

## สาระสำคัญของโครงการ

(ภาษาไทย) เส้นทางร้านในฝัน

(ภาษาอังกฤษ) Dream Shop Journey

### หลักการและเหตุผล

ในปัจจุบัน เยาวชนจำนวนมากเติบโตขึ้นท่ามกลางสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม ส่งผลให้การมีทักษะในการบริหารจัดการชีวิตและการเงินเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง อย่างไรก็ตาม การเรียนรู้แนวคิดเรื่องการออมเงิน การจัดสรรงบประมาณ หรือการวางแผนชีวิตในรูปแบบเดิมอาจไม่สามารถสร้างแรงจูงใจหรือดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้มากนัก การพัฒนาเกมจำลองชีวิตที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการวางแผนทางการเงิน จึงเป็นแนวทางที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการในการเรียนรู้ของเยาวชนในยุคปัจจุบันได้อย่างตรงจุด อีกทั้งยังสามารถบูรณาการเข้ากับรายวิชาทางเศรษฐศาสตร์ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายซึ่งมีเนื้อหาสอดคล้อง เรื่องเส้นทางอาชีพกับการเงิน การวางแผนทางการเงิน ระบบเศรษฐกิจการเงิน และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนได้อย่างยึดหยุ่น ซึ่งช่วยให้ครุศาสตร์นำไปใช้เป็นเครื่องมือในการสอนหรือเสริมทักษะด้านการเงินได้ความสนุกและความรู้

เกมมิฟิเคชั่น (Gamification) หมายถึง การใช้เทคนิคในรูปแบบของเกมโดยไม่ใช้ตัวเกม เพื่อเป็นสิ่งที่ช่วยในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน ใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการอย่างไม่ซับซ้อน อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรม ตรวจสอบปรับปรุง และหัววิธีการแก้ไขปัญหา โดยมีองค์ประกอบดังนี้ เป้าหมาย กฏ ความชัดแจ้ง การแข่งขัน หรือความร่วมมือ เวลา รางวัล ผลป้อนกลับ ระดับ

จากข้างต้น ผู้จัดทำจึงได้แนวคิดในการออกแบบและพัฒนาเกมการเรียนรู้ เรื่อง เส้นทางร้านในฝัน ซึ่งเป็นแนววางแผนการใช้ชีวิตประจำวัน การจัดการเวลา การบริหารการเงินส่วนบุคคล บัญชีเบื้องต้น การวางแผนทางการเงิน การออมและการลงทุน เศรษฐศาสตร์พื้นฐาน และพฤติกรรมทางการเงินที่เหมาะสม ผ่านการเล่นเกมที่มีสถานการณ์เพื่อให้แก้ปัญหา เสริมสร้างพื้นฐานที่มั่นคงให้กับเยาวชนในการดำเนินชีวิตทางการเงินอย่างมีประสิทธิภาพ และเตรียมความพร้อมสู่การเป็นพลเมืองทางเศรษฐกิจที่มีคุณภาพในอนาคต

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อออกแบบและพัฒนาการเรียนรู้ผ่านเกม Dream Shop Journey
3. เพื่อฝึกการตัดสินใจและการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ผ่านเกม Dream Shop Journey
4. เพื่อพัฒนาทักษะบริหารการเงินส่วนบุคคล
5. เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาตนเอง

## ประโยชน์ที่เป็นเหตุผลให้ควรพัฒนาโปรแกรม

ในยุคปัจจุบันที่โลกเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เทคโนโลยีและข้อมูลข่าวสารเข้าถึงได้ง่าย ส่งผลให้เยาวชนมีโอกาสสรับรู้เรื่องราวจากหลากหลายแหล่งข้อมูล แต่ขณะเดียวกันก็ต้องเผชิญกับความซับซ้อนทางเศรษฐกิจ สังคม และพฤติกรรมการบริโภคที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว หากเยาวชนขาดความรู้ด้านการบริหารจัดการเงินอย่างเป็นระบบ ก็อาจนำไปสู่การใช้จ่ายที่ขาดความยั่งคิด การก่อหนี้ตั้งแต่อายุยังน้อย และการขาดเป้าหมายทางการเงินในระยะยาว การพัฒนาโปรแกรมที่ช่วยเสริมทักษะความรู้ทางการเงินผ่านกิจกรรมที่มีความน่าสนใจ เช่น เกมจำลองสถานการณ์ชีวิตประจำวัน จึงเป็นแนวทางที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจหลักการทำงานทางการเงินในบริบทที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง สามารถเรียนรู้โดยไม่รู้สึกว่ากำลังเรียน และนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้อย่างเหมาะสม

