

DUCA ผนึกกระทรวงดิจิทัลและกระทรวงอุดมศึกษา ฯพร้อมมหาวิทยาลัยทั่วประเทศ ร่วมกับ 15 แบรินด์ ชั้นนำ ปั้นนักสร้างสรรค์งานโฆษณาเชิงการตลาดวิถี ใหม่ รับพฤติกรรมผู้บริโภคยุคนิวนอมอล ใน โครง การ X Campus Ads Idea Contest 2020



กระทรวงดิจิทัล เพื่อเศรษฐกิจและสังคม (MDES) ร่วมกับกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม (MHESI) และสมาคมผู้ใช้ดิจิทัลไทย (DUGA) ผนึกกำลังองค์กรธุรกิจ จากหลากหลายอุตสาหกรรมชั้นนำของประเทศไทย นักโฆษณา ที่เปี่ยมด้วยทักษะการตลาดวิถีใหม่ ร่วมแถลงข่าวเปิดตัวเวทีสร้างสรรค์ประชันศิลป์ดีไอโอโฆษณา ในโครงการ X Campus Ads Idea Contest 2020 โครงการแข่งขันที่ เปิดโอกาส ให้นักศึกษาแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ และได้ประสบการณ์จริงนอกห้องเรียน ในการผลิตศิลป์ดีไอโอโฆษณา ที่ตอบโจทย์ธุรกิจ ‘ยุคนิวนอมอล’ สอดรับยุทธศาสตร์ของแผน Digital Economy ในเรื่องของการขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล และพัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจดิจิทัล ซึ่งได้รับผลตอบแทนที่ดีเกินคาด โดยในปีนี้มีนักศึกษาเข้าร่วมแข่งขันทั้งสิ้นจำนวน 4,588 คนจากสถาบันการศึกษา 63 สถาบันทั่วประเทศ พร้อมส่งผลงานเข้าร่วมโครงการทั้งสิ้น 1,147 ทีม เพิ่มขึ้นกว่าปีที่ผ่านมาถึง 37%

นางสาวกัลยา แสงหาบุญ เลขานุการสมาคมผู้ใช้ดิจิทัลไทย (DUGA) กล่าวว่า “ โครงการ X Campus Season 3 ในปีนี้ ถือเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ตอบโจทย์พันธกิจของสมาคมในการสร้างเครือข่ายและระบบนิเวศน์ของผู้ใช้ดิจิทัลประเทศไทย ซึ่ง X Campus เป็นการตอบโจทย์ระบบนิเวศน์ในกลุ่มของนักศึกษา เยาวชนรุ่นใหม่ เพื่อเข้าสู่การเป็นส่วนหนึ่งของ Digital Citizens หรือ พลเมืองดิจิทัล และเพื่อพัฒนาไปสู่ Digital Users หรือ ผู้ใช้ดิจิทัลที่มีศักยภาพในการร่วมพัฒนาและขับเคลื่อนประเทศไทยไปสู่การเป็น Digital Nation ต่อไป

เป็นที่น่ายินดี ที่โครงการ X Campus ได้เดินทางมาสู่ Season ที่ 3 และมีน้องๆ จากมหาวิทยาลัยทั่วประเทศให้ความสนใจอย่างล้นหลาม สมัครเข้าร่วมโครงการมากกว่าหนึ่งพันหนึ่งร้อยทีมในปีนี และโดยมีโจทย์จากสปอนเซอร์มากถึง 15 แบรินด์หรือองค์กร นับว่าเป็นความตื่นตัวทางด้านการทำการตลาดดิจิทัลที่น่าสนใจอย่างยิ่ง ว่าทั้งผู้ประกอบการหรือแบรินด์และน้องๆ รุ่นใหม่ที่กำลังศึกษาอยู่และจะจบการศึกษาออกไปเป็นบุคลากรทางด้านการตลาดที่ได้ให้ความสนใจมาร่วมสร้างสรรค์ไอเดียเดียว นวัตกรรม และ แกะโจทย์การตลาดร่วมกัน เพราะโลกยุคใหม่ ไม่มีอะไรแน่นอน และเหมือนเดิมอีกต่อไป

