่เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญของผมก็ว่าได้ รวมไปถึงการได้ไปอบรมและลงมือปฏิบัติจริง ทั้งเรื่องที่ถนัดและไม่ถนัด อย่างอบรมเรื่องธุรกิจ ผมไม่ถนัด แต่พอได้เปิดใจเรียนรู้มันก็ช่วยเปิดโลกทัศน์ให้แก่ตัวเราเอง” เด็กหนุ่มทิ้งท้าย

อีกไม่นาน คนไทยน่าจะมีโอกาสได้เห็น Hovercraft ที่ชื่อ MAR ปรากฏโฉมออกมาในแวดวงยานยนต์และอากาศยานบ้านเรา และ น่าภูมิใจตรงที่เป็นผลผลิตจากความสามารถของเยาวชนไทยที่มีใจรัก ทางด้านอากาศยานคนนี่

และที่น่าภูมิใจยิ่งกว่า MAR นั้นคือ ด้วยโอกาสที่ได้รับและความตั้งใจจริง ได้ทำให้โบตในวันนี้เติบโตขึ้นเป็นนักพัฒนาอย่างเต็มตัว เปรียบเหมือนกับการได้ก้าวขึ้นมาอยู่บนรันเวย์แห่งพัฒนาที่ทอดยาว ไปสู่นาคต และพร้อมที่จะก้าวไปพัฒนานวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อ สังคมและประเทศชาติสืบต่อไป





BEAMIFY

อิสระแห่งการสื่อสาร ก้าวทะยานสู่ความฝัน

แอปพลิเคชันที่ช่วยให้โทรศัพท์มือถือสามารถสื่อสารและส่งข้อมูลถึงกันได้โดยตรง โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย และไม่ต้องอาศัยสัญญาณ Wi-Fi หรือ 3G เหมาะสำหรับกรุ๊ปทัวร์ที่เดินทางไปในที่ที่ไม่มีสัญญาณ ผู้ที่ไปเที่ยวต่างประเทศ หรือใช้เพื่อสื่อสารภายในองค์กร

ผู้พัฒนา: นายคุณากาส คงกิติมานนท์ (ไนต์) และ นายภาคิน แจ่มกระจ่าง (ทีม)
จบการศึกษาจากคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยมหิดล

ในโลกของการสื่อสารที่ไม่ได้มีอิสระแท้จริงเหมือนใน
โฆษณา ผู้บริโภคที่ต้องการสื่อสารผ่านอุปกรณ์สมาร์ตโฟน
ต่างต้องเสียค่าแพ็คเกจใหญ่ก้อนเป็นประจำทุกๆ เดือน
ถูกบ้างแพงบ้างแล้วแต่ความต้องการใช้งานและทุนทรัพย์
ของแต่ละคน และค่าแพ็คเกจที่เสียไปก็ไม่ได้รับประกันว่า
เราจะสามารถใช้งานอุปกรณ์สมาร์ตโฟนได้ทุกที่ทุกเวลา
โดยเฉพาะเมื่อต้องเดินทางไปอยู่ในพื้นที่ที่ไม่มีสัญญาณ

ในโลกของการสื่อสาร ณ ปัจจุบัน เราจึงไม่ได้มีอิสระ
ที่จะสื่อสารอย่างแท้จริง เพราะพวกเราต่างรับรู้กันดีว่า
ของฟรีไม่มีในโลก

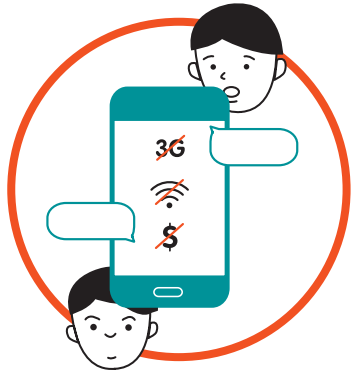
แต่ก็ไม่เสมอไป เมื่อในวันนี้ชายหนุ่ม 2 คนจาก
มหาวิทยาลัยมหิดล ได้พัฒนาแอปพลิเคชันที่จะมอบอิสระ
ในการสื่อสารให้แก่ผู้ใช้อุปกรณ์สมาร์ตโฟน ได้ใช้สมาร์ตโฟน
ติดต่อสื่อสารแม้ในพื้นที่ที่ไม่มีสัญญาณ และที่สำคัญคือ
ไม่มีค่าใช้จ่ายรายเดือน ขึ้นมาได้แล้ว

อย่ามัวรอช้า ตามไปดูกันสิว่า พวกเขาทำได้อย่างไร
กัน?



|| เมื่อเราอยู่ในบริเวณที่ไม่มี free Wi-Fi ให้ใช้
เราก็ต้องใช้ 3G ซึ่งทำให้การใช้ปริมาณข้อมูล
ผ่านเครือข่ายมือถือ (Mobile Data) เปลือง
เราเลยคิดว่า ถ้าสื่อสารได้โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย
และไม่ต้องพึ่งพาสัญญาณอินเทอร์เน็ต

มันก็จะดีมาก ||



เมื่อมือถือไม่มีสัญญาณ ก็สร้างสัญญาณให้มือถือ (เชะสิ!)

“ผลงานนี้เป็น Senior Project ตั้งแต่ตอนเราอยู่ปี 4 ครับ เริ่มจากเราเจอปัญหาหนึ่งว่า ถ้าโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนไม่มีสัญญาณ ทั้งสัญญาณมือถือ สัญญาณอินเทอร์เน็ต หรือ 3G ใดๆ ทั้งสิ้น โทรศัพท์มือถือก็ไม่สามารถสื่อสารกับเครื่องอื่นได้ เราก็เลยคิดหาทางแก้ว่าจะทำอย่างไรให้โทรศัพท์มือถือสามารถสื่อสารกันได้ ในกรณีที่ไม่มีสัญญาณ แม้กระทั่งในเวลาที่เกิดเหตุภัยพิบัติ เราเลยคิดจะพัฒนาแอปพลิเคชันนี้ขึ้นมา” นายคุณภาส คงกิติมานนท์ หรือ ‘ไนต์’ เล่าให้เราฟังถึงจุดเริ่มต้นของ Beamify ที่เกิดขึ้นจากการเป็นโปรเจกต์จบการศึกษาของไนต์ และนายภาคิน แจ่มกระจ่าง หรือ ‘ทิม’ ที่เป็นเพื่อนกันมาตั้งแต่อยู่ปี 1 คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยมหิดล

จากการมองเห็นปัญหามาสู่การกำหนดหัวข้อผลงาน และไม่ลืมที่จะกวาดตามองรอบๆ ตัวว่าสิ่งที่กำลังจะทำ มีคนอื่นทำแล้วหรือไม่? อย่างไร?

“เราหาก่อนครับว่ามีคนทำแอปพลิเคชันคล้ายๆ กับที่เราจะทำไหม ตอนที่เริ่มทำคือปี 2013 ก็พบว่าไม่มีบริษัทในสหรัฐอเมริกาเจ้าหนึ่งทำไว้ แต่ใช้เทคโนโลยี Bluetooth ซึ่งมีข้อจำกัดด้านระยะทางและความเร็วในการสื่อสาร เราจึงมองหาเทคโนโลยีใหม่ที่ชื่อว่า Wi-Fi Direct ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่ทำให้โทรศัพท์มือถือสามารถสื่อสารกันได้โดยตรง แล้วคิดจะทำแอปพลิเคชันที่ใช้ Wi-Fi Direct ในการสื่อสาร จากนั้นเราก็สร้างมันขึ้นมา” ทิมกล่าว

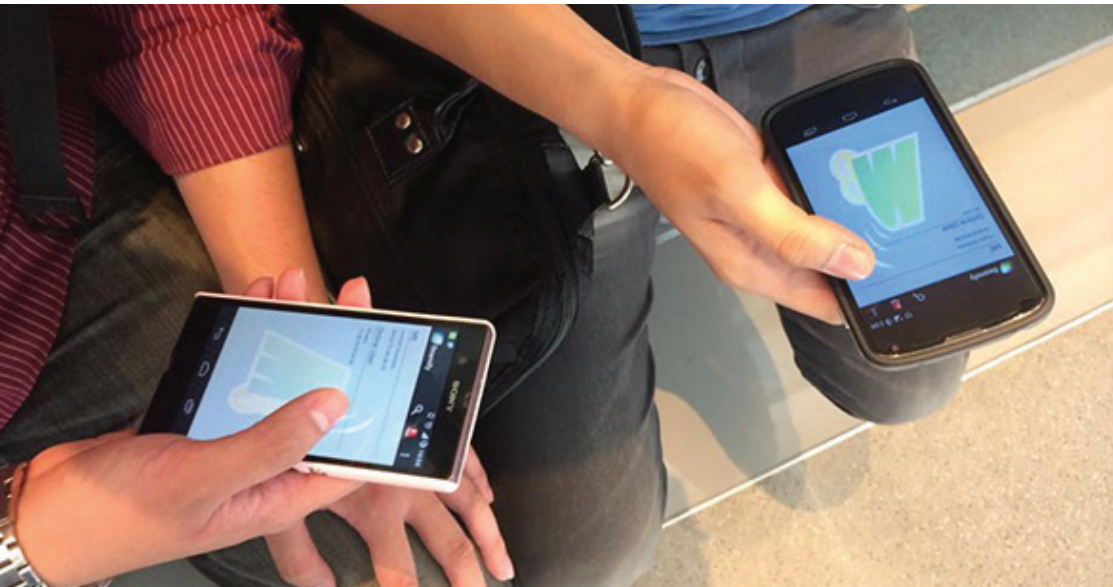
หัวข้อการพัฒนาของ 2 หนุ่มนี้ นอกจากจะมุ่งแก้ปัญหาการที่ไม่สามารถใช้สมาร์ทโฟนสื่อสารได้ในกรณีที่อยู่ในพื้นที่ไม่มีสัญญาณแล้ว อีกอานิสงส์หนึ่งที่ได้ก็คือ ผู้ใช้งานสามารถสื่อสารกันได้โดยไม่ต้องมีค่าใช้จ่ายใดๆ อีกด้วย

“ทุกวันนี้คนทั่วไปไปใช้ 3G แต่มีข้อจำกัดคือ 3G แต่ละแพ็คเกจมีความเร็วไม่เท่ากัน แพ็คเกจที่มีความเร็วสูงก็เสียเงินเยอะหน่อย หรือถ้าเราอยากจะแชร์หนังให้เพื่อน แต่เราอยู่ในบริเวณที่ไม่มี free Wi-Fi ให้ใช้ เราก็ต้องใช้ 3G ซึ่งทำให้การใช้ปริมาณข้อมูลผ่านเครือข่ายมือถือ (Mobile Data) เปลือง เราก็เลยคิดว่า ถ้าสื่อสารได้โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย ไม่ต้องพึ่งพาสัญญาณอินเทอร์เน็ต มันก็จะดีมากครับ” ไนต์กล่าวด้วยรอยยิ้ม

ก่อนจะเริ่มต้นพัฒนาผลงาน ไนต์กับทิมได้สำรวจความคิดเห็นของนักศึกษาและบุคคลทั่วไป โดยการใช้แบบสอบถาม เพื่อวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและความต้องการของตลาด ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้ออกมา แนนอนว่าคนอยากใช้แอปพลิเคชันนี้เอามากๆ

“กลุ่มผู้ใช้งาน Beamify หลักๆ จะเน้นบุคคลที่ไม่อยากเสียค่าใช้จ่ายในการสื่อสารครับ รองลงมาคือกรู๊ปทัวร์หรือหน่วยงานที่ต้องเดินทางไปในที่ที่ไม่มีสัญญาณให้บริการ ไปเที่ยวต่างประเทศซึ่งต้องเสียค่าโรมมิ่งหรือ Wi-Fi ในโรงแรม กับอีกกลุ่มคือ ใช้เพื่อสื่อสารภายในองค์กร เราอยากให้องค์กรนำแอปพลิเคชันของเราไปใช้ในการสื่อสารเพื่อลดค่าใช้จ่ายในองค์กรและมีความปลอดภัยด้วย” โน้ตกล่าว

สิ่งที่ได้เรียนรู้จากโครงการคือมุมมองทางด้านธุรกิจ
ปกติผมเขียนโปรแกรมเพราะชอบ ทำสนุกๆ ทำอะไร
ที่สนใจร่วมกับเพื่อน แต่พอได้เข้าร่วมโครงการนี้
ทำให้เริ่มมองโอกาสในการต่อยอดผลงาน



มุ่งมั่นพัฒนา และศึกษาเพิ่มเติม

โน้ตและทีมร่วมแรงร่วมใจกันพัฒนาผลงานอย่างขะมักเขม้น ถึงขนาดมาเช่าห้องพักร่วมกัน เพื่อที่จะคุยงานกันได้สะดวก และสามารถทำผลงานเสร็จได้ตามที่ตั้งใจไว้

“หน้าที่หลักของเราสองคนคือ ลงโค้ด (Code) เหมือนกันครับ ไม่ได้แบ่งงานว่าใครจะออกแบบ (Design) เพราะว่าเราไม่ได้มีจำนวนคนเยอะขนาดที่จะแบ่งงานกันได้ (ยิ้ม) ก็เลยช่วยกันทำ แบ่งส่วนว่าคนนี้ทำฟังก์ชันนี้ คนนี้ทำฟังก์ชันนี้” โน้ตกล่าว

อาจเพราะเป็นงานที่ทำทาย แต่ทำกันเพียง 2 คน โน้ตกับทีมจึงต้องเหนื่อยหนักไม่น้อย ซึ่งหนึ่งในปัญหาของการพัฒนาผลงานก็คือ การต้องศึกษาเพิ่มเติมในส่วนที่ไม่มีความรู้มาก่อน

“ช่วงยากๆ ก็มี แต่ก็ไม่ท้อครับ (ยิ้ม) เพราะเราตั้งใจว่าจะทำให้ได้ ก็ต้องทำให้ได้ อย่างช่วงปลายปี 2013 เหลืออีกไม่กี่เดือนเราก็จะจบแล้ว แต่ว่าผลงานมันยังไม่เวิร์กสักที ตอนนั้นก็เป็นอย่างที่ลำบากเหมือนกันครับ” โน้ตกล่าว

ทั้งสองต่างต้องเรียนรู้วิธีการเขียนโค้ด ขั้นตอนในการสื่อสารระหว่างโทรศัพท์มือถือ และเรียนรู้ระบบแอนดรอยด์เพิ่มเติม รวมไปถึงการพัฒนาเทคนิคในส่วนของ การสื่อสารหรือเน็ตเวิร์ก ซึ่งโน้ตที่เรียนเอก Software Design ไม่มีความรู้มาก่อน ก็ต้องอาศัยการศึกษาหาความรู้และปรึกษาจากอาจารย์เพิ่มเติม จนกระทั่งผลงานสำเร็จเสร็จสิ้น และทั้งสองก็ไม่รอช้า นำ Beamify ส่งเข้า

ประกวด โครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ แห่งประเทศไทย (NSC) และต่อยอดมาสู่โครงการตอกย้ำ ให้เติบโตใหญ่ ปี 2 ในที่สุด

“เพราะเราอยากต่อยอดผลงานครับ จากของเดิม feature ของเราคือ สามารถแชตได้ ส่งไฟล์ได้ วิดีโอคอลได้ แต่สิ่งที่เราขาดคือ ด้านการตลาด และเครือข่ายภาควิชาการ และภาคธุรกิจ (Connection) ต่างๆ เราจึงตัดสินใจเข้าร่วม โครงการตอกย้ำ เพื่อหาเครือข่ายและความรู้ต่างๆ ทาง ด้านธุรกิจที่มหาวิทยาลัยไม่มีสอน” ไนต์กล่าวด้วยแววตา มุ่งมั่น

ซึ่งความคาดหวังของ 2 หนุ่มได้กลายเป็นจริง จากการได้เข้าร่วมกิจกรรมการอบรมของโครงการ

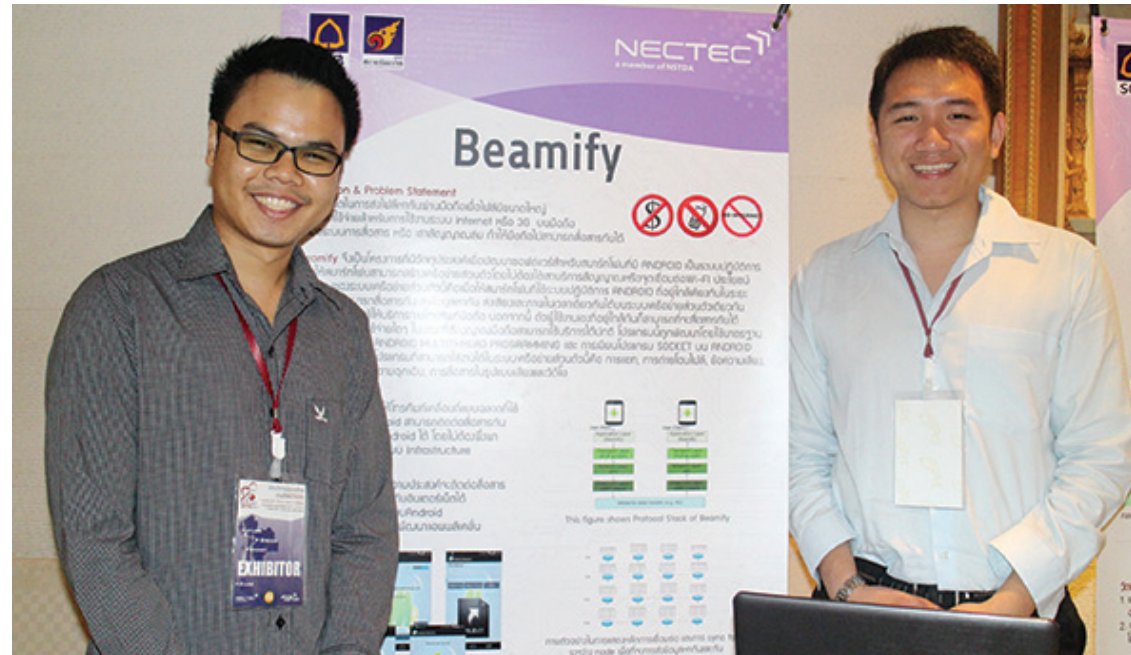
“สิ่งที่ได้เรียนรู้จากโครงการนี้คือ มุมมองทางด้าน ธุรกิจในเรื่องการพัฒนาโปรแกรมครับ เพราะปกติผม เขียนโปรแกรมเพราะชอบ ทำสนุกๆ ทำอะไรที่สนใจร่วมกับ เพื่อน แต่พอได้เข้าร่วมโครงการนี้ทำให้รู้ว่า แค่ชอบ อย่างเดียวมั่นต่อยอดผลประโยชน์ไม่ได้ มันต้องมองถึง ธุรกิจ โอกาสในการต่อยอดผลงาน” ทีมกล่าวด้วยรอยยิ้ม

และไม่ใช่เพียงความรู้ด้านการตลาดเท่านั้นที่ ทั้งสองได้รับไป แต่ไนต์กับทีมยังได้ความรู้ที่จำเป็นต้องใช้ ในการพัฒนาผลงานอีกมากมาย เช่น วิธีการจัดการ ซอฟต์แวร์ (Software Process Development) ที่แม้ ทั้งสองจะเคยเรียนในมหาวิทยาลัยมาบ้างแล้วแต่ก็ยัง ไม่เคยได้ใช้งานจริง แต่เมื่อได้มาเข้าร่วมอบรมที่บ้าน วิทยาศาสตร์สิรินธร ได้คุยกับผู้มีประสบการณ์และผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาซอฟต์แวร์ให้สำเร็จ (Scrum)

ก็ทำให้ทั้งสองเห็นภาพและนำความรู้ไปปรับใช้กับงาน ตัวเองได้มากขึ้น รวมไปถึงเรื่อง User Experience (UX) และ User Interface (UI) ที่ทั้งสองไม่เคยมีความรู้และ ประสบการณ์มาก่อน ก็ได้มาเรียนรู้ในการอบรมเชิง ปฏิบัติการที่โครงการจัดขึ้น ทำให้มีความรู้เกี่ยวกับขั้นตอน ที่จะทำให้ออปพลิเคชันใช้งานง่ายขึ้น

และแน่นอน ที่ขาดไม่ได้ก็คือ คำแนะนำจาก คณะกรรมการและทีมโค้ชในโครงการที่ช่วยชี้แนะแนวทาง การพัฒนาและการขยายขอบเขตผลงานของทั้งสองออกสู่ สาธารณชนในวงกว้าง

เราได้ feedback จากผู้ใช้งานจริงมา รับฟังความคิดเห็น แล้วก็นำมาปรับกับผลงานต่อ ก่อนจะ public ออกไป



“ศักยภาพที่มองเห็นในตัวน้อง คือน้องมีความตั้งใจมากและมีความรู้ในระดับหนึ่งแล้ว แต่สิ่งที่เขาเข้ามาเติมในโครงการต่อกล้าฯ คือ ความรู้ด้านวิธีการที่จะทำอะไรให้ถึงมือผู้ใช้ หรือทำอย่างไรจะให้เขาขายของได้ หรือการตลาด คือก่อนหน้านี้เขายังมองไม่เห็นจุดนี้ สิ่งที่เราเติมเข้าไปคือ ทำให้เขาเห็นว่า ถ้าเขามีความรู้ที่จะผลิตโปรดักต์ตัวหนึ่งออกมาได้ จะผลักดันอย่างไรให้ถึงตลาด ให้ถึงมือผู้ใช้ ซึ่งเป็นสิ่งที่โค้ชช่วยกันผลักดัน” นั่นคือความคิดเห็นของหนึ่งในทีมโค้ชอย่างคุณศรินทร์ วัชรบุศราคำ หรือ ‘พีริน’ ของน้องๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่น้องและทีมต้องการเป็นอย่างมาก เพื่อพัฒนาผลงานไปสู่ผู้ใช้จริง



คุณศรินทร์ วัชรบุศราคำ

นักวิจัย ห้องปฏิบัติการเทคโนโลยีภาพ หน่วยวิจัยวิทยาการสารสนเทศ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC)

พัฒนาคำแนะนำ มุ่งมั่นสร้างผลิตภัณฑ์

“ส่วนมากพี่เขาจะแนะนำเรื่องการใช้งานครับ” โน้ตกล่าวถึงคำแนะนำจากคณะกรรมการและพี่ๆ ทีมโค้ช “เช่นเรื่อง User Interface ตรงนี้ควรเป็นอย่างไร การใช้งานยากไหม คือเน้นไปที่การใช้งานของผู้ใช้มากกว่า”

“เรื่องเทคนิคน้องเขาเก่งมาแล้วที่เราแนะนำหลักๆ จึงเป็นเรื่อง Interface หน้าจอกับการใช้งาน เนื่องจากว่าน้องมาด้วยเทคนิคแน่น แต่ขาดทางด้านการออกแบบ

(Design) นิดหน่อย” พีรินซึ่งประเด็น ก่อนกล่าวต่อว่า

“การพัฒนาจึงเน้นไปที่การปรับการออกแบบกับวิธีการใช้ของผู้ใช้งาน ว่าออกแบบนี้แล้วต้องได้แบบนี้จริงๆ ไม่ใช่ออกแบบนี้แล้วได้ออย่างอื่นมาแทน ก็จะบอกเขาว่าอย่างนี้ไม่ใช่ นะ เซนส์ของผู้ใช้งานคือถนัดมือขวาหรือถนัดมือซ้าย ปุ่มนี้ควรจะอยู่ทางซ้ายหรือทางขวา จะบอกว่าประสบการณ์การใช้โทรศัพท์มือถือจริงๆ ของผู้ใช้งานเขาใช้อย่างไร ซึ่งน้องเขาก็เก็บความคิดของพวกเขาๆ ไปปรับแก้กับผลงานได้ดี และจะบอกเขาตลอดว่า เวลาเขามีปัญหาสามารถเข้ามาปรึกษาได้ทุกเรื่อง ทั้งเรื่องงานเรื่องการออกแบบ หรือเรื่องกลยุทธ์การตลาด เพราะว่าอยากให้เห็นน้องเต็มที่ค่ะ”

ซึ่งทั้งสองหนุ่มก็เต็มที่กันจริงๆ เนื่องจากในช่วงที่เข้าร่วมโครงการนี้ ทั้งสองจบการศึกษา เข้าทำงานและศึกษาต่อกันแล้ว โดยทีมนี้ทำงานเป็น Software Engineer ที่บริษัท Sertis Co.Ltd. ขณะที่โน้ตนั้นนอกจากเรียนปริญญาโทต่อในคณะเดิมแล้ว ก็ยังทำงานเป็นนักวิจัยเกี่ยวกับพันธุกรรมที่โรงพยาบาลรามามาธิอีกด้วย

“ต้องแบ่งเวลาและหาเวลามาเจอกันบ่อยๆ ครับ ผมเรียนรู้อะไรการทำงานเป็นทีมแต่ไม่ได้เจอกัน ทำให้งานเดินช้ามาก เหมือนทำอยู่โดดเดี่ยวคนเดียว (หัวเราะ) การประชุม การสรุปงาน การตั้งเป้าหมายจึงสำคัญมาก ต้องเขียนเดดไลน์ให้ตัวเอง” ทีมกล่าว

“ผมเรียนภาคกลางคืนครับ 6 โมงถึง 3 ทุ่ม และเรียนวันเสาร์ทั้งวัน ส่วนทีมก็ทำงาน ถ้าเป็นวันธรรมดาเราจะใช้เวลาทำผลงานกันหลังเลิกงาน คือ 2 ทุ่ม ถึง 4 ทุ่ม

ไม่เกิน 5 พุ่ม เฉลี่ยก็ประมาณ 2-3 ชั่วโมงต่อวัน วันอาทิตย์เราจะว่างกันทั้งคู่ ก็ทำงานออนไลน์กันที่บ้าน หรือนัดมาเจอกันที่มหาวิทยาลัยบ้าง เพราะบางเรื่องมันต้องมาเจอกัน อย่างเช่นเวลาที่เราจะทดสอบอุปกรณ์” ในตออธิบายการแบ่งเวลาในการทำงาน

ซึ่งเป็นความมุ่งมั่นตั้งใจจริงนี่เอง ที่ทำให้ในที่สุดผลงาน Beamify ของ 2 หนุ่มก็ถูกพัฒนาและนำออกทดสอบให้ใช้งานจริงได้ทดลองใช้ในเวลาต่อมา

“เมื่อก่อนไม่ได้คำนึงถึงว่า โปรแกรมนี้มันกินแบตเตอรี่เยอะไหม? หรือจะ lack เครื่องของผู้ใช้งานหรือเปล่า? User Interface เป็นอย่างไร? คือเราทำให้ฟังก์ชันมันเสร็จแล้ว run ได้แค่นั้นพอ แต่พอเข้ามาสู่โครงการต่อกล้าฯ เราตั้งใจว่าจะอัปโหลดขึ้น Play Store เราก็ต้องคำนึงถึงผู้ใช้งานด้วย”



ขยายผลสู่ผู้ใช้ พัฒนาต่อไปไม่หยุดยั้ง

หลังจากมูมานะพัฒนาผลงานอย่างต่อเนื่อง ในที่สุดไนต์และทีมก็นำแอปพลิเคชัน Beamify ออกสู่ผู้ใช้งานจริง โดยแบ่งเป็น 2 ช่วง ช่วงแรกคือการทดสอบในวงจำกัด ส่วนช่วงที่ 2 คือนำออกเผยแพร่ผ่าน Google Play

“ก่อนที่จะเผยแพร่ออกไป เราได้นำแอปพลิเคชันไปทดลองใช้ที่ NECTEC รวมถึงกลุ่มผู้ใช้งานทั่วไปครับ ให้เขาแสดงความเห็นกลับมา ผลตอบรับก็โอเค จะมีความดีบ้างก็เรื่องการใช้งานให้สะดวก (User Friendly) และพวก User Interface (UI) ต่างๆ คือเราได้ความเห็นจากผู้ใช้งานมา แล้วก็นำมาปรับกับผลงานต่อ ก่อนจะเผยแพร่ออกไป” ทีมกล่าว

“ตอนนี้เราก็ได้เผยแพร่ใน Google Play สำหรับคนที่ใช้แอนดรอยด์แล้วครับ คือปล่อยให้ผู้ใช้งานทั่วไปได้ดาวน์โหลดฟรีก่อน ยอดดาวน์โหลดตอนนี้ก็เกือบๆ 5,000 ครั้ง (ปี 2557) ใช้งานได้ในและต่างประเทศ อย่างตอนที่ผมไปแข่ง APICTA (การประกวดซอฟต์แวร์ เอเชียแปซิฟิก : Asia Pacific ICT Alliance Awards) ก็ให้โหลดใช้กันเลย” ไนต์กล่าวด้วยรอยยิ้ม

การอัปเดตแอปพลิเคชันให้ผู้ใช้งานได้ทดลองดาวน์โหลดไปใช้งานกันฟรีๆ นี้ เป็นความตั้งใจของ 2 หนุ่มที่ต้องการทดสอบผลงาน และเก็บเกี่ยวเสียงสะท้อนจากผู้ใช้งานจริง เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาต่อไป

“ผู้ใช้ออกว่าเป็นแอปพลิเคชันที่ดีครับ เพราะมันไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย (หัวเราะ) แต่ข้อจำกัดของมันก็ยังมี

อยู่บ้างคือ ตอนนี่ยังทำงานได้แค่บนแอนดรอยด์แต่บางบ้านเขาใช้ iOS ทั้งบ้านเลย เขาก็อยากให้เราทำให้แอนดรอยด์สามารถสื่อสารกับ iOS ได้ด้วย ซึ่งเราก็มองอยู่เหมือนกัน แต่คงไม่ใช่เร็วๆ นี้ครับ” ไนต์กล่าว

นอกจากความภาคภูมิใจที่สามารถพัฒนาผลงานจนถึงขั้นที่สามารถขยายผลออกสู่สาธารณะได้แล้ว ทั้งสองยังได้รับบทเรียนในฐานะนักพัฒนาจากการทำงานร่วมกับผู้ใช้จริงอีกด้วย โดยเฉพาะในประเด็นของการพัฒนาผลงานเพื่อแข่งขัน กับการพัฒนาเพื่อไปสู่ผู้ใช้งานจริง

“แตกต่างกันเยอะเลยครับ อย่างตอนที่แข่ง NSC ผมพัฒนาเพื่อไปแข่งจริงๆ ไม่ได้คำนึงถึงผู้ใช้ แค่ให้ฟังก์ชันนี้เวิร์ก พอฟังก์ชันนี้เวิร์กก็พอ จบ! เมื่อก่อนไม่ได้คำนึงถึงว่าโปรแกรมนี้มันกินแบตเตอรี่เยอะไหม? หรือจะ lack เครื่องของผู้ใช้งานหรือเปล่า? User Interface เป็นอย่างไร? คือเราทำให้ฟังก์ชันมันเสร็จแล้ว run ได้แค่นั้นพอ แต่พอเราเข้ามาสู่โครงการต่อกล้าฯ เราตั้งใจว่าจะอัปเดตขึ้น Play Store เราก็ต้องคำนึงถึงผู้ใช้งานด้วย บวกกับการปรึกษาทีมโค้ชก็ทำให้ได้ความรู้มา รู้ว่าเราควร จะแก้ไขตรงไหนบ้าง” ไนต์เล่าถึงบทเรียนที่ได้รับ

จนจะจบปี 4 เรายังไม่เห็นว่าจะนำแอปพลิเคชันตัวนี้ขึ้นบน Play Store ได้ เลยลองสมัครเข้าโครงการต่อกläss ดู ซึ่งก็ทำให้เราเห็นช่องทางแล้วว่า เราจะสามารถทำให้มัน เป็นจริงได้อย่างไร แล้วเราก็ทำ

แรงขับเคลื่อนสู่เส้นชัย

ไม่ใช่เรื่องง่ายเลยที่ชายหนุ่ม 2 คนจะก้าวเดินมาถึงจุดของนักพัฒนา ที่สามารถพัฒนาผลงานออกสู่ผู้ใช้งานจริงในวงกว้างและได้รับเสียงตอบรับที่ดี ในอดีตและทีมยอมรับว่า พวกเขาคงมาไม่ได้ไกลถึงขนาดนี้ หากขาดแรงสนับสนุนที่ช่วยพวกเขา

“กว่าจะมาถึงวันนี้มีหลายปัจจัยครับ ปัจจัยแรกเกิดจากแรงบันดาลใจของพวกเขา ถ้าไม่มีแรงบันดาลใจก็คงไม่ทำมันขึ้นมา ปัจจัยที่สองคือ มีอาจารย์บุญฤทธิ์ ยิ้มวาสนา อาจารย์ที่ปรึกษาคอยแนะแนว ช่วงที่เราทำแรกๆ มีปัญหาติดขัดเยอะครับ ได้อาศัยถามจากอาจารย์ที่ปรึกษา ท่านก็ช่วยแนะแนวทางและวิธีทำต่างๆ จนจะจบปี 4 เรายังไม่เห็นว่าจะนำแอปพลิเคชันตัวนี้ขึ้นบน Play Store ได้ เลยลองสมัครเข้าโครงการต่อกläss ดู ซึ่งก็ทำให้เราเห็นช่องทางแล้วว่า เราจะสามารถทำให้มันเป็นจริงได้อย่างไร แล้วเราก็ทำ” ในที่สุดแล้วถึงลำดับขั้นของแรงสนับสนุนนับจากวันแรกจนถึงวันนี้

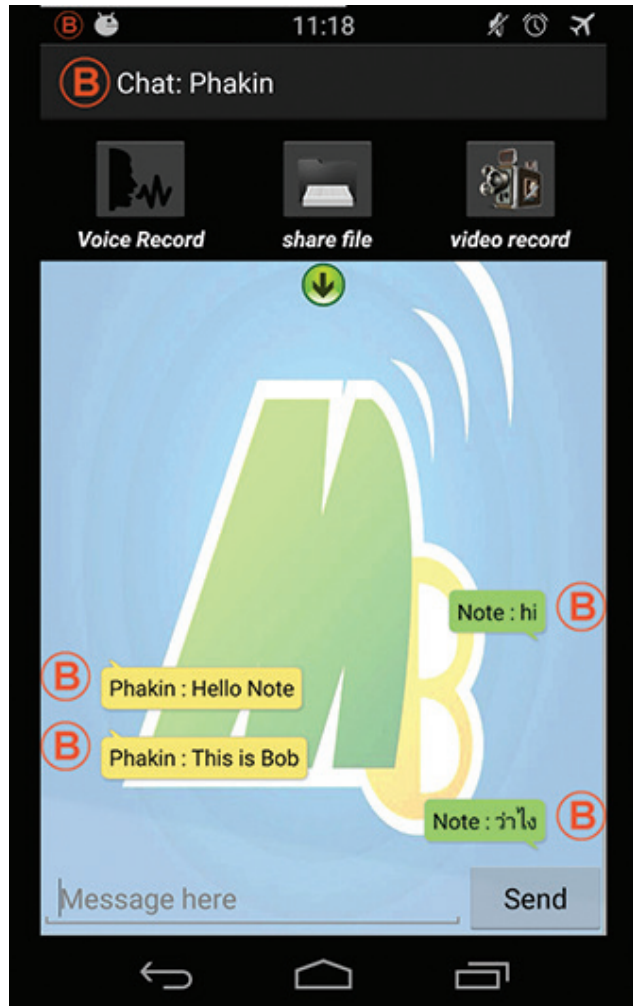
“ถ้าเราพลาดไม่ได้เข้ามาในโครงการถือว่าเสียตายนะครับ แอปพลิเคชันนี้ก็คงไม่ได้ขึ้น Play Store อาจไม่ได้เป็นที่รู้จักของคนทั่วไปและเราก็จะพลาดโอกาสดีๆ ที่จะมีเครือข่าย (Connection) ทางด้านธุรกิจ ได้เรียนรู้ประสบการณ์จริงจากคนที่เขาทำงานจริงมา” ทีมกล่าวเสริมที่ทั้งสองกล่าวมา โดยเฉพาะเรื่องช่องทางและเครือข่าย (Connection) ทางธุรกิจ ไม่ใช่เรื่องเกินจริง เพราะหลังจากการจัดนิทรรศการออกงาน NECTEC-ACE ที่โรงแรม เดอะ สุโกศล กรุงเทพฯ ก็ได้มีบริษัทที่ให้ความสนใจผลงานของทั้งคู่ และมีแนวโน้มที่จะได้ร่วมงานกันในอนาคตติดต่อเข้ามาไม่น้อย

“ส่วนใหญ่จะเป็นบริษัทที่อยากนำแอปพลิเคชันของเราไปผนวกกับของเขาครับ ซึ่งทางเราก็คิดเหมือนกันว่ามันไม่ใช่ (หัวเราะ) เพราะอันนี้มันก็เป็นแอปพลิเคชันของเรา กลุ่มเป้าหมายเราก็ยังเป็นกลุ่มเดิมอยู่ อย่างที่ผมบอกว่า ถ้าโทรศัพท์มือถือไม่สามารถสื่อสารกันได้ มันก็จะทำอะไรไม่ได้ แต่ถ้าทุกคนมีแอปพลิเคชันนี้ แล้วเกิดภัยธรรมชาติขึ้นมา เช่น สึนามิ ก็ใช้แอปพลิเคชันนี้ขอความช่วยเหลือกันได้ คือเราไม่ได้เจาะจงว่าจะต้องเป็นหน่วยงานหรือองค์กรมาใช้งาน แต่เราอยากให้ทุกคนสามารถใช้งานได้” ในที่สุดแล้ว

ไม่เพียงเปิดโลกเครือข่ายทางธุรกิจเท่านั้น แต่การเข้าร่วมโครงการยังเหมือนเป็นการเปิดประตูของ 2 หนุ่มให้ได้พบกับคนที่มีความสนใจและหัวใจใกล้เคียงกัน ได้เข้ามารู้จักและคบเป็นกัลยาณมิตรกันอีกด้วย

“มีบางคนทีหลังจากได้เห็นผลงานแล้วก็คอย

ติดตามเราตลอดครับ อย่างเราลงแอปพลิเคชันบน Play Store เขาก็มาตามดาวโหลด ช่วยโปรโมต แล้วก็ส่งความเห็นกลับมาให้เรา ส่งอีเมลมาคุยกัน เป็นการเปิดโอกาสให้คนได้มารู้จักเรามากขึ้น และเราก็ได้รู้จักคนอื่น ๆ มากขึ้นครับ” ไม้เต๋อถึงประสบการณ์ด้วยรอยยิ้ม



ก้าวต่อไป และแรงบันดาลใจสู่เบื้องหลัง

ในโลกไอทีเมื่อครั้งตอนที่ไม้เต๋อและทีมสำรวจเมื่อปี 2013 พบว่ามีแอปพลิเคชันที่คล้ายคลึงกับ Beamify ไม่มากนัก ที่มีอยู่ก็มีฟังก์ชันไม่ครบครันเหมือนผลงานของ 2 หนุ่ม จะมีที่เด่นๆ ก็เพียงแอปพลิเคชันที่ใช้บลูทูธในการสื่อสารของสหรัฐอเมริกา ซึ่งมีการใช้งานกันอย่างกว้างขวางในฮ่องกงเท่านั้น

ถึงวันนี้ที่ Beamify ได้เผยแพร่ออกสู่ตลาดจริงไปพร้อมๆ กับการพัฒนาให้ดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง น่าสนใจอย่างยิ่งว่า นี่อาจจะเป็นแอปพลิเคชันสำหรับการสื่อสารโดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายและไม่มีข้อจำกัดด้านพื้นที่สัญญาณรายแรกของโลก และอาจจะปฏิวัติแวดวงการใช้งานสมาร์ทโฟนได้ไม่มากนักน้อย

อย่างไรก็ตาม แม้จะมีเสียงตอบรับที่ดีเข้ามามากมาย แต่ทั้ง 2 หนุ่มก็ไม่ได้เหิงหลง ยังคงมุ่งมั่นที่จะพัฒนาผลงานให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

“ด้วยข้อจำกัดของมือถือ ณ ปัจจุบัน และยังเป็นแอนดรอยด์ ยังมีหลากหลายรุ่นมาก แต่ละรุ่นอุปกรณ์ความแรงของมันไม่เหมือนกัน นั่นคือข้อจำกัดที่เราเจอมาตั้งแต่เราเริ่มต้นทำเลยครับ แต่ถ้าถามว่าทำได้จริงไหม ก็ทำได้จริง แต่จะทำให้ได้ลื่นก็ต้องมือถือรุ่นสูงๆ ครับ” ไม้เต๋อกล่าวถึงข้อจำกัด ก่อนจะยิ้มกว้างแล้วยืนยันว่าอย่างไรก็ตาม พวกเขาจะยังคงมุ่งมั่นพัฒนาผลงานต่อไปให้ดีที่สุดและไม่ลืมที่จะถ่ายทอดประสบการณ์และความรู้ต่างๆ ให้แก่น้องรุ่นหลังๆ สืบต่อไปอีกด้วย

“เริ่มแรกต้องมีแรงบันดาลใจที่ตัวเองก่อนครับ หลังจากนั้นต้องหาเพื่อนร่วมงานที่ดี ที่ปรึกษาที่ดี แล้วก็หาว่ามีโครงการไหนที่ไม่ให้เราเดินอยู่เดียวดาย (หัวเราะ) คือมีคนคอยช่วยชี้แนะ มีทุนสนับสนุนให้ มีการฝึกอบรมให้ แต่ถึงอย่างไรสุดท้ายอยู่ที่เราแล้วว่า เราจะสร้างมันให้จบหรือเปล่า” ไนต์กล่าวด้วยแววตามุ่งมั่น

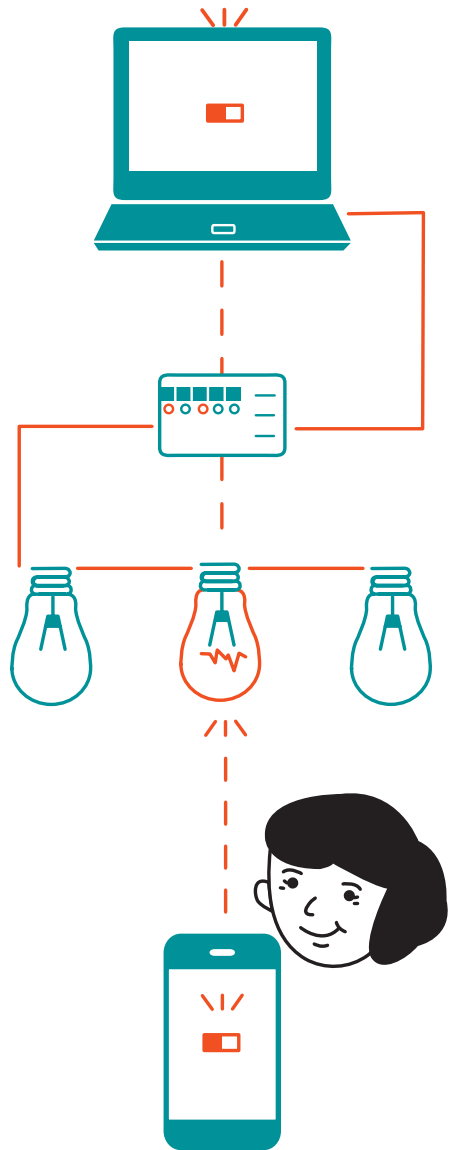
“แรงบันดาลใจคือต้องคิดก่อนครับว่าอยากทำอะไร พอเราคิดเสร็จปั๊บ เราก็ต้องทำให้ได้ตามฝันเราจริงๆ ไม่ว่าจะยากสักเท่าไรก็ต้องฝ่าฟันไปให้ได้ โดยปกติแล้วถ้าคนเราถ้าตั้งใจทำอะไร มันก็สำเร็จอยู่แล้ว ไม่ยากครับ” ทีมจบการสนทนาด้วยรอยยิ้ม

วันนี้โลกของการสื่อสารที่ไม่ได้มีอิสระแท้จริงเหมือนในโฆษณา กำลังถูกชายหนุ่ม 2 คนลุกขึ้นมาท้าทาย ด้วยผลงานที่เปิดช่องทางแห่งอิสระของการสื่อสารให้แก่ผู้บริโภค โดยปราศจากค่าใช้จ่ายรายเดือน และข้อจำกัดด้านภูมิประเทศ

ถึงวันนี้ ความฝันของพวกเขาได้ผลิบานสวยงาม ผลงานที่ทุ่มใจทำ ได้มีโอกาสเผยแพร่สู่สาธารณะ และมีผู้ใช้งานไม่น้อยชื่นชอบและกล่าวชม

แม้ทั้งสองจะบอกเป็นเสียงเดียวกันว่า นี่คือความสำเร็จ แต่ยังไม่ใช่เส้นชัยที่พวกเขาตั้งใจ แต่ด้วยความตั้งใจและฝีมือที่ได้แสดงให้เห็นตลอดมา เชื่อเหลือเกินว่า เส้นชัยที่พวกเขาฝันไว้ไม่น่าจะอยู่อีกไกลเกินรออย่างแน่นอน





BRIGHT!

ชีวิตสบาย โลกสดใส ด้วยโปรแกรมอัจฉริยะ

โปรแกรมอัจฉริยะที่จะช่วยควบคุมการเปิด-ปิดอุปกรณ์ไฟฟ้าต่างๆ สำหรับกลุ่มบ้านพักอาศัย ช่วยให้เห็นสถานะของอุปกรณ์ไฟฟ้าทั้งหมดภายในบ้าน และสามารถควบคุมการเปิด-ปิดอัตโนมัติตามตำแหน่งผู้ใช้งาน เพียงเปิดแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน และพกติดตัวไว้

ผู้พัฒนา: นายธนวุฒิ อนันต์พิริยะกุล (จิม) และ นายณัฐณพัชร์ กวีพรรณ (ฮาร์พ)
จบการศึกษาจากภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ในยุคที่โลกสว่างไสวด้วยแสงไฟ และชีวิตของมนุษย์ ถูกผูกโยงไว้กับอุปกรณ์ไฟฟ้าหลากหลายชนิด เบื้องหลังของความสว่างไสวและสะดวกสบายนี้ต้องแลกมาด้วยเบ็ดเงินจำนวนมหาศาลในการจัดซื้อและแปรรูปทรัพยากรธรรมชาติ มาผลิตเป็นไฟฟ้าทั้งสิ้น

จากข้อมูลของการไฟฟ้าฝ่ายผลิตแห่งประเทศไทย ระบุว่า ไฟฟ้าที่คนไทยใช้อยู่ทุกวันนี้ (นับเฉพาะเดือน พฤศจิกายน 2557) ผลิตมาจากก๊าซธรรมชาติ 26.77% ผลิตจากถ่านหินลิกไนต์ 9.14% ผลิตจากทรัพยากรอื่นๆ 2.41% ขณะที่อีก 61.68% การไฟฟ้าฯ ต้องซื้อจากภาคเอกชน

ทุกๆ การกะพริบของหลอดไฟที่บ้านเราจึงมีมูลค่า ทุกวินาที เป็นรายจ่ายที่เกิดขึ้นที่เราและชาติต้องร่วมกัน รับผิดชอบ

กระนั้นเอง แม้เราจะตั้งใจประหยัดไฟแค่ไหน แต่หลายครั้งเราก็เผลอเผลอเปิดไฟทิ้งไว้โดยที่ไม่ได้ใช้ประโยชน์

ด้วยเหตุนี้ จะดีไหมถ้ามีโปรแกรมลิกโปรแกรมหนึ่ง ที่จะมาช่วยเราควบคุมการทำงานของหลอดไฟและอุปกรณ์ไฟฟ้าต่างๆ ในบ้าน ให้เปิดในเวลาที่เราใช้งาน และปิดในเวลาที่เราเลิกใช้ได้โดยอัตโนมัติ ซึ่งไม่เพียงแต่จะช่วยประหยัดงบประมาณและพลังงานเท่านั้น แต่ยังมีส่วนช่วยสนับสนุนวิถีชีวิตของเราให้สะดวกสบายและฉลาดมากขึ้นด้วย

ข่าวดีคือ โปรแกรมดังกล่าวได้ถือกำเนิดขึ้นแล้ว ด้วยฝีมือของเด็กหนุ่มกลุ่มหนึ่ง ว่าแล้วก็อย่ารอช้า ขอพาไปรู้จักกับพวกเขา แล้วคุณจะมีปัญหาเรื่องลืมปิดไฟหลังใช้งานไปเลย



|| ต้องการให้มีสิ่งอำนวยความสะดวก
เพื่อที่เราจะได้อยู่ได้สบาย และประหยัดพลังงาน
โดยทำเป็นซอฟต์แวร์มาตรฐานที่จะช่วยให้เรา
จัดการเกี่ยวกับอุปกรณ์ไฟฟ้าทั้งหมดได้ ||



การพัฒนาเริ่มต้นจากจิตสำนึก

ระบบควบคุมอุปกรณ์ไฟฟ้าอัจฉริยะหรือ BRIGHT! เป็นโปรแกรมอัจฉริยะที่จะช่วยควบคุมการเปิด-ปิดอุปกรณ์ไฟฟ้าต่างๆ ภายในบ้านหรืออาคาร เป็นผลงานของ นายธนวุฒิ อนันต์พิริยะกุล หรือ ‘จิ้ม’ และ นายณัฐณพัชร์ กวีพรพรรณ หรือ ‘ฮาร์พ’ สองหนุ่มจากรั้วจามจุรี ที่ได้แรงบันดาลใจมาจากสภาพปัญหาจริงภายในมหาวิทยาลัย

“ตอนที่พัฒนาโปรแกรมขึ้นมาเราเน้นไปที่กลุ่มสถาบันการศึกษาครับ เนื่องจากในโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัย หลอดไฟ แอร์ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ หรือโปรเจกเตอร์ต่างๆ มีคนใช้งานในเวลาที่ไม่ตรงกัน ซึ่งพอไม่มีการบริหารจัดการที่ดี เลยทำให้เราสูญเสียพลังงานไฟฟ้าไปค่อนข้างมาก” จิ้มกล่าวถึงแรงบันดาลใจของการพัฒนาผลงาน

จากนั้นจิ้มจึงได้ร่วมทีมกับเพื่อนๆ พัฒนาผลงานระบบห้องเรียนอัจฉริยะ ส่งประกวดโครงการแข่งขันพัฒนา

โปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 16 (NSC 2014) และได้รับรางวัลรองชนะเลิศประเภทโปรแกรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ กลุ่มนิสิตนักศึกษา โดยแนวคิดในการพัฒนาผลงานในครั้งนั้นเป็นการพัฒนาซอฟต์แวร์เพื่อส่งเสริมการศึกษานับสนุนให้ชีวิตง่ายขึ้น โดยการสร้างสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมในการศึกษาให้แก่นักศึกษา ซึ่งโปรแกรมนี้อีกก็ถูกต่อยอดออกมาเป็นระบบควบคุมอุปกรณ์ไฟฟ้าอัจฉริยะ

ช่วงที่จะจบการแข่งขัน NSC จิ้มและเพื่อนกำลังมองหาโครงการใหม่ๆ เพื่อต่อยอดผลงานและหาทุนสนับสนุนการพัฒนาผลงานต่อไป ก็พอดีกับที่โครงการต่อก้าวให้เติบโตใหญ่ ปี 2 ได้เปิดประชาสัมพันธ์โครงการจิ้มและเพื่อนได้ศึกษาและเกิดความสนใจจึงเขียนใบสมัครเข้าร่วม แต่ขณะที่โครงการติดต่อกลับมานั้นเพื่อนร่วมทีมของจิ้มตัดสินใจหันไปทำงานอย่างเต็มตัวแล้ว จิ้มจึงชักชวนฮาร์พเข้ามาร่วมทีมและแบ่งหน้าที่กัน โดยจิ้มเป็นผู้พัฒนา Desktop Application ซึ่งเป็นส่วนที่ดูแลการทำงานหลักของโปรแกรม ฮาร์พเข้ามาทำหน้าที่เขียนโค้ดบนแอนดรอยด์ ซึ่งเป็นส่วนที่ทำงานร่วมกับโปรแกรมหลัก และมี ‘ไจ้’ นายธีรวิวัฒน์ อนันต์พิริยะกุล น้องชายของจิ้ม มาช่วยงานสนับสนุน

“เรียกว่าเป็นผลงานคนละชิ้นก็ได้ครับ จาก NSC มาโครงการต่อก้าวฯ จากที่เราทำโปรแกรมเพื่อการศึกษา พอมาต่อก้าวฯ เราต่อยอดมาดูแลเรื่องอุปกรณ์ไฟฟ้าทั้งหมดคือต้องการให้มีสิ่งอำนวยความสะดวก เพื่อที่เราจะอยู่ได้สบาย และประหยัดพลังงานโดยทำเป็นซอฟต์แวร์มาตรฐาน

ที่จะช่วยให้เราจัดการเกี่ยวกับอุปกรณ์ไฟฟ้าทั้งหมดได้ โดยมีความสามารถในการควบคุม สั่งงาน ตั้งเวลาการใช้งาน และเราก็มีการนำเทคโนโลยีเกี่ยวกับการระบุตำแหน่งของผู้ใช้งานเข้ามาช่วยด้วย เพื่อให้ระบบทำงานได้อัตโนมัติมากขึ้น และสามารถเก็บข้อมูลการใช้งานต่างๆ ได้ด้วย ว่าใช้งานมากแค่ไหน ตรงไหน อย่างไรบ้าง” จิม ร่ายยาวถึงผลงานที่พัฒนาขึ้นด้วยรอยยิ้ม

ซึ่งเป็นแนวทางที่หนึ่งในทีมได้ขออย่าง ดร.สรรพฤทธิ มฤคทัต หรือ ‘พีป็น’ ของน้องๆ ในโครงการ เห็นว่าเป็นพัฒนาการที่ดีกว่าแบบเดิม

“ตอนแรกเขาไปเน้นเรื่อง Intelligence Classroom แต่สุดท้ายก็ปรับมาเล่นเกี่ยวกับระบบไฟฟ้า ซึ่งเป็นคนละแนวกัน แต่ดูน่าสนใจ วันที่ไปติดตามงานรู้สึกประทับใจมาก ที่เห็นน้องพยายามพัฒนาอุปกรณ์การจับตำแหน่งของคนที่อยู่ในห้อง เพื่อที่จะเปิด-ปิดไฟตามตำแหน่งนั้น”

เวลากลางคืนที่เรามองไม่เห็น เดินไปไหนเพียงแค่วกโทรศัพท์มือถือ อุปกรณ์ส่งสัญญาณจะตรวจจับตำแหน่งของเราจากโทรศัพท์ แล้วเปิดไฟให้ตามทางที่เราเดินหรือห้องที่เราจะไปด้วยระบบ Electronic Switch เราจะไม่ต้องวุ่นวายกับการเปิด-ปิดสวิตช์

โปรแกรม BRIGHT! BRIGHT! ให้ชีวิต SMART! SMART!

BRIGHT! คือระบบควบคุมอุปกรณ์ไฟฟ้าอัจฉริยะที่จะเข้ามาแทนที่การใช้งานสวิตช์ไฟฟ้าแบบเดิม ช่วยให้เราใช้งานไฟ แสงสว่าง และอุปกรณ์ไฟฟ้าต่างๆ ภายในบ้านหรืออาคารได้อย่างสะดวกสบาย เพิ่มความปลอดภัย และลดการใช้พลังงาน โดยทั้งระบบมีส่วนประกอบหลัก 4 ส่วน ได้แก่

หนึ่ง คอมพิวเตอร์หลัก ทำหน้าที่รับคำสั่งจากผู้ใช้งาน และเป็นศูนย์กลางการทำงานของระบบ โดยผู้ใช้งานต้องติดตั้งซอฟต์แวร์ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ซึ่งทำได้ง่ายๆ เพียง Copy & Paste หรือติดตั้งไว้ใน Flash Drive ก็ได้ และเมื่อจะใช้งานก็เชื่อมต่อเครื่องคอมพิวเตอร์เข้ากับเครือข่ายหรือ Router และต้องเปิดคอมพิวเตอร์ไว้ตลอดเวลา

สอง สวิตช์ไฟฟ้าควบคุมผ่านเครือข่าย ทำหน้าที่เปิด-ปิดอุปกรณ์ไฟฟ้าตามคำสั่งจากคอมพิวเตอร์หลัก

สาม อุปกรณ์ส่งสัญญาณ ซึ่งถูกติดตั้งอยู่ตามจุดต่างๆ ภายในบ้านหรืออาคาร เพื่อใช้กระจายสัญญาณระบุตำแหน่งของผู้ใช้งาน

สี่ อุปกรณ์พกพา (สมาร์ทโฟน) ทำหน้าที่รับสัญญาณระบุตำแหน่ง และแจ้งตำแหน่งของผู้ใช้งานไปยังคอมพิวเตอร์หลัก โดยผู้ใช้งานต้องดาวน์โหลดแอปพลิเคชันลงในเครื่อง ผ่าน Google Play Store หรือ App Store (แต่ปัจจุบันยังไม่เปิดให้ดาวน์โหลด จึงต้องติดตั้งในแบบออฟไลน์)

BRIGHT! มีรูปแบบการทำงาน 2 ลักษณะ คือ การควบคุมและการดูแล

การควบคุมคือ การที่ผู้ใช้งานสามารถกำหนดค่าควบคุมการเปิด-ปิดสวิตช์ไฟและอุปกรณ์ไฟฟ้าต่างๆ ที่เชื่อมต่อกับเครือข่ายไว้ได้โดยใช้คอมพิวเตอร์หลัก ตัวอย่างเช่น ผู้ใช้งานนั่งอยู่ที่คอมพิวเตอร์หลักบนชั้นสองของบ้าน แต่สามารถใช้โปรแกรม BRIGHT! คลิกควบคุมเปิด-ปิดหลอดไฟที่ชั้นหนึ่งได้ ซึ่งการควบคุมนี้สามารถทำได้ถึง 3 แบบด้วยกันคือ

ควบคุมแบบทันที ดังที่ยกตัวอย่างไป

ควบคุมแบบตั้งเวลา ผู้ใช้งานสามารถกำหนดค่าตั้งวันและเวลาเปิด-ปิดหลอดไฟภายในบ้านหรืออาคาร ให้เปิด-ปิดตามวันและเวลาที่กำหนดได้

ควบคุมแบบอัตโนมัติตามตำแหน่งผู้ใช้งาน ซึ่งผู้ใช้งานต้องเปิดแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์พกพา (สมาร์ทโฟน) และพกติดตัวไว้ เมื่อเดินทางไปอยู่จุดไหนของบ้านหรืออาคาร อุปกรณ์ส่งสัญญาณที่ถูกติดไว้ตามจุดต่างๆ จะทำหน้าที่จับพิกัดตำแหน่งของผู้ใช้งาน และส่งสัญญาณกลับไปยังคอมพิวเตอร์หลัก ให้ทำการเปิดสวิตช์ไฟหรืออุปกรณ์ไฟฟ้าในจุดที่ผู้ใช้งานอยู่ได้

“BRIGHT! จะช่วยควบคุมระบบไฟต่างๆ ให้เราครับ มีการตั้งเวลาให้เปิดตอนกลางคืน ปิดตอนกลางวันได้ มีการเปิดอัตโนมัติโดยนำอุปกรณ์ส่งสัญญาณไปติดไว้ในห้องต่างๆ หรือตามทางเดิน เวลากลางคืนที่เรามองไม่เห็น เดินไปไหนเพียงแค่ว่าโทรศัพท์มือถือถือ อุปกรณ์ส่งสัญญาณจะตรวจจับตำแหน่งของเราจากโทรศัพท์ แล้วเปิดไฟให้

ตามทางที่เราเดินหรือห้องที่เราจะไปด้วยระบบ Electronic Switch เราจะไม่ต้องวุ่นวายกับการเปิด-ปิดสวิตช์เวลาเดินข้ามห้องหรือเดินไปเข้าห้องน้ำตอนกลางคืน หรือเข้าห้องน้ำแล้วมือเปียก กดสวิตช์แล้วไฟช็อต ถือว่าช่วยเพิ่มความปลอดภัยและอำนวยความสะดวกให้ผู้สูงอายุ หรือผู้พิการนั่งรถเข็นที่อาจเปิด-ปิดไฟไม่สะดวก ก็สามารถทำผ่านระบบอัตโนมัติได้ครับ” จั๊มอธิบาย

รูปแบบการทำงานอีกประการของ BRIGHT! คือ การดูแล กล่าวคือ ผู้ใช้งานจะเห็นสถานะของอุปกรณ์ไฟฟ้าทั้งหมดภายในบ้านหรืออาคารได้ ว่าเปิดหรือปิดอยู่ ผ่านหน้าต่างของโปรแกรม พร้อมกันนี้ระบบยังมีการเก็บข้อมูลการใช้งาน เพื่อช่วยตรวจสอบการใช้ไฟฟ้าย้อนหลัง และวางแผนการใช้พลังงานในอนาคตได้อีกด้วย

|| **ทำอย่างไรโปรดิคต์เราจะไปอยู่ในมือผู้ใช้งาน
แล้วเขาสามารถใช้งานได้ ตรงนี้คือคีย์สำคัญที่เราได้เรียน
รูมา ซึ่งช่วยให้การทำงานของเรามีประสิทธิภาพมากขึ้น** ||



เมื่อนักพัฒนาถูกพัฒนา ผลงานย่อมพัฒนาตาม

“โปรแกรมนี้นี้ ความตั้งใจแรกเราอยากเจาะกลุ่มสถานศึกษาเป็นหลักครับ แต่เมื่อได้คำแนะนำจากคณะกรรมการ เราจึงขยายขอบเขตไปยังสถานที่อื่นๆ ด้วย เช่น บ้านพักอาศัย สำนักงาน หรืออื่นๆ ซึ่ง ณ จุดนี้ผู้ใช้งานที่จะส่งงานเราไปถึงได้ง่ายที่สุดก็คือ กลุ่มบ้านพักอาศัยครับ” จัมกล่าวด้วยแววตามุ่งมั่น

การใช้งาน BRIGHT! ต้องทำการติดตั้งระบบภายในบ้านหรืออาคาร โดยเชื่อมต่ออุปกรณ์ไฟฟ้าเข้ากับแผงสวิตช์ซึ่งเชื่อมต่อกับเครือข่าย ติดตั้งอุปกรณ์ส่งสัญญาณตำแหน่งตามจุดต่างๆ ภายในบ้านหรืออาคาร และติดตั้งซอฟต์แวร์ลงในคอมพิวเตอร์หลักและอุปกรณ์พกพา พร้อมกำหนดค่าก่อนใช้งาน ได้แก่ การสร้างแปลนอาคาร นำเข้าแผนผังของแต่ละชั้นในอาคาร และกำหนดคุณสมบัติของอุปกรณ์ไฟฟ้าแต่ละชั้น

BRIGHT! จึงเป็นระบบที่ต้องประกอบด้วยส่วนที่เป็นซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ ในส่วนของซอฟต์แวร์ก็คือสิ่งที่สองหนุ่มได้พัฒนาอยู่ ขณะที่ฮาร์ดแวร์นั้นใช้ของที่มีอยู่เดิมในบ้านหรืออาคารได้

“ที่เราทำหลักๆ คือ ซอฟต์แวร์ในการควบคุมครับ เหมือนเป็นสมอง แต่ว่าอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์หรือว่า Network เจ้าของบ้านอาจจะมีอยู่แล้ว ก็ไม่ต้องซื้อใหม่ หรือถ้าต้องซื้อ ก็ซื้อของที่ผลิตเองในประเทศ ประหยัดและใช้ได้ไม่ต่างกัน แต่ถ้าไม่ต้องซื้อ เราก็มีบริการปรับให้เข้ากับทรัพยากรที่เขามีอยู่เดิมเป็นหลัก” จัมกล่าว ก่อนจะเชื่อมประเด็นไปถึงแนวทางการตลาดในอนาคตต่อไปว่า

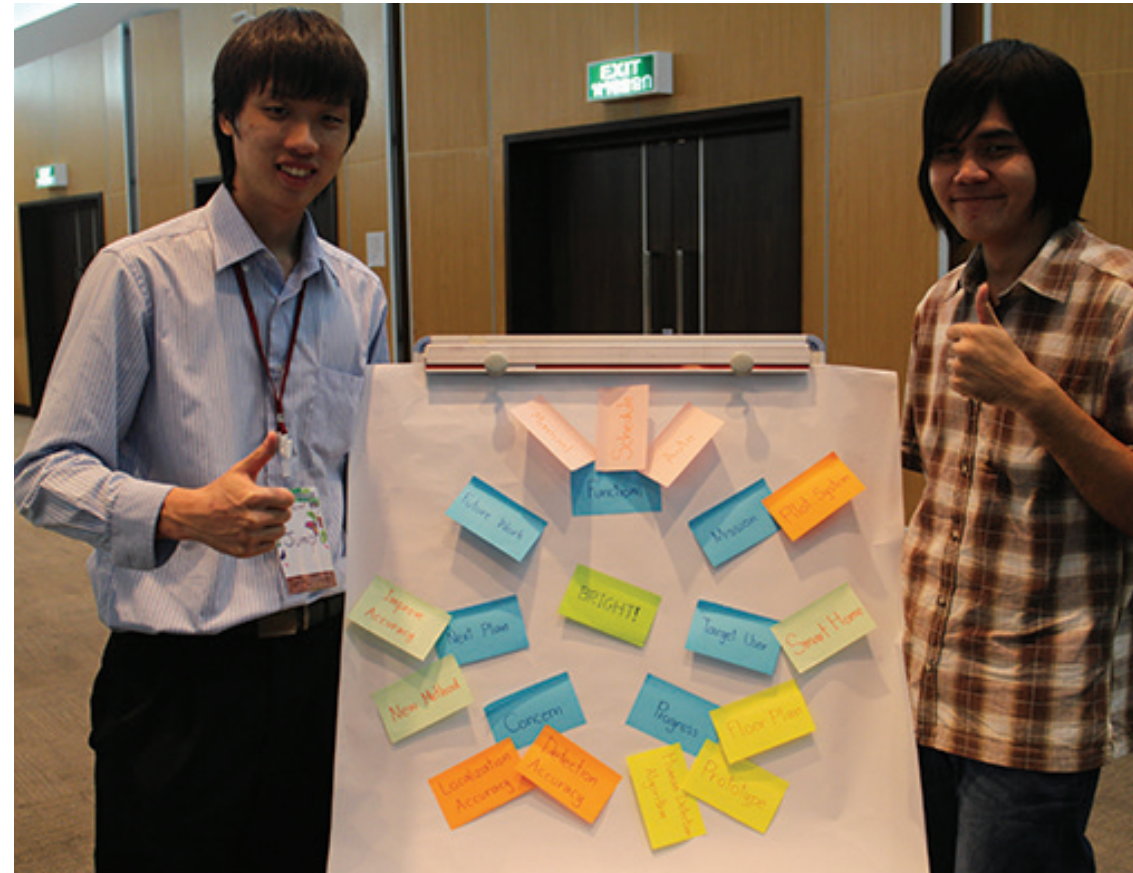
“เพราะฉะนั้น การขยายผลงานสู่การใช้จริง จะเป็นลักษณะ Case by Case ไป คือเป็นการคุยกับลูกค้า ไปดูสถานที่เขาและไปดูความต้องการ เป็นลักษณะการปรับให้ตรงกับผู้ใช้งาน ไม่ใช่ General Package ที่สามารถซื้อไปแล้วใช้ได้เลยแต่อย่างน้อยก็จะมีคู่มือ (Tool Kit) ในลักษณะของแพ็คเกจสำเร็จรูป สำหรับคนที่สนใจอยากลองทำครับ”

นี่คือแนวทางการพัฒนาผลงานของกลุ่ม ที่ไม่ใช่จำกัดอยู่แค่ในมิติของตัวผลงานแต่เป็นการขยายผลพื้นที่และช่องทางทางการตลาดให้แก่ผลงานของตัวเองได้อย่างน่าสนใจ ซึ่งทักษะนี้ คือ สิ่งที่ทั้งสามได้รับการเข้าร่วมโครงการ

“โครงการประกวดที่ผ่านมาเราเน้นไปที่การพัฒนาตัวผลงานเป็นหลักครับ แต่ส่วนของต่อกำลัง นอกจากเน้นที่การพัฒนาผลงานแล้วยังต่อยอดไปถึงการจะพัฒนาผลงานให้เป็นโปรดักต์รวมถึงวางแผนในเชิงธุรกิจที่จะนำโปรดักต์ของเราไปสู่ผู้ใช้งานจริง” จัมกล่าวถึงค่ายและการอบรมของโครงการ ที่เชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญในหลากหลายสาขา มาให้ความรู้และพัฒนาทักษะให้แก่เหล่าเยาวชนที่เข้าร่วม ทั้งการเปิดคลินิกแนะนำผลงาน การจัดการโครงการ การทำการตลาด เป็นต้น

“ได้เยอะมากครับ ทั้งเรื่องความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการนำเสนอ การทำการตลาดที่เราต้องเข้าใจถึงมุมมองของผู้ใช้งานจริงๆ มากขึ้น เพื่อที่จะให้เราขายได้ ทำอย่างไรโปรดักต์เราจะไปอยู่ในมือผู้ใช้งาน แล้วเขาสามารถใช้งานได้ ตรงนี้คือคีย์สำคัญที่เราได้เรียนรู้มา

ซึ่งช่วยให้การทำงานของเรามีประสิทธิภาพมากขึ้น ทิศทางในการทำงานของเราก็เป็นไปด้วยดีมากขึ้นครับ” ฮาร์พหนุ่มพุดน้อยต่อยหน้าก กล่าวอย่างจริงจัง



บนเส้นทางนักพัฒนา อุปสรรคคือยาชูกำลัง

บนถนนของการก้าวไปข้างหน้า ไม่ใช่จะมีเพียงดอกไม้เบ่งบานเต็มสองข้างทาง แต่ย่อมต้องมีหลุมบ่อและขวากหนามเป็นอุปสรรคที่ทุกคนต้องเผชิญ ไม่เว้นแม้แต่ นักพัฒนาหนุ่มทั้งสองคน

และดังที่กล่าวไปแล้วว่า BRIGHT! เป็นระบบที่ต้องทำงานประสานกันระหว่างซอฟต์แวร์กับฮาร์ดแวร์ ด้านซอฟต์แวร์นั้นไม่ต้องเป็นห่วง เพราะทั้งสองร่ำเรียนมาทางด้านนี้โดยตรงอยู่แล้ว แต่เรื่องฮาร์ดแวร์ถือเป็นสิ่งใหม่ที่ทั้งสองต้องลงทุนเรียนรู้ด้วยตัวเอง

“หลักๆ ที่เราเรียน เราจะทำงานด้านซอฟต์แวร์เป็นหลักครับ แต่งานนี้เราต้องมายุ่งเรื่องฮาร์ดแวร์ของแผงวงจรควบคุมอุปกรณ์และอุปกรณ์ต่างๆ ที่ต้องใช้งานร่วมกันด้วย เราเลยต้องศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม ไปเดินสำรวจตลาดเลยว่า แผงวงจรตัวไหนที่ใช้งานง่ายที่สุด” จิมเล่าพลางอมยิ้ม