จากแนวคิดดังกล่าว การสร้างสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมหรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เน้นการมีส่วนร่วม จึงถือเป็นเครื่องมือที่เหมาะสมกับผู้เรียนในยุคดิจิทัล เพราะนอกจากจะช่วยพัฒนาทักษะการวางแผน การบริหารรายรับรายจ่าย และการตัดสินใจทางการเงินอย่างมีระบบแล้ว ยังสามารถใช้เป็นสื่อเสริมการเรียนการสอนในห้องเรียน และกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในด้านการเงินตั้งแต่อายุยังน้อย ช่วยลดช่องว่างในการเรียนรู้ด้านการเงินที่มักเกิดขึ้นกับเยาวชน พร้อมทั้งวางรากฐานของการเป็นพลเมืองที่มีวินัยทางการเงิน มีความรับผิดชอบ และสามารถสร้างความมั่นคงในชีวิตได้ในระยะยาว

## เป้าหมายและขอบเขตของโครงการ

วัตถุประสงค์ของเกมนี้คือ เพื่อออกแบบและพัฒนาการเรียนรู้ผ่านเกม Dream Shop Journey เพื่อฝึกการตัดสินใจและการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ผ่านเกม Dream Shop Journey เพื่อพัฒนาทักษะบริหารการเงินส่วนบุคคล เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาตนเอง

### 1) ขอบเขตของแอปพลิเคชัน

เกมการเรียนรู้ เรื่อง เส้นทางในฝัน โดยมีรูปแบบการเล่นแบบ 2D มุมมอง Top-down

#### 1.1 บทบาทผู้เล่น

ผู้เล่นจะเริ่มต้นจากศูนย์ในบทบาทของเด็กชายหรือหญิงที่ต้องทำงานส่งอาหาร เก็บออม และวางแผนชีวิต ในแต่ละวันให้ได้เพื่อความสมดุลของร่างกายให้มีแรงหาเงินมาเปิดร้านค้าในฝัน พร้อมเป้าหมายในการขยายกิจการ สู่หลายสาขาในอนาคต

1.2 ระบบจำลองชีวิตประจำวัน ประกอบด้วย การทำงาน การพักผ่อน อาหารการกิน การเงินที่แยกบัญชีเงินใช้จากการเงินออม ร้านค้าที่ให้ผู้เล่นบริหารกิจการเอง ตั้งแต่การจ้างพนักงาน การซื้อสินค้า กำหนดราคา ไปจนถึงการวิเคราะห์พฤติกรรมของลูกค้าเพื่อนำมาตัดสินใจในการจัดการบริหารร้านค้า

1.3 สถานการณ์เพื่อให้แก้ปัญหา ภายในเกม ผู้เล่นจะต้องเผชิญกับอุปสรรคต่าง ๆ จากสถานการณ์ภายในเกม Dream Shop Journey เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และฝึกวางแผนอย่างรอบด้าน หนึ่งในอุปสรรคหลักคือ การจัดการสุขภาพของตัวละคร หากผู้เล่นทำงานหนักเกินไปโดยไม่พักผ่อน หรือไม่ใส่ใจการกินอาหารและผ่อนคลายอาจส่งผลให้ตัวละครป่วย ไม่สามารถทำงานได้ และส่งผลกระทบต่อรายได้

นอกจากนี้ ยังมีเหตุการณ์ไม่คาดฝัน เช่น ฝนตก ลูกค้าไม่จ่ายเงิน หรือจำนวนลูกค้าลดลง ซึ่งทำให้รายได้ พันพวนและต้องวางแผนเพื่อเหตุการณ์เหล่านี้ให้ดี ขณะเดียวกัน ค่าครองชีพและค่าใช้จ่ายรายวัน เช่น ค่าเช่าหรือค่าน้ำค่าไฟ อาจเพิ่มขึ้นตามระยะเวลาการเล่น ผู้เล่นจึงต้องจัดการการเงินอย่างมีระบบ

