



**คู่มือโครงการกลุ่ม**  
**รายวิชา ESM1208 ผลิตภัณฑ์เกม**  
*(Gaming Products)*

อาจารย์ผู้สอน อาจารย์ ดร.รวิชัย สู่เพื่อน  
หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568  
วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

## คำชี้แจงโครงการกลุ่ม

### วัตถุประสงค์ของโครงการ

โครงการกลุ่มในรายวิชา ESM1208 ผลิตภัณฑ์เกมมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกทักษะการค้นคว้า รวบรวม วิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เกมและอุตสาหกรรมเกมในแง่มุมต่าง ๆ โดยเน้นการทำงานเป็นทีมและการนำเสนอข้อมูลอย่างเป็นระบบ

### ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง (CLOs)

- CLO2 วิเคราะห์และจำแนกคุณสมบัติของผลิตภัณฑ์เกมและอุปกรณ์เสริมได้อย่างเป็นระบบ
- CLO3 ประเมินคุณค่า มาตรฐาน คุณภาพของอุปกรณ์เกมและอุปกรณ์อีสปอร์ตได้
- CLO4 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการค้นคว้าและนำเสนอผลการวิเคราะห์ได้อย่างเป็นมืออาชีพ

### รายละเอียดโครงการ

- จำนวนสมาชิก กลุ่มละ 5 คน
- สัดส่วนคะแนน 20% ของคะแนนรวม (20 คะแนน)
- กำหนดส่ง สัปดาห์ที่ 14-16 รูปแบบโครงการ ค้นคว้าข้อมูลและนำเสนอ (ไม่ต้องสร้างชิ้นงาน)

### เกณฑ์การให้คะแนน (100 คะแนน)

เกณฑ์การประเมิน	คะแนน	รายละเอียด
1. ความครบถ้วนและถูกต้องของข้อมูล	25	ข้อมูลครบถ้วน ถูกต้อง มีแหล่งอ้างอิง
2. การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล	25	วิเคราะห์เชิงลึก มีข้อสรุปชัดเจน
3. คุณภาพรายงานและสื่อนำเสนอ	20	จัดรูปแบบดี อ่านง่าย สวยงาม
4. การนำเสนอและการตอบคำถาม	20	นำเสนอชัดเจน ตอบคำถามได้
5. การทำงานเป็นทีมและการมีส่วนร่วม	10	ทุกคนมีส่วนร่วม แบ่งงานชัดเจน
รวม	100	

### รายชื่อหัวข้อโครงการ 11 เรื่อง

- รายงานสถานการณ์ตลาดอุปกรณ์เกมมิ่งในประเทศไทย ปี 2568
- การสำรวจพฤติกรรมการใช้จ่ายซื้อไอเทมในเกมของนักศึกษาไทย
- เปรียบเทียบสเปคและราคาสมาร์ตโฟนสำหรับเล่นเกมในตลาดไทย
- การศึกษาโมเดลรายได้ของเกมมือถือยอดนิยม 10 อันดับในไทย
- รวบรวมข้อมูลมาตรฐานอุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขันอีสปอร์ตระดับสากล
- การสำรวจความคิดเห็นของเกมเมอร์ไทยต่อระบบ Loot Box และ Pay-to-Win
- เปรียบเทียบบริการ Cloud Gaming ที่ให้บริการในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
- การศึกษาแนวโน้มเทคโนโลยี VR/AR ในอุตสาหกรรมเกมโลก
- รายงานเปรียบเทียบนโยบายและกฎหมายเกี่ยวกับเกมในประเทศอาเซียน
- การวิเคราะห์ราคาและช่องทางจำหน่ายคอนโซลเกมในตลาดไทย
- การศึกษาอุปกรณ์และงบประมาณที่นักสตรีมเมอร์เกมไทยใช้เริ่มต้นอาชีพ

## โครงการที่ 1

### รายงานสถานการณ์ตลาดอุปกรณ์เกมมิ่งในประเทศไทย ปี 2568

#### วัตถุประสงค์ของโครงการ

รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลตลาดอุปกรณ์เกมมิ่ง (Gaming Gear) ในประเทศไทย เพื่อนำเสนอภาพรวมสถานการณ์ตลาด แนวโน้ม และโอกาสทางธุรกิจ

#### ขอบเขตการศึกษา

- ขอบเขตผลิตภัณฑ์ Mouse, Keyboard, Headset, Monitor, Gaming Chair
- ขอบเขตพื้นที่ ตลาดประเทศไทย (ออนไลน์และออฟไลน์)
- ขอบเขตเวลา ข้อมูลปี 2567-2568

