

บทที่ 3

การวิเคราะห์ และออกแบบระบบ

ในการพัฒนาระบบแอปพลิเคชันเพื่อการจัดการธุรกิจเนื้อหาออนไลน์ด้านวิดีโอเกม ต้องมีการวิเคราะห์ และศึกษาปัญหาจากโครงสร้างระบบงานเดิม เพื่อออกแบบ โครงสร้างระบบงานใหม่ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้ และเพื่อเพิ่มความสะดวกให้แก่ผู้ใช้ ผู้พัฒนา จึงทำการวิเคราะห์ และออกแบบระบบงานใหม่โดยใช้เครื่องมือในการออกแบบ ออกแบบโครงสร้างองค์กร แผนภาพบริบท (Context Diagram) แผนภาพกระแสข้อมูล (Data Flow Diagram) แผนภาพแสดง ความสัมพันธ์ของฐานข้อมูล (Entity Relationship Diagram) พจนานุกรมข้อมูล (Data Dictionary) โครงสร้าง ระบบ (Site Map) และการออกแบบหน้าจอ (Screen Design) ได้ดังนี้

3.1 การวางแผนธุรกิจ

3.1.1 แนวคิดหลักการทำธุรกิจ (Business Idea)

- 1) การใช้กลยุทธ์การตลาดดิจิทัลเพื่อเพิ่มยอดชมวิดีโอ, การกดถูกใจ, และจำนวนผู้ติดตามในช่อง ลองเล่นเล่า
- 2) การวัดผล และการนำเสนอผลสำเร็จของโครงการอย่างชัดเจน และการใช้ข้อมูลจากกลยุทธ์การตลาด ดิจิทัลในการปรับปรุงเนื้อหา, การโฆษณา, และการสื่อสารเพื่อเติมเต็มความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

3.1.2 ความเป็นมาของธุรกิจ (Business Background)

- 1) สร้างช่อง ลองเล่นเล่า บนแพลตฟอร์ม YouTube เพื่อนำเสนอเนื้อหาวิดีโอเกม
- 2) การสร้างเนื้อหาเกี่ยวกับการรีวิว, วิเคราะห์, แนะนำวิดีโอเกม, และเล่าเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับวิดีโอเกม

3.1.3. วิเคราะห์ความเสี่ยง และโอกาส (Brand Analysis)

จุดแข็ง (Strength)	จุดอ่อน (Weakness)
<ul style="list-style-type: none"> ● ความคุ้มค่าของเนื้อหาอาจมีเนื้อหาคุณภาพที่น่าสนใจ และมีคุณค่าสำหรับผู้ชม ● ความคล่องตัวในการสร้างเนื้อหา มีทีมงานที่มีความสามารถในการสร้างวิดีโอ และเนื้อหาที่หลากหลาย ● ความชำนาญใน SEO บน YouTube: ความเข้าใจใน SEO บน YouTube อาจช่วยให้เพิ่มการค้นหา และการเผยแพร่ของวิดีโอ 	<ul style="list-style-type: none"> ● ข้อจำกัดทางทรัพยากรที่มีข้อจำกัดในเรื่องของงบประมาณ, เครื่องมือ, หรือบุคลากรที่จำเป็น ● การสร้างเนื้อหาที่ไม่มีความน่าสนใจ มีความเสี่ยงที่เนื้อหาของคุณอาจไม่น่าสนใจหรือไม่มีคุณค่าสำหรับผู้ชม ● การสร้างเนื้อหาที่ไม่มีความน่าสนใจ มีความเสี่ยงที่เนื้อหาของคุณอาจไม่น่าสนใจหรือไม่มีคุณค่าสำหรับผู้ชม
โอกาส (Opportunities)	อุปสรรค (Threats)
<ul style="list-style-type: none"> ● การขยายฐานผู้ชมซึ่งอาจเพิ่มจำนวนผู้ติดตาม และผู้ชมด้วยการสร้างสื่อ ● การวิเคราะห์ข้อมูลผู้ชมสามารถใช้ข้อมูลผู้ชมในการวิเคราะห์ และปรับปรุงเนื้อหาเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้ชม 	<ul style="list-style-type: none"> ● การเปลี่ยนแปลงของนโยบายของ YouTube หรือการเปลี่ยนแปลงในอัลกอริทึมการค้นหาอาจมีผลต่อการเผยแพร่ และการค้นหาของวิดีโอ ● การลดรายได้จากโฆษณาออนไลน์สามารถมีผลต่อการทำธุรกิจ ● การแข่งขันจากคู่แข่ง: คู่แข่งที่มีความนิยมในวงการอาจสร้างความดันในการแข่งขันสำหรับผู้ชม

3.1.4. แผนการตลาด (Marketing Plan) การใช้หลักการ 4P Marketing สามารถเป็นไป ได้ดังนี้

1. Product (ผลิตภัณฑ์)

เนื้อหาวิดีโอควรสร้างเนื้อหาวิดีโอที่มีคุณค่าสำหรับกลุ่มเป้าหมาย โดยให้คำถามว่าจะสร้างเนื้อหาเกี่ยวกับอะไร และวิธีการที่จะทำให้มันน่าสนใจ และเป็นประโยชน์ต่อผู้ชม

2. Price (ราคา)

ช่อง YouTube จะมีการให้บริการฟรี แต่สามารถสร้างรายได้จากการโฆษณาโดย Youtube จะเป็นคนกำหนดราคา หรือ ทำวิดีโอเนื้อหาพิเศษในรูปแบบการสมัครสมาชิกที่ต้องชำระเงินถึงจะสามารถดูเนื้อหาพิเศษได้

3. Place (สถานที่)

ช่องทางการจำหน่าย: YouTube เป็นช่องทางการจำหน่ายหลักสำหรับวิดีโอ แต่ยังสามารถใช้ช่องทางอื่น ๆ เช่น สื่อสังคม, เว็บไซต์, และแพลตฟอร์มอื่น ๆ เพื่อ โพรโมท

4. Promotion (การส่งเสริม)

โปรโมชัน และการตลาด: ต้องสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายให้เข้าใจถึงวิดีโอ ใช้สื่อสังคม, การโปรโมทออนไลน์, การค้าขายโปรโมชัน, และอีกมากมายเพื่อสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับวิดีโอเกม

3.1.5. แผนการดำเนินงาน (Operation Plan)

เมื่อคุณมีโครงการการทำสื่อวิดีโอบน YouTube คุณสามารถสร้างแผนการดำเนินงาน (Operation Plan) ที่เน้นที่สิ่งต่อไปนี้