ซึ่งหนึ่งในฮาร์ดแวร์ที่ขายดีที่สุดของงานชิ้นนี้ก็คือ อุปกรณ์ส่งสัญญาณเพื่อการระบุตำแหน่ง สำหรับโหมดการควบคุมอัตโนมัติ

“ที่ขายที่สุดคือ การระบุตำแหน่งผู้ใช้งานครับ คือเทคโนโลยีในการระบุตำแหน่งในอาคารเป็นอะไรที่ยากมาก งานวิจัยในปัจจุบันก็แข่งเรื่องความแม่นยำกันอยู่ ทำให้เราต้องทดสอบหลายอย่างมาก” จิมกล่าว

แรกสุด ทีมทดลองใช้คลื่นสัญญาณ Wi-Fi จากอุปกรณ์เน็ตเวิร์ก ทำ Signature เพื่อบอกตำแหน่ง แต่ก็ยังไม่แม่นยำพอ จึงเปลี่ยนมาใช้คลื่นความถี่สูงซึ่งทีมได้

คิดค้นกันเอง ปรากฏว่าทำงานได้ดี แต่ขอบเขตการทำงานแคบ คือครอบคลุมแต่ในระดับห้องเท่านั้น เพราะเสียงเป็นคลื่นกลที่ไม่สามารถทะลุผ่านกำแพงได้ ทำให้ไม่สามารถใช้ในระดับบ้านหรืออาคารทั้งหลายได้ ครั้นจะติดกล้องก็ติดปัญหาเรื่องธรรมชาติของบ้านทั่วไปที่เพดานจะต่ำกว่าอาคาร ทำให้มุมกล้องถูกจำกัดวงให้แคบ ไม่สามารถจับภาพในวงกว้างได้ ทั้งยังมีค่าใช้จ่ายในการติดตั้งสูงอีก

ตามประกาศนียบัตร เมื่อพบปัญหาที่แก้ไม่ตกก็พานให้ท้อ ทอนแรกทั้งสองคนก็เป็นเช่นนั้น แต่ด้วยหัวใจที่มุ่งมั่น ทำให้พวกเขาเลือกที่จะสู้ต่อ

“ตอนแรกเราอยากจะทำฟังก์ชันนี้ออกไปเลยครับ (หัวเราะ) คิดว่ามันไม่น่าจะสำเร็จแล้ว แต่เราก็ลองเปลี่ยนวิธีคิด ลองค้นคว้ากันใหม่ และคิดไปถึงการนำเทคโนโลยีอื่นเข้ามาใช้แทน” จิมยิ้ม ก่อนเผยถึงพระเอกที่ชื่อ ‘ปีค่อน’ ที่มาช่วยทีมในตอนสุดท้าย

“ปีค่อนเป็นเทคโนโลยีระบุตำแหน่งที่มาใหม่ล่าสุดในปัจจุบันครับ เพิ่งเปิดตัวในปี 2014 และตอนนี้ทั้งโลกก็กำลังแข่งกันผลิตเจ้าตัวนี้อยู่ ซึ่งถือว่ามันมาในจังหวะเหมาะมาก ทำให้เรานำมาใช้ในโครงการได้พอดี” จิมว่าพลางหยิบปีค่อนขึ้นมาโชว์

ปีค่อนจะถูกติดตั้งไว้ตามจุดต่างๆ ภายในบ้านหรืออาคาร โดยจะเป็นตัวปล่อยสัญญาณบลูทูธไปยังอุปกรณ์พกพา (สมาร์ทโฟน) ทำให้สามารถระบุตำแหน่งของผู้ใช้งานได้อย่างชัดเจน และทำให้ผลงานของพวกเขาสมบูรณ์มากขึ้น

จริงอยู่ครับที่ว่า ผลงานแบบนี้มีอยู่แล้ว ต่างประเทศก็มีคนทำออกมา แต่นั้นเป็นระบบสำเร็จรูป ที่ปรับแต่งอะไรไม่ได้เลย แต่ของเราสามารถ เพิ่ม feature แบบจำเพาะเจาะจงสำหรับลูกค้าได้ คือปรับแต่งได้ตามที่เราต้องการ แล้วเราทำให้มีราคาถูกลงกว่าที่มีอยู่ในท้องตลาด

พัฒนาต่อไปอย่างไม่หยุดยั้ง

จากที่เป็นเพียงโครงการงานการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ การได้เข้าร่วมโครงการ ได้รับคำแนะนำจากคณะกรรมการ และได้ความรู้และทักษะด้านต่างๆ จากการอบรมเชิงปฏิบัติการ คือต้นทุนที่ช่วยต่อยอดแนวทางการพัฒนาให้จิ้มและฮาร์พ และเมื่อบวกกับความตั้งใจไม่ย่อท้อ ก็ทำให้ผลงาน BRIGHT! ของพวกเขาในวันนี้พัฒนาไปไกลจากจุดเริ่มต้นมากนัก

“ถือว่าสำเร็จตามแผนที่วางไว้ครับ เราได้ทำครบทุกฟังก์ชัน และออกมาสามารถใช้งานได้ตามที่เราวางแผนไว้จริงๆ ก็เกินที่เราวางแผนไว้บางส่วนด้วย โดยเฉพาะเรื่องปีค้อนที่เข้ามาในจังหวะที่พอดีพอดี ทำให้งานของเราเข้าที่มากขึ้นครับ” จิ้มกล่าว

เป็นความสำเร็จที่ทั้งสองภาคภูมิใจ ซึ่งเกิดจากน้ำพักน้ำแรงของตนเอง โดยที่ไม่ต้องหวังพึ่งคนอื่น

“ความสำเร็จที่เห็นก็คือ ระบบสามารถใช้งานได้จริง ด้วยมือของเรา ด้วยสิ่งที่เราพัฒนาขึ้นมาเองครับ เราไม่จำเป็นต้องไปซื้อของจากต่างประเทศมาใช้

อย่างเดียว เราทำให้เห็นว่าคนไทยก็ทำได้ครับ จริงอยู่ครับที่คณะกรรมการบอกว่า ผลงานแบบนี้มีอยู่แล้ว ต่างประเทศก็มีคนทำออกมา แต่พวกนั้นเป็นระบบสำเร็จรูปที่ปรับแต่งอะไรไม่ได้เลย แต่ของเราสามารถเพิ่ม feature แบบจำเพาะเจาะจงสำหรับลูกค้าได้ คือปรับแต่งได้ตามที่เราต้องการ แล้วเราทำให้มีราคาถูกลงกว่าที่มีอยู่ในท้องตลาด” จิ้มกล่าวด้วยความมั่นใจ

เช่นเดียวกับ ดร.สรรพฤทธิ ที่มองว่าแม้ในตลาดจะมีคู่แข่งไม่น้อย แต่ผลงานของทั้งสองกลุ่มก็มีช่องทางที่จะเบียดแทรกเข้าไปขอปันส่วนแบ่งทางการตลาดได้

“ภาพรวมของความเป็นระบบที่ครอบคลุม locate ทั้งบ้าน ที่คนอยู่ตำแหน่งไหน แล้วเปิด-ปิดไฟตำแหน่งนั้น ระบบในภาพรวมนี้คิดว่าเอาไปใช้ได้เกี่ยวกับบ้านอัจฉริยะครับ เขาคงเอาไปต่อยอดได้ แต่ในตลาดก็มีคู่แข่งอยู่เยอะบ้างที่ที่เขาทำบ้านอยู่แล้วก็อาจจะไปแจมยาก แต่ถ้ามีบริษัทที่อยากทำระบบมอนิเตอร์ไฟฟ้า เพื่อเปิด-ปิดไฟให้ประหยัดพลังงาน น้องเขามีระบบที่มินิ demo ได้เลย ติดที่บ้านได้เลย ก็อาจจะมีส่วนทางให้เขาเข้าไปเล่น เพราะระบบโดยรวมเกี่ยวกับเรื่องมอนิเตอร์พลังงานก็ใช้งานได้ดีครับ”

[ดร.สรรพฤทธิ มฤคกิต](#)

นักวิจัย ห้องปฏิบัติการวิจัยเทคโนโลยีภาพ

หน่วยวิจัยวิทยาการสารสนเทศ

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์

และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC)



ณ ปัจจุบัน จัมและฮาร์พกำลังพัฒนาขีดความสามารถของ BRIGHT! ให้สูงขึ้น โดยตั้งใจว่าจะพัฒนาให้ระบบสามารถแสดงประวัติการใช้งานเป็นกราฟให้ผู้ใช้งานวิเคราะห์และวางแผนการใช้พลังงานในอนาคตได้สามารถตั้งโหมดประหยัดพลังงานในระดับที่ต้องการได้ทันที รวมไปถึงการเพิ่มระบบการขอความช่วยเหลือฉุกเฉิน การส่งข้อความ การโทร และการแจ้งเตือนต่างๆ เช่น สมาชิกเข้าหรือออกจากระบบ มีการใช้ไฟฟ้ามากกว่าปกติ หรือมีการใช้ไฟฟ้าอย่างผิดปกติ เป็นต้น พร้อมทั้งขยายผลการใช้งานในหมวดอัตโนมัติ จากที่รองรับเฉพาะอุปกรณ์แอนดรอยด์ไปยัง iOS ในลำดับถัดไป

และพร้อมๆ กับการพัฒนาระบบ และทดสอบการใช้งานจริงแล้ว พวกเขาก็กำลังขยายผลโปรแกรมไปสู่ผู้ใช้งานจริงไปพร้อมๆ กัน

“ณ ตอนนี่เราตั้งใจเปิดให้ผู้สนใจนำซอฟต์แวร์ไปใช้ฟรีครับ เราต้องการความเห็นจากผู้ใช้งานก่อนที่จะทำเป็นโปรดักต์ที่สมบูรณ์ขึ้นมา ตอนนี่ยังไม่ได้มองถึงเรื่องการขายครับ เพราะยังต้องพัฒนาอีกหลายๆ จุดครับ”
จัมกล่าว

ในยุคที่โลกสว่างไสวด้วยแสงไฟ และชีวิตของมนุษย์ถูกผูกโยงไว้กับอุปกรณ์ไฟฟ้าหลากหลายชนิด เราไม่อาจปฏิเสธว่า ความสะดวกสบาย ย่อมมาพร้อมกับค่าใช้จ่ายที่ต้องแลกมา

BRIGHT! จึงน่าสนใจอย่างยิ่งในฐานะของโปรแกรมอัจฉริยะที่จะเข้ามาช่วยบริหารจัดการไฟฟ้า เพื่อให้เราเกิดความสะดวกสบาย ปลอดภัย และลดการใช้พลังงานได้มากยิ่งขึ้น

ถึงวันนี้ BRIGHT! ยังคงอยู่ในเส้นทางของการพัฒนา รอการแต่งองค์ทรงเครื่อง ก่อนจะพร้อมก้าวออกมาสู่ตลาดจริงในฐานะโปรแกรมอัจฉริยะของเยาวชนไทย ที่พร้อมจะช่วยเหลือเราและช่วยโลกให้สบายขึ้น

ไม่ใช่เพียงเพื่อวันนี้ แต่เพื่ออนาคตของเราและโลกของเราทุกคน





VOICE SEARCH CONTACT

เปิดโลกแห่งการสื่อสารแก่ผู้พิการทางสายตา

แอปพลิเคชันสำหรับผู้ที่มีปัญหาทางด้านสายตา
ที่สามารถสั่งการสมาร์ตโฟนให้โทรออกได้โดยใช้เสียงควบคุม

ผู้พัฒนา: นายภาคภูมิ สุวรรณ (บอย) และ นางสาววรรณภา อามาตรมนตรี (ภา)
จบการศึกษาคณะวิทยาศาสตร์ สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี



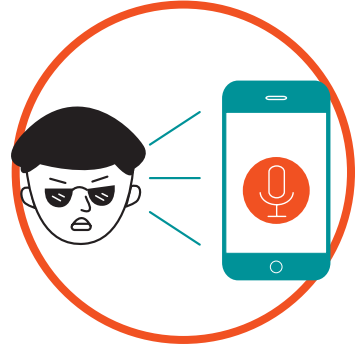
ในยุคที่สมาร์ทโฟนกลายเป็นอุปกรณ์สื่อสารสามัญ เช่นในปัจจุบัน ผู้บริโภคทั่วไปอาจคุ้นชินกันไปแล้วสำหรับการสั่งการโทรศัพท์มือถือด้วยเทคโนโลยีสัมผัสหน้าจอ แต่สำหรับผู้พิการทางสายตา สมาร์ทโฟนอาจเป็นเพียงวัตถุชิ้นหนึ่งที่ไม่มีค่าอันใด เนื่องจากเทคโนโลยีสัมผัสหน้าจอไม่สามารถตอบสนองการใช้งานเพื่อการสื่อสารของพวกเขาได้

ด้วยเล็งเห็นถึงสิทธิในการสื่อสารของผู้พิการทางสายตา หนุ่มสาวคู่หนึ่งจากแผ่นดินที่ราบสูง จึงคิดค้นแอปพลิเคชันที่จะช่วยคืนสิทธิในการสื่อสารให้แก่ผู้พิการทางสายตา ในยุคที่ยากจะปฏิเสธสมาร์ทโฟนเช่นปัจจุบัน

หนุ่มสาวทั้งคู่เป็นใคร? และแอปพลิเคชันที่ว่าจะช่วยให้ผู้พิการทางสายตาใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนได้อย่างไร? ‘บอย’ กับ ‘ภา’ มีคำตอบ!



|| คนอื่นเขามีสมาร์ทโฟนใช้กัน
 ทำอย่างไรจะให้คนพิการสามารถใช้สมาร์ทโฟน
 ได้อย่างสะดวกสบายเหมือนคนอื่นเขา
 เพราะเขามองไม่เห็นหน้าจอ สัมผัสไอคอนอะไร
 ไม่ได้เหมือนอย่างเรา จึงเริ่มทำตั้งแต่ตอนนั้น ||



เมื่อความคิดสร้างสรรค์บังเกิด โลกก็หมุน!

Voice Search Contact เป็นผลงานของ นายภาคภูมิ สุวรรณ หรือ ‘บอย’ และนางสาววรรณภา อามาตรมนตรี หรือ ‘ภา’ เป็นแอปพลิเคชันสำหรับผู้มีปัญหาทางสายตา ที่สามารถสั่งการโทรศัพท์มือถือให้โทรออกได้โดยใช้เสียงควบคุม ซึ่งแรกเริ่มเดิมทีแอปพลิเคชันนี้เป็นโครงการที่ทั้งสองทำขึ้นในชั้นเรียนคณะวิทยาศาสตร์ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ (อินเทอร์เน็ตและการพาณิชย์) มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

“ตอนชั้นมอปี 2 เป็นช่วงที่ต้องเริ่มทำโปรเจกต์ครับ ผมกำลังคิดว่าจะทำอะไรดี ก็นึกถึงคนพิการขึ้นมาว่าคนอื่นเขามีสมาร์ทโฟนใช้กัน ทำอย่างไรจะให้คนพิการสามารถใช้สมาร์ทโฟนได้อย่างสะดวกสบายเหมือนคนทั่วไป เพราะเขามองไม่เห็นหน้าจอ สัมผัสไอคอนอะไรไม่ได้เหมือนอย่างเรา จึงเริ่มทำตั้งแต่ตอนนั้น” บอยเล่าถึงที่มาของโครงการ

บอยนำหัวข้อนี้ไปเสนอแก่อาจารย์ที่ปรึกษา

เมื่อหัวข้อผ่าน อาจารย์จึงได้จับคู่บอยกับภาเป็นทีมเดียวกัน โดยบอยมีหน้าที่เขียนโปรแกรมเป็นหลัก และภาเป็นผู้ช่วยทดสอบระบบ ออกแบบ ประสานงาน และจัดทำรูปเล่มเอกสารเกี่ยวกับโครงการทั้งหมด

“ใช้เวลาพัฒนาประมาณ 8 เดือนก็สำเร็จครับ ได้แอปพลิเคชันออกมา ตอนแรกนั้นมีฟังก์ชันการใช้งานหลักๆ คือ อ่านข้อความ ฟังเพลง เช็กวันที่ เช็กสถานะแบตเตอรี่ และเลือกรายชื่อโทรออกได้” บอยเล่าถึงการพัฒนาในช่วงต้นด้วยรอยยิ้ม

ได้เห็นเส้นทางการพัฒนาผลงานในช่วงต้นนี้ ผู้อ่านอาจจะไม่รู้สึกรับรู้แปลกใจอะไรมากนัก แต่ถ้าบอกว่าบอยนั้นเพิ่งเริ่มหันมาเอาดีทางการเขียนโปรแกรมตอนเรียนอยู่ปี 2 (ช่วงเดียวกับการพัฒนาผลงาน) เท่านั้น ขณะที่ภาเอง แม้จะเขียนโปรแกรมได้ แต่ก็ไม่ใช่ชาวฮาร์ดแวร์

แต่เพราะความคิดสร้างสรรค์ที่อยากจะทำสิ่งที่ดีกว่าเพื่อผู้อื่นนี่เอง ที่ได้ขับเคลื่อนให้โลกของทั้ง 2 คน หมุนเข้าหาเส้นทางการเป็นนักพัฒนา ทำให้ทั้งสองได้ฝึกปรือตนเองผ่านการทำโครงการ และได้มีโอกาสพัฒนาผลงานไปพร้อมๆ กับเรียนรู้ทักษะอีกหลายด้าน เมื่อทั้งสองตัดสินใจส่งผลงานเข้าประกวดโครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 16 (NSC 2014) ในชื่อ ‘Easy Phone for Blind’ และผ่านเข้าไปถึงรอบชิงชนะเลิศ ก่อนจะสมัครเข้าร่วมโครงการต่อกกล้าให้เติบโตใหญ่ ปี 2 ในเวลาต่อมา

เราทำแค่ผ่านไม่ได้ แต่ต้องทำเพื่อให้มันอยู่ต่อไป
ได้เรื่อยๆ ถ้าทำแค่ผ่าน ผมว่ามันก็จบอยู่แค่นั้น
ทำแล้วไม่มีใครเอาไปใช้ มันก็เสียเวลาเปล่าๆ
เพราะฉะนั้นคำแนะนำจากคณะกรรมการ
จึงมีค่ามากครับ

เจียรไนผลงาน ผ่านคำวิจารณ์ของผู้รู้

บอยและภานำผลงาน Easy Phone for Blind เข้าสู่โครงการต่อกล้าฯ และได้รับคำแนะนำจาก คณะกรรมการให้ปรับแอปพลิเคชันให้มีขอบข่ายการทำงานที่แคบลง เพื่อให้เกิดความชัดเจนมากขึ้น

“ฟังก์ชันที่เราทำ คณะกรรมการบอกว่ากว้างเกินไปค่ะ ไม่มีจุดที่เจาะเน้นๆ ก็เลยปรับใหม่ เน้นแค่ ป้อนรายชื่อเข้าไป ให้แอปพลิเคชันค้นหารายชื่อขึ้นมาให้อัตโนมัติ แล้วทำการโทรออก” ภาเล่าถึงการปรับเปลี่ยนผลงานให้มีความชัดเจนมากขึ้น ก่อนที่บอยจะเสริมต่อว่า

“เราจึงพัฒนารูปแบบการค้นหารายชื่อด้วยเสียงใหม่ครับ โดยแบ่งเป็น 1 พยางค์ 2 พยางค์ และ 3 พยางค์ ผู้ใช้สามารถสั่งงานได้เป็นภาษาไทยค้นหารายชื่อขึ้นมาแล้ว

ทำการโทรออกได้ ซึ่งต่างจากตอนแรกที่ทำซึ่งไม่มีการค้นหารายชื่อ แคะให้ผู้ใส่สไลด์หน้าจอเลื่อนไปเรื่อยๆ แอปพลิเคชันจะอ่านรายชื่อที่ปรากฏบนจอให้ คือต้องเลื่อนจนกว่าจะได้รายชื่อที่ต้องการ แต่ตอนนี้ก็จะสะดวกขึ้นแค่ป้อนรายชื่อเข้าไปแอปพลิเคชันจะทำการค้นหาและอ่านรายชื่อที่ค้นหามาได้ ทวนให้ผู้ใส่ฟังดูว่าใช่หรือเปล่า ถ้าใช่ก็ให้ทำการโทรออก ถ้าไม่ใช่ก็ป้อนรายชื่อใหม่จนกว่าจะใช่ครับ”

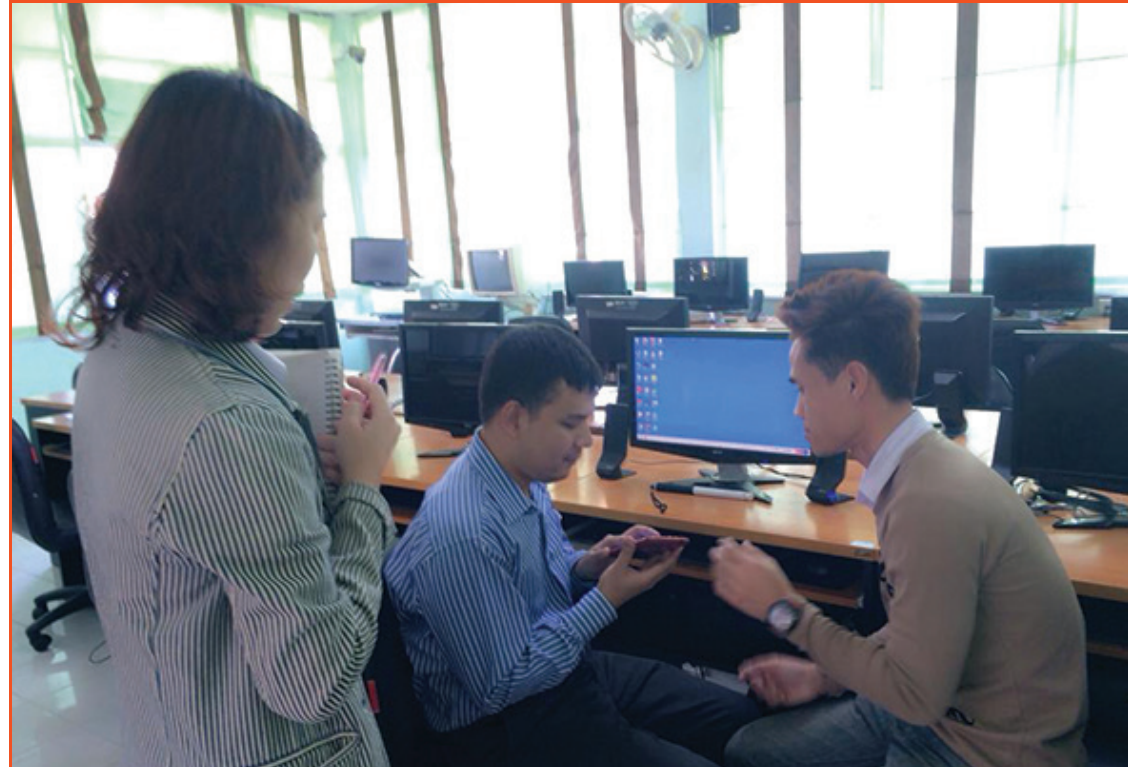
ซึ่งการแก้ไขปรับเปลี่ยนนี้ ไม่ใช่เรื่องง่ายๆ เลยสำหรับบอย เนื่องจากเขาเพิ่งเริ่มต้นการเขียนโปรแกรมได้ไม่นานทั้งการพัฒนาแอปพลิเคชันนี้ไม่ใช่การสร้างโปรแกรมอย่างเบ็ดเสร็จในตัวเอง แต่ต้องเขียนโปรแกรมให้เชื่อมโยงกับฮาร์ดแวร์ของโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ทำให้ช่วงของการทำงาน บอยต้องศึกษาเพิ่มเติมอย่างมาก

“รูปแบบการเขียนอย่างนี้ คนไทยไม่ค่อยมีใครมาสอนกันครับ หนังสือก็แทบจะไม่มีสอน ส่วนมากจะเป็นเว็บไซต์ของฝรั่งที่สอนการเขียนโปรแกรมติดต่อกับฮาร์ดแวร์ของโทรศัพท์ ซึ่งยาก! ต้องนั่งอ่านนั่งแปล แปลผิดแปลถูกวนอยู่อย่างนั้น (หัวเราะ) บางทีจะทำแค่จุดจุดเดียวต้องใช้เวลาเป็นวันสองวันเพื่อจะหาว่ามันต้องทำอะไร เราต้องศึกษาเองทั้งหมดผ่านอินเทอร์เน็ต” บอยเล่า

ในแง่หนึ่งไม่อาจปฏิเสธว่าคำแนะนำของคณะกรรมการ ถือเป็น การเพิ่มงานให้ทั้งสองอย่างไม่อาจหลีกเลี่ยง แต่ทั้งสองกลับมองว่า นี่คือการประกวดที่ดีและมีคุณค่า เพื่อนำพาผลงานของพวกเขาไปสู่ผู้ใช้งานจริงได้ในอนาคต

“คณะกรรมการแต่ละคนมีประสบการณ์ที่ต่างกัน เช่น ด้านการตลาด เขาู้เรื่องมากกว่าพวกเราแน่นอน ประเด็นที่ว่า ทำแล้วจะใช้ได้จริงหรือเปล่า? มันจะโตได้แค่ไหน? ทำแล้วจะล้มภายในกี่วัน กี่เดือน กี่ปี? เขาจะรู้เราจึงทำแค่ผ่านไม่ได้ แต่ต้องทำเพื่อให้มันอยู่ต่อไปได้เรื่อยๆ ถ้าทำแค่ผ่าน ผมว่ามันก็จบอยู่แค่นั้น ทำแล้วไม่มีใครเอาไปใช้ มันก็เสียเวลาเปล่าๆ เพราะฉะนั้นคำแนะนำจากคณะกรรมการจึงมีค่ามากครับ” บอยจบประโยคด้วยรอยยิ้ม

“ตอนทำโปรเจกต์ผมไม่ได้สนใจเลยว่าต้องออกแบบ UX UI อะไร ผมสนใจแค่ว่า ผมจะทำมันได้ไหมแค่นั้นเอง ไม่ได้สนใจเลยว่าทำมาแล้วผู้ใช้จะใช้ง่ายหรือเปล่า ใช้เป็นไหม ใช้แล้วเขารู้สึกอย่างไร... ผมได้บทเรียนครับว่าการพัฒนางานต้องวางแผนว่า ทำอะไร ทำให้ใคร ทำไปแล้วเขาอยากได้ตามที่เรากำหนดให้หรือเปล่า ถ้าไม่ได้ เราก็ต้องปรับ”



โลกเคลื่อนไปด้วยการเปิดใจเรียนรู้

ไม่ใช่เพียงคำแนะนำจากคณะกรรมการเท่านั้นที่ทำให้บอยและภามีโอกาสพัฒนาตัวเองผ่านการต้องกลับไปทำการบ้านเพื่อพัฒนาผลงานให้เป็นที่ไปตามคำแนะนำของคณะกรรมการ แต่ทั้งสองยังได้เรียนรู้และพัฒนาตัวเองในด้านต่างๆ อีกมาก จากการได้เข้าร่วมโครงการต่อกล้าฯ เช่น การอบรมเชิงปฏิบัติการที่หาดตะวันออก

“ตอนทำโปรเจกต์ผมไม่ได้สนใจเลยว่าต้องออกแบบ User Experience (UX) หรือการคำนึงถึงผู้ใช้งานและการออกแบบหน้าจอ หรือ User Interface (UI) อะไร ผมสนใจแค่ว่า ผมจะทำมันได้ไหมแค่นั้นเอง (หัวเราะ) ไม่ได้สนใจเลยว่า ทำมาแล้วผู้ใช้จะใช้ง่ายหรือเปล่า ใช้นั้นไหม ใช้นั้นแล้วเขารู้สึกอย่างไร การได้ไปอบรมจึงทำให้ผมได้บทเรียนครับ ว่าการพัฒนางานต้องวางแผนว่า ทำอะไร ทำให้ใคร แล้วทำไปแล้วเขาอยากได้ตามที่เราทำไปให้หรือเปล่า ถ้าไม่ได้ เราก็ต้องปรับ” บอยเล่าถึงสิ่งที่ได้รับการอบรม ก่อนที่ภาจะเสริมต่อว่า

“รวมไปถึงการวางแผนโครงการค่ะ ถ้าเราไม่มีการออกแบบแผนที่ดี มันก็ไม่มีประโยชน์ การวางแผนจะช่วยให้กระบวนการทำงานชัดเจนขึ้น เช่น งานนี้มีฟังก์ชันทั้งหมดเท่านี้ ถ้าจะทำให้เสร็จต้องเสร็จช่วงไหน เราจะทำอะไรต่อ แล้วจะทดลองใช้งานก่อนไหม หรือว่าทำให้เสร็จครึ่งเดียวเลย ถ้าทำให้เสร็จครึ่งเดียว ให้ทดลองใช้ทีเดียว เราก็ต้องมานั่งปรับใหม่ทั้งหมด ถ้าทำเป็นเฟสไป เอาไปใช้ก่อน แล้วมีความเห็นอะไรก็ค่อยๆ ปรับให้สมบูรณ์ที่สุด

แล้วค่อยไปทำส่วนต่อไป อย่างนี้เป็นต้นค่ะ”

กับอีกเรื่องเด่นๆ ที่ทั้งสองได้เรียนรู้ ก็คือวิธีการนำเสนอผลงาน

“ได้เรียนรู้ครับ ว่าการนำเสนอเป็นเรื่องสำคัญ ถึงแม้โปรเจกต์ของเราจะดีแค่ไหน ถ้าเรานำเสนอไม่ดี คนเขาก็ไม่สนใจ ก็ไม่ใช่ก็ได้เรียนรู้ถึงวิธีการครับว่า เราจะนำเสนออย่างไรให้น่าสนใจ จะพูดอะไรก่อน อะไรหลัง และอะไรจบท้าย การวางสไลด์นำเสนอ วางปัญหาก่อน ตามด้วยวิธีแก้ ปิดท้ายด้วยอะไร การคัดเลือกเนื้อหาที่จะนำเสนอสำคัญมาก ซึ่งเราก็ได้นำกลับไปใช้ที่มหาวิทยาลัยได้ด้วย” บอยกล่าว ก่อนที่ภาจะพูดอีกหนึ่งประเด็นสำคัญที่ได้รับจากโครงการ นั่นคือ เครือข่ายความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนร่วมโครงการด้วยกัน

“เมื่อก่อนเวลาไปประกวดโครงการอื่น เขาไม่ให้ความสำคัญลูกค้ากับคู่แข่งอย่างนั้นะคะ (ยิ้ม) เขาต่างคนต่างทำแบบไม่รู้จักรักกันเลยก็มี แต่โครงการต่อกล้าฯ ฝึกให้เรากล้าคุย กล้าถาม กล้าแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับคู่แข่ง ทำให้เป็นเหมือนเป็นเพื่อนกันมากกว่าคู่แข่ง มาทำกิจกรรมร่วมกันทำให้เราสนุกที่จะทำงานไม่กดดัน ไม่เครียด ได้รู้จักเพื่อนเยอะขึ้นมากค่ะ”

“ยอมรับครับว่า ตอนแรกที่เข้าโครงการเพราะเงิน 50,000 บาทเป็นปัจจัยหลัก (หัวเราะ)” บอยกล่าวกลับหัวเราะ “แต่พอมาเข้าโครงการฯ แล้วก็พบว่าเงินแค่นั้นเทียบไม่ได้เลยกับประสบการณ์ที่ได้มา”

ถ้าทำผลงานเพื่อไปสู่ผู้ใช้ เราต้องไปคลุกคลีกับผู้ใช้ค่ะ ต้องไปสอบถาม หา requirement เยอะๆ ลงไปคุยกับผู้ใช้คนแรกไม่พอ คนที่สองไม่พอ คนที่สามก็ไม่พอ อย่างน้อยๆ ต้อง 20-30 คน กระบวนการมันเยอะกว่ามาก กว่าที่จะถึงมือผู้ใช้จริงๆ

เข้าถึงผู้ใช้ หัวใจของการพัฒนา

อีกหนึ่งประเด็นที่บอยและภาได้รับจากการเข้าร่วมโครงการคือ การปรับรูปแบบการทำงาน ด้วยการให้ความสำคัญกับการลงไปหาข้อมูลจากผู้ใช้งานจริง ดังที่บอยกล่าวไว้ว่า

“เราต้องไปหาข้อมูลเรื่องที่เราจะทำครับ ว่าสิ่งที่เราจะทำจะไปรองรับใคร จำนวนผู้ใช้งานมีกี่คนที่เขาต้องการใช้งานจริงๆ และถ้าจะทำเกี่ยวกับคนพิการจริงๆ คณะกรรมการก็แนะนำให้ไปหาคนพิการจริงๆ ที่สถาบันหรือสมาคมต่างๆ เพื่อไปสอบถามข้อมูลว่าเขามีปัญหาอะไร เขามีปัญหาแบบนี้จริงหรือเปล่า และเขาต้องการแบบนี้ไหม ถ้าเอาแบบนี้ไปใช้จริงเขาจะใช้ได้สะดวกขึ้นหรือเปล่า ซึ่งก่อนหน้านั้นเราไม่เคยคิดจะไปถามเลย”

ด้วยเหตุนี้ บอยและภาจึงได้ลงไปทำงานร่วมกับผู้ใช้จริง โดยนำแอปพลิเคชันไปทดลองใช้กับผู้พิการทางสายตา ที่โรงเรียนศึกษาคนตาบอด จ.ขอนแก่น และก็ได้เสียงสะท้อนที่มีคุณค่ากลับมา

“การที่แอปพลิเคชันทำงานด้วยเสียง ทำให้ในกรณีที่มีเสียงภายนอกรบกวนมากๆ จะใช้ไม่ได้เลยครับ แค่เดินออกไปถนน จะสั่งงาน จะค้นหารายชื่อก็แทบจะไม่ได้เลยเราก็เลยแก้ไข และทำระบบการสัมผัสหน้าจอเพิ่มเข้าไปเป็น 2 ทางเลือกให้เขา บวกกับการใส่โหมดค้นหารายชื่อที่ได้รับคำแนะนำจากคณะกรรมการ ก็ทำให้ผลงานลงตัวมากขึ้น สามารถใช้งานในสถานที่ที่มีเสียงรบกวนได้ในระดับหนึ่ง แต่ถ้าในที่ที่เสียงดังมากๆ ก็ยังเป็นข้อจำกัดอยู่ครับ” บอยกล่าว

ด้วยกระบวนการทำงานที่ต้องลงไปหาข้อมูลจากผู้ใช้งานจริงนี้เอง ที่ทำให้ทั้งสองได้บทเรียนสำคัญ นั่นคือ

“ถ้าทำผลงานเพื่อไปสู่ผู้ใช้ เราต้องไปคลุกคลีกับผู้ใช้ค่ะ ต้องไปสอบถาม หา requirement เยอะๆ ซึ่งมันต่างจากการทำงานส่งประกวด ถ้าประกวดเราก็แค่ไปศึกษาในอินเทอร์เน็ต นั่งหน้าจอคอมฯ มีเทคโนโลยีอะไรใหม่ๆ เข้ามา เราก็เลือกมาพัฒนา หรือศึกษาคู่แข่ง ว่าปีที่แล้วเขาทำอะไรเจ๋งๆ บ้าง ปีนี้เราก็ทำให้ดีกว่า แล้วก็ไปประกวด ผ่านรอบแรก รอบสอง รอบสาม จบ! แต่การทำงานกับผู้ใช้ ลงไปคุยกับผู้ใช้คนแรกไม่พอ คนที่สองไม่พอ คนที่สามก็ไม่พอ อย่างน้อยๆ ต้อง 20-30 คน กระบวนการมันเยอะกว่ามาก กว่าที่จะถึงมือผู้ใช้จริงๆ ค่ะ” ภากล่าว ก่อนที่บอยจะเสริมต่อว่า

“คือมันต้องทำเยอะมากครับ ต้องไปคลุกคลีกับผู้ใช้จริงๆ เอาผลงานไปให้เขาใช้ ถ้าเขาไม่ถูกใจ เราก็ต้องปรับเปลี่ยนตามที่เขาต้องการ”

ตอนนี้โครงการต่อกล้าฯ ก็เป็นบันไดอีกขั้นหนึ่ง จากคนที่ไม่ได้เขียนโปรแกรมเก่งอะไรเลย ศึกษาเองมาเรื่อยๆ มาถึงขั้นนี้ก็ภูมิใจมากแล้วครับ

โลกสว่างไสวด้วยแรงสนับสนุน

บนหนทางของการพัฒนา การทำงานเพียงคนเดียวอาจไม่ใช่เรื่องที่เป็นไปไม่ได้ เพียงแต่อาจเสียเวลา เสียกำลังกายและความคิดมากเกินกว่าที่ควรจะเป็น และในบางครั้งก็สมองตีบตันเพราะอ่อนล้า สุ่มเสี่ยงที่จะล้มเลิกไปกลางคันได้ง่ายๆ

ดังนั้น ย่อมดีกว่าถ้าจะมีแรงสนับสนุนมาร่วมด้วยช่วยกัน ซึ่งให้เห็นหรือช่วยเปิดช่องทางแห่งแสงสว่างเพื่อก้าวเดินไปร่วมด้วยช่วยกันเพื่อให้งานถูกพัฒนาไปในแนวทางที่เหมาะสม ในระยะเวลาที่เหมาะสม เหมือนเช่นบอยกับภา ที่ต่างสนับสนุนและช่วยเหลือซึ่งกันและกันมาตลอดเส้นทางของการทำงานชิ้นนี้

“การทำงานเป็นทีมไม่ว่าจะในส่วนของการพัฒนา แอปพลิเคชัน งานเอกสาร หรือหาข้อมูล ถ้าทำเองคนเดียว ระยะเวลาแค่นี้คงไม่พอแน่ค่ะแต่มันสามารถทำพร้อมกันได้ถ้ามีทีม และแบ่งหน้าที่ที่เหมาะสมให้กัน และที่สำคัญก็คือ ความเข้าใจกันในการทำงาน อย่างเราทำงานด้วยกัน มีอะไรก็คุยกัน ติดตรงไหนก็บอกกัน ไม่เคยทะเลาะกัน” ภาเล่าถึงแรงสนับสนุนในแง่ของทีมเวิร์ก ก่อนที่บอยจะ

เสริมเพิ่มเติมในส่วนของแรงสนับสนุนจากอาจารย์และมหาวิทยาลัย

“อาจารย์สนับสนุนทุกอย่างครับ ทั้งเป็นที่ปรึกษา คอยกระตุ้น ดูความคืบหน้าของโครงการว่าไปถึงไหนแล้ว แล้วอาจารย์ก็ชวนเราไปอบรมให้หน่อยๆ ด้วย”

“ที่มหาวิทยาลัยมีโครงการ NSC Camp ตอนปิดเทอมใหญ่ช่วงซัมเมอร์ค่ะ ทุกวันศุกร์อาจารย์จะรวมคลาส NSC Camp ให้เรามาแสดงความคืบหน้าของงานที่จะไปประกวด ก็เป็นการติดตามงานและแลกเปลี่ยนระหว่างเพื่อนคนทำงานด้วยกันไปในตัว” ภาเสริมด้วยรอยยิ้ม

แต่เหนืออื่นใด นอกจากแรงสนับสนุนจากภายนอกแล้ว สิ่งสำคัญที่สุดคือ การสนับสนุนและกระตุ้นตัวเอง

“สิ่งที่จะแนะนำให้หน่อยๆ ที่สนใจก็คือ การทำงานแบบนี้ต้องเป็นคนที่กระตุ้นตัวเองได้ครับ ถ้ากระตุ้นตัวเองไม่ได้ เราจะรอให้คนอื่นมากระตุ้นหรือ บางทีอีก 2-3 วัน จะต้องส่งงานแล้วก็ต้องกระตุ้น ไม่อย่างนั้นจะไม่ทัน ต้องมีความอดทน ความพยายาม ต้องศึกษาในเรื่องไอทีเยอะๆ เพราะทุกวันนี้แอดดวงไอทีไปเร็วมาก ถ้าเราตามไม่ทัน เราก็จะหยุดอยู่กับที่” บอยให้แง่คิด

ถึงที่สุดแล้ว ด้วยแรงสนับสนุนทั้งจากภายนอกและภายในเหล่านี้เอง ที่ช่วยผลักดันให้บอย ภา และผลงาน Easy Phone for Blind เดินทางมาถึงจุดที่เกินกว่าที่ตั้งใจไว้

“ตอนนี้ก็ถือว่าประสบความสำเร็จในระดับหนึ่งครับ ตอนแรกที่ตั้งใจไว้คือ ทำโปรเจกต์ให้เสร็จเพราะว่าเป็นโปรเจกต์จบ แล้วเราก็ตั้งใจจะเข้าโครงการ NSC ทำให้เสร็จ และเข้ารอบไปแข่งระดับประเทศ ก็สำเร็จไปแล้ว ตอนนี้โครงการต่อกล้าฯ ก็เป็นบันไดอีกขั้นหนึ่งจากคนที่ไม่ได้เขียนโปรแกรมเก่งอะไรเลย ศึกษาเองมาเรื่อยๆ มาถึงขั้นนี้ก็ภูมิใจมากแล้วครับ” บอยยกกล่าวด้วยน้ำเสียงภาคภูมิใจ



ก้าวต่อไปเพื่อสิ่งที่ดีที่สุด

ถึงวันนี้ผลงาน Easy Phone for Blind ได้เดินทางมาไกลจากจุดเริ่มต้นมากนัก ผ่านการปรับเปลี่ยนพัฒนาระบบ เปลี่ยนชื่อเสียงเรียงนามใหม่เป็น Voice Search Contact เพื่อให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายใหม่มากขึ้น

“ตอนนี้เราเจาะจงไปที่กลุ่มผู้ที่มีปัญหาทางด้านสายตาเป็นหลักครับ เพราะคณะกรรมการแนะนำว่ากลุ่มเป้าหมายอาจมีมากกว่าผู้พิการทางสายตา แต่ครอบคลุมไปถึงผู้ที่มีปัญหาทางสายตา เพราะฉะนั้นกลุ่มเป้าหมายของเราจะเป็นใครก็ได้ครับ ไม่ว่าจะเป็นคนสายตาสั้น สายตาวาว ผู้สูงอายุ คุณตา คุณยาย” บอยอธิบายแนวทาง

ก้าวต่อไปหลังจากพัฒนาเสร็จแล้ว ก็ถึงเวลาที่จะนำแอปพลิเคชันไปทดสอบกับกลุ่มผู้ใช้งานจริงต่อไป

“ถ้าถามถึงความสำเร็จจริงๆ ก็คือ การปล่อยแอปพลิเคชันไปสู่ผู้ใช้งานจริงๆ ครับ แต่ก็คงมีอีกหลายด้านที่จะต้องฝ่าฟันไปให้ถึงจุดนั้น เช่น การนำระบบไปทดลองใช้ก่อน ซึ่งอาจจะเป็นไปในรูปของการลงใน Play Store ให้คนเข้ามาสะท้อนความเห็นจริงๆ กับอีกช่องทางคือ คณะกรรมการแนะนำให้นำไปใช้ที่สมาคมหรือโรงเรียนของผู้พิการทางสายตา อาจจะไม่ใช้ในรูปแบบของการเสนอขายกับผู้ใช้ แต่เสนอขายกับผู้สนับสนุน เช่น สมาคม โรงเรียน หรือองค์กรทางสังคมต่างๆ” บอยจบการสนทนาด้วยรอยยิ้ม

ที่กล่าวไปคงเป็นเรื่องของอนาคตที่ยังไม่มีอะไรแน่นอน เช่นเดียวกับอนาคตของทั้งบอยและภา ที่ต่างก็

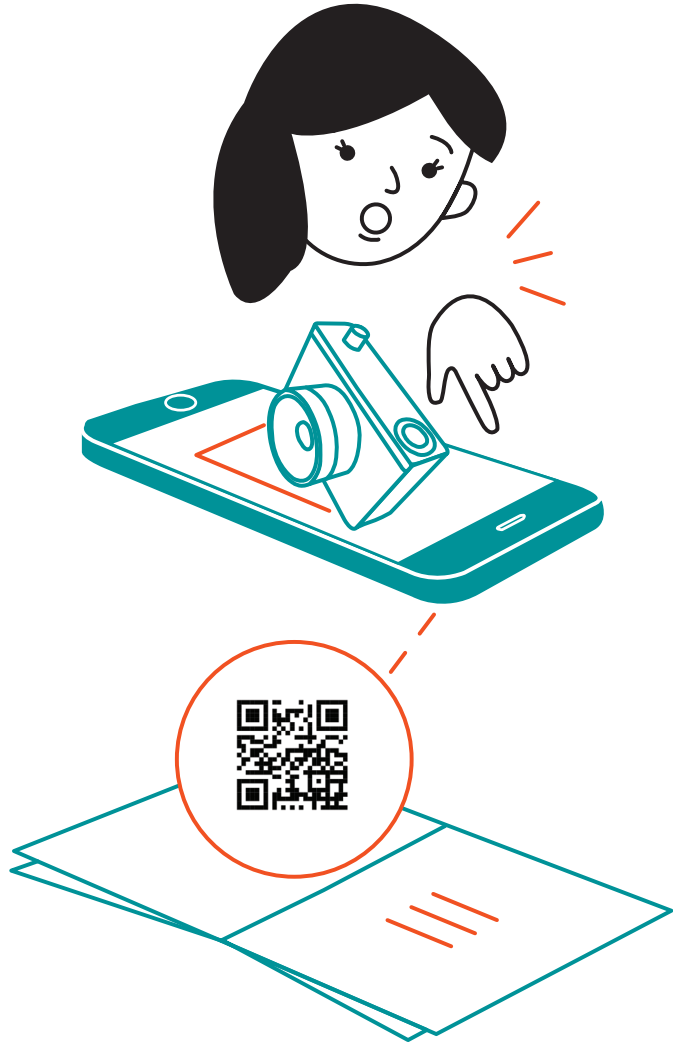
วางแผนในชีวิตไว้แตกต่างกัน

แต่อย่างไรก็ตาม สิ่งหนึ่งที่แน่นอน ก็คือ Voice Search Contact จะถูกพัฒนาต่อไปอย่างต่อเนื่อง ด้วยความตั้งใจของทั้งบอยและภา ที่ต่างต้องการให้แอปพลิเคชันนี้สำเร็จสมบูรณ์ ใช้งานได้จริง เผยแพร่ออกไปสู่สาธารณะ และผู้ใช้ในสังคมสืบต่อไป

ด้วยความคิดสร้างสรรค์และความตั้งใจจริงของ 2 หนุ่มสาว จากดินแดนที่ราบสูง เชื่อว่าอีกไม่นาน ผู้มีปัญหาทางสายตาในสังคมไทย คงมีโอกาสได้ผลโถมและใช้งานแอปพลิเคชัน Voice Search Contact แอปพลิเคชันที่จะช่วยอำนวยความสะดวกและคืนสิทธิในการใช้อุปกรณ์สื่อสารให้แก่พวกเขาได้ในที่สุด

ในโลกของการพัฒนา นั่นถือเป็นหมุดหมายหนึ่งที่มีคุณค่า น่าสนใจ และมีประโยชน์อย่างยิ่งต่อสังคม และเมื่อถึงวันนั้น โลกของผู้มีปัญหาด้านสายตา ย่อมหมุนเข้าหาด้านที่สดใสและสวยงามขึ้นอย่างแน่นอน





SCAN TO BUY

กระตุ้นยอดขายด้วย 3D ต่อยอดวิถีนักพัฒนา

แอปพลิเคชันสำหรับกลุ่มบริษัทหรือผู้ขายสินค้ากลุ่มตลาดสินค้า OTOP หรืออื่นๆ
ที่สามารถแสดงโมเดลแบบสามมิติให้ลูกค้าเห็นสินค้าก่อนตัดสินใจซื้อ
เพียงใช้แอปพลิเคชันสแกนไปที่ QR Code ก็จะเห็นโมเดลสามมิติของสินค้านั้นๆ



ผู้พัฒนา: นายรัชพล สิงห์เวชสกุล (พี), นายศุภกร ทอประพันธ์ (หยก)
และ นายกาย เลาวพงศ์ (กาย)

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียน ปรีณสรอยแยลส์วิทยาลัย เชียงใหม่

ชั้นปีที่ 1 คณะวิศวกรรมศาสตร์ สาขาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ในยุคที่ห้างสรรพสินค้าถูกย่อขนาดลงมาอยู่ใน
 สมาร์ทโฟน ด้วยความสะดวกสบาย ประหยัดค่าเดินทาง และ
 อาจได้สินค้าราคาถูกลงกว่า เพราะผู้ขายไม่ต้องเสียค่าเช่า
 หน้าร้าน ทำให้ Digital Marketing กลายเป็นตลาดขนาดใหญ่
 ที่มีผู้ซื้อมากมายให้ความสนใจ จนทำให้ผู้ขายเองต่างต้อง
 จัดกลยุทธ์ต่างๆ ออกมาเพื่อดึงกลุ่มลูกค้ามายังร้านตนให้ได้
 มากที่สุด

และในวันนี้ เด็กหนุ่มกลุ่มหนึ่งก็ได้ก้าวออกมานำเสนอ
 แอปพลิเคชัน Digital Marketing รูปแบบใหม่ ที่พร้อมสนอง
 ตอบทั้งผู้ซื้อและผู้ขายให้ได้รับความพึงพอใจสูงสุดด้วยกัน
 ทั้งสองฝ่าย ด้วยโมเดล 3D

โมเดล 3D ทำงานอย่างไรบน Digital Marketing?
 และจะให้ประโยชน์อะไรแก่ผู้ซื้อและผู้ขายได้? 3 หนุ่ม พี-กาย-
 หยก มีคำตอบ...



|| ปัจจุบัน E-commerce ในตลาดมีเยอะมากนะครับ
 แต่ที่ผมคิดว่าแอปพลิเคชันของผมเด่นกว่าเขา ก็คือ
 เรามี 3D...มีโมเดลสินค้าให้ลูกค้าสามารถดูก่อนได้ ||



เมื่อ 2D สร้างปัญหา 3D จึงมาแทนที่

“ปัจจุบัน E-commerce ในตลาดมีเยอะมากนะครับ ทั้งขายและซื้อสินค้าออนไลน์ ทั้งที่เป็นเว็บไซต์และเว็บไซต์ที่ถอดเป็นแอปพลิเคชันด้วย อย่าง OLX และอีกหลายๆ เจ้า แต่ที่ผมคิดว่าแอปพลิเคชันของผมเด่นกว่าเขาก็คือ เรามี 3D นี่แหละครับ มีโมเดลสินค้าให้ลูกค้าสามารถดูก่อนได้” นายรัชพล สิงห์เวชสกุล หรือ ‘พี’ เริ่มต้นการสนทนาด้วยการยกจุดเด่นของผลงานตัวเองขึ้นมาแนะนำ

เพราะปัจจุบันผู้ซื้อจำนวนมากปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการซื้อสินค้า จากการเดินห้างเดินตลาด มาสู่การเลือกซื้อสินค้าออนไลน์บนเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันกันมากขึ้น การมีแอปพลิเคชันที่ผู้ซื้อสามารถเห็นสินค้าแบบ 3 มิติได้ จึงน่าจะช่วยอำนวยความสะดวกสบายให้แก่ผู้ซื้อในการตัดสินใจซื้อได้ไม่น้อย

กับอีกประการหนึ่งถ้าคุณเป็นหนึ่งในผู้ซื้อสินค้าออนไลน์ คุณจะทราบดีถึงปัญหาที่ค้างคามาทลอดระหว่าง

ผู้ซื้อกับผู้ขายในโลกของ Digital Marketing นั่นคือหลาย ๆ ครั้งสินค้าที่ได้รับไม่เหมือนกับภาพในเว็บไซต์เลย

ไม่นับรวมถึงประเด็นเรื่องความเชื่อตรงของผู้ขาย แต่เพราะตลาดออนไลน์เติบโตอย่างรวดเร็วและทุกคนสามารถเข้าถึง เราปฏิเสธไม่ได้ว่าผู้ขายทุกคนไม่ใช่ผู้เชี่ยวชาญด้าน Digital Marketing การทำเว็บไซต์ หรือแม้แต่การถ่ายภาพสินค้า รวมไปถึงเรื่องทุน เรื่องเวลา และอื่นๆ ทำให้หลายเว็บไซต์ทำได้เพียงลงภาพประกอบสินค้าแบบสองมิติที่เป็นภาพแบนๆ และยังถ้าถ่ายไม่ให้เห็นรูปทรงที่แท้จริงของสินค้า ก็มักทำให้ลูกค้าเกิดความสับสน หรือซื้อมาแล้วพบว่าสินค้าของจริงไม่เห็นเหมือนในภาพประกอบ จนนำไปสู่ปัญหาการเรียกร้องขอเงินคืน ลูกกลามไปสู่การฟ้องร้องอีกใหญ่โต

จึงน่าจะดีกว่า ถ้ามีแอปพลิเคชันที่สามารถแสดงผลโมเดลแบบสามมิติให้ลูกค้าที่เห็นสินค้าก่อนตัดสินใจซื้อ ย่อมน่าจะช่วยลดความผิดพลาดและปัญหาดังกล่าวข้างต้นระหว่างผู้ซื้อกับผู้ขายได้

“สาเหตุที่ต้องมีโมเดลสามมิติ เพื่อลูกค้าจะได้เห็นสินค้าตัวจริงก่อนเพราะว่าถ้าดูจากเว็บไซต์หรือ E-commerce ทั่วไป จะถ่ายภาพแค่สองมิติ เป็นภาพนิ่งแปะเข้าไป เราจะดูสินค้าได้ไม่ครบทุกด้านทุกมุม เราเลยใช้โมเดลสามมิติ เพื่อแก้ปัญหาตรงนี้ครับ” พีกล่าวด้วยรอยยิ้ม

ต้นทางของนักพัฒนาหนุ่ม

พี-กาย-หยก ต่างมีต้นทุนความสนใจด้านไอทีมาตั้งแต่วัยเด็ก โดยพีนั้นแต่ก่อนสนใจทางวาดภาพและเล่นดนตรี กระทั่งได้มีโอกาสเรียนโปรแกรม Flash ขณะเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 อาจารย์เห็นแววจิตรกรของพี จึงชักชวนไปแข่งขันออกแบบเกมและได้รางวัลอันดับ 2 ในระดับประเทศ จึงเป็นการจุดประกายให้พีหันเหเส้นทางมายังสายไอทีและเกม จนกระทั่งเข้าร่วม Gifted Computer หรือโครงการนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษด้านคอมพิวเตอร์ และได้มาพบกับกายและหยกในเวลาต่อมา

ส่วนนายกาย เลาวพงศ์ หรือ ‘กาย’ สนใจด้านการ์ตูน แอนิเมชัน และเกมมาตั้งแต่เด็กๆ เมื่อเห็นโครงการ Gifted Computer จึงเกิดความสนใจและเข้าร่วมตอน ม.4 และอาศัยโครงการนี้ฝึกปรี้อฝีมือส่งผลงานเข้าประกวด NSC (โครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย) ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา

คล้ายกับนายศุภกร กอประพันธ์ หรือ ‘หยก’ ที่เริ่มสนใจด้านไอทีก็ตอนที่เข้าโครงการ Gifted Computer ทั่วๆ ที่ก่อนหน้านี้หยกไม่ค่อยชอบคอมพิวเตอร์ด้วยซ้ำ แต่ด้วยความที่พ่อแม่ทำธุรกิจด้านคอมพิวเตอร์ และหยกเองก็อยากช่วยกิจการของพ่อแม่ในอนาคต จึงเริ่มหันเหความสนใจมาทางนี้

และด้วยคำแนะนำจากอาจารย์ณัฐดนัย ไทยแท้ หรือ ‘ครูแมว’ อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการที่วิเคราะห์จุดเด่นของนักเรียนแต่ละคน และบริหารจัดการจัดทีมให้เหมาะสม ก็ได้ทำให้ 3 หนุ่มได้มารวมกลุ่มและมุ่งหน้าเข้าสู่การ

พัฒนาผลงานเข้าประกวดกันในที่สุด

“ตอนแรกไม่ค่อยสนิทกับทั้งพีกายและหยกครับ แต่ครูแมวจับกลุ่มให้ คนนี้เก่งด้านนี้ อีกคนเก่งด้านนั้น ถ้าความสามารถเกือบชนและส่งเสริมกันได้ ก็จัดอยู่ทีมเดียวกัน” พีเล่า

จนกระทั่งปี พ.ศ. 2556 ครูแมวได้สนับสนุนให้ทั้งสามหนุ่มพัฒนาผลงานเข้าประกวด NSC ซึ่งจากคำแนะนำของครูแมว บวกกับการวิเคราะห์สถานการณ์ของตลาดด้านไอที ทำให้ 3 หนุ่มเลือกที่จะพัฒนา Scan To Buy ขึ้น

“ตอนแรกก็ถามกันว่าเราจะทำอะไรดี คือผมไม่ถนัดด้านโปรแกรมประยุกต์เลย จึงคุยกันว่าทำเกมหรือสื่อการสอนดีไหม” พีเกริ่น ก่อนเล่าต่อว่า “แต่ไปๆ มาๆ ผมว่าเกมหรือสื่อการสอนมันอาจจะไปได้ไม่ไกล อย่างเก่งก็แค่ในระดับจังหวัด อย่างน้อยก็แค่รอบจังหวัด ครูแมวก็เลยแนะนำว่า ทำไมไม่ลองทำแอปพลิเคชันแบบนี้ละคล้ายๆ ที่รถไฟฟ้าใต้ดินของเกาหลีที่คนซื้อของออนไลน์โดยเอาโทรศัพท์ไปส่อง QR Code แล้วก็ซื้อได้เลย”

จากจุดนั้นเอง Scan To Buy จึงได้เกิดขึ้น ก่อนจะถูกส่งเข้าประกวด NSC และต่อยอดมาถึงโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ ปี 2 นี้

คำแนะนำของคณะกรรมการทำให้เราได้คิดครับ ว่ามันไม่ได้ยากที่โปรแกรม แต่มันยากที่เราจะ ดึงกลุ่มเป้าหมายอย่างไร จุดประสงค์ที่เราทำคือว่า ทำอย่างไรให้ตอบสนองต่อกลุ่มเป้าหมายให้มากที่สุด ไม่ใช่ว่า feature เยอะแยะ แต่ว่าลูกค้ากลับไม่ใช่

ร่วมแรงแบ่งหน้าที่ เพิ่มดีกรีให้ผลงาน

“ผลงานของเราที่ชื่อว่า Scan To Buy หรือ ชื่อง่าย ๆ ด้วยคิวอาร์ ครับ คือ เราทำ E-commerce โดยใช้แอปพลิเคชัน หลักการทำงานคือ เราจะมีโบรชัวร์หรือแคตตาล็อกสินค้าเป็นเล่มๆ ในเล่มจะมีรูปสินค้าและ QR Code ผู้ซื้อสนใจสินค้าตัวไหน อยากเห็นก็ใช้แอปพลิเคชันของเราสแกนไปที่ QR Code ก็จะมีโมเดลสามมิติของสินค้านั้นๆ และสามารถหมุนดูได้ด้วย”
เพื่ออธิบายหลักการทำงานของ Scan To Buy

กว่าที่จะมาเป็นแอปพลิเคชันนี้ 3 หนุ่มได้แบ่งงานกันทำเป็นทีม โดยหยกรับผิดชอบโค้ดโปรแกรมของแอปพลิเคชัน ส่วนกายรับหน้าที่เขียน HTML ของเว็บไซต์ขณะที่รับหน้าที่ดีไซน์ ทำกราฟิกสามมิติ

และจากเดิมที่ 3 หนุ่มตั้งใจจะทำแค่แอปพลิเคชันที่สแกน QR Code ด้วยคำแนะนำจากครูก็ทำให้ทั้งสามยกระดับความตั้งใจ พัฒนา AR Code (Augmented Reality) เพิ่มเข้าไปด้วย โดย AR นี้เป็นเทคโนโลยีที่ผสมผสานโลกแห่งความเป็นจริงเข้ากับโลกเสมือน ทำให้เมื่อใช้

แอปพลิเคชันสแกนที่ QR Code ภาพที่เห็นในจอภาพก็จะกลายเป็นวัตถุสามมิติลอยอยู่บนพื้นผิวจริง และสามารถโต้ตอบกับผู้ใช้งานได้ อีกทั้ง AR นี้ยังรองรับการแสดงผลเป็นภาพเคลื่อนไหว เพลง รวมถึง Digital Multimedia อื่นๆ ได้อีกด้วย

“AR มันเหมือนเอาโลกในจินตนาการมารวมกับโลกความจริงครับ เอา Tag QR Code มาวาง เอากล้องสแกน Tag เพื่ออ่าน Code เราก็จะเห็นโมเดลสามมิติของจริง และจากคำแนะนำของครูแมว พวกผมก็เริ่มศึกษาและนำ AR Code มาใส่ในงานด้วย เหมือนเริ่มตั้งแต่ศูนย์เลยครับ คือศึกษาว่า AR Code คืออะไร? เขียนอย่างไร? และใช้โปรแกรมอะไรทำ? ศึกษามาเยอะมาก หยกจะรับบทหนักเพราะต้องดู AR Code เป็นหลัก ทำเยอะมาก 6-7 โปรแกรม กว่าส่ง NSC” พิกกล่าว

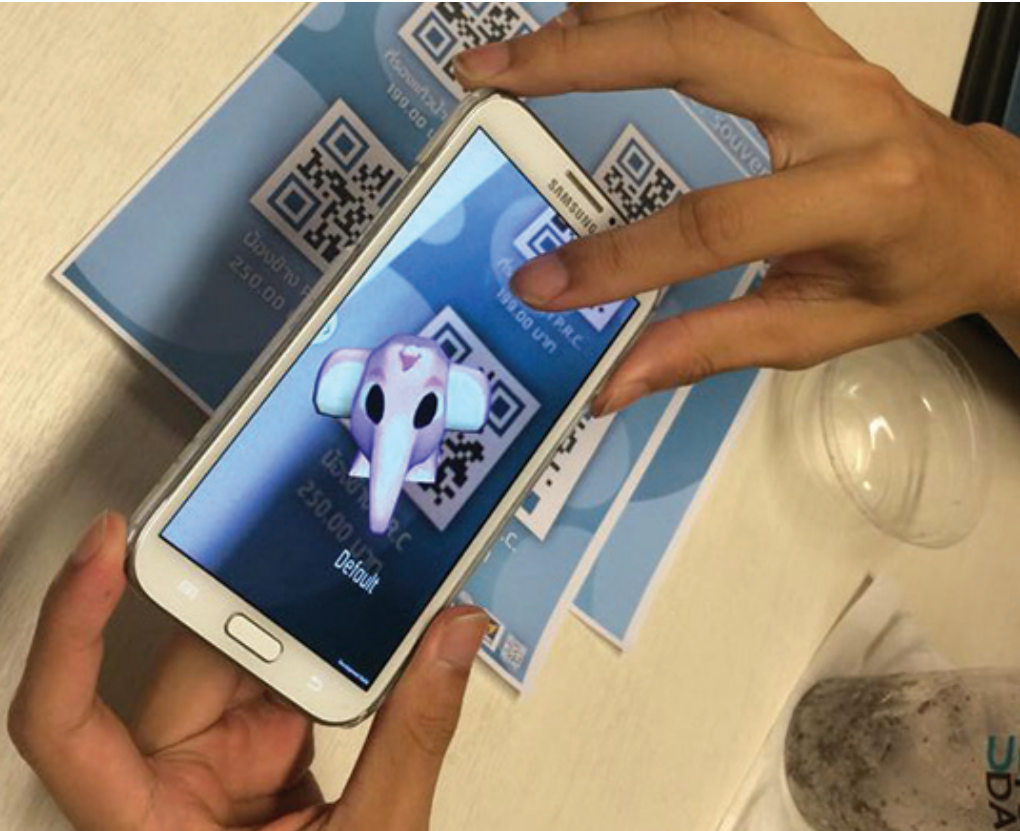
แม้เรื่อง AR Code จะเป็นสิ่งใหม่ที่สามหนุ่มต้องเรียนรู้ แต่ด้วยทัศนคติที่ค่อนข้างตรงกัน บวกกับการแบ่งหน้าที่อย่างชัดเจน ทำให้ตลอดการพัฒนาผลงานทั้งสามไม่เคยมีปัญหาทะเลาะเบาะแว้งกันเลย หน้าซำยังช่วยกันทำงานจนสามารถพัฒนาผลงานได้เป็นที่น่าพอใจอีกด้วย

“ทีมของเราไม่มีปัญหาเรื่องความขัดแย้งกันเลย ครับ เวลาคุยงานก็ปรึกษา มีแนะนำกันบ้าง แต่ถึงขั้นทะเลาะกันไม่มี ที่เป็นปัญหาจริงๆ คือการเขียนโค้ดเสียมากกว่า” กายกล่าวถึงปัญหาที่แท้จริงในการทำงาน

ขณะที่หยกเอง การเขียนโค้ดสำหรับ Mobile Application ถือเป็นสิ่งใหม่ของเขา แต่เด็กหนุ่มก็ชวนหยก

ศึกษาอย่างเต็มที่

“เป็นครั้งแรกของผมเลยครับที่ทำ Mobile application เลยต้องศึกษาหนัก ส่วนใหญ่ใช้วิธีเปิดเว็บไซต์ ดูวิธีทำ หรือไม่ก็ถามพ่อแม่ เพราะว่าพ่อแม่ก็เคยทำเหมือนกัน และก็โชคดีด้วยครับที่ Gifted Computer มีหน่วยกิตเพิ่มมา 2 วิชา ต้องไปเรียนที่แคมป์วิทยาลัย ศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้เรียน Unity เรียนเขียนโปรแกรม และทำแอปพลิเคชันพอดี ก็ได้ศึกษาจากอาจารย์อีกทางหนึ่งด้วย” หยกเล่า



ต่อยอดสู่ต่อกำลัง

สามหนุ่มส่งผลงานเข้าประกวดโครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 16 (NSC 2014) ในชื่อ ‘ซื้อขายด้วยคิวอาร์’ และได้รับรางวัลชมเชยในประเภทโปรแกรมเพื่อการประยุกต์ใช้งานกลุ่มนักเรียน และต่อยอดสู่โครงการต่อกำลังให้เติบโตใหญ่ ปี 2 แม้ตอนแรกทั้งสามจะลังเลเล็กน้อย เนื่องจากเป็นโครงการระยะยาว และพีคกับหยกนั้นขึ้นชั้น ม.6 ต้องเตรียมตัวสอบเข้ามหาวิทยาลัย แต่หลังจากปรึกษากับอาจารย์และทีมงานของโครงการแล้ว ก็ได้ข้อสรุปว่าการเข้าร่วมโครงการจะเป็นประโยชน์แก่ตัวของทั้งสามเองมากกว่า

หนึ่งในนั้น คือ การอบรมที่หาดตะวันรอน ที่ทำให้ทั้งสามได้เรียนรู้อย่างมากมาย เช่น พี่นั้นได้เรียนรู้ทางด้านกราฟิก การออกแบบ User Experience (UX) และ User Interface (UI) ให้สวยงามเหมาะสม ขณะที่หยกก็ได้เรียนรู้เรื่องการเป็น Project Manager การวางแผน การตลาด ไม่ต่างกับกาย

“ได้รู้จักเพื่อนๆ ครับ รู้จักกับคนกลุ่มอื่นๆ ได้เปิดมุมมองใหม่ๆ ต่างจากโครงการอื่นๆ ที่พอแข่งเสร็จก็แยกย้ายกันไป” กายเอ่ยด้วยรอยยิ้ม

รวมไปถึงคำแนะนำจากคณะกรรมการโครงการที่มีต่อผลงาน ทำให้ทั้งสามได้วิเคราะห์และพัฒนาแอปพลิเคชันให้เหมาะสมมากขึ้น เช่น พัฒนาวีธีการขึ้นโมเดลสามมิติโดยไม่ต้องปั้นแบบ แต่ใช้แทนหมุน แล้วถ่ายภาพ 360 องศาและสแกนเป็นวิดีโอ เพื่อลดระยะเวลาในการทำ

และในขณะที่บางอย่างต้องเพิ่มขึ้น แต่บางอย่างก็ต้องลดลง

“เรื่อง feature อย่าง GPS, Real Time หรืออะไรก็ตามที่เราเพิ่มเข้าไปในงานก่อนหน้านี้ คณะกรรมการก็แนะนำให้ตัดออกครับ คือเน้นจุดเด่นที่ความเป็นแอปพลิเคชันดูสินค้าสามมิติของบริษัทนั้นๆ และมีแคตตาล็อก AR พอดีครับ” พออธิบายถึงคำแนะนำจากคณะกรรมการก่อนที่หยกจะช่วยขยายความต่อว่า

“คำแนะนำของคณะกรรมการทำให้เราได้คิดครับว่ามันไม่ได้ยากที่โปรแกรม แต่มันยากที่เราจะดึงกลุ่มเป้าหมายอย่างไร จุดประสงค์ที่เราทำคือว่า ทำอย่างไรให้ตอบสนองต่อกลุ่มเป้าหมายให้มากที่สุด ไม่ใช่ว่า feature เยอะแยะ แต่ลูกค้ากลับไม่ใช้ เพราะไม่ตรงกับเป้าหมายในการใช้ สมมติว่า เขาอยากได้แค่สแกนโมเดล แต่เราดันไปเพิ่มว่า ชื่อของได้ ดูแผนที่ได้ GPS ก็มี ซึ่งเขาไม่ได้ต้องการ มันก็กลายเป็นว่าเราทำขึ้นมาเปล่าประโยชน์ เพราะฉะนั้นต้องโฟกัสให้ถูกกลุ่มเป้าหมาย และรู้ว่าที่จริงแล้วเขาต้องการอะไร มันจะยากตรงนี้”

|| พวกเราได้เรียนรู้ความแตกต่างระหว่างการพัฒนางานเพื่อการแข่งขัน กับการพัฒนาเพื่อตอบโจทย์ผู้ใช้ครับ ว่ามันคนละเรื่องเลย เวลาทำงานจึงไม่ใช่ดูที่ความต้องการของเราเป็นหลัก แต่ต้องดูว่ากลุ่มเป้าหมายเขาต้องการอะไร ถึงจะทำได้ถูกจุด ||



เรียนรู้ร่วมกับผู้ใช้งานจริง

“ที่เราตั้งใจไว้แต่แรกผู้ใช้งานของเราคือ คนวัยทำงานหรือคนที่ไม่ค่อยมีเวลาเดินทาง เราจึงสร้างแอปพลิเคชันนี้ขึ้นมาให้เขาสามารถซื้อของออนไลน์ได้ เพื่อความสะดวกสบายสำหรับผู้ซื้อเป็นหลัก แต่เมื่อเข้าโครงการต่อกล้าฯ ได้ไปนำเสนอผลงานที่โรงแรม เดอะ สุโกศล กรุงเทพฯ กลับมีกลุ่มผู้ขายมาสนใจแอปพลิเคชันนี้พอสมควรครับ” พี่เล่าให้ฟังพลางอมยิ้ม

