

ใบตรวจสอบการนำเสนอชื่อเข้าสภาวิชาการ

ชื่อ-สกุล อลิศ เลิศไพฑูริย์กุล รหัสนักศึกษา 0264.5044.2206 - 6

สาขาวิชา ศาสตราจารย์ประภทการ คณะ บริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ

แผน ก แบบ ก1

แผน ก แบบ ก2

แผน ข

เอกสาร	มี/ไม่มี	หมายเหตุ/เงื่อนไข	หมายเหตุ
ข้อบังคับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ว่าด้วย การศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา พ.ศ.2561			
1. ระยะเวลาศึกษา เข้าศึกษา ปีการศึกษา <u>2564</u> สำเร็จการศึกษา ปีการศึกษา <u>2565</u>		ไม่เกิน 5 ปีการศึกษา	
2. มีความรู้ภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์มาตรฐาน (แสดงหลักฐาน เช่น ผลการสอบ ทรานสคริป)		ลงทะเบียนเรียน ภาษาอังกฤษ สำหรับ บุคคลศึกษา 1/2564	
3. ศึกษารายวิชาครบถ้วนตามหลักสูตรที่กำหนด กำหนด <u>30</u> หน่วยกิต ศึกษาได้ <u>36</u> หน่วยกิต			
4. เกรดเฉลี่ย <u>3.95</u> (มีคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 3.00)			
5. การสอบ			
5.1 แผน ก แบบ ก1			
5.1.1 สอบวัดคุณสมบัติ (หลักฐาน)			
5.1.2 สอบผ่านหัวข้อและเค้าโครง (หลักฐาน)			
5.1.3 สอบผ่านการสอบปากเปล่าขั้นสุดท้าย (หลักฐาน)			
5.2 แผน ก แบบ ก2			
5.2.1 สอบผ่านประมวลความรู้ (หลักฐาน)			
5.2.2 สอบผ่านหัวข้อและเค้าโครง (หลักฐาน)			
5.2.3 สอบผ่านการสอบปากเปล่าขั้นสุดท้าย(หลักฐาน)			
5.3 แผน ข			
5.3.1 สอบผ่านประมวลความรู้ (หลักฐาน)			
5.3.2 สอบหัวข้อและเค้าโครงการค้นคว้าอิสระ (หลักฐาน)			
การศึกษาอิสระ			
5.3.3 สอบผ่านการสอบปากเปล่าขั้นสุดท้าย(หลักฐาน)			
6. ผลงาน			
6.1 แผน ก แบบ ก1			
ผลงานวิทยานิพนธ์ต้องได้รับการตีพิมพ์ หรืออย่างน้อยดำเนินการ ให้ผลงานหรือส่วนหนึ่งของผลงานได้รับการยอมรับให้ตีพิมพ์ใน วารสารระดับชาติหรือนานาชาติที่มีคุณภาพ วพ.03(หลักฐาน)			

เอกสาร	มี/ไม่มี	หมายเหตุ/เงื่อนไข	หมายเหตุ
6.2 แผน ก แบบ ก2 ผลงานวิทยานิพนธ์ต้องได้รับการตีพิมพ์ หรืออย่างน้อย ดำเนินการให้ผลงานหรือส่วนหนึ่งของผลงานได้รับการยอมรับให้ ตีพิมพ์ในวารสารระดับชาติหรือนานาชาติที่มีคุณภาพ หรือเสนอ ต่อที่ประชุมวิชาการที่มีรายงานสืบเนื่อง (proceedings) ที่ได้ มาตรฐาน วพ.03 (หลักฐาน)			
6.3 แผน ข ผลงานการศึกษาระดับปริญญาตรีต้องได้รับการตีพิมพ์ หรืออย่างน้อยดำเนินการให้ผลงานหรือส่วนหนึ่งของ ผลงานได้รับการยอมรับให้ตีพิมพ์ในวารสารหรือสิ่งพิมพ์ ทางวิชาการ หรือเสนอต่อที่ประชุมวิชาการที่มีรายงาน การประชุม (Proceeding) วพ.03 ที่ได้มาตรฐาน (หลักฐาน)		Proceeding มวท. วิชา วร ๘	
7. ใบรับรองวิทยานิพนธ์ (หลักฐาน)			
ส่งเล่มวิทยานิพนธ์(วพ.02) ***ข้อบังคับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ว่าด้วย การศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา พ.ศ. 2561 ข้อที่ 43.1 ในกรณีสอบผ่านแต่ต้องมีการแก้ไขให้มีบันทึก ประเด็นหรือรายการที่ต้องแก้ไข พร้อมทั้งมีการอธิบาย ชี้แจงให้ผู้เข้าสอบรับทราบ <u>ทั้งนี้ผู้เข้าสอบต้องแก้ไขให้ แล้วเสร็จ และคณะกรรมการสอบให้ความเห็นชอบ ภายใน 60 วันนับจากวันสอบ</u> หากไม่สามารถดำเนินการ ได้ทันตามกำหนดดังกล่าวให้ถือว่าไม่ผ่านในการสอบครั้ง นั้น ให้คณะกรรมการสอบรายงานผลขั้นสุดท้ายต่อคณบดี			
8. การสำเร็จการศึกษา			
8.1 คำร้องสำเร็จการศึกษา	มี	ผู้สำเร็จการศึกษาต้องยื่นต่อ คณะล่วงหน้าอย่างน้อย 30 วันก่อนวันสิ้นภาคการศึกษา ที่กรว่าจะสำเร็จการศึกษา นั้น	

ผลการตรวจสอบ ผ่าน ไม่ผ่านต้องแก้ไข

ผู้ให้ข้อมูล.....
(.....)
เจ้าหน้าที่คณะ/สถาบัน/สำนักวิชา
ผู้ตรวจสอบ.....
(.....)

แบบแสดงหลักฐานการมีส่วนร่วมในผลงานวิชาการ

ผลงานวิชาการประเภท รายงานสืบเนื่องการประชุมวิชาการ (Proceedings)

เรื่อง การตัดสินใจลงทุนในเกม NON-FUNGIBLE TOKEN (NFT) (THE INVESTMENT DECISION IN NON-FUNGIBLE TOKEN GAMES)

ผู้ร่วมงาน จำนวน 2 คน

ชื่อผู้ร่วมงาน	ปริมาณงานร้อยละ/บทบาทหน้าที่
นางสาวอลิสสา เลิศชาญชัยกุล	ร้อยละ ๕๐ บทบาทและหน้าที่ วางแผนการทำวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย
ดร.दनัยกฤต อินทุฤทธิ์	ร้อยละ ๕๐ บทบาทและหน้าที่ ที่ปรึกษาหลัก วางแผนการทำวิจัย การตรวจสอบข้อมูลและการวิเคราะห์ผล การสรุปผลวิจัย



ดร.दनัยกฤต อินทุฤทธิ์

(อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ)

◀ 026450442206-6 ▶

ข้อมูลผลการเรียนของ 026450442206-6 : นางสาวอลิสา เลิศชาญชัยกุล

ภาคการศึกษาที่ 1/2564

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	เกรด
0414001-1	English for Graduated Studies	0	S
0414002-1	Economics Theory	0	S
0414511-1	Applied Microeconomics	3	A
0414512-1	Applied Macroeconomics	3	A
0414513-1	Economics for Modern Management	3	A

THIS SEMESTER					ผลการศึกษา : ปกติ				
THIS SEMESTER					CUMULATIVE TO THIS SEMESTER				
C.Register	C.Earn	CA	GP	GPA	C.Register	C.Earn	CA	GP	GPA
9	9	9	36	4.00	9	9	9	36	4.00

ภาคการศึกษาที่ 2/2564

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	เกรด
0414514-1	Research Methods in Entrepreneurial Economics	3	A
0414515-1	Innovative Economics for Entrepreneurs	3	B+
0414516-1	Seminar in Entrepreneurial Economics	3	A
0414629-1	Logistics and Supply Chain Management in Agribusiness	3	A

THIS SEMESTER					ผลการศึกษา : ปกติ				
THIS SEMESTER					CUMULATIVE TO THIS SEMESTER				
C.Register	C.Earn	CA	GP	GPA	C.Register	C.Earn	CA	GP	GPA
12	12	12	46.5	3.87	21	21	21	82.5	3.92

ภาคการศึกษาที่ 1/2565

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	เกรด
0414621-1	Marketing Economics for Agricultural Business Entrepreneurs	3	A
0414622-1	International Agribusiness Economics	3	A
0414626-1	Financial Management for Agribusiness	3	A

THIS SEMESTER					ผลการศึกษา : ปกติ				
THIS SEMESTER					CUMULATIVE TO THIS SEMESTER				
C.Register	C.Earn	CA	GP	GPA	C.Register	C.Earn	CA	GP	GPA
9	9	9	36	4.00	30	30	30	118.5	3.95

ภาคการศึกษาที่ 2/2565

มียอดเงินค้างชำระ,



มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

43 หมู่ที่ 6 ต.บางพระ อ.ศรีราชา จ.ชลบุรี 20110

(มหาวิทยาลัยของรัฐ)

ใบแสดงผลการศึกษา

คณะ บริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ

ชื่อ : นางสาวอลิสา เลิศชาญชัยกุล

รหัสนักศึกษา : 026450442206-6

ชื่อปริญญา : เศรษฐศาสตรมหาบัณฑิต (เศรษฐศาสตร์ผู้ประกอบการ)

แขนงวิชา : -

วันเกิด : 22 สิงหาคม 2534

วันที่เข้าศึกษา : 05 กรกฎาคม 2564

วันที่สำเร็จการศึกษา : -

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	เกรด	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	เกรด
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564							
0414001	ภาษาอังกฤษสำหรับบัณฑิตศึกษา	0	S				
0414002	ทฤษฎีเศรษฐศาสตร์	0	S				
0414511	เศรษฐศาสตร์จุลภาคประยุกต์	3	A				
0414512	เศรษฐศาสตร์มหภาคประยุกต์	3	A				
0414513	เศรษฐศาสตร์เพื่อการบริหารจัดการสมัยใหม่	3	A				
ลงทะเบียน 9 หน่วยกิต สอบได้ 9 หน่วยกิต เกรดเฉลี่ย 4.00							
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564							
0414514	วิจัยทางเศรษฐศาสตร์ผู้ประกอบการ	3	A				
0414515	เศรษฐศาสตร์นวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการ	3	B+				
0414516	สัมมนาปฏิบัติการทางเศรษฐศาสตร์ผู้ประกอบการ	3	A				
0414629	การจัดการโลจิสติกส์และโซ่อุปทานทางธุรกิจเกษตร	3	A				
ลงทะเบียน 12 หน่วยกิต สอบได้ 12 หน่วยกิต เกรดเฉลี่ย 3.87							
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565							
0414621	เศรษฐศาสตร์การตลาดสำหรับผู้ประกอบการธุรกิจเกษตร	3	A				
0414622	เศรษฐศาสตร์ธุรกิจเกษตรระหว่างประเทศ	3	A				
0414626	การจัดการด้านการเงินสำหรับผู้ประกอบการเกษตร	3	A				
ลงทะเบียน 9 หน่วยกิต สอบได้ 9 หน่วยกิต เกรดเฉลี่ย 4.00							
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565							
0414632	การค้นคว้าอิสระ	6	P				
ลงทะเบียน 6 หน่วยกิต สอบได้ 6 หน่วยกิต เกรดเฉลี่ย 0.00							

ลงทะเบียนสะสม 36 หน่วยกิต สอบได้สะสม 36 หน่วยกิต							
เกรดเฉลี่ยสะสม 3.95 หน่วยกิตรวม 36							
ชื่อค้นคว้าอิสระ :							
การตัดสินใจลงทุนในเกม NFT							

ผู้สำเร็จการศึกษา จะต้องได้จำนวนหน่วยกิตสะสมอย่างน้อย 36 หน่วยกิต และเกรดเฉลี่ยสะสมต้องได้อย่างน้อย 3.00

หน่วยกิตสะสมที่ได้ถึงปัจจุบัน 36 หน่วยกิต เกรดเฉลี่ยสะสมถึงปัจจุบัน 3.95

นายทะเบียน

(นางลำพึง สีทองคำ)

วันที่ออกเอกสาร : 4 เมษายน 2566

เอกสารนี้จะสมบูรณ์ก็ต่อเมื่อมีตราประทับของสถาบัน



RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY TAWAN-OK

43 Moo 6 Bang Phra, Sri Racha, Chon Buri, 20110 Thailand

(Public University)

Official Transcript of Record

Faculty of Business Administration And Information Technology

Name : MS. ALISA LERTCHANCHAIKUL

Date of Birth : 22 August 1991

Student ID : 026450442206-6

Date of Admission : 05 July 2021

Degree : Master of Economics (Entrepreneurial Economics)

Date of Graduation : -

Major : -

Code	Title	Credits	Grade	Code	Title	Credits	Grade
First Semester 2021 - 2022				Independent study Name :			
0414001	English for Graduated Studies	0	S	The Investment Decision in NFT Games			
0414002	Economics Theory	0	S				
0414511	Applied Microeconomics	3	A				
0414512	Applied Macroeconomics	3	A				
0414513	Economics for Modern Management	3	A				
Registered Credits 9 Earned Credits 9 GPS. 4.00							
Second Semester 2021 - 2022							
0414514	Research Methods in Entrepreneurial Economics	3	A				
0414515	Innovative Economics for Entrepreneurs	3	B+				
0414516	Seminar in Entrepreneurial Economics	3	A				
0414629	Logistics and Supply Chain Management in Agribusiness	3	A				
Registered Credits 12 Earned Credits 12 GPS. 3.87							
First Semester 2022 - 2023							
0414621	Marketing Economics for Agricultural Business Entrepreneurs	3	A				
0414622	International Agribusiness Economics	3	A				
0414626	Financial Management for Agribusiness	3	A				
Registered Credits 9 Earned Credits 9 GPS. 4.00							
Second Semester 2022 - 2023							
0414632	Independent Study	6	P				
Registered Credits 6 Earned Credits 6 GPS. 0.00							

Total Registered Credits 36 Total Earned Credits 36							
GPA 3.95 Total Credits 36							

A minimum of 36 credits and a cumulative GPA of 3.00 are required for graduation.

Total Credits Earned 36 Cumulative Grade Point Average 3.95

Registrar

(Mrs. Lampueng Sithongkum)

Date issued : 4 April 2023

Not valid without seal

REPORT FOR GRADUATE VERIFICATION of Second Semester 2022 - 2023
CHAKRAPONG PHUVANARTH CAMPUS
Faculty of Business Administration And Information Technology
Department of

ใบพิจารณาสำเร็จการศึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ณรงค์ภัทร พิษณุมุดม

Name : MS. ALISA LERTCHANCAIKUL
 ID : 026450442206-6
 Degree : Master of Economics (Entrepreneurial Economics)
 Major : -

Date of Birth : 22 August 1991
 Date of Admission : 05 July 2021

ตรวจสอบวุฒิ [/] ผ่าน [] ไม่ผ่าน

First Semester 2021 - 2022

0414001	English for Graduated Studies	0	S
0414002	Economics Theory	0	S
0414511	Applied Microeconomics	3	A
0414512	Applied Macroeconomics	3	A
0414513	Economics for Modern Management	3	A

Reg.Cr 9 Earn Cr 9 GPS. 4.00

Second Semester 2021 - 2022

0414514	Research Methods in Entrepreneurial Economics	3	A
0414515	Innovative Economics for Entrepreneurs	3	B+
0414516	Seminar in Entrepreneurial Economics	3	A
0414629	Logistics and Supply Chain Management in Agribusiness	3	A

Reg.Cr 12 Earn Cr 12 GPS. 3.87

First Semester 2022 - 2023

0414621	Marketing Economics for Agricultural Business Entrepre	3	A
0414622	International Agribusiness Economics	3	A
0414626	Financial Management for Agribusiness	3	A

Reg.Cr 9 Earn Cr 9 GPS. 4.00

Second Semester 2022 - 2023

0414632	Independent Study	6	P
---------	-------------------	---	---

Reg.Cr 6 Earn Cr 6 GPS. 0.00

All Reg. 36 All Earn 36 GPA 3.95

Total Cr 36

<input checked="" type="checkbox"/>	จบ
<input type="checkbox"/>	ไม่จบ
 Dean/Director	
27 มี.ค. 2566	


 Master of Grading Diviso

 Chairman of the Advisory Committee

 Dean/Director

 Chairman of the Program Committee
 27 มี.ค. 2566

REPORT FOR GRADUATE VERIFICATION of Second Semester 2022 - 2023

CHAKRAPONG PHUVANARTH CAMPUS

Faculty of Business Administration And Information Technology

Department of

ใบตรวจสอบสำเร็จการศึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ณรงค์ภัทร พิษณุมุดม

Name : MS. ALISA LERTCHANCAIKUL นางสาวอลิสา เลิศชาญชัยกุล
026450442206-6

Date of Birth : 22 August 1991 : 22 สิงหาคม 2534

Date of Admission : 05 July 2021

ตรวจสอบวุฒิ ผ่าน ไม่ผ่าน

Degree : Master of Economics (Entrepreneurial Economics)

Major : -

First Semester 2021 - 2022

0414001	English for Graduated Studies	0	S
0414002	Economics Theory	0	S
0414511	Applied Microeconomics	3	A
0414512	Applied Macroeconomics	3	A
0414513	Economics for Modern Management	3	A

