

1. ชื่อโครงการ

AI ช่วยบริหารร้านเกม/คาเฟ่อีสปอร์ต: ผู้จัดการหลังบ้านอัจฉริยะ

2. วัตถุประสงค์ของโครงการ

- เพื่อทดลองใช้ ChatGPT ในการบริหารจัดการร้านเกม/คาเฟ่อีสปอร์ต
- เพื่อศึกษาความเป็นไปได้ในการใช้ AI สำหรับการวางแผนกิจกรรม การตลาด และการตอบคำถามลูกค้า
- เพื่อออกแบบแนวทางการพัฒนาเครื่องมือ AI สำหรับร้านเกมในอนาคต

3. แนวคิดธุรกิจจำลอง (Business Concept)

- ประเภทธุรกิจ: คาเฟ่อีสปอร์ต (Esports Café)
- กลุ่มเป้าหมาย: นักเรียน นักศึกษา วัยทำงานที่สนใจเกมและกีฬาอีสปอร์ต
- ปัญหาทางธุรกิจที่ต้องการแก้ไข:
 - การจัดการเวลาจัดกิจกรรมทัวร์นาเมนต์
 - การวิเคราะห์ความต้องการลูกค้า
 - การจัดโปรโมชั่นให้เหมาะสมกับพฤติกรรมผู้ใช้งาน
 - การตอบคำถามลูกค้าอย่างมีประสิทธิภาพ

4. ข้อมูลพื้นฐานของแบรนด์จำลอง

- ชื่อแบรนด์: GigaPlay Esport Café
- โลโก้และแนวคิดการออกแบบ:
 - ใช้ภาพ AI ช่วยออกแบบโลโก้เป็นรูปคอนโทรลเลอร์ที่มีเอฟเฟกต์ดิจิทัลผสมผสานฟอนต์ทันสมัย
- จุดขาย (USP):
 - คาเฟ่เกมที่จัดแข่งอีสปอร์ตเป็นประจำ พร้อมระบบสมาชิกอัจฉริยะ
 - บริการเป็นกันเอง + ระบบตอบแชทอัตโนมัติ + กิจกรรมรายเดือนที่ปรับตามพฤติกรรมลูกค้า

5. บทบาทของ ChatGPT / AI ในธุรกิจจำลอง

ใช้ ChatGPT เพื่อ:

- สร้างคอนเทนต์โปรโมตกิจกรรมบน Facebook / IG
- คิดแคมเปญโปรโมชันตามฤดูกาลหรือตามเทรนด์เกม
- วิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจ
- สร้าง chatbot จำลองเพื่อตอบคำถาม เช่น ค่าบริการ เวลาเปิด-ปิด โปรโมชัน
- เขียนอีเมลเชิญลูกค้ากลับมาใช้บริการ
- สรุปข้อมูลพฤติกรรมลูกค้าเบื้องต้นจากบทสนทนา

6. การออกแบบและทดลองใช้งาน (Implementation)

ตัวอย่าง Prompt และผลลัพธ์:

Prompt 1:

“ช่วยคิดแคมเปญโปรโมตร้านเกมสำหรับช่วงเปิดเทอม ที่ดึงดูดนักเรียนมัธยม”

ผลลัพธ์:

“Back to School Battle! มาเล่นเกมหลังเลิกเรียน รับพรีน้ำ 1 แก้ว และสิทธิ์ลงแข่งเกม LoL / Valorant ซึ่งของรางวัลทุกสัปดาห์”

Prompt 2:

“ช่วยสร้างบทสนทนาของ chatbot สำหรับตอบคำถามลูกค้าเกี่ยวกับค่าบริการ”

ผลลัพธ์:

ลูกค้า: สวัสดีครับ ร้านเปิดกี่โมง

Bot: สวัสดีครับ GigaPlay เปิดทุกวัน 10.00 - 23.00 น. ครับ

ลูกค้า: ค่าชั่วโมงละเท่าไร

Bot: ชั่วโมงละ 30 บาทครับ แต่ถ้าซื้อเป็นแพ็คเกจ 5 ชั่วโมง ลดเหลือ 120 บาทครับ

Prompt 3:

“ช่วยวิเคราะห์ผลแบบสอบถามความพึงพอใจจากลูกค้า 50 คน โดยสรุปเป็นข้อเสนอแนะ”

ผลลัพธ์:

- ลูกค้าชอบกิจกรรมแข่งขันรายเดือน แต่เสนอให้เพิ่มความถี่
- อยากให้ร้านเปิดโหมดเกมอื่น ๆ เพิ่ม เช่น เกมแนว FPS ใหม่ ๆ
- ลูกค้าชอบระบบสะสมแต้มและเสนอให้มีของแลกเพิ่ม