ผู้ขายที่มาสนใจผลงานของสามหนุ่ม นอกจากผู้ขายรายย่อยหรือ SMEs แล้ว ยังมีบริษัทขนาดใหญ่ อย่างบริษัทตัวแทนจำหน่ายเครื่องชงกาแฟและผลิตภัณฑ์ของใช้ในฟาร์ม เช่น อุปกรณ์ให้น้ำให้อาหารไก่ ทำความสะอาดเล้าเปิดเล้าหมู ฯลฯ ที่ต้องการแอปพลิเคชัน Scan to Buy ไปประยุกต์ใช้กับ QR Code ของบริษัทเขาเอง หรืออีกบริษัทหนึ่งก็ต้องการแอปพลิเคชันไปสแกน QR Code ให้ขึ้นเป็นวิดีโอตัวอย่างสินค้าของเขา เป็นต้น

กลายเป็นว่าคนที่ได้ประโยชน์จากแอปพลิเคชันนี้ไม่ได้มีแต่ผู้ซื้อเท่านั้น แต่ผู้ขายส่วนหนึ่งยังสังเกตเห็นถึงการนำแอปพลิเคชันนี้ไปใช้เป็นช่องทางประชาสัมพันธ์สินค้าของเขาไปยังผู้ซื้อในกว้าง สร้างความน่าเชื่อถือให้สินค้าของตน และทำให้ผู้ซื้อสามารถเข้าถึงสินค้าได้มากขึ้น

การได้สัมผัสกับผู้ใช้งานจริงของ 3 หนุ่มจึงไม่ใช่เพียงการไปโชว์ของเพียงอย่างเดียว แต่กลับกลายเป็นเวทีการเรียนรู้ ที่ความคิดเห็นของผู้ใช้จริงได้ให้แนวคิดและชี้ช่องทางให้ผู้พัฒนาอย่าง 3 หนุ่มได้อย่างน่าสนใจ โดยเฉพาะช่วยกำหนดกลุ่มเป้าหมายของ 3 หนุ่มให้มี

ความชัดเจนขึ้น ซึ่งส่งผลต่อการพัฒนาแอปพลิเคชันให้ตอบโจทย์ผู้ใช้งานที่สุด

“ตอนแรกเป้าหมายเรามุ่งขายไปที่กลุ่มผู้ซื้อ แต่หลังจากได้วิเคราะห์ข้อคิดเห็นของผู้ใช้แล้วก็พบว่าเป้าหมายเราไม่ใช่กลุ่มนี้เสียทีเดียว และแอปพลิเคชันหรือช่องทาง E-commerce สำหรับคนที่ไม่ค่อยมีเวลาไปห้างมันมีเยอะอยู่แล้ว ตอนนั้นก็เลยปรับกลุ่มเป้าหมายมาเน้นกลุ่มบริษัทหรือผู้ขายมากขึ้นครับ” หยกยิ้มกว้าง ก่อนเล่าให้ฟังต่อว่า

“อย่างผู้ใช้ที่ทำเกี่ยวกับอุตสาหกรรม เขาก็ไม่ได้มองเรื่องโมเดลครับ แต่มองเรื่องการค้ามากกว่า เช่น การมี Stock หรืออีกรายทำเกี่ยวกับเครื่องชงกาแฟและฟาร์ม เขากลับอยากได้โมเดล เราก็ได้เห็นอะไรหลายๆ อย่างว่า ลูกค้าแต่ละแบบก็ต้องการ feature ที่เราทำคนละแบบ เขาต้องการแค่บางส่วนที่เราทำมา ประเด็นสำคัญคือ เราต้องโฟกัสให้ถูกจุด”

“พวกเราได้เรียนรู้ความแตกต่างระหว่างการพัฒนางานเพื่อการแข่งขัน กับการพัฒนาเพื่อตอบโจทย์ผู้ใช้ครับ ว่ามันคนละเรื่องเลย สมมติเราทำเกมไปแข่งเกมไม่รุนแรง ปลุกฝังคุณธรรม แต่ลูกค้ากลับชอบแบบยิงกันเลือดสาดมากกว่า (หัวเราะ) มันเหมือนคนละโลกกันครับ อย่าง Scan To Buy ยัดฟีเจอร์เยอะๆ ให้มันหรูให้ดูว่าทำอะไรได้เยอะ แต่พอไปใช้จริงๆ ลูกค้าขอแค่สแกนได้ เป็นโมเดลได้แค่นั้น” พี่กล่าว

“ดังนั้นเวลาทำงาน จึงไม่ใช่ดูที่ความต้องการของเราเป็นหลัก แต่ต้องดูว่ากลุ่มเป้าหมายเขาต้องการอะไร

ถึงจะทำได้ถูกจุดครับ” ภายสรุป

กว่าจะมาถึงวันนี้ เบื้องหลังคือความพยายาม

ดังไปที่กล่าวไปแล้วว่า ก่อนที่จะเข้าร่วมโครงการต่อกล้าฯ นี้ ทั้ง 3 หนุ่มต่างซึ่งใจ ด้วยภาระการเรียนและการสอบที่หนักอึ้ง การเข้าร่วมโครงการอาจกลายเป็นภาระที่ใหญ่เกินกว่าพวกเขาจะจัดการได้

ซึ่งมันก็เป็นอย่างนั้นจริงๆ เมื่อเราถามว่าระหว่างการพัฒนาผลงานมีข้อกั้นบ้างไหม? คำตอบที่ได้ 3 หนุ่มแทบจะตอบเป็นเสียงเดียวกันว่า ท้อ! โดยเฉพาะอย่างยิ่งช่วงที่ติดสอบ รวมไปถึงกระบวนการทำงานที่ต้องเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ อย่างเรื่อง AR Code

“ท้อตั้งแต่ที่ว่า AR คืออะไรแล้วครับ (หัวเราะ) แล้วก็มาท้ออีกตอนที่ไม่ได้โปรแกรมที่จะทำ AR เสียที่ตอนนั้นถอดใจแล้วว่า AR คงไม่เวิร์กสำหรับเรา จนได้คุยกับอาจารย์ที่วิทยาลัยศิลปะฯ ถึงได้รู้จัก AR รู้วิธีทำก็มีกำลังใจที่จะทำมาเรื่อยๆ” พี่เผยถึงช่วงที่หนักหนาของการทำงาน

ขณะที่กายกับหยกก็ไม่ต่างกัน การเขียนโค้ดเป็นเรื่องที่หนักสำหรับ 2 หนุ่ม โดยเฉพาะถ้าติดสอบ ทั้งสองยอมรับว่าเครื่อง error อยู่บ่อยๆ

ไม่ใช่เครื่องคอมพิวเตอร์ แต่เป็นร่างกายของพวกเขาเอง

“ทางแก้มคือหยุดพักครับ พักสักหน่อย ตั้งสติ แล้วค่อยกลับมาเขียนใหม่” ภายเผยเคล็ดลับ

นอกจากความพยายามที่แม้จะท้อ แต่ก็ไม่ถอย

แล้ว การทำงานเป็นทีมและแรงสนับสนุนจากภายนอกก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่นำทั้งสามเดินมาสู่ความสำเร็จ

“คือถ้ามีคนที่ช่วยกันทำ หรือต่างฝ่ายต่างทำไม่เข้าหากัน ไม่คุยกัน งานมันก็อาจจะกระเจิง ไม่เป็นชิ้นเป็นอันครับ ทีมเวิร์กสำคัญมากครับ” หยกกล่าว ก่อนที่พี่จะกล่าวต่อว่า

“บุคคลที่สนับสนุนเรา ทั้งครูอาจารย์ พ่อแม่ ผู้ปกครอง รวมถึงพี่ๆ โครงการ ที่ช่วยชี้แนะให้กำลังใจทุกคนมีส่วนร่วมในความสำเร็จของเราครับ”

ต้นทางสู่ความสำเร็จ

ถึงวันนี้ Scan to Buy ได้รับการพัฒนาและเกลาส่วนประกอบที่ฟุ่มเฟือย ให้เหลือเพียงจุดเด่นที่เหมาะสมสำหรับการใช้งานจนมีผู้ขายในรูปของเจ้าของกิจการและบริษัทจำนวนไม่น้อยให้ความสนใจแอปพลิเคชันนี้ รวมไปถึงการไม่ละทิ้งกลุ่มเป้าหมายเดิม โดยเฉพาะกลุ่มตลาดสินค้า OTOP ให้ผู้ซื้อสามารถเข้าถึงและซื้อสินค้าในกลุ่ม OTOP ได้ง่ายขึ้น ซึ่งพี่เล่าถึงเส้นทางที่เจาะตลาดกลุ่มนี้ให้ฟังว่า

“คณะกรรมการของโครงการให้คำแนะนำว่าเราลองทำสินค้า OTOP ใหม่ เพราะ OTOP เป็นสินค้าของคนไทยและเป็นที่น่าสนใจของชาวต่างประเทศด้วยเราจึงนำ Scan to Buy มาช่วยส่งเสริมตลาด OTOP ซึ่งในอนาคตก็อยากติดต่อทำธุรกิจกับ OTOP เจ้าต่างๆ เพื่อให้เขาใช้แอปพลิเคชันนี้ในการซื้อขายสินค้าต่อไปครับ (ยิ้ม)”

แม้ผลงานจะเดินทางมาไกลถึงขนาดนี้ แต่ 3 หนุ่มก็ยืนยันว่า Scan to Buy นี้เป็นเพียงก้าวแรก ความสำเร็จจากผลงานเป็นเพียงต้นทางไปสู่ความสำเร็จที่ยิ่งใหญ่กว่าในอนาคตเท่านั้น

“ตอนส่งประกวด NSC ผมขอแค่ให้ได้รางวัลระดับประเทศสักตำแหน่ง แล้วก็ได้รับรางวัลชมเชยมาพอเข้าโครงการต่อกläss ผมหวังแค่จะไปลองทำโปรแกรมเพื่อให้ได้ประสบการณ์เท่านั้น ไม่ได้คาดหวังว่าจะต้องขายโปรแกรมได้เป็นล้านเป็นสิบล้าน แล้วก็ตั้งบริษัท แล้วก็รายนะครับ (หัวเราะ) แต่ขอแค่เรามีประสบการณ์ เพราะถ้าเรามีประสบการณ์แล้ว อะไรๆ เราก็สามารถทำได้หมด” พี่กล่าวพลางยิ้มกว้าง

เพราะคนที่เก่งวิชาแต่ในตำรา หลายครั้งก็ไม่สามารถแก้สมการของชีวิตจริงได้ ประสบการณ์จึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง โดยเฉพาะสำหรับนักพัฒนา ซึ่งทั้งสามพูดเป็นเสียงเดียวกัน พวกเขาได้รับประสบการณ์จากการเข้าร่วมโครงการอย่างมากมาย

“การได้เข้าโครงการได้อะไรเยอะมากครับ ได้เห็นมุมมองต่างๆ มุมมองที่แตกต่างกันของแต่ละคนได้เปิดใจยอมรับมุมมองของคนอื่น แล้วเราก็ได้เพื่อน ปกติเวลาอยู่โรงเรียนผมจะเป็นพวกไม่ค่อยคุยกับใคร ก็เลยเพื่อนน้อย (หัวเราะ) แต่พอมาต่อกläss ผมได้ทักษะการเข้าสังคม ได้แสดงออกมากขึ้น กล้าพูดกล้านำเสนองาน เป็นการเพิ่มศักยภาพให้ตัวเองมากขึ้นครับ” หยกกล่าวด้วยรอยยิ้ม

“ส่วนผมถ้าไม่ได้เข้าโครงการ ก็คงไม่ได้หลักคิด

ในการทำโครงการครับ คงจะทำงานสะเปะสะปะ แบบฟุ้งแล้วทำเลย” พี่หัวเราะร่าหลังจบประโยค ก่อนกล่าวต่อว่า “โดยเฉพาะหลักคิดสำคัญคือ ไม่ต้องทำอะไรให้มันเยะเยะ แค่นี้ก็สนุกค้าได้ก็พอแล้ว”

คล้ายๆ กับหลักคิดที่กายได้รับ นั่นคือ การทำงานก็เหมือนการเจียระไนเพชร

“การที่มีคนมาตัดตอนแนวคิดงานเรา ทำให้เราเหมือนได้เจียระไนเพชรครับ ที่ตอนแรกเรามีเยะเยะเต็มไปหมด เราก็ค่อยๆ เจียรออก ทำให้เป็นเพชร”

ถ้าไม่ได้เข้าโครงการ ก็คงไม่ได้หลักคิดในการทำ โครงการ คงจะทำงานสะเปะสะปะ แบบฟุ้งแล้วทำเลย



ก้าวต่อไป และรุ่นต่อไป

สำหรับอนาคต 3 หนุ่มต่างวางแผนทางเดินชีวิตของตนเองไว้แล้วคร่าวๆ โดยกายฝันอยากเปิดบริษัทรับจ้างเขียนโค้ดของตัวเอง พยายามไปศึกษาต่อด้านเกมดีไซน์และทำงานกับบริษัทเกมต่างชาติ ส่วนหยกวางแผนคร่าวๆ ไว้ 2 เส้นทาง คือ ไม่เป็นโปรแกรมเมอร์ก็อาจเป็นครู

แม้ทุกคนต่างมีเส้นทางชีวิตของตัวเองที่แตกต่างกันไป แต่สำหรับวันนี้ สิ่งหนึ่งที่พวกเขาได้ทำโดยไม่รู้ตัวก็คือการเป็นแรงบันดาลใจให้น้องๆ รุ่นต่อไป ได้ยึดเป็นต้นแบบในการพัฒนาผลงานเพื่อสังคม

“อยากให้น้องๆ คิดว่ามันไม่มีอะไรยากครับ ถ้าไม่เคยลองทำ อย่าเพิ่งท้อก่อนที่จะได้ลองทำ” กายเปิดตัวเมื่อเราอยากให้ทั้งสามฝากข้อคิดถึงน้องๆ รุ่นต่อไป ก่อนที่หยกจะย้ายขยายข้อคิดของกายต่อว่า

“เราอาจจะบอกตัวเองว่า ทำไม่ได้ แต่เราควรจะบอกตัวเองว่า เรายังทำไม่ได้ เพราะว่า ‘ทำไม่ได้’ กับ ‘ยังทำไม่ได้’ มันต่างกัน ถ้ามว่าทำได้ใหม่ ก็ต้องลองดูก่อน เวลาบอกตัวเองต้องให้แรงบันดาลใจตัวเองครับ”

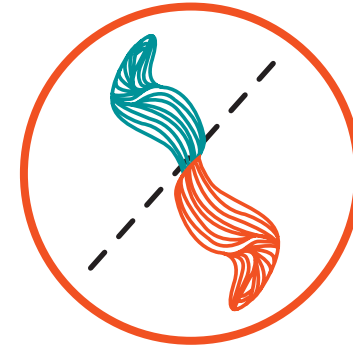
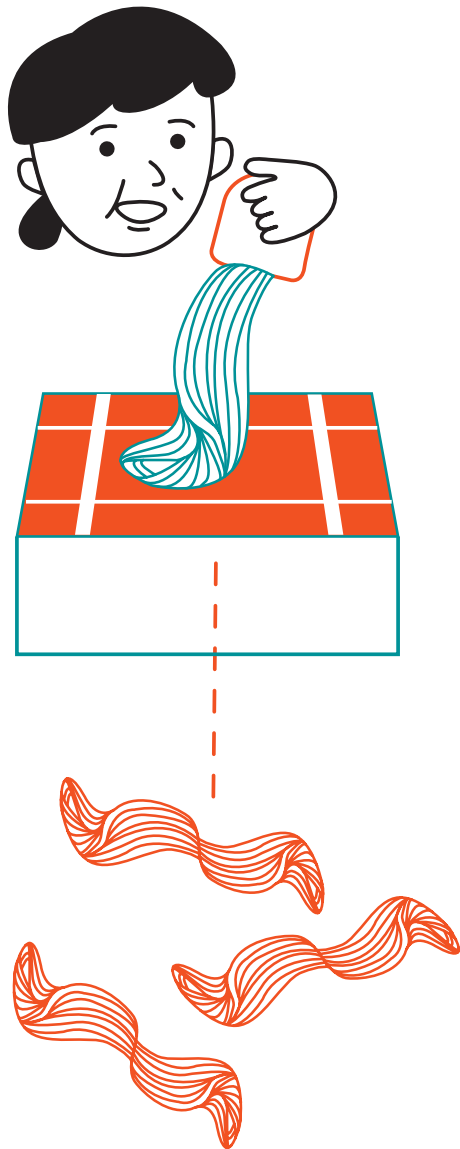
“ถ้าชอบอะไรก็ให้ทำสิ่งนั้นครับ” พี่เสริมต่อ “อย่างบางคนชอบเล่นดนตรี ฝันอยากเป็นนักดนตรี แต่ไม่เคยจับเครื่องดนตรีเล่น ก็จะไม่มีความประสบความสำเร็จ แต่ถ้าเราฝึกทุกวันๆ มันจะเกิดความชำนาญ จะประสบความสำเร็จเองในวันหนึ่ง อย่างพวกผมก็ใช้เวลาานาน ผมใช้เวลาตั้งแต่ ม.3 จนมาตอนนี้ได้ทำอะไรมันยิ่งใหญ่อย่างนี้เป็นครั้งแรก เพราะฉะนั้นชอบอะไรก็ให้ลงมือทำ ทำตาม

ความฝันตัวเอง สักวันหนึ่งมันต้องเป็นของเราครับ”
พี่จบประโยคด้วยรอยยิ้ม

แม้อนาคตจะเป็นสิ่งที่ยากจะคาดเดา เหมือนเส้นทางชีวิตของทั้ง 3 หนุ่ม ที่ต่างมีความฝันรอคอยอยู่เบื้องหน้า ไม่มีใครรู้ว่าหรือใครคนหนึ่งจะเดินไปถึงความฝันของตัวเองเมื่อไหร่ แต่สิ่งหนึ่งที่เราเชื่อได้เต็มหัวใจจากการสนทนาก็คือ ทั้ง 3 หนุ่มจะต้องทุ่มเทพลังทั้งหมดเพื่อเดินไปสู่ความสำเร็จที่ตนฝันไว้

และเช่นเดียวกัน กับผลงานของพวกเขา Scan to Buy ย่อมจะไม่ใช่งานชิ้นสุดท้าย แต่จะเป็นผลงานตั้งต้น เป็นประสบการณ์อันมีค่าที่จะนำพาพวกเขาก้าวไปสร้างสรรค์ผลงานที่ดียิ่งๆ ขึ้นต่อไป





QUICK DYEING

สร้างสีให้เส้นไหม ด้วยหัวใจที่สร้างสรรค์

เครื่องย้อมสีเส้นไหมด้วยเซลล์ไฟฟ้า สำหรับที่ย้อมขนาดใหญ่
เช่น กลุ่มย้อมไหมหมู่บ้านท่าสว่าง จ.สุรินทร์ และกรมหม่อนไหม



ผู้พัฒนา: นางสาวชุตติกาญจน์ ยอดสิงห์ (แป๊ะตี่), นางสาวยงธิดา แสงสุข (ต๋องตา)
และ นางสาวศุภรหทัย เฉลียวไวย (สา)
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสิรินธร จ.สุรินทร์
โครงการห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ Advanced Placement Program

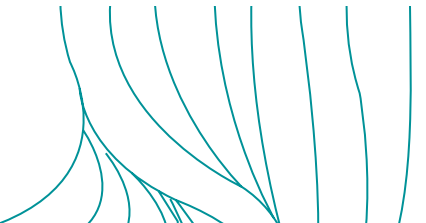


ในยุคที่คนในสังคมหันมาบริโภคและใช้ชีวิตผ่านช่องทางโลกออนไลน์กันมากขึ้น ไม่แปลกที่ผู้ผลิตหรือนักพัฒนาส่วนใหญ่จะหันมามุ่งเน้นการพัฒนาเทคโนโลยีซอฟต์แวร์หรือแอปพลิเคชัน เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคอย่างเท่ากันกันมากขึ้น และส่วนใหญ่ก็นั้นไม่อาจปฏิเสธว่า การพัฒนาซอฟต์แวร์หรือแอปพลิเคชันดังกล่าวเป็นไปเพื่อรับใช้โลกธุรกิจที่มีลักษณะของการบริโภคแบบฉาบฉวย

มีน้อยครั้งนักที่เราจะเห็นนักพัฒนาให้ความสำคัญกับการพัฒนานวัตกรรมฮาร์ดแวร์ และโดยเฉพาะอย่างยิ่งเพื่อตอบสนองด้านวัฒนธรรม ที่นับวันจะเริ่มหลุดออกจากวิถีโคจรของยุคสมัยไปทุกขณะ

จึงน่าสนใจอย่างยิ่งเมื่อเด็กสาวกลุ่มหนึ่งจากเมืองช้าง จ.สุรินทร์ ได้ลุกขึ้นมาทวนกระแสการพัฒนาเทคโนโลยีในปัจจุบัน ด้วยการพัฒนาฮาร์ดแวร์ที่ช่วยสนับสนุนงานหัตถกรรมพื้นบ้านอย่างการทอและย้อมผ้าไหม เพื่อช่วยต่อลมหายใจทางวัฒนธรรมและยกระดับศิลปะท้องถิ่นสู่ภาคธุรกิจให้มากกว่าที่เป็นอยู่

ผลงานที่ว่่านั้นเป็นอย่างไร? และทำไมพวกเธอจึงเลือกที่จะทวนกระแส? 3 สาว แพ็ตตี้-ต้องตา-สา มีคำตอบ...



“ในสุรินทร์มีคนนั่งย้อมไหมพวกนี้อยู่แล้ว โรงเรียนเคยพาไปดู เห็นว่าแต่ละขั้นตอนเขาใช้เวลาานมาก โดยเฉพาะตอนย้อมสี เลยคิดว่าทำไมไม่ลองเปลี่ยนวิธีการย้อมดูบ้างให้มันเร็วขึ้น”



สวนกระแส...มุ่งหน้าพัฒนา ‘ฮาร์ดแวร์’

“ในสุรินทร์มีคนนั่งย้อมไหมพวกนี้อยู่แล้ว โรงเรียนเคยพาไปดู เห็นว่าแต่ละชั้นตอนเขาใช้เวลานานมาก โดยเฉพาะตอนย้อมสี เลยคิดว่าทำไมไม่ลองเปลี่ยนวิธีการ ย้อมดูบ้างให้มันเร็วขึ้น พอดีกับที่อาจารย์ให้ทำโครงการ ก็เลยคิดว่าน่าจะลองทำอะไรเกี่ยวกับเรื่องนี้ดู เพื่อแก้ปัญหาด้วยและพัฒนาด้วยค่ะ” ชุตติกาญจน์ ยอดสิงห์ หรือ ‘แพ็ตตี้’ เริ่มต้นบทสนทนาด้วยการเล่าถึงแรงบันดาลใจในการทำผลงานของทีม ซึ่งเกิดจากการได้ลงไปเรียนรู้วิถีชุมชนและเห็นปัญหาที่เกิดขึ้น และเกิดความคิดขึ้นว่า พวกเธอน่าจะนำวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเข้ามาช่วยพัฒนางานผ้าพื้นเมืองได้

“งานนี้เริ่มจากเป็นแค่โครงการเล็กๆ ในโรงเรียน ค่ะ ตอนนั้นคุณครูอยากให้เราเกี่ยวกับสิ่งประดิษฐ์ เราก็ยังไม่รู้ว่าจะทำอะไร เลยไปหาหัวข้อในอินเทอร์เน็ต เห็นหัวข้อหนึ่งบอกว่า เขาสามารถย้อมเส้นด้ายด้วยเซลล์ไฟฟ้าได้ เราเห็นหัวข้อก็คิดว่าน่าสนใจ แต่ไม่มีตัวอย่าง ไม่มีข้อมูล

อะไรเลยมีแต่ชื่อเรื่อง แต่พอไปนำเสนอปรากฏว่าคุณครูชอบ ก็เลยให้ลองทำดู” ยงธิดา แสงวงสุข หรือ ‘ต้องตา’ กล่าวถึงแรงสนับสนุนจากคุณครูอรวรรณ รัมย์พนันนิล ที่ให้โจทย์ในการสร้างสิ่งประดิษฐ์ ที่ถือเป็นต้นทางที่นำพาทั้งสามให้ก้าวมาสู่เส้นทางนักพัฒนาสายฮาร์ดแวร์ และรวมไปถึงอาจารย์เสวี ภูผาสุก อาจารย์ด้านอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคสุรินทร์ ซึ่งเป็นอาจารย์อีกท่านที่เข้ามามีบทบาทในการช่วยพัฒนาผลงานให้กับทีมเป็นอย่างมาก ดังที่ศุทธหทัย เฉลียวไว หรือ ‘สา’ เล่าว่า

“พอได้หัวข้อ เราก็เลยมานั่งคิด พอดีมีพ่อของเพื่อน เป็นอาจารย์ที่สอนด้านอิเล็กทรอนิกส์ แต่อยู่คนละโรงเรียน คืออาจารย์เสวี ตอนแรกก็คิดออกแบบเครื่องกันเอง ก็ไม่รู้ว่าทำยังไง เราไม่เคยทำสิ่งประดิษฐ์มาก่อน ไม่มีความรู้ด้านนี้เลย ก็เลยไปถามอาจารย์เสวี อาจารย์ก็แนะนำให้ไปค้นคว้าดูว่ามีวิธีไหนที่จะย้อมได้ หรือน่าจะใช้หลักการอะไร หาข้อมูลมาแล้วมาคุยกับอาจารย์ ช่วยกันออกแบบ อาจารย์ก็ช่วยทำเครื่องให้ค่ะ”

เมื่อสิ่งประดิษฐ์ก่อร่างเป็นชิ้นเป็นอัน ประกอบกับแรงสนับสนุนและผลักดันของครูผู้สอน แนวคิดเรื่องการนำสิ่งประดิษฐ์เข้าร่วมแข่งขันเพื่อพัฒนาผลงานจึงเกิดขึ้น ทำให้ทั้งสามก้าวสู่รายการการแข่งขันรายการต่างๆ โดยเริ่มต้นจากรายการเล็กๆ ในระดับจังหวัด แม้ไม่ได้รับรางวัล อาจารย์ก็ยังคงให้กำลังใจและสนับสนุนให้ประกวดโครงการของนักวิทยาศาสตร์รุ่นเยาว์ (YSC) ครั้งที่ 16 ประจำปี 2014 ในระดับภาคต่อ ซึ่งรายการนี้ทั้งสามคนได้มีโอกาสเข้าอบรมเรื่องการนำเสนอผลงานว่าควรจะ

นำเสนออย่างไร กระทั่งพวกเธอสามารถทำได้ดีเยี่ยมในวันนำเสนอจริง

“คุณครูให้ไปแข่งของ YSC ระดับภาคที่โคราช เราก็ได้รับคัดเลือก จากนั้นให้ไปอบรมว่าเราจะต้องนำเสนอแบบไหนในวันนำเสนอจริง เพื่อนที่โรงเรียนก็ไปกันหลายทีม ส่วนใหญ่ได้ระดับดี มีทีมเราทีมเดียวที่ได้ระดับดีเยี่ยมเลยได้ไปแข่ง YSC ระดับประเทศต่อซึ่งก็ไม่ได้รางวัลอะไร แต่มีพี่นักศึกษาเขาเดินมาดู เขาบอกว่าโครงการน่าสนใจนะ แล้วก็ยื่นใบสมัครโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่มาให้ และบอกว่าผลงานเราน่าจะไปพัฒนาต่อได้ คุณครูก็สนับสนุน เลยเขียนใบสมัครส่ง...จากนั้นพี่ที่โครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ ก็โทรไปบอกว่า โครงการน้องผ่านนะ เลยได้ไปเข้าค่ายซึ่งเป็นช่วงปิดเทอม เพื่อนในทีมติดเรียนพิเศษเลยไปค่ายที่หาดตะวั่นรอนคนเดียว” แพตตี้เกริ่นถึงเส้นทางการแข่งขันที่นำพาผลงานของทีมมาสู่โครงการต่อกล้าฯ ที่เธอได้ร่วมเข้าค่าย ‘อบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อเสริมสร้างศักยภาพการพัฒนาโครงการฯ’ กับเพื่อนๆ ทีมอื่นๆ

|| งานของเราเป็นฮาร์ดแวร์ เป็นสิ่งประดิษฐ์
ใครใช้ได้บ้าง ต้องคิดว่าเรากำลังทำอะไร ทำเพื่อใคร
จากตอนแรกที่แค่ศึกษาว่าวิธีการนี้ยอมไหมได้
ก็ต้องเปลี่ยน ต้องเน้นว่าเราจะเน้นไปที่จุดไหน
เพื่อให้มันได้ประโยชน์ ที่มันจะสามารถนำไปใช้ได้จริงๆ ||



เปิดโลกทัศน์...พัฒนาผลงาน

การได้เข้าร่วมโครงการ โดยเฉพาะการอบรมเชิงปฏิบัติการ ถือเป็นโอกาสที่ทำให้ทีมได้พัฒนาผลงานผ่านการเรียนรู้ทักษะต่างๆ ที่จำเป็นสำหรับนักพัฒนาซึ่งแพตตีเป็นตัวแทนของทีมเข้าร่วมค่าย และได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ มากมายที่หาไม่ได้จากในห้องเรียน

“ได้เรียนรู้เรื่องการพัฒนาการวางแผนและการตลาด ส่วนใหญ่กลุ่มที่เข้ามาจะเป็นพวกโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นแอปพลิเคชัน และวิทยากรก็จะเน้นเรื่องนี้ เราก็รู้สึกว่ามันค่อนข้างเกี่ยวกับเราเลย (หัวเราะ) พวกพี่ๆ ก็แนะนำว่าเราไม่ต้องไปคิดในแบบเขา แค่เอามาประยุกต์ก็เลยฟังเขาแล้วเอามาประยุกต์กับงานของตัวเองอีกทีค่ะ” แพตตีกล่าวด้วยรอยยิ้ม

ในแง่ของเทคโนโลยีการคิดค้นประดิษฐ์นั้นว่ายากแล้ว แต่การนำสู่มือผู้ใช้จริงยิ่งยากกว่า เพราะนั่นหมายถึงการพัฒนาผลงานเพื่อคนหมู่มากที่มีความชอบความต้องการแตกต่างกัน นักพัฒนาจึงต้องคำนึงถึงประโยชน์ความยากง่ายในการใช้งานของกลุ่มคนที่จำเพาะเจาะจง ซึ่งจำเป็นต้องมีการวางแผนการตลาดและกลุ่มเป้าหมายอย่างมีหลักคิดและเป็นระบบ จะช่วยให้ผู้ใช้หันมาสนใจใช้เทคโนโลยีของเราได้ง่ายขึ้น

“กลุ่มเป้าหมายเขาอาจจะเป็นผู้ใช้งาน ก็ต้องกำหนดอายุให้แน่นอน เขาก็ต้องกำหนดกันว่าทำ แอปพลิเคชันเพื่อใคร ส่วนเราก็ต้องมาดูว่า เรื่องของเราที่เป็นฮาร์ดแวร์ เป็นสิ่งประดิษฐ์ ใครใช้ได้บ้าง ต้องคิดว่าเราทำทำไม ทำเพื่อใคร จากตอนแรกที่แค่ศึกษาว่า วิธีการนี้

ย่อมใหม่ได้ก็ต้องเปลี่ยน ต้องเน้นว่าเราจะเน้นไปที่จุดไหน เพื่อให้มันได้ประโยชน์ ที่มันจะสามารถนำไปใช้ได้จริงๆ ค่ะ” แพตตีกล่าว

จากความรู้...สู่การประยุกต์ใช้

สำหรับเส้นทางนักพัฒนาด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี องค์ความรู้มากมายหลายด้านรอให้เก็บเกี่ยวไปใช้ในการพัฒนาผลงานเพื่อไปสู่มือผู้ใช้จริงอย่างก่อเกิดประโยชน์สูงสุด แต่องค์ความรู้ต่างๆ จำเป็นต้องอาศัยทักษะการเชื่อมโยงประยุกต์ใช้ จึงจะสำเร็จถึงแก่นของคำว่า ‘เรียนรู้’ อย่าแท้จริง ซึ่งทั้งสามคนก็ได้ค่อยๆ ไตร่ตรองการเรียนรู้มาจนถึงการวิเคราะห์ปัญหาและแก้ไขปรับปรุงผลงานตามลำดับ

“ในอบรมเชิงปฏิบัติการมีคลาสหนึ่งสอนเกี่ยวกับการพัฒนาซอฟต์แวร์ว่าจะต้องทำยังไง เช่น วางโปรแกรมเขียนโปรแกรม ตรวจสอบโปรแกรม หนูก็เลยคิดว่าถ้ามันเป็นของเราละ ก็คงคล้ายๆ กันคือ วางแผนว่าจะทำอะไรเราทำเครื่อง แล้วเราก็ทดสอบ เก็บข้อมูลมาประมวล มันก็คล้ายๆ กัน แต่ของเขาเป็นการเขียนโปรแกรมลงคอมพิวเตอร์ แต่เราเป็นการลงมือทำจริงๆ” แพตตีกล่าว

หลังจากนั้นทั้งสามเริ่มล้อมกรอกกลุ่มเป้าหมายให้จำเพาะเจาะจงว่า เครื่องย้อมสีเส้นไหมของพวกเธอควรนำไปใช้กับใคร และจากการวิเคราะห์ พวกเธอมองไปที่กลุ่มผู้ใช้ที่จำเป็นต้องย้อมเส้นไหมปริมาณมากในเวลาที่รวดเร็วเป็นกลุ่มเป้าหมายสำคัญ

“กลุ่มเป้าหมายคือกลุ่มย้อมไหมหมู่บ้านท่าสว่าง และกรมหม่อนไหมซึ่งเป็นที่ย้อมใหญ่ เพราะหมู่บ้านเล็กๆ

ข้างนอกส่วนใหญ่เขาจะยอมแบบธรรมดาเพราะเขาไม่ได้ยอมเยอะคะ เลยคิดว่าน่าจะเลือกกลุ่มที่เขามีโอกาสจะใช้มากกว่า คือ ถ้าเป็นชาวบ้านเขาจะไม่อยากเปลี่ยนแปลงเพราะเขาก็ทำน้อยๆ ไม่ได้ต้องการทำให้เร็วขึ้น หรือได้มากขึ้น” ต้องตากล่าวด้วยรอยยิ้ม

ก็เข้าใจเขาส่วนหนึ่งว่า เขาคงไม่อยากให้วัฒนธรรมที่เคยนำมาเสียไป แต่อีกแง่หนึ่งคิดว่าเขาน่าจะลองอะไรที่ก็คล้ายอย่างเดิม แต่มีเครื่องมือมาช่วยเหมือนเปลี่ยนจากหุงข้าวเตาถ่านมาเป็นเตาไฟฟ้า

อุปสรรคใหญ่... ‘การยอมรับ’ คือกำแพงที่ต้องข้ามผ่าน

ต้องตาและสาเล่าถึงการนำเครื่อง Quick Dyeing ไปทดลองใช้กับชาวบ้านซึ่งคือผู้ใช้จริงแล้วพบอุปสรรคปัญหาใหญ่สองประการคือ ประการแรก ชาวบ้านยังคงต้องการอนุรักษ์วิถีวัฒนธรรมดั้งเดิม และประการที่สอง เครื่องมือไฟฟ้าอิเล็กทรอนิกส์ดูเสี่ยงอันตรายเกินไปที่ชาวบ้านจะนำมาใช้งาน

“จริงๆ ตัวเครื่อง ถ้านำไปทดลองใช้ก็พอใช้ได้คะ แต่เรื่องการเข้าถึงชาวบ้านยังยากอยู่ เพราะเขายังอยากใช้เหมือนเดิม คือขึ้นชื่อว่าเป็นใหม่ธรรมชาติ เขาก็อยากใช้วิธีโบราณให้คนอื่นเห็นว่า ใหม่ยังมีคุณค่านะ มันยังใช้วิธีแบบโบราณอยู่ เขาก็เลยจะไม่ค่อยสนใจเทคโนโลยีที่เข้าไปช่วยเท่าไร และเขาก็ยังไม่ค่อยมั่นใจในชิ้นงานของเราด้วยคะ เขาคิดว่ามันจะทำได้จริงหรือ ยิ่งไฟฟ้าด้วย มันก็ยิ่งดูอันตราย” สาเล่าด้วยน้ำเสียงจริงจัง

กรมหม่อนไหมก็เป็นอีกแห่งที่ทางทีมมีความคิดจะนำเครื่องเข้าไปทดลองใช้เพื่อกลับมาพัฒนาต่อ แพ้ตี้เล่าถึงปัญหาที่พบเมื่อต้องนำเครื่องเข้าไปทดลองกับกรมหม่อนไหมว่า

“ติดต่อประสานงานค่อนข้างยากคะ ตอนแรกมีพี่ที่รู้จักกับอาจารย์ที่นั่นอีกที เลยลองให้พี่เขาติดต่อให้ แต่ว่าเขามีธุระค่อนข้างเยอะและไม่ได้ติดต่อกลับมาอีก ทราบว่าเขาจะจัดกิจกรรมเป็นช่วงๆ ต้องไปติดต่อว่าเขาพร้อมที่จะให้เข้าไปดูไหม เพราะกระบวนการเขาต้องทำงานตลอดเวลา ถ้าเกิดมีคนเข้าไปดู เขาก็ต้องชะงักเพื่อ

ทดสอบให้ดู ค่อยๆ ทำ ค่อยๆ อธิบาย และถ้าจะเข้าไปดู ต้องรวมกับผู้สนใจกลุ่มอื่นๆ แล้วจัดเวลาให้ตรงกัน แล้วเข้าไปดูที่เดียวค่ะ”

ไม่ใช่แค่ปัญหาเรื่องความคุ้นชินที่กลายเป็นจารีตของชาวบ้านและการติดต่อประสานงานเท่านั้นที่ทั้งสามประสบ ด้านเนื้อหาของการพัฒนาก็เป็นอีกปัญหาที่ทีมต้องครุ่นคิดไม่น้อย โดยเฉพาะการย้อมสีของชาวบ้านนั้น ไม่ได้มีการย้อมด้วยสีธรรมชาติเพียงอย่างเดียว แต่ยังมีการย้อมด้วยสีเคมีร่วมด้วย ซึ่งเป็นโจทย์ที่ 3 สาวต้องพัฒนาผลงานให้สอดคล้องกับรูปแบบที่ชุมชนปฏิบัติอยู่ด้วย

“ก็เข้าใจเขาส่วนหนึ่งว่าเขาคงไม่อยากจะวัฒนธรรมที่เคยทำมาเสียไป แต่อีกแง่หนึ่งคิดว่าเขาน่าจะลองอะไรที่คล้ายอย่างเดิม แต่มีเครื่องมือมาช่วย เหมือนเปลี่ยนจากหุงข้าวเตาถ่านมาเป็นเตาไฟฟ้าปัจจุบัน คือคนทั่วไปก็รับได้ ข้าวก็กินเหมือนเดิม คุณภาพมันอยู่ที่ข้าวค่ะ... ตอนแรกที่ลงชุมชนไปให้ชาวบ้านทดลองใช้ แล้วเขาบอกว่า เราต้องรักษาวัฒนธรรม ถ้าเราเปลี่ยนไปใช้ไฟฟ้าก็จะเหมือนที่อื่น ตอนนั้นคิดว่าจะรอดไหม จะมีคนใช้ไหมเนี่ย” แพ้ตื้อตั้งท้ายเมื่อเล่าอุปสรรคปัญหาที่พบ

|| เอาจนะคู่แข่งมันง่ายกว่าที่จะเอาชนะใจผู้ที่จะใช้
ผลงานเรา มันต้องทำทุกอย่างเพื่อให้เขามั่นใจ ||



พัฒนาเพื่อใช้จริง ≠ พัฒนาเพื่อแข่งขัน

ตลอดการร่วมโครงการนอกจากการเรียนรู้อุปกรณ์ศาสตร์แขนงอื่นๆ การประยุกต์ใช้ และการแก้ปัญหาแล้ว พวกเขา ยังได้เรียนรู้ถึงความแตกต่างระหว่างการพัฒนาผลงาน เพื่อการแข่งขันกับการพัฒนาผลงานเพื่อให้ผู้ใช้นำไปใช้งานจริงอีกด้วย และนี่คือมุมมองที่แต่ละคนได้รับ

สำหรับสาเธอคิดว่าการพัฒนาเพื่อใช้จริงเปรียบเสมือนการแข่งขันกับตนเอง ที่ไม่ต้องไปคอยพะวักพะวงกับคู่แข่ง แต่ต้องใช้การทุ่มเทสมาธิและพลังกายใจเพื่อพัฒนาผลงานให้สำเร็จตามเป้าหมายที่เราเองตั้งไว้

“การประกวดหรือการไปแข่งเราต้องแข่งกับคนอื่น แต่ตอนนี้เราไม่ได้แข่งกับคนอื่นเราแค่ทำให้ชิ้นงานของเราประสบความสำเร็จเหมือนแข่งกับตัวเองมากกว่า”

ซึ่งในความเป็นจริงแล้วการแข่งขันกับตัวเองนี้เป็นเรื่องที่ยากกว่าการแข่งขันกับคู่แข่งคนอื่นๆ มากมายนัก ดังที่ต้องตากล่าวว่า

“มันก็ยากกว่านะคะ คือ ถ้าเราต้องแข่งขันกับคนอื่น คือ เอาชนะคู่แข่ง มันง่ายกว่าที่จะเอาชนะใจผู้ที่จะใช้ผลงานเรา มันต้องทำทุกอย่างเพื่อให้เขามั่นใจ แต่การแข่งขันคือ แค่เอาให้ตรงจุดประสงค์ที่เราเตรียมไว้ของการแข่งขันนั้นก็พอ เพื่อให้ได้รางวัลก็พอ แต่อันนี้มันยิ่งกว่านั้นค่ะ”

ส่วนแพ็ตตี้เธอมองเห็นว่าการพัฒนาเพื่อใช้จริงต้องให้ความสำคัญกับประโยชน์ที่ผู้ใช้จะได้รับในทุกด้าน มิใช่เพียงการพัฒนาเพื่อก่อให้เกิดสิ่งแปลกใหม่ในโลกของเทคโนโลยีเท่านั้น

“การแข่งขันส่วนใหญ่จะเป็นการทำงานให้มันโดดเด่น แล้วก็เอาไปแข่งกับคนอื่น โดยที่ไม่ต้องคิดถึงว่ามันจะใช้ได้จริงไหม มันอาจจะแค่หลักการ หรือแค่เราหาวิธี หรือมีความคิดใหม่ๆ เราก็เอาไปเสนอคณะกรรมการว่าเรามีความคิดใหม่ เรามีความคิดดีกว่ากลุ่มนี้นั้นนะ มีแนวทางการทำงานดีกว่ากลุ่มนี้นั้นนะ คือเขาดูแค่การทำงาน ดูแค่ความน่าสนใจของงาน แต่ไม่ได้มองไปถึงว่าจะเอาไปใช้ได้จริงไหม มันเหมาะที่จะทำไหม แล้วทำเพื่ออะไร แต่ว่าพอเราพัฒนาให้คนอื่นใช้ เราก็ต้องคิดถึงหลายๆ อย่างค่ะ ว่าถ้าเราทำไป มันคุ้มไหมที่จะทำ มันอาจจะ เป็นความคิดที่ดี แต่ว่าไม่คุ้มที่จะทำ เป็นอะไรที่อาจจะง่าย แต่ราคาแพง มันก็ใช้ไม่ได้ เราก็ต้องคิดถึงความเหมาะสมทุกๆ อย่าง เพื่อให้ผู้ใช้งานใช้ได้จริง”

การพัฒนาเพื่อให้ผู้ใช้นำไปใช้จริงจึงเป็นความยากที่ทีมต้องเผชิญ หากแต่พวกเขาก็ยังคงมีความหวังและมองเห็นแนวทางในการพัฒนาผลงานในขั้นต่อไปให้ถูกทิศทางมากยิ่งขึ้น

“ก่อนอื่นเราต้องย้อมเส้นไหมจริงๆ ให้ได้เหมือนเขา เพื่อไปโชว์เขาให้ได้ คือถ้าเส้นไหมที่เขาย้อมได้กับเส้นไหมที่เราย้อมได้ใกล้เคียงกัน หรือเหมือนกันมากที่สุด และต้องปรับให้เครื่องเราใช้งานได้ทุกสถานการณ์ที่เขาเคยเจอ เขาก็คงยอมรับแล้วค่ะ” สาและต้องตากล่าวอย่างมีความหวัง

โอกาสแห่งการเรียนรู้ และแรงบันดาลใจสู่รุ่นต่อไป

“ถ้าเกิดว่าเราไม่ได้เข้าร่วมโครงการฯ โครงการงานที่เราทำมาก็จะเป็นแค่โครงการชิ้นหนึ่ง ที่มีคนรู้จักแค่นั้นในงานแข่งขัน รู้ว่าโรงเรียนนี้ทำแล้วก็จบไป แต่ไม่รู้ว่าจะแล้วมันยังงัยต่อละ เครื่องนี้มีประโยชน์อย่างไร แค่นั้นโครงการบอกว่ายืมไม่ได้ แต่ไม่เห็นว่าจะใช้ได้จริง แล้วจะทำมาเพื่ออะไร คือถ้าไม่ได้เอามาพัฒนาต่อ มันก็จบอยู่แค่นั้น มันก็ถือว่าเป็นโครงการที่เปล่าประโยชน์ เสียทุนในการพัฒนา แต่ไม่ได้ใช้งาน มันก็เป็นเรื่องที่น่าเสียดาย” แพตตีพูดถึงโอกาสที่ได้รับจากการต่อยอดผลงานกับโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่

สาช่วยเสริมถึงโอกาสที่ได้รับในครั้งนี้ค่อนข้างน่าฟังว่า “ที่เรียนในห้องเรียนก็คงเรียนต่อไป ใช้แค่การประกวด แต่ที่ไปเข้าค่ายก็ได้ประยุกต์หลายๆ อย่างมากขึ้น ได้พัฒนา ถ้าไม่ได้เข้าโครงการนี้ก็คงไม่ได้ร่วมกิจกรรมดีๆ แบบนี้ละ”

และแน่นอนว่าสิ่งต่างๆ ที่พวกเขาได้เรียนรู้จากโครงการและการพัฒนาผลงาน นอกจากจะสั่งสมเป็นประสบการณ์และทักษะติดตัวไปกับพวกเขาในภายภาคหน้าแล้ว ในฐานะรุ่นพี่ พวกเขาพร้อมที่จะถ่ายทอดประสบการณ์และสิ่งดีๆ ที่ได้เรียนรู้มานี้ให้แก่น้องๆ รุ่นต่อไป ดังที่ต้องตาฝากถึงรุ่นน้องที่สนใจโครงการฯ ว่า

“ถ้าน้องได้เข้าโครงการนี้ น้องจะได้เรียนรู้ในสิ่งที่น้องไม่เคยรู้มาก่อนในห้องเรียน อย่างหนูได้ฝึกทำงานมากขึ้น ถ้าเราเรียนในห้องก็จะทำได้แค่โจทย์แค่แบบฝึกหัด แต่อันนี้เหมือนฝึกทำงานที่เอาไปใช้ในชีวิตจริง เช่น

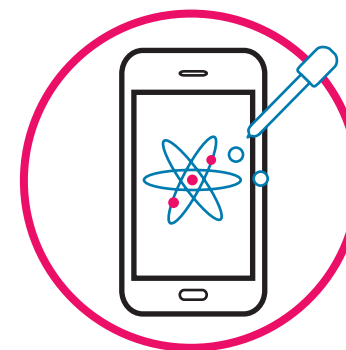
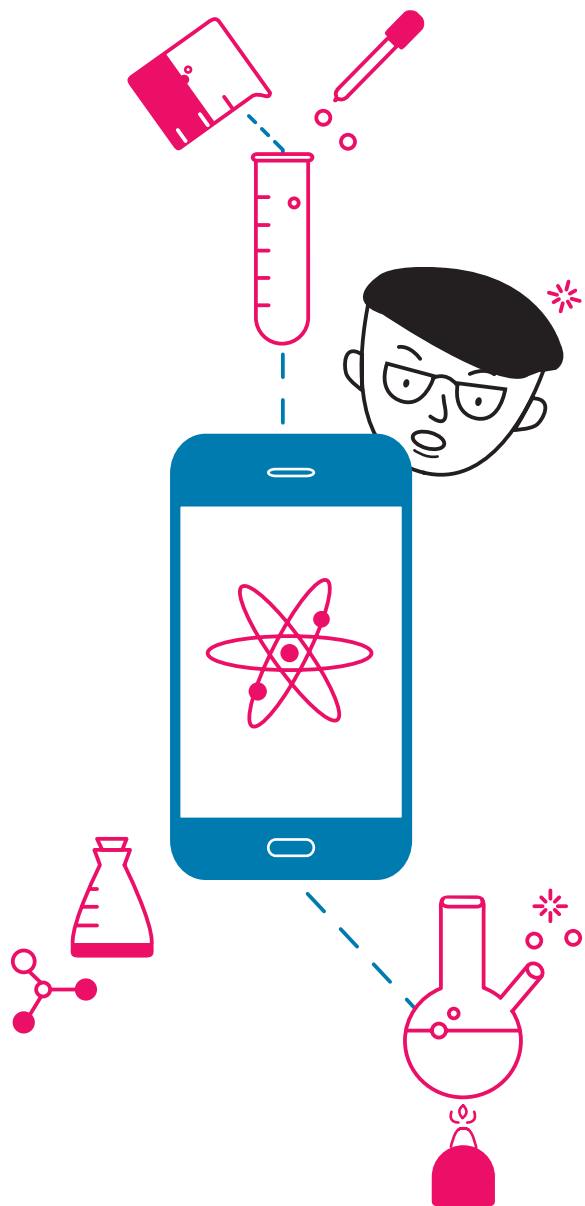
การวางแผนงาน จะทำให้เรามีประสิทธิภาพในการวางแผนงานมากขึ้น

สาแนะแนวทางให้น้องๆ ได้ลองหาเส้นทางที่อยากทำ “ถ้าน้องๆ เรียน แล้วไม่ได้นำความรู้ที่นั่นมาใช้ มันก็จะไม่เกิดประโยชน์ ลองปรับเปลี่ยนนำความรู้ที่เรียนมาใช้ อย่างพวกพีทีที่ได้ทำผลิตภัณฑ์ ซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์ที่เราสนใจ น้องๆ ลองหาสิ่งที่เราสนใจหรือว่าอยากจะทำ ไม่ต้องกลัวว่ามันจะไม่สำเร็จถ้ายังไม่ได้ลอง... เราจะได้รับประสบการณ์ ความรู้ใหม่ๆ ที่ในห้องเรียนไม่มี ได้เปิดโลกกว้าง และได้เจอเพื่อนคะ”

สุดท้ายแพตตีฝากแรงบันดาลใจไว้ให้รุ่นต่อไปว่า “สำหรับคนที่สนใจส่วนใหญ่ก็คงเป็นคนที่ชอบคิดอะไรใหม่ๆ อยู่แล้ว ก็อย่าปล่อยให้ความคิดนั้นอยู่แค่กับตัวเอง ค่ะ เอามาพัฒนา แล้วให้คนอื่นได้ใช้ด้วย จะได้เกิดประโยชน์”

แม้ผลงานอาจยังไม่บรรลุผลสำเร็จถึงขั้นออกสู่มือผู้ใช้งาน และยังคงมีอุปสรรคขวางกั้นอีกหลายท่านบ ที่ทั้งสามสาว แพตตี-สา-ต้องตานักพัฒนาด้านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์กลุ่มนี้ต้องข้ามผ่านไปถึงเส้นชัยให้ได้ แต่ในวันนี้สิ่งที่เห็นชัดคือ ตลอดเส้นทางการร่วมโครงการ พวกเขา ยังคงมุ่งหน้าพัฒนาในสิ่งที่ตั้งใจโดยไม่ได้ย่อท้อ รวมทั้งยังมองเห็นแนวทางการพัฒนาผลงานที่ถูกทิศทางและชัดเจนขึ้นเรื่อยๆ ที่สำคัญประโยชน์ที่ผู้ใช้และสังคมจะได้รับจากงานที่พวกเขาพัฒนาขึ้น เป็นข้อระลึกที่ติดอยู่ในใจทั้งสามสาว นับเป็นสิ่งที่มีความสำคัญสำหรับการนวัตกรรม นี้เองนับเป็นความสำเร็จอันดับแรกๆ ที่ได้รับในวันนี้



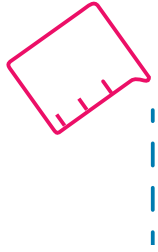


ZOMBIO

เรียนเคมีให้สนุก ปลูกวิญญาณนักทดลอง

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

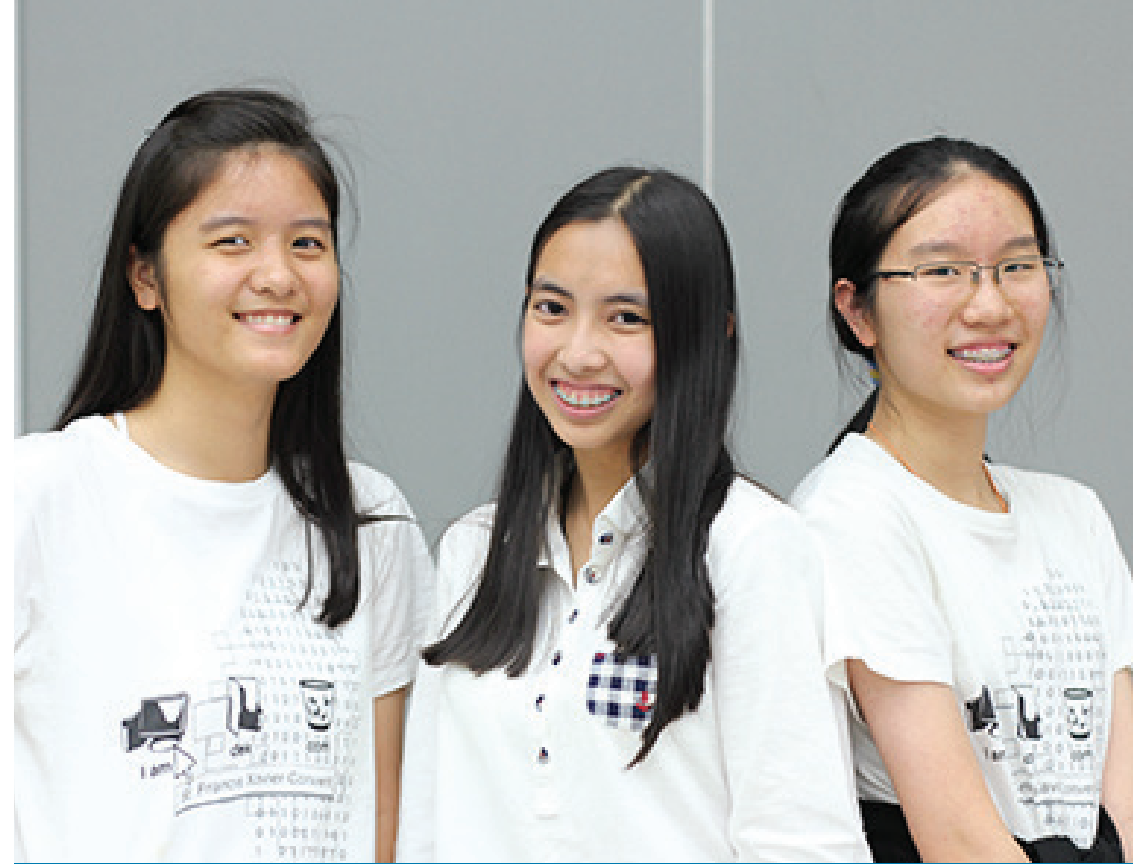
ผู้พัฒนา: นางสาวธัญจิรา สุกกรี (ว่าน), นางสาวบุษดี เหล่าสุรสุนทร (เนย)
และ เด็กหญิงณัฐนิชา เดชะเอื้ออารีย์ (นัท)
โรงเรียนเซนต์ฟรังซิสซาเวียร์คอนแวนต์



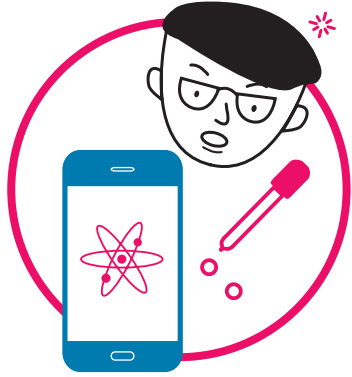
ข้อจำกัดด้านงบประมาณและบุคลากรครู ยังคงเป็นปัญหาสำคัญของประเทศไทย โดยเฉพาะโรงเรียนในพื้นที่ห่างไกลที่ขาดแคลนทั้งงบประมาณและครูผู้สอนในรายวิชาเฉพาะทางอย่างฟิสิกส์ เคมี หรือชีววิทยา ฯลฯ ย่อมส่งผลให้นักเรียนในพื้นที่นั้นๆ ขาดโอกาสทางการศึกษาในรายวิชาเฉพาะทางนั้นไปอย่างน่าเสียดาย

เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว เด็กสาว 3 คนจากกรุงเทพมหานคร จึงได้รวมตัวกันพัฒนาสื่อการเรียนการสอนอัจฉริยะ ที่มีทั้งเนื้อหาสาระและรูปแบบการศึกษาด้วยตัวเองที่สนุกสนานขึ้น ให้นักเรียนสามารถใช้ศึกษาด้วยตัวเอง หรือครูอาจารย์ใช้เป็นสื่อการสอน เป็นการสร้างโอกาสทางการศึกษาได้อย่างน่าสนใจ

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



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



จากแรงบันดาลใจ สู่การเริ่มต้นพัฒนา

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

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

เมื่อแรงบันดาลใจเกิดขึ้น การรวมทีมเพื่อแปรรูป

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

“ลำบากเหมือนกันค่ะ เพราะว่าเป็นปีแรกเลยที่เริ่มเขียนโค้ด (ยิ้ม) ดีที่คุณครูที่ปรึกษาคอยให้คำแนะนำและบอกแนวทางให้ ส่วนอื่นเราก็ต้องประยุกต์ความรู้ตัวเองและศึกษาเพิ่มเติมจากตัวอย่าง โค้ดในเว็บไซต์ค่ะ” ว่านกล่าวถึงแนวทางการฝึกฝนตัวเองด้วยรอยยิ้ม

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

ท่องไปในโลกชีวโมเลกุล

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

Zombio เป็นซอฟต์แวร์สื่อการเรียนการสอนวิชาเคมี เรื่องสารชีวโมเลกุล มีเนื้อหาแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

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

ส่วนการทดลองอิสระ (Free Lab) ให้นักเรียนหรือผู้ใช้งานทำการทดลองในลักษณะของ Interactive โดยสามารถเลือกและผสมสารประกอบได้อย่างอิสระ

เนื้อหาเรื่องสารชีวโมเลกุลที่นำมาใช้ในซอฟต์แวร์

3 สาวนำมาจากหนังสือเรียนของสถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) และสอบถามความถูกต้องจากพี่ๆ ที่เก่งวิชาเคมี ก่อนจะแปรรูปลงในซอฟต์แวร์จริง

“เราต้องค้นหาความรู้ ซึ่งถึงแม้ว่าจะมีในบทเรียน แต่เราก็ต้องทำสรุป เพื่อที่จะนำมาใส่สื่อการเรียนรู้ค่ะ” เนยกกล่าว

ในขณะที่นั้นทอธิบายการทำงานของทีมให้เราฟังว่า “ส่วนใหญ่หนูจะรับผิดชอบกราฟิกส่วนของการทดลองค่ะ ส่วนเนื้อหาพี่เนยเป็นคนทำ และถ้าหนูทำเสร็จ หนูก็จะให้พี่เนยกับพี่ว่านดูว่ามันถูกไหม ถ้าไม่ถูกก็จะกลับมาแก้ พี่ว่านจะเป็นคนรวมงาน ก็จะเห็นภาพรวมทั้งหมดค่ะ”

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

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

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



ปรับเปลี่ยนพัฒนา เพื่อสิ่งที่ดีกว่ายิ่งขึ้น

ผลงาน Zombio เข้ามาสู่โครงการต่อกล้าฯ ในฐานะซอฟต์แวร์ที่มีจุดแข็งน่าสนใจ ดังที่คุณประยูรให้ความเห็นไว้ว่า

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

อย่างไรก็ตาม แม้ผลงาน Zombio จะมีจุดแข็งที่น่าสนใจ แต่ก็ยังมีส่วนที่คณะกรรมการมองว่า ควรมีการปรับเปลี่ยนเพื่อให้เหมาะกับการใช้งานของผู้ใช้จริงมากยิ่งขึ้น

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

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

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

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

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

แสวงหาข้อมูล เพื่อตอบโจทย์ผู้ใช้งาน

เมื่อได้เข้าร่วมโครงการต่อกัลยาฯ ทำให้ 3 สาวได้พัฒนาผลงานทั้งเป็นซอฟต์แวร์ในคอมพิวเตอร์ PC ไปพร้อมๆ กับเริ่มพัฒนาต่อยอดเป็นแอปพลิเคชันบนแท็บเล็ตเพิ่มเติมขึ้นด้วย ซึ่งทั้งการปรับปรุงซอฟต์แวร์บนคอมพิวเตอร์ PC และการพัฒนาแอปพลิเคชันขึ้นใหม่นี้ ทั้งสามได้พัฒนาบนพื้นฐานของการหาข้อมูลที่ต้องเพิ่มเติม เพื่อให้ผลงานถูกต้องในฐาณะสื่อการเรียนการสอน และสามารถตอบโจทย์ผู้ใช้งานได้สูงสุด

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



คุณปฤษฎา หิรัญบุรณะ

ที่ปรึกษาฝ่ายบริหารเขตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์

ศูนย์บ่มเพาะธุรกิจ สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ

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

“ที่ผ่านมาถ้าเราทำงานไปแข่งขัน เราก็จะมองแค่คนกลุ่มเดียว แต่ถ้าเราเอาไปให้คนอื่นใช้ เราก็จะมองคนหลายๆ กลุ่มเพิ่มขึ้น ว่าเขาต้องการแบบที่เราต้องการ หรือเปล่า หรือเขาต้องการแบบไหน” นัทเสริมพร้อมยิ้มกว้าง

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

ทักษะที่เพิ่มพูนระหว่างทาง

ไปพร้อมๆ กับที่ทั้งสามสาวได้พัฒนาผลงานให้เหมาะสมขึ้น บนฐานของการใช้งานจริงและต่อยอดทางธุรกิจ ระหว่างทางพวกเธอก็ได้รับทักษะ ความรู้ และประสบการณ์ต่างๆ มากมายจากโครงการ ซึ่งล้วนเป็นวัตถุดิบชั้นดีสำหรับการเป็นนักพัฒนาต่อไปในอนาคต

“โครงการนี้สอนหลายอย่างมากค่ะ ทั้งเรื่องการคิด การตลาด การวางแผน การนำเสนองาน รวมถึงแนวทางการพัฒนาต่อยอดผลงาน สำหรับหนูที่ยังเป็นนักเรียนมัธยมอยู่ถือว่าเป็นประสบการณ์ที่ไม่คิดว่าจะได้รับในวัยนี้เลยค่ะ” เนยกกล่าวด้วยรอยยิ้ม

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

ไม่ต่างจากสาวร่วนที่บอกว่าการได้เข้ามาร่วมโครงการ ได้ช่วยพัฒนาศักยภาพของเธอให้มากขึ้นอย่างรู้สึกได้

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

เหล่านี้ถือเป็นผลพวงที่ทั้งสามได้รับระหว่างการพัฒนาผลงาน เป็นทักษะความรู้ที่จะสะสมและติดตัวไปให้พวกเธอได้ใช้ประโยชน์ต่อไปในอนาคตอย่างแน่นอน

“ดีใจค่ะที่ได้มีประสบการณ์อย่างน้อยถ้าจะไปต่อในสายนี้ เราก็มีประสบการณ์ที่สะสมมาแล้วค่ะ จากสิ่งที่เราทำตลอดโครงการที่ผ่านมา” นัทกล่าวเสียงใส

ตอนนี้ผมมั่นใจว่าซอฟต์แวร์ของน้องสามารถเอาไปใช้ได้ ไม่ว่าจะขายในมุมของ Business Education หรือถ้าน้องบอกว่าอยากทำเพื่อการกุศล มันก็สามารถเอาไปใช้ได้จริงแน่นอน



ก้าวต่อไปสู่ตลาดจริง โดยไม่กึ่งน้องรุ่นหลัง

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

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

“ตอนนี้ผมมั่นใจว่าซอฟต์แวร์ของน้องสามารถที่จะเอาไปใช้ได้ ไม่ว่าจะขายในมุมของ Business Education หรือถ้าน้องบอกว่าอยากทำเพื่อการกุศล มันก็สามารถเอาไปใช้ได้จริงแน่นอนครับ”

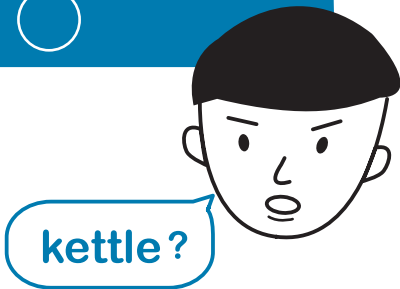
และพร้อมๆ กับที่ผลงานเติบโตมาถึงจุดที่แกร่งกล้า พร้อมก้าวออกไปสู่ตลาดจริงนี้ ไม่อาจปฏิเสธว่าทั้ง 3 สาว ก็เติบโตไปพร้อมๆ กับผลงานของเธอเอง กลายเป็นต้นแบบและแรงบันดาลใจให้แก่น้องรุ่นหลัง ที่อยากจะก้าวขึ้นมาอยู่ในจุดเดียวกับพวกเธอในอนาคต

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

ท่ามกลางข้อจำกัดด้านงบประมาณและบุคลากรครู ที่ทำให้เด็กนักเรียนในหลายๆ พื้นที่ของประเทศขาดโอกาสทางการศึกษาในวิชาเคมี อย่างน่าเสียดาย Zombio จะเข้ามาจัดข้อจำกัดนี้ให้หมดไป และจะเปลี่ยนโฉมการเรียนวิชาเคมีที่ยากและเครียด ให้กลายเป็นช่วงแห่งการเรียนรู้ที่มีความสุข ด้วยกราฟิกที่สดใส ทว่าแม่นยำในข้อมูลวิชาการ

และด้วยจุดแข็งในตัวของเธอเอง ทำให้ไม่น่าเป็นห่วงเลย ว่า ไม่ว่าในอนาคตตัวโปรแกรมจะถูกขยายผลออกไปในรูปแบบใดอย่างไรเสียผู้ที่ได้รับประโยชน์ก็คือนักเรียน และเมื่อนักเรียนได้เรียนรู้และพัฒนาตนเองขึ้นไปเป็นคนคุณภาพ สุดท้ายผู้ที่ได้รับประโยชน์สูงสุดก็คือประเทศชาติของเรานั่นเอง





JACK FIND THE TREASURE

เรียนภาษาอังกฤษอย่างสนุกในยุคไซเบอร์

แอปพลิเคชันสื่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตในระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ มีรูปภาพกราฟิกที่สวยงามสมจริง ที่สอนคำศัพท์และมีแบบทดสอบ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 สามารถพัฒนาการเรียนได้ด้วยตนเอง

ผู้พัฒนา: นางสาวพัชรินทร์ รัชมิ่งชัย (พัช), นางสาวรณาทาญจน์ พิระธณิศร์ (นิง)
และ นางสาวพิชชาพร ลิขิตปัญญามานนท์ (เจแปน)
โรงเรียนเซนต์ฟรังซิสซาเวียร์คอนแวนต์



นับแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ‘ภาษาอังกฤษ’ ยังคงเป็นวิชาที่ยากและน่าเบื่อสำหรับนักเรียนจำนวนมากไม่น้อย ซึ่งส่วนหนึ่งนอกจากเนื้อหาวิชาที่ยากสำหรับเด็กหลายๆ คนแล้ว รูปแบบหรือกลวิธีการสอนก็เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อความสนใจใคร่รู้ของเด็กอย่างไม่อาจปฏิเสธ

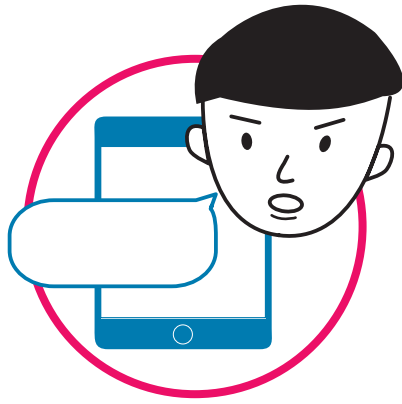
การศึกษาวิชาความรู้จากในห้องเรียน โดยมีครูเป็นผู้ถ่ายทอด และมีตำราเรียนเป็นสื่อการเรียนการสอน อาจเป็นรูปแบบการสอนที่ไม่เพียงพอที่จะใช้ดึงดูดนักเรียนในศตวรรษที่ 21 ได้อีกต่อไป ในเมื่อโลกภายนอกเต็มไปด้วยสื่อสิ่งเร้าที่น่าสนใจกว่า รูปแบบการสอนก็อาจจำเป็นต้องปรับตัวให้สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้มากขึ้น

ซึ่งในวันนี้ น่าจะเป็นข่าวดีสำหรับนักเรียนที่เบื่อหน่ายภาษาอังกฤษหลายๆ คน เมื่อ 3 สาววัยใสกลุ่มหนึ่งได้พัฒนาโปรแกรมสื่อการเรียนการสอน ที่จะช่วยทำให้การเรียนภาษาอังกฤษกลายเป็นเรื่องสนุกได้อย่างน่าสนใจ

อย่ามัวรอช้า ไปทำความรู้จักกับ 3 สาว พิช-นั้ง-เจแปน กับผลงาน Jack find the treasure ของพวกเธอ กันเลย...



|| ตอนนี้มีข่าวเรื่องประชาคมอาเซียน
ที่กำลังจะเข้ามาประเทศไทย ทีเลยคิดกันว่า
อยากจะทำสื่อภาษาอังกฤษค่ะ ||



สื่อการเรียนรู้ เตรียมอย่างเข้าสู่ ‘ประชาคมอาเซียน’

Jack find the treasure เป็นสื่อการเรียนรู้การสอนภาษาอังกฤษทางเลือกใหม่ที่เข้ากับยุคสมัย เนื่องจากเป็นแอปพลิเคชันบนแท็บเล็ตในระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ที่สอนคำศัพท์และมีแบบทดสอบ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งคำศัพท์ถูกออกแบบให้เหมาะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 โดยแบ่งเป็นกลุ่มคำศัพท์หมวดสถานที่ และคำศัพท์หมวดอื่น ๆ ที่แบ่งตามระดับง่าย ปานกลาง ยาก นอกจากนี้เรียนรู้คำศัพท์แล้ว Jack find the treasure ยังมีแบบทดสอบ ซึ่งมีทั้งแบบตัวเลือก (Choice) แบบเขียนคำบอก (Dictation) และแบบเขียนตอบ (Writing) โดยทั้งหมดนี้มาในรูปแบบกราฟิกที่สวยงามสมจริง ซึ่งแทบไม่น่าเชื่อว่าสื่อการเรียนการสอนระดับมืออาชีพสร้างสรรค์ขนาดนี้ จะเกิดจากกลุ่มเด็กสาววัยมัธยมศึกษาที่สนใจด้านการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตั้งแต่ยังอยู่ในรั้วโรงเรียน

พิชชาพร ลิขิตปัญญามานนท์ หรือ ‘เจแปน’ บอกเล่า

ถึงที่มาที่ไปว่าเหตุใดจึงคิดสร้างสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษขึ้นเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ว่า

“ตอนแรกก็รวมทีมกับพี่ๆ ค่ะ พวกหนูจะทำการเรียนรู้แข่ง ก็เลยมาคิดกันว่าจะทำเรื่องไหนดี ตอนนี้มีเรื่องไหนน่าสนใจ แล้วตอนนั้นมีข่าวเรื่องประเทศไทยกำลังจะเข้าสู่ประชาคมอาเซียน ก็เลยคิดกันว่าอยากจะทำสื่อภาษาอังกฤษค่ะ คือหนูถนัดทำสื่อมากกว่าเกม พวกพี่เขาจะเป็นฝ่ายกราฟิก วาดรูป และคุยกันว่าสื่อการเรียนรู้อันนี้ควรจะทำเรื่องอะไรที่เข้าใจง่าย ไม่ยุ่งยากซับซ้อน”

ด้าน นางสาวธนากาญจน์ พิระธรณิศร์ หรือ ‘นึ่ง’ ซึ่งปัจจุบันศึกษาอยู่ที่ โครงการร่วมบริหารหลักสูตร มีเดียอาตส์และเทคโนโลยีมีเดีย สาขาเทคโนโลยีมีเดีย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี เล่าถึงจุดกำเนิดผลงานว่า “ตอนแรกคิดอย่างอื่นไว้ด้วยค่ะ เคยเสนอเป็นเกมประยุกต์สื่อจำลองการเกษตรของจริง แต่ตอนนั้นติดปัญหาคืองานนี้มันใหญ่เกินไป เกินกว่าที่ทีมเราจะทำได้ ตอนนั้นเจแปนอยู่ ม.5 หนูกับพัชอยู่ ม.6”

เมื่อสิ่งที่คิดเกินศักยภาพของทีมในเวลานั้น ทั้งสามจึงหารือกันใหม่ว่าจะพัฒนาสื่อภาษาอังกฤษอย่างไรให้นำใช้ บนพื้นฐานของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียนและผู้ใช้งานได้ประโยชน์จริง รวมถึงตัวสื่อควรแตกต่างจากสื่อการสอนที่มีอยู่ในตลาดขณะนี้ที่ส่วนใหญ่เป็นสื่อแบบง่าย ๆ สำหรับกลุ่มเด็กเล็ก

“เราช่วยกันคิดหาจุดสนใจที่จะทำให้เด็กเลือกที่จะอยู่กับโปรแกรมนานๆ และทำอย่างไรจึงจะใช้ได้จริงค่ะ ก็เลยตัดสินใจว่า เป็นคำศัพท์และบทสนทนาที่พบเห็นกัน

ในชีวิตประจำวันนี้แหละ อย่างน้อยที่สุดเด็กที่ใช้โปรแกรมเราแล้วจะได้นำไปใช้ได้จริง ซึ่งตอนนั้นก็คิดว่า ถ้าหากเราแบ่งคำศัพท์เป็นหมวดๆ อาจจะทำให้เด็กจำได้ง่ายขึ้น อารมณ์เหมือนเราท่องคำศัพท์ วัน เดือน ปี ค่ะ ถ้าเป็นคำศัพท์ประเภทเดียวกัน เราน่าจะจำได้มากกว่า” นี่กล่าว

ในทีมจึงช่วยกันกำหนดหมวดคำศัพท์ที่จะนำมาใส่ในงาน โดยได้กำหนดออกเป็น 2 หมวด คือ คำศัพท์ที่แบ่งตามสถานที่ และคำศัพท์ที่แบ่งตามระดับความยากง่าย

“หมวดสถานที่จะเป็นสถานที่ที่เราเจอในชีวิตประจำวันค่ะ เช่น โรงเรียน โรงพยาบาล เราก็นำคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับสถานที่นั้นมา แล้วให้คุณครูช่วยตรวจดูส่วนในหมวดคำศัพท์ง่าย ปานกลาง ยาก ตอนแรกก็นำคำศัพท์ที่โรงเรียนเรียนอยู่ คือนำมาจากคุณครู แล้วมาใส่ในหมวดให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายของเราค่ะ” นางสาวพัชรินทร์ รัศมีงษ์ชัย หรือ ‘พัช’ ที่ปัจจุบันกำลังศึกษาอยู่สถาบันเทคโนโลยีนานาชาติสิรินธร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ อธิบาย

It is between the electric appliance and home.



