

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

รายวิชา Mixed Reality วิชาที่เนื้อหาความจริงผสม เรื่องความต่อเนื่องระหว่างโลกความเป็นจริง (Reality) และโลกเสมือนจริง (Virtual reality) มีระบบการเรียนการสอนที่สร้างสรรค์ที่ผสมผสานความจริงและความเสมือน ด้วยวิชานี้มีการเรียนการสอนเป็นเหมือนโลกความเป็นจริง (Reality) ร่วมกับระบบเกมซึ่งเป็นโลกเสมือนจริง (Virtual reality) ให้นักศึกษาผู้เรียนสัมผัสการเรียนการสอนที่ให้ความรู้สึกเหมือนการเล่นเกม โดยให้การเรียนการสอนคือการผจญภัยในเกม งานที่มอบหมายคือควส การสอบคือบอสมอนสเตอร์ที่เป็นอุปสรรคในการจบการผจญภัยนี้ และตัวผู้เรียนคือนักผจญภัยผู้ที่จะต้องรับทำควสเพื่อเก็บค่าประสบการณ์ อัฟเลเวลไปจัดการบอสแล้วจบการผจญภัยนี้ ทุกสิ่งที่นักผจญภัยได้ทำไปจะส่งผลกลายเป็น “เกรด” ที่ได้ในรายวิชานี้

ระบบเกมนี้อยู่บนแพลตฟอร์ม Google Sheet (Excel) ผู้เรียนสามารถรับควส มาทำวันไหนก็ได้ จนกว่าจะหมดเวลารับควสนั้น หลังจากรับควสมาก็จะมีเวลาให้ทำส่งจำกัดกำหนดไว้ เช่น ควสมีเวลาให้ทำ 5 วัน รับได้ถึงวันที่ 7 ขอรับควสวันสุดท้าย ควสจะปรากฏวันที่ 8 กำหนดส่งวันที่ 13 เป็นต้น อาจารย์ผู้สอนต้องเป็นคนจัดการมอบหมายควสให้รายคน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนจัดการช่วงเวลาการทำงานของตัวเอง

แต่การเรียนการสอนที่สร้างสรรค์นี้สร้างปัญหาให้ผู้เรียนและอาจารย์ผู้สอน ในมุมมองของอาจารย์ หากผู้เรียนหลายคนรับควสในวันที่ต่างกันอาจารย์ก็ต้องมอบหมายงานให้ทุกวันที่มีการขอรับ ในมุมมองของผู้เรียน หากอาจารย์มีช่วงเวลาไม่สะดวกหลายวัน จะทำให้ผู้เรียนไม่สามารถดูรายละเอียดงานและต้องเลื่อนการทำได้หลายวัน

จึงเป็นการดีกว่าหรือไม่ หากมีการพัฒนาระบบเกมนี้อยู่บนแพลตฟอร์ม Web แล้วให้เว็บและ API ต่างๆ เป็นตัวจัดการระบบเกม ให้การรับควสและมอบหมายควสเป็นอัตโนมัติ ลดภาระงานของอาจารย์ผู้สอน

1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

เพื่อพัฒนาเว็บไซต์ ที่สามารถช่วยให้ผู้ใช้งานดำเนินเกมส์ของตนเองได้ง่ายขึ้น

1.3 ขอบเขต

มีพัฒนาระบบเว็บตามนี้ ได้แก่

1.3.1 มีระบบ Login ด้วย Login with google

1.3.2 รองรับการใช้งานจากผู้ใช้งาน ได้แก่ อาจารย์ผู้สอน และนักศึกษาผู้เรียน

1.3.3 ใช้งานร่วมกับ Google Classroom

1.3.4 สามารถรับ-ส่งข้อมูลงาน ระหว่างเว็บกับ Google Classroom

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 ประโยชน์ต่ออาจารย์

- ให้ระบบเว็บดูแลการมอบหมายงานแทน ลดภาระงานอาจารย์
- เพิ่มความสะดวกในการจัดการงานของอาจารย์
- อาจารย์มีเวลาไปจัดการงานอย่างอื่นมากขึ้น

1.4.2 ประโยชน์ต่อนักศึกษาผู้เรียนในรายวิชา

- ได้ประสบการณ์การเรียนรู้ที่สร้างสรรค์และแปลกใหม่
- สามารถจัดการเวลาทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- นักศึกษามีเวลาไปจัดการงานอย่างอื่นมากขึ้น