



การพัฒนาเกมเพื่อระบบพนักงานบนเว็บไซต์
บริษัท โปรเจค แพลนนิ่ง เซอร์วิส จำกัด

**GAME DEVELOPMENT FOR MEMBER SYSTEM ON WEBSITE
PROJECT PLANNING SERVICES PUBLIC COMPANY LIMITED.**

นางสาวกัญญา สิริเลียง

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2560

การพัฒนาเกมเพื่อระบบพนักงานบนเว็บไซต์
บริษัท โปรเจค แพลนนิ่ง เซอร์วิส จำกัด
GAME DEVELOPMENT FOR MEMBER SYSTEM ON WEBSITE
PROJECT PLANNING SERVICES PUBLIC COMPANY LIMITED.

นางสาวกัญญา สิริเลียง

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมีเดีย
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น
ปีการศึกษา 2560

คณะกรรมการสอบ

..... ประธานกรรมการสอบ

(อาจารย์อภิชา นิมคุ้มภัย)

..... กรรมการสอบ

(อาจารย์ภูวดล สิริกองธรรม)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์โอฬาร รื่นชื่น)

..... ประธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา

(อาจารย์ชาญ จารวงค์รังสี)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

ชื่อโครงการ	การพัฒนาเกมเพื่อระบบพนักงานบนเว็บไซต์ บริษัท โปรเจค แพลนนิ่ง เซอร์วิส จำกัด Game development for member system on website Project Planning Services Public Company Limited
ผู้เขียน	นางสาวกัญจนา ศิริเลี้ยง
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย
อาจารย์ที่ปรึกษา	อ.โอฬาร รื่นชื่น
พนักงานที่ปรึกษา	นายโสภณ สุขสมรืน
ชื่อบริษัท	บริษัท โปรเจค แพลนนิ่ง เซอร์วิส จำกัด (มหาชน)
ประเภทธุรกิจ / สินค้า	บริการเป็นที่ปรึกษาด้านวิศวกรรม

บทสรุป

โครงการนี้มีจุดประสงค์เพื่อทำตัวต้นแบบของเกมสำหรับระบบในเว็บไซต์ และสามารถใช้งานได้ให้พนักงานเข้ามาใช้ระบบพนักงานของเว็บไซต์มากขึ้น โดยขั้นตอนแรกของการพัฒนาตัวเกมคือ ทำการหาข้อมูลของโปรแกรมที่จะนำมาพัฒนาเกม ภาษาที่ใช้เขียนเกม หรือแนวเกมที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ โดยเก็บความต้องการ (Requirement) จากกลุ่มเป้าหมาย แล้วนำมาวิเคราะห์เพื่อเลือกแนวเกมที่เหมาะสม ขั้นตอนต่อมาจึงเริ่มต้นร่างแบบด้านต่างๆของเกม กำหนดวัตถุ (Object) ที่จะใช้ในเกมต่างๆ ระบบที่ต้องมีในเกม และแนวเกมที่จะทำ และขั้นตอนสุดท้ายคือพัฒนาเกมโดยใช้โปรแกรม Construct 2 และออกแบบกราฟิกโดยใช้โปรแกรม Paint tool Sai และ Adobe Photoshop ในการพัฒนาเกม

เกมที่ได้พัฒนาขึ้นนั้นรองรับการเข้าสู่ระบบทั้งจากคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน (Smart Phone) โดยมีระบบเก็บคะแนน (Score) เพื่อนำมาต่อยอดเป็นแต้มของเว็บไซต์ระบบพนักงาน และสามารถให้พนักงานเข้ามาเล่นในเว็บไซต์ได้ ตัวเกมบางตัวนั้นยังไม่สมบูรณ์จึงอาจจะยังไม่ได้ไปใช้งานจริง

Project's name	Game development for member system on website Project Planning Services Public Company Limited
Writer	Ms. Kanjana Sirileang
Faculty	Faculty of Information Technology , Multimedia Technology
Faculty Advisor	Oran Ruenchuen
Job Supervisor	Mr. Sophon Suksomruen
Company's name	Project Planning Services Public Company Limited.
Business Type / Product	Engineering Consultant

Summary

The objective of this project is to develop game for member system on website . And this project all employees can used to relax or collect score for exchange to token on system. Firstly, Reseaching about program for game develop , computer language to writing game system or game genres for this target group by keep a requirement from target group and choose a game genres for this project. Secondly , draft stage of games , object and game genres . Finally , develop game by using Constuct 2 and design graphic by using Adobe Photoshop and Paint tool sai.

All game develop can login on PC and Smartphone platform. By game score system can exchange to token point of website system and employees can play the game on website. Some games not available because some score system not work for system.

กิตติกรรมประกาศ

การที่ข้าพเจ้าได้มาศึกษา ณ บริษัท โปรเจค แพลนนิ่ง เซอร์วิส จำกัด มหาชน ตั้งแต่วันที่ 29 พฤษภาคม พ.ศ.2560 ถึงวันที่ 29 กันยายน พ.ศ.2560 ส่งผลให้ข้าพเจ้าได้รับประสบการณ์และความรู้ที่มีคุณค่ามากมาย สำหรับรายงานการฝึกงานฉบับนี้ สำเร็จลงได้ด้วยดีจากความร่วมมือและสนับสนุนจากหลายฝ่ายดังนี้

1. ดร. พงศ์ธร ธาราไชย ตำแหน่งประธานกรรมการ ที่เห็นถึงความสำคัญของระบบการศึกษา และได้เปิดโอกาสให้ข้าพเจ้าได้รับประสบการณ์และความรู้
2. คุณ โสภณ สุขสมริน ตำแหน่งกราฟิก (Graphic) ซึ่งเป็นพนักงานที่ปรึกษา

และบุคคลท่านอื่นๆที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำและช่วยเหลือในการจัดทำรายงานฉบับนี้ ข้าพเจ้าใคร่ขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่าน ที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูล เป็นที่ปรึกษาในการทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ ตลอดจนให้การดูแลและให้ความเข้าใจเกี่ยวกับชีวิตการทำงานจริง ข้าพเจ้าขอขอบคุณ ไว้ ณ ที่นี้

นางสาวกัญญา สิริเลียง
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น
พ.ศ. 2560

สารบัญ

บทสรุป.....	ก
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญ(ต่อ)	จ
สารบัญรูป.....	ฉ
สารบัญรูป (ต่อ).....	ช
สารบัญรูป (ต่อ).....	ซ
สารบัญตาราง.....	ณ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	1
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร	1
1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร	2
1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย	2
1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา.....	2
1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	3
1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	3
1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ.....	3
1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย.....	3
บทที่ 2 ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	4
2.1 ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	4
2.1.1 วงจรการพัฒนาแบบ SDLC (System Development Life Cycle) รูปแบบน้ำตก	4
2.1.2 สี	6
2.1.3 รูปร่าง	6
2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	7
2.2.1 โปรแกรม Adobe Photoshop CS6	7

สารบัญ (ต่อ)

2.2.2 โปรแกรม Paint Tool Sai	8
บทที่ 3 แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	9
3.1 แผนงานการฝึกงาน	9
3.2 รายละเอียดที่นักศึกษาปฏิบัติในการฝึกงาน	12
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงาน	12
บทที่ 4 สรุปผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่าง ๆ	22
4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน	22
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	39
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	40
5.1 สรุปผลการดำเนินงาน	40
5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา	40
5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	40
เอกสารอ้างอิง	41
ภาคผนวก	42
ภาคผนวก ก. เทคนิคสำหรับโปรแกรม Adobe Photoshop	43
ภาคผนวก ข. เอกสารประกอบการฝึกงานและรายงานการฝึกงานประจำสัปดาห์	45
ประวัติผู้จัดทำโครงการ	64

สารบัญรูป

รูป

หน้า

ภาพที่ 1.1	แผนที่แสดงตำแหน่งที่ตั้งของบริษัท	1
ภาพที่ 1.2	แผนภาพแสดงโครงสร้างบริษัท.....	2
ภาพที่ 2.1	ภาพแสดงวงจรการพัฒนาแบบ SDLC	4
ภาพที่ 2.2	รูปแสดงถึงรูปร่างทั้ง 3 ประเภท.....	6
ภาพที่ 2.3	หน้าจอการทำงานของโปรแกรม Adobe Photoshop	7
ภาพที่ 2.4	หน้าจอการทำงานของโปรแกรม Paint Tool Sai.....	8
ภาพที่ 3.1	ตัวอย่างรูปคณะผู้บริหารที่นำไปใช้บนเว็บไซต์	14
ภาพที่ 3.2	ตัวอย่างรูปที่ทำการโค้ดพื้นหลังเพื่อนำไปใช้งานต่อ	14
ภาพที่ 3.3	Infographic ความรู้เรื่องประเภทของกระจก	15
ภาพที่ 3.4	Infographic ถามตอบกับอ.ธนศ เรื่องกลิ่นในห้องน้ำ.....	15
ภาพที่ 3.5	Infographic เรื่องประเภทของระบบกันซึม	16
ภาพที่ 3.6	Infographic เรื่องไฟฟ้า.....	16
ภาพที่ 3.7	Quote คำพูดของคุณพันธ์ประจักษ์.....	17
ภาพที่ 3.8	Quote คำพูดของคุณธนพงษ์	17
ภาพที่ 3.9	Slide นำเสนอที่ทำการแก้ไขตารางข้อมูล.....	18
ภาพที่ 3.10	หน้าปกของ Slide นำเสนอที่ทำการแก้ไข	18
ภาพที่ 3.11	แบบเทมเพลตที่ทำการแก้ไข	19
ภาพที่ 3.12	แบบเทมเพลตที่ทำการจัดวางรายละเอียด.....	19
ภาพที่ 3.13	บรรยากาศของบูธบริษัทภายในงาน	20
ภาพที่ 3.14	ภาพถ่ายรวมหลังจบงาน	20
ภาพที่ 3.15	สกริปดำเนินงานตามลำดับของผู้เข้าร่วม	21
ภาพที่ 3.16	ตัวอย่างภาพบรรยากาศภายในงานนำเสนอ โดย ดร.พงศ์ธร ชาราไชย.....	21
ภาพที่ 4.1	ภาพตัวอย่างจากเกม Arkanoid ที่เป็นต้นแบบ	23
ภาพที่ 4.2	ตัวอย่างภาพที่เป็นฉากของ Main Menu	24

สารบัญรูป (ต่อ)

รูป

หน้า

ภาพที่ 4.3 ตัวอย่างภาพแสดงถึงวิธีเล่นของเกม	24
ภาพที่ 4.4 ตัวอย่างฉากที่นำไปใช้ในเกม	24
ภาพที่ 4.5 ฐานรองบอลที่เป็นมาสคอตมิสเตอร์โมค	25
ภาพที่ 4.6 รูปไอเทมทั้งหมดที่มาจากมาสคอต	25
ภาพที่ 4.7 ตัวอย่างไอเทมเพิ่มเติมที่ใช้ในเกม	25
ภาพที่ 4.8 ตัวอย่างภาพ Main Menu จากในเกม	26
ภาพที่ 4.9 ตัวอย่างภาพตอนเล่นเกมจากในเกม	26
ภาพที่ 4.10 ตัวอย่างภาพ Leaderboard จากในเกม	27
ภาพที่ 4.11 ตัวอย่างภาพตอน Game Over จากในเกม	27
ภาพที่ 4.12 ภาพตัวอย่างจากเกม House of the Dead	28
ภาพที่ 4.13 ตัวอย่างกราฟิกของฉากที่นำไปใช้ในเกม	29
ภาพที่ 4.14 ตัวอย่างหน้าวิธีเล่นที่นำไปใช้ในเกม	29
ภาพที่ 4.15 ตัวอย่างซอมบี้ที่นำไปใช้ในเกม	30
ภาพที่ 4.16 ตัวอย่างปืนที่ทำการวาดแยกเป็นเฟรมละภาพ	31
ภาพที่ 4.17 ตัวอย่างเลือดที่ใช้เวลาซอมบี้ถูกยิง	31
ภาพที่ 4.18 ตัวอย่างปุ่มต่างๆที่ใช้ภายในเกม	31
ภาพที่ 4.19 หน้า Main Menu ของเกม	32
ภาพที่ 4.20 หน้าวิธีเล่นภายในเกม	32
ภาพที่ 4.21 หน้าตาภายในเกม	33
ภาพที่ 4.22 หน้าแสดงคะแนนรวมหลังเล่นเกม	33
ภาพที่ 4.23 ภาพตัวอย่างจากเกม Cookierun ที่เป็นต้นแบบ	34
ภาพที่ 4.24 ภาพฉากที่ใช้ภายในเกม	34
ภาพที่ 4.25 ภาพตัวอย่างพื้นที่นำไปใช้ในเกม	35
ภาพที่ 4.26 ตัวอย่างหน้า Main Menu	35

สารบัญรูป (ต่อ)

รูป

หน้า

ภาพที่ 4.27 ตัวอย่างตัวละครและท่าทางต่างๆที่ใช้ภายในเกม.....	36
ภาพที่ 4.28 ภาพตัวอย่างไอเทมที่ใช้ภายในเกม.....	36
ภาพที่ 4.29 ภาพตัวอย่างสิ่งกีดขวางที่ใช้ภายในเกม.....	37
ภาพที่ 4.30 ตัวอย่างภาพ Main Menu ภายในเกม.....	37
ภาพที่ 4.31 ตัวอย่างภาพภายในเกม.....	38
ภาพที่ 4.32 ภาพตัวอย่างหน้าวิธีเล่นภายในเกม.....	38

TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

สารบัญตาราง

ตาราง

หน้า

ตารางที่ 3.1 แผนการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	9
--	---