ความถนัดที่แตกต่าง เสริมสร้างทีมที่แข็งแกร่ง

การร่วมทีมของโรงเรียนเซนต์ฟรังซิสซาเวียร์-คอนแวนต์มีลักษณะพิเศษคือ จะรวมตัวกันเป็นทีมระหว่างรุ่นพี่รุ่นน้องต่างระดับชั้น ซึ่งเป็นความตั้งใจของครูที่ปรึกษาที่ต้องการออกแบบทีมให้มีความแข็งแกร่ง โดยอาศัยทักษะความถนัดของเด็กแต่ละชั้นเรียนที่มีความแตกต่างกันออกไป ดังเช่นการแบ่งหน้าที่ในทีมนี้ ینگกับพัชได้รับมอบหมายหน้าที่มือกราฟิก ส่วนเจแปนรับหน้าที่เขียนโปรแกรม ซึ่งเจแปนพูดถึงการรวมทีมของเธอให้ฟังว่า

“ชั้นของพวกหนูส่วนใหญ่จะเขียนโค้ดได้อย่างเดียว ค่ะ (หัวเราะ) แต่ชั้นของพี่ๆ เขาจะวาดรูปได้ด้วย แล้วเขาเคยแข่งงานอื่นๆ จะมีประสบการณ์ ก็เลยเอามารวมทีมกับน้อง เวลาทำงานจะได้รู้จักการทำงานกับคนหลายๆ คนที่ไม่ใช่แค่กลุ่มเพื่อนเรา... การปรึกษาหารือในทีมทำอยู่ตลอดเวลาค่ะ เวลาเขียนโค้ดมีปัญหา ก็จะถามกัน ช่วยกัน ถ้าทำคนเดียวคิดไม่ออก ถ้ามีเพื่อนมาแนะนำเราก็ลองทำอย่างที่เราบอก มันก็ดีค่ะ ช่วยกันแนะนำ”

นอกจากการช่วยสนับสนุนซึ่งกันและกันภายในทีมแล้ว ทีมเองก็ยังได้รับแรงสนับสนุนอย่างดีเยี่ยมจากครูที่ปรึกษา ที่ทำให้ผลงานของพวกเขาเป็นรูปร่างและนำเสนอที่แข่งขันและโครงการพัฒนาผลงาน เจแปนเล่าถึงการสนับสนุนจากคุณครูว่า

“ครูเต็มที่มากค่ะ (หัวเราะ) ครูมีส่วนเยอะในทุกๆ อย่างเลยค่ะ ช่วยแนะนำ ช่วยคิดโครงการ ตอนมาทำงานก็มากิน นอน ครูก็ดูแล”

เมื่อทีมพร้อม มีทักษะรอบด้าน มีครูที่ปรึกษาที่เต็มที่และเต็มใจ ผลงาน Jack find the treasure จึงถือกำเนิดเป็นรูปเป็นร่าง และถูกส่งเข้าประกวดโครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 16 (NSC 2014) ก่อนจะได้รางวัลชนะเลิศ ประเภทโปรแกรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ กลุ่มนักเรียน โดยนี้เองเล่าถึงผลงาน ณ ขณะนั้นให้ฟังว่า

“ตอนนั้นเป็น Jack find the treasure เวอร์ชันบนคอมพิวเตอร์ PC ค่ะ ตอนนั้นยังใช้ Leap Motion อยู่ เนื้อหาแบ่งเป็นหมวดหมู่ 20 หมวด มีแบบฝึกหัด 2 แบบคือ แบบพิมพ์ตอบเอง กับแบบตัวเลือก (Choice) โดยเกมจะพาไปที่สถานที่ 3 แห่ง และให้ทายคำศัพท์ภายในเวลาที่กำหนด จากนั้นจะสุ่มกฎแจ้ไขหีบสมบัติ ซึ่งตอนนั้นหน้าสุ่มกฎแจ้คดี Bug (จุดบกพร่องของเกมที่เกิดจากโปรแกรมมีปัญหา) แก้ไม่ได้” นี่เองพร้อมเสียงหัวเราะ

**รู้สึกว่ายากค่ะ ตอนแรกก็ท้อ...
แต่ก็คิดว่ามันจะทำให้ผลงานของเราดีขึ้น
ก็เลยทำไปเรื่อยๆ ไม่ต้องกดดันตัวเอง
พอไม่กดดันตัวเองเราก็ไม่เครียด
ไม่รู้สึกว่ามันท้อมันเหนื่อยค่ะ**

แก้ไขและพัฒนา ต่อกล้าให้โตเกม

หลังเสร็จจากการแข่งขัน โครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 16 (NSC 2014) ประเภทโปรแกรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ กลุ่มนักเรียน 3 สาวตัดสินใจนำผลงานต่อยอดกับโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ ปี 2 ซึ่งด้วยความโดดเด่นของผลงานทำให้คณะกรรมการหลายคนชื่นชม ดังที่หนึ่งในคณะกรรมการโครงการอย่าง คุณสันติ ผลวารินทร์ บริษัท ไอบีเอ็ม ประเทศไทย จำกัด ได้กล่าวไว้ว่า

“ตัวผลงานของน้องที่ทำ ผมคิดว่า น้องเขาจับเรื่องใกล้ตัวมาทำให้มันกลายเป็นเรื่องสนุก ทำให้เรื่องเรียนกลายเป็นเรื่องสนุก ทำให้ได้ความรู้ มันไม่ใช่แค่เกม เป็นจุดเด่นที่ต่างจากกลุ่มอื่นๆ”

อย่างไรก็ตาม ในจุดเด่นก็มีจุดที่ยังต้องพัฒนา ซึ่งคณะกรรมการได้สังเกตเห็นและให้คำแนะนำแก่น้องๆ เพื่อช่วยให้การพัฒนาผลงานดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะการตัด Leap Motion (ตัวจับสัญญาณการเคลื่อนไหวของมือหรือนิ้วมือ ที่ทำให้ผู้ใช้สามารถสั่งการคอมพิวเตอร์ในรูปแบบ Touchless Screen โดยเคลื่อนไหวมือ นิ้ว หรือวัตถุกลางอากาศได้) ออกไป รวมถึงการพัฒนาให้ใช้งานในแท็บเล็ตได้

“พอเข้าโครงการต่อกล้าฯ ก็ตัด Leap Motion ทิ้งไป และเปลี่ยนเป็นพัฒนาบนแท็บเล็ตในระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์แทนค่ะ ตอนแรกหนูจะพัฒนาทั้งบนคอมพิวเตอร์ PC และแท็บเล็ต แต่ทางคณะกรรมการบอกว่าถ้าจะพัฒนาควรมุ่งไปทางเดียว แล้วทำให้มันดีไปเลย ดีกว่าที่จะพัฒนา 2 อันควบคู่ไป” เจแปนเล่า

“แต่ตอนนี้ในคอมพิวเตอร์ก็ยังมีอยู่นะคะ แคนตัด Leap Motion ออกไป เพราะพบว่าไม่สะดวกในการใช้งานในระยะยาว ขณะที่ในระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์จะสั่งการด้วยเคอร์เซอร์ใช้การขยับแถบอุปกรณ์ช่วยขวาลเล่น มีการเพิ่มเนื้อหาแบบแบ่งตามเลเวลเข้าไป และตัดโหมดคำศัพท์เพิ่มเติมออกไปค่ะ” นิ่งเสริมถึงความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับผลงานหลังจากเข้าร่วมโครงการ

อนึ่ง ช่วงที่พัฒนาผลงานต่อในโครงการต่อกล้าฯ นี้ นิ่งกับพี่จบการศึกษาชั้น ม.6 และเข้าศึกษาต่อในระดับมหาวิทยาลัยแล้ว งานหนักในการแก้ไขงานจึงตกอยู่กับ เจแปน ขณะที่พี่ 2 คนลดบทบาทลงไปเป็นการช่วยสนับสนุน

“รู้สึกว่ายากค่ะ ตอนแรกก็ท้อ เพราะหนูต้องปรับลงแท็บเล็ตแล้วต้องเพิ่มหมวดคำศัพท์เข้าไป ต้องมานั่งทำคำศัพท์กันใหม่ คือตอนแรกพวกหนูมีแค่หมวดคำศัพท์ 20 สถานที่ แต่คณะกรรมการบอกว่าถ้าเราเพิ่มคำศัพท์มากกว่านี้และให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมายของเรา คนอาจจะอยากเรียนรู้มากขึ้น หนูก็เลยเพิ่มคำศัพท์ในส่วนของ ป.4-6 ซึ่งตอนแรกก็ท้อ คิดว่ามันเหนื่อย มันยาก แต่ก็คิดว่ามันจะทำให้ผลงานของเราดีขึ้นก็เลยทำไปเรื่อยๆ ไม่ต้องกดดันตัวเอง พอไม่กดดันตัวเองเราก็ไม่เครียด ไม่รู้สึกว่ามันท้อมันเหนื่อยค่ะ” เจแปนกล่าว

กำลังใจนั้นเป็นส่วนหนึ่ง ขณะที่อีกส่วนอาจเป็นเพราะเธอมีประสบการณ์การแข่งขันและพัฒนาผลงานมาตั้งแต่ ม.1 เป็นทุนให้เธอใช้ฟันฝ่าอุปสรรคนี้มาได้

“หนูเรียนเขียนโค้ดตั้งแต่ ม.1 ค่ะ แคนเริ่มเรียนครูเขาก็จับส่งงานแข่งเลย (หัวเราะ) แต่ก็ประสบการณ์ที่ดีค่ะ ได้เริ่มแข่งงานตั้งแต่ ม.1 และแข่งต่อเนื่องมาทุกปี เจแปนเล่าอย่างแจ่มใส

“สิ่งที่ประทับใจมากคือ เขาเป็นเด็กที่มีศักยภาพครับ” คุณสันติกกล่าวชม “อย่างผมมีโอกาสเข้ามาเจอเห็นพัฒนาการได้ชัดเจนในช่วงเวลาแค่ 2 – 3 เดือน เวลาที่เราให้ความเห็นหรือแนะนำอะไรน้องไป น้องเอาไปทำและเห็นผล ทำให้ผมแปลกใจและประทับใจว่าทำได้เร็ว ทำให้มันเกิดขึ้นได้จริง นี่คือจุดเด่นของน้องทีมนี้”



II
ตอนแรกโปรแกรมเราเพิ่งห้อยป้ายรางวัลที่ 1 NSC
มาหมาดๆ กำลังมั่นใจเลยว่าโปรแกรมอินเจ็ชนะ
ได้รางวัลที่ 1 ระดับประเทศมาแล้วนะ!
แต่พอผ่านค่ายอบรมในโครงการต่อกläss รอบแรก
ถึงกับต้องมานั่งทบทวนใหม่เลยว่า
ไอ้ที่เราพัฒนามาเกือบครึ่งปี ได้รางวัล มันเป็นอะไรที่
สร้างมาเพื่ออยู่บนหิ้ง เก็บใส่กล่องซีดีไว้บนชั้น
หรือมันจะช่วยเด็กได้จริงๆ กันแน่ II



พัฒนาผลงานไปพร้อมการสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต

นอกจากพัฒนาแก้ไขผลงานตามคำแนะนำของคณะกรรมการแล้ว การเข้าร่วมโครงการยังเป็นโอกาสให้ 3 สาวได้เก็บเกี่ยวความรู้ในด้านต่างๆ ให้แก่ชีวิตอีกไม่น้อย โดยเฉพาะทักษะการนำเสนองาน และการพัฒนางานบนพื้นฐานของการนำไปใช้จริง

“ตอนแรกมันก็นึกเหมือนกันนะคะ ไม่รู้ว่าจะต้องมาเรียนรู้อะไรอย่างนี้ (หัวเราะ) ตอนแรกคิดว่าแค่ทำแล้วก็ส่ง ไม่รู้ว่าต้องเข้าค่าย แต่ก็ได้รับความรู้เยอะมาก ๆ ค่ะ ทั้ง User Interface (UI) User Experience (UX) วิธีการนำเสนอ ซึ่งหนูชอบมาก ให้เราไม่ต้องคิดมาก ผ่อนคลาย แล้วก็วิธีการเดิน ยืนตรงไหน ไม่ใช่อยู่หน้าจอแล้วยืนอ่านคือหนูไม่เคยรู้มาก่อนว่าวิธีการนำเสนอต้องเป็นลักษณะอย่างนั้นมันถึงจะดี พอมาบ้านวิทยาศาสตร์สิรินธร พี่เขาให้ฝึกพูดนำเสนอภายใน 2 นาที ถ้ามีเวลา 2 นาทีเราต้องนำเสนอของเรา แล้วก็ต้องเดินไปด้วย โอ้โฮ (หัวเราะ) แต่ก็ต้องทำให้ได้ค่ะ” เจแปนเล่ากึ่งหัวเราะ ก่อนที่นิ่งจะเสริมในเรื่องของการพัฒนาให้เหมาะสมกับผู้ใช้งานจริงต่อว่า

“ตอนแรกโปรแกรมเราเพิ่งห้อยป้ายรางวัลที่ 1 NSC มาหมาดๆ กำลังมั่นใจเลยว่าโปรแกรมอินเจ็ชนะได้รางวัลที่ 1 ระดับประเทศมาแล้วนะ! (หัวเราะ) แต่พอผ่านค่ายอบรมในโครงการต่อกläss รอบแรก ถึงกับต้องมานั่งทบทวนใหม่เลยคะว่า ไอ้ที่เราพัฒนามาเกือบครึ่งปีได้รางวัล แบ่งคนละสองหมื่นกว่าบาทนี้ มันเป็นอะไรที่

สร้างมาเพื่ออยู่บนหิ้ง เก็บใส่กล่องซีดีไว้บนชั้น หรือมันจะช่วยเด็กได้จริงๆ กันแน่”

“ตอนแรกที่ทำส่ง NSC เราคิดว่า ทำอย่างไรให้โปรแกรมเราเพอร์เฟกต์ที่สุด มีฟังก์ชันครบที่สุด ซึ่งดูเหมือนว่าเกณฑ์จะเป็นอย่างนั้นจริงๆ” นี่เล่าต่ออย่างออกรส “แต่พอเอาเข้าจริงๆ มันไม่ใช่ค่ะ แต่น่าจะเป็นว่าไม่ใช่เราต้องสร้างอะไรที่เพอร์เฟกต์ แต่เราควรจะทำให้ผู้ใช้ได้ประโยชน์จากโปรแกรมของเราตามที่ทั้งเขาและเราตั้งเป้าหมายไว้ค่ะ เช่น หน้า UI ไม่ควรซับซ้อน แต่ควรทำให้ผู้ใช้เห็นปุ๊บใช้ได้ปั๊บแบบไม่ต้องมีคนสอน”

จากคำแนะนำนี้เอง ทำให้ 3 สาวตัดสินใจนำผลงานไปทดสอบกับกลุ่มผู้ใช้จริง เพื่อรับฟังเสียงสะท้อนและนำมาพัฒนาผลงานต่อไป

“คือมันเป็นเรื่องของการตลาดค่ะ” เจแปนเสริมต่อจากรุ่นพี่ “คณะกรรมการและพี่ๆ เขาให้เราเจาะกลุ่มเป้าหมายดีๆ ลองให้ผู้ใช้ได้ใช้จริงๆ เหมือนตอนที่หนูทำเอง หนูอาจจะคิดว่ามันสนุก แต่พอผู้ใช้ใช้จริงอาจจะมีบางอย่างที่ผู้ใช้ต้องการมากกว่านั้น ตอนแรกพอหนูนำไปให้ผู้ใช้ลอง ให้น้องๆ ลองเล่นดู เหมือนเขาก็ชอบที่มีรูปคำศัพท์ แต่ไฟล์มันหนัก มันก็เลยทำให้ช้า เขาก็เลยอยากให้มันเร็วกว่านี้ เกมก็อาจจะเพิ่มความสนุกลงไป เพราะเด็กก็อยากเล่นสนุกๆ ค่ะ”

**มันแตกต่างจากการพัฒนาผลงานเพื่อแข่งขันมากค่ะ...
พอเข้าโครงการต่อกล้าฯ เราคาดหวังอยากให้คนได้ใช้
โปรแกรมของเราจริงๆ มีคนมาสนใจโปรแกรมเรา
ไม่ใช่แค่อยู่ในงานแข่ง แต่ไม่ได้กระจายไปให้คนอื่น
พอผู้ใช้ได้ใช้จริงๆ เราก็รู้สึกตัวว่า
โปรแกรมของเราได้มีคนใช้แล้ว**

ก้าวสู่ความฝันขั้นต่อไป

ในวันที่ Jack find the treasure เติบโตขึ้น ขยายร่างจากเพียงโปรแกรมบนคอมพิวเตอร์ PC มาสู่แอปพลิเคชันบนแท็บเล็ตผ่านการปรับปรุงแก้ไขเนื้อหา คำศัพท์ และรูปแบบวิธีการใช้งานให้เอื้อแก่การใช้เป็นสื่อการเรียนรู้การสอนสำหรับเด็กนักเรียนมากขึ้น ในมุมมองของทั้ง 3 สาว Jack find the treasure เวอร์ชันล่าสุดนี้ เดินทางมาไกลจากต้นทางมากมายนัก

“ตอนแรกคิดกันว่า จบ NSC แล้วก็เก็บไว้อย่างนั้น เหมือนกับทุกๆ งานที่ผ่านมาแหละค่ะ (หัวเราะ) ก็ถือว่ามาไกลกว่าที่คิดเยอะเหมือนกัน เพราะตอนแรกก็ไม่ได้คิดจะพัฒนาลงแท็บเล็ตแบบนี้ จบที่คอมฯ ก็จบเลย แต่พอมาพัฒนาลงแท็บเล็ตก็ได้ความรู้ เพราะเวลาเขียนโค้ดลงแท็บเล็ตมันมีบางโค้ดที่ต้องปรับ ก็ได้ความรู้ใหม่ๆ ได้วิธีการใหม่ๆ แล้วเดี๋ยวจะต้องอัปเดตลง Play Store ก็ต้องค้นคว้าหาวิธี ถามครู ถามเพื่อน เพื่อที่จะให้มันลงได้ เพราะตอนนี้เป้าหมายของเราคือ อยากให้คนนำโปรแกรมเราไปใช้ได้จริงๆ ค่ะ” เจแปนกล่าวด้วยรอยยิ้ม

“มันแตกต่างจากการพัฒนาผลงานเพื่อแข่งขันมากค่ะ” นิ่งเสริม “ทำเพื่อส่งแข่งขัน เราแค่ทำให้เสร็จแล้วก็ส่งคณะกรรมการ จบ! ไม่ต้องนำไปให้ใครใช้ แต่พอเข้าโครงการต่อกลับๆ เราคาดหวังอยากให้คนได้ใช้โปรแกรมของเราจริงๆ มีคนมาสนใจโปรแกรมเรา ไม่ใช่แค่อยู่ในงานแข่ง แต่ไม่ได้กระจายไปให้คนอื่น พอผู้ใช้ได้ใช้จริงๆ เราก็รู้สึกดีว่าโปรแกรมของเราได้มีคนใช้แล้ว (ยิ้ม)”

กับความคาดหวังครั้งใหม่นี้ คงไม่อยากเกินเลย เพราะ Jack find the treasure ถูกพัฒนามาจนถึงขั้นพร้อมเผยแพร่สู่สาธารณะ และพร้อมจะสร้างประโยชน์ให้แก่แวดวงการศึกษาในยุค AEC ได้อย่างมาก ดังที่คุณสันติวิเคราะห์ผลงานของทั้ง 3 สาวไว้ว่า

“ผมว่าผลงานของน้องมีพัฒนาการและมีศักยภาพที่จะต่อยอดไปได้อีกเยอะครับ แล้วยังได้ยืนยันว่าน้องๆ มีแผนที่จะทำ CSR เพื่อให้คนทั่วไปใช้แอปพลิเคชันนี้กันอย่างแพร่หลายด้วยแล้ว ผมว่า หากผลงานนี้ได้นำไปใช้ในวงกว้าง คนที่มีโอกาสได้ใช้ ผมว่าจะเพิ่มขีดความสามารถในการเรียนรู้ของเด็กในเรื่องภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นเรื่องสำคัญที่เราต้องปรับและตามให้ทัน ยิ่งในโลกยุค AEC ถ้ามีเครื่องมือนี้มาช่วยได้ ก็น่าจะช่วยพัฒนาขีดความสามารถของเด็กไทยในวงกว้างได้อีกมากครับ”

คุณสันติ ดลวารินทร์

บริษัท ไอบีเอ็ม ประเทศไทย จำกัด



และพร้อมๆ ไปด้วยผลงานที่ถูกพัฒนา ตลอดการเข้าร่วมโครงการที่ผ่านมาถือเป็นเรื่องประสบความสำเร็จที่ล้ำค่าสำหรับ 3 สาว ในการพัฒนาศักยภาพของตัวเองในฐานะนักพัฒนา ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมต่อไปในอนาคต รวมไปถึงเป็นแรงบันดาลใจและให้แนวทางแก่รุ่นน้องๆ ต่อไป

“ฝากถึงน้องๆ นะคะ ถ้าใครยังไม่เคยลอง ไม่เคยทำงานด้านคอมพิวเตอร์ เรามาลองทำดู ถ้าไม่ชอบก็ไม่ใช่ไร เพราะถึงอย่างไรเราก็ต้องเกี่ยวข้องกับด้านไอทีอยู่แล้วในชีวิต และถ้าชอบ การได้ลองมาทำงานจะทำให้เรามีประสบการณ์ต่อยอดของเราได้ อยากรู้ก็ไม่เสียหายค่ะ” นิ่งจบประโยคพร้อมยิ้มอย่างสดใส

ประเทศไทยในโลกศตวรรษที่ 21 ที่การเปิด AEC ได้สถาปนาตัวเองเข้ามาเป็นโจทย์สำคัญในการเรียนรู้และเติบโตของเด็กและเยาวชน กระบวนการศึกษาของประเทศก็จำเป็นต้องปรับตัวทั้งแนวทางยุทธศาสตร์ รูปแบบ และสื่อการเรียนการสอน เพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นได้อย่างเท่าทัน และวันนี้ Jack find the treasure คือรูปแบบหนึ่งของการบูรณาการความรู้เข้ากับสื่อเทคโนโลยี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ให้เป็นไปในแนวทางของการเรียนอย่างสนุกและสร้างสรรค์ โดยตัวเด็กได้มีบทบาทในการเรียนรู้ด้วยตัวเองเพิ่มมากขึ้น

เมื่อถึงวันที่ Jack find the treasure เผยแพร่แก่สาธารณชนเต็มรูปแบบ ไม่อาจปฏิเสธว่า วันนั้นวงการการศึกษาภาษาอังกฤษของประเทศ จะได้รับประโยชน์จากแอปพลิเคชันนี้เป็นอย่างเป็นรูปธรรม และวันเดียวกันนั่นเอง ที่ความฝันของ 3 สาว เจแปน-นึ่ง-พัช จะกลายเป็นความจริง





MONMON DASH

เกมวิ่งสัญชาติไทย พุ่งไปสู่อนาคต

แอปพลิเคชันเกมเล่นสนุก แนว Endless Run หรือวิ่งไปเรื่อยๆ
สำหรับผู้เล่นวัยประถมถึงมัธยมศึกษาตอนต้น
โดยมีเรื่องราวดึงดูดผู้เล่นให้เข้าไปอยู่ในเกม
และมีการเก็บคะแนน เก็บเงิน เพื่อไปอัปเกรดสิ่งของในเกมได้



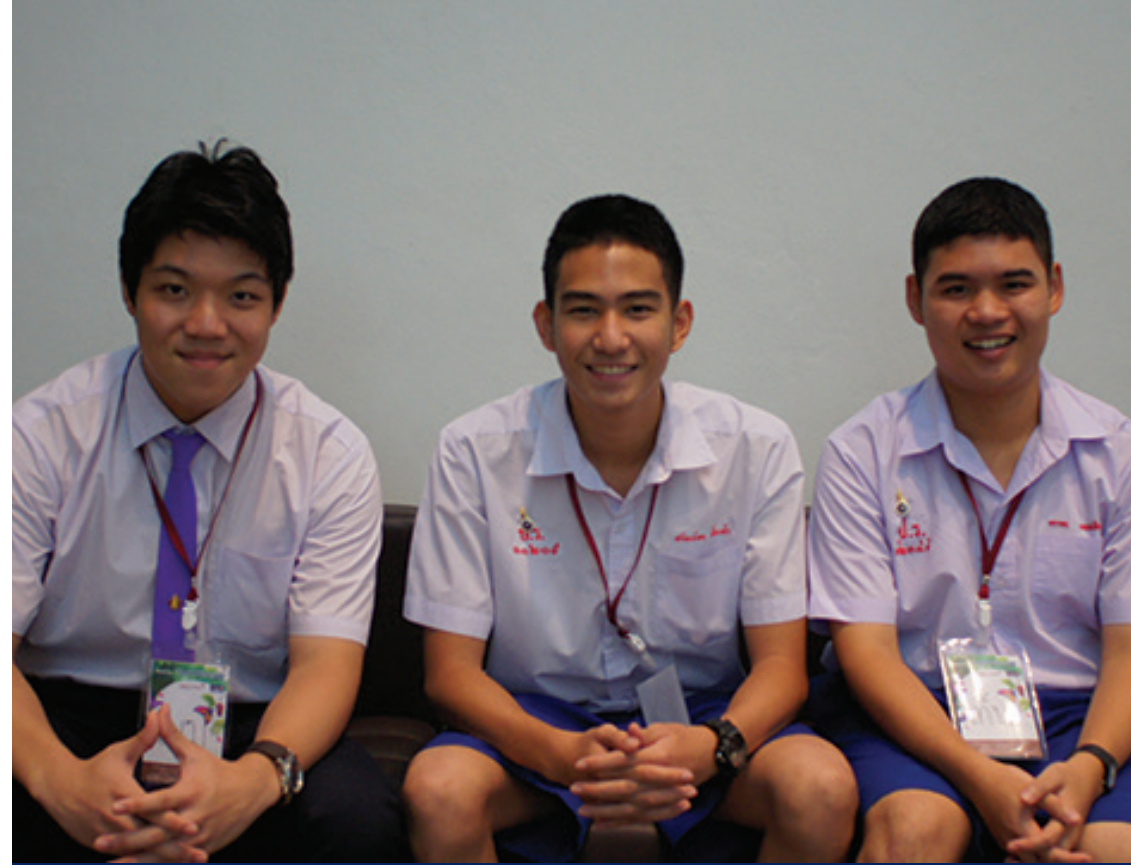
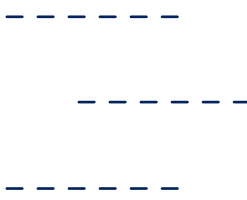
ผู้พัฒนา: นายภูวเดช สันธนาภิรมย์ (เมฆ), นายธรรส หลวงอินตา (เทียน)
และ นายศรินย์ภัทร ฉันทแก้ว (โพล้ค)
โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลส์วิทยาลัย จ.เชียงใหม่
คณะวิศวกรรมศาสตร์ สาขาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



ในยุคที่เกม Cookie Run ครองเมือง เดินไปที่ไหนก็เห็นแต่คนสไลด์หน้าจอสมาร์ตโฟน บังคับเจ้าคุกกี้หลากหลายคาแร็กเตอร์วิ่งเก็บไอเท็มและหลบหลีกอุปสรรคเพื่อทำคะแนนให้สูงเกินหน้าเพื่อน เกมสัญชาติเกาหลีเกมนี้ได้รับความนิยมขนาดไหนไม่รู้ รู้เพียงว่าเป็นเกมเพียงไม่กี่เกมในปี 2014 ที่สามารถตีตัวเองขึ้นมาอวดโฉมโฆษณาทางช่องฟรีทีวีได้ และมียอดดาวน์โหลดกว่า 10 ล้านดาวน์โหลด

กล่าวได้ว่า Cookie Run ได้สร้างรากฐานให้เกมแนว Endless Run หรือวิ่งไปเรื่อยๆ ในประเทศไทยไว้อย่างมาก จนปัจจุบันกระแส Cookie Run เริ่มซาลง คอเกมแนวนี้ก็ไม่แคล้วเริ่มมองหาเกมวิ่งใหม่ๆ ที่สดใหม่และท้าทายขึ้น

ถ้าคุณเป็นหนึ่งในคอเกมแนว Endless Run ที่กำลังมองหาสิ่งที่สดใหม่และท้าทายกว่า ขอชวนไปรู้จักกับเกมวิ่งสัญชาติไทย ฝีมือของ 3 หนุ่มจากเมืองเหนือ ที่ถ้าได้เล่นแล้วรับรองว่า สนุกไม่แพ้ใคร!



|| ขาดใครไปสักคนกลุ่มก็ล่มครับ เพราะแต่ละคนเก่งคนละด้าน กลายเป็นว่ากลุ่มนี้มีครบทุกด้าน ||



จากเด็กติดเกม สู่นักสร้างเกม

“ผลงานของพวกเขาผมเป็นเกมชื่อ Monmon Dash ครับ เป็นเกมเล่นสนุกๆ คลายเครียด แนว Endless Run หรือวิ่งไปเรื่อยๆ โดยจะมีเรื่องราวที่ดึงดูดผู้เล่นให้เข้าไปอยู่ในเกม และมีการเก็บคะแนน เก็บเงิน เพื่อไปอัปเกรดสิ่งของในเกมได้” นายธราธร หลวงอินตา หรือ ‘เท็น’ กล่าวแนะนำผลงานของทีม

ก่อนจะแนะนำเพื่อนร่วมทีมอีก 2 หนุ่ม คือ นายภูวเดช สันธนาภิรมย์ หรือ ‘เมฆ’ และ นายศรัณย์ภัทร ฝันแก้ว หรือ ‘โพล้ค’ ที่พร้อมใจบรรยายสรรพคุณของตัวเองอย่างชัดเจน ว่าพวกเขาเติบโตมาจากการเป็นเด็กติดเกม

“ก่อนที่จะเข้ามาวงการไอที ตอนเด็กผมเป็นพวกติดเกมครับ เคยเล่นถึงขนาด 3 วันไม่นอน (หัวเราะ) แต่นั้นก็เพราะที่บ้านตั้งเงื่อนไขไว้ว่า ถ้าเรียนได้คะแนนดี อยากรทำอะไรก็ทำ ผมก็เลยเล่นได้” เมฆเล่าถึงวัยเด็กของตัวเองด้วยรอยยิ้ม

จนประมาณช่วงมัธยม 1-2 เมฆได้พบประกาศแข่งขันออกแบบอาร์ตเวิร์กและทำวิดีโอซึ่งเป็นกิจกรรมในเกมที่เขาเล่นอยู่ ด้วยมีรางวัลเป็นเครื่องจูงใจ เมฆจึงรวมตัวกับกลุ่มเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกันทำผลงานส่งประกวดถึงขนาดได้รางวัลมานอนกอดที่บ้าน จากจุดนั้นเอง เมฆจึงติดใจในความสุข และเริ่มทำผลงานส่งประกวดในระดับภูมิภาคมากมาย

ไม่ต่างกับโพล้ค ที่เมื่อก่อนติดเกมมากในระดับที่เล่นวันหนึ่งเกิน 12 ชั่วโมง แต่โพล้คต่างกับเมฆตรงที่อยู่มานานหนึ่ง เขาเกิดความสงสัยขึ้นมาว่า เกมที่เขาใช้เวลาอยู่กับมันแทบจะตลอดเวลา เขาสร้างกันอย่างไร? จนกระทั่งขึ้นชั้น ม.3 ได้มาพบกับ อาจารย์ปิยะเปรมกมลวันติยา หรือ ‘ครูอ้อ’ ซึ่งเห็นแววในตัวโพล้ค และได้ชักนำเด็กหนุ่มเข้าสู่แวดวงการพัฒนาเกมส่งประกวดนับแต่นั้น

“เริ่มฝึกทำเกม Flash ก่อนครับ แล้วก็พัฒนามาทำเกมสามมิติโดยใช้โปรแกรม Unity ทำแข่งครั้งแรกไม่ได้รางวัล ผมก็แค้นใจ (หัวเราะ) เลยแข่งมาเรื่อยๆ จนถึงตอนนี้” โพล้คเล่าด้วยอารมณ์สนุกสนาน

ในบรรดา 3 หนุ่ม เท็นเป็นคนเดียวที่เล่นเกมน้อย แต่ความสนใจของเท็นอยู่ที่การชอบเกมที่มีภาพสวยๆ เมื่อผนวกกับความสนใจด้านคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ในตัว จึงทำให้เขาได้รับหน้าที่มีกราฟิกประจำทีมในเวลาต่อมา

รวมพลังสร้างเกมไทยสไตล์

เมฆ-เท็น-โพล์ ได้มารวมทีมกันในโครงการ Gifted Computer หรือโครงการนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษด้านคอมพิวเตอร์ แต่ช่วงแรกนั้นแต่ละคนแยกกันทำงานอยู่คนละกลุ่ม กระทั่งเมื่อได้ฝึกปรี้อฝีมือผ่านการแข่งขันเรื่อยมา จนอาจารย์เห็นแววความสามารถของแต่ละคนว่าสามารถที่จะสนับสนุนให้งานสำเร็จได้ในที่สุด จึงจับทั้ง 3 หนุ่มมาร่วมทีมเดียวกัน

“ขาดใครไปสักคนกลุ่มก็ล่มครับ เพราะแต่ละคนเก่งคนละด้าน กลายเป็นว่ากลุ่มนี้มีครบทุกด้าน” เมฆกล่าวด้วยรอยยิ้ม

ในทีม เท็นรับหน้าที่ผู้พัฒนาด้านกราฟิก ขณะที่โพล์รับหน้าที่โปรแกรมเมอร์เขียนโค้ด โดยมีเมฆเป็นหัวหน้าทีม ทำหน้าที่ออกแบบและวางแผนงาน โดยทุกคนจะมีส่วนร่วมในการออกความคิดเห็น ทำให้การทำงานเป็นไปด้วยดี ไม่มีขัดแย้ง

จนได้ผลงานออกมาเป็น ‘ม่อนม่อนซ่อนผ้า’ เกมสัญชาติไทย ผลงานชิ้นแรกของทั้ง 3 คน

“เกมของเราเป็นแนว Endless Run ที่ใส่ฟังก์ชันให้แตกต่างจากเกมแนว Endless Run ทั่วไปครับ เรายำความสนุกของหลายๆ เกมมารวมไว้ในเกมของเรา วิธีการเล่นก็แปลกออกไป ผู้เล่นต้องบังคับตัวละครหลายๆ ตัวแทนที่จะบังคับตัวเดียว เรียกว่าเป็นเกมที่มีความหลากหลายมากครับ” เท็นอธิบายถึงแนวความคิดการพัฒนาเกมของทีม ซึ่งนอกจากการพัฒนาตัวเกมให้มีความหลากหลายแล้ว อีกสิ่งที่ทีมตั้งใจอยากให้มีอยู่ในเกมก็คือ ความเป็นไทย

“เราทำส่งประกวด NSC โดยตั้งใจไว้ว่า อยากทำเกมที่เป็นวัฒนธรรมไทยครับ ก็เลยดึงเอาการเล่นมอญซ่อนผ้ามา กลายเป็น Monmon Hiding the Han-ky ม่อนม่อนซ่อนผ้าครับ” โพล์อธิบาย

3 หนุ่มส่งผลงาน ‘ม่อนม่อนซ่อนผ้า’ เข้าประกวดโครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 16 (NSC 2014) และได้รางวัลชมเชยประเภทโปรแกรมเพื่อความบันเทิง กลุ่มนักเรียน

และด้วยความต้องการที่อยากจะทำผลงานของตัวเองต่อ ภายใต้แรงสนับสนุนจากอาจารย์รุ่งกานต์ วังบุญ หรือครูรุ่ง และเจ้าหน้าที่จาก NECTEC ทั้งสามจึงตัดสินใจเข้าร่วมโครงการต่อก้าวให้เติบโตใหญ่ ปี 2 ในเวลาต่อมา

“ความตั้งใจที่เข้าโครงการคือเราอยากลองทำเพิ่มครับ เพราะที่ผ่านมาเราทำแค่งูๆ ปลาๆ ใกล้เคียงไปจึงปรึกษากับครูรุ่ง และคุยกับเท็นและโพล์ ก็สรุปว่าอยากทำกันต่อ” เมฆเผยที่มาที่ทั้งสามเข้าร่วมโครงการ



เราก็ไม่เคยมีประสบการณ์สร้างเกมมาก่อน เราจึงจัดเต็ม ยัดฟังก์ชันลงไป ทำแบบละเอียดสุดๆ ซึ่งพอเราพัฒนามาใส่ในมือถือ ปัญหาคือ เกมมันละเอียดเกินไป มือถือรันไม่ไหว

พัฒนาผลงาน แปรคำวิจารณ์เป็นแนวทางพัฒนาต่อ

การเข้าร่วมโครงการต่อกกล้าฯ ทำให้ 3 หนุ่มได้ปรับปรุงพัฒนาผลงานของตนเองให้นำสนใจขึ้น จากการได้รับคำแนะนำจากคณะกรรมการและเจ้าหน้าที่โครงการ ทั้งการประยุกต์จากเกมคอมพิวเตอร์ PC สู่แอปพลิเคชันในสมาร์ตโฟน การสร้างเอกลักษณ์ให้ผลงาน เนื่องจากมีเกมประเภทนี้จำนวนมากในตลาด โจทย์สำคัญก็คือจะทำให้เกมนี้แตกต่างจากเกมที่มีอยู่แล้วในตลาดอย่างไร รวมทั้งต้องปรับให้เนื้อหาเกมมีความเป็นสากลมากขึ้น เพื่อให้มีกลุ่มผู้ใช้งานหลากหลาย ไม่จำกัดเฉพาะคนไทย

“ตอนเราทำส่ง NSC เราทำใน PC และเราก็ไม่เคยมีประสบการณ์สร้างเกมมาก่อน เราจึงจัดเต็ม (หัวเราะ) ยัดฟังก์ชันลงไป ทำแบบละเอียดสุดๆ ซึ่งพอเราพัฒนามาใส่ในมือถือ ปัญหาคือเกมมันละเอียดเกินไป มือถือรันไม่ไหว” เมฆเล่าถึงกระบวนการพัฒนา

3 หนุ่มหรือและร่วมกันแก้ไขเกมให้สามารถรันบนสมาร์ตโฟนกันอย่างเข้มข้น ก่อนจะได้ข้อสรุปว่า นั่งแก้มันยากไป ทำใหม่เลยดีกว่า!

Monmon Dash จึงถือกำเนิดขึ้น เหมือนการลอกคราบของหนอนผีเสื้อ เป็นการพัฒนาไปสู่รูปแบบใหม่ที่สดใสกว่า มีจุดขาย และเป็นสากลกว่าเดิม

“เราปรับให้ดูอินเตอร์มากขึ้นครับ ไม่ไทยจ๋า และก็ทำให้เล่นง่ายขึ้น” เท็นกล่าว

ซึ่งกว่าจะออกมาในรูปแบบนี้ทั้ง 3 หนุ่มต้องเหนื่อยหนักอย่างไม่เคยเป็นมาก่อน

“กว่าจะออกมาถึงเวอร์ชันนี้ เราปรับกันมาหลายเวอร์ชันมากครับ ตอนแรกให้มีความเป็นไทยแล้วไม่เวิร์ก เราก็เปลี่ยน เปลี่ยนแล้วก็ยังไม่เวิร์กก็เปลี่ยนอีก ช่วงหนึ่งพยายามทำภาพเหมือน Cookie Run เพื่อให้ดูสากลขึ้น คณะกรรมการก็บอกว่าดันทุรังทำไปทำไม มันมีอยู่แล้ว สู้เปลี่ยนไปทำเกมแนวใหม่ที่ไม่มีการทำมาก่อนดีกว่าไหม เพราะต่อให้เราทำสำเร็จ แต่มันมีเกมพวกนี้อยู่แล้ว คนก็จะไม่สนใจ พวกผมก็ว่า จริง! เราจะลอกไปทำไมวะ ผู้เรามานั่งคิดวิธีเล่นใหม่ที่ไม่เคยมีเกมแนวนี้มาก่อนดีกว่า คือคณะกรรมการบอกว่า เกมเรายังไม่มีจุดขายในตัวเอง เราก็พยายามปรับเกมให้ดีขึ้น ให้มีเอกลักษณ์ขึ้นครับ” เมฆเล่าถึงเบื้องหลังการทำงานอย่างออกรส

สอดคล้องกับความเห็นของคุณชัชวาล สังคีตตระการ ผู้ช่วยวิจัยห้องปฏิบัติการวิจัยเทคโนโลยีเสียง ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) หรือ ‘ทีโคเนัน’ ของน้องๆ โครงการต่อกกล้าฯ ที่ให้คำแนะนำในฐานะทีมโค้ชซึ่งไว้ว่า

“ตัวเกมที่น้องเขาเอามาโชว์ในตอนแรกมันยังไม่คลิก เขากำเกมที่ เป็น output ออกมาและหวังว่าเกมนี้จะทำให้คนที่เอาไปเล่นสนุก แต่ว่าเราดูแล้วมันอาจจะไม่สนุก เพราะความสนุกมันมาจากหลายส่วน ซึ่งตรงนั้นน้องเขาจะต้องไปศึกษาและเรียนรู้ว่า เกมที่สนุกมีลักษณะเด่นอะไรบ้าง แล้วเอามาปรับแก้กับงานของเขา เช่น ทำไมเราเลือกคาแรคเตอร์แบบนี้ ทำไมเราเลือกจากแบบนี้ขึ้นมา พวกนี้มันเหมือนเป็นการเกริ่นนำว่าเกมมีที่มาที่ไปอย่างไร ไม่ใช่ว่าเปิดมาก็เล่นด่านเลย มันจะขายได้ มันจะสนุก คนจะอินกับเกมได้ เขาก็ต้องรู้ว่าคาแรคเตอร์มาอย่างไร ทำไมถึงเป็นจากนี้ เรื่องมันเป็นอย่างไรร”



คุณชัชวาล สิงคิตตระกูล
 ผู้ช่วยวิจัยห้องปฏิบัติการวิจัยเทคโนโลยีเสียง
 ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC)

เป็นส่วนหนึ่งของคำแนะนำจากทีมโค้ชซึ่ง ซึ่งทั้ง 3 กลุ่มมองว่า มีค่าต่อการพัฒนาผลงานของพวกเขาอย่างยิ่ง

“หลายคำวิจารณ์ไม่ได้ตัดกำลังใจครับ ส่วนมาก คณะกรรมการและพี่เจ้าหน้าที่เขาจะให้กำลังใจเรา กับแนะนำว่าถ้าเป็นแบบนี้อาจจะไม่ดีนะ เราลองเปลี่ยนเป็นแบบนี้ใหม่ ซึ่งเราก็ยอมเปลี่ยนเพราะจะทำให้เกมของเราดีขึ้น พวกผมอยากทำเกมดีๆ อยู่แล้วครับ”

|| การทำผลงานประกวด กับทำให้คนอื่นเล่นจริง มันต่างกันมาก สมัยที่เราทำงานแข่งกลุ่มเป้าหมายเรา มีแค่คณะกรรมการที่เป็นคนกลุ่มเล็กๆ แต่พอออกสู่ตลาดจริงๆ ผู้ใช้มีความหลากหลายมาก เราเอาความคิดตัวเองใส่เข้าไปอย่างเดียวไม่ได้แล้ว ต้องศึกษามากกว่าเกมที่เราส่งประกวด ||



จากคณะกรรมการ ผู้ใช้งานจริง

นอกจากการรับฟังคำแนะนำจากอาจารย์หรือคณะกรรมการการประกวดแล้ว การเข้าร่วมโครงการต่อกล้าฯ ยังได้เปิดมิติใหม่ให้แก่ทั้ง 3 หนุ่ม ในแง่ของการได้สัมผัสกับผู้ใช้งานจริงที่เป็นบุคคลทั่วไปผ่านการจัดนิทรรศการของโครงการ รวมไปถึงการที่ทั้งสามนำเกมลงไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายเองอีกด้วย

“เรานำเกมไปให้เด็กประถมกับเพื่อนที่มหาวิทยาลัยผม รวมประมาณ 80 กว่าคนทดลองเล่นกันครับ” เมฆเก๋นก่อนเล่าถึงเสียงตอบรับต่อว่า “กลุ่มมหาวิทยาลัยแต่ละคนก็ให้คำแนะนำมาไม่เหมือนกันครับ แต่ส่วนมากจะบอกว่าเกมของเรายังไม่สนุก ลูกเล่นยังง่ายเกินไป ส่วนน้องประถมเขาเล่นเพื่อความสนุกอย่างเดียวเลย ไม่คิดมาก แต่ก็จะสะท้อนกลับมาว่า อยากให้เอาอันนั้นมาใส่ อยากได้บอสตัวใหญ่ๆ มาใส่ในเกม คือน้องประถมจะเป็นความคิดเห็นแนวอยากได้อะไรในเกมมากกว่าจะดูเรื่องระบบ”

ซึ่งผลตอบรับ ถือว่าตรงกับกลุ่มเป้าหมายหลักที่ 3 หนุ่มมองไว้แต่แรก

“เพราะมันไม่ใช่เกมแบบซ้ำกัน ไม่ใช่เกมเก็บเลเวลหรือเกมวางแผน แต่เป็นเกมที่เล่นง่ายๆ ซ้ำเวลา ฉะนั้นกลุ่มเป้าหมายที่พวกผมวางไว้จึงค่อนข้างกว้าง คือกลุ่มวัยเรียนที่ชอบเล่นเกม เน้นเจาะจงที่วัยประถมถึง ม.ต้น ซึ่งดูจากเสียงสะท้อนก็ถือว่ามาถูกทางแล้วครับ” เท็นกล่าว

การได้ลงสัมผัสกับผู้ใช้งานจริงนี่เอง ที่ทำให้ทั้งสามได้เรียนรู้ถึงปัจจัยสำคัญของนักพัฒนา...

“การทำผลงานประกวด ก็ทำให้คนอื่นเล่นจริงมันต่างกันมากครับ สมัยที่เราทำงานแข่งกลุ่มเป้าหมายเรามีแค่คณะกรรมการที่เป็นคนกลุ่มเล็กๆ เราก็พยายามดูแค่ว่าคณะกรรมการเขาชอบแบบไหน แล้วก็ทำให้ตรงใจเขา แต่พอมาถึงการต้องออกสู่ตลาดจริงๆ ผู้ใช้มีความหลากหลายมาก เราเอาความคิดตัวเองใส่เข้าไปอย่างเดียวไม่ได้แล้ว ต้องมานั่งสำรวจจริงๆ ว่าแบบไหนได้รับความนิยม แบบไหนคนไม่ชอบ ต้องใส่ใจคอยดูว่าถ้าเขาเล่นแบบนี้ เขาเจอแบบนี้ เขาจะชอบหรือเปล่านั้น คือเราต้องศึกษามากกว่าเกมที่เราส่งประกวดครับ” เมฆเกล้าด้วยรอยยิ้ม

และการเลือกสรรคำวิจารณ์จากกลุ่มผู้ใช้ ก็เป็นอีกทักษะที่พวกเขาได้รับ

“ได้บทเรียนว่า ห้ามเอาความคิดเราไปใส่ในงานครับ ห้ามตามใจตัวเอง และก็อย่าตามใจ User คนใดคนหนึ่งด้วย (ยิ้ม) คือต้องทำให้ส่วนมากถูกใจไว้ก่อน อาจมีส่วนน้อยสัก 10% ที่ถ้าเราทำแบบนี้เขาจะไม่ชอบ แต่เราก็อาจจะต้องยอมทำเพราะคน 90% เขาชอบ” โพล์คกล่าวด้วยน้ำเสียงจริงจัง

||
**พอเข้าโครงการต่อกล้าฯ เราทำเกมออกสู่ตลาดจริงๆ
 คนที่มาเล่นคือคนทั้งโลก ถ้าผมไม่เข้าโครงการ
 ผมอาจจะจมอยู่แค่การแข่งขันก็ได้ ไม่เคยคิดเรื่อง
 การลงตลาดจริง แต่โครงการทำให้เราได้วิธีการ
 และแนวทาง และเกิดความเชื่อมั่นว่าเราทำมันได้นะ
 มันไม่ใช่แค่ฝันนะ** ||

ทุกอย่างก้าวคือการพัฒนา ทุกช่วงเวลามีกำลังใจ

นอกจากจะได้คำแนะนำด้านเทคนิคและแนวคิด
 จากคณะกรรมการ ได้เสียงสะท้อนจากผู้ใช้งานจริง และ
 ได้ฝึกการทำงานหนักในรูปแบบของการทำงานเป็นทีมแล้ว
 ในมุมมองของ 3 หนุ่ม การเข้าร่วมโครงการต่อกล้าฯ ยังช่วย
 พัฒนาศักยภาพในตัวของพวกเขาอีกมากมาย ทั้งความรู้
 และทักษะเฉพาะด้านจากค่ายอบรมที่หาดตะวันรอน เช่น
 เทคนิคการนำเสนอผลงาน การตลาด ฯลฯ รวมไปถึงได้
 สายสัมพันธ์กับเพื่อนนักพัฒนาร่วมรุ่นอีกด้วย

“การอบรมทำให้เรามีความมั่นใจมากขึ้นครับ
 กล้าพูด พูดไปเลย และมีแนวทางการพูดที่ดีขึ้น วิธีการพูด
 ที่จะทำให้นักสนใจ ซึ่งผมก็เอามาใช้ที่โรงเรียนได้ด้วย
 นอกจากนี้ยังได้เครือข่าย (Connection) มากขึ้น ได้ไปรู้จัก
 เพื่อน รู้จักพี่ รู้จักคนเยอะขึ้น” เท็นกล่าว

“โครงการนี้เหมือนเราเข้ามาเพื่อพัฒนาตัวเอง

ด้วยครับ เพราะ 3 คนนี้ยังไม่เคยทำงานด้านนี้แบบจริงจัง
 อย่างเป็นทางการเป็นงานขนาดนี้มาก่อนนอกจากทำงานแข่ง
 เท่านั้น คือ ทำงานแข่ง กลุ่มที่จะเห็นเกมเราก็มีแค่คณะ
 กรรมการไม่กี่คน แต่พอเข้าโครงการต่อกล้าฯ เราทำเกม
 ออกสู่ตลาดจริงๆ คนที่มาเล่นคือคนทั้งโลก การเข้า
 โครงการสำหรับผมจึงถือว่าโคตรคุ้มครับ! (หัวเราะ) เพราะ
 ได้ความรู้เยอะจริงๆ และเป็นความรู้ที่หาไม่ได้ทั่วไป
 ถ้าผมไม่เข้าโครงการผมอาจจะจมอยู่แค่การแข่งขันก็ได้
 ไม่เคยคิดเรื่องการลงตลาดจริง แต่โครงการทำให้เราได้
 วิธีการและแนวทาง และเกิดความเชื่อมั่นว่าเราทำมันได้
 มันไม่ใช่แค่ฝันนะ ถือว่ามาไกลเยอะมากครับจากตอน
 ก่อนเข้าโครงการ” เมฆร่ายยาวถึงความรู้สึก

แม้โครงการจะมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อพัฒนาการ
 ของทั้งผลงานและ 3 หนุ่ม แต่ปัจจัยสำคัญอีกส่วนที่ขาด
 ไม่ได้ก็คือ ครอบครัวและโรงเรียน ที่พร้อมใจกันสนับสนุน
 ให้ทั้ง 3 หนุ่มก้าวเดินตามความตั้งใจและความฝันของ
 ตนเองจนมาถึงจุดนี้

“ที่บ้านสนับสนุนตลอดครับ อาจมีบ้างตอนแรกๆ
 ที่สงสัยว่าไปทำอะไรที่โรงเรียนดีๆ ดื่นๆ แต่พอพ่อแม่เห็น
 สิ่งที่เราทำ เห็นรายได้ที่เข้ามา เขาก็สนับสนุนเต็มที่ครับ”
 โพล์เล่าถึงการสนับสนุนจากที่บ้าน ที่ไม่ต่างอะไรกับ
 เห็นและเมฆ

“บ้านผมเขาอยากให้ไปทางที่ตัวเองชอบมากกว่า
 มานั่งเรียนครับ อย่างผมเพิ่งเข้าปี 1 ทางบ้านก็บอกถ้า
 ถ้ามีงานแข่งก็ไปเลย ถ้าเป็นระยะยาวก็หยุดเรียนก่อน
 ทำเสร็จแล้วค่อยกลับมาเรียน จะจบ 8 ปีก็ไม่ว่า แต่ขอให้

มีโอกาสทำงานพวกนี้ (หัวเราะ) นี่ก็คือคำพูดของพ่อ คือพ่อเข้าใจครับว่างานแนวนี้การแข่งขันมันสูง ต้องจริงจังถึงจะอยู่รอด ถ้าทำครึ่งๆ กลางๆ อย่าไปทำ ถ้าทำก็เอาให้มันเต็มที่จริงๆ” เมฆจบประโยคด้วยรอยยิ้ม

เช่นเดียวกับอาจารย์และทางโรงเรียน ที่พร้อมสนับสนุนพวกเขา รวมถึงเพื่อนๆ ที่สนใจทางนี้อย่างเต็มที่ “ที่โรงเรียนสนับสนุนมากๆ ครับ ทั้งห้องทำงาน อุปกรณ์ ให้คำปรึกษา โดยเฉพาะครูมีส่วนช่วยมาก (ลากเสียงยาว) ครูรุ่นๆ ทุ่มเทให้เด็กเยอะมากจริงๆ ครับ” เห็นเลยถึงอาจารย์ที่ปรึกษาด้วยความเคารพ

|| **ยังพูดไม่ได้ว่าตอนนี้เราสำเร็จแล้ว**
เพราะยังไปไม่ถึงเป้าหมายที่ตั้งไว้ นั่นคือมีผู้ไหลดไปเล่น
และสร้างรายได้ให้เรา ยังอยู่กลางทางครับ
แต่ตามว่ามาไกลมากไหม มาไกลมาก ||



บนเส้นทางแห่งความสุขที่ทอดไกล

ด้วยคำแนะนำจากคณะกรรมการโครงการเสียงสะท้อนจากผู้ใช้งานจริง และความรู้มากมายที่ 3 หนุ่มได้รับมาตลอดการเข้าร่วมโครงการ ทำให้ถึงวันนี้ผลงาน Monmon Dash ของพวกเขาเดินทางมาไกลจากจุดเริ่มต้นมากนัก ปรับรูปเปลี่ยนร่างมาจนถึงขั้นตอนสุดท้ายของการพัฒนา ที่ทั้งสามทดลองอัปโหลดผลงานผ่าน Play Store ให้คนทั่วไปได้ทดลองดาวน์โหลดไปเล่น และรับเสียงสะท้อนกลับมาเพื่อพัฒนาผลงานให้เข้าที่เข้าทางที่สุดก่อนจะเผยแพร่ในรูปของธุรกิจต่อไป

“แต่ยังพูดไม่ได้ว่าตอนนี้เราสำเร็จแล้วนะครับ เพราะยังไปไม่ถึงเป้าหมายที่เราตั้งไว้ นั่นคือมีผู้ไหลดไปเล่นและสร้างรายได้ให้เรา ยังอยู่กลางทางครับ แต่ถามว่ามาไกลมากไหม มาไกลมาก” เมฆยิ้ม

ซึ่งการเดินทางไปถึงจุดนั้น ด้านเทคนิคไม่ใช่ปัญหา แต่เป็นเรื่องทักษะทางการตลาด ที่ต้องอาศัยประสบการณ์ และการแนะนำจากผู้รู้

“สิ่งที่เราต้องพัฒนาและทำอย่างหนักก็คือ เราขาดเรื่องการตลาดครับ ขาดความรู้ว่าทำอะไรจะไปสู่ผู้ใช้งาน ทำอย่างไรให้คนรู้จัก ทำอย่างไรให้มันดัง ทำอย่างไรให้มีรายได้คุ้ม ตอนนี้พวกผมกำลังคิดถึงการไปทำข้อตกลงกับบริษัท และพ่วงงานของเราไปกับโปรแกรมเขา เหมือนอย่าง LINE มีเกมของเขา ก็เป็นเรื่องที่ต้องลองทำดูครับ” เมฆกล่าวด้วยแววตามุ่งมั่น ก่อนที่โฟล์คจะเสริมเรื่องการลงมือทำ ฝากเป็นแนวทางสำหรับน้องๆ ที่อยากลองเดินทางสายนักพัฒนานี้

“จุดเริ่มต้นอยู่ที่การเริ่มทำครับ คนจำนวนมากที่ล้มเหลว เพราะว่าเขาคิดได้แต่เขาไม่ยอมทำ อาจจะซีเกียดปิดกั้นตัวเอง แล้วคิดว่าเราไม่มีความรู้ เราทำไม่ได้ แต่อีกคนที่ความรู้เท่ากัน แต่ไม่อยู่เฉยๆ ไปศึกษาเองจากคนรู้จัก ถ้าไม่มีก็ศึกษาตามอินเทอร์เน็ต เริ่มทำแล้วทำไปเรื่อยๆ ต่อให้ทำไม่สำเร็จ แต่เราก็ได้ความรู้เสียขี้นหนึ่งมาแล้ว และมันจะสะสมอยู่ในตัวเราไปเรื่อยๆ พอถึงงานใหม่ เราก็มีพื้นฐานที่ดี แล้วเราจะพบว่าที่ทำมามันไม่เสียเปล่าหรอกครับ”

เหนืออื่นใด คือความสุขจากการได้ทำในสิ่งที่รัก นี่คือฝันเฟื่องที่จะขับเคลื่อนการทำงานได้ดีที่สุด

“ทั้งหมดทั้งมวล เราทำเพราะมันสนุกครับ มันไม่เหมือนเรียนหรือทำงานที่โดนบังคับให้ทำ (หัวเราะ) คือทำไปแล้วไม่สนุก แล้วทำทำไม แต่เราชอบเล่นเกมมาก่อน แล้วเราสร้างเกม เราเลยรู้ว่าเกมมันควรจะมีอย่างนี้ ตรงไหนสนุก ตรงไหนไม่สนุก พอทำเสร็จแล้วเราสนุกเหมือนศิลปะ เหมือนเราเล่นดนตรีก็สนุกกับเพลง เราสร้างเกมเราก็สนุกกับเกมที่เรารสร้างมันเป็นความสุขเล็กๆ”

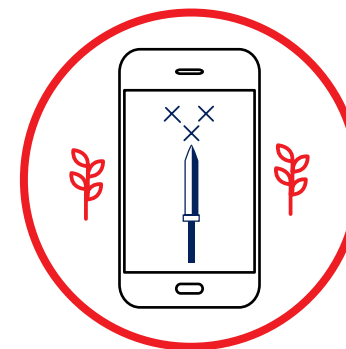
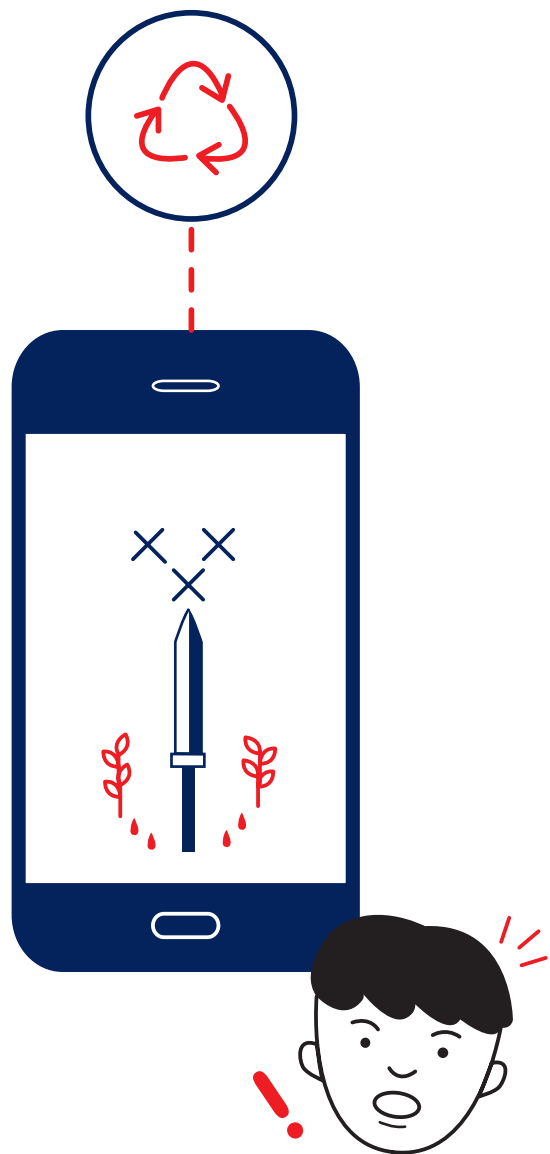
เมฆกล่าว
“ถ้าเราทำสิ่งที่เราชอบ เราจะอยู่กับมันได้มากกว่ามีความสุขที่จะได้อยู่กับมัน ถ้าเราไปทำอย่างอื่น เราก็คงไม่มีความสุข เพราะฉะนั้นพวกผมคิดว่า เราเลือกเดินมาถูกทางแล้วครับ” เห็นทั้งทำอย่างแจ่มใส

ถึงวันนี้ Monmon Dash กำลังมุ่งเข้าสู่เส้นทางของการพิสูจน์ผลงานโดยผู้ใช้งานที่เป็นสาธารณชนจริงๆ ไม่ต่างอะไรกับ 3 หนุ่ม เมฆ-เท็น-โพลด์ ที่ได้ก้าวขึ้นมาอยู่บนเส้นทางของนักพัฒนาอย่างเต็มตัว

เบื้องหน้า... ความสำเร็จรอคอยทั้งสามอยู่ตรงไหนสักแห่งบนเส้นทางสายนี้ แต่คงไม่น่าหวั่นกลัวอะไรในเมื่อทั้งสามพร้อมที่จะก้าวและวิ่งต่อไปอย่างไม่หยุดยั้ง ด้วยพลังของวัยหนุ่ม ทักษะคติที่พร้อมหกล้มและเรียนรู้ตลอดเวลา และเหนืออื่นใด คือพวกเขา กำลังวิ่งอย่างมีความสุข

วิ่งไปข้างหน้า ฝ่าฝ้ออุปสรรค เก็บไอเท็มความรู้และประสบการณ์ เป็นเสบียงให้ชีวิต เพื่อมุ่งไปสู่เส้นชัยในอนาคต เหมือนตัวละครในผลงานของพวกเขาเอง





BAD GREEN

เกมอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม บนท้าวอย่างแห่งการพัฒนา

แอปพลิเคชันเกมผจญภัยแนว RPG (Role-Playing Game) ผสมกับแนว Puzzle ในรูปแบบสามมิติ สำหรับผู้เล่นอายุ 15 ปีขึ้นไป มีเนื้อหาเกี่ยวกับการที่ธรรมชาติไม่พอใจมนุษย์ที่ทิ้งขยะไม่ถูกที่ถูกต้อง จึงลงโทษมนุษย์ด้วยการสาปให้วัตถุบนโลกถูกปกคลุมด้วยพืชสีเขียว ผู้เล่นจะต้องฝ่าอุปสรรคและต่อสู้กับสัตว์ประหลาดในแต่ละด่าน และคิดแยกขยะเพื่อสะสมเป็นพลังในการฝ่าด่านต่อไป



ผู้พัฒนา: นายวรเชษฐ อุสาห์ดี (เชลล์), นายเอกวิชญ์ หงส์ทอง (เอก)
นายกษิตศ ชาวสวน (เมฆ), นายสุภกร ลิ้มสมุทรชัยกุล (ภัทร), นายอัศวิน โพธิ์รุ่ง (เบนซ์)
นายจารุทิศดี เทลียงสุวรรณ (โอห่ม) และ นายณัฐพล เจนจบ (นิท)
ห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ โรงเรียนระยองวิทยาคม

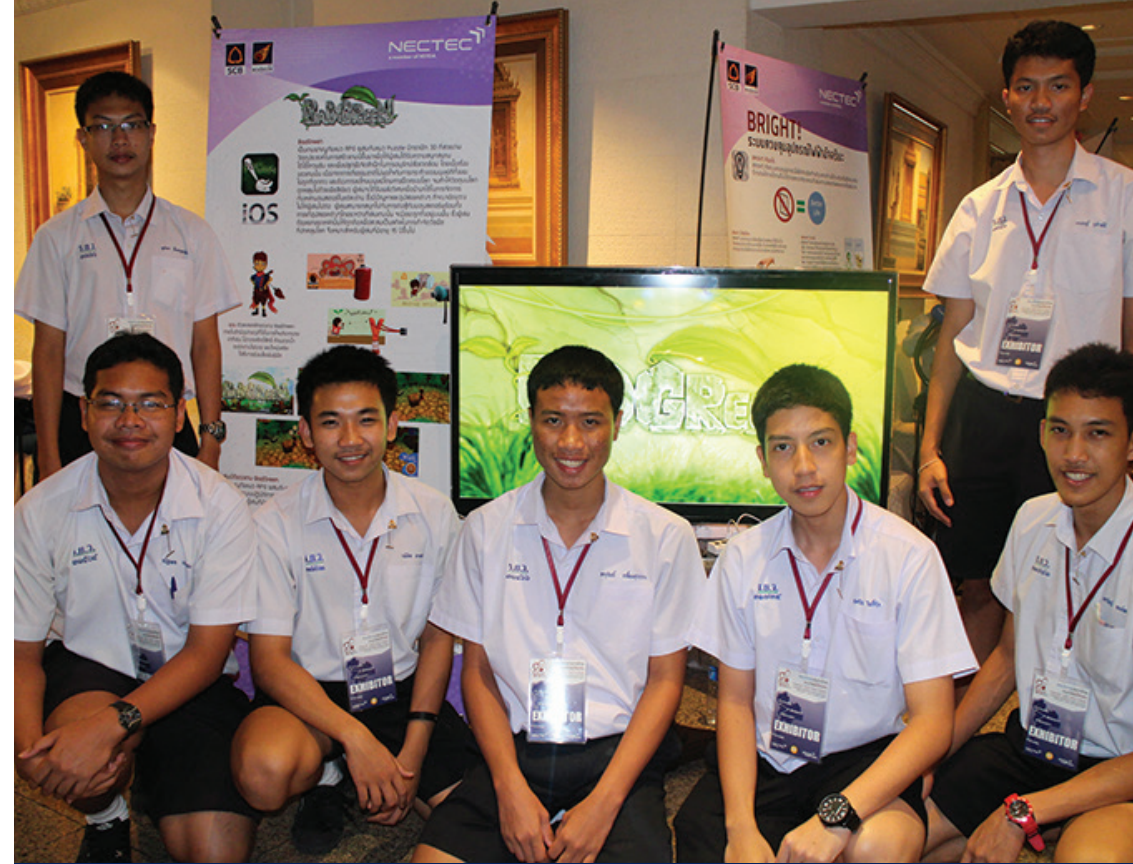


ขึ้นชื่อว่า ‘เกม’ ในสายตาของคนส่วนใหญ่ยังคงมองว่าเป็นสิ่งบันเทิงที่ไม่มีสาระ และมีเกมจำนวนไม่น้อยที่เข้าข่ายไม่สร้างสรรค์ ครั้นมีคนที่คิดประดิษฐ์เกมที่สร้างสรรค์ ก็กลับกลายเป็นว่า ไม่สนุก และไม่ได้รับความนิยมจากคอเกมทั่วไป

