



เว็บไซต์ภายในบริษัท

บริษัท อินเด็กซ์ ครีเอทีฟ วิลเลจ จำกัด (มหาชน)

Intranet for Index Creative Village
INDEX CREATIVE VILLAGE PLC.

นายอักรพนธ์ สงวนสินวัฒนา

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2556

เว็บไซต์ภายในบริษัท
บริษัท อินเด็กซ์ ครีเอทีฟ วิลเลจ จำกัด (มหาชน)
Intranet for Index Creative Village
INDEX CREATIVE VILLAGE PLC.

นายอักรพนธ์ สงวนสินวัฒนา

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น
พ.ศ. 2556

คณะกรรมการสอบ

.....ประธานกรรมการสอบ

(อาจารย์ ดร.ฐิติพร เลิศรัตนเดชากุล)

.....กรรมการ

(อาจารย์ ชาญพร กลิ่นนันท)

.....ที่ปรึกษาสหกิจ

(อาจารย์ ฤทัยรัตน์ วิชัยดิษฐ์)

.....ประธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา

(อาจารย์ อติศักดิ์ เลือสมิง)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

บทสรุป

ชื่อโครงการ	เว็บไซต์ภายในบริษัท
	บริษัท อินเด็กซ์ ครีเอทีฟ วิลเลจ จำกัด (มหาชน)
	Intranet for Index Creative Village
	INDEX CREATIVE VILLAGE PLC.
ผู้เขียน	นายอักรพนธ์ สงวนสินวัฒนา
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ฤทัยรัตน์ วิชัยดิษฐ์
พนักงานที่ปรึกษา	นายโกมล คุ่มแก้ว
ชื่อบริษัท	INDEX CREATIVE VILLAGE PLC.
ประเภทธุรกิจ / สินค้า	EVENT ORGANIZER

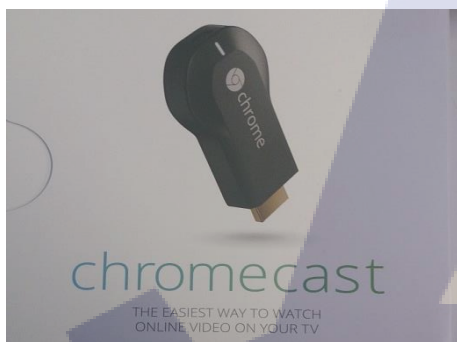
งานที่ปฏิบัติ (ประกอบด้วย รูปแบบ วิธีการดำเนินงาน ข้อมูล และการวิเคราะห์)

- จัดเตรียมคอมพิวเตอร์ส่วนกลางให้กับพนักงาน และนักศึกษาฝึกงาน
- ติดตั้งโปรแกรมพื้นฐานต่างๆ และติดตั้งโปรแกรมตามคำร้องขอของพนักงาน
- ติดตั้งคอมพิวเตอร์ให้กับพนักงานที่เข้ามาใหม่ หรือเปลี่ยนที่นั่ง
- แก้ไขปัญหาเบื้องต้นจากการใช้งานของพนักงาน
- จัดเตรียมอุปกรณ์ไอที เพื่อนำไปใช้ในอีเวนต์ต่างๆ และจัดแสดงภายในบริษัทเพื่อให้ผู้ที่มาเยี่ยมชมบริษัทได้เห็นผลงานของบริษัท
- จัดอุปกรณ์ในห้องไอทีให้เป็นระเบียบ
- ช่วยทำรูปภาพ เพื่อใช้งานเครื่องฉายภาพขนาดใหญ่

ผลที่ได้รับจากการดำเนินงานและประโยชน์ที่ได้รับ

- รู้จักการแก้ไขปัญหาคอมพิวเตอร์เบื้องต้น
- รู้จักเทคนิคการซ่อมคอมพิวเตอร์แบบใหม่ เช่น ใช้โปรแกรมช่วยเหลือในการติดตั้งไดรฟ์เวอร์ เมนบอร์ด โดยไม่ต้องโหลดจากเว็บ, การโกสไดรฟ์ เพื่อสำรองข้อมูล เป็นต้น
- รู้จักอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับ IT มากขึ้น เช่น สายแลน CAT6 ซึ่งเบียดสายแลนใหม่และแข็งแรงกว่าสายแลน CAT5 เป็นต้น
- รู้จักการนำอุปกรณ์ไอทีไปประยุกต์ใช้กับสิ่งของ เช่น การ Mapping ภาพกับโมเดล เป็นต้น

รูปถ่ายผลงานสหกิจศึกษาที่ได้ดำเนินการ



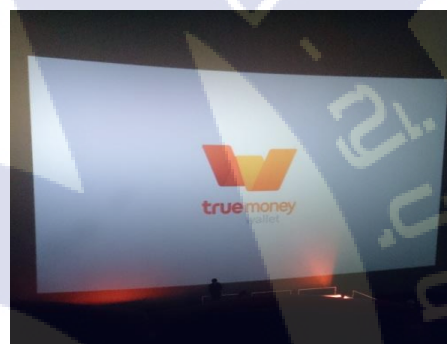
ทดลองใช้ Chromecast



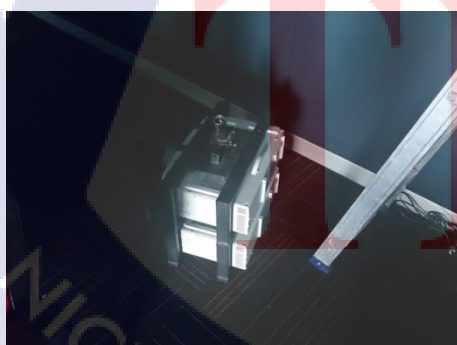
Set up งานไทยประกันชีวิต
(อินทรีสอนลูก)



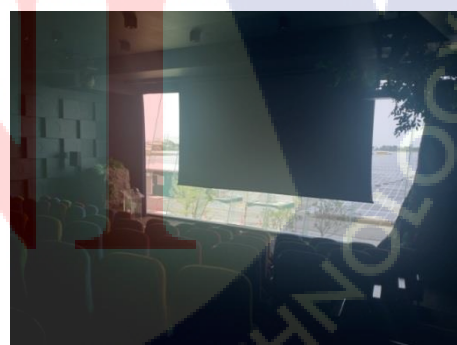
Mapping ภาพกับ โมเดลที่
กปน.สามเสน



Set up งานทรู มั่นใจวอลเลต



ติดตั้งโปรเจกเตอร์ที่ชั้นนี้บางจาก



ติดตั้งโปรเจกเตอร์ที่ชั้นนี้บางจาก

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าได้เข้าฝึกปฏิบัติสหกิจศึกษา ณ บริษัท อินเด็กซ์ ครีเอทีฟ วิลเลจ จำกัด มหาชน ตั้งแต่วันที่ 03 มิถุนายน 2556 ถึงวันที่ 04 ตุลาคม 2556 ข้าพเจ้าได้รับความร่วมมือในการสนับสนุนจากบุคคลหลายฝ่ายตั้งแต่ขั้นตอนเริ่มแรก และระหว่างติดต่อกับบริษัทในการสมัครขอเข้าฝึกปฏิบัติสหกิจศึกษาจนถึงการฝึกปฏิบัติสหกิจศึกษา

บัดนี้ การฝึกปฏิบัติสหกิจศึกษาของข้าพเจ้าได้เสร็จสิ้นลงแล้ว ในการนี้ข้าพเจ้าขอขอบคุณบุคคลต่างๆ ที่มีส่วนช่วยเหลือให้การฝึกปฏิบัติสหกิจศึกษาของข้าพเจ้าได้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี และให้ข้อมูลรวมถึงความรู้ต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ ในการจัดทำรายงานการฝึกปฏิบัติสหกิจศึกษาในครั้งนี้ ความรู้ และประสบการณ์ที่ข้าพเจ้าได้จากการฝึกสหกิจครั้งนี้จะนำไปต่อยอดในภายภาคหน้า

นาย อัครพนธ์ สวงนสินวัฒนา

ผู้จัดทำรายงาน

25 ตุลาคม 2556

TNI

สารบัญ

หน้า

บทสรุป	ก
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
รายการตาราง	ช
รายการรูปประกอบ	ณ

บทที่

1.บทนำ	1
1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ.....	1
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร	2
1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร	8
1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย.....	8
1.5 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	9
1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	9
1.7 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ	9
1.8 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากโครงการที่ได้รับมอบหมาย.....	9
2.ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	10
2.1 ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	10
2.1.1 System Development Life Cycle (SDLC)	10
2.1.2 กระบวนการของ วัฏจักรการพัฒนาระบบงาน (SDLC)	11
2.1.3 รูปแบบ SDLC ที่ใช้ในการพัฒนาระบบ	12
2.2 เทคโนโลยีที่ใช้เขียนโครงการ.....	14
2.2.1 Notepad++	14
2.2.2 Wampserver.....	14
2.2.3 HTML5	14

สารบัญ(ต่อ)

หน้า

2.2.4 CSS	15
2.2.5 PHP	16
2.2.6 phpMyAdmin.....	16
2.2.7 MySQL	17
2.2.8 jQuery	18
2.2.9 Ajax	19
3.แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	21
3.1 แผนงานปฏิบัติงาน.....	21
3.2 รายละเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติในงานสหกิจศึกษา หรือรายละเอียดโครงการ ที่ได้รับมอบหมาย.....	21
3.2.1 รายละเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติในงานสหกิจศึกษา.....	22
3.2.2 รายละเอียดโครงการที่ได้รับมอบหมาย.....	22
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ	22
3.3.1 การจัดเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนกลางให้กับพนักงาน และนักศึกษาฝึกงาน.....	22
3.3.2 ติดตั้งโปรแกรมพื้นฐานต่างๆ และติดตั้งโปรแกรมตามคำร้องขอของพนักงาน	23
3.3.3 ติดตั้งคอมพิวเตอร์ให้กับพนักงานที่เข้ามาใหม่ หรือเปลี่ยนที่นั่ง.....	23
3.3.4 แก้ไขปัญหาเบื้องต้นจากการใช้งานของพนักงาน	23
3.3.5 จัดเตรียมอุปกรณ์ไอที เพื่อนำไปใช้ในอีเวนต์ต่างๆและจัดแสดงภายในบริษัท เพื่อให้ผู้ที่มาเยี่ยมชมบริษัทได้เห็นผลงานของบริษัท.....	24
4.ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ	28
4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน.....	28
4.1.1 หลักการและเหตุผล.....	28
4.1.2 วัตถุประสงค์ในการจัดทำเว็บไซต์ภายในบริษัท	28
4.1.3 ขั้นตอนการดำเนินงาน	28

