

เมื่อโค้ชเยนคว้าโอกาสที่ท้าทาย



เข้าร่วมโครงการดอกลำไยเติบโตใหญ่ ปีที่ 1
ผลงาน Iorder : โปรแกรมเยนเยน เพื่อโลกร้อนร้อน

กมลวิชัย สิริธนนท์สกุล (เยน)

หากเปรียบเทียบกลุ่มเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการเหมือนต้นกล้า โครงการดอกลำไยให้เติบโตใหญ่เปรียบได้กับน้ำ แสงแดด และแร่ธาตุ ที่ช่วยส่งเสริมและผลักดันเยาวชนทุกกลุ่มให้เติบโตขึ้นเป็นเยาวชนที่คิดดีและสร้างสรรค์สิ่งที่เป็นประโยชน์ให้แก่สังคม กว่า 2 ปีที่โครงการดำเนินการอย่างต่อเนื่องส่งผลให้ในวันนี้มีต้นไม้ที่แข็งแรงหลายต้นเติบโตขึ้นให้เห็นเหมือนเช่น เยน-กมลวิชัย สิริธนนท์สกุล ที่เติบโตขึ้นมาอย่างสง่างามด้วยการคว้า 'โอกาส' ที่ผ่านเข้ามาไว้ได้ทันเวลาที่

ปัจจุบันเยนรับหน้าที่เป็นคนเขียนโปรแกรมและดูแลระบบคอมพิวเตอร์ให้โรงเรียนเซนต์ฟรังซิสซาเวียร์คอนแวนต์ เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร ถึงแม้จะทำงานให้กับโรงเรียนแต่หากจะให้นิยามตัวเองว่าเป็น 'ครู' เขาก็ยังรู้สึกชื่น เยนบอกว่า โอกาสดีๆ ที่เข้ามาในชีวิตของเขา เป็นเพราะเขาออกไปหาโอกาส เช่นเดียวกับโอกาสที่ได้รับจากโรงเรียนเซนต์ฟรังซิสในปัจจุบัน



|| โปรเจกต์ที่ผมทำให้โรงเรียน หน้าของผมคือ
การคิดว่าจะนำเทคโนโลยีมาปรับใช้ให้เกิดประโยชน์
ในโรงเรียนได้อย่างไร... เราได้ลงมือสร้างฝัน
สร้างไอเดียของเราออกมาให้เป็นรูปเป็นร่าง ได้ใช้
ความคิดสร้างสรรค์มากกว่ามานั่งทำตามทีบบริษัทแม่
สั่งมาอย่างเดียว ผมว่ามันสนุกกว่าทำกายกว่า ||



จุดเริ่มต้นของการเดินทาง

เมื่อจบจากโครงการต่อก้าวให้เติบโตใหญ่ที่เอนพัฒนาระบบจดรายการสั่งสินค้าอัจฉริยะเพื่อองค์กรธุรกิจท้องถิ่น หรือ iOrder ผู้ใช้งานได้สำเร็จ ปัจจุบันได้พัฒนาเป็นระบบจดรายการอาหารของร้านต้มยำแห่งหนึ่งในอำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา ซึ่งช่วยอำนวยความสะดวกให้ร้านค้าเป็นอย่างดี หลังจากนั้นเขาได้ส่งผลงานของตัวเองเข้าประกวดในอีกหลายโครงการ หนึ่งในนั้นก็คือ Thailand ICT Award (TICTA) ซึ่งถือเป็น ‘จุดเปลี่ยน’ สำคัญในชีวิต อาจจะด้วยความบังเอิญที่บูธของเอนตั้งอยู่ติดกับบูธของน้องๆ นักเรียนจากโรงเรียนเซนต์ฟรังซิสซาเวียร์คอนแวนต์ ผลงานของเอนจึงเข้าตาครูที่ปรึกษาประจำโรงเรียน

