

บทที่ 1

บทนำ



1.1 ที่มาและความสำคัญของงานวิจัย

“การผลิต” เป็นหัวใจของสายงานทางอุตสาหกรรม การผลิตที่มีประสิทธิภาพย่อมมาจากการบริหารการผลิตที่ดี ซึ่งในยุคปัจจุบันนี้เป็นเรื่องที่สำคัญมาก เพราะเป็นยุคที่มีการแข่งขันสูง การปฏิบัติงานใดๆหากขาดการบริหารจัดการที่ดีก็ย่อมไม่มีประสิทธิภาพและเกิดปัญหาขึ้นมากมาย และการบริหารการผลิตที่ดีมาจากระบบการบริหารที่ดีและบุคลากรที่มีความรู้ ระบบบริหารที่ดีสร้างขึ้นได้จากทฤษฎี ส่วนบุคลากรที่มีความรู้สร้างขึ้นจากการสอนและฝึกอบรม

การที่บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการบริหารการผลิตจะได้รับความรู้นั้นสามารถแบ่งเป็นส่วนสองส่วนคือ

- จากประสบการณ์และการถ่ายทอดระหว่างบุคคล ในกรณีนี้คือการมองหลักการบริหารการผลิตว่าเป็นศิลปะแบบหนึ่ง
- จากการฝึกอบรมและสั่งสอนความรู้และหลักการทางทฤษฎี โดยการมองการบริหารการผลิตว่าเป็นศาสตร์ซึ่งสามารถทำเป็นมาตรฐานแล้วนำมาสั่งสอนได้และผู้เรียนสามารถที่จะเรียนรู้ประสบการณ์ในอดีตได้อย่างรวดเร็ว

การถ่ายทอดความรู้ในแบบแรกนั้นต้องใช้เวลาและการลองผิดลองถูกจากการใช้งานจริง รวมทั้งขึ้นอยู่กับความสามารถในการเรียนรู้และจับใจความของผู้เรียนอีกด้วย ส่วนการถ่ายทอดแบบที่สองสามารถทำให้ผู้เรียนสามารถมีพื้นฐานความรู้ได้เหมือนกันหมด สามารถนำไปใช้ในการปฏิบัติงานจริงได้ในระดับหนึ่ง ซึ่งอาจจะรวดเร็วและได้ผลดีกว่าการได้รับประสบการณ์ตรงจากการลองผิดลองถูกจากการถ่ายทอดความรู้แบบแรก

ด้วยเหตุนี้ในภาคการศึกษาคือมหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นแหล่งผลิตบุคลากรสำหรับทำงานในองค์กรต่างๆ ที่มีการผลิต จึงได้มีการเรียนการสอนในวิชาที่เกี่ยวกับการวางแผนการผลิตมาหลาย การเรียนการสอนจะเน้นไปที่การให้ผู้เรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีและหลักการที่ใช้ในการบริหารการผลิตเช่น การพยากรณ์การผลิต การวางแผนการผลิตรวม การกำหนดตารางการผลิตหลักการควบคุมของคลัง การวางแผนความต้องการวัสดุเป็นต้น เนื้อหาเหล่านี้เป็นเครื่องมือที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในการทำงานจริงได้ในอนาคต

โดยปกติการเรียนการสอนในวิชาที่เกี่ยวกับการบริหารการผลิตนั้น โดยมากจะเน้นที่เนื้อหาซึ่งมีความยุ่งยากซับซ้อนและเป็นนามธรรมในชั้นเรียน อีกทั้งยังประกอบไปด้วยการคำนวณและตารางมากมาย ปัญหาที่พบเห็นอยู่เสมอก็คือ ผู้สอนประสบปัญหาในการถ่ายทอดความรู้ทางทฤษฎีสู่ผู้เรียนเพื่อนำไปใช้งานจริง การที่ไม่สามารถยกตัวอย่างปัญหาที่มีความซับซ้อนมากๆ ได้

และที่ปัญหาสำคัญคือ เนื่องจากเนื้อหาที่ซับซ้อน ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถมองเห็นภาพรวมของเนื้อหาทั้งหมดได้

จากปัญหาที่กล่าวมาได้มีการพยายามแก้ไข โดยการใช้กรณีศึกษาในการเรียนการสอน ซึ่งมีข้อดีตรงที่สามารถนำเสนอปัญหาที่มี “เรื่องราว” และมีความซับซ้อนขึ้นมากกว่าแบบฝึกหัด แต่กรณีศึกษามีจุดอ่อนตรงที่ความ “นิ่ง” ของสถานการณ์ หรือปัญหาที่นำมาเสนอ และยังมีความซับซ้อนน้อยกว่าปัญหาจริงๆ ที่มักจะไม่มีความไม่แน่นอนเข้ามาแทรกเสมอๆ

รวมความแล้วการถ่ายทอดความรู้ทางการบริหารการผลิตที่ใช้ในปัจจุบันเป็นส่วนมาก คือการสอนการใช้กรณีศึกษา ทำให้ผู้เรียนไม่ได้พบกับความซับซ้อนของสถานการณ์จริง การเรียนรู้จึงเป็นเพียงการเรียนทฤษฎีแล้วทำแบบฝึกหัด หรือการแก้ปัญหามีแบบแผน (สำหรับกรณีศึกษา)

ด้วยเหตุนี้การใช้ เกม เป็น เครื่องมือ ในการถ่ายทอดความรู้ทางการบริหารการผลิตจึงเป็นทางเลือกที่น่าสนใจทางหนึ่ง ทั้งนี้เพราะคุณสมบัติเด่นที่สุดของเกมคือความเป็น “พลวัต (Dynamic)” ของเกม หมายถึง เกมเป็นเครื่องมือที่ทำให้ผู้สอนสามารถกำหนดสถานการณ์ต่างๆตามต้องการ โดยที่สถานการณ์นั้นมีความยืดหยุ่นและซับซ้อนใกล้เคียงกับของจริง นอกจากนี้คุณสมบัติอื่นๆของเกมยังสามารถช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ได้อีกด้วย ไม่ว่าจะเป็นคุณสมบัติของการแข่งขัน ไม่ว่าจะแข่งขันกับตัวเองหรือผู้อื่น บ่อมโน้มน้าวใจให้ผู้เรียนมีจิตใจที่จดจ่ออยู่กับเนื้อหาของเกม คือเนื้อหาที่ผู้สอนต้องการจะถ่ายทอด ที่เป็นดังนั้นก็เพราะธรรมชาติปกติของมนุษย์ย่อมอยากจะเป็นผู้ชนะหรือเป็นผู้ที่ทำได้ดีที่สุด

อีกประการหนึ่งคือเกมมีความเรียบง่ายในตัวเอง เพราะหลักสำคัญของเกมในการเรียนการสอนอยู่ที่เนื้อหา ขอเพียงมีเนื้อหาที่ดี น่าติดตาม เข้าใจง่าย การเล่นเกมที่ใช้กระดาษแผ่นเดียวก็ย่อมได้ผลตามที่ผู้สอนต้องการได้ แต่ถ้ามีอุปกรณ์ที่มีความสามารถสูงอย่างเช่นคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยแล้ว ก็ยิ่งจะทำให้สามารถขยายขอบเขตการเรียนรู้ด้วยเกมออกไปอีก

การขยายขอบเขตการเรียนรู้ที่กล่าวถึงคือ การใช้ความสามารถของคอมพิวเตอร์ในการที่สามารถคำนวณ ประมวลผลข้อมูล การสรุปผล การแสดงผล ที่รวดเร็วและแม่นยำ ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง ทดสอบใช้ทฤษฎีที่ได้เรียนรู้มาเปรียบเทียบกับประสบการณ์ที่มีหรือทฤษฎีวิธีการอื่นๆในการแก้ไขปัญหาเดียวกัน โดยที่มีตัวชี้วัดประสิทธิภาพในการแก้ปัญหามาได้จากคอมพิวเตอร์เป็นตัวตัดสิน นอกจากนี้ผู้เรียนและผู้สอนยังสามารถมองข้ามการคำนวณพื้นฐาน ไปมุ่งความสนใจที่การฝึกการตัดสินใจ การอภิปรายเพื่อก่อให้เกิดความคิดเห็นใหม่ๆได้อีกด้วย จากที่กล่าวมาทำให้สามารถสรุปความสำคัญของการใช้เกมในการสอนวิชาเกี่ยวกับการบริหารการผลิตว่า เกมเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการถ่ายทอดความรู้ การทำให้เกิดความคิดใหม่ๆในการแก้ไขปัญหา การเพิ่มความซับซ้อนในการตั้งปัญหา ความเรียบง่ายในการใช้งาน ถ้าใช้เกมร่วมกับคอมพิวเตอร์ ก็จะช่วยขยายขอบข่ายการเรียนรู้ การติดตามพัฒนาการในการเรียนรู้ และถ้า

ผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมในการเรียนการสอนให้เหมาะสม ก็จะสามารถทำให้เกิดแนวทางการเรียนรู้ใหม่ๆ ได้อีก

1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

เพื่อพัฒนาเกมบริหารการผลิต เพื่อเสริมทักษะในการบริหารการผลิต

1.3 ขอบเขตของงานวิจัย

แบ่งเป็นแต่ละด้าน ได้ดังนี้

การพัฒนาทักษะ

ทักษะที่มุ่งพัฒนาผ่านทางการเล่นเกมคือ การตัดสินใจ การแก้ปัญหา การนำทฤษฎีไปใช้ ทักษะเหล่านี้สามารถวัดได้โดยตรงจากผลการเล่นเกม (ผลการเล่นเกมคือผลที่ผู้เล่นได้จากการเล่นเกมเช่นคะแนน หรือการประเมินอื่นๆที่เกมกำหนดให้)

เนื้อหา

เนื้อหาที่จะถ่ายทอดผ่านเกมจะประกอบด้วย

1) การพยากรณ์การผลิต

เนื้อหาประกอบด้วย

- การพยากรณ์โดยการวิเคราะห์อนุกรมเวลา
- การวัดความคลาดเคลื่อนของการพยากรณ์

2) การควบคุมพัสดुकงคลัง

เนื้อหาประกอบด้วย

- การตัดสินใจขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับของคลัง
- รูปแบบการของระบบการบริหารพัสดुकงคลังต่างๆ

(หมายเหตุ – เนื่องจากได้มีผู้สร้างเกมนี้ขึ้นแล้ว (ชัชพล, ณัฐพร [1]) จึงจะได้มีการนำเกมที่มีอยู่แล้วมาดัดแปลงให้เหมาะสม)

3) การวางแผนการผลิตรวม

เนื้อหาประกอบด้วย

- การพิจารณาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการวางแผนการผลิตรวม อันประกอบด้วย ความต้องการของสินค้าในแต่ละช่วงเวลา กำลังการผลิตของโรงงาน ค่าใช้จ่ายในการผลิต นโยบายที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานผลิต
- การหาปริมาณความต้องการในการผลิต
- การวางแผนการผลิต

4) การวางกำหนดการผลิตหลัก

เนื้อหาประกอบด้วย

- การสร้างกำหนดการผลิตหลักจากแผนการผลิตรวม
- การกำหนดการผลิตหลักโดยเทคนิคต่างๆ

5) การวางแผนความต้องการวัสดุ

เนื้อหาประกอบด้วย

- ขั้นตอนการวางแผนความต้องการวัสดุ

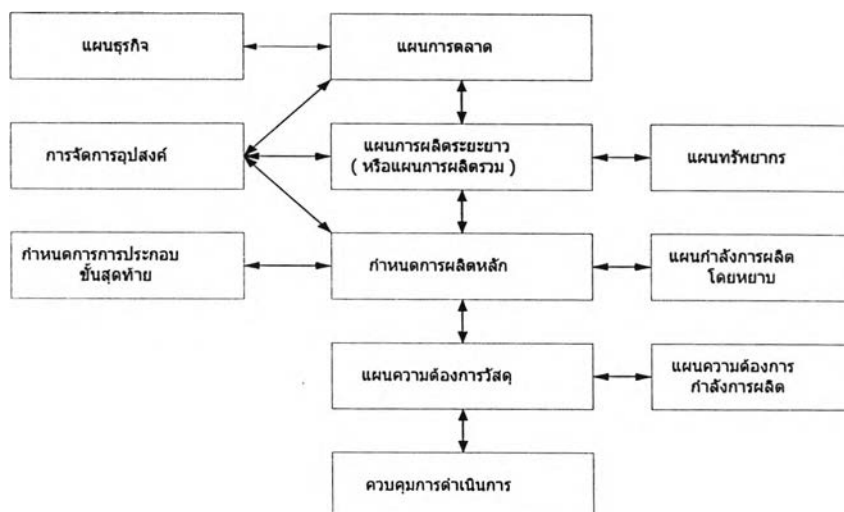
ลักษณะและรูปแบบของเกม

- 1) เกมที่จะพัฒนาใช้เล่นกับเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลที่มีระบบปฏิบัติการแบบ Windows version 98 ขึ้นไป
- 2) โครงสร้างการดำเนินกิจกรรมภายในเกมจะพัฒนาตามวิธีการวางแผนและควบคุมการผลิตตามแนวทางของ APICS (American Production and Inventory Control Society)

