20th ANNIVERSARY

NSC National Software Contest



ถอดบทเรียนเยาวชนในโครงการการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย
เนื่องในโอกาสครบรอบ 20 ปี ของการดำเนินโครงการ


20th
ANNIVERSARY
NSC
National
Software
Contest

LESSON LEARNED

ถอดบทเรียนเยาวชนในโครงการการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย
เนื่องในโอกาสครบรอบ 20 ปี ของการดำเนินโครงงาน

พิมพ์ครั้งที่ 1 ธันวาคม 2562
จำนวน 500 เล่ม
ราคา 390 บาท

สงวนลิขสิทธิ์ ตาม พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ (ฉบับเพิ่มเติม) พ.ศ. 2558 ไม่อนุญาตให้คัดลอก ทำซ้ำ และดัดแปลง ส่วนหนึ่งส่วนใด ของหนังสือฉบับนี้ นอกจากจะได้รับอนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรจากเจ้าของลิขสิทธิ์เท่านั้น

20th Anniversary NSC (ถอดบทเรียนเยาวชนในโครงการ การแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย เนื่องในโอกาสครบรอบ 20 ปี ของการดำเนินโครงการ)/โดย ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. พิมพ์ครั้งที่ 1. -- ปทุมธานี : สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ, 2562.

430 หน้า : ภาพประกอบสี

ISBN: 978-616-12-0609-3

1. คอมพิวเตอร์ 2. โปรแกรมคอมพิวเตอร์ 3. การเขียนโปรแกรม (คอมพิวเตอร์) 4. คอมพิวเตอร์ -- การแข่งขัน I. ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ II. สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ II. ชื่อเรื่อง

QA76.75 005.3

จัดทำโดย
ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ

NECTEC
a member of NSTDA

112 อุทยานวิทยาศาสตร์ประเทศไทย ถนนพหลโยธิน
ตำบลคลองหนึ่ง อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี
12120
โทรศัพท์ 02-564-6900 โทรสาร 02-564-6901-3
www.nectec.or.th

ถอดบทเรียนเยาวชนในโครงการการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย เนื่องในโอกาสครบรอบ 20 ปี ของการดำเนินโครงงาน

จัดทำโดย ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ

ที่ปรึกษา ดร.ชัย วุฒิวิวัฒน์ชัย
ดร.ศรัณย์ สัมฤทธิ์เดชขจร
ดร.กัลยา อุดมวิทิต

บรรณาธิการ โสภาวรรณ วิทย์ดำรงค์
อรุณพร ธนโพธิวิรัตน์
สิทธิชัย ชาติ

สัมภาษณ์ และสรุปเนื้อหา มณฑลี เนื้อทอง
กิติคุณ คัมภีรานนท์

ถ่ายภาพ ชาคริต นิลศาสตร์
ปิ่นพงศ์ เนียมมะณี
ธวัชชัย เหล่าชัยพฤกษ์

ออกแบบรูปเล่ม ปาริชาติ สร้อยสังวาลย์

ออกแบบปก บริษัท สปุตนิค เทลส์ จำกัด

พิมพ์โดย ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ
112 อุทยานวิทยาศาสตร์ประเทศไทย ถนนพหลโยธิน ตำบลคลองหนึ่ง
อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี 12120
โทรศัพท์ 02-564-6900 โทรสาร 02-564-6901-3
www.nectec.or.th

พิมพ์ที่ บริษัท เครสโซเวชัน จำกัด
1009 เพชรเกษม 51 แขวงหลักสอง เขตบางแค
กรุงเทพมหานคร 10160



คำนิยม

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (เนคเทค) เป็นหน่วยงานภายใต้สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม (อว.) มีพันธกิจสำคัญประการหนึ่งคือ การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่มุ่งเน้นส่งเสริมให้เกิดนักวิจัย นักพัฒนา นวัตกร และบุคลากร เพื่อสร้างความเข้มแข็งด้านเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ คอมพิวเตอร์และสารสนเทศซึ่งเป็นเทคโนโลยีฐานรากที่มีบทบาทในการขับเคลื่อนโลกในอนาคต ดังนั้น การพัฒนาทรัพยากรบุคคลทั้งในภาคอุตสาหกรรม ภาคการศึกษา และชุมชนเพื่อให้มีความพร้อมรองรับเทคโนโลยีนี้จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งที่จะทำให้ประเทศไทยมีศักยภาพในการแข่งขันในระดับสากล ถือเป็นการสร้างความเข้มแข็งจากภายในเชื่อมไทยสู่ประชาคมโลกและมุ่งสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน

การสนับสนุนและพัฒนาให้เกิดทรัพยากรบุคคลที่มีความรู้และทักษะของเทคโนโลยีด้านอิเล็กทรอนิกส์ คอมพิวเตอร์และสารสนเทศจึงเป็นสิ่งที่เนคเทคและหน่วยงานภาคีเครือข่ายให้ความสำคัญและดำเนินการต่อเนื่องร่วมสองทศวรรษที่ผ่านมา โดยใช้รูปแบบของการจัดการประกวดแข่งขันการพัฒนาซอฟต์แวร์ของนักเรียน นิสิต นักศึกษาทั่วประเทศ เป็นการใช้เวทีการแข่งขันเพื่อให้เกิดการมุ่งมั่นขับเคี่ยวพัฒนาตนเองของเยาวชนไทยไปสู่เป้าหมาย ซึ่งถือเป็นกระบวนการพัฒนาตนเองที่เป็นสากล และมีประสิทธิผลอย่างเป็นรูปธรรม โดยกิจกรรมหนึ่งที่เนคเทคให้การสนับสนุนมาแล้วถึง 20 ปี คือ “โครงการการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย” ซึ่งจัดขึ้นเป็นครั้งแรกในปี พ.ศ. 2537 ภายใต้ชื่อ “โครงการสนับสนุนการพัฒนาซอฟต์แวร์ขนาดเล็ก” เป็นโครงการสนับสนุนทุนเพื่อพัฒนาโครงผลงานซอฟต์แวร์ ในระดับนักเรียน และนิสิต นักศึกษา ซึ่งได้รับความสนใจ มีนักเรียน นิสิต นักศึกษาส่งผลงานการพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เข้าร่วมแข่งขันเป็นจำนวนมากและเพิ่มมากขึ้นทุกปี ต่อมาได้มีการปรับรูปแบบในการดำเนินโครงการฯ โดยจัดให้มีเวทีการแข่งขันในระดับประเทศ และเปลี่ยนชื่อเป็น “การแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย (The National Software Contest: NSC)” และในปี พ.ศ. 2542 ผู้เข้าแข่งขันที่ได้รับรางวัลชนะเลิศในแต่ละประเภทจะได้รับถ้วยพระราชทานจากสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี

ตลอดระยะเวลา 20 ปีที่เนคเทคดำเนินโครงการ NSC ได้สร้างนักไอที นักพัฒนาซอฟต์แวร์ และนวัตกรที่มีคุณภาพเข้าสู่ภาคอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และธุรกิจด้านไอทีเป็นจำนวนไม่น้อย รวมทั้งได้สร้างบุคลากรที่ประสบความสำเร็จในการทำงานที่เกี่ยวเนื่องกับด้านซอฟต์แวร์อีกเป็นจำนวนมาก ซึ่งบุคคลเหล่านี้ ได้สะท้อนมุมมองและทัศนคติที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการสร้างแรงบันดาลใจให้นักพัฒนาไอทีรุ่นใหม่ได้เล็งเห็นคุณค่าของการทำงานหรือการพัฒนาผลงานด้านไอที ที่เป็นประโยชน์ต่อประเทศไทยในสาขาต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการศึกษา สังคม เศรษฐกิจ และจริยธรรม หนังสือเล่มนี้ ได้รวบรวมบทสัมภาษณ์ของบุคคลคุณภาพด้านการพัฒนาไอทีที่เคยผ่านเวทีการแข่งขัน NSC ในแง่มุมที่น่าสนใจ อาทิ แนวความคิด ทัศนคติ การเติบโตในเส้นทางอาชีพ บทเรียนและความสำเร็จ ตลอดระยะเวลาที่ได้โลดแล่นอยู่ในวงการด้านการพัฒนาไอที เพื่อเผยแพร่สู่สาธารณชน และเพื่อเป็นการเชิดชูเกียรติในฐานะหนึ่งในบุคคลคุณภาพด้านการพัฒนาไอทีของประเทศ ผมหวังว่าหนังสือเล่มนี้จะมีส่วนในการจุดประกายให้กับนักพัฒนาซอฟต์แวร์ นักไอทีรุ่นใหม่ ได้เรียนรู้ ตระหนักในคุณค่าของการพัฒนาไอทีให้กับประเทศไทยตลอดระยะเวลา 20 ปีที่ผ่านมาผ่านมุมมองของบุคคลคุณภาพเหล่านี้

ดร.ชัย วุฒิวิวัฒน์ชัย

ผู้อำนวยการศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ



คำนำ

แม้ว่าประเทศไทยจะมีศักยภาพในการแข่งขันกับต่างประเทศในด้านการพัฒนาขีดความสามารถและทักษะในการเขียนโปรแกรมหรือซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ แต่การพัฒนาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ให้ยั่งยืน จำเป็นต้องเตรียมสร้างบุคลากรที่มีคุณภาพอย่างต่อเนื่อง และมีปริมาณมากพอ จากความจำเป็นดังกล่าว ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (เนคเทค) ร่วมกับ สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (SIPA) ได้ดำเนินโครงการการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทยขึ้นเป็น ครั้งแรกในปี พ.ศ. 2537 ภายใต้ชื่อ “โครงการสนับสนุนการพัฒนาซอฟต์แวร์ขนาดเล็ก” โดยในระยะแรกของโครงการเป็นการให้ทุนสนับสนุนเพื่อพัฒนาโครงการซอฟต์แวร์ในระดับนักเรียนและนักศึกษา ซึ่งได้รับความสนใจมีผู้ส่งผลงานการพัฒนาซอฟต์แวร์เข้าร่วมประกวดจำนวนมากและเพิ่มขึ้นทุกปี ต่อมาในปี พ.ศ. 2542 โครงการประกวดซอฟต์แวร์ขนาดเล็ก ได้ปรับกลยุทธ์ในการดำเนินโครงการโดยจัดให้มีเวทีการแข่งขันในระดับประเทศ และเปลี่ยนชื่อเป็น “การแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย (National Software Contest: NSC)”

“
เรามีความเชื่อว่า การพัฒนาคนพัฒนาเด็กไทย เราไม่ได้แพ้ใครนะครับ
ขอให้เขาได้คิดเองทำเอง เขาจะสนุก เขาภาคภูมิใจจะค้นคว้า เด็กก็เติบโตขึ้นมาได้
ผมคิดว่า หลังๆ เด็กมีโอกาสในการพัฒนาตัวเองในเชิงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเยอะ
ประเทศก็เติบโตขึ้นมา ซึ่งเราก็ดีใจที่เป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการพัฒนานั้น
”

ส่วนหนึ่งของบทสัมภาษณ์ในหนังสือ “เนคเทค 3 ทศวรรษ พัฒนาไทย งานวิจัย ใช้ได้จริง” ข้างต้นของ ดร.กว้าน สีตะธนี อดีตรองผู้อำนวยการศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ หนึ่งในผู้บุกเบิกของโครงการ NSC สะท้อนความเชื่อความศรัทธาของการดำเนินโครงการ NSC ผ่านการให้คำแนะนำ แนะแนว เพื่อปรับปรุง พัฒนารูปแบบของการดำเนินโครงการมาตลอด ซึ่งทำให้โครงการสามารถผลิตและพัฒนานักเขียนโปรแกรม นักไอที ที่มีทักษะความสามารถสูงให้กับวงการอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์จำนวนไม่น้อยในแต่ละปีที่จัดการแข่งขัน จนเป็นที่ยอมรับว่า NSC เป็นโครงการที่สร้างและพัฒนานักไอทีอย่างแท้จริง เพราะมีกระบวนการสร้าง พัฒนา และประเมินความสามารถที่ได้ผล มีระบบส่งเสริม พัฒนาทักษะและสนับสนุนผู้พัฒนาอย่างต่อเนื่อง ทำให้มีผู้สนใจทั้งนักเรียนและนักศึกษาจากทุกภูมิภาคเข้าร่วมโครงการเป็นจำนวนมาก ทั้งนี้ โครงการ NSC ยังได้รับการคัดเลือกจากคณะกรรมการเอกลักษณ์ของชาติ สำนักงานปลัดสำนักนายกรัฐมนตรี ให้เป็น “โครงการดีเด่นของชาติ ประจำปี พุทธศักราช 2556 สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี” ซึ่งได้เข้ารับพระราชทานรางวัลจากพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดชบรมนาถบพิตร โดยสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ทรงเป็นผู้แทนพระองค์พระราชทานรางวัล เมื่อวันอังคารที่ 25 เดือนมีนาคม พุทธศักราช 2557 ณ ศาลาดุสิดาลัย พระราชวังสวนจิตรลดา ซึ่งนับเป็นเกียรติสูงสุดของโครงการฯ

ในปี พ.ศ. 2560 โครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ได้ดำเนินโครงการฯ มาครบ เป็นปีที่ 20 จนถึงปัจจุบัน การแข่งขัน NSC ได้จัดต่อเนื่องมาจนเข้าสู่ปีที่ 22 ซึ่งรวมตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา มีผลงานที่ได้รับการสนับสนุนไปแล้วทั้งสิ้นกว่า 12,000 โครงการ จากข้อเสนอโครงการทั้งสิ้นกว่า 24,000 โครงการ จากสถาบันการศึกษาทั่วประเทศกว่า 160 สถาบัน ถือเป็นตัวเลขที่บ่งชัดถึงการบ่มเพาะบุคลากรด้านไอทีในระดับเยาวชน ที่พร้อมจะพัฒนาตนเองไปสู่การเป็นนักวิจัย นักพัฒนา หรือผู้ประกอบการด้านไอทีต่อไป นอกจากนั้น ศูนย์ฯ ยังได้ร่วมกับ สมาคมอุตสาหกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศไทย ส่งผลงานซอฟต์แวร์ที่ได้รับรางวัลชนะเลิศเข้าร่วมการประกวดในเวที Asia Pacific ICT Awards (APICTA) ในประเภทนักเรียน และนิสิต นักศึกษา ซึ่งงาน APICTA เป็นการประกวดผลงานด้านซอฟต์แวร์ในด้านต่างๆ สำหรับประเทศในภูมิภาคเอเชีย-แปซิฟิก ที่จัดขึ้นเพื่อส่งเสริมผู้ประกอบการและอุตสาหกรรมด้านไอทีของประเทศในภูมิภาค เปิดโอกาสให้มีการนำเสนอผลงานซอฟต์แวร์ที่มีคุณภาพ และศักยภาพทางธุรกิจและการตลาดจากผู้ประกอบการ ผู้เชี่ยวชาญ ภาคการศึกษา และนักเรียน นิสิต นักศึกษา โดยประเทศในภูมิภาคผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนกันเป็นเจ้าภาพ โดยประเทศไทยสามารถคว้ารางวัลจากเวทีดังกล่าวอย่างต่อเนื่องทุกปี

ด้วยผลสำเร็จของการดำเนินโครงการฯ ทำให้ได้รับการยอมรับจากหลายหน่วยงาน และหลายภาคส่วน รวมถึงภาคการศึกษาตลอด 20 ปีที่ผ่านมา ผู้เข้าแข่งขันในแต่ละประเภท ในแต่ละปี จำนวนไม่น้อย ที่ได้นำประสบการณ์จากการเข้าร่วมการแข่งขัน ไปเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพ หรือเป็นนักพัฒนาซอฟต์แวร์ นักไอที ในภาคอุตสาหกรรมไอทีของประเทศ กลายเป็นนักไอที นักพัฒนาซอฟต์แวร์ที่มีคุณภาพ ดังนั้น เพื่อเป็นการเชิดชูเกียรติในฐานะหนึ่งในบุคคลคุณภาพด้านการพัฒนาไอทีของประเทศ เนคเทคจึงได้จัดทำโครงการ “ถอดบทเรียนเยาวชนในโครงการการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย เนื่องในโอกาสครบรอบ 20 ปี ของการดำเนินโครงการ (20th NSC Anniversary)” ขึ้น เพื่อเป็นการถ่ายทอดประสบการณ์ มุมมอง ทัศนคติและอัตชีวประวัติของผู้เข้าแข่งขันเหล่านี้ ให้เป็นแรงบันดาลใจแก่เยาวชนนักพัฒนาซอฟต์แวร์ นักไอทีรุ่นใหม่ ได้เล็งเห็นคุณค่าของการพัฒนาผลงานด้านไอที และการสร้างบุคลากรด้านไอทีขึ้นมาจากการประกวดแข่งขันต่างๆ เพื่อสร้างทรัพยากรบุคคล ทรัพยากรด้านไอที ที่จะสามารถขับเคลื่อนพัฒนาประเทศโดยใช้เทคโนโลยีไอทีต่อไปในอนาคต

ดร.กัลยา อุดมวิทิต

รองผู้อำนวยการศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ

CONTENTS

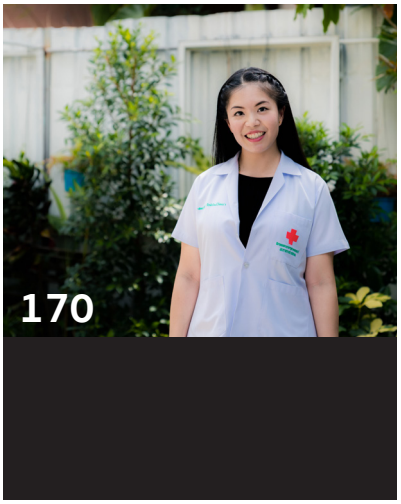
10 มนัสวิน หาญมงคลชัย
24 อัจฉริยะ ดาโรจน์
38 ยุทธพงศ์ อุณหะทวีทรัพย์
52 สิบแสน สุขสุชะโน
68 ศุภศักดิ์ กุลวงศ์อนันชัย
82 ดร.ปัถย์ ศักดิ์ธนากูล



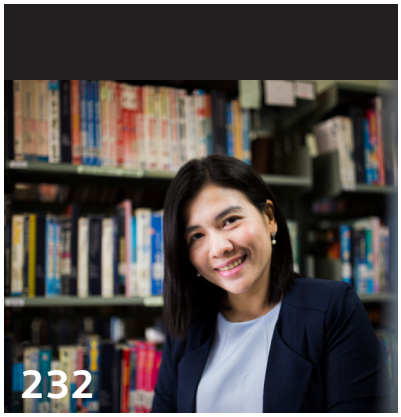


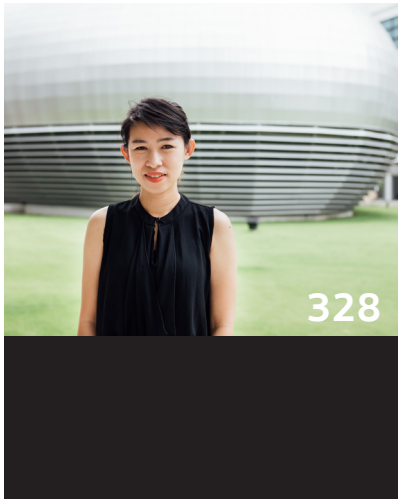
96 ณัฏฐ์ ปิยะปราโมทย์
110 นันทิพัฒน์ นาคทอง
124 ณครินทร์ เลิศนามวงศ์
142 อิทธิพล ตีระพฤติกุลชัย
156 พีรพัทธ์ นันนารารัตน์

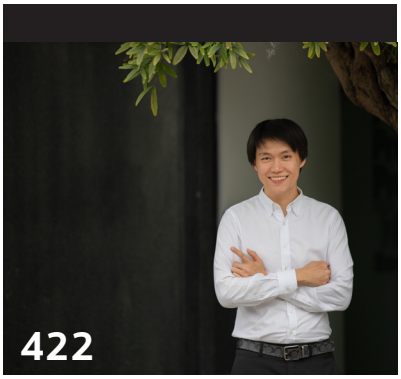
170 พญ.เอมปวีร์ กีรติรัตน์วัฒนา
182 สุรศักดิ์ วาจี
198 เพิ่มบุญ เอี่ยมสุภาษิต
216 ผศ.ดร.ชาญวิทย์ แก้วกสิ



328 ศิริณรจน์ วินัยพานิช
344 พลวัต วีระพันธุ์พิสิษฐ์
358 ทรงกริช สันตินันตรักษ์
372 ปริเมธ วงศ์สัตยนนท์
390 ธนานพ กอบชัยสวัสดิ์
404 ภาดา โพธิ์สอาด







232 ดร.กานดา ศรอินทร์
248 ดร.อภิรชัย วงษ์ศรีวรพล
262 ฤทธิ์ ลาวพนม
276 นพกร ถนอมเสียง
288 ณัฐดนัย หอมคง
300 รุ่งกานต์ วังบุญ
316 อธิป น้อมศิริ

422 วีรศิลป์ อชิรพัฒน์กวี
442 วงศกร เทศยรัตน์


nongnai

NSC | 2009

MANATSAWIN HANMONGKOLCHAI



มนัสวิน หาญมงคลชัย

Junior Architect บริษัท วงใน มีเดีย จำกัด

LESSON LEARNED FROM MANATSAWIN - WIN



สิ่งแวดล้อมรอบตัวเป็นอย่างไร เราก็จะเติบโตเป็นอย่างนั้น... สำหรับคนทั่วไป สิ่งแวดล้อมนั้นอาจหมายถึงของที่อยู่รอบตัวในวัยเด็ก กระบวนการสั่งสอนของผู้ปกครอง หรือการเรียนในโรงเรียน แต่สำหรับ ‘วิน’ มนัสวิน หาญมงคลชัย โปรแกรมเมอร์หนุ่มน้อยวัย 24 ปี แห่ง Wongnai (วงใน).. เว็บไซต์และแอปพลิเคชันค้นหาและรีวิวร้านอาหารยอดนิยมอันดับต้นๆ ของเมืองไทยแล้ว นอกเหนือจากสิ่งแวดล้อมที่กล่าวมาข้างต้น การแข่งขัน NSC คืออีกหนึ่งเบ้าหลอมที่ขัดลากไทม์ไลน์ชีวิตให้เขาแสวงหาและเติบโตขึ้นมาเป็นอีกหนึ่งคนไอทีคุณภาพของยุคนี้ เราลองมาทำความรู้จักและเรียนรู้เรื่องราวของเขาไปพร้อมกันๆ จากบทสัมภาษณ์นี้...



“

ผมได้ยินที่บ้านเล่าว่า
ตอนอนุบาล ครูให้กระดาษมาวาดรูป สิ่งที่ผมวาดคือ
เส้นขยุกขยุย ครูก็งงว่าวาดอะไร แต่แม่เข้าใจว่าผมวาดอะไร
เพราะที่บ้านจะมีสายไฟกองอยู่ ผมจะชอบนั่งขยำๆ เล่น
ไม่แน่ใจว่าสิ่งนี้เกิดขึ้นเมื่อไหร่ แต่มันเป็นความสนใจเกี่ยวกับ
อิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์มานานแล้วครับ

”

เริ่มต้นจากกองสายไฟในวัยเด็ก

ตอนเด็กๆ ที่บ้านจะมีคอมพิวเตอร์ เครื่องแรกที่ใช้เป็น Window 3.1 ที่ไม่ใช่เปิดมาปุ๊บแล้วดับเบิลคลิกเปิดเกมเล่นได้เลย แต่มันต้องเรียนรู้วิธีการใช้ระดับหนึ่ง ตอน ป.4 ผมซื้อหนังสือเขียนโปรแกรมมาอ่าน แล้วทดลองเขียนดู แต่เริ่มมาจริงจังตอน ป.6 ที่ชวนเพื่อนทำเกมกัน แต่สุดท้ายก็ล้มเลิกไป จนกระทั่ง ม.1 เริ่มรู้จักลินุกซ์ (Linux) แล้วเอามาลงเครื่องที่บ้าน ตอนนั้นเป็น Window 98 แล้ว จนสามารถทำลินุกซ์เองตั้งแต่ชิ้นแรกจนถึงมันใช้งานได้จริง ทำให้เราเข้าใจภาพของระบบทั้งหมด

เข้าสู่วงการไอทีกับ NSC ครั้งแรก

จนกระทั่งตอน ม.ต้น NECTEC จัดการแข่งขัน NLC (National Linux Competition) ครั้งที่ 8 เป็นการแข่งขันลินุกซ์ พอทำมาสักพักเริ่มเห็นว่าบน ลินุกซ์มีของเล่นให้เล่นเยอะดี รู้สึกสนุก ก็เลยเป็นไอเดียโปรเจกต์ตัวแรกที่ส่ง NSC ครั้งที่ 11 แต่ไม่ได้รางวัล แต่สิ่งที่เห็นจากการแข่งรอบนั้นคือ เดิมผมเป็นคนเดียวในโรงเรียนที่เขียนโปรแกรม เลยไม่รู้ว่าทักษะคนอื่นประมาณไหน จนไป NSC ได้เห็นผลงานของคู่แข่ง ทำให้รู้ว่าต้องหาผลงานที่น่าสนใจกว่านี้ สร้าง impact กว่านี้ เข้าใจง่ายกว่านี้ ซึ่งครั้งแรกที่มันไม่เวิร์ค อาจเป็นเพราะเลือกหัวข้อที่ไม่ดีพอ ก็เลยลองไปนั่งคิดหัวข้อใหม่ดูว่า หัวข้อแนวไหนที่จะส่งแข่งขันได้

วิธีการทำงานแบบสร้างโจทย์จากปัญหา

ตอนนั้นผมเอาเงินที่แข่ง NLC ชนะไปซื้อ server วางไว้ในบ้าน เป็นแหล่ง control server ที่ให้บริการกันในบ้าน เป็นโจทย์ที่ตัวเองใช้เอง ซึ่งผมคิดว่าเป็น key point ในการทำโปรเจกต์เลยนะ พอใช้เองมันจะได้ requirement ว่าอันนี้ควรมี อันนี้ไม่ควรมี หลังจากนั้นมือถือเริ่มเข้ามาก็ลองเขียนเป็นเว็บฯ แล้วส่ง NSC ครั้งที่ 13 ได้รับรางวัลที่ 3 ครับ

ปีถัดมาก็ยังมองหาไอเดียส่งแข่งขัน ช่วงนั้นสิ่งที่เป็นกระแสคือเรื่อง real time web ที่เราเห็นกันจะเป็นทวิตเตอร์ แต่สำนักข่าวเขาจะไม่ใช้ทวิตเตอร์แต่ใช้เว็บฯ ของตัวเอง ก็เลยลอง implement ตัวนี้ส่งแข่งขัน จำได้ว่าปีนั้นน้ำท่วม ได้ยื่นข้อเสนอโครงการไป แต่ถอนโครงการออกมาก่อน ช่วงนั้นเพื่อนชวนไปทำเว็บฯ และนิตยสารเกี่ยวกับ animate ด้วยกัน เป็นช่วงที่ e-book กำลังเริ่มมา สิ่งที่ผมเห็น e-book ในตลาดมันไม่เหมือนหนังสือที่เป็นเล่ม แต่ก็อปปี้จากเล่มไปเป็นไฟล์ pdf ทั้งที่คอมพิวเตอร์ทำอะไรได้เยอะมาก มัน interact กับเราได้ มัน feedback กับเราได้ ก็เลยลองศึกษาตลาดดูว่ามีใครทำอะไรบ้าง

วิธีทำ e-book ของผมคือ เขียนหน้าเว็บฯ เองทั้งหมด แต่พอทำไปสักสองเล่มผมเริ่มเหนื่อย ต้องหาคนในทีมมาทำแทน เลยคิดสร้างเครื่องมือสำหรับคนที่ไม่ถนัดเขียนโค้ดขึ้นมา แล้วส่งเป็นผลงานเข้าแข่งขัน NSC ครั้งที่ 15 โปรเจกต์นี้ผมมองว่ามันเวิร์คมาก เพราะมีกลุ่มผู้ใช้งานจริง เราเห็น requirement บางอย่างซึ่งคนที่ไม่ได้ใช้จริงเขาจะไม่เจอ โปรเจกต์นี้มีทุกอย่างพร้อมทำให้ได้รางวัลที่ 1 หลังจากนั้น NECTEC ก็แนะนำให้ส่งแข่งขันเวทีอื่นๆ อย่างต่อเนื่อง เช่น TICTA (Thailand ICT Awards) และ APICTA (Asia Pacific ICT Alliance Awards) ครับ

Software Engineering คือคำตอบ

พอจบ ม.6 ผมเลือกเรียนเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ครับ เพราะมันเป็นคำตอบที่ตายตัวตั้งแต่ ม.4 ที่เลือกสายนี้มาและมีผลงานด้านนี้อยู่แล้ว ขณะเดียวกันใน field มันก็กว้างมาก มีตั้งแต่ Computer Science, Computer Engineering, Software Engineering และ field ข้างเคียงอื่นๆ สุดท้ายผมเลือก Software Engineering ซึ่งเป็น major หนึ่งของวิศวกรรมฯ คอมพิวเตอร์ เพราะเป็นหลักสูตรใหม่ที่น่าสนใจ รวมถึงมันแตะกับซอฟต์แวร์ตรงๆ ไม่ต้องไปแตะกับฮาร์ดแวร์ซึ่งผมไม่ถนัด


“
ผมมองว่า NSC
แพ้ชนะมันอยู่ที่รอบแรกแล้วครับ
ถ้าหัวข้อไม่ดีไปถึงรอบสุดท้ายมันก็ตกอยู่ดี
เลยต้องเลือกหัวข้อดีๆ ตั้งแต่รอบแรก
”
wongnai

หัวใจของการแข่ง NSC คือเลือกหัวข้อให้ดีตั้งแต่แรก

ปีแรกๆ ที่ส่งผลงานแข่งขัน NSC ผมเห็นโปสเตอร์ติดประกาศที่โรงเรียนครับ ผมก็เริ่มตามข่าวว่าปีนี้จัดเมื่อไหร่ เพราะต้องเริ่มวางแผนหัวข้อตั้งแต่เนิ่นๆ ว่าจะส่งอะไร ที่ผ่านมาพบว่าโปรเจกต์ที่ส่งแล้วสำเร็จจะเสร็จประมาณ 70 – 80% ก่อนส่งหัวข้อครับ พอส่งหัวข้อแล้วมันเป็นเวลาที่เราได้เกลาโปรเจกต์มากกว่า

พอเข้ามหาวิทยาลัยผมก็ยังหาโอกาสและหัวข้อส่งแข่งขันอยู่ แต่หัวข้อที่เข้าสู่รอบชิงหรือได้รางวัล ในระดับมหาวิทยาลัยจะมีความซับซ้อนมากขึ้น ซึ่งผมมองว่า NSC แพ้ชนะมันอยู่ที่รอบแรกแล้วครับ ถ้าหัวข้อไม่ดีไปถึงรอบสุดท้ายมันก็ตกอยู่ดี เลยต้องเลือกหัวข้อดีๆ ตั้งแต่รอบแรก แต่ปีแรกผลงานที่สนใจยังไม่สามารถลงหมวดใดหมวดหนึ่งได้ ก็เลยไม่ได้ส่งปีนั้นครับ

ปีถัดมาเป็น NSC ครั้งที่ 17 เป็นปีสุดท้ายที่ผมส่ง NSC และมีหมวดลินุกซ์ ก็เลยลองคิดโครงการที่ทำ Platform as a service บน desktop ทำเป็นโปรแกรม desktop ที่พอโยนโปรแกรมไปปุ๊บมันสร้าง server ให้เราและลงให้เสร็จเลย ได้รางวัลที่ 3 มา แต่ปีนั้นไม่มีรางวัลที่ 1 และ 2 นั่นคือครั้งสุดท้ายที่ส่ง NSC ครับ

ความแตกต่างของ NSC กับเวทีอื่นๆ

NSC เป็นการแข่งขันที่ใหญ่ที่สุดที่ผมเคยเจอมา มีคู่แข่งขันหลายๆ แบบ เราได้เห็นว่าคนที่อยู่รุ่นเดียวกันกับเราเขามีทักษะประมาณไหน ขณะเดียวกันโปรเจกต์ส่วนใหญ่ที่ NSC รับจะเป็นแนว research ส่วนเวทีอื่นอาจจะวัดอย่างอื่น เช่น ขายได้ไหม หรือมีคนใช้เท่าไหร่ แต่ของ NSC โปรเจกต์บางตัวที่ดีเข้าเป็น research ไม่ได้ จะส่งค่อนข้างยากนิดหนึ่ง ขณะเดียวกันเวทีอื่นถ้าโปรเจกต์ที่ไม่ค่อยมี value ทางด้านธุรกิจ ก็ค่อนข้างยากที่จะมา pitch ดังนั้น ต้องเลือกเวทีตามหัวข้อที่เรามีอยู่ในมือด้วยครับ

ตัดสินใจเข้าคลุกวงใน

การที่เรามีดีกรีจาก NSC ติดมา มีการแข่งขันอื่นๆ ติดมามันก็ช่วยได้ค่อนข้างเยอะครับ ... ผมฝึกงานที่บริษัท วงใน จำกัด ตอนแรกวงในไม่ใช่ที่ที่ผมมองเลย เพราะเวลาเลือกงานผมจะมองจากงานที่ผมทำมา พวก Python, JavaScript แต่ในเมืองไทยมีคนใช้ Python ค่อนข้างน้อย ตอนนั้นมีเพื่อนชวนไปวงใน ซึ่งเป็นโอกาสที่ดีมากเพราะพอเข้ามาปุ๊บเขากำลังเริ่มโปรดักส์ใหม่ที่สามารถใช้ของใหม่ๆ ได้ เป็นทีมแรกๆ ที่เอา JavaScript

> “
> ผมมองว่าทุกอย่างคือของเล่น
> คอมพิวเตอร์คือของเล่น เราเล่นกับมันแล้วเราสนุก
> แต่บางคนจะรู้สึกว่าเขียนโปรแกรมยาก ไม่สนุก
> แต่เราเรียนเองมาก่อน และเริ่มสร้างความเข้าใจ
> ในแบบของตัวเองที่เข้าใจง่ายกว่า
> ”



และ Python เข้ามาในบริษัท พอฝึกงานเสร็จก็เลือกที่จะรับงานที่นี่ต่อ ตอนนี้อยู่ที่นี่ประมาณ 7 – 8 เดือน แล้วครับ งานที่ทำคือ set standard ต่างๆ มองภาพว่าระบบจะไปทางไหน แต่งานเขียนโค้ดยังเป็นงานหลักอยู่ครับ แค่โค้ดที่เขียนไม่ใช่โค้ด feature เท่านั้นเอง แต่เป็นการปรับโครงสร้างระบบใหม่เพื่อให้รองรับการเติบโตในอนาคต ซึ่งที่วงในมีทีมที่เก่งและทันสมัย ทำให้เราทำงานแล้วได้ความรู้ด้วยครับ

ชีวิตจริงที่ต่างจากการแข่งขัน

ตอนแข่งขัน โปรเจกต์ทุกตัวผมจะเขียนโค้ดคนเดียว คนอื่นทำอย่างอื่น เช่น กราฟิก และผมเป็นคนดูภาพรวมของโปรเจกต์ด้วย คือ ผมจะเป็นคนกำหนดว่าจะไปทางไหน แต่พออยู่ที่วงในเรามีทีมที่มีความรู้ เราสามารถนั่งคุยดีเบทได้ว่า โซลูชันนี้ดีหรือไม่ดีอย่างไร เราไม่ต้องทำงานคนเดียวแล้ว และเราไม่สามารถที่จะทำบางอย่างที่เราเคยทำได้ ซึ่งก็ต้องปรับตัวให้เข้ากับการทำงานเป็นทีมด้วยครับ

แรงสนับสนุนจากครอบครัว

ที่ผมมาถึงจุดนี้ได้ พ่อผมเป็นโคชที่ดีเลยครับ และสนับสนุนการแข่งขันตลอด ผมคุยเรื่องโปรเจกต์กับพ่อได้ตลอด รวมทั้งพ่อยังเป็นที่ปรึกษาในเรื่องต่างๆ ได้ เช่น การนำเสนอ ซึ่งตอน NSC คุณพ่อไปทุกครั้งเลยนะ ถ้าผมไม่อยู่ที่บูธ เขาสามารถพรีเซนต์แทนผมได้ด้วย (หัวเราะ) นอกจากนี้มีคุณแม่ที่สนับสนุน แม้เขาอาจจะไม่ค่อยเข้าใจสิ่งที่เราทำ แต่ผลลัพธ์ที่กลับมาเขาเห็นชัดเจนว่าเราได้รางวัล ได้ความรู้ เขาก็โอเค

คุณพ่อเคยบอกว่า จริงๆ เขาควบคุมสภาพแวดล้อมได้ระดับหนึ่ง ส่งเสริมบรรยากาศให้เกิดการอยากรู้อยากลอง อย่างของเล่นเขาจะคิดว่า ถ้าซื้อมาแล้วผมสามารถเอาไปทำรางวัลได้เขาจะซื้อให้ มันเลย


wongnai


wongnai


wongnai

> การเข้าแข่งขัน NSC
> ทำให้เห็นว่าคนรุ่นเราเขากำลังทำอะไรกันอยู่
> บางทีเขาอาจจะเห็นในสิ่งที่เราไม่เห็น
> หรือเขาอาจจะอยู่คนละ field กับเรา

เป็นการสนับสนุนจากที่บ้านระดับหนึ่ง ซึ่งของบางอย่าง เช่น โทรศัพท์ เราเรียกมันว่าของใช้ แต่ผมมองว่าทุกอย่างคือของเล่น คอมพิวเตอร์คือของเล่น เราเล่นกับมันแล้วเราสนุก แต่บางคนจะรู้สึกว่าเขียนโปรแกรมยาก ไม่สนุก แต่เราเรียนเองมาก่อน และเริ่มสร้างความเข้าใจในแบบของตัวเองที่เข้าใจง่ายกว่า

อุปสรรคในการพัฒนาเด็กไอที

ผมคิดว่า การพัฒนาเด็กไอทีขาดการผลักดันจากหลายๆ ส่วนนะครับ หนึ่ง ครอบครัว บางคนเข้าใจว่าลูกเล่นเกมทั้งวัน แต่อย่างผมสามารถเล่นเกมและทำรายได้ได้ ผมเล่นเกมและอยากทำเกมแล้วเริ่มศึกษาจากโปรแกรม แต่พ่อแม่บางคนไม่เข้าใจ เห็นว่านั่งเล่นคอมพิวเตอร์อยู่ แต่ไม่รู้ว่าทำอะไรในคอมพิวเตอร์ แต่พ่อผมเข้าใจว่าผมทำอะไรและสิ่งที่ทำมีประโยชน์

สอง โรงเรียน บางคนอาจจะยังไม่รู้ว่าตัวเองอยากทำอะไร ถ้าโรงเรียนให้เขามีโอกาสได้ลอง เขาอาจจะค้นพบว่าทำแบบนี้แล้วเขาสนุก โรงเรียนต้องทำให้เด็กเกิดความเข้าใจและความรักใน field นี้ โดยเริ่มจากสิ่งที่ง่าย ใช้ความเข้าใจที่ง่ายกว่า ยกตัวอย่างหุ่นยนต์ อาจจะจับต้องง่าย แต่ฟีดแบคไม่เร็วพอที่จะทำให้เขาสนุกได้ หรือเขาอาจจะมองว่าเรียนหุ่นยนต์แล้วได้อะไร กลับไปบ้านแล้วเขาไม่มีหุ่นยนต์ แต่มือถือจะเข้าถึงได้ง่ายกว่า เอาไปใช้งานได้จริง เขาสนุกมากขึ้น ที่บ้านเปิดรับมากขึ้น

โอกาสของเด็กรุ่นใหม่ที่อยากเข้าสู่เส้นทางไอที

ผมว่าเทคโนโลยีตอนนี้มีมากกว่าแต่ก่อน สิบปีที่แล้วถ้ามีคนบอกว่าเราจะเรียกแท็กซี่บนอินเทอร์เน็ตได้คงเป็นเรื่องเพ้อฝัน กระทั่งโทรศัพท์เรียกแท็กซี่ได้ จนมาถึงตอนนี้เรามีสิ่งที่เรียกว่า Internet of Things ซึ่ง NSC มีแบบนี้มานานมาก มีโปรเจกต์ที่ส่งแข่งขัน เช่น เปิดปิดไฟในบ้านได้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ตอนนี้เอาไปขายได้แล้ว กลายเป็นว่าเทคโนโลยีไม่ได้อยู่บนหน้าจอสี่เหลี่ยมแต่มันอยู่ในทุกที่ ซึ่งเขาสามารถหาความสนุกได้มากกว่าหุ่นยนต์ที่โรงเรียนชอบสอน field มันกว้างขึ้นจากหน้าจอมันทำอะไรได้เยอะ นี่คือโอกาสที่โรงเรียนยังไม่ได้สอนคนรุ่นใหม่ว่าคอมพิวเตอร์มันทำได้ขนาดนี้แล้ว

สิ่งสำคัญคือหาตัวเองให้เจอ

สำหรับคนที่สนใจเส้นทางนี้ อยากให้หาตัวเองก่อนว่าอยากเป็นโปรแกรมมิ่งอย่างไร คนข้างนอกมองว่าโปรแกรมมิ่งก็คือเขียนโปรแกรม แต่จริงๆ field มันกว้างมาก เขาควรรู้ว่าจะไปสายไหน เพราะเราเก่งทุกอย่างไม่ได้ เช่น ถ้าอยากเป็น web programing ก็ต้องศึกษาเรื่องเว็บให้ลึกๆ เรื่องอื่นก็พอรู้บ้างเผื่อประยุกต์ใช้ต่อได้ สำหรับน้องที่ยังไม่รู้ว่าชอบโปรแกรมมิ่งหรือเปล่า เขาอาจต้องหาตัวเองว่า field ไหนของโปรแกรมมิ่งที่เขาชอบ ยิ่งหาตัวเองได้เร็วยิ่งดี ถ้าเขาเจอ field ที่เขาชอบจะเริ่มสนุกและไปได้เร็ว และจะเริ่มอยากลองขยับตัวเองขึ้นไปอีกอย่างน้อยหา passion ของเราให้เจอในโปรแกรมมิ่ง

ไม่ใช่บอกแค่ว่าเราเป็นโปรแกรมเมอร์แล้วคือหาตัวเองเจอ บางคนอาจจะบอกว่าหาเจอแล้วเพราะเราไม่ได้อยากเป็นหมอไง แต่มันยังแคบไม่พอ

สิ่งที่ได้จากการแข่ง NSC

การเข้าแข่งขัน NSC ทำให้เห็นว่าคนรุ่นเราเขากำลังทำอะไรกันอยู่ บางทีเขาอาจจะเห็นในสิ่งที่เราไม่เห็น หรือเขาอาจจะอยู่คนละ field กับเรา เช่น โรงเรียนต่างจังหวัดจะส่งหัวข้อที่อยู่ในชุมชนของเขาและเขาเข้าใจมากกว่าเรา หรือบางคนไปจับบางกลุ่ม เช่น คนตาบอด ซึ่งผมอาจไม่เคยคิดเรื่องนี้ในหัว หรือเรื่องเกี่ยวกับ smart farm สิ่งที่เขาทำอยู่ใช้เทคโนโลยีแบบนี้ เรานำไปประยุกต์ใช้ได้ไหม

อนาคตของ NSC ที่อยากเห็น

สิ่งที่อยากเห็นใน NSC คือ การสื่อสารระหว่างทีมที่มากขึ้น เพราะเดิมไม่มีเวลาให้ไปคุยกับทีมข้างๆ ต้องเฝ้าบูธตัวเอง ขณะเดียวกันคนอื่นเขาก็ต้องรับแขก ซึ่งบางทีเราอยากคุยอย่างอื่นที่ไม่ใช่โปรเจกต์เขาเลย อีกเรื่องหนึ่งคือหัวข้อ หัวข้อบางอย่างทำ startup ขายได้ แต่มันไม่ลงกับหัวข้อ NSC เช่น ถ้าเราทำโซเชียลเน็ตเวิร์คมันไม่มีที่ส่งอาจต้องอ้อมไปหมวดอื่น คือ commercial demand มาทางนี้แต่หัวข้อ NSC ยังไม่เปิดกว้างมาทางนี้

ขณะเดียวกันพอโปรเจกต์จบแล้วคือจบ ไม่ได้มีการเอาไปประยุกต์ใช้งานต่อ ผมเข้าใจว่า NSC เอาโครงการต่อกล้าให้เติบใหญ่มาช่วยตรงนี้อยู่ แต่เท่าที่เห็นพอจบจากต่อกล้าฯ ก็จบไปอีกอยู่ดี หรืออย่างโปรเจกต์ที่ผมทำ e-book ผมต้องมานั่ง research อยู่นานว่าต้องทำแบบไหน พอทำจบสรุปได้ว่า e-book ไม่รอด มันควรจะเป็น web portal ที่ทำดีไซน์เหมือน e-book มากกว่า ความหมายคือ เทคโนโลยีหนึ่งปีระหว่างที่เราส่งหัวข้อมันไปไกลมาก จนกระทั่งสิ่งที่เราทำมันเก่าไปแล้ว ซึ่งเราไม่สามารถคาดการณ์ได้ว่าช่วงหนึ่งปีเทคโนโลยีจะไปทางไหนบ้าง

> “เทคโนโลยีหนึ่งปี ระหว่างที่เราส่งหัวข้อมันไปไกลมาก จนกระทั่งสิ่งที่เราทำมันเก่าไปแล้ว ซึ่งเราไม่สามารถคาดการณ์ได้ว่าช่วงหนึ่งปีเทคโนโลยีจะไปทางไหนบ้าง”




wongnai

> ผมว่าไทม์ไลน์ชีวิตที่เกิดขึ้นของผม
> น่าจะเกิดจาก NSC พอสมควร ...พอเรามีผลงานมาก่อนหน้านี้
> ที่ทำงานเห็นเราและไว้ใจเราที่จะทำงานสเกลใหญ่ขึ้น
> เขาเห็นว่าเรามีผลงานมา เราเข้าใจระบบจริงๆ
> เขาก็ไว้วางใจเรา

นิยามตัวเอง ณ วันนี้

ผมว่า ณ วันนี้ การเขียนโปรแกรมเป็นงานอดิเรกสำหรับผม ความสนุกของผมคือการได้เข้าใจทั้งหมด เพราะโปรแกรมมันไม่ได้เกิดขึ้นมาด้วยการเขียนโปรแกรมอย่างเดียว ข้างล่างโปรแกรมมีคอมพิวเตอร์อยู่ ในโปรแกรมที่รันมีซอฟต์แวร์หลายตัวซ่อนอยู่ ผมต้องเข้าใจข้างล่างถึงข้างบน นี่เป็นสิ่งที่ผมพยายามเป็นอยู่ เพราะถ้าไม่เข้าใจข้างล่างอาจจะออกแบบบางอย่างผิดได้ ฟังดูอาจจะย้อนแย้งกับสิ่งที่ผมบอกก่อนหน้านี้ที่เราต้องลงลึกใน field หนึ่ง แต่การมองภาพกว้างๆ ก็เป็นอีก field หนึ่ง

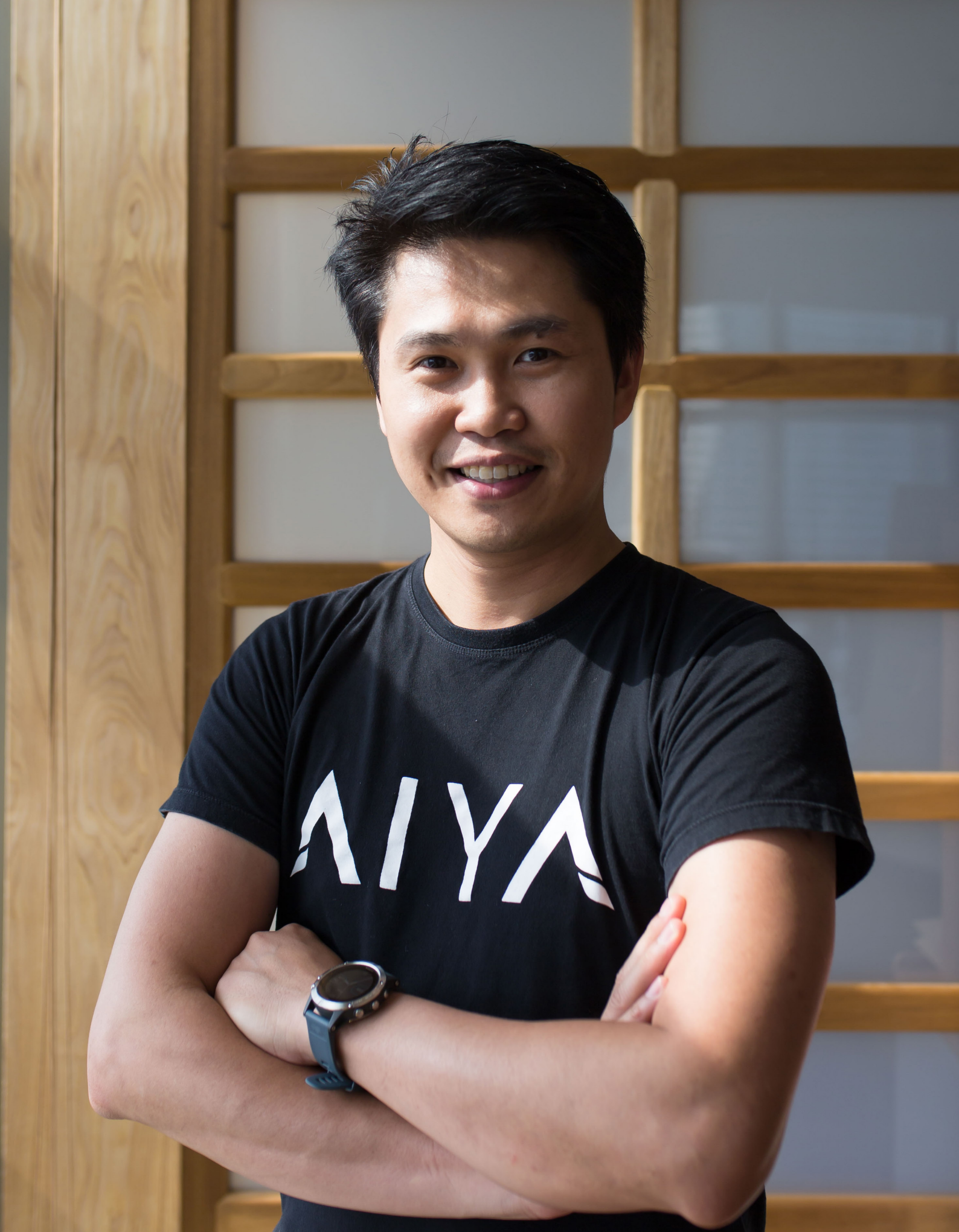
NSC ส่งผลต่อชีวิตจนถึงปัจจุบัน

ผมว่าไทม์ไลน์ชีวิตที่เกิดขึ้นของผมน่าจะเกิดจาก NSC พอสมควร ตั้งแต่เข้ามหาวิทยาลัยมา ผมจะมีเว็บฯ ที่เป็น portfolio อยู่ เขาเริ่มเล่าลือว่าเราเป็นตัวเทพ เวลาเพื่อนมีปัญหาจะมาปรึกษาเรา เวลาเรียนเหมือนเราเรียนมาก่อนแล้ว ทำให้เข้าใจบทเรียนได้เร็ว แต่ก็มีบางอย่างที่ผมไม่เคยรู้ ตั้งแต่วิชาโปรแกรมมิ่งตัวแรกที่ต้องเริ่มทำความเข้าใจกับมัน ตอนเข้ามหาวิทยาลัยก็ยังเรียนรู้อีกเยอะมากๆ ครับ พอมาทำงานก็คล้ายๆ กัน ซึ่งพอเรามีผลงานมาก่อนหน้านี้ ที่ทำงานเห็นเราและไว้ใจเราที่จะทำงานสเกลใหญ่ขึ้น เขาเห็นว่าเรามีผลงานมา เราเข้าใจระบบจริงๆ เขาก็ไว้วางใจเราครับ..

เพราะโลกไอทีก็ไม่ได้ต่างกับชีวิตคนเรา ที่มีองค์ประกอบหลากหลายด้าน มีโปรแกรมซ้อนโปรแกรม มีต้นทุนสิ่งแวดล้อมที่เป็นแรมคอยขับเคลื่อนความฝัน สำหรับ ‘วิน’ สิ่งสำคัญในฐานะคนไอที จึงอยู่ที่การเข้าใจระบบแบบองค์รวม ขณะที่สิ่งสำคัญในฐานะมนุษย์ อยู่ที่การค้นหาตัวเองให้พบ

แล้วจบตรงที่ทำแล้วสนุกกับมัน! NSC


wongnai


AIYA

NSC | 2004

ATCHARIYA DAROTE



อัจฉริยะ ดาโรจน์

ประธานเจ้าหน้าที่บริหารและผู้ก่อตั้ง AIYA

LESSON LEARNED FROM ATCHARIYA - BOY



คนที่มีความสามารถหลายด้านคือคนเก่ง แต่คนที่จะประสบความสำเร็จคือคนเก่งที่ลงมือทำ นั่นคือสิ่งที่ ‘บอย’ อัจฉริยะ ดาโรจน์ ผู้ก่อตั้ง AIYA แชทบอท (chatbot) สายเลือดไทยเพื่อร้านค้าออนไลน์ สกัดออกมาได้จาก 37 ปีในชีวิตของเขา จากเด็กหนุ่มที่หลงใหลในการเล่นดนตรีข้ามฟากมาสู่เส้นทางสายไอที และใช้การแข่งขันยกระดับตัวเองไปสู่การทำตามความฝัน นั่นคือการเป็น startup ที่ประสบความสำเร็จ และสร้างผลงานที่ตอบโจทย์สังคมได้อย่างเป็นรูปธรรม อะไรคือสิ่งที่อยู่เบื้องหลังความสำเร็จของเขา? หาคำตอบได้จากบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“

ชีวิตผมอยู่กับดนตรีและคอมพิวเตอร์ไปด้วยกัน
ทุกอย่างที่เกี่ยวกับตัวโน้ตต้องใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างขึ้นมา
ด้วยความที่มีพื้นฐานนักดนตรี ทำให้เรามีจินตนาการสร้างสรรค์
สูงกว่าโปรแกรมเมอร์ทั่วไป

”



> เด็กที่ผ่านโครงการ NSC
> จะมีจุดแข็งตรงที่เรามีความพยายามมากกว่าคนอื่น
> เราทดลอง ล้มแล้วล้มอีก ผิดแล้วผิดอีก
> ท้ายสุดเราก็ทำมันได้

เริ่มต้นจากตัวโน้ต

ผมเป็นเด็กบ้านนอกที่เริ่มสนใจคอมพิวเตอร์ตั้งแต่อายุ 12 ปี สมัยนั้นยังเรียนเขียนโปรแกรมด้วยเวิร์ดราชวิถี (RW-Rajavithi Word PC) และเวิร์ดจุฬา (CW-CU Writer) อยู่เลย ตอนมัธยมฯ เลือกเข้าชมรมคอมพิวเตอร์ แต่ก็ยังเขียนโปรแกรมไม่เป็น แค่พิมพ์ตามหนังสือแล้วรันได้ก็สนุกแล้ว ขณะเดียวกันผมก็เล่นคีย์บอร์ดวงโรงเรียนด้วย เราคลุกคลีกับดนตรีเยอะและชอบดนตรีมาก เริ่มเล่นมาตั้งแต่ประถมฯ จนถึงมัธยมฯ ได้รางวัลชนะเลิศระดับจังหวัดและได้ที่ 3 ระดับประเทศรายการโค้กมิวสิคอวอร์ด ชีวิตผมเลยอยู่กับดนตรีและคอมพิวเตอร์ไปด้วยกัน ซึ่งทุกอย่างที่เกี่ยวกับตัวโน้ตต้องใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างขึ้นมา ด้วยความที่มีพื้นฐานนักดนตรี ทำให้เราคิดไม่เหมือน logic และมีจินตนาการสร้างสรรค์สูงกว่าโปรแกรมเมอร์ทั่วไป แต่พอถึงจุดหนึ่งรู้สึกว่าเส้นทางดนตรีน่าจะพอแล้วสำหรับเรา

เขียนโปรแกรมคาราโอเกะคือความฝัน

สมัยนั้นเวลาไปงานจะเห็นเครื่องคอมฯ คาราโอเกะ ความฝันของผมคืออยากเขียนโปรแกรมคาราโอเกะ เลยตัดสินใจเปลี่ยนจากสายดนตรีมาเป็นคอมพิวเตอร์ ผมเลือกเรียนที่คณะวิทยาศาสตร์ สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น สิ่งที่เราสนใจคือทำอย่างไรจะหาเงินจากความรู้ที่มีได้ ซึ่งสมัยมัธยมฯ ผมเคยประกอบคอมพิวเตอร์ขาย เราทำคอมพิวเตอร์เบื้องต้นเป็น แต่ไม่ง่ายเลยที่จะสร้างรายได้จากความรู้ที่มี

พอเรียนปีหนึ่งเทอมสอง ผมได้เริ่มฝึกเขียนโปรแกรมภาษาซี อย่างหนึ่งที่พยายามทำมากๆ คือก็อปปี้ไฟล์คาราโอเกะจากฮาร์ดไดร์ฟ ลงฟลอปปีดิสก์ ก่อนหน้านี้พยายามทำอยู่ 4 – 5 ปี พอเราทำได้ด้วยโค้ดไม่กี่บรรทัด ดีใจมาก อย่างน้อยเราก็ก้าวข้ามความฝันโปรแกรมคาราโอเกะแล้ว (ยิ้ม)

กระตุ้นตัวเองด้วยการแข่งขัน

ตอนที่เป็นนักดนตรีก็แข่งขันมาเรื่อยๆ ผมชอบ performance ตัวเองเวลาเราประสบความสำเร็จอะไรขึ้นมา พอเป็นคอมพิวเตอร์เราก็อยากแข่ง แต่จะเอาอะไรไปแข่งกับเขา พอดีช่วงซัมเมอร์ปีสอง อาจารย์ธนชาติ นุ่มนนท์ ท่านเป็นอาจารย์ที่ คณะวิศวกรรมศาสตร์ ม.ขอนแก่น ได้ร่วมมือกับโนเกียเปิดคอร์สหลักสูตร Java To Micro Edition (JTME) ซึ่งเป็นครั้งแรกในประเทศไทยที่เขียนโปรแกรมลงในโทรศัพท์มือถือโนเกีย 7650 สมาร์ทโฟนเครื่องแรกของโลก ผมเป็นกลุ่มคนไทยกลุ่มแรกที่ทำแอปฯ บนเครื่องนั้น นั่นคือจุดเริ่มต้น หลังจากนั้นส่งผลงานคอมพิวเตอร์เข้าแข่งขัน ได้รางวัลชนะเลิศเขียนเกมบนมือถือระดับภาคอีสาน พอปีสามเราก็เริ่มเขียนโปรแกรมเป็น




AIYA

ไม่กลัวที่จะล้ม สักวันต้องทำได้!

ช่วงนั้นเห็นประกาศแข่งขัน NSC จากโปสเตอร์เลยชวนเพื่อนที่เรียนเทคนิคการแพทย์มาร่วมกัน เพราะเพื่อนเจอปัญหาเครื่องกระตุ้นกล้ามเนื้อที่ต้องนำเข้าจากต่างประเทศมีราคาแพง เขาอยากให้คนไข้เอาไปใช้ที่บ้านได้ ผมเลยประดิษฐ์เป็นเครื่องเสียง สร้างโปรแกรมในรูปคลื่นที่กระตุ้นกล้ามเนื้อแต่ละแบบ เป็นจุดเริ่มต้นที่ส่ง NSC ครั้งแรก (NSC ครั้งที่ 5) ตอนนั้นเข้ารอบชิงชนะเลิศหมวดโปรแกรมเพื่อช่วยเหลือคนพิการ แม้ไม่ได้รับรางวัลแต่เป็นประสบการณ์ที่ดีมาก ตอนแข่งพยายามแก้ไขเครื่องจนเครื่องเสียงที่ทำมาพัง (หัวเราะ) ทำให้ได้เรียนรู้ว่าเราทำเท่าที่ทำได้ก็พอ

แต่ผมไม่ยอมแพ้นะ ปีต่อมาคิดว่าต้องเอาโปรเจกต์จบส่ง NSC ให้ได้ จังหวะนั้นสนใจเกี่ยวกับดิกชันนารีสำหรับคนพิการทางสายตา เลยทำเป็นผลงานพจนานุกรมอิเล็กทรอนิกส์อ่านออกเสียงและสั่งงานด้วยเสียง โปรเจกต์นี้ได้ใช้ฐานข้อมูลของ NECTEC ที่ชื่อ Lexitron ซึ่งเป็นฐานข้อมูลเปิดและหาข้อมูลเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต ผลจากความตั้งใจทำให้ได้รางวัลที่ 2 ในหมวดนี้มา ตอนนั้นภูมิใจมาก ผมมองว่าเด็กที่ผ่านโครงการ NSC จะมีจุดแข็งตรงที่เรามีความพยายามมากกว่าคนอื่น เราทดลอง ล้มแล้วล้มอีก ผิดแล้วผิดอีก ท้ายสุดเราก็ทำมันได้

เรียนรู้ทุกย่างก้าว สืบเท้าตามความฝัน

ตอนปี 4 ผมได้ฝึกงานกับบริษัทที่เป็นซับคอนแทรคของโนเกีย พอเรียนจบเขาก็รับเข้าทำงานเลย ได้ทำโปรแกรมภาษาไทยชื่อว่า Easy Thai ที่ใช้กับเครื่องโนเกียทุกเครื่อง ตอนนั้นคนดาวน์โหลดเยอะมาก เป็นยุคเฟื่องฟูเลย นั่นคือยุค 2G ที่ทุกอย่างยังไม่ได้ดีอย่างเดี๋ยวนี้ แต่เราก็เรียกว่าสมาร์ทโฟนแล้วแม้จะไม่สมาร์ทมากนัก

วันหนึ่งโครงการ NSC ชวนไปออกบูธ มีพี่คนหนึ่งเห็นดิกชันนารีที่ผมทำ เขาสนใจอยากให้ทำแบบเอาเมาส์ไปชี้บนหน้าจอแล้วแปลได้เลย ทำให้ได้เริ่มโปรเจกต์นี้ด้วยกันและช่วยกันเขียนโครงการขอทุนได้มา 2 ล้านบาท ตอนนั้นยังไม่มี startup เหมือนตอนนี้ ซึ่งความฝันตั้งแต่ก่อนเรียนจบคืออยากเปิดบริษัทของตัวเองก่อนอายุ 25 ปี ถ้าดูทุกอย่างที่ผมทำ ผมทำด้วยตัวเองเสมอ ถ้าวันหนึ่งเราทำผลงานของเราเอง บริษัทเราเอง ทุกคนใช้ผลงานเรา เราคงจะภูมิใจ แต่ตอนนั้น อาจารย์ที่ปรึกษาแนะนำว่าให้ลองไปเรียนรู้ระบบจากที่อื่นก่อน แล้วค่อยออกมาทำของตัวเอง และผมก็เชื่ออาจารย์

‘ทำ’ เพื่อความฝัน ‘แข่ง’ เพื่อฝึกฝน

ประมาณปี 2007 ผมเริ่มทำบริษัทตัวเอง ชื่อ MegaSofts (เดิมชื่อ Genius MegaSofts) สมัยเด็กๆ เราก็อยากเหมือน Microsoft และเราก็ทำผลงานชื่อว่า MegaDict เป็นดิกชันนารีที่ชี้แล้วแปลได้ ซึ่งได้ยอดขายเยอะมาก แต่วงจรสินค้าอยู่ได้แค่ 2 – 3 ปี แม้เราทำของเก่ง แต่เราขายไม่เป็น และไม่สามารถทำให้ยั่งยืนได้ ผลงาน MegaDict ชนะเลิศโครงการ Thailand ICT Awards 2013 ที่ได้รางวัลเยอะเพราะเป็นนวัตกรรมจริงๆ ผมมี passion เรื่องการศึกษามากๆ อยากทำซอฟต์แวร์ด้านการศึกษา อยากช่วยประเทศ อาจเป็นเพราะพ่อแม่อยู่ในวงการข้าราชการครูด้วย ผมเลยทำโซลูชั่น (solution) เกี่ยวกับโรงเรียนเยอะมากครับ หลังจากนั้น NECTEC จัดการแข่งขัน BEST 2009 ผมส่งโปรแกรมตัดคำภาษาไทยชื่อว่า คำไทย เข้าแข่งขัน ผลงานนี้ได้ที่สองร่วมมาสนุกดีครับ มันเหมือนเป็นการฝึก performance เราได้ไปเจอคนอื่นๆ ที่มีไอเดีย มีความเก่ง เราคิดว่าเราเก่งแล้ว แต่ก็มีคนที่เก่งกว่า ไอเดียเขาก็เจ๋งกว่า

เข้าใจความต้องการของผู้ใช้ คือหัวใจสำคัญ

สมัยเรียนแข่งขันแล้วอาจได้รางวัลหรือคะแนน แต่การแข่งขันช่วงทำงานเป็นผลงานที่ลูกค้าจะต้องได้ใช้จริง มันไม่ใช่แค่ conceptual ไม่ใช่แค่ prototype แต่คืองานวิจัยที่เราเอามาแข่งขันเพื่อได้คำแนะนำต่างๆ และเราสามารถสร้างความเชื่อมั่นให้แก่ผู้ซื้อได้ด้วยการผ่านเวที นี่คือข้อดีของการแข่งขันตอนทำงานวิธีคิดมันต่างกัน ซึ่งการแข่งขันทุกครั้งเราต้องมีการเตรียมตัวที่ดี พอเราแข่งขันบ่อยๆ เราจะรู้ว่าต้องเตรียมตัวอย่างไร สิ่งสำคัญต้องทำให้กรรมการเข้าใจและเราต้อง







“

NSC เปิดโอกาสให้เรา
แสดงศักยภาพ เราเจอคนที่เขาเก่งกว่า
ทำให้เรามีประสบการณ์
ท้ายที่สุดคนที่สามารถเปลี่ยนตัวเอง
จากโปรแกรมเมอร์มาด้านธุรกิจได้
เขาจะเป็นคนที่พิเศษกว่าคนอื่น

”

เข้าใจวัตถุประสงค์ของกรรมการหรือคนที่มาฟังด้วย เหมือนเราขายของต้องชวนเขาคุยเรื่องประสบการณ์ พอเข้าใจบริบทค่อยเสนอโซลูชัน แต่คนส่วนใหญ่มักคิดกลับข้างว่าของเราดีอยากนำเสนอ

สร้างความแตกต่าง แล้วว่ิงหาฐานลูกค้า

บริษัทที่ทำปัจจุบันเป็น startup ที่ชื่อว่า ไอยา (AIYA - AI Your Assistance) ตอนนั้นผมเห็นความเป็นไปได้ของเทคโนโลยี AI และแชทบอท คิดว่าถ้าจะทำ CRM (Customer Relationship Management) ที่ว่าด้วยการทำ Marketing, Sales, Support คือ 3 ส่วนในการสร้างรายได้และดูแลลูกค้า จะทำให้แตกต่างจากในอดีตอย่างไร เลยเอาเทคโนโลยีมาใส่ เอานวัตกรรมมาใส่ เอาแชทบอทมาเป็นช่องทางในการสื่อสารกับลูกค้าและดูแลลูกค้า

จริงๆ AIYA เกิดจาก co-working space ชื่อ Jump Space ที่ จ.ขอนแก่น เราอยากสร้าง startup eco system เป็น community ที่รวมวิธีการทำธุรกิจรูปแบบใหม่ ข้อดีของ startup ภูมิภาคคือ เขาอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่ได้เร่งรีบมาก อะไรที่มีทรัพยากรทดสอบตลาดได้เหมาะที่จะทำ แต่ AIYA เป็น startup ที่เป็นเครื่องมือทางการตลาด และตลาดที่ทำธุรกิจเยอะที่สุดอยู่กรุงเทพฯ จึงจำเป็นต้องย้ายจากขอนแก่นมากรุงเทพฯ เพราะฐานลูกค้ากว้างกว่าครับ

คบคนเก่ง คนเก่งพาไปหาความสำเร็จ

หลายคนไม่รู้ว่า คนเก่งๆ ที่ทำผลงานให้เราใช้ทุกวันนี้เป็นเด็ก NSC แทบทั้งนั้น เด็ก NSC เป็นเด็กที่พิเศษ เรา born to be ที่จะสร้างเทคโนโลยีขึ้นมา ซึ่งความรู้ส่วนใหญ่อยู่นอกห้องเรียน NSC เปิดโอกาสให้เราแสดงศักยภาพ ได้เจอคนที่เก่งกว่า ทำให้เรามีประสบการณ์ ท้ายที่สุดคนที่สามารถเปลี่ยนตัวเองจากโปรแกรมเมอร์มาด้านธุรกิจได้ เขาจะเป็นคนที่พิเศษกว่าคนอื่น ธุรกิจเขาจะพิเศษกว่าคนอื่น เพราะเขาจะขับเคลื่อนธุรกิจด้วยเทคโนโลยีที่สูงมาก และสามารถสร้างเทคโนโลยีได้ด้วยตัวเอง ซึ่งเวที NSC ทำให้เราได้มาเจอคนที่ชอบอะไรเหมือนกัน ทำอะไรเหมือนกัน บางคนได้ร่วมทีมทำธุรกิจกัน โตมาด้วยกัน

> “
> สิ่งสำคัญในการทำอะไรต่างๆ
> อย่าทำจากความชอบหรือความต้องการของตัวเอง
> แต่ทำอยู่บนพื้นฐานปัญหาของลูกค้าหรือผู้ใช้
> ”

สร้างสรรค์ผลงานบนพื้นฐานปัญหาของผู้ใช้

สิ่งสำคัญในการทำอะไรต่างๆ อย่าทำจาก ความชอบหรือความต้องการของตัวเอง แต่ทำอยู่บนพื้นฐานปัญหาของลูกค้าหรือผู้ใช้ เรียนรู้วิธีที่จะทดสอบผลงาน ยอมรับผลที่ออกมาแล้วปรับปรุง อย่าไปหลอกตัวเองว่าเจ๋งแล้วและคิดว่าตัวเองเก่งที่สุด ผมผ่านจุดที่คิดว่าตัวเองเก่งที่สุดและไม่มีใครสามารถทำเหมือนผมได้ มันทำให้ผมพ่ายแพ้ ผมไม่สามารถทำงานขนาดใหญ่ได้ เพราะผมไม่กล้าไว้ใจใคร ดังนั้น เราต้องสร้างทีม ต้องเชื่อว่าทุกคนสามารถ


AIYA

ทำงานเพื่อให้บรรลุประสงค์ร่วมกันได้ นอกจากนี้ต้องดูความสามารถและจุดแข็งของตัวเอง เพราะโอกาสมีหลายทาง แต่ชีวิตต้องเลือกสักทาง เมื่อเราเลือกทางเดินนั้นแล้วไปให้สุด เมื่อแพ้ก็ยอมรับแล้วหาทางใหม่ ผมเชื่อว่าคนที่พยายามและมีความฝันที่จะประสบความสำเร็จสักวันหนึ่งเขาจะประสบความสำเร็จถ้าลงมือทำ

รู้ 'เรา' แล้ว 'เล่า' ให้ได้

ถ้าถามถึงข้อจำกัดของเด็กไอที อันดับแรกคือพูดไม่รู้เรื่องครับ (หัวเราะ) เราเป็นเด็กเนิร์ด พูดกับคนไม่ค่อยรู้เรื่อง เพราะวันๆ อยู่กับคอมฯ ดังนั้น เด็กไอทีต้องพัฒนา soft skills ในเรื่องการสื่อสารและการทำงานเป็นทีม ซึ่งการนำเสนอสำคัญ การออกแบบเป็นเรื่องราวว่า ทำไมต้องมีผลิตภัณฑ์นี้ขึ้นมา ทำไมต้องมี AIYA คือต้อง start with WHY? กับสิ่งที่ตัวเองทำ ทำไมต้องมีสิ่งนี้ขึ้นมาในโลกนี้ มันแก้ปัญหาให้คนอื่นอย่างไร และทำไมต้องเป็นเราที่ทำได้ เราจึงต้องทำตัวตนเราให้ชัด สิ่งสำคัญคือต้องรู้จักตัวเอง การหาตัวตนคือต้องลอง จะรู้ได้ยังไงว่ามันใช่ก็ต้องลอง

สำเร็จได้ด้วย DNA 3H

ผมทำธุรกิจมาหลายปี แต่ยังไม่เคยทำอะไรจริงจังเท่า startup ตัวนี้ พอมาเป็น startup ทุกอย่างมันเร็วไปหมด เราแข่งกับเวลา แข่งกับคู่แข่ง แข่งกับเทคโนโลยีที่กำลังจะเปลี่ยน แข่งกับตลาดที่ไม่มีความแน่นอน สิ่งที่ทำให้ ผมมาอยู่จุดนี้คือการเลือกพาร์ทเนอร์ที่แข็งแรง ทำให้เราเข้าตลาดนี้ได้เร็วขึ้น ซึ่ง startup ที่ประสบความสำเร็จต้องมี 3H คือ Hustler นักธุรกิจที่เจรจาธุรกิจเป็น เจรจากับนักลงทุนเป็น ออกแบบธุรกิจเป็น เชื่อมต่อพาร์ทเนอร์ต่างๆ เข้ามา เป็นคนฉายภาพเก่ง และจะมาคุมคนที่เป็นไอที ที่เป็น Hacker คนเหล่านี้ทำของเก่ง เหมือนเด็ก NSC ที่ทำของได้เก่งและฟังก์ชั่นล้ำมาก แต่ยังทำไม่สวย ต้องมีคนที่เป็น Hipster มาทำให้มันสวย นี่คือ co-founder team ของ startup ถ้ามี 3 DNA นี้ในตัวคุณคนเดียวก็ลองดูได้ แต่ผมลองแล้วไม่เวิร์ค ต้องหาคนมาช่วย หรือถ้าอยากได้ประสบการณ์อีกมุมหนึ่งให้ลองทำงานกับ startup ดูว่าเราชอบจริงหรือเปล่า

NSC คือเวทีแห่งโอกาส

ที่ผ่านมา NSC มีการปรับปรุงหมวดการแข่งขันให้เป็นไปตามยุคสมัย มีการกำหนดหัวข้อพิเศษเพื่อให้เด็กรุ่นใหม่มีเวทีเพิ่มขึ้น แต่สิ่งที่อยากเห็นเพิ่มเติมคือการสื่อสารประชาสัมพันธ์ว่าทำไมเด็กต้องมาเข้าร่วมโครงการ NSC มาแล้วได้อะไร เพราะเราไม่ค่อยรู้ว่าคนที่เคยผ่านเวที NSC ทุกคนทำคุณประโยชน์ให้ประเทศ เราไม่รู้ว่าเป็นผลงานของ NSC ที่ผลิตบุคลากรเหล่านี้ขึ้นมา

อีกอย่างคือ การทำ knowledge transfer ให้เด็กรุ่นใหม่ NECTEC มีนักวิจัยเยอะ มีผลงานเยอะ แต่งานวิจัยบางอย่างแทนที่เด็กจะได้ต่อยอดกลับไม่สามารถเข้าถึงได้ ทำอย่างไรผลงานดีๆ เจ๋งๆ ของนักวิจัยจะให้เด็กในโครงการมาร่วมวิจัย ให้บริษัทข้างนอกร่วมเป็นสปอนเซอร์แล้วนำผลงานไปทำต่อ ซึ่งเราต้องสร้าง eco-system ให้เด็กเห็นว่าการเข้าร่วมโครงการ NSC จะทำให้เขาได้โอกาสเหมือนที่ผมได้

ทุกคนทำได้ ถ้าพยายาม!

โครงการ NSC ทำให้ได้ฝึกฝนก้าวข้ามขีดความสามารถของตัวเอง เราสู้กับตัวเอง สู้กับความฝันของเรา เราอยากทำให้ประสบความสำเร็จ แม้เป็นช่วงเวลาสั้นๆ ที่จะพัฒนาผลงาน เราได้รู้จักเพื่อน ได้เห็นไอเดียใหม่ๆ ได้เปิดโลก จากที่เคยคิดว่าเราเก่งที่สุดในรุ่น แต่เหนือฟ้ายังมีฟ้า มีไอเดียเจ๋งๆ อีกมากมาย ลองออกมาดูว่าเขาทำอะไรกัน เป็นแรงบันดาลใจว่าทุกคนก็ทำได้ถ้าพยายาม ซึ่งเขียนโปรแกรมก็เหมือนเล่นดนตรี คนที่เล่นดนตรีได้คือ ซ้อม ฝึกฝน ทำซ้ำ คอมพิวเตอร์ก็เหมือนกันต้องคลิกกี่ครั้งกว่าจะได้ผลลัพธ์ตามที่เราต้องการ นั่นคือความพยายาม มากกว่านั้น NSC ทำให้ผมรู้จักน้องๆ รุ่นใหม่และร่วมงานกัน เพราะผมเชื่อว่าเด็ก NSC เป็นเด็กที่เก่งและมีความคิดสร้างสรรค์ของตัวเอง



“

เขียนโปรแกรมก็เหมือนเล่นดนตรี
คนที่เล่นดนตรีได้คือซ้อม ฝึกฝน ทำซ้ำ
คอมพิวเตอร์ก็เหมือนกันต้องคลิกกี่ครั้ง
กว่าจะได้ผลลัพธ์ตามที่เราต้องการ
นั่นคือความพยายาม

”





นิยามตัวเอง ณ วันนี้

ทุกวันนี้ผมยังเป็นเด็กอยู่นะ เป็นเด็กคนหนึ่งที่ยังไล่ตามความฝันตัวเองอยู่ เรายังทำงานอย่างหนักตลอดเวลา เพราะเรามีเป้าหมายที่ใหญ่ และสิ่งสำคัญที่ทำให้มาถึงจุดนี้ได้คือการให้ เมื่อให้คนอื่นสักวันสิ่งเหล่านั้นจะกลับมา คุณจะเป็นผู้ได้รับอย่างมีความสุข สิ่งที่ผมทำคือให้ความรู้น้องๆ เพราะไม่อยากให้ความรู้ตายไปกับผม แม้อาจไม่ใช่ความรู้ที่ดีที่สุด แต่ผมรู้ว่าทำแบบนี้แล้วเจ๊ง อย่าทำแบบผม ซึ่งมันไม่มีสูตรสำเร็จ แต่อย่างน้อยทำอย่างมีสติ ไม่เอาเปรียบใคร และอยู่บนพื้นฐานของความดี ผมว่าสำคัญที่สุด

เพราะลงมือทำ จึงสำเร็จ!

ทุกคนล้วนมีเป้าหมายชีวิต มีความฝัน แต่มีฝันแล้วต้องรู้จักกำหนดเป้าหมาย หาวิธีการที่ดีไปสู่เป้าหมายนั้น แล้วลงมือทำให้ถึงที่สุด หากย้อนไปตรงทางแยกจากเส้นทางดนตรี จังหวะนั้นผมกำหนดเป้าหมายคือ อยากทำโปรแกรมคาราโอเกะ ซึ่งมันไม่ใช่ดนตรีอย่างเดียวแต่เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วย ถ้าเป้าหมายชัดชีวิตก็จะไปตามนั้น คุณต้องรู้จักตัวเองก่อนว่าอยากได้อะไร และจะให้อะไรเพื่อได้สิ่งนั้นกลับมา แน่นอนผมอยากได้โปรแกรมคาราโอเกะ ผมก็ต้องให้เวลากับการเรียนคอมพิวเตอร์ วันหนึ่งผมก็จะได้สิ่งที่ผมอยากได้ แต่ถ้าเส้นทางนั้นไม่เวิร์คก็ต้องรีบเปลี่ยน อย่ากลัวว่าจะผิด อย่ากลัวว่าจะล้มเหลว เพราะสิ่งที่ล้มเหลวกว่าคือคุณไม่ได้ทำสิ่งนั้นเลยมากกว่า...

เพราะคนที่ไม่ลงมือทำก็ไม่ต่างอะไรกับคนที่ตายแล้ว ประสบการณ์ชีวิตของบอยบอกกับเราว่า การลงมือทำตามความฝันต้องอาศัยความกล้าเพื่อเผชิญหน้ากับความกลัวนานัปการ และมากกว่าความกล้าที่จะลงมือทำก็คือความกล้าที่จะฝันต่อไปเรื่อยๆ กล้าที่จะไม่ยอมมีเป้าหมายชีวิตเพียงหมุดเดียว นั่นคือสิ่งที่ทำให้ชีวิตของผู้ชายคนนี้ถูกขับเคลื่อนไปข้างหน้าตลอดเวลา

และทำให้โลกของคนรอบข้างหมุนไปสู่ด้านที่ดีขึ้น... NSC



“

ถ้าเป้าหมายชัด ชีวิตก็จะไปตามนั้น
คุณต้องรู้จักตัวเองก่อนว่าอยากได้อะไร
และจะให้อะไรเพื่อได้สิ่งนั้นกลับมา

”



NSC | 2012

YUTTAPONG AUNHATHAWEESUP



ยุทธพงศ์ อุณหทวีทรัพย์

ผู้ช่วยอาจารย์กลุ่มสาขาเทคโนโลยีการจัดการระบบสารสนเทศ
คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล ศาลายา

LESSON LEARNED FROM YUTTAPONG - AU



นวัตกรรมเกิดได้ง่ายๆ จากปัญหารอบตัว...นั่นคือสิ่งที่ ‘อู๋’ ยุทธพงศ์ อุณหะทวีทรัพย์ นวัตกรหนุ่มผู้สร้างสรรค์ผลงานระบบวิเคราะห์ฝ่าเท้าอัจฉริยะ กลั่นกรองออกมาจากประสบการณ์ของเขา อย่างไรก็ตาม แม้คำพูดดังกล่าวจะฟังดูเป็นเรื่องง่าย แต่การที่นวัตกรรมชิ้นหนึ่งจะเกิดขึ้นและมีคุณค่าได้ย่อมต้องตั้งอยู่บนฐานของการตอบโจทย์การใช้งานของผู้ใช้ และสามารถแก้ปัญหาได้อย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งไม่ใช่เรื่องง่ายๆ สำหรับนวัตกร หากปราศจากความมุมานะและตั้งใจจริง ถ้าใครนึกภาพไม่ออกว่าต้องตั้งใจแค่ไหน? บทสัมภาษณ์ของชายหนุ่มคนนี้อาจตอบคุณได้...

“

เรามีแรงบันดาลใจจากคนหลายคน
ที่สร้างสิ่งต่างๆ ออกมา รู้สึกอยากทำแบบนั้นบ้าง
โดยคิดว่าทุกสิ่งทุกอย่างที่ทำ มันต้องใช้ได้
และมีประโยชน์

”



อดีตเด็กช่าง (งัดแงะอุปกรณ์)

ด้วยความชอบส่วนตัวที่ชอบงัดแงะอุปกรณ์ต่างๆ ตั้งแต่เด็ก ทำให้ผมอยากเรียนอะไรที่สร้างประโยชน์หรือสามารถสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ออกมาได้ครับ ตอนนั้นเลยตัดสินใจเข้าเรียนที่คณะวิศวกรรมศาสตร์ ภาควิชาคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา ตอนแรกที่เข้าไปก็คิดว่ามันจะตรงกับตัวเองหรือเปล่า จนได้รู้ว่ามันสามารถสร้างสิ่งต่างๆ ได้จากตัวเลข 0 กับ 1 เท่านั้นเอง นั่นเป็นจุดเริ่มต้นที่เข้ามาเรียนรู้เรื่องไอทีครับ เหมือนเรามีแรงบันดาลใจจากคนหลายคนที่สร้างสิ่งต่างๆ ออกมา รู้สึกอยากทำแบบนั้นบ้าง โดยคิดว่าทุกสิ่งทุกอย่างที่ทำมันต้องใช้ได้และมีประโยชน์ครับ

เมื่อวิศวะฯ เดินเข้าโรงพยาบาล

สมัยเรียนปริญญาตรีที่ภาควิชาคอมพิวเตอร์ต้องทำโปรเจกต์จบ ทุกอย่างถูกผลักดันด้วยการมีโครงการ NSC เพราะทางศูนย์ประสานงานภาคตะวันออกมหาวิทยาลัยบูรพา ได้ประสานมาที่คณะฯ ทางภาควิชาฯ จึงมีนโยบายให้ทุกคนส่งโปรเจกต์เข้าแข่งขัน ตั้งแต่ทำ proposal ในเชิง concept จนออกมาเป็น prototype ทำให้ตั้งแต่ปี 3 ผมก็เริ่มร่าง proposal ของตัวเองขึ้นมา แต่ก็ยังไม่มีไอเดียว่าจะทำอะไรดี กระทั่งอาจารย์ที่ปรึกษาของผมคือ ผศ.เพ็ญพรรณ ใช้ฮวดเจริญ เห็นว่าเราเป็น TA (Teacher Assistant) และมีศักยภาพในการทำงาน เลยพาไปพบคุณหมอท่านหนึ่งที่โรงพยาบาลสมเด็จราชเทวี ณ ศรีราชา ท่านดูแลเรื่องกระดูกเท้าและมีโจทย์ว่าทำอย่างไรให้เทคโนโลยีกับการแพทย์มาผนวกกันได้ โดยออกมาเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่เป็นประโยชน์ในการตรวจวัดทางการแพทย์ โจทย์นี้นับเป็นจุดเริ่มต้น เป็น milestone แรกที่ทำให้อยากทำงานและเอามาแข่งขัน NSC ครับ

โซลูชั่นดีมีชัยไปกว่าครึ่ง!

เราพัฒนาผลงานเพื่อให้ user หรือคุณหมอใช้จริง พออาจารย์เห็นว่าผลงานมีศักยภาพเลยให้เอา prototype ส่งเข้าแข่งขัน NSC ซึ่งมักจะมีคำถามว่านวัตกรรมที่เราทำคืออะไร สามารถทำได้อย่างไร เพราะไม่เคยเห็นในท้องตลาดประเทศไทย ผมว่าเป็นจุดเด่นจากการพยายามหา perfect solution ที่ดีให้คุณหมอ ทำให้ผ่านรอบภูมิภาคและเข้ารอบชิงชนะเลิศได้ จำได้ว่าทุกผลงานมีทฤษฎีที่ตอบโจทย์มาก แต่ก็เชื่อมั่นว่างานที่เราทำและค้นหาทางออกร่วมกับคุณหมอภายใต้การให้คำปรึกษาของอาจารย์ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญน่าจะดีที่สุดในระยะเวลาที่จำกัดนั้น เราให้คนในงานได้ทดลองเพื่อเก็บ feedback มาใช้ ทำให้ได้พูดคุยกับคนหลากหลายทั้งสายสาธารณสุขและไอที บางท่านบอกว่าเราทำออกมาได้ตรงกับที่เขาเคยคิดไว้ เป็นสิ่งที่ดีมากที่เราได้เริ่มทำและสิ่งที่เขาคิดมีคนรังสรรค์ออกมาให้เป็นจริงได้ ตอนนั้นได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับหนึ่งร่วมกับมหาวิทยาลัยขอนแก่น ปีนั้นไม่มีที่หนึ่งด้วยประสิทธิภาพของผลงานที่ยังต้องปรับจูนอีกหลายอย่างครับ

เมื่อกล้าแข่ง...โอกาสก็วิ่งเข้าหา

การมาแข่ง NSC ทำให้รู้จักพี่ๆ ใน NECTEC ที่หยิบยื่นโอกาสดีๆ ให้ผมเยอะมาก ทำให้ได้ต่อยอดผลงานและได้รับโอกาสต่างๆ มากมาย ช่องทางแรกคือเข้าร่วมโครงการต่อกล้าให้เติบใหญ่ รุ่นที่ 1 ที่สนับสนุนโดยมูลนิธิสยามกัมมาจล ทำให้สามารถพัฒนา prototype ในเวอร์ชั่นที่ 1 ให้ก้าวกระโดดต่อไปในเวอร์ชั่นที่ 2 ได้ ขณะเดียวกันหลังจากแข่งขัน NSC มีการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อต่างๆ ทำให้มีโอกาสเข้ามามากขึ้นอีก โดยเฉพาะการที่โรงพยาบาลแพร่ที่ทำงานเรื่องเท้าเบาหวานติดต่อเข้ามาเพราะอยากเอาเครื่องนี้ไปใช้ เป็นจุดเริ่มต้นมาจนถึงปัจจุบันที่ยังมีคอนเนคชั่นกับโรงพยาบาลแพร่และสามารถทำเป็นธุรกิจย่อมๆ สร้างรายได้ให้กับตัวเองพอสมควรครับ

ช่วงต่อกล้าฯ ก็ได้ทำงานร่วมกับคุณหมอที่โรงพยาบาลศิริราช ขณะเดียวกันก็มีบริษัทรองเท้าของต่างชาติติดต่อมาว่าอยากทำเครื่องตรวจวัดรองเท้าไว้ใช้ในร้าน ซึ่งต้องมีด้านการแพทย์มาเกี่ยวข้อง ทำให้ได้ทำงานวิจัยร่วมกับคุณหมอจนถึงปัจจุบัน และได้นำผลงานชุดหนึ่งให้คุณหมอทดลองใช้กับกลุ่มนักศึกษาและในการเรียนการสอนด้วย นอกจากนี้ยังมีบริษัทเอกชนหลายรายที่ขายเครื่องมือแพทย์ติดต่อเข้ามา ซึ่งปัจจุบันทำมา



“

การมาแข่ง NSC
ทำให้รู้จักพี่ๆ ใน NECTEC ที่หยิบยื่นโอกาสดีๆ
ให้ผมเยอะมาก ทำให้ได้ต่อยอดผลงาน
และได้รับโอกาสต่างๆ มากมาย

”

“

เราต้องสร้างเยาวชนรุ่นใหม่
ที่ตอบโจทย์พลเมืองด้านดิจิทัล
ซึ่งเด็กรุ่นใหม่มีศักยภาพมากกว่าสมัยก่อน
สิ่งสำคัญคือ การทำให้เด็กมีความตั้งใจ
มุมานะกับสิ่งที่อยากจะทำ

”



แล้วไม่ต่ำกว่า 30 เครื่องทั่วประเทศ กระจายอยู่ในคลินิก โรงพยาบาล และสถาบันการศึกษา ส่วนใหญ่เป็นโซนภาคเหนือครับ

แรงบันดาลใจจากพระมหากรุณาธิคุณ

โอกาสที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งคือ โครงการ i-CREATe เสนอให้ไปแข่งขันงานวิชาการที่ประเทศสิงคโปร์ ซึ่งมีการแข่งขันระดับอุดมศึกษาทั่วโลกด้วย เราเห็นว่าผลงานนี้เป็นประโยชน์กับกลุ่มสาธารณสุขจริงๆ และเป็นครั้งแรกที่ได้ไปแข่งขันต่างประเทศในนามตัวแทนของเยาวชนไทย ในงานนั้นสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ เป็นองค์ประธาน และเปิด banquet ตอนกลางคืน ซึ่งถ้าใครได้รางวัลที่ 1 – 3 จะได้เข้าร่วม banquet ด้วย พอประกาศว่าเราได้รางวัลที่หนึ่งดีใจมาก เพราะนอกจากได้เงินรางวัลแล้วยังได้โล่รางวัลที่รับจากพระหัตถ์ของพระองค์ท่านด้วย วันถัดมาพระองค์ฯ ได้มาเยี่ยมชมบูธในงาน ทางทีมอาจารย์อยากให้พระองค์ฯ ได้ทดลองบนอุปกรณ์ของเรา ซึ่งพระองค์ฯ ได้ขึ้นประทับด้วยพระบาทเปล่าโดยมีแผ่นยางรองไว้ มีภาพถ่ายใต้ฝ่าเท้าของพระองค์ฯที่ปัจจุบันยังเก็บไว้เป็นที่ระลึก นับเป็นพระมหากรุณาธิคุณอย่างยิ่งครับ ประทับใจและปลื้มปีติจนถึงทุกวันนี้ (ยิ้มอย่างมีความสุข) ถือเป็นแรงผลักดันหนึ่งที่ทำให้เราอยากทำประโยชน์เหมือนที่พระองค์ฯ ทำให้ประเทศมากมาย

งอกงามจากประสบการณ์และการบ่มเพาะ

ตอนนี้ผมเป็นผู้ช่วยอาจารย์ (TA) อยู่ที่คณะวิศวกรรมศาสตร์ สาขาวิชาการจัดการระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหิดล ซึ่งเป็นสาขาที่เรียนปริญญาโท ตอนนั้นอาจารย์ที่เป็นประธานหลักสูตรฯ เห็นว่ามีผลงานเลยเชิญมาเป็นผู้ช่วยอาจารย์ ส่วนใหญ่จะมีบทบาทหน้าที่ดูแลงานในสาขา และปรับปรุงหลักสูตรต่างๆ อีกด้านหนึ่งคืองานบริการวิชาการที่ทำตั้งแต่เป็นนักวิจัยมาเรื่อยๆ โดยเป็นที่ปรึกษาในการพัฒนาระบบสารสนเทศของภาครัฐและฝึกอบรมกลุ่มเป้าหมายที่สอดคล้องกับนโยบายของภาครัฐ เช่น กระทรวงคมนาคม กระทรวงพาณิชย์ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และอีกหลายหน่วยงาน ทำให้ได้ประสบการณ์ในการนำมาต่อยอดเรื่องการคิดและนำเสนออย่างเป็นระบบ ซึ่งจริงๆ เราได้บ่มเพาะมาตั้งแต่สมัยทำงานกับคุณหมอ และอาจารย์ที่ปรึกษา รวมทั้งตอนเข้าร่วมโครงการต่อกล้าฯ แล้วครับ ถ้าเราไม่ได้บ่มเพาะมาตั้งแต่ตอนนั้น เราอาจไม่ได้ก้าวมาถึงปัจจุบันนี้

หัวโขนเปลี่ยน เจตนารมณ์ไม่เปลี่ยน

ไม่ว่าทำงานอะไรก็ตาม mindset เรายังเป็นเหมือนเดิม คืออยากให้ตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้ ให้สามารถใช้ประโยชน์ได้และเกิดประโยชน์จริงๆ อย่างเช่นโครงการหนึ่งที่ไปสร้างหลักสูตรการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในประชากรกลุ่มต่างๆ ตั้งแต่เด็ก ผู้สูงอายุ วัยทำงาน พระภิกษุสงฆ์ ทำอย่างไรให้เกิดขอบเขตในการใช้ดิจิทัลให้เหมาะสม ทำให้เราเจอกลุ่มคนมากมายหลากหลาย กลายเป็นสิ่งที่ท้าทายตัวเอง แต่เราก็ยังยึดมั่นตาม mindset เดิมว่าต้องให้เกิดประโยชน์ ซึ่งเดี๋ยวนี้สังคมมีการแข่งขันกันมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นโซนวิชาการหรืออุตสาหกรรม ดังนั้น ในทุกๆ โซน คนที่มีศักยภาพหรือมีการพัฒนาตัวเองที่ดีจะสามารถอยู่รอด เหมือนปลาที่อยู่ทนน้ำ ทนเย็น ทนร้อนได้มากยิ่งขึ้น การพัฒนาตนเองจึงเป็นเรื่องสำคัญ

โอกาสของเด็กยุคใหม่

สิ่งที่เป็นโอกาสของเด็กยุคนี้มีมากกว่ายุคก่อนหรือสมัยผมเริ่มแข่งค่อนข้างมาก ทั้งการสนับสนุนด้านเทคโนโลยี องค์ความรู้ที่มีหลากหลาย ยิ่งมีออนไลน์เพิ่มมากขึ้น มี web community เข้ามาด้วย รวมถึงการสนับสนุนกิจกรรมที่มีประโยชน์จากผู้ปกครอง คุณครู โรงเรียน และสถาบันการศึกษาต่างๆ จึงเป็นโอกาสของเด็กรุ่นใหม่ที่จะรังสรรค์นวัตกรรมออกมาให้เกิดประโยชน์กับประชาชนหรือมวลมนุษยชาติได้ง่ายยิ่งขึ้นครับ



> ถ้าน้องๆ อยากเป็นนวัตกรคนหนึ่ง
> ให้เริ่มจากสิ่งที่อยู่รอบตัวเองก่อน

สร้างเยาวชนที่ตอบโจทย์พลเมืองดิจิทัล

แต่เราจะพัฒนาเด็กด้านไอทีอย่างไร? ถ้าเราจะพัฒนาประเทศให้มีนวัตกรรม นวัตกรรมส่วนหนึ่งต้องขับเคลื่อนจากเทคโนโลยี และเทคโนโลยีก็ต้องมีกระบวนการใช้ให้เกิดประโยชน์จริงๆ เราจึงต้องสร้างเยาวชนรุ่นใหม่ที่ตอบโจทย์พลเมืองด้านดิจิทัล ซึ่งเด็ก รุ่นใหม่มีศักยภาพมากกว่าสมัยก่อน สิ่งสำคัญคือการทำให้เด็กมีความตั้งใจ มุมานะกับสิ่งที่อยากจะทำ โดยผู้ใหญ่ต้องแนะนำว่าเขาควรโฟกัสกับอะไร ควรเดินไปทางไหน ซึ่งเด็กที่มีศักยภาพอยู่แล้วเขาจะสามารถทำได้ ดังนั้น โครงการต่างๆ ที่เข้ามาสนับสนุนเยาวชนจึงเป็นตัวขับเคลื่อนอย่างดีที่จะทำให้เขาสามารถรังสรรค์นวัตกรรมออกมาและแข่งขันกับสากลได้

เพราะสงสัย...จึงเกิดนวัตกรรม

ถ้าน้องๆ อยากเป็นนวัตกรคนหนึ่ง ให้เริ่มจากสิ่งที่อยู่รอบตัวเองก่อน เพราะนักวิทยาศาสตร์ที่ประสบความสำเร็จอย่างไอน์สไตน์ โทมัส เอดิสัน หรือคนอื่นๆ เขาฉุกคิดจากสิ่งที่เป็นปัญหารอบตัว และมีทักษะสำคัญอย่างหนึ่งคือความสงสัย ลองคิดว่าถ้ามันเป็นแบบนี้เราจะทำอะไรได้ เช่น ทำไมวันนี้รถเมล์ต้องจอดที่ป้ายรถเมล์อย่างเดียว เราคิดแบบอื่นเพื่อให้มันไวขึ้นได้ไหม ถ้าไม่เกิดคำถามพวกนี้จะไม่เกิดสิ่งที่เป็นนวัตกรรมออกมา ดังนั้นน้องๆ ต้องค้นหาตัวเองและพยายามฝึกคิดในลักษณะนี้ ซึ่งเดี๋ยวนี้ในสถาบันการศึกษามีการเรียนรู้แบบ logical thinking หรือ problem based learning มากขึ้น ปัญหานี้จะแก้อย่างไร มีกระบวนการแก้ปัญหาเป็นขั้นตอนให้เด็กค่อยๆ คิด เป็นการสร้างกระบวนการคิดในสมอง ทำให้สร้างสรรค์นวัตกรรมออกมาได้

ล้มแล้วลุก จึงสำเร็จ

ปัจจุบันมี startup ที่ประสบความสำเร็จเยอะ ไม่ประสบความสำเร็จก็เยอะ ทุกคนล้มมาหมดแต่มันเป็นบทเรียน เป็นประสบการณ์ที่ทำให้รู้ว่าเราจะไม่ทำแบบนั้นอีก ดังนั้น ถ้าเราล้มสิบครั้งเราก็มีประสบการณ์สิบครั้ง เป็นจุดหนึ่งที่คนล้มต้องไม่ท้อที่จะทำต่อไปถ้าเราคิดว่าสิ่งที่เราทำเป็นประโยชน์

สร้างเด็กไอที ต้องมีองค์ประกอบ!

แล้ว NSC จะสนับสนุนการพัฒนาเด็กไอทีอย่างไร? ส่วนที่หนึ่งคือต้องมี funding หรือคนที่สนับสนุน ไม่ว่าจะเป็น incubation center ต่างๆ กลุ่ม startup ในประเทศไทย ธนาคาร ฯลฯ ที่เข้าร่วมตั้งแต่พิจารณา proposal จนถึงการตัดสินรางวัล ทำให้นวัตกรรมที่ออกมาสามารถตอบโจทย์ทางด้านธุรกิจและถูกหยิบไปใช้ประโยชน์ได้ อาจกำหนดเป็นตัวชี้วัดว่าเราจะพัฒนาคนที่ได้รางวัลอย่างน้อยครึ่งหนึ่งให้สามารถ เข้าสู่อุตสาหกรรมให้ได้







> ผมอาจจะไม่ได้เก่งมาก แต่ถ้ามีความมุ่งมั่นตั้งใจ
> สุดท้ายไม่มีอะไรที่เราทำไม่ได้
> ไม่ว่าจะใช้เวลานานขนาดไหน

สอง สิ่งสำคัญที่เด็กขาดกันคือ เทคนิคการนำเสนอ หลักการ story telling ต้องทำอย่างไร พอผ่านระดับภูมิภาคแล้วควรพัฒนา soft skills ด้านนี้ให้กับเขา บ่มเพาะจนเขาสามารถ pitching แล้วมีคนซื้อ ถ้าเป็นไปได้อยากให้มี session ภาษาอังกฤษด้วย อาจเชิญผู้ประกอบการหรือนักลงทุนต่างชาติมาสร้างประสบการณ์ให้กับเด็กๆ เพิ่มเติม

นอกจากนี้ อยากให้ประชาสัมพันธ์ผ่านสถาบันการศึกษาที่หลากหลาย อาจมี incentive ให้คุณครูหรืออาจารย์ด้วย จะทำให้เกิดความหลากหลายของสถาบันการศึกษาที่เข้ามาแข่งขัน รวมทั้งต้องให้ความสำคัญกับการทดสอบความน่าเชื่อถือ ความถูกต้อง และผลกระทบต่อร่างกายและสิ่งแวดล้อมด้วย

คุณค่าของผลงานคือสุดยอดแรงผลักดัน

ผมมองว่า ที่ตัวเองประสบความสำเร็จได้เพราะมีแรงขับเคลื่อนและผลักดันจากหลายด้าน สิ่งที่ผลักดันผมส่วนหนึ่งมาจากสภาพแวดล้อมรอบข้าง อย่างงานที่เกิดขึ้นคุณหมอบอกว่าอยากได้อะไรที่ใช้กับคนไข้ได้ ทำให้เราอยากจะทำ เราสนุกกับมันจึงทำออกมาได้ นอกจากนี้มีโรงพยาบาลที่ติดต่อเข้ามาและมีโจทย์ใหม่ๆ เกิดขึ้นเสมอ ทุกอย่างขับเคลื่อนให้เกิดประสบการณ์ เกิดรายได้ พอจบ NSC ขายเครื่องแรกตั้งแต่ราคาหมื่นกว่าบาท จนมาถึงปัจจุบันทำโซลูชั่นให้กับบริษัทรองเท้าหลักครึ่งล้าน ถ้ารวมทั้งหมดก็สร้างรายได้ให้กับเราเกือบล้านหรือสองล้านแล้ว เป็นสิ่งที่ผลักดันให้เราไปข้างหน้าได้ ซึ่งตอนแรกไม่ได้หวังผลว่ามันจะเป็นอย่างนี้ เราแค่วาง position ให้เป็นสินค้าที่ขายได้และมันรันไปเองตามอัตโนมัติจนประสบความสำเร็จ ไม่ได้บอกว่าเราทำสิบแล้วต้องได้สิบเลย แต่เราอาจค่อยๆ เก็บหนึ่ง สอง สาม ไปเรื่อยๆ จนสุดท้ายเกิดเป็นสิบได้

ปณิธานที่ยังไม่สิ้นสุด

ถ้าให้นิยามตัวเอง ผมมองว่าตัวเองเป็นนวัตกรคนหนึ่ง เป็นคนสร้างนวัตกรรมที่มีความมุ่งมั่น ผมอาจจะไม่ได้เก่งมาก แต่ถ้ามีความมุ่งมั่นตั้งใจ สุดท้ายไม่มีอะไรที่เราทำไม่ได้ ไม่ว่าจะใช้เวลานานขนาดไหนก็สามารถทำได้ครับ ซึ่งปณิธานที่ตั้งไว้กับคุณหมอและอาจารย์ที่ปรึกษาตั้งแต่ตอนเริ่มทำโปรเจกต์ คือ อยากสร้างนวัตกรรมที่ตอบโจทย์การใช้งานทั้งประเทศ ปัจจุบันเริ่มใกล้จะเป็นแบบนั้นแล้ว หรือต่อไปถ้ามีโอกาสเพิ่มเติม เช่น ได้ยื่นข้อเสนอไปในกระทรวงสาธารณสุขหรือคุณหมอที่ดูแลด้านนี้ อาจจะทำให้เป็นไปตามปณิธานหรือฝันที่ตั้งไว้ก็ได้ครับ...

เพราะงานที่เกิดจากปัญหาจริงของคนในสังคมย่อมมีโอกาสที่จะสร้างคุณค่าให้แก่ตัวเองและผู้อื่นได้ยิ่งผลงานนั้นได้ผ่านกระบวนการพัฒนาตามความต้องการของผู้ใช้อย่างต่อเนื่อง ผ่านการเก็บรายละเอียดอย่างมุมานะตั้งใจ ก็จะทำให้ผลงานสามารถต่อยอดไปสู่การใช้งานจริงได้อย่างหลากหลาย สร้างประโยชน์ให้สังคม รวมถึงขยายผลไปสู่แขนงธุรกิจอื่นๆ ได้อย่างไม่คิดฝัน

นั่นคือคุณค่าที่นวัตกรอย่างอู๋บอกว่ามีค่าที่สุดสำหรับเขา... NSC





NSC | 2004

SIBSAN SUKSUCHANO



สิบแสน สุขสุชะโน

Managing Director

Abstract Wings co.,ltd

LESSON LEARNED FROM SIBSAN - SAN



ความสำเร็จเกิดขึ้นได้ทุกวัน เพียงเราขยับมุมมอง...นั่นคือวิธีคิดของ ‘แสน’ สิบแสน สุขสุชะโน นักพัฒนาเกม ผู้ก่อตั้งบริษัท แอบซ์แทรค วิงซ์ จำกัด ตลอดเส้นทางของการเป็นนักพัฒนา เขาประสบความสำเร็จมานับครั้งไม่ถ้วน แม้จะไม่ใช่ความสำเร็จในความหมายของการเป็นมหาเศรษฐีหรือการได้กล่องรางวัลล้นตู้ แต่ความสำเร็จในนิยามที่เขาตั้งขึ้นเองนี้ คือตัวแปรที่มีพลังมหาศาลที่ทำให้ชีวิตนักพัฒนาของเขาก้าวไปอย่างไม่หยุดยั้ง ความสำเร็จของเขาคืออะไร? บทสัมภาษณ์ต่อไปนี้มีคำตอบ...



