

คอลัมน์ “ร่วมด้วยช่วยคิด” นสพ.ประชาชาติธุรกิจ ฉบับวันที่ 23 – 25 กุมภาพันธ์ 2569

OEC Hackathon ยุวนวัตกรรม : ทำไม / ทำใจ / ทำจริง

ดร.นครินทร์ อมเรศ ธนาคารแห่งประเทศไทย

คนรุ่นใหม่กับเทคโนโลยีเป็นของคู่กัน แล้วคนรุ่นกลางเก่ากลางใหม่อย่างผู้เขียนและคนรุ่นใหญ่จะเรียนรู้จากคนรุ่นใหม่อย่างไร? บทความนี้จึงขอแบ่งปันประสบการณ์ดี ๆ จากการได้รับเกียรติร่วมเป็นกรรมการในงาน OEC Hackathon Season 2: Hack my Hometown “คิด สร้าง เปลี่ยน สู่ชุมชนเข้มแข็งอย่างยั่งยืน” (รับชมรอบชิงชนะเลิศย้อนหลังได้ที่ <https://www.youtube.com/watch?v=5r6RykCrgUQ>)

การทำงานจัดขึ้นเป็นปีที่สองทำให้เห็นพัฒนาการอย่างชัดเจนในด้านรูปแบบ กระบวนการ เนื้อหา และการบริหารจัดการ จึงต้องขอขอบคุณเจ้าภาพอย่าง Office of the Education Council (OEC) ที่แสดงแบบอย่างในการปรับตัวให้เท่าทันยุคสมัย เอื้อให้ผู้เข้าร่วมทำการบ้านเพื่อ คิด สร้าง และ เปลี่ยนชุมชน ได้อย่างครบถ้วนตามหัวข้อ

น้อง ๆ 10 จาก 614 ทีม ทั่วประเทศที่ผ่านเข้ารอบชิงชนะเลิศซึ่งจัดขึ้นระหว่างวันที่ 5-7 ก.พ. 69 ล้วนแต่มีของ และขายของเก่ง แปลงความคิดเป็นต้นแบบผลิตภัณฑ์และบริการ โดยคำนึงถึงประสบการณ์และการเชื่อมโยงกับผู้ใช้งาน (User Experience: UX และ User Interface: UI) เป็นศูนย์กลาง กลมกลืนกับแบบจำลองการพัฒนาธุรกิจในโลกปัจจุบันอย่างน่าชื่นชม

ในส่วนของผู้เขียนแล้ว ขอประมวลสิ่งที่ได้เรียนรู้จากน้อง ๆ ออกเป็นสามขั้นตอน Hackathon ดังนี้

ทำไม ? ฟังเสียงเรียกร้องจากชุมชนให้ลุกขึ้นมามีส่วนร่วม

โจทย์ที่เกิดขึ้นในชุมชน และส่งผลกระทบต่อระดับประเทศ ถูกคัดสรรมานำเสนอทั้ง ผลของการเกิดไฟป่าที่ทำให้เกิด PM 2.5 การบริโภคอาหารรสเค็มเกินขนาดจนกระทั่งเกิดภาวะโรคไต หรือ ความเครียดสะสมในการใช้ชีวิตท่ามกลางแรงกดดันของนักเรียนนักศึกษาในเมืองซึ่งส่งผลกระทบต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิตของทรัพยากรมนุษย์สำคัญของไทย เป็นต้น นำทั้งที่น้อง ๆ ทุกทีมทำถึง จึงเข้าใจโจทย์ถึงระดับแกนและอนุของปัญหา และແຈກແຈງที่ไปที่ไปอย่างชัดเจน มีหลักฐานเชิงประจักษ์รองรับ ซึ่งแม้จะมีส่วนที่คณะกรรมการเล็งเห็นถึงรูปแบบการเล่าเรื่องที่มี pattern คล้ายคลึงกัน และมีการใช้ Generative AI ในการสร้างเอกสารนำเสนอค่อนข้างมากในบางกลุ่ม จนทำให้ขาดเอกลักษณ์ของงานและต้องใช้เวลาในช่วงถามตอบเพื่ออธิบายเสนอของผลิตภัณฑ์และบริการแทนที่จะขุดขายได้ภายในเวลา pitch ก็ตาม ในภาพรวมถือว่าสอบผ่าน และมีหลายทีมที่นำเสนอได้อย่างเร้าใจ ทำให้กรรมการเหมือนกับกำลังรับชมภาพยนตร์ Sci-fi ที่มาพร้อมการสัมผัสผลิตภัณฑ์แบบ 4-D

