

**ข้อเสนอโครงการแข่งขันนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี**

**ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า (Science & Technology Idea Contest)**

**ภายใต้แนวคิด “วิศวกรรมเพื่อความยั่งยืน”**

**1. ชื่อนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์** CarbonXChange **แอปพลิเคชันสร้างแรงจูงใจเพื่อลดการกำเนิดคาร์บอนฟุตพรินต์**

**2. ปัญหาและที่มาของโครงการ (ยังไม่ได้จัด)**

**การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศจากการปล่อยก๊าซเรือนกระจก โดยเฉพาะก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์ ถือเป็นความท้าทายสำคัญของศตวรรษที่** 21 **เนื่องจากก่อให้เกิดภาวะโลกร้อน ระดับน้ำทะเลสูงขึ้น และความแปรปรวนของสภาพภูมิอากาศในทุกภูมิภาคของโลก แหล่งกำเนิดหลักมาจากกิจกรรมของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นการใช้พลังงานไฟฟ้า การเดินทางด้วยยานพาหนะส่วนบุคคล การผลิตอุตสาหกรรม รวมถึงรูปแบบการบริโภคที่ก่อให้เกิดของเสีย ปัญหาดังกล่าวไม่เพียงส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม แต่ยังสร้างภาระทางเศรษฐกิจและสุขภาพของประชาชน**

**จากบทความเรื่องผลกระทบของก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์ต่อสุขภาพมนุษย์ ชี้ให้เห็นว่าระดับพื้นฐานของก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์ในชั้นบรรยากาศปัจจุบันอยู่ที่ประมาณ** 425 ppm **ซึ่งสูงกว่าก่อนยุคอุตสาหกรรมถึงร้อยละ** 140 **และในอาคารที่มีการระบายอากาศไม่เพียงพอ ระดับคาร์บอนไดออกไซด์สามารถพุ่งสูงที่ระดับ** 1,000–2,000 ppm **หรือมากกว่า ซึ่งก่อให้เกิดผลเสียต่อร่างกายและการทำงานของสมองอย่างชัดเจน กล่าวคือ ที่ระดับเกิน** 700 ppm **มีความสัมพันธ์กับอาการปวดหัว ตาแห้ง หรือความเหนื่อยล้า ที่ระดับเกิน** 1,000 ppm **พบว่าความสามารถในการตัดสินใจและการคิดเชิงตรรกะลดลง เมื่อระดับสูงกว่า** 2,000 ppm **จะเพิ่มความเสี่ยงต่อภาวะผิดปกติทางเมตาบอลิซึม ความดันโลหิตสูง และภาวะหัวใจล้มเหลว** [1]

**แม้ว่าจะมีการรณรงค์ด้านสิ่งแวดล้อมอย่างต่อเนื่อง แต่ปัญหาที่พบคือ ประชาชนส่วนใหญ่ไม่สามารถตระหนักถึงปริมาณการปล่อยคาร์บอนของตนเองได้อย่างชัดเจน ทำให้ยังคงใช้ชีวิตในลักษณะเดิม การขาดเครื่องมือที่สามารถสะท้อนผลลัพธ์อย่างเป็นรูปธรรม เช่น ปริมาณคาร์บอนที่ลดลงต่อวัน หรือผลที่เทียบเท่ากับการปลูกต้นไม้หนึ่งต้น จึงกลายเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการสร้างแรงจูงใจในการมีส่วนร่วมเพื่อแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อมในระดับบุคคล**

**จากงานวิจัยเรื่องผลกระทบของการประยุกต์ใช้กลไกเกม หรือ** Gamification **ต่อพฤติกรรมของผู้ใช้ ได้สะท้อนให้เห็นว่าการใช้องค์ประกอบของเกม เช่น การสะสมแต้ม รางวัล มาใช้ในกิจกรรมที่ไม่ใช่เกม สามารถกระตุ้นให้ผู้ใช้สนใจเข้าร่วมกิจกรรมมากขึ้น กรณีของแอปพลิเคชัน** Ant Forest **ได้แปลงพฤติกรรมที่ลดการปล่อยคาร์บอนในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นการเดินทางที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมหรือการทำธุรกรรมออนไลน์ ให้สะสมเป็นแต้มคาร์บอนซึ่งปรากฏในรูปแบบต้นไม้เสมือน เมื่อแต้มถึงระดับที่กำหนด บริษัทจะร่วมมือกับองค์กรภายนอกในการปลูกต้นไม้จริง** [2] **ผลลัพธ์ดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า หากประเทศไทยสามารถพัฒนาเครื่องมือในลักษณะเดียวกัน ก็จะเป็นกลไกสำคัญที่เชื่อมโยงการตระหนักรู้ทางสิ่งแวดล้อมเข้ากับการปฏิบัติจริง อันจะช่วยลดการปล่อยก๊าซเรือนกระจกและสร้างการมีส่วนร่วมอย่างยั่งยืนในระดับสังคม**