“เดิมทีโรงเรียนเซนต์ฟรังซิส มีผลงานเด่นด้านแอนิเมชันอยู่แล้ว แต่ยังไม่ค่อยถนัดด้านซอฟต์แวร์ เป้าหมายแรกทางโรงเรียนต้องการให้ผมเข้ามาเป็นโค้ชเพื่อช่วยพัฒนาการเขียนโค้ดลงโปรแกรมให้น้องๆ ช่วงระยะเวลาสั้นๆ แค่ 3 เดือน ก่อนส่งน้องๆ เข้าร่วมการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย (NSC: National Software Contest)”

ตามเป้าหมายเดิม หน้าที่ได้ชน่าจะจบลงภายในระยะเวลา 3 เดือน แต่หลังจากนั้นทางโรงเรียนมีโครงการจะพัฒนาระบบคอมพิวเตอร์ภายในโรงเรียนต่อ เอนจึงตัดสินใจรับทำงานให้โรงเรียนอย่างต่อเนื่อง ทั้งที่ขณะนั้นเขามีงานชุกจนล้นมือ

เอนจบการศึกษาจากคณะวิศวกรรมคอมพิวเตอร์

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ หลังจบการศึกษา เขาเริ่มทำงานด้านดิจิทัลซอฟต์แวร์อย่างจริงจัง โดยเริ่มทำงานเป็น outsource พัฒนาเกมบนมือถือให้บริษัทแห่งหนึ่งในประเทศสิงคโปร์ ไปพร้อมๆ กับการเป็นอาจารย์พิเศษวิชาการเขียนโปรแกรมและมัลติมีเดียให้คณะวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่

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

เขนเล่าว่า ช่วงหนึ่งเขาทำงานหลายอย่างพร้อมกัน ทั้งเป็น outsource ให้บริษัทที่สิงคโปร์ เป็นอาจารย์พิเศษที่ต้องเดินทางไปกลับกรุงเทพฯ-หาดใหญ่ทุกสัปดาห์ เพราะวันธรรมดาทำงานอยู่ที่โรงเรียน เมื่อประเมินแล้วว่าตนเองไม่สามารถทำงานแต่ละอย่างได้เต็มที่ เขาตัดสินใจเลือกทำอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยเลือกโฟกัสกับงานที่โรงเรียน เซนต์ฟรังซิสซาเวียร์คอนแวนต์เพียงอย่างเดียว

เขนตัดสินใจบอกเลิกงาน outsource ทั้งที่สามารถหารายได้ให้เยอะกว่า รวมทั้งการเป็นอาจารย์พิเศษให้กับมหาวิทยาลัย ด้วยเหตุผลที่ว่าทำงานให้กับโรงเรียนสนุกกว่า

“ตอนตัดสินใจย้ายมากรุงเทพฯ ก็ตัดสินใจได้

ไม่ยาก เพราะเดิมเราก็ทำงานหน้าคอมฯ ที่บ้านอยู่แล้ว ส่วนความสนใจเรื่องการสอนก็ไม่มี เพราะเรามีประสบการณ์เป็นอาจารย์พิเศษสอนนักเรียนระดับปริญญาตรี จะลึงเล้กี้แค่จะชนคอมฯ ของตัวเองมาจากหาดใหญ่ ดีหรือเปล่า เพราะรับงานของโรงเรียนแค่ 3 เดือน ไม่อยากชนไปชนมา 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 สร้างสรรค์มากกว่านั่งทำตามบริษัทแม่สั่งมาอย่างเดียว ผมว่ามันสนุกกว่าทำทายกว่า”

หน้าที่ของเราต้องกระตุ้นให้เขาคิด

ความยากของการเป็นโค้ชอยู่ที่เราต้องตามติดน้องๆ
ให้เขาสื่อสารถึงเรา ให้เขาแสดงออกมาให้เรารับรู้
ว่าเขาไม่เข้าใจตรงไหน เพื่อสร้างความเข้าใจระหว่างกัน
แล้วเราจะได้เสริมจุดอ่อนตรงนั้นให้เขาเก่งขึ้น