X Campus ถือเป็นทำการตลาดด้วยวิดีโอ หรือ คอนเทนต์ผ่านวิดีโอ ซึ่งในโลกออนไลน์ เราต้องพยายามที่จะดึงดูด Internet Traffic ให้ได้มากที่สุด เคยมีสถิติระบุว่า Video Content Marketing จะสามารถดึงดูด internet หรือ social traffic ได้ถึง 80% โลกแห่งการสื่อสารการตลาดและการสร้างแบรินด์กำลังอยู่ในยุคที่ เราย้ายโฆษณาจาก TV ไป Social Media ซึ่งตัดสินใจแห่งการทำโฆษณานั้นยังคงไม่เปลี่ยนแปลงมากนัก คือ content ยังเป็นหัวใจ เพียงแต่เทคนิคและรูปแบบในการสื่อสารจะเปลี่ยนไปตามพฤติกรรมของมนุษย์ที่อยู่บน social platform สิ่งที่เราจะได้เรียนรู้ร่วมกันภายใต้ X Campus นี้คือ โลกแห่งการทำ วิดีโอคอนเทนต์ จะให้ปังและร่ำลือนั้น ต้องทำอย่างไร และจะดีไหม ถ้า video content ของเรานั้น จะทั้งปัง และเป็นที่ยึดจำเป็นตำนาน ไม่ใช่เพียง ปัง วูบมา แล้วหายไป สามารถส่งต่อคุณค่าของแบรินด์และผลิตภัณฑ์ได้อย่างยาวนาน และทวีคูณมูลค่าของชิ้นงานที่ทำ สมกับที่เราเป็น Digital Users ที่สามารถใช้ digital technology เพื่อสร้างความวิเศษของเศรษฐกิจและสังคม ในอดีต เราเคยมีผลงานที่ตราตรึงผู้คนได้นาน และมีอีกมากมายเช่นกัน ที่เพียงวูบมาแล้วหายวับไปอย่างรวดเร็ว จะเป็นตำนานได้ต้องมีองค์ประกอบหลายอย่าง และน้องๆ ต้องมีองค์ความรู้ ซึ่ง X Campus หวังเป็นส่วนหนึ่งที่จะ สร้างน้องๆ นักศึกษา ให้เป็น Digital Content Creator เพื่อเป็นทุนมนุษย์ให้กับแวดวงการตลาด และประเทศ และพวกเราทุกคนจะร่วมเป็นส่วนหนึ่งของ Digital Citizens ที่จะจบการศึกษา และผ่านการบ่มเพาะไปเป็น Digital Users ที่ใช้ดิจิทัลเทคโนโลยีได้อย่างทวีคูณค่าให้กับเศรษฐกิจและสังคมต่อไป

จากวันนี้ซึ่งเราได้ปิดรับสมัครแล้ว น้องๆ ทุกทีมจะได้รับโจทย์ของแบรินด์ที่ได้เลือกกันเข้ามา จะได้เริ่มการทำงานร่วมกันกับเพื่อนร่วมทีม อาจารย์ที่ปรึกษา และ ผู้บริหารการตลาดของแบรินด์ที่น้องๆ เลือก จะได้เข้า class สำหรับการบ่มเพาะองค์ความรู้และเทคนิคเพิ่มเติมในการทำ social video production จากกูรูเฉพาะทางที่พร้อมจะมาให้ความรู้ และเมื่อผลงานน้องๆ ผ่านเข้ารอบ จะได้รับเงินสนับสนุนเพื่อไปทดสอบทำผลงานจริงๆ จาก story board มาสู่การเป็น video clip จริงๆ จากความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการบนแผ่นกระดาษ จะออกมาเป็นผลงานเสมือนจริงให้เราได้เห็น และได้พิสูจน์ต่อหน้าคณะกรรมการที่จะมาตรวจและตัดสิน เส้นทางที่น่าตื่นตาตื่นใจตลอด 3 เดือนข้างหน้า

นี้”

