2020_2_20 - v.106

ARSA Framework Reliability

ความน่าเชื่อถือของอาษาเฟรมเวิร์ค

ARSA Framework

อาษาเฟรมเวิร์ค ได้รับรางวัลสภาวิจัยแห่งชาติ ผลงานประดิษฐ์คิดค้นประจำปีงบประมาณ 2563 เมื่อวันที่ 2 กุมภาพันธ์ 2020 ณ งานวันนักประดิษฐ์ 2020 (IPITEx 2020) Event Hall 102 - 104 ศูนย์นิทรรศการและการประชุมไบเทค บางนา จัดโดยสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.)

รับมอบใบประกาศนียบัตรจาก รศ.นพ.สรนิต ศิลธรรม ปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.)

“อาษาเฟรมเวิร์ค” ผลงานวิจัยของ ผศ.ดร.อาษา ตั้งจิตสมคิด มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ รับรางวัลสภาวิจัยแห่งชาติ: ระดับดีมาก ผลงานประดิษฐ์คิดค้นประจำปีงบประมาณ 2562 จัดโดย สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) http://www.tu.ac.th/thammasat-18-awards-national-research-council-thailand-2019

รับมอบใบประกาศนียบัตรจาก พล.อ.อ.ประจิน จั่นตอง รองนายกรัฐมนตรีและรมว.ยุติธรรม

รับช่อดอไม้แสดงความยินดีจาก รศ.เกศินี วิฑูรชาติ อธิการบดีมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ
มอบประกาศนียบัตรนี้ เพื่อประกาศเกียรติคุณ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาษา ตั้งจิตสมคิด

ในฐานะที่ได้รับรางวัลสภาวิจัยแห่งชาติ : รางวัลผลงานประดิษฐ์คิดค้น ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๒
รางวัลระดับดีมาก
เรื่อง "อาษาเฟรมเวิร์ค"
ให้ไว้ ณ วันที่ ๒ กุมภาพันธ์ พุทธศักราช ๒๕๖๒

(ศาสตราจารย์ นายแพทย์สิริฤกษ์ ทรงศิวิไล)
เลขาธิการคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ

พลอากาศเอก
(ประจิน จั่นตอง)
รองนายกรัฐมนตรี

อาษาเฟรมเวิร์คร่วมจัดแสดงบูทในงานวันนักประดิษฐ์ประจำปี 2562

ผลงานวิจัย "อาษาเฟรมเวิร์ค" ได้รับรางวัล IP Champion 2562 ทรัพย์สินทางปัญญาดีเด่น สาขาลิขสิทธิ์ ประเภทบุคคลธรรมดา จัดโดยกรมทรัพย์สินทางปัญญา (อ้างอิงตามประกาศกรมทรัพย์สินทางปัญญา ที่ 203/2562 เรื่องผลการพิจารณาคัดเลือกผู้ได้รับรางวัล IP Champion ประจำปี พ.ศ. 2562 ประกาศ ณ วันที่ 24 พฤษภาคม พ.ศ. 2562)

รับมอบโล่เกียรติยศจาก นายทศพร ทังสุบุตร อธิบดีกรมทรัพย์สินทางปัญญา

สืบเนื่องจากหนังสือราชการเลขที่ วช ๐๐๐๕/๒๘๗๗ ลงวันที่ ๓ เมษายน ๒๕๖๒ ผลงานวิจัย “อาษาเฟรมเวิร์ค” ได้รับการสนับสนุนในการขยายผลต่อยอดผลงานวิจัยและสิ่งประดิษฐ์ ในรูปแบบกิจกรรมต่างๆที่ สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) สนับสนุน อาทิ การจัดฝึกอบรม สัมนาและประกวดผลงานในงานมหกรรมงานวิจัยแห่งชาติ งานวันนักประดิษฐ์ ซึ่งจัดขึ้นเป็นประจำทุกปี

ที่ วช ๐๐๐๕/๒๘๗๗

สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ
๑๙๖ พหลโยธิน จตุจักร กทม. ๑๐๙๐๐

๓ เมษายน ๒๕๖๒

เรื่อง การสนับสนุนในการขยายผลต่อยอดผลงานวิจัยและสิ่งประดิษฐ์

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาษา ตั้งจิตสมคิด

อ้างถึง หนังสือ ARSA Productions ที่ AF 2019.01/109 ลงวันที่ ๒๑ มกราคม ๒๕๖๒

ตามหนังสือที่อ้างถึง ท่านมีความประสงค์ในการสร้างความร่วมมือโดยการลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือระหว่าง สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.) และ ARSA Productions ในการขยายผลต่อยอดผลงานที่ได้รับรางวัลสภาวิจัยแห่งชาติ : รางวัลผลงานประดิษฐ์คิดค้น เรื่อง “อาษา เฟรมเวิร์ค” เพื่อสร้างความตระหนักในความรู้ด้านวิทยาการคำนวณ วิทยาการข้อมูล ปัญญาประดิษฐ์ และอื่นๆ และเพื่อเตรียมความพร้อมของบุคลากรในการรองรับกับอุตสาหกรรมหลัก และอุตสาหกรรมใหม่ในอนาคต ซึ่งจะดำเนินการในลักษณะของการจัดฝึกอบรม สัมมนา และการประกวดผลงาน ความละเอียดแจ้งแล้ว นั้น

ในการนี้ วช. ได้พิจารณาเห็นว่าวัตถุประสงค์ของการสร้างความร่วมมือดังกล่าวมีความสอดคล้องกับนโยบายในการส่งเสริมและสนับสนุนการขยายผลงานวิจัยและสิ่งประดิษฐ์ ซึ่งสามารถดำเนินความร่วมมือในรูปแบบกิจกรรมต่าง ๆ ที่ วช. ให้การสนับสนุน อาทิ การจัดฝึกอบรม สัมมนาและประกวดผลงานในงานมหกรรมงานวิจัยแห่งชาติ งานวันนักประดิษฐ์ ซึ่งจัดขึ้นเป็นประจำทุกปี

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ศาสตราจารย์สิริฤกษ์ ทรงศิวิไล)
เลขาธิการคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ

กองประเมินผลและจัดการความรู้การวิจัย
โทร. ๐ ๒๕๗๙ ๑๓๗๐ - ๙ ต่อ ๕๐๙
โทรสาร ๐ ๒๕๗๙ ๒๒๘๘

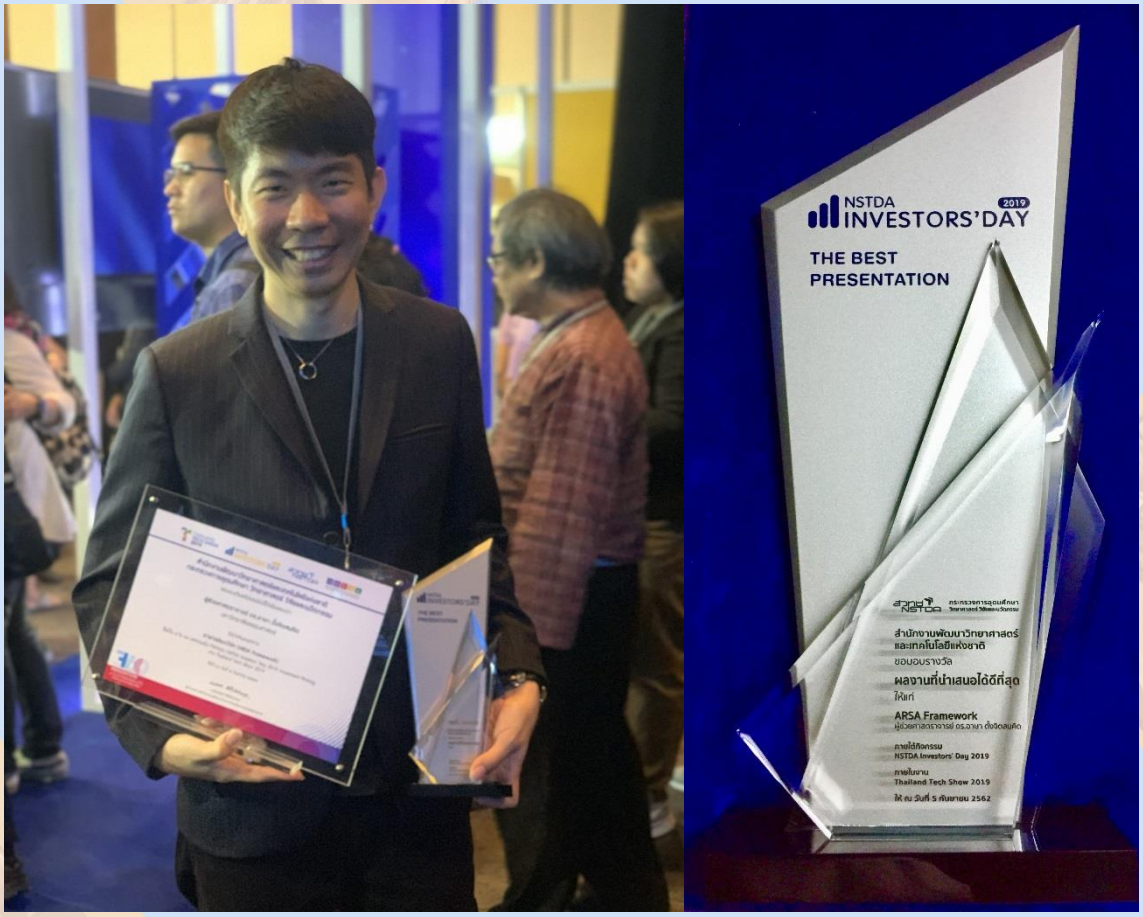
ผลงานวิจัยอาษาเฟรมเวิร์คได้รางวัลชนะเลิศการประกวด Thailand ICT Awards 2018 (TICTA) ในหมวด Business Service (ICT Services Solutions) เมื่อวันที่ 16 สิงหาคม 2561 จัดโดยสมาคมอุตสาหกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศไทยเป็นปีที่ 15 และได้เป็นตัวแทนประเทศไทยไปประกวดงาน The Asia Pacific ICT Alliance Awards 2018 (APICTA) ปีที่ 18 ณ เมืองกวางเจา ประเทศจีน ระหว่างวันที่ 9-13 ตุลาคม 2561

