ถอดประสบการณ์การเรียนรู้ ด้านนวัตกรรม ประจำปีการศึกษา 2557

1. ผู้เล่าเรื่อง สุเมธ ผ่องพรรณแข คณะวิชา/หน่วยงาน เทคโนโลยีสารสนเทศ

2. ผู้บันทึก คณะกรรมการการจัดการความรู้ คณะวิชา/หน่วยงาน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

3. บทบาท หน้าที่และความรับผิดชอบของผู้เล่าเรื่อง

บทบาทหน้าที่คือเป็นออกแบบและผู้พัฒนา ระบบ ที่มีชื่อว่า iCheer Scoring System ซึ่งใช้งานสำหรับ การให้คะแนนการแข่งกีฬา เชียร์ลีดเดอร์ ทุกประเภท ที่มีแข่งขันทั้งในระดับชาติและนานาชาติ

4. เรื่องที่เล่า

เรื่องที่จะเล่าเกี่ยวกับการพัฒนาระบบ iCheer Scoring System เพื่อการนำไปใช้ในการสนับสนุนช่วยเหลือกรรมการตัดสินกีฬาเชียร์ลีดเดอร์

5. บริบทหรือความเป็นมาของเรื่องที่เล่า

การพัฒนาระบบ iCheer Scoring System เริ่มขึ้นมาจากการที่ทางสมาพันธ์เชียร์ลีดเดอร์เแห่งประเทศไทย และทางอธิการบดีมหาวิทยาลัยรังสิต ซึ่งเป็นผู้สนับสนุนหลักในการพยายามผลักดันให้การแข่งขันเชียร์ลีดเดอร์ ให้เป็นกีฬาเชียร์ลี้ดเดอร์ที่ยอมรับในระดับสากลและเข้าบรรจุเป็นกีฬาประเภทหนึ่งในกีฬาโอลิมปิค อย่างไรก็ดีการผลักดันการแข่งขันเชียร์ลีดเดอร์เป็นกีฬาระดับสากลนั้นต้องมีการปรับปรุงและผลักดันหลายองค์ประกอบซึ่งหนึ่งใน องค์ประกอบนั้นได้รวมไปถึงระบบให้คะแนนที่ทันสมัยเชื่อถือได้และรวดเร็วสำหรับคณะกรรมการที่ตัดสินให้คะแนน จึงเป็นที่มาของการเริ่มพัฒนาระบบ iCheer Scoring System ขึ้นมาและมีการใช้งานและปรับปรุงอยู่อย่างต่อเนื่องเพื่อให้คณะกรรมการสามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ  
……………………………………………………………………………………………………………………

6. วิธีการ/ขั้นตอน หรือกระบวนการที่ทำให้งานนั้นประสบความสำเร็จ

วิธีการ พัฒนาระบบ iCheer Scoring System เริ่มจากการวางแผนการทำงาน

ในขั้นตอนรวบรวมข้อมูลจากระบบเดิมและกรรมการผู้เชี่ยวชาญรวมไปถึงการเก็บรวมรวบเอกสารข้อมูลเกณฑ์การให้คะแนน ซึ่งในขั้นตอนการวางแผนนและการออกแบบขั้นแรกเป็นส่วนที่สำคัญ

เมื่อการวางแผนออกแบบเรียบร้อย ก็จะมาถึงในส่วนของการพัฒนา ซึ่งในขั้นตอนนี้ ผู้พัฒนาระบบทำการพัฒนาระบบ เขียนโปรแกรมและทำการทดสอบในระดับเบื้องต้นเฉพาะส่วนที ละฟังก์ชั่นจนเสร็จสิ้นทุกขั้นตอนในการพัฒนา

เมื่อการพัฒนาเสร็จสิ้นก็จะมีการนำระบบ ไปทดสอบ ในรูปแบบทั้งระบบ โดยมีการจำลอง การทดสอบแบบใช้ข้อมูลจริง ซึ่งในขั้นตอนนี้จะทำให้ ระบบที่พัฒนาขึ้นมามีความถูกต้องและแม่นยำมากขึ้น เพราะการทดสอบระบบที่ใช้ข้อมูลจริง จะช่วยลดความผิดพลาดที่มีโอกาสเกิดขึ้น ให้น้อยลงไป ซึ่งจะนำไปสู่ระบบที่มีความเสถียรและทำงานได้ถูกต้องตามที่ต้องการ ก่อนที่จะถูกนำไปใช้งานจริง  
……………………………………………………………………………………………………………………

