

## ข้อเสนอโครงการ ค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์ ปี 2

Young Creator's Camp 2

### ความเป็นมา

นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในประเทศไทย อายุ 15 - 19 ปี มีความสามารถด้านเทคโนโลยีที่หลากหลาย ทั้งด้านการเขียนโปรแกรม การออกแบบกราฟิก และการสร้างดิจิทัลคอนเทนต์ แต่นักเรียนส่วนมากกลับไม่สามารถนำความรู้ดังกล่าว มาใช้ในการสร้างโปรดักต์เพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมได้

ในปีที่ผ่านมา มีนักเรียนบางส่วนที่ก้าวขึ้นมาเป็นนักสร้างนวัตกรรมตั้งแต่ศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษา เช่น น้องอับ หมวดวิชา วารุทธิ์ นักเรียนไทยอายุ 13 ปี ผู้พัฒนาโปรแกรมและเครื่องช่วยฟังในการแข่งขัน Google Science Fair ที่ทำให้ผู้พิการทางการได้ยินสามารถพูดได้ หรือน้องใบเตย อิรุวดี ถาวรบุตร นักเรียนไทยอายุ 16 ปี ผู้สร้างสตาร์ทอัพ Sandee For Good สตาร์ทอัพที่ช่วยมนุษยธรรมทั่วประเทศ

ปัญหาเชิงสังคมที่เกิดขึ้นในประเทศไทย ไม่ว่าจะเป็นการขันส่ง การศึกษา ปัญหามลภาวะ หรือปัญหาสุขภาพจิต กล้ายเป็นประเด็นการสนทนาหลักที่เกิดขึ้นในโลกออนไลน์ แต่ในขณะที่เยาวชนไทยส่วนมาก ตั้งคำถามกับปัญหาเหล่านี้ กลับมีเพียงนักเรียนกลุ่มเล็ก ๆ เพียงไม่กี่กลุ่ม ที่กล้าที่จะยกมือขึ้นอาสา และพัฒนาโปรดักต์ที่สามารถแก้ไขปัญหาสังคมได้

ค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์ จึงจัดขึ้นโดยกลุ่มเยาวชนรุ่นใหม่ ที่ต้องการส่งเสริมเยาวชนที่มีความสนใจด้านเทคโนโลยี และพัฒนาศักยภาพด้านการพัฒนาโปรดักต์และการสร้างซอฟต์แวร์ เพื่อมอบความกล้าให้ นักเรียนก้าวขึ้นมาเป็นผู้สร้างนวัตกรรมที่ช่วยแก้ไขปัญหาที่พบเจอในสังคม นำไปสู่การสร้างสังคมแห่งนักสร้างรุ่นเยาว์ และร่วมมือกันส่งต่อวิธีคิดและทักษะดังกล่าวให้แก่เยาวชนรุ่นต่อไป

## วัตถุประสงค์

- เพื่อให้เยาวชนคนรุ่นใหม่ที่ร่วมจัดโครงการ 80 คน ได้มีพื้นที่ในการฝึกประสบการณ์ทำงานร่วมกัน ฝึกการเป็นโค้ชและผู้สอน เพื่อพัฒนาบุคลากรที่สามารถขยายแนวคิดสู่สาธารณะ และเป็นผู้นำใน สังคมแห่งนักนวัตกรรม
- เพื่อให้เยาวชนผู้เข้าร่วมโครงการทั้ง 36 คน และผู้ร่วมจัดโครงการ 80 คน ร่วมกันส่งต่อความรู้ที่มีสู่ สังคม เพื่อร่วมกันสร้างสังคมแห่งนักนวัตกรรม ผ่านกิจกรรมและโครงการที่จะเกิดขึ้นหลังจบค่าย
- เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนไทย ใช้ความรู้ด้านเทคโนโลยีของตนเอง เพื่อสร้างนวัตกรรมที่ช่วยแก้ไข ปัญหาและพัฒนาสังคมไทย
- เพื่อพัฒนาศักยภาพด้านการสร้างโปรดักต์ และการพัฒนาเทคโนโลยีให้แก่เยาวชน ผ่านการเรียนรู้ แบบบูรณาการและการอบรมเชิงปฏิบัติการ
- เพื่อพัฒนาเยาวชนไทยให้มีความมั่นใจ กล้าที่จะลองคิด ลองสร้าง เรียนรู้สิ่งใหม่พร้อมกับน้ำความรู้ ของตนเองไปใช้ส่งต่อแก่สังคมและผู้อื่น

## ระยะเวลาจัดกิจกรรม

ระหว่างวันที่ 20 - 23 มีนาคม 2562

## สถานที่จัดกิจกรรม

จัดกิจกรรมที่ RISE - Corporate Innovation Powerhouse ที่ตึกอมรินทร์ พลาซ่า ชั้นที่ 22 ถนนราชดำเนิน แขวงลุมพินี เขตปทุมวัน จังหวัดกรุงเทพมหานคร เดินทางได้โดย BTS สถานีชิดลม

## ลักษณะโครงการ

ค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์ ปี 2 หรือ Young Creator's Camp 2 เป็นค่ายพัฒนาโปรดักต์เชิงเทคโนโลยี สำหรับ นักเรียนอายุ 15 - 19 ปี ที่มีความสนใจในด้านเทคโนโลยี 3 สาขา ได้แก่ การเขียนโปรแกรม การออกแบบ กราฟิก และการสร้างดิจิทัลคอนเทนต์

นักเรียนผู้เข้าร่วมโครงการ จะรวมกลุ่มกันสร้างโปรดักต์เชิงเทคโนโลยี เช่น แอปพลิเคชั่น เว็บไซต์ หรือ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เพื่อแก้ไขปัญหานิชมชนที่พบเจอ ภายในระยะเวลาที่จัดค่าย 4 วัน ผ่านการ อบรมเชิงปฏิบัติการ ด้านการสร้างโปรดักต์ ได้แก่ User Experience, Design Thinking, Lean Startup, Software Process และ Storytelling for Pitching ซึ่งเป็นศาสตร์ที่บริษัทสตาร์ทอัพใช้เพื่อสร้าง นวัตกรรม

## การคัดเลือกผู้เข้าร่วมโครงการ

ค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์ เปิดรับเยาวชนไทยอายุ 15 - 19 ปี ที่มีความสนใจด้านเทคโนโลยีและการสร้างนวัตกรรมจากทั่วประเทศ ผ่านทางเว็บไซต์ [www.ycc.in.th](http://www.ycc.in.th) ตั้งแต่เดือนมกราคม ถึงเดือนมีนาคม 2563 โดยเปิดรับสมัครผู้ที่สนใจใน 3 สาขา มีผู้เข้าร่วมอบรมทั้งหมด 36 คน แบ่งออกเป็นจำนวนทีม 6 ทีม ทีมละ 6 คน (สาขาละ 2 คน)

