

คณะดิจิทัลมีเดีย ม.ศรีปทุม ตอบโจทย์ไทยแลนด์ 4.0!! ปั้นบัณฑิตคุณภาพรุ่นใหม่ สู่อุตสาหกรรม อาชีพ สุจริต ผลิตเท่าใดก็ไม่พอกับความต้องการ จาก หลักสูตรปริญญาตรีสู่คอร์สอบรมระยะสั้น



ในโลกที่ก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัล ดังการเปลี่ยนแปลงสู่โลกใบใหม่ เทคโนโลยีด้านดิจิทัลเข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นโทรศัพท์มือถือ อินเทอร์เน็ต หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ไร้สายต่างๆ

ผู้คนที่กำลังก้าวเข้าสู่มนุษย์สายพันธุ์ใหม่ เป็นมนุษย์แห่งโลกดิจิทัล

เรามาเปิดใจกับผู้บริหารท่านหนึ่งของวงการดิจิทัล ผศ.ดร.กมล จิราพงษ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านดิจิทัลคอนเทนต์ ปัจจุบันเป็น คณบดีคณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ด้วยดีกรีประสบการณ์การออกแบบสถาปัตยกรรม และสร้างสรรค์งาน 3 มิติ ตั้งแต่เมื่อครั้งยังเป็นสถาปนิกอยู่ที่ประเทศสหรัฐอเมริกา และจัดแสดงในระดับนานาชาติอยู่หลายครั้ง เช่น การแสดงผลงาน Perfect Shell ใน Best 3d graphics magazine ของประเทศสหรัฐอเมริกา และการได้รับรางวัลรองชนะเลิศ จากการประกวด Science and Technology in Digital Art Competition ปี 2001

ปัจจุบัน ผศ.ดร.กมล ยังดำรงตำแหน่งคณะทำงานโครงการ Thailand Planet ซึ่งเป็นโครงการหนึ่งตามนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สำนักนายกรัฐมนตรี และเป็นกรรมการสถาบันเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติสาขาซอฟต์แวร์ “เริ่มเมื่อ 10 กว่าปีที่แล้ว จากการที่เราเห็นโอกาสและเทรนด์ของดิจิทัลในไทยซึ่งช่วงนั้นกำลังก้าวเข้าสู่เอเชีย มีการเข้ามาหลายรูปแบบทั้งแอนิเมชัน หรือคาแรกเตอร์ต่างๆ แต่เมืองไทยเรายังไม่ค่อยมีการเติบโตเท่าที่ควร อย่างไรก็ตามเราเริ่มมองเห็นว่าเป็นโอกาสที่ไทยจะพัฒนาให้ทัดเทียมต่างประเทศได้ รัฐบาลก็หันมาใส่ใจเรื่องนี้มากขึ้น ”

เรียกได้ว่าการนำเทคโนโลยีด้านดิจิทัลมาผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์ ก่อให้เกิดมูลค่าในเชิงพาณิชย์ เห็นได้ชัดจากอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ด้านดิจิทัลคอนเทนต์ เช่น ภาพยนตร์ ภาพยนตร์โฆษณา ภาพยนตร์การ์ตูน เกมออนไลน์ วิดีโอเกม เกมมือถือ และสื่อผสม (Multimedia) ต่างๆ จึงนำมาสู่การเริ่มสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ ของคนไทย เช่น การปั้นการ์ตูนแนวซูเปอร์ฮีโร่ หรือแอนิเมชันต่างๆ

นั่นทำให้ ม.ศรีปทุมเอง ก็เล็งเห็นความต้องการตลาดแรงงานด้านนี้ ด้วยการเปิดคณะดิจิทัลมีเดีย โดยเปิดดำเนินการสอนหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ตส์ เมื่อปีการศึกษา 2547 โดยมุ่งเน้นเนื้อหา เทคโนโลยี รูปแบบ รวมถึงความคิดสร้างสรรค์ ของสื่อดิจิทัล มีการสอนระดับปริญญาตรี ซึ่งต่อมาได้ขยายไปหลายสาขา ทั้ง

