

โครงการอนิเมชัน เรื่อง เด็กติดเกม

โดย

- | | |
|---------------|----------|
| 1. นายพอเพียง | พานแก้ว |
| 2. นายศิกรณ | แจ้งฉวี |
| 3. นายณัฐวุฒิ | กิ่งวิชา |

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)

ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

วิทยาลัยเทคโนโลยีสละโว้

พ.ศ. 2567

ใบอนุมัติโครงการ

ชื่อโครงการ อนิเมชั่น เรื่อง เด็กติดเกม

คณะผู้จัดทำ

- | | | | |
|---------------|----------|--------------|------------|
| 1. นายพอเพียง | พานแก้ว | รหัสประจำตัว | 6512510001 |
| 2. นายศิกรณ | แฉ่งฉวี | รหัสประจำตัว | 6512510008 |
| 3. นายณัฐวุฒิ | กิ่งวิชา | รหัสประจำตัว | 6511400049 |

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างสื่ออนิเมชั่นที่สะท้อนถึงปัญหาสังคมในปัจจุบัน
2. เพื่อสร้างสื่ออนิเมชั่นโดยนำเสนอผ่านช่องทาง Internet
3. เพื่อนำทักษะการใช้โปรแกรม Adobe Flash มาสร้างสื่ออนิเมชั่น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ผู้ที่รับชมอนิเมชั่นได้เห็นผลกระทบจากการไม่แบ่งเวลา
2. ทำให้ผู้ที่รับชมอนิเมชั่นสามารถนำข้อคิดมาปรับใช้ในการดำเนินชีวิต
3. ได้รับประโยชน์และทักษะการทำงานอย่างเป็นระบบแบบแผน

ได้รับการตรวจสอบและอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

เมื่อวันที่ 24 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2567

.....
(นางสาวอภิญญา หินทอง)

อาจารย์ผู้สอนโครงการ

.....
(นายวรวงศ์ ศรีเฉลิม)

อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ

.....
(นางสาวอรัญญากร วงศ์พันธ์)

หัวหน้าสาขาวิชาคอมพิวเตอร์

.....
(นายจักรกริช จุ่มพลพงษ์)

ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ

ชื่อโครงการ อนิเมชัน เรื่อง เด็กติดเกม

คณะผู้จัดทำ

- | | | | |
|---------------|----------|--------------|------------|
| 1. นายพอเพียง | พานแก้ว | รหัสประจำตัว | 6512510001 |
| 2. นายศิกรณ | แฉ่งฉวี | รหัสประจำตัว | 6512510008 |
| 3. นายณัฐวุฒิ | กิ่งวิชา | รหัสประจำตัว | 6511400049 |

อาจารย์ที่ปรึกษา	นายวรวิทย์ ศรีเฉลิม
ระดับการศึกษา	ประกาศนียบัตรวิชาชีพ
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
สาขางาน	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
สถาบันการศึกษา	วิทยาลัยเทคโนโลยีละโว้

บทคัดย่อ

โครงการเล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อแสดงถึงผลกระทบของการเล่นเกม โดยในเนื้อเรื่องของโครงการที่ได้จัดทำขึ้นจะแบ่งเนื้อเรื่องเป็นฉาก แต่ละฉากจะมีทั้งภาพเคลื่อนไหวและเสียงพากย์ประกอบไปด้วยโครงการเล่มนี้จะเน้นเรื่อง ผลเสียของการติดเกม เพื่อนำมาเผยแพร่ให้เกิดประโยชน์มากที่สุด และมีภาพการ์ตูนที่สื่อถึงพฤติกรรมของเด็กติดเกมและเสียงพากย์ที่เข้าถึงความรับผิดชอบในการเรียน เพื่อให้ผู้รับชมได้รับรู้ถึงสิ่งที่ตัวละครต้องการจะสื่อ

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลนั้นจะศึกษาข้อมูลมาจากอินเทอร์เน็ต และจากคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการโดยผลงานที่นำมาเสนอจัดทำโดยโปรแกรม **Adobe Animate** ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้สร้างภาพเคลื่อนไหว ส่วนเนื้อหาในรูปแบบโครงการประกอบด้วย ความเป็นมาของวัตถุประสงค์และประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับประโยชน์ในการจัดทำ อนิเมชัน เรื่อง เด็กติดเกม ช่วยให้ผู้รับชมที่สนใจให้มีสติและไม่ประมาทในการใช้ชีวิตในสังคม

กิตติกรรมประกาศ

โครงการอนิเมชั่น เรื่อง เด็กติดเกม สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความรู้และความช่วยเหลือจาก อาจารย์วรพงศ์ ศรีเฉลิม ที่ปรึกษาโครงการ อาจารย์อภิญญา หินทอง ผู้สอนวิชาโครงการ ที่ได้กรุณาตรวจสอบ แก้ไขข้อบกพร่องในการจัดทำเอกสาร และคณาจารย์สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจทุกท่าน ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำทุกขั้นตอนของการจัดทำโครงการ ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ขอบคุณเพื่อนนักเรียน ตลอดจนผู้ที่เกี่ยวข้องทุกท่าน ที่ได้ให้กำลังใจ และมีส่วนช่วยเหลือให้โครงการฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

คณะผู้จัดทำหวังว่าโครงการฉบับนี้ จะเป็นส่วนหนึ่งที่ให้ประโยชน์กับผู้สนใจในการศึกษาหาความรู้ไม่มากนัก

คณะผู้จัดทำ

คำนำ

โครงการอนิเมชันเรื่อง เด็กติดเกม เป็นส่วนหนึ่งของ วิชา โครงการ รหัสวิชา 20240-8501 ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้ได้รับชมหรือได้ศึกษาได้แง่คิดจากอนิเมชัน และนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

ซึ่งโครงการนี้มีเนื้อหาความรู้เกี่ยวกับสังคมในปัจจุบัน และเนื้อหาของอนิเมชันสื่อให้เห็นว่าการติดเกมในสังคมปัจจุบันของนักเรียนส่งผลกระทบต่อผลการเรียนของนักเรียนเป็นอย่างมากในการจัดทำโครงการในครั้งนี้ ผู้จัดทำขอขอบพระคุณบิดา มารดา ที่ให้การสนับสนุนในด้านงบประมาณ ขอบคุณคณาจารย์สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจที่ให้ความรู้ และแนวทางการศึกษา ขอบคุณเพื่อนๆ ทุกคนที่ให้ความช่วยเหลือมาโดยตลอด ผู้จัดทำหวังว่าโครงการฉบับนี้จะ ให้ความรู้ และเป็นประโยชน์ แก่ผู้สนใจทุกๆ ท่าน

นายพอเพียง พานแก้ว

นายศิลากรณ์ แฉ่งฉวี

นายณัฐวุฒิ กิ่งวิชา

12 กรกฎาคม 2567

สารบัญ

	หน้า
หน้าอนุมัติ	ก
บทคัดย่อ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
คำนำ	
สารบัญ	
สารบัญรูปภาพ	
สารบัญตาราง	
บทที่ 1 บทนำ	
1. ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ	1
2. วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
3. ขอบเขตของโครงการ	1
4. ระยะเวลาและขั้นตอนการดำเนินโครงการ	2
5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
6. แหล่งข้อมูลที่ใช้ศึกษา	4
7. เครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์	4
8. งบประมาณ	4
บทที่ 2 เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง	
1. ข้อมูลขององค์กรเดิม	5-6
2. ข้อมูลเกี่ยวกับการทำโครงการของนักเรียน	7-11
บทที่ 3 ขั้นตอนและวิธีการปฏิบัติงาน	
1. เขียนบรรยายเกี่ยวกับการศึกษาหาข้อมูล	12
2. ดำเนินการออกแบบร่าง	13-18
3. ขั้นตอนการดำเนินงาน	19
3.1 การติดตั้งโปรแกรม Adobe Animate 2022	19-27
บทที่ 4 การพัฒนาระบบงาน	
1. เมื่อสำเร็จมีการทดลองใช้	28-40

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 สรุปอภิปรายและข้อเสนอแนะ	41
1. สรุปผลการดำเนินงาน	41
2. ปัญหาที่เกิดขึ้นในการจัดทำโครงการ	41
3. ข้อเสนอแนะ	41
บรรณานุกรม	42
ประวัติผู้จัดทำโครงการ	43
ภาคผนวก	44

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
รูปที่ 2.1 โลโก้วิทยาเทคโนโลยีละโว้	5
รูปที่ 2.2 Adobe animate 2022	7
รูปที่ 2.3 หน้าจอหลักของโปรแกรม Adobe animate 2022	8
รูปที่ 2.4 Tool bar โปรแกรม Adobe animate 2022	10
รูปที่ 2.5 Panel Groups โปรแกรม Adobe animate 2022	11
รูปที่ 3.1 แนะนำตัวละคร ก๊อตกับบ๊อง	13
รูปที่ 3.2 ก๊อตกับบ๊องกำลังเล่นเกมตอนกลางคืน	13
รูปที่ 3.3 ก๊อตและบ๊องนัดกันไปร้านเกม	14
รูปที่ 3.4 ไปโรงเรียน เพื่อจะแอบโดดเรียนไปร้านเกม	14
รูปที่ 3.5 เดินทางไปร้านอินเทอร์เน็ต	15
รูปที่ 3.6 กำลังเล่นเกมในร้านอินเทอร์เน็ต	15
รูปที่ 3.7 หลังจากเล่นเกมในร้านอินเทอร์เน็ต	16
รูปที่ 3.8 ก๊อตและบ๊องโดดเรียนไปร้านเกมในทุกๆวัน จนวันประชุมผู้ปกครองมาถึง	16
รูปที่ 3.9 ณ วันประชุมผู้ปกครอง	17
รูปที่ 3.10 ก๊อตและบ๊องได้รับใบเกรดตลอดภาคเรียนที่ผ่านมา	17
รูปที่ 3.11 ก๊อตและบ๊องดูใบเกรดแล้วพบว่าเกรดของตัวเอง ต่ำกว่าเฉลี่ย	18
รูปที่ 3.12 ก๊อตและบ๊องเริ่มคิดได้และหันกลับมาตั้งใจเรียน	18
รูปที่ 3.13 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม	19
รูปที่ 3.14 หน้าต่างโปรแกรม Adobe animate 2022	20
รูปที่ 3.15 การสร้าง Project	21
รูปที่ 3.16 กำหนดขนาดของชิ้นงาน	21
รูปที่ 3.17 นำรูปเข้า Project	22
รูปที่ 3.18 นำรูปเข้า Project	22
รูปที่ 3.19 นำรูปเข้า Project	23
รูปที่ 3.20 เพิ่มข้อมูลแต่ละฉากลงใน Library	23
รูปที่ 3.21 การเพิ่ม Layer	24
รูปที่ 3.22 การใช้เครื่องมือ Pen tool เพื่อดราฟรูป	24
รูปที่ 3.23 ใช้เครื่องมือ pen tool ดราฟรูปภาพ	25
รูปที่ 3.24 ใช้เครื่องมือ paint bucket tool ในการลงสี	25
รูปที่ 3.25 ลงสีตัวละคร	26

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

หน้า

รูปที่ 3.26	เพิ่มเฟรมทำตากระพริบ	26
รูปที่ 3.27	ทำตากระพริบ โดยการเพิ่มเฟรม โดยเฟรมหนึ่ง ตาปิด เฟรมหนึ่ง ตาเปิด	27
รูปที่ 4.1	หน้าปกอนิเมชั่น เรื่อง เด็กติดเกม	28
รูปที่ 4.2	แนะนำตัวละคร เด็กชาย ก๊อต	28
รูปที่ 4.3	แนะนำตัวละคร เด็กชาย บ๊อง	29
รูปที่ 4.4	ก๊อตกับบ๊องกำลังเล่นเกมตอนกลางคืน	29
รูปที่ 4.5	เช้าวันต่อมา	30
รูปที่ 4.6	ก๊อตและบ๊อง เดินทางไปร้านเกมแทนที่เลือกจะไปโรงเรียน	30
รูปที่ 4.7	ก๊อตและบ๊องเดินทางถึงร้านเกม	31
รูปที่ 4.8	ก๊อตและบ๊องกำลังเล่นเกม	31
รูปที่ 4.9	ก๊อตและบ๊อง เล่นเกมจนตกเย็น และกำลังจะชวนกลับบ้าน	32
รูปที่ 4.10	ก๊อตและบ๊องกับถึงบ้าน	32
รูปที่ 4.11	เช้าวันต่อมา	33
รูปที่ 4.12	บ๊องได้ชวนก๊อตไปร้านเกมด้วยกันอีกครั้ง	33
รูปที่ 4.13	หลังจากนั้นก๊อตและบ๊องได้ทำพฤติกรรมแบบเดิมซ้ำๆ จนวันสอบมาถึง	34
รูปที่ 4.14	ก๊อตและบ๊องกำลังสอบประจำปีการศึกษา 2597	34
รูปที่ 4.15	ก๊อตและบ๊องได้ชวนกันไปรับใบผลการเรียน	35
รูปที่ 4.16	ใบเกรดของเด็กชาย บ๊อง	35
รูปที่ 4.17	ใบเกรดของเด็กชาย ก๊อต	36
รูปที่ 4.18	อาจารย์ได้เข้ามาให้คำแนะนำแก่เด็กชายทั้งสองคน ด้วยการแบ่งเวลา	36
รูปที่ 4.19	ก๊อตและบ๊อง เริ่มหันกลับมาสนใจการเรียนและแบ่งเวลามากขึ้น	37
รูปที่ 4.20	1 สัปดาห์ผ่านไป	37
รูปที่ 4.21	จนวันสอบปลายภาคมาถึง ก๊อตและบ๊องกำลังสอบปลายภาค	38
รูปที่ 4.22	ก๊อตและบ๊องชวนกันไปรับใบเกรด	38
รูปที่ 4.23	ใบเกรดของเด็กชาย บ๊อง	39
รูปที่ 4.24	ใบเกรดของเด็กชาย ก๊อต	39
รูปที่ 4.25	ข้อคิดจาก อนิเมชั่น เรื่องเด็กติดเกม	40
รูปที่ 4.26	ขอขอบคุณ	40

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1.1 แสดงระยะเวลาและขั้นตอนการดำเนินโครงการ	2
ตารางที่ 1.2 แสดงงบประมาณ	3

บทที่ 1

บทนำ

1.ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ในปัจจุบันนี้ได้มีเด็กและเยาวชน เสียผู้เสียคนเพราะเกมเป็นจำนวนมากเนื่องจากสาเหตุต่างๆเช่น ในครอบครัวไม่จำกัดชั่วโมงการเล่นเกมของเด็ก ให้แน่ชัด หรือ ไม่ยอมเข้มงวดจึงทำให้ติดเกมมากเกินไป บางรายติดจนเสียการเรียน บางรายก็ขโมยเงินพ่อแม่มาเล่นเกม จึงทำให้เกิดปัญหาซึ่งเป็นปัญหาสังคมในหลายๆด้าน เช่น ปัญหาวิวร้าง ชิงทรัพย์ บางรายก็เล่นเกมที่รุนแรงและทำให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบเกมจึงทำให้เกิดปัญหาหลายๆอย่างตามมา

การติดเกม (Gaming Addiction) เป็นพฤติกรรมเสพติดที่ผู้เล่นมีความหมกมุ่นกับการเล่นเกมมาก จนเกินไป จนกระทั่งไม่สามารถควบคุมตนเองให้เล่นตามเวลาที่กำหนดได้ ทำให้ใช้เวลาในการเล่นที่ยาวนาน และเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ เมื่อถูกบังคับให้เลิกหรือหยุดเล่นอาจแสดงพฤติกรรมในเชิงต่อต้าน เช่น แสดงอาการ หงุดหงิด ไม่พอใจ ก้าวร้าว

องค์การอนามัยโลก ได้ประกาศให้ “โรคติดเกม” (Gaming Disorder) เป็นหนึ่งในโรคทางจิตเวช ที่ส่งผลกระทบต่อเชิง ลบต่อสุขภาพ ครอบครัว การศึกษา การงานอาชีพ และสังคม ซึ่งโรคติดเกม คือ โรคที่เกิดจากพฤติกรรมเสพติด ในทางสมองมีลักษณะคล้ายกับติดสารเสพติด ซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการพัฒนาสมอง พัฒนาการ และ พฤติกรรมของบุคคลที่เสพติดการเล่นเกม ส่วนใหญ่จะติดจากการเล่นเกมผ่านอินเทอร์เน็ต

ในการแก้ไขปัญหาติดเกม ในปัจจุบันสามารถแก้ปัญหาได้ด้วยการควบคุมพฤติกรรม เช่น เล่นเกมให้เป็นเวลา กำหนดให้เล่นเป็นเวลา ช่วยทำให้สามารถมีสมาธิจดจ่อกับการเรียน ไม่หมกมุ่น

2. วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 2.1 เพื่อสร้างสื่ออนิเมชันที่สะท้อนถึงปัญหาสังคมในปัจจุบัน
- 2.2 เพื่อสร้างสื่ออนิเมชันโดยนำเสนอผ่านช่องทาง Internet
- 2.3 เพื่อนำทักษะการใช้โปรแกรม Adobe Animate มาสร้างสื่ออนิเมชัน

3. ขอบเขตของโครงการ

- 3.1 จัดทำอนิเมชันเรื่อง เด็กติดเกม โดยใช้โปรแกรม Adobe Animate
- 3.2 อนิเมชัน เรื่อง เด็กติดเกม ใช้เวลานำเสนอ 5 นาที

4. ระยะเวลาและขั้นตอนการดำเนินโครงการ

เดือน ขั้นตอนการดำเนินงาน	พฤษภาคม 2567				มิถุนายน 2567				กรกฎาคม 2567				สิงหาคม 2567				กันยายน 2567			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. เตรียมหัวข้อการทำโครงการ พร้อมกำหนดชื่อโครงการ	←	→																		
2. เสนอใบอนุญาตโครงการ			←	→																
3. ศึกษา และเก็บรวบรวมข้อมูลในการทำโครงการ					←	→														
4. ดำเนินการจัดทำโครงการ และเอกสาร							←	→												
5. นำเสนอโครงการเมื่อเสร็จสมบูรณ์													←	→						
6. สรุปผลการดำเนินโครงการ																←	→			

ตารางที่ 1.1 ระยะเวลาและขั้นตอนการดำเนินโครงการ

5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 5.1 ทำให้ผู้ที่ได้รับชมอนิเมชันได้ทราบถึงปัญหาของสังคมไทยในปัจจุบันและวิธีการแก้ไข
- 5.2 ทำให้ผู้ที่สนใจสามารถเข้าไปรับชมเมื่อใดก็ได้ตามที่ต้องการ
- 5.3 ทำให้เกิดทักษะเพิ่มขึ้นในการใช้โปรแกรม **Adobe Animate** สร้างสื่ออนิเมชัน

6. แหล่งข้อมูลที่ศึกษา

- 6.1 <https://www.happyhomeclinic.com/Download/article/mh13-gaming-disorder.pdf> (ผลเสียของการเล่นเกม)
- 6.2 <https://www.camri.go.th/th/home/infographic/infographic-680>
(ผลกระทบของการติดเกมต่อเด็ก)
- 6.2.1 <https://www.camri.go.th/th/home/infographic/infographic-393>
(ปัญหาเด็กติดเกม)

7. เครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์

- 7.1 เครื่องคอมพิวเตอร์
 - 7.1.1 Hardware
 - CPU
 - RAM 4.00 GB
 - System type 64-bit Operating System
 - 7.1.2 Software
 - Adobe Animate 2022
- 7.2 อุปกรณ์อื่นๆ
 - ไมค์โครโฟนอัดเสียง
 - กระดาษ A4

8. งบประมาณ

ลำดับที่	รายการ	งบประมาณ
1	เอกสาร	90.-
รวม		90.-

ตารางที่ 1.2 งบประมาณ

บทที่ 2

เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

1. ข้อมูลขององค์กรเดิม



รูปที่ 2.1 โลโก้วิทยาลัยเทคโนโลยีละโว้

วิทยาลัยเทคโนโลยีละโว้เป็นวิทยาลัยอาชีวขนาดใหญ่ สังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน กระทรวงศึกษาธิการตั้งอยู่เลขที่ 95/11 หมู่ 4 ถนนพหลโยธิน เทศบาลเมืองเขาสามยอต อำเภอเมือง จังหวัดลพบุรี

พ.ศ. 2515 นางสาวสันต์ทวี กรีกุล ได้ดำเนินการก่อตั้งโรงเรียนเปิดสอนสายอาชีพในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (สายอาชีพ) แผนกเครื่องยนต์ ใช้ชื่อว่า"โรงเรียนช่างกลละโว้" เมื่อ วันที่ 17 พฤษภาคม 2515 และ ดำรงตำแหน่งผู้รับใบอนุญาต

พ.ศ. 2516 เปิดแผนกวิชาช่างวิทยุ โทรคมนาคม มัธยมศึกษาตอนปลายสายอาชีพ

พ.ศ. 2517 เปิดแผนกวิชาช่างไฟฟ้า

พ.ศ. 2520 แต่งตั้ง นายบุญหลง ประสบลาภ ดำรงตำแหน่งผู้รับใบอนุญาต

พ.ศ. 2522 เปิดแผนกพาณิชยการ และขอใบอนุญาตเปลี่ยนชื่อจากโรงเรียนช่างกลละโว้เป็น "โรงเรียนช่างกลพาณิชยการละโว้"

พ.ศ. 2526 แต่งตั้งนายจิรพจน์ สุณาณนชัยกุล ดำรงตำแหน่งครูใหญ่ ผู้จัดการและ ผู้รับใบอนุญาต เปลี่ยนชื่อ โรงเรียนช่างกลพาณิชยการละโว้ เป็น โรงเรียนเทคโนโลยีละโว้

พ.ศ. 2543 ได้รางวัลศึกษารางวัลพระราชทานระดับก่อนอุดมศึกษา

พ.ศ. 2553 ได้รับรางวัลสถานศึกษารางวัลพระราชทานสถานศึกษาอาชีวศึกษาขนาดใหญ่

พ.ศ. 2553 เปิดศูนย์เพื่อนใจวัยรุ่น TO BE NAMBER ONE FRIEND CORNER ได้รับแต่งตั้ง เป็น ศูนย์ทดสอบมาตรฐานฝีมือแรงงาน

พ.ศ. 2554 เปลี่ยนจากโรงเรียนเป็นวิทยาลัยเทคโนโลยีละโว้

พ.ศ. 2555 ผ่านการประเมินรอบ 3 จาก สมศ.

พ.ศ. 2556 เป็นสถานส่งเสริมและพัฒนาจริยธรรมจากสำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ

พ.ศ. 2557 1. ได้รับรางวัลสถานศึกษาดีเด่นด้านประหยัด ชื่อสัตย์ สะอาด สามัคคี มีน้ำใจจาก กระทรวงศึกษาธิการ

2. สถานศึกษาดำเนินแบบในการขับเคลื่อนโครงการหมู่บ้านรักษาศีล 5 ประชาเป็นสุข

พ.ศ. 2558 1. รางวัลศึกษารางวัลพระราชทาน ระดับอาชีวประจำปี 2557 จากกระทรวงศึกษาธิการ

2. ได้รับเกียรติบัตรจากโครงการพบพระพบธรรมเฉลิมพระเกียรติประจำปี 2558 เป็นสถานศึกษาที่ส่งเสริมคุณธรรมโดยการเข้าร่วมกิจกรรมพบพระพบธรรมเฉลิมพระเกียรติ

3. ได้รับเกียรติบัตร ตามโครงการเสริมสร้างประสบการณ์อาชีวศึกษาและสร้างรายได้ระหว่างโรงเรียนเอกชน ปีงบประมาณ พ.ศ. 2558 จาก สช.

4. ได้รับรางวัลเสมา ปปส. ดีเด่น จากกระทรวงศึกษาธิการ

5. เป็นสถานศึกษาดำเนินแบบ จัดระเบียบสังคมและสถานศึกษา

6. ได้รับรางวัล สถานศึกษาปลอดภัย และสุขภาพอนามัยดีงานสัปดาห์ ความปลอดภัยในการทำงานแห่งชาติ ครั้งที่ 29 ให้ไว้ ณ วันที่ 4 ก.ค. 58 โดยนายพิพัฒน์ พรศิริเลิศกิจอธิบดีกรมสวัสดิการคุ้มครองแรงงาน

ปัจจุบัน

นายสมศักดิ์ สุนาวนิชย์กุล ดำรงตำแหน่งประธานกรรมการบริหารวิทยาลัย

นายศิริชัย สุนาวนิชย์กุล ดำรงตำแหน่งผู้รับใบอนุญาต

นางพรทิพย์ โพธิ์บัว ดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการ

หลักสูตรที่เปิดสอน

-ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) ประเภทวิชาช่างอุตสาหกรรม วิชาพาณิชยกรรมและระบบทวิภาคี

-ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.)ประเภทวิชาช่างอุตสาหกรรม ประเภทวิชาบริหารธุรกิจมีระบบเทียบความรู้และประสบการณ์

-สาขาที่เปิดสอน การบัญชี การตลาด คอมพิวเตอร์ธุรกิจ ช่างไฟฟ้ากำลัง ช่างอิเล็กทรอนิกส์ช่างกลโรงงาน และช่างก่อสร้าง

สัญลักษณ์วิทยาลัย

ปรารค์สามยอด หมายถึง โบราณสถานตั้งอยู่ในจังหวัดลพบุรี และยังเป็นสัญลักษณ์ประจำจังหวัด

เรือสำเภา หมายถึง สมัยก่อนมนุษย์เรามีการติดต่อซื้อขายสินค้าด้วยเรือสำเภาซึ่ง

เป็นธุรกิจ วิทยาลัยฯเปิดสอนสายวิชาบริหารธุรกิจ จำใช้สัญลักษณ์รูปเรือสำเภา

เฟือง หมายถึง เครื่องจักรกลที่กำลังทำงานในรูปแบบต่างๆ วิทยาลัยฯเปิดสอนสายวิชาอุตสาหกรรม จึงใช้สัญลักษณ์รูปเฟืองภายในวงกลม ซึ่งจะมีการพัฒนาส่งเสริมการเรียนการสอนในสถานศึกษาเป็นไปตามระบบของการศึกษาต่อเนื่องและตลอดไป

ดอกไม้ประจำโรงเรียน ดอกเข็ม มีความหมายคือ วิทยาลัยฯมุ่งมั่นผลิตนักศึกษาให้มีสติปัญญาเฉียบแหลมพร้อมที่จะแก้ไขอุปสรรค ที่เกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อมูลเกี่ยวกับการทำโครงการของนักเรียน

2.1 โปรแกรม Adobe Animate 2022



รูปที่ 2.2 โปรแกรม Adobe Animate 2022

Adobe Animate เป็นหนึ่งในชุด โปรแกรม Adobe Creative Cloud นั้นเอง โดยถูกสร้างขึ้น เพื่อพัฒนาไฟล์ภาพเคลื่อนไหวหรืออนิเมชันบนเว็บไซต์ ที่เรียกกันว่า "Web Animation" และยังสามารถ สร้าง Interactive หรือการโต้ตอบกับผู้เข้าชมเว็บไซต์ บนเว็บไซต์ต่างๆ ได้อีกด้วย ซึ่งก็ได้พัฒนามา จาก Adobe Flash Professional เป็น Adobe Animate ให้ออกมาให้ใช้งานกัน พร้อมฟังก์ชันที่ ทำงานได้สะดวกสบายมากขึ้น

