

SPU : คณะดิจิทัลมีเดีย ม.ศรีปทุม จับมือ การ์รินา ออนไลน์(ประเทศไทย) ค่ายเกมยักษ์ใหญ่ MOU ร่วมพัฒนาวงการอีสปอร์ตไทย สร้างเด็กไทย ให้ก้าว ไกลสู่ระดับโลก



คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม ลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือทางวิชาการกับบริษัท การ์รินา ออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด ร่วมกันพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกม และอีสปอร์ต เน้นเรียนกับตัวจริงประสบการณ์จริง ผลักดันนักศึกษาเข้าฝึกงานจริง พร้อมสร้างเด็กไทย ก้าวสู่ธุรกิจ Game & e-Sports ร่วมพัฒนาวงการอีสปอร์ตไทยให้ก้าวไกลสู่ระดับโลก และการบรรยายพิเศษ ภาพรวมตลาดเกมในประเทศไทย โดย Allen Hsu, Corporate Partnership Senior Manager in Game Business บริษัท การ์รินา ออนไลน์ (ประเทศไทย) ณ มหาวิทยาลัยศรีปทุม กทม.(บางเขน)

มหาวิทยาลัยศรีปทุม ได้จัดพิธีลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือทางวิชาการ ระหว่าง มหาวิทยาลัยศรีปทุม กับ บริษัทการ์รินา ออนไลน์ ประเทศไทย โดย ดร.รัชนีพร พุคยาภรณ์ พุกกะมาน อธิการบดีมหาวิทยาลัยศรีปทุมพร้อมด้วย ผศ.ดร.กมล จิราพงษ์ คณบดีคณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม ร่วมลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือทางวิชาการ กับคุณณณรัตน์ อนุโลมสมบัติ ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร และคุณอัลเลน ชู Corporate Partnership Senior Manager in Game Business เป็นตัวแทนจากบริษัท การ์รินา ออนไลน์(ประเทศไทย) จำกัด ณ ห้องบอลรูม ชั้น 14 อาคาร 40ปีศรีปทุม มหาวิทยาลัยศรีปทุม กทม.(บางเขน) โดยมี ผศ.ดร.วิรัช เลิศไพฑูรย์พันธ์ รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยศรีปทุมให้เกียรติร่วมเป็นสักขีพยานการลงนามฯในครั้งนี้ด้วย

ดร.รัชนีพร พุคยาภรณ์ พุกกะมาน อธิการบดี มหาวิทยาลัยศรีปทุม กล่าวว่า มหาวิทยาลัยศรีปทุม เล็งเห็นถึงความสำคัญอย่างยิ่งของธุรกิจ Game & e-Sports ที่มีการเติบโตในปัจจุบันอย่างมากทั่วโลก จึงได้ร่วมมือกับ บริษัท การ์รินา ออนไลน์ (ประเทศไทย) ในการจัดทำหลักสูตรการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับการปฏิบัติงานจริงในธุรกิจ Game และ e-Sports ตลอดจนมหาวิทยาลัยศรีปทุม จะมีการส่งนักศึกษาที่มีความรู้ความสามารถเข้าร่วมกิจกรรมฝึกประสบการณ์ทางวิชาชีพ เพื่อเพิ่มทักษะและประสบการณ์ทำงานใน บริษัท การ์รินา ออนไลน์ (ประเทศไทย) อีกทั้งยังได้มีความร่วมมือกันในการดำเนินการจัดทำโครงการประกวดแข่งขัน e-Sports ในวาระโอกาสต่างๆต่อไป

ทั้งนี้ ยังเป็นการตอบใจทยักกีฬาแห่งชาติ เนื่องจาก e-Sports ได้รับความนิยมเป็นที่ยอมรับในวงกว้าง ซึ่งในต่าง

ประเทศมีการจัดแข่งขันอย่างแพร่หลาย อีกทั้งสภาโอลิมปิกแห่งเอเชียได้พิจารณาเห็นชอบว่าการแข่งขันเกมหรือ e-Sports นั้นจะได้รับการบรรจุลงในมหกรรมกีฬา เอเชียเกมส์ โดยจะเริ่มอย่างเป็นทางการในปี 2022 ทำให้ธุรกิจ e-Sports มีการเติบโตที่สูงมากขึ้น ซึ่งทางคณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุมนั้นมีรายวิชาที่ตอบโจทย์กีฬา e-Sports ทั้งในแง่ของการจัดการแข่งขัน การเป็นนักพากย์เกม ฝ่ายเทคนิค รวมทั้งนักกีฬา และที่สำคัญคณะดิจิทัลมีเดียยังเป็นผู้เชี่ยวชาญในด้านดิจิทัลคอนเทนต์ โดยมีนักศึกษาที่มีความรู้ ความสามารถในการสร้างสรรค์ และผลิตเกม ได้อีกด้วย