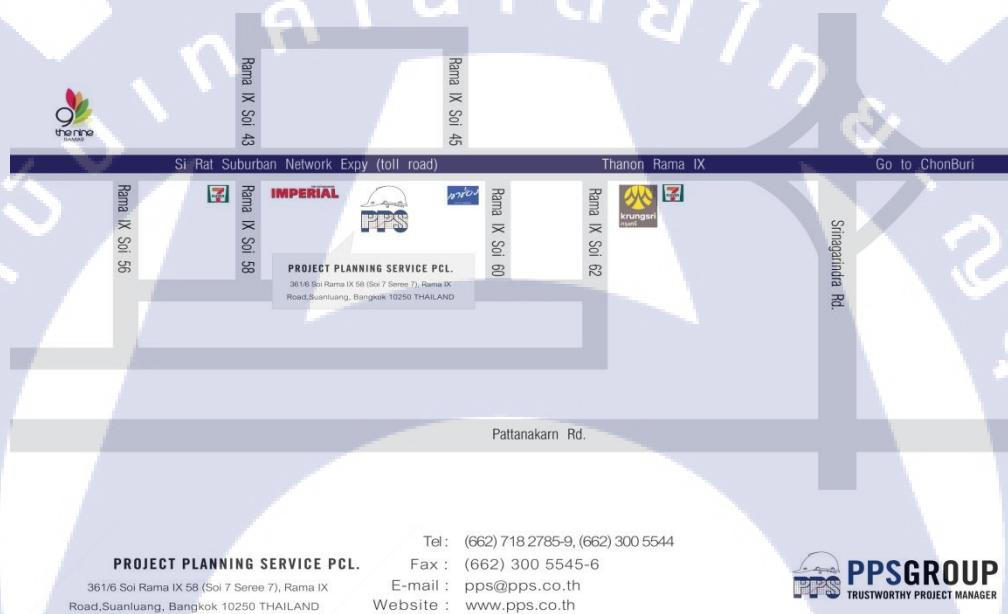


บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

บริษัท โปรเจค แพลนนิ่ง เซอร์วิส จำกัด มหาชน (PPS) ตั้งอยู่ที่ 381/6 ซอย พระราม 9 58 (ซอย 7 เสรี 7) ถนนพระราม 9 แขวง สวนหลวง เขต สวนหลวง จังหวัด กรุงเทพมหานคร 10250



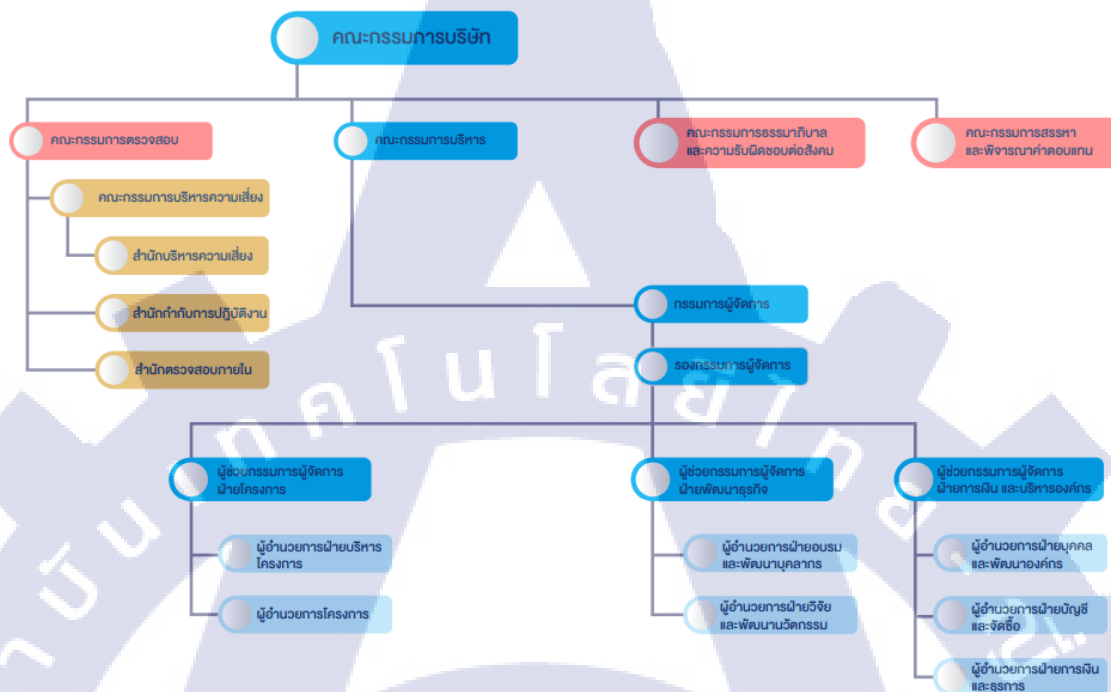
ภาพที่ 1.1 แผนที่แสดงตำแหน่งที่ตั้งของบริษัท

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท โปรเจค แพลนนิ่ง เซอร์วิส จำกัด มหาชน ดำเนินธุรกิจให้บริการที่ปรึกษาด้านวิศวกรรมเช่น การบริหารโครงการหรือควบคุมงานก่อสร้าง

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร

โครงสร้างบริษัท



ภาพที่ 1.2 แผนภาพแสดงโครงสร้างบริษัท

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่ง : กราฟิก

แผนกที่เข้ารับการฝึก : กราฟิก

หน้าที่งานที่ได้รับมอบหมาย : ทำกราฟิกและพัฒนาเกมสำหรับระบบพนักงานบนเว็บไซต์

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

ชื่อ : นายโสภณ สุขสมรืน

ตำแหน่ง : กราฟิก

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

วันที่เริ่มต้นการปฏิบัติงาน : 29 พฤษภาคม 2560

วันที่สิ้นสุดการปฏิบัติงาน : 29 กันยายน 2560

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากทางบริษัทมีความต้องการที่จะให้พนักงานเข้าใช้งานในส่วนของระบบพนักงานผ่านทางเว็บไซต์โดยการหาสิ่งที่น่าสนใจดึงดูดความสนใจเพื่อให้พนักงานเข้าสู่ระบบมากขึ้นจึงต้องการสิ่งที่สามารถให้ความเพลิดเพลินและผ่อนคลายจากการทำงานให้พนักงานและยังมีความต้องการที่อยากสร้างคอนเทนต์ใหม่แบบที่ไม่มีในบริษัทมาก่อน เกมจึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่ทางบริษัทพิจารณาเห็นว่าสามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้หลายอย่างและสามารถนำไปพัฒนาต่อได้

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ

เพื่อพัฒนาตัวต้นแบบเกมให้สามารถใช้งานได้ตรงตามความต้องการ

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

ได้เกมที่ตรงตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมายและสามารถเล่นได้บนเว็บไซต์ของระบบพนักงาน และการได้พัฒนารวมทั้งได้เรียนรู้และทบทวนสิ่งต่างๆที่ได้ศึกษามา

บทที่ 2

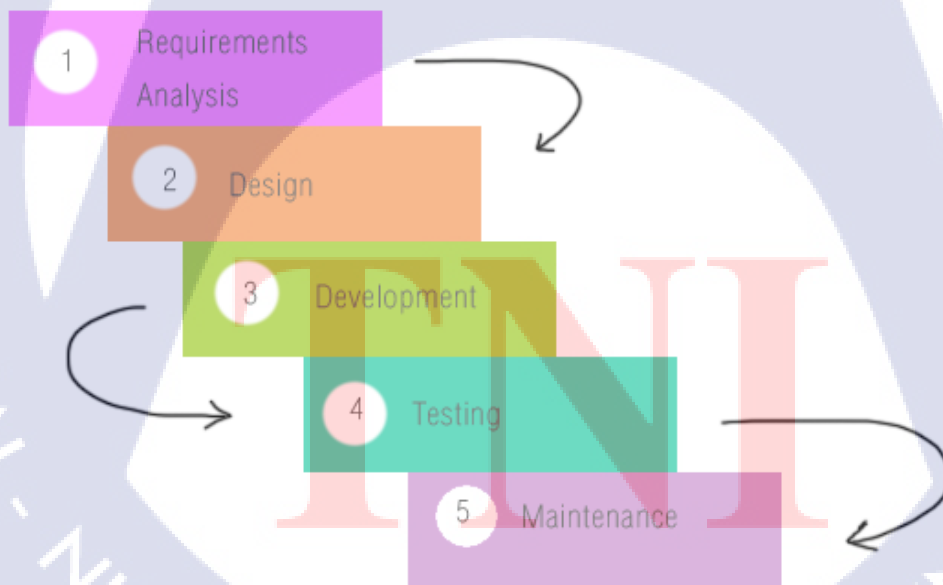
ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

ในการทำโครงงานนี้ได้มีการวิเคราะห์ความต้องการและได้ศึกษาทฤษฎีต่างๆที่เกี่ยวข้อง โดยนำเสนอตามหัวข้อดังต่อไปนี้

- 1) วงจรการพัฒนาระบบ SDLC (System Development Life Cycle) รูปแบบน้ำตก
- 2) สี (Colour)
- 3) รูปร่าง (Shape)
- 4) โปรแกรม Adobe Photoshop
- 5) โปรแกรม Paint Tool Sai

2.1 ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

1) วงจรการพัฒนาระบบ SDLC (System Development Life Cycle) รูปแบบน้ำตก



ภาพที่ 2.1 แสดงวงจรการพัฒนาระบบ SDLC

2) ความหมายของวงจรการพัฒนาระบบ (SDLC)

SDLC ย่อมาจาก System Development Life Cycle คือวงจรการพัฒนาระบบ ที่แสดงถึงกระบวนการทำงานเป็นขั้นตอน โดยการศึกษา วิเคราะห์ เพื่อเป็นแนวทางรวมถึงการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นตามความต้องการของผู้ใช้งานให้มีความเหมาะสม ซึ่งรูปแบบน้ำตกเป็น โมเดลแรกของวงจรการพัฒนาระบบ เป็นลักษณะที่ทำให้เข้าใจได้ง่ายและต้องทำงานตามขั้นตอนให้เสร็จสิ้นก่อนจึงจะทำขั้นตอนต่อไปได้

3) ขั้นตอนการพัฒนาระบบ

ขั้นตอนของทฤษฎี SDLC แบบน้ำตก มีดังต่อไปนี้

- รวบรวมและวิเคราะห์ความต้องการ (Requirement Analysis)

เป็นการเก็บข้อมูลและรวบรวมเกี่ยวกับความต้องการเพื่อที่จะนำไปใช้สำหรับการพัฒนาระบบให้ตรงตามความต้องการของผู้ใช้ (User)

- ออกแบบ (Design)

เป็นการออกแบบเพื่อช่วยในการระบุความต้องการและสิ่งที่จำเป็นในการพัฒนาระบบควรมีอะไรบ้าง ไม่ว่าจะเป็นซอฟต์แวร์ (Software) หรือฮาร์ดแวร์ (Hardware)

- การดำเนินงาน (Development)

เป็นการพัฒนาระบบให้ตรงตามความต้องการของผู้ใช้ (User)

- ทดสอบ (Testing)

เป็นการทดสอบและทดลองใช้งานระบบจริงเพื่อหาจุดบกพร่อง เพื่อนำไปแก้ไขในขั้นตอนต่อไป

- การบำรุงรักษา (Maintenance)

เป็นผลลัพธ์ที่ได้จากการนำไปใช้งานจริง โดยจะมีการแก้ไขให้ระบบมีความตรงตามต้องการ

2.1.2 สี

สี คือลักษณะที่กระทบกับสายตาให้เห็นเป็นสี สามารถทำให้เกิดความเข้มของแสงที่มีผลทางจิตวิทยาที่แสดงถึงความรู้สึกและอารมณ์ได้ตามอิทธิพลของสี

จิตวิทยาเกี่ยวกับสี

สีเขียว - การเติบโต / การอุดมสมบูรณ์

สีแดง - อันตราย / สงคราม / พลัง

สีน้ำเงิน - สุขภาพ / ความเชื่อถือ / ไหวพริบ

สีเหลือง - ความร่าเริง / ความสดใส

สีม่วง - เร้นลับ / ซ่อนเร้น / มีอำนาจ / ความเศร้า

สีชมพู - ความรัก / ความโรแมนติก / ความเคารพ

สีน้ำตาล - อบอุ่น / ความอดทน

สีดำ - ความลึกลับ / ความตาย / สิ่งชั่วร้าย

สีขาว - บริสุทธิ์ / สะอาด / เบบาง

2.1.3 รูปร่าง

รูปร่างคือ รูปที่มีลักษณะเป็น 2 มิติ มีความกว้างและยาว ไม่มีความหนา นูน หรือความลึก เกิดจากเส้นรอบนอกที่เป็นพื้นที่ขอบเขตของรูปร่างต่างๆ

แบ่งออกเป็น 3 ประเภท

1. รูปร่างธรรมชาติ (Natural Shape) คือ รูปร่างที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ

2. รูปร่างเรขาคณิต (Geometrical Shape) คือ รูปร่างที่มนุษย์สร้างขึ้น

3. รูปร่างอิสระ (Free Shape) คือ รูปร่างที่เกิดขึ้นตามความต้องการของผู้สร้าง ให้ความรู้สึก

อิสระ ไม่มีโครงสร้างแน่นอน

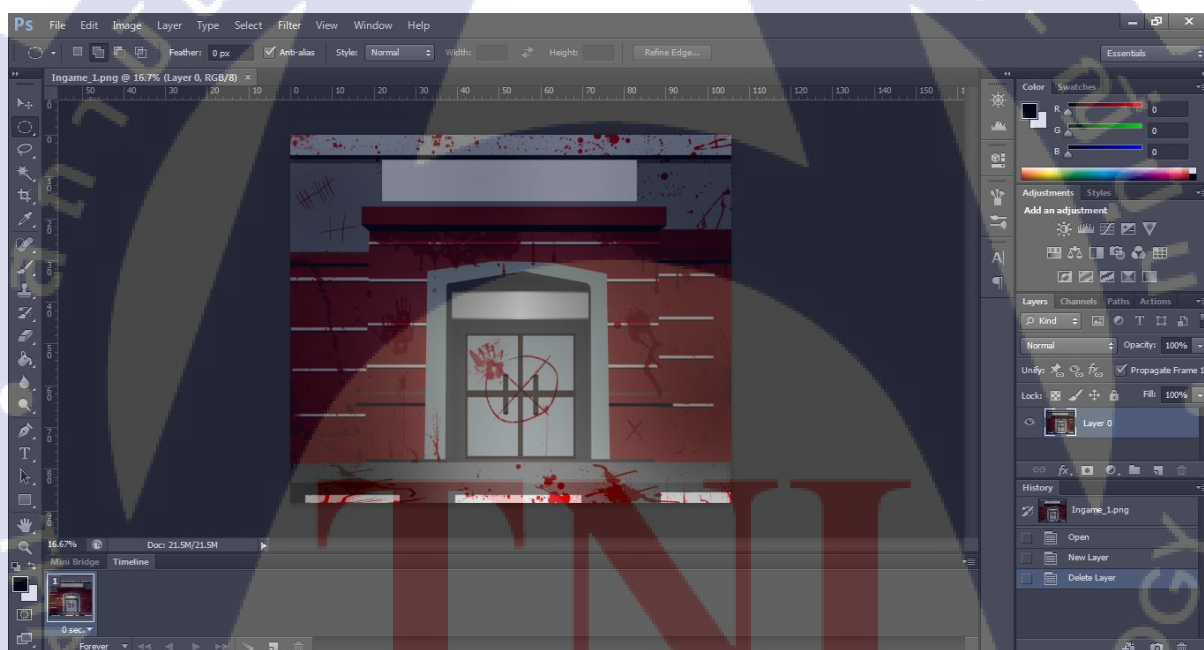


ภาพที่ 2.2 รูปแสดงถึงรูปร่างทั้ง 3 ประเภท

2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.2.1 โปรแกรม Adobe Photoshop CS6