จุดเด่นของโปรแกรม Adobe animate 2022

โปรแกรม Adobe animate เป็นโปรแกรมอนิเมชัน แบบ Vector การสร้างงานจะเป็นภาพลายเส้น แกะไขลายเส้นได้ ย่อขยายได้ ภาพไม่แตก ในเวอร์ชันใหม่ Animate CC ได้เพิ่มความสามารถด้านสร้าง อนิเมชันแบบจริงจิงมาหลายอย่าง เช่น Frame Picker, Lip sync , Camera และแปลงไฟล์วิดีโอได้ดีขึ้น ด้วย

ไฟล์รูปภาพ (image) เช่น JPG, BMP, GIF

ไฟล์เสียง (Sound) เช่น MP3, WAV

เสียงบรรยายผ่านไมค์โครโฟน

ไฟล์วิดีโอ (Video) เช่น AVI

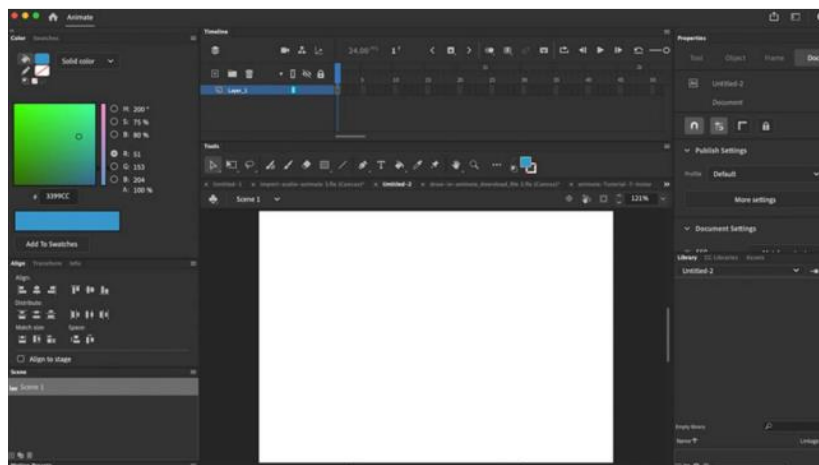
ไฟล์ที่สามารถนำออกมาได้

Flash movie (.swf) ลักษณะเช่นเดียวกับโปรแกรม Macromedia Flash

HTML File (.html) สำหรับการนำไปใช้กับเว็บไซต์

EXE File (.exe) สำหรับการนำไปใช้แบบ Stand alone คือ การแสดงผลโดยไม่ต้องติดตั้ง

ส่วนประกอบหน้าต่างโปรแกรม



รูปที่ 2.3 หน้าจอหลักของโปรแกรม Adobe animate 2022

1. Menu

- **File** สำหรับการสร้างโปรเจกต์ใหม่ การเปิดไฟล์ การบันทึก การนำเข้าและการส่งออกไฟล์ การเผยแพร่
- **Edit** สำหรับการแก้ไข การยกเลิกหรือทำซ้ำ การตัด คัดลอกและการวาง การตั้งค่าการทำงานของโปรแกรม
- **View** สำหรับการปรับแต่งมุมมอง การซูม เปิด/ปิดตาราง เส้นนำทาง ไม้บรรทัด การจัดวางวัตถุ
- **Insert** สำหรับการแทรกองค์ประกอบต่างๆ แทรกเลเยอร์/เฟรม/คีย์ สร้างหรือแทรกสัญลักษณ์ เสียง และวิดีโอ
- **Modify** สำหรับการปรับแต่งองค์ประกอบ หมุน/ย้าย ขยายและหด การจัดเรียงวัตถุ การแก้ไขรูปร่าง
- **Text** สำหรับการจัดการข้อความ เลือกแบบอักษร กำหนดขนาด การจัดตำแหน่งข้อความ
- **Commands** รวมคำสั่งสำหรับการทำงานอัตโนมัติ รันคำสั่งที่กำหนดไว้
- **Control** ควบคุมการเล่นอนิเมชัน
- **Window** การจัดการหน้าต่างเครื่องมือ หน้าต่างคุณสมบัติ ห้องสมุดและเครื่องมือ แถบควบคุม
- **Help** ใช้ในการเข้าถึงเอกสารและความช่วยเหลือ คู่มือการใช้งาน บทเรียนออนไลน์ ข้อมูลเกี่ยวกับโปรแกรม

1.1 Toolbar

แถบเครื่องมือประกอบไปด้วยเครื่องมือหลักต่างๆที่ใช้ในการสร้างและแก้ไขอนิเมชัน

- **Selection** ใช้ในการเลือกและย้ายวัตถุ
- **Subselection Tool** ใช้ในการเลือกและแก้ไขจุดต่างๆบนเส้นหรือรูปร่าง
- **Free Tranform Tool** เครื่องมือแปลงอิสระ ใช้ในการปรับขนาด/หมุน/เอียง
- **Gradient Transform Tool** ใช้ในการแก้ไขการไล่ระดับสีของวัตถุ
- **Lasso Tool** เครื่องมือบ่วง ใช้ในการเลือกวัตถุในรูปแบบอิสระ
- **Polygon Tool** เครื่องมือบ่วงหลายเหลี่ยม ใช้ในการเลือกวัตถุในรูปทรงหลายเหลี่ยม
- **Pen Tool** เครื่องมือปากกา ใช้ในการวาดเส้นโค้งและเส้นตรง
- **Text Tool** เครื่องมือข้อความ ใช้ในการเพิ่มและแก้ไขข้อความ
- **Line Tool** เครื่องมือเส้นตรง ใช้ในการวาดเส้นตรง
- **Rectangle Tool** เครื่องมือสี่เหลี่ยมใช้ในการวาดรูปสี่เหลี่ยม
- **Oval Tool** ใช้ในการวาดรูปวงรี
- **Rectangle Primitive Tool** ใช้ในการวาดรูปสี่เหลี่ยมที่สามารถปรับแต่งมุมได้
- **Oval Primitive Tool** ใช้ในการวาดรูปวงรีที่สามารถปรับแต่งได้
- **PolyStar Tool** เครื่องมือหลายเหลี่ยมและดาว ใช้ในการวาดรูปหลายเหลี่ยมและดาว
- **Brush Tool** ใช้ในการวาดและระบายสีแบบอิสระ
- **Paint Bucket Tool** เครื่องมือถังสี ใช้ในการเติมสี
- **Ink Bottle Tool** เครื่องมือขวดหมึก ใช้ในการเปลี่ยนเส้นขอบ
- **Eyedropper Tool** เครื่องมือหยดน้ำ ใช้ในการคัดลอกสีหรือคุณสมบัติต่างๆ
- **Eraser Tool** เครื่องมือลบ ใช้ในการลบส่วนต่างๆ
- **Hand Tool** ใช้ในการเลื่อนหน้าจอ
- **Zoom Tool** ใช้ในการขยายหรือการย่อมุมมอง

Align Panel แผงจัดเรียงใช้ในการจัดเรียงและปรับตำแหน่งของวัตถุให้ตรงกันสามารถจัดกึ่งกลาง, จัดซ้าย, จัดขวา และการจัดเรียงอื่น ๆ

Swatches Panel แผงสวอตซ์จัดเก็บสีที่ใช้บ่อย ๆ สามารถเลือกสีจากแผงนี้ได้อย่างรวดเร็ว

Component Parameters Panel แผงพารามิเตอร์คอมโพเนนต์ใช้ในการปรับแต่งและตั้ง

ค่าพารามิเตอร์ของคอมโพเนนต์สามารถเพิ่ม, ลบ, หรือแก้ไขพารามิเตอร์ของคอมโพเนนต์ได้

Actions Panel แผงแอคชันใช้ในการเขียนและแก้ไขโค้ด **ActionScript** หรือ **JavaScript** ช่วยให้ผู้ใช้สามารถเพิ่มฟังก์ชันการทำงานให้กับวัตถุในอนิเมชัน

History Panel แผงประวัติแสดงประวัติการทำงานที่ผ่านมาของผู้ใช้

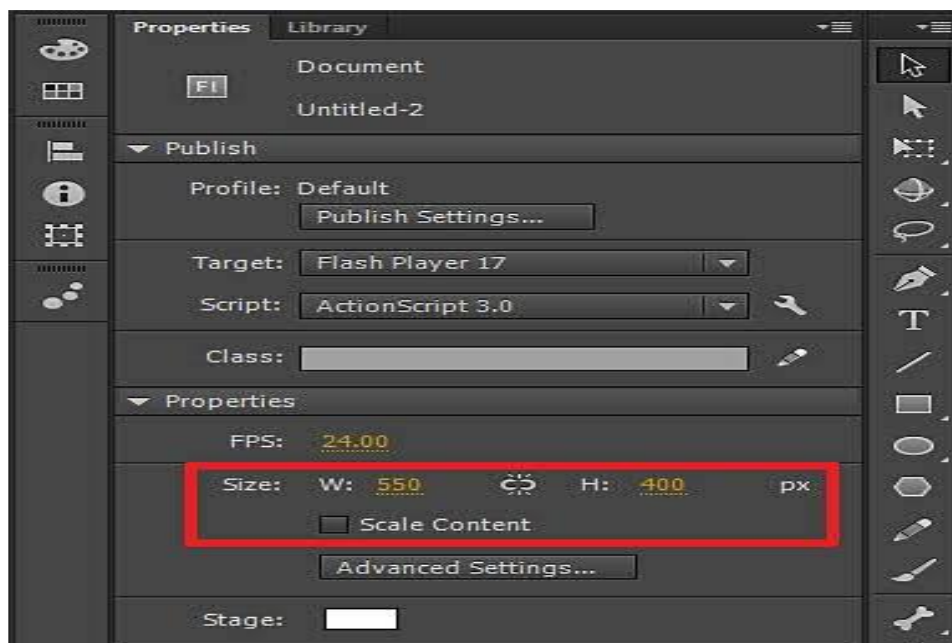
สามารถย้อนกลับไปยังขั้นตอนก่อนหน้าได้อย่างง่ายดาย

Scene Panel แผงฉากใช้ในการจัดการฉากต่าง ๆ ในโปรเจกต์

สามารถเพิ่ม, ลบ, และสลับระหว่างฉากต่าง ๆ ได้

Component Inspector Panel แผงตรวจสอบคอมโพเนนต์ใช้ในการดูและแก้ไขคุณสมบัติของ

คอมโพเนนต์สามารถตรวจสอบและแก้ไขการตั้งค่าของคอมโพเนนต์ได้อย่างละเอียด



รูปที่ 2.5 Panel Groups โปรแกรม Adobe animate 2022

บทที่ 3

ขั้นตอนและวิธีการปฏิบัติงาน

1. เขียนบรรยายเกี่ยวกับการศึกษาหาข้อมูล

1.1 ขั้นตอนการเลือกหัวข้อโครงการงาน

- มีการประชุมภายในกลุ่มเกี่ยวกับการเลือกหัวข้อโครงการงาน
- ได้มีการประชุมภายในกลุ่มเกี่ยวกับการเลือกหัวข้อโครงการงาน เสนอความคิดเห็นตามความถนัดของแต่ละบุคคลจนข้อสรุปแน่ชัดในการเลือกทำ อนิเมชัน เรื่อง เด็กติดเกม

1.2 ขั้นตอนการเสนอโครงการขออนุมัติ

- มีการเสนอโครงการ
- นำหัวข้อโครงการเสนออาจารย์ผู้สอน พร้อมทั้งอธิบายเหตุผลในการเลือกโครงการจัดทำโครงการจะจัดทำเพื่อเป็นประโยชน์กับผู้สนใจ ได้รู้ถึงข้อเสียของการติดเกมและการที่ไม่รู้จักวินัยและหน้าที่ของตนเองในรูปแบบ อนิเมชัน ที่มีเนื้อเรื่องเป็นการเล่าเรื่องที่ เน้นถึงสังคมในปัจจุบันที่มีเด็กเสียการเรียนเพราะการเล่นเกม

1.3 ขั้นตอนการศึกษาข้อมูลเบื้องต้นและวางแผนและการประปฏิบัติการ

- ทำการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งข้อมูลขององค์กรที่ใช้จัดการทำโครงการข้อมูลเกี่ยวกับอนิเมชัน ข้อมูลเกี่ยวกับโปรแกรมที่ใช้ทำวีดิทัศน์พร้อมทั้งศึกษาข้อมูลอย่างละเอียดทางด้านโปรแกรมได้ จัดทำแบบร่างการ์ตูนในเรื่องทั้งหมดในเนื้อเรื่อง

1.4 ขั้นตอนการปฏิบัติงานตามแผนที่วางไว้

- เป็นการทำงานตามแผนที่วางไว้ซึ่งเป็นการปฏิบัติตามขั้นตอนที่วางไว้

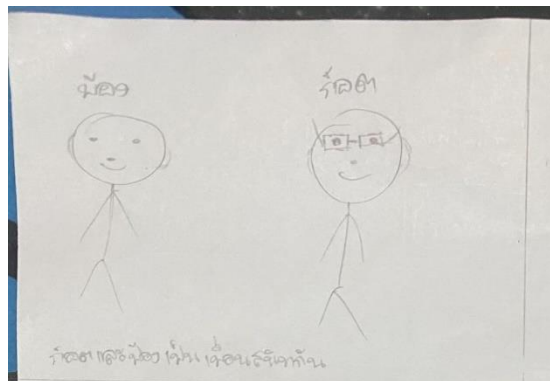
1.5 จัดพิมพ์เอกสารโครงการงาน

- ปรับปรุงแก้ไขพัฒนาชิ้นงานและศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพื่อเติมและจัดทำการออกแบบ