ด้าน คุณณิรัตน์ อนุโลมสมบัติ ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร บริษัท การ์รินา ออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด ได้กล่าวถึงการลงนามความร่วมมือกับมหาวิทยาลัยศรีปทุมในครั้งนี้ว่า “อุตสาหกรรมเกมและกีฬาอีสปอร์ตมีการเติบโตเป็นอย่างมาก ตลาดเกมทั่วโลกมีมูลค่ารวมสูงถึง 99.6 พันล้านเหรียญสหรัฐ สำหรับในประเทศไทยตัวเลขมูลค่าตลาดรวมอยู่ที่ 597.2 ล้านเหรียญสหรัฐ ประกอบกับความชัดเจนในการให้การสนับสนุนจากภาครัฐเช่น การให้อีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬา และนโยบายที่จะผลักดันประเทศไปสู่สังคมดิจิทัลและไทยแลนด์ 4.0 ซึ่งเป็นปัจจัยหนุนให้อุตสาหกรรมเกมบ้านเราเติบโตมากขึ้น จึงต้องมีการเตรียมความพร้อมด้านทรัพยากรบุคคลเพื่อให้สามารถรองรับความต้องการของตลาดด้วย ซึ่งถือเป็นจุดประสงค์หลักของการลงนาม

ความร่วมมือในครั้งนี้ โดยเราคาดหวังว่าจะมีส่วนช่วยสนับสนุนด้านองค์ความรู้เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความสามารถให้พร้อมก้าวเข้าสู่โลกของธุรกิจเกม ซึ่งต้องขอขอบคุณมหาวิทยาลัยศรีปทุมที่เป็นอีกหนึ่งมหาวิทยาลัยที่มีวิสัยทัศน์กว้างไกล เข้าใจถึงโอกาสที่กำลังจะเกิดขึ้นในอนาคต ด้วยการเปิดหลักสูตรให้ห้องๆที่สนใจในธุรกิจเกมได้มีพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนรู้และพร้อมที่จะทำงานในสายอาชีพที่ตนรัก”

“สิ่งสำคัญของคนที่ จะเข้ามาทำงานในอุตสาหกรรมเกมจะต้องเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ พร้อมที่จะเรียนรู้และปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยีสมัยใหม่อยู่ตลอดเวลา ซึ่งถือเป็นคุณสมบัติหนึ่งที่เราใช้คัดเลือกพนักงานเข้ามาทำงานที่ การ์รินา”

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กมล จิราพงษ์ คณบดีคณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม กล่าวว่า รู้ยินดีอย่างยิ่งที่ได้ร่วมเป็นพันธมิตรในการพัฒนาหลักสูตร เพื่อร่วมกันพัฒนาบุคลากรของประเทศสู่ภาคธุรกิจ Game & e-Sports ระดับโลกในอนาคต ทั้งนี้คณะดิจิทัลมีเดีย ให้ความสำคัญกับหลักสูตรการเรียนการสอนเพื่อพัฒนานักศึกษาให้มีความเชี่ยวชาญด้านดิจิทัลคอนเทนต์ เป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ด้านดิจิทัลคอนเทนต์ของประเทศ และเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาผลงานทางด้านเทคโนโลยีในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ โดยปัจจุบันเปิดสอนใน 4 สาขาวิชา ได้แก่ สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ตส์ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ สาขาวิชาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม และสาขาวิชาการออกแบบกราฟิก

หากต้องการข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับคณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

โทร. 0-2579-1111 ต่อ 2000 โทรสาร 0 2579 1111 ต่อ 1999

อีเมลล์ : เว็บไซต์ <https://www.spu.ac.th/fac/sdm/>

หรือติดตามกิจกรรมต่างๆได้ที่ <https://www.facebook.com/sdmspu>

หรือเยี่ยมชมวิดีโอทัศน์แนะนำมหาวิทยาลัยศรีปทุมได้ที่ <https://www.youtube.com/user/Schoolofdigitalmedia>

#SRIPATUM #SPU #มหาวิทยาลัยศรีปทุม #เรียนกับตัวจริง ประสบการณ์จริง #SPUสร้างผู้ประกอบการ

#ดิจิทัลมีเดียSPU # Game & e-Sports