

รายงานผลการดำเนินงาน
การจัดงานสัมมนาในหัวข้อ
“Metaverse การลงทุนแห่งใหม่”

สมาชิก

- 1.นายอันตามัน เดชคำ รัหส์นัศึกษ 6211011660005 สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์
- 2.นายพงศ์ศกรณ สินะวัฒน์ รัหส์นัศึกษ 6211011660012 สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์
- 3.นางสาวนิศารัตน์ คงสม รัหส์นัศึกษ 6211011660017 สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์
- 4.นายสุวิจักขณ์ วสุกานต์พงส์ รัหส์นัศึกษ 6211011660019 สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์
- 5.นายธนธรรณ คงเที่ยง รัหส์นัศึกษ 6211011660020 สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์
- 6.นายวิวัฒน์ สันยัเทียะ รัหส์นัศึกษ 6211011660021 สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาสัมมนาทางวิทยาการคอมพิวเตอร์

ภาคเรียนที่2 ประจำปีการศึกษา 2564

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

คำนำ

การดำเนินงานการจัดงานสัมมนาในหัวข้อ “ การลงทุนแห่งใหม่ Metaverse” โดยนักศึกษาชั้นปีที่3 หลักสูตร
วิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต เป็นเจ้าภาพในการจัดงาน
สัมมนาออนไลน์ ผ่านทาง Microsoft Teams ทางนักศึกษาชั้นปีที่3 ก็ได้ดำเนินงานสำเร็จอย่างลุล่วง

คณะผู้จัดทำนักศึกษาชั้นปีที่3

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
หลักการและเหตุผล	1
หนังสือเชิญวิทยากร	2
ภาพโปสเตอร์	3
ผลการประเมิน	4
รูปภาพตอนกิจกรรม	11

หลักการและเหตุผล

ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้ก้าวกระโดดไปอย่างต่อเนื่องไม่มีวันหยุด ไม่ว่าจะเป็นสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ หรือ การติดต่อสื่อสารในรูปแบบใหม่ ทุก ๆ สิ่งล้วนถูกสร้างขึ้นมาเพื่ออำนวยความสะดวกให้กับมนุษย์ในปัจจุบัน มากที่สุด และยิ่งในสถานการณ์ปัจจุบันของโลก ณ ตอนนี้เรียกได้ว่ากำลังถูกบีบบังคับให้รีบเข้าสู่ยุคดิจิทัลเร็วมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการแพร่ระบาดของ Covid-19 ที่ส่งผลกระทบต่อกลุ่มบริษัทหรือกลุ่มนักเรียนนักศึกษา พวกเขาเหล่านี้ล้วนจำเป็นต้องหันมาพึ่งใช้เทคโนโลยีที่มีอยู่ให้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุดไม่ว่าจะเป็นการประชุมออนไลน์ หรือการเรียนหนังสือออนไลน์ ผ่าน ZOOM หรือ Microsoft Teams ซึ่งผลตอบรับที่ตามมาคือทำให้การดำเนินงานแม้ว่าจะต้องกักตัวอยู่แต่ภายในบ้านก็ยังสามารถทำงานและประชุมพบปะเห็นหน้าได้ ทางด้านฝั่งโรงเรียนเองเมื่อเริ่มปรับตัวกับการเรียนการสอนออนไลน์ได้การเรียนออนไลน์ผ่านระบบ ZOOM หรือ Microsoft Teams ก็ไม่ได้เลวร้ายหรือต่างจากตอนเรียนที่สถาบัน

จากที่กล่าวมาข้างต้นนั้นจะเห็นได้ว่าการพัฒนาและการปรับเปลี่ยนการดำเนินชีวิตของมนุษย์นั้น เป็นไปตามธรรมชาติและยุคสมัยซึ่งแน่นอนว่าในอนาคตนั้นการพูดคุยการประชุมหรือการเรียนออนไลน์หลังจากนี้จะต้องได้รับการพัฒนาขึ้นไปอีก โดยเทคโนโลยีในปัจจุบันที่น่าจับตามองมากที่สุดก็คือ การลงทุน การหารายได้จาก Metaverse เป็นเทคโนโลยีของความเป็นจริงและโลกเสมือน สินทรัพย์ดิจิทัล เป็นกลไกสำคัญในการทำกิจกรรมทางเศรษฐกิจใน Metaverse ไม่ว่าจะเป็นการสร้างและพัฒนาที่ดินในโลกเสมือน งานศิลปะ ตัวละคร avatar หรือ item ในเกมต่างๆในรูปแบบ Non-Fungible Token (NFT) ซึ่งมีเทคโนโลยีบล็อกเชนช่วยอำนวยความสะดวกในการทำธุรกรรมในโลก Metaverse ทำให้มีความโปร่งใส ตรวจสอบได้ รวมถึงผู้ใช้งานสามารถระบุ ตัวตนความเป็นเจ้าของสิทธิในทรัพย์สินโลกเสมือน ที่จะช่วย เสริมสร้างและพัฒนาประสิทธิภาพของเทคโนโลยีในอนาคตได้อีกด้วย ดังนั้นทางคณะผู้จัดงานนักศึกษาปีที่ 3 หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีจึงมองเห็นว่าการเลือกสรรหัวข้อสัมมนา

“การลงทุนแห่งใหม่ Metaverse” ดูมีความเหมาะสมเป็นอย่างยิ่งสำหรับในยุคปัจจุบันที่ กำลังเข้าสู่โลกของดิจิทัลมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

1. ผู้เข้าร่วมการสัมมนาจะได้รับความรู้และรู้จักในเรื่องของ Metaverse
2. ผู้เข้าร่วมสัมมนาสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากการเข้าสัมมนาไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

หนังสือเชิญวิทยากร



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์)
โทร. ๕๖๙๑
ที่ คทท. ๘๖๗/๒๕๖๕ วันที่ ๕ เมษายน ๒๕๖๕
เรื่อง ขอเชิญเป็นวิทยากร

