



ธนาคารแห่งประเทศไทย



คำชี้แจงและ Check list

สำหรับโครงการ Fin. ดี We Can Do!!! Season 3

ระดับภูมิภาค – รอบชิงชนะเลิศ

คำชี้แจง: ผู้สมัครกรุณารอกข้อมูลให้ครบถ้วนและสมบูรณ์ แล้วส่งโดยการอัปโหลดเอกสารบนเว็บไซต์ <https://www.1213.or.th/th/Pages/default.aspx> ภายในวันที่ 29 ธันวาคม 2564

(หากทีมใดกรอกข้อมูลและส่งเอกสารไม่ครบถ้วน ชปท. ขอสงวนสิทธิ์ในการพิจารณาการเข้าร่วมประกวด)

Check list

ส่วนที่ 1 รายงานสรุปผลงาน จำนวน 3 ข้อ โดยมีความยาวไม่เกิน 5 หน้ากระดาษ A4 ซึ่งพิมพ์ด้วยตัวอักษรแบบ BrowalliaUPC ขนาด 16 pt ใช้ระยะห่างบรรทัดปกติ (Single Space) มีระยะขอบบน ระยะขอบล่าง ระยะขอบซ้าย และระยะขอบขวา 1 นิ้ว

ส่วนที่ 2 ภาคผนวก โดยมีความยาวไม่เกิน 20 หน้ากระดาษ A4 ประกอบด้วย
2.1 รายละเอียดการใช้งบประมาณจริงในการจัดทำโครงการขยายผลจากเงินทุนสนับสนุน (Seed Money) จำนวนไม่เกิน 15,000 บาท

2.2 ข้อมูลเพิ่มเติม

อีเมลและรายชื่อผู้ประสานงาน

ที่ตั้งสถานศึกษา	อีเมล	ผู้ประสานงาน
ภาคเหนือ	FinProject-N@bot.or.th	คุณไพโรจน์ เภาวิจิตร โทร. 0-5393-1094 หรือ 081-595-9250
ภาคกลาง (รวมกรุงเทพมหานคร) ภาคตะวันออก และภาคตะวันตก	FinProject-C@bot.or.th	คุณรณชิต เยาวภาพงศ์ โทร. 0-2283-6760
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	FinProject-NE@bot.or.th	คุณจิตรลดา ภูมุลนา โทร. 0-4391-3584 หรือ 065-094-4591
ภาคใต้	FinProject-S@bot.or.th	คุณอารีญา ยวงทอง โทร. 0-7443-4853 หรือ 094-593-2305

*หมายเหตุ: พิมพ์ด้วยตัวอักษรแบบ BrowalliaUPC ขนาด 16 pt ใช้ระยะห่างบรรทัดปกติ (Single Space) มีระยะขอบบน ระยะขอบล่าง ระยะขอบซ้าย และระยะขอบขวา 1 นิ้ว

ส่วนที่ 1 รายงานสรุปผลงาน

ประเภทโครงการที่สมัคร:

- กิจกรรมการเรียนรู้ สิ่งประดิษฐ์

รายงานสรุปผลงาน จำนวน 3 ข้อ (ตอบทุกข้อ โดยมีความยาวรวมกันต้องไม่เกิน 5 หน้ากระดาษ A4)*

