

Finding Peak Performance's Age of Dota 2 Competitive Player

INTRO: กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ หรือการแข่งขันวิดีโอเกมกำลังได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างมากทั่วโลก รวมถึงในประเทศไทย ซึ่งมีการจัดตั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยในปี 2017

SCOPE: โดยขอบเขตการศึกษา คือ จะศึกษาการแข่งขันเกม Tournament ระดับสูงของเกม Dota 2 โดยใช้ข้อมูลจากเว็บไซต์ Liquipedia และ datdota

OBJECTIVE: วัตถุประสงค์ของการศึกษา คือ เพื่อประมาณค่าอายุที่นักแข่งมีประสิทธิภาพสูงสุด ซึ่งอาจแตกต่างกันไปในแต่ละตำแหน่งของผู้เล่น (ผู้เล่นแต่ละทีมมี 5 คนและ แต่ละคนจะมีตำแหน่งที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน) โดยมีเป้าหมายเพื่อสามารถนำไปใช้ในการค้นหาตัวแทนแข่งขันที่เหมาะสม หรือพัฒนาโปรแกรมการฝึกซ้อมต่างๆ ในระยะยาวได้อย่างมีประสิทธิภาพ