#### การแบ่งหน้าที่สมาชิกกลุ่ม

สมาชิก	บทบาท/หน้าที่	รายละเอียดงานที่ต้องทำ
คนที่ 1	ผู้รวบรวมข้อมูลตลาด Mouse และ Keyboard	ค้นคว้าแบรนด์ยอดนิยม คุณสมบัติเด่น ยอดขายโดยประมาณจากแหล่งข้อมูลออนไลน์ รีวิว และร้านค้า
คนที่ 2	ผู้รวบรวมข้อมูลตลาด Headset และ Monitor	ค้นคว้าแบรนด์ยอดนิยม สเปคที่นิยม ช่วงราคา และแนวโน้มเทคโนโลยีใหม่
คนที่ 3	ผู้รวบรวมข้อมูลช่องทางจำหน่ายและพฤติกรรมผู้บริโภค	สำรวจร้านค้าออนไลน์ (Shopee, Lazada, JIB, Advice) และร้านออฟไลน์ วิเคราะห์รีวิวและความคิดเห็นผู้ซื้อ
คนที่ 4	ผู้วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล	รวบรวมข้อมูลจากสมาชิกทุกคน จัดหมวดหมู่ วิเคราะห์แนวโน้ม สรุปผลและข้อเสนอแนะ
คนที่ 5	ผู้ออกแบบสื่อและนำเสนอ	ออกแบบอินโฟกราฟิก จัดทำ PowerPoint นำเสนอ และเป็นผู้นำเสนอหลัก

#### โครงสร้างรายงาน

- บทที่ 1 บทนำ (ความเป็นมา วัตถุประสงค์ ขอบเขต)
- บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม (ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมโลกและไทย)
- บทที่ 3 วิธีการศึกษา (แหล่งข้อมูล เครื่องมือ วิธีการรวบรวม)
- บทที่ 4 ผลการศึกษา (ข้อมูลแต่ละหมวดผลิตภัณฑ์)
- บทที่ 5 สรุปและข้อเสนอแนะ

#### รูปแบบการนำเสนอ

- สื่อนำเสนอ PowerPoint 15-20 สไลด์ + อินโฟกราฟิก 2-3 ชิ้น
- ระยะเวลานำเสนอ 15-20 นาที การตอบคำถาม 5-10 นาที

#### ผลงานที่ต้องส่ง

- รายงานฉบับสมบูรณ์ (Word หรือ PDF) ความยาว 15-25 หน้า
- ไฟล์ PowerPoint สำหรับนำเสนอ, อินโฟกราฟิกหรือสื่อประกอบ
- บันทึกการประชุมกลุ่ม (Meeting Log)

## โครงการที่ 2

### การสำรวจพฤติกรรมการใช้จ่ายซื้อไอเทมในเกมของนักศึกษาไทย

#### วัตถุประสงค์ของโครงการ

ศึกษาพฤติกรรม ใช้จ่ายที่มีผล และทัศนคติของนักศึกษาไทยต่อการซื้อ In-game Items เพื่อนำเสนอข้อมูลเชิงลึกสำหรับผู้พัฒนาเกมและนักการตลาด

#### ขอบเขตการศึกษา

- กลุ่มตัวอย่าง นักศึกษาระดับปริญญาตรี อายุ 18-25 ปี
- จำนวนตัวอย่าง ไม่น้อยกว่า 50 คน
- ประเภท In-game Items Skin, Battle Pass, Gacha, VIP, Boost Items

#### การแบ่งหน้าที่สมาชิกกลุ่ม

สมาชิก	บทบาท/หน้าที่	รายละเอียดงานที่ต้องทำ
คนที่ 1	ผู้ออกแบบแบบสอบถามและ ทบทวนวรรณกรรม	ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ออกแบบคำถามให้ครอบคลุมพฤติกรรม ใช้จ่าย และทัศนคติ ทดสอบแบบสอบถามก่อนใช้จริง
คนที่ 2	ผู้เก็บข้อมูลกลุ่มที่ 1	เก็บแบบสอบถามจากนักศึกษาในมหาวิทยาลัย 30 คน ตรวจสอบความครบถ้วนของข้อมูล
คนที่ 3	ผู้เก็บข้อมูลกลุ่มที่ 2	เก็บแบบสอบถามออนไลน์ 20 คน กระจายไปยังกลุ่มนักศึกษาต่างสถาบัน
คนที่ 4	ผู้วิเคราะห์ข้อมูลเชิงสถิติ	ลงรหัสข้อมูล วิเคราะห์ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และความสัมพันธ์ของตัวแปร
คนที่ 5	ผู้สรุปผลและออกแบบการนำเสนอ	สรุปผลการวิจัย จัดทำกราฟและอินโฟกราฟิก ออกแบบ PowerPoint และนำเสนอ

#### โครงสร้างรายงาน

- บทที่ 1 บทนำ (ความเป็นมา วัตถุประสงค์ สมมติฐาน)
- บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม (ทฤษฎีพฤติกรรมผู้บริโภค งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง)
- บทที่ 3 วิธีการวิจัย (ประชากร กลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือ การวิเคราะห์)
- บทที่ 4 ผลการวิจัย (ข้อมูลทั่วไป พฤติกรรม ใช้จ่าย ทัศนคติ)
- บทที่ 5 สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