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิษณุสินี พุทธิวิศรี

ด้วยหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ได้จัดการเรียนการสอนรายวิชาสัมมนาทางวิทยาการคอมพิวเตอร์ รหัสวิชา ๔๑๒๓๔๑๙ ภาคการศึกษาที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๕ ได้จัดให้มีการสัมมนาออนไลน์ หัวข้อ "Metaverse การลงทุนแห่งใหม่" ในวันศุกร์ที่ ๘ เมษายน พ.ศ. ๒๕๖๕ เวลา ๐๘.๐๐ - ๑๐.๐๐ น. ผ่านระบบออนไลน์ Microsoft Teams ทั้งนี้เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษามีความรู้และทักษะ ตามคุณภาพบัณฑิตตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา

ในการนี้ คณะวิทยาศาสตร์ฯ พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถและเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าว จึงขอเชิญท่านเป็นวิทยากร ในวันและเวลาดังกล่าว ตามรายละเอียดกำหนดการดังแนบมาพร้อมนี้
จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รัตินา สุขเขตร์)

คณบดีคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

05เม.ย.65 เวลา 16:50:49 Non-PKI Server Sign
Signature Code : MgBBA-DQAQA-A5AEI-ARQBB

ภาพโปสเตอร์



 คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์

METAVERSE

"เมต้าเวิร์ส การลงทุนแห่งใหม่"

สัมมนาออนไลน์ ผ่าน MS Teams
เวลา 08.30-09.30 น. 

วันที่ 08 / 04 / 2022

สอบถามเพิ่มเติม : นายอินดาบดิน เดชคำ
082-8138581

Scan เพื่อลงทะเบียน



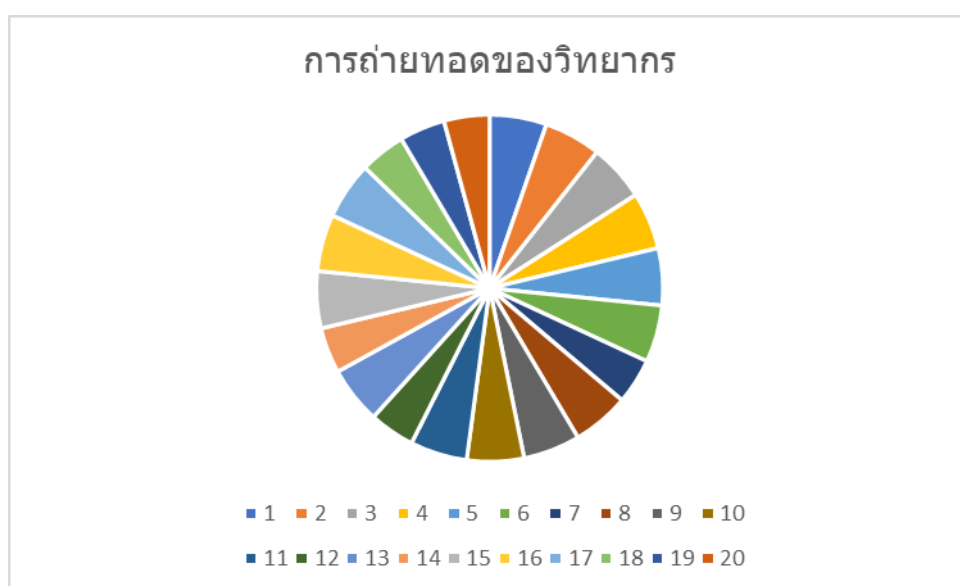
บรรยายโดย : ผศ.วิชญ์สินี พุทธิทวีศรี

ผลการประเมิน

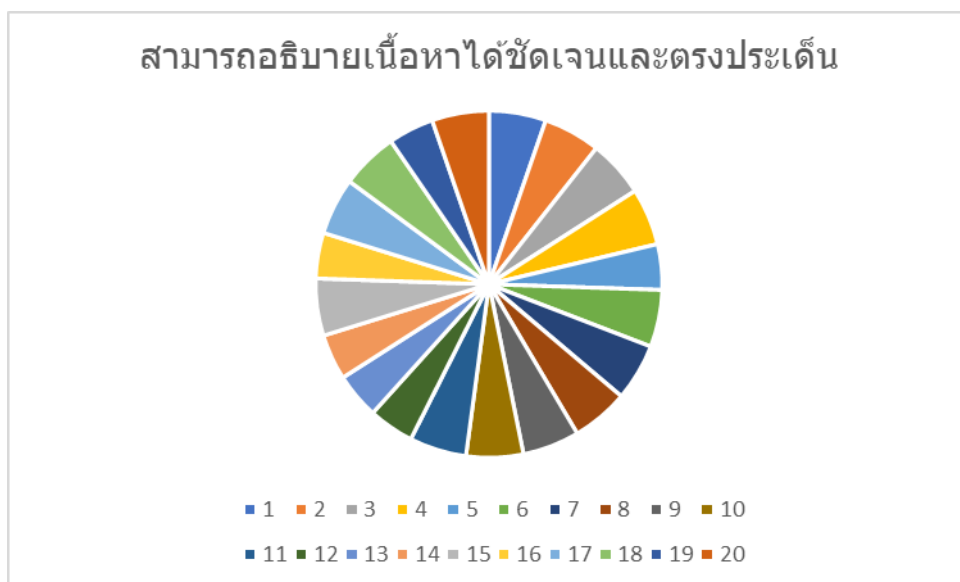
ส่วนที่1 การเตรียมตัวและความพร้อมของวิทยากร



