



คำสาปโจรสลัดแห่งห้วงทะเลลึก
Curse of the Abyssal Corsairs

นายกฤษฎิชัย สิมมาน้อย
นางสาวศุภกานต์ นวลชัยภูมิ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
รายวิชาโครงการด้านคอมพิวเตอร์เกมและแอนิเมชัน (31905-2017)
ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2567
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและแอนิเมชัน
วิทยาลัยเทคนิคอุดรธานี ปีการศึกษา 2568
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

คำสาปโจรสลัดแห่งห้วงทะเลลึก
Curse of the Abyssal Corsairs

โดย

นายกฤษฎิชัย

สิมมาน้อย

นางสาวศุภกานต์

นวลชัยภูมิ

โครงงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
รายวิชาโครงงานด้านคอมพิวเตอร์เกมและแอนิเมชัน (31905-2017)
ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2567
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและแอนิเมชัน
วิทยาลัยเทคนิคอุดรธานี ปีการศึกษา 2568
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

หัวข้อโครงการ	: Curse of the Abyssal Corsairs
หน่วยกิตของโครงการ	: 4 หน่วย
โดย	: นายกฤษฎิชัย สิมมาน้อย : นางสาวศุภกานต์ นวลชัยภูมิ
อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ	: นายราเชน ชื่นสวัสดิ์ : นางสาวอรปรียา รัตนทิพย์
ระดับการศึกษา	: ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.2)
สาขาวิชา	: คอมพิวเตอร์เกมและแอนิเมชัน
สาขางาน	: คอมพิวเตอร์เกมและแอนิเมชัน
ปีการศึกษา	: 2568

บทคัดย่อ

การดำเนินโครงการสร้าง บอร์ดเกม Curse of the Abyssal Corsairs ในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบและพัฒนาเกมการ์ด Curse of the Abyssal Corsairs เพื่อสร้างสื่อเกมที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการสื่อสาร โดยกลุ่มตัวอย่างที่ในการประเมินความพึงพอใจในครั้งนี้ คือนักเรียนนักศึกษาแผนกวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

สรุปผลการดำเนินโครงการได้ดังนี้

สรุปผลประเมินความพึงพอใจจากผู้ใช้งาน บอร์ดเกม Curse of the Abyssal Corsairs ที่คณะผู้จัดทำสร้างขึ้น พบว่าผู้ใช้งานมีความพึงพอใจต่อคุณภาพของ บอร์ดเกม Curse of the Abyssal Corsairs อยู่ในระดับมีความพึงพอใจมากที่สุด

กิตติกรรมประกาศ

การดำเนินโครงการด้านคอมพิวเตอร์เกมและแอนิเมชันสำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ได้ในครั้งนี้ ผู้ดำเนินโครงการขอขอบพระคุณคณะผู้เชี่ยวชาญ ประกอบด้วย อาจารย์ราชน ชื่นสวัสดิ์ และ อาจารย์ อรปรียา รัตนทิพย์ ที่ให้ความกรุณาตรวจสอบและแก้ไขข้อบกพร่อง เช่น ด้านเนื้อหา รูปภาพประกอบ ขนาดตัวอักษร สำนวนภาษา การดำเนินการหาประสิทธิภาพการทำงานของโครงการ บอร์ดเกม Curse of the Abyssal Corsairs ตลอดจนความถูกต้องของแบบประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อบอร์ดเกม Curse of the Abyssal Corsairs

ขอขอบพระคุณคณะครูแผนกวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ วิทยาลัยเทคนิคอุดรธานีทุกท่าน ที่กรุณาให้ความช่วยเหลือในทุกๆ ด้าน จนทำให้ประสบผลสำเร็จตามที่เป้าหมายที่ตั้งไว้

ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา ที่ให้กรุณาส่งเสริมการศึกษาจนสำเร็จการศึกษา

ขอขอบใจเพื่อนๆ นักเรียน นักศึกษา ทุกคนสาขาวิชาแผนกเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ วิทยาลัยเทคนิคอุดรธานี ทุกคนที่ให้ความช่วยเหลือในทุกๆ ด้านจนเกิดการพัฒนาตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ อย่างดียิ่ง

คณะผู้จัดทำ

2568

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญรูป	ง
สารบัญรูป (ต่อ)	ฉ
สารบัญตาราง	
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ	1
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	1
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ	2
บทที่ 2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	3
2.1 ทฤษฎีเกม	3
2.2 ทฤษฎีการออกแบบเกม	4
2.3 ทฤษฎีความสมดุลของเกม	4-5
2.4 ทฤษฎีการสร้างแรงจูงใจ	4-6
2.5 ทฤษฎีจิตวิทยาการเล่น	6-7
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
บทที่ 3 การดำเนินโครงการ	
3.1 เสนอโครงการและขออนุมัติโครงการ	9
3.2 ดำเนินโครงการ	10-11
3.3 วิเคราะห์ข้อมูล	12
3.4 เขียนและรายงานผลการดำเนินโครงการ	13

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการดำเนินโครงการ	14-15
4.1 ผลการประเมินความพึงพอใจโดยผู้เล่น	
บทที่ 5 สรุปผลโครงการ อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลโครงการ	16
5.2 อภิปรายผล	16
5.3 ข้อเสนอแนะ	16
บรรณานุกรม	17
ภาคผนวก	25
ภาคผนวก ก แบบเสนอโครงการ	26
ภาคผนวก ข ภาพประกอบการดำเนินโครงการ	27
ภาคผนวก ค แบบประเมิน	34
ภาคผนวก ง ง.1 ภาพคู่มือการ์ด	54
ง.2 ภาพคู่มือการเล่นบอร์ดเกม	
ภาคผนวก จ ประวัติผู้จัดทำโครงการ	57

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ทฤษฎีเกมแบบรวบรัด	3
2.2 ทฤษฎีการออกแบบเกม	4
2.3 แบบตัวอย่างความสมดุล	4
2.4 ทฤษฎีการสร้างแรงจูงใจ	5
3.1 แสดงขั้นตอนการดำเนินโครงการ	8
3.2 แสดงขั้นตอนการดำเนินการเสนอโครงการและขออนุมัติโครงการ	9
3.3 แสดงขั้นตอนการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อคุณภาพบอร์ดเกม	10
ข.1 สอบความคืบหน้าโครงการครั้งที่ 1	28
ข.2 การทำโครงการ	29
ข.3 การทำแผนพับ	29
ข.2.2 การทำหลังการ์ด	30
ข.2.3 การทำเหรียญ	30
ข.2.4 เดิม์ของการ์ด	30
ข.2.5 บอร์ดเกมที่ทำเสร็จแล้ว	31
ข.2.6 เล่นบอร์ดเกมจริง	31
ข.3 ภาพกลุ่มตัวอย่างการประเมินความพึงพอใจโดยผู้เล่น	32
ข.3.1 ตัวอย่างการประเมินความพึงพอใจโดยผู้เล่น	32
ข.3.2 ตัวอย่างการประเมินความพึงพอใจโดยผู้เล่น	32
ข.4 ภาพสอบวิชาโครงการ	33
ง.1 ภาพคู่มือการ์ด	55
ง.1.1 ภาพคู่มือการ์ด	55
ง.1.2 ภาพคู่มือการ์ด	55
ง.2.1 ภาพคู่มือการเล่นบอร์ดเกม	56
ง.2.2 ภาพคู่มือการเล่นบอร์ดเกม	56

