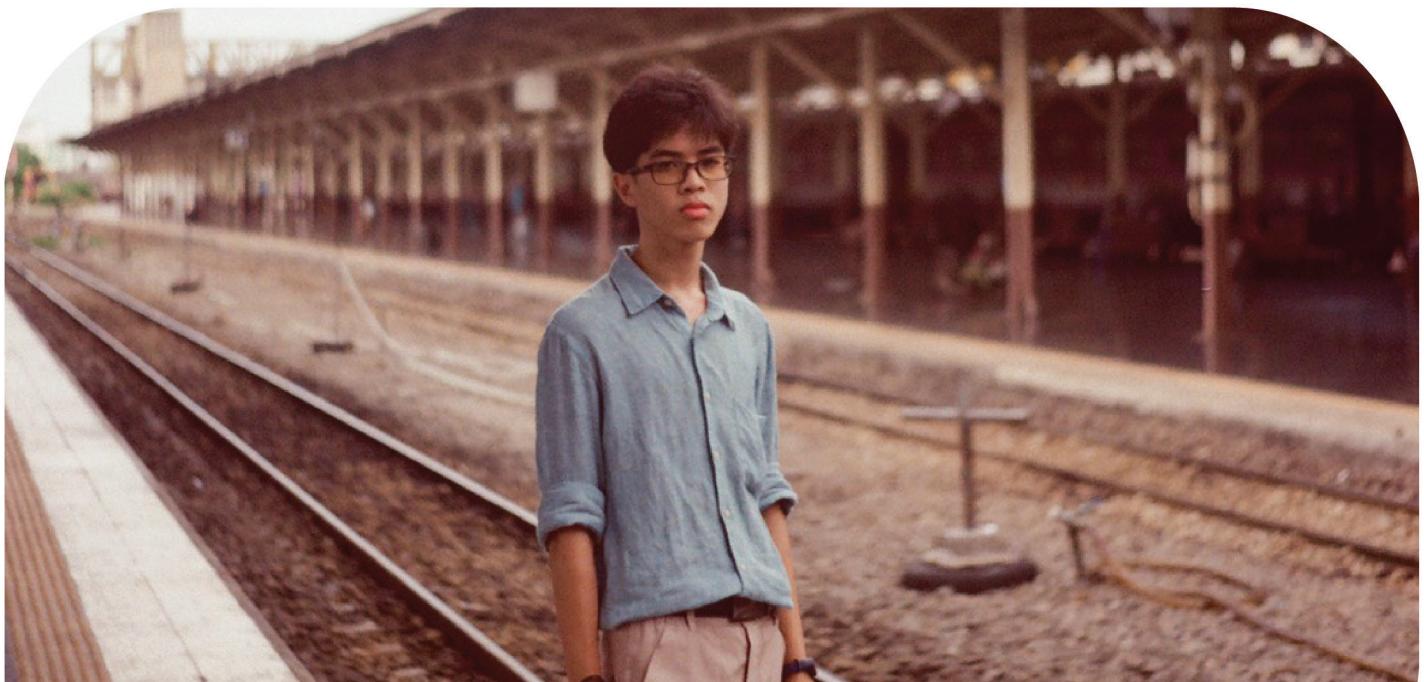


Internship

กรกฤต สกิตย์

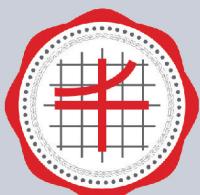
Innova Interactive Studio



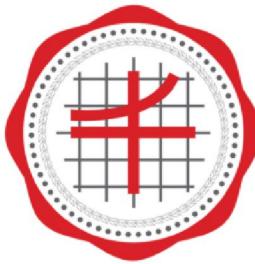
Menu

Start

Kornkrit Satit
Game design



โรงเรียนสาธิต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)



โรงเรียนสาธิต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

บันทึกผลการฝึกงาน

บริษัท

Innova Interactive Studio

จัดทำโดย

นายกรกฤต สกิตย์
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 (019619)

วิชาเอกนวัตกรรมเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

คำนำ

รายงานเล่มนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา ว30213 การฝึกงานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 วิชาเอกนวัตกรรมเทคโนโลยีมัลติมีเดีย โรงเรียนสาริตมหาวิทยาลัยศรีบูรพา ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๓ ซึ่งได้ฝึกงานกับบริษัท Innova Interactive Studio ตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม 2563 ถึง 5 เมษายน 2563

