

“ไอคอม” รุกตลาดแอนิเมชัน

สร้างแอนิเมเตอร์

สู่ระดับโลก

อ่านหน้า 34

‘ไอคอม’ รุกตลาดแอนิเมชัน สร้างแอนิเมเตอร์สู่ระดับโลก



ในอนาคตผู้ชำนาญการในวงการไอที มีการคาดการณ์กันว่า ต่อไปโลกมีลติมีเดียจะเหลือแค่ภาพและเสียงเท่านั้น เพราะแอนิเมชันจะกลายเป็นที่สุดของเครื่องมือเพื่อใช้ในการสื่อสาร เพราะมูลค่าตลาดแอนิเมชันในประเทศไทยสร้างรายได้รวมอยู่กว่า 14,500 ล้านบาทในปัจจุบัน ทั้งยังสามารถเติบโตได้อีกเป็นเท่าตัว จึงทำให้ตลาดแรงงานมีความต้องการแอนิเมเตอร์และบุคลากรด้านมีลติมีเดียประยุกต์เป็นจำนวนมาก

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ไอคอม เทคโนโลยี ในฐานะผู้นำด้านธุรกิจสินค้าไอที จึงต้องการใช้ศักยภาพของบริษัทที่มีมากกว่าสิบปีมาช่วยพัฒนาศักยภาพแอนิเมชันระดับภาคการ



ริกส์ เซียว



ดร.ดาริกา ลัทธพิพัฒน์

ประชาชาติ ธุรกิจ

Prachachart Turakij
Circulation: 120,000
Ad Rate: 1,350

Section: ดีไลฟ์/-

วันที่: จันทร์ 3 - พุธ 5 เมษายน 2560

ปีที่: 39

ฉบับที่: 4928

หน้า: 36(บน), 34

Col.Inch: 107.87

Ad Value: 145,624.50

PRValue (x3): 436,873.50

คลิ๊ป: สีสี่

หัวข้อข่าว: 'ไอคอม' รุกตลาดแอนิเมชันสร้างแอนิเมเตอร์สู่ระดับโลก

ศึกษา เพื่อเป็นรากฐานสร้างแอนิเมเตอร์
สู่ความต้องการของตลาดโลก

ด้วยการจัดเวทีการแข่งขันสร้างภาพยนตร์
แอนิเมชันระดับมหาวิทยาลัย Asiagraph
Reallusion Award 2017 เพื่อค้นหาทีม
ผู้ชนะเป็นตัวแทนประเทศไทยไปแข่งขันต่อ
บนเวทีโลกที่ประเทศไต้หวัน โดยการแข่งขัน
ครั้งนี้ ไอคอม เทคโนโลยี เป็นผู้เดียวในประเทศไทย
ที่ได้รับลิขสิทธิ์ในการจัดกิจกรรมจาก
Asiagraph Reallusion ซึ่งเป็นหน่วยงาน
สากลที่ก่อตั้งในประเทศไต้หวัน ที่มุ่งเน้น
ส่งเสริมคนรุ่นใหม่ให้ใช้มัลติมีเดียเพื่อ
ประโยชน์ต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ

"ริสท์ เซียว" กรรมการผู้จัดการ บริษัท ไอคอม
เทคโนโลยี จำกัด กล่าวว่า การแข่งขันครั้งนี้มี
18 มหาวิทยาลัยชั้นนำทั่วประเทศส่งทีม
เข้าร่วมการแข่งขันจำนวนทั้งสิ้น 31 ทีม
โดยได้รับความร่วมมือจากมหาวิทยาลัย
ธุรกิจบัณฑิต เป็นสถานที่จัดการแข่งขัน
"ก่อนการแข่งขันนักศึกษาจะได้เรียนรู้
จาก 2 กูรูชื่อดังในวงการแอนิเมชัน คือ
สันติ เลหาบุญกรกิจ แห่งวิจิตา แอนิเมชัน
ผู้ก่อตั้งและผู้อำนวยการ ไอคอม และ
ตัวการ์ตูนก๊อปปี้ ให้เกียรติมาเป็นวิทยากร
ให้ความรู้เรื่อง Storytelling in Animation
พร้อมด้วย วนิชยา ตั้งสุทธิวงศ์ แห่ง The
Monk Studios มาแชร์ประสบการณ์กับผลงาน
Nine ที่คว้ารางวัลในเวทีโลกมากมาย