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 แบบประเมินความพึงพอใจ บอร์ดเกม Curse of the Abyssal Corsairs	11
3.2 ผลการดำเนินโครงการ บอร์ดเกม Curse of the Abyssal Corsairs	13
4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของผู้เล่น บอร์ดเกม Curse of the Abyssal	14

บทที่ 1

บทนำ

ตัวบาง

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

← ปัจจุบันบอร์ดเกมได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายทั้งในรูปแบบการเล่นบนโต๊ะจริงและการเล่นแบบออนไลน์ เพราะเป็นกิจกรรมที่ช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ การวางแผน และการตัดสินใจ ผู้เล่นต้องใช้กลยุทธ์ต่างๆ เพื่อเอาชนะคู่แข่ง ทำให้เกมการดกกลายเป็นกิจกรรมยอดนิยมในหมู่เยาวชนและผู้สนใจในการเล่นเกมที่ต้องใช้ไหวพริบ

← จากปัญหาที่พบในบอร์ดเกมหลายๆ เกมคือกติกาที่ซับซ้อน เข้าใจยากสำหรับผู้เล่นมือใหม่ และขาดแนวทางในการเรียนรู้ที่เป็นขั้นเป็นตอน ทำให้ผู้เล่นใหม่เกิดความสับสนและเลิกเล่นไปก่อนจะเข้าใจความสนุกที่แท้จริงของบอร์ดเกม ปัญหาเหล่านี้จึงเป็นแรงบันดาลใจให้เกิดแนวคิดในการสร้างบอร์ดเกมที่เข้าถึงง่ายและฝึกทักษะเชิงกลยุทธ์ได้จริง

← ผู้จัดทำจึงพัฒนาเกม (Curse of the Abyssal Corsairs) เพื่อให้เป็นผู้เล่นจะได้ใช้ทั้งไหวพริบ การวางแผน และการตัดสินใจอย่างรอบคอบ เพื่อรักษาชีวิตของตนเองและ การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นผ่านบรรยากาศที่เต็มไปด้วยกลยุทธ์ ความสำคัญของเกมนี้คือช่วยเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ จะสามารถพัฒนาทักษะสำคัญผ่านการเล่นเกมได้อย่างสนุกสนานและเป็นระบบ

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 เพื่อออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมต้นแบบชื่อ Curse of the Abyssal Corsairs ที่มีกติกาเข้าใจง่ายและสนุกสำหรับผู้เล่นมือใหม่

1.2.2 เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์การวางแผน และการตัดสินใจของผู้เล่นผ่านการเล่นเกมแนวกลยุทธ์

1.3 ขอบเขตโครงการ

1.3.1 พัฒนาบอร์ดเกมต้นแบบชื่อ Curse of the Abyssal Corsairs โดยออกแบบรูปแบบการเล่น กติกา และระบบการ์ด เช่น การ์ดทั่วไป การ์ดโจมตี การ์ดป้องกัน การ์ดป่วน การ์ดต้องห้าม การ์ดหีบสมบัติ การ์ดตัว ละคร การ์ดเคสต์ ให้เหมาะสมกับผู้เล่นระดับเริ่มต้นถึงปานกลาง

1.3.2 ผลิตรูปการ์ดจำนวนประมาณ 156 ใบ พร้อมคู่มือการเล่นเบื้องต้น เพื่อให้สามารถเล่นได้จริงในรูปแบบเกมบนโต๊ะ (Tabletop)

1.3.3 ออกแบบกราฟิกการ์ดให้น่าสนใจ ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการจัดวางองค์ประกอบและพิมพ์ต้นแบบ

1.3.4 ทดลองเล่นกับกลุ่มตัวอย่าง เช่น เพื่อนนักเรียนหรือกลุ่มเป้าหมาย เพื่อเก็บข้อมูลและประเมินผลเบื้องต้น

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 ผู้เล่นได้รับความสนุกและฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การวางแผน และการตัดสินใจ

1.4.2 ผู้เริ่มต้นสามารถเรียนรู้และเข้าใจกติกาบอร์ดเกมได้ง่ายผ่านระบบที่ออกแบบมาอย่างเหมาะสม

1.4.3 ผู้จัดทำได้รับประสบการณ์ในการพัฒนาเกม การทำงานเป็นทีม และการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์

1.5 นิยามศัพท์

1.5.1 บอร์ดเกม (Board Game) คือเกมที่ใช้การ์ดเป็นอุปกรณ์หลักในการเล่น โดยมีการกำหนดกติกาลำดับการเล่น และเป้าหมายที่ชัดเจน เกมการ์ดมักออกแบบให้ผู้เล่นต้องใช้กลยุทธ์ การวางแผน และการตัดสินใจเพื่อให้สามารถเอาชนะคู่แข่งได้ โดยอาจมีการ์ดหลายประเภท เช่น การ์ดทั่วไป การ์ดโจมตี การ์ดป้องกัน การ์ดป่วน การ์ดต้องห้าม การ์ดหีบสมบัติ การ์ดตัวละคร การ์ดเคลสต์ ซึ่งล้วนมีผลต่อรูปแบบการเล่น

1.5.2 การ์ดป่วน (Troublesome card) เป็นการ์ดประเภทหนึ่งในเกม (Curse of the Abyssal Corsairs) การ์ดพิเศษที่มีผลกระทบต่อการเล่นเกม โดยไม่ได้เน้นโจมตีหรือป้องกันโดยตรง แต่จะสร้างความวุ่นวาย เปลี่ยนแปลงเงื่อนไข หรือขัดขวางแผนของผู้เล่นคนอื่น เพื่อให้ผู้เล่นสามารถวางกลยุทธ์ได้หลากหลายในการแข่งขัน

1.5.3 การ์ดต้องห้าม (Forbidden card) เป็นการ์ดพิเศษที่เมื่อผู้เล่นจั่วได้ จะส่งผลให้ผู้เล่นคนนั้นแพ้ทันทีหรือเสี่ยงต่อการตกรอบ โดยบางใบสามารถป้องกันได้ แต่บางใบไม่สามารถป้องกันได้เลย และเมื่อถูกใช้หรือแสดงผลแล้วจะออกจากเกมหรือวนกลับเข้ากองตามประเภทของการ์ดนั้นๆ และแสดงถึงความสามารถในการวางแผนของผู้เล่น

