

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

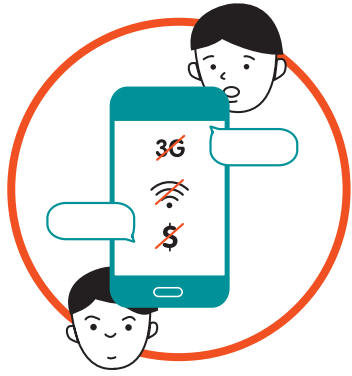
แต่ก็ไม่เสมอไป เมื่อในวันนี้ชายหนุ่ม 2 คนจาก
มหาวิทยาลัยมหิดล ได้พัฒนาแอปพลิเคชันที่จะมอบอิสระ
ในการสื่อสารให้แก่ผู้ใช้อุปกรณ์สมาร์ตโฟน ได้ใช้สมาร์ตโฟน
ติดต่อสื่อสารแม้ในพื้นที่ที่ไม่มีสัญญาณ และที่สำคัญคือ
ไม่มีค่าใช้จ่ายรายเดือน ขึ้นมาได้แล้ว

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 แจ้งกระจ่าง 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

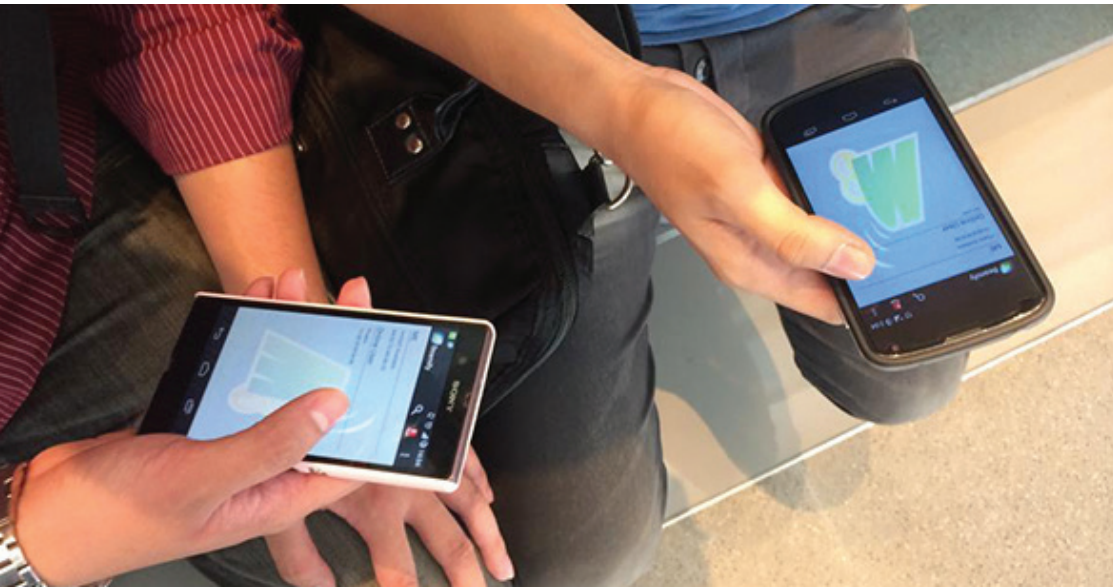
หัวข้อการพัฒนาของ 2 หนุ่มนี้ นอกจากจะมุ่งแก้ปัญหาการที่ไม่สามารถใช้สมาร์ทโฟนสื่อสารได้ในกรณีที่อยู่ในพื้นที่ไม่มีสัญญาณแล้ว อีกอานิสงส์หนึ่งที่ได้ก็คือ ผู้ใช้งานสามารถสื่อสารกันได้โดยไม่ต้องมีค่าใช้จ่ายใดๆ อีกด้วย

“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 แบ่งส่วนว่าคนนี้ทำฟังก์ชันนั้น 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