เพื่อเป็นประโยชน์ก่อนการแข่งขัน และใน
วันสุดท้ายหลังปิดฉากการแข่งขัน จะเข้า
สู่วงการตัดสินผลงาน โดยได้รับเกียรติ
จากกูรูชื่อดังในวงการสื่อและแอนิเมชัน
อาทิ อาจารย์เป็ลว ศิริสุวรรณ ผู้กำกับ

ชื่อดัง, ธนัญวิษณุ ลิมดำรงชิต ผู้บริหาร
Muffin Animation และ ปฐมพงศ์ สิริชัยรัตน์
ผู้บริหารหนุ่มไฟแรงแห่งโมโน กรุ๊ป มาเป็น
คณะกรรมการในการตัดสินผลงาน"

สำหรับโจทย์การแข่งขันรอบคัดเลือก

ที่ประเทศไทย นักศึกษาจะทราบก่อน
การแข่งขันเพียงไม่กี่วันเท่านั้น ซึ่งโจทย์
คือ Friendship โดยผู้เข้าร่วมการแข่งขัน
จะต้องใช้ซอฟต์แวร์ iClone ผลิตภัณฑ์
คุณภาพสูงของบริษัท Reallusion จาก
ประเทศไต้หวัน ในการจัดประกวดแข่งขัน
รอบแรก เพื่อสร้างแอนิเมชัน โดยสิ่งสำคัญ

ที่เรามุ่งเน้นคือการเล่าเรื่อง เพราะ iClone
เป็นเทคโนโลยีที่ช่วยทำให้การทำแอนิเมชัน
ไม่ใช่เรื่องยาก แต่การเล่าเรื่องขึ้นอยู่กับ
ความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาว่าจะ
แตกต่างและน่าสนใจแค่ไหน

โดยทีมทีชนะเลิศ ได้แก่ ภาควิชาสื่อ
นวัตกรรม มหาวิทยาลัยมหาสารคาม และ
ภาควิชาวิศวกรรมมัลติมีเดีย และระบบ
อินเทอร์เน็ต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ซึ่งจะ
ได้เป็นตัวแทนประเทศไทยไปแข่งขันสร้าง
ผลงานแอนิเมชันบนเวทีโลก ณ กรุงไทเป
ประเทศไต้หวัน ส่วนอีก 2 รางวัล คือ Best
Creative จากวิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสาร
สังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
และรางวัล Best Director จากภาค
วิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย มหาวิทยาลัย
เทคโนโลยีราชมงคล ธัญบุรี

"เวทีนี้เป็นเวทีที่ทำให้เยาวชนไทยแสดง
ศักยภาพในทักษะของแอนิเมชัน ซึ่งถือเป็น
เทรนด์ของโลกที่ทั้งยังเป็นที่ต้องการของ
อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ซึ่งนอกจาก
การจัดการแข่งขัน Asiagraph Reallusion
Award 2017 รอบคัดเลือกประเทศไทย
ทางไอคอม เทคโนโลยี ยังพร้อมสนับสนุนทุนการ
ศึกษา และค่าใช้จ่ายสำหรับการเดินทาง
ไปแข่งขันต่อรอบสุดท้าย ที่กรุงไทเป
ประเทศไต้หวันอีกด้วย รวมมูลค่าการจัดงาน
ทั้งสิ้นกว่าหนึ่งล้านบาท"

"ทอม วริยะ" ผู้อำนวยการฝ่ายพัฒนาธุรกิจ
บริษัท ไอคอม เทคโนโลยี จำกัด กล่าวเสริมว่า จุด
เริ่มต้นของการแข่งขัน Asiagraph Reallusion
Award เริ่มตั้งแต่ปี 2013 ในประเทศไต้หวัน
โดยร่วมมือกับภาคธุรกิจคือ Asiagraph และ
Reallusion และองค์การความร่วมมือของ
หน่วยงานหลายภาคส่วน ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน
รวมถึงสถาบันการศึกษาชั้นนำของประเทศ
ต่าง ๆ ในทวีปเอเชีย