**ทางผู้จัดทำเล็งเห็นถึงปัญหาการขาดเครื่องมือที่ช่วยให้ประชาชนสามารถตระหนักและติดตามการสร้างคาร์บอนไดออกไซด์ของตนเอง ซึ่งส่งผลให้การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมด้านสิ่งแวดล้อมยากต่อการวัดผล จึงได้พัฒนาแอปพลิเคชัน เพื่อทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยด้านสิ่งแวดล้อมผ่านกลไกเกม เพื่อเป้าหมายคือการสร้างแรงจูงใจเชิงบวกและขยายผลสู่การเปลี่ยนแปลงในระดับสังคม**

**3. วัตถุประสงค์**

**3.1 เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชัน** CarbonXChange **เป็นเครื่องมือในการติดตามและคำนวณการลดคาร์บอนฟุตพรินต์**

**3.2 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมในชีวิตประจำวันกับปริมาณการปล่อยคาร์บอนไดออกไซด์ส่วนบุคคล**

**3.3 เพื่อกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมในการลดคาร์บอนฟุตพรินต์**

**4. ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง**

4.1ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมและการลดการปล่อยคาร์บอนไดออกไซด์

**ภาวะโลกร้อนเกิดจากการสะสมของก๊าซเรือนกระจก โดยเฉพาะคาร์บอนไดออกไซด์ จากกิจกรรมมนุษย์ ซึ่งนักวิทยาศาสตร์ ยืนยันว่าคือสาเหตุหลักที่ทำให้อุณหภูมิสูงขึ้น รายงาน** IPCC (Intergovernmental Panel on Climate Change) **ปี คศ. 2021 ระบุว่า ถ้าต้องจำกัดการเพิ่มของอุณหภูมิโลกไม่ให้เกิน** 1.5°C **จำเป็นต้องลดการปล่อยก๊าซ** CO₂ **อย่างไรก็ดี ปัญหานี้เป็นตัวอย่างของความล้มเหลวทางการตลาด** (Market failure) **เนื่องจากผู้ปล่อยมลพิษไม่ต้องรับค่าปรับหรือชดเชยต่อความเสียหาย จึงต้องอาศัยมาตรการร่วมมือทั้งในและต่างประเทศ เช่น การกำหนดภาษีคาร์บอน และการซื้อขายสิทธิปล่อยก๊าซ เพื่อแก้ไขปัญหา อีกทั้ง** Nicholas Stern **นักเศรษฐศาสตร์สิ่งแวดล้อมชาวอังกฤษ เคยกล่าวว่าการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศคือ ความล้มเหลวของตลาดที่ยิ่งใหญ่ที่สุด เพราะผู้ก่อมลพิษโดยทั่วไปไม่ต้องจ่ายค่าใช้จ่ายใดๆ**

4.2 **ทฤษฎีและหลักการที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาแอปพลิเคชัน**

4.2.1 **แอปพลิเคชัน (**Application**)** **คือโปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือโปรแกรมบนอุปกรณ์พกพา เช่น สมาร์ท**

**โฟน แท็บเลต หรือคอมพิวเตอร์ เพื่อทำงานหรือให้บริการสำหรับผู้ใช้งานต่างๆ โดยมักจะมีการออกแบบมาเพื่อทำงานในบริบทและจุดประสงค์ที่เฉพาะเจาะจง เช่น แอปพลิเคชันสาหรับการแชท การเล่นเกม การทางานออฟฟิศ**

**การเรียนรู้ หรือแม้กระทั่งการดูวิดีโอ และมักมีความสามารถที่สามารถดาวน์โหลดและติดตั้งไว้บนอุปกรณ์เครื่องนั้นๆ**

**ได้ง่ายดายตามความต้องการของผู้ใช้งานแต่ละคน การพัฒนาแอปพลิเคชันหรือผลิตภัณฑ์ทางซอฟต์แวร์นั้น สามารถ**

**นำกระบวนการทางวิศวกรรมที่ใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ประเภทอื่นมาประยุกต์ใช้เพื่อวางแผนการดำเนินงาน ซึ่งมีขั้นตอนทั่วไป ดังนี้**