ในการบริหารร้านค้า ผู้เล่นจะต้องตัดสินใจเลือกสินค้าให้ตรงกับความต้องการของลูกค้า ตั้งราคาสินค้า อย่างเหมาะสม และคัดเลือกพนักงานที่มีคุณสมบัติเข้ากับลักษณะของร้าน หากบริหารจัดการไม่ดี อาจเกิดปัญหา ทั้งในด้านต้นทุน การบริการ และกำไรของร้านค้า

**1.4 AI (Artificial Intelligence)** ในเกม Dream Shop Journey ได้มีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AI (Artificial Intelligence) เพื่อวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นแบบอัจฉริยะ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เล่นรับรู้ถึงจุดเด่นและจุดด้อย ของตนเองในการวางแผนชีวิตและการจัดการทางการเงินผ่านเกม Dream Shop Journey

## 2) ขอบเขตของเนื้อหา

**การเงินส่วนบุคคล** หมายถึง เนื้อหาเกี่ยวกับหลักการพื้นฐานของการวางแผนทางการเงินส่วนบุคคล ได้แก่ การบริหารรายรับ-รายจ่าย การจัดทำบัญชีรายเดือน การตั้งเป้าหมายทางการเงิน การออม การใช้จ่ายอย่างมีเหตุผล และการวางแผนสำรองในกรณีฉุกเฉิน โดยจะจำลองสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตประจำวัน เช่น การรับเงินเดือน การจ่ายค่าสาธารณูปโภค ค่าเดินทาง ค่ารักษาพยาบาล หรือค่าความบันเทิง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถตัดสินใจใช้เงินอย่างสมดุลระหว่างความจำเป็นกับความต้องการ

**บัญชีเบื้องต้นและการจัดการทางการเงิน** หมายถึง ครอบคลุมหลักการทำบัญชีรายรับ-รายจ่าย การคำนวณกำไร-ขาดทุน การบริหารต้นทุน การวิเคราะห์งบประมาณ และการประเมินผลทางการเงินเบื้องต้น โดยผู้เล่นจะได้ฝึกทำบัญชีในแต่ละเดือน เพื่อติดตามการใช้จ่ายของตนเอง และประเมินสถานะทางการเงินจากรายงานประจำวัน ซึ่งสามารถใช้เป็นพื้นฐานสำหรับการบริหารการเงินในชีวิตจริง

**เศรษฐศาสตร์พื้นฐาน** หมายถึง เนื้อหาครอบคลุมหลักการเศรษฐศาสตร์จุลภาคเบื้องต้น เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างอุปสงค์ (Demand) และอุปทาน (Supply) การเลือกใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ ความคุ้มค่าของการตัดสินใจทางเศรษฐกิจ รวมถึงแนวคิดต้นทุนค่าเสียโอกาส (Opportunity Cost) ซึ่งจะช่วยให้ผู้เล่นเข้าใจกลไกของระบบเศรษฐกิจและการตัดสินใจทางการเงินอย่างมีเหตุผลมากยิ่งขึ้น

**การลงทุน** หมายถึง ผู้เล่นจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับทางเลือกในการลงทุนอย่างจ่าย เช่น การฝากออมทรัพย์ การลงทุนผ่านกองทุน หรือการซื้อขายสินทรัพย์ในเกม ที่มีระดับความเสี่ยงต่างกัน โดยมีระบบสะสมผลตอบแทน และความเสี่ยงในลักษณะจำลอง เพื่อให้ผู้เล่นสามารถตัดสินใจลงทุนภายใต้ข้อมูลและข้อจำกัดที่กำหนดไว้

พฤษิติกรรมทางการเงิน หมายถึง เนื้อหาส่วนนี้จะสอดแทรกผ่านสถานการณ์และตัวเลือกในเกมที่ท้าทาย การตัดสินใจ เช่น การใช้เงินเกินตัว การติดตามกระแส หรือการซื้อของตามอารมณ์ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการ วิเคราะห์ ตระหนักรู้ และปรับพฤติกรรมทางการเงินของตนเองให้เหมาะสมกับสถานการณ์จริง

## รายละเอียดของการพัฒนา

### 1) เนื้อเรื่องย่อ (Storyboard)

การทำงานของแอพพลิเคชันหน้าจอเริ่มเล่น มีรายละเอียดดังนี้

เข้ามาเกมมา จะมีตัวละครแนะนำสำหรับเกม ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1

ต่อมาจะให้ผู้เล่น เลือกตัวละคร ชาย/หญิง พิรุณกับตั้งชื่อตัวละคร ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2