ในโลกของเกม ‘ความสนุก’ กับ ‘ความสร้างสรรค์’ จึงเป็นเหมือนคู่ตรงข้ามที่ไม่สามารถนำมาผสมรวมเข้าไว้ด้วยกันได้

แต่ในวันนี้ คำพูดเดิมๆ ข้างต้นกำลังถูกสั่นคลอนด้วยฝีมือของเด็กหนุ่ม 7 คนจากภาคตะวันออก ที่ได้ก้าวออกมายื่นและบอกกับคนทั่วไปว่า เกมไม่ใช่สิ่งบันเทิงที่ไร้สาระ และพวกเขาสามารถหลอมรวมความสนุกกับความสร้างสรรค์เข้าไว้ในตัวเกมได้อย่างมีศิลปะอีกด้วย

พวกเขาตั้งเจตเป็นใคร? และเกมที่ว่าจะสร้างสรรค์แบบไหน? ขอชวนไปหาคำตอบกันที่จังหวัดระยองอ



“อยากทำเกมที่เกี่ยวกับการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ใช้สิ่งที่มนุษย์มองไม่เห็นประโยชน์ มาทำให้เกิดประโยชน์ได้ โดยเราโฟกัสไปที่การนำขยะมาใช้ให้เกิดประโยชน์”



รวมพลังสร้างสรรค์ ปันความฝันเป็นรูปธรรม

“Bad Green เกิดจากการระดมความคิดกันว่า เราอยากทำเกมเพื่อส่งประกวด NSC แต่ยังไม่รู้จะทำเกมแนวไหน จึงลองไปศึกษาจากรุ่นพี่วิทย์-คอมฯ (ห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ โรงเรียนระยองวิทยาคม) หลายคนก็ได้ข้อสรุปว่า อยากทำเกมเกี่ยวกับการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ใช้สิ่งที่มีมนุษย์มองไม่เห็นประโยชน์ มาทำให้เกิดประโยชน์ได้ โดยเน้นที่การนำขยะมาใช้ให้เกิดประโยชน์ พัฒนาจนเกิดเป็นเกม Scavenger Hero รวมพลังกำจัดขยะพิทักษ์โลก เป็นเกมในคอมพิวเตอร์ PC และส่งประกวด NSC ครับ” นายวรเชษฐ ฐุส่าห์ดี หรือ ‘เชลล์’ เล่าให้ฟังถึงจุดเริ่มต้นของ Bad Green ที่ได้ร่วมกับนายเอกวิชัย หงส์ทอง หรือ ‘เอก’ และ นายกษิตติ์ ชาวสวน หรือ ‘เมฆ’ พัฒนาเกมที่มุ่งสร้างจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อมให้แก่ผู้เล่นขึ้น และการ์ตูนตีคุณภาพด้วยการคว่ำรางวัลอันดับ 3 ประเภทโปรแกรมเพื่อความบันเทิง จากโครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 16

(NSC 2014)

และด้วยความที่ไม่อยากให้ผลงานจบอยู่แค่การประกวด ทั้งสามจึงสมัครเข้าร่วมโครงการตอกเล่าให้เติบโตใหญ่ ปี 2 พร้อมกับพลสมาชิกเพิ่มเติม

“เราไม่อยากจะให้ผลงานที่เราตั้งใจทำมาตลอดจบอยู่แค่นั้นครับ ถ้าเราเข้าโครงการตอกเล่าฯ อันดับแรกคือเราได้ความรู้ อันดับที่สองคือเราได้พัฒนาผลงานต่อเพื่อให้สามารถออกไปสู่ผู้ใช้ที่เราต้องการได้ เราจึงคัดสรรเพื่อนๆ มาช่วยกันทำงานมากขึ้นครับ” เมฆกล่าว

จนกระทั่งเมื่อได้รับเลือกเข้าร่วมโครงการ เพื่อสานฝันให้เป็นจริง 3 หนุ่มจึงชักชวนเพื่อนอีก 4 คนซึ่งมีความสนิทสนม เคยทำงานร่วมกันมาก่อน และมีความสนใจทางด้านธุรกิจเป็นทุนเดิมมาร่วมทีม อันได้แก่นายสุภัทร ลิ้มสมุทรชัยกุล หรือ ‘ภัทร’ รับหน้าที่ Coder, นายอัศวิน โพธิ์รุ่ง หรือ ‘เบนซ์’ กับ นายจารุกิตติ์ เกลี้ยงสุวรรณ หรือ ‘ไอห่ม’ รับหน้าที่กราฟิก ซึ่งทีมของภัทร เบนซ์ และไอห่ม เคยสมัครเข้าร่วมโครงการตอกเล่าให้เติบโตใหญ่ในปีแรกมาแล้วแต่ไม่ได้รับเลือก เนื่องจากขณะนั้นทั้งสามเพิ่งอยู่แค่ชั้น ม.4 ยังไม่สามารถนำเสนอในเชิงต่อยอดธุรกิจให้คณะกรรมการเห็นภาพได้ นอกจากนี้ยังได้แนวร่วมอีกหนึ่ง คือ นายณัฐพล เจนจบ หรือ ‘นัท’ รับหน้าที่ปั้นขึ้นรูปสามมิติ ก่อนจะส่งต่อให้เมฆในฐานะมือ Animate ใส่กระดูกให้โมเดลสามมิติ เพื่อจัดทำการ์ตูนเคลื่อนไหวของตัวละคร ขณะที่เชลล์จะรับหน้าที่จัดการกราฟิกสองมิติ และเมื่อเสร็จสิ้น งานทั้งหมดจะถูกส่งไปให้เอกเพื่อผลงานโค้ดกับกราฟิกเข้าด้วยกัน จนเกิดเป็น Bad Green ขึ้นมา

|| การทำเกมเราก็คิดถึงผู้ใช้เหมือนกัน แต่ไม่ได้คิดลึกขนาดนี้...คือตั้งหัวข้อไว้ว่าจะเลือกกลุ่มเป้าหมายประมาณนี้นะ เลยทำเกมประมาณนี้ แต่ไม่มีเหตุผลว่าทำไมต้องเลือกกลุ่มนี้ และทำไมกลุ่มนี้ต้องทำเกมแนวนี้ แล้วต้องทำยังไง วิธีการขาย การดำเนินงาน การตลาด ไม่ได้รู้สึกถึงขั้นนั้น ||

พัฒนาตน พัฒนางาน บนฐานคิดด้านสิ่งแวดล้อม

Bad Green เป็นเกมผจญภัยแนว RPG (Role-Playing Game เกมที่ผู้เล่นต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกม) ผสมกับแนว Puzzle (เกมแนวปริศนา) ในรูปแบบสามมิติ มีเนื้อหาเกี่ยวกับการที่ธรรมชาติไม่พอใจมนุษย์ที่ทิ้งขยะไม่ถูกที่ถูกทาง จึงลงโทษมนุษย์ด้วยการสาปให้วัตถุนบนโลกถูกปกคลุมด้วยพืชสีเขียว ผู้เล่นจะต้องฝ่าอุปสรรคและต่อสู้กับสัตว์ประหลาดในแต่ละด่านด้วยพลังวิเศษที่ได้รับมา โดยระหว่างทางจะมีขยะถูกทิ้งอยู่บนพื้น ผู้เล่นต้องคัดแยกขยะเหล่านั้นให้ถูกต้องเพื่อสะสมเป็นพลังในการฝ่าด่านต่อไป

“จุดขายของเกมเราคือเรื่องของการเล่นแยกขยะครับ ดึงการกำจัดขยะเข้ามาในเกม เพื่อให้ผู้เล่นได้รับความรู้ในการเล่นแยกขยะให้ถูกประเภท การแก้ Puzzle โดยใช้ขยะที่เราแยกมา คือไม่ใช่แค่แยกขยะแล้วได้แต้ม แต่พอเรา

แยกขยะแล้วเราสามารถใช้ในการแก้ Puzzle เพื่อให้ตัวละครบรรลุเป้าหมายของเกมได้” เมฆอธิบายถึง Bad Green ที่ถูกพัฒนาขึ้นใหม่หลังจากเข้าร่วมโครงการ

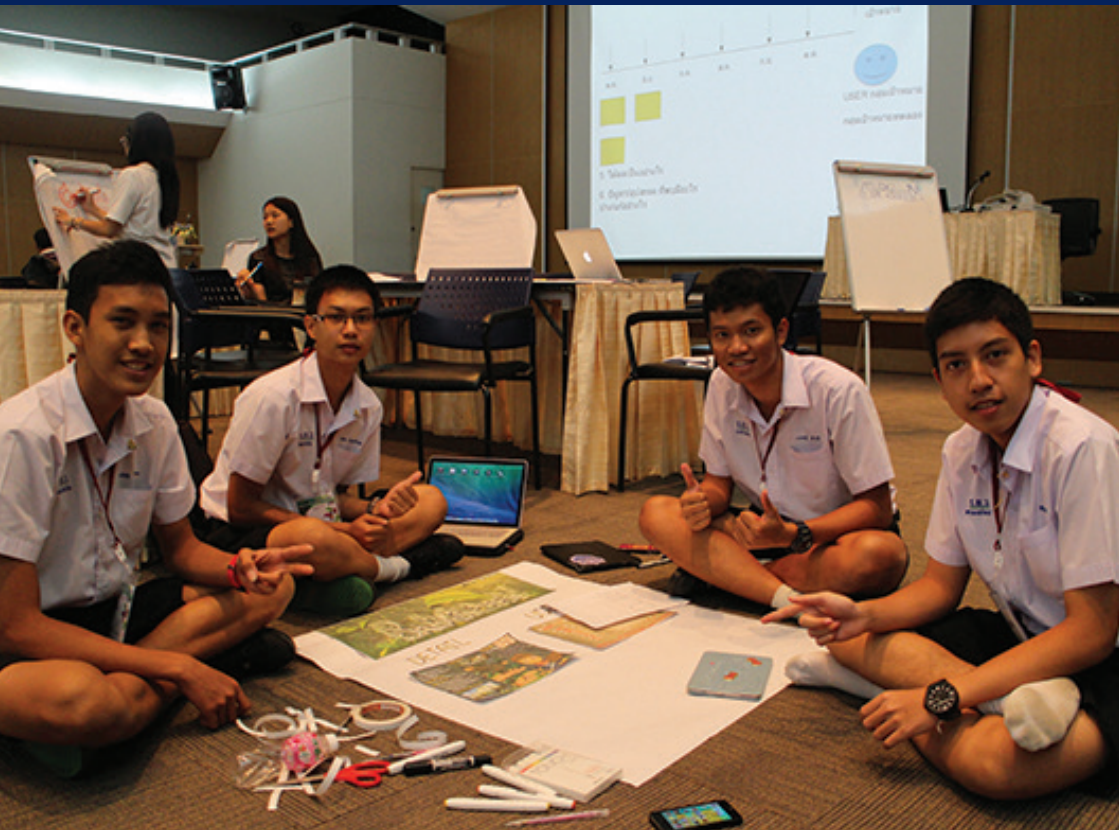
“พอเข้าโครงการต่อกล้าฯ เราได้ความรู้เยอะมากครับ ได้รู้ฐานของการตลาด ว่าสิ่งที่มนุษย์พกติดตัวง่ายและเข้าถึงได้เร็วที่สุด ก็คือโทรศัพท์มือถือ ก็เลยมาคิดกันว่าทำเกมลงคอมพิวเตอร์ PC มันไม่พอแล้ว เลยเปลี่ยนไปทำบนโทรศัพท์มือถือ แต่ยึดโครงเดิมคือเกี่ยวกับการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เราเลยเปลี่ยนเป็น Bad Green ครับ” เอกเล่าถึงปัจจัยที่ทำให้ทีมตัดสินใจพัฒนารูปแบบเกมขึ้นใหม่ ซึ่งก็คือความรู้ที่ได้รับจากการเข้าอบรมกับโครงการ

“หลักๆ เป็นเรื่องกลุ่มเป้าหมายครับ ที่ทำให้เกมของเราพลิกไปเลย” เมฆเกริ่น ก่อนกล่าวต่อไปว่า “ตอนแรกเราตั้งใจจะทำลงคอมพิวเตอร์ PC แต่พอเราได้ความรู้ได้ศึกษากลุ่มเป้าหมาย ก็มองว่าโทรศัพท์มือถือสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้มากกว่า เราจึงเปลี่ยนเกมนี้มาอยู่บนโทรศัพท์มือถือ”

ซึ่งความรู้เรื่องการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายนี้ พวกเขาไม่เคยได้วิเคราะห์อย่างจริงจังมาก่อน

“การทำเกมเราก็คิดถึงผู้ใช้เหมือนกันครับ แต่ไม่ได้คิดถึงขนาดนี้ว่าผู้ใช้ทำไมถึงต้องเป็นกลุ่มนี้ กลุ่มนี้ต้องการอะไร อย่างไรก็ตาม คือตั้งหัวข้อไว้ว่าจะเอากลุ่มเป้าหมายประมาณนี้นะ เลยทำเกมประมาณนี้ แต่เราไม่มีเหตุผลว่าทำไมต้องเลือกกลุ่มนี้ และทำไมกลุ่มนี้ต้องทำเกมแนวนี้ แล้วต้องทำยังไง วิธีการขาย การดำเนินงาน การตลาด ไม่ได้รู้สึกถึงขั้นนั้น” ภัทรกล่าวเสริม

|| ตอนแรกเราคิดว่าจะทำงานอย่างไรให้คณะกรรมการ
ให้คะแนน เราไม่เห็นหน้าผู้เล่น แต่คราวนี้เราไม่รู้จัก
คณะกรรมการแล้ว รู้แค่กลุ่มเป้าหมายเราควรจะเป็น
คนกลุ่มนี้...ต้องทำให้ถึงผู้ใช้งาน ||



สร้างจุดขายให้เกม ด้วยการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

ด้วยคำแนะนำจากคณะกรรมการ ให้นำกำหนด และวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายให้ชัดเจน เพื่อสร้างแนวทางการพัฒนาผลงานต่อไป ทีมจึงทำการสำรวจและวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย โดยใช้การออกบูธในงานนิทรรศการต่างๆ ของโรงเรียน นำเสนอผลงานให้เพื่อนๆ น้องๆ ในโรงเรียน พร้อมเปิดให้ทดลองเล่น แล้วรับฟังเสียงสะท้อนกลับมา ก่อนบันทึกแบบสอบถามเก็บไว้เป็นสถิติ

“พอเราตั้งกลุ่มเป้าหมาย เราก็ไปลองถามว่าเกมแนวไหนที่คุณชอบเล่นมากที่สุด โดยเราไปเก็บสถิติจากนักเรียน ม.ปลาย ในโรงเรียนเราว่าชอบเล่นเกมแนวไหน ถ้าชอบเล่นเกมแนวนี้ เพราะอะไรถึงชอบ แล้วก็ให้เขาลองเล่นเกมบนโทรศัพท์เลย แล้วเราก็สังเกตว่าเวลาเขาเล่นเป็นอย่างไร เล่นยากไหม ความรู้สึกเป็นอย่างไร ยิ่งเขาให้ความคิดเห็นมากเท่าไร เราก็ยิ่งสามารถพัฒนาเกมเราได้มากขึ้นเท่านั้นครับ” ภัทรอธิบายขั้นตอนการสำรวจและวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายอย่างกระตือรือร้น

ซึ่งผลที่ทีมได้รับถือว่ามີประโยชน์อย่างยิ่งต่อการพัฒนาผลงาน

“ผู้ชายบางคนชอบเล่นเกมแนว FPS (First-Person Shooter เป็นวิดีโอเกมประเภทหนึ่งที่มีจุดศูนย์กลางอยู่ที่อาวุธปืนและการโจมตีโดยใช้อาวุธผ่านมุมมองของตัวเอง) และ RPG แต่พอเป็นผู้หญิง เกมแนว FPS เขาจะไม่ชอบ RPG เขาพอเล่นได้ แต่เขาชอบ Puzzle ซึ่งมีในเกมของเราที่เป็น RPG ผสม Puzzle นั้นหมายความว่า ถึงจะอายุใกล้เคียงกัน แต่เพศต่างกัน ความชอบก็ต่างกัน ตรงนี้เรา

สามารถกำหนดเป็นปัจจัยหนึ่งที่จะมาปรับแก้ในเกมของเราได้ ทั้งเรื่องโทนสี โมเดล รูปแบบเกม มอนสเตอร์ ท่าทางต่างๆ ของตัวละคร ทั้งหมดนี้เราพยายามคำนึงถึงว่า ทำไมเขาถึงไม่ชอบเกมแนวนี้ ทำไมเขาถึงชอบ Puzzle แล้วที่เขาชอบ เขาชอบเรื่องการควบคุม หรือชอบดูฉากแบบ Puzzle หรือชอบที่ความยากของ Puzzle เราพยายามหาจุดที่เขาชอบ พอเรารู้ว่าเขาชอบแล้วก็พยายามเจาะลึกและปรับปรุงขึ้นเรื่อยๆ” เมฆกล่าวด้วยแววตาจริงจัง ก่อนที่จะยอมรับว่า นี่เป็นกระบวนการที่ยากเอาเรื่อง

“การทำเกมให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย เป็นทั้งแรงกดดันและแรงผลักดันครับ ก่อนหน้านี้เราทำงานเพื่อการประกวด ตอนนั้นเราเปลี่ยนมาเป็นการขาย ตอนแรกเราคิดว่าจะทำงานอย่างไรให้คณะกรรมการให้คะแนน เราไม่เห็นหน้าผู้เล่น แต่คราวนี้เราไม่รู้จักรกรรมการแล้ว เรารู้แค่ว่ากลุ่มเป้าหมายเราควรจะเป็นคนกลุ่มนี้ ทำอย่างไรถึงจะทำให้โปรแกรมของคุณขายได้ ต้องทำให้ถึงผู้ใช้งาน” เซลล์กล่าว

รวมพลังกันเป็นทีม และแรงเสริมจากเครือข่ายนักพัฒนา

หลังจากได้ข้อมูลจากการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายแล้ว ทีมก็ได้พัฒนาเกมโดยใช้ฐานข้อมูลที่ได้รับมา ผสานร่วมกับคำแนะนำจากคณะกรรมการไปพร้อมๆ กัน โดยมุ่งเน้นให้เป็นเกม Puzzle ที่เน้นกราฟิกสามมิติที่สวยงาม ในระบบ iOS มีการทำ Tutorial เป็นฟังก์ชันเพื่อสอนผู้เล่นที่เริ่มเล่นครั้งแรก และออกแบบ User Interface (UI) ให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย

ถือว่าเป็นขอบข่ายงานที่หนัก แต่สำหรับทั้ง 7 หนุ่มแล้ว พวกเขามีวิธีรับมือในรูปแบบของพวกเขาเอง

“การทำงานตั้งแต่แรกเริ่ม เราจะประชุมกันให้ชัดเจนเลยครับว่า จะให้เกมของเราออกมาเป็นรูปแบบไหน แล้วก็แยกกันไปทำงานของตัวเอง Coder ก็ทำส่วนหนึ่ง กราฟิกก็ทำส่วนหนึ่ง ทำเสร็จชิ้นหนึ่งก็ส่งมาให้เอกเป็นคนรวม แล้วก็ทำขั้นต่อไป คือจะไม่มีช่วงให้งานหยุดชะงัก โชคดีด้วยที่เราสามารถทำงานร่วมกัน เชื่อมต่อกันได้เรื่อยๆ รู้ใจกัน รู้จักวิธีการเข้าใจกันในกลุ่ม ไม่ใช่มองแค่งาน แต่เรามองเรื่องสังคมด้วยครับ” นัทกล่าวด้วยรอยยิ้ม

“ส่วนใหญ่เราจะประชุมบ่อยครับ ประชุมเพื่อติดตามงานว่าตอนนี้ทุกคนทำถึงไหนแล้ว เกมเราเป็นอย่างไร มาสรุปกันว่าเราติดปัญหาอะไรไหม ถ้ามีเราจะแก้ตรงไหน อย่างไร” ภัทรเสริม

และไม่ใช้เพียงความสามัคคีเท่านั้นที่เป็นจุดเด่นของทีม แต่ด้วยความที่เป็นเพื่อนที่ทำงานร่วมกันมาจนรู้ใจ

ทำให้ทุกคนพร้อมที่จะให้กำลังใจในยามที่ใครคนใดคนหนึ่งหรือหลายๆ คนเกิดอาการหมดไฟ

“จะมีคนในกลุ่มที่จุดไฟให้เพื่อนอยู่เรื่อยๆ ครับ (หัวเราะ) บางช่วงที่ผมไม่มีไฟทำงานต่อ เซลล์ก็จะคอยกระตุ้น คอยจี้ คอยจุดไฟให้ผมมีไฟขึ้นมา แล้วก็ช่วยกันไปเรื่อยๆ” เมฆกล่าวหัวเราะ

ไม่ใช่เพียงความช่วยเหลือและการแลกเปลี่ยนกันภายในกลุ่มเท่านั้น ที่ทำให้ผลงานของทีมพัฒนาขึ้นมาได้อย่างน่าสนใจ แต่ยังมีช่องทางความช่วยเหลือจากภายนอกที่ช่วยเข้ามาสนับสนุนทีมในเวลาที่เกิดปัญหาในรูปแบบของเครือข่ายพี่ๆ เพื่อนๆ ในโครงการต่อกล้าฯ นี้เอง

“การเข้าร่วมโครงการทำให้ผมได้เพื่อน ได้มิตรภาพครับ ได้เครือข่ายที่สามารถช่วยเหลือกันได้เวลามีปัญหา” เอกกล่าว ก่อนที่เซลล์จะยกตัวอย่างให้ฟังว่า

“อย่างเช่นพี่ก๊อฟ (นายกฤษฎา มหากิจไพศาล เจ้าของผลงาน Monster Land) ก็ไปเจอกันที่อบรมเชิงปฏิบัติการครั้งแรกที่หาดตะวันรอนครับ พี่เขาเป็นคนหนึ่งที่ทำแอปพลิเคชันลงบนโทรศัพท์มือถือให้เป็นเรื่องง่าย เขาก็จะให้ความรู้ บอกขั้นตอน แนะนำว่าอันไหนที่ไม่จำเป็นที่เราไม่ต้องซื้อจาก Access ใน Unity อันไหนทำได้ก็ทำ เขาก็จะบอกว่าการทำลงบนโทรศัพท์มือถือต้องทำขั้นตอนไหนบ้าง เหมือนเป็นที่ปรึกษาเลยครับ”

ทุกเวลาที่เรากำลังทำงาน คือการเรียนรู้ของเรา บางทีเราทำเราอาจเจออุปสรรคบ้าง ก็ต้องแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ซึ่งทั้งหมดคือประสบการณ์ที่เราสะสมการทำงานชิ้นนี้มันเป็นการเรียนรู้ตลอดเวลา



ผู้อยู่เบื้องหลังความสำเร็จ

นอกจากความสามัคคี ความตั้งใจ และกำลังใจ ภายในทีม รวมไปถึงแรงสนับสนุนด้านความรู้จากภายนอกแล้ว อีกหนึ่งปัจจัยสำคัญที่มีส่วนในการผลักดันพวกเขาให้ก้าวมาถึงจุดนี้ นั่นคือ อาจารย์และโรงเรียน

“ตั้งแต่แรก อาจารย์ที่ปรึกษาของเราคือ อาจารย์อัจฉรา รัตนวงศ์ จะคอยหาโครงการมาให้ครับ คอยแนะนำ คอยจัดรุ่นพี่หรือวิทยากรมาอบรมว่าโครงการนี้เป็นอย่างไร คอยปูพื้นฐานให้เรา คอยให้ความช่วยเหลือ ให้การสนับสนุน มีการจัดค่ายเพื่อเตรียมงานสำหรับไปนำเสนอด้วยครับ” เซลล์กล่าว ก่อนที่จะเสริมต่อว่า

“โรงเรียนจึงเหมือนบ้านหลังที่ 2 ของพวกเราครับ ผมว่าผมอยู่โรงเรียนเยอะกว่าอยู่บ้านอีก (หัวเราะ) บางวันทำงานดึกก็นอนโรงเรียนกัน มีถุงนอนสำหรับนอนค้างกันที่ห้องวิทย์-คอมฯ แยกห้องชายหญิง มีอาจารย์อัจฉรา กับอาจารย์ชนารัตน์ คำอ่อน คอยดูแล เรียกว่าโรงเรียนมีทุกอย่างให้ อาหารการกินอาจารย์ก็จัดเตรียมให้ตลอด อาจารย์สนับสนุนทุกด้านครับเกี่ยวกับการทำงานนี้”

อ่านถึงตรงนี้ หลายคนอาจสงสัยว่า ทำไมอาจารย์และโรงเรียนถึงทุ่มเทในการสนับสนุนนักเรียนถึงขนาดนี้ ต่อประเด็นดังกล่าว อาจารย์อัจฉรา รัตนวงศ์ มีคำตอบ

“แนวคิดคือไม่อยากให้เด็กเรียนหนังสืออย่างเดียว อยากให้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ต่อให้เก่งแค่ไหนเขาก็จะไม่มีเพื่อนหากเขาไม่ได้ฝึกทำงาน คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือที่เรานำมาเพื่อให้เด็กมารวมกลุ่มและทำงานร่วมกัน

โรงเรียนก็สนับสนุนเปิดห้องเรียนพิเศษวิทย์-คอมฯ เมื่อปี 2549” อาจารย์กล่าวถึงแนวคิดของโรงเรียนด้วยรอยยิ้ม ก่อนจะเชื่อมโยงไปยังประเด็นที่ว่า โครงการต่อกล้าฯ เป็นช่องทางที่ทำให้นักเรียนได้มีโอกาสพัฒนาตนเองได้อย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น

“ก่อนนี้ที่ยังไม่มีต่อกล้าฯ พอจบงาน NSC แล้วเด็กเขาก็ไม่ได้ไปแข่งต่อ ไม่ได้พัฒนางานต่อ นอกจากบางรุ่นที่ไปสมัครโครงการประกวดผลงานซอฟต์แวร์ดีเด่นแห่งชาติ (Thailand ICT Awards: TICTA) แต่ต่อกล้าฯ ทำให้เด็กทำงานจนประสบความสำเร็จแล้วนำไปต่อยอดใช้งานได้จริง กับอีกอย่างคือทักษะต่างๆ ที่ได้จากต่อกล้าฯ การตัดสินใจ การเป็นผู้นำ การพูดการจา ความมั่นใจในตัวเองของเด็กที่เข้าต่อกล้าฯ จะสูงขึ้นกว่ารุ่นก่อนๆ ที่ไม่ได้เข้า ซึ่งเขาสามารถนำความรู้ที่ได้มาสอนรุ่นน้องๆ ต่อด้วย เช่น การวางแผนการทำงานต่างๆ อย่างชุด 7 คนนี้ ก่อนทำงานเขาจะนั่งประชุมวางแผนการทำงานจริงๆ จังๆ เป็นผู้ใหญ่เลย หรือเรื่องทำ Scrum (การพัฒนาซอฟต์แวร์ให้สำเร็จ) ทำ Timeline สามารถเป็นวิทยากรได้ นี่คือสิ่งที่ครูมองเห็น”

ทุกอย่างก้าวของผลงาน คือพัฒนาการของผู้ทำ

ถึงวันนี้ Bad Green ได้ถูกพัฒนาจนใกล้ความเป็นจริงที่ทั้ง 7 หนุ่มตั้งใจไว้ นั่นคือ การเผยแพร่ออกสู่ผู้ใช้งานจริง แต่เพื่อให้ผลงานออกมาดีที่สุด ทั้งเจ็ดจึงไม่ลังเลที่จะชะลอการเผยแพร่ออกไปอีกเล็กน้อย ด้วยการขอทดสอบใหญ่แบบสมจริง นั่นคือ การอัปโหลด demo ให้กลุ่มผู้ใช้ เพื่อนๆ ในกลุ่มโครงการต่อกล้าฯ และที่โรงเรียนระยองวิทยาคมได้ดาวน์โหลดไปทดลองเล่นกัน และนำเสียงสะท้อนมาวางแผนทางการพัฒนาและขยายผลต่อไป

“ตัว demo อาจทำแค่ด้านแรกด้านเดียว แล้วลองดูเสียงวิจารณ์ของคนที่มาเล่นว่าเขารู้สึกอย่างไรครับ ถ้าเขาชอบก็อาจอัปฯ ตัวต่อไปเลย หรือถ้ายอดดาวน์โหลดเกินที่ตั้งไว้ 500 คน ก็ต้องมาคิดกันแล้วเรื่องการทำแผนโปรโมต การทำโฆษณาต่างๆ” เซลล์กล่าวถึงแนวทางของทีมที่วางเอาไว้

แต่พร้อมๆ ไปกับตัวผลงานที่ถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เด็กหนุ่มทั้งเจ็ดในฐานะผู้พัฒนางานก็ได้พัฒนาตัวเองจากการทำงานไปด้วยในขณะเดียวกัน

“ทุกเวลาที่เรทำงาน คือ การเรียนรู้ของเรา บางทีเราทำเราอาจเจออุปสรรคบ้าง ก็ต้องแก้ปัญหาเฉพาะหน้าซึ่งทั้งหมดคือประสบการณ์ที่เราสะสม การทำงานชิ้นนี้มันเป็นการเรียนรู้ตลอดเวลาครับ” เมฆกล่าว

“คือยิ่งทำเราก็ยิ่งเก่งขึ้นครับ ยิ่งเจอปัญหาเรายิ่งเก่ง เพราะเราต้องไปศึกษาค้นคว้าจากที่ต่างๆ” เอกส้าทับเช่นเดียวกับวันที่พูดติดตลกว่า

“ผมรับผิดชอบเรื่องการทำสามมิติ ยิ่งทำก็ยิ่งถนัดลึกลงไป เพราะยิ่งทำเพื่อนก็ยิ่งมีไอเดียใหม่ๆ ที่ยากกว่าเดิม ที่นอกเหนือไปจากที่เรารู้ (หัวเราะ) เราจึงต้องไปสรรหาความรู้มาเพิ่มโดยปริยาย”

“และทำให้เรามีระเบียบและมีความพยายามในการทำงานมากขึ้นด้วยครับ” ภัทรกล่าวต่อ “แต่ก่อนเราไม่มีเป้าหมาย เราทำไม่ได้ เราก็เก็บไว้ก่อน วันหลังค่อยกลับมาว่ากันใหม่หรือไม่ก็ทิ้งไปเลย แต่วันนี้เรามีเป้าหมายว่าเราจะอัปเดตขึ้น Store เราก็พยายามทุกวิถีทางเพื่อที่จะทำให้ได้ครับ”

ที่ผ่านมาระยะนี้ เราลองมือปฏิบัติ
เราลองผิดลองถูก จากงานที่เราทำและจาก
ประสบการณ์ที่เราผ่านมา... คิดว่าในอนาคต
เราสามารถถึงศักยภาพของตัวเองออกมาได้มากกว่านี้

ขยายผลความรู้ สู่อื่นต่อไป

พร้อมๆ กับการพัฒนาตัวเองผ่านการพัฒนาผลงาน ทั้ง 7 หนุ่มต่างพูดเป็นเสียงเดียวกันว่า สิ่งที่ได้รับจากโครงการก็เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้พวกเขาได้พัฒนาตัวเองไปอีกขั้นหนึ่ง

“ได้ความรู้ใหม่ๆ เยอะมากครับ ได้ฝึก จากที่เคยทำแบบเล่นๆ เหยาะเหยยะ ตอนนี้เป็น Business หหมดแล้ว โครงการให้แนวคิดที่ทำให้เราเป็นผู้ใหญ่ขึ้น” เซลล์กล่าวด้วยรอยยิ้ม

“ได้เทคนิค ได้ความรู้ ได้ทักษะการวางแผนต่างๆ ได้เปิดโลกเทคโนโลยีใหม่ๆ และได้ประสบการณ์กลับมา เยอะมากครับ เป็นโอกาสที่ถ้าพลาดไปคงเสียดายมากๆ” ภัทรส่าทับ

และความรู้ของพวกเขาทั้งหมด จะไม่ถูกเก็บกอดไว้เพียงแคในกลุ่มเท่านั้น แต่จะถูกขยายผลและถ่ายทอดกลับไปสู่อื่นๆ วิทยาลัย-คอมฯ โรงเรียนระยองวิทยาคม ซึ่งเป็นแนวทางที่โรงเรียนและอาจารย์วางแผนไว้ เพื่อสร้างนักพัฒนาคุณภาพให้แก่สังคมแบบรุ่นต่อรุ่น

“รุ่นพี่ดูแลรุ่นน้องเป็นธรรมเนียมของวิทยาลัย-คอมฯ ครับ ความรู้ที่พวกเราได้จะพยายามถ่ายทอดให้รุ่นน้องเรื่อยๆ เป็นสังคมครอบครัวที่ต้องช่วยเหลือกันและกันครับ” ภัทรกล่าว

“เราพยายามให้เด็กรวมกลุ่มกันอย่างเหนียวแน่น เพราะเมื่อนับถือกัน มีความสามัคคีกันในหมู่คณะ พี่ก็จะสอนน้องได้ สอนด้วยความรัก ด้วยความอยากให้ เพราะความรู้ทางด้านคอมพิวเตอร์ล้ำฟ้าครุตามไม่ทัน

เราจึงต้องเอาพี่มาสอนน้อง จากเด็กคนหนึ่งกว่าที่เขาจะประสบความสำเร็จ เขาต้องศึกษาเรียนรู้มาเยอะกว่าในห้องเรียน ที่จะบอกทั้งประสบการณ์ ข้อผิดพลาด ทำอย่างไรให้ประสบความสำเร็จ น้องก็จะนับถือและอยากเดินตามรอยพี่ๆ อย่างเซลล์เขาไปอบรมจากโครงการต่อกล้าฯ เขาก็มาสอนน้องทำ Scrum วางแผนการทำงาน เขาเป็นไอดอลของน้อง ทำให้น้องอยากทำต่อกล้าฯ ด้วย” อาจารย์จบประโยคด้วยรอยยิ้ม



เส้นทางในอนาคต กับก้าวที่ยังไม่หยุดยั้ง

ถึงวันนี้ ผลงาน Bad Green กำลังจะถูกนำออกทดสอบบน Store ของระบบ iOS ให้คอกเกม RPG และ Puzzle ได้ทดลองดาวนิโหลดไปเล่นกัน และแน่นอนว่าเสียงสะท้อนจากผู้เล่นจะถูกนำมาเป็นข้อมูลในการพัฒนาผลงานต่อไปให้ดียิ่งขึ้นกว่าเดิม ไปจนถึงเป้าหมายสุดท้าย นั่นคือผลงานได้ออกสู่สาธารณชนในรูปแบบของการตลาดจริงๆ

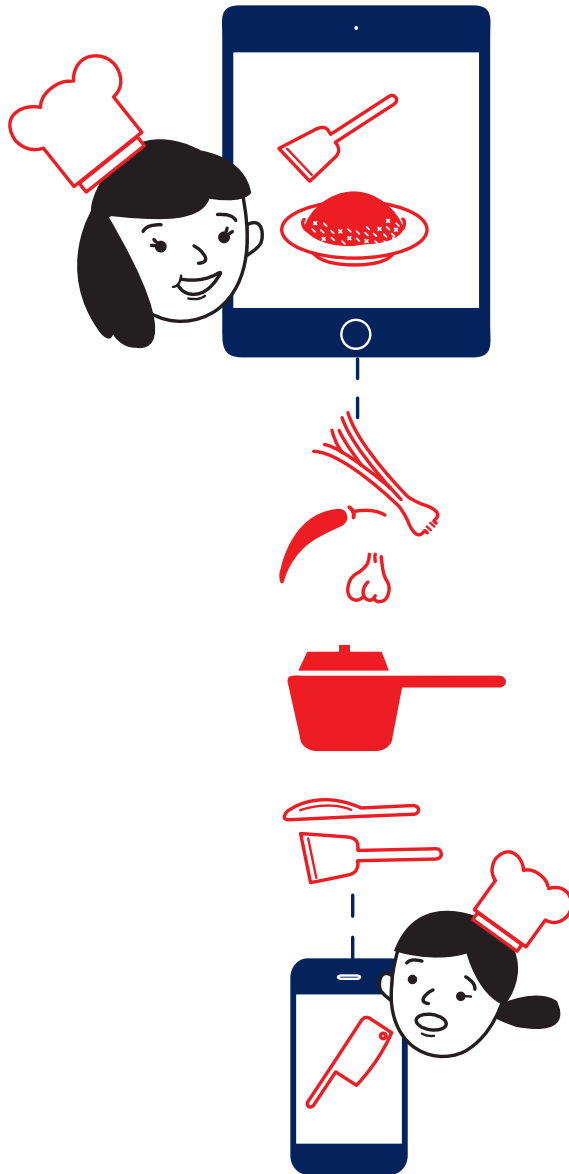
นี่คือความตั้งใจแน่วแน่ของทั้ง 7 หนุ่มแห่งภาคตะวันออกกลุ่มนี้ ที่กำลังวาดความฝันร่วมกันให้แล้วเสร็จสมบูรณ์ ในขณะที่ส่วนตัวของแต่ละคนก็มีฝันมีเส้นทางในอนาคตที่วาดหวังไว้แตกต่างกันไป เช่น เซลล์อยากเป็นวิทยากร ถ่ายทอดความรู้ที่มีให้แก่ผู้อื่น เอกฝันอยากทำงานในองค์กรขนาดใหญ่ เมฆสนใจงานด้านแอนิเมชันภัทรอยากทำงานในสายการประดิษฐ์นวัตกรรมหรือเทคโนโลยีใหม่ๆ ส่วนนัทแม้จะยังไม่ได้วางแผนเอาไว้อย่างชัดเจน แต่เขาก็ยืนยันว่า ได้รับต้นทุนความรู้และประสบการณ์ด้านนี้มาเต็มที่ขนาดนี้ อยากรู้เสียก็ไม่ทิ้งการทำงานทางด้านนี้ไปอย่างแน่นอน

“ที่ผ่านมาเราเรียนรู้ เราลงมือปฏิบัติ เราลงมือฝึก ลองดู จากงานที่เราทำและจากประสบการณ์ที่เราผ่านมา ทั้งจากการทำงานกลุ่มและการทำงานร่วมกัน คิดว่าในอนาคตเราสามารถดึงศักยภาพของตัวเองออกมาได้มากกว่านี้ครับ” นัทกล่าวด้วยรอยยิ้ม

บนเส้นทางที่ทอดไกลไปสู่อนาคต ความฝันที่ถูกตั้งไว้ที่ปลายทางยังคงเป็นสิ่งที่ยากจะคาดเดา ไม่มีใครตอบได้ว่า เด็กหนุ่มทั้งเจ็ดจะเติบโตไปเป็น ‘นัก...’ ต่างๆ นานาที่พวกเขาฝันไว้ได้หรือไม่ แต่ที่ชัดเจนก็คือในวันนี้ พวกเขาทั้งเจ็ดมีความฝันอันใกล้ที่จะพัฒนาเกม Bad Green ให้สำเร็จลุล่วงและออกเผยแพร่สู่สาธารณะ เป็นจุดหมายของก้าวแรกรบบนเส้นทางของชีวิตนักพัฒนา

และถ้าวันนั้นมาถึง คำถามที่ว่าพวกเขาจะเติบโตไปเป็น ‘นัก...’ อะไรในอนาคต ก็ไม่สำคัญไปกว่าการที่ทุกคนจะจดจำพวกเขาในฐานะของ ‘นักพัฒนาเกมอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม’ ที่ทั้งสนุกและสร้างสรรค์อยู่ในตัว นั่นคือสิ่งที่พวกเขากำลังจะได้รับในอนาคตอันใกล้นี้





COOKING FAMILY

เกมทำอาหารไทย กับความแปลกใหม่ไม่มีใครเหมือน

แอปพลิเคชันเกมกราฟิกสวย ที่ทำให้ผู้เล่นได้เรียนรู้และฝึกทำอาหารไทย
เหมาะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี โดยจะเล่นคนเดียว หรือแข่งกัน 2 คนก็ได้

ผู้พัฒนา: นางสาวณัฐกมล สุกิจจากามิน (มิน) , นางสาวธัญสินีย์ เหล่าวีระธรรม (ฟ้า)
และ นางสาวโคจิรัตน์ ธัญประทีป (เทน)
โรงเรียนเซนต์ปริงซิสซาเวียร์คอนแวนต์



ในโลกของเกม การที่เกมใดเกมหนึ่งสามารถชูเอกลักษณ์ความเป็นชาติของผู้ผลิตให้โดดเด่นขึ้นมาได้นั้น ถือเป็นเสน่ห์ที่ไม่ใช่จะทำกันได้ง่ายๆ โดยเฉพาะการเน้นเอกลักษณ์ความเป็นชาติมากเกินไปจนขาดความเป็นสากล หรือให้ความสำคัญกับตัวเอกลักษณ์จนเกมขาดความสนุกไปอย่างน่าเสียดาย

ไม่อาจปฏิเสธว่า นี่คือปัญหาที่นักพัฒนาเกมเคยประสบกันมา

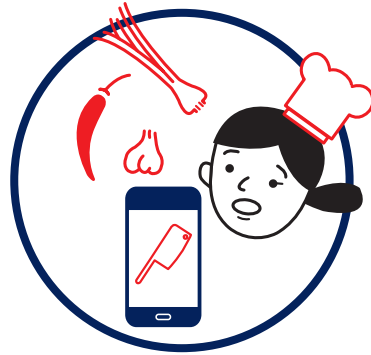
แต่วันนี้ น่าสนใจอย่างยิ่งที่มี 3 สาววัยรุ่นลุกขึ้นมาพัฒนาเกม โดยชูเอกลักษณ์ของชาติอย่าง ‘อาหารไทย’ ขึ้นมาให้โดดเด่น และที่สำคัญคือ ทั้งสามสามารถทำเกมให้ออกมาได้เป็นอย่างดี มีเอกลักษณ์ ทว่าก็ไม่ละทิ้งความเป็นสากล

เปรียบก็เหมือนอาหารไทยจานหนึ่งที่ปรุงรสและตกแต่งหน้าแต่งตาได้สวยพอเหมาะพอเจาะ เชื้อชวนให้คอเกมได้มาลองลิ้มชิมรสความสนุกและสดใสตาม

เปรียบก็เหมือนอาหารไทยจานหนึ่งที่ปรุงรสและตกแต่งหน้าแต่งตาได้สวยพอเหมาะพอเจาะ เชื้อชวนให้คอเกมได้มาลองลิ้มชิมรสความสนุกและสดใสตามสไตล่วัยรุ่นที่รับประกันว่า เล่นแค่จานเดียวไม่พออ้อมแน่นอน!



|| หนูเล่นเกมทำอาหารโน่นนี่นั่น แต่ทั้งหมดที่เล่นไม่มีเกมทำอาหารไทยเลย... รู้สึกว่าถ้าเราทำเกมอาหารไทยมันน่าจะแปลกดี จึงมานั่งคิดและเริ่มทำกัน ||



คนคุณภาพเกิดได้จากสิ่งแวดล้อมที่ดี

สถานที่ที่เด็กๆ ใช้เวลาอยู่เกินกว่าครึ่งของชีวิตอย่าง ‘โรงเรียน’ นั้น ถือเป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยกำหนดคุณภาพของเด็กและเยาวชนเหล่านั้นได้ และถือเป็นโชคดีสำหรับ 3 สาวอย่าง นางสาวณัฐฐกมล สุกิจจาคามิน หรือ ‘มีน’ นางสาวธัญสินีย์ เหล่าวีระธรรม หรือ ‘ฟ้า’ และ นางสาวโศจิรัตน์ ธัญประทีป หรือ ‘เกน’ ที่เติบโตมาในโรงเรียนที่มีการหนุนเสริมทักษะการพัฒนาด้านไอทีให้นักเรียนอย่างโรงเรียนเซนต์ฟรังซิสซาเวียร์คอนแวนต์ ทำให้ 3 สาวได้ฝึกการพัฒนาผลงานเข้าแข่งขันในด้านไอทีมาตั้งแต่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

“ตอนเด็กๆชอบวาดรูปค่ะ จนตอน ม.4 ครูที่ปรึกษา คือครูฝ่าย (อาจารย์ศรา หรุจิตตวิวัฒน์) ชวนมาเป็นเด็กคอมฯ มาทำงานและแข่ง เพื่อนๆ ก็ชวนๆ กันมาแข่งแอนิเมชัน งานแรกคือ Thailand Animation Contest ได้รางวัลที่ 2 แล้วหลังจากนั้นก็แข่งมาตลอดค่ะ” มีนเล่าถึงการหนุนเสริมจากโรงเรียน ที่ทำให้เธอและเพื่อนๆ ได้ฝึกการ

พัฒนาผลงานและแข่งขันมาตั้งแต่ชั้นมัธยมปลาย ซึ่งหนึ่งในการแข่งขันที่ทางอาจารย์และโรงเรียนพยายามผลักดันให้นักเรียนเข้าร่วมการแข่งขันอย่างสม่ำเสมอ ก็คือการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย หรือ NSC ซึ่ง มีน-เกน-ฟ้า ได้รวมทีมกันเข้าแข่งขันมาอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ NSC 2013 ที่ส่งผลงาน ‘บุญทิ้ง กลิ้งลงโลก’ เข้าประกวดและได้รางวัลอันดับ 2 ประเภทโปรแกรมเพื่อความบันเทิง กลุ่มนักเรียน

และต่อเนื่องมาถึง NSC 2014 ที่ทั้งสามส่งผลงาน ‘บุญอู๋ม รีมั้ว’ เข้าประกวด และคว้ารางวัลชนะเลิศ ในประเภทเดิมาครอง



ต่างเติบโตจากความสนใจ

“ในโรงเรียนแต่ละทีมจะแข่งกันคนละหมวด พวกหนูทำอยู่ในหมวดเกมอยู่แล้ว ก็คิดจะทำเกมกัน หนูเล่นเกมทำอาหารโน่นนี่นั่น แต่ทั้งหมดที่เล่นไม่มีเกมทำอาหารไทยเลยคะ เลยรู้สึกว้าวถ้าเราทำเกมอาหารไทย มันน่าจะแปลกดี จึงมานั่งคิดและเริ่มทำกันคะ” มีนเล่าถึงที่มาของเกมบุญอิมฯ ที่ส่งเข้าประกวด NSC 2014 ก่อนจะถูกพัฒนามาเป็น Cooking Family เมื่อทั้งสามเข้าโครงการต่อกลับให้เติบโตใหญ่ ปี 2 ในเวลาต่อมา

บุญอิมฯ หรือ Cooking Family เป็นเกมเกี่ยวกับการทำอาหารไทย ในสไตล์กราฟิกสวยใส เหมาะสำหรับกลุ่มเป้าหมายอายุ 9-12 ปี โดยตัวเกมแบ่งออกเป็น 3 โหมดให้ผู้เล่นได้เลือกเล่นตามความชอบ ได้แก่

โหมด Main Course เป็นส่วนเกมหลักที่จะให้ผู้เล่นได้ทำอาหารตามขั้นตอนคำสั่งให้ลูกลง

โหมด Funstuff เป็นส่วนเกมที่ให้ผู้เล่นทำอาหารให้ออกมาตรงกับเมนูที่สุ่มเลือก โดยผู้เล่นจะต้องเลือกวัตถุดิบ วิธีการปรุง และการจัดจานด้วยตัวเอง

โหมด VS Mode เป็นส่วนเกมที่ให้ผู้เล่นสามารถเล่นแข่งกันได้ 2 คน โดยสามารถกำหนดวัตถุดิบและขั้นตอนการทำอาหารได้ด้วยตัวเอง

การพัฒนาเกมทั้งหมด 3 สาวจะแบ่งหน้าที่กันอย่างชัดเจน มีเกนรับหน้าที่เขียนโปรแกรม ขณะที่มีนกับฟ้ารับหน้าที่ทำกราฟิก ซึ่งจะแบ่งย่อยกัน ฟ้านั้นเป็นมือวาดรูป ทำกราฟิกในส่วนของวัตถุดิบต่างๆ ส่วนมีนรับหน้าที่ Animate ภาพ และทำกราฟิกในส่วนอาหาร

โดยตลอดขั้นตอนของการพัฒนาผลงาน อาจารย์และที่ปรึกษาจะคอยช่วยสนับสนุน 3 สาวอย่างเต็มที่

“ครูแบงค์ (อาจารย์เดชา ตรินทพงศ์) และครูฝ่ายช่วยดูแลพวกเรามากๆ ค่ะ เป็นที่ปรึกษา เวลาทำงานไม่ทันต้องนอนที่โรงเรียน ครูก็ชวนข้าวของมานอนด้วย (หัวเราะ) คอยหาของกินให้อีกต่างหาก แล้วก็มีพี่เียน (นายกมลวิชัย สิริธนนท์สกุล เจ้าของผลงาน iOrder จากโครงการต่อกลับฯ ปี 1) มาเป็นที่ปรึกษาให้ทีมหนูด้วย ช่วยในเรื่องแนวคิดและการเขียนโปรแกรม” เกนเล่าด้วยรอยยิ้ม

จากจุดเริ่มต้นที่มุ่งพัฒนาผลงานจากพื้นฐานความชอบส่วนตัว ได้รับการสนับสนุนจากโรงเรียนและอาจารย์ บวกกับความสามารถของพวกเขาเอง ทำให้ทั้ง 3 สาวสามารถชนะเลิศการประกวด NSC 2014 มาได้ก่อนจะต่อยอดผลงานเข้าสู่โครงการต่อกลับฯ ปี 2

ในงานแข่ง โจทย์คือเราจะทำอย่างไรให้มันดูโดดเด่นกว่าคนอื่น แต่สำหรับผู้ใช้งาน ต้องคิดว่า เราต้องทำอย่างไรให้มันง่ายต่อเขา นี่คือข้อแตกต่าง

ยกเครื่องผลงาน ตามคำวิจารณ์จากผู้รู้

การเข้าร่วมโครงการต่อกล้า ปี 2 ถือเป็นโอกาสดีที่ทำให้ 3 สาวได้พัฒนาผลงาน จากงานเพื่อส่งประกวด มาสู่ผลิตภัณฑ์สำหรับผู้บริโภคจริงๆ

“ในงานแข่ง โจทย์คือเราจะทำอย่างไรให้มันดูโดดเด่นกว่าคนอื่น แต่สำหรับผู้ใช้งาน ต้องคิดว่า เราต้องทำอะไรให้มันง่ายต่อเขา นี่คือข้อแตกต่างค่ะ” ฟ้ากล่าว เปรียบเทียบถึงการทำงานแข่งที่ผ่านมา กับการได้เข้าร่วมโครงการต่อกล้า

ซึ่งแน่นอนว่า หนึ่งในกลไกที่ช่วยปรับปรุงผลงานของ 3 สาวให้เข้าที่เข้าทางมากขึ้น ก็คือความคิดเห็นจากคณะกรรมการ ซึ่งมีส่วนสำคัญอย่างมากที่ทำให้ผลงานวันนี้ของ 3 สาวเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมไม่น้อย

“เปลี่ยนเยอะเลยคะ (หัวเราะ) เริ่มจากชื่อเกม ตอนแรกเป็นบุญอิมฯ แต่คณะกรรมการบอกว่าคนจะเสิร์ชหายาก ให้ใช้คำพ้อง ที่คนทั่วไปเสิร์ชหาได้ จึงกลายเป็น Cooking Family ค่ะ” มินกล่าวเสียงใส

ไม่เพียงแค่ชื่อเสียงเรียงนาม แต่รูปแบบการเล่นเกมนี่ก็ได้รับคำแนะนำจากคณะกรรมการให้ปรับเปลี่ยนจากเดิมเป็นเกมในคอมพิวเตอร์ มาสู่เกมในแท็บเล็ต

“ตอนแรกพวกหนูทำใช้เล่นในคอมฯ ค่ะ โดยใช้ร่วมกับ Leap Motion ซึ่งเป็นเทคโนโลยีใหม่ ใช้มือบังคับ ตอนแรกเรามองว่านี่เป็นจุดเด่นของเกม แต่พอฟังเหตุผลของคณะกรรมการแต่ละคนแล้วมันกลายเป็นข้อด้อยของเกมแทน (หัวเราะ) เพราะว่ามันเล่นลำบาก ไม่เหมาะ

แล้วถ้าเล่นกับคอมฯ ก็จะไม่สามารถเผยแพร่ได้ง่าย ก็เลยเปลี่ยนหมดเลยคะ” เกนกกล่าว

สมัยที่ยังเป็นบุญอิมฯ เวอร์ชันในคอมพิวเตอร์ 3 สาวเลือกใช้ Leap Motion มาเป็นอุปกรณ์หลักสำหรับผู้เล่นเพื่อใช้ควบคุมเกม ซึ่ง Leap Motion นี้เป็นอุปกรณ์ที่เปลี่ยนคอมพิวเตอร์ให้กลายเป็น Touchless Screen ที่ผู้ใช้สามารถใช้มือหรือนิ้วมือเคลื่อนไหวกลางอากาศ สั่งการคอมพิวเตอร์ได้ในลักษณะเหมือนการสไลด์สั่งการแท็บเล็ต เพียงตั้ง Leap Motion ไว้ระหว่างคอมพิวเตอร์กับผู้ใช้ Leap Motion จะตรวจจับการเคลื่อนไหวของมือนิ้วมือ และอุปกรณ์ทรงกระบอก เช่น ปากกา ดินสอ พู่กัน ฯลฯ และส่งข้อมูลไปยังคอมพิวเตอร์อีกต่อหนึ่ง

แม้การปรับเปลี่ยนรูปแบบการเล่นจะเป็นเรื่องใหญ่สำหรับคนพัฒนา แต่ทั้ง 3 สาวก็ยินดีปรับ เพราะพวกเขาต่างต้องการให้งานออกมาดีที่สุด

“อย่าง Leap Motion ตอนแรกทีหนูยังไม่ได้เปลี่ยนนะคะ เพราะลองให้เด็กเล่นกันเองก็บอกว่ามันง่ายกว่าใช้เมาส์ แต่บางคนก็บอกว่ามันยากเกินไป พอได้มาฟังคณะกรรมการ เราก็มาคิดกันในทีม และยอมรับในเหตุผลที่จะเปลี่ยนไปทำลงแท็บเล็ต เพราะมันเล่นง่ายและเผยแพร่ได้ดีกว่า” เกนกกล่าวด้วยรอยยิ้ม

ตั้งแต่ทำโปรแกรมมาไม่เคยนึกถึงเลยว่า
กลุ่มเป้าหมายสำคัญอย่างไร...การศึกษากลุ่มเป้าหมาย
เป็นพื้นฐานที่ดีมากในการคิดงาน ถ้าหนูพลาดตรงนี้ไป
หนูก็จะคิดงานจากจุดเดิมๆ คือไม่มีประโยชน์แบบเดิม



บททดสอบแห่งความตั้งใจ

แม้จะยินดีปรับแก้ผลงานตามคำแนะนำของคณะกรรมการ แต่ก็ไม่อาจปฏิเสธว่า นี่เป็นงานที่หนักอย่างยิ่งสำหรับ 3 สาว ที่เหมือนต้องเริ่มต้นทำเกมใหม่ และต้องศึกษาในหลายๆ เรื่องเพิ่มเติม

“ยากอยู่ค่ะ อย่างตอนแรกหนูทำวิธีการเล่นเกมให้เหมาะกับ Leap Motion ไปแล้ว คือเล่นแบบมือลอยๆ แต่พอมาลงแท็บเล็ต วิธีต่างๆ มันต้องเปลี่ยน กลายเป็นการกดแทนเลยเปลี่ยนตัวเกมค่อนข้างเยอะค่ะ” เกนกกล่าว

“ส่วนของหนุ่ยยากตรงการขยับค่ะ เพราะการทำอาหารต้องมีการผัด ตรงนี้จะทำยาก เพราะต้องขยับเป็น Frame by Frame ไป ก็ใช้สัญชาตญาณเอา (หัวเราะ) ฝึกบ่อยๆ ต้องใช้การสังเกต ถ้าไม่รู้จริงๆ ก็ถามครูหรือหาจากในอินเทอร์เน็ตค่ะ” มินยกตัวอย่างของตัวเองพร้อมรอยยิ้ม

จนเมื่อผลงานได้ที่ในระดับหนึ่ง 3 สาวก็ไม่รอช้า นำผลงานออกทดสอบกับผู้เล่นจริง เพื่อเก็บข้อมูลและเสียงสะท้อน แล้วนำกลับมาพัฒนาผลงานต่อ

“ได้นำไปให้นักเรียนในโรงเรียนทดลองเล่นแล้วค่ะ ตามเวลาที่มีการจัดงานกัน ก็มีความเห็นหลายอย่าง ต้องยอมรับว่าหนูไม่เคยทำ Multi-Touch (การสไลด์หน้าจอ) มาก่อน พอเอาไปให้ลองก็มีปัญหาหลายอย่าง บางคนก็เล่นไม่ได้ บางคนเขาก็ไม่เข้าใจวิธีเล่น เพราะเวลาทดสอบเราเล่นอยู่คนเดียว คนอื่นเขาไม่เคยมาก่อน หนูก็ต้องมาปรับเปลี่ยน แก้วให้วิธีเล่นชัดเจนมากขึ้น ทำให้เขาเข้าใจ

ก็ลองไปดูเกมอื่นๆ ที่อื่นๆ ว่าวิธีการเล่นเขาทำอย่างไร เช่น มีส่วนแนะนำวิธีเล่น แต่ถ้านับเฉพาะเรื่องของคุณภาพสำหรับเด็กๆ ก็คือชอบค่ะ” เกนเล่าพลางอมยิ้ม

แม้ในช่วงเวลาของการปรับแก้งานนี้ จะเป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของทีม เพราะมีกับฟ้าจบการศึกษาชั้นมัธยมปลาย และไปศึกษาต่อมหาวิทยาลัย ทำให้ทีมต้องมีการบริหารการทำงานร่วมกันมากขึ้น และทุ่มความตั้งใจให้มากขึ้นด้วย

“ใช้วิธีแบ่งงานกันไปทำค่ะ ระหว่างนั้นก็คุยกันผ่านโทรศัพท์บ้าง ไลน์บ้าง จนกว่าจะถึงเวลานัดคุยงานก็จะไปเจอกันที่โรงเรียนค่ะ” มินอธิบาย

ทั้งหมดทั้งมวล ก็เพื่อผลงานที่ดีที่สุด!

“คิดว่าไหนๆ ก็ส่งงานแล้ว ก็พัฒนาให้มันดีเลย”

ฟ้าว่าพลางยิ้มกว้างขวาง ก่อนที่เกนจะเสริมต่อว่า

**นำไปให้นักเรียนในโรงเรียนทดลองเล่น
ก็มีความเห็นหลายอย่าง ต้องยอมรับว่าหนูไม่เคยทำ
Multi-Touch (การสไลด์หน้าจอ) มาก่อน
พอนำไปให้ลองก็มีปัญหาหลายอย่าง บางคนก็เล่นไม่ได้
บางคนก็ไม่เข้าใจวิธีเล่น เพราะเวลาเราทดสอบ
เราเล่นอยู่คนเดียว ต้องมาปรับเปลี่ยน
แก้ไขวิธีเล่นชัดเจนมากขึ้น ทำให้เขาเข้าใจ**



“คือเรารู้แล้วว่าเกมนี้ควรแก้อย่างไร ตรงไหน ก็คิดว่าถ้าเราทำงานเราน่าจะมีคนไหลตไปเล่นกว้างมากขึ้นค่ะ”

เปิดโลกทัศน์สู่นักพัฒนา

นอกจากการได้พัฒนาปรับเปลี่ยนผลงานให้ดีขึ้นตามคำแนะนำของคณะกรรมการและผู้ใช้จริงแล้ว การได้เข้าร่วมโครงการตอกเล่าฯ ยังถือเป็นการเปิดโลกทัศน์นักพัฒนาให้แก่ทั้ง 3 สาวในหลายด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพัฒนาผลงานในแง่มุมมองของธุรกิจ โดยการรับฟังความต้องการของผู้ใช้งานจริง

“ได้ในเชิงธุรกิจเยอะมากค่ะ ตั้งแต่ทำโปรแกรมมาไม่เคยนึกถึงเลยคะว่ากลุ่มเป้าหมายสำคัญอย่างไร (หัวเราะ) ทำเพราะอยากทำ ที่มาก็คิดขึ้นมาเอง คิดว่ามันน่าจะ

เป็นอย่างนี้ๆ นะ แต่จริงๆ ที่คิดมานั้นไม่ใช่เลย การศึกษากลุ่มเป้าหมายเป็นพื้นฐานที่ดีมากในการคิดงาน ถ้าหนูพลาดตรงนี้ไป หนูก็จะคิดงานจากจุดเดิมๆ คือไม่มีประโยชน์แบบเดิม” เกนกล่าวถึงบทเรียนที่ได้รับพร้อมหัวเราะว่า

“ถ้าไม่ได้เรียนเรื่องธุรกิจและการตลาด เกมของเราก็จะไม่ถูกใช้จริง เพราะตอนแรกเริ่มเกมทำตามความต้องการของคนทำล้วนๆ ค่ะ (หัวเราะ)” ฟ้ำลำทับด้วยรอยยิ้ม

ซึ่งความรู้ตรงนี้ยังไม่มีสอนในระดับมัธยม การได้เข้ามาศึกษาร่วมกับโครงการ จึงเป็นเหมือนการยกระดับของ 3 สาวให้ก้าวล้ำนำเพื่อนรุ่นเดียวกันไปขั้นหนึ่ง

“พี่สาวหนูอยู่มหาวิทยาลัย เขาเรียนเกี่ยวกับการออกแบบ เขาก็จะพูดเรื่องการออกแบบ พูดเรื่องผู้ใช้งาน ซึ่งเมื่อก่อนหนูไม่เข้าใจค่ะว่าพูดอะไร (หัวเราะ) แต่ตอนนี้พอหนูรู้เรื่องอะไรใหม่ๆ แปลกๆ มา หนูก็เล่าให้พี่ฟัง มันก็คุยกันรู้เรื่อง หนูรู้สึกว่าคุณรู้ที่ได้มันมากกว่าในห้องเรียน และหนูสามารถเข้าใจในแบบที่นักศึกษามหาวิทยาลัยเข้าใจได้” เกนว่าพลางยิ้มว่า

รวมไปถึงเทคนิคเฉพาะทางอย่าง User Interface (UI) ทั้งสามก็ได้เรียนรู้เพื่อใช้สำหรับพัฒนางานให้เข้าถึงกลุ่มผู้ใช้จริงมากยิ่งขึ้น

“มีเรื่อง User Interface ที่ต้องออกแบบให้ง่ายต่อการใช้งานค่ะ ถ้าปุ่มเยอะไปมันก็ยุ่งยาก ก็เอามาพัฒนาผลงาน ทำให้คนเล่นได้ง่ายขึ้นค่ะ ไม่ต้องเข้าโน่นนี่นั่น เยอะแยะ” มีนกล่าว

และอีก 2 ประเด็นที่ทั้งสามประทับใจอย่างยิ่งจากการเข้าโครงการ ก็คือเทคนิคในการนำเสนอผลงาน และเครือข่ายเพื่อนๆ นักพัฒนา

“ได้เรียนรู้การนำเสนองานด้วยค่ะ ทั้งการใช้สไลด์ และการพูด คือใช้ตัวหนังสือในสไลด์ให้น้อยลง ทำน้อยๆ มันจะดูสะอาดและดูดี แล้วจากที่เวลาพูดจะอ่านจากสไลด์ก็เปลี่ยนมาใช้วิธีพยายามทำความเข้าใจ แล้วก็อธิบายแบบธรรมชาติขึ้นค่ะ” เกนกล่าว

“ประทับใจอีกเรื่องคือได้เพื่อนต่างโรงเรียนค่ะ ได้แลกเปลี่ยนความรู้กัน ก่อนหน้านี้เวลาไปแข่งงานอื่นก็เคยมีได้แลกเปลี่ยนกันบ้าง แต่จะคนละสายกัน ส่วนใหญ่จะเหมือนแข่งกันอยู่ตลอดเวลาค่ะ ไม่คุยกัน แต่พอมาเข้าโครงการนี้ ได้รู้จักกัน คุยกัน เป็นเพื่อนกัน เป็นการสร้าง Connection ที่ดีมากค่ะ” มีนยิ้มกว้าง

**เวลาทำงานอุปสรรคจะเยอะ มีหลายๆ อย่างที่เราไม่รู้ว่าจะต้องแก้อย่างไร ถ้าเราไม่อดทน ไม่แก้ปัญหา ปัญหายังอยู่ตรงนั้น แต่ถ้าเราอดทน...
ทดลองหาหลายๆ วิธี สุดท้ายเราก็จะพบวิธีแก้ปัญหาก็ได้**

เกินกว่าที่คาดหวัง คือกำไร

จากการเริ่มต้นด้วยความสนใจของตัวเองเป็นหลัก ผ่านการปรับแก้ตามคำแนะนำของผู้รู้ ผ่านการปรับปรุงตามเสียงสะท้อนของผู้ใช้จริง โดยใช้ทักษะความรู้ความสามารถ ทั้งจากทุนเดิมของตัวเอง ร่วมกับความรู้ใหม่ๆ ที่ได้จากโครงการ จนบุญอิมฯ วิวัฒนาการมาสู่ Cooking Family เกมทำอาหารไทยที่ไม่มีใครเหมือน โดดเด่นด้วยเอกลักษณ์ของความเป็นชาติ ที่ผสมผสานกับกราฟิกที่สวยงามไล่ตามสไตล์วัยรุ่นที่มีความเป็นสากล

ถึงวันนี้ เมื่อเราถามถึงความคาดหวังของ 3 สาวที่มีต่อผลงานชิ้นนี้ คำตอบที่ได้คือ พวกเธอเดินมาไกลเกินกว่าที่คาดหวังไว้มากแล้ว

“ความคาดหวังของผลงานชิ้นนี้ คือแค่จบ NSC ค่ะ (หัวเราะ) เพราะฉะนั้นทั้งหมดนี้คือกำไร” มีนกล่าวด้วยรอยยิ้มแจ่มใส

ซึ่งปัจจัยที่ทำให้พวกเธอก้าวเข้ามาเกือบโดยกำไรแบบเนื่อๆ เน้นๆ นี้ ไม่มีอะไรนอกจากความอดทน

“เวลาทำงานอุปสรรคจะเยอะค่ะ (ยิ้ม) มีหลายๆ อย่างที่เราไม่รู้ว่าจะต้องแก้อย่างไร ถ้าเราไม่อดทน ไม่แก้ปัญหา ปัญหาก็ยังอยู่ตรงนั้น ทำอะไรเพิ่มไม่ได้ แต่ถ้าเราอดทน ถ้าเราลองทำแบบนี้ดู มันจะเป็นอย่างไร เราก็ต้องทดลองหาหลายๆ วิธี สุดท้ายเราก็จะพบวิธีแก้ปัญหาได้ค่ะ” เกนกล่าวด้วยแววตาจริงจัง

และสำหรับโรงเรียนเซนต์ฟรังซิสซาเวียร์คอนแวนต์ ที่มีการสนับสนุนให้นักเรียนพัฒนาผลงานเพื่อแข่งขันอย่างต่อเนื่องในระดับรุ่นต่อรุ่นเช่นนี้ ไม่อาจปฏิเสธเลยว่า

ความรู้และประสบการณ์ที่ 3 สาวได้รับ จะเป็นประโยชน์แก่รุ่นน้องอีกมากมายในอนาคต

“ถ้าว่างๆ ก็ลองมาทำดูได้ค่ะ (หัวเราะ) มาหาประสบการณ์ เพราะมันได้อะไรมากกว่าที่คิด อย่างเป็นทางการ หนูไม่คิดว่าจะได้ความรู้ด้านธุรกิจกลับมา แต่ได้มาเต็มเลย (หัวเราะ) ก็ได้เอามาใช้ อย่างถ้าคิดงานต่อไปก็จะเริ่มจากกลุ่มเป้าหมายก่อน” ฟ้าฝากถึงน้องๆ รุ่นต่อไปด้วยน้ำเสียงแจ่มใส

“เวลาเรียนในห้อง เราได้ความรู้แต่เราไม่ได้ทำอะไรเองเป็น แต่โครงการนี้เราได้ความรู้และประสบการณ์การทำงาน ทั้งการทำงานกับตัวเองและการทำงานกับคนอื่น และก็ได้ฝึกเรื่องความรับผิดชอบค่ะ เพราะว่าต้องขาดเรียนบ่อย กลับไปต้องตามให้ทันคนอื่น (หัวเราะ)” เกนตอบเป็นการปิดท้ายการสนทนา

ในโลกของเกม เกมทำอาหารอาจมีมากมายหลายหลากให้เราเลือกเล่น แต่อีกไม่นาน คอเกมน่าจะได้สัมผัสกับ Cooking Family เกมทำอาหารไทยหนึ่งเดียวในโลก ที่เกิดจากฝีมือและความวิริยะของสาวๆ รุ่นใหม่ 3 คนนี้ เปรียบก็เหมือนแม่ครัวที่ร้ายเสน่ห์ปลายจวัก จนได้เมนูเกมไทยในสไตล์สากลที่สดีใส่น้ำลิ้มลองออกมา

คอเกมทั้งหลายโปรดอดใจรออีกไม่นานอาหารจานนี้น่าจะส่งไปถึงมือของทุกคนอย่างแน่นอน





จากต่อกล้าฯ สู่никพัฒนามืออาชีพ

เรื่องราวการเติบโตเป็นนิกพัฒนามืออาชีพ
ของเยาวชนโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ ปีที่ 1

ก่อสร้างองค์กร สู่ผู้ประกอบการดิจิทัลซอฟต์แวร์เฮาส์



เข้าร่วมโครงการต่อก้าวให้เติบโตใหญ่ ปีที่ 1

ผลงาน Insectica Kingdoms: มหิศวรรษอาณาจักรแมลง

สุกธินันท์ สุกโต (ชาติ) , จิตรปรีนทร์ หงส์ศิริธรรม (จิม) , ธนพล กุลจากรุสิน (แบงค์) , ศุภลักษณ์ เชื้อขงยาง (ก๊วน) และ ทวีศักดิ์ ชูศรี (แบงค์)