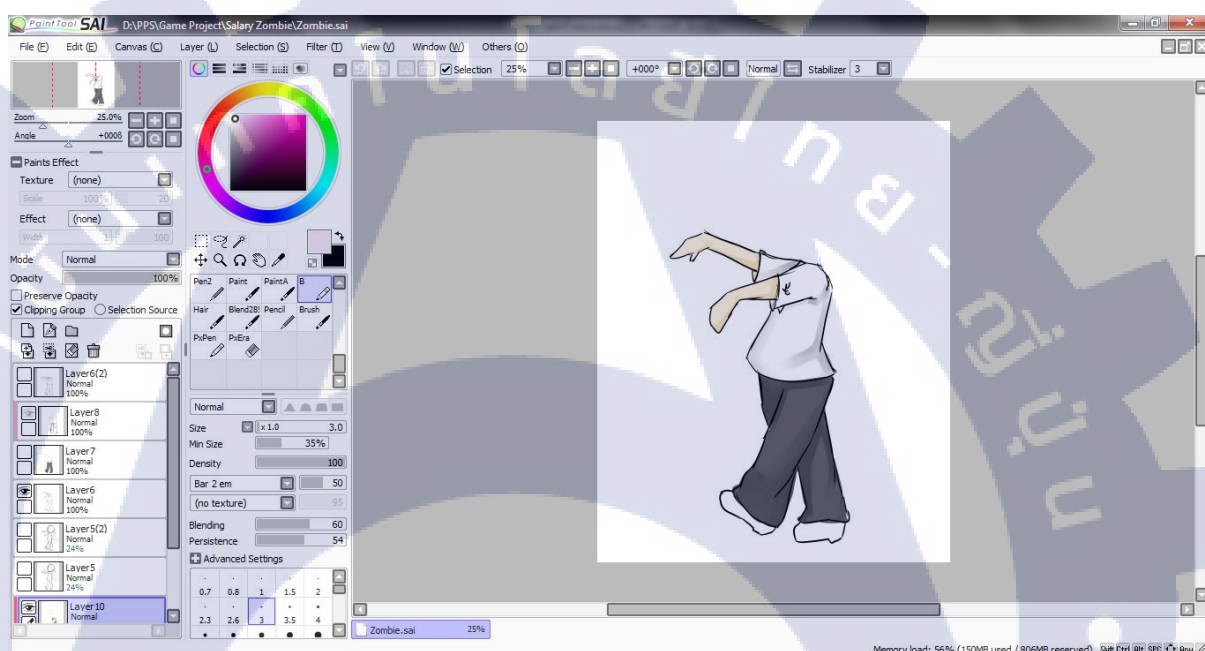
โปรแกรม Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมสำหรับการทำกราฟฟิก ตกแต่งรูปภาพ โดยสามารถใช้ในงานออกแบบสื่อต่างๆ เช่น งานออกแบบสิ่งพิมพ์ ออกแบบผลิตภัณฑ์ หรือปรับแต่งรูป สามารถใช้ได้ตั้งแต่มือใหม่ไปจนถึงมืออาชีพ พัฒนาโดย Adobe Systems (อะโดบีซิสเต็มส์) บริษัทผลิตซอฟต์แวร์ขนาดใหญ่ในประเทศสหรัฐอเมริกา โดยบริษัทนี้ได้ผลิตซอฟต์แวร์ต่างๆ นอกจากโปรแกรมออกแบบกราฟฟิกแล้วยังมีโปรแกรมออกแบบเว็บไซต์ ออกแบบหนังสือ หรือโปรแกรมสำหรับตกแต่งภาพโดยเฉพาะ ซึ่งล้วนเป็นที่รู้จักและได้รับการยอมรับในวงกว้าง



ภาพที่ 2.3 หน้าจอการทำงานของโปรแกรม Adobe Photoshop

2.2.2 โปรแกรม Paint Tool Sai

โปรแกรม SAI หรือ Easy Paint Tool SAI เป็นโปรแกรมแบบแชร์แวร์ (Shareware) สำหรับวาดรูป โดยเฉพาะ เปิดให้ทดลองใช้งาน(Trial) ได้เป็นเวลา 30 วันและสามารถซื้อโปรแกรมตัวเต็มมาใช้งานได้ พัฒนาโดย Systemax Software Development ตัวโปรแกรมกำหนดให้ทำงานได้แค่ระบบปฏิบัติการ วินโดวส์(Windows) เท่านั้น โดยรองรับตั้งแต่ Windows 98 จนถึง Windows 10



ภาพที่ 2.4 หน้าจอการทำงานของโปรแกรม Paint Tool Sai

บทที่ 3

แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานการฝึกงาน

ตารางที่ 3.1 แผนการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

หัวข้องาน	เดือนที่ 1	เดือนที่ 2	เดือนที่ 3	เดือนที่ 4
1. ศึกษาข้อมูลของบริษัทและคิดหัวข้อ โครงการ				
2. ประชุมเพื่อนำเสนอหัวข้อโครงการ				
3. วิเคราะห์ โดยใช้ทฤษฎี SDLC เพื่อ ศึกษาและหาแนวทางที่เหมาะสมกับ กลุ่มเป้าหมาย				
4. ศึกษาระบบและภาษาที่ใช้ในการเขียน เกมของโปรแกรม				
5. ร่างโครงสร้างเกมทั้งหมด 3 เกม กำหนดกติกา วิธีเล่น เกณฑ์การคิด คะแนน และรูปแบบเกม				

หัวข้องาน	เดือนที่ 1				เดือนที่ 2				เดือนที่ 3				เดือนที่ 4			
8. ดำเนินการสร้างเกมที่ 3																
-ออกแบบหน้า UI ต่างๆภายในเกม																
-วางระบบและทำการ Coding																
-กำหนดและใส่ Object ต่างๆ ภายในเกม																
-ใส่เสียงประกอบในเกม																
-ทดสอบระบบและอัปเดตลงเซิร์ฟเวอร์																
9. แก้ไขระบบคะแนนของเกมให้เชื่อมต่อกับระบบ MYPPS																
10. จัดทำและตรวจสอบรายงานเพื่อส่งให้บริษัท																

หมายเหตุ



แผนการปฏิบัติงาน



การปฏิบัติงานจริง

3.2 รายละเอียดที่นักศึกษาปฏิบัติในการฝึกงาน

บริษัท โปรเจค แพลนนิ่ง เซอร์วิส จำกัด (มหาชน) (PPS) เป็นบริษัทที่ดำเนินธุรกิจเป็นที่ปรึกษา ด้านวิศวกรรมหรืองานก่อสร้าง ซึ่งทางบริษัทได้เล็งเห็นถึงความสำคัญในการนำสื่อมีเดียต่างๆมาประยุกต์ใช้ ให้เข้ากับบริษัท และมีความต้องการคอนเทนต์มีเดียที่หลากหลาย ด้วยเหตุนี้จึงได้นำความรู้ที่เรียนมาใน สาขาวิชามาใช้ในการสร้างและพัฒนาตัวต้นแบบเกมสำหรับระบบพนักงานบนเว็บไซต์ของบริษัท โดย เริ่มต้นจากการเก็บข้อมูลความต้องการของพนักงาน แล้วนำมาวิเคราะห์เพื่อเลือกแนวเกมที่เหมาะสมและ นำไปออกแบบและพัฒนาเกมต่อไป

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงาน

3.3.1 ขั้นตอนการดำเนินงานที่ปฏิบัติโครงการ

1) ประชุมเพื่อหาหัวข้อโครงการ

เนื่องจากทางบริษัทต้องการที่จะสร้างความน่าสนใจให้พนักงานเข้าใช้งานระบบพนักงานบน เว็บไซต์ของทางบริษัท จึงได้มีการปรึกษากับหัวหน้างานเพื่อทำเกมทั้งหมด 3 เกม สำหรับระบบพนักงาน เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและถือว่าเป็นคอนเทนต์ใหม่ที่ทางบริษัทต้องการ โดยใช้ความรู้จากสาขาวิชาที่เรียน นำมาใช้ในการออกแบบและพัฒนาเกมให้สามารถใช้งานได้ตามความต้องการ

2) จัดการตารางเวลาและวางแผนในการทำงาน

สำหรับตารางเวลานั้นแบ่งตามความเหมาะสมโดยแบ่งเป็นสัดส่วนในการทำเกมทั้ง 3 เกม โดย เริ่มจากวางแผนงาน วิเคราะห์ ออกแบบ และเริ่มวางระบบจริง ตามตารางที่ 3.1

3) ศึกษาและวิเคราะห์ความต้องการของบริษัท

ขั้นแรกก่อนจะลงมือวางระบบจริง เริ่มจากการนำข้อมูลความต้องการจากบริษัทมาวิเคราะห์เพื่อ หาแนวเกมที่สอดคล้องกับความต้องการและเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย และศึกษาจากแหล่งอ้างอิงสำหรับการ เริ่มต้นเขียนระบบเกม

4) ร่างโครงสร้างและระบบของเกม

หลังจากวิเคราะห์และนำเสนอจนตรงตามความต้องการแล้ว จะเป็นขั้นตอนการร่างโครงสร้างของเกมทั้ง 3 เกม โดยจะร่างโครงสร้างของแต่ละเกมก่อนจะลงมือวางระบบและทำจริง

5) วางระบบเกมและพัฒนาเกม

หลังจากทำโครงร่างของเกมแล้วก็ทำการวางระบบของเกม โดยเริ่มจากวางระบบของหน้าเมนูเกม โหมดเกม และหน้าสรุปคะแนน ในขั้นตอนนี้จะแยกหน้าที่ของฝ่ายเขียนโปรแกรมและฝ่ายกราฟฟิกเพื่อให้ทำงานง่ายขึ้น เมื่อวางระบบเกมและทำกราฟฟิกเสร็จแล้วก็นำมาประกอบกันให้สมบูรณ์ ก่อนจะทำออฟโหลดลงเซิร์ฟเวอร์ของระบบพนักงานบนเว็บไซต์

6) รายงานความคืบหน้าของโปรเจกก่อนจะนำเสนอจริง

ระหว่างพัฒนาเกม ในแต่ละสัปดาห์จะมีการรายงานความคืบหน้ากับหัวหน้างานเพื่อดูจุดที่ต้องแก้ไข โดยสิ่งที่ต้องรายงานมีดังนี้

1) ตารางการทำงาน (Schedule)

ในแต่ละอาทิตย์เป็นเวลาที่จะดำเนินขั้นตอนอะไร

2) สิ่งที่จะทำในแต่ละอาทิตย์

เป็นการรายงานเกี่ยวกับงานที่กำลังดำเนินการว่าทำอะไรในแต่ละอาทิตย์

3) ความคืบหน้าของโครงการ

เป็นการโชว์ผลงานในสถานะปัจจุบันว่ามีความคืบหน้าไปถึงไหนบ้าง โดยที่ตัวโครงการยังไม่จำเป็นต้องเสร็จสมบูรณ์หรือเสร็จตามตารางงาน

7) ทำรายงานสรุปผลการศึกษาโครงการ

หลังจากศึกษาและปฏิบัติงานจริงแล้ว ก็สามารถนำมาสรุปสิ่งที่ได้รับจากการปฏิบัติจริง เพื่อเป็นข้อมูลที่สามารถให้ประโยชน์ได้ต่อไป

3.3.2 ขั้นตอนการดำเนินงานที่ปฏิบัติงาน

3.3.2.1 ได้คัทและทำกราฟิกภาพเพื่อนำไปขึ้นเว็บไซต์และภาพสำหรับประชาสัมพันธ์

ทำการได้คัทภาพบางส่วนที่ได้รับมอบหมาย รวมทั้งทำกราฟิกรูปภาพสำหรับนำไปขึ้นเว็บไซต์ของบริษัทตามที่ได้รับมอบหมาย เช่น รูปคณะผู้บริหาร ที่มีขนาดไฟล์รูปไม่เกิน 50 kb.



ภาพที่ 3.1 ตัวอย่างรูปคณะผู้บริหารที่นำไปขึ้นเว็บไซต์



ภาพที่ 3.2 ตัวอย่างรูปที่ทำการได้คัทพื้นหลังเพื่อนำไปใช้งานต่อไป

3.3.2.2 ออกแบบ Infographic เกร็ดความรู้ทั่วไป

Infographic สำหรับให้ความรู้ที่ไม่ได้เจาะจงเฉพาะด้านวิศวกรรม มีมาศกดประจำบริษัทอย่างลุงพีและมิสเตอร์โมลอยู่ในรูป



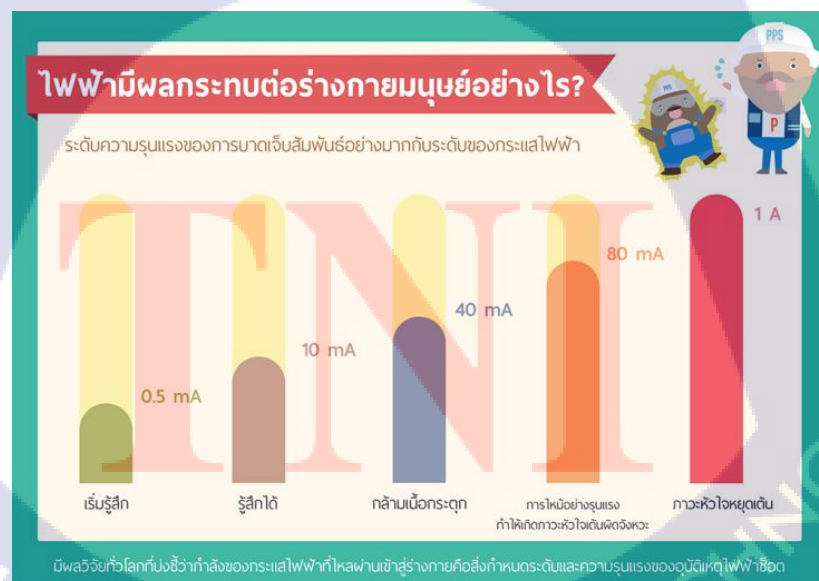
ภาพที่ 3.3 Infographic ความรู้เรื่องประเภทของกระจก



ภาพที่ 3.4 Infographic ถามตอบกับอ.ชเนต เรื่องกันสั่นในห้องน้ำ



ภาพที่ 3.5 Infographic เรื่องประเภทของระบบกันซึม



ภาพที่ 3.6 Infographic เรื่องไฟฟ้า

3.3.2.3 ออกแบบ Quote คำพูด

นำรูปและคำคมที่ได้รับมาจัดวางและปรับภาพให้เข้ากัน



ภาพที่ 3.7 Quote คำพูดของคุณพันธ์ประจักษ์



ภาพที่ 3.8 Quote คำพูดของคุณธนพงษ์

3.3.2.4 ออกแบบและจัดทำฟรีเชนต์สำหรับนำเสนอ

จัดทำสไลด์ Power point โดยจัดวางเนื้อหาและทำตารางข้อมูลให้เข้ากับธีมของสไลด์นำเสนอ รวมทั้งแก้ไขบางจุดเพื่อให้ดูสวยงามขึ้น



ภาพที่ 3.9 Slide นำเสนอที่ทำการแก้ไขตารางข้อมูล

COMPANY'S PROFILE

บริษัท เฟิร์ส ฟลอร์ คอนซัลแตนท์ จำกัด
FIRST FLOOR CONSULTANTS CO., LTD.