ผู้จัดทำขอขอบคุณบริษัท Innova Interactive Studio และอาจารย์ทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือและสนับสนุน ตลอดจนผู้ที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาและสนับสนุนให้เกิดขึ้น ทางผู้เขียนหวังว่ารายงานเล่มนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้อ่าน หากมีข้อสงสัยใดๆ สามารถสอบถามได้ทุกเมื่อ

กรกฤต
ผู้จัดทำ

เนื้อหา

● ประวัติส่วนตัว

● บริษัท

● บันทึกฝึกงาน

● แบบประเมิน

● สรุปผล

● ผลงาน



PLV50

Name

Kornkrit Satit
Fuji

Birth

1 December 2003

Age

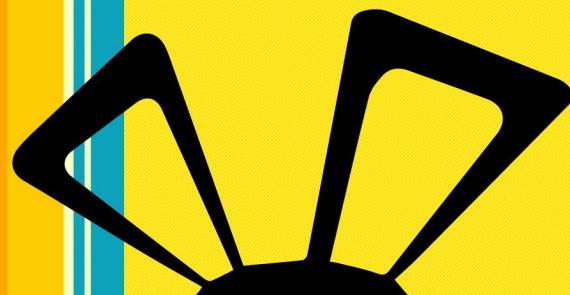
17

E-mail

fujixz123@gmail.com

Tel.

