

# APPNISITKU

## PITCH DECK

---

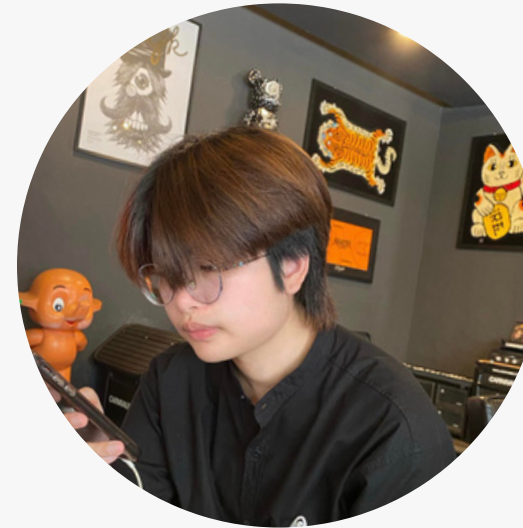
WORST CASE SCENARIO

# MEET OUR TEAM



**ภวัฐ พงศ์ถาวราเดช**

ตำแหน่ง Developer  
ศึกษาอยู่ปริญญาตรีชั้นปีที่ 3  
คณะวิทยาศาสตร์  
สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์



**กัลยกร สุขานุกุล**

ตำแหน่ง Developer  
ศึกษาอยู่ปริญญาตรีชั้นปีที่ 3  
คณะวิทยาศาสตร์  
สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์



**ณวพน ลีลานวลีขิต**

ตำแหน่ง Developer  
ศึกษาอยู่ปริญญาตรีชั้นปีที่ 3  
คณะวิทยาศาสตร์  
สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์



**ฐิติเกษม สำเร็จ**

ตำแหน่ง Designer  
ศึกษาอยู่ปริญญาโทชั้นปีที่ 1  
บัณฑิตวิทยาลัย  
วิทยาลัยบูรณาการศาสตร์

# TABLE OF CONTENT

1.

## PROBLEM STATEMENT

การวิเคราะห์ปัญหา

2.

## TARGET CUSTOMER

นิสิต และหน่วยงานของมหาวิทยาลัย  
ที่จะใช้ *feature* ของ *Application*

3.

## VALUE PROPOSITION

ประโยชน์ต่อนิสิต และมหาวิทยาลัย

4.

## PROTOTYPE

*User Interface*

5.

## INVESTMENT COST

ความคุ้มค่ากับการลงทุน

6.

## TEAM CAPABILITY

ศักยภาพของทีม

# PROBLEM STATEMENT

---

## การทำความเข้าใจปัญหา

RESEARCH เพื่อทราบถึงปัญหาของผู้ใช้งานด้วยวิธี Online Surveys

ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม เรื่องความต้องการของนิสิต ต่อ App NisitKU  
มีจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม **468** คน สามารถแบ่งกลุ่มได้ดังนี้

- ด้าน**การเรียนรู้**การสอน
- ด้าน**กิจกรรม**ภายในมหาวิทยาลัย
- ด้าน**ข่าวสาร**ภายในมหาวิทยาลัย
- ด้าน**ความปลอดภัย**ในมหาวิทยาลัย
- ด้าน**การเดินทาง**ในมหาวิทยาลัย

จากนั้น **วิเคราะห์ปัญหา** เพื่อหาตัวอย่างประเด็นปัญหาที่น่าสนใจ และสามารถแก้ปัญหาได้  
ด้วยการพัฒนาฟีเจอร์เพิ่มเติมลงใน **App NisitKU**

# PROBLEM

---

- ไม่รู้ว่ามี**ทุน**ประเภทใดบ้างในมหาวิทยาลัยที่นิสิตสามารถขอรับทุนได้  
ไม่รู้คุณสมบัติของผู้มีสิทธิ์รับทุนประเภทต่างๆ
- ไม่รู้จักชมรม**กิจกรรม**ในมหาวิทยาลัย หรือรู้จักเพียงบางชมรม ไม่รู้จะเข้าร่วมชมรมไหนจึงจะเหมาะสมกับความสนใจของตัวเอง
- ไม่รู้จะลงทะเบียน**เรียน**วิชาไหนดี ต้องการข้อมูลด้านการลงทะเบียนมากกว่านี้
- มหาวิทยาลัยมีพื้นที่กว้าง ติดถนนทั้ง 4 ด้าน ทำให้ยากต่อการหาคณะ อาคาร หรือ**สถานที่**ที่จะไปเมื่อเข้ามาครั้งแรก
- เมื่อประสบปัญหาหรือมีข้อสงสัยและต้องการติดต่อสอบถามเจ้าหน้าที่ แต่ไม่ทราบช่องทางติดต่อ / ต้องการติดต่อกรณีเร่งด่วน