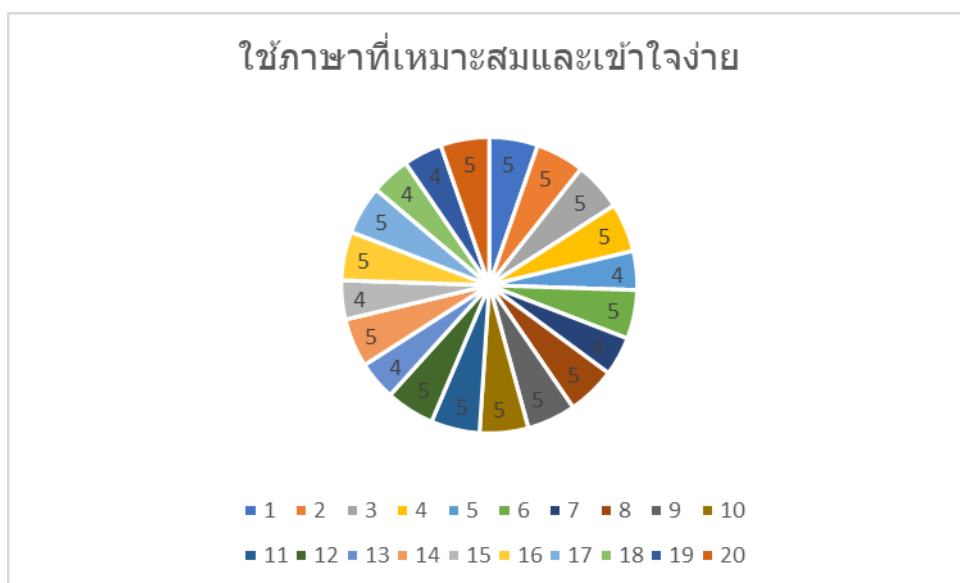
ส่วนที่2 การถ่ายทอดของวิทยากร



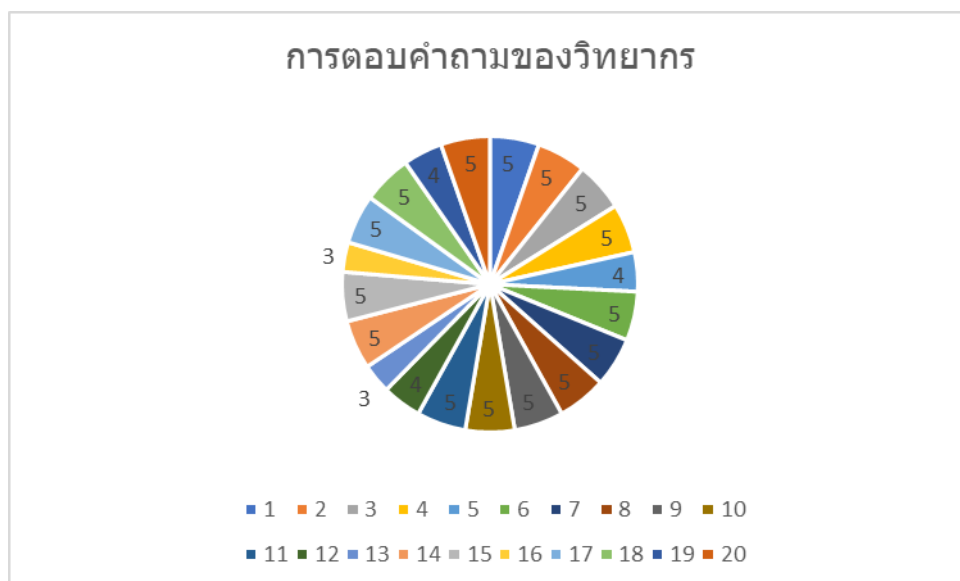
ส่วนที่3 สามารถอธิบายเนื้อหาได้ชัดเจนและตรงประเด็น



