



PLOY / BABOO / ICE / BIRD

RAMAYANA TEAM

สุวิชัยญา แฉ่มเนย

ธนาธิป ตันพันธ์

ศรพวรรณ สันทรัพย์

ชณกพรพวรรณ การญาน



การพัฒนาเกมการเรียนรู้

วรรณคดีไทย

เรื่อง รามเกียรติ์

*Development of Thai Literature
Learning Game on Ramayana*





เรียนรามเกียรติ์ ในหนังสือ

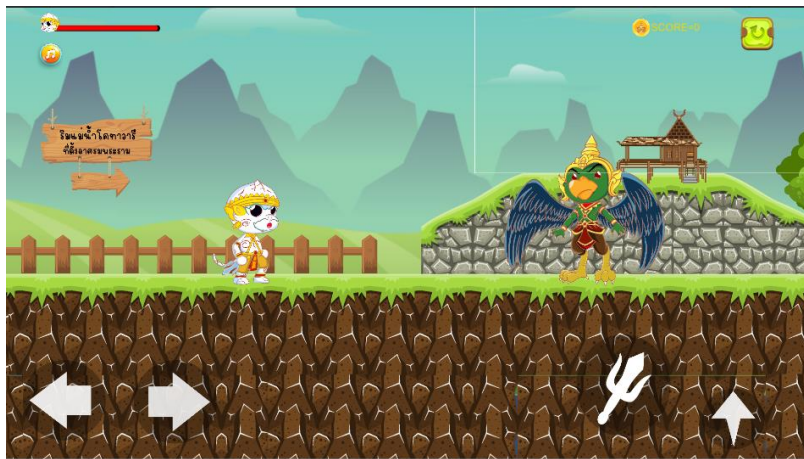
ไม่น่าสนใจ?



