ชื่อโครงการ (ภาษาไทย) แอพพลิเคชั่นแนะนำคณะวิศวกรรมศาสตร์บนสมาร์ทโฟนแบบปฏิสัมพันธ์

แหล่งเงิน เงินรายได้

ประจำปีงบประมาณ 2557 จำนวนเงินที่ได้รับการสนับสนุน 40,000 บาท

ระยะเวลาทำการวิจัย 1 ปี ตั้งแต่ 1 ตุลาคม 2556 ถึง 30 กันยายน 2557

ชื่อ-สกุล หัวหน้าโครงการ ดร. พิกุลแก้ว ตังติสานนท์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ ภาควิชา วิศวรรมคอมพิวเตอร์

บทคัดย่อ

ในปัจจุบันมีสถานศึกษาในระดับอุดมศึกษาซึ่งเปิดสอนด้านวิศวกรรมศาสตร์เป็นจำนวนมาก ในการเลือกสถานที่ศึกษาต่อของนักเรียนในระดับมัธยมปลายนั้น ข้อมูลที่นักเรียนได้รับจากสื่อต่าง ๆ มีผลต่อการตัดสินใจของนักเรียนเป็นอย่างมากกล่าวได้ว่านักเรียนเหล่านี้ เป็นกลุ่มเป้าหมายของมหาวิทยาลัยซึ่งทุกมหาวิทยาลัยต่างมีนโนบายในการประชาสัมพันธ์คณะมากมายเช่น ผ่านโฆษณาทีวี วิทยุ การจัดการประกวดและจัดค่ายแนะนำนักเรียน โดยที่ทุกมหาวิทยาลัยต่างตระหนักดีว่าปัจจุบันนี้โทรศัพท์มือถือมีความจำเป็นต่อชีวิตประจำวันของคนเราอย่างยิ่งยวด โดยมีคนจำนวนมากที่พกโทรศัพท์มือถือติดตัวตลอดเวลาโดยเฉพาะกลุ่มเป้าหมายซึ่งนักเรียนส่วนใหญ่นั้นล้วนแต่มีโทรศัพท์มือถือทั้งสิ้น ดังนั้นมหาวิทยาลัยหลายแห่งทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศจึงต่างมีแอพพลิเคชั่นแนะนำมหาวิทยาลัยบนระบบปฏิบัติการสมาร์ทโฟนต่าง ๆ หากแต่ข้อมูลเหล่านั้นมีการนำเสนอที่ไม่น่าสนใจ ไม่สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้งานได้ ทั้งที่โทรศัพท์มือถือในยุคปัจจุบันได้ถูกพัฒนาขีดความสามารถขึ้นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นในส่วนความเร็วในการประมวลผล และหน่วยความจำในโทรศัพท์มือถือ โครงการนี้จึงเป็นอีกแนวทางหนึ่งของการแนะนำคณะในรูปแบบใหม่ โดยมีแนวคิดเพื่อที่จะประชาสัมพันธ์ให้บุคคลภายนอกรู้จักสถานที่ภายในคณะวิศวกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังอย่างละเอียด โดยจะมีการแนะนำสถานที่ตั้ง ระบบอำนวยความสะดวกการเดินทาง แนวทางการวิจัยของอาจารย์แต่ละท่าน จุดเด่นของแต่ละสาขาวิชา ตัวอย่างงานและอื่นๆ ซึ่งจะสามารถดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมายได้ดีกว่าระบบแนะนำสถานที่แบบทั่วไป โดยลักษณะของโครงงานนี้จะเป็นเกมส์แอพพลิเคชั่นที่มีเนื้อหาที่สนุกท้าทาย สามารถสร้างความเพลิดเพลินให้แก่ผู้เล่นได้ โดยตัวละครจะอ้างอิงจากหน้าตาจริงของอาจารย์ในแต่ละสาขาวิชา และฉากของเกมส์อ้างอิงมาจากสถานที่จริงในคณะวิศวกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คำสำคัญ : เกมส์, แอนดรอยด์, แนะนำคณะ

Research Title: Interactive campus guide application on Smartphone

Researcher: Dr. Pikulkaew Tangtisanon

Faculty: Engineering **Department:** Computer

ABSTRACT

In the past games are developed for only Personal Computer because applications games require ability to high process. Currently, the mobile phone technology has been developed continuously .The mobile phone are smaller , cheaper and the mobile also has a faster processor unit so that application developer launch applications for competition in application market, including games application. However, the modern mobile phones can play games. This project is designed to introduce and promote the Faculty of Engineering at King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang be a public. The project was developed by using Java language. Main story and theme of this game was designed based on the King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang Architecture. When finished the game, the player will learn the history of the Faculty of Engineering and be together.

Keywords : android, game, campus introduce