บทที่ 2

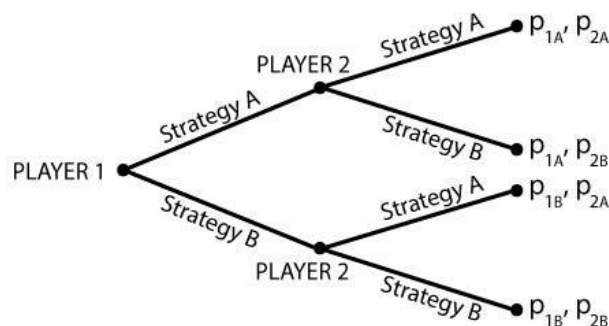
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การดำเนินโครงการ “เกมการ์ดคำสาปโจรสลัดแห่งห้วงทะเลลึก” มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสื่อเกมการ์ดที่ถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับการผจญภัยของโจรสลัดในท้องทะเลลึกในเชิงสร้างแรงบันดาลใจ และส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การวางแผน และการสื่อสารสำหรับเยาวชน โดยในการดำเนินโครงการในครั้งนี้ คณะผู้ดำเนินโครงการได้ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการดำเนินโครงการดังนี้:

- 2.1 ทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบเกม (Game Design Theory)
- 2.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับศิลปะและการออกแบบ (Art & Design Theory)
- 2.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับกลไกการเล่นเกม (Game Mechanics Theory)
- 2.4 ทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมทางสังคมและการทำงานเป็นทีม
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ทฤษฎีเกม (Game Theory) ขนาดฟอนต์ 16 pt

ทฤษฎีเกมเป็นสาขาคณิตศาสตร์ประยุกต์ที่ศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นหลายฝ่ายที่แข่งขันกัน โดยผลลัพธ์ที่แต่ละฝ่ายได้รับจะขึ้นอยู่กับ การตัดสินใจของผู้เล่นอื่นด้วย ทฤษฎีนี้ใช้วิเคราะห์สถานการณ์ที่ผลประโยชน์ขัดแย้งกันและเป็นเครื่องมือในการทำ ความเข้าใจ การตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ โดยมีพื้นฐานมาจากการตัดสินใจอย่างมีเหตุผลเพื่อผลประโยชน์สูงสุด และมีการประยุกต์ใช้ในหลายสาขา เช่น เศรษฐศาสตร์ การเมือง จิตวิทยา และชีววิทยา

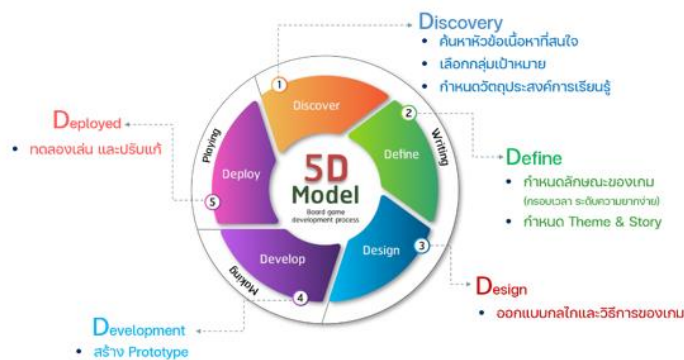


ภาพที่ 2.1 ทฤษฎีเกมแบบรวบรัด

แหล่งที่มา : <https://policonomics.com/lp-game-theory1-extensive-form/>

2.2 ทฤษฎีการออกแบบเกม (Game Design Theory)

คือแนวคิดและหลักการที่ใช้ในการสร้างโครงสร้าง กลไก และประสบการณ์ของเกม โดยมุ่งเน้นให้ผู้เล่นได้รับความสนุก ความท้าทาย และการมีส่วนร่วมอย่างสมดุล ผ่านการออกแบบกลไก กติกา ความสมดุล และการทดสอบปรับปรุงเกมอย่างต่อเนื่อง



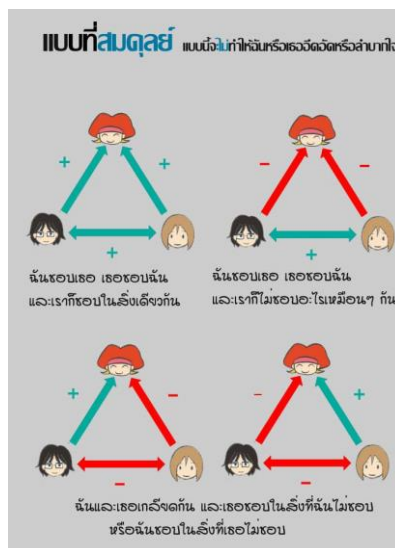
ภาพที่ 2.2 ทฤษฎีการออกแบบเกม

แหล่งที่มา : [https://so02.tci-](https://so02.tci-thaijo.org/public/journals/246/submission_264876_42106_coverImage_th_TH.png)

[thaijo.org/public/journals/246/submission_264876_42106_coverImage_th_TH.png](https://so02.tci-thaijo.org/public/journals/246/submission_264876_42106_coverImage_th_TH.png)

2.3 ทฤษฎีความสมดุลของเกม (Game Balance)

คือการออกแบบให้ผู้เล่นทุกคนมีโอกาสแข่งขันกันอย่างยุติธรรม ไม่มีฝ่ายใดได้เปรียบหรือเสียเปรียบเกินไป เกมที่สมดุลจะสร้างความท้าทายที่เหมาะสม รักษาความสนุก และกระตุ้นให้ผู้เล่นอยากเล่นซ้ำ โดยพิจารณาจากกติกา ทรัพยากร โอกาส (การสุ่ม) และการโต้ตอบระหว่างผู้เล่น



ภาพที่ 2.3 แบบตัวอย่างความสมดุล

แหล่งที่มา: <https://f.ptcdn.info/462/038/000/nzllscma8Zm1YWKloM6-o.jpg>

2.4 ทฤษฎีการสร้างแรงจูงใจ (Motivation Theory)

คือ กรอบแนวคิดที่ใช้ศึกษาและทำความเข้าใจว่าอะไรคือสิ่งที่ผลักดันให้ผู้คนแสดงพฤติกรรมบางอย่างเพื่อบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ ทฤษฎีเหล่านี้มีหลากหลายแขนง เช่น ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's Hierarchy of Needs) ซึ่งเน้นความต้องการพื้นฐาน, ทฤษฎีความต้องการสามประการของแมคเคลแลนด์ (McClelland's Three Needs Theory) ที่พูดถึงความ

