

บทที่ 5

สรุปผลการศึกษา ข้อค้นพบ และข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการศึกษา

จากการพัฒนาเกมพหุปัญญาโดยใช้การพัฒนาโปรแกรมแบบเอเจายได้ผลลัพธ์ในเชิงการพัฒนาจากการใช้เอเจยคือตัวเกมที่พัฒนาจากการพัฒนาโปรแกรมแบบเอเจยไม่สามารถการันตีว่าจะสนุกได้แต่เอเจยช่วยให้สามารถได้รับผลตอบรับจากผู้เล่นและทำให้ผู้พัฒนาสามารถนำไปปรับปรุงให้ตัวเกมสนุกมากยิ่งขึ้นอีกทั้งในส่วนของการพัฒนาเอเจยนั้นเน้นการพัฒนาให้รวดเร็วที่สุดลดขั้นตอนที่ยุ่งยาก ทำให้ผู้พัฒนาสามารถมุ่งเน้นไปที่การพัฒนาเกมและปรับปรุงความสนุกของตัวเกมได้อย่างสม่ำเสมอ

ในส่วนของตัวเกมได้โปรแกรมที่เมื่อผู้เล่นได้เล่นเกม ทำให้ผู้เล่นได้รับทำความสนุกและได้รับการพัฒนาทักษะในแต่ละด้านไปพร้อมกันและสามารถสรุปผลที่ความก้าวหน้าในแต่ละทักษะของผู้เล่น

5.2 ปัญหาและอุปสรรค

1. การประยุกต์ทักษะจากทฤษฎีพหุปัญญายังไม่ดีพอ
2. ปัจจัยที่ใช้ในการออกแบบเกมยังคงอิงตามกิจกรรมของทฤษฎีพหุปัญญาทำให้เกมยังเป็นรูปแบบที่ซ้ำซากซึ่งผู้เล่นเกมอาจเคยเล่นเกมรูปแบบนี้มาแล้ว
3. ปัจจัยที่ใช้ในการคำนวณความสามารถทางทักษะของผู้เล่นยังไม่น่าเชื่อถือพอ

5.3 แนวทางการศึกษาและพัฒนาต่อ

1. ศึกษาปัจจัยที่มีผลในการออกแบบกิจกรรมในการพัฒนาทักษะเพื่อนำมาออกแบบเกมให้ดียิ่งขึ้น
2. ประยุกต์การออกแบบเกมให้หลากหลายและสร้างสรรค์
3. ศึกษาวิจัยการพัฒนาทักษะทางด้านนั้นกับบุคคลที่มีความสามารถทักษะทางด้านนั้นเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบเกม
4. ประยุกต์บทเรียนจากชั้นอนุบาลและประถมศึกษาเข้าไปในขั้นตอนการออกแบบเกม