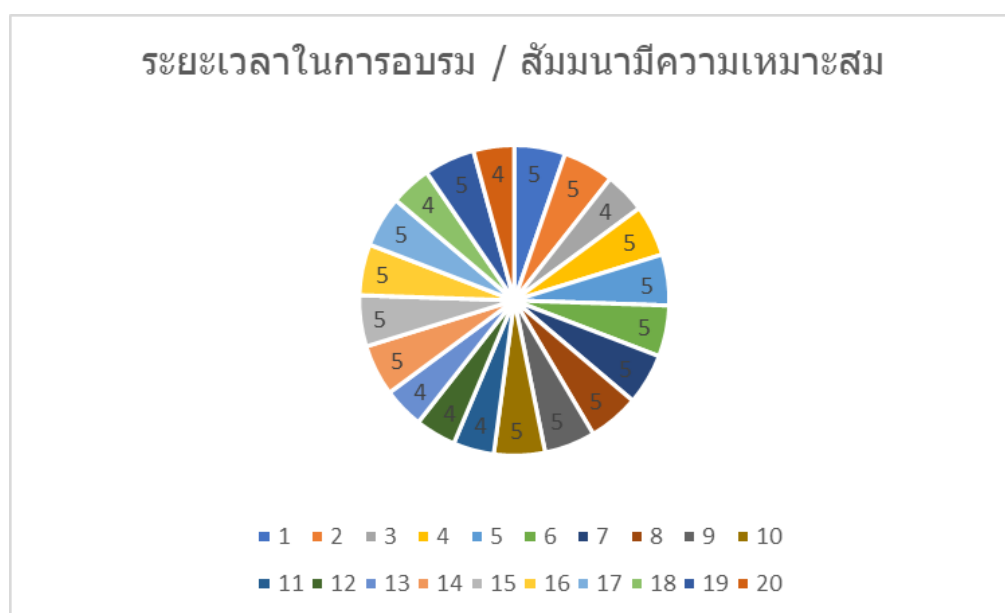
ส่วนที่4 ใช้ภาษาที่เหมาะสมและเข้าใจง่าย



ส่วนที่5 การตอบคำถามของวิทยากร



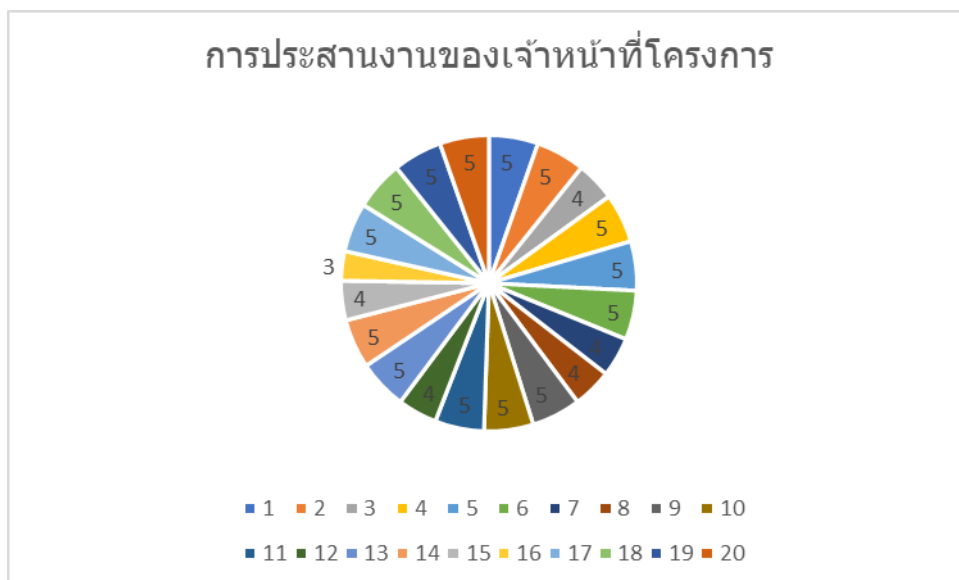
ส่วนที่6 ระยะเวลาในการอบรม/สัมมนาที่มีความเหมาะสม



ส่วนที่7 การบริการของเจ้าหน้าที่



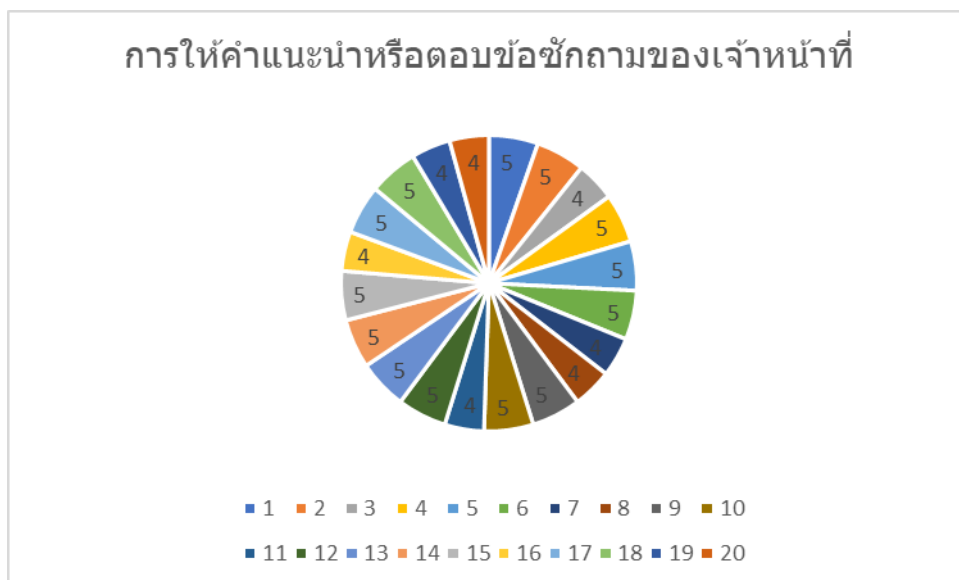
ส่วนที่8 การประสานงานของเจ้าหน้าที่โครงการ



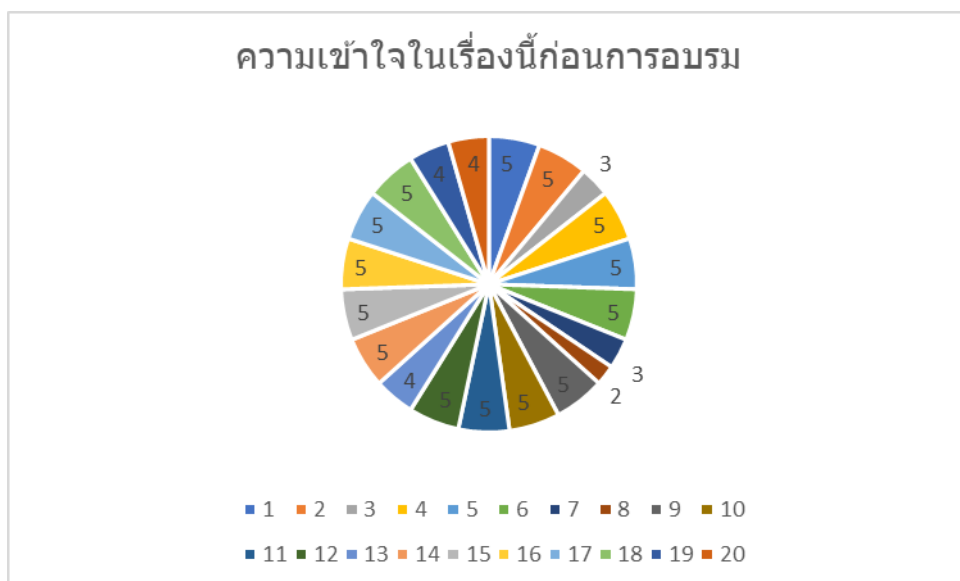
ส่วนที่9 การอำนวยความสะดวกของเจ้าหน้าที่



