

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรีมุ่งผลิต บุคลากรผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยี VR (Virtual Reality) เพื่อพัฒนาการท่องเที่ยวและการ แพทย์ไทย

รศ.ดร.ไพบุลย์ เกียรติโกมล หัวหน้าโครงการร่วมบริหารหลักสูตร ศล.บ. สาขาวิชามีเดียอาตส์ และหลักสูตร วท.บ. สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย ได้จัดเตรียมความพร้อมในอุปกรณ์และคณาจารย์ผู้เชี่ยวชาญในเทคโนโลยี VR (Virtual Reality) เพื่อเร่งพัฒนาบุคลากรและเยาวชนที่มีความเชี่ยวชาญในเทคโนโลยี VR เนื่องจากเทคโนโลยี VR กำลังได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในโลกธุรกิจทุกวันนี้ นอกจากนี้ทางโครงการยังได้มุ่งหวังว่าเทคโนโลยี VR จะเป็นเทคโนโลยีที่มีบทบาทอย่างมากในการพัฒนาธุรกิจท่องเที่ยว และการแพทย์ไทย เพราะคุณสมบัติการแสดงผลแบบ 360 องศา ที่ทำให้รู้สึกเหมือนอยู่ในสภาวะนั้นจริงของเทคโนโลยี VR นั้นจะช่วยอำนวยความสะดวกให้กับนักท่องเที่ยวคนพิการที่ไม่สามารถเดินทางเข้าชมสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆได้สะดวกนั้น นับว่าเป็นหนึ่งในนวัตกรรมที่จะยกระดับการท่องเที่ยวไทยไปอีกขั้น ส่วนทางด้านวงการแพทย์นั้น เทคโนโลยี VR สามารถนำมาช่วยรักษาโรคความกลัวทั้งหลายได้ เช่น 1. โรคกลัวความสูง 2. โรคกลัวที่แคบ 3. กลัวที่มีด 4. กลัวสัตว์ต่างๆ โดยการนำเทคโนโลยี VR มาสร้างสภาวะที่เหมือนจริงให้กับผู้ป่วยได้ทดลองให้อยู่กับสิ่งที่กลัวจนเกิดความเคยชิน และเกิดความกลัวน้อยลงเป็นต้น นอกจากนี้เทคโนโลยี VR ยังได้มีบทบาทมากในการพัฒนาธุรกิจเกมส์ทุกวันนี้ โครงการร่วมบริหารหลักสูตร ศล.บ. สาขาวิชามีเดียอาตส์ และหลักสูตร วท.บ. สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย ไม่ได้เปิดสอนเฉพาะนักเรียนนักศึกษาเท่านั้น แต่ยังสามารถเปิดการอบรมให้กับบุคคลทั่วไปที่สนใจในเทคโนโลยี VR อีกด้วย ส่วนตัวอย่างสิ่งประดิษฐ์ของบุคลากรที่ทางภาควิชาได้ผลิตนั้นได้รับการสนใจเป็นอย่างยิ่งจากบุคคลทั่วไป ในงาน Creative Media Exhibition ครั้งที่ 3 ที่จัดขึ้นเมื่อวันที่ 30-31 พฤษภาคมที่ผ่านมา ณ ศูนย์การค้าเซ็นทรัลพลาซ่า พระราม 2 ซึ่งเป็นงานแสดงผลงานนักศึกษาของภาควิชา ตัวอย่างสิ่งประดิษฐ์ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูงจากบุคคลทั่วไป อาทิเช่น โปรแกรมจำลองสิ่งมหัศจรรย์ของโลกผ่านเทคโนโลยีความจริงเสมือน และเกมส์ของขวัญสุดล้ำสำหรับคนรักหนังสือของขวัญ

จุดเด่นของโปรแกรมจำลองสิ่งมหัศจรรย์ของโลกผ่านเทคโนโลยีความจริงเสมือนนั้น คือการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยี VR (Virtual Reality) และการสร้างโมเดลจำลอง ทำให้ผู้ใช้งานได้ท่องเที่ยวไปในสถานที่สำคัญต่างๆของโลกได้แบบ 360 องศา โดยสถานที่ที่ถูกนำมาพัฒนาทดลองในเบื้องต้น ได้แก่ หอไอเฟล พีระมิด นครเปตา และ สโตนเฮนจ์ ซึ่งนอกจากผู้ใช้งานจะได้สัมผัสบรรยากาศจริงของสถานที่เหล่านี้ผ่านทางภาพในโมเดลและเพลง

ประกอบแล้ว ผู้ชมยังจะได้ความรู้จากข้อมูลของสถานที่ที่ปรากฏขึ้นระหว่างการรับชมผ่านทางแว่น VR อีกด้วย

ส่วนเกมส์ส์ของขวัญบนระบบความเป็นจริงเสมือนเต็มรูปแบบ เป็นอีกหนึ่งผลงานโดยนักศึกษาปีที่ 4 สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียฯ ซึ่งผู้เล่นสามารถเล่นได้ทั้งในรูปแบบของเกมส์คอมพิวเตอร์ปกติและเล่นผ่านทางแว่นตา VR (Virtual Reality) โดยนอกจากชิ้นส่วนของขวัญและการไขปริศนาต่างๆภายในเกมส์แล้ว ตัวโปรเจกเกมส์นี้ยังมีความโดดเด่นที่ฉากภายในเกมส์ที่จำลองบรรยากาศความหลอนของโรงเรียนไทย

หากใครสนใจอยากทดลองอุปกรณ์เทคโนโลยี VR สามารถติดต่อไปที่ facebook page : pr.mediakmutt