เริ่มเกมมา ผู้เล่นจะรับบทบาทเป็นพนักงานส่งอาหาร ในเมืองแห่งหนึ่ง เพื่อกسبเงินออมให้ได้ตามเป้าหมายในการ เปิดร้านสาขาแรก



ภาพที่ 3

ผู้เล่นต้องทำงานรับส่งอาหารตามอเดอร์ของคนในเมือง พร้อมกับรักษาสมดุลของหโลด พลังงาน กับหโลดความเครียดให้ดี ไม่จํานอาจจะมีอาการป่วย ทำให้ต้องใช้เงินเก็บรักษาตัวให้หลอดพนังงานกลับมาเหมือนเดิม



ภาพที่ 4

ผู้เล่นสามารถใช้เงินเพื่อเรียนรู้สกิลใหม่ ๆ เช่น เพิ่มความเร็วในการทำงาน, เพิ่มรายได้ต่อครั้ง, ลดผลเสียจากความเครียด การเรียนสกิลจะใช้เวลาและลดโอกาสหายใจระยะสั้น แต่คุ้มในระยะยาว ดังภาพที่ 5



ภาพที่ 5

พอกำจนาเก็บเงินได้ก้อนหนึ่ง ผู้เล่นสามารถคลิกที่ธนาคารในเมือง เพื่อทำการเลือกฝากเงินตามความต้องการของผู้เล่น เพื่อออมเงินเปิดร้านตามเป้าหมายในเกม ตามภาพที่ 6

สปดากที่	ฝากเงิน	ถอนเงิน	คงเหลือ
สปดากที่ 1	2000	-	2000
สปดากที่ 2	2000	-	4000
สปดากที่ 3	-	1000	3500
สปดากที่ 4	4000	-	8500
รวม			8500

ระบุจำนวนเงิน  
ฝาก  
ถอน

ภาพที่ 6

ในแต่ละวันหรือช่วงเวลา ผู้เล่นจะต้องเผชิญกับอุปสรรคต่าง ๆ ในรูปแบบสุ่มเหตุการณ์ ต่างๆ ขึ้นมา ดังภาพที่ 7



ภาพที่ 7

และในแต่ละวันจะมีเควส์ ประจำวันให้ผู้เล่นได้ทำเพื่อเพิ่มความสนุก และไม่น่าเบื่อ ดังภาพที่ 8



ภาพที่ 8

พ่อออมเงินได้ตามเป้าหมายของเกมแล้ว ผู้เล่นสามารถคลิกที่ร้านค้าเพื่อเข้าร้านค้าได้ ดังภาพที่ 9, 10



ภาพที่ 9



ภาพที่ 10

ในการบริหารจัดการร้านค้าเปิดร้านค้าผู้เล่นจะสามารถ, จ้างพนักงาน (แต่ละคนมีความสามารถต่างกัน), สั่งสินค้าสต็อกเข้าร้าน, ตั้งราคาสินค้า ดังภาพที่ 11, 12, 13, 14



ภาพที่ 11



ภาพที่ 12



ภาพที่ 13



ภาพที่ 14

ในแต่ละสัปดาห์/เดือน จะมีการสรุปยอดและค่าใช้จ่าย ค่าเช่าที่ ค่าน้ำ ค่าไฟ ค่าจ้างพนักงาน และทุกๆเดือนจะมีการวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นแบบอัจฉริยะ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เล่น รับรู้ถึงจุดเด่นและจุดด้อยของตนเองในการวางแผนชีวิตและการจัดการทางการเงินผ่านเกม Dream Shop Journey ดังภาพที่ 15, 16



ภาพที่ 15



ภาพที่ 16

## 2) เทคนิคหรือเทคโนโลยีที่ใช้

2.1) การเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชั่น (Gamification) การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นการส่งเสริมทักษะการวางแผนและบริหารจัดการด้านการเงินในรูปแบบของเกม โดยผู้เรียนจะได้รับบทบาทในสถานการณ์สมมติ และต้องตัดสินใจเชิงกลยุทธ์เพื่อรับมือกับสิ่งที่เกิดขึ้นในเกม การเรียนรู้ผ่านเกมแนวนี้ช่วยกระตุนให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ฝึกฝนทักษะการคิดวิเคราะห์ การวางแผนล่วงหน้า และการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล

### 2.2) Mobile Application

Mobile Application คือ โปรแกรมที่อำนวยความสะดวกในการทำงานในด้านต่างๆ ที่ออกแบบมาสำหรับโมบาย หรืออุปกรณ์เคลื่อนที่ ที่เราสามารถใช้ในแต่ระบบปฏิบัติการจะมีผู้พัฒนาแอปพลิเคชันขึ้นมากมายเพื่อให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้งาน ทั้งด้านการศึกษา ด้านการสื่อสารหรือแม้แต่ด้านความบันเทิงต่างๆ เป็นต้น Android คือระบบปฏิบัติการสำหรับอุปกรณ์พกพา เช่น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ตคอมพิวเตอร์ Android SDK หรือ Android Software Development Kit ซึ่งเป็น ชุดโปรแกรมที่ทาง Google พัฒนา ออกแบบมาเพื่อแจกจ่ายให้นักพัฒนาแอปพลิเคชัน หรือผู้สนใจทั่วไปดาวน์โหลดไปใช้กันโดยเป็น Opensource ซึ่งนี่ก็ เป็นหนึ่งในสิ่งที่ทำให้แอปพลิเคชันบนแอนดรอยด์นั้นเพิ่มขึ้น ซึ่งในชุด SDK จะมีโปรแกรมและ Library ต่างๆ ที่ จำเป็นต่อการพัฒนาแอปพลิเคชันบนแอนดรอยด์

2.3) Unity 3D คือ เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างเกมส์ (Game Engine) หรือ โปรแกรมสร้างเกมส์ ที่สามารถสร้างเกมส์ได้ทั้ง แบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ได้รองรับการทำงานบน Windows และ Mac OS และยังเป็นเกมส์ที่สามารถใช้งานได้ทั้งบนอุปกรณ์พกพาอย่าง iPhone, iPad และ Android

2.4) Construct 3 คือ ซอฟต์แวร์โปรแกรมสร้างเกม (Game Engine) ที่ออกแบบมาเพื่อให้ผู้ที่สนใจในการพัฒนาเกมขึ้น สามารถสร้างเกมในรูปแบบเกม 2D ออกแบบได้โดยไม่ต้องเขียนโค้ด เป็นโปรแกรมที่ใช้งานง่าย มั่นคงใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนให้กับเด็กๆทั่วโลก

2.5) Script คือ ภาษาทางคอมพิวเตอร์ที่ถูกออกแบบขึ้นโดยมนุษย์ ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้ในการแปลงความคิดและแก้ปัญหาแบบเป็นลำดับขั้น โดยสิ่งต่างๆเหล่านี้จะถูกจัดให้อยู่ในรูปแบบของชุดคำสั่ง (Source Code) เพื่อให้ง่ายต่อการใช้งาน

## 2.6) Unity ML-Agents Toolkit

เราใช้ Unity ML-Agents ซึ่งเป็นเครื่องมือจาก Unity Technologies สำหรับฝึกโมเดล AI ด้วยแนวทาง Reinforcement Learning (RL) ร่วมกับ Python และ TensorFlow เพื่อวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นของผู้เล่น เช่น การใช้จ่ายเงินในชีวิตประจำวัน, การแบ่งเวลาระหว่างการทำงานและการพักผ่อน, การเก็บเงินเพื่อเป้าหมาย ในเกม

## 2.7) วิเคราะห์ข้อมูลผู้เล่น (Player Behavior Analytics)

เราใช้ Unity Analytics ในการเก็บข้อมูลการเล่นแบบเรียลไทม์ เช่น เวลาเล่นเกมต่อวัน, การตัดสินใจสำคัญในแต่ละวัน, รายรับรายจ่ายของผู้เล่น

ข้อมูลเหล่านี้จะถูกนำไปวิเคราะห์ด้วย Machine Learning Algorithms เช่น K-Means Clustering เพื่อแบ่งประเภทผู้เล่นตามพฤติกรรม, Decision Tree / Random Forest เพื่อหาเหตุผลเบื้องหลังความสำเร็จหรือความล้มเหลวของผู้เล่นแต่ละกลุ่ม

## 3) เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา

### 3.1) ด้านซอฟต์แวร์ (Software) ระบบ Windows 11, ระบบ Android เวอร์ชัน 10 ขึ้นไป

Unity (2022.3.61f1) LTS, Android SDK, Construct 3, Figma

3.2) ด้านฮาร์ดแวร์ (Hardware) คอมพิวเตอร์หรือโน๊ตบุ๊ค ได้แก่ CPU: AMD Ryzen 5 7235HS หน่วยความจำ RAM: 24GB การ์ดจอ NVIDIA GeForce GTX 3050 6GB พортการเชื่อมต่อ: USB 3.0 หน่วยความจำหน่วยความจำ หลัก: 512GB SSD, มีอีกหน้าจอ 16:9 นิ้วขึ้นไป, ระบบปฏิบัติการ Android

### 3.3) ภาษาที่ใช้ในการพัฒนา

- C# + Unity

- C# + ML Agents Toolkit

- Python

## 4) รายเอียดโปรแกรมที่จะพัฒนา

### 4.1) Input/Output Specification

#### Input

- คลิกปุ่มเมนูต่าง ๆ (ทำงาน, กินข้าว, พักผ่อน)
- เลือกจำนวนเงินที่จะฝากเป็นเงินออม
- เลือกชื่อสินค้าสต็อกเข้าร้าน
- กำหนดราคาขายสินค้า
- จ้างหรือไล่พนักงาน
- นำเงินไปเรียนรู้ อัพสกิลใหม่ๆ
- ตอบสนองต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เช่น ฝนตก, ลูกค้าน้อย, ป่วย
- จัดสรรงบรายวัน ระหว่าง “ใช้ชีวิต” กับ “เงินออม”

#### Output

- แสดงค่าหลอดสถานะชีวิต (หลอดพลังงาน, หลอดความเครียด)
- แสดงยอดเงินในบัญชีใช้จ่าย/บัญชีเงินออมแบบเรียลไทม์
- แจ้งสถานะผลจากการทำกิจกรรม (เช่น ได้เงิน, เหนื่อย, เครียด)
- แสดงรายรับ-รายจ่ายประจำวันหรือประจำสัปดาห์
- สรุปกำไร/ขาดทุนจากการบริหารร้านค้า
- แสดงผลของเหตุการณ์สุ่ม เช่น ป่วย, วันฝนตก, ลูกค้าไม่จ่ายเงิน
- แจ้งเตือนเมื่อถึงเป้าหมาย เช่น “คุณมีเงินพอเปิดร้านแล้ว”
- ข้อแนะนำต่างปลดล็อกฟีเจอร์ใหม่ เช่น “ขยายสาขา”, “ว่าจ้างพนักงานได้แล้ว”

## 4.2) Functional Specification

### 1. การใช้ชีวิตประจำวัน

- ผู้เล่นสามารถเลือกกิจกรรมในแต่ละวัน เช่น ทำงาน, กินข้าว, พักผ่อน
- ระบบจะคำนวณและแสดงผลหลอดสถานะ เช่น พลังงาน, ความเครียด
- ถ้าค่าพลังงานหมด จะไม่สามารถทำงานได้ ต้องพักผ่อนก่อน(อาจจะมีอาการป่วย)
- การเลือกกิจกรรมผิด เช่น ทำงานต่อเนื่องโดยไม่พัก จะมีผลเสียต่อสุขภาพตัวละคร

### 2. บัญชีเงินใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน/บัญชีเงินออม

- แบ่งบัญชีเงินออกเป็น 2 บัญชี บัญชีใช้ในชีวิตประจำวัน และบัญชีเงินออม
- ผู้เล่นสามารถฝาก/ถอนเงินระหว่าง 2 บัญชีได้
- ระบบจะแสดงเงินทั้งสองบัญชีแบบเรียลไทม์
- เมื่อเงินออมถึงเป้าหมาย ระบบจะปลดล็อกฟีเจอร์เปิดร้าน

### 3. การทำงาน

- ในช่วงแรกผู้เล่นจะต้องทำงานส่งอาหารในการเก็บเงิน
- งานแต่ละงานมีค่าตอบแทนไม่เท่ากัน และมีผลกับหลอดสถานะพลังงาน
- บางงานอาจมีเงื่อนไข เช่น ต้องมีสกิลระดับหนึ่ง

### 4. การเปิดร้านและบริหารร้านค้า

- เมื่อเงินออมถึงเป้า ผู้เล่นสามารถเช่าพื้นที่และเปิดร้านค้าผู้เล่นสามารถ จ้างพนักงาน (แต่ละ คนมีความสามารถต่างกัน), สั่งสินค้าสต็อกเข้าร้าน, ตั้งราคาสินค้า
- คำนวณกำไร/ขาดทุนจากการขาย, ค่าจ้าง, ค่าน้ำ-ไฟ, ค่าเช่า