บริษัทสตาร์ทอัพ หรือ Startup Company เป็นอีกคำที่มาแรงในแวดวงธุรกิจช่วงปีที่ผ่านมา หลายคนคงจะเคยผ่านหูผ่านตากันมาบ้าง หรือหากใครมีความสนใจเรื่องธุรกิจอยู่แล้วเป็นทุนเดิมคงเจอคำนี้อยู่บ่อยๆ เรียกว่ามาแรงสูสีกับคำว่า เอสเอ็มอี (SME) และ โอท็อป (OTOP) เลยทีเดียว

ZAFER LAB Co., Ltd หรือ บริษัท ซาเฟอร์ แล็บ จำกัด เป็นอีกหนึ่งบริษัทของคนรุ่นใหม่ที่เกิดขึ้นด้วยแรงบันดาลใจจากไอเดียสตาร์ทอัพ ถึงตรงนี้ก็คงมีคนสงสัยว่า แล้วสตาร์ทอัพคืออะไร? เบื้องต้น 'Startup' สามารถทำความเข้าใจตามความหมายเดิมของคำศัพท์ ดีความได้ถึงบริษัทที่เพิ่งก่อตั้งหรือเพิ่งเกิดใหม่ ส่วนนิยามจริงๆ จะเป็นอย่างไรนั้น เยาวชนเจ้าของบริษัทนี้จะช่วยขยายความให้เข้าใจธุรกิจสตาร์ทอัพมากยิ่งขึ้น



เริ่มต้น ‘เดินตามฝัน’

ซาเฟอร์แล็บเริ่มเปิดดำเนินการอย่างเป็นทางการหลังสมาชิก 4 ใน 5 คนของทีมจบการศึกษาจากคณะวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (มจธ.) โดยมีอีกหนึ่งในทีมกำลังศึกษาอยู่

จัม-ฉัตรบริพันธ์ หงส์ศิริธรรม ศรีเอทีพีดีไซน์เนอร์ของบริษัท กล่าวก่อนว่า เป้าหมายสำหรับปีแรก ถึงแม้ว่าบริษัทของเราจะไม่ทำกำไรเลยก็ไม่ใช่ไร เพราะจากสถิตินักศึกษาจบใหม่มีน้อยคนมากที่จะกล้าไม่เอาเงินเดือนจากงานประจำ แล้วออกมาสร้างบริษัทของตัวเอง อย่างที่คณะวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ มจธ. เรียกได้ว่า 2-3 ปีจะมีสักบริษัทเกิดขึ้นมาจากนักศึกษาจบใหม่ พวกเราเพิ่งเปิดบริษัทมาได้แค่เจ็ดเดือนยังไม่ครบปี ถ้าให้ประเมินก็คิดว่าการทำงานของเรายังไปได้ดี

ความฝัน และการลงมือทำตามฝันให้สำเร็จ เป็นคนละเรื่องกัน เส้นทางความฝันของการเป็นนักผลิตซอฟต์แวร์ที่มีบริษัทเป็นของตัวเองของเยาวชนกลุ่มนี้ไม่ได้เกิดขึ้นภายในวันสองวัน แต่พวกเขาใช้เวลา และให้เวลากับความฝัน ศึกษาหาความรู้ แล้วลงมือทำ จนความฝันของพวกเขาค่อยๆ เบ่งบานที่ละน้อยๆ

จัม เป็นหนึ่งในสมาชิก 3 คนแรกของกลุ่มที่เข้าร่วมโครงการต่อก้าวให้เติบโตใหญ่ ซึ่งสนับสนุนโครงการโดยศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์ (NECTEC) ร่วมกับมูลนิธิสยามกัมมาจล ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน)

จัม กล่าวย้าว่าเมื่อ 2 ปีก่อน พวกเขาไม่ได้เข้าร่วมโครงการต่อก้าวให้เติบโตใหญ่เพียงเพราะความสนุกหรือแค่อยากเข้ามาทำเกมเพราะมีคนให้เงินสนับสนุน แต่พวกเขาเข้ามาด้วยความมุ่งมั่น พร้อมเป้าหมายที่ชัดเจน เช่นเดียวกับชาติ-สุทธินันท์ สุคติ สมาชิกอายุน้อยที่สุดในทีมที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 4 ชาติย้ำความตั้งใจตั้งแต่แรกว่าพวกเขาต้องการพิสูจน์ตัวเองว่าสามารถผลิตเกมที่สร้างรายได้ให้เห็นเป็นรูปธรรมขึ้นมาได้จริง

เกมมหัศจรรย์อาณาจักรแมลง: ผจญภัย (Insectica Kingdoms) จึงเกิดขึ้นจากการฟอร์มทีมของสมาชิกเริ่มต้นเพียง 3 คน นอกจากจัมและชาติแล้ว ยังมี แบนด์-ธนพล กุลจารุสิน ผู้ดูแลการเขียนโค้ดมืออมังของทีมร่วมอยู่ในเส้นทางฝันครั้งนั้นด้วย

“ก่อนเข้าร่วมโครงการต่อก้าวให้เติบโตใหญ่ พวกผมเคยอบรมเกี่ยวกับการทำธุรกิจมาก่อน ทั้งเรื่องการวางแผนธุรกิจ การวางแผนงบการเงิน และการตลาด เราสามคนมีฝันร่วมกันว่าอยากเปิดบริษัทพัฒนาซอฟต์แวร์มาตั้งแต่ต้น แล้วก็อยากผลิตโปรดักต์ของตัวเอง (เช่น เกมหรือโปรแกรมต่างๆ เป็นต้น) ออกมาขายนักลงทุน” แบนด์กล่าวเสริม

อย่างที่กล่าวไปตอนต้นว่าการทำความฝันให้สำเร็จไม่ได้เกิดขึ้นภายในวันสองวัน นอกจากจัม ชาติ และแบนด์ จะพกความรู้ในระดับมหาวิทยาลัยมาใช้พัฒนาเกมเพื่อประกวดในโครงการต่อก้าวให้เติบโตใหญ่แล้ว พวกเขายังมีประสบการณ์และวิชาการผลิตเกมฉบับส่วนตัวพกติดตัวมาด้วย

“ผมกับพี่แบงค์เรียนโรงเรียนเดียวกัน สนุกกันมาตั้งแต่สมัยเรียนมัธยมเพราะเข้าร่วมโครงการวิทย์-คอมฯ ของโรงเรียนเหมือนกัน โรงเรียนของเรา (โรงเรียนระยองวิทยาคม) มีจุดเด่นตรงที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนเขียนโปรแกรมตั้งแต่มัธยม ผมสองคนเลยได้เรียนรู้และคลุกคลีกับการเขียนโปรแกรมและการผลิตเกมมาตั้งแต่นั้นแล้ว ก็เริ่มรู้จักตัวเองว่าเราชอบทางด้านนี้ พอมีความชอบก็สนใจหาความรู้เพิ่มเติม แล้วลองเล่นลองทำมาเรื่อยๆ” ซาดิกกล่าว

“ผมมาเจอจัมตอนเรียนมหาวิทยาลัย จัมก็เคยทำเกมมาตั้งแต่สมัยมัธยมเหมือนกัน พอรู้ว่าเรามีเป้าหมายเดียวกันเราก็ร่วมทีมทำงานด้วยกันมาตลอด” แบงค์กล่าว

เมื่อเข้าโครงการต่อกำลังให้เติบโตใหญ่ มีผู้ใหญ่สนับสนุนให้เราได้ลงมือทำในสิ่งที่เราอยากทำอย่างเต็มที่จนเราทำออกมาได้สำเร็จ มันเหมือนเราเห็นภาพฝันและเห็นความเป็นไปได้ทางธุรกิจที่ชัดเจนขึ้นเรื่อยๆ ช่วยจุดประกายและต่อกำลังความมั่นใจให้พวกเราว่าหลังเรียนจบเราจะตั้ง Startup Business ของเราเองอย่างแน่นอน

‘ต่อกำลังให้เติบโตใหญ่’ ต่อกำลัง สร้างความมั่นใจ

จัม ซาดิก และแบงค์ บอกว่า ช่วงส่งเกมเข้าต่อกำลังในโครงการต่อกำลังให้เติบโตใหญ่ เป็นช่วงเวลาที่หนักหนาพอสมควรสำหรับพวกเขา เพราะต้องจัดสรรเวลาเรียนแล้วใช้เวลาว่างแทบจะทั้งหมดมาทุ่มเทให้กับการพัฒนาเกม เพื่อให้สำเร็จออกมาเป็นเกมตัวอย่าง ช่วงวันหยุดเสาร์อาทิตย์ วันหยุดราชการ แล้วก็ช่วงปิดเทอมที่เป็นเวลาพักของนักศึกษาคนอื่นๆ พวกเขาต้องมาสูมหัวทำงานอยู่ด้วยกัน ไม่ได้ไปไหน

“เริ่มต้นด้วยการสำรวจตลาดก่อน โดยดูจากสถิติว่าเกมแนวไหนยังมีคู่แข่งน้อยแล้วยังทำเงินได้ เพื่อดูโอกาสที่เราจะแทรกตัวลงไปในตลาดนั้น จากการหาข้อมูลก็พบว่าเกมแนว Turn Based หรือแบบผลัดกันเล่น ยังเป็นที่นิยมและมีความเป็นไปได้ในตลาด พอรู้ว่าจะผลิตเกมประเภทไหน จากนั้นก็มองหากลุ่มเป้าหมายที่จะเข้ามาเล่นเกมของเรา เพื่อเริ่มดีไซน์รูปแบบว่าควรจะใช้กราฟิกสีหรือดนตรีลักษณะไหนให้กลุ่มเป้าหมายชอบ แล้วก็ศึกษาจุดเด่นจุดด้อยของเกมประเภทนี้ที่มีอยู่แล้วในตลาด” จัมกล่าว

ถึงแม้ช่วงก่อนเข้าประกวด พวกเขายังไม่มีเชื่อมั่นว่าจะสามารถก่อตั้งบริษัทของตัวเองขึ้นมาได้ แต่อย่างน้อยที่สุดพวกเขาก็ตั้งเป้าหมายว่า เกมที่ผลิตออกมาต้องขายได้ ไม่ใช่แค่ผลิตออกมาซ้ำๆ

“พอเราวาดภาพรวมของเกมออกมาชัดเจน หน้าตาของมันก็ชัดเจนมือเขียนโค้ด สร้างเกมเดโมออกมา แล้วส่งลิงค์ไปให้คนที่รู้จักทดลองเล่นก่อน เพื่อสอบถาม

ความคิดเห็น แล้วก็มีไปออกบูธที่ทางมูลนิธิสยามกัมมาจล จัดขึ้น เราให้คนที่สนใจเข้ามานั่งเล่นเกม แล้วดูปฏิกิริยา ของเขาระหว่างเล่นเกม เก็บข้อมูลทั้งหมดมาคิดว่าเราต้อง ปรับปรุงส่วนไหนในเกมบ้าง ก่อนจะส่งเกมสำเร็จรูปออกสู่ ตลาด ซึ่งตอนนั้นก็ได้รับการตอบรับเป็นอย่างดีจากคนเล่น” แบนค์อธิบายหน้าที่ของเขา

นอกจากโอกาสล่าฝันแล้ว ซาติบอกว่า โครงการ ตอกกล้าให้เติบโตใหญ่ยังมอบสิ่งที่มีคุณค่าให้พวกเขาอีก หลายอย่าง สิ่งหนึ่งที่ซาติประทับใจ คือประสบการณ์จาก การเรียนรู้และการแลกเปลี่ยนความรู้กับเยาวชนกลุ่มอื่นๆ “ตอนเข้าร่วมโครงการจะมีเวทีให้พวกเราได้แชร์ไอเดียกัน ตรงนั้นได้เรียนรู้เยอะ แล้วเอามาปรับใช้กับการทำงาน ของเราได้ ผมว่าช่วยเปิดมุมมองความคิดใหม่ๆ ให้กับทีม บางอย่างเราไม่คิดว่าจะทำได้ แต่มีคนทำได้ เราก็ได้รู้แล้ว ก็มาลองทำดู”

จัมกล่าวถึงความมั่นใจที่ถูกเติมเต็มจากการ เข้าร่วมโครงการตอกกล้าให้เติบโตใหญ่ว่า “พอได้เข้าร่วม โครงการนี้ มีผู้ใหญ่สนับสนุนให้เราได้ลงมือทำในสิ่งที่เรา อยากรทำอย่างเต็มที่ จนเราทำออกมาได้สำเร็จ มันเหมือน เราเห็นภาพฝันและเห็นความเป็นไปได้ทางธุรกิจที่ชัดเจน ขึ้นเรื่อยๆ โครงการนี้ช่วยจุดประกายและตอกย้ำความ มั่นใจให้พวกเราว่า หลังเรียนจบเราจะตั้ง Startup Business ของเราเองอย่างแน่นอน”

|| ผมตั้งใจว่าเรียนจบจะไม่ทำงานประจำให้ที่อื่นต่อแล้ว เพราะผมมีประสบการณ์ทำงานไปด้วยเรียนไปด้วย มาตั้งแต่เรียนปีหนึ่ง คิดว่าตัวเองค่อนข้าง มีประสบการณ์มาพอสมควร ก็คิดอยากจะตั้งบริษัทของตัวเอง ||



ZAFER LAB = 3 + 2 จิกซอว์ที่หายไป

เมื่อประกายไฟและความมั่นใจถูกจุดขึ้น ทั้ง 3 คน ตัดสินใจอย่างแน่วแน่ว่าจะเปิดซอฟต์แวร์เฮาส์หรือบริษัท รับพัฒนาซอฟต์แวร์ของตัวเอง จึงเป็นจุดเริ่มต้นของการ ตามหาจิกซอว์ที่หายไปจนเจออีก 2 ชิ้นที่เหลือ นั่นคือ ทวีศักดิ์ ชูศรี และ กัณ-ศุภลักษณ์ เชื้อยอง เหตุผลที่ทวีศักดิ์ และกัณ ตัดสินใจมาร่วมหัวจมท้ายกับ จั้ม ซาดิ และแบงค์ จนเกิดเป็น ZAFER LAB ก็หนีไม่พ้นความฝันที่ต้องการ จะเปิดบริษัทของตัวเองขึ้นมาหลังเรียนจบ

“หลังจบโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ผมเรียนอยู่ ปี 3 พี่แบงค์กับพี่จั้มกำลังจะจบพอดี พวกเราเลยหาคน ใกล้ตัวที่สนใจอยากเปิดบริษัทมาทำงานร่วมกัน” ซาดิกกล่าว

ทวีศักดิ์เล่าถึงเส้นทางความฝันของเขาว่า “ผมเริ่ม ศึกษาเรื่องธุรกิจสตาร์ทอัพมาตั้งแต่ตอนเรียนปี 2 ทั้งจาก หนังสือและเว็บไซต์ต่างๆ ซึ่งความตั้งใจของผมตรงกับ เป้าหมายของพวกเขาก็พอดี ผมตั้งใจว่าเรียนจบจะไม่ ทำงานประจำให้ที่อื่นต่อแล้ว เพราะผมมีประสบการณ์ ทำงานไปด้วยเรียนไปด้วยมาตั้งแต่เรียนปีหนึ่ง คิดว่า ตัวเองค่อนข้างมีประสบการณ์มาพอสมควร ก็คิดอยากจะทำ ตั้งบริษัทของตัวเอง”

“พอแบงค์มาชวนผมก็ตกลงเลย เพราะอยากทำ อยู่แล้ว” กัณกล่าวสั้นๆ อย่างมั่นใจ

เมื่อ 5 หนุ่มวิศวะฯ มจร. รวมตัวกันครบทีม บริษัทซอฟต์แวร์เฮาส์ที่เคยเป็นเพียงความฝันก็มีตัวตน ขึ้นมาในที่สุด พวกเขามีสไตล์การทำงานที่แบ่งงานกันทำ อย่างชัดเจนตามความถนัด บวกกับบุคลิกที่โดดเด่นของแต่ละคน

แบงค์หนุ่มที่เจ๋งที่สุดในทีม แต่ได้รับมติเอกฉันท์ให้อยู่ใน ตำแหน่งซีอีโอของกลุ่ม ทุกคนพูดเป็นเสียงเดียวกันว่า แบงค์เป็นคนมีน้ำใจมาก ถึงขนาดเคยช่วยทำโปรเจกต์ ให้เพื่อนทั้งรุ่นในสมัยเรียน จนเพื่อนๆ การันตีว่าแบงค์ เป็นอัจฉริยะและเป็นมันสมองที่สำคัญของชาติ

“การทำเกมขึ้นมาอย่างแรกต้องมีคนเขียน โปรแกรมหรือที่เรียกว่าเขียนโค้ด (Code Development) แบงค์จะเป็นคนรับผิดชอบงานในส่วนนี้ความสามารถของ แบงค์อยู่ในระดับที่พวกเราด้วยกันเองยังทิ้ง เพราะเขาเก่ง จนเหลือเชื่อ เขาสามารถศึกษาหาข้อมูลแล้วเขียน โปรแกรมที่ไม่เคยเขียนมาก่อนได้เร็วมากและทำออกมา ได้ดี แถมเสร็จก่อนเวลาอีกด้วย ดังนั้นเวลามีโปรเจกต์ เร่งด่วนที่ยังไม่เคยทำและไม่รู้จะให้ใครทำก็ส่งให้แบงค์ ทำก่อน” ทวีศักดิ์กล่าวถึงแบงค์ ซีอีโอของบริษัท

“วิธีการเขียนโปรแกรมของแบงค์ล้ำลึกกว่าคนทั่วไป เป็นอะไรที่พวกผมเองก็ยังไม่รู้ได้ ความสามารถของเขา เกิดขึ้นทั้งจากพรสวรรค์และพรแสวง เป็นเพราะความขยัน ศึกษาหาข้อมูลด้วยตัวเอง” จั้มกล่าวยืนยันถึงความ สามารถของแบงค์ แล้วเอ่ยขึ้นชมความใฝ่รู้ใฝ่เรียนของ ทวีศักดิ์ด้วยเช่นกันว่า “ทวีศักดิ์เป็นคนที่เขียนโปรแกรมได้ หลายภาษา แล้วก็เรียนรู้ด้วยตัวเองมาตั้งแต่สมัยเรียน จากการที่เขาทำงานฟรีแลนซ์ให้กับบริษัทหลายๆ บริษัท มาตั้งแต่ปีหนึ่ง ทำให้เขามีประสบการณ์ทำงานด้านไอที และรู้จักคนเยอะมากกว่าคนอื่นๆ ในทีม ตอนนั้นก็เลย รับหน้าที่เป็นฝ่ายขายและการตลาดของบริษัท”

เมื่อได้โอกาส ซาดิกกล่าวถึงจั้มและกัณว่า “พี่จั้ม

เป็นคนมีความคิดแปลกๆ ก็เลยอยู่ฝ่ายครีเอทีฟ หลายครั้ง เขาทำให้ทีมชุกคิดในมุมมองใหม่ๆ ว่า ถ้าเราไม่ทำแบบนี้ เราลองทำแบบนี้ก็ได้นะ ส่วนพี่ก็ถนัดจะเก่งด้านเก็บรวบรวมข้อมูล เขาจะคอยนั่งหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต ประมวลผล ข้อมูลเหมือนฝ่ายข่าวกรองของบริษัท แล้วอัปเดตความเคลื่อนไหวในวงการไอทีให้เพื่อนๆ ในทีมตลอด”

ส่วนตัวชาติเองนั้น แม้จะไม่ได้ลงมาช่วยงานบริษัท อย่างเต็มตัว แต่ก็มีส่วนบทบาทบูรณาการการทำงานของบริษัท ว่างงานแต่ละชั้นที่รับมานั้นดำเนินงานไปถึงไหน มีปัญหาอย่างไรบ้าง แล้วควรจะแก้ไขปัญหายังไง

“ถึงชาติจะอายุน้อยที่สุดในทีม แต่เขามีความรับผิดชอบสูงมาก ที่ผ่านมาเขาเป็นคนวางแผนจัดตาราง ให้ทีมว่าใครต้องทำอะไร ต้องมาทำงานร่วมกันเมื่อไร วันไหน เรื่องงานเขาจะดูแลจัดการตารางให้หมด” จิ้ม กล่าวชื่นชม

เมื่อจักรวอร์ครบ ZAFER LAB ก็ได้ก่อตั้งขึ้นเมื่อ 10 มิถุนายน พ.ศ.2557 เป็นต้นมา

**เราต้องเรียนรู้เรื่องการรับมือกับลูกค้า ไม่ว่าจะเป็
ความต้องการของลูกค้า การสื่อสารเพื่อสร้าง
ความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างเรากับลูกค้า หรือแม้แต
ความต้องการที่เปลี่ยนไปเปลี่ยนมาของลูกค้าแต่ละราย**

‘ผลลัพธ์’ ของความฝันและความมุ่งมั่น

คงไม่มีใครปฏิเสธว่า การลงทุนเปิดกิจการสัก อย่างหนึ่งมีความเสี่ยง จุดนี้เองที่ทำให้หลายต่อหลายคน กลัวจนไม่อยากจะเสี่ยง แต่พวกเขาทั้ง 5 คนก็กล้าพอที่จะ ลงทุนจดทะเบียนบริษัทด้วยเงินจากน้ำพักน้ำแรงของ ตัวเองทั้งหมด โดยไม่ใช้เงินพ่อแม่เลย ทั้งหมดนี้ก็เพื่อ พิสูจน์ตัวเองอีกครั้งบนเส้นทางฝันของพวกเขา

“เรารวมเงินกันเปิดบริษัทมา 7 เดือน (สัมภาษณ์ ณ ธันวาคม พ.ศ. 2557) ช่วงนี้ถือว่าเป็นช่วงสร้างรากฐาน ให้บริษัท งานมีเข้ามาเยอะ แต่รายจ่ายประจำแต่ละเดือน ก็มีออกไปเยอะเหมือนกัน บางเดือนเยอะกว่ารายรับ ทำให้ เราต้องหันมาโฟกัสด้านการบริหารจัดการเงินควบคู่ไปด้วย ซึ่งต้องยอมรับว่าพวกเราไม่ถนัดเรื่องนี้สักเท่าไร แต่ก็ต้อง พยายามแก้ปัญหาไปให้ได้” ชาติเล่าขึ้นอย่างมุ่งมั่น

ในฐานะฝ่ายขายและฝ่ายการตลาด ทวีศักดิ์เล่าว่า งานส่วนใหญ่ของบริษัทเข้ามาแบบปากต่อปาก ยกตัวอย่าง เช่น พวกเขาทำงานให้ ‘บริษัทเอ’ จนเป็นที่น่าพอใจ บริษัท เองจะแนะนำให้พวกเขาเข้าไปคุยกับ ‘บริษัทบี’ ที่มีลักษณะ งานคล้ายๆ กัน เป็นต้น นอกจากการรับงานตามความ ต้องการของลูกค้าแล้ว ทวีศักดิ์ยังคิดทำโปรแกรมสำเร็จรูป แบบแพ็คเกจโซลูชันนำเสนอแก่ลูกค้า โดยแต่ละแพ็คเกจ จะปรับปรุงการใช้งานบางส่วนให้ตรงตามความต้องการ ของลูกค้าตามราคาที่ลูกค้าสามารถเสนอให้ได้

“ตอนนี้นงานมีเข้ามาเยอะมาก ช่วงไหนทำไม่ทัน เราก็จะจ้างน้องๆ ในมหาวิทยาลัยให้เข้ามาช่วย น้องๆ จะ ได้มีประสบการณ์ทำงานจริง อุปสรรคของเราไม่ใช่ปัญหา

ว่าเราทำงานได้หรือไม่ได้ จะมีคนจ้างหรือไม่มีคนจ้าง แต่เราต้องเรียนรู้เรื่องการรับมือกับลูกค้า ไม่ว่าจะมีความต้องการของลูกค้า การสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างเรากับลูกค้า หรือแม้แต่ความต้องการที่เปลี่ยนไปเปลี่ยนมาของลูกค้าแต่ละราย ที่ลำบากที่สุดคือ ปัญหาเฉพาะหน้ากรณีลูกค้าจ่ายเงินช้า มันเป็นเรื่องจุกจิกที่มีผลกระทบต่อการทำงานของเรา” ทวีศักดิ์ดีกล่าว

กัณชยาความปัญหาสภาพคล่องทางการเงินของบริษัทในปัจจุบันว่า “พวกเรามีงานทำเยอะมาก มากจนทำแทบไม่ทัน แล้วเราก็อู้สึกพอใจกับรายรับที่จะได้รับจากแต่ละโปรเจกต์ ปัญหาอยู่ที่บริษัทมีรายจ่ายประจำทุกเดือน แต่รายรับเข้ามาช้ากว่าเงินที่ต้องจ่ายออกไป ทำให้สภาพคล่องทางการเงินของบริษัทไม่สมดุล ถือเป็นปัญหาใหญ่ที่สุดของบริษัทในตอนนี้อย่างไรก็ตามอาจจะไม่มีเงินให้เราใช้ในเดีอนนั้น แต่แต่ละคนก็ต้องใช้เงินสำรองของตัวเองออกไปก่อน”

การกำธุรกิจดิจิทัลถ้ามีฝีมือจริง

ไม่จำเป็นต้องกังวลว่าจะไม่มีงานทำ

เร่งผลิต ‘เกม’ สูตลาด

ในช่วงไม่กี่เดือนแรกหลังจากตั้งบริษัท 5 หนุ่มผลิตเกมใหม่ ออกลงตลาดทันทีภายใต้ชื่อ Color Ninja

“หลังจาก Insectica Kingdoms เราก็ผลิตเกมออกมาอย่างต่อเนื่องในรูปแบบต่างๆ หลักๆ ก็มี Green Era และ Color Ninja ที่กำลังพัฒนาอยู่” แบนด์เอ่ยขึ้น

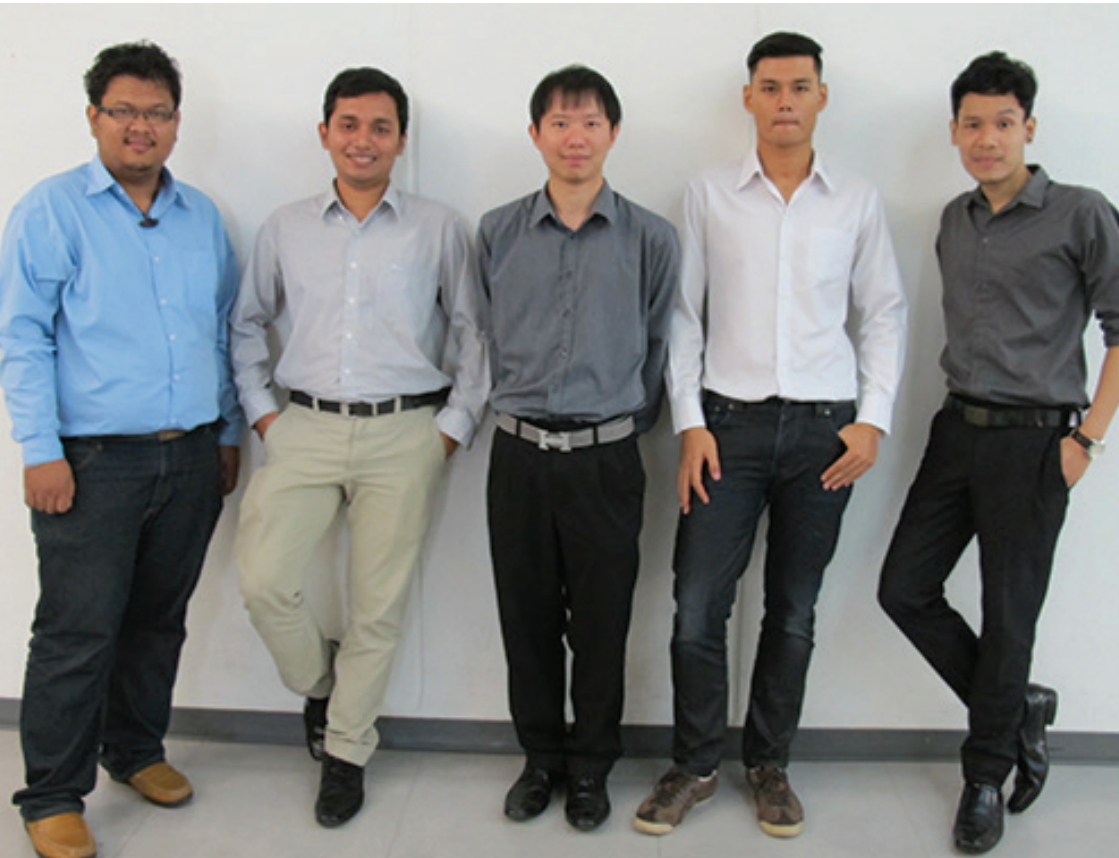
แบนด์ชี้ข้อดีของกลุ่มบอกว่า ถึงแม้จะเคยผลิตเกมมาจำนวนไม่น้อย แต่การผลิตเกมแต่ละครั้งสร้างการเรียนรู้ใหม่ๆ ให้พวกเขาอยู่เสมอ ส่วนหนึ่งเป็นเพราะเทคโนโลยีดิจิทัลก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว หากพวกเขาอยู่กับที่ก็เท่ากับกำลังก้าวถอยหลัง ดังนั้นพวกเขาต้องค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมเพื่อพัฒนาตัวเองอยู่ตลอดเวลา วิธีการที่ง่ายที่สุดก็หนีไม่พ้นการใช้ Search Engine ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น Google Yahoo หรืออื่นๆ ที่เพียงแค่พิมพ์แล้วคลิก ข้อมูลจะหลังไหลเข้ามาให้เลือกศึกษาได้อย่างไร้ขีดจำกัด

“พวกผมใช้ข้อผิดพลาดจากเกมเก่าๆ มาปรับปรุง แล้วก็พัฒนาลงในเกมใหม่ เช่น เทคนิคและรูปแบบการจัดวางในการผลิตเกม เป็นต้น Color Ninja เป็นเกมสามมิติแนว Puzzle ที่ต้องใช้ความคิดและความเร็ว ผักผ่อนปฏิบัติไหวพริบขณะเล่นเกม”

Color Ninja เป็นเกมที่พวกเขาผลิตขึ้นมาเพื่อขายให้นักลงทุนโดยเฉพาะ แต่อาศัยเข้าไปเสนอผลิตภัณฑ์ผ่านดิจิทัลอีเว้นท์ ซึ่งเป็นอีกพื้นที่หนึ่งที่เพิ่มพูนประสบการณ์ความรู้ในการทำงานสายอาชีพนี้ให้พวกเขา

“เราทำเกม Color Ninja ต้นแบบสำเร็จออกมา

แล้วเอาเข้าประกวด ขั้นตอนระหว่างการประกวด ทางผู้จัดงานก็เปิดอบรมให้ความรู้กับทีมที่ผ่านเข้ารอบ เราก็ได้เรียนรู้ทั้งทฤษฎีเกม เทคนิคการผลิตเกม และเทคนิคการขาย พวกผมเป็น 5 ทีมสุดท้ายที่ผ่านเข้ารอบ เลยได้นำเสนอผลงานต้นแบบต่อนักลงทุนทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ ตอนนี้อยู่ในช่วงพัฒนาให้เสร็จสมบูรณ์เพื่อนำไปเสนอขายอย่างเป็นทางการให้กับนักลงทุน” ชาตธิอธิบาย



ZAFER LAB กับธุรกิจดิจิทัลในประเทศไทย

จากประสบการณ์ทำงานร่วมกับบริษัททั้งภายในและต่างประเทศ พวกเขาได้เรียนรู้ว่า องค์ความรู้ด้านการพัฒนาซอฟต์แวร์และการทำธุรกิจดิจิทัลในประเทศไทยยังต้องพัฒนาอีกมาก เพื่อเอาชนะคู่แข่งอย่างประเทศอินเดีย นั่นก็หมายความว่า องค์ความรู้ด้านดิจิทัลไอทีควรได้รับการสนับสนุนส่งเสริมอย่างต่อเนื่อง ทั้งจากทางภาครัฐ สถานศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

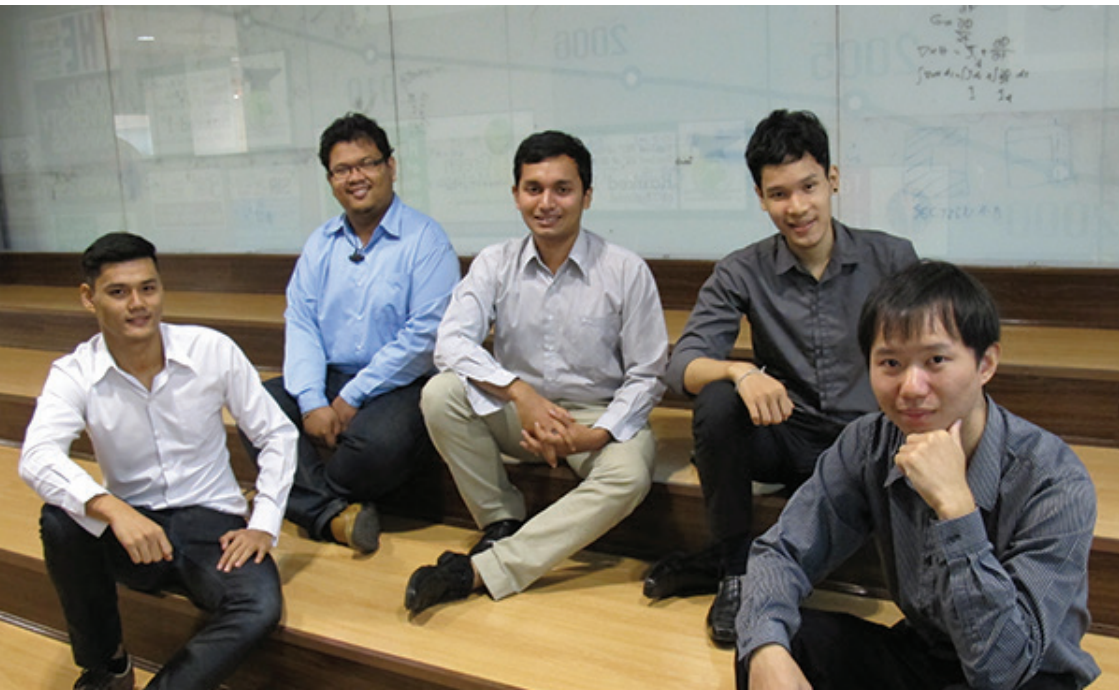
“โปรแกรมเมอร์ไม่ใช่อาชีพที่มานั่งแล้วทำงานได้เลย เราถูกสอนให้คิด ถูกสอนให้อ่าน วิธีคิดเกิดจากการสอนการสอนก็มาจากครูระบบการสอนของประเทศไทยตรงส่วนนี้ยังไม่สามารถจัดการให้มีมาตรฐาน เมื่อเทียบกับประเทศคู่แข่งอย่างอินเดียซึ่งขึ้นชื่อด้านการพัฒนาซอฟต์แวร์ ระบบการเรียนการสอนของเรายังต้องปรับเรื่องวิธีคิด ไม่ใช่มาฝึกคิดตอนเรียนมหาวิทยาลัย แต่ต้องสอนมาตั้งแต่เริ่มเรียนอนุบาล” ทวีศักดิ์อธิบาย

แบ่งค์บอกว่า ปัจจุบันในตลาดมีปริมาณงานมากกว่าจำนวนบริษัทซอฟต์แวร์เฮาส์ที่เปิดดำเนินการอยู่ วัดได้จากจำนวนโปรเจกต์ที่พวกเขาเข้ามาทำอย่างต่อเนื่อง การทำธุรกิจดิจิทัลถ้ามีฝีมือจริง ไม่จำเป็นต้องกังวลว่าจะไม่มีงานทำ เพราะบริษัทใหญ่ๆ ยังต้องการบริษัทสตาร์ทอัพจากภายนอกเข้าไปช่วยงานดูแลระบบ

“กลุ่มลูกค้าของเราจะเป็นบริษัทระดับเอสเอ็มอีไปจนถึงระดับกลางที่ต้องการเซ็คอัพระบบของตัวเอง แต่ไม่มีทีมงานพัฒนาระบบประจำบริษัท” แบ่งค์ขยายความ
 จัมเสริมต่อว่า “การที่เรามีโอกาสเข้ามาทำธุรกิจ

ของตัวเอง ทำให้เราเข้าไปอีกสัปดาห์หนึ่ง ตอนนี้อาจจะมีรายรับน้อยกว่าเงินเดือนของเพื่อนๆ รุ่นเดียวกันที่ออกไปทำงานประจำ แต่วันที่บริษัทโตด้วยมือของเรา เราจะมีรายรับมากกว่านี้แน่นอน ถ้าก่อนหน้านี้เราตัดสินใจไปทำงานประจำได้รับเงินเดือนทุกเดือน เงินเดือนก็ขึ้นเรื่อยๆ ตามอายุการทำงานหรือตามผลงาน สุดท้ายเราอาจจะไม่กล้าออกมาทำงานให้ตัวเอง เพราะไม่กล้าทิ้งเงินเดือนสูงๆ เพื่อมาเผชิญหน้ากับเงินศูนย์บาทในเดือนถัดไป”

“เรายอมรับเงินเดือนน้อยในช่วงแรก แต่ในอนาคตเมื่อเราปรับสภาพคล่องของบริษัทได้ เราก็จะมีรายรับมากกว่านี้ หลายคนบอกว่าทำงานประจำแล้วเหนื่อย แต่สำหรับผมแล้วผมคิดว่ามีบริษัทของตัวเองเหนื่อยกว่า แต่ดีตรงที่ได้ทำงานของตัวเอง พวกเราคิดว่าแบบนี้ดีกว่า”
ชาติกล่าวดูติดตลก



มุมมองต่อเกม ของนักผลิตเกม

ในฐานะนักผลิตเกม พวกเขามองเกมเป็นสื่อสร้างความบันเทิงอย่างหนึ่ง อีกทั้งยังยืนยันทัศนคติว่า เกมไม่ได้เป็นสิ่งมอมเมาและสร้างความรุนแรงให้เด็กและเยาวชน หากควบคุมเวลาและขอบเขตของการเล่นเกมได้ เนื่องจากเกมแต่ละเกมมีมาตรฐานควบคุมอายุของผู้เล่นอยู่แล้วว่า เกมนี้เหมาะสำหรับผู้เล่นอายุตั้งแต่กี่ปีเป็นต้นไป ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่ของพ่อแม่ผู้ปกครองที่ต้องทำความเข้าใจและควบคุมดูแลบุตรหลาน รวมถึงหน่วยงานที่เกี่ยวข้องที่จะต้องออกมาตรการควบคุมร้านอินเทอร์เน็ตหรือร้านเกมอย่างเข้มงวด เช่น จำกัดอายุของเด็กและเยาวชนที่จะเข้าร้านเกม และการเล่นเกมตามเกณฑ์อายุที่ระบุในเกม เป็นต้น

“ปัญหาเด็กติดเกมไม่ได้อยู่ที่เกม แต่อยู่ที่ตัวบุคคลมากกว่า รากเหง้าของปัญหาทั้งหมดเป็นปัญหาของสังคมไทยที่มีพื้นฐานมาจากครอบครัว พ่อแม่ทำงานเยอะ ไม่มีเวลาให้ลูก ปล่อยให้ลูกอยู่บ้านซู้เกมให้ลูกเล่น หรือพ่อแม่ไม่อยู่บ้านลูกก็ออกไปเล่นเกม สมัยนี้พ่อแม่โยนไอแพดให้ลูกเล่นด้วยซ้ำไป เมื่อลูกขาดความอบอุ่นออกไปเจอสังคมที่ไม่ดีอยู่ในร้านเกมหมกมุ่นเพื่อนชวนให้ไปลองโน่นลองนี่ก็ทำตาม ผมว่าคำว่าเด็กติดเกมเหมือนเป็นการหาแพะให้ข้อผิดพลาดของสังคมหรืออะไรสักอย่าง”
กัณฑ์กล่าวอย่างจริงจัง

“เด็กแต่ละคนชอบเกมไม่เหมือนกัน เราจะมาบังคับให้เด็กเล่นเกมเฉพาะเกมนั้นไม่ให้เล่นเกมนี้ไม่ได้ เพราะฉะนั้นความแข็งแรงต้องสร้างมาจากครอบครัว” ทวีศักดิ์เน้นย้ำ

เมื่อเอ่ยถึงงานซอฟต์แวร์เฮาส์ที่มีการผลิตเกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่ง พวกเขายืนยันอย่างชัดเจนว่า หากไม่สนใจเล่นเกมมาก่อนพวกเขาไม่มีทางเดินตามความฝันได้สำเร็จมาจนถึงทุกวันนี้

“เรารู้สึกว่าการเล่นเกมมันเป็นเรื่องท้าทายและสนุกด้วย ถ้าย้อนกลับไปช่วงที่คอมพิวเตอร์เข้ามาเฟื่องฟูช่วงแรกๆ ตอนนั้นพวกเราเรียนมัธยมพอดี การได้จับคอมพิวเตอร์ได้เข้าถึงคอมพิวเตอร์เป็นความภาคภูมิใจแล้วก็มีความสุขอย่างหนึ่ง ในฐานะคนผลิตพวกเราไม่ได้อยากสร้างเกมขึ้นมาด้วยความตั้งใจว่าจะไปมอมเมาใคร เรายอมเกมเป็นเหมือนสื่อสร้างความบันเทิง สร้างความสนุก สร้างความสุขให้คนเล่น” ซาดิกกล่าว

ด้านจัมย์ย่าประสบการณ์การเป็นเด็กติดเกมแต่ได้คิดว่า “ผมคิดว่าทุกเรื่องต้องมีขอบเขตนะ อะไรที่มากเกินไปก็ไม่ดี ดูทีวีก็ไม่ควรดูเยอะเกินไป กินก็ไม่ควรกินเยอะเกินไป การเล่นเกมก็เหมือนกัน คนเล่นต้องมีวินัย ต้องจัดสรรเวลาของตัวเองไม่ให้กระทบเรื่องอื่น ถ้าเป็นวัยรุ่นก็ต้องไม่กระทบการเรียน ถ้าวัยทำงานก็ต้องไม่กระทบเรื่องงาน จริงๆ แล้วมันฝึกให้เรามีความรับผิดชอบ รู้จักจัดสรรเวลา ในกลุ่มนี้พวกเราทุกคนก็เล่นเกม ติดเกมกันมาก่อนทั้งนั้น เกมไหนสนุก เล่นกันทั้งวันทั้งคืนไม่นอนเหมือนกัน แต่เกมก็ไม่ได้สร้างปัญหาชีวิตให้เรา ตอนนั้นเกมหรือความรู้ที่เราได้รับเพิ่มเติมขึ้นจากการสนใจเล่นเกมกลับมาเป็นธุรกิจสร้างรายได้ให้เราด้วยซ้ำไป”

กัณเอย์ขึ้นต่อว่า “ถ้าจะทำเกมก็ต้องเล่นเกมเพื่อศึกษาสิ่งที่เราจะทำ ถ้าเราไม่เล่นเกมเลย ก็ไม่มีทางรู้

ว่าแบบไหนสนุก แบบไหนไม่สนุก แบบไหนที่เราชอบหรืออะไรที่เราไม่ชอบ พอเรามาทำเกมเราก็เอาข้อดี เอาสิ่งที่เราชอบมาใส่และปรับใช้ในเกมของเรา”

‘เกม’ ให้อะไร?

นอกจากมุมมองแง่ลบต่อเกมที่สังคมเพ่งเล็ง ในมุมมองของเยาวชนชนกลุ่มนี้ เกมกำลังตกเป็นเหยื่อของความบกพร่องทางสังคมที่ทุกคนฝ่ายต้องร่วมกันแก้ไข โดยเริ่มจากการสร้างรากฐานที่มั่นคงมาจากในบ้านหรือครอบครัว ไม่ใช่การแก้ไขปัญหาที่ปลายเหตุด้วยการสั่งห้ามไม่ให้เด็กเล่นเกม ซาเฟอร์แล็บทีมบอกว่า เกมยังมีแง่มุมดีๆ ที่จะช่วยให้ผู้เล่นพัฒนาตัวเองได้อีกหลายอย่าง

กัณกล่าวก่อนว่า เกมเป็นศิลปะอย่างหนึ่งสำหรับเขา เมื่อเล่นเกมหนึ่งผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับความรู้สึกแตกต่างกันจากการเล่นเกม คล้ายๆ กับความรู้สึกเวลาชมงานศิลปะที่บางคนก็เข้าถึง บางคนก็เข้าไม่ถึง แต่เกมเป็นศิลปะที่สื่อสารตอบโต้กับคนเล่นได้ หลายครั้งเกมเปิดโลกและเปิดมุมมองความคิดให้เขา พาเขาไปในที่ที่ไม่เคยไป ทำให้เขาเห็นสิ่งที่ไม่เคยเห็น อย่างไรก็ตาม กัณยอมรับว่าเกมหลายเกมเป็นเกมที่แสดงถึงความรุนแรงแต่ในเนื้อหาของเกมก็สอนให้ผู้เล่นได้คิดและเข้าใจถึงสาเหตุที่เกิดเหตุการณ์เหล่านั้นขึ้น

“เกมแต่ละเกมจะบอกเล่าเรื่องราวที่แตกต่างกัน ผมชอบประวัติศาสตร์ ชอบอ่านหนังสือเชิงประวัติศาสตร์ เกมที่ผมชอบเล่นก็จะเป็นเกมที่สร้างโดยอ้างอิงประวัติศาสตร์จริง แล้วพอเราเล่นเกมก็เหมือนให้เราเข้าไปร่วมใน

ประวัติศาสตร์นั้นด้วย เวลาเล่นก็จะค่อยๆ ซึมซับความรู้สึกผ่านตัวละครในเกม บางเกมเป็นเกมเกี่ยวกับสงครามกลางเมือง มีการยิงต่อสู้ มีการวางแผน แต่ก็มีเรื่องราวอธิบายเหตุผลที่มาที่ไปว่าทำไมเหตุการณ์นี้ถึงเกิดขึ้น ความรู้สึกผลลัพธ์ที่เราได้ทำที่ดีที่สุดไม่ใช่ความรุนแรง แต่เป็นความเข้าใจซึ่งบางครั้งทำให้เราร้องไห้ได้ เหมือนดูหนังแล้วร้องไห้” ทวีศักดิ์กล่าวเสริม

นักเขียนได้ตอบอย่างเบงศ์บอกว่า ตัวเขาชอบเล่นเกมที่ต้องใช้ทักษะการวางแผน เกมประเภทนั้นนอกจากช่วยฝึกทักษะการคิดแล้ว ยังช่วยในเรื่องการตัดสินใจและฝึกปฏิภาณไหวพริบที่เขาสามารถใช้ได้จริงในการทำงาน ยกตัวอย่างเช่น การประเมินข้อดีข้อเสีย หรือผลดีผลเสียที่จะเกิดขึ้นจากการตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่ง ส่งผลให้เขาทำงานอย่างรอบคอบมากขึ้น

ส่วนจัมเปรียบเทียบได้อย่างน่าฟังว่า การเล่นเกมเป็นความหลงใหลอย่างหนึ่ง แต่ทุกคนมีความหลงใหลต่างกัน บางคนอาจจะชอบวาดรูปแล้ววาดรูปจนได้ดี บางคนชอบเตะฟุตบอลก็กลายเป็นนักฟุตบอลอาชีพ เขาเปรียบเทียบต่อไปว่า นักฟุตบอลอาชีพต้องเก็บตัวฝึกซ้อม เตะฟุตบอลทั้งวันทั้งคืนก็ไม่เห็นมีใครว่าเขาหมกมุ่น ซึ่งก็ไม่ต่างอะไรจากคนที่หลงใหลการเล่นเกม

“แต่เล่นเกมมันมีความท้าทายของตัวเอง ไม่ต้องเป็นเกมคอมพิวเตอร์ก็ได้ หมากรุก หมากฮอส กระโดดยาง ถ้าเราฝ่าไปได้ถึงด่านสุดท้ายมันจะสร้างความภาคภูมิใจให้ตัวเอง เกมมันเล่นกับสัญชาตญาณของมนุษย์ ไม่มีใครอยากเป็นผู้แพ้ เกมที่เล่นคนเดียวก็เหมือนเราต้องเอาชนะ

ตัวเอง แข่งกับตัวเองต้องฝ่าไปได้ ส่วนเกมที่เล่นหลายๆ คน ก็สอนเราเหมือนเล่นกีฬาให้รู้แพ้รู้ชนะ มีน้ำใจ นักกีฬา สอนให้เรารู้จักการทำงานเป็นทีม”

เมื่อถามถึงความสุขในการเป็นนักผลิตเกมของพวกเขา ชาติบอกว่า คุณทำอาหารมาจานหนึ่งให้คนอื่นทานแล้วเขาบอกว่าอร่อย คนทำก็มีความสุข เกมก็เหมือนกัน เราสร้างเกมขึ้นมาแล้วเห็นรอยยิ้มของคนที่มาเล่น เห็นฟีดแบ็กว่าเขาชอบเกมที่เราคิด เราก็มีความสุขในอีกด้านหนึ่งเรากำลังทำสิ่งที่เรารักเป็นอาชีพ แล้วสามารถหารายได้ดูแลตัวเองและครอบครัวจากสิ่งที่เรารัก

Startup Company หรือบริษัทเกิดใหม่ มักจะเป็นคำที่ใช้เรียกบริษัททางด้านเทคโนโลยีใน Silicon Valley ที่สหรัฐอเมริกา ต่อมานิยมใช้แพร่หลายไปทั่วโลก โดยนักลงทุนจะสนใจลงทุนในบริษัทเหล่านี้ด้วยการพิจารณาจากอัตราการเติบโตของบริษัท ประวัติการทำงาน ความเป็นไปได้ในการประสบความสำเร็จ ความสามารถในการขยายกิจการให้เติบโต กำไรดี



เมื่อโค้ชเขินคว่าโอกาสที่ท้าทาย



เข้าร่วมโครงการดอกลำไ้เติบโตใหญ่ ปีที่ 1
ผลงาน Iorder : โปรแกรมเขินเขิน เพื่อโลกร้อนร้อน

กมลวิชัย สิริธนนนท์สกุล (เขิน)

หากเปรียบเทียบกลุ่มเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการเหมือนต้นกล้า โครงการดอกลำไ้เติบโตใหญ่เปรียบได้กับน้ำ แสงแดด และแร่ธาตุ ที่ช่วยส่งเสริมและผลักดันเยาวชนทุกกลุ่มให้เติบโตขึ้นเป็นเยาวชนที่คิดดีและสร้างสรรค์สิ่งที่เป็นประโยชน์ให้แก่สังคม กว่า 2 ปีที่โครงการดำเนินการอย่างต่อเนื่องส่งผลให้ในวันนี้มีต้นไม้ที่แข็งแรงหลายต้นเติบโตขึ้นให้เห็นเหมือนเช่น เขิน-กมลวิชัย สิริธนนนท์สกุล ที่เติบโตขึ้นมาอย่างสง่างามด้วยการคว้า 'โอกาส' ที่ผ่านเข้ามาไว้ได้ทันท่วงที

ปัจจุบันเขินรับหน้าที่เป็นคนเขียนโปรแกรมและดูแลระบบคอมพิวเตอร์ให้โรงเรียนเซนต์ฟรังซิสซาเวียร์คอนแวนต์ เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร ถึงแม้จะทำงานให้กับโรงเรียนแต่หากจะให้นิยามตัวเองว่าเป็น 'ครู' เขาก็ยังรู้สึกเขินเขินบอกว่า โอกาสดีๆ ที่เข้ามาในชีวิตของเขา เป็นเพราะเขาออกไปหาโอกาส เช่นเดียวกับโอกาสที่ได้รับจากโรงเรียนเซนต์ฟรังซิสในปัจจุบัน



โปรเจกต์ที่ผมทำให้โรงเรียน หน้าของผมคือ การคิดว่าจะนำเทคโนโลยีมาปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ ในโรงเรียนได้อย่างไร... เราได้ลงมือสร้างฝัน สร้างไอเดียของเราออกมาให้เป็นรูปเป็นร่าง ได้ใช้ ความคิดสร้างสรรค์มากกว่ามานั่งทำตามทีบริษัทแม่ สั่งมาอย่างเดียว ผมว่ามันสนุกกว่าทำกายกว่า



จุดเริ่มต้นของการเดินทาง

เมื่อจบจากโครงการต่อกลับให้เติบโตใหญ่ที่เอน พัฒนาระบบจดรายการสั่งสินค้าอัจฉริยะเพื่อองค์กรธุรกิจ ท้องถิ่น หรือ iOrder ผู้ใช้งานได้สำเร็จ ปัจจุบันได้พัฒนา เป็นระบบจดรายการอาหารของร้านติ่มซำแห่งหนึ่งใน อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา ซึ่งช่วยอำนวยความสะดวก ให้ร้านค้าเป็นอย่างดี หลังจากนั้นเขาได้ส่งผลงานของตัวเองเข้าประกวดในอีกหลายโครงการ หนึ่งในนั้นก็คือ Thailand ICT Award (TICTA) ซึ่งถือเป็น ‘จุดเปลี่ยน’ สำคัญในชีวิต อาจจะช่วยความบังเอิญที่บุญของเขนตั้งอยู่ ติดกับบุญของน้องๆ นักเรียนจากโรงเรียนเซนต์ฟรัง-ซิสซาเวียร์คอนแวนต์ ผลงานของเขนจึงเข้าตาครูที่ปรึกษา ประจำโรงเรียน

“เดิมทีโรงเรียนเซนต์ฟรังฯ มีผลงานเด่นด้าน แอนิเมชันอยู่แล้ว แต่ยังไม่ค่อยถนัดด้านซอฟต์แวร์ เป้าหมายแรกทางโรงเรียนต้องการให้ผมเข้ามาเป็นโค้ช เพื่อช่วยพัฒนาการเขียนโค้ดลงโปรแกรมให้น้องๆ ช่วงระยะเวลาสั้นๆ แค่ 3 เดือน ก่อนส่งน้องๆ เข้าร่วมการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย (NSC: National Software Contest)”

ตามเป้าหมายเดิม หน้าที่ได้ชน่าจะจบลงภายใน ระยะเวลา 3 เดือน แต่หลังจากนั้นทางโรงเรียนมีโครงการ จะพัฒนาระบบคอมพิวเตอร์ภายในโรงเรียนต่อ เขนจึง ตัดสินใจรับทำงานให้โรงเรียนอย่างต่อเนื่อง ทั้งที่ขณะนั้น เขามีงานชุกจนล้นมือ

เขนจบการศึกษาจากคณะวิศวกรรมคอมพิวเตอร์

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ หลังจบการศึกษา เขาเริ่มทำงานด้านดิจิทัลซอฟต์แวร์อย่างจริงจัง โดยเริ่มทำงานเป็น outsource พัฒนาเกมบนมือถือให้บริษัทแห่งหนึ่งในประเทศสิงคโปร์ ไปพร้อมๆ กับการเป็นอาจารย์พิเศษวิชาการเขียนโปรแกรมและมัลติมีเดียให้คณะวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่

“ผมไปทำงานอยู่ที่สิงคโปร์อยู่ประมาณ 3 เดือน หลังจากนั้นก็กลับมาเมืองไทย ทำงานให้บริษัทเดิม แต่ส่งงานออนไลน์กลับไปให้บริษัทแม่ เกมที่ผมพัฒนาส่วนใหญ่เป็นประเภท Casual หรือเกมที่ใช้เวลาและเล่นได้ทุกเพศทุกวัย คล้ายๆ เกมไลน์ป๊อปที่ผู้เล่นต้องเรียงก้อนสีให้มีสีเหมือนกัน เรียงติดกันสามก้อนขึ้นไปแล้วก้อนสีก็จะหายไป”

เขนเล่าว่า ช่วงหนึ่งเขารับงานหลายอย่างพร้อมกัน ทั้งเป็น outsource ให้บริษัทที่สิงคโปร์ เป็นอาจารย์พิเศษที่ต้องเดินทางไปกลับกรุงเทพฯ-หาดใหญ่ทุกเสาร์อาทิตย์ เพราะวันธรรมดาทำงานอยู่ที่โรงเรียน เมื่อประเมินแล้วว่าตนเองไม่สามารถทำงานแต่ละอย่างได้เต็มที่ เขาตัดสินใจเลือกทำอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยเลือกโฟกัสกับงานที่โรงเรียน เซนต์ฟรังซิสซาเวียร์คอนแวนต์เพียงอย่างเดียว

เขนตัดสินใจบอกเลิกงาน outsource ทั้งที่สามารถหารายได้ให้เยอะกว่า รวมทั้งการเป็นอาจารย์พิเศษให้กับมหาวิทยาลัย ด้วยเหตุผลที่ว่าทำงานให้กับโรงเรียนสนุกกว่า

“ตอนตัดสินใจย้ายมากรุงเทพฯ ก็ตัดสินใจได้

ไม่ยาก เพราะเดิมเราก็ทำงานหน้าคอมฯ ที่บ้านอยู่แล้ว ส่วนความหนักใจเรื่องการสอนก็ไม่มี เพราะเรามีประสบการณ์เป็นอาจารย์พิเศษสอนนักศึกษาระดับปริญญาตรี จะล้งเล็ก็แค่จะชนคอมฯ ของตัวเองมาจากหาดใหญ่ ดีหรือเปล่า เพราะรับงานของโรงเรียนแค่ 3 เดือน ไม่อยากขนไปขนมา เอาเข้าจริงก็ตัดสินใจถูกที่ชนคอมฯ มาด้วย เพราะได้อยู่ยาวเลย” เขนหัวเราะ

เขนอธิบายต่อว่า งานของโรงเรียนส่วนที่เขารับผิดชอบนั้นเปิดโอกาสและให้อิสระเขาสร้างฝันและสร้างสรรค์งานของตัวเอง ประกอบกับเป็นช่วงที่เขาเริ่มรู้สึกว่างาน outsource พัฒนาเกมนั้นซ้ำซากจำเจ และไม่ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์เท่าที่ควร ส่วนงานที่มหาวิทยาลัยกำลังจะจบเทอมพอดี

“บริษัทสิงคโปร์ที่ให้งาน outsource มาทำนั้นเป็นบริษัทที่ดีมาก ไม่เคยกดดันการทำงานของผม เขาแค่กำหนดวันส่งงานซึ่งเราต้องรับผิดชอบทำงานให้เสร็จตามแผน เราก็นั่งทำงานของเราไป ตอนแรกทำงานอยู่บ้านที่หาดใหญ่ ตอนหลังย้ายมาเซนต์ฟรังฯ ก็เปลี่ยนบรรยากาศมาทำงานต่อที่นี่ แล้วส่งงานออนไลน์ให้ทันตามกำหนด”

“ช่วงแรกที่ทำ outsource ยังรู้สึกว่าได้พัฒนาตัวเองอยู่เรื่อยๆ เพราะสิ่งที่เขาต้องการบางอย่างเราก็ไม่รู้ว่าจะทำอย่างไร เขาก็ให้เวลาศึกษาข้อมูลก่อน หลังจากได้คำตอบเราก็รายงานผลกลับไป แต่หลังๆ ตัวเนื้องานเริ่มซ้ำ เราก็เริ่มเบื่อ แล้วทำงานให้บริษัทมันไม่ใช่งานของเราร้อยเปอร์เซ็นต์ มันเป็นงานที่เราต้องทำตามความต้องการคนอื่น เขาอยากได้แบบนี้เราก็ต้องทำตาม

เขาต้องการเปลี่ยนเป็นแบบนั้น เราก็ต้องแก้ไขให้เขา แต่โปรเจกต์ที่ผมทำให้โรงเรียน หน้าที่ของผมคือการคิดว่า จะนำเทคโนโลยีมาปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ในโรงเรียน ได้อย่างไร ผมเสนอไอเดียที่ผมอยากทำได้ ส่วนใหญ่ โรงเรียนก็อนุมัติให้ทำ เท่ากับเราได้ลงมือสร้างฝันสร้าง ไอเดียของเราออกมาให้เป็นรูปเป็นร่าง เราได้ใช้ความคิด สร้างสรรค์มากกว่านั่งทำตามที่บริษัทแม่สั่งมาอย่างเดียว ผมว่ามันสนุกกว่าทำทายกว่า”

หน้าที่ของเราต้องกระตุ้นให้เขาคิด

ความยากของการเป็นโค้ชอยู่ที่เราต้องตามติดน้องๆ ให้เขาสื่อสารถึงเรา ให้เขาแสดงออกมาให้เรารับรู้ ว่าเขาไม่เข้าใจตรงไหน เพื่อสร้างความเข้าใจระหว่างกัน แล้วเราจะได้เสริมจุดอ่อนตรงนั้นให้เขาเก่งขึ้น

พีเยน โค้ชเยน ครูเยน

ดูเหมือนว่าการสอนจะไม่ใช่ว่าเรื่องยากสำหรับเยน เพราะเขาสอนสิ่งที่เขาถนัด สิ่งที่เขาผ่านประสบการณ์ เรียนรู้มากับตัวเอง ตั้งแต่ระดับมัธยมศึกษาจนกระทั่งทำงาน นอกเหนือจากนั้น เขายังเป็นถึงอาจารย์พิเศษสอน นักศึกษาระดับปริญญาตรี แต่ความยากกลับไปตกอยู่ที่ การปรับตัวให้เข้ากับนักเรียนระดับมัธยมที่อาจจะยังไม่ค่อยมีสมาธิจดจ่อกับการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างจริงจัง

“เด็กที่นี้หัวดีมาก เรียนรู้ได้ไว แต่ด้วยความที่เป็นเด็ก หน้าที่ของเราต้องกระตุ้นให้เขาคิด ความยากของการ เป็นโค้ชอยู่ที่เราต้องตามติดน้องๆ ให้เขาสื่อสารถึงเรา ให้เขาแสดงออกมาให้เรารับรู้ว่าเขาไม่เข้าใจตรงไหน เพื่อสร้างความเข้าใจระหว่างกัน แล้วเราจะได้เสริมจุดอ่อน ตรงนั้นให้เขาเก่งขึ้น”

โรงเรียนเซนต์ฟรังฯ มีนักเรียน 2 กลุ่มที่โรงเรียน ฟอรัมที่มไว้สำหรับส่งผลงานดิจิทัลเทคโนโลยีเข้าประกวด กลุ่มแรกคือ กลุ่มทำกราฟิก (แอนิเมชัน) และอีกกลุ่มคือ กลุ่มทำซอฟต์แวร์ นักเรียนที่เข้ามาเรียนรู้ออกกับเยนเป็นแค่ กลุ่มเล็กๆ 5-6 คน ในระดับชั้น ม.3-ม.6 ที่ผ่านการคัดเลือก จากโรงเรียนมาแล้ว

“ผมรับหน้าที่ที่เป็นเทรนเนอร์ให้กลุ่มที่เขียน ซอฟต์แวร์อย่างเดียว เน้นสอนกระบวนการคิดให้น้องๆ เข้าใจว่าการเขียนโปรแกรมควรเริ่มต้นจัดวางส่วนไหนก่อน ถ้าเป็นเกมก็ต้องรู้ว่าเปิดเกมขึ้นมาแล้วควรจะเจออะไร เป็นอย่างไร หรือเวลาทำแล้วน่าจะเจอปัญหาอะไรบ้าง”

เยนบอกว่า การทำซอฟต์แวร์ต้องเกี่ยวข้อกับ

‘โค้ด’ เป็นเรื่องการประยุกต์เทคนิคการพัฒนาซอฟต์แวร์ จึงไม่มีบทสรุปตายตัวว่าต้องเขียนแบบใดแบบหนึ่งเท่านั้น แต่ละโค้ดที่เขียนออกมา เกิดขึ้นจากการประดิษฐ์ของผู้เขียนโค้ดแต่ละคนที่มีวิธีคิดแตกต่างกัน

ดังนั้นเมื่อโค้ดส่วนหนึ่งมีปัญหา นักออกแบบโค้ดสามารถหยิบเทคนิคเข้ามาแก้ไขได้หลายวิธี อยู่ที่ว่าแต่ละคนใช้วิธีคิดแบบไหนประดิษฐ์โค้ดนั้นๆ

ความยากของการเป็นโค้ชของเอนเลยอยู่ที่ การพยายามทำความเข้าใจกระบวนการคิดของนักเรียนแต่ละคน เพื่อเข้าไปแก้ปัญหาวิธีการคิดที่บกพร่องอยู่

“เราต้องตามติดให้นักๆ สื่อสารถึงเราว่าแต่ละคนใช้วิธีคิดอย่างไร เมื่อเรารู้วิธีการคิดของเขา เราจะรู้ว่าควรสอนเทคนิคไหนเพิ่มเติม หรือควรใช้เทคนิคอะไรเข้าไปแก้เวลาเขาเขียนโค้ดแล้วมีปัญหา เหมือนถามว่าจำนวนอะไร 2 จำนวนบวกกันแล้วได้ 10 คำตอบมีหลายคำตอบมาก ดังนั้นต้องเข้าใจวิธีคิดของน้องแต่ละคน แล้วเสริมจุดอ่อนให้เขาเก่งขึ้นตามแนวทางการคิดของเขา”

“2 จำนวนรวมกันได้ 10 ส่วนใหญ่คิดถึงแค่จำนวนเต็ม นี่ยังไม่รวมเลขทศนิยมกับเลขติดลบอีกนะ” เอนพูดติดตลกถึงความซับซ้อนของการเขียนโค้ด

เมื่อเป็นเช่นนี้ เทคนิคการสอนของเอนจึงต้องเจาะเป็นรายคน เพื่อทำความเข้าใจแบบตัวต่อตัวและเน้นการปฏิบัติ เนื่องจากการสอนหลักการในภาพรวมอย่างเดียวไม่สามารถทำให้นักเรียนเข้าใจถึงขั้นนำเทคนิคมาประยุกต์ใช้งานได้จริง

“เคยสอนแบบ 2-3 คนพร้อมกันแล้วไม่ได้ผล

เพราะแต่ละคนคิดคนละแบบกัน ถ้าน้องคนไหนถนัดแก้ปัญหาด้วยวิธีนี้ เราก็จะอธิบายเน้นให้เขาเข้าใจส่วนที่เขาถนัด แล้วก็ไม่ต้องสอนแบบท่องจำ ไม่ดูและไม่จำกัดกรอบความคิดของน้องๆ ปล่อยให้เขาคิดอย่างอิสระ แต่ต้องทำให้เราดูเพื่อที่เราจะได้รู้ว่าเขาเข้าใจจริงหรือเปล่า”

นอกจากวิธีการสอนแบบเอาใจเขามาใส่ใจเราแล้ว เอนยังฝึกความมีระเบียบวินัยของนักเรียน ด้วยการให้น้องๆ ในทีมเป็นคนจัดสรรเวลาเข้ามาเรียนรู้ด้วยตัวเอง

“ผมไม่บังคับว่าจะต้องมาเรียนวันไหน ไม่ได้มีตารางที่แน่นอน ให้น้องๆ เลือกรวันและเวลาที่เขาสะดวกเป็นหลัก ส่วนใหญ่ก็เป็นหลังเลิกเรียนแล้วอาจต่อยาวไป 3-4 ชั่วโมง ก็จะบอกเขาให้ตั้งใจมากๆ ทุกครั้งที่มาเรียนรู้เพราะน้องๆ ไม่ได้มีเวลามาเทรนทุกวัน”

ด้วยความใส่ใจทำให้เอนเข้าใจนักเรียนทุกคนของเขาอย่างลึกซึ้ง จึงสามารถถ่ายทอดความรู้วิธีคิด และเทคนิคให้แต่ละคนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลการประกวดโครงการการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย (NSC: National Software Contest) ครั้งล่าสุด ทีมพัฒนาซอฟต์แวร์ โรงเรียนเซนต์ฟรังซิส ได้รับรางวัลที่ 1 และ 2 ในหมวดโปรแกรมเพื่อความบันเทิง เรียกได้ว่า เป็นความสำเร็จที่ยอดเยียมจากการทำหน้าที่ของโค้ชเอน

เอนเล่าอย่างมีอารมณ์ขัน ถึงสถานะที่คลุมเครือของตัวเองในช่วงคาบเกี่ยวระหว่าง 3 เดือนแรกในการเป็นโค้ชและเมื่อเข้ามาปฏิบัติงานต่อเนืองในโรงเรียนว่า เขาไม่รู้ว่าจะนิยามตัวเองว่าเป็นใคร?

