

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	(1)
กิตติกรรมประกาศ.....	(3)
สารบัญตาราง	(8)
สารบัญภาพประกอบ.....	(9)
 บทที่	
1. บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	4
1.3 ขอบเขตของการวิจัย.....	4
1.4 นิยามศัพท์.....	5
1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	7
2. กรอบแนวคิดทางทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
2.1 ทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการวัยเด็กตอนกลาง	8
2.1.1 พัฒนาการด้านสังคม.....	8
2.1.2 พัฒนาการด้านศีลธรรมจรรยา.....	9
2.1.3 พัฒนาการด้านอารมณ์.....	10
2.1.4 พัฒนาการด้านความคิด	10
2.1.4.1 ขั้นตอนพัฒนาความคิดตามแนวคิดของเพียเจต์	10
2.2 แนวคิดแม่แบบ (Modeling)	11

2.3 แนวคิดเรื่องสาระบันเทิง.....	12
2.4 วิวัฒนาการแอนิเมชัน.....	12
2.4.1 ประโยชน์ของการเล่าเรื่องด้วยภาพยนตร์แอนิเมชัน	13
2.5 ทฤษฎีด้านการบริหาร.....	14
2.5.1 การศึกษาความเป็นไปได้ทางการตลาด.....	14
2.5.2 การวิเคราะห์ปัจจัยภายในและสภาพแวดล้อม	15
2.5.3 แบบจำลองผลกระทบจากแรงกดดัน 5 ปัจจัย	16
2.5.4 การบริหารเชิงกลยุทธ์.....	18
2.5.4.1 กระบวนการบริหารเชิงกลยุทธ์.....	19
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	21
3. ระเบียบวิธีวิจัย.....	22
3.1 กรอบระเบียบวิธีดำเนินงานวิจัย.....	22
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	22
3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	23
3.3.1 การวิเคราะห์ข้อมูลทางด้านการตลาดและการบริหาร	24
3.3.2 การวิเคราะห์ข้อมูลทางด้านการเงิน.....	24
3.4 สรุปผลการวิจัย.....	24
4. การวิเคราะห์สถานะอุตสาหกรรมและตลาด	26
4.1 สถานะอุตสาหกรรม.....	26
4.2 สถานะตลาด.....	28
4.3 สภาพการแข่งขัน.....	31
4.4 กรณีศึกษาบริษัทคอมพิวเตอร์กราฟิก และแอนิเมชัน	37
4.4.1 กรณีศึกษาบริษัท อีเมจิแมกซ์ จำกัด.....	37
4.4.2 กรณีศึกษาบริษัท วิจิตา แอนิเมชัน จำกัด.....	42
4.4.3 กรณีศึกษา Ninjai Gang.....	45

5. แผนการบริหารจัดการ	48
5.1 รูปแบบจำลองทางธุรกิจบริษัทคอมพิวเตอร์กราฟิก และแอนิเมชัน	48
5.2 การวิเคราะห์สถานการณ์ของบริษัท	50
5.2.1 การวิเคราะห์ปัจจัยภายใน และสภาพแวดล้อม	50
5.2.2 แบบจำลองผลกระทบจากแรงกดดัน 5 ปัจจัย	51
5.3 กลยุทธ์ทางการตลาด	53
5.3.1 เป้าหมายทางการตลาด	53
5.3.2 การวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์.....	53
5.3.2.1 การสร้างความแตกต่างของผลิตภัณฑ์.....	53
5.3.2.2 การกำหนดตำแหน่งของผลิตภัณฑ์.....	53
5.3.3 สายผลิตภัณฑ์.....	54
5.3.4 ราคา.....	55
5.3.5 ช่องทางการจัดจำหน่าย.....	56
5.4 แผนพัฒนาบุคลากร	56
5.4.1 การวางแผนอัตรากำลังคน และสัดส่วนของพนักงาน	56
5.4.2 การคัดสรรบุคลากร	57
5.4.3 การพัฒนาบุคลากร	58
5.4.4 การบริหารค่าตอบแทน	58
5.4.5 การประเมินผลการปฏิบัติงาน	59
6. แผนด้านการเงิน.....	60
6.1 วัตถุประสงค์ทางการเงิน.....	60
6.2 แหล่งที่มาของเงินทุน.....	60
6.3 ประมาณการกระแสเงินสด.....	60
6.3.1 ประมาณการรายจ่าย	62
6.3.2 ประมาณการรายรับ	64
6.4 ความเป็นไปได้ทางการเงิน	65

ภาคผนวก

ก. ตัวอย่างงานคอมพิวเตอร์กราฟิก และแอนิเมชัน..... 68

ข. งบประมาณการกระแสเงินสด..... 72

บรรณานุกรม 81

ประวัติการศึกษา..... 83

