

|                  |                                                   |
|------------------|---------------------------------------------------|
| ชื่อเรื่อง       | เกม วิชาพลโนเวล ส่งเสริมความรู้ด้านประวัติศาสตร์  |
|                  | รัตนโกสินทร์ตอนต้น โลเปอเร่ ออฟ มิราเคิล          |
| ผู้จัดทำ         | นายธีรณัย เลิศสกุลภัทร                            |
|                  | นายธนยศ หากวี                                     |
|                  | นายธฤติ จอมชื้อตรง                                |
| สาขา / คณะ       | เทคโนโลยีสารสนเทศและธุรกิจดิจิทัล/คณะบริหารธุรกิจ |
| ปีการศึกษา       | 2566                                              |
| อาจารย์ที่ปรึกษา | ดร.ณัฐรณนัท กานต์วีกุลธนา                         |

### บทคัดย่อ

ส่งเสริมความรู้ด้านประวัติศาสตร์รัตนโกสินทร์ตอนต้น โลเปอเร่ ออฟ มิราเคิล มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาเกม วิชาพลโนเวล ส่งเสริมความรู้ด้านประวัติศาสตร์รัตนโกสินทร์ตอนต้น โลเปอเร่ ออฟ มิราเคิล เพื่อประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ และศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งาน ซึ่งผู้เชี่ยวชาญประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาเกม ด้านพัฒนาโปรแกรม ด้านประวัติศาสตร์รวมจำนวน 3 คน ในการศึกษาความพึงพอใจ ผู้เล่นเกม วิชาพลโนเวล ส่งเสริมความรู้ด้านประวัติศาสตร์รัตนโกสินทร์ตอนต้น โลเปอเร่ ออฟ มิราเคิลโดยเป็นผู้ที่สนใจเล่นเกม วิชาพลโนเวล ส่งเสริมความรู้ด้านประวัติศาสตร์รัตนโกสินทร์ตอนต้น โลเปอเร่ ออฟ มิราเคิลจำนวน 30 คน โดยเครื่องมือที่ใช้ ประกอบไปด้วยเกม วิชาพลโนเวล ส่งเสริมความรู้ด้านประวัติศาสตร์รัตนโกสินทร์ตอนต้น วิชาพลโนเวล แบบประเมินคุณภาพสำหรับผู้เชี่ยวชาญ และแบบประเมินความพึงพอใจสำหรับผู้ใช้งาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เครื่องหมายนี้ได้ ซึ่งผลการประเมินคุณภาพเกม วิชาพลโนเวล ส่งเสริมความรู้ด้านประวัติศาสตร์รัตนโกสินทร์ตอนต้น โลเปอเร่ ออฟ มิราเคิลโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่าอยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.87$ , S.D. = 0.14) และผลการประเมินความพึงพอใจเกม ส่งเสริมความรู้ด้านประวัติศาสตร์รัตนโกสินทร์ตอนต้น Library of miracle โดยผู้ใช้งาน พบว่าอยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X} = 4.06$ , S.D. = 0.54)

**คำสำคัญ :** เกม วิชาพลโนเวล ส่งเสริมความรู้ด้านประวัติศาสตร์รัตนโกสินทร์ตอนต้น โลเปอเร่ ออฟ มิราเคิล

|                  |                                                                                                       |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Title            | Visual Novel Game Promoting Historical Knowledge of Early Rattanakosin Era <i>Library of Miracles</i> |
| Authors          | Mr. Thiradon lertsakulpat<br>Mr. Thanayot Hakawee<br>Mr. Tidti Jomchetong                             |
| Program of Study | Information Technology and Digital Business,<br>Faculty of Business Administration                    |
| Advisor          | Mr. Natratanon Kanraweekultana (Ph.D.)                                                                |
| Academic Year    | 2022                                                                                                  |

### ABSTRACT

The objective of this study is to develop a visual novel game that enhances historical understanding of the early Rattanakosin era, evaluate the game's quality, and study user satisfaction. The quality assessment team comprises three specialists, specializing in game development, software development, and history. A user satisfaction study included 30 participants who expressed an interest in playing the game. The instruments employed in this study comprise the visual novel game itself, a form for experts to assess quality, and a form for users to evaluate satisfaction. The statistical tools used for data analysis are mean and standard deviation. The findings suggest that the game's quality, as evaluated by experts, is at a good level ( $\bar{x} = 3.87$ , S.D. = 0.14), and user satisfaction is at an excellent level ( $\bar{x} = 4.06$ , S.D. = 0.54).

**Keyword:** Visual novel game promoting historical knowledge of early Rattanakosin era  
*Library of Miracles*