

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 หลักการเหตุผลความเป็นมา และความสำคัญของโครงการ

ในปัจจุบันนั้นโลกออนไลน์กลายเป็นชีวิตประจำวันของคนในยุคปัจจุบัน เมื่อชีวิตของคนใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่บนโลกออนไลน์ทั้งทางการทำงาน และไลฟ์สไตล์ เพราะด้วยความรวดเร็ว ความสะดวกสบาย และสามารถเข้าถึงได้ง่าย จึงทำให้ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก โดยทาง We are Social ได้ปล่อยรายงาน Digital Thailand ประจำปี 2020 ออกมาอย่างเป็นทางการ ระบุว่า ประเทศไทยมีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตมากถึง 52 ล้านคน โดยเพิ่มขึ้นจากปีที่ผ่านมา 1.0 ล้านคน คิดเป็น 2.0% จำนวนผู้ใช้ Social Media ก็เพิ่มขึ้นมา 2.3 ล้านคน คิดเป็น 4.7% แต่จำนวนผู้ใช้งาน และจำนวนการเชื่อมต่อมีเพิ่มขึ้นไม่มาก และคนไทยยังใช้อินเทอร์เน็ตมากถึง 9 ชั่วโมงต่อวัน โดยเทียบกับปีที่แล้วน้อยลง 10 นาที แต่ถึงอย่างนั้นก็ยังคงมากสุดเป็นอันดับ 4 ของโลก เป็นรอง ฟิลิปปินส์ แอฟริกาใต้ บราซิล และ โคลัมเบีย ตามลำดับ ในขณะที่มีคนรับชมโทรทัศน์ 3 ชั่วโมงต่อวัน และมีการใช้เวลากับการเล่นเกมไปมากถึง 1 ชั่วโมง 43 นาที หากวัดการใช้เวลาอยู่ใน Internet ผ่านมือถือ เฉลี่ยประมาณ 4 ชั่วโมง 57 นาที ต่อวัน มากสุดเป็นอันดับสองรองจากฟิลิปปินส์ และสำหรับแพลตฟอร์มที่เป็นที่นิยมที่สุดสำหรับคนไทย คือ Facebook ยังคงมาเป็นอันดับ 1 ตามมาด้วย Youtube และ LINE แต่แพลตฟอร์มที่มาแรง และมีผู้ใช้งาน เพิ่มขึ้นทุกปี

นับเป็นเวลากว่า 18 ปี ที่ Youtube ได้ก่อตั้งขึ้นมา และเข้ามาในไทยอย่างเป็นทางการได้เพียง 5-6 ปี แต่ในแง่ของการเติบโตนั้นได้ขยายตัวเติบโตได้รวดเร็ว พบว่า ผู้ใช้จะดูวิดีโอบน Youtube เฉลี่ย 40 นาที/ครั้ง และมีแนวโน้มว่าจะเพิ่มขึ้น 50% ในทุก ๆ ปี อีกทั้ง Youtube มีผู้ใช้เข้ามาดูคอนเทนต์กว่า 5,000 ล้านครั้ง/วัน โดยเป็นการใช้งานผ่านมือถือกว่า 500 ล้านครั้ง/วัน และทุก 1 นาที จะมีการอัปโหลดคอนเทนต์วิดีโอลงบน Youtube รวมกันถึง 300 ชั่วโมง เท่ากับว่าในทุกวันนี้จะมีผู้ชมวิดีโอบน YouTube รวมกันเป็นเวลาประมาณ 150 ล้านชั่วโมง จนทำให้ปัจจุบัน YouTube ถือเป็น Search Engine ที่ใหญ่เป็นอันดับ 2 ของโลก รองจาก Google มีการคาดการณ์ว่าภายในปี 2025 ผู้ใช้ที่อายุต่ำกว่า 32 กว่า 50% จะเลิกดูโทรทัศน์ที่ต้องจ่ายรายเดือน ปัจจุบัน YouTube มี Content Creator กว่า 50 ล้าน Account โดยบน Youtube จะจำแนกเป็น หมวดหมู่ต่าง ๆ ตามความสนใจของผู้ชม อีกทั้งยังสามารถสร้างรายได้จากยอดชม ยอดติดตาม หรือโฆษณา จึงทำให้คนในปัจจุบันหันมาทำช่อง Youtube เป็นของตนเอง

ทางผู้จัดทำโครงการจึงมีความสนใจในการทำ Youtube Channel ประเภทเกม ซึ่งเป็นหมวด วิดีโอ ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ประกอบกับความชอบส่วนตัวของผู้จัดที่ชอบการ

เล่นวิดีโอเกม และการเล่าเรื่อง เพื่อที่จะได้เรียนรู้ และถ่ายทอดขั้นตอนการสร้าง Youtube Channel ให้เป็นแนวทางสำหรับผู้สนใจประกอบ อาชีพเป็น Youtuber และเพื่อเป็นแนวทางสำหรับการสร้างรายได้อีกช่องทางหนึ่ง

## 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.2.1 เพื่อสร้างเนื้อหาด้านวิดีโอเกมบนแพลตฟอร์ม Youtube ช่อง ลองเล่นเล่า
- 1.2.2 เพื่อสร้างระบบจัดการธุรกิจเนื้อหาออนไลน์ด้านวิดีโอเกม
- 1.2.3 เพื่อพัฒนากลยุทธ์ทางการตลาดดิจิทัลเพื่อส่งเสริมระบบจัดการธุรกิจ

## 1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการทำโครงการ

- 1.3.1 ได้เนื้อหาด้านวิดีโอเกมบนแพลตฟอร์ม YouTube ช่อง ลองเล่นเล่า
- 1.3.2 ได้ระบบจัดการธุรกิจเนื้อหาออนไลน์ด้านวิดีโอเกม
- 1.3.3 ทราบข้อมูลประสิทธิภาพของกลยุทธ์ทางการตลาดดิจิทัล เพื่อนำไปประยุกต์ใช้

ในอนาคต

## 1.4 ขอบเขตโครงการ

- 1.4.1 มีผู้ติดตามช่อง จำนวนอย่างน้อย 1,000 คน
- 1.4.2 ช่อง YouTube มีคลิปวิดีโอ ไม่ต่ำกว่า 10 คลิป
- 1.4.3 ยอดเข้ารับชมรวมทุกคลิป อย่างน้อย 1,000 วิว
- 1.4.4 จำนวนการกดถูกใจของแต่ละวิดีโอ 100 ต่อวิดีโอ
- 1.4.5 การกดขอยอดแชร์วิดีโอ 10 แชร์ต่อวิดีโอ
- 1.4.6 การแสดงความคิดเห็น 10 คอมเมนต์ต่อวิดีโอ

## 1.5 เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาโปรแกรม

### 1.5.1 ด้านฮาร์ดแวร์

Laptop ASUS TUF FX505GD

OS: Windows 11 Home Single Language

Processor: Intel Core i7-8750H

Memory: 16 GB RAM

Graphics: NVIDIA GeForce GTX 1050 4GB GDDR5

Storage: SSD 240 Harddisk 1TB

Display: 15.6 “Full HD (1920 x 1080)

### 1.5.2 ด้านซอฟต์แวร์

1) Adobe Premiere Pro ใช้สำหรับการตัดต่อวิดีโอ

2) Adobe Photoshop ใช้สำหรับตกแต่งภาพ

3) Youtube Audio Library ตัวหาเพลงหรือเสียงประกอบ

4) Visual Studio Code ใช้ในการเขียนหน้าเว็บแอป

5) Apache: เป็นเว็บเซิร์ฟเวอร์ที่ใช้ในการให้บริการไฟล์ และข้อมูลผ่าน

โปรโตคอล HTTP

6) MySQL จัดการฐานข้อมูลในการจัดเก็บ และดึงข้อมูลออกจาก

ฐานข้อมูล

7) PHP: ภาษาการเขียนโปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน

8) phpMyAdmin: เครื่องมือที่ให้บริการผ่านเว็บสำหรับการจัดการ

ฐานข้อมูล MySQL

9) FileZilla ใช้สำหรับส่งข้อมูลไปเว็บเซิร์ฟเวอร์

10) Google Chrome ใช้สำหรับทดลองเว็บไซต์

## 1.6. สถานที่ใช้ในการดำเนินการศึกษา และรวบรวมข้อมูล

1.5.1 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เลขที่ 128 ถ.ห้วยแก้ว ต.ช้างเผือก อ.เมืองเชียงใหม่ จ.เชียงใหม่ 50300

1.5.2 หมู่บ้านนนทิมา 276/19 ซอย 4 ตำบลสันผักหวาน อำเภอหางดง เชียงใหม่ 50230

1.5.3 บ้านเลขที่ 45/2 ถนนทิพย์เนตร ตำบลหายยา อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ 50100

### 1.7. ระยะเวลาการดำเนินงาน

แผนการดำเนินงาน	2566		2567			
	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ย	เม.ย
1. ศึกษา และรวบรวมข้อมูลลักษณะโครงการ	←	→				
2. วิเคราะห์ ออกแบบ และวางแผนธุรกิจ	←	→				
3. พัฒนาเครื่องมือสำหรับโครงการ		←	→			
4. ดำเนินธุรกิจด้วยกลยุทธ์ทางการตลาดที่วางแผน			←	→		
5. สรุปผลการดำเนินโครงการ				←	→	
6. จัดทำเอกสารประกอบโครงการ	←					→

### 1.8. นิยามศัพท์

1.8.1 การออกแบบการเล่าเรื่อง (Narrative Design): การออกแบบการเล่าเรื่อง คือการสร้างสรรค์ และจัดโครงสร้างเรื่องราวที่ผู้เล่นจะได้สัมผัสในเกม โดยจะคำนึงถึงการเชื่อมโยงระหว่างเรื่องราว เนื้อหา และการเล่นเกม เพื่อให้เนื้อเรื่องเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์เกมที่เต็มไปด้วยความน่าสนใจ

1.8.2 จังหวะการเล่าเรื่อง (Pacing) ในนัยหมายถึงการควบคุมความเร็ว และจังหวะของการนำเสนอเนื้อเรื่อง เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกว่าการดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง และน่าสนใจ Pacing จะเกี่ยวข้องกับการจัดการระยะเวลาของแต่ละฉาก การตัดต่อ และการสร้างจังหวะของเหตุการณ์ต่าง ๆ ไม่ให้เนื้อเรื่องยืดเยื้อเกินไปหรือเร่งรีบจนเกินไป

1.8.3 การตัดต่อ (Editing) คือกระบวนการนำฟุตเทจหรือฉากต่าง ๆ ที่ถ่ายทำมาเรียบเรียงใหม่ตามลำดับที่เหมาะสม เพื่อสร้างเนื้อเรื่องให้มีความต่อเนื่อง และสอดคล้องกัน การตัดต่อไม่เพียงแต่ช่วยกำหนดลำดับเหตุการณ์ แต่ยังควบคุมอารมณ์ จังหวะ (pacing) และความชัดเจนของเรื่องราวด้วย