สารบัญ(ต่อ)

หน้า

4.1.4 ผลการดำเนินงาน	29
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	30
4.3 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับกับ วัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการ.....	31
5.บทสรุปและข้อเสนอแนะ	32
5.1 สรุปผลการดำเนินงาน	32
5.1.1 หน้าเว็บหลัก	32
5.1.2 หน้า back end.....	33
5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา.....	35
5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	36
เอกสารอ้างอิง	37
ภาคผนวก	39
ภาคผนวก ก.....	40
รูปภาพบริษัท Index Creative Village PLC.	41
ประวัติผู้วิจัย	42

รายการตาราง

ตาราง	หน้า
3.1 ตารางแผนการปฏิบัติสหกิจศึกษา	21
4.1 ตารางแสดงขั้นตอนการดำเนินงาน	28
4.3 ตารางวิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับกับวัตถุประสงค์และ จุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการ	31

THAI

TNI

NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

รายการรูปประกอบ

รูป	หน้า
1.1 แผนที่บริษัท อินเด็กซ์ ครีเอทีฟ วิลเลจ จำกัด (มหาชน)	1
1.2 โลโก้บริษัท อินเด็กซ์ ครีเอทีฟ วิลเลจ จำกัด (มหาชน)	2
1.3 โลโก้บริษัท อินเด็กซ์ อีเว้นท์ เอเจนซี่	2
1.4 โลโก้บริษัท มีเดีย วิชั่น จำกัด	3
1.5 โลโก้บริษัท อินเด็กซ์ สตูดิโอ จำกัด	3
1.6 โลโก้บริษัท อีเว้นท์ โซลูชั่น จำกัด	3
1.7 โลโก้บริษัท เทรเบียง จำกัด	3
1.8 โลโก้บริษัท จี คอมมิวนิเคชั่น จำกัด	4
1.9 โลโก้บริษัท อินสปาย อิมเมจ จำกัด	4
1.10 โลโก้บริษัท ดี ชิกซ์ดี ทรี จำกัด	4
1.11 โลโก้บริษัท วิลเลจ เทเลวิชั่น	4
1.12 โลโก้บริษัท บลู มีเดีย คอมมิวนิเคชั่น จำกัด	5
1.13 โลโก้บริษัท เอ็นไวโรเซล (ประเทศไทย) จำกัด	5
1.14 โลโก้บริษัท ทาวน์ แบรนดิ่ง จำกัด	5
1.15 โลโก้หน่วยงาน Communications Unit	6
1.16 โลโก้หน่วยงาน Innovation Creator	6
1.17 โลโก้หน่วยงาน Museum & Exhibition	7
1.18 โลโก้บริษัท ทีวีเอ็มอินเด็กซ์ แอดเวอร์ไทซิ่ง จำกัด	7
1.19 โลโก้บริษัท เมียนมาร์ อินเด็กซ์ ครีเอทีฟ วิลเลจ จำกัด	7
1.20 โครงสร้างการบริหารงานบริษัท อินเด็กซ์ ครีเอทีฟ วิลเลจ จำกัด (มหาชน)	8
2.1 แผนภาพวงจรการพัฒนาแบบ SDLC	10
2.2 Spiral Model	13
2.3 โลโก้ Notepad++	14
2.4 โลโก้ WampServer	14
2.5 สัญลักษณ์ HTML5	14
2.6 สัญลักษณ์ CSS3	15
2.7 สัญลักษณ์ PHP	16

รายการรูปประกอบ(ต่อ)

รูป	หน้า
2.8 สัญลักษณ์ phpMyAdmin	17
2.9 สัญลักษณ์ MySQL	18
2.10 สัญลักษณ์ jQuery	19
2.11 สัญลักษณ์ Ajax	19
2.12 การทำงานของ Ajax	20
3.1 เตรียมลงโปรแกรมให้คอมพิวเตอร์ส่วนกลาง	23
3.2 โปรแกรมที่ใช้ควรมีในคอมพิวเตอร์	23
3.3 อุปกรณ์ IT ที่นำไปใช้ในอินเทอร์เน็ต	24
3.4 จอที่สามารถแสดงภาพพร้อมกับมองเห็นวัตถุภายในตู้เย็นได้	25
3.5 จัดเตรียมอุปกรณ์ IT ที่จะแสดงให้เห็นลูกค้า	25
3.6 ออกงานอินเทอร์เน็ตที่ การประปานครหลวง(สามเสน) Mapping รูปกับโมเดล	26
3.7 Mapping กราฟฟิค กับ โมเดล งานการประปานครหลวง(สามเสน)	26
3.8 Set up งานเปิดตัว True money Wallet	27
4.1 wireframe ของเว็บไซต์	29
4.2 wireframe Back End	29
5.1 หน้าเว็บไซต์หลัก	32
5.2 หน้า back end ในส่วนของการ Login	33
5.3 หน้า back end ส่วนของ calendar	33
5.4 หน้า back end ส่วนของ Slide	34
5.5 หน้า back end ส่วนของ Navigation	34
5.6 หน้า back end ส่วนของ Tabs	35
ก.1 บริษัท อินเด็กซ์ ครีเอทีฟ วิลเลจ จำกัด (มหาชน)	41

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

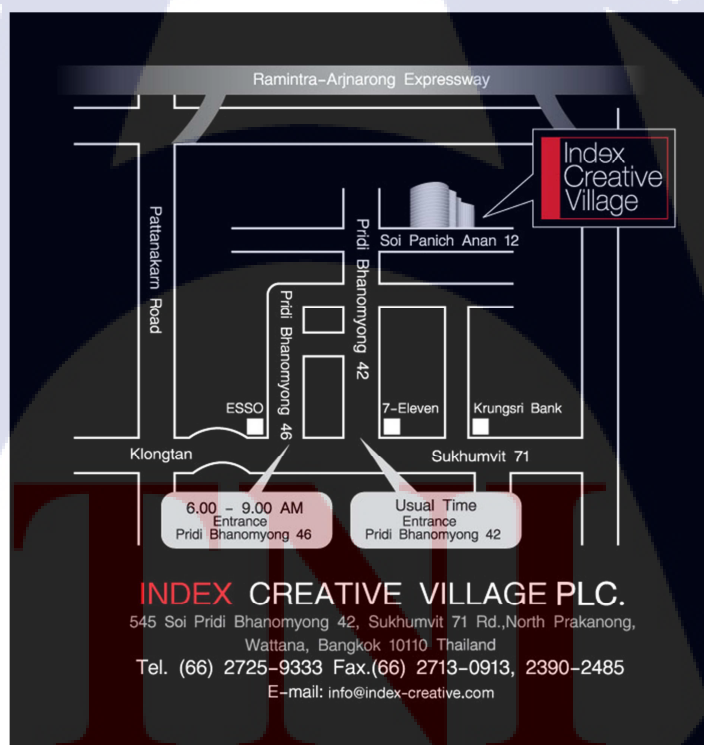
สถานประกอบการ : บริษัท อินเด็กซ์ ครีเอทีฟ วิลเลจ จำกัด (มหาชน)

ที่ตั้ง : 545 ซ.ปรีดิพนมยงค์ 42 ซ.พานิชยอนันต์แยก 12 ถ.สุขุมวิท 71 พระโขนงเหนือ
คลองตัน วัฒนา กทม. 10110

โทรศัพท์ : (66)2725-9333

โทรสาร : (66) 2713-0913

Email : info@indexcreativevillage.com



ภาพที่ 1.1 แผนที่บริษัท อินเด็กซ์ ครีเอทีฟ วิลเลจ จำกัด (มหาชน)

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท อินเด็กซ์ ครีเอทีฟ วิลเลจ จำกัด (มหาชน) เป็นกลุ่มธุรกิจที่ดำเนินงานโดยใช้ศักยภาพในด้านของความคิดสร้างสรรค์เป็นหลัก โดยให้บริการสร้างสรรค์และบริหารงานด้านการสื่อสารการตลาด รวมถึงในส่วนของการผลิต ให้เช่า และจัดหาอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมและสื่อทางการตลาดอย่างครบวงจร และได้รับการจัดอันดับให้เป็น World Class Top 7th Agency จาก Special Events Magazine

ภารกิจของบริษัทฯ

ให้บริการในด้านของการจัดอีเวนต์ ทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ โดยเน้นไปทางด้านการจัดอีเวนต์



ภาพที่ 1.2 โลโก้บริษัท อินเด็กซ์ ครีเอทีฟ วิลเลจ จำกัด (มหาชน)

บริษัท อินเด็กซ์ ครีเอทีฟ วิลเลจ จำกัด (มหาชน) ประกอบไปด้วยกลุ่มธุรกิจทั้ง 9 ได้แก่ Event Marketing, Equipment Supply, Production, Communications, Catering Service, TV-Multimedia Producer, Personal Branding, Online Agency และ Interactive Media Agency โดยมี 17 หน่วยธุรกิจดังนี้

