

โครงการออกแบบเกมเรื่อง เมคานิมอล พัท
Game Project “Mechanimal Putt”

สำนักหอสมุดกลาง

กฤตติณณ์ คล่องวิชา 13530126

ผู้รับผิดชอบโครงการ



จุลนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต

สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2556



โครงการออกแบบเกมเรื่อง เมคานิมอล พัท
Game Project “Mechanimal Putt”

กฤตติณณ์ คล่องวิชา 13530126

ผู้รับผิดชอบโครงการ

จุลนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2556

หัวข้อจูลินพนธ์

โครงการออกแบบเกมเรื่อง เมคานิมอล พัท

Game Project “Mechanical Putt”

ผู้ดำเนินการ

นายกฤตติณณ์ คล่องวิชา รหัสนักศึกษา 13530126

ปีการศึกษา

2556

สาขาวิชา

เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ

อาจารย์ที่ปรึกษาจูลินพนธ์

อาจารย์วรินทร์ วัฒนพรพรหม

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้จูลินพนธ์ฉบับนี้
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรของวิทยาศาสตร์บัณฑิต

.....
(อาจารย์มานพ เอี่ยมสะอาด)
คณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

.....
(อาจารย์วรินทร์ วัฒนพรพรหม)
อาจารย์ที่ปรึกษาจูลินพนธ์
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

คณะกรรมการตัดสินจูลินพนธ์

1. อาจารย์วรินทร์ วัฒนพรพรหม
2. อาจารย์วรเดช รินสุรวงศ์
3. อาจารย์วรสิงค์ รินสุรวงศ์
4. อาจารย์ธัญญา นวลละออง
5. อาจารย์พรชวุฒิ เกษสุขเจริญ
6. อาจารย์มาย ยินชัย



13530126: สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ

โครงการออกแบบเกมเรื่อง: เมคานิโมล พัท

จุดนิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานเกมให้เป็นที่รู้จักมากขึ้นในสังคม เนื่องจากเกมในปัจจุบันได้รับความนิยมในกลุ่ม เด็ก นักเรียน นักศึกษา เป็นส่วนใหญ่และเกมในปัจจุบันส่วนใหญ่จะเน้นไปที่ความรุนแรงและส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้เล่นทำให้ผู้ใหญ่และผู้ปกครองเกิดทัศนคติที่ไม่ดีต่อเกม ดังนั้นจึงออกแบบเกมนี้มาเพื่อสร้างทัศนคติที่ดีให้กับผู้ใหญ่และผู้ปกครอง อีกทั้งยังช่วยเสริมสร้างทักษะกระบวนการทางความคิด และทักษะกระบวนการแก้ปัญหา ซึ่งเป็นหนึ่งในสมรรถนะที่สำคัญตามหลักสูตรแกนกลางพุทธศักราช 2551 ของสำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษาสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ ที่มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถในการคิด การแก้ไขปัญหา การใช้เทคโนโลยี และทักษะชีวิต เพื่อส่งผลต่อการเรียนและการดำรงชีวิตในอนาคต อีกทั้งยังสอดแทรกความรู้รอบตัวต่างๆ ผ่านความสนุกของตัวเกมและเพิ่ม EQ ให้กับผู้เล่นด้วย



สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2556

ลายมือชื่อนักศึกษา.....

ลายมืออาจารย์ที่ปรึกษาจุดนิพนธ์.....

กิตติกรรมประกาศ

โครงการจูลินพจน์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี เพราะได้รับคำปรึกษาจากอาจารย์ทุกท่าน ซึ่งอาจารย์ทุกท่านได้ให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์และให้ความช่วยเหลือซ้ำๆ เป็นอย่างยิ่งในการทำ จูลินพจน์ฉบับนี้ ซึ่งได้แก่ อาจารย์วรินทร์ วัฒนพรพรหม, อาจารย์วรเดช รินสุรวงศ์, อาจารย์วรสิงค์ รินสุรวงศ์, อาจารย์ธัญยา นวลละออง, อาจารย์พรรษวุฒิ เคหสุขเจริญ และ อาจารย์มาย ยินชัย และโดยเฉพาะอย่างยิ่ง อาจารย์วรินทร์ วัฒนพรพรหม ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาจูลินพจน์ ที่ได้ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อซ้ำๆ ส่งผลให้จูลินพจน์ฉบับนี้ มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น จึงขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านในความกรุณาเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่ได้ให้คำแนะนำ ความรู้ ประสบการณ์ และสิ่งดีๆ มากมาย ที่ทำให้ศิษย์คนนี้ทำงานสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบคุณ นายกิตติกานท์ อรสุทธิกุล, นายรติยา ฟองเอม และนางสาวสุบงกช มณีรัตน์ เพื่อนร่วมงานที่คอยปรึกษา และทำงานร่วมกันมาด้วยความอดุสาหะ จนทำให้จูลินพจน์ฉบับนี้ประสบความสำเร็จได้อย่างที่ตั้งไว้

