**สารบัญภาพ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ภาพที่ |  | หน้า |
| 1-1 | สถิติการเล่นเกมทั่วโลก | 3 |
| 1-2 | กรอบแนวคิดในการวิจัย | 8 |
| 2-1 | เมทริกซ์แรงจูงใจ (Motivation Matrix) | 19 |
| 2-2 | แรงจูงใจในการเล่นเกมของเกมเมอร์ปี 2018 | 22 |
| 2-3 | แรงจูงใจในการเล่นเกมของเกมเมอร์ปี 2021 | 24 |
| 2-4 | กระบวนการทำงานในการดึงข้อมูลของผู้อ่านให้ได้ตรงกับผู้ใช้งานมากที่สุด | 29 |
| 2-5 | แนวคิดการคุกคามข้อผิดพลาดโดยใช้โครงข่ายประสาทส่วนลึก | 30 |
| 2-6 | สถาปัตยกรรมโมเดลธุรกิจอัจฉริยะ | 31 |
| 2-7 | สถาปัตยกรรมระบบผสมผสานส่วนประกอบต่าง ๆ ไว้ด้วยกัน | 33 |
| 2-8 | (a) ศูนย์กลางข้อมูลแบบ POD (Performance Optimized Data Center) (b) ศูนย์กลางข้อมูลแบบผสมผสานส่วนประกอบ (Composable Systems) | 34 |
| 2-9 | ระบบทดสอบแบบผสมผสาน (Composable Test System) | 34 |
| 2-10 | การกำหนดส่วนประกอบของระบบ CPU offload และ DL Model R&D workloads | 35 |
| 2-11 | (a) การวางเซิร์ฟเวอร์แบบดั้งเดิม (b) การวางเซิร์ฟเวอร์แบบผสมผสาน | 35 |
| 2-12 | ทักษะ 8 ทักษะของความฉลาดทางดิจิทัล | 38 |
| 3-1 | แผนภาพขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย | 48 |
| 3-2 | แผนภาพขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยในระยะที่ 1 | 50 |
| 3-3 | แผนภาพขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยในระยะที่ 2 | 53 |
| 3-4 | แผนภาพขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยในระยะที่ 3 | 54 |
| 3-5 | แผนภาพขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยในระยะที่ 4 | 57 |
| 3-6 | แผนภาพขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยในระยะที่ 5 | 59 |
| 3-7 | แผนภาพขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยในระยะที่ 6 | 61 |