Reg.Cr 9 Earn Cr 9 GPS. 4.00

Second Semester 2021 - 2022

0414514	Research Methods in Entrepreneurial Economics	3	A
0414515	Innovative Economics for Entrepreneurs	3	B+
0414516	Seminar in Entrepreneurial Economics	3	A
0414629	Logistics and Supply Chain Management in Agribusiness	3	A

Reg.Cr 12 Earn Cr 12 GPS. 3.87

First Semester 2022 - 2023

0414621	Marketing Economics for Agricultural Business Entrepre	3	A
0414622	International Agribusiness Economics	3	A
0414626	Financial Management for Agribusiness	3	A

Reg.Cr 9 Earn Cr 9 GPS. 4.00

Second Semester 2022 - 2023

0414632	Independent Study	6	P
---------	-------------------	---	---

Reg.Cr 6 Earn Cr 6 GPS. 0.00

All Reg. 36 All Earn 36 GPA 3.95

COMPLETE

INCOMPLETE

อลิสา เลิศชาญชัยกุล
27 มี.ค. 2566
Student

Condit
27 มี.ค. 2566
Chairman of the Advisory Committee

Condit
27 มี.ค. 2566
Chairman of the Program Committee



บัณฑิตศึกษา
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก
คำร้องขอสอบประมวลความรู้/สอบวัดคุณสมบัติ

ชื่อ (นาย/นาง/นางสาว) อลิส นามสกุล เลิศชาญชัยกุล

นักศึกษาปริญญา เอก แบบ 1.1 แบบ 1.2 แบบ 2.1 แบบ 2.2
 โท แผน ก แบบ ก1 แผน ก แบบ ก2 แผน ข
 ภาคปกติ ภาคนอกเวลาราชการ

รหัสประจำตัว 026450442206-6 สาขาวิชา เศรษฐศาสตร์ผู้ประกอบการ (รหัสสาขา 6482044202)

เข้าศึกษาตั้งแต่ภาคการศึกษาที่ 2564 ปีการศึกษา 2564 เบอร์โทรศัพท์ที่สามารถติดต่อได้ 082 023 0332

มีความประสงค์จะขอสอบ ประมวลความรู้ สอบวัดคุณสมบัติ

สอบแบบ ข้อเขียน สอบปากเปล่า ข้อเขียนและสอบปากเปล่า

โดยมีคณะกรรมการสอบ ดังนี้

ประธานกรรมการ	ชื่อ-สกุลอาจารย์ พร้อมตำแหน่งวิชาการ	ลงนาม	วัน/เดือน/ปี
กรรมการ	อาจารย์อัมภิกา ลากสมบุรณ์ดี	<i>อ.อัมภิกา</i>	30 / 11 / 2565
กรรมการ	รองศาสตราจารย์พัชร ชยากรโสภิต	<i>ดร.พัชร</i>	1 / 12 / 2565
กรรมการ
กรรมการและเลขานุการ	อาจารย์ดนิยกุล อินทฤทธิ์	<i>อ.ดนิยกุล</i>	30 / 11 / 2565
ลายมือชื่อนักศึกษา	<i>อ.นิยกุล</i>	20 / Nov / 22

ความเห็นประธานกรรมการที่ปรึกษาทั่วไป/ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์/การค้นคว้าอิสระ

เห็นควร

ลงนาม *อ.นิยกุล*

(อ.นิยกุล อินทฤทธิ์)

30 / 11 / 2565

ความเห็นประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

เห็นควร

ลงนาม *อ.อัมภิกา*

(อ.อัมภิกา จากศนบุรี ผอ)

30 / 11 / 2565

สำหรับเจ้าหน้าที่

① เรียน คณบดี

นักศึกษาที่มีคุณสมบัติครบที่จะสอบได้เห็นควร

อนุมัติ

ลงนาม *อ.อัมภิกา*

(อ.อ.อัมภิกา จากศนบุรี)

6 / 12 / 65

② อนุมัติ

ลงนาม *อ.อัมภิกา*

(นางสาวอ.อัมภิกา เทียนงาม)

คณบดีคณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ

อ.อัมภิกา

กำหนดวันสอบ (ให้สอบภายใน 1 เดือน หลังจากคณบดีแต่งตั้งผู้แทนบัณฑิตศึกษา)

วันที่ เวลา น. ถึง น. ห้อง

อาคาร คณะ



บัณฑิตศึกษา

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

ผลการสอบประมวลความรู้/สอบวัดคุณสมบัติ

เรียน คณะบดีคณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ

ด้วยข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว) นางสาววอลิสสา นามสกุล เลิศชาญชัยกุล

นักศึกษาปริญญา เอก แบบ 1.1 แบบ 1.2 แบบ 2.1 แบบ 2.2
 โท แผน ก แบบ ก1 แผน ก แบบ ก2 แผน ข
 ภาคปกติ ภาคนอกเวลาราชการ

รหัสประจำตัว 026450442206-6 สาขาวิชา เศรษฐศาสตร์ผู้ประกอบการ (รหัสสาขา)

เข้าศึกษาตั้งแต่ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2564 เบอร์โทรศัพท์ที่สามารถติดต่อได้

ได้มีการสอบ ประมวลความรู้ วัดคุณสมบัติ

ในวันที่ 17 - 18 ธันวาคม 2565 เวลา 9.00 น. ถึง 15.30 น. ห้อง 6315

ชั้น 3 ตึก 6 คณะ บริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ

ผลการสอบ ผ่าน ไม่ผ่าน ผ่านอย่างมีเงื่อนไข

กรรมการสอบประมวลความรู้/สอบวัดคุณสมบัติ

ประธานกรรมการสอบ

(ดร.อัมภินี สากสมบุรณ์ดี)
 23 / ธ.ค. / 2565

กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร.พัชรี ชัยากรไศภิต)
 23 / ธ.ค. / 2565

กรรมการ

(ดร.ตัญยกุล อินทุฤทธิ์)
 23 / ธ.ค. / 2565

กรรมการ

()
 / /

ผู้ทรงคุณวุฒิ

()
 / /



ประกาศคณะกรรมการบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ
เรื่อง ผลการสอบประมวลความรู้ (Comprehensive Examination)
ครั้งที่ ๑ ประจำปีภาคการศึกษาที่ ๒/๒๕๖๕

ตามที่คณะกรรมการบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศได้กำหนดจัดสอบประมวลความรู้ (Comprehensive Examination) สำหรับนักศึกษาหลักสูตรเศรษฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเศรษฐศาสตร์ผู้ประกอบการ (หลักสูตรใหม่ พ.ศ.๒๕๖๔) ในระหว่างวันที่ ๑๗ - ๑๘ ธันวาคม ๒๕๖๕ ณ อาคาร ๖ ห้อง ๖๓๑๕ เขตพื้นที่จักรพงษ์ภูวนารถ กรุงเทพมหานคร

เพื่อให้การดำเนินการสอบเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและเหมาะสม คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ จึงขอประกาศผลการสอบประมวลความรู้ (Comprehensive Examination) สำหรับหลักสูตรเศรษฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเศรษฐศาสตร์ผู้ประกอบการ (หลักสูตรใหม่ พ.ศ.๒๕๖๔) ครั้งที่ ๑ ประจำปีภาคการศึกษาที่ ๒/๒๕๖๕ (ตามบัญชีรายชื่อแนบท้ายประกาศ)

จึงประกาศให้ทราบโดยทั่วกัน

ประกาศ ณ วันที่ ๓ มกราคม ๒๕๖๖

ลวงที เหนียงแจ่ม

(นางสาวละอองศรี เหนียงแจ่ม)

คณบดีคณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

บัญชีรายชื่อแนบท้ายประกาศ

เรื่อง ผลการสอบประมวลความรู้ (Comprehensive Examination)

ครั้งที่ ๑ ประจำปีภาคการศึกษาที่ ๒/๒๕๖๕

หลักสูตรเศรษฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเศรษฐศาสตร์ผู้ประกอบการ (หลักสูตรใหม่ พ.ศ.๒๕๖๔)

ลำดับ	รหัสนักศึกษา	ชื่อ - นามสกุล	ผลสอบ
๑	๐๒๖๔๕๐๔๔๒๐๐๑-๑	นายณัฐดนัย คำคง	ผ่าน
๒	๐๒๖๔๕๐๔๔๒๒๐๑-๗	นางสาววรรณอร ประภาโต	ผ่าน
๓	๐๒๖๔๕๐๔๔๒๒๐๒-๕	นางสาวอัมรา สลามเต๊ะ	ผ่าน
๔	๐๒๖๔๕๐๔๔๒๒๐๕-๘	นายวิระชัย ปาโท	ผ่าน
๕	๐๒๖๔๕๐๔๔๒๒๐๖-๖	นางสาวอลิสสา เลิศชาญชัยกุล	ผ่าน
๖	๐๒๖๔๕๐๔๔๒๒๐๗-๔	นางสาวจิราพร ตระกานโกคา	ผ่าน
๗	๐๒๖๔๕๐๔๔๒๒๐๙-๐	นางสาวภรณ์ยาพัชร มุฑาบุญยาพรกุล	ผ่าน
๘	๐๒๖๔๕๐๔๔๒๒๑๐-๘	นางสาวปิยนุช แดงชัยภูมิ	ผ่าน
๙	๐๒๖๔๕๐๔๔๒๒๑๑-๖	ว่าที่ร้อยตรีกิตติศักดิ์ ตรีสุกิจวรกุล	ผ่าน
๑๐	๐๒๖๔๕๐๔๔๒๒๐๒-๙	นางสาวศันสนีย์ เลิศล้ำ	ไม่ผ่าน
๑๑	๐๒๖๔๕๐๔๔๒๒๐๓-๓	นางสาวเพชรประดับ ธีระวานิช	ไม่ผ่าน
๑๒	๐๒๖๔๕๐๔๔๒๒๐๔-๑	นางสาวศุภณัฐฎ์ พลอำมาตย์ปทีป	ไม่ผ่าน
๑๓	๐๒๖๔๕๐๔๔๒๒๐๘-๒	นายกันตพงศ์ ภู่งศ์	ไม่ผ่าน
๑๔	๐๒๖๔๕๐๔๔๒๒๑๓-๒	นายภาณท์ ทะนนท์	ไม่ผ่าน

ลงนาม

- .pdf** ปิยนุช บ.04(1) แบบรายงานผลการสอบหัวข้อและเค้าโครง.pdf
ผู้นำเข้าเอกสาร : นางสาวอัมภิณี ลากสมบุญดี เพิ่มเมื่อ : 12/1/2566 15:28:54
- .pdf** กันตพงศ์ บ.04(1) แบบรายงานผลการสอบหัวข้อและเค้าโครง อ(5).pdf
ผู้นำเข้าเอกสาร : นางสาวอัมภิณี ลากสมบุญดี เพิ่มเมื่อ : 12/1/2566 15:28:53
- .pdf** วิระชัย บ.04(1) แบบรายงานผลการสอบหัวข้อและเค้าโครง อ(5).pdf
ผู้นำเข้าเอกสาร : นางสาวอัมภิณี ลากสมบุญดี เพิ่มเมื่อ : 12/1/2566 15:28:55
- .pdf** ณัฐดนัย บ.04(1) แบบรายงานผลการสอบหัวข้อและเค้าโครง.pdf
ผู้นำเข้าเอกสาร : นางสาวอัมภิณี ลากสมบุญดี เพิ่มเมื่อ : 12/1/2566 15:28:54
- .pdf** บันทึกรายงานผลสอบโครงร่าง.pdf
ผู้นำเข้าเอกสาร : นางสาวอัมภิณี ลากสมบุญดี เพิ่มเมื่อ : 12/1/2566 15:30:53
- .pdf** กานท์ บ.04(1) แบบรายงานผลการสอบหัวข้อและเค้าโครง อ(5).pdf
ผู้นำเข้าเอกสาร : นางสาวอัมภิณี ลากสมบุญดี เพิ่มเมื่อ : 12/1/2566 15:28:53
- .pdf** ศุภณัฐ บ.04(1) แบบรายงานผลการสอบหัวข้อและเค้าโครง อ(5).pdf
ผู้นำเข้าเอกสาร : นางสาวอัมภิณี ลากสมบุญดี เพิ่มเมื่อ : 12/1/2566 15:28:55
- .pdf** เพชรประดับ บ.04(1) แบบรายงานผลการสอบหัวข้อและเค้าโครง อ(5).pdf
ผู้นำเข้าเอกสาร : นางสาวอัมภิณี ลากสมบุญดี เพิ่มเมื่อ : 12/1/2566 15:28:52
- .pdf** วรณอร บ.04(1) แบบรายงานผลการสอบหัวข้อและเค้าโครง อ(5).pdf
ผู้นำเข้าเอกสาร : นางสาวอัมภิณี ลากสมบุญดี เพิ่มเมื่อ : 12/1/2566 15:28:54
- .pdf** กิตติศักดิ์ บ.04(1) แบบรายงานผลการสอบหัวข้อและเค้าโครง อ(5).pdf
ผู้นำเข้าเอกสาร : นางสาวอัมภิณี ลากสมบุญดี เพิ่มเมื่อ : 12/1/2566 15:28:53
- .pdf** อลิสา บ.04(1) แบบรายงานผลการสอบหัวข้อและเค้าโครง อ(5).pdf
ผู้นำเข้าเอกสาร : นางสาวอัมภิณี ลากสมบุญดี เพิ่มเมื่อ : 12/1/2566 15:28:55
- .pdf** จิราพร บ.04(1) แบบรายงานผลการสอบหัวข้อและเค้าโครง อ(7).pdf
ผู้นำเข้าเอกสาร : นางสาวอัมภิณี ลากสมบุญดี เพิ่มเมื่อ : 12/1/2566 15:28:53
- .pdf** อัมรา บ.04(1) แบบรายงานผลการสอบหัวข้อและเค้าโครง อ(5).pdf
ผู้นำเข้าเอกสาร : นางสาวอัมภิณี ลากสมบุญดี เพิ่มเมื่อ : 12/1/2566 15:28:55



บัณฑิตศึกษา

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

แบบขอสอบหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์/การค้นคว้าอิสระ

ครั้งที่ 1 () ครั้งที่ 2

ชื่อ (นาย/นาง/นางสาว) อธิสา เลิศชาญกุล

นักศึกษาปริญญา เอก แบบ 1.1 แบบ 1.2 แบบ 2.1 แบบ 2.2
 โท แผน ก แบบ ก 1 แผน ก แบบ ก 2 แผน ข
 ภาคปกติ ภาคนอกเวลาราชการ

รหัสประจำตัว 026450442206-6 คณะ วิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
เข้าศึกษาตั้งแต่ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2564 เบอร์โทร 0820334332

มีความประสงค์จะขอสอบ หัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์
 หัวข้อและเค้าโครงการค้นคว้าอิสระ
รูปแบบการสอบ ข้อเขียน สอบปากเปล่า ข้อเขียนและสอบปากเปล่า

ขออนุมัติสอบหัวข้อและเค้าโครงฯ
1. ชื่อเรื่อง (ภาษาไทย) การตัดสินใจลงทุนใน NFT

ชื่อเรื่อง (ภาษาอังกฤษ) THE INVESTMENT DECISION IN NFT GAMES

ทั้งนี้ได้ยื่นเค้าโครงฯ จำนวน 3 ฉบับ เพื่อใช้ในการสอบเค้าโครงฯ

ลงชื่อ อธิสา เลิศชาญกุล
วันที่ 3 ม.ค. 66

2. อาจารย์ที่ปรึกษา () วิทยานิพนธ์ () การค้นคว้าอิสระ เห็นชอบแล้ว และขอเสนอรายชื่อคณะกรรมการสอบเค้าโครงฯ โดยมีคุณสมบัติครบถ้วน

- 1. รศ. ดร. พัชรีย์ ชาญกรโสภิต ประธานกรรมการการสอบ
2. อ. ดร. อัมภิตา ทาอิมขจรนิต กรรมการ
3. อ. ดร. ดนัยกฤต อินทุทธี กรรมการ
4. กรรมการ

กำหนดสอบในวันที่ 8 เดือน มกราคม พ.ศ. 2566 เวลา 10.00
สถานที่/ห้อง 630.3 อาคาร 6

ลงชื่อ (ดนัยกฤต อินทุทธี) อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
วันที่ 3 เดือน มกราคม พ.ศ. 2566

3. ความเห็นประธานกรรมการบริหารหลักสูตร
() ขอรอนุมัติ กำหนดให้มีการสอบ ในวันที่ 8 เดือน มกราคม พ.ศ. 2566 เวลา 10.00
() ไม่สมควรอนุมัติ เนื่องจาก

ลงชื่อ (อัมภิตา ทาอิมขจรนิต) ประธานกรรมการบริหารหลักสูตร
วันที่ 3 เดือน ม.ค. พ.ศ. 2566

4. ความเห็นคณบดี
() อนุมัติ () ไม่อนุมัติ เนื่องจาก
ลงชื่อ (อธิสา เลิศชาญกุล) คณบดี
วันที่ 3 เดือน ม.ค. พ.ศ. 2566

เรื่อง ขอนำส่งแบบขอสอบหัวข้อและเค้าโครงการค้นคว้าอิสระ

ชื่อผู้ส่ง : คณบดีคณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ
(นางสาวละอองศรี เหนียงแจ่ม)