1. อินเด็กซ์ อีเว้นท์ เอเจนซี่ ดำเนินธุรกิจสร้างสรรค์และบริหารงานกิจกรรม ชื่อนำของเมืองไทย (Event Creation & Management) เป็นธุรกิจที่ให้บริการด้านการจัดงานกิจกรรมแบบครบวงจร ตั้งแต่การเสนอแนวความคิด จัดหาผู้รับเหมาในงานด้านต่างๆ และติดต่อประสานงานกับทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้สามารถผลิตและบริหารงานให้สอดคล้อง ตรงตามความต้องการและจุดมุ่งหมายของลูกค้า



ภาพที่ 1.3 โลโก้บริษัท อินเด็กซ์ อีเว้นท์ เอเจนซี่

2. บริษัท มีเดีย วิชั่น (1994) จำกัด ผู้นำเทคโนโลยีด้าน Visual Systems, Sound Systems , Lighting Systems และ Special Effect ให้เช่าอุปกรณ์ต่างๆ ในส่วนของระบบแสง สี เสียง เทคนิค



ภาพที่ 1.4 โลโก้บริษัท มีเดีย วิชั่น จำกัด

3. Index Studio สำหรับ Support ลูกค้าทางด้านการจัดหาอุปกรณ์ทั่วไป (Equipment Rental Service) เช่น อุปกรณ์กล้อง ห้องตัดต่อ ครบวงจร พร้อมเครื่องมือตัดต่อภาพ-เสียง (Camera and Editing Equipment Rental) และควบคุมการทำงานด้วยเจ้าหน้าที่ระดับ มืออาชีพ ไม่ว่าจะเป็นงานทางด้าน VDO Production , Sound Studio หรือ TV Producer



ภาพที่ 1.5 โลโก้บริษัท อินเด็กซ์ สตูดิโอ จำกัด

4. บริษัท อีเว้นท์ โซลูชั่นส์ จำกัด ดำเนินธุรกิจทางด้านจัดหาอุปกรณ์ เครื่องเล่น และการแสดงพิเศษทั้งในและต่างประเทศ (Equipment Rental and Import Special show)



ภาพที่ 1.6 โลโก้บริษัท อีเว้นท์ โซลูชั่นส์ จำกัด

5. บริษัท เทรเบียง จำกัด ดำเนินธุรกิจให้บริการในการจัดงานกิจกรรมต่างๆ สำหรับบุคคลแบบครบวงจร (Personal Event Service) และให้เช่าอุปกรณ์ในการจัด Food Presentation การทำงานของบริษัทฯ จะเน้นไปที่ตัวบุคคล ที่จะมีการจัดงานลักษณะต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นงานแต่งงาน, งานวันเกิด, งานรับปริญญา, งานเลี้ยงฉลองความสำเร็จต่างๆ หรือแม้แต่งานศพ เป็นต้น



ภาพที่ 1.7 โลโก้บริษัท เทรเบียง จำกัด

6. บริษัท จี คอมมิวนิเคชั่น จำกัด ดำเนินธุรกิจในการให้บริการเป็นที่ปรึกษาด้านการประชาสัมพันธ์ครบวงจร ทั้งในส่วนของการจัดทำกิจกรรมประชาสัมพันธ์ จัดส่งข่าวประชาสัมพันธ์ ให้สื่อมวลชน การรวบรวมข่าวให้กับลูกค้า การบริหารความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ



ภาพที่ 1.8 โลโก้บริษัท จี คอมมิวนิเคชั่น จำกัด

7. บริษัท อินสพาย อิมเมจ จำกัด (Inspire Image Co.,Ltd)) ดำเนินธุรกิจเกี่ยวกับสิ่งพิมพ์ การพิมพ์ และให้บริการออกแบบ ผลิตจำหน่ายป้าย และสื่อเพื่อการส่งเสริมการขาย รวมไปถึงการผลิตสื่อพิเศษรูปแบบใหม่



ภาพที่ 1.9 โลโก้บริษัท อินสพาย อิมเมจ จำกัด

8. บริษัท ดี ชิกซ์ดี ทรี จำกัด ดำเนินธุรกิจทางด้านออกแบบ และจัดสร้าง งานโครงสร้าง สำหรับงานอีเวนต์ นิทรรศการ คอนเสิร์ต โชว์ต่างๆ ละครเวที รวมทั้งฉากในรายการโทรทัศน์



ภาพที่ 1.10 โลโก้บริษัท ดี ชิกซ์ดี ทรี จำกัด

9. วิลเลจ เทเลวิชั่น ธุรกิจสร้างสรรค์และผลิตรายการโทรทัศน์ในคอนเซ็ปต์ที่แตกต่าง อาทิ รายการ สหเสียด ทาง ไทยทีวี, รายการ Star hunt ทาง True Vision, รายการ Invitation ทาง True Vision



ภาพที่ 1.11 โลโก้บริษัท วิลเลจ เทเลวิชั่น

10. บริษัท บลู มีเดีย คอมมิวนิเคชั่นส์ จำกัด ดำเนินธุรกิจด้านการวางกลยุทธ์การสื่อสารที่มุ่งตรงไปยังกลุ่มเป้าหมาย (Interactive Media Agency) เป็นผู้นำธุรกิจในการลงทุนนำเข้าจัดหาอุปกรณ์ รวมถึงให้บริการในการติดตั้งเครื่องมือสื่อสารภายในร้านค้า หรือห้างสรรพสินค้า รวมถึงการคิดคอนเซ็ปต์ ดีไซน์ รวมไปถึงการผลิตสื่อนวัตกรรมใหม่ โดยมี Bluetooth เป็นเครื่องมือสื่อสารหลักในการทำโฆษณา และสื่อสารไปยังกลุ่มเป้าหมาย โดยผ่านโทรศัพท์มือถือ



ภาพที่ 1.12 โลโก้บริษัท บลู มีเดีย คอมมิวนิเคชั่น จำกัด

11. บริษัท เอ็นไวโรเซล (ประเทศไทย) จำกัด ประกอบธุรกิจให้คำปรึกษา, ให้บริการข้อมูลวิจัยทางการตลาดในการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค ณ จุดขาย ในสถานการณ์จริง ด้วยวิธีการสแกนรอยตามผู้บริโภค และการติดตั้งกล้อง



ภาพที่ 1.13 โลโก้บริษัท เอ็นไวโรเซล (ประเทศไทย) จำกัด

12. บริษัท ทาวน์ แบรินดิง จำกัด ดำเนินธุรกิจให้ด้านการสร้างแบรนด์ให้กับเมือง เพื่อให้เมืองหรือจังหวัดมีจุดยืน (Positioning) และภาพลักษณ์ (Image) ที่ชัดเจน โดยการนำเอาอัตลักษณ์ (Identity) และเรื่องราว (Story) ที่โดดเด่นของเมืองมาทำการสื่อสารผ่านเครื่องมือ (Tools) ต่างๆ เช่น อีเวนท์ สิ่งปลูกสร้างและองค์ประกอบต่างๆ แห่งแรกในประเทศไทย



ภาพที่ 1.14 โลโก้บริษัท ทาวน์ แบรินดิง จำกัด

13. Communications Unit หน่วยงานสร้างสรรค์ทุกแผนการสื่อสารแบบครบวงจร เพื่อประสิทธิภาพสูงสุดต่อกลุ่มเป้าหมายด้วยกลยุทธ์แบบตรงจุด ตรงใจ ไร้กรอบ ทั้งในรูปแบบของแคมเปญการตลาด หรือการสื่อสารองค์กรทั้งภายในและภายนอกองค์กร ทุกแผนการสื่อสารของเราจะเริ่มต้นที่ กลุ่มเป้าหมายและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อสร้างการสื่อสารที่ตอบทุกความต้องการ ตอบทุกโจทย์ทางการตลาด ด้วยความเชี่ยวชาญของทีมงานเฉพาะด้าน ประกอบด้วยทีมวางแผนกลยุทธ์ ทีมสร้างสรรค์ ทีมประชาสัมพันธ์ และทีมวางแผนสื่อที่จะร่วมสร้างแคมเปญให้ผลลัพธ์มีประสิทธิภาพสูงสุด เหนือทุกความคาดหมาย ให้คุณ



ภาพที่ 1.15 โลโก้หน่วยงาน Communications Unit

14. Innovation Creator (IC) คือผู้ให้บริการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางความคิดแบบครบวงจรอย่างเป็นมืออาชีพครบทุกมิติ เพื่อสานฝันให้เกิดโครงการขนาดใหญ่ระดับประเทศจนไปถึงมหกรรมระดับโลก โดยเริ่มจากการศึกษาความเป็นไปได้ของการจัดงาน การวางแผนกลยุทธ์เพื่อการจัดงาน การออกแบบ การวางระบบ และการบริหาร เพราะเราเชื่อว่า “ทุกความฝันเป็นไปได้” ถ้าคุณกล้าที่จะฝัน เราก็กกล้าที่จะทำมัน”



ภาพที่ 1.16 โลโก้หน่วยงาน Innovation Creator

15. Museum & Exhibition หน่วยงานที่ให้บริการด้านการออกแบบและจัดแสดงพิพิธภัณฑ์และนิทรรศการระยะยาว ด้วยการผนวกเอาความเชี่ยวชาญด้านการวางแผนผัง การออกแบบโครงสร้าง กราฟฟิก ผนวกกับ เนื้อหา เทคนิคการจัดแสดงและระบบแสง เสียงภายในพิพิธภัณฑ์ตลอดไปจนถึงการบริหารจัดการทำงานของทีมงานและผู้เข้าเยี่ยมชมของพิพิธภัณฑ์เข้าไว้ด้วยกัน รวมถึงการนำเทคโนโลยีการออกแบบที่ก้าวหน้ามาใช้เพื่อตอบ โจทย์การเติบโตของตลาดพิพิธภัณฑ์ และนิทรรศการระยะยาว



