

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรีขอเชิญ ชวนสื่อมวลชนและบุคคลทั่วไปเข้าร่วมชมผลงาน ความก้าวหน้าทางนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางด้าน วิทยาศาสตร์ของเยาวชนไทยในงาน Creative Media Exhibition ครั้งที่ 3



โครงการร่วมบริหารหลักสูตร ศล.บ.มีเดียอาตส์ และหลักสูตร วท.บ.เทคโนโลยีมีเดีย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ผู้ให้บริการด้านการเรียน การสอนในหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชามีเดียอาตส์ และ หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชามีเดียทางการแพทย์และวิทยาศาสตร์ ได้มีนโยบายให้จัดนิทรรศการเพื่อแสดงผลงานนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ซึ่งสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียมีผลงานนักศึกษาที่นำเสนอในนิทรรศการครั้งนี้กว่า 29 ผลงาน ซึ่งประกอบไปด้วยสิ่งประดิษฐ์และผลงานนักศึกษาของมหาวิทยาลัยที่ได้สร้างชื่อเสียงให้กับมหาวิทยาลัยฯ ทั้งในระดับชาติและระดับนานาชาติ ซึ่งรวมไปถึงผลงานการพัฒนาระบบซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ที่สามารถใช้ได้บนมือถือสื่อสารแบบพกพา (สมาร์ทโฟน และ iPad) และคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ผู้แสดงผลงานและผู้ร่วมงานได้เยี่ยมชมผลงาน และมีการพบปะแลกเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้ผ่านผลงานความก้าวหน้าทางนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางด้านวิทยาศาสตร์ในยุคดิจิทัล 4.0 ที่เป็นประโยชน์ในเชิงธุรกิจและการพัฒนาประเทศในอนาคต โดยงานนิทรรศการครั้งนี้จะถูกจัดขึ้นในวันพุธที่ 30 ถึง วันพฤหัสบดีที่ 31 พฤษภาคม พ.ศ. 2561 ณ โซน Q และ R ชั้น 1 ศูนย์การค้าเซ็นทรัล พระราม 2 นอกเหนือจากการแสดงผลงานสิ่งประดิษฐ์จากนักศึกษาแล้วยังมีกิจกรรมบทเวทีที่น่าสนใจสำหรับเยาวชนและบุคคลทั่วไปที่มีความสนใจทางด้านเทคโนโลยี อาทิเช่น การบรรยายและเสวนา หัวข้อเรื่อง “How Digital Technology Will Change The World?” โดย อาจารย์ศุภเดช สุทธิพงศ์คุณาสัย พิธีกรรายการ ล้ำหน้าโชว์ ในวันที่ 30 พฤษภาคม เวลา 15.00-17.00 น. และการบรรยายและเสวนา หัวข้อเรื่อง “eSports Industry in Thailand” โดย Mr. Allen Hsu (Country Head of Strategic Partnership Garena Thailand) ในวันที่ 31 พฤษภาคม เวลา 13.00-15.00น. อีกด้วย

รายชื่อผลงานที่ได้คัดเลือกให้แสดงในงาน Creative Media Exhibition ครั้งที่ 3

1. แอปพลิเคชันกายวิภาคศาสตร์ของมนุษย์

2. แอปพลิเคชันช่วยวิเคราะห์ความเครียดบำบัดด้วยคลื่นเดลต้าเวฟและดนตรีบำบัด / Mobile Application to Stress Treat by Delta Wave and Music Therapy
3. เกมกายภาพบำบัดสำหรับผู้ป่วยอัมพฤกษ์ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง
4. โปรแกรมคอมพิวเตอร์วิเคราะห์สัญญาณอีซีจีเพื่อการคัดกรองสภาวะหัวใจล้มเหลว/ Computer-Based Analysis of ECG Signal for Heart Failure Classification
5. การพัฒนาเว็บไซต์ บีบี การ์เร็นท์ ไทยแลนด์ ด้วยเวิร์ดเพรสส์
6. การพัฒนาเกมทดสอบโรคกลัวที่แคบโดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง
7. แอปพลิเคชันสำหรับผู้ป่วยโรคเบาหวาน
8. ชุดอุปกรณ์สั่งการด้วยคลื่นสมองบังคับรถเข็นจำลอง / Wheelchair with Mind Headset
9. การพัฒนาเกมประเภท Action Role - Playing Game แนวสยองขวัญมุมมองบุคคลที่หนึ่งในรูปแบบสามมิติบนเครื่อง PC ที่มีระบบสนับสนุนคนตาบอดสีประเภท Deuteranopia
10. การพัฒนาเทคโนโลยีความจริงเสมือนเพื่อการผ่อนคลายความเครียด
11. Application For Smart Hub
12. ระบบติดตามและป้องกันรถจักรยานยนต์สูญหายด้วยแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์
13. การพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้และกระชับความสัมพันธ์ภายในครอบครัว
14. Kinect for Physiotherapy
15. ชุดเกมเลโก้ต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับฝึกสมาธิสำหรับเด็กปฐมวัย
16. การพัฒนาแอปพลิเคชัน Castle Event บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์
17. โปรแกรมจำลองสิ่งมีชีวิตจรรยของโลกผ่านเทคโนโลยีความจริงเสมือน
18. เกมแก้สมการคณิตศาสตร์เพื่อเสริมทักษะด้านคำนวณสำหรับเด็กประถม
19. การพัฒนาเกมแนวสยองขวัญในมุมมองบุคคลที่หนึ่งในรูปแบบสามมิติบนเครื่องพีซีด้วยระบบความเป็นจริงเสมือน
20. การพัฒนาอุปกรณ์ทำกายภาพบำบัดของผู้ป่วยโรคหลอดเลือดสมอง
21. การพัฒนาซอฟต์แวร์เพื่อแก้ปัญหาการจัดการงานบริหารทรัพยากรบุคคลและบัญชี
22. แอปพลิเคชันคู่มือการถ่ายภาพเอกซเรย์สำหรับนักเรียนรังสีเทคนิค
23. การแสดงเมนูอาหารจากส่วนประกอบบนโต๊ะด้วย Image processing
24. เว็บไซต์สังคมชาวเด็กบางมด
25. เกมผจญภัยควบคุมการเคลื่อนไหวด้วยกล้องไคเนค
26. โต๊ะปฏิสัมพันธ์ด้วยระบบประมวลผลสีของแสงไฟตามระดับอุณหภูมิ Interactive LED Table
27. บอร์ดเกมออนไลน์ระบบมัลติเพลเยอร์ The Big Boss
28. การพัฒนาซอฟต์แวร์ระบบฐานข้อมูล เพื่อเป็นต้นแบบการจราจรของหน่วยงานภาครัฐ
29. ชุดอุปกรณ์สั่งการด้วยคลื่นสมองบังคับรถเข็นจำลอง