รับมอบโล่เกียรติยศจากดร.พันธ์ศักดิ์ ศิริรัชตพงษ์ ผู้ช่วยรัฐมนตรีว่าการกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

เป็นตัวแทนประเทศไทยไปประกวดงาน APICTA 2018 ณ เมืองกวางเจา ประเทศจีน

18th APICTA AWARDS
GUANGZHOU
October 9-13,2018
APICTA
Asia Pacific ICT Alliance
AWARDS
CERTIFICATE
of Business Servives(HC-BS)
ARSA Framework
College of Innovation, Thammasat Univesity
Thailand
Thank You For Your Contribution
Prof. Gansen Zhao
Chief Judge
Dr. Lyu Hui
Convener
Mr. Stan Singh
APICTA Chairman
Asia Pacific ICT Alliance Awards 2018
Guangzhou,China
Hosted by
CISMEF
GDSIA

อาษาเฟรมเวิร์ค" โดย ผศ.ดร.อาษา ตั้งจิตสมคิด มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ คว้ารางวัลผลงานที่นำเสนอดีที่สุดบนเวที Investment Pitching จากงาน Thailand Tech Show 2019 เมื่อวันที่ 5 กันยายน 2562 ณ ห้องคอนเวนชั่นเซ็นเตอร์ ชั้น 22 โรงแรมเซ็นทาราแกรนด์และบางกอกคอนเวนชั่นเซ็นเตอร์ เซ็นทรัลเวิลด์ กรุงเทพฯ จัดโดย สวทช.



อาษาเฟรมเวิร์คได้รับคัดเลือกให้เป็นผลงานเด่นร่วมนำเสนอในงาน Thailand Tech Show 2019 บนเวที NSTDA Investors' Day 2019 : Investment Pitching Session พร้อมทั้งเข้าร่วมงานแถลงข่าวเมื่อวันอังคารที่ 30 กรกฎาคม 2562 เวลา 14.00 – 16.00 น. ณ ห้อง Sapphire I-II ชั้น 2 โรงแรมเซ็นจูรี่ พาร์ค กรุงเทพฯ และพบกับอาษาเฟรมเวิร์คได้อีกครั้งกับงาน THAILAND TECH SHOW 2019 (นวัตกรรม 360 องศา เพื่อความยั่งยืน) ระหว่างวันที่ 5 – 6 กันยายน 2562 ณ ห้องคอนเวนชั่นเซ็นเตอร์ ชั้น 22 โรงแรมเซ็นทาราแกรนด์และบางกอกคอนเวนชั่นเซ็นเตอร์ เซ็นทรัลเวิลด์ กรุงเทพฯ จัดโดย สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.)

อาษาเฟรมเวิร์คได้รับรางวัลขวัญใจ Expert สาขาซอฟต์แวร์และดิจิทัลจากงาน Research Connect 2019 เมื่อวันอังคารที่ 3 กันยายน 2562 ณ ห้อง Mayfair ชั้น 11 โรงแรม เดอะเบอร์เคลีย์ โฮเต็ล ประตูน้ำ จัดโดย กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม

ผลงานวิจัยอาษาเฟรมเวิร์คโดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.อาษา ตั้งจิตสมคิด ได้รับรางวัลประกาศเกียรติคุณทางด้านการวิจัยจากหน่วยงานภายนอก ในงานวันนักวิจัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ประจำปี 2562 เมื่อวันพุธที่ 20 พฤศจิกายน 2562

รับมอบโล่เกียรติยศและเกียรติบัตรจาก รศ.เกศินี วิฑูรชาติ อธิการบดีมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ขอมอบเกียรติบัตรแก่

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาษา ตั้งจิตสมคิด
วิทยาลัยนวัตกรรม

ผู้ได้รับรางวัลประกาศเกียรติคุณทางด้านการวิจัยจากหน่วยงานภายนอก

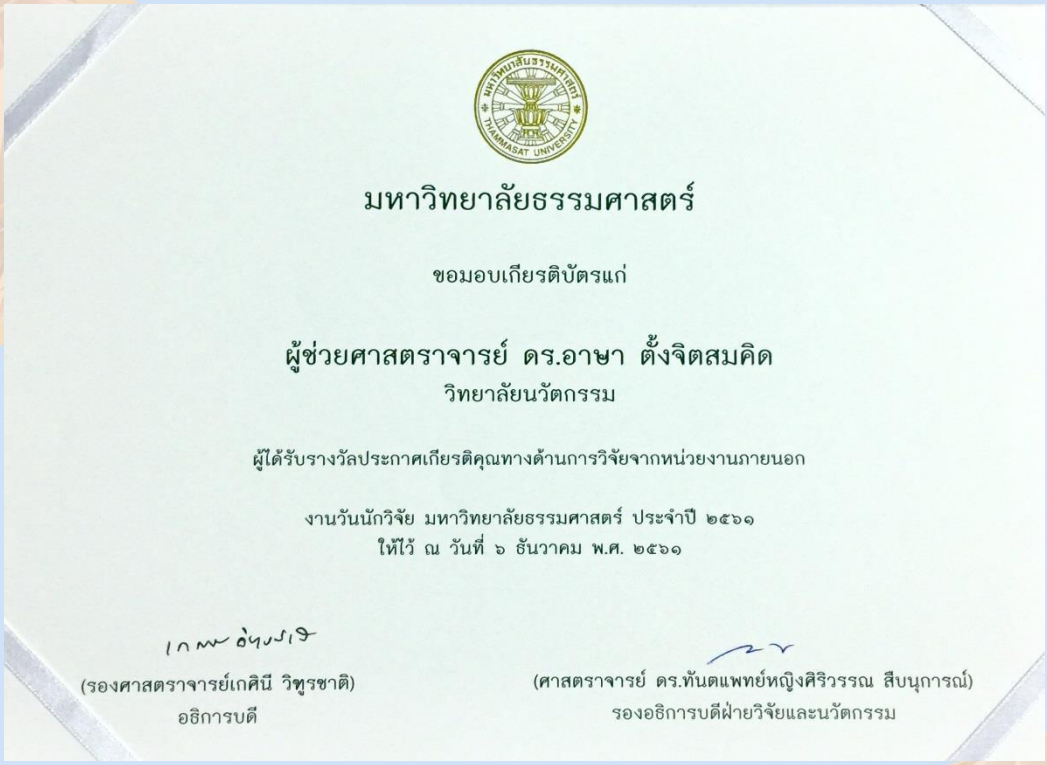
งานวันนักวิจัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ประจำปี ๒๕๖๒
ให้ไว้ ณ วันที่ ๒๐ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๒

(รองศาสตราจารย์เกศินี วิฑูรชาติ)
อธิการบดี

(ศาสตราจารย์ ดร.ทันตแพทย์หญิงศิริวรรณ สืบนุการณ์)
รองอธิการบดีฝ่ายวิจัยและนวัตกรรม

ผลงานวิจัยอาษาเฟรมเวิร์คโดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.อาษา ตั้งจิตสมคิด ได้รับรางวัลประกาศเกียรติคุณทางด้านการวิจัยจากหน่วยงานภายนอก ในงานวันนักวิจัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ประจำปี 2561 เมื่อวันพฤหัสที่ 6 ธันวาคม 2561

รับมอบโล่เกียรติยศและเกียรติบัตรจาก รศ.เกศินี วิฑูรชาติ อธิการบดีมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์



มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ขอมอบเกียรติบัตรแก่

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาษา ตั้งจิตสมคิด
วิทยาลัยนวัตกรรม

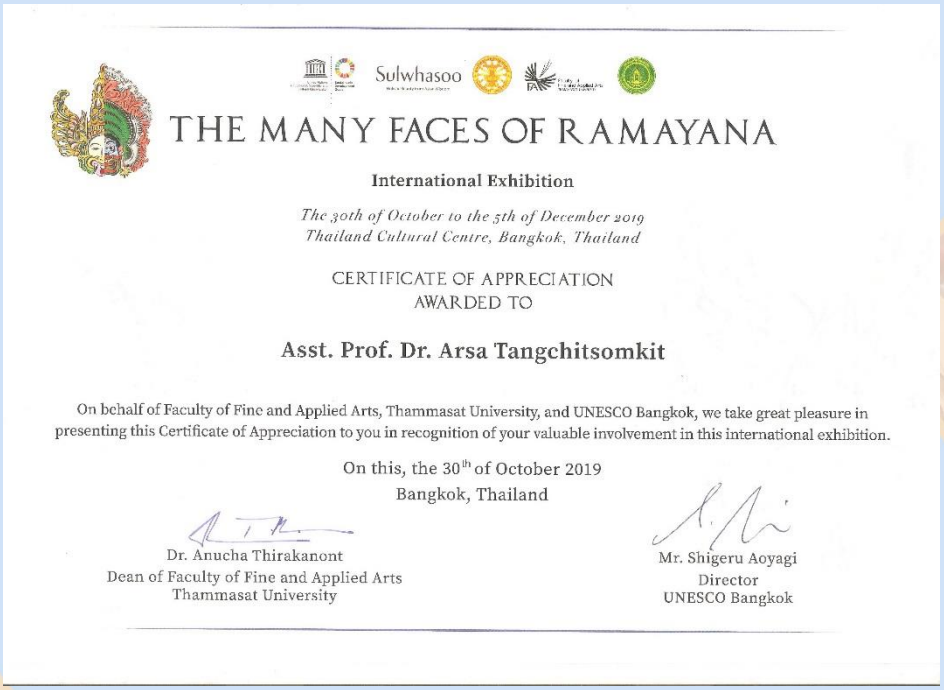
ผู้ได้รับรางวัลประกาศเกียรติคุณทางด้านการวิจัยจากหน่วยงานภายนอก

งานวันนักวิจัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ประจำปี ๒๕๖๑
ให้ไว้ ณ วันที่ ๖ ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๖๑

(รองศาสตราจารย์เกศินี วิฑูรชาติ)
อธิการบดี

(ศาสตราจารย์ ดร.ทันตแพทย์หญิงศิริวรรณ สืบนุการณ์)
รองอธิการบดีฝ่ายวิจัยและนวัตกรรม

ผลงานภาพแอ็คแซ็กที่ถูกเรนเดอร์จากอาษาเฟรมเวิร์ค โดยผศ.ดร.อาษา ตั้งจิตสมคิด ได้รับคัดเลือกจากยูเนสโกและคณะศิลปกรรมศาสตร์ มธ. ให้เข้าร่วมจัดแสดงในนิทรรศการนานาชาติ "พหลพักตรารามายณะ" The Many Faces of Ramayana ณ ห้องนิทรรศการหมุนเวียน ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย ระหว่างวันที่ 2-24 พฤศจิกายน 2562



Sulwhasoo

THE MANY FACES OF RAMAYANA

International Exhibition

The 30th of October to the 5th of December 2019
Thailand Cultural Centre, Bangkok, Thailand

CERTIFICATE OF APPRECIATION
AWARDED TO

Asst. Prof. Dr. Arsa Tangchitsomkit

On behalf of Faculty of Fine and Applied Arts, Thammasat University, and UNESCO Bangkok, we take great pleasure in presenting this Certificate of Appreciation to you in recognition of your valuable involvement in this international exhibition.

On this, the 30th of October 2019
Bangkok, Thailand

Dr. Anucha Thirakanont
Dean of Faculty of Fine and Applied Arts
Thammasat University

Mr. Shigeru Aoyagi
Director
UNESCO Bangkok

ผลงานวิจัยอาษาเฟรมเวิร์คได้รับรางวัลชนะเลิศการประกวดซอฟต์แวร์ดีเด่น ในหมวด Digital Content (DLC) รับเงินรางวัล 40,000 บาท เมื่อวันที่ 25 พฤษภาคม 2561 จัดโดยสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (depa) และเป็นตัวแทนประเทศไทยในการเข้าร่วมประกวด ASEAN ICT Awards 2018 (หมายเลข 4)

depa

ประกาศสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล
เรื่อง รายชื่อผู้นำเสนอผลงานซอฟต์แวร์ดีเด่นที่ได้รับการคัดเลือกจาก สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล
ในการส่งผลงานเข้าประกวด ASEAN ICT Awards 2018

.....

ตามที่ สำนักงานฯ ประกาศรับสมัครผู้สนใจส่งผลงานซอฟต์แวร์ดีเด่นเข้าร่วมประกวดโครงการ ASEAN ICT Awards 2018 เมื่อวันที่ ๑๐ เมษายน ๒๕๖๑ โดยได้กำหนดวันพิจารณาคัดเลือกผลงานฯ ในวันที่ ๑๘ และ ๒๑ พฤษภาคม ๒๕๖๑ นั้น

บัดนี้ คณะทำงานพิจารณาคัดเลือกผลิตภัณฑ์ซอฟต์แวร์ดีเด่น เพื่อเข้าร่วมการประกวด ASEAN ICT Awards 2018 ได้ดำเนินการคัดเลือกผลงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว โดยมีผู้ผ่านการคัดเลือกในแต่ละหมวดประเภทผลงาน ดังนี้

ที่	ประเภท	ชื่อบริษัท	ชื่อผลิตภัณฑ์
๑	Public Sector (PUB)	๑. บริษัท ที-เน็ต จำกัด	๑. ระบบป้องกันการทุจริตในการสอบด้วยสัญญาณรีโมทคอนโทรล และสัญญาณโทรศัพท์เคลื่อนที่
		๒. CSI EDUCATION CO., LTD.	๒. MED-ED
		๓. กรมวิทยาศาสตร์การแพทย์	๓. iMoji
๒	Private Sector (PRV)	๑. Buzzebees Company Limited	๑. Buzzebees Application
		๒. TMT Marketplace Company Limited	๒. TakeMeTour
		๓. บริษัท อินเทลสไปร์ จำกัด	๓. Timemint
๓	Corporate Social Responsibility (CSR)	๑. บริษัท อินเทลลิโซลูชั่น จำกัด	๑. EDU
		๒. บริษัท สมาร์ทเฮ้ลท์แคร์โกลบอล จำกัด	๒. Diamate
		๓. onnud co., ltd	๓. sangkomdee
๔	Digital Content (DLC)	๑. College of Innovation, Thammasat University	๑. ARSA Framework
		๒. บริษัท บลูโอเชี่ยน เทคโนโลยี จำกัด	๒. VR SIM
		๓. โปรเจคเซเว่นทีน จำกัด	๓. Character GO
๕	Start-Up Company (STC)	๑. บริษัท ครีเดน เอเชีย จำกัด	๑. eKYC & Credit Scoring on BlockChain
		๒. Refinn	๒. Refinn
		๓. บริษัท สยาม เอาท์เลต จำกัด	๓. Intelligence Fulfilment Platform (IFP)

อาษาเฟรมเวิร์คร่วมกับเครือข่ายพันธมิตรมหาวิทยาลัยเพื่อการวิจัย (Research University Network หรือ RUN) จัดแสดงผลงานวิจัยอาษาเฟรมเวิร์คในงานมหกรรมงานวิจัยแห่งชาติ ประจำปี 2562 (Thailand Research Expo 2019) ระหว่างวันที่ 7-10 เมษายน 2562 ณ ชั้น 22 โรงแรมเซนทารา บางกอก คอนเวนชันเซ็นเตอร์ เซ็นทรัลเวิลด์ จัดโดยคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.)

เยี่ยมชมบูทและถ่ายภาพร่วมกับศาสตราจารย์ ดร.ทันตแพทย์หญิง ศิริวรรณ สืบนุการณ์ รองอธิการบดีฝ่ายวิจัยและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.)
National Research Council of Thailand (NRCT)
ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้ แก่
ผศ.ดร.อาษา ตั้งจิตสมคิด
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
เพื่อแสดงความขอบคุณที่ให้ความร่วมมือในการนำผลงานวิจัย เรื่อง
อาษาเฟรมเวิร์ค : ARSA Framework
ร่วมนำเสนอในงาน "มหกรรมงานวิจัยแห่งชาติ ๒๕๖๒ (Thailand Research Expo 2019)"
ให้ไว้ ณ วันที่ ๑๐ เมษายน ๒๕๖๒
(ศาสตราจารย์ นายแพทย์สุริยฤกษ์ ทรงศิริไล)
เลขาธิการคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ

ผลงานวิจัย อาษาเฟรมเวิร์ค โดยผศ.ดร.อาษา ตั้งจิตสมคิด อาจารย์ประจำวิทยาลัยนวัตกรรมมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ร่วมกับเครือข่ายพันธมิตรมหาวิทยาลัยเพื่อการวิจัย 8 มหาวิทยาลัย (RUN) เข้าร่วมงานแถลงข่าวการจัดงาน “มหกรรมงานวิจัยแห่งชาติ ๒๕๖๒ (Thailand Research Expo 2019)” เมื่อวันอังคารที่ ๑๙ มีนาคม ๒๕๖๒ เวลา ๑๓.๓๐ น. ณ ห้อง Lotus Suite 1 – 4 ชั้น ๒๒ โรงแรมเซ็นทาราแกรนด์ และบางกอกคอนเวนชันเซ็นเตอร์ เซ็นทรัลเวิลด์ กรุงเทพฯ จัดโดย สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.) https://www.facebook.com/131250030260181/posts/2232830550102108

วันที่ 6 มีนาคม 2562 ผศ.ดร.ชัยฤทธิ์ ศิลาเดช รักษาราชการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึงเป็นประธานพิธีเปิด โครงการการลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึงและ ARSA Productions โดยมีคณะผู้บริหาร อาจารย์มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึงร่วมในพิธี ณ ห้องประชุมสุพจน์ มิเถาวัลย์ ชั้น 2 อาคารอำนวยการ เวลา 9.00 น.

https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=795417994148784&id=710485109308740

อาษาเฟรมเวิร์ค จัดแสดงในงานวันนักประดิษฐ์ 2020 (IPITEx 2020) Event Hall 102 - 104 ศูนย์นิทรรศการและการประชุมไบเทค บางนา ระหว่างวันที่ 2-6 กุมภาพันธ์ 2020 จัดโดยสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.)

