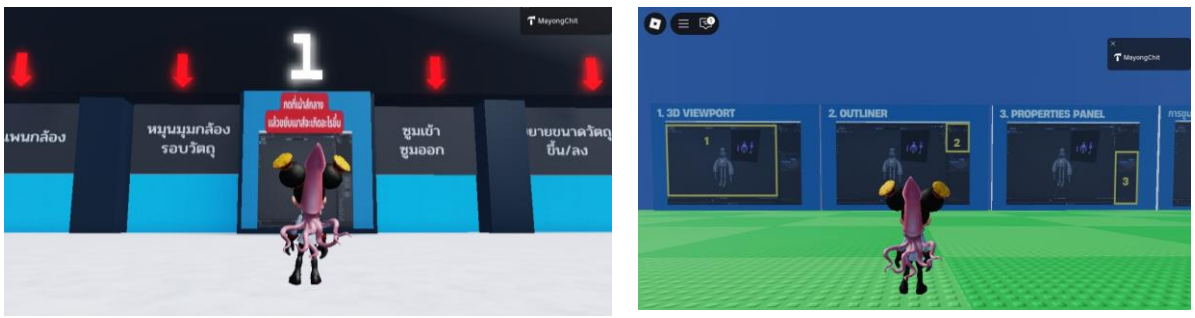
การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เกมประตูปัญหา สำหรับรายวิชา การออกแบบคาแรคเตอร์

นธี สะมัด
วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ
เบอร์โทรศัพท์ 099-131-0055
อีเมล : izolbioz@ttc.ac.th

ปัจจุบัน การออกแบบคาแรคเตอร์ ถือเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญในหลากหลายอุตสาหกรรม เช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design) และ การโฆษณา (Advertising) ซึ่งจำเป็นต้องใช้ภาพประกอบและแบบจำลอง 3 มิติเพื่อนำเสนอแนวคิดให้ชัดเจนและน่าสนใจ ในขณะเดียวกัน โปรแกรมอย่าง Blender ก็เป็นหนึ่งในตัวเลือกที่น่าสนใจสำหรับผู้ที่ต้องการเริ่มต้นสร้างสรรค์ผลงาน 3 มิติ เนื่องจากเป็นซอฟต์แวร์แบบ Open Source ที่ใช้งานได้ฟรีและมีเครื่องมือที่ครบครัน อย่างไรก็ตาม ผู้ที่สนใจโดยเฉพาะในกลุ่มนักศึกษา อีกทั้งการเรียนรู้จากตำราหรือวิดีโอแบบเดิมๆ มักจะมีความซับซ้อนและน่าเบื่อ ทำให้ขาดแรงจูงใจในการฝึกฝนและพัฒนาทักษะอย่างต่อเนื่อง ดังนั้น การพัฒนาสื่อการสอนรูปแบบใหม่ที่เข้าถึงง่ายและสนุกสนาน จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างแรงบันดาลใจและยกระดับความสามารถของเยาวชนให้พร้อมสำหรับโลกการทำงานในอนาคต

จากปัญหาดังกล่าว โครงการนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนา สื่อการสอนในรูปแบบเกมบนแพลตฟอร์ม Roblox ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มที่ได้รับความนิยมอย่างสูงในกลุ่มเยาวชน มาเป็นเครื่องมือในการนำเสนอเนื้อหาวิชาการออกแบบคาแรคเตอร์และ Blender พื้นฐานการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบเกมจะช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนาน ท้าทาย และสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเองทุกที่ทุกเวลา ซึ่งไม่เพียงแต่จะช่วยกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะด้านศิลปะดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพเท่านั้น แต่ยังเป็นการปูพื้นฐานที่แข็งแกร่งสำหรับการก้าวเข้าสู่อาชีพที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงาน 3 มิติในอนาคต



รูปภาพตัวอย่างสื่อโปสเตอร์ : การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เกมประตูปัญหา สำหรับรายวิชา การออกแบบคาแรคเตอร์