## TARGET CUSTOMER



### “แอปนิสิต เพื่อนิสิต”

**กลุ่มเป้าหมาย: นิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ทุกคน**

เป้าหมาย เพื่อเพิ่มประสบการณ์ที่ดีในการใช้แอปฯ และเพื่อการอำนวยความสะดวกตลอดช่วงเวลาที่ศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัย

**กลุ่มเป้าหมาย: หน่วยงานของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เช่น สำนักบริหารการ ศึกษา, กองกายภาพและสิ่งแวดล้อมยั่งยืน, งานสื่อสารองค์กร, สำนักหอสมุด, กองพัฒนานิสิต ฯลฯ**

เป้าหมาย เพื่อพัฒนาช่องทางในการติดต่อสื่อสารและให้บริการนิสิตผ่านระบบออนไลน์ให้มีประสิทธิภาพ ลดขั้นตอนการทำงาน และได้ประโยชน์สูงสุด

**KU**

มหาวิทยาลัย  
เกษตรศาสตร์

# VALUE PROPOSITION

ทีมมีความสนใจพัฒนาฟีเจอร์  
ต่างๆ ดังต่อไปนี้ เพื่อแก้ปัญหา  
โดยนำข้อมูลปัญหามาจาก  
แบบสอบถามความคิดเห็นของ  
นิสิต และมองเห็นช่องทางที่จะใช้  
application แก้ปัญหาเหล่านี้  
นั้น หากได้นำมาพัฒนาลงในแอป  
NisitKU จะช่วยให้นิสิตสามารถ  
ใช้งานได้ง่ายและสะดวกยิ่งขึ้น

## ทุนจากมหาวิทยาลัยและทุนต่างๆ

ทำฟีเจอร์ให้นิสิตสามารถเลือกเข้าดูทุนต่างๆในมหาวิทยาลัยรวมทั้ง  
ทุนนอก เช่น กยศ./กรอ. เพื่อให้นิสิตเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายและทั่วถึง อีกทั้ง  
ยังสามารถสมัครรับทุนได้สะดวก

## ชมรมทั้งหมดในมหาวิทยาลัย

ทำฟีเจอร์ให้นิสิตเลือกดูชมรมในมหาวิทยาลัยได้ทั้งหมด  
โดยแบ่งตามหมวดหมู่ชมรม เพื่อให้ง่ายต่อการค้นหาของนิสิต  
และมีช่องทางในการติดต่อเพื่อขอสมัครเข้าชมรมได้