FIRST FLOOR ARCHITECTS CO.,LTD
FIRST FLOOR INTERIOR CO.,LTD
FIRST FLOOR CONSULTANTS JV

Contact Number : 081- 8499371
Contact E-mail Address : prajadet@gmail.com

21 / 90 Soi 15 Ladprao Rd. Chompel. Jatujak District Bangkok 10900

ภาพที่ 3.10 หน้าปกของ Slide นำเสนอที่ทำการแก้ไข

3.3.2.5 ออกแบบเทมเพลต (Template) สำหรับคอนเทนต์

นำเทมเพลตเดิมที่ได้รับมาทำการปรับปรุงให้ดูสวยงามและเข้าใจเนื้อหาง่ายขึ้นแสดง



ภาพที่ 3.11 แบบเทมเพลตที่ทำการแก้ไข



ภาพที่ 3.12 แบบเทมเพลตที่ทำการจัดวางรายละเอียด

3.3.2.3 ร่วมออกบูธในงาน mai FORUM 2017:มหกรรมรวมพลังคน mai ครั้งที่ 4

ร่วมจัดบูธในงานและคอยตอบคำถามผู้เข้าชมบูธ โดยศึกษาข้อมูลและทบทวนคำถามที่พบบ่อยก่อน จะเข้าร่วมงานจริง งานจัดเมื่อวันที่ 1 ก.ค 2560 ตั้งแต่เวลา 11.00 น. - 19.00 น. ณ.ชั้น 22 ห้องบางกอกคอนเวนชันเซ็นเตอร์ โรงแรมเซ็นทารา แกรนด์ แอท เซ็นทรัลเวิลด์



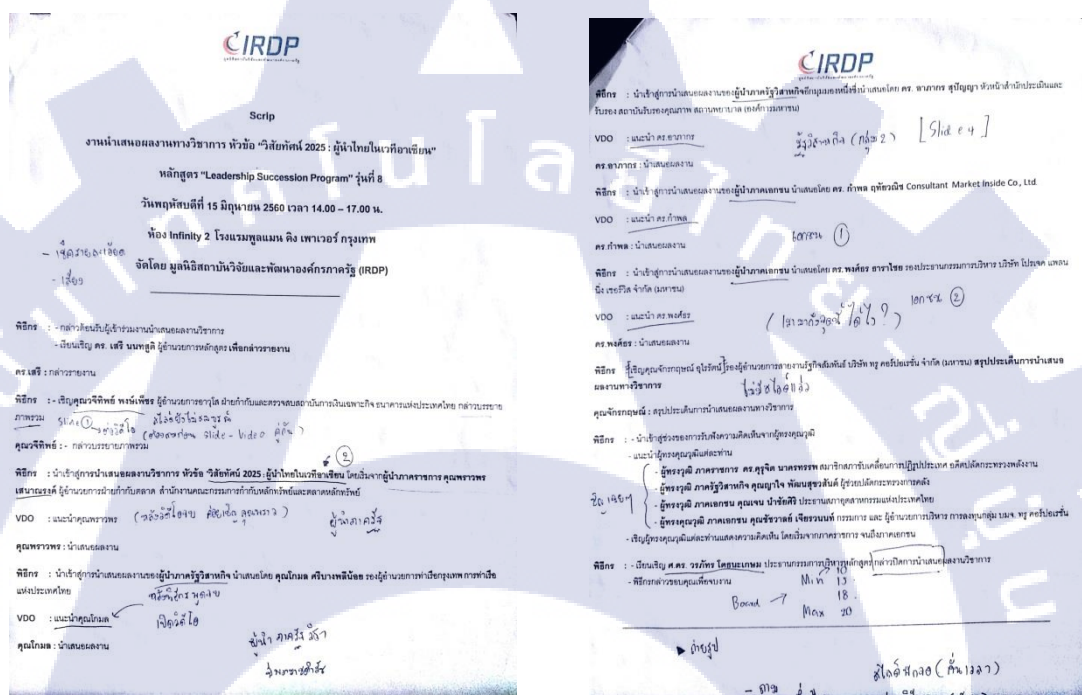
ภาพที่ 3.13 บรรยากาศของบูธบริษัทภายในงาน



ภาพที่ 3.14 ภาพถ่ายรวมหลังจบงาน

3.3.2.3 ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายในงานนำเสนอผลงานทางวิชาการ สำหรับหลักสูตร Leadership Succession Program 8 จัดโดยมูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาองค์กรภาครัฐ (IRDP)

ได้รับมอบหมายหน้าที่ในการเปิดสไลด์สำหรับผู้นำเสนอโดยทำตามกำหนดการที่ได้รับมอบหมาย เมื่อวันที่ 15 มิ.ย 2560 เวลา 14.00 – 17.00 น. ที่โรงแรมพูลแมน คิงเพาเวอร์ กรุงเทพฯ (รงน้ำ)



ภาพที่ 3.15 สคริปดำเนินงานตามลำดับของผู้เข้าร่วม



ภาพที่ 3.16 ตัวอย่างภาพบรรยากาศภายในงานนำเสนอ โดย ดร.พงศ์ธร ชาราไชย

บทที่ 4

สรุปผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่าง ๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

4.1.1 ผลการดำเนินการประชุมเรื่องหัวข้อโครงการ

จากการประชุมกับหัวหน้างานได้ข้อสรุปว่าหัวข้อโครงการเป็นการสร้างและพัฒนาตัวต้นแบบเกมสำหรับเว็บไซต์ของระบบพนักงาน โดยมีจุดประสงค์เพื่อสร้างความดึงดูดใจให้นักงานสนใจเข้ามาใช้ระบบกันมากขึ้น ซึ่งพัฒนาทั้งหมด 3 เกม มีลักษณะวิธีการเล่นที่แตกต่างกันออกไป เพื่อสร้างความเพลิดเพลินและไม่น่าเบื่อเกินไปสำหรับพนักงาน

4.1.2 ผลการดำเนินงานโดยจัดการตารางเวลาและวางแผนในการทำงาน

จากการจัดการตารางเวลาและวางแผนในการทำงานได้ผลตามตาราง 3.1 โดยระยะเวลาในการทำงานจริงไม่เป็นไปตามที่วางแผนเอาไว้ เนื่องจากระหว่างการพัฒนาเกมมีอุปสรรคและมีความผิดพลาดที่ไม่สามารถคาดการณ์ได้ จึงทำให้เกิดความล่าช้าในการทำงาน

4.1.3 ผลการดำเนินงานวิเคราะห์ความต้องการของบริษัท

จากการวิเคราะห์ความต้องการของบริษัทนั้น สามารถสรุปออกมาได้ผลดังนี้

- กลุ่มเป้าหมายเป็นวัยทำงาน
- เกมง่ายๆ ไม่ซับซ้อนเกินไป
- เกมที่สามารถเก็บคะแนนหรือแชร์คะแนนในระบบได้
- ต้องมีมาสคอตหรืออะไรที่เกี่ยวข้องกับบริษัท

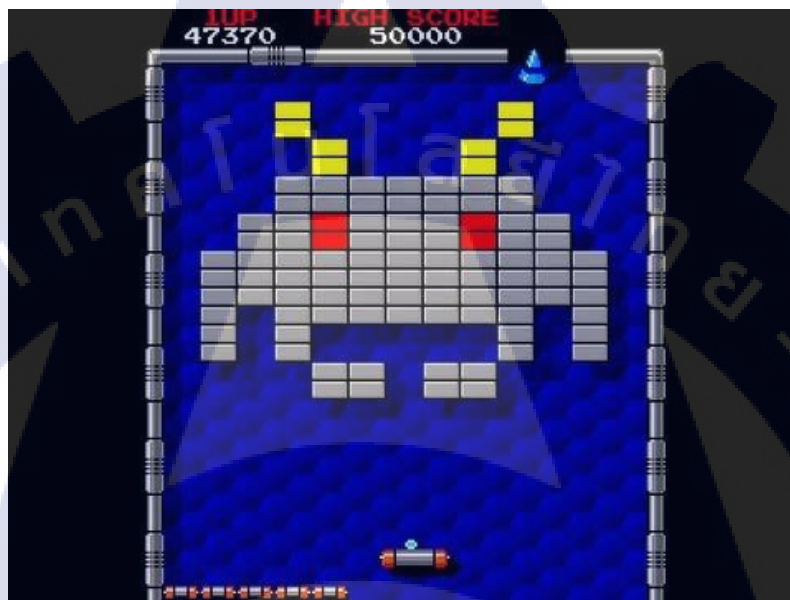
เมื่อทำการสรุปแล้วจึงมีการปรึกษาร่วมกันระหว่างคนเขียนโปรแกรมกับฝ่ายกราฟิกเพื่อเลือกตัวอย่างเกมที่จะนำมาเป็นตัวต้นแบบให้กับเกมที่จะพัฒนา โดยเลือกจากความเหมาะสมและจับจุกัดในการทำงานของโปรแกรม รวมทั้งระยะเวลาที่สามารถดำเนินการพัฒนาได้โดยที่ต้องให้เกมสมบูรณ์ หลังจากเลือกเกมที่คิดว่าสามารถทำได้ จึงได้ทำการนำเสนอต่อหัวหน้างานเพื่อดำเนินการจัดทำและพัฒนาตัวเกม

4.1.4 ผลการดำเนินงานศึกษาและพัฒนาเกม

หลังจากที่ได้นำเสนอต่อหัวหน้างานแล้ว เมื่อได้รับการอนุมัติจึงได้ทำการเริ่มพัฒนาเกมต่อไป ซึ่งในโครงการนี้ได้นำเสนอและจัดทำทั้งหมด 3 เกม ดังต่อไปนี้

4.1.4.1 เกมเต็งลูกบอล

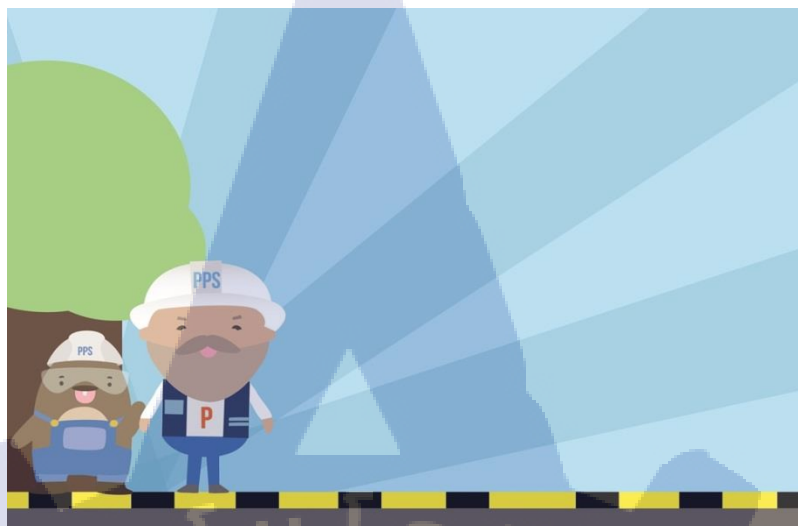
ต้นแบบเกมนี้มาจากเกม Arkanoid



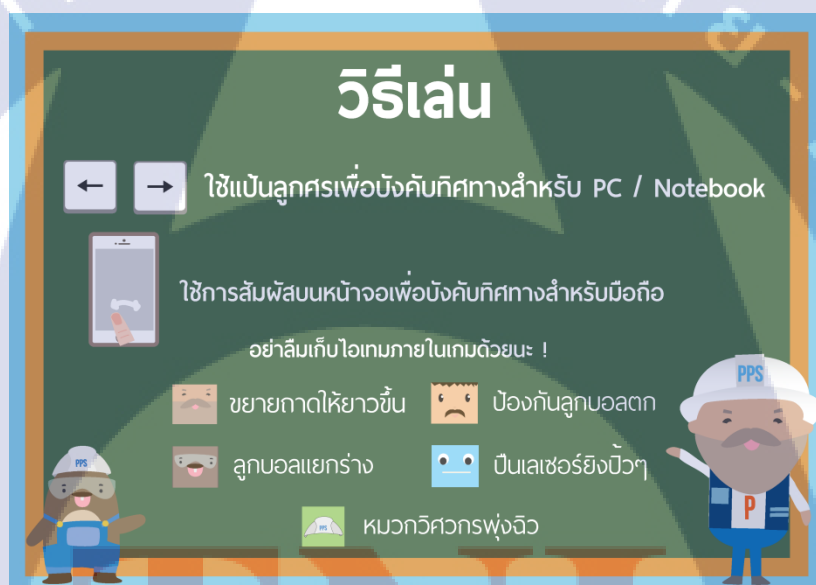
ภาพที่ 4.1 ภาพตัวอย่างจากเกม Arkanoid ที่เป็นต้นแบบ

หลังจากเลือกต้นแบบเกมที่ต้องการแล้ว ในส่วนของหน้าที่กราฟิกจะมีการดำเนินงานดังต่อไปนี้
ขั้นที่ 1