#### รูปแบบการนำเสนอ

- สื่อนำเสนอ PowerPoint 15-20 สไลด์ + อินโฟกราฟิกสรุปผล
- ระยะเวลานำเสนอ 15-20 นาที การตอบคำถาม 5-10 นาที

#### ผลงานที่ต้องส่ง

- รายงานฉบับสมบูรณ์ (Word หรือ PDF) ความยาว 15-25 หน้า
- ไฟล์ PowerPoint สำหรับนำเสนอ, อินโฟกราฟิกหรือสื่อประกอบ
- บันทึกการประชุมกลุ่ม (Meeting Log)

### โครงการที่ 3

#### เปรียบเทียบสเปคและราคาสมาร์ตโฟนสำหรับเล่นเกมในตลาดไทย

##### วัตถุประสงค์ของโครงการ

รวบรวมและเปรียบเทียบข้อมูลสมาร์ตโฟนที่เหมาะสมสำหรับเล่นเกม (Gaming Phone) ทุกแบรนด์ในตลาดไทย เพื่อเป็นคู่มือการตัดสินใจซื้อ

##### ขอบเขตการศึกษา

- ช่วงราคา ต่ำกว่า 10,000 / 10,000-20,000 / 20,000-30,000 / มากกว่า 30,000 บาท
- แบรนด์ Samsung, iPhone, OPPO, Vivo, Xiaomi, Realme, ROG, RedMagic, Infinix
- สเปคที่พิจารณา CPU, RAM, Storage, Display, Battery, Cooling System

##### การแบ่งหน้าที่สมาชิกกลุ่ม

สมาชิก	บทบาท/หน้าที่	รายละเอียดงานที่ต้องทำ
คนที่ 1	ผู้รวบรวมข้อมูลกลุ่มราคาต่ำกว่า 15,000 บาท	รวบรวมสเปค ราคา จุดเด่น-จุดด้อยของมือถือในกลุ่มราคา Entry และ Mid-range ต่ำ
คนที่ 2	ผู้รวบรวมข้อมูลกลุ่มราคา 15,000-25,000 บาท	รวบรวมสเปค ราคา จุดเด่น-จุดด้อยของมือถือกลุ่ม Mid-range สูง
คนที่ 3	ผู้รวบรวมข้อมูลกลุ่มราคามากกว่า 25,000 บาท	รวบรวมสเปค ราคา จุดเด่น-จุดด้อยของมือถือ Flagship และ Gaming Phone โดยเฉพาะ
คนที่ 4	ผู้วิเคราะห์และจัดทำตารางเปรียบเทียบ	สร้างตารางเปรียบเทียบสเปค วิเคราะห์ความคุ้มค่า จัดอันดับแนะนำในแต่ละกลุ่มราคา
คนที่ 5	ผู้ออกแบบสื่อและนำเสนอ	ออกแบบอินโฟกราฟิกเปรียบเทียบ จัดทำ PowerPoint และนำเสนอผลการศึกษา

##### โครงสร้างรายงาน

- บทที่ 1 บทนำ (ความสำคัญของ Gaming Phone ในปัจจุบัน)
- บทที่ 2 เกณฑ์การพิจารณาสมาร์ตโฟนสำหรับเล่นเกม
- บทที่ 3 ผลการรวบรวมข้อมูลแต่ละกลุ่มราคา
- บทที่ 4 ตารางเปรียบเทียบและการวิเคราะห์
- บทที่ 5 สรุปและคำแนะนำ

##### รูปแบบการนำเสนอ

- สื่อนำเสนอ PowerPoint 15-20 สไลด์ + ตารางเปรียบเทียบ + อินโฟกราฟิก
- ระยะเวลานำเสนอ 15-20 นาที การตอบคำถาม 5-10 นาที

##### ผลงานที่ต้องส่ง

- รายงานฉบับสมบูรณ์ (Word หรือ PDF) ความยาว 15-25 หน้า
- ไฟล์ PowerPoint สำหรับนำเสนอ
- อินโฟกราฟิกหรือสื่อประกอบ
- บันทึกการประชุมกลุ่ม (Meeting Log)

## โครงการที่ 4

### การศึกษาโมเดลรายได้ของเกมมือถือยอดนิยม 10 อันดับในไทย

#### วัตถุประสงค์ของโครงการ

วิเคราะห์รูปแบบการสร้างรายได้ (Monetization Model) ของเกมมือถือที่ได้รับความนิยมสูงสุดในประเทศไทย เพื่อทำความเข้าใจกลยุทธ์ทางธุรกิจ

#### ขอบเขตการศึกษา

- จำนวนเกม 10 เกมยอดนิยมจาก App Store และ Google Play
- โมเดลรายได้ Gacha, Battle Pass, Subscription, Ads, Direct Purchase
- การวิเคราะห์ โครงสร้างราคา กลยุทธ์ ความถี่ในการออกอีเวนต์

