

เกมการควบคุมพัสดุดังกล่าวเป็นเกมคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาขึ้นเพื่อช่วยเสริมสร้างความเข้าใจและฝึกทักษะแก่ผู้ที่กำลังศึกษาหรือผู้ที่ทำหน้าที่ควบคุมพัสดุดังผ่านสถานการณ์จำลอง ซึ่งแยกเนื้อหาตามหน่วยการเรียนรู้ออกเป็นเรื่องๆ เพื่อความชัดเจนในการศึกษา โดยเริ่มจากสถานการณ์ที่ง่ายไปสู่สถานการณ์ระดับที่ยากและซับซ้อนยิ่งขึ้น แต่ละหน่วยการเรียนรู้จะมีสถานการณ์ตัวอย่างพร้อมให้ผู้เล่นได้ฝึกฝนและยังสามารถสร้างสถานการณ์ได้เอง ในการเล่นเกมผู้เล่นต้องศึกษารายละเอียดและเงื่อนไขของสถานการณ์เบื้องต้น และในแต่ละคาบเวลาที่เลื่อนไปเพื่อใช้ในการตัดสินใจที่จะสั่งพัสดุหรือไม่ และสั่งจำนวนเท่าใดในคาบเวลานั้น เพื่อให้เพียงพอต่อความต้องการที่จะเกิดขึ้นในคาบถัดๆไป และมีค่าใช้จ่ายน้อยที่สุด ระหว่างที่คาบเวลาเลื่อนไปผู้เล่นสามารถศึกษาผลการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในแต่ละคาบเวลา เพื่อนำไปปรับปรุงการเล่น ผู้เล่นสามารถวัดผลการเล่นได้จาก ปริมาณพัสดุดังกล่าวเฉลี่ย จำนวนครั้งในการสั่ง จำนวนครั้งในการขาดมือ และค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่เกิดขึ้น และสามารถเปรียบเทียบผลการเล่นกับคอมพิวเตอร์ที่ใช้วิธีเล่นทางทฤษฎี หรือเปรียบเทียบกับผลของผู้เล่นรายอื่นซึ่งใช้วิธีที่แตกต่าง

จากการทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายพบว่า เกมการควบคุมพัสดุดังกล่าวช่วยในการฝึกทักษะและกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เล่นให้นำเอาความรู้ทางทฤษฎีมามีส่วนร่วมในการพัฒนาผลการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้น และเนื่องจากเกมมีความใกล้เคียงกับสถานการณ์จริง จึงสามารถนำความรู้และทักษะที่ได้ไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์จริงได้

The inventory control game is a computer game that is developed for enhancing the comprehension and the skills of those who are learning or working in fields related to inventory control through simulated scenarios. The contents are divided into learning units of specific issues for the purpose of a clear-cut understanding, starting from basic to difficult and more complicated situations. Each learning unit has a built in sample scenario that is ready for players to practice on. It is also possible to add more scenarios to the game. To play the game, players have to study the details and the condition of the situation in each elapsed period in order to decide whether to place an order and how much to order that period to satisfy the demands of the following periods with the least cost. Players may assess the play performance in any advanced period in order to adjust to improve the play. The available performance measures are average inventory, the number of orders, the number of shortages and the total inventory cost. They may also compare the results with the computer, which plays the game with theoretical approach, or with other players who use different approaches.

The game was tested on the target group. It was found that this game helps improve the inventory control skill of the players and simulate player to apply theories to improve their plays. They also agreed that the game was realistic enough to make it possible for them to apply the knowledge and the skill acquired from playing the game to real situations.