



ข่าวประชาสัมพันธ์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110 ■ โทรศัพท์ 0-2649-5000 ภายใน 15666 ■ โทรสาร 0-259-6172

114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110 โทรศัพท์ 0-2649-5000 ภายใน 15666

ส่วนวิเทศสัมพันธ์และสื่อสารองค์กร ได้จัดระบบข่าวสิ่งพิมพ์ สนใจดูรายละเอียดได้ที่ <http://news.swu.ac.th/newsclips/>

ข่าวจากหนังสือพิมพ์แนวหน้า ฉบับวันที่ 11 เดือนมกราคม พ.ศ.2563 หน้า 16 มูลค่าข่าว 364,988.-

เยาวชนค่าย 'CREATIVE AI CAMP by CP ALL' ปีที่ 2 ไอเดียเจ๋ง ดึง AI พัฒนาคุณภาพชีวิต ตอบโจทย์ความยั่งยืนตามเป้า UN



ก่อศักดิ์ ไชยรัศมีศักดิ์



น้องปริม-นริกุลฤดา พองคำ



น้องมีม-ธรรารสิริ ไพบุลย์



น้องต้นกล้า-พศวัต เพ็งพริ้ง
วัฒนกุล

นอกจากให้เยาวชนได้เรียนรู้เรื่องปัญญาประดิษฐ์ (AI) และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องอย่างเข้มข้นแล้ว ค่าย CREATIVE AI CAMP ปีที่ 2 ภายใต้แนวคิด "I AM AND AI FOR I AM" ซึ่งจัดขึ้นโดย บมจ.ซีพี ออลล์ ผู้ก่อตั้งร้านเซเว่น อีเลฟเว่น ในประเทศไทย และพันธมิตรแล้ว ยังได้เด็ก ๆ ทั้ง 8 กลุ่ม ได้สร้างสรรค์ไอเดียการนำ AI มาสร้างประโยชน์ให้สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals หรือ SDGs) ขององค์การสหประชาชาติ (UN) รวมถึงรองรับปัญหาสำคัญ ของโลก เช่น สังคมผู้สูงอายุ ด้วย

ก่อศักดิ์ ไชยรัศมีศักดิ์ ประธานกรรมการบริหาร บริษัท ซีพี ออลล์ จำกัด (มหาชน) ผู้ก่อตั้งร้านเซเว่น อีเลฟเว่น ในประเทศไทย ระบุว่า ค่าย CREATIVE AI CAMP ปีที่ 2 ได้รับความร่วมมือจากพันธมิตรหลากหลายด้าน อาทิ พันธมิตรการศึกษาชั้นนำด้าน AI ระดับโลกอย่าง Advanced Robotics Center มหาวิทยาลัยแห่งชาติสิงคโปร์ (NUS), Department of Information Management Peking University (มหาวิทยาลัยปักกิ่ง), สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ (PIM), บริษัท โอโนว์พลัส จำกัด และ บริษัท แอ็คโคเมท จำกัด ทำให้เยาวชนมีโอกาสได้เรียนรู้จากวิทยากรระดับโลก และสามารถสร้างสรรค์ไอเดียด้าน AI อย่างเต็มศักยภาพ สำหรับ 3 ทีมที่ได้รับรางวัลจะมีโอกาสได้เข้าร่วมค่ายต่อเนื่องอีก 1 ค่ายในเดือนมีนาคม กับวิทยาการจาก

ทั้งไทย จีน และสิงคโปร์ เพื่อต่อยอดไอเดียดังกล่าว ให้กลายเป็น Prototype Project

"ไอเดียด้าน AI ของเด็ก ๆ ในวันนี้ถือเป็นเรื่อง



ทีม Move On หนึ่งใน 3 ทีมที่ได้รับรางวัลยอดเยี่ยม



ทีม Pimmium หนึ่งใน 3 ทีมที่ได้รับรางวัลยอดเยี่ยม

สำคัญ เพราะอาจกลายเป็นไอเดียที่พัฒนาจนสามารถไปขับเคลื่อน สร้างสรรค์ประโยชน์ให้กับสังคมและประเทศอย่างยั่งยืนได้ ช่วยแบ่งเบาภาระงานต่างๆ ของคน ไม่ใช่แทนที่คน ซีพี ออลล์และพันธมิตร จะยังคงมุ่งมั่นสนับสนุนค่ายลักษณะนี้ต่อไป สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของเราที่ต้องการร่วมสร้างสรรค์และแบ่งปันโอกาสเพื่อทุกคน”

