หัวข้อสหกิจศึกษา	การออกแบบกราฟิกเกมการเรียนรู้ กรณีศึกษา บริษัท ทรูคอร์ปอเรชั่น จำกัด มหาชน THE GRAPHIC DESIGN FOR GAMES-BASED LEARNING : A CASE STUDY OF TRUE CORPORATION PUBLIC COMPANY LIMITED LTD.
ชื่อนักศึกษา	นายปฏิพัทธ์ กิจมี รหัสนักศึกษา 59710112 นายชัชวาลย์ แสนศรี รหัสนักศึกษา 59700492
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์อภิชัย ตระหง่านศรี ดร.วีณา คงพิษ
หลักสูตร	วิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	เทคโนโลยีมัลติมีเดีย
พ.ศ.	2562

บทคัดย่อ

โครงงานนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เสริมสร้างและทดสอบความเป็นผู้นำภายในองกรณีกรณีศึกษาบริษัท ทรู คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) 2) เพื่อประเมินความเหมาะสมในการเป็นหัวหน้างาน 3) เพื่อพัฒนาความสามารถในการดูแลบุคคลภายในบริษัท โดยมีการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับสื่อการสอนและพัฒนาศักยภาพหัวหน้างานและลูกน้อง โดยรูปแบบเกม 2 มิติ กรณีศึกษาบริษัท ทรู คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) เพื่อให้ผู้ใช้งานได้พัฒนาศักยภาพในการเป็นหัวหน้างานเพิ่มมากยิ่งขึ้น ผู้จัดทำได้ออกแบบสื่อการสอนโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator CC 2019 ในการออกแบบคาแรคเตอร์ ฉากต่าง ๆ www.Vyond.com เพื่อนำภาพมาประกอบให้เกิดเป็นสื่อการสอน Adobe Premiere Pro 2020 ซึ่งนำวิดีโอ และเสียงมาประกอบให้เกิดเป็นสื่อวิดีโอในรูปแบบโมชันกราฟิก ทำให้เนื้อหามีความทันสมัย เข้าใจง่าย และน่าสนใจในระยะเวลาที่เหมาะสม

จากผลการศึกษาพบว่าการออกแบบกราฟิกเกมการเรียนรู้ กรณีศึกษา บริษัท ทรูคอร์ปอเรชั่น จำกัด มหาชน มีการดำเนินการอย่างมีประสิทธิภาพ และเหมาะสมกับกระบวนการทำงาน โดยผลการประเมินความเหมาะสมของสื่อการสอน โดยผู้เชี่ยวชาญ อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}$ = 4.86, SD = 0.26) และผลประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานทั่วไปอยู่ระดับดี ($\bar{X}$ = 4.28, SD = 0.52)

คำสำคัญ: การพัฒนาสื่อการสอนโดยรูปแบบเกม2มิติ กรณีศึกษาบริษัท ทรู คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

SPU CHONBURI