ขึ้นหน้าใหม่

ต้องการความสำเร็จ อำนาจ และความสัมพันธ์, หรือทฤษฎีความคาดหวัง (Expectancy Theory) ที่เชื่อว่าแรงจูงใจเกิดจากการคาดหวังผลตอบแทนเมื่อมีความพยายามและประสิทธิภาพ

2.4.1 Maslow's Hierarchy of Needs (ลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์)

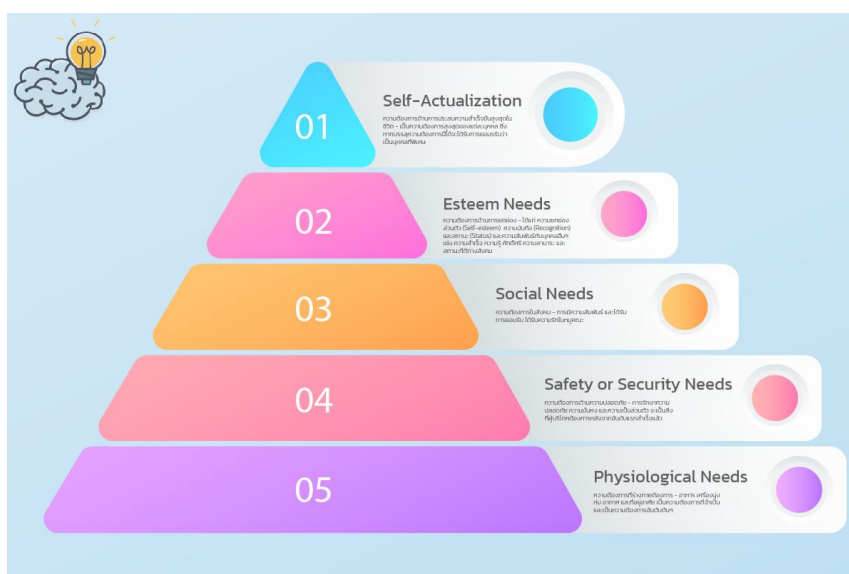
แรงจูงใจเกิดขึ้นจากความต้องการของมนุษย์ที่มีหลายระดับ ซึ่งสามารถนำมาใช้กับบอร์ดเกมได้ เช่น

2.4.1.1 ความปลอดภัย (Safety): เกมต้องมีกติกาชัดเจน ยุติธรรม ทำให้ผู้เล่นมั่นใจว่าไม่ถูกเอาเปรียบ

2.4.1.2 การเป็นส่วนหนึ่ง (Belonging): เกมบอร์ดสร้างแรงจูงใจผ่านการเล่นเป็นกลุ่ม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน

2.4.1.3 การได้รับการยกย่อง (Esteem): การชนะ การทำแต้มสูง หรือการมีบทบาทสำคัญในเกมทำให้ผู้เล่นรู้สึกมีค่า

2.4.1.4 การพัฒนาตนเอง (Self-actualization): เกมที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นคิดกลไกยุคใหม่ ๆ หรือสร้างแนวทางเฉพาะตัว



ภาพที่ 2.4 ทฤษฎีการสร้างแรงจูงใจ

แหล่งที่มา : [https://lh5.googleusercontent.com/pHCf2tL2CyjOM1AhO9Fh6kLC-](https://lh5.googleusercontent.com/pHCf2tL2CyjOM1AhO9Fh6kLC-JRKKAnt1x3NEDs3O014oy2C58deqsl3ibllv5knvnpn_gJD6so_MStMc_X_UCMpWLc8zWoQ6kCGtVb7YxfQJwEBfWXI1spJyppq6TGcRqDuH6JBs=s0)

JRKKAnt1x3NEDs3O014oy2C58deqsl3ibllv5knvnpn_gJD6so_MStMc_X_UCMpWLc8zWoQ6kCGtVb7YxfQJwEBfWXI1spJyppq6TGcRqDuH6JBs=s0

ขึ้นหน้าใหม่

2.5 ทฤษฎีจิตวิทยาการเล่น (Psychology of Play)

ทฤษฎีจิตวิทยาการเล่นแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มหลัก คือ ทฤษฎีที่อธิบายการเล่นในวัยเด็ก (เช่น ทฤษฎีของ Froebel, Piaget, Vygotsky) ซึ่งเน้นว่าการเล่นเป็นการแสดงออกถึงพัฒนาการ และเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ทักษะต่างๆ ทั้งด้านสติปัญญา สังคม อารมณ์ และร่างกาย, และ ทฤษฎีเกม (Game Theory) ที่ศึกษาการตัดสินใจอย่างมีเหตุผลในสถานการณ์ที่มีผู้เล่นตั้งแต่สองฝ่ายขึ้นไป ซึ่งผลลัพธ์ขึ้นอยู่กับกระทำของทุกฝ่าย โดยมีการประยุกต์ใช้ในหลายสาขา เช่น เศรษฐศาสตร์ จิตวิทยา และการเมือง

2.5.1 ทฤษฎีของ Froebel

ทฤษฎีของฟรีดริช เฟอร์เบล เน้นย้ำว่า การเล่นและการลงมือทำ เป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ของเด็ก โดยเขาเชื่อว่าการเล่นช่วยให้เด็กสำรวจ ทดลอง และเข้าใจโลกรอบตัวได้อย่างเป็นธรรมชาติ ก่อให้เกิดการพัฒนาด้านปัญญา สังคม และอารมณ์ นอกจากนี้ ยังเน้นหลักการสำคัญ คือ การเรียนรู้แบบองค์รวม ที่มองเด็กเป็นสิ่งมีชีวิตที่สมบูรณ์ ซึ่งความคิด ความรู้สึก และการกระทำ เชื่อมโยงกัน และ บทบาทของครูในฐานะผู้นำทาง ที่สนับสนุนการเรียนรู้ของเด็กผ่านการจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมและการชี้แนะอย่างระมัดระวัง

2.5.2 ทฤษฎีของ Piaget

เพียเจต์ระบุว่าเราทุกคนต้องพิชิต 4 ขั้นตอนของพัฒนาการทางสติปัญญา ซึ่งก็คือ ขั้นที่ 1 ประสาทการรับรู้และการเคลื่อนไหว ขั้นที่ 2 ขั้นก่อนปฏิบัติการคิด ขั้นที่ 3 การคิดแบบเป็นรูปธรรม ขั้นที่ 4 การคิดแบบเป็นนามธรรม เมื่อใดที่เราผ่านครบทุกขั้นตอนแล้ว ไม่ว่าจะอายุเท่าไรก็ตาม เราจะได้เข้าถึงระดับสติปัญญาของมนุษย์ที่พัฒนาแล้ว