“ผลงานนี้ไม่ใช่โปรเจกต์จบด้วย
แต่เป็นสิ่งที่เราอยากทำจริงๆ แล้ว NSC ให้ทุนสนับสนุนเรา
ความจริงนี่คือ startup นะ”

เริ่มจากจดจำ แล้วทดลองทำ

ผมสนใจคอมพิวเตอร์ตั้งแต่เด็กๆ แล้วครับ สมัยนั้นการเข้าถึงความรู้หรือหนังสือที่ทันสมัยของเด็กต่างจังหวัดไม่ค่อยสะดวกนัก ต้องอาศัยอ่านตามร้านและพยายามจำให้ได้มากที่สุดแล้วกลับบ้านมาลองทำ ตอนนั้นสนใจว่าเขาเขียนคำสั่งกันอย่างไร

ตอนม.ปลาย โชคดีที่ผมได้เป็นนักเรียนในโครงการโอลิมปิกวิชาการ ซึ่งเป็นจุดเปลี่ยนมากๆ เพราะทำให้เราได้เจอชั้นเชียนในภูมิภาค ได้ศึกษาเรียนรู้ตั้งแต่เขียนโปรแกรมใหม่ๆ จนถึงขั้นแข่งขันที่ต้องแม่นยำและฝึกฝน ทำให้ความรู้ความเข้าใจในการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์สูงขึ้นมากต่างจากที่ไปยืนอ่านตามร้าน (หัวเราะ) เพราะมันลงลึกมากกว่าเหมือนเราเรียนปริญญาตรี สนุกมากครับ

ให้ความอยากรู้นำทางชีวิต

ช่วงนั้นอินเทอร์เน็ตเริ่มเข้ามาแล้ว มีการใช้อินเทอร์เน็ตในค่าย ทำให้เรารู้ว่านอกประเทศมีความรู้มหาศาลเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรม จากตรงนั้นผมก็เริ่มเขียนโปรแกรมเล็กๆ ไว้เล่นเอง เริ่มวาดกราฟิกได้ ทำอย่างไรให้กราฟิกเคลื่อนที่ จนเป็นรูปเป็นร่างได้เป็นเกมขึ้นมา ตอนนั้นการเผยแพร่ไม่ง่ายนัก แต่เราได้ทดสอบความสามารถของเรา เหตุผลที่ผมสนใจคอมพิวเตอร์กราฟิกเป็นพิเศษ เพราะมันมีสีสัน ดูน่าสนใจดี เพื่อนๆ เห็นเราทำก็สนใจว่าคือโปรแกรมอะไร พอได้โควต้ามาเรียนปริญญาตรี Computer Science ที่มหาวิทยาลัยศิลปากร ทำให้ได้อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่มีความรู้ อยากรู้อะไรก็เข้าหาอาจารย์หรือถามรุ่นพี่ได้ สามารถลงเรียนในสิ่งที่อยากรู้ได้หมด ทำให้มีวิถีทางที่จะสร้างแอปพลิเคชันได้แล้ว

คบผู้รู้ ผู้รู้พาไปหาความรู้

ช่วงนั้นผมเสนอตัวเข้าไปเป็นแอดมินช่วยรุ่นพี่ที่ทำเกม เพราะอยากรู้ว่าซอฟต์แวร์ที่เรียนมาตั้งแต่มัธยมฯ ปลายทางมันอยู่ที่ไหน ซึ่งตอนผมเรียนโอลิมปิกวิชาการเคยเขียนแอปพลิเคชันเล็กๆ แต่ต้องมีพลังมาก อัลกอรึทึม (Algorithm) ต้องดีมากๆ จึงจะแก้ปัญหาที่ตั้งไว้ได้ ถ้าเป็นเชิงธุรกิจจะทำซอฟต์แวร์ที่ใหญ่ แต่ไม่จำเป็นต้องมีประสิทธิภาพสูงมาก แค่ให้โครงสร้างทำงานได้ดี เราอยากรู้ว่ามีสไตล์การทำงานแบบไหนบ้าง ด้วยความที่รู้สึกว่าวิชาที่เราเรียนเกือบจะเอาไปใช้ได้แล้ว แต่มันยังไม่พอ เลยสมัครเป็นผู้ช่วยที่นั่น โชคดีที่เราได้แลกวิชากัน เราเขียนซอฟต์แวร์ เขียนเว็บไซต์ให้ฟรี พี่เขาก็ให้ความรู้เรื่องการเขียนโปรแกรมใส่โทรศัพท์ ซึ่งพอได้อยู่ในแวดวงที่มีความรู้เราก็จะมีความรู้และเติบโตไปด้วย

ความสุขของผู้ใช้คืองานของเรา

หลังจากนั้นมีโครงการทำเกมใหญ่ คนที่เป็นนักออกแบบเขียนโปรแกรมไม่เป็น แต่ในเกมต้องใช้ทักษะออกแบบแล้วแปลงเป็นรหัสโค้ดด้วย ผมเป็นคนกลางเชื่อมให้คนออกแบบสามารถออกแบบผ่านโปรแกรมของเรา แล้ว export ให้โปรแกรมเมอร์ต่อเป็นโชคดีที่ได้เรียนรู้ที่จะสื่อสารกับคนทั้งสองรูปแบบ ทำให้เข้าใจมุมมองทั้งฝั่งคนเขียนโค้ดและศิลปิน ทำอย่างไรให้เขาทำงานด้วยกันได้และโปรเจกต์ออกมาดี ตรงนี้เป็นจุดสำคัญของผมนะ ผมได้เรียนรู้ว่าหลักการเขียนโปรแกรมไม่ใช่เขียนเพื่อตัวเรา เราไม่ได้เขียนเพราะเราอยากเขียน แต่เราเขียนให้ user หรือคนสองฝั่งสะดวก มีความสุขในการทำงาน ซึ่งระหว่างเขียนจะมี requirement ตลอด เหมือนเราได้ฝึกฝน ไม่รู้สึกเหนื่อยกับการรับความคิดเห็นของคนอื่น จนกระทั่งมาทำธุรกิจของตัวเอง รู้สึกว่าเป็นหน้าที่ของเราที่จะมอบความสุข ความสนุก ความสะดวกสบายให้ลูกค้า

Startup ครั้งแรกกับ NSC

ตอนปี 3 ผมกับเพื่อน (กบ - วิศรุต เกียรติบุญศรี) ส่งผลงานแข่งขัน NSC เป็นระบบสำหรับทำเกม เรียกว่าเกมเอนจิ้น (game engine) โดยคุยกับเพื่อนว่า ก่อนที่เราจะทำซอฟต์แวร์เกมทั้งหลาย ถ้าไม่มีตัวนี้เราจะเหนื่อยเพราะเราต้องสร้างขึ้นทุกครั้ง ตอนนั้นแข่งถึงรอบสอง แต่รอบที่สามไปไม่ถึง หมดแรง (หัวเราะ)



“

เราต้องหาสัดส่วนที่เหมาะสม
ระหว่างการลงทุนผลิตกับลูกค้า จากที่เราเป็นโปรแกรมเมอร์เนิร์ดๆ
เลยต้องมาสนใจเรื่องธุรกิจด้วย

”





> “การที่เราแก้ปัญหา
> แล้วเราได้รางวัลจากการแก้ได้
> หรือบางทีแก้ไม่ได้ แต่ได้ลองแก้
> ทำให้เรารู้สึกว่า เราสำเร็จนะ”

เพราะระบบมันใหญ่ เวลาในการแข่งขันไม่พอ เราทำให้ดีที่สุดเท่าที่ทำได้ ซึ่งผลงานนี้ไม่ใช่โปรเจกต์จบด้วย แต่เป็นสิ่งที่เราอยากทำจริงๆ แล้ว NSC ให้ทุนสนับสนุนเรา ความจริงนี่คือ startup นะ เราได้ทุนมาสองงวด 3,000 บาทกับ 6,000 บาท สำหรับคนทั่วไปอาจไม่มาก แต่สำหรับเราแค่นั้นก็ดีใจมากแล้ว นอกจากนั้นเรายังได้กำลังใจจากกรรมการ สิ่งที่กรรมการแนะนำช่วยให้เรามีกำลังใจ ผมว่ากำลังใจเป็นเรื่องสำคัญมาก

จากแผ่นกระดาษสู่ตู้เกม ความฝันที่เป็นจริง

หลังจาก NSC เราก็มาทำต่อเอง ผมกับคุณกบทำงานนี้ด้วยกันทุกวันตั้งแต่ 9 โมงเช้าถึงเที่ยงคืน ใช้เวลา 6 เดือนจนเสร็จประมาณ 80% แล้วทำเป็นเกมเดโม (Demo) ออกมาเป็น prototype ไปเสนอกับบริษัททำเกม จนมีบริษัทหนึ่งสนใจฝีมือ สมัยนั้นเป็นเกมตู้ทัชสกรีนตามห้าง พวกเกมจับผิดภาพ ยิงลูกแก้ว แต่มันยังมีความเป็นโปรแกรมอยู่ คือเกมกับโปรแกรมมันต่างกัน เกมจะมีมิติความเป็นอาร์ตสูงและมีขั้นตอนเยอะกว่า ซึ่งเราเห็นว่าในตลาดยังมีจุดที่ต้องไปต่อ

ตอนนั้นเราทำเกมทัชสกรีนตัวหนึ่งขึ้นมาให้เขาในต้นทุนที่ถูกมากๆ แค่ไม่กี่หมื่นเอง เพราะยังคิดราคาไม่เป็น (หัวเราะ) พอบริษัทเห็นงานเรามีคุณภาพเลยบอกว่าจะผลิตตู้ให้กับเกมเราโดยเฉพาะ ไม่ต้องปนกับคนอื่น ตอนนั้นดีใจมาก เพราะ product ที่เราพยายามทำ เราเขียนโค้ดโปรแกรมตั้งแต่กระดาษเปล่าๆ จนวันหนึ่งมันมีสองสามหมื่นบรรทัด เริ่มมีภาพ มีเสียง ผลิตใส่ตู้ หยอดเหรียญ เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ และมีคนมาเล่น


DEMON G

เมื่อโปรแกรมเมอร์เริ่มศึกษาธุรกิจ

ผมโชคดีที่เริ่มต้นกับลูกค้ารายแรกที่มีระบบเก็บข้อมูลพฤติกรรมผู้ใช้ ทำให้ได้ศึกษาว่าผู้ใช้เป็นใคร สมัยนั้นจะมีกล้องที่ตู้เกม เรารู้เลยว่าผู้หญิงเยอะ เป็นผู้หญิงวัยทำงาน วัยผู้สูงอายุก็มาเล่น จากเกมแรกเราก็เริ่มทำเกมที่สอง สาม สี่... ซึ่งวิธีการเลือกว่าจะทำเกมอะไรตอนแรกๆ เหมือนโยนหินถามทาง เกมแรกเราทำเกมยิงลูกแก้ว เพราะสมัยนั้นทุกตู้ที่ยิงลูกแก้วจะขายดีมาก จากนั้นก็ทำเกมเรียงสาม จับคู่ ฯลฯ ทีนี้รู้แล้วว่าบุคลิกของเกมแต่ละเกมผู้ใช้ต่างกัน รู้ว่าเกมนี้ลงทุนในการผลิตเท่านี้แต่ได้เงินไม่เยอะ บางเกมลงทุนนิดเดียว ทำเกมง่ายๆ แต่รายได้เยอะ ประเด็นคือเราต้องหาสัดส่วนที่เหมาะสมระหว่างการลงทุนผลิตกับลูกค้า จากที่เราเป็นโปรแกรมเมอร์เนิร์ดๆ เลยต้องมาสนใจเรื่องธุรกิจด้วย

จะเป็นเถ้าแก่ (ทั้งที่ยังเรียนไม่จบ)

ด้วยความที่เรามีระบบสร้างเกมที่มันมีราคาในตัวมันเอง ถ้าบริษัทลงทุนจ้างโปรแกรมเมอร์คนหนึ่งผลิตน่าจะเป็นล้าน เราเลยเอาไปเสนอขาย หลังจากนั้นพอเริ่มมีคนจ้างคนแรก ทำอย่างไรให้กระบวนการซื้อขายมันถูกต้อง มีการจ่ายภาษี มีส่วนแบ่ง รวมถึงความเป็นลิขสิทธิ์ ซึ่งระบบหุ้นและการเปิดบริษัทร่วมกันจะช่วยให้ชัดเจนขึ้น รวมถึงสมัยที่ผมฝึกทำงานให้บริษัทรุ่นพี่ก็ได้ความรู้ว่าบริษัทมีข้อดีอย่างไร มีกลไกอย่างไร เลยคุยกับเพื่อนว่างั้นเราลองเปิดบริษัทกันดีกว่า ซึ่งตอนนั้นยังเรียนไม่จบด้วยครับ ผมรู้สึกว่าเราเหนื่อยกับมัน มันมีราคาแน่นอนก็เลยมั่นใจ สมัยนั้นเกมเอนจิ้นราคาแพง เราไม่มีเงิน เราก็ใช้เวลาแลกเงิน ใช้แรงแลกเงิน มันอาจไม่ได้ดีเท่าเกมเอนจิ้นที่ทำขายกันหรอก แต่ก็พิสูจน์ว่าเราสามารถทำเกมที่คนเล่นเป็นแสนๆ คนตามโรงหนังได้

บริษัทของเราภายนอกคนทั่วไปจะเห็นว่าเป็นบริษัทซอฟต์แวร์ด้านความบันเทิง ทำเกม ทำของเล่นและเครื่องเล่นตามห้างหรือสวนสนุก ตอนนี้มีในโทรศัพท์มือถือด้วย แต่ภายในโครงสร้างจริงๆ ที่เราทำจะเป็นบริษัท R&D (Research and Development) นอกจากเรา research ให้งานตัวเอง สร้างผลงานของตัวเอง เรายัง research ให้กับลูกค้าหลายๆ เจ้าด้วยครับ

แก้ปัญหาได้ทุกครั้งคือความสำเร็จ

ที่ผ่านมามองว่า เราประสบความสำเร็จมาตลอดทางนะ พอดีความสำเร็จในมุมมองของเรามันตรงกับคนที่ทำงานมาด้วยกัน คือมีปัญหาที่ต้องแก้และเราก็แก้มันได้ หรือลูกค้าโยนปัญหามาให้เราแก้แล้วเราก็แก้มันได้ เราแก้มันได้ด้วยความรู้ ด้วยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ที่เรียนมา ซึ่งตลอดทางที่เดินมาสิบกว่าปีก็ทำมาตลอด ปัจจุบันวงการธุรกิจซอฟต์แวร์เปลี่ยนแปลงเร็ว แต่สิ่งที่เรายึดถือคือองค์ความรู้ที่เหนือกาลเวลา เราไม่ได้ติดกับเทรนด์ต่างๆ เพราะฉะนั้นโปรดักต์ของเราจะออกมาไม่เยอะไม่ถี่ แต่ออกมาเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นซ้ำๆ ถามว่า

> “สิ่งที่ทำให้เราเดินมาได้เรื่อยๆ
> คือกำลังใจมากกว่า นอกจากกำลังใจที่เราให้กันเองแล้ว
> เราได้กำลังใจจากลูกค้า อันนี้สำคัญที่สุด”

> มันเป็น community ของคนที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน
> เป็นพื้นที่ที่มีแต่คนที่เราอยากคุยด้วย เป็นคนประเภทเดียวกัน
> ทุกวันนี้เวลาไปเจอน้องๆ NSC เราก็มีความสุข

ประสบความสำเร็จถึงขั้นไหน เราก็รู้สึกแฮปปี้มาตลอดทาง ผมว่าการที่เราแก้ปัญหาแล้วเราได้รางวัลจากการแก้ได้ หรือบางทีแก้ไม่ได้แต่ได้ลองแก้ ทำให้เรารู้สึกว่าเราสำเร็จนะ

กำลังใจ (จากผู้ใช้) คือแรงผลักดัน

ผมเชื่อว่าทุกคนเวลาเจอปัญหา ถ้ายังมีชีวิตอยู่เขาจะแก้ปัญหาจนได้ ทุกวันนี้ที่เราอยู่ได้ กินได้ ใช้ชีวิตได้ เราสำเร็จมาตลอดทาง แต่สิ่งที่ทำให้เราเดินมาได้เรื่อยๆ คือกำลังใจมากกว่า นอกจากกำลังใจที่เราให้กันเองแล้ว เราได้กำลังใจจากลูกค้า อันนี้สำคัญที่สุด

ตอนที่ทำเกมบนตู้แล้วมันกระจายไปอยู่ตามห้างตามสวนสนุก เลิกงานผมจะไปเดินดู เห็นพ่อแม่เอาเด็กตัวเล็กๆ มาวางบนเครื่องที่เราออกแบบ เราเลยบอกช่างว่าตรงนี้ออกแบบให้โค้งมนจะได้ปลอดภัยไม่บาดเด็ก ข้างในขอใช้วัสดุตัวนี้จะได้ไม่สปาร์ค รายละเอียดที่เราพยายามใส่ลงไป สุดท้ายพออยู่ที่ตลาดแล้วมันได้ใช้จริงๆ ตรงนี้เป็นกำลังใจมากๆ ที่ทำให้เราอยากจะทำเกมที่สองสามสี่ เพราะเราเห็นลูกค้าได้ใช้ ยิ่งพอเรามาทำเกมบนโทรศัพท์มือถือ คราวนี้ไม่ใช่แค่ลูกค้าตามห้างแล้ว บางครั้งส่งมาเป็นภาษาอะไรที่เราอ่านไม่ออก หรือส่งหัวใจมาให้ทางเฟซบุ๊ก ทำให้เราต้องไปต่อเรื่อยๆ ทุกวันนี้ผมก็ต้องหาความรู้ใหม่ๆ เพื่อนำมาพัฒนาผลิตภัณฑ์ เพราะรู้ว่ามีคนที่มีความสุขจากสิ่งที่เราได้ทำ

สร้างพลังด้วยการแข่งขัน

สำหรับผมสมัยเรียน NSC คือที่สุดของชีวิตแล้ว เพราะชื่อการแข่งขันซอฟต์แวร์แห่งชาติมันยิ่งใหญ่มาก ทุกคนที่เขียนซอฟต์แวร์เป็นจะมาที่งานนี้ ผมเลยคิดว่าจะใช้งานนี้ทำสิ่งที่อยากทำ ถ้าได้รางวัลก็ดี แต่ถ้าไม่ได้ก็ได้ทำสิ่งที่อยากทำ เพราะมันยากที่อยู่ดีๆ เราจะทำขึ้นมาเอง ถึงผมมีไอเดียอยากทำแล้วบอกเพื่อน เพื่อนก็คงไม่สนใจ แต่ถ้าบอกว่าเราทำแล้วส่งแข่งขันกัน มันมีเป้าหมายเดียวกัน ไม่ใช่เป้าหมายแค่เราอยากทำแต่เป้าหมายมันใหญ่กว่านั้น มันเป็นเป้าหมายแห่งชาติ ถ้ามันใช้ได้มันจะได้ไปอยู่ในลิสต์ของอะไรสักอย่าง มันได้เริ่มสตาร์ท วันนี้ผมยังนึกไม่ออกเลยว่า ถ้าไม่ได้ส่ง NSC ผมจะเริ่มทำเกมอย่างไร ถ้าทำส่งอาจารย์ก็คงไม่สามารถทำใหญ่ๆ ได้ และไม่มีทุนมาเป็นกำลังใจ อันนั้นสำคัญมาก

พื้นที่ของคนที่มี passion เดียวกัน

สมัยที่ผมเข้ามาในโครงการ NSC เราได้คุยกับคนที่เขียนโปรแกรมเก่งๆ หรือคนที่มีไอเดียทำฮาร์ดแวร์ ได้เจอเพื่อนมหาวิทยาลัยอื่นที่เก่งมากและให้คำแนะนำกัน หรือเราอยู่ศิลปากรมีมิติความเป็นอาร์ตอยู่ เราก็อธิบายให้เขาฟัง มันเป็น community ของคนที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน เป็นพื้นที่ที่มีแต่คนที่เราอยากคุยด้วย เป็นคนประเภทเดียวกัน ทุกวันนี้เวลาไปเจอน้องๆ NSC เราก็มี




“
วันนี้ผมยังนึกไม่ออกเลยว่า
ถ้าไม่ได้ส่ง NSC
ผมจะเริ่มทำเกมอย่างไร
”



“

ถ้าเด็กไอทีได้ปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นๆ
ได้ไปเจอกับ user ได้ไปเจอคนที่มีความคิดต่าง
เขาจะเข้าใจมนุษย์ เข้าใจวิธีการคิดของคน
เขาจะเก่งและจะสร้างผลิตภัณฑ์ที่ดีๆ
อีกเยอะเลย

”



> ธุรกิจเกมหัวใจคือความรู้สึก
> มันเป็นความรู้สึกของคนที่กำลังใช้ซอฟต์แวร์ของเราอยู่
> เราต้องศึกษาหรือเรียนรู้ที่จะเข้าใจความรู้สึกของคน

ความสุข ซึ่งเขามีไอเดียที่เจ๋งและได้ลงมือทำ ตรงนี้เป็นคีย์ที่แตกต่างจากการเรียนทั่วไป ยิ่งถ้าสามารถทำแล้วเชื่อมโยงสู่อุตสาหกรรมได้ต่อ ผมว่ามันมีพลังมากเลย

รู้วิชาหรือจะเท่าเข้าใจมนุษย์

เด็กสมัยนี้มีโอกาสใหม่ๆ เยอะขึ้น สามารถเข้าถึงความรู้ได้อย่างไร้ขีดจำกัด ไม่ต้องนั่งรถไปห้องสมุด ไม่ต้องรออาจารย์สอน ไม่ต้องลงทะเบียนเรียนมหาวิทยาลัยก็ได้ความรู้ แค่เข้าไปในอินเทอร์เน็ตก็รู้ทุกอย่างแล้ว เป็นโอกาสที่เขาปลดล็อคปัญหาต่างๆ ที่เราเคยเจอ แต่สิ่งที่จะไปต่อคือ นอกจากสร้างสิ่งที่อยากสร้างแล้ว การไปเจอคนอื่นๆ จะเป็นตัวช่วยปลดล็อคข้อจำกัดหลายๆ อย่าง ถ้าเด็กไอทีได้ปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นๆ ได้ไปเจอกับ user ได้ไปเจอคนที่มีความคิดต่าง เขาจะเข้าใจมนุษย์ เข้าใจวิธีการคิดของคน เขาจะเก่งและจะสร้างผลิตภัณฑ์ที่ดีๆ อีกเยอะเลย

หัวใจของเกมคือความรู้สึก

ถ้าเป็นธุรกิจเกม หัวใจคือความรู้สึก มันเป็นความรู้สึกของคนที่กำลังใช้ซอฟต์แวร์ของเราอยู่ เราต้องศึกษาหรือเรียนรู้ที่จะเข้าใจความรู้สึกของคน บางทีต้องจำลองสถานการณ์ว่าเราไม่เคยรู้จักเกมที่เราเพิ่งสร้างเลย ถ้าเราได้ลองเล่นมัน เรารู้สึกอย่างไร เพราะถ้าเป็นเกมคนเล่นเขาอยากรู้สึก อยากตื่นเต้น อยากประทับใจ อยากแก้ปัญหาแล้วพอแก้ได้ เขาอยากรู้สึกดี อยากภูมิใจในตัวเอง การที่เราเรียงลำดับความรู้สึกให้คนรู้สึก สำหรับผมคือกุญแจในการออกแบบ การผลิตเกม การอยู่ในอุตสาหกรรมเกม

นิยามตัวเอง ณ วันนี้

ถ้าให้นิยามตัวเอง ณ วันนี้ ผมมองตัวเองเป็นนักพัฒนา เพราะชอบพัฒนาทุกเรื่อง ทุกวันนี้ผมก็ยังเป็นนักพัฒนา เป็น developer อยู่ดี ไม่ใช่นักธุรกิจหรือคนทำธุรกิจอะไร เพียงแค่การที่เราชอบพัฒนา เช่น เห็นลูกค้าทำแบบนี้มันแพง ทำแบบนี้ถูกกว่า ทำแบบนี้มันนาน ทำแบบนี้เร็วกว่า ซึ่งมันเป็น logic เดียวกับการเขียนโปรแกรม และมันดันส่งผลทางธุรกิจได้ ทำให้ลูกค้าประหยัดเงิน เขาก็เลยซื้องานเราเท่านั้นเอง...

นอกจากวิธีคิดเชิงบวกที่ทำให้มีความสุขตลอดกระบวนการทำงานแล้ว ประสบการณ์ของแสนยังบอกกับเราว่า การแสวงหาความรู้คือสิ่งที่มีค่ายิ่งสำหรับนักพัฒนา ทั้งในมิติของการลงทุน ลงแรง รวมไปถึงการสร้างเครือข่ายคนเก่งเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน

และมากกว่านั้น คืออย่าดูดายกับปัญหาของคนอื่น เพราะนั่นคือต้นทางของการเกิดผลงานใหม่ๆ ขึ้นเพื่อแก้ปัญหาให้ลูกค้าและสังคม NSC





NSC | 1999

SUPASAK KULAWONGANUNCHAI



ศุภศักดิ์ กุลวงศ์อนันชัย

ผู้ช่วยวิจัย หน่วยวิจัยเทคโนโลยีจีโนม
ห้องปฏิบัติการชีวสถิติและสารสนเทศ BIOTEC

LESSON LEARNED FROM SUPASAK - SUP



อย่าแปลกใจ! หากเราพบว่าตัวเองอยากทำอะไรใหม่ๆ ไปเรื่อยๆ แต่จงแปลกใจถ้าเราไม่ชอบในสิ่งที่ทำอยู่ แต่ก็ยังไม่ลองมองหาสิ่งใหม่... ‘ซุป’ ศุภศักดิ์ กุลวงศ์อนันชัย นักวิจัยจีโนมสายพันธุ์คนไอที คือตัวอย่างที่ดีของคนที่ค้นหาตัวเองจนพบ จากการผ่านประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลาย และแม้วันนี้เขาจะค้นพบสิ่งที่ชอบและทำได้ดีแล้ว แต่ทำไมซุปยังคงมองหาและทดลองทำสิ่งใหม่ๆ อยู่เสมอ บทสัมภาษณ์ต่อไปนี้อาจให้คำตอบพวกเราได้...

“

คอมพิวเตอร์ทำให้สามารถจินตนาการ
และทำได้หลายแบบมาก เหมือนอีกโลกหนึ่ง
ที่ในความเป็นจริงเราไม่สามารถทำได้

”



เกมคนอื่นเล่นไม่มัน...งั้นฉันเขียนเกมเอง!

สมัยเด็กชอบเล่นเกม แต่เล่นไม่ค่อยเก่ง เลยคิดว่าทำอย่างไรจะสนุกกับมัน หรือเราจะเขียนเกมขึ้นมาเอง? พอ ม.2 เลยลองเขียนเกมแรกแล้วศึกษามาเรื่อยๆ ไม่ว่าจะเป็นภาษาที่เขียนหรือเทคโนโลยีต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง จนคุณครูเห็นแววส่งเข้าแข่งขัน NSC นั่นคือจุดเริ่มต้น

ปีแรกผมสนใจคอมพิวเตอร์กราฟิก เลยทำสื่อการสอนส่งแข่งขัน ครั้งนั้นทำให้ได้เรียนรู้ว่าใครทำเรื่องอะไร ใช้เทคโนโลยีแบบไหน เหมือนเปิดโลกใหม่ให้เรา แม้ปีแรกจะไม่ได้รางวัล แต่ทำให้เริ่มรู้จักองค์กร สวทช. ว่านอกจาก NSC แล้วยังมีการแข่งขันอื่นๆ ด้วย เช่น YSC (Young Scientist Competition - การประกวดโครงงานของนักวิทยาศาสตร์รุ่นเยาว์) ซึ่งตอนนั้นผมได้เจออาจารย์ท่านหนึ่ง คือ ดร.ศิษเฎศ ทองสิมา ที่แนะนำให้ไปแข่งขัน YSC เพราะเกี่ยวข้องกับสาขาที่เราสนใจจริงๆ หลังจากนั้นจึงได้ทำงานร่วมกับอาจารย์จนถึงตอนนี้ ซึ่งเราได้เรียนรู้จากอาจารย์เยอะมากครับ

โลกที่ใส่จินตนาการได้เต็มที่

ปีถัดมาผมทำหัวข้อเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมากขึ้น ตอนนั้นสนใจเครื่องบินบังคับวิทยุ เลยเอาสิ่งที่สนใจกับคอมพิวเตอร์มาประยุกต์เข้าด้วยกัน โดยทำแบบจำลอง (simulation) ออกแบบเครื่องบินปีกใบพัด แรงยกต่างๆ ซึ่งในศาสตร์คอมพิวเตอร์นั้นน่าสนใจตรงที่ลงทุนน้อย เราอยากทำเครื่องบินหรือรถไฟก็สามารถออกแบบได้ ไม่เหมือนวิศวกรรมหรือการประดิษฐ์อะไรสักอย่างที่ต้องลงทุนเยอะ คอมพิวเตอร์ทำให้สามารถจินตนาการและทำได้หลายแบบมาก เหมือนอีกโลกหนึ่งที่ในความเป็นจริงเราไม่สามารถทำได้ ก็เลยสนใจด้านคอมพิวเตอร์มากๆ ครับ ตอนนั้นได้รางวัลที่ 1 ในการแข่งขัน YSC และมีโอกาสเป็นตัวแทนไปแข่งที่อเมริกา ได้ไป Silicon Valley ซึ่งที่นั่นถือว่าเป็นที่สุดๆ ของคอมพิวเตอร์เลย และยังได้เจอบูธข้างๆ ที่ผลงานเขามีอิมแพคมาก ใช้เทคโนโลยีชั้นสูง ยิ่งทำให้เราสนใจเข้าไปใหญ่ พอกลับมาก็เลยศึกษาลึกลงไปในสิ่งที่สนใจครับ

ทักษะมีไว้พัฒนา! (แล้วจะช้าอยู่ทำไม?)

ตอนอยู่ ม.6 ผมลงลึกเรื่องคอมพิวเตอร์กราฟิก การแสดงผล การประมวลผลภาพให้มันรวดเร็วมากขึ้น ก็เลยได้หัวข้อไปแข่ง YSC โชคดีได้รางวัลและเป็นตัวแทนไปแข่งขันอีกปีหนึ่งแล้วได้รางวัลกลับมาด้วย ถ้าเทียบกับระดับโลก ผมคิดว่าอย่างน้อยหัวข้อของเรามันมีอิมแพคในการนำไปใช้ ตอนนั้นเราพัฒนาตัวเองหลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็นด้านวิทยาศาตร์และเทคโนโลยี การพรีเซนต์ภาษาอังกฤษ แม้เราสื่อสารได้ไม่เต็มที่แต่พยายามนำเสนอสิ่งที่เราทำให้มากที่สุด

พอกลับมาเจ้าหน้าที่ สวทช.บอกว่ามีทุนการศึกษา JSTP (Junior Science Talent Project – โครงการพัฒนาอัจฉริยภาพทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กและเยาวชน) ที่สนับสนุนทั้งเรื่องการเรียนและการวิจัยสำหรับนักเรียนนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ ผมก็เข้าร่วมคัดเลือกจนติดหนึ่งในสิบและได้ทุนเรียนระยะยาว ทำให้นอกจากเรียนแล้วยังสามารถทำวิจัยได้ด้วย ช่วงนั้นอาจารย์ศิษเฎศย้ายไปอยู่ที่ศูนย์พันธุวิศวกรรมและเทคโนโลยีชีวภาพแห่งชาติ (ไบโอเทค) พอดี ผมก็เลือกเรียน Computer Science ที่มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เพราะอยู่ใกล้กับไบโอเทค ทำให้สะดวกในการทำงานวิจัยด้วยครับ

พัฒนาจากสิ่งที่ชอบ ต่อยอดให้เกิดประโยชน์

ตอนเริ่มเรียนปีหนึ่งผมกลับมาแข่งขัน NSC ใหม่ เป็นหัวข้อที่พัฒนาร่วมกับอาจารย์ศิษเฎศ เกี่ยวกับการประมวลผลภาพแบบขนาน (parallel processing) ทำอย่างไรให้คอมพิวเตอร์ธรรมดาสามารถประมวลผลได้เร็วขึ้น ผลงานนี้ได้รับรางวัลจากประสบการณ์และความสนใจของเราที่ต่อเนื่องมาเรื่อยๆ จนถึงหัวข้อที่เราทำ

ตอนปีสองผมก็แข่งต่อ ตอนนั้นคิดว่านอกจากการประมวลผลภาพสามมิติที่เราสนใจมันสามารถทำอะไรที่มีประโยชน์กว่านั้นได้ ก็เลยเอาไปประมวลผลด้านจีโนม ซึ่งเป็นหัวข้อที่ไบโอเทคสนใจอยู่ โดยเอาความสามารถเรื่อง parallel processing ที่เราสนใจมาร่วมกัน ทุกปีกรรมการมักจะถามว่าอันนี้เป็นหัวข้อของอาจารย์หรือเปล่า ผมบอกไม่ใช่ เพราะผมสามารถเล่าให้ฟังได้ว่าตั้งแต่เริ่มต้น



“

แต่ก่อนความฝันเราคือสนุก
ตอนนี้อิมแพคมันสูงกว่านั้น ผมทำวิจัยร่วมมาเรื่อยๆ
เห็นสิ่งที่มันขาดอยู่ และทักษะที่เรามี
จะช่วยเติมเต็มส่วนนั้นได้

”



เราสนใจและมีประสบการณ์เรื่องนี้ ตอนปีสามผมก็แข่งอีก ซึ่งบางหัวข้อต่อยอดมาจากปีที่แล้ว อาจจะดูไม่ใหม่มาก แต่เราสนใจจริงๆ และคิดว่ามันมีประโยชน์

หาสิ่งที่ 'ชอบ' แล้วทำให้ 'ใช่'

หลังจากเรียนจบ ผมเรียนต่อปริญญาโทด้าน Software Engineering ที่ AIT เกี่ยวกับการออกแบบสถาปัตยกรรมซอฟต์แวร์ที่มีความซับซ้อน หลังจากนั้นตัดสินใจมาทำงานที่ไบโอเทค เพราะที่นั่นต้องการคนที่มีความสามารถในการประยุกต์ด้านเทคโนโลยีเข้ามาช่วย ในมุมหนึ่งงานวิจัยทำให้เรามีโอกาส ได้ทดลองเทคนิคการประมวลผลที่สูงกว่าเอกชน เพราะข้างนอกอาจยังไม่ได้ใช้เทคนิคนี้ พอเรามีทักษะ เมื่อเจอโจทย์ใหม่ๆ เราก็จะแก้ได้ง่ายขึ้น ซึ่งตัวผมเองสนใจเรื่องพวกนี้ตั้งแต่เด็ก เมื่อมาทำสายวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเห็นความต้องการว่าทำไมเราต้องเอาความรู้ที่มีมาช่วยงานด้านการประมวลผลต่างๆ

ปัจจุบันผมศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลจีโนม เช่น พ่อแม่กลัวลูกเป็นโรค ดีเอ็นเอตรงไหนทำให้เกิดโรค ถ้าเจอว่าเกิดจากตำแหน่งนี้เราสามารถหายาไปช่วยเหลือเขาได้ หรือเปลี่ยนวิธีการรักษาได้ นี่คือแรงขับว่าทำไมเราลงแรงทำ แต่ก่อนความฝันเราคือสนุก ตอนนี้อิมแพคมันสูงกว่านั้น ผมทำวิจัยร่วมมาเรื่อยๆ เห็นสิ่งที่มันขาดอยู่ และทักษะที่เรามีจะช่วยเติมเต็มส่วนนั้นได้ครับ

มือต้องเปื้อน! ก่อนค้นพบตัวเอง

ตอนเป็นเด็ก รางวัลทำให้เรามีความภูมิใจ กลับกันถ้าผมแข่งแล้วไม่ชนะก็คงเหมือนนักมวยต่อยแล้วแพ้ ทุกคนก็จะลืมว่าคุณเป็นใคร และเราทำเพื่ออะไร โชคดีที่แข่งแล้วได้รางวัล ซึ่งมันคือแรงขับลึกๆ นะ แต่สิ่งที่ได้หลังจากการแข่งคือความรับผิดชอบต่องานที่ทำ มันต้องลงมือทำเอง ทำให้เราได้ประสบการณ์ เหมือนเขียนโปรแกรมมันคือทักษะ ยิ่งเขียนได้บ่อยเท่าไหร่เรายิ่งเก่งขึ้น เพราะฉะนั้น คุณค่าแรกคือรางวัล รางวัลคือความภูมิใจ และประสบการณ์ที่ได้ทำให้เรามีกระบวนการคิดที่ดี มีความรับผิดชอบต่องานที่เราทำ

> “
> การที่ผมมีโอกาสสัมผัสอะไรหลายอย่าง
> ทำให้ค้นพบตัวเองได้เร็ว ทำให้เรามีความมุ่งมั่นมากขึ้น
> ความสนใจมันเกิดตอนที่เราทำ
> ไปที่ไหนเราก็ยังค้นพบตัวเอง
> แต่มันต้องลองทำ ต้องมือเปื้อนก่อน
> ”

สิ่งสำคัญคือทำให้เราค้นพบตัวเองได้ง่ายขึ้น ที่ผมมาถึงจุดนี้ได้เพราะค้นพบตัวเอง เป็น passion ที่ทำให้วิชาภาคคอมพิวเตอร์ได้ A เกือบทุกตัวจนได้เกียรตินิยม จากที่สมัยเรียนมัธยมฯ ได้เกรด 2.5 ซึ่งการที่ผมมีโอกาสสัมผัสอะไรหลายอย่างทำให้ค้นพบตัวเองได้เร็ว ทำให้เรามีความมุ่งมั่นมากขึ้น ความสนใจมันเกิดตอนที่เราทำไปที่ไหนเราก็ยังค้นพบตัวเอง แต่มันต้องลองทำ ต้องมือเปื้อนก่อน ซึ่งผมมองว่าการสอบเข้ามหาวิทยาลัยต้องชัดเจนและน่าจะมีคำตอบให้พ่อแม่เข้าใจว่า ทำไมการแข่งขันแบบนี้มีประโยชน์

สร้างคนรุ่นใหม่สายพันธุ์ STEM

สิ่งที่อยากเห็นคือ การสร้างความตระหนักรู้เรื่องวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเข้าไปถึงมหาวิทยาลัยหรือโรงเรียน ทำให้เขารู้ว่ามันสำคัญและมีอยู่จริง เดี๋ยวนี้มีคอนเซ็ปต์ STEM ก็คือ S – Science, T – Technology, E – Engineering และ M - Math เป็นพื้นฐานของเด็กตั้งแต่อนุบาลถึงมัธยมฯ ถ้าได้ฝึกเรื่องพวกนี้จะทำให้เขามีกระบวนการคิด มีหลักการวิเคราะห์ต่างๆ เช่น ขายของใช้คณิตศาสตร์เข้ามาช่วย เขาจะรู้ว่าคุ้มทุนไหม พอโตขึ้นทำให้มีพื้นฐานคิดวิเคราะห์ได้ ดังนั้น ต้องสร้างคนรุ่นใหม่ให้มีแนวคิดที่จะมาพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ทำให้เห็นว่าคนที่ประสบความสำเร็จที่เอาแนวคิดกระบวนการวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีไปใช้ ไม่ใช่เฉพาะเอกชนที่ทำได้ สวทช.ก็ทำได้เช่นกัน

หัวข้อแข่งชัด! ช่วยเด็กโฟกัสเป้าหมาย

หัวข้อที่แข่ง NSC สำคัญ อาจต้องมีการบรรยายหรือทำเป็นสื่อให้เด็กเห็นว่าเทคโนโลยีบ้านเราไปถึงไหนต่างประเทศไปถึงไหน หรือเราเน้นเรื่องอะไรก็จัดขึ้นมาให้ชัด เพราะพอไม่ใช่หัวข้อที่เด็กสนใจเขาอาจจะเลิกไปเลย ไม่รู้ว่าแข่งแล้วได้อะไร ยกตัวอย่างเวทีต่างประเทศเขาจะแบ่งหัวข้อเป็นด้านเทคโนโลยีเหมือนเรา แต่สิ่งมีชีวิตหรือสัตว์ก็เป็นหัวข้อหนึ่ง คอมพิวเตอร์กราฟิกก็เป็นอีกหัวข้อหนึ่ง ส่วนของเรากว้างไปทำให้เห็นแค่ความโดดเด่นแต่เทียบกันไม่ได้

ผมอยากให้ทุกคนวิน-วิน ประสบความสำเร็จ บางเรื่องต้องทำหลายๆ ปี ต้องติดตามต่อเนื่อง แต่ถ้ามีระยะเวลาแค่ 6 เดือนต้องโฟกัสมากขึ้น อาจให้นักเรียนส่งเข้ามาก่อนว่าอยากลงสาขาไหน แล้วจัดคอร์สอบรมเบื้องต้นหรือมีปาฐกถาเล่าให้ฟัง มันจะช่วยให้นักเรียนที่ส่งผลงานเข้ามามีพื้นฐาน และรู้ว่าเรื่องนี้อาจจะใช่หรือไม่ใช่สำหรับเขา หรือเริ่มพัฒนาหัวข้อให้ใกล้กับสิ่งที่เขาทำมากขึ้น ผมเชื่อว่าจะได้คุณภาพมากขึ้น

โอกาสอยู่รอบตัว (เด็ก)

สมัยก่อนมีคอมพิวเตอร์เครื่องหนึ่งในบ้านมันยาก แต่เดี๋ยวนี้คอมพิวเตอร์ถูกลง มือถือก็ถูกลง โอกาสมันอยู่รอบตัว เราสามารถลองทำได้ หลายอย่างก็เปลี่ยนไป เช่น การเข้ามาของเทคโนโลยี เดี๋ยวนี้มีอินเทอร์เน็ตทุกบ้านจะสืบค้นข้อมูลมีหมด อยู่ที่ว่าสนใจแค่ไหน มันง่ายกว่า

> “ต้องสร้างคนรุ่นใหม่
> ให้มีแนวคิดที่จะมาพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
> ทำให้เห็นว่าคนที่ประสบความสำเร็จที่เอาแนวคิดกระบวนการวิทยาศาสตร์
> เทคโนโลยีไปใช้ ไม่ใช่เฉพาะเอกชนที่ทำได้
> สวทช. ก็ทำได้เช่นกัน”





> ต้องลองหลายๆ อย่าง
> เปิดโอกาสให้ตัวเองได้ลอง พอทำสักพัก
> แล้วมันจะคิดออกว่าอันนี้ใช่

แต่ก่อนเยอะ แต่ก่อนผมต้องออกไปซื้อหนังสือมาอ่าน ภาษาอังกฤษก็อ่านไม่รู้เรื่อง พอมีคอมพิวเตอร์ทุกอย่างมันง่ายขึ้น มันถึงต้องมี Gen X Y Z คือ Y มันต้องดีกว่า X เหมือนกันเด็กรุ่นใหม่ต้องทำได้ดีกว่าที่เราทำแน่นอน

ค้นหาตัวเองจากงานอดิเรก

ผมคิดว่าการค้นพบตัวเองสำคัญ ไม่ใช่เฉพาะด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ถ้าเรามีความชอบในสิ่งที่เราทำ ต่อให้มันยากหรือซับซ้อน เราก็ทำได้โดยที่ไม่เหนื่อย เรายินดีทำ เราสนุกกับมัน ดังนั้น เด็กรุ่นใหม่ควรหาสิ่งที่อยากทำ การที่เรามีความสามารถมีความอดทนทำงานเรื่องหนึ่งให้สำเร็จ เวลาต้องทำอะไรเราจะมีความพยายาม เพราะเรียนรู้แล้วว่าเส้นทางนี้เป็นเส้นทางสู่ความสำเร็จ หลังจากนั้นไม่ว่าจะทำคอมพิวเตอร์หรืออะไรก็สามารถทำได้

ถ้าตอบคำถามชัดๆ คือต้องหาตัวเองให้เจอ วิธีที่จะทำได้คือคุณต้องหางานอดิเรก สิ่งที่เราชอบ เพราะเรายังไม่รู้ว่าเราชอบอะไร ต้องลองหลายๆ อย่าง เปิดโอกาสให้ตัวเองได้ลอง พอทำสักพักแล้วมันจะคิดออกว่าอันนี้ใช่ อันนี้คนอื่นทำไม่ได้ มีเราที่ทำได้ พอเราได้ทำ เราเริ่มชอบ รู้สึกว่าทำได้ดี มีอิมแพคจากสิ่งที่เราทำ สิ่งที่เราคิด ทำให้เรายังทำต่อไป

สร้างเครือข่ายสานพลัง

จริงๆ ผมอยากช่วยคน ตอบเหมือนนางสาวไทยเลยนะ (หัวเราะ) เพราะบางคนเขาเดือดร้อนจริงๆ งานที่เราทำไปช่วยเขาได้ อยากมีเครือข่ายคนที่คิดเอาเทคโนโลยีและความรู้มาประยุกต์ใช้ คนที่สนใจเหมือนกันมาร่วมกันพัฒนาให้ดีขึ้น เพราะเราทำหนึ่งคนก็ช่วยได้แค่ระดับหนึ่ง แต่ถ้าเอาคนหลายๆ คนมาทำร่วมกัน ผมคิดว่ามันจะดีกว่า ซึ่งคนไทยมักไม่ค่อยคุยแลกเปลี่ยนกัน ทำให้เราเดินมาไกลที่สุดได้แค่นี้ แต่ถ้ามีเครือข่ายจะช่วยได้มากขึ้น อย่าง NSC พอจบไปมี Alumni ไหม มีการรวมตัวกันไหม ใครจะไปรู้ว่าอาจจะเกิด startup จากการรวมตัวกันก็ได้ ซึ่งมันอาจจะไม่ง่าย แต่มันก็สามารถเป็นไปได้







“

ผมชอบเทคโนโลยี
ชอบเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ชอบประดิษฐ์
อยากทำอะไรที่มีความสำคัญ
และอยากช่วยเหลือผู้คน

”

นิยามตัวเอง ณ วันนี้

ถ้านิยามตัวเอง คิดว่า Ironman น่าจะใกล้เคียงกับผมมากที่สุด (หัวเราะ) ผมชอบเทคโนโลยี ชอบเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ชอบประดิษฐ์ อยากทำอะไรที่มีความสำคัญ และอยากช่วยเหลือผู้คน ซึ่งตอนนี้เริ่มสนใจสายธุรกิจด้วย ถ้ามันมีทุนที่จะทำให้สิ่งที่พูดมาทั้งหมดเกิดขึ้นได้ เป็นสิ่งที่จะมาสนับสนุนให้เกิดการวิจัย เกิดทีม เกิดทรัพยากรใหม่ๆ ซึ่งมาจากการเอาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมาประยุกต์กับธุรกิจ มีคอนเซ็ปต์ของการนำไปใช้มากขึ้น ภาพมันจะชัด เรารู้ว่าเราทำอะไรอยู่ เพื่ออะไร อย่างวันนี้เราได้แนวทางแล้วว่าจะทำอะไรต่อไป...

เพราะโลกวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีนั้นมีพลวัตเปลี่ยนหมุนอยู่ทุกนาที จึงไม่แปลกที่คนสายพันธุ์ไอทีอย่างซุปจะรู้สึกตื่นใจกับสิ่งใหม่ๆ อยู่เสมอ จะแปลกก็ตรงที่เขาไม่กลัวที่จะพาตัวเองเข้าไปทดสอบทดลองกับสิ่งใหม่ๆ เหล่านั้น อย่างกับไม่มีคำว่า ‘กลัวล้มเหลว’ อยู่ในพจนานุกรมชีวิตของเขา ซึ่งที่จริงแล้วเขากลัวไหม? เราก็ลืมถาม...

รู้เพียงแค่ว่า ถ้าสิ่งใหม่จะเป็นประโยชน์ต่อผู้อื่นมากขึ้น เขาก็พร้อมจะลอง...

NSC



NSC | 2006

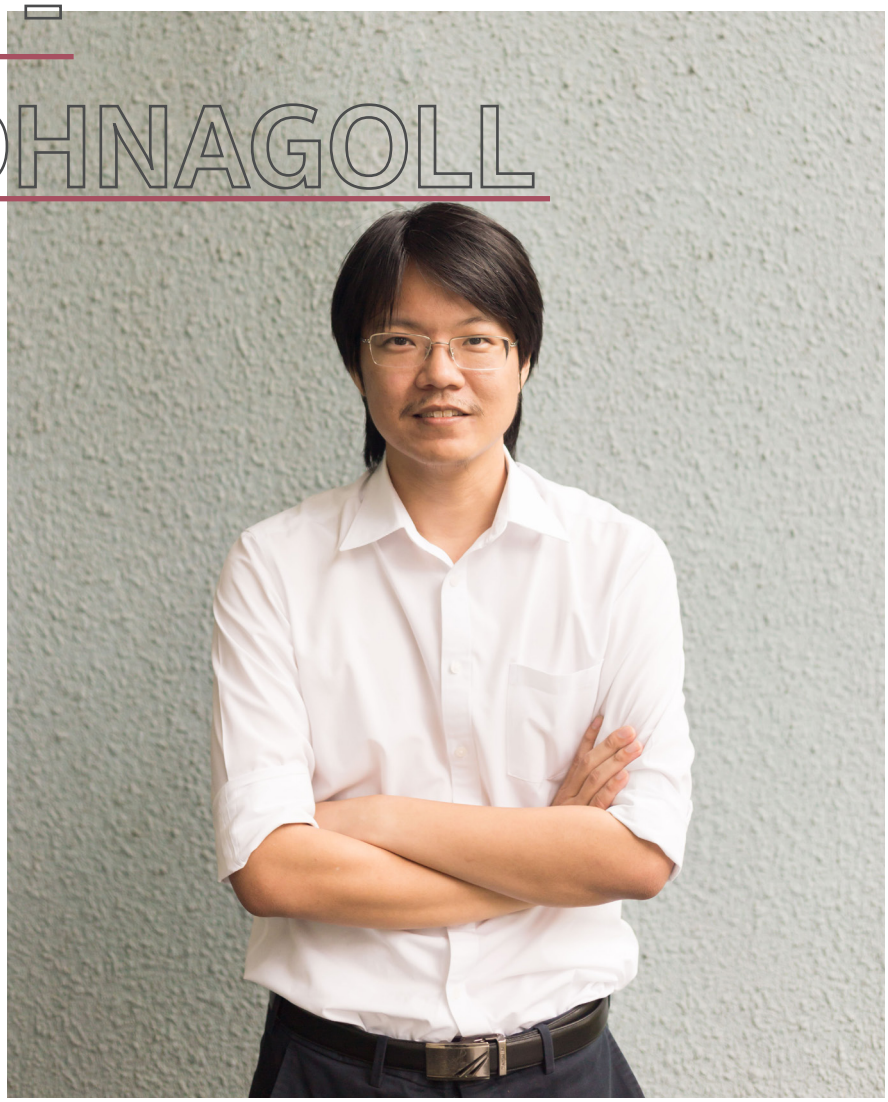
PUTT SAKDHNAGOLL



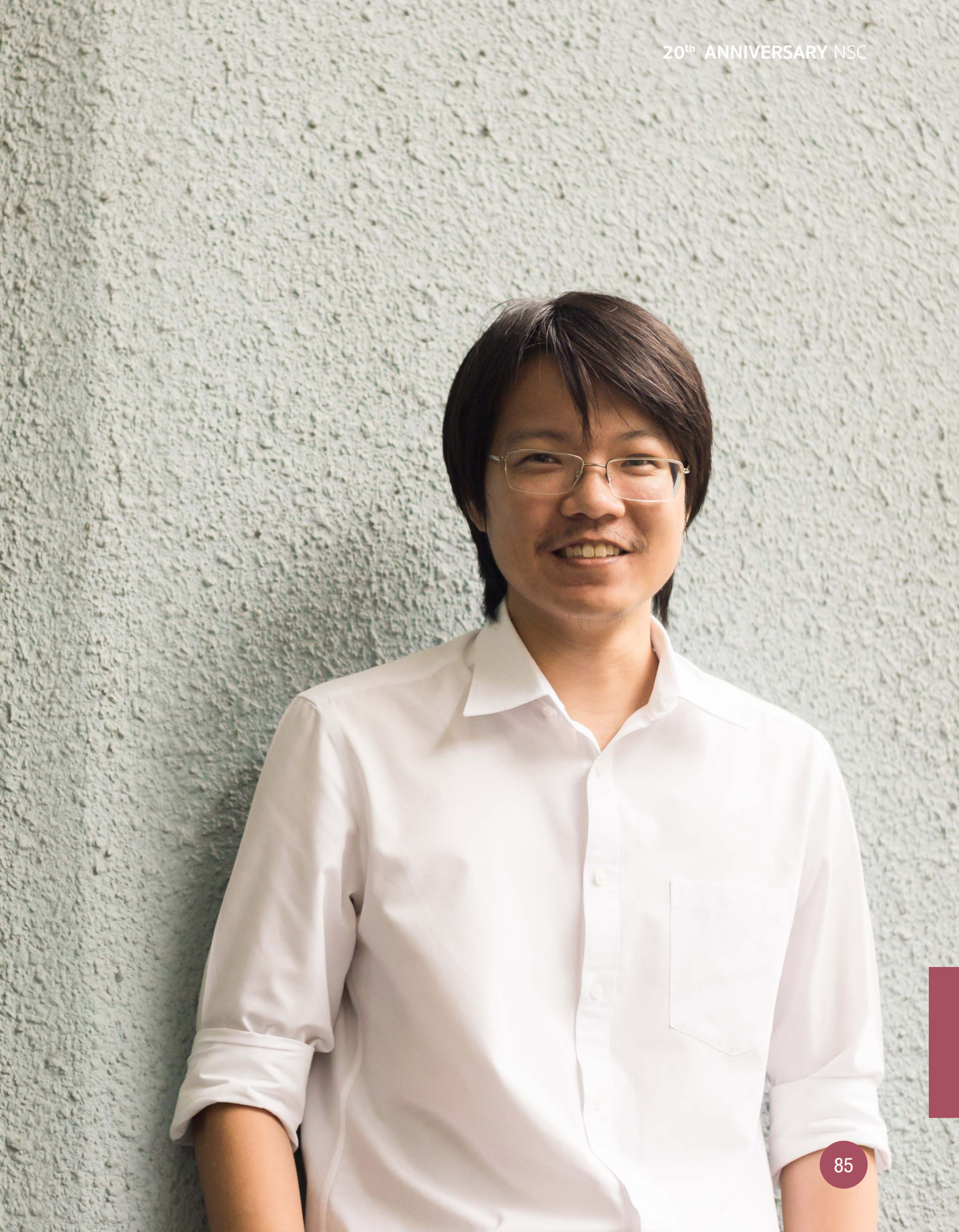
ปัถย์ ศักดิ์ธนากูล

นักวิจัย กลุ่มทรัพยากรด้านการคำนวณ
และไซเบอร์-กายภาพ NECTEC

LESSON LEARNED FROM PUTT - SAKDHNAGOLL



การเรียนรู้ประสบการณ์ของคนอื่นคือเข็มทิศ แต่การเรียนรู้ชีวิต (ตัวเอง) คือหางเสือ... ดร.ปัถย์ ศักดิ์ธนากูล นักวิจัยหนุ่มไฟแรงแห่งเนคเทค คือตัวอย่างของคนที่ใช้ความชื่นชอบนำทางชีวิต แต่ในความชื่นชอบนั้นเขาก็ไม่ปิดกั้นตัวเองจากการเรียนรู้เพื่อจะค้นพบสิ่งที่ชอบกว่า! และกล้าที่จะเปลี่ยนแปลงเส้นทางชีวิตของตัวเองจากเด็กติดเกมที่ผลักดันตัวเองไปสู่การเป็นเจ้าของบริษัท ไปสู่เส้นทางการเป็นนักวิจัยเนคเทค ถึงตรงนี้ ดร.ปัถย์ พร้อมจะแบ่งปันประสบการณ์ชีวิตที่เขาเรียนรู้มาด้วยตัวเองผ่านบทสัมภาษณ์ชิ้นนี้ หวังให้เป็นเข็มทิศแก่น้องๆ รุ่นใหม่ แต่การเลือกจะไปทางไหนนั้น น้องๆ ต้องหันหางเสือด้วยตัวเอง..



ย่างก้าวของเด็กติดเกม

ตอนเด็กๆ ผมชอบเล่นเกม ถือว่าติดเกมระดับหนึ่งเลย พอขึ้น ม.3 ที่โรงเรียนเปิดคอร์สสอนเขียนโปรแกรมเบื้องต้นก็เลยสนใจลงเรียนเป็นวิชาเลือก ตอนนั้นเริ่มรู้สึกว่าชอบการเขียนโปรแกรม ชอบคอมพิวเตอร์กราฟิก หลังจากนั้นก็เดินสายนี้มาเรื่อยๆ จนกระทั่ง ม.ปลาย ได้ข่าวการแข่งขัน NSC จากอาจารย์เป็นครั้งแรก ก็เลยลองรวมทีมกับเพื่อนๆ ส่งผลงานเข้าแข่งขัน แต่ก็ยังไม่ได้ทำจริงจังเท่าไหร่ครับ

ให้เกมพาไป (แข่ง)

ผมเริ่มจริงจังกับการพัฒนาผลงานและการแข่งขันตอนเรียนที่คณะวิศวกรรมศาสตร์ ภาควิชาคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ โดยได้รวมทีมกับเพื่อนทำโปรเจกต์จบและทำเกมด้วย พอดีเวที NSC เปิดก็เลยส่งผลงานเข้าแข่งขัน ถ้าจำไม่ผิดตอนนั้นผมทำเกมออนไลน์ฝั่งที่เป็น back-end นอกนั้นก็เคยส่งเกมประกวดเวทีอื่นๆ บ้าง สมัยนั้นเวทีแบบนี้ยังไม่เยอะมาก คนยังไม่ค่อยตื่นตัวในเรื่องนี้เท่าไหร่ แต่เดี๋ยวนี้มีแฮกกาธอน (Hackathon) ที่เปิดช่องให้เยอะขึ้น ซึ่งส่วนใหญ่พวกงานแข่งเขียนเกมจะเน้นเฉพาะกลุ่มมากกว่า เกณฑ์ในการให้รางวัลจะยากกว่า NSC นิดหนึ่ง เขาจะตัดสินกันในเรื่องเกมหรือความสนุกของเกม ส่วนเรื่องเทคนิคหรือแบ็คกราวน์จะไม่เน้นเท่าไหร่ครับ

เจอเพื่อนสายพันธุ์เดียวกันจากการแข่งขัน

ถ้ามองในแง่หนึ่ง NSC เปิดโอกาสให้เราได้ฟอร์มไอเดียและได้ลองทำงานกับเพื่อน หลักๆ จะเป็นเรื่องการทำงานเป็นทีมครับ เราได้ทำงานกับคนหลายคนมากขึ้น บางทีเพื่อนที่เราสนิทเขาไม่ได้สนใจเรื่องนี้ เราก็ได้ขยายวงคนที่รู้จักมากขึ้น เพราะเวลาจะทำโปรเจกต์เราก็พยายามไปหาคนที่มีความสนใจเหมือนกัน อยากทำงานแบบนี้เหมือนกันมาช่วยกันทำ เมื่อเทียบกับโปรเจกต์จบพอมีเรื่องรางวัลมีเรื่องเวทีเข้ามาเราก็ทำจริงจังมากขึ้น เพราะเราอยากชนะหรืออยากได้รางวัล ซึ่งสมัยที่เป็นนักเรียนเราก็ยังไม่ได้คิดจะทำ startup การมีโครงการแบบนี้ส่วนหนึ่งทำให้ได้ทำงานกับเพื่อน และมีเป้าหมายร่วมกันมากขึ้น

ก้าวออกจากตำรา ไปแก้ปัญหาจริง

การแข่งขัน NSC ทำให้เราได้ลองอะไรที่ไม่ได้ทำในบทเรียน ซึ่งสมัยเรียนส่วนมากคือทำโจทย์ ทำงานตามที่อาจารย์สั่ง ไม่ค่อยมีงานที่เป็น Project based เท่าไหร่ อย่างงานโปรแกรมมิ่งเวลาทำโจทย์คือแค่แก้โจทย์ แต่เวลาใช้งานจริงมันมีรายละเอียดยิบย่อย ซึ่งตอนมาแข่ง NSC ทำให้เรามีโปรเจกต์ มีเป้าหมาย ดูเป็นชิ้นเป็นอันมากขึ้น เป็นสิ่งที่เราคิดขึ้นมาเอง เป็นสิ่งที่เราสนใจแทนที่จะทำแค่ในบทเรียน เราได้ก้าวออกมา ณ จุดที่เราอยากทำ ได้แก้ปัญหาสิ่งที่เราต้องการทำจริงๆ การที่ได้มาเห็นปัญหาด้วยตัวเอง ลองแก้ด้วยตัวเอง ทำให้มีประสบการณ์มากขึ้น เป็นอีกจุดที่ทำให้รู้สึกว่าการที่เราลงมือทำอะไรมันมีเป้าหมาย อย่างผมไม่ใช่อยู่ดีๆ อยากเขียนโปรแกรมแล้วจะเขียนอะไรก็ได้ ถ้าไม่มีเป้าหมายก็ไม่ได้รู้สึกว่าเราต้องมานั่งเขียน

ก้าวออกจากมหา'ลัย ไปเจอลูกค้า (ตัว) จริง

ตอนเรียนจบเป็นช่วงที่ผมกับเพื่อนเพิ่งชนะแข่งขันเกม แล้วมีโปรเจกต์ที่ต่อยอดจากเวทีประกวดเกมเข้ามา ซึ่งเป็นจำนวนเงินค่อนข้างเยอะ การเปิดบริษัทเหมาะสำหรับรับงานชิ้นนั้นและพวกเราอยากทำเกมอยู่แล้วด้วย ถือเป็นจังหวะที่ดีก็เลยตัดสินใจลุยกันสักตั้ง เปิดบริษัททำเกมกับเพื่อนกลุ่มที่ส่ง NSC และแข่งเขียนเกมมาด้วยกันครับ ซึ่งตอนทำบริษัทงานจะซีเรียสมากขึ้น เพราะมีเดดไลน์จริง ต้องตอบโจทย์ลูกค้าจริง ช่วงแรกนอกจากทำเกมที่เป็นโปรดักต์ของบริษัทแล้ว พวกผมทำ outsource ด้วย ซึ่งจะมี requirement ลูกค้าที่มีรายละเอียดยิบย่อยมากขึ้น แต่การทำโปรเจกต์ส่ง NSC เราทำโปรเจกต์ที่ใช้ได้เป็นเชิงคอนเซ็ปต์ ซึ่งพอไปใช้งานจริงต้องระวังเรื่องอื่นๆ มากขึ้น เคยเจอเคสที่ลูกค้าบอกว่าตัวสะกดผิดต้องกลับไปแก้ คือต้องระวังไปถึงรายละเอียดยิบย่อยเลยครับ

“

ตอนมาแข่ง NSC..
เป็นสิ่งที่เราคิดขึ้นมาเอง เป็นสิ่งที่เราสนใจ
แทนที่จะทำแค่ในบทเรียน เราได้ก้าวออกมา
ณ จุดที่เราอยากทำ

”







จุดเปลี่ยน! จากเจ้าของเกมสู่นักวิจัย

ผมทำบริษัทได้ปีเดียวก็ได้ทุนจากกระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีไปเรียนต่อที่ประเทศสหรัฐอเมริกา ใจหนึ่งตอนสมัยปริญญาตรีผมก็อยากเรียนต่อปริญญาเอกอยู่แล้ว เพราะผมเรียน ม.ปลายที่โรงเรียนมหิดลวิทยานุสรณ์ ยุคนั้นเป็นยุคแรกๆ ที่รับนักเรียนที่อยากเป็นนักวิทยาศาสตร์มากขึ้น

เลยได้แรงบันดาลใจจากอาจารย์ที่โรงเรียนที่บอกว่างานวิจัยสนุกนะ อยากให้เราเป็นนักวิจัย เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ตัดสินใจลองสอบชิงทุนไปเรียนต่อดู โดยเรียนปริญญาโทต่อปริญญาเอกเลยครับ

เรียนรู้และกล้าเปลี่ยน! จากสิ่งที่คิดสู่สิ่งที่ชอบ

ตอนแรกผมสนใจเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก แต่พอไปเรียนต่อพบว่า งานสายคอมพิวเตอร์กราฟิกจะเน้นว่าทำอย่างไรให้ภาพสมจริงขึ้น แต่สิ่งที่ผมสนใจคือ Program Optimization ทำอย่างไรให้โปรแกรมทำงานได้เร็วขึ้น เลยรู้สึกว่างานวิจัยที่เขาทำไม่ใช่งานที่เราชอบ ซึ่งยุคนั้นเป็นยุคแรกที่เอา GPU (Graphics Processing Unit) หรือการ์ดจอมาคำนวณด้านวิทยาศาสตร์และวิศวกรรมศาสตร์ เลยได้จังหวะ ได้ทำงานกับ GPU ด้วย ได้ทำงาน Program Optimization ด้วย ก็เลยเปลี่ยนสายไปด้านนี้แทน

ตอนนี้ผมเป็นนักวิจัยที่แล็บ LSR (ห้องปฏิบัติการวิจัยการจำลองขนาดใหญ่) ของเนคเทคครับ เพิ่งเริ่มงานได้ไม่นาน ยังไม่มีโปรเจกต์หลักซะทีเดียว แต่ช่วงที่เรียนปริญญาเอก งานวิจัยที่ทำจะเกี่ยวกับคอมไพเลอร์ (Compiler) คือการทำให้การเขียนโปรแกรมบน GPU ง่ายขึ้น ใช้ความพยายามน้อยลงในการให้โปรแกรมรันบน GPU ได้เร็วที่สุดเท่าที่จะเร็วได้ โดยใช้คอมไพเลอร์แปลจากภาษาที่คนเขียนโปรแกรมให้มารันบน GPU ได้ เราทำให้คอมไพเลอร์ช่วย optimize โปรแกรมโดยที่โปรแกรมเมอร์ไม่ต้องทำอะไรมาก

งานไม่ใช่ปัญหา...ถ้าทำแล้วสนุก!

ผมเป็นคนชอบเขียนโปรแกรมอยู่แล้ว รู้สึกว่าการเขียนโปรแกรมมันสนุก พอทำงานวิจัยมันมีโจทย์แล้วคิดวิธีแก้ปัญหาก็สนุก หรือการมีไอเดีย รู้ว่าเราจะทำอะไรมันก็สนุก ส่วนที่ไม่สนุกคือคิดโจทย์ไม่ออก แต่โดยรวมถ้าเราสามารถสนุกกับงานที่ทำได้ระดับหนึ่ง มันก็ผลักดันให้เราทำต่อได้ ถ้าเรามีความสนใจในงานที่เราทำจริงๆ เพราะส่วนหนึ่งเราก็อยากทำเอง ไม่ต้องการแรงผลักดันมาก อย่างถ้ามีคนถามว่าเรียนต่อปริญญาเอกดีไหม จุดที่ผมรู้สึกว่าสำคัญคือต้องถามคนเรียนว่าชอบสิ่งที่จะทำวิจัยจริงหรือเปล่า ถ้าไม่ชอบจะทรมานมาก เพราะคุณต้องอยู่กับปัญหาที่คุณไม่ชอบตลอดเวลา อย่างช่วงที่ทำแล้วสนุก ให้ทำตั้งแต่เที่ยงยันเที่ยงคืนก็ทำได้ แต่ถ้าไม่ชอบทำแป๊บเดียวก็อยู่ไม่ได้แล้ว คือถ้าทำอะไรที่ตัวเองชอบมันไปได้อยู่แล้วครับ

> “การเขียนโปรแกรม
> ทำให้เราเข้าใจการทำงานของคอมพิวเตอร์มากขึ้น
> เป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจเนื้อหาส่วนต่างๆ
> ของคอมพิวเตอร์ต่อไป”

เขียนโปรแกรมคือรากฐานของชีวิต (คนไอที)

ผมมองว่าเด็กยุคนี้มีทรัพยากรเยอะกว่ายุคผมมาก สมัยนั้นคอมพิวเตอร์ก็ช้าๆ ภาษาที่ใช้เขียนโปรแกรมก็ไม่มีให้เลือกเยอะมากขนาดนี้ แต่จุดหนึ่งที่ผมเห็นคือ ยุคนี้คนที่เรียนด้านคอมฯ จะกลัวเรื่องการเขียนโปรแกรม อีกอย่างหนึ่งเดี๋ยวนี้เทรนด์เว็บโปรแกรมมิ่งหรือ AI หรือ Blockchain เข้ามา คนเริ่มไปจับกลุ่มเทคโนโลยีที่มาใหม่ เคยไปคุยกับอาจารย์ ท่านบอกว่าตอนนี้คนหันไปเรียนเว็บโปรแกรมมิ่งกันหมด ซึ่งผมรู้สึกว่าการที่เรากระโดดไปตรงนั้นเลยทำให้เราละเลยพื้นฐานการเรียนคอมฯ พอสมควร ผมค่อนข้างเชื่อว่าถ้าพื้นฐานเราดีการไปต่อยอดไม่ใช่เรื่องยาก แม้มันอาจต้องใช้เวลาอ่านเรื่องต่างๆ เพิ่มบ้าง แต่ถ้าไปจับไฮ-เลเวลเลย วันหนึ่งถ้าคนเลิกใช้เว็บฯ หรือ AI ไม่ป๊อปแล้ว การย้ายสายจะเป็นเรื่องยากกว่าเดิม

ดังนั้น ขั้นแรกสำหรับนักพัฒนา ต้องเริ่มจากเขียนโปรแกรมก่อนครับ การเขียนโปรแกรมทำให้เราเข้าใจการทำงานของคอมพิวเตอร์มากขึ้น เป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจเนื้อหาส่วนต่างๆ ของคอมพิวเตอร์ต่อไป อีกจุดหนึ่งที่ไม่ควรทิ้งและผมพลาดมากที่เคยทิ้งไปคือคณิตศาสตร์ คือคณิตศาสตร์บ้านเราใช้วิธีเรียนแบบท่องจำมากไป ต่อให้เราทำข้อสอบได้ แต่พื้นฐานความเข้าใจเราลึกไม่พอ อย่างผมตอนที่ไปทำวิจัย คลาสที่ต้องใช้คณิตศาสตร์มาช่วยจะทำได้ไม่ค่อยดี ทำให้เสียโอกาสในการทำความเข้าใจและทำงานวิจัยเชิงลึกมากๆ

โลกไอทียังมีที่ว่างสำหรับคนรุ่นใหม่

ในฐานะที่เป็นคนเล่นเกม ผมไม่ค่อยเชื่อเทคโนโลยีที่เป็น VR ซึ่งผมคิดว่าเป็นเทคโนโลยีที่น่าจะมาแล้วก็ไป แต่ AI หรือ Blockchain น่าจะยังไปได้อีกยาว ในแง่โอกาสมันเปิดช่องให้เด็กรุ่นใหม่เข้ามาง่ายขึ้น ต่อให้เป็น AI ส่วนที่เป็น machine learning หรือ deep learning มันยังมีช่องว่างที่คนทำวิจัยด้านนี้ยังไม่เข้าใจทั้งหมด เช่น หลังจากได้พวกนี้มา คอมพิวเตอร์ใช้วิธีการอะไรในการเรียนรู้ จะออกแบบเน็ตเวิร์กนี้ได้อย่างไร ผมเคยไปคุยกับคนที่ทำงานด้านนี้ แต่มันก็ยังไม่มีเหตุผลสนับสนุนจริงๆ เพราะฉะนั้น จึงยังเป็นช่องว่างที่เด็กรุ่นใหม่จะเข้ามาเติมในจุดที่คนทำมานานก็ยังหาคำตอบไม่ได้

Startup ไปได้สวย ด้วยทีมเวิร์คที่ดี

สำหรับคนที่อยากเป็น startup ผมมองว่าสิ่งสำคัญที่สุดคือทีม ถ้าทีมไปด้วยกันได้ มีแรงจูงใจเหมือนกัน มีวิสัยทัศน์เหมือนกัน ทำให้ทำงานได้ราบรื่น เราจะตัดปัญหาเรื่องจุกจิกไปได้เยอะ การมีทีมที่ดีทำให้คุยกันง่าย ถ้าทุกคนจูนตรงกันได้ แม้ช่วงแรกเงินทุนยังไม่มี ไม่รู้จะหาลูกค้าอย่างไร แต่มันมีแรงจูงใจให้ผลักดันต่อไปได้ และพองานออกมามันจะมีช่องให้ทำอย่างอื่นได้ หรืออย่างเรื่องการสื่อสาร ผมก็เป็นคนที่นำเสนอไม่เก่งนะ ตอนที่ทำก็เป็นคนอยู่ข้างหลังไม่ได้ออกหน้า แต่ทีมช่วยเราเยอะ เราสามารถหาคนที่มาช่วยเติมเต็มในส่วนที่เราไม่มีได้ ถ้าเรารู้ว่าทีมเราหรือตัวเราขาดความเชี่ยวชาญในส่วนใด เราก็หาคนที่มีความเชี่ยวชาญในส่วนนั้นมาช่วย จะทำให้สุดท้ายมันทำงานได้

NSC คือเวทีแห่งคอนเนคชัน

จุดหนึ่งที่ผมว่าน่าสนใจสำหรับ NSC คือการสร้างคอนเนคชันของคนที่เข้ามาแข่ง แทนที่จะให้เจอกันแค่ตอนที่มาแข่ง ถ้าสามารถเพิ่มโอกาสให้เขาเจอกันมากขึ้นได้ อย่างตอนเรียนมหาวิทยาลัย เราจะรู้จักแค่เพื่อนในคณะ เราไม่รู้ว่ามหาวิทยาลัยอื่นมีคนทำหรือมีคนเก่งๆ แบบนี้อยู่ กว่าจะไปเจออาจเป็นรอบสุดท้าย ซึ่งส่วนมากเราก็จะสนใจงานตัวเอง ไม่มีเวลาไปเดินที่บูธคนอื่น หรือต่อให้ไปเดินก็ได้คุยกันนิดหน่อย คือเราไม่ได้ไปทำความรู้จักใคร แต่ถ้าเปิดช่องทางให้เจอหรือคุยกันมากขึ้น เขาอาจจะฟอร์มทีมด้วยกันได้จากหลายๆ ที่ไม่ใช่จากมหาวิทยาลัยเดียวกันก็ได้ เช่น ก่อนถึงรอบชิงอาจทำค่ายที่เน้นคอนเนคชัน มาโชว์ฝีมือ ทำแฮกกาธอนก่อน หาหน่วยงานหรือบริษัทภายนอกที่มีโจทย์ แล้วโยนโจทย์ให้เด็กระดมความคิดเห็นกัน มีธีม มีโจทย์ที่ชัด ทำอย่างไรให้ตอบโจทย์นี้ได้ เน้นให้สนุก ซึ่งจะทำให้ได้เรียนรู้อะไรใหม่ๆ และได้คอนเนคชันด้วย

“

ถ้าทีมไปด้วยกันได้
มีแรงจูงใจเหมือนกัน มีวิสัยทัศน์เหมือนกัน
ทำให้ทำงานได้ราบรื่น

”



ไอเดียบรรเจิด...เกิดแน่นอน!

เรื่องหัวข้อในการแข่ง NSC อาจทำให้ทันสมัยมากขึ้น สร้างธีมขึ้นมาเพื่อเวลาแข่งจะได้โฟกัส การมีธีม (theme) ทำให้ทุกคนนึกวิธีแก้ปัญหาเดียวกัน ซึ่งตอนที่ pitch จะเห็นไอเดียว่าอันไหนดี แม้ในเชิงเทคนิคจะไม่เจ๋งมาก แต่ไอเดียเจ๋งน่าผลักดันต่อ ถ้าไม่มีหัวข้อเวลาตัดสินจะยาก เช่น งาน A กับงาน B ทำคนละเรื่องแต่อยู่หัวข้อเดียวกันจะตัดสินอย่างไร สุดท้ายมันจะไปจบที่เรื่องเทคนิคแต่ไอเดียจะหายไป เพราะจริงๆ โปรดักต์ที่ทำ startup ได้ เทคนิคไม่ได้เจ๋ง แต่ไอเดียเจ๋ง

ในแง่ NSC ถ้าจะให้งานออกมาดีควรเป็นงานที่ให้เด็กหรือทีมมา pitch ไอเดียว่าเรามีไอเดียแบบนี้ เราทำ prototype ออกมาโชว์ คุณคิดว่ามันเจ๋งไหม เพราะบริษัท startup สิ่งที่เขานำเสนอออกมาไม่ใช่งานวิจัย แต่เป็นสิ่งที่สามารถแก้ปัญหาให้ใครสักคนในโลกนี้ได้ ซึ่งการแก้ปัญหาให้ใครสักคนได้และเขายอมจ่ายเงิน นั่นคือความสำเร็จของการทำโปรดักต์ ผมว่านั่นคือจุดที่ NSC ควรจะไป ถ้าเราทำของที่เจ๋งขึ้นมา แต่ไม่ได้ตอบโจทย์ใครก็ไม่มีประโยชน์

นัดเดทให้ผู้แข่งพบผู้ประกอบการ

นอกจากนี้ถ้าเราสามารถดึงให้เอกชนเข้ามาร่วมตัดสิน แทนที่จะเอาคนของ สวทช. หรือเนคเทคมาเป็นคนตัดสินเท่านั้น แล้วเปิดโอกาสให้แต่ละทีม pitch ไอเดียให้กับเอกชน น่าจะเป็นการเพิ่มโอกาสให้คนที่เข้ามาแข่งและเพิ่มความน่าสนใจให้งานด้วย ซึ่งตอนนี้บริษัทต่างๆ ก็มีปัญหาเรื่องการหาคน การที่เราเปิดโอกาสให้เขามาเจอกับเด็ก มาเจอคนที่ทำได้จริง คนที่มีประสบการณ์จริง จะช่วยเพิ่มช่องทางให้บริษัทในการหาคน และเพิ่มโอกาสที่เด็กจะได้งานที่ดีมากขึ้นด้วย

นิยามตัวเอง ณ วันนี้

ถ้ามองตัวเองตอนนี้ ผมมองว่าตัวเองเป็นนักวิจัยอยู่ ยังรู้สึกว่าอยากทำโจทย์วิจัยอยู่ แต่ข้อเสียของงานวิจัยสายผมค่อนข้างเป็นงานที่เป็นพื้นฐาน (fundamental) ทั้งนั้น การที่จะตอบโจทย์ สวทช. อาจจะยาก ต้องบาลานซ์ให้มากขึ้น แต่ passion หรือความสนใจของผมยังเป็นเรื่องงานวิจัยพื้นฐานอยู่ และอีกมุมหนึ่งผมก็ยังอยากทำ startup ของตัวเอง รู้สึกว่ามันมีไอเดียบางอย่างที่เราอยากทำแต่มันไม่ใช่งานวิจัย ไม่ได้ตอบโจทย์องค์กร อันนี้มีโอกาสและมันน่าสนุกที่จะทำ น่าจะเป็นอีกส่วนที่เราพยายามบาลานซ์สองส่วนนี้เข้าด้วยกัน

ให้เวลาเป็นเครื่องพิสูจน์ (งานวิจัย)

ผมมองว่างานวิจัยอาศัย passion คนทำเยอะ ส่วนที่ผมสนใจคือทำ optimization เรามีโค้ดโปรแกรมที่เราพัฒนาขึ้นมา เช่น ตอนนี้รันโปรแกรมใช้เวลาวันหนึ่งกว่าจะได้ผลลัพธ์ออกมา สิ่งที่ผมทำแทนที่โปรแกรมจะรันวันหนึ่งให้เหลือสิบหรือยี่สิบนาที ซึ่งจะตอบโจทย์ได้ดีมากถ้าเราพัฒนาโปรแกรมที่จะใช้ทำวิจัยของเราขึ้นมาเอง แต่ส่วนมากเราไปใช้โปรแกรมสำเร็จรูป งานพวกนี้เลยไม่ค่อยมีนัยสำคัญเท่าไหร่ และงานพวกนี้ไม่ค่อยตอบโจทย์บริษัทเท่าไหร่ด้วย เป็นงานที่ค่อนข้างใช้เวลา การที่เราจะพิสูจน์ว่าเทคนิคเราดีจริง ต้องรอให้ฝั่งธุรกิจเอาไปทดลองใช้ กว่าจะออกมาเป็นโปรดักต์ต้องใช้เวลาหลายปี ไม่ค่อยเห็นผลทันที แต่ในระยะยาวมันมีประโยชน์ เลยคิดว่าตรงนี้เป็นจุดที่เราอยากทำ มันเป็นจุดแข็งของเรา

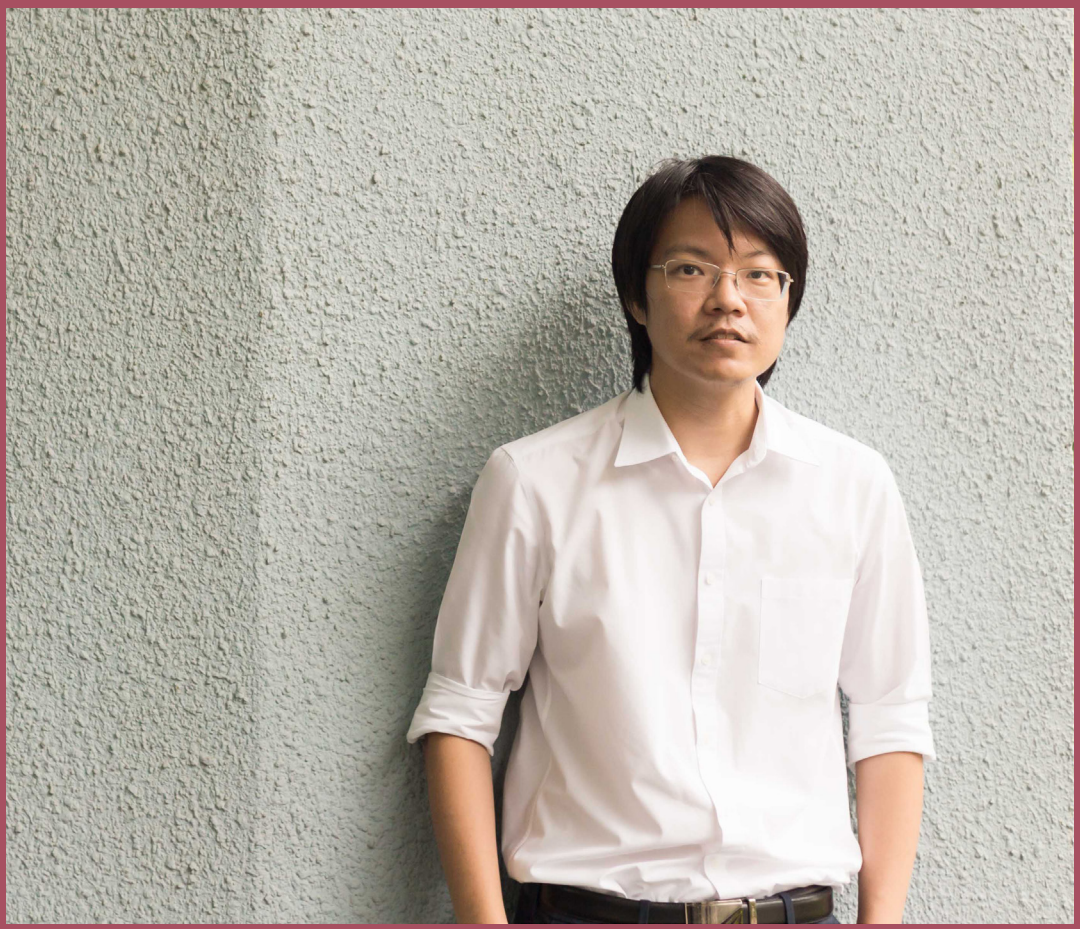
โลกแห่งความสุขของนักวิจัย

เวลาแก้ปัญหาที่ยากๆ มันสนุกดีครับ คืองานวิจัยส่วนมากเรารู้โจทย์แต่ไม่รู้คำตอบ กระบวนการหาคำตอบหรือการได้มาซึ่งคำตอบมันจะสนุก แต่ที่ยากคือคิดโจทย์ครั้งแรกไม่ออก ซึ่งตอนนี้ผมก็ยังคิดว่าตัวเองคิดโจทย์ได้ไม่ดีพอ แต่พอเรามีโจทย์ มีโฟกัสแล้วเราก็ไปต่อได้เรื่อยๆ มันมีความสนุกในแบบของมัน แต่ยากที่สุดคือคิดโจทย์ว่าเราจะทำอะไร เพื่ออะไร เพื่อตอบโจทย์อะไร ซึ่งเวลาเราจะ convince ให้คนอื่นยอมรับในงานวิจัยของเรา เราต้องชี้ให้เขาเห็นระดับหนึ่งว่าประโยชน์มันคืออะไร มีความสำคัญอย่างไร ถ้าคนในวงการเรายัง convince ไม่ได้ เราก็ public ไม่ได้ เพราะแสดงว่างานวิจัยเราก็ไม่มีประโยชน์ที่จะทำ

“

การแก้ปัญหาให้ใครสักคนได้
และเขายอมจ่ายเงิน นั่นคือความสำเร็จของการทำโปรดักต์
ผมว่านั่นคือจุดที่ NSC ควรจะไป

”



> งานวิจัยส่วนมาก
> เรารู้โจทย์แต่ไม่รู้คำตอบ
> กระบวนการหาคำตอบหรือการได้มาซึ่งคำตอบ
> มันจะสนุก

งานวิจัยไม่ขึ้นหิ้ง

จริงๆ แล้วผมไม่ชอบที่สุดคือการพูดว่างานวิจัยขึ้นหิ้ง (หัวเราะ) คำว่างานวิจัยขึ้นหิ้ง ผมเข้าใจว่ามันมาจากการที่คนทั่วไปมองว่าคุณทำงานวิจัยเสร็จแล้วออกมาเป็นเอกสารแต่ไม่มีใครเอาไปใช้ ซึ่งกระบวนการของการนำงานวิจัยไปใช้ต้องมีคนเข้ามาดูและประยุกต์ต่อ ยกตัวอย่าง LCD งานวิจัยเรื่องแรกกับตอนที่ LCD ออกมาใช้จริงก็ห่างกันยี่สิบปี ดังนั้น การที่เราบอกว่างานวิจัยพื้นฐานไม่มีประโยชน์มันเป็นการตัดโอกาสตัวเอง เพราะถ้าเราตัดส่วนนี้ไปแสดงว่าเราต้องไปพึ่งคนอื่นที่เป็นคนต้นคิด เราจะไม่มีคนเชี่ยวชาญด้านนี้เลย ถ้าไม่มีคนทำงานฐานความรู้ขึ้นมาเราจะต้องพึ่งคนอื่นตลอดเวลา เราทำได้แค่ระดับความรู้ที่คนอื่นโยนมาให้ ผมมองว่าจุดหนึ่งเราต้องพยายามสร้างความเข้าใจเพิ่มว่า งานวิจัยที่ดีไม่ใช่แค่ปีสองปีได้ มันต้องสะสมห้าปีสิบปี ไม่เช่นนั้นเราจะได้งานวิจัยที่ไม่เข้าใจว่าคุณค่ามันคืออะไร ความรู้เบื้องลึกคืออะไร และเราจะไม่ได้อะไรกลับมาเลย...

งานวิจัยอาจเป็นของแสลงของใครต่อใคร แต่สำหรับ ดร.ปัถย์ เห็นได้ชัดว่าการวิจัยคือโลกแห่งความสุขของเขา ซึ่งแน่นอนว่ากว่าที่เขาจะค้นพบตัวเอง เขาต้องผ่านการเรียนรู้ประสบการณ์และชีวิตของตัวเอง และมากกว่านั้นคือ ปัจจุบันเขาก็ยังคงเรียนรู้ในเนื้องานการวิจัย เพื่อค้นพบและวางแนวทางการพัฒนางาน ประหนึ่งเป็นเข็มทิศให้คนไอทีรุ่นใหม่ใช้พิจารณาเพื่อบังคับหางเสือของตัวเองต่อไป NSC


NECTEC
a member of NSTDA



NSC | 2007

NATT PIYAPROMOTE



ณัฎฐ์ ปิยะปราโมทย์

Software Engineer บริษัท Agoda จำกัด

LESSON LEARNED FROM NATT - PIYAPRAMOTE



ความท้าทายคือเชื้อเพลิงที่ขับเคลื่อนชีวิตไปสู่ความก้าวหน้า...แม้จะไม่ได้พูดออกมาตรงๆ แต่เรื่องราวตลอดเส้นทางชีวิตที่ ณัฏฐ์ ปิยะปราโมทย์ โปรแกรมเมอร์หนุ่มไฟแรงแห่ง Agoda เล่าถึงตัวเขาให้เราฟัง ไม่สามารถหาคำอธิบายอื่นใดมานิยามเขาได้ชัดเจนไปกว่า คนหนุ่มที่ใช้การท้าทายตัวเองเพื่อขับเคลื่อนชีวิต และด้วยมโนทัศน์เช่นนี้เองที่ทำให้ชีวิตของเขาพุ่งไปข้างหน้าแบบไม่หยุดยั้ง จากความสำเร็จหนึ่งไปสู่อีกความสำเร็จหนึ่ง ลองชิมบทสัมภาษณ์ของเขาดู แล้วจะพบว่า เมื่อเปลี่ยนความกลัวและปัญหาเป็นความท้าทาย ชีวิตจะไปข้างหน้าได้ง่ายขึ้นเยอะ...

“

ถ้าเขาเคยแข่งขัน NSC
มันบอกอะไรได้บางอย่างว่า
เขาจะสามารถรับผิดชอบงาน
จนเสร็จได้

”





เอาจริงกับสิ่งที่ชอบ!

ผมชอบคอมพิวเตอร์ตั้งแต่เด็กๆ ครับ ตอนประถมฯ คุณพ่อซื้อคอมฯ มาให้เล่นเกม แต่เกมช่วงนั้นจะเป็นสื่อการเรียนรู้มากกว่า การเข้าเกมค่อนข้างยาก ต้องพิมพ์คำสั่งถึงจะเข้าได้ พอตอนประถมปลายผมเห็นเว็บไซต์ sanook.com ขายได้แพงมาก เลยอยากลองหัดทำเว็บฯ บ้าง คุณพ่อก็หาหนังสือมาให้อ่าน แต่แค่ได้ฝึกทำเล่นๆ ไม่ได้ทำจนเสร็จ มาเข้าวงการจริงๆ น่าจะตอนสมัคร NSC ครั้งแรกตอน ม.1 ที่ได้ทำโปรเจกต์ ตอนนั้นไม่รู้จัก NSC เลย แต่คุณครูหัวหน้าหมวดคอมฯ บอกว่ามีโครงการนี้และให้ลองเขียนข้อเสนอโครงการไป ซึ่งผมยังไม่เข้าใจเลยว่าข้อเสนอโครงการคืออะไร (หัวเราะ) ต้องทำอย่างไรบ้าง แต่คุณครูช่วยผลักดันจนสมัครเข้าร่วมโครงการและพัฒนาเป็นผลงานเกม ตอนนั้นมีการ์ตูนดิจิมอน คล้ายๆ ทามาก็อตจิที่คนเอามาเลี้ยงกัน เราทำดิจิมอนจำลองบนคอมฯ เข้าถึงรอบชิงฯ และได้รางวัลที่ 2 ครับ

ไอเดียขยายจากความท้าทายของการแข่ง

หลังจากนั้นเหมือนมีสนามแล้ว ผมว่า NSC ยังเป็นอะไรที่ท้าทาย ปีถัดไปก็เข้าแข่งขันอีก ทำเกมต่อคำภาษาไทยให้เล่นแข่งกันได้สองคน หลังจากนั้นอาจารย์ที่ปรึกษาแนะนำว่ามีโครงการ YSC ที่สมัครได้ช่วงมัธยมฯ ก็ขยับมาทำโครงงานวิทยาศาสตร์ช่วง ม.3 ม.4 ปีแรกทำเป็นโปรแกรมบีบอัดวิดีโอ สมมติเราตั้งกล้องถ่ายวิดีโอวงจรปิดไว้ แม้มันจะบันทึกภาพไว้ตลอดเวลาแต่ภาพไม่ค่อยเปลี่ยนแปลงเหมือนฉายภาพซ้ำๆ จะมีวิธีอย่างไรให้ประหยัดพื้นที่ได้

ตอน ม.5 ผมยังสนใจเรื่องภาพวิดีโออยู่ และได้รู้จักโปรแกรม OCR เป็นโปรแกรมที่แปลงภาพเอกสารเป็นข้อความ สมมติเราไปเจอโปสเตอร์มีข้อความเต็มไปหมด โดยปกติเราสามารถใช้โปรแกรม OCR สแกนภาพแล้วดึงข้อความออกมาจะได้ไม่ต้องพิมพ์เอง ซึ่งถ้าเราไปเจอข้อความแต่ไม่สะดวกเอาโปสเตอร์มาสแกนเราจะใช้กล้องถ่ายรูปเอาภาพมาใช้ได้ไหม ผมเลยทำโครงการปรับภาพให้ชัดพอที่จะเอาไปเข้าโปรแกรม OCR ตอนนั้นได้รางวัลที่ 1 ทั้งสองปี ตอน ม.6 แข่งขัน NSC อีกครั้ง พยายามกลับมาทำโปรแกรม OCR เอง แต่ลองหยิบโจทย์ที่ท้าทายขึ้น คือ อยากทำ OCR ภาษาไทย แปลงรูปภาพตัวอักษรเป็นข้อความครับ

จงกล้าท้าทายตัวเอง!

จากนั้นผมเข้าเรียนที่คณะวิศวกรรมศาสตร์ ภาควิชาคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ตอนนั้นผมไปแล็บของอาจารย์ที่ทำเกี่ยวกับเรื่องการประมวลผลภาษาของมนุษย์ ก็ลองหาโจทย์ท้าทายให้ตัวเอง เป็นโปรแกรมช่วยฝึกการออกเสียงภาษาไทย โปรแกรมจะบอกว่าเราออกเสียง ร ล ชัดไหม ผลงานนี้แข่งขัน NSC ถึงรอบชิงฯ แต่ไม่แน่ใจว่าได้รางวัลไหม ซึ่งการแข่งขันตอนมัธยมฯ กับมหาวิทยาลัยต่างกันมากครับ ตอนมหาวิทยาลัยส่วนใหญ่จะเป็นโปรเจกต์จบ ทุกคนก็จะเตรียมพร้อมทำมาดีกว่า และกรรมการก็จะตรวจจริงจังมากขึ้น

เด็ก NSC การันตีเรื่องความรับผิดชอบ

ผมว่าการแข่งขัน NSC เป็นการฝึกทักษะเรามากๆ ครับ ก่อน NSC ผมลองฝึกทำโปรแกรมเล็กๆ แต่พอทำไปแล้วติดขัดหรือยากเกินไปก็เลิกทำไป ต่างจาก NSC ที่เรามีเดดไลน์และเสนอโครงการไปแล้ว ถึงยากก็ต้องพยายามทำต่อจนเสร็จ เหมือนเรามีพันธะสัญญาว่าเราจะทำให้เสร็จ ซึ่งทักษะตรงนี้ผมว่าสำคัญ เพราะบางคนเรียนเขียนโปรแกรมได้ลองทำโปรแกรมเล็กๆ แต่ไม่ได้ดันต่อจนเสร็จออกมาเป็นชิ้นงาน ซึ่งในการทำงานต้องบริหารจัดการเวลา

ด้วยครับ ในเวลาที่มีจำกัดเราจะเรียงลำดับอะไรก่อนหลังให้เสร็จ บางทีเราไม่สามารถทำให้สมบูรณ์แบบได้ ต้องเลือกทำ

ตอนทำงานผมมีโอกาสสัมภาษณ์งานน้องที่จบใหม่ ถ้าเขาเคยแข่งขัน NSC มันบอกอะไรได้บางอย่างว่าเขาจะสามารถรับผิดชอบงานจนเสร็จได้ แต่ถ้าทำเฉพาะโปรเจกต์ในมหาวิทยาลัยเราไม่รู้ว่าแต่ละที่เป็นอย่างไร หากผ่านเวที NSC จะเป็นมาตรฐานเดียวกัน ซึ่ง NSC เป็นเวทีที่ทำให้เด็กได้โชว์ความสามารถและมันบอกได้ว่าเขาน่าจะชอบการทำโปรแกรมจริงๆ

พัฒนาตนจากคอมเมนต์ ฝึกพรีเซนต์เพื่ออนาคต

ที่ผ่านมา NSC ช่วยสอนผมเยอะเลยครับ เราได้ฝึกทักษะตั้งแต่เริ่มโปรเจกต์จนผลักดันให้เสร็จ NSC ให้ประสบการณ์และฝึกการทำงานของเราตั้งแต่เด็ก ถึงแม้ว่าตอนนั้นจะไม่รู้ว่ามันคือทักษะสำคัญในการทำงานจริง รวมทั้งกรรมการหรือผู้เข้าร่วมงานที่ให้ความเห็นต่องาน เราระหว่างแข่งขันก็สำคัญ เพราะช่วยให้เราพัฒนาตัวงานและตัวเราเองด้วย อีกทักษะหนึ่งที่สำคัญที่ได้จาก NSC คือการนำเสนอผลงาน ถ้าทำเสร็จแล้วเล่าให้คนอื่นฟังไม่ได้ คนก็จะรับรู้งานเราได้น้อยลง ซึ่งช่วยมากเลยจนถึงตอนทำงานทักษะพวกนี้ก็ยังได้ใช้ตลอด รวมทั้งการเขียนเล่มรายงานฉบับสมบูรณ์ด้วยครับ

อย่าให้ผลงานหยุดแค่การแข่งขัน!

แต่สิ่งที่ยังเป็นโจทย์สำคัญอยู่คือ พอทำเสร็จเป็นโปรแกรมแล้ว ยังไม่มีการดูแลโปรแกรมหลังแข่งขันเสร็จ เหมือน NSC ได้ฝึกให้คนที่เข้าร่วมโครงการได้รู้ว่าชอบหรือไม่ชอบแค่ไหน ได้เจอปัญหาจริง แต่นอกจากทำเสร็จเป็นเวอร์ชันแรกแล้ว หลังจากผลักดันให้มีคนใช้ คนใช้ติดปัญหาอะไร เราปรับปรุงต่ออย่างไร ตรงนี้อาจจะยังไม่เห็น ซึ่งน่าจะอยู่ที่ผู้เข้าร่วมด้วยว่าจะทำอย่างไรถึงจะต่อเนื่อง อย่างโปรแกรมของผมเองก็หยุดทำไป มันน่าเสียดาย

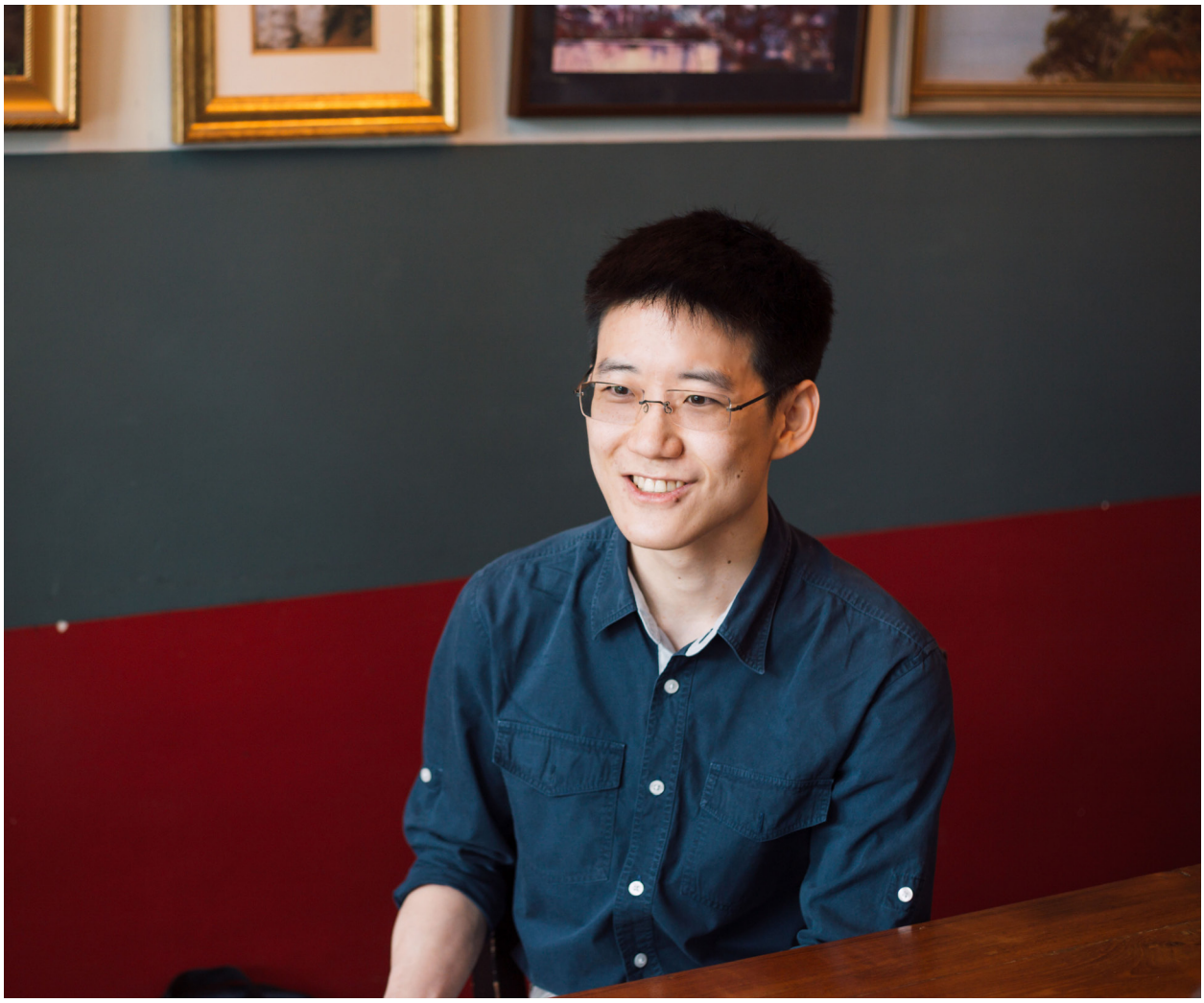
ให้ปัญหาเป็นครู เรียนรู้จากการทำงานจริง

หลังเรียนจบผมเริ่มทำงานที่ VC Group ครับ เป็นบริษัทร่วมทุนกับบริษัทจากประเทศจีน เขาอยากทำซอฟต์แวร์บน cloud และทำซอฟต์แวร์บนอุปกรณ์ต่างๆ ที่มีนวัตกรรม ผมก็สนใจไปลองทำ เพราะผมชอบเล่นเทคโนโลยีใหม่ๆ อยู่แล้ว ถ้าเรามีโอกาสได้ไปพัฒนาเราอาจจะเป็นคนแรกที่ได้ลองเล่นก่อนคนอื่น ซึ่งบริษัทจากประเทศจีนคือบริษัทที่ผลิตให้ไอโฟน แต่เขาไม่ได้มีแบรนด์ของตัวเอง เขาผลิตฮาร์ดแวร์ได้ แต่ไม่มีคนทำซอฟต์แวร์ ก็เลยมาร่วมลงทุนให้นักพัฒนาของไทยได้เข้าร่วมครับ ช่วงแรกบริษัททำเป็น R&D Hub วิจัยและพัฒนาระบบปฏิบัติการให้เขาทำเป็นสินค้าอีกที แต่พอเอาเข้าจริงพอวิจัยเสร็จแล้วมันไปไม่ถึงผู้ใช้ เราส่งชุด

> “NSC ให้ประสบการณ์
> และฝึกการทำงานของเราตั้งแต่เด็ก
> ถึงแม้ว่าตอนนั้นจะไม่รู้ว่ามันคือทักษะสำคัญ
> ในการทำงานจริง”



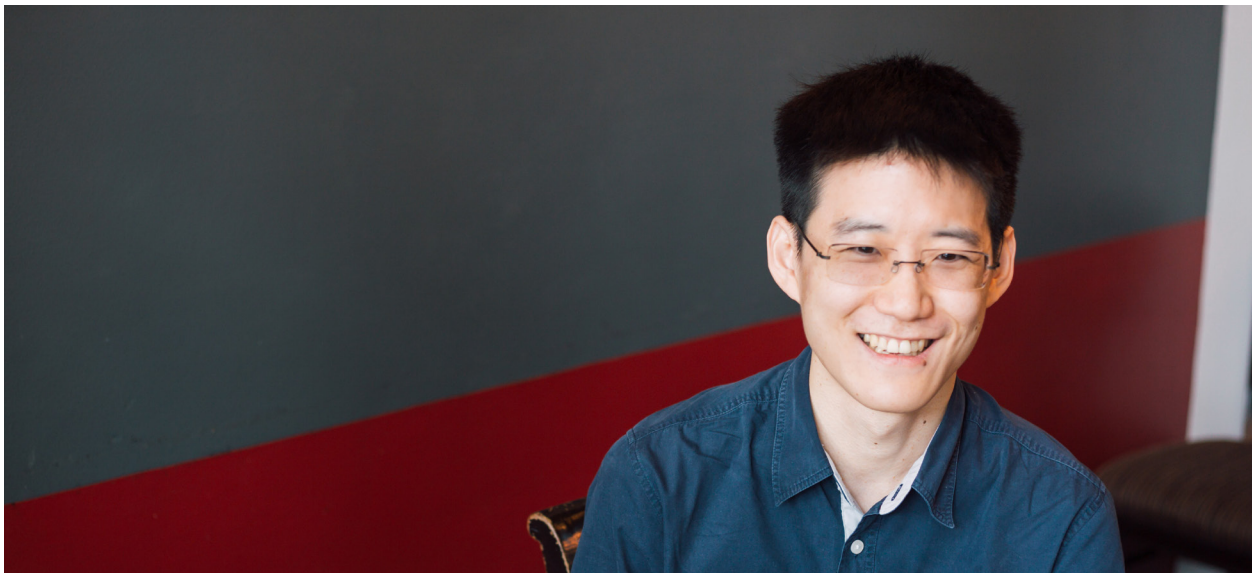




“

สำคัญที่สุดคือต้องลองเริ่มทำ
ถึงแม้จะรู้สึกว่าซ้ำกับที่มีอยู่แล้ว เพราะถึงแม้จะซ้ำกับคนอื่น
แต่อย่างน้อยทำให้เราได้ฝึกทักษะ

”

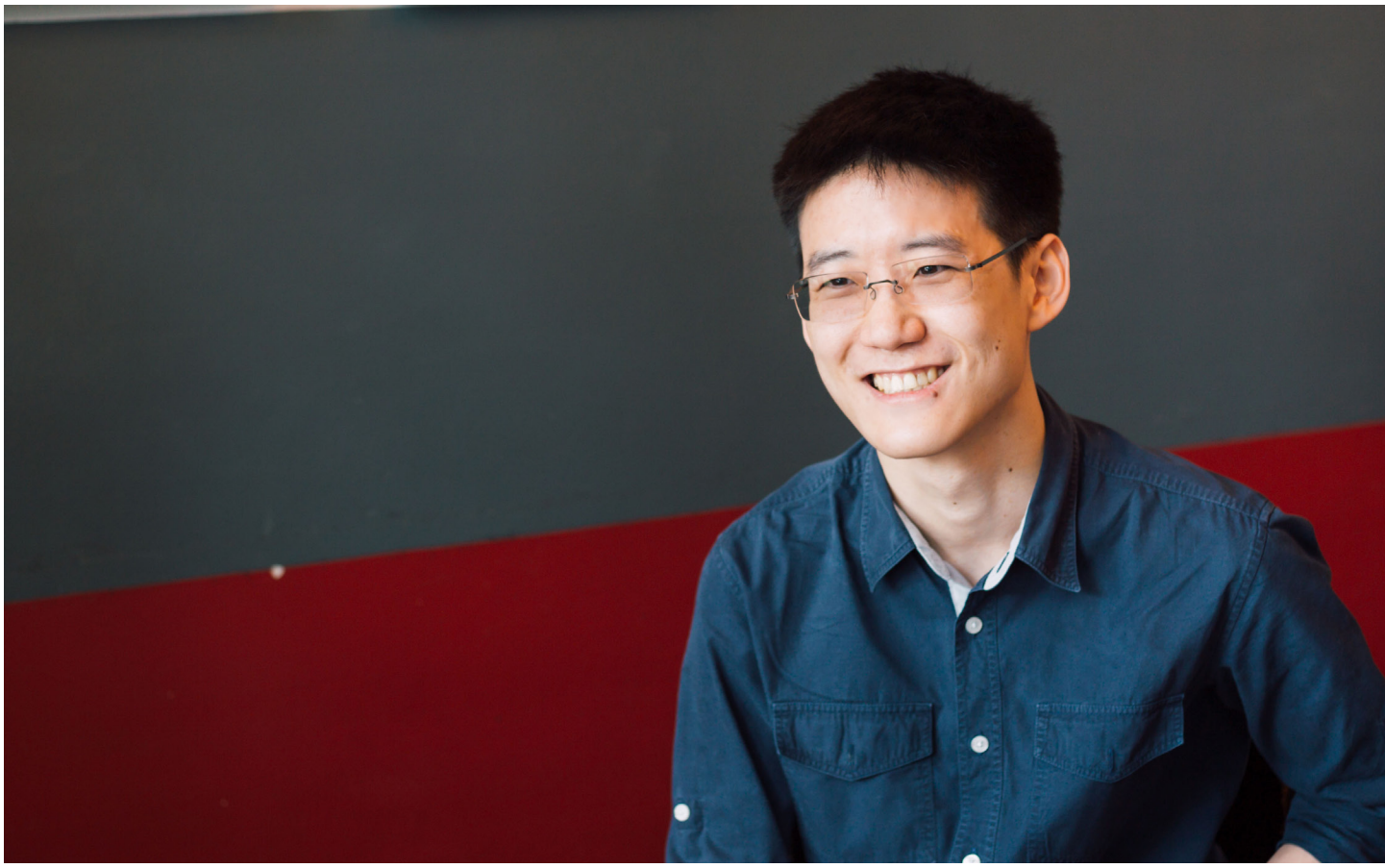


พัฒนาไปให้เขาขึ้นอยู่กับบริษัทที่จีนจะเอาไปทำเป็นสินค้าไหมหรือเขาหาลูกค้าได้ไหม ตอนหลัง VC Group เลยลองทำสินค้าตัวเองดู เป็นกล่องดูทีวีออนไลน์ ก็ท้าทายดีครับ ได้ลองเอาชุดพัฒนาที่เราทำให้เขากลับมาลองใช้เอง ลองทำสินค้าเองและขายในไทย ได้เจอปัญหาหลายแบบ ผมเคยถูกส่งไปดูแลลูกค้าที่บ้าน คือลูกค้าซื้อไปใช้แต่พอต่ออินเทอร์เน็ตแล้วดูไม่ได้ บริษัทเลยส่งให้ไปดูว่าเกิดอะไรขึ้น จะได้กลับมาแก้ ก็ตื่นเต้นดีครับ (หัวเราะ) ต้องแก้ปัญหาให้ได้เร็วๆ

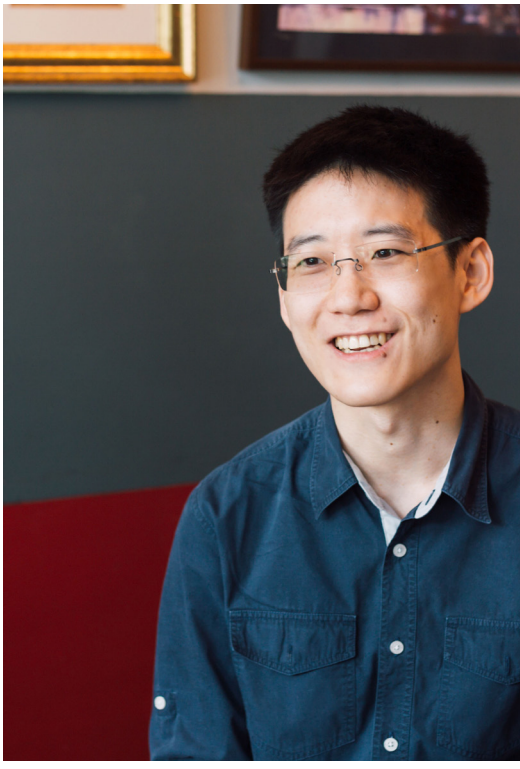


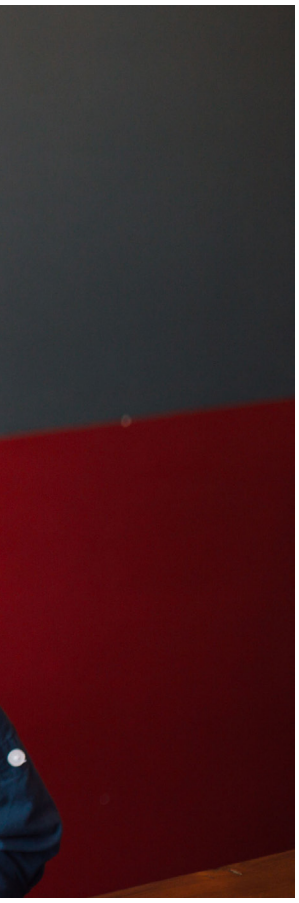
กระโจนเข้าโลกใหม่ที่ท้าทายกว่า...

ตอนนี้ผมทำงานที่ Agoda ครับ เป็น Software Engineering ทำมาได้ 4 เดือนแล้ว ที่ย้ายไปเพราะอยากฝึกภาษา อยากได้ฟีดแบ็ก หมายถึงว่าเราจะได้ทำงานร่วมกันกับหลายชาติ ซึ่งจะให้ฟีดแบ็กกันตรงๆ และเป็นบริษัทที่ตัดสินกันด้วยข้อมูล เช่น ถ้าลูกน้องกับหัวหน้าเห็นไม่ตรงกัน ไม่เป็นไรเราเห็นไม่ตรงกันได้ งั้นเราสร้างการทดลอง เราทดลองกับผู้ใช้จริงๆ ว่าอย่างไหนที่โอเคกับผู้ใช้ ไม่ใช่หัวหน้าสั่งแบบนั้นแล้วต้องทำอย่างนั้น แต่ทำตามข้อมูลที่ผลการทดลองออกมา ซึ่งผมไปช่วยพัฒนาเว็บฯ ให้เขา ไม่อยากเชื่อเลยว่าหน้าเว็บฯ หนึ่งหน้าต้องใช้ทีมนักพัฒนาหลายคนมาก เพราะข้อมูลมีเยอะมาก และรองรับถึง 38 ภาษา









โลกคงหยุดหมุน ถ้าคุณพอใจในสิ่งที่มี

ผมว่าปัจจุบันซอฟต์แวร์ทั้งหลายเริ่มพร้อม มีเกมให้เลือกเยอะ มีโปรแกรมให้เลือกเยอะ บางทีเด็กจะรู้สึกว่าเขาไม่ต้องสร้างแล้วก็ได้ การที่เขารู้สึกโอเคแล้วกับโปรแกรมหรือเกมที่มีน่าจะเป็นอุปสรรคใหญ่ สมมติโปรแกรมที่เขาเคยใช้มันไม่สะดวก แต่เขาไม่ได้ฉุกใจคิดว่ามันน่าจะสะดวกได้มากกว่านี้ เริ่มต้นอาจลองเรียนรู้จากสื่อออนไลน์ที่มีเยอะ แต่สำคัญที่สุดคือต้องลองเริ่มทำ ถึงแม้ว่าจะรู้สึกว่าซ้ำกับที่มีอยู่แล้ว เพราะถึงแม้จะซ้ำกับคนอื่น แต่อย่างน้อยทำให้เราได้ฝึกทักษะ ไม่งั้นจะกลายเป็นบล็อกตัวเองไปอีก อีกเรื่องคือภาษา เรามักจะเรียนรู้การเขียนโปรแกรมจากหนังสือภาษาไทย ซึ่งมันจะแคบกว่ามาก ถ้าอ่านภาษาอังกฤษได้ มันจะมีอะไรที่ใหม่ เร็ว และกว้างขึ้นครับ

เพราะไม่ชอบความลำบาก...จึงสำเร็จ!

ผมอาจจะโชคดีที่เล่นเกมไม่เก่งเลยแบ่งเวลาง่ายขึ้น ไหนๆ เราเล่นเกมไม่เก่ง งั้นเราสร้างเกมให้เขาเล่นดีกว่า อีกอย่างผมเป็นคนไม่ชอบความลำบากหรือความไม่สะดวก เช่น การมาทำโครงการถ่ายรูปแล้วให้มันเป็นข้อความได้ เพราะไม่ชอบความไม่สะดวกที่เจอแล้วต้องทำอะไรบางอย่างกับมันจะบ่นอย่างเดียวไม่ได้ หรือถึงแม้ว่าเรารู้สึกสะดวกหมดแล้ว ก็อาจจะฟังคนรอบตัวว่ายังมีอะไรที่เขาไม่สะดวกบ้าง

นิยามตัวเอง ณ วันนี้

ผมอาจจะไม่ได้เป็นนักวิจัยที่วิจัยทฤษฎีอะไร แต่น่าจะเป็นนักเทคโนโลยีที่เอางานวิจัยหรือเทคโนโลยีใหม่ๆ มาประยุกต์ให้คนทั่วไปได้ใช้ ที่ผมเชียร์อยากให้น้องๆ ลองทำ และนอกจากทำแล้วเมื่อแข่งขันเสร็จอยากให้ไปถึงผู้ใช้เยอะๆ เพราะจากประสบการณ์ของผมเองที่มีผลงานคีย์บอร์ดชื่อว่า “แม่นๆ” ทำเป็นโปรเจกต์จบและอัปโหลดให้คนใช้จริง ตอนนี้ยังเป็นแอปพลิเคชันให้ใช้ฟรีอยู่ มันรู้สึกดีที่หันไปแล้วเจอคนใช้ผลงานเรา รู้สึกว่างานที่เราทำมันช่วยคนอื่นได้ อนาคตก็ยังอยากสร้าง impact จากงานที่เราทำต่อไปครับ ถ้ามันช่วยให้คนอื่นสะดวกสบายมากขึ้นได้



> “มันรู้สึกดี
> ที่หันไปแล้วเจอคนใช้ผลงานเรา
> รู้สึกว่างานที่เราทำมันช่วยคนอื่นได้”

“
ผมนึกถึงตอนสึนามิ
ที่ดึงคนไอทีมารวมกันแล้วไปช่วยคนอื่น
แต่มันต้องมีโจทย์ที่ชัดว่า
จะทำอะไร เพื่ออะไร
”

สร้างชุมชนคนคอเดียวกัน

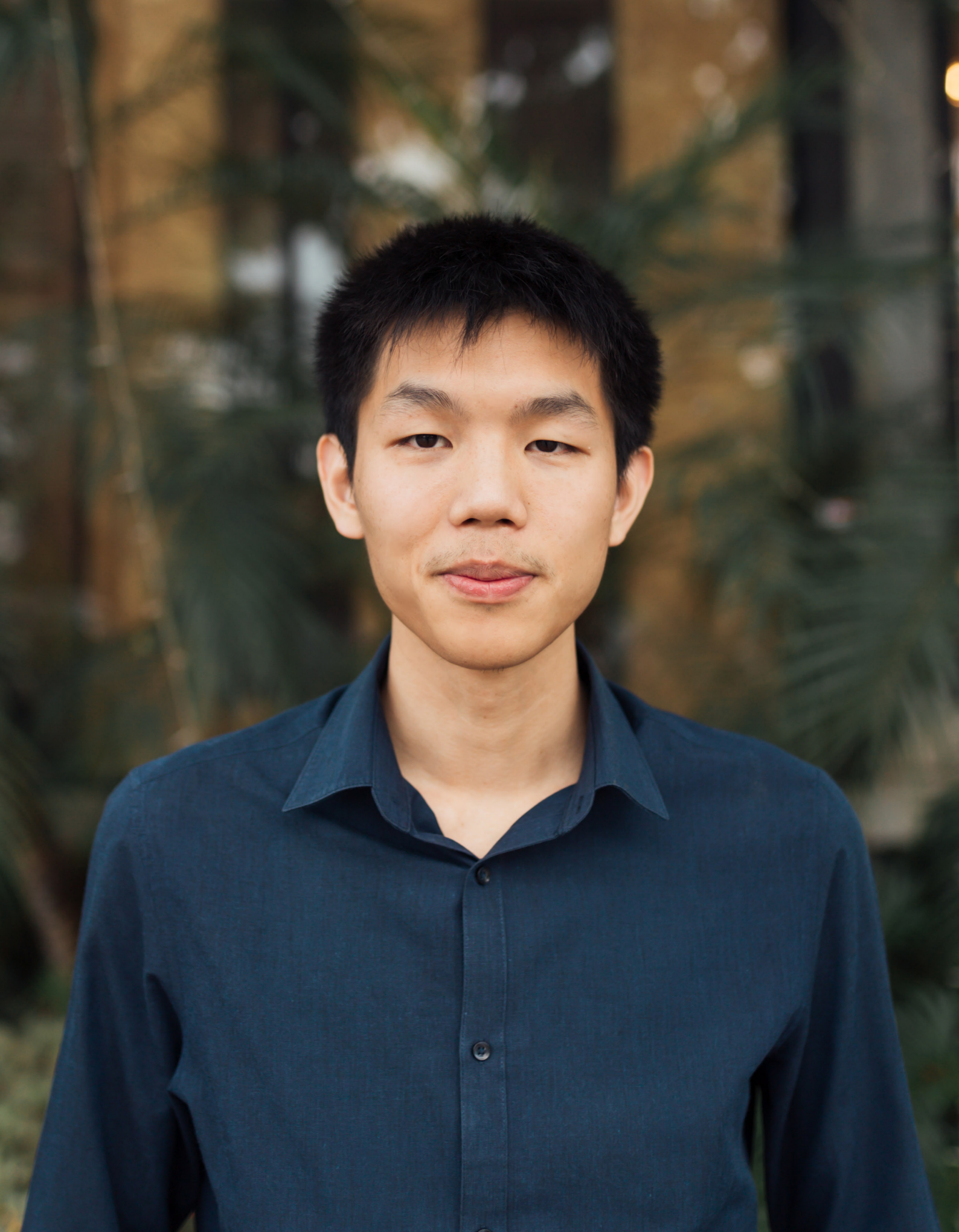
สิ่งที่อยากเห็นสำหรับ NSC น่าจะเป็นเรื่อง community ของผู้เข้าแข่งขัน คือ นอกจากแข่งกันแล้ว ถ้าได้คุยกันด้วยจะดีมาก จริงๆ มันก็มีการคุยกันบ้างแต่อาจจะไม่ได้เป็นทางการ อย่างเราไปแข่งเราก็ได้เจอเพื่อนๆ ได้รู้จักคนในวงการ อาจจะได้คุยหรือปรึกษากัน ผมว่าเป็นสิ่งที่ดีที่ได้จากการเข้าร่วมโครงการ ได้เจอเพื่อนๆ พี่ๆ ต่างสถาบันที่สนใจซอฟต์แวร์เหมือนกัน เลยอยากให้มีกิจกรรมการแลกเปลี่ยนกันจริงจังมากขึ้นมากกว่าแค่พูดคุยทักทายกันครับ

จริงๆ น้องๆ ที่มาร่วมโครงการมีเยอะมาก ตั้งแต่รอบภูมิภาคน่าจะเปิดโอกาสตรงนี้ เพราะตอนรอบชิงฯ คนจะน้อยลง ผมเห็นบางภูมิภาคอย่างศูนย์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร จ.นครปฐม ที่นอกจากแข่งขันแล้ว มีการชวนผู้เข้าแข่งขันมาฝึกอบรมด้วย ผมว่าน่าสนใจดี แต่ยังเป็นโจทย์ใหญ่ว่าจะทำอย่างไร หรือเมื่อมารวมตัวกันได้แล้วจะมาทำอะไรกันต่อดี อยากให้เป็นเวทีที่ได้มารวมตัวกัน ผมนึกถึงตอนสึนามิที่ดึงคนไอทีมารวมกันแล้วไปช่วยคนอื่น แต่มันต้องมีโจทย์ที่ชัดว่าจะทำอะไร เพื่ออะไร..

เพราะโลกคงมาไม่ถึงทุกวันนี้ ถ้านักพัฒนารุ่นก่อนๆ พึงพอใจกับสิ่งที่มี การมองเห็นโอกาสจากปัญหา หรือเห็นสิ่งที่ดีกว่าจากสิ่งที่มีอยู่ คือการสร้างความท้าทายให้ชีวิต และเมื่อชีวิตเราขับเคลื่อนไปสู่การสร้างสรรค์สิ่งที่ดีกว่า นั่นเองคือแรงที่ผลักให้โลกหมุนไป

ไม่ต้องกลัวที่จะวิ่งชนกับความล้มเหลว เพราะในโลกของณัฏฐ์ ความล้มเหลวมีชื่อจริงว่า ประสบการณ์ ที่จะเป็นเชื้อเพลิงอีกอย่างที่ผลักดันชีวิตให้ก้าวต่อไปเช่นเดียวกัน NSC





NSC | 2012

NUNTIPAT NARKTHONG



นันทิพัฒน์ นาคทอง

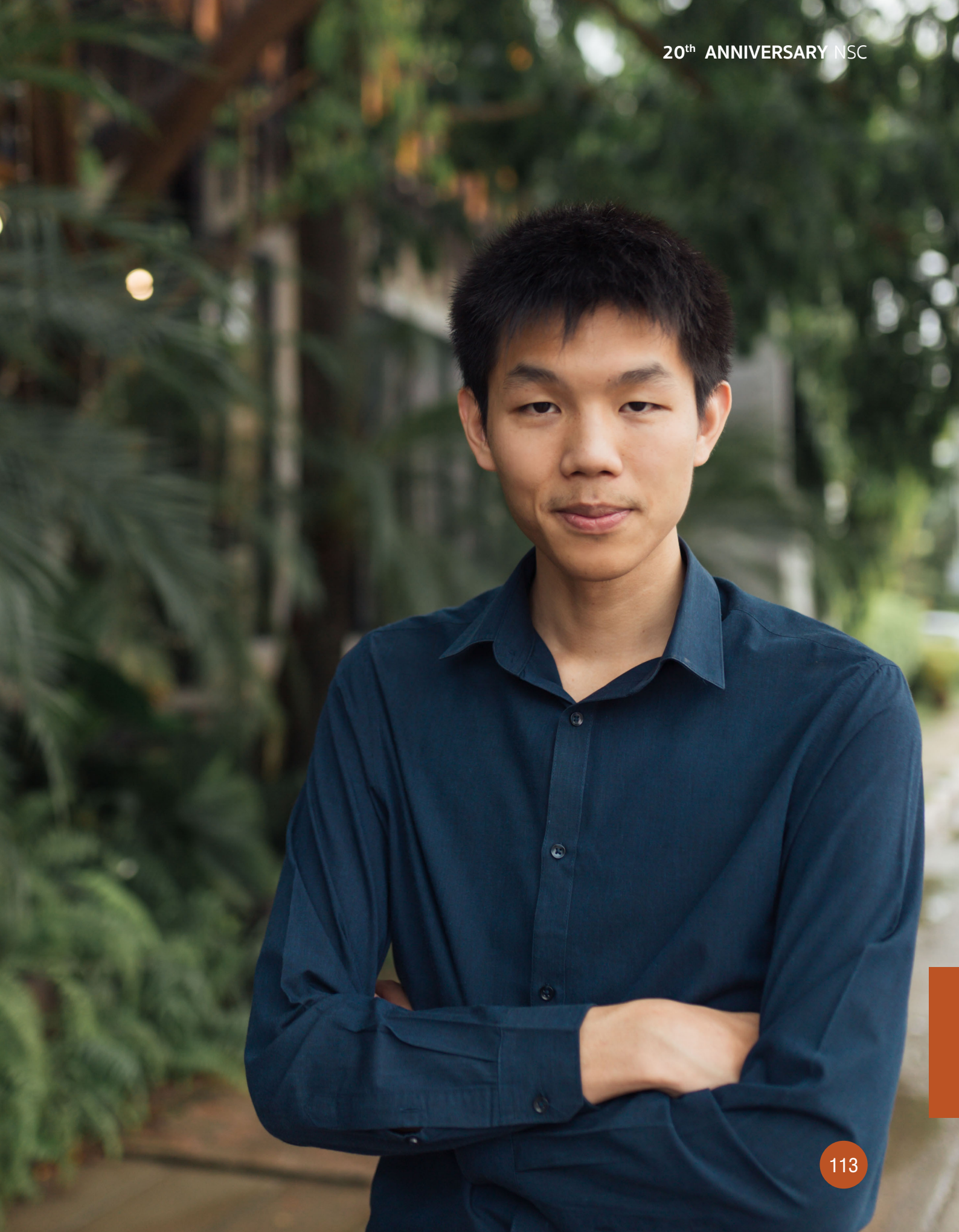
Founder

InGarage Assistive Technology Co.,Ltd.

LESSON LEARNED FROM NUNTIPAT - PALM



ผลงานไอทีนั้นการสร้างไม่ยากเท่าการต่อยอด...นั่นคือสิ่งที่ ปาล์ม นันทิพัฒน์ นาคทอง นวัตกรหนุ่มเจ้าของบริษัทผู้ผลิตเทคโนโลยีเพื่อคนพิการ ได้เรียนรู้ตลอดเส้นทางของการประดิษฐ์คิดค้นของตนเอง แต่แม้จะยากเย็นด้วยข้อจำกัดมากมายอย่างไรก็ตาม เขาก็ยังยืนยันว่า ผลงานไอทีนั้นไม่ควรจบแค่การแข่งขัน แต่สำคัญอย่างยิ่งที่ต้องต่อยอดออกไปสู่ผู้ใช้จริง เพราะนั่นคือคุณค่าที่ยิ่งใหญ่ที่สุดสำหรับนวัตกรรมชิ้นหนึ่ง และสำหรับนวัตกรคนหนึ่ง



จากเด็กเล่นหุ่นยนต์ สู่เส้นทางนักแข่ง

เริ่มแรกที่เข้าสู่เส้นทางนี้ ต้องย้อนไปตั้งแต่ช่วง ป.5 - ป.6 คุณครูที่โรงเรียนเห็นแววเลยให้ไปลองเล่นหุ่นยนต์ แล้วส่งประกวดเวทีต่างๆ ในระดับพื้นที่และภูมิภาค หลังจากนั้นมีโอกาสได้เข้าแข่งขัน NLC (National Linux Competition) ครั้งที่ 7 จนกระทั่งมาแข่งขัน NSC ครั้งแรกตอนเรียนมหาวิทยาลัย ปี 2 ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ตอนนั้นเห็นโปสเตอร์ที่ติดประกาศไว้ บวกกับเจอเพื่อนที่ชอบคอมพิวเตอร์เหมือนกัน เลยจับกลุ่มกับเพื่อนลงแข่งขัน หลังจากนั้นก็ส่ง NSC ต่อเนื่องมาอีก 2 – 3 ปี

ท่องไปในโลกของการแข่งขัน

ปีแรกที่แข่ง NSC ส่งในหมวดโปรแกรมเพื่อการประยุกต์ใช้งานสำหรับลินุกซ์ เป็นโปรแกรมวาดภาพอนิเมชันสำหรับเด็ก ตอนนั้นยังไม่มีโปรแกรม open source เลยลองทำเป็นอนิเมชันง่ายๆ ได้รางวัลที่ 2 ครับ พอปี 3 ก็ลงในหมวดเดิม แต่เปลี่ยนเป็นทำโปรแกรมที่ช่วย SMEs หรือร้านโชห่วยสร้างระบบจัดการหน้าร้านของตัวเองแบบง่ายๆ ได้รางวัลชมเชยมาครับ ถัดมาตอนอยู่ปี 4 เปลี่ยนเป็นหมวดโปรแกรมเพื่อช่วยคนพิการและผู้สูงอายุ ทำผลงานชื่อว่า ‘วิชันเนียร์’ เป็นแว่นตาแยกแยะสิ่งของสำหรับผู้ที่มีปัญหาในการมองเห็น ได้รางวัลที่ 3 ครับ

หลังจากนั้นผมได้นำผลงานวิชันเนียร์เข้าร่วมโครงการต่อกล้าให้เติบใหญ่ เป็นโครงการต่อยอดที่เนคเทคร่วมกับมูลนิธิสยามกัมมาจล ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน) แล้วก็ต่อเนื่องอีกหลายเวทีเลยครับ ถ้าในประเทศก็อย่างเช่น Thailand ICT Awards, i-CREATe, เถ้าแก่น้อยเทคโนโลยี, Imagine Cup Thailand และมีโอกาสไปต่างประเทศด้วย เช่น i-CREATe ที่ประเทศสิงคโปร์ และ InnoServe (International ICT Innovative Services Awards Committee) ที่ประเทศไต้หวัน ซึ่งแต่ละเวทีจะมีจุดเน้นไม่เหมือนกัน บางเวทีเน้นเรื่องเทคโนโลยี บางเวทีเน้นการใช้งานหรือการต่อยอดทางธุรกิจ

มองหาโจทย์จากสิ่งรอบตัว

เวลาพัฒนาผลงานผมจะเริ่มจากความชอบหรือความสนใจของทีมก่อน ตัวผมกับเพื่อนอาจจะมีหลายอย่างที่เราชอบ ตรงไหนที่ชอบเหมือนกันก็เป็นจุดหนึ่งที่ทำให้ได้โจทย์ อีกส่วนหนึ่งเป็นสถานการณ์ในขณะนั้น อย่างโปรเจกต์ล่าสุดทำโปรแกรมเกี่ยวกับน้ำท่วมกรุงเทพฯ ซึ่งเคยมีเหตุการณ์น้ำท่วมเมื่อปี 2554 เราก็จับตรงนั้นมาเป็นโจทย์ หรืออย่างตอนทำผลงานสำหรับคนตาบอด เราได้ไปเจอคนตาบอด เขามีปัญหาเยอะนะ ทำไมไม่มีใครทำเทคโนโลยีมาช่วยเขาเลย เราจะลองเอาความรู้เทคโนโลยีของเรามาทำอะไรให้เขาบ้างดีไหม ก็จะเริ่มจากสิ่งรอบๆ ตัวที่เราเห็นโอกาสครับ

แชร์ประสบการณ์ สร้างแรงบันดาลใจ

ผมมีโอกาสได้เป็นที่ปรึกษาให้น้องๆ ด้วย อย่างเช่น การทำโปรแกรมชุดการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์พื้นฐานสำหรับเด็กประถมฯ และมัธยมฯ เพื่อให้เด็กได้ทดลองอิเล็กทรอนิกส์ตั้งแต่ยังเล็ก แล้วส่งผลงานเข้าร่วมโครงการ YSC เนื่องจากตอนนี้ผมเรียนต่อปริญญาโทและมีโอกาสเป็นผู้ช่วยสอนด้วย ทำให้ได้เจอน้องๆ ในภาควิชาฯ ด้วยความที่เราไปประกวดมาเยอะ คิดว่าน่าจะสามารถแชร์ประสบการณ์และสร้างแรงบันดาลใจให้กับน้องๆ ได้ อยากให้น้องๆ ลองประกวดกันมากขึ้น เพราะการประกวดเป็นการเอาความรู้มาลองสร้างผลงานจริง

เวทีแห่งโอกาส สร้างเครือข่ายคนสายพันธุ์เดียวกัน

สำหรับผม NSC เหมือนเป็นเวทีที่เราได้แจ้งเกิดและเป็นเวทีที่ทุกๆ ปีเราได้เจอเพื่อน เจอคนที่มีความชอบเหมือนกัน ได้แลกเปลี่ยนไอเดียและเรียนรู้จากทีมอื่นๆ ว่าเขาทำอะไรกันบ้าง แนวโน้มไปทางไหน มีใครใช้เทคโนโลยีอะไร รวมทั้งได้เพื่อน ได้ความร่วมมือต่างๆ จากตอนแรกอาจจะเป็นคู่แข่งกัน แต่พอจบจากงานก็ยังติดต่อพูดคุยกันได้ แม้แต่ละคนอาจจะอยู่คนละบริษัท คนละเป้าหมาย

“

ทำอย่างไร
ให้ชีวิตคนด้อยโอกาสดีขึ้น
โดยนำเทคโนโลยีไปประยุกต์ใช้

”



แต่ยังสามารถแชร์แลกเปลี่ยนกันได้ ทำให้ได้คอนเนคชัน ซึ่งเรายังอยู่ในวงการนี้ การได้เจอคนหน้าเดิมๆ จึงเป็นมิตรภาพระยะยาวที่เราได้ครับ

จริงๆ ผมอยากให้มีสมาคมศิษย์เก่า NSC นะ ตอนนี้ 20 ปีน่าจะนานพอที่จะตั้งขึ้นมาได้ หรือถ้าเป็นไปได้น่าจะมีจัดประกวดสำหรับศิษย์เก่าด้วย อาจเป็นหมวดคนทั่วไปแต่ต้องเป็นคนที่เคยผ่านหมวดนักเรียนนักศึกษามาก่อน อาจเป็นการทำงานข้ามทีมหรืออะไรก็ตาม ผมว่าน่าสนุกครับ

ปรับหมวดตามยุค ปลุกพลังสร้างสรรค์

สิ่งที่อยากให้ NSC เพิ่มเติมก็คือเรื่องหมวดการแข่งขันที่ต้องปรับเปลี่ยนตามยุคสมัย ซึ่งหลายปีที่ผ่านมาก็มีการเปลี่ยนแปลงเรื่อยๆ ไม่เหมือนยุคที่ผมแข่งแล้ว อันนี้สำคัญมากครับ เพราะเมื่อมีเทคโนโลยีใหม่ๆ ขึ้นมา NSC จะปรับตัวอย่างไรให้แต่ละหมวดเข้ากับยุคสมัย มีที่ทางให้ผลงานหรือเทคโนโลยีที่แต่ก่อนไม่เคยมีได้ส่งประกวด อย่างหมวดใหม่ล่าสุด เช่น หมวดปัญญาประดิษฐ์ หรือ AI (Artificial Intelligence) หรือหมวด IoT (Internet oh Things) ที่แต่ก่อนไม่มี แต่เพิ่งเพิ่มเข้ามา ผมว่าน่าสนใจ ซึ่งต่อไปคงต้องมีการปรับเรื่อยๆ ครับ

จากผลงาน NSC สู่บริษัทเทคโนโลยีเพื่อคนพิการ

ตอนนี้ผมเปิดบริษัทของตัวเองด้วยผลงาน ‘วิชันเนียร์’ เป็นผลงานที่ทำตั้งแต่ตอนเรียนปี 4 และต่อยอดมาเรื่อยๆ ล่าสุดปีที่แล้วเปิดบริษัทขึ้นมาเพื่อมาทำให้จริงจังมากขึ้น และให้ผลงานนี้ส่งถึงมือผู้ใช้ได้จริงๆ ซึ่งบริษัทนี้ตั้งใจทำเกี่ยวกับเทคโนโลยีเพื่อคนพิการ มีวิชันเนียร์เป็นโปรดักส์ตัวแรก ถึงแม้ว่าตอนแรกเปิดบริษัทมาสำหรับโปรดักส์วิชันเนียร์โดยเฉพาะ แต่เราก็สนใจความพิการรูปแบบอื่นๆ ด้วยที่เรามองว่าเทคโนโลยีจะเข้าไปช่วยได้ หลักๆ จะเน้นที่คนพิการและผู้สูงอายุ เกี่ยวกับเรื่อง Assistive Technology หรือเทคโนโลยีที่ช่วยอำนวยความสะดวกสำหรับคนพิการ ซึ่งเป็นสิ่งที่ผมสนใจว่า ทำอย่างไรให้ชีวิตคนด้อยโอกาสดีขึ้น โดยนำเทคโนโลยีไปประยุกต์ใช้ แต่ตอนนี้เน้นที่คนตาบอดก่อนครับ

Startup ไม่ใช่ปลายทางของทุกสิ่ง

ผมมองว่าการต่อยอดเป็นสิ่งที่สำคัญ อย่าง NSC เราจะต่อยอดผลงานของเด็กๆ ได้อย่างไร เป็นโจทย์ที่น่าสนใจ เพราะแต่ละปีเราจะเห็นผลงานเป็นร้อยผลงานที่ดี ทำอย่างไรให้ผลงานเหล่านี้ต่อยอดได้มากขึ้น บางครั้งคนอาจมองว่าการต่อยอดต้องไปเปิดบริษัท ต้องเป็น startup แต่ผมคิดว่าการต่อยอดไม่จำเป็นต้องเป็น startup หรือเปิดบริษัทก็ได้ นั่นอาจเป็นทางหนึ่ง ซึ่งถ้าเราสร้างผลงานมาชิ้นหนึ่ง ต้องยอมรับว่าทุกผลงานไม่ได้จบที่ startup อย่างเดียว มี startup น้อยมากที่ประสบความสำเร็จหรืออยู่รอดได้ เพราะฉะนั้นทุกผลงานไม่จำเป็นต้องจบที่ startup แค่เราต่อยอด เช่น ถ้าเราเป็นนักเรียน แค่นำผลงานนั้นไปใช้ในชุมชน ให้เพื่อนบ้านได้ใช้ หมู่บ้านได้ใช้ ชุมชนได้ใช้ หรือคนในโรงเรียนเดียวกันได้ใช้ หรือขายออนไลน์ได้ นี่คือการต่อยอดแล้ว แค่ก้าวออกจากห้องแล็บไปให้คนสิบคนร้อยคนใช้ สำหรับผมมันคือการต่อยอด

จงต่อยอด! แม้ข้อจำกัดรุมล้อม

ตอนที่เราเริ่มประกวดหรือแม้แต่ผมเอง บางทีเราก็มองแค่เดดไลน์ว่าส่งวันไหน หรือนำเสนอรอบสุดท้ายวันไหน พอได้รางวัลแล้วก็จบกัน พอมีงานประกวดใหม่เข้ามาเราก็ไปสมัครเวทีต่อไป หรือไปทำอย่างอื่นต่อ ซึ่งอาจเป็นข้อจำกัดที่งานไม่เกิดการต่อยอด รวมทั้งระยะเวลาแข่งขันแค่ 3 – 6 เดือน หรือตัวเด็กเองมีภาระอื่นๆ เช่น ต้องเรียนในห้องเรียน เรียนพิเศษ เป็นจุดที่ทำให้การต่อยอดอาจจะยาก และเด็กมองไม่เห็นว่ามันมีช่องทางที่จะเอาผลงานไปให้คนในโรงเรียนหรือในชุมชนได้ใช้ ซึ่งคุณครูอาจจะมีส่วนผลักดันที่ไม่ใช่แค่เด็กได้รางวัลแล้วจบกัน แต่กระตุ้นให้เด็กได้พัฒนาต่อ เช่น อาจกระตุ้นว่าเรามาทำต่อกันอีกสัก 6 เดือนนะ ทำให้เด็กในโรงเรียนได้โหลดแอปฯ นี้ไปใช้จริงๆ แค่นี้ก็เป็นการต่อยอดแล้ว

“

การต่อยอดไม่จำเป็นต้อง
เป็น startup หรือเปิดบริษัทก็ได้ ...
แค่ก้าวออกจากห้องแล็บไปให้คนสิบคนร้อยคนใช้
สำหรับผมมันคือการต่อยอด

”




“
ทำอย่างไร
ให้สามารถถ่ายทอดงานของเรา
ให้คนอื่นเข้าใจได้
”





เก่งไอทีไม่พอ...ต้องปากดีด้วย!

สำหรับทักษะที่เด็กไอทียุคนี้ต้องพัฒนา ผมว่าเป็นเรื่องการสื่อสารครับ เพราะมักจะมีคนพูดว่าเด็กไอทีพูดไม่รู้เรื่อง ซึ่งการสื่อสารเป็นสิ่งสำคัญ อาจไม่ถึงกับต้องเป็นนักพูดที่เก่งมาก แต่ทำอย่างไรให้สามารถถ่ายทอดงานของเราให้คนอื่นเข้าใจได้ เพราะมันสำคัญมากในการที่เราจะหาทุน หรือเอาไปให้คนใช้จริงๆ หรือเอาไปขาย เราอาจจะบอกว่าให้คนที่เรียนมาด้านอื่นไปช่วยถ่ายทอด แต่ถ้าเราเป็นคนทำเทคโนโลยี เราจะเข้าใจเทคโนโลยีที่เราทำเองมากที่สุด ถ้าเราพูดหรือสามารถถ่ายทอดเองได้จะดีมาก นอกจากนี้ก็เป็นเรื่องการทำงานเป็นทีม บางคนมีความรู้สึกว่าชอบทำงานคนเดียว เขียนโปรแกรมคนเดียว เขียนกับเพื่อนไม่ได้ แต่สุดท้ายเราทำคนเดียวไม่ได้ เราต้องทำเป็นทีม

หนังสือคือคลังปัญญา (แม้ในยุค 4.0)

สำหรับน้องๆ รุ่นใหม่ที่สนใจแวดวงนี้ อยากให้เริ่มเอาตัวเข้ามาในงานเหล่านี้ก่อน ถ้ามีความสนใจหรือมีความฝันลองส่งผลงานเข้ามา ปีแรกอาจจะไม่ได้รางวัลก็ไม่เป็นไร อย่างน้อยเราได้เริ่มปีต่อไปก็ทำให้ดีขึ้น แต่มันต้องมีครั้งแรก นอกจากนี้การพัฒนาตัวเองอยู่เสมอเป็นสิ่งสำคัญ ซึ่งการอ่านหนังสือจะช่วยได้เยอะ สมัยก่อนผมจะชอบอ่านหนังสือมาก เริ่มจากไปอ่านหนังสือฟรีตามร้านหนังสือ (หัวเราะ) ซื้อบ้างไม่ซื้อบ้าง หลังๆ พอเข้ามหาวิทยาลัยก็เข้าหอสมุด จะมีหนังสือต่างประเทศให้อ่านหลากหลายขึ้น

การอ่านเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เรารู้ลึกรู้จริง บางครั้งเราดู tutorial หรือดูคลิปในยูทูปอย่างเดียวมันไม่เพียงพอที่จะทำให้เราเข้าใจจริงๆ ผมมองว่าหนังสือยังเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ แม้เทคโนโลยีบางอย่างที่มาใหม่ๆ หนังสืออาจจะตามไม่ทัน แต่แนวคิดหลักๆ หนังสือยังเป็นสิ่งที่ครบถ้วนสมบูรณ์ ถ้าอ่านหนังสือแล้วก็สามารถไปหาเสริมในอินเทอร์เน็ตได้ แต่ยากที่จะเริ่มต้นจากศูนย์ด้วยอินเทอร์เน็ตเลย แต่ก็ต้องยอมรับว่าในไทยอาจมีหนังสือด้านนี้ค่อนข้างน้อย อาจเป็นเพราะไม่มีคนเขียนด้วยหรือบางทีเขียนมาแล้วขายได้ไม่มาก ส่วนใหญ่จะเป็นหนังสือภาษาอังกฤษซะมากกว่า



“

หนังสือยังเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้
แม้เทคโนโลยีบางอย่างที่มาใหม่ๆ
หนังสืออาจจะตามไม่ทัน แต่แนวคิดหลักๆ
หนังสือยังเป็นสิ่งที่ครบถ้วนสมบูรณ์

”





> “เทคโนโลยีจับได้กับทุกอย่าง พอเอาไปจับแล้วสามารถพัฒนาให้ดีขึ้น หรือเปลี่ยนแปลงได้”

สิ่งที่ผลักดันให้ผมมาถึงวันนี้ อย่างแรกต้องขอบคุณคุณครูสมัยประถมฯ และมัธยมฯ ที่เห็นแววตั้งแต่ผมทำอะไรไม่เป็น เขียนโปรแกรมไม่เป็น ไม่เคยจับอะไรพวกนี้เลย ตอนนั้นที่โรงเรียนมีชุดหุ่นยนต์อยู่ชุดหนึ่ง ยังไม่มีใครเล่น คุณครูก็ให้โอกาสเข้าไปศึกษาและลองเล่นกับครู พอเราลองแล้วชอบคราวนี้ยาวเลยครับ พอมีอะไรก็ลองไปเรื่อย ใครจัดประกวดก็ไป มีอะไรก็ลองเล่นใช้เวลากับมัน ต้องขอบคุณคุณครูมากๆ ครับที่ให้โอกาส ที่สำคัญต้องมีความตั้งใจ พยายาม และทำไปเรื่อยๆ ประกวดไปเรื่อยๆ ชอบอ่านหนังสือ ชอบศึกษา ก็ทำไปเรื่อยๆ ครับ

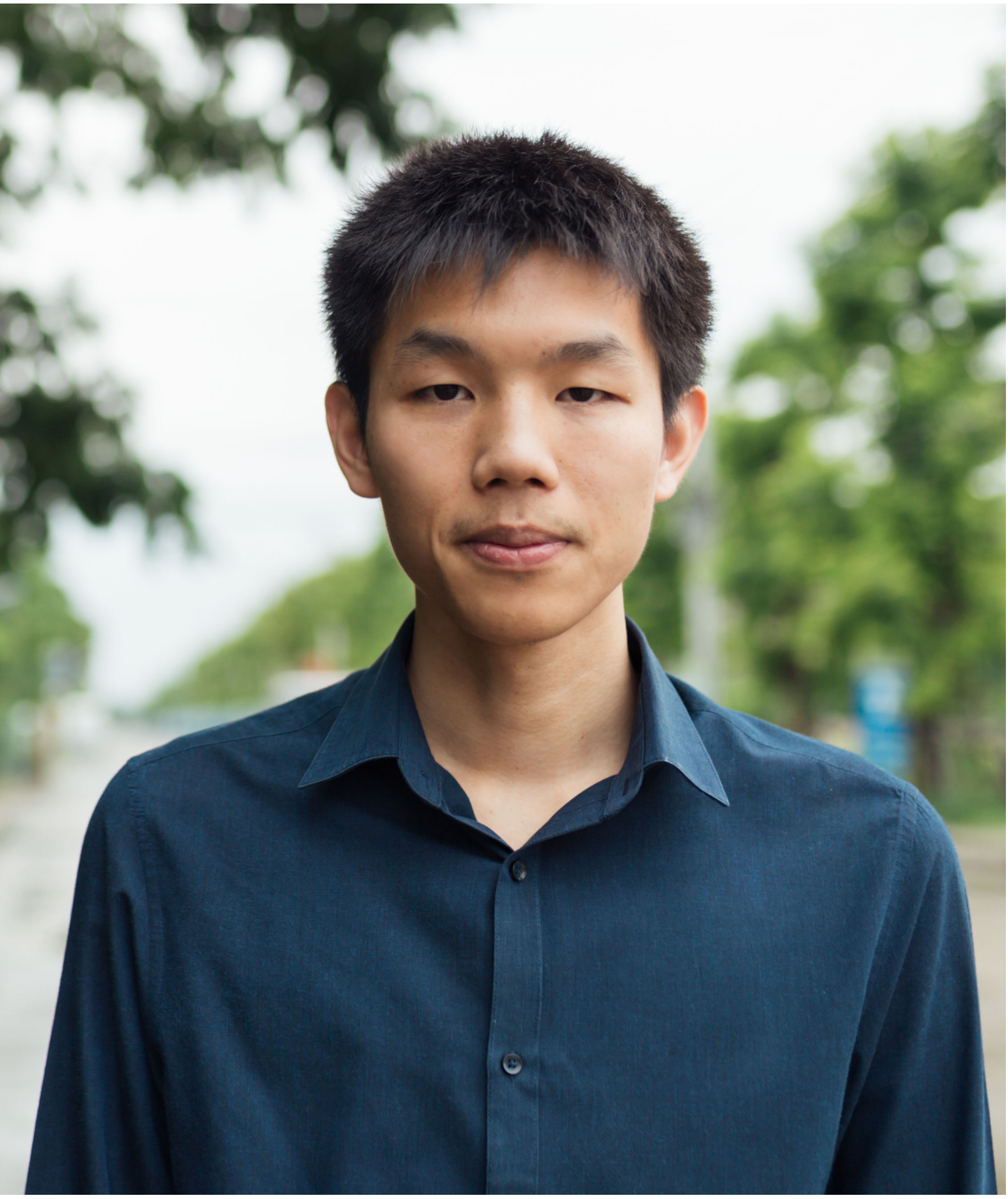
นิยามตัวเอง ณ วันนี้

ผมเป็นคนธรรมดาคนหนึ่งที่สนใจด้านเทคโนโลยีและการนำเทคโนโลยีไปใช้ ทำให้อะไรหลายๆ อย่างดีขึ้นหรือเปลี่ยนแปลง ผมมองว่าเทคโนโลยีจับได้กับทุกอย่าง พอเอาไปจับแล้วสามารถพัฒนาให้ดีขึ้นหรือเปลี่ยนแปลงได้ ผมชอบเอาเทคโนโลยีไปประยุกต์ในสาขาต่างๆ เพราะหากเทคโนโลยีอยู่เดี่ยวๆ มันไม่น่าสนใจต้องเอาไปจับกับอย่างอื่นด้วย เช่น คนพิการ การศึกษา การแก้ปัญหาต่างๆ จะน่าสนใจมากขึ้น

ก้าวต่อไปบนเส้นทางไอทีเพื่อสังคม

สำหรับอนาคตผมก็คงจะหาเทคโนโลยีใหม่ๆ มองโจทย์ใหม่ๆ เอาเทคโนโลยีไปประยุกต์ใช้กับสิ่งต่างๆ ต่อไป อย่างหนึ่งที่เป็นความฝันก็คือ สักวันหนึ่งอยากให้เทคโนโลยีที่เราสร้างสักชิ้นเกิดการแพร่หลายออกไป มีคนใช้เยอะๆ มีคนจดจำ อยากได้เทคโนโลยีสักอย่างที่พอคนพูดถึงจะนึกถึงชื่อเรา อย่างวิชันเนียร์ที่เกิดประโยชน์กับคนพิการทางสายตา ผมว่ามันน่าภาคภูมิใจ เราทำมาแล้วมีคนเห็นประโยชน์ มีคนติดตามรอที่จะใช้ รู้สึกว่ามันยืนยันว่าเรามาถูกทาง เป็นฟีดแบ็กที่ทำให้เราทำต่อไป

มากกว่าแรงบันดาลใจในการทำเพื่อสังคมคือความมุ่งมั่นในเส้นทางอย่างไม่ย่อท้อ นี่คือคุณสมบัติของนวัตกรที่ดีที่เราสัมผัสได้ตลอดการสนทนากับปาล์ม และเชื่อเหลือเกินว่า ด้วยโลกทัศน์และความสามารถที่มีอยู่ เขาน่าจะสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมดีๆ ให้แก่สังคมได้อีกมากมายทีเดียว NSC





NSC | 2002

NAKRIN LERDNAMWONG



ณครินทร์ เลิศนามวงศ์

CEO and Founder
Innovation plus Co.,Ltd

LESSON LEARNED FROM NAKRIN - GUY



การประกวดไม่ได้มีปลายทางอยู่แค่รางวัล...นั่นคือสิ่งที่ ‘กาย’ ณครินทร์ เลิศนามวงศ์ เฮดใหญ่แห่งอินโนเวชั่น พลัส สะท้อนผ่านประสบการณ์ในชีวิตของเขาให้เราฟัง น่าสนใจว่าถ้าไม่ได้แข่งเพื่อหวังรางวัลแล้ว คนเราจะแข่งไปเพื่ออะไรได้บ้าง? ลองหาคำตอบจากบทสัมภาษณ์ของ CEO หัวใจใหญ่คนนี้ดูได้ แล้วเราจะพบแง่มุมดีๆ ของการแข่งขันอีกมากมายจากประสบการณ์ชีวิตของเขา







> NSC เป็นเวทีที่สามารถวัดตัวเราได้ว่า
> สิ่งที่เรารู้สึกภูมิใจในมหาวิทยาลัย
> เวลาไปอยู่ในตลาดจริงๆ
> แล้วแข่งกับมหาวิทยาลัยชั้นนำอื่นๆ
> เราเป็นอย่างไร อยู่ระดับไหน

เริ่มต้นจากหุ่นยนต์...แต่ค้นพบว่าไม่ใช่!

หากถามถึงการเข้ามาในเส้นทางนี้ ต้องเล่าย้อนไปก่อนว่า ทำไมผมเลือกเรียนวิศวะฯ คอมพิวเตอร์ ตอน ม.1 – ม.2 ที่บ้านเริ่มมีคอมพิวเตอร์ใช้แล้ว ตอนนั้นชอบสองอย่างคือคอมพิวเตอร์กับการประดิษฐ์ต่างๆ หลังจากนั้นผมเข้าเรียนที่มหาวิทยาลัยขอนแก่น จริงๆ อยากเรียนอิเล็กทรอนิกส์แต่ไม่มีสาขาให้เลือก เลยเลือกเรียนคอมพิวเตอร์ ซึ่งตอนนั้นยังไม่ใช่สาขาที่โด่งดังมากครับ

ผมได้ค้นเจอตัวเองตอนที่เข้าไปอยู่ชมรมเมคคาทรอนิกส์ (Mechatronics) คือเมคคานิกส์บวกอิเล็กทรอนิกส์ เป็นการประกอบพวกเครื่องกลก็คือหุ่นยนต์ และได้เป็นคอมพิวเตอร์โปรแกรมมิ่งแข่งหุ่นยนต์ด้วย พอปี 2 ก็ได้เป็นตัวแทนมหาวิทยาลัยไปแข่งหุ่นยนต์ระดับประเทศ ตอนนั้นประสบการณ์ยังไม่เยอะ ยังไม่ได้รางวัลอะไร จนปี 3 รู้สึกว่าการทำเมคคาทรอนิกส์หุ่นยนต์ไม่ได้ใช้แค่คอมพิวเตอร์ แต่มันต้องพึ่งเครื่องกลด้วย ก็เลยเปลี่ยนมาเป็นสนามแข่งขันที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์โดยเฉพาะ เป็นจุดเริ่มต้นแข่งขัน NSC ตอน ปี 3 ครับ

อยากวัดความรู้...จึงไปสนามแข่ง

ผมเป็นคนชอบเข้าโครงการประกวดอยู่แล้ว ตอน มัธยมฯ ก็ไปแข่งฟิสิกส์ คณิตศาสตร์ ส่วนหนึ่งรู้สึกว่าอยากวัดความรู้ตัวเอง ในโรงเรียนเราพอจะเข้าใจส่วนอื่นๆ มากกว่าเพื่อน มักได้เป็นตัวแทนโรงเรียนทำอะไรสักอย่าง พอได้เป็นตัวแทนบ่อยๆ รู้สึกชอบ พอขึ้นปี 2 เราไปแข่งหุ่นยนต์ แต่รู้สึกว่าไม่เหมาะ ปี 3 เลยไปแข่งคอมพิวเตอร์อย่างเดียวเลย ก็ชวนเพื่อนและปรึกษาอาจารย์ อาจารย์ก็เห็นดีด้วย เพราะตอนเรียนวิศวะฯ คอมฯ จะมีโปรเจกต์โปรแกรมมิ่งที่เราต้องเขียนกันอยู่แล้ว ซึ่ง NSC จะจัดปีละครั้ง โปรเจกต์ใหญ่ที่เราต้องทำก็ปีละครั้งเหมือนกัน ก็เลยคิดว่านอกจากส่งงานอาจารย์แล้วต้องเอาส่วนหนึ่งของวิชามาทำให้เป็นโปรดักส์ส่งเข้าแข่งขันด้วย

> ถ้าสิ่งไหนเหมาะกับเรา
> ลองจับสิ่งนั้นมาทำให้เติบโตและเป็นแนวทางของตัวเอง
> รู้จักตัวเองก่อน ค้นหาตัวเองให้เจอ
> แล้วตั้งเป้าที่จะไปตรงนั้นให้ได้

ประยุกต์ความรู้สู่การใช้จริง

ตอนปี 3 ผมเรียนเกี่ยวกับ Network Programing เลยคิดว่า ทำอย่างไรสิ่งที่อาจารย์สอนในคลาสจะเป็นโปรดักส์ให้คนใช้จริงได้ ครั้งแรกที่ส่ง NSC เลยเขียนโปรแกรมเกี่ยวกับ Home monitoring โดยทำบ้านจำลองขึ้นมา ในบ้านมีกล้องเว็บแคม (web camera) และมีสวิตช์เชื่อมต่อประตูหน้าต่าง ถ้าเปิดปุ๊บตัวซอฟต์แวร์ที่บ้านจะรู้ว่าสวิตช์ประตูหน้าต่างเปิด มันจะบอกมาที่ส่วนกลาง ซึ่งสามารถเปิดเว็บฯ แล้วเห็นได้ว่าประตูปิดหรือเปิดอยู่ ตอนนั้นสิบกว่าปีมาแล้วยังไม่มีกล้องออนไลน์ด้วย

พอปี 4 ผมเลือกเอก Image Processing คือการเอาภาพมาประมวลผล ตอนแข่ง NSC เลยทำเกี่ยวกับกล้องพันตา วิธีการคือเอาแก้วที่เป็นทรงกลมรับภาพจากทั่วห้องแล้วเอากล้องตัวหนึ่งมาจับภาพแล้วแปลงออกมาเป็นพาโนรามา เรียกว่ากล้องพันตา คือกล้องตัวเดียวเห็นได้รอบทิศทาง มันมาจากแนวความคิดว่าเราเรียนหลักการแล้ว ถ้าจะเอามาประยุกต์ให้มีการใช้งานจริงจะเอาไปทำเป็นอะไรได้บ้าง ก็เลยออกมาเป็นโปรเจกต์นี้ และได้รางวัลชนะเลิศประเภทโปรแกรมประยุกต์ ได้รับถ้วยรางวัลพระราชทานมาด้วยครับ

NSC เวทีแห่งโอกาส

ตอนปี 4 เริ่มมีเวทีประกวดอื่นนอกจาก NSC ด้วย เช่น การประกวดของโนเกีย จำไม่ได้ว่าได้ที่หนึ่งหรือที่สอง แต่ซอฟต์แวร์ของเราถูกเอาไปขายในสโตร์ของโนเกีย ซึ่งตอนเริ่มประกวด NSC เริ่มมีโทรศัพท์เคลื่อนที่เข้ามาแล้ว และด้วยการชนะการแข่งขัน NSC และการประกวดของโนเกีย ทำให้มีบริษัทติดต่อเข้ามาให้ไปทำงานด้วยตั้งแต่ปี 4 นี่คือส่วนดีส่วนหนึ่ง เพราะมันสปอร์ตไลท์เราขึ้นมาจากเด็กนักเรียนต่างจังหวัดทั่วไป ทำให้บริษัทที่เป็นพาร์ทเนอร์กับบริษัทชั้นนำเข้ามาตามตัวเราที่มหาวิทยาลัยและเสนอหลายอย่างให้ ยอมจ้างเราตั้งแต่ยังเรียนไม่จบ จ่ายเงินเดือนให้และให้เริ่มทำโปรดักส์ให้เขาเลย นั่นเป็นประโยชน์ในแง่การได้งาน

ในแง่อื่นๆ ยิ่งสำหรับเด็กต่างจังหวัด ผมมองว่า NSC เป็นเวทีที่สามารถวัดตัวเราได้ว่า สิ่งที่เรารู้สึกภูมิใจในมหาวิทยาลัย เวลาไปอยู่ในตลาดจริงๆ แล้วแข่งกับมหาวิทยาลัยชั้นนำอื่นๆ เราเป็นอย่างไร อยู่ระดับไหน มันสะท้อนได้ชัดกว่าฟังจากคนอื่น ทำให้รู้ว่าถ้าจะแข่งกับคนอื่นเราควรจะแข่งทางด้านไหนที่สามารถผลักเราไปได้โดยไม่มีข้อจำกัดและมหาวิทยาลัยสามารถสนับสนุนได้เต็มที่

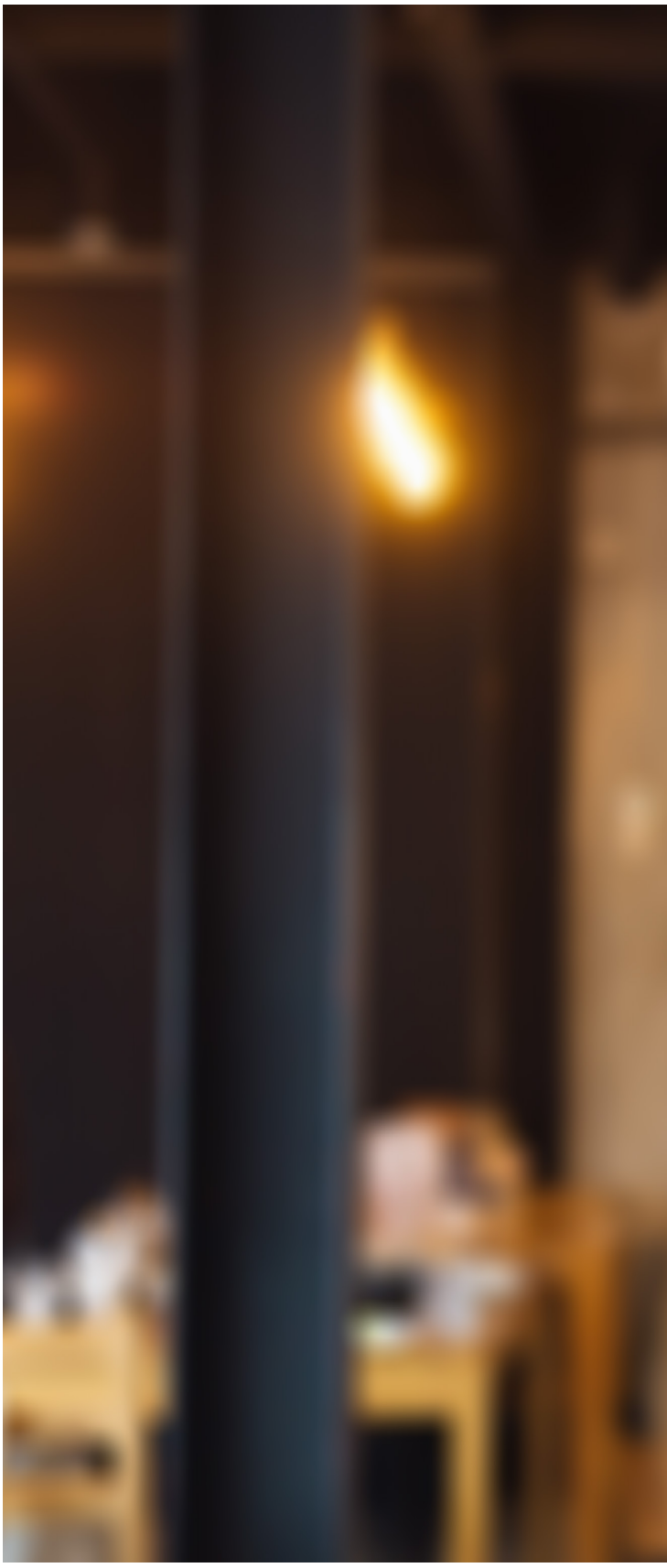




กระโดดสู่โลกกว้าง สร้างอาณาจักรของตัวเอง

ผมทำงานอยู่ 2 – 3 ปี ได้อะไรมาเยอะ เพราะบริษัทก็เหมือนมหาวิทยาลัยที่สอนอะไรเราหลายๆ อย่าง โชคดีที่นอกจากเป็นโปรแกรมเมอร์แล้ว เขาให้เราไปเก็บ requirement จากลูกค้าด้วย การได้ประชุม ได้ปิดงาน ทำให้เราได้เห็นโครงสร้างทั้งหมดของการทำงาน ทำให้มองเห็นโอกาสหลายอย่าง และได้เห็นว่าการอยู่ภายใต้องค์กรอาจไม่ตอบโจทย์ การที่เราอยู่ในโครงสร้างที่คนอื่นกำหนดมา ทำให้เราอยู่ในจุดที่อยากอยู่ไม่ได้ รู้สึกว่ามีข้อจำกัดเลยลองกระโดดออกมาข้างนอก ตอนนั้นไม่ได้คิดอะไรเยอะ เพราะเดิมก็รับงานฟรีแลนซ์ตั้งแต่สมัยเรียนมาเรื่อยๆ พอออกจากบริษัทเดิมเราเริ่มรับงานนอกที่ใหญ่ขึ้น แต่ยังไม่ได้คิดจะทำบริษัทเป็นเรื่องเป็นราว

ผมเป็นฟรีแลนซ์อยู่ปีกว่าๆ พอได้โปรเจกต์ที่ใหญ่ขึ้นเริ่มทำไม่ไหวแล้ว ต้องมีพนักงาน จึงเริ่มหาหุ้นส่วนมาตั้งบริษัท ทำได้สักพักพอจะขยายก็เริ่มติดขัด เลยมาคุยกับหุ้นส่วนคนปัจจุบันและร่วมกันทำบริษัทนี้มาประมาณ 6 – 7 ปีแล้ว โดยใช้ knowhow ที่เรามี ตอนแรกโฟกัสเรื่อง Mobile app อย่างเดียว หลังจากนั้นคู่แข่งเริ่มเยอะขึ้น ก็เริ่มทำโปรดักส์เกี่ยวกับด้าน AR ครับ หลักๆ ธุรกิจตอนนี้ ส่วนแรกทำ Mobile app เป็นเหมือนซอฟต์แวร์เฮ้าส์ด้านโมบายให้องค์กรต่างๆ ส่วนที่สองคือ ขายระบบจอดิสเพลย์ ซึ่งพอบริษัทเริ่มใหญ่ขึ้นก็ต้องเลือกโปรดักส์หรือเซอร์วิสที่เป็นซุปเปอร์สตาร์และเลี้ยงบริษัทได้จริงๆ



สร้างเครดิตจากการประกวดต่อเนื่อง

ช่วงที่ทำบริษัทผมก็ยังประกวดอีกหลายเวที รางวัลล่าสุดที่ได้คือไทยไอทีไทยคูน ปีนั้นทำบริษัทเข้าสู่ปีที่สอง เทคโนโลยี AR เริ่มเป็นที่สนใจ โดยใช้โทรศัพท์สแกนภาพออกมาเป็น 3D เราตั้งใจทำเป็นอินเตอร์แอคทีฟแมกกาซีนทุกคนที่มีแคตตาล็อกสามารถขายออนไลน์ได้เลย ผมได้นำโครงการนี้ไปประกวดของซิป้า (ปัจจุบันคือดีป้า – สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล) ได้รางวัลมา 1 ล้านบาท จังหวะนั้นไปโครงการประกวดนวัตกรรมระดับโลกที่ประเทศเกาหลี ได้รางวัลถ้วยทองกลับมา แล้วนำเงินที่ได้รางวัลมารันบริษัทต่อ



ผมอยู่ในเส้นทางสายประกวดมาตลอด ตอนเรียนประกวดเพื่อท้าทายว่าสิ่งที่ทำมันอยู่ระดับไหนของประเทศ พอได้รางวัลมาก็ดีใจส่วนหนึ่ง พอปี 4 ประกวดก็ได้งานกลับมา เราโดดเด่นกว่าคนอื่นแน่นอน บริษัทก็อยากได้ตัวเรา และพอมาเป็นรูปแบบบริษัทการประกวดมันได้หลายๆ อย่าง เช่น ได้สื่อฟรี คนรู้จักมากขึ้น ได้เงินรางวัลจากการประกวด ได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐและเอกชนที่ดีขึ้นจากการประกวดที่เป็นมาตรฐานของรัฐ เพราะมันเป็นไปไม่ได้หรือเป็นไปได้ยากที่บริษัทที่เพิ่งทำมาปีสองปีจะมีบริษัทใหญ่ๆ มาใช้งาน แต่ถ้ามีรางวัลจากการประกวดมาการันตีมันช่วยเราได้เยอะขึ้นครับ

เติบโตอย่างเป็นตัวเอง

ปัจจุบันเป็นเรื่องที่ดีที่กระแส Startup หรือการเป็นผู้ประกอบการ การเป็นตัวของตัวเอง ถูกจุดขึ้นมา เพราะว่าจะทำให้เกิดธุรกิจใหม่ๆ เกิดองค์กรใหม่ๆ เกิดวิวัฒนาการของเทคโนโลยีใหม่ๆ แต่ส่วนตัวผมมองว่าคนเราไม่เหมือนกัน ไม่ได้หมายความว่าคนที่ผ่านกระบวนการเหล่านี้แล้วจะประสบความสำเร็จทั้งหมด บางคนเหมาะกับการอยู่ในองค์กร บางคนเหมาะกับการเป็นฟรีแลนซ์ บางคนเหมาะกับการทำ startup ใหญ่ๆ สำคัญที่สุดเราอย่าปิดกั้นตัวเอง มีโอกาสใหม่ๆ มาเราได้ไปศึกษาไหม ได้ไปรู้จักเขาจริงๆ หรือเปล่า แล้วเอามาปรับกับตัวเองว่า อันไหนเหมาะกับเรา อย่าปฏิเสธเรื่องการเป็นพนักงาน อย่าปฏิเสธเรื่องการเป็นฟรีแลนซ์ อย่าปฏิเสธเรื่องการเป็น Startup ถ้าอยากรู้ต้องลองดูแล้วมาทำความเข้าใจว่ามันใช่เราไหม ถ้าค้นเจอว่าใช่ค่อยกระโดดเข้าไปทำ ผมว่าการทำสิ่งที่เหมาะกับตัวเองและรู้จักตัวเองสำคัญกว่าที่เราเลือกว่าจะทำอะไร ถ้าสิ่งไหนเหมาะกับเรา ลองจับสิ่งนั้นมาทำให้เติบโตและเป็นแนวทางของตัวเอง รู้จักตัวเองก่อน ค้นหาตัวเองให้เจอแล้วตั้งเป้าที่จะไปตรงนั้นให้ได้

ไม่มีใครจำกัดเราได้...นอกจากตัวเราเอง

ตอนผมยังเป็นแค่สายประกวดอยู่ จำได้ว่าที่หนึ่งได้เงินมาหกหมื่นบาท แบ่งกับเพื่อนได้คนละประมาณสามหมื่น ได้โน๊ตบุ๊คคนละเครื่องก็ happy แล้ว แต่ก่อนถ้าจะทำอะไรต้องไปอ่านหนังสือหรือเปิดอินเทอร์เน็ตซึ่งมีน้อยมาก หรืออยากได้อุปกรณ์สักอย่างต้องลงมากรุงเทพฯ การจะทำอะไรขึ้นมามันยากมาก แต่การประกวดหรือการเข้าถึงทรัพยากรต่างๆ สมัยนี้ง่ายขึ้นเยอะ เด็กสมัยนี้มีทั้งอินเทอร์เน็ต คอร์สออนไลน์ ชุมชนต่างๆ ที่เฉพาะทางเยอะมาก สามารถเข้าถึงเทคโนโลยีได้ไม่ต่างจากต่างประเทศเลย จะหาของก็สั่งออนไลน์ได้หมด การประกวดก็มีเวทีต่างๆ เยอะมาก รวมทั้งได้นักลงทุนและความชัดเจนในการทำธุรกิจมาด้วย ดังนั้น ถ้าเด็กรุ่นใหม่อยากทำอะไรสักอย่างจริงๆ แทบมองไม่เห็นเลยว่าอะไรจะมาจำกัดเขา นอกจากตัวเขาเอง

เก่งด้านเดียว...อาจไม่รอดเสมอไป

สมัยก่อน NSC เป็นเวทีแข่งขันซอฟต์แวร์ที่โดดเด่นมาก เพราะตอนนั้นเราต้องปั้นคนด้านไอทีขึ้นมา แต่ปัจจุบันสิ่งที่เราค้นหากันคือ 'พหุปัญญา' การที่คนๆ หนึ่งเก่งด้านหนึ่งแล้วจะประสบความสำเร็จได้นั้นอาจไม่เสมอไป เพราะคนที่จะประสบความสำเร็จต้องมีแนวหลักของตัวเองอันหนึ่ง เช่น ในแง่ไอทีเราต้องแข่งแกร่งถึงจะโดดเด่นกว่าคนอื่น แต่สิ่งที่จะทำให้ใช้ชีวิตประสบความสำเร็จได้ต้องมีด้านอื่นด้วย เช่น เป็นไอทีที่ชอบศิลปะด้วย เป็นไอทีที่ชอบธุรกิจด้วย หรือเป็นไอทีที่เข้าใจโลกธุรกิจด้วย

เพราะฉะนั้น ถ้าจะตอบว่า NSC ในอนาคตจะต้องมีอะไร ผมมองว่า ต้องมีมุมอื่นเข้ามาเยอะๆ เพื่อเอาไปประยุกต์กับธุรกิจอื่นได้ด้วย และให้น้ำหนักคะแนนว่าสิ่งที่ทำอยู่เวลาไปประยุกต์ในเชิงธุรกิจมีความเป็นไปได้แค่ไหน หรือนอกจากเชิงเทคโนโลยีแล้วจะสามารถนำไปประยุกต์อะไรได้บ้าง

NSC ชี้ช่องทางให้ชีวิต

สำหรับผม NSC เป็นจุดที่ทำให้ชีวิตเปลี่ยนมาได้พอสมควรจากช่วงสำคัญคือมหาวิทยาลัยสู่การทำงานเบื้องต้น NSC ทำให้เรารู้จักตัวเองว่าชอบอะไร และสามารถทำอะไรให้โดดเด่นในระดับประเทศได้บ้าง ส่วน





ที่สองคือ ทำให้คนอื่นรู้จักเรา เห็นเราในส่วนที่เป็น และทำให้ได้เส้นทางการทำงานตรงนี้มา ส่วนที่สามคือ มันกลายเป็นพื้นฐานในการทำธุรกิจของเราไปเลยว่า การจะทำอะไรสักอย่าง หากมีการประกวด NSC เป็นพื้นฐาน มันเป็นเส้นทางหนึ่งที่เราสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับธุรกิจและทำให้เราเติบโตได้ นอกจากการประกวดจะทำให้เราพิเศษแล้ว ยังทำให้เราได้เงินทุน ทำให้เราได้คนที่รู้จักเข้ามา และสนับสนุนให้ธุรกิจเราเติบโตขึ้นมาจนถึงปัจจุบันครับ

ถ้ามั่นใจ...อะไรก็ทำได้!

สิ่งสำคัญอย่างหนึ่ง NSC ทำให้เรามั่นใจมากขึ้น ทำให้รู้สึกว่าถ้าจะทำโปรเจกต์อะไรขึ้นมาสักอย่าง เราทำได้ เราผ่านมา 2 ครั้ง ครั้งแรกได้รางวัลชมเชยมาเรายังสู้ต่อ เราเชื่อว่าสามารถทำโปรเจกต์ให้เป็นระดับประเทศได้ แล้วพอทำต่อตอนปี 4 ได้รางวัลที่ 1 เหมือนการทำงาน ตอนเป็นพนักงานประจำมันมีโครงการหนึ่งที่อยากทำมาก เราเชื่อว่าเราทำได้ด้วย แต่มันมีข้อจำกัดอยู่ไม่เป็นไรงั้นเราออกมาทำเอง เราพยายามปั้นโปรดักส์ออกมาเอง คือเราเชื่ออะไร เราก็ทำมันออกมาได้ สิ่งที่เคยพิสูจน์เราในวัยเด็ก มันเป็นพื้นฐานหนึ่งในการสะท้อนเราในวัยที่โตขึ้นว่า ถ้าอยากทำสิ่งนี้ แล้วตั้งใจทำ เราทำได้แน่นอน ซึ่ง NSC กลายเป็นพื้นฐานวิธีคิดในการทำอะไรต่างๆ ขึ้นมา ทำให้บริษัทมีโปรดักส์หลายๆ อย่างขึ้นมาและเติบโตมาถึงปัจจุบัน

สร้างเครือข่ายให้ศิษย์เก่า

หาก NSC จะมี Alumni อาจทำรูปแบบเหมือนโครงการหนึ่งที่ผมเคยเข้าร่วมและชอบมาก คือ มีการแบ่งคนออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มที่หนึ่งเป็นคนที่เพิ่งประกอบการได้สัก 2 – 3 ปี กำลังค้นหาตัวเอง จะรอดหรือไม่รอด กลุ่มที่สองทำมาสัก 5 ปี เริ่มหารายได้ได้แล้วและกำลังเติบโต กลุ่มที่สามเป็นขาเก่าในวงการซอฟต์แวร์ที่ผ่านร้อนผ่านหนาวมาเยอะ แล้วเอาทั้งสามกลุ่มมารวมกัน ทำให้เขาสนิทกัน สุดท้ายอาจไม่ได้เกิด output ในแคมป์ แต่พอเขาได้เป็นเพื่อนกันแล้ว ทำให้เขามีที่ปรึกษากันและเป็นเครือข่ายอย่างที่เราออกแบบไว้แล้วว่าเขาจะช่วยกันอย่างไร ผมว่าด้วยโครงสร้างแบบนี้มันน่าสนใจ

“

สิ่งที่ทำอยู่เวลาไปประยุกต์ในเชิงธุรกิจ
มีความเป็นไปได้แค่ไหน หรือนอกจากเชิงเทคโนโลยี
แล้วจะสามารถนำไปประยุกต์อะไรได้บ้าง

”



> “NSC กลายเป็นพื้นฐานวิธีคิด
> ในการทำอะไรต่างๆ ขึ้นมา ถ้าอยากทำสิ่งนี้
> แล้วตั้งใจทำ เราทำได้แน่นอน”

นิยามตัวเอง ณ วันนี้

ณ วันนี้ ผมยังเป็นนักศึกษาอยู่ ทุกวันที่ได้เจอลูกค้า ได้เจออะไรใหม่ๆ ก็ยังมีความรู้สึกว่า สิ่งที่เราไม่รู้ยังมีอีกเยอะ พอเข้าไปเรียนรู้แล้ว เราอยากเอาสิ่งที่เรียนรู้กลับมาเป็นโปรดักส์เหมือนเดิม กลับไปเป็นเหมือนตอนที่เราเรียนอยู่ ปี 3 ปี 4 เราเรียนอะไรจากอาจารย์มาเราก็อยากพัฒนาให้คนได้ใช้ ถ้าให้จำกัดความผมตอนนี้ผมก็ยังเป็นนักเรียนอยู่ เป็นนักเรียนที่ยังต้องออกไปเจออะไรใหม่ๆ ทุกวัน และอยากจะเอาสิ่งใหม่ๆ นั้นกลับมาทำเป็นโปรดักส์ให้คนอื่นใช้ทุกวันครับ

แฮปปี้กับครอบครัวเล็กๆ (ที่มุ่งมั่นทำสิ่งใหญ่ๆ)

ตอนเด็กๆ ผมเคยตั้งเป้าไว้ว่า อยากมีบริษัทที่มั่นคง เป็น CEO บริษัทใหญ่ๆ มีลูกน้องเยอะๆ แต่ตอนนี้กลายเป็นว่าผมมีความสุขกับการรันบริษัทเท่านี้ ตอนนี้บริษัทเรามีพนักงานอยู่ประมาณ 15 คน มันเหมาะสมเพียงพอที่จะทำให้องค์กรมีกำไรระดับหนึ่ง แต่ไม่ใหญ่เกินไปที่จะทิ้งความรู้สึกของครอบครัวหรือพี่น้อง ณ ปัจจุบันผมมีความสุขกับสิ่งที่เป็นไปแบบนี้มากกว่า ถ้าถามว่าอนาคตจะเป็นอะไร เราอยากรักษาความเป็นครอบครัวในองค์กรนี่แหละ แต่อยากให้องค์กรไปทำอะไรที่ใหญ่ขึ้น เป็นประโยชน์กับคนมากขึ้นโดยใช้เทคโนโลยีที่เรามี แค่รู้สึกว่ามีความสุขกับตรงนี้และอยากให้ความสุขตรงนี้ไปสร้างความสุขให้คนอื่นอีกเยอะๆ ...

เพราะการประกวดไม่ได้มีแค่รางวัล หากมันคือสนามการวัดฝีมือ ให้รู้ว่าเราอยู่แถวไหนในวงการ คือสะพานที่เชื่อมเราไปหาคนเก่งๆ เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และเชื่อมไปสู่ลูกค้าเพื่อการต่อยอดธุรกิจ และเหนืออื่นใด มันคือห้องเรียนชีวิต ให้เราได้เรียนรู้และเติบโตขึ้นจากกระบวนการพัฒนาผลงานเพื่อแข่งขัน จึงไม่แปลกที่แม้จะพ้นช่วงวัยในรั้วมหาวิทยาลัยมานานแล้ว แต่กายก็ยังพร้อมที่จะลงสนามแข่งขันอยู่เสมอ

และก็เป็นเพราะการแข่งขันนั่นเอง ที่ผลักดันให้เขาก้าวมาอยู่ในจุดนี้ได้ในวันนี้...



“

เราอยากรักษาความเป็นครอบครัวในองค์กร
แต่อยากให้องค์กรไปทำอะไรที่ใหญ่ขึ้น
เป็นประโยชน์กับคนมากขึ้นโดยใช้เทคโนโลยีที่เรามี

”







NSC | 2012

ITTIPON TEERAPRUETTIKULCHAI



อิทธิพล ตีระพฤติกุลชัย

Asset Pulisher

SURIYUN TEAM

LESSON LEARNED FROM ITTIPON - BEY



ผู้ใหญ่มักบอกว่า เด็กติดเกมอนาคตจะไม่เจริญ...แต่เส้นทางชีวิตของ ‘เบย์’ อิทธิพล ตีระพฤติกุลชัย Asset Publisher หนุ่มไฟแรง บอกกับเราว่า โลกของเกมนั้นกว้างใหญ่เกินกว่าที่คนไม่เล่นเกมจะนึกถึง และโลกของนักสร้างเกมนั้นยิ่งกว้างใหญ่กว่าหลายเท่าตัว หนุ่มเบย์ยังบอกอีกว่า โลกของนักสร้างเกมนั้นยังมีที่ทางมากมายให้คนที่ชอบเกมเดินเข้าไปและสร้างรายได้จากความชอบของตัวเอง ภายใต้ข้อแม้เดียวนั่นคือ...(หาคำตอบได้จากบทสัมภาษณ์ของหนุ่มคนนี้)



“

ผมว่าการทำงานเป็นทีมมันดีกว่า
เพราะบางอย่างเราทำเองไม่ได้ทั้งหมด
หรืออาจทำเองได้แต่ใช้เวลานาน

”



แรงผลักดันของเด็กชอบเกม

ผมเรียนทำเว็บไซต์มาตั้งแต่ประถมฯ ครับ และในห้องคอมพิวเตอร์ก็จะมีเกมให้เล่น บางทีหลังเลิกเรียนก็ไปเล่นเกมกับเพื่อน พอ ม.ต้น ผมก็เริ่มหัดเขียนโค้ดเขียนเว็บฯ จริงจังมากขึ้น โดยอ่านจากหนังสือภาษาไทยนี่แหละครับ เพิ่งมาเริ่มเขียนเกมตอน ม.ปลาย ตอนนั้นอยากลองเขียนเกมเอง เพราะชอบเกมอยู่แล้ว และด้วยระบบเกมมันมีอะไรให้ทำเยอะ เกมแรกที่เขียนก็เอาไปประกวด NSC เลยครับ คิดว่าไหนๆ หัดเขียนเกมแล้วก็ลองเอาไปประกวดด้วยเลย เหมือนยิงปืนนัดเดียวได้นกสองตัว แต่ตอนนั้นยังไม่ได้รางวัล ไปถึงแค่รอบคัดเลือกภาคเหนือครับ

เรียนสิ่งที่ชอบ ชีวิตจะใช่!

หลังจากนั้นผมเข้าเรียนต่อที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ สาขาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ครับ ที่เลือกเรียนที่นั่นเพราะเป็นสาขานานาชาติด้วย เผื่อจะได้เก่งภาษาขึ้น จริงๆ ผมก็อยากเรียนสาขาอนิเมชันเหมือนกัน จะได้ตรงกับเกมมากกว่า แต่ผมก็ถนัดเขียนโค้ดมากกว่าแอนิเมชัน ซึ่งการเรียนที่นั่นทำให้ได้เรียนรู้เยอะเลยครับ โดยเฉพาะเรื่องการเขียนโค้ดเขียนอย่างไรให้สวยและเป็นระบบระเบียบ รู้จักแพทเทิร์นต่างๆ ในการเขียนโค้ดว่าแต่ละแบบใช้กับสถานการณ์ไหน รวมทั้งการเขียนเอกสารเพื่อสื่อสารกับเพื่อนร่วมงานได้

พอตอนปี 3 ก็เข้าแข่งขัน NSC อีกครั้งครับ ตอนนั้นอยากลองเขียนอะไรที่มันยากขึ้น เป็นผลงานเกม ‘กว่างออนไลน์’ ที่เล่นหลายคนพร้อมกันได้ ผมอยากทำเกมออนไลน์อยู่แล้ว เลยหาธีมอะไรที่เขาไม่ค่อยทำกัน และได้เข้ารอบสุดท้ายครับ

พบพาร์ทเนอร์จากการแข่งขัน

การแข่งขัน NSC ทำให้ผมได้ลองทำอะไรที่ไม่เคยได้ทำ ตั้งแต่ตอนเขียนข้อเสนอโครงการแล้วครับ ผมไม่รู้หรอกว่าเวลาจะส่งข้อเสนออะไรสักอย่างต้องทำอะไรบ้าง มันต้องมีการนำเสนอเกม ได้คิดว่าจะทำอะไรออกมาและนำเสนอรอบสุดท้ายด้วย นอกจากนี้ทำให้ได้รู้ว่าคนอื่นเขาทำอะไรกันบ้าง ซึ่งผู้เข้าแข่งขันคนอื่นก็ทำอะไรแปลกๆ ใหม่ๆ น่าสนใจเยอะครับ ทำให้ได้รู้จักเพื่อนใหม่ด้วย

ที่สำคัญคือ ทำให้ผมได้ไปเจอรุ่นพี่คณะเดียวกันแต่ก่อนหน้านั้นไม่เคยได้คุยกันมาก่อน อาจเพราะอยู่คนละสาขาด้วย และเขาก็แนะนำให้ผมรู้จักกับรุ่นพี่อีกคนที่เรียนสาขาเดียวกับเขา ซึ่งเก่งกราฟิกมากๆ แล้วเราก็รวมทีมกันเพื่อทำเกมประกวดในงานของทรู ได้รางวัลที่ 2 มาครับ เป็นจุดเปลี่ยนหนึ่งที่ทำให้ผมต่อยอดได้ทำงานด้วย เพราะหลังจากนั้นทรูก็ทาบทามให้ไปทำงานกับเขาต่อเลย ทำให้เราได้ทำเกมและเริ่มขายตั้งแต่นั้น เป็นเกมแรกที่ได้ลองขายใน App store จริงๆ ซึ่งตอนเริ่มทำเกมแรกๆ ตั้งแต่ ม.5-ม.6 ผมก็หัดเองตั้งแต่เขียนโค้ด ทำโมเดล เลยรู้ว่าตัวเองไม่ได้ชอบทำโมเดลและทำไม่ค่อยสวยด้วย พอไปรวมกับรุ่นพี่ทำให้เกมมันดูเป็นเกมมากขึ้น ผมว่าการทำงานเป็นทีมมันดีกว่า เพราะบางอย่างเราทำเองไม่ได้ทั้งหมด หรืออาจทำเองได้แต่ใช้เวลานาน

สร้างโลกของตัวเอง สร้างเกมแบบของเรา

หลังจากเรียนจบผมก็ทำงานที่ทรูต่อเลยครับ ตำแหน่ง System Analyst ได้ทำเกมปล่อยไปหนึ่งเกม ผมคิดว่าเกมนั้นผมยังทำไม่สุด แต่มันก็มีความสบายใจที่เราได้ปล่อยเกมนี้ออกมา ผมอยู่ที่ทรูได้ 1 ปีก็ออกมาเป็น Game Developer อยู่อีกสองบริษัท ทำเกมลงบนมือถือเหมือนกันครับ แต่จะมีอิสระในการทำงานมากกว่า อาจเป็นเพราะเป็นบริษัทเล็กกว่า เลยไม่ต้องเปลี่ยนแปลงอะไรมาก จนบริษัทสุดท้ายปิดตัวลง ผมเลยลองออกมาทำเอง เพราะคิดว่าเราสามารถทำเองได้ทั้งเกม เลยออกมาทำเองดีกว่า ซึ่งคนที่คิดแบบผมน่าจะเยอะ เพราะปัจจุบันในเกมหนึ่งมันมีระบบหลายอย่างไม่ใช่เรื่องของเกมอย่างเดียว เช่น โปรโมชัน การขายของ ที่บางทีทำให้เกมไม่สนุกด้วย จริงๆ คือผมอยากสร้างอะไรที่เป็นของตัวเองด้วยครับ อยากมีตัวละครที่เป็นของตัวเอง และตัดสินใจเองได้ว่าจะเอาตัวละครไปทำอะไรต่อ

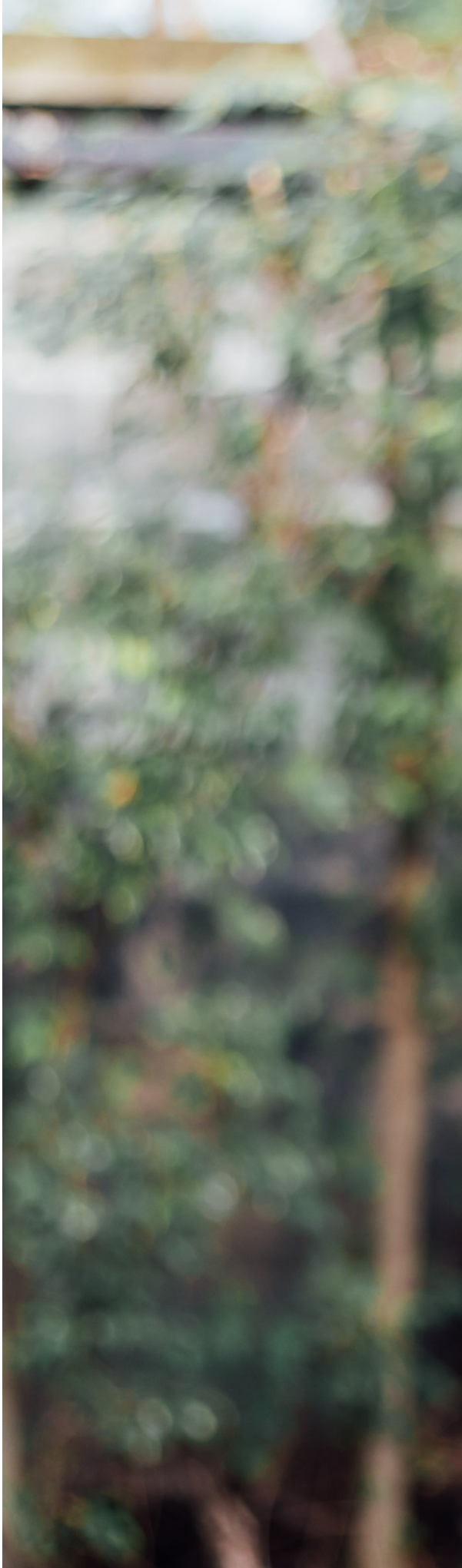
ช่วงเวลาของการ ‘ลับคมขวาน’

ผมชอบงานที่เราสามารถคิดเองได้ รวมทั้งรูปแบบการทำงานที่เหมาะกับเราด้วย เคยได้ยินคำคมของประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกาท่านหนึ่งบอกประมาณว่า ‘ถ้าจะตัดต้นไม้ เราจะใช้เวลาในการตัดต้นไม้เลยหรือลับคมขวานก่อนค่อยตัดต้นไม้’ ตอนนี้เหมือนผมลับคมขวานอยู่ ยังไม่ได้เขียนโค้ดเป็นเกมเต็มๆ ซึ่งมันทำให้ผมไม่ต้องเสียเวลาว่าต้องทำอะไรให้เสร็จก่อนค่อยขาย และสามารถหาเงินระหว่างทางได้ด้วย อีกอย่างก็คือ เหมือนกับก่อนผมจะทำเกม ผมก็เตรียมเครื่องมืออุปกรณ์ให้พร้อมก่อน ก่อนที่จะเอามันไปใช้ทำเกมให้เสร็จอย่างรวดเร็วครับ

สร้างทุนชีวิตด้วย ‘เดโมเกม’

ย้อนไปตั้งแต่อยู่ทรู นอกจากทีมผมที่ทำเกมแล้วยังมีเพื่อนอีกทีมหนึ่งที่ทำเกมเหมือนกัน ก่อนมารวมกันรอบนี้ก็ไม่ได้เจอกันมาปีหรือสองปี พอผมตัดสินใจลาออกก็เลยมารวมกับเพื่อนคนนั้นจริงจัง เพื่อนผมเขามีความสามารถในการทำตัวละครมาก ผมก็เขียนโค้ดได้ แต่ยังขาดคนทำเนื้อเรื่องและฉากต่างๆ อยู่ วิธีทำงานก็จะเจอกับเพื่อนทางออนไลน์ครับ ผมจะคิดไอเดียออกมา เขียนโค้ดเกมแนวไหนก็ได้ แล้วขอเพื่อนใช้โมเดลตัวละครมารวมกับที่ผมทำอยู่ เพื่อทำเป็นเดโมแล้วไปขายในตลาดอีกที แต่ตอนนี้ยังไม่มีเกมขายครับ ขายแค่ซอร์ซโค้ด (source code) เกม คนซื้อคือคนที่ต้องการจะทำเกม วิธีขายคือจะมีสโตร์สำหรับซอร์ซโค้ดทั้งขายซอร์ซโค้ดเกมและเอาซอร์ซโค้ดเกมนั้นไปทำต่อ ซึ่งแต่ละเดือนจะขายได้ไม่เท่ากัน ขึ้นอยู่กับว่ามีคนอยากได้ของที่เราทำมากเท่าไหร่ และขึ้นอยู่กับความเชี่ยวชาญด้วย ก็อยู่ได้สบายๆ ครับ ช่วงแรกอาจได้น้อยหน่อย เพราะมันต้องสร้างของไว้เยอะๆ จึงจะมีโอกาสในการขายได้มากกว่า ที่จริงผมเข้าตลาดนี้ช้าด้วย ถ้าผมเข้ามาก่อนสมัยที่มันยังไม่มีอะไรมาก มันน่าจะขายได้เยอะกว่านี้ ซึ่งในไทยผมรู้จักไม่กี่คนที่ทำพวกนี้เด่นๆ เรียกว่าเป็น Asset Publisher

> “ผมอยากสร้างอะไรที่เป็นของตัวเอง..
> อยากมีตัวละครที่เป็นของตัวเอง
> และตัดสินใจเองได้ว่าจะเอาตัวละครไปทำอะไรต่อ”





> ความยาก
> น่าจะเป็นเรื่องความท้าทายในเกม
> ทำอย่างไรให้คนสนุกตั้งแต่เริ่มเล่นเกม
> และไม่เบื่อระหว่างการเล่นเกม

ความยากคือความท้าทาย

หากจะสร้างเกมสักตัวผมต้องคิดก่อนว่าเกมนั้นจะมีส่วนประกอบอะไรบ้าง และออกแบบเครื่องมือที่ใช้งานง่าย ซึ่งถ้าเราเป็น Asset Publisher เราก็ไม่ต้องคิดเนื้อเรื่องเลยก็ได้ แต่ถ้าต่อไปผมจะทำเกมผมก็ต้องคิดเรื่องราวด้วย ที่จริงผมอยากจ้างคนที่เขียนนิยายจริงจังอยู่แล้วหรือลองหานิยายทั่วไปอ่านแล้วขอซื้อลิขสิทธิ์ ส่วนใหญ่จะเป็นนิยายแนวแฟนตาซี หรือไม่ก็คิดเอง แต่ผมก็ไม่ค่อยถนัด

ที่ชอบเขียนเกมเพราะมันมีจุดที่ต้องคิดอะไรที่ยากๆ คืออะไรยากๆ ผมชอบทำ ช่วงนี้ผมชอบทำระบบเน็ตเวิร์ก มันมีอะไรให้คิดหลายอย่าง ต้องคิดว่าจะทำอย่างไรให้การส่งเน็ตเวิร์กมันราบรื่น ทำข้อมูลในการส่งเน็ตเวิร์กเล็กลงเพื่อให้ส่งได้ง่ายขึ้น ผมว่าเรื่องโค้ดอาจจะไม่ยากถ้าเราทำเสร็จไปครั้งหนึ่ง พอทำครั้งต่อไปก็จะง่าย ความยากน่าจะเป็นเรื่องความท้าทายในเกม ทำอย่างไรให้คนสนุกตั้งแต่เริ่มเล่นเกม และไม่เบื่อระหว่างการเล่นเกม ซึ่งการเป็นคนชอบเล่นเกมกับคนที่มาทำเกม มันมีความสนุกต่างกันนะ ผมเล่นเกมก็ชอบแกะว่าเกมนี้ทำอะไรบ้าง อยากรู้ว่าเขาดีไซน์อย่างไร

เมื่อโลกของคนสร้างเกม...เข้าถึงไม่ยากอีกต่อไป

ในการพัฒนาเกมก็มีแบ่งหลายสายครับ มีทั้งคนออกแบบเกม คนเขียนโค้ด ฯลฯ สำหรับคนออกแบบเกม นอกจากจะชอบเกมแล้วต้องแกะรายละเอียดของเกมได้ว่ามันเป็นอย่างนี้ได้อย่างไร ถ้ามีความสามารถในการแกะก็ดี และถ้าสามารถอธิบายให้คนอื่นเข้าใจได้ด้วยก็จะดีมาก ส่วนคนเขียนโค้ดก็ต้องเริ่มเขียนโค้ด ถ้าไม่ลองก็ไม่รู้ว่าเราจะชอบหรือเปล่า และลองพวก Game engine ต่างๆ เพราะเดี๋ยวนี้เทคโนโลยี Game engine ทำให้สามารถทำเกมได้ง่ายขึ้นกว่าเมื่อก่อนมากครับ ซึ่งการทำเกมมีหลายอย่างที่ต้องทำ บางคนอาจถนัดเรื่องทำกราฟิกก็เน้นทางกราฟิก แล้วหาคนที่เขียนโค้ดเป็นมาร่วมทีมกันทำเกมก็ได้ครับ ซึ่งผมคิดว่ารุ่นใหม่นี่เก่งนะ เก่งกว่ารุ่นผมอีก ข้อจำกัดสำหรับเด็กรุ่นใหม่ไม่น่าจะมีแล้ว เดี๋ยวนี้มีคนสอนเกี่ยวกับเกมเยอะขึ้น ความรู้ที่เป็นภาษาไทยก็เริ่มมีเยอะและเข้าถึงง่ายขึ้น แต่ก็ควรฝึกภาษาอังกฤษด้วย เพราะการที่เรารู้ภาษาอังกฤษมันทำให้หาเอกสารอ่านได้ทั่วโลก











“

ผมอยากให้ NSC เข้าถึงคนทั่วไปได้มากขึ้น

”

ความแตกต่างคือจุดขาย

ในตลาดเกมจะแบ่งเป็นเอนจิน (engine) แต่ละเอนจินจะมีตลาดของตัวเอง ใครถนัดเอนจินไหนก็ลองทำโค้ดอะไรสักอย่างขาย อาจจะทำเป็นเกมเล็กๆ เกมหนึ่งแล้วลองขายดู แต่ผมแนะนำว่าควรทำเกมที่แตกต่าง เพราะถ้าทำซ้ำกับคนอื่นคนก็ไม่อยากซื้อของซ้ำ

นิยามตัวเอง ณ วันนี้

ผมเป็นคนที่อยากลองทำอะไรที่ผมคิดเอง อยากมีเรื่องราว อยากสร้างโลกของตัวเอง อยากใส่ตัวละครที่เราคิดเอง บางทีอาจจะใส่ตัวเองเข้าไปในเกมด้วย (หัวเราะ) ซึ่งผมไม่ได้กะจะเป็นแค่ Asset Publisher นะครับ ผมตั้งใจจะเอา asset ที่ผมทำไว้ไปทำเกมอีกที

จริงๆ ตอนนี้ผมก็สนใจบริษัทเกมหลายบริษัท รู้สึกว่าการรวมทีมของเขามันใหญ่ขึ้น ดูเป็นรูปเป็นร่างมากขึ้น มีการแบ่งตำแหน่งชัดเจน มีคนเยอะ ผมก็ยังอยากทำเกมที่มันใหญ่กว่าเดิม ซึ่งถ้าทำเองต้องเก็บเงินจ้างคนทำอาร์ต เพราะเรื่องโค้ดผมทำได้อยู่แล้ว

ขยายโลกไอทีไปสู่สาธารณชน

คำแนะนำสำหรับ NSC คือ ผมอยากให้ NSC เข้าถึงคนทั่วไปได้มากขึ้น ที่ผ่านมารูปแบบการแข่งขันจะให้คนที่สนใจเทคโนโลยีอยู่แล้วมาดูมากกว่า แต่บางซอฟต์แวร์อาจจะไม่ใช่เฉพาะสำหรับคนที่ใช้เทคโนโลยีอยู่แล้ว ผมรู้สึกว่าคนทั่วไปที่ไม่ใช่สายไอทีจะรู้จัก NSC น้อยและเข้าถึงยาก แต่ผมก็ไม่รู้ว่าควรทำอย่างไร หรือมันอาจจะต้องมีการโชว์ผลงานก่อนไปโชว์ในงานจริง เช่น โชว์ผลงานออนไลน์ก่อน เปิดเว็บฯ เผยแพร่ผลงานก่อนไปถึงเวทีใหญ่เพื่อให้คนทั่วไปสามารถเข้าถึงได้..

ทุกคนมีความชอบ แต่ความชอบนั้นจะยังผลอย่างไรต่อชีวิตของเรา ก็ขึ้นอยู่กับว่าเราจริงจังกับความชอบนั้นมากน้อยแค่ไหน? สำหรับหนุ่มเบย์ ความชอบเกมอย่างจริงจังของเขาได้นำพาชีวิตไปสู่การเรียนรู้และฝึกฝนทุกทักษะที่เกี่ยวข้องกับเกม จากนักศึกษาไปสู่การทำงานจริง มาจนถึงการออกเดินทางตามความฝัน กล่าวได้ว่า นี่เป็นชีวิตที่มีความสุขจากการที่ได้ทำในสิ่งที่ชอบอย่างจริงจัง และที่สำคัญคือ ผลงานที่เกิดจากความชอบนั้นก็ให้ผลตอบแทนที่ดีแก่ชีวิตได้อีกด้วย NSC





NSC | 2010

PHEERAPATH NUNNARARAT



พีรพัทธ์ นันนารารัตน์

กรรมการผู้จัดการ
บริษัท กรุงเทพ อินเตอร์แอ็คทีฟ จำกัด

LESSON LEARNED FROM PHEERAPATH - HONG



เป็ดนั้นทำได้ทุกอย่าง แต่อาจไม่ดีสักอย่าง ทว่ามนุษย์กลางๆ ถ้าพัฒนาตัวเองให้ถูกจุด จะสามารถทำได้ทุกอย่าง...นั่นคือคำจำกัดความของ ‘ฮง’ พีรพัทธ์ นันนารารัตน์ ที่ปรึกษาด้าน Interactive ที่นำเสนอตัวเองอย่างตรงไปตรงมาว่า เขาเป็นมนุษย์กลางๆ ที่ไม่มีทักษะไหนที่โดดเด่นชนิดเป็นเลิศ แต่ด้วยความที่เปิดรับสาขาวิทยาการอย่างรอบด้าน ไม่จำกัดตัวเองอยู่เพียงจุดใดจุดหนึ่งนั้นเอง ที่ทำให้เขาโดดเด่นรอบรู้ครอบคลุมทุกองคาพยพของโลกไอที ซึ่งถือเป็นจุดแข็งที่สร้างเส้นทางชีวิตที่ชัดเจนให้กับเขา ลองไปฟังบทสัมภาษณ์ชิ้นนี้ แล้วคุณจะพบว่า ความสำเร็จอาจไม่ได้ขึ้นอยู่กับขอบเขตของความเก่ง แต่ขึ้นอยู่กับความมุ่งมั่นและรู้จักตัวเองดีที่สุดต่างหาก



เพราะอยากเล่นเกมสนุก จึงมาเป็นเด็กคอมฯ

เริ่มต้นจากเป็นเด็กชอบเล่นเกม ก็คงเหมือนกับหลายๆ คน ทำให้ศึกษาคอมพิวเตอร์ละเอียดมากขึ้น จะได้เล่นเกมสนุกขึ้น จนกระทั่งรู้จักโครงการ NSC ตอน ม.4 และได้เจอบทความต่างประเทศชิ้นหนึ่งที่บอกว่า เกมนอกจากเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้ว ยังสามารถเอาไปทำอย่างอื่นได้ ซึ่งมีเกมประเภทหนึ่งเรียกว่า Serious Game คือเกมที่มีวัตถุประสงค์หลักไม่ใช่เพื่อความบันเทิง แต่ยังต้องเล่นแล้วสนุก ผมก็เลยมีความคิดที่จะทำ Serious Game จนออกมาเป็นเกมชื่อว่า BKK TaXo MeTroN ส่งแข่งขัน NSC ครั้งที่ 12 ได้เข้าถึงรอบชิงชนะเลิศ แต่ไม่ได้รางวัลครับ

ทำเนียบรุ่นพี่..จุดประกายแห่งโอกาส

จุดที่ตัดสินใจส่งผลงานเข้าแข่งขัน NSC ตอนนั้นก็คือ ผมไปเจอทำเนียบ NSC รุ่น 1 ในห้องสมุดของโรงเรียน มีงานหลายๆ ชิ้นที่น่าสนใจมาก บางชิ้นเป็นงานระดับมัธยมฯ ด้วย จึงเกิดความคิดขึ้นมาว่า เมื่อ 10 กว่าปีที่แล้วตอนพวกเขาอยู่มัธยมฯ กัน เขาทำงานได้ขนาดนั้นเลยหรือ? ก็เลยคิดว่า NSC น่าจะทำให้เราพัฒนาตัวเองได้หลายอย่าง แม้ไม่ได้คิดว่าจะชนะหรือได้รางวัลอะไร แต่อย่างน้อยเป็นโอกาสที่ได้ทดลองทำครับ

หลังจากนั้นก็ส่งผลงานแข่งขันเวทีอื่นๆ ด้วย เช่น TICTA (Thailand ICT Awards) น่าจะปีเดียวกัน ได้รางวัลรองชนะเลิศ ถัดมาเป็นเวที Thailand Digi Challenge ได้รางวัลชนะเลิศ และมีงานของ อพวช. (องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ) ได้รางวัลรองชนะเลิศ ก็ประกวดเป็นระยะๆ เป็นคนละผลงานกัน แต่จะเป็นลักษณะ Interactive และ e-learning ครับ

จัดระเบียบความคิดไปกับ NSC

NSC สอนให้ทำงานเป็นระเบียบ จากเด็กที่มีจินตนาการเต็มไปหมด เริ่มตั้งแต่ข้อเสนอโครงการตามคู่มือที่ได้มา มันเปิดโลกผมมาก แค่ทำงานเกมสักชิ้นหนึ่งมันฝังอยู่ในสัญชาตญาณของผมจนถึงทุกวันนี้ก็คือ Economy and Social Impact ดังนั้นไม่ว่าจะทำผลงานอะไรขึ้นมาก็ตามต้องอธิบายให้ได้ว่าเราคาดหวังให้งานชิ้นนี้มีผลต่อสังคมและเศรษฐกิจอย่างไร ผมมองว่ามันเป็นวิธีคิดที่ดีมาก และยังมีอีกหลายข้อของข้อเสนอโครงการที่ถามตรงๆ เลยว่างานชิ้นนี้ทำเพื่ออะไร เพื่อใคร คุณค่าอยู่ที่ไหน ซึ่งผมกับเพื่อนหลายๆ คนก็พูดคุยตรงกันว่า ถ้าไม่หลอกตัวเองตั้งแต่รอบข้อเสนอโครงการอย่างไรก็ไปต่อได้ หลังจากนั้นเวลาผมทำงานสิ่งนี้มันอยู่ในความคิดของผมตลอด

ชีวิตดี๊ดีเมื่อเรียนสิ่งที่ชอบ

หลังจากเรียนจบมัธยมฯ ผมสอบตรงเข้ามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (มศว.) วิชาเอกสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย ผมอยากเรียนสายนี้โดยตรง ซึ่งมีความสุขในการเรียนมากครับ หลายคนมองว่ามันยากแต่การที่เราเจอตัวเองมันสนุกมาก ผมรับงานระหว่างเรียนไปด้วย เรียน ทำงาน ใช้ชีวิต เป็นเรื่องเดียวกันหมด ทำให้ได้เรียนรู้หลายอย่าง พอผมเข้าไปเรียนที่ มศว. พบว่า เพื่อนทั้งหมดเป็นกราฟิกดีไซเนอร์ที่เจ๋งมาก แต่ผมเป็นมนุษย์กลางๆ (หัวเราะ) ทำงานสายโปรแกรมมิ่งกึ่งๆ มา ผมก็ต้องมาไล่ตามเขาในด้านกราฟิกดีไซน์ ด้านอนิเมชัน แต่อาศัยว่าเรามีพื้นฐานด้านเทคโนโลยีที่ลึกกว่าเพื่อน มันก็เป็นประโยชน์ในการทำงานได้

มนุษย์กลางๆ ที่เป็นตัวของตัวเอง

แม้เริ่มแรกผมจะเรียนรู้การเขียนโปรแกรมก่อน แต่จริงๆ ผมเป็นคนที่โปรแกรมมิ่งก็ไม่ได้ดี ดีไซน์ก็ไม่ได้ดีมาก คือผมเป็นมนุษย์กลางๆ คนหนึ่ง หลายคนอาจเรียกว่า ‘เป็ด’ ก็ได้ แต่ในความกลางมันมีจุดหนึ่งที่เราเห็นงานทั้งสองข้าง แล้วเราพอจะให้น้ำหนักได้ว่าตรงนี้ใช้โปรแกรมมิ่ง ตรงนี้ใช้ดีไซน์ มันทำให้โตมาในแบบของตัวเอง ซึ่งความเป็นมนุษย์กลางๆ มันเริ่มชัดเจนตอนเรียนปี 3 ขณะที่เพื่อนเลือกกันหมดแล้วว่าจะเป็นอนิเมเตอร์ จะทำเกม เราก็ยังคงชอบวิถีกลางๆ อยู่ เพราะถ้าให้ไปทุ่มเททางใดทางหนึ่งด้วยเวลาและข้อจำกัดที่มี ผมอาจทำงานด้านหนึ่งได้ดีมาก แต่อีกด้านหนึ่งอาจจะไม่ดีนักเลยทำให้ตัดสินใจว่า อะไรที่เป็นตัวเราก็ไม่ต้องฝืนมัน ถ้ามันมีทางไปของมันเราก็ไปต่อ

“

NSC น่าจะทำให้เราพัฒนาตัวเองได้
หลายอย่าง แม้ไม่ได้คิดว่าจะชนะหรือได้รางวัลอะไร
แต่อย่างน้อยเป็นโอกาสที่ได้ทดลองทำ

”



ไปให้สุดทาง (สายกลาง)

ตอนนี้ผมเป็นที่ปรึกษาด้าน Interactive ซึ่งใช้ความรู้พื้นฐานด้านเกมเยอะ แต่สิ่งที่เพิ่มเติมเข้ามาคือความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลต่างๆ ทั้งงานภาครัฐและเอกชน การทำให้ผู้ใช้เข้าใจเนื้อหา เข้าใจกระบวนการทำงานต่างๆ ได้ง่ายขึ้น เช่น Dashboard ผู้บริหารองค์กรแห่งหนึ่งสามารถมองเห็นงานลูกน้องทั่วประเทศได้ สามารถควบคุม สั่งการ ดูแล อนุมัติ โดยลดขั้นตอนต่างๆ ทางราชการลงได้ หลังจากทำงานด้านนั้นมาทำให้เข้าใจว่ามันต้องผสมผสานหลายอย่าง ทั้ง Data visualization, Interactive ไปจนถึง Data science ผมก็เลยลงเรียนปริญญาโทต่อที่นิด้า (สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์) สาขา Interactive Media Science ให้มันลึกไปอีก ที่เลือกทำงานสายนี้ก็เพราะความที่ผมเป็นมนุษย์กลางๆ มองอยู่ในมุมที่เห็นซ้ายเห็นขวา รู้ความเป็นไปทั้งหมด มันเลยเป็นข้อดีอย่างหนึ่งที่ว่า ถ้าเลือกจะอยู่ตรงกลางก็อยู่ตรงกลางให้สุดจริงๆ

ทางลัดของเด็ก (เก่งเป็น) พิเศษ

ผมไม่ได้เป็นคนใส่ใจการเรียนเท่าที่ควร เพราะรับงานด้วยแต่ก็ยอมแลก เพราะมองว่าการทำงานจริงสำคัญกว่า การมาเจอโลกข้างนอกสำคัญและมีประโยชน์กว่า มันทำให้ได้เรียนรู้อะไรจริงๆ และเร็วกว่ามาก ทันโลกกว่ามาก แค่ต้องรักษาระดับไม่ให้เรียนตกซ้ำชั้น ผมเลยอยากเสนอว่า ถ้าเราเจอนักเรียนที่เขามีศักยภาพในระดับหนึ่งและสามารถพัฒนาโดยตรงได้ เช่น มีความรู้เรื่องแอปพลิเคชันที่ผู้เชี่ยวชาญพิสูจน์แล้วว่าสามารถทำตรงนี้ได้ น่าจะมีทางลัดให้เขาไปถึงจุดที่สามารถทำงานต่อได้เลยไวๆ คือถ้าศักยภาพถึงต้องติดสปีดให้เลย หรือถ้าจะเร่งรัดพัฒนาเยาวชนด้านนี้ต้องมีทางเลือกพิเศษเพิ่มขึ้นมา อย่างผมไปดูงาน NSC เจอเด็กบางคนด้วยความสามารถเขาน่าจะจบปริญญาตรีหรือน่าจะถึงปริญญาโทแล้ว แต่ยังเรียน ม.4 ม.5 อยู่ หรือบางผลงานดีมาก แต่เด็กไม่กล้า เราพาคนซื้อมาที่หน้าบูธแต่เขาไม่ขาย บอกว่าจะเรียนต่อ ป.โท ซึ่งทำให้เสียโอกาสทั้งประเทศและตัวนักเรียนด้วย

> “ไม่ว่าจะทำผลงานอะไรขึ้นมาก็ตาม เราต้องอธิบายให้ได้ว่า เราคาดหวังให้งานชิ้นนี้มีผลต่อสังคมและเศรษฐกิจอย่างไร”



จงมั่นใจ แต่อย่าหลอกตัวเอง!

