

แบบแสดงรายการข้อมูลประจำปี (ฉบับแก้ไข)

(แบบ 56-1)

สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2556



บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด(มหาชน)

CYBERPLANET INTERACTIVE PUBLIC COMPANY LIMITED

สารบัญ

	หน้า
ส่วนที่ 1 การประกอบธุรกิจ	
1. นโยบายและภาพรวมการประกอบธุรกิจ	2
2. ลักษณะการประกอบธุรกิจ	10
3. ปัจจัยความเสี่ยง	25
4. ทรัพย์สินที่ใช้ในการประกอบธุรกิจ	29
5. ข้อพิพาททางกฎหมาย	31
6. ข้อมูลทั่วไปและข้อมูลสำคัญอื่น	33
ส่วนที่ 2 การจัดการและการกำกับดูแลกิจการ	
7. ข้อมูลหลักทรัพย์และผู้ถือหุ้น	34
8. โครงสร้างการจัดการ	35
9. การกำกับดูแลกิจการ	40
10. ความรับผิดชอบต่อสังคม	52
11. การควบคุมภายในและการบริหารจัดการความเสี่ยง	53
12. รายการระหว่างกัน	54
ส่วนที่ 3 ฐานะการเงินและผลการดำเนินงาน	
13. ข้อมูลทางการเงินที่สำคัญ	55
14. การวิเคราะห์และคำอธิบายของฝ่ายจัดการ	62
การรับรองความถูกต้องของข้อมูล	74
เอกสารแนบ	75
เอกสารแนบ 1	รายละเอียดเกี่ยวกับกรรมการ ผู้บริหาร ผู้มีอำนาจควบคุม และเลขานุการบริษัท
เอกสารแนบ 2	รายละเอียดเกี่ยวกับกรรมการของบริษัทย่อย
เอกสารแนบ 3	รายละเอียดเกี่ยวกับหัวหน้างานผู้ตรวจสอบภายใน และหัวหน้างานกำกับดูแลการปฏิบัติงานของบริษัท(compliance)
เอกสารแนบ 4	รายละเอียดเกี่ยวกับรายการประเมินราคาทรัพย์สิน

ส่วนที่ 1

การประกอบธุรกิจ

1. นโยบายและภาพรวมการประกอบธุรกิจ

บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน) (“บริษัท”) เริ่มก่อตั้งขึ้นในปี 2543 ด้วยทุนจดทะเบียน 1,000,000 บาท โดยมีวัตถุประสงค์หลักในการประกอบธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อจำหน่ายและการรับจ้างพัฒนาซอฟต์แวร์เกมให้แก่ลูกค้าทั้งในและต่างประเทศ ภายใต้เครื่องหมายการค้า “CyberPlanet Interactive” โดยในระยะเริ่มต้นของการดำเนินธุรกิจ บริษัทมุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (“เกมคอมพิวเตอร์”) หลังจากนั้นได้ขยายขอบเขตการทำธุรกิจ ไปสู่การพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่ และการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องเล่นเกมคอนโซล (Console game) ซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์เกมแรกที่บริษัทเป็นผู้พัฒนาเพื่อจัดจำหน่ายในประเทศคือเกม “Magic Chronicle” ซึ่งถือได้ว่าเป็นเกมแนววางแผนกลยุทธ์ (Real-time strategy) เกมแรกที่ผลิตโดยผู้ประกอบการชาวไทย ทำให้บริษัทเริ่มมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักในฐานะเป็นหนึ่งในผู้บุกเบิกการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทย

ในปี 2547 บริษัทได้รับการส่งเสริมการลงทุนจากคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน (BOI) เป็นระยะเวลา 8 ปี และในปี 2551 บริษัทได้รับอนุญาตอย่างเป็นทางการจาก Nintendo Co.,Ltd (“นินเทนโด”) ประเทศญี่ปุ่น ให้สามารถพัฒนาและจำหน่ายซอฟต์แวร์เกมคอนโซลสำหรับเครื่องเล่นเกม Nintendo Wii และเครื่องเล่นเกมพกพา Nintendo DS ซึ่งปัจจุบันถือว่าเป็นผู้ประกอบการไทยรายเดียวที่ได้รับสิทธิดังกล่าว อีกทั้งในปี 2552 บริษัทยังได้รับอนุญาตจากโซนี่ ให้ผลิตเกมบนเครื่องเล่น Playstation และ PSP และในปี 2553 ได้รับอนุญาตจากไมโครซอฟต์ ให้ผลิตเกมบนเครื่องเล่น XBOX อีกด้วย

ในปี 2552 กลุ่มบริษัทได้เริ่มดำเนินการเปิดสถาบันเสริมทักษะภาษาอังกฤษสำหรับเด็กระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ถึง 6 ในนาม จีเนียส แพลนเน็ต โดยมีหลักสูตรการเรียนการสอนผ่านโปรแกรมเกม (Casual Edutainment Software) บนเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์พกพา โดยโปรแกรมดังกล่าวกลุ่มบริษัทเป็นผู้ออกแบบและผลิตขึ้นเองภายใต้แนวคิดความรู้ความสนุกสนาน นอกจากนี้ในวันที่ 18 พฤษภาคม 2552 บริษัทได้ดำเนินการแปรสภาพบริษัทเป็นบริษัทมหาชนและได้จดทะเบียนเป็นบริษัทจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์ เอ็ม เอ ไอ (mai) เมื่อวันที่ 27 พฤษภาคม 2553

ในปี 2556 กลุ่มบริษัทได้ขยายธุรกิจสู่ภาคธุรกิจสังหาริมทรัพย์โดยบริษัทได้ซื้อที่ดินนำมาพัฒนาและจัดสรรแบ่งขายเป็นแปลงที่อำเภอปากช่อง จังหวัดนครราชสีมา (“เขาใหญ่”) การซื้อที่ดินดังกล่าวเพื่อนำมาจัดสรรแบ่งขาย เป็นธุรกิจที่มีศักยภาพและสามารถสร้างผลกำไรให้กับบริษัทในอนาคตได้ และ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 บริษัทมีทุนจดทะเบียนชำระแล้วทั้งสิ้น 280 ล้านบาท ซึ่งประกอบด้วยหุ้นสามัญจำนวน 560 ล้านหุ้น มูลค่าหุ้นละ 0.50 บาท ซึ่งดำเนินการจดทะเบียนกับกระทรวงพาณิชย์เรียบร้อยแล้วเมื่อวันที่ 14 มิถุนายน 2556 โดย ณ วันที่ 23 ธันวาคม 2556 กลุ่มครอบครัววานิชวงศ์และบุคคลที่เกี่ยวข้องตามมาตรา 258 ซึ่งเป็นผู้บริหารหลักของกลุ่มบริษัทถือหุ้นในสัดส่วนร้อยละ 8.03 ของทุนจดทะเบียนชำระแล้วของบริษัท (ดูรายละเอียดในข้อ 7.2 เรื่องผู้ถือหุ้น)

ภาพรวมการประกอบธุรกิจ

1. ในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อจำหน่าย กลุ่มบริษัทจะเป็นผู้ออกแบบเนื้อหา พัฒนาโปรแกรมเกม ออกแบบแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟฟิก พร้อมทั้งสร้างเสียงและดนตรีประกอบฉากภายในเกม รวมทั้งการทดสอบแก้ไขจุดบกพร่องของซอฟต์แวร์เกม จากนั้นจึงจัดจำหน่ายผ่านบริษัท โดยลิขสิทธิ์ในซอฟต์แวร์เกมจะเป็นของกลุ่มบริษัท สำหรับการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมในลักษณะการรับจ้างพัฒนา จะแตกต่างจากการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อจำหน่าย ตรงที่ผู้ว่าจ้างจะเป็นผู้ออกแบบเนื้อหาของเกม และลิขสิทธิ์ในซอฟต์แวร์เกมจะเป็นของลูกค้า

ปัจจุบันบริษัทได้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องเล่นเกมคอนโซล Nintendo Wii Nintendo DS และ Playstation 2 รวมกว่า 50 เกม ซอฟต์แวร์เกมสำหรับเล่นบนคอมพิวเตอร์แบบออนไลน์จำนวนกว่า 30 เกม ซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์แบบออนไลน์บนหน้าเว็บจำนวน 3 เกม และซอฟต์แวร์เกมสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่กว่า 100 เกม และยังมีการดัดแปลงเกมเป็นภาษาต่าง ๆ อีกไม่น้อยกว่า 8 ภาษาเพื่อจัดจำหน่ายในต่างประเทศ โดยมีลูกค้าสำคัญที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักในระดับนานาชาติ อาทิเช่น Activision Value Publishing, Inc., Mindscape, Lexicon, Valcon Games LLC. และ UFO Interactive Games, Inc. เป็นต้น

อีกทั้งในปี 2552 กลุ่มบริษัทเริ่มมีรายได้จากการเปิดดำเนินการสถาบันพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในนาม จีเนียส แพลนเน็ต โดยปัจจุบันกลุ่มบริษัทได้เริ่มทยอยขยายสาขาผ่านรูปแบบแฟรนไชส์ ให้กับผู้ที่สนใจทั่วไปนอกจากนี้กลุ่มบริษัทยังได้ส่งผลงานเข้าประกวดและได้รับรางวัลจากการประกวดทั้งในระดับประเทศ และเอเชียแปซิฟิก มาแล้วถึง 46 รางวัล ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสามารถและศักยภาพในการพัฒนาซอฟต์แวร์ที่มีคุณภาพและมีแนวคิดที่โดดเด่น รวมทั้งได้รับรางวัล Business Innovation Award จากการเป็นตัวแทนของประเทศไทยเพื่อเข้าแข่งขันในโครงการ Asia Pacific ICT Award ติดต่อกันถึง 5 ปี นอกจากนี้ในปี 2553 บริษัท อินฟอร์เมติกส์ พลัส จำกัด (บริษัทในเครือ ฯ) ซึ่งเปิดสถาบันพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในนาม "Genius Planet " ยังได้รับรางวัล TFBO New Franchise Biz Award จากโครงการ TFBO Franchise Awards และ ในปี 2554 ได้รับรางวัลมาตรฐานคุณภาพแฟรนไชส์ 2011 จากกรมพัฒนาธุรกิจการค้าอีกด้วย ตัวอย่างรางวัลที่กลุ่มบริษัทได้รับจากงานประกวดต่างๆ ระหว่างปี 2546-2556 มีดังนี้

ปี	ผู้ให้รางวัล	จำนวน รางวัล	ประเภทรางวัล
2554	กรมพัฒนาธุรกิจการค้า	1	-มาตรฐานคุณภาพแฟรนไชส์ (โดยบริษัทย่อย—Informatix Plus Co., Ltd)
	TFBO Franchise Awards	1	-TFBO New Franchise Biz Award (โดยบริษัทย่อย—Informatix Plus Co., Ltd)
2553	Thailand Excellence Software Contest and Award (TESCA)	1	-The Winner in Social Networking Game
	SIPA Game Award	4	-The Winner in Social Networking Game -Runner-up in Console & Mobile Game
	Thailand ICT Awards (TICTA)	2	-Runner-up in Media and Entertainment -Runner-up in E-Learning (โดยบริษัทย่อย—Informatix Plus Co., Ltd)
	TFBO Franchise Awards	1	-TFBO New Franchise Biz Award (โดยบริษัทย่อย—Informatix Plus Co., Ltd)
	Venture Capital Forum Asia	1	-The Winner in Mobile Games/Handheld Game
	Thailand Excellence Software Contest and Award (TESCA)	2	-Best of E-Learning Application (โดยบริษัทย่อย—Informatix Plus Co., Ltd) -Best of offline game

ปี	ผู้ให้รางวัล	จำนวน รางวัล	ประเภทรางวัล
	Thailand ICT Awards (TICTA)	1	-Best of E-Learning Application (โดยบริษัท ชื่อย่อ—Informatix Plus Co., Ltd)
	SIPA Game Award	3	-Best of offline game award -Runner-up in Handheld and mobile game award (โดยบริษัทชื่อย่อ—Informatix Plus Co., Ltd) -Runner-up in creative game award(โดยบริษัท ชื่อย่อ—Informatix Plus Co., Ltd)
2551	Thailand ICT Awards (TICTA)	3	-Media and Entertainment Application
2550	Thailand ICT Awards (TICTA)	5	-Media and Entertainment Application -Application and Infrastructure Tool -Education and Training -Research and Development
	Asia Pacific ICT Awards (APICTA)	2	-Media and Entertainment
2549	Thailand ICT Award (TICTA)	1	-Application And Infrastructure Tools
	Thailand Animation and Multimedia (TAM)	1	-Short Animation
	Asia Pacific ICT Awards (APICTA)	1	-Application And Infrastructure Tools
2548	Thailand ICT Award (TICTA)	3	-Best of Media and Entertainment -Best of Tourism and Hospitality Application -Runner-up in Communication on Virtual Messenger Application
	The United Nations 60 th Anniversary Short Animation Competition	1	-Second Prize Winner on “The Story of Child and War”
	Thailand Animation and Multimedia (TAM)	3	-Third prize in Short Animation -Best of Mobile Game – Symbian -Best of Mobile Game
2547	Thailand ICT Award (TICTA)	4	-Best of Entertainment Application -Best of Education and Training Application -Best of Business Application
	Asia Pacific ICT Awards (APICTA)	2	-Winner in Media and Entertainment -Certificate of Merit in General Applications
2546	Asia Pacific ICT Awards (APICTA)	1	-Best Entertainment Applications
	Thailand BEST Innovation Awards	1	-Excellent for Small and Medium-Sized Businesses

ปี	ผู้ให้รางวัล	จำนวน รางวัล	ประเภทรางวัล
	The United Nations 60 Anniversary Short Animation Competition	1	-Second Prize Winner on “ The Story of Child and War”

2. ในการพัฒนาและจัดสรรที่ดินเพื่อแบ่งขาย บริษัทได้ซื้อที่ดินนำมาพัฒนาและจัดสรรแบ่งขายเป็นแปลงที่อำเภอปากช่อง จังหวัดนครราชสีมา (“เขาใหญ่”) และเนื่องจากทิศทางธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ในปัจจุบันยังคงมีแนวโน้มการเติบโตอย่างต่อเนื่องตามความต้องการที่อยู่อาศัยในเขตดังกล่าว โดยในช่วง 2-3 ปีที่ผ่านมาภาพรวมธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ในบริเวณพื้นที่เขาใหญ่ มีการเติบโตอย่างรวดเร็ว ไม่ว่าจะเป็นที่ดินจัดสรร บ้านจัดสรร รวมทั้ง คอนโดมิเนียม โดยมีอัตราค่าขายเฉลี่ยใกล้เคียงกับเขตธุรกิจใหญ่ในกรุงเทพมหานคร การซื้อที่ดินดังกล่าวเพื่อนำมาจัดสรรแบ่งขายเป็นธุรกิจที่มีศักยภาพและสามารถสร้างผลกำไรให้กับบริษัท และในอนาคตกลุ่มบริษัทยังคงมีการพัฒนาธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ในรูปแบบต่างๆ เช่น อาคารสูง บ้านจัดสรร และคอนโดมิเนียม เป็นต้น

1.1 วิสัยทัศน์ วัตถุประสงค์ เป้าหมาย หรือกลยุทธ์ในการดำเนินงานของบริษัท

วิสัยทัศน์ (Vision)

- เป็นผู้นำการผลิตอินเทอร์เน็ตเอนเทอร์เทนเมนท์ซอฟต์แวร์ของประเทศไทย และเป็นหนึ่งในผู้ผลิตซอฟต์แวร์ชั้นนำของโลก
- เป็นผู้ประกอบการชั้นนำในการพัฒนาโครงการอสังหาริมทรัพย์ ในรูปแบบที่หลากหลาย โดยเน้นที่คุณภาพ และมีศักยภาพตามแนวระบบสาธารณูปโภคที่ดี รวมถึงมุ่งเน้นการตอบแทนคืนสู่สังคม

กลยุทธ์ในการดำเนินงาน

กลยุทธ์พัฒนาธุรกิจอสังหาริมทรัพย์

กลยุทธ์ที่สำคัญในการช่วยทำให้ประสบความสำเร็จในการประกอบธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ได้นั้น จะมีด้วยกันหลายวิธี ซึ่งสามารถที่จะสรุปเป็นกลยุทธ์หลักๆ ได้ดังนี้

1. กลยุทธ์กลุ่มลูกค้าเป้าหมาย โดยเน้นการพัฒนาและจัดสรรที่ดิน แต่ก็อาจจะมีการขยายไปสู่การพัฒนาโครงการบ้านจัดสรร และคอนโดมิเนียม ให้กับลูกค้ากลุ่มเดิมที่ซื้อที่ดิน ซึ่งจะทำให้สามารถเข้าถึงกลุ่มลูกค้าเป้าหมายได้เพิ่มขึ้น
2. กลยุทธ์การตลาดและการขาย ในแง่การทำตลาดควรที่จะมีบริษัทเอเจนซีทางการโฆษณาเป็นที่ปรึกษา เพื่อช่วยในการกำหนดกลยุทธ์การโฆษณาและสื่อสารไปยังกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย โดยมีการแบ่งแยกกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจน เพราะกลุ่มลูกค้าต่างกันย่อมต้องมีการใช้กลยุทธ์ที่แตกต่างกัน ในขณะที่การวิเคราะห์ปัจจัยตลาดก็ต้องมีการทำวิจัยทั้งในเรื่องของคิมานด์และชีพพลายที่อยู่อาศัยในพื้นที่ต่างๆ ด้วย ซึ่งการวิจัยนี้จะช่วยทำให้รู้ว่าจะต้องทำการพัฒนาสินค้าออกมาในรูปแบบไหน เพื่อให้ลูกค้ามีความต้องการ และสามารถตอบสนองความพอใจของลูกค้าได้เป็นอย่างดี
3. กลยุทธ์การพัฒนาและบริหารเพื่อผลกำไรอย่างยั่งยืน มาใช้ในการดำเนินธุรกิจ เพื่อเสริมสร้างรายได้ให้แก่บริษัท ทั้งในระยะสั้น, ระยะกลาง, และระยะยาว ด้วยทีมที่บริหารงานอย่างเป็นมืออาชีพประกอบกันในด้านต่างๆ เพื่อที่จะพัฒนาโครงการทุกโครงการได้อย่างมีประสิทธิภาพ เริ่มตั้งแต่การพัฒนาที่ดิน การออกแบบ การก่อสร้าง การ

บริหารโครงการ การบริหารการขายและส่งเสริมการตลาด ต่างๆ เป็นต้น ให้โครงการมีรูปแบบที่ตอบรับกับความต้องการของกลุ่มลูกค้า สอดรับกับกระแสความเปลี่ยนแปลงและปัจจัยภายนอกและเพื่อให้สามารถแข่งขันกับผู้ประกอบการอื่นๆ ในธุรกิจสังหาริมทรัพย์ปัจจุบัน ตลอดจนรับมือกับสภาพเศรษฐกิจที่มีความผันผวน เพื่อดำเนินธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมั่นคง สามารถพัฒนาโครงการอสังหาริมทรัพย์ที่บริษัทถือครองอยู่ให้มีศักยภาพที่เหมาะสมต่อการดำเนินธุรกิจที่สามารถสร้างผลตอบแทนให้แก่ผู้ถือหุ้นได้ และบริษัทยังมองถึงโอกาสในการพัฒนาที่ดินและโครงการอสังหาริมทรัพย์ใหม่ๆ ในทำเลที่มีศักยภาพสูงโดยหวังที่จะพัฒนาและเพิ่มมูลค่าที่ดินเหล่านี้ในอนาคต อีกทั้งบริษัทยังมองหาโอกาสที่จะร่วมงานกับคู่ค้าทางธุรกิจที่แข็งแกร่งเพื่อการลงทุนและเพิ่มประสิทธิภาพของบริษัทยิ่งขึ้นไป สิ่งสำคัญที่สุดอีกประการคือการปรับภาพลักษณ์ของธุรกิจเพื่อสร้างความเชื่อมั่นในฐานะผู้ประกอบการธุรกิจพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ชั้นนำให้กับลูกค้าและผู้ลงทุนควบคู่ไปกับการบริหารงานอย่างมีประสิทธิภาพ การควบคุมต้นทุนค่าใช้จ่ายที่เหมาะสม ที่จะสร้างรายได้และความแข็งแกร่งให้กับบริษัทในระยะยาว ต่อไป

กลยุทธ์พัฒนาธุรกิจซอฟต์แวร์เกม

โดยกลุ่มบริษัทได้กำหนดกลยุทธ์ในการแข่งขัน อันจะนำไปสู่ความสำเร็จในการดำเนินธุรกิจ

ดังนี้

1.การพัฒนาซอฟต์แวร์เกมที่มีแนวคิดแตกต่าง

การพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันที่มีแนวคิดแตกต่างถือเป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่จะทำให้ซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันที่ทำการพัฒนาได้รับความนิยมและมีโอกาสประสบความสำเร็จ โดยกลุ่มบริษัทมุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันที่มีรายละเอียด หรือรูปแบบ แตกต่างจากซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันที่มีเสนอขายอยู่ในปัจจุบัน เพื่อนำเสนอทางเลือกเพิ่มเติมให้แก่ผู้บริโภค ตลอดจนลดการแข่งขันโดยตรงกับผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันรายอื่น ซึ่งถือเป็นการเพิ่มโอกาสให้ซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันที่กลุ่มบริษัททำการพัฒนาได้รับความนิยมในหมู่นักเล่นเกมเพิ่มขึ้น และจากการที่กลุ่มบริษัทมุ่งเน้นในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันสำหรับครอบครัวและเด็ก ทำให้การกำหนดแนวคิดในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันของกลุ่มบริษัทนอกจากจะให้ความสนุกสนานและความเพลิดเพลินแล้วนั้น การคำนึงถึงประโยชน์ที่ผู้ใช้งานได้รับจึงเป็นอีกหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่กลุ่มบริษัทจะนำมาพิจารณาด้วย

ทั้งนี้ แนวคิดในการสร้างสรรค์เกมและแอปพลิเคชันใหม่ของกลุ่มบริษัทจะมีการออกแบบอย่างมีระบบและแบบแผน โดยกลุ่มบริษัทจะทำการวิจัยความต้องการของตลาดเพื่อศึกษาแนวโน้มความนิยมของผู้ใช้งาน เพื่อกำหนดรูปแบบที่จะทำการพัฒนา หลังจากนั้นกลุ่มบริษัทจะกำหนดรายละเอียดและแนวคิดโดยรวมของเกมและแอปพลิเคชัน (Software Concept) ซึ่งเป็นตัวกำหนดความเป็นเอกลักษณ์ (Uniqueness) ที่จะทำให้ซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันที่ทำการพัฒนาโดยกลุ่มบริษัทมีรูปแบบที่แตกต่างจากผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันรายอื่น

2.การให้ความสำคัญกับคุณภาพของซอฟต์แวร์เกม

กลุ่มบริษัทตระหนักดีว่า คุณภาพของซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันซึ่งรวมถึงรูปลักษณะของเกม รูปแบบภาพกราฟิกที่มีสีสันสวยงาม และการเคลื่อนไหวภายในเกมที่มีความสมจริงและตรงตามสันทนิมของผู้เล่นนั้น จะมีส่วนช่วยให้ซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันที่กลุ่มบริษัททำการพัฒนาได้รับความนิยม ตลอดจนสามารถเพิ่มมูลค่าของซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันของกลุ่มบริษัทได้ กลุ่มบริษัทจึงได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาคุณภาพของซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันในทุกขั้นตอนการพัฒนา ตั้งแต่การวิจัยพัฒนารูปแบบ การเขียน โปรแกรม รวมทั้งการตรวจสอบคุณภาพของซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันโดยระบบการตรวจสอบตามมาตรฐานของผู้ผลิตเครื่องเล่นเกมคอนโซล โดยตลอด

ระยะเวลาที่ผ่านมากลุ่มบริษัทมีการดำเนินการในรูปแบบต่างๆ เพื่อพัฒนาคุณภาพโดยรวมของซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันอย่างต่อเนื่อง

ทั้งนี้การให้ความสำคัญกับการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันให้มีคุณภาพโดยเฉพาะด้านความสมจริง สวยงาม และมีรูปลักษณะที่ตรงตามรสนิยมและความสนใจของผู้ใช้นั้น กลุ่มบริษัทเชื่อว่าจะมีส่วนช่วยเพิ่มโอกาสให้ซอฟต์แวร์ที่กลุ่มบริษัททำการพัฒนาได้รับความนิยมจากผู้บริโภค ซึ่งจะส่งผลต่อการขยายตัวเพิ่มขึ้นของรายได้และความสามารถในการทำกำไรของกลุ่มบริษัทได้ในอนาคต

3.การบริหารต้นทุนในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมให้มีประสิทธิภาพ

การบริหารต้นทุนในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมให้มีประสิทธิภาพถือเป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่จะส่งผลต่อความสามารถในการทำกำไรของบริษัทผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน โดยทั่วไป โดยกลุ่มบริษัทมีการดำเนินงานหลากหลายแนวทางเพื่อบริหารต้นทุนในการพัฒนาซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชันเกมให้ลดลงซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้วจะมีความเกี่ยวข้องกับการบริหารและควบคุมระยะเวลาในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันเป็นหลัก เนื่องจากค่าจ้างแรงงานถือเป็นต้นทุนหลักของต้นทุนการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันโดยรวม โดยกลุ่มบริษัทได้มีนโยบายในการดำเนินงานดังนี้

- ทำการพัฒนาเครื่องมือที่ช่วยในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน (Software Engine) การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันจะสามารถช่วยลดต้นทุนในส่วน ค่าลิขสิทธิ์ในการจัดหาซอฟต์แวร์สำเร็จรูป เช่น โปรแกรม 3D Max, Maya, Adobe Illustrator ของกลุ่มบริษัทลงได้ ทำให้ต้นทุนในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมโดยรวมของกลุ่มบริษัทลดลง

- ทำการพัฒนาชุดคำสั่ง (Source Code) ซึ่งเป็นการเขียนภาษา C++ เพื่อกำหนดคำสั่งต่างๆ ในซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน โดยกลุ่มบริษัทสามารถนำชุดคำสั่งที่มีการพัฒนาไว้แล้ว มาใช้ซ้ำในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันที่มีลักษณะการทำงานที่คล้ายคลึงกันได้ในอนาคต ทำให้ระยะเวลาในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมในลำดับถัดไปมีความรวดเร็วเพิ่มขึ้น ส่งผลให้ระยะเวลาและต้นทุนในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันใหม่ของกลุ่มบริษัทลดลง และกลุ่มบริษัทสามารถพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันได้มากขึ้น และมีต้นทุนในการพัฒนาที่สามารถแข่งขันกับผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมรายอื่นในตลาดโลกได้

- การบริหารวางแผนการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันอย่างมีประสิทธิภาพ โดยกลุ่มบริษัทกำหนดแผนในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันในแต่ละปี เพื่อวางแผนกระจายงานและทรัพยากรบุคคลในแต่ละโครงการให้มีประสิทธิภาพสูงสุด นอกจากการใช้ทรัพยากรภายในกลุ่มบริษัทแล้วยังมีการว่าจ้างบริษัทและบุคคลภายนอกในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันบางส่วน ซึ่งการบริหารทรัพยากรบุคคลในลักษณะดังกล่าวมีส่วนช่วยให้ต้นทุนการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันโดยรวมของกลุ่มบริษัทลดลงได้ เนื่องจากกลุ่มบริษัทจะทำการว่าจ้างบริษัทและบุคคลภายนอกสำหรับลักษณะงานบางส่วนของเกมที่ต้องการทักษะหรือความเชี่ยวชาญเฉพาะบุคคลสูง ซึ่งกรณีที่กลุ่มบริษัทต้องจัดหาพนักงานที่มีคุณสมบัติดังกล่าวในลักษณะพนักงานประจำ จะทำให้กลุ่มบริษัทมีต้นทุนการดำเนินงานคงที่เพิ่มสูงขึ้นมาก นอกจากนี้การว่าจ้างบุคคลภายนอกทำให้กลุ่มบริษัทสามารถควบคุมระยะเวลาในการผลิตได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งจะส่งผลต่อต้นทุนการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันโดยรวมของกลุ่มบริษัทด้วย

- การวางระบบการบริหารจัดการที่ดีกลุ่มบริษัทตระหนักดีว่าการมีระบบบริหารจัดการที่ดี

และมีประสิทธิภาพ จะทำให้การทำงานมีความคล่องตัวและสามารถลดความล่าช้าในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันได้ โดยเฉพาะระบบการจัดการในด้านการจัดทำเอกสารการออกแบบเกมและแอปพลิเคชัน (Design Document) โดยกลุ่มบริษัทให้ความสำคัญกับการจัดทำเอกสารการออกแบบเกมและแอปพลิเคชันให้มีรายละเอียดและครอบคลุมเนื้อหาของเกมและแอปพลิเคชันโดยละเอียด เพื่อให้การสื่อสารทั้งภายในองค์กร และระหว่างกลุ่มบริษัทและลูกค้ามีความชัดเจนเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งจะสามารถช่วยลดการแก้ไขอันเกิดจากความเข้าใจในความต้องการที่ผิดพลาด อันจะนำมาสู่ความรวดเร็วในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันและส่งผลให้ต้นทุนในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันของกลุ่มบริษัทลดลง

ทั้งนี้ การบริหารจัดการดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ทั้งทางด้านการพัฒนาเครื่องมือที่ช่วยในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน (Software Engine) การพัฒนาชุดคำสั่ง (Source Code) การวางแผนพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันและการบริหารทรัพยากรบุคคล รวมทั้งการวางระบบการจัดการที่ดีนั้น กลุ่มบริษัทเชื่อว่าจะช่วยให้องค์กรบริษัทสามารถพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันได้อย่างมีประสิทธิภาพได้การควบคุมต้นทุนในการพัฒนาที่เหมาะสม ซึ่งจะส่งผลต่อความสามารถในการแข่งขัน และความสามารถในการทำกำไรของกลุ่มบริษัทได้

4.การกำหนดช่องทางการจำหน่ายที่มีประสิทธิภาพ

ช่องทางการจัดจำหน่ายถือเป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่จะช่วยสนับสนุนให้ซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันที่กลุ่มบริษัททำการพัฒนากระจายไปสู่ผู้เล่นในภูมิภาคต่างๆ ซึ่งจะนำมาถึงโอกาสในการเพิ่มยอดขายและรายได้ของกลุ่มบริษัท ทั้งนี้ สำหรับเกมคอนโซลและคอมพิวเตอร์กลุ่มบริษัทมีนโยบายที่จะมุ่งเน้นการติดต่อจัดจำหน่ายซอฟต์แวร์เกมผ่านผู้จัดจำหน่ายเกมรายใหญ่ของโลก เช่น Activision Value Publishing, Inc., Zoo game, Inc., THQ, Inc. เป็นต้น เนื่องจากการจัดจำหน่ายเกมผ่านผู้จัดจำหน่ายรายใหญ่ของโลกที่มีศักยภาพในการกระจายสินค้าได้ทั่วถึง ย่อมเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้บริโภคหลายทางเข้าถึงสินค้าของกลุ่มบริษัทได้มากขึ้น และซอฟต์แวร์สำหรับลูกค้าย่อย ทางบริษัทจะติดต่อโดยตรงกับลูกค้าหรือผ่านเอเจนซี่ เป็นต้น

1.2 การเปลี่ยนแปลงและพัฒนาที่สำคัญ

ในวันที่ 29 มกราคม 2556 ทางบริษัทฯ ได้ดำเนินการจำหน่ายทรัพย์สินซึ่งประกอบด้วยที่ดินจำนวน 1 แปลงและอาคาร(ความสูง 1 ชั้น) จำนวน 1 หลัง ให้แก่นายบพิตร ชิริชน คิดเป็นมูลค่าที่ได้รับทั้งสิ้น 28,000,000 บาท ซึ่งพิจารณาจากราคาประเมินที่ใช้เพื่อวัตถุประสงค์สาธารณะ ณ วันที่ 3 ตุลาคม 2555 ราคาที่ดินและอาคารรวมเท่ากับ 29,953,423 บาท ของบริษัท กรุงเทพมหานครพาณิชย์สิน จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทผู้ประเมินอิสระที่ได้รับการเห็นชอบจากสมาคมนักประเมินราคาอิสระไทย(TVA) และสมาคมผู้ประเมินค่าทรัพย์สินแห่งประเทศไทย(VAT) และบริษัทผู้ประเมินดังกล่าวไม่มีความสัมพันธ์ใดใดกับบริษัทฯ และผู้ซื้อ(ตามเอกสารแนบ 4)

เมื่อวันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2556 บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน) แจ้งเปลี่ยนที่อยู่ของ บริษัทฯ จากที่อยู่เดิม เลขที่ 67/2 ซ.สุขุมวิท 8 ถนนสุขุมวิท แขวงคลองเตย เขตคลองเตย กทม. 10110 โทรศัพท์ 02-653-1554 โทรสาร 02-653-1554 ต่อ 6 เป็นที่อยู่ใหม่เลขที่ 93/352 ดิเอ็มโพริโอเพลส ชั้น 8 ซอยสุขุมวิท 24 แขวงคลองตัน เขตคลองเตย กรุงเทพมหานคร 10110 โทรศัพท์ 02-160-4248 โทรสาร 02-160-4249

เมื่อวันที่ 14 มิถุนายน 2556 บริษัทได้ดำเนินการจดทะเบียนเพิ่มทุนต่อกระทรวงพาณิชย์เรียบร้อยแล้ว ตามมติที่ประชุมใหญ่สามัญผู้ถือหุ้นประจำปี 2556 ที่มีมติอนุมัติให้บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด(มหาชน) เพิ่มทุนจดทะเบียนจากหุ้นสามัญจำนวน 280,000,000 หุ้น มูลค่าหุ้นละ 0.50 บาท คิดเป็นเงิน 140,000,000 บาท เป็นหุ้นสามัญจำนวน 560,000,000 หุ้น มูลค่าหุ้นละ 0.50 บาท คิดเป็นเงิน 280,000,000 บาท

เมื่อวันที่ 22 สิงหาคม 2556 ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทมีมติให้ลงทุนเพิ่มในธุรกิจด้านอสังหาริมทรัพย์ โดยได้ดำเนินการจัดซื้อและจดทะเบียนโอนกรรมสิทธิ์ที่ดิน 5 แปลง(รวม 5 โฉนด) เนื้อที่รวม 135 ไร่ 2 งาน 73 ตารางวา ราคารวม 127,329,871 บาท โดยต่ำกว่าราคาประเมินที่ประเมินเมื่อวันที่ 24 กรกฎาคม 2556 ของบริษัท แอดวานซ์ พร็อพเพอร์ตี้ แอนด์ คอนซัลแทนท์ จำกัด ที่ประเมินราคา รวม 133,088,700 บาท(ตามเอกสารแนบ 4) ซึ่งตั้งอยู่ตรงข้ามสำนักงานเทศบาลเมืองปากช่อง จังหวัดนครราชสีมา ทั้งนี้วัตถุประสงค์ในการซื้อทรัพย์สิน เพื่อนำมาพัฒนาและจัดสรรเพื่อแบ่งขายเป็นแปลงอย่างใดก็ตามบริษัทฯ จะยังคงดำเนินธุรกิจด้านซอฟต์แวร์ซึ่งเป็นธุรกิจเดิมควบคู่ไปกับธุรกิจด้านอสังหาริมทรัพย์ซึ่งเป็นธุรกิจใหม่

เมื่อวันที่ 16 ธันวาคม 2556 ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทมีมติว่าจ้างบริษัท ฟิล์ม แอนด์ บรอดคาซท์ติ้ง อินเตอร์มีเดีย จำกัด ให้เป็นผู้ลงทุนส่วนพัฒนาที่ดิน รวมถึงดำเนินการบริหารงานขายที่ดิน 5 แปลง(รวม 5 โฉนด)ของบริษัท ซึ่งในขณะนี้อยู่ระหว่างพิจารณาทบทวนความเหมาะสมของรายละเอียดต่างๆ ในสัญญา เพื่อให้มีความถูกต้องเหมาะสมกับทั้งสองฝ่ายก่อนที่จะดำเนินการลงนามในสัญญาต่อไป โดยบริษัท ฟิล์ม แอนด์ บรอดคาซท์ติ้ง อินเตอร์มีเดีย จำกัด เป็นบริษัทที่มีความชำนาญและเป็นที่ยอมรับกันทั่วไป จึงเห็นว่าเป็นประโยชน์แก่บริษัทฯ โดยคาดว่าจะสามารถขายที่ดินแปลงดังกล่าวได้หมดภายในปี 2557

1.3 โครงสร้างการถือหุ้นของกลุ่มบริษัท

นิติบุคคลที่บริษัทถือหุ้น

	ร้อยละ การถือหุ้น	ทุนที่ออกและชำระเต็ม มูลค่าแล้ว		ลักษณะการประกอบธุรกิจ
	31 ธ.ค. 56	จำนวนหุ้น สามัญ (หุ้น)	มูลค่าหุ้น (บาท)	
บริษัทย่อย				
บริษัท บลู วิซาร์ด สตูดิโอ จำกัด	99.99	500,000	10.00	ให้บริการสร้างหรือเขียนสคริปต์ กราฟฟิกต่าง ๆ สำหรับเกมส์และการ์ตูน
บริษัท อินฟอร์เมติกส์ พลัส จำกัด	99.99	2,000,000	10.00	ประกอบกิจการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ การพัฒนาสำหรับเด็กและเยาวชน ด้วย การใช้สื่อจากระบบซอฟต์แวร์เกมส์ โดย วิธีการผ่านทางคอมพิวเตอร์ หรือ เครื่องเล่นเกม
บริษัท แพลนเน็ต จี จำกัด	99.99	1,000,000	10.00	ผลิตโปรแกรมคอมพิวเตอร์
บริษัททั่วไป				
บริษัท ซี-ทู วิชั่น จำกัด	13.73	9,463,000	10.00	ประกอบกิจการค้า จำหน่ายโปรแกรม คอมพิวเตอร์ และบริการอัดเทป ซีดี ซีดีรอม และอื่นๆ ทางบันเทิง

1.4 ความสัมพันธ์กับกลุ่มธุรกิจของผู้ถือหุ้นใหญ่

- ไม่มี -

2. ลักษณะการประกอบธุรกิจ

โครงสร้างรายได้

โครงสร้างรายได้ของกลุ่มบริษัทแบ่งตามรูปแบบการพัฒนาซอฟต์แวร์ระหว่างปี 2554-2556 สามารถแสดงได้ดังนี้

รายได้จำแนกตาม กลุ่มธุรกิจ	ปี 2556		ปี 2555		ปี 2554	
	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%
พัฒนาเพื่อจำหน่าย						
- เกมคอมพิวเตอร์ (ออฟไลน์)	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%
- เกมคอนโซล	-	0.00%	-	0.00%	2.50	16.52%
- เกมสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%
รวมพัฒนาเพื่อจำหน่าย	-	0.00%	-	0.00%	2.50	16.52%
รับจ้างพัฒนา						
- เกมคอมพิวเตอร์(ออฟไลน์และออนไลน์)	-	0.00%	0.37	10.22%	4.32	28.55%
- เกมคอนโซล	-	0.00%	-	0.00%	1.30	8.60%
- แอนิเมชัน	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%
- เกมสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%
รวมรับจ้างพัฒนา	-	0.00%	0.37	10.22%	5.62	37.15%
รายได้จากการขาย	0.13	22.41%	1.28	35.36%	1.12	7.40%
สถาบันพัฒนาทักษะสำหรับเด็ก	0.45	77.59%	1.97	54.42%	5.89	38.93%
รวมรายได้จากการขายและบริการ	0.58	100.00%	3.62	100.00%	15.13	100.00%

กลุ่มบริษัทได้เริ่มพัฒนาเกมคอนโซลตั้งแต่ปี 2550 ซึ่งปัจจุบันถือว่าเป็นผู้ประกอบการไทยรายแรกที่ได้รับสิทธิในการพัฒนาเกมคอนโซลให้แก่ผู้ผลิตเครื่องเล่นเกมคอนโซลรายใหญ่ทั้ง 3 ราย คือ โซนี่ (Playstation และ PSP) นินเทนโด (Nintendo DS และ Nintendo Wii) และไมโครซอฟท์ (XBOX) รายได้ค่าบริการในปี 2554 ส่วนใหญ่จึงเกิดจากการพัฒนาเกมประเภทคอนโซลเป็นหลัก โดยมีสัดส่วน ร้อยละ 37.15 ของรายได้จากการขายและให้บริการรวม สำหรับปี 2554 รายได้จากเกมคอนโซลมีการปรับตัวลดลงเหลือเพียงร้อยละ 25.12 และไม่มีการจำหน่ายในปี 2555-2556 สืบเนื่องจากการปรับเปลี่ยนโครงสร้างการดำเนินธุรกิจเพื่อให้สอดคล้องกับสถานะการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้บริโภคในอุตสาหกรรมเกม โดยเริ่มหันมาพัฒนาซอฟต์แวร์เกมบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีการเติบโตขึ้นอย่างสูง และเริ่มพัฒนาซอฟต์แวร์เพื่อใช้งานในธุรกิจระดับองค์กรในประเทศ พร้อมทั้งมุ่งเน้นพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อการศึกษาเป็นหลัก โดยจะเห็นได้ว่าสัดส่วนของรายได้ในระหว่างปี 2554-2556 โดยส่วนใหญ่จะเป็นรายได้จากการรับจ้างพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ (ออนไลน์) ซึ่งปัจจุบันกลุ่มบริษัทได้พัฒนาเกมบนเฟซบุ๊กแล้วจำนวน 3 เกม คือ Island Escape , KSME และ Singha World

นอกจากนี้ตั้งแต่ปี 2552 เป็นต้นมา กลุ่มบริษัทได้เริ่มดำเนินการให้บริการในรูปแบบของสถาบันพัฒนาทักษะสำหรับเด็ก ในนาม "Genius Planet " โดยใช้ ซอฟต์แวร์เกมบนเครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์พกพาเป็นสื่อการเรียนการสอน

ส่งผลให้ในปี 2554-2556 กลุ่มบริษัทมีรายได้ค่าบริการจากธุรกิจดังกล่าวจำนวน 5.89 ล้านบาท 1.97 ล้านบาท และ 0.45 ล้านบาท ตามลำดับ อีกทั้งเกิดรายได้จากการจำหน่ายเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์พกพาให้กับผู้ที่ได้รับสิทธิ์ในการเปิดสถาบัน จีเนียส แพลนเน็ต ในระหว่างปี 2554-2556 โดยเฉลี่ยจำนวนประมาณ 1.1 ล้านบาทต่อปี อีกด้วย

2.1 ลักษณะผลิตภัณฑ์หรือบริการ

กลุ่มบริษัทดำเนินธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน โดยถือเป็นหนึ่งในผู้บุกเบิก

ในธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมโดยเฉพาะซอฟต์แวร์เกมคอนโซลในประเทศไทย ภายใต้เครื่องหมายการค้า “CyberPlanet Interactive” ทั้งนี้ปัจจุบันผลิตภัณฑ์ของกลุ่มบริษัทสามารถแบ่งแยกได้ 5 ลักษณะ ได้แก่ ซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องเล่นเกมคอนโซล ซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์ แอปพลิเคชันสำหรับองค์กรบนเครื่องคอมพิวเตอร์พกพา (Tablet PC) แอนิเมชัน และซอฟต์แวร์เกมสำหรับสถาบันเสริมทักษะ

ในส่วนของการพัฒนาซอฟต์แวร์สำหรับอุปกรณ์แต่ละประเภทนั้น จะมีความแตกต่างในเรื่องรูปแบบความซับซ้อนของซอฟต์แวร์ เพื่อให้สามารถใช้งานได้สอดคล้องกับเทคโนโลยีทั้งทางด้านฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ และรูปแบบในการใช้งานของแต่ละประเภทอุปกรณ์ โดยวงจรชีวิตผลิตภัณฑ์แต่ละประเภทมีความแตกต่างกันตามระยะเวลาการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและการเปลี่ยนแปลงทางด้านการตลาด

ทั้งนี้ สัดส่วนรายได้จากการพัฒนาซอฟต์แวร์ระหว่างปี 2554-2556 สามารถแสดงได้ดังนี้

	ปี 2556	ปี 2555	ปี 2554
ซอฟต์แวร์เกมคอนโซล	-	-	27.13%
ซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์	-	15.85%	30.80%
ซอฟต์แวร์สำหรับสถาบันเสริมทักษะ	-	84.15%	42.07%
แอนิเมชัน	-	-	-
รวมรายได้จากการพัฒนาซอฟต์แวร์	-	100.00%	100.00%

2.1.1 ซอฟต์แวร์เกมคอนโซล (Console game)

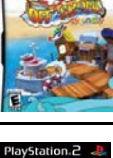
กลุ่มบริษัทเริ่มทำการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอนโซลตั้งแต่ปี 2550 โดยในปี 2553-2554 มีรายได้การพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอนโซลในสัดส่วน ร้อยละ 47.97 และร้อยละ 27.13 ของรายได้จากการพัฒนาซอฟต์แวร์ ตามลำดับ

ทั้งนี้ เครื่องเล่นเกมคอนโซล คือ เครื่องเล่นเกมประเภทหนึ่งที่แสดงภาพผ่านทางหน้าจอภายในเครื่องหรือต่อกับเครื่องแสดงภาพอื่นๆ เช่น โทรทัศน์ หรือ เครื่องฉายภาพ (Projector) ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทหลักตามลักษณะการใช้งาน ได้แก่ เครื่องเล่นเกมคอนโซลที่มีไว้เล่นเพื่อความบันเทิงภายในบ้าน และเครื่องเล่นเกมคอนโซลประเภทพกพา โดยปัจจุบันมีบริษัทผู้ผลิตเครื่องเกมคอนโซลรายใหญ่เพียง 3 ราย ได้แก่ นินเทนโด (เครื่องเล่น DS, Wii) โซนี่ (เครื่องเล่น Playstation) และ ไมโครซอฟต์ (เครื่องเล่น Xbox)

โดยในช่วงระหว่างปี 2551-2554 กลุ่มบริษัทมุ่งเน้นทำการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องเล่นเกมคอนโซลของนินเทนโด และ โซนี่เป็นหลัก เนื่องจากเครื่องดังกล่าวมีจำนวนผู้เล่นเป็นจำนวนมาก มีลูกค้ากลุ่มเป้าหมาย และเทคโนโลยีที่ใช้ในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องคอนโซลดังกล่าวที่ความเหมาะสม

กับซอฟต์แวร์เกมของกลุ่มบริษัท โดยกลุ่มบริษัทได้รับการแต่งตั้งจากนินเทนโดให้เป็นผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมที่ได้รับอนุญาต (Nintendo Licensed Developer) ในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องเล่น Nintendo Wii และ Nintendo DS รวมทั้งมีสิทธิในการใช้เทคโนโลยีและอุปกรณ์ในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องเล่นเกมคอนโซลดังกล่าว นอกจากนี้กลุ่มบริษัทยังได้รับสิทธิในการใช้เทคโนโลยีและอุปกรณ์สำหรับเครื่องเล่นเกม Playstaion2 และเครื่องเล่นเกม PSP ซึ่งเป็นเครื่องเล่นเกมคอนโซลที่ผลิตโดยโซนี่ รวมทั้งได้รับสิทธิในการใช้เทคโนโลยีและอุปกรณ์สำหรับเครื่องเล่นเกม Xbox360 ซึ่งผลิตโดยไมโครซอฟท์อีกด้วย

ตัวอย่างซอฟต์แวร์เกมคอนโซลที่พัฒนาโดยกลุ่มบริษัท จำแนกตามประเภทเครื่องเล่นเกมคอนโซล มีดังนี้

Nintendo Wii					
					
Nintendo DS					
					
Playstation2					

ซอฟต์แวร์เกมคอนโซลที่กลุ่มบริษัทพัฒนาในระยะเริ่มต้นนั้น เป็นการนำซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์ที่กลุ่มบริษัทพัฒนาไว้แล้วมาปรับปรุงเพิ่มเติม เพื่อให้สามารถใช้งานได้กับเครื่องเล่นเกมคอนโซลของผู้ผลิตต่างๆ ต่อมาจึงได้มีการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอนโซลใหม่ๆ ที่จัดเป็นเกมที่มีคุณภาพสูง (Premium Game) เช่น เกม Barbie Fashion Show และเกม Beauty Salon เป็นต้น โดยกลุ่มบริษัทมุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมแนวแคชวล (Casual) ที่มีเนื้อหาที่สร้างสรรค์และส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับผู้เล่นเด็กและครอบครัวเป็นหลัก ซึ่งเกมแนวแคชวลนั้นเป็นเกมที่เหมาะสำหรับการผ่อนคลายยามว่าง (Casual gamer) มีเนื้อหาและรูปแบบการเล่นที่หลากหลาย อาทิเช่น เกมแนวผจญภัย (Adventure), เกมแนววางแผนกลยุทธ์ (Strategy), เกมไขปริศนา (Puzzle) เป็นต้น ทั้งนี้กลุ่มบริษัทได้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมเนื้อหาเดียวกันสำหรับเครื่องเล่นเกมคอนโซลมากกว่าหนึ่งประเภทเพื่อเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงกลุ่มลูกค้าปลายทางที่มีความหลากหลายในการเลือกใช้งานเครื่องเล่นเกมคอนโซลของผู้ผลิตเครื่องเล่นแต่ละราย

2.1.2 ซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์ (Computer Game)

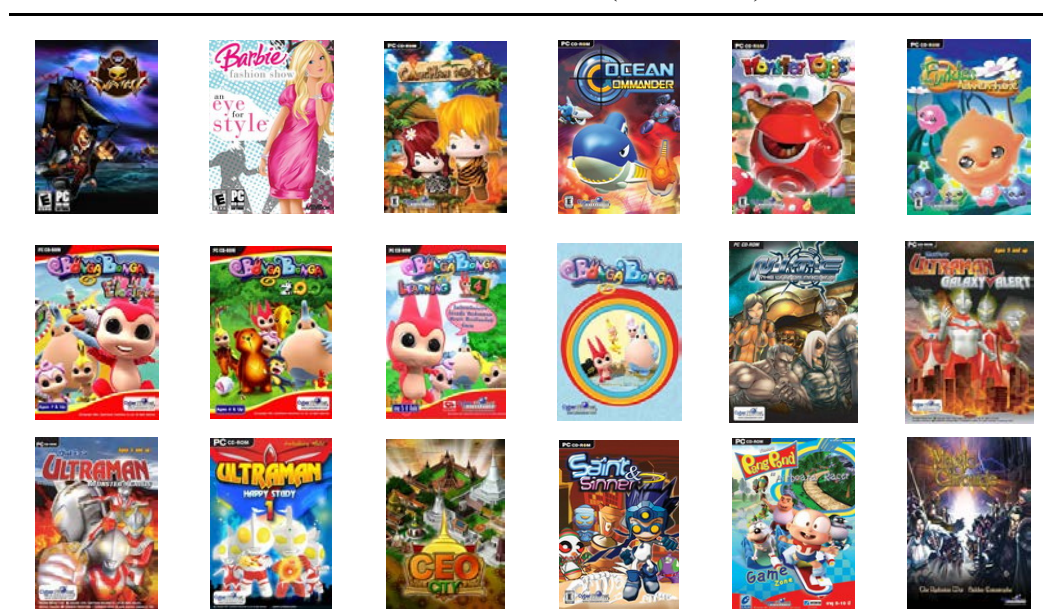
ซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นผลิตภัณฑ์หลักของกลุ่มบริษัทในช่วงระหว่างปี 2543-2550 โดยในปี 2554-2556 กลุ่มบริษัทมีรายได้จากการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์ในสัดส่วนร้อยละ 30.80 ร้อยละ 15.85 และร้อยละ 0.0 ของรายได้จากการพัฒนาซอฟต์แวร์เกม ตามลำดับ

ทั้งนี้ ซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์ สามารถแบ่งได้เป็น 2 รูปแบบ คือ เกมคอมพิวเตอร์แบบออฟไลน์ (Offline Game) และเกมคอมพิวเตอร์แบบออนไลน์ (Online Game) โดยจากเดิมกลุ่มบริษัทมุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์ในลักษณะออฟไลน์เป็นหลัก แต่ปัจจุบันได้หันมาเน้นให้บริการรับจ้างพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์บนหน้าเว็บ (Web Base Game Online) เช่น เฟซบุ๊ก ซึ่งเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่กำลังได้รับความนิยมอย่างมากในขณะนี้

กลุ่มบริษัทเริ่มพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์ตั้งแต่ปี 2543 โดยในช่วงแรกของการประกอบธุรกิจ กลุ่มบริษัทมีการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์หลากหลายรูปแบบ ทั้งเกมวางแผนกลยุทธ์ (Real-time Strategy) เกมต่อสู้ (Action) เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation) รวมถึงการนำเอาตัวละครที่ได้รับความนิยมมาเป็นตัวละครหลักในเกมที่ทำการพัฒนา เช่น ปิงปอนด์ อุลตราแมน เป็นต้น นอกจากนี้กลุ่มบริษัท ยังให้ความร่วมมือกับหน่วยงานของภาครัฐและเอกชน ในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมที่มีเนื้อหาเป็นประโยชน์ต่อเยาวชนและสนับสนุนนโยบายของภาครัฐ อาทิเช่น เกม Moontra Kid ซึ่งเป็นเกมที่มีเนื้อหาต่อต้านยาเสพติด และเกม CEO City ที่มีเนื้อหาประชาสัมพันธ์สินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) เป็นต้น

ตั้งแต่ปี 2550 กลุ่มบริษัทมุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมแนวแควซเวลเพื่อความบันเทิงและส่งเสริมความรู้ (Edutainment) สำหรับเด็กเล็กอายุตั้งแต่ 2 ปีจนถึงระดับประถมศึกษา โดยจะเป็นเกมที่มีเนื้อหาส่งเสริมการเรียนรู้และความรู้รอบตัวต่างๆ ควบคู่ไปกับการเล่นเกม โดยใช้ตัวการ์ตูนเป็นสื่อในการเรียนรู้ ปัจจุบันกลุ่มบริษัทได้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์ไปแล้วกว่า 30 เกม และพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์บนหน้าเฟซบุ๊กจำนวน 3 เกม โดยตัวอย่างซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาโดยกลุ่มบริษัทมีดังนี้

เกมคอมพิวเตอร์แบบออฟไลน์ (Offline Game)



เกมคอมพิวเตอร์แบบออนไลน์บนหน้าเว็บ (Web Base Game Online)



2.1.3 ซอฟต์แวร์เกมสำหรับสถาบันเสริมทักษะ

ในปี 2554-2556 กลุ่มบริษัทมีรายได้จากการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับสถาบันเสริมทักษะในสัดส่วนร้อยละ 42.07 ร้อยละ 84.15 และร้อยละ 0.0 ของรายได้จากการพัฒนาซอฟต์แวร์เกม ตามลำดับ โดยในปี 2552 กลุ่มบริษัทได้เริ่มดำเนินธุรกิจเสริมทักษะการเรียนรู้สำหรับเด็กภายใต้ชื่อเครื่องหมายการค้า “Genius planet” โดยได้ทำการผลิตและพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อการศึกษา หรือเรียกว่า Casual Edutainment Software เพื่อใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนผ่านเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์พกพา ซึ่งถือเป็นสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่ทำให้เด็กสามารถได้รับความรู้ทั้งทางด้านวิชาการ การฝึกทักษะด้านต่างๆ และความเพลิดเพลินจากการเล่นเกมควบคู่กันไป ได้ โดยหลักสูตรแรกที่กลุ่มบริษัทพัฒนาขึ้น เป็นหลักสูตรที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการเรียนรู้สำหรับวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งหลักสูตรดังกล่าวมีระยะเวลาของหลักสูตร 16 เดือน โดยลูกค้ากลุ่มเป้าหมายคือกลุ่มเด็กระดับประถมศึกษา

2.1.4 สิทธิพิเศษจากการส่งเสริมการลงทุน

บริษัทและบริษัทย่อยได้รับสิทธิพิเศษทางด้านภาษีอากรจากกรมส่งเสริมการลงทุนตามพระราชบัญญัติส่งเสริมการลงทุน พ.ศ. 2520 สำหรับการประกอบธุรกิจผลิตซอฟต์แวร์ (Digital Content) โดยการอนุมัติของคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุนภายใต้เงื่อนไขต่าง ๆ ที่กำหนดไว้ โดยมีสาระสำคัญ ดังต่อไปนี้

รายละเอียด	บมจ. ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ	บจก. อินฟอร์เมติกส์ พลัส	บจก. บลู วิซาร์ด สตูดิโอ	บจก. แพลนเน็ต จี
1. บัตรส่งเสริมเลขที่	2084(7)/2547	1804(7)/2551	1356(7)/2554	1357(7)/2554
2. เพื่อส่งเสริมการลงทุนในกิจการ	ซอฟต์แวร์	ซอฟต์แวร์	ซอฟต์แวร์	ซอฟต์แวร์
3. สิทธิประโยชน์สำคัญที่ได้รับ				
3.1 ได้รับยกเว้นภาษีเงินได้นิติบุคคลสำหรับกำไรสุทธิที่ได้จากการประกอบกิจการที่ได้รับการส่งเสริมและได้รับอนุญาตให้นำผลขาดทุนประจำปีที่เกิดขึ้นในระหว่างเวลานั้นไปหักออกจากกำไรสุทธิที่เกิดขึ้นภายหลังระยะเวลาได้รับยกเว้นภาษีเงินได้นิติบุคคลมีกำหนดเวลาไม่เกิน 5 ปี นับแต่วันพ้นกำหนดเวลานั้น	8 ปี	8 ปี	8 ปี	8 ปี
3.2 ได้รับยกเว้น ไม่ต้องนำเงินปันผลจากกิจการที่ได้รับการส่งเสริมซึ่งได้รับยกเว้นภาษีเงินได้นิติบุคคลไปรวมคำนวณเพื่อเสียภาษีตลอดระยะเวลาที่ได้รับการยกเว้นภาษีเงินได้นิติบุคคลนั้น	ได้รับ	ได้รับ	ได้รับ	ได้รับ

รายละเอียด	บมจ. ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ	บจก. อินฟอร์เมติกส์ พลัส	บจก. บลู วิชาการ สตูดิโอ	บจก. แพลนเน็ต จี
3.3 ได้รับยกเว้นอากรขาเข้าสำหรับเครื่องจักรตามที่คณะกรรมการพิจารณาอนุมัติ	ได้รับ	ได้รับ	ได้รับ	ได้รับ
4. วันที่เริ่มใช้สิทธิตามบัตรส่งเสริม	17 มี.ค. 2549	2 พ.ค. 2552	ยังไม่เริ่มใช้	ยังไม่เริ่มใช้

2.1.5 ในธุรกิจด้านพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ บริษัทดำเนินการซื้อที่ดินจำนวน 5 แปลง เนื้อที่รวม 135 ไร่ 2 งาน 73 ตารางวา โดยที่ดินตั้งอยู่ตรงข้ามสำนักงานเทศบาลเมืองปากช่อง จังหวัดนครราชสีมา โดยตั้งอยู่ลึกเข้าไปจากถนนมิตรภาพประมาณ 1 กิโลเมตร เพื่อนำมาพัฒนาและจัดสรรเพื่อแบ่งขายเป็นแปลง

2.2 การตลาดและการแข่งขัน

2.2.1 การตลาด

ธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์

ปี 2556 เป็นอีกหนึ่งปีที่สำคัญของวงการเกม เนื่องจากมีการเปิดตัวเครื่องคอนโซลรุ่นใหม่อย่างเพลย์สเตชัน 4 และ Xbox One จนมีผลสะท้อนตอบรับกับเกมเก่าแก่อย่างนินเทนโด รวมถึงกระแสอื่นๆ ในวงการเกมที่แสดงให้เห็นว่าผู้บริโภคมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของบริษัทเกม

สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทยหรือทีดีอาร์ไอ กล่าวว่า จากที่ทีดีอาร์ไอ ได้ร่วมกับสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) หรือชিপ้า สำรวจมูลค่าตลาดซอฟต์แวร์และบริการซอฟต์แวร์ของไทย ปี 55-56 พบว่า ในปี 55 นั้นทั้ง 2 ตลาดยังมีมูลค่าการผลิตในไทย 31,979 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 54 ถึง 24% ในส่วนของปี 56 นี้ คาดการณ์ว่าจะเติบโตถึง 22.2% โดยในส่วนของซอฟต์แวร์สำเร็จรูปมีมูลค่า 7,962 ล้านบาท หรือเติบโต 35.5% ส่วนทางด้านบริการซอฟต์แวร์นั้นมีมูลค่า 31,134 ล้านบาท หรือเติบโต 19.3% ซึ่งอัตราเติบโตส่วนใหญ่มาจากบริษัทที่มีขนาดเล็ก

สำหรับปี 57 คาดว่าจะมีอัตราเติบโตเพียง 12.6% เท่านั้น โดยแบ่งเป็นซอฟต์แวร์สำเร็จรูป มูลค่า 9,156 ล้านบาท หรือเติบโต 15% ซึ่งอัตราเติบโตในส่วนนี้ได้รวมโมบายแอปพลิเคชันเข้าไปด้วย ส่วนทางด้านบริการซอฟต์แวร์นั้นมีมูลค่า 34,870 ล้านบาท หรือเติบโต 12% ซึ่งจะเห็นได้ว่าในปี 57 อัตราเติบโตลดลงจากปี 55 มาก เนื่องจากผู้ประกอบการส่วนใหญ่มองว่าเศรษฐกิจในปีหน้าค่อนข้างชะลอตัว อีกทั้งการเติบโตของปี 55 เป็นผลมาจากการที่ปี 54 เกิดเหตุภัยพิบัติน้ำท่วม จึงทำให้มีตัวเลขการเจริญเติบโตที่สูง

ทั้งนี้ ในส่วนของซอฟต์แวร์สมองกลฝังตัวนั้นมีมูลค่าการผลิต 4,886.7 ล้านบาท เติบโต 15.9% ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นผลจากการเติบโตของภาคอุตสาหกรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งอุตสาหกรรมโทรคมนาคม และอุตสาหกรรมชิ้นส่วนยานยนต์

นอกจากสภาวะตลาดที่จะเริ่มชะลอตัวในปีหน้าแล้ว ยังพบว่าในปัจจุบันปัญหาที่สำคัญของอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์และบริการ คือ การขาดแคลนบุคลากรที่มีคุณภาพและมีความชำนาญ ทั้งนี้ สืบเนื่องมาจากหลักสูตรการศึกษาของสถาบันการศึกษาที่ไม่สอดคล้องต่อความต้องการของอุตสาหกรรม และบริษัทยังต้องเสียเวลาฝึกอบรมพนักงานนาน 6-12 เดือนถึงจะเริ่มปฏิบัติงานจริงได้ อีกทั้งคนรุ่นใหม่มีแนวโน้มเปลี่ยนงานบ่อยหรือประกอบอาชีพอิสระมากกว่าทำในองค์กร

จากการมองภาพรวมของตลาดซอฟต์แวร์ในไทย มองว่าการเรียนการสอนที่สำคัญ แต่การสอน

เฉพาะ โปรแกรม Windows, Office นั้นไม่ตอบโจทย์การทำงานในชีวิตประจำวันแล้ว หากสถานศึกษา มีการสอนด้านการพาณิชย์ หรือในด้านที่ต้องใช้ซอฟต์แวร์เฉพาะทางก็ควรจะมีการจัดการเรียนการสอนเพิ่มเติมด้วย เช่น ซอฟต์แวร์ขายตั๋วเครื่องบิน ซอฟต์แวร์ด้านการค้าปลีก POS ซอฟต์แวร์บัญชี ซอฟต์แวร์ทรัพยากรบุคคล พอเป็นพื้นฐานบ้าง เพื่อให้เมื่อได้เข้าไปทำงานจริงๆ มีพื้นฐานในการใช้งานซอฟต์แวร์และไม่ต้องเสียเวลาในการฝึกอบรม รวมทั้งปลูกฝังการใช้ซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์ตั้งแต่ในสถานศึกษา นอกจากนี้ซอฟต์แวร์ในอนาคตก็มีแนวโน้มเข้าไปอยู่บน Mobile มากขึ้น ทั้งซอฟต์แวร์ในการใช้งาน ซอฟต์แวร์เฉพาะทาง ซอฟต์แวร์ด้านทรัพยากรบุคคล และเกมออนไลน์

จากข้อมูลดังกล่าว กลุ่มบริษัทได้เล็งเห็นถึงความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น จึงได้มีการวางแผนรองรับ

ตลาดซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์พกพาให้มากขึ้น ซึ่งตลาดโดยรวมจะเน้นไปในบริการดิจิทัล คอนเทนต์ กลุ่มบริษัทจึงได้เน้นการพัฒนาคอนเทนต์และซอฟต์แวร์เพื่อตอบสนองลูกค้าองค์กร เพื่อให้ซอฟต์แวร์ที่ผลิตสามารถช่วยส่งเสริมการตลาดและการขาย รวมถึงการประชาสัมพันธ์ต่างๆ ได้

ธุรกิจพัฒนาอสังหาริมทรัพย์

ตามที่บริษัทได้ขยายการลงทุนในธุรกิจพัฒนาอสังหาริมทรัพย์นั้น ปัจจุบันพฤติกรรมการซื้อขาย

อสังหาริมทรัพย์จะเริ่มเปลี่ยนแปลงอีกครั้งในปี 2556 เป็นผลจากปัจจัยที่สำคัญคือราคาขาย เนื่องจากราคาขายคอนโดมิเนียมสร้างเสร็จในเมืองมีราคาก่อนข้างต่ำเมื่อเปรียบเทียบกับราคาทรัพย์สินประเภทเดียวกันในประเทศอื่นๆ ในภูมิภาคนี้ แต่มีราคาที่ถือว่าสูงสำหรับผู้ซื้อภายในประเทศ ดังนั้นจะส่งผลให้ผู้ซื้อภายในประเทศหันไปซื้อหรือลงทุนในทรัพย์สินที่เป็นบ้านเดี่ยวหรือทรัพย์สินประเภทอื่นๆ มากขึ้น ถึงแม้ว่าทรัพย์สินเหล่านั้นจะอยู่นอกเมืองออกไปก็ตามเพราะนโยบายลดเงินแรกของภาครัฐทำให้ทุกๆ คนมีโอกาสหรือสามารถตัดสินใจซื้อได้มากขึ้น ประกอบกับระบบขนส่งมวลชนในอนาคตคือระบบรถไฟฟ้าใต้ดินในพื้นที่ต่างๆ ก็จะทำให้ทุกคนจากทุกพื้นที่สามารถเดินทางได้สะดวกมากขึ้น ทั้งนี้การตัดสินใจซื้อจะสอดคล้องกับทิศทางการเติบโตของเมืองและการพัฒนาระบบขนส่งมวลชนซึ่งจะทำให้มีพื้นที่เปิดใหม่เพื่อพัฒนามากยิ่งขึ้น ใกล้ถึงการเปิดประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน (AEC) ในปี 2558 จะมีนักลงทุนจากประเทศเพื่อนบ้านเข้ามาในไทยมากขึ้น ซึ่งต่างชาติสนใจตลาดอสังหาริมทรัพย์ในเมืองเศรษฐกิจและท่องเที่ยวของไทยยังมีแนวโน้มขยายตัวต่อเนื่อง ทั้งภูเก็ต หัวหิน สมุย เชียงใหม่ พัทยา ชะอำและหัวหิน เนื่องจากการเดินทางสะดวก สาธารณูปโภคเข้าถึงและความเป็นเมืองวัฒนธรรม ตลอดจนความต้องการของชาวต่างชาติโดยเฉพาะกลุ่มยุโรปที่ต้องการซื้อเป็นบ้านพักตากอากาศ ซึ่งปัจจุบันพบว่ายอดขายโครงการในเขตท่องเที่ยว กว่า 30-40% เป็นของชาวต่างชาติ ปีหน้ายังคงมีแนวโน้มเติบโตอย่างต่อเนื่อง เพราะยังมีปัจจัยบวกในเรื่องของดอกเบี้ยลดลง ปัจจุบันอัตราดอกเบี้ยในระดับ 7-8% ถือว่าต่ำพอควรเมื่อเทียบกับอดีตที่สูงถึง 16% ทำให้อัตราการผ่อนลดน้อยลงมาก จึงทำให้การซื้อที่อยู่อาศัยตลอดจนอสังหาริมทรัพย์อื่นๆ จึงขยายตัวมากขึ้น ส่วนปัจจัยลบแต่ต้องเผชิญวิกฤติด้านแรงงานขาดแคลนในภาคการก่อสร้างอย่างหนัก

2.2.2 ภาวะการแข่งขัน

ธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์

อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันเป็นอุตสาหกรรมเพื่อความบันเทิงที่มีการเติบโตและขยายตัวอย่างต่อเนื่อง โดยในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา ผู้บริโภคทั่วโลกหันมาให้ความนิยมในการแสวงหาความบันเทิงจากการเล่นเกมเพิ่มขึ้น ซึ่งเป็นผลต่อเนื่องจากการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ตที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของคนโดยทั่วไป

จากข้อมูลในเบื้องต้นจะเห็นว่ากลุ่มผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต เป็นกลุ่มที่ต้องการ

ความบันเทิงและรูปแบบการดำเนินชีวิตที่ทันสมัย ซึ่งเป็นผลให้จำนวนผู้เล่นโซเชียลเกมมีจำนวนที่ใกล้เคียงสุดกับตลาดเกมออนไลน์เป็นอย่างมาก ซึ่งหากประเมินจากข้อมูลการเติบโตของผู้เล่น Facebook แล้ว ในปี 2556 นี้ จำนวนผู้เล่นโซเชียลเกมจะมากกว่าเกมออนไลน์ เพราะในปัจจุบันฐานคนเล่นเกมออนไลน์ในไทยเริ่มจะอิ่มตัวแล้ว

สำหรับตลาดเกมและแอปพลิเคชันบนมือถือ Smart Phone และ Tablet PC นั้นก็มีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง ด้วยกระแสของระบบ 3G กำลังทำให้มาตรฐานของโทรศัพท์มือถือเปลี่ยนไปจากเดิม โทรศัพท์มือถือทั่วไปที่เป็น Feature Phone กำลังจะหมดไป และตลาดกำลังถูกแทนที่ด้วย Smart Phone แทน

- **ภาวะการแข่งขันในประเทศไทย**

สำหรับภาวะการแข่งขันภายในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกมในประเทศนั้น แม้ปัจจุบันตลาดซอฟต์แวร์เกมที่พัฒนาโดยผู้ประกอบการในประเทศไทยจะยังมีขนาดเล็ก แต่จากการสนับสนุนจากภาครัฐและหน่วยงานการศึกษาที่ได้จัดให้มีหลักสูตรการฝึกอบรมรวมทั้งจัดให้มีการแข่งขันพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและอนิเมชันมากขึ้น ทำให้จำนวนบุคลากรทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในประเทศไทยมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น ประกอบกับประเทศไทยมีอัตราค่าจ้างต่ำกว่าประเทศอื่นที่มีแรงงานคุณภาพในระดับเดียวกัน เป็นผลให้ผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน ในต่างประเทศมีแนวโน้มที่จะย้ายฐานการผลิตมายังประเทศไทยมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากที่ปัจจุบันมีนักลงทุนจากต่างประเทศเข้ามาก่อตั้งบริษัทเพื่อประกอบธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน และมีการว่าจ้างบริษัทในประเทศในลักษณะการว่าจ้าง (Outsource) เพื่อพัฒนาโปรแกรมและคอมพิวเตอร์กราฟฟิก ให้กับบริษัทผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันในต่างประเทศ ส่งผลให้จำนวนคู่แข่งในอุตสาหกรรมเพิ่มมากขึ้น ขณะที่ตลาดเกมในประเทศไทยยังมีขนาดเล็ก ทำให้ธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน เป็นธุรกิจที่มีความเสี่ยงสูงสำหรับบริษัทผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันรายย่อยที่เพิ่งเริ่มดำเนินธุรกิจ เนื่องจากผู้พัฒนาซอฟต์แวร์รายย่อยมักมีปัญหาขาดแคลนเงินทุนหมุนเวียนทำให้ไม่สามารถพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน ที่ต้องใช้เวลาและเงินทุนในการสร้างงานได้ ปัจจุบันผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน ในประเทศไทยจำนวนมากจึงยังเป็นผู้ประกอบการรายย่อยหรือเป็นผู้รับจ้างพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน ให้กับผู้พัฒนาซอฟต์แวร์ใหญ่ในประเทศและต่างประเทศ ซึ่งการดำเนินธุรกิจดังกล่าวจำเป็นต้องได้รับความเชื่อถือด้านความสามารถของผู้พัฒนาซอฟต์แวร์ คุณภาพและการส่งมอบชิ้นงานตรงต่อเวลา จากลูกค้าโดยเฉพาะลูกค้าในต่างประเทศ

- **ความสามารถในการแข่งขันของกลุ่มบริษัท**

ในด้านการแข่งขันในอุตสาหกรรมพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันนั้น กลุ่มบริษัทมีข้อได้เปรียบในด้านประสบการณ์ในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอนโซลและซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์มาเป็นเวลาถึง 12 ปี ทั้งจากการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันในนามของกลุ่มบริษัทและการรับจ้างพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน ทำให้ปัจจุบันกลุ่มบริษัทมีบุคลากรที่มีความชำนาญ สามารถวางแผนการผลิตและควบคุมต้นทุนการผลิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถพัฒนาและส่งมอบซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน ที่มีคุณภาพให้แก่ผู้จัดจำหน่ายหรือลูกค้าผู้ว่าจ้างในระยะเวลาที่กำหนด อีกทั้งการประกอบธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน เป็นระยะเวลานานยังส่งผลให้กลุ่มบริษัทได้รับประโยชน์จากการมีจำนวนซอฟต์แวร์เกมที่พัฒนาเสร็จสมบูรณ์แล้วจำนวนมาก ซึ่งซอฟต์แวร์เกมที่พัฒนาเสร็จสมบูรณ์แล้วนั้นยังสามารถนำมาประยุกต์หรือพัฒนาต่อเนื่องเป็นซอฟต์แวร์เกมใหม่ได้ในอนาคต ทำให้กลุ่มบริษัทสามารถลดต้นทุนโดยเฉลี่ยต่อเกมลง และสามารถลดระยะเวลาในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมให้ลดลง

อย่างไรก็ตาม จากปัจจัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยี ทำให้บริษัทจำเป็นต้องได้ปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ในปัจจุบัน โดยได้ทำการค้นคว้าและพัฒนาความรู้ต่างๆและรูปแบบแผนธุรกิจใหม่ๆให้สามารถทำรายได้และมี

ศักยภาพในการแข่งขันให้มากยิ่งขึ้นไป โดยมุ่งเน้นเรื่องการพัฒนาซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชันต่างๆบนเครื่องคอมพิวเตอร์แบบพกพาหรือที่เรียกว่า Tablet PC ที่ปัจจุบันมียอดขายแซงหน้าเกมคอมพิวเตอร์และเครื่องเล่นเกมคอนโซล

ธุรกิจพัฒนาอสังหาริมทรัพย์

ในปี 2556 ช่วงครึ่งปีแรกภาวะธุรกิจอสังหาริมทรัพย์มีการฟื้นตัวขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทำให้มีการเติบโตได้สูงขึ้น อย่างไรก็ตามในช่วงครึ่งปีหลังมีปัจจัยลบเข้ามาอย่างมากไม่ว่าจะเป็นปัญหาเศรษฐกิจในประเทศที่เริ่มชะลอตัวลง ปัญหาหนี้ภาคครัวเรือน และปัญหาการเมืองที่เริ่มมีความรุนแรงและคาดว่าจะยืดเยื้อ ล้วนส่งผลให้ภาพรวมของธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ไม่ค่อยสดใสเท่าไรนัก

ในช่วง 11 เดือนแรกของปี 2556 ธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ยังมีทิศทางที่ขยายตัวได้ เห็นได้จากที่อยู่อาศัยจดทะเบียนในช่วงเดือนมกราคมถึงพฤศจิกายนมีจำนวนประมาณ 117,900 หน่วย ในขณะที่ในช่วงเวลาเดียวกันของปี 2555 มีที่อยู่อาศัยจดทะเบียน 111,388 หน่วย หรือมีอัตราเพิ่มขึ้นร้อยละ 6 โดยประเภทที่อยู่อาศัยที่มีการจดทะเบียนมากที่สุดจะเป็นที่อยู่อาศัยประเภทคอนโดมิเนียมที่มีจำนวน 6.4 หมื่นหน่วย หรือคิดเป็นร้อยละ 55 รองลงมาจะเป็นบ้านเดี่ยวที่มี 2.8 หมื่นหน่วย หรือร้อยละ 23 ส่วนทาวน์เฮ้าส์จะอยู่ที่ 1.5 หมื่นหน่วย คิดเป็น ร้อยละ 12 สาเหตุที่อยู่อาศัยคอนโดมิเนียมมีการจดทะเบียนสูง เนื่องมาจากโครงการการคมนาคมของรถไฟฟ้าทั้งบนดินและใต้ดินที่ทำให้การเดินทางมีความสะดวกมากขึ้น ส่งผลให้พฤติกรรมของผู้บริโภคเปลี่ยนไปจากเดิมที่นิยมที่อยู่อาศัยแนวราบก็หันมาอยู่ที่อยู่อาศัยประเภทแนวสูงมากขึ้น จึงทำให้ประมาณการว่าจะมียอดจดทะเบียนอยู่ที่ 131,252 หน่วย ซึ่งมีอัตราการขยายตัวเพิ่มขึ้นร้อยละ 5 เมื่อเทียบกับปี 2555 ที่มีจำนวนอยู่ที่ 125,002 หน่วย

ธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ในปี 2556 การตลาดยังเป็นปีที่มีความยากลำบากอยู่ต่อไป เนื่องจากปัจจัยลบในช่วงครึ่งปีหลังที่ผู้บริโภคยังมีความไม่มั่นใจ ส่งผลทำให้ผู้บริโภคมีการชะลอการตัดสินใจซื้อและส่งผลกระทบกับตลาดโดยรวม รวมทั้งการแข่งขันในตลาดที่ค่อนข้างจะรุนแรง จึงมีผลทำให้ในปี 2556 นี้ ธุรกิจอสังหาริมทรัพย์มีการขยายตัวเพิ่มขึ้นได้เล็กน้อยเมื่อเทียบกับปี 2555 โดยมีสาเหตุหลักๆ มาจากปัจจัยดังที่ได้กล่าวไปแล้วนั่นเอง

แนวโน้มของธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ในปี 2557 คาดการณ์ผู้ประกอบการจะหันมาพัฒนาโครงการที่อยู่อาศัยประเภทแนวราบในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑลมากขึ้น หลังจากที่ได้มีการเปิดโครงการคอนโดมิเนียมไปเป็นจำนวนมากในปี 2556 ที่ผ่านมา ซึ่งการลดการพัฒนาโครงการคอนโดมิเนียมยังมีสาเหตุมาจากที่ดินที่จะนำมาพัฒนาโครงการมีราคาขึ้นไปสูงมากจนไม่สามารถที่จะนำมาพัฒนาคอนโดมิเนียมออกมาขายในราคาที่ตลาดรับได้ อีกทั้งปัญหาการขาดแคลนผู้รับเหมาที่จะสร้างโครงการ ซึ่งส่วนแล้วแต่เป็นปัญหาที่สำคัญที่ส่งผลทำให้ที่อยู่อาศัยประเภทคอนโดมิเนียมมีแนวโน้มที่จะชะลอตัวลงมา ในขณะที่การเติบโตของตลาดอสังหาริมทรัพย์ในปี 2557 น่าจะมีผลมาจากความผ่อนคลายของตัวเลขหนี้ภาคครัวเรือนและความเข้มงวดในการปล่อยสินเชื่อของธนาคารที่มีทิศทางขยายตัวมากขึ้นจากปี 2556 หลังจากที่หนี้ภาคครัวเรือนปรับตัวสูงขึ้นไปถึง 80% ของ จีดีพี จนทำให้สถาบันการเงินต่างๆ มีความระมัดระวังในการปล่อยสินเชื่อ

ในปี 2557 นี้ การแข่งขันของผู้ประกอบการยังมีอยู่สูง ในขณะที่ภาพรวมราคาสินค้าในปี 2557 น่าจะมีการขยับราคาขึ้นไปตามภาวะต้นทุนค่าวัสดุก่อสร้างและค่าแรงที่มีการปรับตัวสูงขึ้น แต่จากภาวะในตลาดที่ยังมีการแข่งขันกันอยู่ จึงคาดว่าผู้ประกอบการน่าจะไม่ปรับราคาสูงมากนัก และยังคงคาดการณ์ว่าผู้ประกอบการอาจจะใช้กลยุทธ์ทางด้านราคาเพื่อรักษาส่วนแบ่งตลาดหรือช่วงชิงจากผู้ประกอบการรายอื่นๆ โดยยังนำวิธีการลดขนาดของบ้านหรือคุณภาพของวัสดุก่อสร้างบางอย่างมาใช้ เพื่อรักษายอดขายได้ให้มีการทรงตัว ซึ่งจะส่งผลทำให้ผลตอบแทนหรือกำไรของผู้ประกอบการมีการเติบโตต่อไป อย่างไรก็ตามปี 2557 ผู้ประกอบการยังต้องติดตามเรื่องของการบริหารต้นทุนค่าใช้จ่ายและคุณภาพเป็นสำคัญ

จากภาวะการแข่งขันที่ยังมีความรุนแรง ผู้ประกอบการต้องมีความเป็นมืออาชีพ พร้อมทั้งต้องมีการสร้างบ้านให้มีคุณภาพและบริการที่ดีด้วย เพื่อเป็นส่วนสำคัญในการสร้างความน่าเชื่อถือให้กับผู้ประกอบการ และในปี 2557 ผู้ประกอบการต้องคำนึงถึงการบริหารต้นทุนและการบริหารสภาพคล่องเป็นสำคัญ เพราะเป็นส่วนที่จะสร้างความเติบโตให้กับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ต่อไป และคาดการณ์ว่าในปี 2557 ธุรกิจอสังหาริมทรัพย์น่าจะมีสภาพของตลาดโดยรวมที่เติบโตจากปี 2556 ตามเหตุผลต่างๆ ดังที่ได้กล่าวไปแล้ว

2.2.3 แนวทางในการดำเนินธุรกิจ

ธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์

ผู้พัฒนาซอฟต์แวร์แต่ละรายจะให้ความสำคัญกับการพัฒนาซอฟต์แวร์ของตนให้มีแนวคิด และรูปแบบที่สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายของตนเองเป็นหลัก โดยกลุ่มบริษัทมีแนวทางที่ชัดเจนในการดำเนินธุรกิจ ดังนี้

แนวทางในการดำเนินธุรกิจ

1. มุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน บน Smartphone และ Tablet PC

กลุ่มบริษัทกำหนดแนวทางในการดำเนินธุรกิจโดยมุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน บน Smart phone และ Tablet PC ทั้งนี้เนื่องจากเป็นประเภทของซอฟต์แวร์ที่ได้รับความนิยมอย่างมาก โดยปัจจุบันมีจำนวนใช้งาน Smart phone และ Tablet PC มากกว่า 303.6 ล้านเครื่องทั่วโลก (ข้อมูลจาก: IDC Worldwide Quarterly Smart Connected Device Tracker, December 10, 2012)

2. มุ่งเน้นการให้บริการ Content และพัฒนาแอปพลิเคชัน บน โซเชียลเน็ตเวิร์ก

กลุ่มบริษัทมุ่งเน้นการสร้าง Content และแอปพลิเคชันบนโซเชียลเน็ตเวิร์ก เพื่อรองรับลูกค้าระดับองค์กร โดยช่วยขยายช่องทางการตลาดและการขาย รวมถึงการประชาสัมพันธ์สินค้าและบริการของลูกค้าองค์กร เพื่อให้เข้าถึงผู้บริโภคได้สะดวกยิ่งขึ้น

3. มุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับครอบครัวและเด็ก

กลุ่มบริษัทมุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับครอบครัวและเด็ก โดยซอฟต์แวร์เกมที่กลุ่มบริษัททำการพัฒนาจะเป็นเกมที่สมาชิกในครอบครัวสามารถเล่นร่วมกันได้เพื่อความผ่อนคลาย รวมถึงซอฟต์แวร์เกมในลักษณะสื่อความรู้ (Edutainment Game) เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะด้านต่างๆ ให้แก่เด็กโดยจะสามารถเล่นเกมร่วมกับสมาชิกอื่นๆ ในครอบครัว ซึ่งซอฟต์แวร์เกมในลักษณะดังกล่าวจะช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างสมาชิกภายในครอบครัว ทั้งนี้ กลุ่มบริษัทตระหนักดีว่าความสัมพันธ์อันดีภายในครอบครัวจะมีส่วนช่วยพัฒนาบุคลากรที่มีคุณภาพออกสู่สังคมในอนาคต

ทั้งนี้ตลาดสินค้าซอฟต์แวร์เกมสำหรับครอบครัวและเด็กถือเป็นตลาดที่มีขนาดค่อนข้างใหญ่

เนื่องจากปัจจุบันเป็นที่ยอมรับโดยทั่วไปว่าการนำเทคโนโลยีรูปแบบต่างๆ เข้ามาใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนมีผลต่อเนื่องถึงการพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ของเด็กอย่างมาก ทำให้ซอฟต์แวร์เกมสำหรับครอบครัวและเด็กจึงเป็นสื่อในการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่เป็นที่นิยมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องและแพร่หลายในวงกว้าง

4. มุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์แอปพลิเคชัน สำหรับลูกค้าองค์กรผ่านทางเครื่องคอมพิวเตอร์

พกพา Tablet PC

กลุ่มบริษัทได้เล็งเห็นโอกาสในการพัฒนาธุรกิจรูปแบบใหม่ โดยพัฒนาเป็นแอปพลิเคชันสำหรับลูกค้าองค์กร อาทิ สมาชิกและนักธุรกิจในเครือข่ายขายตรงและเครือข่ายขายประกัน ผ่านทางเครื่องคอมพิวเตอร์พกพา Tablet PC ของบริษัท ด้วยเทคโนโลยี Multi Media ที่มีการพัฒนาก้าวหน้าไปมากในปัจจุบัน และวิวัฒนาการอันเจริญก้าวหน้าเป็นอย่างมากของอุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์ที่มีอินเทอร์เน็ตเป็นตัวขับเคลื่อน ที่ทำให้ตลาดสมาร์ทโฟน ซึ่งหมายรวมถึงคอมพิวเตอร์พกพาส่วนบุคคล Tablet PC มีอัตราการเติบโตที่สูงจนมีการคาดการณ์ว่าจะเติบโตจนแซงส่วนแบ่งของคอมพิวเตอร์ทั้งหมดในระยะเวลาอันใกล้นี้

4.1 การจัดจำหน่ายและช่องทางการจำหน่าย

การจัดจำหน่ายซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน

เนื่องจากปัจจุบันกลุ่มบริษัทได้ดำเนินนโยบายผลิตซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันเพื่อตอบสนอง

ลูกค้าองค์กรในประเทศไทยเป็นหลัก ช่องทางการจัดจำหน่าย จึงเน้นไปที่การติดต่อซื้อขายโดยตรงกับลูกค้าองค์กรหรือบริษัทเอกชนฯ เป็นต้น

ช่องทางการจัดจำหน่าย

ในการจัดจำหน่ายซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันนั้น กลุ่มบริษัทดำเนินการผ่าน 3 ช่องทางคือ

1.การจัดจำหน่ายโดยตรงกับลูกค้าองค์กร

กลุ่มบริษัทจะติดต่อกับลูกค้าองค์กรโดยตรงเพื่อนำเสนอซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันที่กลุ่มบริษัททำการพัฒนาให้แก่ลูกค้า หรือนำเสนอบริการในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันที่มีคุณลักษณะเฉพาะเจาะจงที่ลูกค้าต้องการ โดยลูกค้าที่กลุ่มบริษัททำการติดต่อโดยตรงนั้นสามารถแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

- เจ้าของผลิตภัณฑ์ที่มีความต้องการนำสินค้าของกลุ่มบริษัทเป็นสินค้าแถมเพื่อส่งเสริมการ

จำหน่ายสินค้าของตน โดยส่วนใหญ่จะเป็นผู้ผลิตเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งจะมีการซื้อสิทธิในการนำซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันที่กลุ่มบริษัทพัฒนาไว้แล้ว ติดตั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือแนบเป็นสินค้าแถมแก่ลูกค้าเพื่อเพิ่มมูลค่าเพิ่มให้แก่ตัวสินค้า นอกจากนี้ยังมีผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตบางราย ซึ่งจะมีการซื้อสิทธิในการนำซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันที่กลุ่มบริษัทพัฒนาไว้แล้ว ติดตั้งในเว็บไซต์ ของตนเพื่อให้ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต ตัวอย่างผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต ได้แก่ บริษัท ทีโอที จำกัด(มหาชน) เป็นต้น ทั้งนี้ การจำหน่ายสิทธิให้แก่ลูกค้าโดยตรงในกลุ่มนี้ โดยส่วนใหญ่จะเป็นการให้สิทธิในลักษณะรวมซอฟต์แวร์เกมหลายเกมเข้าด้วยกัน

- เจ้าของผลิตภัณฑ์ที่มีความต้องการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันที่มีคุณลักษณะ

เจาะจงสำหรับตนเอง เพื่อใช้เป็นสื่อในการประชาสัมพันธ์ และส่งเสริมการขายสินค้าของตน โดยลูกค้าจะระบุรายละเอียดของเกมที่ต้องการเพื่อให้กลุ่มบริษัททำการพัฒนา ตัวอย่างลูกค้ากลุ่มนี้ได้แก่ บริษัท Activision Value Publishing, Inc. ซึ่งว่าจ้างกลุ่มบริษัทให้ทำการพัฒนาซอฟต์แวร์เกม Barbie Fashion Show บริษัท GameDuell ที่จ้าง

กลุ่มบริษัทให้พัฒนาซอฟต์แวร์เกม Island Escape ซึ่งเป็นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่เล่นบนเฟซบุ๊ก และบริษัท ยูนิลีเวอร์ ไทย เทรคคิง จำกัด ซึ่งทำสัญญาว่าจ้างกลุ่มบริษัทพัฒนาซอฟต์แวร์เกม Paddle Pop: The Pyrata โดยเป็นการนำตัวการ์ตูนหลักที่เป็นตัวแทนของไอศกรีม Paddle Pop ในสื่อโฆษณาในรูปแบบต่างๆ มาพัฒนาสู่รูปแบบเกมคอมพิวเตอร์และเกมคอนโซลให้เป็นเกมผจญภัยไขปริศนา ซึ่งผู้เล่นสามารถนำรหัสที่ได้รับเมื่อซื้อไอศกรีม Paddle Pop แลกเป็นรางวัลและอุปกรณ์ต่างๆ ภายในเกมได้ โดยซอฟต์แวร์เกมดังกล่าวนี้ลูกค้าจะนำไปแจกโดยสามารถดาวน์โหลดจากอินเทอร์เน็ต หรือใช้วิธีแจกแผ่นซอฟต์แวร์เกมแก่ผู้ที่ซื้อไอศกรีมเป็นการส่งเสริมการขาย

นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทยังได้ผลิตเกมบน Facebook ได้แก่เกม StartUpCity เพื่อประชาสัมพันธ์สินค้าและบริการให้แก่ธนาคารกสิกรไทย จำกัด (มหาชน) โดยเป็นเกมที่จำลองสถานการณ์การตั้งธุรกิจ โดยสอดแทรกให้ผู้เล่นได้รับความรู้เรื่องการทำธุรกิจ และเกม SinghaWorld พัฒนาให้แก่บริษัทบุญรอด บิเวอรี่ จำกัด โดยเน้นให้ผู้เล่นเกมมีความเข้าใจในอุตสาหกรรมผลิตเครื่องดื่มเป็นต้น

2.การจัดจำหน่ายโดยผ่านบริษัทเอเจนซี่โฆษณา

กลุ่มบริษัทได้เป็นพันธมิตรกับบริษัทเอเจนซี่โฆษณาหลายบริษัท เพื่อร่วมมือกันพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน เพื่อตอบสนองแผนการตลาดให้กับลูกค้าองค์กร ตัวอย่างที่ผ่านมา ทางบริษัทได้ร่วมมือกับเอเจนซี่โฆษณาเพื่อสร้างสรรค์เกมให้กับลูกค้าองค์กร DELL และ น้ำยาปรับผ้านุ่ม คอมฟอร์ท เป็นต้น

3.การจัดจำหน่ายคอร์สการเรียนการสอนของสถาบันเสริมทักษะ โดยตรงต่อลูกค้ากลุ่มครอบครัวและเด็ก

กลุ่มบริษัทได้มุ่งเน้นให้ บริษัท อินฟอร์เมติก พลัส จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทในเครือ ให้ขยายสาขาสถาบันสอนภาษาให้เพิ่มมากขึ้น โดยมีเป้าหมาย จะเปิดสาขาให้ครบ 50 สาขาภายในสิ้นปี 2558

ลูกค้ากลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มลูกค้าเป้าหมายของกลุ่มบริษัท ได้แก่ กลุ่มผู้จัดจำหน่ายเกม (Game Publisher) ในต่างประเทศ และกลุ่มลูกค้าเอกชนในประเทศไทย

กลุ่มบริษัททำการจำหน่ายซอฟต์แวร์ให้กับลูกค้าใน 3 ลักษณะคือ

1) การจัดจำหน่ายโดยตรงกับลูกค้าองค์กร กลุ่มบริษัทจะออกแบบและผลิตซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน ให้ตรงกับความต้องการของของลูกค้าองค์กรให้มากที่สุด เพื่อเน้นให้ซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันเป็นตัวกระตุ้นการตลาดและการขายให้มากที่สุด

2) การจัดจำหน่ายโดยผ่านบริษัทเอเจนซี่โฆษณา กลุ่มบริษัทจะเน้นออกแบบและผลิตซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน ให้ตรงกับภาพลักษณ์ของสินค้า เพื่อส่งเสริมการประชาสัมพันธ์ของลูกค้าองค์กร

3) การจัดจำหน่ายคอร์สการเรียนการสอนของสถาบันเสริมทักษะ โดยขายตรงสู่กลุ่มลูกค้าครอบครัวและเด็ก โดยจะเน้นไปยังกลุ่มครอบครัวและเด็กเล็กที่ต้องการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เป็นหลัก

ธุรกิจพัฒนาอสังหาริมทรัพย์

แนวทางในการดำเนินธุรกิจ

บริษัทได้กำหนดแนวทางการบริหารจัดการธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ที่เหมาะสมที่สุดในการดำเนินกิจการเพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้บริโภค บริษัทมีนโยบายในการดำเนินธุรกิจพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ประเภทจำหน่ายอย่างต่อเนื่อง โดยในปี พ.ศ. 2556 ที่ผ่านมายังคงอยู่ในเขตอำเภอปากช่อง จังหวัดนครราชสีมา (“เขาใหญ่”) โดยมีเป้าหมายและนโยบายหลัก ๆ ดังนี้ :-

1) มุ่งเน้นพัฒนาสินค้าประเภทคอนโดมิเนียม บ้านเดี่ยวพร้อมที่ดิน ในเฟสต่อเนื่องของโครงการเดิม ซึ่งบริษัทมีความถนัด ทั้งในส่วนของการตลาด และการพัฒนาสินค้าโดยการออกแบบบ้านใหม่ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย

2) พัฒนาปรับปรุงสาธารณูปโภค และบริการสาธารณะ ให้อยู่ในสภาพที่เหมาะสมกับการใช้งาน โดยเมื่อบริษัทฯ ได้ดูแลรักษาครบกำหนดตามโครงการและวิธีการจัดสรรแล้ว บริษัทมีนโยบายในการจัดตั้งนิติบุคคลบ้านจัดสรรในทุกโครงการ เพื่อให้เจ้าของร่วมได้มีส่วนร่วมกันในการบริหารจัดการชุมชนด้วยตนเองโดยมีสิทธิ์และหน้าที่ ตามกฎหมาย อันจะนำมาซึ่งความเข้มแข็งของแต่ละชุมชนได้เป็นอย่างดี

3) จัดทีมงานบริหารลูกค้าสัมพันธ์ บริการหลังการขาย เพื่อให้มีประสิทธิภาพในการรับเรื่องราวจากลูกค้า ถึงแม้ในกรณีที่โครงการได้ปิดการขายและโอนกรรมสิทธิ์แก่ผู้ซื้อทั้งหมดแล้ว ทีมงานบริหารลูกค้าสัมพันธ์ดังกล่าว ยังคงมีหน้าที่ให้บริการลูกค้าอย่างต่อเนื่องจนครบกำหนดตามสัญญา รวมทั้งการให้ข้อมูลข่าวสารการประชาสัมพันธ์ กิจกรรมการตลาดของบริษัทที่มีประสิทธิภาพอีกทางหนึ่งด้วย อันจะส่งผลให้แบรนด์ของบริษัทเป็นที่ยอมรับของผู้บริโภคอย่างต่อเนื่องและยาวนาน

4) เสริมสร้างพันธมิตรทางการค้า เช่น การรวมกลุ่มผู้ประกอบการพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ เพื่อการแลกเปลี่ยนนวัตกรรมและแนวทางการพัฒนาโครงการให้ลดความเสี่ยง และเพิ่มอัตราผลกำไร โดยเป็นในรายการที่ไม่เป็นความลับในทางธุรกิจที่จะทำให้มีส่วนได้เสีย

2.3 การจัดหาผลิตภัณฑ์

นโยบายการผลิต

กลุ่มบริษัทมีนโยบายการผลิตและพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันใน 2 ลักษณะ คือ

1. การพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันเพื่อเสนอขายต่อลูกค้า (Made to stock)

กลุ่มบริษัทจะเป็นผู้ออกแบบและกำหนดรายละเอียดทั้งหมดของเกม จากนั้นจึงดำเนินการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันจนแล้วเสร็จและจึงนำเสนอต่อลูกค้า ทั้งลูกค้าซึ่งเป็นผู้จัดจำหน่ายเกม หรือเจ้าของผลิตภัณฑ์ที่มีความต้องการนำสินค้าของกลุ่มบริษัทเป็นสินค้าแถมเพื่อส่งเสริมการจำหน่ายสินค้าของตน เช่น ผู้ผลิตเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยส่วนใหญ่แล้วการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันเพื่อเสนอขายแก่ลูกค้านั้น ลิขสิทธิ์ของซอฟต์แวร์โปรแกรมที่ทำการพัฒนาจะเป็นของกลุ่มบริษัท โดยกลุ่มบริษัทจะให้สิทธิลูกค้าในการทำการจำหน่ายตามจำนวน หรือระยะเวลาที่ได้ตกลงกัน

2. การพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันตามความต้องการของลูกค้า (Made to order)

กลุ่มบริษัทจะพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันตามความต้องการของลูกค้า ทั้งลูกค้าที่เป็นผู้จัดจำหน่ายเกมหรือลูกค้าที่เป็นเจ้าของผลิตภัณฑ์ โดยลูกค้าเป็นผู้กำหนดรายละเอียดของเกมที่ต้องการและมีตรวจสอบคุณภาพและชำระค่าบริการให้การผลิตและพัฒนาซอฟต์แวร์เกมให้แก่กลุ่มบริษัทตามระดับความสำเร็จของชิ้นงานนับตั้งแต่เอกสารประกอบการออกแบบเกม (Design Document) เกมขั้นทดลอง (Alpha & Beta Testing) ไปจนถึงขั้นตอนการตรวจสอบคุณภาพครั้งสุดท้าย (Quality Assuring) การพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันในลักษณะนี้ส่วนมากใช้กับการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันที่มีต้นทุนการผลิตสูงหรือมีรูปแบบเป็นเอกลักษณ์อันถือเป็นเกมที่มีคุณภาพสูง (Premium) โดยส่วนใหญ่ลิขสิทธิ์ของซอฟต์แวร์โปรแกรมสำหรับการพัฒนาในลักษณะนี้จะเป็นของลูกค้า

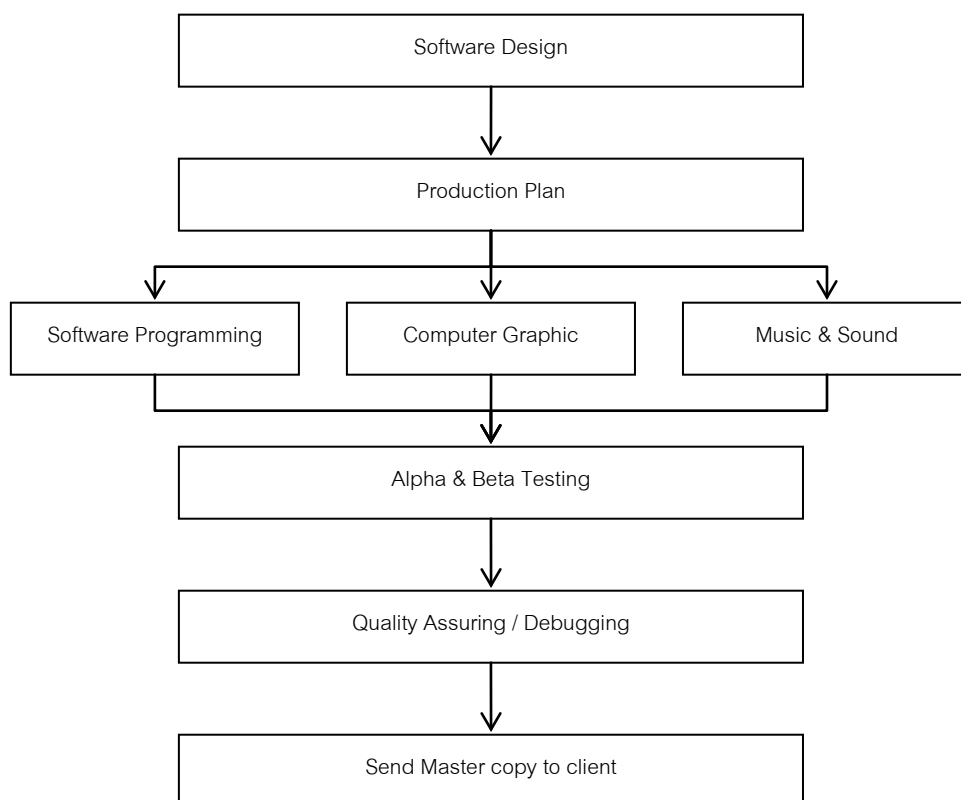
ภาพรวมของขั้นตอนการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน

ในการดำเนินธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันนั้น กลุ่มบริษัทจะมีการจัดประชุมผู้บริหารระดับสูงของแต่ละส่วนงานเพื่อวางแผนการผลิตและพัฒนาซอฟต์แวร์ ตลอดจนการออกแบบในเบื้องต้น อาทิเช่น ออกแบบแนวคิด และส่วนประกอบต่างๆ โดยทำการศึกษาข้อมูล ภาวะอุตสาหกรรม และงานวิจัยจากที่ปรึกษาทางการตลาดเพื่อ

ติดตามแนวโน้มความเปลี่ยนแปลงของตลาดซอฟต์แวร์ซึ่งจะมีส่วนช่วยให้ซอฟต์แวร์ที่กลุ่มบริษัทจะทำการผลิตและพัฒนา นั้น มีแนวคิดและรูปแบบตรงกับความต้องการใช้งานของลูกค้า ส่งผลโดยตรงต่อการประสบความสำเร็จและการได้รับความนิยมนของซอฟต์แวร์เกมที่จะทำการผลิต

ทั้งนี้เมื่อกลุ่มบริษัทกำหนดแนวคิดของซอฟต์แวร์ที่จะทำการพัฒนาได้แล้วนั้น จะเข้าสู่กระบวนการพัฒนาซอฟต์แวร์โดยละเอียดซึ่งสามารถแสดงได้ดังนี้

แผนภาพแสดงขั้นตอนการผลิตและพัฒนาซอฟต์แวร์เกม



กระบวนการผลิตและพัฒนาซอฟต์แวร์และแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอนหลัก ดังต่อไปนี้

1. Software Design เป็นขั้นตอนการออกแบบแนวคิดของซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน ในขั้นตอนนี้ฝ่าย

ออกแบบจะกำหนดรูปแบบและออกแบบรายละเอียดต่างๆของซอฟต์แวร์ อาทิเช่น รูปแบบภาพกราฟิก ตัวละครในเกม การปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งาน(User Interface) การออกแบบระดับความยากง่ายของเกม (Level Design) เป็นต้น รายละเอียดการออกแบบทั้งหมดจะถูกรวบรวมเป็นเอกสารการออกแบบเกม (Design Document) เพื่อใช้ในการนำเสนอต่อลูกค้าและใช้ในการวางแผนการผลิตต่อไป

2. Production Plan เป็นขั้นตอนวางแผนการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมโดยบริษัท เป็นการกำหนดขอบเขตของ

งาน กำหนดระยะเวลาแล้วเสร็จของงานแต่ละส่วน การบริหารจัดการจากพนักงานภายในกลุ่มบริษัทหรือการจัดจ้างบุคคลภายนอก (Outsource) เพื่อทำงานร่วมกันเป็นทีมตามความเหมาะสม โดยลักษณะงานจะแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนงานพัฒนาโปรแกรม (Software Programming) ส่วนงานพัฒนาภาพคอมพิวเตอร์กราฟิก (Computer Graphic) และ ส่วนงานสร้างดนตรีและเสียงประกอบภายในเกม (Music and sound)

3. Alpha and Beta Testing เป็นขั้นตอนการทดสอบซอฟต์แวร์เกมที่อยู่ระหว่างพัฒนาตามระยะขั้น

ความสำเร็จของงาน โดยแบ่งขั้นความสำเร็จออกเป็น

ขั้นอัลฟา(Alpha) ซึ่งซอฟต์แวร์เกมที่พัฒนาจนถึงขั้นตอนนี้ดังกล่าวจะสามารถใช้งานได้บางส่วน ในขณะที่ภาพกราฟิกและเสียงประกอบภายในเกมยังไม่เสร็จสมบูรณ์ การทดสอบเกมในขั้นนี้เพื่อตรวจสอบภาพรวมและทดสอบความสมดุลของระบบการเล่นในเกม

ขั้นเบต้า (Beta) ซึ่งซอฟต์แวร์เกมที่พัฒนาจนถึงขั้นตอนนี้เป็นซอฟต์แวร์เกมที่สามารถใช้งานได้เกือบสมบูรณ์ เหลือเพียงการทดสอบข้อบกพร่องของโปรแกรมเท่านั้น ซึ่งการทดสอบในขั้นตอนนี้จะเป็นการตรวจสอบในรายละเอียดเพื่อหาจุดบกพร่องภายในเกม

1. Quality Assuring / Debugging เป็นขั้นตอนตรวจสอบคุณภาพและหาจุดบกพร่องของซอฟต์แวร์

เกมขั้นสุดท้าย ซึ่งโดยทั่วไปแล้ว ในกรณีที่เป็นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอนโซลนั้นผู้ผลิตเครื่องเกมคอนโซลจะมีรายการตรวจสอบเพื่อตรวจสอบคุณภาพด้านต่างๆ เช่น การตรวจสอบข้อบกพร่อง (Bug) ที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่นและระหว่างการเปลี่ยนเข้าหน้าจอสั่งต่างๆ การตรวจสอบข้อบกพร่องระหว่างการบันทึกข้อมูล เป็นต้น ก่อนที่จะส่งต้นฉบับซอฟต์แวร์เกมที่พัฒนาเสร็จสมบูรณ์แล้ว (Master copy) ให้แก่ผู้จัดจำหน่ายเพื่อส่งให้ผู้ผลิตเครื่องเกมคอนโซลทำการตรวจสอบคุณภาพขั้นสุดท้าย และเมื่อได้รับการอนุมัติให้ทำการผลิตจากผู้ผลิตเครื่องเกมคอนโซลแล้วจึงเข้าสู่กระบวนการจัดจำหน่ายต่อไป

ทั้งนี้ระยะเวลาในการพัฒนาซอฟต์แวร์จะแตกต่างกันตามแต่ละประเภทของ Platform และรายละเอียดของแต่ละเกม ซึ่งส่วนใหญ่ใช้เวลาประมาณ 3-4 เดือน อย่างไรก็ตาม สำหรับซอฟต์แวร์เกมที่มีความรายละเอียดสูงและมีความยากในการพัฒนา ตลอดจนต้องมีการพัฒนาชุดคำสั่งและเครื่องมือเพิ่มเติม จะใช้เวลาเพิ่มขึ้นเป็นประมาณ 5-7 เดือน โดยระหว่างขั้นตอนการพัฒนาซอฟต์แวร์ดังกล่าว ลูกค้าหรือผู้จัดจำหน่ายเกม อาจเข้ามามีส่วนร่วมในการทดสอบเกมตั้งแต่ขั้นระหว่างการผลิต เพื่อเป็นการตรวจสอบคุณภาพ และติดตามความคืบหน้าของการพัฒนาซอฟต์แวร์ ทั้งนี้ ในการจัดทำแผนการผลิตและพัฒนาซอฟต์แวร์นั้น บริษัทจะทำการเผื่อระยะเวลาในการพัฒนาซอฟต์แวร์ไว้เพื่อป้องกันความผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้นได้ ที่จะทำให้ไม่สามารถนำส่งเกมที่พัฒนาสำเร็จแล้วให้แก่ลูกค้าได้ทันตามกำหนด

3. ปัจจัยความเสี่ยง

บริษัทตระหนักดีว่า การบริหารความเสี่ยงเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการประกอบธุรกิจของบริษัท สำหรับช่วงเวลาที่ผ่านมามีบริษัทได้ปรับปรุงโครงสร้างองค์กรตลอดจนกระบวนการบริหารความเสี่ยงด้านต่างๆอย่างต่อเนื่อง โดยความเสี่ยงหลักๆ สามารถจำแนกได้ ดังนี้

3.1 ความเสี่ยงจากลักษณะธุรกิจที่ขาดแคลนบุคลากร

จากการที่ในอดีตธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเป็นอุตสาหกรรมที่มีบุคลากรที่มีความชำนาญและประสบการณ์ตรงในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมค่อนข้างจำกัด ในขณะที่การดำเนินธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมจำเป็นต้องพึ่งพาความรู้ความสามารถและประสบการณ์ของบุคลากรในทุกขั้นตอน ไม่ว่าจะเป็นขั้นตอนการออกแบบเกม การเขียนชุดคำสั่ง (Source code) การสร้างคอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชัน ตลอดจนการทดสอบแก้ไขข้อบกพร่องของซอฟต์แวร์เกม (Debugging) ทำให้ในอดีตกลุ่มบริษัทมีความเสี่ยงในการพึ่งพิงบุคลากรและอาจส่งผลกระทบต่อการทำงานกรณีที่ไม่สามารถจัดหาบุคลากรให้เพียงพอต่อความต้องการได้ แต่ในปัจจุบันอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกมได้เติบโตและได้รับการสนับสนุนจากหลายฝ่าย ส่งผลให้สถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษากว่า 25 แห่งได้มีการพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์และการพัฒนาซอฟต์แวร์เกม ทำให้ปัจจุบันปัญหาเรื่องการขาดแคลนบุคลากรลดลงเป็นอย่างมาก

3.2 ความเสี่ยงจากการละเมิดลิขสิทธิ์

การละเมิดลิขสิทธิ์นับเป็นหนึ่งในปัญหาสำคัญของธุรกิจซอฟต์แวร์ทั่วโลก ปัจจุบันการละเมิดลิขสิทธิ์ไม่เพียงจำกัดในรูปแบบของแผ่นซอฟต์แวร์เกมละเมิดลิขสิทธิ์เท่านั้น แต่ยังมีการเผยแพร่ผ่านทางเว็บไซต์ โดยเฉพาะซอฟต์แวร์ที่มีราคาสูงก็ยังมีอัตราการละเมิดลิขสิทธิ์มากขึ้น การป้องกันการเผยแพร่ซอฟต์แวร์อย่างผิดกฎหมายบนอินเทอร์เน็ตยังเป็นเรื่องควบคุมได้ยาก ผู้พัฒนาซอฟต์แวร์จึงต้องหามาตรการอื่นในการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์อย่างต่อเนื่อง

ในการป้องกันปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ กลุ่มบริษัทได้ใช้กลยุทธ์ในการวางกลุ่มเป้าหมายและราคาสินค้าเป็นเครื่องมือ โดยกลุ่มบริษัทมุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมแคชวลสำหรับเด็กและซอฟต์แวร์เกมในลักษณะเพื่อการศึกษามาก่อน ซึ่งลูกค้ากลุ่มเป้าหมายของเกมประเภทดังกล่าว ได้แก่ กลุ่มเด็ก ผู้หญิงและครอบครัวซึ่งเป็นกลุ่มตลาดขนาดใหญ่ โดยผู้บริโภคกลุ่มนี้มีอัตราการซื้อซอฟต์แวร์เกมละเมิดลิขสิทธิ์น้อยกว่าซอฟต์แวร์เกมซึ่งมีกลุ่มผู้เล่นวัยรุ่นชายเป็นลูกค้ากลุ่มเป้าหมาย ขณะเดียวกันการกำหนดราคาขายซอฟต์แวร์เกมของกลุ่มบริษัทที่ไม่สูงมากเมื่อเทียบกับอัตราค่าครองชีพในประเทศที่ทำการจัดจำหน่าย ทำให้ผู้ซื้อตัดสินใจซื้อได้ง่ายขึ้นและสามารถลดแนวโน้มที่จะถูกละเมิดลิขสิทธิ์ไปได้ในระดับหนึ่ง

3.3 ความเสี่ยงจากการล้าสมัยของสินค้า

การล้าสมัยของสินค้า คือ ซอฟต์แวร์เกมของกลุ่มบริษัท อาจเกิดขึ้นได้ใน 2 ลักษณะ คือ การเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีซึ่งอาจทำให้ซอฟต์แวร์เกมที่มีอยู่ของกลุ่มบริษัทเกิดความล้าสมัยทางเทคโนโลยี โดยใช้งานได้อย่างไม่สมบูรณ์หรือไม่สอดคล้องกับประสิทธิภาพของอุปกรณ์เครื่องเล่น อาจทำให้ความนิยมในซอฟต์แวร์เกมดังกล่าวลดลง และ การที่รูปแบบหรือแนวคิดของซอฟต์แวร์เกมที่มีอยู่ของกลุ่มบริษัทไม่เหมาะสมสอดคล้องกับสภาวะตลาดในช่วงเวลานั้นๆ

โดยปัจจุบันสมาร์ตโฟนและอุปกรณ์พกพา เช่น แท็บเล็ตพีซี เริ่มเข้ามามีบทบาทมากขึ้น ตลาดซอฟต์แวร์เกมจึงเริ่มมีแนวโน้มหันไปยังตลาดเกมบนระบบปฏิบัติการจากค่าย Apple ที่ใช้ไอโอเอส (ios) อย่าง iPhone, iPod และ iPad และจาก Google ก็คือ Android OS เนื่องจากสภาวะตลาดที่เปลี่ยนไปดังกล่าว ทางกลุ่มบริษัทจะทำการพิจารณารายละเอียดของเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลง และทำการปรับปรุงโปรแกรมซอฟต์แวร์เกมของกลุ่มบริษัทในกรณีที่สามารถปรับปรุงให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีได้ ซึ่งกรณีสามารถปรับปรุงรายละเอียดดังกล่าวอาจส่งผลให้ซอฟต์แวร์เกมของ

กลุ่มบริษัทสามารถทำการจำหน่ายได้อย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ปัจจุบันกลุ่มบริษัทได้หันไปผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อการศึกษา (education software) บนเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์พกพาที่ใช้ระบบปฏิบัติการ วินโดวส์ โมบาย และ ระบบปฏิบัติการ แอนดรอยด์ และ ได้รับจ้างพัฒนาซอฟต์แวร์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ตั้งแต่ปี 2553

ในด้านความล้มเหลวที่อาจจะเกิดขึ้นได้จากการที่รูปลักษณ์ของเกมหรือแนวคิดของเกมไม่สอดคล้องกับสถานการณ์ในช่วงเวลานั้นๆ กลุ่มบริษัทเชื่อว่าโอกาสที่จะเกิดความล้มเหลวของสินค้าดังกล่าวนี้มีในระดับต่ำ ทั้งนี้เนื่องจากกลุ่มบริษัทมุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมประเภทแควซวล ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์เกมสำหรับครอบครัวและเด็ก โดยเน้นเกมเสริมสร้างทักษะ พัฒนามอง ฟอนคลายความเครียด และเสริมสร้างจินตนาการ เป็นต้น ซึ่งผู้เล่นเกมประเภทดังกล่าวโดยส่วนใหญ่จะเป็นกลุ่มที่อาจถือได้ว่าได้รับอิทธิพลจากสภาวะแวดล้อมค่อนข้างต่ำ เนื่องจากเป็นเกมที่เล่นได้ง่าย ไม่มีความซับซ้อนมากนัก ใช้ระยะเวลาในการเล่นต่อครั้งที่ต่ำ ทำให้ลักษณะความชอบความสนใจเป็นไปอย่างต่อเนื่อง มิได้เปลี่ยนแปลงตามสภาวะแวดล้อม จึงสามารถขายกลุ่มผู้เล่นไปยังกลุ่มต่างๆ ได้ง่าย

ดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น ทำให้ความเสี่ยงในด้านความล้มเหลวของสินค้าของกลุ่มบริษัทนั้นถือว่าอยู่ในระดับต่ำ อย่างไรก็ตาม เพื่อป้องกันความเสี่ยงที่อาจจะเกิดขึ้นได้นั้น กลุ่มบริษัทได้ทำการติดตาม ข่าวสารและการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงในอุตสาหกรรมอยู่อย่างสม่ำเสมอ เพื่อรับทราบถึงการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีที่อาจมีผลกระทบกับการประกอบธุรกิจของกลุ่มบริษัท และเพื่อนำมาเปรียบเทียบปรับปรุงซอฟต์แวร์เกมของกลุ่มบริษัทให้มีความทันสมัยอยู่เสมอ

3.4 ความเสี่ยงจากการมีสินค้าคงเหลือ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 กลุ่มบริษัทมีสินค้าคงเหลือมูลค่ารวม 9.81 ล้านบาท โดยบริษัทได้ทำการตั้งค่าเผื่อหนี้ค่าเพื่อการลดมูลค่าของสินค้าคงเหลือไว้แล้วจำนวน 7.86 ล้านบาท โดยประมาณร้อยละ 92.40 ของสินค้าคงเหลือดังกล่าวประกอบด้วย เครื่องคอมพิวเตอร์พกพาและแผ่นเกม ซึ่งมีแนวโน้มการปรับราคาในตลาดลงอย่างต่อเนื่องสอดคล้องกับเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไป อย่างไรก็ตามทางบริษัทฯ ได้มุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์บนเครื่องคอมพิวเตอร์พกพาดังกล่าวเพื่อให้ตรงกับความต้องการของกลุ่มลูกค้าเป้าหมายเป็นหลัก อีกทั้งปรับปรุงระบบปฏิบัติการในตัวเครื่องให้ทันสมัยอยู่เสมอ ซึ่งช่วยลดความเสี่ยงในเรื่องของราคาขายที่ลดลงได้

3.5 ความเสี่ยงจากการรั่วไหลของข้อมูลหรือแนวคิดของเกม (Game Concept Design)

ในการดำเนินธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมนั้น แนวคิดของเกม (Game Concept Design) ถือเป็นหนึ่งในปัจจัยหลักที่จะส่งผลต่อความสำเร็จและการได้รับความนิยมของซอฟต์แวร์เกมที่ทำการพัฒนา โดยกลุ่มบริษัทอาจได้รับผลกระทบในกรณีที่มีการรั่วไหลของข้อมูลเกมหรือแนวคิดของเกมไปยังผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมรายอื่น และมีผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมรายอื่นทำการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมในลักษณะเดียวกัน หรือลักษณะใกล้เคียงกันซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อโอกาสในการดำเนินธุรกิจของกลุ่มบริษัทได้

ทั้งนี้ กลุ่มบริษัทเชื่อว่าโอกาสที่จะเกิดการรั่วไหลของข้อมูลหรือแนวคิดของเกมไปให้ผู้ประกอบการรายอื่นอยู่ในระดับต่ำ โดยการรั่วไหลของข้อมูลอาจเกิดขึ้นได้ในกระบวนการผลิตซึ่งกลุ่มบริษัทมีการกระจายงานในแต่ละขั้นตอนของการพัฒนาเกมไปยังหลายๆ ฝ่าย ทั้งในส่วนบริษัทย่อยของบริษัทหรือบุคคลภายนอก(Outsource) อย่างไรก็ตาม เพื่อป้องกันความเสี่ยงดังกล่าว กลุ่มบริษัทจึงกำหนดเงื่อนไขการว่าจ้างบุคลากรทั้งภายในและภายนอกให้ต้องรักษาข้อมูลและความลับทางธุรกิจของบริษัท และมีนโยบายว่าจ้างบุคคลภายนอกในงานเฉพาะบางส่วนเท่านั้น เพื่อไม่ให้นักบุคคลภายนอกสามารถลอกเลียนแบบซอฟต์แวร์เกมทั้งหมดได้ นอกจากนั้นในส่วนของบริษัทบุคลากรภายในกลุ่มบริษัทมีการกำหนดนโยบายในการเข้าถึงข้อมูลตามระดับตำแหน่งและหน้าที่ของพนักงานแต่ละคน โดยพนักงานแต่ละคนจะสามารถเข้าถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการทำงานของตนเท่านั้น ซึ่งจะสามารถช่วยลดความเสี่ยงในการรั่วไหลของรายละเอียดและแนวคิดของเกมได้ในระดับหนึ่ง

3.6 ความเสี่ยงจากความผันผวนของอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศ

กลุ่มบริษัทได้บริหารความเสี่ยงดังกล่าวโดยการติดตามข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตามด้วยลักษณะการประกอบธุรกิจของกลุ่มบริษัทที่มีการรับชำระเงินค่าตอบแทนตามขั้นความสำเร็จของงาน ซึ่งขึ้นอยู่กับ การตรวจสอบคุณภาพของซอฟต์แวร์เกม ทำให้อาจไม่สามารถกำหนดเวลาที่แน่ชัดในการรับชำระได้ ดังนั้นการป้องกันความเสี่ยงของอัตราแลกเปลี่ยนโดยการซื้อขายเงินตราต่างประเทศล่วงหน้า (Forward Contract) จึงดำเนินการได้ค่อนข้างลำบาก อย่างไรก็ตามด้วยลักษณะการแบ่งจ่ายชำระเป็นงวดตามขั้นความสำเร็จของงานนั้น ทำให้รายรับแต่ละช่วงเวลาของกลุ่มบริษัทมีไม่สูงมากนัก อีกทั้งตั้งแต่ปี 2553 บริษัทได้เน้นเพิ่มสัดส่วนการขายในประเทศมากขึ้น กลุ่มบริษัทจึงเชื่อว่าผลกระทบจากความผันผวนของอัตราแลกเปลี่ยนที่อาจเกิดขึ้นได้กับกลุ่มบริษัทในอนาคตนั้นอยู่ในระดับที่ไม่สูงมากนัก

3.7 ความเสี่ยงจากการผิดนัดชำระหนี้

จากการที่ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 กลุ่มบริษัทมีหนี้ที่ค้างชำระเกินกำหนดเกินกว่า 12 เดือนมูลค่ารวม 22.14 ล้านบาท โดยบริษัทได้ทำการตั้งค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญไว้แล้วจำนวน 20.46 ล้านบาท ซึ่งลูกหนี้ดังกล่าวประกอบด้วยลูกหนี้ที่อยู่ระหว่างการดำเนินคดีฟ้องร้อง และลูกหนี้ที่อยู่ระหว่างการเจรจาปรับสภาพหนี้ ทำให้กลุ่มบริษัทมีความเสี่ยงที่อาจจะไม่ได้รับชำระหนี้ตามมูลหนี้ที่แสดงอยู่ และจะส่งผลกระทบต่อการเงินของกลุ่มบริษัทในอนาคตได้

อย่างไรก็ตาม เพื่อป้องกันความเสี่ยงที่อาจจะเกิดขึ้นได้ในอนาคต กลุ่มบริษัทมีการแนวทางในการดำเนินงานโดยกำหนดนโยบายในการตรวจสอบเครดิตของคู่ค้ารายใหม่อย่างรัดกุม รวมทั้งมีการสอบทานสถานะทางการเงินของลูกค้าปัจจุบันอย่างสม่ำเสมอ ทั้งนี้ ในกรณีที่ลูกค้าของกลุ่มบริษัทมีปัญหาในการชำระเงินตามงวดสัญญา กลุ่มบริษัทจะไม่ทำการส่งมอบงานในชิ้นงานถัดไปให้แก่ลูกค้า นอกจากนี้กลุ่มบริษัทได้มีการปรับปรุงสัญญาการพัฒนาซอฟต์แวร์ โดยมีข้อความที่ระบุอย่างชัดเจนว่ากลุ่มบริษัทสามารถริบเงินที่ลูกค้ามีการจ่ายชำระตามแต่ละขั้นความสำเร็จงานได้ในกรณีที่ลูกค้าของกลุ่มบริษัทผิดนัดชำระค่าบริการ ซึ่งการกำหนดนโยบายในการดำเนินงานในการตรวจสอบเครดิตและฐานะทางการเงินของคู่ค้าจะช่วยให้ผลกระทบและความเสี่ยงของกลุ่มบริษัทลดลงได้ในระดับหนึ่ง นอกจากนี้ เนื่องจากลักษณะธุรกิจในซอฟต์แวร์เกมโดยส่วนใหญ่เป็นของกลุ่มบริษัท ทำให้ในกรณีดังกล่าว กลุ่มบริษัทยังสามารถนำเสนอซอฟต์แวร์เกมให้แก่ผู้จัดจำหน่ายหรือลูกค้ารายอื่นได้ในอนาคตได้อีกด้วย

3.8 ความเสี่ยงจากการพึ่งพิงผู้บริหาร

บริษัทและบริษัทย่อยทั้ง 3 บริษัทอยู่ภายใต้การบริหารงานโดยผู้บริหารหลักคือ นายชนินทร์เดช วานิชวงศ์ ปัจจุบันดำรงตำแหน่งประธานกรรมการ และนายชนินทร์ วานิชวงศ์ ปัจจุบันดำรงตำแหน่งรองประธานกรรมการ ซึ่งปัจจุบันผู้บริหารทั้งสองท่านและบุคคลที่เกี่ยวข้องตามมาตรา 258 ถือหุ้นของบริษัทรวมกันคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 8.03 ของทุนชำระแล้วของบริษัท ทั้งนี้ผู้บริหารทั้งสองเป็นผู้ก่อตั้งบริษัทและมีบทบาทสำคัญในการกำหนดนโยบายทางธุรกิจทั้งในด้านการผลิต การตลาด การกำหนดช่องทางการจัดจำหน่าย และการบริหารงานของกลุ่มบริษัท

อย่างไรก็ตาม กลุ่มบริษัทได้วางระบบการบริหารจัดการโดยกำหนดให้คณะกรรมการที่มีประสบการณ์ในการบริหารธุรกิจเข้ามามีส่วนร่วมในการบริหารและแสดงความคิดเห็นในเรื่องสำคัญของกลุ่มบริษัท และยังได้แบ่งส่วนการบริหารงานออกเป็น 4 ส่วนตามแผนผังองค์กรเพื่อกระจายอำนาจการบริหารงานไปยังผู้บริหารระดับรองลงมา ซึ่งจะช่วยให้กลุ่มบริษัทสามารถลดความเสี่ยงจากการพึ่งพิงผู้บริหารได้

3.9 ความเสี่ยงจากการขยายการดำเนินธุรกิจไปสู่ภาคธุรกิจพัฒนาอสังหาริมทรัพย์

ในระหว่างปี 2556 บริษัทได้ขยายการลงทุนไปสู่ภาคอสังหาริมทรัพย์เพื่อสร้างผลกำไรให้กับผู้ถือหุ้น แต่เนื่องจากถือว่าการขยายธุรกิจในเรื่องที่ไม่มีความชำนาญในภาคธุรกิจนี้ จึงก่อให้เกิดความเสี่ยงต่างๆ เช่น ด้านแรงงาน ด้านราคา

วัสดุก่อสร้าง ด้านการตลาดและด้านการบริหาร เป็นต้น ซึ่งบริษัทตระหนักดีถึงความเสี่ยงดังกล่าว ดังนั้นคณะกรรมการของบริษัทจึงดำเนินการสรรหาบริษัทตัวแทน ที่มีความชำนาญในธุรกิจพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ให้มาร่วมดำเนินการร่วมกับบริษัท ซึ่งอยู่ระหว่างการสอบทานสัญญาให้มีความครบถ้วนถูกต้องและเป็นประโยชน์กับทุกฝ่าย โดยบริษัทมีความเห็นว่าการดำเนินการดังกล่าวเป็นการลดความเสี่ยงในการดำเนินธุรกิจแล้วยังน่าจะทำให้โครงการที่พัฒนาประสบความสำเร็จอีกด้วย

4.ทรัพย์สินที่ใช้ในการประกอบธุรกิจ

4.1 ทรัพย์สินถาวรหลักที่ใช้ในการประกอบธุรกิจ

ทรัพย์สินถาวรที่สำคัญของบริษัทและบริษัทย่อยมีรายละเอียดตามมูลค่าตามบัญชี ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 ดังนี้
ที่ดิน อาคาร และสิ่งปลูกสร้าง

ที่อยู่	ประเภท	ลักษณะ กรรมสิทธิ์	มูลค่าสุทธิ (ล้านบาท)	ภาระผูกพัน
อาคารชุด ดีเอ็มโพริโอเพลส ห้องชุดเลขที่ 93/352 ชั้น 8 อาคาร C แขวงคลองตัน เขต คลองเตย กรุงเทพฯ	อาคารชุด	เจ้าของ	12.39	**จดจำนองกับสถาบันการเงิน

ส่วนปรับปรุงสำนักงานเช่า เครื่องใช้สำนักงาน เครื่องตกแต่งติดตั้ง และยานพาหนะ

ประเภท	ลักษณะ กรรมสิทธิ์	มูลค่าสุทธิ (ล้านบาท)	ภาระผูกพัน
ส่วนปรับปรุงสำนักงาน			
- อาคารสำนักงาน	เจ้าของ	-	*ปลอดภาระผูกพัน
- ห้องชุด	เจ้าของ	1.29	ปลอดภาระผูกพัน
เครื่องใช้สำนักงาน	เจ้าของ	1.62	ปลอดภาระผูกพัน
เครื่องตกแต่งและติดตั้ง	เจ้าของ	1.32	ปลอดภาระผูกพัน
ยานพาหนะ	เจ้าของ	0.39	ติดสัญญาเช่าซื้อ ซึ่งจะสิ้นสุดวันที่ 15 มีนาคม 2558

* ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 ที่ดินโฉนดเลขที่ 1010314 (เนื้อที่ 106.50 ตารางวา) และอาคารรวมทั้งส่วนปรับปรุงอาคารของบริษัทฯ ซึ่งตั้งอยู่ที่ เลขที่ 67/2 ซอยสุขุมวิท 8 ถนนสุขุมวิท แขวงคลองเตย เขตคลองเตย กรุงเทพฯ ได้ถูกจัดประเภทเป็นสินทรัพย์ไม่หมุนเวียนที่ถือไว้เพื่อขาย เนื่องจากที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ในวันที่ 13 พฤศจิกายน พ.ศ. 2555 ได้มีมติอนุมัติให้จำหน่ายสินทรัพย์ดังกล่าวให้แก่บุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องกันในมูลค่าจำนวน 28.00 ล้านบาท เพื่อชำระหนี้ให้แก่สถาบันการเงินแห่งหนึ่ง โดย ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 บริษัทฯมีมูลค่าหนี้คงค้างกับสถาบันการเงินดังกล่าวจำนวน 31.52 ล้านบาท โดยได้โอนกรรมสิทธิ์ในสินทรัพย์ให้แก่ผู้ซื้อในวันที่ 29 มกราคม 2556

** ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 กลุ่มบริษัทได้จำนองห้องชุดเลขที่ 93/352 กับสถาบันการเงินในประเทศอีกแห่งหนึ่ง เพื่อค้ำประกันวงเงินเบิกเกินบัญชีและวงเงินกู้ยืมจากสถาบันดังกล่าวในวงเงินจำนวน 15.00 ล้านบาท

กลุ่มบริษัทมีนโยบายในการตั้งค่าเสื่อมราคาโดยวิธีเส้นตรง โดยส่วนปรับปรุงอาคารตัดตามอายุการใช้งานประมาณ 5 ปี และอุปกรณ์ประมาณ 5 ปี

4.1.1 ทรัพย์สินที่ไม่มีตัวตนที่ใช้ในการประกอบธุรกิจ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 กลุ่มบริษัทมีสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตน อันได้แก่ ซอฟต์แวร์ที่พัฒนาแล้วเสร็จ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ลิขสิทธิ์ และซอฟต์แวร์ที่อยู่ระหว่างพัฒนา โดยมีมูลค่า 27.61 ล้านบาท 1.68 ล้านบาท 0.00 ล้านบาท และ 48.29 ล้านบาท ตามลำดับ ทั้งนี้กลุ่มบริษัทมีนโยบายการตัดจำหน่ายลิขสิทธิ์และซอฟต์แวร์เกมเป็นระยะเวลา 3-10 ปี โดยพิจารณาสอดคล้องกับระยะเวลาการใช้ประโยชน์เป็นหลัก

ทั้งนี้ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 มีการจดลิขสิทธิ์ในสินทรัพย์ไม่มีตัวตนทั้งสิ้น 253 รายการประกอบด้วยลิขสิทธิ์ในด้านวรรณกรรมซึ่งได้แก่รายละเอียดการออกแบบเกมจำนวน 21 รายการ ลิขสิทธิ์ในด้านซอฟต์แวร์ซึ่งได้แก่ภาพและเสียงรวมถึงอนิเมชั่นที่ใช้ในเกมจำนวน 210 รายการ และลิขสิทธิ์ด้านศิลปกรรมซึ่งได้แก่ภาพกราฟิกตัวละครในเกมจำนวน 22 รายการ

4.1.2 เครื่องหมายการค้า

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 กลุ่มบริษัทเป็นเจ้าของเครื่องหมายการค้า/บริการ ดังต่อไปนี้

เครื่องหมายการค้า/บริการ	วันที่จดทะเบียนกับกระทรวงพาณิชย์	รูปเครื่องหมายการค้า/บริการ
CyberPlanet Interactive Public Co., Ltd.	31 พฤษภาคม 2554	
Genius planet	13 กุมภาพันธ์ 2552	
Genius planet	10 มีนาคม 2554	

5. ข้อพิพาททางกฎหมาย

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 บริษัทฯ มีข้อพิพาททางกฎหมายกับคู่ค้ารายหนึ่งของบริษัท โดยบริษัทได้รับแจ้งคู่ค้ารายดังกล่าวทำการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์จำนวน 4 เกม และเมื่อพัฒนาเกมแล้วเสร็จบริษัทดังกล่าวจะทำการผลิตแผ่นซีดีซอฟต์แวร์เกมโดยแต่งตั้งให้บริษัทเป็นผู้จัดจำหน่ายและรับประกันการจำหน่าย

อย่างไรก็ตาม เมื่อทำการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมแล้วเสร็จจำนวน 2 เกม คู่ค้ารายดังกล่าวได้ผิสัญญาว่าจ้างพัฒนาซอฟต์แวร์เกมแก่บริษัทโดยไม่ชำระค่าจ้างงวดแรก ซึ่งแสดงเป็นลูกหนี้คงค้างในงบการเงินของบริษัทมูลค่า 2.78 ล้านบาท และเมื่อบริษัทผลิตและพัฒนาเกมในส่วนของงานที่ตกลงกันจนแล้วเสร็จ คู่ค้ายังคงเพิกเฉยไม่ยอมชำระค่าจ้าง บริษัทจึงยื่นฟ้องร้องต่อศาลโดยเมื่อศาลได้พิจารณาแล้วเสนอให้บริษัทเตรียมเอกสารประกอบการฟ้องร้องเพิ่มเติม รวมทั้งต้องยกเลิกสัญญาระหว่างบริษัทกับคู่ค้ารายดังกล่าวก่อน ซึ่งปัจจุบันบริษัทได้บอกเลิกการทำสัญญาระหว่างกันดังกล่าวแล้วเพื่อเตรียมทำการยื่นฟ้องร้องใหม่อีกครั้ง โดยมีมูลค่าความเสียหายประมาณ 5.20 ล้านบาท พร้อมดอกเบี้ยร้อยละ 7.50 ต่อปี แต่เนื่องจากคู่ค้ารายดังกล่าวได้ยื่นอุทธรณ์เพื่อขอให้สัญญาว่าจ้างดังกล่าวเป็นโมฆะ โดยในวันที่ 28 มิถุนายน 2555 ศาลอุทธรณ์ได้พิพากษายืนตามศาลชั้นต้นว่าสัญญาว่าจ้างดังกล่าวเกิดขึ้นแล้ว ต่อมาในวันที่ 27 กรกฎาคม 2555 คู่ค้ารายดังกล่าวได้ยื่นฎีกาเพื่อคัดค้านคำพิพากษาศาลอุทธรณ์ ทางบริษัทฯ จึงยังไม่สามารถทำการฟ้องซ้ำในคดีเดียวกันได้ในขณะนี้ โดยต้องรอให้การพิจารณาคดีในศาลฎีกาดังกล่าวเสร็จสิ้นก่อน อีกทั้งคู่ค้ารายดังกล่าวได้ยื่นฟ้องร้องบริษัทสำหรับค่าเสียหายในการผิสัญญารับประกันการจำหน่ายแผ่นซีดีเกมที่พัฒนาแล้วเสร็จแล้ว เป็นมูลค่าตามสัญญาทั้งสิ้น 1.82 ล้านบาท ทั้งนี้ บริษัทได้มีการจ่ายชำระค่าซอฟต์แวร์เกมดังกล่าวเป็นมูลค่าทั้งสิ้น 0.91 ล้านบาทเท่ากับจำนวนแผ่นซีดีซอฟต์แวร์เกมที่บริษัทได้รับ สำหรับซีดีซอฟต์แวร์เกมในส่วนที่เหลือนั้น บริษัทได้ขอรับสินค้าแต่ไม่ได้รับการตอบรับจากคู่ค้ารายดังกล่าว บริษัทจึงมิได้ชำระเงินสำหรับสินค้าในส่วนที่ยังมิได้รับมอบสินค้านั้น คู่ค้ารายดังกล่าวจึงได้ฟ้องเรียกค่าเสียหายจากบริษัทเป็นจำนวนเงิน 0.83 ล้านบาท พร้อมดอกเบี้ยร้อยละ 7.5 ต่อปี โดยขณะนี้คดียังไม่ถึงที่สุด อย่างไรก็ตามบริษัทได้นำเงินฝากธนาคารจำนวน 1.20 ล้านบาท ไปจำนำไว้เป็นหลักประกันคดีความฟ้องร้องดังกล่าวแล้ว

นอกจากนี้ สืบเนื่องจากทางกลุ่มบริษัทได้ตรวจพบว่า อดีตเจ้าหน้าที่การเงินของบริษัทฯ ได้ร่วมกับบุคคลภายนอกในการทำการปลอมเอกสารและใช้เอกสารปลอมในการเบิกเงินฝากธนาคารในนามของกลุ่มบริษัทฯ ไปใช้เป็นการส่วนตัว โดยมีมูลค่าความเสียหายที่ตรวจสอบพบจำนวน 14.36 ล้านบาท และ 16.66 ล้านบาทในปี 2553 และ 2554 ตามลำดับ กลุ่มบริษัทได้แจ้งความดำเนินคดีกับพนักงานดังกล่าวและบุคคลที่เกี่ยวข้องแล้วบางส่วน และปัจจุบันสามารถตามจับกุมตัวได้แล้ว โดยในระหว่างปี 2555 บริษัทฯ ได้ดำเนินการฟ้องร้องอดีตพนักงานดังกล่าวและพวกโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) เมื่อวันที่ 26 มกราคม 2555 บริษัทฯ ได้ดำเนินการฟ้องร้องอดีตพนักงานคนดังกล่าวที่ศาลแรงงานกลาง ในข้อหาละเมิดนายจ้างเกี่ยวกับการทำงานตามสัญญาจ้าง, เรียกเงินคืน, เรียกค่าเสียหาย และเมื่อวันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2555 ศาลแรงงานกลางได้พิพากษาให้อดีตพนักงานคนดังกล่าวให้ชำระเงินคืนแก่บริษัทฯ จำนวน 9.58 ล้านบาท พร้อมดอกเบี้ยในอัตราร้อยละ 7.5 ต่อปี เป็นจำนวน 0.51 ล้านบาท รวมทั้งสิ้น 10.09 ล้านบาท

เมื่อวันที่ 27 เมษายน 2555 ศาลแรงงานกลางได้ออกหมายบังคับคดีจัดการยึดอายัดทรัพย์สินของอดีตพนักงานดังกล่าว ต่อมา เมื่อวันที่ 18 พฤษภาคม 2555 สำนักงานบังคับคดีได้ออกรายงานการยึดอายัดทรัพย์สินของอดีตพนักงานดังกล่าว

อย่างไรก็ตามเมื่อวันที่ 18 กรกฎาคม 2555 อดีตพนักงานคนดังกล่าวได้ยื่นคำร้องขอพิจารณาคดีดังกล่าวใหม่ ต่อศาลแรงงานกลาง และในวันที่ 15 ตุลาคม 2555 ศาลแรงงานกลางได้พิพากษาให้เพิกถอนการพิจารณาคดีเดิมเพื่อพิจารณาใหม่ตามที่ขอ

เมื่อวันที่ 22 พฤษภาคม 2556 ศาลแรงงานกลางได้พิพากษาให้อดีตพนักงานชำระเงินตามฟ้องให้แก่โจทก์ จำนวน ไม่อุทธรณ์ คดีได้ถึงที่สุดแล้ว ขณะนี้อยู่ในระหว่างขั้นตอนการดำเนินการบังคับคดีกับจำเลย

2) ในวันที่ 17 กุมภาพันธ์ 2555 และ วันที่ 18 พฤษภาคม 2555 บริษัทฯ ได้ดำเนินการฟ้องร้องอดีตพนักงาน

คนดังกล่าวและพวกที่ศาลอาญากรุงเทพได้ในข้อหาลักทรัพย์ ปลอมและใช้เอกสารปลอม

เมื่อวันที่ 25 กรกฎาคม 2556 ศาลอาญาได้กรุงเทพได้พิพากษาให้จำคุกอดีตพนักงาน หรือชำระเงินตามฟ้องให้แก่ โจทก์ ปัจจุบันอยู่ระหว่างการพิจารณาของศาลอุทธรณ์

3) ในวันที่ 21 พฤศจิกายน 2555 ได้ดำเนินการฟ้องแพ่งต่อสถาบันการเงินที่เกี่ยวข้องรวมทั้งพนักงานคน

ดังกล่าวและพวกในข้อหาผิดสัญญาฝากทรัพย์ ละเมิดและเรียกค่าเสียหายที่ศาลแพ่งรัชดา ปัจจุบันอยู่ระหว่างการพิจารณา ของศาล

ปัจจุบันความเสียหายส่วนที่ทราบเพิ่มเติมอยู่ระหว่างการรวบรวมพยานหลักฐานของบริษัทฯ และพนักงานสอบสวนเพื่อดำเนินคดีกับพนักงานดังกล่าวและพวกเพื่อให้รับผิดและชดใช้เงินคืนบริษัทฯต่อไป หากคดีมีความคืบหน้า ประการใด ทางบริษัทฯจะเรียนให้ทราบต่อไป

6. ข้อมูลทั่วไปและข้อมูลสำคัญอื่น

6.1 ข้อมูลทั่วไป

ชื่อบริษัทที่ออกหลักทรัพย์	: บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน) (“บริษัท”)
เลขทะเบียนบริษัท	: 0107552000120
ลักษณะการประกอบธุรกิจ	: พัฒนาซอฟต์แวร์เพื่อจำหน่ายและพัฒนาโครงการอสังหาริมทรัพย์
ทุนจดทะเบียน	: 280,000,000 บาท ประกอบด้วยหุ้นสามัญ 560,000,000 หุ้น มูลค่า หุ้นละ 0.50 บาท (ณ 31 ธันวาคม 2556)
ทุนที่ออกและชำระเต็มมูลค่า	: 280,000,000 บาท ประกอบด้วยหุ้นสามัญ 560,000,000 หุ้น มูลค่า หุ้นละ 0.50 บาท (ณ 31 ธันวาคม 2556)
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	: เลขที่ 93/352 ดิเอ็มโพรีโอเพลส ชั้น 8 ซอยสุขุมวิท 24 ถนน สุขุมวิท แขวงคลองตัน เขตคลองเตย กรุงเทพมหานคร 10110
เว็บไซต์บริษัท	: http://www.cpigames.com
โทรศัพท์	: (662) 160-4248
โทรสาร	: (662) 160-4249

บุคคลอ้างอิง

นายทะเบียนหลักทรัพย์	: บริษัท ศูนย์รับฝากหลักทรัพย์ (ประเทศไทย) จำกัด เลขที่ 62 อาคาร ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย ถนนรัชดาภิเษก แขวง/เขต คลองเตย กรุงเทพมหานคร โทรศัพท์ : 02-229-2800 โทรสาร: 02-654-5427 TSD Call center : 02-229-2888 Website: http://www.tsd.co.th
----------------------	---

ผู้สอบบัญชี	: สำนักงาน เอ.เอ็ม.ที. แอสโซซิเอท 491/27 สีลมพลาซ่า ถ.สีลม เขตบางรัก กรุงเทพฯ 10500 โทรศัพท์ 02-234-1676 โทรสาร 02-237-2133
-------------	---

6.2 ข้อมูลสำคัญอื่น

-ไม่มี-

ส่วนที่ 2

การจัดการและการกำกับดูแลกิจการ

7. ข้อมูลหลักทรัพย์และผู้ถือหุ้น

7.1 จำนวนทุนจดทะเบียนและทุนชำระแล้ว

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 บริษัทฯ มีทุนจดทะเบียน 280,000,000 บาท เรียกชำระแล้ว 280,000,000 บาท แบ่งเป็นหุ้นสามัญ 560,000,000 หุ้น มูลค่าหุ้นละ 0.50 บาท

7.2 ผู้ถือหุ้น

รายชื่อผู้ถือหุ้นใหญ่ 10 อันดับแรกที่ปรากฏตามสมุดทะเบียนผู้ถือหุ้น ณ วันที่ 23 ธันวาคม 2556 มีดังนี้

รายชื่อ	จำนวนหุ้น (หุ้น)	ร้อยละของ จำนวนหุ้นทั้งหมด
1. นาย วรงค์ ภัทรชัยกุล	78,258,754	13.97
2. กลุ่มวานิชวงศ์ และบุคคลที่เกี่ยวข้องตามม.258 *	44,967,601	8.03
3. นาย สุติชนัทธ์ อัจฉริยะสมบัติ	21,000,000	3.75
4. นาง ปิยมา ชรินทร์	19,600,000	3.50
5. นาย พีรพล สุวรรณภาสรี	17,008,000	3.04
6. น.ส. สุรชนี ลิมอติบูลย์	15,842,000	2.83
7. นาย วีระ วินิจจรัส	13,725,000	2.45
8. นาง หลุยส์ ดิศกุล ณ อยุธยา	11,000,000	1.96
9. นาย สุริยา เทพาคำ	10,624,000	1.90
10. นาย จรัส ระวีแสงสุรย์	10,250,000	1.83
ยอดรวม	242,275,355	43.26

หมายเหตุ :

- * กลุ่มครอบครัววานิชวงศ์ ประกอบด้วย นายชนินทร์เดช วานิชวงศ์ ถือหุ้นจำนวน 27,000,000 หุ้น และนายชนินทร์ วานิชวงศ์ ถือหุ้น 17,967,601 หุ้น

7.3 การออกหลักทรัพย์อื่น

- ไม่มี -

7.4 นโยบายการจ่ายเงินปันผล

ในกรณีที่กลุ่มบริษัทไม่มีความจำเป็นในการใช้เงินเพื่อการลงทุนหรือขยายกิจการ และมีกระแสเงินสดเพียงพอ กลุ่มบริษัทมีนโยบายจ่ายเงินปันผลไม่น้อยกว่าร้อยละ 40 ของกำไรสุทธิหลังหักภาษีเงินได้นิติบุคคล และสำรองตามกฎหมาย ทั้งนี้อัตราการจ่ายเงินปันผลดังกล่าวอาจเปลี่ยนแปลงได้ โดยขึ้นอยู่กับความจำเป็นและความเหมาะสมโดยพิจารณาจากประโยชน์สูงสุดของผู้ถือหุ้นเป็นสำคัญ ทั้งนี้มติของคณะกรรมการบริษัทที่อนุมัติให้จ่ายเงินปันผลจะต้องถูกนำเสนอเพื่อขออนุมัติต่อที่ประชุมผู้ถือหุ้น เว้นแต่เป็นการจ่ายเงินปันผลระหว่างกาล ซึ่งคณะกรรมการบริษัทมีอำนาจอนุมัติให้จ่ายเงินปันผลระหว่างกาลได้และให้รายงานให้ที่ประชุมผู้ถือหุ้นทราบในการประชุมคราวต่อไป

8. โครงสร้างการจัดการ

8.1 คณะกรรมการบริษัท

โครงสร้างกรรมการบริษัทประกอบด้วยคณะกรรมการจำนวน 3 ชุด ได้แก่ คณะกรรมการบริษัท คณะกรรมการตรวจสอบ และคณะกรรมการบริหาร

1) คณะกรรมการบริษัท

ณ วันที่ 6 มกราคม 2557 คณะกรรมการบริษัท ประกอบด้วย กรรมการจำนวน 7 คน ได้แก่

รายชื่อกรรมการ	ตำแหน่ง	จำนวนครั้งการประชุม คณะกรรมการ	การเข้าร่วมการประชุม คณะกรรมการ
นายชนินทร์เดช วานิชวงศ์	ประธานกรรมการ	10	10
นายจตุพร โชติกวณิชช์	กรรมการและกรรมการอิสระ	10	10
นายชนินทร์ วานิชวงศ์	กรรมการ	10	10
นายไกรภพ แพ่งสภา	กรรมการ	10	10
นายกวิน เฉลิมโรจน์	กรรมการ	7	7
นางจิตรลดา พรใจหาญ *	กรรมการและกรรมการอิสระ	-	-
น.ส.พิมพ์แก้ว อำไพพัสตร์ *	กรรมการและกรรมการอิสระ	-	-

หมายเหตุ :

- นางจิตรลดา พรใจหาญ เข้าดำรงตำแหน่งกรรมการและกรรมการอิสระ เมื่อวันที่ 24 ธันวาคม 2556
- น.ส. พิมพ์แก้ว อำไพพัสตร์ เข้าดำรงตำแหน่งกรรมการและกรรมการอิสระ เมื่อวันที่ 6 มกราคม 2557

กรรมการผู้มีอำนาจลงนามแทนบริษัท มีดังนี้

นายชนินทร์เดช วานิชวงศ์ นายชนินทร์ วานิชวงศ์ นายไกรภพ แพ่งสภา และนายกวิน เฉลิมโรจน์ กรรมการสองในสี่คนนี้ลงลายมือชื่อร่วมกันและประทับตราสำคัญของบริษัท

2) คณะกรรมการตรวจสอบ/คณะกรรมการอิสระ

ณ วันที่ 6 มกราคม 2557 คณะกรรมการตรวจสอบของบริษัท ประกอบด้วย 3 ท่าน ดังรายนามต่อไปนี้

ลำดับ	รายชื่อ	ตำแหน่ง
1.	นางจิตรลดา พรใจหาญ *	ประธานกรรมการตรวจสอบ/กรรมการอิสระ
2.	นายจตุพร โชติกวณิชช์	กรรมการตรวจสอบ/กรรมการอิสระ
3.	น.ส. พิมพ์แก้ว อำไพพัสตร์	กรรมการตรวจสอบ/กรรมการอิสระ

หมายเหตุ : เป็นกรรมการตรวจสอบที่มีความรู้ความสามารถด้านการบัญชีและการเงิน

3) คณะกรรมการบริหาร

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 คณะกรรมการบริหารของบริษัท ประกอบด้วย 4 ท่าน ดังรายนามต่อไปนี้

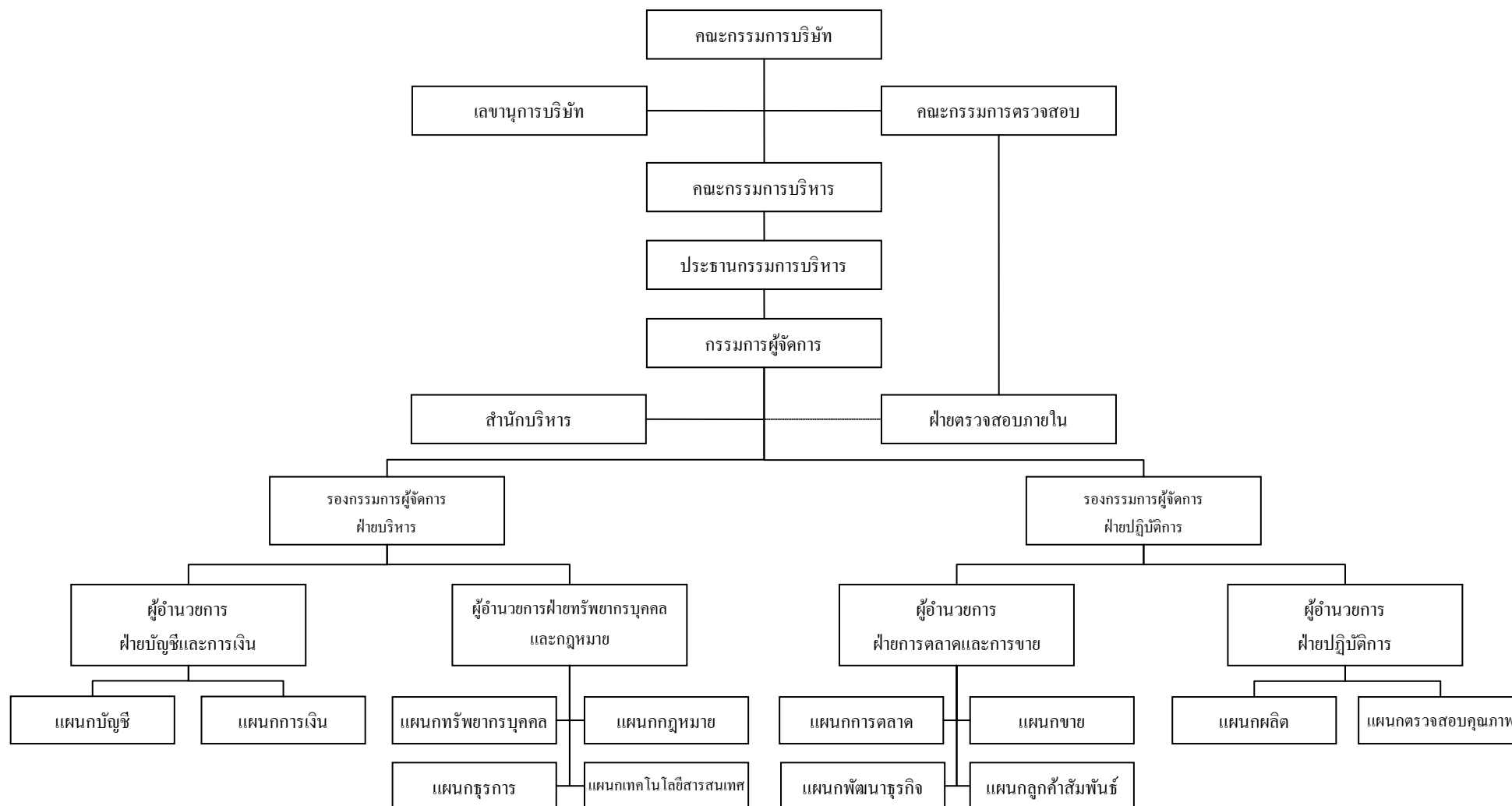
ลำดับ	รายชื่อ	ตำแหน่ง
1.	นายชนินทร์เดช วานิชวงศ์	ประธานกรรมการบริหาร
2.	นายชนินทร์ วานิชวงศ์	กรรมการบริหาร
3.	นายไกรภพ แพ่งสภา	กรรมการบริหาร
4.	นายกวิน เฉลิมโรจน์	กรรมการบริหาร

8.2 ผู้บริหาร

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 ผู้บริหารของบริษัทประกอบด้วย 4 ท่าน ดังรายนามต่อไปนี้

ลำดับ	รายชื่อ	ตำแหน่ง
1.	นายชนินทร์เดช วานิชวงศ์	ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร
2.	นายชนินทร์ วานิชวงศ์	รองกรรมการผู้จัดการ
3.	นายกวิน เฉลิมโรจน์	รองกรรมการผู้จัดการ
4.	นางสาวอริยา วงศ์วารี	ผู้อำนวยการฝ่ายบัญชีและการเงิน

โครงสร้างการบริหารจัดการของบริษัท ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 สามารถแสดงได้ดังนี้



8.3 เลขานุการบริษัท

ณ วันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2557 ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 2/2557 มีมติแต่งตั้ง นางกฤตนันท์ สังข์ทอง ดำรงตำแหน่ง เลขานุการ

8.4 ค่าตอบแทนกรรมการและผู้บริหาร

1.ค่าตอบแทนที่เป็นตัวเงิน

ค่าตอบแทนกรรมการ ประกอบด้วยเบี้ยประชุมประจำปี 2556 มีดังนี้

รายชื่อกรรมการ	ตำแหน่ง	ค่าตอบแทนกรรมการ (บาท)		
		คณะกรรมการ บริษัท	คณะกรรมการ ตรวจสอบ	รวม
นายชนินทร์เดช วานิชวงศ์	ประธานกรรมการ	87,111.12	-	87,111.12
นายจตุพร โชติกวณิชย์	กรรมการและกรรมการอิสระ	-	74,666.66	74,666.66
นายชนินทร์ วานิชวงศ์	กรรมการ	51,111.11	-	51,111.11
นายไกรภพ แพ่งสภา	กรรมการ	62,222.22	-	62,222.22
นายกวิน เฉลิมโรจน์	กรรมการ	51,111.11	-	51,111.11
นางจิตรลดา พรใจหาญ *	กรรมการและกรรมการอิสระ	-	-	-
น.ส.พิมพ์แก้ว อำไพพัสตร์ *	กรรมการและกรรมการอิสระ	-	-	-

หมายเหตุ :

- นางจิตรลดา พรใจหาญ เข้าดำรงตำแหน่งกรรมการและกรรมการอิสระ เมื่อวันที่ 24 ธันวาคม 2556
- น.ส. พิมพ์แก้ว อำไพพัสตร์ เข้าดำรงตำแหน่งกรรมการและกรรมการอิสระ เมื่อวันที่ 6 มกราคม 2557

ค่าตอบแทนผู้บริหาร ในปี 2556 บริษัทฯ ได้จ่ายค่าตอบแทนประกอบด้วยค่าตอบแทนเงินเดือน ให้กับผู้บริหารจำนวน 3 ราย รวมเป็นเงินทั้งสิ้น 4,254,726 บาท

2.ค่าตอบแทนอื่น(ถ้ามี)