2.5.3 ทฤษฎีของ Vygotsky

เรียกว่า ทฤษฎีสังคมวัฒนธรรม เน้นย้ำว่าพัฒนาการทางปัญญาของมนุษย์เกิดขึ้นผ่าน ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และมีวัฒนธรรม เป็นองค์ประกอบสำคัญ โดยเฉพาะแนวคิด พื้นที่รอยต่อพัฒนาการ (Zone of Proximal Development - ZPD) ที่แสดงถึงระยะห่างระหว่างสิ่งที่เด็กทำได้ด้วยตัวเอง กับสิ่งที่เด็กทำได้ด้วยความช่วยเหลือจากผู้อื่นที่มีความรู้มากกว่า

2.5.4 ทฤษฎีของ Jerome Bruner

เน้นว่าการเล่นช่วยให้ผู้เล่นทดลอง (experiment) และค้นพบความรู้ด้วยตนเอง (discovery learning) โดยไม่กลัวความล้มเหลว เพราะบริบทของการเล่นเป็น “พื้นที่ปลอดภัย” ที่ความผิดพลาดไม่ก่อให้เกิดผลเสียร้ายแรง ตรงนี้สัมพันธ์กับบอร์ดเกมที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นลองกลยุทธ์หลายแบบและเรียนรู้ผลลัพธ์

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทิพรัตน์ สิทธิวงศ เรื่อง การศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์

แบบสอบถามความพึงพอใจของนิสิตที่เรียนจากสื่อประเภทเกมศึกษาสามมิติแบบแข่งขัน วิเคราะห์ข้อมูล โดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test) แบบ Dependent ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตที่ใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 และนิสิตมีความพึงพอใจต่อการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.42)

ปลายฝน วิสวเวช เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์และวัฒนธรรมของวรรณคดีไทยสำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผลการศึกษาพบว่า บอร์ดเกมมหาราชหกแผ่นดินมีค่าเฉลี่ยการประเมินคุณภาพด้าน เนื้อหาเท่ากับ 4.58 (S.D. = 0.14) อยู่ในระดับดีมาก ค่าเฉลี่ยการประเมินคุณภาพด้านสื่อ เท่ากับ 4.66 (S.D. = 0.11) อยู่ในระดับดีมาก ผู้เรียนมีผลคะแนนการทดสอบเฉลี่ยหลังการจัดการเรียนรู้ผ่าน บอร์ดเกม

มหาวิทยาลัยแผ่นดิน เทากับ 18.63 (S.D. = 4.80) สูงกว่าผลคะแนนการทดสอบเฉลี่ยก่อนการจัดการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 และผู้เรียนมีระดับความคิดเห็นต่อ การจัดการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม เทากับ 4.68 (S.D. = 0.27) อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด

พิชญา สุรพลชัย เรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อสร้างความตระหนักรู้ ด้านความปลอดภัยบนท้องถนนแก่กลุ่มเยาวชน

ผลการพัฒนาบอร์ดเกม “Dee-Riders” รวมถึงการ์ดเกม ซึ่งให้เห็นว่า เมื่อเปรียบเทียบระหว่างก่อนเล่นและหลังเล่นเกม ผู้เล่นมีความรู้ความเข้าใจ ในกฎจราจรมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และคิดว่าบอร์ดเกมนี้ สามารถสะท้อนให้เกิดความตระหนักรู้ต่อการขับขี่อย่างปลอดภัยได้ในระดับมาก (4.36 คะแนน SD = .727) ทั้งนี้ ผลการศึกษาชี้ให้เห็นประเด็นสำคัญ ด้านความปลอดภัยบนท้องถนน อยู่ที่ว่า การขาดข้อมูลความรู้เกี่ยวกับกฎและ สัญญาณจราจรเป็นพื้นฐานสำคัญที่จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทัศนคติและ พฤติกรรมผู้ใช้รถใช้ถนน

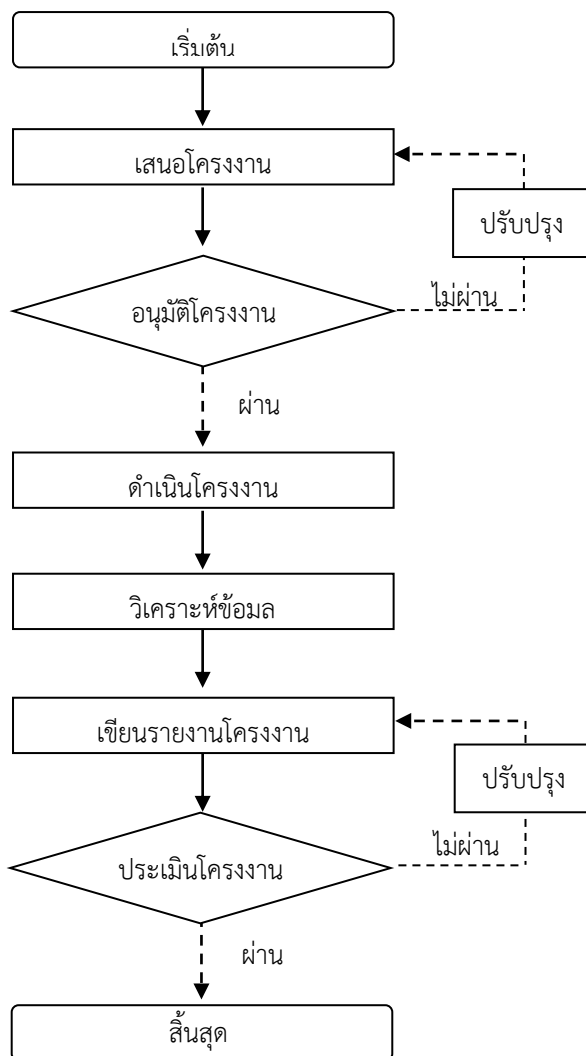
บทที่ 3

การดำเนินโครงการ

ในการดำเนินโครงการโครงการสร้างบอร์ดเกม Curse of the Abyssal Corsairs คณะผู้ดำเนินโครงการได้ดำเนินโครงการตามขั้นตอนดังนี้

- 3.1 เสนอโครงการและขออนุมัติโครงการ
- 3.2 ดำเนินโครงการ
- 3.3 วิเคราะห์ข้อมูล
- 3.4 เขียนและรายงานผลการดำเนินโครงการ