กิจกรรม	ข้อมูลประกอบ
แผนการผลิต	<ul style="list-style-type: none"> - ประมาณการสร้างวิดีโอใหม่ 4 วิดีโอ ต่อเดือน - การตรวจสอบ และแก้ไขวิดีโอเพื่อรับประกันคุณภาพ และความถูกต้อง - การใช้ซอฟต์แวร์แก้ไขวิดีโอเพื่อปรับปรุงคุณภาพ - ระบุเนื้อหาวิดีโอที่จะสร้าง และกำหนดวิธีการเปิดเผย
แผนการควบคุมคุณภาพ	<ul style="list-style-type: none"> - กำหนดมาตรฐานคุณภาพสำหรับวิดีโอ เช่น ความชัดเจนของภาพ และเสียง - ระบุกระบวนการตรวจสอบคุณภาพ และปรับปรุงเนื้อหา - ทดสอบวิดีโอกับกลุ่มฉันทมูลค่าเพื่อข้อเสนอแนะ
แผนการบริหารพนักงาน	<ul style="list-style-type: none"> - ระบุบทบาท และความรับผิดชอบของสมาชิกในทีม - การสร้างแผนการรองรับการฝึกอบรม และพัฒนาทักษะของพนักงาน - การสร้างแผนการจัดการกับความเครียด และความเร่งด่วนในการสร้างวิดีโอ - การสร้างระบบการสื่อสารภายในทีม
แผนการควบคุมวัตถุดิบ	<ul style="list-style-type: none"> - ระบุแหล่งที่มา และการจัดหาวัตถุดิบสำหรับวิดีโอ เช่น ภาพถ่าย, กราฟิก, และเสียง - ระบุลิขสิทธิ์ และสิทธิ์เกี่ยวกับวัตถุดิบ - จัดระเบียบการจัดเก็บ และส่งข้อมูลวัตถุดิบ - ระบุแผนการสำรองข้อมูลเพื่อป้องกันข้อมูลจากการสูญหาย

กิจกรรม	ข้อมูลประกอบ
แผนการจัดส่ง	<ul style="list-style-type: none"> - ระบุกำหนดการอัปโหลด และการเผยแพร่วิดีโอบนช่อง YouTube - ใช้สื่อสังคม และอีเมลสื่อสารเพื่อแจ้งผู้ชมเมื่อมีวิดีโอใหม่ - จัดการระเบียบการจัดส่งเพื่อสร้างความสัมพันธ์ และความติดตามจากผู้ชม
แผนการควบคุม คลังสินค้า:	<ul style="list-style-type: none"> - สื่อเกี่ยวกับวิดีโอที่มีอยู่ในคลังสินค้า และอัปเดตอย่างสม่ำเสมอ - จัดระบบเก็บข้อมูล และส่งเสริมการค้นหา และการเข้าถึงวิดีโอที่แก้ไข และเผยแพร่แล้ว - ระบุแผนการสำรองข้อมูลเพื่อป้องกันข้อมูลจากการสูญหาย
แผนการบริการ ลูกค้า	<ul style="list-style-type: none"> - ระบุวิธีการสื่อสารกับผู้ชม และการตอบสนองต่อคำถาม และความต้องการของพวกเขา - สร้างชุดเครื่องมือสื่อสาร เช่น คอมเมนต์, ข้อคิดเห็น, และโต้ตอบบนสื่อสังคม - จัดหาข้อมูล และรายงานผลตอบรับจากผู้ชมเพื่อปรับปรุงเนื้อหา และการบริการ

3.1.6. แผนการเงิน (Financial Plan)

กิจกรรม	ข้อมูลประกอบ
แผนการเงินเพื่อการลงทุน	- ซอฟต์แวร์แก้ไขวิดีโอ: ฿0.00 - ค่าใช้จ่ายในการสร้างวิดีโอ: ฿0.00
แผนการประมาณรายได้	- รายได้จากโฆษณา YouTube: ฿10,000/เดือน - รายได้จากการส่งเสริมแบรนด์: ฿5,000/เดือน - รายได้จากการจำหน่ายสินค้าและบริการเสริม: ฿2,000/เดือน
แผนการบริการลูกค้า	- ระบุวิธีการสื่อสารกับผู้ชม และการตอบสนองต่อคำถาม และความต้องการของพวกเขา - สร้างชุดเครื่องมือสื่อสาร เช่น คอมเมนต์, ข้อคิดเห็น, และโต้ตอบบนสื่อสังคม - จัดหาข้อมูล และรายงานผลตอบรับจากผู้ชมเพื่อปรับปรุงเนื้อหา และการบริการ
แผนการเงินเพื่อการลงทุน	- ซอฟต์แวร์แก้ไขวิดีโอ: ฿0.00 - ค่าใช้จ่ายในการสร้างวิดีโอ: ฿0.00
แผนการประมาณรายได้	- รายได้จากโฆษณา YouTube: ฿10,000/เดือน - รายได้จากการส่งเสริมแบรนด์: ฿5,000/เดือน - รายได้จากการจำหน่ายสินค้าและบริการเสริม: ฿2,000/เดือน
สถานะทางการเงินของบริษัท	- กำไรเงินสดเดือนล่าสุด: ฿3,000 - ยอดคงเหลือเงินสด และเทียบเท่า: ฿10,000
การวิเคราะห์ผลตอบแทนที่ได้รับจากการลงทุน	- การพยากรณ์ยอดขายรายเดือน: ฿17,000 - กำไรยามรายเดือน: ฿4,000 - กำไรรวมตลอดระยะเวลาการลงทุน: ฿12,000
ระยะเวลาการคืนทุน	- ระยะเวลาการคืนทุนสำหรับการลงทุนในอุปกรณ์ถ่ายภาพ: 6 เดือน - ระยะเวลาการคืนทุนสำหรับการลงทุนในซอฟต์แวร์แก้ไขวิดีโอ: 3 เดือน
คำนวณจุดคุ้มทุน	- จุดคุ้มทุนต่ำสุดเดือนละ: ฿7,500 (รายได้รายเดือนที่จำเป็นในการปล่อยจากขาดทุนเป็นกำไร)

3.1.7. แผนการรับมือสถานการณ์ฉุกเฉิน

เพื่อแสดงตัวอย่างของแผนการรับมือสถานการณ์ฉุกเฉินในโครงการการพัฒนากลยุทธ์ทางตลาดดิจิทัลเพื่อส่งเสริมระบบจัดการธุรกิจเนื้อหาออนไลน์ด้านวิดีโอเกม ในกรณีศึกษาการสร้างเนื้อหาบนแพลตฟอร์ม YouTube ช่อง "ลองเล่นแล้ว" อาจมีแผนการที่สามารถนำมาใช้ได้ดังนี้

1) วัตถุประสงค์ของโครงการ

– กำหนดวัตถุประสงค์ของการพัฒนากลยุทธ์ทางตลาดเพื่อส่งเสริมระบบจัดการธุรกิจเนื้อหาออนไลน์ด้านวิดีโอเกมในกรณีศึกษา "ลองเล่นแล้ว" โดยการเน้นการเพิ่มจำนวนผู้ติดตาม การเพิ่มยอดการเข้าชม และการเพิ่มยอดรายได้จากการโฆษณา และสปอนเซอร์

2) การวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบัน

– การวิเคราะห์ตลาด และผู้เล่นในตลาดเกมออนไลน์ เช่น การสำรวจ และวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย การศึกษาแนวโน้มในตลาด และการวิเคราะห์ความแข็งแกร่ง และจุดอ่อนของคุณแข่งในตลาดเดียวกัน

3) กลยุทธ์ และแผนการดำเนินงาน

– กำหนดกลยุทธ์ทางการตลาด และการสร้างเนื้อหาที่มีคุณภาพสูง โดยการสร้างวิดีโอเกมที่น่าสนใจ และมีความน่าติดตาม การใช้ช่องทางโฆษณาที่เหมาะสมบนแพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อเพิ่มความรู้จัก และยอดการเข้าชม

