



แบบเสนอเค้าโครงโครงการ

ชื่อโครงการ การพัฒนาระบบช่วยผู้สร้างคอนเทนต์รับรายได้จากการสนับสนุนของผู้ติดตาม

รายชื่อผู้จัดทำโครงการ นายธนพล พ่ออามาตย์ ปวช.3 สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
ประเภทวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ครูผู้สอนโครงการ นางปวันรัตน์ ชันแก้ว

ครูที่ปรึกษาโครงการ นายอดุล ศรีภักดี
นางสาวณิษฐกุล กาญจนกันท์

หัวหน้าแผนก/สาขาวิชา นายอดุล ศรีภักดี

หลักการและเหตุผล

ในยุคดิจิทัลที่การสร้างสรรค์คอนเทนต์เป็นสิ่งสำคัญในการสื่อสารและการสร้างชุมชนออนไลน์ เทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการพัฒนาแพลตฟอร์มที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้สร้างคอนเทนต์และผู้สนับสนุนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ระบบ FluffyDonate ถูกออกแบบมาเพื่อสนับสนุนผู้สร้างคอนเทนต์ให้สามารถสร้างรายได้จากการสนับสนุนของผู้ติดตาม ด้วยการสร้างแพลตฟอร์มที่เป็นมิตรต่อผู้ใช้ ใช้งานง่าย และมีรูปแบบการใช้งานที่ตอบสนองต่อความต้องการของทั้งผู้สร้างคอนเทนต์และผู้สนับสนุน โดยพิจารณาจากปัจจัยสำคัญ คือ ความต้องการของตลาด ในยุคที่การสร้างสรรค์คอนเทนต์มีความสำคัญ 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 สำหรับการพัฒนาอินเทอร์เน็ตเฟช
 - 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 ลบ แก้ไขข้อมูล
 - 7.1.2 ตรวจสอบข้อมูลของผู้ใช้งาน
 - 7.1.3 อนุมัติหรือยกเลิกการใช้งานของผู้ใช้งาน
 - 7.2 การรายงานและติดตามข้อมูลการโดนเหตุ
 - 7.2.1 ตรวจสอบข้อมูลการโดนเหตุ
 - 7.2.2 ตรวจสอบการรายงานของผู้ใช้งาน
 - 7.2.3 วิเคราะห์ข้อมูลและตรวจสอบผลรวมการโดนเหตุของแต่ละเดือนของผู้ใช้งาน
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 ข้อมูลส่วนตัว และการเปลี่ยนรูปภาพประจำตัว
 - 8.4.2 แก้ไขช่องทางการชำระเงิน
 - 8.5 การเปลี่ยนรหัสผ่าน
 - 8.5.1 เปลี่ยนรหัสผ่าน
 - 8.6 การค้นหาผู้ใช้งานตามชื่อ
 - 8.6.1 ค้นหาหน้าโดนเหตุของผู้คอนเทนต
 - 8.7 การดูข้อมูลการโดนเหตุจากผู้ติดตาม
 - 8.7.1 ดูข้อมูลการโดนเหตุในแต่ละเดือน
 - 8.8 การแสดงข้อมูลโดนเหตุที่ได้รับจากผู้สนับสนุน
 - 8.8.1 รับข้อมูลการโดนเหตุมาแสดงแบบ Realtime
 - 8.9 การให้ข้อเสนอแนะแก่ผู้ดูแลระบบ
 - 8.9.1 ส่งข้อความเสนอแนะในการพัฒนาระบบให้ผู้ดูแลระบบ
 - 8.10 การโดนเหตุและตรวจการชำระเงิน
 - 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-อุปกรณ์ในการทำโครงการ

ที่	รายการ	จำนวน	ราคาที่สามารถซื้อได้		ชื่อร้านค้าและ หมายเลขโทรศัพท์ (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				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
ขั้นเตรียมการ																					
หาหัวข้อโครงการ																					
นำเสนอหัวข้อ โครงการ																					
ศึกษาและรวบรวม ข้อมูล																					
ขั้นดำเนินการ																					
วิเคราะห์และ ออกแบบ ระบบงาน																					
พัฒนาระบบ																					
ทดสอบระบบ																					
แก้ไข ข้อผิดพลาด																					
ขั้นสรุปและ ประเมินผล																					
สรุปโครงงาน																					
จัดทำรูปเล่ม โครงงาน																					

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการทำโครงการ

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