

โครงการวิจัยระดับปริญญาตรี ปีการศึกษา ๒๕๖๓
สาขาวิชาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

หัวข้อเรื่อง : การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง การแนะนำสาขาวิศวกรรมซอฟต์แวร์
Cartoon animation introduction to software engineering

จำนวนผู้วิจัย ๑ คน

ความนำ

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิศวกรรมซอฟต์แวร์เป็นหลักสูตรที่มุ่งผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ และทักษะการพัฒนาซอฟต์แวร์อย่างเป็นระบบ มีความเป็นมืออาชีพในการพัฒนาซอฟต์แวร์เป็นทีม มีความสามารถประยุกต์ใช้ศาสตร์และเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์อย่างมีประสิทธิภาพ เห็นคุณค่าของทรัพย์สินทางปัญญา และมีคุณธรรมจริยธรรมในวิชาชีพ มีความน่าสนใจและบัณฑิตก็เป็นที่ต้องการของตลาดงานเพื่อให้ สอดคล้องกับนโยบายของชาติคือ Thailand ๔.๐ เพื่อให้ได้เข้าใจกระบวนการการเรียนการสอนของสาขาวิชา วิศวกรรมซอฟต์แวร์ และการดำเนินชีวิตของนักศึกษาภายในสาขาอย่างคร่าวๆ และมีสีสัน

ผู้จัดทำจึงได้คิดสร้างแอนิเมชันสาขา เพื่อเป็นอีกทางหนึ่งที่จะให้ผู้สนใจเข้ามาเรียนในสาขาวิชา วิศวกรรมซอฟต์แวร์มากยิ่งขึ้น และเป็นการโน้มน้าวให้ผู้คนหันมาสนใจในสาขาและได้รู้จักสาขามากขึ้น

วัตถุประสงค์

- ๑ . มีความสามารถในการพัฒนาซอฟต์แวร์ที่มีคุณภาพ ตรงตามความต้องการของผู้ใช้ โดยใช้ ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้แอนิเมชันเป็นส่วนหนึ่งของการนำเสนอ
- ๒ . เพื่อใช้แอนิเมชันเป็นสื่อกลางในการนำเสนอสาขาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ให้ดูน่าตื่นเต้น และดู น่าสนใจมากขึ้น
- ๓ . เพื่อสามารถนำผลงานเผยแพร่สู่สาธารณะ
- ๔ . เพื่อให้ผู้ชมและผู้ฟังสนใจในสาขาวิศวกรรมซอฟต์แวร์มากขึ้น


.....
นายแสนไกร นุ่น
(นายแสนไกร นุ่น)
(ผู้เสนอโครงการ)


.....
ศุภสมบุญ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์นพรัตน์ สุขสมบุญ)
(ประธานสาขา)


ขอบเขตโครงการ

๑. การผลิตต้องประกอบด้วยโครงเรื่องการ์ตูนที่จะสร้างได้ โดยจะรับผิดชอบในการสร้าง ๑ เรื่อง
๒. การผลิตต้องมีระยะเวลาของการนำเสนอไม่ต่ำกว่า ๕ นาทีแต่ไม่เกิน ๑๕ นาที
๓. การผลิตต้องมีการออกแบบตัวการ์ตูนที่เกี่ยวข้องในเรื่องที่สร้าง
๔. การผลิตต้องจัดทำสตอรี่บอร์ด ของแอนิเมชันที่จะสร้างมาเรียงต่อกันเป็นฉาก โดยลำดับฉากแต่ละฉากไว้ตั้งแต่ฉากเริ่มเรื่องจนถึงฉากจบเรื่องตามบทดำเนินเรื่อง
๕. การผลิตต้องสามารถสร้างเสียงประกอบในการ์ตูนให้ได้ตามบทดำเนินเรื่องในแต่ละฉากและกำหนดให้เป็นเสียงเฉพาะแก่ตัวการ์ตูนนั้นๆ
๖. มีการทดสอบการเคลื่อนไหวของตัวแอนิเมชัน
๗. การผลิตต้องสามารถสร้างภาพเคลื่อนไหวสอดคล้องตามสตอรี่บอร์ด
๘. การผลิตต้องมีการทดสอบจังหวะการเคลื่อนไหวของการ์ตูน กับเสียงประกอบภายในของฉากนั้นๆ

จากการเสนอโครงการ (ระดับปริญญาตรี ปีการศึกษา ๒๕๖๓) ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอยืนยัน ว่าได้รับ
ดำเนินการจัดทำโครงการเพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ และขอบเขตโครงการที่ได้ระบุไว้ข้างต้น ทุกประการ


.....ผู้เสนอและจัดทำโครงการ
(นายแสนไกร นุ่น)


.....อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ
(อาจารย์ศัญญาพัฒน์ แสนจันทร์มิไชย)


.....ประธานสาขาผู้เห็นชอบโครงการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พนันท์ สุขสมบูรณ์)