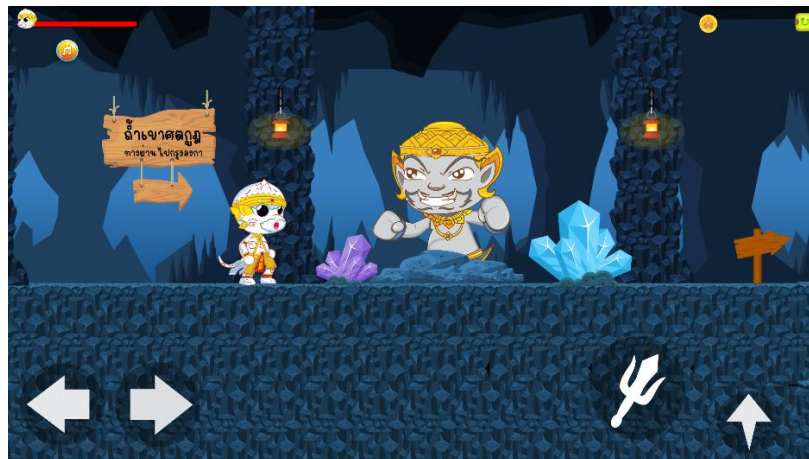
ถ้า**เกม**สามารถ
สร้างการเรียนรู้ได้



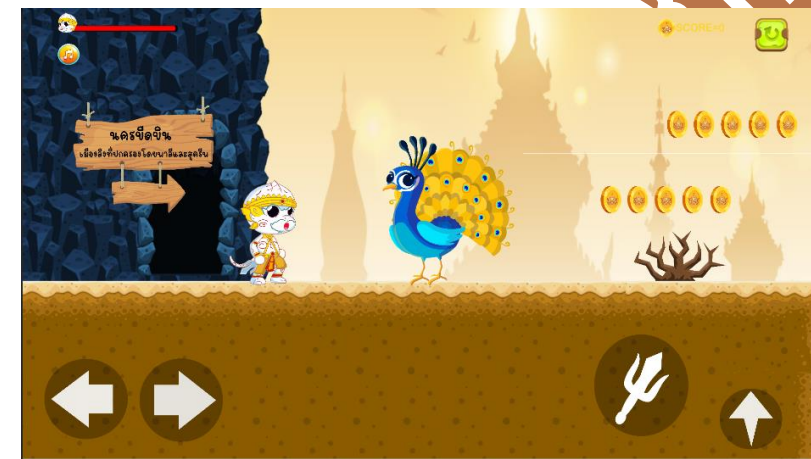
1



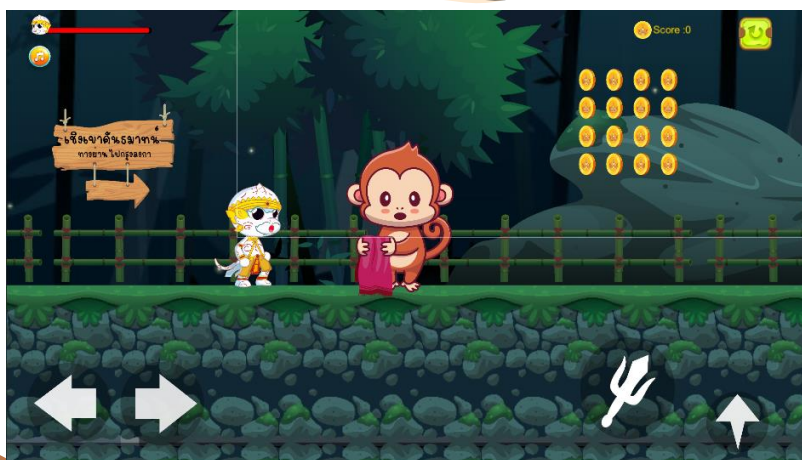
2



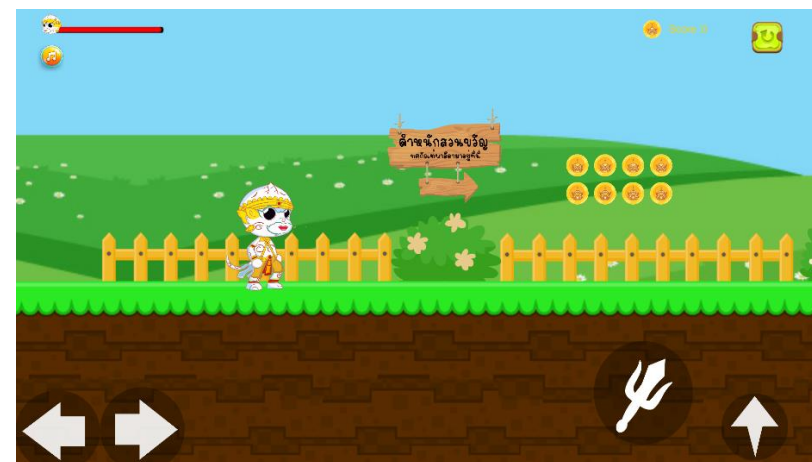
3



4



5



ภายในเกม



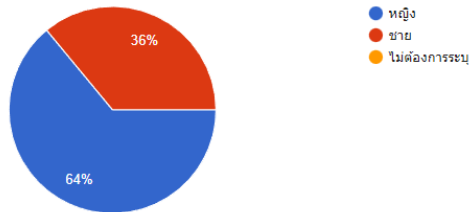
แบบประเมินความพึงพอใจในการทดสอบเกม RAMAYANA ADVENTURE

เกมนี้สร้างขึ้นเพื่อเข้าร่วมการแข่งขัน "Hackulture นวัตกรรม...วัฒนธรรมไทย...สู่โลกดิจิทัล" ภายใต้โครงการ Digital Cultural Heritage โดย สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สดช.) หรือ ONDE กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

ข้อมูลทั่วไป

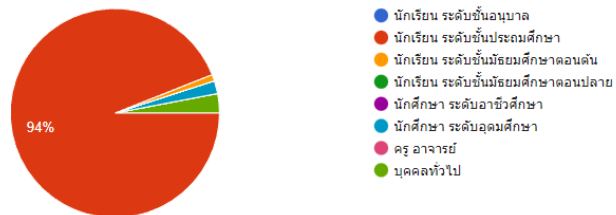
เพศ

คำตอบ 100 ข้อ



สถานภาพ

คำตอบ 100 ข้อ

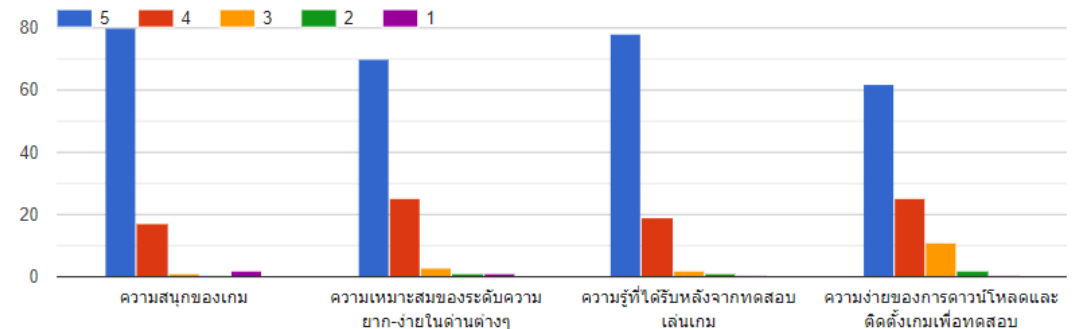


สรุปผลการทดสอบ

จำนวนผู้ทดสอบ 100 คน

การประเมินความพึงพอใจของผู้ทดสอบ

ระดับความพึงพอใจต่อเกม



สิ่งที่สนใจ/ชื่นชอบ/จุดเด่น ภายในเกม

คำตอบ 100 ข้อ

เรื่องราวของเกม

เพลงดี เราใจครับ

สนุกมากค่ะ

ตัวการ์ตูนสวย

ภาพสวยมาก

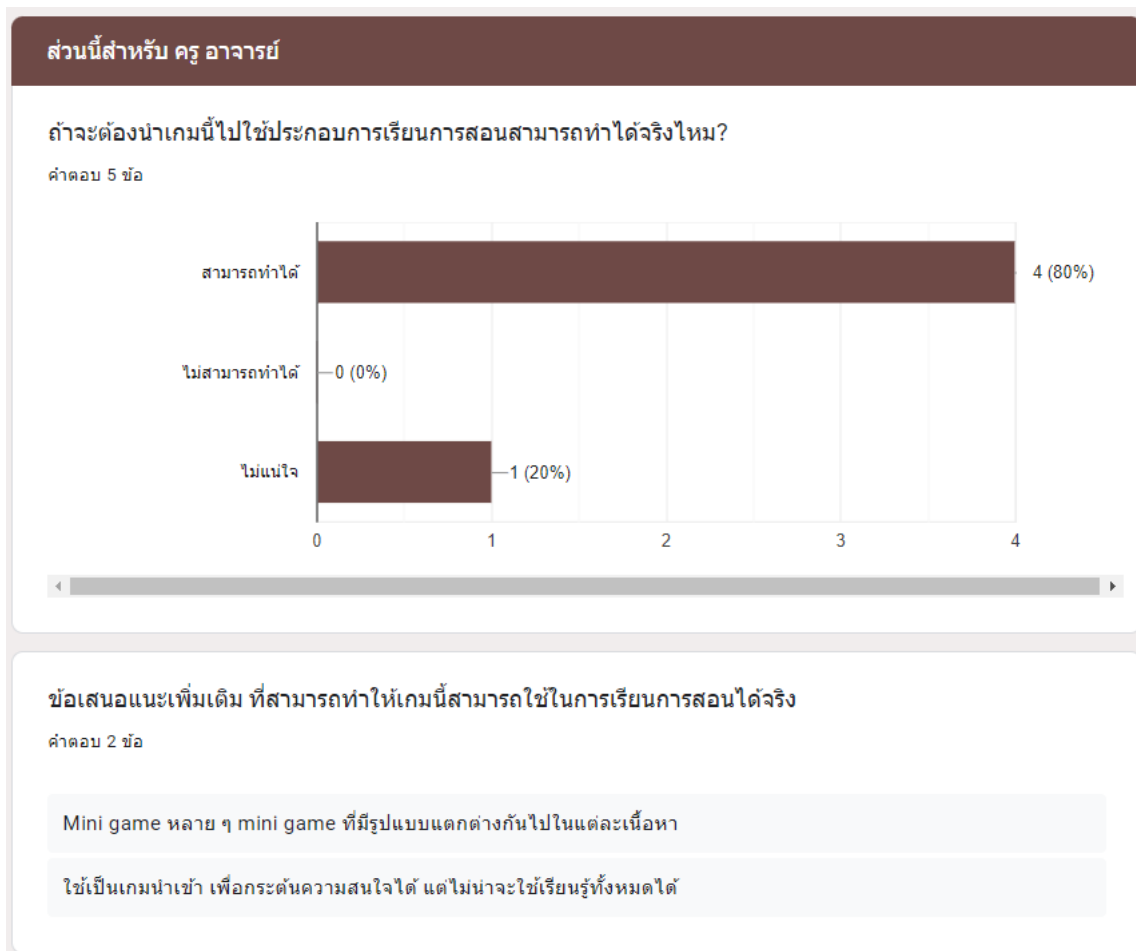
ตัวการ์ตูน ลายเส้นดีมาก