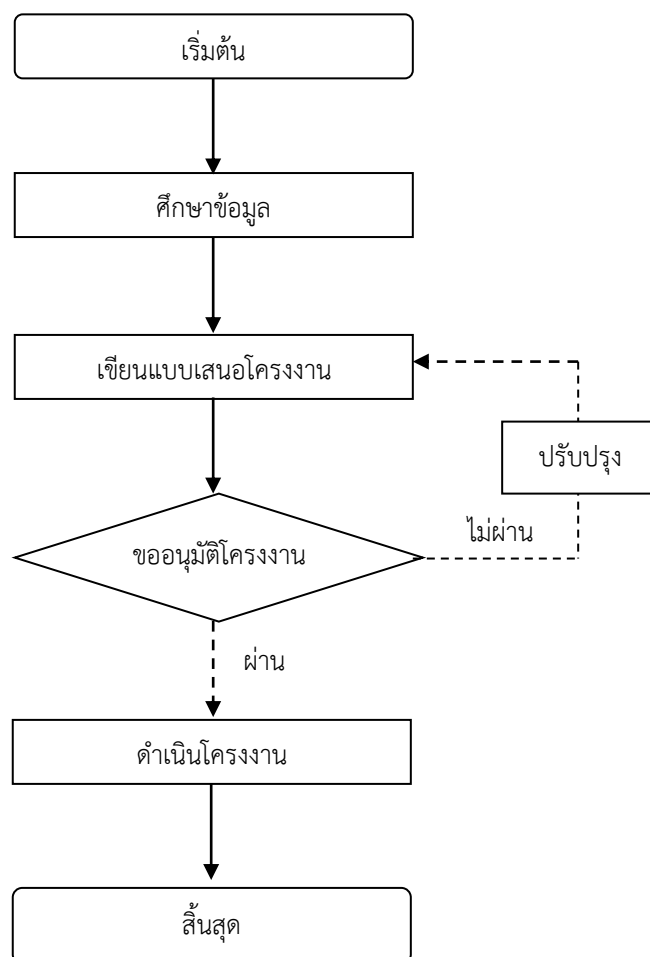
จากขั้นตอนในการดำเนินโครงการ สามารถเขียนเป็นผังการดำเนินการได้ดังภาพที่ 3.1



ภาพที่ 3.1 แสดงขั้นตอนการดำเนินโครงการ

3.1 เสนอโครงการและขออนุมัติโครงการ

การดำเนินการเสนอโครงการและขออนุมัติโครงการ คณะผู้จัดทำได้ดำเนินการดังนี้



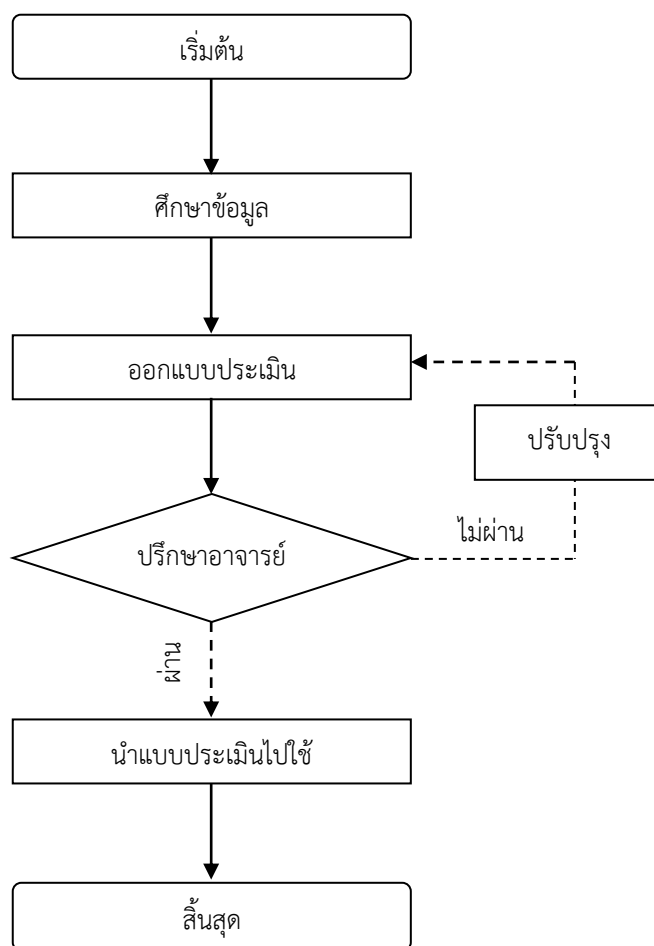
ภาพที่ 3.2 แสดงขั้นตอนการดำเนินการเสนอโครงการและขออนุมัติโครงการ

3.2 การดำเนินโครงการ

การดำเนินการสร้างและประเมินบอร์ดเกม Curse of the Abyssal Corsairs คณะผู้จัดทำได้ดำเนินการดังนี้

3.2.1 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งาน

การแบบประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อคุณภาพของบอร์ดเกม Curse of the Abyssal Corsairs มีขั้นตอนดังนี้



ภาพที่ 3.3 แสดงขั้นตอนการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อคุณภาพบอร์ดเกม

จากขั้นตอนการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของผู้รับชมที่มีต่อคุณภาพของบอร์ดเกม Curse of the Abyssal Corsairs ได้แบบประเมินที่นำไปใช้ดังนี้

ตารางที่ 3.1 แบบประเมินความพึงพอใจ บอร์ดเกม Curse of the Abyssal Corsairs

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. เนื้อหาและกติกา					
1.1 กติกามีเนื้อหาถูกต้องและสมบูรณ์					
1.2 กติกาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของเกม					
1.3 เนื้อหาในแผ่นพับอธิบายเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน					
2. การออกแบบการ์ด					
2.1 ความสวยงามและความชัดเจนของการ์ด					
2.2 ความสมดุลของความสามารถการ์ด					
3. ภาพประกอบและกราฟิก					
3.1 ความสวยงามโดยรวม ดึงดูดผู้เล่น					
3.2 เอกลักษณ์ของงานออกแบบ					
4. ความสนุกและประสบการณ์เล่น					
4.1 เกมมีความท้าทายและสมดุล					
4.2 เกมสร้างความเพลิดเพลินและอยากเล่นซ้ำ					
5. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ					
5.1 เกมช่วยพัฒนาทักษะการคิด การตัดสินใจ หรือการวางแผน					
5.2 เกมช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น					
5.3 เกมช่วยลดความเครียด/สร้างความผ่อนคลาย					

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการจัดทำโครงการ คณะผู้ดำเนินโครงการได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล และแปลผลข้อมูลด้วยค่าสถิติจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ดังนี้

3.3.1 สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล

1) สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล คือ การหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ของแต่ละระดับคุณภาพ และระดับความพึงพอใจ จากสมการ

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^N X_i}{N}$$

เมื่อ	$\bar{X}$	คือ	ค่าเฉลี่ยของคะแนนประเมิน
	X_i	คือ	ระดับคะแนนของการประเมิน
	$\sum_{i=1}^N X_i$	คือ	ผลรวมของระดับคะแนนประเมิน
	N	คือ	จำนวนผู้ตอบแบบประเมิน

3.3.2 การแปลความการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การแปลความการวิเคราะห์ข้อมูลระดับความพึงพอใจของผู้ใช้งาน

