

หัวข้อโครงการเฉพาะเรื่อง เกมผจญภัย 2 มิติเพื่อเสริมสร้างความรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์ สำหรับ  
เด็ก อายุ 6-8 ปี

หน่วยกิต	6
ผู้เขียน	นางสาวทัตติยา เกิดธีระพงษ์
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร.วิทิตา จงสุขชัยสิทธิ์
หลักสูตร	วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ
คณะ	เทคโนโลยีสารสนเทศ
พ.ศ.	2556

### บทคัดย่อ

การศึกษาโครงการเฉพาะเรื่องนี้จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ สร้างเกมผจญภัย 2 มิติ เพื่อเสริมสร้างความรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์ สำหรับเด็กอายุ 6-8 ปี เกมประกอบด้วย 2 ส่วนคือ ส่วนการช่วยเหลือสัตว์ และส่วนตอบคำถาม โดยเน้นให้เด็กได้ความรู้เพิ่มเติมควบคู่กับภาพแอนิเมชัน การสร้างเกมมี 3 ขั้นตอนใหญ่ ขั้นตอนแรกเริ่มจากการเตรียมงาน ต้องศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพร้อมทั้งกำหนดกลุ่มเป้าหมาย จากนั้นทำการวาดแผนภาพลำดับเหตุการณ์ ออกแบบตัวละครและจากขั้นตอนการสร้างงานเป็นการสร้างตัวละครที่ออกแบบไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ จากนั้นทำการลงสีและเคลื่อนไหวตัวละคร ใส่โค้ดโปรแกรมมิ่ง ขั้นตอนหลังงานเสร็จสมบูรณ์จะตรวจสอบและปรับปรุงข้อผิดพลาดต่างๆของเกมเพื่อให้เกมสมบูรณ์มากที่สุด เมื่อนำมาประเมินผลโดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านพบว่า คุณภาพอยู่ในเกณฑ์ดี เมื่อนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 10 คนพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนมากมีความพึงพอใจในเกม และได้ความรู้เรื่องสัตว์มากขึ้นอย่างเห็นได้ชัด

คำสำคัญ : เกมผจญภัย 2 มิติ / ความรู้วิทยาศาสตร์