1) เข้าใจง่ายดี เหมือนเล่นมาริโอ 2) ชอบกราฟิก สวยมาก น่าเล่น

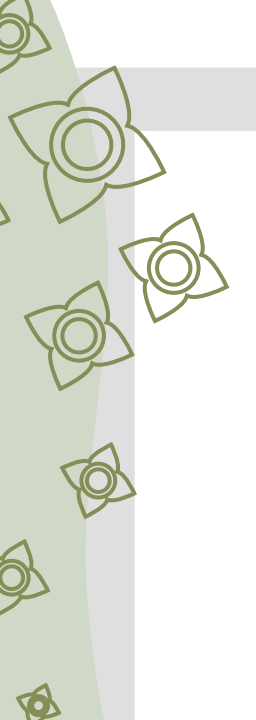
เข้าใจง่ายดี

เกมยาก ทำหายดี

◆ **ความคิดเห็นเพิ่มเติม**



สรุปผลการทดสอบ
จากคุณครู



การพัฒนาต่อในอนาคต

การเลือกตัวละคร



การเก็บไอเท็ม



เพิ่มพลังชีวิต



ขยายร่าง



เพิ่มความเร็วในการวิ่ง



เพิ่มเกราะป้องกัน

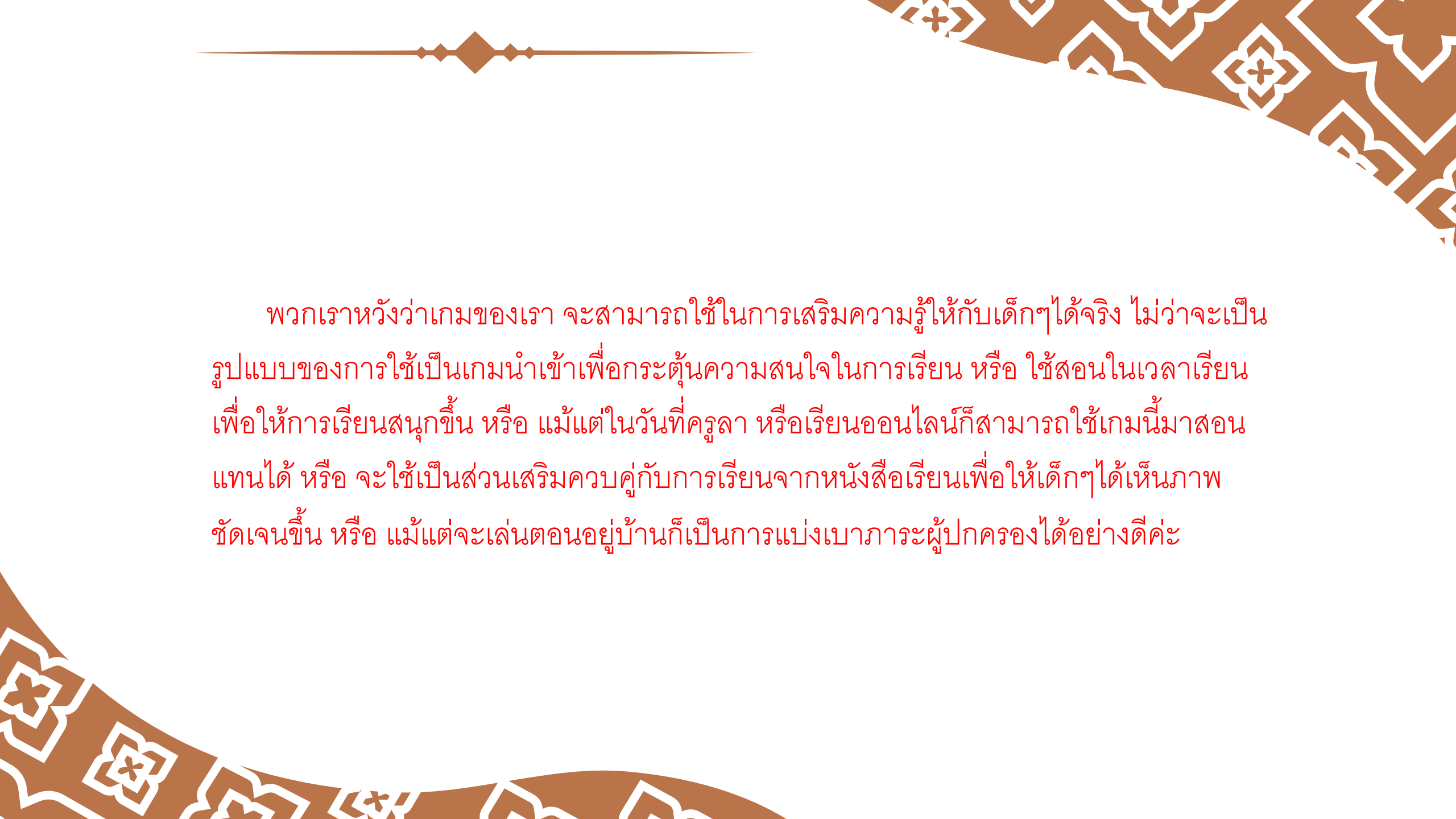


เพิ่มระยะการโจมตี

certificate หรือ Achievement







พวกเราหวังว่าเกมของเรา จะสามารถใช้ในการเสริมความรู้ให้กับเด็กๆ ได้จริง ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของการใช้เป็นเกมนำเข้าสู่เพื่อกระตุ้นความสนใจในการเรียน หรือ ใช้สอนในเวลาเรียน เพื่อให้การเรียนสนุกขึ้น หรือ แม้แต่ในวันที่ครูลา หรือเรียนออนไลน์ก็สามารถใช้เกมนี้มาสอนแทนได้ หรือ จะใช้เป็นส่วนเสริมควบคู่กับการเรียนจากหนังสือเรียนเพื่อให้เด็กๆ ได้เห็นภาพชัดเจนขึ้น หรือ แม้แต่จะเล่นตอนอยู่บ้านก็เป็นการแบ่งเบาภาระผู้ปกครองได้อย่างดีค่ะ

THANKYOU

