**1. ชื่อโครงงาน**

**AI ช่วยบริหารร้านเกม/คาเฟ่อีสปอร์ต: ผู้จัดการหลังบ้านอัจฉริยะ**

**2. วัตถุประสงค์ของโครงงาน**

* 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 ช่วยออกแบบโลโก้เป็นรูปคอนโทรลเลอร์ที่มีเอฟเฟกต์ดิจิทัลผสานฟอนต์ทันสมัย
* **จุดขาย (USP):**
  + คาเฟ่เกมที่จัดแข่งอีสปอร์ตเป็นประจำ พร้อมระบบสมาชิกอัจฉริยะ
  + บริการเป็นกันเอง + ระบบตอบแชทอัตโนมัติ + กิจกรรมรายเดือนที่ปรับตามพฤติกรรมลูกค้า

**5. บทบาทของ ChatGPT / AI ในธุรกิจจำลอง**

ใช้ ChatGPT เพื่อ:

* สร้างคอนเทนต์โปรโมตกิจกรรมบน Facebook / IG
* คิดแคมเปญโปรโมชั่นตามฤดูกาลหรือตามเทรนด์เกม
* วิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจ
* สร้าง chatbot จำลองเพื่อตอบคำถาม เช่น ค่าบริการ เวลาเปิด-ปิด โปรโมชั่น
* เขียนอีเมลเชิญลูกค้ากลับมาใช้บริการ
* สรุปข้อมูลพฤติกรรมลูกค้าเบื้องต้นจากบทสนทนา

**6. การออกแบบและทดลองใช้งาน (Implementation)**

**ตัวอย่าง Prompt และผลลัพธ์:**

**Prompt 1:**  
“ช่วยคิดแคมเปญโปรโมตร้านเกมสำหรับช่วงเปิดเทอม ที่ดึงดูดนักเรียนมัธยม”  
**ผลลัพธ์:**  
“Back to School Battle! มาเล่นเกมหลังเลิกเรียน รับฟรีน้ำ 1 แก้ว และสิทธิ์ลงแข่งเกม LoL / Valorant ชิงของรางวัลทุกสัปดาห์”

**Prompt 2:**  
“ช่วยสร้างบทสนทนาของ chatbot สำหรับตอบคำถามลูกค้าเกี่ยวกับค่าบริการ”  
**ผลลัพธ์:**

ลูกค้า: สวัสดีครับ ร้านเปิดกี่โมง  
Bot: สวัสดีครับ GigaPlay เปิดทุกวัน 10.00 - 23.00 น. ครับ  
ลูกค้า: ค่าชั่วโมงละเท่าไหร่  
Bot: ชั่วโมงละ 30 บาทครับ แต่ถ้าซื้อเป็นแพ็ก 5 ชั่วโมง ลดเหลือ 120 บาทครับ

**Prompt 3:**  
“ช่วยวิเคราะห์ผลแบบสอบถามความพึงพอใจจากลูกค้า 50 คน โดยสรุปเป็นข้อเสนอแนะ”  
**ผลลัพธ์:**

* ลูกค้าชอบกิจกรรมแข่งขันรายเดือน แต่เสนอให้เพิ่มความถี่
* อยากให้ร้านเปิดโหมดเกมอื่น ๆ เพิ่ม เช่นเกมแนว 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. บทสรุปของโครงงาน**

โครงงานนี้แสดงให้เห็นว่า ChatGPT สามารถเป็นเครื่องมือช่วยบริหารจัดการร้านเกมหรือคาเฟ่อีสปอร์ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตั้งแต่การวางแผนการตลาด การตอบลูกค้า ไปจนถึงการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพฤติกรรม โครงงานนี้จึงเป็นจุดเริ่มต้นของการนำ 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 ชิงของรางวัลทุกสัปดาห์”