อาษาเฟรมเวิร์ค 5G จัดแสดงในงาน Digital Thailand Big Bang 2019 ระหว่างวันที่ 28-31 ตุลาคม 2562 ณ ศูนย์นิทรรศการและการประชุมไบเทค บางนา กรุงเทพ จัดโดยสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (depa), บูทที่ B87.

อาษาเฟรมเวิร์คร่วมกับสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (depa) จัดแสดงผลงานวิจัยอาษาเฟรมเวิร์ค ในงาน Digital Thailand Big Bang 2018 ระหว่างวันที่ 19-23 กันยายน 2561 ณ ชาเลนเจอร์ 1-3 เมืองทองธานี

ผลงานวิจัยอาษาเฟรมเวิร์คเข้าร่วมจัดแสดงนิทรรศการ “ตลาดนัดเปิดโลกผลงานวิจัยและนวัตกรรม” ครั้งที่ ๓ ภายในงาน “วันนักประดิษฐ์” ประจำปี ๒๕๖๑ (Thailand Inventors’ Day 2018) ระหว่างวันที่ ๒ – ๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๑ ณ Event Hall 98 - 99 ศูนย์นิทรรศการและการประชุมไบเทค บางนา กรุงเทพฯ จัดโดย สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.)

สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.)

ขอมอบเกียรติบัตรนี้ไว้เพื่อแสดงความขอบคุณ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาษา ตั้งจิตสมคิด

ที่นำเสนอผลงานประดิษฐ์คิดค้น

เรื่อง

อาษาเฟรมเวิร์ค

ในงาน "วันนักประดิษฐ์" ประจำปี ๒๕๖๑ (Thailand Inventors' day 2018)

ณ ศูนย์นิทรรศการและการประชุมไบเทค บางนา กรุงเทพฯ

ให้ไว้ ณ วันที่ ๒ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๑

(ศาสตราจารย์ นายแพทย์ สิริฤกษ์ ทรงศิวิไล)

เลขาธิการคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ

อาษาเฟรมเวิร์คร่วมกับสมาคมอุตสาหกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศไทย (ATCI) จัดแสดงเทคโนโลยีอาษาเฟรมเวิร์คในงาน August Series ระหว่างวันที่ 29 – 30 สิงหาคม 2561 ณ อาคารศูนย์ประชุมวายุภักษ์ ห้องวายุภักษ์ 2-4 ชั้น 4 โรงแรมเซ็นทราศูนย์ราชการและคอนเวนชันเซนเตอร์ แจ้งวัฒนะ กรุงเทพฯ

อาษาเฟรมเวิร์คร่วมในงานประกวด “ผลงานประดิษฐ์คิดค้น ประจำปี 2562” เพื่อขอรับรางวัลสภาวิจัยแห่งชาติ : รางวัลผลงานประดิษฐ์คิดค้น ระหว่าง วันที่ 24 – 25 กันยายน 2561 ณ ห้องประชุมจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ ชั้น 1 อาคาร วช. 1 และบริเวณโถงกิจกรรม ชั้น 1 อาคาร วช. 4 สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.)

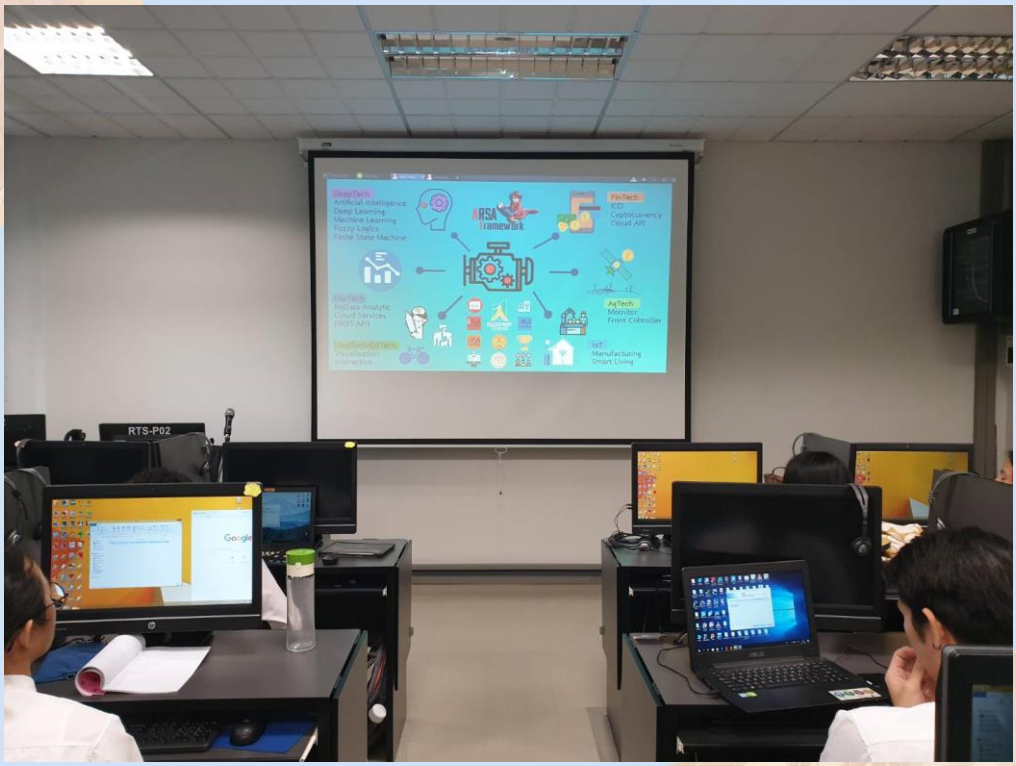
อาษาเฟรมเวิร์คร่วมในงานประกวด “ผลงานประดิษฐ์คิดค้น ประจำปี 2563” เพื่อขอรับรางวัลสภาวิจัยแห่งชาติ : รางวัลผลงานประดิษฐ์คิดค้น ระหว่าง วันที่ 23 – 24 กันยายน 2562 ณ ห้องประชุมจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ ชั้น 1 อาคาร วช. 1 และบริเวณโถงกิจกรรม ชั้น 1 อาคาร วช. 4 สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.)

อบรมการใช้งานอาษาเฟรมเวิร์ค โดย ผศ.ดร.อาษา ตั้งจิตสมคิด ให้กับนิสิต นักศึกษา คณาจารย์และผู้ที่สนใจ ในงานเครือข่ายพันธมิตรมหาวิทยาลัยเพื่อการวิจัย 8 มหาวิทยาลัย (RUN) ในวันพฤหัสที่ 25 กรกฎาคม 2562 เวลา 13.30 - 15.00 น. ณ 4th floor, Office of Academic Resource, Chulalongkorn University.

อบรมการใช้งานอาษาเฟรมเวิร์ค โดย ผศ.ดร.อาษา ตั้งจิตสมคิด วันจันทร์ที่ 2 กันยายน 2563 เวลา 09.00 - 12.00 น. ณ ตึกปิยชาติ มธ.รังสิต จัดโดย คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

อบรมการใช้งานอาษาเฟรมเวิร์ค โดย ผศ.ดร.อาษา ตั้งจิตสมคิด ให้กับคณะนักเรียนและอาจารย์จากโรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย เชียงใหม่ ในวันศุกร์ที่ 2 ตุลาคม 2563 เวลา 10.00 - 12.00 น. ณ ห้อง THAMMASAT Creative Space มธ.รังสิต จัดโดย ศูนย์ทรัพย์สินทางปัญญาและบ่มเพาะวิสาหกิจ (TUIPI) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

อบรมการใช้งานอาษาเฟรมเวิร์ค โดย ผศ.ดร.อาษา ตั้งจิตสมคิด ให้กับนิสิตและอาจารย์จากคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในวันศุกร์ที่ 6 และ 13 กันยายน 2563 เวลา 10.00 - 12.00 น. ณ ห้อง 307 ตึก 3 จัดโดย คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



อบรมการใช้งานอาษาเฟรมเวิร์ค โดย ผศ.ดร.อาษา ตั้งจิตสมคิด ให้กับนิสิตระดับปริญญาตรี, โทและอาจารย์จากคณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในวันศุกร์ที่ 27 กันยายน 2563 เวลา 09.00 - 12.00 น. ณ ตึก 4 ชั้น 13 จัดโดยคณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อาษาเฟรมเวิร์คร่วมกับสมาคมปัญญาประดิษฐ์ไทยจัดอบรมหลักสูตร CS110 – การพัฒนาทักษะด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ และวิทยาการข้อมูล โดยใช้ ARSA Framework เวอร์ชั่น AI อบรมวันที่: 31 พฤษภาคม – 2 มิถุนายน 2562 (8:30 – 16:00) สถานที่: ห้องอบรม AIAT Academy ชั้น 7 อาคารนาริตะ เมืองทองธานี จังหวัดนนทบุรี ลิงก์รายละเอียดคอร์สอบรม: https://academy.aiat.or.th/arsaframework-1/

ถ่ายภาพร่วมกับผู้เข้าอบรมหลักสูตร CS110 กับสมาคมปัญญาประดิษฐ์ไทย

อบรมหลักสูตร เวิร์คช้อปออกแบบ UX/UI บนแอนดรอยด์ด้วยโฟโตช้อปกับอาษาเฟรมเวิร์ค ฉบับผู้เริ่มต้น โดย ผศ.ดร.อาษา ตั้งจิตสมคิด วันที่ 15 มิถุนายน 2562 เวลา 09.00-16.00 น. ณ ห้อง THAMMASAT Creative Space มธ.รังสิต จัดโดย ศูนย์ทรัพย์สินทางปัญญาและบ่มเพาะวิสาหกิจ (TUIPI) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