## รีวิววิชาเรียน

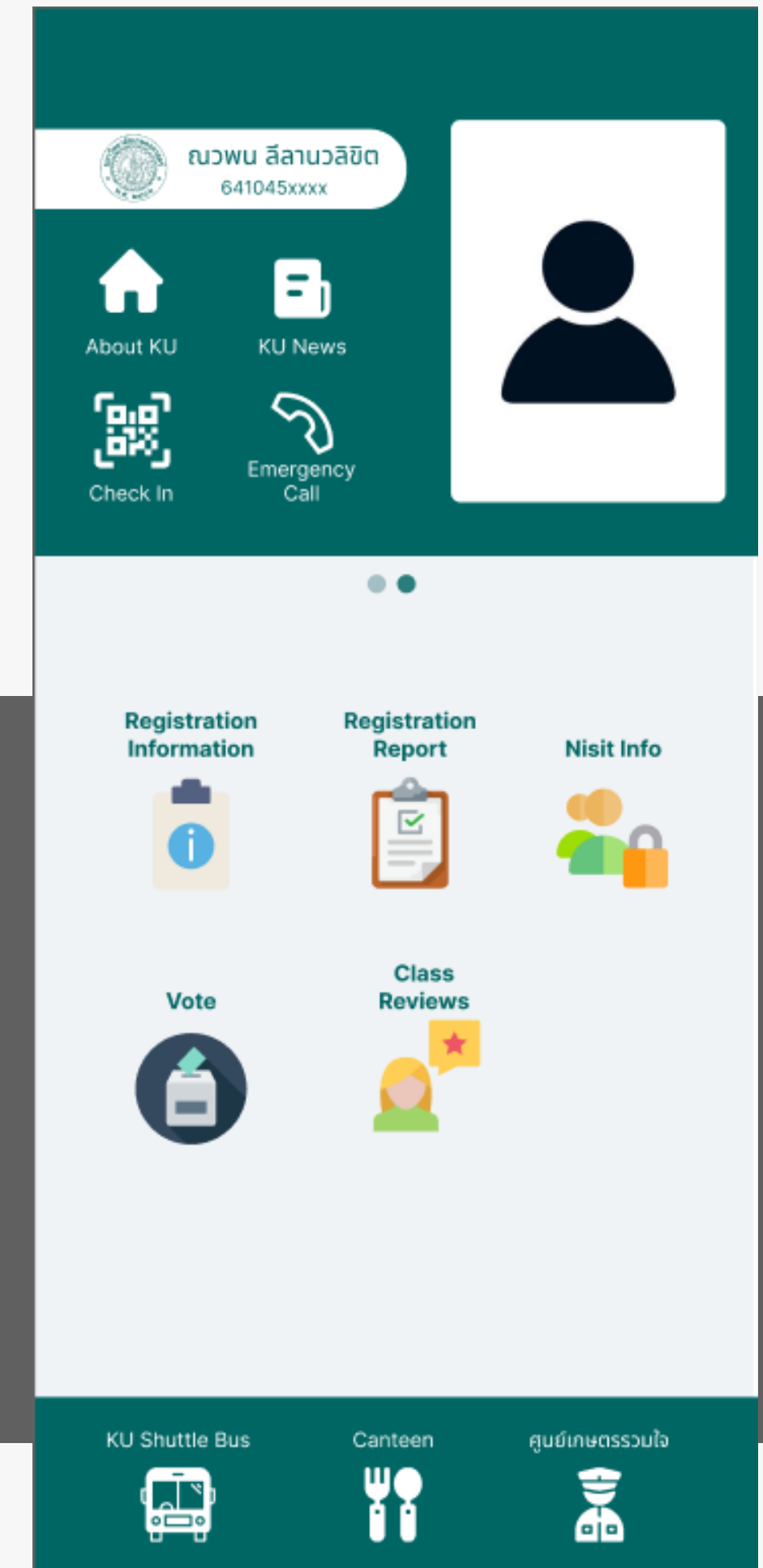
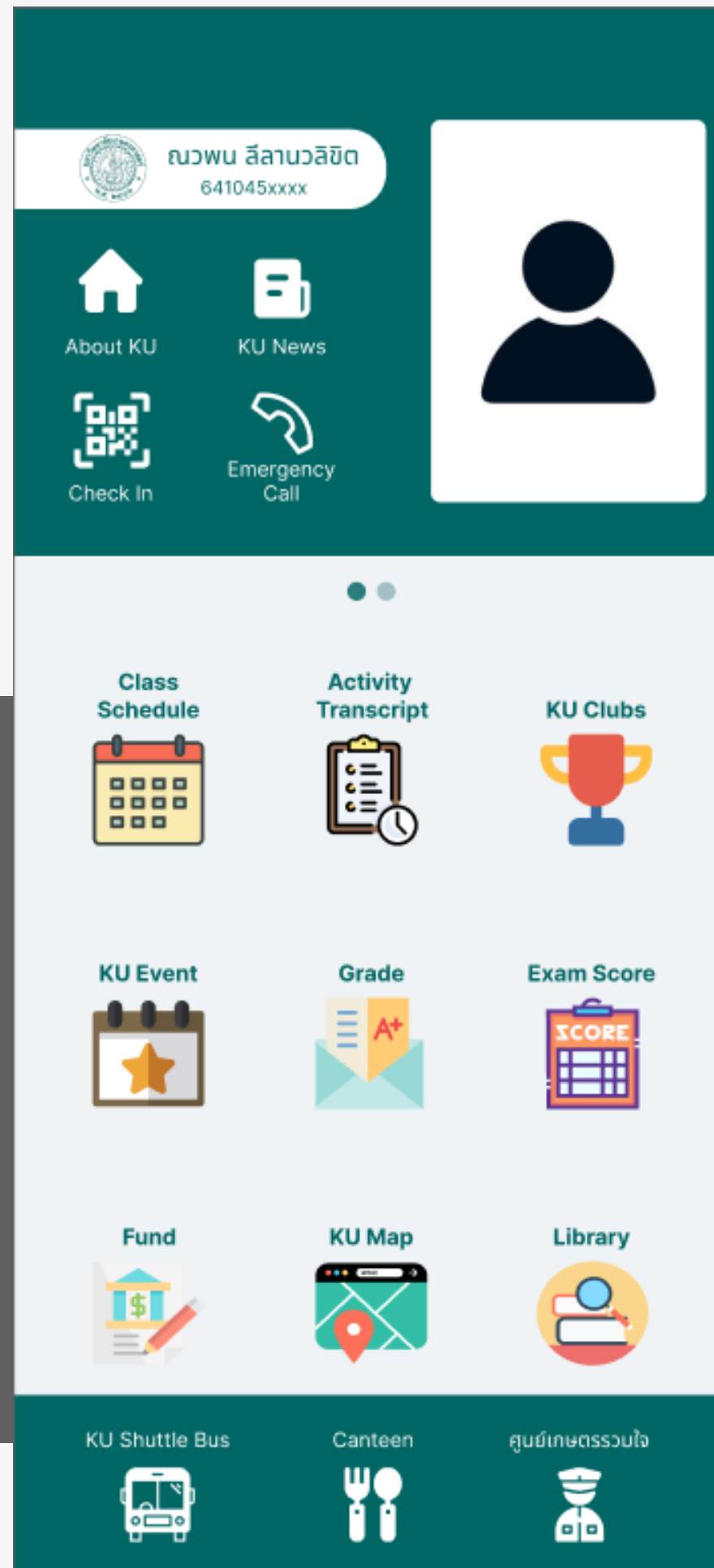
ทำฟีเจอร์ให้นิสิตดูรีวิววิชาต่างๆ เพื่อเป็นการตัดสินใจ  
ในการลงทะเบียนเรียน

## แผนที่มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

พัฒนาฟีเจอร์แสดงแผนที่ในมหาวิทยาลัยให้ดูสถานที่ตั้งของคณะ  
ได้ง่ายขึ้น โดยการแบ่งตามสีและสัญลักษณ์

# PROTOTYPE

ทีมได้ออกแบบ PROTOTYPE  
ผ่านโปรแกรม Figma  
ซึ่งมีลักษณะดังตัวอย่างต่อไปนี้





# INVESTMENT COST

---

- สร้างประสบการณ์ที่ดี สร้างความพึงพอใจการใช้งานแอป **NisitKU** มากขึ้น เพราะสามารถตอบสนองความต้องการพื้นฐานของนิสิตได้ครอบคลุมยิ่งขึ้น
- ความคุ้มค่าในการสื่อสารโดยตรง มหาวิทยาลัยสามารถสื่อสารกับนิสิตผ่านแอป **NisitKU** ได้โดยไม่ต้องสื่อสารผ่านช่องทางโซเชียลมีเดียต่างๆ หลายช่องทางก็สามารถสื่อสารถึงนิสิตได้ ซึ่งทำให้บุคลากรไม่ต้องแบ่งไปทำหน้าที่หลายช่องทาง
- มหาวิทยาลัยสามารถติดตามภาพรวมนิสิต จากพฤติกรรมการใช้ฟีเจอร์ต่างๆ ภายในแอป **NisitKU** เพื่อเพิ่มประสบการณ์ที่ดี หรือนำข้อมูลไปปรับปรุงการบริการนิสิตในอนาคตได้

# TEAM CAPABILITY

---

- ความสามารถของทีม Worst case scenario ในการพัฒนาแอป **NIsitKU** สมาชิกในทีมประกอบด้วยนิสิตชั้นปีที่ 3 คณะวิทยาศาสตร์ ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีความรู้ความสามารถในการพัฒนา prorotype เพื่อแสดง feature และสามารถจัดการ Database รวมถึงพัฒนาแอปให้ตรงตามที่ design เอาไว้
- มี designer ที่สามารถออกแบบแอป **NIsitKU**ให้นำใช้งาน โดยออกแบบผ่าน Figma

# THANK YOU

---

FOR LISTENING