#### การแบ่งหน้าที่สมาชิกกลุ่ม

สมาชิก	บทบาท/หน้าที่	รายละเอียดงานที่ต้องทำ
คนที่ 1	ผู้ศึกษาเกมอันดับ 1-2	วิเคราะห์ระบบรายได้ โครงสร้างราคา อีเวนต์ และกลยุทธ์การขายของเกม 2 อันดับแรก
คนที่ 2	ผู้ศึกษาเกมอันดับ 3-4	วิเคราะห์ระบบรายได้ โครงสร้างราคา อีเวนต์ และกลยุทธ์การขายของเกมอันดับ 3-4
คนที่ 3	ผู้ศึกษาเกมอันดับ 5-7	วิเคราะห์ระบบรายได้ โครงสร้างราคา อีเวนต์ และกลยุทธ์การขายของเกมอันดับ 5-7
คนที่ 4	ผู้ศึกษาเกมอันดับ 8-10	วิเคราะห์ระบบรายได้ โครงสร้างราคา อีเวนต์ และกลยุทธ์การขายของเกมอันดับ 8-10
คนที่ 5	ผู้สังเคราะห์และนำเสนอ	รวบรวมข้อมูล เปรียบเทียบโมเดลรายได้ สรุปรูปแบบที่ประสบความสำเร็จ ออกแบบการนำเสนอ

#### โครงสร้างรายงาน

- บทที่ 1 บทนำ (ภาพรวมตลาดเกมมือถือในไทย)
- บทที่ 2 ทฤษฎีโมเดลรายได้ในเกม (Monetization Models)
- บทที่ 3 ผลการศึกษาเกมแต่ละเกม (10 เกม)
- บทที่ 4 การเปรียบเทียบและวิเคราะห์
- บทที่ 5 สรุปและบทเรียนสำหรับผู้พัฒนาเกม

#### รูปแบบการนำเสนอ

- สื่อนำเสนอ PowerPoint 15-20 สไลด์ + ตารางเปรียบเทียบโมเดลรายได้
- ระยะเวลานำเสนอ 15-20 นาที
- การตอบคำถาม 5-10 นาที

#### ผลงานที่ต้องส่ง

- รายงานฉบับสมบูรณ์ (Word หรือ PDF) ความยาว 15-25 หน้า
- ไฟล์ PowerPoint สำหรับนำเสนอ
- อินโฟกราฟิกหรือสื่อประกอบ
- บันทึกการประชุมกลุ่ม (Meeting Log)

## โครงการที่ 5

### รวบรวมข้อมูลมาตรฐานอุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขันอีสปอร์ตระดับสากล

#### วัตถุประสงค์ของโครงการ

รวบรวมและวิเคราะห์ข้อกำหนดด้านอุปกรณ์ของการแข่งขันอีสปอร์ตระดับโลก เพื่อเป็นแนวทางสำหรับผู้จัดการแข่งขันและนักกีฬา

#### ขอบเขตการศึกษา

- รายการแข่งขัน Valorant Champions, LoL Worlds, The International, PUBG Global
- ประเภทอุปกรณ์ PC Specs, Peripherals, Network Requirements
- ข้อกำหนด Hardware, Software, Settings ที่อนุญาต/ห้าม

#### การแบ่งหน้าที่สมาชิกกลุ่ม

สมาชิก	บทบาท/หน้าที่	รายละเอียดงานที่ต้องทำ
คนที่ 1	ผู้ศึกษามาตรฐาน Valorant และ CS2	รวบรวมข้อกำหนดอุปกรณ์ กฎระเบียบ การตั้งค่าที่อนุญาตของเกม FPS
คนที่ 2	ผู้ศึกษามาตรฐาน League of Legends	รวบรวมข้อกำหนดอุปกรณ์ กฎระเบียบ การตั้งค่าที่อนุญาตของเกม MOBA
คนที่ 3	ผู้ศึกษามาตรฐาน Dota 2 และ PUBG	รวบรวมข้อกำหนดอุปกรณ์ กฎระเบียบ การตั้งค่าที่อนุญาตของเกม MOBA และ Battle Royale
คนที่ 4	ผู้รวบรวมข้อมูลอุปกรณ์ที่นักกีฬาระดับโปรใช้	สำรวจอุปกรณ์ที่ Pro Players นิยมใช้ แบนด์สปอนเซอร์ และเหตุผลในการเลือก
คนที่ 5	ผู้สังเคราะห์และนำเสนอ	จัดทำตารางสรุปมาตรฐาน เปรียบเทียบข้อกำหนดแต่ละรายการ ออกแบบการนำเสนอ

#### โครงสร้างรายงาน

- บทที่ 1 บทนำ (ความสำคัญของมาตรฐานอุปกรณ์ในอีสปอร์ต)
- บทที่ 2 ภาพรวมการแข่งขันอีสปอร์ตระดับสากล
- บทที่ 3 ผลการศึกษามาตรฐานแต่ละรายการ
- บทที่ 4 ตารางเปรียบเทียบและวิเคราะห์
- บทที่ 5 สรุปและแนวทางสำหรับประเทศไทย

#### รูปแบบการนำเสนอ

- สื่อนำเสนอ PowerPoint 15-20 สไลด์ + ตารางมาตรฐานอุปกรณ์
- ระยะเวลานำเสนอ 15-20 นาที การตอบคำถาม 5-10 นาที

