

โครงการทักษะการสร้างผลงานสื่อด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง สำหรับ Mid-Career

ด้วยหลักสูตร

การพัฒนาสื่อเสมือนจริง

ด้วย AR VR เพื่อใช้ในโลกรธุรกิจอย่างสร้างสรรค์



โครงการทักษะการสร้างผลงานสื่อด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง สำหรับ Mid-Career

ที่มาของโครงการ

ด้วยสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (depa) มอบหมายให้ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ตะวันออก ดำเนินการจัดกิจกรรม ภายใต้โครงการทักษะการสร้างผลงานสื่อด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง สำหรับ Mid-Career ด้วยหลักสูตรการพัฒนาสื่อเสมือนจริงด้วย AR VR เพื่อพัฒนาธุรกิจอย่าง สร้างสรรค์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากลุ่มบุคคล Mid-Career ให้สามารถนำทักษะมาประยุกต์ใช้ในการ สร้างอาชีพอิสระ ต่อยอดการประกอบธุรกิจของตนเอง สร้างรายได้สร้างอาชีพ และพัฒนาสินค้าหรือ บริการต่าง ๆ อาทิ ธุรกิจการท่องเที่ยว ธุรกิจอุปโภคบริโภค การแพทย์ การศึกษา สื่อการเรียนการสอน ตลอดจนปรับตัวเพื่อ Upskill/Reskill รองรับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัล ด้วยการเตรียมความ พร้อมและยกระดับคุณภาพชีวิตสู่สังคมสูงวัยอย่างมีศักยภาพ (Active Aging)

วัตถุประสงค์

- ☒ เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างผลงานสื่อด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริงด้าน VR AR
- ☒ เพื่อต่อยอดการประกอบธุรกิจของตนเอง หรือสร้างรายได้ สร้างอาชีพผู้เรียนในกลุ่ม Mid-Career
- ☒ เพื่อพัฒนาสินค้าและบริการต่าง ๆ อาทิ ธุรกิจการท่องเที่ยว ธุรกิจอุปโภคบริโภค การแพทย์ การศึกษา สื่อการเรียนการสอน พัฒนาเป็นทักษะที่สร้างรายได้เสริม (Second-Career) หรือ สร้างอาชีพอิสระให้กับผู้เรียนในกลุ่ม Mid-Career
- ☒ เพื่อ upskill/reskill รองรับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัล ด้วยการเตรียมความ พร้อมและยกระดับคุณภาพชีวิตสู่สังคมสูงวัยอย่างมีศักยภาพ (Active Aging)

กลุ่มเป้าหมายโครงการ

- ☒ บุคคลทั่วไปที่สนใจในกลุ่ม Mid-Career ไม่น้อยกว่า 350 ราย

คุณสมบัติของผู้เข้าร่วมโครงการ

- ☒ บุคคลทั่วไปในกลุ่ม Mid-Career อายุ 35 ปีขึ้นไป มีความพร้อมที่จะรับการเปลี่ยนแปลงของ เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตสู่สังคมสูงวัย