095-551-2288

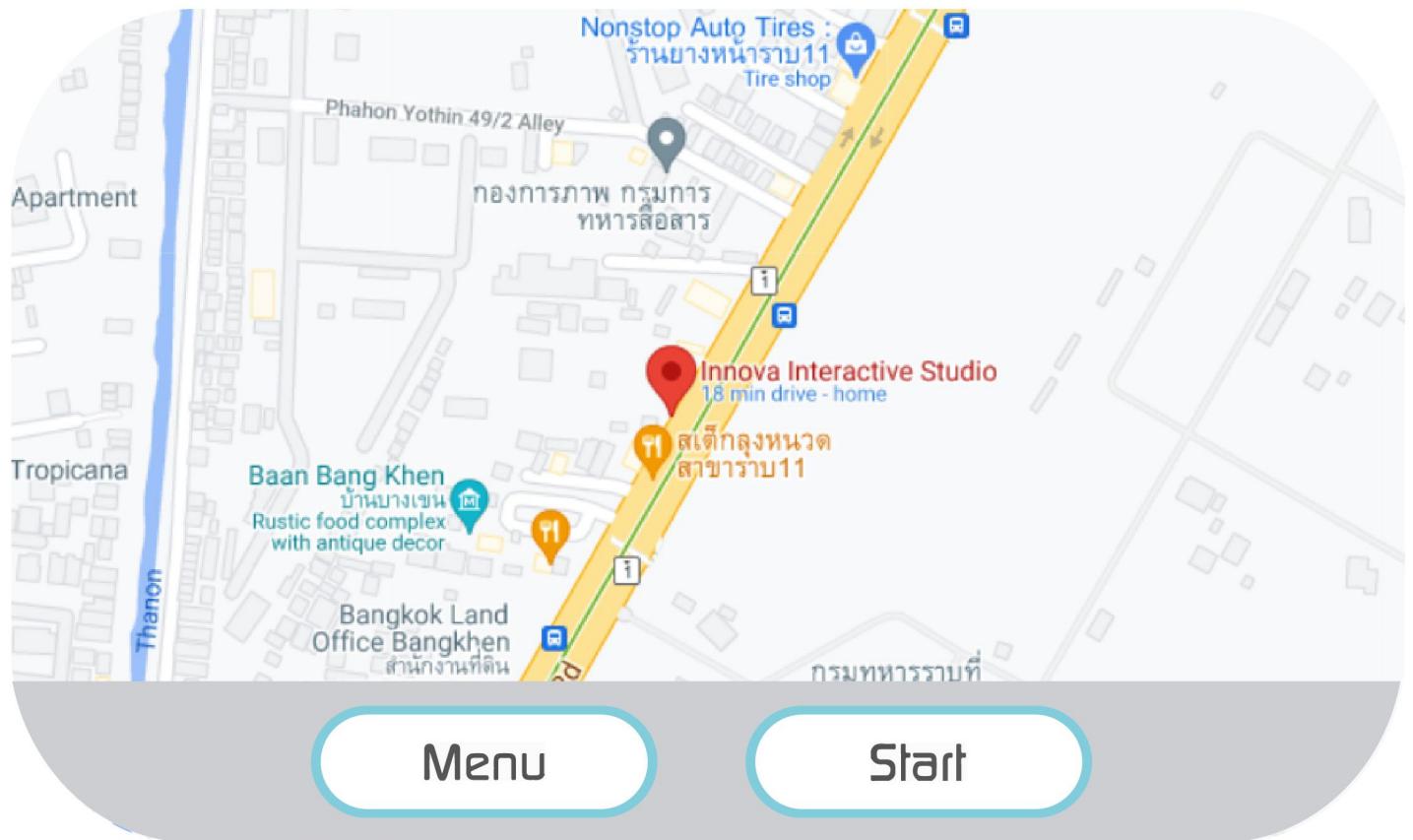


Profile



บริษัท

Innova Interactive Studio



43/1 วิทยาลัยเทคโนโลยีไทยบริหารธุรกิจ อาคาร A ชั้น 3
ต. พหลโยธิน แขวง วบุสาวารีย์ เขตบางเขน กรุงเทพมหานคร 10220

บันทึกรายวัน

200 ชั่วโมง

วันที่	เวลา	สิ่งที่ทำ	ปัญหา
01/03/2021	10.00-19.00	กำความรู้จักกับคนในบริษัท	-
02/03/2021	10.00-19.00	หาครอบข้างบน	-
03/03/2021	10.00-19.00	หาครอบข้างบน	ตาเริ่มลาย
04/03/2021	10.00-19.00	หาDecal	-
05/03/2021	10.00-19.00	จัดระเบียบDocให้อ่านง่าย	พมตากแต่งสีตาลาย
08/03/2021	10.00-19.00	หาTextureป้าย	-
09/03/2021	10.00-19.00	เก็บงานเด่า	-
10/03/2021	10.00-19.00	อุดแบบ PartyGame 3 ด่าน	-
11/03/2021	10.00-19.00	อุดแบบ PartyGame 7 ด่าน	-
12/03/2021	10.00-19.00	อุดแบบ PartyGame 5 ด่าน	-
15/03/2021	10.00-19.00	อุดแบบ PartyGame 7 ด่าน	-
16/03/2021	10.00-19.00	ตัดต่อวิดีโอ	-
17/03/2021	10.00-19.00	ตัดต่อวิดีโอ	ตาเริ่มลาย
18/03/2021	10.00-19.00	วาดรูปPartyGame	-
19/03/2021	10.00-19.00	วาดรูปPartyGame	พมตากแต่งสีตาลาย
22/03/2021	10.00-19.00	ศึกษาระบบกีล็อกขึ้น	-
23/03/2021	10.00-19.00	อุดแบบเกมเพื่อพิธีเชื้อนลูกค้า	-
24/03/2021	10.00-19.00	อุดแบบเกมเพื่อพิธีเชื้อนลูกค้า	-
25/03/2021	10.00-19.00	ศึกษาProposalและแก้งาน	-
26/03/2021	10.00-19.00	อุดเดินทางหาความคิด	-

ប័ណ្ណក្រាយវិប័យ

វិប័យ	ពេលវេលា	សំណង់ការ	ប្រធានា
29/03/2021	10.00-19.00	អាជីវកម្ម Asset Unity	-
30/03/2021	10.00-19.00	អាជីវកម្ម Asset Unity	-
31/03/2021	10.00-19.00	ការរាយការណ៍ Partical	-
01/04/2021	10.00-19.00	គ្រប់គ្រងការបង្កើតឡើង Doc Advance	-
02/04/2021	10.00-19.00	ការរាយការណ៍ Partical	-
05/04/2021	10.00-19.00	ទូរទឹក TV	-

គុណភាព និង និរន្តរភាព
ឯកសារការងារ និង ការងារ

แบบประเมินผลการฝึกงาน

เบียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องตัวเลขตามความสามารถของบัคเรียน
มีเกณฑ์ดังนี้ 1 = E , 2 = D , 3 = D+ , 4 = C , 5 = C+ , 6 = B , 7 = B+ , 8 = A , 9 = A+

รายการ	คะแนน								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1. ความรับผิดชอบ									
1.1 ความตระหนักรู้ต่อเวลา									X
1.2 ปฏิบัติตามกฎระเบียบและนโยบายของหน่วยงาน									X
1.3 ปฏิบัติงานอย่างสม่ำเสมอ							X		
1.4 ติดตามผลงานที่ได้รับมอบหมาย							X		
2. บุคลิกภาพ									
2.1 กิจกรรมทางเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง									X
2.2 แต่งกายเหมาะสม							X		
2.3 วางแผนเหมาะสมกับภาระ							X		
2.5 ใช้ภาษาเหมาะสมและถูกต้อง							X		
3. มุขยสันพันธ์									
3.1 การยอมรับความคิดผู้อื่น									X
3.2 จิตอาสา									X
3.3 เป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี							X		
3.4 มีอัธยาศัยที่ดี							X		
3.5 มีปฏิบัติสันพันธ์ที่ดีต่อผู้ร่วมงาน							X		
3.6 การทำงานเป็นทีม							X		
3.7 การปรับตัว							X		
4. ผลการปฏิบัติงาน									
4.1 เข้าใจเป้าหมายของงาน									X
4.2 ปฏิบัติงานได้บรรลุเป้าหมาย									X
4.3 ปฏิบัติงานเสร็จตามเวลาที่กำหนด									X
4.4 มีประสิทธิภาพในการทำงาน									X
4.5 มีความคิดสร้างสรรค์									X

Summary

200 ชั่วโมง

1 มีนาคม 2564

-

5 เมษายน 2564

1. สิ่งที่ได้รับการพัฒนา

1.1 ด้านความรู้ ได้รับความรู้ในด้านการซื้อสารเป็นกีบให้เข้าใจง่ายมากยิ่งขึ้น ช่วยให้ง่ายทำงานเป็นไปได้ราบรื่นขึ้น

1.2 ด้านทักษะ ได้ทักษะในด้านการเขียน Doc ให้เข้าใจง่าย และทักษะในการอ่านแบบให้น่าสนใจ

1.3 ด้านคุณลักษณะ ได้กำให้พมได้ตื่นข้าว และไม่บ่นกล่าววันทำให้ช่วยปรับเวลาบ่อนให้ดีขึ้น

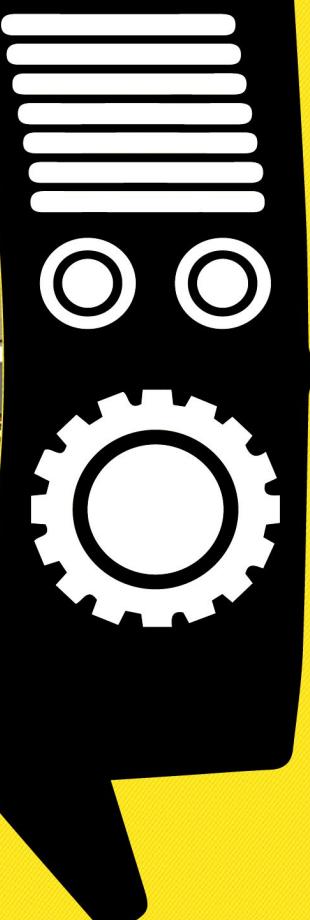
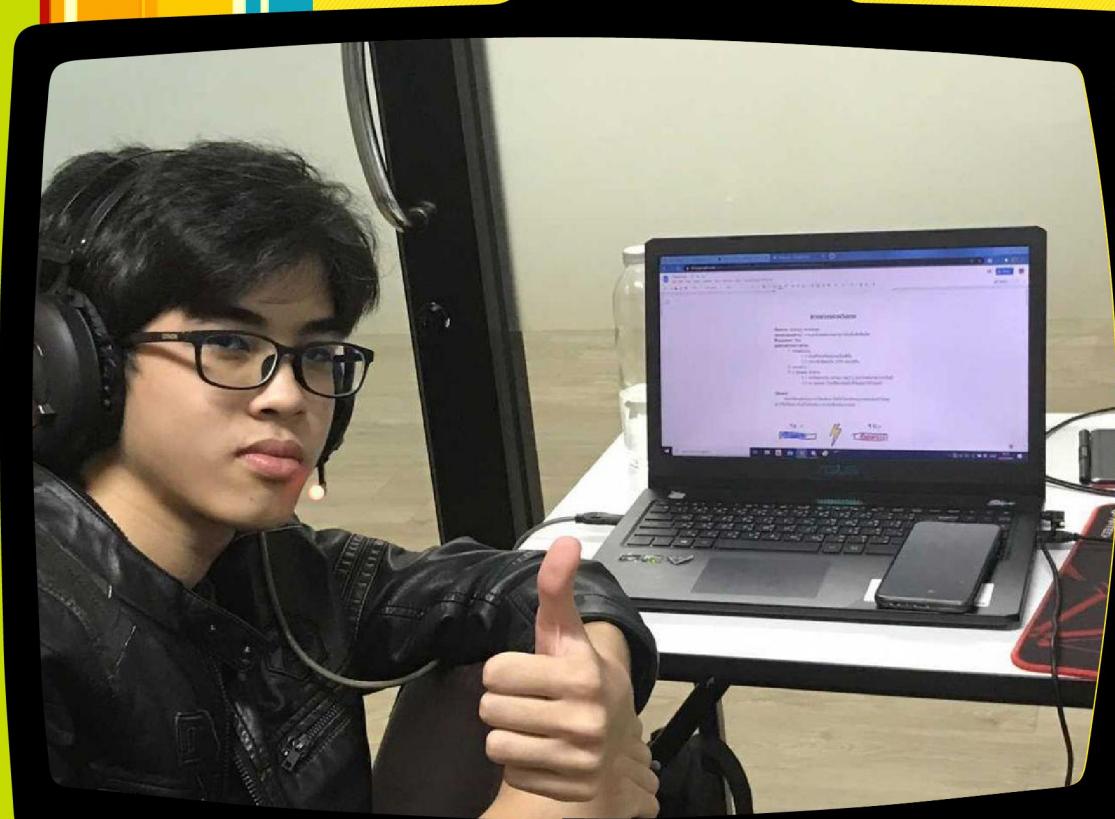
2. สิ่งที่ได้พบในการฝึกงาน

การฝึกงานนั้นไม่เหมือนกับการเรียน เพราะจะไปเก็บข้าวต่อนให้ก็ได้ ตอนที่เราหัวขอเพียงงานต้องเสร็จภายในเวลาที่กำหนด และนอกจากการทำงานยังเป็นระบบมากด้วย

3. ข้อเสนอ/ข้อคิดเห็น

พมคิดว่าเป็นกิจกรรมที่ดี เพราะสำหรับพมการทำงานจริงเพียงไม่บาน ทำให้พมรู้สึกได้ความรู้พอกับเรียนที่โรงเรียน

ພາກນຸ່ງ





6. Haunted castle

จาก : ปราสาทผีสิง

กติกา : มีเวลา 2 นาที ให้ผีไล่จับคนถ้าตายหมดก็แพ้

วิธีเล่น : สุมอัตรา $\frac{1}{4}$ เป็นผี ที่เหลือเป็นคนแต่ละคนจะมีไฟฉายไว้ส่องผี

ผี : มองเห็นทุกอย่างในแมพแต่โดนไฟฉายแล้วจะทำอะไรไม่ได้

คน : มีไฟฉายใช้ได้ 10 วิ ถ้าไม่เปิดไฟฉายจะมองเห็นได้แค่รอบตัวเองใกล้ๆ

ถ้าเปิดจะเห็นด้านหน้า ถ้าผีอยู่ใกล้ๆ จะจะเปลี่ยนสี



ผีเห็นทั้งMap



ด่านต่างๆภายในเกม

ชื่อด่าน: Energy recharge

จุดเด่นของด่าน: การเอาถังพลังงานมาซاحในพื้นที่เพื่อยืด

Respawn: Yes

อุปกรณ์เฉพาะด่าน:

1. ถังพลังงาน

1.1 เมื่อสีในถังหมดจะเป็นสีน้ำเงิน

1.2 ถังจะมีเลือดเป็น 25% ของผู้ถือ

2. แท่งซ่า

3. รู Spawn ถังซ่า

3.1 ทุกโซนจะมีรู spawn อยู่ 2 รู ยกเว้นตรงกลางจะไม่มี

3.2 จะ spawn ใหม่ก็ต่อเมื่อถังที่มีอยู่ถูกใช้ไปแล้ว

วิธีแcap:

ให้นำถังพลังงานจากโซนอื่นมาใส่ในโซนที่ต้องการแcapแล้วไฟจะ
ชาจไปเรื่อยๆ ฝ่ายไหนพลังงานรวมเต็มก่อนจะชนะ

10%



90%