– แผนการสร้างเนื้อหา และกิจกรรมการตลาด เช่น วางแผนการอัปเดตเนื้อหาที่สร้างความสนใจในช่วงเวลาที่เหมาะสม, การสร้างแคมเปญโปรโมทช่วยเพิ่มจำนวนผู้ติดตาม และผู้ชมใหม่

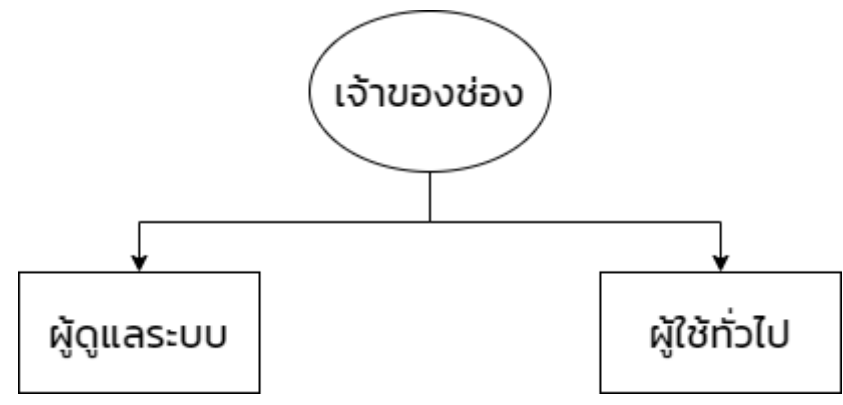
4) การจัดการสถานการณ์ฉุกเฉิน

– การสร้างแผนการดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกับการรับมือกับสถานการณ์ฉุกเฉินที่อาจเกิดขึ้น เช่น การแก้ไขปัญหาการล่าช้าในการอัปเดต การจัดการกับความไม่เป็นไปตามแผน, หรือการจัดการกับการโจมตีทางเทคโนโลยี

5) การวัดผล และการประเมิน

- การติดตาม และวัดผลด้านความสำเร็จของกลยุทธ์ที่วางไว้ เช่น ติดตามการเติบโตของช่อง "ลองเล่นเล่า" โดยการวัดจำนวนผู้ติดตามใหม่, จำนวนการเข้าชม, และรายได้ที่เกิดขึ้นจากโฆษณา

3.2 วิธีการดำเนินงาน



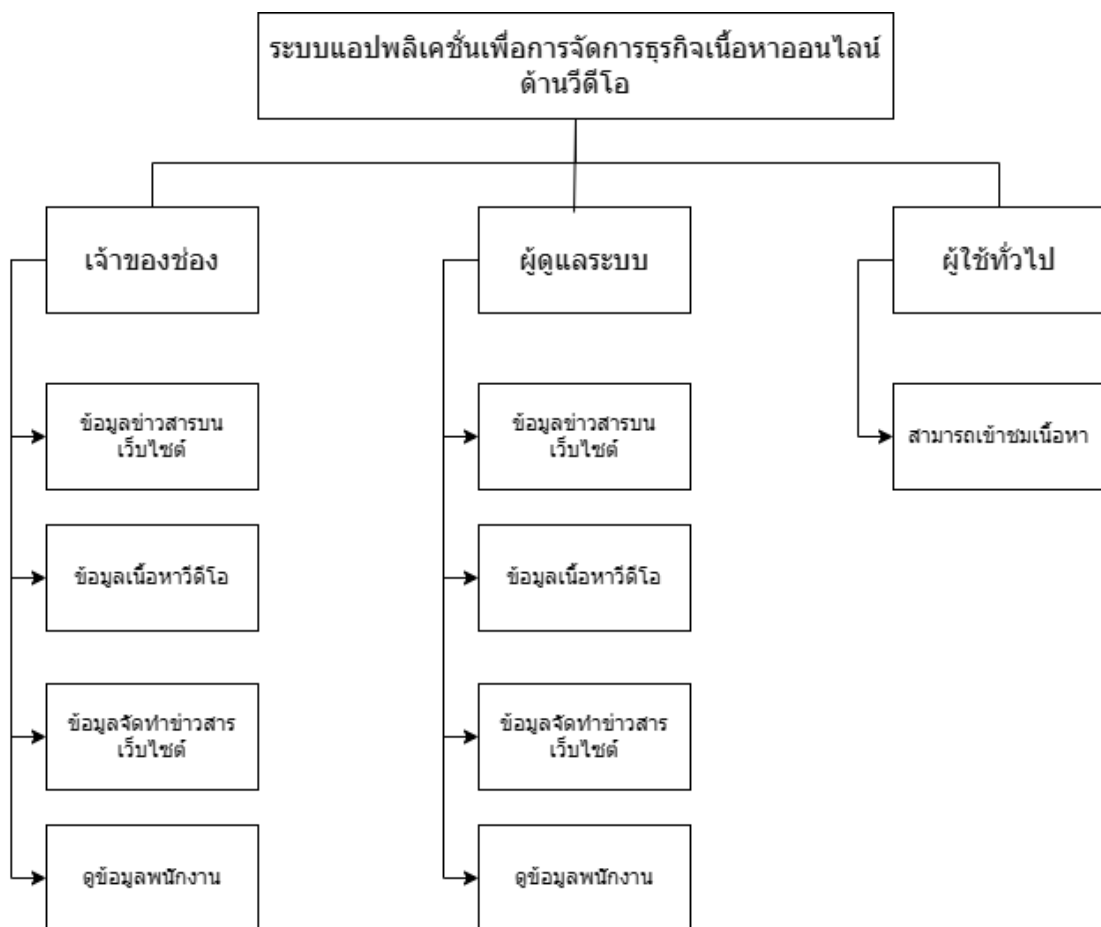
ภาพที่ 3.1 แสดงโครงสร้างระบบบริหารจัดการช่อง Youtube ลองเล่นเล่า

จากภาพที่ 3.1 แผนผังแสดงโครงสร้างระบบบริหารจัดการช่อง Youtube ลองเล่นเล่า สามารถอธิบายการทำงานแต่ละส่วนได้ดังนี้

- 3.1.1 เจ้าของช่อง กำหนดแนวทาง และวิสัยทัศน์ของช่อง ควบคุมการตัดสินใจที่สำคัญ และเป็นผู้มีอำนาจสูงสุดในการตัดสินใจทุกเรื่องที่เกี่ยวข้องกับช่อง
- 3.1.2 ผู้ผลิตเนื้อหา สร้างสรรค์ และผลิตเนื้อหาวิดีโอใหม่ ๆ ตามแนวทางที่กำหนด
- 3.1.3 ผู้ดูแลระบบ พัฒนา และดูแลเว็บไซต์ของช่อง และนำเนื้อหาต่าง ๆ อัปโหลดไปยัง เว็บไซต์ และแสดงผลผลงาน

3.3 แผนผัง โครงสร้างระบบ (แผนผังเว็บไซต์)

โครงสร้างของระบบการออกแบบเว็บไซต์ระบบการจัดการธุรกิจเนื้อหาออนไลน์ด้านการเล่าเรื่องราววีดีโอเกม สำหรับเชื่อมโยงระบบงานย่อยต่าง ๆ รวมเข้าด้วยกัน สามารถแสดงโครงสร้างของระบบแบบ ลำดับชั้น ดังภาพที่ 3.2



ภาพที่ 3.2 แผนผังโครงสร้างโครงสร้างระบบ

จากผังโครงสร้างระบบดังภาพที่ 3.2 สามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้

3.3.1 เจ้าของช่อง

- สามารถจัดการข้อมูลข่าวสารบนเว็บไซต์
- สามารถจัดการข้อมูลเนื้อหาวิดีโอบนเว็บไซต์
- สามารถจัดทำข้อมูลข่าวสารบนเว็บไซต์

3.3.2 ผู้ดูแลระบบ

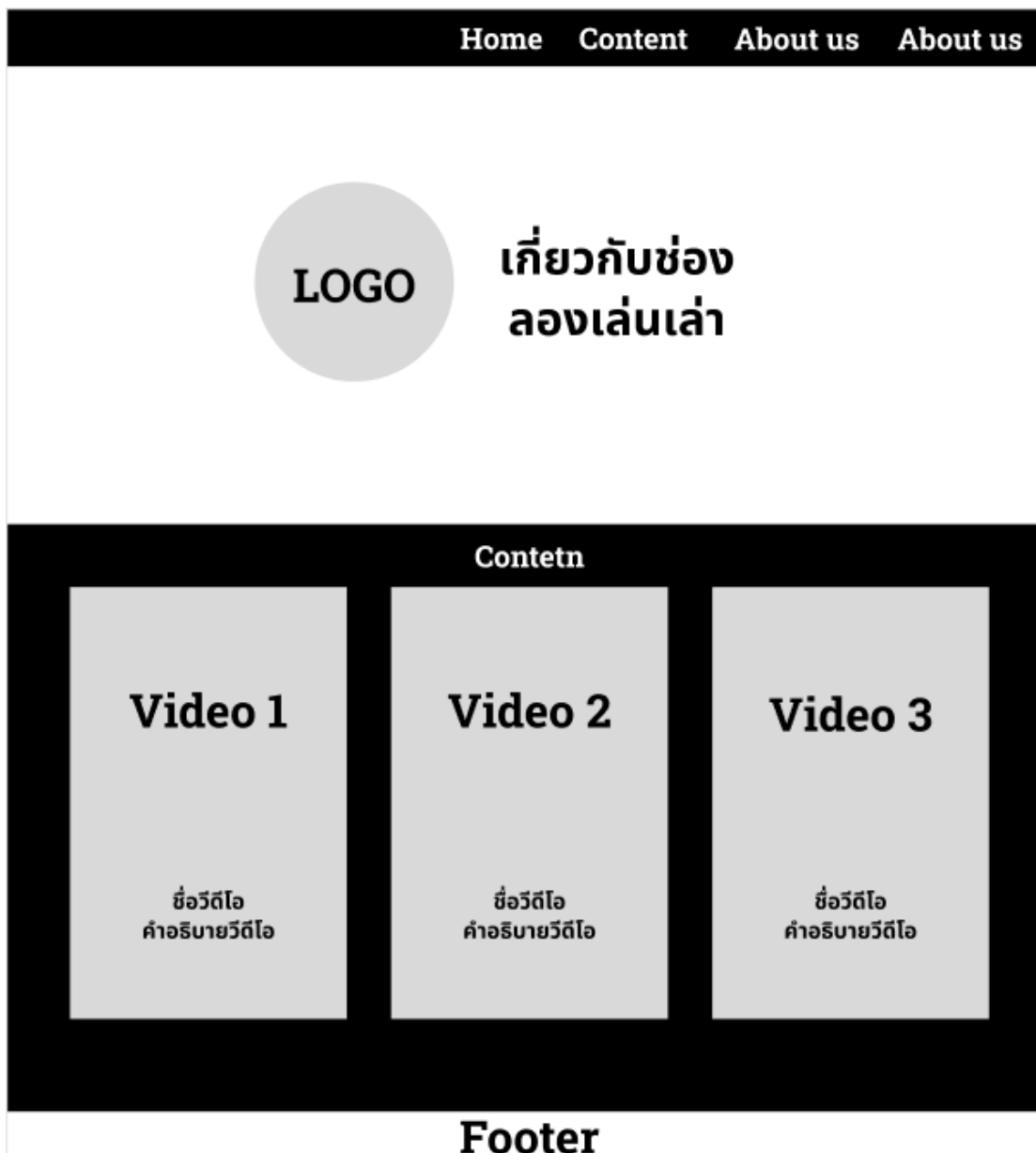
- สามารถจัดการข้อมูลข่าวสารบนเว็บไซต์
- สามารถจัดการข้อมูลเนื้อหาวิดีโอบนเว็บไซต์
- สามารถจัดทำข้อมูลข่าวสารบนเว็บไซต์

3.3.3 ผู้ใช้ทั่วไป

- สามารถเข้าชมเนื้อหาต่าง ๆ บนเว็บไซต์ได้เท่านั้น

3.4 การออกแบบหน้าจอ

การออกแบบหน้าจอสำหรับเว็บไซต์ระบบแอปพลิเคชันเพื่อการจัดการธุรกิจเนื้อหาออนไลน์ด้านวีดีโอเกม ประกอบไปด้วยหน้าจอการทำงานต่าง ๆ ดังนี้



ภาพที่ 3.3 หน้าหลักของเว็บไซต์

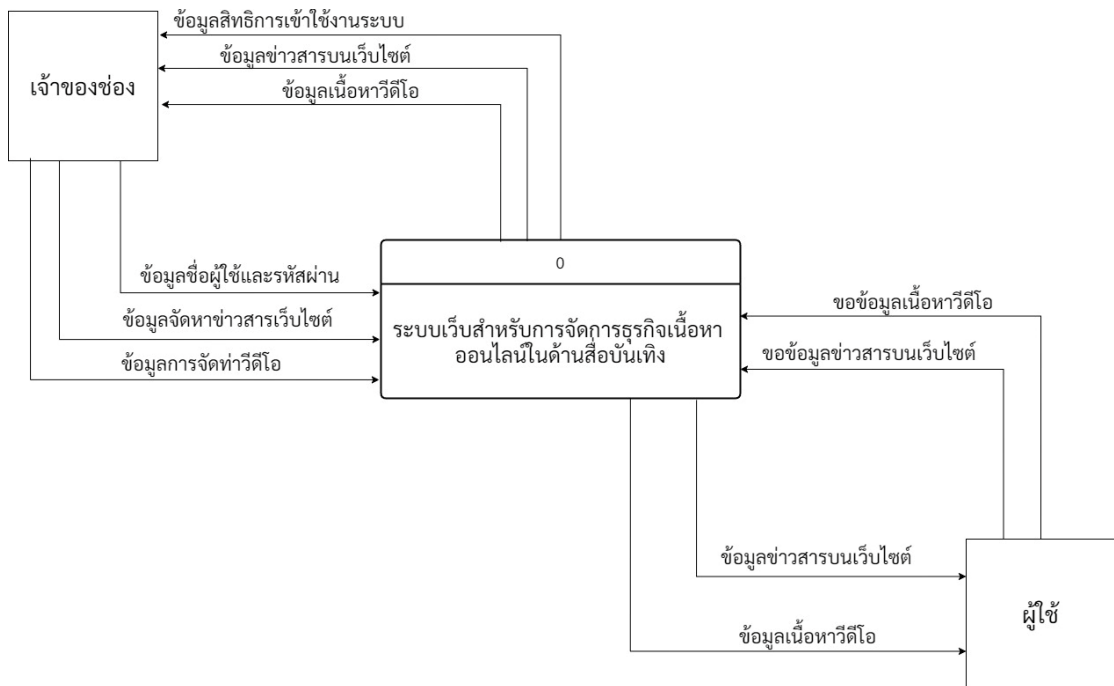
The image shows a screenshot of a YouTube channel page in Thai. The channel name is 'ช่องของคุณ' (Your Channel). The page is titled 'หน้าแดชบอร์ดของช่อง' (Channel Dashboard). The main content area is divided into several sections:

- ประวัติภาพของ YouTube Shorts รายการล่าสุด** (Recent YouTube Shorts History): Shows a video titled 'Overwatch 2 วิชากระบี่วิชมน #overwatch2' with 12 views, 4 likes, and 0 comments. It includes a thumbnail and a play button.
- ข้อมูลวิเคราะห์ของช่อง** (Channel Analytics): Displays 'ผู้ติดตามปัจจุบัน' (Current Followers) as 1,148, with a '+54' increase in the last 28 days. It also shows 'วิว' (Views) as 6.6K and 'เวลาในการชม (ชั่วโมง)' (Watch Time) as 134.7 hours.
- ข่าวสาร** (News): A section with a red play button icon and a title 'Shorts ที่ทิวทัศน์ แสดงด้วยโลโก้ใหม่' (Shorts with new logo).
- วิดีโอที่แนะนำ** (Recommended Videos): A list of videos including 'Minecraft แล้วยังพบกับ Warden ใหม่ #minerc...' and 'Diamond Rush เกมแข่งขุดกับบล็อก Nokis #เกม...'.
- ความคิดเห็นล่าสุด** (Latest Comments): A section with a comment from 'Teerapat Soontomwip...'.
- แนวทางที่แนะนำสำหรับคุณ** (Recommended for you): A section with a title 'เป็นพาร์ทเนอร์ YouTube ได้เร็วทัน' (Become a YouTube Partner fast).

The left sidebar contains navigation options: 'หน้าแรก' (Home), 'วิดีโอที่แนะนำ' (Recommended), 'ความคิดเห็น' (Comments), 'คำบรรยาย' (Captions), 'สิทธิ์' (Rights), 'สร้างรายได้' (Earn Money), 'การปรับแต่งช่อง' (Channel Customization), 'คลังเพลงและเสียง' (Music and Sound Library), 'Daily Ideas', 'Keyword Inspector', 'การตั้งค่า' (Settings), and 'ส่งความคิดเห็น' (Send Feedback).

ภาพที่ 3.4 หน้าตรวจสอบข้อมูลผู้เข้าชม Youtube

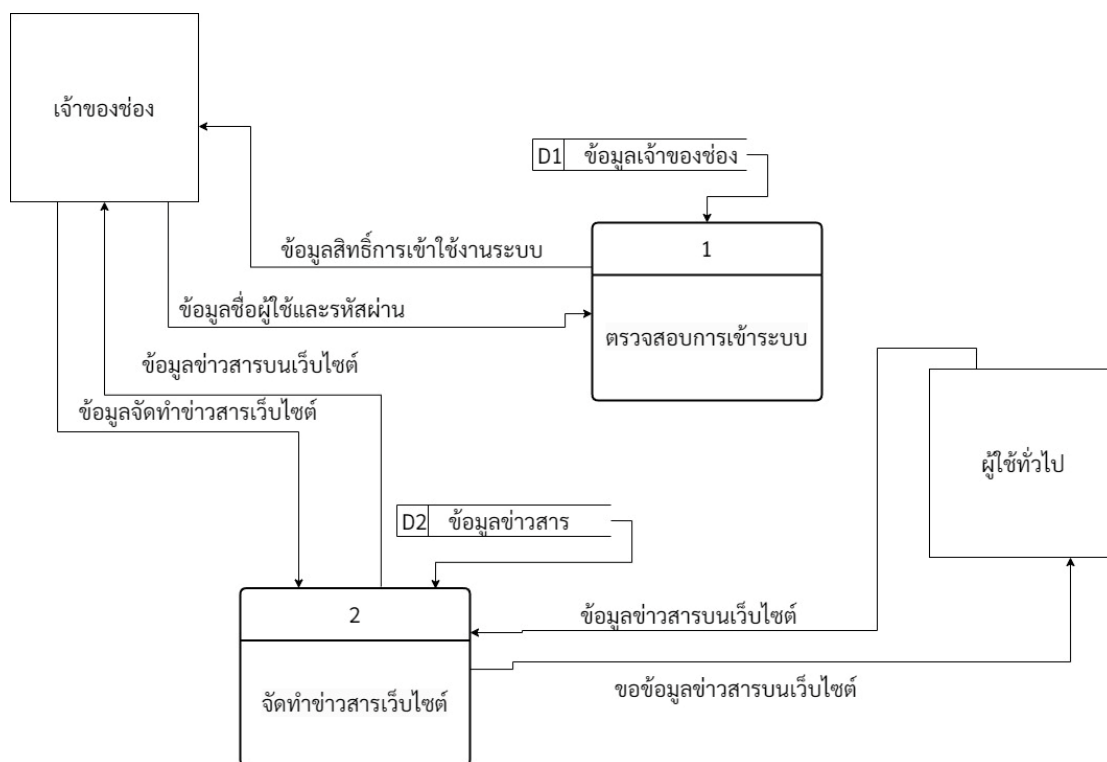
3.5 Context Diagram



ภาพที่ 3.5 แผนภาพบริบท (Context Diagram)

3.6 DFD Level 1

จากแผนภาพบริบท (Context Diagram) ตามรูปภาพที่ 3.5 สามารถนำมาเขียนเป็นแผนภาพกระแสข้อมูลระดับที่ 0 (Data Flow Diagram Level 0) เพื่อแสดงรายละเอียด ของระบบการจัดการธุรกิจเนื้อหาออนไลน์ด้านการเล่าเรื่องราวแนวการ์ตูนซูเปอร์ฮีโร่ Marvel บนเว็บไซต์ได้ดังภาพที่ 3.7 และ แผนภาพกระแสข้อมูลระดับที่ 1 (Data Flow Diagram Level 1) ดังภาพที่ 3.8 ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 3.6 แผนภาพกระแสข้อมูลระดับที่ 1

จากภาพ 3.6 แสดงแผนภาพกระแสข้อมูล DFD ระบบเว็บแอปพลิเคชันเพื่อการจัดการธุรกิจเนื้อหา ออนไลน์ด้านสื่อบันเทิง มี 6 กระบวนการ แต่ละกระบวนการใน แผนภาพข้อมูลสามารถ อธิบายการทำงานได้ด้วยคำอธิบายกระบวนการดังนี้

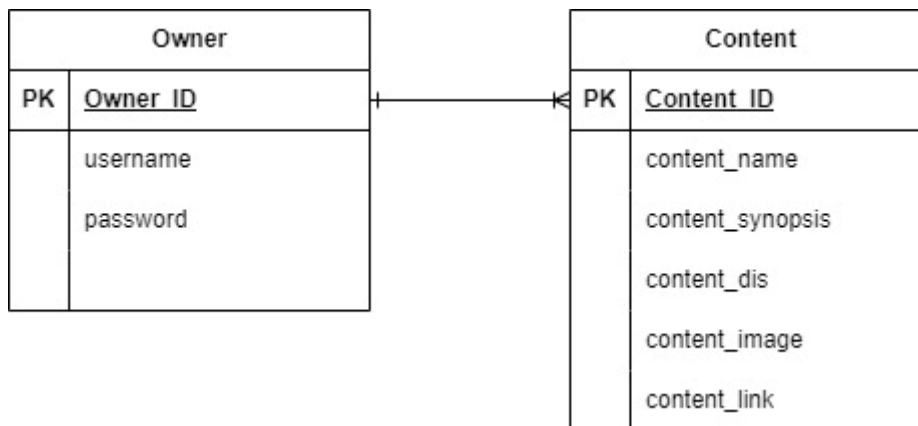
ตารางที่ 3.1 แสดงคำอธิบายกระบวนการตรวจสอบการเข้าระบบ

Process Description	
System	ระบบแอปพลิเคชันเพื่อการจัดการธุรกิจเนื้อหาออนไลน์ด้านวิดีโอ
DFD Number	1
Process Name	ตรวจสอบการเข้าระบบ
Input Data Flow	การเข้าระบบ
Output Data Flow	การเข้าระบบ
Data Store Used	การเข้าระบบ
Description	เป็นกระบวนการสำหรับตรวจสอบ และกำหนดสิทธิ์ในการใช้งาน โดยระบบจะตรวจสอบชื่อผู้ใช้ และรหัสผ่าน โดยผู้ใช้ ระบบในส่วนนี้ได้แก่ เจ้าของช่อง

ตารางที่ 3.2 แสดงคำอธิบายกระบวนการจัดการข้อมูลผู้ใช้ระบบ

Process Description	
System	ระบบแอปพลิเคชันเพื่อการจัดการธุรกิจเนื้อหาออนไลน์ด้านวิดีโอ
DFD Number	2
Process Name	จัดการข้อมูลข่าวสารเว็บไซต์
Input Data Flow	ข้อมูลข่าวสาร
Output Data Flow	ข้อมูลข่าวสาร
Data Store Used	ข้อมูลข่าวสาร
Description	เป็นกระบวนการสำหรับการจัดการข่าวสารของเว็บไซต์ โดยผู้ใช้ ระบบในส่วนนี้ได้แก่ เจ้าของช่อง

3.7 ความสัมพันธ์ของฐานข้อมูล (ER Diagram)



ภาพที่ 3.7 ความสัมพันธ์ของฐานข้อมูล (ER Diagram)

3.8 พจนานุกรมข้อมูล (Data Dictionary)

จากการออกแบบระบบงานใหม่ซึ่งมีการจัดการระบบฐานข้อมูล จึงสามารถออกแบบฐานข้อมูล ให้กับระบบที่ประกอบไปด้วยตารางต่าง ๆ

ตารางที่ 3.6 ตาราง D1 แสดงรายละเอียดของตารางเจ้าของช่อง (Owner)

ชื่อเขตข้อมูล	ชนิด และความยาว	คำอธิบาย	ตัวอย่างข้อมูล
Id	INT	รหัสผู้ใช้งาน	1
username	VARCHAR(20)	ชื่อเข้าสู่ระบบ	adminb
password	VARCHAR(20)	รหัสเข้าสู่ระบบ	adminboo

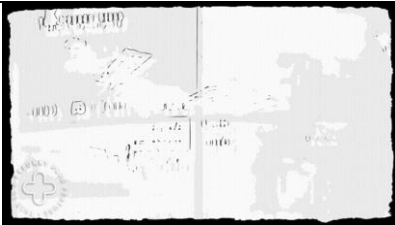
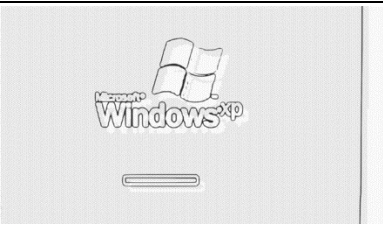
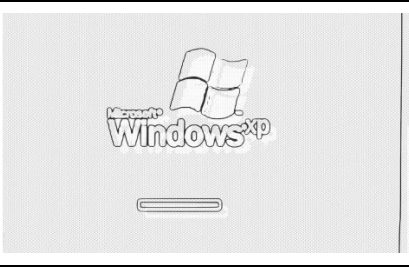
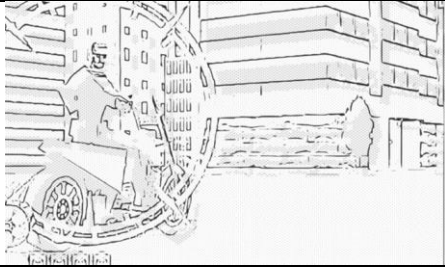
ภาพที่ 3.10 แสดงรายละเอียดของตาราง Owner

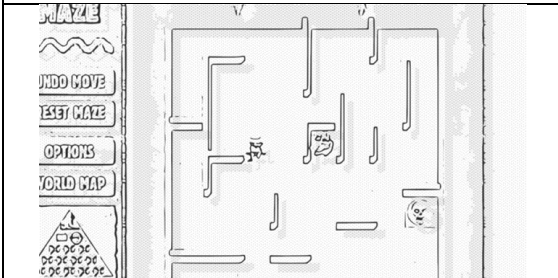
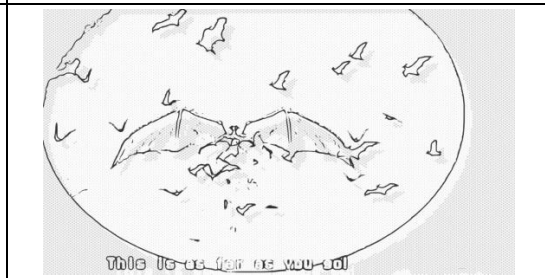
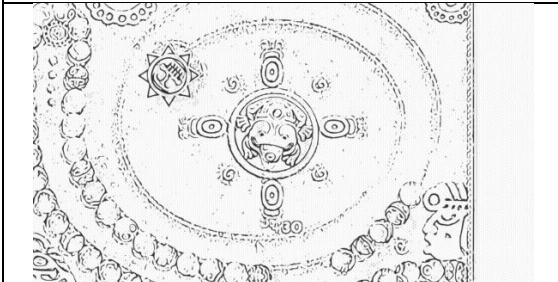
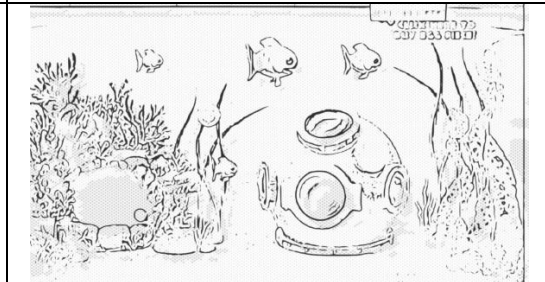
ตารางที่ 3.7 ตาราง D2 แสดงรายละเอียดของตารางข้อมูลข่าวสาร (Content)

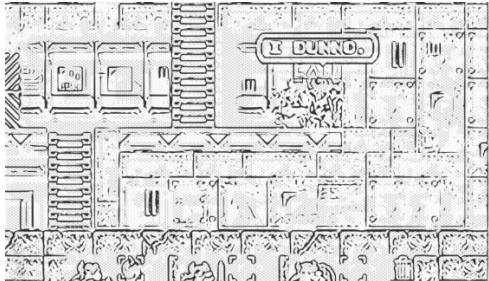
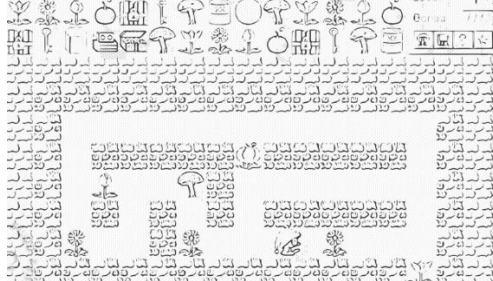
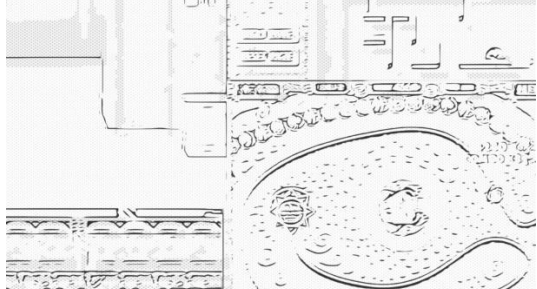
ชื่อเขตข้อมูล	ชนิด และความยาว	คำอธิบาย	ตัวอย่างข้อมูล
ID	INT(10)	รหัสบทความ	C0001
name	VARCHAR(20)	ชื่อ	Let's Play Games
synopsis	VARCHAR(20)	เรื่องย่อ	Video for Youtube
dis	TEXT(100)	รายละเอียด	Game is the best game I ever seen
image	VARCHAR(20)	รูปภาพ	Image.jpeg
link	VARCHAR(20)	ลิงค์	Youtube.com/adfasdfasdfasdf

ภาพที่ 3.11 แสดงรายละเอียดของตาราง Owner

3.9 สตอรี่บอร์ด

ฉากที่ 1: เกริ่นนำ	ฉากที่ 2: เล่าช่วงสมัยเด็ก
	
<p>ภาพ: จอทีวีที่แสดงภาพวิดีโอเกม :</p> <p>คำบรรยาย : “ปีสองพันจนถึงปีสองพันห้า เป็นปีที่วิดีโอเกมคอมพิวเตอร์เริ่มมีการพัฒนาการจากสองมิติไปเป็นสามมิติมากยิ่งขึ้น</p>	<p>ภาพ: จอทีวีที่แสดงภาพวิดีโอเกม :</p> <p>คำบรรยาย : . ไม่ว่าจะเป็น Counter-Strike 1.6 ปี 2000 , GTA 3 กับ Max Payne ในปี 2001 Half-Life 2 ปี 2004 และ Resident Evil 4 ในปี 2005 ซึ่งเกมทั้งที่หมดกล่าวมานั้นผมไม่เคยได้เล่นเลยในตอนที่เด็ก ๆ ยังไม่รู้การมีตัวตนของเกมเหล่านั้นเลยด้วยซ้ำไป</p>
ฉากที่ 3: เล่าคอมพิวเตอร์ในตอนที่เด็ก	ฉากที่ 4: เกมแรก
	
<p>ภาพ: แสดงคอมพิวเตอร์จอแก้ว</p> <p>คำบรรยาย : พวกคุณเคยได้ยินเสียงนี้ไหมครับ ใช่แล้วครับ เสียงที่ทุกคนได้ยินนั่นคือเสียงเปิดวินโดวส์เอกซ์พีนั่นเองครับ ซึ่งเป็นวินโดวส์รุ่นที่มีผู้ใช้งานมากที่สุดใน ปี 2001 ครับคอมพิวเตอร์เครื่องแรกที่ ผมได้ เห็นในบ้านก็ใช้ระบบปฏิบัติการวินโดวส์เอกซ์พีนี้แหละครับ</p>	<p>ภาพ: แสดงเกม Virutal Cop 2</p> <p>คำบรรยาย : Virutal Cop 2 พัฒนาโดย SEGA และ SEGA AM2 วางจำหน่ายเดือน กันยายน ปี 1995 ในตู้เกมอาร์เคด ต่อมานำมาลงเครื่องเล่นเกม Sega Saturn ปี 1996 และลง PC ในปี 1997 เกมเป็นแนว Rail Shooter หรือที่เรียกกันอีกอย่างว่า Light Gun Shooter</p>

ฉากที่ 5 เกมที่ 2	ฉากที่ 6 เกมที่ 3
	
<p>ภาพ: แสดงภาพเกม Mummy Maze Deluxe</p> <p>คำบรรยาย : Mummy Maze Deluxe เผยแพร่เมื่อปี 2002 บนระบบ Windows โดย PopCap Games ซึ่งต่อมาพวกเขาจะได้ทำเกม Plants vs. Zombies ที่ทุกคนจะได้รู้จักครับ Mummy Maze เป็นเกมไขปริศนาที่มีฉากเป็นธีมอียิปต์ แนวเกมเป็นแบบผลัดกันเล่น เป็น Turn ที่ให้เราช่วยเหลือนักสำรวจที่อยากจะตามหาสมบัติในพีรามิดทั้ง 15 ที่</p>	<p>ภาพ: แสดงภาพเกม The House of the Dead</p> <p>คำบรรยาย : The House of the Dead พัฒนาโดย Sega AM1 และเผยแพร่โดย SEGA ในปี 1996 ผู้เล่นจะรับบทเป็น Thomas Rogan และ “G” สองเจ้าหน้าที่หน่วย AMS ที่ต้องต่อสู้กับกองทัพซอมบี้ที่เกิดจากการทดลองของ Dr. Curien Thomas จึงต้องเข้าไปหยุดแผนการร้ายของ Dr. Curien</p>
ฉากที่ 7 เกมที่ 4	ฉากที่ 8 เกมที่ 5
	
<p>ภาพ: แสดงภาพเกม Zuma Deluxe</p> <p>คำบรรยาย : Zuma Deluxe พัฒนาโดย PopCap Games วางจำหน่ายครั้งแรกบน Microsoft Windows ในปี 2001 เป็นเกมยิงลูกบอลจับคู่สีบอล ผู้เล่นจะควบคุมรูปปั้นกบหินเพื่อยิงลูกบอลให้ครบ 3 ลูกขึ้นไปเพื่อกำจัดลูกบอลทั้งหมดบนหน้าจอ ก่อนที่ลูกบอลจะเคลื่อน</p>	<p>ภาพ: แสดงภาพเกม Insaniquarium Deluxe</p> <p>คำบรรยาย : Insaniquarium Deluxe วางจำหน่าย 30 สิงหาคม ปี 2006 พัฒนาโดย PopCap Games จัดจำหน่าย PopCap Games และ Electronic Arts เกมจะให้เราดูแลปลาในบ่อเลี้ยงปลาโดยให้อาหารเหล่าปลกต่าง ๆ และปลาจะให้เหรียญ และเพชร ซึ่งจะ</p>

ฉากที่ 9 เกมที่ 6	ฉากที่ 10 เกมที่ 7
	
<p>ภาพ: แสดงภาพเกม The Lost Vikings</p> <p>คำบรรยาย : The Lost Vikings เป็นเกม แอคชั่น-แอตเวนเจอร์ และปริศนาที่มีการเล่นแบบ 2 มิติ พัฒนาโดย Silicon & Synapse ปัจจุบันเปลี่ยนเป็น Blizzard Entertainment ที่เรารู้จักนั่นเอง เผยแพร่โดย Interplay และวางจำหน่ายครั้งแรกบน อามิก้า, ดอส, เมกาโดรฟ์ และ ซูเปอร์แฟมคอม ในปี 1993</p>	<p>ภาพ: แสดงภาพเกม Zeek The Geek</p> <p>คำบรรยาย : Zeek The Geek เนื้อเรื่องจะเล่าถึง เผ่าพันธุ์ที่เรียกว่า Geek ซึ่งมีความเฉลียวฉลาดทาง คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และ ทฤษฎีต่าง ๆ แต่กลับมีปัญหาในการใช้ชีวิตประจำวัน ซึ่งเราต้องคอยช่วยเหลือเขาในการเดินไปตามหาเห็ดที่ครอบครัวเขาต้องการกลับมาให้ได้ครับ</p>
ฉากที่ 11 กล่าวปิดท้าย	
	
<p>ภาพ: แสดงภาพรวมเกมทั้งหมด</p> <p>คำบรรยาย : และนี่ก็คือเกมทั้งหมดบนคอมพิวเตอร์หลังเต่าของผมที่ผมได้เล่นในตอนที่เด็ก ๆ ครับซึ่งใครเคยได้เล่นเกมไหนนั้นก็สมารถมาตอบคอมเมนต์กันได้ครับ และขอบคุณผู้ติดตามจำนวน 253 คน รู้สึกขอบคุณเป็นอย่างมากจริง ๆ ครับแล้วไว้เจอกันใหม่ในคลิปถัดไปครับ</p>	

3.10 การสร้างสรรค์ และความน่าสนใจ

3.10.1 การตัดต่อที่มีคุณภาพ

การตัดต่อวีดีโอเป็นอีกปัจจัยสำคัญในการเล่าเรื่องเกี่ยวกับเกม การใช้ภาพประกอบจากเกม การนำเสนอฉากสำคัญ หรือการใช้ภาพอินโฟกราฟิกช่วยอธิบายเนื้อหาหายาก ๆ สามารถช่วยให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ การตัดต่อที่ราบรื่น และมีสไตล์ยังช่วยเพิ่มความน่าสนใจ และความน่าติดตามให้กับวีดีโอ

3.10.2 การมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

ช่องเล่าเรื่องเกี่ยวกับเกมควรมีสไตล์การเล่าเรื่องที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวเอง ไม่ว่าจะเป็นการใช้มุขตลก, การพูดจาแบบเป็นกันเอง, หรือการใช้ภาษาที่เข้าถึงง่าย การสร้างตัวตนให้เป็นที่จดจำจะช่วยให้ผู้ชมรู้สึกว่าได้รับประสบการณ์ที่แตกต่างจากช่องอื่น ๆ

3.10.3 การนำเสนอเนื้อหาที่หลากหลาย

การเล่าเรื่องเกี่ยวกับเกมไม่ได้จำกัดเฉพาะเรื่องของเกมเพียงอย่างเดียว แต่สามารถนำเสนอเนื้อหาอื่นที่เกี่ยวข้อง เช่น การพูดถึงเบื้องหลังการพัฒนาเกม, การเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงในอุตสาหกรรมเกม, หรือการแนะนำเทคนิคการเล่นเกมที่ช่วยผู้ชมในการเล่น

3.10.4 ความสม่ำเสมอในการอัปเดตเนื้อหา

ความสม่ำเสมอในการอัปเดตเนื้อหาจะช่วยให้ผู้ชมรู้ว่าจะสามารถติดตามเนื้อหาใหม่ได้เมื่อไร การจัดตารางการอัปเดตที่แน่นอน และสื่อสารกับผู้ชมล่วงหน้า จะช่วยเพิ่มโอกาสในการเติบโตของช่อง

3.11 ปริมาณสื่อที่มากเพียงพอ

วันที่ลงคลิป	ชื่อ	พล็อตเนื้อหา	ประเภท
23 มิ.ย 2024	เกม Flash ในวันวานของผม	เกม Flash เคยเป็นเกมที่ผมเคยได้เล่น ในช่วงประมาณปีสองพันปลาย ๆ ผมเป็นคนหนึ่งที่ได้เล่นเกมในยุคของเกมแฟลชที่กำลังรุ่งเรืองมาก ๆ ในตอนนั้น และทุกคนที่เกิดทันน่าจะเคยเล่นมาไม่มากก็น้อย	วิดีโอ
13 ก.ค. 2024	เกมเก่า บนคอมพิวเตอร์หลังเต่าของผม	ปีสองพันจนถึงปีสองพันห้า เป็นปีที่วิดีโอเกมคอมพิวเตอร์เริ่มมีการพัฒนาการจากสองมิติไปเป็นสามมิติมากยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็น Counter-Strike 1.6 ปี 2000 , GTA 3 , Max Payne ในปี 2001 Half-Life 2 ปี 2004	วิดีโอ
13 ส.ค. 2024	เกมบนมือถือปุ่มกด Nokia ในความทรงจำ	ในยุคที่โทรศัพท์มือถือยังเป็นเพียงแค่ปุ่มกดที่แค่โทรอย่างเดียว ก่อนที่จะมาเป็นจอสัมผัส ได้มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากในด้านเทคโนโลยี และการใช้งาน โดยสามารถแบ่งยุคออกได้ ดังนี้ ยุคโทรศัพท์มือถือปุ่มกด	วิดีโอ

3 ธ.ค. 2023	ประเภทเรตติ้งของเกมโดย ESRB Part 1	ประเภทเรตติ้งของเกมโดย ESRB	shorts
3 ธ.ค. 2023	ประเภทเรตติ้งของเกมโดย ESRB Part 2	ประเภทเรตติ้งของเกมโดย ESRB	shorts
7 ธ.ค. 2023	เกมที่ทุกคนลืมเลือนไปแล้ว ตอน Extreme Pamplona #เกม #เกมส์		shorts
17 ธ.ค. 2023	แนะนำเกมส์สั้น ๆ State of Decay 1-2		shorts
18 ธ.ค. 2023	แนะนำเกมส์สั้น ๆ A Hat in Time		shorts
19 ธ.ค. 2023	แนะนำเกมส์สั้น ๆ Osu #เกม #เกมส์		shorts
19 ธ.ค. 2023	3 เพลงอันน่าจดจำของเกม Sift Heads		shorts
25 ธ.ค. 2023	แนะนำเกมส์สั้น ๆ Honkai Star Rail		shorts
26 ธ.ค. 2023	แนะนำเกมส์สั้น ๆ Hogwarts Legacy		shorts
26 ธ.ค. 2023	แนะนำเกมส์สั้น ๆ The Sims 4		shorts
30 ธ.ค. 2023	แนะนำเกมส์สั้น ๆ Sleeping Dogs		shorts
31 ธ.ค. 2023	แนะนำเกมส์สั้น ๆ Stardew Valley		shorts
2 ม.ค. 2024	สมองผมตอนนี้		shorts
11 ก.พ. 2024	Minecraft เมื่อเพื่อนอยากลองทำ เหมือน Dream		shorts
14 ก.พ. 2024	Overwatch 2 อายุขัยที่ยืน #เกม #overwatch2		shorts