วันที่ส่ง : 4/1/2566 10:52:51

เลขที่เอกสาร : คบส.๓๐(๑๕)/๐๗๙

ระดับชั้นความลับ : ปกติ

ประเภทเอกสาร : หนังสือภายใน

วันที่เอกสาร : ไม่ระบุ

เรียน : คณบดีคณะบริหารธุรกิจฯ ผ่านรองคณบดีฝ่าย
วิชาการ ผ่านประธานหลักสูตรเศรษฐศาสตรมหา
บัณฑิต

จาก : ดร.दनัยกฤต อินทุฤทธิ์

เจ้าของเอกสาร : นายदनัยกฤต อินทุฤทธิ์ (นายदनัยกฤต อินทุฤทธิ์)

วันที่สร้าง : 3/1/2566 15:20:57

หมายเหตุ : ขอนำส่งแบบขอสอบหัวข้อและเค้าโครงการค้นคว้า
อิสระ

ข้อความแนบท้าย / สั่งการ

มอบคุณรัตนากร

ละอองศรี เหนียงแจ่ม

นางสาวละอองศรี เหนียงแจ่ม

4/1/2566 10:52:51

เรียน คณบดีคณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ

เพื่อโปรดพิจารณาการขออนุมัติโครงการวิทยานิพนธ์/การค้นคว้าอิสระของ
นักศึกษา

หลักสูตรเศรษฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเศรษฐศาสตร์ผู้ประกอบการ

จำนวน 7 รายดังนี้

1. นางสาวเพชรประดับ ชีระวานิช รหัสนักศึกษา 026450442203-3

2. นางสาวศุภณัฐ พลอำมาตย์ปทีป รหัสนักศึกษา 026450442204-1
 3. นายวิระชัย ปาโท รหัสนักศึกษา 026450442205-8
 4. นางสาวอลิสา เลิศชาญชัยกุล รหัสนักศึกษา 026450442206-6
 5. นางสาวจิราพร ตระกานโภคา รหัสนักศึกษา 026450442207-4
 6. ว่าที่ร้อยตรีกิตติศักดิ์ ตรีสุกิจวรกุล รหัสนักศึกษา 026450442211-6
 7. นายภาณท์ ทะนนท์ รหัสนักศึกษา 026450442213-
- ทั้งนี้เห็นควรมอบคุณรัตนากรดำเนินการในส่วนที่เกี่ยวข้อง
จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา



นางสาวสุมาลี สมนึก

4/1/2566 10:12:05

เรียน คณบดีคณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ ผ่านรองคณบดีฝ่าย
วิชาการและวิจัย

หลักสูตรนักศึกษาเศรษฐศาสตรมหาบัณฑิตโดยมี อาจารย์ ดร.दनัยกฤต อินทุ
ฤทธิ์ เป็นประธานกรรมการ
ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระจำนวน 7 ราย ขอนำส่งแบบขอสอบหัวข้อและเค้าโครง
การค้นคว้าอิสระเพื่อดำเนินการขั้นตอนต่อไปในกระบวนการค้นคว้าอิสระ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา



นางสาวอัมภิณี ลากสมบูรณ์ดี

3/1/2566 17:38:58

รายการเอกสารแนบ

.pdf

จิราพร.pdf

ผู้นำเข้าเอกสาร : นายदनัยกฤต อินทุฤทธิ์ เพิ่มเมื่อ : 3/1/2566 15:20:58

.pdf

บันทึกข้อความ ขอนำส่งแบบขอสอบหัวข้อและเค้าโครงการค้นคว้าอิสระ.pdf

ผู้นำเข้าเอกสาร : นายदनัยกฤต อินทุฤทธิ์ เพิ่มเมื่อ : 3/1/2566 15:20:57

.pdf

วิระชัย.pdf

ผู้นำเข้าเอกสาร : นายदनัยกฤต อินทุฤทธิ์ เพิ่มเมื่อ : 3/1/2566 15:20:59

.pdf

เพชรประดับ.pdf

ผู้นำเข้าเอกสาร : นายदनัยกฤต อินทุทธี เพิ่มเมื่อ : 3/1/2566 15:20:59

.pdf

ศุภณัฐ.pdf

ผู้นำเข้าเอกสาร : นายदनัยกฤต อินทุทธี เพิ่มเมื่อ : 3/1/2566 15:20:57

.pdf

กิตติศักดิ์.pdf

ผู้นำเข้าเอกสาร : นายदनัยกฤต อินทุทธี เพิ่มเมื่อ : 3/1/2566 15:20:58

.pdf

อลิสา.pdf

ผู้นำเข้าเอกสาร : นายदनัยกฤต อินทุทธี เพิ่มเมื่อ : 3/1/2566 15:20:58

.pdf

กาณพ์.pdf

ผู้นำเข้าเอกสาร : นายदनัยกฤต อินทุทธี เพิ่มเมื่อ : 3/1/2566 15:20:58



บัณฑิตศึกษา

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

แบบรายงานผลการสอบหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์/การค้นคว้าอิสระ

(✓) ครั้งที่ 1 () ครั้งที่ 2

ชื่อ (นาย/นาง/นางสาว) อลิษา เลิศชาญชัยกุล

นักศึกษาปริญญา เอก แบบ 1.1 แบบ 1.2 แบบ 2.1 แบบ 2.2
 โท แผน ก แบบ ก 1 แผน ก แบบ ก 2 แผน ข
 ภาคปกติ ภาคนอกเวลาราชการ

แบบรายงานผลการสอบหัวข้อและเค้าโครง วิทยานิพนธ์ การค้นคว้าอิสระ

รหัสประจำตัว 026450442206-6 คณะ บริหารธุรกิจ สาขาวิชา เศรษฐศาสตร์ผู้ประกอบการ

เข้าศึกษาตั้งแต่ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2564 เบอร์โทร

1. ผลการพิจารณาของคณะกรรมการสอบ เมื่อวันที่ 8 เดือน มกราคม พ.ศ. 2566

1.1 ชื่อหัวข้อ (✓) เห็นชอบ () ไม่เห็นชอบ

1. ชื่อเรื่อง (ภาษาไทย) การตัดสินใจลงทุนในเกม NFT

ชื่อเรื่อง (ภาษาอังกฤษ) The Investment Decision in NFT Games

1.2 เค้าโครงฯ () ไม่มีข้อเสนอแนะ (✓) มีข้อเสนอแนะและควรปรับปรุง
 แกไขบทที่ 1 อธิบายความสำคัญของ NFT
 เพิ่มเติมข้อมูลอ้างอิงจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

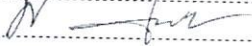
1.3 รูปแบบการเขียนเค้าโครงฯ (✓) เป็นไปตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด () ไม่เป็นไปตามที่มหาวิทยาลัยกำหนดและควรแก้ไข ดังนี้

2.สรุปผลการพิจารณาของคณะกรรมการสอบเค้าโครงฯ

() ผ่าน

(✓) ผ่านแบบมีเงื่อนไข โปรดระบุ แกไขตามข้อเสนอแนะ


() ไม่ผ่าน/ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ลงชื่อ  ประธานกรรมการสอบ

(รรณศาสดาจารย์.ดร.พัชรีย์ ชยากรโคกภิต) วัน 8 เดือน มกราคม พ.ศ. 2566

ลงชื่อ  กรรมการ

(อ.ดร.อัมภินี ลาภสมบูรณ์ดี) วัน 8 เดือน มกราคม พ.ศ. 2566

ลงชื่อ  กรรมการ

(อ.ดร.อนันต์ภักดิ์ อินทุฤทธิ์) วัน 8 เดือน มกราคม พ.ศ. 2566

ลงชื่อ _____ กรรมการ

(.....) วัน เดือน พ.ศ.

ลงชื่อ _____ กรรมการ

(.....) วัน เดือน พ.ศ.

ลงชื่อ _____ กรรมการ

(.....) วัน เดือน พ.ศ.

3. ผลการพิจารณาของคณะกรรมการสอบเค้าโครงฯ (ลงนามหลังจากนักศึกษาผ่านการแก้ไขเค้าโครงฯ ภายใน 5 วัน นับจากวันสอบ)

เห็นชอบ ไม่เห็นชอบ

ลงชื่อ..... ประธานกรรมการสอบ
(.....รองศาสตราจารย์ ดร.พัชรี ขยากรโตภักดิ์.....) วัน 12 เดือน มกราคม พ.ศ. 2566

ลงชื่อ..... กรรมการ
(.....อ.ดร.อัมภินี สากสมบุรณ์ดี.....) วัน 12 เดือน มกราคม พ.ศ. 2566

ลงชื่อ..... กรรมการ
(.....อ.ดร.दनัยกฤต อินทุพุทธิ.....) วัน 12 เดือน มกราคม พ.ศ. 2566

ลงชื่อ..... กรรมการ
(.....) วัน.....เดือน..... พ.ศ.

ลงชื่อ..... กรรมการ
(.....) วัน.....เดือน..... พ.ศ.

ลงชื่อ..... กรรมการ
(.....) วัน.....เดือน..... พ.ศ.

4. ความเห็นของประธานกรรมการบริหารหลักสูตร

เห็นชอบผลการสอบเค้าโครงฯ

ไม่เห็นชอบผลการสอบเค้าโครงฯ เนื่องจาก.....

ลงชื่อ..... ประธานกรรมการบริหารหลักสูตร
(.....อ.ดร.อัมภินี สากสมบุรณ์ดี.....) วัน 12 เดือน มกราคม พ.ศ. 2566

5. ความเห็นคณบดี

เห็นชอบผลการสอบเค้าโครงฯ มอบงานวิชาการคณะ แจ้งประธานกรรมการบริหารหลักสูตร และสำนักงานบัณฑิตศึกษา ดำเนินการต่อไป

ไม่เห็นชอบผลการสอบเค้าโครงฯ เนื่องจาก.....

ลงชื่อ..... คณบดี
(.....) วัน.....เดือน..... พ.ศ.
31 ธันวาคม 2566



บัณฑิตศึกษา

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

แบบขอสอบป้องกันวิทยานิพนธ์/การค้นคว้าอิสระ

(/) ครั้งที่ 1 () ครั้งที่ 2

ชื่อ (นาย/นาง/นางสาว)..... นางสาวอลิสา เลิศชาญชัยกุล

นักศึกษาปริญญา เอก แบบ 1.1 แบบ 1.2 แบบ 2.1 แบบ 2.2
 โท แผน ก แบบ ก 1 แผน ก แบบ ก 2 แผน ข
 ภาคปกติ ภาคนอกเวลาราชการ

รหัสประจำตัว 026450442206-6 คณะ บริหารธุรกิจ สาขาวิชา เศรษฐศาสตร์ผู้ประกอบการ

เข้าศึกษาตั้งแต่ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2564 เบอร์โทร 0820230332

ตามที่ข้าพเจ้าได้รับการอนุมัติผลการสอบเค้าโครงฯ ตั้งแต่วันที่ 12 เดือน มกราคม พ.ศ. 2566

ชื่อเรื่อง (ภาษาไทย).....

การตัดสินใจลงทุนในเกม NON-FUNGIBLE TOKEN(NFT)

ชื่อเรื่อง (ภาษาอังกฤษ).....

THE INVESTMENT DECISION IN NON-FUNGIBLE TOKEN GAMES

ขณะนี้ข้าพเจ้าได้เขียน (/) วิทยานิพนธ์ (/) การค้นคว้าอิสระ ฉบับสมบูรณ์แล้ว

จึงมีความประสงค์ขออนุมัติสอบ โดยได้ส่งเอกสารการประกอบการพิจารณา ดังนี้

(/) แบบฟอร์มขออนุมัติผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกเป็นประธานในการสอบ บ.07(2) จำนวน ชุด

(/) วิทยานิพนธ์/การค้นคว้าอิสระ จำนวน.....ชุด

(/) หลักฐานแสดงผลการศึกษา ณ ปัจจุบัน

(/) แบบรับรองผลการตรวจสอบการคัดลอกของผลงานทางวิชาการ

ลงชื่อ *Om Om*

(.....นางสาวอลิสา เลิศชาญชัยกุล.....) วัน 6 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2566

1. ความเห็นอาจารย์ที่ปรึกษาหลัก (/) วิทยานิพนธ์ (/) การค้นคว้าอิสระ

(/) อนุมัติ () ไม่อนุมัติ

และขอเสนอรายชื่อคณะกรรมการสอบป้องกัน โดยมีคุณสมบัติครบถ้วน ดังนี้

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิโรจน์ สิมณรงค์ ประธานกรรมการการสอบ

2. อาจารย์ ดร.คณิษฐา อินทฤทธิ์ กรรมการ /อาจารย์ที่ปรึกษา

3. อาจารย์ ดร.จิราวุธ อัครวิบูลย์กิจ กรรมการ

4. กรรมการ

5. กรรมการ

6. กรรมการ

ขอสอบในวันที่ 4 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2566 เวลา 08.00-09.00

สถานที่/ห้อง 6302 อาคาร 6 คณะ บริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ

ลงชื่อ *Om Om* อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

(คณิษฐา อินทฤทธิ์) วันที่ 6 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2566

2. ความเห็นประธานกรรมการหลักสูตร

() ควรอนุมัติ กำหนดให้มีการสอบ ในวันที่ 4 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2566 เวลา 08.00-09.00 น.

สถานที่/ห้อง..... อาคาร..... คณะ.....

() ไม่สมควรอนุมัติ เนื่องจาก.....

ลงชื่อ *Om Om* ประธานกรรมการบริหารหลักสูตร

(อัมภินี ลากสมบูรณ์ดี) วันที่ 6 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2566

3. ความเห็นคณบดี

(/) อนุมัติ () ไม่อนุมัติ เนื่องจาก.....

ลงชื่อ *Om Om* คณบดี

(.....) วันที่ 6 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2566

บันทึกเจ้าหน้าที่การเงิน
ได้รับชำระเงินค่าธรรมเนียมเป็นเงิน.....บาท
ตามใบเสร็จเล่มที่.....เลขที่.....
ลงชื่อผู้รับเงิน.....
...../...../.....

วันปรับปรุงแก้ไข 8 มีนาคม 2565

เรื่อง ขออนุมัติการสอบการค้นคว้าอิสระ นางสาวอลิสา เลิศ ชาญชัยกุล

ชื่อผู้ส่ง : คณบดีคณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ

(นางสาวละอองศรี เหนียงแจ่ม)

วันที่ส่ง : 7/2/2566 10:12:56

เลขที่เอกสาร : คบส.๓๐(๑๕)/๐๑๙

ระดับชั้นความลับ : ปกติ

ประเภทเอกสาร : หนังสือภายใน

วันที่เอกสาร : ไม่ระบุ

เรียน : คณบดีคณะบริหารธุรกิจฯ ผ่านรองคณบดีฝ่าย

วิชาการ ผ่านประธานหลักสูตรเศรษฐศาสตรมหา

บัณฑิต

จาก : ดร.दनัยกฤต อินทุฤทธิ์

เจ้าของเอกสาร : นายदनัยกฤต อินทุฤทธิ์ (นายदनัยกฤต อินทุฤทธิ์)

วันที่สร้าง : 6/2/2566 15:11:11

หมายเหตุ : ไม่ระบุ

ข้อความแนบท้าย / สั่งการ

1. อนุมัติให้สอบ ตามคุณสมบัติ และ /ระเบียบ ประกาศ ของการสอบ และ มอบ
คุณปฐมพงษ์ แจ้งกลับไปยังดร.อัมภิณี ลากสมบูรณ์ดี

2. มอบคุณรัตนากร

ละอองศรี เหนียงแจ่ม

นางสาวละอองศรี เหนียงแจ่ม

7/2/2566 10:12:56

เรียน คณบดีคณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ

เพื่อโปรดพิจารณาการขออนุมัติสอบการค้นคว้าอิสระ

ของนางสาวอลิสา เลิศชาญชัยกุล

รหัสนักศึกษา 026450442206-6

นักศึกษาหลักสูตรเศรษฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเศรษฐศาสตร์ผู้ประกอบการ

การ

ทั้งนี้หากอนุมัติการสอบเห็นควรมอบคุณปฐมพงษ์แจ้งกลับไปยังดร.อัมภินี ลาก

สมบูรณ์ดี

และเห็นควรมอบคุณรัตนากรสำเนาเอกสาร บ. 07 เพื่อเสนอลงนาม

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา



นางสาวสุมาลี สมณี

6/2/2566 20:51:16

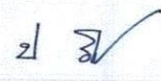
เรียน รองคณบดีฝ่ายวิชาการและวิจัย

เรื่อง ขออนุมัติการสอบการค้นคว้าอิสระ นางสาวอลิสา เลิศชาญชัยกุล

รหัสนักศึกษา 026450442206-6 นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา

หลักสูตรเศรษฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเศรษฐศาสตร์ผู้ประกอบการ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา



นายปฐมพงษ์ ริณพัฒน์

6/2/2566 15:35:04

รายการเอกสารแนบ

.pdf rmutto_อลิสา บ07 ขอสอบป้องกันวิทยานิพนธ์_230206_114532pdf.pdf
ผู้นำเข้าเอกสาร : นางสาวอัมภินี ลากสมบูรณ์ดี เพิ่มเมื่อ : 6/2/2566 15:32:43

.pdf บันทึกข้อความ สอบปกป้อง อลิสา.pdf
ผู้นำเข้าเอกสาร : นายदनัยกฤต อินทุฤทธิ์ เพิ่มเมื่อ : 6/2/2566 15:11:11