โดยที่ APICS ให้นิยามเกี่ยวกับวางแผนและควบคุมการผลิตดังนี้

Production Control : The function of directing or regulating the movement of goods through the entire manufacturing cycle from the requisitioning of raw material to the delivery of the finished product

และได้ให้กระบวนการจัดการการผลิตตามแนวทางของ APICS ไว้ดังนี้



รูปที่ 1.1 กระบวนการจัดการการผลิตตามแนวทางของ APICS

- 3) ชนิดของการวางแผนการผลิตจะเป็นแบบผลิตรอขาย (Make to Stock)
- 4) การเล่นเกมจะเน้นให้สามารถเล่นคนเดียวเพื่อทำความเข้าใจและทดลองใช้ ทฤษฎีได้เป็นอันดับแรก ส่วนการเล่นหลายคนจะเป็นตัวเลือกและการเล่นหลายคนไม่ใช่การเล่นผ่านระบบ Online ต่างๆเช่นระบบ LAN , Internet แต่จะเป็นการแบ่งหน้าที่กันทำภายในเกม
- 5) โครงสร้างของเกมจะแบ่งเป็น Module แต่ละ Module จะประกอบด้วยเนื้อหาที่จะนำเสนอ Module ละ 1 เรื่อง โดยปกติจะให้แต่ละ Module เป็นอิสระต่อกันและไม่จำเป็นต้องมีรูปแบบเดียวกัน ทุกประการ

กลุ่มเป้าหมาย

- ผู้ที่ทำงานเกี่ยวกับการบริหารการผลิต
- นักศึกษาที่เริ่มศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับการบริหารการผลิต หรือได้เคยศึกษามาแล้ว

การประเมินผลการทดลองใช้เกม

ใช้วิธี Qualitative ดังที่จะได้อธิบายในขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานวิจัยข้อที่ 12

1.4 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานวิจัย

(หมายเหตุ* ขั้นตอนและวิธีดำเนินการวิจัยดัดแปลงและประยุกต์จาก Henry Ellington [2] และ Jens O. Riis [3])

- 1) ให้นิยามของเกมบริหารการผลิต กำหนดความต้องการพื้นฐานที่ต้องมีภายในเกม โดยความต้องการเหล่านี้คือ
 - เป้าหมายของเกม
 - กลุ่มเป้าหมายของเกม
 - กำหนดเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอในเกม
 - กำหนดรูปแบบของเกม
 - กำหนดอุปกรณ์ที่ต้องใช้ในเกม
- 2) ทำการศึกษาเนื้อหาที่ต้องการจะถ่ายทอดด้วยเกม จากนั้นนำมากำหนดกิจกรรมต่างๆที่ต้องทำในเกม พิจารณาเนื้อเรื่องและสถานการณ์ของเกม
- 3) จากกิจกรรมที่กำหนดไว้ นำมาสร้างแบบจำลองของเกมโดยใช้ผังการทำงาน (Flow Chart) ในการแสดงการทำงานของเกม ขั้นตอนในการเล่น รวมทั้งความเกี่ยวเนื่องกันของกิจกรรมต่างๆ (ถ้ามี) และตรวจวิเคราะห์ความเป็นไปได้ในการเล่น
- 4) จากผังการทำงานของเกมนำมาวิเคราะห์เพื่อกำหนดลักษณะการทำงานในด้านของการเขียนโปรแกรม และสร้าง ผังการทำงานของโปรแกรมขึ้น
- 5) จากผังการทำงานของโปรแกรม นำมาวิเคราะห์การติดต่อกับผู้เล่น และออกแบบส่วนติดต่อกับผู้เล่น (User interface) ขึ้น
- 6) นำผังการทำงานของโปรแกรม และ User interface มาใช้เป็นหลักในการเขียนโปรแกรม และทำการเขียนโปรแกรม
- 7) ทำการทดสอบโปรแกรมที่เขียนขึ้นในแง่ของการทำงานเพื่อหาข้อบกพร่องจากการทำงานของโปรแกรมและทำการแก้ไข
- 8) นำข้อมูลทั้งหมดที่มีอยู่มาสร้างเป็นคู่มือสำหรับการเล่นเกม โดยคู่มือจะประกอบด้วยวิธีการเล่น กฎ กติกา วิธีการใช้โปรแกรม เป็นพื้นฐาน
- 9) ทำทดลองเล่นเกมโดยใช้คู่มือประกอบ ในที่นี้ผู้วิจัยเป็นผู้ทดลองเองเพื่อหาจุดปรับปรุงสำหรับคู่มือ
- 10) เมื่อทดลองแล้วทำการวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาเบื้องต้นจากนั้นนำเกมไปทดลองให้บุคคลอื่น ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายเล่น