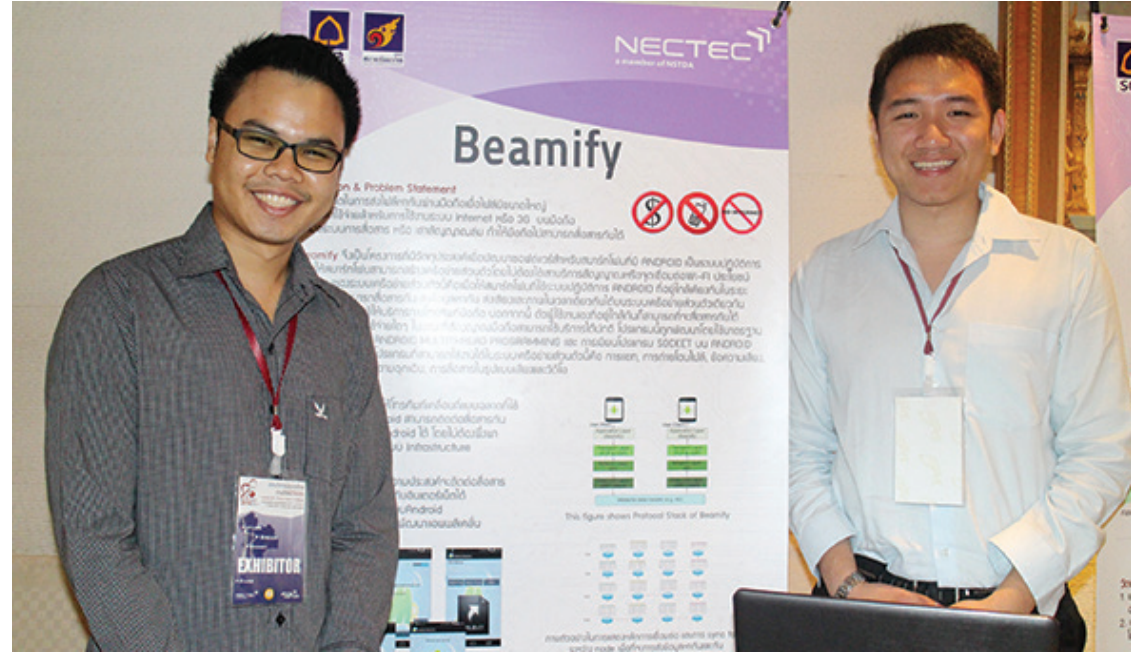
“สิ่งที่ได้เรียนรู้จากโครงการนี้คือ มุมมองทางด้าน ธุรกิจในเรื่องการพัฒนาโปรแกรมครับ เพราะปกติผม เขียนโปรแกรมเพราะชอบ ทำสนุกๆ ทำอะไรที่สนใจร่วมกับ เพื่อน แต่พอได้เข้าร่วมโครงการนี้ทำให้รู้ว่า แค่ชอบ อย่างเดียวมั่นต่อยอดผลประโยชน์ไม่ได้ มันต้องมองถึง ธุรกิจ โอกาสในการต่อยอดผลงาน” ทีมกล่าวด้วยรอยยิ้ม

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 ที่จะทำให้แอปพลิเคชันใช้งานง่ายขึ้น

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 ไม่ใช่ออกแบบนี้แล้วได้อย่างอื่นมาแทน ก็จะบอกเขาว่าอย่างนี้ไม่ใช่ นะ เซนส์ของผู้ใช้งานคือถนัดมือขวาหรือถนัดมือซ้าย ปุ่มนี้ควรจะอยู่ทางซ้ายหรือทางขวา จะบอกว่าประสบการณ์การใช้โทรศัพท์มือถือจริงๆ ของผู้ใช้งานเขาใช้อย่างไร ซึ่งน้องเขาก็เก็บความคิดของพวกเขาๆ ไปปรับแก้กับผลงานได้ดี และจะบอกเขาตลอดว่า เวลาเขามีปัญหาสามารถเข้ามาปรึกษาได้ทุกเรื่อง ทั้งเรื่องงานเรื่องการออกแบบ หรือเรื่องกลยุทธ์การตลาด เพราะว่าอยากให้เห็นน้องเต็มที่ค่ะ”

ซึ่งทั้งสองหมุ่ก็เต็มที่กันจริงๆ 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 จะมีความเห็นบ้างก็เรื่องการใช้งานให้สะดวก (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 (การประกวดซอฟต์แวร์เอเชียแปซิฟิก : Asia Pacific ICT Alliance Awards) ก็ให้โหลดใช้กันเลย” ไนต์กล่าวด้วยรอยยิ้ม

การอัปเดตแอปพลิเคชันให้ผู้ใช้งานได้ทดลองดาวน์โหลดไปใช้งานกันฟรีๆ นี้ เป็นความตั้งใจของ 2 หนุ่มที่ต้องการทดสอบผลงาน และเก็บเกี่ยวเสียงสะท้อนจากผู้ใช้งานจริง เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาต่อไป