ส่วนที่10 การให้คำแนะนำหรือตอบข้อซักถามของเจ้าหน้าที่



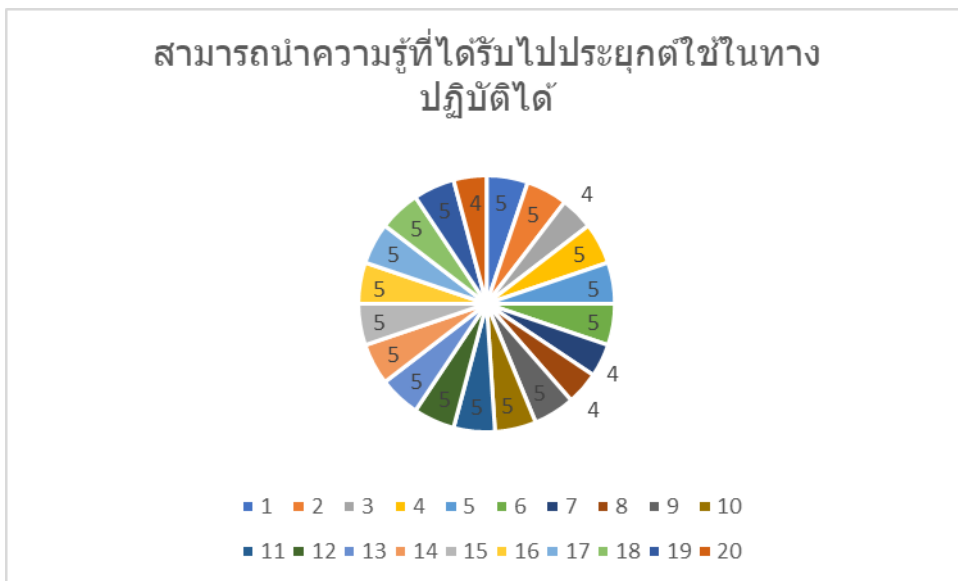
ส่วนที่11 ความเข้าใจในเรื่องนี้ก่อนการอบรม



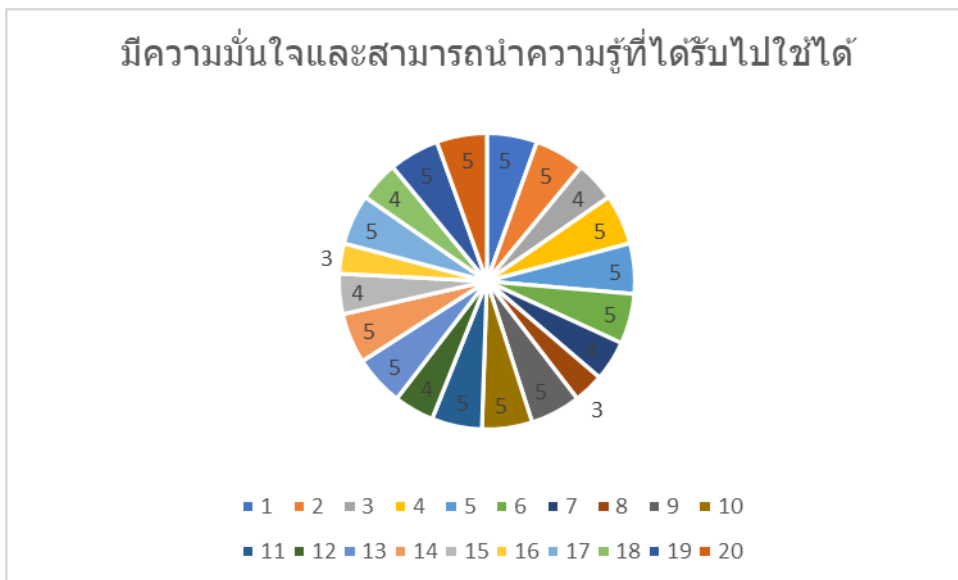
ส่วนที่12 ความเข้าใจในเรื่องนี้หลังการอบรม



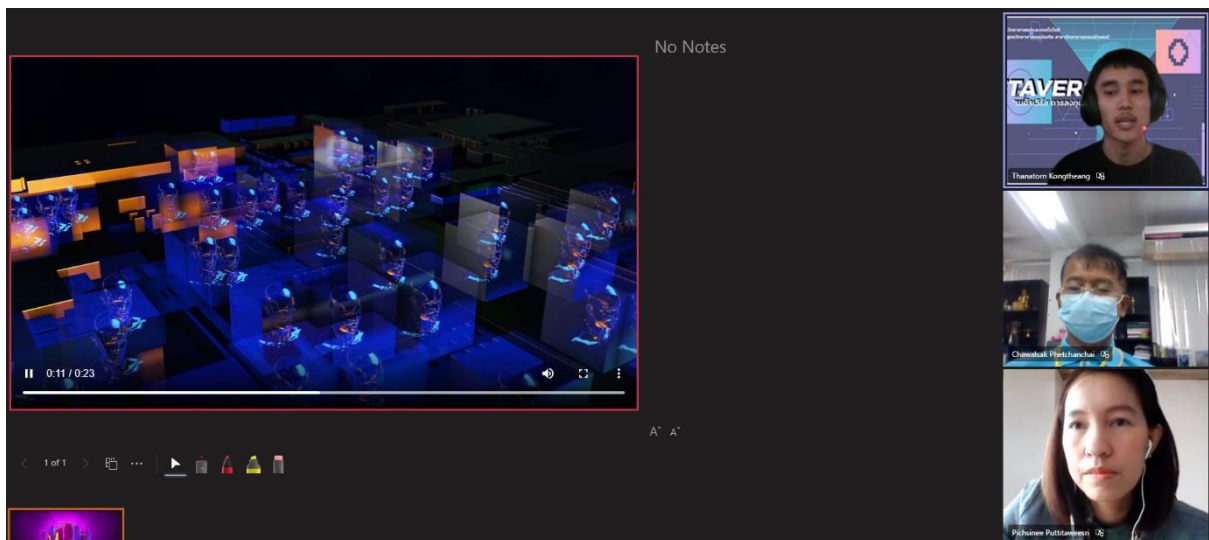
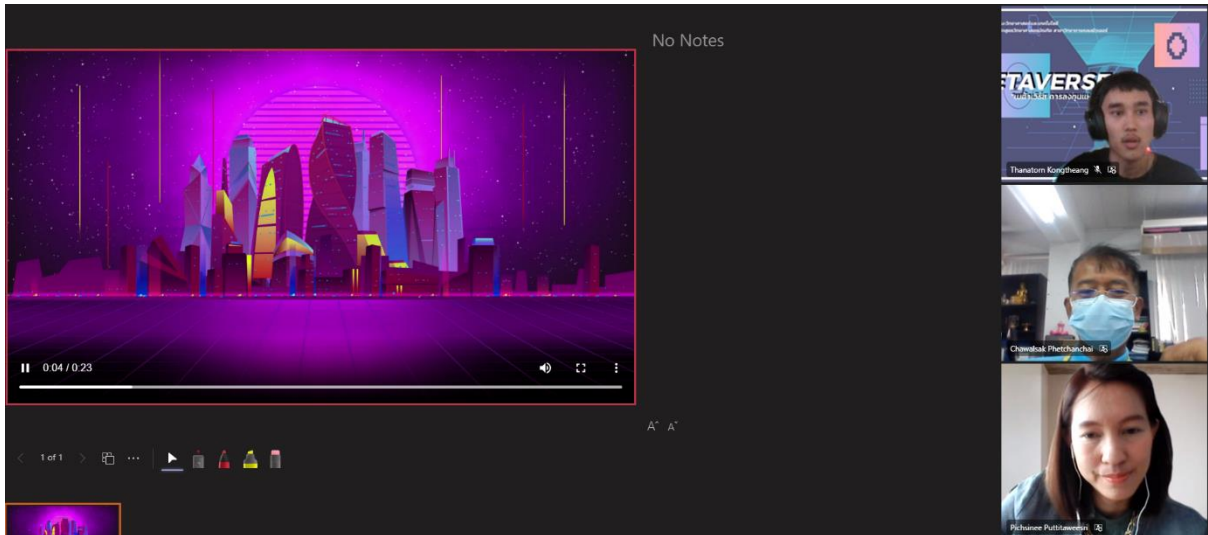
ส่วนที่13 สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในทางปฏิบัติได้

