

| | |
|-------------------------|--|
| ชื่อโครงการ | การพัฒนากลยุทธ์ทางตลาดดิจิทัลเพื่อส่งเสริม ระบบจัดการธุรกิจ เนื้อหาออนไลน์ด้านวิดีโอเกม ทัศนศึกษา การสร้างเนื้อหาบน แพลตฟอร์ม Youtube ช่อง ลองเล่นเล่า |
| โดย | นายบูรณะ บูรณะพิมพ์ |
| อาจารย์ที่ปรึกษา | ผู้ช่วยศาสตราจารย์สังจักรธรรม สุภาจันทร์ |
| หลักสูตร | ระบบสารสนเทศทางธุรกิจ สาขาบริหารธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจ และศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา |
| ปีการศึกษา | 2567 |

บทคัดย่อ

การจัดทำโครงการในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อการนำเสนอ และเล่าเรื่องเกี่ยวกับเกมบนช่อง YouTube 'ลองเล่นเล่า' เพื่อช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสร้างสรรค์ และนำเสนอเนื้อหาวิดีโอให้สะดวก และรวดเร็วมากขึ้น รวมถึงช่วยลดข้อผิดพลาดในการจัดการข้อมูล และเนื้อหาภายในช่อง

โดยผู้จัดทำได้ศึกษาแนวทางการเล่าเรื่องที่ใช้ในปัจจุบัน รวมถึงความต้องการของผู้ชม และทำการออกแบบ และพัฒนาระบบการจัดการเนื้อหาวิดีโอเพื่อให้สอดคล้องกับการใช้งานของทีมงาน โดยระบบนี้ได้ออกแบบมาเพื่อใช้บนคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก และมีการจัดการเนื้อหาอย่างเป็นระบบ แบ่งการทำงานออกเป็น 2 บทบาทหลัก ได้แก่ เจ้าของช่อง และทีมงานตัดต่อ เพื่อให้กระบวนการผลิตเนื้อหามีความปลอดภัย และแม่นยำยิ่งขึ้น

จากการพัฒนาระบบดังกล่าว พบว่าระบบสามารถตอบสนองความต้องการของทีมงานได้ดี ช่วยให้กระบวนการเล่าเรื่อง และการผลิตเนื้อหาเป็นระบบ และลดข้อผิดพลาด อย่างไรก็ตาม ยังมีบางส่วนที่สามารถปรับปรุงให้ดีขึ้นในอนาคต เช่นการทำ SEO เพิ่มยอดวิว การทำ YouTube SEO ช่วยให้อัตราการเข้าชมวิดีโอของคณาจารย์ในหน้าค้นหา และหน้าแนะนำได้ง่ายขึ้น ซึ่งจะเพิ่มโอกาสให้ผู้ชมคลิกเข้าชมวิดีโอมากขึ้น การทำแท็กช่วยให้ YouTube เข้าใจความหมาย และบริบทของเนื้อหาวิดีโอของคุณมากขึ้น ซึ่งส่งผลให้สามารถจัดหมวดหมู่ และแนะนำวิดีโอให้กับผู้ชมที่มีแนวโน้มสนใจได้ดียิ่งขึ้นสามารถค้นพบวิดีโอของคุณได้ง่ายขึ้นจากการค้นหาด้วยเวิร์ดที่ตรงกัน ทำให้มีโอกาสสูงที่ผู้ชมจะคลิกเข้าชม ทำให้สถิติทั้งหมดยอดทั้งบน Youtube ดังนี้ จำนวนการดู 72,446 วิว เวลาในการรับชมคลิปทั้งหมดของช่อง 1,403.7 ชม. ผู้ติดตามทั้งหมด 1,129 คน การแสดงผลของวิดีโอผ่าน Youtube 764,845 ครั้ง CTR 2.7%