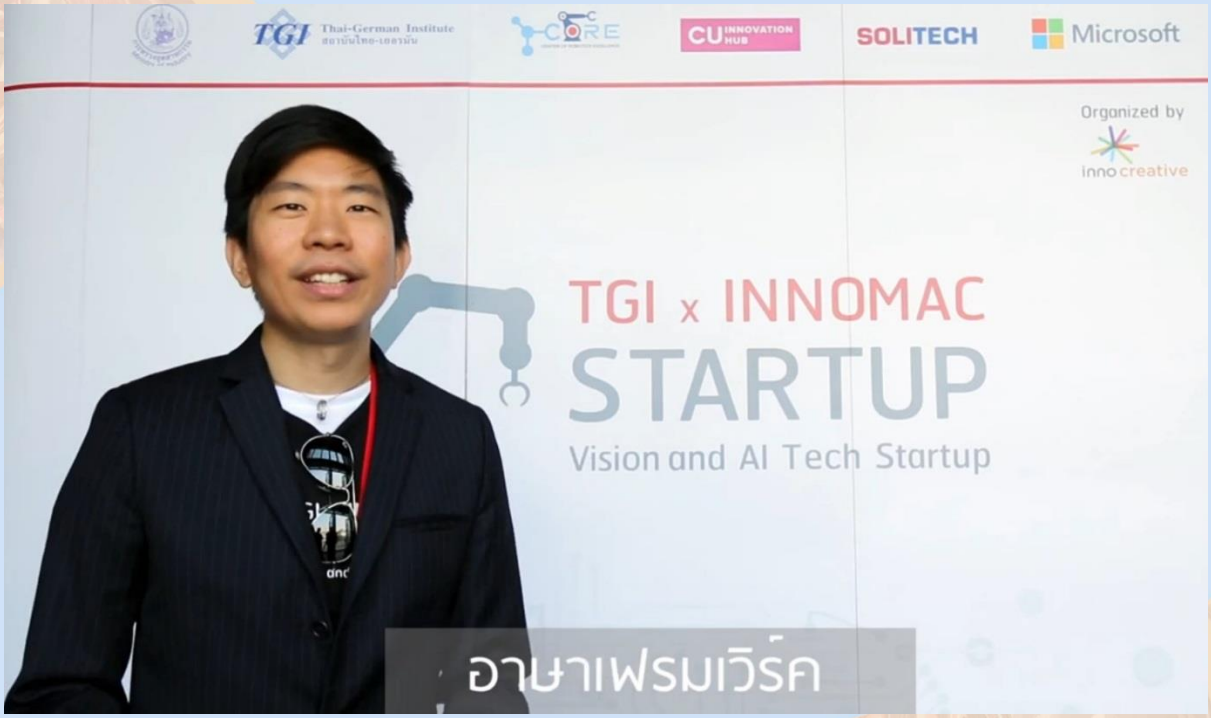
อบรมหลักสูตร "การสร้างเกม 2 มิติบนแอนดรอยด์ด้วยโฟโตช้อปกับอาษาเฟรมเวิร์ค ฉบับ Start-up" โดย ผศ.ดร.อาษา ตั้งจิตสมคิด ระหว่างวันที่ 1 - 4 สิงหาคม 2561 เวลา 08.30 - 16.30 น. ณ ห้อง THAMMASAT Creative Space มธ.รังสิต จัดโดย ศูนย์ทรัพย์สินทางปัญญาและบ่มเพาะวิสาหกิจ (TUIPI) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

กิจกรรมเสวนาเชิงปฏิบัติการในหัวข้อ "ออกแบบ UX/UI บนระบบปฏิบัติการแอนดรอย์ด้วยโฟโต้ช้อปกับอาษาเฟรมเวิร์ค" วันที่ 1 กุมภาพันธ์ 2562 เวลา 15.00 - 18.00 น. สถานที่ชั้น 2 ห้อง workshop TCDC COMMONS W DISTRICT จัดโดย TCDC

อาษาเฟรมเวิร์คเข้าร่วมโครงการ "TGI x INNOMAC ACCEL : VISION AND AI TECH STARTUP"

จัดโดย สถาบันไทย-เยอรมัน (TGI) ร่วมกับ สำนักปลัดกระทรวงอุตสาหกรรม และบริษัท InnoCreative จำกัด

https://youtu.be/afo0-L8AP4Q



คลิปสัมภาษณ์อาษาเฟรมเวิร์ค รายการที่นี่ 92 FM 92 กระทรวงศึกษาธิการ

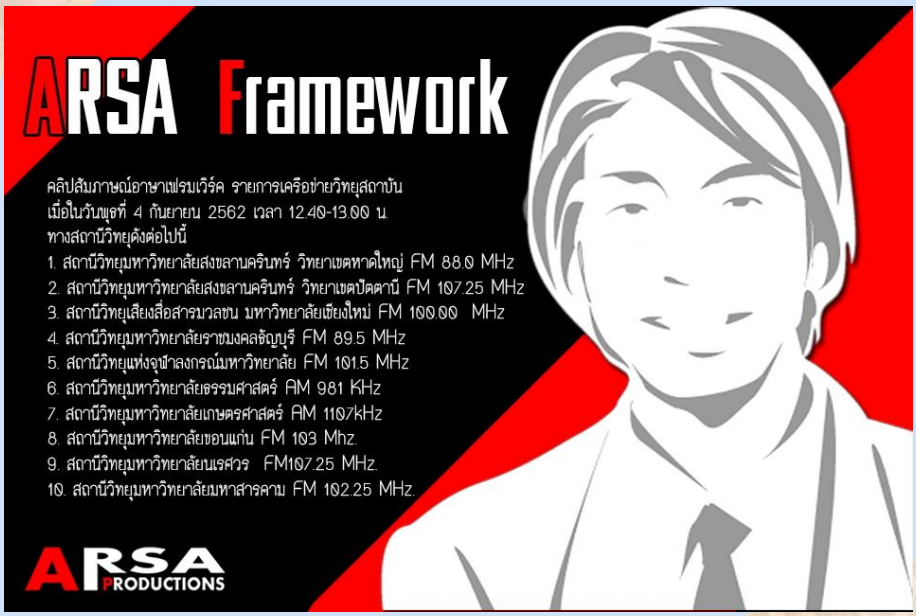
เมื่อวันพุธที่ 2 มกราคม 2562 เวลา 10:30 น.

https://youtu.be/-Yvif0A5Yu4

คลิปสัมภาษณ์อาษาเฟรมเวิร์ค รายการเครือข่ายวิทยุสถาบัน

เมื่อในวันพุธที่ 4 กันยายน 2562

เวลา 12.40-13.00 น. https://youtu.be/XdbbR4pAnbM



บทสัมภาษณ์ “ผศ.ดร.อาษา” นักพัฒนา ARSA FRAMEWORK/GAME สตาร์ทอัพสาย DEEPTECH พูดคุยกับ ผศ.ดร.อาษา ตั้งจิตสมคิด อาจารย์ประจำวิทยาลัยนวัตกรรม และยังเป็นนักพัฒนาเกมทางด้าน DeepTech รวมถึงเป็นผู้พัฒนา Arsa Framework และแพลทฟอร์มสร้างแอปพลิเคชัน วันศุกร์ที่ 30 สิงหาคม พ.ศ.2562 จุลสารธรรมศาสตร์ ปีที่ 52 ฉบับที่ 8 เดือนกันยายน 2562

https://tu.ac.th/thammasat-deep-tech-arsa-framework

“ผศ.ดร.อาษา” นักพัฒนา ARSA FRAMEWORK/GAME สตาร์ทอัพสาย DEEPTECH

วันนี้เราลองเปลี่ยนแนวจากสายวิจัย มาเป็นสายสตาร์ทอัพกันบ้าง ไม่ได้เป็นสตาร์ทอัพธรรมดา ๆ ทั่วไป แต่เป็นสตาร์ทอัพทางด้าน DeepTech ที่เกี่ยวกับ “เกม” รวมถึงการสร้างแพลตฟอร์ม หรือการสร้าง “แอปพลิเคชัน”

พูดคุยกับ **ผศ.ดร.อาษา ตั้งจิตสมคิด อาจารย์ประจำวิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์** และยังเป็นนักพัฒนาเกม รวมถึงเป็นผู้พัฒนา Arsa Framework ที่เป็นแพลตฟอร์มสำหรับสร้างแอปพลิเคชัน แต่ว่า Arsa Framework สามารถทำอะไรได้อีกบ้างนอกจากสร้างแอปพลิเคชัน อาจารย์มีคำตอบให้เราแล้วค่ะ

Q: Arsa Framework คืออะไร?