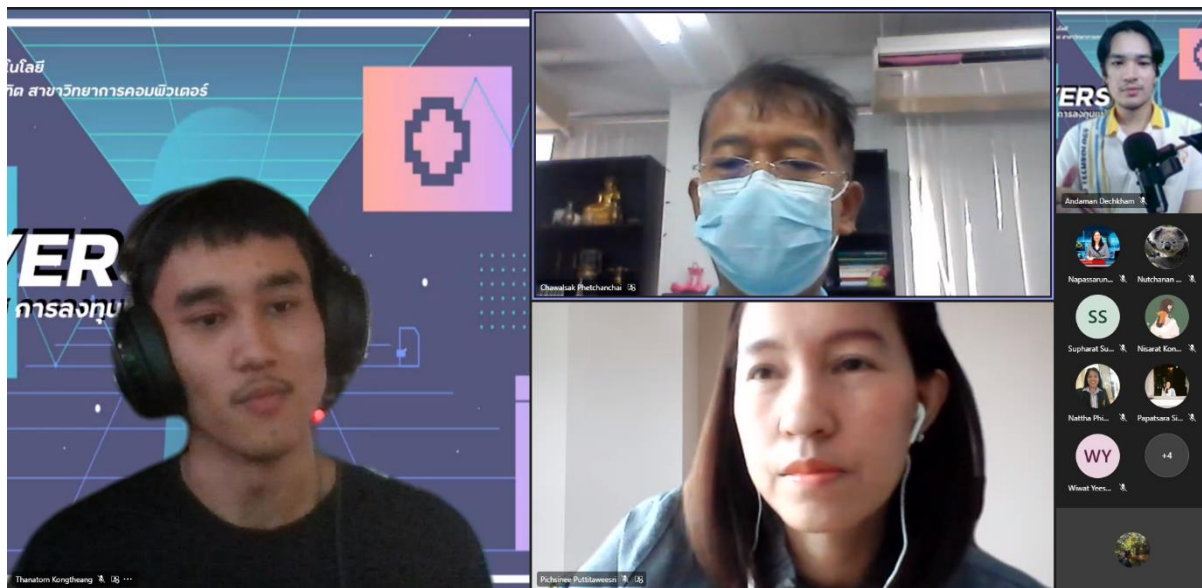


ส่วนที่14 มีความมั่นใจและสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ได้



รูปภาพตอนกิจกรรม





จักรวาลนฤมิตร”

+ Metaverse

เป็นเทคโนโลยีที่เข้ามาผสมผสานระหว่างโลกของความเป็นจริงและโลกเสมือน เพื่อเป็นพื้นที่ "ชุมชนโลกเสมือนจริง" ให้ผู้คนเข้ามามีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกันได้เหมือนในโลกของความจริง โดยมีอินเทอร์เน็ตเป็นตัวกลางเชื่อมระหว่างโลกจริงกับโลกเสมือนจริง และใช้เทคโนโลยี VR (Virtual Reality) และ AR (Augmented Reality) สร้างตัวตนแบบ Avatar เพื่อทำกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างสมจริงในโลกเสมือน




เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง Metaverse?

- VR (Virtual Reality)
- AR (Augmented Reality)
- Assisted Reality
- Multiverse
- NFT (Non-Fungible Tokens)




องค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญสำหรับการท่องโลก Metaverse



01 อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง

เพื่อตอบสนองได้ทันทีและต่อเนื่อง บริษัทที่ทำธุรกิจ Internet Provider, Data Center, System Integrator, Software Engineering เหล่านี้น่าจะได้ประโยชน์จากความต้องการใช้ข้อมูลที่สูงขึ้น

02 อุปกรณ์ (Device)

คาดว่าไทยจะได้รับประโยชน์ทางอ้อมจากการเป็นผู้ผลิตส่วนหนึ่งของซัพพลายเชนของอุปกรณ์เหล่านี้ ที่มีความต้องการสูงขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและพฤติกรรมของผู้บริโภค