“นักเรียนรุ่นแรกที่ผมเข้ามาเทรนซอฟต์แวร์จะเรียกผมว่าพี่ แต่พออยู่ทำงานมาเรื่อยๆ เพื่อไม่ให้สับสนว่าผมทำงานที่โรงเรียนในฐานะอะไรกันแน่ ก็ตกลงกับท่านอธิการและครูท่านอื่นๆ ว่าให้นักเรียนเรียกผมว่าครู ทั้งที่จริงๆ แล้วผมไม่ได้เป็นครู (หัวเราะ)”

เมื่อเข้ามาปฏิบัติงานต่ออย่างเต็มตัวหลังจากหน้าที่โค้ชสิ้นสุดลง เยนจึงเข้ามาดูแลห้องสื่อการเรียนรู้นักเรียนรู้จักในชื่อ T-Earth จะว่าไป T-Earth ก็คล้ายห้องสมุดไฮเทคที่อำนวยความสะดวกให้นักเรียนเข้ามาหาความรู้จากพวกอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ในห้องส่วนเรื่องงานโค้ช เขาก็ยังทำหน้าที่อยู่เฉพาะช่วงที่โรงเรียนจะต้องเทรนนักเรียนเข้าแข่งขันประกวดซอฟต์แวร์

อุปกรณ์สื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ในห้องนี้ เป็นอุปกรณ์ที่มีมาตั้งแต่ก่อนเยนเข้ามาปฏิบัติงาน แต่เป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีการสื่อสารทางเดียวคือ มีไว้ให้นักเรียนมานั่งดูอย่างเดียว เพราะฉะนั้นสื่อแต่ละสื่อจะใช้ได้แค่ครั้งเดียวสำหรับนักเรียนเข้าใหม่

“ถามว่าของเดิมน่าสนใจไหม ดูแล้วก็ตื่นตาตื่นใจ แต่ก็ไม่มีใครกลับมาดูอีก เพราะดูแล้วมันซ้ำ ห้องก็เลยกลายเป็นห้องร้าง ไม่มีนักเรียนเข้ามาใช้งาน ผมปรับปรุงด้วยการเขียนโปรแกรมเป็นเกมเสริมทักษะความรู้เข้าไปในอุปกรณ์เดิม โปรแกรมที่เขียนใส่เข้าไปเป็นแบบเกมอินเตอร์แอ็กทีฟ (interactive) ที่สามารถสื่อสารโต้ตอบกับนักเรียนที่เข้ามาเล่นได้ เช่น เกมคณิตศาสตร์บวกเลขที่เล่นได้ทีเดียวพร้อมกัน 3 คน เกมดนตรีดีเจแต่งโมซึ่งเป็นผลงานของผมที่เคยได้รับรางวัลจากโครงการ TICTA มาก่อน และ

เกมสุดสาครหนีนางยักษ์ที่นำเทคนิค 3D Mapping มาปรับให้เข้ากับเกมเดินเล่นได้ครั้งละ 2 คน เกมก็จะมีหลายด่านเปลี่ยนไปตามความสามารถของคนเล่น”

**เวลาแข่งขันเราทดสอบระบบคนเดียวหรือใช้กลุ่มตัวอย่าง
แค่ไม่กี่คน เปิดโปรแกรมก็เปิดแค่ชั่วโมงสองชั่วโมง
โอกาสที่จะพบปัญหาในสถานการณ์เฉพาะหน้าก็น้อยกว่า
แต่ในความเป็นจริงระบบมันต้องเปิดใช้ทั้งวัน พอเอามาใช้
กับนักเรียนจำนวนมากสุดท้ายก็แฮงค์ คราวนี้งานหนัก
เพราะเวลาแก่ระบบนี้ไม่ได้ทำเสร็จในวันเดียว**



เปลี่ยนชิปมาเป็นสมาร์ทการ์ด

เดิมระบบการชำระเงินในโรงอาหารของโรงเรียน เซนต์ฟรังฯ จะใช้ชิปพลาสติกแลกเงิน ซึ่งครูเวรประจำวัน ต้องมาโรงเรียนตั้งแต่เช้าราวๆ ตีห้า เพื่อมาตั้งโต๊ะรับ แลกชิปให้กับนักเรียน แล้วก็ต้องอยู่ยาวตอนเย็นเพื่อทำ ภารกิจเดิม วันหนึ่งไอเดียบรรเจิดของเยนผุดขึ้น จนเป็นผล ให้ผลงานของเขาจากเดิมที่จะอยู่เฉพาะในห้อง T-Earth ได้ออกมาอวดโฉมภายนอก กลายเป็นสิ่งที่นักเรียนทุกคน ต้องพกติดตัว ที่สำคัญหลังจากสิ่งนี้เกิดขึ้น พฤติกรรม ของนักเรียนก็เปลี่ยนแปลงไปกลับมามีวินัยมากขึ้น ส่วน ครูเวรประจำวันก็ไม่จำเป็นต้องมาโรงเรียนแต่เช้าแล้วอยู่ จนเย็นเพื่อรอรับแลกชิปอีกต่อไป

“จุดแรกผมเห็นปัญหาของโรงเรียนเรื่องบัตร ประจำตัวนักเรียนก่อน บัตรแบบเดิมยังเป็นบัตรเก่าซึ่งไม่มี ขยายในตลาดแล้ว และไม่สามารถเช็คได้จริงว่านักเรียน มาเรียน มาสาย หรือขาดเรียนในแต่ละวัน ก็เลยคิดทำ ระบบสมาร์ทการ์ดขึ้นมา เปลี่ยนบัตรประจำตัวนักเรียนใหม่ ทั้งหมดมาเป็นสมาร์ทการ์ดที่ใช้เป็นบัตรลงเวลาเรียน บัตรห้องสมุด บัตรเข้าออกห้องเรียนและห้องปฏิบัติการ ต่างๆ ได้ในบัตรเดียว หลังจากนั้นก็มาเห็นปัญหาการ แลกชิปไว้ใช้ซื้อของในโรงอาหาร ผมก็เลยสร้างตู้เติมเงิน อัตโนมัติ พัฒนาระบบให้นักเรียนสามารถใช้สมาร์ทการ์ด เป็นบัตรเติมเงินสำหรับซื้ออาหารในโรงเรียนได้ด้วย”

ปัญหาจะปรากฏขึ้น เพื่อนำไปสู่สิ่งที่ดีที่สุดเสมอ เยนได้เรียนรู้ว่าการพัฒนาโปรแกรมเพื่อนำมาใช้งานจริง กับเพื่อส่งเข้าประกวดแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง

“เวลาแข่งขัน เราทดสอบระบบคนเดียวหรือใช้ กลุ่มตัวอย่างแค่ไม่กี่คน เปิดโปรแกรมก็เปิดแค่ชั่วโมง สองชั่วโมง โอกาสที่จะพบปัญหาในสถานการณ์เฉพาะหน้า ก็น้อยกว่า แต่ในความเป็นจริงระบบมันต้องเปิดใช้ทั้งวัน ตอนทำระบบสมาร์ทการ์ดช่วงแรก เวลาทดลองบัตรผมใช้ แค่ตัวผมทดสอบระบบว่าทำงานได้หรือเปล่า แต่ไม่เคย ลองกับนักเรียนสองพันคน เอาเข้าจริงพอเอามาใช้กับ นักเรียนจำนวนมากสุดท้ายก็แฮงค์ คราวนี้งานหนัก เพราะเวลาแก่ระบบนี้ไม่ได้ทำเสร็จในวันเดียว”

เยนบอกต่อว่า “ปกติเราเขียนโปรแกรมเราทดสอบ ตามทฤษฎีแล้วก็ผ่านตลอด พอมีข้อผิดพลาดขึ้นมา ก็หัวเสียแล้วรู้สึกแย่ไป ต้องมานั่งรีเซ็ตมานั่งตรวจสอบระบบ การเขียนโค้ดยิ่งเขียนเยอะ ระบบมันก็ทำงานหนักขึ้น ปัญหา ก็มีตามมามากขึ้น เราคนทำก็ต้องมาไล่หาสาเหตุ หรือไม่ก็ไปยืนคุมที่ตู้เลย เพราะเป็นหน้าที่ของเราที่ต้อง ปรับปรุงระบบให้ทำงานได้ตามสภาพการใช้งานจริง... อีกแง่หนึ่งมันก็เป็นประโยชน์ให้เราได้ตามหาสาเหตุแล้ว แก้ไขปัญหาซึ่งเราจะได้ความรู้เพิ่มขึ้นจากตรงนั้น ครั้งต่อไป จะได้รู้ว่าเมื่อเกิดปัญหาแบบนี้ เราควรเริ่มตรวจสอบจาก ส่วนไหนก่อน”

ขึ้นชื่อว่าสมาร์ทการ์ดคุณสมบัติยังไม่หมดเพียงแค่ ตะบัตรลงเวลาและเติมเงิน หลังมีเสียงผู้ปกครองลอยแว่ว เข้าหู สงสัยว่าทำไมลูกก็ใช้เงินหมดเร็วจัง ผู้ปกครองอยากรู้ ว่าลูกใช้จ่ายอะไรไปบ้างในแต่ละวัน เยนจึงใส่ฟังก์ชันอื่นๆ เพิ่มเติมเข้าไปในเครื่องเติมเงิน

“ตอนนี้เครื่องทำงานได้หลายอย่าง ตะบัตร

ครั้งแรกเพื่อรายงานตัวว่ามาโรงเรียน และครั้งที่ 2 ตูก็จะแสดงข้อมูลส่วนตัวให้เห็นว่ามาเรียนกี่โมง วันนี้ใช้จ่ายอะไรไปบ้าง โดยเฉลี่ยแล้วใช้จ่ายวันละเท่าไร อาหารที่กินไปวันนี้คิดเป็นกี่แคลอรี แล้วก็ยังมีฟังก์ชันอื่นๆ ให้เลือกตรงหน้าจอ เช่น โอนเงินระหว่างบัตร หรือกรณีที่นักเรียนลืมบัตรก็จะมีระบบออกบัตรสำรองให้ใช้ก่อน ตู้แบบนี้มีวางไว้ทั้งหมด 4 จุดภายในโรงเรียน”

นอกจากหน้าที่พื้นฐานของสมาร์ทการ์ดที่นักเรียนมีไว้สำหรับใช้งานทั่วไปแล้ว ด้วยความสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในตัว เยนจึงคิดกลยุทธ์สะสมแต้มในบัตร โดยนักเรียนที่มาโรงเรียนทันเวลาติดต่อกัน 5 วันหรือซื้อสินค้าจากร้านค้าภายในโรงเรียนจะได้รับแต้มพิเศษสะสมไว้ แต้มที่สะสมสามารถนำมาใช้อัปเกรดโปรไฟล์ข้อมูลของแต่ละบุคคลที่จะปรากฏบนจอแสดงผลขณะแตะบัตร เช่น พื้นสีแบ็กกราวนด์โปรไฟล์ หรือการ์ตูนในโปรไฟล์ เป็นต้น

เยนบอกว่า นักเรียนทั้งหมดในโรงเรียนเป็นผู้หญิงชอบความน่ารักความสวยงาม กิจกรรมสะสมแต้มเลยได้รับความนิยม เนื่องจากทุกครั้งที่นักเรียนแตะบัตรบนเครื่อง ภาพโปรไฟล์ของตัวเองจะปรากฏบนหน้าจอใหญ่ซึ่งเพื่อนนักเรียนที่กำลังรอต่อคิวแตะบัตร และนักเรียนที่กำลังเดินผ่านไปผ่านมาสามารถมองเห็นได้ นักเรียนก็เลยชอบสะสมแต้มเพื่อนำแต้มมาแลกออกซันตกแต่งโปรไฟล์ของตัวเองให้ดูสวยงาม

“ผมทำเกมแทรกเข้าไปในระบบ ยิ่งนักเรียนประถมจะชอบมาก พอเราเห็นว่าน้องๆ สนุก เราคนทำก็มีความสุขแล้วได้ช่วยกระตุ้นให้เขามีเป้าหมายมาโรงเรียนให้เร็วขึ้น

เพราะอยากมาเก็บแต้ม”

นอกจากตู้ลงเวลาเรียนแล้ว เยนยังออกแบบติดตั้งเครื่องมือสำหรับซื้อขายด้วยระบบสมาร์ทการ์ดในโรงอาหารของโรงเรียน รวมทั้งสร้างสรรค์ให้อีกหลายจุดในโรงเรียนเป็นเขตพื้นที่บันเทิงแบบไฮเทค เพื่อการทำให้นักเรียนรู้สึกที่ตัวเองอยู่ในโลกของเกมหรือโลกแห่งจินตนาการ ไม่ว่าจะเป็น SF Listening Zone พื้นที่ฟังเพลงคลายเครียด หรือ SF Student Showcase สำหรับโชว์ผลงานแอนิเมชันของนักเรียน เป็นต้น

ทุกวันนี้ เยนพักอยู่ในโรงเรียนและไม่มีเวลาเข้า-ออกงานที่แน่นอนตายตัว ทางโรงเรียนเองก็ไม่ได้บังคับว่าต้องเข้า-ออกงานเวลาไหน ถึงขนาดบางครั้งช่วงตี 2 ตี 3 เขายังออกจากห้องมาเช็คระบบ หรือเพิ่มเติมข้อมูลเข้าระบบ เพราะเป็นเวลาที่สงบไม่มีคนพลุกพล่านทำให้ทำงานได้ง่ายกว่า นอกจากนี้เขายังใช้เวลาว่างศึกษาหาความรู้เพื่อพัฒนาตัวเอง

เยนบอกว่า ในขณะที่ดิจิทัลเทคโนโลยีก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว นักพัฒนาซอฟต์แวร์อย่างเขาต้องศึกษาค้นคว้าหาความรู้ใหม่ๆ อยู่ตลอด โชคดีที่ปัจจุบันการศึกษาค้นคว้าสามารถทำได้ง่าย อยากรู้เรื่องอะไรหรือไม่รู้เรื่องอะไรก็สามารถหาข้อมูลได้ทางอินเทอร์เน็ต การพัฒนาตัวเองจึงเกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา



เส้นทางฝันของเอน

ความสนใจด้านการเขียนโปรแกรมของเอนเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จากไม่ชอบและไม่เคยสนใจด้านการเขียนโปรแกรมเลย จนมาสนใจและลงมือสร้างสรรค์ผลงานออกมาได้อย่างยอดเยี่ยม ที่เป็นเช่นนี้เพราะเขาให้เวลากับการเรียนรู้ จนรู้จักและเข้าใจตัวเอง

“ตอนมัธยมผมเรียนสายวิทย์ แต่สนใจวาดรูป ออกไปทางแนวจิตรกรรม แต่ที่บ้านไม่สนับสนุนสักเท่าไร เลยหันความสนใจมาที่งานดิจิทัลแอนิเมชันที่ตัวเราก็โอเคด้วยเพราะยังได้วาดๆ เขียนๆ แต่มาใช้คอมพิวเตอร์วาดแทน เลยได้เข้ามาคลุกคลีกับเทคโนโลยี แล้วก็มาค้นพบทีหลังว่าการเขียนแอนิเมชันมันใส่โค้ดได้ด้วย ผมเลยเอาความรู้เรื่องการเขียนโปรแกรมภาษาซี เรื่องการ

เขียนโค้ดมาใช้ได้ หลังๆ มากก็เริ่มมาจับงานเขียนโปรแกรม และทำเว็บไซต์มากขึ้น ผมเริ่มศึกษาแล้วลองทำจากง่าย ๆ ก่อน ซึ่งตอนแรกก็ยากสำหรับเรา แต่พอทำเรื่องนี้ได้ดีขึ้น ก็ลองทำอย่างอื่นเพิ่มเติมเข้าไปคราวนี้ก็เริ่มสนุกและติดพันมาเรื่อยๆ”

เอนได้รับการทาบทามให้เข้ามาช่วยเป็นโค้ชด้านการเขียนโปรแกรมให้นักเรียนโรงเรียนเซนต์ฟรังฯ ช่วงเดียวกับที่ทางโรงเรียนกำลังจะส่งครูไปเข้าคอร์สเรียนเพิ่มเติมด้านแอนิเมชัน จึงเป็นความโชคดีของเอนที่ได้มีโอกาสเข้าไปเรียนรู้ด้วย ผลลัพธ์ทำให้เอนเข้าใจตัวเองว่างานด้านแอนิเมชันที่เคยวางแผนว่าจะไปเรียนต่ออาจไม่ใช่ทางที่ฝันไว้

“ก่อนหน้านี้ผมคิดมาตลอดว่าจะไปเรียนต่อด้านการทำแอนิเมชัน แต่พอไปเข้าคอร์สก็รู้เลยว่ามันไม่ใช่จินตนาการของเรา ตอนแรกคิดว่า ถ้าเรียนทำแอนิเมชันเราจะได้มีความสุขกับการวาดเขียนเรื่องราว แต่ในความเป็นจริงการทำแอนิเมชันเป็นอะไรที่ละเอียดและเฉพาะจุดมาก ยกตัวอย่างเช่น ตัวละครตัวหนึ่งกำลังจะแบมือ เขาให้เราตั้งสังเกตการแบมืออยู่ครึ่งค่อนวันว่าการแบมือที่เราเห็นประมาณ 2 วินาทีนั้นเป็นธรรมชาติหรือเปล่า เราอาจจะเข้าไปมีส่วนร่วมแค่ 2 วินาทีในภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่องหนึ่งตอนการฟิลด์กระโดดลงน้ำ แล้วน้ำกระเด็นขึ้นมาแค่นั้นก็ได้”

เอนบอกอีกว่า “มันยิ่งกว่าถามว่าเราชอบกราฟิกหรือเปล่า ถ้าชอบกราฟิกต้องถามต่อว่า แล้วคุณชอบสองมิติหรือสามมิติ ถ้าชอบสามมิติ ชอบด้านไหน ชอบ

บ้านโมเดลใหม่ ชอบเรื่องการให้แสงหรือการให้เงา ถ้าชอบโมเดลจะเอาแบบสมจริงหรือเสมือน ถ้าสมจริง ชอบวัตถุไหนรถ บ้านหรือตึก ถ้าอยากทำรถ อยากทำส่วนไหนของรถ ถ้าตอบว่าล้อก็นั่งทำแต่ล้อ ดังนั้นแอนิเมชันเรื่องหนึ่งใช้คนทำงานเยอะมาก ใครทำล้อก็ทำล้อไปเลย ใครทำเงาก็ทำเงาอย่างเดียวไปเลย ไม่มีใครทำทุกอย่างได้ทั้งหมดทั้งเรื่อง ผมเลยมาคิดว่าถ้าเรียนแล้วต้องมานั่งทำเงาทั้งปีหรือนั่งทำล้อทั้งปี ผมจะชอบหรือเปล่า เรายืนถึงเราในอนาคตก็เลยตัดสินใจได้ว่ากลับมาเขียนโปรแกรมเหมือนเดิมดีกว่า”

แผนอนาคต

เรื่องอนาคตเป็นเรื่องที่ไม่สามารถคาดเดาได้จากที่มีแผนไปเรียนต่อก็มีเหตุให้ต้องยกเลิก การมีความสุขกับสิ่งที่ทำในปัจจุบันเป็นสิ่งที่จะทำให้เขาเห็นภาพอนาคตตัวเองชัดเจนยิ่งขึ้น

“ถ้าถามว่าเมื่อไหร่จะไปเรียนต่อ ทำไมไม่ไปสักที เหตุผลก็เพราะผมยังไม่รู้ว่าผมต้องการเพิ่มเติมทักษะด้านไหนจริงๆ กันแน่ ส่วนตัวผมตอนนี้สนใจการเขียนโปรแกรมบวกกับมัลติมีเดีย ลักษณะชิ้นงานที่อยากจะทำจะคล้ายๆ การทำการตลาดให้บริษัท ยกตัวอย่างเช่น ทำตู้โฆษณาที่สามารถตอบโต้กับคนได้ ถ้ามาเล่นเกมที่ตู้ก็จะมีของรางวัลออกมาจากตู้ เป็นสื่อโฆษณาอินเตอร์แอ็กทีฟ”

เขนบอกต่อว่า จริงๆ แล้วเขาอยากเปิดบริษัทของตัวเองที่มีพื้นที่ให้เขาได้คิดสร้างสรรค์งานออกมาได้ เพราะมีความสุขเวลาเห็นคนที่มาเล่นสนุกกับชิ้นงานของเรา

แล้วถ้าได้เห็นบริษัทที่มาจ้างแอสปี้กับการประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ของเขานั้นคือความสำเร็จแล้ว

เขนยืนยันอีกครั้งว่า เขารู้สึกพอใจกับการทำงานในปัจจุบัน เพราะยังสัมผัสได้ถึงความท้าทาย

“ผมยังมีหน้าที่ดูแลระบบที่สร้างไว้อีกระยะหนึ่ง เพื่อให้ระบบเสถียร ถ้าจะออกไปเรียนต่อจริงๆ ก็ต้องพัฒนาระบบของโรงเรียนที่จะอำนวยความสะดวกให้ครูคอมพิวเตอร์สามารถเพิ่มเติมข้อมูลหรือลบข้อมูลที่ไม่ต้องการออกได้ด้วยตัวเอง อย่างที่บอกว่าชิ้นงานที่เอามาใช้จริงจะมีปัญหาเฉพาะหน้าเกิดขึ้นมาเยอะมาก ตรงนั้นคือสิ่งที่ท้าทายความสามารถให้ผมพัฒนาตัวเองอยู่ตลอด”

เขนได้พิสูจน์ให้เห็นแล้วว่า วันนี้ต้นกล้าที่เติบโตขึ้นเป็นต้นไม้ใหญ่อย่างเขน กำลังแผ่กิ่งก้านใบทำหน้าที่ช่วยเหลือและโอบอุ้มต้นกล้าต้นอื่นๆ ให้เติบโตขึ้นอย่างองงามต่อไป



อย่างก้าวของนักพัฒนามืออาชีพ



เข้าร่วมโครงการต่อก้าวให้เติบโตปีที่ 1
ผลงาน ระบบตรวจวัดและวิเคราะห์น้ำหนักถดถอยบริเวณฝ่าเท้าอัจฉริยะ

ยุทธพงศ์ อุณหวิทย์ (อู๋)

เพราะความสำเร็จไม่ใช่สิ่งที่ได้มาโดยง่าย แต่ต้องแลกกับการทำงานหนัก หากเปรียบเหมือนกับการเดินขึ้นภูเขา ต้องก้าวผ่านทางชันและหินผาอย่างแน่วแน่ เพื่อสุดท้ายจะได้ไปยืนอยู่บนยอดเขาแห่งความสำเร็จ

ไม่ต่างอะไรกับการเดินทางของ ยุทธพงศ์ อุณหวิทย์ หรือ ‘อู๋’ ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา กับการพัฒนา ‘ระบบตรวจวัดและวิเคราะห์น้ำหนักถดถอยบริเวณฝ่าเท้าอัจฉริยะ’ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้สำหรับการออกแบบอุปกรณ์ฟุ้งสั่นเท้าและฝ่าเท้าชนิดแรงกดบริเวณสำคัญสำหรับผู้ป่วยเบาหวาน ซึ่งตั้งต้นจากการเป็นโครงการจบการศึกษา สู่อการพัฒนาเพื่อส่งประกวดการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย (NSC) ครั้งที่ 13 ประจำปี 2011 และได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 2 ก่อนจะต่อยอดสู่โครงการต่อก้าวให้เติบโตปีที่ 1 และพัฒนาไปสู่การใช้งานจริงอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน

บนเส้นทางของการพัฒนา อู๋เคยบอกกับเราว่า ความสามารถและความตั้งใจอาจไม่เพียงพอต่อการก้าวเดินบนเส้นทางนี้เพื่อไปสู่ความสำเร็จ แต่ต้องอาศัยความสุขในการทำงานประกอบด้วย

เป็นความสุขนี้เองที่ทำให้อู๋ก้าวข้ามอุปสรรคและความเหนื่อยยากนานา จนในที่สุดผลงานของเขาก็ได้ถูกนำไปใช้งานจริงเพื่อประโยชน์ของผู้อื่นในหลายพื้นที่และหลากหลายมิติ อาทิ ด้านการแพทย์ ผลงานของอู๋ถูกนำไปใช้จริงในโรงพยาบาล 17 แห่งทั่วประเทศ ด้านอุตสาหกรรมรองเท้า โดยร่วมพัฒนาระบบกับบริษัท Hush Puppies รวมไปถึงด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นข้อมูลเมื่อครั้งจบโครงการต่อก้าว ปี 1

ณ วันนั้น คุณได้ยื่นมองทิวทัศน์แห่งความสำเร็จจากบนยอดเขาที่เขาเพียงร่ายป็นขึ้นไปโดยมีความสุขเป็นแรงขับเคลื่อน ยอดเขาของคุณจึงไม่ใช่เพียงยอดเขาแห่งความสำเร็จเหมือนคนทั่วไป แต่เป็นยอดเขาที่ประกอบสร้างจากความสุขในการที่ได้สร้างประโยชน์ให้แก่ผู้อื่นด้วยผลงานของตน

และวันนี้ คุณตัดสินใจเดินลงจากยอดเขาลูกเดิม พร้อมป็นปายขึ้นสู่ภูเขาแห่งความท้าทายลูกใหม่ด้วยความมุ่งมั่น ตั้งใจ ความใฝ่รู้ในฐานะนักวิจัย และแน่นอน การทำงานอย่างมีความสุข ทั้งตนเองและผู้อื่น

ทิวทัศน์จากยอดเขาลูกใหม่จะเป็นเช่นไร? คุณพร้อมจะเล่าให้เราฟังแล้วจากบนยอดนั้น...



เริ่มต้นจากคุณหมอกที่เป็นที่ปรึกษาของ SCG

มาเห็นผลงานของผมตอนต่อกล้า...

เขาอยากวิเคราะห์ว่า เวลาผู้สูงอายุเดิน

เขามีเปอร์เซ็นต์ที่จะล้มหรือเปล่า ซึ่งมันจะไปโยงกับผลิตภัณฑ์ของ SCG ที่เขาทำเรื่อง Home Solution คุณหมอกก็เลยให้ผมทำเรื่องนี้ให้ครับ



จากเบาหวาน สู่วัยสูงอายุ

“จากเดิมเริ่มแรก ผมไฟท์สว่าอยากทำเครื่องมือนี้ให้โรงพยาบาลในประเทศได้ใช้ และมีเครื่องมือ screening ผู้ป่วยเบาหวาน พอมาเข้าตอกเล่าฯ นอกจากพัฒนาเครื่องมือสำหรับผู้ป่วยเบาหวานแล้ว ยังเห็นโอกาสที่จะประยุกต์เครื่องมือนี้ให้บริษัทองเท้ามีเครื่องมือที่จะตรวจวัดแล้วรู้ว่าลูกค้าคนไหนต้องใส่รองเท้าเบอร์ไหน แบบไหนเหมาะสมกับเท้าของเขามากที่สุด ซึ่งหลังจากนั้นก็ทำต่อเนื่องมาทั้ง 2 ด้านครับ ทั้งด้านโรงพยาบาลและด้านรองเท้าด้วย” คู่ที่ปัจจุบันเป็นผู้ช่วยอาจารย์ ที่คณะวิศวกรรมศาสตร์ ภาควิชาบริหารสารสนเทศ (IT Management) มหาวิทยาลัยมหิดล กล่าวถึงเส้นทางพัฒนาผลงานอย่างคร่ำครวญด้วยรอยยิ้ม

ระบบตรวจวัดและวิเคราะห์น้ำหนักกดบริเวณฝ่าเท้าอัจฉริยะ ปัจจุบันมีโรงพยาบาลใช้อยู่ 17 แห่ง เช่น โรงพยาบาลแพรว โรงพยาบาลสามร้อยยอด โรงพยาบาลดอกคำใต้ โรงพยาบาลปง โรงพยาบาลจุน โรงพยาบาลเชียงคำ โรงพยาบาลเชียงม่วน โรงพยาบาลสมเด็จพระญาณสังวร โรงพยาบาลแม่จริม โรงพยาบาลศรีนคร โรงพยาบาลพุทธชินราช โรงพยาบาลหนองบัวระเหว เป็นต้น

“หากประเมินคร่าวๆ ที่ผ่านมา 1-2 ปีนี้ User ที่เข้ามาตรวจวัดโดยใช้เครื่องมือตัวนี้น่าจะเป็นหลักหมื่นคนแล้วครับ (ยิ้ม) เพราะอย่างโรงพยาบาลหนึ่ง สัปดาห์หนึ่งเขาจะเปิดตรวจ 2 วัน แล้วจะมีคนไข้มาวันละ 30 คน โรงพยาบาลมีการตรวจทั้งปี เฉพาะฉะนั้นตัวเลขก็ถือว่าสูง

อยู่ครับ” คู่เล่าถึงผู้ที่ได้รับประโยชน์จากผลงานของตนด้วยน้ำเสียงแจ่มใส

อย่างไรก็ตาม ด้วยลักษณะการทำงานของระบบวิเคราะห์ฝ่าเท้าอัจฉริยะที่มีความยืดหยุ่นสูง ทำให้มีผู้สังเกตเห็นถึงการนำผลงานนี้ไปใช้ในงานลักษณะอื่นๆ นอกจากในโรงพยาบาลและอุตสาหกรรมรองเท้าด้วย ดังเช่นที่ SCG ได้ติดต่อเข้ามาหาคู่ เพื่อให้พัฒนาเครื่องมือที่ใช้ตรวจวัดโอกาสการล้มของผู้สูงอายุ เพื่อนำข้อมูลไปออกแบบบ้านหรือห้องน้ำที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุต่อไป

“เริ่มต้นจากคุณหมอบที่เป็นที่ปรึกษาของ SCG ได้มาเห็นผลงานของผมตอนตอกเล่าฯ ซึ่งตอนนั้นเป็นผลงานขนาดเล็ก ไม่ได้ใหญ่มาก แต่คุณหมอบถามว่า ถ้าจะให้ทำเป็นขนาดยาว 2.20 เมตร สามารถทำได้ไหม เพราะเขาอยากวิเคราะห์หว่า เวลาผู้สูงอายุเดิน เขามีเปอร์เซ็นต์ที่จะล้มหรือเปลา่ ซึ่งมันจะไปโยงกับผลิตภัณฑ์ของ SCG ที่เขาทำเรื่อง Home Solution เป็น cluster หนึ่งในเรื่อง Elder Care Solution สำหรับดูแลผู้สูงอายุโดยเฉพาะ ทั้งสุขภาพและพื้นภายในบ้าน เขาเลยอยากได้เครื่องมือตัวหนึ่งมาเป็นกิมมิกว่า เมื่อผู้สูงอายุเข้ามาดูงานในโซนนี้จะต้องวัดก่อนว่าเขามีความเสี่ยงที่จะเกิดการล้มหรือเปลา่ คุณหมอบก็เลยให้ผมทำเครื่องมือนี้ให้ครับ” คู่เล่าถึงความ เป็นมาที่ได้ร่วมงานกับ SCG อย่างกระตือรือร้น

เมื่อนั้นเอง ‘ระบบตรวจวัดและวิเคราะห์น้ำหนักกดบริเวณฝ่าเท้าอัจฉริยะ’ จึงได้รับการต่อยอดไปสู่ ‘ระบบตรวจวัดน้ำหนักแรงกดฝ่าเท้าและสมดุลร่างกายเพื่อตรวจสอบโอกาสการเกิดการล้มในผู้สูงอายุ’

อย่างไรก็ตาม ‘ระบบตรวจวัดและวิเคราะห์ น้ำหนักกดบริเวณฝ่าเท้าอัจฉริยะ’ ผลงานเดิม จะเป็นการ วัดแรงกดของเท้าทั้ง 2 ข้างเพื่อดูว่าโครงสร้างอุ้งเท้า เป็นเช่นไร ใน ‘ระบบตรวจวัดน้ำหนักแรงกดฝ่าเท้าและ สมดุลร่างกายเพื่อตรวจสอบโอกาสการเกิดการล้มใน ผู้สูงอายุ’ ซึ่งคู่ต่อ ยอดใหม่นี้จะเป็นการวัดจุดกึ่งกลางของ การลงน้ำหนักของเท้า โดยระบบจะแสดงผลเป็นกราฟ ทำให้เห็นทิศทางการเอนตัวของผู้ทดสอบ เช่น หากมีการ เอนตัวไปทางด้านใดด้านหนึ่งอย่างต่อเนื่อง แสดงว่า ผู้ทดสอบมีแนวโน้มที่จะล้มในทิศทางดังกล่าวได้มากกว่า ด้านอื่นๆ ซึ่งแพทย์หรือผู้เชี่ยวชาญก็จะได้นำข้อมูลนี้ไป แปรผลออกแบบการป้องกันให้แก่ผู้ทดสอบต่อไป

“เป็นเครื่องมือที่ให้ผู้สูงอายุมาเดิน แล้วเราก็จะรู้ ว่าน้ำหนักแรงกดเป็นอย่างไรบ้าง จุดสมดุลเรื่องการลง น้ำหนักเป็นอย่างไร เพื่อจะดูว่าเขามีโอกาสที่จะเกิดการล้ม ด้านซ้าย ด้านขวา ด้านหน้า ด้านหลัง หรือว่าเวลายืนเฉยๆ เขามีการเซหรือสวิงหรือเปล่า ซึ่งตอนนี้ก็พัฒนาเสร็จแล้ว ครับ เครื่องมือติดตั้งอยู่ที่ SCG Experience ใน CDC (Crystal Design Center) โดยที่เวลาลูกค้าเข้ามาตรวจวัด ทาง SCG Experience ก็จะดูว่า ถ้าเกิดลูกค้ามีความเสี่ยง ที่จะเกิดการล้ม พนักงานก็จะแนะนำ Home Solution สำหรับผู้สูงอายุให้ครับ” อู๋กล่าวถึงผลงานใหม่ที่ต่อยอด อย่างมีความสุข

ทั้งฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ต้องปรับทั้งหมด... เพราะงานเดิมจะเป็นรูปแบบที่เป็นยูนิตเดียว แต่งงานใหม่นี้ต้องมีถึง 3 ยูนิต เหมือนเอาจิ๊กซอว์ที่ผมนำจากต่อกำลัง มาต่อกัน 3 อัน

เบื้องหลังการทำงาน ของนักพัฒนามืออาชีพ

การที่ ‘ระบบตรวจวัดน้ำหนักแรงกดฝ่าเท้าและ สมดุลร่างกายเพื่อตรวจสอบโอกาสการเกิดการล้มใน ผู้สูงอายุ’ ได้ตั้งเด่นเป็นสง่าอยู่ที่ SCG Experience CDC ถือเป็นความสำเร็จอย่างยิ่งในฐานะนักพัฒนาของอู๋ แต่ถ้าได้ทราบถึงเบื้องหลังกระบวนการทำงานแล้ว เราจะ พบว่า ณ วันนี้ อู๋ไม่ใช่เพียงนักพัฒนาสมัครเล่นอีกต่อไป แต่ได้เติบโตกลายเป็นนักพัฒนามืออาชีพ ที่ทำงานบน พื้นฐานความต้องการของลูกค้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ นับตั้งแต่ขั้นตอนเริ่มแรก นั่นคือการรับฟังสิ่งที่ลูกค้าต้องการ

“หลังจากที่ตกลงร่วมมือกันแล้ว ผมก็เข้าไปคุยกับ ทาง SCG เพื่อไปรับ requirement มาครับ ซึ่งเขาอยากรู้ ถึงขนาดที่ว่า การที่จะเดินแต่ละก้าว นั้น มีความเร็ว- ความช้าแตกต่างกันอย่างไร การถ่ายเทน้ำหนักมีการเอน

เกินกว่าจุดสมดุลของร่างกายหรือเปล่า” ฐู่เล่าถึงความต้องการของลูกค้า

ซึ่งด้วยความต้องการแบบเฉพาะกิจแบบนี้เองที่ส่งผลให้ฐู่ต้องรื้อสร้างผลงานเดิมเสียแทบทั้งหมด

“ทั้งฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ต้องปรับทั้งหมดเลยครับ (หัวเราะ) เพราะงานเดิมจะเป็นรูปแบบที่เป็นยูนิตเดี่ยว แต่งานใหม่นี้ต้องมีถึง 3 ยูนิต เหมือนเอาจิ๊กซอว์ที่ผมทำจากต่อกัลฯ มาต่อกัน 3 อัน เพื่อให้ได้เป็นขนาดใหญ่ และแต่ละอันต้องทำงานร่วมกันอย่างสมบูรณ์ด้วย” ฐู่ยิ้ม ทำยประโยค ก่อนเล่าถึงกระบวนการพัฒนาผลงานชิ้นใหม่นี้ว่า แบ่งการทำงานออกเป็น 2 ส่วน

ส่วนแรกคือเรื่องของซอฟต์แวร์ ที่ค่อนข้างยุ่งยากไม่น้อย ฐู่จึงต้องขอตัวช่วย โดยขอความร่วมมือจากรุ่นพี่ที่เคยเรียนด้วยกันมาอย่าง นายไพรัช สร้อยทอง หรือ ‘ไก่’ ให้เข้ามาช่วยเขียนโปรแกรมเพิ่มเติมในส่วนของการประมวลผลวิเคราะห์การเดิน

“เพราะพีเจอร์ที่ทาง SCG ต้องการจะแตกต่างจากเดิมตรงที่ว่า งานเดิมมันจะขึ้นไปยื่นเฉยๆ แล้วได้ตัวนำหนักแรงกด ได้รูปแบบท่ามา แต่ของใหม่จะต้องวัดเป็นแบบเรียลไทม์ คือต้องสามารถเห็นผลลัพธ์ได้ในทันที และต้องวัดตอนที่เขาเดินอยู่ด้วยครับ ซึ่งนี่เป็นส่วนที่ต้องพัฒนาขึ้นใหม่และถือเป็นพื้นฐานซอฟต์แวร์ใหม่ด้วย” ฐู่เล่าพลางอมยิ้ม

ส่วนแรกว่าหนักแล้ว แต่ส่วนที่ 2 อย่างเรื่องของฮาร์ดแวร์ ก็หนักหนาไม่น้อยหน้ากัน โดยปัญหาหลักนั้นอยู่ที่เลือกใช้วัสดุ ซึ่งผลงานเดิมฐู่เลือกใช้อะคริลิกล้วน

แต่ผลงานใหม่นี้ด้วยขนาดชิ้นงานที่ใหญ่กว่าเดิม 4-5 เท่า ถ้าใช้อะคริลิกล้วนลำพังตัวฐู่เองไม่สามารถทำได้ แม้แต่โรงงานใหญ่ๆ ก็ผลิตไม่ได้ และที่สำคัญ ต้นทุนจะมหาศาลเกินงบประมาณที่ได้รับมา

“ผมก็เลยเปลี่ยนมาใช้วัสดุประยุกต์ครับ ให้มันออกมาเป็นเครื่องมือที่ใช้งานได้ (หัวเราะ) เพราะถ้าเทียบ กับเครื่องมือลักษณะเดียวกัน หากซื้อจากต่างประเทศ ราคาเป็นหลักสิบล้านครับ” ฐู่เล่าถึงวิธีการหาทางออกจากข้อจำกัดด้านงบประมาณ ซึ่งถือเป็นปัญหาที่อยู่คู่กับนักพัฒนาโดยตลอด

กับอีกหนึ่งปัญหาคลาสิก นั่นคือเงื่อนไขเวลาที่จำกัด ที่ทำให้งานซึ่งหนักโดยตัวมันเองอยู่แล้ว ยิ่งบีบรัดหนักหน่วงขึ้นเป็นเท่าทวี

“งานค่อนข้างเร่งครับ เพราะเป็นโปรเจกต์ที่เขาอยากเอาไปโชว์ในงานวิศวกรรม '57 เขาเลยให้เวลาประมาณ 2 เดือน (หัวเราะ) เป็นงานที่เร่งมาก ช่วงนั้นจึงค่อนข้างหนักครับ ต้องทำงานกลางคืนแทบทุกคืน” ฐู่เล่าถึงประสบการณ์อันเหน็ดเหนื่อยหนักด้วยเสียงหัวเราะ

แต่สุดท้าย ไม่ว่าจะปัญหาจะหนักหน่วงอย่างไร ฐู่ก็สามารถพัฒนาผลงานและส่งตามกำหนดเวลาได้อย่างเรียบร้อย ซึ่งเป็นข้อพิสูจน์ได้เป็นอย่างดีว่า เขาคือนักพัฒนาที่สามารถเป็นผู้ประกอบการมืออาชีพได้ เบ็ดเสร็จในตัวเองได้อย่างน่าภาคภูมิใจ

เสียงสะท้อนจากลูกค้าถือว่าดีครับ เพราะเครื่องทำให้เขา สามารถเห็นความแตกต่างของคนใช้ระหว่าง Before กับ After อย่างชัดเจน...มี impact ต่อ User ที่เป็น End User คือคนไข้หรือคนที่เข้ามาตรวจวัดพอสสมควร

เดินหน้าต่อยอดผลงาน

ในโลกของธุรกิจเป็นธรรมชาติของของดีมีคุณภาพที่ไม่ต้องเสียเวลาโฆษณาให้เหนื่อยแรง ลูกค้าหรือผู้ที่สนใจก็จะวิ่งเข้ามาหาเอง

ผลงานของคู่อีกก็เป็นเช่นนั้นมาตั้งแต่ ‘ระบบตรวจวัดและวิเคราะห์น้ำหนักกดบริเวณฝ่าเท้าอัจฉริยะ’ และเมื่อพัฒนาต่อยอดมาสู่ ‘ระบบตรวจวัดน้ำหนักแรงกดฝ่าเท้าและสมดุลร่างกายเพื่อตรวจสอบโอกาสการเกิดการล้มในผู้สูงอายุ’ ก็ไม่แตกต่างกัน โดยนอกจาก SCG แล้วก็ยังมีหน่วยงานอื่นๆ ให้ความสนใจตัวผลงานนี้เป็นอย่างมาก

“พัฒนามาเรื่อยๆ ก็มีคลินิกกายภาพบำบัดสนใจและติดต่อมาว่าอยากนำเครื่องมือไปลองใช้ดู ในเรื่องของการจัดกระดูกคนไข้ของเขา ว่ามันมี Before กับ After อย่างเป็นบ้างที่มันสัมพันธ์กับเรื่องการลงน้ำหนักและการยืน

ผมก็เลยนำเครื่องมือไปติดตั้งให้เขาใช้งานครับ” คู่อเล่าถึงลูกค้าอีกเจ้าหนึ่งที่เดินเข้ามาหาเอง

โดยผลงานที่คู่อพัฒนาให้คลินิกกายภาพบำบัดถือว่าเป็นเวอร์ชันที่ 3 ก็ว่าได้ เพราะเป็นผลงานที่เขาพัฒนาผสมผสานจาก ‘ระบบตรวจวัดและวิเคราะห์น้ำหนักกดบริเวณฝ่าเท้าอัจฉริยะ’ และ ‘ระบบตรวจวัดน้ำหนักแรงกดฝ่าเท้าและสมดุลร่างกายเพื่อตรวจสอบโอกาสการเกิดการล้มในผู้สูงอายุ’ โดยเพิ่มเติมส่วนความต้องการของคลินิกเพื่อตอบโจทย์ด้านกายภาพบำบัด ให้สามารถวิเคราะห์น้ำหนักแรงกดแยกเท้าซ้ายเท้าขวา และดูมุมมองขาของเท้าเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ดูว่าก่อนและหลังการรักษาในกระบวนการทางกายภาพบำบัด การรักษาดีขึ้นหรือไม่

ซึ่งเสียงตอบรับจากลูกค้าหลังจากที่ได้นำเครื่องของคู่อไปลองใช้ ถือว่าเป็นไปในทางที่ดี ไม่ใช่เพียงผลต่อตัวคลินิกเองเท่านั้น แต่เป็นผลดีต่อลูกค้าของคลินิกด้วย

“เสียงสะท้อนจากลูกค้าถือว่าดีครับ เพราะเครื่องทำให้เขาสามารถเห็นความแตกต่างของคนใช้ระหว่าง Before กับ After อย่างชัดเจน หลังจากทำการทริตเมนต์โดยนักกายภาพบำบัดแล้ว มันมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรบ้าง ซึ่งส่วนนี้ผมมองว่า เครื่องมันมี impact ต่อ User ที่เป็น End User คือคนไข้หรือคนที่เข้ามาตรวจวัดพอสสมควร” คู่อยิ้มหลังจากจบประโยค

พระองค์ท่านได้ประทับบนเครื่องมือและได้วัดผลด้วย ก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่มีความภูมิใจมากครับสำหรับผลงานนี้ ที่ได้ทำต่อมาเรื่อยๆ



รางวัลการันตีคุณภาพผลงาน

หลังจากพัฒนาต่อยอด ‘ระบบตรวจวัดน้ำหนัก แรงกดฝ่าเท้าและสมดุลร่างกายเพื่อตรวจสอบโอกาส การเกิดการล้มในผู้สูงอายุ’ และขยายผลสู่ผู้ใช้จริงใน หลายๆ แห่งแล้ว เขาก็ไม่ลืมที่จะพัฒนาต่อ และนำผลงาน ส่งประกวดด้วย

ผู้พัฒนาและส่งผลงานเข้าประกวด Student Design Challenge ในงานประชุมวิชาการนานาชาติเรื่อง วิศวกรรมฟื้นฟูสมรรถภาพและเทคโนโลยีสิ่งอำนวยความสะดวก สวดอกสำหรับคนพิการ ครั้งที่ 8 หรือ i-CREATE 2014 ณ ประเทศสิงคโปร์ และสามารถคว้ารางวัลชนะเลิศ อันดับ 1 ในกลุ่มเทคโนโลยี ชนะคู่แข่งจากอีก 6 ประเทศ ทั้งออสเตรเลีย เกาหลี สิงคโปร์ ฮองกง มาเลเซีย รวมถึง ประเทศไทย มาได้อย่างน่าภาคภูมิใจ

“i-CREATE 2014 เป็นงานประชุมวิชาการสำหรับ บทความวิจัยและผลงานที่ช่วยเหลือผู้สูงอายุและผู้พิการ ครับ ก็ได้ส่งผลงานเข้าแข่งขันไปในประเภทเทคโนโลยี ในฐานะที่เป็นเครื่องมือที่ช่วยลดโอกาสที่จะเกิดการล้ม คือสามารถตรวจสอบได้ว่าผู้สูงอายุมีโอกาสที่จะเกิดการ ล้มหรือเปลา่ ซึ่งก็ได้รางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 กลับมาครับ (ยิ้ม)” ผู้เล่าถึงความสำเร็จของผลงานด้วยสีหน้ายินดี

เพราะการประกวดไม่ได้มีแต่เรื่องของการประชัน ขันแข่งและรางวัลเท่านั้น แต่ยังช่วยปลุกพลังในการ สร้างสรรค์พัฒนาให้แก่ตัวผู้พัฒนาผลงาน และผลจาก การประกวดก็สามารถช่วยส่งเสริมและขยายผลให้แก่ ผลงานนั้นๆ ในวงกว้างได้เป็นอย่างดี ซึ่งนี่เป็นสิ่งที่ผู้ได้

เรียนรู้มาตลอดการเป็นนักพัฒนา และจะภาคภูมิใจทุกครั้ง
ที่ผลงานได้รับรางวัลและการยอมรับในวงกว้าง ต่างแต่
เพียงในครั้งนี้อยู่ น่าจะภาคภูมิใจยิ่งกว่าครั้งไหนๆ เพราะการ
ได้รางวัลจาก i-CREATe 2014 ได้ทำให้เรามีโอกาสได้
ถวายงาน ‘ระบบตรวจวัดน้ำหนักแรงกดฝ่าเท้าและสมดุล
ร่างกายเพื่อตรวจสอบโอกาสการเกิดการล้มในผู้สูงอายุ’
แก่สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี
อีกด้วย

“ได้ไปถวายงาน อธิบายตัวผลงานนี้ให้องค์สมเด็จพระเทพฯ ด้วยครับ และพระองค์ท่านก็ได้ประทับบน
เครื่องมือและได้วัดผลด้วย ก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่มีความภูมิใจ
มากครับสำหรับผลงานนี้ที่ได้ทำต่อมาเรื่อยๆ” อยู่แล้วถึง
เหตุการณ์แสนประทับใจ

|| การที่ทำงานวิจัยหนึ่งชิ้น หรือการที่จะทำอะไรหนึ่งอย่าง
อยากให้มองผลประโยชน์ของผู้ที่จะใช้งานเครื่องมือเป็นหลัก
ให้เขาสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ สิ่งที่จะต้องมียุคค่า
กับคนที่จะใช้งาน เป็นสิ่งที่ดีที่สุดที่เราจะทำให้เขาครับ ||



ได้มาและส่งต่อ

ในวิถีการทำงาน ไม่ใช่เรื่องแปลก ที่ใครคนหนึ่ง จะได้รับผลตอบแทนไม่ว่าจะในรูปแบบของตัวเงิน ชื่อเสียง หรือรางวัลความสำเร็จอย่างมากมาย ในเมื่อตลอดมา ใครคนนั้นได้ทุ่มแรงกายแรงใจทำงานตรงหน้าอย่าง อุตสาหะไม่ย่อหย่อน โดยเฉพาะหากงานนั้นมุ่งเน้นเพื่อ การนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง เมื่อถึงสุดท้ายปลายทาง เขาคนนั้นก็ย่อมต้องได้รับผลตอบแทนอันเกิดจากความ ทุ่มเทของตัวเอง เหมือนเช่นที่คู่ที่ได้รับ

“ผมมองว่า การที่เราได้ทำอะไรสิ่งหนึ่งหรือทำวิจัย ตัวหนึ่งขึ้นมา ถ้าเรามองเรื่องของการนำไปใช้ประโยชน์ ได้จริงและมุ่งมั่นที่จะทำมัน เหมือนกับที่ผมอดทนมากับ ผลงานนี้พอสมควร ทำมานานและมันก็ให้ประโยชน์ ให้สิ่งดีๆ แก่ผมมาตลอด ก็เป็นสิ่งที่คิดครับว่า การที่มีสมาธิ อยู่กับงาน หรือตั้งใจที่จะทำงานอย่างหนึ่ง มันจะได้ผลลัพธ์ ที่ดี แม้ว่ามันอาจจะไม่ได้ทันทีทันใดก็ตาม” คู่อ้อมยิ้มที่ ทำยประโยค

และนอกเหนือจากผลตอบแทนทั้งในรูปแบบของตัวเงิน ชื่อเสียง หรือรางวัลแล้ว อีกสิ่งหนึ่งที่คู่ได้รับตลอดการ ทำงาน ก็คือการได้พัฒนาศักยภาพของตัวเองไปโดย อัตโนมัติ และเขาก็ได้นำทักษะความรู้ที่ได้รับ โดยเฉพาะ การทำงานวิจัยและพัฒนาบนพื้นฐานความต้องการของ ผู้ใช้ ไปประยุกต์ต่อยอดในงานวิจัยและงานสอนหนังสือ ซึ่งเป็นหน้าที่การงานหลักด้วย

“ก่อนหน้านี้ผมเป็นนักวิจัยอยู่ที่มหาวิทยาลัย มหิดลครับ ทำงานวิจัยเกี่ยวกับด้านการบริหารไอทีล้วนๆ

ซึ่งจะมีขอบเขตการวิจัยที่ชัดเจนอยู่แล้ว แต่ก็จะมีงานวิจัย อีกส่วนหนึ่งที่ผมทำเพิ่มเติมเอง เพราะว่าอยากทำ (หัวเราะ) เป็นการทำให้หาข้อมูลมาสนับสนุนความต้องการของ ผู้ใช้งานที่ใช้งานผลงานของผม ซึ่งในส่วนนี้ ประสบการณ์ ที่ได้รับจากโครงการและการทำงานตลอดเวลาที่ผ่านมานั้น ช่วยได้มากครับ รวมไปถึงงานด้านการสอนด้วย อย่าง ตอนที่เป็นนักวิจัยก็รับสอนวิชาด้านไอทีที่มหาวิทยาลัย หอการค้าไทย หรืออย่างตอนนี้เองก็สอนนักศึกษา ปริญญาโทที่มหาวิทยาลัยมหิดล ก็ได้อาศัยทักษะต่างๆ มาประยุกต์ใช้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการสั่งงาน การทบทวนงาน ครับ” คู่กล่าว

รวมไปถึงการถ่ายทอดทักษะและประสบการณ์ ที่มีให้แก่รุ่นน้องๆ หรือผู้ที่สนใจ คู่ก็จะเน้นย้ำถึงการ ให้ความสำคัญกับผู้ใช้งานจริงเป็นหลักทุกครั้ง

“งานบางอย่างที่ผมทำ ก็จะมีน้องหรือคนอื่นๆ ที่เขาสนใจเข้ามาพุดมาคุย ผมก็จะแนะนำตัว แนะนำ ประสบการณ์ที่ผมเคยผ่านมาให้เขาได้รู้ได้เข้าใจว่า การที่ ทำงานวิจัยหนึ่งขึ้น หรือการที่จะทำอะไรหนึ่งอย่าง อยากรู้อะไรของผลประโยชน์ของผู้ที่จะใช้งานเครื่องมือ เป็นหลัก ให้เขาสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ สิ่งที่จะ ต้องมีคุณค่ากับคนที่เขาจะใช้งาน เป็นสิ่งที่ดีที่สุดที่เราจะทำ ให้เขาครับ เวลาที่ใครเข้ามาคุยว่าอยากจะทำเครื่องมือ อยากรู้อะไรระบบเกี่ยวกับด้านวิศวกรรม หรือด้านอื่นๆ ผมก็จะพยายามถ่ายทอดเรื่องนี้ไปครับ” คู่กล่าวด้วย แววตาจริงจัง

เราต้องมุ่งมั่นที่จะทำให้สำเร็จ และให้ดีที่สุด เพื่อให้เกิดประโยชน์... เสียสละเวลาที่เรอาจจะไปเที่ยว ไปเล่น มากำตรงนี้ได้ มันจะเป็นประสบการณ์ชีวิต ทำให้ตัวเองได้มีประสบการณ์ดีๆ

ภูเขาถูกต่อไป กับนักป็นเขารุ่นต่อไป

เป็นเรื่องที่คาดเดาได้ไม่ยากสำหรับผู้ชายชื่ออู๋ที่ไม่เคยหยุดนิ่งกับความสำเร็จได้ได้นานๆ ครั้งนี้ก็เช่นกัน แม้ผลงาน 'ระบบตรวจวัดน้ำหนักแรงกดฝ่าเท้าและสมดุลร่างกายเพื่อตรวจสอบโอกาสการเกิดการล้มในผู้สูงอายุ' จะถูกขยายผลไปสู่ผู้ใช้งานจริงในหลากหลายมิติ ทั้ง SCG Experience รวมถึงคลินิกกายภาพบำบัด และได้รับเสียงตอบรับที่ดีจากทุกที่ แต่อู๋ก็ยังไม่หยุดที่จะคิดพัฒนาผลงานต่อไปอย่างไม่หยุดยั้ง ทั้งพัฒนาต่อยอดผลงานเดิมและคิดค้นผลงานใหม่

“โปรเจกต์ใหม่ที่อยู่จะทำ คือ เครื่องมือช่วยผู้ที่มีปัญหาเกี่ยวกับการ Treatment ทางกายภาพครับ อาจจะเป็นในรูปแบบของการดีไซน์เครื่องมือสัก 1-2 ตัว ซึ่งอาจจะเป็น 2 โปรเจกต์ย่อยๆ” อู๋อธิบายถึงงานใหม่ ก่อนจะเล่าต่อถึงการพัฒนางานเดิม

“ส่วนโปรเจกต์ที่ทำอยู่ในปัจจุบันที่เป็นเครื่องวัดแรงกดฝ่าเท้า ก็กำลังจะดูเรื่องของการพัฒนาให้ดีไซน์รูปลักษณะสวยงามขึ้น ใช้งานได้ง่าย และขนาดเล็กลงครับ คือกำลังมองไปที่อยากจะทำให้เป็นเครื่องมือหรืออุปกรณ์

ที่สามารถใช้ในชีวิตประจำวันได้ เช่น เป็นเหมือนเครื่องชั่งน้ำหนักตัวหนึ่งที่อยู่ในบ้าน แต่สามารถส่งข้อมูลเก็บเข้าโทรศัพท์ตัวเองได้ และสามารถดูข้อมูลเรื่องสุขภาพของตัวเองได้ด้วยครับ มองว่าอาจจะออกมาเป็นผลิตภัณฑ์แทนที่จะเป็น Niche Market อยู่ในคลินิก หรือว่าต้องมี Technician คอยดูแล ก็อาจจะเป็นคนทั่วไปซื้อไปไว้ในบ้าน ซึ่งแน่นอนราคาต้องไม่สูงมาก ราคาอาจจะอยู่ที่หลักพันก็เป็นสิ่งที่กำลังมองไว้ครับ” อู๋ยิ้มอย่างแจ่มใส

ถือเป็นยอดเขาถูกต่อไปที่รอให้อู๋ไปพิชิต ภาระนั้นแม้จะข้ามเข้ามาแล้วหลายต่อหลายลูก แต่อู๋ก็ไม่เคยลืมนั่นทางที่เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เขาได้มาเ็นอยู่ในจุดนี้ ซึ่งส่วนหนึ่งนั้นแน่นอนว่า คือการได้เข้าร่วมโครงการต่อกำลังให้เติบโตใหญ่

“โครงการต่อกำลังให้เติบโตใหญ่ ผมมองว่าเป็นโครงการที่ดีมากครับ อย่างผมตอนที่ผ่าน NSC มาแล้วและเว้นไป 1-2 ปีด้วยซ้ำ พี่ๆ เขาก็ยังมาชวนให้เข้าโครงการและบอกว่าหากสนใจที่จะต่อยอดโครงการให้มันใช้ได้จริงให้มันมีประโยชน์ ผมควรเข้าโครงการนี้ (หัวเราะ) ผมก็มองว่า โครงการนี้เป็น Funding ที่สนับสนุนนักวิจัยรุ่นใหม่หรือว่าเด็กนักศึกษาที่ยังไม่ยอมลงทุนกับชิ้นงานตัวเองหรือยังมีความเสี่ยง ซึ่งถ้าโครงการนี้สนับสนุนเงินทุนสักก้อนหนึ่ง อาจจะผลักดันชิ้นงานให้เกิดเป็นธุรกิจที่ดีได้ครับ อย่างตอนที่ผมได้รับทุนสนับสนุนมา ก็ทำให้งานขับเคลื่อนต่อไปได้” อู๋กล่าวถึงบทบาทของโครงการที่ช่วยหนุนเสริมตัวเขาและผลงานของเขามาจนถึงจุดนี้ และในท้ายที่สุด อู๋ก็ไม่ลืมที่จะชวนน้องๆ รุ่นใหม่ ให้มาเป็น

นักปิ่นเขาด้วยกัน

“อยากบอกน้องๆ ว่า สิ่งที่เราทำมันเป็นเรื่องอยู่แล้วละ เราต้องมุ่งมั่นที่จะทำให้สำเร็จ และให้ดีที่สุดเพื่อให้เกิดประโยชน์ เช่น ผมทำให้กับผู้ป่วยเบาหวาน ก็อาจจะช่วยเป็นบุญ หรือเป็นสิ่งที่ทำให้เขาไม่มีความทุกข์จากการเป็นแผล มองสิ่งที่เป็นประโยชน์ และเสียสละเวลาที่เรากอาจจะไปเที่ยว ไปเล่น มาทำตรงนี้ได้ มันจะเป็นประสบการณ์ชีวิต ทำให้ตัวเองได้มีประสบการณ์ดีๆ ในด้านนี้ครับ”

เพราะความสำเร็จไม่ใช่สิ่งที่ได้มาโดยง่าย แต่ต้องแลกกับการทำงานหนัก และมากกว่านั้น คือความสุขในการทำงาน ซึ่งไม่ใช่เพียงความสุขส่วนตัว แต่หมายรวมถึงความสุขของผู้ที่ได้ใช้ประโยชน์จากผลงานของเรา สิ่งเหล่านี้เองที่จะช่วยขับเคลื่อนให้เราก้าวเดินไปสู่ยอดเขาแห่งความสุขและความสำเร็จ

เหมือนเช่นที่คู่ทำมาตลอดการพัฒนาผลงานที่ผ่านมา รวมไปถึงผลงานต่อๆ ไปในอนาคตที่รอคอยอยู่

ถึงวันนั้น เราคงมีโอกาสได้ฟังเขาเล่าถึงวิวิทวิทัศน์จากยอดเขาแห่งความสุขลูกใหม่ที่เขาได้ขึ้นไปเยือนกันอีกครั้ง





กระบวนการบ่มเพาะการเรียนรู้ เยาวชนต่อกล้าให้เติบโตใหญ่

ต่อยอดการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์สู่การใช้งานจริง

เพราะเพชรน้ำงามไม่อาจเกิดขึ้นได้ตามยถากรรม แต่ต้องผ่านกระบวนการเจียรระโนอย่างประณีต ละเอียดอ่อน และครอบคลุมรอบด้าน เพชรจึงจะสามารถส่องประกายแวววับได้อย่างโดดเด่น

การพัฒนาศักยภาพของเยาวชนก็ไม่ต่างกัน กว่าที่จะเกิดพัฒนาการและส่องประกายศักยภาพได้ ต้องผ่านการเจียรระโนและบ่มเพาะในสิ่งที่เหมาะสมอย่างรอบด้าน และเข้มข้น

เพื่อให้เยาวชนเกิดการพัฒนาศักยภาพจากนักพัฒนารุ่นเยาว์ ไปสู่ความเป็นนักพัฒนามืออาชีพ ที่สามารถรับบทผู้ประกอบการทางธุรกิจได้ด้วย ทีมงาน NECTEC และมูลนิธิสยามกัมมาจล ในฐานะผู้ขับเคลื่อนโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ ตั้งแต่ปีแรกถึงปีที่ 2 จึงให้ความสำคัญต่อการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาน้องๆ เยาวชนที่เข้าร่วมโครงการ โดยออกแบบ 9 กระบวนการที่ครอบคลุมทั้งการคัดเฟ้น แนะนำ สนับสนุน กระตุ้นเตือน และผลักดัน เพื่อให้ได้มาซึ่งเพชร 12 เม็ดที่ส่องประกายศักยภาพได้อย่างโดดเด่น

ขอพาคณผู้อ่านย้อนกลับไปยังจุดเริ่มต้นของโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ ปี 2 ที่ถูกขับเคลื่อนผ่านกระบวนการต่างๆ มาจนถึงวันนี้



เพราะเชื่อว่าการพัฒนานักพัฒนามืออาชีพ
ต้องมีความมุ่งมั่นในการพัฒนาผลงาน
และโจทย์ในปีที่ 2 คือการพัฒนาต่อยอดไปสู่การใช้งานจริง
การคัดเลือกเยาวชนในปีนี้จึงเน้นที่ตัวผลงาน
และความตั้งใจจริงที่อยากพัฒนาผลงานของเยาวชน



เปิดประตูแล้วร้อนตะแคง

จุดเริ่มต้นของโครงการต่อก้าวให้เติบโตใหญ่ เกิดขึ้นจากวิสัยทัศน์ที่สอดคล้องกันของมูลนิธิสยามกัมมาจล กับ NECTEC ที่ต่างต้องการพัฒนาศักยภาพของเยาวชนให้เติบโตขึ้น ดังที่นางสาวสุนทรี กริชชัยศักดิ์ หรือ ‘พี่สุน’ ผู้ประสานงานโครงการต่อก้าวฯ และหนึ่งในทีมโค้ช เล่าให้ฟังว่า

“NECTEC มีโอกาสไปร่วมงานกับมูลนิธิสยามกัมมาจล โดยนำผลงานของเด็กในมหกรรม ICT ไปออกงานมหกรรม พลังเยาวชน พลังสังคม ครั้งที่ 2 ซึ่งผู้ใหญ่หลายท่านเห็นว่างานของเด็กๆ มีศักยภาพ น่าจะต่อยอดพัฒนาไปถึง End User ได้ ประกอบกับพี่เปา (คุณปิยาภรณ์ มั่นทนะจิตร ผู้จัดการมูลนิธิสยามกัมมาจล) ถามทางเราว่าอยากได้รับการสนับสนุนอะไรบ้าง ก็ตอบไปว่าเราอยากสร้างโอกาส สนับสนุนให้เด็กได้มีการต่อยอดผลงาน”

จากจุดเริ่มต้นของความร่วมมือ นำมาสู่การออกแบบกระบวนการบ่มเพาะการเรียนรู้ ขั้นตอนต่างๆ คือ

กระบวนการที่ 1 การรับสมัครในงานมหกรรมประกวดเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 13 (Thailand IT Contest Festival 2014) เมื่อเดือนมีนาคม พ.ศ.2557

“เราคิดกันว่า งานที่ต่อยอดควรเป็นงานที่มีศักยภาพระดับหนึ่ง ควรเป็นงานที่ผ่านเข้าร่วมชิงชนะเลิศ

รอบสุดท้าย เราเลยกำหนดขอบเขตว่า เราจะรับสมัครเฉพาะเด็กที่ผ่านเข้าร่วมงานมหกรรม ICT ทั้งโครงการ YSC NSC และ YECC เพราะเราคิดว่างานที่ผ่านเข้าร่วมสุดท้ายของมหกรรม ICT น่าจะมีศักยภาพระดับหนึ่ง รวมทั้งได้ผ่านการคัดเลือกทั้งโจทย์ปัญหา และความเป็นนวัตกรรมมาแล้วจากคณะกรรมการของ NECTEC” พี่สูนอธิบายถึงเกณฑ์เบื้องต้นของเยาวชนที่จะสามารถสมัครเข้าร่วมโครงการได้

ซึ่งด้วยบรรยากาศการรับสมัครในงานมหกรรม ICT ที่ถือว่าเอิกเกริกไม่น้อย มีทั้งการออกบูธรับสมัครประชาสัมพันธ์ด้วยสื่อหนังสือและโบรชัวร์ รวมไปถึงการประกาศเชิญชวนจากพิธีกร กรรมการ และกิจกรรมเสวนาของเยาวชนต่อกläss รุ่นที่ 1 บนเวที ทำให้รุ่นน้องได้ทราบข่าว เกิดความสนใจ และสมัครเข้าร่วมโครงการอย่างล้นหลาม นับจำนวนโครงการได้ถึง 68 โครงการด้วยกัน

แม้ประตูจะเปิดกว้างต้อนรับผู้สมัครอย่างเต็มที่ แต่นับจากนี้คือเส้นทางของการเจียรไนอย่างเข้มข้น แม้จะเสียดายแต่ทางทีมงานก็ไม่สามารถทำการเจียรไนเพชรทั้ง 68 เม็ดได้ภายในระยะเวลาที่จำกัด จึงต้องนำเพชรทั้งหมดนั้นเข้าสู่กระบวนการที่ 2

กระบวนการที่ 2 คณะกรรมการ NECTEC คัดเลือกรอบที่ 1 เมื่อเดือนเมษายน พ.ศ.2557

“คณะกรรมการที่มาร่วมพิจารณาโครงการในรอบแรกมาจากฝั่ง NECTEC ครับ” นายสิทธิชัย ชาติ หรือ

‘พีโบ้’ ผู้ประสานงานหลักโครงการต่อกläss และหนึ่งในทีมโค้ช เกริ่นทำความเข้าใจ ก่อนอธิบายต่อว่า

“เหตุที่เราเลือกจากฝั่ง NECTEC เพราะคณะกรรมการ 80% ได้เห็นโครงการของเด็กในรอบแรกและรอบสองของการแข่งขัน YSC NSC และ YECC มาแล้ว ถ้าให้ท่านมาให้ความเห็นก็น่าจะเป็นประโยชน์มากที่สุดว่าโครงการไหนน่าจะพอผลักดันให้เดินต่อไปได้ เห็นผลงานเอามาใช้ได้จริงๆ”

เพราะตั้งใจให้เยาวชนได้รับคำแนะนำอย่างเจาะลึกถึงตัวผลงาน การเลือกคนที่จะมาให้คำแนะนำแก่เยาวชน จึงมุ่งเน้นไปที่กรรมการที่เคยผ่านตามผลงานของเยาวชนมาก่อนแล้ว ซึ่งมีแนวโน้มที่จะเข้าถึงข้อเด่นจุดที่ต้องพัฒนา และโอกาสในการพัฒนาต่อของผลงาน และให้คำแนะนำได้ดีกว่าคนหน้าใหม่ที่ไม่เคยเห็นผลงานของเยาวชนมาก่อน

โดยกระบวนการคัดเลือกของคณะกรรมการนั้น จะเริ่มตั้งแต่การทำความเข้าใจเกณฑ์การคัดเลือกทำความเข้าใจตัวโครงการ ก่อนจะคัดเลือกโครงการจากเอกสารที่เสนอเข้ามา โดยอาศัยประสบการณ์ที่ได้เห็นผลงานของเยาวชนและได้ฟังการนำเสนอผลงานในงานมหกรรม IT มาก่อนหน้านี้ และใช้การอภิปราย (DISCUSS) เป็นการตัดสินใจได้ 30 โครงการที่ได้ไปต่อ ซึ่งพีโบ้เล่าถึงบรรยากาศในการคัดเลือกให้ฟังว่า

“โจทย์ในปีที่ 2 คือการพัฒนาต่อยอดไปสู่การใช้งานจริง ซึ่งเป็นโจทย์ที่คิดร่วมกันกับมูลนิธิสยามกัมมาจล การคัดเลือกในปีนี้จะเน้นที่ตัวผลงานพอๆ กับดูความตั้งใจ

ที่จะพัฒนาต่อของเด็กครับ ปีนี้เราดูไอเดียเด็กจากที่เขาเขียนเสนอโครงการเข้ามา ว่าวิธีการต่อยอดของเด็กเป็นอย่างไร เขาตั้งใจทดลองผลงานกับกลุ่มผู้ใช้งานจริงอย่างไร โดยเกณฑ์ที่เราใช้มีแค่ 2 ข้อ คือ หนึ่ง เด็กจะทำได้หรือเปล่า ในระยะเวลาที่เรากำหนด ซึ่งส่วนนี้คิดเป็น 30 เปอร์เซ็นต์ กับ สอง ผลงานผลิตออกมาใช้งานจริงได้หรือเปล่า ซึ่งส่วนนี้เราให้ความสำคัญถึง 70% ครับ”

**ทีมสยามกิมมาจลและ NECTEC จะเน้นกับเด็กตลอดว่า
นี่ไม่ใช่การแข่งขันกับคนอื่น แต่เป็นการแข่งกับตัวเอง
และที่สำคัญคือเราให้ความรู้ และคำแนะนำจากโค้ช
ที่มีความเชี่ยวชาญหลากหลายด้าน
น้องสามารถเก็บเกี่ยวไปใช้ประโยชน์ในอนาคตได้**



เสริมความรู้ เต็มทักษะ ณ หาดตะวนรอน

ด้วยตระหนักดีว่า เยาวชนแต่ละทีมมีพื้นฐานความรู้และประสบการณ์แตกต่างกัน ทีมงานจึงไม่ละเลยที่จะจัดการอบรมเสริมความรู้และใส่ทักษะพื้นฐานของนักพัฒนาเบื้องต้น ให้เป็นทุนแก่เยาวชนทั้ง 30 ทีม เพื่อนำไปใช้พัฒนาโครงการของตนต่อไป จึงเกิดเป็นกระบวนการที่ 3

**กระบวนการที่ 3 อบรมเชิงปฏิบัติการ
เสริมศักยภาพ พัฒนาทักษะการพัฒนาโครงการที่
มุ่งสู่การใช้งานจริง ณ หาดตะวนรอน เมื่อเดือน
พฤษภาคม พ.ศ.2557**

ทีมงานได้ออกแบบกิจกรรมโดยคำนึงถึงความเหมาะสมสำหรับเยาวชนเป็นสำคัญ มีหัวข้อการอบรมที่ทีมงานเห็นว่ามีควมจำเป็นต่อการทำงานของเยาวชน อันได้แก่ User Interface (UI) User Experience (UX) คือการออกแบบผลงานโดยคำนึงถึงผู้ใช้งาน ทักษะการนำเสนออย่างมืออาชีพ และการบริหารจัดการโครงการ (Project Management) โดยได้เชิญผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญในสาขานั้นๆ มาเป็นวิทยากร รวมถึงมีการจัดกิจกรรมละลายพฤติกรรม ออกกำลังกาย และสร้างแรงบันดาลใจร่วมด้วย

“การอบรม UX UI เป็นสิ่งที่ ดร.เทพชัย ทรัพย์นิธิ (หัวหน้าห้องปฏิบัติการวิจัยเทคโนโลยีภาษาธรรมชาติและความหมาย NECTEC) ให้ไอเดียไว้ตั้งแต่รอบแรกครับ เนื่องจากปีแรก เด็กดีไซน์ผลงานแบบที่ยังไม่เข้าใจเรื่อง

ผู้ใช้งาน จึงต้องเสริมด้าน UI และ UX คือแนวความคิดของการผลิตสินค้าเพื่อไปสู่ผู้ใช้งานเข้าไป” พี่โบ๊ธอธิบาย

ไม่ต่างจากหัวข้อทักษะการนำเสนอ ที่เกิดจากการที่ทีมงานเห็นข้อด้อยจากปีก่อน จึงบรรจุหัวข้อไว้ในกรอบครั้งนี้เช่นเดียวกัน โดยพี่สุนเล่าให้ฟังว่า

“ปีที่ผ่านๆ มา ตอนรอบชิงชนะเลิศเราจะเห็นผลงานของเด็กดีมาก แต่เด็กมีจุดอ่อนตรงการนำเสนอผลงาน ซึ่งคณะกรรมการจะตัดสินโดยใช้การทำควมเข้าใจโครงงานของเด็ก เราจึงคิดว่าควรเสริมเรื่องทักษะการนำเสนอ ให้เด็กสามารถนำเสนอออกมาได้ตรงประเด็นที่สุด ภายในเวลาที่กำหนด

