

INTERNSHIP B CELECT CART

THITISAK RONGRAT

PROFILE

NAME

นาย ฐิติศักดิ์ รองรัตน์ (ฟิว)

AGES

17 Ŭ

SKILLS



Programming / Game programming



คำนำ

รายงานฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา ว30213 การ ฝึกงานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารชั้นมัธยมศึกษาปีที่5 วิชาเอก คอมพิวเตอร์เทคโนโลยีมัลติมีเดียและวิชาเอกเทคโนโลยีสารสนเทศ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ซึ่งได้ ฝึกงานกับบริษัท Innova Interactive Studio ตั้งแต่วันที่ 1 มีนาคม พ.ศ. 2564 ถึงวันที่ 2 เมษายน พ.ศ. 2564

ง้าพเจ้างองอบคุณ บริษัท Innova Interactive Studio และอาจารย์ทุก ท่านและง้าพเจ้าหวังว่ารายงานนี้อาจจะเป็นประโยชน์แด่ผู้อ่าน หากมีง้อผิดพลาด ประการใดง้าพเจ้างอน้อมรับและงออภัยอย่างยิ่งมา ณ ที่นี้ด้วย

> (นาย ฐิติศักดิ์ ธองธัตน์) ผู้จัดทำ

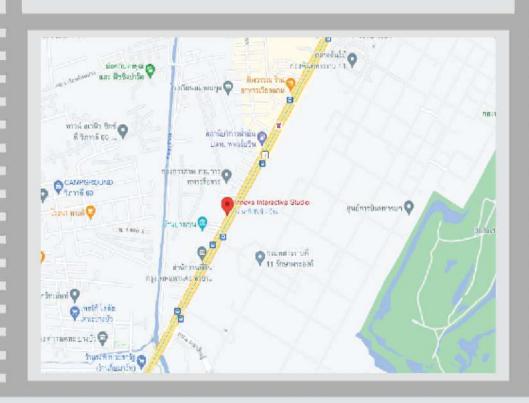


บริษัท

Innova Interactive Studio

ตำแหน่ง : Game Programmer

เบอร์ : +66841638897



ที่อยู่ : 43/1 วิทยาลัยเทคโนโลยีไทยบริหาธธุรกิจ อาคาร A ชั้น 3 ต. พหลโยธิน แงวง อนุสาวรีย์ เงตบางเงน กรุงเทพมหานคร 10220

บันทึกการฝึกงาน

วัน/เดือน/ปี	เวลา	รายละเอียด	ปัญหาที่พบ
01/03/2021	10.00-19.00	อธิบายโปรเจคที่ทำอยู่	-
02/03/2021	10.00-19.00	โหลดโปรเจค	<u> </u>
03/03/2021	10.00-19.00	ใช้Git Bash	-
04/03/2021	10.00-19.00	ทำระบบแต้มรถ	-
05/03/2021	10.00-19.00	<i>la</i> texture	ไม่มีtextureที่ต้องการ
08/03/2021	10.00-19.00	ทำระบบงับรถ	รถหมุนตรงกลางตัวรถ
09/03/2021	10.00-19.00	แก้บัค	9
10/03/2021	10.00-19.00	Kareference Ikea	-
11/03/2021	10.00-19.00	หาโมเดลในunity asset	ไม่มีโมเดลที่ตรง
12/03/2021	10.00-19.00	หาโมเดลในunity asset	ไม่มีโมเดลที่ตรง
15/03/2021	10.00-19.00	Гнапиптеа	เน็ตซ้า
16/03/2021	10.00-19.00	แย∩furniture cafe ใน unreal	ไม่ได้แยกtexture
17/03/2021	10.00-19.00	แยก texture furniture ใน unred	ıf –
18/03/2021	10.00-19.00	ทำเกม mole attack ต้นแบบ	-
19/03/2021	10.00-19.00	ทำเกม mole attack ต้นแบบ	Ξ.
22/03/2021	10.00-19.00	ประชุม	-
23/03/2021	10.00-19.00	ੀਕੇ texture furniture ਪਿ unity	ไม่มีtextureที่ตรง
24/03/2021	10.00-19.00	ใส่ texture furniture ใน unity	-
26/03/2021	10.00-19.00	เอาmodel ที่ปั้นมาใส่ texture	model ū́A
29/03/2021	10.00-19.00	ใส่ texture furniture ใน unity	<u> </u>
30/03/2021	10.00-19.00	ทำระบบออนไลน์ในนทity	=
31/03/2021	10.00-19.00	ทำเกมออนไลน์ เ	กล้องไม่แยกกันเมื่อเข้าserver
01/04/2021	10.00-19.00	แก้บัค	-
02/02/2021	10.00-19.00	ทำโปรเจคส่วนตัว	=

ชั่วโมงการฝึก 192 ชั่วโมง

แบบประเมินผลการฝึกงาน

เขียนเครื่องหมาย √ ลงในช่องตัวเลขตามความสามารถของนักเรียน มีเกณฑ์ดังนี้ 1 = E , 2 = D , 3 = D+ , 4 = C , 5 = C+ , 6 = B , 7 = B+ , 8 = A , 9 = A+

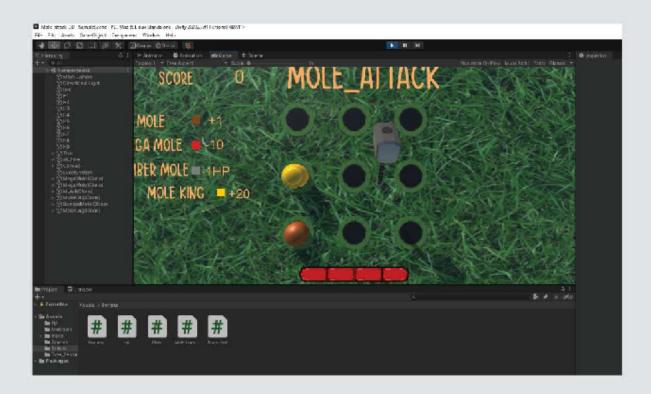
รายการ		คะแนน									
310/113	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
ความรับผิดชอบ											
1.1 ความตรงต่อเวลา								/			
1.2 ปฏิบัติตามกฎระเบียบและนโยบายของหน่วยงาน									1		
1.3 ปฏิบัติงานอย่างสม่ำเสมอ								/			
1.4 ติดตามผลงานที่ได้รับมอบหมาย									1		
. บุคลิกภาพ											
2.1 กิริยามารยาทเรียบร้อย									1		
2.2 แต่งกายเหมาะสม								/			
2.3 วางตนเหมาะสมกับกาลเทศะ									/		
2.5 ใช้ภาษาเหมาะสมและถูกต้อง									1		
. มนุษยสัมพันธ์											
3.1 การยอมรับความคิดผู้อื่น								/			
3.2 จัตอาสา							/		-2		
3.3 เป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี								/			
3.4 มีอัธยาศัยที่ดี									1		
3.5 มีปฏิบัติสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้ร่วมงาน								/			
3.6 การทำงานเป็นทีม							/				
3.7 การปรับตัว								/			
. ผลการปฏิบัติงาน											
4.1 เข้าใจเป้าหมายของงาน									1		
4.2 ปฏิบัติงานได้บรรลุเป้าหมาย								/			
4.3 ปฏิบัติงานเสร็จตามเวลาที่กำหนด									1		
4.4 มีประสิทธิภาพในการทำงาน									1		
4.5 มีความคิดสร้างสรรค์								/			

สรุปผลฝึกงาน

192 ชั่วโปป ระยะเวลาการฝึกงาน 2 มีนาคม พ.ศ. 2564 ถึงวันที่ 2 เมษายน พ.ศ. 2564 รวมทั้งหมด

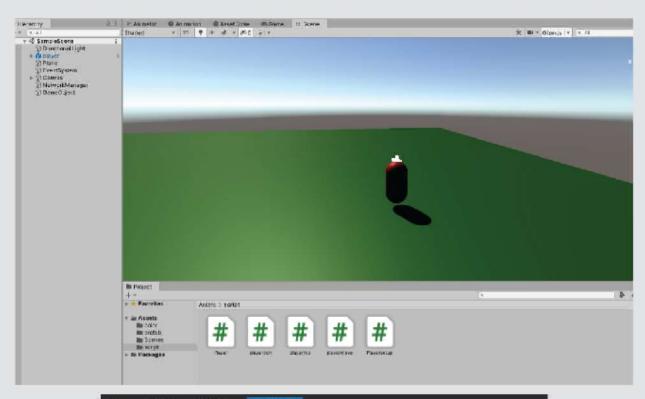
- 1. สิ่งที่ได้รับการพัฒนา
 - 1.1 ด้านความรู้ : ได้รู้ถึงการใช้โปรแกรมนทityได้ชำนาญ ขึ้นและการทำงานเป็นทีม
 - 1.2 ด้านทักษะ : ทักษะการใช้นกityมากขึ้นจากการค้นหาและถามพี่ๆที่ฝึกงาน
 - 1.3 ด้านคุณลักษณะ : การได้ฝึกงานจริงทำให้รู้ว่าการทำงานเป็นระบบและเป็นทีมทำให้ งานออกมามีคุณภาพ
- 2. สิ่งที่ค้นพบในการฝึกงาน
 - 2.1 ได้รู้จักการใช้โปรแกรมมากขึ้นและเทคนิคต่างๆที่เอาไปต่อยอดได้
- 3. ง้อเสนอแนะ ความคิดเห็น
 - 3.1 การทำงานเป็นทีมและการแบ่งงานมีความสำคัญ

ภาคนนวก



```
| Pick | The | Proper | Lair | Sales | Dec | Contact | Sales |
```

ภาคผนวก



```
District plane of the control of the
```

ภาคผนวก

