



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

ปัจจุบันที่ game เยอะมากที่ถูกขายในตลาด ผู้จัดจึงมีความสนใจจะเพิ่มเติมความรู้ ในด้าน game-dev เพื่อ  
แตกแขนงเป็นสายงานที่แตกต่างออกไปจากเดิม และสนใจอยากให้มีจำนวน game-dev ของไทยเพิ่มจำนวน  
มากขึ้น

## ปัญหาที่ต้องแก้ไข

F - Feasible

โครงการนี้มีการกำหนดขอบเขตเวลาอย่างเหมาะสม ผู้จัดทำคาดว่าจะสามารถทำโครงการนี้ให้เสร็จตรงตาม  
เวลาได้

I - Interesting

เป็นหัวข้อที่น่าสนใจเพิ่มเติมในส่วนการเขียนโปรแกรมเข้าไปอีก

N - Novel

โครงการนี้จัดทำเพื่อนำเสนอแขนงที่แตกต่างจากการเขียนโปรแกรมปกติซึ่งซึ่งนำมาซึ่งองค์ความรู้ในเชิง  
ประยุกต์

E - Ethical

โครงการนี้ดำเนินการตามหลักจริยธรรมอันดี

R - Relevant

โครงการนี้เป็นการนำความรู้ด้านการเขียนโปรแกรมมาประยุกต์ใช้กับ game design เพื่อทำโครงการนี้ให้  
สำเร็จ

## วัตถุประสงค์

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

## ขอบเขตของการดำเนินงาน

Prototype ของตัวเกม หรือตัวเกมพร้อมวางจำหน่าย

## ขั้นตอนการดำเนินงาน

1. เริ่มศึกษาเกี่ยวกับตัวของ Engine ที่ต้องใช้ทำ
2. InterActive Design
3. Graphic Design
4. Game Play Design
5. Story/Artwork
6. Inteface/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