

ชื่อโครงการ	การประชาสัมพันธ์หลักสูตรสาขาวิชาเทคโนโลยีการโทรทัศน์และวิทยุกระจายเสียง ผ่านเกม RPG Maker MV
โดย	นายอรรณพ สุขแสงประสิทธิ์
สาขาวิชา	เทคโนโลยีการโทรทัศน์และวิทยุกระจายเสียง
อาจารย์ที่ปรึกษา	ว่าที่ร้อยตรีภัทรวรรณ ไกรปิยเศรษฐ์
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	นายเกรียงไกร พลเสนธิ
ปีการศึกษา	2563

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อผลิตสื่อการประชาสัมพันธ์หลักสูตรสาขาวิชาเทคโนโลยีการโทรทัศน์และวิทยุกระจายเสียง ผ่านเกม RPG Maker MV และ 2) ผู้ศึกษาความพึงพอใจหลังการใช้งานเกม BC-PR กลุ่มตัวอย่างประชากรที่ใช้ คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาเทคโนโลยีการโทรทัศน์และวิทยุกระจายเสียง คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ จำนวน 35 คน โดยใช้วิธีการแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ 1) เกม BC-PR 2) แบบประเมินความพึงพอใจหลังการใช้งานเกม BC-PR ใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า การประเมินคุณภาพผลงานโดยผู้เชี่ยวชาญในแต่ละด้าน 3 ท่าน ค่าเฉลี่ยรวมคุณภาพสื่อ $\bar{X}=4.76$, S.D.=0.36 อยู่ในระดับมาก และ การศึกษาความพึงพอใจหลังเล่นเกม BC-PR ของกลุ่มตัวอย่างพบว่าความพึงพอใจในภาพรวมมีค่าเฉลี่ย $\bar{X}=4.41$, S.D.=0.63 อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ ประชาสัมพันธ์ เทคโนโลยีการโทรทัศน์และวิทยุกระจายเสียง RPG Maker MV
Game based learning

Project	Television and Radio Broadcasting Technology curriculum promotion via RPG Maker MV
Author	Mr. Annop Suksanprasit
Major	Television and Radio Broadcasting Technology
Advisor	Acting Sub Lt. Pattarawat Kraipiyaset
Co. Advisor	Mr. Kriargkrai Palasonthi
Academic Year	2020

Abstract

The objectives of this study are to 1) produce television and radio broadcasting technology curriculum promotion via RPG Maker MV, and to 2) examine satisfaction after using BC-PR games. The sample was 35 first-year students in Television and Radio Technology, Faculty of Science and Technology, Rajamangala University of Technology Krungthep by purposive sampling. The research instruments used in this study were 1) BC-PR games 2) a post-BC-PR satisfaction assessment form. Using a Likert Scale, the results were found that, assessed by 3 experts in each area, the quality mean of all 3 aspects was $\bar{X}=4.76$, S.D.=0.36 at high level, and the study of the satisfaction after BC-PR games of the sample group was found that the overall average satisfaction is equal to $\bar{X}=4.41$, S.D.=0.63 at high level.

Keyword Public Relations Bachelor of Technology (Television and Radio Broadcasting Technology) RPG Maker MV Game based learning