มีน้องๆ หลายคนเชื่อว่าไม่ต้องเรียนจบก็ได้ สตีฟ จ๊อบส์ กับ บิล เกตท์ กับมาร์ค ซักเคอเบิร์ก ก็ยังเรียนไม่จบเลย (หัวเราะ) ซึ่งมันก็ไม่ใช่วิธีที่ถูกต้อง มันไม่ได้พิสูจน์ว่าเราจะทำได้อย่างนั้น ต้องสร้างความมั่นใจให้ตัวเองและอย่าหลอกตัวเอง เวลาจะออกมาทำอะไรต้องเข้าใจตัวเองก่อน คือมันจะมีช่วงฝันหวานช่วงหนึ่งเวลาที่คิดอยากทำอะไรมากๆ มันมีไฟเยอะมาก คิดว่าสำเร็จแน่นอนโดยไม่มองหน้ามองหลังเลย แต่จริงๆ ต้องคิดเยอะกว่านั้น พยายามมองหลายๆ มุม รับฟังคนรอบข้าง คิดด้วยเหตุผลก่อนว่า หากจะทิ้งตรงนั้นมาทำตรงนี้มีอะไรมารองรับบ้าง ซึ่งตัวชี้วัดของแต่ละคนไม่เหมือนกัน แต่อย่าหลอกตัวเอง เหมือนเรากำลังตกหลุมรักกับงานนี้แล้วจะทำให้ได้ มันจะกลายเป็นดันทุรัง

ชีวิตจะก้าวหน้า ถ้ามองเห็น Career path

สิ่งที่ทำให้ผมประสบความสำเร็จ ข้อหนึ่งก็คือ การมอง Career path ก่อน อย่างอาชีพราชการหรืออื่นๆ เขาจะมี Career path แน่นอน จากระดับนี้ไประดับนี้แล้วไประดับนี้ แต่ถ้าเป็นอาชีพที่ Career path ไม่ได้เป็นเส้นตรงเสมอไป อย่างสายไอทีที่อยู่นอกสายหลัก คือสายหลักเขาจะเป็นโปรแกรมเมอร์ หรือ System analysis หรือ Project manager แต่ผมจะอยู่นอกสายหลักออกมา ต้องมองให้ชัดว่าตอนนี้จะเป็นอะไร จะทำอะไรต่อ ทุกวันนี้ผมเป็นอาจารย์พิเศษบ้าง มันก็พอจะมองปะติดปะต่อว่านอกจากตรงนี้เราจะไปทำตรงนั้นต่อได้ ต้องมองให้ขาดว่าอนาคตหลังจากจุดนี้ ระยะสั้น ระยะยาวจะเป็นอะไรต่อ เพราะถ้ามองไม่ขาดพอไปถึงจุดหนึ่งก็จะเคว้ง ถ้าเลือกจะเป็นคนกลางๆ ต้องคิดไว้ตั้งแต่เนิ่นๆ

> “
> ผมเป็นมนุษย์กลางๆ คนหนึ่ง
> หลายคนอาจเรียกว่า ‘เป็ด’ ก็ได้
> แต่ในความกลางมันมีจุดหนึ่ง ที่เราเห็นงาน
> ทั้งสองข้าง..และให้น้ำหนักได้
> ”









นิยามตัวเอง ณ วันนี้

ช่วงแรกๆ ที่ผมส่งผลงานแข่งขัน NSC ผมเรียกตัวเองว่า Game Developer ก็เป็นคำกลางมาก เพราะมันไม่ได้บ่งว่าเป็นโปรแกรมเมอร์หรือกราฟิกดีไซเนอร์ บางทีก็ทำงานวันแมนโชว์เขียนเกมขึ้นมาด้วยตัวคนเดียว แต่ตอนนี้มองกว้างกว่า Game Developer ขึ้นมาครับ ก็คือเป็นคนทำ Interactive รวมไปถึงซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชันด้วย ทุกวันนี้ผมทำงานกับข้อมูลที่เข้าใจยากและเป็นข้อมูลเฉพาะทาง มีหน้าที่ทำให้มันเป็น Dashboard หรือเป็น Business intelligent tools ถ้าตีความก็คงตีความว่าเป็นคนทำ interactive ครับ

แชร์ความรู้สู่สายงานอื่น

จริงๆ ผมชอบการสอนพอสมควร พอจบปริญญาตรีเคยลองสอนในมหาวิทยาลัยและเป็นวิทยากร เคยไปสอนคณะที่อยู่นอกสาย เช่น คณะพยาบาลศาสตร์ ไปสอนทำสื่อเพราะเดิมเขาอธิบายด้วยศัพท์เทคนิค (Technical terms) ทำอย่างไรให้เขาอธิบายด้วยอินโฟกราฟิกได้ หรือทำเป็นวิดีโอแล้วเอาไปลงโซเชียลเน็ตเวิร์ก บางคนเอาความรู้ตรงนี้ไปทำเพจของตัวเอง ยอดไลค์เป็นหมื่นเป็นแสนก็มี

ผมชอบอยู่กับข้อมูลใหม่ๆ ถ้าอยู่นอกสายเราก็ทำความเข้าใจกับมัน คุยกับคนที่อยู่สายนั้นแล้วเอาความสามารถเราไปเสริมเขา บทบาทเราเป็นแบบนั้น ซึ่งมันเปิดโลกอีกอย่างเลยครับ จากที่คิดว่าถ้าเป็นอาจารย์ก็ต้องสอนไอที สอนเกม กลายเป็นว่าความรู้เราก็มีประโยชน์กับสายอื่นเหมือนกัน คิดว่าคงเป็นก้าวต่อไปของเราด้วยครับ

ไอทีคือรากฐานของโลกยุค 4.0

ผมเคยพูดมาตลอดว่าไอทีไม่ใช่สายที่แยกจากสายอื่น มันเป็นโครงสร้างพื้นฐาน (Infrastructure) ที่เสริมสายอื่นได้ เพราะพื้นฐานไอทีหรือพื้นฐานการคิดอย่างเป็นระบบมันเอื้อต่อการพัฒนาองค์ความรู้ในการทำให้ชีวิตง่ายขึ้น อะไรที่ซับซ้อนหรือต้องทำซ้ำๆ ถ้าเขาเขียนโปรแกรมได้ ช่วยงานเขาได้ มันก็ช่วยยกระดับงานเขา ลดเวลา ลดภาระ ความรู้ไอทีในระดับหนึ่งมันไปเสริมได้กับทุกศาสตร์ ไอทีไม่ได้จำกัดว่าต้องเป็น Computer Science เสมอไป ซึ่งต่อไปก็คงผสมผสานเข้าหากันมากขึ้น สมมติครูเขียนโปรแกรมเป็นก็สามารถทำสื่อการสอนที่มีคุณภาพดีได้มากขึ้น หรือหมอก็สามารถทำฐานข้อมูลได้ มันเสริมกับทุกอาชีพจริงๆ เพราะมันเป็น infrastructure ไปแล้วในยุค 4.0

คนไอทีต้องเปิดรับโลกภายนอก!

เราทำให้คนสายอื่นมีความรู้ไอทีเพิ่มมา คนสายไอทีก็ต้องรู้กว้างรู้รอบมากขึ้น ต้องเข้าใจธรรมชาติของข้อมูลมากขึ้น รู้เนื้อหาและงานอื่นๆ ด้วยเช่นกัน ซึ่งผมอยากให้ผสมผสานระหว่างไอทีกับสายอื่นๆ ลดความแตกต่างลง นอกจากไอทีจะทำอะไรเชิงเทคนิคแล้วต้องมีความคิดสร้างสรรค์ด้วย บางทีเราเจอปัญหา ด้วยความที่เราเป็นไอทีเราจะรู้ข้อจำกัด รู้ขีดความสามารถ สามารถมีข้อเสนอสะท้อนไปได้ว่าตรงนี้ซ้ำซ้อนนะ เปลืองแรง เสียเวลา ไอทีสามารถเติมส่วนนั้นเข้าไปได้ ซึ่งมันต้องลดช่องว่างระหว่างไอทีกับอื่นๆ ลง

คนที่ทำงานสายไอทีจะมี community อยู่เยอะ บางทีก็ได้ไปเจอคนที่เคยประกวด NSC มา อย่างเพื่อน

> “ผมชอบอยู่กับข้อมูลใหม่ๆ
> ถ้าอยู่นอกสายเราก็ทำความเข้าใจกับมัน คุยกับคนที่อยู่สายนั้น
> แล้วเอาความสามารถเราไปเสริมเขา”

> “พื้นฐานไอที
> หรือพื้นฐานการคิดอย่างเป็นระบบ
> มันเอื้อต่อการพัฒนาองค์ความรู้
> ในการทำให้ชีวิตง่ายขึ้น”

ที่ส่ง NSC ด้วยกันก็ได้เจอกันในโครงการถัดจากนั้น เป็นรุ่นราวคราวเดียวกัน เราได้เห็นเขาไปในทิศทางของเขาจริงๆ บางคนไม่ได้เป็นโปรแกรมเมอร์แต่ก็เอาไอทีตามไปใช้ก็มี บางคนไปสายตรงจนประสบความสำเร็จก็มี ปลายทางมันเป็นตัวอย่างที่ดีว่าเขาสามารถผสมผสานตัวเขากับโลกภายนอก แม้ไปอยู่สายอื่นก็ยังผสมผสานกับไอทีได้

อดทนกับปัญหา คือชะตาคนไอที

สิ่งสำคัญต้องใช้ความอดทน เพราะพื้นฐานคนไอทีคืออยู่กับปัญหา งานทุกชิ้นเป็นปัญหามาหมด อย่าหัวเสีย ถ้าหัวเสียเวลาเจอปัญหา เจอโจทย์ หรือเจออุปสรรคแปลว่าไม่เข้าใจตัวเอง ต้องยอมรับว่ามันมีปัญหา ถ้าไม่ยอมรับว่ามีปัญหาแล้วโยนให้คนอื่นแก้หรือคิดว่าไม่ใช่ความรับผิดชอบของตัวเองมันจะไปต่อยาก ถ้าผ่านจุดนี้ได้ความอดทนจะเกิดแม้เจอแรงกดดันก็ทำหน้าที่ต่อได้ และต้องทำอย่างเต็มที่ทุกงาน..

เพราะถึงที่สุดแล้ว การจะประสบความสำเร็จนั้นอาจไม่ได้ขึ้นอยู่กับว่าเรามีความสามารถเป็นเอกด้านใดด้านหนึ่งโดยเฉพาะ เพราะในมุมหนึ่ง คนที่เป็นมนุษย์กลางๆ ก็อาจมีความสามารถเป็นเอกในการมองเห็นภาพรวมและเชื่อมโยงสรรพวิทยาทั้งระบบได้

โจทย์ของการประสบความสำเร็จจึงน่าจะอยู่ที่การใช้ความสามารถที่เรามีนั้น พัฒนาผลงานเพื่อแก้ปัญหาหรือสร้างประโยชน์ให้ผู้ใช้และสังคมได้อย่างไร? โดยที่ตัวเราเองไม่เดือดร้อน แถมยังมีความสุขที่ได้ทำมากกว่า

คนอื่นจะอย่างไรไม่อาจรู้ แต่สำหรับฮง..นั่นแหละคือความสำเร็จและความสุขของเขา




เธมมิศ กีรติรัตนโชติพนา
โรงพยาบาลจุฬาลงกรณ์
สภากาชาดไทย

NSC | 2007

AIMPAVEE KEERATIRATWATTANA



เอมปวีร์ กีรติรัตน์วัฒนา

แพทย์เวชปฏิบัติ สถาบันทรวงอก จังหวัดนนทบุรี

LESSON LEARNED FROM AIMPAVEE - PIND



ความเก่งจะทำให้เราชนะในเกมการแข่ง แต่ความแกร่งจะทำให้เราชนะในชีวิตจริง...แม้อายุจะเพิ่งพ้นช่วงเบญจเพสมาได้ไม่กี่ขวบปี แต่ทัศนะของหมอปิ๊น แพทย์หญิงเอมปวีร์ กีรติรัตน์วัฒนา คุณหมอรุ่นใหม่หัวใจไอที ที่สะท้อนผ่านบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้นั้น ได้แสดงให้เห็นถึงวิธีคิดแบบผู้ใหญ่ ที่ได้เรียนรู้จากการแข่งขันในสมัยเรียน ผ่านมาจนถึงชีวิตการทำงานจริง ท่ามกลางเส้นทางชีวิตที่ไม่ได้ผสานลงรอยเดียวกับความชอบ เธอสามารถปรับแต่งชีวิตด้วยความคิดแบบใดให้ตัวเองประสบความสำเร็จและมีความสุขได้ หาคำตอบได้โดยพลันในบทสัมภาษณ์ชิ้นนี้...



“

การแข่งขัน NSC ..
เป็นการเปิดโลกทัศน์ของเรา
มันได้อะไรมากกว่ารางวัล ซึ่งรางวัลเป็นแค่ปลายทาง
แต่ระยะทางที่ทำมามันได้อะไรมากกว่ามากๆ

”

อยากเป็นเด็กไอทีเพราะพี่สาว

ตั้งแต่เด็กชอบคอมพิวเตอร์อยู่แล้วค่ะ ครั้งแรกเห็นพี่สาวทำแอนิเมชันที่สามารถเปลี่ยนจากวงกลมเป็นสี่เหลี่ยมได้ มันมหัศจรรย์มาก อยากทำได้บ้าง เริ่มจากให้พี่สาวสอนก่อนแล้วค่อยๆ ฝึกทำ พอคุณครูที่โรงเรียนเซนต์พรังซีสซาเวียร์คอนแวนต์เห็นว่าเราชอบและอยากทำก็เลยสอนและให้โอกาสแข่งขันเวทีต่างๆ ทำให้เราได้พัฒนาฝีมือ ซึ่ง NSC ก็เป็นการแข่งขันหนึ่งที่ทำให้ได้พัฒนาฝีมือมากขึ้น เลยเริ่มเข้าสู่วงการนี้ตั้งแต่นั้นค่ะ

จริงๆ ตอนเด็กๆ อยากเป็นนักวิทยาศาสตร์ อยากประดิษฐ์อะไรแปลกๆ ได้ อยากเป็นแอนิเมเตอร์ทำการ์ตูนที่โด่งดังไปทั่วโลก นี่คือความฝันในวัยเด็กเลย แต่พอโตขึ้นมีอะไรหลายๆ อย่างเข้ามา ทำให้ ณ วันนี้อาจไม่ได้ทำตามความฝันที่เคยฝันไว้

เรียนรู้ทุกอย่าง...บนเส้นทางสายไอที

ตอนนั้นชอบด้านไอทีมาก ชอบกราฟิกดีไซน์ แอนิเมชัน แต่ด้วยความเป็นโรงเรียนหญิงล้วน คนที่เขียนโปรแกรมได้ไม่ค่อยเยอะ ถ้าเป็นกราฟิกจะมีคนช่วยทำได้มากกว่า และคุณครูเห็นว่าเราทำโปรแกรมมิ่งได้บ้าง เลยให้มาทำด้านโปรแกรมมิ่งด้วย เพราะฉะนั้นการแข่งส่วนใหญ่จะทำด้านโปรแกรม

ครั้งแรกที่ประกวด NSC คือช่วงม.ต้น (ปี 2007) แต่ก่อนหน้านั้นเคยเข้าร่วมหลายๆ โครงการมาก่อน NSC เป็นโครงการที่ทำร่วมกับเพื่อน ผลงานแรกคือ ‘สนุกกับตรรกศาสตร์’ เป็นโปรแกรมส่งเสริมการเรียนรู้ด้านคณิตศาสตร์ ใช้ Visual Basic ร่วมกับ Flash Animation ในการสอน อยากให้การเรียนรู้เป็นเรื่องสนุก ได้ความรู้และได้ความสนุกด้วย เด็กจะได้เข้าใจและจำได้ ซึ่งบทบาทของเราส่วนใหญ่จะเป็นโปรแกรมไดเรกเตอร์ เป็นคนคิดว่าเราจะทำโปรแกรมอะไรออกมา หน้าตาอย่างไร ทำอะไรได้บ้าง และเขียนโปรแกรมบางส่วนด้วย ซึ่งจะมีเพื่อนอีกคนที่ทำรูปภาพแอนิเมชัน ตอนนั้นได้รางวัลรองชนะเลิศอันดับหนึ่ง ปีถัดมาก็ทำสื่อการเรียนรู้เหมือนกัน แต่ไม่ได้รางวัลค่ะ

ประสบการณ์ล้ำค่า...ได้มาระหว่างแข่ง

ตอนนั้นรู้สึกว่า NSC เป็นโครงการที่ใหญ่ที่สุดตั้งแต่เคยร่วมหลายๆ รายการที่มีการแข่งขันมา และเป็นโครงการที่ดีมากค่ะ หนึ่ง ทำให้เด็กได้พัฒนาฝีมือ เพราะถ้าเราไม่ได้ฝึกทำเราจะไม่ได้พัฒนา ฝึกหนึ่งครั้งอะไรที่ทำไม่เป็นก็ทำเป็นมากขึ้น สอง รู้จักการทำงานเป็นทีม เพราะการแข่งขันทุกครั้งเราไม่สามารถทำได้คนเดียว ต้องทำร่วมกับเพื่อน สาม รู้จักการแบ่งงานและเวลา เนื่องจากทุกคนเป็นนักเรียน หน้าที่หลักคือเรียนหนังสือ แต่เราต้องแบ่งเวลามาทำงานในส่วนนี้ด้วย นอกจากนี้ การได้เห็นหลายๆ โรงเรียนที่มาแข่งขัน ทำให้ได้เพื่อนใหม่และเห็นไอเดียของคนอื่นว่าเขาคิดอย่างไร เขามีความคิดสร้างสรรค์อย่างไร เขาทำไปถึงไหนแล้ว เป็นการเปิดโลกทัศน์ของเรา มันได้อะไรมากกว่ารางวัล ซึ่งรางวัลเป็นแค่ปลายทาง แต่ระยะทางที่ทำมามันได้อะไรมากกว่ามากๆ เลยค่ะ

อุปสรรคแก้ได้...ง่ายนิดเดียว

จริงๆ ตอนที่แข่งไม่ได้คิดอะไรเลย รู้สึกว่าเราชอบเราอยากทำ ด้วยความที่เราเด็ก เราไม่ค่อยมองอะไรเป็นอุปสรรค คิดว่าอะไรทำได้ก็คือทำ ความรู้อะไรที่จะมาใส่ในโปรแกรมถ้าเราไม่รู้ก็ถามคุณครู อันไหนที่ทำไม่เป็นก็ถามคุณครู แล้วหาข้อมูลเพิ่มเติม คิดว่าอุปสรรคเป็นแค่ปัญหาหนึ่งที่เราเจอ เราก็หาวิธีการแก้ปัญหา แล้วมันก็ผ่านไป อุปสรรคก็จะไม่มีอีกต่อไป

อยู่จุดไหน...ก็ได้ใช้ไอที

ความฝันจริงๆ คืออยากเรียนวิศวะฯ คอมพิวเตอร์หรือนิเทศศาสตร์ แต่พอได้คุยกับที่บ้านว่าเราจะเรียนอะไรดี คุณพ่อคุณแม่เห็นเราชอบช่วยเหลือคนอื่นเลยคิดว่าเรียนแพทย์น่าจะดี จะได้ช่วยเหลือคนอื่นได้เยอะ ตอนนั้นไม่ได้คิดอะไรมาก คิดแค่ว่าเราเกิดมาครั้งหนึ่งอยากทำอะไรเพื่อคุณพ่อคุณแม่สักครั้ง ถ้าไม่ได้เหนือบ่ากว่าแรงเราจะทำ และคิดว่าสิ่งที่เราชอบ ทั้งโปรแกรมเมอร์ กราฟิกดีไซน์ ไม่ว่าเราอยู่จุดไหนมันจะเป็นสิ่งที่เราชอบเสมอ เราสามารถประยุกต์นำสิ่งเหล่านั้นมาทำให้เกิดประโยชน์ในสาขานั้นๆ ได้



“

สิ่งที่เราชอบ
ทั้งโปรแกรมเมอร์ กราฟิกดีไซน์
ไม่ว่าเราอยู่จุดไหนมันจะเป็นสิ่งที่เราชอบเสมอ
เราสามารถประยุกต์นำสิ่งเหล่านั้นมาทำให้เกิดประโยชน์
ในสาขานั้นๆ ได้

”



สุดท้ายตัดสินใจเอนทรานซ์เข้าคณะแพทยศาสตร์ จุฬาฯ ซึ่งตั้งแต่ปี 1 ก็ได้ทำงานด้านกราฟิกอย่างที่อยากจะทำและเราไม่ได้หยุดทำเลย ทำตั้งแต่สูจิบัตร โปสเตอร์ วิดีโอคลิปแนะนำโรงพยาบาล วิดีโอคลิปแนะนำรุ่นน้องให้มาศึกษาต่อที่คณะแพทย์ฯ ฯลฯ มันเป็นอย่างที่เราคิดจริงๆ ไม่ว่าจะอยู่สาขาไหน เราสามารถประยุกต์ไอทีมาใช้ได้

เรียนรู้สิ่งที่ไม่ชอบ...เพื่อยืนยันสิ่งที่ชอบ

หลังจากเรียนจบแพทย์ 6 ปีต้องไปใช้ทุน 3 ปี ที่ต่างจังหวัด เลยเลือกไปใช้ทุนที่เชียงราย คิดว่าไหนๆ เรามีโอกาสขอไปใช้ทุนไกลๆ จะได้รู้จักโลกใหม่ๆ ได้ฝึกประสบการณ์ ตอนแรกเลือกเรียนด้านเด็ก (กุมารเวช) เพราะคิดว่าเป็นวอร์ดที่ช่วยเหลือคนไข้ได้เยอะ แต่พอไปใช้ทุนจริงๆ พบว่า สิ่งที่เราชอบก็ยังเป็นสิ่งที่เราชอบอยู่ดี ด้วยความชอบของเราคือเรื่องรูปภาพ เอกซเรย์ ก็เลยคิดว่าเราคงไปต่อด้านนี้ไม่ได้แล้ว จึงเปลี่ยนสายไปด้านรังสี ซึ่งที่โรงพยาบาลทรวงอกจะดูแลด้านปอดเป็นหลัก ถ้าจะเรียนต่อด้านนี้ก็ต้องย้ายมา พอดีโรงพยาบาลทรวงอกเปิดรับแพทย์ก็เลยลองสมัครและได้เข้าทำงานถึงปัจจุบันค่ะ

เพราะไอทีประยุกต์ใช้ได้กับทุกอย่าง

ณ ตอนนี้เป็นแพทย์ทั่วไป รอศึกษาต่อเฉพาะทางด้านรังสีวิทยาหรือเอกซเรย์ ซึ่งเป็นการนำภาพมาช่วยวินิจฉัยและรักษาผู้ป่วย อย่างที่บอกว่าวงการไอทีไม่ได้จำกัดแค่คอมพิวเตอร์ อุตสาหกรรม หรือโรงงาน แต่ปัจจุบันไอทีสามารถประยุกต์ได้กับทุกอย่าง ในด้านการแพทย์ เดี๋ยวนี้เราไม่ได้ดูประวัติคนไข้ในแฟ้มอย่างสมัยก่อน แต่สามารถเปิดดูข้อมูลคนไข้จากคอมพิวเตอร์ได้ หรือเรียกข้อมูลคนไข้จากหลายๆ ปีมาดูได้ หรือดูภาพเอกซเรย์ก็ดูในคอมพิวเตอร์ได้ จะสั่งยาก็สั่งจากคอมพิวเตอร์ได้เหมือนกัน ซึ่งด้านไอทีเข้ามามีบทบาทในทุกวงการอยู่แล้วรวมทั้งวงการแพทย์ด้วย

สิ่งที่เราสนใจอย่างเช่น ซีทีสแกน เวลาเข้าไปปุ๊บมันตัดภาพเป็นแว่นๆ ต้องรู้จักการมองภาพสามมิติเป็นสิ่งที่เราชอบและทำได้ดี อีกอย่างคือการรักษาโดยใช้อัลตราซาวด์หรือเอารูปถ่ายมาช่วย เช่น เจาะน้ำในปอดไปดูทำให้ดูจากภาพได้ว่าน้ำอยู่ตรงนี้ เอียงองศาประมาณนี้ ใส่เข็มเข้าไปตรงนี้ คิดว่าน่าจะได้ใช้ทักษะที่เรามีและต่อยอดไปได้ ซึ่งโปรแกรมที่ใช้ดูภาพทุกวันนี้เป็นของต่างประเทศ จริงๆ เราน่าจะต้องทำได้นะ เป็นโปรแกรมที่ดูภาพเอกซเรย์ ถ้าเป็นของไทยจะดีมาก และเราน่าจะนำความรู้ที่มีเรื่องการมองภาพ การใช้คอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้ด้านรังสีได้ดี เลยอยากทำประโยชน์ตรงนี้ต่อ

นิยามตัวเอง ณ วันนี้

ถ้าให้มองตัวเอง ณ วันนี้ เราเป็นคนมองโลกในแง่บวก ไม่ว่าจะทำอะไร ไม่ว่าจะมีอุปสรรคอะไรเข้ามาทุกอย่างจะมีทางออกมีทางแก้ปัญหาต่อไป คิดว่าเราเป็นคนประมาณนั้น เราเป็นตัวของตัวเอง และมีจุดมุ่งหมายคืออยากรักษาคนไข้ อยากทำให้คุณภาพชีวิตเขาดีขึ้น แต่เราอาจไม่จำเป็นต้องเดินตามทางปกติทั่วไปของหมอก็ได้ เราจะเป็นอย่างไรก็ได้ถ้าสุดท้ายเราสามารถช่วยรักษาคนไข้ได้ ช่วยให้ชีวิตเขาดีขึ้นได้ ถ้ามีโอกาสอยากเป็นอาจารย์แพทย์ต่อ เพราะคิดว่าทุกวันนี้มีข้อจำกัดที่เรามีแค่สองมือ มีเวลาจำกัด เราอาจช่วยคนได้ประมาณหนึ่ง แต่ถ้าเราสามารถสอนคนอื่นให้เป็นหมอต่อไปได้ เราสามารถช่วยชีวิตคนได้เป็นพันเป็นหมื่นเป็นแสน

เป็นหมอที่ทำสื่อ (และคงไปทำสื่อถ้าไม่ได้เป็นหมอ)

เคยคิดเหมือนกันว่าถ้าไม่ได้เป็นหมอ ตอนนี้เราอาจจะอยู่เบื้องหลังรายการอะไรสักอย่างหนึ่งมั้ง (หัวเราะ) อาจทำโฆษณาทางทีวี เพราะชอบเรื่องสื่อ การทำให้ประชาชนหรือคนเข้าใจ มีความรู้เรื่องต่างๆ และมองว่าสื่อเป็นสิ่งที่เข้าถึงทุกคนไม่ว่าทางใดทางหนึ่ง เรารับสื่อกันตลอดเวลา เราอยากเป็นส่วนหนึ่งของสื่อนั้นๆ ที่ทำให้คนมีความรู้ เปลี่ยนทัศนคติ มีชีวิตที่ดีขึ้น ซึ่งวันนี้อยู่ในวงการแพทย์เราก็อยากทำในด้านนั้น สื่อที่เคยทำ เช่น วิดีโอสอนความรู้ด้านการแพทย์ ก็พยายามทำอยู่ ไม่ได้ทิ้งห่างออกไป แต่จะเป็นด้านการแพทย์แทน






“
วงการไอที
ไม่ได้จำกัดแค่คอมพิวเตอร์
อุตสาหกรรม หรือโรงงาน แต่ปัจจุบัน
ไอทีสามารถประยุกต์ได้กับทุกอย่าง
”

ประยุกต์ใช้ความชอบกับทุกเส้นทางของชีวิต

สำหรับคนที่เลือกทางเดินมาแล้วแต่อาจไม่ได้เป็นตามที่ตัวเองคิดไว้ ก็ไม่เป็นไร เพราะทางเดินของเราไม่ได้เป็นทางตัน มันมีทางเลี้ยว มีทางแยก และจากความเชื่อเดิมคือสิ่งที่เราชอบก็จะเป็นสิ่งที่เราชอบ ซึ่งเราสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับทุกสถานการณ์ได้อยู่แล้ว ไม่ว่าวันนี้จะทำอะไรอยู่ เชื่อว่าความสามารถ ความชอบ สิ่งที่เราเคยทำ จะนำมาประยุกต์ใช้ได้

อยากให้เปิดใจกว้างๆ ไม่ต้องรู้สึกแย่ที่เราเดินมาทางนี้แล้วผิด เชื่อว่ามันเป็นแค่ทางเลือกทางหนึ่ง เดี๋ยวมันก็จะเลี้ยว เดี๋ยวมันก็แยก และมันอาจกลับไปสู่จุดหนึ่งที่เราแยกมาแล้วก็ได้ ส่วนคนที่กำลังคิดว่าจะเรียนหรือทำอะไรดี อาจเป็นเพราะเรายังไม่เจออะไรที่อยากทำ ให้เปิดโอกาสให้ตัวเองเยอะๆ ลองทำอะไรที่ไม่เคยทำ ทำหลายๆ อย่าง เราอาจเจออะไรที่ชอบ และหาทางไปต่อจากนั้นได้

คนรอบตัวช่วยผลักดัน ฝ่าทางตันเพราะใจสู้

สำหรับตัวเอง เราโชคดีที่เจอคนรอบตัวที่ดี ตั้งแต่คุณพ่อคุณแม่ที่สนับสนุนให้เราเรียนสิ่งที่อยากเรียน ทั้งดนตรี กีฬา ฯลฯ ทำให้เราเป็นคนที่มีโอกาสเยอะ ได้ลองทำอะไรหลายๆ อย่าง พอเข้าโรงเรียนคุณครูก็ให้การสนับสนุน เห็นเราชอบอะไรก็หาโอกาสให้มีการแข่งขัน อะไรก็ให้ไปร่วม ทำให้เราค่อยๆ สะสมประสบการณ์เติบโตขึ้นมา อีกอย่างคือการมีเพื่อนที่ดีช่วยกันทำงาน เพราะงานแต่ละอย่างเราไม่ได้ทำคนเดียวอยู่แล้ว ทุกอย่างค่อยๆ เติบโตมาถึงทุกวันนี้ ส่วนใหญ่เป็นคนรอบตัวที่ช่วยผลักดันให้มาถึงจุดนี้ได้ อีกส่วนที่สำคัญคือตัวเองที่ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค ขอบคุณคนรอบข้างที่สนับสนุนให้กำลังใจ ร่วมมือกันทำ ขอบคุณตัวเองที่มีความเชื่อในตัวเอง มีความพยายาม ไม่ย่อท้อกับอุปสรรค

ไปได้ไกล...ถ้าใจเชื่อ (ว่าเราทำได้)

สำหรับการพัฒนาเด็กไอที อย่างแรกตัวเด็กเองต้องมีความเชื่อก่อนว่าเราสามารถทำได้ ทุกวันนี้อุปกรณ์ทางเทคโนโลยีต่างๆ ส่วนมากนำเข้า แม้จะมียี่ห้อของไทยแต่อาจไม่ได้พัฒนาไปไกลมากหรือคนไม่ค่อยใช้ อยากให้เชื่อว่าเราทำได้หรือทำได้ดีเทียบเท่าหรือมากกว่าสินค้าต่างประเทศที่เขาทำกัน การที่มีความเชื่อแบบนี้จะทำให้สามารถพัฒนาเทคโนโลยีหรือสินค้าอะไรก็ตามไปได้ไกล อีกส่วนหนึ่งคือ อยากให้คนไทยคนอื่นมีความเชื่อว่าสินค้าไทยก็ดีเหมือนกัน เพราะความเชื่อสำคัญที่สุดต่อให้เราพัฒนาของดีแค่ไหน แต่ถ้าเราไม่เชื่อว่ามันดี คนทำก็หมดกำลังใจ คนใช้ก็ไม่อยากใช้ นอกจากนี้ เด็กไอทีต้องฝึกฝนพัฒนาตนเองและไม่ย่อท้อ ทุกครั้งที่ลงมือทำอะไรให้นำความเชื่อมาปลุกตัวเองแล้วทำต่อไปให้สำเร็จ

ก้าวข้ามถูก-ผิด..ด้วยความคิดสร้างสรรค์

ทักษะที่สำคัญของเด็กไอทีคือ การคิดแบบสร้างสรรค์ การคิดแบบนอกกรอบ การที่ทุกอย่างไม่ได้มีแค่ผิดกับถูก ขาวกับดำแต่มีสีเทาด้วย เพราะความสามารถในการทำโปรแกรมเป็นสิ่งที่ทุกคนมีเหมือนกันและพัฒนาได้ไม่ยาก แต่ความคิดสำคัญที่สุด อยากให้เสริมสร้างตรงนี้ ไม่ต้องกลัวว่าจะทำผิด

เห็นด้วยหากจะมีการจัด Alumni ของเด็ก NSC เพราะอยากรู้ว่าตอนนี้แต่ละคนไปทำอะไรกันบ้าง เขาไปอยู่ที่จุดไหนกันแล้ว จากที่ทราบคร่าวๆ แต่ละคนไปทำหลากหลายสาขามาก ถ้าจับมารวมกันได้จะดีมาก เพราะเรามีจุดร่วมกันอย่างหนึ่งและเราก็มีความหลากหลายที่แตกต่าง อาจมีมุมมองที่มาพูดคุยแลกเปลี่ยนกัน ซึ่งอาจเกิดเป็นอะไรบางอย่างใหม่ๆ ที่สร้างประโยชน์ต่อไปได้...

เพราะโลกนั้นกว้างใหญ่ และหลายครั้งโลกก็เหวี่ยงชีวิตของคนเราไปอยู่บนเส้นทางคนละสายกับที่เราชอบ ถึงเวลานั้นความเก่งอาจไม่ใช่ปัจจัยที่สำคัญเท่ากับความแกร่งของจิตใจ ในการเอาชนะอุปสรรคต่างๆ และมากกว่านั้นคือ ความสามารถในการปรับแต่งชีวิตตัวเองให้มีความสุข จากการประยุกต์ทำสิ่งที่ชอบในทุกๆ พื้นที่ที่ชีวิตก้าวเดินไป เหมือนคุณหมอคนเก่งคนนี้ NSC

“

เด็กไอที
ต้องฝึกฝนพัฒนาตนเอง
และไม่ย่อท้อ ทุกครั้งที่ลงมือทำอะไร
ให้นำความเชื่อมาปลุกตัวเอง
แล้วทำต่อไปให้สำเร็จ

”





NSC | 2014

SURASAK WAJEE



สุรศักดิ์ วาจี

Managing Director

Make well tech solution co.,ltd

LESSON LEARNED FROM SURASAK - NOOM



การจะเป็นคนที่ประสบความสำเร็จได้ ขั้นแรกคือเราต้องซื่อสัตย์กับตัวเอง...นั่นคือสิ่งที่ ‘หนุ่ม’ สุรศักดิ์ วาจี โปรแกรมเมอร์หนุ่มไฟแรงแห่ง บริษัท เจริญทัศน์ จำกัด ยืนยันหนักแน่นจากประสบการณ์ในชีวิต เพราะเมื่อเราซื่อสัตย์กับตัวตน และเลือกเดินไปในเส้นทางที่เป็นเรา เรามีต้นทุนสำคัญนั่นคือความรักที่จะลงมือทำ และเป็นความรักนี้เองที่จะนำพาเราไปสู่ความสำเร็จได้ ถ้าไม่เชื่อ... ลองหาคำตอบจากคำสัมภาษณ์ของหนุ่มไฟแรงคนนี้ได้ ...

“

ในอนาคตประเทศไทย
กำลังเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ
เลยอยากเอาเทคโนโลยีมาช่วยผู้สูงอายุ
ให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีมากยิ่งขึ้น

”



เมื่อเด็กติดคอมฯ จะไปเรียนบริหาร

ตอนมัธยมผมชอบอยู่กับคอมพิวเตอร์มาก ถ้าไม่ได้ออกไปไหนวันๆ จะมีแต่คอมพิวเตอร์อย่างเดียว ช่วง ม.6 ผมพยายามสอบตรงเข้าคณะวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ แต่สอบไม่ติด เลยคิดว่าตัวเองอาจจะไม่ใช่ทางนี้เป็นเพราะผมไม่เก่งคณิตศาสตร์และภาษาอังกฤษด้วย พอแอดมิชชั่นผมเลยเลือกอันดับหนึ่งเป็นวิทยาการคอมพิวเตอร์ ส่วนอันดับสอง สาม สี่ เป็นบริหารธุรกิจทั้งหมด แต่ดันติดคณะบริหารธุรกิจที่เลือกไว้อันดับสองที่มหาวิทยาลัยรัฐแห่งหนึ่งครับ

กลับสู่สิ่งที่ชอบ แล้วชีวิตจะใช่!

พอเรียนบริหารธุรกิจมาได้ครึ่งเทอม รู้สึกว่ามันยังไม่ใช่ตัวเอง เราเคยอยู่กับคอมพิวเตอร์ แล้ววันหนึ่งไม่มีคอมฯ คิดว่าถ้าอยู่ที่นั่นนานๆ เราอาจจะลืมสิ่งที่เคยทำได้มาก่อน ซึ่งตอนมัธยมฯ ผมเคยเขียนเว็บไซต์ด้วย กลัวว่าตรงนี้จะหายไป ก็เลยตัดสินใจกลับมาเรียนด้านคอมพิวเตอร์ดีกว่า จำได้ว่าเป็นช่วงน้ำท่วมกรุงเทพฯ พอดี พอได้กลับมาอยู่กรุงเทพฯ รู้สึกว่าไม่อยากกลับไปเรียนบริหารฯ แล้ว แม้ยังหาตัวเองไม่เจอว่าอยากจะเรียนอะไรกันแน่ที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ แต่ก็ตัดสินใจเข้าเรียนที่มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ตอนแรกคิดว่าจะเรียนบริหารคอมพิวเตอร์ดีไหม โชคดีอาจารย์ที่นั่นให้คำแนะนำว่าควรจะไปทางวิทยาการคอมพิวเตอร์มากกว่า สุดท้ายผมตัดสินใจเรียนที่คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ครับ

ถ้าผลงานตอบโจทย์ ก็ไปได้ไกล!

ตอนปี 3 มีอาจารย์ชวนไปแข่งขัน NSC ตอนนั้นทำโปรเจกต์เกี่ยวกับพัฒนาการของเด็กออทิสติกครับ โดยพัฒนาผลงานที่ให้เด็กออทิสติกได้เรียนรู้ผ่านแอปพลิเคชัน และได้เอาไปใช้จริงที่โรงเรียนสอนเด็กออทิสติกด้วย ตอนนั้นได้เข้ารอบแต่ไม่ใช่รอบลึกๆ ครับ

หลังจากนั้นแข่งขันอีกครั้งตอนปี 4 แต่เปลี่ยนหัวข้อโปรเจกต์ไปหมวดโปรแกรมเพื่อช่วยคนพิการและผู้สูงอายุแทน โดยเน้นที่ผู้สูงอายุเพราะเล็งเห็นว่า ในอนาคตประเทศไทยกำลังเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ เลยอยากเอาเทคโนโลยีมาช่วยผู้สูงอายุให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีมากยิ่งขึ้น โดยเจาะไปที่ผู้สูงอายุที่เป็นอัลไซเมอร์ซึ่งมักหลงทาง แล้วพัฒนาเป็นแอปพลิเคชันติดตามตัว ตอนนั้นได้รางวัลที่ 1 มาครับ

เรียนรู้จากการแข่งขัน รางวัลคือบทพิสูจน์ (ฝีมือ)

ผมรู้สึกดีใจและไม่ผิดหวังเลยที่ได้แข่งขัน NSC เพราะได้เรียนรู้อะไรหลายอย่างขณะที่ทำโปรเจกต์ครับ รวมทั้งมีเพื่อนที่ดี มีคนรอบข้างที่ดี มีทีมที่ดี และมีอาจารย์ที่ดีคอยผลักดัน ผมมีเพื่อนคนหนึ่งที่ร่วมทำโปรเจกต์และแข่งขันด้วยกันกับผมทั้งสองปี ซึ่งเราแบ่งงานกันทำอย่างลงตัว ซัพพอร์ตซึ่งกันและกัน จนโปรเจกต์ประสบความสำเร็จได้รางวัลที่ 1 มา ซึ่งนอกจากรางวัลแล้ว มันมีคุณค่าในตัวเอง คือ สามารถการันตีตัวเราเองว่าเราทำได้ จากสิ่งที่ไม่คิดว่าจะเป็นไปได้จนสุดท้ายเราก็ทำมันได้ ไม่ใช่แค่แข่งขัน NSC เท่านั้น แต่มีหลายโครงการที่เราเข้าร่วม เช่น โครงการ SIC (The selection of Thailand representative present at Student Innovation Challenge World 2015) ที่เอาโปรเจกต์ที่ชนะไปโชว์ที่สิงคโปร์ด้วยครับ

โฟกัสชีวิตจากโลกการทำงาน

ผมเรียนด้านคอมพิวเตอร์มาก็จริง แต่ตอนเรียนยังไม่รู้ว่าตัวเองจะไปทางไหน ยังไม่รู้ว่าตัวเองจะเป็นอะไร โชคดีตอนปี 3 มีพี่คนหนึ่งชวนมาทำงานที่บริษัทเจริญทัศน์ จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทผลิตซอฟต์แวร์ คือผมได้งานตั้งแต่ยังเรียนไม่จบ และทำงานที่นี่จนถึงตอนนี้ก็ 4 ปีแล้วครับ โดยเริ่มจากการเป็นเทสเตอร์ (tester) ก่อน หลังจากนั้นพี่เขาให้โอกาสเป็นโปรแกรมเมอร์เขียนโปรแกรม เราก็โตขึ้นมาเรื่อยๆ จนมาคุมทีม เป็น Lead of Developer ครับ ซึ่งพี่เขาเปิดโอกาสให้เราทำทุกอย่าง ให้เรียนรู้ตั้งแต่เก็บ requirement จนถึงออก



“

นอกจากรางวัลแล้วมันมีคุณค่าในตัวเองคือ
สามารถการันตีตัวเราเองว่าเราทำได้ จากสิ่งที่ไม่คิดว่าจะเป็นไป
ได้จนสุดท้ายเราก็ทำมันได้ครับ

”



ไปใช้งาน ทำให้ผมเห็นภาพรวมของซอฟต์แวร์ทั้งหมด จนกระทั่งปัจจุบันได้มาดูภาพรวมและได้เอาความรู้ที่เรียนรู้มาสอนน้องๆ ว่าตรงนี้ควรจะทำอย่างไร ควรจะเป็นอย่างไร ซึ่งตอนทำงานมันคือของจริงเลยครับ มีหลายเรื่องที่เข้ามากระทบกับโปรเจกต์ เช่น การส่งมอบงาน หรือ requirement ที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

ตราบยังมีไฟ ก็ไปให้สุดทาง!

ตอนที่ผมทำงานผมก็รับงานเขียนโปรแกรมด้วย เลยมีความคิดว่าถ้าเราเปิดบริษัทน่าจะมีความน่าเชื่อถือมากกว่าเป็นฟรีแลนซ์ เลยตัดสินใจเปิดบริษัทของตัวเองเมื่อปีที่แล้วครับ เป็นบริษัทที่เขียนซอฟต์แวร์เป็นหลัก ดูแลทั้ง life cycle ของซอฟต์แวร์เลย ซึ่งที่บริษัทก็สนับสนุนนะครับ เพราะตอนที่พี่เขาชวนมาทำงานเขาจะพูดเสมอว่า อยากให้เรามีธุรกิจของตัวเอง เขาจะสนับสนุนให้เราตั้งบริษัทตลอดเวลา (หัวเราะ) เพราะงานด้านนี้มันเยอะ แต่ลูกค้าจะเป็นคนละกลุ่มกันครับ ซึ่งความเชี่ยวชาญของผมจริงๆ คือเขียนโปรแกรมเว็บแอปพลิเคชัน แต่ส่วนใหญ่ผมจะดูภาพรวมและดูแลลูกค้าครับ

เติบโตจากลูกน้อง สู่เจ้าของบริษัท

พอมาเป็นเจ้าของบริษัท ทำให้รู้ว่ามันเหนื่อยกว่าเดิมเยอะเลยครับ (หัวเราะ) เพราะต้องรับผิดชอบน้องๆ ด้วย งานก็ต้องเสร็จตามกำหนด แถมมีเรื่องการทำบัญชีเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย ซึ่งในการทำงานเราจะให้ requirement กับน้อง เมื่อน้องทำเสร็จเราจะเป็นคนตรวจว่าตรงตามที่ต้องการไหม

ทุกวันนี้ช่วงเช้าผมจะเข้าทำงานที่บริษัทเดิม แต่ตอนเย็นจะมาทำงานที่บริษัทตัวเองถึงห้าทุ่มเที่ยงคืน มีสองเดือนที่แล้วที่เลิกตีสองทุกวัน แต่คิดว่ามันหนักเกินไป หลังจากนี้ตั้งใจว่าจะรับงานโดยดูระยะเวลาที่ไม่หนักทีมงานมากนัก ตอนนี้มีลูกน้องที่ช่วยงานครบทุกหน้าที่ ซึ่งเขาจะทำงานที่ไหนก็ได้ ขอให้งานเสร็จก็พอ เราพยายามรักษาน้องๆ ทุกคนไว้ เพราะมันเป็นเรื่องการเข้ากันในทีมด้วยครับ อย่างเด็กในทีมเราเคยร่วมงาน

มาหมดแล้ว จะรู้ว่าใครเป็นอย่างไร ถึงได้เลือกเข้ามาทำงาน ซึ่งหลักในการรับคนทำงานของผมมีอย่างเดียว คือ ทำได้ก็คือทำได้ ทำไม่ได้ก็คือจบ เท่านั้นเอง

โลกใบกว้างของเด็กไอที

ปัจจุบันเราหาเด็กที่เขียนโค้ดได้จริงยากมาก เพราะเด็กมักคิดว่า เขาโค้ดไม่ได้หรือเป็นเรื่องยากสำหรับเขา ซึ่งน่าจะเป็นข้อจำกัดในการพัฒนาด้านไอที แต่โอกาสคือทุกวันนี้รอบด้านเราเต็มไปด้วยเทคโนโลยี ต่อไปเราต้องขาดบุคลากรด้านไอทีอย่างแน่นอน น่าจะเป็นโอกาสดีสำหรับเยาวชนที่จะพัฒนาตัวเองเข้าสู่วงการไอทีครับ

ค้นหาตัวเองได้ผ่าน NSC

โครงการ NSC เป็นโครงการที่สร้างบุคลากรไอที สร้างโอกาสให้กับเด็กๆ เยาวชนได้มีโอกาสแสดงความสามารถของตัวเอง ถ้าอยากให้เพิ่มเติมก็คงเป็นเรื่องของการเพิ่มเติมหมวดหมู่ใหม่ๆ การส่งเสริมให้เยาวชนเข้าร่วมการแข่งขัน เช่น การจัดอบรมการเขียนโปรแกรม หรือการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะทางด้านคอมพิวเตอร์ เพื่อให้น้องๆ มาลองเรียนรู้ว่าสิ่งที่เขาอยากรู้นั้น เขาสามารถทำได้ไหม หรือมันเป็นอย่างไร หรืออาจให้พี่ๆ ที่เคยผ่านเวที NSC มาก่อนช่วยแชร์ประสบการณ์ให้น้องๆ ฟังว่าเคยผ่านอะไรมาบ้าง เพราะในช่วงมหาวิทยาลัยหลายคนอาจจะกำลังค้นหาตัวเอง หลายคนยังไม่รู้ว่าจบไปจะมองภาพตัวเองอย่างไร โครงการ NSC ถือเป็นอีกโครงการที่ให้โอกาสน้องๆ ได้ลองค้นหาตัวเองครับ

เขียนเว็บฯ คือพื้นฐาน ต่อยอดงานในอนาคต

สำหรับน้องๆ ที่ยังไม่รู้ว่าจะเริ่มต้นอย่างไร อยากให้ลองเขียนเว็บไซต์ดูก่อน เพราะการเขียนเว็บฯ น่าจะเป็นพื้นฐานสำหรับทุกคน ลองดูว่าเราทำได้ขั้นไหน แล้วค่อยๆ พัฒนาเป็นภาษาอื่นเรื่อยๆ ครับ เพราะว่าเทคโนโลยีตอนนี้มันวิ่งไวอยู่แล้ว เราตามไม่ทันแน่นอน



> ในช่วงมหาวิทยาลัย
> หลายคนอาจจะกำลังค้นหาตัวเอง
> หลายคนยังไม่รู้ว่าจบไป จะมองภาพตัวเองอย่างไร โครงการ
> NSC ถือเป็นอีกโครงการที่ให้โอกาสน้องๆ
> ได้ลองค้นหาตัวเองครับ

แต่ถ้าเราจับภาษาใดภาษาหนึ่งได้ก็จะดี หรือจะเรียนรู้ภาพรวมก็ได้ ซึ่งถ้าเริ่มต้นเขียนเว็บฯ ได้น่าจะต่อยอดได้ดีครับ

จงแตกต่าง แต่เป็นที่ต้องการ

ตอนนี้มีแต่คนอยากเปิด Startup ผมมองว่าการจะเป็น Startup ที่ประสบความสำเร็จได้ต้องมีจุดต่าง ต้องมีสิ่งที่คนยังไม่มี แต่เป็นสิ่งที่คนต้องการ และสามารถแก้ปัญหาอะไรบางอย่างให้คนใช้ได้ ซึ่งในช่วงแรกอาจจะค่อนข้างยากในการหาไอเดีย แต่พอได้เริ่มทำแล้วมันก็จะเริ่มสนุกไปกับไอเดียที่เราคิด และมันจะสนุกขึ้นไปอีกถ้าเราทำ product ออกมาแล้วมีคนเอาไปใช้งาน สามารถตอบโจทย์และแก้ปัญหาสิ่งที่คนใช้ต้องการได้ ซึ่งบริษัทผมจะเน้นไปทาง digital transform คือการเน้นหา solution ให้กับลูกค้าในการเปลี่ยนแรงงานคน เป็นแรงงานดิจิทัล หรือการปรับเปลี่ยน workflow ที่มีความซับซ้อนให้ง่ายต่อการทำงานได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น สามารถดำเนินธุรกิจได้ดีขึ้น ลดต้นทุน ลดข้อผิดพลาด และเพิ่มโอกาสทางธุรกิจครับ

ตัวเราคือหัว(ใจ) ครอบครัวคือแรงเสริม

สิ่งที่ผลักดันให้ผมมาถึงทุกวันนี้ก็น่าจะเป็นตัวผมเองที่อยากจะไปให้ถึงจุดสูงสุดในสายอาชีพของตัวเอง มันเป็นความฝันที่เด็กคนหนึ่งอยากมีธุกิจของตัวเอง ผมก็ไม่คิดเหมือนกันว่าตอนเด็กๆ ที่ผมฝันอยากมีธุรกิจของตัวเอง มันจะกลายเป็นธุรกิจซอฟต์แวร์ วันนี้เรามีโอกาสได้ทำตามฝัน มีหน่วยสนับสนุนที่ดี ไม่ว่าจะเป็นครอบครัว เพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ ทำให้ผมได้ก้าวไวกว่าเดิม และไกลกว่าเดิม ถ้าถามว่าอยากจะก้าวไปถึงจุดไหน ผมก็ยังมองหาจุดสิ้นสุดไม่เจอเหมือนกัน เพราะเมื่อไหร่ที่ผมเจอ มันก็คงหยุดแค่นั้นครับ





“

ผมมองว่าการจะเป็น Startup
ที่ประสบความสำเร็จได้ ต้องมีจุดต่าง ต้องมีสิ่งที่คนยังไม่มี
แต่เป็นสิ่งที่คนต้องการ และสามารถแก้ปัญหา
อะไรบางอย่างให้คนใช้ได้

”



นิยามตัวเอง ณ ตอนนี้

ถ้าให้นิยามตัวเอง มองว่าตัวเองเป็นนักวางแผนครับ คือผมชอบวางแผน ไม่ว่าจะทำอะไรก็ตาม จะทำงานหรือไปเที่ยวผมจะเป็นตัวตั้งตัวตีตลอด ชอบวางแผนว่าเราจะเริ่มจากไหน จะเริ่มทำอะไร และชอบออกแบบโน่นนี่ เช่น ออกแบบ workflow ออกแบบ layout ว่าจะออกมาแบบไหน และอยากให้มันเป็นแบบนั้นด้วยครับ

ให้ความมหัศจรรย์นำทางชีวิต

สำหรับอนาคตผมก็คงต้องโตขึ้นเรื่อยๆ ผมอยากมีโปรเจกต์หรือแอปพลิเคชันอะไรสักอย่างที่เผยแพร่ให้ทุกคนได้ใช้สักแอปฯ หนึ่งที่ประสบความสำเร็จจริงๆ เพราะสำหรับคนที่เขียนโปรแกรมผมรู้สึกว่ามันมหัศจรรย์ที่เราเขียนโค้ดแล้วมันทำงานได้ แล้วจะดีกว่านี้ คือเขียนแล้วมีคนเอาไปใช้และมันใช้ได้จริงด้วย รวมทั้งสามารถช่วยให้เขาดำเนินชีวิตได้ง่ายขึ้นหรือว่าสามารถช่วยเหลือเขาได้ครับ...

นอกจากซื่อสัตย์กับตัวเองแล้ว สิ่งสำคัญที่นำพาให้หนุ่มพุ่งชนความสำเร็จได้ตั้งแต่อายุยังน้อย ก็คือการวางแผนและทุ่มหัวใจให้กับสิ่งที่ตนทำ และมากกว่านั้นคือวิสัยทัศน์ในการเลือกเฟ้นและนำเสนอสิ่งที่แตกต่าง ตอบโจทย์ผู้ใช้ และที่สำคัญคือไม่หนีไปจากตัวตนของตัวเอง

แน่นอนว่านั่นไม่ใช่เรื่องง่าย แต่เชื่อเถอะว่าถ้าคุณกำลังทำสิ่งที่ตนรักอยู่ละก็ คุณจะมีไฟที่พร้อมจะลุยและฝ่าฟันทุกอุปสรรคไปจนถึงความสำเร็จได้เอง... NSC







“

สำหรับคนที่เขียนโปรแกรม
ผมรู้สึกว่ามันมหัศจรรย์ที่เราเขียนโค้ด
แล้วมันทำงานได้ แล้วจะดีกว่านี้
คือเขียนแล้วมีคนเอาไปใช้
และมันใช้ได้จริงด้วย

”





NSC | 2000

PERMBUN AIMSUPASIT



เพิ่มบุญ เอี่ยมสุภาษิต

Founder and Business Director
Prain Fintech Co.,Ltd

LESSON LEARNED FROM PERMBUN - PERM



ความหลงใหลในสิ่งที่ทำ จะนำทางคุณไปยังขั้นบันไดสู่ความสำเร็จ ส่วนสิ่งที่จะนำคุณก้าวไปถึงความสำเร็จจริงๆ นั้น คือความพยายาม...เพิ่มบุญ เอี่ยมสุภาษิต นักสร้างสรรค์มือทองเจ้าของบริษัท พระอินทร์ ฟินเทค จำกัด ยืนยันถึงความจริงข้อนี้ด้วยชีวิตคนไอทีของเขา ที่เริ่มต้นทุกสิ่งโดยใช้ความหลงใหลส่วนตัวเป็นที่ตั้ง และขับเคลื่อนความหลงใหลนั้นด้วยความพยายาม จนทำให้เขาเคยได้ชื่อว่าเป็นนักพัฒนาซอฟต์แวร์อันดับ 1 ของโลกมาแล้ว และในฐานะผู้คร่ำหวอดในวงการ บอกได้เลยว่าคนไอทีรุ่นใหม่ไม่ควรพลาดบทสัมภาษณ์ชิ้นนี้เป็นอย่างยิ่ง...

“

ผมเชื่ออย่างหนึ่งว่า คนเราจะทำสิ่งที่ดีได้
ต้องเริ่มจาก passion ก่อน

”



ความฝันผลิบานในร้านเกม

ผมเป็นคนที่ชอบเทคโนโลยีตั้งแต่เด็ก ตอนนั้นยังไม่เข้าใจว่าอะไรคือคอมพิวเตอร์ แต่ได้สัมผัสความเป็นไอทีครั้งแรกจากเครื่องเล่นวิดีโอเกม รู้สึกมีความสุขในการอดค่าขนมแล้วเอาเงินไปเล่นตามร้านเกมต่างๆ และคิดว่าถ้าสักวันสามารถสร้างเกมได้เองน่าจะเป็นสิ่งที่มีความสุข เริ่มมี passion อยากสร้างซอฟต์แวร์เกมด้วยตัวเองขึ้นมา แต่ยังไม่รู้ว่าจะสร้างด้วยวิธีอะไร เป็นเพียงแค่ความฝัน หลังจากนั้นได้สัมผัสคอมพิวเตอร์ครั้งแรกตอนมัธยมปลาย สมัยนั้นคอมพิวเตอร์ยังเป็น Intel 286 และราคาแพงมาก ตามโรงเรียนก็ยังไม่มีแลปคอมพิวเตอร์ เพราะฉะนั้นคอมพิวเตอร์จึงดูเกินเลยสำหรับเด็กมัธยมฯ

ให้ความหลงใหลนำทางชีวิต

จนกระทั่งได้สัมผัสจริงๆ ตอนเรียนภาควิชาคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ตอนที่ผมเข้าไปคอมพิวเตอร์ยังใหม่มาก เป็นภาควิชาที่ไม่ค่อยมีใครอยากเลือก เพราะคนไม่เข้าใจและจินตนาการไม่ออกว่าจบมาแล้วจะทำอะไร มันไกลตัวมาก ส่วนเราพอจะเข้าใจว่าคอมพิวเตอร์สามารถทำอะไรได้บ้างและมี passion เรื่องนี้ จึงเลือกเรียนวิศวะฯ คอมพิวเตอร์ เพื่อสืบสานสิ่งที่อยากทำตั้งแต่เด็กคือพัฒนาเกมด้วยตัวเอง

ผมเชื่ออย่างหนึ่งว่า คนเราจะทำสิ่งที่ดีได้ต้องเริ่มจาก passion ก่อน โดยเฉพาะเรื่องการเรียน เพราะหลังจากเรียนจบเราต้องใช้เวลาที่เหลือทั้งชีวิตกับสิ่งที่เรียนมา ฉะนั้น การเลือกเรียนตรงสายวิชาที่เราอยากเป็นสิ่งนั้นๆ เป็นสิ่งที่ดีที่สุดที่ควรเลือก ณ เวลานั้น ซึ่งต้องขอบคุณคุณพ่อคุณแม่ที่ให้การสนับสนุนด้านการเล่าเรียนให้ลูกได้เป็นอย่างที่อยากจะเป็น

เกียรติยศสูงสุดจากการแข่งครั้งแรก

ผมได้รับข้อมูลการจัดแข่งขัน NSC ครั้งที่ 1 ตั้งแต่เรียนปี 3 แต่สมัยนั้นยังไม่มีอินเทอร์เน็ต การรับรู้ข่าวสารเกิดจากอาจารย์บอกหรือภาควิชาติดโปสเตอร์ เราไปอ่านเจอโปสเตอร์การแข่งขันแต่ช้าไปส่งไม่ทัน เนื่องจากคอมพิวเตอร์เป็นเรื่องใหม่มาก การแข่งขันซอฟต์แวร์ไม่ได้มีเยอะ และ NSC เป็นเวทีใหญ่ที่สุดแล้ว พอปี 4 เลยอยากส่งผลงานเข้าแข่งขัน สมัยผมจะไม่มีแนวทางจากรุ่นพี่ในการเอาซอฟต์แวร์ตัวเก่ามาประยุกต์ใช้ จึงเขียนซอฟต์แวร์ขึ้นมาใหม่เพื่อใช้ในการแข่งขัน NSC โดยเฉพาะ

ช่วงนั้นผมชอบทำเกี่ยวกับไมโครคอนโทรลเลอร์ คืออุปกรณ์ที่ควบคุมฮาร์ดแวร์ เลยคิดว่าจะเอาความรู้ตรงนี้มาประยุกต์ใช้กับการแข่งขัน NSC อย่างไรได้บ้าง เป็นที่มาของการสร้างซอฟต์แวร์เพื่อคนพิการ คืออุปกรณ์ตรวจจับการเคลื่อนไหวของผู้ป่วยที่เป็นอัมพฤกษ์ อัมพาต ซึ่งสมัยก่อนค่าใช้จ่ายในการทำกายภาพบำบัดที่โรงพยาบาลค่อนข้างสูง ผู้ป่วยต้องกลับไปทำต่อเองที่บ้าน ผมใช้เวลาพัฒนาผลงานประมาณ 3 เดือน ก่อนแข่งขันจำได้ว่าคืนสุดท้ายก่อนส่งยังต้องนั่งบัดกรีแผงเมนบอร์ด (หัวเราะ) แก้งานจนวินาทีสุดท้าย แต่ได้ผ่านรอบภูมิภาคไปออกบูธรอบชิงชนะเลิศที่กรุงเทพฯ รู้สึกตื่นเต้นมาก เพราะไม่เคยเอางานมาแข่งขันลักษณะนี้ ตอนนั้นได้รางวัลชนะเลิศอันดับ 1 ประเภทโปรแกรมเพื่อคนพิการ สิ่งสำคัญที่ได้รับจากการแข่งขันครั้งนั้นก็คือ ได้รับรางวัลโล่พระราชทานจากสมเด็จพระเทพรัตนฯ ที่นับเป็นเกียรติสูงสุดในชีวิต

ก้าวสู่นักพัฒนาซอฟต์แวร์อันดับ 1 ของโลก

หลังจากนั้นทำให้ได้แรงบันดาลใจและกำลังใจทำให้เห็นว่าผลงานที่เราสร้างมีคุณค่า มีหลายคนเห็นคุณค่าในการพัฒนาซอฟต์แวร์นี้ เป็นจุดเริ่มต้นที่ผมส่งซอฟต์แวร์เข้าแข่งขันเวทีต่างๆ ทั้งในและต่างประเทศ ปัจจุบันมีรางวัลจากการแข่งขันประมาณ 20 รางวัล รางวัลใหญ่ที่สุดคือการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมส่งแข่งขันในงาน JAVA Master ซึ่งจัดที่ประเภทเยอรมัน มีผู้เข้าแข่งขัน 1,100 โครงการ จาก 100 ประเทศทั่วโลก ตอนนั้นคิดว่าแค่ได้ท็อป 10 ของโลกก็คงภูมิใจแล้ว แต่ปรากฏว่าเราได้รางวัลที่ 1 เป็นสิ่งที่ภาคภูมิใจอย่างหนึ่งว่าเราเคยพัฒนาซอฟต์แวร์ที่ชนะเลิศอันดับ 1 ของโลกมาแล้ว

“

NSC เป็นก้าวแรก
ที่ทำให้นักเรียน นักศึกษาที่ได้รับรางวัล
มีสเต็ปในการก้าวต่อไปเรื่อยๆ

”



NSC คือใบเบิกทางสู่ความสำเร็จ

คุณค่าอีกอย่างหนึ่งคือทำให้เห็นว่าซอฟต์แวร์ที่เราพัฒนาด้วยความยากลำบากสามารถใช้ประโยชน์หรือเอื้อประโยชน์ต่อผู้อื่นได้ ผมเชื่อว่าซอฟต์แวร์ทุกตัวที่สร้างมาเกิดจากความตั้งใจของผู้สร้างและมีจุดประสงค์ว่าสร้างมาเพื่ออะไร อีกประการหนึ่ง NSC ถือเป็นเวทีสำคัญที่ให้เด็กได้มีโอกาสนำเสนอความสามารถ ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญมาก ถ้าความสามารถนั้นไม่ได้ถูกแสดงออกมาให้เห็น ไม่นานจะถูกลบเลือนออกไปเพราะไม่ได้รับการยอมรับจากสังคม NSC จึงเป็นก้าวแรกที่ทำให้นักเรียนนักศึกษาที่ได้รับรางวัลมีสเต็ปในการก้าวต่อไปเรื่อยๆ เหมือนตัวผมเองพอประสบความสำเร็จจากการแข่งขันเวทีแรก ทำให้เรามีกำลังใจที่จะเดินไปยังเวทีอื่นๆ หรือในการแข่งขันระดับนานาชาติได้

ถ้าไม่ได้ทำตาม passion ฉันจะไปบวช!

ช่วงที่เรียนจบแรกๆ ผมมี passion ว่าอยากทำงานในอุตสาหกรรมเกมมาก แต่สมัยนั้นบริษัทเกมในบ้านเราค่อนข้างหายาก ก็เลยเลือกสายงานที่คิดว่าจะมีอนาคตก้าวหน้าก่อน ตอนนั้นอินเทอร์เน็ตเริ่มเป็นที่นิยมมากขึ้น หลังจากที่ผมไม่สามารถหาบริษัทพัฒนาซอฟต์แวร์เกมได้เลยเบนเข็มไปทำงานด้าน network engineer แทน เป็นบริษัทเกี่ยวกับระบบเน็ตเวิร์กอันดับต้นๆ ของประเทศ แต่ยังมีคนทำด้านนี้น้อย ใครได้ทำจะดูเท่มาก ทำงานได้ปีกว่าถึงจุดหนึ่งรู้สึกว่าสิ่งที่ทำไม่ได้เป็น passion ของเราตั้งแต่ต้น แม้จะมีโอกาสทำโปรเจกต์ขนาดใหญ่หลายสิบล้านบาท แต่ด้วยความที่อยากพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและเราไม่ได้ทำสิ่งนั้น อีกทั้งคิดว่าสายงาน network engineer อาจไม่ใช่สายงานที่เราต้องการแล้วก็เลยลาออกแล้วไปบวช (หัวเราะ)

วางพระธรรม...ไปเขียนแผนธุรกิจ

พอสึกออกมาก็กลับมาที่จุดเริ่มต้นว่า เราควรจะเริ่มทำอะไรกับชีวิตดี เราควรใช้ชีวิตไปตาม passion ที่มีคือพัฒนาเกม หรือควรเดินไปตามกระแสสังคมที่ควรจะเป็นคือกลับไปทำงาน network engineer และมีความก้าวหน้าทางวิชาชีพเหมือนเดิม จนกระทั่งมีโอกาสเข้าร่วมหลักสูตรผู้ประกอบการด้านไอที (NEC - New Entrepreneur Creation) ถ้าเปรียบเทียบกับปัจจุบันก็คือ startup ตอนนั้นผมเขียนแผนธุรกิจสร้างบริษัทเกมโดยที่ไม่มีความรู้ด้านธุรกิจมาก่อน นั่นคือโอกาสหนึ่งที่เป็นจุดเปลี่ยน

พอได้เรียนรู้เกี่ยวกับแผนธุรกิจ ได้เห็นมุมมองการสร้างธุรกิจที่ไม่ใช่การพัฒนาซอฟต์แวร์อย่างเดียว ซึ่งต้องมั่นใจว่าซอฟต์แวร์ที่พัฒนาออกมาจะได้รับการตอบรับจากผู้ใช้งานจริง รวมถึงสามารถสร้างรายได้และเติบโตได้อย่างต่อเนื่อง ปัจจุบันเห็นนักพัฒนาซอฟต์แวร์หรือน้องๆ หน้าใหม่หลายคนพัฒนาซอฟต์แวร์ที่ดีออกมาแต่ไม่มีโอกาสเอาซอฟต์แวร์นั้นออกสู่ตลาด หรือออกสู่ตลาดไม่กี่ปีก็ปิดบริการไปเพราะไม่สามารถสร้างเม็ดเงินให้องค์กรได้ เป็นสิ่งที่น่าเสียดาย

ถึงเวลาสตาร์ทอัพความฝัน

เมื่อมีความรู้ด้านการสร้างธุรกิจแล้วก็กลับมาที่จุดเริ่มต้นว่าเรามี passion ที่จะทำบริษัทเกม ในเมื่อประเทศไทยยังไม่มีบริษัทเกมให้ทำงาน เราก็สร้างบริษัทเกมขึ้นมาเลยแล้วกัน จึงเปิดบริษัทของตัวเองขึ้นมาเมื่อปี 2546 ทำธุรกิจสร้างซอฟต์แวร์เกมโดยตรง โดยได้รับการสนับสนุนจากซอฟต์แวร์ปาร์ค ในการตั้งบริษัทเล็กๆ เอาเพื่อนๆ ที่จบมาด้วยกันมาช่วยพัฒนาซอฟต์แวร์ผลงานแรกชื่อว่า King of Mobile เป็นซอฟต์แวร์เกมที่ทำงานบนโทรศัพท์มือถือ สมัยนั้นยังไม่มีสมาร์ทโฟนเป็นยุคโนเกียรุ่งเรือง ผมเขียนเกมครั้งแรกบนหน้าจอขาวดำที่เล็กมาก ซึ่งนอกจากส่งแข่งขันโครงการ JAVA Master แล้วยังส่งแข่งขันโครงการ Samart Innovation ด้วย ได้รางวัลชนะเลิศเหมือนกัน ทำให้บริษัทเริ่มเป็นที่รู้จัก มี VC (Venture Capital) สนใจเข้ามาทาบทามเพื่อลงทุนในบริษัทและมีการร่วมทุนจากบริษัทมหาชนสำเร็จ ได้รับเงินทุนมาพัฒนาบริษัทต่อ

“

ต้องมั่นใจว่า
ซอฟต์แวร์ที่พัฒนาออกมา
จะได้รับการตอบรับจากผู้ใช้งานจริง
รวมถึงสามารถสร้างรายได้
และเติบโตได้อย่างต่อเนื่อง

”



เมื่อความฝันอิ่มตัว ชีวิตก็ต้องเปลี่ยนแปลง

เราทำซอฟต์แวร์เกมที่ขายบนโทรศัพท์มือถือต่อเนื่องมาเกือบ 10 ปี อุตสาหกรรมเกมในไทยเริ่มบูม รูปแบบเกมเปลี่ยนไป คนเริ่มเล่นเกมบน PC มากขึ้น เราขยับมาพัฒนาเกมออนไลน์ด้วยตัวเราเอง พลับลิชกับบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ที่ทำเกมออนไลน์ ส่งซอฟต์แวร์ไปขายมากกว่า 10 ประเทศทั่วโลก แต่การตลาดเริ่มมีการเปลี่ยนแปลง คนมีโทรศัพท์มือถือมากขึ้น สามารถดาวน์โหลดเกมบน app store ได้ การแข่งขันในตลาดจึงค่อนข้างสูง ประกอบกับผมรู้สึกอิ่มตัวกับจุดที่ทำสำเร็จแล้ว คือได้ตั้งสมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกมไทยหรือ TGA ร่วมกับภาครัฐ และเป็นนายกสมาคมฯ คนแรก เป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยผลักดันให้ซอฟต์แวร์เกมบ้านเราเทียบเท่าต่างประเทศ พอเริ่มอิ่มตัวก็เลยเบนเข็มไปที่โฟกัสต่อไป

มองเห็นโอกาส ย่อมไปได้เร็ว

ถ้าอยู่ในโลกไอทีจะเห็นการมาของคำว่า startup ที่เริ่มจากคนไม่กี่คนแล้วสามารถปฏิวัติวงการไอทีได้ จึงมองว่าขุมทรัพย์ที่น่าสนใจที่สุดคือการพัฒนาซอฟต์แวร์ไอทีให้เป็น startup และมีการเติบโตอย่างรวดเร็ว จึงปรับโครงสร้างบริษัทจากการทำงานแบบ SMEs ให้เป็นการทำงานแบบ startup แทน เปลี่ยนวัฒนธรรมองค์กรใหม่ ปรับรูปแบบการทำงานใหม่ ผลงานแรกที่ทำเป็นซอฟต์แวร์ด้านการเงินหรือ FinTech (Financial Technology) ตอนนั้นเราเห็นโอกาสอะไร? ส่วนหนึ่งมาจากการก้าวสู่สังคมไร้เงินสด เราเห็นการเปลี่ยนแปลง อย่างแรกคือการมาของพร้อมเพย์ (prompt pay) เป็นสิ่งที่ภาครัฐพยายามให้ประชาชนใช้การโอนเงินแบบดิจิทัลมากขึ้นเพื่อลดการใช้เงินกระดาษหรือเหรียญ ต่อมาเริ่มมีคิวอาร์โค้ด เริ่มเห็นการซื้อขายของออนไลน์ การใช้ e-wallet ซึ่งเป็นโอกาสของผู้ประกอบการที่จะเติมเต็มให้ผู้บริโภค นี่คือโอกาสทางธุรกิจที่มองเห็นและอยากจะทำ

> “ไม่ว่าคุณจะยิ่งใหญ่ขนาดไหนก็ตาม
> คุณจะตายเสมอถ้าไม่รู้จักการเปลี่ยนแปลง
> ให้คุณเริ่มเปลี่ยนแปลงตั้งแต่วันนี้
> อย่ารอให้คนอื่นบังคับให้คุณเปลี่ยนแปลง”





ใหญ่มาจากไหนก็ตายได้ ถ้าไม่รู้จักการเปลี่ยนแปลง

แต่มันมีความท้าทายค่อนข้างสูงมาก เพราะว่าอุตสาหกรรมด้านการเงินกับอุตสาหกรรมด้านพัฒนาเกมหรือบันเทิงไม่มีอะไรเกี่ยวข้องกันเลย วิธีการคิดหรือมุมมองทางธุรกิจค่อนข้างต่างกัน ต้องอาศัยความท้าทายของคน เราต้องเปลี่ยนทีมงาน เปลี่ยนมุมมองความคิดของพนักงานให้ยอมรับในสิ่งที่เปลี่ยนแปลง ซึ่งมันเป็นกฎเหล็กของโลกไอที เนื่องจากโลกไอทีเปลี่ยนแปลงเร็ว มีคำพูดหนึ่งที่อยู่ในอุตสาหกรรมและเป็นคำพูดที่ถูกต้องเสมอว่า 'ไม่ว่าคุณจะยิ่งใหญ่ขนาดไหนก็ตาม คุณจะตายเสมอถ้าไม่รู้จักการเปลี่ยนแปลง ให้คุณเริ่มเปลี่ยนแปลงตั้งแต่วันนี้ อย่ารอให้คนอื่นบังคับให้คุณเปลี่ยนแปลง' เพราะมีบทเรียนในอดีตที่บริษัทซอฟต์แวร์ใหญ่ๆ ระดับโลกที่เคยสำเร็จแต่ปัจจุบันล้มหายตายจากเพราะไม่ได้ปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัย บางซอฟต์แวร์เคยขึ้นชื่อว่าเป็นอันดับหนึ่งของอุตสาหกรรมแต่หายไปเพราะไม่รู้เทคนิคในการเปลี่ยนแปลงตัวเอง

ใครบอกว่า ของดีไม่จำเป็นต้องสวย?

สมัยก่อนในฐานะคนเข้าแข่งขัน NSC เราจะมองเรื่องเดียวคือความสามารถของซอฟต์แวร์ที่ทำงานได้ผลลัพธ์ตามที่ต้องการ แต่จากที่ได้เป็นกรรมการ NSC มาเกือบ 10 ปี ทำให้เห็นว่านักศึกษาที่มาแข่งขันจะมาจากสายไอทีโดยตรงและบางทีขาดทักษะการนำเสนอที่ดี ในขณะที่กรรมการอาจไม่มีเวลาทดลองฟังก์ชันซอฟต์แวร์ทุกส่วนได้ เช่นเดียวกับการทำอาหาร แม้อาหารนั้นอาจจะรสชาติดี แต่ถ้าตกแต่งไม่สวยงามบางทีก็ทำให้คุณค่าของอาหารด้อยลง ทำอย่างไรให้ซอฟต์แวร์เข้าถึงได้ง่าย ทำอย่างไรให้นำเสนอแล้วกรรมการเข้าใจว่าซอฟต์แวร์มีความสามารถอย่างไร ซึ่งผมมักชี้แนะน้องๆ ทั้งเรื่องการปรับปรุงซอฟต์แวร์ให้มีความสามารถมากขึ้นและรูปแบบการนำเสนอที่ควรปรับเปลี่ยนให้ดีขึ้น ซึ่งปัจจุบันรูปแบบการแข่งขันมีการพัฒนาพอสมควร นักศึกษาได้รับการส่งเสริมตั้งแต่ต้นๆ ว่าควรนำเสนอกรรมการอย่างไร ทำให้มีปัญหานี้น้อยลง

ประสบการณ์ที่ดีของผู้ใช้ คือโจทย์ใหญ่ในการทำงาน

นอกจากนี้สิ่งที่เด็กไอทีมักขาดคือเรื่อง UI (User Interface) UX (User Experience) ซอฟต์แวร์ของเราเป็นมิตรกับผู้ใช้งานไหม ใช้งานยากง่ายแค่ไหน สมัยก่อนซอฟต์แวร์ถูกดีไซน์ให้คนไอทีใช้ แต่ปัจจุบันซอฟต์แวร์ใกล้ชิดผู้ใช้งานทุกกลุ่ม ทำให้ต้องใช้งานง่าย สะดวก สมัยผมไม่มีคำว่า UX เราวางปุ่มอย่างที่อยากจะวาง พอเป็น UX ทำอย่างไรให้ผู้ใช้มีประสบการณ์ที่ดีในการใช้ซอฟต์แวร์เป็นสิ่งสำคัญที่ไม่ได้ด้อยกว่าการทำงานของซอฟต์แวร์เลย ต่อให้ซอฟต์แวร์คุณดีขนาดไหน แต่ถ้าใช้งานยาก เข้าถึงยาก ผู้ใช้ก็ไม่อยากดาวน์โหลดไปใช้แน่นอน

อย่าให้ผลงานจบอยู่แค่การแข่งขัน!

สิ่งที่ควรพัฒนาต่อเนื่องคือ ทักษะการเป็นผู้ประกอบการ เราพบว่านักศึกษาที่ส่งผลงานเข้าแข่งขันมีหลายโครงการที่ดีมาก สามารถต่อยอดเชิงพาณิชย์หรือเข้าสู่ระดับสากลได้ แต่หลายครั้งที่ซอฟต์แวร์จบแค่การแข่งขัน หลังจากนั้นไม่ถูกนำไปต่อยอด ซึ่งน่าเสียดายมาก ปัจจุบัน NSC พยายามร่วมมือกับภาคเอกชน ทำโครงการต่อกล้าให้เติบใหญ่เพื่อพัฒนาซอฟต์แวร์ไม่ให้จบแค่การแข่งขัน แต่สามารถเอาไปต่อยอดในเชิงพาณิชย์ได้ ซึ่งนักศึกษาต้องมองว่าซอฟต์แวร์นี้สร้างผลประโยชน์อะไรให้กับสังคมหรือผู้ใช้งาน และเราสามารถต่อยอดในเชิงการค้าได้มากแค่ไหน ถ้ามีองค์ประกอบพวกนี้ผลงานจะไม่จบแค่การแข่งขันเท่านั้น

เชื่อมคนให้ถึงงาน เชื่อมผลงานให้ถึงทุน

NSC เป็นงานแข่งขันซอฟต์แวร์ที่ให้นักเรียนนักศึกษาแสดงผลงานทางไอทีต่อได้ ซึ่งซอฟต์แวร์หลายตัวมีความคิดสร้างสรรค์หรือมีคุณประโยชน์มาก รวมทั้งนักศึกษาบางคนมีทักษะความสามารถที่เหมาะสมไปอยู่กับองค์กรที่เขาอยากทำงานได้ จึงต้องการจุดเชื่อมต่อ เช่น อาจมี NSC ภาคต่อที่ทำตัวเป็น startup ให้ทุนแก่นักศึกษาที่มีความตั้งใจและอยากพัฒนาซอฟต์แวร์ออกมา



“

เช่นเดียวกับการทำอาหาร
แม้อาหารนั้นอาจจะรสชาติดี
แต่ถ้าตกแต่งไม่สวยงามบางทีก็ทำให้คุณค่า
ของอาหารด้อยลง

”



“ผมเชื่อว่าไม่มีความพยายามไหนไร้ค่า
และซอฟต์แวร์ที่ดีก่อนที่จะออกมาได้
ต้องแลกมาด้วยการทำงานที่เหน็ดเหนื่อย
และความพยายามที่ทุ่มเท”

> ต้องมองว่าซอฟต์แวร์นี้
> สร้างผลประโยชน์อะไรให้กับสังคมหรือผู้ใช้งาน
> และเราสามารถต่อยอดในเชิงการค้าได้มากแค่ไหน

ให้ใช้งานได้จริง ซึ่งเขาอาจขาดคนชี้แนะที่จะช่วยปรับรูปในเชิงธุรกิจ รวมถึงการสร้าง Job fair ต่างๆ เช่น เอาบริษัทเอกชนมาดูงานของนักศึกษาที่พัฒนาแล้วว่าซอฟต์แวร์มีคุณค่าควรต่อยอดเชิงการค้าไหม หรือเอานักศึกษามาอยู่ในองค์กรและพัฒนาศักยภาพให้เติบโตมากขึ้น เป็นการพัฒนาระยะยาวที่ไม่ได้จบแค่การแข่งขัน แต่ผลักดันเขาให้เติบโตในสายวิชาชีพมากขึ้นกว่าเดิม

ความสำเร็จต้องแลกมาด้วยความทุ่มเท

สำหรับคนที่อยากเข้ามาในเส้นทางนี้ให้เริ่มต้นจากความตั้งใจและทัศนคติก่อน เพราะเป็นสิ่งสำคัญ ผมเชื่อว่าไม่มีความพยายามไหนไร้ค่า และซอฟต์แวร์ที่ดีก่อนที่จะออกมาได้ต้องแลกมาด้วยการทำงานที่เหน็ดเหนื่อยและความพยายามที่ทุ่มเท เริ่มจากการที่เรามี passion อยากทำงานในโลกไอที ที่เหลือเป็นเรื่องความพยายามที่จะขวนขวายหาความรู้ หาทักษะที่เหมาะสมกับตัวเอง เพราะปัจจุบันสายงานไอทีค่อนข้างแตกแขนงไปหลายสายมาก ลองเลือกว่าอะไรที่ชอบมากที่สุดแล้วทุ่มเทความสามารถลงไป

พร้อมไหมที่จะปิดทองหลังพระ?

ไอทีเป็นโลกที่แปลกอย่างหนึ่ง เป็นโลกที่เราอยู่เบื้องหลังความสำเร็จของคนหมู่มาก ซอฟต์แวร์บางตัวที่เราใช้งานกันเบื้องหลัง ใช้ engineer หลายพันหลายหมื่นคน เพื่อทำให้ซอฟต์แวร์นั้นเกิดขึ้นและใช้งานอย่างราบรื่น ฉะนั้น งานพัฒนาซอฟต์แวร์บางส่วนเหมือนงานปิดทองหลังพระ คนอาจไม่เห็นว่าเราอยู่ส่วนไหนบ้าง คนที่อยากอยู่ในสายงานนี้จึงต้องเป็นคนที่กระตือรือร้นที่จะเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาและสามารถทำงานเบื้องหลังได้อย่างไม่ติดปัญหา

มีวันนี้เพราะไม่ยอมแพ้!

แรงผลักดันของผมน่าจะเป็นคนที่ไม่ยอมแพ้ ผมมีความเชื่ออย่างหนึ่งว่า ความเก่งของคนเรา 1 เปอร์เซ็นต์มาจากพรสวรรค์ แต่ 99 เปอร์เซ็นต์มาจากความพยายาม ตอนที่โทมัส เอดิสัน ผลิตหลอดไฟสำเร็จ เกิดจากการทดลองมากกว่า 3,000 ครั้ง ซึ่งเขาไม่คิดว่าคือความล้มเหลว แต่คือก้าวหนึ่งของความพยายาม ถ้าเขายอมแพ้ตั้งแต่ครั้งแรกๆ เราจะไม่มีหลอดไฟใช้ทุกวันนี้

อีกสิ่งหนึ่งที่ผมใช้เป็นคติประจำในการทำงานคือ passion ผมมีความเชื่อว่า ทำไปแล้วไม่สำเร็จยังดีกว่าไม่ได้ทำ หลายคนเวลาเริ่มต้นทำอะไรบางอย่างมักมีข้ออ้างให้กับตัวเอง ในความเป็นจริงไม่มีใครเริ่มต้นจากความสมบูรณ์แบบ สิ่งที่คุณใช้กล่าวอ้างว่าทำไม่ได้เป็นเพียงข้ออ้างที่ทำให้รู้สึกดีขึ้น ดังนั้น การจะประสบความสำเร็จในชีวิตได้ต้องเริ่มจากการไม่มีข้ออ้างในตัวเอง และเริ่มต้นทำมันอย่างเต็มที่และตั้งใจ ผมจะมีแรงผลักดันภายในจากการใช้ทัศนคติด้านบวก ส่วนที่เหลือเป็นปัจจัยภายนอก คุณพ่อคุณแม่ที่ให้เวลาและการสนับสนุน ครูบาอาจารย์ทุกท่านที่ให้การส่งเสริม ให้วิชาชีพ ให้ความรู้ต่างๆ และหน่วยงานภาครัฐหลายหน่วยงาน เช่น NSC เป็นเวทีสำคัญที่ทำให้สามารถส่งผลงานแข่งขันและสร้างความภาคภูมิใจให้กับชีวิตได้

> “คนที่อยากอยู่ในสายงานนี้
> จึงต้องเป็นคนที่กระตือรือร้นที่จะเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา
> และสามารถทำงานเบื้องหลังได้
> อย่างไม่ติดปัญหา”

นิยามตัวเอง ณ วันนี้

ที่ผ่านมาผมทำหลายเรื่องมากในชีวิต เป็นครูสอนในมหาวิทยาลัย เป็นวิทยากรให้หลายที่ เป็นคนเขียนหนังสือ เป็นนักพัฒนาซอฟต์แวร์ เป็นนักธุรกิจ เป็นเจ้าขององค์กร เป็นนายกสมาคมฯ ถ้าจะนิยาม ณ วันนี้ ที่ผมชอบมากที่สุดคือ นักสร้างสรรค์ หรือ Creator ซึ่งไม่ได้หมายความว่าคุณเป็นคนเก่ง ฉลาด หรือร่ำรวย แต่นักสร้างสรรค์คือคนที่มี passion ที่อยากสร้างสิ่งดีให้โลก ผมเชื่อว่าโลกนี้จะน่าอยู่ถ้าทุกคนอยากสร้างสิ่งดีๆ ให้กับสังคมและคนรอบข้างเล็กๆ น้อยๆ ซึ่งผู้สร้างสรรค์เป็นคนที่พยายามสร้างอะไรใหม่ๆ ขับเคลื่อนสิ่งใหม่ๆ หรือสร้างของเดิมที่ไม่ดีให้กลับมาดีมากขึ้น

ส่งต่อความสำเร็จจากรุ่นสู่รุ่น

หลังการแข่งขัน NSC จบ ทุกคนเดินไปตามสาขาวิชาชีพของตน ปัจจุบันรุ่นแรกๆ เติบโตมามีศักยภาพในองค์กรและสังคมมาก เมื่อก่อนเรามีความฝันหลายเรื่อง มี passion จะทำหลายอย่าง แต่ด้วยความเป็นนักศึกษาทำให้มีข้อจำกัดมากมาย พอเราข้ามพ้นจุดนั้น 20 ปีที่ผ่านมาทำให้เรามีพลังเยอะมากในการผลักดันสิ่งดีๆ สู่สังคม ผมเชื่อว่าสังคมที่ดีต้องรู้จักการส่งต่อ คนที่ประสบความสำเร็จจาก NSC ควรส่งต่อหรือสร้างความสำเร็จให้รุ่นน้องไปเรื่อยๆ ส่วนตัวผมเองเป็นกรรมการมา 10 ปีแล้วและจะเป็นต่อไป เพราะผมอยากเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งและตอบแทน NSC ที่ให้โอกาสดีๆ กับผม ถ้าเราช่วยกันคนละไม้ละมือจะเป็นขบวนการที่ทำอย่างต่อเนื่อง ทำให้เรามีงานแข่งขันดีๆ หรือมีซอฟต์แวร์ดีๆ ใช้อย่างต่อเนื่องครับ ..

จากบทเรียนชีวิตของนักสร้างสรรค์มือทองคนนี้ จะพบว่าการจะประสบความสำเร็จบนเส้นทางสายไอทีแบบยาวๆ นั้นไม่ใช่เรื่องง่าย เพราะนอกจากความหลงใหลส่วนตัว บวกรวมกับความพยายามแล้ว ฐานคิดของการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่มุ่งสร้างประโยชน์แก่สังคม และโดยเฉพาะอย่างยิ่งคือ ความกล้าที่จะเปลี่ยนแปลง ล้วนเป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้เราคือผู้อยู่รอด

และเมื่ออยู่รอด เราย่อมมีพื้นที่และชีวิตที่จะสร้างสรรค์อะไรให้โลกใบนี้ได้อีกมากมาย... เหมือนชายผู้นี้ NSC

“

ทำไปแล้วไม่สำเร็จยังดีกว่าไม่ได้ทำ

”





“

สังคมที่ดีต้องรู้จักการส่งต่อ
คนที่ประสบความสำเร็จจาก NSC
ควรส่งต่อหรือสร้างความสำเร็จ
ให้รุ่นน้องไปเรื่อยๆ

”







NSC | 1998

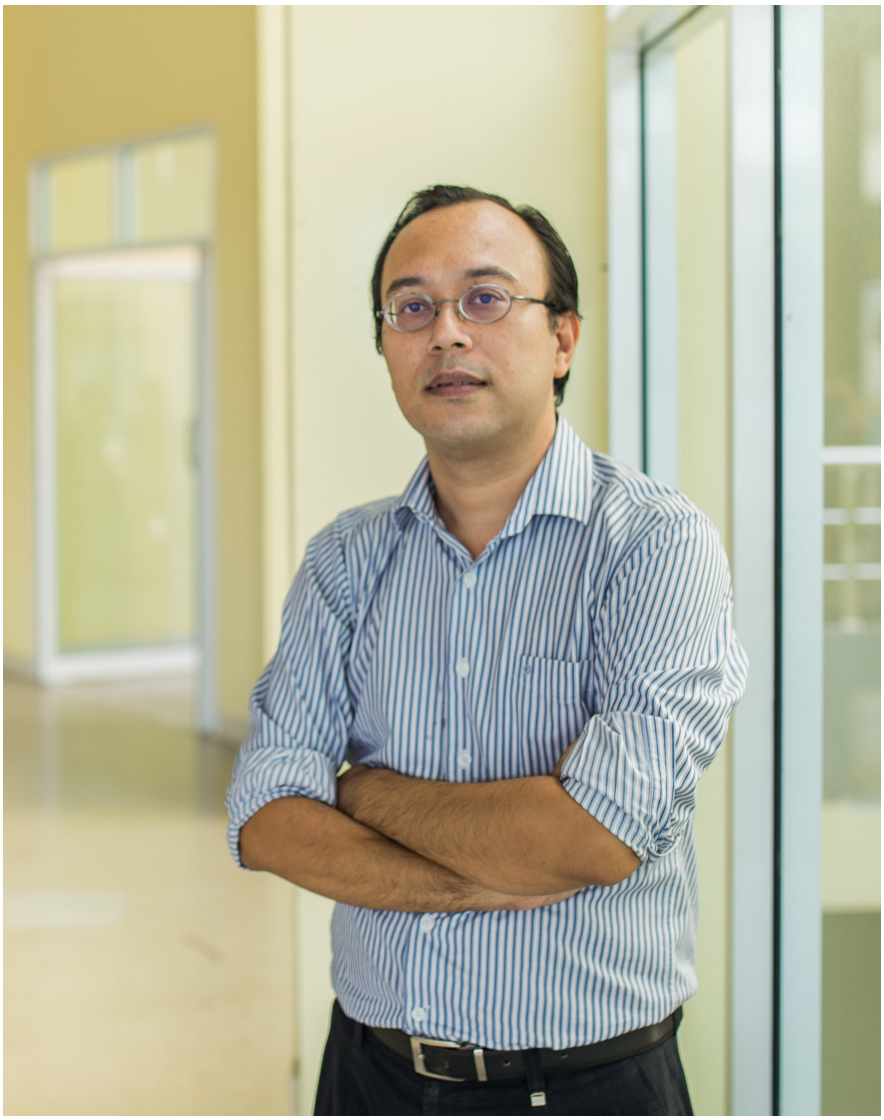
Asst.Prof.CHANWIT KAEWKASI,Ph.D



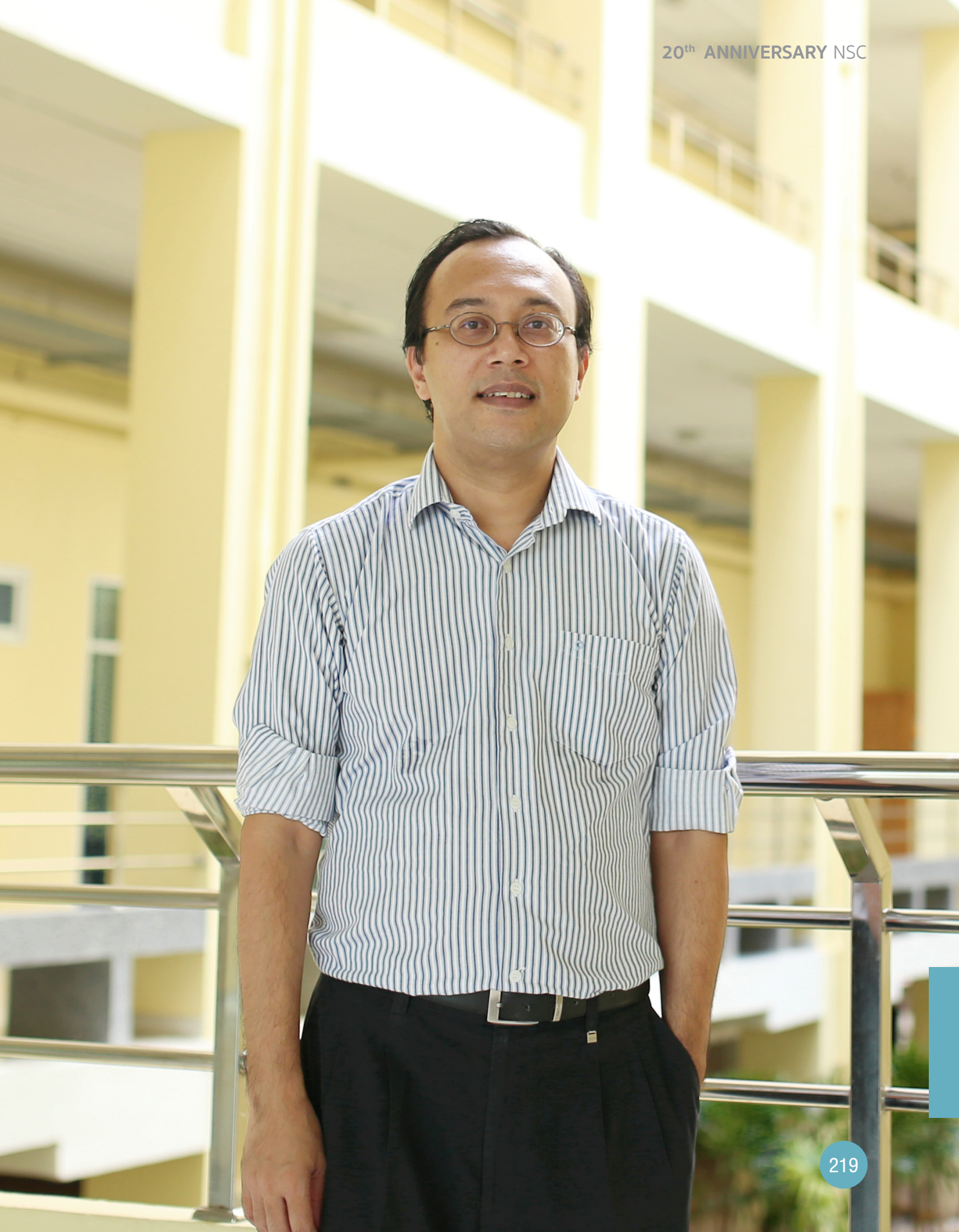
ผศ.ดร.ชาญวิทย์ แก้วกสิ

อาจารย์ประจำสาขาวิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์
สำนักวิชาวิศวกรรมสาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี

LESSON LEARNED FROM CHANWIT - MAI



องค์ประกอบที่ดี ย่อมนำพาเราไปถึงระดับโลกได้...นั่นคือสิ่งที่เราได้จากบทสัมภาษณ์ของ ผศ.ดร.ชาญวิทย์ แก้วกสิ อาจารย์และ Software Architect แห่งมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี ผู้ที่ได้พิสูจน์ตัวเองในช่วงชีวิตที่ผ่านมาว่า คนไทยเก่งไม่แพ้ใครในโลก ใครอยากรู้ว่าการจะไปสู่ระดับโลกได้ต้องมีอะไรบ้าง โปรดฟังอาจารย์เลคเชอร์โดยพลัน!



จากความรู้พื้นฐาน...สู่มือปราบไวรัสตัวร้าย

เริ่มต้นจำไม่ได้ว่าปีไหน เราไปเที่ยวงานวันเด็กแถวบ้านตามปกติแล้วเจอเครื่องคอมพิวเตอร์จอเขียวที่มีการ์ตูนเป็นวงกลมข้างใน ด้วยความที่ผมวาดรูปไม่เก่ง เลยสนใจว่ามันแค่ป้อนคำสั่งแล้วออกมาเป็นกราฟิกได้เลย หลังจากนั้นได้เรียนคอมพิวเตอร์พื้นฐาน เริ่มรู้จักภาษาต่างๆ และเริ่มศึกษาสิ่งที่เราไปคลุกคลีจะเป็นเทคโนโลยีระดับล่าง แล้วเริ่มสนใจมากขึ้น เริ่มมีการหัดเขียนโปรแกรมแปลกๆ

ช่วงนั้นเป็นยุคที่ไวรัสคอมฯ ยังแพร่หลายทำให้เครื่องพังบ้าง ก็เลยศึกษาเทคโนโลยีด้านนี้ สุดท้ายสร้างโปรแกรมแอนตี้ไวรัสขึ้นมาตัวหนึ่ง แล้วเข้าแข่งขันโครงการของเนคเทค แต่ตอนนั้นยังไม่เรียกว่า NSC เป็นโครงการชื่อ Small Software Competition (SW) ส่งผลงานตอนปี 2539 พอผ่านเข้ารอบก็ได้แข่งขันปี 2540 ได้รางวัลที่ 2 กลุ่มเครื่องมือซอฟต์แวร์

คอมพิวเตอร์ในทุกช่วงของชีวิต

หลังจากนั้นผมก็ทำของที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์มาเรื่อยๆ พอขึ้นปี 3 ได้ทุนพัฒนาคณาจารย์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี โดยช่วงปี 3 และปี 4 จะมีค่าเล่าเรียนให้มีเงินเดือนให้ พอจบก็บรรจุเป็นพนักงานมหาวิทยาลัย แล้วไปเรียนต่อปริญญาโทที่จุฬาฯ แล้วต่อปริญญาเอกที่ประเทศอังกฤษ ก็จะเรียนด้าน Computer Engineering มาตลอด ทุนที่ได้รับเป็นของกระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เมื่อเรียนจบกลับมาใช้ทุนที่มหาวิทยาลัยฯ ซึ่งความรู้พื้นฐานด้านคอมพิวเตอร์ตอนเรียนปริญญาเอกจะคล้ายๆ กัน แต่มีเลี้ยวไปทำเรื่องอื่นนิดหนึ่งคือการเขียนคอมไพเลอร์ ไม่ใช่การทำระบบด้านล่างเท่าไหร่ ภาษายังเป็นภาษาเครื่องอยู่ ความรู้พื้นฐานยังเป็นแนวเดิม ก็ได้มาจากการมาแข่งกับเนคเทคที่มีผลเยอะเหมือนกัน

ต้นทุนในวัยเด็ก...ช่วยปราบมัลแวร์ในวัยนี้

ปีที่แล้วมีประเด็นมัลแวร์ที่ติดไปทั่วโลกชื่อ Wannacry ด้วยความบังเอิญที่ผมทำโปรแกรมตัวหนึ่งมาแก้มัลแวร์ตัวนี้ได้ โดยความรู้ที่ใช้หลายส่วนเป็นความรู้เมื่อ 20 ปีก่อน บางอันเป็นความรู้เดียวกับที่ใช้แข่ง SW ส่วนหนึ่งอาจเป็นประสบการณ์และโอกาสที่เราได้รับตั้งแต่เด็กๆ มันเลยซึมซับ





เข้าไปในตัวและอยู่กับเราตลอด กลายเป็นเทคนิคและวิธีคิดที่เราใช้แก้ปัญหาทางคอมพิวเตอร์ ไม่ว่าจะเป็นปัญหาลักษณะไหน พอลงไปลึกสุดก็จะเป็นเรื่องนั้น เป็นเรื่องบังเอิญที่น่าสนใจ

อยากขึ้นสูง...อย่าลืมเทคโนโลยีระดับล่าง

ยุคนี้เด็กจะเก่งและไปเร็วกว่าสมัยก่อน สมัยก่อนการหาซอฟต์แวร์มาทดลองทำยากมาก ทรัพยากรจะน้อยเมื่อเทียบกับเทคโนโลยีและโอกาสสมัยนี้ โดยธรรมชาติเด็กจะเก่งกว่ารุ่นก่อนๆ แต่มีประเด็นที่อยากเสริมคือแนวทางการศึกษาปัจจุบันเราโฟกัสเรื่องแอปพลิเคชัน เว็บไซต์ กราฟิกมากขึ้น ทำให้เทคโนโลยีระดับล่าง (Low level) ที่เป็นระบบจะถูกลืมไป ถ้าน้องยุคใหม่สามารถศึกษาของที่เป็นชิ้นด้านบนและด้านล่างที่เป็นเทคโนโลยีเชิงลึกมาผสมกันได้ และสร้างนวัตกรรมที่รวมสองส่วนได้ น่าจะทำให้สร้างนวัตกรรมที่น่าสนใจแปลกๆ ใหม่ๆ มากขึ้น

เข้าถึงต้นทางเทคโนโลยี คือวิถีสู่ความเก่ง

ส่วนทักษะที่เด็กยุคนี้ควรเพิ่มเติม โดยทั่วไปคงเป็นเรื่องการศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเอง เด็กอาจจะมีอยู่แล้วแต่คงไม่ใช่แค่การอ่านเอกสาร มันจะมีทักษะที่เด็กคอมพิวเตอร์สมัยก่อนใช้กันและมีประโยชน์ชัดเจนคือการอ่าน Source code ของโปรแกรม ซึ่งทักษะการอ่านได้ด้วยตนเองเป็นจุดที่จะสร้างความแตกต่างจากคนอื่นได้ ควบคู่กับภาษาอังกฤษ ซึ่งสำคัญมากทั้งในการติดต่อสื่อสาร การอ่านเอกสาร หลายครั้งที่เราต้องพูดคุยแลกเปลี่ยนความรู้กับคนสร้างเทคโนโลยี มันเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ผมสามารถเข้าถึง

> “อาจเป็นประสบการณ์
> และโอกาสที่เราได้รับตั้งแต่เด็กๆ มันเลยซึมซับ
> เข้าไปในตัวและอยู่กับเราตลอด กลายเป็นเทคนิค
> และวิธีคิดที่เราใช้แก้ปัญหาทางคอมพิวเตอร์”

เทคโนโลยีบางเรื่องได้ดีกว่าคนอื่น เพราะเราไปอยู่ใน community เราไปอยู่ในชุมชนนักพัฒนาที่เป็นต้นทาง ทุกคนต้องสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ เราจะทำความเข้าใจข้อมูลต้นทางแล้วมาประยุกต์กับนวัตกรรมที่เราอยากสร้างได้เร็วและถูกต้องมากขึ้น

ยุคสมัยที่ปลาเร็วกินปลาช้า!

มีคำพูดว่า ตอนนี้ไม่ใช่ยุคปลาใหญ่กินปลาเล็กแล้ว แต่เป็นยุคปลาเร็วกินปลาช้า และเทคนิคแบบนี้มันพิสูจน์ได้ระดับหนึ่งว่า ถ้าเราเข้าถึงเทคโนโลยีต้นทางได้ก่อนและทำความเข้าใจกับมันได้เร็วกว่าคนอื่น เราจะไปเร็วกว่าและสร้างนวัตกรรมได้ดีมากขึ้น ซึ่งเดี๋ยวนี้ส่วนใหญ่มักจะรอเอกสารหรือรอแอปฯ บางอย่างให้มีคนใช้มากๆ ยกตัวอย่างเรื่องแชทบอทที่ตอนนี้เริ่มดัง แต่คนที่เป็นเบอร์หนึ่งในตลาดตอนนี้คือคนที่อยู่กับแชทบอทมานานก่อนที่จะมีคำว่าแชทบอทอีก หรืออย่างเนคเทคที่วิจัยเรื่องนี้มานาน หรืออาจารย์บางท่านที่ทำวิจัยเรื่องนี้มานานและเข้าใจเรื่องนี้อย่างดี เขาเป็นต้นทางของเทคโนโลยี พอมันบูมขึ้นมาเขาก็มีเทคโนโลยีในมือแล้ว สายอื่นก็เหมือนกัน ตอนนี้สตาร์ทอัพเริ่มจับของที่เป็นแอปพลิเคชัน และจะมีศัพท์คำใหม่ขึ้นมาคือ Deep tech เราต้องรู้ลึก รู้ไปถึงต้นตอของเทคโนโลยี ซึ่งต้องใช้เวลานาน อยากฝากน้องๆ ว่า ถ้าอยากทำเทคโนโลยีที่มีอิมแพคกับโลกต้องเริ่มตั้งแต่ตอนนี้ และใช้เวลากับมันให้นานเพียงพอ เราจะได้ของที่ดี ไม่ต้องรีบ

ให้เวลากับเทคโนโลยีเชิงลึก...สร้างอิมแพคที่สูงขึ้น!

