

คำนำ

เอกสารประกอบการสอนวิชาผลิตภัณธ์เกมฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนในรายวิชา ESM1208 ซึ่งเป็นรายวิชาที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับผลิตภัณธ์ในอุตสาหกรรมเกมอย่างครบวงจร ทั้งในแง่ของผลิตภัณธ์วีดีโอเกม ผลิตภัณธ์เสริมภายในเกม และอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นและแข่งขันอีสปอร์ต อุตสาหกรรมเกมในปัจจุบันได้พัฒนาก้าวหน้าอย่างรวดเร็วและมีมูลค่าตลาดสูง ผลิตภัณธ์เกมไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่ตัวซอฟต์แวร์เกมเท่านั้น แต่ยังครอบคลุมถึงระบบนิเวศทางธุรกิจที่กว้างขวาง ทั้งผลิตภัณธ์เสริมภายในเกม (In-game items) ที่เป็นแหล่งรายได้สำคัญ อุปกรณ์ฮาร์ดแวร์สำหรับการเล่นเกม และอุปกรณ์เฉพาะทางสำหรับการแข่งขันอีสปอร์ต การเข้าใจถึงประเภท คุณลักษณะ และกระบวนการพัฒนาของผลิตภัณธ์เหล่านี้ จึงเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับผู้ที่ต้องการประกอบอาชีพในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต

เนื้อหาในเอกสารประกอบการสอนได้รับการออกแบบให้ครอบคลุม 10 บทสำคัญ เริ่มจากภาพรวมของอุตสาหกรรมวีดีโอเกม การพัฒนาและการผลิตวีดีโอเกม ผลิตภัณธ์เสริมภายในเกม อุปกรณ์สำหรับการเล่นเกม เกมมือถือและแท็บเล็ต อีสปอร์ตและการแข่งขัน เทคโนโลยีความจริงเสมือน (VR/AR) การสตรีมมิ่งและคลาวด์เกมมิ่ง การสตรีมมิ่งและคลาวด์เกมมิ่ง และอนาคตของผลิตภัณธ์เกม แต่ละบทได้รวบรวมองค์ความรู้ที่ทันสมัยและสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันของอุตสาหกรรม เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจทั้งในด้านทฤษฎีและการประยุกต์ใช้ในบริบทจริง การจัดการเรียนการสอนในรายวิชานี้เน้นการผสมผสานระหว่างภาคทฤษฎีและการปฏิบัติ ผ่านวิธีการสอนที่หลากหลาย ทั้งการวิเคราะห์ผลิตภัณธ์เกมและกรณีศึกษา ปฏิบัติการทดสอบและประเมินอุปกรณ์เกม การสำรวจพฤติกรรมผู้บริโภคและออกแบบผลิตภัณธ์ การสัมมนาร่วมกับผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรม และโครงการพัฒนาแผนธุรกิจ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงและสามารถพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการทำงานในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต สื่อการเรียนการสอนที่ใช้ประกอบในรายวิชานี้ได้รับการคัดสรรและพัฒนาให้ทันสมัย ประกอบด้วยชุดตัวอย่างผลิตภัณธ์วีดีโอเกมและอุปกรณ์ ชุดเครื่องมือประเมินคุณภาพอุปกรณ์เกม แพลตฟอร์มวิเคราะห์ตลาดเกมและพฤติกรรมผู้บริโภค โปรแกรมจำลองการออกแบบผลิตภัณธ์และต้นแบบ และชุดเครื่องมือพัฒนาแผนธุรกิจสำหรับผลิตภัณธ์เกม เพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงและเรียนรู้การใช้เครื่องมือที่ใช้จริงในอุตสาหกรรม

ในฐานะผู้สอน ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารประกอบการสอนฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้อย่างลึกซึ้ง และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาผลิตภัณธ์เกมและอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง อันจะเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการประกอบอาชีพในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตที่กำลังเติบโตอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน อย่างไรก็ตาม หากมีข้อผิดพลาดหรือข้อบกพร่องประการใด ข้าพเจ้ายินดีน้อมรับคำแนะนำเพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนาให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นในโอกาสต่อไป

อาจารย์ ดร.ธวัชชัย สู่เพื่อน

พฤศจิกายน 2568