#### ผลงานที่ต้องส่ง

- รายงานฉบับสมบูรณ์ (Word หรือ PDF) ความยาว 15-25 หน้า
- ไฟล์ PowerPoint สำหรับนำเสนอ
- อินโฟกราฟิกหรือสื่อประกอบ
- บันทึกการประชุมกลุ่ม (Meeting Log)

## โครงการที่ 6

### การสำรวจความคิดเห็นของเกมเมอร์ไทยต่อระบบ Loot Box และ Pay-to-Win

#### วัตถุประสงค์ของโครงการ

สำรวจทัศนคติ ความพึงพอใจ และข้อกังวลของเกมเมอร์ไทยต่อระบบ Loot Box และ Pay-to-Win เพื่อนำเสนอมุมมองของผู้บริโภค

#### ขอบเขตการศึกษา

- กลุ่มตัวอย่าง เกมเมอร์ไทยอายุ 15-35 ปี
- จำนวน ไม่น้อยกว่า 50 คน
- ประเด็นศึกษา ความเข้าใจ ประสบการณ์ ความพึงพอใจ ข้อกังวล ข้อเสนอแนะ

#### การแบ่งหน้าที่สมาชิกกลุ่ม

สมาชิก	บทบาท/หน้าที่	รายละเอียดงานที่ต้องทำ
คนที่ 1	ผู้ออกแบบแบบสอบถามและ ทบทวนวรรณกรรม	ศึกษานิยาม Loot Box/P2W งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ออกแบบคำถามครอบคลุมทุกประเด็น
คนที่ 2	ผู้เก็บข้อมูลกลุ่ม Mobile Gamers	เก็บแบบสอบถามจากผู้เล่นเกมมือถือ 25 คน ผ่านช่องทางออนไลน์
คนที่ 3	ผู้เก็บข้อมูลกลุ่ม PC/Console Gamers	เก็บแบบสอบถามจากผู้เล่นเกม PC และ Console 25 คน ผ่านช่องทางออนไลน์
คนที่ 4	ผู้วิเคราะห์ข้อมูล	ลงรหัส วิเคราะห์สถิติ เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างกลุ่ม สรุปประเด็นสำคัญ
คนที่ 5	ผู้สรุปผลและนำเสนอ	สรุปผลการสำรวจ จัดทำกราฟและอินโฟกราฟิก ออกแบบการนำเสนอ

#### โครงสร้างรายงาน

- บทที่ 1 บทนำ (ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา)
- บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม (นิยาม ข้อถกเถียง กฎหมายในต่างประเทศ)
- บทที่ 3 วิธีการวิจัย
- บทที่ 4 ผลการสำรวจ (แยกตามประเด็นและกลุ่มผู้ตอบ)
- บทที่ 5 สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

#### รูปแบบการนำเสนอ

- สื่อนำเสนอ PowerPoint 15-20 สไลด์ + อินโฟกราฟิกสรุปทัศนคติ
- ระยะเวลานำเสนอ 15-20 นาที การตอบคำถาม 5-10 นาที

#### ผลงานที่ต้องส่ง

- รายงานฉบับสมบูรณ์ (Word หรือ PDF) ความยาว 15-25 หน้า
- ไฟล์ PowerPoint สำหรับนำเสนอ
- อินโฟกราฟิกหรือสื่อประกอบ
- บันทึกการประชุมกลุ่ม (Meeting Log)

## โครงการที่ 7

### เปรียบเทียบบริการ Cloud Gaming ที่ให้บริการในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

#### วัตถุประสงค์ของโครงการ

รวบรวมและเปรียบเทียบบริการ Cloud Gaming ที่สามารถใช้งานได้ในประเทศไทย เพื่อเป็นข้อมูลสำหรับผู้สนใจใช้บริการ

#### ขอบเขตการศึกษา

- บริการ GeForce NOW, Xbox Cloud Gaming, PlayStation Now, Amazon Luna, Boosteroid
- ประเด็นเปรียบเทียบ ราคา คลังเกม คุณภาพ Latency ความพร้อมใช้งาน
- พื้นที่ ประเทศไทยและอาเซียน

#### การแบ่งหน้าที่สมาชิกกลุ่ม

สมาชิก	บทบาท/หน้าที่	รายละเอียดงานที่ต้องทำ
คนที่ 1	ผู้ศึกษา GeForce NOW และ Boosteroid	รวบรวมข้อมูลแพ็คเกจ ราคา คลังเกม ข้อกำหนดอินเทอร์เน็ต รีวิวผู้ใช้
คนที่ 2	ผู้ศึกษา Xbox Cloud Gaming	รวบรวมข้อมูลแพ็คเกจ ราคา คลังเกม Game Pass ข้อกำหนดอินเทอร์เน็ต รีวิวผู้ใช้
คนที่ 3	ผู้ศึกษา PlayStation และบริการอื่น	รวบรวมข้อมูล PS Now/Premium และบริการ Cloud Gaming อื่นที่มีในภูมิภาค
คนที่ 4	ผู้วิเคราะห์โครงสร้างพื้นฐานและ Latency	ศึกษาความพร้อมอินเทอร์เน็ตในอาเซียน ทดสอบ Latency (ถ้าเป็นไปได้) รวบรวมรีวิว
คนที่ 5	ผู้สังเคราะห์และนำเสนอ	จัดทำตารางเปรียบเทียบ วิเคราะห์ความเหมาะสมสำหรับผู้ใช้แต่ละกลุ่ม ออกแบบการนำเสนอ

