



ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิด กรณีศึกษา : นักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล

โดย

อังคณา จัตตามาศ

กรรณิกา บุญเกษม

พิมพ์วิทย์ มะณีวงศ์

สนับสนุนงบประมาณโดย

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

ประจำปีงบประมาณ 2557

A study of the relationship between online game in the social network to learning and cognitive processes case study: The students of Business Information Technology department, the faculty of Business Administration Rajmangala University of Technology Rattanakosin, Wangkaikungwon campus

By

Aungkana Jattamart

Kannika Boonkaseam

Pimpavee Maneewong

Granted by

Rajamangala University of Technology Rattanakosin

Fiscal year 2013