

**ปัญหาขาดแคลนบุคลากรด้านไอที** เป็นปัญหาคลาสสิกที่ทุกประเทศเผชิญ รวมถึงประเทศไทยที่แรงงานด้านไอทียังคงเป็นที่ขาดการพัฒนาศักยภาพอยู่มากมาย ยิ่งในช่วงเวลาที่ "ดิจิทัล" ถูกหยิบยกขึ้นมาเป็นประเด็นสำคัญของการพัฒนาประเทศ

ดิจิทัล ฮีโร่ในใจใคร่จะเกิดขึ้นไม่ได้โดยหากไม่มีการพัฒนา โดยเฉพาะคนรุ่นใหม่ที่จะเข้ามาสร้างบริษัท หรือพัฒนาธุรกิจที่ช่วยสร้างเศรษฐกิจของประเทศ ซึ่งนอกจากการเรียนรู้อันเร่งรีบตามทันการศึกษแล้ว การมีเวทีระดับโลกที่เปิดโอกาสให้เยาวชนและคนรุ่นใหม่ได้แสดงออกไม่ต่างอะไรกับทางลัดที่ช่วยให้เกิดดาวเด่นในอุตสาหกรรมไอทีได้เร็วขึ้น

**อนาคตไม่เกิดถ้าไม่เริ่มฝัน**

นายเชษฐ คุ้มจินดา นิ กรรมการผู้จัดการ บริษัท ไมโครซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด กล่าวว่า เทคโนโลยีสามารถเปลี่ยนชีวิต เปลี่ยนสังคม และเปลี่ยนโลกได้ และยังทำให้จินตนาการกลายเป็นสิ่งที่จับต้องได้

เราภูมิใจกับผลงานพัฒนาด้านไอทีของเยาวชนทุกทีม ไม่ว่าจะได้หรือไม่ได้รางวัลจากเวทีโลก แต่เราเชื่อว่าอนาคตจะไม่เกิดขึ้นได้ถ้าไม่เริ่มต้นที่จะฝัน และไม่วางจะชนะหรือแพ้ สิ่งที่สำคัญกว่าก็คือทางที่เดินผ่านกัน เป็นประสบการณ์ที่ชีวิตไม่ได้

เวที "อิมเมจิ้น คัพ" เป็นช่องทางที่ดีที่ทำให้เยาวชนและคนรุ่นใหม่ได้เข้ามาแสดงศักยภาพ และเมื่อโอกาสได้ลอยมา สละความมั่นใจที่จะได้แสดงศักยภาพบนเวทีระดับโลก

นอกจากนี้ยังเป็นโอกาสดีที่จะมีส่วนสนับสนุนให้การผลักดันเศรษฐกิจแบบดิจิทัลของภาครัฐเกิดขึ้นได้จริง ซึ่งต้องอาศัยการพัฒนาที่เป็นพื้นฐานสำคัญ โดยเฉพาะคนรุ่นใหม่ที่มีทักษะด้านไอทีมาช่วยสร้างเศรษฐกิจของประเทศ

โดย 13 ปีของการจัดเวทีอิมเมจิ้น คัพ "ไทย" ยังเป็นประเทศเดียวในโลกที่สามารถคว้าแชมป์ได้ถึง 3 ครั้ง คือ ปี 2550, 2553 และ 2555

**3 ทีมเด่นตกยาควา**  
ผลการประกวดทีมชนะเลิศการ

# 'อิมเมจิ้น คัพ'

## สูตรลับปั้นดาว ประดับวงการไอที



ทีมโคลสเปซ



ทีมอินเนอร์



ทีมเนบิวลา

แข่งขัน "อิมเมจิ้น คัพ ไทยแลนด์" ปีนี้ มี 3 ทีมแชมป์ที่จะได้ส่งผลงานเข้าลุยต่อในเวทีอิมเมจิ้น คัพระดับโลกที่เมืองซีแอตเทิลรอบสุดท้าย ระหว่างวันที่ 27-31 ก.ค. นี้ โดยอยู่ในประเภทเว็ลด์ ซิตีเซเชิฟ, เกม และอินโนเวชัน

**นางสาวกมลีย์ เลียมโทะ** จากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (มจธ.) **ตัวแทนทีม "วิชั่นเนียร์ (Visioneer)"** แชมป์ประเภทเว็ลด์ ซิตีเซเชิฟ บอกว่า **วิชั่นเนียร์เป็นเทคโนโลยีสำหรับผู้ทรงพลังทางการมองเห็น** ซึ่ง

**ตอบโจทย์การใช้เทคโนโลยีเพื่อแก้ปัญหาและยกระดับคุณภาพชีวิตของประชากรโลก** โดยใช้พื้นฐานของเทคโนโลยีการประมวลผลรูปถ่าย และการอ่านบาร์โค้ดจากกล้องมือถือ ผนวกกับความสามรถของกล้องขนาดเล็กร่วมกับข้อมูลภาพนำไปประมวลผลในแบบ และรายงานในรูปแบบของเสียงผ่านหูฟัง ส่วนฮาร์ดแวร์ทำงานร่วมกับแอปพลิเคชันและซอฟต์แวร์ของระบบ ซึ่งจะใช้การคำนวณและรวบรวมข้อมูลจากโซเชียลมีเดีย, ไลน์, เฟซบุ๊ก, อินสตาแกรม และวิกิพีเดีย ช่วยให้ผู้มีปัญหาทางการมองเห็น ไม่ว่าจะเป็นผู้พิการทางสายตา หรือผู้สูงอายุ ใช้ชีวิตด้วยตัวเองได้ตามปกติ โดยไม่ต้องพึ่งคนอื่น

การอ่านบาร์โค้ด, ส. ใจ และบาร์โค้ด ซึ่งเป็นข้อมูลจำเป็นสำหรับการใช้ชีวิต

**สุดยอดงานวิจัยสู่เวทีโลก**  
ขณะที่รางวัลชนะเลิศประเภทอินโนเวชันเป็นของทีม "โคลสเปซ (CoZspace)" เว็บไซต์สำหรับหาข้อมูลเกี่ยวกับงานได้พร้อมกันหลายคน

**นายเนห์ ศนิงสุเกษม** จากสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง (สจล.) **ตัวแทนทีม "โคลสเปซ (CoZspace)"** อธิบายว่า เว็บไซต์โคลสเปซเป็นการต่อยอดงานวิจัยด้านการค้นหาข้อมูล หรืออินฟอร์เมชัน รีทรีฟวอลที่ใช้พื้นฐานของการทำงานในรูปของเว็บเบสแอป

ทั้งนี้ เพื่อให้การทำงานวิจัยที่ต้องใช้การค้นหาข้อมูลมากกว่า ร่วมกับทีมหลาย

คนเป็นไปอย่างสะดวกมากขึ้น และลดความซ้ำซ้อนของการทำงาน

เมื่อหลังใช้การประยุกต์เครื่องมืออย่าง บิง เอพีโอ ของไมโครซอฟท์ และโปรแกรมสำหรับการทำงานร่วมกันเพื่อทำโคสเปซ ตอบโจทย์การทำงานแบบที่ค่อนข้างยืดหยุ่นการทำงานร่วมกัน

โคลสเปซ เหมาะสำหรับการทำเวิร์กสเปซร่วมกัน ประยุกต์ใช้กับงานได้หลากหลาย หรือแม้แต่การใช้งานระดับคอนซูเมอร์ทั่วไป เช่น กลุ่มเพื่อนที่กำลังวางแผนจะไปเที่ยวต่างประเทศพร้อมกัน ก็สามารถใส่โคสเปซวางแผน โดยเชิญสมาชิกเข้ามาในเว็บ ซึ่งหน้าเว็บจะโชว์ว่าใครทำข้อมูลอะไรไปบ้างแล้ว หรือใครมีความเห็นอะไร อย่างไรก็สามารถคอมเมนต์เปลี่ยนกันผ่านโคสเปซได้เหมือนเป็นพื้นที่ตรงกลาง

นอกจากนี้ แอปพลิเคชันโคสเปซยังเตรียมจำนวนเครื่องมือต่างๆ ของไมโครซอฟท์ที่ช่วยลดข้อต่อได้การทำงานร่วมกันผ่านโคสเปซครบวงจรมากขึ้น

**มุมมองเกมพัฒนาสมอง**  
ขณะที่ผู้ชนะเลิศในประเภทเกมเป็นงาน "เนจิวล แอนดรัส" ของทีม "เบต้า (TeamBeta)" ผลงานพัฒนาจากนักศึกษามหาวิทยาลัยมหิดล

นายศิวกร พงษ์ชาชูเดช ตัวแทนทีมเบต้า บอกว่า เกมเป็นแอปพลิเคชันที่ได้รับความนิยมแพร่หลาย และใช้งานได้กับอุปกรณ์บนหลายแพลตฟอร์ม ซึ่งเนจิวล แอนดรัสก็ใช้เทคโนโลยีที่ช่วยพัฒนาสมองให้เด็ก โดยดูจากผลการวิจัยต่างๆ ที่พบว่า ตัวเลขเป็นสิ่งที่มีพัฒนาสมองให้แก่เด็กได้

เกมเนจิวล แอนดรัส ต่างจากเกมพัฒนาทักษะอื่นๆ ด้วยการใช้หลักการคิดแบบย้อนกลับ ให้เด็กได้เรียนรู้การแก้ปัญหา ย้อนกลับ และได้เรียนรู้เมื่อเกิดปัญหาขึ้นก่อน

เกมใช้เครื่องมืออย่างยูนิโคดใน การเขียน แต่สิ่งสำคัญคือ ไอเดียของเกมที่ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะในด้านต่างๆ โดยที่ 3 ทีมจะได้รับรางวัลถ้วยพระราชทานจากสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี พร้อมเงินรางวัลระดับโลกในเดือน ก.ค. นี้