



ติจกัล
สสารกอว์

■ ดวงใจ จิตต์มงคล

หมีเก็บเงิน แอฟนักออมเงินวัย

บ ุพระมองเห็นปัญหาของเด็กในยุคเงินเฟ้อเรื้อรังว่าถ้า
อายจะละลายเรื่องการออมเงินที่สะท้อนมาจากตัวเอง
ด้วยเมื่อเห็นสิ่งของที่ถูกใจเมื่อใดก็พร้อมที่จะควัก
กระเป๋า หรือเดินไปกดเงินออกจากตู้เอทีเอ็ม เพื่อนำมา
ซื้อสินค้าที่ชอบโดยไม่ลังเล

จุดนี้เองที่ทำให้ ชนนิกันต์
ปันทองคำ นักศึกษาชั้นปีที่ 3
คณะวิศวกรรมศาสตร์ สาขา
สารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง พร้อมเพื่อน
ร่วมทีมอีก 4 คน คือ
ทักษกร แสงเขียวคน
สนิทพร บุญชิต ชนัญ
ชิตา เรืองวุฒิ และ
ณัฐมน วชิรพรพงศา
สนใจพัฒนาโครงการ
ธุรกิจเทคโนโลยีการเงิน
(ฟินเทค) ขึ้นมา ภายใต้
แอฟพลิเคชันในชื่อ "หมีเก็บ
เงิน" เพื่อส่งเข้าประกวดใน
โครงการ Krungsri Uni Startup
2015 เมื่อปีก่อน พร้อมเข้ารอบ 1 ใน 10
ทีมสุดท้าย

สำหรับแนวคิดหลักของแอฟ (App Concept) นั้น จะ
เป็นแอฟพลิเคชันแรกในประเทศไทย ที่ทำให้การออมเงิน
ไม่น่าเบื่ออีกต่อไป โดยนำเสนอผ่านในรูปแบบของแอฟ
พลิเคชันเกม ซึ่งเชื่อมต่อโดยตรงกับระบบการเงิน
อิเล็กทรอนิกส์ (E-banking) ของธนาคาร ที่นอกจากจะ
ทำให้สนุกแล้ว ขณะเดียวกันก็ยังสามารถรู้ และรู้สึกอยาก
ออมเงินมากขึ้นอีกด้วย

ด้วยมองเห็นปัญหาหลักที่เกิดขึ้นในกลุ่มคนรุ่นเจน
วายว่า รู้จักใช้เงินแต่ไม่รู้จักรั้ววิธีออมเงิน ไม่รู้ว่าภาวี่คิด
อย่างไร กองทุนสำคัญและมีประโยชน์อย่างไร จากนั้นก็
เริ่มมองหาวิธีแก้ปัญหาโดยหาสิ่งดึงดูดใจในการเก็บเงิน
มีช่องคำนวณภาวี่ และมีข้อมูลแนะนำมาดึงดูดใจผ่าน
แอฟเล่นเกม

ชนนิกันต์ เล่าว่า ความสนุกของแอฟดังกล่าว มา
จากไอเดียของทีมที่ต้องการต่อยอดการ์ตูนคาแรกเตอร์
หมีของธนาคารกรุงศรีฯ ที่มีอยู่ คือ กลุ่มหมีและเพื่อนๆ
อย่าง "บิลลี" หมีอารมณ์ดี ใจดีชอบเทกแคร์ "เบลล่า"
สาวแฟชั่นistas เสน่ห์แรง ซึ่งอนแดโรแมนติก "ริชชี"

พ่อหนุ่มจอมป่วน เอาแต่ใจ ชอบใช้กำลัง และ "ไบร์ท"
เพื่อนอัจฉริยะ ใจจริง มองโลกในแง่ดี มาเป็นตัวละครใน
การเล่นเกมเพื่อสะสมแต้ม

"มองว่าหากจะทำแอฟเกี่ยวกับการเงินขึ้นมาจริงๆ ก็
อาจดูน่าเบื่อ จึงมีความคิดกันว่าร่วมกับ
เพื่อนๆ ในทีมและพี่ๆ ที่ปรึกษา ที่ได้
เข้าไปร่วมอบรมว่าน่าจะเอาเรื่อง
ของการเล่นเกมเข้ามามีส่วนร่วม
ร่วมเพื่อสร้างสีสันด้วย"
ชนนิกันต์ เล่า



นอกจากเป็นแอฟ
เพื่อความบันเทิงพ่วง
สาระเกี่ยวกับการออม
เงินแล้วนั้น ผลิตภัณฑ์
เทคโนโลยีการเงินดัง
กล่าว ยังสามารถที่จะ
ต่อยอดไปสู่การพัฒนา
เพื่อหารายได้ที่จะมาจาก
ช่องทางอื่นๆ เช่น ความ
ร่วมมือกับผู้สนับสนุน (สปอน
เซอร์) ผลิตภัณฑ์สินค้า บริการ
ต่างๆ ซึ่งเรียกว่าคีย์พาร์ทเนอร์ อาทิ
ร้านค้าออนไลน์ แปรนต์เบเกอร์ โรง
ภาพยนตร์ ผู้ให้บริการบัตรเครดิต เป็นต้น ที่สนใจ
นำแบรนด์เข้ามามีส่วนร่วมเพื่อแสดงอยู่ในเกม หรือขณะ
เดียวกันก็สามารถเล่นเกมเพื่อสะสมแต้มเพื่อสามารถนำ
ไปใช้เป็นส่วนลดในการซื้อสินค้าได้จริงเช่นกัน

นอกจากนี้ จะยังมีช่องทางรายได้ที่จะมาจากการ
โฆษณา จากผู้ให้บริการทางการเงิน กองทุน เพื่อจับกลุ่ม
เป้าหมายหลักอย่างเจนวายนั่นเอง

อย่างไรก็ตาม แอฟพลิเคชันหมีเก็บเงินดังกล่าว ใน
ขณะนี้ยังเป็นเพียงต้นแบบแนวคิดผลิตภัณฑ์เทคโนโลยี
ทางการเงินเท่านั้น ด้วยเป็นโครงการที่ทีมฯ นำเสนอเพื่อ
ส่งเข้าประกวดแข่งขันจากการที่ธนาคารกรุงศรีอยุธยา
เดินสาย (โรดโชว์) โครงการฯ ที่มหาวิทยาลัยในช่วงปี
ที่ผ่านมา

ทั้งนี้ แอฟดังกล่าวเธอมองว่าสามารถนำมาต่อยอด
ไปสู่ผลิตภัณฑ์เทคโนโลยีทางการเงินในเชิงพาณิชย์ได้จริง
ในอนาคต ซึ่งขณะนี้ก็มีเพื่อนหนึ่งในทีมฯ พัฒนาไปสู่การ
ทำโครงการก่อนจบการศึกษาด้วย

ไอเดียคนรุ่นใหม่ที่น่าปัญหาใกล้ตัวมาพัฒนาเป็นต้น
แบบผลิตภัณฑ์เทคโนโลยีการเงินได้อย่างน่าสนใจ