1. แร้งบันดาลใจ แนวคิด และแนวทางการจัดทำผลงาน

ปัจจุบันสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตประจำวันของทุกอาชีพ รวมถึงอาชีพนักเรียน นักศึกษาฝึกงาน/ฝึกอาชีพของวิทยาลัยบริหารธุรกิจและการท่องเที่ยวกรุงเทพที่ได้รับผลกระทบไม่มีรายได้พิเศษจากการฝึกงาน/ฝึกอาชีพ เนื่องด้วยสถานประกอบการปิดทำการอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งนักเรียน นักศึกษาฝึกงาน/ฝึกอาชีพ ยังขาดความรู้ในการวางแผนทางการเงินเพื่อรองรับสถานการณ์ฉุกเฉินที่ไม่คาดคิด จึงทำให้มีพฤติกรรมขาดการออมเงินกับธนาคารโรงเรียนของสถานศึกษา พวกเราสมาชิกทีม เด็ก-อวด-ออม ของวิทยาลัยบริหารธุรกิจและการท่องเที่ยวกรุงเทพ จึงมีแนวคิดอยากสร้างสิ่งประดิษฐ์ที่สามารถสร้างความรู้ทางการเงิน สร้างรายได้ สร้างอาชีพ สร้างแรงกระตุ้นนิสัยการออมเงินเพื่อรองรับค่าใช้จ่ายฉุกเฉินจากสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 เช่นนี้ โดยต้องมีรูปแบบการใช้งานที่น่าสนใจ ทันสมัย สอดคล้องกับกระแสเทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทกับการใช้ชีวิตมากขึ้นในสังคมการใช้วิถีชีวิตแบบใหม่ที่เรียกว่า New Normal อาทิ การเรียนออนไลน์ การทำงานที่บ้าน การประชุมออนไลน์ การสร้างอาชีพจากการซื้อขายสินค้าออนไลน์ และการทำธุรกรรมการเงินออนไลน์ เป็นต้น โดยพวกเราสมาชิกทีม เด็ก-อวด-ออม ของวิทยาลัยบริหารธุรกิจและการท่องเที่ยวกรุงเทพ จึงมีแนวทางจัดทำผลงานที่มีชื่อว่า "BANKING GAME" ภายใต้หลักการทำงาน 3T คือ T1 : Train (อบรม) คือการให้ความรู้ทางการเงินแก่ผู้ใช้แอปพลิเคชัน T2 : Test (ทดสอบ) คือทดสอบใช้แอปพลิเคชันและการนำความรู้ที่ได้นั้นเล่นเกมตอบคำถามให้ถูกต้อง T3 : Try (พยายาม) พยายามเก็บพ้อยคะแนนด้วยตนเอง และปรับนำความรู้ที่ได้จากแอปไปใช้ในชีวิตประจำวัน ทั้งการออมเงินและการหารายได้ในช่วงโควิด ซึ่งจะใช้ระบบ AR (Augmented reality) คือ การนำเทคโนโลยีมาผสานกันระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงและความเสมือนจริงเข้าด้วยกัน เปรียบเทียบกับการใช้ระบบ VR (Virtual reality) คือ การจำลองภาพให้เสมือนจริงแบบ 360 องศา โดยพวกเราสมาชิกทีม เด็ก-อวด-ออม ของวิทยาลัยบริหารธุรกิจและการท่องเที่ยวกรุงเทพ จึงปรึกษารื้อหรือตัดสินใจเลือกระบบ VR เนื่องจากเล็งเห็นว่าเพื่อให้ให้นักเรียน นักศึกษาสามารถเดินสำรวจภายในได้รอบๆ เสมือนอยู่ภายในธนาคารจริง จนเกิดความสนุกสนานยิ่งขึ้นในการใช้งาน BANKING GAME แต่พอพวกเราลองมองได้ประชุมปรึกษารื้อหรืออีกครั้งพบว่าระบบ VR คงจะยากเกินไปสำหรับความสามารถพวกเรา อีกทั้งระบบดังกล่าวใช้ต้นทุนมาก พวกเราจึงได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบการใช้งาน BANKING GAME เป็นแบบแอปพลิเคชันเกม 2D แทน ด้วยเห็นว่าใช้ต้นทุนในการทำที่ไม่สูงมากและน่าสนใจเช่นกัน อีกทั้งยังเหมาะกับช่วงวัยของกลุ่มเป้าหมาย โดยแอปพลิเคชันเกม 2D มีขั้นตอนการใช้งานที่สามารถเป็นแหล่งให้ความรู้ด้านการออมเงิน การสร้างเสริมรายได้ในช่วงสถานการณ์โควิด-19 และสร้างนิสัยการออมเงินให้กับผู้เล่น โดยส่วนประกอบภายในเกมได้วางแผนไว้ว่าจะมีเป็นส่วนของการตอบคำถามและอ่านเนื้อหาต่างๆ เพื่อสะสม Point หากตอบถูกจะได้รับ Point สะสม แต่ถ้าหากตอบผิดก็ไม่ได้ไป โดยแต่ละคำถามจะมีคูลดาวน์อยู่ที่

*หมายเหตุ: พิมพ์ด้วยตัวอักษรแบบ BrowalliaUPC ขนาด 16 pt ใช้ระยะห่างบรรทัดปกติ (Single Space)