ภาพที่ 1.17 โลโก้หน่วยงาน Museum & Exhibition

16. บริษัท ทีวีเอ็มอินเด็กซ์ แอดเวอร์ไทซิ่ง จำกัด อินเด็กซ์ ครีเอทีฟ วิลเลจ จำกัด จัปมือพันธมิตร TRI VIET MEDIA CORPORATION หรือ TVM เปิดบริษัทร่วมทุน TVM INDEX ADVERTISING CO.,LTD. ณ เมืองโฮจิมินห์ ประเทศเวียดนาม เสริมความแข็งแกร่งให้กับอุตสาหกรรมอีเว้นท์ และการผลิตสื่อมัลติมีเดียครบวงจร พร้อมวางเป้าหมายเป็นผู้นำธุรกิจอีเว้นท์ ในภูมิภาคอาเซียน (ASEAN Hub of Creativity) ให้บริการงานในด้านการบริหารจัดการธุรกิจเกี่ยวกับอีเว้นท์ (Event Creation Management) การผลิตสื่อมัลติมีเดียครบวงจร (Multimedia Production) และการบริหารกิจกรรมการตลาดแบบสปอนเซอร์ชิพ (Sponsorship Management)



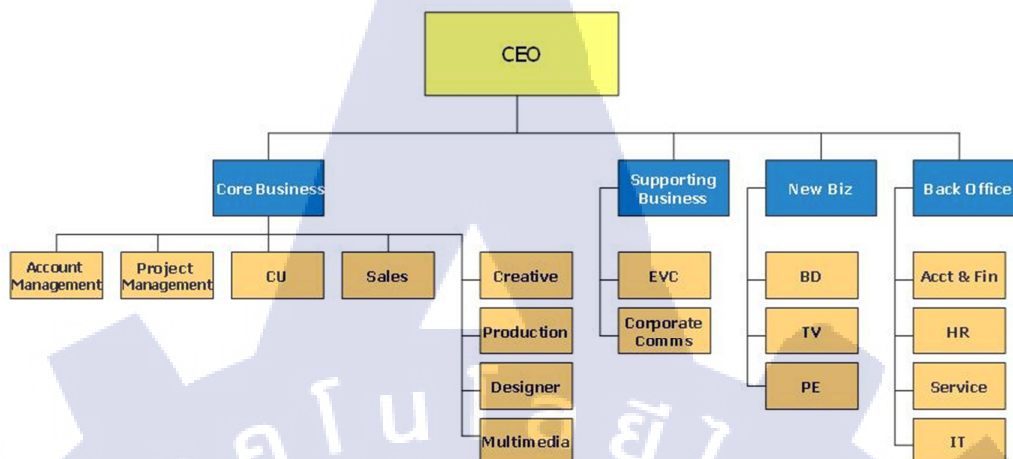
ภาพที่ 1.18 โลโก้บริษัท ทีวีเอ็มอินเด็กซ์ แอดเวอร์ไทซิ่ง จำกัด

17. บริษัท เมียนมาร์ อินเด็กซ์ ครีเอทีฟวิลเลจ จำกัด บริการด้านการบริหารจัดการงานอีเว้นท์ และกิจกรรมทางการตลาดหลากหลายรูปแบบ (Creative Event Management) การจัดงานแสดง (Event Promoter) งานแสดงสินค้า (Professional Exhibition Organizer) รวมถึงการผลิตสื่อมัลติมีเดียที่ผสมผสานเทคนิคแสง เสียง ภาพ ภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบประยุกต์ต่างๆ (Multimedia Production) โดยมีสำนักงาน ตั้งอยู่ ณ เมืองย่างกุ้ง ประเทศพม่า



ภาพที่ 1.19 โลโก้บริษัท เมียนมาร์ อินเด็กซ์ ครีเอทีฟวิลเลจ จำกัด

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร



ภาพที่ 1.20 โครงสร้างการบริหารงานบริษัท อินเด็คซ์ ครีเอทีฟ วิลเลจ จำกัด (มหาชน)

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่งงาน : นักศึกษาฝึกงานด้าน IT Support

หน้าที่ : หน้าที่ปฏิบัติงานแบ่งออกเป็น

- New staff computer prepare ทำในส่วนการเตรียมความพร้อมในเรื่องของคอมพิวเตอร์หรือโน้ตบุค ให้กับทางพนักงานบริษัทที่เข้ามาใหม่ ในส่วนของซอฟต์แวร์ที่สำคัญ ได้แก่ Microsoft Office, Message POPUP, ACDsee, Adobe Master Collection และอื่นๆเป็นต้น
- IT Service Desk ทำหน้าที่ในการช่วยเหลือในส่วนที่เกี่ยวกับการใช้งานที่เกิดปัญหาต่างๆ โดยจะรับเรื่องผ่านโทรศัพท์ภายในของบริษัท เช่น Users เข้า Intranet ไม่ได้, Computer users ติดไวรัส
- IT Develop ทำหน้าที่ในส่วนของการ Develop อุปกรณ์ต่างๆในช่วงที่เข้ารับการสหกิจศึกษา ได้มีโอกาสในการออกแบบ และพัฒนาอุปกรณ์ ฉายภาพขนาดใหญ่, หน้าจอ X-Monitor (เมื่อเปิดหน้าจอ หน้าจอจะเป็นสีขาว และจะมองเห็นสิ่งที่อยู่ในจอได้ก็ต่อเมื่อใส่แว่นที่ทำขึ้นมาเพื่อมองทีวีเครื่องนั้นๆ)
- Graphic Design ทำในส่วนของ Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator ส่วนของออกแบบ Grid เพื่อใช้วัดขนาดของภาพที่ฉายออกจากเครื่องฉายภาพขนาดใหญ่

- งานในส่วนของ Event ในด้านการ Setup อุปกรณ์เฉพาะ เช่น Network, ระบบ Counting people, VDO Watchout

1.5 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

นายโกมล คุ่มแก้ว ตำแหน่ง IT Manager

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาตั้งแต่ 03 มิถุนายน ถึง 04 ตุลาคม พ.ศ. 2556 เป็นเวลา 4 เดือน

1.7 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ

1. เพื่อศึกษาการเขียนโปรแกรมภาษา HTML5, CSS3, PHP, JS, Ajax, JQuery และ SQL Server
2. เพื่อศึกษาการเพิ่ม Function และลูกเล่นให้กับเว็บไซต์โดยใช้ HTML5, CSS3, JQuery
3. รู้จักการวางโครงสร้างของเว็บไซต์ และการจัดการ function ต่างๆภายในเว็บไซต์

1.8 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากโครงการที่ได้รับมอบหมาย

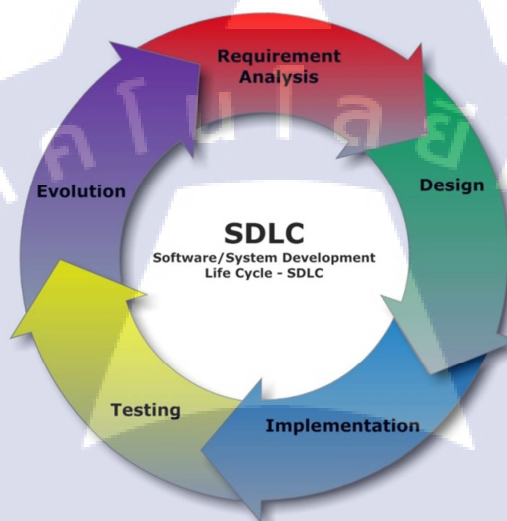
1. มีทักษะในการเขียนภาษาโปรแกรมภาษา HTML5, CSS3, PHP, JS, Ajax, JQuery และ SQL Server มากขึ้น
2. รู้จักการวางแผนงานในการทำโครงการที่ได้รับมอบหมายเพื่อสำเร็จลุล่วง
3. รู้จักการเขียนเว็บแอปพลิเคชันให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้มากที่สุด
4. สามารถนำความรู้ทักษะประสบการณ์ที่ได้จากการทำงานรวมถึงวิธีการแนวทางในการทำงานมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในการทำงานภายภาคหน้าได้

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1.1 System Development Life Cycle (SDLC)



ภาพที่ 2.1 แผนภาพวงจรการพัฒนาระบบ SDLC

ในการพัฒนาระบบสารสนเทศในองค์กรจะต้องมีการวิเคราะห์กระบวนการทำงานขององค์กร เราเรียกว่า System development Life Cycle (SDLC) การพัฒนาระบบในองค์กรเป็นหน้าที่ของนักวิเคราะห์ระบบที่จะต้องทำการติดต่อ กับหน่วยงานที่ต้องการพัฒนาระบบสารสนเทศ ว่าการทำงานมีองค์ประกอบอะไรบ้าง เช่นขนาดขององค์กร รายละเอียดการทำงาน ถ้าเป็นบริษัทขนาดใหญ่ นักวิเคราะห์จะต้องเข้าใจให้ชัดเจนเกี่ยวกับมาตรฐาน การทำงาน กระบวนการทำงาน

วัฏจักรการพัฒนาระบบงาน (System development Life Cycle : SDLC) หมายถึง ขั้นตอนหรือกระบวนการในการพัฒนาระบบงานซึ่งมีจุดเริ่มต้นในการทำงานและจุดสิ้นสุดของการปฏิบัติงาน