- ออกแบบหน้า Main Menu และฉากที่ใช้ในเกมโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6
- สีโทนสดใส จึงเลือกใช้พื้นหลังเป็นสีฟ้า และปุ่มกดต่างๆเป็นสีส้มอ่อนให้ดูคล้ายแผ่นป้าย
- ใช้คำเข้าใจง่าย ส่วนของเมนูจะใช้เป็นภาษาอังกฤษส่วนวิธีเล่นจะเขียนรายละเอียดเป็นภาษาไทย
- มีมาสคอตหลักของบริษัท นำมาสคอตของบริษัทไปไว้ด้านข้างเพื่อจัดตำแหน่งให้ดูเหมาะสม
- ฉาก ออกแบบให้มีมาสคอตหลัก 2 ตัวประกอบฉาก และใช้เป็นธีมกลางวัน-เย็น-กลางคืน



ภาพที่ 4.2 ตัวอย่างภาพที่เป็นฉากของ Main Menu



ภาพที่ 4.3 ตัวอย่างภาพแสดงถึงวิธีเล่นของเกม

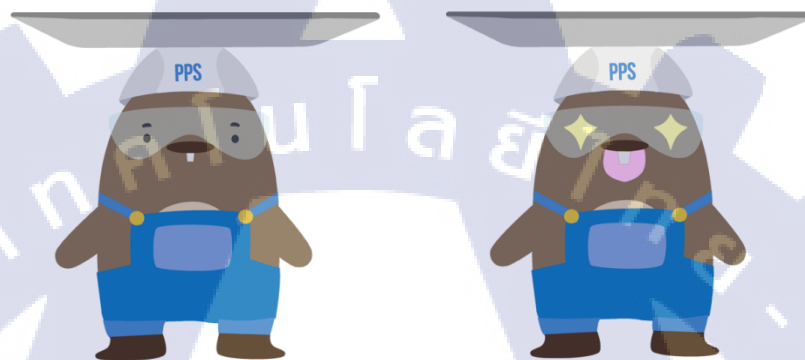


ภาพที่ 4.4 ตัวอย่างฉากที่นำไปใช้ในเกม

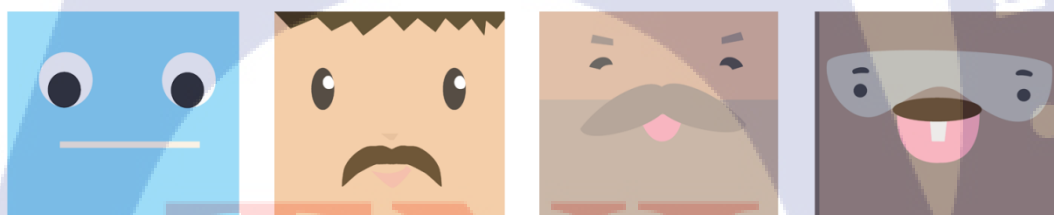
ขั้นที่ 2

ออกแบบ Object ต่างๆที่ใช้ในเกม โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ประกอบไปด้วย

- ฐานรองลูกบอล ใช้เป็นมาสคอตมิสเตอร์โมล เพิ่มถาดรองลูกบอล
- ไอเทมในเกม ใช้เป็นมาสคอตต่างๆที่อยู่ในโครงการวิศวกรรมสีขาว
- Object ที่ใช้ในฉากและเมนูต่างๆ เช่นนาฬิกาหรือตัวนับพลังชีวิต



ภาพที่ 4.5 ฐานรองบอลที่เป็นมาสคอตมิสเตอร์โมล



ภาพที่ 4.6 รูปไอเทมทั้งหมดที่มาจากมาสคอต



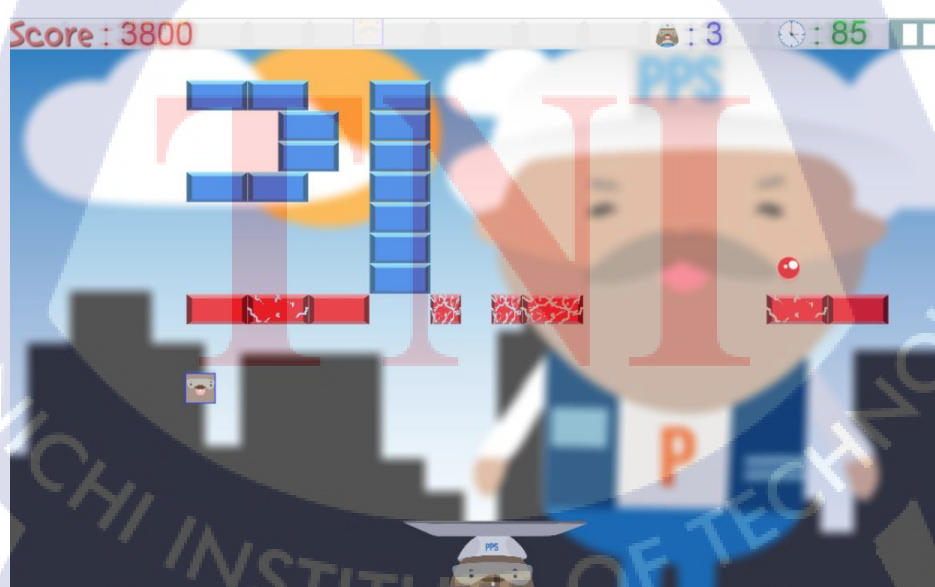
ภาพที่ 4.7 ตัวอย่างไอเทมเพิ่มเติมที่ใช้ในเกม

ขั้นที่ 3

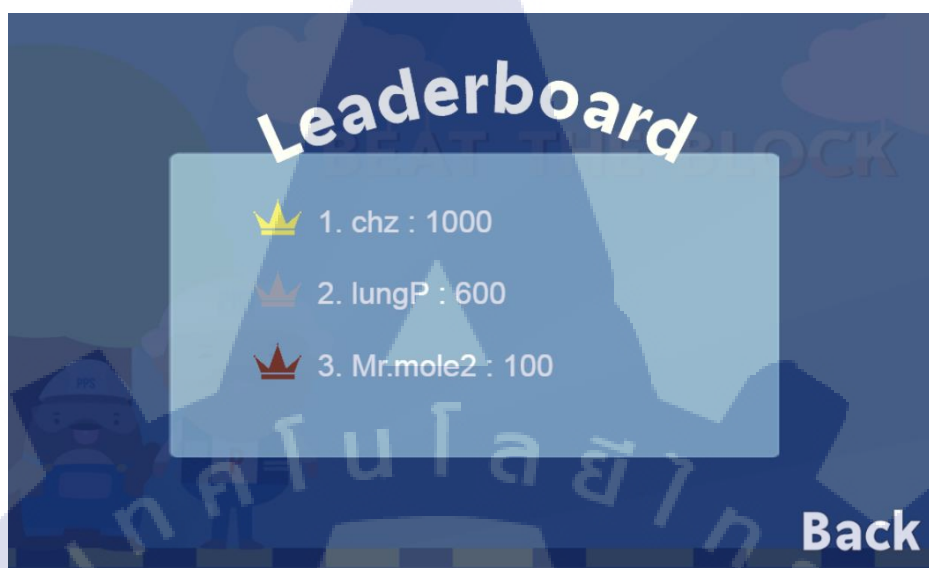
นำกราฟิกในขั้นที่ 1 และ 2 มาประกอบกันในเกม ในขั้นตอนนี้จะใช้โปรแกรม Construct 2 ในการจัดวางให้ตรงตามต้องการ โดยบางส่วนจะให้ฝ่ายเขียนโปรแกรมทำหน้าที่จัดเรียงตามที่กำหนดไว้ก่อนจะแก้ไขภายหลัง



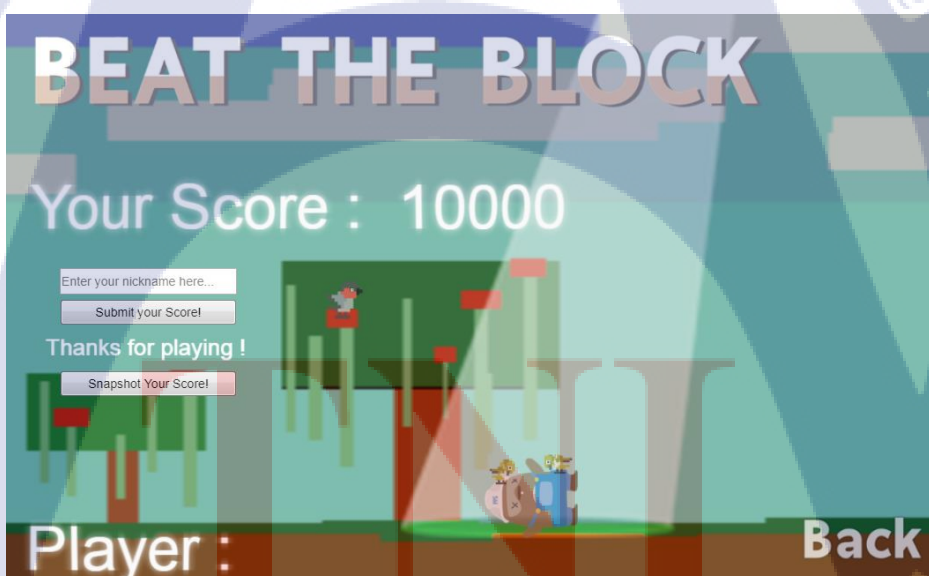
ภาพที่ 4.8 ตัวอย่างภาพ Main Menu จากในเกม



ภาพที่ 4.9 ตัวอย่างภาพตอนเล่นจากในเกม



ภาพที่ 4.10 ตัวอย่างภาพ Leaderboard จากในเกม



ภาพที่ 4.11 ตัวอย่างภาพตอน Game Over จากในเกม

4.1.4.2 เกมยิงซอมบี้

ต้นแบบเกมนี้มาจากเกม House of the Dead



ภาพที่ 4.12 ภาพตัวอย่างจากเกม House of the Dead ที่เป็นต้นแบบ

ในส่วนของหน้าที่กราฟิกจะมีการดำเนินงานดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1

ออกแบบฉากต่างๆภายในเกม โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6

-ฉากหน้า Main Menu และฉากภายในเกม ใช้แบบเดียวกันแต่เปลี่ยนสีและลดความมืดลงมาให้เห็น Enemy ชัดขึ้นเมื่อเล่นเกม

-ใช้จิตวิทยาสีเข้ามาเกี่ยวข้องโดยการใช้สีแดงและดำมาเป็นธีมหลัก โดยสีแดงจะทำให้รู้สึกถึงเลือด ความอันตราย และสีดำทำให้รู้สึกถึงความมืด ความอันตราย ความตาย

-ต้นแบบสถานที่มาจาก Head Office ของบริษัท โดยทำกราฟิกให้มีความใกล้เคียงที่สุดแล้วตกแต่งด้วยเลือดหรือสีที่สื่อได้ถึงเกม

-หน้าวิชั่น ใช้เป็นภาษาไทยและใช้สีขาวตัดขอบให้ดูเด่นชัดขึ้น



ภาพที่ 4.13 ตัวอย่างกราฟิกของฉากที่นำไปใช้ในเกม



ภาพที่ 4.14 ตัวอย่างหน้าวิธีเล่นที่นำไปใช้ในเกม

ขั้นที่ 2

ออกแบบ Object ที่จำเป็นในเกมและ Ememy ของเกม โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 และ Paint tool Sai

-ขอมบี้ภายในเกม ใช้เป็นรูปวาดเฉพาะส่วนตัวและส่วนหัวจะเป็นพนักงานของบริษัท แยกออกมาทั้งหมด 3 แผนก คือผู้บริหาร,ฝ่ายบัญชี และบ้าน PIC ที่เป็นบริษัทย่อยของ PPS โดยจะมี 2 แบบคือเดินและคลานจากระเบียงข้างบนตึก

-เลือด เป็น Brush ของโปรแกรม Photoshop นำมาใช้สำหรับตอนที่ขอมบี้ถูกยิง

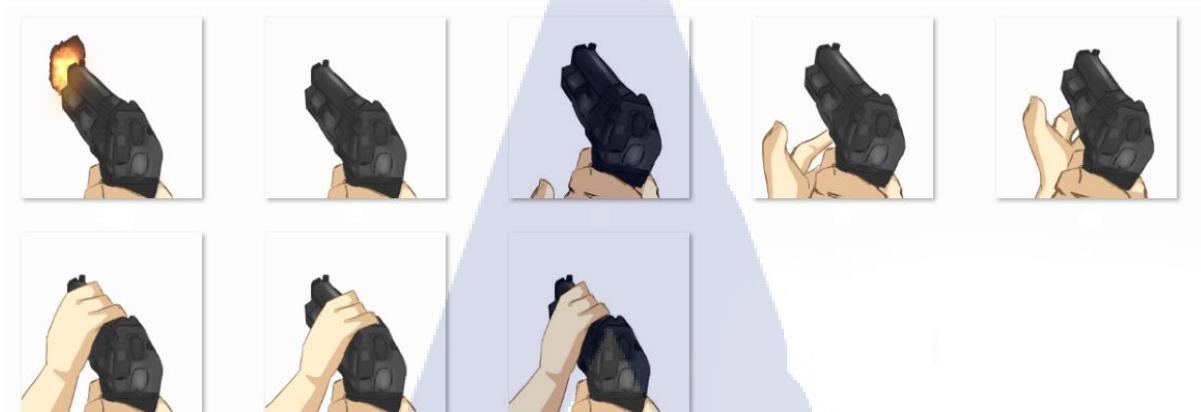
-ปืนที่ใช้ยิงขอมบี้ ใช้เป็นรูปวาดโดยวาดเป็นแบบ Frame by Frame เพื่อนำไปอนิเมทกับโปรแกรม