มีระยะขอบบน ระยะขอบล่าง ระยะขอบซ้าย และระยะขอบขวา 1 นิ้ว

ประมาณ 15 นาที สามารถตอบได้วันละ 5 คำถาม และมีส่วน Feature เสริมสร้างอาชีพสร้างรายได้ โดยพวกเราได้นำวิดีโอการสอนอาชีพของสถานศึกษาและประสานขอความร่วมมือกับงานศูนย์บ่มเพาะผู้ประกอบการอาชีวศึกษา ที่เป็นหน่วยงานภายในของสถานศึกษาที่มีหน้าที่ส่งเสริมผลิตผู้ประกอบการอาชีวศึกษาในการช่วงเผยแพร่งาน/สินค้าออกจำหน่ายภายในศูนย์บ่มเพาะฯ อีกทางในการสร้างรายได้ โดยเบื้องต้น Feature ทำงาน คือ หากดูวิดีโอการสอนอาชีพต่างๆ ครบตามกำหนดเวลาจะได้รับ Point สะสมเช่นกัน โดย Point สะสมนี้สามารถนำมาแลกเปลี่ยนเป็นเงินออมฝากเข้าบัญชีธนาคารโรงเรียนได้จริง ซึ่งมีอัตราการแลกเปลี่ยน Point ดังนี้ 10 Point = 1 บาท 100 Point = 10 บาท 1,000 Point = 100 บาท โดยพวกเราสมาชิกทีม เด็ก-อวด-ออม จะแบ่งหน้าที่ติดตาม สรุป Point ประจำทุกสัปดาห์ที่ผู้เล่นได้กดแลก Point จากในตัวเกมเป็นเงินออม และนำเงินออมฝากเข้าธนาคารโรงเรียนให้ตามวันที่กำหนดไว้

2. ผลลัพธ์ของการดำเนินโครงการและความคุ้มค่าจากการจัดทำผลงาน

ผลลัพธ์ที่ได้ของการดำเนินโครงการ โดยเราได้ทำการทดลองกับตัวแทนอาสาสมัครนักเรียน นักศึกษา ฝึกงาน/ฝึกอาชีพ จำนวน 10 คน จาก 3 กลุ่มประเภทวิชา ได้แก่ กลุ่มที่ 1 ประเภทวิชาพณิชยกรรม (สาขาวิชาการบัญชี จำนวน 2 คน สาขาวิชาการตลาด จำนวน 1 คน สาขาวิชาการเลขานุการ จำนวน 1 คน สาขาวิชาภาษาต่างประเทศ จำนวน 1 คน สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ จำนวน 1 คน) กลุ่มที่ 2 ประเภทวิชาศิลปกรรม (สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก จำนวน 3 คน) และกลุ่มที่ 3 ประเภทวิชาอุตสาหกรรมบริการท่องเที่ยว (สาขาวิชาการโรงแรม จำนวน 1 คน สาขาวิชาการท่องเที่ยว จำนวน 1 คน) โดยกลุ่มเป้าหมายได้ให้ความร่วมมืออย่างดียิ่ง ผลลัพธ์ที่ได้พบว่า นักเรียน นักศึกษาที่เป็นตัวแทนอาสาสมัครทดสอบการใช้งาน BANKING GAME ในระยะเวลาทำโครงการที่กำหนดไว้ จากผลการสรุปเป้าหมายเชิงปริมาณโดยใช้เครื่องมือแบบสังเกตพฤติกรรมกรรมการออมเงิน พบว่า นักเรียน นักศึกษา ฝึกงาน/ฝึกอาชีพ จำนวน 6 คน มีจำนวนเงินออมอย่างสม่ำเสมอจนครบ 500 บาท เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด ซึ่งแสดงถึงพฤติกรรมการออมเงินที่ดีขึ้น และเป้าหมายเชิงคุณภาพโดยใช้เครื่องมือแบบสอบถามคุณภาพของแอปพลิเคชันเกม พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดี เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด โดยพวกเราได้ดำเนินการสัมภาษณ์นักเรียน นักศึกษากลุ่มดังกล่าวเพิ่มเติม ส่วนใหญ่แสดงความคิดเห็นว่า BANKING GAME มี Feature การให้ Point ซึ่งเกิดแรงจูงใจให้เข้ามาเล่นเกมอย่างสม่ำเสมอ อีกทั้งยังได้รับความรู้การออมเงินมากขึ้นด้วย ซึ่งผลลัพธ์ของการดำเนินโครงการที่ข้างต้นแสดงให้เห็นว่าผลงาน BANKING GAME ของทีม เด็ก-อวด-ออม จากวิทยาลัยบริหารธุรกิจและการท่องเที่ยวกรุงเทพ สามารถทำให้นักเรียน นักศึกษามีพฤติกรรมการเงินดีขึ้นจริง โดยพวกเราสมาชิกทีม เด็ก-อวด-ออม ได้เล็งเห็นความคุ้มค่าจากการจัดทำผลงาน จึงมีความตั้งใจขยายจำนวนผู้ใช้งาน BANKING GAME คือ จากตัวแทนอาสาสมัครรุ่นแรกตามหลัก 1 ต่อ 10 ให้กับสมาชิกชมรมวิชาชีพทุก 3 ประเภทวิชา ได้แก่ กลุ่มที่ 1 ประเภทวิชาพณิชยกรรม กลุ่มที่ 2 ประเภทวิชาศิลปกรรม และกลุ่มที่ 3 ประเภทวิชาอุตสาหกรรมบริการท่องเที่ยว ต่อไปในอนาคตตามแผนการขยายผลที่ได้วางไว้