พี่เยน โค้ชเยน ครูเยน

ดูเหมือนว่าการสอนจะไม่ใช่ว่าเรื่องยากสำหรับเยน เพราะเขาสอนสิ่งที่เขาถนัด สิ่งที่เขาผ่านประสบการณ์ เรียนรู้มากับตัวเอง ตั้งแต่ระดับมัธยมศึกษาจนกระทั่ง ทำงาน 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 นักเรียนที่เข้ามาเรียนรู้กับเยนเป็นแค่ กลุ่มเล็กๆ 5-6 คน ในระดับชั้น ม.3-ม.6 ที่ผ่านการคัดเลือก จากโรงเรียนมาแล้ว

“ผมรับหน้าที่เป็นเทรนเนอร์ให้กลุ่มที่เขียน ซอฟต์แวร์อย่างเดียว เน้นสอนกระบวนการคิดให้น้องๆ เข้าใจว่าการเขียนโปรแกรมควรเริ่มต้นจัดวางส่วนไหนก่อน ถ้าเป็นเกมก็ต้องรู้ว่าเปิดเกมขึ้นมาแล้วควรจะเจออะไร เป็นอย่างแรก หรือเวลาทำแล้วน่าจะเจอปัญหาอะไรบ้าง”

เยนบอกว่า การทำซอฟต์แวร์ต้องเกี่ยวข้องกับ

‘โค้ด’ เป็นเรื่องการประยุกต์เทคนิคการพัฒนาซอฟต์แวร์ จึงไม่มีบทสรุปตายตัวว่าต้องเขียนแบบใดแบบหนึ่งเท่านั้น แต่ละโค้ดที่เขียนออกมา เกิดขึ้นจากการประดิษฐ์ของผู้เขียนโค้ดแต่ละคนที่มีวิธีคิดแตกต่างกัน

ดังนั้นเมื่อโค้ดส่วนหนึ่งมีปัญหา นักออกแบบโค้ดสามารถหยิบเทคนิคเข้ามาแก้ไขได้หลายวิธี อยู่ที่ว่าแต่ละคนใช้วิธีคิดแบบไหนประดิษฐ์โค้ดนั้นๆ

ความยากของการเป็นโค้ชของเอนเลยอยู่ที่ การพยายามทำความเข้าใจกระบวนการคิดของนักเรียน แต่ละคน เพื่อเข้าไปแก้ปัญหาวิธีการคิดที่บกพร่องอยู่

“เราต้องตามติดให้น้องๆ สื่อสารถึงเราว่าแต่ละคน ใช้วิธีคิดอย่างไร เมื่อเรารู้วิธีการคิดของเขา เราจะรู้ว่าควรสอนเทคนิคไหนเพิ่มเติม หรือควรใช้เทคนิคอะไรเข้าไปแก้เวลาเขาเขียนโค้ดแล้วมีปัญหา เหมือนถามว่าจำนวนอะไร 2 จำนวนบวกกันแล้วได้ 10 คำตอบมีหลายคำตอบมาก ดังนั้นต้องเข้าใจวิธีคิดของน้องแต่ละคน แล้วเสริมจุดอ่อนให้เขาเก่งขึ้นตามแนวทางการคิดของเขา”

“2 จำนวนรวมกันได้ 10 ส่วนใหญ่คิดถึงแค่จำนวนเต็ม นี่ยังไม่รวมเลขทศนิยมกับเลขติดลบอีกนะ” เอนพูดติดตลกถึงความซับซ้อนของการเขียนโค้ด