"Asiagraph Reallusion ให้ความสำคัญ
ในการพัฒนาเด็ก และเยาวชนที่เน้นเรื่องการ
สร้างสื่อมัลติมีเดียเป็นพิเศษ จึงมีการจัดงาน
ประกวดแข่งขันของนักศึกษาในระดับปริญญาตรี
ของมหาวิทยาลัยชั้นนำ ที่มีการมุ่งเน้น
การจัดการเรียนการสอนด้านมัลติมีเดีย
เป็นพิเศษจากประเทศสมาชิกขึ้นในทุกปี
ซึ่งการแข่งขันจะแบ่งออกเป็น 2 รอบ
ด้วยกัน คือ รอบแรก (Local Round)
รอบคัดเลือกของประเทศแต่ละประเทศ

และรอบสุดท้าย (Final Round) รอบชิง
แชมป์ จัดที่ประเทศไต้หวัน ซึ่งเป็นการ
ประกวดแข่งขันแบบ Live ที่มีผู้เข้าร่วม
มากที่สุดในโลก ซึ่งผลงานของนักศึกษา
ที่เข้าแข่งขันรอบสุดท้ายจะถูกนำไปแสดง
ที่หอแสดงผลงาน ที่ประเทศญี่ปุ่นต่อไป"

ขณะที่ "ดร.ดาริกา ลัทธพิพัฒน์"
อธิการบดีมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
กล่าวว่า ทางมหาวิทยาลัยเห็นแนวโน้ม
การเติบโตของตลาดแอนิเมชันที่สูงขึ้นทุกปี
ล่าสุดจึงจัดทำหลักสูตรเพื่อรองรับเรื่องนี้
โดยเฉพาะ ชื่อวิทยาลัยครีเอทีฟ ดีไซน์ &
เอ็นเตอร์เทนเมนต์ เทคโนโลยี (ANT) โดย
เน้นบุคลากรที่สอดคล้องเป็นผู้มีประสบการณ์
การทำงานในอุตสาหกรรมโดยตรง และ
เน้นการพัฒนาหลักสูตรให้เด็กได้เรียนรู้
สิ่งใหม่ ๆ มีทักษะในการนำไปประยุกต์
ใช้กับผลงานตัวเอง ทั้งยังสามารถพัฒนา
ต่อจนเกิดผลงานที่สร้างประโยชน์

"ถือเป็นเทรนด์ของโลกที่ทุกสิ่งทุกอย่าง
ต้องมีความเป็นดิจิทัล ดังนั้นเราจึงร่วม
กับภาคธุรกิจที่เป็นผู้เชี่ยวชาญมาช่วยให้
นักศึกษาเก่งด้านเทคนิค ด้านธุรกิจ พร้อม
กับส่งเสริมให้พวกเขาก้าวสู่การสตาร์ทอัพ
หรือมีทักษะในการเป็นแอนิเมเตอร์ได้"

ทั้งนี้ ทางมหาวิทยาลัยยังเน้นการทำงาน
ร่วมกับหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐ และเอกชน
เพราะต้องการให้เด็กมีการเรียนรู้จากโจทย์ที่
เกิดขึ้นและสามารถหาโซลูชันในการทำงาน
ได้จริง เพื่อพร้อมจะก้าวสู่ตลาดแรงงานที่
สามารถแข่งขันได้ทั้งในประเทศ และเวทีโลก
ซึ่งเวทีการแข่งขัน Asiagraph Reallusion
Award 2017 จะช่วยให้เด็กได้ใช้วิชา
ความรู้ที่เรียนมาพัฒนาตนเองให้พร้อมต่อ
โลกปัจจุบันที่มีการแข่งขันสูง

นับว่าเป็นเวทีสำคัญที่ช่วยสร้างบุคลากร
ในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ และ
มัลติมีเดียแอนิเมชันของไทย ให้มีทักษะ
ความเชี่ยวชาญระดับสูงในด้านเทคนิค
ฝีมือการผลิต และมีเครือข่ายเพื่อก้าวสู่
อาชีพในระดับโลกต่อไป