

ปีที่ 3 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2569
Vol. 3 No. 2 July - December 2026

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

วารสาร

แอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดีย และเทคโนโลยี

Animation Game Digital Media and Technology Journal

BSRU



คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

วารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยี

Animation Game Digital Media and Technology Journal

ปีที่ 3 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม – ธันวาคม 2569)

Vol.3 No.2 (July – December 2026)

- ชื่อวารสาร:** วารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยี
ปีที่ 3 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2569
Animation Game Digital Media and Technology Journal,
Vol. 3 No. 2, July – December 2026
- 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

ข้อคิดเห็นในวารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยี เป็นทัศนะ
ของผู้นิพนธ์กองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยเสมอไป

กองบรรณาธิการไม่สงวนสิทธิ์ในการคัดลอกบทความเพื่อการศึกษาแต่ให้
อ้างแหล่งที่มาให้ครบถ้วนสมบูรณ์

ที่ปรึกษา:

รองศาสตราจารย์ ดร.บุญมี กวินเสกสรรค์

บรรณาธิการ:

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษม กมลชัยพิสิฐ

รองบรรณาธิการ:

ผู้ช่วยศาสตราจารย์เจียรธาดา หิรัญญะชาติธาดา

กองบรรณาธิการ:

รองศาสตราจารย์ ดร.นกุล คูหะโรจนานนท์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รองศาสตราจารย์กวีไกร ศรีหิรัญ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นุชรัตน์ นุชประยูร

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุตาสวรรค์ งามมงคลวงศ์

มหาวิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก

ผู้ช่วยศาสตราจารย์รุจิราวดี ธรรมแสง

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เติมยศ เสนิงค์ ณ อยุธยา

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

ดร.วิศิษฐ์ ศุภางค์รัตน์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

นายวันเฉลิม ชุตระกุล

บริษัท Art Combo Studio จำกัด

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัมปนาท คูศิริรัตน์

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์กานต์ คัมภี

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์เอกราช วรสมุทรปราการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปนัดดา ใจบุญลือ

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

อาจารย์วิวัฒน์ สุขสาเกษ

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นุชรรัตน์ นุชประยูร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธวัชชัย สหพงษ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุดาสวรรค์ งามมงคลวงศ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภราดร พิมพันธุ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัมปนาท คูศิริรัตน์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เต็มยศ เสนิงค์ ณ ออยุธยา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประดิษฐ์ สงค์แสงยศ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัชณี สิทธิศักดิ์

ดร.วรรณ วิโรจน์แดนไทย

ดร.ไกรวิชญ์ ดีเอม

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

มหาวิทยาลัยเซาธอีสต์บางกอก

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

มหาวิทยาลัยชินวัตร

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

สารจากบรรณาธิการ

วารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยี (Animation Game Digital Media and Technology Journal) เป็นวารสารของสาขาวิชาแอนิเมชัน เกมและดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ได้เปิดรับบทความวิชาการและบทความวิจัยตีพิมพ์เผยแพร่ เป็นปีที่ 3 ฉบับที่ 2 ประจำเดือนกรกฎาคม – ธันวาคม 2569 เพื่อรวบรวมเผยแพร่ผลงานวิจัยและผลงานวิชาการ ของบุคลากรทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย ในฉบับนี้มีบทความวิจัย 5 เรื่อง ที่มีเนื้อหาทางวิชาการที่หลากหลายและครอบคลุมศาสตร์ด้านแอนิเมชัน มัลติมีเดีย เกม ดิจิทัลมีเดีย เทคโนโลยีและที่เกี่ยวข้อง ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับศาสตร์ที่เกี่ยวข้องได้

ในนามของกองบรรณาธิการใคร่ขอขอบพระคุณผู้สนับสนุนทุกท่านที่ได้ให้ความสนใจส่งผลงานตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารแอนิเมชัน 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

การสร้างสรรค์นวัตกรรมสื่อโมชันกราฟิกเพื่อสื่อสารและ ส่งเสริมความรู้เชิงจริยธรรม และกฎหมายดิจิทัลสำหรับกลุ่มคนรุ่นใหม่

1

The Creation of Motion Graphic Media Innovation to Communicate and Promote Digital Ethics and Legal Knowledge for the New Generation

กัมปนาท คูศิริรัตน์, อภิชา สายพัฒน์,

ธัญมัย ทองคำพันธุ์กุล

Kampanat Kusirirat, Aphichaya Saiphat,

Thanyamai Thongkhamphanthakun

การพัฒนาเว็บไซต์แนะแนวและการเสนอแนะสาขาที่เหมาะสมในการศึกษา
ต่อสำหรับสาขาวิชาระบบสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล คณะบริหารธุรกิจและ
เทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ศูนย์นนทบุรี

20

Development of a Guidance Website and Recommendation System for
Suitable Fields of Study for the Digital Information Systems and
Innovation Program, Faculty of Business Administration and Information
Technology, Rajamangala University of Technology Suvarnabhumi,
Nonthaburi Campus

ศุภกร พรหมมา, โสพงศ์ แวกเพ็ง,

มงคล ณ ลำพูน, นุชรรัตน์ นุชประยูร

Supakorn Promma, Spong Khaekpheng,

Mongkol Na Lampoon, Nucharat Nuchprayoon

Vocation Quest: การออกแบบและพัฒนาสื่อเกมสองมิติ เพื่อการค้นหาอัตลักษณ์
ทางอาชีพของนักศึกษา

38

Vocation Quest: Design of a 2D Game for Career Identity Exploration
among University Students

ณัฐปคัลภ์ กิตติสุนทรพิศาล, ธนพล จุลกะเคียน,

นนทชัย สามงามจันทร์, ปฐวิภาณ จิตต์ปราณีชัย,

จิรกฤต โพธิ์บุปผา, สุภาพร เพ็ชรรัตน์

Nattapakal Kittisunthonphisarn , Thanapon Junkasain,

Nontachai Samngamjan, Patiphan Jitpraneechai,

Jirakrit Phobuppha, Supaporn Petcharat

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
การศึกษาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้การเขียนโปรแกรม C++ โดยใช้ ปัญญาประดิษฐ์ช่วยในระดับประถมศึกษา: แนวทางการวิเคราะห์การเรียนรู้ Effectiveness of AI-Assisted C++ Programming Instruction in Primary Education: A Learning Analytics Approach <i>Weiyang Qiu, สุธาสวรรค์ งามมงคลวงศ์</i> <i>Weiyang Qiu, Sudasawan Ngammongkolwong</i>	50
ระบบสารสนเทศเชิงแนวคิดสำหรับการทำงานร่วมกันระหว่างบ้านและโรงเรียน ในประเทศจีน A Conceptual Information System for Home-School Collaboration in China <i>Li Yuan Ruan, สุธาสวรรค์ งามมงคลวงศ์</i> <i>Li Yuan Ruan, Sudasawan Ngammongkolwong</i>	70
คำชี้แจงการส่งบทความเพื่อตีพิมพ์	