Arsa Framework เป็นสตาร์ทอัพในด้าน DeepTech คือ เฟรมเวิร์คสำหรับสร้างแอปพลิเคชันในยุค5G ที่สามารถเชื่อมโยงและรองรับการประมวลผล การแสดงผล การติดต่อสื่อสารผ่าน Cloud ได้แบบ One Stop Service โดยสามารถประยุกต์ใช้งานในยุค 5G ได้ดังต่อไปนี้

- DeepTech/AI นำไปสร้างปัญญาประดิษฐ์ด้วยอัลกอริทึม DeepLearning หรือ MachineLearning
- MarTech/BigData Analytic นำไปสร้างแผนการตลาดและวิเคราะห์ข้อมูลทาง Data Science
- FinTech/Blockchain นำไปสร้าง ICO สกุลเงินดิจิทัล และเขียนอัลกอริทึม Blockchain
- MedTech EdTech UX/UI นำไปสร้าง UX/UI ทางด้านการแพทย์และการศึกษาในทุกระดับชั้น
- AgTech/Controller นำไปควบคุมอุปกรณ์ Hardware ต่าง ๆ ผ่านทาง Cloud และ Smart Devices
- IoT/{REST:API} ควบคุมอุปกรณ์ IoT ผ่าน Representational State Transfer (REST API)
- UAV/TCP/UDP ควบคุม/ประมวลผล อากาศยานไร้คนขับ (Unmanned Aerial Vehicle) ผ่านโปรโตคอล TCP หรือ UDP

Q: แล้วสตาร์ทอัพ Arsa Framework เรียกว่าเป็นสิ่งแรกที่อาจารย์พัฒนาขึ้นมา?

ก่อนหน้านี้ได้พัฒนาผลิตภัณฑ์ชื่อ Zaros X Battle เป็นเกมต่อสู้บนแพลตฟอร์ม PC Version วางจำหน่ายเมื่อปี 2007 และบนแพลตฟอร์ม Arcade Version วางจำหน่ายเมื่อปี 2009 ซึ่งผลิตภัณฑ์ตัวที่สองชื่อ เกมซารอส เรียล แบทเทิล กำลังอยู่ในระหว่างการพัฒนาครับ

Q: เล่าถึงตัวผลงาน “อาษาเฟรมเวิร์ค” กันบ้าง?

ถ้าจะให้พูดถึงผลงาน “อาษาเฟรมเวิร์ค” ผมคิดว่ามันมาไกลกว่าที่ผมวางแผนไว้ครับ เพราะครั้งแรกที่ทำ ผมกะจะให้เป็นแค่เกมเอนจิ้นสำหรับเกมซารอสของผมเท่านั้น แต่พอนำไปทดลองสอนหนังสือตามมหาวิทยาลัยต่าง ๆ กลับได้ผลดีเกินคาด นักศึกษาได้รับรางวัลจากเกมที่สร้างด้วยอาษาเฟรมเวิร์คมากมาย ทำให้เกิดเป็นความคิดว่า “ทำไมเราไม่ Scalable & Repeatable มันล่ะ” ผลที่ได้จึงปรากฏตามที่เห็นในปัจจุบัน ซึ่งผลงานนี้ ยังได้รับรางวัลผลงานเด่น Thailand Tech Show 2019 จัดโดย สวทช. รางวัล IP Champion 2562 จากกรมทรัพย์สินทางปัญญา รางวัลสภาวิจัยแห่งชาติ 2562 จากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) รางวัลชนะเลิศการประกวด Thailand ICT Awards 2018 จากสมาคมอุตสาหกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศไทย (ATCI) และรางวัลชนะเลิศการประกวดซอฟต์แวร์ดีเด่น 2561 จากสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (depa) เป็นต้น และยังได้รับรางวัลประกาศเกียรติคุณทางด้านการวิจัย 2561 จากมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และรางวัลการเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ 2560 จากมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ด้วยครับ

Q: อาจารย์สร้างเกมด้วย?

เกมซารอส เอ็กซ์ แบทเทิ้ล ครับ เกมตัวนี้เราใช้เวลาสร้างขึ้นมา 3 ปี ตั้งแต่ปี 2004 วางจำหน่ายครั้งแรกในปี 2007 และ ปี 2009 เกมซารอสถือเป็นผลิตภัณฑ์เรือธงของเราเลยก็ว่าได้ เพราะผมมีความตั้งใจที่จะสร้างแบรนด์ของคนไทยขึ้นไปแข่งขันในตลาดเกมโลก รวมถึงจุดสูงสุดของผม คือ การสานฝันผลักดันให้อีโว่ไทยก้าวขึ้นไปมีส่วนแบ่งกับการตลาดเกม มีเวทียืนในระดับโลกครับ บ้านเรามีคาแรกเตอร์และเรื่องราวต่าง ๆ ที่

อนาคต'อี-สปอร์ตไทย' กับ'อาษา ตั้งจิตสมคิด'

วันที่ 15 พฤศจิกายน พ.ศ. 2561 ปีที่ 41 ฉบับที่ 14858 ลงหนังสือพิมพ์มติชนรายวัน

https://sarosworld.com/arsa_matichon_esport.JPG

อนาคต E – sport ไทยภายใต้ความคิด “เกมเป็นสิ่งไม่ดี” กับ อาษา ตั้งจิตสมคิด

ลงเว็บไซต์มติชนออนไลน์ วันที่ 15 พฤศจิกายน 2561 - 15:52 น.
https://www.matichon.co.th/lifestyle/tech/news_1228051

อนาคต'อี-สปอร์ตไทย'
กับ'อาษา ตั้งจิตสมคิด'

บทสัมภาษณ์ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาษา ตั้งจิตสมคิด เรื่อง อนาคต E-Sport ไทย ภายใต้ความคิด “เกมเป็นสิ่งไม่ดี” ลงหนังสือพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ฉบับวันที่ 7-20 พฤศจิกายน 2561 หน้า 7.

https://sarosworld.com/interview7.pdf

อนาคต E-Sport ไทย ภายใต้ความคิด “เกมเป็นสิ่งไม่ดี”

กับ... อาษา ตั้งจิตสมคิด

เรื่องและภาพ : กันยา มนตรีเศวตกุล

หลังจากเมื่อวันที่ 27 ก.ค. 2560 กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาแห่งประเทศไทย ประกาศให้ “เกม” จัดเป็นกีฬาประเภท E-sport (Electronic Sports) อย่างเป็นทางการ พร้อมบรรจุให้เป็นกีฬาอาเซียนเกมส์ในปี 2018 ก่อให้เกิดเป็นกระแสที่คนทุกฝั่งฝ่ายเห็นอย่างมาก เพราะยังคงมีความเห็นบางส่วนแย้งว่า การเล่นเกมที่ไม่ได้ขยับเขยื้อนร่างกายไม่สมควรถูกจัดเป็นกีฬา ส่วนวาทกรรมที่ว่า “เกมคือกีฬา” ก็เป็นเพียงแค่การรู้เนื้องของนายทุนผู้สร้างเกม เพื่อทำให้เกมมีมูลค่ามากขึ้นเท่านั้น

อย่างไรก็ตาม การที่ประเทศไทยยอมรับให้เกมกลายเป็นกีฬา E-sport ก็ถือว่าเป็นประตูที่เปิดกว้างให้อุตสาหกรรมเกมได้เติบโตอย่างก้าวกระโดด โดยข้อมูลจาก Newzoo (องค์กรวิจัยการตลาดเกม) ได้เปิดผลสำรวจของตลาดเกมไทยว่าในปี 2561 มีผู้เล่นเกมในไทยถึง 18.3 ล้านคน และมีรายได้รวมจากธุรกิจสูงถึง 1.9 พันล้านบาท

วันนี้เราจึงจะมาร่วมเปิดอีกหนึ่งมุมมองต่อวงการ E-sport ไทย กับ **อาษา ตั้งจิตสมคิด** หนึ่งในนักพัฒนาเกมของเมืองไทยที่ได้สร้าง “อาษาเฟรมเวิร์ค” ซึ่งเป็นฐานเทคโนโลยีในการพัฒนาเกม 2D และ 3D ที่สามารถดัดแปลงซอฟต์แวร์ดีเด่นจากสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิตัล (DEPA) และยังเป็นหนึ่งในทีมผู้สร้างเกม Saros World เกมต่อสู้แนว 3D RPG (Role-Playing Game) ที่มีอีสปอร์ตอีกด้วย

อนาคตยังอื้อได้ - อาษา ตั้งจิตสมคิด หนึ่งในผู้พัฒนาเกมของไทย เผยอนาคตวงการเกมไทยยังมีโอกาสพัฒนา ศักยภาพเทียบเท่าต่างประเทศ 100%

Q : คิดอย่างไรที่เกมกลายเป็นกีฬา E-sport

ผมว่ามันเป็นเรื่องเทคโนโลยีและ เป็นเรื่องที่ผมคิดในใจว่า ได้ไหม มันเป็นไปได้อย่างไรที่เกมได้รับการยอมรับถึงขนาดถูกบรรจุเข้าในกีฬาอาเซียนเกมส์ ต่อไปอาจจะก้าวไปถึงกีฬาโอลิมปิกได้ด้วย และผมมองว่าการที่เกมได้รับการยอมรับมากขึ้น จะช่วยเปิดโอกาสให้น้องๆ ที่มีความมุ่งมั่นในการเล่นเกมมีโอกาสทำในสิ่งที่รักมากขึ้นด้วย ถ้าถามว่าเกมควรถูกจัดเป็นกีฬาไหม เพราะมันไม่ได้เคลื่อนไหวร่างกายเหมือนกีฬาอื่นๆ อย่างพวกฟุตบอล ชกมวย ผมว่ามันเทียบกันไม่ได้ ถ้าจะโกลเคียงคงเป็นพวกหมากรุก คือ ถือเป็นกีฬาอย่างหนึ่งที่เน้นการใช้กลยุทธ์ ใช้สมองในการเล่น