ค่าตอบแทนอื่นของกรรมการ

- ไม่มี -

ค่าตอบแทนอื่นของผู้บริหาร

- เงินกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ

บริษัทจัดตั้งกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ โดยมอบหมายให้บริษัทหลักทรัพย์จัดการกองทุน กสิกรไทย จำกัด ทำหน้าที่จัดการและบริหารกองทุนดังกล่าว โดยบริษัทจ่ายสมทบเข้ากองทุนในอัตราร้อยละ 3 ของเงินเดือนของพนักงาน

8.5 บุคลากร

8.5.1 ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 พนักงานบริษัทมีจำนวนทั้งสิ้น 3 คน ประกอบด้วย พนักงานฝ่ายบัญชีและการเงิน ฝ่ายปฏิบัติการ และฝ่ายทรัพยากรบุคคลและธุรการ พนักงานจะได้รับผลตอบแทนในรูปของเงินเดือน

ตามอัตราของกรมแรงงานและบริษัทจัดให้มีเงินกองทุนสำรองเลี้ยงชีพสำหรับพนักงานตามพระราชบัญญัติกองทุนในอัตราร้อยละ 3 และ 5 ของเงินเดือนพนักงาน ทั้งนี้พนักงานมีสิทธิในส่วนที่บริษัทจ่ายสมทบในกรณีที่พนักงานถึงแก่กรรม ปลดเกษียณ ไม่สามารถทำงานได้ ลาออกหลังจากที่พนักงานได้ทำงานกับบริษัทไม่น้อยกว่า 1 ปี นอกจากนี้บริษัทได้สมทบเข้ากองทุนเงินทดแทนพนักงาน ซึ่งพนักงานจะรับผลประโยชน์ในกรณี ตาย หรือบาดเจ็บจากการทำงาน หรือทุพพลภาพจากสำนักงานกองทุนเงินทดแทน

ค่าตอบแทนพนักงานโดยไม่รวมค่าตอบแทนผู้บริหารประกอบด้วย เงินเดือน เงินสมทบกองทุนสำรองเลี้ยงชีพและอื่นๆ ในปี 2556 สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2556 รวมเป็นเงิน 1,489,896 ล้านบาท

8.5.2 การเปลี่ยนแปลงจำนวนพนักงานอย่างมีนัยสำคัญในระยะ 3 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี -

8.5.3 ข้อพิพาทด้านแรงงานที่สำคัญในระยะ 3 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี -

8.5.4 นโยบายในการพัฒนาพนักงาน

บริษัทมีนโยบายอย่างต่อเนื่องที่จะส่งเสริมและพัฒนาบุคลากรในแต่ละระดับชั้นให้มีความรู้ ความชำนาญและความสามารถในการปฏิบัติงานเพิ่มขึ้นอย่างสม่ำเสมอเพื่อให้เกิดการทำงานที่มีประสิทธิภาพสูงสุดต่อบริษัท โดยแบ่งการพัฒนาในระดับต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. ระดับบริหาร บริษัทมุ่งเน้นเรื่องการพัฒนาด้านการบริหารจัดการ ภาวะความเป็นผู้นำและวิสัยทัศน์ในการเป็นผู้นำขององค์กร
2. ระดับหัวหน้างาน บริษัทมุ่งเน้นเรื่องการพัฒนาด้านการจัดการบริหารเบื้องต้น ทักษะการเป็นหัวหน้างาน การสร้างทีมงานและการสร้างความร่วมมือในการทำงาน ทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งภายในและภายนอกองค์กร ตลอดจนการส่งเสริมพัฒนาความรู้ความเข้าใจเฉพาะทาง
3. ระดับพนักงาน บริษัทมุ่งเน้นเรื่องการสร้างความรู้ ประสบการณ์และความเชี่ยวชาญในงานที่ตนเองรับผิดชอบสร้างแรงจูงใจให้เกิดการพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอและการมีทัศนคติที่ดีต่อฝ่ายบริหารและบริษัท

9. การกำกับดูแลกิจการ

9.1 นโยบายการกำกับดูแลกิจการ

บริษัทมีนโยบายนำหลักการ การปฏิบัติตามข้อพึงปฏิบัติที่ดี (Code of Best Practices) ใช้เป็นแนวทางในการดำเนินงานของบริษัท เพื่อประโยชน์ต่อการดำเนินธุรกิจของบริษัท และเพื่อเป็นการเสริมสร้างความโปร่งใสในการดำเนินงาน ตลอดจนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของฝ่ายบริหารจัดการ อันจะทำให้เกิดความเชื่อมั่นขึ้นในกลุ่มผู้ถือหุ้น ผู้ลงทุนและผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย ซึ่งหลักการกำกับดูแลกิจการที่ดีของบริษัท ครอบคลุมหลักการ 5 หมวด ดังนี้ รายละเอียดดังนี้

1. สิทธิของผู้ถือหุ้น

บริษัทได้ตระหนักและให้ความสำคัญถึงสิทธิของผู้ถือหุ้น โดยจะไม่กระทำการใดๆ ที่เป็นการละเมิดหรือ ริดรอนสิทธิของผู้ถือหุ้น รวมถึงส่งเสริมให้ผู้ถือหุ้นได้ใช้สิทธิของตน โดยสิทธิขั้นพื้นฐานของผู้ถือหุ้น ได้แก่ สิทธิในการซื้อขายหรือการโอนหุ้น สิทธิในการได้รับข่าวสารข้อมูลของกิจการอย่างเพียงพอ สิทธิในส่วนแบ่งกำไรของกิจการ สิทธิในการเลือกตั้งและถอดถอนกรรมการ และให้ความเห็นชอบในการแต่งตั้งผู้สอบบัญชีอิสระ สิทธิในการเข้าร่วมประชุมและออกเสียงลงคะแนนในที่ประชุมผู้ถือหุ้นเพื่อตัดสินใจในเรื่องที่มีผลกระทบต่อบริษัท เช่น การจัดสรรเงินปันผล การกำหนดหรือการแก้ไขข้อบังคับและหนังสือบริคณห์สนธิ การลดทุนหรือเพิ่มทุน และการอนุมัติรายการพิเศษ เป็นต้น

นอกเหนือจากสิทธิพื้นฐานต่างๆ ข้างต้นแล้ว บริษัทฯ มีนโยบายในการดำเนินการในเรื่องต่างๆ ที่เป็นการส่งเสริม และอำนวยความสะดวกในการใช้สิทธิของผู้ถือหุ้น ดังนี้

- จัดให้มีการประชุมใหญ่สามัญประจำปีทุกปี โดยจะจัดภายใน 4 เดือน นับจากวันสิ้นสุดรอบบัญชีในแต่ละปี พร้อมทั้งจัดส่งหนังสือนัดประชุม และข้อมูลประกอบการประชุมตามวาระต่างๆ ให้แก่ผู้ถือหุ้น รับทราบล่วงหน้าก่อนวันประชุม 7 วัน และลงประกาศหนังสือพิมพ์แจ้งวันนัดประชุมล่วงหน้าเป็นเวลาติดต่อกัน 3 วันก่อนที่จะถึงวันประชุมไม่น้อยกว่า 3 วัน โดยในแต่ละวาระการประชุมจะมีความเห็นของคณะกรรมการประกอบไปด้วย
- เผยแพร่ข้อมูลประกอบวาระการประชุมผู้ถือหุ้นล่วงหน้าในเว็บไซต์ของบริษัทฯ พร้อมทั้งชี้แจงสิทธิของผู้ถือหุ้นในการเข้าประชุม และสิทธิออกเสียงลงมติของผู้ถือหุ้น
- ในกรณีที่ผู้ถือหุ้นไม่สามารถเข้าร่วมประชุมด้วยตนเอง บริษัทฯ จะเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นสามารถมอบฉันทะให้กรรมการอิสระหรือบุคคลใดๆ เข้าร่วมประชุมแทนตนได้เพื่อสนับสนุนการใช้สิทธิออกเสียงของผู้ถือหุ้น โดยใช้หนังสือมอบฉันทะแบบหนึ่งแบบใดที่บริษัทได้จัดส่งไปพร้อมกับหนังสือนัดประชุม
- ก่อนการประชุมเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นสามารถส่งความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ ข้อซักถามได้ล่วงหน้าก่อนวันประชุมผ่านอีเมลล์แอดเดรสของนักลงทุนสัมพันธ์ และอีเมลล์แอดเดรสของเลขานุการคณะกรรมการบริษัท
- ในการประชุม บริษัทฯ จะจัดสรรเวลาให้เหมาะสม และจะเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นแสดงความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ หรือตั้งคำถามในวาระต่างๆ อย่างอิสระ ก่อนการลงมติในวาระใดๆ เพื่อให้ผู้ถือหุ้นได้ให้ข้อมูลรายละเอียดในเรื่องดังกล่าวอย่างเพียงพอต่อการตัดสินใจอนุมัติรายการใดๆ โดยในวาระที่ผู้ถือหุ้นมีข้อสงสัย ข้อซักถาม บริษัทฯ จะจัดเตรียมบุคลากรที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในแต่ละสาขาเป็นผู้ให้คำตอบภายใต้ความรับผิดชอบของคณะกรรมการบริษัท

- กรรมการทุกคนจะเข้าร่วมประชุม เพื่อให้ผู้ถือหุ้นสามารถซักถามข้อมูลรายละเอียดในเรื่องต่างๆ ที่เกี่ยวข้องได้

2. การปฏิบัติต่อผู้ถือหุ้นอย่างเท่าเทียมกัน

บริษัท มีนโยบายที่จะสร้างความเท่าเทียมกันต่อผู้ถือหุ้นทุกราย ทุกกลุ่ม ด้วยความเป็นธรรม ทั้งผู้ถือหุ้นที่เป็นผู้บริหาร ผู้ถือหุ้นที่ไม่เป็นผู้บริหาร ผู้ถือหุ้นต่างชาติ และผู้ถือหุ้นส่วนน้อย ดังนี้

- การปฏิบัติและอำนวยความสะดวกต่อผู้ถือหุ้นอย่างเท่าเทียมกัน และไม่กระทำการใดๆ ที่เป็นการจำกัดหรือละเมิดหรือรบกวนสิทธิของผู้ถือหุ้น
- การกำหนดให้สิทธิออกเสียงในที่ประชุมเป็นไปตามจำนวนหุ้นที่ผู้ถือหุ้นถืออยู่ โดยหนึ่งหุ้นมีสิทธิเท่ากับหนึ่งเสียง
- การกำหนดให้กรรมการอิสระเป็นผู้มีหน้าที่ดูแลผู้ถือหุ้นส่วนน้อย โดยผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอแนะ แสดงความคิดเห็นหรือข้อร้องเรียนไปยังกรรมการอิสระ โดยกรรมการอิสระจะเป็นผู้พิจารณาดำเนินการให้เหมาะสมในแต่ละเรื่อง เช่น หากเป็นข้อร้องเรียน กรรมการอิสระจะดำเนินการตรวจสอบข้อเท็จจริงและหาวิธีการเยียวยาที่เหมาะสม หรือกรณีเป็นข้อเสนอแนะที่กรรมการอิสระพิจารณาแล้วมีความเห็นว่าเป็นเรื่องสำคัญที่มีผลต่อผู้มีส่วนได้เสียโดยรวม หรือมีผลต่อการประกอบธุรกิจของบริษัท กรรมการอิสระจะเสนอเรื่องดังกล่าวต่อที่ประชุมผู้ถือหุ้นเพื่อพิจารณากำหนดเป็นวาระการประชุมในการประชุมผู้ถือหุ้น
- คณะกรรมการบริษัทได้กำหนดมาตรการป้องกันการใช้อ้างอิงข้อมูลภายในโดยมิชอบ (Insider Trading) ของบุคคลที่เกี่ยวข้องซึ่งรวมถึง กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูล (รวมทั้งคู่สมรสและบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะของบุคคลดังกล่าว) รวมถึงได้กำหนดโทษเกี่ยวกับการเปิดเผยข้อมูลของบริษัท หรือการนำข้อมูลของบริษัทไปใช้เพื่อประโยชน์ส่วนตนไว้แล้วตามนโยบายการป้องกันการนำข้อมูลภายในไปใช้ประโยชน์ รวมทั้งได้ให้ความรู้ความเข้าใจแก่คณะกรรมการของบริษัทและผู้บริหาร ในหน้าที่การรายงานการถือหลักทรัพย์ต่อสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ (ก.ล.ต.) ตามมาตรา 59 แห่งพระราชบัญญัติหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ พ.ศ. 2535 รวมทั้งจะแจ้งข่าวสารและข้อกำหนดต่างๆ ของสำนักงาน ก.ล.ต. และตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยให้แก่คณะกรรมการของบริษัท และผู้บริหารตามที่ได้รับแจ้งจากทางหน่วยงานดังกล่าวอย่างสม่ำเสมอ

3. บทบาทของผู้มีส่วนได้เสีย

บริษัทได้ตระหนักถึงสิทธิของผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับบริษัท ทั้งผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายใน ได้แก่ ผู้ถือหุ้น พนักงาน และผู้บริหารของบริษัท หรือ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายนอก ได้แก่ คู่แข่ง คู่ค้า ลูกค้า เป็นต้น โดยบริษัทตระหนักดีว่าการสนับสนุน และรับฟังข้อคิดเห็น ตลอดจนการสร้างสรรค์สัมพันธอันดี กับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกกลุ่มจะเป็นประโยชน์ในการดำเนินงาน และพัฒนาให้ธุรกิจของบริษัทมีการเติบโต และขยายตัวได้ในอนาคต โดยบริษัทจะจัดให้ทุกกลุ่มมีสิทธิได้รับการปฏิบัติอย่างเท่าเทียมกันและเป็นธรรม รวมทั้งปฏิบัติตามข้อกำหนดของกฎหมายและกฎระเบียบต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

- ผู้ถือหุ้น : บริษัทจะเป็นตัวแทนที่ดีของผู้ถือหุ้นในการดำเนินธุรกิจ โดยคำนึงถึงการเจริญเติบโตของมูลค่าบริษัทในระยะยาว รวมทั้งมีระบบการควบคุมและตรวจสอบภายใน

- พนักงาน : บริษัทตระหนักดีว่าพนักงานเป็นหนึ่งในทรัพยากรหลักที่มีความสำคัญในการพัฒนาองค์กรให้มีความเติบโต บริษัทจึงสนับสนุนในการพัฒนาศักยภาพของทรัพยากรบุคคลให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อบริษัท รวมทั้งส่งเสริมการทำงานในลักษณะเป็นทีมเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการทำงาน และจัดให้สภาพแวดล้อมในการทำงานมีความปลอดภัยต่อพนักงาน รวมทั้งปฏิบัติต่อพนักงานทุกคนอย่างเท่าเทียมเป็นธรรม โดยให้ผลตอบแทนที่เหมาะสม
- คู่ค้า : ปฏิบัติต่อคู่ค้าตามกรอบการค้าที่สุจริต โดยยึดหลักการปฏิบัติตามสัญญาเงื่อนไขทางการค้า และคำมั่นที่ให้ไว้กับคู่ค้าอย่างเคร่งครัด
- คู่แข่ง : ปฏิบัติต่อคู่แข่งอย่างมีจรรยาบรรณในเชิงธุรกิจ ตามกรอบกติกาแห่งการแข่งขันที่ดี โดยหลีกเลี่ยงการแข่งขันด้วยวิธีไม่สุจริต
- ลูกค้า : บริษัทมีความมุ่งมั่นที่จะผลิตสินค้าที่มีคุณภาพ และให้บริการที่ดีแก่ลูกค้า โดยทำการค้ากับลูกค้าด้วยความซื่อสัตย์และเป็นธรรม
- สังคม : บริษัทให้ความสำคัญในการดูแลรักษาสภาพแวดล้อมของชุมชนรอบๆ ที่ตั้งสำนักงานของบริษัท ทั้งนี้ บริษัทได้กำหนดแนวทางที่ต้องปฏิบัติเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียแต่ละกลุ่มไว้อย่างชัดเจนใน “จริยธรรมธุรกิจ” พร้อมทั้งเผยแพร่และรณรงค์ให้คณะกรรมการบริษัท ฝ่ายบริหาร ตลอดจนผู้ปฏิบัติงาน ยึดถือเป็นหลักปฏิบัติในการดำเนินงาน และถือเป็นภาระหน้าที่ที่สำคัญของทุกคน

4. การเปิดเผยข้อมูลและความโปร่งใส

บริษัทตระหนักถึงความสำคัญของการเปิดเผยข้อมูลที่มีความถูกต้อง ครบถ้วน และโปร่งใส ทั้งรายงานข้อมูลทางการเงินและข้อมูลทั่วไป ตามหลักเกณฑ์การเปิดเผยข้อมูลและสารสนเทศของสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ และตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย ตลอดจนข้อมูลอื่นที่สำคัญที่มีผลกระทบต่อราคาหลักทรัพย์ของบริษัท ซึ่งมีผลต่อกระบวนการตัดสินใจของผู้ลงทุนและผู้มีส่วนได้เสียของบริษัท

โดยบริษัทจะเผยแพร่ข้อมูลสารสนเทศของบริษัทต่อผู้ถือหุ้น นักลงทุน และสาธารณชนผ่านช่องทางและสื่อการเผยแพร่ข้อมูลต่างๆ ของสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ และตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย รวมถึงเว็บไซต์ของบริษัท คือ www.cpigames.com

9.2 คณะกรรมการชุดย่อย

คณะกรรมการบริษัทประกอบด้วย บุคคลที่มีความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ที่สามารถเอื้อประโยชน์ได้กับบริษัท โดยเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการให้ความเห็นชอบการวางแผนการดำเนินงานและแผนการดำเนินงานตามผลการดำเนินงานเป็นรายไตรมาส อีกทั้งยังให้ความสำคัญกับระบบการควบคุมภายในและการตรวจสอบภายในเพื่อประโยชน์ของบริษัทและผู้ถือหุ้นโดยรวม ทั้งนี้ประกอบด้วยคณะกรรมการย่อยทั้งหมด 3 ชุด ดังนี้

9.2.1 คณะกรรมการบริษัท

ขอบเขตและอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการบริษัท

นอกจากคณะกรรมการบริษัทมีอำนาจและหน้าที่ตามที่กำหนดในข้อบังคับของบริษัทแล้ว ให้คณะกรรมการบริษัทมีอำนาจหน้าที่ตามรายงานการประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 3/2552 เมื่อวันที่ 22 เมษายน 2552 ดังต่อไปนี้

- 1) ดูแลและกำหนดนโยบายที่สำคัญของบริษัท ได้แก่ นโยบายหลักในการดำเนินธุรกิจ นโยบายทางการเงิน นโยบายการระดมทุน นโยบายในการบริหารเงินทุน นโยบายในการบริหารความเสี่ยงของบริษัท

- 2) พิจารณาเกี่ยวกับการลงทุน โดยพิจารณาอนุมัติงบประมาณ โครงการลงทุนของบริษัท และกำกับดูแลดำเนินโครงการให้เป็นไปตามแผนงานที่วางไว้
- 3) ดูแลการดำเนินงานของบริษัท เพื่อให้เป็นไปตามเป้าหมายหรือดีกว่าเป้าหมายที่วางไว้และกำหนดแนวทางแก้ไขกรณีที่มีปัญหาอุปสรรคเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้หรือดีกว่าเป้าหมายที่วางไว้
- 4) จัดให้มีรายงานข้อมูลทั่วไป และข้อมูลทางการเงินของบริษัท เพื่อรายงานต่อผู้ถือหุ้นและผู้มีส่วนได้เสียหรือผู้ลงทุนทั่วไปอย่างถูกต้อง ทันกาลและเป็นไปตามที่กฎหมายกำหนด
- 5) รับทราบรายงานการตรวจสอบที่สำคัญของคณะกรรมการตรวจสอบหรือฝ่ายตรวจสอบภายใน รวมทั้งผู้ตรวจสอบบัญชี และที่ปรึกษาฝ่ายต่าง ๆ ของบริษัท และมีหน้าที่กำหนดแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขกรณีที่พบข้อบกพร่องที่เป็นสาระสำคัญ
- 6) สอบทานความเพียงพอและความเหมาะสมของระบบควบคุมภายในและการบริหารความเสี่ยงของบริษัท
- 7) จัดให้มีกระบวนการสร้างผู้บริหารระดับสูงของบริษัทเพื่อให้มีขึ้นมาทดแทนอย่างต่อเนื่อง (Succession Plan)
- 8) แต่งตั้งกรรมการตรวจสอบ และให้ความเห็นชอบเกี่ยวกับอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการตรวจสอบ
- 9) แต่งตั้งคณะกรรมการบริหารหรือมอบหมายให้กรรมการคนหนึ่งคนใดหรือหลายคนหรือนุคคลอื่นกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่งแทนคณะกรรมการบริษัท ทั้งนี้การมอบอำนาจดังกล่าว ผู้ได้รับมอบอำนาจนั้นต้องไม่มีอำนาจอนุมัติรายการที่บุคคลดังกล่าวหรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง (“บุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง” ให้มีความหมายตามที่กำหนดไว้ในประกาศของคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์) มีส่วนได้เสียหรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ในลักษณะอื่นใดกับบริษัทหรือบริษัทย่อย

เว้นแต่เรื่องต่อไปนี้ จะกระทำได้อีกเมื่อได้รับอนุมัติจากที่ประชุมผู้ถือหุ้นก่อน ทั้งนี้กำหนดให้รายการที่กรรมการหรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง มีส่วนได้เสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์อื่นใดกับบริษัทหรือบริษัทย่อย ให้กรรมการซึ่งมีส่วนได้เสียในเรื่องนั้น ไม่มีสิทธิออกเสียงลงคะแนนในเรื่องนั้น

- เรื่องที่กฎหมายกำหนดให้ต้องได้มติที่ประชุมผู้ถือหุ้น
- การทำรายการที่กรรมการมีส่วนได้เสียและอยู่ในข่ายที่กฎหมาย สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์หรือข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ระบุให้ต้องได้รับอนุมัติจากที่ประชุมผู้ถือหุ้น
- นอกจากนั้นในกรณีดังต่อไปนี้จะต้องได้รับความเห็นชอบจากที่ประชุมคณะกรรมการและที่ประชุมผู้ถือหุ้นด้วยคะแนนเสียงไม่น้อยกว่า 3 ใน 4 ของจำนวนเสียงทั้งหมดของผู้ถือหุ้นที่เข้าประชุมและมีสิทธิออกเสียงลงคะแนน
 - การขายหรือโอนกิจการของบริษัททั้งหมดหรือบางส่วนที่สำคัญให้แก่บุคคลอื่น
 - การรับซื้อหรือรับโอนกิจการของบริษัทมหาชนอื่นหรือบริษัทเอกชนมาเป็นของบริษัท
 - การทำ แก้วไข หรือเลิกสัญญา เกี่ยวกับการให้เข้ากิจการของบริษัททั้งหมดหรือบางส่วนที่สำคัญ การมอบหมายให้บุคคลอื่นเข้าจัดการธุรกิจของบริษัท หรือการรวมกิจการกับบุคคลอื่น โดยมีวัตถุประสงค์จะแบ่งกำไรขาดทุนกัน
 - การออกหุ้นใหม่เพื่อชำระแก่เจ้าหนี้ของบริษัท ตามโครงการแปลงหนี้เป็นทุน
 - การลดทุนจดทะเบียนของบริษัท โดยการลดจำนวนหุ้น หรือลดมูลค่าหุ้น
 - การเพิ่มทุน การลดทุน การออกหุ้นกู้ การควบหรือเลิกบริษัท

- เรื่องอื่นใดตามที่กฎหมายกำหนด

9.2.2 คณะกรรมการตรวจสอบ

ขอบเขตอำนาจหน้าที่และความรับผิดชอบของคณะกรรมการตรวจสอบ

ตามรายงานการประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 3/2552 เมื่อวันที่ 22 เมษายน 2552 ได้มีการกำหนดขอบเขตอำนาจหน้าที่และความรับผิดชอบของคณะกรรมการตรวจสอบดังต่อไปนี้

1. สอบทานให้บริษัทมีการรายงานทางการเงินอย่างถูกต้อง และเปิดเผยอย่างเพียงพอ โดยการประสานงานกับผู้สอบบัญชีภายนอกและผู้บริหารที่รับผิดชอบจัดทำรายงานทางการเงิน ทั้งรายไตรมาสและประจำปี คณะกรรมการตรวจสอบอาจเสนอแนะให้ผู้สอบบัญชีสอบทานหรือตรวจสอบรายการใดๆ ที่เห็นว่าจำเป็น และเป็นเรื่องสำคัญในระหว่างการตรวจสอบบัญชีของบริษัทก็ได้
2. สอบทานให้บริษัทมีระบบการควบคุมภายในและการตรวจสอบภายในที่มีความเหมาะสมและมีประสิทธิผล และพิจารณาความเป็นอิสระของหน่วยงานตรวจสอบภายใน ตลอดจนให้ความเห็นชอบในการพิจารณาแต่งตั้ง โยกย้าย เลิกจ้างหัวหน้าหน่วยงานตรวจสอบภายใน
3. สอบทานการปฏิบัติงานของบริษัทให้เป็นไปตามกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัท
4. พิจารณาคัดเลือกและเสนอแต่งตั้ง บุคคลซึ่งมีความเป็นอิสระเพื่อทำหน้าที่เป็นผู้สอบบัญชีของบริษัทและเสนอคำตอบแทนของผู้สอบบัญชี รวมทั้งเข้าร่วมประชุมกับผู้สอบบัญชีโดยไม่มีฝ่ายจัดการเข้าร่วมประชุมด้วยอย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง
5. พิจารณารายการเกี่ยวโยงหรือรายการที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ให้เป็นไปตามกฎหมายและข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ ทั้งนี้เพื่อให้มั่นใจว่ารายการดังกล่าวมีความสมเหตุสมผลและเป็นประโยชน์สูงสุดต่อบริษัท
6. จัดทำรายงานกิจกรรมของคณะกรรมการตรวจสอบ โดยเปิดเผยไว้ในรายงานประจำปีของบริษัท ซึ่งรายงานดังกล่าวลงนามโดยประธานกรรมการตรวจสอบและต้องประกอบด้วยข้อมูลอย่างน้อยดังต่อไปนี้
 - ความเห็นเกี่ยวกับความถูกต้องครบถ้วน เป็นที่เชื่อถือได้ของรายงานทางการเงินของบริษัท
 - ความเห็นเกี่ยวกับความเพียงพอของระบบการควบคุมภายในของบริษัท
 - ความเห็นเกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์หรือกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัท
 - ความเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของผู้สอบบัญชี
 - ความเห็นเกี่ยวกับรายการที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์
 - จำนวนการประชุมคณะกรรมการตรวจสอบ และการเข้าร่วมประชุมของกรรมการตรวจสอบแต่ละท่าน
 - ความเห็นหรือข้อสังเกตโดยรวมที่คณะกรรมการตรวจสอบได้รับจากการปฏิบัติหน้าที่ตามกฎหมาย
 - รายการอื่นที่เห็นว่าผู้ถือหุ้นและผู้ลงทุนทั่วไปควรทราบ ภายใต้ขอบเขต หน้าที่ และความรับผิดชอบที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัท

ปฏิบัติงานอื่นใดตามที่คณะกรรมการบริษัทมอบหมายด้วยความเห็นชอบของคณะกรรมการตรวจสอบ เช่น ทบทวนนโยบายการบริหารทางการเงิน และบริหารความเสี่ยง ทบทวนการปฏิบัติตามจรรยาบรรณทางธุรกิจของผู้บริหาร

ทบทวนร่วมกับผู้บริหารของบริษัทในรายงานที่สำคัญ ๆ ที่ต้องเสนอต่อสาธารณชนตามที่กฎหมายกำหนด ได้แก่ บท
รายงานและวิเคราะห์ของฝ่ายบริหาร เป็นต้น เพื่อให้การปฏิบัติหน้าที่ของ

7. คณะกรรมการตรวจสอบมีประสิทธิภาพที่ดี คณะกรรมการตรวจสอบอาจแสวงหาความเห็นที่เป็นอิสระ
จากที่ปรึกษาทางวิชาชีพอื่นใดเมื่อเห็นว่าจำเป็นก็ได้ ทั้งนี้ด้วยค่าใช้จ่ายของบริษัท โดยผู้ที่เข้ามาดำรง
ตำแหน่งกรรมการตรวจสอบของบริษัท จะต้องเป็นกรรมการอิสระ ซึ่งบริษัททำการสรรหาโดยพิจารณา
คุณสมบัติ ให้สอดคล้องกับคุณสมบัติ ของกรรมการอิสระและกรรมการตรวจสอบที่สำนักงาน กสท. และ
ตลาดหลักทรัพย์กำหนดไว้ดังนี้

• คุณสมบัติของกรรมการตรวจสอบ

1) ต้องเป็นกรรมการอิสระที่มีคุณสมบัติดังนี้

- ก. ถือหุ้นไม่เกินร้อยละหนึ่งของจำนวนหุ้นที่มีสิทธิออกเสียงทั้งหมดของบริษัท บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย
บริษัทร่วม หรือนิติบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง ทั้งนี้ ให้นับรวมการถือหุ้นของผู้ที่เกี่ยวข้องของ
กรรมการอิสระรายนั้นๆด้วย
- ข. ไม่เป็นหรือเคยเป็นกรรมการที่มีส่วนร่วมบริหารงาน ลูกจ้าง พนักงาน ที่ปรึกษาที่ได้รับเงินเดือน
ประจำ หรือผู้มีอำนาจควบคุมของบริษัท บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม หรือบริษัทย่อยลำดับ
เดียวกัน หรือนิติบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง เว้นแต่จะได้ออกจากการมีลักษณะดังกล่าวมาแล้วไม่น้อย
กว่าสองปีก่อนวันที่ยื่นขออนุญาตต่อสำนักงาน
- ค. ไม่เป็นบุคคลที่มีความสัมพันธ์ทางสายโลหิต หรือ โดยการจดทะเบียนตามกฎหมาย ในลักษณะที่
เป็น บิดามารดา คู่สมรส พี่น้อง และบุตร รวมทั้งคู่สมรสของบุตร ของผู้บริหาร ผู้ถือหุ้นรายใหญ่ ผู้มี
อำนาจควบคุม หรือบุคคลที่จะได้รับการเสนอชื่อเป็นผู้บริหารหรือผู้มีอำนาจควบคุมของบริษัท หรือ
บริษัทย่อย
- ง. ไม่มีหรือเคยมีความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับบริษัท บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม หรือนิติบุคคลที่
อาจมีความขัดแย้ง ในลักษณะที่อาจขัดขวางการใช้วิจารณญาณอย่างอิสระของตน รวมทั้งไม่เป็น
หรือเคยเป็นผู้ถือหุ้นรายใหญ่ กรรมการซึ่งไม่ใช่กรรมการอิสระ หรือผู้บริหาร ของผู้มีความสัมพันธ์
ทางธุรกิจกับบริษัท บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม หรือนิติบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง เว้นแต่ได้
พ้นจากการมีลักษณะดังกล่าวมาแล้วไม่น้อยกว่าสองปี ก่อนวันที่ยื่นขออนุญาตต่อสำนักงาน

ความสัมพันธ์ทางธุรกิจตามวรรคหนึ่ง รวมถึงการทำรายการทางการค้าที่กระทำเป็นปกติ
เพื่อประกอบกิจการ การเช่าหรือให้เช่าอสังหาริมทรัพย์ รายการเกี่ยวกับสินทรัพย์หรือบริการ หรือ
การให้หรือรับความช่วยเหลือทางการเงิน ด้วยการรับหรือให้กู้ยืม ค้ำประกัน การให้สินทรัพย์เป็น
หลักประกันหนี้สิน รวมถึงพฤติกรรมอื่นที่นองเดียวกัน ซึ่งเป็นผลให้บริษัทหรือคู่สัญญามีภาระ
หนี้ที่ต้องชำระต่ออีกฝ่ายหนึ่ง ตั้งแต่ร้อยละสามของสินทรัพย์ที่มีตัวตนสุทธิของบริษัทหรือตั้งแต่
ยี่สิบล้านบาทขึ้นไป แล้วแต่จำนวนใดจะต่ำกว่า ทั้งนี้ การคำนวณภาระหนี้ดังกล่าวให้เป็นไปตาม
วิธีการคำนวณมูลค่าของรายการที่เกี่ยวข้องกันตามประกาศคณะกรรมการตลาดหลักทรัพย์แห่ง
ประเทศไทยว่าด้วยการเปิดเผยข้อมูลและการปฏิบัติการของบริษัทจดทะเบียนในรายการที่เกี่ยวข้อง
กัน โดยอนุโลมแต่ในการพิจารณาภาระหนี้ดังกล่าว ให้นับรวมภาระหนี้ที่เกิดขึ้นในระหว่างหนึ่งปี
ก่อนวันที่มีความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับบุคคลเดียวกัน

ไม่เป็นหรือเคยเป็นผู้สอบบัญชีของบริษัท บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม หรือนิติบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง และไม่เป็นผู้ถือหุ้นรายใหญ่ กรรมการซึ่งไม่ใช่กรรมการอิสระ ผู้บริหาร หรือหุ้นส่วนผู้จัดการของสำนักงานสอบบัญชี ซึ่งมีผู้สอบบัญชีของบริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม หรือนิติ

- จ. บุคคลที่อาจมีความขัดแย้งสังกัดอยู่ เว้นแต่จะได้พ้นจากการมีลักษณะดังกล่าวมาแล้วไม่น้อยกว่าสองปีก่อนวันที่ยื่นคำขออนุญาตต่อสำนักงาน
- ฉ. ไม่เป็นหรือเคยเป็นผู้ให้บริการทางวิชาชีพใดๆ ซึ่งรวมถึงการให้บริการเป็นที่ปรึกษากฎหมายหรือที่ปรึกษาทางการเงิน ซึ่งได้รับค่าบริการเกินกว่าสองล้านบาทต่อปีจาก บริษัท บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม หรือนิติบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง ทั้งนี้ ในกรณีที่ผู้ให้บริการทางวิชาชีพเป็นนิติบุคคลให้รวมถึงการเป็นผู้ถือหุ้นรายใหญ่ กรรมการซึ่งไม่ใช่กรรมการอิสระ ผู้บริหาร หรือหุ้นส่วนผู้จัดการของผู้ให้บริการทางวิชาชีพนั้นด้วย เว้นแต่จะได้พ้นจากการมีลักษณะดังกล่าวมาแล้วไม่น้อยกว่าสองปีก่อนวันที่ยื่นคำขออนุญาตต่อสำนักงาน
- ช. ไม่เป็นกรรมการที่ได้รับการแต่งตั้งขึ้นเพื่อเป็นตัวแทนของกรรมการของบริษัท ผู้ถือหุ้นรายใหญ่ หรือผู้ถือหุ้นซึ่งเป็นผู้ที่เกี่ยวข้องกับผู้ถือหุ้นรายใหญ่ของบริษัท
- ซ. ไม่ประกอบกิจการที่มีสภาพอย่างเดียวกันและเป็นการแข่งขันที่มีนัยกับกิจการของผู้ขออนุญาตหรือบริษัทย่อย หรือไม่เป็นหุ้นส่วนที่มีนัยในห้างหุ้นส่วน หรือเป็นกรรมการที่มีส่วนร่วมบริหารงาน ลูกจ้าง พนักงาน ที่ปรึกษาที่รับเงินเดือนประจำ หรือถือหุ้นเกินร้อยละหนึ่งของจำนวนหุ้นที่มีสิทธิออกเสียงทั้งหมดของบริษัทอื่น ซึ่งประกอบกิจการที่มีสภาพอย่างเดียวกันและเป็นการแข่งขันที่มีนัยกับกิจการของผู้ขออนุญาตหรือบริษัทย่อย
- ฅ. ไม่มีลักษณะอื่นใดที่ทำให้ไม่สามารถให้ความเห็นอย่างเป็นอิสระเกี่ยวกับการดำเนินงานของบริษัท
- ญ. ไม่เป็นกรรมการที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัทให้ตัดสินใจในการดำเนินงานของบริษัท บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม บริษัทย่อยลำดับเดียวกัน หรือนิติบุคคลที่อาจมีความขัดแย้งและไม่เป็นกรรมการของบริษัทจดทะเบียนที่เป็นบริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม บริษัทย่อยในลำดับเดียวกัน

ภายหลังได้รับการแต่งตั้งให้เป็นกรรมการอิสระที่มีลักษณะเป็นไปตามวรรคหนึ่ง (ก) ถึง (ฅ) แล้ว กรรมการอิสระอาจได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการ ให้ตัดสินใจในการดำเนินกิจการของบริษัท บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม บริษัทย่อยลำดับเดียวกัน หรือนิติบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง โดยมีการตัดสินใจในรูปแบบขององค์คณะ (Collective decision) ได้

- 2) ไม่เป็นกรรมการที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการ ให้ตัดสินใจในการดำเนินกิจการของบริษัท บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม บริษัทย่อยลำดับเดียวกัน หรือนิติบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง
- 3) ไม่เป็นกรรมการของบริษัทใหญ่ บริษัทย่อย หรือบริษัทย่อยลำดับเดียวกัน เฉพาะที่เป็นบริษัทจดทะเบียน
- 4) มีความรู้ และประสบการณ์เพียงพอที่จะสามารถทำหน้าที่ในฐานะกรรมการตรวจสอบ ทั้งนี้ ต้องมีกรรมการตรวจสอบอย่างน้อยหนึ่งคนที่มีความรู้และประสบการณ์เพียงพอที่จะสามารถทำหน้าที่ในการสอบทานความน่าเชื่อถือของงบการเงินได้

9.2.3 คณะกรรมการบริหาร

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการบริหาร

ตามรายงานการประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 5/2552 เมื่อวันที่ 23 กรกฎาคม 2552 ได้มีการกำหนดขอบเขตอำนาจหน้าที่และความรับผิดชอบของคณะกรรมการบริหารดังต่อไปนี้

- 1) กำหนดนโยบาย ทิศทาง กลยุทธ์ และโครงสร้างการบริหารงานหลักในการดำเนินธุรกิจของบริษัทที่กำหนดให้สอดคล้องและสนับสนุนต่อสภาพเศรษฐกิจและการแข่งขันที่ได้กำหนดและแถลงไว้ต่อผู้ถือหุ้นเพื่อเสนอให้คณะกรรมการบริษัทเห็นชอบ
- 2) กำหนดแผนธุรกิจ งบประมาณ และหลักในการดำเนินธุรกิจให้สอดคล้องกับเป้าหมายที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัท และให้มีอำนาจควบคุมดูแลการดำเนินธุรกิจการบริหารต่างๆ ของบริษัท ให้เป็นไปตามนโยบายธุรกิจ แผนธุรกิจและกลยุทธ์ทางธุรกิจที่คณะกรรมการบริษัทได้อนุมัติแล้วภายใต้กฎหมาย เงื่อนไขกฎระเบียบ และข้อบังคับบริษัท ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ เอื้อต่อสภาพการดำเนินธุรกิจ
- 3) กำหนดโครงสร้างองค์กรและการบริหาร โดยให้ครอบคลุมถึงนโยบายอัตราค่าตอบแทนและสวัสดิการ โครงสร้างเงินเดือนของบริษัท และภาพรวมในการคัดเลือก การฝึกอบรม การว่าจ้าง การแต่งตั้ง การโยกย้าย การเลิกจ้างพนักงานของบริษัท
- 4) มีอำนาจอนุมัติการดำเนินงานเพื่อธุรกรรมตามปกติของบริษัทฯ เช่นการจัดซื้อสินค้า การจัดซื้อสินทรัพย์ การลงทุนในสินทรัพย์ ภายในวงเงินสำหรับแต่ละสัญญาซึ่งมากกว่า 4 ล้านบาท แต่ไม่เกิน 8 ล้านบาท
- 5) ตรวจสอบ ติดตามผลการดำเนินงานของบริษัทฯ ที่กำหนด ให้เป็นไปตามแผนธุรกิจที่ได้รับอนุมัติไว้
- 6) ดำเนินการจัดทำธุรกรรมทางการเงินกับสถาบันการเงินในการเปิดบัญชี กู้ยืม จำน่า จำนอง ค้ำประกัน และการอื่น รวมถึงการซื้อขายและจดทะเบียนกรรมสิทธิ์ที่ดินใด ๆ ตามวัตถุประสงค์ เพื่อดำเนินงานตามปกติตามที่เห็นสมควรภายในวงเงินไม่เกิน 10 ล้านบาท
- 7) พิจารณาผลกำไรขาดทุนของบริษัทฯ และเสนอจ่ายเงินปันผลระหว่างกาลหรือเงินปันผลประจำปี เพื่อเสนอต่อคณะกรรมการบริษัท
- 8) มีอำนาจในการมอบอำนาจให้บุคคลหนึ่งหรือหลายบุคคลมีอำนาจกระทำการใดๆ แทนคณะกรรมการบริหาร ตามเห็นสมควรภายใต้การควบคุมของคณะกรรมการบริหาร และภายในระยะเวลาที่คณะกรรมการบริหารเห็นสมควร และคณะกรรมการบริหารอาจยกเลิก เพิกถอน เปลี่ยนแปลงหรือแก้ไขอำนาจนั้นๆ ได้
- 9) ดำเนินการอื่นๆ ตามที่คณะกรรมการบริษัทมอบหมายเป็นคราวๆ ไป