1.6 เสนองาน ต่ออาจารย์ที่ปรึกษา

- นำเสนองานต่ออาจารย์ให้รับทราบการดำเนินโครงการพร้อมทั้งเสนอข้อคิดเห็นในการทำ

2. ขั้นตอนดำเนินการออกแบบร่าง



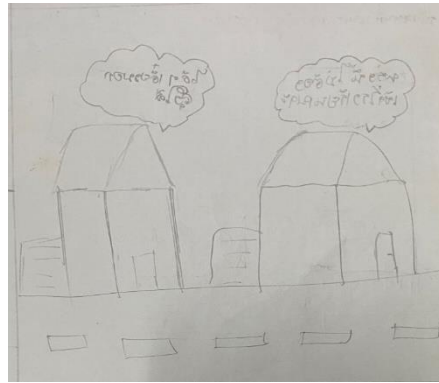
รูปที่ 3.1 แนะนำตัวละคร ก๊อตกับบ๊อง

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



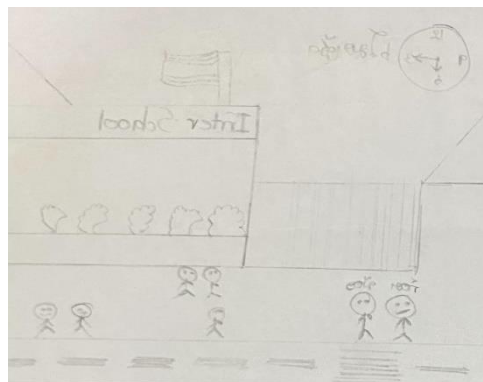
รูปที่ 3.2 ก๊อตกับบ๊องกำลังเล่นเกมตอนกลางคืน

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



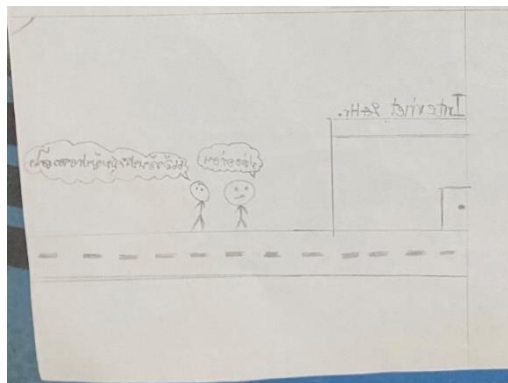
รูปที่ 3.3 ก๊อตและบ๊องนัดกันไปร้านเกม

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



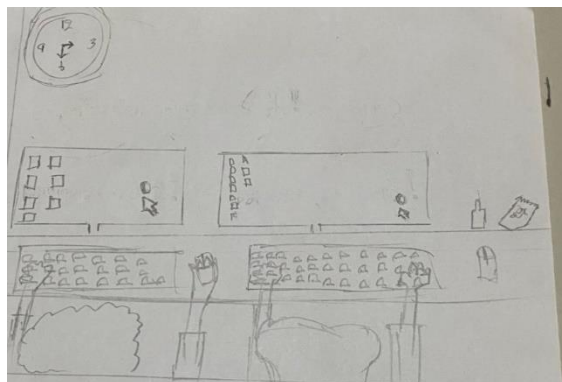
รูปที่ 3.4 ไปโรงเรียน เพื่อจะแอบโดดเรียนไปร้านเกม

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



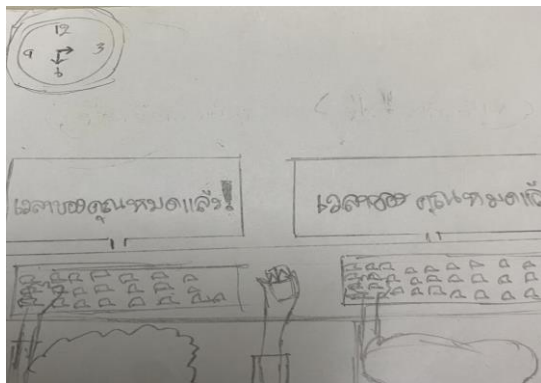
รูปที่ 3.5 เดินทางไปร้านอินเทอร์เน็ต

Sound มี
Picture มี
Video ไม่มี



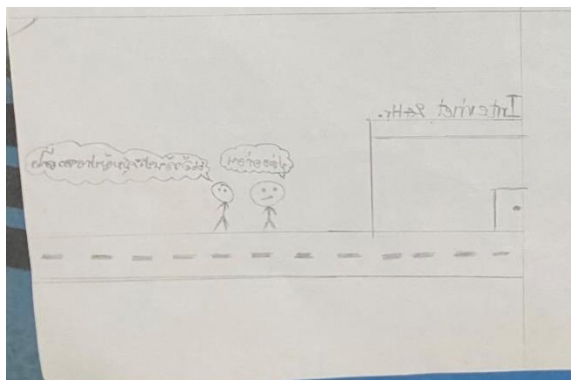
รูปที่ 3.6 กำลังเล่นเกมในร้านอินเทอร์เน็ต

Sound มี
Picture มี
Video ไม่มี



รูปที่ 3.7 หลังจากเล่นเกมในร้านอินเทอร์เน็ต

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



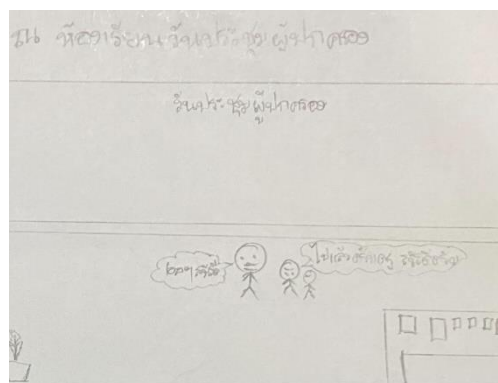
รูปที่ 3.8 ก๊อตและบ๊องโตดเรียนไปร้านเกมในทุกๆวัน จนวันประชุมผู้ปกครองมาถึง

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



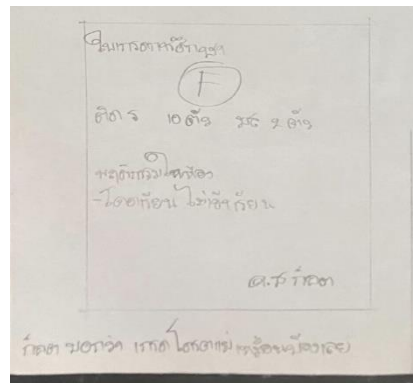
รูปที่ 3.9 ณ วันประชุมผู้ปกครอง

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



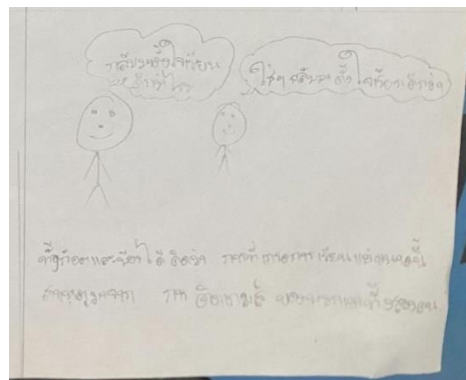
รูปที่ 3.10 ก๊อตและบ๊องได้รับใบเกรดตลอดภาคเรียนที่ผ่านมา

Sound	มี
Picture	มี
Video	ไม่มี



รูปที่ 3.11 ก๊อตและบ๊องดูใบเกรดแล้วพบว่าเกรดของตัวเอง ต่ำกว่าเฉลี่ย

Sound มี
Picture มี
Video ไม่มี



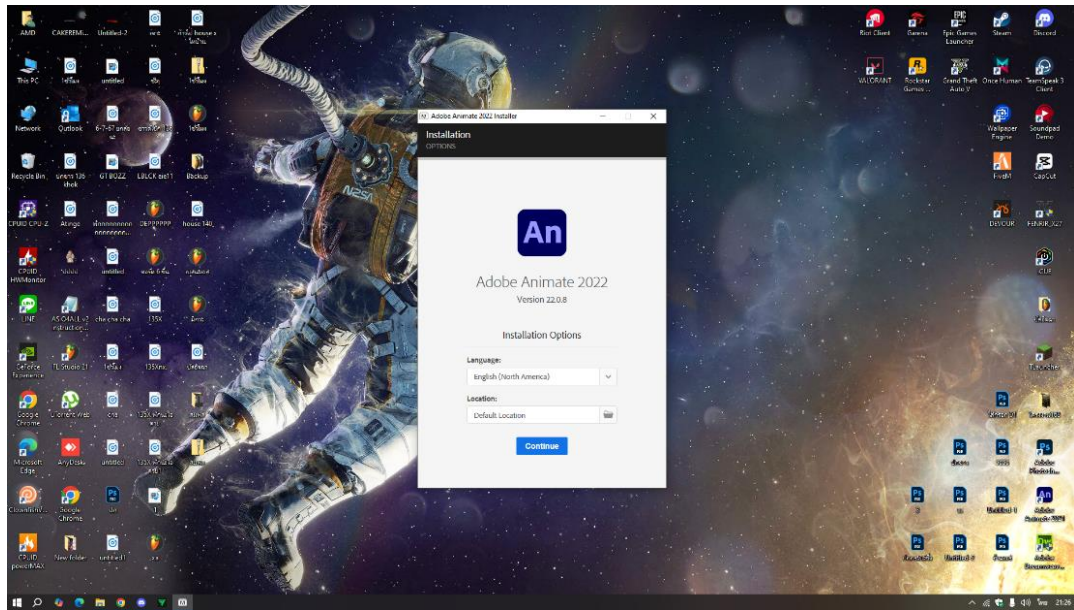
รูปที่ 3.12 ก๊อตและบ๊องเริ่มคิดได้และหันกลับมาตั้งใจเรียน

Sound มี
Picture มี
Video ไม่มี

3. ขั้นตอนการดำเนินการ

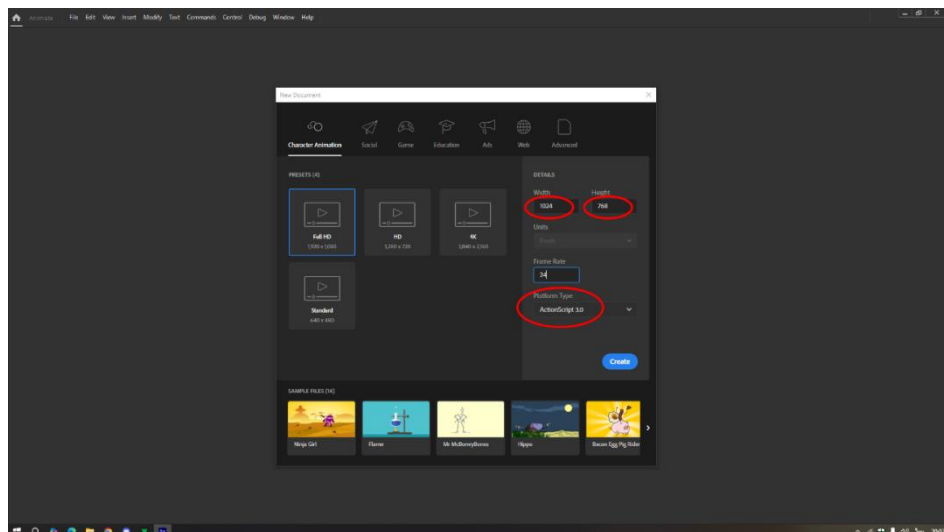
3.1 การติดตั้งโปรแกรม Adobe animate 2022

1) โหลดไฟล์ Adobe animate 2022 มาแล้วทำการ แยกไฟล์ ชื่อไฟล์ติดตั้งโปรแกรม ชื่อ setup.exe



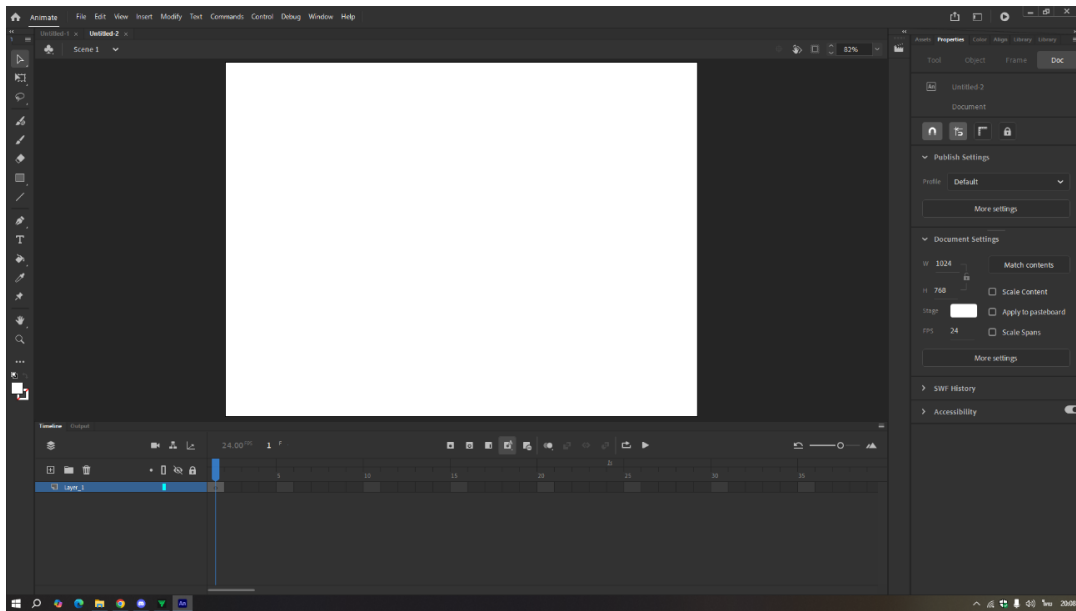
รูปที่ 3.13 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม

2) จะปรากฏไอคอน Adobe animate 2022 และคลิกที่ Actionscript 3.0 จะปรากฏหน้าจอการทำงาน