เมื่อเป็นเช่นนี้ เทคนิคการสอนของเอนจึงต้องเจาะเป็นรายคน เพื่อทำความเข้าใจแบบตัวต่อตัวและเน้นการปฏิบัติ เนื่องจากการสอนหลักการในภาพรวมอย่างเดียว ไม่สามารถทำให้นักเรียนเข้าใจถึงขั้นนำเทคนิคมาประยุกต์ใช้งานได้จริง

“เคยสอนแบบ 2-3 คนพร้อมกันแล้วไม่ได้ผล

เพราะแต่ละคนคิดคนละแบบกัน ถ้าน้องคนไหนติดกับปัญหาด้วยวิธีนี้ เราก็จะอธิบายเน้นให้เขาเข้าใจส่วนที่เขาถนัด แล้วก็ไม่ต้องสอนแบบท่องจำ ไม่ดูและไม่จำกัดกรอบความคิดของน้องๆ ปล่อยให้เขาคิดอย่างอิสระ แต่ต้องทำให้เราดูเพื่อที่เราจะได้รู้ว่าเขาเข้าใจจริงหรือเปล่า”

นอกจากวิธีการสอนแบบเอาใจเขามาใส่ใจเราแล้ว เอนยังฝึกความมีระเบียบวินัยของนักเรียน ด้วยการให้น้องๆ ในทีมเป็นคนจัดสรรเวลาเข้ามาเรียนรู้ด้วยตัวเอง

“ผมไม่บังคับว่าจะต้องมาเรียนวันไหน ไม่ได้มีตารางที่แน่นอน ให้น้องๆ เลือกวันและเวลาที่เขาสะดวกเป็นหลัก ส่วนใหญ่ก็เป็นหลังเลิกเรียนแล้วอาจต่อยาวไป 3-4 ชั่วโมง ก็จะบอกเขาให้ตั้งใจมากๆ ทุกครั้งที่มาเรียนรู้ เพราะน้องๆ ไม่ได้มีเวลามาเทรนทุกวัน”

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

เอนเล่าอย่างมีอารมณ์ขัน ถึงสถานะที่คลุ้มคลั่งของตัวเองในช่วงคาบเกี่ยวระหว่าง 3 เดือนแรกในการเป็นโค้ชและเมื่อเข้ามาปฏิบัติงานต่อเนื่องในโรงเรียนว่าเขาไม่รู้ว่าจะนิยามตัวเองว่าเป็นใคร?

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

เมื่อเข้ามาปฏิบัติงานต่ออย่างเต็มตัวหลังจากหน้าที่โค้ชสิ้นสุดลง เยนจึงเข้ามาดูแลห้องสื่อการเรียนรู้ที่นักเรียนรู้จักในชื่อ 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**



เปลี่ยนชิปมาเป็นสมาร์ตการ์ด

เดิมระบบการชำระเงินในโรงอาหารของโรงเรียนเซนต์ฟรังฯ จะใช้ชิปพลาสติกแลกเงิน ซึ่งครูเวรประจำวันต้องมาโรงเรียนตั้งแต่เช้าราวๆ ตีห้า เพื่อมาตั้งโต๊ะรับแลกชิปให้กับนักเรียน แล้วก็ต้องอยู่ยาวตอนเย็นเพื่อทำการกิจเดิม วันหนึ่งไอเดียบรรเจิดของเอนผุดขึ้น จนเป็นผลให้ผลงานของเขาจากเดิมที่จะอยู่เฉพาะในห้อง T-Earth ได้ออกมาอวดโฉมภายนอก กลายเป็นสิ่งที่นักเรียนทุกคนต้องพกติดตัว ที่สำคัญหลังจากสิ่งนี้เกิดขึ้น พฤติกรรมของนักเรียนก็เปลี่ยนแปลงไปกลับมามีวินัยมากขึ้น ส่วนครูเวรประจำวันก็ไม่จำเป็นต้องมาโรงเรียนแต่เช้าแล้วอยู่จนเย็นเพื่อรอรับแลกชิปอีกต่อไป

