

# สสว. จับมือ ม.ศิลปากรจัดงาน “Digital Content Cluster Day” ปี2 สร้างเครือข่ายต้นน้ำ กลางน้ำ และปลายน้ำ รองรับการสื่อสารยุคดิจิทัล



ต้องยอมรับว่าอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ของไทยเราในวันนี้มีมูลค่ามหาศาล เพราะชีวิตทุกวันนี้ผูกพันอยู่กับสิ่งที่เรียกว่า “ดิจิทัลคอนเทนต์” อย่างเหนียวแน่น คือสื่อสารสนเทศที่มีรูปแบบเป็นดิจิทัล ที่ผู้คนรับสารผ่านคอมพิวเตอร์ ทีวีออนไลน์ ภาพยนตร์ แท็บเล็ต และที่ใกล้ตัวที่สุดก็คือสมาร์ทโฟน รวมถึงสื่อที่เราได้สัมผัสกัน ก็คือ คาแรกเตอร์ หรือที่รู้จักกันในแง่ของตัวการ์ตูน, มาสคอต, สตีกเกอร์ไลน์ถ้าโดนใจผู้คนก็สามารถต่อยอดทำเป็นของเล่น ของสะสม หรือนำไปพิมพ์เป็นลวดลายในของใช้ต่างๆ หรือบางครั้งก็ใช้เป็นฟรีเซ็นเตอร์แทนคนจริงๆ ฯลฯ และยังสามารถพัฒนาไปเป็นเรื่องราวต่อเนื่องอย่างการ์ตูนหรือภาพยนตร์ได้อีกด้วย รวมถึงสื่อด้านแอนิเมชัน การออกแบบงานกราฟิกในการโฆษณา และภาพเคลื่อนไหวที่มีการเติบโตอย่างต่อเนื่องบางฉากยากต่อการถ่ายทำ ก็ต้องใช้แอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิก Visual Effect เข้าไปเสริมเติมแต่งให้สมจริง สิ่งเหล่านี้ล้วนบ่งบอกว่าดิจิทัลคอนเทนต์เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน รวมถึงสามารถสร้างมูลค่าทางธุรกิจให้แก่เศรษฐกิจของประเทศ

ในการนี้ ทางสำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (สสว.) ได้ร่วมมือกับมหาวิทยาลัยศิลปากรจัดงาน “Digital Content Cluster Day” เป็นปี 2 ถือเป็นงานรวมพลของบุคลากรในวงการดิจิทัลคอนเทนต์ ซึ่งเป็นกิจกรรมพัฒนาเครือข่าย Digital Content ภายใต้โครงการสนับสนุนเครือข่าย SME ปี 2562 จัดโดยสำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (สสว.)

เสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (สสว.) และ มหาวิทยาลัยศิลปากร นับเป็นความร่วมมือของภาครัฐและภาคการศึกษา ที่สนับสนุนและส่งเสริมผู้ประกอบการ SME ทางด้านดิจิทัลคอนเทนต์ให้เกิดความเข้มแข็งและมีศักยภาพตามนโยบาย Thailand Digital ณ โรงแรมสวิส โฮเต็ล บางกอก รัชดา

กิจกรรมในภาคเช้า ได้มี เวทีสนทนาถึงความสำเร็จของกิจกรรมพัฒนาเครือข่ายดิจิทัลคอนเทนต์โดยลักขณา ตั้งจิต นบผู้อำนวยการฝ่ายส่งเสริมธุรกิจ SME เป็นผู้แทน สสว. กล่าวว่า “ทาง สสว. และ ม.ศิลปากร ได้ร่วมกันจัดกิจกรรมพัฒนาเครือข่าย Digital Content ภายใต้โครงการสนับสนุนเครือข่าย SME ปี 2562 เป็นปีที่ 2 เนื่องจากเล็งเห็นถึงการรวมกลุ่มของผู้ประกอบการ SME ที่ถือว่าเป็นส่วนสำคัญต่อระบบเศรษฐกิจโดยรวมของประเทศ ซึ่งการพัฒนาผู้ประกอบการโดยการสร้างให้เกิดการรวมกลุ่มหรือเครือข่าย และทำให้เกิดความเข้มแข็ง จำเป็นจะต้องนำเอาแนวคิดในการพัฒนาคลัสเตอร์มาเป็นเครื่องมือดำเนินการ โดยเน้นการกระตุ้นความเชื่อมโยงกันระหว่างผู้ประกอบการ โดยคำนึงถึงความต้องการของตลาด ตั้งแต่ต้นน้ำ กลางน้ำ และปลายน้ำ เน้นการพัฒนาผู้ประกอบการในเครือข่ายให้มีศักยภาพในการแข่งขันทั้งในและต่างประเทศ โดยการนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีมาสนับสนุนการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการ รวมไปถึงการพัฒนาช่องทางการตลาดในเชิงรุกผ่านการจัดกิจกรรมต่างๆ พร้อมทั้งสร้างการรับรู้ถึงผลิตภัณฑ์ของไทยให้กับ ผู้บริโภคทั้งในและต่างประเทศ โดยการพัฒนา Digital Content Cluster กลุ่มเครือข่ายผู้ประกอบการ ขอชื่นชมและขอขอบคุณมหาวิทยาลัยศิลปากร สมาคมแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกแห่งประเทศไทย (TACGA) และสมาคมดิจิทัลคอนเทนต์ไทย (DCAT) ที่ได้ดำเนินการโดยคณาจารย์ มหาวิทยาลัย ร่วมมือกับผู้เชี่ยวชาญด้าน Digital Content ร่วมวิเคราะห์ข้อมูลวางแผนพัฒนาอุตสาหกรรมนี้ จนเกิดกิจกรรมต่างๆ เพื่อยกระดับความสามารถของ ผู้ประกอบการ SME ไทย จนเกิดเป็นผลสำเร็จตามความมุ่งหวัง กิจกรรมทั้งหมดที่จัดขึ้นตั้งแต่ประมาณเดือนมีนาคม 2562 ถึงงาน Digital Content Cluster Day ในวันนี้ เพื่อมุ่งพัฒนา ผู้ประกอบการให้เกิดการรวมกลุ่มหรือเครือข่าย จะนำไปสู่ความเข้มแข็งที่ยั่งยืน จำเป็นจะต้องนำแนวคิดในการพัฒนาเครือข่ายมาเป็นเครื่องมือในการดำเนินการ เพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศผ่านโครงการสนับสนุนเครือข่าย SME โดยคณะผู้ดำเนินงานได้ร่วมกันวิเคราะห์ข้อมูลวางแผนพัฒนาอุตสาหกรรมนี้ จนเกิดกิจกรรมต่างๆ เพื่อยกระดับความสามารถของ ผู้ประกอบการ SME ไทย จนเกิดเป็นผลสำเร็จ กิจกรรมเครือข่าย Digital Content มีกิจกรรมที่น่าสนใจ ที่ก่อให้เกิดประโยชน์กับผู้ประกอบการเช่น การแลกเปลี่ยนความรู้ ประสบการณ์ร่วมกันแบบบูรณาการของ 5 เครือข่ายย่อย การเพิ่มช่องทางการประชาสัมพันธ์ให้กับผู้ประกอบการส่งเสริมผู้ประกอบการที่มีศักยภาพในการไปสู่ตลาดต่างประเทศให้มีโอกาสในการนำเสนอสินค้าในงานนิทรรศการที่เกี่ยวข้องในต่างประเทศ การทำ Business Matching ที่สร้างโอกาสในการแข่งขันทั้งในและต่างประเทศ”

ด้านผู้แทนจากมหาวิทยาลัยศิลปากรผศ.ณัฐพร กาญจนภูมิรักษาการแทนรองคณบดีฝ่ายบริหาร คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร “มหาวิทยาลัยศิลปากร หนึ่งในมหาวิทยาลัยไทยที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านศิลปะและการออกแบบได้มีนโยบายในการส่งเสริม สนับสนุน และประสานความร่วมมือด้านวิชาการ ระหว่างหน่วยงาน องค์กร เพื่อถ่ายทอด และแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ ระหว่างบุคลากรทางสายวิชาการและสายวิชาชีพ เพื่อให้ได้เกิด

ประโยชน์สูงสุดต่อทุกภาคส่วน 15 ปีที่แล้ว ทางมหาวิทยาลัยศิลปากร ได้เปิดหลักสูตรการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาบุคลากรทางด้าน Digital Content ตอบสนองความต้องการของอุตสาหกรรมนี้ โดยเรามีความเชื่อในการสร้างบุคลากรที่สามารถ บูรณาการความรู้ ด้านการออกแบบและสร้างสื่อ เทคโนโลยีด้านดิจิทัล และ ธุรกิจการตลาด เข้าด้วยกัน ภายใต้คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อตอบสนองความต้องการของอุตสาหกรรมนี้ กิจกรรมนี้ ถือเป็นโอกาสสำคัญอีกครั้งหนึ่ง ในการสร้างความร่วมมือของหน่วยงานรัฐสองหน่วยงาน ระหว่าง สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (สสว.) กับ มหาวิทยาลัยศิลปากร รวมถึงการไปร่วมมือกับหน่วยงานภายนอก ทางมหาวิทยาลัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า องค์ความรู้และกิจกรรมต่างๆ ที่ได้จัดขึ้นนี้ จะช่วยในการพัฒนาขีดความสามารถของอุตสาหกรรมไทยด้าน Digital Content ให้เจริญรุ่งเรืองขยายตลาดไปสู่ตลาดโลกมากขึ้น รวมถึงสามารถพัฒนาศักยภาพบุคลากรในการรองรับความต้องการของอุตสาหกรรมในอนาคตได้เป็นอย่างดี”