.pdf Nirote-CURRICULUM-VITAE-2023-TH.pdf
ผู้นำเข้าเอกสาร : นายदनัยกฤต อินทุฤทธิ์ เพิ่มเมื่อ : 7/2/2566 11:17:22

.pdf บ.07(2) แบบฟอร์มขออนุมัติผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก ผศ.ดร.นิโรจน์.pdf
ผู้นำเข้าเอกสาร : นางสาวอัมภินี ลากสมบูรณ์ดี เพิ่มเมื่อ : 6/2/2566 15:33:11

.pdf อลิสา บ06(1) แบบตรวจสอบการลอกเลียนผลงาน_230206_114607.pdf
ผู้นำเข้าเอกสาร : นายदनัยกฤต อินทุฤทธิ์ เพิ่มเมื่อ : 6/2/2566 15:31:37

.pdf อักษรวิสุทธิ์ อลิสา.pdf
ผู้นำเข้าเอกสาร : นายदनัยกฤต อินทุฤทธิ์ เพิ่มเมื่อ : 6/2/2566 15:11:12

.pdf

ผลการศึกษา อลิสสา.pdf

ผู้นำเข้าเอกสาร : นายदनัยกฤต อินทุฤทธิ์ เพิ่มเมื่อ : 6/2/2566 15:11:12

.pdf

รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ นางสาวอลิสสา เลิศชาญชัยกุล 6 Feb 23.pdf

ผู้นำเข้าเอกสาร : นายदनัยกฤต อินทุฤทธิ์ เพิ่มเมื่อ : 6/2/2566 15:11:13

.pdf

อลิสสา บ07 ขอสอบป้องกันวิทยานิพนธ์_230206_114532.pdf

ผู้นำเข้าเอกสาร : นายदनัยกฤต อินทุฤทธิ์ เพิ่มเมื่อ : 6/2/2566 15:11:12

.docx

บ.07(2) แบบฟอร์มขออนุมัติผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก.docx

ผู้นำเข้าเอกสาร : นายदनัยกฤต อินทุฤทธิ์ เพิ่มเมื่อ : 7/2/2566 11:17:32



บัณฑิตศึกษา

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

แบบรายงานผลการสอบป้องกันวิทยานิพนธ์/การค้นคว้าอิสระ

() ครั้งที่ 1 () ครั้งที่ 2

ชื่อ (นาย/นาง/นางสาว) อริสา เลิศวัฒนวิจิตร

นักศึกษาปริญญา เอก แบบ 1.1 แบบ 1.2 แบบ 2.1 แบบ 2.2
 โท แผน ก แบบ ก 1 แผน ก แบบ ก 2 แผน ข

รหัสประจำตัว 026450442206-6 คณะ บริหารงานเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา บริหารงานเทคโนโลยีสารสนเทศ
เข้าศึกษาตั้งแต่ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2564 เบอร์โทร 0820230332

1. ผลการพิจารณาของคณะกรรมการสอบ () วิทยานิพนธ์ () การค้นคว้าอิสระ
เมื่อวันที่ 4 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2566

1.1 ชื่อหัวข้อ () เห็นชอบ () ไม่เห็นชอบ

ชื่อเรื่อง (ภาษาไทย) การตัดสินใจลงทุนในเกม NON-FUNCTIONAL TOKEN (NFT)

ชื่อเรื่อง (ภาษาอังกฤษ) THE INVESTMENT DECISION IN NON-FUNCTIONAL TOKEN GAMES

1.2 ผลการสอบ

() ผ่าน

() ผ่านแบบมีเงื่อนไข ระบุ ปรับแก้ข้อบกพร่องกรณีงานขาดโดยอาจารย์ที่ปรึกษา
ตามคู่มือสงวนลิขสิทธิ์

() ไม่ผ่าน ระบุ

ลงชื่อ [Signature] ประธานกรรมการสอบ
(อริสา เลิศวัฒนวิจิตร) วัน 4 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2566

ลงชื่อ [Signature] กรรมการ/อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(อริสา เลิศวัฒนวิจิตร) วัน 4 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2566

ลงชื่อ [Signature] กรรมการ
(อริสา เลิศวัฒนวิจิตร) วัน 4 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2566

ลงชื่อ _____ กรรมการ
(.....) วัน เดือน พ.ศ.

ลงชื่อ _____ กรรมการ
(.....) วัน เดือน พ.ศ.

2. ผลการประเมินคุณค่าทางวิชาการของวิทยานิพนธ์ของคณะกรรมการสอบ

() Excellent ดีเยี่ยม () Good ดี () Pass ผ่าน () Fail ตก

3. ความเห็นของประธานการบริหารหลักสูตร

() เห็นชอบผลการสอบ

() ไม่เห็นชอบผลการสอบ เนื่องจาก

ลงชื่อ [Signature] ประธานหลักสูตร
(อริสา เลิศวัฒนวิจิตร) วัน 4 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2566

4. ความเห็นคณบดี

() เห็นชอบผลการสอบ มอบประธานกรรมการบริหารหลักสูตรดำเนินการและเสนอคณะกรรมการประจำคณะเพื่อทราบและ
แจ้งสำนักงานบัณฑิตศึกษาดำเนินการต่อไป

() ไม่เห็นชอบผลการสอบ เนื่องจาก

ลงชื่อ [Signature] คณบดี
(.....) วัน 3 เดือน มีนาคม พ.ศ.



บัณฑิตศึกษา

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

แบบขอความอนุเคราะห์ตรวจความสมบูรณ์วิทยานิพนธ์/การค้นคว้าอิสระ หลังสอบป้องกัน

ด้วยข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว) อรุณี นามสกุล เลิศทัญชัญกุล
นักศึกษาปริญญา [] เอก [] แบบ 1.1 [] แบบ 1.2 [] แบบ 2.1 [] แบบ 2.2
[] โท [] แผน ก แบบ ก1 [] แผน ก แบบ ก2 [] แผน ข
[] ภาคปกติ [x] ภาคนอกเวลาราชการ

รหัสประจำตัว 026450442206-6 สาขาวิชา เศรษฐศาสตร์ประยุกต์: กออบ.ทร. (รหัสสาขา ...)

เข้าศึกษาตั้งแต่ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2564 เบอร์โทรศัพท์ที่สามารถติดต่อได้ 082-0230339

ขอเสนอเล่ม [] วิทยานิพนธ์ [x] การค้นคว้าอิสระ ต่อคณะเพื่อดำเนินการตรวจความสมบูรณ์ จำนวน 1 เล่ม
เรื่อง การตลาดสินค้าออนไลน์ในรูปแบบ NON-FUNCTIONAL TOKEN (NFT)

ซึ่งปรับแก้ไขตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการสอบป้องกันเรียบร้อยแล้วตามลายเซ็นรับรอง ดังนี้

คณะกรรมการสอบป้องกันวิทยานิพนธ์/การค้นคว้าอิสระ

[Signature] อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(อรุณี อรุณี)
..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(.....)
..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(.....)
..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(.....)
..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(.....)

ลายมือชื่อนักศึกษา [Signature]
วันที่ 11 / มีนาคม 2566



บัณฑิตศึกษา
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก
แบบฟอร์มการตีพิมพ์ผลงานวิทยานิพนธ์/การค้นคว้าอิสระ

ชื่อ (นาย/นาง/นางสาว) อลิสา นามสกุล เลิศชาญชัยกุล
 นักศึกษาปริญญา เอก แบบ 1.1 แบบ 1.2 แบบ 2.1 แบบ 2.2
 โท แผน ก แบบ ก1 แผน ก แบบ ก2 แผน ข
 ภาคปกติ ภาคนอกระบบราชการ
 แบบฟอร์มการตีพิมพ์ วิทยานิพนธ์ ค้นคว้าอิสระ
 รหัสประจำตัว 026450442206-6 สาขาวิชา ศึกษาศาสตร์บัณฑิตศึกษาระดับปริญญาโท
 เข้าศึกษาตั้งแต่ภาคการศึกษาที่ 2564 ปีการศึกษา 2564 เบอร์โทรศัพท์ที่สามารถติดต่อได้ 082-0230332
 วัน เดือน ปี ที่สอบวิทยานิพนธ์/การค้นคว้าอิสระ 4 มีนาคม 2566

โปรดระบุรายละเอียดผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์ หรือยอมรับให้ตีพิมพ์ หรือเสนอต่อที่ประชุมวิชาการให้ชัดเจน ถูกต้อง และครบทุกส่วน

เรื่องที่ 1 ชื่อเรื่อง <u>การศึกษารูปแบบเกม Non-Fungible Token</u> ชื่อวารสาร / ชื่อที่ประชุม <u>ประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก</u> วัน เดือน ปี <u>27 กุมภาพันธ์ 2566</u> (กรณีวารสาร ให้ระบุเลขปีที่ ฉบับที่ เลขหน้า)	
ตีพิมพ์ในวารสาร (แบบ 1.ปกนอกของวารสาร 2.สารบัญ 3.บทความที่ตีพิมพ์ในวารสาร)	<input type="checkbox"/> ระดับชาติ <input type="checkbox"/> ระดับนานาชาติ
ผลงานได้รับการยอมรับให้ตีพิมพ์ในวารสารแล้ว เมื่อวันที่ เดือน พ.ศ. (แบบ 1.หนังสือรับรองการยอมรับให้ตีพิมพ์ 2. บทความที่จะนำไปตีพิมพ์ในวารสาร)	<input type="checkbox"/> ระดับชาติ <input type="checkbox"/> ระดับนานาชาติ
นำเสนอต่อที่ประชุมวิชาการที่มีรายงานการประชุม (Proceeding) [โดยจะต้องเป็นรวมเล่มบทความไม่ใช่บทความเดี่ยว] (แบบ 1. เอกสารรับรองว่าผ่านการนำเสนอต่อที่ประชุมฯ เรียบร้อยแล้ว 2. ปกนอกของเอกสารรายงานการประชุมฯ 3. สารบัญ 4. บทความที่ตีพิมพ์ในเอกสารรายงานการประชุมฯ) [หมายเหตุ: 1. รายงานนี้ใช้สำหรับนักศึกษาปริญญาโทเท่านั้น 2. นักศึกษาต้องผ่านการนำเสนอต่อที่ประชุมฯ ก่อนจึงจะสามารถนำหลักฐานมาประกอบการจบการศึกษาได้]	<input checked="" type="checkbox"/> ระดับชาติ <input type="checkbox"/> ระดับนานาชาติ
เรื่องที่ 2 ชื่อเรื่อง ชื่อวารสาร / ชื่อที่ประชุม วัน เดือน ปี (กรณีวารสาร ให้ระบุเลขปีที่ ฉบับที่ เลขหน้า)	
ตีพิมพ์ในวารสาร (แบบ 1. ปกนอกของวารสาร 2. สารบัญ 3. บทความที่ตีพิมพ์ในวารสาร)	<input type="checkbox"/> ระดับชาติ <input type="checkbox"/> ระดับนานาชาติ
ผลงานได้รับการยอมรับให้ตีพิมพ์ในวารสารแล้ว เมื่อวันที่ เดือน พ.ศ. (แบบ 1. หนังสือรับรองการยอมรับให้ตีพิมพ์ 2. บทความที่จะนำไปตีพิมพ์ในวารสาร)	<input type="checkbox"/> ระดับชาติ <input type="checkbox"/> ระดับนานาชาติ
นำเสนอต่อที่ประชุมวิชาการที่มีรายงานการประชุม (Proceeding) [โดยจะต้องเป็นรวมเล่มบทความไม่ใช่บทความเดี่ยว] (แบบ 1. เอกสารรับรองว่าผ่านการนำเสนอต่อที่ประชุมฯ เรียบร้อยแล้ว 2. ปกนอกของเอกสารรายงานการประชุมฯ 3. สารบัญ 4. บทความที่ตีพิมพ์ในเอกสารรายงานการประชุมฯ) [หมายเหตุ: 1. รายงานนี้ใช้สำหรับนักศึกษาปริญญาโทเท่านั้น 2. นักศึกษาต้องผ่านการนำเสนอต่อที่ประชุมฯ ก่อนจึงจะสามารถนำหลักฐานมาประกอบการจบการศึกษาได้]	<input type="checkbox"/> ระดับชาติ <input type="checkbox"/> ระดับนานาชาติ

สำหรับนักศึกษา อลิสา
11 / พฤษภาคม / 2566
 วัน/เดือน/ปี

โดยมีคณะกรรมการที่ปรึกษา
 อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก _____
 อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม _____
 อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม _____
 อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม _____
 อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม _____

ลงนามรับรองแล้ว คือชื่อ-สกุลอาจารย์ _____



บัณฑิตศึกษา
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก
คำร้องขอส่งวิทยานิพนธ์/ค้นคว้าอิสระ

ด้วยข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว) อลิสา นามสกุล ใจดีบุญขึ้นกุล
 นักศึกษาปริญญา เอก แบบ 1.1 แบบ 1.2 แบบ 2.1 แบบ 2.2
 โท แผน ก แบบ ก1 แผน ก แบบ ก2 แผน ข
 ภาคปกติ ภาคนอกเวลาราชการ
 มีความประสงค์ส่ง วิทยานิพนธ์ ค้นคว้าอิสระ
 รหัสประจำตัว 026450442206-6 สาขาวิชา โปรแกรมการพัฒนาระบบสารสนเทศ (รหัสสาขา)
 เข้าศึกษาตั้งแต่ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2564 เบอร์โทรศัพท์ที่สามารถติดต่อได้ 082-023.0332
 สอบวิทยานิพนธ์ เมื่อวันที่ 4 มีนาคม 2566
 เรื่อง การตัดสินใจลงทุนในเกม NON-FUNGIBLE TOKEN (NFT)

ขอส่งเล่มวิทยานิพนธ์ฉบับสมบูรณ์ จำนวน 3 เล่ม พร้อมแผ่นซีดีไฟล์บันทึกเล่มวิทยานิพนธ์ จำนวน 1 แผ่น

ลายมือชื่อนักศึกษา Om km
 วันที่ 11 / มีนาคม / 2566



ที่ อว ๐๖๑๑.๑๖/พิเศษ

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย
๕๗๑๐๐

วันที่ ๑๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๖

เรื่อง แจ้งผลการพิจารณาบทความวิจัย

เรียน คุณอลิสสา เลิศชาญชัยกุล คุณดนัยกฤต อินทุฤทธิ์

ตามที่ท่านได้ส่งบทความวิจัย เรื่อง การตัดสินใจลงทุนในเกม NON-FUNGIBLE TOKEN (NFT) กลุ่มการบริหารและการจัดการ ประเภทบรรยาย เพื่อนำเสนอในการประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ๕๐ปี มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย “Innovation for Sustainable Local Development นวัตกรรมเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน” ในวันที่ ๒๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๖ โดยสมาคมพัฒนาวิชาชีพการบริหารการศึกษาแห่งประเทศไทย ร่วมกับ เครือข่ายบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ (GNRU) ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย นั้น

ในการนี้ ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน ๓ ท่าน ได้พิจารณาบทความของท่านเรียบร้อยแล้ว โดยบทความของท่าน ผ่านการพิจารณา ให้เข้าร่วมนำเสนอผลงานวิจัยในการประชุมวิชาการดังกล่าว

ทั้งนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย จะเผยแพร่สู่เว็บไซต์เพื่อแจ้งรายละเอียดและกำหนดการในวันนำเสนอผลงานวิจัยให้ท่านทราบอีกครั้งผ่านทางเว็บไซต์ https://orasis.crru.ac.th/gds_gnrui/index.php/main

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.จินดา ศิริตา)

ผู้อำนวยการบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

บัณฑิตวิทยาลัย
โทรศัพท์ ๐ ๕๓๗๗ ๖๐๐๐ ต่อ ๑๖๓๒
๐ ๕๓๗๗ ๖๐๒๖



ครบรอบ ๕๐ ปี
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย



50 ปี มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่



“Innovation for Sustainable Local Development :
นวัตกรรมเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน”

บทคัดย่อ

การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ

โดย สมาคมพัฒนาวิชาชีพการบริหารการศึกษาแห่งประเทศไทย (สพบท.) ครั้งที่ 47
ร่วมกับ เครือข่ายบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ (GNRU) ครั้งที่ 23

วันที่ 27 กุมภาพันธ์ 2566
ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่





- 38 ปัจจัยที่กำหนดราคาน้ำมันปาล์มบริสุทธิ์ในประเทศไทย
Factors Affecting Palm Olein Price in Thailand
วิระชัย ปาโท
- 39 การตัดสินใจลงทุนในเกม
Non-Fungible Token (NFT) The Investment Decision in Non-Fungible
Token Games
อลิสสา เลิศชาญชัยกุล
- 40 นวัตกรรมการประเมินผลอิงสมรรถนะตามมาตรฐานสากลเพื่อพัฒนากำลังคน
ในกลุ่มอุตสาหกรรมยานยนต์สมัยใหม่และการบูรณาการการเรียนรู้ผ่านการทำงาน
รองรับการเติบโตในพื้นที่เศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก
Innovations For The Development of New Teaching and Learning Curriculum
to Develop Personnel in Accordance With Industrial demand in The Eec Area
สุรพงษ์ แก่นมณี
- 42 การพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการธุรกิจสมัยใหม่เสริมค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของ
กลุ่มหัตถกรรมล้านนา ตำบลแม่ฮ้อ อำเภอฟาน จังหวัดเชียงราย
The development of a modern business management model Enhance the
creative economy of the Lanna handicrafts group Mae O Subdistrict, Phan
District, Chiang Rai Province.
สุภมล ดวงดา
- 44 การพยากรณ์ความสามารถในการวางแผนการใช้เงินของประชาชนในจังหวัดสงขลา
Forecasting the ability to use the money planning of people in
Songkhla province
วิษณุ พันธุ์ต่อหล้า
- 46 การศึกษาการบริหารจัดการโครงการและผลกระทบของโครงการอนุรักษ์ฟื้นฟูหนองบัว
พร้อมระบบกระจายน้ำด้วยพลังงานแสงอาทิตย์ เพื่อเพิ่มผลผลิตและรายได้จากการเกษตร
กรรมของประชาชน ตำบลบ้านดู่ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย
The study of management and impacts of Nong Bua conservative restoration
project with Hydro-distribution system by solar energy; to increase
agricultural productivity and income villagers of Ban Du sub-district, Mueang
Chiang Rai district, Chiang Rai
วริยา เวียงนิล
- 48 ความไว้วางใจและบุคลิกภาพของผู้เผยแพร่ภาพสดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าแฟชั่น
ผ่านเฟซบุ๊กไลฟ์ของผู้บริโภค Gen Y เพศหญิงในจังหวัดสงขลา
Trust and Personality of the live broadcaster factors affecting the decision
to buy fashion products through Facebook Live of Generation Y female
consumers in Songkhla Province
ทรงษมน เฟื่องหวาน

การตัดสินใจลงทุนในเกม
Non-Fungible Token (NFT)
The Investment Decision in Non-Fungible Token Games

อลิสา เลิศชาญชัยกุล¹ ดนัยกฤต อินทุทธี²
Alisa Lertchanchaikul¹ Danaikrit Inthurit²

บทคัดย่อ

งานวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจลงทุนในเกม NON-FUNGIBLE TOKEN หรือเกม NFT ของนักลงทุนในประเทศไทย อันหมายถึงพฤติกรรมการลงทุน ปัจจัยทางเศรษฐกิจที่ส่งผลต่อการตัดสินใจลงทุนโดยใช้พฤติกรรมตลอดจนทัศนคติในการลงทุนของนักลงทุนที่เคยลงทุนในเกม NFT เป็นกรณีศึกษา งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยเลือกใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เลือกสำรวจจากผู้ที่เคยลงทุนในเกม NFT และใช้แบบสอบถาม (Questionnaires) เป็นเครื่องมือในการสำรวจกลุ่มตัวอย่างจำนวน 385 คน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์แบบพิจารณาองค์ประกอบเชิงยืนยัน ผลการวิจัยพบว่า ผลตอบแทนและระยะเวลาการคืนทุนเป็นองค์ประกอบเชิงยืนยันต่อการตัดสินใจลงทุนในเกม NFT สูงสุดเป็น 2 อันดับแรก ในขณะที่ความสนุกของเกม และราคาไอเทมภายในเกมเป็นองค์ประกอบเชิงยืนยันของการเปลี่ยนแปลงทางด้านอุปสงค์สูงสุดเป็น 2 อันดับแรก

คำสำคัญ: สกุลเงินเข้ารหัส บล็อกเชน แคริปโท โข การลงทุน พฤติกรรม ทัศนคติ การตัดสินใจ เกม NFT

Abstract

The purpose of this research is to study the factors affecting investment decisions in Non-Fungible Token or NFT games of investors in Thailand. which means investment behavior Economic factors affecting investment decisions using behaviors and investment attitudes of investors who used to invest in NFT games as a case study. This research is a survey research by using purposive sampling to survey people who have invested in NFT games and use questionnaires. Questionnaires was a tool to survey a sample of 385 samples. Data were analyzed using confirmatory factor analysis. The results showed that The return and payback period are the top 2 affirmative elements for investing in NFT games, while the fun of the game. and in-game item prices are the top two affirmative elements of dynamics in demand.

Keywords: Cryptocurrency, Blockchain, Ponzi, Investment, Behavior, Attitude, Decision Game, NFT

¹ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรเศรษฐศาสตรมหาบัณฑิต คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก e-mail: alisa.ler@rmutto.ac.th

Graduate Student, Master of Economics, Faculty of Business Administration and Information Technology, Rajamangala University of Technology Tawan-ok

² อาจารย์ ดร., หลักสูตรเศรษฐศาสตรมหาบัณฑิต คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

Lecturer Dr. Department of Economics, Faculty of Business Administration and Information Technology, Rajamangala University of Technology Tawan-ok

การแสดงผลงานวิจัย นวัตกรรม และการประชุมวิชาการ 50 ปี มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
"Innovation for Sustainable Local Development: นวัตกรรมเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน"
วันที่ 27 - 28 กุมภาพันธ์ 2566 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้เพื่อแสดงว่า

อสิสา เลิศชาญชัยกุล และदनัยกฤต อินทุฤทธิ์

นำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติแบบบรรยาย

เรื่อง การตัดสินใจลงทุนในเกม NON-FUNGIBLE TOKEN (NFT)

ในการประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ
โดยสมาคมพัฒนาวิชาชีพการบริหารการศึกษาแห่งประเทศไทย (สพท.) ครั้งที่ 47
ร่วมกับ เครือข่ายบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ (GNRU) ครั้งที่ 23
วันที่ 27 กุมภาพันธ์ 2566

(รองศาสตราจารย์ ดร.จันทนา ปรโคตัง)
นายกสมาคมพัฒนาวิชาชีพ
การบริหารการศึกษาแห่งประเทศไทย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กมลนุช พลวัน)
ประธานเครือข่ายบัณฑิตศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ



“Innovation for Sustainable Local Development :
นวัตกรรมเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน”

บทคัดย่อ

การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ

โดย สมาคมพัฒนาวิชาชีพการบริหารการศึกษาแห่งประเทศไทย (สพบท.) ครั้งที่ 47
ร่วมกับ เครือข่ายบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ (GNRU) ครั้งที่ 23

วันที่ 27 กุมภาพันธ์ 2566
ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย





- 38 ปัจจัยที่กำหนดราคาน้ำมันปาล์มบริสุทธิ์ในประเทศไทย
Factors Affecting Palm Olein Price in Thailand
วิระชัย ปาโท
- 39 การตัดสินใจลงทุนในเกม
Non-Fungible Token (NFT) The Investment Decision in Non-Fungible
Token Games
อลิสสา เลิศชาญชัยกุล
- 40 นวัตกรรมการประเมินผลอิงสมรรถนะตามมาตรฐานสากลเพื่อพัฒนากำลังคน
ในกลุ่มอุตสาหกรรมยานยนต์สมัยใหม่และการบูรณาการการเรียนรู้ผ่านการทำงาน
รองรับการเติบโตในพื้นที่เศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก
Innovations For The Development of New Teaching and Learning Curriculum
to Develop Personnel in Accordance With Industrial demand in The Eec Area
สุรพงษ์ แก่นมณี
- 42 การพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการธุรกิจสมัยใหม่เสริมค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของ
กลุ่มหัตถกรรมล้านนา ตำบลแม่ฮ้อ อำเภอพาน จังหวัดเชียงราย
The development of a modern business management model Enhance the
creative economy of the Lanna handicrafts group Mae O Subdistrict, Phan
District, Chiang Rai Province.
สุภมล ดวงตา
- 44 การพยากรณ์ความสามารถในการวางแผนการใช้จ่ายเงินของประชาชนในจังหวัดสงขลา
Forecasting the ability to use the money planning of people in
Songkhla province
วิษณุ พันธุ์ค้อหล้า
- 46 การศึกษาการบริหารจัดการโครงการและผลกระทบของโครงการอนุรักษ์ฟื้นฟูหนองบัว
พร้อมระบบกระจายน้ำด้วยพลังงานแสงอาทิตย์ เพื่อเพิ่มผลผลิตและรายได้จากการเกษตร
กรรมของประชาชน ตำบลบ้านดู่ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย
The study of management and impacts of Nong Bua conservative restoration
project with Hydro-distribution system by solar energy; to increase
agricultural productivity and income villagers of Ban Du sub-district, Mueang
Chiang Rai district, Chiang Rai
วริยา เวียงนิล
- 48 ความไว้วางใจและบุคลิกภาพของผู้เผยแพร่ภาพสดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าแฟชั่น
ผ่านเฟซบุ๊กไลฟ์ของผู้บริโภค Gen Y เพศหญิงในจังหวัดสงขลา
Trust and Personality of the live broadcaster factors affecting the decision
to buy fashion products through Facebook Live of Generation Y female
consumers in Songkhla Province
หรรษมน เฟื่องหวาน

การตัดสินใจลงทุนในเกม
Non-Fungible Token (NFT)
The Investment Decision in Non-Fungible Token Games

อลิสา เลิศชาญชัยกุล¹ ดนัยกฤต อินทุทธี²
Alisa Lertchanchaikul¹ Danaikrit Inthurit²

บทคัดย่อ

งานวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจลงทุนในเกม NON-FUNGIBLE TOKEN หรือเกม NFT ของนักลงทุนในประเทศไทย อันหมายถึงพฤติกรรมการลงทุน ปัจจัยทางเศรษฐกิจที่ส่งผลต่อการตัดสินใจลงทุนโดยใช้พฤติกรรมตลอดจนทัศนคติในการลงทุนของนักลงทุนที่เคยลงทุนในเกม NFT เป็นกรณีศึกษา งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยเลือกใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เลือกสำรวจจากผู้ที่เคยลงทุนในเกม NFT และใช้แบบสอบถาม (Questionnaires) เป็นเครื่องมือในการสำรวจกลุ่มตัวอย่างจำนวน 385 คน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์แบบพหุประจักษ์ประกอบเชิงยืนยัน ผลการวิจัยพบว่า ผลตอบแทนและระยะเวลาการคืนทุนเป็นองค์ประกอบเชิงยืนยันต่อการตัดสินใจลงทุนในเกม NFT สูงสุดเป็น 2 อันดับแรก ในขณะที่ความสนุกของเกม และราคาไอเทมภายในเกมเป็นองค์ประกอบเชิงยืนยันของการเปลี่ยนแปลงทางด้านอุปสงค์สูงสุดเป็น 2 อันดับแรก

คำสำคัญ: สกุลเงินเข้ารหัส บล็อกเชน แคริปโตเคอเรนซี การลงทุน พฤติกรรม ทัศนคติ การตัดสินใจ เกม NFT

Abstract

The purpose of this research is to study the factors affecting investment decisions in Non-Fungible Token or NFT games of investors in Thailand. which means investment behavior Economic factors affecting investment decisions using behaviors and investment attitudes of investors who used to invest in NFT games as a case study. This research is a survey research by using purposive sampling to survey people who have invested in NFT games and use questionnaires. Questionnaires was a tool to survey a sample of 385 samples. Data were analyzed using confirmatory factor analysis. The results showed that The return and payback period are the top 2 affirmative elements for investing in NFT games, while the fun of the game. and in-game item prices are the top two affirmative elements of dynamics in demand.

Keywords: Cryptocurrency, Blockchain, Ponzi, Investment, Behavior, Attitude, Decision Game, NFT

¹ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรเศรษฐศาสตรมหาบัณฑิต คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก e-mail: alisa.ler@rmutto.ac.th

Graduate Student, Master of Economics, Faculty of Business Administration and Information Technology, Rajamangala University of Technology Tawan-ok

² อาจารย์ ดร., หลักสูตรเศรษฐศาสตรมหาบัณฑิต คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

Lecturer Dr. Department of Economics, Faculty of Business Administration and Information Technology, Rajamangala University of Technology Tawan-ok



มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้เพื่อแสดงว่า

อสิสา เลิศชาญชัยกุล และदनัยกฤต อินทุฤทธิ์

นำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติแบบบรรยาย

เรื่อง การตัดสินใจลงทุนในเกม NON-FUNGIBLE TOKEN (NFT)

ในการประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ
 โดยสมาคมพัฒนาวิชาชีพการบริหารการศึกษาแห่งประเทศไทย (สพบท.) ครั้งที่ 47
 ร่วมกับ เครือข่ายบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ (GNRU) ครั้งที่ 23
 วันที่ 27 กุมภาพันธ์ 2566



(รองศาสตราจารย์ ดร.จันทนาพร ประกิจทอง)
 นายกสมาคมพัฒนาวิชาชีพ
 การบริหารการศึกษาแห่งประเทศไทย



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กมลพันธุ์ พลวัน)
 ประธานเครือข่ายบัณฑิตศึกษา
 มหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ



การตัดสินใจลงทุนในเกม

Non-Fungible Token (NFT)

The Investment Decision in Non-Fungible Token Games

อลิสา เลิศชาญชัยกุล¹ ดนัยกฤต อินทุฤทธิ์²

Alisa Lertchanchaikul¹ Danaikrit Inthurit²

บทคัดย่อ

งานวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจลงทุนในเกม NON-FUNGIBLE TOKEN หรือเกม NFT ของนักลงทุนในประเทศไทย อันหมายถึงทัศนคติเกี่ยวกับการลงทุน NFT ปัจจัยทางเศรษฐกิจที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจลงทุนโดยใช้ทัศนคติในการลงทุนของนักลงทุนที่เคยลงทุนในเกม NFT เป็นกรณีศึกษา งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยเลือกใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เลือกสำรวจจากผู้ที่เคยลงทุนในเกม NFT และใช้แบบสอบถาม (Questionnaires) เป็นเครื่องมือในการสำรวจกลุ่มตัวอย่างจำนวน 385 คน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์แบบพิจารณาองค์ประกอบเชิงยืนยัน ผลการวิจัยพบว่า ผลตอบแทนและระยะเวลาการคืนทุนเป็นองค์ประกอบเชิงยืนยันต่อการตัดสินใจลงทุนในเกม NFT สูงสุดเป็น 2 อันดับแรก ในขณะที่ความสนุกของเกม และราคาไอเทมภายในเกมเป็นองค์ประกอบเชิงยืนยันของการเปลี่ยนแปลงทางด้านอุปสงค์สูงสุดเป็น 2 อันดับแรก

คำสำคัญ: สกุลเงินเข้ารหัส บล็อกเชน แคริปโทเคอร์เรนซี การลงทุน ทัศนคติ การตัดสินใจ เกม NFT

¹ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรเศรษฐศาสตรมหาบัณฑิต คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก e-mail: alisa.ler@rmutto.ac.th

Graduate Student, Master of Economics, Faculty of Business Administration and Information Technology, Rajamangala University of Technology Tawan-ok

² อาจารย์ ดร., หลักสูตรเศรษฐศาสตรมหาบัณฑิต คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

Lecturer Dr., Department of Economics, Faculty of Business Administration and Information Technology, Rajamangala University of Technology Tawan-ok



Abstract

The purpose of this research is to study the factors affecting investment decisions in Non-Fungible Token or NFT games of investors in Thailand. which means investment attitude Economic factors affecting investment decisions using behaviors and investment attitudes of investors who used to invest in NFT games as a case study. This research is a survey research by using purposive sampling to survey people who have invested in NFT games and use questionnaires. Questionnaires was a tool to survey a sample of 385 samples. Data were analyzed using confirmatory factor analysis. The results showed that The return and payback period are the top 2 affirmative elements for investing in NFT games, while the fun of the game. and in-game item prices are the top two affirmative elements of dynamics in demand.