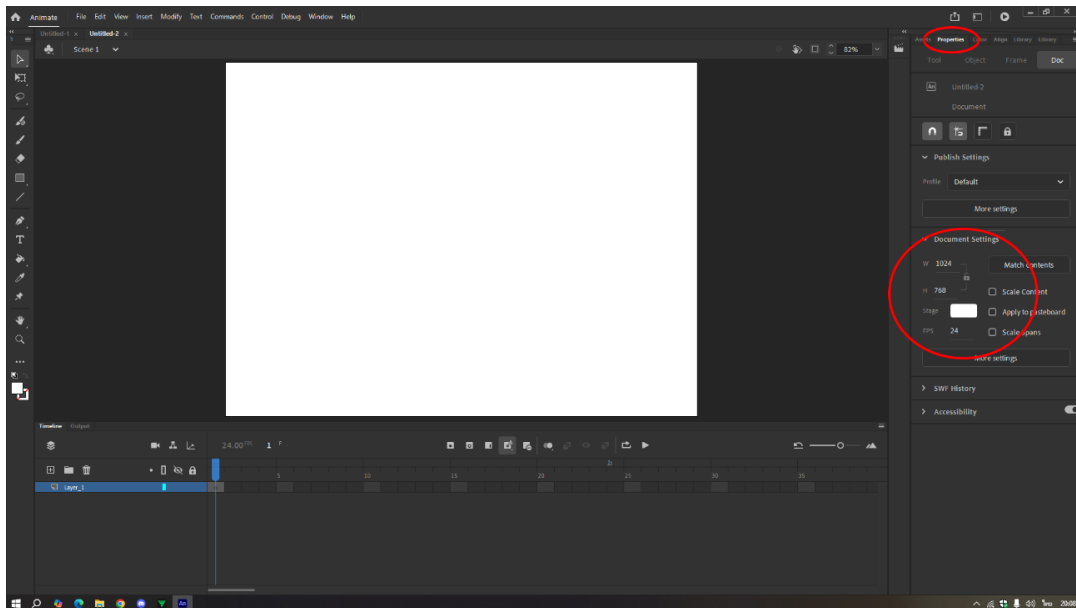
รูปที่ 3.14 หน้าต่างโปรแกรม Adobe animate 2022

3) หน้าจอการทำงาน



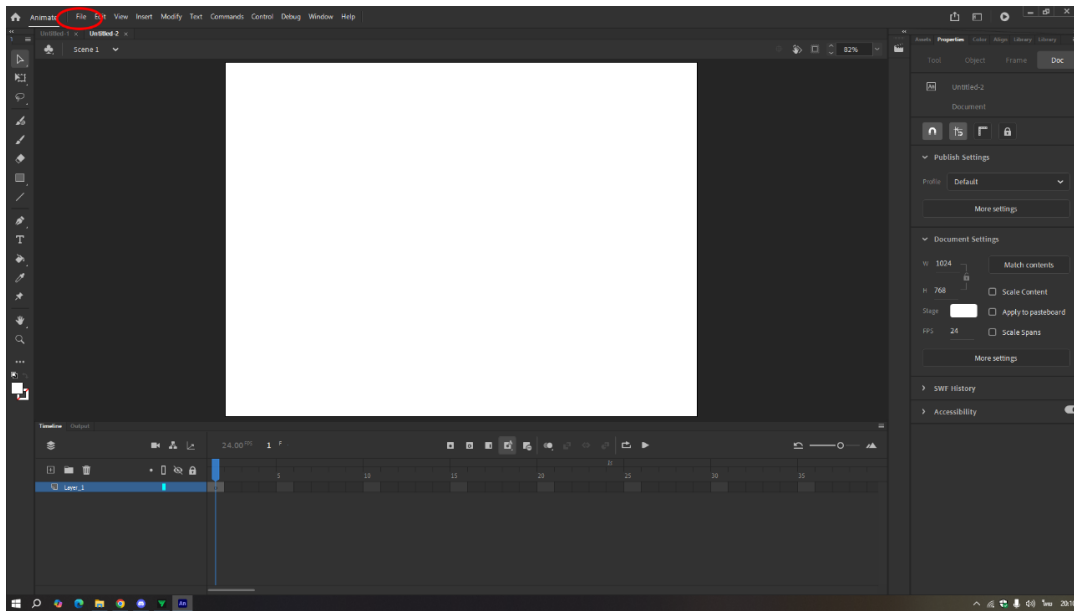
รูปที่ 3.15 การสร้าง Project

4) การตั้งค่าขนาดของชิ้นงานให้ไปที่ Properties



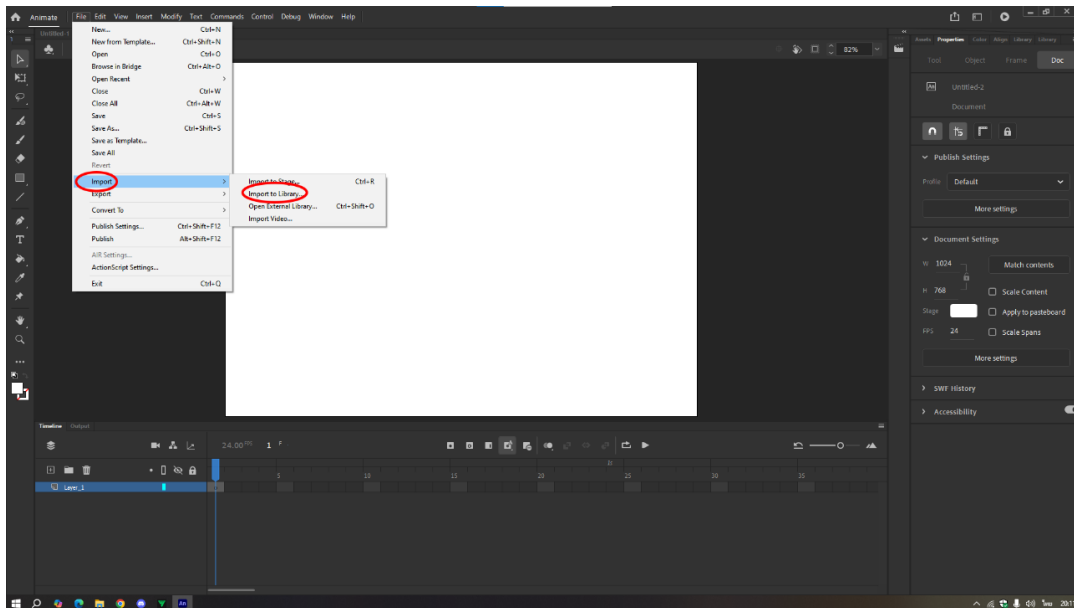
รูปที่ 3.16 กำหนดขนาดของชิ้นงาน

5) คลิกที่ File



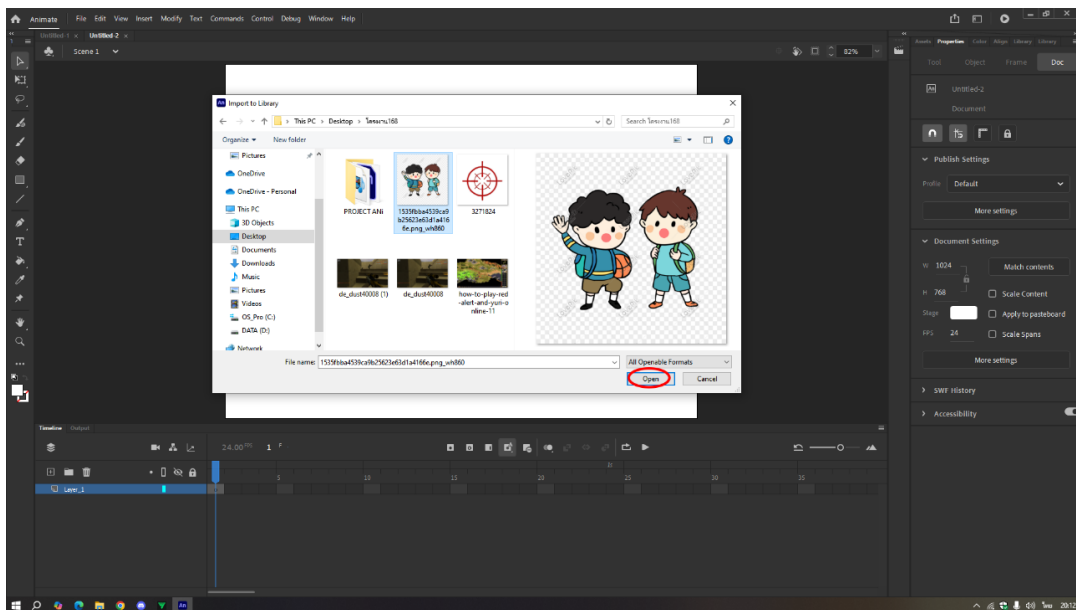
รูปที่ 3.17 นำรูปเข้า Project

6) คลิกที่ Import และเลือก Import to Library



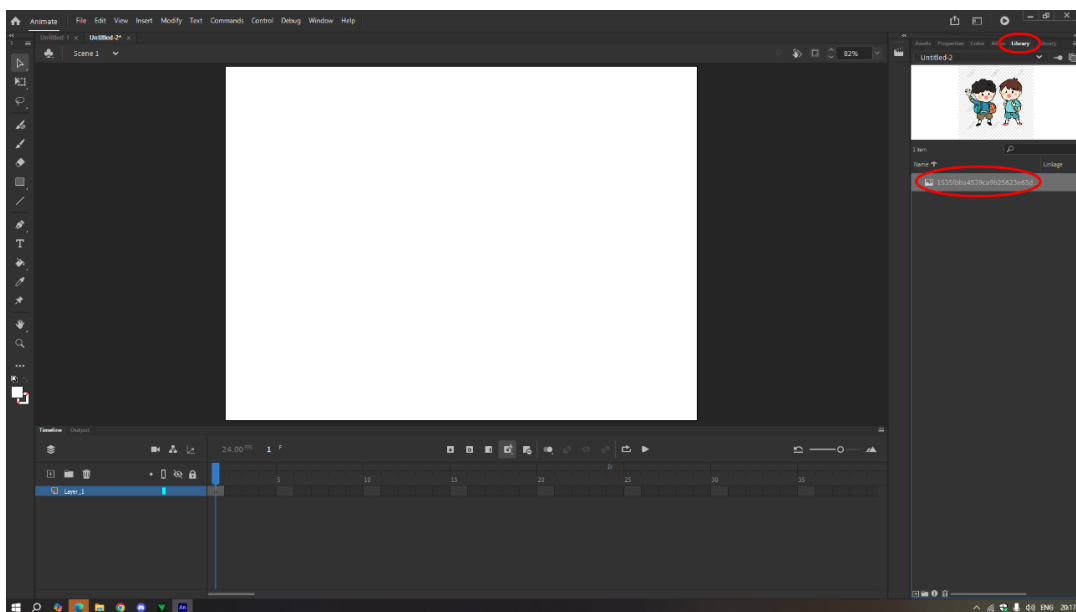
รูปที่ 3.18 นำรูปเข้า Project

7) เลือกรูปที่ต้องการทำ และคลิกเพื่อเปิด



รูปที่ 3.19 นำรูปเข้า Project

8) คลิกช่อง Library ที่ช่องบนฝั่งขวามือ



รูปที่ 3.20 เพิ่มข้อมูลแต่ละฉากลงใน Library

9) คลิกที่ New layer เพื่อเพิ่ม Layer



รูปที่ 3.21 การเพิ่ม Layer

10) คลิกที่เครื่องมือ en Tool และทำงานที่ Layer 2



รูปที่ 3.22 การใช้เครื่องมือ Pen tool เพื่อวาดรูป

11) ใช้เครื่องมือ pen tool ระบายรูปภาพ



รูปที่ 3.23 ใช้เครื่องมือ pen tool ระบายรูปภาพ

12) เมื่อได้เส้นกราฟมาแล้ว ใช้เครื่องมือ paint bucket tool



รูปที่ 3.24 ใช้เครื่องมือ paint bucket tool ในการลงสี

13) ลงสีตัวละครเสร็จแล้ว



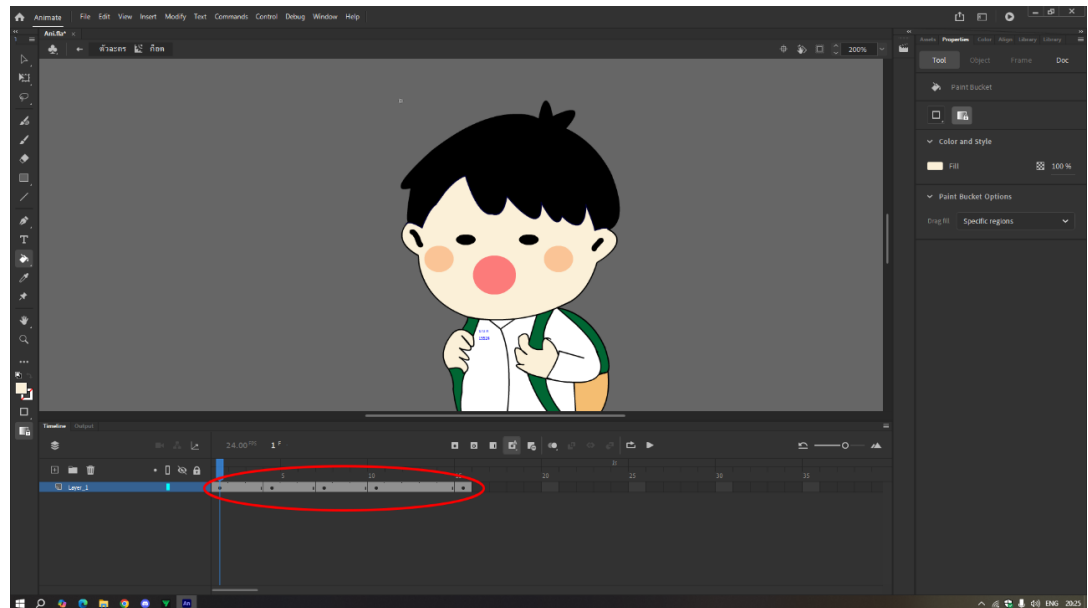
รูปที่ 3.25 ลงสีตัวละคร

14) ทำตากระพริบโดยการเพิ่มเฟรม



รูปที่ 3.26 เพิ่มเฟรมทำตากระพริบ

3.) 15) ทำตากระพริบ โดยการเพิ่มเฟรม โดยเฟรมหนึ่ง ตาปิด เฟรมหนึ่ง ตาเปิด



รูปที่ 3.27 ทำตากระพริบ โดยการเพิ่มเฟรม โดยเฟรมหนึ่ง ตาปิด เฟรมหนึ่ง ตาเปิดหน้าจอการทำงาน