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

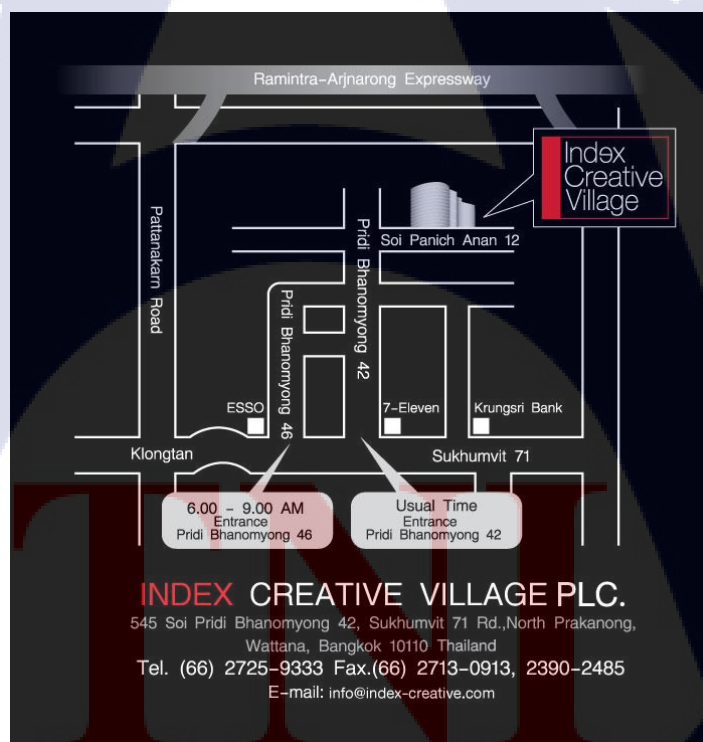
สถานประกอบการ : บริษัท อินเด็กซ์ ครีเอทีฟ วิลเลจ จำกัด (มหาชน)

ที่ตั้ง : 545 ซ.ปรีดิพนมยงค์ 42 ซ.พานิชยอนันต์แยก 12 ถ.สุขุมวิท 71 พระโขนงเหนือ
คลองตัน วัฒนา กทม. 10110

โทรศัพท์ : (66)2725-9333

โทรสาร : (66) 2713-0913

Email : info@indexcreativevillage.com



ภาพที่ 1.1 แผนที่บริษัท อินเด็กซ์ ครีเอทีฟ วิลเลจ จำกัด (มหาชน)

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท อินเด็กซ์ ครีเอทีฟ วิลเลจ จำกัด (มหาชน) เป็นกลุ่มธุรกิจที่ดำเนินงานโดยใช้ศักยภาพในด้านของความคิดสร้างสรรค์เป็นหลัก โดยให้บริการสร้างสรรค์และบริหารงานด้านการสื่อสารการตลาด รวมถึงในส่วนของการผลิต ให้เช่า และจัดหาอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมและสื่อทางการตลาดอย่างครบวงจร และได้รับการจัดอันดับให้เป็น World Class Top 7th Agency จาก Special Events Magazine

ภารกิจของบริษัทฯ

ให้บริการในด้านของการจัดอีเวนต์ ทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ โดยเน้นไปทางด้านการจัดอีเวนต์



ภาพที่ 1.2 โลโก้บริษัท อินเด็กซ์ ครีเอทีฟ วิลเลจ จำกัด (มหาชน)

บริษัท อินเด็กซ์ ครีเอทีฟ วิลเลจ จำกัด (มหาชน) ประกอบไปด้วยกลุ่มธุรกิจทั้ง 9 ได้แก่ Event Marketing, Equipment Supply, Production, Communications, Catering Service, TV-Multimedia Producer, Personal Branding, Online Agency และ Interactive Media Agency โดยมี 17 หน่วยธุรกิจดังนี้

1. อินเด็กซ์ อีเวนต์ เอเจนซี่ ดำเนินธุรกิจสร้างสรรค์และบริหารงานกิจกรรม ชัยนำของเมืองไทย (Event Creation & Management) เป็นธุรกิจที่ให้บริการด้านการจัดงานกิจกรรมแบบครบวงจร ตั้งแต่การเสนอแนวความคิด จัดหาผู้รับเหมาในงานด้านต่างๆ และติดต่อประสานงานกับทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้สามารถผลิตและบริหารงานให้สอดคล้อง ตรงตามความต้องการและจุดมุ่งหมายของลูกค้า



ภาพที่ 1.3 โลโก้บริษัท อินเด็กซ์ อีเวนต์ เอเจนซี่

2. บริษัท มีเดีย วิชั่น (1994) จำกัด ผู้นำเทคโนโลยีด้าน Visual Systems, Sound Systems , Lighting Systems และ Special Effect ให้เช่าอุปกรณ์ต่างๆ ในส่วนของระบบแสง สี เสียง เทคนิค



ภาพที่ 1.4 โลโก้บริษัท มีเดีย วิชั่น จำกัด

3. Index Studio สำหรับ Support ลูกค้าทางด้านการจัดหาอุปกรณ์ทั่วไป (Equipment Rental Service) เช่น อุปกรณ์กล้อง ห้องตัดต่อ ครบวงจร พร้อมเครื่องมือตัดต่อภาพ-เสียง (Camera and Editing Equipment Rental) และควบคุมการทำงานด้วยเจ้าหน้าที่ระดับ มืออาชีพ ไม่ว่าจะเป็นงานทางด้าน VDO Production , Sound Studio หรือ TV Producer



ภาพที่ 1.5 โลโก้บริษัท อินเด็กซ์ สตูดิโอ จำกัด

4. บริษัท อีเว้นท์ โซลูชั่นส์ จำกัด ดำเนินธุรกิจทางด้านจัดหาอุปกรณ์ เครื่องเล่น และการแสดงพิเศษทั้งในและต่างประเทศ (Equipment Rental and Import Special show)



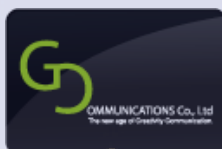
ภาพที่ 1.6 โลโก้บริษัท อีเว้นท์ โซลูชั่นส์ จำกัด

5. บริษัท เทรเบียง จำกัด ดำเนินธุรกิจให้บริการในการจัดงานกิจกรรมต่างๆ สำหรับบุคคลแบบครบวงจร (Personal Event Service) และให้เช่าอุปกรณ์ในการจัด Food Presentation การทำงานของบริษัทฯ จะเน้นไปที่ตัวบุคคล ที่จะมีการจัดงานลักษณะต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นงานแต่งงาน, งานวันเกิด, งานรับปริญญา, งานเลี้ยงฉลองความสำเร็จต่างๆ หรือแม้แต่งานศพ เป็นต้น



ภาพที่ 1.7 โลโก้บริษัท เทรเบียง จำกัด

6. บริษัท จี คอมมิวนิเคชั่น จำกัด ดำเนินธุรกิจในการให้บริการเป็นที่ปรึกษาด้านการประชาสัมพันธ์ครบวงจร ทั้งในส่วนของการจัดทำกิจกรรมประชาสัมพันธ์ จัดส่งข่าวประชาสัมพันธ์ ให้สื่อมวลชน การรวบรวมข่าวให้กับลูกค้า การบริหารความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ



ภาพที่ 1.8 โลโก้บริษัท จี คอมมิวนิเคชั่น จำกัด

7. บริษัท อินสพาย อิมเมจ จำกัด (Inspire Image Co.,Ltd)) ดำเนินธุรกิจเกี่ยวกับสิ่งพิมพ์ การพิมพ์ และให้บริการออกแบบ ผลิตจำหน่ายป้าย และสื่อเพื่อการส่งเสริมการขาย รวมไปถึงการผลิตสื่อพิเศษรูปแบบใหม่



ภาพที่ 1.9 โลโก้บริษัท อินสพาย อิมเมจ จำกัด

8. บริษัท ดี ชิกซ์ตี้ ทรี จำกัด ดำเนินธุรกิจทางด้านออกแบบ และจัดสร้าง งานโครงสร้าง สำหรับงานอีเวนต์ นิทรรศการ คอนเสิร์ต โชว์ต่างๆ ละครเวที รวมทั้งงานในรายการโทรทัศน์



ภาพที่ 1.10 โลโก้บริษัท ดี ชิกซ์ตี้ ทรี จำกัด

9. วิลเลจ เทเลวิชั่น ธุรกิจสร้างสรรค์และผลิตรายการโทรทัศน์ในคอนเซ็ปต์ที่แตกต่าง อาทิ รายการ สหเสียด ทาง ไทยทีวี, รายการ Star hunt ทาง True Vision, รายการ Invitation ทาง True Vision



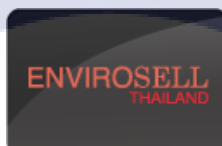
ภาพที่ 1.11 โลโก้บริษัท วิลเลจ เทเลวิชั่น

10. บริษัท บลู มีเดีย คอมมิวนิเคชั่นส์ จำกัด ดำเนินธุรกิจด้านการวางกลยุทธ์การสื่อสารที่มุ่งตรงไปยังกลุ่มเป้าหมาย (Interactive Media Agency) เป็นผู้นำธุรกิจในการลงทุนนำเข้าจัดหาอุปกรณ์ รวมถึงให้บริการในการติดตั้งเครื่องมือสื่อสารภายในร้านค้า หรือห้างสรรพสินค้า รวมถึงการคิดคอนเซ็ปต์ ดีไซน์ รวมไปถึงการผลิตสื่อนวัตกรรมใหม่ โดยมี Bluetooth เป็นเครื่องมือสื่อสารหลักในการทำโฆษณา และสื่อสารไปยังกลุ่มเป้าหมาย โดยผ่านโทรศัพท์มือถือ



ภาพที่ 1.12 โลโก้บริษัท บลู มีเดีย คอมมิวนิเคชั่น จำกัด

11. บริษัท เอ็นไวโรเซล (ประเทศไทย) จำกัด ประกอบธุรกิจให้คำปรึกษา, ให้บริการข้อมูลวิจัยทางการตลาดในการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค ณ จุดขาย ในสถานการณ์จริง ด้วยวิธีการสแกนรอยตามผู้บริโภค และการติดตั้งกล้อง



ภาพที่ 1.13 โลโก้บริษัท เอ็นไวโรเซล (ประเทศไทย) จำกัด

12. บริษัท ทาวน์ แบรินดิง จำกัด ดำเนินธุรกิจให้ด้านการสร้างแบรนด์ให้กับเมือง เพื่อให้เมืองหรือจังหวัดมีจุดยืน (Positioning) และภาพลักษณ์ (Image) ที่ชัดเจน โดยการนำเอาอัตลักษณ์ (Identity) และเรื่องราว (Story) ที่โดดเด่นของเมืองมาทำการสื่อสารผ่านเครื่องมือ (Tools) ต่างๆ เช่น อีเวนท์ สิ่งปลูกสร้างและองค์ประกอบต่างๆ แห่งแรกในประเทศไทย