การวิเคราะห์ผลที่ได้ว่าตอบโจทย์ธุรกิจหรือไม่

7. ผลลัพธ์และการวิเคราะห์

- ประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้ ChatGPT:
 - ลดเวลาในการคิดแคมเปญ
 - สร้างบทสนทนา chatbot ได้สะดวก
 - ได้ข้อมูลเชิงลึกจากแบบสอบถามอย่างรวดเร็ว
- ข้อจำกัด:
 - บางข้อความยังไม่ตรงกลุ่มเป้าหมาย 100%
 - ไม่สามารถเข้าถึงระบบข้อมูลลูกค้าจริงได้ (ต้องทำงานร่วมกับระบบหลังบ้านเพิ่มเติม)
- ข้อเสนอแนะ:
 - หากใช้จริงควรมีการปรับแต่งภาษาให้เข้ากับโทนแบรนด์
 - อาจรวมเข้ากับระบบจอง/CRM เพื่อให้ AI วิเคราะห์ข้อมูลได้แม่นยำขึ้น

8. แนวทางพัฒนาและต่อยอด

- พัฒนา ChatGPT ร่วมกับ API การจองเครื่อง/ที่นั่ง
- ทำระบบสะสมแต้มอัตโนมัติและให้ AI แนะนำรางวัล
- เชื่อมระบบกับ LINE OA หรือ Facebook Messenger
- ขยายไปยังบริการ live support สำหรับลูกค้าในร้าน
- ใช้ AI วิเคราะห์แนวโน้มเกมที่กำลังมาแรงเพื่อจัดกิจกรรมล่วงหน้า

9. บทสรุปของโครงการ

โครงการนี้แสดงให้เห็นว่า ChatGPT สามารถเป็นเครื่องมือช่วยบริหารจัดการร้านเกมหรือคาเฟ่อีสปอร์ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตั้งแต่การวางแผนการตลาด การตอบลูกค้า ไปจนถึงการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพฤติกรรม โครงการนี้จึงเป็นจุดเริ่มต้นของการนำ AI มาใช้จริงในธุรกิจบริการแนวใหม่ ที่ต้องการความเร็ว ความยืดหยุ่น และการปรับตัวเข้ากับพฤติกรรมผู้บริโภคยุคดิจิทัล

10. ภาคผนวก

ตัวอย่าง Prompt และผลลัพธ์:

Prompt 1:

“ช่วยคิดแคมเปญโปรโมตร้านเกมสำหรับช่วงเปิดเทอม ที่ดึงดูดนักเรียนมัธยม”

ผลลัพธ์:

“Back to School Battle! มาเล่นเกมหลังเลิกเรียน รับฟรีน้ำ 1 แก้ว และสิทธิ์ลงแข่งเกม LoL / Valorant ซึ่งของรางวัลทุกสัปดาห์”

Prompt 2:

“ช่วยสร้างบทสนทนาของ chatbot สำหรับตอบคำถามลูกค้าเกี่ยวกับค่าบริการ”

ผลลัพธ์:

ลูกค้า: สวัสดีครับ ร้านเปิดกี่โมง

Bot: สวัสดีครับ GigaPlay เปิดทุกวัน 10.00 - 23.00 น. ครับ

ลูกค้า: ค่าชั่วโมงละเท่าไร

Bot: ชั่วโมงละ 30 บาทครับ แต่ถ้าซื้อเป็นแพ็คเกจ 5 ชั่วโมง ลดเหลือ 120 บาทครับ

Prompt 3:

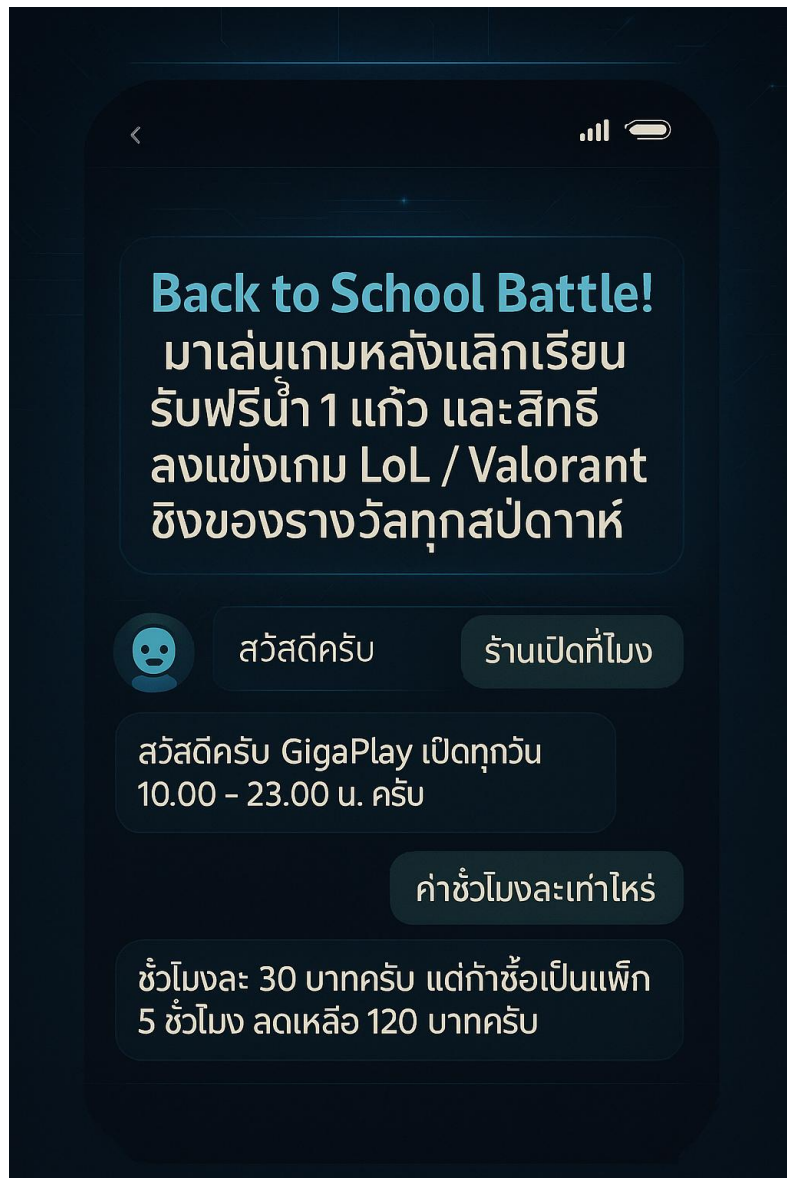
“ช่วยวิเคราะห์ผลแบบสอบถามความพึงพอใจจากลูกค้า 50 คน โดยสรุปเป็นข้อเสนอแนะ”

ผลลัพธ์:

- ลูกค้าชอบกิจกรรมแข่งขันรายเดือน แต่เสนอให้เพิ่มความถี่
- อยากให้ร้านเปิดโหมดเกมอื่น ๆ เพิ่ม เช่น เกมแนว FPS ใหม่ ๆ
- ลูกค้าชอบระบบสะสมแต้มและเสนอให้มีของแลกเพิ่ม



ภาพที่ 10.1 โลโก้จาก AI



ภาพที่ 10.2 บทสนทนา chatbot

GigaPlay

แบบสอบถามความพึงพอใจของลูกค้า

ความคิดเห็นของคุณมีความสำคัญต่อการพัฒนาบริการของเรา

ข้อมูลส่วนตัว

เพศ

☐ ชาย ☐ หญิง ☐ อื่น ๆ

อายุ

กรุณาเลือกช่วงอายุ

สถานะ

กรุณาเลือกสถานะ

ความถี่ในการใช้บริการ

กรุณาเลือกความถี่ในการใช้บริการ

ภาพที่ 10.3 แบบสอบถามความพึงพอใจลูกค้า

ประเมินความพึงพอใจ

กรุณาให้คะแนนความพอใจในแต่ละหัวข้อ (1 = น้อยที่สุด, 5 = มากที่สุด)

1. ความสะดวกสบายของสถานที่และบรรยากาศในร้าน

☐
1
น้อยที่สุด

☐
2
น้อย

☐
3
ปานกลาง

☐
4
มาก

☐
5
มากที่สุด

2. ความสะอาดและความเป็นระเบียบของร้าน

☐
1
น้อยที่สุด

☐
2
น้อย

☐
3
ปานกลาง

☐
4
มาก

☐
5
มากที่สุด

3. ความพร้อมใช้งานของอุปกรณ์และเครื่องคอมพิวเตอร์

☐
1
น้อยที่สุด

☐
2
น้อย

☐
3
ปานกลาง

☐
4
มาก

☐
5
มากที่สุด

4. ความหลากหลายของเกมที่ใช้ให้บริการ

☐
1
น้อยที่สุด

☐
2
น้อย

☐
3
ปานกลาง

☐
4
มาก

☐
5
มากที่สุด

ภาพที่ 10.4 แบบสอบถามความพึงพอใจลูกค้า

6. การให้บริการของพนักงาน

1

2

3

4

5

น้อยที่สุด

น้อย

ปานกลาง

มาก

มากที่สุด

7. ความคุ้มค่าของค่าบริการและโปรโมชั่น

1

2

3

4

5

น้อยที่สุด

น้อย

ปานกลาง

มาก

มากที่สุด

8. ความพึงพอใจโดยรวมต่อการใช้บริการร้าน GigaPlay

1

2

3

4

5

น้อยที่สุด

น้อย

ปานกลาง

มาก

มากที่สุด

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

กรุณาแสดงความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะของคุณที่นี่...

ส่งแบบสอบถาม

ภาพที่ 10.5 แบบสอบถามความพึงพอใจลูกค้า