บทที่ 4

การพัฒนาระบบงาน

1. รูปแบบการดำเนินงาน

โครงการเกี่ยวกับอนิเมชันได้พบว่างานมีรูปแบบตกแต่งและข้อความที่ยังไม่สมบูรณ์เหมาะสมกับโครงการต้องมีการแก้ไขงานเช่นการให้รูปแบบตัวอักษรในการทำเนื้อหาต้องมีการตกแต่งรูปเล่มให้สวยงามโดดเด่นยิ่งขึ้นการนำเสียงพากย์แต่ละฉากมาใช้ในการทำอนิเมชันต้องใช้ที่เหมาะสมเข้าใจง่ายและถูกต้อง



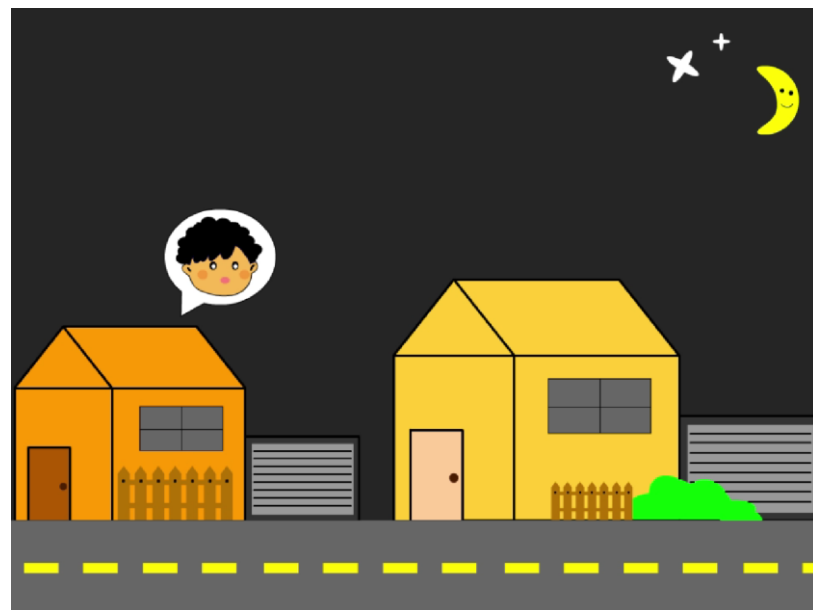
รูปที่ 4.1 หน้าปกอนิเมชัน เรื่อง เด็กติดเกม



รูปที่ 4.2 แนะนำตัวละคร เด็กชาย ก๊อต



รูปที่ 4.3 แนะนำตัวละคร เด็กชาย บ๊อง



รูปที่ 4.4 ก๊อตและบ๊อง กำลังเล่นเกมในตอนกลางคืน



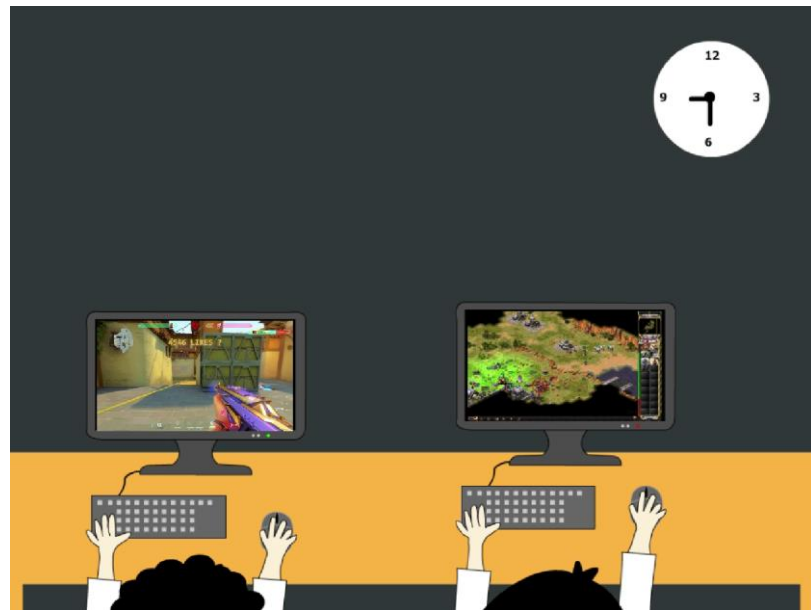
รูปที่ 4.5 เข้าวันต่อมา



รูปที่ 4.6 ก๊อตและบ๊อง เดินทางไปร้านเกมแทนที่เลือกจะไปโรงเรียน



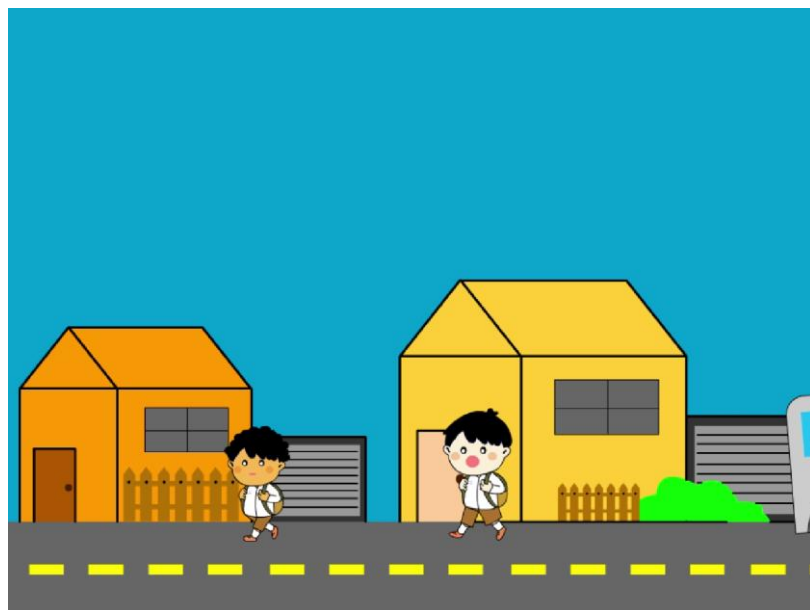
รูปที่ 4.7 ก๊อตและบ๊อง เดินทางมาถึงร้านเกม



รูปที่ 4.8 ก๊อตและบ๊อง กำลังเล่นเกม



รูปที่ 4.9 ก๊อตและบ๊อง เล่นเกมจนตกเย็น และกำลังจะชวนกลับบ้าน



รูปที่ 4.10 ก๊อตและบ๊องกลับถึงบ้าน



รูปที่ 4.11 เข้าวันต่อมา



รูปที่ 4.12 บ๊องได้ชวนก๊อตไปร้านเกมด้วยกันอีกครั้ง



รูปที่ 4.13 หลังจากนั้นก็อดและบ๊องได้ทำพฤติกรรมแบบเดิมซ้ำๆ จนวันสอบมาถึง

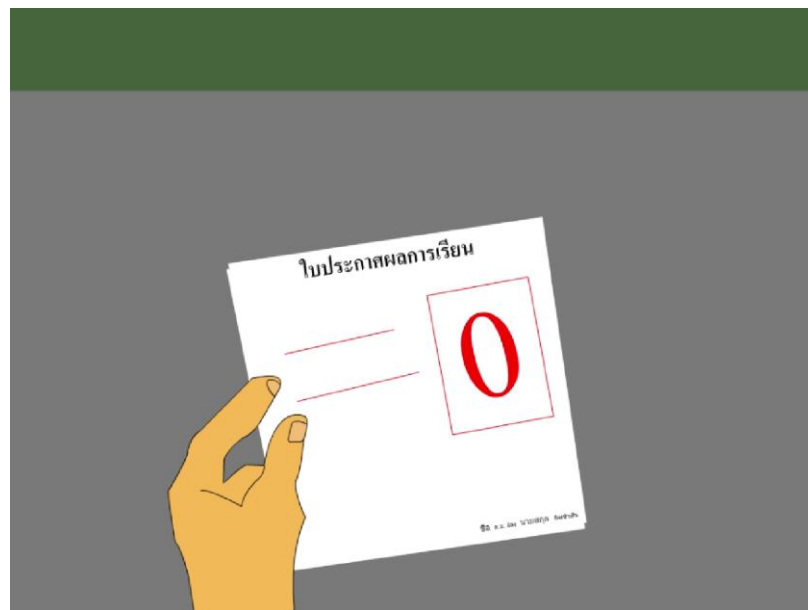


8

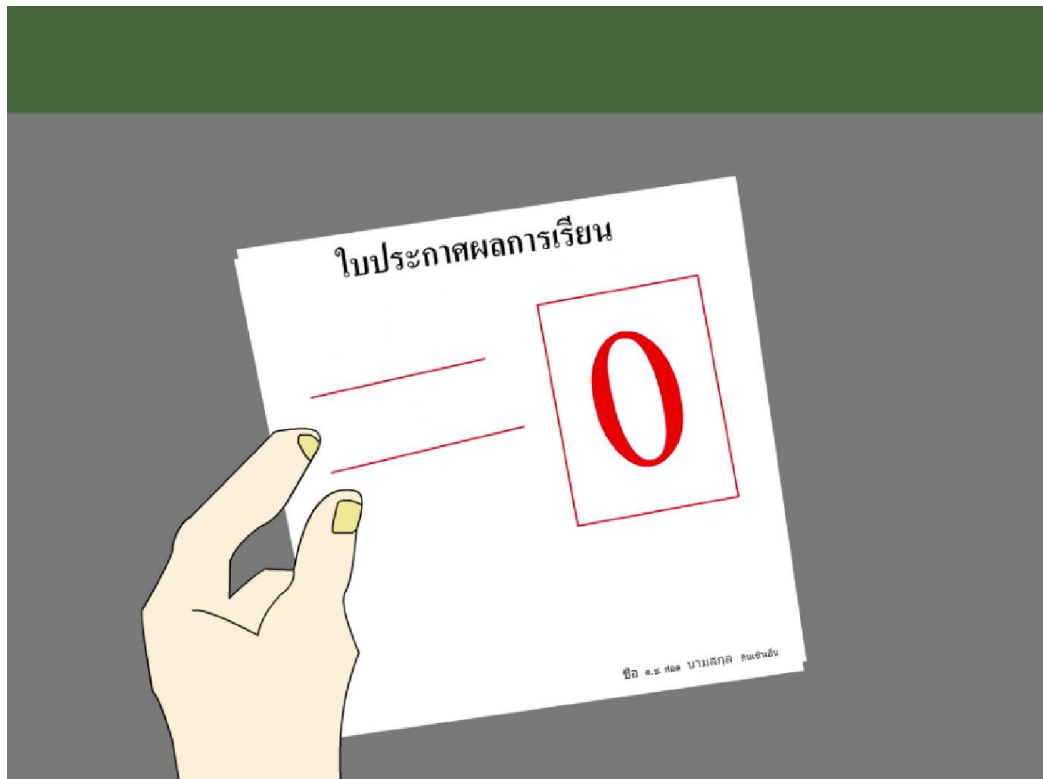
รูปที่ 4.14 ก็อดและบ๊องกำลังสอบประจำปีการศึกษา 2597



รูปที่ 4.15 เด็กชายทั้งสองคนได้ชวนกันไปรับใบผลการเรียน



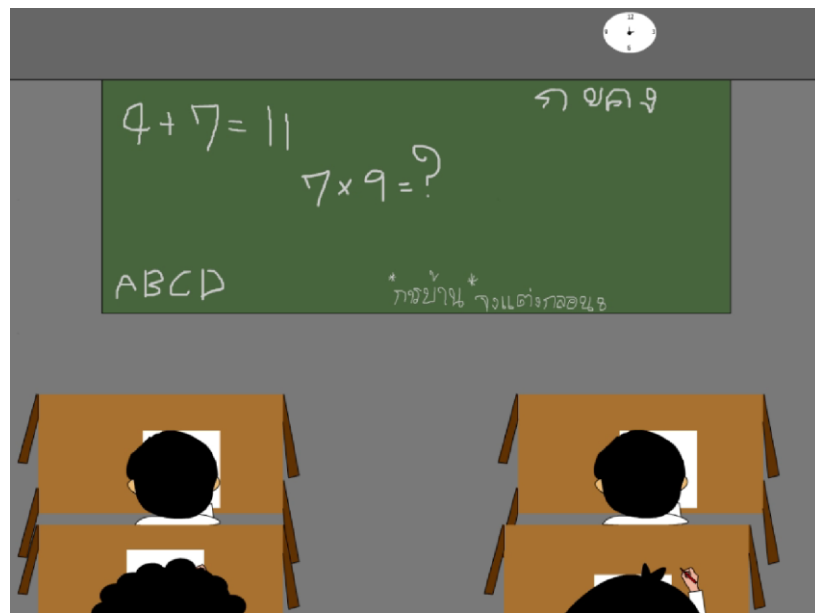
รูปที่ 4.16 ใบเกรดของเด็กชาย บ้อง



รูปที่ 4.17 ใบเกรดของเด็กชาย ก๊อต



รูปที่ 4.18 อาจารย์ได้เข้ามาให้คำแนะนำแก่เด็กชายทั้งสองคน ด้วยการแบ่งเวลา



รูปที่ 4.19 เด็กชายก๊อตและเด็กชายบ๊อง เริ่มหันกลับมาสนใจการเรียนรู้และแบ่งเวลามากขึ้น