สำหรับในภาคเอกชนนั้น นางสาวพรพิมล กิวิรรณนา ผู้อำนวยการสายการตลาด บริษัท ปทุมไรชมิล แอนด์ แกรนารี จำกัด(มหาชน) ผู้แทน 1 ในโจทย์อุตสาหกรรมที่เข้าร่วมกิจกรรมในปีนี้ได้กล่าวเพิ่มเติมว่า “เป้าหมายการเข้าร่วมโครงการ X Campus Ads Idea Contest 2020 นอกจากจะได้ร่วมทำกิจกรรมกับนิสิต นักศึกษาแล้ว เราต้องการไอเดียคลิปโฆษณาที่จะทำให้คนทุกวัยได้รับทราบถึงสิ่งที่องค์กรต้องการสื่อสารมากที่สุด ขณะเดียวกันก็ต้องการมุมมองจากคนภายนอกที่จะสะท้อนมาสู่แบรนด์ เพื่อจะทำให้เห็นถึงสิ่งที่ต้องปรับปรุงในการทำงานเกี่ยวกับคนรุ่นใหม่ ซึ่งโครงการนี้มีการทำงานที่น่าสนใจตอบโจทย์ความต้องการขององค์กรอย่างมาก โดยสิ่งที่อยากฝากถึงทีมที่เข้าร่วมโครงการก็คือ อยากให้ทีมมีส่วนร่วมกับแบรนด์เยอะๆ เพราะความรู้ในห้องเรียนก็เป็นส่วนหนึ่งที่สร้างทักษะ แต่การมาเข้าร่วมโครงการนี้ นอกจากจะได้ทำงานจริงแล้วยังมีผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ ในการทำโฆษณามาคอยแนะนำ เพื่อต่อยอดความรู้นอกห้องเรียนให้กับน้องๆ ได้ปรับไปใช้ในการทำงานจริงในอนาคตได้อีกด้วย”

โดยในส่วนของภาคการศึกษานั้น นายกุลเชษฐ์ เล็กประยูร อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ในฐานะผู้ดูแลการจัดส่งนักศึกษาเข้าร่วมโครงการของทางมหาวิทยาลัย ได้แสดงความคิดเห็นถึงการรับมือกับพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงของผู้บริโภค ที่มีผลต่อการพัฒนาทักษะการตลาดวิถีใหม่ในโครงการนี้ว่า “หลังการแพร่ระบาดของโควิด-19 วงการโฆษณาเปลี่ยนไปจากเดิมอย่างมาก โดยเฉพาะในกระบวนการผลิตของงานด้านโปรดักชันใน วิกฤตครั้งนี้ทำให้นักรุ่นใหม่เริ่มหันมาใช้เครื่องมือออนไลน์ใหม่ๆ มากขึ้น เพื่อกระตุ้นการทำโฆษณาคลิปวิดีโอขนาดสั้น ที่มีความยาว 15 – 30 วินาที ซึ่งความยากคือ จะต้องทำให้คนดูติดตาม และไม่กดปิดวิดีโอตั้งแต่ 8 วินาทีแรก จึงทำให้การทำงานของผู้ผลิตต้องคิดให้แตกต่างจากการทำโฆษณาทีวีแบบเดิม เพราะคอนเทนต์วิดีโอขนาดสั้นในโลกออนไลน์ ไม่สามารถขายสินค้าได้แบบตรงๆ เหมือนโฆษณาแบบ เดิมที่มีความยาว ซึ่งความยากของการทำคลิปให้เป็นไวรัลวิดีโอที่มีคนเข้ามาดูจำนวนมาก นอกจากจะต้องทำให้สนุกน่าติดตามแล้ว เนื้อหาสินค้าอาจจะต้องมาอยู่ตอนท้ายเรื่อง เพื่อให้คนดูรับรู้ถึงสารที่แบรนด์กำลังจะสื่อออกไปจากการส่งทีมนักศึกษาเข้าร่วมโครงการในปีที่ผ่านมา ถือว่าประสบความสำเร็จอย่างมาก เพราะนักศึกษาที่มาเข้าร่วมมีความเข้าใจในการทำคลิปโฆษณาขนาดสั้นมากขึ้น มีการปรับเปลี่ยนทัศนคติในการทำงาน ซึ่งในการเข้าร่วมโครงการนี้ ทีมนักศึกษาต้องได้รับโจทย์จากบริษัทต่างๆ ถือเป็นการทำงานจริงที่หาไม่ได้จากห้องเรียน โดยปีนี้ได้ส่งนักศึกษาในคณะเข้าร่วมโครงการทั้งหมด 10 ทีม เด็กรุ่นนี้ได้เห็นผลงานรุ่นพี่ในปีก่อนที่เข้าร่วมโครงการแล้วได้รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 เมื่อจบออกไปแล้ว นักศึกษากลุ่มนี้ได้งานทำทั้งหมด ซึ่งนักศึกษาบางคนบริษัทที่เข้าร่วมโครงการนี้เห็นแววในการทำงาน เลยชวนเข้าไปทำงานต่อ ถือเป็นเรื่องดีที่นักศึกษาจะได้ความรู้แล้วยังได้เจอฟีจี้ ที่ทำงานในแบรนด์นั้นจริงๆ จึงอยากขอบคุณผู้ที่ริเริ่มโครงการนี้ และบริษัทต่างๆ ที่เข้ามาร่วมโครงการที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ฝึกฝนทักษะ และเป็นการเตรียมความพร้อมให้กับนักศึกษาก่อนที่จะออกไปทำงานจริงอีกด้วย”