ดิจิทัลอาร์ตส์ คอมพิวเตอร์แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ การออกแบบกราฟิก การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟและเกม

แม้ว่าในยุคนี้ และจนเรื่อยมาจนกระทั่งถึงบัดนี้ จะหาผู้สอนในสาขาเหล่านี้ค่อนข้างยาก แต่ม.ศรีปทุมก็ได้พยายามสรรหาอาจารย์ ทั้งจากในไทยและต่างประเทศเข้ามา เพื่อจะให้การสอนอย่างมีคุณภาพแก่นักศึกษา

สาขาวิชาที่ทำการสอนมีทั้งสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ตส์ เน้นการเรียนการสอนที่ให้นักศึกษาได้เรียนรู้การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพเคลื่อนไหวด้วยสื่อดิจิทัล โดยใช้คอมพิวเตอร์และเครื่องมือในโปรแกรมต่างๆ เช่น การวาดรูปแบบ Digital Paint การปั้นโมเดลแบบ 3 มิติ (3D Sculpture) และการวาดภาพประกอบ (Illustration) เป็นต้น ซึ่งจะผลิตวิชาชีพต่างๆ ป้อนตลาดแรงงานทั้งนักออกแบบกราฟิก นักวาดภาพประกอบ ช่างภาพ นักสร้างโมเดลสามมิติ ศิลปิน นักออกแบบด้วยการประยุกต์เทคนิคการวาดภาพประเภทต่างๆ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ เน้นขั้นตอนการทำงานการผลิตแอนิเมชัน ด้วยคอมพิวเตอร์ทั้งในรูปแบบ 3 มิติ และ 2 มิติ เช่น การสร้างเรื่องราว การออกแบบตัวละครและฉาก การเขียนสตอรี่บอร์ด การผลิตแอนิเมชัน ผู้จบการศึกษาจะทำงานด้านศิลปินผู้สร้างสรรค์เทคนิคพิเศษ นักสร้างโมเดลสามมิติ ผู้กำกับเทคนิค ผู้ดูแลการทำงานด้านเทคนิคของวิชวลเอฟเฟกต์

สาขาการออกแบบอินเทอร์แอกทีฟและเกม นักศึกษาจะได้เรียนรู้การออกแบบสื่อในรูปแบบดิจิทัลที่สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ได้ ซึ่งต้องมีการประยุกต์ใช้การเขียนโปรแกรมสำหรับการออกแบบมัลติมีเดียเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อการเรียนการสอน รวมถึงมัลติมีเดียที่ใช้ในงานนิทรรศการและพิพิธภัณฑ์แบบอินเทอร์แอกทีฟ การออกแบบเกมและการออกแบบกราฟิกสำหรับใช้ในเกมทั้งรูปแบบ 2 มิติและ 3 มิติ สามารถจบมาเป็นโปรแกรมเมอร์ผู้เชี่ยวชาญด้านโปรแกรมกราฟิก นักพัฒนาและออกแบบเว็บไซต์ นักออกแบบเกม หรือวิธีการเล่นเกม

สาขาการออกแบบกราฟิก เป็นหลักสูตรที่เน้นศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบงานกราฟิกเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ ในด้านการสื่อสารและการโฆษณาประชาสัมพันธ์ทั้งในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัล ได้แก่ การออกแบบโปสเตอร์ การออกแบบโลโก้ การออกแบบภาพลักษณ์สำหรับองค์กรการออกแบบบรรจุภัณฑ์ (Packaging Design) และการออกแบบกราฟิกสำหรับเว็บไซต์ รวมไปถึงเรียนรู้การออกแบบงานกราฟิกเพื่อใช้ในการสื่อสารการโฆษณาประชาสัมพันธ์

