

“ไทยแลนด์ เอนิเมชัน คอนเทสต์ 2013 โดย อลิอันซ์ อยุธยา” ประกาศทีมชนะเลิศซึ่งถ้วยพระราชทาน สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ มั่นใจฝีมือเด็กไทยไปได้ไกลในเวทีโลก



โครงการ “ไทยแลนด์ เอนิเมชัน คอนเทสต์ 2013” โดย อลิอันซ์ อยุธยา ซึ่งถ้วยพระราชทานสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ประสบความสำเร็จติดต่อกันเป็นปีที่ 7 ซึ่งปีนี้จัดภายใต้หัวข้อ “การอภมหายไปทำอย่างไรให้กลับมา” โดย บมจ. อลิอันซ์ อยุธยา ประกันชีวิต ร่วมกับ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (เนคเทค) มูลนิธิ ๕ ธันวาคมหาราช และสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ ประกาศผลการตัดสินและมอบรางวัลแก่ผู้ชนะพร้อมทุนการศึกษามูลค่ารวม 256,000 บาท ธรรมเนียมประกันภัยคุ้มครองชีวิตและอุบัติเหตุ 1 ปีเต็ม ทุนประกันภัยมูลค่ารวม 13 ล้านบาท ทุนงานเอนิเมชัน ณ ประเทศญี่ปุ่น 1 สัปดาห์ พร้อมนำ 15 ผลงานจากผู้เข้าแข่งขันกว่า 1,350 คนทั่วประเทศจัดแสดงโชว์ศักยภาพภาพ ณ สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์



สำหรับในปีนี้รางวัลชนะเลิศระดับมัธยมศึกษาตกเป็นของทีม “So Long” ในชื่อเรื่อง “Fire Flies” ของ นางสาว ธัญสินีย์ เหล่าวีระธรรม นางสาวแวววรรณ เจริญสุข และนางสาวสุวิสา มารัตน์ จากโรงเรียนเซนต์ฟรังซิสซาเวียร์คอนแวนต์ และรางวัลรองชนะเลิศระดับอุดมศึกษา (ปีนี้ระดับอุดมศึกษาไม่มีทีมที่สามารถผ่านเกณฑ์ได้รับรางวัลชนะเลิศ) ได้แก่ทีม “สารขัณฑ์” ในชื่อเรื่อง “Gold Eater” ของนายสาธกร สมิน้อย พีรพัชร เลขะกุล และอภิพันธ์ เตียวสุวรรณ จากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี โดยผู้ชนะเลิศในระดับมัธยมศึกษาจะได้ถ้วยพระราชทานสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี และทุนการศึกษารวมมูลค่า 256,000 บาท ธรรมเนียมประกันภัยให้ความคุ้มครองชีวิตและอุบัติเหตุ ทุนประกันภัยรวมมูลค่ากว่า 13 ล้านบาท เป็นเวลา 1 ปี พร้อมนำทีมผู้ชนะเลิศระดับมัธยมศึกษา เดินทางไปทัศนศึกษางานเอนิเมชัน ณ ประเทศญี่ปุ่น เป็นเวลา 1 สัปดาห์ เพื่อต่อยอดการเรียนรู้ และศึกษาวิธีการทำเอนิเมชันระดับมืออาชีพ ส่วนทีมรองชนะเลิศระดับอุดมศึกษา ได้รับโล่ประกาศเกียรติคุณ ทุนการศึกษาจำนวน 30,000 บาท และธรรมเนียมประกันภัยให้ความคุ้มครองชีวิตและอุบัติเหตุระยะเวลา 1 ปี ทุนประกันภัยท่านละ 500,000 บาท จาก อลิอันซ์ อยุธยา

นางสาวพัชรา ทวีชัยวัฒน์ รองกรรมการผู้จัดการใหญ่ ฝ่ายบริหารการตลาดและสื่อสารองค์กร บมจ. อลิอันซ์ อยุธยา ประกันชีวิต กล่าวว่า อลิอันซ์ อยุธยา ตระหนักถึงความสำคัญของการสร้างภูมิคุ้มกันและความ

มันคงแก่สังคมไทย ด้วยการส่งเสริมความรู้ด้านต่างๆ แก่เยาวชน ภายใต้แนวคิด ‘ปั้นความรู้สู่เด็กไทย’ ผ่านกิจกรรมส่งเสริมความรู้และพัฒนาทักษะรอบด้านมากมายตลอดทั้งปี เพื่อให้สังคมไทยพัฒนาอย่างมีคุณภาพ ซึ่งโครงการ “ไทยแลนด์ เอนิเมชัน คอนเทสต์ 2013 โดย อลิอันซ์ อยุธยา” เป็นหนึ่งในหลายโครงการที่จัดมาอย่างต่อเนื่องเป็นปีที่ 7 แล้ว และยังคงได้รับความสนใจจากเยาวชนในระดับมัธยมศึกษาและอุดมศึกษาเป็นจำนวนมาก แสดงให้เห็นว่าเยาวชนไทยยังคงสนใจที่จะพัฒนาความสามารถของตนและกล้าแสดงออกในเรื่องที่สร้างสรรค์

“ปีนี้เราพยายามเลือกหัวข้อที่เปิดกว้างให้เยาวชนได้คิดทบทวนถึงสิ่งที่ใกล้ตัว ซึ่งก็คือการบริหารเงิน หรือ การออม ภายใต้หัวข้อ “การออมหายไป ทำอย่างไรให้กลับมา” จากผลงานที่ส่งเข้ามา สะท้อนว่าเยาวชนตระหนักรู้ถึงความสำคัญของการออมและการมีวินัยทางการเงิน และสามารถสื่อสารออกมาได้อย่างดีในรูปของภาพยนตร์แอนิเมชันคุณภาพเยี่ยม ซึ่งเราเชื่อมั่นว่าโครงการนี้มีส่วนสำคัญในการกระตุ้นให้คนรุ่นใหม่มีจิตสำนึกในเรื่องการประหยัด การใช้จ่ายอย่างมีวินัย และมีความมั่นใจในศักยภาพของตน นำไปสู่การริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ” นางสาวพัชรา กล่าว

นอกจากนั้น คุณภาพของผลงานที่ผ่านเข้ารอบมา ถือว่ามีการพัฒนาขึ้นเป็นอย่างมาก และเชื่อมั่นว่า หากได้รับการพัฒนาและฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง จะสามารถยกระดับวงการแอนิเมชันไทยให้ก้าวไกล และประสบความสำเร็จได้ในระดับสากล เฉกเช่นเยาวชนรุ่นก่อนๆ ที่สร้างชื่อให้กับประเทศไทย ด้วยการคว้ารางวัลชนะเลิศจากการประกวด ASIA DIGITAL ART AWARDS ณ ประเทศญี่ปุ่น” นางสาวพัชรา กล่าวเพิ่มเติม

ดร.กวีาน สีตะธนี รองผู้อำนวยการศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (เนคเทค) สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กล่าวว่า ปีนี้เป็นปีที่ 7 ของการจัดการแข่งขัน Thailand animation contest ที่ทางเนคเทค ร่วมกับ อลิอันซ์ อยุธยา และมูลนิธิ 5 ธันวาคมหาราช ได้ร่วมกันจัดอย่างต่อเนื่องเป็นประจำทุกปี โดยมีเป้าหมายหลัก คือ การส่งเสริมให้เยาวชนไทยมีพื้นที่ในการแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ ผ่านสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ พร้อมกับการส่งเสริมให้มีการใช้เครื่องมือในการสร้างผลงานที่ถูกต้องลิขสิทธิ์ เพื่อเป็นการสร้างความตระหนักในเรื่องของการเคารพในทรัพย์สินทางปัญญาอีกทางหนึ่งด้วย