ทำใจ ! ตั้งหลักคิดอย่างมีสติและเป็นกลาง คั่นคว้าว่านกระบวนการทางวิทยาศาสตร์

ลองนึกดูว่าในโลกโซเชียลมีเดียนี้ การผสมโรงแชร์ปัญหาพร้อมกับคำติดูจะเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นไว้อย่างเหลือเชื่อ ซึ่งแม้หลาย ๆ ความเห็นจะแฝงไว้ด้วยมุมมองข้อเสนอแนะทางในการแก้ไขปัญหาอยู่ด้วย แต่การจะตั้งสติ

ลอกอคติและความคิดเชิงลบออกไป แล้วคงเหลือไว้ซึ่งแก่นความคิดบวกที่สร้างสรรค์ เป็นเรื่องที่ทำได้อยาก จึงน่าดีใจที่น้อง ๆ ทุกทีม ผสมผสานมุมมองจากโลกโซเชียล เข้ากับสถานการณ์ในพื้นที่จริง แล้วกำหนดปัญหาอย่างชัดเจน ผ่านการระดมสมองกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอย่างรอบด้าน ผลการทำงานได้สะท้อนผ่านความแน่วแน่ในการนำเสนอ และการเป็นเจ้าของชิ้นงานที่มีความใส่ใจ และสัมผัสได้ถึงความ “อิน” อย่างแท้จริง โดยทุกทีมยังเปิดใจรับฟัง มุมมองและความเห็นของคณะกรรมการ แม้บางคำถามอาจถูกขอให้ทวนซ้ำเพราะความไม่เข้าใจอันเนื่องมาจากความต่าง Gen สิ่งนี้ทำให้ผู้เขียนเองได้เรียนรู้กระบวนการสื่อสารระหว่าง Gen และการรับส่งระหว่างคนบนเวที และคนรอบเวทีด้วย

ทำจริง ! ลงมือ ทดลอง ปรับเปลี่ยน และใช้งานจริง จนเกิดเป็นต้นแบบผลิตภัณฑ์และบริการ

จุดไคลแมกซ์ของการนำเสนอ คือ การเปิดตัวชิ้นงานต้นแบบที่น้อง ๆ ได้พัฒนาขึ้นและทดลองใช้งานจริงแล้วในพื้นที่ ก่อนที่จะนำมาผ่านกระบวนการคัดเลือกในโครงการ และนำเสนอต่อคณะกรรมการในวันตัดสิน ซึ่งความรู้สึกอึดอัดจากห้วงขณะนั้น ยังประทับใจผู้เขียนมาจนถึงขณะนี้ เขียนบทความนี้ ผลิตภัณฑ์และบริการของน้อง ๆ ไม่เพียงจะตื่นตาตื่นใจ แต่จุดประกายแบบอย่างในการส่งผ่านผลจากการคิดมาเป็นรูปธรรม อาทิ การแจ้งเตือนไฟระว่างไฟป่าด้วยข้อมูลดาวเทียมที่ใช้ระบบปัญญาประดิษฐ์ AI ด้วยแบบจำลองภาษาขนาดใหญ่ (Large Language Model: LLM) ในการวิเคราะห์การแพร่กระจายแล้วแจ้งเตือนผ่านโซเชียลมีเดีย การพัฒนาหุ่นยนต์อัตโนมัติสำหรับตรวจจับโรคคนไข้ของต้นกาแฟ ซ่อนที่ใช้คลื่นกระแสไฟฟ้าในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมกรรบกบริโภคโซเดียม ตลอดจน Platform เพื่อนใจให้แนวทางการดูแลสุขภาพจิตสำหรับน้อง ๆ ้วยเรียนที่กำลังเผชิญแรงกดดันจากการแข่งขันที่รุนแรง