โดยในแต่ละสาขา จะประกอบด้วย

1. **Software Developer** (12 คน) เป็นเยาวชนที่มีความสนใจในการเขียนโปรแกรมและกระบวนการพัฒนาซอฟต์แวร์ ต้องการที่จะพัฒนาเทคโนโลยีและสร้างนวัตกรรม และทำงานร่วมกับทีมเพื่อพัฒนาซอฟต์แวร์แบบแม่แบบ
2. **Product Designer** (12 คน) เป็นเยาวชนที่มีความสนใจในการออกแบบดิจิทัลกราฟิก ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ เป็นผู้กำหนดทิศทางของการออกแบบ ต้องการที่จะพัฒนาประสบการณ์ผู้ใช้งาน และสร้างโปรดักต์ตอบโจทย์ผู้ใช้งานมากที่สุด
3. **Digital Creative** (12 คน) เป็นเยาวชนที่มีความสนใจในการสร้างดิจิทัลคอนเทนต์ เพื่อนำเสนอเนื้อหาที่ดึงดูดและแนะนำโปรดักต์ให้แก่กลุ่มผู้ใช้ ต้องการที่จะนำเสนอความรู้ใหม่ ๆ และให้ประโยชน์สูงสุดแก่ชุมชน

การรับสมัครค่ายจะใช้คำถามด้านความคิดสร้างสรรค์และการพัฒนาสังคม คำถามด้านความเชี่ยวชาญในสาขาของตนเอง และคำถามเชิงจิตวิทยา เพื่อคัดเลือกเยาวชนที่มีความสนใจในการสร้างโปรดักต์ และมีความเชี่ยวชาญด้านการพัฒนาเทคโนโลยี ที่สามารถถกถายมาเป็นผู้สร้างสังคมแห่งนักพัฒนาหลักจากจบโครงการได้

## รูปแบบการประชาสัมพันธ์

1. ประชาสัมพันธ์โครงการผ่านสื่อออนไลน์ที่หลากหลาย เพื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเยาวชนที่สนใจ นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น MangoZero, The Potential, ส่องสื่อ, Spaceth.co, Dek-D และ DEPA เป็นต้น
2. ประชาสัมพันธ์โครงการผ่านเว็บไซต์และโซเชียลมีเดียของโครงการ ได้แก่ Facebook, Twitter และ Instagram
3. จัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการในโครงการต่าง ๆ เช่น โครงการ TechTomorrow ที่มหาวิทยาลัย กรุงเทพ และโครงการ Thailand Digital Young Talent ที่ศูนย์วิชาการท็อปที่ เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับ การสร้างนวัตกรรม และเชิญชวนเยาวชนเข้าร่วมกิจกรรม

## ผลที่ผู้เข้าร่วมโครงการจะได้รับ

1. เยาวชนผู้เข้าร่วมโครงการ สามารถนำทักษะด้านวิธีการคิดและวิธีการเรียนรู้แบบนักสร้าง ไปต่อยอด เพื่อพัฒนาศักยภาพด้านการเรียนรู้ของตนเอง
2. เยาวชนผู้เข้าร่วมโครงการ มีความกล้าที่จะใช้ทักษะที่ตน拥มีในการแก้ไขปัญหาที่ตนพบเจอในชีวิต ประจำวัน และนำไปสู่การสร้างนวัตกรรมที่สามารถแก้ไขปัญหาของสังคมในอนาคต
3. เยาวชนผู้เข้าร่วมโครงการ สามารถนำทักษะในการทำงานร่วมกันข้ามสายงาน และทักษะการพัฒนา วิชาชีพด้านเทคโนโลยีเชิงลึก ไปใช้ในการประกอบวิชาชีพและพัฒนานวัตกรรมในสายงานของ ตนเอง

## ตัวชี้วัดความสำเร็จ

### เชิงปริมาณ

- การประเมินภาพรวมของผู้เข้าร่วมโครงการอยู่ในระดับดี มากกว่า 80% จากผู้เข้าร่วมโครงการทั้งหมด
- คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ให้การประเมินผลงานของผู้เข้าร่วมโครงการอยู่ในระดับดี มากกว่า 70% ของผลงานทั้งหมด
- ผู้เข้าร่วมโครงการในปี 2563 เข้าร่วมกิจกรรมหลังจบโครงการของกลุ่มนักสร้างรุ่นเยาว์ เพื่อส่งต่อทักษะและวิธีคิดแบบนักสร้างต่อเยาวชนกลุ่มอื่น ๆ หรือร่วมเป็นผู้จัดค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์รุ่นที่ 3 มากกว่า 70% ของผู้เข้าร่วมโครงการทั้งหมด

### เชิงคุณภาพ

ผู้เข้าร่วมโครงการ มีทักษะและมีความเข้าใจในกระบวนการสร้างโปรดักต์ การทำงานร่วมกันระหว่างสายงาน การนำเสนอโปรดักต์ผ่านการเล่าเรื่อง สามารถสร้างนวัตกรรมเพื่อแก้ไขปัญหาที่พบในชีวิตประจำวันได้ และสามารถส่งต่อความรู้เหล่านี้ให้กับผู้อื่นในสังคม

กลุ่มเยาวชนรุ่นใหม่ผู้จัดโครงการ ได้พัฒนาทักษะการทำงานและจัดโครงการร่วมกัน ได้ฝึกการเป็นโค้ช ผู้สอน และเมนثور พัฒนาทักษะด้านการให้คำปรึกษาและถ่ายทอดความรู้ และสามารถขยายแนวคิดของการเป็นนักสร้าง และส่งต่อความรู้เหล่านี้แก่ผู้อื่นในสังคม

### วิธีการติดตามและประเมินผลเชิงปริมาณ

- พิจารณาจากการลงทะเบียนและการประเมินผลของผู้เข้าร่วมโครงการ
- พิจารณาจากการประเมินผลจากคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
- พิจารณาจากจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมหลังจบโครงการในรุ่นที่ 2
- พิจารณาจากการลงทะเบียนและการประเมินผลของผู้จัดโครงการ

## การสนับสนุนโครงการ และประโยชน์ที่บริษัทของท่านจะได้รับ

โครงการนักสร้างรุ่นเยาว์ มีความประสงค์ที่จะขอความอนุเคราะห์การสนับสนุนโครงการ ค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์ โดยประโยชน์ที่ทางบริษัทของท่านจะได้รับ มีดังนี้

1. ค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์ ขอเรียนเชิญพนักงานจากบริษัทของท่าน ไม่เกิน 8 คน เพื่อร่วมศึกษาดูงาน และเรียนรู้กระบวนการคิดค้นไอเดียและพัฒนาโปรดักต์จากกลุ่มเยาวชน ในวันที่ 20 - 23 มีนาคม 2563 และนำไปใช้ต่อยอดพัฒนากระบวนการในองค์กรต่อไป
2. บริษัท The Zero Publishing เจ้าของสื่อออนไลน์ MangoZero เป็นสื่อผู้ผลิตและนำเสนอเนื้อหา หลักของโครงการ โดยจะผลิต 4 บทความ, 1 วิดีโอ และ 1 ภาพชุด ที่นำเสนอเรื่องราวของเยาวชนผู้สร้างนวัตกรรม เรื่องราวของกลุ่มเยาวชนผู้สร้างค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์ กระบวนการสร้างนวัตกรรม และบทบาทของบริษัทของท่าน ต่อการส่งเสริมเยาวชนไทย เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์บริษัท
3. ค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์ ร่วมมือกับสื่อออนไลน์ Media Partners ที่หลากหลาย เพื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย ที่เป็นเยาวชนที่สนใจนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น The Potential, ส่องสื่อ, Spaceth.co, Dek-D, ไทยรัฐออนไลน์ และ DEPA เป็นต้น โดยจะนำเสนอคุณค่าและบทบาทของบริษัทของท่าน ในการลงข่าวประชาสัมพันธ์ และการเขียนบทความเพื่อนำเสนอเรื่องราวของเยาวชน
4. นำเสนอโลโก้ของบริษัทของท่าน ในสิ่งที่ผู้เข้าร่วมงานจะได้รับ ได้แก่ ตราสัญลักษณ์บนเสื้อ ป้ายชื่อ ใบประกาศนียบัตร ถุงผ้า เอกสารแนบจากผู้สนับสนุน และของที่ระลึกอื่น ๆ
5. นำเสนอบริษัทของท่าน เป็นผู้สนับสนุนรางวัลทั้งหมดในค่าย
6. พิธีกรแนะนำบริษัทของท่าน กล่าวต้อนรับในพิธีเปิด และพิธีปิดโครงการ
7. ขึ้นป้ายตราสัญลักษณ์ของบริษัทของท่าน ในสถานที่จัดกิจกรรม
8. ขึ้นตราสัญลักษณ์เพื่อประชาสัมพันธ์บริษัทของท่าน ในสื่อสังคมออนไลน์ “ได้แก่ รูปภาพ ประชาสัมพันธ์ค่าย, หน้าปกของ Facebook Page, วิดีโอประชาสัมพันธ์ค่าย และโพสต์อีเมล์ ประชาสัมพันธ์โครงการ
9. ขึ้นตราสัญลักษณ์ของบริษัทของท่าน ในหน้าเว็บไซต์ [www.ycc.in.th](http://www.ycc.in.th) ของโครงการ ในส่วนหัวข้อผู้สนับสนุน หัวเว็บไซต์ และท้ายเว็บไซต์
10. ทีมผู้จัดโครงการ และผู้เข้าร่วมโครงการ กล่าวขอบคุณที่สำนักงานบริษัทของท่าน และโพสต์ขอบคุณทางสื่อสังคมออนไลน์

## รูปแบบการสนับสนุนโครงการ

รูปแบบการสนับสนุน	Full Package	Half Package	Mini Package
<b>ส่งต่อองค์ความรู้ และศึกษาดูงาน</b>			
ร่วมศึกษาดูงาน และกระบวนการคิดนวัตกรรม	✓		
<b>ผลิตสื่อออนไลน์ โดย MangoZero</b>			
บทความ เรื่องราวของเยาวชนผู้สร้างนวัตกรรม	4 บทความ	2 บทความ	
วิดีโอ เรื่องราวของเยาวชนผู้สร้างนวัตกรรม	✓		
ประมวลภาพกิจกรรมในค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์	✓	✓	✓
<b>ประชาสัมพันธ์บนสื่อออนไลน์</b>			
โลโก้ในวิดีโอประชาสัมพันธ์	✓		
นำเสนอ布ริษัทของท่าน กับ Media Partner ในช่วงประชาสัมพันธ์	4 สื่อขึ้นไป	2 สื่อ	
โลโก้ในประมวลภาพกิจกรรม	✓	✓	
โลโก้ในหน้าปกของ Facebook Page	✓	✓	✓
โลโก้ในโพสต์ประชาสัมพันธ์	✓	✓	✓
<b>หน้าเว็บไซต์</b>			
ส่วนหัวของเว็บไซต์	✓		
ส่วนท้ายของเว็บไซต์	✓	✓	
ส่วนผู้สนับสนุนโครงการ	✓	✓	✓
<b>สิ่งที่ผู้เข้าร่วมงานจะได้รับ</b>			
ใบประกาศนียบัตร	✓		
ตราสัญลักษณ์บนเสื้อ	✓	✓	
ถุงผ้า	✓		
ของที่ระลึก	✓	✓	
ป้ายชื่อ	✓	✓	✓
เอกสารจากผู้สนับสนุน	✓	✓	✓
<b>กิจกรรมภายในค่าย</b>			
กล่าวแนะนำบริษัทของท่านในพิธีเปิด	✓	✓	
นำเสนอ布ริษัทเป็นผู้สนับสนุนรางวัลของค่าย	✓		
แสดงแ芬ป้ายตราสัญลักษณ์ในพื้นที่จัดกิจกรรม	แ芬ป้ายใหญ่	แ芬ป้ายกลาง	แ芬ป้ายเล็ก
นำเสนอ布ริษัทเป็นผู้สนับสนุนกิจกรรมในค่าย	4 กิจกรรม	2 กิจกรรม	1 กิจกรรม
<b>หลังกิจกรรม</b>			
ขอขอบคุณที่สำนักงานบริษัทของท่าน	✓		
ประชาสัมพันธ์บริษัทของท่าน กับสื่อออนไลน์	✓	✓	

โพสต์ขอขอบคุณทางสื่อสังคมออนไลน์

จำนวนเงินสนับสนุน	300,000	150,000	50,000
จำนวนผู้สนับสนุนสูงสุด	2 ราย	4 ราย	10 ราย

## รายละเอียดการอบรมเชิงปฏิบัติการ

ในการอบรมเชิงปฏิบัติการนี้ จะแบ่งการฝึกอบรมออกเป็น 4 วัน ได้แก่

1. วันเริ่มต้นไอเดีย (Ideation Day) เริ่มต้นการตั้งโจทย์ เข้าใจปัญหา คิดค้นวิธีการแก้ปัญหาผ่าน Design Thinking และเรียนรู้การความเข้าใจผู้ใช้งานกับ User Experience
2. วันพิสูจน์ไอเดีย (Validation Day) เริ่มต้นการพิสูจน์ ทดลอง ปรับปรุงไอเดียผ่าน Lean Startup และ เรียนรู้ขั้นตอนการทำงานเป็นทีมแบบ Agile
3. วันสร้างสรรค์โปรดักต์ (Creation Day) เรียนรู้วิชาชีพในสาขาของตนเอง เรียนรู้การนำเสนอโปรดักต์ ผ่านการเล่าเรื่องแบบ Pitching และเริ่มต้นสร้างซอฟต์แวร์แม่แบบเพื่อนำเสนอในวันรุ่งขึ้น
4. วันนำเสนอผลงาน (Pitching Day) นำเสนอผลงานกับคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ รับคำแนะนำเพื่อ นำไปพัฒนาต่ออยอดในอนาคต และถือดบพธเรียนที่ได้รับ

โดยผู้เข้าร่วมโครงการจะได้รับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ ตามหัวข้อดังนี้

1. เรียนรู้ขั้นตอน และกระบวนการคิดค้นไอเดียอย่างเป็นระบบ
2. ลงพื้นที่เพื่อสัมภาษณ์ผู้ใช้งานในชุมชน และเก็บข้อมูลเชิงลึก
3. เรียนรู้วิธีการทำงานร่วมกันระหว่างสายงานเทคโนโลยี
4. เรียนรู้การนำเสนอโปรดักต์ผ่านการเล่าเรื่องแบบ스타트์ทอพ
5. รับการอบรมวิชาชีพด้านเทคโนโลยีเชิงลึก ตามความถนัดของตนเอง
6. ร่วมมือกันพัฒนาซอฟต์แวร์แม่แบบ ภายในเวลา 28 ชั่วโมง
7. นำเสนอกับคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิจากหลากหลายแขนง

## ผู้รับผิดชอบโครงการ

ผู้ประสานงานโครงการ ค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์ ปี 2

นางสาวกรมาดา พิริยะเกียรติสกุล

โทร 083 077 9306

ผู้ก่อตั้งโครงการ และประธานโครงการ ค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์ ปี 2

นายภูมิปรินทร์ มะโน

โทร 081 239 0813

อีเมล [hello@phoom.in.th](mailto:hello@phoom.in.th)



## หนังสือเรียนเชิญเข้าร่วมเป็นผู้สนับสนุน

โครงการ ค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์ Young Creator's Camp ปี 2

- ชื่อหน่วยงาน .....  
ที่อยู่ .....  
เลขประจำตัวผู้เสียภาษี .....  
ชื่อผู้ประสานงาน .....  
เบอร์โทรศัพท์ติดต่อ .....

มีความประสงค์จะสนับสนุนโครงการ ค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์ ปี 2 ในรูปแบบ

Full Package	<input type="checkbox"/>
Half Package	<input type="checkbox"/>
Mini Package	<input type="checkbox"/>

ต้องการที่จะสนับสนุนเพิ่มเติมเป็น (รายการ, จำนวน)

.....  
.....  
.....

ทั้งนี้ กรุณาส่งแบบตอบรับ ภายในวันที่ 15 กุมภาพันธ์ 2563

ผู้อนุมัติ

(.....)

ตำแหน่ง .....

วันที่ .....



## ภาคผนวก: ข้อมูลเพิ่มเติม ค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์ ปี 1

Appendix: Young Creator's Camp 1

เอกสารฉบับนี้เป็นข้อมูลจากการจัดโครงการ ค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์ ปี 1 ดังนี้

- จำนวนเยาวชนที่ได้รับการคัดเลือก เป็นผู้เข้าร่วมค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์ ปี 1
- รายชื่อผู้ให้การสนับสนุนโครงการ ค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์ ปี 1
- ตัวอย่างสื่อประชาสัมพันธ์ต่างๆ ของโครงการ ค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์ ปี 1
- ภาพถ่ายกิจกรรมของโครงการ ค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์ ปี 1

### 1. จำนวนเยาวชนที่ได้รับการคัดเลือก เป็นผู้เข้าร่วมค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์ ปี 1

ผู้ที่ได้รับการคัดเลือกเข้าค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์ปี 1 เป็นเยาวชนจำนวน 30 คน จากผู้สมัครทั้งหมด 667 คน ช่วงอายุระหว่าง 15 - 18 ปี จากโรงเรียนมัธยมทั่วประเทศ โดยแบ่งเป็นสาขาโปรแกรมมิ่ง 15 คน และสาขาวาระฟิกดีไซน์ 15 คน

## 2. รายชื่อผู้ให้การสนับสนุนโครงการ ค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์ ปี 1

ค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์ ปี 1 มีผู้สนับสนุนในนามนิติบุคคลทั้งหมด 10 หน่วยงาน ดังนี้

1. มูลนิธิสยามกัมมาจล ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน) หรือ SCB Foundation เป็นผู้สนับสนุนหลักของโครงการในปีแรก
2. สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม หรือ KMITL IE. Tech
3. บริษัท เทนเซ็นต์ (ประเทศไทย) จำกัด หรือ Tencent Thailand
4. บริษัท เน็กซ์เทคโนโลยี จำกัด หรือ Nextzy Technologies
5. บริษัท ThoughtWorks Thailand Co., Ltd
6. บริษัท Pronto Marketing Co., Ltd
7. บริษัท ODDS Thailand
8. บริษัท ทรีดีเอส อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด หรือ 3DS Interactive Co., Ltd
9. บริษัท ชุมชนนักพัฒนาซอฟต์แวร์ จำกัด ผู้จัดงาน React Bangkok
10. บริษัท AIYA

### 3. ตัวอย่างสื่อประชาสัมพันธ์ต่างๆ ของโครงการ ค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์ ปี 1

1. บทสัมภาษณ์ 'ภูมิ' เด็กสร้างค่าย เปลี่ยนเด็กธรรมด้าให้กลายเป็น 'นักสร้างสรรค์' ภายใน 3 วัน จัดทำโดยสื่อออนไลน์ The Potential

บทความดังกล่าวนำเสนอถึงความเป็นมา เรื่องราวทั้งหมดในการจัดค่ายโดยเยาวชน เพื่อยeastern ของค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์ และผลที่ได้รับจากการจัดโครงการ

The Potential

April 11, 2019

Events

- ค่าย Young Creator's Camp หรือ YCC คือพื้นที่ที่ปี๒๐๑๙ โอกาส ให้เด็กห้องปลาทึ่สในการเรียน ได้ตัวเรื่องการออกแบบ ให้ลื่นไหล สำหรับเด็กที่เป็นของตัวเอง วันเดือนเมษายน 29-31 มีนาคมที่ผ่านมา คณะกรรมการศูนย์ฯ ได้จัดทำโครงการนี้
- ค่าย YCC เกิดขึ้นโดย ภูมิ-ภูมิบินทร์ โมโน เด็กหญิงวัย 17 เป็นหัวเรื่องใหญ่ นั่งแท่นประธานค่าย ได้รับการร่วมมือ ร่วมแรงร่วมใจเพื่อน พี่น้องเยาวชน ในวันนี้ อบรมห้องเรียน ห้องเรียนทั้งการและแนวคิดเรื่อง Design thinking, User experience, Lean startup ซึ่งทั้งสามศาสตร์นี้ จะช่วยให้ได้ไปต่อที่ต่อไป

เรื่อง: ธนากร ศรีฟ้าวนะ  
ภาพ: อรุลักษณ์ คงเรือง

"เพราการเรียนโปรแกรม ไม่ใช่งานของกรรมการห้องเรียน แต่เป็นงานของห้องเรียนครับ"

นี่คือตัวอย่างความพยายามเกิน 1 ปีเต็มที่ ภูมิ-ภูมิบินทร์ โมโน เด็กหญิงวัย 17 หุ่นยูนิเวิร์ส ม.4 เพื่อเริ่มการเรียนรู้ ตลอดชีวิต (ล่ามได้ที่นี่) หุ่นยูนิเวิร์ส ทางเทคโนโลยีการเรียนรู้ เพื่อสร้างพื้นที่ให้คนที่สนใจในการเรียน ได้ศึกษาออกแบบ ตัวอย่าง ได้ใช้ศักยภาพและปล่อยของที่ตัวเองมีอยู่

“จุดเด่นที่น่าสนใจของค่าย Young Creator's Camp คือบุคคลที่อยู่หลังจากล้วนเป็นเยาวชนทั้งหมด ทำ เองตั้งต้น วางแผน พอร์มทีม ระดมทุน คิดค้นกระบวนการ เจาะกลุ่มเป้าหมาย ประชาสัมพันธ์ จนค่าย สามารถเกิดขึ้นได้ ‘เด็กสร้างค่าย’ คือสามคำของงานนี้จริงๆ” - The Potential



## ค่ายนี้วัดขึ้นเพื่ออะไร

ก่อนอื่นผลของการแข่งขันจะเป็น 2 ชุด คือ 1. จุดประสงค์ต่อเนื่องๆ และ 2. จุดประสงค์ต่อสัมคม

อย่างแรกหมายความว่าให้มีความคิดได้สูงกว่าการสร้างโปรดักท์ มองมันไม่ใช่เรื่องนำเงื่อน แต่เมื่อน้องกลับบ้านไปทำให้หัวเรือรู้สึกอยากเล่นใหญ่พอนอนๆ มากขึ้น ให้เขารู้สึกว่าการเขียนโปรแกรมไม่ใช่งานของกรรมการห้องแอบร์ แต่เป็นงานของนักวางแผนครับ

ส่วน hidden agenda จุดประสงค์ต่อสัมคมของเรานั้น คือการสร้างชุมชนนักสร้าง หรือ creator community ให้เกิดขึ้นอย่างจริงจัง ถึงแม้ตอนนี้ในประเทศไทยเริ่มมีความสนใจเรื่องนี้อยู่มากขึ้น แต่ข้อคงจะให้ความสำคัญกับ 'นักสร้างรักษาตีก'

“ทุกคนชอบบอกว่าเด็กเป็นอนาคตของชาติ แต่พบว่าไม่ใช่ พบว่าเด็กคือปัจจุบัน” แล้วทำไมเราไม่ทำปัจจุบันให้ดี



## กิจกรรมนี้ออกแบบมา บ่มเพาะ แบ่งเป็น 3 วัน วันแรกคือ 'วันคิดไอเดีย' เป็นวันที่พากันออก เข้าร่วมเวิร์คช็อปผ่านศาสตร์ทั้งสามที่ผลิตผลงานกัน ได้แก่ Design thinking, User experience, Lean startup โดยทั้งสามศาสตร์นี้ เหมือนเป็นการซ้ำย้อมองหรือขยายผลอย่างต่อเนื่อง

สมมุติว่าต้องการสร้างโปรดักท์ให้ลึกลื้นๆ ไว้ เราต้องอาศัยการมองจากสามศาสตร์นี้ นั่นคือ การมองจากผู้ใช้เป็นหลัก ถ้าว่าผู้ใช้มีลักษณะเป็นย่างไร การทำไปต้องทำให้เกิดอายุ 18 ในเมือง ยอมต่างจากไปต้องทำให้ผู้สูงอายุที่อยู่ในชนบท เพราะบริบทมันต่างกัน

.....



ทำไมต้องเป็นสามคาสตร์นี่ มันเชื่อมโยงกับอย่างไร

แผนมองวันนี้มีความ overlap กันสวยงาม ถ้ามองเป็นวงกลมสวยงาม จะมีส่วนที่เป็นจุดกลางเกี่ยวกับอยู่หลายด้าน เช่น design thinking จะช่วยทำให้ได้อีกอุดมการณ์ เป็นโปรดักต์ที่ดีกว่าเดิม และพัฒนาความสามารถที่นักออกแบบทำให้ดีลงๆ เท็งภาพรวมดีขึ้น เนื่องจากเป็นการอยู่คู่กัน ช่วยลดภาระออนไลน์ของช่องทางให้เป็นจังหวะ

ภูมิใช้บานาตรวัดอะไรในการเลือก 3 ศาสตร์นี้มาถ่ายทอดในเวิร์คช็อป

ต้องบอกก่อนว่า ไม่ได้ใช้ประสบการณ์ที่ดีที่สุดเข้าวิเคราะห์ หมายความคือผู้คนใช้ความรู้ของ “โทรศัพท์อัจฉริยะ” ที่มีในปัจจุบันนี้เพื่อมาเลือกผลิตภัณฑ์หรือบริการที่เรา experience มาก่อน ยกเว้น UX แม้เป็นคอมมูนิเคชั่นมากๆ โดยธรรมชาติของคนที่เป็นตัวเรียนรู้หรือตัดสินใจจะมีแนวโน้มที่ต้องมองจากด้านของส่วนตัว เช่น ความต้องการทางส่วนตัว ความต้องการทางสังคม ความต้องการทางเศรษฐกิจ ความต้องการทางความบันเทิง ฯลฯ แต่เมื่อเข้าสู่ UX ผู้คนที่ใช้โทรศัพท์มักจะให้ความสำคัญกับความต้องการทางสังคมและเศรษฐกิจเป็นหลัก

เพื่อ “product ที่ดีต้องเข้าใจ users”

เขียนเดี๋ยวกัน Lean startup ให้ได้มาจากกราฟร่วมงาน Startup Thailand อย่างที่ออกศาสตร์นั่งเขียนลงให้ไว้ไปต่อได้มีอ่อนนุช เรากลอน Lean startup มาก เพราะเราเป็นคนที่ถูกจัดกลุ่มเหล่านี้ แต่ Lean startup ทำให้เราลงความคิดเห็นเปลี่ยนไป สกุลก็ต้องตามอัปเดต พอฟอร์มไม่ดีเพิ่มเติมก็จะรู้ว่าไม่ใช่ ที่สุดแล้วต้องรับมือและต้องหาทาง ไม่ต่อ



เชื้อในพลังของเทคโนโลยีมากแค่ไหน

ร้อยเปอร์เซ็นต์ครับ หลายๆ คนบอกว่าปัญหาต่างๆ มันควรแก้ที่คนไม่ใช่เทคโนโลยี แต่ผมเห็นต่าง

แผนเชื่อมบุญที่เป็นผู้มีอิสระทางความคิด มนุษย์ไม่ได้ถูกสร้างมาเพื่อรับอุดมการณ์ใดๆ มนุษย์เป็น free thinking ไม่เคร่งครัดกับความคิดเดียว แต่ต้องลองคิดในไลน์ที่ต่างกันให้มุ่งหมายท้าในสิ่งที่ถูกต้องได้จากขั้นและขั้วทั้งสองฝ่าย ให้สอดคล้องในอิทธิพลของความท้าทายที่มีอยู่ในโลก

“เป้าหมายในชีวิตของผมต้องการเป็น technology developer นอกจากจะมีความสามารถในการพัฒนาโปรแกรมแล้ว ผมจะพัฒนาชุมชน นักสร้าง ชุมชน ไปร่วมกับเพื่อนๆ อย่างไร ผมขอทำให้เจ็บปวด”

แผนของว่า เรายก้าไปรบดักกิจให้คุณอึน ก็เห็นเราจับปลาให้เขากิน เกิดวันใดวันหนึ่งเรามีอยู่ เราเห็นเขายกเงินทั้งหมด วันจับปลา ก็จะตายไปพร้อมๆ กัน แต่ถ้าเราสร้างชนบทบ้านสร้าง ส่งต่อให้เกิด รุ่นต่อไป สังฆลествันบ้านก็ไม่หายไป และบ้านจะเป็นเห็นเดิน เพราบันองคงคุณก็มีอยู่เดียวที่ต่างกัน



2. รายการໂທຣ້ສົນ Lightning Talk ກັບສາຍສວຣົກ ຂົນຍິ່ງ ທາງໜ້ອງ 3 ເລຳດື່ງເຮືອງຮາວ  
ຄວາມເປັນມາ ແຮບນດາລາໄຈ ແລະ ຮາຍລະເອີດໃນການຈັດຄ່າຍັນກສ້າງຮູ່ນເຢວໃນປີແຮກ



ตอน "เด็กไทยที่ออกจากระบบโรงเรียน สู่การเป็นนักพัฒนาซอฟต์แวร์ของบริษัทสตาร์ทอัปไทยในสหรัฐฯ"

คำป्रอย: ฟังแนวคิดและการเดินตามความฝันของเด็กรุ่นใหม่ ที่หลงใหลเรื่องเกมคอมพิวเตอร์และการเขียนโปรแกรม จึงลาออกจากโรงเรียนซึ่งกำลังเรียนชั้นม. 4 ออกเรียนรู้ด้วยตัวเองและก้าวสู่การเป็นนักพัฒนาซอฟท์แวร์ที่อายุน้อยที่สุดของบริษัทสตาร์ทอัพไทยในสหรัฐฯ พร้อมกับแบ่งปันประสบการณ์ให้กับเยาวชนร่วมสร้างผู้นำในสังคมไทย

ออกอากาศวันพุธที่ 31 กรกฎาคม 2562 เวลา 07:15 - 07:45 น. ทางช่อง 3

3. บทสัมภาษณ์ [เวทมนตร์ของ ‘ภูมิ’ นักพัฒนาซอฟต์แวร์วัย 17 ปี ผู้เลือกออกจากโรงเรียนและมุ่งสู่ชีวิตคอนเวลลี่](#) จัดทำโดยสื่อออนไลน์ The 101 ซึ่งเล่าถึงจุดกำเนิดของค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์ และเป้าหมายในการจัดค่ายในปีแรก



The screenshot shows a news article from the website '101'. The header includes the '101' logo, a 'subscribe' button, and social media links. Below the header is a navigation bar with categories: World, Politics, Economy, Social Issues, Life & Culture, People, Media, Projects, Contributors, and Spotlights. A search icon is also present. The main content features a photograph of a young man with glasses and a purple t-shirt standing on a concrete walkway. The text above the photo reads: 'INTERVIEW' and '101'. The headline of the article is: 'เวทมนตร์ของ ‘ภูมิ’ นักพัฒนาซอฟต์แวร์วัย 17 ปี ผู้เลือกออกจากโรงเรียนและมุ่งสู่ชีวิตคอนเวลลี่'. Below the headline is the date 'Jun 28, 2019' and a note indicating it's an interview. There are sharing options for Facebook, Twitter, and Google+, along with a 'Print' link.

“หลังจากกลับมาไทยเขารีเมถ่ายทอดสิ่งที่เชื่อ ความรู้และประสบการณ์ที่มีให้กับคนรุ่นเดียวกันและน้องๆ รุ่นต่อไป ผ่านกิจกรรมมากมาย เช่น Young Creator’s Camp ซึ่งเขา尼ยามไว้ว่า ค่ายเปลี่ยนวัยมั่นส์ เป็น ‘นักสร้างสรรค์’ ใน 3 วัน”

101

Subscribe 

World ▾ Politics ▾ Economy ▾ Social Issues ▾ Life&Culture ▾ People ▾ Media ▾ Projects ▾ Contributors ▾ Spotlights ▾

คุณค่าแบบนี้ทำให้เราจัด Young Creators Camp (YCC) หรือค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์ เพราะ  
เห็นเด็กๆ นักวิชาคนรุ่นหลัง “เป็นนักประดิษฐ์แล้วได้อะไรแล้ว?” เราทิ้งออก “โอดี เเมะ  
ลัะ มันยะ แต่จะทำงานเป็นนักประดิษฐ์ต้องอะไร?” น้องบอกว่า “เป็นมั่นใจอะใช่ที่ไม่เชื่อ  
ความท้าทายอีก” ซึ่งเราภูมินิใช่อย่างในเปลี่ยน mindset แบบนี้



ที่มา : Young Creators Camp (YCC)

เราเลือกอยากรู้สึกๆ ที่สื่อ perception ที่ต้องโลกนี้อยู่ ได้ก้าวเข้ามามาเป็นแบบสื่อแบบ  
ประเทคโนโลยีรองรับฐานะ ไม่ต้องรอใครที่รู้นั้น เป็น นักเรียนนักศึกษาที่สร้างอะไรมาแก่ปัญหาได้

**“เรามีเป้าหมาย คือไม่อยากให้โปรแกรมเมอร์เป็นคนเขียนตามคำบอก แต่ให้คิดว่าเป็น ‘นักเวทมนตร์’  
อะไรขึ้นมาก็ได้**

คุณค่าแบบนี้ทำให้เราจัด Young Creator's Camp (YCC) หรือค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์ เพราะเห็นเด็กๆ บ่น  
ว่ากับเราว่า “เป็นโปรแกรมเมอร์เงินเดือนได้เลยหรือเปล่า?” เราทิ้งออก “โอดี เเมะ  
ลัะ มันยะ แต่จะทำงานเป็นนักประดิษฐ์ต้องอะไร?” น้องบอกว่า “ก็เงินมั่นยะอะไรมี “ไม่จั้นผอมไม่ทำหรอก” ซึ่งเราว่ามั่น  
ไม่ใช่ อยากรู้หันมองเปลี่ยน mindset แบบนี้”

#### 4. ลงข้อความประชาสัมพันธ์โครงการ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ [Spaceth.co](#)

Spaceth.co  
6 March ·

โลกเรากลุ่มคนเลื่อนด้วยความคิดสร้างสรรค์ในทุกๆวันมาตั้งแต่อดีตจนปัจจุบัน ความคิดสร้างสรรค์บางอย่างที่ได้เปลี่ยนโลกไปตลอดกาล และทุก ๆ คนล้วนมีความคิดสร้างสรรค์ด้วยกันทั้งนั้น จะนั่นเราทุกคนสามารถเป็นบุคคลเปลี่ยนโลกได้ไม่ว่าคุณจะเป็นใคร ซึ่งอยู่กับเราจะสร้างความคิดออกแบบในรูปแบบไหน บ้างก็ถ่ายทอดผ่านการออกแบบกราฟฟิกด้วย Young Creator's Camp ค่ายสำหรับนักเรียนมัธยมปลายที่มีความรู้ด้านการเขียนโปรแกรมหรือออกแบบมาบ้าง มาช่วยกันระดมความคิดสร้างสรรค์ ระเบิดความเป็นตัวเอง ลองสร้าง Software Product ให้ออกมาเป็น Prototype ภายในเวลา 3 วัน!! โดยตัว Software Product นี้จะต้องแก้ปัญหาของผู้คนในสังคมได้จริงๆถึงจะตรงตามความหมายของคำว่า เทคโนโลยี

เริ่มตั้งแต่เช้าวันเสาร์ ที่ 29 มีนาคม พ.ศ.2562 ถึง เชิญวันอาทิตย์ ที่ 31 มีนาคม พ.ศ.2562 ณ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

<https://ycc.in.th>



5. ร่วมพูดในงาน [TEDxYouth@Bangkok 2019](#) ในหัวข้อ “การแก้ปัญหาด้วยวิธีคิดแบบนักสร้าง” เพื่อนำเสนอแนวคิดของค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์ ออกรสู่สาธารณะชน



5.1 บทความของสื่อออนไลน์ The Potential กล่าวถึงเรื่องวิธีคิดแบบนักสร้าง ที่ถูกถ่ายทอดในเวที TEDxYouth@Bangkok 2019 ซึ่งกำเนิดมาจากค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์

☰ 🔎 THE POTENTIAL

ງូប៊ូ-រូប៊ូបែបការ នៃវិសាងបណ្តែ



The image shows a man with glasses and a yellow t-shirt with 'PIZZA' printed on it, speaking on stage. He is standing in front of a large, illuminated blue 'gkok' sign. Behind him are several rectangular light boxes of different heights, creating a minimalist set. The background is dark.

SCB

"เพื่อไว้ที่เราเชื่อว่ามีภูมิคุ้มกันไว้ในพรหม เวลาจะไม่ปล่อยมันไป แต่เราจะใช้วิถีทางมนต์ของตัวเองในการแก้ปัญหาตัวชี้วัด ของเรามา เช่นเชือก 'การสร้าง' เป็นเครื่องของทุกคน"

“ผมเชื่อว่าในอีก 5 ปีข้างหน้า ถ้าเกิดไทยและทุกคนเราทักษิร์ต่อของน้ำไว้จะขาดสารสาครส์ การเรียนโปรแกรม วิทยาศาสตร์ หรือคิลล์เพลย์อนไลน์ถูกห้ามที่เดียวลงในชีวิตประจำวันและก้าวเข้ามายามเป็นผู้นำในการเผยแพร่ปัญญา ผมเชื่อว่าประเทศไทยในอีก 5 ปี ข้างหน้าจะเปลี่ยนไปอย่างมาก”

5.2 บทความของสื่อออนไลน์ Spaceth.co กล่าวถึงเรื่องวิธีคิดแบบนักสร้าง ที่ถูกถ่ายทอด ในเวที TEDxYouth@Bangkok 2019 ซึ่งกำเนิดมาจากค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์



# สรุป TEDxYouth@Bangkok 2019 ทำไม่เด็กไทยเจ็บและเก่ง กว่าที่คณคิด



Chanud Sithipreedanant  
November 23, 2019

ต้องขอบอกเลยว่างาน TEDxYOUTH@Bangkok 2019 ในปีนี้รวม Speaker เก่ง ๆ มาเพียบ หรือดีเวลย์มากที่เป็นเลกิปั้นและร่วมงานดีเด่นขึ้นไม่เหมือนใคร โดยพิพากษา SPACEITH.CO ที่ได้ยกขึ้นเป็นผู้พูดในงาน Talk สุด Exclusive ครั้ง

6. ประชาสัมพันธ์โครงการผ่านเว็บไซต์แคมป์ชัป ([CampHub.com](http://CampHub.com))

☰ ผู้ดูแลระบบด้านการเรียนและการสอน  
**CAMPHUB** ระบบจัดการเรียนการสอน

## jihadtooy

กลุ่มเยาวชนนักสร้างรุ่นเยาว์

### มีประกาศนี้ยังไงให้หรือไม่?

ใบปั๊ม

## 7. ประชาสัมพันธ์โครงการ ค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์ ปี 1 ผ่านทางเฟซบุ๊คแฟนเพจของค่าย



The image shows a Facebook post from the page "Young Creator's Camp". The post features a large graphic for the camp, which includes a stylized 'Y' logo and text in Thai: "ค่ายเปลี่ยนวัยมันส์ เป็น 'นักสร้างสรรค์' ใน 3 วัน". Below the graphic, the page name "Young Creator's Camp" and location "@KMITL - IE. Tech" are displayed. The post includes a message in Thai: "มาระบุเบิดใจดิบ ระบบความคิดสร้างสรรค์ ลงมือทำผลงานจริง!!!! กระบวนการให้ผู้เข้าร่วมในการทดลองในสื่อการสอนแบบ และเวิร์กช็อปสุดมันส์ สุดมันส์ สนุกไปกับการทำโปรดักส์จริงแบบจัดเต็ม เริ่มรับสมัครแล้ว วันนี้ - 11 มีนาคม 62" and a link "ycc.in.th". A red circular badge with the word "ฟรี" (Free) and "ทดลองงาน" (Workshop) is overlaid on the graphic. The post has 32,586 people reached and 2,840 engagements. It includes standard Facebook interaction buttons like Like, Comment, Share, and a Boost Post button.

Young Creator's Camp  
Published by Phoomparin Mano [?]  
· 10 February 2019 · 2

น้องเป็นนักเรียนมัธยมปลาย ที่สนใจศึกษาเรื่องนี้  
โปรแกรม หรือออกแบบกราฟฟิก ใช้ใหม่?

แล้วน้องมีอะไรเดียวเจ้า ที่จะช่วย แก้ไขปัญหาในสังคมได้ แต่ยังไม่พึ่งใช้ได้จริงใช่ไหม?

เราขอแนะนำให้รู้จักกับค่าย Young Creator's Camp  
#ค่ายเด็กสร้าง ค่ายที่จะทำให้น้องเป็นมากกว่านักศึกษา!  
ได้ลองมือทำจริง!... See more

Tag photo Add location Edit

32,586 People reached 2,840 Engagements Boost Post

You and 58 others 18 comments 178 shares

Like Comment Share y ▾

Most relevant ▾

Koy Charoenrungroeng Natthasit Prajim พานาภิเษก  
Like · Reply · Message · 48w

Chuleporn Thongpasit ม.3ชั้นม.4ค่ะ น้องชอบ  
ค่ายนี้มากที่สุดค่ะ ตอนนี้อยู่ในช่วงของการเรียนตัวอย่างค่ะ  
Like · Reply · Message · 49w

Comment as Young Creato... ☺ ☺ ☺ ☺ ☺

8. บทความรีวิวค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์ “มหาภาพย์ชีวิตในค่าย YCC” จากน้องพร้อมพ์ หนึ่งในเยาวชนผู้เข้าร่วมค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์ในปีแรก

เปิดค่ายมาด้วยความสนุกสนานเล่นเกมไปล้ำทักษะ และตัวมีมความเป็นอิมเมจมนต์ หรือฟอร์มที่มีจังหวะเด่นของน้ำเสียงการเปิดหัวเรื่อง Random (แต่ที่จริงเขาก็จัดไว้แล้วแหล่) ในโทรศัพท์หรือกับบอร์ดสันว่าเราจะได้อjuryอะไร



ในตอนแรกเราได้รับอีก壹๔ แต่อันนี้จริงแล้วเป็นสิ่งที่ต้องการความพึงที่ๆ เขาทำ เป็นโภณ์สีไลด์เพื่อยกหักมาก!! ก็เลยเปลี่ยนเรือกันนึงเป็นสีพัดสดใส และได้รับความชื่นชอบใน กลุ่มที่พึ่งหัวใจมี Dev 3 คน — พีร์อัมฟ์, ปเดต, ติน และมี Design อีก 3 คน — การ์ดัน, เมจิ, และ แอนน์



แต่สังจากานี้ก็มีที่ วนเรื่องน้ำหนึ่งเข้ามาอยู่เรื่อยๆ ผลดีเปลี่ยนหลาย ๆ ชุด มาช่วย พัฒนาบุคคลมองเห็นที่เกี่ยวกับ idea ของกลุ่ม ซึ่งก็มีข้อดีหนึ่ง นามว่า “พีตอล์” มาก ที่กว่า Problem นี้เป็น Problem ที่เราสามารถถึงแต่ตอนน้ำหน่ายและช่วงไม่ได้เปลี่ยนเลย และแนะนำว่าให้เราติดตามทุกในเรื่อง

คืนนั้นเราได้ตัดต่อ กันยาวเลย จนมีคำนำเข้ามาในหัวว่า "User จำเป็นต้องรู้ มาย เพื่อจะสามารถตัวอย่างให้ดูของ BTS เราถึงไม่ใช่กันเลย" เราได้พับไปรบจด ติด กันใหม่

หลังจากที่เราทิ้งไปเรื่องหักไป กัน ในเดือน เราก็ต้องการว่า Why กระหายที่นักลงทุน  
เราจะมี idea ว่าเราทำที่เรื่อง “หักไป” ซึ่งปัญหาที่เราติดคือ “ใจไม่ไป” 4  
จาก 3 อะไรคือสิ่งที่ “เราไม่สนใจในผลกำไรที่จะไม่ได้รับมาใน” Target ของนาฬิกาตอน  
นี้ แต่จะต้องการจะระบุตัวเอง เรายังคงปัญหาอยู่อีกในได้เช่นกัน เราต้องแก้ไขข้อบกพร่อง  
ตอนนี้ 2 ก้าว ๆ

Day 2 : ลงมือทำ

วันที่ 2 นี้ແທล็อกเป็นวันที่ เรายังได้ติดสูงกับว่า Problem ที่เราติดตัวความต้องการให้ไป ให้ เนื่องจากถูก บันทึกเป็น Problem จริง ๆ ของ User หรือว่า หน้าต่อการลงปั๊ก User Interview นั้นเอง ก็เริ่มที่จะรู้ว่า ความต้องการนั้น ใช้ภาษาที่ไม่ค่อยแม่น ใช้ภาษาที่สักสิ่งแล้วว่า หน้าไม่เข้าใจ แต่เดี๋ยวนี้ไปรู้ User ถูกก้มหน้าฟุ้งฟื้นที่นี่ เดอะ พากฯ โอ้ นั่นก็จุดเชิญเสื่อน ของกล่องสีฟ้าของน้ำอัดลม ตั้งแต่เด็กไม่ได้ไป Interview User เพิ่มเลย

หลังจากถึงจังหวัดเชสเตอร์ พวกพากันเดินทางไปเมืองสุริยุธยาที่ว่าราชการตั้งแต่เช้ามา พอถึงเช้าวันต่อมา ก็เดินทางกลับไปเชสเตอร์อีกครั้ง ด้วยความที่พวกเขากำลังจะเดินทางกลับไปเมืองเชียงใหม่ ที่ให้คิดคำให้ความอ่อนน้อมและชี้เปิดดงกิติดลงปูเสื่อที่ด้านในห้องน้ำ ที่มีเครื่องซึ่งจะออกเสียงที่หัวทันทีเมื่อคนน้ำหนาเดิน ทำให้เจ้าตัวลังเล

## อ่านบทความได้ที่

<https://medium.com/@wearedprompt/life-in-ycc-camp-1-e952c85e72f7>

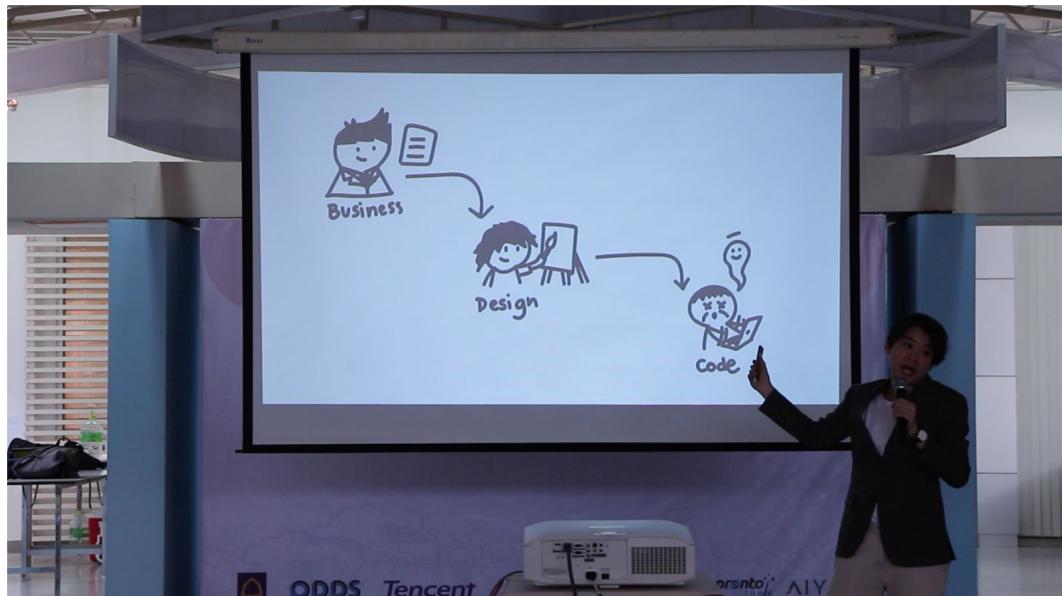
#### 4. ภาพถ่ายกิจกรรมของโครงการ ค่ายนักสร้างรุ่นเยาว์ ปี 1

ภาพถ่ายและวิดีโออื่นๆ สามารถเข้าถึงได้ทาง [Google Drive รูปภาพของโครงการ](#)

##### 1. แนะนำค่ายกับผู้เข้าร่วมโครงการ



## 2. การบรรยายด้านการทำงานร่วมกันข้ามสาขาเทคโนโลยี โดยวิทยากรจากบริษัท ThoughtWorks



### 3. เวิร์คช้อปการสร้างสรรค์ไอเดีย (Ideation Workshop)





#### 4. การสัมภาษณ์กลุ่มผู้ใช้งานในชุมชนตลาดกระทบง พื่อเก็บข้อมูลเชิงลึก (Customer Interview)





5. Workshop พัฒนาทักษะวิชาชีพ ด้านการวางแผนโปรดักต์และทำงานร่วมกันในสาขาโปรแกรมเมอร์ (Developer Collaboration Workshop)



## 6. กิจกรรมพัฒนาผลิตภัณฑ์แม่แบบเชิงซอฟต์แวร์ (Prototype Hackathon)





## 7. การนำเสนอโปรดักต์ต่อคณะกรรมการ (Pitching)









## 7. กิจกรรมสัมนาการ (Activities)



## 8. กิจกรรมบายศรีสู่ขวัญ และปิดโครงการ











