# บทนำ

## ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

รายวิชา Mixed Reality วิชาที่เนื้อหาความจริงผสม เรื่องความต่อเนื่องระหว่างโลกความเป็นจริง(Reality)และโลกเสมือนจริง(Virtual reality) มีระบบการเรียนการสอนที่สร้างสรรค์ที่ผสมประสานความจริงและความเสมือน ด้วยวิชานี้มีการเรียนการสอนเป็นเหมือนโลกความเป็นจริง(Reality) ร่วมกับระบบเกมซึ่งเป็นโลกเสมือนจริง(Virtual reality)ให้นักศึกษาผู้เรียนสัมผัสการเรียนการสอนที่ให้ความรู้สึกเสมือนการเล่นเกม โดยให้การเรียนการสอนคือการผจญภัยในเกม งานที่มอบหมายคือเควส การสอบคือบอสมอนสเตอร์ที่เป็นอุปสรรคในการจบการผจญภัยนี้ และตัวผู้เรียนคือนักผจญภัยผู้ที่จะต้องรับทำเควสเพื่อเก็บค่าประสบการณ์ อัพเลเวลไปจัดการบอสแล้วจบการผจญภัยนี้ ทุกสิ่งที่นักผจญภัยได้ทำไปจะส่งผลกลายเป็น “เกรด” ที่ได้ในรายวิชานี้

ระบบเกมนี้อยู่บนแพลตฟอร์ม Google Sheet(Excel) ผู้เรียนสามารถรับเควส มาทำวันไหนก็ได้ จนกว่าจะหมดเวลารับเควสนั้น หลังจากรับเควสมาจะมีเวลาให้ทำส่งจำกัดกำหนดไว้ เช่น เควสมีเวลาให้ทำ 5 วัน รับได้ถึงวันที่ 7 ขอรับเควสวันสุดท้าย เควสจะปรากฏวันที่ 8 กำหนดส่งวันที่ 13 เป็นต้น อาจารย์ผู้สอนต้องเป็นคนจัดการมอบหมายเควสให้รายคน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนจัดการช่วงเวลาการทำงานของตัวเอง

แต่การเรียนการสอนที่สร้างสรรค์นี้สร้างปัญหาให้ผู้เรียนและอาจารย์ผู้สอน ในมุมของอาจารย์ หากผู้เรียนหลายคนรับเควสในวันที่ต่างกันอาจารย์ก็ต้องมอบหมายงานให้ทุกวันที่มีการขอรับ ในมุมของผู้เรียน หากอาจารย์มีช่วงเวลาไม่สะดวกหลายวัน จะทำให้ผู้เรียนไม่สามารถดูรายละเอียดงานและต้องเลื่อนการทำไปหลายวัน หากมีการพัฒนาระบบเกมนี้ให้อยู่บนแพลตฟอร์ม Web แล้วให้เว็ปและ API ต่างๆ เป็นตัวจัดการระบบเกม ให้การรับเควสและมอบหมายเควสเป็นอัตโนมัติ ลดภาระงานของอาจารย์ผู้สอน

## วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

เพื่อพัฒนาเว็บไซต์ ที่สามารถช่วยให้ผู้ใช้งานดำเนินเกมส์ของตนเองได้ง่ายขึ้น

## ขอบเขต

มีพัฒนาระบบเว็ปตามนี้ 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 ระหว่างเว็ปกับ Google Classroom

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 ประโยชน์ต่ออาจารย์

* ให้ระบบเว็ปดูแลการมอบหมายงานแทน ลดภาระงานอาจารย์
* เพิ่มความสะดวกในการจัดการงานของอาจารย์
* อาจารย์มีเวลาไปจัดการงานอย่างอื่นมากขึ้น
  + 1. ประโยชน์ต่อนักศึกษาผู้เรียนในรายวิชา
* ได้ประสบการณ์การเรียนที่สร้างสรรค์และแปลกใหม่
* สามารถจัดการเวลาทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
* นักศึกษามีเวลาไปจัดการงานอย่างอื่นมากขึ้น