



ข่าวประชาสัมพันธ์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110 โทรศัพท์ 0-2649-5005 ภายใน 5666

โทรศัพท์/โทรสาร 0-2258-0311

ข่าวจากหนังสือพิมพ์แนวหน้า

ฉบับประจำวันที่ 24 เดือนธันวาคม พ.ศ.2551 หน้า

ศูนย์สารสนเทศและการประชาสัมพันธ์ ได้จัดระบบข่าวสื่อสิ่งพิมพ์ สนใจดูที่ <http://news.swu.ac.th/newsclips/>

ไอเดียสุดเจ๋งออกแบบไม้ไอศกรีมเชิงนวัตกรรม

เนสท์เล่ไอศกรีม ร่วมกับ สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ และ สมาคมอุตสาหกรรมของเล่นไทย เปิดเวทีให้นิสิต-นักศึกษา โชว์ไอเดียประกวดออกแบบไม้ไอศกรีมเชิงนวัตกรรม ในหัวข้อ “กินให้สนุก เล่นให้สนุก” โดยผลงาน “Ice Jumper” ของทีม “กลิ้งไอติม” จากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปะอุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คว่ำรางวัลชนะเลิศไปครอง พร้อมโอกาสนำผลงานไปเป็นต้นแบบในการผลิตไม้ไอศกรีมของเนสท์เล่ไอศกรีม เพื่อออกจำหน่ายจริงในประเทศไทยอีกด้วย

นางสาวมณฑา คงเครือพันธ์ ผู้จัดการฝ่ายการตลาด เนสท์เล่ไอศกรีม กล่าวว่า การประกวดออกแบบไม้ไอศกรีมเชิงนวัตกรรม ในหัวข้อ “กินให้สนุก เล่นให้สนุก” มีผลงานส่งเข้าประกวดจำนวนกว่า 300 ชิ้น โดยมีคณะกรรมการจากเนสท์เล่ไอศกรีม สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ และ สมาคมอุตสาหกรรมของเล่นไทย ได้คัดเลือกผลงานที่โดดเด่นและตอบโจทย์ผ่านเข้าสู่อรอบชิงชนะเลิศจำนวนทั้งสิ้น 38 ทีมด้วยกัน

ทางเนสท์เล่ไอศกรีม ได้จัดเวิร์คช็อปเพื่อเพิ่มพูนความรู้และทักษะทั้งในด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และการตลาดสำหรับผลิตภัณฑ์ไอศกรีมให้กับน้องๆ ทั้ง 38 ทีม ก่อนกลับไปผลิตชิ้นงานและวางแผนการตลาด เพื่อนำมาพรีเซนต์ต่อหน้าคณะกรรมการในวันตัดสินรอบชิงชนะเลิศ โดยผลงานที่จำลองแบบชิ้นมานั้น จะต้อง มีลักษณะใกล้เคียงกับของจริงมากที่สุด ทั้งขนาดและวัสดุที่ใช้ อีกทั้ง จะต้องสามารถสาธิตวิธีการเล่นให้สนุก และกินให้สนุกได้ ซึ่งผลงานที่ผ่านเข้ารอบสุดท้าย แต่ละชิ้นล้วนมีเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง สะท้อนให้เห็นถึงความคิดอันสร้างสรรค์ มีดีไซน์ที่โดดเด่น แปลกใหม่และหลากหลาย สร้างความลำบากใจให้กับคณะกรรมการในการตัดสินหาผลงานชนะเลิศเป็นอย่างดี

ผลการตัดสินปรากฏว่า ผลงาน “Ice Jumper” ของน้องๆ ทีม “กลิ้งไอติม” 3 หนุ่ม 1 สาว ได้แก่ นายณัฐวุฒิ ลออวารกุล, นายปฏิเวช รังสิพล, นายณัฐพล โชคทวีศักดิ์ และนางสาวปาริฉัตร กาญจนวัฒน์ นักศึกษาชั้นปีที่ 4 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปะอุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง สามารถคว่ำรางวัลชนะเลิศไปครอง พร้อมรับโล่เกียรติยศ ทุนการศึกษา และโอกาสในการนำผลงานไปเป็นต้นแบบในการผลิตไม้ไอศกรีมของเนสท์เล่ไอศกรีม เพื่อออกจำหน่ายในประเทศไทย

เป้-ปฏิเวช รังสิพล ตัวแทนของทีม “กลืนไอติม” เล่าถึงผลงาน Ice Jumper ว่าเป็นชิ้นงานที่ทำให้เด็กอายุระหว่าง 6-12 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก สนุกกับการกินไอศกรีม ส่วนไม้ไอศกรีมนั้นจะต้องสามารถนำไปใช้ทำอะไรได้อีก เพื่อเป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้า และเมื่อดูจากพฤติกรรมเด็กจะเห็นว่าเป็นวัยที่มีจินตนาการหลากหลาย ของเล่นจะต้องเล่นได้หลายรูปแบบ ไม่ควรตีกรอบหรือจำกัดความคิดและการเล่นของพวกเขา แต่อยากให้ความสนุกนั้นเกิดขึ้นจากตัวเด็กเอง

ดี-ณัฐวุฒิ ลออวรากุล พูดถึงแนวคิดการออกแบบว่า ผลงานชิ้นนี้เกิดจากการที่พวกเราไปเที่ยวบ้านเพื่อนแล้วเห็นเด็กข้างบ้านเล่นของเล่นที่กดแล้วกระโดดได้ ก็เลยปิ้งเป็นไอเดียในการออกแบบผลงาน โดยนำไอเดียนี้มาต่อยอดและพัฒนาให้สามารถเล่นได้หลายแบบมากขึ้น เพื่อส่งเสริมให้เด็กๆ ได้มีจินตนาการที่กว้างไกลกันมากขึ้น

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 ได้แก่ ผลงาน Rocky Road V.2 ของทีม Sky Rocket จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร **รองชนะเลิศอันดับ 2** ได้แก่ ผลงาน Eat Me Out ของทีม ลูกสาวก้านัน จาก จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย **รางวัลชมเชย 2 รางวัล** ได้แก่ ผลงาน เล้าจ้เปิด ของน้องๆ จากมหาวิทยาลัยรังสิต และผลงานของน้องๆ ทีม GFSWU จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

ต่อไปนี้ ไม้ไอศกรีม จะไม่ใช่สิ่งของไร้ค่าอีกต่อไป เพราะอีกไม่นานเราคงได้เห็นไม้ไอศกรีม Ice Jumper ของน้องๆ ทีม “กลืนไอติม” ออกสู่ตลาด ได้ทานไอศกรีมอย่างอร่อย แถมได้ความสนุกสนานจากไม้ไอศกรีมแบบไร้ขีดจำกัด