**Prompt 2:**  
“ช่วยสร้างบทสนทนาของ chatbot สำหรับตอบคำถามลูกค้าเกี่ยวกับค่าบริการ”  
**ผลลัพธ์:**

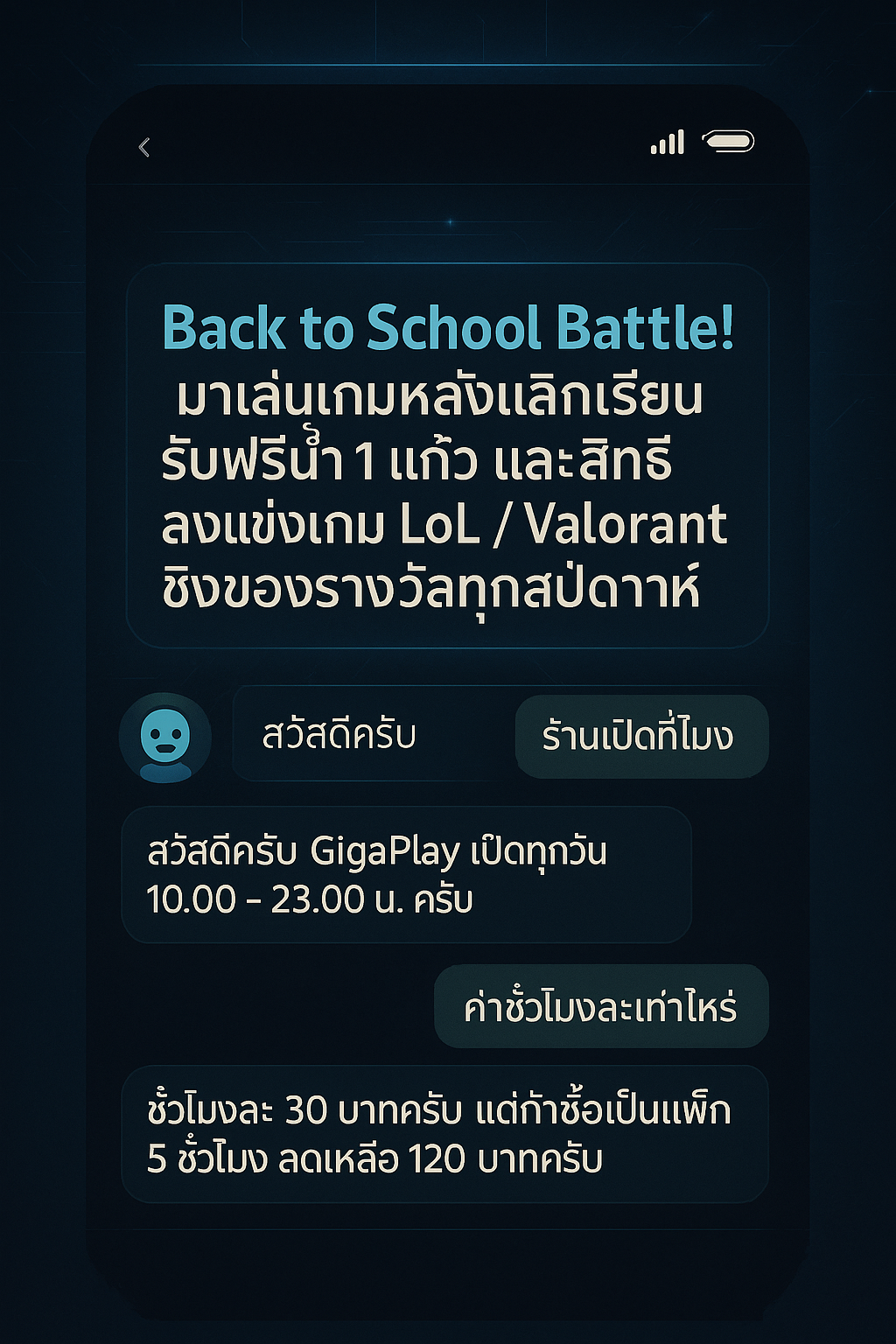
ลูกค้า: สวัสดีครับ ร้านเปิดกี่โมง  
Bot: สวัสดีครับ GigaPlay เปิดทุกวัน 10.00 - 23.00 น. ครับ  
ลูกค้า: ค่าชั่วโมงละเท่าไหร่  
Bot: ชั่วโมงละ 30 บาทครับ แต่ถ้าซื้อเป็นแพ็ก 5 ชั่วโมง ลดเหลือ 120 บาทครับ