Metaverse กับสินทรัพย์ดิจิทัล

สินทรัพย์ดิจิทัล เป็นเทคโนโลยีสำคัญในการทำกิจกรรมทางเศรษฐกิจใน metaverse ไม่ว่าจะเป็นการสร้างและพัฒนาที่ดินในโลกเสมือน งานศิลปะ ตัวละคร avatar หรือ item ในเกมต่าง ๆ ในรูปแบบ Non-Fungible Token (NFT) ซึ่งมีเทคโนโลยีบล็อกเชนช่วยอำนวยความสะดวกในการทำธุรกรรมในโลก metaverse ทำให้มีความโปร่งใส ตรวจสอบได้ รวมถึงผู้ใช้งานสามารถระบุตัวตนความเป็นเจ้าของสิทธิ์ในทรัพย์สินโลกเสมือน นอกจากนี้ คริปโทเคอร์เรนซีและโทเคนดิจิทัลยังเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนสินค้าและบริการใน metaverse ด้วย

สินทรัพย์ดิจิทัลหรือกิจกรรมในโลก metaverse จะถูกกำกับดูแลภายใต้พระราชกำหนดการประกอบธุรกิจสินทรัพย์ดิจิทัล พ.ศ. 2561 ที่ต่อเมื่อมีการเสนอขายโทเคนดิจิทัลได้รับอนุญาตจาก ก.ล.ด.



NFT

Non-Fungible Token หรือ NFT เป็นสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว เป็น Cryptocurrency ประเภทหนึ่งที่แสดงความเป็นเจ้าของสินทรัพย์ โดยแต่ละเหรียญจะมีความแตกต่าง มีมูลค่าไม่เท่ากัน และ NFT เหรียญอื่นไม่สามารถทดแทนกันได้

NFT ถูกใช้กับสินทรัพย์ที่มีความเฉพาะตัวสูง เช่น ภาพวาดในงานศิลปะ รูปภาพ เพลง หนังสือ ไอเทมเกม การ์ดสะสมเฉพาะ รวมถึงใช้ในวงการของ Youtuber และ Steamer สำหรับสิทธิ์ในการเข้าร่วมห้องแฟนคลับแบบ Exclusive

** ปัจจุบัน NFT เป็นเหรียญที่แสดงกรรมสิทธิ์ความเป็นเจ้าของสินทรัพย์ที่เป็น "สินทรัพย์ดิจิทัล" เท่านั้น ยังไม่ใช้กับสินทรัพย์ทั่วไป **





Play-to-Earn NFT Games

+

เกมที่ใช้เทคโนโลยีของ Blockchain เข้ามาให้ผู้เล่นเกมสามารถเล่นและทำเงินได้โดยการเล่นเกม หรือ ซื้อขายสินทรัพย์ตามเกม เช่น ไอเทมในเกม ของสะสม จากกิจกรรมต่าง ๆ เป็นต้น

ผู้เล่นจะถือเป็นเจ้าของของทรัพย์สินดิจิทัลในเกมนั้นๆ ทั้งนี้การสร้างรายได้ผ่านการเล่นเกมจะต้องมีการวางแผนในการเล่นอย่างมีกลยุทธ์ทั้งการสร้าง และ การซื้อ-ขาย ตัวละคร หรือของสะสมในแต่ละเกม โดยในการแลกเปลี่ยนสินทรัพย์เหล่านี้เป็นการแลกเปลี่ยนด้วยการใช้ Cryptocurrency





Play-to-Earn NFT Games

+

Axie Infinity : เกมการ์ดวางแผนกลยุทธ์สุดน่ารัก



(Image credit: Axie Infinity)

Decentraland: เกม Virtual Reality สร้างสังคมออนไลน์บนโลกเสมือนจริง



(Image credit: pcgamer)

อยากเล่นเกม "Play to Earn"

>> playtoearn.net ดูแนวโน้มความนิยมของเกม เกมที่สร้างรายได้

>> coinmarketcap.com สึกขออนาคของเกมน มูลค่าตลาด





+ เข้าสินทรัพย์บน Metaverse

+

การขายพื้นที่ดิจิทัลซึ่งเป็นพื้นที่ว่างเปล่าบนโลกดิจิทัลให้นักลงทุนสามารถนำไปสร้างอะไรก็ได้บนโลกของ Metaverse เพื่อทำให้เกิดมูลค่ามากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นเป็นพิพิธภัณฑ์ คาสิโน โรงภาพยนตร์ โรงแรม หรือ สนามกีฬา เป็นต้น เพื่อเรียกเก็บค่าเช่า ค่าธรรมเนียม ค่าแรกเข้า หรือค่าโฆษณาให้กับผู้ที่เข้ามาใช้งานเปรียบเทียบเป็นการลงทุนในอสังหาริมทรัพย์บนโลกของ Metaverse

การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานโดยเฉพาะในแพลตฟอร์มใหญ่ ๆ อย่าง The Sandbox และ Decentraland ที่ใช้ระบบ Blockchain ให้ผู้เล่นถือกรรมสิทธิ์เหนือที่ดินในเกม เพื่อสร้างธุรกิจหรือปล่อยให้เช่าในอนาคต มีพาร์กเนอร์และกลุ่มธุรกิจหลากหลาย เข้ามาทุ่มซื้อที่ดินดิจิทัลเพื่อใช้เป็น Platform สำหรับรองรับช่องทางใหม่ในการทำธุรกิจ จนทำให้ราคาที่ดินดิจิทัลทะยานสูงขึ้นต่อเนื่อง



+ เข้าสินทรัพย์บน Metaverse



(Image credit: BTC Peers)

ที่ดินใน Snoopverse บน The Sandbox
ราคาประมาณ 15 ล้านบาท



(Image credit: reddit)

เรือยอต์ Metaflower
ราคาประมาณ 217 ล้านบาท



(Image credit: CoinDesk)

ที่ดินสำหรับสร้างห้างสรรพสินค้าใน Decentraland
ราคาประมาณ 23.5 ล้านบาท



(Image credit: securitysystems)

ที่ดินในย่านแฟชั่นของ Decentraland
ราคาประมาณ 812 ล้านบาท



+ โฆษณาบน Metaverse

โลกของ Metaverse จะกลายมาเป็นอีกหนึ่งพื้นที่ที่ผู้คนเข้ามาใช้ในการพบปะสังสรรค์กันมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ยังจำนวนผู้ใช้ Metaverse ที่เพิ่มมากยิ่งขึ้นอย่างรวดเร็วจะทำให้ Metaverse กลายเป็นช่องทางการตลาดที่มีขนาดใหญ่มากยิ่งขึ้น