#### โครงสร้างรายงาน

1. บทที่ 1 บทนำ (Cloud Gaming คืออะไร ทำไมจึงสำคัญ)
2. บทที่ 2 ภาพรวมเทคโนโลยี Cloud Gaming
3. บทที่ 3 ผลการศึกษาบริการแต่ละราย
4. บทที่ 4 ตารางเปรียบเทียบและวิเคราะห์
5. บทที่ 5 สรุปและคำแนะนำสำหรับผู้ใช้ในไทย

#### รูปแบบการนำเสนอ

- สื่อนำเสนอ PowerPoint 15-20 สไลด์ + ตารางเปรียบเทียบบริการ
- ระยะเวลานำเสนอ 15-20 นาที การตอบคำถาม 5-10 นาที

#### ผลงานที่ต้องส่ง

1. รายงานฉบับสมบูรณ์ (Word หรือ PDF) ความยาว 15-25 หน้า
2. ไฟล์ PowerPoint สำหรับนำเสนอ
3. อินโฟกราฟิกหรือสื่อประกอบ
4. บันทึกการประชุมกลุ่ม (Meeting Log)

## โครงการที่ 8

### การศึกษาแนวโน้มเทคโนโลยี VR/AR ในอุตสาหกรรมเกมโลก

#### วัตถุประสงค์ของโครงการ

รวบรวมข้อมูลความก้าวหน้า แนวโน้ม และอนาคตของเทคโนโลยี VR/AR ในอุตสาหกรรมเกม เพื่อคาดการณ์ทิศทางการพัฒนาอุตสาหกรรม

#### ขอบเขตการศึกษา

- อุปกรณ์ Meta Quest, PlayStation VR, Apple Vision Pro, HTC Vive
- ประเด็น ยอดขาย การลงทุน เทคโนโลยีใหม่ เกม VR ยอดนิยม
- ระยะเวลา ข้อมูลปี 2566-2568 และแนวโน้มอนาคต

#### การแบ่งหน้าที่สมาชิกกลุ่ม

สมาชิก	บทบาท/หน้าที่	รายละเอียดงานที่ต้องทำ
คนที่ 1	ผู้ศึกษาอุปกรณ์ VR ในตลาด	รวบรวมข้อมูลอุปกรณ์ VR ทุกแบรนด์ สเปค ราคา ยอดขาย จุดเด่น-จุดด้อย
คนที่ 2	ผู้ศึกษาเทคโนโลยี AR และ Mixed Reality	รวบรวมข้อมูลอุปกรณ์ AR/MR การประยุกต์ใช้ในเกม แนวโน้มเทคโนโลยี
คนที่ 3	ผู้ศึกษาเกม VR/AR ยอดนิยม	รวบรวมข้อมูลเกม VR/AR ที่ได้รับความนิยม รายได้ รีวิว แนวโน้มการพัฒนา
คนที่ 4	ผู้วิเคราะห์การลงทุนและแนวโน้มตลาด	รวบรวมข้อมูลการลงทุนของบริษัทใหญ่ รายงานวิจัยตลาด การคาดการณ์อนาคต
คนที่ 5	ผู้สังเคราะห์และนำเสนอ	สรุปแนวโน้ม สร้าง Timeline พัฒนาการ คาดการณ์อนาคต ออกแบบการนำเสนอ

#### โครงสร้างรายงาน

- บทที่ 1 บทนำ (VR/AR คืออะไร ความสำคัญต่ออุตสาหกรรมเกม)
- บทที่ 2 ประวัติและพัฒนาการของเทคโนโลยี VR/AR
- บทที่ 3 สถานการณ์ปัจจุบันของตลาด VR/AR
- บทที่ 4 การวิเคราะห์แนวโน้มและอนาคต
- บทที่ 5 สรุปและข้อเสนอแนะ

#### รูปแบบการนำเสนอ

- สื่อนำเสนอ PowerPoint 15-20 สไลด์ + Timeline + อินโฟกราฟิก
- ระยะเวลานำเสนอ 15-20 นาที การตอบคำถาม 5-10 นาที

#### ผลงานที่ต้องส่ง

- รายงานฉบับสมบูรณ์ (Word หรือ PDF) ความยาว 15-25 หน้า
- ไฟล์ PowerPoint สำหรับนำเสนอ
- อินโฟกราฟิกหรือสื่อประกอบ
- บันทึกการประชุมกลุ่ม (Meeting Log)