11) ทำการวิเคราะห์และประเมินผล ในที่นี้ขอแบ่งการวิเคราะห์และประเมินผลออกเป็น 2 แบบ

แบบ Qualitative : วิธีการนี้คือการใช้แบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดที่มีต่อเกมบริหารการผลิตแล้วให้ผู้เล่นตอบแบบสอบถามโดยการให้คะแนน วิธีนี้มีการใช้และยอมรับอย่างแพร่หลาย ยกตัวอย่างเช่น ที่ใช้โดย Minna Forseen – Nyberg [4] โดยใช้แบบสอบถามให้ผู้เล่นได้ให้คะแนนความรู้สึกที่มีต่อเกม ในแง่ของการเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยกับคำถามที่ถาม หรือที่ Dr. Juha – Matti Lehtonen[5] ใช้ในการประเมิน Delfoi Eduplanner ซึ่งเป็นเกมที่ใช้ประกอบการสอนที่ Helsinki University of Technology โดยที่ Dr. Lehtonen ใช้แบบสอบถามและการสัมภาษณ์ผู้ที่เข้าร่วมในการเล่นเกม

จากการสังเกตพบว่าการประเมินผลแบบ Qualitative สำหรับ Simulation game นั้น จะใช้กับสถานการณ์ดังต่อไปนี้

- 1) เกมนั้นเป็นเกมที่ใช้ประกอบการสอนในวิชาที่เรียน ไม่ใช่ตัวเกมเองเป็นหลักในวิชาที่เรียน
- 2) เกมนั้นใช้เวลาเล่นน้อย และยังคงมีการสอนแบบบรรยาย ประกอบอยู่ด้วย

แบบ Quantitative : วิธีนี้คือการใช้วิธีการทางสถิติเช่นการหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบ ไปจนถึงการใช้ ANOVA ในการวิเคราะห์หาัยสำคัญของปัจจัยที่มาจากเกมที่ส่งผลต่อคะแนนสอบของผู้เล่นเกม วิธีการนี้มีใช้และเป็นที่ยอมรับกันทั่วไปยกตัวอย่างเช่น Miles M. Smayling[6] ใช้ในการประเมินเกมบริหารธุรกิจที่ชื่อ Threshold โดยทดลองกับผู้เล่นทั้งหมด 389คน ซึ่งเป็นนักศึกษาในชั้นเรียนที่เขาสอนอยู่โดยจะทำการทดสอบกับอีกชั้นเรียนหนึ่งที่ใช้วิธีการเรียนการสอนตามปกติ ในกรณีนี้ Smayling ใช้ ANOVA ในการทดสอบพบว่าการใช้ Simulation game ที่กล่าวมามีัยสำคัญสำหรับคะแนนสอบของผู้เล่น

จากการสังเกตพบว่าการประเมินผลแบบ Quantitative สำหรับ Simulation game นั้น จะใช้กับสถานการณ์ดังต่อไปนี้

- 1) เกมนั้นใช้ในการสอนเป็นหลักในวิชาที่เรียน
- 2) เกมนั้นใช้เวลาเล่นยาวนาน อาจจะต้องตลอดทั้งภาคการศึกษาดังนั้นจึงสามารถมีผลต่อคะแนนสอบได้

ในการทดสอบและประเมินผลของเกม ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการ Qualitative ด้วยเหตุผลดังนี้

