



แบบรายงานการประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน
หน่วยงาน คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

๑. ข้อมูลส่วนบุคคล

ชื่อ-สกุล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ปฎิญญาณ์ แสงอรุณ ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขาวิชาการ
ออกแบบผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์และนวัตกรรม

กลุ่มบุคลากร สายวิชาการ สายสนับสนุนวิชาการ

๒. หลักฐานหรือเรื่องที่เกี่ยวข้องประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

๒.๑ โครงการอบรมการใช้งานโปรแกรม Turnitin เพื่อส่งเสริมจริยธรรมและการเขียนงานวิชาการ
อย่างมีคุณภาพ

๒.๒ โครงการอบรมการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติด้วยโปรแกรม Unity

๓. วิทยากรในการประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

๓.๑ คุณจิรวัดน์ พรหมพร ผู้เชี่ยวชาญด้านการใช้งานโปรแกรม Turnitin

๓.๒ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษม กมลชัยพิสิฐ สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย คณะ
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา และบรรณาธิการวารสารแอนิเมชัน
เกม ดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยี

๔. สถาบันหรือหน่วยงานที่จัดประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

๔.๑ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

๔.๒ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

๕. ระยะเวลาที่เข้ารับการประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

๕.๑ วันที่ วันที่ ๑๕ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๙

๕.๒ วันที่ ๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙

๖. งบประมาณที่ใช้ในการประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

๖.๑ ไม่มี รูปแบบออนไลน์ ผ่านระบบ Google Meet

๖.๒ ไม่มี

๗. วัตถุประสงค์ของการประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

๗.๑ อบรมตามหลักสูตรใช้งานโปรแกรม Turnitin เพื่อส่งเสริมจริยธรรมและการเขียนงานวิชาการอย่างมีคุณภาพ

๗.๒ เพื่อเสริมสร้างความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ ด้วยโปรแกรม unity

๘. สรุปเนื้อหาสาระของการประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

๘.๑ Turnitin เพื่อส่งเสริมจริยธรรม และ การเขียนงานวิชาการ

๘.๒ การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติด้วยโปรแกรม Unity มุ่งเน้นการสอนตั้งแต่ติดตั้งโปรแกรม การใช้เครื่องมือพื้นฐาน Material, Texture, Rigidbody, การเขียน Script เบื้องต้น และการสร้างสภาพแวดล้อมเพื่อสร้างเกมที่ใช้งานได้จริง ในเชิงปฏิบัติที่ช่วยลดเวลาการออกแบบเกม เพิ่มประสิทธิภาพทางการออกแบบคอมพิวเตอร์ 3 มิติ เพื่อให้ผู้เข้าอบรมเข้าใจหลักการและพื้นฐานการพัฒนาเกม 3 มิติ สามารถใช้โปรแกรม Unity สร้างเกม 3 มิติที่มีองค์ประกอบครบถ้วนได้ พัฒนาทักษะการแก้ปัญหาและการคิดเชิงระบบ (Computational Thinking)

๙. ปัญหาอุปสรรคในการประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

๙.๑ ไม่มี

๙.๒ ไม่มี

๑๐. ประโยชน์ที่ได้รับจากการประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

: - ต่อตนเอง

๑๐.๑ ได้ทักษะการสอนตามใช้งานโปรแกรม Turnitin เพื่อส่งเสริมจริยธรรมและการเขียนงานวิชาการ

๑๐.๒ เพิ่มพูนทักษะและความสามารถในการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ

: - ต่อหน่วยงาน/มหาวิทยาลัย

๑๐.๑ ได้ทักษะมาสอนความเป็นมืออาชีพการเขียนงานวิชาการ

๑๐.๒ ได้รับความรู้พื้นฐานในการสร้างเกม 3 มิติ มีผลงานเกมของตนเองจากการทำเวิร์กช็อป

ต่อยอดทักษะสู่การเป็นนักพัฒนาเกม (Game Developer), นักออกแบบ (Game Designer) หรือสายงานที่เกี่ยวข้อง

๑๑. เอกสารหรืออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องที่ได้รับจากการประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

๑๑.๑ เอกสารประกอบการฝึกอบรม-

๑๑.๒ เอกสารประกอบการบรรยาย-

๑๒. สำเนาประกาศนียบัตร/วุฒิบัตรฯ ที่ได้รับจากการประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

๑๒.๑ ใบประกาศนียบัตร: โครงการอบรมการใช้งานโปรแกรม Turnitin เพื่อส่งเสริมจริยธรรมและการเขียนงานวิชาการอย่างมีคุณภาพ



๑๒.๒ ใบประกาศนียบัตรโครงการอบรมการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติด้วยโปรแกรม Unity



๑๓. ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ อื่น ๆ -

ปริญญาต์ แสงอรุณ

(...ปริญญาต์ แสงอรุณ...)

วันที่...๑๓ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙.....

ความคิดเห็นของผู้บังคับบัญชาชั้นต้น

.....

.....

.....

.....

.....

(ลงชื่อ).

(.....)

วันที่