ถ้าเป็นไปได้อยากให้สิ่งที่สร้างออกมาหรือเวทีประกวดเน้นประเด็นเทคโนโลยีที่เป็นเชิงลึกให้มีบางส่วนมาใช้ร่วมกับเทคโนโลยีที่เป็นตัวผิว ให้มันไปด้วยกัน อย่าทิ้งเทคโนโลยีเชิงลึก เข้าใจว่าการประกวดเป็นปีต่อปี เด็กจะมีเวลาเตรียมตัวแค่หนึ่งปี ตรงนี้ก็เป็นประเด็นที่อาจจะยากสักนิด แต่ถ้าเราได้เทคโนโลยีเชิงลึกสัก 3 ปี 5 ปี จะทำให้ได้นวัตกรรมที่ก้าวกระโดดและชิ้นงานที่ออกมาจะดีกว่าทั่วไป ซึ่งคงต้องทำอย่างต่อเนื่องหลายรุ่นของเด็กในหน่วยงาน องค์กร ทั้งโรงเรียน มหาวิทยาลัย ถ้ามีการจูงใจแบบนั้นได้ เราจะได้ของอีกแบบหนึ่ง เพราะถ้าจะทำเทคโนโลยีนี้ให้มันลึกซึ้งมีอิมแพคจริงๆ ในหลายมหาวิทยาลัยเด็กที่ประสบความสำเร็จจะเริ่มทำตั้งแต่ปี 1 และทำต่อเนื่องถึงปี 4 จนขัดเกลาสิ่งที่เขาทำให้มีคุณภาพสูงขึ้น แล้วเขาจะประสบความสำเร็จ

สร้างหน่วยงานเพื่อผลักดันสตาร์ทอัพ

ที่มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี เรามีกลุ่มที่ผลักดันสตาร์ทอัพ ชื่อว่าเซด้า (SEDA) เป็นหน่วยงานเฉพาะที่ก่อตัวมาได้ 2 – 3 ปี โดยมีอาจารย์สาขาไอทีดูแล จะเป็นลักษณะเดียวกันในการสร้างนวัตกรรมและนำไปประกวด แต่อาจไม่ได้เป็นเวทีเฉพาะ NSC อาจจะเป็นเวทีสตาร์ทอัพอื่นๆ อยากให้มีหน่วยงานลักษณะนี้ของ

> “ถ้าเราเข้าถึงเทคโนโลยีต้นทางได้ก่อน และทำความเข้าใจกับมันได้เร็วกว่าคนอื่น เราจะไปเร็วกว่า และสร้างนวัตกรรมได้ดีมากขึ้น”





มหาวิทยาลัย ไม่ว่าของที่นี่หรือที่อื่น ถ้าทำให้เทคโนโลยีนี้ลงศึกษาเชิงลึกต่อเนื่องได้ คีย์เวิร์ดสำคัญคือ Deep tech เพราะถ้าเราสร้างความแตกต่างจากกลุ่มใหญ่ไม่ได้ นวัตกรรมก็จะไม่เด่นออกมา

ใจเย็นๆ และเฟ้นสิ่งที่ถนัด

ปัจจุบันเราขาดบุคลากรด้านคอมพิวเตอร์อย่างมากไม่ว่าจะเป็นกลุ่มไหนก็ตาม คนที่ทำงานได้แม้จะจบใหม่ถูกจ้างด้วยค่าตัวที่สูงมาก เทคโนโลยีที่เป็นเชิงลึกบางเทคโนโลยีเขาไม่สนใจประสบการณ์แต่สนใจว่าทำเทคโนโลยีได้หรือเปล่า เราอาจจะยังไม่ได้เป็นสตาร์ทอัพเอง แต่สามารถเข้าไปอยู่ในบริษัทหรือองค์กรที่สนับสนุนเรื่องพวกนี้ ไปเป็นพนักงานช่วยเขาพัฒนาก่อน จริงๆ โอกาสเปิดกว้างในหลายระดับ อยากให้น้องๆ คิดในมุมที่อย่าไปรีบมากนัก เพราะโดยสถิติเปอร์เซ็นต์ของคนที่ประสบความสำเร็จของการเป็นสตาร์ทอัพเพียง 1% แต่ 90% คือตาย ซึ่งต้องทำซ้ำๆ

ผมได้ทำงานกับบริษัทสตาร์ทอัพในระดับที่เกิน 1,000 ล้านเหรียญที่หนึ่ง คือไปคลุกคลีกับเขา ช่วยเขาทำโปรเจกต์ เรียนรู้วัฒนธรรมและกลไกธุรกิจของเขา แม้แต่บริษัทใหญ่พอถึงจุดที่โตไปมาก ทุกคนอยากเป็น CEO อยากเป็น Co-founder ของบริษัทหมดเลย กลายเป็นว่าเราต้องเปลี่ยนบทบาทจากคนที่ทำซอฟต์แวร์มาเป็นคนบริหารซึ่งมันยากมาก ไม่ใช่ 1 ปี 2 ปี แต่ต้องเป็น 5 ปี ซึ่งคนที่รอดจากสตาร์ทอัพมีน้อย เลยไม่อยากให้น้องๆ รีบเกินไป อยากให้ค่อยๆ เก็บเกี่ยวประสบการณ์ให้แข็งแกร่ง ค่อยๆ เดินไปทีละสเต็ป อย่างหนึ่งที่สังเกตได้จากคนกลุ่มนี้ที่ประสบความสำเร็จคือ เขาทำของที่เขาถนัดจริงๆ ถ้าอันไหนไม่แม่นหรือไม่ถนัดแล้วไปทำมันจะสร้างความยากลำบากให้มากกว่าโอกาสที่จะประสบความสำเร็จ

> “ถ้าเราได้เทคโนโลยีเชิงลึก..
> จะทำให้ได้นวัตกรรมที่ก้าวกระโดดและชิ้นงาน
> ที่ออกมาจะดีกว่าทั่วไป”





“

คนกลุ่มนี้ (สตาร์ทอัพ)
ที่ประสบความสำเร็จคือ เขาทำของที่เขาถนัดจริงๆ
ถ้าอันไหนไม่แม่นหรือไม่ถนัดแล้วไปทำ
มันจะสร้างความยากลำบากให้มากกว่าโอกาส
ที่จะประสบความสำเร็จ

”



สังเกตตัวเองเพื่อหาเส้นทางชีวิต

สำหรับคนที่ยังไม่แน่ใจว่าชอบเส้นทางนี้จริงไหม ให้ใช้วิธีสังเกตตัวเองดู ส่วนใหญ่คนจะเริ่มชอบจากเกมคอมพิวเตอร์ แต่มีเด็กกลุ่มหนึ่งที่เขาสนใจว่าเกมสร้างขึ้นมาได้อย่างไร หรือทำไมตัวละครขยับตรงนี้ได้ ทำไมสามารถส่งข้อมูลจากตรงนี้ไปตรงนั้นได้ หรือนั่งดูเฟซบุ๊กอยากรู้ว่ากลไกการทำงานเป็นอย่างไร เป็นจุดสังเกตว่าเราจะอยู่กับคอมพิวเตอร์ได้ไหม ไม่ใช่แค่ชอบเล่นเกม ถ้าเริ่มมีวิธีคิดแบบนี้ คุณอาจจะเหมาะกับการใช้ชีวิตเขียนโปรแกรม เพราะเมื่อเป็นวิชาชีพแล้วเราต้องอยู่กับมันตลอด เหมือนคนชอบถ่ายรูปก็จะมีความสุขกับการถ่ายรูป คนที่เป็นนักพัฒนาก็เช่นกัน เขาจะมีความสุขกับการสร้างของ เขียนโค้ด เป็นวิธีการคิดที่ต่างกัน ลองสังเกตตัวเองดู

นิยามตัวเอง ณ วันนี้

ส่วนหนึ่งผมไม่ค่อยเห็นตัวเองเป็นอาจารย์สักเท่าไหร่ (หัวเราะ) ด้วยความที่เราอยู่ที่นี่ตั้งแต่เด็ก ทุกคนที่สอนผมเห็นเขาเป็นรุ่นน้อง จุดสังเกตคือเวลาผมไปสอนที่อื่นจะใจดี แต่ถ้าสอนสาขาตัวเองจะตั้งมาตรฐานและเฮี้ยบมากขึ้น บทบาทความเป็นอาจารย์เลยไม่ค่อยชัดเมื่อเทียบกับไปเป็นวิทยากรหรือไปสอนให้ที่อื่น นี่เป็นฝั่งการศึกษา

อีกฝั่งหนึ่ง บทบาทตอนนี้ในโลกอุตสาหกรรม ผมมองว่าตัวเองเป็น Software Architect เมื่อก่อนเราเริ่มจากการเป็นนักพัฒนา แต่ช่วงนี้ผมเริ่มเขียนโปรแกรมได้น้อยลง เริ่มมองภาพรวมกว้างขึ้น สิ่งที่ทำตอนนี้เป็นการเอาชิ้นส่วนซอฟต์แวร์ของเด็กในบริษัทที่เราไปเป็นที่ปรึกษามาร้อยเรียงกัน ถ้ามองในมุมนี้น่าจะเป็น Software Architect มากกว่าที่จะเป็นนักพัฒนาอย่างที่ตอนเด็กๆ อยากเป็น

จริงๆ แล้วเป้าหมายในชีวิตตั้งแต่เด็กคือการทำซอฟต์แวร์ ผมก็เคยคิดเหมือนกันว่าถ้าไม่ได้เป็นอาจารย์ก็คงทำซอฟต์แวร์อยู่ที่ไหนสักที่หนึ่ง แต่ก็ถือเป็นโอกาสดีที่ได้มาเป็นอาจารย์ เพราะมีมุมที่ได้ทำซอฟต์แวร์เองด้วย ได้ศึกษาเทคโนโลยีใหม่ๆ แล้วมาเล่าให้เด็กๆ ฟัง ซึ่งตอนนี้เทคโนโลยีมีเยอะมากและไปเร็วมาก ความยากคือพอเราต้องเปลี่ยน มันต้องตัดอะไรออกเติมอะไรเข้า เป็นความท้าทายในการออกแบบหลักสูตรกันต่อไป

สร้างโอกาสให้เป็นลูกโซ่

ตลอดช่วงจังหวะชีวิตที่เกิดขึ้น หลายๆ เรื่องเป็นความบังเอิญมากๆ ไม่แน่ใจว่าอะไรเป็นจุดผลักดันในชีวิต แม้แต่การตัดสินใจเข้าแข่งขันซอฟต์แวร์ ตอนนั้นยังไม่ได้เรียนคอมพิวเตอร์ ยังเป็นวิศวะฯ ทั่วไป เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผมตัดสินใจเดินเข้าไปหาอาจารย์ตอนปี 1 และขอให้อาจารย์เป็นที่ปรึกษาให้ เป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้เรารู้จักอาจารย์มากขึ้น เป็นการสร้างโอกาสให้เราได้ลงมือทำบางอย่างและได้แสดงศักยภาพ พอคนอื่นเริ่มเห็นก็เป็นปฏิกิริยาลูกโซ่ไปเรื่อยๆ ช้าๆ

ที่เป็นโอกาสอีกครั้งหนึ่งคือผมเคยได้เข้าไปอยู่ใน community ของการทำ Software Container ของบริษัท เป็นโอกาสที่รู้จักวิศวกรคนหนึ่งที่ทำซอฟต์แวร์ด้วยกัน เขาชวนผมเขียนหนังสือ ก็เป็นจุดเริ่มต้นที่ได้เขียนหนังสือร่วมกันครั้งแรก ปีถัดมาเราก็มีโอกาสเขียนหนังสือด้วยตัวเองทั้งเล่ม น่าจะเป็นจังหวะ มีช่องทาง มีเวที มี community หลายองค์ประกอบด้วยความสามารถตัวเองเป็นแค่ส่วนเล็กๆ แต่องค์ประกอบรอบๆ ที่ประเทศสร้างโอกาสให้เรา community สร้างโอกาสให้เรา มันส่งผลกระทบกับชีวิต เป็นแรงสนับสนุนได้เยอะมากครับ

ซอฟต์แวร์ไทยไปไกลระดับโลก (ได้!)

ที่ผ่านมาผมได้ทำของที่อยากทำแทบจะหมดทุกอย่างแล้ว เราได้สร้างซอฟต์แวร์ ได้ทำงานวิจัย ปีนี้โชคดีได้เขียนหนังสือให้คนอ่าน ถือว่าเท่าที่ผ่านมาประสบความสำเร็จในมุมมองของตัวเองเพียงพอแล้ว ที่อยากทำต่อ คล้ายๆ ว่ามันเป็นความฝันอย่างหนึ่งที่อยากเห็นอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทยโตและมีความสามารถในการแข่งขันระดับโลกได้ เป็นความฝันวัยเด็กที่อยากเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยด้านนี้ พอโตขึ้นมาเราไม่ได้อยู่ในอุตสาหกรรมเต็มตัว แต่ที่ผ่านมารู้สึกดีใจที่พอจะทำได้บ้าง ช่วง 2 – 3 ปีที่ผ่านมาน่าจะชัดเจนที่สุดที่เกิดของ

แบบนี้ขึ้น เราสามารถเอาเทคโนโลยีใหม่ๆ จากบริษัทสตาร์ทอัพต่างๆ ที่ Silicon Valley มาได้เร็วและกระตุ้นให้คนไทยอยากเรียนรู้ของแบบนี้ได้เร็วและก่อนประเทศอื่น เป็นเรื่อง Software Container ที่ผมถนัด เรียกได้ว่าผมแฮปปี้ในระดับหนึ่งกับเรื่องที่เกิดขึ้น

สเต็ปถัดไปคงเป็นการทำให้เทคโนโลยีพวกนี้มันง่ายขึ้น เด็กสามารถเรียนรู้ สามารถเข้าใจได้มากขึ้น ปีหน้ามีแผนจะเอามาสอนในหลักสูตรของมหาวิทยาลัย เป็นอีกสเต็ปในการสร้างรากฐาน ตอนนี้ทุกคนรู้ว่าเราอยู่ในยุคที่พยายามสร้าง Digital economy พยายามไปในบริบทนั้น ซึ่งตรงนี้จะเป็นพื้นฐานในอุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์ได้

ออกจากมหา'ลัย...ไปหา Community

ถ้าเราทำอะไรคนเดียว ไม่มีทางที่คนๆ เดียวจะสร้างอิมแพคระดับโลกได้ แต่พอเป็น community ทุกคนช่วยกันเขียนซอฟต์แวร์ ทุกคนช่วยกันแชร์ความรู้ที่สร้างขึ้นมา การได้แลกเปลี่ยนกันสร้างโอกาสมากๆ อยากเห็นเด็กไทยได้ไปร่วมใน community เหล่านี้ เราจะได้ทำงานกับวิศวกรระดับ Google โดยที่นั่งอยู่ที่บ้าน เราจะเจอเทคนิคการเขียนโปรแกรมที่ไม่ได้มีการสอนในมหาวิทยาลัยแน่นอน เป็นเรื่องที่หาเรียนไม่ได้ เขาจะมีวิธีการทำงานที่แตกต่างจากบ้านเรา ต่างจากมหาวิทยาลัย มันจะเจอได้ในแต่ละที่ และแต่ละที่ก็จะต่างกัน ถ้าเป็นไปได้อยากให้น้องๆ พยายามเข้าไปร่วมใน community ระดับพวกนี้ เราจะได้เรียนรู้มากๆ เลย

อยากสำเร็จ...ธุรกิจต้องมีเอี่ยว

มี community ทั้งล้มเหลวและสำเร็จ community ที่สำเร็จทุกคนจะมีเป้าหมายร่วมกัน ทุกคนมีของที่มาแชร์และมีของที่จะได้กลับไป มันยากมากเวลาที่เราคิดจะสร้าง community ในประเทศไทย ด้วยความที่เราจะมีคาแรกเตอร์ที่ว่าทุกคนต้องมีน้ำใจ พอทุกคนคาดหวังว่าคนอื่นจะมีน้ำใจมันจะไม่เกิดบางอย่างขึ้น เพราะจริงๆ community ที่จะเกิดและแข็งแกร่งมักจะต้องมีธุรกิจมาเกี่ยวข้อง และเป็นฐานที่ทำให้มีความยั่งยืน ถ้าเป็นลักษณะไม่หวังผลกำไรร้อยเปอร์เซ็นต์มันยากมากที่จะเกิด ดังนั้น หากจะให้ยั่งยืนต้องมีธุรกิจเป็นแบ็คมีคนทำงานฟูลไทม์ใน community โดยบริษัทใหญ่จ่ายเงิน ถ้าทุกคนใส่พลังเข้าไปอย่างเดียวแล้วไม่ได้อะไรกลับไปเลย สุดท้ายมันจะไม่สำเร็จ จึงต้องมีแบ็คโบนใหญ่ๆ ที่สามารถได้ผลประโยชน์บางอย่างและสนับสนุนคนทำงานให้สามารถทำงานได้ด้วย...

พรสวรรค์อาจเป็นสิ่งสำคัญ แต่พรแสวงนั้นสำคัญกว่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากมีคนคอยชี้แนะให้เราแสวงอย่างถูกจุด พร้อมๆ ไปกับมีแรงคอยหนุนส่งอย่างเข้มแข็ง โอกาสไปสู่ความสำเร็จของเด็กไอทีไทยก็ย่อมเปิดกว้างมากขึ้น และนั่นเองคือบทบาทในวันนี้ของอาจารย์ชาญวิทย์ ที่เจ้าตัวบอกว่าเป็นความสุขในชีวิตของเขา...

NSC

> “เป็นโอกาสดีที่ได้มาเป็นอาจารย์ เพราะมีมุมที่ได้ทำซอฟต์แวร์เองด้วย ได้ศึกษาเทคโนโลยีใหม่ๆ แล้วมาเล่าให้เด็กๆ ฟัง”


“
ความฝันอย่างหนึ่ง..
อยากเห็นอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทยโต
และมีความสามารถในการแข่งขัน
ระดับโลกได้
”



“

community ที่สำเร็จ
ทุกคนจะมีเป้าหมายร่วมกัน ทุกคนมีของที่มาแชร์
และมีของที่จะได้กลับไป

”



NSC | 2001

KANDA SORNIN,Ph.D



ดร.กานดา ศรอินทร์

อาจารย์ประจำสาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ
คณะวิทยาศาสตร์ประยุกต์และวิศวกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยขอนแก่น

LESSON LEARNED FROM KANDA - DA



ความสำเร็จไม่ได้วัดที่ความเก่งอย่างเดียว แต่ต้องขยันและตั้งใจด้วย...นั่นคือสิ่งที่ ดร.กานดา ศรอินทร์ คุณแม่แห่งสาขาวิทย์คอม ม.ขอนแก่น วิทยาเขตหนองคาย บอกว่าเป็นเคล็ดลับที่ทำให้เธอข้ามผ่านอุปสรรคต่างๆ ในชีวิตมาจนถึงจุดนี้ และถึงวันนี้ที่อยู่ในฐานะอาจารย์แม่ เธอสอนลูกศิษย์ว่าอย่างไรกันบ้าง อยากชวนไปฟังเลคเชอร์จากเธอดู...



ชอบเพราะชื่อมันเท่!

ถ้าเล่าย้อนไปถึงการเข้ามาในเส้นทางนี้ น่าจะเริ่มจากการเลือกเรียนตั้งแต่ ม.6 เพราะต้องเอนทรานซ์เลือกสาขาวิชาที่ชอบ ตอนนั้นยังไม่รู้ว่าตัวเองชอบอะไร แต่มีสาขาวิชาหนึ่งที่เรารู้สึกว่ามันดูเท่มาก คือ 'วิทยาการคอมพิวเตอร์' หรือที่เรียกกันติดปากว่า 'วิทย์คอม' แม้จะยังมีคำถามกับตัวเองว่า สาขานี้มันใช่? มันคือตัวตนของฉันหรือเปล่า? แต่ถ้าดูจากชื่อแล้วชอบมาก เราเลยเลือกจากสิ่งที่ชอบก่อนแล้วไปค้นหาว่าสาขานี้เรียนอะไร จบออกมาจะเป็นอะไร ทำให้รู้จักสาขานี้มากขึ้น ตอนนั้นยังไม่รู้เลยว่าอินเทอร์เน็ตคืออะไร จนกระทั่งเข้าปี 1 เมื่อปี 2541 มันดูห่างจากเรามาก เราไม่รู้ด้วยซ้ำว่าสิ่งที่เขาอธิบายมันคืออะไร แต่มันก็น่าค้นหา

เอาห้องน้ำเข้าสนามแข่ง!

ตอนเรียนปี 4 เด็กวิทย์คอมทุกคนต้องทำโปรเจกต์จบ อาจารย์ที่ปรึกษาจะแนะนำแกมบังคับให้ส่งผลงานเข้าแข่งขัน NSC ตอนนั้นเราเพิ่งได้หัวข้อโปรเจกต์ว่าจะทำอะไร แต่มันเป็นการสั่งสมมาตั้งแต่ปี 1 – 4 แล้ว จนตกลงกับคู่โปรเจกต์ว่าจะทำระบบฐานข้อมูลการออกแบบห้องน้ำสามมิติ ซึ่งสำหรับเรามันว๊าวมาก! เพราะเป็นอะไรที่ใหม่และยังไม่มีคนทำ เราได้ความคิดมาว่า ถ้าจะเลือกห้องหรือออกแบบห้องสักอย่าง เราจะเห็นภาพได้อย่างไรและมันควรมีความเสมือนจริง เลยอยากออกแบบห้องสามมิติ โดยเลือกห้องน้ำด้วยความที่ชอบลายกระเบื้อง ซึ่งเราสามารถเลือกลายกระเบื้องและสุขภัณฑ์มาจัดวางในโปรแกรมได้ รวมทั้งมีการคำนวณราคาวัสดุที่จะนำมาใช้ด้วย จากหัวข้อที่เลือกจึงเป็นโอกาสที่ทำให้เราผ่านการคัดเลือกรอบแรกและได้รับเงินรางวัลเริ่มต้นในการพัฒนาผลงานประมาณ 5,000 บาท ซึ่งมันโอเคแล้วสำหรับเรา

ก้าวข้าม 'ความไม่เคย'

ตอนแข่ง NSC เราทำงานไม่เสร็จ เพราะการศึกษาสามมิติมันเป็นเรื่องใหม่สำหรับเรา ต้องศึกษาข้อมูลที่จะเอามาใช้ในห้องน้ำใหม่หมด ต้องไปถ่ายรูปหรือหาตามอินเทอร์เน็ตเพื่อที่จะเอามาใช้ แต่ตรงนั้นไม่เสียเวลาเท่ากับทำสามมิติ คือเราเรียนมายังไม่ได้ปฏิบัติจริงสักครั้ง พอมาเจอตู้มเดียวของการทำโปรเจกต์ก็เลยกลายเป็นภาระหนักมาก ทำให้เสียเวลากว่าจะโค้ดได้และเสียเวลาทำภาพนานมาก รวมทั้งต้องปั้นโมเดลสุขภัณฑ์ จากที่ทำไม่เป็นก็เริ่มทำเป็น แต่เราไปใช้เวลาตรงนั้นมากเกินไป แม้โปรเจกต์อาจจะเสร็จไม่ทันใน NSC แต่ก็เสร็จระหว่างการเรียนปี 4 ทำให้เรียนจบมาด้วยโปรเจกต์นี้ค่ะ

สิ่งที่ได้จากการไป (ไม่) ถึงเส้นชัย

สิ่งที่ได้เรียนรู้ครั้งนั้นน่าจะเป็นเรื่องระยะเวลาที่มากำกับเรากับการทำงานให้ประสบความสำเร็จ จึงต้องมาวางแผนกับคู่โปรเจกต์ จากที่ไม่ได้คิดว่าต้องเร่งขนาดนั้น พอมี NSC เข้ามา ปรากฏว่าสิ่งที่เราคิดคนอื่นมองว่ามันมีคุณค่า ตอนแรกคิดอยากทำอะไรก็ทำ พอโปรเจกต์เข้ารอบก็ตื่นเต้นมาก แล้วเราจะทำเสร็จไหม ทำให้วางแผนงานกันมากขึ้น ตอนนั้นได้เรียนรู้เรื่องการวางแผนในส่วนงานที่เราทำ และมีเป้าหมายว่าต้องทำให้เสร็จหรือให้ได้มากที่สุดเพราะเราได้รับทุนมาแล้ว ต่อให้ท้อก็ต้องทำให้ได้ เราศึกษาใหม่หมดภายใต้กรอบเวลาสุดท้ายอาจจะไปไม่ถึงจุดหมายแต่เราได้เรียนรู้ตลอดกระบวนการ

ใบเบิกทางสู่งานที่ใช่!

คุณค่าที่ได้จาก NSC ตอนเริ่มต้นคือทำให้ได้งานที่เกี่ยวข้อง เวลาสัมภาษณ์งานเขาจะถามว่าที่ผ่านมาเราทำอะไร โปรเจกต์ที่เราทำน่าสนใจแค่ไหน พอบอกว่าเราเคยร่วมโครงการ NSC และผ่านเข้ารอบแรก เขาก็สนใจสอบถามเกี่ยวกับโปรเจกต์ที่ทำ สิ่งที่ทำให้ประสบความสำเร็จทุกวันนี้ ส่วนหนึ่งน่าจะเพราะได้เข้าร่วม NSC ในวันนั้น เป็นใบเบิกทางให้เราได้รับงานที่ดีและตรงสายงานที่อยากทำ แม้อาจไม่ได้เริ่มต้นเป็นโปรแกรมเมอร์โดยตรง เพราะเราสมัครเข้าทำงาน


“
สิ่งที่ทำให้ประสบความสำเร็จทุกวันนี้
ส่วนหนึ่งน่าจะเพราะได้เข้าร่วม NSC ในวันนั้น
เป็นใบเบิกทางให้เราได้รับงานที่ดี
และตรงสายงานที่อยากทำ
”

ตำแหน่งนักวิชาการคอมพิวเตอร์ที่มหาวิทยาลัยขอนแก่น เราไม่รู้ว่าหน่วยงานจะให้ทำอะไร แต่เขาให้เรียนรู้ทุกส่วนงาน มีงานหนึ่งที่คิดว่าเหมาะกับตัวเองคือ การได้ทำเว็บแอปพลิเคชันและเว็บมาสเตอร์ของมหาวิทยาลัย ที่เกิดจากการออกแบบและความคิดของเรา รู้สึกภูมิใจมากที่ได้บอกคนอื่นว่าเว็บฯ ที่คุณใช้คือเว็บฯ ที่ฉันทำ เริ่มต้นคือได้งานที่ชอบและรักมาตลอดค่ะ

ก้าวสู่โลกของการสอน

พอทำงานสักพักก็เรียนต่อระดับปริญญาโท พอดีวิทย์คอมของ ม.ขอนแก่น เปิดรับ ป.โทรุ่นแรก เราได้นำความรู้ที่เกี่ยวข้องมาใช้ในการทำงานและการเรียน มันสอดคล้องกันไปหมด ซึ่ง NSC ทำให้เราเข้าสู่วงการนี้โดยตรง สายงานที่ทำก็เกี่ยวข้องกับที่เราเรียนมา การได้งานก็มีผลต่อเนื่องกัน พอเรียนต่อ ป.โท ก็มีโอกาสที่เข้ามาคือมหาวิทยาลัยรับตำแหน่งอาจารย์พอดี

ตอนแรกยังไม่รู้ว่าตัวเองจะสอนใครได้ แต่ตอนทำงานเป็นนักวิชาการคอมพิวเตอร์ เรามีโอกาสเป็นวิทยากรอบรมการทำเว็บไซต์ให้น้องๆ นักศึกษา พอได้เริ่มสอนทำให้คิดว่าการสอนไม่ใช่เรื่องยาก เป็นเรื่องสนุก เราสามารถถ่ายทอดให้คนอื่นได้โดยไม่กั๊ก ต่อให้ทำไม่ได้เราก็ศึกษาข้อมูลเพิ่ม รู้สึกว่าน้องๆ ก็สนใจ แล้วก็ขยับขึ้นไปเป็นวิทยากรสำหรับทีมอาจารย์ หลายคนที่เป็นบุคลากรมาเรียนรู้กับเราที่ศูนย์คอมพิวเตอร์ รู้สึกว่าการสอนและการบรรยายก็สนุกไปอีกแบบ

เป็นอาจารย์จากความฝันของแฟน

จริงๆ ที่มาเป็นอาจารย์จริงจังมาจากแฟนค่ะ (ยิ้ม) เพราะเขาชอบและอยากทำงานเป็นอาจารย์ ความฝันของเขาคืออยากเป็นอาจารย์สอนนักเรียน เขาบอกว่าให้เราลองเป็นให้เขาได้ไหม แต่เราก็มาคิดว่า ลองเป็นให้เขาแล้วมันใช่เราไหม? เราไม่รู้ว่าเราชอบอะไร แต่เมื่อมีโอกาสเข้ามาถ้าไม่คว้าไว้จะเสียโอกาส ก็ชั่งใจเยอะมากแต่ก็ลองสมัครเป็นอาจารย์มหาวิทยาลัยดู

> “
> เราเห็นตั้งแต่เด็กเริ่มสนใจ
> อยากแข่ง อยากส่งต่อ อยากไปต่อ
> ทำให้หัวใจพองโตมาก เพราะเราเป็นคนผลักดัน
> และคอยดูความสำเร็จของเขา
> ”







พอได้มาลองเป็นอาจารย์รู้สึกว่าเรารักในงานสอน แต่ละปีการศึกษาเราจะเจอเด็กนักศึกษาที่เข้ามาและหมุนเวียนตลอด กิจกรรมของมหาวิทยาลัยตลอดปีการศึกษาทำให้เราไม่เบื่อ และทำให้ได้เจอนักศึกษาทุกชั้นปีที่เข้ามา ได้เจออะไรแปลกๆ มีนักศึกษาเหมือนเป็นเพื่อน เราจะให้ความสนิทสนมและให้ใจกับเด็กมากๆ ในสาขาจะเรียกเราว่าอาจารย์แม่ (หัวเราะ) ถ้าคิดอะไรไม่ออกหรือมีปัญหาให้มาบอกอาจารย์กานดา เป็นเพราะเราเป็นที่พึ่งกับเด็กได้นอกจากให้ความรู้ บางคนมีปัญหาระหว่างเทอม เราก็อยากให้เขาไว้ใจมาเล่าให้เราฟัง

จากคนเคยแข่ง...สู่ผู้ผลักดัน

ตอนที่ศึกษาปริญญาเอกได้แรงบันดาลใจจากที่บ้านว่าไหนๆ มาทางอาจารย์แล้วก็ไปให้สุด เลยคิดจะเรียนต่อ พอเรียนจบก็กลับมาทำงานแบบเต็มตัวอีกครั้ง ระหว่างนั้นมีโอกาสเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาโปรเจกต์ และได้เป็นคณะกรรมการพิจารณาข้อเสนอโครงการของรุ่นน้องๆ เราได้เห็นพัฒนาการ เทรนด์ของเทคโนโลยี ตัวอย่างกรณีศึกษาต่างๆ ที่อยากบอกต่อให้เด็กเข้าร่วมโครงการ อย่างน้อยได้เปิดโลก เอาความรู้ที่เรียนมา 4 ปี มาสร้างแอปพลิเคชันเข้าร่วมแข่งขัน และจากการที่เป็นกรรมการก็ถ่ายทอดให้เด็กฟังว่าแต่ละปีมีพัฒนาการอะไร มีหลายโครงการที่เราผลักดันและเขาสนใจ พอเด็กผ่านเข้ารอบ ทำให้เกิดความภูมิใจ เราเห็นตั้งแต่เด็กเริ่มสนใจ อยากแข่ง อยากส่งต่อ อยากไปต่อ ทำให้หัวใจพองโตมาก เพราะเราเป็นคนผลักดันและคอยดูความสำเร็จของเขา

ความท้าทายของคนสอนไอที

จากที่เห็นนักศึกษาทุกคนที่เข้ามาในสายวิทย์คอม บางคนอาจหลงมาเรียนเหมือนเราในตอนแรก ซึ่งจะเห็นได้จากการสัมภาษณ์เด็กเลยว่า ทำไมเขาเข้ามาเรียน ส่วนใหญ่จะบอกว่าชอบคอมพิวเตอร์ แต่มันตีความได้หลายอย่าง คุณชอบทำอะไรกับคอมพิวเตอร์ หลายคนชอบเล่นเกม ชอบเล่นโซเชียลเน็ตเวิร์ก แสดงว่าคุณชอบการสื่อสารโดยใช้งานคอมพิวเตอร์ แต่ไม่ได้ชอบคอมพิวเตอร์โดยแท้ สรุปคือคุณเป็นผู้ใช้ แต่เด็กอีกกลุ่มจะบอกเราว่า เขาอยากเรียนรู้ อยากศึกษาว่าโปรแกรมคอมพิวเตอร์ทำงานอย่างไร การเขียนโปรแกรมต่างๆ แตกต่างกันอย่างไร เราจะได้จิตวิญญาณของเด็กที่ต่างกันมากซึ่งจะส่งผลต่อการเรียนของเขาทันที เด็กที่บอร์นทูบีเพื่อจะมาสายนี้จะมีลักษณะการเรียนรู้ต่างกับเด็กที่ไม่รู้ว่าจะเรียนอะไรแล้วเลือกมาสายนี้ การขับเคลื่อนเขาก็จะแตกต่างกัน อันนี้คือความท้าทาย

ปรับความรู้ให้เหมาะกับความถนัด

สำหรับเด็กที่ไม่มีวิธีคิดเป็นระบบตั้งแต่แรก เราต้องสอนให้เขาคิดเป็นระบบ เพราะการสร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต้องคิดเป็นระบบ เราจะฝึกเด็กให้รู้กระบวนการเพื่อให้เขาเอาไปใช้ประกอบอาชีพและดึงความสามารถของเขาออกมา ซึ่งเขาต้องมองตัวเองให้ออกก่อน เด็กบางคนเรียนวิทย์คอมก็จริงแต่ไม่ได้เป็นโปรแกรมเมอร์ทุกคน เป็นวิกฤตโปรแกรมเมอร์ไทยที่เด็กวิทย์คอมไม่สามารถเขียนโปรแกรมได้ ซึ่งมันมีสาเหตุ

“
เด็กที่บอร์นทูบีเพื่อจะมาสายนี้
จะมีลักษณะการเรียนรู้ต่างกับเด็กที่ไม่รู้ว่าจะเรียนอะไร
แล้วเลือกมาสายนี้ การขับเคลื่อนเขาก็จะแตกต่างกัน
อันนี้คือความท้าทาย
”


2018


2018


2018

หลายอย่าง เช่น ไม่ได้ชอบส่วนตัว หรืออาจมีสายงานอื่นที่เกี่ยวข้องหลากหลายด้าน หรือมีอาชีพอื่นที่สามารถเป็นได้ เช่น นักวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศสำหรับองค์กร นักทดสอบซอฟต์แวร์ นักออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก นักควบคุมดูแลอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ฯลฯ เป็นกลุ่มงานสนับสนุนที่สามารถทำได้ และเป็นสายอาชีพที่ไม่มีทางตัน ขึ้นอยู่กับเขาสนใจอะไร เด็กบางคนอาจเขียนโปรแกรมไม่เก่ง แต่ออกแบบกราฟิกเก่ง บางคนแม้ไม่ได้บอร์นทูบีด้านนั้น แต่เขาสามารถปรับเปลี่ยนความรู้ให้เหมาะกับความถนัดแต่ละด้านได้ ซึ่งการวัดผลเราไม่ได้วัดด้านใดด้านเดียว เด็กต้องเรียนรู้รอบด้าน เวลามอบหมายงานให้เด็กปี 4 เราจะมองว่าเขาทำอะไรได้ ชอบอะไร ให้เขาเลือกหัวข้อโปรเจกต์จากสิ่งที่เขาอยากทำ เพราะเราไม่อยากปิดกั้นความคิดเด็ก แต่มันต้องอยู่ภายใต้ขอบเขตที่เหมาะสม

บูรณาการความรู้ แล้วมุ่งสู่เป้าหมาย

สำหรับน้องมัธยมฯ เด็กบางคนยังไม่รู้ตัวเองว่าอะไรคือสิ่งที่เขาชอบหรือสิ่งที่เขาควรจะเป็น ซึ่งเขาควรเลือกเรียนอะไรที่เขารักมากกว่า เพราะจะสามารถทำมันออกมาได้ดีมาก แต่กรณีที่เด็กบางคนอาจถูกพ่อแม่บังคับ สุดท้ายต่อให้เขาเรียนในสิ่งที่ไม่ได้รัก แต่เชื่อว่าระหว่างการเรียนเขาจะได้แสดงออกในสิ่งที่ชอบ เช่น พ่อแม่อยากให้เรียนบริหารธุรกิจ แต่เขาเรียนวิทย์คอม เราก็จะบอกเขาว่าแม้เรียนวิทยาการคอมพิวเตอร์ก็สามารถทำธุรกิจได้ บางรายวิชาเราได้ไปสอนหรือประสานงานเกี่ยวกับ Startup นอกจากความรู้ทางวิชาการแล้ว เราก็อยากปลูกฝังให้เด็กสามารถก่อตั้งธุรกิจได้ ไม่จำเป็นว่าต้องมีความรู้ในศาสตร์เดียว การที่จะเป็นผู้ประกอบการหรือทำสิ่งที่รักหรือชอบ มันเป็นการบูรณาการศาสตร์ เป็นความรู้แบบเปิด ทุกคนสามารถหาความรู้ในสิ่งที่ไม่รู้มาใส่ตัวได้ เราจะสอนเด็กว่าต้องไปสู่เป้าหมายสุดท้ายให้สำเร็จ วิ่งไปให้สุด ไม่ต้องไปหยุดกับคำว่ายอมอะไรทั้งนั้น เพราะเรามาตรงนี้แล้วอยากให้มองเป้าหมาย เหมือนเราก็ไม่รู้ว่าตัวเองชอบอะไร แต่ถ้าได้ทำสิ่งนั้นแล้ว ก็จะต้องทำให้สำเร็จ

ขยันและตั้งใจ สุดท้ายจะสำเร็จ!

สำหรับสิ่งที่ผลักดันให้เรามาถึงทุกวันนี้ เริ่มต้นน่าจะมาจากตัวเอง ด้วยลักษณะที่เราอาจไม่ใช่คนเรียนเก่งมาก แต่เป็นคนที่สามารถทำอะไรและจะส่งพลังให้สิ่งที่ตัวเองทำอยู่ ต่อให้ทำไม่ได้ก็จะหาทางทำให้สำเร็จให้ได้ ระหว่างทางอาจจะเกิดปัญหา เราท้อได้แต่ต้องลุกขึ้นใหม่ ซึ่งเราต้องมีเป้าหมายก่อนว่าจะทำอะไร และไปให้ถึงจุดหมายนั้นให้ได้ ที่บ้านก็มีส่วนสำคัญมากในการผลักดันให้คนๆ หนึ่งประสบความสำเร็จ ระหว่างที่เราวุ่นวาย ที่บ้านคือส่วนหนึ่งที่ช่วยเราและเป็นกำลังใจ รวมทั้งความมุ่งมั่นของคนๆ นั้น ต่อให้เก่ง ถ้าไม่ขยันและไม่ต่อเนื่องก็ไม่สำเร็จ เก่งไม่กลัว แต่เรากลัวคนที่ขยันและตั้งใจ สุดท้ายเราจะไปถึงเป้าหมายได้

> “เราจะสอนเด็กว่า
> ต้องไปสู่เป้าหมายสุดท้ายให้สำเร็จ วิ่งไปให้สุด
> ไม่ต้องไปหยุดกับคำว่า ยอมอะไรทั้งนั้น”





> “ทุกครั้งที่มีโอกาสได้สอน
> หรือถ่ายทอดความรู้จะทำด้วยความตั้งใจและเต็มใจ
> เรามีความสุขกับการได้ทำอาชีพนี้”

นิยามตัวเอง ณ ปัจจุบัน

ในมุมมองของความเป็นอาจารย์ คำว่า ‘อาจารย์’ เป็นอาชีพหนึ่งที่หลายคนมองและให้ความเคารพเราอย่างดีมาก เราดูแลและเอาใจใส่นักศึกษาทุกคนเหมือนเป็นลูกของเรา ทุกครั้งที่เราถ่ายทอดความรู้หรือประสบการณ์ อยากให้เขาเรียนรู้จากที่เราเห็นมาจริงๆ และได้เต็มที่กับสิ่งที่เรามอบให้ เพราะฉะนั้นทุกครั้งที่มีโอกาสได้สอนหรือถ่ายทอดความรู้จะทำด้วยความตั้งใจและเต็มใจ เรามีความสุขกับการได้ทำอาชีพนี้ ถ้าถามว่าคิดถูกไหมหรือมันโอเคไหม คำตอบคือมันโอเคมากๆ พอเราได้สอนหรือถ่ายทอด มันรู้สึกว่าเราก็ทำได้ จากที่ไม่คิดว่าจะสอนใครได้ กลายเป็นเราสอนเขาได้ดี และเราจะชื่นชมทุกครั้งเวลาที่เด็กเอาเราไปพูดถึงว่าเราเป็นคุณแม่ของสาขา ด้วยความที่เราเห็นเด็กเป็นเหมือนลูกของเรา

ต่อยอดผลงานสู่การใช้จริง

NSC มีโครงการที่ดีเยอะมาก แต่อยากให้มองการไปต่อหรือการนำไปใช้ประโยชน์มากกว่า เช่น บางครั้งเราอาจมีแอปฯ ช่วยคนพิการ หรือช่วยน้องๆ ที่เดินไม่ได้หรือต้องใช้รถเข็น อยากเห็นผลลัพธ์ว่ามันเกิดขึ้นจริงและมีการประชาสัมพันธ์ว่าผลลัพธ์จาก NSC สามารถช่วยน้องๆ เหล่านั้นได้ เพราะคนจะไม่รู้ว่าสิ่งที่เกิดขึ้นมาจากศาสตร์ที่เราบูรณาการและต่อยอดให้นำไปใช้จริงเท่าที่สัมผัสคือโครงการดีๆ มีเยอะมาก แล้วมันไปไหนปีต่อไปเราได้โปรเจกต์อื่น ได้ไอเดียอื่น แต่อันเดิมยังไม่เห็นว่าเอาไปใช้ได้จริง เนคเทคอาจจะยังขาดการสร้างแรงบันดาลใจให้เด็กไปสู่นักพัฒนาซอฟต์แวร์ เราเห็นนักพัฒนารุ่นเยาว์เยอะมาก น่าจะมีเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้ผู้ปกครองคนอื่นได้สร้างแรงบันดาลใจด้วย

ศิษย์เก่าร่วมแชร์ ศิษย์ใหม่ร่วมแจม

หากพูดถึงการรวมรุ่นของ NSC มันเป็นโอกาสที่ดีมากที่จะจับคนหลายสาขา หลายสถานประกอบการ หลายแวดวงที่กระจายกันไปมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน เพราะแต่ละคนมีไอเดีย มีความสำเร็จที่อยากจะมาถ่ายทอด เราจะได้เห็นว่าพวกเขาเติบโตไปเป็นอะไร บางคนทำ Startup โด่งดัง บางคนไปเป็นนักวิชาการ เป็นนักวิจัย น่าจะมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ อาจจะเกิดเป็นโปรเจกต์หนึ่งที่มาจากการเอานักศึกษาปัจจุบันไปมีส่วนร่วมกับพี่ๆ ที่ทำโปรเจกต์นั้น ได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ซึ่งเป็นโอกาสดีที่จะให้น้องๆ มีเวทีทดลองจริงค่ะ ...

ความสำเร็จไม่ได้กลัวคนเก่ง และความสำเร็จในโลกนี้ก็ไม่ได้มีอยู่แค่แบบเดียว การค้นหาเส้นทางชีวิตของตัวเอง บวกกับการฝึกฝนความเก่งด้วยความขยันและตั้งใจ จึงเป็นคีย์เวิร์ดที่ ดร.กานดา ชี้แนะให้แก่ลูกศิษย์ลูกหาของเธอทุกคน เพื่อที่สุดท้ายปลายทาง ทุกคนจะค้นพบเส้นทางชีวิต และประสบความสำเร็จ NSC


2018



NSC | 2001

APIRACHAI WONGSRIWORAPHON, Ph.D



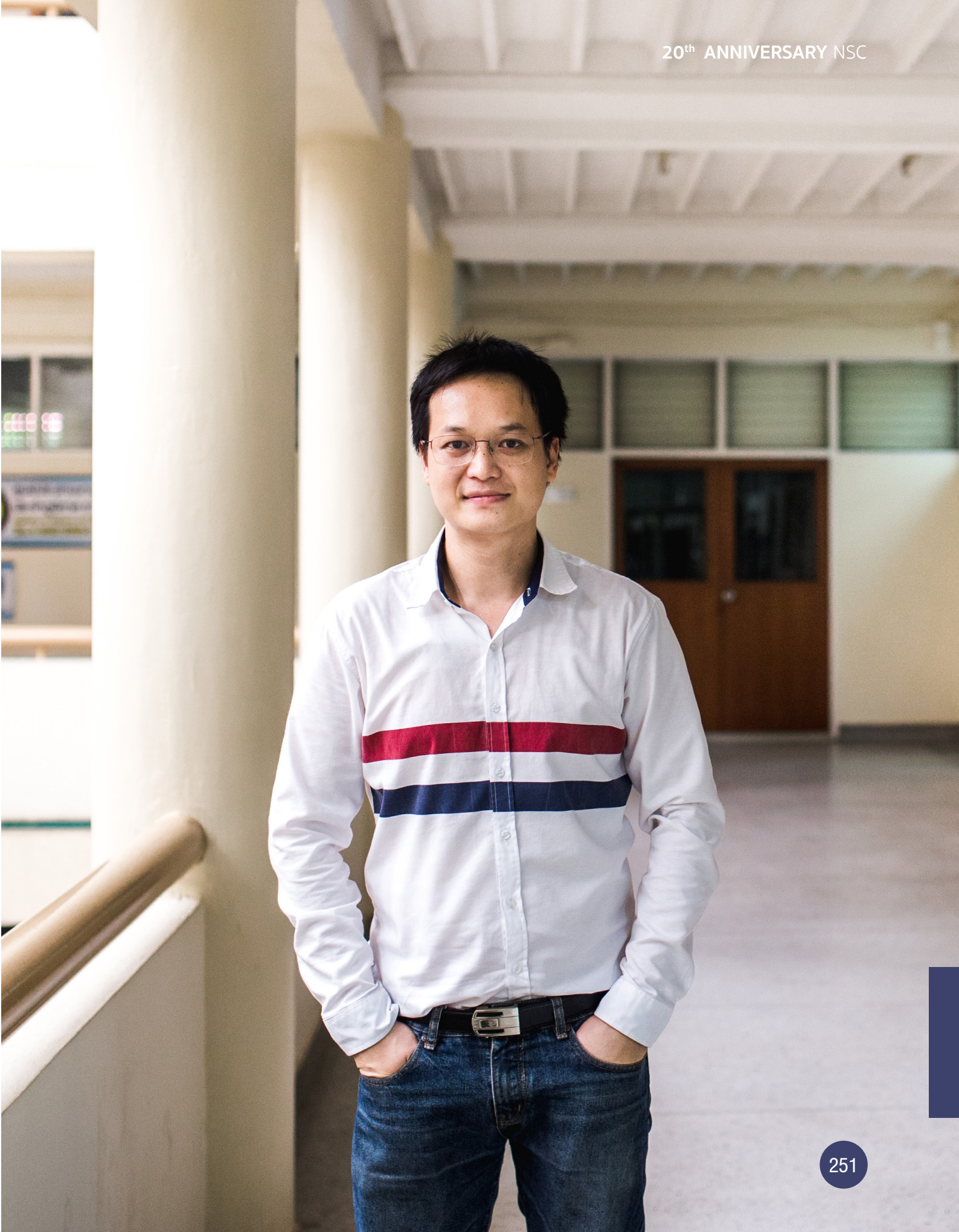
อภิรชัย วงษ์ศรีวรพล

รักษาการรองผู้อำนวยการฝ่ายกิจการ
อุทยานวิทยาศาสตร์ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

LESSON LEARNED FROM APIRACHAI KU -



ชีวิตคือการเรียนรู้...อาจเป็นวลีที่คุ้นหูคุ้นตาจนหลายคนรู้สึกธรรมดาๆ กับมันไปแล้ว แต่สำหรับ ดร.อภิรชัย วงษ์ศรีวรพล หรืออาจารย์คู่ รองผู้อำนวยการหนุ่มใฝ่เรียนแห่งอุทยานวิทยาศาสตร์ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ กลับบอกว่า วลีธรรมดาๆ นี้นี่แหละที่ทำให้เขาก้าวข้ามอุปสรรคต่างๆ ในชีวิต มายืนอยู่ในจุดที่มีบทบาทความสำคัญต่อภาคไอทีของประเทศได้ ซึ่งสำหรับใครที่เหนื่อยหน่ายกับการเรียนอาจารย์คู่ ฝากบอกมาว่า...



จากเด็กช่าง (ซ่อม) สู่นักศึกษาคอมพิวเตอร์

ตอนแรกสมัยเด็กๆ ยังไม่รู้ว่าตัวเองจะเดินมาเส้นทางไอที แต่ครั้งหนึ่งเครื่องวิทยุของพ่อเกิดพัง ไม่รู้จะเอาไปซ่อมที่ไหน เรามีความถนัดพอที่จะทำได้และซ่อมจนสำเร็จ พอเติบโตมามีคอมพิวเตอร์ของญาติพังอีก ในเมื่อวิทยุเครื่องนั้นเราซ่อมได้แล้วก็เลยเอาวิชาความรู้ไปซ่อมคอมฯ จนใช้ได้ แสดงว่าเรามีความถนัดด้านนี้ สักวันถ้ามีโอกาสก็อยากจะเรียนในสายนี้ พอช่วงมัธยมฯ ได้เริ่มเรียนคอมพิวเตอร์ ทำให้รู้ว่ามันมีอะไรมากกว่าการซ่อมคอมฯ เป็นการใช้ซอฟต์แวร์โปรแกรมต่างๆ รวมถึงได้เล่นเกมด้วย รู้สึกชอบ คิดว่าเราน่าจะมีทักษะความสามารถด้านนี้ จึงเลือกเรียนต่อที่คณะวิทยาศาตร์ สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่นครับ

ลองชิมลางกับการแข่งขัน

สมัยนั้นเหมือนวัยรุ่นทั่วไปที่ไม่รู้ว่าอะไรคือ NSC จนกระทั่งได้เจออาจารย์ที่ปรึกษาตอนปริญญาตรี อาจารย์พยายามชักชวนลูกศิษย์ให้เอาโปรเจกต์จบส่งแข่งขัน ก็เลยเขียนใบสมัครและส่งข้อเสนอโครงการเข้าแข่งขัน NSC โปรเจกต์ที่ทำเมื่อเกือบ 20 ปีที่แล้ว ถ้าพูดกับเด็กสมัยนี้คงเป็นโปรเจกต์ที่เด็กน้อยมาก (หัวเราะ) คือ ยุคนั้นเป็นช่วงที่เพิ่งมีอีเมลใช้ใหม่ๆ และบูมมาก แต่มีปัญหาเรื่องความปลอดภัย เลยสนใจเรื่องการรักษาความปลอดภัยบนอีเมล พยายามทำลายเซ็นต์อิเล็กทรอนิกส์ทำการเข้ารหัสอีเมลเพื่อพิสูจน์ว่าคนที่ส่งมาเป็นตัวจริงหรือเปล่า เป็นหัวข้อที่ส่งประกวด NSC ตอนนั้น แม้ไม่ได้เข้ารอบเพราะทำไม่เสร็จตามกำหนดเวลา แต่ก็ทำต่อเนื่องจนเรียนจบครับ

ได้เรียนรู้ แม้ไม่สำเร็จ!

สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการแข่งขันครั้งนั้น เรื่องแรกคือเวลาในการทำงานหรือโครงการ แม้เราจะเก่งหรือมีทักษะคอมพิวเตอร์ แต่ถ้าไม่ใส่ใจกำหนดเวลาหรือกฎกติกาที่กำหนดไว้ งานที่คิดว่าดีแล้วมันไม่สามารถขยับได้เลย สอง เรื่องความรับผิดชอบในทีม ทีมผมมี 2 คน เรียกว่าเป็นคู่โปรเจกต์ เราแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบว่าใครทำส่วนไหน ถ้าทำคนเดียวคงไม่สำเร็จ จนสุดท้ายออกมาเป็นโปรเจกต์ที่สมบูรณ์ สาม สำคัญที่สุดคือการได้รับการขัดเกลาจากอาจารย์ที่ปรึกษาซึ่งเก่งด้านเทคนิคและภาพรวม นอกจากอาจารย์จะช่วยเชื่อมโยงและวิเคราะห์ให้แล้ว ยังมีการใช้จิตวิทยากระตุ้นที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้

เมื่อประสบการณ์มีค่ากว่าเกรดเฉลี่ย

คุณค่าที่ผมได้รับเกิดขึ้นหลังผ่านเวที NSC แล้วคือครั้งแรกที่เข้าทำงานหลังเรียนจบ ผมไปสอบสัมภาษณ์ในกรุงเทพฯ หลายที่ มีที่หนึ่งที่ผมได้งาน คนสอบสัมภาษณ์ถามว่าเรียนจบอะไร มีความเชี่ยวชาญด้านไหน ด้วยความที่เราเกรดต่ำกว่าคนอื่นๆ ของมหาวิทยาลัยดังๆ ในกรุงเทพฯ แต่อย่างหนึ่งที่เป็นคุณค่าคือ เขาถามว่าเคยผ่าน NSC ด้วยหรือ ผมบอกว่าเคยเข้าร่วมแข่งขันแต่ตกรอบแรก เขาให้เล่าว่าทำอะไรบ้างในโครงการ NSC หลังจากได้งานเขาบอกว่า ที่ให้มาทำงานเพราะเราเคยผ่านโครงการ NSC มาก่อนแม้จะตกรอบก็ตาม นี่คือคุณค่าในวัยทำงานเริ่มต้น

อยากเติบโต ต้องไม่หยุดยั้ง!

ที่ตัดสินใจไปทำงานที่กรุงเทพฯ เนื่องจากพอเรียนจบวิทยาการคอมพิวเตอร์ ที่ขอนแก่นแทบไม่มีตำแหน่งงานโปรแกรมเมอร์เลย เลยต้องทุบหม้อข้าวหม้อแกงผลักดันตัวเองไปทำงานที่กรุงเทพฯ โดยตั้งใจให้เวลาตัวเอง 2 ปี เพื่อหาประสบการณ์ว่าเขาทำงานกันอย่างไร ซึ่งการทำงานในบริษัทซอฟต์แวร์ ทำให้เราได้เริ่มเห็นภาพการทำงานโปรแกรมเมอร์และหลายๆ อย่าง คิดว่า การที่จะยกระดับความสามารถตัวเองต้องไม่หยุดยั้งแค่ปริญญาตรีและพยายามเรียนรู้ว่าทำอย่างไรจะได้ก้าวมาเป็นหัวหน้า ตอนนั้นผมทำงานได้ปีหนึ่งได้ขยับมาเป็นหัวหน้าทีม เริ่มรู้สึกฮึกเหิมเลยคิดว่าน่าจะหาปริญญาอีกใบ แต่ไม่รู้ว่าจะเรียนอะไรดี เลยไปดูโปรไฟล์ของหัวหน้าว่าเขาเรียนจบอะไรถึงได้เป็นหัวหน้า (หัวเราะ) งั้นเรียนแบบที่หัวหน้าเรียนแล้วกัน ผมก็เลยเรียน IT (Information Technology) แล้วขยับมาทำงานในเชิงบริหารจัดการ

“

หลังจากได้งานเขาบอกว่า
ที่ให้มาทำงานเพราะเราเคยผ่านโครงการ NSC มาก่อน
แม้จะตกรอบก็ตาม

”





“เราต้องก้าวพ้นความสามารถ
ของมนุษย์คอมพิวเตอร์หรือไอที
ท้าทายวัฒนธรรมของโปรแกรมเมอร์
โดยพัฒนาความสามารถด้านอื่นๆ ด้วย”



ทำงานบนความหลากหลาย ด้วยองค์ความรู้ที่มี

ตอนนั้นผมอยู่กรุงเทพฯ แต่มาเรียนปริญญาโทที่มหาวิทยาลัยขอนแก่นช่วงเสาร์อาทิตย์ ใช้เวลาประมาณปีหนึ่งรู้สึกเหนื่อยมาก พอทำงานครบสองปีตามที่ตั้งใจไว้ก็เลยกลับมาเรียนปริญญาโทพร้อมหางานทำที่ขอนแก่น ได้ทำงานในศูนย์คอมพิวเตอร์ของคณะต่างๆ ใน ม.ขอนแก่น จุดเปลี่ยนอยู่ตอนที่กำลังจบปริญญาโท อยากทำงานหาเงินโดยใช้องค์ความรู้ที่เรียนมา เลยรับทำเว็บไซต์ขายหน่วยงานต่างๆ ได้เงินบ้างไม่ได้บ้าง แต่ทำให้เริ่มรู้จักคนที่มีความหลากหลายมากขึ้น ทำให้รู้ว่าในศาสตร์ของตัวเองยังมีอีกหลากหลายประเภทที่เราไม่รู้ และพบว่าเราน่าจะทำงานในส่วนการบริหารจัดการ หลังจากเรียนจบไม่นาน สวทช.ขอนแก่นต้องการคนด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้าไปช่วยโรงงานอุตสาหกรรม เลยได้ทำงานเป็นที่ปรึกษาเทคโนโลยีด้านไอทีของภาคอุตสาหกรรมประมาณ 9 ปี

ไปให้สุดทางของความรู้!

หลังจากนั้นผมได้รู้จักและเรียนรู้จากคนที่ทำงานกับภาคเอกชน ส่วนใหญ่เป็นเจ้าของบริษัทซึ่งมีอำนาจตัดสินใจบางอย่าง ทำให้รู้ว่าเขามีความรู้สึกนึกคิดอย่างไร เวลาทำธุรกิจเขาไม่ได้พูดภาษาอย่างเรา และเขาขาดความรู้ด้านเทคโนโลยี ทำให้ SMEs ไม่เข้มแข็ง อีกฟากหนึ่งเราทำงานในมหาวิทยาลัย ส่วนใหญ่จะเป็นอาจารย์ที่จบปริญญาเอก ซึ่งเป็นคนเรียนเก่ง มีทักษะวิชาการค่อนข้างเยอะ ผมเลยมีส่วนผสมสองอย่างคือฝั่งธุรกิจและวิชาการพอมาฝั่งวิชาการมากๆ รู้สึกว่าปริญญาโทของเรากับวิชาการของอาจารย์ห่างไกลกันมาก เลยตัดสินใจเรียนต่อปริญญาเอกที่คณะวิศวกรรมศาสตร์ สาขาวิศวกรรมอุตสาหการ ที่ ม.ขอนแก่น ซึ่งเป็นการประยุกต์และเกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการมากขึ้น

เป็นโซ่ข้อกลางอยู่กลางเหว

หลังจากจบปริญญาเอกเราเริ่มมีประสบการณ์สองส่วนคือฝั่งวิชาการและเอกชน เราได้รับมอบหมายให้ช่วยเหลือภาคเอกชนโดยนำองค์ความรู้จากมหาวิทยาลัยไปให้ภาคเอกชนใช้ เป็นตัวกลางประสานเชื่อมฝั่งวิจัยคือมหาวิทยาลัยกับคนที่พัฒนาคือเอกชน โดยพยายามเติมเต็มสิ่งเหล่านี้เข้าด้วยกัน เหมือนภูเขา Valley of Death ที่ต้องมีใครบางคนหรือกลไกบางอย่างมาเติมเต็มให้ได้ ผมก็ไปยืนตรงกลางเหวเหล่านั้นเพื่อคอยเชื่อมโยง



> Next step
> จาก NSC จะไปที่ไหนต่อมันเหมือนกับมีเวทีที่ดีแล้ว
> แต่ยังไม่เห็นเวทีที่ดีข้างหน้า

สองฝ่ายเข้าด้วยกัน เป็นจุดเริ่มของการทำงาน ปัจจุบันผมดำรงตำแหน่งรองผู้อำนวยการของอุทยานวิทยาศาสตร์ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เดิมผมเป็นรองผู้อำนวยการอีสานซอฟต์แวร์ปาร์ค ปัจจุบันหน่วยงานถูกควบรวมเข้ามาอยู่ในอุทยานวิทยาศาสตร์ฯ ผมทำหน้าที่ดูแลตรงนี้

อยากเป็นผู้วิเศษ ต้องอัพเกรดศาสตร์อื่น (ด้วย)

ในยุคของผม ความท้าทายอยู่ที่ความสามารถของเราเอง คือเราต้องก้าวพ้นความสามารถของมนุษย์คอมพิวเตอร์หรือไอที ท้าทายวัฒนธรรมของโปรแกรมเมอร์ โดยพัฒนาความสามารถด้านอื่นๆ ด้วย เช่น ภาษาอังกฤษ ซึ่งสมัยก่อนถ้าพูดภาษาอังกฤษได้ อ่านตำราภาษาอังกฤษได้ถือว่าเป็นโปรแกรมเมอร์ที่สุดยอด แล้วถ้าโปรแกรมเมอร์ก้าวพ้นมาเรียนรู้ศาสตร์อื่นๆ เช่น วิทยาศาสตร์สุขภาพ พลังงาน ชุมชน การเงิน ฯลฯ จะทำให้สามารถก้าวพ้นความท้าทายได้และกลายเป็นคนไอทีที่วิเศษมากกว่าเดิม เพราะไอทีคือความรู้พื้นฐานมันเป็นข้อได้เปรียบของคนไอที ซึ่งยากมากที่คนเรียนสาขาอื่นจะกลับมาเรียนไอทีหรือเป็นโปรแกรมเมอร์ได้ แต่เราสามารถไปเรียนสาขาอื่นและพัฒนาต่อยอดได้ง่ายกว่า

บันได 2 ขั้นของคนไอทีศตวรรษที่ 21

ผมมองว่า ทักษะที่สำคัญของคนไอที เรื่องแรกคือการตรงต่อเวลาและความรับผิดชอบ ถ้ารับงานอะไรมาแล้วต้องรู้จักบริหารจัดการเรื่องเวลาได้ คุณจะเป็นคนที่มีศักยภาพสูงสุด ซึ่งมันบวกมากับความรับผิดชอบสิ่งที่จะส่งมอบตามคำสัญญากับเจ้าของงาน เจ้านาย คนที่จ้างเรา เรื่องที่สอง การทำถูกต้องตามกฎกติกาและการมีความคิดสร้างสรรค์ สองอย่างนี้มักจะสวนทางกัน แต่ในโลกความเป็นจริงเราอยากได้ความคิดสร้างสรรค์แม้มีกรอบกติกาที่บังคับเราอยู่ ซึ่งคนไอทีรุ่นใหม่ต้องพยายามบาลานซ์สองสิ่งนี้เข้าด้วยกัน พยายามศึกษากฎกติกาหรือระเบียบวิธีการให้เข้าใจและชัดเจนว่าไม่เบียดเบียนคนอื่น และมีความคิดสร้างสรรค์ทำให้คนอื่นลดขั้นตอนกระบวนการและมีความแปลกใหม่ในการใช้ชีวิตประจำวัน ถ้ามีสองสิ่งนี้อย่างสมดุลน่าจะเป็นมิติองค์ความรู้สมัยใหม่ของคนไอทีในศตวรรษที่ 21

แข่งเพื่อโอกาส ยกระดับสู่ความรู้ใหม่

สำหรับ NSC ผมมีข้อเสนอแนะหลักๆ เรื่องแรกอยากให้นักเรียนนักศึกษาและครูอาจารย์ทำความเข้าใจเกี่ยวกับกฎกติกา หัวข้อ วัตถุประสงค์ที่แท้จริงของการแข่งขันว่าเป็นการแข่งขันเชิงวิชาการ เป็นเวทีที่เปิดโอกาส ไม่ใช่เอาแพ้เอาชนะกัน เพราะถ้ารู้สึกแบบนั้นจะทำให้เกิดความท้อแท้กดดัน แต่ถ้าทำความเข้าใจว่านี่คือโอกาสในเชิงวิชาการหรือมีคุณค่าที่จะได้รับ หลายคนก็อยากเข้าร่วม

เรื่องที่สอง หัวข้อในการแข่งขันที่เราพยายามยกระดับให้ทันสมัยอยู่แล้วในทุกปี แต่วิธีการคือเราต้องพยายามหากลไกบางอย่างเพื่อเตรียมพร้อมครูอาจารย์และนักเรียนนักศึกษาให้รู้ว่าแนวโน้มจะไปด้านนั้นๆ เพื่อให้เวลาเขาเตรียมหัวข้อใหม่ๆ จึงต้องมีการวางแผนไปทั้งองคาพยพในการยกระดับ ซึ่งหัวข้อใหม่ๆ องค์ความรู้ใหม่ คนรุ่นใหม่ จะเป็นความรู้ต่อยอดไปเรื่อยๆ

อย่าปิดจ็อบแค่แข่งจบ!

อีกเรื่องที่อยากเสนอคือ ผมมักมีคำถามในการทำงานทุกครั้งว่าเมื่อเสร็จแล้วจะทำอย่างไรต่อ เพราะเราทำงานร่วมกับนักวิชาการและเอกชน สิ่งที่จะถามคือ Next step จาก NSC จะไปที่ไหนต่อ มันเหมือนกับมีเวทีที่ดีแล้ว แต่ยังไม่เห็นเวทีที่ดีข้างหน้า ซึ่งไม่รู้จะเอากระบวนการหรือกลไกอะไรมาเชื่อมโยง NSC ต่อ ถึงแม้ในการทำงานเราได้เอาทักษะหรือองค์ความรู้ที่ผ่าน NSC มาใช้ แต่ไม่ได้เอาความเชี่ยวชาญของตัวเองที่ทำผลงานทั้งปีมาใช้ในการทำงานเลย ปัจจุบันผมทำงานกับเกี่ยวกับการพัฒนาธุรกิจใหม่หรือสตาร์ทอัพ พยายาม mapping ว่าใครจบจาก NSC แล้วอยากเป็นเจ้าของกิจการก็มารวมกันเอาหัวข้อที่ผ่าน NSC มาเข้ากระบวนการสตาร์ทอัพและต่อยอดมาเรื่อยๆ ซึ่งผมเองก็รู้สึกเสียดายหัวข้อโปรเจกต์ที่เคยทำและใช้เวลาเกือบ 4 ปี แต่พอเรียนจบเราทิ้งงานนั้น ลองคิดดูว่านี่ผมคนเดียวที่เป็นลักษณะนี้ ถ้าคูณจำนวนคนในค่าย NSC 20 ปี จะมีสักกี่คนที่เอาหัวข้อตัวเองไปทำต่อหรือไปต่อยอด ถ้าทำได้ NSC น่าจะเป็นโครงการที่ Big Impact ของประเทศนี้เลย

ค้นหาสิ่งที่ใช่ มหา'ลัยมีตัวช่วย!

สำหรับน้องๆ รุ่นใหม่ที่สนใจ ถ้าจะเตรียมตัวมหาวิทยาลัยขอนแก่นมีหลายค่ายก่อนเข้า NSC เชื่อว่าหลายมหาวิทยาลัยก็มีเหมือนกัน สำหรับคนที่ลังเลต้องค้นหาตัวเอง ยังไม่รู้ว่าจะทำหัวข้ออะไร ลองเข้าไปอบรมหัวข้อต่างๆ ว่าชอบหรือไม่ชอบ ถ้าไม่ชอบก็ไปค่ายอื่นจนกระทั่งรู้ว่านั่นคือความต้องการของตัวเอง หรือถ้าใครจะ shortcut รู้ว่าตัวเองชอบอะไรแล้ว เช่น ถ้าชอบเล่นเกม อยากทำเกมขายก็ลุยเรื่องเกมเลย

จังหวะที่สองควรจับกลุ่มกัน แล้วเข้าไปหาอาจารย์ที่ปรึกษาที่เชี่ยวชาญด้านที่เราสนใจ หรืออยากได้องค์ความรู้เสริม เช่น ไอทีบวกการเงิน ก็สามารถไปคุยกับอาจารย์คณะอื่นได้ ตอนนี้ทุกมหาวิทยาลัยเปิดแล้ว สามารถมีที่ปรึกษาร่วมในคณะอื่นๆ ได้ เราสามารถไปขอความรู้มาผนวกกัน รวมศาสตร์เข้าด้วยกัน จะทำให้เราเข้มแข็งมากขึ้น

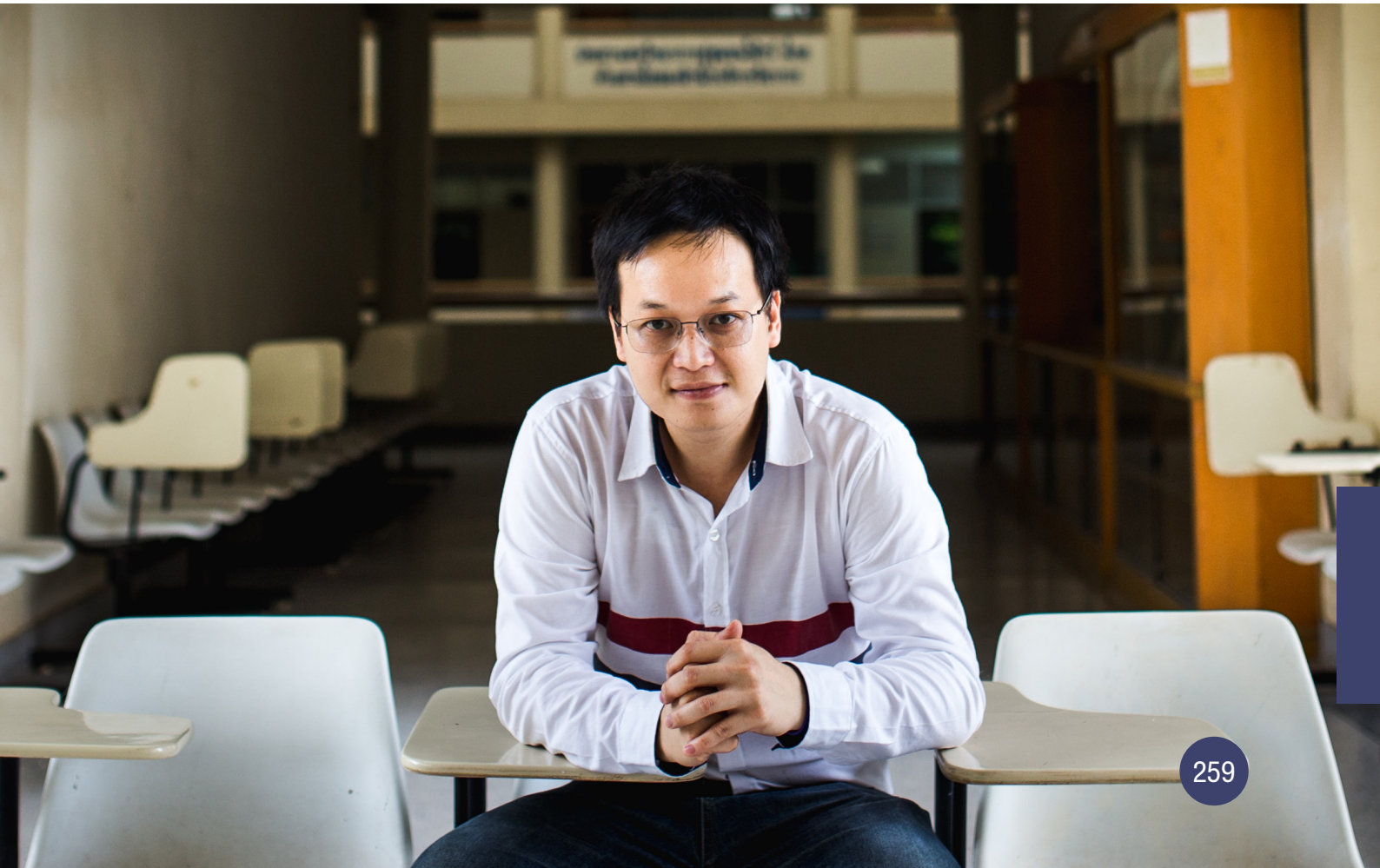
จากนั้นสิ่งสำคัญคือลงมือทำ ต้องลองผิดลองถูก ถ้าถูกก็ดีไป แต่ถ้าผิดเราจะจดจำเอง จากนั้นรอบของการพัฒนาหรือความคิดสร้างสรรค์จะถูกแต่งเติมเข้ามาจากการเรียนรู้ความผิดนั้น และต้องให้ความสำคัญเรื่องเวลา ทุกคนแข่งกันทั่วประเทศ นักเรียนนักศึกษาต้องเตรียมตัวเรื่องระยะเวลา ต้องวางแผนการสอบ การเรียน การทำกิจกรรมต่างๆ ในมหาวิทยาลัยด้วย

สร้างเครือข่ายที่มีเป้าหมายเดียวกัน

ในส่วนการรวมกลุ่มคนที่ผ่านค่าย NSC และประสบความสำเร็จมาด้วยกัน เนื่องจากมีหลากหลายประเภทมาก เช่น บริษัทเอกชน นักวิชาการ หน่วยงานราชการ แต่ละคนมีไอเดียและประสบการณ์ที่ผ่านมาไม่เหมือนกัน ดังนั้น ต้องมี moderator ที่เข้มแข็งพอ เพราะถ้าทิศทางไม่ชัดจะคุยไปคนละทิศละทาง ข้อดีคือการได้ community ซึ่งความหมายน่าจะมากกว่าทำงาน

> “
> ต้องลองผิดลองถูก
> ถ้าถูกก็ดีไป แต่ถ้าผิดเราจะจดจำเอง จากนั้นรอบของการพัฒนา
> หรือความคิดสร้างสรรค์จะถูกแต่งเติมเข้ามา
> จากการเรียนรู้ความผิดนั้น
> ”





กลุ่มย่อย ถ้าทำเป็น community ลักษณะพี่ช่วยน้อง น้องช่วยพี่ ใครมีปัญหาอะไรสามารถช่วยเหลือเชื่อมโยงเครือข่ายได้ เป็น community มากกว่าเป็น working group ที่ทำงานเสร็จแล้วแยกย้ายกันไป ทั้งนี้ community ก็ต้องมี working group เป็นฐานด้วย

นิยามตัวเอง ณ วันนี้

ที่ผมทำอยู่ ณ ปัจจุบัน เป็นลักษณะที่เรียกว่า “โซ่ข้อกลาง” ที่คอยเชื่อมหลายภาษาเข้าด้วยกัน เปรียบเป็นตัวเชื่อมหรือตัวกลางของคนกลุ่มหนึ่ง เช่น กลุ่มนักธุรกิจหรือภาคเอกชน อีกกลุ่มเป็นนักวิชาการ ทั้งสองฝั่งคุยคนละภาษา แต่ทุกคนมุ่งหวังที่จะพัฒนาประเทศเหมือนกัน ฝั่งอาจารย์ก็อยากพัฒนาองค์ความรู้ ฝั่งเอกชนก็อยากพัฒนาธุรกิจของตัวเอง ทั้งสองกลุ่มมีวัตถุประสงค์ของตัวเองแต่คุยกันไม่ได้ จะทำอย่างไรให้มาเจอกันให้ได้ จึงต้องอาศัยคนที่มีความสามารถในการเข้าใจและคุยสองภาษานี้ นั่นคือผมเป็นโซ่ข้อกลาง เป็นคนๆ นั้น คอยพูดคุยประสาน ไกล่เกลี่ยเจรจา ทั้งหมดนี้จะทำให้ทั้งสองฝ่ายเข้าใจกันและมุ่งไปสู่เป้าหมายเดียวกัน อีกภาษาคือหน่วยงานราชการที่มีกฎระเบียบเยอะ มีลำดับชั้น ซึ่งการพัฒนาประเทศไม่ได้อาศัยเฉพาะเอกชนกับนักวิจัยเท่านั้น ต้องมีหน่วยงานราชการด้วย สองคนคุยกันไม่รู้เรื่องแล้วยิ่งมาคุยกับคนที่สามจะคุยกันต่อเนื่องได้อย่างไร ผมก็จะเป็นตัวศูนย์กลางในการคุยประสานสามฝ่ายเข้าด้วยกัน ถ้ามองดูแล้วบทบาทของผมคงเป็นผู้ประสานสิบทิศครับ

> “อยากพัฒนาและวางรากฐานให้เยาวชนคนรุ่นใหม่ที่เคยเป็นแบบเราก้าวขึ้นมา ซึ่งจะเป็นโอกาสที่ดีมากที่ทำให้คนพื้นถิ่นได้พลิกฟื้นมีความเจริญเทียบเท่านานาประเทศได้”





ตอบแทนประเทศชาติด้วยสิ่งที่เราทำได้!

สิ่งที่ทำให้ผมมาถึงจุดนี้ได้ หลักๆ คือผมมีความอยากตอบแทนประเทศชาติในลักษณะใดลักษณะหนึ่งที่เราสามารถทำได้ ด้วยสภาพร่างกายที่ไม่แข็งแรงพอจะเป็นทหารตำรวจ แต่เรามีคาแรคเตอร์ที่จะเป็นนักวิชาการเป็นผู้ประสานงานได้ สำคัญที่สุดคือรู้จักตัวเองว่าเราจะตอบแทนประเทศชาติแผ่นดินเกิดได้อย่างไร

ผมเป็นคนนครพนม พอกลับไปที่บ้านจะเห็นว่าบ้านเรายังไม่ได้พัฒนาไปถึงไหน เรามาทำงานที่นี่ตำแหน่งนี้ เลยอยากพัฒนาและวางรากฐานให้เยาวชนคนรุ่นใหม่ที่เคยเป็นแบบเราก้าวขึ้นมา ซึ่งจะเป็นโอกาสที่ดีมากที่ทำให้คนพื้นถิ่นได้พลิกฟื้นมีความเจริญเทียบเท่านานาประเทศได้ เหมือนที่ผมไปทำงานกรุงเทพฯ แต่ไม่ยอมกลับไปใช้ชีวิตในกรุงเทพฯ เพราะผมไม่อยากไปพัฒนากรุงเทพฯ กรุงเทพฯ พัฒนาไปไกลกว่าผมแล้ว ผมกลับมาพัฒนาภาคอีสานดีกว่า

ไปให้สุด! อย่าหยุดเรียนรู้

เมื่อปักหมุดแล้วก็ใช้แรงจูงใจในอดีตให้เป็นแรงผลักดันว่า ผมไม่ใช่คนเรียนเก่ง ผมเรียนอ่อนที่สุดในครอบครัวและโรงเรียน แต่สิ่งสำคัญคือการไม่หยุดเรียน จนปัจจุบันก็ไม่เคยคิดว่าจะหยุดเรียน เพราะเมื่อเลิกเรียนคือการหยุดการเรียนรู้ หยุดการพัฒนาตัวเอง แต่ผมยังเรียนไปเรื่อยๆ คิดว่านี่คือแรงผลักดันให้มาถึงจุดนี้ได้ครับ ...

เพราะโลกหมุนอยู่ทุกขณะจิต เวลาก็เดินไปข้างหน้าอยู่ทุกวินาที ความรู้เดิมๆ หรือทักษะเดิมๆ ของวันก่อนอาจล้าสมัยไปแล้วสำหรับวันนี้ การพัฒนาตัวเองจึงเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งสำหรับการอยู่ให้รอดท่ามกลางยุคสมัย และยิ่งต้องพัฒนาตัวเองอีกเป็นเท่าตัว หากปรารถนาความสำเร็จ นั่นคือสิ่งที่อาจารย์คู่ ฝากบอกเด็กรุ่นใหม่ทุกคน NSC



NSC | 2011

RIT LAWPANOM



ฤทธิ์ ลาวพนม

กรรมการผู้จัดการ
บริษัท ซอฟต์ชั่น จำกัด

LESSON LEARNED FROM RIT - LAW PANOM



ความพยายามอยู่ที่ไหน ความสำเร็จอยู่ที่นั่น...เป็นคำคมที่เราต่างได้ยินกันมานานจนมันเริ่มจะไม่คม แต่สำหรับ ฤทธิ์ ลาวพนม หนุ่มไฟแรงผู้ก่อตั้งบริษัท ซอฟต์ชั่น จำกัด เราเห็นว่าไม่มีคำคมไหนจะบ่งบอกคุณสมบัติความเป็นเขาได้ตรงไปมากกว่าคำคมข้างต้นอีกแล้ว อยากให้ลองอ่านบทสัมภาษณ์ของเขา แล้วจะพบว่าไม่ใช่แค่คำนะที่คม แต่ความคิดและเป้าหมายชีวิตของเขาก็ชัดเจนและคมกริบเช่นเดียวกัน







ชอบแล้วต้องไปให้สุด!

จุดเริ่มต้นของผมก็น่าจะเหมือนเด็กหลายๆ คนที่มาจากวงการเกมคือติดเกมมาก่อน ผมเล่นเกมหนักมาก ด้วยความที่เล่นเกมมากทำให้เราสนใจเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ซึ่งมันก็เชื่อมโยงมาถึงว่าถ้าจบ ม.ปลายแล้วต้องเรียนคอมพิวเตอร์และตั้งใจจะเข้าเรียนที่มหาวิทยาลัยขอนแก่น ผมไล่สอบมหาวิทยาลัยทั่วประเทศ สอบติดประมาณ 11 แห่งแต่ไม่ได้ ม.ขอนแก่น (หัวเราะ) รอบแอดมิชชันก็ไม่ได้ มาได้ตอนรอบที่เปิดโครงการพิเศษของคณะวิทยาการคอมพิวเตอร์ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ซึ่งค่าเทอมค่อนข้างแพง แต่ด้วยความชอบและตั้งใจจะเข้าที่นี่ให้ได้ก็ทำได้ในที่สุด

ดอกผลของความพยายาม

แรกเริ่มผมเขียนโปรแกรมไม่เป็นเลย พอเข้ามาเรียนมีทั้งเพื่อนและอาจารย์ช่วยสอน พอเริ่มทำเป็นก็ช่วยเพื่อนทำโปรเจกต์เพื่อพัฒนาฝีมือ จนเริ่มทำโปรเจกต์จบการศึกษาตั้งแต่ขึ้นปี 4 พออาจารย์เห็นว่าน่าจะเอาไปแข่งขันได้เราก็เตรียมข้อมูล เตรียมโปรแกรม ทำโปสเตอร์ แล้วลองส่งเข้าแข่งขัน เป็นผลงานเกี่ยวกับวิดีโอออนดีมานด์ (Video on Demand) เชื่อมโยงสไลด์ Power Point ที่ต้องเล่นคู่กัน ตอนนั้นได้โจทย์จากท่านอาจารย์ เนื่องจากเราหัดเขียนโปรแกรมด้านเว็บแอปพลิเคชันมา อาจารย์บอกว่าลองเทียบกับวิดีโอดู ก็ค่อนข้างเครียด เพราะเราไม่ได้เก่งเรื่องอื่นนอกจากเขียนเว็บฯ พอมาประยุกต์ใช้กับวิดีโอออนดีมานด์เราเริ่มไม่ไหวแต่ก็พยายาม ในที่สุดผลงานออกมาค่อนข้างดี ตอนนั้นน่าจะผ่านแค่รอบคัดเลือก ด้วยความที่เป็นโปรแกรมเมอร์ทำ หน้าตาก็ไม่ได้ดูดีมาก เน้นใช้งานได้ แต่ได้อะไรเยอะจากการแข่งขันครั้งนั้น ทั้งเรื่องเอกสาร การเขียนโค้ดที่กรรมการให้ความเห็นกลับมา และนำมาปรับกับโปรเจกต์ที่ใช้สอบจบ ซึ่งผลที่ได้ก็คือสอบรอบเดียวผ่านเลย

> “ถ้าเด็กเรียนรู้ได้เร็วแค่ไหน จะยิ่งมีโอกาสพัฒนาให้เขาสามารถจบออกมาแล้วทำงานได้เลยมากเท่านั้น”

จากบัณฑิต...สู่เถ้าแก่น้อย

คุณค่าที่ได้รับคือเราได้มีแรงกระตุ้นกับอุตสาหกรรมไอที เรียกได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นจุดหนึ่งที่ทำให้ผมเลือกตั้งบริษัทซอฟต์แวร์ เพราะเราเห็นผลงานของหลายทีมที่เข้าแข่งขันมันสามารถทำอะไรได้อีกเยอะ อีกอย่างด้วยตัวเราเองมีภาวะผู้นำค่อนข้างสูง ค่อนข้างเชื่อมั่นในตัวเอง จบมาก็ตั้งใจว่าจะไม่เป็นลูกน้องใคร ซึ่งตอนเรียนจบผมก็เรียนต่อปริญญาโททันที และได้เข้าไปปรึกษาอาจารย์ท่านหนึ่งว่าอยากเปิดบริษัทต้องทำอย่างไร อาจารย์แนะนำให้เข้าไปที่อีสานซอฟต์แวร์ปาร์คที่เป็นส่วนหนึ่งของอุทยานวิทยาศาสตร์ฯ ได้เข้าโครงการเถ้าแก่น้อยที่เป็นเหมือนโครงการบ่มเพาะสตาร์ทอัพ ชนะได้เงินทุนหนึ่งแสนบาทมาตั้งบริษัท ซอฟต์ชั่น จำกัด เมื่อปี 2556 ครับ บริษัทเราทำทุกอย่างที่เป็นไอที แต่หัวใจหลักจะทำระบบเว็บเซอร์วิสเป็นส่วนใหญ่

เป็นป่าที่ให้โอกาสเด็ก

ในการรับพนักงานของบริษัทผมจะไม่ประกาศรับสมัคร แต่จะบ่มเพาะจากนักศึกษาที่เราเลือกแล้ว หรือพนักงานแนะนำมา ผมมองว่าในเมื่อบริษัทเราเก่งด้านนี้ เราควรบ่มเพาะน้องๆ เอง ตอนนี้บริษัทผมกำลังสร้างตึกใหม่ ตรงนั้นจะเป็น co-working space มีออฟฟิศเล็กๆ สำหรับน้องๆ ที่อยากทำสตาร์ทอัพและเราบ่มเพาะอยู่ภายใต้บริษัท โดยจะมีการให้ทุนสนับสนุนต่างๆ เราเอาโมเดลมาจากซิลิคอนวัลเล่ย์ ถ้าเด็กเรียนรู้ได้เร็วแค่ไหนจะยิ่งมีโอกาสพัฒนาให้เขาสามารถจบออกมาแล้วทำงานได้เลยมากเท่านั้น เพราะสิ่งที่เรียนในห้องเรียนกับสิ่งที่เราทำงานส่งลูกค้ามันคนละเรื่องกันเลย ไหนต้องทำงานร่วมกับทีม ไหนต้องมาอยู่กับวัฒนธรรมของแต่ละบริษัทอีก มันต้องเรียนรู้ให้ได้เร็วที่สุด

อยากไปสู่แสงสว่าง...อย่าลืมศึกษาด้านมืด

ในการทำธุรกิจอยากให้น้องๆ ศึกษาจากตัวอย่างของผู้ที่ประสบความสำเร็จว่าเขาผ่านอะไรมาบ้าง แน่นอนว่าทุกคนต้องบอกสิ่งที่ดี แต่การทำสตาร์ทอัพมีด้านที่ไม่ได้สวยงามค่อนข้างเยอะ แม้ตัวเราจะจบคอมพิวเตอร์ เขียนโปรแกรมเก่ง แต่ไม่ใช่ว่าเราจะบริหารเก่ง ทำให้หลายคนที่ผ่านจุดล้มเหลวมาพยายามลุกขึ้นมาสู้ต่อ ซึ่งทางลัดสำคัญที่จะทำให้เราประกอบธุรกิจสำเร็จได้คือการศึกษาจากผู้ประกอบการที่ผ่านจุดนั้นมาแล้ว อยากให้ลองศึกษามุมที่ไม่ดีของสตาร์ทอัพด้วย แน่นอนว่าใจเรามี ไฟมา แต่ถ้าเจอปัญหาเราจะสู้ต่อไหม ตอนเลือกเส้นทางเราเลือกถูกแล้วหรือยัง เพราะบางคนมองว่าทำสตาร์ทอัพโคตรเท่ แต่จริงๆ มันเป็นเส้นทางที่มีมีดวางอยู่ทุกกิโลเมตรที่เราจะเหยียบเข้าไป

เคลื่อนวงการด้วยการดันเด็ก

ปัจจุบันผมเป็นกรรมการของ NSC มา 3 ปีแล้ว เราจะไปสอดส่องเด็กตามบูธที่มาแข่งรอบสองรอบสาม คนไหนที่ถูกตาต้องใจเราจะชวนมาร่วมงาน แม้ตอนนี้ยังไม่มีเด็กจาก NSC มาโดยตรง จะมีแค่อาจารย์แนะนำรุ่นน้องเข้ามา เราก็พยายามปั้นและผลักดันให้เขาตั้งบริษัทเข้าสู่สตาร์ทอัพให้ได้ ซึ่งจะมีการแบ่งคลาสเด็กโดยเริ่มแรกต้องเทรนวิชาโปรแกรมมิ่งให้เก่ง สามารถทำงานได้ พอเก่งแล้วระดับต่อไปต้องคิดสร้างสรรค์ คิดนวัตกรรม คิดโปรเจกต์ต่างๆ ทดลองศึกษาค้นคว้าเป็นการ Research & Development พอพัฒนาอะไรเจ๋งๆ ได้แล้วก็ข้ามขั้นไปเรียนรู้เรื่องการบริหาร วางแผนการจัดการ เด็กในทีมที่อยู่ระดับที่หนึ่งก็ได้ฝึกบริหารไปในตัว ถ้าไม่มั่นใจในการบริหาร เราก็จะเข้าไปถือหุ้นและบริหารช่วย แต่ถ้าพร้อมแล้วเราก็จะปล่อยให้เขาไปสู้กับโลกข้างนอก เราจะสอนให้เขามองอนาคต เพราะเขาอยู่กับเราก็จริงแต่อย่างไรเขาก็ต้องออกไปตามความฝันของชีวิต หน้าที่เราคือดูแลและสร้างเป้าหมายให้เด็ก

บ่มเพาะให้รู้ ก่อนสู้เวทีใหญ่

ในส่วนของ NSC สิ่งแรกต้องขอชมเชยก่อนว่า NSC เป็นเวทีที่ให้น้องๆ ได้แสดงฝีมือ ได้รับความเห็นจริง ได้รับความกดดันจากสภาพแวดล้อมจริงก่อนไปแข่งเวทีใหญ่ๆ แต่ผมอยากให้มีโมเดลที่เกิดขึ้นก่อนหน้าคือการบ่มเพาะ เพราะสังเกตหลายๆ ปีเวลาแข่งขันค่อนข้างบีบ ในแต่ละช่วงบางครั้งการเขียนโปรแกรมไม่น่าทำ


“
ทางลัดสำคัญ
ที่จะทำให้เราประกอบธุรกิจสำเร็จได้
คือการศึกษาจากผู้ประกอบการ
ที่ผ่านจุดนั้นมาแล้ว
”

จนจบได้ มันอาจจะโทษที่ตัว NSC ไม่ได้ แต่อาจมาจากความพร้อมของเด็กด้วย เวลาเขาส่งโครงการมันเป็นแค่ร่างไอเดีย พอโครงการผ่านเหลือเวลาแค่นั้นก็ทำไม่ทัน จึงควรเตรียมสกรีนมาก่อน ให้เด็กโชว์ของก่อนคัดเลือกด้วยเอกสาร จนมาสู่รอบที่เป็นการนำเสนอจริง ถ้ามีการบ่มเพาะเด็กก่อนน่าจะช่วยได้

พื้นที่ต่าง...สตาร์ทอัพย่อมต่าง

เด็ก NSC ที่ส่งผลงานมาแข่งขัน ใจเขาต้องถึงในระดับหนึ่ง นั่นแปลว่าเด็กพวกนี้น่าจะมีประสิทธิภาพพอ แต่ความรู้อาจจะไม่เยอะพอ อยากให้เน้นเรื่องการบ่มเพาะ พอรวมเด็กได้แล้วเรามาบ่มเพาะ มาสร้างความรู้ ทั้งเรื่องการทำการตลาด การพัฒนาโปรแกรม การวางแผนต่างๆ จะทำให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน อาจเกิดบริษัทใหม่ๆ ในตอนนั้นเลยก็ได้ แต่การจะเดินให้ดีเราต้องเข้าใจวัฒนธรรมของแต่ละที่ก่อน เราจะทำสตาร์ทอัพเหมือนต่างประเทศหรือกรุงเทพฯ ไม่ได้เพราะคนกรุงเทพฯ เขาพร้อม ซึ่งการทำสตาร์ทอัพของต้องพร้อมแล้ว คุณมาหาโอกาสที่จะขายหรือขยายตลาด มาหาเวทีที่จะแสดงของ ผมว่าแบบนี้น่าจะเกิดประสิทธิภาพสูง ถ้าคนในพื้นที่บริหารคนในพื้นที่เองมันจะมีกลิ่นอายและความโดดเด่นของที่นั่นออกมา

ภาษาคือหัวใจของการค้นคว้า

ทักษะสำคัญสำหรับเด็กไอทียุคนี้คือการใช้ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวกับโปรแกรมมิ่งโดยตรง ซึ่งเด็กทุกวันนี้ยังค้นคว้าไม่ค่อยชำนาญ หลายคนติดการค้นหาเป็นภาษาไทย ทำให้สิ่งที่ได้จะไม่เต็มประสิทธิภาพ แต่ถ้ารู้จักใช้คำค้นหาภาษาอังกฤษเราจะเจอทางเลือกมากมาย ซึ่งวงการพัฒนาโปรแกรมค่อนข้างขยับไปไกล ปัจจุบันมี Social Community ต่างๆ ที่สามารถศึกษาได้

โอกาสเปิดกว้างสำหรับคนปรับตัวเร็ว

จุดหนึ่งเด็กๆ มักมองว่าสิ่งที่เรียนในห้องเรียนสามารถเอามาทำงานได้จริง หรือมองว่าตัวเองเก่งแล้ว แต่การทำงานจริงมีปัจจัยอื่นอีกมาก อย่างเช่น การทำงานเป็นทีม แม้เด็กทุกคนจะผ่านการทำงานเป็นทีมมีคู่โปรเจกต์ แต่แทบจะ 90% คนหนึ่งเขียนโปรแกรม คนหนึ่งทำเอกสาร นั่นหมายถึงคุณทำคนเดียวอยู่ดี แต่ในการทำงานจริงชิ้นงานมันใหญ่ขึ้น มีโปรแกรมที่ต้องดูแลต่อ หากคนนี้ไม่อยู่คนนั้นต้องแทนได้ คนนี้คิดอย่างนี้ คนนั้นคิดอย่างนี้มันต้องเอามาผสมผสานกันได้ แต่เด็กวันนี้ค่อนข้างมั่นใจตัวเองมาก ถ้าลองเปิดมุมมองใหม่ๆ มากขึ้นจะเป็นโอกาสที่ดี เรียนรู้เครื่องมือใหม่ๆ ที่หลายบริษัทใช้กัน ซึ่งคนที่ปรับตัวไม่ทันจะช้ากว่าคนอื่น ถ้าคนไหนปรับตัวได้เร็ว แน่นอนว่าจะมีโอกาสมากกว่าคนอื่น

ยอมแพ้ได้ไง...ยังไปไม่ถึงฝัน

ผมมายืนจุดนี้ได้ด้วยคติที่ว่า ถ้าพ่อแม่ไม่สบายผมก็ต้องสู้ต่อ ตอนนี้ผมทำตรงนั้นได้เรียบร้อยแล้ว ต่อไปอนาคตทำอย่างไรจะสบายกว่านี้ ผมมองว่าความอดทน ขยัน ไม่ท้อถอย จะช่วยได้เยอะ เพราะตัวผมเองไม่ใช่ไม่เคยล้ม แต่ด้วยนิสัยไม่ยอมแพ้ เราแพ้ไม่ได้ พ่อแม่เรายังไม่สบายทำให้เราต้องสู้ต่อจนมาถึงตอนนี้ ภาระที่เราแบกไม่ใช่เฉพาะของเราแต่เป็นของเด็กที่เราทำงานด้วย ซึ่งทุกอย่างมาจากความมุ่งมั่น อุตสาหะ ไม่ยอมแพ้ นอกจากนี้ เราต้องศึกษาพฤติกรรมของเด็กด้วย อย่างที่บอกเราไม่ได้ชำนาญการบริหาร เราเจ๋งในการเขียนโปรแกรม แต่ไม่เจ๋งในการบริหารคน เป็นสิ่งที่ยังต้องเพิ่มเติม

ถอยเพื่อสู้ต่อ...ไม่ใช่ถอยเพื่อยอมแพ้

งานที่ทำถ้าเราเชื่อว่ามันเจ๋งมันดีแล้ว ให้ทำไปให้สุดทาง แต่อย่าฝืนเกินตัว ถ้าถึงจุดที่เรารับแรงกดดันไม่ไหวให้ถอย น้องหลายคนโดนคอมเมนท์ นั่นไม่ใช่สิ่งที่จะทำให้เราถอย แต่เป็นสิ่งที่เราต้องไปศึกษาค้นคว้าต่อว่าเราต้องแก้ปัญหาอย่างไร เราจะสร้างจุดแข็งด้วยอะไร พอไปถึงจุดที่ไม่สามารถทำต่อได้ ลองถอยออกมานั่งดูโปรเจกต์เราดีๆ ว่า ถ้าเราเป็นลูกค้าจะซื้อมันอยู่ไหม ไม่อยากให้ทุกคนวางมันลง ถ้าเชื่อมั่นในงานตัวเอง ทำให้สุดไปให้สุด เพราะอะไรที่มันสุดมักจะเจ๋งเสมอ

“

NSC เป็นเวทีที่ให้น้องๆ
ได้แสดงฝีมือ ได้รับความเห็นจริง
ได้รับความกดดันจากสภาพแวดล้อมจริง
ก่อนไปแข่งเวทีใหญ่ๆ

”



“

คนที่ปรับตัวไม่ทัน
จะช้ากว่าคนอื่น ถ้าคนไหนปรับตัวได้เร็ว
แน่นอนว่าจะมีโอกาสมากกว่าคนอื่น

”







> “ถ้าเชื่อมั่นในงานตัวเอง
> ทำให้สุด ไปให้สุด เพราะอะไรที่มันสุด
> มักจะเจ๋งเสมอ”

นิยามตัวเอง ณ วันนี้

ทุกวันนี้ผมได้ฉายาว่าเทพธอว์ แต่เป็นเทพธอว์ที่ไม่มีค้อน เพราะด้วยพละกำลังที่มี ความอดทนที่มี ความสุขุมที่มี มันเหมือนลักษณะของธอว์ ส่วนภรรยาผมเป็นค้อนธอว์ที่เป็นอาวุธในการฟันฝ่าต่อสู้ เรามีพละกำลังเป็นตัวเดินหมาก เด็กๆ คือสมาชิกต่างๆ ที่อยู่ในเอเวนเจอร์ที่ช่วยกันครับ...

ความคมของหนุ่มฤทธิ์อาจไม่ได้อยู่ที่การหล่นวลีแบบใบมีดกรีดน้ำผึ้ง หากแต่อยู่ที่ความชัดเจนในตัวเองมาตั้งแต่วัยเด็ก ตั้งแต่ความชอบ การมีเป้าหมายในชีวิต และพร้อมที่จะบุกตะลุยฝ่าทุกอุปสรรคเพื่อไปให้ถึงเป้าหมายนั้นอย่างมุ่งมั่นไม่ยอมแพ้ เป็นความคมในการใช้ชีวิต...ที่ทำให้เขาสามารถก้าวมายืนอยู่ในจุดนี้ได้ในวันนี้





NSC | 2015

NOPPAKORN THANOMSIENG



นพกร ถนอมเสียง

CEO/Co - Founder Doolasoft Co.,Ltd

Co - CEO/Co - Founder Justmine

LESSON LEARNED FROM NOPPAKORN - MAC



ความฝันอาจเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยผลักดันให้ชีวิตเราเดินไปข้างหน้า...แต่สำหรับ ‘แมค’ นพกร ถนอมเสียง ผู้ประกอบการซอฟต์แวร์หนุ่มผู้มุ่งมั่น เขาบอกกับเราว่า สิ่งที่สำคัญกว่าความฝัน ก็คือ ความเชื่อว่าเราจะสามารถทำตามความฝันได้ต่างหาก จริงอยู่ว่าเขาอาจไม่ได้พูดแบบนี้เป๊ะๆ หรอก แต่หากลองฟังประสบการณ์ชีวิตที่ผ่านมาของเขาแล้ว เราจะตีความเป็นอย่างอื่นไปไม่ได้เลย...

“

แทนที่จะคิดว่าเราทำเพื่อให้ตัวเองใช้
หรือเพื่อตอบสนองความต้องการของตัวเอง
กลายเป็นว่าเวลาจะคิดทำอะไร
ควรจะมองถึงคนที่จะมาใช้งานว่า
สิ่งที่เราทำจะไปแก้ปัญหาให้เขาได้หรือเปล่า

”



ความฝันของนัก (อยาก) แฮก!

ผมเริ่มสนใจไอทีตั้งแต่ ม.ปลาย ผนวกกับคุณพ่อทำงานสายสถิติและมีความรู้เรื่องไอที เลยสนใจจากคุณพ่อด้วยครับ ช่วงนั้นผมเล่นคอมพิวเตอร์แล้วมีโปรแกรมเล่นเกม คิดว่าทำอย่างไรจะแฮกเกมได้ (หัวเราะ) และเอาโปรแกรมมารันแล้วใช้ได้ แต่ยังไม่ได้เขียนโปรแกรม หลังจากนั้นเริ่มสนใจมากขึ้นแล้วศึกษามาเรื่อยๆ จนมาสนใจการเขียนโปรแกรมจริงจังตอน ม.5 ตอนนั้นธุรกิจเว็บไซต์กำลังมา เราอยากเปิดเว็บฯ ให้คนเข้ามาดู เป็นจุดเริ่มต้นให้เขียนโปรแกรมจนกระทั่งเข้ามหาวิทยาลัยครับ

แรงผลักจากทางบ้าน

ผมเรียนสายไอทีคือวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ ที่คณะวิทยาศาสตร์ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยขอนแก่น ความตั้งใจจริงๆ อยากเรียนวิศวะฯ คอมพิวเตอร์ แต่ด้วยความที่ตอน ม.ปลาย เราเรียนไม่เก่ง สุดท้ายมาสอบติดไอที ตอนนั้นทางบ้านบอกว่าทำไมสอบไม่ติดวิศวะฯ มาเรียนไอทีจะได้อะไรไหม เราเลยตั้งใจกับตัวเองว่าอย่างน้อยเรียนไอทีก็ไม่อยากให้ทางบ้านดูถูกได้ คิดว่าเราเรียนสาขาอะไรก็สามารถประสบความสำเร็จได้เหมือนกัน

สร้างสรรค์ผลงานจากความขี้เกียจ!

ที่ได้เข้าแข่งขัน NSC เกิดจากช่วงปี 2 ผมเป็นผู้ช่วยสอน (TA) จนถึงปี 3 ต้องมีการสอนน้อง พาน้องทำแล็บ แต่ผมขี้เกียจเช็คแล็บเลยทำโปรแกรมตัวหนึ่งขึ้นมาช่วย ซึ่งนักศึกษาทุกคนจะมีบัตรนักศึกษาอยู่แล้ว ผมก็เลยทำเป็นแอปพลิเคชันเช็คชื่อผ่านบัตรนักศึกษาบนสมาร์ทโฟน เวลาน้องทำแล็บเสร็จเราก็เอามือถือไปสแกนบนบัตรน้องว่าส่งงานแล้วและให้คะแนน ผนวกกับตอนนั้นมีอาจารย์ที่ปรึกษาบอกว่า ทำไมไม่ลองส่งแข่งขัน NSC ดู ผมเลยเขียนข้อเสนอโครงการขึ้นมาจากปัญหาที่เกิดจากความขี้เกียจของตัวเอง ถ้าจำไม่ผิดได้รางวัลที่ 3 หรือรองชนะเลิศอันดับ 2 แต่ปีนั้นไม่มีอันดับ 1 และ 2 เพราะผลงานไม่ถึงเกณฑ์มาตรฐานครับ

ออกจากห้องเรียนไปหาผู้ใช้จริง

สิ่งที่เรียนรู้ในครั้งนั้นเป็นประสบการณ์การทำงานที่มหาวิทยาลัยไม่ได้สอน ในมหาวิทยาลัยอาจสอนเป็นกรอบให้เราคิด พอเราได้ออกมาทำงานในความเป็นจริงมันมีทั้งที่ใช่และไม่ใช่ที่มหาวิทยาลัยสอน ซึ่งเราได้ลงมือทำ เห็นปัญหาจริงจากการที่เราพัฒนาโปรแกรมขึ้นมาสักตัวหนึ่ง พอพัฒนาเสร็จทำอย่างไรโปรแกรมจะใช้ได้จริงและตอบโจทย์ผู้ใช้ เป็นเรื่องวิธีการทำซอฟต์แวร์หรือของสักอย่างขึ้นมา กระบวนการคิดแทนที่จะคิดว่าเราทำเพื่อให้ตัวเองใช้หรือเพื่อตอบสนองความต้องการของตัวเอง กลายเป็นว่าเวลาจะคิดทำอะไร ควรจะมองถึงคนที่จะมาใช้งานว่าสิ่งที่เราทำจะไปแก้ปัญหาให้เขาได้หรือเปล่า ถ้าทำขึ้นมาแล้วไม่ได้แก้ปัญหาก็ไม่มีใครอยากใช้ มันทำให้เรามีประสบการณ์มากขึ้น มีวิธีคิดและมองในมุมที่กว้างขึ้น

เติมเต็มศักยภาพ ด้วยการมีเพื่อน!