ทั้งนี้การมอบอำนาจดังกล่าวข้างต้นให้แก่คณะกรรมการบริหารนั้น จะไม่รวมถึงการมอบอำนาจในการอนุมัติรายการใดที่ดินหรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้งมีส่วนได้เสียหรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์อื่นใด (ตามข้อบังคับของบริษัทฯและตามที่สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์กำหนด) กับบริษัทหรือบริษัทย่อย ซึ่งการอนุมัติรายการดังกล่าวจะต้องนำเสนอต่อคณะกรรมการบริษัท เพื่อให้คณะกรรมการบริษัทพิจารณาต่อไป โดยกรรมการบริหารท่านนั้นและบุคคลที่อาจมีความขัดแย้งจะไม่มีสิทธิออกเสียงลงคะแนนในการประชุมคณะกรรมการบริษัทในเรื่องดังกล่าว

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

ตามรายงานการประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 3/2552 เมื่อวันที่ 22 เมษายน 2552 ได้มีการกำหนดขอบเขตอำนาจหน้าที่และความรับผิดชอบของประธานเจ้าหน้าที่บริหารดังต่อไปนี้

1. ควบคุมดูแลการดำเนินงานและ/หรือบริหารงานทั่วไปของบริษัทและบริษัทย่อย
2. ดำเนินการหรือปฏิบัติงานให้เป็นไปตามนโยบาย แผนงาน และงบประมาณที่ได้อนุมัติจากคณะกรรมการบริษัท
3. มีอำนาจอนุมัติ และมอบอำนาจช่วงอนุมัติเบิกจ่ายเพื่อการอนุมัติการซื้อขายสินค้าอันเป็นปกติธุระของบริษัทในวงเงินไม่เกิน 4 ล้านบาท หากเกินจำนวนที่สามารถอนุมัติให้นำเสนอเพื่อขออนุมัติต่อที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท
4. มีอำนาจออกคำสั่ง ระเบียบ ประกาศ บัญชี เพื่อให้การปฏิบัติงานเป็นไปตามนโยบาย และผลประโยชน์ของบริษัท และเพื่อรักษาระเบียบวินัยการทำงานภายในองค์กร
5. มีอำนาจกระทำการและแสดงตนเป็นตัวแทนของบริษัทต่อบุคคลภายนอกในกิจการที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ต่อบริษัท
6. อนุมัติการแต่งตั้งที่ปรึกษาด้านต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการดำเนินงานของบริษัทและบริษัทย่อย
7. เป็นผู้รับมอบอำนาจของบริษัทในการบริหารกิจการของบริษัทให้เป็นตามวัตถุประสงค์ ข้อบังคับ นโยบาย ระเบียบ ข้อกำหนด คำสั่ง มติที่ประชุมผู้ถือหุ้นและ/หรือมติที่ประชุมคณะกรรมการบริษัททุกประการ

ทั้งนี้การมอบอำนาจให้แก่ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร ตลอดจนการมอบอำนาจแก่บุคคลอื่นที่ประธานเจ้าหน้าที่บริหารเห็นควร จะไม่รวมถึงอำนาจและ/หรือการมอบอำนาจในการอนุมัติรายการใดที่ตนหรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้งมีส่วนได้เสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์อื่นใด (ตามข้อบังคับของบริษัทและตามที่สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์กำหนด) กับบริษัทหรือบริษัทย่อย ซึ่งการอนุมัติรายการในลักษณะดังกล่าวจะต้องเสนอต่อที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท และ/หรือที่ประชุมผู้ถือหุ้น เพื่อพิจารณาและอนุมัติรายการดังกล่าวตามข้อบังคับของบริษัท หรือกฎหมายที่เกี่ยวข้องกำหนด เว้นแต่เป็นการอนุมัติรายการที่เป็นลักษณะการดำเนินธุรกรรมการค้าปกติทั่วไปของบริษัทที่เป็นไปตามนโยบายและหลักเกณฑ์ที่คณะกรรมการบริษัทได้พิจารณาอนุมัติไว้

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของกรรมการผู้จัดการ

ตามรายงานการประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 3/2552 เมื่อวันที่ 22 เมษายน 2552 ได้มีการกำหนดขอบเขตอำนาจหน้าที่และความรับผิดชอบของกรรมการผู้จัดการ ดังต่อไปนี้

1. ควบคุมดูแลการดำเนินงานและ/หรือบริหารงานทั่วไปของบริษัท
2. ดำเนินการหรือปฏิบัติงานให้เป็นไปตามนโยบาย แผนงาน และงบประมาณที่ได้อนุมัติจากคณะกรรมการบริษัท
3. มีอำนาจอนุมัติ และมอบอำนาจช่วงอนุมัติเบิกจ่ายเพื่อการซื้อขายสินค้าอันเป็นปกติธุระของบริษัทในวงเงินไม่เกิน 1 ล้านบาท หากเกินจำนวนที่สามารถอนุมัติให้นำเสนอเพื่อขออนุมัติต่อประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

4. มีอำนาจออกคำสั่ง ระเบียบ ประกาศ บันทึก เพื่อให้การปฏิบัติงานเป็นไปตามนโยบาย และผลประโยชน์ของบริษัท และเพื่อรักษาระเบียบวินัยการทำงานภายในองค์กร
5. มีอำนาจกระทำการและแสดงตนเป็นตัวแทนของบริษัท ต่อบุคคลภายนอกในกิจการที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ต่อบริษัท
6. อนุมัติการแต่งตั้งที่ปรึกษาด้านต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการดำเนินงานของบริษัท
7. เป็นผู้รับมอบอำนาจของบริษัทในการบริหารกิจการของบริษัทให้เป็นตามวัตถุประสงค์ ข้อบังคับ นโยบาย ระเบียบ ข้อกำหนด คำสั่ง มติที่ประชุมผู้ถือหุ้นและ/หรือมติที่ประชุมคณะกรรมการบริษัททุกประการ

ทั้งนี้การมอบอำนาจให้แก่กรรมการผู้จัดการ ตลอดจนการมอบอำนาจแก่บุคคลอื่นที่กรรมการผู้จัดการเห็นควร จะไม่รวมถึงอำนาจและ/หรือการมอบอำนาจในการอนุมัติรายการใดที่ตนหรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง มีส่วนได้เสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์อื่นใด (ตามข้อบังคับของบริษัทและตามที่สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์กำหนด) กับบริษัทหรือบริษัทย่อย ซึ่งการอนุมัติรายการในลักษณะดังกล่าวจะต้องเสนอ ต่อที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท และ/หรือที่ประชุมผู้ถือหุ้น เพื่อพิจารณาและอนุมัติรายการดังกล่าวตามข้อบังคับของ บริษัท หรือกฎหมายที่เกี่ยวข้องกำหนด เว้นแต่เป็นการอนุมัติรายการที่เป็นลักษณะการดำเนินธุรกรรมการค้าปกติทั่วไป ของบริษัทที่เป็นไปตามนโยบายและหลักเกณฑ์ที่คณะกรรมการบริษัทได้พิจารณาอนุมัติไว้

9.3 การสรรหาและแต่งตั้งกรรมการและผู้บริหารระดับสูงสุด

• การสรรหากรรมการบริษัท

การคัดเลือกบุคคลที่จะดำรงตำแหน่งกรรมการของบริษัท แม้ปัจจุบันยังไม่ได้มีการแต่งตั้งคณะกรรมการสรรหา (Nominating Committee) แต่คณะกรรมการบริษัทจะพิจารณาคัดเลือกกรรมการ โดยใช้หลักเกณฑ์และวิธีการสรรหา โดยคณะกรรมการบริษัทจะเป็นผู้พิจารณาคัดเลือกตามเกณฑ์คุณสมบัติตามมาตรา 68 แห่งพระราชบัญญัติ บริษัทมหาชนจำกัด พ.ศ. 2535 และตามประกาศคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ที่เกี่ยวข้อง นอกจากนี้ยังเน้นถึงประสบการณ์ ความรู้ และความสามารถ จากนั้นจึงนำรายชื่อเสนอที่ประชุมผู้ถือหุ้นเพื่อพิจารณาแต่งตั้ง

ในการเลือกตั้งคณะกรรมการบริษัท ที่ประชุมผู้ถือหุ้นเป็นผู้แต่งตั้ง โดยใช้เสียงข้างมากตามหลักเกณฑ์และวิธีการ ดังต่อไปนี้

1. ผู้ถือหุ้นคนหนึ่งมีคะแนนเสียงเท่ากับจำนวนหุ้นที่ตนถือ
2. ผู้ถือหุ้นแต่ละคนจะใช้คะแนนเสียงที่มีอยู่ทั้งหมดตามที่ตนมี เลือกตั้งบุคคลเดียวหรือหลายคนเป็น กรรมการก็ได้ ในกรณีที่เลือกตั้งบุคคลหลายคนเป็นกรรมการจะแบ่งคะแนนเสียงให้แก่ผู้ใดมากที่สุดเพียงใดก็ได้
3. บุคคลซึ่งได้รับคะแนนเสียงสูงสุดตามลำดับลงมา เป็นผู้ได้รับการเลือกตั้งเป็นกรรมการเท่าจำนวน กรรมการที่จะพึงมีหรือจะพึงเลือกตั้งในครั้งนั้น ในกรณีที่บุคคลซึ่งได้รับการเลือกตั้งในลำดับถัดลงมา มีคะแนนเสียงเท่ากัน เกินจำนวนที่จะพึงมีหรือจะพึงเลือกตั้งในครั้งนั้น ให้ผู้เป็นประธานเป็นผู้ออกเสียงชี้ขาด

- การสรรหากรรมการตรวจสอบ/กรรมการอิสระ

คณะกรรมการบริษัทหรือที่ประชุมผู้ถือหุ้นสามัญประจำปีของบริษัทเป็นผู้มีอำนาจแต่งตั้งคณะกรรมการตรวจสอบ ขึ้น ซึ่งกำหนดให้มีจำนวนไม่น้อยกว่า 3 คน แต่ไม่เกิน 5 คน โดยคัดเลือกจากคณะกรรมการบริษัท และผู้ที่ได้รับคัดเลือกเป็นคณะกรรมการตรวจสอบ 1 คน ต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ด้านบัญชีหรือการเงิน เมื่อกรรมการตรวจสอบว่างลงจนมีจำนวนต่ำกว่า 3 คน ให้คณะกรรมการบริษัทหรือที่ประชุมผู้ถือหุ้นแต่งตั้งให้ครบจำนวนภายในระยะเวลาไม่เกินกว่า 3 เดือนนับจากวันที่คณะกรรมการตรวจสอบมีจำนวนน้อยกว่า 3 คน

9.4 การกำกับดูแลการดำเนินงานของบริษัทย่อยและบริษัทร่วม

คณะกรรมการบริษัทได้กำหนดนโยบายเกี่ยวกับการกำกับดูแลกิจการเป็นลายลักษณ์อักษร โดยนโยบายดังกล่าวได้รับความเห็นชอบจากที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทครั้งที่ 4/2552 เมื่อวันที่ 12 พฤษภาคม 2552

โดยบริษัทได้ตระหนักถึงความสำคัญของนโยบายกำกับดูแลกิจการเนื่องจากเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินธุรกิจของบริษัทและจะส่งเสริมให้บริษัทมีความมั่นคงและเจริญเติบโตได้อย่างยั่งยืนในระยะยาว สำหรับการกำหนดแนวทางในการดำเนินงานนั้น ทั้งนี้ คณะกรรมการจะจัดให้มีการทบทวนนโยบายและการปฏิบัติตามนโยบายดังกล่าวเป็นประจำ นอกจากนี้ ภายหลังจากที่หุ้นสามัญของบริษัท เข้าจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์ได้แล้ว บริษัทจะถือปฏิบัติตามกฎและข้อบังคับต่างๆ ตามที่สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ และตลาดหลักทรัพย์กำหนด

9.5 การดูแลเรื่องการใช้ข้อมูลภายใน

บริษัทมีนโยบายและวิธีการในการดูแลผู้บริหาร และพนักงานในการนำข้อมูลภายในของบริษัทไปใช้เพื่อประโยชน์ส่วนตน รวมทั้งเพื่อการซื้อขายหลักทรัพย์ในระหว่างที่หลักทรัพย์ของบริษัทเป็นหลักทรัพย์จดทะเบียน ดังนี้

- ให้ความรู้แก่กรรมการรวมทั้งผู้บริหารฝ่ายต่างๆ เกี่ยวกับหน้าที่ที่ต้องรายงานการถือครองหลักทรัพย์ของตน กลุ่มรส และบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ ต่อ สำนักงาน กสท. และตลาดหลักทรัพย์ตาม มาตรา 59 และบทกำหนดโทษ ตามมาตรา 275 แห่งพระราชบัญญัติหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ พ.ศ. 2535
- บริษัทกำหนดให้ผู้บริหารรายงานการเปลี่ยนแปลงการถือครองหลักทรัพย์ต่อสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ตามมาตรา 59 แห่งพระราชบัญญัติหลักทรัพย์ และตลาดหลักทรัพย์ พ.ศ. 2535 และจัดส่งสำเนารายงานนี้ให้แก่บริษัทในวันเดียวกับวันที่ส่งรายงานต่อสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์
- บริษัทกำหนดมิให้คณะกรรมการ ผู้บริหาร หรือผู้ปฏิบัติงานที่ได้รับทราบข้อมูลภายในเปิดเผยข้อมูลภายในต่อบุคคลภายนอก หรือบุคคลที่ไม่มีหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง และควรระงับการซื้อขายหุ้นของบริษัทในช่วงเวลา ก่อนที่จะเผยแพร่ทางการเงิน หรือเผยแพร่สถานะของบริษัท รวมถึงข้อมูลสำคัญอื่นๆ และควรรอคอยอย่างน้อย 24 ชั่วโมงภายหลังการเปิดเผยข้อมูลให้แก่สาธารณชนแล้ว ก่อนที่จะซื้อขายหุ้นของบริษัท

นอกจากนี้ บริษัทได้กำหนดโทษทางวินัยสำหรับผู้แสวงหาผลประโยชน์จากการนำข้อมูลภายในบริษัทไปใช้ หรือนำไปเปิดเผยจนอาจทำให้บริษัทได้รับความเสียหาย โดยพิจารณาลงโทษตามควรแก่กรณี ได้แก่ การตัดเงินเดือนด้วยวาจา การตัดเงินเดือนเป็นต้นทางหรือ การพักงาน การลดเงินเดือน การเลิกจ้างพนักงานเป็นพนักงานด้วยเหตุไล่ออก ปลดออกหรือให้ออกแล้วแต่กรณี เป็นต้น

9.6 ค่าตอบแทนของผู้สอบบัญชี

(1) ค่าตอบแทนจากการสอบบัญชีค่าตอบแทนจากการสอบบัญชี (สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2556)

กลุ่มบริษัทจ่ายค่าตอบแทนการสอบบัญชีให้แก่ สำนักงาน เอ. เอ็ม. ที. แอสโซซิเอท ซึ่งเป็นสำนักงานสอบบัญชีที่ผู้สอบบัญชีของกลุ่มบริษัทสังกัดในรอบปีบัญชีที่ผ่านมา เป็นจำนวนเงินรวม 1,000,000 บาท

บริษัท	รายละเอียดค่าตอบแทน	ปี 2556
บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน)	ค่าสอบบัญชีสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม และค่าสอบทานงบการเงิน 3 ไตรมาส	700,000
บริษัท แพลนเน็ต จี จำกัด	ค่าสอบบัญชีสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม	50,000
บริษัท บลู วิลล์ สตูดิโอ จำกัด	ค่าสอบบัญชีสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม	50,000
บริษัท อินฟอร์เมติกส์ พลัส จำกัด	ค่าสอบบัญชีสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม	200,000
รวมตอบแทนผู้สอบบัญชีประจำปี(บาท)		1,000,000

(2) ค่าบริการอื่น

-ไม่มี-

9.7 การปฏิบัติตามหลักการกำกับดูแลกิจการที่ดีในเรื่องอื่นๆ

บริษัทมีนโยบายนำหลักการ การปฏิบัติตามข้อพึงปฏิบัติที่ดี ใช้เป็นแนวทางในการดำเนินงานของบริษัท เพื่อประโยชน์ต่อการดำเนินธุรกิจของบริษัท และเพื่อเป็นการเสริมสร้างความโปร่งใสในการดำเนินงาน ตลอดจนเพื่อเพิ่มความมีประสิทธิภาพของฝ่ายบริหารจัดการ อันจะทำให้เกิดความเชื่อมั่นขึ้นในกลุ่มผู้ถือหุ้น ผู้ลงทุนและผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย ซึ่งหลักการกำกับดูแลกิจการที่ดีของบริษัท

10. ความรับผิดชอบต่อสังคม

บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย มีนโยบายดำเนินธุรกิจด้วยความรับผิดชอบต่อสังคม(Corporate Social Responsibility; CSR) ด้วยความตระหนักและให้ความสำคัญในการสนับสนุนการดำเนินกิจกรรมเพื่อสังคม รวมทั้งมีเจตนารมณ์ที่จะทำงานร่วมกับผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง โดยมุ่งสร้างและสืบสานความสัมพันธ์อันดีที่เกิดจากการยอมรับและไว้วางใจซึ่งกันและกัน คำนึงถึงผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้นกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เช่น ผู้ถือหุ้น พนักงานลูกค้า และประเทศชาติ พร้อมทั้งสร้างทัศนคติและวัฒนธรรมองค์กรเพื่อให้พนักงานมีความรับผิดชอบต่อสังคมที่อยู่ร่วมกัน โดยกำหนดนโยบายให้มีหลักการกำหนดไว้เพื่อเป็นแนวปฏิบัติร่วมกัน รวมถึงการบริหารจัดการตามหลักการกำกับดูแลกิจการที่ดีอันเป็นสากลและเป็นประโยชน์ต่อสังคมไทย ทั้งนี้เพื่อให้บรรลุเป้าหมายอันเป็นคุณค่าพื้นฐานขององค์กรชั้นนำ

ด้วยตระหนักถึงความรับผิดชอบต่อส่วนรวม ในระหว่างปี 2554-2556 บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด(มหาชน) และบริษัทย่อยได้ร่วมกิจกรรมกับส่วนรวมดังนี้

เมื่อวันที่ 24 พฤศจิกายน 2554 สถาบันเสริมทักษะและความรู้ภาษาอังกฤษ จีเนียส แพลนเน็ต ร่วมกับ บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน) ลงพื้นที่แจกถุงยังชีพและเลี้ยงอาหารกลางวัน รวมถึงอาสาสมัครเป็นจิตอาสาแพ็คถุงยังชีพและปั่น EM Ball ตามศูนย์พักพิงต่างๆ เพื่อช่วยเหลือและเป็นกำลังใจให้ผู้ประสบอุทกภัยภายใต้โครงการ “Fight Flood 2011” จีเนียส แพลนเน็ต ร่วมกับไซเบอร์แพลนเน็ต จัดทำอาหารปรุงสำเร็จและเข้าไปเลี้ยงอาหารกลางวัน ณ ศูนย์พักพิงหน่วยบัญชาการทหารพัฒนา เขตดอนเมือง ศูนย์พักพิงโรงเรียนประชารัฐ เขตหนองแขม รวมถึงลงพื้นที่แจกถุงยังชีพที่บรรจุข้าวของเครื่องใช้อุปโภคบริโภคจำเป็นให้แก่ผู้ประสบอุทกภัยในพื้นที่สะพานใหม่และบางบัวทอง รวมมีผู้ประสบภัยทั้งสิ้นกว่า 2,000 คน นอกจากนี้ ยังมีพนักงานที่ร่วมเป็นจิตอาสาไปแพ็คถุงยังชีพและปั่น EM Ball ณ ศูนย์พักพิงโรงพยาบาลพระมงกุฎเกล้า และที่ศาลาพระเกี้ยว จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เมื่อวันที่ 1 ธันวาคม 2554 คุณศศิวิมล เกิดผล (ที่ 3 จากซ้าย) กรรมการผู้จัดการ บริษัท อินฟอร์เมติกส์ พลัส จำกัด (บริษัทในเครือของ บมจ.ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ หรือ CYBER) เป็นตัวแทนกลุ่มบริษัท ร่วมบริจาคเรือจำนวน 10 ลำ เพื่อช่วยเหลือผู้ประสบอุทกภัย ผ่านครอบครัวข่าว 3 โดยมีพิธีกรชื่อดัง คุณสรยุทธ สุทัศนะจินดา เป็นตัวแทนรับมอบ กิจกรรมในครั้งนี้ ถือเป็นอีกหนึ่งพันธกิจในการช่วยเหลือสังคมของบริษัทฯ ซึ่งบริษัทพร้อมเป็นกำลังใจให้ทุกคนสู้ต่อไป



นอกจากบริษัทยังมีนโยบายในการดำเนินการต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชัน โดยได้จัดทำแนวทางการปฏิบัติเป็นลายลักษณ์อักษรไว้ในจรรยาบรรณของบริษัท ซึ่งได้ผ่านการอนุมัติจากคณะกรรมการบริษัทแล้ว คณะกรรมการบริษัทได้กำหนดนโยบายการต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชัน โดยได้แสดงเจตนารมณ์เข้าร่วมโครงการแนวร่วมปฏิบัติของภาคเอกชนไทยในการต่อต้านการทุจริต โดยบริษัทได้ร่วมให้สัตยาบรรณเพื่อรับทราบข้อตกลงตามคำประกาศเจตนารมณ์ของแนวร่วมดังกล่าวในการต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชันทุกรูปแบบ นอกจากนี้ บริษัทได้มีการดำเนินการป้องกันกามีส่วนเกี่ยวข้องกับการทุจริตและคอร์รัปชัน ดังนี้

11. การควบคุมภายในและการบริหารจัดการความเสี่ยง

บริษัทได้ให้ความสำคัญต่อระบบควบคุมภายในทั้งในระดับบริหาร และระดับปฏิบัติงาน และเพื่อให้เกิดความมีประสิทธิภาพในการดำเนินงาน บริษัทจึงได้กำหนดภาระหน้าที่ อำนาจการดำเนินการของผู้ปฏิบัติงานและผู้บริหารไว้เป็นลายลักษณ์อักษรอย่างชัดเจน มีการควบคุมดูแลการใช้ทรัพย์สินของบริษัทให้เกิดประโยชน์ และมีการแบ่งแยกหน้าที่ผู้ปฏิบัติงาน ผู้ติดตามควบคุมและประเมินผลออกจากกัน นอกจากนี้ บริษัทยังจัดให้มีผู้ที่ทำหน้าที่ตรวจสอบภายในเพื่อทำการสอบทานระบบการควบคุมภายใน และการตรวจสอบภายในให้มีความเหมาะสม และมีประสิทธิผลมีการควบคุมทางการเงินและการปฏิบัติงานที่เป็นไปตามแนวทางที่วางไว้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งการตรวจสอบการปฏิบัติตามกฎหมายและข้อกำหนดต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับบริษัท โดยผลการตรวจสอบจะถูกราชงานตรงต่อคณะกรรมการตรวจสอบและผู้บริหารระดับสูง

ในการประชุมคณะกรรมการบริษัทครั้งที่ 1/2557 เมื่อวันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2557 ซึ่งมีคณะกรรมการตรวจสอบ ได้ทำการประเมินแบบประเมินความเพียงพอของระบบการควบคุมภายในของ บริษัทไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน) โดยการซักถามข้อมูลจากฝ่ายบริหารสรุปได้ว่า จากการประเมินระบบควบคุมภายในของกลุ่มบริษัทในด้านต่างๆ 5 ด้าน คือ 1. องค์กรและสภาพแวดล้อม 2. การบริหารความเสี่ยง 3. การควบคุมการปฏิบัติงานของฝ่ายบริหาร 4. ระบบสารสนเทศและการสื่อสารข้อมูล 5. ระบบติดตาม

คณะกรรมการบริษัทมีความเห็นว่า ในสภาพปัจจุบันกลุ่มบริษัทมีระบบการควบคุมภายในที่เพียงพอและสอดคล้องกับแบบประเมินการควบคุมภายในของสำนักงานคณะกรรมการ กสท. โดยเฉพาะในส่วนของการควบคุมภายในที่เกี่ยวกับเรื่องการทำธุรกรรมกับผู้ถือหุ้นรายใหญ่ กรรมการ ผู้บริหารและบุคคลที่เกี่ยวข้องกับบุคคลดังกล่าว (ตามข้อ 3.3 ถึง 3.7 ของแบบประเมินความเพียงพอของระบบควบคุมภายใน) นั้น กลุ่มบริษัทมีระบบการควบคุมภายในที่รัดกุมและเพียงพอให้การทำการดังกล่าวมีความโปร่งใส และเป็นธรรม สำหรับการควบคุมภายในหัวข้ออื่นของระบบควบคุมภายใน คณะกรรมการเห็นว่า ปัจจุบันกลุ่มบริษัทมีการควบคุมภายในที่เพียงพอในระดับหนึ่ง กลุ่มบริษัทมีนโยบายที่จะให้ผู้ตรวจสอบภายในโดยว่าจ้างบุคคลภายนอก คือ บริษัท พรมา คอนซัลแต้นท์ จำกัด ("พรมา") เพื่อทำหน้าที่ตรวจสอบระบบควบคุมภายในขององค์กร โดยได้เริ่มว่าจ้างบริษัทตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2550 ให้ทำการตรวจสอบและให้คำแนะนำในการปรับปรุงระบบควบคุมภายในของกลุ่มบริษัทให้มีความเหมาะสม โดยกลุ่มบริษัทมีการดำเนินการปรับปรุงตามคำแนะนำมาอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ระหว่างปี 2556 พรมาได้ทำการประเมินระบบควบคุมภายในสำหรับ 5 กิจกรรม คือ 1. กิจกรรมการขายลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์ การตั้งลูกหนี้การค้า และการรับเงิน 2. กิจกรรมการจัดซื้อ/จัดจ้าง การตั้งเจ้าหนี้การค้า และการจ่ายเงิน 3. กิจกรรมการขายสิทธิการดำเนินธุรกิจในระบบแฟรนไชส์ การตั้งลูกหนี้การค้าและการรับเงิน 4. กิจกรรมการให้บริการอบรมภาษาอังกฤษ การตั้งลูกหนี้การค้า และการรับเงิน และ 5. กิจกรรมการบริหารสินทรัพย์ถาวร

พบว่ากลุ่มบริษัท มีระบบการควบคุมภายในอย่างเพียงพอและมีการปฏิบัติตามอย่างต่อเนื่อง สำหรับประเด็นที่ผู้ตรวจสอบภายในเสนอข้อสังเกตต่างๆ เป็นเพียงประเด็นเรื่องของการปฏิบัติงานภายในในแต่ละฝ่ายงาน ซึ่งข้อสังเกตดังกล่าวไม่มีผลกระทบต่อผลการดำเนินงานของกลุ่มบริษัท

12. รายการระหว่างกัน

12.1 รายการระหว่างกันกับบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง

ในระหว่างปี 2554 ถึงปี 2556 บริษัทมีรายการธุรกิจที่สำคัญกับบุคคลที่เกี่ยวข้องกัน บริษัทย่อย และบริษัทที่เกี่ยวข้องกัน ส่วนใหญ่เกี่ยวข้องเนื่องกับการดำเนินธุรกิจตามปกติ ทั้งนี้ รายการธุรกิจดังกล่าวเป็นไปตามเงื่อนไขหรือเกณฑ์ที่ตกลงร่วมกันระหว่างบริษัทฯ และบุคคลหรือบริษัทที่เกี่ยวข้องกันดังกล่าว และเป็นไปตามปกติทางธุรกิจ โดยรายละเอียดรายการระหว่างกันได้เปิดเผยไว้แล้วในหมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินของบริษัท สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2556 ข้อ 3 รายการที่เกิดขึ้นกับบุคคลและกิจการที่เกี่ยวข้องกัน ซึ่งได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้สอบบัญชีรับอนุญาตแล้ว

มาตรการหรือขั้นตอนการอนุมัติการทำรายการระหว่างกัน

กรณีที่ทำรายการระหว่างกันของบริษัทฯ กับบริษัทย่อยและบริษัทร่วมเกิดขึ้นกับบุคคลที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์มีส่วนได้ส่วนเสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ในอนาคต บริษัทจะให้คณะกรรมการตรวจสอบเป็นผู้ให้ความเห็นเกี่ยวกับความจำเป็นและความเหมาะสมของรายการนั้นภายหลังการเกิดรายการในทุกๆ ไตรมาส ในกรณีที่คณะกรรมการตรวจสอบ ไม่มีความชำนาญในการพิจารณารายการระหว่างกันที่อาจเกิดขึ้น บริษัทจะจัดให้มีผู้เชี่ยวชาญอิสระหรือผู้สอบบัญชีของบริษัท เป็นผู้ให้ความเห็นเกี่ยวกับรายการระหว่างกันนั้นก่อนให้คณะกรรมการตรวจสอบเป็นผู้ให้ความเห็นเกี่ยวกับความจำเป็นและความเหมาะสมของรายการดังกล่าว เพื่อนำไปใช้ประกอบการตัดสินใจของคณะกรรมการ หรือผู้ถือหุ้นตามแต่กรณี โดยในการประชุมคณะกรรมการหรือผู้ถือหุ้นเพื่ออนุมัติการทำรายการ บุคคลที่อาจมีความขัดแย้งซึ่งมีส่วนได้เสียจะไม่สิทธิออกเสียงลงคะแนน

นโยบายหรือแนวโน้มนการทำรายการระหว่างกันในอนาคต

บริษัทคาดว่าในอนาคตอาจมีรายการระหว่างกันของบริษัทและบริษัทย่อย ซึ่งเป็นไปตามรายการค้าปกติที่เกิดขึ้น ทั้งนี้ บริษัทจะให้คณะกรรมการตรวจสอบหรือผู้สอบบัญชีของบริษัทหรือผู้เชี่ยวชาญอิสระ พิจารณาตรวจสอบและให้ความเห็นถึงความเหมาะสมของราคา และความสมเหตุสมผลของการทำรายการด้วย โดยรายการระหว่างกันที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตนั้น คณะกรรมการบริษัทต้องปฏิบัติให้เป็นไปตามกฎหมายว่าด้วยตลาดหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ และข้อบังคับ ประกาศ คำสั่ง หรือข้อกำหนดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย รวมถึงการปฏิบัติตามข้อกำหนดเกี่ยวกับการเปิดเผยข้อมูลการทำรายการเกี่ยวโยง และการได้มาหรือจำหน่ายทรัพย์สินที่สำคัญของบริษัทหรือบริษัทย่อย หรือบริษัทร่วมตามมาตรฐานการบัญชีที่กำหนดโดยสมาคมนักบัญชีและผู้สอบบัญชีรับอนุญาตแห่งประเทศไทย

ส่วนที่ 3

ฐานะการเงินและผลการดำเนินงาน

13. ข้อมูลทางการเงินที่สำคัญ

13.1 งบการเงิน

- รายงานของผู้สอบบัญชีสำหรับงบการเงินปี 2554 ซึ่งตรวจสอบ โดยนายชนันท์กรณ์ สติรประภากุล ผู้สอบบัญชีอนุญาตเลขทะเบียน 6554 จากบริษัท แกรนด์ ออดิท จำกัด แสดงความเห็นอย่างไม่มีเงื่อนไขและมีข้อสังเกตต่องบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะบริษัทฯ
- รายงานของผู้สอบบัญชีสำหรับงบการเงินปี 2555 ซึ่งตรวจสอบ โดยนายสุมิตร ขอไพบูลย์ ผู้สอบบัญชีอนุญาตเลขทะเบียน 4885 จากสำนักงาน เอ.เอ็ม.ที. แอสโซซิเอท แสดงความเห็นอย่างไม่มีเงื่อนไขและมีข้อสังเกตต่องบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะบริษัทฯ
- รายงานของผู้สอบบัญชีสำหรับงบการเงินปี 2556 ซึ่งตรวจสอบ โดยนายสุมิตร ขอไพบูลย์ ผู้สอบบัญชีอนุญาตเลขทะเบียน 4885 จากสำนักงาน เอ.เอ็ม.ที. แอสโซซิเอท แสดงความเห็นอย่างมีเงื่อนไขและมีข้อสังเกตต่องบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะบริษัทฯ

ตารางสรุปงบการเงินรวม(งบแสดงฐานะการเงิน งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ และงบกระแสเงินสด)

บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย

งบแสดงฐานะการเงิน

(หน่วย : ล้านบาท)

รายการ	2556	2555	2554
สินทรัพย์			
สินทรัพย์หมุนเวียน			
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	33.74	0.67	2.17
เงินลงทุนชั่วคราว	1.27	-	-
ลูกหนี้การค้า - กิจการอื่น - สุทธิ	1.72	3.05	11.84
สินค้าคงเหลือ - สุทธิ	0.48	6.07	3.63
ต้นทุนการพัฒนาอสังหาริมทรัพย์	132.62	-	-
ลูกหนี้อื่น - กิจการอื่น	2.74	3.29	6.14
ลูกหนี้จากการทุจริต - สุทธิ	-	-	-
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	8.08	7.69	5.19
เงินมัดจำค่าซื้อที่ดินและอาคาร	50.00	-	-
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนที่ถือไว้เพื่อขาย	-	25.06	-
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน	228.55	45.83	28.97
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียน			
เงินลงทุนทั่วไป - สุทธิ	-	-	-
สินทรัพย์ไม่มีตัวตน - สุทธิ	49.59	89.57	109.44
ที่ดิน อาคารและอุปกรณ์ - สุทธิ	17.00	20.00	51.43
เงินลงทุนระยะยาว - เงินฝากประจำ	-	1.24	1.21
เงินมัดจำค่าซื้อเงินลงทุน	36.00	-	-
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนอื่น	0.36	0.58	1.56
รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน	102.95	111.39	163.64
รวมสินทรัพย์	331.51	157.22	192.61

งบแสดงฐานะการเงิน (ต่อ)

(หน่วย : ล้านบาท)

รายการ	2556	2555	2554
หนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น			
หนี้สินหมุนเวียน			
เงินเบิกเกินบัญชีและเงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงิน	23.59	23.38	24.92
เจ้าหนี้การค้า – กิจการอื่น	4.14	4.41	6.43
เจ้าหนี้อื่น – บุคคลและกิจการที่เกี่ยวข้องกัน	0.06	3.80	3.32
เจ้าหนี้อื่น – กิจการอื่น	5.03	2.45	3.31
เงินกู้ยืมระยะยาวจากสถาบันการเงิน			
- ส่วนที่ครบกำหนดชำระในปี	6.89	2.40	3.30
หนี้สินภายใต้สัญญาเช่าซื้อ-ส่วนที่ครบกำหนดชำระในปี	0.37	0.34	0.29
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากบุคคลที่เกี่ยวข้องกัน	-	8.06	-
หนี้สินหมุนเวียนอื่น	2.82	3.02	1.13
หนี้สินที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน			
ที่ถือไว้เพื่อขาย	-	25.29	-
รวมหนี้สินหมุนเวียน	42.90	73.15	42.70
หนี้สินไม่หมุนเวียน			
เงินกู้ยืมระยะยาวจากสถาบันการเงิน – สุทธิ	-	4.49	12.89
หนี้สินภายใต้สัญญาเช่าซื้อ – สุทธิ	0.10	0.47	0.81
หนี้สินผลประโยชน์พนักงาน	0.78	0.90	0.84
รวมหนี้สินไม่หมุนเวียน	0.88	5.86	14.54
รวมหนี้สิน	43.78	79.01	57.24
ส่วนของผู้ถือหุ้น			
ทุนเรือนหุ้น			
ทุนจดทะเบียน (มูลค่าหุ้นละ 0.50 บาท)	280.00	140.00	140.00
ทุนที่ออกและชำระแล้ว (มูลค่าหุ้นละ 0.50 บาท)	280.00	140.00	140.00
ส่วนเกินมูลค่าหุ้น	225.72	91.02	91.02
กำไรสะสม – จัดสรรเพื่อสำรองตามกฎหมาย	0.77	0.77	0.77
กำไรสะสม – ยังไม่ได้จัดสรร	(218.76)	(153.59)	(96.42)
รวมส่วนของผู้ถือหุ้น	287.73	78.20	135.37
ส่วนของผู้ถือหุ้นส่วนน้อย			
รวมหนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น	331.51	157.22	192.61

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ

(หน่วย : ล้านบาท)

รายการ	2556	2555	2554
รายได้			
รายได้จากการขาย	0.13	1.28	1.12
รายได้จากการให้บริการ	-	0.37	8.12
รายได้จากสถาบันสอนภาษา	0.45	1.97	5.90
กำไรจากอัตราแลกเปลี่ยน	-	-	0.89
กำไรจากการจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีหมุนเวียน	2.23	-	-
รายได้อื่น	0.74	0.21	1.24
รวมรายได้	3.55	3.83	17.27
ค่าใช้จ่าย			
ต้นทุนขายและต้นทุนการให้บริการ	13.22	12.84	37.24
ค่าใช้จ่ายในการขาย	1.26	3.97	9.67
ค่าใช้จ่ายในการบริหาร	12.84	21.25	27.00
หนี้สงสัยจะสูญ	1.45	4.85	31.44
ขาดทุนจากการด้อยค่า/ตัดจ่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	33.00	12.36	20.65
(กำไร) ขาดทุนจากอัตราแลกเปลี่ยน	(0.11)	0.36	-
ขาดทุนจากการด้อยค่าเงินลงทุน	-	-	1.75
ค่าใช้จ่ายอื่น	2.51	0.99	0.70
ต้นทุนทางการเงิน	4.44	4.37	2.81
รวมค่าใช้จ่าย	68.72	60.99	131.26
กำไร(ขาดทุน) สำหรับปี	(65.17)	(57.16)	(113.99)
กำไร(ขาดทุน) เบ็ดเสร็จอื่น สำหรับปี	-	-	-
กำไร(ขาดทุน) เบ็ดเสร็จรวมสำหรับปี	(65.17)	(57.16)	(113.99)
การแบ่งปันกำไร(ขาดทุน) เบ็ดเสร็จรวม			
ส่วนที่เป็นของผู้ถือหุ้นบริษัทใหญ่	(65.17)	(57.16)	(113.99)
ส่วนที่เป็นของส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	-	-	-
	(65.17)	(57.16)	(113.99)
กำไร(ขาดทุน) สุทธิส่วนที่เป็นของผู้ถือหุ้นบริษัทใหญ่	(0.15)	(0.20)	(0.41)

งบกระแสเงินสด

(หน่วย : ล้านบาท)