## โครงการที่ 9

### รายงานเปรียบเทียบนโยบายและกฎหมายเกี่ยวกับเกมในประเทศอาเซียน

#### วัตถุประสงค์ของโครงการ

รวบรวมและเปรียบเทียบกฎหมาย ระเบียบ และนโยบายที่เกี่ยวข้องกับเกมในประเทศอาเซียน เพื่อทำความเข้าใจบริบทกฎหมายในภูมิภาค

#### ขอบเขตการศึกษา

- ประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย เวียดนาม ฟิลิปปินส์
- ประเด็น เรตติ้งเกม การควบคุม Loot Box ภาษี การคุ้มครองเยาวชน
- กฎหมาย พ.ร.บ. กฎกระทรวง แนวปฏิบัติ

#### การแบ่งหน้าที่สมาชิกกลุ่ม

สมาชิก	บทบาท/หน้าที่	รายละเอียดงานที่ต้องทำ
คนที่ 1	ผู้ศึกษากฎหมายประเทศไทยและสิงคโปร์	รวบรวมกฎหมาย ระเบียบ แนวปฏิบัติเกี่ยวกับเกมของทั้ง 2 ประเทศ
คนที่ 2	ผู้ศึกษากฎหมายมาเลเซียและอินโดนีเซีย	รวบรวมกฎหมาย ระเบียบ แนวปฏิบัติเกี่ยวกับเกมของทั้ง 2 ประเทศ
คนที่ 3	ผู้ศึกษากฎหมายเวียดนามและฟิลิปปินส์	รวบรวมกฎหมาย ระเบียบ แนวปฏิบัติเกี่ยวกับเกมของทั้ง 2 ประเทศ
คนที่ 4	ผู้วิเคราะห์เปรียบเทียบ	จัดหมวดหมู่ข้อมูล เปรียบเทียบความเข้มงวด ข้อดี-ข้อเสียของแต่ละประเทศ
คนที่ 5	ผู้สังเคราะห์และนำเสนอ	สรุปภาพรวม จัดทำตารางเปรียบเทียบ เสนอแนวทางสำหรับไทย ออกแบบการนำเสนอ

#### โครงสร้างรายงาน

1. บทที่ 1 บทนำ (ความสำคัญของกฎหมายเกมในยุคดิจิทัล)
2. บทที่ 2 ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมในอาเซียน
3. บทที่ 3 ผลการศึกษากฎหมายแต่ละประเทศ
4. บทที่ 4 ตารางเปรียบเทียบและวิเคราะห์
5. บทที่ 5 สรุปและข้อเสนอแนะสำหรับประเทศไทย

#### รูปแบบการนำเสนอ

- สื่อนำเสนอ PowerPoint 15-20 สไลด์ + ตารางเปรียบเทียบกฎหมาย
- ระยะเวลานำเสนอ 15-20 นาที
- การตอบคำถาม 5-10 นาที

#### ผลงานที่ต้องส่ง

1. รายงานฉบับสมบูรณ์ (Word หรือ PDF) ความยาว 15-25 หน้า
2. ไฟล์ PowerPoint สำหรับนำเสนอ
3. อินโฟกราฟิกหรือสื่อประกอบ
4. บันทึกการประชุมกลุ่ม (Meeting Log)

## โครงงานที่ 10

### การวิเคราะห์ราคาและช่องทางจำหน่ายคอนโซลเกมในตลาดไทย

#### วัตถุประสงค์ของโครงงาน

รวบรวมและวิเคราะห์ราคา ช่องทางจำหน่าย และปัจจัยที่ส่งผลต่อราคาคอนโซลเกมในประเทศไทย

#### ขอบเขตการศึกษา

- คอนโซล PlayStation 5, Xbox Series X/S, Nintendo Switch/Switch 2
- ช่องทาง ตัวแทนจำหน่ายอย่างเป็นทางการ ร้านค้าออนไลน์ ร้านเกมทั่วไป
- ประเด็น ราคาเปรียบเทียบ ความพร้อมของสินค้า บริการหลังการขาย

#### การแบ่งหน้าที่สมาชิกกลุ่ม

สมาชิก	บทบาท/หน้าที่	รายละเอียดงานที่ต้องทำ
คนที่ 1	ผู้รวบรวมข้อมูล PlayStation	รวบรวมราคา PS5 ทุกรุ่น จากทุกช่องทาง เปรียบเทียบราคากับต่างประเทศ
คนที่ 2	ผู้รวบรวมข้อมูล Xbox	รวบรวมราคา Xbox Series X/S จากทุกช่องทาง เปรียบเทียบราคากับต่างประเทศ
คนที่ 3	ผู้รวบรวมข้อมูล Nintendo Switch	รวบรวมราคา Switch ทุกรุ่น และข้อมูล Switch 2 จากทุกช่องทาง
คนที่ 4	ผู้วิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อราคา	วิเคราะห์ภาชนะนำเข้า อัตราแลกเปลี่ยน ความขาดแคลน ปัจจัยอื่นที่ส่งผลต่อราคา
คนที่ 5	ผู้สังเคราะห์และนำเสนอ	จัดทำตารางเปรียบเทียบ สรุปช่องทางที่คุ้มค่า ให้คำแนะนำผู้ซื้อ ออกแบบการนำเสนอ