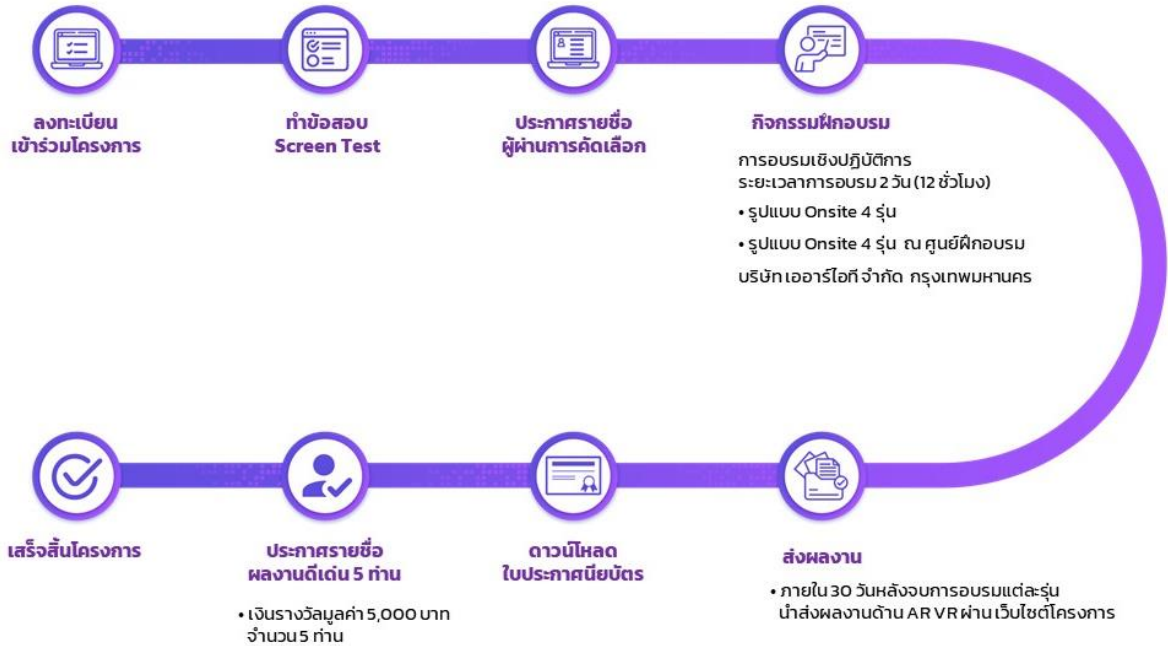
เกณฑ์พิจารณาคัดเลือกผู้เข้าร่วมโครงการ

- ☒ บุคคลทั่วไปในกลุ่ม Mid-Career ที่มีอายุตั้งแต่ 35 ปีขึ้นไปสาขาใดก็ได้ที่สนใจในเทคโนโลยีและ นวัตกรรมการสร้างผลงานสื่อด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง

ค่าธรรมเนียมการเข้าร่วมโครงการ

ไม่มีค่าธรรมเนียมในการเข้าร่วมโครงการ โดย ได้รับการส่งเสริมสนับสนุน จาก สำนักงานส่งเสริม เศรษฐกิจดิจิทัล (depa) ทั้งนี้ ไม่รวมถึงค่าใช้จ่ายในการเดินทาง และ ที่พัก ในการเข้าร่วมกิจกรรมอบรม ของโครงการฯ

แผนภาพแสดงรูปแบบการเข้าร่วมโครงการ



ขั้นตอนการเข้าร่วมโครงการ

กิจกรรมที่ 1 การรับสมัครเข้าร่วมโครงการ

- ศึกษาข้อมูลโครงการฯ และตรวจสอบคุณสมบัติเบื้องต้น
- ลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการฯ และทำข้อสอบ Screen Test ผ่านเว็บไซต์โครงการฯ
- โครงการฯ คัดเลือกบุคคลทั่วไปที่ผ่านคุณสมบัติตามเงื่อนไขโครงการฯ ประกาศรายชื่อผู้ผ่านการคัดเลือกผ่านเว็บไซต์โครงการฯ
- ฝ่ายประสานงานส่งอีเมลแจ้งผลการคัดเลือก พร้อมโทรประสานไปยังบุคคลที่ผ่านการคัดเลือก เพื่อให้รายละเอียดเพิ่มเติม

กิจกรรมที่ 2 กิจกรรมฝึกอบรม รูปแบบ Online และ Onsite

กิจกรรมที่ 3 กิจกรรมการส่งผลงาน

- ภายใน 30 วันหลังจบการอบรมแต่ละรุ่น นำส่งผลงานด้าน AR VR ผ่านเว็บไซต์โครงการ

รางวัลพิเศษ

- โครงการประกาศรายชื่อที่มีผลงานดีเด่น จำนวน 5 ท่าน จะได้รับรางวัลดังนี้
- เงินรางวัลมูลค่า 5,000 บาท จำนวน 5 ท่าน
- ใบประกาศเกียรติคุณ

สิ่งที่ผู้รับการฝึกอบรมจะได้รับ (รูปแบบออนไลน์)

- ✎ เครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับอบรม
- ✎ เอกสารประกอบการฝึกอบรม
- ✎ อาหารว่าง อาหารกลางวัน
- ✎ ประกาศนียบัตร Digital File
- ✎ บัญชีผู้ใช้สำหรับเข้าถึงระบบเรียนรู้ออนไลน์ (E-LEARNING ACCOUN)