“ผู้ใช้ออกว่าเป็นแอปพลิเคชันที่ดีครับ เพราะมันไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย (หัวเราะ) แต่ข้อจำกัดของมันก็ยัง

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

นอกจากความภาคภูมิใจที่สามารถพัฒนาผลงานจนถึงขั้นที่สามารถขยายผลออกสู่สาธารณะได้แล้ว ทั้งสองยังได้รับบทเรียนในฐานะนักพัฒนาจากการทำงานร่วมกับผู้ใช้จริงอีกด้วย โดยเฉพาะในประเด็นของการพัฒนาผลงานเพื่อแข่งขัน กับการพัฒนาเพื่อไปสู่ผู้ใช้จริง

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

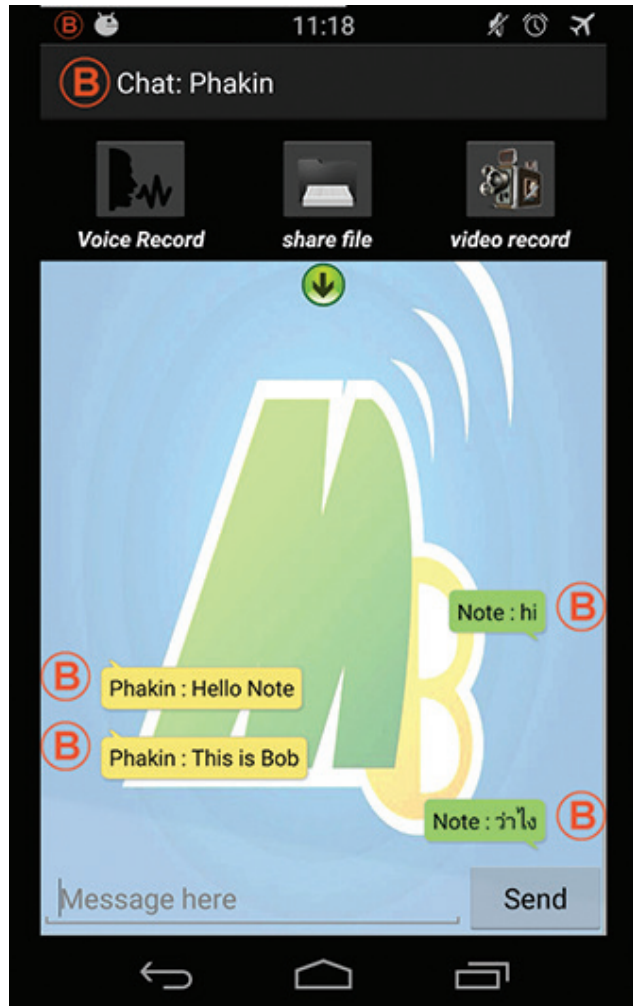
“ถ้าเราพลาดไม่ได้เข้ามาในโครงการถือว่าเสียตายนะครับ ครับ แอปพลิเคชันนี้ก็คงไม่ได้ขึ้น Play Store อาจไม่ได้เป็นที่รู้จักของคนทั่วไปและเราก็จะพลาดโอกาสดีๆ ที่จะมีเครือข่าย (Connection) ทางด้านธุรกิจ ได้เรียนรู้ประสบการณ์จริงจากคนที่เขาทำงานจริงมา” ทีมกล่าวเสริมที่ทั้งสองกล่าวมา โดยเฉพาะเรื่องช่องทางและเครือข่าย (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

อย่างไรก็ตามแม้จะมีเสียงตอบรับที่ดีเข้ามามากมาย แต่ทั้ง 2 หนุ่มก็ไม่ได้เหิงหลง ยังคงมุ่งมั่นที่จะพัฒนาผลงานให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

“ด้วยข้อจำกัดของมือถือ ณ ปัจจุบัน และยังเป็นแอนดรอยด์ ยังมีหลากหลายรุ่นมาก แต่ละรุ่นอุปกรณ์ความแรงของมันไม่เหมือนกัน นั่นคือข้อจำกัดที่เราเจอมาตั้งแต่เราเริ่มต้นทำเลยครับ แต่ถ้าถามว่าทำได้จริงไหมก็ทำได้จริง 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