*หมายเหตุ: พิมพ์ด้วยตัวอักษรแบบ BrowalliaUPC ขนาด 16 pt ใช้ระยะห่างบรรทัดปกติ (Single Space)

มีระยะขอบบน ระยะขอบล่าง ระยะขอบซ้าย และระยะขอบขวา 1 นิ้ว

3. การนำไปขยายผลต่อทั่วทั้งสถานศึกษาอย่างยั่งยืน

พวกเราสมาชิกทีม เด็ก-อวด-ออม จากวิทยาลัยบริหารธุรกิจและการท่องเที่ยวกรุงเทพ ได้ดำเนินการขยายจำนวนผู้ใช้งาน BANKING GAME คือ จากตัวแทนอาสาสมัครรุ่นแรกตามหลัก 1 ต่อ 10 ให้กับสมาชิกชมรมวิชาชีพทุก 3 ประเภทวิชา ได้แก่ กลุ่มที่ 1 ประเภทวิชาพาณิชยกรรม กลุ่มที่ 2 ประเภทวิชาศิลปกรรม และกลุ่มที่ 3 ประเภทวิชาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว เพื่อให้นักเรียน นักศึกษาทุกคน ได้รับการส่งเสริมให้มีพฤติกรรมทางการเงินที่ดีขึ้น มีเงินออมกับทางธนาคารโรงเรียนอย่างสม่ำเสมอ สามารถสร้างเทคนิคออมเงินของตนเองได้ สามารถสร้างรายได้สร้างอาชีพได้ มีแหล่งเข้าถึงความรู้ทางด้านการออมเงินที่ทันสมัยจากผลงาน BANKING GAME โดยพบว่า การนำไปขยายผลต่อทั่วทั้งสถานศึกษาพบปัญหาบางส่วนเนื่องด้วยได้รับผลกระทบจากสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 อย่างต่อเนื่อง โดยจากเดิมสถานศึกษาจะเปิดการเรียนการสอนแบบ Onsite ได้ปรับเปลี่ยนเป็นแบบ Online 100% จนจบภาคเรียนซึ่งกระทบต่อการจัดรูปแบบกิจกรรมที่ยากขึ้น ทางสมาชิกทีม เด็ก-อวด-ออม จึงได้จัดทำเป็นแผน next step ได้แก่

ด้านคุณภาพสิ่งประดิษฐ์ โดยวางแผนจะดำเนินการปรับเปลี่ยน feature ดังนี้

- 1) feature การเลือกคำถามและการให้คะแนน ซึ่งอาจจะเลือกตามเหตุการณ์หรือข่าวที่กำลังเป็นที่สนใจในช่วงนั้นมาเพิ่มเติม
- 2) feature เพิ่มหน้าการขออนุญาตเก็บข้อมูลผู้ใช้งาน (PDPA) ก่อนการใช้ใช้งานของผู้เล่นแต่ละครั้ง
- 3) feature เพิ่ม point ให้กับผู้เล่นเมื่อมีการชวนเพื่อนมาเล่นเพิ่มเติมอีก เพื่อสร้างฐานเครือข่ายให้ทั่วทั้งสถานศึกษา

