

ปีที่ 30 ฉบับที่ 10479 วันพฤหัสบดีที่ 1 มิถุนายน พ.ศ. 2560 หน้า 29

# ซอฟต์แวร์พาร์ค-สวทช.เปิดเวที 'สตาร์ทอัพ' เฟ้นไอเดียดิจิทัล

## อันดับดาวน์โหลดแอปพลิเคชันไทยสูงสุด

THAI APP STORE	ชื่อโปรแกรม	จำนวนดาวน์โหลด
1	BeeTalk (App แอป BeeTalk สุดฮิต อีกหนึ่งตัว)	1,014
2	D.I.Y สกินเนอร์ (App ทำสกินเนอร์เอง)	594
3	TV Thailand (App ดูรายการทีวีไทย ไทยแลนด์ฟรี ฟรี)	540
4	Dinosaur Egg Hunter (App เกมยิงไฟโคโรนา)	476
5	KTB netbank (App ธนาคารกรุงไทย เบ็ดเตล็ด)	408
6	App ฟาโร เยาวชนตัว	369
7	TextIT (App ไล้ข้อความลงในภาพ TextIT ตกแต่งภาพ ด้วยตัวอักษร เก๋ๆ)	337
8	App วัดขนาดพื้นที่ ด้วย GPS วัดบริเวณที่ดิน 4.0	282
9	Blued Gay Social (App โซเชียลมีเดีย Blued ของชาวเกย์ ฟรี)	240
10	H TV (App ดูรายการทีวี กับ ทีวีออนไลน์)	188



"ซอฟต์แวร์พาร์ค - สวทช. - กระทรวงวิทย์" ผนึกกำลังจัดกิจกรรม "เดโม เดย์" เปิดเวทีเฟ้นไอเดีย 9 ทีมสุดท้ายโครงการพัฒนาทักษะการสร้างนวัตกรรมดิจิทัลเพื่อธุรกิจเริ่มต้น หวังเป็นเวทีสร้างประสบการณ์แสดงผลงาน ไอเดีย เสริมทักษะแก่นักศึกษาทุกระดับชั้น รวมถึงผู้จบใหม่นักพัฒนาอิสระ สร้างนวัตกรรมดิจิทัลเชิงพาณิชย์ พร้อมเติบโตเป็นสตาร์ทอัพด้านเทคโนโลยีดิจิทัล รับนโยบายไทยแลนด์ 4.0

ผลปรากฏว่า ทีมวอชอีซี่ (WASH's Easy) จาก ม.ขอนแก่น ทีมปิ่นโต (Pinto) จาก ม.รังสิต และทีมฮัพพีสเปซ Huppy Space จาก มจพ. เป็น 3 ทีมที่คว้าเงินสนับสนุนสำหรับผลงานที่สามารถต่อยอดเชิงธุรกิจได้ ทีมละ 30,000 บาท

## เปิดเวทีสร้างนวัตกรรมต้นแบบ

นายเฉลิมพล ตูจินดา ผู้อำนวยการเขตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ประเทศไทย (ซอฟต์แวร์พาร์ค) สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) กล่าวว่า ซอฟต์แวร์พาร์ค สวทช. ได้ริเริ่มจัดทำโครงการพัฒนาทักษะการสร้างนวัตกรรมดิจิทัลเพื่อธุรกิจเริ่มต้นหรือ Digital Innovation Startup Apprentice เพื่อเปิดโอกาสการฝึกงานและสร้างทักษะสำหรับนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา (ตรี-เอก) นักศึกษาจบใหม่ หรือนักพัฒนาอิสระ มุ่งเน้นการลงมือปฏิบัติจริงด้านการสร้างผลงานนวัตกรรมดิจิทัลต้นแบบ เพื่อใช้ได้จริงในเชิงพาณิชย์



“เรามุ่งหวังให้ผู้เข้าร่วมโครงการ จะสามารถเติบโตไปเป็นวิสาหกิจเริ่มต้น หรือ สตาร์ทอัพด้านเทคโนโลยีดิจิทัลในอนาคตได้ ผู้เข้าร่วมโครงการต้องพัฒนาผลงาน ต้นแบบนวัตกรรมดิจิทัลเชิงพาณิชย์ ที่เป็นที่ต้องการของตลาด”

โดยได้รับการอบรมทั้งด้านเทคนิค และ ด้านธุรกิจที่จำเป็นสำหรับการเป็นสตาร์ทอัพ เช่น การบริหารโครงการสร้างนวัตกรรม การออกแบบ Lean Startup (คือการออกแบบ และพัฒนาผลิตภัณฑ์ ที่ช่วยให้ธุรกิจรับมือ กับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นตลอดเวลา ในโลกยุคดิจิทัล) การลงพื้นที่จริงเพื่อ สัมผัสตลาดและความต้องการลูกค้า การให้ คำปรึกษาจากผู้เชี่ยวชาญ และการให้ทุน สนับสนุน เพื่อให้ผลงานนวัตกรรมพร้อม ที่จะขยายผลใช้งานได้จริงในอนาคต และ สามารถส่งต่อผู้เข้าร่วมโครงการให้หน่วย งานบ่มเพาะธุรกิจของภาครัฐ ภาคการศึกษา และภาคเอกชนซึ่งมีอยู่หลายหน่วยงาน ในปัจจุบันเพื่อบ่มเพาะธุรกิจในโอกาสต่อไป

“  
มุ่งหวังให้  
ผู้เข้าร่วม  
โครงการ  
สามารถเติบโต  
ไปเป็นวิสาหกิจ  
เริ่มต้น หรือ  
สตาร์ทอัพ  
เทคโนโลยี  
ดิจิทัลได้”