“จุดแรกผมเห็นปัญหาของโรงเรียนเรื่องบัตรประจำตัวนักเรียนก่อน บัตรแบบเดิมยังเป็นบัตรเก่าซึ่งไม่มีขายในตลาดแล้ว และไม่สามารถเช็คได้จริงว่านักเรียนมาเรียน มาสาย หรือขาดเรียนในแต่ละวัน ก็เลยคิดทำระบบสมาร์ตการ์ดขึ้นมา เปลี่ยนบัตรประจำตัวนักเรียนใหม่ทั้งหมดมาเป็นสมาร์ตการ์ดที่ใช้เป็นบัตรลงเวลาเรียน บัตรห้องสมุด บัตรเข้าออกห้องเรียนและห้องปฏิบัติการต่างๆ ได้ในบัตรเดียว หลังจากนั้นก็มาเห็นปัญหาการแลกชิปไปไว้ซื้อของในโรงอาหาร ผมก็เลยสร้างตู้เติมเงินอัตโนมัติ พัฒนาระบบให้นักเรียนสามารถใช้สมาร์ตการ์ดเป็นบัตรเติมเงินสำหรับซื้ออาหารในโรงเรียนได้ด้วย”

ปัญหาจะปรากฏขึ้น เพื่อนำไปสู่สิ่งที่ดีที่สุดเสมอ เอนได้เรียนรู้ว่าการพัฒนาโปรแกรมเพื่อนำมาใช้งานจริงกับเพื่อส่งเข้าประกวดแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง

“เวลาแข่งขัน เราทดสอบระบบคนเดียวหรือใช้กลุ่มตัวอย่างแค่ไม่กี่คน เปิดโปรแกรมก็เปิดแค่ชั่วโมงสองชั่วโมง โอกาสที่จะพบปัญหาในสถานการณ์เฉพาะหน้าก็น้อยกว่า แต่ในความเป็นจริงระบบมันต้องเปิดใช้ทั้งวัน ตอนทำระบบสมาร์ตการ์ดช่วงแรก เวลาทดลองบัตรผมใช้แค่ตัวผมทดสอบระบบว่าทำงานได้หรือเปล่า แต่ไม่เคยลองกับนักเรียนสองพันคน เอาเข้าจริงพอเอามาใช้กับนักเรียนจำนวนมากสุดท้ายก็แฮงค์ คราวนี้งานหนักเพราะเวลาแก่ระบบนี้ไม่ได้ทำเสร็จในวันเดียว”

เอนบอกต่อว่า “ปกติเราเขียนโปรแกรมเราทดสอบตามทฤษฎีแล้วก็ผ่านตลอด พอมีข้อผิดพลาดขึ้นมาก็หัวเสียแล้วรู้สึกแย่ไป ต้องมานั่งรีเซ็ตมานั่งตรวจสอบระบบการเขียนโค้ดยิ่งเขียนเยอะ ระบบมันก็ทำงานหนักขึ้น ปัญหาก็มีตามมามากขึ้น เราคนทำก็ต้องมาไล่หาสาเหตุหรือไม่ก็ไปยืนคุมที่ตู้เลย เพราะเป็นหน้าที่ของเราที่ต้องปรับปรุงระบบให้ทำงานได้ตามสภาพการใช้งานจริง... อีกแง่หนึ่งมันก็เป็นประโยชน์ให้เราได้ตามหาสาเหตุแล้วแก้ไขปัญหาซึ่งเราจะได้ความรู้เพิ่มขึ้นจากตรงนั้น ครั้งต่อไปจะได้รู้ว่าเมื่อเกิดปัญหาแบบนี้ เราควรเริ่มตรวจสอบจากส่วนไหนก่อน”