ภาพที่ 1.14 โลโก้บริษัท ทาวน์ แบรินดิง จำกัด

13. Communications Unit หน่วยงานสร้างสรรค์ทุกแผนการสื่อสารแบบครบวงจร เพื่อประสิทธิภาพสูงสุดต่อกลุ่มเป้าหมายด้วยกลยุทธ์แบบตรงจุด ตรงใจ ไร้กรอบ ทั้งในรูปแบบของแคมเปญการตลาด หรือการสื่อสารองค์กรทั้งภายในและภายนอกองค์กร ทุกแผนการสื่อสารของเราจะเริ่มต้นที่ กลุ่มเป้าหมายและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อสร้างการสื่อสารที่ตอบทุกความต้องการ ตอบทุกโจทย์ทางการตลาด ด้วยความเชี่ยวชาญของทีมงานเฉพาะด้าน ประกอบด้วยทีมวางแผนกลยุทธ์ ทีมสร้างสรรค์ ทีมประชาสัมพันธ์ และทีมวางแผนสื่อที่จะร่วมสร้างแคมเปญให้ผลลัพธ์มีประสิทธิภาพสูงสุด เหนือทุกความคาดหมาย ให้คุณ



ภาพที่ 1.15 โลโก้หน่วยงาน Communications Unit

14. Innovation Creator (IC) คือผู้ให้บริการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางความคิดแบบครบวงจรอย่างเป็นมืออาชีพครบทุกมิติ เพื่อสานฝันให้เกิดโครงการขนาดใหญ่ระดับประเทศจนไปถึงมหกรรมระดับโลก โดยเริ่มจากการศึกษาความเป็นไปได้ของการจัดงาน การวางแผนกลยุทธ์เพื่อการจัดงาน การออกแบบ การวางระบบ และการบริหาร เพราะเราเชื่อว่า “ทุกความฝันเป็นไปได้” ถ้าคุณกล้าที่จะฝัน เราก็ก้าวที่จะทำมัน”



ภาพที่ 1.16 โลโก้หน่วยงาน Innovation Creator

15. Museum & Exhibition หน่วยงานที่ให้บริการด้านการออกแบบและจัดแสดงพิพิธภัณฑ์และนิทรรศการระยะยาว ด้วยการผนวกเอาความเชี่ยวชาญด้านการวางแผนผัง การออกแบบโครงสร้าง กราฟฟิก ผนวกกับ เนื้อหา เทคนิคการจัดแสดงและระบบแสง เสียงภายในพิพิธภัณฑ์ตลอดไปจนถึงการบริหารจัดการทำงานของทีมงานและผู้เข้าเยี่ยมชมของพิพิธภัณฑ์เข้าไว้ด้วยกัน รวมถึงการนำเทคโนโลยีการออกแบบที่ก้าวหน้ามาใช้เพื่อตอบโจทย์การเติบโตของตลาดพิพิธภัณฑ์ และนิทรรศการระยะยาว



ภาพที่ 1.17 โลโก้หน่วยงาน Museum & Exhibition

16. บริษัท ทีวีเอ็มอินเด็กซ์ แอดเวอร์ไทซิ่ง จำกัด อินเด็กซ์ ครีเอทีฟ วิลเลจ จำกัด จัปมือพันธมิตร TRI VIET MEDIA CORPORATION หรือ TVM เปิดบริษัทร่วมทุน TVM INDEX ADVERTISING CO.,LTD. ณ เมืองโฮจิมินห์ ประเทศเวียดนาม เสริมความแข็งแกร่งให้กับอุตสาหกรรมอีเว้นท์ และการผลิตสื่อมัลติมีเดียครบวงจร พร้อมวางเป้าหมายเป็นผู้นำธุรกิจอีเว้นท์ ในภูมิภาคอาเซียน (ASEAN Hub of Creativity) ให้บริการงานในด้านการบริหารจัดการธุรกิจเกี่ยวกับอีเว้นท์ (Event Creation Management) การผลิตสื่อมัลติมีเดียครบวงจร (Multimedia Production) และการบริหารกิจกรรมการตลาดแบบสปอนเซอร์ชิพ (Sponsorship Management)



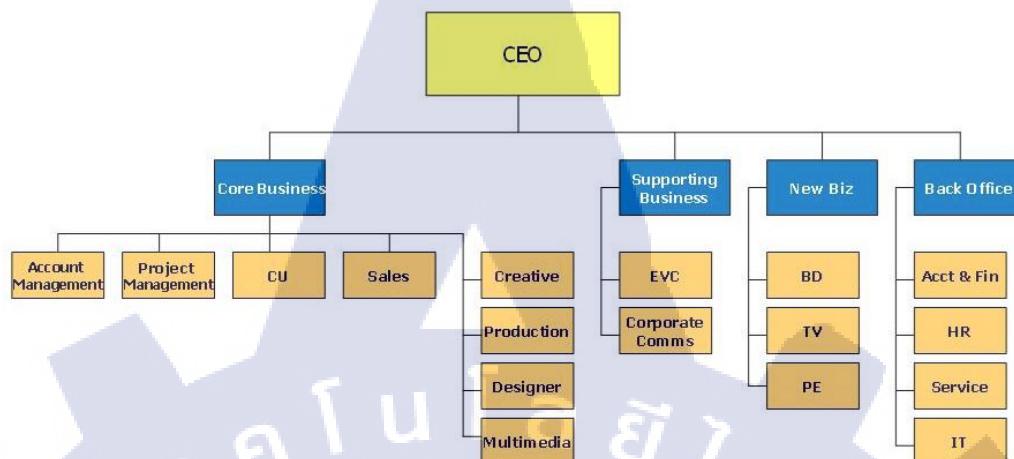
ภาพที่ 1.18 โลโก้บริษัท ทีวีเอ็มอินเด็กซ์ แอดเวอร์ไทซิ่ง จำกัด

17. บริษัท เมียนมาร์ อินเด็กซ์ ครีเอทีฟวิลเลจ จำกัด บริการด้านการบริหารจัดการงานอีเว้นท์ และกิจกรรมทางการตลาดหลากหลายรูปแบบ (Creative Event Management) การจัดงานแสดง (Event Promoter) งานแสดงสินค้า (Professional Exhibition Organizer) รวมถึงการผลิตสื่อมัลติมีเดียที่ผสมผสานเทคนิคแสง เสียง ภาพ ภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบประยุกต์ต่างๆ (Multimedia Production) โดยมีสำนักงาน ตั้งอยู่ ณ เมืองย่างกุ้ง ประเทศพม่า



ภาพที่ 1.19 โลโก้บริษัท เมียนมาร์ อินเด็กซ์ ครีเอทีฟวิลเลจ จำกัด

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร



ภาพที่ 1.20 โครงสร้างการบริหารงานบริษัท อินเด็คซ์ ครีเอทีฟ วิลเลจ จำกัด (มหาชน)

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่งงาน : นักศึกษาฝึกงานด้าน IT Support

หน้าที่ : หน้าที่ปฏิบัติงานแบ่งออกเป็น

- New staff computer prepare ทำในส่วนการเตรียมความพร้อมในเรื่องของคอมพิวเตอร์หรือโน้ตบุค ให้กับทางพนักงานบริษัทที่เข้ามาใหม่ ในส่วนของซอฟต์แวร์ที่สำคัญ ได้แก่ Microsoft Office, Message POPUP, ACDsee, Adobe Master Collection และอื่นๆเป็นต้น
- IT Service Desk ทำหน้าที่ในการช่วยเหลือในส่วนที่เกี่ยวกับการใช้งานที่เกิดปัญหาต่างๆ โดยจะรับเรื่องผ่านโทรศัพท์ภายในของบริษัท เช่น Users เข้า Intranet ไม่ได้, Computer users ติดไวรัส
- IT Develop ทำหน้าที่ในส่วนของการ Develop อุปกรณ์ต่างๆในช่วงที่เข้ารับการสหกิจศึกษา ได้มีโอกาสในการออกแบบ และพัฒนาอุปกรณ์ ฉายภาพขนาดใหญ่, หน้าจอ X-Monitor (เมื่อเปิดหน้าจอ หน้าจอจะเป็นสีขาว และจะมองเห็นสิ่งที่อยู่ในจอได้ก็ต่อเมื่อใส่แว่นที่ทำขึ้นมาเพื่อมองทีวีเครื่องนั้นๆ)
- Graphic Design ทำในส่วน of Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator ส่วนของออกแบบ Grid เพื่อใช้วัดขนาดของภาพที่ฉายออกจากเครื่องฉายภาพขนาดใหญ่

- งานในส่วนของ Event ในด้านการ Setup อุปกรณ์เฉพาะ เช่น Network, ระบบ Counting people, VDO Watchout

1.5 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

นายโกมล คุ่มแก้ว ตำแหน่ง IT Manager

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาตั้งแต่ 03 มิถุนายน ถึง 04 ตุลาคม พ.ศ. 2556 เป็นเวลา 4 เดือน

1.7 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ

1. เพื่อศึกษาการเขียน โปรแกรมภาษา HTML5, CSS3, PHP, JS, Ajax, JQuery และ SQL Server
2. เพื่อศึกษาการเพิ่ม Function และลูกเล่นให้กับเว็บไซต์โดยใช้ HTML5, CSS3, JQuery
3. รู้จักการวางโครงสร้างของเว็บไซต์ และการจัดการ function ต่างๆภายในเว็บไซต์

1.8 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากโครงการที่ได้รับมอบหมาย