อีกเรื่องที่ได้คือพาร์ทเนอร์ การแข่งขัน NSC ทำให้มีเพื่อนวงการเดียวกันมากขึ้น เพราะในช่วง ปี 1 - 3 ผมเป็นคนที่ไม่ค่อยอยากเจอใคร ทุกวันนี้ก็ยังเป็นอยู่บ้าง แต่เหมือนเราได้เห็นข้อดีของการเจอคนอื่นมากขึ้น เราได้ไปช่วยเขาก่อน สุดท้ายทุกคนก็มาช่วยกัน มันก็ได้ทั้งมิตรภาพ ได้งาน และผลประโยชน์ร่วมกัน ถ้าเราทำคนเดียวเราก็มองแค่คนเดียวว่าของเราโคตรเจ๋งเลย ทั้งที่เพื่อนอาจไม่ได้มองว่าเราเจ๋งก็ได้ แต่เราก็ช่วยกันขัดเกลาอย่างทีมผมขาดการตลาด พี่ที่ทำด้วยกันเขามีศักยภาพในการทำการตลาดออนไลน์ ก็ช่วยเกื้อกูลกัน ทำให้ทักษะในการทำการตลาดออนไลน์และออฟไลน์เราเก่งขึ้น

ใช้ประโยชน์จากคำวิจารณ์

ก่อนหน้าที่จะแข่งขัน NSC ผมเคยประกวดทำแอปพลิเคชันด้านสารสนเทศเกี่ยวกับงานแผนที่ ปีแรก (ตอนปี 2) ยังเขียนแอปฯ ไม่เป็น ส่งผลงานไปแต่ไม่ได้รางวัล ปีที่สองลองส่งไปใหม่ ด้วยความที่เราเก็บประสบการณ์และคำติจากกรรมการในปีแรกว่า การที่จะทำอะไรขึ้นมาควรจะคิดถึงเรื่องอะไรบ้าง รวมทั้งเอา

“

เราได้เห็นข้อดีของการเจอคนอื่นมากขึ้น
เราได้ไปช่วยเขาก่อน สุดท้ายทุกคนก็มาช่วยกัน
มันก็ได้ทั้งมิตรภาพ ได้งาน และผลประโยชน์ร่วมกัน

”



ประสบการณ์จาก NSC มาปรับใช้ด้วย ทำให้ได้รางวัลที่ 1 ระดับประเทศ เป็นแอปฯ ช่วยในการสำรวจที่ดินของกรมที่ดินครับ

เก็บเกี่ยวประสบการณ์กับรุ่นพี่

หลังจาก NSC โชคดีได้เจอคุณบอย (อัจฉริยะ ดาโรจน์) ที่ตอนนี้เป็น CEO ของไอยา เขาชวนผมไปฝึกงานหลังจากทำโปรดักส์นั้น ทำให้ได้รู้จักและได้ยินคำว่า Startup ครั้งแรก ได้ไปประกวดเวที Startup Thailand Pitching น่าจะปี 2017 ได้ที่ 1 ของภูมิภาคครับ จริงๆ ตั้งแต่ช่วง ม.3 ผมฝันอยากทำบริษัทตัวเองตั้งแต่แรกแล้ว แต่ด้วยความที่ไม่มีประสบการณ์ ช่วงปี 3 ที่ต้องฝึกงาน คุณบอยบอกว่าให้ลองอยู่ทำงานต่อกับเขาเพื่อเก็บเกี่ยวประสบการณ์ก่อน หลังจบฝึกงานก็เลยตัดสินใจทำงานต่อที่นั่น ตอนนั้นทำซอฟต์แวร์เกี่ยวกับการบริหารงานในโรงเรียน สิ่งที่เราได้มาตอนนั้นคือ ส่วนใหญ่ได้ทักษะการเขียนโปรแกรม รวมทั้งทักษะการบริหารงานบริษัท แต่พอทำไปเรื่อยๆ เริ่มรู้สึกว่าสิ่งที่เราทำยังไม่ใช่ เลยคุยกับเพื่อนอีกคนแล้วตัดสินใจแยกย้ายกันไปครับ

สร้างอาณาจักรของตัวเอง

ด้วยความที่เราอยากทำบริษัทของตัวเอง เพราะมันคือการที่เรามีอะไรเป็นของตัวเอง เรามีความสุขกว่าไปเป็นลูกจ้าง ถึงแม้ว่าจะลำบากบ้าง งั้นก็สู้ต่อ เลยมาเปิดอีกโปรเจกต์หนึ่ง เป็นโปรเจกต์ต่อยอดจากตอนปี 3 ที่ทำวิจัยเกี่ยวกับโดรน โดยใช้โดรนในการรังวัดที่ดิน แต่พอทำมาสักพักแม้มันจะใช่ แต่ทรัพยากรเราไม่มี เนื่องจากต้องใช้ทุนค่อนข้างเยอะ เลยพักไว้ก่อน (หัวเราะ) ก็รู้สึกเฟลกับตัวเองที่ทำมาสักพักก็ยังไม่สำเร็จสักที

> “
> สิ่งที่เราทำ
> อย่างน้อยแค่มี 1 คนใช้เราก็มีความสุขแล้ว
> แต่ถ้าเป็นไปได้นอกจาก 1 คนมันขยับไปเป็น
> 10 คน 20 คน น่าจะเป็นเรื่องที่ดี
> ”









จนกระทั่งปัจจุบันผมทำเป็นแพลตฟอร์มเกี่ยวกับ Blockchain ทางด้านการเงินเป็นส่วนใหญ่ มีทีมพี่อีกคนทำแพลตฟอร์มการจัดการทางด้านอีคอมเมิร์ซเพื่อช่วยเรื่องการบริหารจัดการเกี่ยวกับตัวแทน ผมยังไม่ได้จดทะเบียนเป็นบริษัท แต่ตอนนี้โปรดักส์ของเราปล่อยไปให้ผู้ใช้จริงแล้ว กำลังอยู่ในโหมดการเพิ่มจำนวนผู้ใช้ให้มากขึ้น โดยมีเงื่อนไขว่า ณ วันนี้แม้ยังไม่ใหญ่แต่ทุกคนต้องอยู่ได้ อาจต้องทำงานอีกส่วนหนึ่งด้วยเพื่อให้โปรเจกต์ที่เราฝันโตขึ้นไปด้วย โดยมองอนาคตไปที่ต่างประเทศครับ

ทำเป็นทีม และพูดให้โดน

ทักษะที่สำคัญสำหรับเด็กไอทียุคนี้ อย่างแรกผมคิดว่าทักษะการทำงานเป็นทีมครับ เพราะตั้งแต่ช่วงมหาวิทยาลัยงานกลุ่มส่วนใหญ่ตามที่เราเห็นคือพออาจารย์ให้งานจะมีคนเดียวที่ทำ สุดท้ายพอออกมาทำงานจริงบางทีต้องมาเรียนรู้ตรงนั้นกันอีก ดังนั้น ผมจึงมองว่าทักษะด้านไอทีเป็นเรื่องที่ทุกคนศึกษาได้ แต่ทักษะการทำงานเป็นทีมและการบริหารจัดการ ถ้าเราสามารถพัฒนาได้ตั้งแต่มัธยมฯ หรือมหาวิทยาลัยได้น่าจะเป็นเรื่องที่ดี

อีกอย่างที่สำคัญคือทักษะการสื่อสาร ทุกวันนี้ผมก็ยังกังวลนะ บางทียังรู้สึกว่าตัวเองพูดไม่เก่ง จะคุยกับคนอื่นรู้เรื่องไหม วิธีการที่ผมทำคือผมจะดูยูทูปคนที่เขาประสบความสำเร็จหรือมีกระบวนการคิด ณ วันนี้เราอาจไม่ได้มั่นใจตัวเองในการพูด แต่เราจะเอาวิธีของคนอื่นมาปรับใช้อย่างไร ผมไปดูหลายคนมาก คนนี้ใช่วิธีนั้น คนนั้นใช้วิธีนี้ แล้วลองมาปรับใช้กับตัวเองดูว่าอะไรที่เราทำแล้วสบายใจและได้ผลดี ณ วันนี้มันอาจไม่ได้ดีที่สุด แต่พยายามทำไปเรื่อยๆ เราเชื่อว่าแม้วันนี้เราพูดไม่รู้เรื่อง แต่วันหน้าต้องดีขึ้น

ต่อยอดผลงานสู่การใช้จริง

ในส่วนของ NSC เท่าที่ผมทราบคือโปรเจกต์หลายอย่างที่เด็กทำใน NSC มีประโยชน์ แต่ผมอยากให้โปรเจกต์ที่ทำสามารถต่อยอดหรือกลายเป็นธุรกิจจริงๆ ได้ ถึงไม่ใช่ธุรกิจก็ไม่ควรอยู่แค่ในห้องเรียน อย่างตอนนั้นที่ผมทำ ผมรู้สึกว่าสิ่งที่เราทำอย่างน้อยแค่มี 1 คนใช้เราก็มีความสุขแล้ว แต่ถ้าเป็นไปได้นอกจาก 1 คนมันขยับไปเป็น 10 คน 20 คน น่าจะเป็นเรื่องที่ดีครับ หรืออาจไม่ใช่แค่เรื่องธุรกิจก็ได้ บางคนอาจจะไม่ได้ชอบธุรกิจ บางคนอาจจะอยากเป็นผู้ทำ แต่อย่างน้อยสุดท้ายเขาสามารถเป็นผู้ประกอบการซอฟต์แวร์แล้วต่อยอดให้มันเติบโตขึ้นไป เพราะโปรเจกต์ที่ทุกคนทำมามันมีประโยชน์ อยากให้เขาสามารถต่อยอดไม่ว่าจะด้วยกระบวนการอะไรก็ตาม

บ่มเพาะบนความหลากหลาย

ผมเคยไปคุยกับอาจารย์เสมอว่า เด็กมหาวิทยาลัยที่มาเรียนไอทีหลายๆ คนก็ไม่ได้ชอบไอที แต่ละคนมีศักยภาพที่ต่างกัน แม้กระทั่งทีมน้องที่ไปแข่งแต่ละคนก็

> “
> อยากให้น้องๆ หรือคนที่อยากเริ่มต้น
> แค่ลองออกมาทำ อย่างน้อยเราออกมาเริ่มประกวดก็เป็นก้าวแรก
> ที่ทำให้เห็นมุมมองที่แตกต่างกับผู้อื่นมากขึ้น
> ในเรื่องการเป็นผู้พัฒนาซอฟต์แวร์
> ”

> เรายังเชื่อว่า ณ วันหนึ่งสิ่งที่เราทำ
> ถ้ามันมีประโยชน์และเราตั้งใจทำจริงๆ สักวันมันต้องมีคนเห็น
> มันจะประสบความสำเร็จด้วยประสบการณ์ของมันเอง

มีศักยภาพต่างกัน บางทีในทีมอาจจะมีคนเขียนโปรแกรมคนเดียว อีกคนทำเอกสาร ซึ่งแต่ละองค์ประกอบมันมีประโยชน์ ถ้า NSC สามารถยกระดับน้องๆ ที่มีศักยภาพต่างกัน และบ่มเพาะให้เขามีศักยภาพอย่างที่เขาต้องการ ณ วันหนึ่งเขาอาจจะกลายเป็นผู้ประกอบการได้

ก้าวออกมา แล้วทำเลย!

ถ้าให้คำแนะนำน้องๆ เริ่มต้นผมมองว่าต้องลองออกมาทำครับ ไม่ใช่แค่เรียนมา 4 ปีแล้วสุดท้ายไปเป็นพนักงานประจำ อยากให้น้องๆ หรือคนที่อยากเริ่มต้นแค่ลองออกมาทำ อย่างน้อยเราออกมาเริ่มประกวดก็เป็นก้าวแรกที่ทำให้เห็นมุมมองที่แตกต่างกับผู้อื่นมากขึ้นในเรื่องการเป็นผู้พัฒนาซอฟต์แวร์ แค่ลงมือทำ ก้าวออกมาจากจุดที่เราเคยอยู่ อย่างผมก็ชอบบอกตัวเองเรื่องเดียวคือการลงมือทำ ขอยกคำพูดของ Elon Musk ที่เป็นไอดอลของผม คือ ณ วันนี้อายุเรายังน้อยและมันมีอะไรที่สามารถทำได้อยู่ อย่างน้อยถ้าเราล้มยังมีคนคอยสนับสนุน เรายังไม่ได้มีอะไรที่ต้องรับผิดชอบมากนัก ผมว่าแค่ลงมือทำ สู้แล้วพยายามทำไป แม้วันนี้จะล้ม อย่างผมล้มมาสองครั้ง แต่ยังเชื่อว่าสิ่งที่เราทำมันต้องสำเร็จสักวัน

นิยามตัวเอง ณ วันนี้

ผมไม่เคยนิยามตัวเองนะ (หัวเราะ) แต่ ณ วันนี้ผมยังรู้สึกว่าตัวเองเป็นเด็กอยู่ น่าจะเป็นเด็กที่ตั้งใจทำในสิ่งที่เราอยากให้เป็น คือเราพยายามทำในสิ่งที่เรามีข้อจำกัดเยอะ เหมือนที่ผมบอกว่าผมเป็นคนพูดไม่เก่ง ไม่ชอบพูด ไม่ชอบเจอใครเลย แต่เราพยายามผลักดันตัวเองและพัฒนาตัวเองเรื่อยมา มันเกิดจากความพยายามและความตั้งใจที่อยากจะทำครับ

เชื่อมั่นว่ามันต้องสำเร็จ!

สิ่งที่ผลักดันให้ผมมาถึงวันนี้ได้คือความเชื่อครับ (ยิ้ม) สิ่งที่ผมเชื่อคือความตั้งใจ หมายความว่าเรามีความเชื่อว่าเราอยากเป็นเจ้าของบริษัท เราจะต้องประสบความสำเร็จก็มุ่งมั่นทำมาตลอด ถึงแม้จะล้มเหลวบ้าง ไม่มีเงินบ้าง แต่เรายังเชื่อว่า ณ วันหนึ่งสิ่งที่เราทำ ถ้ามันมีประโยชน์และเราตั้งใจทำจริงๆ สักวันมันต้องมีคนเห็น มันจะประสบความสำเร็จด้วยประสบการณ์ของมันเอง พอเราโตขึ้นก็จะคิดรอบคอบมากขึ้น ดังนั้น เก็บประสบการณ์และทำต่อเนื่อง สักวันจะประสบความสำเร็จได้ และมันทำให้ผมก้าวข้ามความยากลำบากมาได้ ด้วยความที่เรามี passion ที่อยากมีอะไรของตัวเอง ผนวกกับช่วงเรียนปี 3 เราได้ลองทำอะไรเป็นของตัวเอง ได้ทำอะไรที่อยากจะทำ รู้สึกมีความสุขกับการทำอะไรที่เป็นของตัวเอง ไม่ต้องเดินตามใคร มันมีความสุขมาตลอด ก็ทำมาเรื่อยๆ ไม่ว่าสำเร็จหรือไม่สำเร็จ แต่เราเชื่อว่ามันจะสำเร็จครับ

ความฝันคือสิ่งที่ดีเสมอ แต่แน่นอนว่าไม่ใช่สิ่งที่สำคัญที่สุด เพราะสิ่งสำคัญที่สุดนั้นคือความเชื่อมั่นในความฝัน และความพยายามมุมานะไปสู่ความฝันนั้นให้จงได้ นั่นคือสิ่งที่แมคเชื่อมั่นและทำตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา และวันนี้เขาทำมันสำเร็จแล้ว... NSC






ンコ
U M O

NSC | 2004

NUTDANAI HOMKONG



ณัฐดนัย หอมคง

Solution Architect Director / CEO

บริษัท บิ๊ก ดาต้า เอเจนซี่

LESSON LEARNED FROM NUTDANAI - PAE



หลายครั้งที่ชีวิตไม่ได้เป็นไปดั่งที่ใจคิด แต่เราก็สามารถเรียนรู้เพื่อเติบโตไปในเส้นทางที่ไม่คาดฝันนั้นได้...เหมือนกับชีวิตของ ‘เป้’ ณัฐดนัย หอมคง CEO หนุ่มแห่งบริษัท บิ๊ก ดาต้า เอเจนซี่ จำกัด ที่ตลอดเส้นทางชีวิตของเขามีหลายอย่างที่พลาดฝัน แต่เขาก็เลือกที่จะเรียนรู้ เพื่อเปิดโอกาสชีวิตตัวเองไปสู่เส้นทางแห่งความสำเร็จใหม่ๆ ได้ อยากให้ลองบทสัมภาษณ์ของเขา แล้วจะพบว่าโลกนี้ไม่เคยตัน ถ้าเรามีวิธีคิดที่ดี...

“

ผมเลือกแล็บที่อาจารย์เพิ่งกลับจากญี่ปุ่น
เพราะคิดว่าอาจารย์ก็ใหม่ เราก็ใหม่ด้วย
จะได้เรียนรู้อะไรแปลกๆที่ไม่เคยเจอมาก่อน
ไม่ใช่แค่เขียนภาษาคอมพิวเตอร์อย่างเดียว

”



“

NSC สมัยนั้นคล้ายๆ Startup สมัยนี้
ที่ต้อง pitching เพื่อให้ได้ทุน พอได้ทุนแล้วเราต่อยอดได้
ทำให้รู้ว่ามันไม่ได้มีแค่เรียนจบแล้วไปทำงานในบริษัท
แต่มันมีวิธีการอื่นที่สามารถเป็นเจ้าของกิจการได้

”



จากทหาร...สู่วิศวะคอมฯ

เดิมผมไม่ได้ชอบคอมพิวเตอร์แต่อยากเป็นทหาร ก็เลยใช้เวลาตอน ม.4 - ม.5 ไปสอบเตรียมทหาร สอบติดสี่เหล่าด้วย แต่สุดท้ายตกเรื่องตาบอดสีทำให้ไม่ได้เป็นทหารอย่างที่ตั้งใจ ก็เลยกลับมาสายที่น่าจะใกล้เคียงคือวิศวกร พอดีสอบติดโควต้าคณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (มช.) เลยเลือกเส้นทางนี้ไปเลยครับ ตอนนั้นสนใจไฟฟ้าเป็นอันดับหนึ่ง รองมาก็โยธาฯ ส่วนภาควิชาคอมพิวเตอร์เพิ่งกำเนิดมาใน มช. ซึ่งเป็นเกรดที่สามารถเลือกได้ แถมได้เรียนห้องแอร์ (หัวเราะ) ก็เลยเลือกคอมพิวเตอร์ครับ

เรียนรู้สิ่งใหม่ แต่ไม่กดดัน (ตัวเอง)

พอเข้าเรียนคอมพิวเตอร์มีหลายวิชาที่เจอครั้งแรก เช่น โค้ดดิ้ง (Coding) ภาษาซี (C) ซิมูเลชัน (Simulation – การจำลองสถานการณ์) ฯลฯ ตอนปี 3 - ปี 4 ผมเลือกแล็บที่อาจารย์เพิ่งกลับจากญี่ปุ่น เพราะคิดว่าอาจารย์ก็ใหม่ เราก็ใหม่ด้วย จะได้เรียนรู้อะไรแปลกๆ ที่ไม่เคยเจอมาก่อน ไม่ใช่แค่เขียนภาษาคอมพิวเตอร์อย่างเดียว แต่เป็นการทำซิมูเลชันเขียนเป็นภาพสามมิติด้วย เราก็เลยชอบ แต่เกรดเฉลี่ยก็ไม่ได้สวยนะครับ เพราะมันเป็นเรื่องใหม่หมดเลย ยังไม่ถึงขั้นว่าจบไปแล้วจะไปทำอะไร ตอนนั้นยังไม่มีใครมาโชว์ให้ดูว่าจบคอมฯ ต้องทำงานอะไร เราก็เลยค่อยๆ เรียนไป ไม่ได้กดดันตัวเองว่าจบแล้วต้องทำอะไร

แรงบันดาลใจจากคนหูหนวก

จริงๆ ตอนนั้น NSC มีมาหลายปีแล้ว แต่ผมเพิ่งมารู้ตอนปี 4 ว่า NSC เขาทำอย่างไร เพราะส่วนใหญ่นักศึกษาต้องทำโปรเจกต์จบ ก็เลยส่งผลงานแข่งขัน NSC ได้เงินด้วย ทำโปรเจกต์จบแน่นอน และสอบได้สบาย ผลงานตอนนั้นชื่อว่าโปรแกรมแปลภาษาไทยเป็นภาษามือสามมิติ เป็นการแปลจากภาษาไทยที่พิมพ์เป็นภาษามือสามมิติ วิธีการนี้น่าจะช่วยคนหูหนวกในการสื่อสารได้หรือเป็นสื่อการเรียนรู้ได้ ตอนนั้นผมยังไม่อินเกี่ยวกับคนหูหนวกเลย รู้แค่ว่ามันทำได้ก็ลองทำดู แต่พอเราเริ่มศึกษา เริ่มเห็นว่าเขามีปัญหาจริงๆ ซึ่งเด็กหูหนวกกว่าจะเรียนรู้ได้ เขาจะเรียนรู้ช้าไปกว่าเรา 6 – 7 ปี เขารู้แค่คำศัพท์พื้นฐาน และเป็นภาษามือท้องถิ่นที่ไม่สามารถสื่อสารกับใครได้ ก็เลยอยากทำ และได้รางวัลชมเชยมาครับ

ประกอบร่าง...สร้าง (โปรเจกต์) ใหม่

หลังจากเรียนจบ ผมไปเรียนต่อที่ญี่ปุ่น แล้วกลับมาเรียนต่อปริญญาโทที่ไทย ซึ่งสมัยที่เราส่ง NSC เทคโนโลยียังไม่ถึง เรารู้ว่าทำไมเราได้รางวัลชมเชย เพราะหุ่นของเราไม่ใช่คน มันเป็นทรงกระบอกที่มาต่อเป็นคน แต่มันทำงานได้ หลังจากที่กลับมาเรียน ป.โท แล้ว ผมได้คุยกับอาจารย์ว่าเทคโนโลยีมันถึงแล้ว เราลองทำใหม่ไหม กอปรกับได้น้องที่แข่ง NSC เหมือนกันมาเป็นคู่โปรเจกต์ น้องคนนี้เก่งคอมพิวเตอร์กราฟิกมาก เลยออกมาเป็นผู้หญิงที่ผมกระดิกได้ มีหน้าตา พูดได้ มือขยับคล้ายคน และเพิ่มสเกลเป็นโปรแกรมแปล มีโครงสร้างไวยากรณ์ ซึ่งไวยากรณ์ภาษาไทยกับภาษามือไม่เหมือนกัน มากกว่านั้นคือสร้างคำศัพท์ได้ด้วย ตอนนั้นน่าจะได้ไปโชว์ที่ NSC ในปีนั้นด้วย และไปแข่งในงาน ถนนเทคโนโลยี แล้วเป็นตัวแทนประเทศไทยไปแข่ง i-CREATe ที่ประเทศจีน ได้รางวัลที่หนึ่งมาครับ

ทางลัดสู่เจ้าของบริษัท

NSC ทำให้เราได้เรียนรู้วิธีการนำเสนอที่ดี อาจารย์มีเวลาแค่นั้น ทำอย่างไรให้อาจารย์เข้าใจทั้งหมดที่มี และได้รู้ว่าโครงสร้างไหนที่เราทำมันมีประโยชน์ แม้ยังไม่สมบูรณ์แต่รู้ว่ามีคอนเซ็ปท์ไอเดียอย่างไร เรามีการทำพรีเซนเทชันที่เปิดไฮไลท์ให้ดู แล้วใช้วิธีคิดแบบนั้นมาเรื่อยๆ ครับ

ผมมองว่า NSC สมัยนั้นคล้ายๆ Startup สมัยนี้ที่ต้อง pitching เพื่อให้ได้ทุน พอได้ทุนแล้วเราต่อยอดได้ ทำให้รู้ว่ามันไม่ได้มีแค่เรียนจบแล้วไปทำงานในบริษัท แต่มันมีวิธีการอื่นที่สามารถเป็นเจ้าของกิจการได้ น่าจะเป็นประเด็นหลักที่ผมยึดมาตลอด ผมเคยลองทำงานระยะสั้นๆ ทั้งบริษัทคนไทยและฝรั่ง งานโรงงาน งานขายของ

จนถึงงานที่ไม่เกี่ยวกับไอที ก็ลองมาหมดแล้ว จนรู้ว่าผมอยากเป็นเจ้าของบริษัทมากกว่า เรารู้แล้วว่าพนักงานคนไทยเป็นแบบไหน พนักงานบริษัทฝรั่งเป็นอย่างไร งานโรงงานเราก็ไปลองมาแล้ว เราเห็นทุกอย่างว่าเป็นอย่างไร

จากบริษัทซอฟต์แวร์...สู่นักสร้างเกม

ตอนเปิดบริษัทผมก็ตัดสินใจง่ายๆ เพราะการทำธุรกิจต้องอาศัยคอนเนคชัน ซึ่งเราเคยเข้าไปทำระบบเว็บไซต์ที่กำลังบูม เราช่วยงานอาจารย์มาตั้งแต่ ป.ตรี - ป.โท อาจารย์ทำงานวิจัยเราก็ไปช่วยงานในส่วนไอทีได้ เลยมองว่ามันสามารถขยายได้ ลองก้าวเข้าสังเวียนดู ตอนนั้นเริ่มจากการเป็นห้างหุ้นส่วนจำกัด เพราะทุนจดทะเบียนน้อย สามารถดำเนินธุรกิจได้แบบมีใบรับรองเป็นธุรกิจเกี่ยวกับไอที พัฒนาซอฟต์แวร์ สักพักเริ่มรู้ว่าเราไม่สามารถรับงานใหญ่ได้ เลยเปลี่ยนจากห้างหุ้นส่วนจำกัดมาเป็นบริษัท

แต่มันมีจุดเปลี่ยนอย่างหนึ่งคือผมอยากทำเกม และมีเพื่อนมาชวนว่าอยากลองทำด้วยกันไหม ผมไม่เคยทำเกมมาก่อน แต่เคยทำเรื่องกราฟิกมาก็เลยลองดู อีกอย่างมีเทคโนโลยี Unity 3D ช่วยให้ทำเกมง่ายขึ้น กลายเป็นว่าเกมติดอันดับหนึ่งของแอปสโตร์ ก็เลยคิดว่าออกมาทำจริงจังเลยดีกว่า เงินเก็บที่ทำบริษัทซอฟต์แวร์ยังมีอยู่ เลยออกมาทำเกมส่วนตัว ทำไปสักพักเราได้ไปโตเกียวเกมโชว์ที่ญี่ปุ่น แต่มันมีช่องว่างที่เราไม่สามารถพัฒนาโปรแกรมได้เร็วเท่าเขา เขาใช้เวลา 2 – 3 เดือน แต่เราใช้เวลา 1 ปี ทำให้ต้นทุนสูงมาก เราขายไม่ได้ เกือบเจ๊ง

ถ้า Logic ดีจะไม่มีกำแพง

หลังจากนั้นผมกลับมาตั้งบริษัทใหม่ ชื่อว่า บริษัท บิ๊ก เดต้า เอเจนซี่ จำกัด และมีนายทุนมาลงทุนให้ ซึ่งตอนนั้นเป็นเทรนด์ของ Big Data กับ AI เราตั้งใจที่จะทำเรื่องนี้โดยตรง ซึ่งเราให้ความสำคัญกับเดต้าสูงมาก หลังจากได้เดต้าแล้วไปทำอะไรต่อ เช่น การวิเคราะห์การแยกกลุ่มลูกค้า การทำนายผลต่างๆ เราทำให้ลูกค้าเห็นภาพนั้นเลย คือเราไม่ต้องการเป็นผู้พัฒนาซอฟต์แวร์หรือแอปพลิเคชัน เราต้องการเอาเดต้ามาใช้งานต่อ มาวิเคราะห์ต่อ อาจเป็นเพราะเราไม่ได้ตั้งใจเข้ามาเป็นนักศึกษาวิศวกรรมฯ ตั้งแต่ต้น รู้สึกว่าทุกอย่างเราทำได้หมด ภาษาไม่มีข้อจำกัดหรือกำแพง จะเขียนภาษาอะไรก็ได้ อยู่ที่อัลกอริทึม วิธีการคิด และ logic มากกว่า ซึ่งการที่จะอยู่ในตลาดได้นาน ผมมองว่ามีปัจจัย 2 ส่วน จากในและนอกบริษัท ถ้าเป็นในบริษัทต้องฝึกเด็กไม่ให้มีกำแพงภาษาที่เขียนโปรแกรม เราไม่ได้ต้องการให้เขาเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านภาษานั้น เราต้องการแค่ให้เขาเขียนโปรแกรมได้ อาจใช้เวลาเรียนรู้หน่อย กับภายนอกเราต้องหาเทคโนโลยีใหม่ๆ จะได้เตรียมฝึกน้องๆ ได้ สามารถคุยกับลูกค้าได้ มันก็จะต่อยอดได้

เด็กรุ่นใหม่ต้องพัฒนา logic

ผมมองว่า ทักษะที่เด็กไอทียุคนี้ต้องมีเป็นเรื่อง logic อย่างเดียวเลยครับ ผมยกตัวอย่างจาก NSC ที่เห็นชัดเลย อย่างผมก็จะดูว่าเด็กผ่านการประกวดอะไรมาบ้าง เพราะถ้าเด็กที่ผ่านการประกวดมาจะมี logic ในการคิดว่าทำอย่างไรจะได้ที่หนึ่ง ทำอย่างไรจะพรีเซนต์ได้ ทำอย่างไรจะไปต่อได้ ซึ่งการเขียนโปรแกรมในมหาวิทยาลัยมา 4 ปีมันคือโปรแกรมส่งอาจารย์ แต่อาจใช้งานจริงไม่ได้ เราต้องการแค่ logic ซึ่งมีหลายกิจกรรมที่สร้าง logic ให้เด็กได้ และจะทำให้คุยกันรู้เรื่อง ถ้าจะไปทางไอที ต้องหากิจกรรมพวกนี้ที่ช่วยพัฒนา หรือถ้าอยากเป็นโปรแกรมเมอร์ที่เก่ง ก็ต้องไปแข่งเขียนโปรแกรมในระบบปิด แต่ถ้าอยากพรีเซนต์ได้ อยากเป็นคล้ายๆ สตาร์ทอัพด้วยก็มาแข่ง NSC

สอนเด็กได้...ก็เรียนรู้จากเด็กได้

ผมได้ไปเป็นกรรมการ NSC ระดับภาคเหนือหลายรอบเกี่ยวกับการพัฒนาเกมและสื่อการสอน เราเห็นชัดว่าเด็กทำ proposal ออกมาดี แต่ผลลัพธ์ที่แสดงไม่ได้ตาม proposal แสดงว่าเด็กขาดช่วงจังหวะการพัฒนา ผมอยากแนะนำเรื่องการแบ่งย่อยไทม์ไลน์ ซึ่งอาจต้องแนะนำเขาตั้งแต่แรกว่าควรทำแค่นี้จะทำเสร็จ ทำไมถึงคิดว่าทำได้ ทำไมทำไม่ได้ แล้วให้ความเห็นไป

“

อาจเป็นเพราะ
เราไม่ได้ตั้งใจเข้ามาเป็นนักศึกษาวิศวกรรมฯ ตั้งแต่ต้น
รู้สึกว่าทุกอย่างเราทำได้หมด ภาษาไม่มีข้อจำกัด
หรือกำแพง จะเขียนภาษาอะไรก็ได้ อยู่ที่อัลกอริทึม
วิธีการคิด และ logic มากกว่า

”







ตอนนี้มีแค่การตรวจว่าผ่านหรือไม่ผ่าน ถ้า proposal ดี เข้าใจคอนเซ็ปท์กันตั้งแต่ต้นก็จบครับ การตรวจก็ต้องตรวจตาม proposal ว่าเขาทำได้ตามนี้ไหม

ผมได้เอาสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเป็นกรรมการ NSC ไปใช้พัฒนาในบริษัทเหมือนกัน มีการแข่งขันคล้ายๆ NSC ในบริษัท ลองให้น้องเสนอไอเดียมา เราก็จ่ายเงินไป บางอย่างที่เราไปขายลูกค้าอาจจะเรียนรู้มาจากลูกน้องก็ได้ ลองให้เขาคิดมากกว่าเดิม เด็กก็สามารถปรับปรุงตัวได้ จากนักพัฒนาอาจทำธุรกิจในอนาคตได้

NSC คือตลาดคนไอทีชั้นดี

สมัยก่อนเวลามีพี่ๆ หลายบริษัทมาเดินตามบูธแล้วให้นามบัตร เราจะแฮปปี้มาก เหมือนเราได้รับการติดต่อแล้ว เป็นอันหนึ่งที่น่าสนใจสำหรับ NSC คือการสรรหาพนักงาน (Recruitment) เรามั่นใจว่าน้องมี logic ที่ดี มีน้องๆ NSC หลายคนที่ผม recruit มาอยู่ในบริษัท เราเห็นว่าเรื่อง recruit น่าจะสำคัญที่สุดแล้ว ไม่ได้บอกว่าเด็กที่ผ่าน NSC จะเก่งหรือเทพเลย แต่เรารู้ว่าน้องมี logic ที่ดี มีการเตรียมพรีเซนต์ รู้ว่าทำอย่างไรให้ตัวเองชนะ และคนที่เราเลือกมาส่วนใหญ่เป็นคนที่ชนะ เขาจะมี mindset ไม่เหมือนทั่วไป เขามีการเตรียมตัวไม่เหมือนคนอื่น ต่างจากคนที่ไม่ได้ผ่าน NSC มาที่เราอาจไม่เห็นภาพชัดเจนเท่า ยิ่ง NSC ปัจจุบันเด็กแข่งมาตั้งแต่มัธยมปลาย รู้ว่าจะเขียน proposal อย่างไร หรือพรีเซนต์อย่างไร

> “ผมอยากแนะนำ
> เรื่องการแบ่งย่อยไทม์ไลน์
> ซึ่งอาจต้องแนะนำเขาตั้งแต่แรกว่า
> ควรทำแค่นี้จะทำเสร็จ
> ทำไมถึงคิดว่าทำได้ ทำไมทำไม่ได้
> แล้วให้ความเห็นไป”





“
ที่ตั้งใจคือ
งานทุกงานต้องทำให้เสร็จและใช้งานได้
ถ้าไม่ได้ใช้งานต้องฝืนใจไม่รับ เพราะรู้สึกว่ามันจะขึ้นหิ้งไป
ไม่มีใครสนใจ ไม่มีใครบอกต่อ
”

นิยามตัวเอง ณ วันนี้

ผมค่อนข้างมั่นใจว่า เราไม่มีข้อจำกัด ดังนั้น เราสามารถเป็นผู้พัฒนาโซลูชัน (Solution) ให้ลูกค้าได้ เราไปช่วยเปลี่ยนปัญหาหรือโจทย์ของลูกค้าเป็นโซลูชัน ซึ่งเราไม่ได้บังคับว่าต้องใช้บิ๊กเดต้าเท่านั้น ใช้อะไรก็ได้ที่มันง่ายและ implement ได้ดี ได้เร็ว และเกิดผลลัพธ์ได้จริง ลูกค้าก็แฮปปี้และใช้งานเราต่อไปเรื่อยๆ

สิ่งที่ทำให้เราแตกต่างจากเพื่อนรุ่นเดียวกัน อาจเป็นเพราะเราลองคำนวณรายได้จากการเป็นพนักงานประจำแล้วมันไม่เพียงพอ ซึ่งเราต้องการเลี้ยงครอบครัว เลี้ยงพ่อแม่ เราต้องการเรียน ป.โทด้วย ทุกอย่างเป็นเงิน ที่เรารู้ว่าเท่าไหร่ มันมีเงินเป็นปัจจัยสำคัญ ทำอย่างไรจะได้เงินจำนวนเยอะ ต้องทำโปรเจกต์และออกมาเป็นผู้ประกอบการ รับงานเอง รายได้จะสูง แต่ความเสี่ยงก็สูง ตอนนั้นยังไม่คิดเรื่องความเสี่ยง คิดแค่เราส่งงานตรงเวลา ลูกค้าแนะนำกันต่อ แต่ที่ตั้งใจคืองานทุกงานต้องทำให้เสร็จและใช้งานได้ ถ้าไม่ได้ใช้งานต้องฝืนใจไม่รับ เพราะรู้สึกว่ามันจะขึ้นหิ้งไป ไม่มีใครสนใจ ไม่มีใครบอกต่อ ซึ่งเป็นผลมาถึงปัจจุบัน คนแนะนำก็จะบอกว่าเราทำงานจบแม้จะแพงกว่าคนอื่นก็ตาม

ฉีกตัวเองให้แตกต่าง!

ตอนอายุ 30 ปีผมก็ทำตัวเหมือนเน็ตไอดอลทั่วไป ที่บอกว่าอายุ 45 ปี จะเกษียณตัวเอง แต่มาถึงจุดนี้ผมทำไม่ได้ ที่ตั้งเป้าก็คือ ตอนนี้ลูกค้าของผมทั้งหมดอยู่ในตลาดหลักทรัพย์ ปีนี้เน้นภาครัฐ ปีถัดไปอยากกลับไปที่ภาคเอกชนที่เป็นธนาคาร ตั้งเป้า 3 ปี - 5 ปีตามเทรนด์ยังไม่ได้มองไกลมาก เพราะเทคโนโลยีมันเปลี่ยน

ผมอยากไปทางอื่นที่ไม่ใช่ทางปกติ ถ้าเป็นทหารก็อาจจะมีอะไรบางอย่างที่ผมพยายามฉีกกว่าคนอื่น พยายามหาวิธีดีดตัวเองขึ้นมาให้ได้ อย่างตอนตั้งบริษัทก็คิดว่าเราจะสามารถใช้เงินศูนย์บาทในการสร้างบริษัทได้ไหม เราจะอยู่ได้ไหม มันเหมือนเป็นความท้าทายเรื่อยๆ ถ้าเป็นตอนนี้คือ เราจะทำเทคโนโลยีใหม่เหมือนต่างชาติได้ไหม...

เพราะชีวิตมักมีสิ่งไม่คาดฝันเกิดขึ้นตลอดเวลา การมีวิธีคิดแบบเรียนรู้และเปิดรับสิ่งใหม่ๆ ย่อมทำให้เราไม่มัวจมอยู่กับฝันที่พลาดหรืออุปสรรคที่คอยดักจับ และมากกว่านั้น หากเราสามารถแปรรูปประสบการณ์จากการเรียนรู้ ไปสู่การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่แตกต่างจากคนอื่นได้ เชื่อเถอะว่าความสำเร็จย่อมรอเราอยู่ไม่ไกลเหมือนที่เป้าทำได้ในวันนี้... NSC



NSC | 2004

RUNGKANT WANGBOON



รุ่งกานต์ วังบุญ

ครูผู้สอนนักเรียนในโครงการ Gifted Computer
โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย

LESSON LEARNED FROM RUNGKANT - RUNG



ทุกคนอาจสอนได้ แต่ไม่ใช่ทุกคนที่จะเป็นครูได้...นั่นคือสิ่งที่บ่งบอกตัวตนของ ‘ครูรุ่ง’ รุ่งกานต์ วังบุญ ครูคอมพิวเตอร์แห่งปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย ได้ดีที่สุด เพราะครูรุ่งไม่ได้แค่สอนคอมพิวเตอร์ หากแต่ยังเป็นครูสอนแนะแนวการใช้ชีวิตให้ลูกศิษย์ และไม่ใช่เพียงสอนไปตามสิ่งที่ได้ยินได้ฟังมา หากแต่สอนจากประสบการณ์ที่ตัวเองได้ปฏิบัติจริง อยากให้อ่านบทสัมภาษณ์ของครูรุ่ง แล้วเราอาจจะอิจฉาน้องๆ ปรินส์รอยแยลส์ฯ ที่มีครูที่ทุ่มเทขนาดนี้

“

เราจะแนะนำเด็กได้อย่างไร
ถ้าเราไม่เคยไปสนามนั้นจริงๆ

”



ท้าทายในความเป็นครู

เมื่อก่อนเคยเป็นคุณครูที่โรงเรียนแห่งหนึ่ง แต่หลังจากเรียนจบ Computer Science ก็ร้อนวิชาอยากเขียนโปรแกรม เลยไปทำงานเป็นโปรแกรมเมอร์ที่นิคมอุตสาหกรรมอยู่ 9 เดือน ถึงแม้จะได้เงินได้โอทีเยอะมาก แต่ทำให้รู้ว่านั่นไม่ใช่ตัวเอง หลังจากนั้นทางโรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัยเรียกตัวมาสัมภาษณ์เพราะเราเคยสมัครไว้ ตอนสัมภาษณ์ท่านผู้อำนวยการพูดไว้ว่าความเป็นครูไม่ได้เป็นวันจันทร์ถึงวันศุกร์ แต่มันเป็นทุกวัน ไม่ใช่ถอดเครื่องแบบแล้วจะเลิกเป็น การเป็นครูไม่น่าเบื่อ ได้ทำอะไรหลายอย่าง คิดว่ามันน่าสนใจ และทางโรงเรียนจะส่งเสริมให้เรียนต่อปริญญาโทด้วย ก็เลยลาออกมาเป็นครูที่นี่ แล้วก็ได้เรียนต่อปริญญาโทจริงๆ

เจ็บเพื่อให้จำ ทำเพื่อให้รู้

พอเรียนจบปริญญาโททางโรงเรียนเลื่อนให้ขึ้นมาสอน ม.ปลาย ซึ่งมีโครงการแข่งขันที่คุณครูท่านหนึ่งเคยทำไว้แล้ว เราก็คิดว่าจะทำได้หรือ แต่ก็ลองทำ ปีแรกปรากฏว่าเด็กได้รางวัลที่ 1 ของ NSC นับเป็นจุดเริ่มต้นที่ดี ซึ่งในปีแรกถือว่าเด็กเก่ง เราแค่ให้แนวทางเล็กๆ ปีต่อมามีการแข่งขันสำหรับคุณครู แต่เรายังไม่กล้าแข่ง จนกระทั่งก็มีคนมาบอกว่า เราจะแนะนำเด็กได้อย่างไรถ้าเราไม่เคยไปสนามนั้นจริงๆ ก็เลยตัดสินใจลงแข่งปีแรก เริ่มต้นจากที่ไม่รู้เรื่องอะไรเลย ทำให้ได้เข้าใจบรรยากาศการเขียนข้อเสนอ ความสงสัย ความกดดัน ความตื่นเต้น ที่สำคัญทำให้เราได้เรียนรู้ความเจ็บปวดจากการแข่งขัน NSC ด้วย คือสมัยก่อนจะไม่มีการนำเสนอ ครูส่งผลงานด้วยแผ่นซีดี มีข้อเสนอโครงการ มีกรรมการตรวจให้ แล้วรอฟังผล ทำมาอย่างนี้ทุกๆ ปี ปีนั้น (2549) เราก็ไม่ได้ไปนำเสนอ เพราะวันนำเสนอเป็นวันแต่งงานพอดี ปรากฏว่าหลังจากนั้นหนึ่งเดือนมีจดหมายแจ้งมาที่โรงเรียนว่าอาจารย์รุ่งกานต์ส่งผลงานไม่ได้เกณฑ์ตามมาตรฐานและจะโดนยึดทุนคืน เราช็อคมาก เลยไปถามกรรมการ เขาบอกว่าแผ่นซีดีที่เราส่งไปมันเปิดไม่ได้ เพราะเครื่องไม่ได้ลงโปรแกรมแฟลชเพลเยอร์ไว้ ตอนนั้นโกรธ NSC มาก อายมาก ก็เจ็บช้ำไปประมาณสามเดือน

วิถีคนจริง!

หลังจากนั้นถามตัวเองว่าเราจะหยุดอยู่แค่นี้หรือแล้วคนอื่นเขารู้ไหม หรือเราจะก้าวต่อไปให้คนอื่นเห็นว่าเราคือของจริง คนจริง และเราทำจริง ก็เลยเอาผลงานเดิมที่โดนยึดเงินไปส่งเข้าแข่งขันในปีถัดมา ปรากฏว่าทะลุถึงรอบชิงชนะเลิศแล้วได้ไปนำเสนอ และได้รางวัลที่สองหรือรองชนะเลิศ ปีนั้นไม่มีที่หนึ่งเพราะผลงานยังไม่ถึงเกณฑ์ แล้วทำอย่างไรถึงจะได้ เราก็กลับมาถามตัวเองว่าจะแข่งต่อไปไหม คือมันเหมือนยังไม่ที่สุด ก็เลยกลับมาปรับปรุงพัฒนาผลงานใหม่ ดูเกณฑ์ทุกอย่างให้รัดกุมมากขึ้น แล้วส่งแข่งขันต่อจนได้รางวัลที่ 1

วิธีหาโจทย์คือจะดูว่าเราทำสื่ออะไรที่มีคุณค่าอย่างเช่น ถ้าเราทำสื่อที่เขาเข้าใจอยู่แล้ว ทำดีแค่ไหนเขาก็ไม่เห็นประโยชน์ แต่เราจะดูว่าเรื่องไหนที่ยากเด็กเรียนในห้องแล้วไม่เข้าใจ ต้องไปเรียนพิเศษมากขึ้น หรือคะแนนสอบตก เราก็หยิบตรงนั้นมาดูว่าจะทำภาพแอนิเมชันได้อย่างไร

อาบน้ำร้อนก่อน ถึงสอนเด็กได้

คุณค่าที่ได้รับคือระหว่างทางเราได้ประสบการณ์ เราได้ซึมซับหลายอย่าง ซึ่งตรงนั้นเราจะกลับมาบอกกับเด็กๆ ได้ เราจะโคชเด็กๆ ได้ เหมือนเราบอกว่าเด็กๆ ไปป่าอเมซอนนะ ทั้งที่เขายังไม่เคยไป เพราะฉะนั้นครูต้องไปก่อนถึงจะรู้แต่ละจุดว่าเป็นอย่างไร บอกได้ว่าควรจะทำอย่างไร หลีกเลี่ยงอะไร เพราะถ้าไม่เคยไปเราจะบอกเด็กไม่ได้ ซึ่งแต่ละปีก็จะไม่เหมือนกัน ก็พยายามไปแต่ละเวที ทำให้เข้าใจเด็กว่าเวลานำเสนอเขาจะตื่นเต้นอย่างไร จะต้องมีเทคนิคอะไรที่จะช่วยเขา อันนี้เป็นสิ่งที่มีค่าที่จะนำมาให้เด็กๆ ได้เรียนรู้ต่อไป

ตอนที่เราไม่เคยแข่ง เราบอกเขาทำแบบนี้แล้วจะดี บางคนก็เชื่อ บางคนก็ยังไม่เชื่อ แต่ถ้าเราเคยทำมาก่อน เราจะเข้าใจหัวอกเขา รู้ว่าจังหวะนั้นเราเคยรู้สึกแบบนี้ เราต้องให้กำลังใจเขาอย่างไร เราต้องช่วยเขาอย่างไร เราต้องสนับสนุนเขาอย่างไร ตอนนี้เขารู้สึกอย่างไร แม้เขาพูดออกมาอย่างหนึ่ง แต่ใจจริงๆ เขาไม่ได้รู้สึกอย่างนั้น มันก็จะมีวิธีปฏิบัติ กับเด็กที่ต่างกันออกไป

“

เราต้องให้กำลังใจเขาอย่างไร เราต้องช่วยเขาอย่างไร
เราต้องสนับสนุนเขาอย่างไร
ตอนนี้เขารู้สึกอย่างไร

”



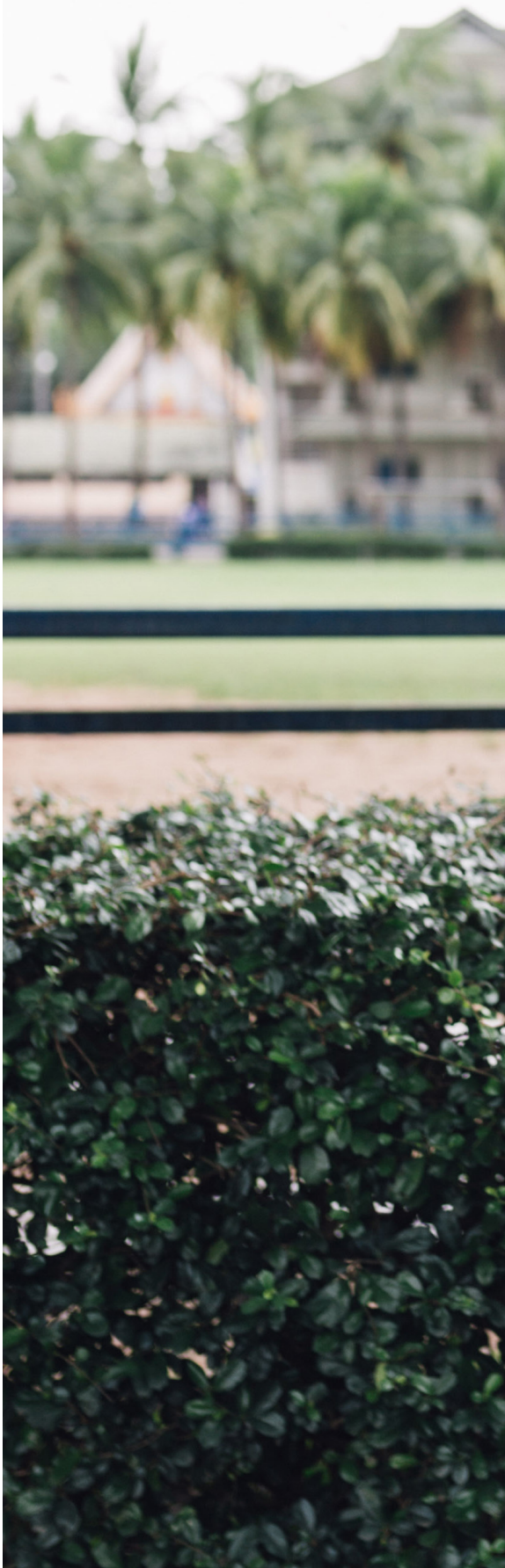
ความพร้อมคือดาบสองคม

เมื่อก่อนเด็กจะกระตือรือร้นมาก เขาไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ ไม่มีอุปกรณ์อะไรเลย ไม่มีโน้ตบุ๊กด้วย เวลาที่อยากทำต้องกลับไปทำที่บ้าน ถ้าอยากทำที่โรงเรียนต้องยกเคสยกหน้าจอมานั่งทำ บางคนต้องไปทำที่บ้านเพื่อนต้องลาเรียนไป เขาต้องใช้ความอดทนมาก มีความมุ่งมั่นมาก แต่เด็กสมัยนี้ค่อนข้างพร้อม มีห้องคอมฯ มีครู มีทุกอย่าง บางครั้งจะเห็นว่าเด็กยุคใหม่จะท้อแท้ง่าย ไม่ค่อยสู้ฝ่าฟัน ต้องคอยให้กำลังใจ คอยช่วยเหลือเขา แต่เด็กสมัยก่อนจะเข้มแข็งมาก เราแค่คอยแนะนำอยู่ห่างๆ ความมีวินัยไม่ต้องตามเยอะ สมัยก่อนถ้าสั่งปุ๊บจะทำ ถ้าทำไม่ได้จะมาบอกก่อน แต่เด็กสมัยนี้ต้องจี้ ต้องโคชละเอียด บางทีต้องโคชผู้ปกครองด้วย ก็เคยคิดว่าเป็นเพราะเขาพร้อมมากเกินไปหรือเปล่า แต่อาจเป็นเพราะสังคมในปัจจุบันด้วยที่เร่งด่วน ต้องการอะไรที่รวดเร็ว อีกอย่างเขาเรียนหนักขึ้นตั้งแต่เช้ายันเย็น เย็นต้องไปเรียนต่อ มีระบบ TCAS ที่บีบเขา เวลาที่จะมาทำตรงนี้ก็เลยแคบลง ถ้าไม่มีความพร้อมเด็กจะโดนกดดันและไปทางอื่นได้

เกรดวัดที่ชัดเจน กับความหลากหลายที่หายไป

ปัจจุบันครูสอนเด็กนักเรียนห้องกิฟท์คอมฯ (Gifted Computer) ยุคแรกๆ สอนเด็กทุกคนเลย เมื่อก่อนเด็กทุกคนต้องเข้ามาเรียนคอมพิวเตอร์ชื่อวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ทุกคนต้องเรียนเหมือนๆ กัน ตอนที่เข้ามาใหม่ๆ ก็สอน ม.4 ซึ่งต้องสอนพื้นฐานของกระทรวงให้จบไวๆ แล้วเราค่อยเพิ่มเติมในส่วนของโรงเรียนปรินส์ฯ เข้าไปให้เข้มข้นเพิ่มขึ้น ข้อดีคือเราจะเจอเด็กทุกคนไม่ว่าจะเด็กคนนั้นจะอยากเป็นวิศวะฯ คอมฯ หรือเปล่า แต่เราจะเจอ เราจะเห็นแววเด็กที่แตกต่างกันไป เราจะได้เห็นเด็กที่หลากหลาย แต่ถ้ากลุ่มเด็กกิฟท์คอมฯ จะมุ่งไปที่เขียนโปรแกรมการพัฒนา เราจะได้กลุ่มเด็กที่แคบลง แต่ความตั้งใจที่เขาจะมาทางด้านนี้ก็มีความชัดเจน

“ถ้าอยากได้ที่ปลายยอด
อย่างน้อยจะได้ที่ครึ่งต้น แต่ถ้าอยากได้ที่ครึ่งต้น
มากสุดก็จะได้แค่ครึ่งต้น... เขาก็จะเริ่มมองเป้าสูง
ที่จะทำให้เขามีแรงมากขึ้น”




THE PRINCE ROYAL'S COLLEGE
LUX ET VERITAS
FOUNDED 1981
CHIANG MAI 1909



เสริมแรงให้เด็กมองสูง

ที่ผลักดันให้เด็กได้เข้าแข่งขัน NSC อันดับแรกที่เห็นชัดเลยคือเด็กได้พัฒนาศักยภาพที่ชัดเจน ทำเพื่อแข่งในห้อง แต่ถ้าทำเพื่อแข่งของโรงเรียนมันจะเพิ่มขึ้น ของภาคก็เพิ่มขึ้น ของประเทศก็เพิ่มขึ้น ตอนนี้ครูพยายามผลักดันเด็กว่าเวลาทำงานอะไรต้องมองไปที่นานาชาติ ถ้าเรามองไปที่นานาชาติได้ระดับประเทศก็ไม่ยาก เพราะแรงของเด็กจะไม่เท่ากัน เพราะฉะนั้น ต้องสร้างเวทีที่ให้เด็กได้มีแรงขึ้นมาเอง แล้วจะป้อนอะไรก็ง่าย

ครูจะสอนเด็กว่าเห็นต้นไม้ไหม มันจะมีผลไม้มีตั้งแต่ตกลงมาที่พื้นมีหนอนกินบ้าง มีข้างล่าง มีตรงกลาง มีข้างบน ข้างบนครูเปรียบเหมือนเป็นอมฤต ถามเด็กว่าอยากกินอันไหน เด็กบอกว่าข้างบน แต่ครูบอกว่าข้างบนมันเหนื่อยนะ อาจจะล้ม อาจจะเจ็บปางตาย ถลอกปอกเปิก เด็กบอกว่าไม่เป็นไรจะเอา เราก็เปรียบเทียบกับชีวิตจริง ถ้าอยากได้ที่ปลายยอด อย่างน้อยจะได้ที่ครึ่งต้น แต่ถ้าอยากได้ที่ครึ่งต้น มากสุดก็จะได้แค่ครึ่งต้น อันล่างๆ ก็จะเป็นของเธอ เขาก็จะเริ่มมองเป้าสูงที่จะทำให้เขามีแรงมากขึ้น ซึ่งแต่ละเคสจะไม่เหมือนกัน มีทั้งคนที่คิดว่าเขาทำไม่ได้หรอก เราก็ไม่มั่นใจหรอกว่าเขาจะทำได้ไหม แต่ต้องทำให้เขามั่นใจและเชื่อว่าเขาทำได้ แล้วเขาก็ทำได้จริงๆ บางคนเราไม่เคยคิดว่าเขาจะนึกถึงเรา วันหนึ่งพอลงจากเวทีเขาก็มากราบเท้าตรงนั้นเลย เขาบอกว่าผมมีวันนี้ได้เพราะครู เราก็อึ้งทำอะไรไม่ถูก (ยิ้ม)

สร้างเป้าหมายที่เป็นหนึ่งเดียว

วิธีสร้างความมั่นใจให้เด็ก อันดับแรกครูจะบอกว่า ในทีมต้องมีเป้าหมายที่เดียวกัน ถ้าอีกคนมีเป้าหมายแค่ที่โรงเรียน อีกคนระดับภาค อีกคนระดับประเทศ ทำให้เราต้องมาคุยกันก่อนว่าเป้าหมายเราคืออะไร เอาให้ชัด เพราะแต่ละระดับไม่เหมือนกัน ก็ให้คนที่ตั้งเป้าหมายแต่ละระดับอธิบายในมุมของเขา สุดท้ายเด็กจะคิดเองได้ว่าเขาจะเอาเป้าหมายอะไร ให้เด็กได้คุยกัน แล้วเขาจะมีความเข้าใจกัน เขาจะได้มีข้อมูลมากขึ้น ถ้ามีเป้าหมายเดียวกันการเสริมแรงก็จะไม่ยาก ถ้ามีเป้าหมายแบบนี้ครูสามารถให้คำแนะนำได้เลยว่าข้อเสนอมันถึงระดับไหน การันตีได้ไหม แต่ต้องทำเผื่อไว้ถ้าจะได้ร้อยต้องทำร้อยยี่สิบ เพราะฉะนั้น เด็กก็จะมั่นใจในการก้าวกับเราว่าเราเห็นทางข้างหน้าที่ชัดเจน ที่สำคัญ ต้องไม่ประมาท ต่อให้เก่งอย่างไรต้องพิชิตใจกรรมการให้ได้ จะได้ไม่พลาดแบบที่ครูพลาด เพราะเราต้องใช้เวลากับมัน สิ่งที่ครูพลาดไปก็เป็นประโยชน์ที่จะมาเล่าให้เด็กฟัง อย่าคิดว่าพลาดแล้วเสียไป ถ้ามองให้เป็นประโยชน์ก็เอามาใช้กับเด็กได้ มีเทคนิคมาสอนเด็ก

การเติบโตของเด็ก คือรอยยิ้มของครู

ถ้าถามถึงความสำเร็จในการส่งเด็กเข้าแข่งขัน เรื่องรางวัลก็เป็นส่วนหนึ่ง แต่ระหว่างทางเราจะเห็นความเปลี่ยนแปลงของเด็ก เขาเป็นโตขึ้น มีความรับผิดชอบ มีความคิดที่เปลี่ยนไป มีความเสียสละ มีการนึกถึงคนอื่น อันนี้คือสิ่งที่ทำให้ครูมีรอยยิ้มได้เรื่อยๆ ถ้าเป็นคุณครูทั่วไปก็จะได้เงินเดือนแค่สิ้นเดือน เดือนละหนึ่งครั้ง แต่สำหรับครูคิดว่าทุกครั้งที่อยู่กับเด็กเราก็ได้ตลอด เป็นเม็ดเล็กเม็ดน้อย และต้องคอยรดน้ำไปเรื่อยๆ เราเห็นความเปลี่ยนแปลงของเขา เราก็มีความสุข

ชีวิตเราใช้ให้คุ้ม!

สำหรับคุณครูที่สนใจส่งเด็กเข้าแข่งขัน ถ้าเราจะแนะนำเด็กได้เราต้องเคยทำมาก่อน เหมือนคำที่มีคนพูดว่าคุณจะเข้าใจคนอกหักได้อย่างไรถ้าไม่เคยอกหัก แล้วคุณจะแนะนำเด็กได้อย่างไร ถ้าคุณไม่เคยลองเส้นทางนั้นแม้แต่ครั้งเดียว และไม่มีอะไรที่น่ากลัวเพราะเด็กของเราต้องการจะไปและครูต้องไปก่อนแค่นั้นเอง

ถ้าจะโคชเด็กให้เข้าแข่ง จะบอกเด็กๆ ว่าชีวิตนักเรียนมันจะมีอยู่ในห้องสี่เหลี่ยม เราเดินไปกินข้าวแล้วกลับมาห้อง อย่างมากเธอจะได้ไปเล่นบาส อย่างมากเธอจะได้ไปทัศนศึกษาปีละหนึ่งหรือสองครั้ง แต่การที่เราได้ก้าวออกมาแล้วทำอะไรสักอย่างที่เราชอบ แล้วทำให้สุดทาง มันมากกว่าในห้องเรียน เธอจะได้ชีวิตอีกด้านหนึ่ง ได้การเรียนรู้ที่จะอยู่กับเพื่อน การทำงานที่แท้จริง ความเก่งที่พัฒนาได้อย่างรวดเร็ว และการรักษาสมดุลไม่ว่าจะเป็นตัวเอง กับครอบครัว กับเพื่อน กับทุกอย่างๆ





“

ระหว่างทางเราจะเห็นความเปลี่ยนแปลงของเด็ก
เขาเป็นผู้ใหญ่ขึ้น มีความรับผิดชอบ มีความคิดที่เปลี่ยนไป
มีความเสียสละ มีการนึกถึงคนอื่น
อันนี้คือสิ่งที่ทำให้ครูมีรอยยิ้มได้เรื่อยๆ

”





มันคือชีวิตมากๆ มีชีวิตทั้งทีต้องใช้ให้คุ้ม แต่ต้องรักษาความสมดุลระหว่างคะแนนและการแข่งขันด้วย เพราะเด็กหลายคนถ้ารักษาสมดุลไม่เป็นอาจจะเสียการเรียน เด็กบางคนถึงแม้เขาจะได้โควต้าแต่เกรดไม่ถึง หรือแม้จะไปเรียนแล้วแต่เขาไม่มีพื้นฐาน เขาก็ไปไม่ได้ เพราะฉะนั้นต้องรักษาสมดุล และครูก็ต้องช่วยด้วย

ครูอยากให้ NSC คงอยู่ไปนานๆ มันเป็นแรงผลักดันที่ดีมากของเด็ก โดยเฉพาะการมีโควตาให้กับเด็ก เพราะเด็กที่มาอยู่ในโครงการเป็นเด็กที่เสียสละเวลามาแล้ว เขาไม่ใช่เด็กที่จะอยู่แต่ในห้องเรียน แต่ต้องรักษาความสมดุล และมหาวิทยาลัยที่รับเขาไปก็จะไม่ผิดหวัง

ช่วยบ่มเพาะระหว่างทาง

ครูเคยได้เป็นวิทยากรให้กับเนคเทค ปัญหาที่ครูหลายคนเจอ เขาบอกว่าเด็กอยากทำครูก็อยากแต่ไม่รู้จะทำอย่างไร เพราะ หนึ่ง ครูไม่ได้เขียนโปรแกรมได้เก่งมากมาย สอง เด็กยังไม่มีพื้นฐาน แล้วจะทำอย่างไร ซึ่งน่าจะมีการบ่มเพาะระหว่างทางทั้งครูและนักเรียน จนกระทั่งเขาเขียนข้อเสนอได้ด้วย แต่ถ้าในระหว่างนั้นเขียนโปรแกรมไม่ได้ทำอย่างไร อย่างเช่นบางโปรแกรมที่เขียนยากๆ โรงเรียนปรินส์ฯ กว่าจะเขียนได้ก็ตั้งต้นนานเหมือนกัน แล้วถ้าเด็กข้างนอกจะเริ่มอย่างไร ทั้งที่เขามีไอเดีย ครูก็พร้อม อยากให้มีตรงนี้เข้ามาเชื่อมด้วย ถ้าเนคเทคสามารถช่วยตรงนี้ได้จะเป็นประโยชน์ และอีกอย่างที่ไปเมืองนอกจะเห็นเขาทำเป็น Landmark ที่ส่วนกลาง เด็กไม่มีเงินสักบาทแต่สามารถเดินเข้าไปใช้อุปกรณ์ได้หมดทุกอย่าง มีไกด์ไลน์ให้ สำหรับเด็กที่ยังไม่รู้ตัวเองหรือไม่มีความพร้อมตรงนี้ ถ้ามีผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำ เด็กก็จะได้เป็นไอเดียต่อยอดได้

สำหรับโรงเรียนที่ห่างไกล อย่างแม่ฮ่องสอนก็น่าจะเป็นโมเดลที่ดีมาก มีทั้งการเขียนข้อเสนอ ให้อาจารย์มหาวิทยาลัยโคชชิ่งให้ แล้วค่อยๆ ประคับประคองอย่างต่อเนื่อง ถ้าได้โมเดลนี้ขึ้นมาอาจจะไปช่วยที่อื่นได้ แต่ถ้ารอโมเดลอาจต้องใช้เวลา อย่างตอนนี้เรามีบทเรียนมากมาย ถ้าทำเป็นศูนย์เกี่ยวกับไอทีและเทคโนโลยีแบ่งเป็นหัวข้อ อย่างเช่นอาจารย์ถนัดหัวข้อนี้ก็อัดวีดีโอไว้ใส่เข้าไปรวบรวม อย่างน้อยมันมีอินเทอร์เน็ต เด็กเข้ามาแล้วก็ทำตาม มีอุปกรณ์ที่อยากได้ซื้อที่ไหน มีรายชื่อติดต่อผู้เชี่ยวชาญ ถ้ามีเว็บไซต์แบบนี้สักหนึ่งอันมันน่าจะไปได้

นิยามตัวเอง ณ วันนี้

สำหรับตัวเอง ถ้าเป็นครูในห้องเรียนเราก็จะเป็นแนวที่จัดการเรียนการสอนให้สนุก ให้เด็กอยากรู้ ไม่มานั่งบอก 1 2 3 4 อยากให้เขาทำอะไรใหม่ๆ ขึ้นมา แล้วเราทำหน้าที่เพียงช่วยเขาทำให้สำเร็จ แต่ถ้าเป็นโคชต้องจัดสิ่งแวดล้อมให้พร้อมมากกว่า ไม่ว่าจะเป็นคน หลักสูตร ห้อง เนื้อหา การเชื่อมกับผู้บริหาร ผู้ปกครอง จัดให้พร้อม แล้วก็คอยดูว่าเขาขาดอะไร เราก็คอยเติมเต็ม

> “การที่เราได้ก้าวออกมา
> แล้วทำอะไรสักอย่างที่เราชอบ
> แล้วทำให้สุดทาง มันมากกว่าในห้องเรียน
> เธอจะได้ชีวิตอีกด้านหนึ่ง”



ที่ผ่านมาเราแข่งขันมาสิบกว่าปี ได้รับรางวัลก็ดีใจแป็บๆ อนาคตอยากทำอะไรที่มันมี impact ในสิ่งที่เรารู้ให้กับคนอื่นบ้าง ไม่ว่ากับเด็กหรือคุณครู และเป็นระยะยาว อยากทำเว็บฯ ขึ้นมาเป็นศูนย์รวม ใครอยากรู้เรื่องไอทีเข้ามาตรงนี้จะรู้จริง สร้างเป็น hub และมี content ให้ครบถ้วน อีกหน่อยอาจจะมี conference ด้วยแต่ก็ยังเป็นความฝันอยู่ ...

คำที่ว่า ความเป็นครูหาใช่อยู่ที่คุณวุฒิ หากแต่อยู่ในจิตวิญญาณของคนคนนั้น ยังคงเป็นจริงเสมอ และไม่อาจปฏิเสธเลยว่า ครูรุ่งคือตัวอย่างหนึ่งที่สะท้อนถึงคำข้างต้นได้อย่างชัดเจน แม้จะต้องสู้อุตสาหะเพียงไร ขอแค่ได้เห็นความสำเร็จของลูกศิษย์ นั่นคือสิ่งตอบแทนที่มากเกินพอแล้วสำหรับครู... NSC





NSC | 2002

ATIP NOMSIRI



อธิป น้อมศิริ

Co-Founder&CEO

บริษัท แม็กนีเซียม จำกัด

LESSON LEARNED FROM ATIP - BIG



อนาคตของเด็กติดเกมไม่เลวร้ายเสมอไป ถ้าได้รับการส่งเสริมอย่างถูกจุด...เหมือนดังเช่นชีวิตของ ‘บิ๊ก’ อธิป น้อมศิริ สตาร์ทอัพรุ่นใหม่อนาคตไกล ที่ยอมรับกับเราว่าเขาเริ่มเล่นเกมมาตั้งแต่อายุ 2 ขวบ แต่ด้วยความสนใจอย่างลึกซึ้ง บวกกับแรงหนุนจากอาจารย์ ทำให้เขาก้าวเข้าสู่แวดวงการแข่งขันด้านไอทีอย่างจริงจัง ซึ่งได้กลายมาเป็นแรงขับเคลื่อนให้เขาก้าวมาสู่จุดที่เขาวาดหวังไว้ได้สำเร็จ ติดตามเส้นทางชีวิตของเขาได้จากบทสัมภาษณ์ชิ้นนี้



เส้นทางชีวิตของเด็กติดเกม

เริ่มต้นตั้งแต่เด็กอายุประมาณ 2 ขวบ คุณพ่อซื้อคอมพิวเตอร์มาให้เล่น เราก็เล่นเกมมาเรื่อยๆ พอ ป.2 มีคอมพิวเตอร์อีกเครื่องหนึ่ง ด้วยความเป็นเด็กเราจะชอบเล่นเกม พยายามค้นหาวิธีว่าจะเล่นเกมนั้นได้อย่างไร หรือจะโหลดเกมที่อื่นมาใส่เครื่องที่บ้านได้อย่างไร นั่นเป็นจุดเริ่มต้น พอ ป.6 มีแข่งคอมพิวเตอร์งานสัปดาห์วิทยาศาสตร์ คุณครูก็ส่งเราไปแข่งโปรแกรมวาดภาพ ชนะได้รางวัลเหรียญทอง หลังจากนั้นคุณครูก็ส่งแข่งขันและได้รางวัลมาเรื่อยๆ จนถึง ม.4 ได้รู้จักโครงการ NSC เป็นครั้งแรก แม้จะเคยหัดเขียนโปรแกรมมาบ้างแต่ไม่เคยทำโปรแกรมเป็นชิ้นเป็นอันจริงๆ แต่ก็ลองส่งแข่งขันดูครั้งแรกส่งในกลุ่มส่งเสริมการเรียนรู้ได้เข้ารอบสุดท้ายและได้รางวัลชมเชยมา หลังจากนั้นก็ส่ง NSC ต่อมาเรื่อยๆ จนถึง ม.6 เลยครับ

นักแข่งสายชีวะ

ปีแรก เป็นโปรแกรมส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องระบบนิเวศ ผมทำเป็นสื่อการเรียนการสอนเนื่องจากตอนนั้นมีความคับข้องใจอย่างหนึ่งคือเอนทรานซ์รุ่นนั้นมีการเปลี่ยนระบบใหม่ มีสอบสองครั้ง ทำให้ต้องอัดเรียนให้จบก่อนเพื่อให้ทันสอบรอบแรก บางเนื้อหาวิชาถูกตัดออกไป เลยคิดทำสื่อการสอนเรื่องระบบนิเวศและมีตัวจำลองระบบนิเวศด้วย สมมติในระบบนิเวศหนึ่งมีพืช แมลง นก ฯลฯ ถ้าจะให้ระบบนิเวศนั้นอยู่ได้ต้องมีสิ่งมีชีวิตแต่ละอย่างปริมาณเท่าไหร่ ถ้าใส่บางอย่างมากไประบบนิเวศจะพัง สิ่งมีชีวิตทั้งหมดจะตายไป ซึ่งจะมีทั้งเนื้อหาและข้อสอบให้ทำ

ปีที่สอง เป็นโปรแกรมคำนวณแคลอรี่ ก็ยังอยู่ในแนววิชาวิทยา ชื่อโปรแกรม ‘กินได้กินดี’ โดยประมวลกิจกรรมและแคลอรี่ที่ใช้แต่ละวัน ได้เข้ารอบสุดท้ายและได้รางวัลที่สาม

ปีสุดท้าย ตอน ม.6 เป็นโปรแกรมสำหรับเก็บข้อมูลคล้ายๆ แฟมิลี่ทรีแต่เป็นทางการแพทย์ โดยโปรแกรมนี้จะช่วยคำนวณ เช่น สมมติว่ามีพ่อแม่เป็นโรคทางพันธุกรรมอย่างหนึ่ง เรามีโอกาสเป็นเท่าไหร่ โดยมี user คือคุณพ่อ เพราะคุณพ่อผมเป็นหมอ คุณพ่ออยากเอาไปใช้เลยทำตัวนี้ขึ้นมา และมี requirement มาเลยว่าอยากได้แบบนี้ ผลงานนี้ได้รางวัลชมเชยมาครับ

พรีเซนต์ของธรรมดา (ให้ไม่ธรรมดา)

สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการแข่งขันในเรื่องการทำซอฟต์แวร์อันนี้แน่นอนชัดเจน แต่ที่ได้เรียนรู้มากขึ้นหลักๆ เป็นเรื่องการพรีเซนต์ เนื่องจากเราทำซอฟต์แวร์มาแม้ซอฟต์แวร์เราอาจไม่ได้ดีที่สุด มีของคนอื่นที่ดีกว่าเราพอเข้ารอบไปมีแต่โปรแกรมสุดยอดทั้งนั้น ของเราธรรมดา แต่สิ่งที่วัดว่าโปรแกรมของเราจะได้รางวัลหรือเปล่าอยู่ที่ว่าเราสามารถนำเสนอ แสดงคุณประโยชน์ให้คนอื่นเข้าใจได้อย่างไร เป็นกุญแจสำคัญในการประกวด

สนามบ่มเพาะการทำงานจริง

สิ่งที่ได้ค่อนข้างเยอะนอกเหนือจากการเรียนรู้คือได้เพื่อน ได้รู้จักคนที่อยู่ในสายงานนั้นค่อนข้างมาก ทุกวันนี้ก็เป็นเพื่อนกันอยู่ ช่วยเหลือกัน เวลามีปัญหาก็ถามกันได้ ตอนที่ผมแข่ง NSC ผ่านมากว่าสิบปีแล้ว ตอนนั้นยังไม่มีโครงการไหนที่เป็นการแข่งลักษณะนี้เลย สิ่งที่ได้อีกอย่างคือประสบการณ์ที่คล้ายเราต้องทำงานจริงๆ เพราะในการแข่งขันอื่นๆ อาจจะวัดความสามารถโดยตรง เช่น โอลิมปิกวิชาการ เขาจะวัดความสามารถโดยตรง แต่ไม่ได้วัดการทำงานจริง แต่ NSC ได้ทำงานจริง ปฏิบัติจริง ทำให้ได้ประโยชน์หลายอย่างมากกว่าเพื่อนคนอื่นๆ ได้ทำงาน ได้มีชื่อเสียงระดับหนึ่ง

รางวัลเบิกทางสู่รั้วมหา'ลัย

พอแข่ง NSC ได้รางวัลระดับประเทศ หลายมหาวิทยาลัย รวมถึงมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (มช.) จะมีโครงการสำหรับคนที่เคยได้รางวัลจากการแข่งขัน NSC สามารถเข้าศึกษาต่อคณะวิศวะกรรมศาสตร์ สาขาคอมพิวเตอร์ได้เลย ผมก็ได้ประโยชน์จากการเข้าแข่งได้รางวัลมาและได้เรียนต่อในคณะวิศวะฯ มช. โดยไม่ได้ผ่านโควต้าอย่างอื่น แต่เข้าผ่านโครงการนี้

“

สิ่งที่วัดว่าโปรแกรมของเราจะได้รางวัลหรือเปล่า
อยู่ที่ว่าเราสามารถนำเสนอแสดงคุณประโยชน์ให้คนอื่นเข้าใจได้อย่างไร
เป็นกุญแจสำคัญในการประกวด

”



พอเรียนมหาวิทยาลัย ผมไม่ได้ประกวด NSC แล้ว หลักๆ ที่ไม่ได้ส่ง NSC เพราะพอเข้ามหาวิทยาลัยมาเราได้ทำกิจกรรมอื่นๆ เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ในมหาวิทยาลัยด้วยและฟอร์มทีมค่อนข้างยาก แต่ได้ประกวดโครงการอื่นบ้าง เช่น สามารถอินโนเวชันและโนเกียเอนเกจ เป็นการแข่งทำเกมทั้งคู่ ที่ทำเกมเริ่มจากตอนแรกที่หัดเขียนโปรแกรมเพราะอยากทำเกมตั้งแต่ต้น พอเข้ามหาวิทยาลัยมามีโอกาสได้แข่งขันเกมเพราะมีโครงการเข้ามา เราก็ได้โอกาสทำเกมส่ง

บันไดขั้นแรกของความฝัน

หลังจากเรียนจบผมตัดสินใจเรียนต่อปริญญาโทครับ เนื่องจากตอนนั้นคุณแม่เส้นเลือดในสมองตีบ เป็นอัมพฤกษ์ ต้องดูแลอยู่ที่บ้าน เลยตัดสินใจเรียนต่อ ในช่วงเรียนต่อปริญญาโทปีที่ 2 ก็เริ่มทำบริษัทแรก เพราะความฝันที่อยากทำบริษัทของตัวเองมีมานานแล้ว ตั้งแต่เราอยากเข้าวิศวะฯ ซึ่งมีจังหวะโอกาสที่ดีที่ดีป้า (DEPA-สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล) มีโครงการบ่มเพาะผู้ประกอบการซอฟต์แวร์เลยไปเข้าร่วมโครงการตอนนั้น โดยเขามีการสนับสนุนสถานที่ทำงาน การอบรมเกี่ยวกับการเป็นผู้ประกอบการให้

หน้างานพาไปสู่เส้นทางใหม่

ตอนที่เริ่มทำบริษัท ตอนแรกอยากทำเกมเพราะเป็นฝันดั้งเดิม แต่เนื่องด้วยปัจจัยต่างๆ ไม่เอื้ออำนวยให้ทำเกม ณ ตอนนั้น ซึ่งผมเคยรับงานตั้งแต่ ม.ปลาย เช่น ทำเว็บไซต์ ทำโปรแกรม และได้โอกาสที่ดีจากหน่วยงานรัฐหลายแห่ง ทำให้ผมได้เข้าไปอบรมการใช้ซอฟต์แวร์ให้หน่วยงานต่างๆ พอทำไปเรื่อยๆ งานหลักของเรากลายเป็นงานสอนหรือเทรนนิ่ง ซึ่งมีหลายกลุ่มหลายคอร์ส เช่น การใช้ซอฟต์แวร์ในองค์กร เนื่องจากตอนนั้นมีเรื่องการจับการใช้ซอฟต์แวร์เถื่อนค่อนข้างมาก เราเข้าไปอบรมการใช้โปรแกรมทดแทน ช่วงหลังมีหน่วยงานรัฐอื่นๆ อยากได้โปรแกรมนั้นโปรแกรมนี้ หรือทางหน่วยงาน NEC ที่มีการอบรมผู้ประกอบการ เราก็มีการไปอบรมการตลาดออนไลน์ การถ่ายภาพ การทำโซเชียลเน็ตเวิร์ก กลุ่มที่มาอบรมจะมีตั้งแต่นักศึกษา เจ้าหน้าที่ พนักงานในหน่วยงานต่างๆ และผู้ประกอบการ



“ด้านซอฟต์แวร์ไม่ใช่ปัญหาของเรา
แต่การตลาดจะเป็นปัญหาที่ทำให้เรา
เติบโตหรือไม่เติบโต”



จับปัญหา...ค้นคว้าการตลาด

จุดเริ่มต้นสำหรับคนที่อยากเข้ามาในเส้นทางนี้ หรืออยากเป็นสตาร์ทอัพ ต้องเริ่มมองถึงเพนพ้อยท์ (pain point) ก่อน มีปัญหาอะไรที่เราจะสามารถเข้าไปแก้ให้กับคนอื่นได้ หลังจากรู้ว่าจะเข้าไปแก้ให้เขาอย่างไร รู้ปัญหาและวิธีแก้แล้ว อย่างที่สองที่สำคัญคือการตลาด อย่างผมจบวิศวะฯ มาจะอ่อนเรื่องการตลาดค่อนข้างมาก ด้านซอฟต์แวร์ไม่ใช่ปัญหาของเรา แต่การตลาดจะเป็นปัญหาที่ทำให้เราเติบโตหรือไม่เติบโต ซึ่งผมเริ่มเรียนรู้จากการอ่านหนังสือก่อน รวมถึงภาครัฐที่มีโครงการอบรมผู้ประกอบการเรื่อยๆ เราก็เข้าร่วมโครงการเหล่านั้นได้ จะช่วยให้เราได้ประสบการณ์และความรู้เพิ่มขึ้น

รักแล้ว...ต้อง (รับผิด) ชอบด้วย

ปัจจัยที่ส่งเสริมและผลักดันให้ผมมาถึงจุดนี้อย่างแรกคือตัวเองต้องมีความรักและชอบในสิ่งที่ทำ ตรงนี้สำคัญมาก เนื่องจากผมมีโอกาสได้คุยกับน้องๆ เด็กๆ ที่โรงเรียน คนที่เราเห็นว่าเขาจะพัฒนาไปได้ไม่ได้เกิดจากคนที่เก่ง แต่เกิดจากคนที่มีความรักความชอบที่จะทำสิ่งนี้โดยตรง จะสามารถเติบโตไปได้ไกลมากกว่าคนเก่งที่เขาอาจไม่ได้ชอบตรงนี้จริงจัง นอกจากนี้ เรื่องความรับผิดชอบก็สำคัญ เนื่องจากงานของ NSC มีความแตกต่างจากงานแข่งขันอื่น สิ่งที่เราต้องมีคือความรับผิดชอบที่มากกว่างานแข่งขันอื่นไปแข่งหนึ่งวันเสร็จปุ๊บกลับบ้าน แต่ NSC ต้องมีความรับผิดชอบที่จะทำงานให้เสร็จตามสิ่งที่เราได้เสนอไป ซึ่งมันเหมือนกับลักษณะการทำงานจริง เพราะปัจจุบันจะพบปัญหาว่าเด็กรุ่นใหม่ซึ่งเขาเก่งกว่าเราสมัยก่อนเยอะ แต่ถ้าให้เขามานั่งทำซอฟต์แวร์เป็นเดือนๆ เขาทำไม่ได้ เพราะเขาอดทนไม่พอในการที่จะทำมันจนเสร็จ

สร้างช่องทาง...ส่งงานสู่การใช้จริง

ในมุมมองของผม สิ่งที่อยากให้ NSC เพิ่มเติมคือเรื่องการติดตามผลหรือการนำผลงานที่ทำเสร็จแล้วไปใช้งาน เนื่องจากตลอดโครงการดีมาก ผลงานที่ออกมาก็ดีมาก แต่หลังจากแข่งเสร็จเราไม่ได้ทำอะไรต่อกับตรงนี้ ถ้าเราโฟกัสอีกนิดว่าโปรแกรมนี้จะเอาไปต่อยอด ทำอะไรได้บ้าง หรือตอนพรีเซนต์หรือช่วงงานมีนักลงทุนเข้ามาดูงานที่ส่งแข่งขันน่าจะดีขึ้น ตอนนี้จะขาดส่วนนี้ไป แต่ตั้งแต่ต้นโครงการมันโอเคหมดเลย อย่างผมการแข่งขัน NSC ก็เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เรามีความเชื่อมั่น มั่นใจว่าเราสามารถสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้คนเอาไปใช้ได้จริง

ช่วงวัยแห่งการฝึกปรือ

ผมคิดว่าช่วงมัธยมปลายหรือถ้าเป็นมัธยมต้นได้ยิ่งดี มันเป็นช่วงที่เรามีเวลาว่างเยอะที่สุด เหมาะแก่การสร้างเสริมประสบการณ์ ฝึกฝีมือ หรือเข้าแข่งขันมากที่สุด อย่างช่วง ม.ปลาย ถ้าน้องๆ คนไหนที่อยากเข้าเรียนต่อ ถ้าเข้าแข่ง NSC และได้รางวัลก็มีโอกาสได้เรียนต่อเลย ไม่ต้องปวดหัวกับการสอบแข่งขันที่เปลี่ยนแปลงทุกปี

ส่วนตัวผมที่เข้าโครงการนี้รู้สึกว่ามันเป็นประโยชน์มาก เราได้เข้าเรียนตรงสายที่ต้องการโดยไม่ต้องไปแข่งขันกับคนอื่นมากนัก และมันเป็นการฝึกความสามารถเรา ส่วนหนึ่งอาจจะช่วยครอบครัวได้ด้วย พอเราแข่งขันได้รางวัลมา มันเป็นเครื่องการันตีอย่างหนึ่งว่าเราสามารถทำงานใดๆ ก็ตามให้เสร็จได้ จะทำให้ได้งานเร็วขึ้น หางานง่ายขึ้น เพราะถือว่ามีโปรไฟล์ที่ดี ที่เมื่อเข้าไปสมัครงานและเขาจะรับ เป็นความพิเศษกว่าคนที่ไม่ได้แข่ง ถ้าเรียนอย่างเดียวจบมาอาจได้เกียรตินิยม แต่ถ้าอีกคนมีรางวัลจาก NSC ด้วย มันเปรียบเทียบได้ว่าคนนี้ทำงานได้จริงกับอีกคนไม่แน่ใจ

เปิดเวทีให้คนภายนอก

ผมเข้าใจว่าคนที่ผ่าน NSC ส่วนใหญ่น่าจะยังอยู่ในแวดวงนี้และอาจมีผลงานหรือโปรดักส์ของตัวเอง ถ้ามีการจัด Alumni ให้คนเก่าๆ ที่มีผลงานเอามาโชว์กันได้ มีการพบปะพูดคุยกัน บางคนอาจจะไม่มีผลงานแต่มีไอเดียเพิ่มก็มาร่วมกันได้ ถ้าจัดแบบนี้น่าจะช่วยหาคนมาลงทุนให้ได้อยู่เพราะ NSC ทำมาหลายปีน่าจะมีโปรดักส์เยอะพอสมควร นอกจาก Alumni อยากให้มีประกวดสำหรับผู้ประกอบการหรือคนทั่วไปเพิ่มเข้ามาอีกโจทย์หนึ่ง เพราะคนกลุ่มนี้อยากแข่งอยู่แล้ว แต่ไม่มีประเภทหรือหมวดให้ประกวด



“การแข่งขัน NSC ก็เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เรา
มีความเชื่อมั่น มั่นใจว่าเราสามารถสร้างสรรค์ผลงาน
เพื่อให้คนเอาไปใช้ได้จริง”





> พอเราแข่งขันได้รางวัลมา
> มันเป็นเครื่องการันตีอย่างหนึ่งว่าเราสามารถทำงานใดๆ ก็ตาม
> ให้เสร็จได้ จะทำให้ได้งานเร็วขึ้น หางานง่ายขึ้น

นิยามตัวเอง ณ วันนี้

นิยามสำหรับผมเป็นมอตโต้ที่ให้กับตัวเองและบริษัทด้วย คือ Make IT Simple ทำอย่างไรก็ได้เพื่อช่วยให้ไอทีง่ายสำหรับทุกคน ทำให้ไอทีเข้าถึงได้ง่ายครับ...

เพราะปัจจัยแวดล้อมที่ต่างกัน เราจึงไม่สามารถชี้วัดได้ว่าอนาคตของเด็กจะเติบโตไปเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร? แต่สำหรับบิ๊ก ต้องกล่าวได้ว่าเขาอยู่สภาพแวดล้อมที่เอื้อแก่การเติบโต ยิ่งบวกกับความสนใจ พลังการสร้างสรรค์ และความมุมานะพยายาม ก็ทำให้เขาสามารถพิชิตความฝันที่อยากจะเปิดบริษัทของตัวเองได้สำเร็จตั้งแต่อายุยังน้อย และมีเวลาเหลืออีกมากมายสำหรับความฝันชิ้นต่อๆ ไป...บนย่างก้าวของชีวิต NSC

“

Make IT Simple
ทำอย่างไรก็ได้เพื่อช่วยให้ไอทีง่ายสำหรับทุกคน
ทำให้ไอทีเข้าถึงได้ง่าย

”





NSC | 2006

SIRINNARED WINAIPANICH



ศิริณเรจน์ วินัยพานิช

กรรมการผู้จัดการ
บริษัท โออาร์จี ไซเบอร์บิซ จำกัด

LESSON LEARNED FROM SIRINNARED - RUN



คำว่าวิกฤตอาจไม่มีอยู่จริง ถ้าเรามองมันให้เป็นโอกาส...นั่นคือสิ่งที่ ‘รัน’ ศิริณรจน์ วินัยพานิช หนึ่งในสตาร์ทอัพรุ่นใหม่ที่น่าจับตามอง บอกกับเราผ่านเรื่องราวที่ผ่านมาในชีวิตของเธอ สะท้อนให้เห็นว่านอกจากทักษะความรู้แล้ว มุมมองและการตัดสินใจในชีวิตก็คือสิ่งสำคัญที่จะสร้างจุดเปลี่ยนไปสู่ความสำเร็จได้ ใครอยากเป็นสตาร์ทอัพที่ประสบความสำเร็จ อยากชวนให้ลองอ่านบทสัมภาษณ์ชิ้นนี้ของเธอกัน...

“

มันคือรางวัลชิ้นแรกที่ทำให้เรารู้สึกว่า
เราเลือกถูกทางแล้ว ไอทีคือสิ่งที่เราชอบ มันคือความประทับใจ
คือประสบการณ์ที่เราชอบและมีคุณค่ามากๆ

”



จากความสนุก สู่ความถนัด (ไอที)

เริ่มต้นจากตอนเด็กๆ คุณพ่อซื้อเครื่องวิดีโอเกมให้เล่น เรารู้สึกว่าคนคิดเกมเขาเจ๋งนะ เขาวางเงื่อนไขวางด่านในเกมให้คนเล่นรู้สึกสนุกเพลิดเพลินได้ เลยมีความฝันว่าโตขึ้นอยากทำเกมให้คนได้เล่นบ้าง พอเข้าสู่มัธยมฯ มีการแข่งขันเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ไอที ผลงานที่ภาคภูมิใจมากๆ คือ การทำโครงงานตกแต่งพาวเวอร์พ้อยท์ อาจจะไม่ได้เกี่ยวกับเกมแต่เรารู้สึกว่าการที่มันมีกราฟิกสวยๆ แล้วเราสามารถทำและชนะได้รางวัลมามันเป็นความภาคภูมิใจอย่างหนึ่ง เป็นความสำเร็จขั้นต้นของเด็กณ ตอนนั้น อาจารย์ก็เริ่มมองว่าเราน่าจะมีความถนัดด้านไอที เลยเริ่มพาไปเทคคอร์ส เริ่มไปติวเกี่ยวกับวิศวะฯ คอมพิวเตอร์ จนกระทั่งตัดสินใจเข้าเรียนที่คณะวิศวะฯ คอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ค่ะ

เลือกแล้วก็ลุยสักตั้ง!

จากความฝันตอนแรกที่อยากทำเกม แต่พอเข้าไปเรียนที่คณะวิศวะฯ ไม่เกี่ยวกับเกมเลย คือเราอยากทำเกมแต่เจอแคลคูลัส ฟิสิกส์ เริ่มรู้สึกยากแล้ว มันจะใช่หรือเปล่า แต่พยายามตั้งใจเรียนไปเรื่อยๆ ซึ่งโรงเรียนมัธยมฯ ที่เราจบไม่ได้เป็นโรงเรียนประจำจังหวัด จะพูดว่าบ้านนอกก็ได้ พอมาเจอเพื่อนที่เรียนในเมือง เขามีทักษะหลายๆ ด้านเยอะกว่าเรา โดยเฉพาะภาษาอังกฤษและการคำนวณที่เขาค่อนข้างเก่งกว่า ทำให้เทอมแรกๆ ผลการเรียนไม่ค่อยดีเท่าไหร่ คุณพ่อก็ถามว่าไหวไหม จะไปเรียนอย่างอื่นไหม แต่จะเรียนอย่างอื่นอะไรดี จะให้ไปเรียนบัญชีก็ไม่ใช่ ชีวะฯ เราก็ไม่ชอบ สุดท้ายเลยตัดสินใจเรียนวิศวะฯ ต่อ พยายามขยันมากขึ้นและให้เพื่อนช่วยติวให้

ทบทวนตัวตนกับความฝัน

จนกระทั่งตอนปี 2 เพื่อนชวนทำโครงงานเข้าแข่งขัน NSC เนื่องจากความฝันของเราคือเกม พยายามจับกลุ่มเพื่อน 3 คนทำเกมขึ้นมา เกมที่เราชอบส่วนใหญ่เป็นบอร์ดเกมก็เลยลองเลียนแบบบอร์ดเกมมาสร้างเป็นเกมในคอมพิวเตอร์คือเกมเศรษฐี เรามีการทำวิจัยด้วยว่าเกมไหนที่คนเล่นแล้วสนุก แต่ก็ไม่เข้ารอบ (หัวเราะ) ปีถัดไปก็ยังไม่หยุดความพยายามค่ะ ตอนปี 3 มีความรู้มากขึ้นแล้ว ก็เลยส่งโปรเจกต์เดิมเข้าไป แต่มีฟังก์ชันเพิ่มขึ้น กราฟิกสวยขึ้น ซึ่งเราไปซื้อหนังสือเกี่ยวกับโฟโต้ช้อปมาอ่าน ครั้งนั้นได้เข้าไปโชว์แต่ไม่ถึงรอบสุดท้าย เลยมานั่งคิดกับเพื่อนว่าหรือวงการบันเทิงไม่ใช่เรา (หัวเราะ) คือ NSC ถ้าส่งเกมจะไปอยู่หมวดโปรแกรมเพื่อความบันเทิง เราอาจต้องเปลี่ยนรูปแบบหรือเปล่า

ลองเดินในเส้นทางใหม่ (ที่ไม่ไกลจากเดิม)

พอขึ้นปี 4 เราต้องทำโปรเจกต์จบ แล็บที่อยู่คือ CG (Computer Graphic) ก็ลองคิดว่าอยากทำอะไร ตอนนั้นมีโอกาสเจอเพื่อนอีกคนที่เรียนอยู่เครื่องกล และมีอาจารย์ที่เครื่องกลแนะนำว่าตอนนี้มีความต้องการจากโรงงานอยากได้ระบบที่สามารถซิมูเลชันกับการสั่นของมอเตอร์โทรศัพท์มือถือได้ ซึ่งเมื่อก่อนโทรศัพท์มือถือในระบบสั่นของเราจะค่อนข้างตัวใหญ่ มีหลายแกน ทำให้สูญเสียต้นทุนการผลิตเยอะ ถ้าสามารถมีระบบที่ซิมมูเลชันได้เขาจะลดต้นทุนการผลิตลงไป คิดว่ามันน่าสนใจและดูมีประโยชน์ เลยเอาโปรเจกต์นี้ส่งเข้า NSC อีกครั้ง ได้เข้ารอบสุดท้ายและนำโครงงานไปโชว์ที่แฟชั่นไอส์แลนด์ แม้ไม่ได้รางวัลที่หนึ่งแต่เราได้ใบประกาศมาใบหนึ่ง เป็นสิ่งที่ภาคภูมิใจมาก มันคือรางวัลชิ้นแรกที่ทำให้เรารู้สึกว่าเราเลือกถูกทางแล้ว ไอทีคือสิ่งที่เราชอบ มันคือความประทับใจ คือประสบการณ์ที่เราชอบและมีคุณค่ามากๆ

เปิดหูเปิดตา ก้าวขาสู่โลก CI

ตอนที่ไปออกงานที่แฟชั่นฯ เราได้เห็นผลงานของมหาวิทยาลัยอื่นๆ ที่อยู่ในหมวดเดียวกับเรา รวมถึงได้เห็นผลงานของคนที่เขาทำด้านเกมด้วย ทำให้เห็นว่าเกมที่เราทำกับที่เขาทำมันต่างกันมาก เลยไม่แปลกใจว่าทำไมเราถึงไม่เข้ารอบ และประสบการณ์ที่ไปเดินดูบูธอื่นทำให้รู้ว่าซอฟต์แวร์มันมีประโยชน์มาก มันสามารถเอาไปทำอะไรได้หลายๆ ด้าน ที่ชอบอย่างหนึ่งคือจากที่เราพยายามส่งด้านบันเทิงแต่ไม่ผ่าน แต่มีซอฟต์แวร์หนึ่งน่าจะของจุฬาฯ เขาทำเป็นแค่การฮัมเพลงแล้วมันก็



ออกมาเลยว่าเป็นเพลงอะไร มันมหัศจรรย์มาก เขาใช้ลักษณะของ Voice Recognition แล้วเอามาทำด้าน AI จากนั้นเราจึงเริ่มเบนเข็ม ตรงนั้นเป็นจุดแรกที่ทำให้เราตัดสินใจเรียนต่อปริญญาโท โดยเลือกห้องแล็บที่เป็น CI (Computer Intelligence)

วิกฤติครอบครัว สู่โอกาสสร้างตัว

จุดเริ่มต้นที่มาทำบริษัทเพราะที่บ้านประสบปัญหาทางเศรษฐกิจด้วย คุณพ่อเป็นข้าราชการ คุณแม่เป็นเจ้าของร้าน แล้วคุณแม่ประสบอุบัติเหตุ ต้องผ่าตัดสมองร้านที่บ้านต้องปิดไปเกือบปีเพื่อรักษาคุณแม่ คุณพ่อเป็นข้าราชการก็จริงแต่รายได้มีทางเดียว ตอนนั้นก็เลยคิดว่าถ้าจะเรียนต่อเราต้องส่งตัวเองเรียน ซึ่งการจะหาเงินมาเรียนได้มันต้องหางานข้างนอกทำ ก็เลยถามพี่ๆ น้องๆ ในคณะว่าใครมีงานให้ทำบ้าง พี่ๆ บางคนก็ส่งเว็บไซต์มาให้ทำ ส่งโปรแกรมมาให้ทำ อาศัยงานตรงนั้นหล่อเลี้ยงตัวเองมา พอเราเริ่มสะสมประสบการณ์ สะสมโปรไฟล์มากขึ้นก็มีคนมาทาบทามให้เปิดบริษัท ประกอบกับตอนนั้นมีโครงการของดีป้า (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล) เขาสนับสนุนสตาร์ทอัพและให้พื้นที่ในการทำออฟฟิศ เลยตัดสินใจรวมตัวกับเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ จัดตั้งเป็นบริษัทขึ้นมาเมื่อปี 2552 จากวันนั้นถึงวันนี้มีบริษัทที่ดูแลทั้งหมด 3 บริษัท รวมระยะเวลาในการตั้งบริษัทมาทั้งหมด 8 ปีแล้ว ด้วยวิกฤตชีวิตทำให้เราต้องดิ้นรน รู้สึกว่าถ้าทำบริษัทเองน่าจะทำเงินได้มากกว่า แต่เอาจริงๆ ก็ไม่ง่ายเหมือนกัน (หัวเราะ)

ตะลุยโลกตลาดซอฟต์แวร์

บริษัทแรก ด้วยความที่ชอบกราฟิกเลยรับทำเกี่ยวกับ e-learning สื่อการสอน และได้รู้จักกับสถาบันพัฒนาการเด็กราชนครินทร์ ก็เลยมีโอกาสทำโปรเจกต์วิจัยเกี่ยวกับเด็ก LD (Learning Disabilities) โดยเอาความรู้ด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกมาทำเป็นแอปพลิเคชันบนแท็บเล็ตแล้วแจกให้โรงเรียนที่มีเด็กเหล่านี้เรียนร่วมอยู่ด้วยได้ใช้ เป็นโปรเจกต์ที่ได้คัดเลือกระดับประเทศ

บริษัทที่สองทำเกี่ยวกับระบบบริหารจัดการโรงแรม เริ่มต้นมาจากตอนที่เรียนปี 3 มีโครงการลอจิสติกของจังหวัดเชียงใหม่ โดยคณะวิศวะฯ เป็นผู้ดูแลโครงการ เขาประชาสัมพันธ์ให้ผู้ประกอบการซอฟต์แวร์เข้านำเสนอ พอดีเรากำลังเริ่มสนใจตลาดท่องเที่ยวเพราะเชียงใหม่เป็นเมืองท่องเที่ยว เลยอยากทำระบบบริหารจัดการโรงแรม บริษัทนี้เลยก่อตั้งขึ้นมา

พอเริ่มมีลูกค้าประมาณ 21 แห่ง รู้สึกว่าระบบโรงแรมมีคู่แข่งเยอะ ทำอย่างไรให้เราแตกต่าง สามารถอยู่ในตลาดซอฟต์แวร์ที่เป็นระบบบริหารจัดการโรงแรมได้ นึกขึ้นได้ว่ามีเรื่องไอทีอีกส่วนหนึ่งที่เรายังไม่ได้จับคือฮาร์ดแวร์ สิ่งที่คิดคือเราจะนำฮาร์ดแวร์มาใช้กับระบบโรงแรมได้อย่างไร ซึ่งโรงแรมเล็กๆ ที่อยู่ตามท้องถิ่นมักมีปัญหาเรื่องเช็คอิน-เช็คเอาท์ หรือพนักงานรับเงินมาแล้วเอาเงินเข้ากระเป๋าโดยที่เจ้าของไม่รู้ว่าเงินหายไป เราเลยคิดจะนำระบบควบคุมไฟที่สามารถควบคุมผ่านมือถือได้ คือพอเช็คอินปุ๊บไฟในห้องจะเปิด ถ้าไม่เช็คอินก็ใช้ไฟไม่ได้ เลยกลายเป็นบริษัทที่สามที่ก่อตั้งขึ้นโดยขยายจากระบบจัดการโรงแรม

> “ด้วยวิกฤตชีวิตทำให้เราต้องดิ้นรน
> รู้สึกว่าถ้าทำบริษัทเองน่าจะทำเงินได้มากกว่า
> แต่เอาจริงๆ ก็ไม่ง่ายเหมือนกัน”



หัวใจ 3 ข้อของไอทีสตาร์ทอัพ

จากประสบการณ์ที่ผ่านมาพบว่า ทักษะที่สำคัญสำหรับคนไอทีคือการสื่อสาร เนื่องจากโปรแกรมเมอร์หรือวิศวกรจะมีธรรมชาติที่ต้องอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ การสื่อสารที่เป็นคำพูดน้อยมาก และหัวเราจะคิดเร็ว บางครั้งเวลาเราคุยกับลูกค้าอาจเกิดความคลาดเคลื่อนในการสื่อสาร หรือลูกค้าอาจรู้สึกไม่ประทับใจในบุคลิกหรือวิธีการสื่อสารของเรา อันนี้เป็นเรื่องแรกสุดที่เรียนรู้ในการทำธุรกิจ ยิ่งถ้าเราดีลงานกับผู้ใหญ่ การมีปฏิสัมพันธ์ การมีสัมมาคารวะ และความชัดเจนในการสื่อสารสำคัญมากๆ

สอง การศึกษาตลาด เมื่อก่อนเราอยากผลิตอะไร เราชอบอะไรเราจะอยากทำสิ่งนั้น ซึ่งบางทีเราไม่ได้สำรวจก่อนว่าตลาดต้องการจริงไหม ซึ่งเมื่อไหร่ที่เราทำอะไรขึ้นมามันคือการลงทุนที่เราลงไปแล้ว มันไม่สามารถย้อนกลับไปได้ ถ้าเราทำออกมาแล้วมันขายไม่ได้สุดท้ายก็เจ๊งเหมือนกัน

สาม บริษัทจะไม่สามารถเติบโตได้ถ้าเราเจอคู่แข่งแล้วเราหยุด ทำอย่างไรให้เราสามารถอยู่ได้และมีลูกค้าที่ใช้ต่อเนื่องกับเรา แสดงว่าเราต้องพัฒนาต่อเนื่องให้มันล้ำสมัยขึ้นไปอีก มีจุดเด่นในการทำเป็นธุรกิจให้ได้









สร้างทักษะการตลาดในเวทีแข่ง

การแข่งขัน NSC เป็นเวทีแรกที่ทำให้เราได้ฝึกการนำเสนองาน การถ่ายทอด เนื่องจากตอนนั้นอาจจะมีหลายโครงการ กรรมการที่มาเดินอาจไม่ได้โฟกัสการนำเสนองานของเรามากนัก เขาก็พยายามถาม เพื่อให้คะแนนเรา ถ้าให้เสนอแนะ NSC น่าจะมีเรื่อง Pitching ให้น้องๆ ฝึกพัฒนาการถ่ายทอดด้วย รวมไปถึงการตลาด อาจให้เขามีโอกาสศึกษาตลาดก่อน แล้วเอามา Pitching ว่าโครงการนี้สามารถต่อยอดไปเป็นอาชีพจริงๆ ได้ไหม เพราะเท่าที่ผ่านมา NSC ทำได้ค่อนข้างดีมาก สร้างนักธุรกิจที่เติบโตจาก NSC ได้หลายๆ คน

นอกจากนี้ ส่วนใหญ่คนที่เคยผ่าน NSC จะเปิดบริษัทกัน แต่โปรดักส์ที่มีกระจัดกระจาย ถ้าจัด Alumni ของ NSC อาจจะปล็อกกันได้ โปรดักส์จะได้กว้างขึ้น หรืออีกอย่างคือคนที่แข่ง NSC ลึกๆ เขามีความชอบการแข่งขันอยู่แล้ว อาจจะท้าทายมีโจทย์ขึ้นมาใน Alumni ใครมีวิธีการแก้หรือมีโซลูชันมานำเสนออย่างไร



ตั้งคำถามกับตัวเอง ก่อนเป็นสตาร์ทอัพ

สำหรับคนที่อยากเป็นสตาร์ทอัพหรือทำธุรกิจต้องคุยกับตัวเองก่อนว่า เราอยากทำงานด้านนี้จริงไหม เพราะถ้าพูดถึงสตาร์ทอัพด้านซอฟต์แวร์มันมีเยอะมากในตลาดนี้ ถ้าเราชอบจริงเราจะอยู่กับมันได้นาน คำถามถัดไปคือเราชอบมันแล้ว เราอยากทำอะไร เราถนัดด้านไหน แล้วเราจะสามารถทำผลิตภัณฑ์อะไรที่ตอบโจทย์ตลาดได้ อีกอย่างถ้าเริ่มต้นใครมีทุนก็ดีไป แต่ถ้าไม่มีทุนต้องพยายามหาคนที่เป็นนักลงทุนให้ อาจเป็นทุนรัฐบาล ทุนวิจัย หรือทุนเอกชนก็ได้ เดี๋ยวนี้มีเยอะมาก เริ่มต้นจากตรงนี้ก็ได้ ข้อดีคือจะได้คนที่ช่วยสนับสนุนเราด้วย ถ้าเรามีทุนอยู่แล้วอาจจะเริ่มได้เร็วแต่ก็ต้องไปเจอคู่แข่ง ซึ่งการมีคนช่วยลงทุนเขาจะช่วยเราในเรื่องนี้

ทักษะแห่งอนาคต

ความท้าทายสำหรับเด็กยุคใหม่ ยังมองว่าเป็นเรื่องการสื่อสาร ยิ่งสมัยนี้ข้อมูลข่าวสารมันเร็ว ความกระชับและชัดเจนของการถ่ายทอดก็ต้องเร็วด้วย ซึ่งเด็กสมัยนี้เขามีความคิดที่ดี แต่เขาอาจไม่อดทนในการสื่อสารให้ฝ่ายตรงข้ามเข้าใจ ถ้าเราอยากเติบโตอยากพัฒนาอาจหาเวทีในการฝึกนำเสนอ การทำให้ฝ่ายตรงข้ามเห็นธุรกิจที่เราจะทำ อีกอย่างคือความรับผิดชอบ สปิริต ไม่ว่าจะทำงานอะไร ทุกงานต้องมีความรับผิดชอบ เวลาที่เจออุปสรรคปัญหา ต้องพยายามก้าวข้ามอุปสรรคให้ได้ แก้ปัญหาให้ได้ อดทนรอคอย ซึ่งสมัยนี้ถ้าใครมีทักษะนี้เยอะจะได้เปรียบ

> “ไม่ว่าจะทำงานอะไร
> ทุกงานต้องมีความรับผิดชอบ เวลาที่เจออุปสรรคปัญหา
> ต้องพยายามก้าวข้ามอุปสรรคให้ได้ แก้ปัญหาให้ได้
> อดทนรอคอย”





คุณค่าที่มากกว่ารายได้

โดยส่วนตัวผลงานอะไรก็ตามที่ออกจากฝีมือหรือสมองเราและมีประโยชน์ต่อคนทั่วไป มันคือความสำเร็จ ผลงานที่ภูมิใจมากๆ ตั้งแต่ทำด้านไอทีมาก็คือโครงการวิจัยที่ทำสื่อการสอนให้เด็ก LD ณ ตอนที่ทำมันยังไม่มีโปรแกรมภาษาไทยที่จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ให้แก่เด็กกลุ่มนี้ ส่วนใหญ่ต้องซื้อจากต่างประเทศและค่าลิขสิทธิ์แพงมาก แต่งานนี้แม้ใช้ทุนวิจัยจำนวนมากเหมือนกัน แต่สุดท้าย 30 โรงเรียนของภาคเหนือที่มีเด็กเรียนร่วมได้ลองเอาไปใช้ และผลปรากฏว่าเด็กมีการเรียนรู้ที่ดีขึ้น มันเป็นความอิ่มใจที่ได้ทำเพื่อสังคมด้วย รายได้ก็เป็นความสำเร็จอย่างหนึ่ง แต่ความสุขทางใจเป็นความสำเร็จที่เหนือกว่ารายได้ขึ้นไปอีก

แรงส่งจากวิกฤตและแรงหนุนจากอาจารย์

สิ่งที่ผลักดันให้มาถึงวันนี้คิดว่าเป็นวิกฤตในชีวิตด้วยค่ะ ถ้าตอนนั้นที่บ้านไม่เจอวิกฤต ก็ไม่รู้เหมือนกันว่าความอดทนหรือความพยายามในการแก้ปัญหาของเราจะเยอะขนาดนี้ไหม อีกเรื่องหนึ่งต้องขอบคุณครูบาอาจารย์ทุกท่านที่พยายามกล่อมเกลาพัฒนาให้เราเป็นคนเก่งขึ้น ดีขึ้น ในรั้วมหาวิทยาลัยทำให้เราเจอประสบการณ์หลายอย่าง อาจารย์อาจไม่ได้พูดกับเราตรงๆ แต่วิธีการในการสั่งงานหรือให้การบ้านคือสิ่งที่จะทำให้เราพัฒนาขึ้นไปอีก ขอบคุณอาจารย์ทุกท่านตั้งแต่ประถมฯ ถึงปริญญาโทที่ดูแลเรามา

> “มันเป็นความอิ่มใจที่ได้ทำเพื่อสังคมด้วย รายได้ก็เป็นความสำเร็จอย่างหนึ่ง แต่ความสุขทางใจเป็นความสำเร็จที่เหนือกว่ารายได้ขึ้นไปอีก”

“

ความพยายามอยู่ที่ไหน
ความพยายามอยู่ที่นั่น สำเร็จหรือไม่สำเร็จไม่สำคัญ
สำคัญที่วันนี้คุณพยายามแล้วหรือยัง

”

นิยามตัวเอง ณ วันนี้

คำคมประจำใจของเราคือ ‘ความพยายามอยู่ที่ไหน ความพยายามอยู่ที่นั่น’ สำเร็จหรือไม่สำเร็จไม่สำคัญ สำคัญที่วันนี้คุณพยายามแล้วหรือยัง อีกเรื่องคือชีวิตเราไม่ได้อยู่ตลอดกาล แต่สิ่งที่เราทำจะถูกจดจำยาวนานตลอดไป อะไรก็ตามที่เราทำแล้วเป็นประโยชน์ต่อสังคมหรือคนอื่นได้ประโยชน์ เชื่อเถอะว่าความสุขมันเกิดขึ้นในจิตใจ และมันมีคุณค่ามากกว่าเงินทอง เรามองว่าเราอาจจะไม่ได้เก่ง หรือถ้าจะพูดว่าเป็นนักพัฒนาอาจไม่ถึงขั้นนั้น แต่เราไม่หยุดที่จะทำสิ่งที่ดีอยู่แล้วให้ดีขึ้นอีก จะเป็นนัมเบอร์วันหรือเปล่าไม่รู้ แต่ไม่หยุดแน่นอน

ครอบครัวมีสุข คือเป้าหมายชีวิต

เป้าหมายในชีวิตที่ตั้งไว้ตั้งนานแล้วคือปีนี้คุณพ่อจะเกษียณ มีความใฝ่ฝันอยากพาพ่อกับแม่ไปเที่ยวรอบโลก ในวันที่เราเริ่มมีเงินเก็บ เริ่มสร้างชีวิตแล้ว เขาใช้ชีวิตมาน้อยกว่าเรา เพราะต้องเก็บเงินเลี้ยงลูกสามคน เป้าหมายชีวิตคืออยากทำให้เขามีความสุข และเชื่อว่าการทำธุรกิจของเรา เราพยายามวางแผนมาตลอดว่าจะเติบโตไปทางไหน ถ้าเจอคู่แข่งจะเบนไปทางไหน ด้วยความที่เราไม่หยุดเชื่อว่าวันนั้นมาถึงแน่นอน ...