รายการ	2556	2555	2554
กระแสเงินสดจากกิจกรรมดำเนินงาน			
กำไร(ขาดทุน) สุทธิ	(65.17)	(57.16)	(113.99)
รายการปรับกระทบกำไร(ขาดทุน)เป็นเงินสดสุทธิได้มาจาก (ใช้ไปใน) กิจกรรมดำเนินงาน			
ค่าเสื่อมราคา	3.00	4.36	4.42
ค่าตัดจำหน่าย	6.98	8.47	24.78
หนี้สงสัยจะสูญ	1.45	4.86	31.44
ค่าใช้จ่ายผลประโยชน์พนักงาน	0.13	0.19	0.19
กลับรายการภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน	(0.27)	(0.03)	-
ขาดทุนจากการลดมูลค่าสินค้าคงเหลือ (กลับรายการ)	5.43	1.40	2.49
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายสินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	0.14	-	-
ขาดทุนจากการตัดจ่ายสินค้าคงเหลือ	-	-	0.46
ขาดทุนจากการด้อยค่าลูกหนี้อื่น-กิจการอื่น	2.10	-	-
ขาดทุนจากการด้อยค่าเงินลงทุน	-	-	1.75
ขาดทุนจากการด้อยค่าสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	33.00	5.67	20.47
ขาดทุน(กำไร)จากอัตราแลกเปลี่ยนที่ยังไม่เกิดขึ้นจริง	(0.11)	0.32	(0.60)
ขาดทุน (กำไร)จากการจำหน่ายอุปกรณ์	(0.02)	(0.01)	0.01
กำไรจากการจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีหมุนเวียนที่ถือไว้เพื่อขาย	(2.23)	-	-
ขาดทุนจากการตัดจ่ายสินทรัพย์ถาวร	-	0.99	0.34
ขาดทุนจากการตัดจ่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	-	6.68	3.71
ดอกเบี้ยจ่าย	4.44	4.10	2.73
กำไร (ขาดทุน) จากการดำเนินงานก่อนการเปลี่ยนแปลง ในสินทรัพย์และหนี้สินดำเนินงาน	(11.13)	(20.16)	(21.80)
สินทรัพย์ดำเนินงาน (เพิ่มขึ้น) ลดลง	(182.20)	0.82	11.33
หนี้สินดำเนินงานเพิ่มขึ้น (ลดลง)	(5.00)	(0.85)	2.48
ภาษีเงินได้ถูกหัก ณ ที่จ่าย	-	-	(0.09)
เงินสดสุทธิได้มาจาก (ใช้ไปใน) กิจกรรมดำเนินงาน	(198.33)	(20.19)	(8.08)

งบกระแสเงินสด (ต่อ)

(หน่วย : ล้านบาท)

รายการ	2556	2555	2554
กระแสเงินสดจากกิจกรรมลงทุน			
เงินลงทุนชั่วคราว	(1.27)	-	-
เงินลงทุนระยะยาว - เงินฝากประจำ ลดลง (เพิ่มขึ้น)	1.24	(0.03)	9.99
เงินสดจ่ายซื้ออาคารและอุปกรณ์	(0.03)	(0.01)	(5.70)
เงินสดจ่ายซื้อสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	-	(0.86)	(31.92)
เงินสดรับจากการจำหน่ายอุปกรณ์	27.33	1.24	0.03
เงินมัดจำค่าซื้อเงินลงทุน ลดลง(เพิ่มขึ้น)	(36.00)	-	-
เงินสดสุทธิใช้ไปในกิจกรรมลงทุน	(8.73)	0.34	(27.60)
กระแสเงินสดจากกิจกรรมจัดหาเงิน			
จ่ายดอกเบี้ย	(1.03)	(3.58)	(2.56)
เงินเบิกเกินบัญชีและเงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงินเพิ่มขึ้น	0.21	15.32	4.72
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากบุคคลที่เกี่ยวข้องกัน เพิ่มขึ้น (ลดลง)	(8.06)	8.06	-
หนี้สินที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับสินทรัพย์ไม่หมุนเวียนที่ถือไว้เพื่อขาย เพิ่มขึ้น (ลดลง)	(25.29)	-	-
เงินกู้ยืมระยะยาวจากสถาบันการเงิน เพิ่มขึ้น (ลดลง)	-	(1.08)	(2.86)
เงินสดจ่ายชำระหนี้สินภายใต้สัญญาเช่าซื้อ	(0.39)	(0.37)	(0.42)
เงินสดรับจากการขายและเช่ากลับคืน	-	-	-
เงินสดรับจากการเพิ่มทุน	274.70	-	-
เงินสดสุทธิได้มาจากกิจกรรมจัดหาเงิน	240.13	18.35	(1.12)
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดเพิ่มขึ้น (ลดลง) - สุทธิ	33.06	(1.50)	(36.80)
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด ณ วันต้นปี	0.67	2.17	38.97
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด ณ วันสิ้นปี	33.73	0.67	2.17

อัตราส่วนทางการเงิน

อัตราส่วนทางการเงิน	2556	2555	2554
อัตราส่วนแสดงสภาพคล่อง (Liquidity Ratio)			
อัตราส่วนสภาพคล่อง (เท่า)	5.41	0.63	0.68
อัตราส่วนสภาพคล่องหมุนเร็ว (เท่า)	0.92	0.05	0.33
อัตราส่วนสภาพคล่องกระแสเงินสด (เท่า)	(4.62)	(0.35)	(0.21)
อัตราส่วนหมุนเวียนลูกหนี้การค้า (เท่า)	0.02	0.13	0.33
ระยะเวลาเก็บหนี้เฉลี่ย (วัน)	18,000.00	2,699.48	1,080.50
อัตราส่วนหมุนเวียนเจ้าหนี้ (เท่า)	2.75	2.37	5.41
ระยะเวลารับหนี้ (วัน)	130.91	152.06	66.52
วงจรเงินสด (วัน)	17,869.09	2,547.42	1,013.98
อัตราส่วนแสดงความสามารถในการทำกำไร(Profitability Ratio)			
อัตรากำไรขั้นต้น (%)	(2,175.19)	(254.69)	(146.06)
อัตรากำไรจากการดำเนินงาน (%) *	(11,215.69)	(1,578.96)	(632.30)
อัตราส่วนเงินสดต่อการทำกำไร (%)	304.31	35.33	7.09
อัตรากำไรอื่น(%)	83.55	5.51	12.38
อัตรากำไรสุทธิ (%) *	(1,835.77)	(1,491.96)	(554.04)
อัตราผลตอบแทนผู้ถือหุ้น (%)	(35.62)	(53.53)	(59.16)
อัตราส่วนแสดงประสิทธิภาพในการดำเนินงาน (Efficiency Ratio)			
อัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์ (%)	(26.67)	(32.68)	(46.03)
อัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์ถาวรและไม่มีตัวตน (%)	(62.65)	(32.79)	(50.11)
อัตราหมุนของสินทรัพย์ (เท่า)	1.45	0.02	0.07
อัตราส่วนวิเคราะห์นโยบายทางการเงิน (Financial Ratio)			
อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้น (เท่า)	0.15	1.01	0.42
อัตราส่วนความสามารถชำระดอกเบี้ย (เท่า)	(44.66)	(4.93)	(2.92)
อัตราส่วนความสามารถชำระภาระผูกพัน (เท่า)	(14.44)	(40.09)	(0.32)
อัตราการจ่ายเงินปันผล (%)	N/A	N/A	N/A
มูลค่าตามบัญชีสุทธิ/หุ้น(บาท)(Par : 0.50 บาท)	0.51	0.28	0.48

หมายเหตุ : * ไม่รวมขาดทุนจากการด้อยค่าเงินลงทุนและค่าเผื่อลูกหนี้จากการทุจริต

14. การวิเคราะห์และคำอธิบายของฝ่ายจัดการ

14.1 คำอธิบายและการวิเคราะห์ฐานะการเงินและผลการดำเนินงาน

ผลการดำเนินงานของบริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย

รายได้

รายได้ของกลุ่มบริษัทสามารถจำแนกได้เป็น 4 ลักษณะ คือ รายได้จากการบริการ รายได้จากสถาบันสอนภาษารายได้จากการขาย และรายได้อื่น โดยสัดส่วนรายได้แต่ละประเภทระหว่างปี 2554-2556 สามารถแสดงได้ดังนี้

รายได้ของกลุ่มบริษัท	2556		2555		2554	
	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%
รายได้จากการบริการ	-	0.00%	0.37	9.66%	8.12	47.02%
รายได้จากสถาบันพัฒนาทักษะเด็ก	0.45	12.68%	1.97	51.44%	5.89	34.11%
รายได้จากการขาย	0.13	3.66%	1.28	33.42%	1.12	6.49%
กำไรจากการจำหน่ายสินทรัพย์ไม่ หมุนเวียนที่ถือไว้เพื่อขาย	2.23	62.81%	-	-	-	-
รายได้อื่นๆ	0.74	20.85%	0.21	5.48%	2.14	12.39%
รายได้รวม	3.55	100.00%	3.83	100.00%	17.27	100.00%

จากตารางข้างต้นในปี 2554 กลุ่มบริษัทมีรายได้ส่วนใหญ่เกิดจากธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกม ทั้งจากเกมที่พัฒนาให้กับลูกค้าทั่วไปและเกมที่พัฒนาสำหรับธุรกิจสถาบันพัฒนาทักษะสำหรับเด็ก “จีเนียส แพลนเน็ต” อย่างไรก็ตามการลดลงของรายได้จากธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมในระหว่างปี 2554-2556 สืบเนื่องจากทางบริษัทอยู่การปรับเปลี่ยนโครงสร้างการดำเนินธุรกิจและมองหาธุรกิจใหม่ควบคู่กันไป เพื่อให้สอดคล้องกับสภาวะการที่เปลี่ยนแปลง

รายได้จากการบริการ

รายได้จากการให้บริการแบ่งตามรูปแบบการพัฒนาซอฟต์แวร์ระหว่างปี 2554-2556 สามารถแสดงได้ดังนี้

รายได้จำแนกตาม กลุ่มธุรกิจ	ปี 2556		ปี 2555		ปี 2554	
	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%
พัฒนาเพื่อจำหน่าย						
- เกมคอนโซล	-	0.00%	-	0.00%	2.50	30.83%
รวมพัฒนาเพื่อจำหน่าย	-	0.00%	-	0.00%	2.50	30.83%
รับจ้างพัฒนา						
- เกมคอมพิวเตอร์(ออฟไลน์และออนไลน์)	-	0.00%	0.37	100.00%	4.32	53.20%
- เกมคอนโซล	-	0.00%	-	0.00%	1.30	16.01%
รวมรับจ้างพัฒนา	-	0.00%	0.37	100.00%	5.62	69.17%
รวมรายได้จากการบริการ	-	0.00%	0.37	100.00%	8.12	100.00%

รายได้จากการบริการเป็นรายได้ที่เกิดจากการประกอบธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกม โดยคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 47.02 และร้อยละ 9.66 ของรายได้รวมในปี 2554-2555 ตามลำดับ รายได้ดังกล่าวสามารถแบ่งรูปแบบการดำเนินธุรกิจได้ 2 รูปแบบหลัก คือ การพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อจำหน่าย และการรับจ้างพัฒนาซอฟต์แวร์เกม

การปรับตัวลดลงของรายได้จากการพัฒนาเกมสำหรับเล่นบนเครื่องเกมคอนโซลและเล่นบนคอมพิวเตอร์จาก 8.12 ล้านบาทและ 0.37 ล้านบาทในปี 2554 และ 2555 ตามลำดับ เกิดจากการที่กลุ่มบริษัทได้ลดบทบาทในการพัฒนาเกมสำหรับเครื่องเล่นเกมคอนโซลและคอมพิวเตอร์(ออฟไลน์) ลง เพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้บริโภคในอุตสาหกรรมเกมซึ่งเริ่มหันไปยังเกมบนอุปกรณ์พกพา อาทิ โทรศัพท์มือถือ (Smart phone) แท็บเล็ตพีซี รวมถึงเกมบนเครือข่ายสังคมออนไลน์มากขึ้น สำหรับปี 2556 กลุ่มบริษัทได้หยุดการให้บริการการพัฒนาซอฟต์แวร์ลง และกำลังอยู่ระหว่างการเจรจาด้านความร่วมมือทางธุรกิจกับบริษัทหลายแห่งไม่ว่าจะเป็นด้านการพัฒนา หรือการจำหน่ายซอฟต์แวร์เกมออกไป

รายได้จากสถาบันสอนภาษา

กลุ่มบริษัทได้ขายแฟรนไชส์ให้กับผู้ที่สนใจ ซึ่งได้เปิดในระหว่างปี 2554-2555 แล้วจำนวน 19 สาขาทั้งในกรุงเทพมหานครและต่างจังหวัด ทำให้ในปี 2554-2556 กลุ่มบริษัทมีรายได้จากธุรกิจสถาบันสอนภาษาจำนวน 5.89 ล้านบาทหรือร้อยละ 34.11 จำนวน 1.97 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 51.44 และจำนวน 0.45 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 12.68 ของรายได้จากการให้บริการทั้งหมดตามลำดับ

รายได้จากการขาย

รายได้จากการขายในระหว่างปี 2554-2556 ส่วนใหญ่เกิดจากการจำหน่ายเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์พกพาให้กับผู้ที่ได้รับสิทธิในการเปิดสถาบัน จีเนียส แพลนเน็ต หรือแฟรนไชส์ซี (Franchisee)

รายได้อื่น

รายได้อื่นๆ ของกลุ่มบริษัทในปี 2554-2556 มีมูลค่าเท่ากับ 2.14 ล้านบาท 0.21 ล้านบาท และ 0.74 ล้านบาท ตามลำดับ ซึ่งโดยส่วนใหญ่ ประกอบด้วยดอกเบี้ยรับ รายได้จากการขายลิขสิทธิ์ตัวการ์ตูน รายได้จากการเก็บค่าละเมิดลิขสิทธิ์ ค่าไรจากอัตราแลกเปลี่ยนและกำไรจากการขายอุปกรณ์ เป็นต้น

ในปี 2556 กลุ่มบริษัทยังมีรายได้จากกำไรจากการจำหน่ายสินทรัพย์ไม่หมุนเวียนที่ถือไว้เพื่อขาย มีมูลค่าเท่ากับ 2.23 ล้านบาท

ต้นทุนในการขายและการให้บริการ

ต้นทุนในการขายและการให้บริการของกลุ่มบริษัทระหว่างปี 2554-2556 สามารถแบ่งได้ตามลักษณะการประกอบธุรกิจโดยสรุป ดังนี้

ต้นทุนในการขาย และการให้บริการ	ปี 2556		ปี 2555		ปี 2554	
	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%
- พัฒนาเกม	4.28	32.38%	6.29	48.99%	28.52	76.58%
- สถาบันพัฒนาทักษะเด็ก	3.36	25.42%	3.99	31.07%	5.23	14.04%
- จำหน่ายคอมพิวเตอร์พกพา และแผ่นเกมสำเร็จรูป	0.15	1.13%	1.16	9.03%	1.00	2.69%
- ขาดทุนจากการลดมูลค่าใน สินค้าคงเหลือ	5.43	41.07%	1.40	10.90%	2.49	6.69%
รวม	13.22	100.00%	12.84	100.00%	37.24	100.00%
- พัฒนาเกม	-		1,700.16%		351.23%	
- สถาบันพัฒนาทักษะเด็ก	7.47%		202.51%		88.64%	
- *นำเข้าและจำหน่ายแผ่นเกมสำเร็จรูป	115.38%		90.63%		89.29%	

*คำนวณโดยไม่ได้รวมขาดทุนจากการลดมูลค่าในสินค้าคงเหลือ

ธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกม

ต้นทุนพัฒนาซอฟต์แวร์เกมกลุ่มบริษัทกำหนดให้มีการทดสอบการด้อยค่าของสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตนในแต่ละปี เพื่อให้งบการเงินของกลุ่มบริษัทสะท้อนสถานะทางการเงินที่แท้จริง ในปี 2554-2555 กงบการเงินของกลุ่มบริษัทแสดงต้นทุนในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมอยู่ที่ 28.52 ล้านบาท และ 6.29 ล้านบาทตามลำดับ โดยสัดส่วนต้นทุนในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมต่อรายได้ของธุรกิจดังกล่าวในระหว่างปี 2554-2555 อยู่ที่ร้อยละ 351.23 และร้อยละ 1,700.16 ตามลำดับ สำหรับปี 2556 กลุ่มบริษัทได้หยุดการพัฒนาเนื่องจากการลดลงของบุคลากร และกำลังศึกษาความเป็นไปได้และความเปลี่ยนแปลงของตลาดซอฟต์แวร์เกม จึงแสดงต้นทุนที่เกิดจากการตัดจำหน่ายบัญชีการด้อยค่าของสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตน

ธุรกิจสถาบันพัฒนาทักษะสำหรับเด็ก

ต้นทุนการขายและให้บริการต่อรายได้ของธุรกิจพัฒนาทักษะสำหรับเด็กในปี 2554-2555 อยู่ที่ร้อยละ 88.64 และร้อยละ 202.51 ตามลำดับ การผันผวนของอัตรากำไรขั้นต้นดังกล่าว เกิดเนื่องจากต้นทุนส่วนใหญ่ของธุรกิจนี้เป็นต้นทุนจากการตัดจำหน่ายสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตนจากการพัฒนาซอฟต์แวร์เพื่อใช้เป็นโปรแกรมในหลักสูตรของสถาบัน ซึ่งจะถูกตัดจ่ายในอัตราคงที่ในแต่ละงวดบัญชี เป็นต้น ดังนั้น เนื่องจากลักษณะต้นทุนส่วนใหญ่ของธุรกิจนี้เป็นต้นทุนคงที่ การแกว่งตัวของรายได้ในแต่ละงวดเวลาจึงส่งผลกระทบต่ออัตรากำไรขั้นต้นของธุรกิจดังกล่าว

การจำหน่ายอุปกรณ์และแผ่นเกมสำเร็จรูป

ต้นทุนจากการจำหน่ายอุปกรณ์และแผ่นเกมสำเร็จรูปในระหว่างปี 2554-2556 โดยส่วนใหญ่เป็นต้นทุนจากการจำหน่ายคอมพิวเตอร์พกพาให้กับผู้ที่ได้รับสิทธิในการเปิดสถาบัน จีเนียส แพลนเน็ต

ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร

สัดส่วนค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารต่อรายได้จากการขาย/บริการและสถาบันสอนภาษา

	2556		2555		2554	
	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%
ค่าใช้จ่าย						
ค่าใช้จ่ายในการขาย	1.26	221.05%	3.97	109.67%	9.67	63.91%
ค่าใช้จ่ายในการบริหาร	13.24	2,322.81%	22.60	624.31%	27.71	183.15%
หนี้สงสัยจะสูญ	1.45	254.38%	4.85	133.98%	31.44	207.80%
ขาดทุนจากการด้อยค่าเงินลงทุน	-	-	-	-	1.75	11.57%
ขาดทุนจากการด้อยค่า/ตัดจ่ายสินทรัพย์ ไม่มีตัวตน	33.00	887.19%	12.36	341.44%	20.65	136.48%
รวมค่าใช้จ่าย	48.95	3,675.44%	43.78	1,209.39%	91.22	602.91%
รายได้จากการขาย/บริการและ สถาบันพัฒนาทักษะสำหรับเด็ก	0.57		3.62		15.13	

ค่าใช้จ่ายในการขาย

ค่าใช้จ่ายในการขายของกลุ่มบริษัท ประกอบด้วยค่าใช้จ่ายหลัก 4 กลุ่ม ได้แก่ ค่าตอบแทนพนักงานฝ่ายขาย ค่านายหน้าและค่าคอมมิชชั่น ค่าประชาสัมพันธ์ และค่าใช้จ่ายในการเดินทาง ซึ่งค่าใช้จ่ายในการขายของกลุ่มบริษัทในปี 2554-2556 มีมูลค่าอยู่ที่ 9.67 ล้านบาท 3.97 ล้านบาท และ 1.26 ล้านบาทตามลำดับ โดยคิดเป็นอัตราส่วนร้อยละ 63.91 ร้อยละ 109.67 และร้อยละ 221.05 ของรายได้จากการขาย/บริการและสถาบันพัฒนาทักษะสำหรับเด็กของกลุ่มบริษัท การเพิ่มขึ้น (ลดลง) ของค่าใช้จ่ายในการขายในระหว่างปี 2554-2556 โดยส่วนใหญ่สัมพันธ์กับการขยายธุรกิจของสถาบันพัฒนาทักษะสำหรับเด็กเป็นหลัก

ค่าใช้จ่ายในการบริหาร

ค่าใช้จ่ายในการบริหารของบริษัท ประกอบด้วย ค่าใช้จ่ายหลัก 4 กลุ่ม ได้แก่ ค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับพนักงาน ค่าเสื่อมราคาและค่าตัดจำหน่าย ค่าใช้จ่ายสำนักงาน และค่าใช้จ่ายอื่นๆ โดยค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับพนักงาน ถือเป็นส่วนประกอบหลักของค่าใช้จ่ายในการบริหาร

ค่าใช้จ่ายในการบริหารของกลุ่มบริษัทในปี 2555 เปลี่ยนแปลงลดลงจากปี 2554 จำนวน 5.11 ล้านบาทเกิดจากการลดลงของค่าใช้จ่ายพนักงานเนื่องจากการปรับโครงสร้างพนักงานภายในบริษัท สำหรับปี 2556 เปลี่ยนแปลงลดลงจากปี 2555 จำนวน 9.36 ล้านบาท ส่วนใหญ่เกิดจากจำนวนพนักงานที่ลดลง และค่าใช้จ่ายบริหารของกลุ่มบริษัทที่ลดลงเป็นจำนวนมาก โดยค่าใช้จ่ายบริหารที่เกิดขึ้นส่วนใหญ่เป็นการจ้างงานจากหน่วยงานภายนอก

หนี้สงสัยจะสูญ

หนี้สงสัยจะสูญสำหรับปี 2554-2556 มีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

	2556	2555	2554
	ล้านบาท	ล้านบาท	ล้านบาท
- ลูกหนี้การค้า	1.45	4.86	14.77
- ลูกหนี้จากการทุจริต	-	-	16.66
	1.45	4.86	31.44

ค่าเพื่อหนี้สงสัยจะสูญจากลูกหนี้การค้าในปี 2554-2556 ส่วนใหญ่เป็นการประมาณการค่าเพื่อสำหรับลูกหนี้การค้าในต่างประเทศที่มีอายุลูกหนี้เกินกำหนดกว่า 1 ปี โดยบริษัทจะพิจารณาอายุลูกหนี้ประกอบกับการพิจารณาลูกหนี้แต่ละรายเป็นหลัก

ประมาณการค่าเพื่อหนี้สงสัยจะสูญจากการทุจริต เกิดจากการกระทำทุจริตโดยเจ้าหน้าที่การเงินของบริษัทฯ ร่วมกับบุคคลภายนอกในการปลอมแปลงเอกสารและใช้เอกสารปลอมในการเบิกเงินฝากธนาคารในนามของกลุ่มบริษัทฯ ไปใช้ในการส่วนตัว บริษัทฯ ได้แจ้งความดำเนินคดีกับพนักงานดังกล่าวและบุคคลที่เกี่ยวข้องแล้วบางส่วน โดยปัจจุบันอยู่ในระหว่างดำเนินคดีอาญา นอกจากนี้บริษัทฯ ได้ดำเนินการยื่นฟ้องพนักงานดังกล่าวต่อศาลแรงงานกลางและศาลแพ่งสำหรับการกระทำทุจริตที่ตรวจพบเพิ่มเติมอีกด้วย รายละเอียดดังที่กล่าวแล้วในส่วนที่ 1 ข้อ 5 หัวข้อ “ข้อพิพาททางกฎหมาย”

ขาดทุนจากการด้อยค่าสินทรัพย์ไม่มีตัวตน

ขาดทุนจากการด้อยค่า/ตัดจ่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตนในปี 2554-2556 จำนวน 20.65 ล้านบาท 12.36 ล้านบาท และ 33.00 ล้านบาท ตามลำดับ เป็นการประมาณการค่าเพื่อการลดมูลค่าในมูลค่าคงเหลือของลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์เกมที่เราคาดว่าจะไม่สามารถจำหน่ายซ้ำได้ในอนาคต

ความสามารถในการทำกำไร

อัตราส่วนแสดงความสามารถในการทำกำไรของกลุ่มบริษัทระหว่างปี 2554-2556 สามารถแสดงได้ดังนี้

อัตรากำไร	ปี 2556	ปี 2555	ปี 2554
กำไรขั้นต้น	(2,175.19)%	(254.69)%	(146.06)%
กำไรจากการดำเนินงาน*	(11,215.69)%	(1,578.96)%	(632.30)%
กำไรสุทธิ*	(1,835.77)%	(1,491.96)%	(554.04)%

หมายเหตุ : คำนวณจากรายได้จากการขายและบริการ

* ไม่รวมขาดทุนจากการด้อยค่าเงินลงทุนในบริษัทอื่นและค่าเพื่อลูกหนี้จากการทุจริต

อัตรากำไรขั้นต้นของกลุ่มบริษัทที่ลดลงเนื่องจากพฤติกรรมของผู้บริโภคในอุตสาหกรรมเกมมีการเปลี่ยนแปลงไป โดยเริ่มหันไปเล่นเกมบนอุปกรณ์พกพา อาทิ มือถือและแท็บเล็ตพีซี รวมถึงเกมบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ซึ่งส่งผลให้รายได้จากเกมคอนโซลของบริษัทลดลง เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงของตลาด

ดังกล่าว บริษัทได้เริ่มพัฒนาเกมบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ตั้งแต่ปี 2553 อีกทั้งมุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อการศึกษา (education software) โดยทำการจำหน่ายผ่านธุรกิจสถาบันเสริมทักษะสำหรับเด็กในนาม จีเนียส แพลนเน็ต

ในส่วนของอัตรากำไรจากการดำเนินงานและกำไรสุทธิของกลุ่มบริษัทลดลงอย่างมากในปี 2555 มีสาเหตุหลักมาจากการลดลงของรายได้จากการจำหน่ายเกมคอนโซลดังที่ได้กล่าวแล้ว

ฐานะทางการเงิน

• สินทรัพย์

สินทรัพย์รวมของงบการเงินรวมของกลุ่มบริษัท ณ สิ้นปี 2554-2556 เท่ากับ 192.62 ล้านบาท 157.22 ล้านบาทและ 331.51 ล้านบาทตามลำดับ โดยส่วนประกอบหลักของสินทรัพย์ของกลุ่มบริษัทสามารถแสดงได้ดังนี้

รายการ	% ต่อสินทรัพย์รวม					
	2556		2555		2554	
	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%
สินทรัพย์						
สินทรัพย์หมุนเวียน						
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	35.01	10.56%	0.67	0.43%	2.17	1.13%
ลูกหนี้การค้า - กิจการอื่น - สุทธิ	1.72	0.52%	3.05	1.94%	11.84	6.15%
สินค้าคงเหลือ - สุทธิ	0.48	0.14%	6.07	3.86%	3.63	1.89%
ต้นทุนการพัฒนาอสังหาริมทรัพย์	132.62	40.00%	-	-	-	-
เงินมัดจำค่าซื้อที่ดินและอาคาร	50.00	15.08%	-	-	-	-
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	8.72	2.63%	-	-	-	-
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนที่ถือไว้เพื่อขาย	-	-	25.06	15.94%	-	-
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน	228.55	68.94%	45.83	29.15%	28.97	15.04%
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียน						
เงินลงทุนทั่วไป - สุทธิ	-	-	-	-	-	-
สินทรัพย์ไม่มีตัวตน - สุทธิ	49.59	14.96%	89.57	56.97%	109.44	56.82%
ที่ดิน อาคารและอุปกรณ์ - สุทธิ	17.01	5.13%	20.00	12.72%	51.43	26.70%
เงินมัดจำค่าซื้อเงินลงทุน	36.00	10.86%	-	-	-	-
เงินลงทุนระยะยาว - เงินฝากประจำ	-	-	1.24	0.79%	1.21	0.63%
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนอื่น	0.36	0.11%	-	-	-	-
รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน	102.96	31.06%	111.39	70.85%	163.64	84.96%
รวมสินทรัพย์	331.51	100.00%	157.22	100.00%	192.61	100.00%

สัดส่วนของสินทรัพย์หมุนเวียนหลักมีการปรับตัวลดลงจากร้อยละ 9.16 ของสินทรัพย์รวม ณ สิ้นปี 2554 เป็นร้อยละ 6.23 ในปี 2555 เนื่องจากการลดลงของลูกหนี้การค้าจำนวน 8.79 ล้านบาท ซึ่งเกิดจากการได้รับชำระหนี้จากลูกหนี้การค้าระหว่างปีจำนวน 8.03 ล้านบาท การตั้งค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญเพิ่มขึ้นจำนวน 4.38 ล้านบาท (พิจารณาจากอายุหนี้ ประกอบกับการพิจารณาลูกหนี้แต่ละรายตามความเหมาะสม) และหักกลับกับรายได้ระหว่างปีจำนวน 3.62 ล้านบาท นอกจากนี้การลดลงของเงินสดจำนวน 1.50 ล้านบาท จากปี 2554 ทำให้เงินสดปี 2555 มีจำนวน 0.67 ล้านบาท เกิดจากเงินสดจ่ายจากกิจกรรมดำเนินงานตามปกติจำนวน 20.19 ล้านบาท เงินสดได้มาสุทธิจากกิจกรรมจัดหาเงินจำนวน 18.35 ล้านบาท และเงินสดจ่ายในกิจกรรมลงทุนจำนวน 0.34 ล้านบาท

สำหรับในปี 2555 สัดส่วนของสินทรัพย์หมุนเวียนหลักมีการปรับตัวเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 22 สาเหตุส่วนใหญ่เกิดเนื่องจาก มีการจัดประเภทที่ดินและสิ่งปลูกสร้างของบริษัทเป็นสินทรัพย์ไม่หมุนเวียนที่ถือไว้เพื่อขายจำนวน 25.06 ล้านบาท โดยสินทรัพย์ดังกล่าวได้รับการอนุมัติให้ขายตามมติที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ เมื่อวันที่ 13 พฤศจิกายน 2555 และบริษัทได้ออกรวมสิทธิในสินทรัพย์ให้แก่ผู้ซื้อแล้วในวันที่ 29 มกราคม 2556

ในปี 2556 กลุ่มบริษัทได้มีแนวทางแก้ไข โดยเริ่มขยายการลงทุนไปยังธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ โดยจะมุ่งเน้นการลงทุนในธุรกิจที่สามารถสร้างผลกำไรได้ในระยะเวลาไม่นานนัก เช่น การลงทุนดำเนินโครงการจัดสรรที่ดินเพื่อขายบริเวณอำเภอปากช่อง จังหวัดนครราชสีมาจำนวน 5 แปลง ซึ่งปัจจุบันมียอดจองผ่านตัวแทนจำหน่ายแล้วประมาณร้อยละ 20 และคาดว่าจะสามารถเริ่มรับรู้รายได้จากการจำหน่ายที่ดินได้ภายในไตรมาส 1 ต่อไตรมาส 2 ของปี 2557 นอกจากนี้บริษัทยังได้ดำเนินการมองการลงทุนในธุรกิจด้านคอนโดมิเนียมด้วย โดยจะเน้นโครงการที่มีศักยภาพในการสร้างผลกำไรได้ในระยะเวลาไม่เกิน 1 ปี นับจากการลงทุนเป็นหลัก จากการดำเนินการดังกล่าวบริษัทคาดว่าจะสามารถจะมีรายได้จากธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ที่สามารถรับรู้รายได้ในปี 2557 และกลุ่มบริษัทยังได้ใช้เงินจำนวน 50 ล้านบาท เป็นเงินมัดจำเพื่อทำให้บริษัทสามารถเข้าไปดำเนินการตรวจสอบ วิเคราะห์และประเมินมูลค่าทรัพย์สินของดินพร้อมอาคารชุดเพื่อพักอาศัย (ความสูง 25 ชั้น) แห่งหนึ่งซึ่งตั้งอยู่บริเวณสถานีรถไฟฟ้าแอร์พอร์ตลิงก์มักกะสัน เขตพัฒนาไท กรุงเทพมหานคร โดยอาคารดังกล่าวอยู่ระหว่างการก่อสร้างซึ่งคาดว่าจะก่อสร้างแล้วเสร็จและเริ่มมีการโอนกรรมสิทธิ์ได้ภายในเดือนมิถุนายนปี 2557 อย่างไรก็ตามปัจจุบันบริษัทฯ ผู้สัญญาได้ทำหนังสือขอขยายเวลาสำหรับการซื้อขายดังกล่าวออกไปอีก 90 วันนับจากวันที่ 27 กุมภาพันธ์ 2557 เนื่องจากบริษัทฯ ผู้สัญญาอยู่ระหว่างรอผลอนุมัติจากธนาคารในการปลดจำนองเพื่อโอนขายระหว่างจำนอง ซึ่งต้องเข้ารับการพิจารณาของกรรมการของธนาคาร จึงได้ขอขยายเวลาซื้อขายดังกล่าว และเมื่อครบกำหนดการขยายเวลาซื้อขาย หากไม่สามารถทำการซื้อขายโครงการดังกล่าวได้ผู้สัญญาจะต้องคืนเงินมัดจำจำนวน 50 ล้านบาทพร้อมด้วยดอกเบี้ยร้อยละ 7.00 ต่อปีคิดเป็นระยะเวลา 278 วันเป็นจำนวนเงิน 2,665,753.42 บาท(คำนวณจนถึงวันที่ 31 พฤษภาคม 2557)ทันที

สัดส่วนของสินทรัพย์ไม่หมุนเวียนมีการปรับตัวลดลงจากร้อยละ 84.96 ของสินทรัพย์รวม ณ สิ้นปี 2554 เป็นร้อยละ 70.85 ในปี 2555 และมีการปรับตัวลดลงเป็นร้อยละ 36.07 ในปี 2556 ทั้งนี้มีสาเหตุหลัก 4 ประการได้แก่

- การลดลงของที่ดินอาคารและอุปกรณ์

ที่ดิน อาคาร และอุปกรณ์ ของกลุ่มบริษัท ณ สิ้นปี 2555 ลดลงจากปี 2554 จำนวน 31.43 ล้านบาท เกิดจากการจัดประเภทที่ดินและสิ่งปลูกสร้างของบริษัทเป็นสินทรัพย์ไม่หมุนเวียนที่ถือไว้เพื่อขายจำนวน 25.06 ล้านบาทดังที่กล่าวแล้ว และค่าเสื่อมราคาสำหรับปีจำนวน 4.36 ล้านบาท และในปี 2556 ลดลงจาก ปี 2555 เนื่องมาจากการคำนวณค่าเสื่อมราคาสำหรับปีจำนวน 3.00 ล้านบาท

- การลดลงของสินทรัพย์ไม่มีตัวตน

การลดลงของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนในปี 2555 จากปี 2554 จำนวน 19.87 ล้านบาท เป็นผลมาจากการตั้งประมาณการการลดมูลค่าในมูลค่าคงเหลือ/การตัดจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตนรวมจำนวน 12.36 ล้านบาท และการตัดจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตนจำนวน 8.47 ล้านบาท สำหรับปี 2556 กลุ่มบริษัทได้ประมาณการการลดมูลค่าในมูลค่าคงเหลือรวมจำนวน 33.00 ล้านบาท และมีการตัดจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตนจำนวน 6.98 ล้านบาท ซึ่งทำให้มูลค่าทรัพย์สินไม่มีตัวตนปี 2556 ลดลงจากปี 2555 เป็นจำนวน 39.98 ล้านบาท

- การเพิ่มขึ้นของเงินมัดจำค่าซื้อเงินลงทุน

ในปี 2556 มีการเพิ่มขึ้นของเงินมัดจำดังกล่าวจำนวน 36.00 ล้านบาท มาจากกลุ่มบริษัทสำหรับเงินมัดจำเพื่อศึกษาและประเมินมูลค่าทรัพย์สินของเงินลงทุนในหุ้นสามัญของบริษัทแห่งหนึ่งเป็นการมัดจำเพื่อเข้าไปซื้อหุ้นสามัญเกือบทั้งหมดในกิจการที่ดำเนินธุรกิจด้านอสังหาริมทรัพย์ โดยปัจจุบันบริษัทดังกล่าวมีสินทรัพย์สุทธิ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 จำนวน 41.63 ล้านบาท และอยู่ระหว่างดำเนินโครงการก่อสร้างคอนโดมิเนียมสูง 5 ชั้นจำนวน 1 อาคาร ซึ่งตั้งอยู่บริเวณใกล้กับทางขึ้นอุทยานแห่งชาติเขาใหญ่ อำเภอปากช่อง จังหวัดนครราชสีมา โดยโครงการดังกล่าวปัจจุบันก่อสร้างแล้วเสร็จประมาณร้อยละ 50 และมียอดจองจนถึงปัจจุบันประมาณกว่าร้อยละ 50 ซึ่งคาดว่าจะเริ่มมีการโอนกรรมสิทธิ์ได้ภายในปลายปี 2557 ส่วนสาเหตุที่เกิดความล่าช้าในการซื้อขายหุ้นของบริษัทแห่งนี้นั้น เนื่องจากอยู่ระหว่างดำเนินการศึกษาข้อมูลทางการเงินและข้อมูลด้านข้อกำหนดของบริษัทดังกล่าว และปัจจุบันได้ศึกษาจนเสร็จสิ้นแล้วและกำลังดำเนินการสรุปเงื่อนไขในการเข้าซื้อขายเงินลงทุนในหุ้นของบริษัทดังกล่าว ทั้งนี้หากครบกำหนดการขยายเวลาซื้อขาย หากไม่สามารถทำการซื้อขายเงินลงทุนในหุ้นสามัญของบริษัทดังกล่าวได้คู่สัญญาจะต้องคืนเงินมัดจำจำนวน 36 ล้านบาทพร้อมด้วยดอกเบี้ยร้อยละ 7.00 ต่อปีคิดเป็นระยะเวลา 319 วันเป็นจำนวนเงิน 2,202,410.96 บาท(คำนวณจนถึงวันที่ 31 พฤษภาคม 2557)ทันที

- การลดลงของเงินลงทุนระยะยาว - เงินฝากประจำ

ณ สิ้นปี 2554 และ 2555 ลดลงเหลือ 1.21 ล้านบาท และ 1.24 ล้านบาท ตามลำดับ เนื่องจากมีการถอนค่าประกันวงเงินเบิกเกินบัญชีจำนวน 10.00 ล้านบาท ดังกล่าวและสิ้นปี 2556 ได้มีการปิดบัญชีแล้ว

แหล่งที่มาของเงินทุน

โครงสร้างและแหล่งที่มาของเงินทุนเพื่อการประกอบธุรกิจของกลุ่มบริษัท สามารถแสดงได้ดังนี้

รายการ	% ต่อสินทรัพย์รวม					
	2556		2555		2554	
	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%
หนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น						
หนี้สินหมุนเวียน						
เงินเบิกเกินบัญชีธนาคาร	23.59	7.12%	23.38	14.87%	24.92	12.94%
เจ้าหนี้การค้า - กิจการอื่น	4.14	1.25%	4.41	2.80%	6.43	3.34%
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากบุคคลที่เกี่ยวข้องกัน	-	-	8.06	5.13%	-	-
เงินกู้ยืมระยะยาวจากสถาบันการเงิน						
- ส่วนที่ครบกำหนดชำระในปี	0.37	0.11%	0.34	0.22%	3.30	1.71%
หนี้สินหมุนเวียนอื่น	14.80	4.46%	16.16	10.28%	-	-
หนี้สินที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับสินทรัพย์						
ไม่หมุนเวียนที่ถือไว้เพื่อขาย	-	-	25.29	16.09%	-	-
หนี้สินหมุนเวียนรวม	42.90	12.94%	77.64	49.39%	42.70	22.17%
เงินกู้ยืมระยะยาวจากสถาบันการเงิน						
ที่ครบกำหนดเกินกว่า 1 ปี	-	-	-	-	12.89	6.69%
หนี้สินไม่หมุนเวียนรวม	0.88	0.27%	1.37	0.87%	14.54	7.55%
หนี้สินรวม	43.78	13.21%	79.01	50.26%	57.24	29.72%
ส่วนของผู้ถือหุ้น	287.73	86.79%	78.20	49.74%	135.37	70.28%
อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้น	0.14 เท่า		1.01 เท่า		0.42 เท่า	