การทำโฆษณาบน Metaverse สามารถวาง โฆษณาบน Placement ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นอยู่ในเกม หรือโลกเสมือนอื่นๆ บน Metaverse ได้ตามความคิดสร้างสรรค์ โดยความน่าสนใจคือ ความสามารถในการ Tie in สินค้า หรือแบรนด์ได้อย่างเนียน ๆ



+ โฆษณาบน Metaverse

(Image credit: metaverse-billboards)



(Image credit: DBizTech's Space)



+ ลงทุนในอุตสาหกรรม Metaverse



จากการเติบโตของพื้นที่โลกเสมือน การเชื่อมโยงโลกของ Metaverse เข้ากับการใช้ชีวิตประจำวัน ทำให้บริษัทหรือหุ้นที่กำลังพัฒนา Metaverse หรือ ธุรกิจที่เกี่ยวข้องได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ปัจจุบันมีการจัดทำดัชนีที่ชื่อว่า 'The Ball Metaverse Index' ซึ่งประกอบไปด้วยหุ้นของ 41 บริษัทชั้นนำทั่วโลกที่มีเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงไปสู่ยุค Metaverse เช่น Meta Platform (Facebook), Microsoft, NVIDIA, Sea, Amazon, Apple ที่อยู่ในตลาดสหรัฐฯ หรือแม้กระทั่งบริษัทอย่าง Tencent ที่อยู่ในฮ่องกง, Sony ของญี่ปุ่น และ Samsung ของเกาหลี



5 นายหน้าที่ดินดิจิทัล

ความต้องการลงทุนในพื้นที่ดิจิทัลมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง แต่ความกังวลสำหรับมือใหม่คือยังต้องการคำปรึกษาเพราะอาจเกิดความเสียหายขึ้นได้ ดังนั้นหากเรามีการศึกษาในการลงทุนเกี่ยวกับสินทรัพย์ดิจิทัลมากเพียงพอ เราสามารถเป็นนายหน้าซื้อขายที่ดิน และช่วยผู้คนในการทำการซื้อขายที่ดินในโลก Metaverse และรับเปอร์เซ็นต์จากข้อตกลงของผลกำไร โดยการลงทุนจะต้องมีการศึกษาข้อมูลในด้านของการลงทุนในสินทรัพย์ดิจิทัลอย่างเพียงพอ



+ พัฒนาเกมบน Metaverse



ผู้พัฒนาเกมสามารถสร้างเกมบน Metaverse และสามารถสร้างรายได้จากเกมได้ เมื่อความนิยมของเกมเพิ่มขึ้นก็จะส่งผลให้รายได้เพิ่มตามมาด้วย ตัวอย่างเช่น Decentraland เกมจำลองโลกเสมือนที่ผู้เล่นสามารถซื้อขายที่ดินในรูปแบบสินทรัพย์ดิจิทัล เพื่อสร้างโลกเสมือนไม่ว่าจะเป็นโรงแรม คอนเสิร์ต สถานที่ท่องเที่ยว หรืออะไรก็ได้ที่ผู้เล่นต้องการ ซึ่งอาจจะเป็นไปเพื่อโฆษณาแบรนด์ หรือ สินค้าของตนเองก็ได้ จึงทำให้เกมนี้ได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ



7

นักออกแบบ Metaverse

บนโลกของ Metaverse ได้มีนักลงทุนมากมายที่ทำการซื้อขายแลกเปลี่ยนพื้นที่ดิจิทัลเพื่อการลงทุนทำธุรกิจต่างๆ แต่นักลงทุนหลายท่านอาจจะยังไม่ทราบว่าตนเองควรออกแบบโลกของ Metaverse ออกมาในรูปแบบไหนให้มีรูปแบบที่น่าสนใจ สามารถดึงดูดผู้ใช้งานบน Metaverse ได้

ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ และนักออกแบบที่มีความรู้ ความเข้าใจในโลกของ Metaverse จะสามารถเข้ามาเป็นนักออกแบบ เพื่อเข้ามาช่วยในการออกแบบกิจการต่าง ๆ บนโลกเสมือนนี้ และแบ่งผลกำไรตามตกลง



+ ทำธุรกิจใน Metaverse

8

การสร้างธุรกิจของตัวเองใน Metaverse ไม่ว่าจะเป็นงานแสดงหรืองานขายสินค้าดิจิทัล การจัดคอนเสิร์ตหรือการแสดงสด หรือธุรกิจอื่นๆ อีกมากมาย ที่สอดคล้องตามองค์ความรู้ที่คุณมีอยู่เพื่อเพิ่มเป็นอีกช่องทางในการหารายได้

กรณี ตี๊ก ชิโร่ ลงประมูลเนื้อเพลง "รักไม่ยอมเปลี่ยนแปลง" โดยขายผ่าน NFT บนแพลตฟอร์ม OpenSea ซึ่งมีผู้ประมูลไปในราคากว่า 2 แสนบาท รวมถึงนำภาพศิลปะของตนเองเข้าสู่ NFT โดยการใช้กล้องที่มีคุณภาพสูง ถ่ายภาพศิลปะของเราแล้วอัปโหลดขึ้นบนเว็บไซต์แพลตฟอร์ม Opensea ให้ร่วมประมูลด้วยกันถึง 3 ชิ้นงาน มูลค่ารวมกว่า 1 แสนบาท



การสร้างรายได้บนโลก Metaverse มีช่องทางมากมายที่เหล่านักลงทุน และผู้ที่สนใจสามารถเข้าสู่ในโลกของ Metaverse ไม่ว่าจะเป็นนักลงทุน นักธุรกิจ นักพัฒนา หรือนักออกแบบโลกเสมือนนี้ แต่อย่างไรก็ตามในรูปแบบของการลงทุนย่อมมีความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นได้จึงควรมีการศึกษาก่อนการเลือกลงทุน



