กรุงเทพธุรกิจ
วันพุธที่ 30 สิงหาคม พ.ศ. 2560

‘3ทีมสตาร์ทอัพดิจิทัล’

คว้าทุนพัฒนาต้นแบบ

กรุงเทพธุรกิจ ● จองตลาดนัดออนไลน์ พระเครื่องออนไลน์ และ Bring ระบบนำส่งผู้สูงอายุ เป็น 3 ทีมชนะใจคณะกรรมการ ได้รับทุนพัฒนาต้นแบบนวัตกรรม ทีมละ 3 หมื่นบาท กิจกรรมโครงการดิจิทัล อินโนเวชั่น สตาร์ทอัพ แอพเพรนทิส เพื่อเติมเต็มการพานักศึกษาสู่ผลงานต้นแบบนวัตกรรมดิจิทัลเชิงพาณิชย์

โครงการ Digital Innovation Startup Apprentice Batch 2 หรือโครงการพัฒนาทักษะการสร้างนวัตกรรมดิจิทัลเพื่อธุรกิจเริ่มต้น รุ่น 2 โดยเขตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ประเทศไทย (ซอฟต์แวร์พาร์ค) สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) ร่วมกับ ศูนย์ C asean เพื่อฝึกประสบการณ์การพัฒนานวัตกรรมดิจิทัล ทักษะการเป็นสตาร์ทอัพ ทักษะการพิชชิ่งนำเสนอผลงานในเวทีสตาร์ทอัพระดับชาติให้กับเยาวชนนักศึกษา

นายเฉลิมพล ตู้จินดา ผู้อำนวยการซอฟต์แวร์พาร์คกล่าวว่า แนวคิดโครงการฯ เกิดจากความต้องการ สนับสนุนให้ผู้เข้าร่วมบ่มเพาะธุรกิจเทคโนโลยี สามารถพัฒนาผลงานต้นแบบนวัตกรรมดิจิทัลเชิงพาณิชย์ ที่เป็นที่ต้องการของตลาดได้ คือผลิตสินค้าหรือบริการขึ้นมาแล้วขายได้ตามที่ต้องการ โดยคำนึงถึงลูกค้าเป็นศูนย์กลาง รวมถึงธุรกิจไอทีและซอฟต์แวร์ด้วย ที่ลูกค้าต้องการใช้งานได้ให้ทำธุรกิจตอบสนองสิ่งนั้น เรียกได้ว่าเป็นการ Lean Development Process ด้วยการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ถูกใจคนใช้นั่นเอง

“ ผลิตสินค้าหรือบริการขึ้นมาแล้วขายได้ตามที่ต้องการ โดยคำนึงถึงลูกค้าเป็นศูนย์กลาง ”

เมื่อวันจันทร์ที่ผ่านมาได้จัดกิจกรรมเดโมเดย์ให้นักศึกษา 11 ทีมที่ผ่านการคัดเลือกจากทั้งหมด 22 ทีมในวันบูตแคมป์ร่วมพิชชิ่งนำเสนอผลงานนวัตกรรมดิจิทัลเริ่มต้นที่ผ่านการลีนสตาร์ทอัพ (Lean Startup) จากผู้เชี่ยวชาญในโครงการที่ติวเข้มทักษะการเป็นสตาร์ทอัพตลอด 2 เดือนที่ผ่านมา (มิ.ย.-ส.ค. 60)

ทั้ง 11 ทีมมีเวลานำเสนอผลงานทีมละ 7 นาทีและตอบ 3 นาที โดยมีเกณฑ์การพิจารณาได้แก่ ความเป็นไปได้เชิงธุรกิจ ความมุ่งมั่นและความสามารถของทีม และจุดการขายของผลงาน **ผลการพิชชิ่งพบว่า 3 ผลงานที่ได้รับทุนสนับสนุนการพัฒนานวัตกรรมสู่เชิงพาณิชย์ พร้อมโล่รางวัล ได้แก่ ทีมจองพื้นที่ตลาดนัด : จองตลาดนัดออนไลน์, ทีมพระเครื่องออนไลน์ : ศูนย์กลางแลกเปลี่ยน/เช่าพระเครื่อง และทีม Bring ผู้สูงอายุ : ระบบนำส่งผู้สูงอายุ**

ทั้งนี้ผลงานจองพื้นที่ตลาดนัด นักศึกษามหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเชีย ออกแบบให้ผู้ดูแลตลาดมีระบบบริหารจัดการพื้นที่ และการดูแลตลาดผ่านระบบออนไลน์ มีระบบแจ้งเตือนการจองและการชำระเงินของพ่อค้าแม่ค้า การตรวจสอบได้ว่าพื้นที่ตลาดมีที่ว่างหรือไม่ ขณะที่ฝั่งพ่อค้าแม่ค้าสามารถจองพื้นที่ขายผ่านระบบออนไลน์ มีระบบการชำระเงินออนไลน์ หลักฐานการจองที่ชัดเจน และสามารถเช็คได้ว่าตลาดไหนมีพื้นที่ว่าง

ส่วนผลงานพระเครื่องออนไลน์ (World Amulet 3D) นักศึกษามหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ตอบความต้องการกลุ่มผู้ศึกษาพระเครื่องทั้งชาวไทย และชาวต่างชาติ ด้วยการผนวกเทคโนโลยี 3 มิติ จากประสบการณ์ความรู้ด้านการถ่ายภาพ พร้อมทั้งนำปัญหาในการศึกษาพระแท้ (องค์ความรู้จากเซียนพระ) มาสร้างเป็นเทคโนโลยีศึกษาพระเครื่อง 3 มิติ ที่สามารถดูพระเครื่องแท้ได้แบบ 360 องศา รองรับ 2 ภาษา และระบบซื้อขาย-ประมูล ให้ใช้งานง่ายผ่านสมาร์ทโฟน

ผลงาน Bring ผู้สูงอายุ นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ เป็นแอพพลิเคชันค้นหาผู้ดูแลผู้สูงอายุจากศูนย์บริบาลใกล้บ้านเพื่อมารับส่งผู้สูงอายุที่บ้านไปโรงพยาบาลในกรณีลูกหลานไม่สะดวกหรือติดภารกิจ พร้อมการจัดการเรื่องต่างๆ ให้เรียบร้อยจนกระทั่งส่งกลับถึงบ้าน

“ซอฟต์แวร์พาร์คมุ่งมั่นจะดำเนินโครงการนี้ต่อเนื่อง อย่างน้อยปีละ 2 ครั้ง เพื่อส่งเสริมให้นักเรียน นิสิต นักศึกษา และคนรุ่นใหม่ได้มีความรู้ความสามารถด้านเทคโนโลยีสร้างนวัตกรรม สอดคล้องนโยบายเศรษฐกิจดิจิทัลของประเทศไทย” นายเฉลิมพล กล่าว