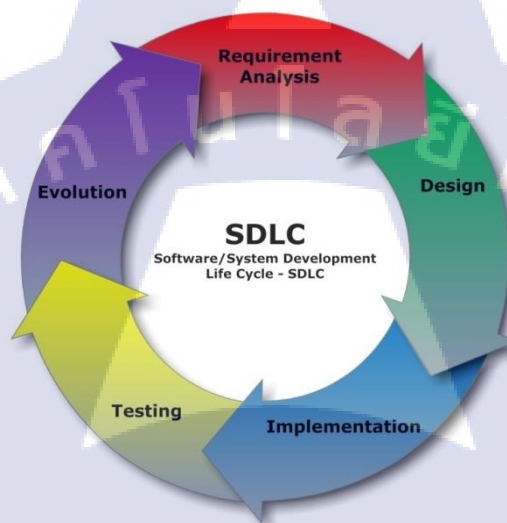
1. มีทักษะในการเขียนภาษาโปรแกรมภาษา HTML5, CSS3, PHP, JS, Ajax, JQuery และ SQL Server มากขึ้น
2. รู้จักการวางแผนงานในการทำโครงการที่ได้รับมอบหมายเพื่อสำเร็จลุล่วง
3. รู้จักการเขียนเว็บแอปพลิเคชันให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้มากที่สุด
4. สามารถนำความรู้ทักษะประสบการณ์ที่ได้จากการทำงานรวมถึงวิธีการแนวทางในการทำงานมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในการทำงานภายภาคหน้าได้

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1.1 System Development Life Cycle (SDLC)



ภาพที่ 2.1 แผนภาพวงจรการพัฒนาระบบ SDLC

ในการพัฒนาระบบสารสนเทศในองค์กรจะต้องมีการวิเคราะห์กระบวนการทำงานขององค์กร เราเรียกว่า System development Life Cycle (SDLC) การพัฒนาระบบในองค์กรเป็นหน้าที่ของนักวิเคราะห์ระบบที่จะต้องทำการติดต่อ กับหน่วยงานที่ต้องการพัฒนาระบบสารสนเทศ ว่าการทำงานมีองค์ประกอบอะไรบ้าง เช่นขนาดขององค์กร รายละเอียดการทำงาน ถ้าเป็นบริษัทขนาดใหญ่ นักวิเคราะห์จะต้องเข้าใจให้ชัดเจนเกี่ยวกับมาตรฐาน การทำงาน กระบวนการทำงาน

วัฏจักรการพัฒนาระบบงาน (System development Life Cycle : SDLC) หมายถึง ขั้นตอนหรือกระบวนการในการพัฒนาระบบงานซึ่งมีจุดเริ่มต้นในการทำงานและจุดสิ้นสุดของการปฏิบัติงาน

2.1.2 กระบวนการของ วัฏจักรการพัฒนาระบบงาน (SDLC)

1. Requirement Analysis หรือ ขั้นตอนการวิเคราะห์ความต้องการของระบบ

ในขั้นตอนนี้ส่วนใหญ่จะเก็บความต้องการของระบบ หรือคุณสมบัติใดบ้างที่ระบบของเราควรมีจากผู้ใช้งานหรือคนที่เป็นเจ้าของระบบ ในที่นี้ก็คือเจ้าของระบบสร้างแบบสอบถามนั่นเอง

ตัวอย่างความต้องการขอระบบสร้างแบบสอบถามดังนี้

1. ผู้ใช้งานต้องล็อกอินเพื่อใช้งานระบบ
2. ผู้ใช้งานสามารถ แก้ไข แสดง ข้อมูลส่วนตัวได้
3. ผู้ใช้งานต้องสามารถแสดงความคิดเห็นแก่ผู้ดูแลระบบได้
4. ผู้ใช้งานสามารถ สร้าง และ แก้ไข แบบสอบถามได้
5. คำตอบของแบบสอบถามมี 4 แบบ
 - แบบเลือกตอบหลายข้อ
 - แบบเลือกตอบได้หนึ่งข้อ
 - แบบปลายเปิด
 - แบบประเมินค่า
6. ผู้ใช้งานต้องสามารถนำออกแบบสอบถามในรูปแบบ PDF ได้
7. ระบบต้องมีส่วนควบคุมจัดการข้อมูลของผู้ใช้งานทั้งหมดได้
8. ระบบต้องสามารถจัดเก็บประวัติการใช้งานของผู้ใช้งานแต่ละคน และ ระบบทั้งหมดได้
9. ระบบจะต้องใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ต

2. Design หรือ ออกแบบระบบ

หลังจากเราได้ความต้องการทั้งหมดของระบบที่จะต้องจากผู้ใช้งานแล้ว เราจะต้องมาทำการออกแบบว่าระบบที่เราจะทำนั้น ต้องเป็นยังไง หน้าตาเป็นยังไง มีฐานข้อมูลเป็นยังไง จะใช้เทคโนโลยีอะไรในการสร้างระบบเราขึ้นมา

3. Implementation หรือ การสร้างระบบจากสิ่งที่เราออกแบบ

ในขั้นนี้เราจะต้องเอาสิ่งที่เราออกแบบทั้งหมดมาสร้างเป็นระบบ

4. Testing หรือ ส่วนของการทดสอบโปรแกรม

ในส่วนนี้โดยส่วนมากจะเป็นส่วนของการทดสอบโปรแกรมหรือระบบ ที่เราสร้างขึ้นมาว่าทำงานได้ดีไม่มีข้อผิดพลาดใดๆ ทั้งสิ้น ถ้าเราเจอข้อผิดพลาดในส่วนนี้เราก็สามารถแก้ไขมันได้ในส่วนนี้เลยนะครับ โดยส่วนมากแล้วการทดสอบระบบในส่วนนี้มีด้วยกัน 2 แบบคือ

- Functional Testing คือการทดสอบว่าระบบทำได้ตามความต้องการของระบบในเบื้องต้นหรือไม่ ถ้าไม่เราก็จะต้องกลับไปในส่วน Design เพื่อออกแบบคุณสมบัติที่มันตกหล่นไปนั่นเอง แล้วนำมาสร้าง และ ทดสอบใหม่อีก
- Performance Testing คือการทดสอบระบบโดยดูเรื่องของ ความเร็ว ว่าระบบเราทำงานช้ามั้ย ถ้ามีผู้ใช้งานเยอะๆ ระบบเราเสถียรหรือไม่

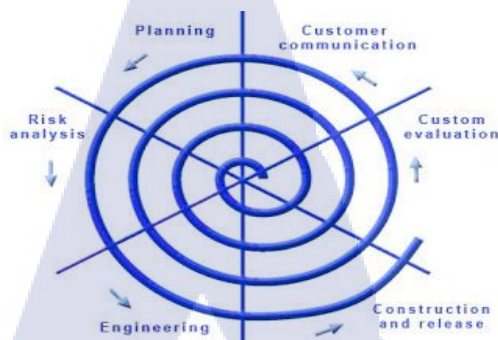
5. Evolution หรือการดูแลปรับปรุงระบบ

ส่วนนี้คือส่วนที่ระบบเราเสร็จเรียบร้อยแล้ว ระบบไม่มีข้อผิดพลาดอะไรแล้ว ในส่วนนี้เราก็แค่คอยดูแลระบบให้ไม่มีปัญหาใดๆ และถ้ามีข้อผิดพลาดของระบบ เราก็แก้ไข ถ้ามีคุณสมบัติใหม่ que ผู้ใช้งานต้องการเพิ่มเราก็เข้าสู่ขั้นตอนการเก็บความต้องการของระบบใหม่อีกครั้ง

2.1.3 รูปแบบ SDLC ที่ใช้ในการพัฒนาระบบ

Spiral Model

SDLC แบบ Spiral มีลักษณะเป็นวงจรวิเคราะห์ - ออกแบบ - พัฒนา - ทดสอบ (Analysis – Design – Implementation – Testing) และจะวนกลับมาในแนวทางเดิม เช่นนี้เรื่อยไป จนกระทั่งได้ Product ที่สมบูรณ์ การพัฒนาระบบงานด้วย SDLC ใน รูปแบบนี้มีความยืดหยุ่นมากที่สุด เนื่องจากการทำงานใน 1 วงรอบนั้น ไม่จำเป็นต้องได้ Product หรือ ส่วนของ Product ที่แน่นอน และการทำ Analysis, Design, Implementation และ Testing ในแต่ละวงรอบนั้นจะสั้นหรือยาวเท่าใดก็ได้และถ้าหากไม่มีความจำเป็นใด ๆ บางขั้นตอนอาจจะถูกข้ามไปได้เมื่อมีกระบวนการทางความคิดในการพัฒนาระบบแล้ว จะต้องมึวิธีการหรือแนวทางที่จะนำกระบวนการนั้นลงมามีปฏิบัติเพื่อการพัฒนากระบวนการนั้นเป็นผลสำเร็จจนกลายเป็นระบบที่สามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิธีดังกล่าวเรียกว่า “Methodology”



ภาพที่ 2.2 Spiral Model

แนวทางปฏิบัติ (Methodologies)

Methodology วิธีการ หรือ แนวทางที่จะนำกระบวนการทางความคิดของวงจรการพัฒนาระบบสารสนเทศมาปฏิบัติจริง จนกลายเป็นระบบสารสนเทศที่สามารถใช้งานได้โดยมีการระบุถึงขั้นตอนในการปฏิบัติเพื่อใช้พัฒนาระบบในวงจรการพัฒนาระบบ (SDLC) การปฏิบัติตามขั้นตอนต่าง ๆ ของ Methodology เพื่อพัฒนาระบบ ในแต่ละ Methodology มีการใช้แบบจำลอง (Model) เครื่องมือ (Tools) และเทคนิค (Techniques) ที่แตกต่างกันไป เพื่อช่วยให้การดำเนินการในแต่ละขั้นตอนสะดวกยิ่งขึ้นและสามารถรองรับระบบงานที่มีความซับซ้อนได้

ตัวอย่างแบบจำลอง :

