

ชื่อโครงการ	สื่อกเกมที่ให้ความรู้เบื้องต้นของการเขียนโปรแกรม กรณีศึกษา หลักสูตร แขนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551
โดย	ธีรพร อริยมงคลเลิศ ยศสุนทร ศรีสมศักดิ์ ศุภชัย วิเศษ
สาขาวิชา	ระบบสารสนเทศ
อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ	อาจารย์กิติ์จิพงษ์ อิทธิธรรมสกุล
ปีการศึกษา	2563

บทคัดย่อ

โครงการฉบับนี้ เป็นการพัฒนาเกมโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อกเกมที่ให้ความรู้เบื้องต้นของการเขียนโปรแกรม กรณีศึกษา หลักสูตร แขนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ใช้เป็นสื่อกลางในการสร้างความรู้ และศึกษาความพึงพอใจของเรียนมัธยมต้นที่มีต่อการเรียนด้วยเกม อีกทั้งยังส่งเสริมความสามารถในการคิดแบบมีหลักการ

การออกแบบเกม ผู้พัฒนาใช้แนวทางตามกระบวนการพัฒนาเกม คือ ตั้งแนวคิดและศึกษาแนวคิด ทดสอบแนวคิด สร้างพีเจอร์ทำคอนเทนต์ ชัดเจนและปิดงาน เพื่อนำไปใช้และประเมินผล โดยใช้โปรแกรม RPG Maker ในการเขียนโปรแกรมและใช้โปรแกรม Aseprite ในการสร้างตัวละคร

จากการวิเคราะห์ความพึงพอใจ บททดสอบสื่อกเกมที่ให้ความรู้เบื้องต้นของการเขียนโปรแกรม กรณีศึกษา หลักสูตร แขนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ในภาพรวมของผู้ร่วมทดสอบ มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง สรุปโดยภาพรวมแล้ว สื่อกเกมที่ให้ความรู้เบื้องต้นของการเขียนโปรแกรม กรณีศึกษา หลักสูตร แขนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 สามารถนำไปใช้งานได้

คำสำคัญ : กระบวนการคิดเชิงตรรกะ/เกมเสริมทักษะ/การสอดแทรกเนื้อหา

Project	Game Media That Provides Basic Knowledge Programming Case Study Core Course For Basic Education 2008	
Author	Teerathon	Ariyamongkollert
	Yotsunthorn	Sisomsak
	Supachai	Wiset
Major	Information System	
Advisor	Mr. Kitjipong	Itthithumsakul
Academic Year	2020	

ABSTRACT

This project is games development which has objectives to develop games media to inform basic of programming in case study of basic education curriculum 2008, and to use as an intermediary to build up knowledge and study satisfaction of secondary school's students towards learning via games, and also to support thinking ability in games design. Developers use games development guideline which is setting ideas, study ideas, test ideas, to create feature, to create content, to improve and finish the development. These are implemented and assessed by RPG Maker in coding and Aseprite in creating player.

As a result of analysis of satisfaction in the games media test to inform basic of programming in case study of curriculum of basic education 2008. In general, testers had satisfaction in moderate level. So, games media to inform basic of programming in case study of basic education curriculum 2008 can be implemented.

Keywords : logical thinking process, skills support games, content interference