

# 3 ทีมแชมป์ 'อิมเมจิ้น คัพ ไทยแลนด์ 2015'

เด็กและเยาวชนถือเป็นบุคลากรที่สำคัญในการพัฒนาประเทศชาติ แต่สิ่งหนึ่งที่ต้องช่วยผลักดันคือ การเปิดเวทีเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ ให้กับคนเหล่านี้ บริษัท ไมโครซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ร่วมกับ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) หรือ สทพ. องค์การเพื่อการพัฒนาระหว่างประเทศของสหรัฐอเมริกา (USAID) และธนาคารกสิกรไทย ได้จัดแข่งขันโครงการอิมเมจิ้น คัพ ไทยแลนด์ 2015 (Imagine Cup Thailand 2015) ขึ้น เพื่อเป็นช่องทางในการค้นหาสุดยอดไอเดียสร้างสรรค์และนวัตกรรมใหม่ ๆ

ซึ่งจะช่วยขับเคลื่อนประเทศไทยเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจดิจิทัล นายฮารเชช กูบจันดานิ กรรมการผู้จัดการ บริษัท ไมโครซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัดเปิดเผยโครงการอิมเมจิ้น คัพ ไทยแลนด์ 2015 ว่า เป็นการเปิดโอกาสให้เยาวชนได้เข้ามาทำความฝันให้เป็นจริง ซึ่งตลอดเวลา 13 ปี ที่การแข่งขันอิมเมจิ้น คัพ จัดขึ้น ประเทศไทยเป็นเพียงประเทศเดียวที่สามารถครองแชมป์โลกได้ถึง 3 สมัย คือในปี 2550, 2553 และ

2555 ซึ่งถือว่าเป็นสถิติที่มากกว่าประเทศอื่น ๆ สำหรับในปีนี้มีผู้สมัครเข้าร่วมแข่งขันในอิมเมจิ้น คัพ ไทยแลนด์ กว่า 100 ทีม จากทั่วประเทศ ผ่านเจ้ารอบชิงชนะเลิศ 17 ทีม และมี 3 ทีมชนะเลิศที่จะเป็นตัวแทนประเทศไทยเข้าร่วมแข่งขันอิมเมจิ้น คัพ ในระดับโลก หรือ World Finals ที่จะจัดระหว่างวันที่ 27-31 ก.ค. 58 ที่เมืองซีแอตเทิล ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยทีมที่ได้รับ



ทีม CoZpace



ทีมชนะเลิศทั้ง 3 ทีม



ทีม Visionear



ทีม TeamBeta

รางวัลชนะเลิศประเภท World Citizenship คือ ทีม visionear จากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี นื่อง ๆ ในทีมนี้ บอกว่า visionear คือการพัฒนาอุปกรณ์ให้เป็น



มาประยุกต์เป็นเกมเพื่อช่วยพัฒนาสมองฝึกคิด นอกจากนี้ยังพัฒนาทักษะสายตาดูแลเนื่องจากผู้เล่นต้องใช้หน้าจอสัมผัสและมีเทคนิคการลาก และหยุดต่าง ๆ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ทางคณิตศาสตร์ แอปนี้เหมาะสำหรับเด็กอายุตั้งแต่ 7-14 ปี

เสมือนดวงตาของผู้ที่มีปัญหาด้านการมองเห็น โดยมีกล้องทำหน้าที่เก็บข้อมูลภาพ แล้วนำไปประมวลผลในระบบ ก่อนรายงานออกมาเป็นเสียงผ่านหูฟัง สามารถทำงานร่วมกับแอปพลิเคชัน และเอทีโอ ที่คำนวณและรวบรวมข้อมูลจากโซเชียลเน็ตเวิร์ก เลิร์ชออนจีนและวิกิพีเดีย ช่วยให้ผู้ใช้มีปัญหาด้านการมองเห็นทั้งผู้พิการหรือผู้สูงอายุ สามารถใช้ชีวิตด้วยตนเองได้ตามปกติ เบื้องต้นสามารถอ่านสินค้าที่มีบาร์โค้ด ชนบัตร ไฟ และสีได้

สำหรับประเภท Innovation ทีมชนะเลิศ คือ ทีม CoZpace จากสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ซึ่งทีมนี้ได้พัฒนาผลงานในรูปแบบของเว็บแอปพลิเคชัน ที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถค้นหาข้อมูลร่วมกันได้ สามารถติดต่อสื่อสารกับเพื่อนในกรุ๊ปที่สร้างขึ้น แรร์ข้อมูลอดีตและกันหาได้ว่ามีความเกี่ยวข้องหรือไม่มีความเกี่ยวข้องกับข้อมูลที่ต้องการค้นหาหรือไม่

ส่วนทีมชนะเลิศประเภท Games คือ ทีม TeamBeta จากมหาวิทยาลัยมหิดล โดยน้อง ๆ ทีมนี้ได้คิดค้นแอปพลิเคชัน Magical Lands ซึ่งเป็นทักษะด้านคณิตศาสตร์เข้า

สู่สายตาเด็กไทยในเวทีระดับโลก ไทยจะคว้าแชมป์สมัยที่ 4 ได้หรือไม่ ต้องช่วยสนับสนุนและให้กำลังใจ!!

สุรัสวดี สิทธิยศ