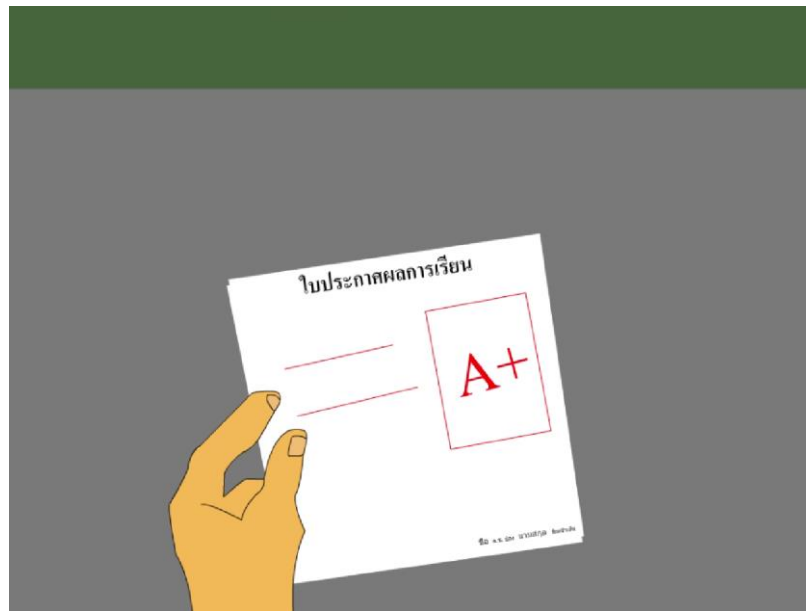
รูปที่ 4.20 1 สัปดาห์ผ่านไป



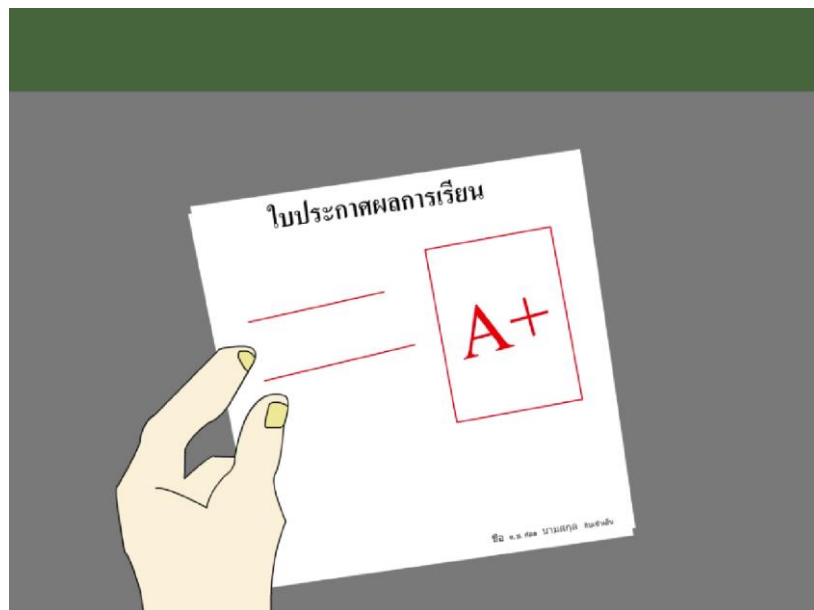
รูปที่ 4.21 จนวนสอบปลายภาคมาถึง เด็กชายทั้งสองคนกำลังสอบปลายภาค



รูปที่ 4.22 ก๊อตและบ๊องชวนกันไปรับใบเกรด



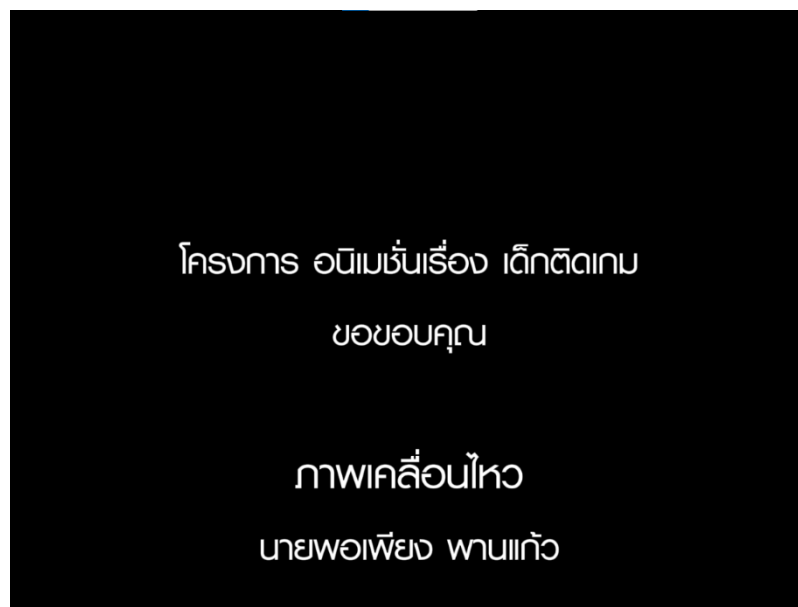
รูปที่ 4.23 ใบเกรดของเด็กชาย บ้อง



รูปที่ 4.24 ใบเกรดของเด็กชาย ก๊อต



รูปที่ 4.25 ข้อคิดจาก อนิเมชัน เรื่อง เด็กติดเกม



รูปที่ 4.26 ขอขอบคุณ

บทที่ 5

สรุปอภิปรายและข้อเสนอแนะ

1. สรุปผลการดำเนินงาน
 1. ผลงานสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี
 2. สมาชิกในกลุ่มขาดเรียนบ่อย
 3. สมาชิกในกลุ่มไม่สนใจงาน
 4. เกิดปัญหากันภายในกลุ่ม

2. ปัญหาที่เกิดขึ้นในการจัดทำโครงการ
 - 2.1 แบ่งงานกันไม่ชัดเจน
 - 2.2 สมาชิกในกลุ่มขาดเรียนบ่อย
 - 2.3 สมาชิกในกลุ่มไม่สนใจงาน
 - 2.4 เกิดปัญหากันภายในกลุ่ม
 - 2.5 เกิดข้อผิดพลาดของรายละเอียดในโครงการ

3. ข้อเสนอแนะ
 - 3.1 เพิ่มฉากและเนื้อหาในมีความสมบูรณ์มากขึ้น
 - 3.2 ให้แนวคิดของเนื้อหาแก่ผู้ชมมากขึ้น
 - 3.3 ดำเนินเรื่องให้ชัดเจนและแก้ไขการพูดคุยกันของตัวละคร
 - 3.4 ปรับเสียงพากย์ของตัวละครให้ชัดเจนมากขึ้น
 - 3.5 เพิ่มอุปกรณ์ตกแต่งของแต่ละฉากมากขึ้น

บรรณานุกรม

“ผลเสียของการเล่นเกม” 2567.

[ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา

<https://www.happyhomeclinic.com/Download/article/mh13-gaming-disorder.pdf>

“ผลกระทบของการติดเกมต่อเด็ก” 2567.

[ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา

<https://www.camri.go.th/th/home/infographic/infographic-680>

“ข้อดี – ข้อเสียของการเล่นเกม.” 2567

[ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา

<https://www.camri.go.th/th/home/infographic/infographic-393>

ประวัติผู้จัดทำ

ชื่อ – นามสกุล พอเพียง พานแก้ว

วันเดือนปีเกิด 1 กุมภาพันธ์ 2550

หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

ประเภทวิชา พาณิชยกรรม

สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีละโว้

ปัจจุบันอาศัยอยู่บ้านเลขที่ 2/1 หมู่ 8 ตำบลลุงเหล็ก อำเภอโคกสำโรง จังหวัดลพบุรี

เบอร์โทรศัพท์ 081-316-5413

E-mail porpeangpankeaw@gmail.com



ชื่อ – นามสกุล ศิลกรณ์ แ่งฉวี

วันเดือนปีเกิด 22 มีนาคม 2550

หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

ประเภทวิชา พาณิชยกรรม

สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีละโว้

ปัจจุบันอาศัยอยู่บ้านเลขที่ 6/1 หมู่ 1 ตำบลแม่ลา อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี

เบอร์โทรศัพท์ 080-749-2840

E-mail vivo220217@gmail.com



ชื่อ – นามสกุล ณัฐฉา กิ่งวิชา

วันเดือนปีเกิด 5 เมษายน 2550

หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

ประเภทวิชา พาณิชยกรรม

สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีละโว้

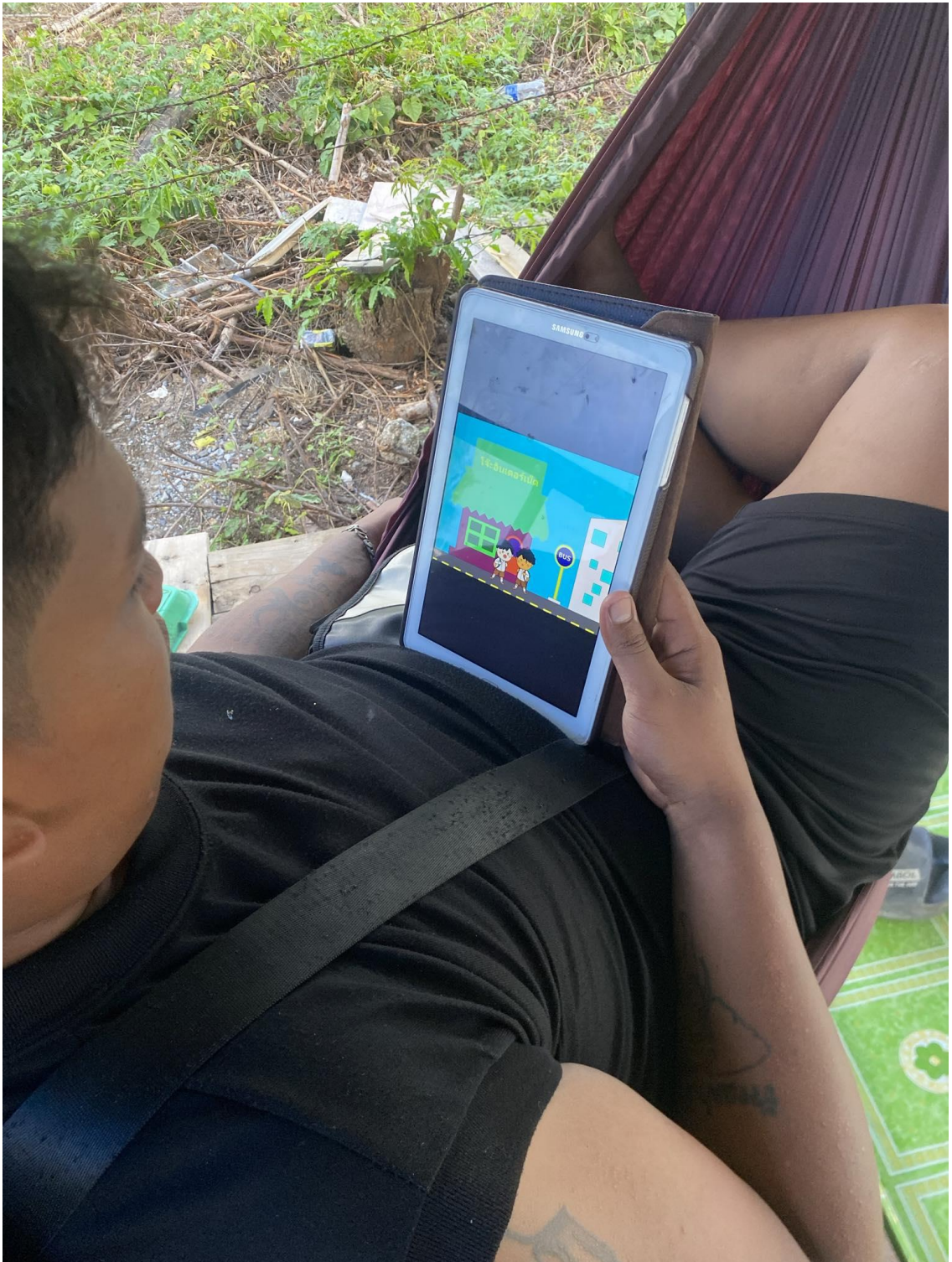
ปัจจุบันอาศัยอยู่บ้านเลขที่ 64/3 หมู่ 3 ตำบลช่องแค อำเภอดาเกี จังหวัดนครสวรรค์

