

ชื่อโครงการ: My Project

รายวิชา 242-402 Computer EngineeringProject II

ภาคการศึกษา 2/2560

รายชื่อผู้จัดทำ

นางสาวรัตนากร พฤกษ์เมธากุล รหัสนักศึกษา5735512076

อาจารย์ที่ปรึกษา ดร.จิตินันท์ เกลี้ยงสุวรรณ

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

บทที่ 1 บทนำ

ในบทนี้จะกล่าวถึงความเป็นมาของแอปพลิเคชัน รวมถึงวัตถุประสงค์ที่ได้จัดทำขึ้น มีขอบเขตของโครงการ ขั้นตอนในการดำเนินงาน ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการจัดทำแอปพลิเคชันนี้และกล่าวถึงเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ถูกต้อง และเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ตรงตามเป้าหมายที่เราได้วางไว้

1.1 ความเป็นมา

เนื่องจากในปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีส่วนสำคัญในชีวิตของคนทุกเพศ ทุกวัย ทำให้เทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยให้การเผยแพร่ความรู้ ข่าวสาร รวมถึงการอนุรักษ์วัฒนธรรม และความรู้ทางประวัติศาสตร์ให้คนรุ่นใหม่ได้ศึกษาหาความรู้ด้านประวัติศาสตร์ เพื่อให้คนไทยได้รู้จักตนเอง รู้รักความเป็นไทย เข้าใจและเห็นคุณค่าในมรดกทางวัฒนธรรมอันยิ่งใหญ่ ตลอดจนสำนึกในพระคุณของบรรพบุรุษ โดยเฉพาะบูรพกษัตริย์ของไทยที่ทรงธำรงรักษาไว้ เพื่อคนรุ่นต่อไปได้สืบทอดความเจริญรุ่งเรือง ดังนั้นเพื่อร่วมเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยอนุรักษ์ สืบสาร และส่งต่อให้คนรุ่นใหม่รวมถึงคนไทยทุกคนให้ตระหนักในความเป็นไทย จึงได้จัดทำสื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ไทยขึ้นเพื่อเป็นสื่อในการส่งต่อความรู้ให้กับทุก ๆ คน โดยที่สื่อการเรียนรู้นี้จะทำให้ทุกคนที่สนใจเข้ามาเรียนรู้เข้าถึงได้ง่าย และเป็นสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่นำเสนอในรูปแบบของการตูนกราฟิก ทำให้การเรียนรู้ประวัติศาสตร์ไทยมีความสนุก เข้าใจง่าย และมีความน่าสนใจมากขึ้น

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.2.1 เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ ให้เป็นสื่อกลางในการส่งต่อความรู้ทางประวัติศาสตร์ให้แก่คนรุ่นใหม่และผู้ที่ต้องการจะศึกษา
- 1.2.2 เพื่อให้การเรียนรู้ประวัติศาสตร์สามารถเข้าถึงได้ง่ายและมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น
- 1.2.3 เพื่อให้บุคคลที่สนใจได้นำความรู้ที่ได้รับจากแอปพลิเคชันนี้สามารถนำไปต่อยอดความรู้ในด้านต่าง ๆ ได้
- 1.2.4 เพื่อเป็นสื่อการสอนให้กับอาจารย์สามารถนำไปใช้ประโยชน์ทางการศึกษาได้
- 1.2.5 เพื่อให้นักเรียนนักศึกษาที่ต้องการความรู้เพิ่มเติมเพื่อใช้ในการเรียน การเตรียมสอบ สามารถเข้าถึงได้ง่าย และสะดวก รวดเร็ว มากยิ่งขึ้น

1.3 ขอบเขตของโครงการ

ในส่วนของแอปพลิเคชันนี้จะมีการนำเสนอโดยใช้ตัวการ์ตูนที่ชื่อว่า น้องมะลิ เป็นตัวละครหลักในการให้ความรู้แก่ผู้ใช้ โดยจะมีการแบ่งประวัติศาสตร์ออกเป็นยุคสมัยต่าง ๆ โดยเรียงตามเหตุการณ์ให้ผู้ใช้สามารถเข้าไปศึกษาหาความรู้ในแต่ละยุคสมัยได้ อีกทั้งยังมีเกมส์จิ๊กซอว์ให้ผู้ใช้ได้เล่นและเมื่อต่อ ภาพจิ๊กซอว์ได้เสร็จสมบูรณ์ก็จะมีให้ใส่คำตอบว่าภาพนั้นเกิดขึ้นในช่วงยุคสมัยใด และยังมีแบบทดสอบความรู้ให้ทำได้หลังจากที่ได้ศึกษาความรู้ในยุคต่าง ๆ และมีวิดีโอให้ความรู้หลังจากที่ได้ทำแบบทดสอบเสร็จ

1.4 ขั้นตอนในการดำเนินงาน

- 1.4.1 ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อรับคำแนะนำในการพัฒนาแอปพลิเคชัน
- 1.4.2 ศึกษาความต้องการของผู้ใช้ว่าจะได้รับประโยชน์จากแอปพลิเคชันนี้มากน้อยแค่ไหน
- 1.4.3 ศึกษาความรู้และรวบรวมข้อมูลพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชัน
- 1.4.4 วิเคราะห์ข้อมูลและกำหนดขอบเขตในการทำโครงการ
- 1.4.5 พัฒนา และทดสอบแอปพลิเคชัน
- 1.4.6 ประเมินผลการดำเนินงาน และสรุปผล

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.5.1 ช่วยเป็นสื่อการสอนให้กับอาจารย์เพื่อช่วยในการสอนให้ง่ายขึ้น
- 1.5.2 ช่วยเป็นสื่อการเรียนรู้ให้กับนักเรียน นักศึกษา ที่ต้องการหาความรู้ ได้สะดวกและรวดเร็ว
- 1.5.3 เพื่อเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้ทางด้านประวัติศาสตร์ให้กับเด็กยุคใหม่และผู้สนใจ
- 1.5.4 เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงได้ง่าย และสามารถเข้าใจความรู้ทางด้านประวัติศาสตร์ได้ง่าย ขึ้น

1.6 สถานที่ทำโครงการ

- 1.6.1 ห้องปฏิบัติการ ดิจิ 6 ชั้น 7 ห้อง 6702 มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตภูเก็ต
- 1.6.2 ห้องสมุดภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ดิจิ 6 ชั้น 7 มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตภูเก็ต
- 1.6.3 ห้อง Learning Space ดิจิ 5 ชั้น 1 มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตภูเก็ต
- 1.6.4 ห้องสมุดมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตภูเก็ต

1.7 เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา

1.7.1 Hardware

- Notebook Intel® Pentium(R) CPU P6000 @ 1.87GHz 1.87 GHz

1.7.2 Software

- ระบบปฏิบัติการ Windows 7 Ultimate

1.7.3 ภาษาและฟังก์ชันที่ใช้

- Java

1.7.4 โปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนา

- Android Studio