

โครงการอบรมหลักสูตรระยะสั้นด้านแอนิเมชันและมัลติมีเดียสำหรับเยาวชน

1. หลักการและเหตุผล

จากยุทธศาสตร์ที่รัฐบาลต้องการเน้นแข่งขันและส่งเสริมสมรรถนะและขีดความสามารถของประเทศในด้านต่าง ๆ รวมทั้งความก้าวหน้าของงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวเนื่องกับเทคโนโลยี ดังเห็นได้จากกิจกรรมและนโยบายของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศได้พยายามจัดขึ้นเพื่อกระตุ้นให้สมาชิกในสังคมไทยตื่นตัวในเรื่องเหล่านี้ หนึ่งในโครงการเหล่านี้ก็คงเป็นเรื่องของการพัฒนาศักยภาพของอุตสาหกรรมแอนิเมชันและมัลติมีเดียดังที่ อดีตรัฐมนตรีว่าการกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศกล่าวไว้ว่า “ปัจจุบันแอนิเมชันเริ่มเข้ามามีบทบาทในวงการภาพยนตร์และงานโฆษณามากขึ้น ดังนั้นจึงเล็งเห็นโอกาสที่ทำให้คนไทยตื่นตัวและช่วงส่งเสริมให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางเทคโนโลยีและการผลิตผลงานแอนิเมชันและมัลติมีเดียแห่งเอเชีย” (2004)

อย่างไรก็ดีเป้าหมายที่แฝงในเรื่องนี้ก็คงเป็นยุทธศาสตร์ที่มุ่งผลักดันให้เกิดการพัฒนาและส่งเสริมให้อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ของไทยเติบโตขึ้นด้วย จากแผนและนโยบายยุทธศาสตร์ดังกล่าวมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับงบประมาณในการจัดกิจกรรมบริการวิชาการภายใต้โครงการจัดตั้งศูนย์พัฒนาการเรียนรู้แอนิเมชันและมัลติมีเดีย ขึ้นตั้งแต่ปีงบประมาณ 2549 และในปีงบประมาณ 2552 นี้ โครงการอบรมหลักสูตรระยะสั้นด้านแอนิเมชันและมัลติมีเดียสำหรับเยาวชนเป็นโครงการย่อยหนึ่งในจำนวนโครงการทั้งหมดที่จะดำเนินงาน

โดยเหตุที่คณะกรรมการดำเนินการโครงการเห็นชอบพ้องกันว่า การจัดกิจกรรมในด้านการบริการวิชาการเกี่ยวกับแอนิเมชันและสื่อมัลติมีเดียที่จะเริ่มต้นจากการพัฒนาศักยภาพของเยาวชนผู้ซึ่งจะเป็นกำลังสำคัญของประเทศในอนาคต อีกทั้งการดึงเยาวชนให้มาสนใจกับการทำกิจการที่ประเทืองปัญญาจะทำให้เยาวชนห่างไกลอบายมุขและยาเสพติด ตลอดจนเป็นการสร้างทุนให้กับสมาชิกของสังคมจำนวนหนึ่ง ได้หันมาสนใจกับเรื่องที่รัฐบาลอยากเห็นกระแสเปลี่ยนแปลงที่จะบังเกิดขึ้นในอนาคตอันใกล้ได้อย่างดี

ในการนี้ โครงการจัดตั้งศูนย์พัฒนาการเรียนรู้แอนิเมชันและมัลติมีเดีย โดยความร่วมมือระหว่างวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคมและศูนย์บริการวิชาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ในฐานะหน่วยงานที่มีหน้าที่หลักในการให้บริการวิชาการในศาสตร์ต่าง ๆ รวมทั้งมีประสบการณ์ตรงในการจัดกิจกรรมการเสริมสร้างการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ในลักษณะดังกล่าว จึงรับเป็นหน่วยงานที่ดำเนินการจัดการอบรมหลักสูตรระยะสั้นด้านแอนิเมชันและมัลติมีเดียสำหรับเยาวชนในครั้งนี้ขึ้นเพราะเห็นความสำคัญของการพัฒนาศักยภาพเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์งานด้านแอนิเมชันและมัลติมีเดีย และเยาวชนได้ใช้เวลาว่างช่วงปิดภาคเรียนในการพัฒนาตนเองด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ต่อไป

2. วัตถุประสงค์

1. มุ่งให้บริการวิชาการแก่เยาวชน เพื่อการพัฒนาศักยภาพเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์งานด้านแอนิเมชันและมัลติมีเดีย
2. เพื่อให้เยาวชนใช้เวลาว่างช่วงปิดภาคเรียนในการพัฒนาตนเองด้วยกิจกรรมการเรียนรู้
3. มุ่งสร้างความสัมพันธ์ระหว่างมหาวิทยาลัยกับชุมชน โดยอาศัยการบริการด้านการฝึกอบรมเป็นสื่อกลาง

3. คณะกรรมการดำเนินงาน

1. รองศาสตราจารย์พฤทธิ	ศุภเศรษฐศิริ	ประธานกรรมการ
2. อาจารย์นภดล	อินทร์จันทร์	กรรมการ
3. อาจารย์ศุทธิธน์ชฉันท	จันทร์ทอง	กรรมการ
4. อาจารย์ธนพงษ์	ไชยลาโก	กรรมการ
5. อาจารย์ปรวัน	แพทยานนท์	กรรมการ
6. อาจารย์ปิยวดี	มากพา	กรรมการ
7. นายวรทัศน์	วัฒนชีวโนปกรณ์	กรรมการและเลขานุการ

4. ระยะเวลาการดำเนินโครงการ

ระหว่างเดือนมีนาคม ถึง เดือนพฤษภาคม 2552

5. รูปแบบการดำเนินงาน

1. รูปแบบการจัดฝึกอบรมจำนวน 8 หลักสูตรประกอบด้วย
 - การบรรยายจากคณาจารย์และวิทยากรผู้ทรงคุณวุฒิ
 - การฝึกปฏิบัติ
2. ผู้เข้ารับการอบรมที่มีเวลาในการเข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 จะได้รับวุฒิบัตร
3. ศึกษาดูงานพิพิธภัณฑ์ต่าง ๆ และกระบวนการจัดการทางวัฒนธรรมของท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างชุมชนให้เข้มแข็ง

6. จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

คณาจารย์ เจ้าหน้าที่ นักเรียน นิสิต นักศึกษา และบุคคลทั่วไป จำนวน 200 คน

7. สถานที่

อาคารคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒศึกษา
ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม ชั้น 6 และ 13

8. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. เยาวชนมีการพัฒนาศักยภาพเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์งานด้านแอนิเมชันและมัลติมีเดีย
2. เยาวชนใช้เวลาว่างช่วงปิดภาคเรียนในการพัฒนาตนเองด้วยกิจกรรมการเรียนรู้
3. ผู้เข้ารับการอบรมเกิดการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างมหาวิทยาลัยกับชุมชน โดยอาศัยการบริการด้านการฝึกอบรมเป็นสื่อกลาง