สิ่งที่ผู้รับการฝึกอบรมต้องเตรียมในการเข้าร่วมอบรม (กรณีนำคอมพิวเตอร์มาเอง)

- ✎ ระบบปฏิบัติการ Windows 10 (64 bit) or MacOS 10.14+
- ✎ RAM 8 GB
- ✎ CPU (Intel) Intel Core i3 2.5Ghz, or AMD Bulldozer/Jaguar/Puma/Zen
- ✎ CPU (Apple Silicon ARM64) M1 หรือใหม่กว่า
- ✎ GPU Intel HD Graphics 4000/Nvidia GeForce 710/AMD Radeon HD 6450
- ✎ ความละเอียดของจอภาพ 1280 x 768

อุปกรณ์อื่น ๆ ที่ผู้เข้ารับการอบรมต้องเตรียม

- ✎ กล้อง Webcam 1 ตัว
- ✎ โมโครโฟน/ชุดหูฟัง
- ✎ สมาร์ทโฟนระบบปฏิบัติการ iOS และ Android

โปรแกรมที่ใช้ในการฝึกอบรม

โปรแกรม	ลิงก์สำหรับดาวน์โหลด
Meta Spark AR เวอร์ชัน 170	https://spark.meta.com/download/
VRiod Studio เวอร์ชัน 1.23.2	https://vroid.com/en/studio
Vseeface เวอร์ชัน 1.13.38c2	https://www.vseeface.icu/
OBS Studio เวอร์ชัน 29.1.3	https://obsproject.com/download

ตารางการจัดกิจกรรมฝึกอบรม

รุ่นที่	วันที่จัดอบรม	สถานที่
1	17-18 มิถุนายน 2567	บริษัท เออาร์ไอที จำกัด
2	22-23 กรกฎาคม 2567	ออนไลน์
3	1-2 สิงหาคม 2567	ออนไลน์
4	14-15 สิงหาคม 2567	ออนไลน์
5	20-21 สิงหาคม 2567	ออนไลน์
6	5-6 กันยายน 2567	ออนไลน์

หลักสูตรทักษะการสร้างผลงานสื่อด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง

หลักการและเหตุผล

เทคโนโลยีเสมือน (Reality Technology) กำลังเข้ามามีบทบาทสำคัญกับการทำธุรกิจและวิถีชีวิตผู้คนในหลายแง่มุม ทั้งความเสมือนจริงและสนุกสนานในภาคความบันเทิง หรือกลุ่มธุรกิจทำให้ผู้ประกอบการ นำมาประยุกต์ใช้กับการสร้างกลยุทธ์การตลาด ทั้งในแบบออฟไลน์และออนไลน์ ให้ประสบความสำเร็จ กระตุ้นความสนใจ เพิ่มยอดขายด้วยประสบการณ์ ที่ตื่นตาตื่นใจแปลกใหม่ให้ลูกค้า

ปัจจุบันทั้งธุรกิจรายเล็กและรายใหญ่เริ่มนำเทคโนโลยีเสมือนจริงเข้ามาปรับใช้ เพื่อให้ผู้ใช้งานได้สัมผัสกับประสบการณ์ลูกค้าในรูปแบบใหม่ที่เชื่อมต่อระหว่างภาพของโลกความเป็นจริงเสริม ซึ่งเทคโนโลยี Augmented reality (AR) Virtual Reality (VR) ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในหลายอุตสาหกรรม ผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่รองรับ เพื่อประมวลผลและแสดงภาพเสมือนบนหน้าจออุปกรณ์

โดยหลักสูตรนี้ออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ในการพัฒนาทักษะเทคโนโลยีเสมือน (Reality Technology) ด้วยโปรแกรมที่มีความสามารถในการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานที่มีประสิทธิภาพ ผู้เรียนสามารถนำความรู้และทักษะไปประยุกต์ พัฒนาออกแบบผลิตภัณฑ์และบริการ

วัตถุประสงค์การอบรม

- ☒ สามารถสร้างคอนเทนต์นำเสนอสินค้าและบริการในรูปแบบเทคโนโลยีเสมือน (Reality Technology)
- ☒ สามารถออกแบบและพัฒนา AR Effect เพื่อส่งเสริมการขายบนโซเชียลมีเดียแพลตฟอร์มได้
- ☒ สามารถนำทักษะและความรู้ที่ได้รับ ต่อยอดครีเอเตอร์คอนเทนต์บนแพลตฟอร์มวิดีโอออนไลน์

ลักษณะการอบรม

- ☒ การบรรยายและสาธิต พร้อมให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 1 คน ต่อ 1 เครื่อง / อุปกรณ์มือถือ Smartphone 1 คน ต่อ 1 เครื่อง
- ☒ การบรรยาย สาธิต ประสบการณ์
- ☒ เน้นให้ผู้มีส่วนร่วมคิดวิเคราะห์ เพื่อดึงศักยภาพของผู้เข้ารับการอบรมออกมา
- ☒ ปฏิบัติการสร้างคอนเทนต์ด้วยเทคโนโลยีเสมือน (Reality Technology) และนำไปใช้งานบนโซเชียลมีเดียแพลตฟอร์ม

กำหนดการอบรม

เวลา	รายละเอียดการอบรม
วันที่ 1 08.30 – 09.00 น.	ลงทะเบียน
08.00 – 10.30 น.	<p>บทที่ 1 เทคโนโลยีเสมือน (Reality Technology) เทคโนโลยี XR (Extended Reality) กับธุรกิจยุคใหม่ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ AR และ แนวทางการประยุกต์ใช้</p> <ul style="list-style-type: none"> ✦ แนะนำเทคโนโลยี Augmented Reality (AR) ✦ รูปแบบการใช้งาน AR ในธุรกิจ ✦ หลักการทำงานของเทคโนโลยี Augmented Reality ✦ แนะนำโปรแกรม Meta Spark Studio ของ Facebook ✦ การใช้งานโปรแกรม Meta Spark Studio ✦ รู้จักกับโปรแกรม Meta Spark Studio ✦ การใช้งานและคุณลักษณะของโปรแกรม Meta Spark Studio ✦ จุดเด่นของโปรแกรม Meta Spark Studio ✦ การประยุกต์ใช้งานจากโปรแกรม Meta Spark Studio
10.30 – 10.45 น.	พักรับประทานอาหารว่าง (เช้า)
10.45 – 12:00 น.	<p>บทที่ 2 การทำงานบนโปรแกรม Meta Spark Studio</p> <ul style="list-style-type: none"> ✦ การติดตั้งโปรแกรม Meta Spark Studio ✦ รู้จักหน้าต่างการทำงานและส่วนประกอบของโปรแกรม ✦ การจัดวางวัตถุ 3 มิติ โดยใช้ Viewport ✦ การจำลองการแสดงผลบนอุปกรณ์มือถือ ✦ การใช้เครื่องมือ Manipulators เพื่อปรับตำแหน่ง มาตราส่วน และการหมุนของวัตถุใน Viewport ✦ คุณสมบัติของโปรแกรม (Meta Spark Studio Features) ✦ การเตรียม Assets และ Objects ✦ การสร้างวัสดุ พื้นผิว และวัตถุ 3D และ 2D ✦ การใช้งาน AR Library ✦ การเตรียมโมเดล 3 มิติ เสียง คลิปวิดีโอ รูปภาพ และภาพกราฟิกจากเว็บไซต์ ✦ Workshop 1: การพัฒนารูปแบบ AR Affect กับใบหน้า (Face Mask และ Face Decoration) ✦ Workshop 2: การพัฒนารูปแบบ AR Affect กับใบหน้า (Head Decoration)
12:00 – 13:00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน

เวลา	รายละเอียดการอบรม
13:00 –14:30 น.	<p>บทที่ 3 การใช้งาน AR บน Social Media การสร้างและจัดการโปรเจกต์</p> <ul style="list-style-type: none"> ✦ การใช้งาน วัตถุ 3 มิติ และแอนิเมชัน ✦ การใช้งาน 2D Effects ✦ การเพิ่มและแก้ไขข้อความ 2 มิติ และ 3 มิติ ✦ การจัดการแสง (Lighting) ✦ การใช้งาน วัตถุ 3 มิติ และแอนิเมชัน ✦ การจัดการเสียง (Audio) ✦ การ Exporting และ Publishing เอฟเฟกต์ ✦ การใช้งานโปรแกรม Meta Spark Studio ของ Facebook ✦ การใช้งานโปรแกรมสร้างคอนเทนต์ AR และ Effect AR โดยไม่ต้องเขียนโปรแกรม ✦ รู้จักโปรแกรม Meta Spark Studio แนะนำส่วนประกอบของโปรแกรม และเครื่องมือ ✦ การ Publish ไฟล์ โดยการ Upload ไปยัง Facebook หรือ Instagram พร้อมทดสอบการใช้งาน ✦ Workshop 3: การพัฒนารูปแบบ AR Affect กับพื้นที่จริง (World Object)
14.30 – 14.45 น.	พักรับประทานอาหารว่าง (บ่าย)
14.45 – 16.00 น.	<p>การออกแบบและพัฒนาคอนเทนต์เทคโนโลยีเสมือนจริง ด้วย Meta Spark Studio การพัฒนารูปแบบ Target Tracking</p> <ul style="list-style-type: none"> ✦ การ Publish ไฟล์ โดยการ Upload ไปยัง Facebook หรือ Instagram พร้อมทดสอบการใช้งาน ✦ Workshop 4: การพัฒนารูปแบบ AR Affect รูปแบบ 3D Animated Poster ✦ Workshop 5: การพัฒนารูปแบบ AR Affect รูปแบบ Image Target Tracking ✦ Workshop 6: การพัฒนารูปแบบ AR Affect รูปแบบ Multi Image Target Tracking
<p>วันที่ 2 08.30 – 10.30 น.</p>	<p>การออกแบบและพัฒนาคอนเทนต์เทคโนโลยีเสมือนจริง ด้วย Meta Spark Studio (ต่อ)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✦ การพัฒนารูปแบบ Multiple Target Tracking ✦ การ Publish ไฟล์ โดยการ Upload ไปยัง Facebook หรือ Instagram พร้อมทดสอบการใช้งาน ✦ Workshop 7: การพัฒนารูปแบบ AR Affect รูปแบบ Multi Image Target Tracking
10.30 -10.45 น.	พักรับประทานอาหารว่าง (เช้า)

เวลา	รายละเอียดการอบรม
10.45 – 12.00 น.	<p>ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ VR และ แนวทางการประยุกต์ใช้</p> <ul style="list-style-type: none"> ⊕ แนะนำเทคโนโลยี Virtual Reality (VR) ⊕ รูปแบบการใช้งาน VR ในธุรกิจปัจจุบัน ⊕ หลักการทำงานของเทคโนโลยี Virtual Reality ⊕ แนวโน้มการตลาด VR กับสตาร์ทอัพไทย ⊕ การสร้างวีดีโอคอนเทนต์ ⊕ การออกแบบคอนเทนต์บนแพลตฟอร์มวีดีโอออนไลน์ ⊕ รู้จัก Vtuber Platform
12.00 – 13.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
13:00 – 14:30 น.	<p>การใช้งานโปรแกรม VRoid studio</p> <ul style="list-style-type: none"> ⊕ การติดตั้งโปรแกรม VRoid studio ⊕ การออกแบบตัวละคร (Avatar) ⊕ การนำโมเดลมาใช้สร้างตัวละคร (Avatar) ⊕ การติดตั้งแอปพลิเคชัน VRoid studio บนมือถือ ⊕ การใช้งาน VRoid Hub <p>การใช้งานโปรแกรม OBS ในการบันทึกวีดีโอ และการสตรีมวีดีโอ</p> <ul style="list-style-type: none"> ⊕ Workshop 8: เปลี่ยนตัวเองให้เป็น Vtuber
14.30 – 14.45 น.	พักรับประทานอาหารว่าง (บ่าย)
14.45 – 16.00 น.	<p>ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ MR และ แนวทางการประยุกต์ใช้</p> <p>แนะนำเทคโนโลยี Mixed Reality</p> <ul style="list-style-type: none"> ⊕ เทคโนโลยี MR เครื่องมือใหม่ในธุรกิจ ⊕ หลักการทำงานของเทคโนโลยี Mixed Reality

การประสานงานโครงการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ณัฐธยาน์ รุจิรารณาพัฒน์

หัวหน้าสาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

ฝ่ายประสานงานโครงการ

คุณสุภัทรา เกื้อกาน

โทร 087-234-1929

อีเมลโครงการ: arvr-midcareer@itit.ac.th

เว็บไซต์โครงการ: www.arvr-midcareer.com