สร้างเครือข่ายดิจิทัลคอนเทนต์ตอบโจทย์ไลฟ์สไตล์ยุค 4.0

ทุกวันนี้การสื่อสารด้วยดิจิทัลคอนเทนต์ มีการขยายตัวเพิ่มมากขึ้นตามความต้องการและไลฟ์สไตล์ขอผู้คนในยุค 4.0 สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (สสว.) ร่วมกับ มหาวิทยาลัยศิลปากร จัดงาน “Digital Content Cluster DAY” ในกิจกรรมพัฒนาเครือข่าย Digital Content ภายใต้โครงการสนับสนุนเครือข่าย SME ปี 2561 เนื่องจากเล็งเห็นถึงความสำคัญการรวมกลุ่มของผู้ประกอบการ SME ที่ถือว่าเป็นส่วนสำคัญต่อระบบเศรษฐกิจโดยรวมของประเทศ ซึ่งการพัฒนาผู้ประกอบการโดยการสร้างให้เกิดการรวมกลุ่มหรือเครือข่าย และทำให้เกิดความเข้มแข็ง จำเป็นจะต้องนำเอาแนวคิดในการพัฒนาคลัสเตอร์มาเป็นเครื่องมือดำเนินการ ซึ่งที่ผ่านมา สสว. ได้นำนโยบายการพัฒนาคลัสเตอร์ดังกล่าวมากำหนดแนวทางการส่งเสริม SME เพื่อให้สอดรับกับนโยบายการขับเคลื่อนเศรษฐกิจผ่านโครงการสนับสนุนเครือข่าย SME ในปี 2560 โดยเน้นการกระตุ้นความเชื่อมโยงกันระหว่างผู้ประกอบการ โดยคำนึงถึงความต้องการของตลาด ตั้งแต่ต้นน้ำ กลางน้ำ ปลายน้ำ เน้นการพัฒนาผู้ประกอบการในเครือข่ายให้มีศักยภาพในการแข่งขันทั้งในและต่างประเทศ โดยการนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีมาสนับสนุนการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการ รวมไปถึงการพัฒนาช่องทางการตลาดในเชิงรุกผ่านการจัดกิจกรรมต่างๆ พร้อมกับสร้างการรับรู้ถึงผลิตภัณฑ์ของไทยให้กับผู้บริโภคทั้งในและต่างประเทศ โดยการพัฒนา Digital Content Cluster จะประกอบด้วย เครือข่ายอุตสาหกรรมลิขสิทธิ์ตัวละคร การสร้างแอนิเมชัน และด้านการให้บริการคอมพิวเตอร์กราฟิก

โดยช่วงเช้ามีการแถลงข่าวการดำเนินงาน “Digital Content Cluster DAY” ซึ่งได้รับเกียรติจาก สุวรรณชัย โลหะวัฒนกุล ผอ.สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (สสว.) พร้อมด้วย ผศ. สมศักดิ์ ชาตินำเพ็ชร คณบดี คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ม. ศิลปากร และ ผศ. ณัฐพร กาญจนภูมิ ผู้แทนคณะทำงาน และมีการเปิดเวทีสนทนาแบ่งปันมุมมองในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ โดย นพ ธรรมวานิช สันติ เลาหบูรณะกิจ ธนัช จุวิวัฒน์

และในช่วงบ่าย ได้มีสองกิจกรรมที่สำคัญ คือ Animation Project Pitching พัฒนาองค์ความรู้ด้านการสร้างสรรค์งานแอนิเมชัน การเขียนบท โดยให้ผู้สร้างแอนิเมชันนำเสนอผลงานต่อนักลงทุน สื่อ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และกิจกรรม Business Matching เพื่อเชื่อมโยงเครือข่ายผู้ประกอบการ Character licensing และ CG Service กับกลุ่มผู้ซื้อและกลุ่มอุตสาหกรรมข้างเคียงหรือต่อเนื่อง โดยคณะผู้จัดโครงการได้เล็งเห็นว่าโครงการดังกล่าวจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ดำเนินธุรกิจหรือองค์กรที่ต้องการข้อมูลในการนำตัวละคร Character และ CG Service ไปต่อยอด

ธุรกิจในหลากหลายรูปแบบ อาทิ การซื้อลิขสิทธิ์ไปใช้ในการโฆษณาสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่องค์กรหรือสินค้า หรือเพื่อนำไปผลิตสินค้า การออกแบบ Character สำหรับแบรนด์สินค้า การนำสินค้าที่ทางผู้ประกอบการ Character จัดทำไปจำหน่ายต่อหรือใช้เป็นของที่ระลึก รวมถึงการใช้บริการคอมพิวเตอร์กราฟิก CG Service เพื่อการสื่อสารตอบรับยุคดิจิทัล ทั้งนี้ ทั้งสองกิจกรรมได้รับความร่วมมือจากผู้ประกอบการภาคอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์เป็นอย่างดี รวมถึงมีกลุ่มนักลงทุนด้านสื่อสาร และผู้แทนองค์กรภาคอุตสาหกรรมอื่นๆ ที่เล็งเห็นประโยชน์ในการต่อยอดมาร่วมกิจกรรม ณ โรงแรม เอส 31 สุขุมวิท