การแปลความข้อมูลระดับความพึงพอใจของผู้ใช้งานสามารถการแปลความหมายจากการวิเคราะห์ของค่าเฉลี่ย โดยใช้เกณฑ์ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00	หมายถึง	มีความพึงพอใจมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

3.4 เขียนและรายงานผลการดำเนินโครงการ

การเขียนและรายงานผลการดำเนินโครงการในการจัดทำโครงการในครั้งนี้ ได้ดำเนินการดังนี้

3.4.1 รายงานผลการดำเนินโครงการ

ตารางที่ 3.2 ผลการดำเนินโครงการ บอร์ดเกม Curse of the Abyssal Corsairs

รายการประเมิน	$\bar{X}$	แปลความ
1. เนื้อหาและกติกา		
1.1 กติกามีเนื้อหาถูกต้องและสมบูรณ์		
1.2 กติกาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของเกม		
1.3 เนื้อหาในแผ่นพับอธิบายเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน		
2. การออกแบบการ์ด		
2.1 ความสวยงามและความชัดเจนของการ์ด		
2.2 ความสมดุลของความสามารถการ์ด		
3. ภาพประกอบและกราฟิก		
3.1 ความสวยงามโดยรวม ดึงดูดผู้เล่น		
3.2 เอกลักษณ์ของงานออกแบบ		
4. ความสนุกและประสบการณ์เล่น		
4.1 เกมมีความท้าทาย		
4.2 เกมสร้างความเพลิดเพลินและอยากเล่นซ้ำ		
5. ด้านประโยชน์ที่ได้ได้รับ		
5.1 เกมช่วยพัฒนาทักษะการคิด การตัดสินใจ หรือการวางแผน		
5.2 เกมช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น		
5.3 เกมช่วยลดความเครียด/สร้างความผ่อนคลาย		
รวมทั้งหมด		

บทที่ 4

ผลการดำเนินโครงการ

วิเคราะห์ข้อมูลผลการดำเนินโครงการ บอร์ดเกม Curse of the Abyssal Corsairs โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจความพึงพอใจโดยผู้เล่น ได้ผลการดำเนินการดังนี้

4.1 ผลการประเมินความพึงพอใจโดยผู้เล่น

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของผู้เล่น บอร์ดเกม Curse of the Abyssal Corsairs แสดงดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของผู้เล่น บอร์ดเกม Curse of the Abyssal Corsairs

รายการประเมิน	$\bar{X}$	หแปลความ
1. เนื้อหาและกติกา		
1.1 กติกามีเนื้อหาถูกต้องและสมบูรณ์	4.5	มีความพึงพอใจมากที่สุด
1.2 กติกาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของเกม	4.4	มีความพึงพอใจมาก
1.3 เนื้อหาในแผ่นพับอธิบายเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน	4.05	มีความพึงพอใจมาก
2. การออกแบบการ์ด		
2.1 ความสวยงามและความชัดเจนของการ์ด	4.15	มีความพึงพอใจมาก
2.2 ความสมดุลของความสามารถการ์ด	4.3	มีความพึงพอใจมาก
3. ภาพประกอบและกราฟิก		
3.1 ความสวยงามโดยรวม ดึงดูดผู้เล่น	4.2	มีความพึงพอใจมาก
3.2 เอกลักษณ์ของงานออกแบบ	4.25	มีความพึงพอใจมาก
4. ความสนุกและประสบการณ์เล่น		
4.1 เกมมีความท้าทาย	4.1	มีความพึงพอใจมาก
4.2 เกมสร้างความเพลิดเพลินและอยากเล่นซ้ำ	4.25	มีความพึงพอใจมาก
5. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ		
5.1 เกมช่วยพัฒนาทักษะการคิด การตัดสินใจ หรือการวางแผน	4.6	มีความพึงพอใจมากที่สุด
5.2 เกมช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น	4.4	มีความพึงพอใจมาก
5.3 เกมช่วยลดความเครียด/สร้างความผ่อนคลาย	4.4	มีความพึงพอใจมาก
รวมทั้งหมด	4.30	มีความพึงพอใจมาก

จากตารางที่ 4.1 สรุปรายงานผลโครงการงานจากการประเมินความพึงพอใจของผู้เล่นที่มีต่อประสิทธิภาพของบอร์ดเกม Curse of the Abyssal Corsairs พบว่า ผู้เล่นมีความพึงพอใจต่อคุณภาพของบอร์ดเกม Curse of the Abyssal Corsairs ในภาพรวมอยู่ในระดับ มีความพึงพอใจมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม ($\bar{X} = 4.30$) โดยความพึงพอใจของผู้เล่นต่อคุณภาพของบอร์ดเกม Curse of the Abyssal Corsairs ที่ได้คะแนนสูงสุดคือด้าน ประโยชน์ที่ได้รับ ในระดับ มีความพึงพอใจมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.6$) และความพึงพอใจที่ได้คะแนนต่ำสุดคือด้าน การออกแบบเกม ในระดับ มีความพึงพอใจมาก โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.15$)

บทที่ 5

สรุปผลโครงการ อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากการดำเนินการสร้างบอร์ดเกม Curse of the Abyssal Corsairs เกมการ์ดต่อสู้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้เชิงกลยุทธ์ที่สนุก เข้าใจง่าย และช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ สามารถสรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะได้ดังนี้

5.1 สรุปผล

จากผลการดำเนินโครงการสร้างบอร์ดเกม Curse of the Abyssal Corsairs สามารถสรุปผลได้ดังนี้

5.1.1 สรุปผลประสิทธิผลความพึงพอใจโดยผู้เล่นที่ทดลองเกม Curse of the Abyssal พบว่าผู้เล่นมีความพึงพอใจต่อคุณภาพของเกมอยู่ในระดับ มีความพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.30$)

5.2 อภิปรายผล

จากผลการดำเนินโครงการสร้างบอร์ดเกม Curse of the Abyssal สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

5.2.1 จากการนำบอร์ดเกม Curse of the Abyssal ไปทดลองใช้กับผู้เล่นจริง พบว่าผู้เล่นมีความพึงพอใจต่อเกมอยู่ในระดับ มีความพึงพอใจมาก ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ว่าเกมจะช่วยสร้างความสนุก ความท้าทาย และเสริมทักษะการคิดเชิงกลยุทธ์ได้จริง

5.3 ข้อเสนอแนะ

จากผลการดำเนินโครงการสร้างบอร์ดเกม Curse of the Abyssal คณะผู้จัดทำได้มีข้อเสนอแนะในการทำโครงการครั้งต่อไป ดังนี้

5.3.1 ควรเพิ่มจำนวนการ์ดและประเภทการ์ด เพื่อให้เกิดความหลากหลายและเพิ่มความท้าทายมากขึ้น