ขึ้นชื่อว่าสมาร์ตการ์ดคุณสมบัติยังไม่หมดเพียงแค่บัตรลงเวลาและเติมเงิน หลังมีเสียงผู้ปกครองลอยแว่วเข้ามา สงสัยว่าทำไมลูกใช้เงินหมดเร็วจัง ผู้ปกครองอยากรู้ว่าลูกใช้จ่ายอะไรไปบ้างในแต่ละวัน เอนจึงใส่ฟังก์ชันอื่นๆ เพิ่มเติมเข้าไปในเครื่องเติมเงิน

“ตอนนี้เครื่องทำงานได้หลายอย่าง แต่บัตร

ครั้งแรกเพื่อรายงานตัวว่ามาโรงเรียน และครั้งที่ 2 ตัวก็จะแสดงข้อมูลส่วนตัวให้เห็นว่ามาเรียนกี่โมง วันนี้ใช้จ่ายอะไรไปบ้าง โดยเฉลี่ยแล้วใช้จ่ายวันละเท่าไร อาหารที่กินไปวันนี้คิดเป็นกี่แคลอรี แล้วก็ยังมีฟังก์ชันอื่นๆ ให้เลือกตรงหน้าจอ เช่น โอนเงินระหว่างบัตร หรือกรณีที่นักเรียนลืมบัตรก็จะมีระบบออกบัตรสำรองให้ใช้ก่อน ตัวแบบนี้มีวางไว้ทั้งหมด 4 จุดภายในโรงเรียน”

นอกจากหน้าที่พื้นฐานของสมาร์ทการ์ดที่นักเรียนมีไว้สำหรับใช้งานทั่วไปแล้ว ด้วยความสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในตัว เยนจึงคิดกลยุทธ์สะสมแต้มในบัตร โดยนักเรียนที่มาโรงเรียนทันเวลาติดต่อกัน 5 วันหรือซื้อสินค้าจากร้านค้าภายในโรงเรียนจะได้รับแต้มพิเศษสะสมไว้ แต้มที่สะสมสามารถนำมาใช้อัปเกรดโปรไฟล์ข้อมูลของแต่ละบุคคลที่จะปรากฏบนจอแสดงผลขณะแตะบัตร เช่น พื้นสีแบ็กกราวนด์โปรไฟล์ หรือการ์ตูนในโปรไฟล์ เป็นต้น

เยนบอกว่า นักเรียนทั้งหมดในโรงเรียนเป็นผู้หญิงชอบความน่ารักความสวยงาม กิจกรรมสะสมแต้มเลยได้รับความนิยม เนื่องจากทุกครั้งที่นักเรียนแตะบัตรบนเครื่องภาพโปรไฟล์ของตัวเองจะปรากฏบนหน้าจอใหญ่ซึ่งเพื่อนนักเรียนที่กำลังรอต่อคิวแตะบัตร และนักเรียนที่กำลังเดินผ่านไปผ่านมาสามารถมองเห็นได้ นักเรียนก็เลยชอบสะสมแต้มเพื่อนำแต้มมาแลกออกซันตกแต่งโปรไฟล์ของตัวเองให้ดูสวยงาม

“ผมทำเกมแทรกเข้าไปในระบบ ยิ่งนักเรียนประถมจะชอบมาก พอเราเห็นว่าน้องๆ สนุก เราคนทำก็มีความสุขแล้วได้ช่วยกระตุ้นให้เขามีเป้าหมายมาโรงเรียนให้เร็วขึ้น

เพราะอยากมาเก็บแต้ม”

นอกจากช่วงเวลาเรียนแล้ว เยนยังออกแบบติดตั้งเครื่องมือสำหรับซื้อขายด้วยระบบสมาร์ทการ์ดในโรงอาหารของโรงเรียน รวมทั้งสร้างสรรค์ให้อีกหลายจุดในโรงเรียนเป็นเขตพื้นที่บันเทิงแบบไฮเทค เพื่อการทำให้นักเรียนรู้สึกตัวตัวเองอยู่ในโลกของเกมหรือโลกแห่งจินตนาการ 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 ในขณะที่ดิจิทัลเทคโนโลยีก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็วนักพัฒนาซอฟต์แวร์อย่างเขาต้องศึกษาหาความรู้ใหม่ๆ อยู่ตลอด โชคดีที่ปัจจุบันการศึกษาค้นคว้าสามารถทำได้ง่าย อยากรู้เรื่องอะไรหรือไม่รู้เรื่องอะไรก็สามารถหาข้อมูลได้ทางอินเทอร์เน็ต การพัฒนาตัวเองจึงเกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา



เส้นทางฝันของเอน

ความสนใจด้านการเขียนโปรแกรมของเอนเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จากไม่ชอบและไม่เคยสนใจด้านการเขียนโปรแกรมเลย จนมาสนใจและลงมือสร้างสรรค์ผลงานออกมาได้อย่างยอดเยี่ยมที่เป็นเช่นนี้เพราะเขาใช้เวลากับการเรียนรู้จนรู้จักและเข้าใจตัวเอง

“ตอนมัธยมผมเรียนสายวิทย์ แต่สนใจวาดรูปออกไปทางแนวจิตรกรรม แต่ที่บ้านไม่สนับสนุนสักเท่าไรเลยหันความสนใจมาที่งานดิจิทัลอาร์ตแอนิเมชันที่ตัวเราก็อเคด้วยเพราะยังได้วาดๆ เขียนๆ แต่มาใช้คอมพิวเตอร์วาดแทน เลยได้เข้ามาคลุกคลีกับเทคโนโลยี แล้วก็มาค้นพบทีหลังว่าการเขียนแอนิเมชันมันใส่โค้ดได้ด้วย ผมเลยเอาความรู้เรื่องการเขียนโปรแกรมภาษาซี เรื่องการ

เขียนโค้ดมาใช้ได้ หลังๆ มากก็เริ่มมาจับงานเขียนโปรแกรมและทำเว็บไซต์มากขึ้น ผมเริ่มศึกษาแล้วลองทำจากง่าย ๆ ก่อน ซึ่งตอนแรกก็ยากสำหรับเรา แต่พอทำเรื่องนี้ได้ดีขึ้นก็ลองทำอย่างอื่นเพิ่มเติมเข้าไปคราวนี้ก็เริ่มสนุกและติดพันมาเรื่อยๆ”

เอนได้รับการทาบทามให้เข้ามาช่วยเป็นโค้ชด้านการเขียนโปรแกรมให้นักเรียนโรงเรียนเซนต์ฟรังฯ ช่วงเดียวกับที่ทางโรงเรียนกำลังจะส่งครูไปเข้าคอร์สเรียนเพิ่มเติมด้านแอนิเมชัน จึงเป็นความโชคดีของเอนที่ได้มีโอกาสเข้าไปเรียนรู้ด้วย ผลลัพธ์ทำให้เอนเข้าใจตัวเองว่างานด้านแอนิเมชันที่เคยวางแผนว่าจะไปเรียนต่ออาจไม่ใช่ทางที่ฝันไว้

“ก่อนหน้านี้ผมคิดมาตลอดว่าจะไปเรียนต่อด้านการทำแอนิเมชัน แต่พอไปเข้าคอร์สก็รู้เลยว่ามันไม่ใช่จินตนาการของเรา ตอนแรกคิดว่า ถ้าเรียนทำแอนิเมชันเราจะได้มีความสุขกับการวาดเขียนเรื่องราว แต่ในความเป็นจริงการทำแอนิเมชันเป็นอะไรที่ละเอียดและเฉพาะจุดมาก ยกตัวอย่างเช่น ตัวละครตัวหนึ่งกำลังจะแบมือ เขาให้เราสังเกตการแบมืออยู่ครึ่งก่อนวันว่าการแบมือที่เราเห็นประมาณ 2 วินาทีนั้นเป็นธรรมชาติหรือเปล่า เราอาจจะเข้าไปมีส่วนร่วมแค่ 2 วินาทีในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องหนึ่งตอนการฟลัดกระโดดลงน้ำ แล้วน้ำกระเด็นขึ้นมาแค่นั้นก็ได้”

