

## สรุปข้อเสนอโครงการพัฒนาตลาดแลกเปลี่ยนสินค้าสำหรับเกม Morning Moon Village ด้วยสกุลเงินบาท (Project Morning Moon Village Market)

### ผู้เสนอ :

- นายอดิสรณ์ กันทะวัง
- E-mail : adisorn.kuntawang@gmail.com
- เบอร์โทรศัพท์ : 092-669-5158

### ข้อมูลที่เสนอ :

ข้อมูลโครงการฯ ฉบับเต็ม มูลค่า 1,000,000 บาท ประกอบด้วย

1. file เอกสาร “โครงการพัฒนาตลาดแลกเปลี่ยนสินค้าสำหรับเกม Morning Moon Village ด้วยสกุลเงินบาท (MMV Market Project) ฉบับสมบูรณ์” จำนวน 45 หน้า
2. file html ที่ใช้ในการ mock up design website ทั้งหมด
3. file prediction ที่ใช้ในการประมาณการผลตอบแทนของโครงการ จำนวน 1 file

### สิ่งที่ส่งมาด้วย :

แบบข้อเสนอโครงการและรายละเอียดเกี่ยวกับโครงการฯ จำนวน 4 หน้า

### ประเด็นที่ต้องการให้พิจารณา :

1. ขอให้ผู้รับเสนอ พิจารณาลงทุนในโครงการฯ
2. หากโครงการนี้ ผู้รับเสนอมีความสนใจ สามารถติดต่อเพื่อขอรายละเอียดหรืออนุญาตให้มีการเข้าชี้แจงและอธิบายเกี่ยวกับโครงการฯ

## แบบข้อเสนอโครงการพัฒนาตลาดแลกเปลี่ยนสินค้าสำหรับเกม Morning Moon Village ด้วยสกุลเงินบาท (Project Morning Moon Village Market)

### 1. ชื่อโครงการ

โครงการพัฒนาตลาดแลกเปลี่ยนสินค้าสำหรับเกม Morning Moon Village ด้วยสกุลเงินบาท (MMV Market Project)

### 2. วงเงินงบประมาณ

ไม่เกิน 4.9 ล้านบาท

### 3. หลักการและเหตุผล

ปัจจุบัน เกมที่มีการใช้เทคโนโลยี blockchain กำลังได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ในประเทศไทย หลายองค์กรก็มีการตื่นตัวสำหรับวงการนี้ จนนำไปสู่การพัฒนาเกมที่ชื่อว่า Morning Moon Village ซึ่งพัฒนาบน Bitkub Chain กำลังเป็นที่นิยมอย่างมากสำหรับผู้เล่นชาวไทย โดยสาเหตุหลักของความนิยม คือ ผู้เล่นสามารถสร้างรายได้จากการเล่นเกมได้โดยไม่ต้องใช้เงินลงทุน ทำให้ผู้เล่นที่มีเงินลงทุนจำนวนไม่มากนักเข้ามาเล่นเกมอย่างล้นหลาม

นอกจากนี้ ตัวเกมยังออกแบบ item ในเกมให้อยู่ในรูปแบบ token และ NTF จึงทำให้สามารถแลกเปลี่ยนหรือโอนไปยังผู้เล่นอื่นได้ โดยการแลกเปลี่ยนนี้ ผู้เล่นทั้ง 2 คน จะต้องมีการตกลงกันนอก plat form ของเกม และทำการโอนของไปให้ผู้เล่นอีกคน จึงทำให้มีโอกาสในการโกงเกิดขึ้น ซึ่งปัจจุบัน มีการพัฒนา website เพื่อให้การแลกเปลี่ยนไม่มีโอกาสโกง ชื่อว่า Megaland.io ซึ่งจะเป็นการซื้อหรือขายผ่าน cryptocurrency แทน แม้กระนั้น website ดังกล่าว ก็ยังไม่เป็นที่นิยมนัก เนื่องจาก ยอดเงินที่มีการตกลงซื้อขายส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปของเงินบาท และทาง website ดังกล่าว ไม่อนุญาตให้ทำการซื้อขายผ่านเงินบาท

ดังนั้น จึงมีการคิดวิธีเชื่อมโยงกันระหว่าง การแลกเปลี่ยน item ของเกมและการชำระเงินในสกุลเงินบาท เพื่อให้สามารถชำระเงินได้อย่างคล่องแคล่ว และป้องกันการโกงได้อีกด้วย

### 4. วิธีดำเนินการ

1. ศึกษารูปแบบวิธีการเล่นเกม รูปแบบของเกม รวมไปถึงวิธีการแลกเปลี่ยน item ของผู้เล่นทั่วไปผ่านทาง Facebook Group
2. ค้นหาและออกแบบ รูปแบบและวิธีการที่เหมาะสมสำหรับการแก้ไขปัญหาในการแลกเปลี่ยน
3. ทดสอบ mock-up website และความเชื่อมโยงกันของ website
4. ประเมินมูลค่าของโครงการด้วยวิธี Cost Benefit Analysis

## 5. แผนการดำเนินการ

โครงการนี้มีแผนการดำเนินการ 2 ช่วง คือ ช่วงการพัฒนา website และช่วงการให้บริการ website โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ช่วงการพัฒนา Website มีระยะเวลาไม่เกิน 1 เดือน แบ่งออกเป็นขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

การดำเนินการ	สัปดาห์ที่ 1	สัปดาห์ที่ 2	สัปดาห์ที่ 3	สัปดาห์ที่ 4
1. การพัฒนา Website และฐานข้อมูล	X			
2. การพัฒนาเหรียญ (Tokenomics)	X			
3. การพัฒนาระบบชำระเงิน (QR Code Payment)	X			
4. การรวมข้อมูลและการทดสอบ	X	X	X	X

หมายเหตุ : การพัฒนาในขั้นตอน 1 – 3 เป็นการพัฒนาโดย Outsourcse อ้างอิงข้อมูลจาก fastwork

2. ช่วงการให้บริการ website มีระยะเวลาประมาณการไว้ที่ 5 ปี ทั้งนี้ ขึ้นอยู่ภาวะตลาดในอนาคต

## 6. งบประมาณ

โครงการนี้คาดว่าจะมีการใช้งบประมาณ จำนวนรวมไม่เกิน 1.15 ล้านบาท โดยมีรายละเอียดดังนี้

การดำเนินการ		งบประมาณสูงสุด (บาท)
1. การพัฒนา Website และฐานข้อมูล		110,000
1.1 การพัฒนา Website	100,000	
1.2 การเช่า web hosting	10,000	
2. การพัฒนาเหรียญ (Tokenomics)		40,000
3. การพัฒนาระบบชำระเงิน (QR Code Payment)		(รวมกับข้อ 1.1)
4. การรวมข้อมูลและการทดสอบ		(รวมกับข้อ 1.1)
5. คำนวณเสนอโครงการ		1,000,000
6. เหรียญ KUB สำรอง	7,500 KUB	3,750,000
7. ค่าใช้จ่ายรายเดือนสำหรับนักพัฒนา	200,000	
- 1 Full Stack Developer	100,000	
- 2 Junior Developer	100,000	
<b>รวม</b>		<b>4,900,000</b>

## 7. ผลตอบแทนทางการเงิน

สำหรับกรณี base case มีข้อสมมติฐาน ดังนี้

1. หลังจากเปิดให้บริการในวันแรก จะมีผู้ใช้งานจำนวน 100 คน
2. ผู้ใช้งานวันถัดไป จะเพิ่มขึ้นวันละ 100 คน
3. มีการกำหนด maximum user ไว้ที่ 50,000 คน
4. กำไร / item / transaction มูลค่าเท่ากับ 0.5 บาท
5. คำนวณด้วยการแลกเปลี่ยน 1 transaction / 1 user / 1 วัน
6. รายการค่าใช้จ่าย ตามที่ได้กล่าวไว้แล้วข้างต้น

จากข้อสมมติฐานดังกล่าว สามารถคำนวณระยะเวลาคืนทุนอยู่ที่ 13 เดือน รายละเอียดดังนี้

จำนวน transaction / user / วัน	ระยะเวลาคืนทุน
1 Transaction	13 เดือน
2 Transaction	8 เดือน
3 Transaction	6 เดือน
4 Transaction	5 เดือน
5 Transaction	5 เดือน

จากการคำนวณ IRR ของโครงการ สามารถสรุปได้ดังนี้

	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
IRR	-5%	8%	10%	10%	10%

## 8. ข้อจำกัดทางกฎหมาย

ลักษณะของการออก token ของโครงการนี้ จัดเป็น digital token ประเภท utility token พร้อมใช้เนื่องจาก สามารถนำ token นี้มาใช้สิทธิ์ในการจ่ายแทนค่าธรรมเนียมใน website ได้เท่านั้น ไม่สามารถแลกเปลี่ยนกับสิ่งอื่นได้ อีกทั้ง ยังไม่เข้าข่าย investment token เนื่องจากผู้ถือจะไม่ได้รับสิทธิประโยชน์ใด ๆ เพิ่มเติมเมื่อถือ token ในระยะยาว

ดังนั้น จึงไม่เข้าข่าย token ที่ ก.ล.ต. ต้องเข้ามาดูแลหรือกำกับ

### การอ้างอิง

<https://www.sec.or.th/TH/Template3/Articles/2564/220364.pdf>

### ข้อมูลผู้เสนอโครงการ

ชื่อ : นายอดิสรณ์ กันทะวัง  
การทำงาน : กำลังศึกษาระดับปริญญาเอก คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์  
ความสนใจ : block chain, cryptocurrency

### ประวัติการทำงาน

2562 – 2564 ทีมพัฒนาระบบบริหารการเงินการคลังภาครัฐแบบอิเล็กทรอนิกส์รูปแบบใหม่ (New GFMIS)  
กระทรวงการคลัง  
2561 บริษัทบริหารสินทรัพย์กรุงเทพ จำกัด มหาชน  
2558 – 2560 สำนักงานบริหารหนี้สาธารณะ กระทรวงการคลัง