สำหรับ อัจฉรา กิจกัญญาสน์ กรรมการผู้จัดการ บริษัท บิ๊กเบรนพีคเจอร์ส จำกัด ได้แชร์การต่อยอดผลงานจากการได้ร่วมกิจกรรมเมื่อปี 2561 “ผลงาน HeyBuddy คือแอนิเมชันสร้างสรรค์โดย บริษัท บิ๊กเบรนพีคเจอร์ส จำกัด 1 ในผลงานที่ได้รับการคัดเลือกจากโครงการ Thailand Animation Pitch 2018 (TAP) จัดโดยสำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (สสว.) ร่วมกับมหาวิทยาลัยศิลปากร และได้ต่อยอดความสำเร็จนำไปสู่การประกวดในงาน Asian Animation Summit 2018 (AAS 2018) สนับสนุนโดยกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ หรือ DITP โดยมี สมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ไทย (TACGA) เป็นผู้ประสานงาน และการเจรจาการค้าที่เกิดขึ้นภายในงานครั้งนั้น ได้เป็นโอกาสให้ผลงาน HeyBuddy มีการลงนามบันทึกข้อตกลงร่วมทุนกับประเทศอินเดีย ในการผลิตเป็นการ์ตูนในรูปแบบ NonVerbal Animation จึงถือเป็นความสำเร็จของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย”

จากนั้นต่อด้วยธนัช จุฬวัฒน์กรรมการผู้จัดการ บริษัทอีก็ดราซิล กรุ๊ป จำกัด(มหาชน) ขึ้นทอล์คในหัวข้อ S to M to E แชนแนลคิดในการดำเนินธุรกิจเพื่อเข้าตลาดหลักทรัพย์

สำหรับกิจกรรมในภาคบ่าย จะเน้นการขยายเครือข่ายไปยังภาคอุตสาหกรรมอื่นๆ ที่สนใจนำผลงานด้านดิจิทัลคอนเทนต์ไปต่อยอดธุรกิจ ในรูปแบบ Business Matching เริ่มจากสัมมนา How to use character ? โดย สันติ เล่าหุบูรณะกิจ รองกรรมการผู้จัดการบริษัท วิธิตา แอนิเมชัน จำกัด ภาวนาในวงการค้าดิจิทัลคอนเทนต์ มาปันแนวคิดและประสบการณ์ ในเรื่องการนำคาแรกเตอร์ รวมถึงบริการด้านดิจิทัลคอนเทนต์ไปต่อยอดได้อย่างไรในธุรกิจยุค 4.0 (Character X Design X Branding X Merchandising) ซึ่งมีผู้แทนองค์กรมาร่วมรับฟังกันอย่างมากมาย ก่อนที่จะเปิดตลาดนัดดิจิทัลคอนเทนต์มีทั้งผู้ประกอบการคาแรกเตอร์ แอนิเมชัน CG Service รวมถึง Visual Effect พร้อมใจนำผลงานมาจัดแสดงกัน และให้คำปรึกษาแก่นักธุรกิจผู้สนใจทั้งอุตสาหกรรมแฟชั่น-สิ่งทอ โรงงานผลิตเฟอร์นิเจอร์ เครื่องเขียน ของขวัญ ของเด็กเล่น อุปกรณ์ บริโภค ธุรกิจค้าปลีก ห้างสรรพสินค้า ออนไลน์ช้อปปิ้ง รวมถึงกลุ่มธุรกิจการสื่อสาร และให้บริการด้านขนส่ง โรงแรม ถือเป็นก้าวเริ่มต้นเปิดประตูแห่งโอกาส ได้ทำความรู้จักกันกัน รวมถึงแลกเปลี่ยนมุมมองที่จะนำดิจิทัลคอนเทนต์ไปต่อยอดในหลากหลายรูปแบบเพื่อส่งเสริมการตลาดและการสื่อสารตอบรับยุคดิจิทัล

รวมถึงอีกหนึ่งกิจกรรมที่สำคัญ คือ การนำเสนอผลงาน Thailand Animation Pitching Workshop 2 รอบสุดท้าย ที่ได้รับเกียรติจากผู้แทนองค์กรและผู้ทรงคุณวุฒิมาร่วมเป็นคณะกรรมการคัดสรร อาทิ ลักษณ์า ตั้งจิตนบ ผู้อำนวยการฝ่ายส่งเสริมธุรกิจ SMEs สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (สสว.) ผศ.ฐิติยา พจนานพิกษ์ อาจารย์คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมหาวิทยาลัยศิลปากร ณิชพร วรณพฤษกรกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ (DITP) ธนัท ต้นอนุชิตติกุลประธานเจ้าหน้าที่บริหารบริษัท การ์ตูนคลับมีเดีย จำกัด วิไลภรณ์ จงกลวัฒนา ผู้ช่วยผู้อำนวยการสำนักการสถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส (Thai PBS)อาทิมา สุรพงษ์ชัย กรรมการผู้จัดการบริษัท ไอฟลิคซ์ ประเทศไทย จำกัดฯลฯ เพื่อคัดสรรผลงาน 5 โปรเจค นำไปต่อยอดเสนองานที่ต่างประเทศ ในอันดับต่อไป