Construct 2

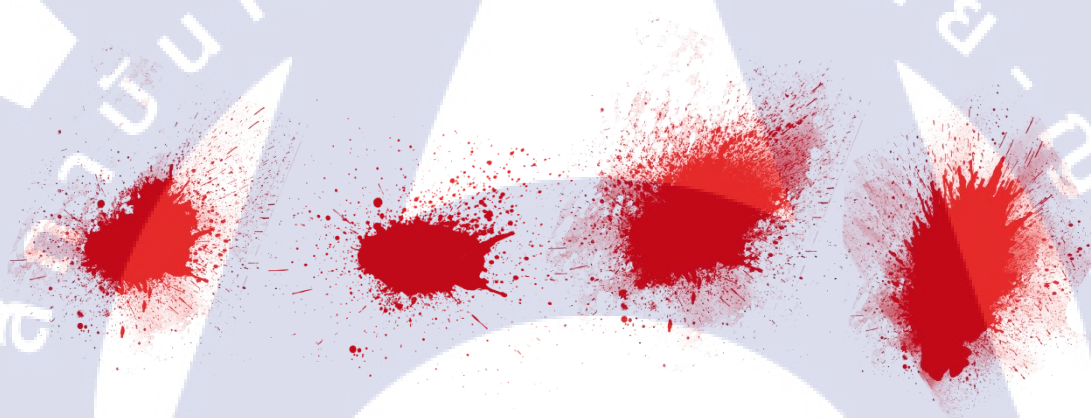
-ปุ่ม Reload กระสุนและปุ่มต่างๆที่ใช้ภายในเกม ส่วนตรงนี้จะใช้เป็นกราฟิกโดยจะใช้เป็นสีเทา ดำ และมีเลือดตกแต่งตามความเหมาะสม แต่ในบางส่วนจะใช้เป็น Text ที่มีฟอนต์สไตล์สยองขวัญหรือน่ากลัว



ภาพที่ 4.15 ตัวอย่างขอมบี้ที่นำไปใช้ในเกม



ภาพที่ 4.16 ตัวอย่างปืนที่ทำการวาดแยกเป็นเฟรมละภาพ



ภาพที่ 4.17 ตัวอย่างเลือดที่ใช้เวลาชอมป์ถูกยิง

RESUME
SUBMIT



ภาพที่ 4.18 ตัวอย่างปุ่มต่างๆที่ใช้ภายในเกม

ขั้นที่ 3

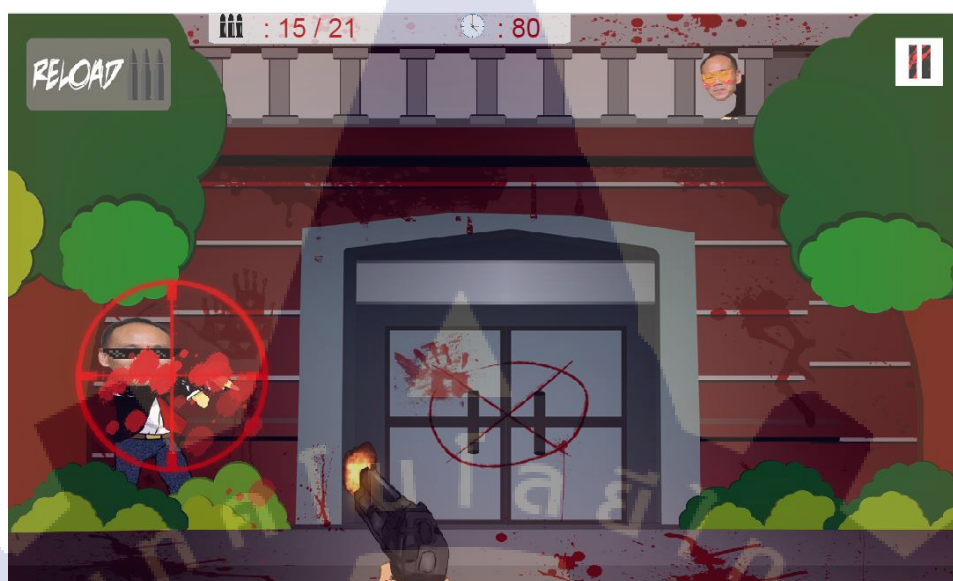
นำกราฟิกส่วนของขั้นตอนที่ 1 และ 2 มาประกอบกันในโปรแกรม Construct 2 ในส่วนนี้จะเป็นหน้าที่ของฝ่ายเขียนโปรแกรม โดยที่เราเป็นคนกำหนดตำแหน่งในการใส่กราฟิกลงไป



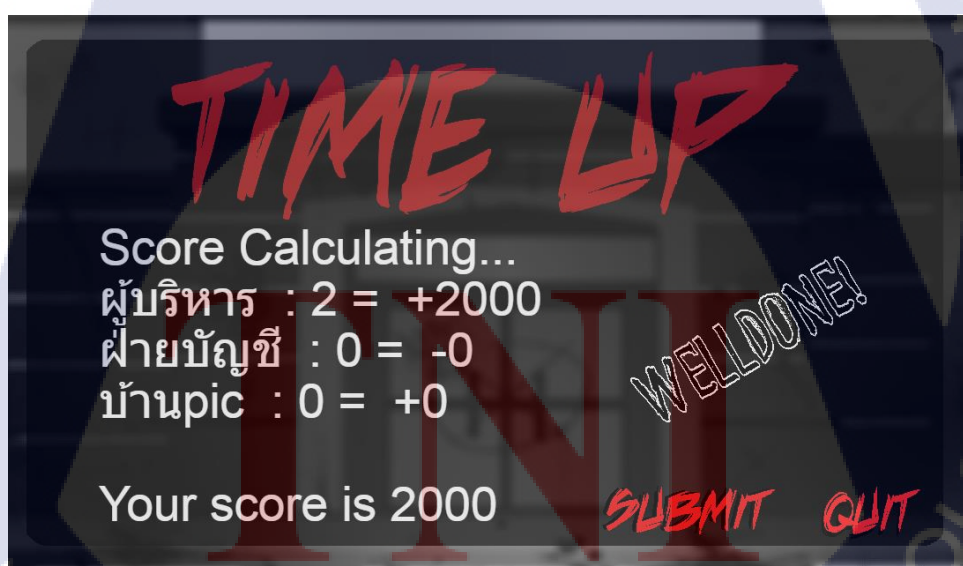
ภาพที่ 4.19 หน้า Main Menu ของเกม



ภาพที่ 4.20 หน้าวิธีเล่นภายในเกม



ภาพที่ 4.21 หน้าตาภายในเกม



ภาพที่ 4.22 หน้าแสดงคะแนนรวมหลังเล่นเกม

4.1.4.2 เกมมิสเตอร์โมลรันอินเดอะฟอเรส

ต้นแบบเกมนี้มาจากเกม Cookie Run



ภาพที่ 4.23 ภาพตัวอย่างจากเกม Cookierun ที่เป็นต้นแบบ

ในส่วนของหน้าที่กราฟิกจะมีการดำเนินงานดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1

ออกแบบฉาก พื้น และหน้า Main Menu

- ฉากในเกม กำหนดเป็นธีมให้เป็นป่าหรือธรรมชาติ เลือกใช้สีเขียว ฟ้ามืด โดยมีภูเขาเป็นพื้นหลัง
- พื้น ใช้เป็นพื้นหญ้าและมีชั้นดินอยู่ข้างล่าง กำหนดขนาดให้สามารถวนลูปได้ภายในเกม
- Main Menu ใช้ฉากในเกมปรับความสว่างและตำแหน่ง เพิ่มความเด่นด้วยมาสคอตที่เป็นตัวผู้เล่น



ภาพที่ 4.24 ภาพฉากที่ใช้ภายในเกม



ภาพที่ 4.25 ภาพตัวอย่างพื้นที่นำไปใช้ในเกม



ภาพที่ 4.26 ตัวอย่างหน้า Main Menu

ขั้นที่ 2

ออกแบบตัวละคร และ Object ที่จำเป็นในเกม เช่น ไอเทม และ สิ่งกีดขวาง

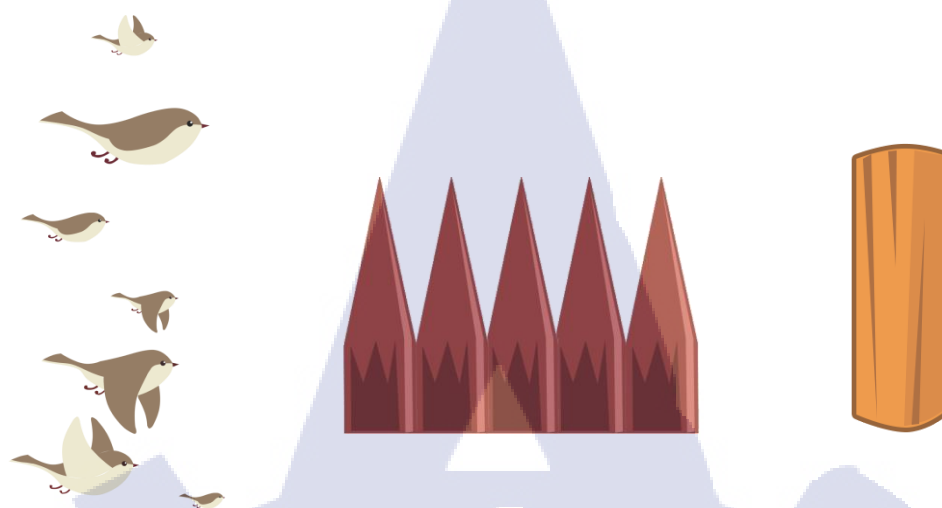
- ตัวละคร ใช้มาสเตอร์โมเดล มีท่าทางต่างๆ
- ไอเทม ใช้สีที่แตกต่างกันสำหรับไอเทมแบบขวดและใช้รูปร่างที่ระบุได้ว่าไอเทมนั้นคืออะไร
- สิ่งกีดขวาง ใช้รูปแบบที่แตกต่างกันเช่น บนอากาศ หรือบนพื้น



ภาพที่ 4.27 ตัวอย่างตัวละครและท่าทางต่างๆที่ใช้ภายในเกม



ภาพที่ 4.28 ภาพตัวอย่างไอเทมที่ใช้ภายในเกม



ภาพที่ 4.29 ภาพตัวอย่างสิ่งกีดขวางที่ใช้ภายในเกม

ขั้นที่ 3

นำกราฟิกที่ทำเอาไว้ในขั้นตอนที่ 1 และ 2 มาจัดวางในเกม โดยใช้โปรแกรม Construct 2 ในส่วนนี้ ฝ่ายเขียนโปรแกรมจะมีหน้าที่จัดวางส่วนฝ่ายกราฟิกมีหน้าที่ระบุตำแหน่งในการจัดวาง



ภาพที่ 4.30 ตัวอย่างภาพ Main Menu ภายในเกม



ภาพที่ 4.31 ตัวอย่างภาพภายในเกม



ภาพที่ 4.32 ภาพตัวอย่างหน้าวิธีเล่นภายในเกม

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการดำเนินงานโครงการนี้ มีปัญหาในขั้นตอนวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ ซึ่งทำให้เลือกต้นแบบเกมที่คาดว่าจะสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ยากและทำการนำเสนอหลายครั้งจึงจะได้เกมที่เหมาะสมกับการนำมาทำ รวมทั้งในส่วนนี้ทำให้ทำงานได้ล่าช้าเล็กน้อย เนื่องจากไม่สามารถดำเนินงานในขั้นตอนร่างโครงสร้างได้

4.3 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการ

จากผลการดำเนินงานโครงการนี้สามารถทำให้เกมเล่นได้ตามที่ต้องการ แต่ในส่วนของระบบคะแนนที่ต้องทำการเชื่อมต่อกับระบบพนักงานบนเว็บไซต์อาจจะยังไม่สมบูรณ์ นอกจากนั้นยังมีส่วนของกราฟิกบางส่วนที่ไม่เป็นไปตามที่วางโครงสร้างเอาไว้เนื่องจากขีดจำกัดของโปรแกรม แต่ภาพรวมสำหรับโครงการนี้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ในเรื่องของการเชื่อมต่อบนเว็บไซต์โดยที่สามารถรับส่งคะแนนได้ แต่ยังไม่สามารถแปลงคะแนนออกมาให้เป็นแต้มสะสมบนระบบได้ตามที่ได้คาดการณ์เอาไว้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

จากการได้มาศึกษาเป็นระยะเวลา 4 เดือน ทำให้ได้รู้จักประสบการณ์ในการทำงานจริง ทั้งในที่ทำงานและนอกสถานที่ โดยได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น การได้รู้จักสังคมใหม่ๆ รวมถึงการนำเสนองานในที่ประชุม และในส่วนของโครงการพัฒนาเกม ก็ได้มีการศึกษาและทบทวนในสิ่งที่เคยเรียนมาแล้วนำมาใช้จริงกับโครงการนี้ โดยเริ่มจากเก็บข้อมูลความต้องการของบริษัทแล้วนำมาวิเคราะห์เพื่อจะหาแนวเกมที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่ได้รับ จากนั้นก็เริ่มการวางระบบของตัวเกมที่ได้นำเสนอเอาไว้ทั้งหมด 3 เกม ซึ่งทั้ง 3 เกมก็มีสไตล์การเล่นที่แตกต่างกันไป เช่นเกมแข่งลูกบอลที่ได้นำต้นแบบมาจากเกม Arkanoid , เกมยิงชอมบี้ และเกมมิสเตอร์โมลรันที่ได้ต้นแบบมาจากเกม Cookierun โดยทั้ง 3 เกมจะมีการเก็บคะแนนผู้เล่นเอาไว้ ซึ่งเป็นส่วนยังไม่สมบูรณ์ดี จึงอาจจะยังไม่สามารถนำไปใช้งานได้จริง

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา

เนื่องจากเป็นโครงการที่ทำเป็นคู่ จึงต้องมีการแบ่งหน้าที่ในการทำแต่ละส่วนตามความถนัดทางสาขาวิชาของตนเอง แต่ในส่วนของตัวโปรแกรมที่นำมาใช้งานนั้น อาจจะดูซับซ้อนและสร้างความไม่คุ้นชินในการทำงาน จึงต้องมีเวลาศึกษาพอสมควร และเนื่องจากบางเวลามีกงานที่จำเป็นต้องแทรกเข้ามา ทำให้เวลาในการทำโครงการนั้นล่าช้าไปเล็กน้อย จึงได้ทำในส่วนที่สามารถทำได้ให้เสร็จก่อน จึงจะนำมาประกอบและเพิ่มเติมในส่วนที่ขาดหาย

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

โครงการพัฒนางมนั้นสามารถนำไปพัฒนาต่อได้ในส่วนของการเชื่อมต่อคะแนนกับระบบพนักงาน รวมถึงการแก้ไขกราฟฟิกและตัวเกมเพื่อให้ใช้งานจริงได้

เอกสารอ้างอิง

Yu-pha Sirisopa, 2014, การพัฒนาระบบสารสนเทศ (Information System Development) [Online],

Available : <http://slideplayer.in.th/slide/2175641/>

[20 กันยายน 2560].