ผลงานเหล่านี้ สะท้อนถึงความมุ่งมั่นและการลงมือลงแรงทำงานจริงในการสร้างต้นแบบจากศูนย์ การนำต้นแบบกลับไปทดลองใช้งานและรับฟังความเห็นของผู้ใช้งานจริง ก่อนนำมาปรับแต่งต่อยอด ซึ่งเป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนานวัตกรรมจากล่างขึ้นบน แบบ bottom-up ซึ่งดูจะแตกต่างจากแนวทางจากบนลงล่าง หรือ top-down ที่ต้องรอให้ผู้มีอำนาจและบทบาทหน้าที่รับผิดชอบสั่งการลงไปจึงจะมีการลงมือทำงาน อันเป็นวิถีที่คนไทยรุ่นปัจจุบันมองเป็นแนวทางมาตรฐาน ซึ่งผลลัพธ์ที่น่าชื่นใจเหล่านี้แสดงถึงประสิทธิผลของรูปแบบการทำงานของเหล่ายุวนวัตกรรม ที่น่าจะเป็นบทเรียนให้กับพวกเราคนทำงานอยู่ไม่น้อย

ของที่ถูกจัดทำอย่างประณีต เรื่องราวที่ร้อยเรียงนำเสนออย่างงดงาม และการปฏิสัมพันธ์ระหว่างน้อง ๆ คุณครู ผู้จัดงาน และคณะกรรมการ ได้ทำให้บรรยากาศสร้างพลังบวกอย่างเต็มเปี่ยม ทำให้ผู้เขียนเองมีความหวังต่ออนาคตของชาติ และเชื่อมั่นอย่างที่สุดว่าคนไทยเราจะเอาตัวรอดได้ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างก้าวกระโดด ซึ่งหากจะยังมีข้อสังเกตเพิ่มเติมเพื่อทำให้งานที่ดีเยี่ยมนี้ สามารถยอดเยี่ยมได้ขึ้นไปอีก คือ (1) การสร้างความร่วมมือระหว่างคนที่มีความทักษะหลากหลาย หรือ การรวมพลัง Synergy ที่จะทำให้เกิดการเติมเต็ม ทั้งในส่วนของ Platform ที่มี UX/UI ดีงาม แต่อาจเสริมมุมมองด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ และ (2) การจัดทำต้นแบบผลิตภัณฑ์ของหลายทีมยังขาดมิติการออกแบบให้อ่อนโยนต่อผู้ใช้และมีความงามในเชิงศิลป์ อันจะสร้าง

ความประทับใจให้กับผู้ใช้ในวงกว้าง ซึ่งต้องยอมรับว่าเป็นหน้าที่ของพวกเราทุกคนที่จะสร้างโอกาสให้ห้อง ๆ เข้าถึงการรวมพลังดังกล่าว

สุดท้ายนี้ต้องขอแสดงความยินดีกับทุกทีมที่ได้รับประสบการณ์พิเศษนี้ หวังใจเป็นอย่างยิ่งว่าเครือข่ายที่เกิดขึ้น จะทำให้ทุกทีมสามารถต่อยอดผลิตภัณฑ์และบริการ จนนำไปสู่การสร้าง Unicorn อายุน้อยหมื่นล้าน ได้อย่างแท้จริง ซึ่งไม่เพียงจะทำให้ผู้จัดและคณะกรรมการใจฟู แต่จะเป็นกุญแจสำคัญที่จะสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดผลลัพธ์เชิงบวก เพื่อลงมือแก้ไขปัญหาเชิงโครงสร้างของประเทศ และนำไปสู่การเติบโตอย่างยั่งยืนอย่างแท้จริง

บทความนี้เป็นข้อคิดเห็นส่วนบุคคล ซึ่งไม่จำเป็นต้องสอดคล้องกับข้อคิดเห็นของหน่วยงานที่ผู้เขียนสังกัด