เส้นทางชีวิตของรันอาจไม่ได้โรยด้วยกลีบกุหลาบ แต่ด้วยทักษะวิชาชีพและมุมมองในการใช้ชีวิตก็ได้นำพาเธอมาสู่จุดแห่งความสำเร็จ...ที่ไม่ใช่แค่การทำเพื่อตัวเอง แต่เป็นการสร้างสมดุลระหว่างการทำธุรกิจกับการสร้างประโยชน์ให้แก่สังคมผ่านทางผลงาน ซึ่งแน่นอนว่าด้วยมุมมองนี้อาจทำให้เธอต้องเหนื่อยและพยายามมากกว่าคนทั่วไป แต่ก็ไม่อาจปฏิเสธว่า นั่นคือความสำเร็จที่มีคุณค่ามากกว่าความสำเร็จทั่วๆ ไปด้วยเช่นกัน NSC







NSC | 2011

PONLAWAT WEERAPANPISIT



พลวัต วีระพันธุ์พิสิษฐ์

Programmer

Moodle Association of japan

LESSON LEARNED FROM PONLAWAT - MOR



เรามีชีวิตเดียว เพราะฉะนั้นใช้มันให้คุ้ม...นั่นคือสิ่งที่ ‘หมอ’ พลวัต วีระพันธุ์พิสิษฐ์ โปรแกรมเมอร์หนุ่มสายลุย ยืนยันชัดเจนในจุดยืนของตัวเอง ว่าเขามีวันนี้ได้ก็ด้วยแนวคิดเช่นนี้ อยากให้ลองอ่านบทสัมภาษณ์ของเขา แล้วเราจะพบว่า ถ้ามีโอกาสอย่ารอช้า ลองทำทุกอย่างที่เข้ามาในชีวิต เพราะที่สุดแล้วมันมีแต่ได้กับได้!

“

ถ้าเราเรียนเขียนโปรแกรมมาเฉยๆ
แต่ไม่ได้ใช้เพื่อสร้างอะไรจริงๆ
ทักษะเราก็จะไม่กว้างหลากหลาย

”



เก่งคอมฯ เพราะหนังสือ

ความจริงผมชอบเล่นคอมพิวเตอร์ตั้งแต่สมัยอยู่ประถมฯ แล้ว ที่บ้านมีหนังสือสอนทำเว็บไซต์ด้วย html ง่ายๆ ก็ลองทำดู แต่ถ้าในแง่ของการพัฒนาที่เกี่ยวกับคอมฯ หรือการเขียนโปรแกรมมาเริ่มจริงๆ ตอน ม.1 - ม.2 ช่วงนั้นขอพ่อแม่ซื้อหนังสือเขียนโปรแกรมภาษาซีมาลองอ่านแล้วเขียนตาม หลังจากนั้นก็เริ่มเขียนภาษาอื่นเรื่อยๆ แต่ยังไม่ได้จริงจังเท่าไหร่ แค่ลองเขียนตามโจทย์ในหนังสือจากตอนแรกแค่เล่นคอมฯ อารมณ์เด็กติดเกม แต่เพราะมีหนังสือด้วยก็เลยสนใจ

ขึ้นรถไฟทัวร์ NSC

ผมแข่ง NSC ทั้งหมด 3 ครั้ง ครั้งแรกตอน ม.3 คุณครูวิชาคอมพิวเตอร์แนะนำว่ามีการประกวดนี้อยู่ไม่ลองส่งผลงานหรือ ผมก็ตกลงลองคิดหัวข้อ ครั้งแรกได้เข้ารอบระดับประเทศแต่ไม่ได้รางวัลครับ ตอนนั้นทำเป็นโปรแกรมค้นหาข้อมูลการท่องเที่ยวด้วยรถไฟ มีข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวใกล้ทางรถไฟรวมไว้ให้ค้นหา เช่น ถ้าจะเดินทางจากตรงนี้ไปตรงนี้จะต้องนั่งรถไฟขบวนไหน โดยได้แรงบันดาลใจมาจากตอนเด็กๆ ที่นั่งรถไฟบ่อย ทำให้ค่อนข้างเชี่ยวชาญรู้เรื่องเกี่ยวกับขบวนรถไฟ แต่ถ้าคนไม่เคยเดินทางบ่อยๆ เวลาจะค้นหาก็ยาก เลยอยากลองทำสิ่งที่ดูมีประโยชน์แล้วลองทำข้อมูลให้ค้นได้ เหมือนมันเป็นความสนใจส่วนตัวแล้วเอามาประยุกต์ใช้

ครั้งที่สองแข่งตอน ม.4 ได้รางวัลชมเชยประเภทเกม ก็ยังไม่พ้นเรื่องรถไฟ ตอนนั้นทำเกมขับรถไฟ มีฮาร์ดแวร์เหมือนคันโยกบังคับในเกมเลย ครั้งที่สามตอน ม.5 ก็ยังเป็นเรื่องรถไฟอยู่ครับ (ยิ้ม) แต่ทำเป็นโปรแกรมประยุกต์ ซึ่งตอน ม.3 เป็นการค้นหาเส้นทาง ตอนทำครั้งแรกความรู้ยังไม่ค่อยเยอะมาก พอ ม.5 เราเริ่มพัฒนาความสามารถที่หลากหลาย มีแอปพลิเคชันในมือถือด้วย ทำให้รู้ว่ารถเราอยู่ขบวนไหน ตรงไหน สายกี่นาที รวมไปถึงระบบเครือข่ายเพื่อดูว่าตอนนี้เพื่อนเดินทางจากไหนไปไหน ก็ได้รางวัลที่ 2 หมวดโปรแกรมประยุกต์ครับ พอขึ้น ม.6 ก็ไม่ได้แข่งแล้ว

เปิดประสบการณ์นอกห้องเรียน

สิ่งที่ได้เรียนรู้แน่นอนคือได้ประสบการณ์ ถ้าเราเรียนเขียนโปรแกรมมาเฉยๆ แต่ไม่ได้ใช้เพื่อสร้างอะไรจริงๆ ทักษะเราก็จะไม่กว้างหลากหลาย อย่างถ้าเราเรียนว่าเรื่องแบบนี้มันใช้แบบนี้เอามาใช้กับเรื่องแบบนี้ แต่ถ้าได้มาทำจริงจะทำให้รู้ว่าเรื่องนี้มันสามารถประยุกต์ใช้กับเราได้ด้วย นี่คือประสบการณ์ที่ได้จาก NSC อีกอย่างหนึ่งคือทำให้ได้คอนเนคชัน ทำให้ได้รู้จักกับคนที่อยู่วงการเดียวกัน ไม่ว่าจะสถาบันเดียวกันหรือต่างสถาบัน ซึ่งถ้ามีการรวมตัวคนที่ผ่าน NSC อยากให้มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์แต่ละคน เราอยากฟังว่าแต่ละคนเคยผ่านอะไรมาบ้าง ทำให้เราได้รู้ว่าโลกไม่ได้มีแค่นี้นะ เขาไปทำแบบนี้ด้วย มีส่วนนี้ด้วย บางครั้งเราอาจจะร่วมกับเขาด้วยก็ได้

NSC ปูทางอนาคต

นอกจากนี้ NSC ยังทำให้ผมได้เข้าวงการมาสายนี้ เพราะตอน ม.ปลายเราทำผลงาน NSC ทำให้ไม่ค่อยได้เข้าเรียนวิชาทั่วไป ถ้าไปสอบก็คงยากที่จะได้เข้าคณะวิศวะฯ แต่ถ้าได้รับรางวัล NSC ระดับประเทศก็จะมีมหาวิทยาลัยที่เราสามารถยื่นเข้าไปคัดเลือกเฉพาะกับคนที่มีผลงานด้วยกันได้ พอจบ ม.6 ผมเลยได้เข้าเรียนต่อคณะวิศวะฯ คอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ต่อยอดมา ถึงตอนนี้เรียนจบแล้วก็ทำงานเกี่ยวกับคอมฯ ถ้าไม่มี NSC ตอนนี้อาจไม่รู้ด้วยซ้ำว่าตัวเองถนัดหรือมีทักษะอะไรที่สามารถพัฒนาต่อได้ เหมือน NSC ช่วยทำให้เรารู้จักตัวเอง ทำให้ค้นเจอตัวเองว่าเราชอบทางนี้ แล้วมันก็ปูเส้นทางเรามาเรื่อยๆ

เรียนปัจจุบัน เพื่อตอบคำถามในอดีต

เราเคยเขียนเคยสร้างผลงานมาตั้งแต่ตอน ม.ปลาย บางครั้งเราติดตรงนั้น เราก็ไปเปิดอินเทอร์เน็ตดูแล้วทำตาม แต่พอเราเข้าไปเรียนมหาวิทยาลัยเหมือนเป็นการตอบคำถามย้อนหลังได้ว่าทำไมมันถึงต้องทำอย่างนี้ ปกติเป็นคนที่เวลาจะแก้โจทย์ปัญหาอะไรสักอย่าง


“
ถ้าไม่มี NSC ตอนนี้อาจไม่รู้ด้วยซ้ำว่า
ตัวเองถนัดหรือมีทักษะอะไรที่สามารถพัฒนาต่อได้
เหมือน NSC ช่วยทำให้เรารู้จักตัวเอง ทำให้ค้นเจอตัวเองว่า
เราชอบทางนี้แล้วมันก็ปูเส้นทางเรามาเรื่อยๆ
”

จะไม่ชอบแก้แค่ปัญหามันหายไป แต่เราอยากรู้ด้วยว่าทำไมถึงแก้ปัญหาได้ พอไปเรียนเราได้มาเรียนรู้ที่มาของขั้นตอนการทำงานของคอมพิวเตอร์ เป็นการตอบคำถามตัวเองย้อนหลังว่าทำไมตอนนั้นถึงทำแบบนี้หรือใช้วิธีนี้ดีกว่า เหมือนเราได้มาเติมทฤษฎีด้วยจากที่เราเริ่มจากการปฏิบัติมาก่อน เลยทุ่มเทเวลาให้กับการเรียนเต็มที่ไม่ได้ไปแข่งที่ไหนอีก เน้นทำโปรเจกต์ที่เรียนครับ

ค้นหาตัวตนจากงานที่หลากหลาย

พอเรียนจบตอนแรกผมตั้งใจว่าอยากเรียนต่อ รู้สึกว่าชอบเรียนรู้ พอเรียนจบวิศวะฯ คอมฯ ก็ทำให้เราเรียนรู้ได้หลากหลายด้าน ด้านไหนก็น่าสนใจหมดเลย แต่ถ้าเรียนต่อมันค่อนข้างเจาะลึก เนื้อหาก็จะลึกไปทางด้านนั้น ตอนนี้เลยเลือกรับงานหลากหลายก่อนเพราะจะได้รู้ว่าตัวเองถนัดหรือชอบคอมพิวเตอร์เฉพาะเจาะจงด้านไหนก่อนที่จะเลือกเรียนต่อ เหมือนกับว่าตอนนี้เราหาตัวเองให้ชัดขึ้น ที่แน่ๆ เรารู้แล้วว่าเรามาสายไอทีสายคอมฯ แต่ว่ามันก็มีอีกหลากหลายศาสตร์ที่เราก็สนใจ ถ้าเลือกก็ต้องดูให้ชัดจริงๆ

ตอนนี้ผมเป็นฟรีแลนซ์ ลักษณะงานคือรับงานมาจากลูกค้าเป็นโปรเจกต์ไปๆ ทำเสร็จก็จบไป หรืออาจมีขั้นตอนบำรุงรักษาก็แล้วแต่โปรเจกต์ เนื่องจากอยากรู้ว่าตัวเองถนัดด้านไหนทำให้รับงานที่หลากหลาย มีลูกค้าหรือโปรเจกต์หลายแบบตั้งแต่เขียน back-end โครงสร้างข้างหลัง มีอัลกอริทึมมา จนถึง front-end ข้างหน้ามีระบบมี UI ให้เขาใช้ด้วย ลูกค้าก็มีทั้งในประเทศและต่างประเทศ

ธรรมชาติคนเบื้องหลัง

งานที่รู้สึกสนุก น่าจะเป็นงานที่สร้างหรือมีอัลกอริทึมแล้วให้ implement เป็นงานฝั่งข้างหลัง ปกติเราเป็นคนไม่ค่อยมีความคิดสร้างสรรค์เท่าไหร่ พวกศิลปะจะไม่ค่อยสวย ถนัดคำนวณมากกว่า แต่บางครั้งเขาให้งานมาเราก็ต้องทำ ให้ออกแบบระบบหน้าตาด้วย ถ้าถามถึงฝั่งข้างหน้าความจริงก็สนใจแต่ว่าไม่ค่อยมีความสามารถที่จะออกแบบให้สวยได้ ซึ่งความจริงก็สามารถชวนคนอื่นมาช่วยทำได้ แต่ตอนนี้งานที่รับมาจะเป็นโปรเจกต์สเกลที่ทำคนเดียว มีบางโปรเจกต์ที่ต้องทำเป็นทีม ส่วนมากเป็นเชิงรับงานหรือโปรเจกต์ที่เขามีอยู่แล้ว ไม่ได้สร้างโปรเจกต์ขึ้นใหม่ บางโปรเจกต์เขาจะมีทีมทำอยู่แล้วเราก็ไปต่อยอดช่วยเขา

เพิ่มความแน่นด้วยทักษะเชิงทฤษฎี

ผมรู้สึกว่าเด็กสมัยนี้ไวมาก ถ้าเทียบกับตัวเองที่เริ่มเขียนโปรแกรมตอน ม.ต้นแล้ว ตอนนั้นคิดว่าตัวเองเริ่มเข้าสายนี้ไวเมื่อเทียบกับรุ่นเดียวกัน แต่สมัยนี้บางคนเริ่มเขียนโปรแกรมได้ตั้งแต่ประถมฯ เพราะการศึกษาปัจจุบันมีสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยให้เขาเรียนรู้เกี่ยวกับการคิดการเขียนโปรแกรมได้ไวด้วย แต่ตอนที่ผมทำบางครั้งเราติดปัญหา เราแก้ปัญหาด้วยการค้นหาในอินเทอร์เน็ตแล้วเอาของเขามาใช้โดยที่ไม่รู้ว่าทำไมมันถึงแก้ปัญหาได้ พอเวลาเราเจอปัญหาครั้งหน้าซึ่งความจริงอาจใช้วิธีเดียวกันแก้ได้ แต่เราไม่รู้ว่ามันเชื่อมหากัน คิดว่าเด็กรุ่นใหม่น่าจะมีทักษะเชิงทฤษฎีเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์พวกอัลกอริทึมและ

> “
> เราต้องมีทักษะการสื่อสาร
> ที่ทำให้เข้าใจตรงกันไม่ใช้คำศัพท์ที่ยากจนเกินไป
> และต้องคิดเป็นว่าควรสื่อคำนี้ออกไปอย่างไร
> ให้ผู้ฟังเข้าใจและรับรู้ตรงกันได้
> ”





ตรรกะพวกนี้ด้วย ถึงมันจะแก้ปัญหาได้เหมือนกัน แต่เราอาจจะเจอวิธีการแก้ปัญหาที่ดีกว่าหรือเอาไปประยุกต์ใช้กับปัญหาอื่นได้ ซึ่งโอกาสของเด็กสมัยนี้มีมากกว่ารุ่นก่อนๆ อยู่แล้ว ถ้าเพิ่มเติมตรงนี้ก็จะทำให้เขาแน่นมากขึ้น

แปลภาษาเทพ (ไอที) เป็นภาษาคน

อีกทักษะหนึ่งที่สำคัญคือการสื่อสารครับ เพราะอย่างที่รู้กันว่าบางคนเก่งคอมฯ ถนัดเขียนโปรแกรมมาก แต่พูดไม่รู้เรื่อง (หัวเราะ) บางครั้งเราต้องคุยงาน ลูกค้าที่เราต้องไปทำระบบให้ก็ไม่ใช่คนสายคอมฯ เลย เราต้องอธิบายให้ฟัง บางครั้งเราไม่สามารถอธิบายที่เป็นคำศัพท์เทคนิคให้เขาฟังได้ เราต้องมีทักษะการสื่อสารที่ทำให้เข้าใจตรงกัน ไม่ใช้คำศัพท์ที่ยากจนเกินไป และต้องคิดเป็นว่าควรสื่อคำนี้ออกไปอย่างไรให้ผู้ฟังเข้าใจและรับรู้ตรงกันได้ ถ้าเรารับงานจากฝ่ายที่เป็นไอทีเหมือนกันก็จะจัดเต็ม อยากคุยอะไรก็เข้าใจ แต่บางครั้งเราต้องรับงานจากบริษัทที่ทำอย่างอื่น เขาอยากได้ระบบไอทีภายในบริษัทของเขา เวลาเราไปคุยงานเราก็ไม่สามารถใช้ศัพท์เฉพาะได้ตรงๆ เช่น front-end , back-end เราก็ใช้ว่า ‘หน้าบ้าน-หลังบ้าน’ แทน

กาลเทศะสำคัญพอๆ กับความเก่ง

อีกอย่างหนึ่งความจริงมันก็ยังอยู่ในทักษะการสื่อสาร แต่บางครั้งก็อาจจะไม่ถึงขั้นการพูดคุย คือการพิมพ์ข้อความตอบอีเมล เหมือนที่เราเห็นในโซเชียลเน็ตเวิร์กที่บอกว่า ‘มาสมัครงาน หนูแนบเรซูเม่ (resume) มาแล้วนะคะ’ อาจจะเรียกว่ามารยาท ความเหมาะสม หรือกาลเทศะ เราควรอยู่ในระดับไหนกับกลุ่มคนไหน เพราะเราอยู่ในสังคมแบบนี้ บางครั้งมันควรเป็นทางการ แต่เด็กรุ่นใหม่อาจจะใช้ภาษาง่ายๆ ผมมองว่าเรื่องความรู้อย่างไรก็เติมกันได้อยู่แล้ว สมัยนี้เนื้อหาเต็มอินเทอร์เน็ต อย่างการทำงานพอติดปัญหา ถ้าเราใช้เครื่องมือที่คนเขาใช้กันเยอะ เวลาเราไปค้นหามันก็มีคำตอบอยู่แล้ว เรื่องทักษะที่เป็นเชิงเทคนิคจึงไม่น่าเป็นห่วงเท่าไหร่ แต่เรื่องที่น่าเป็นห่วงคือสิ่งที่ปลูกฝังยาก เพราะบางคนเขาเติบโตมาแบบนั้น มันฝังลึกเข้าไปอยู่ข้างในแล้ว อันนี้ก็ต้องช่วยกัน

ผลงานดี เขียนและพูดต้องเข้าใจ!

ในส่วนของ NSC จะมีอย่างหนึ่งที่ไม่เชิงเกี่ยวข้องกับเทคนิค อย่างที่ผมบอกก็คือตอนนำเสนอ บางครั้งงานเราทำดีมาก ว้าว! มีเนื้อหาเยอะแยะ แต่ว่าถ้านำเสนอไม่เป็นก็น่าเสียดาย บางคนตื่นเวที เจอกรรมการแล้วลนเราทำมา A B C D แต่เรานำเสนอ A B D ข้ามตัว C ไป ถึงเรามีแต่กรรมการไม่รู้ แม้จะเขียนไว้ในรายงานเขาก็อาจจะไม่ได้ดูละเอียด แต่สิ่งที่กรรมการได้รับเต็มๆ คือสิ่งที่ออกมาจากปากของคนที่พัฒนา ดังนั้น การเตรียมพร้อมก่อนเกิดอะไรใหญ่ๆ นั้นสำคัญ อย่างเช่นการนำเสนอ บางคนยังแก้งานจนถึงวันสุดท้าย แทนที่วันสุดท้ายจะเป็นวันพักผ่อน สมองจะได้ตื่นตัวสามารถโต้ตอบกับกรรมการได้ เสียงดังฟังชัด คุยกันรู้เรื่อง ไม่ลืมเนื้อหา ไม่เบลอ

ความจริงในการแข่งขันตัวชิ้นงานที่ทำก็สำคัญ แต่ขั้นตอนการนำเสนอก็สำคัญ เพราะเป็นการบอกได้ว่างานเรามีอะไรบ้าง แล้วคนที่ตัดสินคือกรรมการ เขารับรู้งานเราจากการที่เรานำเสนอ ซึ่งรายงานก็สำคัญเหมือนกัน เราทำ A B C D แต่รายงานเราไม่ได้เขียนครบทั้งหมด แล้วกรรมการมาเปิดดู เขาอาจไม่รู้ว่ามี หรือเขาฟังแล้วลืม ไปเปิดดูแต่ไม่เจอ การทำรูปเล่มเอกสารให้ละเอียดก็สำคัญเช่นกัน เพราะ NSC มีทุกองค์ประกอบตั้งแต่ส่งข้อเสนอจนถึงวันไปประกวด ทุกอย่างจึงสำคัญหมดตั้งแต่ตัวชิ้นงาน เอกสารรายงาน การนำเสนอ

ค้นหาความชอบด้วยการลองทำ

สำหรับคนที่ยังค้นหาตัวเองไม่เจอ ต้องลองทำครับ บางครั้งเราอาจจะคิดว่าเราน่าจะชอบหรือเหมาะกับอันนั้น แต่ถ้าเราไม่ได้ทำก็ไม่รู้จริงๆ ว่าใช่หรือเปล่า อย่างบางคนชอบฟังเพลงก็คิดว่าตัวเองน่าจะเป็นนักดนตรีได้ดี แต่พอมาลองจับแล้วมือมันไม่ไป จังหวะมันไม่ได้ เขาอาจจะถนัดฟังมากกว่า เหมือนคนที่ชอบคอมพิวเตอร์ ชอบใช้โปรแกรม ชอบเล่นเกม ไม่ได้หมายความว่าจะชอบทำงานสายคอมฯ เพราะการสร้างกับการใช้ไม่เหมือนกัน เพราะฉะนั้นต้องลองมาทำ อาจจะเสียเวลาบ้าง เพราะต้องเรียนรู้เพื่อจะลองทำดู เรียนรู้ก่อนจะได้รู้ว่าชอบหรือไม่ชอบ ถึงบางครั้งมันไม่ใช่ทางของเรา แต่เรา

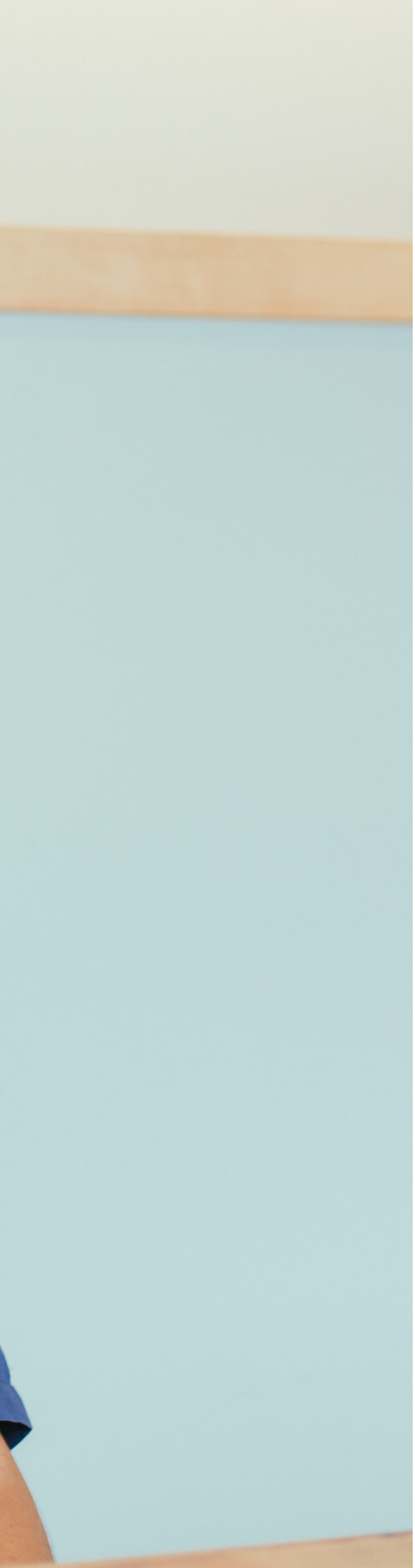


“

คนที่ชอบคอมพิวเตอร์
ชอบใช้โปรแกรม ชอบเล่นเกม ไม่ได้หมายความว่า
จะชอบทำงานสายคอมฯ เพราะการสร้างกับการใช้ไม่เหมือนกัน
เพราะฉะนั้นต้องลองมาทำ

”





ก็ได้ความรู้เรื่องนั้นไปแล้ว ถึงเราจะไม่ชอบแต่เราทำได้แล้ว หรืออาจไม่ถนัดมาก แต่เราก็มีความรู้เรื่องนั้นแล้ว แล้วเราค่อยไปหาทางอื่น บางทีทางอื่นที่เราชอบหรือถนัดจริงๆ ก็อาจจะประยุกต์ใช้กับทางที่เราไม่ได้ถนัดมากแต่เรามีความรู้อยู่แล้ว อาจก่อให้เกิดศาสตร์ใหม่ๆ ก็ได้

นิยามตัวเอง ณ วันนี้

ผมมองตัวเองเหมือนน้ำยังไม่เต็มแก้ว ยังอยากได้น้ำอยู่ คือทุกวันนี้ยังรู้สึกว่าตัวเองเป็นคนชอบเรียนรู้ ยังอยากรู้อะไรใหม่ตลอดเวลา แต่ก็มีข้อเสียนิดหนึ่งคือบางครั้งเราทำงานเขียนโปรแกรมวิธีนี้อยู่ พอเราเปิดอินเทอร์เน็ตดู อ้าว! ต้องรื้อใหม่หมด มันเป็นการเรียนรู้ แต่ทั้งหมดก็อยู่ในขอบเขตของเวลาด้วย ซึ่งต้องเปิดใจ เพราะบางครั้งอยากแก้แต่เราก็ยังฝังอยู่กับวิธีใดวิธีหนึ่งอยู่ ทั้งๆ ที่ตอนนี้มีเทคโนโลยีใหม่ๆ เข้ามา ผมก็พยายามปรับและพยายามเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ที่เข้ามา

ไม่ปล่อยโอกาสให้หลุดลอย

ทุกวันนี้เวลามีใครเสนออะไรเราจะค่อนข้างคว้าไว้หมด ตั้งแต่ตอน ม.3 ที่แข่ง NSC ส่วนมากจะแข่งตอน ม.ปลาย แต่ครูเขาแนะว่าทำไหม เราเพิ่งเริ่มเรียนเขียนภาษาซีตอน ม.2 เวลาแค่ปีเดียวก็คงไม่ถึงกับจะไปสร้างผลงานอะไรได้ แต่เราเลือกที่จะคว้าโอกาสนั้นไว้ ลองทำดูอย่างไรก็ไม่เสียหาย ทำให้เป็นจุดเริ่มต้นที่ต่อยอดมาจนถึงทุกวันนี้ เหมือนเราไม่ปล่อยโอกาสไป ไม่จำเป็นว่าเฉพาะเรื่องนี้ เรื่องอื่นๆ ด้วย อย่างตอนมหาวิทยาลัยมีโครงการแลกเปลี่ยนไปประเทศญี่ปุ่นและทุนให้ด้วย ก็ลองสมัครแล้วพอเราได้ไปทำให้เราสามารถพูดภาษาญี่ปุ่นได้ รวมถึงมีลูกค้าต่างประเทศ มีลูกค้าญี่ปุ่นด้วย จากจุดเริ่มที่เราคว้าโอกาสไว้ ได้เริ่มรู้จักกับคนที่โน่น มีคอนเนคชัน แต่เราก็ไม่ได้คว้าทุกโอกาส ต้องเลือกด้วย บางครั้งก็เสียดายที่เราไม่ได้คว้าไว้ เช่น เรื่องเรียนต่อ ที่ผ่านมามีทุนปริญญาโทเข้ามา แต่เราก็ชั่งใจและต้องตัดสินใจเลือก พอย้อนกลับไปคิดว่าถ้าเราเลือกเรียนมันก็น่าจะดีเหมือนกัน

> “
> เราชอบค้นคว้า
> ชอบเรียนรู้ หาเหตุผลมาตอบโจทย์..
> เวลาแก้ปัญหาไม่ใช่แก้ได้อย่างเดียว
> แต่อยากรู้ด้วยว่าทำไมแก้ได้
> ”

อนาคตนักวิจัย

อนาคตก็อยากเรียนต่อ ที่วางไว้ตั้งแต่แรกๆ อยากเรียนถึงปริญญาเอก ไม่แน่ใจว่าจะทำได้ไหม แต่ตั้งไว้ก่อน เรียนจบมาก็อยากจะเป็นนักวิจัย เพราะเราชอบค้นคว้า ชอบเรียนรู้หาเหตุผลมาตอบโจทย์ อย่างที่บอกว่าเวลาแก้ปัญหาไม่ใช่แก้ได้อย่างเดียว แต่อยากรู้ด้วยว่าทำไมแก้ได้ บางครั้งเขาก็บอกมาแล้วว่าทำไมแก้ได้ แต่ก็ยังติดใจอยู่ อยากรู้ว่าทำไมมันต้องมีเหตุผลที่เราสามารถเข้าใจได้ เลยคิดว่าตัวเองน่าจะเหมาะกับสายนี้

ชีวิตต้องมีแผน

หลักคิดในการใช้ชีวิตของผมก็คือหากจะทำอะไรสักอย่างต้องคิดให้ถี่ถ้วนไม่ใช่อยากทำอะไรก็ทำเลย มันอาจจะดีในแง่ความเร็วความคล่องตัว โดยปกติผมเป็นคนชอบวางแผนก่อน ถ้าไม่เป็นอย่างนี้ หรือเกิดอะไรขึ้นเราแก้อย่างไร บางครั้งก็โดนคนอื่นต่อว่าเหมือนกันว่าจะคิดอะไรเยอะมันไม่เป็นอย่างนั้นหรอก แต่ถ้ามีโอกาสความน่าจะเป็นที่ไม่ใช่ศูนย์ เราก็น่าจะมีการวางแผนให้ถี่ถ้วน ถ้าไม่เป็นอย่างนั้นเราควรจะมี backup plan ไว้...

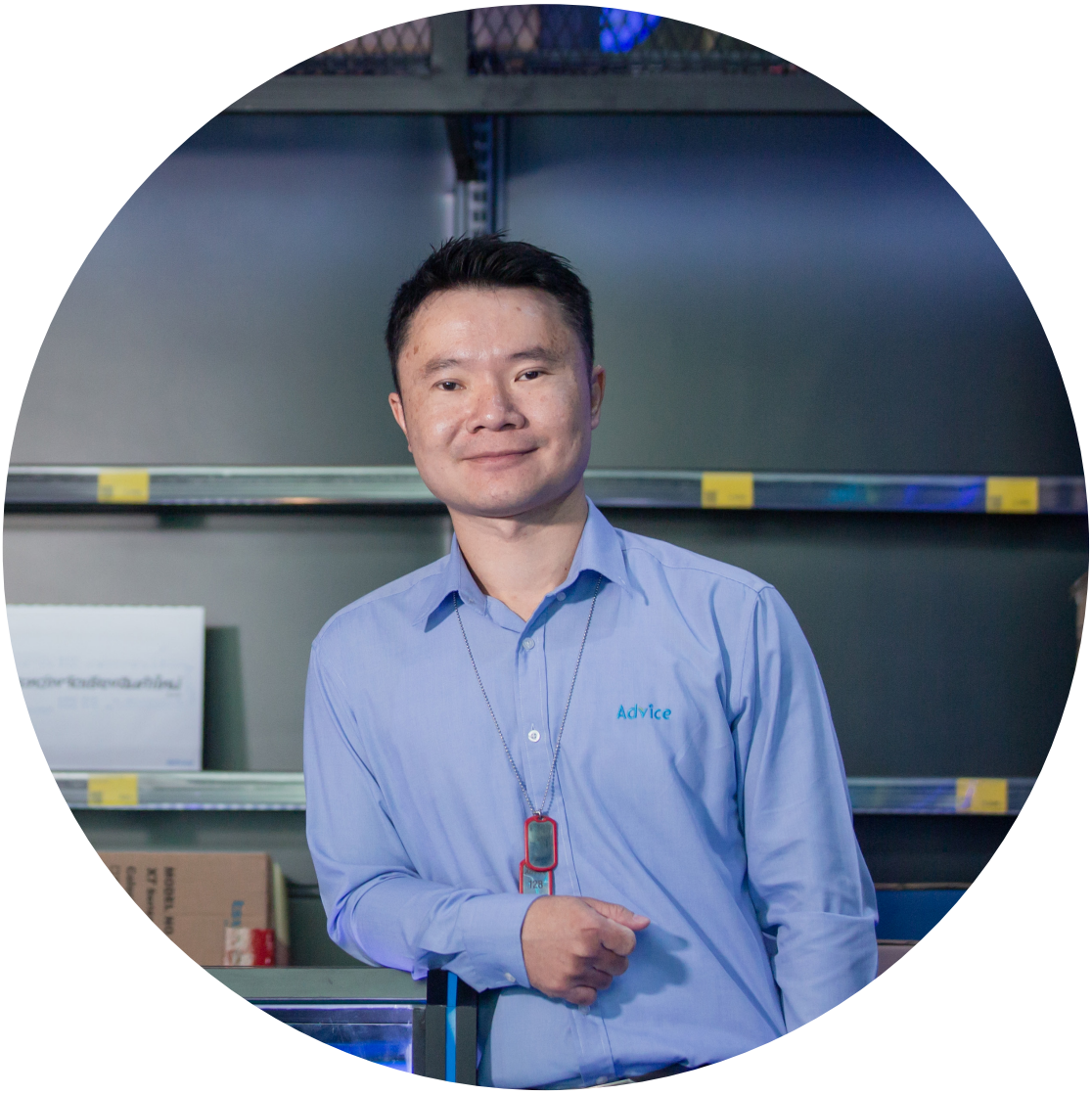
แม้จะขึ้นชื่อว่าสายลุย แต่ก็จะเห็นได้ว่าหมอนั้นมีแผนในชีวิตที่ค่อนข้างชัดเจน ถ้ามองเห็นแล้วว่าอะไรที่น่าจะมีประโยชน์ มีโอกาสก็ต้องลองทำ ไม่จำเป็นต้องกลัวอายกลัวความล้มเหลว เพราะความล้มเหลวนั้นมีอีกชื่อว่า ประสบการณ์ และมันก็มีคุณค่าเพียงพอให้เราใช้เป็นบันไดสู่ก้าวต่อๆ ไปในชีวิต...ไปจนถึงความสำเร็จได้! NSC





NSC | 2002

SONGGRIT SANTINANTARAK



ทรงกริช สันตินันตรักษ์

หุ้นส่วนบริษัท แอดไวซ์ ไอที อินฟินิท จำกัด
และกรรมการบริษัท ยูนิตี้ ไอที ซิสเต็ม จำกัด

LESSON LEARNED FROM SONGGRIT - AOF



องค์ประกอบของความสำเร็จมีอยู่หลายอย่าง แต่ที่สำคัญที่สุดคือ ลงมือทำ...'อ๊อฟ' ทรงกริช สันตินันตรักษ์ CEO หนุ่มวิสัยทัศน์ไกล เปิดเผยถึงปัจจัยแห่งความสำเร็จ ที่ทำให้อดีตชายหนุ่มที่มีเงินอยู่แค่ 5 หมื่นบาท สามารถก่อร่างสร้างตัวมาถึงจุดของการเป็นหุ้นส่วนบริษัทไอทียักษ์ใหญ่ด้านไอทีอย่างแอดไวซ์ที่มียอดขายกว่าหมื่นล้านต่อปีได้ ว่าแล้วก็มาล้อมวงกันเถอะ...เขาอยากจะเผยเคล็ดลับแล้ว

“

ตอนนั้นคิดว่าทำไมมันยากนัก
เลือกถูกไหมที่จะมาสายนี้ แต่พอเรามีความตั้งใจ
เราอยากได้เกมสักเกมหนึ่งมาเล่นและอยากลองทำด้วยตัวเอง
ก็พยายามทำ พยายามศึกษา

”



ฝันแรงกล้าแต่วัยเด็ก

ตั้งแต่เด็กๆ ก็คล้ายกับทุกคนที่โตมากับเกม เราไปเจอเพื่อนบ้านที่เขามีเครื่องเกม ชอบไปเล่นกับเขาจนกระทั่งคุณแม่ซื้อเครื่องเกมมาให้เราเล่นเลย ก็เริ่มจากตรงนั้น สนใจว่าเกมมันเป็นอย่างไร มันผลิตอย่างไร เริ่มศึกษาตั้งแต่ประถมฯ ว่าเกมมันเป็นมาอย่างไร จนกระทั่งมัธยมฯ มีแต่คนบอกว่าต้องไปเรียนแพทย์ฯ นะ อยากให้ลูกเรียนสูงๆ แต่เรามาสายนี้ เราบอกพ่อแม่ว่าอยากเป็นคนผลิตซอฟต์แวร์ อยากเป็นคนผลิตเกม ซึ่งตอนนั้นผู้ใหญ่ก็ยังไม่เข้าใจว่ามันคืออะไร เกมคืออะไร ทำไมไม่ไปเป็นหมอ ทำไมไม่ไปเป็นอะไรที่มันดีกว่านี้ แต่เราก็ต้องการตามความฝันของตัวเอง

วิศวะคอมฯ คือที่หนึ่งในใจ

จนกระทั่งผมสอบเข้ามหาวิทยาลัยขอนแก่น ซึ่งตอนนั้นเน้นไปทางวิศวกรรมศาสตร์เลย แต่ปี 1 ยังเป็นวิชาพื้นฐานวิศวกรรมทั่วไปอยู่ พอปี 2 เริ่มเลือกภาควิชา ในใจผมเลือกภาควิชาคอมพิวเตอร์มาเป็นอันดับหนึ่งอยู่แล้ว ตอนนั้นคอมพิวเตอร์ก็เริ่มบูมขึ้นมาระดับหนึ่ง และมีคนต้องการเลือกเยอะเหมือนกัน ก็เริ่มเข้ามาสายคอมพิวเตอร์ตั้งแต่ตอนนั้น จนกระทั่งได้เขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตอนปี 3 แล้วก็รู้จักเนคเทคตอนปี 3 เช่นกัน เริ่มเข้าสู่เวทีแข่งขันในตอนนั้นครับ

ไม่มีอะไรยากเมื่อเราพยายาม

ที่เราเคยคิดไว้การเขียนโปรแกรมก็แค่เอาภาพมาปะติดปะต่อให้มันเป็นเกมสักเกมหนึ่ง แต่พอเข้าไปเรียน ช่วงแรกที่ได้เรียนรู้คือพวกภาษาปาสกาล (Pascal) ที่อาจารย์เอามาสอน มันคืออะไร? โปรแกรมแรกเลยคือ Hello world โปรแกรมเมอร์จะรู้ว่าเบื้องต้นต้อง Hello world ให้ได้ก่อน ตอนนั้นคิดว่าทำไมมันยากนัก เลือกถูกไหมที่จะมาสายนี้ แต่พอเรามีความตั้งใจ เราอยากได้เกมสักเกมหนึ่งมาเล่นและอยากลองทำด้วยตัวเอง ก็พยายามทำ พยายามศึกษา ทดลองเขียนโปรแกรมเขียนคำนวณตัวเลขต่างๆ ตามพื้นฐานที่นักศึกษาทุกคนต้องเรียน มันก็เริ่มเรียนรู้ เริ่มมีทักษะมากขึ้น เริ่มมีความเข้าใจ logic ต่างๆ ในการเขียนโปรแกรมแล้วพัฒนาขึ้นมาจนถึงทุกวันนี้ ก็เริ่มชอบซอฟต์แวร์ตั้งแต่ตอนนั้น

แรงบันดาลใจจากรุ่นพี่

ตอนนั้นเริ่มมีอินเทอร์เน็ตแล้วแต่เราไม่รู้ข่าวสารภายนอกเลย ได้แต่เรียนจริงๆ จนกระทั่งมีอาจารย์มาบอกว่ามีการแข่งขัน NSC ซึ่งมีรุ่นพี่เคยไปแข่งขันแล้วได้รางวัลมาก่อนคือ พี่เพิ่ม (เพิ่มบุญ เอี่ยมสุภาษิต) เราก็เลยมีรุ่นพี่เป็นแรงบันดาลใจ แล้วเข้าแข่งขันตั้งแต่ปี 3 ครั้งแรกยื่นสมัครกับเพื่อนคนหนึ่ง จำได้ว่าจะผลิตเกม แต่พอดีเป็นช่วงปิดเทอม แบ่งหัวข้อกับเพื่อนๆ แล้ว

> “ถ้าคุณไม่ลองทำ
> มันก็ยังคงไม่ได้อยู่อย่างนั้น ลองทำดูว่าจะทำได้ไหม
> สำเร็จหรือไม่สำเร็จอีกเรื่องหนึ่งแต่ขอให้ได้ทำ”


vice
IMAGIN
BEY
Advice

แยกย้ายกันไป ช่วงนั้นไม่มีโทรศัพท์ มีแค่เพจเจอร์ แต่ติดต่อกันไม่ได้ เราก็พยายามตั้งใจเขียน จนสุดท้ายเปิดเทอม ต่างคนต่างทำของตัวเองกลายเป็นว่ามันไม่สมบูรณ์ ครั้งแรกคือล้มเหลวไม่ประสบความสำเร็จ เราเลยไม่ได้ส่งผลงานปีนั้น แล้วคืนเงินสนับสนุนไป แต่ตั้งใจว่าไม่เป็นไร ยังมีทีสิส (thesis) เดี๋ยวเริ่มใหม่

ถ้าไม่ลองทำ...นวัตกรรมก็ไม่เกิด

พอขึ้นปี 4 เป็น NSC ครั้งที่ 4 ก็ลองสมัครโดยส่งผลงานโปรเจกต์จบเข้าแข่งขัน ซึ่งเราก็คิดร่วมกับท่านอาจารย์ ดร.ธนชาติ นุ่มนนท์ ตอนนั้นอาจารย์เป็นหัวหน้าภาควิชาคอมพิวเตอร์และเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาโปรเจกต์ เราพยายามพัฒนาซอฟต์แวร์ที่ช่วยเหลือคนพิการทางสายตา ช่วงนั้นซอฟต์แวร์ที่คนชอบใช้กันมากๆ เลยก็คือ MSN เป็นโปรแกรมแชทที่ฮิตกันมาก แต่คนพิการทางสายตาเขาพิมพ์ไม่ได้ เราก็พยายามคิดหาวิธีแล้วชวนเพื่อนอีกคนมาเป็นคู่โปรเจกต์ ซึ่งอาจารย์แนะนำให้ทำเป็นโปรแกรมที่สั่งงานได้ด้วยเสียง ตอนนั้นยังไม่ค่อยมีซอฟต์แวร์สั่งงานได้ด้วยเสียง เราก็ยังตกใจอยู่ว่าจะทำได้หรือ ด้วยความที่เราเป็นนักศึกษาที่เพิ่งจับซอฟต์แวร์มาได้ปีเดียวเอง แต่ก็ลองศึกษาแล้วพยายามทำออกมาปรากฏว่าทำออกมาได้ดีด้วย นี่คือความตั้งใจที่บางคนอาจจะคิดว่ามันยาก ทำไม่ได้หรอกด้วยเวลาแค่นั้น ถ้าคุณไม่ลองทำมันก็ยังคงไม่ได้อยู่อย่างนั้น ลองทำดูว่าจะทำได้ไหม สำเร็จหรือไม่สำเร็จอีกเรื่องหนึ่งแต่ขอให้ได้ทำ ตอนนั้นก็เลยลงมือทำมาเรื่อยๆ จนสำเร็จแล้วส่งเข้าแข่งขัน NSC ได้รับรางวัลชนะเลิศในหมวดซอฟต์แวร์สำหรับคนพิการ

ประสบการณ์สอนให้ทำงานเป็นทีม

สิ่งที่เราได้เรียนรู้คือความพยายาม ส่วนหนึ่งคือเราต้องทำ สลัดความคิดที่ว่าเราทำไม่ได้ หรือแม้กระทั่งการทำงานร่วมกับคนอื่นด้วย เพราะเราต้องทำงานเป็นกลุ่ม เราคิดว่าเราทำคนเดียวได้ แต่พอได้ทำร่วมกับคนอื่นมันจะมีจุดที่ว่าเราจะทำงานร่วมกับคนอื่นได้อย่างไร เราจะแบ่งงานกันอย่างไร จะทำอย่างไรให้งานของทั้งสองคนหรือทั้งทีมมารวมกันแล้วเข้ากันได้ เป็นผลงานที่ทำออกมาได้ดี นี่คือตอนนั้นที่ได้เรียนรู้ เพราะเราล้มเหลวตอนปี 3 เนื่องจากขาดการสื่อสารกับเพื่อน ขาดความเข้าใจกับเพื่อนว่าเป้าหมายที่ต้องทำคืออะไร พอมาปี 4 เรารู้แล้วก็เริ่มแบ่งงานกับเพื่อนในทีม แล้วเอาผลงานของทั้งสองคนมาประสานร่วมกันให้ได้ กลายเป็นว่าทุกอย่างมันลงตัวจนประสบความสำเร็จ

เวทีแห่งการโชว์ของ!

ตัวตนจริงๆ ของผม ณ ตอนนั้นคือเราเป็นคนที่ชอบอยู่กับหน้าจอของตัวเอง อยู่ในโลกส่วนตัวของตัวเอง ไม่กล้าเอาความคิดของตัวเองแสดงออกมาว่า ‘ฉันอยากทำอันนี้ ฉันอยากให้คนอื่นได้เห็นสิ่งที่ทำ’ เพราะคิดว่าเราอยู่ของเราแค่นี้แหละ ทั้งที่จริงเรามีความสามารถ NSC เป็นเวทีที่ทำให้ผมมีความกล้าที่จะเอาผลงานที่ตัวเองได้ทำออกมา ตอนนั้นไม่รู้หรอกว่าผลงานเรามีประโยชน์ต่อสังคมอย่างไร แต่เราได้แสดงความสามารถของเราแล้ว เราได้แสดงในเวทีที่เขาเปิดกว้างให้เราได้แสดงออก เป็นจุดเริ่มต้นที่ดีสำหรับผมเลย ครั้งแรกอาจจะล้มเหลว พอครั้งที่สองประสบความสำเร็จมันทำให้เรารู้สึกว่า NSC เป็นเวทีที่ทำให้เราได้แสดงออกจริงๆ คิดว่ารุ่นน้องที่ได้มาสัมผัสตรงนี้จะเป็นจุดเริ่มต้นที่ดีสำหรับเขาและก้าวต่อไปในอนาคต

เก็บประสบการณ์ลูกจ้างเพื่อสร้างธุรกิจตัวเอง

ตอนเรียนจบใหม่ๆ มีบริษัทของญี่ปุ่นบริษัทหนึ่งมาสัมภาษณ์ที่มหาวิทยาลัยและรับเราเข้าทำงานตั้งแต่ยังเรียนไม่จบ ตอนนั้นชีวิตก็เหมือนมนุษย์เงินเดือนวัยทำงานทั่วไป พอทำงานกับบริษัทนี้ได้ 1 ปี คุณพ่อเริ่มมีอาการไม่สบายนิดหนึ่ง รู้สึกว่าอยากให้ของขวัญอะไรกับพ่อแม่บ้างก็คือการเรียนต่อให้มันสูงขึ้น เลยลาออกมาเรียนปริญญาโทที่จุฬาฯ หลักสูตร Software Business Development เป็นหลักสูตรทางด้าน Software Engineer พอจบปริญญาโทก็ไปทำงานต่อที่บริษัท True Corperation แต่ทำได้แค่ครึ่งปี ความรู้สึกตอนนั้นเราไม่อยากเป็นลูกจ้างเขา ด้วยลักษณะนิสัยเราที่อยากทำ



“

NSC เป็นเวทีที่ทำให้ผมมีความกล้า
ที่จะเอาผลงานที่ตัวเองได้ทำออกมา ตอนนั้นไม่รู้หรอกว่า
ผลงานเรามีประโยชน์ต่อสังคมอย่างไร
แต่เราได้แสดงความสามารถของเราแล้ว

”



“

สิ่งเดียวที่ผมยึดถือมาตลอดคือ
ทำอย่างไรให้ประสบความสำเร็จ ก็คือต้องทำ
คนที่ทำแล้วไม่สำเร็จคุณไม่ได้ล้มเหลว
คนที่ล้มเหลวคือไม่ได้ทำ

”


Advice



“
ความฝันก็คือ
การกำหนดเป้าหมายที่สูงเอาไว้
ปักธงไว้ว่าต้องขึ้นไปให้ถึงจุดนั้น
ถ้าเราไม่มีเป้าหมายเราก็เดินไม่ถูก
ต้องมีธงอยู่ข้างหน้าให้เห็นว่า
เราจะไปตรงไหน
”

อะไรเป็นของตัวเอง เราไปทำงานตรงนั้นเพื่อได้เรียนรู้วัฒนธรรมองค์กร เรียนรู้ถึงรากการเป็นชีวิตลูกจ้างว่าเป็นอย่างไร ได้เรียนรู้ความรู้สึกของลูกจ้างที่อยู่ภายใต้การควบคุมของบริษัทว่าเป็นอย่างไร พอได้เรียนรู้แล้วก็คิดว่าน่าจะถึงเวลาที่เราจะออกมาทำธุรกิจของตัวเอง

จากปลาเล็ก...สู่ปลาใหญ่

ตอนนั้นมีเงินทุนติดตัวแค่ 5 หมื่นบาท ด้วยความที่เราเรียนจบสายคอมพิวเตอร์และชอบคอมพิวเตอร์อยู่แล้ว ก็ไปเดินดูตลาดที่พันธุ์ทิพย์พลาซ่าเพื่อหาแนวทางหากต้องไปเปิดร้านคอมพิวเตอร์ของตัวเองที่ต่างจังหวัด ซึ่งไม่จำเป็นต้องใหญ่โต บางคนอาจจะคิดอยากไปตั้งบริษัทที่ใหญ่โต แต่ความคิดผมตอนนั้นเอาแค่เล็กๆ ก็พอ ขอแค่ให้มันเป็นสิ่งที่เราชอบ เป็นสิ่งที่เราตั้งใจและได้เป็นเจ้านายของตัวเอง ได้ทำธุรกิจของตัวเอง เลยเอาเงิน 5 หมื่นบาทไปเปิดร้าน ธุรกิจก็ดีขึ้นเรื่อยๆ ใช้เวลา 2 ปีธุรกิจเริ่มโต ร้านเริ่มใหญ่ขึ้น เริ่มมีพนักงานมากขึ้น เริ่มได้ควบคุมพนักงานหลากหลายรูปแบบ เริ่มเรียนรู้อะไรหลายอย่าง จนกระทั่งบริษัท แอดไวซ์ ไอที อินฟินิท จำกัด ซึ่งตอนนั้นมีเจ้าของสองท่าน เขาเห็นยอดขายของเราที่เป็นดีลเลอร์ให้เขาอยู่ ก็เลยชักชวนมาใช้ชื่อบริษัทฯ กึ่งๆ เป็นแฟรนไชส์ ซึ่งเราก็ยังเป็นเจ้าของอยู่ แต่เราเอาโลโก้ของบริษัทไปใช้เหมือนเป็นสาขาที่จังหวัดนั้นๆ ยอดขายก็เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จนกระทั่งปัจจุบันบริษัท แอดไวซ์ฯ ยอดขายโดยรวมอยู่ที่ปีละหนึ่งหมื่นสี่พันล้านบาท เป็นตลาดไอทีเบอร์หนึ่ง ซึ่งเราพร้อมที่จะเข้าตลาดหลักทรัพย์ ทุกคนก็เลยรวมกลุ่มกัน ตอนนี้ก็เหมือนเป็นหุ้นส่วนกันเตรียมตัวที่จะเข้าตลาดหลักทรัพย์ กว่าจะมาถึงจุดนี้ก็ใช้เวลา 10 ปี

เดินสู่ความสำเร็จด้วยตัวเอง

สิ่งที่ผลักดันให้มาถึงทุกวันนี้น่าจะเป็นความอยากประสบผลสำเร็จ เราโตมาในครอบครัวคนจีน คุณพ่อจะพูดเสมอว่าต้องช่วยเหลือตัวเองให้ได้ ต้องทำให้ประสบความสำเร็จด้วยตัวเอง การผลักดันก็น่าจะเป็นคำพูดของคุณพ่อ เขาไม่ช่วยเหลืออะไรนะ คุณต้องเดินด้วยตัวของคุณเอง ชีวิตคุณต้องประสบความสำเร็จด้วยตัวของคุณเอง เพราะฉะนั้น ในสมองเราจะคิดอยู่เสมอว่าเราต้องประสบความสำเร็จ มันเป็นจุดที่เราต้องทำสิ่งที่ชอบ ต้องเติบโต ต้องประสบความสำเร็จ ทำมาเรื่อยๆ เจออุปสรรคก็พยายามแก้แล้วเดินต่อไป เส้นทางขรุขระเราก็พยายามเดินมา ก็ผ่านมาเยอะพอสมควรกว่าจะมาถึงจุดนี้ได้ ณ ปัจจุบันก็ยังไม่ได้ประสบความสำเร็จเต็มตัว ยังต้องก้าวต่อไปอีกระยะหนึ่งถึงจะประสบความสำเร็จ

คนล้มเหลว คือคนที่ไม่ลงมือทำ

ผมมองว่าทักษะเดียวที่น้องๆ ไอทีรุ่นใหม่ควรจะมีคือความตั้งใจ มันไม่จำเป็นว่าคุณจะต้องชำนาญด้านใดด้านหนึ่ง ไม่จำเป็นว่าคุณจะต้องเก่งซอฟต์แวร์หรือเขียนโปรแกรมเก่ง เพราะถึงแม้คุณจะเก่งแต่ถ้าไม่มีความตั้งใจก็ไม่ประสบความสำเร็จ สิ่งเดียวที่ผมยึดถือมาตลอดคือทำอย่างไรให้ประสบความสำเร็จ ก็คือต้องทำ คนที่ทำแล้วไม่สำเร็จคุณไม่ได้ล้มเหลว คนที่ล้มเหลวคือไม่ได้ทำ ผมคิดแบบนี้เสมอ เพราะฉะนั้น ถ้าคุณคิดอยากจะทำอะไรหรือมีความตั้งใจจะทำอะไรให้ทำ อย่าไปคิดมาก อย่าไปคิดว่าฉันทำไม่ได้ ฉันติดนั่นติดนี่ ฉันไม่มีเงินทุน ไม่มีคนสนับสนุน ฉันมีแค่ความสามารถ ฉันไม่มีเพื่อนไม่มีสังคม อย่าไปคิดแบบนั้น คุณต้องทำก่อน วางแผนให้ดีแล้วทำมันถึงจะมีคำว่าประสบความสำเร็จ อย่าไปคิดว่าตัวเองไม่มีความสามารถ ทุกคนมีความสามารถของตัวเอง เรียนรู้ได้ พยายามได้ ศึกษาได้ ทำในสิ่งที่ตัวเองอยากจะทำได้ ไม่มีใครเก่งมาตั้งแต่ต้น แค่คุณพยายามและลองทำ ความสำเร็จรอคุณอยู่ข้างหน้า

สร้างคอนเนคชันสู่เวทีโลก

ในส่วนของ NSC ผมมองว่าการเป็นเวทีประกวดหรือแข่งขันที่ช่วยสนับสนุนเงินทุน เป็นจุดเริ่มต้นที่ดีแล้ว ถ้าจะให้เพิ่มเติมอีกก็คือ ความรู้ คอนเนคชันระดับที่ใหญ่ขึ้น ระดับประเทศ ระดับโลก เพราะปัจจุบันเรื่องไอทีคงไม่กระจุกอยู่ที่บ้านเรา ต้องมีคอนเนคชันกับต่างประเทศเพิ่มศักยภาพของนักเรียนนักศึกษาไทยไปสู่เวทีต่างชาติ เพื่อที่จะเทียบชั้นกับประเทศที่เขาโตแล้ว เช่น อินเดีย ซึ่งเด็กไทยมีความสามารถ ถ้า NSC อยากจะช่วย


IMAGIN
BEY

ก็น่าจะเป็นเรื่องคอนเนคชันกับต่างประเทศ อาจจะมองว่ามันเร็วไปไหมสำหรับเด็ก ผมว่าไม่เร็ว เด็กสมัยนี้ศึกษาได้เร็วมาก สมองเขาเร็วมาก การที่จะไปคุยกับต่างประเทศหรืออะไรที่มันสเกลใหญ่ขึ้นเขาทำได้และเขาจะเติบโตเร็ว

วิสัยทัศน์วัดความอยู่รอด

สิ่งที่จะทำให้อยู่ในตลาดได้ยาวคือวิสัยทัศน์ ต้องตามเทรนด์ตลาดให้ทัน ตอนนี้ตลาดไปเร็วมากใครจะนึกว่ากล้องถ่ายรูปจะล้มได้ ใครจะนึกว่าโนเกียจะล้มไปได้ คือเราต้องตามให้ทันแค่นั้นเอง มีวิสัยทัศน์ในการมองว่าเทรนด์ในอนาคตจะเป็นอย่างไร ไม่ใช่มองแค่ว่าเราจะทำตรงนี้ แต่อนาคตเทรนด์จะไปอย่างไรเราต้องวางแผนรองรับ แน่นอนว่าตอนนี้เทรนด์การซื้อของออนไลน์กำลังมา การที่คุณจะเปิดหน้าร้านอย่างเดียวมันไม่ได้ คุณจะต้องปรับเปลี่ยนธุรกิจของตัวเองให้ตามเทรนด์ได้ทัน เพราะฉะนั้น เด็กรุ่นใหม่ยุคนี้จะต้องมีความคิดที่ดี มีวิสัยทัศน์ที่กว้างไกล ตามเทรนด์ตามตลาดให้ทัน มองอนาคตให้ทันว่า อนาคตจะไปอย่างไร ถ้าคุณยังมองไม่ทันก็ยากที่จะเดินต่อ

ไม่มีปัญหาไหนที่แก้ไม่ได้!

เวลาเจอปัญหาต้องคิดก่อนว่าปัญหาที่เกิดขึ้นอุปสรรคที่เกิดขึ้นมันคืออะไร ด้วยตัวผมเองเป็นคนที่ซีเรียส คนที่อยู่ข้างๆ ผมจะรู้ว่าผมเป็นคนที่ซีเรียสมาก แต่ในภาพที่ผมซีเรียสอยู่สมองจะคิดหาวิธีการที่จะก้าวข้ามอุปสรรคตรงนั้นให้ได้ บางคนเจออุปสรรคแล้วท้อ ‘ไม่ได้หรอก ฉันข้ามไม่ได้หรอก’ แต่ผมจะคิดเสมอว่ามันต้องมีสักทางที่จะทำให้เราก้าวผ่านอุปสรรคเหล่านั้นไปได้ ซึ่งที่ผ่านมามันก็ทำได้อยู่ตลอด อย่าไปคิดว่าปัญหาบางอย่างแก้ไม่ได้ เพราะปัญหาทุกอย่างแก้ได้ อยู่ที่ว่าคุณพร้อมที่จะรับปัญหา รับความผิดพลาดที่เคยพลาดมาแล้ว แล้วจะแก้ไขอย่างไรให้ก้าวข้ามตรงนั้นไปได้ คนรอบข้างก็มีส่วนสำคัญเหมือนกันที่จะให้กำลังใจเรา แต่สุดท้ายอยู่ที่ตัวเราเอง สมองเราเอง จิตใจเราเอง คิดอย่างไรให้สามารถแก้ไขปัญหาตรงนั้นได้

นิยามตัวเอง ณ วันนี้

ทุกวันนี้ผมพยายามทำตามฝันของตัวเอง ลงมือทำให้เต็มที่ ให้เต็มความสามารถของตัวเอง อย่าท้อ อย่าคิดว่าตัวเองทำไม่ได้ สักวันหนึ่งคุณก็จะประสบความสำเร็จ ผมคิดเสมอว่าต้องพยายามทำ ต้องทำให้ได้ ซึ่งทุกคนต้องมีฝัน ความฝันก็คือเป้าหมายของตัวเอง เป้าหมายของแต่ละคนไม่เหมือนกัน บางคนพอพูดถึงความฝันอาจเป็นเป้าหมายที่สูงเพราะมันเหมือนฝัน ซึ่งความฝันก็คือการกำหนดเป้าหมายที่สูงเอาไว้ ปักธงไว้ว่าต้องขึ้นไปให้ถึงจุดนั้น ถ้าเราไม่มีเป้าหมายเราก็เดินไม่ถูก ต้องมีธงอยู่ข้างหน้าให้เห็นว่าเราจะไปตรงไหน ถ้าเป็นผมก็จะต้องมีการวางแผนและวางเป้าหมายให้ชัดเจน เราจะไปตรงนี้ ถึงตรงนี้ผ่านไปกี่ปี อายุเรากี่ปี เราจะเป็นอย่างไร มองตัวเองในอนาคตให้เห็น แล้วกำหนดไว้ว่าเราจะไปให้ถึงเป้าหมายนั้น ...

ทุกคนมีฝันในชีวิต แต่น่าเสียดายที่หลายคนเลือกฝากความฝันของตัวเองไว้กับความกลัว จนไม่ได้ลงมือทำอะไร และสุดท้ายก็จบลงที่ไม่มีอะไรเกิดขึ้น...สำหรับอ๊อฟ มีหลายช่วงในชีวิตที่เขาต้องเผชิญหน้ากับความกลัว แต่สุดท้ายเขาก็เลือกที่จะกล้าลงมือทำตามความฝัน และไม่ลืมที่จะบอกต่อรุ่นน้องๆ ว่า คงไม่มีวันนี้ถ้าไม่ลงมือทำในวันนั้น... NSC



NSC | 2016

PARIMETH WONGSATAYANON



ปริเมธ วงศ์สัตยนนท์

CEO และ Game Designer
บริษัท ยูอาร์นีค สตูดิโอ จำกัด

LESSON LEARNED FROM PARIMETH - JAME



ทุกคนมีสิ่งที่ชอบ ทุกคนมีความฝัน สิ่งสำคัญคือ อย่าลืมลงมือทำ!...คือข้อความที่ ‘เจมส์’ ปริเมธ วงศ์สัตยนนท์ CEO หนุ่มน้อยแห่งยูอาร์นีค สตูดิโอ ฝากบอกถึงคนรุ่นใหม่ทุกคนที่มีความฝัน ว่าอย่ามัวปล่อยให้ความฝันเป็นเพียงความฝัน แต่จงลงมือทำซะ! เพื่อแปรรูปฝันนั้นให้กลายเป็นจริง...



ความฝันของเด็กชอบคอมฯ

ผมชอบเล่นเกมตั้งแต่เด็กเลยชอบเล่นคอมพิวเตอร์ไปด้วย ตั้งแต่ ป.1 - ป.2 ชอบจับคอมพิวเตอร์ วิชาที่ชอบเรียนตอนประถมฯ ก็คือคอมพิวเตอร์ เป็นสิ่งที่เราสนใจมาโดยตลอด โตขึ้นมาก็ทำกิจกรรม เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ทั้งนั้น มันก็เลยเหมือนเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต และพบว่าอยากทำเกมเป็นของตัวเองตั้งแต่ประถมฯ มีความฝันมาตลอดว่าอยากเขียนโปรแกรม อยากเขียนเกม แต่ไม่เคยได้ทำ

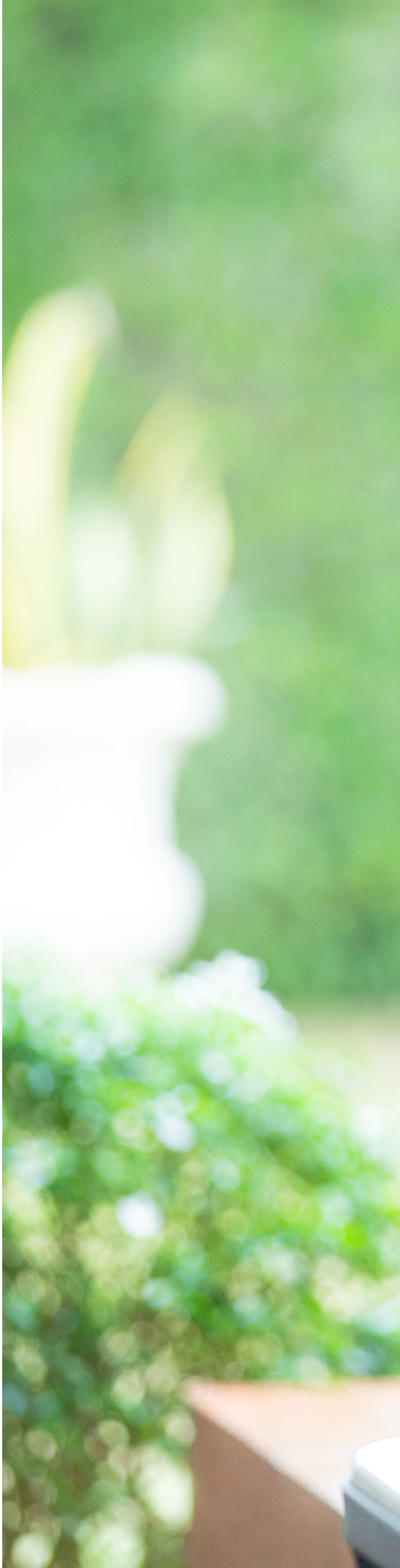
ใช้ความฝันกดดันตัวเอง

จนกระทั่งขึ้นมหาวิทยาลัย ผมเรียนวิศวะฯ คอมพิวเตอร์ที่จุฬาฯ ได้เลือกภาควิชาตอนปี 2 ซึ่งถ้าจะติดภาควิชาคอมพิวเตอร์ให้ได้เราต้องเขียนโปรแกรมเป็น ก็เลยตั้งใจทุ่มเททำการบ้าน เป็นเด็กเนิร์ดในห้อง อาจารย์สอนอะไรก็ยกมือถาม รู้สึกว่าถ้าเราอยากเข้าภาคคอมฯ เราต้องโชว์ให้ได้ว่าเราเขียนโปรแกรมเป็น เลยเป็นทักษะแรกๆ เกี่ยวกับโปรแกรมมิ่งตั้งแต่ตอนปี 1 จริงๆ เป็นวิชาบังคับที่ทุกคนต้องเรียน แต่บางคนไม่ชอบก็คือไม่ชอบ เพราะวิศวะฯ ก็มีหลากหลาย แต่ผมกดดันตัวเองว่าถ้าเราอยากเข้าภาคคอมฯ เราต้องทำได้

ใช้โอกาสครั้งเดียว ได้ 2 เป้าหมาย

ผมประกวด NSC ตอนปี 3 ก่อนหน้านั้นเคยรวมทีมกับเพื่อนทำเกมด้วยกัน แต่ผมไม่ได้เป็นตัวนำอะไรแค่ไปแจมกับเพื่อน คือเพื่อนสนิทผมเขาไปเกาะกลุ่มกับคณะอื่นที่เป็นเพื่อนโรงเรียนเก่า เขาทำเกมด้วยกัน ผมได้ยินก็เลยไปแจมไปประกวดเกมด้วย แล้วเอามาส่งประกวด NSC ได้รางวัลที่ 2 เป็นเกม puzzle บนมือถือ พอปี 4 ทำโปรเจกต์จบก็เลยอยากจะทำเกม เพราะเป็นเป้าหมายชีวิตที่อยากทำเกมอยู่แล้ว อาจารย์ก็แนะนำว่าควรจะประกวด เลยเป็นเป้าหมายแรกว่าจะทำโปรเจกต์จบแล้วชนะ NSC ให้ได้ ตอนนั้นได้รางวัลที่ 1 มาครับ

> “
> การแข่ง NSC
> มันได้อะไรหลายๆ อย่าง ไม่ได้มีแค่ถ้วยรางวัลตอนจบ
> แต่มันคือประสบการณ์ที่ดีตั้งแต่เริ่มต้น
> ”






“
ผมเชื่อว่าทีมคือสิ่งสำคัญที่สุด
ในการทำอะไรก็ตามแต่
”



มากกว่ารางวัลคือมิตรภาพ

สิ่งที่ผมรู้สึกว่าสำคัญมากกว่ารางวัลก็คือคนที่ผมร่วมงานด้วย ปกติถ้าเราทำการบ้านที่โรงเรียนมันก็แค่การบ้าน แต่ตอนทำโปรเจกต์นี้เรามีความจริงจังมากๆ เราต้องทำให้สำเร็จเพราะเป้าหมายมันใหญ่ ตอนนั้นรวมตัวกับเพื่อนเช่าคอนโดนอนด้วยกันเลย ทำกับข้าว ซักผ้าอยู่ด้วยกัน ก็เลยได้รู้จักเพื่อนมากขึ้น กลายเป็นเหมือนพี่น้องเพราะเราใช้ชีวิตอยู่ด้วยกัน

อีกส่วนหนึ่งก็คือการได้เจอกับทีมอื่นๆ ผมว่านี่คือสิ่งสำคัญที่สุดของการได้ไปแข่ง NSC ปกติเวลาเรียนเราสนใจแค่นี้ เราเป็นกลุ่มเดียวในคณะด้วยซ้ำ แต่พอมาแข่ง NSC เราได้เจอคนอื่นที่สนใจด้านไอที สนใจอะไรแนวเดียวกับเรา มี passion คล้ายๆ กัน แต่เราไม่เคยเจอเขามาก่อน ซึ่งแต่ละมหาวิทยาลัยแต่ละคณะก็มีพื้นฐานที่ต่างกัน นิสัยที่ต่างกัน แม้เราจะมีเป้าหมายเดียวกัน แต่ความคิดอะไรหลายๆ อย่างไม่เหมือนกัน รู้สึกว่าการที่ได้เจอคนที่มีความฝันคล้ายๆ กันแต่มีเบื้องหลังที่ต่างกันมันเป็นอะไรที่จุดประกายให้ผมด้วย แล้วพวกเขาก็เป็นเพื่อนที่ดี ทุกวันนี้ก็ยังเก็บคอนเนคชันอยู่ ไปกดไลค์รูปในเฟซบุ๊กบ้าง บางคนตอนนี้ก็มาช่วยงานผมด้วย รู้สึกว่าการแข่ง NSC มันได้อะไรหลายๆ อย่าง ไม่ได้มีแค่ถ้วยรางวัลตอนจบ แต่มันคือประสบการณ์ที่ดีตั้งแต่เริ่มต้น

โอกาสดีๆ ต้องทุ่มชีวิตเข้าใส่!

ด้วยความที่โปรเจกต์จบมันเป็นโปรเจกต์ประกวดก็เลยโชคดีที่ Microsoft เขาติดต่อให้เราประกวด Imagine Cup โชคดีได้ชิงแชมป์โลกแล้วก็โชคดีที่ชนะเลิศมาครับ (หัวเราะ) มันเลยเป็นจุดเปลี่ยนของชีวิต คิดว่าไม่น่าจะมีใครมีโอกาสโชคดีไปกว่าพวกผม ที่มีทุนจากรางวัล มีคอนเนคชันจาก Microsoft ก็เลยรู้สึกว่าถ้าไม่ใช่เราทำก็คงไม่มีใครทำได้อีกแล้ว เพราะเรามีโปรเจกต์ที่เราเชื่อมั่นว่ามันน่าจะเวิร์ค และเราได้ความเชื่อมั่นจากผู้ใหญ่ในบ้านเรา ผู้ใหญ่เมืองนอกเขาเชื่อมั่นว่าโปรเจกต์เราจะรอด เรามีทุนจากรางวัลด้วยทำให้รู้สึกว่าทำไมเราจะทิ้งโอกาสไปทำงานก่อน เลยคิดว่าลองมาทำตรงนี้ก่อน ถ้าเจ๊งก็เสียเวลาแค่ปีหรือสองปี ถ้าไม่เจ๊งก็แฮปปี้ไป เพราะมันเป็นโอกาสที่ดี พวกเราเลยตั้งบริษัทชื่อว่า ยูอาร์นีค สตูดิโอ ก่อตั้งเมื่อต้นปีนี้ ก่อนหน้านั้นยังไม่ได้เป็นบริษัทจริงจังอะไร หลักๆ ก็ทำเพื่อพัฒนาตัวเกม คิดไทม์ไลน์ ตอนนี้เป็นบริษัทรับจ้างด้วย รับงาน outsource ในการพัฒนาซอฟต์แวร์ต่างๆ พวกเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชัน

พิชิตสตาร์ทอัพด้วยทีมที่ดีและทุนที่พอ!

ถ้าพูดถึงสตาร์ทอัพมันไม่ได้สวยหรูอย่างที่เขาบอกที่สำเร็จจริงๆ น้อยนิดมาก ถ้าใครคิดจะมาแนวสตาร์ทอัพสิ่งสำคัญที่สุดที่ต้องมีก่อนอย่างอื่นเลยก็คือทีม ต้องมีคนที่มีทักษะพร้อมในการทำสิ่งนั้นๆ ด้วย ซึ่งการจะชวนคนมาอยู่กับเราโดยที่เรายังไม่มีเงินเดือน เรายังไม่มีรายได้นะ ผมว่ามันยาก เพราะฉะนั้น เราต้องชวนคนที่มีความฝันและ passion เดียวกันให้ได้ก่อนแล้วเริ่มไปด้วยกัน เริ่มตั้งแต่จุดแรกมันง่ายกว่ามาก แม้แต่การประกวด NSC ทีมก็คือพระเอกที่สุดเพราะเราทำคนเดียวไม่ได้อยู่แล้ว ขนาดสตีฟ จ็อบส์ ยังมีพนักงาน ต่อให้คุณอัจฉริยะแค่ไหนก็ต้องมีทีมงาน บริษัทก็ยังมีทีมงาน ทุกคนต้องมีทีมงานกันหมด ผมเชื่อว่าทีมคือสิ่งสำคัญที่สุดในการทำอะไรก็ตามแต่ ผมเคยเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาและได้คุมเด็กแข่ง NSC ยกตัวอย่างสองทีมที่มีความแตกต่างกันชัดเจน ทีมหนึ่งไม่มีความเป็นทีมเวิร์คเลย ไม่มีใครคุยกัน ไม่มีแผน ทุกคนทำตามสไตล์ตัวเองที่อยากจะทำ กับอีกทีมหนึ่งคุยกันตลอด พยายามวางแผน พยายามคุยกัน ซึ่งผมเห็นผลลัพธ์ที่ได้มันแตกต่างกันมาก ดังนั้นทักษะสำคัญที่เด็กไอทีต้องมีคือทีมเวิร์ค ต้องทำงานเป็นทีมเป็น ต้องฟังคนอื่นด้วย อีกอย่างคือต้องมีทุน เพราะเราต้องกินต้องใช้ ทำอย่างไรจึงจะอยู่รอดโดยที่ไม่ตาย ทำอย่างไรให้ประสบความสำเร็จ ซึ่งมันต้องพร้อมทุกๆ ด้านทั้งทุนและทีม

ฝีมือเจ๋งอย่างเดียวไม่พอ ต้องขายของเป็นด้วย

อีกอย่างที่สำคัญและเด็กไอทีหลายคนมักจะขาดคือเด็กไอทีมีของแต่มักจะขายไม่เป็น ทำโปรเจกต์อย่างเจ๋งเลยแต่เอาไปพรีเซนต์กรรมการไม่รู้เรื่อง กรรมการไม่สามารถ



เข้าใจได้ว่าทำอะไรอยู่ ต่อให้เราทำของเจ๋งสุดยอด ถ้าไม่สามารถพรีเซนต์ให้คนอื่นรู้ว่าทำไมต้องมีของชิ้นนี้ มันก็เหมือนคุณทำขยะขึ้นมาชิ้นหนึ่ง เพราะฉะนั้น คุณทำของที่ดีแล้วคุณต้องขายมันเป็นด้วย อันนี้คือสิ่งสำคัญ

เป็นโคชที่ไม่คุม

ตอนที่ผมไปเป็นโคชก็สนุกดีครับ ได้ดูคนอื่นแข่ง ไม่เครียด (หัวเราะ) รู้สึกสบายขึ้น เพราะตอนแข่งมันเหนื่อย มันต้องทำกันโต้รุ่ง แต่มันก็เป็นประสบการณ์ในการแข่งขัน ได้ความสนุกเหมือนเราเป็นคนเล่นเกมเอง แต่พอเป็นที่ปรึกษาของคนอื่นเราแค่ให้คำแนะนำเขา เรารู้ว่าเขาจะเจออะไรบ้าง เรารู้ว่าเขาจะต้องผ่านอะไรอีก เราก็แค่ให้คำแนะนำ พยายามบอกอะไรที่เขาไม่ต้องไปเจอแบบเรา หรือเสียเวลาแบบเรา แต่มันก็ไม่ใช่เราอยู่ดี บางทีเขาอาจจะทำตาม บางทีเขาอาจจะไม่ทำตาม มันขึ้นอยู่กับการตัดสินใจของเขาด้วย มันก็เลยเป็นอีกมุมมองหนึ่งว่าถ้าเราจะไปคุมเขาเราแข่งเองดีกว่า

สร้างเมนเทอร์ประจำทีม

ถ้า NSC จะช่วยน้องๆ หลักๆ อยากให้เพิ่มเรื่องการให้คำแนะนำมากขึ้น คอยดูแลในภาพรวมแล้วค่อยมาให้คำแนะนำดูแลแบบถึงตัวตรงๆ เพราะเท่าที่ผ่านมาเราจะไม่ได้มีคอนเนคชันหรือติดต่อกับ NSC โดยตรง เหมือนเราแค่ไปประกวดแล้วจบกลับบ้าน ยังไม่เคยมีความรู้สึกว่ามีที่ปรึกษาหรือเมนเทอร์ (mentor) แต่ก็เข้าใจว่าเพราะมีครูที่ปรึกษาของน้องๆ แต่ละโรงเรียนอยู่แล้ว เข้าใจว่า NSC ไม่ได้มีคนเยอะพอที่จะหาที่ปรึกษามาให้ได้ แต่ที่ผมเคยไปประกวดเวทีอื่นเขาจะมีเมนเทอร์ขององค์กรนั้นเข้ามาช่วยจัดการช่วยดูแลเหมือนเป็นพี่เลี้ยง ช่วยพาเราสำเร็จตามเดดไลน์ได้ ช่วยคิดหรือให้คำแนะนำบางอย่างเพิ่มเติม เช่น สอนเรื่องพื้นฐานว่าทีมเวิร์คเป็นอย่างไร หรือช่วยทำอย่างไรให้งานเสร็จเร็วขึ้น แนะนำเทคนิคและเคล็ดลับในการใช้เครื่องมือมากขึ้น ซึ่งจะมีหลายวิธีที่ทำให้เด็กทำงานได้ดีขึ้น หรือทำงานให้เสร็จได้ทันเวลา อย่างผมก็แค่อยากรู้ว่าเราควรทำอย่างไรให้เสร็จทันเวลา หรือถ้าไม่เสร็จทันเวลาเราจะแก้ไขอะไรเพิ่มเติมได้บ้าง ถ้ามีอะไรแนะนำเพิ่มเติมเพื่อช่วยเรามันจะดีมากขึ้นครับ อาจจะเขียนให้ความเห็นสักหนึ่งย่อหน้าเพื่อให้เรารู้ว่าจะปรับตรงไหนได้ ผมว่าน่าจะช่วยให้เด็กๆ ได้เข้าใจว่าเขามีจุดอ่อนอะไรหรือทำให้อาจารย์ที่ปรึกษาเข้าใจมากขึ้น

สร้าง passion ร่วมกัน...ความฝันย่อมไปถึง

ผมว่าการที่เราจะได้รางวัลมันไม่ได้อยู่ที่ฝีมืออย่างเดียว มันเป็นเรื่องของโชคด้วย เพราะว่าทุกคนที่ไปแข่ง NSC เก่งอยู่แล้ว แต่ที่หนึ่งมีได้คนเดียว เพราะฉะนั้นคนที่อาจจะเก่งที่สุดและมีดวงเยอะที่สุดจึงชนะ ผมคิดว่าโปรเจกต์ของผมก็ไม่ได้ดีกว่าใคร ผมยังนั่งประเมินอยู่เพราะกลุ่มนี้ก็ดีกลุ่มนั้นก็ดี ส่วนหนึ่งอาจเป็นเรื่องของ passion ทุกคนต้องมี passion อย่างน้อยผู้นำต้องมีความสามารถถ่ายทอด passion ของตัวเองให้น้องๆ หรือเพื่อนในทีมทุกคนมี passion ร่วมกันได้ เพราะเขากำลังเดินตามฝัน เพราะเขากำลังวิ่งแข่งไปด้วยกันกับคุณ ถ้าเขาไม่รู้ว่าเป้าหมายนั้นคืออะไรก็ไม่มีใครอยากจะออกแรงวิ่งไปกับคุณ ถ้าคุณไม่มีความสามารถในการชักจูงผู้คนไปร่วมเป้าหมายกับคุณได้ ผมว่าก็ไม่ค่อยเวิร์ค

> “
> ทุกคนต้องมี passion
> อย่างน้อยผู้นำต้องมีความสามารถถ่ายทอด passion ของตัวเอง
> ให้น้องๆ หรือเพื่อนในทีมทุกคนมี passion ร่วมกันได้
> ”




“
รางวัลมันเป็นแค่จุดเริ่มต้น
ไม่ใช่จุดสุดท้ายของชีวิต ไม่ใช่ฉากสุดยอดในชีวิต
มันแค่ฉากเปิดหนังด้วยซ้ำ
”

รางวัลไม่ใช่เส้นชัยของชีวิต

สำหรับผมเองก็ยังไม่สำเร็จหลายๆ อย่าง เป้าหมายของผมคืออยากเป็นบริษัทเกมที่ใหญ่และมีผลิตภัณฑ์ของตัวเอง สามารถสร้างชื่อเสียงให้ประเทศไทยได้ อันนี้คือเป้าหมายของผม แต่ทีมผมยังน้องใหม่ในวงการเกมมาก ต่อให้เข้าวงการมาหนึ่งหรือสองปี แต่ยังไม่เคยมีผลงานเป็นชิ้นเป็นอัน รู้สึกว่ามันยังไม่สำเร็จ ที่ผ่านมาที่สำเร็จก็แค่รางวัล แต่ถ้าพูดตามตรงสำหรับอาชีพในวงการอุตสาหกรรมแล้วไม่มีใครแคร์รางวัล มีคนบอกว่าคนที่แคร์รางวัลมีแค่คุณคนเดียว คนอื่นเขาไม่แคร์รางวัลคุณ ซึ่งมันคือความจริง รางวัลมันเป็นแค่จุดเริ่มต้นไม่ใช่จุดสุดท้ายของชีวิต ไม่ใช่ฉากสุดยอดในชีวิต มันแค่ฉากเปิดหนังด้วยซ้ำ แต่เราจะเอารางวัลนั้นไปทำอะไรต่อกับมันได้ ที่เขาแคร์จริงๆ ก็คือเราทำอะไร เราเป็นใคร เขาแคร์ตรงนั้นมากกว่า รางวัลอาจจะเป็นแค่จุดสุดยอดของนักศึกษาตอนนั้นที่เรารู้สึกว่า เราโคตรเทพเลย เจ๋งมาก แต่พอเข้าวงการมาปุ๊บไม่มีใครมารักเราขนาดนั้น เราไม่ได้เทพ เราก็แค่เด็กน้อยในวงการ

หลายหัวย่อมดีกว่าหัวเดียว

เวลาเจออุปสรรคหรือปัญหาต้องค่อยๆ คิดวางแผนว่า ทำไมเรายังไม่ถึงจุดนั้น มันไม่มีใครดูโลกใบนี้ได้ทุกอย่าง มันต้องมีการเสียสละบางอย่างไป ขึ้นอยู่กับแต่ละกรณีว่าอันไหนมันเวิร์คหรือไม่เวิร์ค ต้องชั่งใจวางแผนดูว่าจะจัดการปัญหานั้นอย่างไร ปกติผมก็พยายามคุยกับเพื่อนอยู่ตลอดเวลา ปรึกษาคนในทีม เพราะฉะนั้น ผมก็จะเน้นคำว่าทีมๆ หน่อย จะเป็นบทสัมภาษณ์ที่มีแต่คำว่าทีมนะครับ (หัวเราะ) ผมว่ามันคือสิ่งสำคัญที่สุดจริงๆ เพราะบางเรื่องเราคิดเองคนเดียวไม่ได้ มันต้องเป็นเรื่องที่ตัดสินใจร่วมกันด้วย ซึ่งหลายอย่างมันประกอบกัน เรามีฝีมือ มีทีม มีดวง มีทุกอย่างเลย เป็นองค์ประกอบที่ทำให้เราได้มาถึงตรงนี้

นิยามตัวเอง ณ วันนี้

ผมเป็นคนโชคดีที่มีเพื่อนที่ดีครับ และมี passion มีความเพ้อฝันของตัวเอง เพ้อฝันก็คือมีเป้าหมายไม่ใช่แค่อีก 10 ปีข้างหน้าฉันอยากไปเที่ยวญี่ปุ่น ไม่ได้มีเป้าหมายอย่างนั้น เป้าหมายเราคิดกว้างอยากจะเปลี่ยนแปลงประเทศ อยากจะเปลี่ยนแปลงอุตสาหกรรมเกมไทย เพราะวงการเกมไทยมันพัฒนาได้มากกว่านี้ เราอยากจะพาเกมไทยไปถึงระดับญี่ปุ่นหรืออเมริกาหรือประเทศจีนหรือประเทศอื่นๆ ผมคิดว่าเรามีโอกาสทำได้ ซึ่งทีมของผมสามารถประกวดเกมให้ชาวต่างชาติเชื่อได้ว่าเกมมันเวิร์ค ผมคิดว่าก็น่าจะทำให้คนไทยเชื่อได้เหมือนกันว่าทีมผมน่าจะเวิร์ค ก็เป็นความฝันหนึ่ง มันคือเป้าหมายของเราที่จะผลักดันวงการเกมไทยไปข้างหน้า แต่ก่อนที่จะไปถึงจุดนั้นก็ต้องทำของเราให้รอดก่อน แต่เรามีเป้าหมายที่สูงกว่า เป็นเป้าหมายที่ใหญ่กว่านั้น ผมเป็นคนที่มองอะไรใหญ่ เพ้อฝัน เราไม่ได้คิดเล็ก ผมว่าทุกคนฝันได้ อย่างน้อยได้ทำก็ยังดี

> “ผมเป็นคนที่มองอะไรใหญ่
> เพ้อฝัน เราไม่ได้คิดเล็ก ผมว่าทุกคนฝันได้
> อย่างน้อยได้ทำก็ยังดี”


I AM
YOUR
RYDAY!


I AM
OUR
RYDAY!





ทำด้วยความเชื่อ และเชื่อว่าทำได้!

ถ้าให้คำแนะนำน้องๆ ก็อยากให้ทำในสิ่งที่ตัวเองชอบ ถ้าชอบอะไรแล้วมันจะทำสิ่งนั้นได้อย่างมี passion ซึ่ง passion คือพลังงานที่ดีที่สุดสำหรับการทำอะไรสักอย่างที่เกินตัวเอง passion มันทำให้ชีวิตเราไม่น่าเบื่อ มันมีเป้าหมายที่ฉันอยากจะไปตรงนั้น สิ่งที่ฉันทำอยู่ทุกวันนี้มันทำให้ฉันไปถึงเป้าหมายตรงนั้นได้หรือยัง ทำทุกอย่าง ทำทุกวัน ฝากไว้ก่อนก็แล้วกันว่านั่นคือเป้าหมายชีวิตเรา ต่อให้ไม่ประสบความสำเร็จมันก็ยังไปได้สักที่ที่มันโอเค ต่อให้อยู่ท่ามกลางดวงจันทร์ ถ้าพลาดก็อยู่ท่ามกลางดวงดาว ส่วนผมก็ไม่คิดว่าตัวเองจะได้ที่ 1 Imagine Cup ไม่มีใครคิดว่าประเทศไทยแข่งทำเกมกับคนทั้งโลกญี่ปุ่น อเมริกา จีน เกาหลี ทุกประเทศเลย แต่เราแค่เชื่อว่าเราจะทำให้ดีที่สุด เราเชื่อว่าเราทำได้แล้วกัน เชื่อไว้ก่อนจะทำได้ไหมไม่รู้ แต่เชื่อตัวเองทำให้มั่นใจที่สุด และเราทำมันดีกว่าไม่เคยลอง ผมเชื่อว่าเด็กไทยหลายๆ คนชอบประเมินตัวเองว่าทำไม่ได้หรอก ขี้เกียจ เล่นเฟซบุ๊กทวิตเตอร์ดีกว่า ไถๆ จบกลับบ้านนอน ลองทำดูก่อนก็ได้ แค่คำว่าทำ Just do it อย่าให้ความฝันเป็นแค่ฝัน ทำแล้วมันจะเกิดขึ้น ต่อให้ไม่เกิดมันก็จะได้บางอย่างขึ้นมา...

แน่นอนว่าการลงมือทำตามความฝันนั้นไม่ใช่เรื่องง่าย บางครั้งอาจสะดุด บางครั้งอาจพลาดฝัน สิ่งสำคัญที่เจมส์แนะนำก็คือ การมีความเชื่อและ passion ที่เข้มแข็ง แม้วันนี้เราอาจพลาดพลั้ง แต่ด้วยกำลังใจที่ดีจะช่วยเก็บกอบความผิดพลาดนั้นเป็นต้นทุนประสบการณ์ เพื่อผลักดันชีวิตไปให้ถึงฝันได้ในสักวันหนึ่ง... NSC

> “Just do it
> อย่าให้ความฝันเป็นแค่ฝัน
> ทำแล้วมันจะเกิดขึ้น
> ต่อให้ไม่เกิดมันก็จะได้บางอย่างขึ้นมา”







NSC | 2010

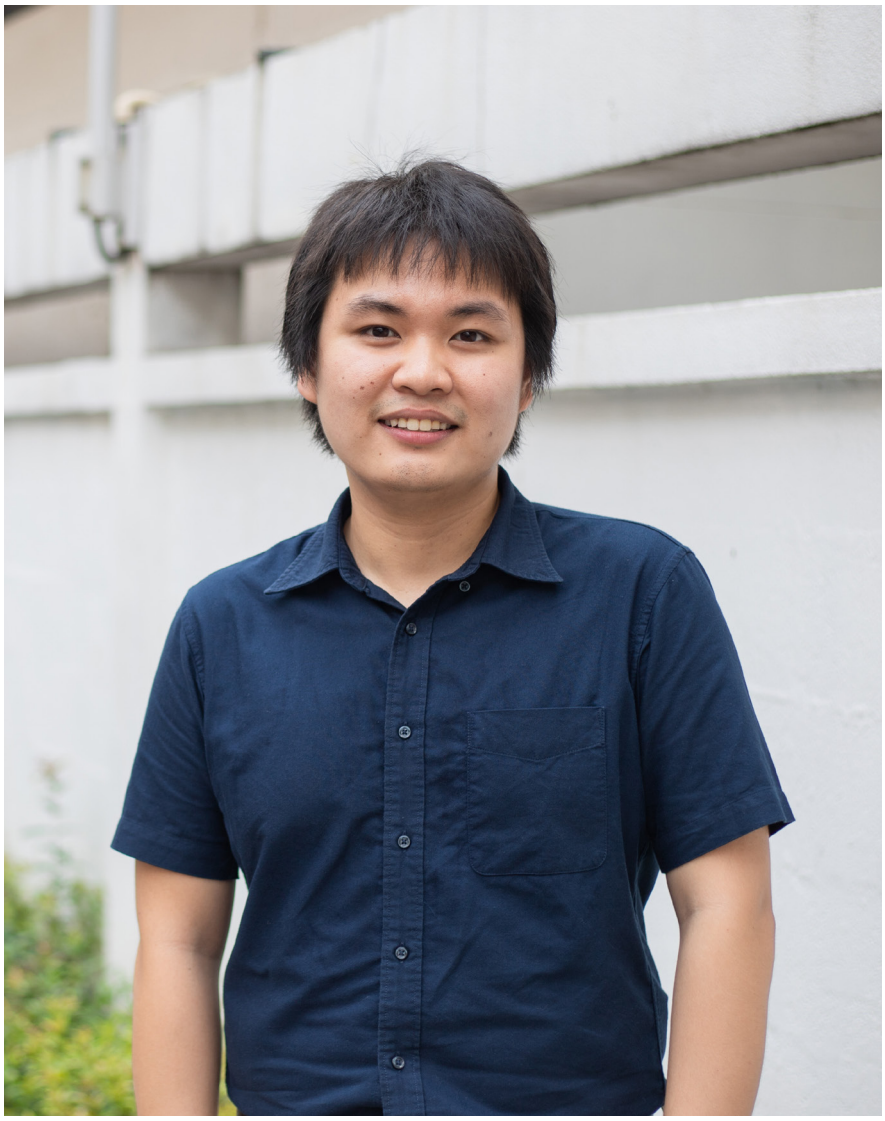
THANANOP KOBCHAISAWAT



ธนานพ กอบชัยสวัสดิ์

นักศึกษาปริญญาเอก
คณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

LESSON LEARNED FROM THANANOP - TON



เพราะโลกไม่เคยหยุดหมุน ความรู้จึงไม่ควรหยุดนิ่ง...คือแนวคิดที่ ‘ต้น’ ธนานพ กอบชัยสวัสดิ์ ว่าที่นักวิจัยหนุ่มอนาคตไกล เปรียบกับเราผ่านบทสัมภาษณ์ ที่ว่าด้วยชีวิตที่ผ่านมาและเส้นทางที่อยากจะมุ่งหน้าไปของเขา จากอดีตมือแข่งขันระดับรางวัล สู่บทบาทของว่าที่อาจารย์และนักวิจัย ต้นบอกว่าสิ่งสำคัญของคนไอทีคือการพัฒนาตัวเองอย่างไม่หยุดยั้ง และปัจจัยสำคัญของกระบวนการนั้น ก็คือความรู้นั่นเอง



เข้าวงการเพราะจอเขียว

ผมเล่นคอมพิวเตอร์มาตั้งแต่เด็กๆ ครับ มีโอกาสได้ใช้คอมพิวเตอร์ที่บ้านตั้งแต่เป็นจอเขียว คุณอาจะเอาคอมพิวเตอร์เก่าๆ มาให้ใช้ตั้งแต่ป.1 ตั้งแต่นั้นมาก็ชอบคอมพิวเตอร์และสนใจมาเรื่อยๆ ครับ มาเริ่มแข่งขันครั้งแรกกับเนคเทคตอน ป.6 น่าจะเป็นปีแรกที่มีการจัดแข่งขันประกอบคอมพิวเตอร์ ครั้งต่อๆ มาเป็นช่วงมัธยมฯ ตอนนั้นเนคเทคกำลังโปรโมท LinuxTLE และมีแข่งขันติดตั้ง Server Linux ก็ได้เข้าไปแข่งขัน หลังจากนั้นเป็นช่วง ม.ปลายที่โรงเรียนจะให้นักเรียนที่เรียนวิชาเขียนโปรแกรมส่งโครงการเข้าแข่งขัน NSC เลยได้ส่ง NSC ครั้งแรกเป็นผลงานเกมปลูกผักที่ส่งเสริมการเรียนรู้ แต่ไม่ได้รางวัลครับ

ปันใจให้ไฟฟ้า แต่ก็ยังไม่ทิ้งคอมฯ

จนกระทั่งเรียนมหาวิทยาลัย ผมเรียนภาควิชาวิศวกรรมไฟฟ้าที่จุฬาฯ ตอนนั้นมีเหตุเล็กน้อยก็เลยเปลี่ยนความสนใจไปเรียนด้านไฟฟ้าแทน แต่ได้ทำโปรเจกต์กับเพื่อนโรงเรียนเก่าที่อยู่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งช่วง ม.ปลายก็เคยทำโปรเจกต์เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ด้วยกันอยู่แล้ว ตอนนั้นมีโอกาสได้ไปเข้าค่ายคอมพิวเตอร์โอลิมปิกด้วยก็เลยเกาะกลุ่มกันมาจนมาถึงมหาวิทยาลัยครับ และได้ทำโปรเจกต์ร่วมกันตอนปีสอง เป็นโปรแกรมช่วยเหลือคนพิการ โดยให้ผู้ใช้พูดเป็นเสียงพูดเข้าไป หลังจากนั้นจะสร้างเป็นโมเดลภาษามือออกมา แปลงจากเสียงเป็นโมเดลสามมิติ ได้เข้ารอบชิงชนะเลิศ แต่ไม่ได้รางวัลครับ



> “เทคโนโลยีมันพัฒนาไปเร็วมาก... ทำให้เราต้องมีความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตัวเอง เพราะบางอย่างมันใหม่เกินกว่าจะหาคนมาสอนได้”



อัพพลังสร้างสรรค์จากการแข่งขันรัวๆ

หลังจากนั้นผมทำโปรเจกต์จบเกี่ยวกับการนำภาพจากกล้องวงจรปิดมาวิเคราะห์ ช่วงนั้น AI Machine Learning กำลังมาแรง ผมเลยสนใจทำโปรเจกต์เรื่องนี้แล้วไปต่อปริญญาโทภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ และได้ทำโปรเจกต์หัวข้อ Text Detection คือพอถ่ายรูปมาปุ๊บ เราจะหาว่ามันมีข้อความอยู่ตรงไหนบ้าง ซึ่งโจทย์นี้มันเอาไปใช้ประโยชน์ได้เยอะมาก อย่างเช่น Google Translate เวลาเราถ่ายรูปมามันก็จะแปลจากข้อความภาษาหนึ่งไปเป็นอีกภาษาหนึ่ง และมันต้องใช้เรื่องพวกนี้ไว้ทำงาน ช่วงนั้นเป็นปีแรกที่เรียนปริญญาโท ทาง NSC ก็เปิดหัวข้อการแข่งขัน BEST (การวัดเปรียบเทียบสมรรถนะเพื่อพัฒนามาตรฐานการประมวลผลภาษาไทย – Benchmark for Enhancing the Standard for Thai language processing) เป็นเรื่องเดียวกับที่ทำวิทยานิพนธ์อยู่พอดี ก็เลยส่งผลงานเข้าแข่งขันและได้รางวัลที่หนึ่งครับ

ปีต่อมาเปลี่ยนหัวข้อใหม่เป็นหัวข้อที่ทำต่อยอดจากของเดิม เป็นการอ่านป้ายนักวิ่งจากภาพนักวิ่ง ช่วงนั้นกระแสงานวิ่งกำลังมาแรง แต่ละงานวิ่งจะมีช่างภาพเยอะมาก เขาไปถ่ายรูปงานวิ่งงานหนึ่งได้รูปเป็น 1,000 รูป แล้วต้องมานั่งคลิกหาคนทีละรูป ปีนั้น BEST มีโจทย์ว่าให้อ่านหมายเลขจากนักวิ่งแบบอัตโนมัติ เมื่อผู้ใช้คีย์เลขเข้ามาก็จะหาภาพที่มีเลขเหล่านั้นออกมาได้เลย ผลงานนี้ก็ได้ที่หนึ่งครับ

ปีถัดมาคือปีล่าสุดเป็นโจทย์ Human Detection คือจากภาพกล้องวงจรปิดที่มีคนอยู่เยอะมาก เราอยากนับว่าในภาพกล้องวงจรปิดช่วงนี้มีคนเดินผ่านไปผ่านมากี่คน ซึ่งสามารถเอาไปทำพวก Security Monitoring ได้ ผลงานนี้ก็ได้ที่หนึ่งเช่นกันครับ

อัพเกรดตัวเองให้ทันโลกไอที

การแข่งขันแต่ละครั้งทำให้ผมได้เรียนรู้เรื่องการพัฒนาตัวเอง เนื่องจากสายคอมพิวเตอร์มันพัฒนารวดเร็วมาก แต่ละปีเทคโนโลยีอาจเปลี่ยนไปเยอะมาก อย่างสายที่ผมทำอยู่จะเป็นพวก AI Machine Learning หรือด้าน Computer Vision เกี่ยวกับการนำภาพมาประมวลผลในคอมพิวเตอร์ด้วยวิธีต่างๆ ในช่วง 3 – 4 ปีที่ผ่านมาเทคโนโลยีมันพัฒนาไปเร็วมาก ปีหนึ่งมันก็เปลี่ยนไปอีกแบบหนึ่งแล้ว ทำให้เราต้องมีความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตัวเอง เพราะบางอย่างมันใหม่เกินกว่าจะหาคนมาสอนได้ เราต้องศึกษาหาความรู้ด้วยตัวเอง ซึ่งส่วนใหญ่เนื้อหาจะเป็นภาษาอังกฤษ

แชร์ความรู้ในสนามแข่ง

ถ้ามองในแง่คุณค่าที่ได้รับจากการแข่งขัน จะเป็นเรื่องการได้รู้จักคนอื่นๆ ค่อนข้างเยอะครับ อย่างตอนที่ผมส่งหัวข้อ BEST ตอนนั้นเป็นช่วงแรกๆ ที่เข้ามาเรียนปริญญาโท ซึ่งค่อนข้างเน้นเรื่องงานวิจัย พอมาแข่งขันหัวข้อ BEST ก็ได้รู้จักคนที่ทำหัวข้อวิจัยคล้ายๆ กันค่อนข้างเยอะ ทั้งจากเนคเทคและอาจารย์มหาวิทยาลัยอื่นๆ ทำให้ได้รู้จักคนที่ทำงานในแวดวงเดียวกัน มีการพูดคุยกันต่อมาเรื่อยๆ จนถึงทุกวันนี้ เราก็มีการแชร์ความรู้ให้กัน

อนาคตอาจารย์ (หรือนักวิจัย)

ด้วยความที่หัวข้อที่ผมทำโปรเจกต์ตอนปริญญาโทมันมี Impact ค่อนข้างเยอะ ก็เลยมี passion อยากทำต่อเลยตัดสินใจเรียนต่อปริญญาเอกที่คณะเดิม จริงๆ มีสองทางที่ผมอยากเป็น เนื่องจากช่วงที่เรียนเป็นนักเรียนบัณฑิตศึกษา ผมมีโอกาสได้เป็นผู้ช่วยสอนของอาจารย์หลายท่าน และได้สอนวิชา Computer Vision ด้วย หลังจากช่วยสอนมาหลายปีรู้สึกชอบเรื่องการสอน เราได้ช่วยน้องๆ รุ่นใหม่ๆ ให้มีความรู้ที่กว้างขึ้น ใช้ประสบการณ์จากที่เราศึกษามาด้วยตัวเอง แทนที่จะให้น้องไปเริ่มใหม่ตั้งแต่ศูนย์ แต่เราเรียนรู้บางส่วนมาบ้างแล้ว เราก็ช่วยให้น้องไปได้เร็วขึ้น ซึ่งจากตรงนี้ก็คล้ายๆ เราส่งเด็กรุ่นใหม่เข้าไปสู่ NSC ด้วยครับ นี่เป็นทางเลือกที่อยากเป็นอาจารย์มหาวิทยาลัย

สำหรับอีกทางหนึ่งก็คือเนื่องจากเราทำวิจัยมาและรู้สึกชอบมาก ก็อยากเป็นนักวิจัยต่อ มีความคาดหวังว่าถ้าได้ทำงานเป็นนักวิจัยต่อก็ดีทั้งในไทยหรือไปทำ workshop ที่ต่างประเทศ

“

เราได้ช่วยน้องๆ รุ่นใหม่ๆ
ให้มีความรู้ที่กว้างขึ้น ใช้ประสบการณ์จากที่เราศึกษามาด้วยตัวเอง
แทนที่จะให้น้องไปเริ่มใหม่ตั้งแต่ศูนย์ แต่เราเรียนรู้บางส่วนมาบ้างแล้ว
เราก็ช่วยให้น้องไปได้เร็วขึ้น

”



สร้าง Challenge ให้รุ่นน้อง

ตอนนี้ผมเป็น TA วิชา Computer Vision ในวิชาจะเรียนแบบเลคเชอร์ครึ่งหนึ่งทำแล็บครึ่งหนึ่ง ผมจะดูแลตอนน้องๆ ทำแล็บ และจะมีให้ทำโปรเจกต์ใหญ่หนึ่งตัว เราให้น้องส่งโปรเจกต์เข้าแข่งขัน NSC ซึ่งผมจะคอยช่วยดูว่าน้องติดปัญหาตรงไหน เหตุผลที่อยากให้น้องส่ง NSC เพราะคิดว่าเป็นโอกาสที่ดีสำหรับน้องที่เรียนอยู่ปี 4 และใกล้จบแล้ว น่าจะส่งผลงานอะไรสักอย่างเป็นการท้าทายตัวเองก่อนจบมหาวิทยาลัย และได้รางวัลให้ตัวเองเป็นโปรเจกต์ใหญ่ ซึ่งตอนที่เราทำเราต้องทำเองทุกอย่าง แต่พอให้คำปรึกษาน้อง เราจะให้คำปรึกษาบ้างบางส่วนก็ให้น้องไปหาเอง เพราะต้องให้น้องเรียนรู้ด้วยตัวเองด้วย จะไม่ได้บอกทั้งหมด 1 2 3 แต่บอกเป็นแนวทางให้เขาไปทำต่อ

หมุนเคลื่อนไปตามกระแสโลก

ช่วงนี้เทคโนโลยีประเภท AI Machine Learning มาแรง ผมเห็นว่า NSC ก็มีการพัฒนา คือมีการเปิดหัวข้อใหม่ที่เป็น AI และไม่จำกัดวุฒิการศึกษา ถึงเรียนปริญญาโทก็ยังส่งได้ เท่าที่เห็นมาในช่วงสองปีที่ผ่านมามีงานที่น่าสนใจส่งเข้ามาเยอะ จะเห็นได้ว่ามหาวิทยาลัยต่างๆ ในไทยหรือหน่วยงานการศึกษามีการพัฒนาไปในทิศทางเดียวกับที่โลกไป ซึ่งเป็นสิ่งที่ดีส่วนหนึ่ง แต่ผมคิดว่าน่าจะให้มีการแข่งขันเพิ่มเติม เพื่อให้คนที่สนใจทางด้านนี้สามารถมาเข้าร่วมและมีการแข่งขันกันมากขึ้น

แชร์ประสบการณ์สตาร์ทอัพ

หากจะรวมกลุ่มคนที่เคยผ่านเวที NSC ในมุมของคนส่วนใหญ่ก็อาจจะคิดเรื่องสตาร์ทอัพเพราะตอนนี้กำลังฮิตอยู่ อาจมีการแชร์ประสบการณ์ว่ามีความล้มเหลวอะไรบ้าง หรือผ่านประสบการณ์อะไรมาบ้าง เท่าที่ผมเคยได้ยินสตาร์ทอัพรุ่นพี่คนอื่นๆ เขาล้มเหลวมาแล้วเป็นสิบๆ ครั้ง แต่ดีครั้งเดียวได้เลย น่าจะเป็นแนวที่คนทั่วไปสนใจ ส่วนในแนวของนักวิจัยก็อาจจะเป็นวงจำกัด ซึ่งปัจจุบันก็มีการรวมกลุ่มค่อนข้างเยอะ คนไม่ต้องมาเจอหน้าก็สามารถพูดคุยกันทางอินเตอร์เน็ตได้ครับ

เรียนรู้เองไปได้ดี บวกภาษาดีไปได้ไกล

สำหรับคนที่อยู่สายคอมพิวเตอร์น่าจะรู้กันอยู่แล้วว่าเทคโนโลยีค่อนข้างไปเร็วมาก ทั้งสายที่เป็นการทำวิจัยหรือสายการพัฒนาซอฟต์แวร์ทั่วไป ทั้งสองสายนี้บางทีช่วง 2 - 3 เดือนก็เปลี่ยนเทคโนโลยีไปรอบหนึ่งแล้ว สิ่งสำคัญคือต้องมีความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตัวเองค่อนข้างสูงมาก เราต้องพัฒนาตัวเอง ต้องรู้จักฝึกฝนทักษะใหม่ๆ เพิ่มขึ้น ถ้าเราล้าหลังไปก็จะไม่ทันคนอื่น

ทักษะที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งก็คือเรื่องภาษา เนื่องจากในแวดวงคอมพิวเตอร์จะใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางในการสื่อสาร ทั้งการวิจัยหรือซอฟต์แวร์เฮ้าส์ต่างๆ ที่เป็นนานาชาติจะใช้ภาษาอังกฤษทั้งนั้น จริงๆ ในไทยผมว่าแรงงานสายคอมพิวเตอร์ก็มีคุณภาพ เพราะจากที่ได้มีประสบการณ์สัมผัสกับแวดวงที่เป็นธุรกิจมา

> “ผมไม่ค่อยได้คิดเท่าไหร่ว่าถ้าไม่ได้รางวัลจะเป็นอย่างไร แค่อยากทำงานร่วมกับเพื่อนมากกว่า ทำแล้วรู้สึกสนุกที่ได้ทำ ได้เห็นว่าเขาทำกันอย่างไร ไม่ได้รางวัลก็ไม่เป็นไร”





ส่วนหนึ่งก็มีคนเก่งค่อนข้างเยอะ ถ้าประเทศไทยสามารถพัฒนาคนที่เรียนรู้ได้เร็วและมีทักษะทางภาษาค่อนข้างดีได้ ก็น่าจะไปได้ไกล

พัฒนาตัวเองจากการแข่งขัน

สิ่งที่ผลักดันให้ผมประสบความสำเร็จที่ผ่านมาก็มาจากการแข่งขันส่วนหนึ่ง เมื่อเราได้มีการพัฒนาตัวเอง เราเห็นคนอื่นเขาทำมันแล้วเราก็อยากทำให้มันดีกว่านั้น คิดว่าเราน่าจะพัฒนาอะไรเพิ่มเติมจากของที่เขาทำได้ และเนื่องจากเราอยู่ในแวดวงนี้มาค่อนข้างเยอะ เราต้องมีความรู้ที่จะเอามาช่วยเสริมให้ผลงานมันดีขึ้น อีกส่วนหนึ่งคือเรามีความทุ่มเทกับมัน เรามีความอยากทำ สนุกไปกับมัน ทำแล้วอยากทำอีกไปเรื่อยๆ ครับ

มากกว่ารางวัล คือความรู้

ช่วงแรกๆ ที่แข่งขันผมไม่ค่อยได้คิดเท่าไหร่ว่าถ้าไม่ได้รางวัลจะเป็นอย่างไร แค่อยากทำงานร่วมกับเพื่อนมากกว่า ทำแล้วรู้สึกสนุกที่ได้ทำ ได้เห็นว่าเขาทำกันอย่างไร ไม่ได้รางวัลก็ไม่เป็นไร อย่างเช่น ตอนที่ทำหัวข้อที่แปลงจากเสียงเป็นโมเดลสามมิติ ตอนนั้นก็ได้ทำเกี่ยวกับเรื่อง Speed Recognition คือแปลงจากเสียงให้เป็นตัวหนังสือ แล้วค่อยแปลงจากตัวหนังสือให้เป็นโมเดลสามมิติอีกทีหนึ่ง ช่วงนั้นเทคโนโลยี speed recognition กำลังมาแรง ทำให้เราเห็นภาพรวมว่าเขาทำกันอย่างไร เราก็ได้ความรู้จากตรงนั้นมาด้วย ไม่ได้มองว่าส่งไปแล้วจะได้รางวัลหรือไม่ได้ เพราะอย่างไรเราก็ได้ความรู้มาเพิ่มอยู่ดี

ทางเลือกสำหรับสายวิจัย

ในสายงานวิจัย นอกจากอาจารย์หรือนักวิจัย เดี๋ยวนี้พวก Text Company ก็ต้องการคนที่ทำ Machine Learning เก่งๆ เยอะมาก ในไทยก็มีหลายบริษัท ทั้งที่เป็น NLP (การประมวลผลภาษาธรรมชาติ - Natural Language Processing) เป็นการประมวลผลทางภาษาหรือที่เป็นตัวเลขคาดการณ์แนวโน้มในอนาคตต่างๆ เช่น เราคาดการณ์ว่าลูกค้าคนนี้มีแนวโน้มที่จะทำประกันไหม หรือถ้าเป็นสาย Computer Vision ทำเกี่ยวกับรูปภาพ การวิเคราะห์พฤติกรรมของลูกค้า ลูกค้าเข้ามาในร้านใช้เวลากับแคชเชียร์นานเท่าไหร่ หรือมีพฤติกรรมอื่นๆ ที่น่าสนใจเอาไปวิเคราะห์เพื่อช่วยส่งเสริมการขาย ก็จะมีงานสายพวกนี้อยู่ในไทยที่ค่อนข้างมาแรงครับ





“ถ้าประเทศไทย
สามารถพัฒนาคนที่เรียนรู้ได้เร็ว
และมีทักษะทางภาษาค่อนข้างดีได้
ก็น่าจะไปได้ไกล”

> “ความฝันของผมก็คืออยากสร้างสิ่งใหม่ๆ ที่เป็นสิ่งที่คนใช้กันทั่วไปหรือเป็นสิ่งที่ทุกคนรู้จัก อยากให้สิ่งที่ทำมาจากเรามันขยายไปในวงกว้าง”

นิยามตัวเอง ณ วันนี้

ผมมองว่าตัวเองเป็นแนวๆ นักวิจัย เรามีความอยากที่จะสร้างสิ่งใหม่ๆ ขึ้นมา ที่ยังไม่เคยมีคนทำมาก่อน หรือพัฒนาสิ่งที่มีอยู่แล้วให้มันดียิ่งขึ้น ยกตัวอย่างเมื่อ 10 ปีที่ผ่านมา ยังไม่เคยมีใครคิดที่จะสร้างระบบที่สั่งให้จับคนได้ หรืออ่านตัวหนังสือจากป้ายที่ทำงานได้รวดเร็วขนาดนี้ หรือยกตัวอย่างที่ใกล้เคียงกับชีวิตประจำวันก็คือสมาร์ทโฟน เมื่อ 10 ปีที่แล้วยังไม่คิดว่าจะมีสมาร์ทโฟนขนาดเล็กเท่านี้อยู่ในกระเป๋า แถมยังเร็วกว่าคอมพิวเตอร์เมื่อ 20 ปีที่แล้วเป็น 10 เท่า ทั้งที่ขนาดเล็กลงตั้งเยอะ สิ่งเหล่านี้เป็นผลผลิตจากนักวิจัยทำมา เราก็อยากจะทำต่อไปเรื่อยๆ เพื่อที่จะสร้างสิ่งใหม่ๆ ให้แก่สังคมโลก ความฝันของผมก็คืออยากสร้างสิ่งใหม่ๆ ที่เป็นสิ่งที่คนใช้กันทั่วไปหรือเป็นสิ่งที่ทุกคนรู้จัก อยากให้สิ่งที่ทำมาจากเรามันขยายไปในวงกว้าง

ภารกิจขยายวง (กลม) ความรู้

ในมุมของนักวิจัย เราจินตนาการว่าความรู้เป็นวงกลม นักวิจัยพยายามดันวงกลมนั้นออกไปอีก เราขยายขอบเขตของความรู้ออกไป เพราะบางทีการศึกษาด้วยตัวเองก็อาจจะศึกษาแค่ในวงกลม แต่เราจะทำให้วงกลมขยายออกไปอีก 1 มิลลิเมตร เพื่อเพิ่มความรู้ของมนุษยชาติออกไป นั่นคือส่วนหนึ่งที่นักวิจัยอยากทำกัน มันคือการขยายขอบเขตความรู้ของมนุษย์ออกไปครับ ...