Ninetechno.com, 2017, **Photoshop คืออะไร?** [Online], Available : <http://www.ninetechno.com/a/adobe-photoshop-cc/1279-photoshop-คืออะไร.html>

[20 กันยายน 2560].

art, 2013, **ทฤษฎีสี** [Online], Available : <https://homegame9.wordpress.com/ทฤษฎีสี/>

[20 กันยายน 2560].

นายสุทธิพงษ์ ภู่อรัมย์, 2008, **ความหมายของทัศนธาตุ** [Online], Available :

http://www.thaigoodview.com/library/teachershow/bangkok/suttipong_p/visual_art/sec02p03.html

[20 กันยายน 2560].

ภาคผนวก

TNI

ภาคผนวก ก.

เทคนิคสำหรับโปรแกรม Adobe Photoshop

TNI

ปุ่มลัด (Shortcut) ที่ใช้สำหรับโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

Ps CS6 Shortcuts

												Brushes Palette F5	Color Palette F6	Layer Palette F7	Info Palette F8	Actions Palette F9	Revert F12
~ Switch Open Tabs	10% Opacity 1	20% Opacity 2	30% Opacity 3	40% Opacity 4	50% Opacity 5	60% Opacity 6	70% Opacity 7	80% Opacity 8	90% Opacity 9	100% Opacity 0	Fit Screen =	Zoom In +	Zoom Out -	Backspace			
Tab	Quick Mask Q	Magic Wand W	Eraser E	Rotate Tool R	Type Tool T	History Brush Y	Shape Tool U	Eye Dropper I	Dodge Tool O	Pen Tool P	- Brush Size [	+ Brush Size]	Toggle Layer Mask \				
Caps Lock	Path Select A	Clone Stamp S	Default Colors D	Screen Modes F	Paint Bucket G	Hand H	Healing Brush J	3D Tools K	Lasso Tools L	Hide/Show Guides "	Hide/Show Grid "	Enter					
Shift	Zoom Tool Z	Switch Fg/Bg X	Crop Tool C	Move V	Brush Tool B	3D Camera N	Marquee Tools M	Preset Brush 1 <	Preset Brush 2 >	?	/	Shift					
Ctrl	Win	Alt	Space									Alt	Menu	Ctrl			

SWITCHING TOOLS

To switch between tools within groups Shift + Tool

SELECTING

Draw Marquee from Center Alt + Marquee

Add to a Selection Shift

Subtract from a Selection Alt

Intersection with a Selection Shift + Alt

Make Copy of Selection w/ Move Tool Alt + Drag Selection

Make Copy of Selection not in Move Tool Ctrl + Alt + Drag Selection

Move Selection (in 1-pixel increments) Arrow Keys

Move Selection (in 10-pixel increments) Shift + Arrow Keys

Select all Opaque Pixels on Layer Ctrl + Click Layer Thumbnail (in Layers Panel)

Restore last Selection Ctrl + Shift + D

Feather Selection Shift + F6

Move Marquee while drawing Selection Hold Space while drawing marquee

VIEWING

Hide all tools and panels Tab

Hide all panels except Toolbox and Options Shift + Tab

Scroll image left or right in window Ctrl + Shift + Page 1/1

Jump/zoom to part of Image Ctrl + Shift + Drag in Navigator Panel

Fit on screen Ctrl + 0 or Double-click on Hand Tool

100% View Level (Actual Pixels) Ctrl + Alt + 0 or Double-click on Zoom Tool

ภาคผนวก ข.

เอกสารประกอบการฝึกงานและรายงานการฝึกงานประจำสัปดาห์

TNI



ศูนย์สาธิตกึ่งศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์
สัปดาห์ที่.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.ส. กัญญา ศิริไฉน รหัสนักศึกษา 5712022-7
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 19/05/60	8.5	งรีศึกษาโคสวราชน	การเตรียมตัวก่อนเรียน ศึกษาโคสวราชน	ไม่ได้อ่านตำราได้ข้อ ตามสี เพราะไม่ได้อ่าน
อังคาร 20/05/60	9	ช่วยได้คัสต้อมสถานที่ คณะผู้บริหาร	การใช้เครื่องมือใน โปรแกรม	-
พุธ 21/05/60	9	ช่วยทำ infographic	ทักษะการประมวลผล ใช้โปรแกรม	โปรแกรมช้า / ค้าง
พฤหัสบดี 22/05/60	9	แก้ไข infographic	ภาษา Reference แก้ไขข้อ	-
ศุกร์ 23/05/60	9	แก้ไข infographic ทำ Slide ส่งผล	การใช้เครื่องมือ และ แก้ไขปัญหา	-
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	44.5	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	-	ลงชื่อ..... กัญญา ศิริไฉน (..... กัญญา ศิริไฉน.....)	ลงชื่อ..... ศิริไฉน (..... ศิริไฉน.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	44.5	วัน/เดือน/ปี..... 2/6/60 นักศึกษา	ตำแหน่ง..... วัน/เดือน/ปี..... 02/06/2017 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....2.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา กัญจนา คิวิชัย รหัสนักศึกษา 57122022 - 7
คณะวิชา ภาควิชาวิศวกรรมยานยนต์ สาขาวิชา เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 5 / 6 / 60	9	ปฐกฐา ไซสเคคกับฟาสต์วูด โต๊ะตัดฉนวน	การทาสีผนังห้องครัว ทาสีผนังห้องครัว	วัสดุให้ได้อีก สีผนังห้องครัว
อังคาร 6 / 6 / 60	9	แก้ไขสไลด์โปรแกรมนิวส์	การปรับรูปทรงเนื้อหา ที่ 1	สไลด์ใหม่เข้ากับ เนื้อหา
พุธ 7 / 6 / 60	9	แก้ไขสไลด์ L88 รูปแบบ	การปรับรูปทรงเนื้อหา กับสไลด์ที่ 1	Ref. ใหม่เข้ากับ เนื้อหา
พฤหัสบดี 8 / 6 / 60	9	แก้ไขสไลด์โครงทำแผนภาพ	การแก้ไขสไลด์เนื้อหา ใหม่	สไลด์ใหม่เข้ากับ เนื้อหา
ศุกร์ 9 / 6 / 60	9	แก้ไขสไลด์โครงทำภาพ	การแก้ไขสไลด์เนื้อหา ใหม่	สไลด์ใหม่เข้ากับ เนื้อหา
เสาร์ / / /				
อาทิตย์ / / /				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	44.5	ลงชื่อ..... กัญจนา คิวิชัย	ลงชื่อ..... กัญจนา คิวิชัย	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	89.5	(..... กัญจนา คิวิชัย) วัน/เดือน/ปี..... 9 / 6 / 60	(..... กัญจนา คิวิชัย) วัน/เดือน/ปี..... 9 / 6 / 60	
		นักศึกษา	ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....3.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา กัญญา ศิริวิไล รหัสนักศึกษา 5712022-7
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 15/6/60	9	ปรับแก้โปรแกรม ช่วยทำ Layout + กราฟฟิคด้วย LSP	การทาสี Test ใน พื้นที่สีดำ	-
อังคาร 16/6/60	9	ออกแบบโปรแกรม ทำกราฟฟิค ช่วยคิด storyboard	การคำนวณด้วย สีและตัว	-
พุธ 17/6/60	9	ทำกราฟฟิคเกม ช่วงเวลา	การสกรีน UI และ UX ในเกม	-
พฤหัสบดี 18/6/60	9	ช่วยงาน LSP ช่วงที่ 8	การทำกราฟฟิค ลักษณะ	โปรแกรมยังไม่เสร็จ
ศุกร์ 19/6/60	9	ทำสไลด์นำเสนอ ไปเรียนโปรแกรม คอมพิวเตอร์	การทำงานด้วย เครื่องพิมพ์	-
เสาร์ / /				
อาทิตย์ / /				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	89.5	ลงชื่อ <u>กัญญา ศิริวิไล</u> (<u>กัญญา ศิริวิไล</u>)	ลงชื่อ <u>วิมล วัฒนวิทย์</u> (<u>วิมล วัฒนวิทย์</u>)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	134.5	วัน/เดือน/ปี <u>16/6/60</u> นักศึกษา	ตำแหน่ง <u>กัญญา</u> วัน/เดือน/ปี <u>16/6/60</u> ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมนำ
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง 23 เขตสวนหลวง 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....4.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา.....กัญญา ศิริไสย.....รหัสนักศึกษา.....5712022-9
คณะวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา.....เทคโนโลยีการผลิต

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 13/01/60	9	แก้ไขกราฟโปรแกรม 6:30-1:30 น.	การวางแผนงานตามลำดับเวลา	-
อังคาร 14/01/60	9	ปรับกราฟโปรแกรม ให้สวยงาม	การปรับปรุงงานให้ดีขึ้น	-
พุธ 15/01/60	9	ปรับกราฟโปรแกรม	การปรับปรุงงานให้ดีขึ้น	-
พฤหัสบดี 16/01/60	9	แก้ interface กราฟโปรแกรม	การแก้ interface	-
ศุกร์ 17/01/60	9	ทำ Main Menu ของ interface	การใช้ tool ในการออกแบบ	Ref. ที่ใช้ไม่เหมาะสม
เสาร์ 18/01/60				
อาทิตย์ 19/01/60				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	134.5	ลงชื่อ..... <u>กัญญา ศิริไสย</u> (..... <u>กัญญา ศิริไสย</u>) วัน/เดือน/ปี..... <u>23/1/60</u> นักศึกษา	ลงชื่อ..... <u>ศิวัณ</u> (..... <u>ศิวัณ สุวณ</u>) ตำแหน่ง..... <u>ประธาน</u> วัน/เดือน/ปี..... <u>4/1/60</u> ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	179.5			

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมนำ
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สาธิตฝึกงานและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 5

ชื่อ-สกุลนักศึกษา กัญญา ศิริคุ้ม รหัสนักศึกษา 5112022-7
คณะวิชา เทคโนโลยีการเกษตร สาขาวิชา เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์
..... สาขาวิชา เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์
..... สาขาวิชา เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 26/6/60	9	ทำโปสเตอร์เกม Main Page ทำสื่อของประกอบเกม	การ Research ข้อมูล ที่มากเกิน	internet ช้า
อังคาร 27/6/60	9	ประชุมงาน แก้ไขโปสเตอร์เกม	ข้อมูลของ. การ ออกแบบของเนื้อหา	-
พุธ 28/6/60	9	พัฒนาความคิดจากสื่อที่เกี่ยวข้อง กับสื่อวิดีโอ	การให้สัมภาษณ์ และ ทำสื่อ	-
พฤหัสบดี 29/6/60	9	แก้ไขบทความ จากสื่อประกอบโปสเตอร์	การใช้คำที่ดู เหมาะสม	-
ศุกร์ 30/6/60	9	ทำสื่อและ ทำ infographic สอดคล้อง	การหา ref. info	ไม่รู้วิธีการจัดจอ สื่อหน้าสื่อ
เสาร์ 1/7/60	10	ทำสื่อและใช้ข้อมูลจากงาน MPA 1 (ทำ ของสื่อ)	การลงข้อมูลใน สื่อ	สื่อตัวอักษรไม่สื่อ สื่อสื่อสื่อสื่อ
อาทิตย์ 2/7/60				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	55	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	179.5	ลงชื่อ..... กัญญา ศิริคุ้ม (..... กัญญา ศิริคุ้ม)	ลงชื่อ..... วิชาญ (..... วิชาญ)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	234.5	วันเดือนปี..... 1 / 7 / 60 นักศึกษา	ตำแหน่ง..... วิชาญ วันเดือนปี..... 4/7/60 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาคงส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่างสิ้นด้วย
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

177/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่..... ๑๖.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา..... กัญญา ศิริไฉย..... รหัสนักศึกษา..... 51192022-7
คณะวิชา..... IT..... สาขาวิชา..... MT

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 3/7/60	9	แก้ infographic / ทำ infographic เนื้อหาอื่น / แก้คำพูดจากสื่อ	ทักษะการนำ ภาพมาทำ Ref.	—
อังคาร 4/7/60	9	แก้ infographic 2 อัน	ทำสไลด์ได้อีก เรื่องใหม่	—
พุธ 5/7/60	9	แก้ infographic / ทำ template เนื้อหาใหม่ powerpoint	ภาษา Ref.	—
พฤหัสบดี 6/7/60	9	แก้ graphic เกือบ ทำสไลด์เนื้อหาใหม่ เนื้อหาใหม่	ภาษา Ref. ของ powerpoint	—
ศุกร์ 7/7/60	11	ช่วยงานความสับสนเข้าใจเรื่อง / เข้าร่วม Startup Thailand 2019	ทำสไลด์เนื้อหาใหม่ จากสื่อที่รู้เรื่อง	ไม่ตกจากลื่น
เสาร์ / /				
อาทิตย์ / /				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	49	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	234.5	ลงชื่อ..... กัญญา ศิริไฉย..... (..... กัญญา ศิริไฉย.....)	ลงชื่อ..... กัญญา ศิริไฉย..... (..... กัญญา ศิริไฉย.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	281.5	วัน/เดือน/ปี..... 7/7/60..... นักศึกษา.....	ตำแหน่ง..... วัน/เดือน/ปี..... 7/7/60..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน.....	

หมายเหตุ: นักศึกษาคงต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมนำ
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สาธิตกึ่งศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 โทร 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....7.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา..... กิ่ง งาม..... คิว ลี..... รหัสนักศึกษา..... 57122022-7.....
คณะวิชา..... IT..... สาขาวิชา..... MT.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์/...../.....	4			-
อังคาร 11/07/60	4	ทำรายการ ใช้คอมพิวเตอร์ รวมงานจาก StarUp	-	-
พุธ 12/07/60	4	แก้ปัญหาลูกข่าย การแก้ไขปัญหา	-	-
พฤหัสบดี 13/07/60	4	เขียนโปรแกรม ใช้คอมพิวเตอร์ StarUp	-	-
ศุกร์ 14/07/60	4	ทำสไลด์งาน ทำเอกสารงานสัปดาห์	-	-
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	36	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	281.5	ลงชื่อ..... กิ่ง งาม..... คิว ลี..... (..... กิ่ง งาม..... คิว ลี.....)	ลงชื่อ..... คิว ลี..... (..... คิว ลี.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	317.5	วัน/เดือน/ปี..... 14/07/60..... นักศึกษา.....	ตำแหน่ง..... วัน/เดือน/ปี..... 14/07/60..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน.....	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสาธิตกึ่งศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

ลำดับที่..... 8

ชื่อ-สกุลนักศึกษา..... กัญญา สีวี่ล้อย..... รหัสนักศึกษา..... 59122022-7
คณะวิชา..... IT..... สาขาวิชา..... MT.....