1**) การศึกษาความต้องการ – แอปพลิเคชันถูกสร้างขึ้นตามความต้องการและเพื่อแก้ปัญหาของลูกค้าหรือผู้ใช้**

**ผู้พัฒนาต้องทราบความต้องการหรือปัญหาก่อนดำเนินการออกแบบ ซึ่งจะได้ข้อกำหนดที่เป็นคุณสมบัติต่างๆ ของ**

**แอปพลิเคชัน ซึ่งเป็นขั้นตอนที่ต้องอาศัยประสบการณ์ของผู้พัฒนา เพื่อให้ได้ความต้องการของลูกค้าหรือผู้ใช้ที่แท้จริง**

**เพราะอาจมีการสื่อสารความต้องการที่คลาดเคลื่อน**

2**) การออกแบบ – เป็นหัวใจสาคัญในการพัฒนาแอปพลิเคชัน ซึ่งค่อนข้างมีความซับซ้อนและมีรายละเอียด**

**จำนวนมาก ต้องอาศัยแนวคิดเชิงคำนวณมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบอย่างเป็นระบบ ผลจากการออกแบบ จะได้**

**เป็นโครงร่างของแอปพลิเคชันที่มีส่วนประกอบย่อยที่มีการกำหนดหน้าที่การทำงานไว้**

3**) การลงมือพัฒนา – ผู้พัฒนาหรือโปรแกรมเมอร์ (**Programmer**) ลงมือเขียนคำสั่งในส่วนประกอบย่อยที่ได้**

**ออกแบบไว้ ซึ่งอาจพบข้อจำกัดหรือข้อบกพร่องจากขั้นตอนการออกแบบ หรือขั้นตอนศึกษาความต้องการ จึงเป็น**

**เรื่องปกติที่ต้องย้อนกลับไปแก้ไขการออกแบบหรือศึกษาความต้องการ**

4**) การทดสอบ – เป็นการตรวจสอบคุณภาพของแอปพลิเคชัน เพื่อค้นหาข้อผิดพลาดที่มีอยู่ระหว่างที่แอป**

**พลิเคชันทำงาน และสร้างความมั่นใจแอปพลิเคชันทำงานได้ถูกต้องและตรงความต้องการอย่างแท้จริง หาก พบ**

**ข้อผิดพลาด ต้องปรับปรุง แก้ไข และทดสอบซ้า เพื่อไม่ให้เกิดข้อผิดพลาดระหว่างการใช้งานจริง ซึ่งอาจทำให้**

**เกิดความเสียหายอย่างรุนแรงตามมา {บ]**

**5. วิธีการดำเนินงานและประมาณการค่าใช้จ่ายในการพัฒนานวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์**

**6. ผลที่คาดว่าจะได้รับและการนำไปใช้ประโยชน์**

**7. คุณค่าและผลกระทบต่อสังคม**

**8. เอกสารอ้างอิง**

1. Cummings, Safiya, 2025, The Hidden Health Risks of CO₂: Rethinking Acceptable Exposure Limits, [Online], **สืบค้น** 23 **สิงหาคม** 2568, **สืบค้นจาก**,[https:// airgradient.com/blog/hidden-health-risks-of-co2/](https://www.airgradient.com/blog/hidden-health-risks-of-co2/)
2. Chaoxun Ding, Jiawen Ye, Xuepin Wu, Ruidan Zhang, Intelligence technologies and low-carbon consumption behavior: evidence from Chinese app “Ant Forest*”*,[Online], **สืบค้น** 23 **สิงหาคม** 2568, **สืบค้นจาก**,https://frontiersin.org/journals/environmental-science/articles/10.3389/fenvs.2025.1596697/

**9. ภาพร่างนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์** (ข้อมูลร่างต้นแบบของนวัตกรรมที่จะนำเสนอ)

**10. รางวัลที่เคยได้รับ** (ถ้ามี)

* ไม่เคยได้รับรางวัลมาก่อน
* เคยได้รับรางวัล

- ส่วนที่ได้ปรับปรุงจากผลงานที่เคยได้รับรางวัล พัฒนาต่อยอดหรือมีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้นอย่างไร(โปรดระบุ)..............................................................................................................................................................................................................................................................................................

**11. ข้อมูลอื่น ๆ ที่จำเป็นและเกี่ยวข้อง** (ถ้ามี)

หมายเหตุ : ความยาวไม่เกิน 10 หน้ากระดาษ A4 / รูปแบบ 1 คอลัมน์ / ฟอนต์ TH Sarabun New ขนาดอักษร 16 point **ใช้รูปแบบการพิมพ์เท่านั้น**