เอนบอกอีกว่า “มันยิ่งกว่าถามว่าเราชอบกราฟิกหรือเปล่า ถ้าชอบกราฟิกต้องถามต่อว่า แล้วคุณชอบสองมิติหรือสามมิติ ถ้าชอบสามมิติ ชอบด้านไหน ชอบ

บ้านโมเดลใหม่ ชอบเรื่องการให้แสงหรือการให้เงา ถ้าชอบโมเดลจะเอาแบบสมจริงหรือเสมือน ถ้าสมจริง ชอบวัตถุไหน รถ บ้านหรือตึก ถ้าอยากทำรถ อยากทำส่วนไหนของรถ ถ้าตอบว่าล้อก็ทำแต่ล้อ ดังนั้นแอนิเมชันเรื่องหนึ่งใช้คนทำงานเยอะมาก ใครทำล้อก็ทำล้อไปเลย ใครทำเงาก็ทำเงาอย่างเดียวไปเลย ไม่มีใครทำทุกอย่างได้ทั้งหมดทั้งเรื่อง ผมเลยมาคิดว่าถ้าเรียนแล้วต้องมานั่งทำเงาทั้งปีหรือนั่งทำล้อทั้งปี ผมจะชอบหรือเปล่า เรานึกถึงเราในอนาคตก็เลยตัดสินใจได้ว่ากลับมาเขียนโปรแกรมเหมือนเดิมดีกว่า”

แผนอนาคต

เรื่องอนาคตเป็นเรื่องที่ไม่สามารถคาดเดาได้จากที่มีแผนไปเรียนต่อก็มีเหตุให้ต้องยกเลิก การมีความสุขกับสิ่งที่ทำในปัจจุบันเป็นสิ่งที่จะทำให้เขาเห็นภาพอนาคตตัวเองชัดเจนยิ่งขึ้น

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

เขนบอกต่อว่า จริงๆ แล้วเขาอยากเปิดบริษัทของตัวเองที่มีพื้นที่ให้เขาได้คิดสร้างสรรค์งานออกมาได้ เพราะมีความสุขเวลาเห็นคนที่มาเล่นสนุกกับชิ้นงานของเรา

แล้วถ้าได้เห็นบริษัทที่มาจ้างแปะป้ายกับการประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ของเขานั้นคือความสำเร็จแล้ว

เขนยืนยันอีกครั้งว่า เขารู้สึกพอใจกับการทำงานในปัจจุบัน เพราะยังสัมผัสได้ถึงความท้าทาย

“ผมยังมีหน้าที่ดูแลระบบที่สร้างไว้อีกระยะหนึ่งเพื่อให้ระบบเสถียร ถ้าจะออกไปเรียนต่อจริงๆ ก็ต้องพัฒนาระบบของโรงเรียนที่จะอำนวยความสะดวกให้ครูคอมพิวเตอร์สามารถเพิ่มเติมข้อมูลหรือลบข้อมูลที่ไม่ต้องการออกได้ด้วยตัวเอง อย่างที่บอกว่าชิ้นงานที่เอามาใช้จริงจะมีปัญหาเฉพาะหน้าเกิดขึ้นมาเยอะมาก ตรงนั้นคือสิ่งที่ท้าทายความสามารถให้ผมพัฒนาตัวเองอยู่ตลอด”

เขนได้พิสูจน์ให้เห็นแล้วว่า วันนี้ต้นกล้าที่เติบโตขึ้นเป็นต้นไม้ใหญ่อย่างเขน กำลังแผ่กิ่งก้านใบทำหน้าที่ช่วยเหลือและโอบอุ้มต้นกล้าต้นอื่นๆ ให้เติบโตขึ้นอย่างองงามต่อไป