“สำหรับการแข่งขันในปีนี้ ผมได้รับรายงานจากทีมงานผู้ดำเนินโครงการว่า ในรอบสุดท้าย มีทีมที่ผ่านการคัดเลือกทั้งหมด 15 ทีม โดยเป็นระดับมัธยมศึกษา 10 ทีม และ อุดมศึกษา 5 ทีม ซึ่งเป็นตัวเลขที่ผมไม่คุ้นชินสักเท่าไรนัก เนื่องจากในรอบนี้ตามปกติจะกำหนดให้มีผู้ที่ผ่านเกณฑ์การคัดเลือกระดับละ 10 ทีม นั่นแสดงว่า ผลงานของระดับอุดมศึกษาในปีนี้มีผ่านเข้าเกณฑ์มาเพียง 5 ทีม จึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจว่า ทั้ง 15 ทีมในรอบนี้ของปีนี้ น่าจะมีผลงานที่มีคุณภาพระดับที่ดี และ เกณฑ์การคัดเลือกผลงานมีความเข้มข้นมากขึ้นในทุกๆปี จึงนับว่า ในปีนี้ 7 นี้ เป็นจุดเริ่มต้นของการยกระดับการแข่งขันให้สูงมากขึ้น

สำหรับการใช้ซอฟต์แวร์โอเพนซอร์สในการสร้างผลงาน จากที่เราเริ่มกำหนดเงื่อนไขให้ใช้ซอฟต์แวร์โอเพนซอร์สใน

ปี 2552 (TAC 2009) ในการผลิตผลงานแอนิเมชันจนถึงปัจจุบัน นับเป็นระยะเวลา 4 ปี ของความพยายามในการผลักดัน กระตุ้น และส่งเสริมให้ผู้เข้าแข่งขันได้มีโอกาสเรียนรู้ และทดลองใช้โปรแกรมต่างๆที่เป็นโอเพนซอร์สในการสร้างผลงาน ทั้งนี้ ตามที่ผมเคยเรียนให้ทุกท่านทราบในหลายๆครั้งว่า อุปสรรคที่สำคัญของการใช้ซอฟต์แวร์โอเพนซอร์ส คือ “ความไม่คุ้นชิน”

เนื่องจากในเรื่องของความสามารถของโปรแกรมโอเพนซอร์สในหลายโปรแกรม พิจารณาเฉพาะในส่วนที่ใช้ในงานแอนิเมชัน จะพบว่า มีการพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง ซึ่งหากคนที่ติดตามโปรแกรมต่างๆเหล่านี้ ก็จะทราบว่า โอเพนซอร์สนั้น นอกจากจะเป็นเครื่องมือช่วยสร้างผลงานของเราแล้ว ยังมีส่วนช่วยให้เราเป็นผู้ที่ไม่หยุดการพัฒนาตนเอง โดยเฉพาะในสายงานนี้ “การฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ” เป็นสิ่งที่เราจะต้องให้ความสำคัญและปฏิบัติ

โปรแกรมโอเพนซอร์สที่มีการพัฒนาปรับปรุงอยู่อย่างสม่ำเสมอ จึงเป็นสิ่งหนึ่งที่จะช่วยกระตุ้นให้เราต้องติดตาม ฝึกฝน และทดลองใช้งานได้โดยอิสระ ที่สำคัญ คือ ไม่มีเรื่องของค่าใช้จ่าย หรือ ความเสี่ยงต่อการละเมิดลิขสิทธิ์

สุดท้ายนี้ ในนามของเนคเทค ที่ดำเนินบทบาทผู้สนับสนุนด้านวิชาการของโครงการนี้มาโดยตลอด ขอยืนยันเจตนารมณ์ที่จะสนับสนุนและส่งเสริมให้เยาวชนไทยคิดและสร้างผลงานอย่างสร้างสรรค์ด้วยเทคโนโลยีอย่างถูกต้องต่อไป”