นอกจากนี้นายณภัศ เวชวิสิฐ และนางสาวสุธาสิณี คงเจียมศิริ ตัวแทนนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการและได้รับรางวัลจากโครงการ X Campus Ads Idea Contest 2019 ยังได้มาร่วมเล่าประสบการณ์ในปีที่ผ่านมาว่า “ สิ่งที่ได้จากการเข้าร่วมโครงการในปีก่อน ถือเป็นประสบการณ์ทำงานที่ไม่มีในห้องเรียน เพราะจะได้โจทย์จากผู้ประกอบการจริง มีกลุ่มลูกค้าที่ชัดเจน และต้องทำโฆษณาให้ตอบโจทย์เจ้าของแบรนด์ สิ่งนี้ต่างจากการทำงานในห้องเรียน ที่ส่วนใหญ่จะเป็นสถานการณ์สมมติ แต่การเข้าร่วมโครงการนี้ทำให้ได้สัมผัสกับลูกค้าที่มีตัวตนจริง ในโลกออนไลน์ และได้รับทราบว่า คลิปวิดีโอโฆษณาที่ทำออกไปได้รับผลตอบรับดีแค่ไหน หรือมีจุดไหนที่ต้องปรับปรุงในการทำงานครั้งต่อไป

สำหรับเพื่อนๆ ที่เข้าร่วมโครงการ X Campus Ads Idea Contest 2020 อยากให้มองว่า การมีแค่ความคิดสร้างสรรค์อย่างเดียวไม่พอ แต่ต้องรับฟังแบรนด์ด้วย เพราะด้วยความที่นักศึกษาส่วนใหญ่จะมีไอเดียมากมาย พอได้มาทำงานจริงก็อยากจะทำอะไรหลายๆ อย่าง จนทำให้งานไม่ตอบโจทย์เป้าหมายของแบรนด์ เราจึงต้องทำความเข้าใจในข้อจำกัดนี้ และต้องพยายามผสมผสานให้มีความกลมกลืนกันมากที่สุด”

โครงการ X Campus Ads Idea Contest 2020 ถือเป็นอีกพื้นที่สร้างสรรค์ ที่จะทำให้นิสิต นักศึกษา ได้มีพื้นที่ในการทดลองความคิดสร้างสรรค์ และต่อยอดองค์ความรู้ที่ไม่มีในห้องเรียน ซึ่งนับว่ามีประโยชน์อย่างมากต่อนิสิต นักศึกษา ที่จะเตรียมความพร้อมก่อนออกไปทำงานจริง เปรียบเสมือนการฝึกงานในระยะสั้น โดยผลงานที่ทำขึ้นนอกจากจะได้รับทุนในการทำงานจริงแล้ว ยังสามารถนำไปเป็นผลงานในการสมัครงานในอนาคตได้อีกด้วย ทั้งนี้ ทีมที่ได้รับรางวัลจะประกาศผลในเดือนธันวาคม 2563 ซึ่งทีมชนะเลิศ จะได้รับทุนการศึกษา 40,000 บาท ส่วนรองชนะเลิศอันดับ 1 รับทุนการศึกษา 30,000 บาท ขณะที่รองชนะเลิศอันดับ 2 รับทุนการศึกษา 20,000 และสุดท้ายรางวัลชมเชย 3 รางวัล รับทุนการศึกษา 5,000 บาท โดยทุกรางวัลจะได้รับประกาศนียบัตรและถ้วยรางวัล จากกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม