



ที่ อว ๐๖๑๘/ว ๐๒๓๒

มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์
ถนนสระบุรี-หล่มสัก
อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบูรณ์

๑๙ กรกฎาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์ และขอเชิญส่งบุคลากรเข้าร่วมโครงการอบรม
เรียน

สิ่งที่ส่งมาด้วย รายละเอียดโครงการฝึกอบรม จำนวน ๑ ชุด

ด้วย สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA) ได้บันทึกข้อตกลงความร่วมมือกับสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ (ARIT_PCRU) เพื่อยกระดับศักยภาพคน (Active Aging) เพื่อสนับสนุนการดำเนินงานทั้งในภาคเกษตรกรรม อุตสาหกรรม และเทคโนโลยีในการพัฒนาพื้นที่ชุมชน จึงได้จัดอบรมหลักสูตร เรื่อง “การพัฒนาสื่อเสมือนจริงด้วย AR VR เพื่อพัฒนาอาชีพอย่างสร้างสรรค์” ภายใต้โครงการทักษะการสร้างผลงานสื่อด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง ให้กับทุกสายอาชีพ เพื่อไปต่อยอดการประกอบธุรกิจของตนเองหรือองค์กร สร้างรายได้สร้างอาชีพ และพัฒนาสินค้าหรือบริการต่าง ๆ อาทิ ธุรกิจการท่องเที่ยว ธุรกิจอุปโภคบริโภค การแพทย์ การศึกษา สื่อการเรียนการสอน ตลอดจนปรับตัวเพื่อ Upskill/Reskill เกิดการเรียนรู้พัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีเสมือน (Reality Technology) ให้รองรับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัล โดยมีรายละเอียด ดังนี้

๑) กลุ่มเป้าหมาย: บุคคลทั่วไปที่สนใจในกลุ่ม Mid-Career อายุ ๓๕ ปีขึ้นไป จบสาขาใดก็ได้ จำนวน ๕๐ คน

๒) รูปแบบกิจกรรม : การอบรมเชิงปฏิบัติการ ระยะเวลาการอบรม ๒ วัน (๑๒ ชั่วโมง) วันที่ ๒๐ - ๒๑

สิงหาคม ๒๕๖๗ เวลา ๐๘.๓๐ - ๑๖.๓๐ น. ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์IT105 อาคารเทคโนโลยีสารสนเทศ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

ในการนี้ ศูนย์พัฒนาทักษะอาชีพและนวัตกรรมดิจิทัล สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ จึงขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์ และขอเรียนเชิญท่านพิจารณาส่งบุคลากรในหน่วยงานเข้าร่วมโครงการฯ ดังกล่าว ฟรีไม่มีค่าใช้จ่าย โดยได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA) ทั้งนี้ไม่รวมค่าใช้จ่ายในการเดินทาง และค่าที่พัก สามารถลงทะเบียนได้ตั้งแต่วันที่ ๑๙ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๗ หรือจนกว่าจะเต็มจำนวน ที่เว็บไซต์ www.ARVR-midcareer.com และสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่คุณสุภัทรา เกื้อทาน ฝ่ายประสานงานโครงการฯ โทรศัพท์ ๐๘๗ ๒๓๔ ๑๕๒๘ หรืออีเมล : arvr-midcareer@itit.ac.th

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา



ลงทะเบียนอบรม



กำหนดการฝึกอบรม

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.ประยูร ไชยบุตร)

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการฯ ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

ศูนย์พัฒนาทักษะอาชีพและนวัตกรรมดิจิทัล
โทร. ๐๙ ๕๖๒๖ ๕๐๖๘ , ๐ ๕๖๗๑ ๗๑๕๓
ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ : cdcarit@pcru.ac.th



โครงการพัฒนาสื่อเสมือนจริงด้วย AR VR เพื่อพัฒนาอาชีพอย่างสร้างสรรค์

1. หลักการและเหตุผล

ตามที่ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA) ได้ดำเนินโครงการทักษะการสร้างผลงานสื่อด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริงสำหรับ Mid-Career โดยมีเป้าหมายจำนวนผู้เข้าอบรมไม่น้อยกว่า 350 รายทั่วประเทศ เพื่อเป็นการยกระดับคุณภาพชีวิตสู่สังคมอย่างมีศักยภาพ (Active Aging) สนับสนุนการดำเนินงานทั้งในภาคเกษตรกรรม อุตสาหกรรม และเทคโนโลยีในการพัฒนาพื้นที่ ให้กับกลุ่มคนทำงานที่มีประสบการณ์ (Mid-career) อายุตั้งแต่ 35 ปี ได้เกิดการเรียนรู้พัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีเสมือน (Reality Technology) หรือเทคโนโลยี Augmented reality (AR) Virtual Reality (VR) และได้สัมผัสกับประสบการณ์ในรูปแบบใหม่ที่เชื่อมต่อระหว่างภาพของโลกความเป็นจริง ด้วยโปรแกรมที่มีความสามารถในการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานที่มีประสิทธิภาพ

ดังนั้น สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ ซึ่งได้บันทึกข้อตกลงความร่วมมือกับสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA) จึงได้มอบหมายให้ศูนย์พัฒนาทักษะอาชีพและนวัตกรรมดิจิทัลจัดอบรมหลักสูตร เรื่อง “การพัฒนาสื่อเสมือนจริงด้วย AR VR เพื่อพัฒนาอาชีพอย่างสร้างสรรค์” ภายใต้โครงการดังกล่าวข้างต้น ให้กับชุมชนท้องถิ่น จังหวัดเพชรบูรณ์ ในทุกสายอาชีพและวิถีชีวิตผู้คนในหลายแง่มุม เพื่อไปต่อยอดการประกอบธุรกิจของตนเองหรือองค์กร สร้างรายได้สร้างอาชีพ และพัฒนาสินค้าหรือบริการต่าง ๆ อาทิ ธุรกิจการท่องเที่ยว ธุรกิจอุปโภคบริโภค การแพทย์ การศึกษา สื่อการเรียนการสอน ตลอดจนปรับตัวเพื่อ Upskill/Reskill รองรับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัลต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของโครงการ

2.1 เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างผลงานสื่อด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริงด้าน VR AR ที่สร้างรายได้เสริม (Second-Career) หรือ สร้างอาชีพอิสระให้กับผู้เรียนในกลุ่ม Mid-Career ให้กับกลุ่ม Mid-Career

2.2 เพื่อเป็นการ upskill/reskill รองรับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัล ด้วยการเตรียมความพร้อม ธุรกิจการท่องเที่ยว ธุรกิจอุปโภคบริโภคการแพทย์ การศึกษา สื่อการเรียนการสอน และยกระดับคุณภาพชีวิตสู่สังคมสูงวัยอย่างมีศักยภาพ (Active Aging) ให้กับกลุ่ม Mid-career

3. กลุ่มเป้าหมายการดำเนินโครงการ

บุคคลทั่วไปที่สนใจในกลุ่มคนทำงานที่มีประสบการณ์ ระดับเริ่มต้นมาเป็นระยะเวลาหนึ่ง (Mid-career) อายุตั้งแต่ 35 ปีขึ้นไป จบสาขาใดก็ได้ที่สนใจเทคโนโลยีและนวัตกรรมการสร้างผลงานสื่อด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง จำนวน 50 คน

4. ระยะเวลาและสถานที่โครงการ

จัดอบรมเป็นระยะเวลา 2 วัน ตั้งแต่วันที่ 20 – 21 สิงหาคม 2567 เวลา 08.30 – 16.30 น. ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ IT105 อาคารเทคโนโลยีสารสนเทศ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

5. วิทยากร

วิทยากรโดย สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (depa)

6. รูปแบบการจัดโครงการอบรม

6.1 การบรรยายและสาธิต พร้อมให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 1 คน ต่อ 1 เครื่อง / อุปกรณ์มือถือ Smartphone 1 คน ต่อ 1 เครื่อง

6.2 การบรรยาย สาธิต ประสบการณ์

6.3 เน้นให้ผู้มีส่วนร่วมคิดวิเคราะห์ เพื่อดึงศักยภาพของผู้เข้ารับการอบรมออกมา

6.4 ปฏิบัติการสร้างคอนเทนต์ด้วยเทคโนโลยีเสมือน (Reality Technology) และนำไปใช้งานบนโซเชียลมีเดียแพลตฟอร์ม

7. ตัวชี้วัด และผลสัมฤทธิ์ของโครงการ

เชิงปริมาณ	ตัวชี้วัด	เกณฑ์การวัด
- จำนวนผู้เข้ารับการอบรม	ร้อยละของผู้เข้ารับการอบรม	ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
เชิงคุณภาพ	ตัวชี้วัด	เกณฑ์การวัด
- ผู้เข้ารับการอบรมมีความรู้ความเข้าใจสามารถนำไป upskill/reskill เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัล ด้วยการเตรียมความพร้อมและ ยกระดับคุณภาพชีวิตสู่สังคมสูงวัยอย่างมีศักยภาพ (Active Aging)	ร้อยละของผู้เข้ารับการอบรม	ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
- ผู้เข้ารับการอบรมมีความพึงพอใจในการเข้ารับการฝึกอบรม	ร้อยละความพึงพอใจของผู้เข้ารับการอบรม	ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

8. สิ่ง que ผู้รับการฝึกอบรมจะได้รับ

- เครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับอบรม 1 คน / 1 เครื่อง
- เอกสารประกอบการฝึกอบรม
- อาหารว่าง อาหารกลางวัน
- ประกาศนียบัตร Digital File

9. สิ่ง que ผู้รับการฝึกอบรมต้องเตรียมในการเข้าร่วมอบรม (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

10. อุปกรณ์อื่น ๆ que ผู้เข้ารับการอบรมต้องเตรียม

- โทรศัพท์มือถือ/ซุดหูฟัง
- สมาร์ทโฟนระบบปฏิบัติการ iOS และ Android

11. 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

12. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 ผู้เข้ารับการอบรมได้รับการพัฒนาทักษะการสร้างผลงานสื่อด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริงด้าน VR AR ได้

12.2 ผู้เข้ารับการอบรมได้รับการ upskill/reskill ด้านธุรกิจการท่องเที่ยว ธุรกิจอุปโภคบริโภค การแพทย์ การศึกษา หรือสื่อการเรียนการสอน

13. ผู้รับผิดชอบโครงการฝึกอบรม

ศูนย์พัฒนาทักษะอาชีพและนวัตกรรมดิจิทัล สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏ เพชรบูรณ์ 83 หมู่ 11 ถนนสระบุรี-หล่มสัก ตำบลสะเดียง อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบูรณ์ 67000 โทรศัพท์ 09-5626-5068 , 0-5671-7153 (นางสาวรัตนภรณ์ ภูทองไชย)

กำหนดการ
โครงการพัฒนาสื่อเสมือนจริงด้วย AR VR เพื่อพัฒนาอาชีพอย่างสร้างสรรค์

วันที่ ๒๐ - ๒๑ สิงหาคม ๒๕๖๗ เวลา ๐๘.๓๐ - ๑๖.๓๐ น.

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ IT105

อาคารเทคโนโลยีสารสนเทศ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

วันที่ ๒๐ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๗	
๐๘.๓๐ น. - ๐๘.๔๕ น.	ลงทะเบียน / พิธีเปิดอบรม
๐๘.๔๕ น. - ๑๐.๐๐ น.	บทที่ ๑ เทคโนโลยีเสมือน (Reality Technology)เทคโนโลยี XR (Extended Reality) กับธุรกิจยุคใหม่ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ AR และ แนวทางการประยุกต์ใช้ <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 วิทยากรโดย สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (depa)
๑๐.๐๐ น. - ๑๐.๑๕ น.	พักรับประทานอาหารว่าง
๑๐.๑๕ น. - ๑๒.๑๕ น.	บทที่ ๒ การทำงานบนโปรแกรม Meta Spark Studio <ul style="list-style-type: none">- การติดตั้งโปรแกรม Meta Spark Studio- รู้จักหน้าต่างการทำงานและส่วนประกอบของโปรแกรม- การจัดวางวัตถุ ๓ มิติ โดยใช้ Viewport- การจำลองการแสดงผลบนอุปกรณ์มือถือ- การใช้เครื่องมือ Manipulators เพื่อปรับตำแหน่ง มาตรฐาน และการหมุนของวัตถุใน Viewport- คุณสมบัติของโปรแกรม (Meta Spark Studio Features)- การเตรียม Assets และ Objects- การสร้างวัสดุ พื้นผิว และวัตถุ 3D และ 2D- การใช้งาน AR Library- การเตรียมโมเดล ๓ มิติ เสียง คลิปวิดีโอ รูปภาพ และภาพกราฟิกจากเว็บไซต์- Workshop ๑: การพัฒนารูปแบบ AR Affect กับใบหน้า (FaceMask และ Face Decoration)

วันที่ ๒๐ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๗	
	- Workshop ๒: การพัฒนารูปแบบ AR Affect กับใบหน้า (Head Decoration) วิทยากรโดย สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (depa)
๑๒.๑๕ น. - ๑๓.๐๐ น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
๑๓.๐๐ น. - ๑๔.๐๐ น.	บทที่ ๓ การใช้งาน AR บน Social Media การสร้างและจัดการโปรเจกต์ <ul style="list-style-type: none"> - การใช้งาน วัตถุ ๓ มิติ และแอนิเมชัน - การใช้งาน 2D Effects - การเพิ่มและแก้ไขข้อความ ๒ มิติ และ ๓ มิติ - การจัดการแสง (Lighting) - การใช้งาน วัตถุ ๓ 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 แนะนำส่วนประกอบของโปรแกรมและเครื่องมือ - การ Publish ไฟล์ โดยการ Upload ไปยัง Facebook หรือ Instagram พร้อมทดสอบการใช้งาน - Workshop ๓: การพัฒนารูปแบบ AR Affect กับพื้นที่จริง (World Object) วิทยากรโดย สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (depa)
๑๔.๐๐ น. - ๑๔.๑๕ น.	พักรับประทานอาหารว่าง
๑๔.๑๕ น. - ๑๖.๓๐ น.	การออกแบบและพัฒนาคอนเทนต์เทคโนโลยีเสมือนจริง ด้วย Meta Spark Studio การพัฒนารูปแบบ Target Tracking <ul style="list-style-type: none"> - การ Publish ไฟล์ โดยการ Upload ไปยัง Facebook หรือ Instagram พร้อมทดสอบการใช้งาน - Workshop ๔: การพัฒนารูปแบบ AR Affect รูปแบบ ๓D Animated Poster - Workshop ๕: การพัฒนารูปแบบ AR Affect รูปแบบ Image Target Tracking - Workshop ๖: การพัฒนารูปแบบ AR Affect รูปแบบ Multi Image Target Tracking วิทยากรโดย สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (depa)

วันที่ ๒๑ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๗	
๐๘.๓๐ น. - ๑๐.๓๐ น.	การออกแบบและพัฒนาคอนเทนต์เทคโนโลยีเสมือนจริง ด้วย Meta Spark Studio (ต่อ) <ul style="list-style-type: none"> - การพัฒนารูปแบบ Multiple Target Tracking - การ Publish ไฟล์ โดยการ Upload ไปยัง Facebook หรือ Instagram พร้อมทดสอบการใช้

วันที่ ๒๑ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๗	
	- Workshop ๗: การพัฒนารูปแบบ AR Affect รูปแบบ Multi Image Target Tracking วิทยากรโดย สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (depa)
๑๐.๐๐ น. - ๑๐.๑๕ น.	พักรับประทานอาหารว่าง
๑๐.๑๕ น. - ๑๒.๑๕ น.	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ VR และ แนวทางการประยุกต์ใช้ - แนะนำเทคโนโลยี Virtual Reality (VR) - รูปแบบการใช้งาน VR ในธุรกิจปัจจุบัน - หลักการทำงานของเทคโนโลยี Virtual Reality - แนวโน้มการตลาด VR กับสตาร์ทอัพไทย - การสร้างวิดีโอคอนเทนต์ - การออกแบบคอนเทนต์บนแพลตฟอร์มวิดีโอออนไลน์ - รู้จัก Vtuber Platform วิทยากรโดย สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (depa)
๑๒.๑๕ น. - ๑๓.๐๐ น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
๑๓.๐๐ น. - ๑๔.๐๐ น.	การใช้งานโปรแกรม VRoid studio - การติดตั้งโปรแกรม VRoid studio - การออกแบบตัวละคร (Avatar) - การนำโมเดลมาใช้สร้างตัวละคร (Avatar) - การติดตั้งแอปพลิเคชัน VRoid studio บนมือถือ - การใช้งาน VRoid Hub - การใช้งานโปรแกรม OBS ในการบันทึกวิดีโอ และการสตรีมวิดีโอ - Workshop ๘: เปลี่ยนตัวเองให้เป็น Vtuber วิทยากรโดย สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (depa)
๑๔.๐๐ น. - ๑๔.๑๕ น.	พักรับประทานอาหารว่าง
๑๔.๑๕ น. - ๑๖.๓๐ น.	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ MR และ แนวทางการประยุกต์ใช้ - แนะนำเทคโนโลยี Mixed Reality (MR) - เทคโนโลยี MR เครื่องมือใหม่ในธุรกิจ - หลักการทำงานของเทคโนโลยี Mixed Reality วิทยากรโดย สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (depa)

หมายเหตุ กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม