



## แบบเสนอเค้าโครงการงาน

**ชื่อโครงการ** การพัฒนาระบบช่วยผู้สร้างคอนเทนต์รับรายได้จากการสนับสนุนของผู้ติดตาม

**รายชื่อผู้จัดทำโครงการ** นายธนพล พ่ออามาตย์ ปวช.3 สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

ประเภทวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

**ครูผู้สอนโครงการ** นางปวันรัตน์ ชันแก้ว

**ครูที่ปรึกษาโครงการ** นายอดุล ศรีภักดี

นางสาวณิษฐกุล กาญจนกันท์

**หัวหน้าแผนก/สาขาวิชา** นายอดุล ศรีภักดี

### หลักการและเหตุผล

ในยุคดิจิทัลที่การสร้างสรรคคอนเทนต์เป็นสิ่งสำคัญในการสื่อสารและการสร้างชุมชนออนไลน์ เทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการพัฒนาแพลตฟอร์มที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้สร้างคอนเทนต์และผู้สนับสนุนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ระบบ FluffyDonate ถูกออกแบบมาเพื่อสนับสนุนผู้สร้างคอนเทนต์ให้สามารถสร้างรายได้จากการสนับสนุนของผู้ติดตาม ด้วยการสร้างแพลตฟอร์มที่เป็นมิตรต่อผู้ใช้ ใช้งานง่าย และมีรูปแบบการใช้งานที่ตอบสนองต่อความต้องการของทั้งผู้สร้างคอนเทนต์และผู้สนับสนุน โดยพิจารณาจากปัจจัยสำคัญ คือ ความต้องการของตลาด ในยุคที่การสร้างสรรคคอนเทนต์มีความสำคัญ ผู้สร้างคอนเทนต์ต้องการช่องทางในการสร้างรายได้ที่มีประสิทธิภาพ เพื่อสนับสนุนการทำงานและการพัฒนาคอนเทนต์ที่มีคุณภาพ การสนับสนุนทางการเงินจากผู้ติดตามมักต้องการแสดงความชื่นชมต่อผู้สร้างคอนเทนต์ผ่านการสนับสนุนทางการเงิน ซึ่งช่วยให้ผู้สร้างสามารถทำงานต่อไปได้ โดยระบบนี้จะทำให้การสนับสนุนเป็นเรื่องง่าย ระบบนี้มีเป้าหมายในการสร้างและรักษาความสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้ติดตามช่วยให้เกิดชุมชนที่เข้มแข็งและมีส่วนร่วม ทำให้ผู้สร้างคอนเทนต์รู้สึกได้รับการสนับสนุนจากผู้ติดตามอย่างมีประสิทธิภาพ การเข้าถึงข้อมูล ผู้สร้างคอนเทนต์จะได้รับข้อมูล และ การตอบสนองที่มีค่าในการพัฒนาคอนเทนต์ของตน ซึ่งช่วยให้สามารถปรับปรุงและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ และตอบสนองต่อความต้องการของผู้ติดตามด้วยการผสมผสานระหว่างหลักการและเหตุผลเหล่านี้ระบบอย่างแท้จริง

## วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการใช้งานสนับสนุนที่หลากหลายของระบบช่วยผู้สร้างคอนเทนต์รับรายได้จากการสนับสนุนของผู้ติดตาม (Fluffy Donate)
2. เพื่อศึกษาคุณภาพของการพัฒนาระบบช่วยผู้สร้างคอนเทนต์รับรายได้จากการสนับสนุนของผู้ติดตาม (Fluffy Donate)
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งานระบบช่วยผู้สร้างคอนเทนต์รับรายได้จากการสนับสนุนของผู้ติดตาม (Fluffy Donate)

## ขอบเขตของโครงการ

การพัฒนาระบบ FluffyDonate จะมีขอบเขตที่ชัดเจนเพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ โดยแบ่งออกเป็นด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. รูปแบบการทำงานหลักของระบบ
  - 1.1 การสร้างโปรไฟล์สำหรับผู้สร้างคอนเทนต์
  - 1.2 ระบบการสนับสนุนทางการเงิน (เช่น บริจาคแบบครั้งเดียว, การสนับสนุนรายเดือน)
  - 1.3 รูปแบบการทำงานการติดตามและแสดงผลการสนับสนุน
  - 1.4 ระบบการแจ้งเตือนและการตอบกลับเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สร้างคอนเทนต์และผู้ติดตาม
2. กลุ่มเป้าหมาย
  - 2.1 ผู้สร้างคอนเทนต์ในหลากหลายแพลตฟอร์ม (เช่น YouTube, Facebook, Twitch)
  - 2.2 ผู้ติดตามและแฟนคลับที่ต้องการสนับสนุนผู้สร้างคอนเทนต์ที่ตนชื่นชอบ
3. เทคโนโลยีที่ใช้
  - 3.1 ใช้เทคโนโลยีเว็บ JavaScript Syntax eXtension สำหรับการพัฒนาอินเทอร์เน็ตเพช
  - 3.2 ระบบฐานข้อมูล (เช่น MySQL, MongoDB) สำหรับการจัดเก็บข้อมูลผู้ใช้และการสนับสนุน
  - 3.3 API สำหรับการเชื่อมต่อกับแพลตฟอร์มอื่น ๆ หากจำเป็น
  - 3.4 Visual Studio Code เป็นเครื่องมือหลักสำหรับการเขียนโค้ด เนื่องจากมีความยืดหยุ่นสูง
4. ระยะเวลาในการพัฒนา
  - 4.1 กำหนดระยะเวลาในการพัฒนาทั้งหมดประมาณ 4 เดือน แบ่งออกเป็นขั้นตอนการวิจัย ออกแบบ พัฒนา ทดสอบ แก้ไขข้อผิดพลาด และเปิดตัว
5. ขอบเขตการตลาด
  - 5.1 การทำการตลาดผ่านโซเชียลมีเดียและช่องทางต่าง ๆ เพื่อโปรโมตแพลตฟอร์ม
  - 5.2 การสร้างคอนเทนต์ที่ดึงดูดผู้ใช้เพื่อส่งเสริมให้ผู้ติดตามเข้ามาสนับสนุน
6. การประเมินผล
  - 6.1 การเก็บข้อมูลและฟีดแบ็กจากผู้ใช้เพื่อตรวจสอบความพึงพอใจและประสิทธิภาพของระบบ
  - 6.2 การวิเคราะห์ข้อมูลการใช้งานเพื่อปรับปรุงระบบในอนาคต

7. โครงสร้างในส่วนของผู้ดูแลระบบ ประกอบด้วย

7.1 การจัดการข้อมูลผู้ใช้งาน

7.1.1 เพิ่ม ลบ แก้ไขข้อมูล

7.1.2 ตรวจสอบข้อมูลของผู้ใช้งาน

7.1.3 อนุมัติหรือยกเลิกการใช้งานของผู้ใช้งาน

7.2 การรายงานและติดตามข้อมูลการโดนเนท

7.2.1 ตรวจสอบข้อมูลการโดนเนท

7.2.2 ตรวจสอบการรายงานของผู้ใช้งาน

7.2.3 วิเคราะห์ข้อมูลและตรวจสอบผลรวมการโดนเนทของแต่ละเดือนของผู้ใช้งาน

8. โครงสร้างในส่วนของผู้ใช้งานระบบ ประกอบด้วย

8.1 การลงทะเบียนเพื่อขอใช้งานระบบ

8.1.1 สามารถลงทะเบียนเข้าใช้งานระบบได้

8.2 การเข้าสู่ระบบ

8.2.1 เข้าใช้งานระบบ

8.3 การออกจากระบบ

8.3.1 ออกจากระบบ

8.4 การแก้ไขข้อมูลส่วนตัว

8.4.1 แก้ไขชื่อผู้ใช้ และข้อมูลส่วนตัว

8.4.2 แก้ไขช่องทางการชำระเงิน

8.5 การเปลี่ยนรหัสผ่าน

8.5.1 เปลี่ยนรหัสผ่าน

8.6 การค้นหาข้อมูลผู้ใช้งาน

8.6.1 ค้นหาหน้าโดนเนทของผู้คอนเทนต

8.7 การดูข้อมูลการโดนเนทจากผู้ติดตาม

8.7.1 ดูข้อมูลการโดนเนทในแต่ละเดือน

8.8 การแสดงข้อมูลโดนเนทที่ได้รับจากผู้สนับสนุน

8.8.1 รับข้อมูลการโดนเนทมาแสดงแบบ Realtime

8.9 การให้ข้อเสนอแนะแก่ผู้ดูแลระบบ

8.9.1 ส่งข้อความเสนอแนะในการพัฒนาระบบให้ผู้ดูแลระบบ

8.10 การโดนเนทและตรวจการชำระเงิน

8.10.1 ตรวจสอบการชำระเงิน

8.10.2 ส่งข้อความให้ผู้สร้างคอนเทนต

แนวความคิดในการออกแบบโครงงาน

แนวความคิดในการออกแบบโครงงานแบ่งออกเป็น 6 ขั้นตอนดังนี้

- 1. การสร้างประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience) ที่ดี
- 2. ฟีเจอร์ที่ตอบโจทย์ความต้องการ
- 3. การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้สร้างคอนเทนต์และผู้ติดตาม
- 4. การใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม
- 5. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการพัฒนา
- 6. การตลาดและการสร้างแบรนด์

แหล่งความรู้ / เอกสารอ้างอิง

TailwindUI. (2562). CSS Framework. 17 ตุลาคม 2567. จาก <https://tailwindui.com/documentation>

ExpressJS. (2552). ExpressJS. 17 ตุลาคม 2567. จาก <https://www.borntodev.com/2023/11/04/express-js-คืออะไร/>

ViteJS. (2563). Framework ReactJS. 17 ตุลาคม 2567. จาก <https://vite.dev/guide/>

Prisma. (2557). Prisma Client API reference. 17 ตุลาคม 2567. จาก <https://prisma.io/docs/orm/reference/prisma-client-reference>

TipMe. (2532). TipMe. 17 ตุลาคม 2567. จาก <https://tipme.in.th/>

MariaDB. (2552). MariaDB คืออะไร. 17 ตุลาคม 2567. จาก <https://km.cc.swu.ac.th/archives/4177>

NodeJS. (2552). NodeJS คือ อะไร. 17 ตุลาคม 2567. จาก <https://blog.openlandscape.cloud/nodejs>

ประมาณการวัสดุ-อุปกรณ์ในการทำโครงงาน

ที่	รายการ	จำนวน	ราคาที่สามารถซื้อได้		ชื่อร้านค้าและหมายเลขโทรศัพท์ (ถ้ามี)
			หน่วยละ (บาท)	รวม (บาท)	
1	กระดาษ A4	2 รีม	110	220	-
2	ค่าสื่อบันทึกข้อมูล	1 ชุด	100	100	-
3	จัดพิมพ์เอกสารรูปเล่ม	2 เล่ม	250	500	-
รวมทั้งสิ้น				820	

## วิธีดำเนินงาน

กิจกรรม/ ขั้นตอนการ ดำเนินงาน	ระยะเวลาดำเนินงาน (สัปดาห์ที่)																				หมายเหตุ
	เดือน				เดือน				เดือน				เดือน				เดือน				
	ต.ค. 67				พ.ย. 67				ธ.ค. 67				ม.ค. 68				ก.พ. 68				
ขั้นเตรียมการ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
หาหัวข้อโครงการ																					
นำเสนอหัวข้อ โครงการ																					
ศึกษาและรวบรวม ข้อมูล																					
ขั้นดำเนินการ																					
วิเคราะห์และ ออกแบบ ระบบงาน																					
พัฒนาระบบ																					
ทดสอบระบบ																					
แก้ไข ข้อผิดพลาด																					
ขั้นสรุปและ ประเมินผล																					
สรุปโครงการ																					
จัดทำรูปเล่ม โครงการ																					

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการทำโครงการ

1. ได้รับความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาระบบช่วยผู้สร้างคอนเทนต์รับรายได้จากการ สนับสนุนของผู้ติดตาม (FluffyDonate)
2. ทำให้สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ในสิ่งที่สนใจร่วมกันได้
3. ผู้ติดตามรู้สึกมีส่วนร่วมและสามารถสนับสนุนผู้สร้างคอนเทนต์ที่ตนชื่นชอบ
4. ผู้สร้างคอนเทนต์สามารถสร้างรายได้จากการสนับสนุนของผู้ติดตาม
5. ระบบที่มีความเสถียรและใช้งานง่าย สามารถตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้