ด้าน **ดร.จรินทร์ สวนแก้ว ประธานมูลนิธิ ๕ ธันวาคมหาราช** กล่าวว่าตลอดระยะเวลา 7 ปี มูลนิธิฯ ได้สนับสนุนโครงการมาจะเห็นความตั้งใจจริงของโครงการฯ โดยเฉพาะการกำหนดหัวข้อในการแข่งขันในแต่ละปีเป็นหัวข้อที่ใกล้ตัวของเยาวชนเสมอๆ และเป็นเรื่องใกล้ตัวที่ทุกคนต้องคำนึงถึง และขยายผลถึงประเทศชาติ และมูลนิธิฯ ภูมิใจที่ได้มีส่วนช่วยปลูกฝังให้เยาวชนไทยได้ตระหนักถึงสังคมมากขึ้น โดยเฉพาะในปีการประกวดภายใต้หัวข้อ **“การออมหายไป ทำอย่างไรให้กลับมา”** ซึ่งสังคมในปัจจุบันเยาวชนไทยมีสิ่งยั่วยุเป็นจำนวนมาก ห้างไกลครอบครัวมากขึ้น เพราะเป็นยุคการแข่งขันสูง พ่อแม่จึงเลือกใช้วิธีการจ่ายเงินเพื่อซื้อของแทนการเลี้ยงลูกเป็นการทดแทนทำให้เยาวชนไม่รู้จักราคูคุณค่าของเงินและใช้จ่ายอย่างไม่ระมัดระวัง และก่อให้เกิดปัญหาด้านการเงินการออมในอนาคต นับเป็นเรื่องดีที่โครงการช่วยกันปลูกฝังนิสัยการออมผ่านภาพยนตร์แอนิเมชัน และเชื่อว่าเยาวชนกลุ่มนี้โตขึ้นจะมีวินัยด้านการออมและการใช้จ่ายเงินในคราวจำเป็น ท้ายนี้มูลนิธิฯ ขอขอบคุณหน่วยงานทุกองค์กรที่สนับสนุนสร้างสรรค์โครงการดีๆ เพื่อเยาวชนไทย เพื่อคนไทย

อาจารย์ พรวิทย์ พัชรินทร์ตนะกุล รองอธิการบดี สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ (PIM) กล่าวว่า PIM รู้สึกยินดีและเป็นเกียรติอย่างยิ่งที่ได้เป็นส่วนหนึ่งด้านการสนับสนุนสถานที่และ สิ่งอำนวยความสะดวก ทุนการศึกษาในระดับปริญญาตรีของสถาบันฯ รวมมูลค่ากว่า 7 แสนบาทและของรางวัลในงานพิธีประกาศรางวัลโครงการ Thailand Animation Contest ประจำปี 2013 ครั้งนี้

ปีนี้นับเป็นปีที่ 4 ที่ทาง PIM ได้เข้ามามีส่วนร่วมในโครงการดังกล่าวอย่างต่อเนื่อง เห็นถึงความทุ่มเทของทุกฝ่ายที่

เกี่ยวข้องร่วมกันดำเนินกิจกรรมที่เป็นส่วนช่วยเหลือหลอมให้เยาวชนไทยได้รับการฝึกฝน ปลูกฝังให้เติบโตทางด้าน
วุฒิภาวะทางความคิด เหล่านี้ล้วนก่อให้เกิดประโยชน์ต่อเยาวชนเองในทางที่ถูกต้อง ทำให้ได้เห็นความสามารถของ
เยาวชนผู้เข้าแข่งขันแอนิเมชันทั้งในระดับมัธยมและอุดมศึกษาในประเทศไทย ว่ามีพัฒนาการที่ดีและมีศักยภาพสูง
ขึ้น ถึงระดับการนำความสามารถเหล่านี้แข่งขันอย่างทัดเทียมในระดับสากลได้จริง เป็นสัญญาณที่ดีของการศึกษา
ไทยที่เยาวชนได้ให้ความสำคัญต่อการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง เราต้องเตรียมพร้อมรับความเปลี่ยนแปลง สู่
ความเป็นประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน (AEC) เพราะสังคมทางเศรษฐกิจและด้านต่างๆจะเปิดกว้างอีกมาก

ตามที่ PIM เป็นสถาบันอุดมศึกษาในกลุ่ม บมจ.ซีพี ออลล์ มีเอกลักษณ์ที่เราเรียกว่า Corporate University
สถาบันการศึกษาที่มีความเชื่อมโยงกับภาครัฐ เอกชนหลากหลายด้าน มีอัตลักษณ์ คือรูปแบบการเรียนรู้ควบคู่กับ
การปฏิบัติอย่างเข้มข้น (Work-based Learning) ที่มาที่ไปของงานนี้ สอดคล้องกับแนวทางการจัดการศึกษาของ
PIM ในการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ควบคู่กับการปฏิบัติ จึงจะเกิดความรู้ ความเชี่ยวชาญอย่างแท้จริง เมื่อ
สร้างคนได้ถูกทาง ก็เสมือนได้เป็นส่วนที่ช่วยประเทศให้เติบโตไปพร้อมกัน