5.3.2 ควรปรับปรุงแบบคู่มือกติกาและตัวอย่างการเล่นให้กระชับ เข้าใจง่ายยิ่งขึ้น

5.3.3 ควรทดลองเก็บความคิดเห็นจากผู้เล่นที่มีพื้นฐานแตกต่างกัน เช่น ผู้เล่นมือใหม่และผู้เล่นที่เคยเล่นบอร์ดเกมมาก่อน เพื่อพัฒนาบอร์ดเกมให้ครอบคลุมผู้เล่นได้ดียิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.). (2563). *เกมและการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.
- จิรพรรณ อารีย์. (2561). *การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- นราธิป บุญญาธนากรณ์. (2562). *การออกแบบเกมเพื่อการศึกษา: แนวคิดและการประยุกต์ใช้*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens: A study of the play-element in culture*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Scheuer, O., & McLaren, B. M. (2012). Educational Games. In *Encyclopedia of the Sciences of Learning* (pp. 1109–1111). Springer.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

ก.1 แบบขออนุมัติชื่อโครงการและแต่งตั้งครูที่ปรึกษาโครงการ (PJ.1)

ก.2 แบบขอสอบเค้าโครงวิชาโครงการและขอเสนอรายชื่อคณะกรรมการสอบวิชาโครงการ
(PJ.5)

ภาคผนวก ข

- ข.1 ภาพสอบความคืบหน้าโครงการครั้งที่ 1
- ข.2 ภาพการทำโครงการ
- ข.3 ภาพกลุ่มตัวอย่างการประเมินความพึงพอใจโดยผู้เล่น
- ข.4 ภาพสอบวิชาโครงการ

ภาพทดสอบเค้าโครงวิชาโครงการ



ภาพที่ ข.1 สอบความคืบหน้าโครงงานครั้งที่ 1

ภาพการดำเนินโครงการ

ข.2 ภาพการทำโครงงาน



ภาพที่ ข.2.1 การทำแผ่นพับ



ภาพที่ ข.2.2 การทำหลังการ์ด



ภาพที่ ข.2.3 การทำเหรียญ



ภาพที่ ข.2.4 เดโมของการ์ด

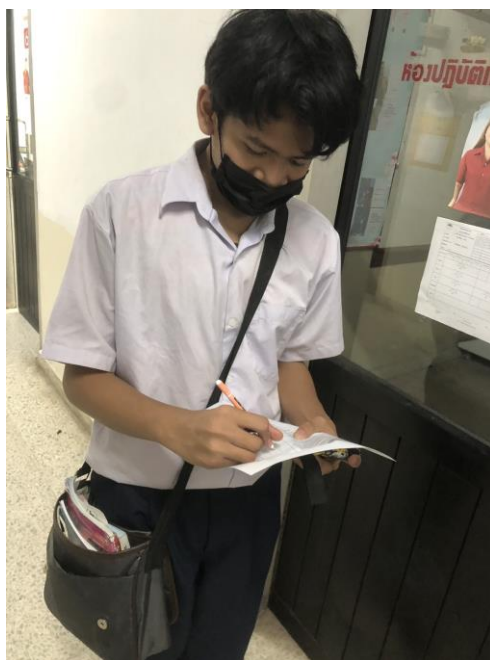


ภาพที่ ข.2.5 บอร์ดเกมที่ทำเสร็จแล้ว

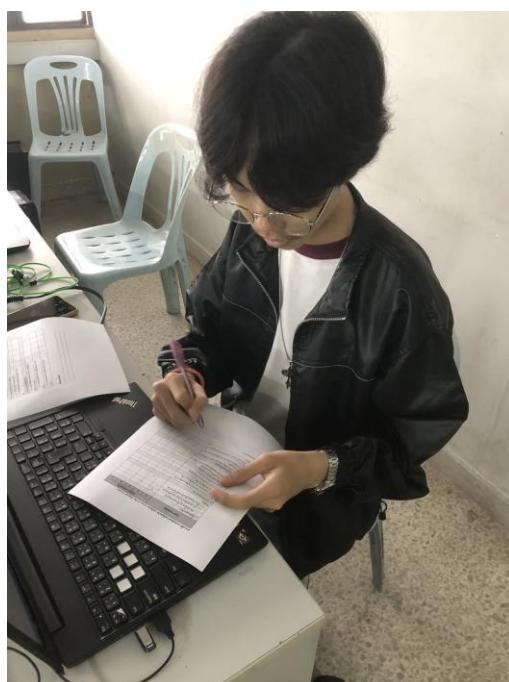


ภาพที่ ข.2.6 เล่นบอร์ดเกมจริง

ภาพกลุ่มตัวอย่างการประเมินความพึงพอใจโดยผู้เล่น
ข.3 ภาพกลุ่มตัวอย่างการประเมินความพึงพอใจโดยผู้เล่น



ภาพที่ ข.3.1 ตัวอย่างการประเมินความพึงพอใจโดยผู้เล่น



ภาพที่ ข.3.2 ตัวอย่างการประเมินความพึงพอใจโดยผู้เล่น

ภาพสอบวิชาโครงงาน



ภาพที่ ข.4 ภาพสอบวิชาโครงงาน

ภาคผนวก ค

ค.1 แบบประเมิน

ภาคผนวก ง

ง.1 ภาพคู่มือการ์ด

ง.2 ภาพคู่มือการเล่นบอร์ดเกม

ภาคผนวก จ

จ.1 ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ประวัติผู้จัดทำโครงการ

โครงการเรื่อง : Curse of the Abyssal Corsairs

สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์เกมและแอนิเมชัน



ชื่อ : นายฤทธิชัย สิมมาน้อย

ว/ด/ป/ : 9 มิถุนายน ปี พ.ศ. 2548

ภูมิลำเนา : บ้านหัวบึง บ้านเลขที่ 152 หมู่ 3 ตำบลบ้านขาว

อำเภอเมืองอุดรธานี จังหวัดอุดรธานี

ประวัติการศึกษา : ปัจจุบันกำลังศึกษาอยู่ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ชั้นปีที่ 2 กลุ่ม 1 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์เกมและแอนิเมชัน

วิทยาลัยเทคนิคอุดรธานี



ชื่อ : นางสาวศุภกานต์ นวลชัยภูมิ

ว/ด/ป/ : 16 มิถุนายน ปี พ.ศ. 2548

ภูมิลำเนา : บ้านหมากหญ้า บ้านเลขที่ 130 หมู่ 7 ตำบลหมากหญ้า

อำเภอหนองวัวซอ จังหวัดอุดรธานี

ประวัติการศึกษา : ปัจจุบันกำลังศึกษาอยู่ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ชั้นปีที่ 2 กลุ่ม 1 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์เกมและแอนิเมชัน

วิทยาลัยเทคนิคอุดรธานี