**Prompt 3:**  
“ช่วยวิเคราะห์ผลแบบสอบถามความพึงพอใจจากลูกค้า 50 คน โดยสรุปเป็นข้อเสนอแนะ”  
**ผลลัพธ์:**

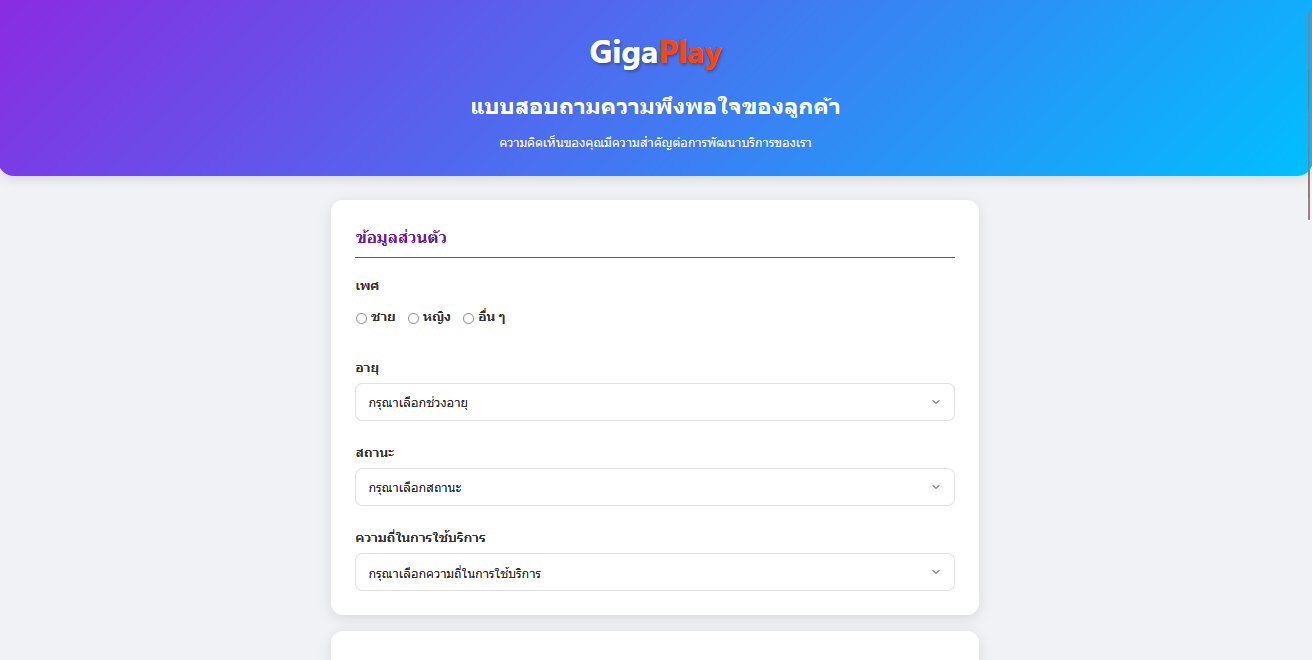
* ลูกค้าชอบกิจกรรมแข่งขันรายเดือน แต่เสนอให้เพิ่มความถี่
* อยากให้ร้านเปิดโหมดเกมอื่น ๆ เพิ่ม เช่นเกมแนว FPS ใหม่ ๆ
* ลูกค้าชอบระบบสะสมแต้มและเสนอให้มีของแลกเพิ่ม