- แสดงรายงานรายรับ-รายจ่ายแบบรายสัปดาห์/รายเดือน และจะมีการสรุปผลวิเคราะห์การเล่นในแต่ละเดือน

## 5. เหตุการณ์สุ่ม

เกมจะมีเหตุการณ์สุ่ม เช่น ฝนตก (ทำงานไม่ได้), ลูกค้าไม่จ่ายเงิน, ป่วย ต้องหยุดงาน, ลูกค้าน้อย/เบื่อตามการวิเคราะห์การซื้อของเข้ารายและการตั้งราคาขาย เหตุการณ์เหล่านี้จะส่งผลต่อแผนการใช้ชีวิตของผู้เล่น

## 6. เรียนเพื่ออัพสกิล

ผู้เล่นสามารถใช้เงินเพื่อเรียนรู้สกิลใหม่ ๆ เช่น เพิ่มความเร็วในการทำงาน, เพิ่มรายได้ต่อครั้ง, ลดผลเสียจากการเครียด การเรียนสกิลจะใช้เวลาและลดโอกาสเสี่ยง แต่คุ้มในระยะยาว

## 7. เค瓦สต์ประจำวัน

- เกมจะมีเค瓦สต์ประจำวัน เช่น "ทำงาน 3 รอบ", "ได้รับรางวัล 200 บาท"
- มีเค瓦สต์ใหญ่ เช่น "เปิดร้านให้ได้", "ขยายสาขา"
- มือทำสำเร็จจะได้รางวัล เช่น เงิน, สกิล, ปลดล็อกฟีเจอร์

## 8. สรุป/วิเคราะห์ผลการเล่นของผู้เล่น

- แสดงสถานะชีวิตตัวละคร (พลังงาน, ความเครียด)
- แสดงยอดเงินทั้ง 2 บัญชีแบบเรียลไทม์
- แสดงสรุปรายรับ-รายจ่ายแต่ละวัน/สัปดาห์ และมีคำแนะนำการเล่นที่มีการวิเคราะห์มาจาก AI
- แสดงเค瓦สต์ประจำวันที่เหลืออยู่

### 4.3) ภาพรวมของระบบ (System Overview)

คำอธิบายภาพรวมของระบบ



User หมายถึง ผู้ใช้งาน ที่สนใจพัฒนาทักษะบริหารการเงินส่วนบุคคลและการวางแผนการเงิน

Unity3D คือ โปรแกรมช่วยในการพัฒนาแอปพลิเคชัน 2 มิติ

Android SDK คือ เครื่องมือที่ใช้สร้างไฟล์ติดตั้งแอปพลิเคชันสำหรับลงบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ หรือแปลงไฟล์ออกเป็น APK

Python ใช้พัฒนามodel Machine Learning

## 5) ขอบเขตและข้อจำกัดของโปรแกรมที่พัฒนา

- 5.1) แอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้น สามารถใช้งานบนสมาร์ทโฟนบนระบบแอนดรอยด์
- 5.2) แอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้นจะต้องใช้ใน Android เวอร์ชัน 10 ขึ้นไป
- 5.3) ขนาดหน้าจอของสมาร์ทโฟน จะต้องมีหน้าจอขนาด 16:9 ขึ้นไป
- 5.4) ข้อมูลที่ใช้ฝึก AI การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้เล่นด้วย AI ต้องมีข้อมูลเพียงพอ ซึ่งในช่วงแรกอาจต้องจำกัดการวิเคราะห์ให้ครอบคลุมเฉพาะบางพฤติกรรม
- 5.5) ทรัพยากรหีมพัฒนาขนาดที่มามาก็จำกัด

## บรรณานุกรม

Techsauce. (2023, เมษายน 28). SEA Thailand enhance financial skills for Thai youth through the board game Wishlist. สืบค้นเมื่อ 29 เมษายน 2568 จาก <https://techsauce.co/tech-and-biz/sea-thailand-enhance-financial-skills-for-thai-youth-through-the-board-game-wishlist>

Techhub. (n.d.). SEA Wishlist. สืบค้นเมื่อ 29 เมษายน 2568 จาก <https://www.techhub.in.th/sea-wishlist/>