Keywords: Cryptocurrency, Blockchain, Ponzi, Investment, Attitude, Decision, Game, NFT

บทนำ

ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยเผยผลวิจัยด้านพฤติกรรมนักลงทุน พบว่านักลงทุนรุ่นใหม่สนใจลงทุนในคริปโตเคอเรนซีเพิ่มขึ้น เพราะคาดหวังผลตอบแทนที่สูงขึ้นเมื่อเทียบกับผลตอบแทนจากตลาดหุ้นดั้งเดิม โดยคริปโตเคอเรนซี (Cryptocurrency) คือสกุลเงินเข้ารหัส หรือ สินทรัพย์ดิจิทัลที่ได้รับการออกแบบมาเพื่อเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนสินทรัพย์ โดยใช้วิทยาการเข้ารหัสหรือรหัสลับ (Cryptography) ในการป้องกันและยืนยันธุรกรรม อีกทั้งยังใช้ในการเข้ารหัสเพื่อควบคุมการผลิตคริปโตบางประเภทอีกด้วย (ชิปเม็กซ์, 2565) ซึ่งคริปโตเคอเรนซีคือสินทรัพย์หรือเหรียญดิจิทัลประเภท Fungible Token ที่ไม่สามารถแยกความแตกต่าง แต่ยังสามารถแลกเปลี่ยนหรือทดแทนกันได้ ตรงกันข้ามกับ Non-Fungible Token หรือที่นิยมเรียกสั้นๆว่า NFT กล่าวคือ จะมีลักษณะเฉพาะตัว ไม่สามารถทำซ้ำ หรือทดแทนกันได้ กล่าวได้ว่า NFT เป็นนวัตกรรมที่บ่งชี้ว่าสามารถเป็นเจ้าของสินทรัพย์ดิจิทัลชนิดนั้นได้แต่เพียงผู้เดียว (เทคซอส, 2564) ด้วยเหตุผลนี้เอง การได้เป็นเจ้าของกรรมสิทธิ์ NFT ใดๆ ก็เปรียบได้เป็นเจ้าของภาพ Starry Night ของ Van Gogh ที่มีเพียงชิ้นเดียวในโลก มีมูลค่าในตัวเอง ไม่มีอะไรจะมาทดแทนได้ จึงทำให้การซื้อขายมีมูลค่าสูง อีกทั้งมีสิทธิ์ที่จะขายและโอนกรรมสิทธิ์ต่อไปยังผู้อื่นได้ทั่วทุกมุมโลกได้อีกด้วย โดยการทำธุรกรรมผ่านโลกดิจิทัลทั้งหมด นอกเหนือจากการซื้อขายแลกเปลี่ยนของสะสม งานศิลปะ ของหายาก จากทั่วทุกมุมโลกได้ง่ายขึ้น NFT ยังสามารถมี

Utility ต่างๆ ขึ้นกับข้อตกลงของ Community ทำให้เป็นทางเลือกของนักลงทุนรุ่นใหม่ที่น่าจับตามอง เพราะถ้า NFT ที่ถือครองอยู่ ได้รับความนิยมสูง เป็นที่ต้องการในตลาด ก็สามารถซื้อขายไป เปลี่ยนมือได้ง่าย ทำกำไรให้เพิ่มพูนได้เช่นกัน (แสนสิริ, 2565)

ด้วยข้อจำกัดของระบบ NFT จึงทำให้สินทรัพย์ดิจิทัลที่เป็นแบบ NFT นั้นมีมูลค่า เหมือนกับสินค้า limited edition สินทรัพย์ดิจิทัลแบบ NFT จึงได้รับความสนใจเพิ่มมากยิ่งขึ้น ทำให้ในปัจจุบัน NFT มีบทบาทมากขึ้นในกลุ่มนักลงทุนสายต่างๆ และยังแทรกซึมไปในหลายๆอุตสาหกรรม แม้กระทั่งสายเกมเมอร์ ซึ่งได้มีเกมบนระบบบล็อกเชนเกิดขึ้นมากมายหลากหลายเกมที่ให้นักลงทุนได้เลือกลงทุน โดยเกมเหล่านี้ก็จะถูกเรียกว่า NFT (Non - Fungible Token) เช่นเดียวกัน โดยเกม NFT จะเป็นรูปแบบของเกมที่อยู่บนระบบบล็อกเชน และมีการใช้คริปโตเคอร์เรนซีในการซื้อขายไอเทมภายในเกม รวมถึงในการเล่นเกมนั้นจะมีการเล่นเกมเพื่อเก็บสะสมไอเทมต่างๆภายในเกม เพื่อให้นักลงทุนสามารถนำไปขายหรือนำไปแลกเปลี่ยนเป็นเหรียญคริปโตเคอร์เรนซีผ่านทางระบบการเล่นเกมนั้น และถึงแม้ว่า NFT จะเป็นเรื่องที่น่าสนใจ แต่เมื่อนำมารวมเข้าเป็นส่วนหนึ่งกับเกมก็ยังมีหลายคนมองว่ามันไม่ควรที่จะเอามารวมกัน โดยเมื่อไม่นานมานี้ก็ได้มีนักพัฒนาเกมจำนวนหนึ่งได้ถูกวิพากษ์วิจารณ์อย่างหนัก หลังจากที่พวกเขาเหล่านี้ต้องการที่จะให้ NFT ไปปรากฏอยู่ในเกมของพวกเขาในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง ในขณะที่นักเล่นเกมหลายคนพากันปฏิเสธเกี่ยวกับเรื่องนี้ แต่ทว่าสตรีมเมอร์ชื่อดังอย่าง Shroud กลับมองว่า เกมและ NFT สามารถไปด้วยกันได้ หากเพียงแต่อาจจะต้องใช้ระยะเวลาในการทำให้ทั้งสองอย่างนี้เข้ากันได้ อย่างลงตัวมากขึ้น โดยเขามองว่าการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีบล็อกเชนกับเกมยังไม่สมบูรณ์ในขณะนี้ (ดีเอสไอเกมไทยแลนด์, 2565)

ในปี 2564 เป็นต้นมาความนิยมในเกม NFT ในประเทศไทยอยู่ในระดับสูงเมื่อเทียบกับทั่วโลก อ้างอิงจากฟังก์ชัน Language Distribution ของเทรดเกม NFT ในไทยเทียบกับ Global Data โดยใช้คีย์เวิร์ด nft+games และ nft+crypto พบว่ามีภาษาไทยถึง 1.18% ถือเป็นอันดับ 3 จากทั่วโลก (เอฟวีรีเดย์มาร์เก็ตติ้ง, 2564) นอกจากนี้การเล่นแบบ NFT นั้นจะมีลักษณะที่คล้ายกันกับการเล่นเกมสล็อตต่างๆไปซึ่งจะมีไอเทมต่างๆภายในเกมไว้ให้ผู้เล่นนั้นทำการแข่งขันเพื่อที่จะได้มาซึ่งไอเทมภายในเกมไม่ว่าจะเป็นตัวละครต่างๆ ไอเทมพิเศษ สกิลพิเศษ หรือลักษณะพิเศษของไอเทมภายในเกมซึ่งจะเป็นไอเทมที่มีจำนวนจำกัดและมีความหายากแตกต่างกัน ทำให้ไอเทมต่างๆจะมีราคาในตัวของมันเอง ซึ่งปัญหาของเกม NFT นั้นก็คือยังไม่สามารถจัดการกับความเฟ้อของโทเคนภายในเกมได้ ซึ่ง Nuuneoi อินฟลูเอนเซอร์ในวงการเทคโนโลยี วิเคราะห์ไว้ว่า “พื้นฐานของเกม NFT เป็น แชรร์ลูกโซ่ หรือ Ponzi โดยเงินในเกม NFT ก็มาจากคนที่เข้ามาใหม่เอาเงินมาลง หรือไม่ก็คนเก่าเอาเงินมาลงเพิ่ม และจนถึงตอนนี้ ยังไม่มีเกมไหนที่สร้างรายได้จากภายนอกเพื่อ Feed เข้าระบบเลย แต่เป็นการเอาเงินลงทุนจากคนใหม่ไปจ่ายให้คนเก่าทั้งสิ้น”(ทูเดย์ บิซนิว, 2564) จากข้อมูลที่ได้กล่าวมาจะเห็นว่าเกม NFT ได้นำการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่มาสู่อุตสาหกรรมเกม นอกจากนี้เกม NFT ยังคงให้ประโยชน์ทั้งนักลงทุนที่มาลงทุนเพื่อทำกำไร

จากเกม และผู้พัฒนาเกมที่ได้รายได้เพิ่มเติมจากการทำธุรกรรมต่าง ๆ ของผู้เล่น ในทางกลับกัน เกม NFT ยังคงมีความเสี่ยงที่ทำให้ผู้เล่น และนักลงทุนอาจขาดทุน หรือสูญเสียเงินที่ลงทุนไปในเกมอย่างไม่มีที่นั้งตัวกับมิจฉาชีพทางการลงทุน (Rug Pull) (ทิตติยะ ตรีทิพไกววัลพร, 2565) กล่าวได้ว่าการลงทุนนั้นมีความเสี่ยง นักลงทุนจึงจำเป็นต้องทำการศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับข้อดีข้อเสียและสิ่งที่ควรระมัดระวังในการเล่นเกมนให้ดีกว่าก่อนที่จะทำการลงทุนนั่นเอง

ศุภวิชญ์ กลเวชกิจ (2565) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การจัดการความรู้ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจลงทุนในเกม Non-Fungible Token(NFT) ของคนในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล” โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัยคือ 1) เพื่อศึกษาปัจจัยด้านกระบวนการจัดการความรู้ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจลงทุนในเกม NFT ของนักลงทุนในเขตกรุงเทพมหานคร 2) เพื่อศึกษาปัจจัยด้านระดับการจัดการความรู้ (Knowledge level) ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจลงทุนในเกม NFT ของนักลงทุนในเขตกรุงเทพมหานคร โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยซึ่งประกอบด้วย แบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire) ผ่านกูเกิ้ลฟอร์ม (Google Form) ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยด้านการแสวงหาความรู้ (Knowledge acquisition) ปัจจัยด้านการประยุกต์ความรู้ (Knowledge Application) และ ปัจจัยด้านการแบ่งปันความรู้ (Knowledge sharing) มีอิทธิพลเชิงบวกต่อการตัดสินใจลงทุนในเกม NFT (NFT adoption level) ซึ่งจากผลการวิจัยดังกล่าวผู้วิจัยจึงต้องการต่อยอดผลการวิจัยโดยการศึกษาปัจจัยด้านอื่นๆ เพิ่มเติม

อย่างไรก็ตาม การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะวิจัยโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจลงทุนในเกม NFT ของนักลงทุนในประเทศไทย โดยผลที่ได้จากการวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่นักลงทุนที่สนใจหรือกำลังศึกษาได้มีการรับรู้เพิ่มเติมถึงความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นเพื่อนำข้อมูลเหล่านี้ไปประกอบการตัดสินใจในการลงทุนในอนาคต อีกทั้งข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ยังส่งผลดีต่อภาคเอกชนที่สนใจจะสร้างเกม NFT เข้าสู่ตลาด รวมไปถึงหน่วยงานของรัฐบาลและสถาบันการเงินในการออกแบบนโยบายทางการเงินให้เหมาะสมในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจลงทุนในเกม NFT ของนักลงทุนในประเทศไทย

ประโยชน์ของการวิจัย

1. ภาครัฐ สามารถนำผลการวิจัยไปวิเคราะห์วางแผนนโยบายด้านภาษีหรือให้ความรู้ด้านการลงทุน และความการบริหารเสี่ยงให้แก่ประชาชน

2. เป็นประโยชน์แก่ภาคเอกชนในการพัฒนาเกม NFT ในอนาคตให้สอดคล้องกับทัศนคติการลงทุนของนักลงทุนในเกม NFT

3. เพื่อเป็นแนวทางสำหรับนักลงทุนหรือผู้ที่สนใจจะลงทุนในเกม NFT สามารถนำผลการวิจัย ทัศนคติของนักลงทุนที่มีต่อเกม NFT ไปประกอบการตัดสินใจสำหรับการลงทุนในอนาคตอย่างระมัดระวังและมีสติ

ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเกี่ยวกับ การตัดสินใจลงทุนในเกม NFT ของนักลงทุนที่อาศัยอยู่ในประเทศไทย โดยการวิจัยครั้งนี้มีขอบเขตของงานวิจัยดังหัวข้อต่อไปนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา ตัวแปรที่นำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

1.1 ด้านประชากรศาสตร์ ประกอบไปด้วย เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน โดยประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ประชากรที่มีประสบการณ์ในการลงทุนในเกม NFT ที่อาศัยอยู่ในประเทศไทย โดยสาเหตุที่เลือกประชากรที่มีประสบการณ์ในการลงทุนในเกม NFT นั้น เนื่องจากงานวิจัยนี้มุ่งเน้นศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจลงทุนในเกม NFT ในประเทศไทย ผู้วิจัยจึงมุ่งเน้นศึกษาปัจจัยด้านทัศนคติการลงทุนจากผู้ที่เคยลงทุนแล้วในประเทศไทย

1.2 ด้านอุปสงค์ อุปทาน ประกอบไปด้วย ราคา การโฆษณาและเทคนิคการตลาด ภาวะเศรษฐกิจ การคาดคะเนการขึ้นลงของราคา กระแสสังคม ความบันเทิง เนื่องจากผู้วิจัยต้องการศึกษาทัศนคติในการลงทุน ผู้วิจัยจึงมุ่งเน้นที่จะศึกษาทัศนคติด้านการเปลี่ยนแปลงของอุปสงค์ โดยสาเหตุที่เลือกด้านอุปสงค์ เพราะเกม NFT จะคงอยู่ได้ต้องเกิดการความต้องการที่จะลงทุนของนักลงทุน และต้องการทราบว่าผู้ที่เคยลงทุนในเกม NFT นั้นมีทัศนคติหรือข้อคิดเห็นในแต่ละปัจจัยในระดับใดในด้านการเปลี่ยนแปลงของอุปสงค์

1.3 ด้านความต้องการถือเงิน ประกอบไปด้วย การถือเงินเพื่อไว้ใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน, ไว้สำหรับใช้จ่ายยามฉุกเฉิน, ถือไว้เพื่อการเก็งกำไร เนื่องจากความต้องการถือเงินเป็นปัจจัยที่สำคัญที่ทำให้เกิดกิจกรรมทางเศรษฐกิจ และผู้วิจัยพิจารณาว่า ความต้องการถือเงินเพื่อวัตถุประสงค์ต่างๆส่งผลต่อการตัดสินใจลงทุน นอกจากนี้ความต้องการถือเงินและการลงทุนยังสะท้อนถึงเศรษฐกิจในระดับจุลภาค กล่าวคือ นักลงทุนที่ตัดสินใจลงทุน นำเงินจากส่วนที่ต้องการถือไว้เพื่อจุดประสงค์ใดมาลงทุน

1.4 ด้านการลงทุน จะประกอบไปด้วย ผลตอบแทน ความเสี่ยง และระยะเวลาการลงทุน โดยผู้วิจัยต้องการทราบถึงทัศนคติ ที่ส่งผลต่อการลงทุนในภาวะต่างๆ ว่ามีทัศนคติในระดับใด และเลือกที่จะลงทุนในระดับใด

2. ขอบเขตของประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรที่ใช้ในการวิจัยโดยเลือกแบบเจาะจงจากผู้ที่มีประสบการณ์ในการลงทุนในเกม NFT ที่อาศัยอยู่ในประเทศไทย โดยตอบผ่านการกรอกข้อมูลช่องทางออนไลน์ ขณะที่ขอบเขตของกลุ่มตัวอย่าง เนื่องจากไม่ทราบจำนวนประชากรกลุ่มตัวอย่างที่แท้จริง ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงได้กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างในกรณีที่ไม่ทราบกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของ คอแครน Cochran (1977) โดยได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้นประมาณ 385 คน ที่ระดับความเชื่อมั่น .95 (95%) หรือยอมรับความคลาดเคลื่อนที่ .05 (5%)

3. ขอบเขตของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) จึงใช้เครื่องมือในการวิจัย คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) ชนิดเขียนตอบผ่านช่องทางออนไลน์บน Google form

4. ขอบเขตด้านระยะเวลาช่วงที่ใช้ในการศึกษา และเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยนี้ อยู่ระหว่างเดือน สิงหาคม พ.ศ. 2565 ถึง พฤศจิกายน พ.ศ. 2565

5. สถานที่ศึกษาที่ใช้เก็บข้อมูล พื้นที่ในการเก็บข้อมูลวิจัยการศึกษาคครั้งนี้ ผู้วิจัยจะดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้ช่องทางของ facebook groups และ line groups (เกม NFT)

วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

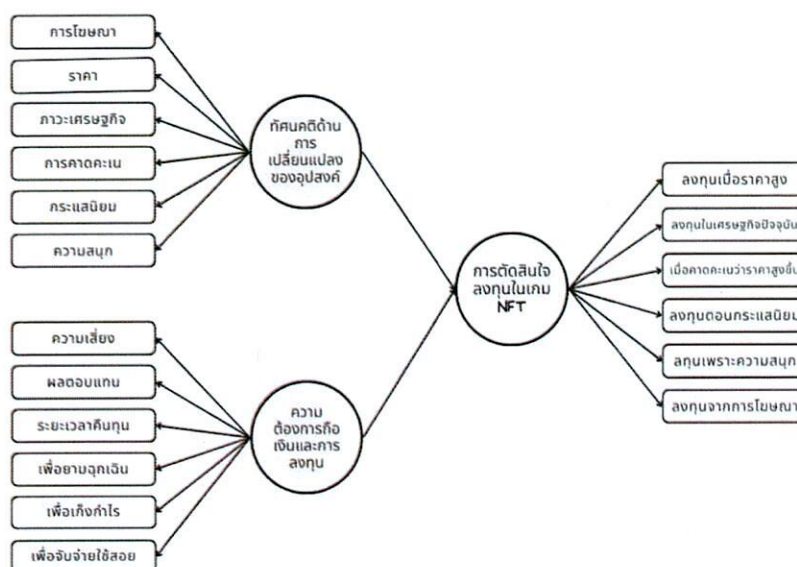
ผู้วิจัยได้ใช้การตอบแบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยแบ่งเป็น 4 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 ปัจจัยด้านทัศนคติ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจลงทุนในเกม NFT ตอนที่ 3 พฤติกรรมการลงทุนในเกม NFT โดยตอนที่ 2 และ 3 เป็นส่วนเกี่ยวข้องกับกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องกับเกม NFT ตอนที่ 4 ข้อคิดเห็น และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ผู้วิจัยได้กำหนดจำนวนแบบสอบถามไว้ที่ 385 ชุด จากแนวคิดการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างในกรณีที่ไม่ทราบกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของ Cochran (1977) และเมื่อพิจารณาตัวแปรสังเกตได้ในภาพที่ 1 จำนวน 18 ตัวแปร จะพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่กำหนดมามีจำนวนมากกว่า 20 เท่าของตัวแปรที่สังเกตได้ จึงเหมาะสมกับขนาดของโมเดล (Byrne, 2005)

ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบความเที่ยงตรงของแบบสอบถามโดยวิธีการหาค่าความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Item-Objective Congruence Index: IOC) จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน โดยข้อคำถามที่มีค่า IOC โดยเมื่อตรวจสอบแล้วมีค่า IOC เท่ากับ 0.77 ซึ่งสรุปได้ว่าข้อคำถามมีค่าความเที่ยงตรงและนำไปใช้ได้ (ธีระ กุลสวัสดิ์, 2558)