## จัดอบรมเสริมทักษะ

ช่วงเดือนม.ค.-เม.ย.ที่ผ่านมา โครงการฯ ได้เปิดรับสมัครนักศึกษาผู้สนใจ และมีความพร้อมร่วมโครงการ ประกอบด้วย นิสิตนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา ระดับปริญญาตรีโท เอกที่ต้องการจะเป็นสตาร์ทอัพ และนักศึกษาที่ต้องการฝึกงานในสถานประกอบการ ซึ่งโครงการสามารถออกหนังสือ รับรองการฝึกงานให้ได้ รวมถึงนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในสาขาเทคโนโลยีดิจิทัล บริหารธุรกิจ การตลาด การออกแบบ และ อุตสาหกรรมเป้าหมาย

เช่น สาขาคอมพิวเตอร์ วิศวกรรมศาสตร์ เทคโนโลยีสารสนเทศ มัลติมีเดีย บริหารธุรกิจ เกษตร อาหาร รวมถึงผู้จบการศึกษาใหม่ หรือนักพัฒนาซอฟต์แวร์อิสระ ซึ่งได้จัด อบรมทั้งในด้านเทคนิคและธุรกิจที่จำเป็น สำหรับการเป็นสตาร์ทอัพไปแล้วกว่า 112 คน จากทั้งสิ้น 68 โครงการ

ทั้งนี้ ได้คัดเลือกทีมที่มีความพร้อม จำนวน 9 ทีมสุดท้าย เข้าร่วมกิจกรรม เดโมเดย์เสนอแนวคิดพัฒนาผลงานต้นแบบ นวัตกรรมดิจิทัลเชิงพาณิชย์ เวทีดังกล่าวจะ ช่วยสร้างประสบการณ์การนำเสนอผลงาน อย่างเป็นทางการ เพื่อคว้าเงินสนับสนุน สำหรับผลงานที่สามารถต่อยอดในเชิงธุรกิจได้ จำนวน 3 ทีม ทีมละ 30,000 บาท ตลอดจน โอกาสพบปะลูกค้า พบเจอนักลงทุน และ สตาร์ทอัพรุ่นพี่ที่ประสบความสำเร็จ



## ทูลเกล้าฯ ถวายนโยบายรัฐ 4.0

นายเฉลิมพล กล่าวว่า ผลที่จะได้รับจากโครงการคือผู้เข้าร่วมโครงการจะมีทักษะสร้างนวัตกรรมดิจิทัลต้นแบบเพื่อใช้งานได้จริงเชิงพาณิชย์ และสามารถเป็นสตาร์ทอัพในอนาคตที่มีความพร้อมเข้าร่วมโครงการบ่มเพาะธุรกิจจากหน่วยงานต่างๆ ต่อไปได้ รวมถึงช่วยสร้างให้เกิดนวัตกรรมต้นแบบที่สามารถตอบสนองความต้องการตลาดและขยายผลใช้งานได้จริง เพื่อยกระดับอุตสาหกรรมเป้าหมายในประเทศด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลที่ประกอบด้วย อุตสาหกรรมอาหารและการเกษตร นวัตกรรมเพื่อสังคม นวัตกรรมบริการ และสื่อ นวัตกรรมเพื่อสุขภาพ และระบบควบคุมอัตโนมัติ และอินเทอร์เน็ตออฟ थิงส์ (อินดัสตรี 4.0) ตามนโยบายไทยแลนด์ 4.0

สำหรับ 9 ทีม ที่ร่วมนำเสนอ ได้แก่ ทีมที่ 1 **Beauty Click** (เว็บไซต์หาช่างแต่งหน้าทำผม) ประเภทเพิงจบการศึกษา (ไม่เกิน 2 ปี) จาก ม. Manchester และ ม.เกษตรศาสตร์

ทีมที่ 2 **Everysale** (แอปพรีอิคิวร้านอาหารบุฟเฟต์) ประเภทนิสิตนักศึกษา จาก ม.ขอนแก่น ทีมที่ 3 **ZSAPCE**

(ระบบค้นหาและจองร้านอาหารหรือร้านอาหาร) ประเภทนิสิตนักศึกษา จากจุฬาลงกรณ์ฯ ทีมที่ 4 **PINTO** (แอปบริการส่งอาหารกลางวันจากร้านดัง) ประเภทเพิงจบการศึกษา (ไม่เกิน 2 ปี) จาก ม.รังสิต ทีมที่ 5 **WASH'S EASY** (แอปเติมเงินออนไลน์เพื่อใช้ในการจ่ายค่าบริการซักผ้า) ประเภทนิสิตนักศึกษา จาก ม.ขอนแก่น

ทีมที่ 6 **Worldrounding** (แอปหาและจองห้องพัก) ประเภทนักศึกษาที่ต้องการฝึกงาน จาก ม.ศรีปทุม ม.ศรีนครินทรวิโรฒ และ ม.เทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ทีมที่ 7 **TESR** (สอนการพัฒนาซอฟต์แวร์ด้าน Robot ผ่านสื่อออนไลน์) ประเภทนักพัฒนาซอฟต์แวร์อิสระ จากจุฬาลงกรณ์ฯ

ทีมที่ 8 **Wonga** (แอปทำบัญชีรายรับ-รายจ่าย) ประเภทนิสิตนักศึกษา จาก ม.กรุงเทพ และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี และ

ทีมที่ 9 **Huppy.Space** (เว็บไซต์รวบรวมจุดรับพัสดุใกล้บ้าน) ประเภทนิสิตนักศึกษา จาก มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