โครงสร้างแหล่งที่มาของเงินทุนส่วนใหญ่ของกลุ่มบริษัทเป็นแหล่งเงินทุนระยะยาว ซึ่งคิดเป็นสัดส่วนประมาณร้อยละ 50-85 ของเงินทุนทั้งสิ้นของกิจการ ทั้งนี้ กลุ่มบริษัทมีอัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้นในระดับไม่สูงมากนัก โดยอยู่ที่ประมาณ 0.42 เท่า และ 1.01 เท่า ณ สิ้นปี 2554 และ 2555 ตามลำดับ ทั้งนี้การปรับตัวเพิ่มขึ้นของอัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้นในปี 2554-2555 เกิดจากการที่บริษัทได้รับความเสียหายจากเหตุการณ์โดยพนักงานการเงินร่วมกับบุคคลภายนอก ในการปลอมแปลงเอกสารเพื่อเบิกเงินจากธนาคาร ในส่วนของวงเงินเบิกเกินบัญชีและในส่วนของเงินสดที่ฝากในธนาคารจำนวนประมาณ 31 ล้านบาท ทำให้กลุ่มบริษัทมีความจำเป็นต้องขยวงเงินสินเชื่อระยะสั้นกับทางธนาคาร เพื่อนำมาชดเชยเงินทุนหมุนเวียนในส่วนที่ขาดหายไป ขณะนี้บริษัทอยู่ในระหว่างดำเนินคดีกับพนักงานดังกล่าวและบุคคลที่เกี่ยวข้อง รายละเอียดดังที่กล่าวแล้วในส่วนที่ 1 ข้อ 6 หัวข้อ “ข้อพิพาททางกฎหมาย” สำหรับปี 2556 การลดลงของอัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้นอยู่ที่ประมาณ 0.14 เท่า เนื่องจากการปรับตัวลดลงของเงินกู้ยืมระยะยาว และกลุ่ม

บริษัทได้จดทะเบียนเพิ่มทุนเมื่อเดือนพฤษภาคม 2556 ทำให้สัดส่วนส่วนของผู้อถือหุ้นเพิ่มขึ้นจากปี 2555 จาก 78.20 ล้านบาท เป็น 319.29 ล้านบาทตามลำดับ

- หนี้สิน

กลุ่มบริษัทมีหนี้สินรวม ณ สิ้นปี 2554-2556 จำนวน 57.24 ล้านบาท 79.01 ล้านบาทและ 43.78 ล้านบาทตามลำดับ หรือคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 29.72 ร้อยละ 50.26 และร้อยละ 12.06 ของสินทรัพย์รวมตามลำดับ ทั้งนี้ภาระหนี้สิน ณ สิ้นปี 2554-2556 ของกลุ่มบริษัทส่วนใหญ่เป็นหนี้สินหมุนเวียนระยะสั้น อันได้แก่ เจ้าหนี้การค้า และเงินเบิกเกินบัญชีและเงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงินเป็นหลัก และกลุ่มบริษัทมีภาระหนี้สินที่มีดอกเบี้ยในสัดส่วนประมาณร้อยละ 65-75 ของหนี้สินรวม ทั้งนี้ ณ สิ้นปี 2555 บริษัทได้จัดประเภทหนี้สินบางส่วนเป็นหนี้สินที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับสินทรัพย์ไม่หมุนเวียนที่ถือไว้เพื่อขาย เนื่องจากที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ เมื่อวันที่ 13 พฤศจิกายน 2555 ได้อนุมัติให้ขายที่ดินและอาคารของบริษัทและนำเงินที่ได้รับบางส่วนไปชำระหนี้ให้กับสถาบันการเงินในจำนวนดังกล่าว และบริษัทได้โอนกรรมสิทธิ์ในสินทรัพย์ให้แก่ผู้ซื้อแล้วในวันที่ 29 มกราคม 2556

- ส่วนของผู้อถือหุ้น

ณ สิ้นปี 2554-2556 บริษัทมีส่วนของผู้อถือหุ้น เท่ากับ 135.37 ล้านบาท 78.20 ล้านบาทและ 287.73 ล้านบาทตามลำดับ การลดลงในส่วนของผู้ถือหุ้นในปี 2555 จำนวน 57.16 ล้านบาทเกิดจากผลประกอบการขาดทุนในปีดังกล่าว สำหรับปี 2556 ส่วนของผู้ถือหุ้นเพิ่มขึ้นจากการเพิ่มทุนของกลุ่มบริษัทจากเดิมมีมูลค่า 140.00 ล้านบาท ได้เพิ่มเป็น 280.00 ล้านบาท และมีส่วนเกินมูลค่าหุ้นจำนวน จากเดิม 91.02 ล้านบาท เป็น 225.72 ล้านบาท แต่กลุ่มบริษัทมีผลขาดทุนประจำปี 2556 จำนวน 65.17 ล้านบาท และมีขาดทุนสะสมยกมาจากรายปี 2555 จำนวน 153.58 ล้านบาท

- สภาพคล่อง

กระแสเงินสด

ณ สิ้นปี 2554 กลุ่มบริษัทมีกระแสเงินสดลดลงสุทธิจำนวน 36.81 ล้านบาท เป็นผลมาจากการมีกระแสเงินสดสุทธิใช้ไปจากการดำเนินงาน 8.09 ล้านบาท (ในจำนวนนี้รวมกระแสเงินสดที่เสียไปจากการทุจริตจำนวน 16.66 ล้านบาท) กระแสเงินสดใช้ไปสุทธิในกิจกรรมลงทุน 27.60 ล้านบาท ซึ่งเป็นการลงทุนในสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตนจำนวน 31.91 ล้านบาท และมีเงินลงทุนในอุปกรณ์จำนวน 5.70 ล้านบาทหักลบกับการลดลงของเงินฝากที่ติดภาระค้ำประกันจำนวน 9.99 ล้านบาท และกระแสเงินสดสุทธิได้มาในการจัดหาเงินทุน 1.13 ล้านบาท

ณ สิ้นปี 2555 กลุ่มบริษัทมีกระแสเงินสดลดลงสุทธิจำนวน 1.50 ล้านบาท เป็นผลมาจากการมีกระแสเงินสดสุทธิใช้ไปจากการดำเนินงาน 20.20 ล้านบาท หักลบกับกระแสเงินสดรับจากกิจกรรมลงทุน 1.24 ล้านบาท และกระแสเงินสดสุทธิได้มาในการจัดหาเงินทุน 18.35 ล้านบาท

ณ สิ้นปี 2556 กลุ่มบริษัทมีกระแสเงินสดเพิ่มขึ้นสุทธิจำนวน 33.06 ล้านบาท เป็นผลมาจากการมีกระแสเงินสดสุทธิใช้ไปจากการดำเนินงาน 198.33 ล้านบาท รวมกับกระแสเงินสดรับจากกิจกรรมลงทุน 8.73 ล้านบาท หักลบกับกระแสเงินสดสุทธิได้มาในการจัดหาเงินทุน 240.13 ล้านบาท

โดยสาเหตุสำคัญของกระแสเงินสดที่ได้มาและใช้ไปในปี 2556 นั้นส่วนใหญ่มาจากการเพิ่มทุน และการลงทุน การพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ การวางเงินมัดจำเพื่อเข้าไปศึกษา และประเมินมูลค่าในทรัพย์สินด้านอสังหาริมทรัพย์อีก 2 โครงการ (ซึ่งได้อธิบายแล้วในส่วนของ สินทรัพย์หมุนเวียน และสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน)

14.2 ปัจจัยและอิทธิพลที่อาจมีผลต่อฐานะการเงินและการดำเนินงานในอนาคต

เนื่องจากปัจจุบันพฤติกรรมของผู้บริโภคในอุตสาหกรรมเกมมีการเปลี่ยนแปลงไปจากอดีตเป็นอย่างมาก กลุ่มบริษัทจึงลดบทบาทในการทำการพัฒนาเกมสำหรับเครื่องเล่นเกมคอนโซล และคอมพิวเตอร์(ออฟไลน์)ลง ซึ่งกลุ่มบริษัทฯ ได้เล็งเห็นว่าธุรกิจพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ในปัจจุบันมีแนวโน้มการเติบโตอย่างต่อเนื่องตามความต้องการที่อยู่อาศัย โดยเฉพาะในเขตธุรกิจชั้นในของกรุงเทพฯและเขตเมืองหลักๆในต่างจังหวัด และธุรกิจพัฒนาอสังหาริมทรัพย์มีศักยภาพในการสร้างผลกำไรให้กับบริษัทฯในอนาคต ดังนั้นกลุ่มบริษัทจึงได้มีการเข้าไปศึกษาและประเมินมูลค่าทรัพย์สินจากบริษัท หรือจากธุรกิจเป้าหมาย เพื่อเป็นการเอื้อประโยชน์สูงสุดให้แก่บริษัทฯ รวมทั้งจะช่วยเสริมสร้างความแข็งแกร่งในการดำเนินธุรกิจและศักยภาพในการแข่งขันของกลุ่มบริษัทในอนาคต อีกทั้งเป็นการสร้างโอกาสในการเพิ่มรายได้และอัตราผลตอบแทนที่เหมาะสม ไม่ว่าจะเป็นเขตกรุงเทพฯชั้นใน และเขตพื้นที่ต่างจังหวัดหัวเมืองใหญ่ๆ ซึ่งเป็นที่ตั้งโครงการมีศักยภาพด้านการท่องเที่ยวและการพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ที่จะเติบโตได้อีกมากในอนาคต เห็นได้จากการลงทุนที่หลั่งไหลเข้าสู่พื้นที่ดังกล่าวเป็นอย่างมาก จึงถือว่าเป็นแหล่งที่จะก่อให้เกิดรายได้และผลตอบแทนที่ดีให้แก่กลุ่มบริษัทมากขึ้น ซึ่งถือได้ว่าเป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่ผู้ถือหุ้นในระยะยาว

กลุ่มบริษัทมุ่งเน้นแสวงหาโอกาสในการลงทุนในธุรกิจที่เกี่ยวข้องหรือธุรกิจอื่นที่มีศักยภาพในอนาคตเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวข้างต้น ทำให้ผลการประกอบการของกลุ่มบริษัทในอนาคต อาจมีความแตกต่างจากผลประกอบการที่แสดงในอดีตได้

ส่วนที่ 2

การรับรองความถูกต้องของข้อมูล

“บริษัทฯ ได้สอบทานข้อมูลในแบบแสดงรายการข้อมูลประจำปีฉบับนี้แล้ว ด้วยความระมัดระวัง บริษัทฯ ขอรับรองว่า ข้อมูลดังกล่าวถูกต้องครบถ้วน ไม่เป็นเท็จ ไม่ทำให้ผู้อื่นสำคัญผิด หรือไม่ขาดข้อมูลที่ควรต้องแจ้งในสาระสำคัญ นอกจากนี้ บริษัทฯ ขอรับรองว่า

(1) งบการเงินและข้อมูลทางการเงินที่สรุปมาในแบบแสดงรายการข้อมูลประจำปี ได้แสดงข้อมูลอย่างถูกต้องครบถ้วนในสาระสำคัญเกี่ยวกับฐานะการเงิน ผลการดำเนินงาน และกระแสเงินสดของบริษัทฯ และบริษัทย่อยแล้ว

(2) บริษัทฯ ได้จัดให้มีระบบการเปิดเผยข้อมูลที่ดี เพื่อให้แน่ใจว่าบริษัทฯ ได้เปิดเผยข้อมูลในส่วนที่เป็นสาระสำคัญทั้งของบริษัทฯ และบริษัทย่อยอย่างถูกต้องครบถ้วนแล้ว รวมทั้งควบคุมดูแลให้มีการปฏิบัติตามระบบดังกล่าว

(3) บริษัทฯ ได้จัดให้มีระบบการควบคุมภายในที่ดี และควบคุมดูแลให้มีการปฏิบัติตามระบบดังกล่าว และบริษัทฯ ได้แจ้งข้อมูลการประเมินระบบการควบคุมภายใน ณ วันที่ 9 พฤษภาคม 2557 ต่อผู้สอบบัญชีและกรรมการตรวจสอบของบริษัทฯ แล้ว ซึ่งครอบคลุมถึงข้อบกพร่องและการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญของระบบการควบคุมภายใน รวมทั้งการกระทำที่มีขอบที่อาจมีผลกระทบต่อการจัดทำรายงานทางการเงินของบริษัทฯ และบริษัทย่อย

ในการนี้ เพื่อเป็นหลักฐานว่าเอกสารทั้งหมดเป็นเอกสารชุดเดียวกันกับที่บริษัทฯ ได้รับรองความถูกต้องแล้ว บริษัทฯ ได้มอบหมายให้ นายชนินทรเดช วานิชวงศ์ และ นายกวิน เจริญโรจน์ เป็นผู้ลงลายมือชื่อกำกับเอกสารนี้ไว้ทุกหน้าด้วย หากเอกสารใดไม่มีลายมือชื่อของ นายชนินทรเดช วานิชวงศ์ และ นายกวิน เจริญโรจน์ กำกับไว้ บริษัทฯ จะถือว่าไม่ใช่ข้อมูลที่บริษัทฯ ได้รับรองความถูกต้องของข้อมูลแล้วดังกล่าวข้างต้น”

ชื่อ	ตำแหน่ง	ลายมือชื่อ
1. นายชนินทรเดช วานิชวงศ์	กรรมการ	_____
2. นายกวิน เจริญโรจน์	กรรมการ	_____

เอกสารแนบ 1

รายละเอียดเกี่ยวกับกรรมการ ผู้บริหาร ผู้มีอำนาจควบคุม และเลขานุการบริษัท (สัดส่วนการถือหุ้น ณ 23 ธันวาคม 2556)

ชื่อ-นามสกุล ตำแหน่ง / วันที่ได้รับแต่งตั้ง	อายุ (ปี)	คุณวุฒิการศึกษา / ประวัติอบรม	สัดส่วนการ ถือหุ้นใน บริษัท* (%)	ความสัมพันธ์ทาง ครอบครัวระหว่างผู้บริหาร	ประวัติการทำงาน	
					ช่วงเวลา	ตำแหน่งและสถานที่
1. นายชนินทร์เดช วานิชวงศ์ ประธานกรรมการ กรรมการผู้มีอำนาจลงนาม ผูกพันบริษัท	43	ปริญญาโท Master Management สถาบันบัณฑิตบริหารธุรกิจศศินทร์ ผ่านการอบรม Director Accreditation Program (DAP) รุ่นที่ 26/2547 จากสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการ บริษัทไทย	4.82	พี่ชายของ นายชนินทร์ วานิชวงศ์	2543 - ปัจจุบัน 2541 - 2544	ประธานกรรมการและประธานเจ้าหน้าที่บริหาร บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน) ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร บริษัท มิเลนเนียม เทเลคอม จำกัด
2. นายชนินทร์ วานิชวงศ์ กรรมการ กรรมการผู้มีอำนาจลงนาม ผูกพันบริษัท	36	ปริญญาโท การตลาด สถาบันบัณฑิตบริหารธุรกิจศศินทร์ ผ่านการอบรม Director Accreditation Program (DAP) รุ่นที่ 70/2551 จากสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการ บริษัทไทย	3.21	น้องชายของ นายชนินทร์เดช วานิชวงศ์	2543 - ปัจจุบัน 2541 - 2542 2537 - 2541	กรรมการและรองกรรมการผู้จัดการ บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน) กรรมการ บริษัท มิเลนเนียม เทเลคอม จำกัด กรรมการ บริษัท เซิร์ฟ อินฟอร์มีเดีย จำกัด
3. นายไกรภพ แพ่งสภา กรรมการ กรรมการผู้มีอำนาจลงนาม ผูกพันบริษัท	40	ปริญญาโท บริหารธุรกิจ สถาบัน บัณฑิตบริหารธุรกิจศศินทร์ ผ่านการอบรม Director Accreditation Program (DAP) รุ่นที่ 72/2551 จากสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการ บริษัทไทย	-	-ไม่มี-	2551 - ปัจจุบัน 2551 - ปัจจุบัน 2551 - ปัจจุบัน 2550 - ปัจจุบัน	กรรมการ บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน) กรรมการผู้จัดการ บริษัท แพ่งสภา จำกัด ที่ปรึกษา Cotton Incorporated ที่ปรึกษา United States Potato Board

ชื่อ-นามสกุล ตำแหน่ง / วันที่ได้รับแต่งตั้ง		อายุ (ปี)	คุณวุฒิการศึกษา / ประวัติอบรม	สัดส่วนการ ถือหุ้นใน บริษัท* (%)	ความสัมพันธ์ทาง ครอบครัวระหว่างผู้บริหาร	ประวัติการทำงาน	
						ช่วงเวลา	ตำแหน่งและสถานที่
						2547 - 2549	ผู้อำนวยการฝ่ายปฏิบัติการ บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด
4.	นายกวิน เฉลิมโรจน์ กรรมการ กรรมการผู้มีอำนาจลงนาม ผูกพันบริษัท	36	Master of Science in Computer and Engineering Management มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ ผ่านการอบรม โครงการสร้างทีมที่ เลี้ยงธุรกิจ , Organization Development , FOCUS-Tools for Process Improvement and Management , QS 9000/Total Quality Management	-	-ไม่มี-	2556 - ปัจจุบัน 2553 - ปัจจุบัน 2552 - ปัจจุบัน 2552 - ปัจจุบัน 2549 - 2552	กรรมการและรองกรรมการผู้จัดการ บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน) กรรมการ บริษัท ฮาร์ทแอนด์ม้ายด์ แอพพารেল จำกัด กรรมการ บริษัท สุวรรณพัตรา จำกัด กรรมการ บริษัท ดิจิตอล เกดเวย์ จำกัด กรรมการผู้จัดการ บริษัท อีลิท อินเตอร์เนชั่นแนล (ยุโรป) จำกัด บริษัท อีลิท แมนเนจเม้น คอนซัลแตนท์ จำกัด
5.	นางจิตรดา พรใจหาญ กรรมการอิสระและประธาน กรรมการตรวจสอบ	49	ปริญญาโท บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปริญญาตรี สาขาการเงิน การธนาคาร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผ่านการอบรม RE CU รุ่น 5 โครงการ จัดการอสังหาริมทรัพย์ จากคณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์ , การบริหารการ จัดการอสังหาริมทรัพย์ รุ่น 1 จาก จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	-	-ไม่มี-	2555 – ปัจจุบัน 2536 – ปัจจุบัน 2545 - 2553	กรรมการอิสระและประธานกรรมการตรวจสอบ บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน) กรรมการ บริษัท โกลเด้นท์ พร็อพเพอร์ตี้ ดีเวลลอปเม้นท์ จำกัด ผู้พิพากษาสมทบ ศาลเยาวชนและครอบครัวกลาง กรุงเทพมหานคร

ชื่อ-นามสกุล ตำแหน่ง / วันที่ได้รับแต่งตั้ง	อายุ (ปี)	คุณวุฒิการศึกษา / ประวัติอบรม	สัดส่วนการ ถือหุ้นใน บริษัท* (%)	ความสัมพันธ์ทาง ครอบครัวระหว่างผู้บริหาร	ประวัติการทำงาน	
					ช่วงเวลา	ตำแหน่งและสถานที่
6. รศ. นพ. จตุพร โชติกวนิชย์ กรรมการอิสระและกรรมการ ตรวจสอบ	43	ปริญญาโท วิทยาศาสตร์การแพทย์ คลินิก ป. ชั้นสูง ศัลยศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล 2538 ผ่านการอบรมหลักสูตร Director Certification Program (DCP) รุ่นที่ 89/2554, หลักสูตร Financial Statement s of Directors (FSD รุ่นที่ 14/2011) จากสมาคมส่งเสริมสถาบัน กรรมการบริษัทไทย	-	-ไม่มี-	2554- ปัจจุบัน 2547-ปัจจุบัน	กรรมการอิสระและกรรมการตรวจสอบ บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน) รองประธานองค์กรแพทย์ คณะแพทยศาสตร์ ศิริราชพยาบาล กรรมการบริหารวิชาการ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล กรรมการ บริษัท เวนทรี (ประเทศไทย) จำกัด กรรมการ บริษัท ทีเอส ปาเท็กซ์ จำกัด
7. น.ส. พิมพ์แก้ว อำไพพัสด์ กรรมการอิสระและกรรมการ ตรวจสอบ	38	ปริญญาตรี รัฐศาสตร์บัณฑิต คณะรัฐศาสตร์ ภาควิชาความสัมพันธ์ ระหว่างประเทศ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	-	-ไม่มี-	2557-ปัจจุบัน 2554- ปัจจุบัน 2552-2556 2549-2556	กรรมการอิสระ บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน) กรรมการผู้จัดการ บริษัท คอมมูนิเคชั่น แอนด์ อินโนเวทีฟ เอเชีย จำกัด ผู้อำนวยการ บริษัท เนชั่นแนล เพาเวอร์ มิเดีย จำกัด ผู้อำนวยการ บริษัท ลีฟส์ แอนด์ ริช จำกัด
8. นางกฤตนันท์ สังทอง เลขานุการบริษัท	49	ปริญญาโท รัฐศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง ปริญญาโท สาขาการจัดการ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต	-	-ไม่มี-	2557 - ปัจจุบัน 2553 - 2555 2550 - 2555	ผู้อำนวยการฝ่ายทรัพยากรบุคคลและเลขานุการบริษัท บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน) เลขานุการบริษัท บริษัท ปิคนิค คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ผู้อำนวยการฝ่ายทรัพยากรบุคคล บริษัท ปิคนิค คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

ชื่อ-นามสกุล ตำแหน่ง / วันที่ได้รับแต่งตั้ง	อายุ (ปี)	คุณวุฒิการศึกษา / ประวัติอบรม	สัดส่วนการ ถือหุ้นใน บริษัท* (%)	ความสัมพันธ์ทาง ครอบครัวระหว่างผู้บริหาร	ประวัติการทำงาน	
					ช่วงเวลา	ตำแหน่งและสถานที่
9.. นางสาวอริยา วงศ์วารี ผู้อำนวยการฝ่ายบัญชีและการเงิน	37	ปริญญาโทสาขาการบัญชี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	-	-ไม่มี-	2554-ปัจจุบัน	ผู้อำนวยการฝ่ายบัญชีและการเงิน บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน)
					2552-2554	ผู้จัดการฝ่ายบัญชี บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน)
					2548-2552	ผู้จัดการ(ตรวจสอบบัญชี) บริษัท ไพร์ชวอเตอร์เฮาส์กรุ๊ปเปอร์ส เอปียเอส จำกัด

เลขานุการบริษัท

คณะกรรมการบริษัทมีมติแต่งตั้ง นางกฤตนันท์ สังข์ทอง เป็นเลขานุการบริษัทตั้งแต่วันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2557

หน้าที่ของเลขานุการบริษัทจะต้องปฏิบัติหน้าที่ตามที่กำหนดในมาตรา 89/15 และมาตรา 89/16 ของพระราชบัญญัติหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์(ฉบับที่ 4) พ.ศ.2551 ซึ่งมีผลใช้บังคับในวันที่ 31 สิงหาคม 2551 ด้วยความรับผิดชอบ ความระมัดระวัง และความซื่อสัตย์สุจริต รวมทั้งต้องปฏิบัติให้เป็นไปตามกฎหมาย วัตถุประสงค์ ข้อบังคับบริษัท มติคณะกรรมการ ตลอดจนมติที่ประชุมผู้ถือหุ้น โดยทำหน้าที่ดูแลจัดการการประชุมของคณะกรรมการบริษัท คณะกรรมการชุดย่อย และการจัดประชุมผู้ถือหุ้น รวมถึงการจัดเก็บเอกสารที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนให้คำแนะนำด้านกฎหมายและกฎเกณฑ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ติดต่อประสานงานกับหน่วยงานภายในบริษัทให้ปฏิบัติตามมติคณะกรรมการบริษัทและมติที่ประชุมผู้ถือหุ้น ประสานงานกับหน่วยงานที่กำกับดูแล จัดให้มีการปฐมนิเทศ ให้คำแนะนำแก่กรรมการที่ได้รับการแต่งตั้งใหม่ และสนับสนุนการดำเนินการอื่นๆให้เป็นไปตามมาตรฐานการกำกับดูแลกิจการที่ดี

ข้อมูลการดำรงตำแหน่งของคณะกรรมการ ผู้บริหาร ในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม

รายชื่อกรรมการและผู้บริหาร	บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน)	บริษัทย่อย		
		บจก. แพลนเน็ต จี	บจก. บลู วิชาการ สตูดิโอ	บจก. อินฟอร์เมติกส์ พลัส
นาย ชนินทร์เดช วานิชวงศ์	/ , X , // , ///	/ , //	/ , //	/ , //
นางจิตรลดา พรใจหาญ	/ , XO	-	-	-
นายจตุพร โชติกวณิชย์	/ , XX	-	-	-
น.ส. พิมพ์แก้ว อำไพพัสดร์	/ , XX	-	-	-
นาย ชนินทร์ วานิชวงศ์	/ , // , ///	-	-	/
นาย ไกรภพ แผงสกา	/ , //			
นายกวิน เฉลิมโรจน์	/ , // , ///			
นางสาว อริยา วงศ์วารี	// , /// , V			

หมายเหตุ:

X = ประธานกรรมการ

XO = ประธานกรรมการตรวจสอบ

XX = กรรมการตรวจสอบ

/ = กรรมการ

// = กรรมการบริหาร

/// = ผู้บริหาร

V = ผู้อำนวยการฝ่ายบัญชี

เอกสารแนบ 2

ข้อมูลการดำรงตำแหน่งของคณะกรรมการ ของบริษัทย่อย

รายชื่อกรรมการและผู้บริหาร	บริษัทย่อย		
	บจก. แพลนเน็ต จี	บจก. บลู วิชาการ สตูดิโอ	บจก. อินฟอร์เมติกส์ พลัส
นายชินนทร์เดช วานิชวงศ์	/ , X , //	/ , X , //	/ , X , //
นายชินนทร์ วานิชวงศ์	-	-	/

หมายเหตุ:

/ = กรรมการ

// = กรรมการบริหาร

X = ประธานกรรมการ

เอกสารแนบ 3

รายละเอียดเกี่ยวกับหัวหน้างานผู้ตรวจสอบภายใน และหัวหน้างานกำกับดูแลการปฏิบัติงานของบริษัท

บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด(มหาชน) ได้แต่งตั้งผู้ตรวจสอบภายใน โดยว่าจ้างบุคคลภายนอก คือ บริษัท พรมา คอนซัลแต้นท์ จำกัด สำนักงานตั้งอยู่เลขที่ 44/74/2 ตำบลบางเขน อำเภอเมืองนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี โดยนางสาว มินา เกตุเล็ก กรรมการผู้จัดการ เป็นผู้รับผิดชอบ เพื่อทำหน้าที่ตรวจสอบระบบควบคุมภายในขององค์กร โดยได้เริ่มว่าจ้างบริษัท ตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2550 ให้ทำการตรวจสอบและให้คำแนะนำในการปรับปรุงระบบควบคุมภายในของกลุ่มบริษัทให้มีความเหมาะสม โดยกลุ่มบริษัทมีการดำเนินการปรับปรุงตามคำแนะนำอย่างต่อเนื่อง

ประวัติ บริษัท พรมา คอนซัลแต้นท์ จำกัด

บริษัทฯ ได้จัดตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 9 กันยายน 2548 โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้บริการตรวจสอบภายใน ให้บริการที่ปรึกษา อาทิ เช่น งานตรวจสอบภายใน, งานประเมินประสิทธิภาพการควบคุมภายใน, งานวางระบบบัญชี และงานที่ปรึกษา ภายใต้การบริหารงาน โดยนางสาวมินา เกตุเล็ก พร้อมทีมงานจำนวน 6 คน โดยมีพนักงานเป็นผู้สอบบัญชีรับอนุญาตแห่งประเทศไทยจำนวน 1 คน

รายชื่อลูกค้าอ้างอิงของบริษัท พรมา คอนซัลแต้นท์ จำกัด ได้แก่**ประเภทงานตรวจสอบภายใน**

ชื่อลูกค้า	ประเภทธุรกิจ
บริษัท อมตะ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)	พัฒนาอสังหาริมทรัพย์
บริษัท เทพธานีกรีฑา จำกัด (มหาชน)	การท่องเที่ยวและสันทนาการ
บริษัท แมกซ์ เมทัล คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)	อุตสาหกรรมเหล็ก
บริษัท อีเทอเนล เอนเนอจี จำกัด (มหาชน)	ธุรกิจการเกษตร
บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน)	ธุรกิจด้านซอฟต์แวร์และพัฒนาซอฟต์แวร์
บริษัท สยามพรีนซ์ จำกัด	รับจ้างพิมพ์
บริษัท เอ็ม พิคเจอร์ส อินเตอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน)	สื่อและสิ่งพิมพ์
บริษัท แอปโซลูท อิมแพค จำกัด (มหาชน)	ให้บริการสื่อโฆษณา
บริษัท บางกอกเร็น จำกัด (มหาชน)	ประกอบกิจการฆ่าสัตว์ และดำเนินการเกี่ยวกับสัตว์ปีกทุกชนิด
บริษัท ดี.ที.ซี.อินดัสตรีส์ จำกัด (มหาชน)	ผลิตและจำหน่ายเครื่องเขียน
บริษัท วิค แอนด์ สุลตันด์ จำกัด (มหาชน)	ผลิตและจำหน่ายท่อ ข้อต่อ และผลิตภัณฑ์พลาสติกทุกชนิด
บริษัท บัส ซาวด์ มีเดีย จำกัด (มหาชน)	ประกอบกิจการรับผลิตสื่อวิทยุ-โทรทัศน์
บริษัท เชียร์สจิว จำกัด	ผลิตและจำหน่ายเครื่องกรองน้ำ

ประเภทงานประเมินประสิทธิภาพการควบคุมภายใน

<u>ชื่อลูกค้า</u>	<u>ประเภทธุรกิจ</u>
บริษัท สยามพรีนซ์ จำกัด	รับจ้างพิมพ์
บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน)	ธุรกิจด้านซอฟต์แวร์และพัฒนาซอฟต์แวร์
บริษัท แมกซ์ เมทัล คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)	อุตสาหกรรมเหล็ก
<u>ประเภทงานวางระบบบัญชี</u>	
<u>ชื่อลูกค้า</u>	<u>ประเภทธุรกิจ</u>
บริษัท เพาเวอร์ฟรอสเพล จำกัด	การผลิตและการส่งไฟฟ้า
บริษัท เอ็ม อี ซี ที จำกัด	รับเหมาคิดตั้งงานระบบไฟฟ้า ระบบปรับอากาศขยายอุปกรณ์ไฟฟ้า,ปรับอากาศ
บริษัท เจริญไทย อินเตอร์พลาส จำกัด	ผู้ผลิตบรรจุภัณฑ์พลาสติก ผู้ส่งออก
บริษัท ที.เจ.เอฟ. โอโต้โมทีฟอินทรีสตี จำกัด	อุตสาหกรรมลูกสูบและอุปกรณ์
บริษัท แวนด้าโฟรเซน จำกัด	ผักและผลไม้แช่แข็ง
บริษัท สยามแก๊ส แอนด์ ปีโตรเคมีคัลส์ จำกัด (มหาชน)	ซื้อขายไปแก๊สแอลพีจีบริการผ่านท่าและอื่นๆ

ทีมงานตรวจสอบภายใน

ลำดับ	ตำแหน่งงาน	ชื่อ	วุฒิทางการศึกษาหรือประกาศนียบัตรที่เกี่ยวข้อง	ประสบการณ์ทำงาน
1	หัวหน้างานตรวจสอบภายใน	นางสาวชัชญา สุภธนพัฒน์ Ms Chichaya Supatanapat	- ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขทะเบียน 10205 Certified Public Accountant 10205 - ปริญญาตรีบัญชีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหิดล Bachelor of Accountancy, Mahidol University - ปริญญาโทบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ Master of Business Administration Professional Program, Assumption University	ผ่านงานการสอบบัญชีและตรวจสอบ ภายในมาไม่น้อยกว่า 7 ปี
2	พนักงานปฏิบัติการตรวจสอบภายใน	นางสาวสนิสา นิชาชินโชติ Ms Sanisa Nichachinachot	ปริญญาตรีบริหารธุรกิจบัณฑิต, มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลพระนคร Bachelor of Business Administration , Rajamangala University of Technology Phra Nakhon	ผ่านงานการสอบบัญชีและตรวจสอบ ภายในมาไม่น้อยกว่า 3 ปี
3	พนักงานปฏิบัติการตรวจสอบภายใน	นางสาวศิริทิพย์ บุญสนิต Ms Siritip Boonsanit	ปริญญาตรีบริหารธุรกิจบัณฑิต, มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ Bachelor of Business Administration , Rajamangala University of Technology Rattanakosin	ผ่านงานการสอบบัญชีและตรวจสอบ ภายในมาไม่น้อยกว่า 1 ปี

เอกสารแนบ 4

รายละเอียดเกี่ยวกับรายการประเมินราคาทรัพย์สิน

ในระหว่างปี 2555-2556 บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด(มหาชน) ได้ว่าจ้างบุคคลภายนอกให้ดำเนินการประเมินราคาทรัพย์สิน ซึ่งเป็นรายการที่เกี่ยวข้องกับการได้มาและจำหน่ายไปซึ่งทรัพย์สิน ดังนี้

1. เมื่อวันที่ 9 ตุลาคม 2555 บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด(มหาชน) ได้รับหนังสือแจ้งผลการตรวจสอบและประเมินมูลค่าทรัพย์สิน จากบริษัท กรุงสยามประเมินค่าทรัพย์สิน จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทผู้ประเมินอิสระที่ได้รับความเห็นชอบจากสมาคมนักประเมินราคาอิสระไทย(TVA) และสมาคมผู้ประเมินค่าทรัพย์สินแห่งประเทศไทย(VAT) และบริษัทผู้ประเมินดังกล่าวไม่มีความสัมพันธ์ใดใดกับบริษัทฯ ที่ได้ว่าจ้างให้ประเมินที่ดินจำนวน 1 แปลงและอาคาร(ความสูง 1 ชั้น) จำนวน 1 หลัง ซึ่งตั้งอยู่เลขที่ 67/2 ซอยสุขุมวิท 8 ถนนสุขุมวิท แขวงคลองตัน เขตคลองเตย กรุงเทพมหานคร เพื่อขายให้กับบุคคลภายนอกที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกัน มีรายละเอียดดังนี้

ชื่อผู้ประเมินมูลค่าทรัพย์สิน	บริษัท กรุงสยามประเมินค่าทรัพย์สิน จำกัด
ประเภททรัพย์สิน	ที่ดินพร้อมสิ่งปลูกสร้าง
ที่ตั้งทรัพย์สิน	เลขที่ 67/2 ซอยสุขุมวิท 8 ถนนสุขุมวิท แขวงคลองตัน เขตคลองเตย กรุงเทพมหานคร
ค่าพิกัด GPS	LAT : 13.735828 LONG : 100.556295
เอกสารสิทธิ์ที่ดิน	โฉนดเลขที่ 101314 จำนวน 1 แปลง เนื้อที่ 0 -1-06.5 ไร่ หรือ 106.5 ตารางวา ตำบลคลองตัน(บางกะปิฝั่งใต้) อำเภอพระโขนง(บางกะปิ) จังหวัดกรุงเทพมหานคร
อาคารสิ่งปลูกสร้าง	อาคารสำนักงานชั้นเดียว เลขที่ 67/2 จำนวน 1 รายการ
ใบอนุญาตการก่อสร้างอาคาร	ไม่สามารถตรวจสอบได้
ผู้ถือกรรมสิทธิ์ที่ดิน	บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด(มหาชน)
ผู้ถือกรรมสิทธิ์อาคาร	ไม่สามารถตรวจสอบได้
ภาระผูกพัน	จำนองเป็นประกันกับ บริษัท ธนาการกสิกร ไทย จำกัด(มหาชน) เมื่อวันที่ 12 มีนาคม 2555
สิทธิการใช้ทางเข้า-ออก	ทางส่วนบุคคล(จัดการระงับยอมแล้ว)
วัตถุประสงค์การประเมิน	เพื่อทราบมูลค่าตลาดปัจจุบัน
หลักเกณฑ์การประเมินมูลค่า	มูลค่าตลาด
วิธีการประเมิน	วิธีต้นทุน (Cost Approach)
วันที่สำรวจ	วันที่ 3 ตุลาคม 2555

วันที่ประเมินมูลค่า	วันที่ 3 ตุลาคม 2555
มูลค่าตลาดที่ประเมิน	฿29,953,000.00 บาท(ยี่สิบเก้าล้านเก้าแสนห้าหมื่นสามพันบาทถ้วน)
มูลค่าประกันอัคคีภัย	฿3,190,000.00 บาท(สามล้านหนึ่งแสนเก้าหมื่นบาทถ้วน)
ผู้รับผิดชอบการประเมินและ ลงลายมือชื่อรับรอง	1. นายธีระยุทธ ทวนกูเปีย ผู้สำรวจและประเมิน 2. นายกฤติน กรพิพัฒน์ ผู้ประเมินหลักชั้นวุฒิ เลขที่ วฒ.246 3. นายวสันต์ ทองเดชศรี กรรมการผู้จัดการ

2. เมื่อวันที่ 24 กรกฎาคม 2556 บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด(มหาชน) ได้รับหนังสือแจ้งผลการตรวจสอบและประเมินมูลค่าทรัพย์สิน จากบริษัท แอดวานซ์ พร็อพเพอร์ตี้ แอนด์ คอนซัลแทนท์ จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทผู้ประเมินอิสระที่ได้รับความเห็นชอบจากสมาคมนักประเมินราคาอิสระไทย (TVA) และสมาคมผู้ประเมินค่าทรัพย์สินแห่งประเทศไทย(VAT) และบริษัทผู้ประเมินดังกล่าวไม่มีความสัมพันธ์ใดใดกับบริษัทฯ ที่ได้จ้างให้ประเมินที่ดิน ซึ่งตั้งอยู่ตรงข้ามสำนักงานเทศบาลเมืองปากช่อง จังหวัดนครราชสีมา ทั้งนี้วัตถุประสงค์ในการซื้อทรัพย์สิน เพื่อนำมาพัฒนาและจัดสรรเพื่อแบ่งขายเป็นแปลง มีรายละเอียดดังนี้

ชื่อผู้ประเมินมูลค่าทรัพย์สิน	บริษัท แอดวานซ์ พร็อพเพอร์ตี้ แอนด์ คอนซัลแทนท์ จำกัด
ประเภททรัพย์สิน	ที่ดินว่างเปล่า จำนวน 5 แปลง เนื้อที่รวม 135 - 2 - 73 ไร่ หรือ 54,273 ตารางวา
ที่ตั้งทรัพย์สิน	ตั้งอยู่ที่ ทางสาธารณะประโยชน์ ที่ต่อเนื่องจากถนนเทศบาล 3 ตำบลปากช่อง อำเภอปากช่อง จังหวัดนครราชสีมา
เอกสารสิทธิ์ที่ดิน	โฉนดที่ดินเลขที่ 12425, 14743, 14744, 14745 และ 14746
ภาระผูกพัน	ไม่มีภาระผูกพันใดๆ
วัตถุประสงค์การประเมิน	เพื่อวัตถุประสงค์สาธารณะ
หลักเกณฑ์การประเมินมูลค่า	ใช้หลักเกณฑ์มูลค่าตลาด
วิธีการประเมินมูลค่า	วิธีเปรียบเทียบราคาตลาด (Market Approach) วิธีตั้งสมมติฐานการพัฒนา (Hypothetical Development) เป็นวิธีสอบทาน
วันที่ประเมินมูลค่า	วันที่ 12 กรกฎาคม 2556
มูลค่าทรัพย์สิน	133,085,700.00 บาท(-หนึ่งร้อยสามสิบสามล้านแปดหมื่นห้าพันเจ็ดร้อยบาทถ้วน-)
ผู้รับผิดชอบการประเมินและ ลงลายมือชื่อรับรอง	นายอนิรุท สุจริต กรรมการผู้จัดการ

เอกสารแนบ 5

- ไม่มี -