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ข้อมูลทั่วไป โดยสถิติเชิงพรรณนา เช่น ค่าร้อยละ ค่าความถี่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory Factor Analysis: CFA) เมื่อสามารถรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างครบ 385 คนแล้วผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ปัจจัย ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจลงทุนในเกม NFT และวิเคราะห์เส้นทางความสัมพันธ์เชิงเส้นโยงระหว่างตัวแปรโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป AMOS วิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันขององค์ประกอบเชิงยืนยันในการตัดสินใจลงทุนในเกม NFT ตามภาพ 1



ภาพที่ 1 โมเดลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันขององค์ประกอบเชิงยืนยันในการตัดสินใจลงทุนในเกม NFT

สรุปผลการวิจัย

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประกอบไปด้วย เพศของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 333 คน เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 86.49 และเป็นเพศหญิงจำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 13.51 ขณะที่อายุของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ อายุต่ำกว่า 25 ปี มีจำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 13.51 อายุ 25 – 35 ปี มีจำนวน 233 คน คิดเป็นร้อยละ 60.52 อายุ 36 – 45 ปี มีจำนวน 96 คน คิดเป็นร้อยละ 24.94 อายุ 46 – 55 ปี มี

จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.78 และอายุสูงกว่า 55 ปี มีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.26 ของกลุ่มตัวอย่างพบว่า สถานภาพโสดมีจำนวน 203 คน คิดเป็นร้อยละ 52.73 สถานภาพสมรสมีจำนวน 181 คน คิดเป็นร้อยละ 47.01 สถานภาพหย่าร้างมีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.26 ระดับการศึกษา ต่ำกว่าปริญญาตรีจำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 4.42 จบการศึกษาระดับปริญญาตรีจำนวน 335 คน คิดเป็นร้อยละ 87.01 จบการศึกษาระดับปริญญาโทจำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 7.79 จบการศึกษาระดับปริญญาเอกจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.78 อาชีพของกลุ่มตัวอย่างพบว่า เป็นนักเรียนหรือนักศึกษาจำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 10.65 พนักงานบริษัทเอกชนจำนวน 229 คน คิดเป็นร้อยละ 59.48 เป็นเจ้าของธุรกิจหรือประกอบธุรกิจส่วนตัวจำนวน 18 คน คิดเป็น 4.68 ข้าราชการหรือพนักงานราชการจำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 10.39 พนักงานรัฐวิสาหกิจจำนวน 27 ตัวอย่าง คิดเป็นร้อยละ 7.01 ประกอบอาชีพอิสระหรือค้าขายจำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 6.49ว่างงานหรือไม่ได้ทำงานจำนวน 3 คน คิดเป็น 0.78 และประกอบอาชีพอื่น ๆ อีกจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.52 รายได้เฉลี่ยต่อเดือนได้แก่ น้อยกว่าหรือเท่ากับ 10,000 บาท จำนวน 43 คน คิดเป็น 11.17 รายได้ 10,001 – 20,000 บาท จำนวน 55 คน คิดเป็น 14.29 รายได้ 20,001 – 30,000 บาท คิดเป็น 205 คิดเป็น 53.25 รายได้ 30,001 – 40,000 บาท จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 11.95 รายได้ 40,001 – 50,000 บาท จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 3.12 และรายได้ตั้งแต่ 50,001 บาทขึ้นไป มีจำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 6.23

ปัจจัยด้านทัศนคติที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจลงทุนในเกม NFT

ผลการวิจัยทางด้านทัศนคติ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจที่จะลงทุนในเกม NFT ของนักลงทุนในประเทศไทยสามารถอภิปรายผลได้ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ปัจจัยด้านทัศนคติ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจลงทุน

ปัจจัย	ค่าเฉลี่ย	S.D.	มีอิทธิพลต่อการลงทุนในระดับใด
การโฆษณา	4.09	0.80	มากที่สุด
ราคา	4.75	0.59	มากที่สุด
ภาวะเศรษฐกิจ	4.23	0.83	มากที่สุด
การคาดคะเน	4.56	0.71	มากที่สุด
กระแสนิยม	4.46	0.69	มากที่สุด
ความสนุก	4.30	0.96	มากที่สุด
ความเสี่ยง	4.32	0.84	มากที่สุด

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ปัจจัย	ค่าเฉลี่ย	S.D.	มีอิทธิพลต่อการลงทุนในระดับใด
ผลตอบแทน	4.36	0.79	มากที่สุด
ระยะเวลาค้ำหนุน	3.95	1.18	มาก
เพื่อใช้ยามฉุกเฉิน	2.72	1.39	ปานกลาง
เพื่อเก็งกำไร	4.08	0.82	มากที่สุด
เพื่อจับจ่ายใช้สอย	3.46	1.40	มาก

(ที่มา : จากการสำรวจและคำนวณ)

จากตารางที่ 1 แสดงถึงปัจจัยด้านทัศนคติ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจลงทุนในเกม NFT ของนักลงทุนในประเทศไทย ผลวิจัยพบว่า ราคาที่มีคะแนน 4.75 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation, SD) เท่ากับ 0.59 เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจลงทุนในเกม NFT มากที่สุด รองลงมาคือ การคาดคะเน ที่มีคะแนน 4.56 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.71 ขณะที่ความต้องการถือเงินเพื่อใช้จ่ายยามฉุกเฉิน มีคะแนน 2.72 เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการลงทุนในเกม NFT น้อยที่สุด

องค์ประกอบเชิงยืนยันต่อการตัดสินใจลงทุนในเกม NFT ของนักลงทุนในประเทศไทย

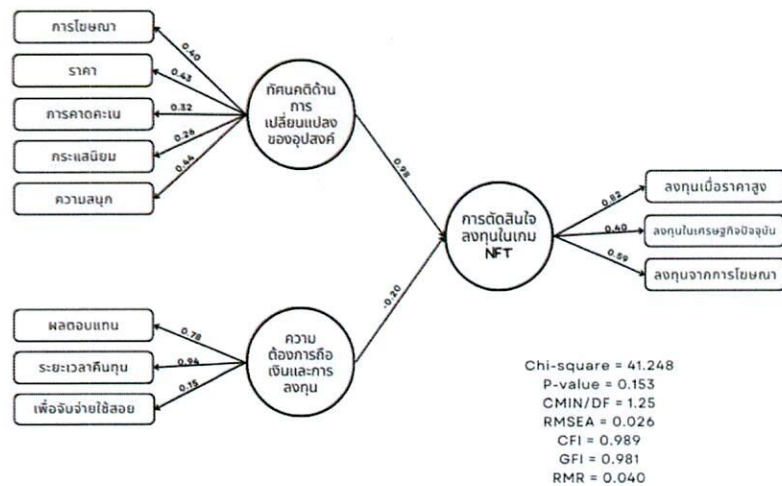
การศึกษาขององค์ประกอบเชิงยืนยันได้กำหนดโมเดลเพื่อจะทำการวิเคราะห์การตัดสินใจลงทุนในเกม NFT ของนักลงทุนผ่านการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory Factor Analysis) โดยการระบุความเป็นไปได้ค่าเดียวของตัวแบบ (Identification of model) คือ ระบุว่าตัวแบบสามารถประมาณค่าพารามิเตอร์ได้เป็นค่าเดียว จากนั้นทำการประมาณค่าพารามิเตอร์จากตัวแบบ (Parameter estimation from the mode) คือ การวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเพื่อหา ค่าพารามิเตอร์ โดยใช้วิธีการประมาณค่าแบบวิธีโลคัลลิฮูด (Maximum Likelihood) และผู้วิจัยจึงได้ทำการทดสอบโมเดล โดยที่ดูผลจากค่าทดสอบทางสถิติที่ผ่านเกณฑ์ในการพิจารณาความสอดคล้องกลมกลืนขององค์ประกอบเชิงยืนยัน โดยแสดงค่าเกณฑ์ผ่านมาตรฐาน ผลการตรวจสอบ และการแปล โดยทำการปรับตัวแบบโมเดล (Model adjustment) ในกรณีที่แบบจำลองไม่มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ต้องมีการปรับแก้แบบจำลองเพื่อให้มีการประมาณค่าพารามิเตอร์ขึ้นใหม่ โดยการผ่อนคลายข้อตกลงให้ความคาดเคลื่อนของตัวแปรภายในสังเกตได้มีความสัมพันธ์กัน จนแบบจำลองที่วิเคราะห์ใหม่ที่ได้สอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ จากนั้นจึงแปลความหมายผลการวิเคราะห์ข้อมูล (Schumacher, R. E., & Lomax, R. G., 2010) แสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การตรวจสอบความถูกต้องของโมเดล

ค่าสถิติที่ใช้ประเมิน	เกณฑ์ผ่านมาตรฐาน	ผลการตรวจสอบ	อ้างอิงเกณฑ์ผ่านมาตรฐาน
Chi – square Probability	p > .05	0.153	Byrne (2005)
Chi – square Relative	< 3	1.25	Hair et al. (2010)
Goodness of Fit index : GFI	> 0.90	0.981	Hair et al. (2010)
Comparative Fit Index : CFI	> 0.90	0.989	Byrne (2005)
Root mean square residual :	< 0.05	0.040	Hair et al. (2010)
RMR	< 0.08	0.026	Hair et al. (2010)
Root Mean Square Error of Approximation			

(ที่มา : จากการสำรวจและคำนวณ)

จากตาราง 2 อธิบายได้ว่าผลการตรวจสอบจะเห็นว่าผ่านเกณฑ์มาตรฐาน แสดงว่าโมเดลมีความถูกต้องของโมเดล จากนั้นผู้วิจัยจึงทำการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน อันดับสองของการตัดสินใจลงทุนในเกม NFT ของนักลงทุนในประเทศไทยผ่านการวิเคราะห์ซึ่งสามารถหาแสดงค่าน้ำหนักองค์ประกอบจากการวิเคราะห์เส้นทางความสัมพันธ์เชิงสาเหตุระหว่างตัวแปร โดยที่ได้ทำการตัด Factor loading ที่มีความสัมพันธ์กับตัวแปรในระดับน้อยออกจากโมเดล ผลการวิจัยแสดงได้ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 องค์ประกอบเชิงยืนยันการตัดสินใจลงทุนในเกม NFT

จากภาพที่ 2 สามารถนำมาวิเคราะห์หองค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับที่สองการตัดสินใจลงทุนในเกม NFT ของนักลงทุนในประเทศไทยโดยสังเกตจากค่าน้ำหนักองค์ประกอบของรูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุจากนั้นจึงนำค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาพิจารณาความสัมพันธ์การพยากรณ์ (R^2) ซึ่งเป็นการระบุระดับความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบเชิงยืนยัน และสามารถนำผลการวิจัยดังกล่าวมาอภิปรายถึงผลการวิจัยขององค์ประกอบเชิงยืนยันที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจลงทุนในเกม NFT โดยที่จะสามารถแสดงค่าน้ำหนักองค์ประกอบและค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ได้ดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ค่าน้ำหนักองค์ประกอบและค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์

องค์ประกอบตัวแปร	ค่าน้ำหนักองค์ประกอบ	สัมประสิทธิ์การพยากรณ์
ทัศนคติด้านการเปลี่ยนแปลงของอุปสงค์	0.98	0.96
การโฆษณา	0.40	0.16
ราคา	0.43	0.18
การคาดคะเน	0.32	0.10
กระแสนิยม	0.26	0.07
ความสนุก	0.44	0.19
ความต้องการถือเงินและการลงทุน	-0.20	0.04
ผลตอบแทน	0.78	0.61
ระยะเวลาถือหุ้น	0.94	0.88
การถือเงินเพื่อสำหรับใช้สอย	0.15	0.02
การตัดสินใจลงทุน		
ลงทุนเมื่อราคาสูงขึ้น	0.82	0.67
ลงทุนในภาวะเศรษฐกิจปัจจุบัน	0.40	0.16
ลงทุนจากการชักชวน หรือโฆษณา	0.59	0.35

(ที่มา : จากการสำรวจและคำนวณ)

จากตารางที่ 3 จะเห็นได้ว่าผลการพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์หลายๆค่าที่แสดงมีค่าเกิน 0.30 อาทิเช่น ผลตอบแทนและระยะเวลาการถือหุ้น หรือลงทุนเมื่อราคาไอเทมสูงขึ้น ซึ่งหมายความว่าตัวแปรที่มีค่าเกิน 0.30 จะมีความสัมพันธ์อยู่ในระดับที่ยอมรับได้ โดยเมื่อพิจารณาผล

ร่วมกับภาพที่ 1 สามารถอภิปรายผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันขององค์ประกอบเชิงยืนยันที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจลงทุนในเกม NFT ดังนี้

1) **ทัศนคติต่อการเปลี่ยนแปลงของอุปสงค์** ปัจจัยด้านทัศนคติต่อการเปลี่ยนแปลงของอุปสงค์มีค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ เท่ากับ 0.96 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ขององค์ประกอบยืนยัน คือ การโฆษณาของเกมเท่ากับ 0.16 ราคาไอเทมหรือเหรียญของเกม 0.18 การคาดคะเนระดับราคาในอนาคต 0.10 กระแสนิยมของเกม 0.07 และความสนุกของเกม 0.19 สามารถอภิปรายได้ว่า ปัจจัยทางด้านทัศนคติต่อการเปลี่ยนแปลงของอุปสงค์ที่ส่งผลให้เกิดการลงทุนในเกม NFT ในประเทศไทย คือ ความสนุกของเกมและราคาไอเทม เนื่องจากมีค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์สูงเป็นลำดับ 1 และ 2 กล่าวคือ นักลงทุนจะตัดสินใจลงทุนในเกม NFT ในเกมที่มีความสนุก และพิจารณาระดับราคาไอเทมหรือราคาเหรียญของเกม ณ เวลานั้น หากผู้พัฒนาเกมสามารถสร้างเกมที่สนุก น่าสนใจจะส่งผลให้เกิดการลงทุนในเกม NFT มากขึ้น อุปสงค์ต่อการลงทุนจะเพิ่มขึ้น และหากเกม NFT นั้นๆ เป็นเกมที่พัฒนาโดยนักพัฒนาชาวไทยจะทำให้เงินทุนไหลเข้าประเทศเป็นประโยชน์ต่อเศรษฐกิจในประเทศ ส่งผลให้เศรษฐกิจในประเทศเติบโต ในทางตรงกันข้ามหากเกม NFT นั้นๆ พัฒนาโดยผู้พัฒนาชาวต่างชาติ จะทำให้เงินทุนไหลออกนอกประเทศนั่นเอง

2) **ความต้องการถือเงินและการลงทุน** ความต้องการถือเงินและการลงทุนมีค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ เท่ากับ 0.04 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ขององค์ประกอบยืนยัน คือ ผลตอบแทนจากการลงทุนเท่ากับ 0.61 ระยะเวลาคืนทุนเท่ากับ 0.88 และความต้องการถือเงินไว้สำหรับใช้จ่ายใช้สอยเท่ากับ 0.02 ซึ่งถือเป็นปัจจัยทางเศรษฐกิจที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจลงทุน เมื่อพิจารณาจะพบว่า ตัวแปรระยะเวลาคืนทุนมีค่าน้ำหนักปัจจัยและค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์สูงสุดในองค์ประกอบลำดับที่ 1 ซึ่งนิรนัยได้ว่าหากเกมนั้นๆ มีระยะเวลาในการคืนทุนที่ค่อนข้างนาน จะส่งผลการตัดสินใจลงทุนในเกม NFT ของนักลงทุนในประเทศไทยน้อยกว่าเกมที่ใช้ระยะเวลาคืนทุนที่น้อยกว่า ในเชิงเศรษฐกิจหากเกิดการลงทุนในเกม NFT โดยการนำเงินที่ต้องการถือเงินไว้สำหรับการใช้จ่ายใช้สอยในชีวิตประจำวันมาลงทุน ซึ่งหากผลตอบแทนไม่เป็นไปตามที่คาดหวังก็อาจส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน เกิดปัญหาด้านสภาพคล่องทางการเงิน และปัญหาเศรษฐกิจตามมานั่นเอง

3) **การตัดสินใจลงทุน** การตัดสินใจลงทุนมีค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ขององค์ประกอบยืนยัน คือ นักลงทุนได้ลงทุนเมื่อราคาไอเทมสูงขึ้นเท่ากับ 0.67 นักลงทุนได้ลงทุนในภาวะเศรษฐกิจปัจจุบัน 0.16 และนักลงทุนได้ลงทุนจากการถูกชักชวน หรือโฆษณาเท่ากับ 0.35 ซึ่งจะนิรนัยได้ว่า การตัดสินใจลงทุนในเกม NFT ของนักลงทุน นักลงทุนได้ลงทุนในขณะที่ราคาไอเทมของเกมนั้นมีราคาสูงขึ้น เนื่องจากนักลงทุนคาดว่าราคาไอเทมจะสามารถสูงขึ้นมากกว่า ณ ราคาที่นักลงทุนได้ลงทุนในเวลานั้นๆ ส่งผลต่อการตัดสินใจลงทุนในเกม NFT

การอภิปรายผล

งานวิจัยตั้งสมมุติฐานเบื้องต้นไว้ว่า ปัจจัยทางทัศนคติด้านการเปลี่ยนแปลงของอุปสงค์ ความต้องการถือเงินและการลงทุน เป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจลงทุนในเกม NFT โดยผลการวิจัยพบว่า