Q : ทัศนคติของคนในสังคมไทยส่วนใหญ่ยังคงมองว่าการเล่นเกมเป็นสิ่งไม่ดี

ก่อนอื่นต้องแยกให้ออกก่อนว่า นักกีฬา E-sport กับเด็กติดเกม สองอย่างนี้ไม่เหมือนกันนะครับ สิ่งที่แตกต่างกันระหว่างเด็กติดเกมกับนักกีฬา E-sport คือ เรื่องระเบียบวินัย เด็กติดเกมคือ คนที่เล่นเกมไปเรื่อยๆ เพื่อความสนุกสนานแค่เพียงอย่างเดียวโดยไม่ได้สนใจอย่างอื่น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องในชีวิตประจำวันหรือการพัฒนาการเล่นเกมให้ดีขึ้น แต่เด็กเป็นนักกีฬา E-sport เขาต้องรับผิดชอบหน้าที่หลายอย่าง ต้องรู้จักแบ่งเวลาให้เป็น ทั้งเรียนทั้งเล่น และต้องเล่นเกมด้วยความรับผิดชอบ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการฝึกซ้อมในการแข่ง ใครมีหน้าที่ไหนในเกม เช่น เป็นฝ่ายถูก ฝ่ายป้องกันหรือฝ่ายวางแผน ก็ต้องฝึกทักษะให้ดีขึ้นเรื่อยๆ ฉะนั้นเด็กติดเกมกับนักกีฬา E-sport จึงมีเส้นบางๆ กั้นอยู่ ซึ่งผมมองว่าการให้โอกาสเป็นสิ่งสำคัญ อย่างเพิ่งไปด่วนตัดสินว่าการเล่นเกมเป็นสิ่งที่ถูกต้องหรือไม่ถูกต้องเป็นขาวหรือเป็นดำในสังคม ให้โอกาสน้องๆ ที่เล่นเกมได้พิสูจน์ว่า E-sport ก็เป็นสิ่งที่สามารถสร้างรายได้ รวมทั้งสร้างอาชีพได้ด้วย

> “การที่เราไปห้ามไม่ให้คนเล่นเกม ก็เท่ากับปิดช่องทางในอุตสาหกรรมเกมด้วย นักกีฬา E-sport หนึ่งคน กว่าที่จะฉายแวว ก็ต้องผ่านการเล่นเกมมามากพอสมควร ไม่ใช่ว่าเล่น 4 - 5 เดือนแล้วกลายเป็นเซียนได้เลย”

Q : เด็กที่เล่นเกมไม่ได้ต้องการจะเป็นนักกีฬา E-sport หรือพัฒนาตัวเองจากการเล่นเกมทุกคน

ถูกครับ บางคนเขาก็แค่อยากเล่นเกมเพื่อความบันเทิงเฉยๆ ไม่ได้ต้องการเป็นนักกีฬา E-sport แต่ถ้าถามว่าจะทำอย่างไรกับกลุ่มคนที่ติดเกม ผมว่าเราไม่สามารถจัดการอะไรได้มาก การที่เราไปห้ามใครคนนั้นคนนี้ เท่ากับปิดช่องทางในอุตสาหกรรมเกมด้วย นักกีฬา E-sport หนึ่งคนกว่าที่จะฉายแววได้ต้องผ่านการเล่นเกมมามากพอสมควร ไม่ใช่ว่าเล่น 4 – 5 เดือนแล้วกลายเป็นเซียนได้เลย ดังนั้น ถ้าเราไปปิดกั้นในให้คนเล่นเกม ก็กลายเป็นว่าเราจะมีโอกาสหานักกีฬา E- sport ได้ยากขึ้น ทำให้อุตสาหกรรมเกมไม่เติบโต ไม่มีใครมาลงทุนกับการพัฒนาเกม ท้ายที่สุดประเทศไทยก็จะหยุดอยู่ที่เดิม คือ เป็นได้แค่ผู้เสพเกม ไม่ก้าวขึ้นไปเป็นผู้สร้างเกมเหมือนประเทศอื่นๆ อย่างจีน หรือญี่ปุ่นสักที เพราะยังต้องมานั่งเถียงกันเรื่องเด็กติดเกมกับนักกีฬา E-sport อยู่เช่นเดิม

Q : ถ้าอย่างนั้นในบทบาทของผู้ปกครองที่ไม่เข้าใจว่าลูกกำลังติดเกม หรืออยากจะเป็นนักกีฬา E-sport ควรทำอย่างไร

ผมว่าอันดับแรกเลยคือ การที่ไปสั่งห้ามอย่างเดียวเลย ผมไม่แนะนำ ผมมองว่าแทนที่เราจะไปห้าม เราใช้การสร้างเงื่อนไขบางอย่างเข้ามาแทน เช่น ถ้าคุณทำการบ้านเสร็จ คุณจะได้เล่นเกมที่คุณชอบ ถ้าคุณอ่านหนังสือเสร็จ คุณจะได้ไปเล่นสิ่งที่ชอบ อันดับแรกเราต้องเข้าใจเขาก่อนว่าเขาชอบอะไร ถ้าเราเข้าใจเขาก่อน เราก็จะสามารถเข้าไปคุยกับเขาได้ง่ายขึ้น ไม่ใช่ว่าเข้าไปก็ห้ามเลย ผมว่าอันนี้ไม่ใช่ทางออกที่ดีที่สุด

Q : ตอนนี้ภาพรวมของอุตสาหกรรมเกมในประเทศไทยเป็นอย่างไร

ตอนนี้อุตสาหกรรมดิจิทัลทางของเกมในเมืองไทย เช่น แอปมือถือ หรือการพัฒนาเกมยังไม่เติบโตเหมือนที่จะทำให้เรากลายเป็นผู้ผลิตเกมออกสู่สังคมได้ ภาพตอนนี้เป็นเหมือนกลายเป็นว่าไทยเป็นประเทศโลกที่สามหรือประเทศที่กำลังพัฒนาอยู่ ยังเป็นเพียงแค่ผู้เสพเกมของต่างประเทศ เหตุนี้ไอดีก็เอามาจากต่างประเทศ ดังนั้นมันจึงอยู่ในช่วงเริ่มต้นที่ต้องลุ้นว่าไทยจะก้าวจากการเป็นประเทศที่กำลังพัฒนาสู่ประเทศที่พัฒนาแล้วได้ไหม

Q : วงการ E-Sport ในประเทศที่พัฒนาแล้วเป็นอย่างไร

ในต่างประเทศ ธุรกิจกับ E-sport เป็นสิ่งคู่กัน จนกระทั่งประเทศไทยยังมีการถกเถียงประเด็นวาทกรรมที่ว่า “เกมคือกีฬา” เป็นแค่ค่ำสุดสวยหรูที่ใช้เป็นเครื่องมือหาเงินของนายทุนผู้สร้างเกมหรือแปล่า ซึ่งผมว่ามันก็ใช่ เพราะวงการ E-sport จะก้าวต่อไปได้ก็ต้องมีเงินมาลงทุน บริษัทผู้ผลิตเกมก็ทำหน้าที่สร้างเกมขึ้นมา ดึงดูดให้คนมาเล่นโดยเสริมสนุนเรื่อง E-sport ทำให้การเล่นเกมเป็นสิ่งที่มีมูลค่า คนก็อยากมาเล่นมากขึ้น อุตสาหกรรมเกมก็โตขึ้นเรื่อยๆ ยกตัวอย่างเช่น ประเทศจีน ญี่ปุ่น เขามีการวางระบบ E-sport ที่เป็นรูปธรรม มีการฝึกซ้อมพื้นฐาน มีโค้ชเหมือนกีฬาชนิดอื่นๆ เขาก้าวจากการเล่นเกมเพื่อความสนุกแล้วๆ มาเป็นอาชีพที่สร้างรายได้ ซึ่งมันก็คือ ธุรกิจทั้งหมด

Q : ประเทศที่เกมได้รับการยอมรับอย่าง จีน ญี่ปุ่น มีทัศนคติเชิงลบต่อการเล่นเกมบ้างไหม

มีครับ เขาก็มีมุมมองคล้ายๆ กับประเทศไทย แต่สิ่งที่แตกต่างคือ มูลค่าตลาดธุรกิจเกมต่างประเทศมันใหญ่มาก เกมกลายเป็นเรื่องที่ทำเงินได้ เกิดเป็นอาชีพ เกิดเป็นรายได้ ทำให้สังคมเกิดทำความเรื่องประโยชน์ของการเล่นเกมน้อยลง ทุกอย่างก็เลยลงตัว

Q : ไทยจะมีโอกาสก้าวไปเป็นประเทศที่อุตสาหกรรมเกมพัฒนาแล้วอย่างต่างประเทศมากน้อยแค่ไหน

ร้อยเปอร์เซ็นต์ครับ ผมตอบในฐานะที่ผมเป็นคนไทย (หัวเราะ) ผมคิดว่าเราจะสามารถเป็นเหมือนต่างประเทศได้ อย่างเมื่อก่อนคนที่คิดจะมาทำเกมหรือพัฒนาเกมเป็นอาชีพเนี่ย คนนั้นจะถูกมองในแง่ลบไปเลยนะ เพราะเมื่อก่อนเรายังมองว่าสร้างเกมเหรอ เสร็จไปทำไม ไปทำอย่างอื่นดีกว่า แต่ตอนนี้เรามีหลักสูตรที่เปิดสอนเกี่ยวกับการสร้างเกมมากขึ้น ไทยมีการรับรองให้เกมกลายเป็นกีฬาชนิดหนึ่ง ผมว่ามันเป็นจุดเริ่มต้นที่ดีมากๆ ที่เราจะสามารถพัฒนาต่อไปได้