โดยพวกเราสมาชิกทีม เด็ก-อวด-ออม จากวิทยาลัยบริหารธุรกิจและการท่องเที่ยวกรุงเทพ มีความตั้งใจและความมุ่งมั่นที่ต่อยอดผลงาน BANKING GAME ให้เป็นสิ่งประดิษฐ์ที่สามารถพร้อมขยายผลและส่งต่อองค์ความรู้ไปยังแก่นนำรุ่นต่อไป เพื่อสถานศึกษาและสังคมได้มีสิ่งประดิษฐ์ที่ส่งเสริมให้ทุกคนได้มีนิสัยรักการออม ใช้ชีวิตอย่างพอเพียง ภายใต้การใช้วิถีชีวิตแบบใหม่ที่เรียกว่า New Normal อย่างยั่งยืน ซึ่งพวกเราสมาชิกทีม เด็ก-อวด-ออม จากวิทยาลัยบริหารธุรกิจและการท่องเที่ยวกรุงเทพหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับพิจารณาคัดเลือกให้เป็นผลงานรางวัลชนะเลิศในโครงการ Fin. ดี We Can Do!!! Season 3 จากธนาคารแห่งประเทศไทยต่อไป

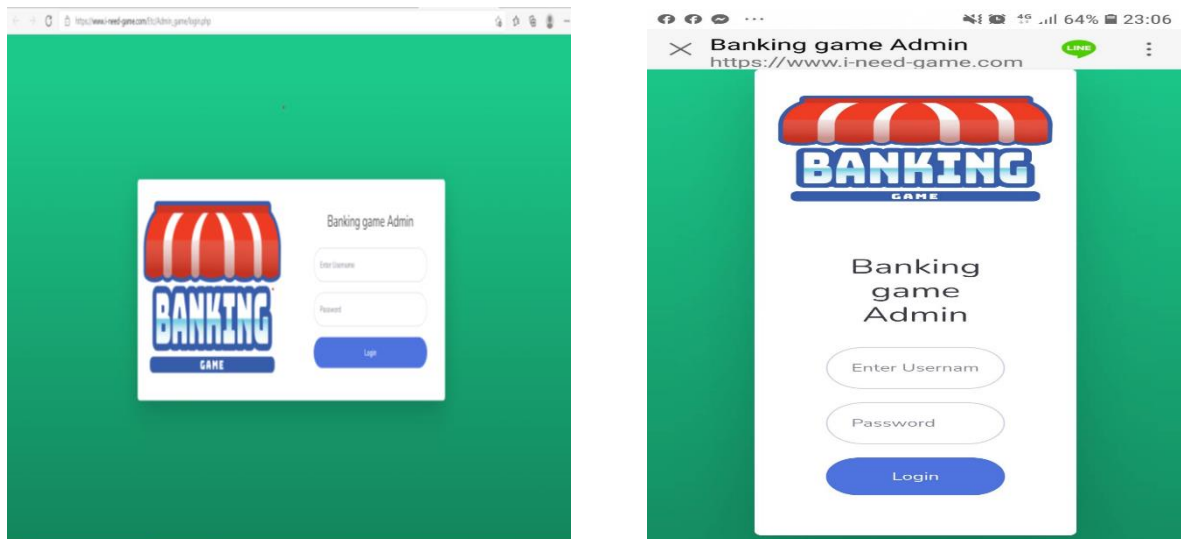
*หมายเหตุ: พิมพ์ด้วยตัวอักษรแบบ BrowalliaUPC ขนาด 16 pt ใช้ระยะห่างบรรทัดปกติ (Single Space)