1. การวิจัยองค์ประกอบเชิงยืนยันของการตัดสินใจลงทุนในเกม NFT ของนักลงทุนซึ่งตรงกับวัตถุประสงค์การวิจัยพบว่า ราคาไอเทมและความสนุกเพลิดเพลินของเกม รวมไปถึงการโฆษณาเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจลงทุนในเกม NFT ของนักลงทุนในประเทศไทย และสัมพันธ์กับทัศนคติและพฤติกรรมการลงทุนของนักลงทุนอย่างมีนัยสำคัญ โดยหากนักลงทุนเลือกลงทุนในเกมที่สนุกเพลิดเพลิน และราคาไอเทมหรือเหรียญของเกมนั้นๆต้องเป็นราคาที่ยอมรับได้ นักลงทุนก็จะมี ความสนใจที่จะลงทุน แต่การที่จะให้นักลงทุนตัดสินใจลงทุนในเกม NFT ในระยะยาวนั้น จะต้องอยู่ที่การโฆษณาหรือการบอกต่อ ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ อภิวัฒน์ หอมทวนลม (2562) ที่กล่าวว่า ปัจจัยหลักในการดึงดูดผู้เล่นคือความสนุกสนานในการเล่น ซึ่งองค์ประกอบเหล่านั้นประกอบไปด้วย รายละเอียดภาพ เสียงและระบบเกมที่ทันสมัย สามารถสร้างความท้าทายให้กับผู้เล่นจึงทำให้เกิดความสนุกสนานเพิ่มมากขึ้น และ นฤมล ปิ่นโต (2564) ที่อธิบายว่า ผลการวิจัยพบว่า ผู้ชักนำให้เล่นเกม ผู้ร่วมสนทนากลุ่ม เริ่มเล่นเกมออนไลน์ตามที่เพื่อนแนะนำ โดยเมื่อเข้ามาเล่นแล้วจะรู้ได้จากเกมอื่นๆ ผ่านทางโฆษณาที่ปรากฏให้เห็นจำนวนมากบนหน้าจอบริษัทคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือ โดยมักเลือกเล่นเกมตามโฆษณาที่เป็นกระแสมือถือในขณะนั้น แนวเกมที่เล่นในช่วงแรกจะส่งผลให้เล่นต่ออย่างต่อเนื่องในระยะยาว

2. เมื่อพิจารณาทัศนคติและพฤติกรรมการลงทุนในเกม NFT ของนักลงทุนในประเทศไทยพบว่า กลุ่มตัวอย่างอันดับที่ 1 จะมีช่วงอายุ 25 – 35 ปี ซึ่งเป็นช่วงอายุที่เข้าสู่วัยทำงาน และมีรายได้ ทำให้ถึงแม้ว่าราคาจะเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจลงทุนในเกม NFT แต่เมื่อราคาไอเทมสูงขึ้น นักลงทุนจะมองว่าเป็นโอกาสและเลือกที่จะลงทุนเพราะคำนึงถึงผลตอบแทนที่จะได้รับซึ่งเป็นสิ่งที่สอดคล้องกับการตัดสินใจลงทุนอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งมีความสอดคล้องกับผลการศึกษาของ เพ็ญพิสุทธิ์ เส็งดี (2563) ที่กล่าวว่าอัตราผลตอบแทนการลงทุนมีผลต่อการตัดสินใจเลือกลงทุนเป็นอย่างมากเพราะ การตัดสินใจลงทุนนั้นย่อมหวังผลตอบแทนซึ่งตามการวิจัยคนส่วนใหญ่ต้องการผลตอบแทนที่ชนะเงินเพื่อและสามารถทนต่อการขาดทุนได้เล็กน้อย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

1. เมื่อได้พิจารณาองค์ประกอบเชิงยืนยันแล้วนั้น หากผู้พัฒนาต้องการเพิ่มอุปสงค์ให้นักลงทุนเข้ามาลงทุนในเกม NFT มากขึ้น ผู้พัฒนาจึงจำเป็นต้องสร้างเกมตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมายและรักษาเสถียรภาพของระดับราคาให้สมเหตุสมผล โดยการคำนึงถึงความสุขเป็นอันดับแรก จะทำให้เกิดการบอกต่อ และเพิ่มฐานนักลงทุนได้มากยิ่งขึ้น แต่อย่างไรก็ดี ผู้พัฒนาควรวางแผนเรื่องการกำจัดความเฟ้อของโทเคนภายในเกมให้ได้ซึ่งยังคงเป็นปัญหาหลักที่ส่งผลให้เกม NFT ส่วนมากนั้นต้องปิดตัวลง และมีระดับราคาที่ดิ่งส่งผลให้นักลงทุนขาดทุนไปในที่สุด ส่งอาจผลต่อทัศนคติที่มีต่อเกม NFT และการตัดสินใจลงทุนในอนาคต

2. เมื่อพิจารณาองค์ประกอบเชิงยืนยันด้านความต้องการถือเงินและการลงทุนในเกม NFT ของนักลงทุนในประเทศไทย หากนักลงทุนได้ลงทุนในเกมที่มีราคาที่สูงขึ้นจาก ณ ระดับราคาของเวลา ก่อนหน้า นักลงทุนจะคาดหวังว่าจะได้รับผลตอบแทนที่สูงในระยะเวลาสั้นที่สั้น เท่ากับว่านักลงทุนล้าวนทราบถึงความเสี่ยงที่อาจจะเกิดขึ้น ในขณะที่เดียวกันอาจเป็นโอกาสของมิจอาชีพหรือผู้พัฒนาที่ต้องการจะหาผลประโยชน์จากนักลงทุนโดยใช้ผลตอบแทนที่สูงชักจูงให้มาลงทุน ดังนั้นควรส่งเสริมให้มีการให้ความรู้เรื่องการลงทุนและการวางแผนทางการเงินให้กับผู้ที่สนใจลงทุนในเกม NFT เพื่อลดการสูญเสียจากการตัดสินใจลงทุนในเกมที่มีความเสี่ยงสูง

ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

จากผลการวิจัยที่ได้นำเสนอมา หากจะมีการขยายผลเพื่อทำการวิจัยครั้งต่อไป ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะการทำวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

1. การตัดสินใจลงทุนในเกม NFT ที่พัฒนาโดยคนไทยของนักลงทุนในประเทศไทย
2. การตัดสินใจลงทุนในเกม NFT ของนักลงทุนกลุ่มเจนเอเรชั่น Y หรือเจนเอเรชั่นอื่นๆ

รายการอ้างอิง

- ชิปเม็กซ์. (2565). *คริปโตเคอร์เรนซี คืออะไร พร้อมลิสต์เหรียญ Crypto น่าสนใจ*. สืบค้นจาก zipmex: <https://zipmex.com/th/learn/what-is-cryptocurrency/>
- ดีอีสเกมไทยแลนด์. (2565). *Shroud ออกมาอธิบายถึงปัญหาที่ใหญ่ที่สุดของระบบ NFT ในเกมตอนนี้*. สืบค้นจาก Thisisgamethailand: <https://m.thisisgamethailand.com/content/shroud-explains-the-biggest-issue-with-nfts-in-games.html>



- ทิตติยะ ตริทิพไกววัลพร. (2565). *อะไรคือเกม NFT และประโยชน์ของเกม NFT คืออะไร?*. สืบค้นจาก Big Data Thailand: <https://bigdata.go.th/movements/nft-game/>
- ทูเดย์ บีชิว. (2564). *รู้จัก GameFi ฉบับกะทัดรัด เมื่อโลกเข้าสู่ยุคเล่นเกมแล้วได้เงิน สุดท้าย ‘แฮร์ ลูกโซ่’ หรือ ‘อนาคต’*. สืบค้นจาก workpointTODAY: <https://workpointtoday.com/gamefi-101/>
- เทคซอส. (2564). *NFT คืออะไร แตกต่างกับ Cryptocurrency อย่างไร ทำความเข้าใจทุกมิติใน 5 นาที*. สืบค้นจาก เทคซอส: <https://techsauce.co/tech-and-biz/what-is-nft-understand-in-5-minutes>
- ธีระ กุลสวัสดิ์. (2558). *การหาคุณภาพของเครื่องมือในการวิจัย*. สืบค้นจาก คณะรัฐศาสตร์ และ นิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา: <https://km.buu.ac.th/public/backend/upload/article/file/document144620064347362700.pdf>
- นฤมล ปิ่นโต. (2564). *การสื่อสารของผู้ปกครองเพื่อกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์*. รายงานการวิจัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. กรุงเทพฯ.
- เพ็ญพิสุทธิ์ เล็งดี. (2563). *ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกประเภทการลงทุนของพนักงาน บริษัท ทูร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)*. (วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยรามคำแหง. กรุงเทพมหานคร. สืบค้นจาก <https://mmm.ru.ac.th/MMM/IS/vlt15-1/6114993003.pdf>
- ศนิชา ละครพล. (2565). *ผลสำรวจเผย “นักลงทุนรุ่นใหม่” สนใจลงทุนในตลาดคริปโตเพิ่ม เหตุคาดหวังผลตอบแทนที่สูงขึ้น*. สืบค้นจาก THE STANDARD WEALTH: <https://thestandard.co/young-investors-not-interest-stock-market-focus-on-crypto/>
- ศุภาวิษฐ์ กลเวชกิจ. (2565). *การจัดการความรู้ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจลงทุนในเกมส์ Non-Fungible Token(NFT) ของคนในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล*. (วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยมหิดล. กรุงเทพมหานคร สืบค้นจาก <https://archive.cm.mahidol.ac.th/bitstream/123456789/4765/1/TP%20BM.078%202565.pdf>
- แสนสิริ. (2565). *ทำความเข้าใจ NFT ไม่ใช่แค่ศิลปะ แล้ว NFT คืออะไร วันนี้รู้กัน*. สืบค้นจาก แสนสิริ: <https://www.sansiri.com/content/view/>
- อภิวัฒน์ หอมทวนลม. (2562). *ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ*. การศึกษาอิสระบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยสยาม. กรุงเทพฯ.



- เอพริเดย์มาร์เก็ตติ้ง. (2564). *ดูเทรนด์ NFT Games ในไทยเทียบกับ Global Data – Social Listening Tools*. สืบค้นจาก เอพริเดย์มาร์เก็ตติ้ง
<https://www.everydaymarketing.co/trend-insight/social-data-nft-games-and-trends-by-mandala/>
- Byrne, B.M. (2005). Factor analytic models: Viewing structure of an assessment instrument from three different perspectives. *Journal of Personality Assessment*. (2)85: 17-32.
- Cochran, W.G. (1977) . *Sampling Techniques*. 3d ed. New York : John Wiley and Sons Inc.
- Hair, Jr.J.F., Black, W.C., Babin, B.J., & Anderson, R.E. (2010). *Multivariate data analysis: A global perspective. 7th ed.* New York: Pearson Prentice Hall, Harper Collins College.
- Schumacher, R. E., & Lomax, R. G. (2010). *A Beginners Guide to Structural Equation Modeling: SEM*. Newjersey: Lawrence Erlbaum Associates.



คำร้องขอสำเร็จการศึกษา

Graduation Bachelor Degree Request

มหาบัณฑิต/Master Degree ดุษฎีบัณฑิต/Doctor Degree

(กรุณาเขียนตัวบรรจง)

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว) อลิสา เลิศชาญชัยกุล รหัสนักศึกษา 026450442206-6

NAME ALISA LERTCHANCHAIKUL (ตัวพิมพ์ใหญ่)

วัน/เดือน/ปีเกิด 22 สิงหาคม 2534 Date of Birth 22 AUGUST 1991

ที่อยู่ติดต่อได้หลังสำเร็จการศึกษา 98/399 คอนโดยูเคเซต-นวมินทร์) ถนนลาดพร้าว
แขวงจันทน์ขว้าง เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร 10220

Address 199/309 Condo UKaset-Nawamin Ladplakao rd Jhwaeng Anusawong 10220

E-mail alisa.ler@rmutto.ac.th

โทรศัพท์มือถือ/mobile 082-023.0332 โทรศัพท์บ้าน -

เลขรหัสประจำบ้าน 1005-260221-4 (ดูในทะเบียนบ้าน)

หมายเลขบัตรประจำตัวประชาชน 1-1037-00696-99-0

หมายเลขพาสปอร์ต Passport no.

วุฒิการศึกษาก่อนเข้าศึกษาต่อ

เริ่มเข้าเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยฯ เมื่อภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2564

คณะ/ภาควิชา/หลักสูตร: เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา บริหารงานคอมพิวเตอร์

ข้าพเจ้าได้ลงทะเบียนเรียนรายวิชาครบตามหลักสูตรจำนวน 36 หน่วยกิต เทียบโอนรายวิชา - หน่วยกิตและผ่าน

ข้อกำหนดการศึกษาของคณะฯ แล้ว และคาดว่าจะสำเร็จการศึกษาในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565

ได้ลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

ไม่ได้ลงทะเบียนเรียน และได้ทำเรื่องรักษาสภาพไว้แล้ว (นำไปเสร็จชำระเงินค่ารักษาสภาพมายื่นเป็นหลักฐาน

จึงขอแจ้งสำเร็จการศึกษาในภาคการศึกษาที่..... ปีการศึกษา.....

(ลงชื่อ) อลิสา เลิศชาญชัยกุล

(อลิสา เลิศชาญชัยกุล)

<p>ความเห็นอาจารย์ที่ปรึกษา/ประธานกรรมการที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์</p> <p><u>เห็นด้วย</u></p> <p>(ลงชื่อ) <u>[Signature]</u> (<u>อ.ชงกต อึ้งกฤษณ์</u>)</p>	<p>ความเห็น หน.สาขาวิชา/ประธานคณะกรรมการบริหาร หลักสูตร</p> <p><u>เห็นด้วย</u></p> <p>(ลงชื่อ) <u>[Signature]</u> (<u>อ.พัลลภ อธิพัฒน์</u>)</p>
--	---



สำนักงานบัณฑิตศึกษา
ใบคำร้องขึ้นทะเบียนบัณฑิต/มหาบัณฑิต

เขียนที่ มทร. ๓: ๖๓๐๓๓ (วิทยาเขตจักรพงษ์นคร)
วันที่ 11 เดือน มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๕

เรื่อง ขอนขึ้นทะเบียนบัณฑิต/มหาบัณฑิต/ดุขฎิบัณฑิต

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานบัณฑิตศึกษา

ด้วยข้าพเจ้า นาย ล้อ ออวัง ไว้สหายชัยกุล รหัส 026450442206-6
เป็นนักศึกษาคณะ บัณฑิตศึกษาคณะ และ เทคโนโลยีสารสนเทศ/วิทยาเขต จักรพงษ์นคร นครราชสีมา
หลักสูตรและข้อกำหนดการศึกษาของคณะ บัณฑิตศึกษาคณะ และ เทคโนโลยีสารสนเทศ แล้ว
และสภามหาวิทยาลัยฯ ได้อนุมัติให้ ปริญญาโท (มหาบัณฑิต) ปริญญาเอก (ดุขฎิบัณฑิต)
ในภาคการศึกษา ที่ 1 ที่ 2 ฤดูร้อน ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๕

จึงเรียนมาเพื่อขอขึ้นทะเบียนมหาบัณฑิต/ดุขฎิบัณฑิต และขอชำระค่าธรรมเนียมขึ้นทะเบียนมหาบัณฑิต/
ดุขฎิบัณฑิต พร้อมนี้ข้าพเจ้าขอรับหนังสือรับรองการสำเร็จการศึกษา และขอใบแสดงผลการศึกษา (Transcript)
ฉบับสมบูรณ์ ไทย/Thai 1 ฉบับ อังกฤษ/English 1 ฉบับ จำนวนรูปที่ส่ง 6 รูป

ขอแสดงความนับถือ

ลงชื่อ นาย ล้อ ออวัง ไว้สหายชัยกุล
(นาย ล้อ ออวัง ไว้สหายชัยกุล)

หมายเหตุ หากนักศึกษาเคยแจ้งสำเร็จการศึกษาแล้ว ให้นักศึกษานำใบเสร็จชำระค่าขึ้นทะเบียนมหาบัณฑิต/ดุขฎิบัณฑิต
มาแสดงกับเจ้าหน้าที่ทะเบียน และถ่ายเอกสารใบเสร็จนั้นลงในด้านหลังเอกสารฉบับนี้ด้วย

ข้อมูลเพิ่มเติม	บันทึกเจ้าหน้าที่การเงิน
ที่อยู่ปัจจุบันที่สามารถติดต่อได้สะดวก (ต้องกรอกข้อมูล) 18/3๓๑ ถนนโดย (เกษตร-นวมินทร์) ถนนลาดพร้าว แขวง คลองจั่น กรุงเทพมหานคร 1๐๓๑๕ รหัสไปรษณีย์ 1๐๓๑๕ โทรศัพท์ 081๐๖๖๐332 E-mail: alisa.ler@mutto.ac.th	ได้ชำระค่าธรรมเนียมเป็นเงิน.....บาท ตามใบเสร็จเล่มที่.....เลขที่..... ลงชื่อผู้รับเงิน..... วันที่...../...../.....

*** หากนักศึกษากรอกข้อมูลไม่ครบ จะไม่สามารถแจ้งสำเร็จการศึกษาได้