

ปีที่ 2 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2568
Vol. 2 No. 2 July - December 2025

ISSN 3027-8821(Print)
ISSN 3057-0484(Online)

วารสาร

แอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดีย และเทคโนโลยี
Animation Game Digital Media and Technology Journal



คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

วารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยี

Animation Game Digital Media and Technology Journal

ปีที่ 2 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม – ธันวาคม 2568)

Vol.2 No.2 (July – December 2025)

- ชื่อวารสาร:** วารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยี
ปีที่ 2 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2568
Animation Game Digital Media and Technology Journal,
Vol. 2 No. 2, July – December 2025
- ISSN:** 3027-8821 (Print)
3057-0484 (Online)
- เจ้าของ:** สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
(อาคาร 9) 1061 ซอยอิสรภาพ 15 ถนนอิสรภาพ แขวงหิรัญรูจี เขตธนบุรี
กรุงเทพมหานคร 10600
โทรศัพท์ 02 473 7000 ต่อ 3000-300 โทรสาร 02 472 5714
เว็บไซต์ <https://li02.tci-thaijo.org/index.php/animationGDTJ>
อีเมล animation.journal@bsru.ac.th
- วัตถุประสงค์:** เพื่อเป็นสื่อในการเผยแพร่ความรู้ และผลงานทางวิชาการที่มีคุณภาพสูงใน
ด้านแอนิเมชัน มัลติมีเดีย เกม ดิจิทัลมีเดีย เทคโนโลยีและที่เกี่ยวข้อง โดยมี
กลุ่มเป้าหมายคือ คณาจารย์ นักศึกษา และนักวิจัยทั้งในและนอก
สถาบัน โดยบทความที่จะลงตีพิมพ์เผยแพร่ต้องไม่เคยนำไปเผยแพร่ใน
วารสารฉบับอื่นมาก่อน และต้องไม่อยู่ระหว่างการพิจารณาเพื่อลงในวารสาร
อื่น ๆ
- กำหนดออก:** ปีละ 2 ฉบับ
ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน
ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม
- จัดพิมพ์โดย:** สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ทุกบทความได้รับการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิกลั่นกรองบทความ
(Reviewers) จำนวน 3 ท่าน แบบผู้ทรงคุณวุฒิและผู้นิพนธ์ไม่ทราบชื่อกันและกัน
(double-blind review) ก่อนเผยแพร่ตีพิมพ์ในวารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัล
มีเดียและเทคโนโลยี

ขอคิดเห็นในวารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยี เป็นทัศนะ
ของผู้นิพนธ์กองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยเสมอไป

กองบรรณาธิการไม่สงวนสิทธิ์ในการคัดลอกบทความเพื่อการศึกษาแต่ให้
อ้างแหล่งที่มาให้ครบถ้วนสมบูรณ์

ที่ปรึกษา: รองศาสตราจารย์ ดร.บุญมี กวินเสกสรร
บรรณาธิการ: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษม กมลชัยพิสิฐ
รองบรรณาธิการ: ผู้ช่วยศาสตราจารย์เอียรธาดา หิรัญญาชาติธาดา

กองบรรณาธิการ:

รองศาสตราจารย์ ดร.นกุล คูหะโรจนานนท์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รองศาสตราจารย์กวีไกร ศรีหิรัญ	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นุชรรัตน์ นุชประยูร	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุตาสวรรค์ งามมงคลวงศ์	มหาวิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก
ผู้ช่วยศาสตราจารย์รุจิราวดี ธรรมแสง	มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เดิมีศ เสนิงค์ ณ อยู่ธยา	มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
ดร.วิศิษฐ์ ศุภางค์รัตน์	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
นายวันเฉลิม ชูตระกูล	บริษัท Art Combo Studio จำกัด
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัมปนาท คูศิริรัตน์	มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์กานต์ คุ่มภัย	มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์เอกกราช วรสมุทรปราการ	มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปนัดดา ใจบุญลือ	มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
อาจารย์วิวัฒน์ สุขสาเกษ	มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนะวัฒน์ วรรณประภา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นุชรรัตน์ นุชประยูร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภราดร พิมพันธุ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัมปนาท คูศิริรัตน์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เต็มยศ เสนิงค์ ณ อยุธยา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์นภ คงดี

ดร.วรรณ วิโรจน์แดนไทย

ดร.ไกรวิชญ์ ดีเอม

มหาวิทยาลัยบูรพา

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

สารจากบรรณาธิการ

วารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยี (Animation Game Digital Media and Technology Journal) เป็นวารสารของสาขาวิชาแอนิเมชัน เกมและดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ได้เปิดรับบทความวิชาการและบทความวิจัยตีพิมพ์เผยแพร่ เป็นปีที่ 2 ฉบับที่ 2 ประจำเดือนกรกฎาคม – ธันวาคม 2568 เพื่อรวบรวมเผยแพร่ผลงานวิจัยและผลงานวิชาการ ของบุคลากรทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย ในฉบับนี้มีบทความวิจัย 5 เรื่อง ที่มีเนื้อหาทางวิชาการที่หลากหลายและครอบคลุมศาสตร์ด้านแอนิเมชัน มัลติมีเดีย เกม ดิจิทัลมีเดีย เทคโนโลยีและที่เกี่ยวข้อง ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับศาสตร์ที่เกี่ยวข้องได้

ในนามของกองบรรณาธิการใคร่ขอขอบพระคุณผู้นิพนธ์ทุกท่านที่ได้ให้ความสนใจส่งผลงานตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยี ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิที่ประเมินคุณภาพบทความ และขอขอบคุณกองบรรณาธิการทุกท่านที่ร่วมดำเนินการและพัฒนาคุณภาพวารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยี มาโดยตลอด และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าวารสารฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อนักวิจัย นักวิชาการ และผู้ที่สนใจทุกท่าน สุดท้ายนี้ขอเชิญชวนผู้สนใจทุกท่านส่งผลงานตีพิมพ์เผยแพร่บทความวิชาการและบทความวิจัยลงวารสาร ท่านสามารถศึกษารายละเอียดได้จากเว็บไซต์ <https://li02.tci-thaijo.org/index.php/animationGDTJ>

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษม กมลชัยพิสิฐ
บรรณาธิการ

สารบัญ

บทความวิจัย

หน้า

- การประเมินคุณภาพและยอมรับต้นแบบนวัตกรรมดิจิทัล 2 มิติ ส่งเสริมการเรียนรู้
สำหรับห้องเรียนกลับด้านของนักศึกษาระดับปริญญาตรี 1

Quality Assessment of 2D Digital Innovation Prototype for Enhancing
Flipped Classroom Learning for Undergraduate Students

กัมปนาท คูศิริรัตน์, ชุตินันท์ เขียวตาด,

จินดาภา ลีนิวา

Kampanat Kusirirat, Chutinan Kheawtad,

Jindapa Leeniwa

- การออกแบบและพัฒนาตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ จากตัวละครยักษ์ในวรรณคดีไทย
เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมไทยในรายวิชาโครงการงานระดับปริญญาตรี 12

Design and Development of 3D Animation Characters of Giants from
Thai Literature to Promote Thai Culture in a Senior Project Course

กานต์ คุ่มภัย, บรรีรักษ์ อัศววิรุฬห์ฤทธิ์

Karn Kumpai, Borirak Assawawirunrit

- การพัฒนาและประเมินประสิทธิภาพแอปพลิเคชันวางแผนการท่องเที่ยว
เชิงวัฒนธรรม จังหวัดปทุมธานี 32

Development and Performance Evaluation of a Cultural Tourism
Planning Application for Pathumthani Province

นุชรรัตน์ นุชประยูร, วชิราภรณ์ พลพานุมาศ,

สุวัฒน์ สุวัฒนาชัยวงศ์, ธีรศักดิ์ คูศิริรัตน์

Nuchsharat Nuchprayoon, Wachiraporn Polpanumas,

Suwat Suwatthanachiwong, Teerasak Khusirirat

- การพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อเสริมทักษะการเรียนรู้พีชคณิตสำหรับนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 49

Development of a Game-Base Application to Enhance Algebra
Learning Skills for Junior High School

ธันวา แซ่เจีย, อภินันท์ ศรีสุมาลัย,

สมภพ แซ่ลี, เพียรทิพย์ ศรีสุธรรม,

ณัฏฐมน หนีบจันทร์กริ

Thanwa Sae-chia, Apinan Srirumalai,

Sompob Saelee, Pienthip Srisutham,

Natthamon Heebchanakree

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
การพัฒนาแชทบอทปัญญาประดิษฐ์เพื่อแนะนำข้อมูลการท่องเที่ยวในจังหวัดภูเก็ต ประเทศไทย	68
Development of an AI Chatbot for Tourist Recommendations in Phuket, Thailand	
สุมนา บุชบก, กิตติยา ปัญญาเยาว์ ศศิประภา บุญเลิศ, ปวันนพัสตร์ ศรีทรงเมือง <i>Sumana Budsabok, Kittiya Punyayaw, Sasiprapa Boonlert, Pavanaphat Srisongmuang</i>	
คำชี้แจงการส่งบทความเพื่อตีพิมพ์	