เพราะเส้นทางชีวิตที่ผ่านมา ต้นได้ผ่านกระบวนการพัฒนาตนเองมาอย่างโชกโชน เขาจึงเห็นความสำคัญอย่างยิ่งของความรู้ ว่าเป็นปัจจัยสำคัญยิ่งสำหรับมนุษยชาติ ยิ่งในโลกของไอทีที่ทุกสิ่งเคลื่อนเปลี่ยนอย่างรวดเร็ว การพยายามทำความเข้าใจเพื่อตามให้ทันโลกจึงต้องอาศัยความรู้ที่ไวและชัดเจน ซึ่งสำหรับคนรุ่นใหม่อาจต้องมีผู้ช่วยที่คอยบุกเบิกและจัดการความรู้เหล่านั้นให้ และนั่นเองคือสิ่งที่ต้นกำลังมุ่งไป... NSC


10:04



NSC | 2017

PADA PHOSAARD



ภาดา โพธิ์สอาด

Innovation Coursellor

Thailand National Innovation Agency (NIA)

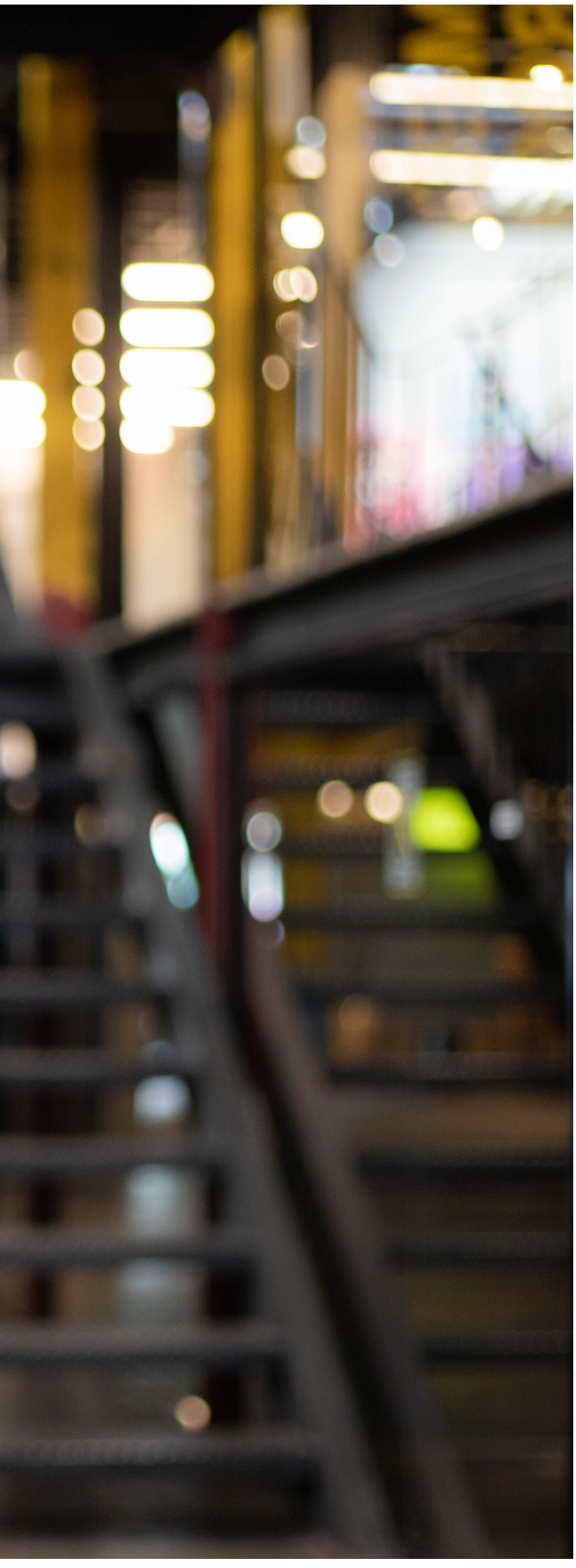
LESSON LEARNED FROM PADA - PEE



โลกเปลี่ยนแปลงได้จากฝันที่ยิ่งใหญ่ และฝันที่ยิ่งใหญ่ก็อาจเกิดมาจากคนตัวเล็กๆ...เช่นเดียวกับ ‘พี’ ภาดา โพธิ์สอาด นักส่งเสริมนวัตกรรมสาวแห่ง NIA ที่มีฝันอยากจะเปลี่ยนโลกด้วยไอที แม้วันนี้เธอจะยอมรับว่าความฝันนั้นยังไม่เป็นจริง แต่ถ้าอ่านบทสัมภาษณ์แล้วจะพบว่า เธอมาไกลไม่น้อยจากวันแรกที่ฝัน และจากจุดที่เธออยู่ในวันนี้ ถ้าความฝันของเธอจะเป็นจริงมันก็ไม่ใช่เรื่องแปลกแต่อย่างใด...







อยากเปลี่ยนโลกด้วยไอที

พีชอบคอมพิวเตอร์ตั้งแต่เด็กแล้ว เด็กทุกคนชอบเล่นเกมอยู่แล้ว เริ่มจากตอนเด็กๆ ชอบเล่นเกมก็เลยคิดว่าถ้าเราอยากจะสร้างเกมของตัวเองจะทำอย่างไร เลยไปร้านหนังสือและลองซื้อหนังสือเกี่ยวกับการสร้างเกมมาเขียนเองดู เริ่มเขียนโปรแกรมลองด้วยตัวเอง พอเข้าเรียนที่คณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาฯ จึงตัดสินใจเรียนภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ เพราะตอนที่ไปศึกษาดูงานแต่ละคณะ แต่ละสาขาวิชามีอาจารย์ท่านหนึ่งได้บอกไว้ว่าถ้าอยากจะสร้างผลงานอะไรบางอย่างที่มีผลกระทบ (Impact) กับคนทั้งโลกให้เลือกเรียนทางด้านไอทีและคอมพิวเตอร์ ซึ่งเราก็มองว่าถ้าอยากสร้างผลกระทบอะไรบางอย่างให้โลกใบนี้ เครื่องมือทางด้านไอทีมันสามารถทำได้

จาก Senior Project สู่ NSC

ตอนแรกก็ไม่รู้ว่า NSC คืออะไร ตอนนั้นมีโฆษณาที่คณะฯ แล้วอาจารย์บอกว่างานของคุณมีศักยภาพที่สามารถส่งประกวดได้นะ ก็เลยตัดสินใจลองส่งผลงานเข้าแข่งขันดู ผลงานนี้เป็น Senior Project ด้วย เป็นของเล่นโต้ตอบอัตโนมัติสำหรับเด็กพิการทางสายตา ตอนนั้นคิดว่าอยากจะทำของเล่นที่เป็นแนว Interactive Toys สำหรับผู้พิการทางสายตา เป็นกลุ่มผู้ใช้ (User) ที่เฉพาะเจาะจง คิดว่าถ้าเราทำเป็นบล็อกที่กดแล้วมีเสียง หรือมีการสั่น หรือมีเทกเจอร์ (Texture) หรือมีอะไรบางอย่างที่แตกต่าง มันจะเป็นอย่างไร ก็เลยเอาฮาร์ดแวร์มาเล่นเอาซอฟต์แวร์มาเล่นค่ะ ได้ไปถึงรอบชิงชนะเลิศ แต่ว่าไม่ได้รางวัล

> “
> เราต้องอยู่กับโปรเจกต์
> ไม่ได้เงินเดือนเฉพาะเจาะจง
> แถมยังต้องมีงานเสริมเพื่อที่จะจ่าย
> ค่าครองชีพในแต่ละวัน แต่ประสบการณ์
> กับสิ่งที่ได้มามันคุ้มค่ามากกว่า
> การเข้าไปเป็นพนักงานประจำเลย
> ”

เปิดมุมมองเมื่อได้ลองแข่ง

NSC เป็นเหมือนเวทีที่ทำให้พีรู้สึกว่าได้เปิดมุมมองอะไรหลายอย่างมากขึ้น อย่างตอนแรกเราเคยอยู่แต่ในมหาวิทยาลัย เคยเจอแต่เพื่อนที่เรียนมาเหมือนๆ กัน ลักษณะนิสัยคล้ายๆ กัน สังคมแบบเดียวกัน แต่ NSC ทำให้เราเจอเพื่อนจากมหาวิทยาลัยหลากหลายทั่วประเทศ มันทำให้ได้เปิดมุมมองว่าตอนนี้มหาวิทยาลัยอื่นเขาทำอะไรอยู่ เขามีไอเดียแบบไหน บางคนที่เราคิดว่าเขาไม่น่าจะเก่งกว่าเรา แต่จริงๆ เขาเก่งกว่าเรามากๆ ก็มีเหมือนเป็นการเปิดโลก นอกจากนี้คณะกรรมการก็มีมุมมองและแนวคิดต่องานเราที่ทำให้เรารู้ว่ามันสามารถคิดในแง่นี้ได้ด้วยนะ มันทำให้เราสามารถพัฒนาผลงานได้ดีมากขึ้น

ต่อยอดผลงานไปกับต่อกล้าฯ

หลังจากเวที NSC มีพี่โบ้ (สิทธิชัย ชาติ) จากทางเนคเทคได้มาชวนให้ไปเข้าค่ายชื่อว่า 'ต่อกล้าให้เติบใหญ่' ก็เลยได้ลองส่งผลงานเข้าค่ายนั้น และได้ไปฝึกอบรมในค่ายนั้นด้วย สนุกดีค่ะ เป็นค่ายที่เราได้เจอทั้งรุ่นน้อง ทั้งเพื่อน ได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์กันและได้เจอคนเก่งๆ มากมาย มี Mentor Experts ทางด้านต่างๆ มาช่วยขัดเกลาผลงานของเรา พัฒนาตัวเราเองให้เก่งขึ้น มีมุมมองที่กว้างและเฉพาะเจาะจงมากขึ้นค่ะ

โลกกว้างที่ออฟฟิศไม่มีให้...

หลังจากเรียนจบ ช่วงนั้นเป็นช่วงที่เริ่มเข้าค่ายต่อกล้าฯ ด้วย ทำให้เราไม่ได้เริ่มต้นชีวิตการทำงานแบบเป็นพนักงานประจำเลย แต่ได้มาลองทำโปรเจกต์ของตัวเองในค่ายต่อกล้าฯ แทน และมีอีกการแข่งขันหนึ่งที่ได้เข้าร่วมชื่อว่า i-CREATe ได้ไปแข่งที่เมืองโกเบ ประเทศญี่ปุ่น เป็นการแข่งขันเกี่ยวกับสิ่งประดิษฐ์สำหรับผู้พิการและผู้สูงอายุ ก็เลยเริ่มชีวิตการทำงานแบบนั้น คือเริ่มจากโปรเจกต์ของเราก่อน ซึ่งมันก็จะต่างจากเพื่อนคนอื่นๆ ตอนแรกก็เคว้งๆ ว่า เราคิดถูกไหมนะ เพราะเพื่อนคนอื่นเขาเริ่มทำงาน เขามีเงินเดือน เขาเริ่มที่จะดูแลตัวเองได้เริ่มชีวิตแบบใหม่แล้ว แต่เราต้องอยู่กับโปรเจกต์ ไม่ได้เงินเดือนเฉพาะเจาะจง แถมยังต้องมีงานเสริมเพื่อที่จะจ่ายค่าครองชีพในแต่ละวัน แต่ประสบการณ์กับสิ่งที่ได้มามันคุ้มค่ามากกว่าการเข้าไปเป็นพนักงานประจำเลย จะมีสักกี่คนที่ได้มีโอกาสเอาผลงานที่ตัวเองคิดไปแข่งที่ประเทศญี่ปุ่น และมีคณะกรรมการจากทั่วโลก ทั้งจากออสเตรเลีย ญี่ปุ่น และประเทศต่างๆ ก็เลยคิดว่ามันเป็นการเปิดโลกให้เรา ยิ่งกว่านั้นยังได้คอนเนคชันกับเพื่อนที่มาจากหลากหลายประเทศทั้งคนสิงคโปร์ ไต้หวัน เยอรมัน ก็ยิ่งรู้สึกว่าเป็นการเปิดโลกเราให้กว้างมากยิ่งขึ้น

ทำงานประจำ...แต่ความฝันยังเหมือนเดิม

หลังจากนั้นพีเริ่มงานประจำด้วยการไปเป็นโปรแกรมเมอร์ก่อนที่บริษัทแห่งหนึ่ง ทำงานเขียนเว็บไซต์ เขียนแอปพลิเคชัน แต่รู้สึกว่ามันยังไม่ใช่สิ่งที่ตัวเองต้องการมากนัก มันเหมือนกับเป็นงานที่ไปถึงก็เขียนเว็บฯ เขียนโค้ดต่อจากคนโน้นคนนี้ เราไม่ได้รู้สึกว่าเราสร้างผลกระทบอะไรให้กับสังคมหรือประเทศสักเท่าไหร่ ก็เลยคิดว่าอยากจะลองเปลี่ยนงานดู พอดีมีโอกาสเคยเอาโปรเจกต์นี้ไปแข่งในเวทีชื่อว่า TICTA - Thailand Innovation Awards ของสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ แล้วพี่เขาเห็นเรา อยากจะชวนเราไปทำงานด้วย สุดท้ายก็เลยได้เปลี่ยนงานมาเป็นที่ที่สองคือที่สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติค่ะ

ท้าทายไปกับงานพัฒนาคนอื่น (และตัวเอง)

พอมาทำงานที่สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติรู้สึกดีขึ้นมากเลยค่ะ เพราะว่าเปิดโอกาสให้เราได้เจอคนที่หลากหลายมากขึ้น ได้มุมมองที่แตกต่างมากขึ้น เหมือนเขาพยายามที่จะสร้างสภาพแวดล้อมความเป็นนวัตกรรมขึ้นมา ซึ่งมีงานหลายส่วนมาก มีทั้งให้ทุน (Funding) กับบริษัทต่างๆ รวมทั้งสตาร์ทอัพและ SMEs มีทั้งในส่วนพัฒนาผู้ประกอบการ พัฒนาธุรกิจ ซึ่งตอนนี้พีทำในส่วนการพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการให้กับคน ส่วนมากก็จะจัดอีเวนต์หรือคอร์สอบรม ทำให้ได้เจอคนที่หลากหลาย

“

NSC เหมือนเป็นจุดเริ่มต้นที่ต่อยอดให้เรา...
ถ้าเราไม่ได้เริ่มที่จุดนั้น โอกาสต่างๆ เป็น 100 อัน
ที่เข้ามาช่วงนั้นก็คงไม่ได้รับ

”







มากขึ้น แล้วเวลาที่มีการอบรมอะไรเราจะได้ไปเข้าร่วมเพื่อพัฒนาตัวเองด้วย นอกจากเราจะทำงานพัฒนาคนอื่นเรายังพัฒนาศักยภาพตัวเองไปในตัวด้วยค่ะ ก็เลยรู้สึกว่าเป็นงานที่สนุกและท้าทาย

NSC ต้นกล้าแห่งโอกาส

ถ้าไม่ได้มาแข่ง NSC ป่านนี้พีคงเป็นพนักงานประจำใช้ชีวิตแบบกินเงินเดือนไปเรื่อยๆ แล้วก็ไม่คิดอะไรมากเท่านี้ มันเหมือนเวทีนี้มันทำให้เราเรียนรู้อะไรหลายๆ อย่าง มากจริงๆ มันเป็นเหมือนจุดเริ่มต้นที่ต่อยอดให้เราได้ไปที่อื่นอีกมากมาย ทำให้โอกาสหลายอย่างผ่านเข้ามา ยกตัวอย่าง ถ้าพีไม่ได้เข้า NSC ก็คงไม่ได้เจอพี่โบ้แล้วก็คงไม่ได้เข้าต่อกล้าฯ ถ้าไม่ได้เข้าต่อกล้าฯ ก็คงไม่ได้แข่ง i-CREATe หรือไปแข่งเวทีอื่นต่อ แล้วสุดท้ายก็คงไม่ได้ทำงานที่สำนักงานนวัตกรรมฯ เพราะว่าไม่เคยเจอพวกพี่เขา มันเหมือนเป็นสิ่งที่ต่อเชื่อมกันมา ถ้าเราไม่ได้เริ่มที่จุดนั้น โอกาสต่างๆ เป็น 100 อันที่เข้ามาช่วงนั้นก็คงไม่ได้รับ

เติมความรู้ใหม่ ใส่ใจคอนเนคชัน

พีมองว่า NSC เป็นการแข่งที่ดี เปิดโอกาสให้นักศึกษาชั้นปีสูงๆ ได้นำผลงานของตัวเองมาลองแข่งกัน แต่นอกเหนือจากการแข่งแล้ว NSC น่าจะมีอะไรที่มากกว่านั้น อย่างเช่น แทนที่จะแข่งกันอย่างเดียวอาจจะมีการอบรมให้นักศึกษาหรือมีอะไรที่เฉพาะเจาะจงโจทย์เป็นโจทย์ที่ลึกขึ้นและเข้ากับหัวข้อในอนาคตมากขึ้น หรือเรามาลองทำเป็นแฮกกะตอน (Hackathon) ไหม หรือเป็นงานแบบใหม่ที่เด็กๆ ได้พัฒนาทักษะตัวเองได้มากขึ้นกว่านี้ ซึ่งน่าจะต้องให้ความรู้เด็กด้วย มันเป็นโอกาสที่ดีนะที่เราได้เอาเด็กทั้งประเทศที่มีศักยภาพมากๆ มาอยู่ด้วยกัน แต่เขาแทบจะไม่ได้สร้างคอนเนคชันอะไรกันเท่าไหร่ หรือแทบจะไม่ได้รู้จักกัน ไม่ได้พัฒนาตัวเองมากขึ้น ต่างคนต่างทำงานตัวเอง พีมองว่าเราสามารถให้ความรู้เขาได้ และยังสามารถสร้างคอนเนคชันให้เขาได้ด้วย ซึ่งคอนเนคชันเป็นสิ่งสำคัญในอนาคตเวลาที่เขาจะทำธุรกิจหรือทำอะไรก็ตามต่อไป

เชื่อมเครือข่ายด้วยค่ายเวิร์คช็อป

ในส่วนของการรวมตัวคนที่เคยผ่าน NSC น่าจะมีสองมุม มุมแรกก็คือถ้าจะสร้างคอนเนคชันหรือสร้างเครือข่ายกันอย่างเดียวก็อาจจะเป็นดินเนอร์ทอล์คหรือไม่ก็อาจจะไปต่างจังหวัดเลย เหมือนไปแฮงค์เอาท์สักสองสามวันแล้วไปทำกิจกรรมสันทนาการหรือไปทำกิจกรรมอะไรบางอย่างร่วมกันก็น่าสนใจ แต่ถ้าอยากให้มาแล้วเกิดการเชื่อมโยงกันจริงๆ พีมองว่าการจัดเวิร์คช็อปหรือพัฒนาศักยภาพก็น่าสนใจ อาจจะเสริมเรื่องความเป็น ผู้ประกอบการหรือความเป็นผู้นำให้กับเด็กสำหรับพีที่เคยผ่านโครงการ NSC มาก่อน คิดว่าแบบนี้ก็น่าสนใจดี

> “
> เราอาจจะไม่ต้องพูดถึงว่าเด็กไอที
> จะต้องมีทักษะอะไรก่อนที่จะเข้ามาในเส้นทางนี้
> แต่หลังจากที่เข้ามาเขาจะต้องพัฒนาตัวเองอย่างไรมากกว่า
> ”





> “การที่เราจะอธิบายให้คนอื่นเข้าใจได้ ตัวเราจะต้องเข้าใจสิ่งนั้นเป็นอย่างดีก่อน ถ้าเราสามารถอธิบายงานของเราได้ดี ก็เหมือนกับได้ทบทวนไปด้วยว่า สิ่งที่เราทำอยู่มันคืออะไร เราก็จะเข้าใจสิ่งนั้นได้ดีขึ้น”

อยากทันโลก...ต้องเรียนรู้ด้วยตัวเอง

เราอาจจะไม่ต้องพูดถึงว่าเด็กไอทีจะต้องมีทักษะอะไรก่อนที่จะเข้ามาในเส้นทางนี้ แต่หลังจากที่เข้ามาเขาจะต้องพัฒนาตัวเองอย่างไรมากกว่า ส่วนตัวพีเริ่มจากคนที่ไม่เก่งอะไรเลย ก็เลยกลับมาสู่สิ่งที่บอกว่าอยากให้ NSC จัดอบรมให้ความรู้เด็กมากขึ้น ซึ่งทักษะที่สำคัญน่าจะเป็นเรื่องการเรียนรู้ด้วยตัวเอง เพราะว่าสมัยนี้โลกมันไปเร็วมากๆ ถ้าคุณไม่สามารถเรียนรู้ด้วยตัวเองได้ คุณไม่สามารถที่จะติดตามข่าวทุกวัน หรืออัพเดตเทคโนโลยีได้ทุกวัน สุดท้ายความรู้ที่มีอยู่มันก็จะเก่าและใช้ไม่ได้ เป็นทักษะหนึ่งที่พีมองว่ามันสำคัญ

ของต้องดีและขายให้เป็น

อีกอย่างที่สำคัญคือเรื่องการพรีเซนต์ โลกสมัยนี้มันคือการขายและการประชาสัมพันธ์ ถ้าคุณไม่สามารถขายตัวเองหรือขายงานได้มันก็ยากที่คนอื่นจะเข้าใจว่าคุณทำอะไร หรือสามารถประสบความสำเร็จจนขายงานนั้นได้จริงๆ การที่เราจะอธิบายให้คนอื่นเข้าใจได้ ตัวเราจะต้องเข้าใจสิ่งนั้นเป็นอย่างดีก่อน ถ้าเราสามารถอธิบายงานของเราได้ดีก็เหมือนกับได้ทบทวนไปด้วยว่าสิ่งที่เราทำอยู่มันคืออะไร เราก็จะเข้าใจสิ่งนั้นได้ดีขึ้น

“

เราจะตัดสินใจทำอย่างไรกับโอกาสนั้นๆ
เราเลือกที่จะคว้าไว้ไหม เราจะพัฒนาตัวเองเพิ่มเติมไหม
ถ้าเราเอาแต่กลัว สุดท้ายเราก็จะไม่ได้อะไรจากสิ่งนั้นเลย

”



จากประสบการณ์ที่เคยเข้าแข่งขันมาหลายเวที ถ้าเทียบกันทางด้านเทคนิคทุกโปรเจกต์มันเกือบจะสูสีกันหมด แต่สิ่งที่คณะกรรมการเขาตัดสินใจให้คะแนนจากการแข่งขันคือการขายหรือการพรีเซนต์มากกว่าว่าคุณสามารถพูดออกมาให้มันมีผลกระทบแค่ไหน พูดออกมาให้คนฟังเข้าใจและอยากจะซื้อมันมากแค่ไหน มันเป็นอีกทักษะหนึ่งที่สำคัญ แต่ก็ไม่ได้บอกว่าคุณไม่ควรทำด้านเทคนิคให้ดีนะ คืองานคุณก็ต้องดีด้วยแล้วคุณพรีเซนต์ให้ดีด้วย ซึ่งพอเป็นคำว่าทักษะมันก็คือสิ่งที่ฝึกได้ เพราะฉะนั้น พีเชื่อว่าไม่ว่าใครก็ตามถ้าเขาตั้งใจเขาจะสามารถพัฒนาทักษะขึ้นมาได้แน่ๆ อย่ามัวแต่กลัวหรือไม่อยากก้าวไปข้างหน้า มันควรจะตัดสินใจแล้วลงมือทำเลยดีกว่า คงไม่มีใครที่จะพร้อมตั้งแต่แรก ควรจะค่อยๆ พัฒนาตัวเองแล้วก็ go for it แค่นั้นค่ะ

คว้า (โอกาส) ไว้ไม่เสียหาย!

พีมองว่าวันนี้ตัวเองก็ยังไม่ถือว่าประสบความสำเร็จขนาดนั้น แต่ปัจจัยหนึ่งอาจเป็นเพราะเราเป็นคนที่ถ้ามีโอกาสอยู่ข้างหน้าจะคว้าเอาไว้ก่อน คือไม่ใช่คนที่เห็นแล้วมานั่งคิดว่าเราจะทำมันได้ไหมนะ ไม่เอาดีกว่า จะเป็นคนที่ได้ไม่ได้ไม่รู้ก็ลองคว้าไว้ก่อนทั้งๆ ที่บางโอกาสที่เข้ามาบางอย่างก็ล้มเหลวเหมือนกันนะ แต่บางอย่างมันก็สำเร็จ มันก็คละกันไป แต่สุดท้ายขึ้นอยู่กับเราว่าเราจะตัดสินใจทำอย่างไรกับโอกาสนั้นๆ เราเลือกที่จะคว้าไว้ไหม เราจะพัฒนาตัวเองเพิ่มเติมไหม ถ้าเราเอาแต่กลัว สุดท้ายเราก็จะไม่ได้อะไรจากสิ่งนั้นเลย



สักวันฉันจะเปลี่ยนโลก!

อีกอย่างน่าจะเป็นเรื่องของความฝัน ตอนเด็กๆ พีจะเป็นคนที่มีความฝันแรงกล้ามากๆ ว่าอยากจะเปลี่ยนแปลงโลกใบนี้ อยากจะเขียนโปรแกรม อยากจะสร้างอะไรบางอย่างที่จะเปลี่ยนแปลงประเทศหรือสังคมได้ อาจเป็นเพราะเป็นคนที่ชอบเสพสื่อเยอะๆ อย่างบริษัทดังๆ Google , Facebook , Apple พวกนี้ พอเราเสพสื่อเยอะๆ ได้ฟังแล้วเหมือนเป็นแรงบันดาลใจ จากคนที่เขาอยู่ในมุมหนึ่งของโลกใบนี้ แต่เขาพยายามอย่างมากที่จะทำอะไรที่มันเป็นสิ่งดีๆ ออกมา มันก็เลยเป็นแรงบันดาลใจกลับมาที่เรา มองว่าเราก็อยากเป็นคนหนึ่งที่อยากทำได้แบบนั้นเหมือนกันนะ



ความสุขของผู้ใช้คือแรงผลักดัน

สำหรับงานของเล่นของเด็กตาบอดที่ทำตอนนั้น สิ่งที่ทำให้ก้าวผ่านอุปสรรคมาได้เป็นเพราะอย่างเดียวคือได้ลองเอาโปรเจกต์ชิ้นนี้ไปให้น้องๆ ผู้พิการทางสายตาที่โรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพได้ใช้ แล้วเขามีความสุขกับมัน เหมือนเด็กๆ รู้สึกว่าอยากได้ของเล่นชิ้นนี้ เขาอยากจะเล่นอันนี้กับเพื่อน เป็นสิ่งที่ทำให้เราหยุดไม่ได้ เหมือนเราได้ให้สัญญากับผู้ใช้ (User) ไปแล้ว เราได้เล่นกับเขาไปแล้ว แล้วเขาต้องการที่จะได้ของชิ้นนี้จริงๆ ก็เลยเป็นแรงผลักดันว่าไม่ว่าจะเจออุปสรรคอะไร เราก็ยังอยากจะทำมันออกมาให้ได้





นิยามตัวเอง ณ วันนี้

พีไม่ได้มองว่าตัวเองเก่งเลยนะ แต่เป็นคนที่มองว่าถ้าโอกาสอะไรก็ตามที่เข้ามาเราก็จะคว้าไว้เสมอ ไม่ว่าสุดท้ายแล้วมันจะล้มเหลว คือส่วนมากมันก็ล้มเหลวแหละมีสำเร็จแค่ไม่กี่อัน แต่ก็อยากจะลองดู และเป็นคนที่ชอบคิดเกินตัวมากๆ ตั้งแต่ปีหนึ่งก็วางแผนให้กับชีวิตตัวเองว่าเราอยากไปแลกเปลี่ยนที่ประเทศญี่ปุ่นสักครั้ง ตอนนั้นไม่รู้เลยว่าทำอย่างไร แต่สุดท้ายพอปีสามก็ได้ไปจริงๆ เหมือนเป็นคนที่จะมองไปเสมอว่าเราอยากได้อะไร พีเป็นคนที่รู้เสมอว่าตัวเองต้องการอะไรแล้วก็จะพยายามคว้ามันมาให้ได้ รู้ว่าตัวเองต้องการอะไร คือไม่ใช่คนเก่งหรอก แต่พอรู้ว่าตัวเองต้องการอะไร แล้วเราขาดอะไรเราก็จะพยายามเสริมพยายามพัฒนาตัวเองขึ้นมาให้ได้



> “พอรู้ว่าตัวเองต้องการอะไร
> แล้วเราขาดอะไร เราก็จะพยายามเสริม
> พยายามพัฒนาตัวเองขึ้นมาให้ได้”

ตามหาจิ๊กซอว์ที่หาย...เป้าหมายคือยุโรป

ตอนนี้เป้าหมายสั้นๆ ก็คือภายในปีหน้าอยากจะไปเรียนต่อที่แถบยุโรปค่ะ พีมองว่าสิ่งที่น่าสนใจคือเรื่องคอนเนคชันกับความเข้าใจในทั้งวัฒนธรรม สถานการณ์เศรษฐกิจ การเมือง อะไรหลายๆ อย่างของประเทศต่างๆ มันจะทำให้เราเข้าใจมุมมองของโลกใบนี้มากขึ้น ตอนนี้พีเคยไปญี่ปุ่นแล้ว เคยไปอเมริกาแล้ว แต่ยังขาดในแถบยุโรปที่เราไม่ได้มีคอนเนคชันที่นั่น ก็เลยอยากจะไปเรียนต่อที่นั่น รวมทั้งด้านที่สนใจคือด้าน Innovation Management เพราะรู้สึกว่าประเทศไทยยังขาดอยู่พอสมควร ถ้าเราไปเรียนต่อที่นั่นได้ จะมีคอนเนคชันที่ดีมาก ได้ไปฝึกงานในบริษัทแถวนั้น แล้วเราเอาความรู้กลับมาใช้ในประเทศไทยได้ ก็น่าจะเป็นอีกส่วนหนึ่งที่จะช่วยเปลี่ยนแปลงประเทศได้ไม่มากก็น้อย อาจจะนิดหน่อยแต่ก็คงช่วยได้บ้างค่ะ...

แม้จะมีฝันที่ยิ่งใหญ่ แต่น่าสนใจว่าพียอมรับว่าตัวเองไม่ใช่คนเก่ง แต่สิ่งที่ทำให้เธอก้าวมาถึงจุดกึ่งกลางบนเส้นทางฝันนี้ได้ ก็เพราะเธอรู้ว่าตัวเองมีและไม่มีอะไร และถ้าสิ่งที่ไม่มีนั้นจำเป็นต่อความฝัน เธอก็ไม่รั้งรอที่จะไขว่คว้าหาโอกาสให้ได้มา เพื่อใช้ขับเคลื่อนพาตัวเองไปสู่ความฝันให้ได้สักวันหนึ่ง... NSC





NSC | 2012

VIRASIN ARCHIRAPATKAVE



วีรศิลป์ อชิรพัฒน์กวี

Integrace Solution Co.,Ltd.
Managing Director

LESSON LEARNED FROM VIRASIN - BENZ



เราอาจไม่เห็นคุณค่าของชีวิต หากเราไม่เคยประสบวิกฤตแห่งชีวิต...นั่นคือจุดเปลี่ยนของ ‘เบนซ์’ วีรศิลป์ อชิรพัฒน์กวี CEO หนุ่มแห่งอินทิเกรซ โซลูชั่น บริษัทสีขาวที่มุ่งทำธุรกิจเพื่อสังคมผ่านนวัตกรรมทางการแพทย์ ความน่าสนใจของเขาอาจไม่ใช่ทักษะหรือความรู้ระดับกูรู หากแต่คือมุมมองและวิธีคิดในการสร้างนวัตกรรมเพื่อช่วยชีวิตเพื่อนมนุษย์ เพื่อยับยั้งวิกฤตแห่งชีวิตของผู้อื่นและเพื่อสังคมที่ดีขึ้นสำหรับทุกชีวิต



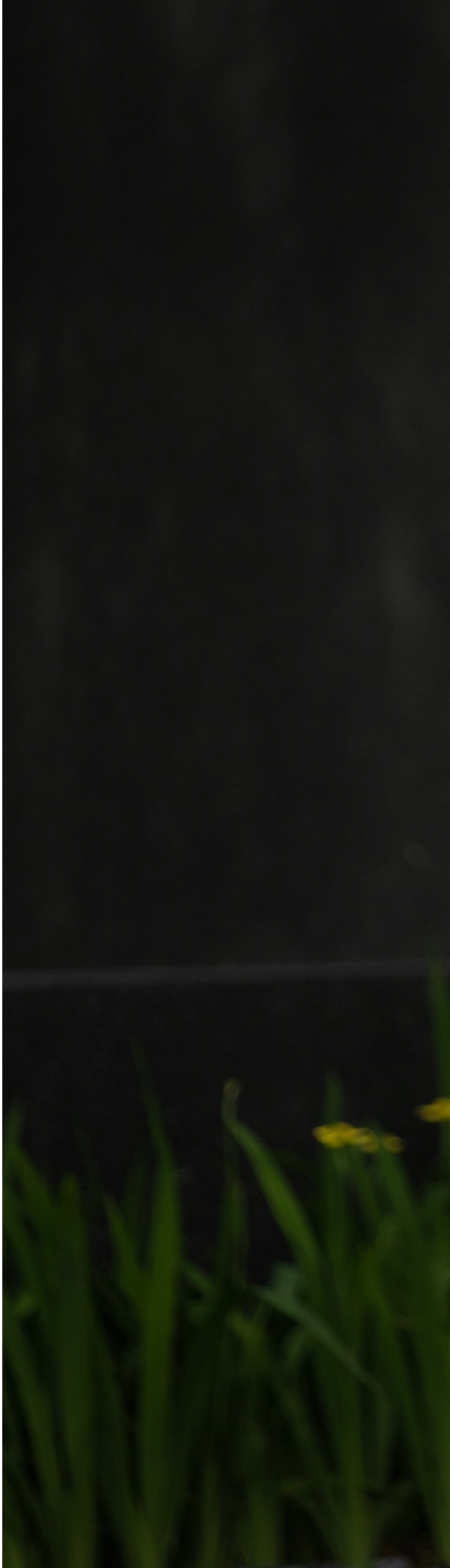
เหตุเกิดจากชำแหละคอมฯ (แล้วซ่อมไม่เป็น)

ผมรู้ว่าตัวเองชอบคอมพิวเตอร์ตอนอยู่ ม.5 ก่อนหน้านั้นผมไม่รู้ว่าวิศวกรรมมีอะไรบ้าง แต่พอได้มาเข้าค่ายของบางมด (มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี) ทำให้รู้ว่าวิศวกรรมมีหลายแขนงมาก หนึ่งในนั้นคือวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งสมัยก่อนยังอยู่ภายใต้วิศวกรรมไฟฟ้า เราก็จะเห็นแต่ภาพวิศวกรรมไฟฟ้า แต่ถ้าย้อนกลับไปก่อนหน้า ผมรู้จักเครื่องคอมพิวเตอร์มานานมากๆ แล้ว แต่ไม่เคยรู้ว่าเขาเรียกคอมพิวเตอร์ จนกระทั่งประมาณ ม.2 ผมลองแกะเครื่องนี้และแยกทุกอย่างออกเป็นชิ้น แต่ผมประกอบมันไม่ได้ ต้องไปซื้อหนังสือคู่มือการประกอบคอมพิวเตอร์มาแล้วเริ่มประกอบเครื่องนั้นตอน ม.3 แต่เริ่มลงลึกตอน ม.5 ทำให้เรายิ่งสนใจมากยิ่งขึ้น แต่ยังรู้แค่การใช้ Microsoft Office เบื้องต้น ไม่เคยรู้ว่าวิธีเขียนโปรแกรมเป็นอย่างไร ทุกอย่างได้มาเจอตอนเรียนที่บางมดครับ

จากเด็ก (โรงเรียน) วัด...สู่วิศวะอินเตอร์

ตอนผมสอบเข้ามหาวิทยาลัยยังเป็นระบบเอ็นทรานซ์ มีคนบอกว่าให้เลือกคณะที่ชอบอยู่อันดับสอง และเลือกคณะที่คิดว่าจะไม่ติดอยู่อันดับหนึ่ง แต่มันกลายเป็นจุดหักเหของชีวิตคือผมเลือกวิศวกรรมคอมพิวเตอร์หลักสูตรนานาชาติไว้ทั้งที่จบโรงเรียนวัด ซึ่งมันขัดแย้งมาก เพื่อนผมที่เข้าไปเรียนก่อนบอกว่าไม่ต้องกังวลว่าจะฟังภาษาอังกฤษไม่ออกเดี๋ยวจะมีคนแปลให้ แต่สุดท้ายก็ไม่มี เลยต้องพยายามกระเสือกกระสน ช่วง 2 ปีแรกจะลุ่มๆ ดอนๆ หน่อย มา 2 ปีหลังค่อยจับทิศทางลมถูก จากที่ไม่มีพื้นฐานภาษาอังกฤษมาก่อนเลย ภาษาอังกฤษเรียกว่าต่ำเตี้ยเรี่ยดินมาก พอเรียนจบสี่ปีก็ได้ทักษะภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นบ้าง แต่แค่ในมุมของวิศวกรรมกับคอมพิวเตอร์เราฟังได้แต่ยังพูดหรือสื่อสารไม่ได้ เพราะส่วนใหญ่เวลาเรียนก็จะเลกเชอร์อย่างเดียว

> “แม่บอกว่าพ่อเข้าไปในอุโมงค์
> แล้วออกมามันก็เป็นรูป เหมือนเป็นคำพูดสั้นๆ
> ที่ทำให้เราสนใจว่าภาพอะไร
> ที่ได้มาจากอุโมงค์นี้”





ย่นเวลาเร็นเดอร์...ยืดชีวิตคนไข้

หลังจากเรียนจบผมทำงานที่ IBM อย่างที่ตั้งใจไว้ประมาณหนึ่งปีแล้วกลับมาเรียนปริญญาโทที่คณะเดิม ตอนนั้นอยากทำงานวิจัยเกี่ยวกับภาพถ่ายทางการแพทย์ มาปะติดปะต่อได้ว่าการเร็นเดอร์ (Rendering) หรือการขึ้นภาพสามมิติเกี่ยวกับภาพถ่ายทางการแพทย์มันใช้เวลาเยอะ เราอยู่ในแล็บ High Performance Computing หรือการประมวลผลขั้นสูงด้วยก็เลยเอาเรื่องนี้มาทำงานวิจัยว่าเราจะเร็นเดอร์อย่างไร สมัยก่อนในการเร็นเดอร์ภาพหนึ่งอาจใช้เวลาประมาณ 30 นาที แต่งานวิจัยของผมสามารถทำเหลือประมาณ 15 วินาทีได้ คือเร็วมาก

ที่ผมสนใจเกี่ยวกับภาพถ่ายทางการแพทย์เพราะได้แรงบันดาลใจมาจากพ่อของผม พ่อเป็นมะเร็งที่สมองตั้งแต่ผมอายุได้ขวบเดียว แม่บอกว่าพ่อเข้าไปในอุโมงค์แล้วออกมามันก็เป็นรูป เหมือนเป็นคำพูดสั้นๆ ที่ทำให้เราสนใจว่าภาพอะไรที่ได้มาจากอุโมงค์นี้ ตอนปี 4 มารู้ว่ามีรุ่นพี่เคยทำงานวิจัยเกี่ยวกับการเร็นเดอร์ เขาก็ใช้ภาพถ่ายทางการแพทย์ ผมก็เพิ่งรู้จักว่ามันเรียก MRI (Magnetic Resonance Imaging) ตอนนั้นผมมีความเชื่อว่าถ้าเราลดระยะเวลาลงได้แปลว่าผมสามารถช่วยคนได้ 1 คน ดังนั้น ถ้าผมลดระยะเวลาได้ 5 วินาทีต่อคนแปลว่าวันหนึ่งผมสามารถช่วยคนได้หลายคน นี่คือความคิดณ ตอนนั้นนะครับ

ส่งประกวดเพื่อภาควิชา

ก่อนที่ผมจะเรียนจบได้คุยกับอาจารย์ที่ปรึกษาซึ่งเป็นหัวหน้าภาควิชาว่า ผมอยากลองทำอะไรใหม่ๆ เพื่อภาควิชาบ้าง เพราะรู้สึกว่าตัวเองได้รับจากภาควิชาจนเกิดการพัฒนาและเปลี่ยนแปลง เลยคุยกันว่ามีอะไรบ้างที่เกี่ยวกับการประกวด ซึ่งช่วงนั้นที่บูมๆ จะมี Imagine Cup ของ Microsoft และ NSC ของเนคเทค ผมก็เลยส่งผลงานนั้นเข้าประกวดทั้งสองเวที สำหรับ NSC ผมได้ที่ 1 หมวดวิทยาศาสตร์ประยุกต์ครับ โดยมีน้องที่เรียนปริญญาตรีอีก 2 คนในทีมช่วยกันผลักดันและทำให้มันสำเร็จขึ้นมา

รู้ซึ้งถึงสิ่งที่ทำ...จากคุณแม่

พอเรียนปริญญาโทผมเจอวิกฤตกับตัวเองคือตรวจเจอว่าเป็นมะเร็งลำไส้ใหญ่ ทำให้มีความอินกับภาพถ่ายทางการแพทย์มากขึ้น และเริ่มรู้สึกว่าผลงานนี้มีประโยชน์ตอนที่พบว่าแม่เป็นเส้นเลือดฝอยในสมองตีบ แล้วผมเห็นหมอเอาภาพที่ MRI ทั้งหมดมากางแล้วชี้ให้แม่ดู ผมถามแม่แบบติดตลกว่า ม๊าเข้าใจเหรอ? ผมก็เลยบอกว่าเดี๋ยวจะทำอะไรให้ดู ตอนนั้นผมเอาภาพถ่ายของแม่ทั้งหมดมาเร็นเดอร์เป็นภาพสามมิติ ชี้จากในรูปแล้วชี้ที่สมองของเขาจริงๆ ว่ามันอยู่ตำแหน่งนี้ ส่วนที่เป็นมันแค่นี้ เขาก็เข้าใจ พอเข้าใจการรักษาทุกอย่าง

> “หลังจากนั้นผมไม่เคยส่งประกวดอีกเลย
> เพราะรู้สึกว่าผมแค่อยากได้รางวัลแต่ไม่ได้อยากพัฒนามันจริงๆ
> สิ่งที่เกิดขึ้นมันผิดจากเส้นทางที่เราร่างไว้ตอนแรก”



มันราบรื่นมาก เพราะตอนแรกหมอต้องการดูว่าต้องผ่าตัดไหม แต่แม่ผมไม่ยอมเพราะเขามีความเชื่อจากกรณีของพ่อว่าหลังจากเปิดสมองไปสักพักพ่อก็เสียชีวิต เขาก็จะกลัวและไม่เข้าใจ ยิ่งไม่เข้าใจก็ยิ่งรักษายาก แต่พอเข้าใจทุกอย่างมันก็ราบรื่น ทำให้เห็นประโยชน์ของมันขึ้นมา ณ วันนั้น

หันหลังให้รางวัล...คิดใหม่เพื่อการแพทย์

จากโจทย์แรกคือทำอย่างไรให้ภาควิชาได้รางวัล ทำให้ผมส่งประกวดทุกเวทีทั้ง Imagine Cup NSC และเจ้าฟ้าไอที และได้รางวัลทั้งหมด แต่มาถึงจุดหักเหของชีวิตอีกอย่างหนึ่งคือตอนนั้นผมเป็นเหมือนพวกล่ารางวัล ไปเวทีไหนก็ชนะ พอเราพูดเกี่ยวกับภาพถ่ายทางการแพทย์ คนชรา และคนพิการ อย่างไรก็ได้รางวัล กลายเป็นว่าจุดยืนของเรามันเริ่มเปลี่ยน จากตอนแรกพยายามแก้ไขปัญหาสังคม ต้องการช่วยหมอจริงๆ มันเริ่มเปลี่ยน พอรู้ตัวเองผมก็ถอยหลังกลับมา หลังจากนั้นผมไม่เคยส่งประกวดอีกเลย เพราะรู้สึกว่าผมแค่อยากได้รางวัลแต่ไม่ได้อยากพัฒนามันจริงๆ สิ่งที่เกิดขึ้นมันผิดจากเส้นทางที่เราร่างไว้ตอนแรก เลยตัดสินใจทำบริษัทของตัวเอง มุ่งเน้นเกี่ยวกับโรงพยาบาลโดยเฉพาะ ชื่อว่าบริษัท อินทิเกรซ โซลูชั่น จำกัด ทำงานกับแผนกรังสีวิทยาในโรงพยาบาล โดยนำผลงานที่ต่อยอดจาก NSC มาปรับให้มันใช้ได้จริง เพื่อช่วยให้หมอทำงานง่ายขึ้น

จัดการเวลา...เพื่อการรักษาที่ดีขึ้น

ตอนนี้ที่บริษัทกำลังทำเรื่องการจัดการระบบคิวในโรงพยาบาล ตอนที่ตรวจเจอว่าเป็นมะเร็ง ผมก็เป็นหนึ่งในลูกค้าของโรงพยาบาลรามาธิบดี ทำให้เห็น Pain Point แบบสุดๆ คือบ้านผมอยู่ลาดพร้าว ต้องตื่นประมาณตี 5 เพื่อจะเอาบัตรมาวางไว้ในตะกร้าตอนเจ็ดโมงครึ่ง แล้วก็ต้องลุ้นว่าเราจะได้เข้าตรวจเมื่อไหร่ บางทีผมมาวางบัตรตั้งแต่เจ็ดโมงครึ่ง คิวผมเก้าโมงครึ่ง แต่ได้ตรวจตอนสิบโมงครึ่ง ทำให้เห็นว่าจุดอ่อนคืออะไร และช่วงนั้นผมไปโรงพยาบาลบ่อยมากเพราะเป็นช่วงติดตามผลนาน 2 – 3 ปี ทำให้เห็นพฤติกรรมของคนทุกคน เห็นวิธีจัดการของพยาบาล เห็นวิธีการจัดการของหมอ วิธีการเรียกคิวของหมอ รู้สึกว่าถ้าเราช่วยลดเวลาสักช่วงหนึ่งลง ลดแรงกดดันของคนไข้ลงได้ มันก็น่าจะดีครับ

ผู้ใช้เปลี่ยนได้...ถ้าของดีจริง!

ล่าสุดผมไปทำระบบคิวให้แผนกรังสีวิทยาของโรงพยาบาลที่เพชรบูรณ์ วันแรกที่เข้าไปติดตั้งพนักงานต่อต้านเลย เขารู้สึกว่าเป็นการเพิ่มภาระมากขึ้นเพราะจะต้องมีขั้นตอนในการใช้งานเพิ่ม ต้องเปลี่ยนพฤติกรรมของเขาทั้งที่ผมไม่อยากเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้ใช้ (User) มากที่สุด อยากให้ทำแบบเดิมแต่เพิ่มอีกแบบง่ายๆ แค่นั้น ซึ่งคนที่เป็นหัวหน้าแผนกเขารู้สึกว่าพวกผมมีใจที่จะช่วยจริงๆ ผมไม่ได้เข้ามาแล้วบอกว่าพี่จะต้องซื้อ

> “ผมเก็บ feedback
> เก็บอารมณ์ เก็บสีหน้าทุกคนว่าเขารู้สึกอย่างไร
> แล้วนำกลับมาคุยกับทีมงาน
> น้องๆ ก็รู้สึกว่าสิ่งที่เราทำมันไม่ได้สูญเปล่า
> และมีกำลังใจในการพัฒนาต่อไป”





กับผม ผมไม่เคยเปลี่ยนพฤติกรรมอะไรของเขา แทบจะนั่งเรียนรู้กับเขาก่อนด้วยซ้ำว่าตั้งแต่คนไข้เดินเข้ามา คนไข้จะต้องมีขั้นตอนนั่งรอตรงไหน คนไข้จะดูอะไร คนไข้ต้องเข้าใจอะไร ฯลฯ ผมต้องทำการบ้านทั้งหมด พอเราติดตั้งวันแรกวันนั้นคนไข้เยอะมากแค่ภาคเช้า 200 กว่าคน ผมเห็นความวุ่นวายเกิดขึ้น สิ่งที่เราทำได้คือเป็นเหมือนทีมงานคนหนึ่งที่อยู่กับเขา ช่วยเขา สอนเขา และเรียนรู้ไปกับเขา

สิ่งที่เขาให้ความเห็นคือระบบมันโอเค ทุกคนเข้าใจระบบ แต่อยากได้ข้อมูลเพิ่มเติมให้กับคนไข้ เราก็พยายามตอบสนองเร็วมาก วันต่อมาเจ้าหน้าที่และคนไข้เริ่มรู้สึกว่าถ้ามีระบบนี้ก็ดี ทำให้รู้ว่าถึงลำดับที่เท่าไหร่แล้ว อีกกี่คิวจะได้พบหมอ พอวันที่สามเริ่มสนุก สามารถเรียกเคสโดยที่ไม่ให้ผู้ป่วยรู้สึกแปลกแยก เช่น ผู้ป่วยที่เป็นพาหะ ติดเชื้อ นักโทษ ฯลฯ เขามีบาดแผลในใจ ทำอย่างไรให้ระบบเป็นตัวสื่อสารและไม่ทำให้คนอื่นมีคำถามกับคนกลุ่มนี้ ผมเก็บ feedback เก็บอารมณ์ เก็บสีหน้าทุกคนว่าเขารู้สึกอย่างไร แล้วนำกลับมาคุยกับทีมงาน น้องๆ ก็รู้สึกว่าสิ่งที่เราทำมันไม่ได้สูญเปล่า และมีกำลังใจในการพัฒนาต่อไป



ปิดทองหลังพระ...บริษัทสีขาว

ถ้าถามว่าทำไมผมถึงอยู่กับวงการแพทย์ มีพี่คนหนึ่งชื่อพี่อดิสรณ์ (คุณอดิสรณ์ ท่าพริก) เขาทำงานเพื่อสังคมและโรงพยาบาลมาตลอด สิ่งที่เขาปลูกฝังกับผมคือหนึ่ง เราต้องทำบริษัทสีขาว สอง เขาพูดกับผมว่าการที่น้องช่วยลดระยะเวลาเพียงแค่หนึ่งนาทีในการช่วยชีวิตคนหนึ่งคนแปลว่าน้องได้ทำบุญมากกว่าการทำบุญตักบาตร ผมรู้สึกว่ามันซื้อใจ แล้วเราก็อยากทำแบบนั้น ซึ่งพี่เขาทำทุกอย่างโดยไม่เคยคิดอยากจะ

โปรโมทว่าเขาทำสิ่งนี้เพื่อโรงพยาบาล เหมือนพยายามปิดทองหลังพระเดี๋ยววันหนึ่งมันก็ล้นมาหน้าองค์พระเอง แล้วมันก็จะขับเคลื่อนตัวเราไปได้ มันก็เลยทำให้ผมยังปิดทองหลังพระอยู่ ณ ตอนนี้ครับ



แรงบันดาลใจจากคนข้างหลัง

สิ่งที่เป็นแรงผลักดันสำหรับผมคนแรกคือแม่ ถ้าผมไม่มีแม่คอยปลูกฝังว่าเราจะต้องช่วยประเทศชาติ เราก็คงไม่มีแรงผลักดันเหมือนในตอนนี้ คนที่สองคืออาจารย์ สมัยก่อนผมเรียนไม่เก่งมากๆ จนกระทั่งมีอาจารย์คนหนึ่งเดินมาคุยกับผมแล้วบอกว่าเขาเชื่อมั่นในตัวผมมาก ถ้าตั้งใจเรียนสักนิดเราจะไปได้ไกล ตอนนั้นอยู่ ม.3 มันอยู่ตรงเส้นบางๆ ว่าเราจะไปสายพาณิชย์หรือจะเรียนสายวิทย์ต่อ เขาทำให้เราสนใจเรื่องวิทยาศาสตร์มากยิ่งขึ้น อีกจุดหนึ่งที่ทำให้รู้สึกตัวตื่นขึ้นมาว่าเราต้องตั้งใจจริงๆ คืออาจารย์ท่านนั้นเป็นมะเร็งแล้วเสียชีวิต ตอนนั้นผมอยู่ปี 2 เทอม 2 ผมนั่งอ่านหนังสืออยู่แล้วนึกถึงว่าถ้าเราช่วยเขาได้ก็คงดี พอปี 3 – ปี 4 ก็เลยตั้งใจมาก ทุกอย่างมันก็เปลี่ยน ปริญญาโทก็เปลี่ยน ตอนจบปริญญาตรีแรกๆ ยังคิดว่าเราต้องไปผจญโลกกว้าง แต่พอกลับมาเรียนปริญญาโทรู้เลยว่าเราอยากจะทำเพื่อคนข้างหลัง ไม่ใช่เพื่อเราแล้ว

เงินไม่สำคัญเท่าชีวิตคน

ยุคสมัยนี้ทุกคนพูดถึงแต่สตาร์ทอัพ สำหรับผมไม่ได้กำหนดว่าอยากจะได้เงินเท่าไหร่ แต่กำหนดจากโจทย์ว่าผมอยากจะช่วยคนมากเท่าไหร่ ผมอยากจะทำอะไรเพื่อคนอื่น ไม่ได้คิดเลยว่าตัวเองจะประสบความสำเร็จขนาดไหน มันจะเจ๋งขนาดไหน มันจะเจ๊งไหม แต่สิ่งที่คิดคือเราสามารถเข้าไปแก้ไขปัญหานั้นได้อย่างไรบ้าง บางครั้งเด็กสมัยใหม่อาจถูกวัตถุนิยมบีบมากเกินไป ทำให้เราเอาเงินเป็นที่ตั้งโดยไม่ได้มองแล้วว่าปัญหาที่เกิดขึ้นคืออะไร ไม่ได้มองว่าสิ่งที่ลูกค้าอยากจะได้จริงๆ คืออะไร คิดแค่ว่าทำมาแล้วได้กำไรหรือเปล่า ได้กำไรเท่าไหร่ เราพูดถึงแต่กำไร พูดถึงผลประโยชน์อย่างเดียว ซึ่งจริงๆ แล้วสิ่งพวกนี้ผมพูดเป็นอันดับสองมากกว่า อันดับหนึ่งของผมคือมันได้ใช้ประโยชน์จริงๆ หรือเปล่า แล้วพยายามจะทำให้เกิดประโยชน์สูงสุด



“

ตอนจบปริญญาตรีแรกๆ
ยังคิดว่าเราต้องไปผจญโลกกว้าง
แต่พอกลับมาเรียนปริญญาโทรู้เลยว่า
เราอยากจะทำเพื่อคนข้างหลัง
ไม่ใช่เพื่อเราแล้ว

”

> “สำหรับผมไม่ได้กำหนดว่า
> อยากจะได้เงินเท่าไหร่ แต่กำหนดจากโจทย์ว่า
> ผมอยากจะช่วยคนมากเท่าไหร่”

กลับไปยังจุดยืน ณ วันแรก

ถ้าฝากในมุมของรุ่นพี่ NSC ก็คือสิ่งที่คุณคิดหรือทำในการประกวดวันแรก คุณมีความรู้สึกจริงๆ อย่างไร วันนี้อยากให้มีความรู้สึกแบบนั้นอยู่ ผมเข้าใจว่าบางคนอาจถูกอาจารย์ชักจูงมาหรืออยากจะมาเอง ไม่ว่าจะได้รางวัลหรือไม่ได้รางวัล แต่ถ้าความรู้สึกตอนแรกที่คุณอยากจะทำมาถึงวันนี้ยังไม่หายไป ผมเชื่อว่ามันจะไปต่อได้ ซึ่งโมเมนต์ที่ผมอยากจะทำวันแรกกับวันนี้ยังเป็นเหมือนเดิม หลายคนที่ถามผมว่าหลังแข่ง NSC ผ่านไปหกปีความรู้สึกของผมเป็นอย่างไร ผมก็ยังพูดคำเดิม ผมอาจจะเป๋ไปทางอื่นบ้าง แต่สุดท้ายพอรู้ว่ามันไม่ใช่ผมก็กลับมายืนทางเดิม นี่คือสิ่งสำคัญที่สุด เพราะจุดยืนของผมคือทำอย่างไรก็ได้เพื่อช่วยคนอื่น แต่ระหว่างทางก็ต้องอดทนรอเส้นทางมันไม่ได้สวยหรู

บ้านแห่งความภาคภูมิใจ

เป็นธรรมดาที่ในการทำงานต้องเจอปัญหาอุปสรรค สิ่งที่ทำให้ผมผ่านมาได้คือทีมงานน้องๆ ที่อยู่ในออฟฟิศ รู้สึกว่าเขาเป็นส่วนหนึ่งในบ้าน ในชีวิตของผม เหมือนเขาเป็นน้องของผมจริงๆ คนหนึ่ง ผมมีความรู้สึกว่าการที่จะต้องเดินออกไปข้างนอกเพื่อขายงาน ต้องฟันฝ่ากับคู่ต่อสู้เราก็มีท้อบ้างเหนื่อยบ้าง แต่พอเดินกลับเข้ามาในออฟฟิศ ผมรู้สึกเหมือนเดินเข้าบ้าน ได้เจอพี่น้องของผมจริงๆ ผมมีปณิธานว่าวันหนึ่งที่ผมจากไป ผมก็ยังอยากให้บริษัทมันเดินไปด้วยแนวคิดนี้ ผมพยายามปลูกฝังให้น้องๆ ทำงานเพื่อคนอื่นจริงๆ เราไม่ได้อยากทำงานเพื่อตัวเราเองและพอเราไปถึง ณ จุดนั้น มันจะเป็นความภูมิใจกลับเข้ามาหาเรา

อย่าสิ้นสุดแค่ถ้วยรางวัล

สำหรับ NSC ผมมีคำถามว่าพอแข่งจบแล้วเราไปไหนต่อ มีอะไรต่อยอดได้บ้าง เข้าใจว่าบางที Passion ของเด็กไม่ได้เกิดจากตัวเด็กจริงๆ แต่ถ้ามีเด็กกลุ่มหนึ่งเกิด Passion ของเขาจริงๆ เนคเทคสามารถสนับสนุนอะไรกับคนกลุ่มนี้ได้บ้าง ซึ่งโปรดักส์ที่เกิดขึ้นจากการประกวดมันไม่สามารถเอาไปใช้งานได้จริงทั้งหมด เราต้องเชื่อในเรื่องนี้ก่อน ไม่ใช่ว่าจบ NSC แล้วสามารถขายได้เป็นหลักหลายล้านเลย ในธุรกิจจริงๆ มันไม่ใช่แบบนั้น







> “ผมพยายามปลูกฝังให้น้องๆ ทำงานเพื่อคนอื่นจริงๆ เราไม่ได้อยากทำงานเพื่อตัวเราเอง และพอเราไปถึง ณ จุดนั้น มันจะเป็นความภูมิใจกลับเข้ามาหาเรา”

ตอนนี้ผมได้รับเกียรติจากทางเนคเทคให้เป็นกรรมการของโครงการต่อกล้าให้เติบใหญ่ โครงการนี้ค่อนข้างดีที่อย่างน้อยก็ได้ไปถึงจุดสุดท้ายของโปรดักส์จริงๆ อย่างน้อยความคิดของน้องที่ทำออกมาก็ดูเหมือนจะใช้งานได้จริง หลายทีมก็ออกมาเป็นโปรดักส์จริงเลย ถ้ามีโครงการแบบนี้อีกในเนคเทค หรือเนคเทคสามารถสนับสนุนทางด้านนี้ หรือมีค่ายวิทยาศาสตร์ระดมคนที่ชนะ NSC มาเข้าค่ายต่อมันน่าจะเวิร์คขึ้น ซึ่งผมพยายามบอกน้องๆ ว่า สิ่งที่น้องทำมันไม่ใช่แค่ล่ารางวัล แต่ต้องทำเพื่อให้เกิดขึ้นมาได้จริงๆ

นิยามตัวเอง ณ วันนี้

ผมเป็นคนที่อินกับประเทศไทยมาก ผมเริ่มเห็นคนหลายคนตั้งแต่คนที่อยู่ล่างเราจนถึงคนที่อยู่สูงกว่าเรา เห็นตั้งแต่คนป่วย คนที่หาทางออกของชีวิตไม่ได้ จนถึงตอนนี้ผมก็เริ่มเห็นแล้วว่าถ้าจะให้นิยามตัวเองจริงๆ ผมอยากจะทำอะไรก็ได้ที่สามารถช่วยคนกลุ่มนี้ได้ เหมือนเป็นอาสาสมัครเพื่อสังคมจริงๆ สมัยก่อนเวลาเห็นคนที่ทำงานเพื่อสังคมส่วนใหญ่ไม่รวย แต่ผมจะช่วยสังคมและผมต้องรวย ผมคิดอย่างนี้ในหัวเสมอ ผมทำเพื่อคนอื่นแต่สุดท้ายผมต้องมีตังค์เหมือนกัน เราช่วยคนอื่นแล้วเราก็ต้องช่วยคนในครอบครัวของเราด้วย คนในครอบครัวของผมหมายถึงพนักงานในออฟฟิศทุกคนต้องยกระดับ ต้องไปด้วยกัน

(อยาก) เป็นตำนานของวงการแพทย์

สำหรับอนาคตถ้าเป็นเป้าหมายเรื่องสังคม หลังจากที่ตรวจพบว่าตัวเองเป็นมะเร็ง ผมเริ่มตั้งคำถามกับตัวเองว่าเราจะสร้างอะไรต่อจากนี้ เราจะสร้างชื่อเสียงหรือจะสร้างตำนาน ซึ่งผมอยากสร้างตำนานมากกว่า มันคือจุดหักเหของชีวิต ผมต้องเลือกว่าจะไปเรียนต่อปริญญาเอกหรือจะทำงานเพื่อสังคม สุดท้ายผมเลือกสังคมดีกว่า พอเลือกสังคมปุ๊บมันก็เลยประจวบกับทางการแพทย์พอดี เราก็เลยมุ่งไปทางการแพทย์เลย

> “สมัยก่อนเวลาเห็นคนที่ทำงานเพื่อสังคม
> ส่วนใหญ่ไม่รวย แต่ผมจะช่วยสังคมและผมต้องรวย
> ผมคิดอย่างนี้ในหัวเสมอ ผมทำเพื่อคนอื่น
> แต่สุดท้ายผมต้องมีตังค์เหมือนกัน”

สร้างค่านิยมเพื่อสังคมที่ดีขึ้น

ตอนนี้ผมกำลังจะมีลูก ผมก็เริ่มตั้งเป้าหมายใหม่ว่า ทำอย่างไรให้สิ่งที่กำลังจะเกิดมาในสังคมดีกว่าที่เราอยู่ ซึ่งมันเริ่มต้นที่สังคมของเราก็คือในออฟฟิศของเรา ผมคุยกับน้องๆ เสมอเรื่องความเห็นแก่ตัวว่า สิ่งที่เราทำ ที่เราเหนื่อย เราท้อ ความเห็นแก่ตัวของเรามันกำลังจะก่อเกิดขึ้น ความชั่วร้ายของเรามันก็จะค่อยๆ ทยอยและก่อเกิดความอยากเอาเปรียบคนอื่น ขนาดพูดหลายครั้งว่าเราช่วยสังคม บางทีเรายังเห็นแก่ตัวเลย แปลว่าที่เราทำมันยังไม่พอหรือเปล่า ผมเชื่อว่าวันหนึ่งถ้าเราทำมากๆ ความเห็นแก่ตัวในสังคมมันจะลดลงไปจริงๆ ซึ่งอาชีพที่ผมนับถืออันดับหนึ่งคือพยาบาล เพราะพยาบาลเป็นคนกลางที่น่าสงสารมาก หมอก็กดดัน คนไข้ก็กดดัน ผมอยากจะช่วยเจ้าหน้าที่หรือพยาบาลที่เขาอยู่ตรงกลาง ทำอย่างไรให้เขาสบายขึ้น ไม่ต้องเครียด ไม่ต้องเผชิญหน้ากับคนไข้ ไม่ต้องเถียงกับหมอ ผมคิดว่าถ้าชีวิตพยาบาลเริ่มดี สังคมก็จะดีเหมือนกัน ผมเลยพยายามปลูกฝังให้คนในออฟฟิศมองแบบนี้ จะได้พัฒนาสังคมไปด้วยกันครับ...

วิกฤตในชีวิตไม่ใช่เรื่องน่าสนุก หากแต่ในแง่หนึ่งก็ได้มอบมุมมองที่ลึกซึ้งให้กับเจ้าของชีวิตนั้น ในวันที่ชีวิตผ่านพ้นวิกฤตมาหลายขนาน เบนซ์เลือกที่จะใช้กำลังที่มีอยู่เพื่อผู้อื่นมากกว่าความร่ำรวยของตัวเอง และพยายามอยู่ตลอดเวลาในการถ่ายทอดค่านิยมที่เขาเชื่อไปสู่เพื่อนพ้องน้องพี่ แน่นอนว่าชีวิตของเขาอาจไม่ได้มี ‘มูลค่า’ สูงระดับอภิมหาเศรษฐี แต่ปฏิเสธไม่ได้ว่า นี่แหละคือชีวิตที่มี ‘คุณค่า’ อย่างที่สุด. NSC





NSC | 2010

WONGSAKORN TESSAYARAT



วงศกร เทศยรัตน์

Co-Founder

HATCH Co-Working space

LESSON LEARNED FROM WONGSAKORN - NEW



ทำไมเด็กคนหนึ่งจะทำเงินล้านไม่ได้ ถ้าเขาเจ๋งจริง...'นิว' วงศกร เทศยรัตน์ สตาร์ทอัพวัยกระเตาะที่ฝีไม้ลายมือไม่กระเตาะ คือหนึ่งในนั้น น่าสนใจที่เขาสามารถก้าวขึ้นมาเป็นผู้ประกอบการตั้งแต่วัยยี่สิบต้นๆ โดยที่ตัวเขาเองบอกว่า เขาไม่ใช่โปรแกรมเมอร์ที่เก่งแต่อย่างใด ชวนติดตามก้าวย่างสู่ความสำเร็จที่ไม่มีสูตรสำเร็จในแบบของเขาผ่านบทสัมภาษณ์ชิ้นนี้ แล้วคุณจะพบว่า ถ้ามีของ...เราก็ไม่ต้องรออะไร



เรียนดี...แต่ไม่มีรางวัล

ผมชอบไอทีมาตั้งแต่เด็ก จำได้ว่าเห็นพ่อนั่งทำงานบัญชีในคอมพิวเตอร์ก็ให้พ่อสอนโปรแกรม Lotus ให้เป็นครั้งแรกที่สนใจคอมพิวเตอร์ แต่ถ้าเริ่มประกวดคอมฯ น่าจะช่วง ป.4 ได้เป็นตัวแทนโรงเรียนไปแข่ง Power Point แต่ยังไม่ได้ลึกซึ้งอะไรมาก จนกระทั่ง ม.1 เริ่มค้นหาตัวเองว่าอยากทำอะไรเพราะรู้สึกเบื่อการเรียนที่ผ่านมาเรียนได้เกรด 4 ตลอดแต่ต้องแข่งกับเพื่อนสลับกันได้ที่ 1 ที่ 2 พอเข้าเรียนที่โรงเรียนภูเก็ตวิทยาลัยห้องโครงการวิทย์-คณิต ก็ต้องเรียนวิทย์ เรียนคณิต สอบทำโจทย์ยากๆ ทำการบ้าน ทำโครงงาน เหมือนเด็กสายวิทย์-คณิตทั่วไป แต่ผมรู้สึกว่าเราทำอะไรอยู่? มันวนอยู่แบบนี้ ที่บ้านอยากให้ผมเรียนดี แต่ผมไม่เคยได้รางวัลอะไรจากการเรียนดีเลย

โตขึ้นผมอยากเป็นแฮกเกอร์

วันหนึ่งที่หน้าโรงเรียนมีคนมาแจกโบรชัวร์โรงเรียนสอนคอมพิวเตอร์ในภูเก็ต ผมสนใจเลยเข้าไปติดต่อที่นั่น พี่เขาถามว่าอยากเรียนอะไร ผมบอกว่า อยากแฮก Wi-Fi อยากแฮกโน่นนี่นั่นได้ ด้วยความที่เราไม่รู้ เห็นในทีวีมีหนังแฮกเกอร์มันเขียนโปรแกรมได้ Mindset แรกของเราคืออยากทำให้ได้ นั่งคุยกันเกือบชั่วโมงเขาคงเห็นว่าเราอยากเรียนเลยบอกว่าจะเปิดคอร์สสอนให้ แต่พอไปเรียนวันแรกสิ่งที่เจอคือทฤษฎีคอมพิวเตอร์ ใครคือโปรแกรมเมอร์คนแรกของโลก ภาษาแรกของโลก พัฒนาการของภาษา ฯลฯ ซึ่งมันไม่ได้อยู่ในความสนใจของเรา พอวันที่สองเริ่มเขียนโปรแกรม Hello World เขียนโปรแกรมเครื่องคิดเลข เอาโจทย์คณิตศาสตร์มาเขียนโปรแกรม ซึ่งเรารู้สึกว่าเมื่อไหร่จะได้ทำอย่างอื่น

ผู้เข้าแข่งขันที่เด็กที่สุด!

จนกระทั่งพี่เขาบอกว่ามีโครงการ NSC อยากลองแข่งคอมพิวเตอร์ไหม ตอนนั้นไม่รู้ว่าคืออะไร รู้แค่ว่ารางวัลที่หนึ่งได้ 60,000 บาท ก็เลยตัดสินใจไปแข่งตอน ม.2 ทำให้เราได้เขียนโปรแกรมจริงจัง โดยเขียนโปรแกรมเป็น Web Application แล้วส่งประกวด NSC ปีแรก เมื่อประมาณ 10 กว่าปีที่แล้ว เราเป็นเด็กสุดที่ได้เข้าโครงการ NSC และเป็นตัวแทนภาคใต้ไปแข่งที่กรุงเทพฯ เป็นโซเชียลเน็ตเวิร์กสำหรับเด็ก ตอนนั้นแค่รู้สึกว่าทำไมต้องรีบมาลอกการบ้านเพื่อนแต่เช้า เลยอยากทำกลุ่มห้องขึ้นมาและคิดว่าทุกคนควรมีโทรศัพท์ถ่ายส่งการบ้านให้ลอกตั้งแต่อยู่ที่บ้านไม่ต้องรีบมาโรงเรียน ตอนนั้นวางโมเดลไว้ว่าจะดีลกับร้านหนังสือและร้านอื่นๆ แล้วมาขายโฆษณา ซึ่งถ้าย้อนกลับไปมันใหม่มาก ผมใช้ Payment Gateway คนก็งงว่าใครจะยอมมาจ่ายเงินทางโทรศัพท์ แต่กรรมการเห็นแล้วรู้สึกว่าน่าจะมีประโยชน์ ปีแรกได้รางวัลชมเชยมา เราก็ถามกรรมการตรงๆ ว่าทำไมเราได้ชมเชย เขาบอกว่าคอนเซ็ปท์ยังไม่ชัดเจน

เอาความใหม่เข้าสู้!

หลังจากนั้นก็คิดอยู่นานว่าจะทำอย่างไรดี มาคิดว่าเราอยู่ภูเก็ตซึ่งมีการท่องเที่ยวเป็นธุรกิจหลักที่ควรจะเชื่อมให้เป็นเครือข่าย ตอน ม.3 เลยเกิดโซเชียลเน็ตเวิร์กชื่อว่าเฟซบิส (FaceBiz) เทคโนโลยีที่ใช้คือ Mobile Web Application ซึ่งมันค่อนข้างใหม่มาก เป็น Business to Collaboration สำหรับธุรกิจท่องเที่ยว ผมมองว่าโรงแรมมีซัพพลายเออร์หลายอย่าง ทำไมไม่มีระบบกลางที่เข้ามาช่วย แล้วมีระบบจ่ายเงินออนไลน์ ทำให้เป็นเครื่องมือที่ดีตัวหนึ่งแล้วมีระบบจัดการภายในด้วย ถ้าฟังตอนนี้มันไม่ใหม่หรอก แต่พอย้อนกลับไปมันใหม่ปีนั้นเข้าถึงรอบชิงชนะเลิศของ NSC แต่ได้รางวัลชมเชยเหมือนเดิมครับ

ช่วงพีคของชีวิต!

คราวนี้ตั้งเป้าหมายใหม่ว่าเราจะประกวด NSC เป็นปีสุดท้ายแล้ว วางคอนเซ็ปท์ให้ดี ทำให้เต็มที่ จนเข้ารอบชิงชนะเลิศได้รางวัลที่ 1 ตอนนั้นอยู่ ม.4 เป็นช่วงที่ผมพีคมาก ได้ที่ 1 NSC แล้วเป็นตัวแทนประเทศไทยไปแข่ง APICTA (The Asia Pacific ICT Alliance) ได้รางวัลเยอะมาก ไปไหนต้องมีรางวัลกลับมา ซึ่งเราพัฒนาต่อยอดจากผลงานเดิม เพิ่มฟังก์ชันเข้าไปเป็น Business Model ที่ชัดเจนขึ้น มีโชว์เคสของธุรกิจโรงแรมว่าจะมีการเข้าร่วม


“
ผมมองว่าทุกเวที
ที่ไปมันคือการปรับวิธีคิดใหม่ มันคือการต่อยอดตัวเอง
ไม่ใช่การต่อยอดผลงาน บางทีผลงานเราเหมือนเดิม
แต่เราต่อยอดตัวเอง
”

“

ที่ผมต้องดิ้นรน
เพื่อให้ตัวเองมีมหาวิทยาลัยเรียนให้ได้
เพื่อจะให้ที่บ้านแฮปปี้ในระดับหนึ่ง แต่ผมก็ต้องรับผิดชอบ
ความรู้สึกของตัวเองที่อยากทำงานนี้
ซึ่งผมตัดสินใจเลือกสิ่งนี้แล้ว

”



อย่างไร มีการยืนยันกับโรงแรมว่าถ้ามีแล้วมันจะดีจริงๆ แล้วทำวิดีโอพรีเซนต์ให้น่าเชื่อถือ ยังไม่ได้ใช้จริง แต่เราต้องสร้างก่อนว่ามีคนทำธุรกิจอยากจะใช้ผลงานนี้

ความสำเร็จไม่ได้มาเพราะโชคช่วย

ช่วงนั้นก็หนักเหมือนกัน เป็นช่วง ม.ต้นต่อ ม.ปลาย ต้องสอบเข้าห้องโครงการด้วย แต่สิ่งที่เราอยากทำก็ต้องเอารางวัลให้ได้ ผมต้องอ่านหนังสือเยอะมาก ลงเรียนพิเศษทุกวันแต่ให้เพื่อนเก็บชีทให้แล้วตัวเองไปนั่งเรียนอยู่ที่โรงเรียนสอนคอมฯ เป็นแบบนี้ทุกวัน พอสอบติด ม.ปลายก็ไม่สนใจแล้ว ทำผลงานส่งประกวดต่อจนเกรดตก ที่บ้านก็บ่น ตอนนั้นลึกๆ ก็น้อยใจอยู่นะ แต่เรามีสิ่งที่อยากทำและต้องทำ ซึ่งผมตั้งเป้าหมายว่าต้องได้ที่ 1 ถ้าไม่ได้ปีหน้าผมไม่ส่งแล้ว เพราะจะกลายเป็นว่าเราไปกั๊กตัวแทนภาคใต้คนอื่นที่อาจจะได้ไปอยู่ตรงนั้นแทนเราและเขาอาจจะมีโอกาสมากกว่าเรา นี่คือสิ่งที่ผมมองตอนนั้น ซึ่ง NSC คือโครงการแรกที่ผมรู้สึกว่ามันคือการประกวดจริงๆ และเป็นเวทีแรกของเรา จึงมีเป้าหมายเดียวว่าต้องทำให้ได้

มากกว่าความสำเร็จของงาน คือการพัฒนาตนเอง

สำหรับผม NSC คือก้าวแรกของทุกวันนี้ คือเวทีที่ทำให้ผมเขียนโปรแกรมได้ คือเวทีที่ทำให้ผมมีโปรไฟล์ คือเวทีที่ทำให้ผมรู้สึกว่ามีเป้าหมายในชีวิต และทำให้เราได้ฝึกวิธีคิด NSC ไม่ใช่การแข่งเขียนโปรแกรมแบบไปสอบปกติที่มีโจทย์ยากๆ แต่คุณต้องรู้เรื่องธุรกิจ คุณต้องขายของให้เป็น คุณต้องทำซอฟต์แวร์ให้ได้ และคุณต้องกล้าพรีเซนต์ขายของ หลังจากนั้นผมได้เข้าโครงการต่อกล้าให้เติบใหญ่ด้วย ซึ่งผมมองว่าทุกเวทีที่ไปมันคือการปรับวิธีคิดใหม่ มันคือการต่อยอดตัวเองไม่ใช่การต่อยอดผลงาน บางทีผลงานเราเหมือนเดิมแต่เราต่อยอดตัวเอง เรารู้วิธีการพูด รู้วิธีการพรีเซนต์ รู้วิธีการขายของชิ้นเดิมเราเปลี่ยนที่ขายใหม่ ฟังก์ชันเดิมแต่เราเปลี่ยนวิธีพูด นี่คือสิ่งที่ได้จากการที่เราเจอคนหลายๆ คน หลายๆ มุมมอง

แข่งจนเกือบไม่มีที่เรียนต่อ!

ช่วงนั้นผมแข่งเยอะมากจนรู้สึกว่าไม่ต้องสอบก็สามารถเข้ามหาวิทยาลัยได้ด้วยเงื่อนไขหลายๆ อย่าง ซึ่งช่วงพีคที่สุดของผมคือการไปแข่งโครงการจากร้อยสู่ล้านของธนาคารออมสิน ก็ใช้ผลงานเฟซบิสไปประกวด จาก 1,700 ทีมผมได้รางวัลที่ 1 ได้เงิน 1 ล้านบาทและเป็นเด็กที่อายุน้อยที่สุดในโครงการที่จัดขึ้นปีแรก ซึ่งเงิน 1 ล้านบาทสำหรับเด็กมันเยอะ โอกาสมีความรู้แน่นโปรแกรมอะไรมาทำได้หมด อยากทำอะไรก็มีผู้ใหญ่ช่วย และมันเป็นสิ่งที่เราชอบ เป็นช่วงคาบเกี่ยวที่จะต้องสอบเข้ามหาวิทยาลัย แต่ผมไม่รู้อะไรเกี่ยวกับการเข้ามหาวิทยาลัยเลย ตอนนั้นก็ทะเลาะกับที่บ้านบ่อย เพื่อนได้ที่เรียนหมดแล้วแต่เรายังไม่มี

ภารกิจ (สมัคร) เรียนต่อเพื่อพ่อแม่

สุดท้ายตัดสินใจยื่นพอร์ตที่มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เพราะมีคณะไอทีและมีทุนให้ ซึ่งผมไม่ได้อ่านเงื่อนไขโครงการ พ่อผมก็ช่วยทำพอร์ตให้ เอาเกียรติบัตรเอารูปมาทำในไฟล์ Word ทุกหน้ามีรูปมีข้อความ เปิดมารู้เลยว่าพ่อตั้งใจทำให้มาก พอไปถึงปรากฏว่ามันปิดรับสมัครไปนานแล้ว เกรดก็ไม่ถึง แต่ก็ลองฝากพอร์ตไว้ให้อาจารย์แล้วกลับภูเก็ต ผ่านมาสองอาทิตย์ได้รับแจ้งว่าที่คณะเปิดโควต้าใหม่ขึ้นมาสำหรับเด็กที่มีความสามารถพิเศษด้านคอมพิวเตอร์ ผู้มีสิทธิ์ได้เข้าสัมภาษณ์คือผมคนเดียว ตอนนั้นรู้สึกภูมิใจที่เขาเปิดโอกาสให้เราไปสัมภาษณ์ ที่บ้านก็แฮปปี้ เพียงแต่ว่าช่วงนั้นผมอยากจะเปิดบริษัทก็เลยไม่ได้ใส่ใจเรื่องเรียนมาก เพราะมันไม่ใช่สิ่งที่ผมอยากทำ แต่เป็นสิ่งที่ผมต้องทำเพื่อรักษาความรู้สึกของที่บ้าน และเราทำให้มันไปถึงจุดที่ได้แล้ว

ตอนสัมภาษณ์เขาให้นำเสนอผลงานและตอบคำถาม ซึ่งมีหลายคำถามที่ตรงใจมาก อาจารย์ถามว่าที่มาสัมภาษณ์เพราะที่บ้านใช่ไหม เขาคงเห็นพ่อนั่งอยู่ แล้วถามว่าคุณอยากได้อะไรจากคณะนี้ เพราะคุณทำได้ขนาดนี้แล้ว คุณต้องมาเริ่มใหม่ 4 ปีนะ คุณเลือกดีแล้วใช่ไหม จนสุดท้ายเขาตกลงรับผมเข้าเรียน แต่ผมไม่ได้รู้สึกดีใจเลย แต่ภูมิใจที่ทำให้ป๊าได้

โอกาสที่มากกว่ามหาวิทยาลัย

พอกลับภูเก็ตผมก็เปิดบริษัทซอฟต์แวร์ รับงานซอฟต์แวร์งานแรกกับซิป้า (ปัจจุบันคือดีป้า – สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล) เอาเฟซบิสไปต่อยอด ได้เห็นอะไรหลายอย่างทั้งการร่วมงานกับภาคเอกชนและรัฐบาล รวมถึงวิธีคิดต่างๆ ในการทำซอฟต์แวร์ หลังจากนั้นก็ไปทำสตาร์ทอัพ เปิด Co-working Space แล้วทำอื่นๆ อีก 6 - 7 อย่าง คือผมไม่อยากไปเรียน คิดแค่ว่าจะซิ่วอย่างไรดี จะดรอปอย่างไรดี แล้วใช้การดรอปแบบกรณีพิเศษว่าเราได้รางวัลและทำงานอยู่ สุดท้ายดรอปได้นานถึงสองปีครึ่ง ได้รักษาความรู้สึกที่บ้านแล้ว แต่มองว่าโอกาสเรามีมากกว่าในมหาวิทยาลัย ด้วยประสบการณ์ที่ผ่านมาเราไปทำงานกับคนอื่นก็เป็นเรื่องง่ายมาก ก็เลยตัดสินใจยุติการเรียน

ซื่อสัตย์ในสิ่งที่รัก

ผมไม่ได้บอกว่าระบบการศึกษาไม่ดี แต่โจทย์ที่เลือกตอนนั้น อันดับแรกคือผมต้องบริหารความรู้สึกทั้งความรู้สึกตัวเองและความรู้สึกครอบครัว ที่ผมต้องดิ้นรนเพื่อให้ตัวเองมีมหาวิทยาลัยเรียนให้ได้เพื่อจะให้ที่บ้านแฮปปี้ในระดับหนึ่ง แต่ผมก็ต้องรับผิดชอบความรู้สึกของตัวเองที่อยากทำงานนี้ ซึ่งผมตัดสินใจเลือกสิ่งนี้แล้วก็บอกที่บ้านว่าไม่ต้องไปสนใจใคร ในเมื่อเราแฮปปี้ บ้านเราแฮปปี้ก็พอแล้ว ทุกวันนี้ก็ได้พิสูจน์ตัวเองแล้ว ผมทำธุรกิจไม่เคยใช้เงินที่บ้านเลย ไม่ได้ขอเงินที่บ้านใช้มาตั้งแต่ ม.4 ตอนนั้นผมทำงานคอมพิวเตอร์ ทำกราฟิกงานหนึ่งก็ 2 – 3 พันบาทแล้ว เราก็เก็บสะสมมา ของทุกอย่างที่ซื้อก็เงินตัวเอง ทำธุรกิจก็เงินตัวเอง เราได้พิสูจน์ให้ที่บ้านเห็นแล้วและเราก็ดูแลเขาได้ด้วย

หวนคืนสู่ความเป็นมิตร

สำหรับ NSC สิ่งที่ผมได้ทุกครั้งที่เข้าร่วมคือความเป็นกันเอง ผมมองว่ามันคือเวทีเด็ก ไม่ใช่เวทีสตาร์ทอัพผู้ใหญ่ แต่หลังๆ ภาพมันกลายเป็นทางการ เกือบจะเทียบเท่าโครงการแข่งสตาร์ทอัพแล้ว แต่ผมอยากเห็น NSC เป็นแบบเมื่อก่อนที่ดูเป็นมิตร เด็กเข้าถึงได้ง่าย ไม่ต้องมีหลักการทฤษฎีเยอะ คุยกันง่ายๆ สบายๆ ถ้าจะเปลี่ยนไปให้ดีขึ้นก็ได้แต่อย่าเปลี่ยนความเป็นตัวตนเดี๋ยวนี้ผมเห็นซอฟต์แวร์ที่เข้าประกวดเริ่มคล้ายกับสตาร์ทอัพรุ่นพี่ เริ่มผลักดันอยากให้มี VC (Venture Capital) มาลง แต่เด็กอายุเท่านี้จะมีกี่คนที่รอด มันทำให้เด็กไม่กล้าเข้าร่วมและไม่เกิดการเรียนรู้ แล้วหันไปสายอื่นไม่มาสายนี้ มันก็เลยขาดแคลนคนจนถึงทุกวันนี้ เป็นเพราะไม่มีโอกาสให้เด็กเข้าไปได้ง่าย

อย่างผมมองว่าตัวเองมีโอกาสมากกว่าคนอื่นในหลายๆ อย่าง อันดับแรกคือผมได้โอกาสจากเวทีการประกวดเยอะมากด้วยความบ้าของตัวเอง ด้วยความอยากทำ ทำให้เด็กต่างจังหวัดอย่างเราได้เจออะไรที่

> “ถ้ามองง่ายๆ ซอฟต์แวร์คือโปรดักส์
> เหมือนเราทำก๋วยเตี๋ยวทำขนมก็ต้องอร่อย ต้องให้คนมากิน
> แต่การที่จะอร่อยได้ก็ต้องไปเรียนพัฒนาสูตร
> พัฒนาตัวเองจนทำซอฟต์แวร์ออกมาได้ดี
> และมีฟังก์ชันที่ดีจึงจะขายได้”





หลากหลายมาก รวมทั้งโอกาสที่ได้จากรุ่นพี่ที่ผมให้เครดิตมากๆ เพราะถ้าไม่มีพวกพี่ๆ ผมคงไม่ได้มาไกลขนาดนี้

โปรแกรมเมอร์ที่ขายของเป็น

ผมไม่ได้เป็นโปรแกรมเมอร์ที่เก่ง แต่ผมเป็นโปรแกรมเมอร์ที่สามารถขายของได้ สมมติเพื่อนเขียนฟังก์ชันนี้ชั่วโมงหนึ่ง ผมเขียน 10 นาที ถ้ามองในแง่ผู้พัฒนาโค้ดเพื่อนผมดีกว่าอยู่แล้ว โค้ดผมไม่ดีหรอก แต่ชั่วโมงหนึ่งผมสามารถเขียนได้ 6 ฟังก์ชันนะ นี่คือวิธีคิดของผม ผมเน้นทำโปรโตไทป์มาก่อนเพื่อทดสอบตลาด ถ้าผ่านแล้วค่อยไปใส่กับมันหนักๆ เพราะถ้าคุณพยายามคิดหรือมโนทุกอย่างว่าซอฟต์แวร์คุณจะดีแบบนี้แล้วทำทุกอย่างเหมือนการสร้างบ้านคุณมองว่าบ้านนี้ต้องออกมาเพอร์เฟคมาก สวยมาก แต่พอไปอยู่แล้วไม่สบาย อะไรก็ดูแข็งไปหมด จะแก้ก็ทุบเยอะ คนจะมาซื้อก็ซื้อลำบาก แต่สำหรับผมคือให้มันอยู่ได้ก่อน ต้องขายไอเดียให้ได้ก่อน เพราะการทำอะไรทุกวันนี้มันคือการขายของ ถ้าคุณขายไม่ได้ ไม่มีคนมาซื้อ ก็ไม่มีเงิน ถ้ามองง่ายๆ ซอฟต์แวร์คือโปรดักส์ เหมือนเราทำก๋วยเตี๋ยวทำขนมก็ต้องอร่อย ต้องให้คนมากิน แต่การที่จะอร่อยได้ก็ต้องไปเรียนพัฒนาสูตร พัฒนาตัวเองจนทำซอฟต์แวร์ออกมาได้ดี และมีฟังก์ชันที่ดีจึงจะขายได้

> “ผมมองว่าตัวเองไม่ใช่คนชง แต่รู้ว่าเครื่องดื่มที่ต้องขายควรออกมาเป็นอย่างไร รสชาติอย่างไร เหมือนเขียนโปรแกรม ผมไม่เขียนนะ แต่รู้ว่ามันเขียนได้”





นิยามตัวเอง ณ วันนี้

ผมมองว่าตัวเองเป็นลูกครึ่ง ครึ่ง Developer ครึ่ง Business แนวคิดนี้ผมได้มาจาก NSC โจทย์ตอนนั้นคือขายไอเดีย ไม่ได้ขายฟังก์ชัน กรรมการไม่ได้มานั่งดูโค้ด โค้ดอย่างไรก็ได้แต่ผมพรีเซนต์ได้ ผมขายของได้ แต่ถ้าวันหนึ่งเราทำซอฟต์แวร์จริงๆ ขายให้ลูกค้ามันเป็นคนละแบบกัน เพราะมันต้องใช้จริงแล้ว เราก็ต้องวางโครงสร้างให้ดีขึ้นอยู่กับว่าเราทำอะไร เพื่ออะไร ตรงนั้นมันสำคัญมาก อย่างผมเปิดร้านกาแฟใหม่เป็นกาแฟไนโตรเจน ผมไม่เคยกินแต่รู้สึกว่ามันใหม่ เป็นนวัตกรรมขายได้ ทุกวันนี้ผมก็มีหุ้นที่ร้านแต่ชงกาแฟไม่เป็น ผมมองว่าตัวเองไม่ใช่คนชง แต่รู้ว่าเครื่องดื่มที่ต้องขายควรออกมาเป็นอย่างไร รสชาติอย่างไร เหมือนเขียนโปรแกรม ผมไม่เขียนนะ แต่รู้ว่ามันเขียนได้ ถ้าคุณบอกเขียนไม่ได้ ผมหาในอินเทอร์เน็ตให้ก็ได้ไปอ่านและสรุปให้แล้วเขียนวิธีการด้วย อะไรที่คนบอกว่าทำไม่ได้ผมหาวิธีทำให้เขาได้ อะไรทำไม่ได้แล้วขาดอะไรอยู่ ถ้าเราจะทำให้เท่าเขาต้องมีค่าใช้จ่ายเท่าไหร่ แล้วค่อยคิดสิ่งที่ดีกว่า คุณจะคิดนวัตกรรมก็ได้ แต่ทำแบบธรรมดาให้ได้ก่อน แต่ถ้าไม่มีแบบธรรมดาเลย แล้วทำสิ่งใหม่ขึ้นมามันก็ไม่รู้จะอย่างไรต่อ

อยากทำก็ทำเลย!

ผมเป็นคนที่มักจะทำไปก่อนแล้วค่อยแก้ปัญหา ถ้าคิดว่ามีปัญหาก็ไม่ได้ทำสักที เพราะการทำทุกอย่างมันมีปัญหาอยู่แล้ว ปัญหาคือจุดเริ่มต้นของการทำทุกอย่าง แค่เรานั่งคุยกันแล้วไม่ทำนั่นคือปัญหาแล้วนะ เหมือนโปรเจกต์ทุกอย่างที่ผมทำจะคุยกันแค่อาทิตย์สองอาทิตย์หรือเดือนสองเดือนแล้วทำเลย ไม่มีอะไรที่รอนานเป็นปี ต้องเริ่มแล้วทำ ระหว่างทางยังไม่รู้ แต่รู้ว่าจะมีปัญหาประมาณนี้อยู่แล้ว

มีรุ่นพี่ผมสอนมาว่าคนเราแบ่งชีวิตเป็น 3 ช่วง ช่วงแรกช่วงเรียน หลังจากนั้นแบ่งเป็น 2 ช่วง ช่วงอายุ 20 – 30 ปี ธุรกิจที่คิดว่าเสี่ยงทำไปเลย ธุรกิจที่เสี่ยงหมายความว่ารายได้สูง เรามีเวลาล้มลุก ถ้ามันได้ก็ได้เลย ถ้ามันเจ็บเราก็เจ็บไปแล้วลุกขึ้นมาใหม่ มันมีเวลาอยู่ พอหลังอายุ 30 ปีค่อยทำธุรกิจที่มั่นคง ผมก็ใช้วิธีนั้นมาถึงทุกวันนี้ อะไรที่เสี่ยงผมทำหมดเพราะอย่างน้อยมันก็แก้ไขได้ ช่วงนี้ก็จะมีโปรเจกต์ใหม่ๆ แต่ยังไม่ได้เป็นเจ้าของคนเดียว ทำไปก่อนเก็บประสบการณ์ไปก่อน รอวันหนึ่งที่มีพร้อมทุกอย่างเราค่อยเป็นเจ้าของเองแล้วชวนคนที่เคยให้โอกาสกลับมาเป็นหุ้นส่วนเรา เป็นสิ่งที่ผมตั้งใจไว้และมันเป็นจุดหนึ่งที่จะพิสูจน์ตัวเองด้วย ดังนั้น สำหรับคนที่คิดจะทำอะไรขอให้ทำไปเลย ไม่ต้องคิดเยอะ แม้จะพลาดแต่เราไม่เคยพลาดที่ศูนย์ คำว่าพลาดคือเราเรียนรู้ไปถึงจุดหนึ่งว่าวิชานี้มันจบหลักสูตรแค่นี้แล้วเราค่อยเรียนใหม่

ทำสิ่งที่โลกชอบ...ก่อนสิ่งที่ตัวเองรัก

เวลาผมไปพูดให้น้องๆ ที่โรงเรียนฟัง ผมมักจะบอกให้น้องเลือกว่าเขาอยากเป็นนักธุรกิจหรืออยากเป็นลูกจ้างมืออาชีพ หากเป็นลูกจ้างมืออาชีพก็คือคุณมีโปรไฟล์ดีมากอยู่บริษัทใหญ่โตของโลก มีเงินเดือนสูงๆ แต่สิ่งที่คุณไม่มีคือเวลา เขาใช้เงินซื้อเวลาคุณไป แต่ถ้าคุณเป็นเจ้าของธุรกิจคุณใช้เวลาของคุณมาทำเงิน ถ้าคุณคิดเยอะคุณก็ใช้เวลาน้อย และต้องทำของชิ้นนั้นให้ขายราคาแพงถึงจะได้เงินเยอะ แต่ถ้าคุณคิดน้อยคุณก็ใช้เวลาเยอะมันก็จะได้ของกลับมา เพราะฉะนั้นต้องเลือก จะทำคาบเกี่ยวกันไม่ได้ ถ้าไม่แข็งแรงพอที่จะทำธุรกิจส่วนตัวด้วยทำงานประจำด้วย มันมีคนที่ทำได้แต่ผมมองว่ามันไม่สุด

มีประโยคหนึ่งที่พ่อของรุ่นพี่เคยพูดว่า ‘ทำในสิ่งที่โลกชอบก่อน แล้วค่อยทำในสิ่งที่ตัวเองรัก’ ผมฟังแล้วมันใช่! ไม่อย่างนั้นเราจะเอาอะไรไปทำในสิ่งที่ตัวเองรักล่ะ ให้มองว่าเราเกิดมาตัวเปล่าบนโลก เราต้องทำให้โลกชอบก่อน เพราะบางทีสิ่งที่เรารักโลกอาจจะไม่ชอบ แต่ถ้าบังเอิญว่าสิ่งที่เรารักและสิ่งที่โลกชอบเป็นสิ่งเดียวกันก็ยิ่งแฮปปี้

เพราะนวัตกรรมเกิดขึ้นมาเพื่อแก้ปัญหาให้ผู้ใช้ และในขณะเดียวกัน นวัตกรรมก็ควรจะต้องทำให้ตัวนวัตกรอยู่รอดได้ด้วย นิวสร้างสมดุลระหว่างความจริง 2 ด้านนี้ด้วยไอเดียและทักษะทางการขาย ที่ได้มาจากการเข้าแข่งขันไอทีมากมายหลายรายการ แต่เหนือกว่าความสามารถข้างต้น ก็คือ ความกล้า! ที่จะซื่อสัตย์ต่อความเป็นตัวเองของเขา และนั่นเองคือสิ่งที่ผลักดันให้เขาก้าวมายืนอยู่ในจุดที่เขาเป็นอย่างในทุกวันนี้ NSC



“สำหรับคนที่คิดจะทำอะไรขอให้ทำไปเลย
ไม่ต้องคิดเยอะ แม้จะพลาดแต่เราไม่เคยพลาดที่ศูนย์
คำว่าพลาดคือเราเรียนรู้ไปถึงจุดหนึ่งว่า
วิชานี้มันจบหลักสูตรแค่นี้
แล้วเราค่อยเรียนใหม่”

“

ให้มองว่าเราเกิดมาตัวเปล่าบนโลก
เราต้องทำให้โลกชอบก่อน เพราะบางทีสิ่งที่เรารักโลกอาจจะไม่ชอบ
แต่ถ้าบังเอิญว่าสิ่งที่เรารักและสิ่งที่โลกชอบ
เป็นสิ่งเดียวกันก็ยิ่งแฮปปี้

”







ISBN 978-616-12060-9-3
9 786161 206093

