



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/>

ข่าวจากหนังสือพิมพ์มติชน ฉบับวันที่ 20 เดือนมกราคม พ.ศ.2563 หน้า 21 มูลค่าข่าว 572,484.-

ส่องค่าย ‘ครีเอทีฟ เอไอ’ พัฒนาชีวิต ตอบโจทย์ ‘ความยั่งยืน’



รายงาน

เยาวชนได้เรียนรู้เรื่องปัญญาประดิษฐ์ (AI) และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องอย่างเข้มข้นแล้ว ค่าย CREATIVE AI CAMP ปีที่ 2 ภายใต้แนวคิด “I AM AND AI FOR I AM” ซึ่งจัดโดย บมจ.ซีทีแอล ผู้ก่อตั้งร้านเซเว่นอีเลฟเว่นในประเทศไทย และพันธมิตร ยังให้เด็กฯ ทั้ง 8 กลุ่มได้สร้างสรรค์ไอเดียการนำ AI มาสร้างประโยชน์ให้สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนขององค์การสหประชาชาติ (UN) รวมถึงรองรับปัญหาสำคัญของโลก เช่น สังคมผู้สูงอายุด้วย

โดยหลังจาก 8 กลุ่มได้สร้างสรรค์ไอเดียการใช้ AI พัฒนาคุณภาพชีวิต ทั้งการจัดความหิวโหย (Zero Hunger) การจัดการพลังงาน การศึกษา คณะกรรมการได้คัดเลือกผลงานยอดเยี่ยม 3 กลุ่ม เป็นผลงานชนะเลิศ ได้แก่ 1.กลุ่ม Salut กับไอเดีย AI ตอบโจทย์ด้านการมีสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดี 2.กลุ่ม Pimmiut กับ AI ที่มาช่วยให้ทุกคนมีโอกาสเข้าถึงการศึกษา และ 3.กลุ่ม Move On เป็น While Loop

ที่มาร่วมให้ทุนสนับสนุนโอกาสในการขยายสินค้าโอท็อปมากขึ้น

น้องปริม-ณัฐกฤตา พองคำ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนปริมสร้อยแยลส์วิทยาลัย ตัวแทนกลุ่ม Salut เล่าว่า ในด้าน Good Health & Well Being และการแพทย์นั้น เริ่มมี

การนำ AI เข้ามาใช้บ้างแล้ว เช่น การใช้ AI รักษาแม่เร้งเฉพาะจุด แต่สำหรับไอเดียของกลุ่มตนคือการพัฒนาแอปพลิเคชันที่เข้ามาช่วยดูแลเรื่องโภชนาการให้แก่ผู้ใช้ทั้งการเป็นสแกนเนอร์

ที่สามารถบอกได้ว่าสินค้าอาหารชนิดดังกล่าวมีคุณค่าทางโภชนาการอย่างไร แล้วมาประมวลผลกับโรคที่ผู้ใช้เป็นอยู่ว่าสามารถรับประทานได้หรือควรหลีกเลี่ยง หากต้องหลีกเลี่ยงควรรับประทานอาหารที่คล้ายคลึงกันชนิดใดแทน ตัวแอปพลิเคชัน AI Chatbox ให้ผู้ใช้ปรึกษาปัญหาด้านโภชนาการและสุขภาพได้ เสมือนมีนักโภชนาการส่วนตัว

“AI ไม่ใช่เรื่องไกลตัว





ก๊อศักดิ์ ไชยศรีศักดิ์



เป็นเรื่องใกล้ตัวเรามาก สิ่งสำคัญคือต้องเข้ามาสัมผัสเรียนรู้ เปิดใจ และลองศึกษา หนูเองมีความรู้เริ่ม

จากศูนย์ คือเคยเป็นเพียงผู้ใช้เท่านั้น ค่ายนี้ทำให้มีโอกาสได้เรียนรู้เรื่อง AI อย่างลึกซึ้ง อย่างที่ไม่มีใครคอยสอนในชีวิตประจำวัน จนสามารถต่อยอดเป็นไอเดียเหล่านี้” ตัวแทนจากกลุ่ม Salut กล่าว

ด้าน น้องมิม-ธรรลริ ไพบูลย์วัฒนกุล นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลสวิทย์วิทยาลัย ตัวแทนจากกลุ่ม Pimmiu เล่าถึงไอเดีย AI สร้างสรรค์ของกลุ่มว่า คือการ



พัฒนาเกมด้านการศึกษา เพื่อสร้างชุมชนด้านการศึกษาย่างยั่งยืน 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 ไอเดียของกลุ่มคือการช่วยให้ชุมชนสามารถพัฒนาสินค้าโอท็อปได้อย่างตรงจุดและมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยจะมีการเก็บข้อมูล Big Data จากการซื้อสินค้าของคนในร้านเซเว่นอีเลฟเว่น จากนั้นจะนำข้อมูลมา

วิเคราะห์แล้วคาดการณ์เทรนด์ส่งกลับไปให้ชุมชนจนสามารถพัฒนาสินค้าโอท็อปให้สามารถขายได้ดี ตอบโจทย์ความต้องการผู้บริโภค นำรายได้กลับมาสู่ชุมชน

ด้าน ก้องศักดิ์ ไชยระสมีศักดิ์ ประธานกรรมการบริหาร บริษัท ซีพี ออลล์ จำกัด (มหาชน) 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 ไอโนว์พลัส จำกัด และบริษัท แอ็คโคเมท จำกัด ทำให้เยาวชนมีโอกาสได้เรียนรู้จากวิทยากรระดับโลกและสามารถสร้างสรรค์ไอเดียด้าน AI

อย่างเต็มศักยภาพ

สำหรับ 3 ทีมที่ได้รับรางวัลจะมีโอกาสได้เข้าร่วมค่ายต่อเนื่องอีก 1 ค่ายในเดือนมีนาคม กับวิทยากรจากทั้งไทย จีน และสิงคโปร์ เพื่อต่อยอดไอเดียดังกล่าวให้กลายเป็น Prototype Project

ไอเดียด้าน AI ของเด็กๆ ในวันนี้ถือเป็นเรื่องสำคัญ เพราะอาจกลายเป็นไอเดียที่พัฒนาจนสามารถไปขับเคลื่อน สร้างสรรค์ประโยชน์ให้กับสังคมและประเทศอย่างยั่งยืนได้ ช่วยแบ่งเบาภาระงานต่างๆ ของคนได้ แต่ไม่ใช่แทนที่คน