“พอดีกับที่ สวทช. เรียนเชิญ อ.จรีพร กิตติวิมล มาสอนเรื่องเทคนิคการนำเสนอให้กับนักวิจัย จึงคิดว่าในเมื่อนักวิจัยยังทำได้ ทำไมเด็กจะเรียนไม่ได้ ซึ่ง อ.จรีพร ท่านก็ทำการบ้านมาและตอบโจทย์ของเราได้ชัดเจนมาก อาจารย์จะสอนเทคนิคการนำเสนอ การวางท่าทาง การย่อสรุปผลงาน รูปแบบการนำเสนอ และวิธีการทำสไลด์ที่สำคัญคืออาจารย์สนุกและชอบที่ได้มาสอนครับ ซึ่งปีที่ 3 ก็ได้เรียนเชิญอาจารย์ไว้แล้ว” พี่โบ๊ธกล่าว

เช่นเดียวกับหัวข้อ Project Management ที่ทีมงานเห็นปัญหาจากเยาวชนแทบทุกรุ่นที่ผ่านมาว่าขาดการบริหารเวลา บริหารงาน และบริหารงบประมาณที่ดีพอ ทีมงานจึงจัดอบรมในหัวข้อนี้มาตั้งแต่โครงการปีแรก และต่อเนื่องมาถึงปีที่ 2 เพียงแต่ในปีนี้มีกรมเปลี่ยนวิทยากรมาเป็นนางสาวศรินทร์ วัชรบุศราคำ หรือ ‘พี่ริน’ ที่มีความใส่ใจและมีทักษะในการเข้าถึงเด็กได้อย่าง

เป็นธรรมชาติ

และสุดท้ายคือกิจกรรมสร้างเครือข่าย สร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนผ่านการละลายพฤติกรรม ออกกำลังกาย และการสร้างแรงบันดาลใจ ซึ่งทีมงานลงความเห็นร่วมกันว่าจำเป็นต้องมีเพื่อสร้างสายสัมพันธ์ของเยาวชนให้เกิดขึ้นในรูปแบบของเครือข่าย ที่จะเป็นกัลยาณมิตรต่อกัน ช่วยเหลือกัน และส่งเสริมกัน

“เราต้องการเน้นเรื่องการสร้างเครือข่าย เด็กต่างคนต่างมา ถ้าเราไม่ละลายพฤติกรรมเด็กจะไม่เข้าหากัน เลยหาช่องทางให้น้องๆ เข้าถึงกันได้มากขึ้น ซึ่งเราเห็นเลยว่าเด็กเขาคุ้นเคยกันเอง มีการคุยกันเอง ปรีกษาหารือกัน ทำความรู้จักกัน มีการช่วยเหลือกัน โดยเฉพาะเวลามานำเสนองานแต่ละครั้งจะเห็นเลยว่าเขานำผลงานมาแลกเปลี่ยนกันเล่น และเปลี่ยนกันทดลอง ซึ่งถ้าใส่แต่วิชาการอย่างเดียว เด็กจะไม่รู้จักกัน จะคุยกันเฉพาะในทีมตัวเอง กับอีกส่วนคือเรื่องการสร้างแรงบันดาลใจ เราก็จะสอดแทรกไว้ในแต่ละกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง” พี่สุนกล่าวถึงการสร้างเครือข่าย ก่อนเปิดประเด็นไปสู่กิจกรรมสร้างแรงบันดาลใจ

“ทั้งทีมสยามกัมมาจลและ NECTEC จะเน้นกับเด็กตลอดว่า นี่ไม่ใช่การแข่งขันกับคนอื่น แต่เป็นการแข่งกับตัวเอง และที่สำคัญคือเราให้ความรู้ น้องสามารถเก็บเกี่ยวไปใช้ประโยชน์ในอนาคตได้ จึงพยายามบอกน้องว่าอย่าเพิ่งท้อ” พี่โบ๊ธกล่าวพร้อมรอยยิ้ม

“ซึ่งตอนแรกน้องยังไม่เข้าใจ แต่พอเริ่มทำกิจกรรมกับเรามากขึ้น เขาพบว่าตัวเองได้ประสบการณ์ สิ่งที่เรา

สอนเขาเอาไปปรับใช้กับการทำงานอื่นๆ ของเขาได้” พี่สุนจบประโยคด้วยโบหน้ายิ้มแย้ม

เพราะความรู้คือทรัพย์สินที่มีค่าที่สุด เช่นเดียวกับเครือข่ายเพื่อน ที่ล้วนมีค่าต่อเยาวชนไม่ใช่เฉพาะในโครงการเท่านั้น แต่สองสิ่งนี้จะติดตัวเป็นต้นทุนชีวิตของเยาวชนต่อไปในภายภาคหน้าได้อย่างยั่งยืน

อย่างไรก็ตาม น่าเสียดายไม่น้อยว่าจากทั้งหมด 30 โครงการ มีเยาวชนที่เข้าร่วมการอบรมที่หาดตะวันรอน ได้จริงเพียง 23 โครงการ ขณะที่ส่วนที่เหลือได้สละสิทธิ์ไป

แม้จะน่าเสียดายแต่ในแง่หนึ่งนี่ก็เป็นกระบวนการคัดสรรโดยธรรมชาติ และได้ผลออกมาว่า เยาวชนทั้ง 23 โครงการนี้แหละคือคนที่พร้อมจะถูกเคียวกรำเพื่อผ่านพ้นเป็นเพชรต่อไป



|| หลังจากเรียนทุกอย่างเสร็จแล้ว
เราก็ให้เด็กปรับแผนการพัฒนาดผลงานของตัวเอง
ให้เข้าที่เข้าทางตามที่วิทยากรแต่ละท่านให้ความรู้มา...
เพื่อให้เด็กมีความชัดเจนมากขึ้นในการนำเสนอ
ต่อคณะกรรมการ ||



คัทรุ่นและ Coaching

เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องในการที่เยาวชนจะได้นำความรู้และทักษะที่ได้จากการอบรม มาทำแผนพัฒนาโครงการของตนเอง หลังเสร็จสิ้นจากการอบรมที่หาดตะวันออก ทีมงานจึงได้นำเยาวชนเข้าสู่กระบวนการที่ 4

กระบวนการที่ 4 คัดเลือกโครงการที่เข้าร่วมสุดท้าย เมื่อเดือนพฤษภาคม พ.ศ.2557 ณ สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) ต่อทันที โดยให้เยาวชนนำเสนอแผนพัฒนาโครงการต่อคณะกรรมการ คณะกรรมการให้คำแนะนำและคัดเลือกให้เหลือโครงการที่เข้าร่วม 13 โครงการ

“หลังจากอบรมทุกอย่างเสร็จแล้ว เราก็ให้เด็กปรับแผนการพัฒนาผลงานของตัวเองให้เข้าที่เข้าทางตามที่วิทยากรแต่ละท่านให้ความรู้มา Project Management ควรทำอย่างไร วิธีการนำเสนอควรทำอย่างไร วิธีการปรับปรุงแผนงานให้สอดคล้องกับ User Interface และ User Experience น่าจะเป็นอย่างไร ต้องหาข้อมูลเพิ่มเติมทั้งหมดเพื่อให้เด็กมีความชัดเจนมากขึ้นในการนำเสนอต่อคณะกรรมการ” พี่โบ๊เล่าถึงกระบวนการนี้ด้วยรอยยิ้ม

อนึ่ง คณะกรรมการในรอบที่ 2 นี้ มีเพียง 20% เท่านั้นที่ทำหน้าที่ต่อเนื่องมาจากการคัดเลือกรอบแรก ขณะที่อีก 80% เป็นคณะกรรมการที่เป็นคนนอกทั้งหมด

“กรรมการเอ่ยปากว่าเห็นการเปลี่ยนแปลงของเด็กนะครับ และก็ทำให้โอเคเสียไปว่า เด็กควรจะพัฒนาผลงานอย่างไรต่อ หรือควรจะเปลี่ยนทิศทางไปในแนวไหนดี”

พี่โบ๊กล่าวถึงผลลัพธ์ของการคัดเลือก

กระบวนการที่ 5 พัฒนาศักยภาพการบริหารจัดการโครงการสู่การนำไปใช้จริง เมื่อเดือนมิถุนายน พ.ศ.2557 ซึ่งเป็นการอบรมเชิงปฏิบัติการ โดยทีมโค้ชที่มุ่งชี้แนะแนวทางการพัฒนาผลงานของน้องๆ โดยมีเป้าหมายอยู่ที่การทำการตลาด ผสมกับกิจกรรมการอบรมในหัวข้อด้านไอทีอื่นๆ เพิ่มเติม อันได้แก่ การอบรมหัวข้อ Scrum และ Agile หรือการบริหารจัดการโครงการให้ประสบความสำเร็จ กิจกรรม อบรมเชิงปฏิบัติการ โค้ชไปเรียนไป คลินิกเรื่องธุรกิจและการตลาด Project Management, SWOT และการกำหนดขอบเขตให้เยาวชนพัฒนาแผน เป้าหมาย และผู้ใช้งานให้ชัดเจน รวมไปถึงกิจกรรมผู้นำ 4 ทิศ

“กระบวนการนี้เกิดจากทีมโค้ชที่เห็นว่าเด็กน่าจะมีวิธีการสูมหัวคิดเกี่ยวกับโปรเจกต์มากขึ้น ไม่ใช่ปล่อยให้คิดคนเดียวแล้วก็มองเห็นวิธีแค่แบบเดียว ก็ให้มาแชร์กัน ทั้งวิธีการวางแผน วิธีการดำเนินงาน ถ้าไม่ได้แผนหนึ่ง แผนสอง แผนสามควรจะเป็นอย่างไร ซึ่งเราอยาก让孩子ได้ความรู้ในส่วนนี้ไปด้วย กับอีกเหตุผลคือเป็นนโยบายหลักขององค์กรเรา ที่อยากผลักดันบุคลากรด้าน IT เราเลยอยากให้เขามีความรู้ในหลายๆ ด้าน ซึ่งทางทีมโค้ชก็แนะนำว่าลองเอาตรงนี้มาใส่ดูว่าเด็กจะรับไหวไหม ปรากฏว่าเด็กชอบด้วยซ้ำ” พี่โบ๊เล่าอย่างอารมณ์ดี ก่อนกล่าวต่อถึงกิจกรรมอีกหนึ่งไฮไลต์ของกระบวนการนี้ ซึ่งคือ การเปิดคลินิก

การเปิด ‘คลินิก’ ให้แก่น้องๆ เยาวชน ถือเป็นกิจกรรมที่เริ่มต้นในโครงการปีที่ 2 นี่เป็นครั้งแรก เกิดจากการที่ทีมโค้ชสังเกตเห็นว่า แม้จะเปิดโครงการมาระยะหนึ่งแล้ว แต่ผลงานของเยาวชนก็ยังขาดทิศทางและพัฒนาการในระดับที่น่าพอใจ ทีมโค้ชจึงตัดสินใจใส่กิจกรรมการเปิดคลินิก โดยมีคุณหมอมที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะทางมาช่วยรักษาอาการไปไม่เป็นของน้องๆ เยาวชนในด้านต่างๆ อาทิ ด้านธุรกิจมีผู้เชี่ยวชาญจากศูนย์บ่มเพาะของสวทช. มาช่วยรักษา ส่วนด้าน Project Management เป็นทีมโค้ชของ NECTEC ที่จะช่วยดูเรื่อง SWOT รูปแบบการวางแผน เช่น การใช้จ่ายเงิน และรูปแบบวิธีการนำเสนอ เป็นต้น

และนอกจากทักษะความรู้แล้ว อีกสิ่งหนึ่งที่ทีมโค้ชต่างเห็นร่วมกันว่ามีความสำคัญต่อการทำงานของน้องๆ นั่นคือ ทีมเวิร์กที่ดี กิจกรรมผู้นำ 4 ทิศจึงถูกเพิ่มเติมเข้ามาในกระบวนการ

“ที่เสริมเรื่องผู้นำ 4 ทิศเข้าไป เพราะอยากให้น้องรู้จักตัวตนของตัวเอง ปัจจุบันในทีม เราเป็นแบบไหนอยู่ แล้วเราควรจะปรับตัวเองเข้าหาเพื่อนในทีมแบบไหน หรือปรับตัวเองเข้ากับเพื่อนต่างกลุ่มอย่างไรในเวลาที่เรามาอยู่ร่วมกัน” พี่โบเล่าพร้อมอมยิ้ม

ซึ่งผู้นำ 4 ทิศเป็นกระบวนการพื้นฐานในการศึกษาบุคลิกภาพของตนเอง และเรียนรู้บุคลิกภาพของคนอื่นๆ ทิศอื่นๆ เพื่อที่จะเข้าใจคนอื่นได้มากขึ้น และยังเป็นการเรียนรู้ที่จะพัฒนาความเป็นผู้นำในตนเอง ได้แก่ ทิศเหนือ (กระทิง) กระทิงเป็นสัตว์ที่มีลักษณะดุเด่น คนที่มี

บุคลิกลักษณะในทิศนี้จะเป็นคนที่มีความมุ่งมั่น ใฝ่ความสำเร็จ เป็นผู้นำที่รักพวกพ้อง ไม่ชอบเห็นคนอ่อนแอหรือคนที่เสียเปรียบถูกรังแก ทิศใต้ (หนู) หนูจะมีอารมณ์ความรู้สึกเป็นพื้นฐาน มีลักษณะใฝ่ความสัมพันธ์ และให้ความสำคัญกับการดูแลผู้อื่น คนที่มีบุคลิกแบบหนูจะให้ความสำคัญกับเรื่องความสัมพันธ์มากกว่าเรื่องงาน หนูจะใส่ใจในการเข้าไปสัมผัสหรือเรียนรู้เรื่องราวต่างๆ หนูคิดว่าถ้าคนมีความรัก ความสามัคคีกลุ่มนั้นๆ จะทำอะไรก็สำเร็จ ทิศตะวันออก (อินทรี) อินทรีเป็นนกที่ยอมมีธรรมชาติชอบการบินและมองจากที่สูง จึงทำให้มองเห็นไกล อินทรีเป็นนักเชื่อมโยงเรื่องราวได้ดี เป็นผู้มีจินตนาการ เมื่อเจอเหตุการณ์เฉพาะหน้า อินทรีจะไม่ด่วนตัดสินใจหรือกระทำในทันทีแต่จะมองภาพรวมและค้นหาทางเลือกที่หลากหลายเสมอ อินทรีจะสนุกและท้าทายกับความคิดใหม่ๆ เพราะเป็นคนชอบเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ และทิศตะวันตก (หมี) หมีเป็นสัญลักษณ์ของผู้ใฝ่รู้เชิงซ้ำ และชอบที่จะอยู่ในอาณาเขตของตัวเอง ชอบเก็บข้อมูล คนบุคลิกแบบหมีมักจะเป็นคนมีหลักการ สุขุม รอบคอบ ชอบวางแผน ลงรายละเอียดเป็นขั้นเป็นตอน ไม่ชอบคนที่ลัดขั้นตอนและทำงานไม่เป็นระเบียบ หมีจะไม่ชอบการเปลี่ยนแปลง ถ้าหากจะต้องมีการเปลี่ยนแปลงอะไรสักอย่างจะต้องมีเหตุผลที่ดีกว่าฐานสมองของหมีเป็นสมองซีกซ้าย ซึ่งเป็นเรื่องตรรกะและเหตุผล

ทั้งหมดทั้งหมด กล่าวได้ว่า กระบวนการโค้ชซึ่งเกิดจากความต้องการของทีมงานและทีมโค้ช ที่ต้องการผลักดันและชี้แนะแนวทางให้แก่เยาวชนทั้ง 13 โครงการ

ได้มีทุนด้านความรู้ ทักษะ และได้้นำคำแนะนำจากการเปิดคลินิกไปแก้ไขปรับปรุงแผนและผลงานของตัวเองให้ดีขึ้น และรัดกุมยิ่งขึ้น ก่อนที่จะเข้าสู่กระบวนการต่อไป นั่นคือ การนำเสนอต่อกรรมการ

จากรอบแรกถึงรอบนี้ มีหลายคนที่ถอดใจ เพราะเจอคณะกรรมการให้ความเห็นอย่างตรงไปตรงมา แต่เด็กเริ่มมีใจกลับมาหลังจากเราลงไปโค้ชในพื้นที่



ก้าวไปข้างหน้าอย่างเข้มแข็ง

กระบวนการที่ 6 ทบทวนการทำงาน และนำเสนอความก้าวหน้าต่อคณะกรรมการ ครั้งที่ 1 เมื่อเดือนกรกฎาคม พ.ศ.2557

ถือเป็นกระบวนการที่น่าทึ่งไม่น้อยสำหรับเยาวชนหลายๆ ทีม ด้วยเหตุนี้ ก่อนที่จะเข้าสู่การนำเสนอต่อหน้าคณะกรรมการในวันรุ่งขึ้น ในวันแรกที่ทีมงานโดยคุณกิตติรัตน์ ปลื้มจิตร หรือ ‘พีโจ้’ จากมูลนิธิสยามกัมมาจล จึงได้จัดให้น้องๆ เยาวชนได้ทำการทบทวน Timeline แล้วฝึกนำเสนอภายในเวลา 2 นาที และในวันที่นำเสนอ ก็มีการเปิดคลินิกหลังห้อง ให้เยาวชนเข้ามาปรึกษาปัญหาเป็นรายทีมอีกด้วย

“Timeline คือเครื่องมือที่ชวนให้น้องๆ ทบทวนเป้าหมายที่กำหนดไว้ว่าเมื่อสิ้นสุดโครงการแล้วความสำเร็จของผลงานเราอยู่ที่ตรงไหน และทบทวนกิจกรรมที่ได้ทำเสร็จไปแล้ว พร้อมกับทบทวนปัญหา อุปสรรค และวางแผนกิจกรรมเพื่อแก้ไขปัญหา รวมทั้งกิจกรรมที่ต้องดำเนินการเพิ่มเติมเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย หัวใจสำคัญของกิจกรรมนี้คือ การระดมความคิด แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างเพื่อนในทีม เมื่อเราเห็นเป้าหมาย และปัญหาที่ตรงกันแล้วก็จะสามารถร่วมกันวางแผนการบริหารจัดการเพื่อนำไปสู่เป้าหมายได้ในระยะเวลาที่กำหนด ที่สำคัญคือ ทีมพีโจ้เลี้ยงแต่ละกลุ่มต้องชี้ให้น้องเห็นถึงขั้นตอนการนำผลงานไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อเก็บความคิดเห็นมาช่วยพัฒนาผลงานให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้งาน เพราะนักไอทีจะมีเพียงแค่อิเดียอย่างเดียวไม่ได้ การจะ

เป็นนักสร้างสรรค์นวัตกรรมไอทีจำเป็นที่จะต้องมียุทธศาสตร์ที่สำคัญคือ การทดลองทำแล้วทำอีก หรือ Prototype ที่ต้องใช้ความมานะพยายามอย่างมากที่จะนำไอเดียมาทดลองกับโลกของความเป็นจริง นอกจากนี้มีไลน์ที่น้องๆ ร่วมกันวิเคราะห์ก็ยังจะใช้นำเสนอเพื่อขอความคิดเห็นจากคณะกรรมการอีกด้วย” พี่โจอธิบาย

“การทบทวนไลน์นี้ดีนะคะ เพราะน้องจะได้ทบทวนแผนของตัวเอง เห็นว่าจะทำอะไรต่อไป และทำให้เห็นรูปร่างเยอะเลย (ยิ้ม) ตอนทำไลน์นี้ น้องๆ ไอเดียบรรเจิดมาก แต่วันรุ่งขึ้นเจอคณะกรรมการก็หน้าสลดกันไปเยอะ (หัวเราะ)” พี่สุนเล่าถึงบรรยากาศด้วยเสียงหัวเราะก่อนที่พี่โบ้จะเสริมต่อว่า

“ครั้งนี้ที่เด็กได้รับความเห็นจากคณะกรรมการมีบางทีมถอดใจเลยนะครี๊บบ ซึ่งจากการทำไลน์นี้ทำให้เห็นว่าเด็กทำงานไม่ทัน เราก็เลยให้เด็กตัดบางส่วนออกแล้วเลือกทำแค่บางส่วน”

ซึ่งจากสภาพการณ์ที่เยาวชนหลายทีมเริ่มถอดใจเมื่อได้รับฟังความเห็นของคณะกรรมการ ทำให้ทีมงานปรึกษากันและลงความเห็นว่าจะต้องมีการช่วยน้องๆ อีกแรงหนึ่ง

“จากที่เห็นเด็กบางทีมเริ่มถอดใจ ไม่อยากทำต่อเลยปรึกษากับใจ้ครี๊บบว่า ควรลงไปโค้ชเด็กในพื้นที่ดีไหมเหมือนไปให้กำลังใจเด็กด้วย” พี่โบ้เล่า ก่อนที่พี่สุนจะเสริมว่า

“จากรอบแรกถึงรอบนี้มีหลายคนถอดใจ เพราะเจอคณะกรรมการให้ความเห็นอย่างตรงไปตรงมา แต่เด็ก

เริ่มมีใจกลับมาหลังจากเราลงไปโค้ชในพื้นที่ค่ะ”

อย่างไรก็ตาม จากการนำเสนอความก้าวหน้าต่อคณะกรรมการ ทำให้ได้แนวทางในการพัฒนาผลงานที่เป็นประโยชน์ คือ

ซอฟต์แวร์ประเภทเกม ควรสร้างอัตลักษณ์ หรือหัวใจของเกมให้ชัดเจน หาความแตกต่างให้ได้จากเกมที่มีอยู่แล้ว (แตกต่างอย่างไรกับเกมที่มีอยู่ในตลาด) ตัวละครของเกมต้องไม่จำกัดวัยคนเล่น ควรดึงดูดให้มีผู้เล่นหลากหลาย เกมแนว Role-Playing Game (RPG) ควรมีเนื้อเรื่องที่ชัดเจน และออกแบบให้ชัดเจนว่าเกมนี้จะเล่นนานเท่าไร จึงจะจบ และจบอย่างไร ควรออกแบบเรื่องธุรกิจ การขาย ไอเท็ม หรือด้านต่างๆ ที่ทำขาย พร้อมดาวน์โหลดไว้ก่อนปล่อยขายใน App Store หรือ Play Store

ซอฟต์แวร์สื่อการเรียนรู้ (ภาษาอังกฤษ เคมี การทำอาหาร) บนอุปกรณ์มือถือและแท็บเล็ตส่วนใหญ่เป็นเรื่อง ‘เนื้อหา ข้อมูล และความถูกต้อง’ ที่น้องๆ จะให้เป็นบทเรียนสร้างการเรียนรู้ให้กับผู้เล่น และต้องคำนึงถึงเรื่องลิขสิทธิ์ของข้อมูล การออกแบบ User Interface ที่ขนาดตัวอักษรใหญ่พอ สิ่งสำคัญคือการทดลองใช้กับผู้เล่นเพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องมาปรับปรุง เพราะแอปพลิเคชันนี้ให้ความสำคัญกับพัฒนาการการเรียนรู้ของผู้เล่น ส่วนเรื่องเทคนิคคือ น้องๆ น่าจะไปเรียนการเขียนโปรแกรมบนแท็บเล็ตให้เก่ง จะได้ลดข้อจำกัดต่างๆ ที่พบเวลาเล่นบนมือถือ

ซอฟต์แวร์เพื่อประยุกต์ใช้งาน การขายสินค้า การสื่อสาร ส่วนใหญ่ให้คำแนะนำเรื่องทำซอฟต์แวร์

ให้เสร็จ เน้นฟังก์ชันการใช้งานได้ง่าย ไม่ต้องอธิบายมาก และคิดกลุ่มเป้าหมายที่จะใช้ให้ชัดเจน จากนั้นคือ คิดถึงอนาคตที่จะมีผู้พัฒนาต่อจากเรา เราจะขายแอปพลิเคชันเอง หรือขายผู้ประกอบการ ซึ่งมีแผนที่จะลงทุนหรือต่อยอดทางธุรกิจเพื่อสื่อสารให้คนใช้ได้แตกต่างกัน

ซอฟต์แวร์สำหรับผู้พิการ นอกจากเรื่อง Universal design คือพัฒนาแอปพลิเคชันให้ผู้พิการใช้ได้ทุกฟังก์ชันเหมือนผู้ใช้งานปกติแล้ว เครื่อง Voice Search Contact ให้เน้นไปที่การค้นหาชื่อในเบอร์โทรศัพท์ในเครื่องโดยใช้เทคโนโลยีเสียงในการค้นหา จะเป็นประโยชน์กับผู้ใช้จริงมากกว่า

กระบวนการที่ 7 การลงพื้นที่โค้ชเยาวชน

ตั้งแต่เดือนสิงหาคม พ.ศ.2557 โดยทีมของนายชัชวาล สังคีตตระการ หรือ ‘พีโคนน’ ดร.สรพรฤทธิ์ มฤคทัต หรือ ‘พีปิ่น’ และพีโบ้เอง จะลงพื้นที่ไปเก็บข้อมูลของน้องๆ ทั้ง 13 ทีม พร้อมช่วยวิเคราะห์ปัญหา ให้คำแนะนำในทุกๆ จุด ส่วนหนึ่งเพื่อเป็นที่พึ่ง ให้กำลังใจแก่น้องๆ เยาวชนในการก้าวต่อไปอย่างเข้มแข็ง

“ไปติดตามว่าน้องทำไปถึงไหน มีปัญหาอะไรบ้าง เราจะได้ให้ความช่วยเหลือ ถ้าติดเรื่องการใช้โปรแกรม ซอฟต์แวร์ต่างๆ เรามีโค้ชที่เป็นนักวิจัยด้านซอฟต์แวร์ไปด้วย เขาก็ให้ความช่วยเหลือได้ เช่น มีคอนเนกชันให้ กับอย่างที่สองคือ ถ้าน้องขาดวัสดุอุปกรณ์อะไรเราจะไปช่วยดูว่า งบประมาณที่ได้ไปเพียงพอไหม เราก็จะแนะนำให้ปรับวัสดุอุปกรณ์บางอย่างให้อยู่ในงบประมาณ

แล้วให้น้องทดลองใช้ก่อน เป็นการช่วยกระตุ้นให้เด็กลงมือทำจริงไปถึง End User ด้วย” พีโบ้กล่าว

ซึ่งกระบวนการนี้ ก็ทำให้ทีมงานได้เห็นถึงความคืบหน้าของน้องๆ เยาวชนแต่ละโครงการในส่วนที่มีปัญหา ทีมงานก็ช่วยให้คำปรึกษาและแก้ไข ขณะที่บางทีมก็สร้างแนวทางการพัฒนาและขยายผลผลงานของตัวเองได้อย่างที่ทีมงานอดดีใจแทนไม่ได้ ดังที่พีโบ้เล่าว่า

“จากการลงพื้นที่ติดตาม จะเห็นเลยว่าน้องทำหรือไม่ทำ ใส่ใจหรือไม่ใส่ใจ (หัวเราะ) บางทีมก็ทำและใส่ใจดีมาก (ลากเสียง) มีแผนชัดเจน เช่น Bad Green แต่บางทีมก็ยังไม่มีความคืบหน้า ขณะที่บางทีมก็ทำให้เราชื่นใจมากกว่าวิชาที่เราใส่ไปให้เด็กเขาเก็บไปคิด เช่น การลงทุน การขายแอปพลิเคชัน ทำให้น้องเขาไปหาคอนเนกชันเบื้องต้นแล้วได้กลับมาอย่างดี เช่น Scan to Buy ที่ทำสินค้า OTOP ตอนแรกโดนคณะกรรมการให้ความเห็นจนน้องไม่ยอมทำ แต่น้องไปหาคอนเนกชันมาได้ และสามารถขายได้”

ประโยชน์ของการออกบูธคือ

ช่วยให้เด็กกล้าที่จะนำเสนอผลงานต่อคนอื่นที่ไม่ใช่ครู หรือเพื่อนนักเรียนด้วยตนเอง เป็นประเด็นแรก ที่เราอยากให้เด็กกล้ามากขึ้นที่จะขายของตัวเอง

ซ้อมใหญ่ครั้งสุดท้าย และก้าวแรกในตลาดจริง

กระบวนการที่ 8 การนำเสนอผลงานในงานประชุมวิชาการและนิทรรศการประจำปี 2557 ของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC-ACE) ที่โรงแรม เดอะ สุโกศล เดือนกันยายน พ.ศ.2557 ซึ่งเป็นกระบวนการที่เปรียบได้กับการซ้อมใหญ่ของเยาวชน และเป็นก้าวแรกในโลกของตลาดจริง

ในส่วนของที่เปรียบได้กับการซ้อมใหญ่ คือ การที่เยาวชนทั้ง 13 โครงการต้องนำเสนอความคืบหน้าของผลงานต่อหน้าคณะกรรมการเป็นรอบที่ 2 เพื่อ ‘ขาย’ ผลงานแบบซ้อมครั้งสุดท้ายให้กรรมการยอมรับ ซึ่งพี่โบ๊เล่าว่า บรรยากาศในครั้งนี้นี้แตกต่างจากครั้งก่อนๆ พอสมควร

“ต่างตรงที่ครั้งนี้กรรมการให้ความเห็นในเชิงสร้างสรรค์เป็นหลักครับ เช่น คุณทำแบบนี้ถูกแล้ว แต่น่าจะไปเสริมตรงนี้น้อย ใครอยากทำภาคธุรกิจ ทำเป็นการกุศล หรือทำภาคการศึกษาก็ได้”

ถือได้ว่าเป็นการเปิดกว้างให้กับการพัฒนาและขยายผลผลงานแก่เยาวชน หลังจากที่เข้มงวดมาตลอดโครงการ ด้วยตระหนักว่าที่ผ่านมาเยาวชนได้รับการฝึกฝนและเรียนรู้ทั้งด้านทฤษฎี ปรับวิธีคิดจากมือสมัครเล่นมาสู่มืออาชีพ และปรับจากการทำตามใจตัวเองมาสู่การทำเพื่อตลาด มาอย่างเข้มข้นและเคร่งครัดแล้ว เยาวชนได้มี ‘ทุน’ ในการทำงานต่อไปแล้ว หลังจากนั้นทุกคนมีสิทธิเลือกเส้นทางเดินของตัวเองได้ โดยใช้ทุนที่ได้รับมานั้นมา

ประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสม

และการเลือกเส้นทางเดินของตัวเองที่ว่า ก็ไม่ได้ต้องรอดอยเนิ่นนาน เพราะกิจกรรมอีกส่วนหนึ่งที่จัดควบคู่กับการนำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการ ก็คือการก้าวเดินสู่ตลาดจริง ด้วยการให้เยาวชนเปิดบูธนำเสนอผลงานต่อสาธารณชนที่มาร่วมงาน ซึ่งมีทั้งผู้สนใจที่เป็นบุคคลภายนอกและบริษัทห้างร้านต่างๆ รวมทั้งให้สัมภาษณ์สื่อมวลชนอีกด้วย

“ประโยชน์ของการออกบูธคือ ช่วยให้เกิดกล้าที่จะนำเสนอผลงานต่อคนอื่นที่ไม่ใช่ครู หรือเพื่อนนักเรียนด้วยกันเอง เป็นประเด็นแรกที่เราอยากให้เกิดกล้ามากขึ้นที่จะขายของของตัวเอง ซึ่งงานนี้มีกลุ่มเป้าหมายชัดเจน คือ มีทั้งบริษัทด้านซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ทางด้าน IT ทั้งหมดทั้งภาครัฐ เอกชน อุตสาหกรรม ซึ่งนี่ถือเป็นประโยชน์ที่สองที่เราหวังไว้ คือ ให้เด็กขายของได้จริงๆ ด้วย” พี่โบ๊กล่าว

และผลพลอยได้อีกส่วนหนึ่งนั่นก็คือ การช่วยประชาสัมพันธ์ผลงานของเยาวชนออกไปในวงกว้าง และเกิดเป็นผลงานที่น้องๆ สามารถเก็บไว้โชว์ได้ในอนาคต

“เพราะ NECTEC-ACE ถือเป็นเวทีระดับประเทศที่น้องสามารถได้มานำเสนอผลงาน เปิดโอกาสให้พบกับ User ตัวจริง และทางมูลนิธิสยามกัมมาจลก็ช่วยทำข่าวและประชาสัมพันธ์ผลงานของน้องๆ ทำให้สังคมวงกว้างเห็นผลงานของน้องมากขึ้นด้วย” พี่สุนกล่าวด้วยรอยยิ้มก่อนที่พี่โบ๊จะเสริมต่อว่า

“ทำให้คนรู้จักผลงานของน้องมากขึ้นว่า ที่ทำไม่ได้ทำแล้วเก็บหรือเข้าประกวดอย่างเดียว บางโครงการ

ทำแล้วเอาไปต่อยอดใช้ประโยชน์ได้จริง ไปสู่ชุมชนจริง อย่างโครงการของเซนต์ฟรังฯ ทั้ง 3 โครงการ เราได้นำไปทดลองใช้ที่โครงการแม่ฮ่องสอนไอทีวัลเลย์ ก็ถือเป็นความสำเร็จอีกขั้นหนึ่งของโครงการ ที่สามารถนำไปต่อยอดและนำไปให้ชุมชนต่อยอดโอกาสหรือโรงเรียนชายขอบสามารถได้ใช้งานได้ด้วยครับ”

การได้มาคลุกคลีกับเด็ก ได้มาเรียนรู้ ไปพร้อมกับเด็ก ทำให้มุมมองและทัศนคติในการทำงาน ของเราเปลี่ยนไปเยอะ



เมื่อเราได้เรียนรู้และสำเร็จไปด้วยกัน

นับจากกระบวนการรับสมัคร จนกระทั่งถึงกระบวนการสุดท้ายหมายเลข 9 นั่นคือ

กระบวนการที่ 9 การติดตามถอดบทเรียน เมื่อเดือนธันวาคม พ.ศ.2557 - มกราคม พ.ศ.2558

แม้ทีมโค้ชต้องทำงานอย่างหนักและเหนื่อยมาโดยตลอด แต่สุดท้ายปลายทางทุกคนก็หายเหนื่อย เมื่อได้เห็นพัฒนาการและความสำเร็จของเยาวชนจาก 12 โครงการ และอดเสียดายแทนน้องเยาวชนทีมที่ 13 ที่ไม่สามารถเดินมาจนสุดกระบวนการนี้

“พีเห็นว่าเด็กๆ ได้พัฒนาศักยภาพเพิ่มขึ้น มีตรรกะในการคิดกระบวนการวางแผนการทำงานมากขึ้น สามารถพัฒนาต่อยอดไปถึง End User ได้ อาจจะไม่ทั้งหมด แต่ก็มีส่วนหนึ่งที่ส่งถึงมือ End User อีกส่วนหนึ่งก็ได้เป็นแรงบันดาลใจให้กับรุ่นน้องต่อๆ ไปด้วย” พีสนุกกล่าวด้วยความภูมิใจ ไม่ต่างอะไรกับพีโบ้

“เด็กมีมุมมองที่กว้างมากขึ้นเกี่ยวกับการที่จะทำอะไรขึ้นมาสักชิ้นหนึ่ง ไม่ว่าจะโปรเจกต์ที่อยากทำเอง อยากทำขาย หรืออยากทำธุรกิจ คือเด็กมีความคิดความอ่านเป็นของตัวเองเพิ่มมากขึ้น กล้าที่จะฝัน กล้าที่จะลงมือทำมากขึ้นกว่าเดิม ตรงนี้คิดว่าเด็กได้ไปเยอะมากครับ”

และขณะที่เยาวชนได้เรียนรู้และพัฒนาตนเองจากการเข้าร่วมโครงการ ทีมโค้ชเองก็เป็นฝ่ายที่ได้เรียนรู้ไปพร้อมๆ กับเยาวชนเองด้วย

“การได้ไปโค้ชให้กับเด็กๆ ทำให้รู้สึกว่าการเป็น

โค้ชเป็นอีกบทบาทหนึ่งที่เราน่าจะเรียนรู้ น่าจะฝึกฝนให้มันดีขึ้น คือนอกจากเด็กจะได้แล้วตัวเราเองก็ได้เยอะมาก การได้มาคลุกคลีกับเด็ก ได้มาเรียนรู้ไปพร้อมกับเด็ก ทำให้มุมมองและทัศนคติในการทำงานของเราเปลี่ยนไปเยอะ เช่น ถ้าไม่ทำแบบนี้ เราสามารถเปลี่ยนไปทำแบบอื่นได้ รูปแบบในการทำงานมีหลายทางให้เราเดิน ถ้าเราเดินแบบนี้ไม่ได้ ทำไม่เราไม่เดินแบบนั้นล่ะ ซึ่งเมื่อก่อนไม่เคยคิดแบบนี้เลย” พี่โบว์กล่าวพร้อมอมยิ้ม

“พี่คิดว่าไม่ใช่เฉพาะตัวเด็กที่ได้เรียนรู้ Project Management ตัวพี่เองก็ได้ไปเยอะเหมือนกัน” พี่สุนกกล่าวต่อทันควัน “คืออะไรที่จัดเวิร์กช็อปให้เด็ก เราก็ได้เรียนรู้ไปด้วย ส่วนเรื่องการเป็นโค้ช การหาช่องทางที่จะเข้าไปคุยกับเด็ก หรือวิธีการสร้างแรงบันดาลใจให้เด็ก เราก็ได้เรียนรู้กับทางมูลนิธิสยามกัมมาจล แล้วก็นำประสบการณ์มาใช้กับเด็กๆ การที่เราลงมือทำจริงๆ จังๆ แล้วนำกระบวนการต่างๆ มาปรับใช้ในงาน มันสามารถสร้างเด็กคนหนึ่งให้ออกไปและประสบความสำเร็จได้ ถ้าเกิดเราสามารถขยายวิธีการแบบนี้ไปสู่การพัฒนาคนในสังคมอื่นๆ ที่ไม่ใช่เฉพาะไอทีได้ มันจะน่าสนใจมาก”

ซึ่งทั้งสิ่งที่ได้เรียนรู้ ทั้งสิ่งที่ดีและข้อที่ผิดพลาดทั้งหมดทั้งหมดนี้ ทีมโค้ชไม่ลืมที่จะนำไปปรับแก้และออกแบบกระบวนการในโครงการต่อกล้าฯ ปีที่ 3 สืบต่อไป

“ในปี 3 เราต้องลงไปคลุกคลีกับเด็กๆ มากขึ้น ตั้งแต่วันที่น้องเข้าโครงการเลย เพราะปีนี้เรามีช่องว่างกับน้องเป็นบางช่วง หรือน้องอาจจะติดสอบ ติดโน้นติดนี่

จนเลิกทำ ก็ลองคิดว่าถ้าเกิดเราเอาตัวเองไปแทรกเขาหากระบวนการต่างๆ เข้าไป มันอาจจะมีความสำเร็จของโครงการมากกว่านี้” พี่สุนกกล่าว

และจากที่พี่โบว์เล่า ในปีที่ 3 โครงการจะมุ่งเป้าไปที่การพัฒนาตัวเยาวชนมากขึ้น โดยที่ทีมงานเองก็ต้องมีการปรับตัวและรูปแบบวิธีการในการส่งเสริมเยาวชน ซึ่งส่วนหนึ่งนอกจากถอดบทเรียนจากปีที่ 2 นี้แล้ว ก็จะเน้นความทันยุคทันสมัยร่วมด้วย

“การจะเสริมอะไรให้น้อง ต้องดูภาพรวมของโครงการน้องก่อน ว่ามีอะไรบ้าง เพราะความรู้ด้านเทคโนโลยีก้าวกระโดดไปทุกวัน เราจะใช้รูปแบบเดิมคงเป็นไปไม่ได้ อาจจะต้องปรับตามเทคโนโลยี ไม่ว่าจะป็นตัวคน ตัวเทคโนโลยีที่เอามาใช้ทำงาน หรือการให้ข้อมูลเด็ก ก็ต้องมีการปรับไปเรื่อยๆ ครับ” พี่โบว์ปิดท้ายด้วยรอยยิ้ม

ด้วยกระบวนการเจียรไนที่ใส่ใจทุกรายละเอียด ทำให้ถึงวันนี้ ทีมงาน NECTEC ในฐานะนักเจียรไนได้ให้กำเนิดเพชรน้ำงามจำนวนทั้งสิ้น 12 เม็ดขึ้นมาประดับโลกไอทีของประเทศ ที่พิสูจน์แล้วว่าพวกเขาไม่ได้มีดีแค่ตัวผลงาน แต่สิ่งที่ล้ำค่ากว่านั้นคือ เนื้อเพชรที่อิมเต็มด้วยความรู้ ทักษะ และประสบการณ์มากมายที่ได้รับจากโครงการ และพร้อมที่จะก้าวออกไปสู่ตลาดจริงในอีกไม่นานเกินรอ

กล่าวได้ว่าเพชรทั้ง 12 เม็ดนี้คือความภาคภูมิใจของผู้เจียรไน และในขณะที่เพชรถูกเจียรไนจนใสสด

สองประกายสวยงาม ผู้เจียรไนเองก็ได้เรียนรู้เหลี่ยมมุม และวิธีการเจียรไน ว่าทำอย่างไรจึงจะได้เพชรน้ำงาม อย่างนี้ออกมาอีกหลายๆ เม็ด

บทพิสูจน์นี้ คือสิ่งที่ต้องการติดตามกันต่อไป ในโครงการต่อกำลังให้เติบโตใหญ่ ปีที่ 3 ในอีกไม่นานเกินรอ

เนื่องจากเส้นทางที่จะไปมันไกลมาก

ไม่เราก็เขาที่จะหมดแรง

ถ้าจะให้มันไปต่อได้ มันต้องเติมพลังซึ่งกันและกัน



บทบาท 'ครูฝึก' เด็กเก่งไอที

ขณะที่น้องๆ ได้เรียนรู้ และฝึกการเป็นนักพัฒนา มืออาชีพ พร้อมๆ กันนั้นทีมโค้ชเองก็ได้เรียนรู้การทำ บทบาท 'โค้ช' หรือ 'ครูฝึก' เยาวชนที่พัฒนาผลงานไอทีด้วยเช่นกัน ซึ่งทีมโค้ชได้สะท้อนถึงบทบาทของผู้ที่จะเป็นโค้ช ส่งต่อเป็นความรู้ให้เรา ว่าผู้ที่จะเป็นโค้ชเด็กไอทีควรจะมีลักษณะ ดังนี้

1. **สร้างความไว้วางใจ** ให้ความเป็นกันเองและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างโค้ชและเยาวชน เขาจะสบายใจและกล้าเข้ามาขอรับคำปรึกษาแนะนำ

“พยายามให้เขาพูดว่าเขาทำอะไรอยู่ในใจ เช่น เขาอาจกังวลกับความคิดเห็นของคณะกรรมการ เราก็ต้องใช้ลูกล่อลูกชนให้เขาเปิดใจออกมา แล้วจะได้คำตอบว่า เหตุการณ์ที่เป็นอยู่นี้เป็นเพราะเขามีปัญหาอะไร” พี่สุนเริ่มต้น

2. **เปิดใจ รับฟัง** ใช้การสื่อสารสองทางให้โอกาสเยาวชนได้สื่อสารความต้องการที่แท้จริงออกมาโดยไม่ด่วนสรุป โค้ชต้องทำความเข้าใจ และช่วยจับประเด็นเพื่อพัฒนาโจทย์การทำงานอย่างถูกต้องแม่นยำ เป็นสิ่งที่โค้ชหลายท่านกล่าวตรงกัน โดยเฉพาะพี่ไคนัน

“ช่วงแรกเราจะต้องเปิดใจให้เต็มที่ เรามีความคิดอย่างไร เด็กมีความคิดอย่างไร ต้องคุยกันเพื่อหาจุดโฟกัสให้ได้ว่าข้างหน้าเราจะไปในทิศทางไหน ซึ่งต้องใช้ลูกล่อลูกชน ต้องมีทักษะในการสร้างบรรยากาศความเป็นกันเอง เพราะบางทีเราถามเป็นข้อๆ ไม่ได้คำตอบ เราจะได้คำตอบก็ต่อเมื่อปล่อยให้เขาพูด และคำตอบที่เราอยากจะได้จริงๆ

มันจะอยู่ในส่วนที่เราไม่ได้ถาม ซึ่งถ้าเราไม่เปิดใจและไม่เปิดโอกาสในให้เขาแสดงออกมา เราจะไม่เห็นคำตอบที่แท้จริงว่าเขาต้องการอะไร ทั้งนี้ต้องอาศัยความไว้วางใจซึ่งกันและกัน”

3. เข้าใจธรรมชาติของเยาวชนเป็นรายบุคคล

รู้จักความแตกต่างของเยาวชน ใช้จิตวิทยาเชิงบวกกระตุ้นและหนุนเสริมเยาวชน และสนับสนุนให้ทำงานเป็นทีมเวิร์ก

“เป็นเพราะเด็กต่างกัน บางคนดูแล้วเขาเปลี่ยนหรือมีพลังขึ้นมา แต่บางคนถ้าเราดูแล้วเขาจะหนี เลยรู้สึกว่ามันอย่างเดียวกันก็ไม่เวิร์ก ดูอย่างเดียวกันก็ไม่เวิร์ก ต้องแล้วแต่เด็กแต่ละคนด้วย ทั้งนี้ต้องให้เขาเชื่อใจ เขาจึงจะฟังเรา” พี่ปิ่นกล่าว

4. มีทักษะการตั้งคำถาม เพื่อให้เยาวชนเกิดการเรียนรู้ ถามกระตุ้นคิดให้สามารถทำงานตามเป้าหมาย ทบทวนการทำงานที่ผ่านมา และวางแผนการทำงานต่อไปในอนาคต

5. ให้ความสำคัญกับข้อมูล แนะนำให้เยาวชนเห็นความสำคัญของการสืบค้นข้อมูลอย่างรอบด้าน โดยเฉพาะเรื่องความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย และศึกษาตลาดเพื่อโอกาสทางธุรกิจ ติดตามสังเกต ช่วยเยาวชนคัดกรองข้อมูลและข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ เพื่อให้ทำงานต่อไปได้

6. กระตุ้นให้นำผลงานทดลองกับผู้อื่นจริง แนะนำให้เยาวชนนำผลงานที่ได้ไปทดลองใช้งานจริงกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อนำผลตอบรับกลับมาพัฒนาจนได้ชิ้นงานที่สมบูรณ์

7. ให้กำลังใจและคำแนะนำอย่างสร้างสรรค์

เมื่อเยาวชนพบอุปสรรคหรือปัญหา กระตุ้นให้เยาวชนมุ่งมั่นพยายามพัฒนาผลงานให้สำเร็จ โดยการให้คำแนะนำอย่างสร้างสรรค์ สิ่งสำคัญคือการยกตัวอย่างหรือกรณีศึกษาอธิบายเพิ่มเติมให้เยาวชนได้เห็นภาพ จะสร้างความเข้าใจได้ดีกว่า ดังที่ได้ชี้ได้สะท้อนกับเราว่า

“เนื่องจากเส้นทางที่จะไปมันไกลมาก ไม่เราก็เขาที่จะหมดแรง ดังนั้นถ้าจะให้ไปต่อได้ มันต้องเติมพลังซึ่งกันและกัน เวลาที่ไปฟังน้องๆ เรามีพลัง เราถ่ายพลังของเราไปให้เขาก่อน เดี่ยวพอเขามีอะไรใหม่ๆ เราก็เอาสิ่งเร้านั้นมากระตุ้นตัวเอง สร้างพลังกลับมาที่ตัวเอง แล้วก็ไปกระตุ้นเขาก่อน ซึ่งมันจะทำให้พลังมันหมดช้า สามารถไปได้ไกลกว่าปกติ ถ้าน้องไม่มีพลังกลับมาให้เรา เราก็ไม่รู้จะเอาอะไรให้ไป มันคือการเติมพลังซึ่งกันและกัน ถ้าเด็กไม่มีแรง ไม่มีพลังแล้ว เป็นหน้าที่ของโค้ชที่จะดูว่ามีปัญหาอะไร ต้องแก้ไขอย่างไร ถ้าแก้ให้เขาได้ พลังเขาจะกลับมาเอง ถ้าเราปล่อยปละละเลย 3 เดือนไปเจอครั้งหนึ่งไฟก็อาจจะมอดไปแล้ว” พี่ไคนั้น

“เวลาเราสอนทฤษฎี เด็กจะมองไม่ออก นึกภาพไม่ออกว่าจะเอามาประยุกต์ใช้กับของเขายังไง เราก็ต้องแตกออกมาให้เห็นว่า คนอื่นเขาเอาไปประยุกต์ใช้ยังไงบ้าง เด็กก็จะสามารถเชื่อมโยงและประยุกต์ใช้กับผลงานของตัวเองได้ง่ายขึ้น แต่ต้องระวังไม่ให้การยกตัวอย่างของคนอื่นที่สำเร็จแล้ว มาทำให้เด็กรู้สึกว่าตัวเองล้มเหลวกับผลงานตัวเอง” พี่ปิ่นกล่าว

8. มองภาพรวม และกำกับทิศทางการทำงาน

ของเยาวชน ช่วยเยาวชนจัดลำดับความสำคัญของงาน และตั้งคำถามเพื่อช่วยวางแผนบริหารจัดการงานอย่างเป็นระบบ มีขั้นตอนย่อยๆ คือ ชวนน้องคิดถึงปัญหา ช่วยจัดลำดับความสำคัญ และช่วยกำกับเส้นทางการเดินสู่เป้าหมาย

“การเลือกหรือช่วยเด็กจัดลำดับความสำคัญ เป็นหน้าที่ของโค้ช เพราะบางทีระยะเวลาจำกัด เด็กทำไม่ทัน เราก็ต้องช่วยประเมินและจัดลำดับความสำคัญว่าส่วนไหนควรจะเสร็จก่อน และต้องจูงใจให้เด็กเลิกทำส่วนที่เป็นปลีกย่อยบ้าง เพราะบางทีเด็กอยากทำทุกอย่างแต่เวลาไม่ทัน” พี่ปิ่น

“เป็นหน้าที่ของโค้ชที่จะต้องรักษาเส้นทางไว้ให้มั่นคงมากที่สุด เพราะตอนที่เรารุ้กับเด็กที่แรก เราจะเห็นปลายทางแล้วว่ามันจะเป็นอย่างไร เป็นหน้าที่ของโค้ชที่จะต้องรักษาให้มันเดินตามนั้นไปให้ได้ ความเห็นอื่นๆ ที่เข้ามาเป็นหน้าที่ของโค้ชที่ต้องย่อย และไปคุยกับเด็ก ความเห็นไหนที่สำคัญและทำให้งานมีประสิทธิภาพมากขึ้น โค้ชอาจจะต้องช่วยกลั่นกรอง เพราะถ้าหลุดโฟกัสไปแล้ว มันจะเหนื่อยทั้งเด็กและโค้ชที่ต้องไปเริ่มคิดกันใหม่ ซึ่งไม่ใช่เรื่องง่าย” พี่ไคนัน

“ต้องกระตุ้นให้น้องคิดถึงปัญหาและอุปสรรคด้วย เพราะตอนแรกๆ น้องมักจะคิดแต่เรื่องงาน ส่วนปัญหาหรืออุปสรรครอบด้านไม่เคยนึกถึง บางครั้งน้องยังไม่ได้วิเคราะห์ปัญหาอุปสรรคเลย แต่ตัดสินใจที่จะเลือกทำบางสิ่งแล้ว จึงต้องกระตุ้นให้น้องคิดทุกอย่างรอบด้าน

ไม่ใช่คิดงานอย่างเดียว” พี่รินกล้า

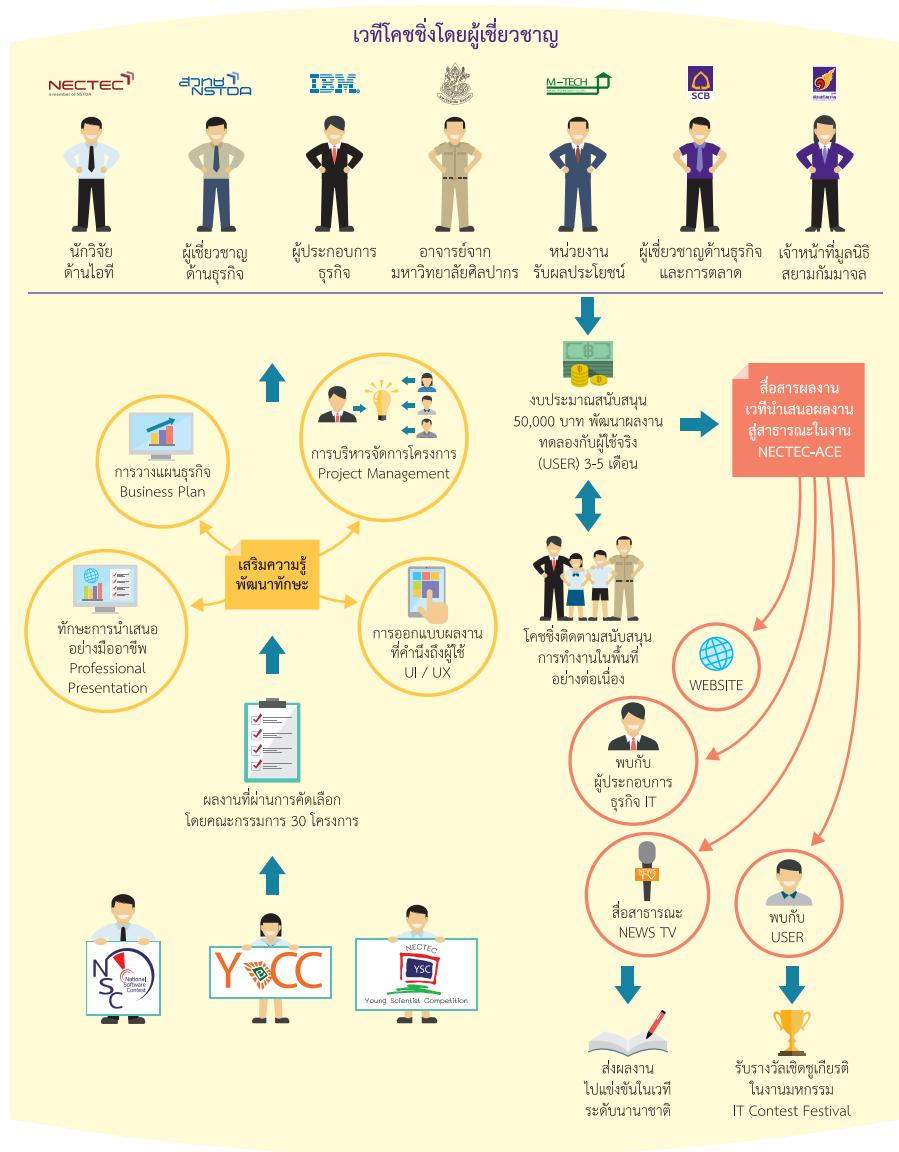
9. สร้างแรงบันดาลใจ ซึ่ให้เห็นเป้าหมาย เพื่อพัฒนาระดับการทำงาน ช่วยมองและดึงคุณค่าที่แฝงอยู่ในการทำงานของเยาวชน ซึ่ชวน ทำทาย สร้างแรงบันดาลใจให้เขาอยากพัฒนาต่อ

“บางทีเด็กหมดไฟแล้ว เพราะเจอปัญหาเยอะมาก เราอาจจะต้องหาแนวทาง หรือวิธีทะล่อมๆ ให้เด็กมีกำลังใจที่จะทำต่อไป” พี่โบ้

10. ประสานและเชื่อมโยงทุนภายนอก หนุนเสริมการทำงานของเยาวชนในด้านที่ตนไม่มีความชำนาญ



สรุปขั้นตอนการบ่มเพาะการเรียนรู้เยาวชนต่อกล้าให้เติบโตใหญ่



สรุปทบทวนครูฝึกเด็กเก่งไอที

- 1 สร้างความไว้วางใจ**
 ให้ความเป็นกันเองและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครูฝึกและเยาวชน เยาวชนจะสบายใจ และกล้าเข้ามาขอรับคำปรึกษาแนะนำ
- 2 เปิดใจรับฟัง**
 ใช้การสื่อสารสองทาง ให้โอกาสเยาวชนได้สื่อสารความต้องการที่แท้จริงออกมา โดยไม่ต้องสรุป เพื่อทำความเข้าใจ และช่วยจับประเด็น เพื่อพัฒนาโจทย์การทำงาน อย่างถูกต้องแม่นยำ
- 3 เข้าใจธรรมชาติของเยาวชนเป็นรายบุคคล**
 รู้จักความแตกต่างของเยาวชน ใช้จิตวิทยาเชิงบวกกระตุ้น และหนุนเสริมเยาวชน และสนับสนุนให้ทำงานเป็นทีมเวิร์ค
- 4 มีทักษะการตั้งคำถาม**
 เพื่อให้เยาวชนเกิดการเรียนรู้ ถามกระตุ้นคิดให้สามารถทำงานตามเป้าหมาย ทบทวนการทำงานที่ผ่านมา และวางแผนการทำงานต่อไปในอนาคต
- 5 ให้ความสำคัญกับข้อมูล**
 แนะนำให้เยาวชนเห็นความสำคัญของการสืบค้นข้อมูลอย่างรอบด้าน โดยเฉพาะเรื่องความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย และศึกษาลตลาดเพื่อโอกาสทางธุรกิจ ติดตามสังเกต ช่วยเยาวชนคัดกรองข้อมูลและข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ เพื่อให้ทำงานต่อไปได้
- 6 กระตุ้นให้นำผลงานทดลองกับผู้ใช้งานจริง**
 แนะนำให้เยาวชนนำผลงานที่ได้ไปทดลองใช้งานจริงกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อนำผลตอบรับกลับมาพัฒนา จนได้ชิ้นงานที่สมบูรณ์
- 7 ให้กำลังใจ และคำแนะนำอย่างสร้างสรรค์**
 เมื่อเยาวชนพบอุปสรรคหรือปัญหา กระตุ้นให้เยาวชนมุมานะ พยายามพัฒนาผลงานให้สำเร็จ
- 8 มองภาพรวมและกำกับทิศทางการทำงานของเยาวชน**
 ช่วยเยาวชนจัดลำดับความสำคัญของงาน และตั้งคำถามเพื่อช่วยวางแผน บริหารจัดการงานอย่างเป็นระบบ
- 9 สร้างแรงบันดาลใจ ชี้ให้เห็นเป้าหมาย เพื่อพัฒนาระดับการทำงาน**
 ช่วยมองและดึงคุณค่าที่แฝงอยู่ในการทำงาน of เยาวชน ชีวชน / ทำทาย / สร้างแรงบันดาลใจให้พัฒนาต่อ
- 10 ประสานและเชื่อมโยงทุนภายนอก**
 หนุนเสริมการทำงาน of เยาวชนในด้านที่ตนไม่มีความชำนาญ

เด็กได้เรียนรู้ โค้ชก็ได้เรียนรู้

ด้วยการออกแบบการเรียนรู้อย่างเข้มข้นตลอดทั้งโครงการ เพราะคาดหวังว่าจะสามารถบ่มเพาะให้เยาวชนได้เรียนรู้จากการพัฒนาผลงานของตนเอง บวกกับการเสริมความรู้ เทคนิค วิธีคิด จากเหล่าวิทยากรและโค้ชที่สรรหามาอย่างหลากหลาย จากเรื่องเล่า 12 เรื่องของเยาวชน เราเห็นแล้วว่าเขาได้เรียนรู้ และพัฒนามากขึ้นจนน่าชื่นใจ และในขณะเดียวกันนอกจากเยาวชนแล้ว ผู้ที่ทำงานอย่างใกล้ชิดกับเยาวชนเหล่านี้ ซึ่งทำบทบาทโค้ชเยาวชนตลอดเส้นทางการพัฒนาผลงาน เขาเหล่านี้ก็ได้เรียนรู้ระหว่างการทำงานบทบาทนี้ไปไม่น้อย ซึ่งเขาได้สะท้อนให้เราได้เรียนรู้ที่น่าประทับใจ

“...พอได้ทำแล้วรู้สึกว่ามันสนุก ซึ่งสิ่งที่เราคิดก็คิดไม่ผิดว่าควรจะเติมเรื่องอะไรให้เด็ก หรือเด็กควรจะเรียนรู้อะไรบ้าง ยิ่งลงไปโค้ชเด็กๆ ยิ่งรู้สึกว่า บทบาทการเป็นโค้ชน่าจะเป็นอีกบทบาทหนึ่งที่เราน่าจะเรียนรู้ น่าจะฝึกฝนให้มันดีขึ้น น่าจะเป็นอีกทางหนึ่งของเราที่จะก้าวไปในจุดนี้ รู้สึกว่ามันได้ประโยชน์กับตัวเองมากพอสมควร นอกจากเด็กจะได้แล้วตัวเราเองยังได้เยอะมากด้วย...มันทำให้เราเปลี่ยนมุมมอง จากเมื่อก่อนเราจะเป็นคนเอื้อๆ ดูมาก แต่พอเราได้มาคลุกคลีกับเด็ก ได้มาเรียนรู้วิธีการนำเสนอ หรือวิธีการต่างๆ ที่วิทยากรมาสอนในคอร์สที่เราจัด ทำให้เรามีความรู้สึกว่า จริงๆ ที่เรากำลังทำมันก็ดีกับตัวเราเหมือนกัน ทำให้มุมมองและทัศนคติในการทำงานของเราเปลี่ยนไปเยอะ”

นายสิริชัยชาติ

นักวิเคราะห์ งานพัฒนาวิชาชีพและเยาวชนไอที

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC)



ซึ่งไม่ต่างจากพี่สุน ที่สะท้อนให้เราฟังอย่างน่าประทับใจเช่นกันว่า “ไม่ใช่เฉพาะตัวเด็กที่ได้เรียนรู้เรื่องอะไรที่จัดเวิร์กช็อปให้เด็กเราก็ได้เรียนรู้ไปด้วย การเป็นโค้ชและการหาช่องทางที่จะเข้าไปคุยกับเด็กหรือวิธีการสร้างแรงบันดาลใจให้เด็ก เมื่อเราได้ไปเรียนรู้กับทางมูลนิธิสยามกัมมาจล เราก็ได้นำประสบการณ์มาใช้กับเด็กๆ ตรงนี้ได้ ซึ่งเราได้จากตรงนี้เยอะเหมือนกัน เราก็คิดไม่ผิดนะที่อยากจะให้ผลงานของเด็กได้ไปต่อยอด การที่เราลงมือทำจริงๆ จังๆ แล้วก็เรียนรู้กระบวนการต่างๆ มาปรับใช้ในงานมันสามารถสร้างคนคนหนึ่งให้ออกไปและประสบความสำเร็จได้ ถ้าเกิดเราสามารถขยายวิธีการแบบนี้ไปเป็นต้นแบบในการพัฒนาคนในสังคมอื่นๆ ที่ไม่ใช่เฉพาะ IT ตรงนี้ มันก็น่าจะทำได้ที่จะขยายไปในวงกว้างมากขึ้น”

นางสาวสุนทร กริชชัยศักดิ์

นักวิเคราะห์ งานพัฒนาวิชาชีพและเยาวชนไอที

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC)



“กรรมการคนอื่นมาช่วยน้องๆ แต่พี่มาเรียนจากน้องๆ มันรู้สึกดีนะที่เห็นน้องๆ มีพัฒนาการขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งคำถามที่น้องโดนถาม ก็คือคำถามที่พวกพี่ก็โดนถามเหมือนกันเวลาทำงาน ก็ถือว่าครั้งนี้เรามาเรียนด้วยกัน... ยิ่ง advice เด็ก เราก็มักจะเพิ่มขึ้นนะ”

ดร.สรวพฤทธิ์ มฤคทัต

นักวิจัย ห้องปฏิบัติการวิจัยเทคโนโลยีภาพ หน่วยวิจัยวิทยาการสารสนเทศ

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC)





“เป็นโค้ชนั้นยากกว่าการ comment งานเด็ก เช่น เราอยู่แล้วว่าทางที่เด็กจะทำมันไปไม่ได้ เราก็ต้องใช้วิธีการ หว่านล้อม ไม่ใช่พูดตบตบไปเลย รวมทั้งให้กำลังใจและ แนะนำว่าทำอย่างนี้ดีกว่าไหม มีทางเลือกอื่นให้ เพราะเรา ไม่ใช่ครูกับนักเรียนที่จะให้คุณให้โทษกับเขา แต่เราเป็นโค้ช ที่จะต้องแนะนำทางที่ดีให้เขา ยกตัวอย่าง บางกลุ่มเขาจะ มาปรึกษาว่า เขายังมองกลุ่มเป้าหมายไม่ชัด ลูกค้าที่ เขามองไว้อย่างนี้ถูกหรือเปล่า เราก็จะให้คำแนะนำไป เหมือนเขาอยากมาหาความรู้จากเราอยู่แล้ว และเขาค่อนข้างยอมรับในตัวเรา ซึ่งในระหว่างโค้ชเราก็ได้ฝึกไปด้วย”

คุณศรีนทร์ วัชรบุศราคัม

นักวิจัย ห้องปฏิบัติการเทคโนโลยีภาพ หน่วยวิจัยวิทยาการสารสนเทศ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC)

“จริงๆ เป็นคนชอบสอน อย่างไม่สอนมหาวิทยาลัย กระบวนการจะคล้ายกัน แต่มีสิ่งที่ต่างกันหลายๆ อย่าง อย่างมหาวิทยาลัย เหมือนเด็กยังไม่เคยรู้จักอะไรมาก่อน การจะสอนเขาต้องสอนตั้งแต่รากฐานการคิด แต่พอมาโค้ช ในโครงการต่อกล้าฯ ส่วนตัวจะให้ความเห็นเบากว่า เด็กมหาวิทยาลัย เพราะอย่างน้อยเด็กที่ผ่าน NSC เข้ามา ต่อกล้าฯ เขามีความคิดของเขามาแล้วระดับหนึ่ง ดังนั้น ถ้าเราเอาอีโก้ของเราเองไปหักเด็กหมด เด็กจะไม่มีกำลังใจ ดังนั้น นอกจากเด็กควรจะเปิดใจรับฟังความคิดเห็น เราก็ เหมือนกัน อย่าเอาความคิดเห็นของตัวเองเป็นหลัก ต้องดูว่าทำไมเด็กคิดแบบนี้มา มันต้องจูนกัน ไม่ใช่ยึดทุกสิ่งทุกอย่างให้ เด็กต่อกล้าฯ เขาคิดมาแล้วระดับหนึ่ง ถ้าเราเอาอีโก้ของเราไปค้ำเด็กหมด เด็กจะไม่มีกำลังใจ และ กลัวที่จะคิดแตกต่าง ดังนั้นเวลามาโค้ชในระดับนี้ก็จะ เป็นอีกแบบหนึ่ง”

คุณชัชวาล สังคิตตระกูล

ผู้ช่วยวิจัยห้องปฏิบัติการวิจัยเทคโนโลยีเสียง

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC)



กรรมการโครงการต่อกล้าให้เติบใหญ่



ดร. กว๋าน สีตะรณี

ที่ปรึกษา

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และ
คอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC)



คุณปิยาภรณ์ มัททะจิต

ผู้จัดการมูลนิธิสยามกัมมาจล

ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน)



ดร. กัลยา อุดมวิทิต

รองผู้อำนวยการ

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และ
คอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC)



อ. วันทนี๋ พันรธาติ

ผู้อำนวยการฝ่ายวิจัยประยุกต์ และ
บริการทดสอบและประเมินเทคโนโลยี
สิ่งอำนวยความสะดวก

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และ
คอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC)



ดร. เทชัย ทรัพย์นිරิ

หัวหน้าห้องปฏิบัติการวิจัยเทคโนโลยี

ภาษาธรรมชาติและความหมาย

หน่วยวิจัยวิทยาการสารสนเทศ

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และ
คอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC)



ดร. ชัย วุฒวิวัฒน์ชัย

ผู้อำนวยการหน่วยวิจัยวิทยาการสารสนเทศ

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และ

คอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC)



อ. โอภาส วงษ์ทวีทรัพย์

รองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา

และพัฒนาระบบงาน

คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



คุณนัฐพล บุตุคำแหง

ผู้จัดการงานส่งเสริมเทคโนโลยี

เขตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์

ฝ่ายบริหารเขตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์

ศูนย์ป่มเพาะธุรกิจ

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์

และเทคโนโลยีแห่งชาติ



คุณปฤษฎา หิรัญบุรณะ

ที่ปรึกษาฝ่ายบริหารเขตอุตสาหกรรม
ซอฟต์แวร์ ศูนย์บ่มเพาะธุรกิจ
สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และ
เทคโนโลยีแห่งชาติ



คุณสันติ ฉลวารินทร์

Country Leader, Cloud Solutions
บริษัท ไอบีเอ็ม ประเทศไทย จำกัด



ดร. จุฬารัตน์ ตันประเสริฐ

ผู้อำนวยการ หน่วยวิจัยสารสนเทศ
การสื่อสารและการคำนวณ
ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และ
คอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC)



คุณชัชวาล สังคิตตระการ

ผู้ช่วยวิจัย
ห้องปฏิบัติการวิจัยเทคโนโลยีเสียง
หน่วยวิจัยวิทยาการสารสนเทศ
ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และ
คอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC)



ดร. สรรพฤทธิ์ มฤคกิต

นักวิจัยประจำห้องปฏิบัติการวิจัย
เทคโนโลยีภาพ
หน่วยวิจัยวิทยาการสารสนเทศ
ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และ
คอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC)



คุณศรีนทร์ วัชรบุศราคัม

นักวิจัย ห้องปฏิบัติการเทคโนโลยีภาพ
หน่วยวิจัยวิทยาการสารสนเทศ
ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และ
คอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC)



คุณธนชัย อำนวยสวัสดิ์

กรรมการผู้จัดการ
บริษัท แม็กเซิล เทคโนโลยี จำกัด



คุณนันทพร สวรรค์คำธรรณ

ผู้จัดการทีมพัฒนาพันธมิตรธุรกิจ
กลุ่มลูกค้าธุรกิจ
ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน)

ทีมขับเคลื่อนโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่



คุณเจษฎา จงสุขวรากล

หัวหน้างานพัฒนาวิชาชีพและเยาวชนไอที
ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และ
คอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC)



นายสิริชัย ชชาติ

นักวิเคราะห์ งานพัฒนาวิชาชีพ
และเยาวชนไอที
ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์
และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC)



นางสาวสุนทร กริชชัยศักดิ์

นักวิเคราะห์ งานพัฒนาวิชาชีพ
และเยาวชนไอที
ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และ
คอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC)

|| เอาจชนะคู่แข่งมันง่ายกว่าที่จะเอาชนะใจผู้ที่จะใช้
ผลงานเรา มันต้องทำทุกอย่างเพื่อให้เขามั่นใจ ||

|| การทำผลงานประกวดกับที่ให้คนอื่นเล่นจริงมันต่างกันมาก สมัยที่เรา
ทำงานแข่งกลุ่มเป้าหมายเรามีแค่คณะกรรมการที่เป็นคนกลุ่มเล็กๆ
แต่พอออกสู่ตลาดจริงๆ ผู้ใช้มีความหลากหลายมากเราเอาความคิดตัวเอง
ใส่เข้าไปอย่างเดียวไม่ได้แล้ว ต้องศึกษามากกว่าเกมที่เราส่งประกวด ||



ISBN 978-616-91381-9-8



9 786169 138198

ราคา 245 บาท