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 17/07/60	9	แก้ไขข้อบกพร่องในเอกสารที่ 2	-	-
อังคาร 18/07/60	9	ทำกราฟิกเอกสารที่ 2 ออกแบบโลโก้สี	-	-
พุธ 19/07/60	9	ทำ Ref ข้อความที่ 3D / ทำตัวอักษร ในเอกสาร	-	-
พฤหัสบดี 20/07/60	9	ทำกราฟิกเอกสาร หน้า 1-2	-	-
ศุกร์ 21/07/60	9	ทำกราฟิก Quote คำพูด / เสร็จเอกสาร หน้า 1-2	-	-
เสาร์ / /				
อาทิตย์ / /				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	317.5	ลงชื่อ..... กัญญา สีวี่ล้อย (..... กัญญา สีวี่ล้อย.....)	ลงชื่อ..... สีวี่ล้อย (..... สีวี่ล้อย สีวี่ล้อย.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	362.5	วันเดือนปี..... 21/07/60 นักศึกษา.....	ตำแหน่ง..... วันเดือนปี..... 21/07/60 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน.....	

หมายเหตุ: นักศึกษาคงต้องรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สาธิตศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....๙.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา..... กัญญา ศิริคุ้ม..... รหัสนักศึกษา..... 5112022-7
คณะวิชา..... IT..... สาขาวิชา..... MT

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 29/09/60	๙	แก้ไขข้อผิดพลาด Quote คำพูด	—	—
อังคาร 30/09/60	๙	ใส่ข้อมูลเบื้องต้น Quote	—	—
พุธ 01/10/60	๙	ทำกราฟไปรษณีย์ (object)	—	—
พฤหัสบดี 02/10/60	๙	ทำกราฟไปรษณีย์ (เพิ่มเติม) / หรือในคาบเรียน	—	—
ศุกร์ 03/10/60				
เสาร์ 04/10/60				
อาทิตย์ 05/10/60				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	36	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	362.5	ลงชื่อ..... กัญญา ศิริคุ้ม..... (..... กัญญา ศิริคุ้ม.....) ๒๙/๐๙/๖๐	ลงชื่อ..... วิชาเอก..... (..... วิชาเอก.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	398.5	วันเดือนปี..... นักศึกษา	ตำแหน่ง..... วันเดือนปี..... ๒๙/๐๙/๖๐ ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ. นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสาธิตศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์การศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....10.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา..... กัญญา ศรีไธสง รหัสนักศึกษา..... 57122022-7
คณะวิชา..... IT สาขาวิชา..... MT

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 31/07/60	9	ทำวีธีโอวชี่ / ทำกราฟิก / เขียนเว็บ	-	-
อังคาร 1/08/60	9	ทำกราฟิกในคอมเขียนเว็บ (NPC)	-	-
พุธ 2/08/60	9	ทำสื่อความรู้ด้านไฟฟ้า / ทำกราฟิก	-	-
พฤหัสบดี 3/08/60	9	ทำ infographic เรื่องการเขียนโปรแกรม	ภาษา Ref.	ความรู้เกี่ยวกับโปรแกรมเขียนเว็บ
ศุกร์ / /				
เสาร์ / /				
อาทิตย์ / /				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	36	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	398.5	ลงชื่อ..... กัญญา ศรีไธสง (..... กัญญา ศรีไธสง)	ลงชื่อ..... วิชากร (..... วิชากร)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	434.5	วัน/เดือน/ปี..... 3/08/60 นักศึกษา	ตำแหน่ง..... กราฟิก วัน/เดือน/ปี..... 3/08/60 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....11.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา..... กัญญา ศิริลักษณ์..... รหัสนักศึกษา..... 57122022-7.....
คณะวิชา..... JT..... สาขาวิชา..... MT.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 7/09/60	9	ทำ Schedule โฟลวชาร์ต infographic กับคุณ	—	—
อังคาร 8/09/60	9	ทำกราฟในแอป / มีคอนเทนต์ความรู้ จากโปรแกรม	—	—
พุธ 9/09/60	9	infographic เรื่องกลิ่นอาย	—	—
พฤหัสบดี 10/09/60	9	ทำ infographic เรื่องไฟฟ้า / ด้วยกับ อ.ศุภวิทย์	—	—
ศุกร์ 11/09/60	9	ทำ graphic ในแอปเรื่องเดิม / ทำ info เรื่องไฟฟ้า	—	—
เสาร์ / /				
อาทิตย์ / /				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	434.5	ลงชื่อ..... กัญญา ศิริลักษณ์ (..... กัญญา ศิริลักษณ์.....)	ลงชื่อ..... ศิริลักษณ์ ศิริลักษณ์ (..... ศิริลักษณ์ ศิริลักษณ์.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	479.5	วัน/เดือน/ปี..... 11/09/60 นักศึกษา.....	ตำแหน่ง..... กราฟิก วัน/เดือน/ปี..... 11/09/60 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน.....	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมนำ
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สาธิตศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่..... 12

ชื่อ-สกุลนักศึกษา..... กัญญา ศิริชัย..... รหัสนักศึกษา..... 59122022-7
คณะวิชา..... LT..... สาขาวิชา..... MT.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์...../...../.....				
อังคาร 15/09/60	9	ทำสื่อ 9 ชิ้นในคอม HX ใน infographic	-	-
พุธ 16/09/60	9	ทำกราฟิกตัวละครในคอม 1 ชิ้น 6 ชิ้นใน photo	-	-
พฤหัสบดี 17/09/60	9	ทำ infographic ไฟฟ้า 9 ชิ้นสื่อวีดิโอ 1 ชิ้น	-	-
ศุกร์ 18/09/60	9	นำเสนอผลงานชิ้นทำโปสเตอร์ 1 ชิ้นสื่อวีดิโอ 1 ชิ้น	-	-
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	36	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	479.5	ลงชื่อ..... กัญญา ศิริชัย..... (..... กัญญา ศิริชัย.....)	ลงชื่อ..... [Signature]..... (..... โสภณ ศิริชัย.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	515.5	วัน/เดือน/ปี..... 18/09/60..... นักศึกษา.....	ตำแหน่ง..... กรรณิก..... วัน/เดือน/ปี..... 27/09/60..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ. นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสาธิตศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมนำ
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....13.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา.....กัญญา ศิริสุข.....รหัสศึกษา.....57199022-7
คณะวิชา.....IT.....สาขาวิชา.....MT.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 21/08/60	9	ทำโปรเจกต์เว็บไซต์ (กราฟิก) งานสัปดาห์ที่ 13	-	-
อังคาร 22/08/60	9	แก้ไข infographic ไปทำ Leaderboard 9	-	-
พุธ 23/08/60	9	ปรับเปลี่ยน infographic ทำกราฟิก กราฟิก 2 (final)	-	-
พฤหัสบดี 24/08/60	9	ทำกราฟิกกราฟิก 2 แก้ไข schedule	-	-
ศุกร์ 25/08/60	9	แก้ไขกราฟิก 2 เริ่มเขียนโครงร่าง	-	-
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	515.5	ลงชื่อ.....กัญญา ศิริสุข..... (.....กัญญา ศิริสุข.....)	ลงชื่อ.....[Signature]..... (.....[Signature].....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	560.5	วัน/เดือน/ปี.....25/08/60..... นักศึกษา.....	ตำแหน่ง.....กราฟิก..... วัน/เดือน/ปี.....27/08/60..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สาธิตฝึกงานและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น
Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์
สัปดาห์ที่.....14.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา กัญญา ศิริไธสง รหัสนักศึกษา 51122022 - 7
คณะวิชา IT สาขาวิชา MT

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 25/08/60	9	เขียนโปรแกรม จำลองโปรแกรมที่ 3	—	—
อังคาร 26/08/60	9	เขียนโปรแกรม แก้ไขเกมที่ 2	—	—
พุธ 30/08/60	9	จำลองโปรแกรมที่ 2 ทดสอบโปรแกรม	—	—
พฤหัสบดี 31/08/60	9	จำลองโปรแกรมที่ 3	—	—
ศุกร์ 1/09/60	9	ทำ เกมที่ 3 แก้ไขเกมที่ 2 / วิเคราะห์	—	—
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ		
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	560.5	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ		
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	605.5	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ		

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สาธิตศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 15

ชื่อ-สกุลนักศึกษา กัญญา ศิริไวย รหัสนักศึกษา 5112022-7
คณะวิชา ST สาขาวิชา MT

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 4/9/60	9	รับงานสอนเกี่ยวกับงานช่างเครื่องกล	—	—
อังคาร 5/9/60	9	ทำกราฟิก ระยะเวลา 2 ชั่วโมง	—	—
พุธ 6/9/60	9	ทำกราฟิก ระยะเวลา 3 ชั่วโมง (จาก 1 ชั่วโมง)	—	—
พฤหัสบดี 7/9/60	9	ทำกราฟิก ระยะเวลา 3 ชั่วโมง (จาก 1 ชั่วโมง)	—	—
ศุกร์ 8/9/60	9	ทำกราฟิก ระยะเวลา 3 ชั่วโมง (จาก 1 ชั่วโมง)	—	—
เสาร์/...../.....				
อาทิตย์/...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	605.5	ลงชื่อ กัญญา ศิริไวย (..... กัญญา ศิริไวย)	ลงชื่อ ทศพร (..... ไชยณัฐ คำธรรม)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	650.5	วัน/เดือน/ปี 8/9/60 นักศึกษา	ตำแหน่ง กรรมาชิก วัน/เดือน/ปี 9/10/60 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสาธิตศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สาธิตฝึกงานและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 16

ชื่อ-สกุลนักศึกษา กัญญา ศิริไฉย รหัสนักศึกษา 57191022-7
คณะวิชา IT สาขาวิชา MT

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 11/9/60	9	ทำทฤษฎีบทที่ 3 (จาก solid)	—	—
อังคาร 12/9/60	9	ทำทฤษฎีบทที่ 3 (object ใดของ)	—	—
พุธ 13/9/60	9	ทำทฤษฎีบทที่ 3 (Enemy)	—	—
พฤหัสบดี 14/9/60	9	คิดข้อสอบ Project complete ของบริษัท	—	ส่งงานที่ไฉ่ครบถ้วน
ศุกร์ 15/9/60	9	คิดข้อสอบ ที่สนใจ / ทำรูปเล่มโครงงาน	—	—
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	655.5	ลงชื่อ กัญญา ศิริไฉย (กัญญา ศิริไฉย)	ลงชื่อ 700 (ไฉ่ ช่างสี)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	695.5	วัน/เดือน/ปี 15/9/60 นักศึกษา	ตำแหน่ง กรรมา วัน/เดือน/ปี 17/09/60 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสาธิตฝึกงาน / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมนำ
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สาธิตศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 โทร 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....17.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา กัญญา ศิริไฉย รหัสนักศึกษา..... 57122022-7
คณะวิชา..... IT สาขาวิชา..... IT

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 18/9/60	9	ทำทาสีผนังห้องที่ 3 / ทำ Quote คุณในพระเจดีย์	-	-
อังคาร 19/9/60	9	ทำสไลด์วอลล์ที่ 3 / ทำกราฟฟิคที่ผนัง ห้องรับแขก	-	-
พุธ 20/9/60	9	นำสไลด์กราฟฟิคไปลง / ทำสไลด์ 5 โค้งรวม	-	-
พฤหัสบดี 21/9/60	9	ทำสไลด์วอลล์ที่ 3 / ทำกราฟฟิคไปลง สไลด์ห้องสื่อ	-	-
ศุกร์ 22/9/60	9	ทำสไลด์วอลล์ 5 โค้งรวม	-	-
เสาร์ / /				
อาทิตย์ / /				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	695.5	ลงชื่อ..... กัญญา ศิริไฉย (..... กัญญา ศิริไฉย)	ลงชื่อ..... ไรจอน รัสวีระ (..... ไรจอน รัสวีระ)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	740.5	วัน/เดือน/ปี..... 22/9/60 นักศึกษา	ตำแหน่ง..... ภาวณิก วัน/เดือน/ปี..... 22/109/60 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....18.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา..... กัญญา ศิริไต้ย..... รหัสนักศึกษา..... ๐๖๑๒๐๒๒-๖.....
คณะวิชา..... IT..... สาขาวิชา..... MT.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ ๒๖/๙/๖๐	๑	ค้นหาข้อมูล PPS PROJECT COMPLETED / ทำรูปเล่ม	—	google sheet ยังใช้ทำงานอยู่
อังคาร ๒๖/๙/๖๐	๑	ทำสไลด์บทที่ 3 / ทำรูปเล่ม	—	ข้อมูลอ้างอิงยังไม่ตรงกัน
พุธ ๒๗/๙/๖๐	๑	ทำรูปเล่ม / หาข้อมูลสถานที่เพื่อจัดทำ PPS PROJECT COMPLETED	—	สถานที่ว่างยาก
พฤหัสบดี 2๘/๙/๖๐	๑	ทำข้อมูลสถานที่เพื่อจัดทำ PPS PROJECT COMPLETED	—	สถานที่ว่างยาก > 1 ชั่วโมง
ศุกร์ 29/๙/๖๐	๑	ทำรูปเล่ม ได้รวบรวมบทที่ 2 และ 4	—	ข้อมูลว่างยาก
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้		ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน		ลงชื่อ..... กัญญา ศิริไต้ย..... (..... กัญญา ศิริไต้ย.....)	ลงชื่อ..... วิชา..... (..... วิชา.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด		วัน/เดือน/ปี..... 29/09/60..... นักศึกษา.....	ตำแหน่ง..... วิชา..... วัน/เดือน/ปี..... 29/09/60..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน.....	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ชื่อ – สกุล

นางสาวกัญญา ศิริเลี้ยง

วัน เดือน ปีเกิด

14 กุมภาพันธ์ 2540

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา

ระดับประถมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2548

โรงเรียนสุตใจวิทยา

ระดับมัธยมศึกษา

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น พ.ศ. 2551

โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) 4

ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2554

โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) 4

ระดับอุดมศึกษา

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย พ.ศ. 2557

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ทุนการศึกษา

- ไม่มี -

ประวัติการฝึกอบรม

- ไม่มี -

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์

- ไม่มี -

TNI

NACHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY