



ข้อเสนอโครงการ

ของ

นักศึกษาคณะวิศวกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ประจำปีการศึกษา 2565

นาย จิรพนธ์ กันภัย เลขทะเบียน 6210612690

นาย ปฐากร สุขแสง เลขทะเบียน 6210612773

ภาควิชา วิศวกรรมไฟฟ้าและคอมพิวเตอร์ ชั้นปีที่ 4

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในระดับปริญญาตรี

ตามหลักสูตรคณะวิศวกรรมศาสตร์

ข้อเสนอโครงการ

ชื่อโครงการภาษาไทย การศึกษาพัฒนาเกมจาก Open-source engine

ชื่อโครงการภาษาอังกฤษ Game development from Open-source engine

ชื่อและเลขทะเบียนนักศึกษาคนที่ 1 นายจิรพนธ์ กันภัย 6210612690

ชื่อและเลขทะเบียนนักศึกษาคนที่ 2 นายปฐากร สุขแสง 6210612773

อาจารย์ที่ปรึกษา อ.ชุมพล บุญมี

ภูมิหลังทางวิทยาการ

เนื่องจากปัจจุบันมี game จำนวนมากที่ถูกขายในตลาดทั้งผ่านทางออนไลน์ และ แพลตฟอร์มออนไลน์ในร้านค้าต่างๆ อาทิเช่น Steam , Epic Game Store ผู้จัดจึงมีความสนใจจะเพิ่มเติมความรู้ ในด้าน game-dev เพื่อแตกแขนงเป็นสายงานที่แตกต่างออกไปจากเดิม และสนใจอยากให้มีจำนวน game-dev ของไทยเพิ่มจำนวนมากขึ้น

ปัญหาที่ต้องแก้ไข

F - Feasible

โครงการนี้มีการกำหนดขอบเขตเวลาอย่างเหมาะสม ผู้จัดทำคาดว่าจะสามารถทำโครงการนี้ให้เสร็จตรงตามเวลาได้

I - Interesting

เป็นหัวข้อที่น่าสนใจเพิ่มเติมในส่วนการเขียนโปรแกรมเข้าไปอีก

N - Novel

โครงการนี้จัดทำเพื่อนำเสนอแขนงที่แตกต่างจากการเขียนโปรแกรมปกติซึ่งนำไปสู่องค์ความรู้ในเชิงประยุกต์

E - Ethical

โครงการนี้ดำเนินการตามหลักจริยธรรมอันดี สามารถเผยแพร่ได้กับกลุ่มคนทั่วไป

R – Relevant

โครงการนี้เป็นการนำความรู้ด้านการเขียนโปรแกรมมาประยุกต์ใช้กับ game design เพื่อทำโครงการนี้ให้สำเร็จ

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้จัดทำจะได้ศึกษาองค์ความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับการสร้างเกมคอมพิวเตอร์ด้วย open source engine ศึกษาภาษาคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้อง ลองใช้งาน Library ต่างๆประยุกต์เพื่อทำให้ element ต่างๆไม่ว่าจะเป็นทั้งด้าน Visual Graphic, Game Play, Sound มารวมกันเพื่อให้ตัวเกมสามารถเล่นได้อย่างราบรื่นมีมาตรฐาน และ มอบประสบการณ์สนุกๆแก่ผู้เล่น

ขอบเขตของการดำเนินงาน

การศึกษาและสร้างเกมจาก engine ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น Godot , lumberyard รวมไปถึง Unity และ Unreal Engine โดยเนื้อหาที่จะทำออกมาในเกมนั้นจะต้องเข้าถึงได้ทุกเพศทุกวัย ไม่มีเนื้อหาที่ล่อแหลมจนเกินไป

ขั้นตอนการดำเนินงาน

1. เริ่มศึกษาเกี่ยวกับตัวของ Engine ที่ต้องใช้ทำ
2. Interactive Design
3. Graphic Design
4. Game Play Design
5. Story/Artwork
6. Interface/Level Design
7. Audio

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- ประสบการณ์ในการทำงานในด้าน Game-dev
- เกมพร้อมใช้งาน
- ได้ลงบนแพลตฟอร์มร้านค้าชื่อดัง
- นำความรู้ไปต่อยอดได้
- เพิ่มทางเลือกสายงานในอนาคต

ทรัพยากรที่คาดว่าจะจำเป็น

คอมพิวเตอร์ที่ประกอบไปด้วยอุปกรณ์ที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรนเดอร์

ตารางการดำเนินงาน

24 ส.ค. 65	พูดคุยถึงเรื่องหัวข้อโครงการ
29 ส.ค. 65	จัดทำข้อเสนอ
31 ส.ค. 65	นำส่งข้อเสนอโครงการ
ก.ย. 65	เริ่มต้นศึกษาค้นคว้าการใช้งาน/รายงานการค้นคว้าเบื้องต้น
ต.ค. 65	ศึกษาค้นคว้า/จัดทำความคืบหน้าโครงการครั้งที่ 1
พ.ย. 65	อัปเดตความคืบหน้า/ดำเนินการจัดทำโครงการ
ธ.ค. 65	อัปเดตความคืบหน้า/ดำเนินการจัดทำโครงการ
ม.ค. 66	อัปเดตความคืบหน้า/จัดทำความคืบหน้าโครงการครั้งที่ 2
ก.พ. 66	อัปเดตความคืบหน้า/ดำเนินการจัดทำโครงการ
มี.ย. 66	ดำเนินการจัดทำโครงการให้สำเร็จ
เม.ย. 66	ตรวจสอบความเรียบร้อย/จัดทำปริญญานิพนธ์
พ.ค. 66	สอบโครงการครั้งที่ 2 และส่งปริญญานิพนธ์