มีระยะขอบบน ระยะขอบล่าง ระยะขอบซ้าย และระยะขอบขวา 1 นิ้ว

2.2 ข้อมูลเพิ่มเติม

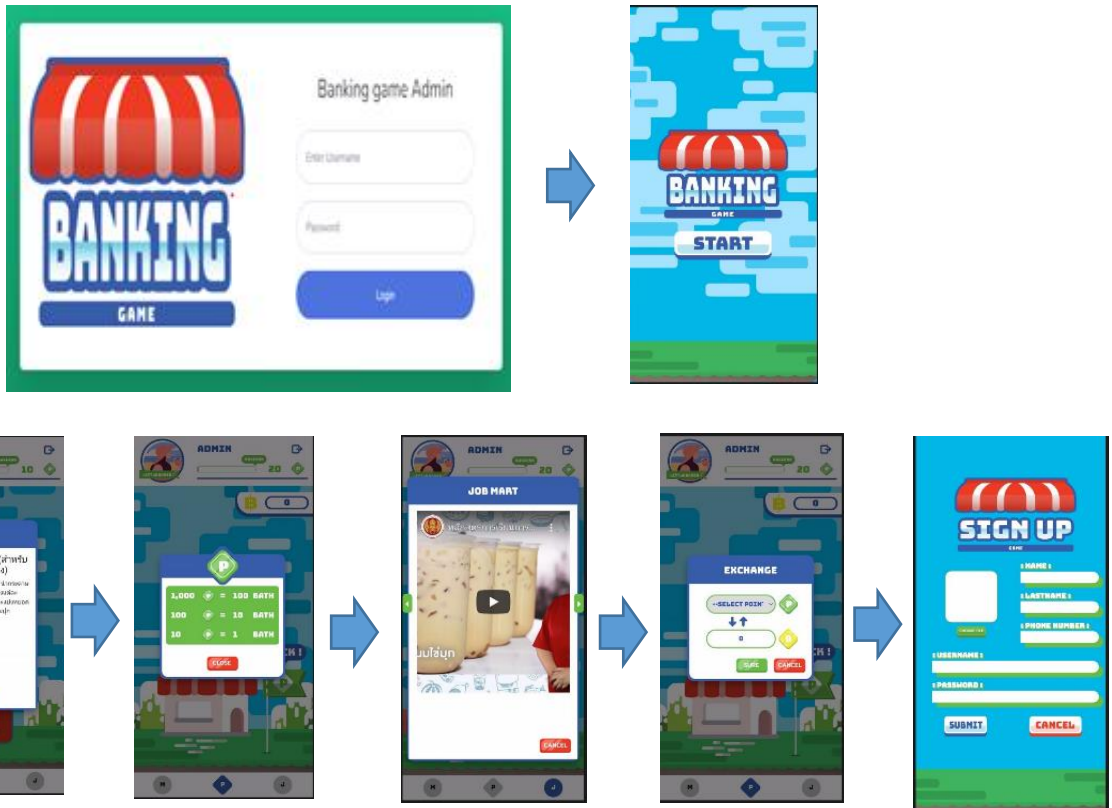


ภาพที่ 1 การดาวน์โหลด BANKING GAME

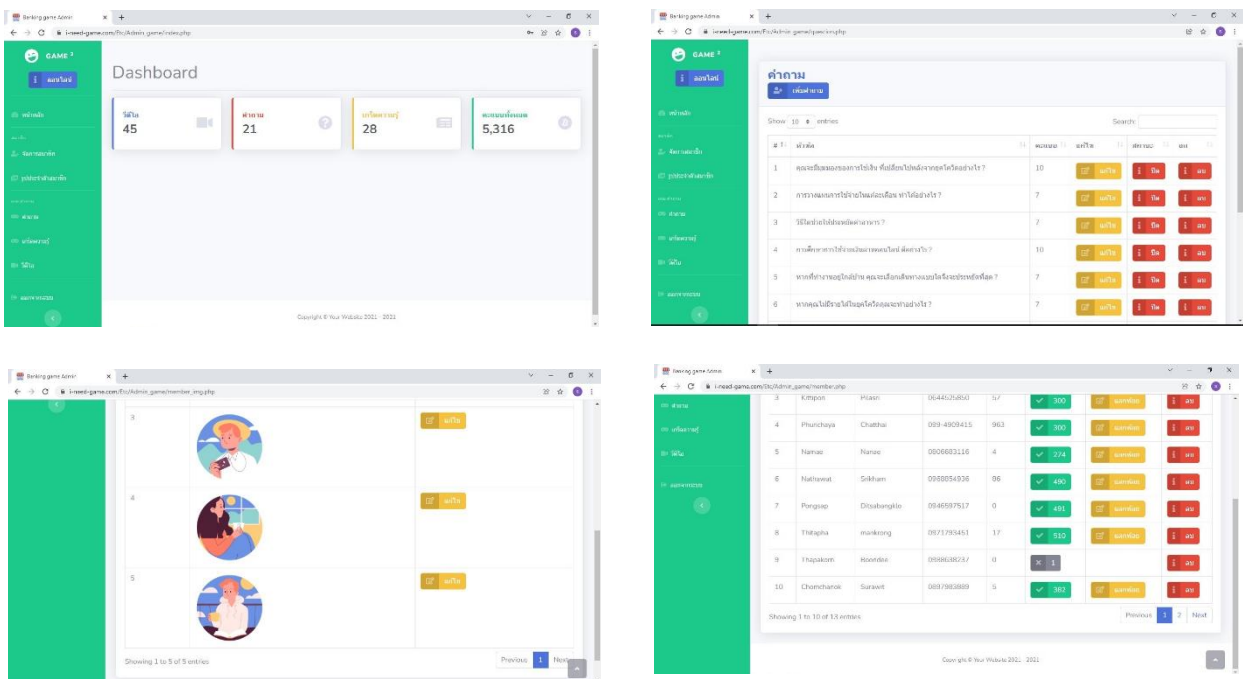


ภาพที่ 2 หน้าต่างการเข้าใช้งานบนระบบคอมพิวเตอร์ และบนระบบโทรศัพท์

*หมายเหตุ: พิมพ์ด้วยตัวอักษรแบบ BrowalliaUPC ขนาด 16 pt ใช้ระยะห่างบรรทัดปกติ (Single Space) มีระยะขอบบน ระยะขอบล่าง ระยะขอบซ้าย และระยะขอบขวา 1 นิ้ว