Q : นานเท่าไรกว่าสังคมไทยจะยอมรับ E - sport ได้

(หัวเราะ) ถ้าถามเป็นตัวเลขผมว่าน่าจะไม่เกิน 10 ปี เราน่าจะได้เห็นการเปลี่ยนแปลงอุตสาหกรรมเกมภายในประเทศไทยเชิงบวกมากขึ้น เมื่อคนในสังคมเริ่มเห็นว่ามันไม่ใช่สิ่งไร้สาระและสามารถสร้างรายได้ได้ เด็กติดเกมก็จะกลายเป็นผู้สร้างรายได้จากสิ่งที่เขารัก ทัศนคติของสังคมไทยที่มองว่าเกมไม่ดีก็จะค่อยๆ เปลี่ยนไปเอง เช่น แต่ก่อนเราจะเคยได้ยินประโยคที่ว่า “ไปเล่นกีฬากันดีกว่า จะมาอยู่ไปบ้านี่ยิ” คนมักชอบก็มองอาชีพที่เกี่ยวกับการแสดงในด้านลบ แต่พอเวลามันผ่านไปเรื่อยๆ วงการการแสดงเขาก็สามารถพิสูจน์ตัวเองได้ว่า อาชีพนักร้องนักแสดงมันก็เลี้ยงตัวเองได้ วงการมวยก็เช่นกัน เพียงแต่ตอนนี้มันอยู่ในช่วงเริ่มต้น ก็เลยต้องใช้เวลาพิสูจน์ตัวเองอีกสักระยะหนึ่ง

Saros Real Battle - เกมต่อสู้ แนว 3D RPG (Role-Playing Game) ที่อาษา ตั้งจิตสมคิด เป็นหนึ่งในทีมผู้สร้าง

ขอบคุณภาพจาก www.sarosworld.com

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาษา ตั้งจิตสมคิด ได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นที่ปรึกษาประเภท: ผู้เชี่ยวชาญ สังกัดหน่วยงาน: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ กลุ่มอุตสาหกรรมที่เชี่ยวชาญ: เชี่ยวชาญด้านเกม, ความเชี่ยวชาญ (Core Expertise and Support Expertise): Game จากสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (depa) เมื่อวันที่ 24 ตุลาคม 2561

ประกาศรายชื่อผู้ขึ้นทะเบียนผู้เชี่ยวชาญ ที่ปรึกษา (Digital Transformation Consultant) รอบที่ 2 หน้า 11 หมายเลข 27

http://www.depa.or.th/th/news/ประกาศรายชื่อผู้ขึ้นทะเบียนผู้เชี่ยวชาญ-ที่ปรึกษา-digital-transformation-consultant-รอบที่-2

depa | DIGITALTHAILAND

รายชื่อผู้มีสิทธิขึ้นทะเบียนที่ปรึกษา/ผู้เชี่ยวชาญด้านดิจิทัล (Digital Transformation Consultant: DTC)

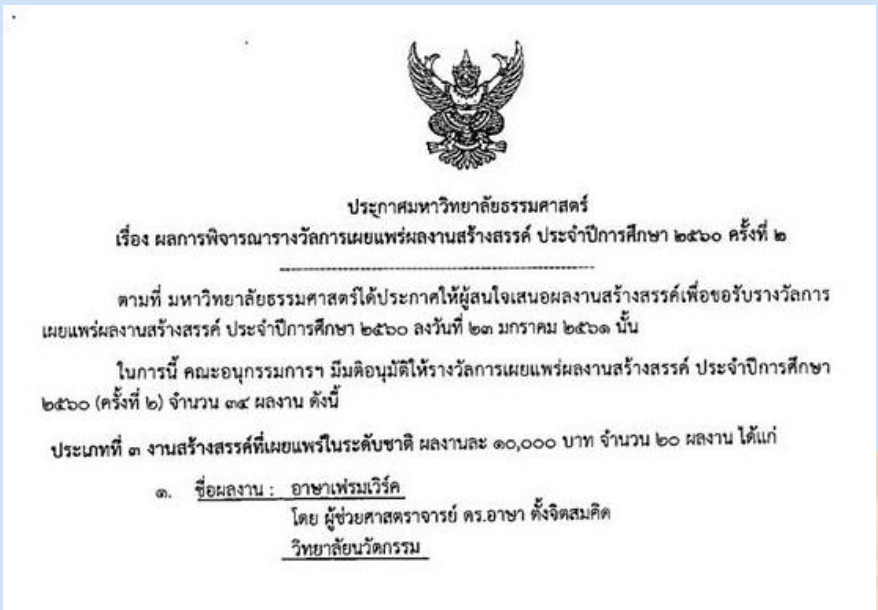
ลำดับ	ประเภท	ชื่อ-สกุล	ตำแหน่ง	สังกัด/หน่วยงาน	กลุ่มอุตสาหกรรมที่เชี่ยวชาญ	ความเชี่ยวชาญ (Core Expertise)	ความเชี่ยวชาญ (Support Expertise)	e-mail
25	ผู้เชี่ยวชาญ	อิทธิชัย อรรถกระวีสุนทร	กรรมการผู้จัดการ	บ. เลเวลอัพ โฮลดิ้ง จำกัด	ประสบการณ์และเชี่ยวชาญด้านการตลาดออนไลน์ในประเทศจีน และเชี่ยวชาญในธุรกิจ -ท่องเที่ยว -การค้าปลีก/ส่ง -การบริการ -Digital Services -Digital Content	การปรับเปลี่ยนธุรกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Transformation), นวัตกรรมบริการ (Service Innovation), การบริหารกระบวนการทางธุรกิจ (Business Process Management)	การตลาด Digital Marketing, การบริหารธุรกิจ (Business Managemant), การเงิน Financial management/Digital Paymant	ittichai31@gmail.com
26	ที่ปรึกษา/ผู้เชี่ยวชาญ	ภูธนิน ปิยาภิมุข	project Manager	Tech Logistic Enterpries Co.,Ltd.	เชี่ยวชาญระบบ ERP และการให้คำปรึกษาในกลุ่ม -การค้าปลีก/ส่ง -การบริการ -Digita Services	การปรับเปลี่ยนธุรกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Transformation), การบริหารกระบวนการทางธุรกิจ (Business Process Management), UX/UI	การตลาด Digital Marketing, การบริหารธุรกิจ (Business Managemant)	jazzining@gmail.com
27	ผู้เชี่ยวชาญ	อาษา ตั้งจิตสมคิด	Director of MCT/MCI	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์	เชี่ยวชาญด้านเกม	Game	Game	arsa@citu.tu.ac.th
28	ที่ปรึกษา/ผู้เชี่ยวชาญ	ปฐมา ผลพุฒิ	ผู้จัดการฝ่ายการตลาดและที่ปรึกษาอาวุโส (หมายเลข 4763 ระดับ 3)	บ.บิสซิเนส บูลเลทีน เซอร์วิส จำกัด	-อาหาร -เกษตรแปรรูป -การค้าปลีก/ส่ง -Manufacturing	การบริหารกระบวนการทางธุรกิจ (Business Process Management), ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ การวางแผนทรัพยากรองค์กร (ERP)	การจัดการโลจิสติกส์และคลังสินค้า (Logistic Management), Enterprise Resource Planning	patama.p@bbs.co.th

สมาคมปัญญาประดิษฐ์ไทย จัดแสดงผลงานวิจัย ARSA Framework ในงาน Gen-z Gen-Science: SEED | SCIENCE | SUCCESS ณ BTS Gateway SiamSquareOne วันที่ 18 ตุลาคม 2018

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มหศักดิ์ เกตุฉ่ำ เลขาธิการสมาคมสมาคมปัญญาประดิษฐ์ประเทศไทย (AIAT) ขึ้นแนะนำอาษาเฟรมเวิร์คในงานดังกล่าวฯ รับชมคลิป (1.25)

https://youtu.be/GJQ0xAH7CaQ

ผลงานอาษาเฟรมเวิร์ค ได้รับรางวัลการเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ ประจำปีการศึกษา 2560 (ครั้งที่ 2) ประเภทที่ 3 งานสร้างสรรค์ที่เผยแพร่ระดับชาติ ได้รับเงินรางวัล 10,000 บาท จากมหาวิทยาลัยธรรมสาสตร์ เมื่อวันที่ 5 ตุลาคม 2561



ประกาศมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
เรื่อง ผลการพิจารณารางวัลการเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๐ ครั้งที่ ๒

ตามที่ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ได้ประกาศให้ผู้สนใจเสนอผลงานสร้างสรรค์เพื่อขอรับรางวัลการเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๐ ลงวันที่ ๒๓ มกราคม ๒๕๖๑ นั้น

ในการนี้ คณะอนุกรรมการฯ มีมติอนุมัติให้รางวัลการเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๐ (ครั้งที่ ๒) จำนวน ๓๔ ผลงาน ดังนี้

ประเภทที่ ๓ งานสร้างสรรค์ที่เผยแพร่ในระดับชาติ ผลงานละ ๑๐,๐๐๐ บาท จำนวน ๒๐ ผลงาน ได้แก่

๑. ชื่อผลงาน : อาษาเฟรมเวิร์ค
โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาษา ตั้งจิตสมคิด
วิทยาลัยนวัตกรรม