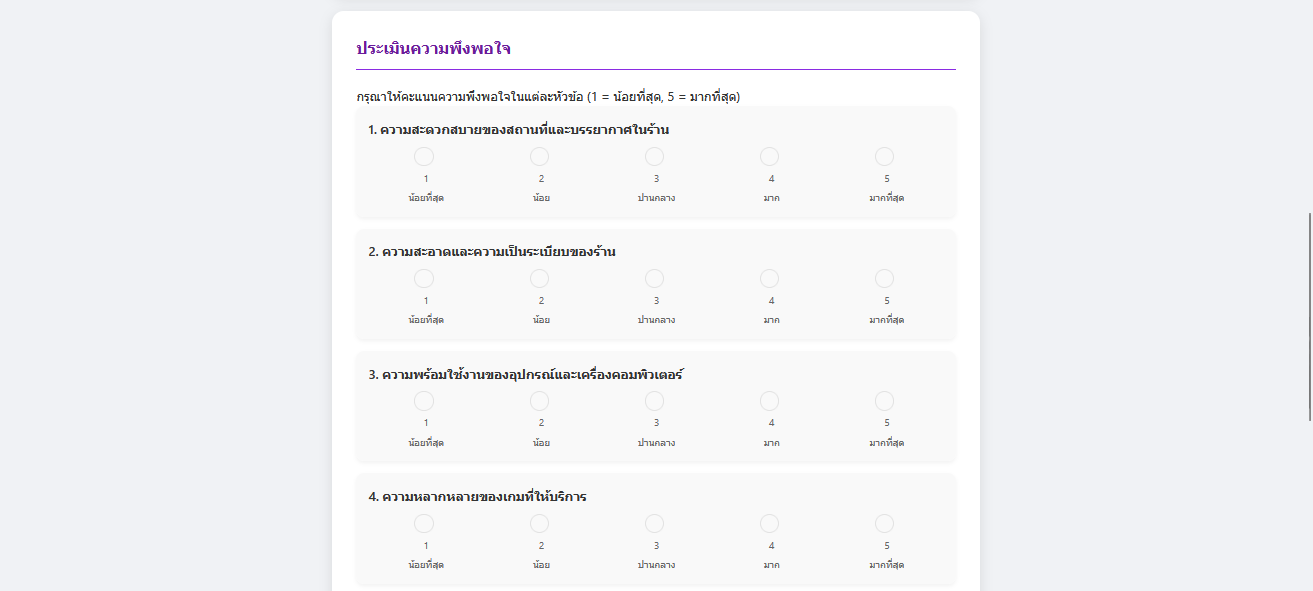
ภาพที่ 10.1 โลโก้จาก AI

****

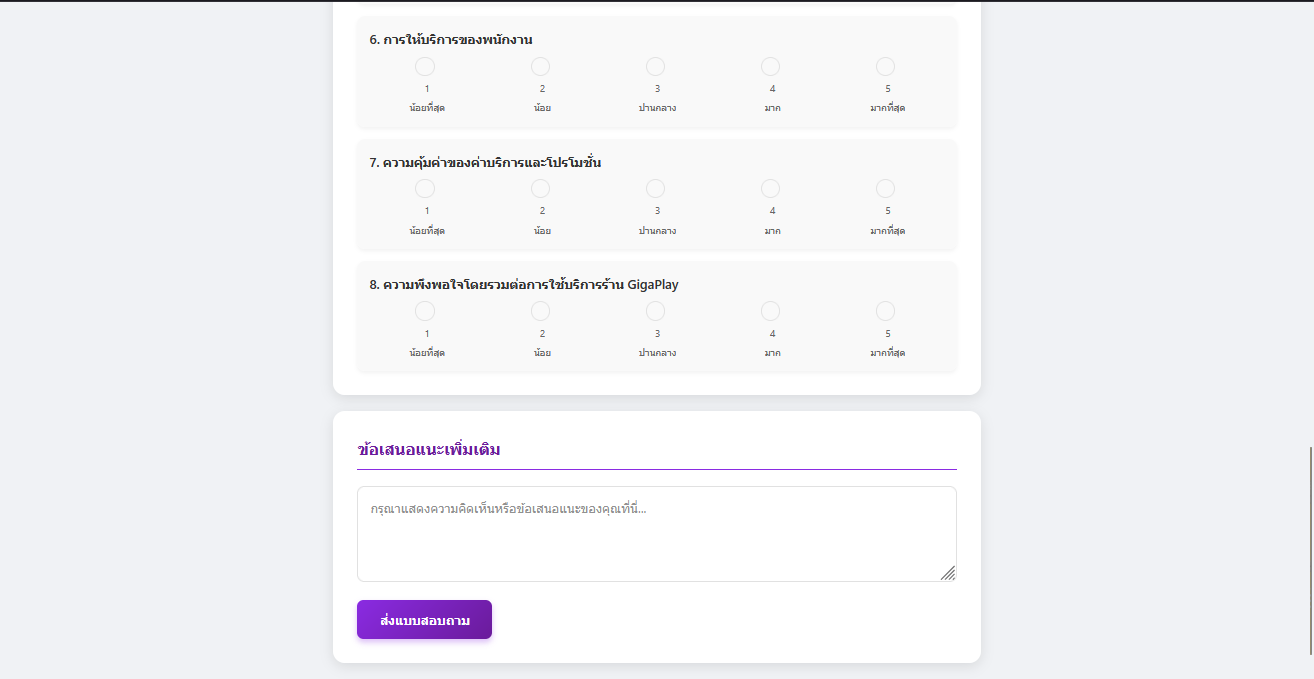
ภาพที่ 10.2 บทสนทนา chatbot



ภาพที่ 10.3 แบบสอบถามความพึงพอใจลูกค้า



ภาพที่ 10.4 แบบสอบถามความพึงพอใจลูกค้า



ภาพที่ 10.5 แบบสอบถามความพึงพอใจลูกค้า