- 1) เวลาที่จะให้ผู้เล่นทดลองเล่นเกมนั้นมีน้อย เนื่องจากหลักสูตรปัจจุบันไม่ได้บรรจุการสอนโดย Simulation game ไว้ในหลักสูตร ดังนั้นการทดสอบอาจต้องขอความร่วมมือผู้เล่นให้เล่นนอกเวลาเรียน ทำให้ไม่สามารถใช้เวลาได้นานและต่อเนื่องเพื่อจะทดสอบแบบ Qualitative ได้

- 2) การที่ไม่เลือกใช้ วิธีแบบ Quantitative นั้นเนื่องมาจากเหตุผลในข้อแรกคือเวลาน้อยแล้ว และวิธี Quantitative ยังต้องประเมินจากคะแนนสอบของผู้เล่นที่ได้เล่นเกมมาตลอดตั้งแต่เริ่มเรียนจบจบภาคการศึกษา ซึ่งแน่นอนว่าถ้าใช้เวลาการเล่นน้อย เกมย่อมไม่มีผลกระทบต่อผู้เล่นมากนัก
- 3) การออกข้อสอบให้ผู้เล่นได้ทำหลังการเกมนั้น ถ้าไม่ได้ใช้ simulation game ในการสอนตั้งแต่แรกและทั้งหมดนั้นจะทำให้ผลสอบที่ได้มี Bias จากการที่ผู้เล่นได้ทราบเนื้อหาของกาการฟังบรรยาย ซึ่งการสอบถามแบบ Qualitative จะเหมาะสมกว่าเพราะความรู้สึกและความเห็นของผู้เล่นที่มีต่อเกมนั้น ไม่ขึ้นอยู่กับสิ่งที่ผู้เล่นได้ทราบมาจากการบรรยายก่อนที่จะมาเล่นเกม
- 4) วิธีการประเมินแบบ Qualitative เป็นที่ยอมรับในวงการ Simulation game เทียบเท่ากับวิธี Quantitative
- 5) สรุปผลงานวิจัยและข้อเสนอแนะ
- 6) จัดทำรูปแบบวิทยานิพนธ์

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับนั้น ได้ศึกษาค้นคว้าจากความเห็นของนักวิชาการหลายๆท่านดังนี้

- 1) Tapani Savolainen[7] : เกมทำให้ผู้เล่นสามารถมองเห็น"ภาพรวม"ของระบบที่ศึกษาได้เป็นอย่างดี
- 2) Gilad Ravid [8]: ผู้เรียนถูก "ดึง" เข้าสู่กระบวนการเรียนรู้และกระตุ้นให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมในเกมในที่สุดผู้เล่นจะได้เข้าถึงกระบวนการเรียนรู้ที่แท้จริงผ่านทางการเล่นเกม
- 3) Mark. W. Teale [9]: ผู้เล่นได้รับการส่งเสริมให้เรียนรู้โดยการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของตนเอง
- 4) Liwana S. Bringelson[10] : ผู้เล่น(ที่ยังศึกษาอยู่) ได้มีโอกาสทำการตัดสินใจในสถานการณ์รูปแบบเดียวกับที่จะได้พบในการทำงานจริง
- 5) Kurt Matyas [11]: เกมช่วยให้ผู้เล่นได้รับประสบการณ์ที่ปกติแล้วต้องใช้เวลาานกว่าจะได้รับ(เช่นการตัดสินใจในการทำงานจริง) ในเวลาอันสั้น
- 6) Miles M. Smayling [6]: ทำให้ผู้เล่นและองค์กรไม่ต้องลงทุนมากในการฝึกและการสอนเท่ากับการลงมือฝึกกับของจริงหรือระบบจริง
- 7) Juha – Matti Lehtonen [5]: เกมใช้ในการแสดงและสนับสนุนการเรียนรู้ทางทฤษฎีที่เกี่ยวกับการบริหารการผลิต

ดังนั้นสรุปได้ว่า

- ผู้ที่ใช้เกมบริหารการผลิตได้มีโอกาสมองเห็นภาพรวมของเนื้อหาที่น่าสนใจ และได้รับประสบการณ์ในการตัดสินใจ ทดลองใช้ทฤษฎีที่ได้เรียนรู้มา กับ สถานการณ์ที่เกมสร้างให้
- เป็นทางเลือกในการสนับสนุนการเรียนการสอนในเรื่องของการบริหารการผลิต