ผู้สำเร็จการศึกษาจะสามารถเปิดโอกาสสู่การเป็นดีไซเนอร์ในดิจิทัลเอเจนซี และกราฟิกแฮ็ส ทำงานด้านการออกแบบและการโฆษณาประชาสัมพันธ์ เช่น การสร้างแบรนด์ การออกแบบเว็บไซต์ ออกแบบเพจจิ้ง สร้างสรรค์งานโฆษณา ออกแบบ e-Magazine ออกแบบ Info Graphic และสนุกไปกับการทำงาน Motion Graphic นอกจากนี้ยังสามารถเรียนรู้แนวทางการทำธุรกิจดิจิทัลผสมผสานไปกับงานออกแบบ

“ผู้ที่สำเร็จการศึกษานั้นมีตลาดแรงงานกว้างมาก เราผลิตได้เพียงแค่ 100 กว่าคน หรือเรียนทุกรุ่นก็รวมกันราวๆ 300 คนต่อปี แต่ก็ไม่เพียงพอกับตลาดแรงงาน ที่มีความต้องการสูงมาก เรียกได้ว่าเป็นอาชีพดาวรุ่งจริงๆ”

ผศ.ดร.กมล กล่าวเพิ่มเติมว่า ที่ผ่านมามีความสำเร็จของนักศึกษาจากคณะดิจิทัลมีเดีย ม.ศรีปทุม ได้รับการยอมรับและเข้าทำงานในองค์กรต่างๆโดยไม่ตกงาน ขณะที่ตนเองก็ได้รับความสนใจจากองค์กรธุรกิจ และภาคราชการ ให้

รับงานเป็น ไพรวาท คอนซัลแตนท์ มีหลายองค์กรให้ไปทำการสอนในลักษณะไพรวาท คอร์ส เพื่ออบรมให้กับพนักงาน หรือรับงานออกแบบอินโฟกราฟฟิคต่างๆ รวมไปถึงองค์กรใหญ่ๆอย่างสมาคมสถาปนิกสยาม เป็นต้น ล่าสุดทางคณะยังจะมีการเปิดคอร์สสอนผู้เข้าอบรมด้านดิจิทัล มีเดีย แบบระยะสั้น เนื่องจากมีความต้องการจากตลาดอย่างสูง มีหลายคนสนใจเรียนเป็นคอร์สสั้นๆ ซึ่งคาดว่าจะเริ่มในราวเดือนมีนาคม โดยจะเปิดสอนแก่ผู้สนใจ ผู้ประกอบการรายเล็กแบบเอสเอ็มอี เพื่อตอบโจทย์ในวงกว้างด้วย

“เราพร้อมจะถอดแบบจากการสอนในระดับปริญญาตรีมาเป็นคอร์สสั้นๆแก่ผู้สนใจ เพื่อสามารถเพิ่มพูนความรู้หรือนำไปประกอบอาชีพได้ เช่น การสอนการทำแอนิเมชัน การทำอินโฟกราฟฟิค ซึ่งก็คือ การนำเรื่องราวที่อธิบายหรือเข้าใจยาก มาเป็นการเล่าเรื่องผ่านกราฟฟิคสั้นๆ หรือการสร้างเว็บไซต์ เช่น ผู้ที่นิยมเล่นเฟซบุ๊กแต่ยังไม่สามารถทำวีดีโอ ไรวอล เพื่อสร้างผู้ติดตามได้”

ไม่ใช่เรื่องยากที่จะย่อโลกทั้งใบของดิจิทัลไว้ในกำมือ คณะดิจิทัลมีเดีย ม.ศรีปทุมจะเป็นผู้ช่วยตอบโจทย์นั้นให้กับคุณ

ติดต่อคณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

โทร. : 0 2579 1111 ต่อ 2000 แฟกซ์ : 0 2579 1111 ต่อ 1999

อีเมล : thitirat.ch@spu.ac.th website : <http://www.spu.ac.th/fac/sdm/th/contact.php>

SRIPATUM #SPU #มหาวิทยาลัยศรีปทุม #เรียนกับตัวจริง ประสบการณ์จริง #SPUสร้างผู้ประกอบการ #Dek61 #DekSPU