#### โครงสร้างรายงาน

1. บทที่ 1 บทนำ (ตลาดคอนโซลเกมในประเทศไทย)
2. บทที่ 2 ภาพรวมคอนโซลเกมในปัจจุบัน
3. บทที่ 3 ผลการรวบรวมราคาแต่ละแบรนด์
4. บทที่ 4 การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อราคา
5. บทที่ 5 สรุปและคำแนะนำสำหรับผู้ซื้อ

#### รูปแบบการนำเสนอ

- สื่อนำเสนอ PowerPoint 15-20 สไลด์ + ตารางเปรียบเทียบราคา
- ระยะเวลานำเสนอ 15-20 นาที
- การตอบคำถาม 5-10 นาที

#### ผลงานที่ต้องส่ง

1. รายงานฉบับสมบูรณ์ (Word หรือ PDF) ความยาว 15-25 หน้า
2. ไฟล์ PowerPoint สำหรับนำเสนอ
3. อินโฟกราฟิกหรือสื่อประกอบ
4. บันทึกการประชุมกลุ่ม (Meeting Log)

## โครงการที่ 11

### การศึกษาอุปกรณ์และงบประมาณที่นักสตรีมเมอร์เกมไทยใช้เริ่มต้นอาชีพ

#### วัตถุประสงค์ของโครงการ

รวบรวมข้อมูลอุปกรณ์ที่จำเป็นและงบประมาณสำหรับการเริ่มต้นเป็นนักสตรีมเมอร์เกม เพื่อเป็นแนวทางสำหรับผู้สนใจ

#### ขอบเขตการศึกษา

- อุปกรณ์ PC/Console, Capture Card, Webcam, Microphone, Lighting, Software
- ระดับงบประมาณ เริ่มต้น (ต่ำกว่า 20,000) / กลาง (20,000-50,000) / สูง (มากกว่า 50,000)
- แหล่งข้อมูล สัมภาษณ์สตรีมเมอร์ไทย วีวียออนไลน์ ร้านค้า

#### การแบ่งหน้าที่สมาชิกกลุ่ม

สมาชิก	บทบาท/หน้าที่	รายละเอียดงานที่ต้องทำ
คนที่ 1	ผู้สัมภาษณ์/รวบรวมข้อมูลจากสตรีมเมอร์	ติดต่อสัมภาษณ์สตรีมเมอร์ไทย 3-5 คน หรือรวบรวมข้อมูลจากคลิปแนะนำอุปกรณ์
คนที่ 2	ผู้รวบรวมข้อมูลอุปกรณ์ Hardware	รวบรวมข้อมูล Capture Card, Webcam, Microphone, Lighting แนะนำในแต่ละระดับราคา
คนที่ 3	ผู้รวบรวมข้อมูล PC/Console และ Software	รวบรวมสเปค PC ที่แนะนำ ซอฟต์แวร์สตรีม (OBS, Streamlabs) การตั้งค่าพื้นฐาน
คนที่ 4	ผู้จัดทำแผนงบประมาณ	คำนวณงบประมาณ 3 ระดับ พร้อมรายการอุปกรณ์แนะนำในแต่ละระดับ
คนที่ 5	ผู้สังเคราะห์และนำเสนอ	สรุปข้อมูล จัดทำ Checklist อุปกรณ์ ออกแบบอินโฟกราฟิกและการนำเสนอ

#### โครงสร้างรายงาน

1. บทที่ 1 บทนำ (การสตรีมเกมในประเทศไทย โอกาสและความท้าทาย)
2. บทที่ 2 อุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับการสตรีม
3. บทที่ 3 ผลการสำรวจจากสตรีมเมอร์ไทย
4. บทที่ 4 แผนงบประมาณ 3 ระดับ
5. บทที่ 5 สรุปและคำแนะนำสำหรับผู้เริ่มต้น

#### รูปแบบการนำเสนอ

- สื่อนำเสนอ PowerPoint 15-20 สไลด์ + Checklist + อินโฟกราฟิกงบประมาณ
- ระยะเวลานำเสนอ 15-20 นาที การตอบคำถาม 5-10 นาที

#### ผลงานที่ต้องส่ง

1. รายงานฉบับสมบูรณ์ (Word หรือ PDF) ความยาว 15-25 หน้า
2. ไฟล์ PowerPoint สำหรับนำเสนอ
3. อินโฟกราฟิกหรือสื่อประกอบ
4. บันทึกการประชุมกลุ่ม (Meeting Log)

ภาคผนวก

แบบฟอร์มบันทึกการประชุมกลุ่ม

กลุ่มที่..... เรื่อง.....

ครั้งที่	
วันที่	
ผู้เข้าร่วม	
วาระการประชุม	
มติ/ข้อสรุป	
งานที่มอบหมาย	
นัดประชุมครั้งต่อไป	