“การออมหายไป ทำอย่างไรให้กลับมา” ถือเป็นโจทย์ใหญ่และท้าทายของสังคมที่เราควรช่วยกันหาทางออก ซึ่ง
แนวทางการแก้ไขปัญหาล่าสุดนี้ได้ถูกถ่ายทอดออกมาจากจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ความตั้งใจจากการ
ค้นคว้าเพิ่มเติมของผู้เข้าแข่งขันจนกลายเป็นผลงานแอนิเมชันที่ชวนติดตาม ยิ่งเป็นการตอกย้ำให้เห็นว่าเยาวชน
ทั้งหลายต่างมีจิตสำนึกรับผิดชอบต่อสังคม โดยไม่ดูดายต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับตนเองและคนรอบข้าง แต่
พยายามช่วยหาแนวทางแก้ไขปัญหาย่างสร้างสรรค์ผ่านผลงานแอนิเมชัน แสดงให้เห็นถึงความมีส่วนร่วมของ
เยาวชนต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศได้ในอนาคต ผมขอแสดงความยินดีกับทุกทีมที่ผ่านเข้ารอบ
การแข่งขันจนมาถึงวันนี้ และขอขอบคุณทีมงานทุกท่านที่ร่วมกันจัดโครงการจนประสบความสำเร็จด้วยดี

โครงการ “ไทยแลนด์ แอนิเมชัน คอนเทสต์ 2013 โดย อลิอันซ์ อยุธยา” ภายใต้หัวข้อ **“การออมหายไป
ทำอย่างไรให้กลับมา”** เปิดตัวหัวข้อเมื่อเดือนมิถุนายนที่ผ่านมาแบ่งเป็น 2 ระดับ คือ มัธยมศึกษาและอุดมศึกษา
โดยได้กำหนดให้ผลงานแอนิเมชันที่ส่งเข้าประกวดต้องสร้างด้วยโปรแกรม Open Source เท่านั้น และมีความยาว
ไม่เกิน 2 นาที โดยในปีนีถือว่าประสบความสำเร็จด้วยจำนวนเยาวชน 1,350 คนจากทั่วประเทศส่งผลงานเข้า
ประกวดมากถึง 451 ผลงาน ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากชื่อเสียงของโครงการที่เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางในกลุ่มอา
จารย์ นักเรียน นักศึกษา รวมทั้งมีอาชีพในวงการแอนิเมชัน

การตัดสินในครั้งนี้ได้รับเกียรติจากมืออาชีพด้านแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกชั้นนำมาเป็นคณะกรรมการตัดสิน
อาทิ เอ็กซ์ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน “ยักษ์”, เปลว ศิริสุวรรณผู้กำกับภาพยนตร์อิสระ และผู้
ก่อตั้ง บริษัท 3 Studio, อ่ำ วิศิษฐ์ อรรถนาลัย Storyboard Director บริษัท Riff Animation โดยได้ทำการคัดเลือกผล
งาน 15 ทีมสุดท้าย (10 ทีมจากมัธยมศึกษาและ 5 ทีมจากอุดมศึกษา) เข้าเก็บตัวในค่ายพัฒนาฝีมือและเพิ่มพูน
ความรู้ด้านการสร้างสรรค์แอนิเมชันขั้นสูง เป็นเวลา 2 วัน 1 คืน รวม 34 ชั่วโมง เมื่อวันที่ 20-21 ตุลาคมที่ผ่านมา

ณ สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์.แจ้งวัฒนะโดยมีอาจารย์และผู้เชี่ยวชาญด้านเอนิเมชันให้คำปรึกษาอย่างใกล้ชิด เพื่อเตรียมความพร้อมในการสร้างผลงานคุณภาพในรอบชิงชนะเลิศ ซึ่งเยาวชนทั้งหมดได้รับความรู้ เคล็ดลับเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์งานเพิ่มเติมจากผลงานเดิม 2 นาที เพิ่มอีก 1 นาที รวมเป็นผลงานชิ้นสุดท้าย 3 นาที เพื่อนำเสนอต่อคณะกรรมการในรอบสุดท้าย