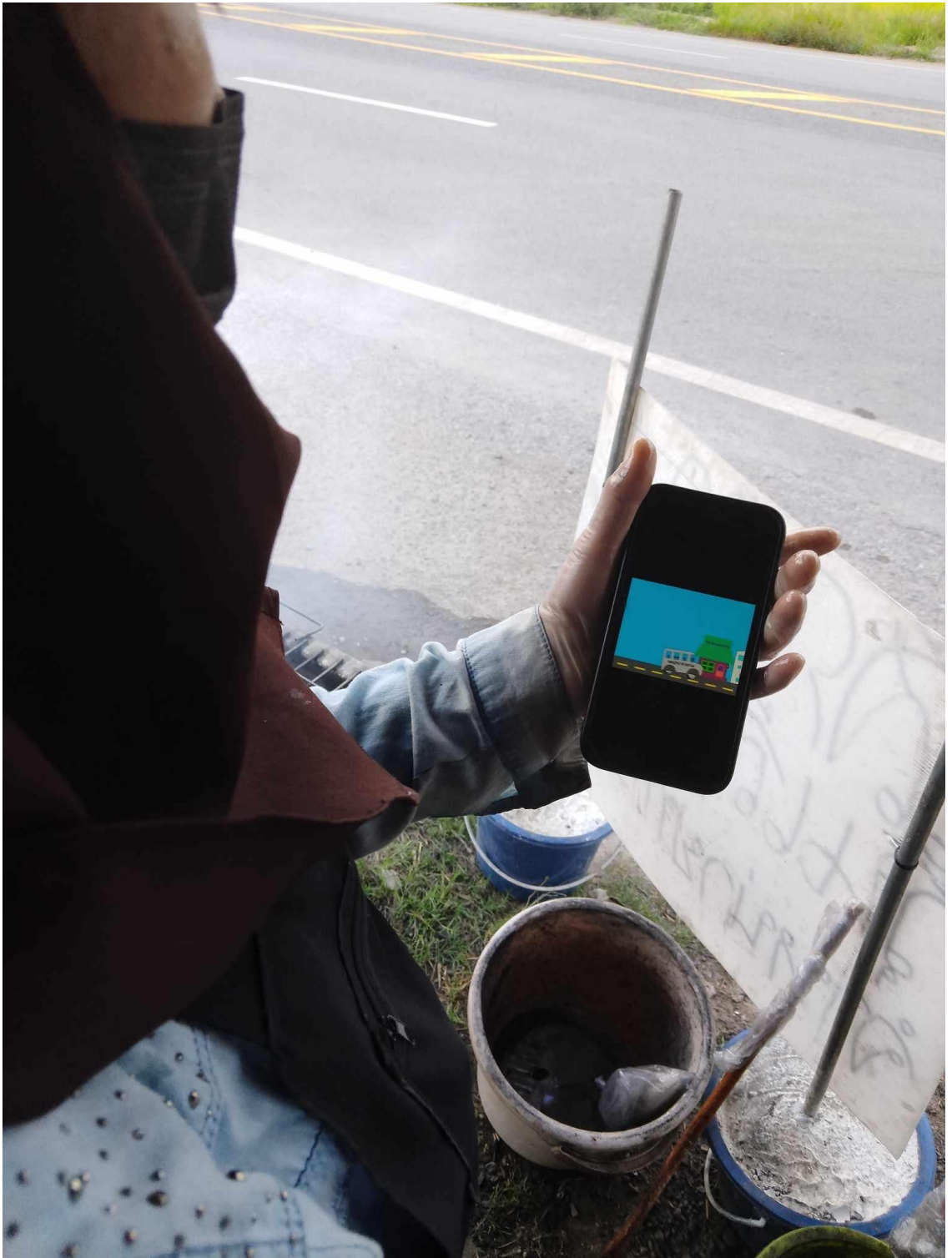
เบอร์โทรศัพท์ 0839038510

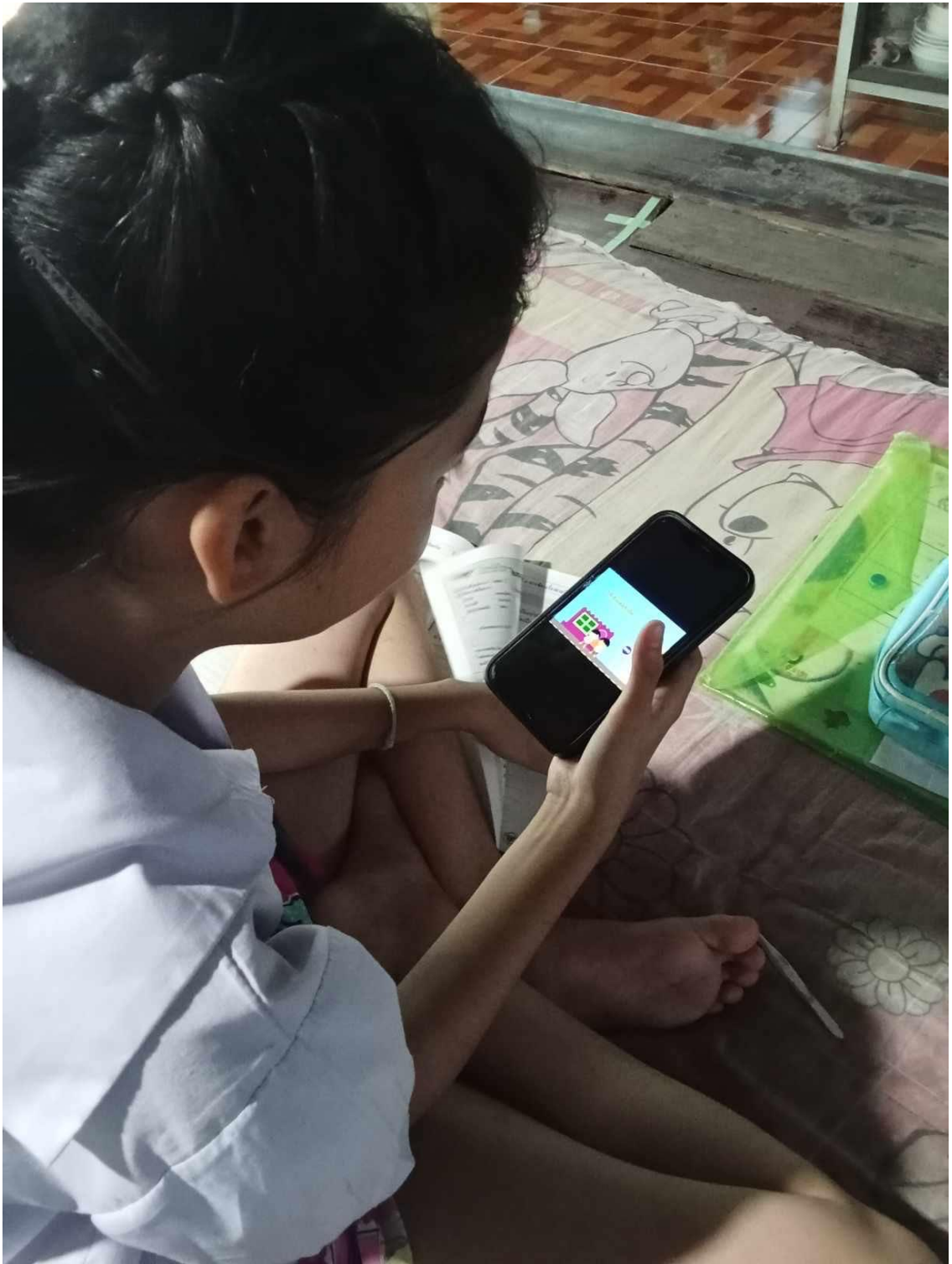
Email hanalpha379@gmail.com

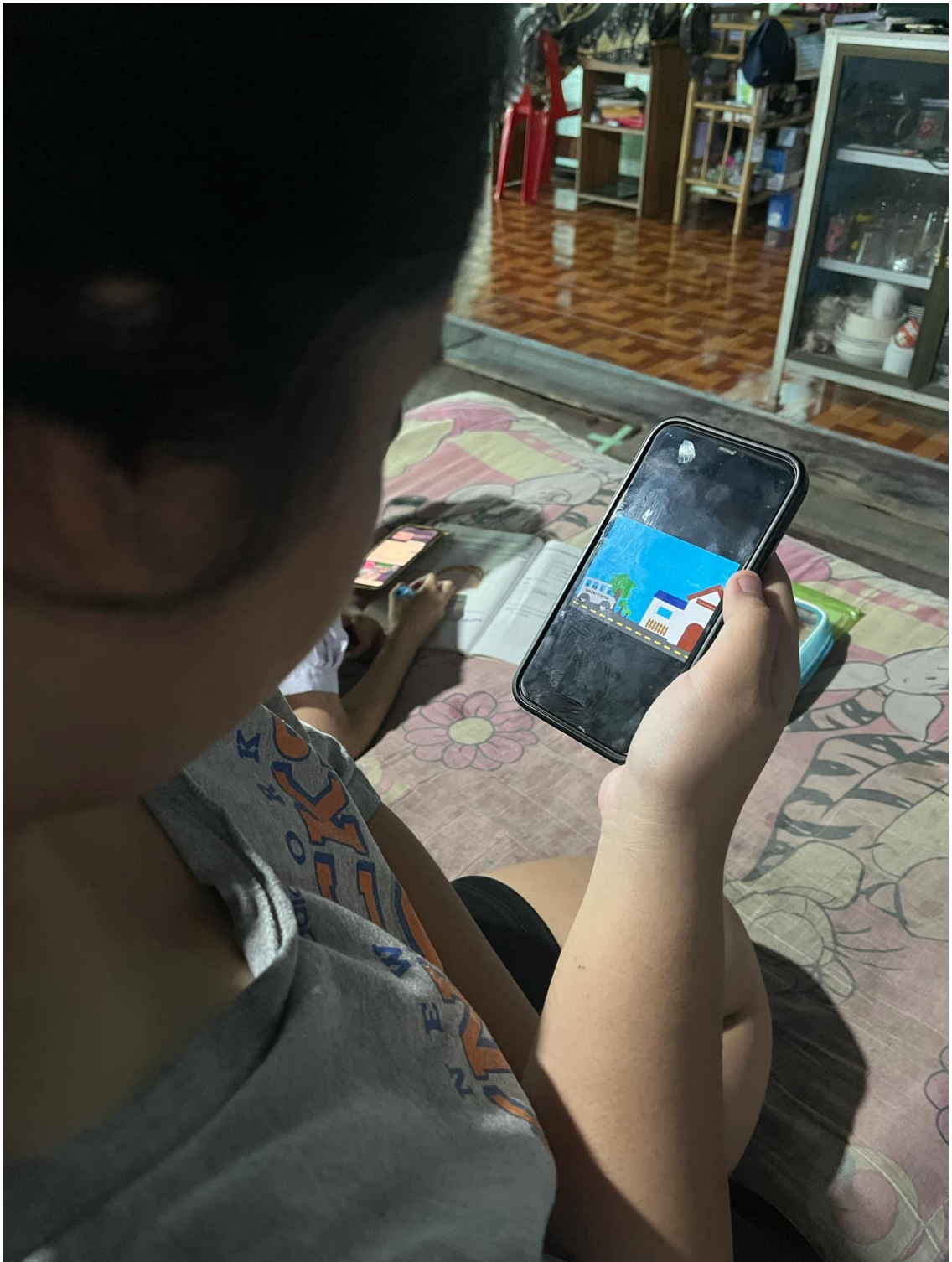


ภาคผนวก



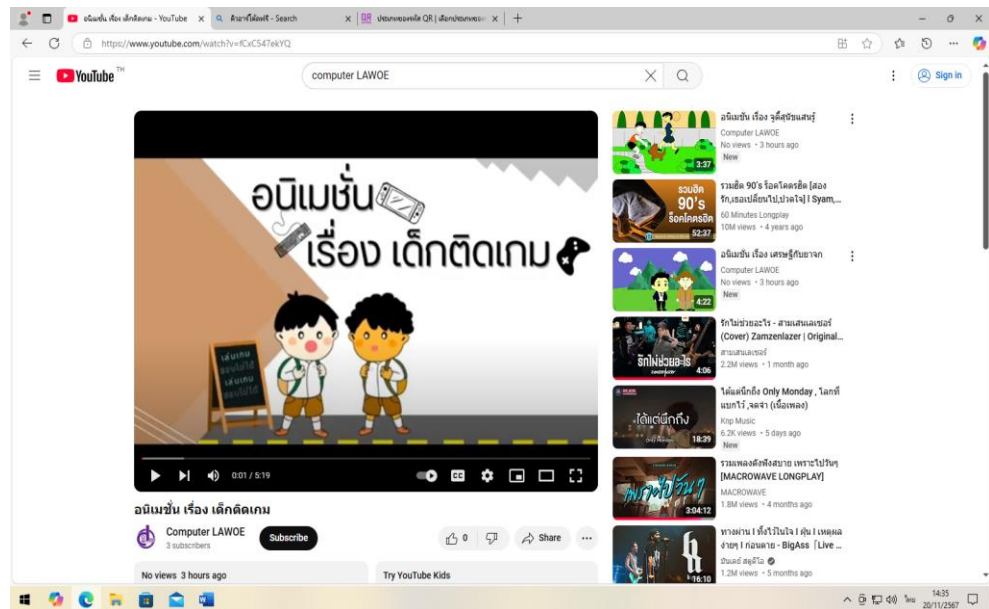






ภาพการเผยแพร่ผลงาน

เผยแพร่ผลงานทาง Website Youtube



Link การเข้าชมผลงาน

<https://www.youtube.com/watch?v=fCxC547ekYQ>

QR Code การเข้าชมผลงาน





แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าชมผลงานโครงงาน

ชื่อ สื่อ/นวัตกรรม อนิเมชั่น เรื่อง เด็กติดเกม

คำอธิบาย แบบประเมินมีทั้งหมด 3 ตอน ขอให้ผู้ประเมินตอบให้ครบทั้ง 3 ตอน เพื่อให้การดำเนินโครงการเป็นไปตามวัตถุประสงค์และเพื่อเป็นประโยชน์ในการนำไปใช้ต่อไป

ตอนที่ 1 สถานภาพทั่วไป

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องหน้าข้อความ

1. เพศ

☐ ชาย

☐ หญิง

2. อายุ

☐ 5-10 ปี

☐ 11-20 ปี

☐ 20 ปีขึ้นไป

ตอนที่ 2 ระดับความพึงพอใจ

เกณฑ์การประเมิน 5 มีความเหมาะสมมากที่สุด
4 มีความเหมาะสมมาก
3 มีความเหมาะสมปานกลาง
2 มีความเหมาะสมน้อย
1 มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

คำชี้แจง ให้ใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องหมายเลขที่ผู้ประเมินเห็นว่าเหมาะสมที่สุดเพียงช่องเดียว

ที่	รายละเอียด	คะแนน				
		5	4	3	2	1
1	การออกแบบชิ้นงานมีความเหมาะสมสวยงาม					
2	การใช้ภาษาสื่อความหมายอย่างชัดเจน					
3	มีการนำเสนอที่ดึงดูดความสนใจ					
4	ประโยชน์ที่ได้รับจากการชมผลงาน					
5	เปิดโอกาสให้ผู้ชมผลงานซักถามหรือแสดงความคิดเห็น					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....