ในค่ายนี้หลังจากเยาวชนทั้ง 8 กลุ่มได้สร้างสรรค์ไอเดียการใช้ AI พัฒนาคุณภาพชีวิต ทั้งการจัดความหิวโหย (Zero Hunger) การจัดการพลังงาน การศึกษา แล้ว คณะกรรมการได้คัดเลือกผลงานยอดเยี่ยม 3 กลุ่มเป็นผลงานชนะเลิศ ได้แก่ 1.กลุ่ม Salut กับไอเดีย AI ตอบโจทย์ด้านการมีสุขภาพ และความเป็นอยู่ที่ดี (Good Health & Well Being) 2.กลุ่ม Pimmium กับ AI ที่มาช่วยให้ทุกคนมีโอกาสเข้าถึงการศึกษา และ 3.กลุ่ม Move On เป็น While Loop ที่มาช่วยให้ชุมชนมีโอกาสในการขายสินค้า OTOP มากขึ้น

น้องปริม-ณัฐฤตา

พองคำ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย ตัวแทนจากกลุ่ม Salut กล่าวว่า ในด้าน Good Health & Well Being และการแพทย์นั้น เริ่มมีการนำ AI เข้ามาใช้บ้างแล้ว เช่น การใช้ AI รักษามะเร็งเฉพาะจุด แต่สำหรับไอเดียของกลุ่มเธอคือการพัฒนาแอปพลิเคชันที่เข้ามาช่วยดูแลเรื่องโภชนาการให้แก่ผู้ใช้ ทั้งการเป็นสแกนเนอร์ที่สามารถบอกได้ว่า สินค้าอาหาร

ชนิดดังกล่าวมีคุณค่าทางโภชนาการอย่างไร แล้วมาประมวลผลกับโรคที่ผู้ใช้เป็นอยู่ ว่าสามารถรับประทานได้หรือควรหลีกเลี่ยง หากต้องหลีกเลี่ยง ควรรับประทานสินค้าอาหารที่คล้ายคลึงกันชนิดใดแทน ตัวแอฟยังมี AI Chatbox ให้ผู้ใช้ปรึกษาปัญหาด้านโภชนาการและสุขภาพได้เสมือนมีนักโภชนาการส่วนตัว

“AI ไม่ใช่เรื่องไกลตัว เป็นเรื่องใกล้ตัวเรามาก

สิ่งสำคัญคือต้องเข้ามาสัมผัส เรียนรู้ เปิดใจ และลองศึกษา หนูเองก็มีความรู้เริ่มจากศูนย์ คือเคยเป็นเพียงผู้ใช้เท่านั้น ค่ายนี้ทำให้มีโอกาสได้เรียนรู้เรื่อง AI อย่างลึกซึ้ง อย่างที่ไม่มีใครคอยสอนในชีวิตประจำวัน จนสามารถต่อยอดเป็นไอเดียเหล่านี้” ตัวแทนจากกลุ่ม Salut กล่าว

ด้าน **น้องมัม-ธรราสิริ ไพบุญย์วัฒนกุล** นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย ตัวแทนจากกลุ่ม Pimmium เล่าถึงไอเดีย AI สร้างสรรค์ของกลุ่มว่า คือการพัฒนาเกมด้านการศึกษา เพื่อสร้างชุมชนด้านการศึกษาอย่างยั่งยืน โดยตัวเกมจะมี Machine Learning เข้ามาช่วยจัดหมวดหมู่ความรู้ และทดสอบความรู้ของผู้เล่นว่าอยู่ในระดับใด จากนั้น AI จะพัฒนาเกมระดับถัดไปขึ้นมา โดยอิงจากความสามารถของผู้เล่นและเกมระดับก่อนหน้า เพื่อให้ผู้เล่นค่อยๆ เกิดการพัฒนาความรู้ที่เหมาะสมกับตัวเอง

ขณะที่ **น้องต้นกล้า-พศวัต เพ็งพริ้ง** นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน ตัวแทนจากกลุ่ม Move On เป็น While Loop เล่าว่า ไอเดียของกลุ่มคือการช่วยให้ชุมชนสามารถพัฒนาสินค้า OTOP ได้อย่างตรงจุดและมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยจะมีการเก็บข้อมูล Big Data จากการซื้อสินค้าของคนในร้านเซเว่น อีเลฟเว่น จากนั้นจะนำข้อมูลมาวิเคราะห์แล้วคาดการณ์เทรนด์ ส่งกลับไปให้ชุมชนจนสามารถพัฒนาสินค้า OTOP ให้สามารถขายได้ดี ตอบโจทย์ความต้องการผู้บริโภค นำรายได้กลับมาสู่ชุมชน