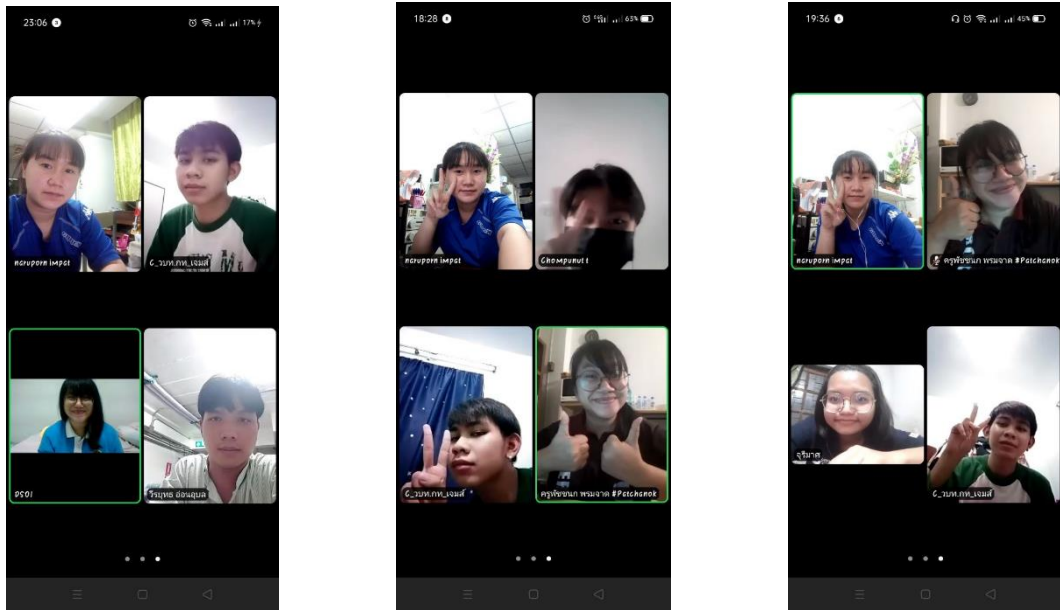


ภาพที่ 3 หน้าต่าง feature ต่าง ๆ ในระบบของผู้ใช้งาน

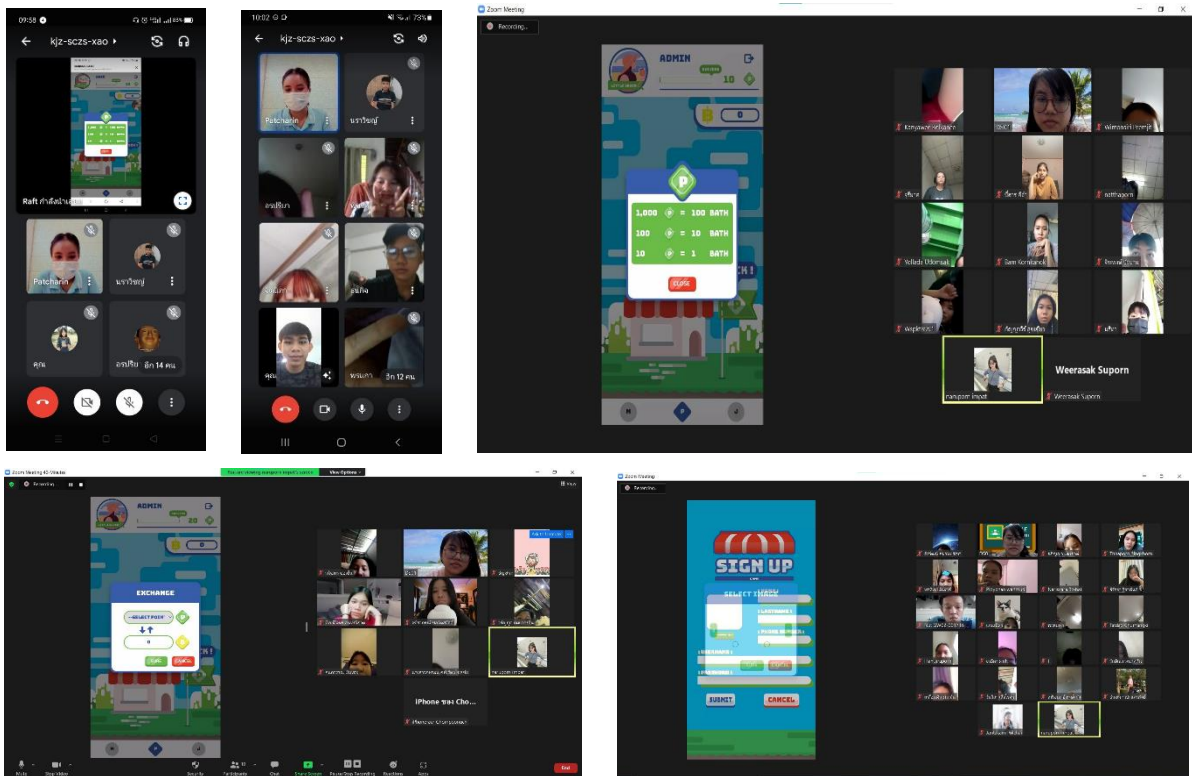


ภาพที่ 4 หน้าต่าง feature ต่าง ๆ ในระบบของผู้ดูแลระบบ

*หมายเหตุ: พิมพ์ด้วยตัวอักษรแบบ BrowalliaUPC ขนาด 16 pt ใช้ระยะห่างบรรทัดปกติ (Single Space) มีระยะขอบบน ระยะขอบล่าง ระยะขอบซ้าย และระยะขอบขวา 1 นิ้ว



ภาพที่ 5 กิจกรรมให้ความรู้ ติดตามผลจากกลุ่มเป้าหมายรุ่นแรก (ภาพตัวอย่างอาสาสมัคร 10 คน) ตลอดระยะเวลาจัดทำโครงการ



ภาพที่ 6 กิจกรรมให้ความรู้ ติดตามผลจากกลุ่มเป้าหมายขยายผลโครงการรุ่นสอง (ภาพตัวอย่างกลุ่มนักเรียนจากชมรมวิชาชีพจาก 3 กลุ่มประเภทวิชา 10 สาขาวิชา) ตลอดระยะเวลาจัดทำโครงการขยายผล

*หมายเหตุ: พิมพ์ด้วยตัวอักษรแบบ BrowalliaUPC ขนาด 16 pt ใช้ระยะห่างบรรทัดปกติ (Single Space) มีระยะขอบบน ระยะขอบล่าง ระยะขอบซ้าย และระยะขอบขวา 1 นิ้ว