7. เทคนิคหรือกลยุทธ์ที่ทำให้เกิดความสำเร็จ

เทคนิคที่ทำให้เกิดความสำเร็จคือ วางแผนในการออกแบบที่ดี การทำการทดสอบระบบในหลายระดับ ในส่วนของทีมงานคณะกรรมการตัดสินเชียร์ลีดเดอร์ และคำแนะนำจากผู้เชียวชาญที่เป็นกรรมการที่ได้รับการยอมรับจากคณะกรรมการเชียร์ลีดเดอร์  
……………………………………………………………………………………………………………………

8. ผู้ที่มีส่วนร่วมทำให้เกิดความสำเร็จ และบทบาทของบุคคลนั้น

คณะกรรมการทั้งหมดของทีมงานเชียร์ลีดเดอร์และทีมงานดูแลงานภาคสนาม ในส่วนของ คณะกรรมการทั้งหมดนั้น ทำหน้าที่ช่วยให้คำแนะนำในการพัฒนาระบบและปรับปรุงระบบให้ดีขึ้นรวมไปถึงแนวทางการแก้ปัญหาเบื้องต้น ในส่วนของทีมงานภาคสนามนั้นมีส่วนช่วยในการทดสอบระบบทางกายภาค การทดสอบข้อมูลและตรวจสอบข้อผิดพลาดของงานเพื่อแก้ไขในลำดับต่อไป  
……………………………………………………………………………………………………………………

9. อุปสรรคหรือปัญหาในการทำงาน และแนวทางในการแก้ปัญหา/อุปสรรคดังกล่าว

อุปสรรคในการทำงาน คือการเปลี่ยนแปลงของเกณฑ์คะแนนในการแข่งขันของแต่ละประเทศจะมีความแตกต่างกันซึ่งทำให้ต้องแก้ปัญหาการใช้งานระบบ อยู่บ่อยครั้ง และ แนวทางในการแก้ปัญหาคือมีการจัดเตรียมระบบสำรองเปิดรองรับ และมีการจัดเรียง รายชื่อต่างๆของผู้แข่งขันในแต่ละประเภทให้พร้อมก่อนการแข่งขันจริง  
……………………………………………………………………………………………………………………

10. ผลลัพธ์หรือความสำเร็จที่เกิดขึ้นคือ

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นคือ การนำระบบ iCheer Scoring System ไปใช้งานจริงทั้งในระดับ ชาติและ ระดับนานาชาติและมีการรับรองจากคณะกรรมถึงการใช้งานได้จริงของระบบ iCheer Scoring System  
……………………………………………………………………………………………………………………

11. การเรียนรู้ของผู้เล่าเรื่องจากประสบการณ์ความสำเร็จดังกล่าว

ผู้พัฒนาระบบ iCheer Scoring Systemได้เรียนรู้ถึงการทำงานรวมกันระหว่างทีมงานในส่วนต่างๆและการวางแผนงานในการพัฒนาระบบได้ดีขึ้นและการสร้างระบบที่พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาและการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นเฉพาะหน้าได้อย่างดี ซึ่งในสิ่งเหล่านี้จะช่วยให้การพัฒนาระบบอื่นๆในอนาคตมีประสิทธิภาพมากขึ้น และทำให้ระยะเวลาในการพัฒนาระบบใหม่ ทำได้อย่างดียิ่งขึ้นด้วย  
……………………………………………………………………………………………………………………

12. สมรรถนะ (ความรู้ ทักษะ หรือทัศนคติ) ของผู้เล่าเรื่อง

ผู้พัฒนามีความรู้ความเข้าใจในระบบการให้คะแนนและการติดสินกีฬาเชียร์ลีดเดอร์มากขึ้นและมีทักษะในการแก้ไขและพัฒนาระบบเพื่อแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดีขึ้น ทำให้ผู้พัฒนามีความต้องการที่จะพัฒนาระบบ iCheer Scoring System ให้ดียิ่งขึ้นและรองรับหลากหลายภาษาเพื่อการใช้งานในระดับประเทศต่างๆได้  
……………………………………………………………………………………………………………………

13. ผลงานเชิงประจักษ์ของผู้เล่าเรื่อง คือ

ระบบ iCheer Scoring System   
……………………………………………………………………………………………………………………