HoonSmart. (2023, เมษายน 28). การเสริมทักษะทางการเงินสำหรับเยาวชนไทยผ่านเกมกระดาน Wishlist. สืบค้นเมื่อ 29 เมษายน 2568 จาก <https://hoonsmart.com/archives/268643>

Inskru. (n.d.). Idea: -NFixNWgLk3XA1r9g9Fu. สืบค้นเมื่อ 29 เมษายน 2568 จาก <https://inskru.com/idea/-NFixNWgLk3XA1r9g9Fu/>

Kruachieve. (n.d.). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) คืออะไร?. สืบค้นเมื่อ 29 เมษายน 2568 จาก [https://www.kruachieve.com/เรื่องราว/การจัดการเรียนรู้โดยใช้gameเป็นฐาน-gbtl-คืออะไร/](https://www.kruachieve.com/เรื่องราว/การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน-gbtl-คืออะไร/)

EduJournal. (n.d.). การออกแบบเกมดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้. สืบค้นเมื่อ 29 เมษายน 2568 จาก [https://edujournal.bsru.ac.th/storage/3562/2-การออกแบบเกมดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้-\(n.17-31\).pdf](https://edujournal.bsru.ac.th/storage/3562/2-การออกแบบเกมดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้-(n.17-31).pdf)

TCI ThaiJo. (n.d.). Digital Learning Game Design. สืบค้นเมื่อ 29 เมษายน 2568 จาก <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/JSBA/article/download/244829/166848/855232>

Techsauce. (2023, เมษายน 28). SEA Thailand enhance financial skills for Thai youth through the board game Wishlist. สืบค้นเมื่อ 29 เมษายน 2568 จาก <https://techsauce.co/tech-and-biz/sea-thailand-enhance-financial-skills-for-thai-youth-through-the-board-game-wishlist>

HoonSmart. (2023, เมษายน 28). การเสริมทักษะทางการเงินสำหรับเยาวชนไทยผ่านเกมกระดาน Wishlist. สืบค้นเมื่อ 29 เมษายน 2568 จาก <https://hoonsmart.com/archives/268643>

## ประวัติของผู้พัฒนา

หัวหน้าโครงการ

ชื่อ – สกุล	อาทิตยา แก้วมະณี
วัน เดือน ปี	เกิดวันที่ 17 กรกฎาคม 2548
ที่อยู่ปัจจุบัน	241 หมู่6 ตำบลหนองเพือ อำเภอท่าลี่ จังหวัดเลย รหัสไปรษณีย์ 42140
อีเมล	athittaya.kaw@spumail.net
เบอร์โทรศัพท์	0801513422
สถานศึกษาปัจจุบัน	มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น
ระดับการศึกษาปัจจุบัน	คณฑ์เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชานวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล ชั้นปีที่ 1
ประวัติการศึกษา	พ.ศ.2567 ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนมหาไถ่ศึกษาเลย

## ผู้ร่วมโครงการที่ 1

ชื่อ – สกุล	ภูสิน ศรีเนตร
วัน เดือน ปี	เกิดวันที่ 21 มกราคม 2549
ที่อยู่ปัจจุบัน	143/1 หมู่5 อำเภอเมือง ตำบลพิหารแดง จังหวัดสุพรรณบุรี รหัสไปรษณีย์ 72000
อีเมล	pusin.sri@spumail.net
เบอร์โทรศัพท์	0801087170
สถานศึกษาปัจจุบัน	มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น
ระดับการศึกษาปัจจุบัน	คณฑ์เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชานวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล ชั้นปีที่ 1
ประวัติการศึกษา	ประวัติการศึกษา พ.ศ.2567 ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสหวิทย์

ผู้ร่วมโครงการที่ 2

ชื่อ – สกุล	ธัญพิสิทธิ์ จันทวายศ
วัน เดือน ปี	เกิดวันที่ 14 มิถุนายน 2548
ที่อยู่ปัจจุบัน	32 หมู่ 6 บ้านหนองโก ตำบลศรีสมเด็จ อำเภอ ศรีสมเด็จ จังหวัดร้อยเอ็ด 45000
อีเมล์	tunpisit.jat@spumail.net
เบอร์โทรศัพท์	0638062161
สถานศึกษาปัจจุบัน	มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น
ระดับการศึกษาปัจจุบัน	คณฑ์เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชานวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล ชั้นปีที่ 1
ประวัติการศึกษา	ประวัติการศึกษา พ.ศ.2567 ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยเทคนิคร้อยเอ็ด