- Flow Chart
- Data Flow Diagram (DFD)
- Entity Relationship Diagram (ERD)
- Structure Chart
- Use Case Diagram
- Class Diagram
- Sequence Diagram
- PERT Chart
- Gantt Chart
- Organization Hierarchy Chart
- Financial Analysis Model – NPV, ROI

2.2 เทคโนโลยีที่ใช้เขียนโครงงาน

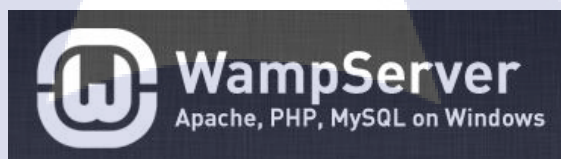
2.2.1 Notepad++



ภาพที่ 2.3 โลโก้ Notepad++

Notepad++ เป็น เครื่องที่ใช้เขียนภาษาคอมพิวเตอร์ได้หลากหลาย ใช้งานง่าย รองรับภาษาคอมพิวเตอร์ได้หลายภาษา

2.2.2 Wampserver



ภาพที่ 2.4 โลโก้ WampServer

เป็นการจำลองเครื่องคอมพิวเตอร์ไม่ว่าจะเป็น PC หรือ Notebook ให้เป็นเครื่อง Web Server เพื่อให้สามารถแปลคำสั่ง PHP ได้โดยทำงานบนระบบปฏิบัติการ Windows

2.2.3 HTML5



ภาพที่ 2.5 สัญลักษณ์ HTML5

HTML5 เป็นมาตรฐานตัวต่อไปของ HTML ที่อยู่ระหว่างการพัฒนา โดยมีลักษณะเหมือนมาตรฐานตัวก่อนหน้าทั้ง HTML 4.01 และ XHTML 1.1 ที่ใช้ในการจัดโครงสร้างและการแสดงผลของเนื้อหาสำหรับเว็บไซต์เว็บ มาตรฐานใหม่จะมีคุณลักษณะเด่นที่สำคัญได้แก่

- การใช้งานวิดีโอ
- การแสดงตำแหน่งทางภูมิศาสตร์
- การเก็บไฟล์ในลักษณะออฟไลน์
- การแสดงกราฟิกส์
- input types แบบใหม่ เช่น search, number, range, color, tel, url, email, date, month, week, time, date time, date time-local

โดยคุณสมบัติเด่นหลายอย่างไม่จำเป็นต้องติดตั้งซอฟต์แวร์เพิ่ม เช่น เกียร์ส แฟลช หรือ ซิลเวอร์ไลต์ เหมือนที่ผ่านมาในการใช้งาน HTML4

HTML5 ได้มีการแนะนำ เอลเมนต์ใหม่หลายตัวเพื่อตอบสนองการใช้งานของเว็บไซต์รุ่นใหม่ โดยเอลเมนต์ใหม่ส่วนหนึ่งเป็นซีแมนติกทดแทนการใช้งานของบล็อกทั่วไป (<div>) และเอลเมนต์อินไลน์ () ยกตัวอย่างเช่น <nav> (บล็อกสำหรับเมนูบอกทาง) และ <footer> (ส่วนด้านล่างของเว็บเพจ) เอลเมนต์ส่วนอื่นแสดงถึงการใช้งาน เช่น เอลเมนต์ทางด้านสื่อ <audio> และ <video> เอลเมนต์บางตัวที่ถูกรุ่นสำหรับ HTML 4.01 ได้ถูกยกเลิก เช่น และ <center> ซึ่งถูกทดแทนด้วยการทำงานผ่านซีเอสเอส

2.2.4 CSS



ภาพที่ 2.6 สัญลักษณ์ CSS3

CSS ย่อมาจากคำว่า Cascading Style Sheets หรืออาจจะเรียกว่า Style Sheets หรือ CSS ซึ่งทั้งสามตัวนี้คือตัวเดียวกัน

การทำงานของ CSS

จะทำงานร่วมกับ HTML โดยจะกำหนดการแสดงผลของสิ่งต่างบนเว็บ เช่น สีอักษร สีพื้นหลัง ขนาดตัวอักษร จัดการเลย์เอ๊าท์ ให้สวยงามและอื่นๆ

ข้อดีสำคัญของ CSS

1. ทำให้ขนาดไฟล์แต่ละหน้าเล็กลงกว่าเดิม เพราะใช้โค้ดน้อยกว่า
2. มีความยืดหยุ่นสูง ในการปรับแต่งแก้ไขในอนาคต
3. สามารถกำหนดแยกไว้ต่างหากจาก ไฟล์เอกสาร html และสามารถนำมาใช้ร่วม กับเอกสารหลายไฟล์ได้ สำหรับการแก้ไขก็แก้เพียง จุดเดียวก็มีผลกับเอกสารทั้งหมดได้
4. สามารถจัดการเลย์เอ๊าท์ได้อย่างละเอียด แม่นยำ
5. ง่ายในการเรียกดู Source
6. ใช้ดีกับระบบเสิร์ชเอนจิน

2.2.5 PHP



ภาพที่ 2.7 สัญลักษณ์ PHP

PHP เป็น ภาษาคอมพิวเตอร์ในลักษณะเซิร์ฟเวอร์-ไซด์ สคริปต์ โดยลิขสิทธิ์อยู่ในลักษณะ โอเพนซอร์ส ภาษาพีเอชพีใช้สำหรับจัดทำเว็บไซต์ และแสดงผลออกมาในรูปแบบ HTML โดยมีรากฐานโครงสร้างคำสั่งมาจากภาษา ภาษาซี ภาษาจาวา และ ภาษาเพิร์ล ซึ่ง ภาษาพีเอชพี นั้นง่ายต่อการเรียนรู้ ซึ่งเป้าหมายหลักของภาษานี้ คือให้นักพัฒนาเว็บไซต์สามารถเขียน เว็บเพจ ที่มีความตอบโต้ได้อย่างรวดเร็ว

2.2.6 phpMyAdmin



ภาพที่ 2.8 สัญลักษณ์ phpMyAdmin

phpMyAdmin คือโปรแกรมที่ถูกพัฒนาโดยใช้ภาษา PHP เพื่อใช้ในการบริหารจัดการฐานข้อมูล MySQL แทนการคีย์คำสั่ง เนื่องจากถ้าเราจะใช้ฐานข้อมูลที่เป็น MySQL บางครั้งจะมีความลำบากและยุ่งยากในการใช้งาน ดังนั้นจึงมีเครื่องมือในการจัดการฐานข้อมูล MySQL ขึ้นมาเพื่อให้สามารถจัดการ ตัวDBMS ที่เป็น MySQL ได้ง่ายและสะดวกยิ่งขึ้น โดย phpMyAdmin ก็ถือเป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งในการจัดการนั่นเอง

phpMyAdmin เป็นส่วนต่อประสานที่สร้างโดยภาษาพีเอชพี ซึ่งใช้จัดการฐานข้อมูล MySQL ผ่านเว็บเบราว์เซอร์ โดยสามารถที่จะทำการสร้างฐานข้อมูลใหม่ หรือทำการสร้าง TABLE ใหม่ๆ และยังมี function ที่ใช้สำหรับการทดสอบการ query ข้อมูลด้วยภาษา SQL พร้อมกันนั้นยังสามารถทำการ insert delete update หรือแม้กระทั่งใช้ คำสั่งต่างๆ เหมือนกับกับการใช้ภาษา SQL ในการสร้างตารางข้อมูล

phpMyAdmin เป็นโปรแกรมประเภท MySQL Client ตัวหนึ่งที่ใช้ในการจัดการข้อมูล MySQL ผ่าน web browser ได้โดยตรง phpMyAdmin ตัวนี้จะทำงานบน Web server เป็น PHP Application ที่ใช้ควบคุมจัดการ MySQL Server ความสามารถของ phpMyAdmin คือ

1. สร้างและลบ Database
2. สร้างและจัดการ Table เช่น แทรก record, ลบ record, แก้ไข record, ลบ Table, แก้ไข field
3. โหลดเท็กซ์ไฟล์เข้าไปเก็บเป็นข้อมูลในตารางได้
4. หาผลสรุป (Query) ด้วยคำสั่ง SQL

2.2.7 MySQL



ภาพที่ 2.9 สัญลักษณ์ MySQL

MySQL เป็นระบบจัดการฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ (Relational Database Management System) โดยใช้ภาษา SQL แม้ว่า MySQL เป็นซอฟต์แวร์โอเพนซอร์ส แต่แตกต่างจากซอฟต์แวร์โอเพนซอร์สทั่วไป โดยมีการพัฒนาภายใต้บริษัท MySQL ในประเทศสวีเดน โดยจัดการ MySQL ทั้งในแบบที่ให้ใช้ฟรี และแบบที่ใช้ในเชิงธุรกิจ

ชนิดข้อมูลที่ MySQL สนับสนุนแบ่งเป็นสามประเภทหลักใหญ่ๆ

ชนิดข้อมูลที่เป็นตัวเลข

-BIT (มีใช้ได้กับ MyISAM, InnoDB, Memory)

-TINYINT

-SMALLINT

-MEDIUMINT

-INT

-BIGINT

-Float

ชนิดข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวันที่และเวลา

-DATETIME

-DATE

-TIMESTAMP

-TIME

-YEAR

-ชนิดข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตัวอักษร

-CHAR

-VARCHAR

-BINARY

-VARBINARY

-BLOB

-TEXT

-ENUM

-SET

2.2.8 jQuery



ภาพที่ 2.10 สัญลักษณ์ jQuery

jQuery นั้นเป็น JavaScript Library ที่บรรจุเอา Function และ คำสั่งต่างๆ ที่จะทำให้เราๆ ท่านๆ ไม่ต้องมาเขียนเองใหม่ทั้งหมดตั้งแต่ต้น เราสามารถที่จะเขียน ajax ได้แบบง่ายๆ เพียง code ไม่กี่บรรทัด หรือจะเขียน javascript เพื่อคลิก Event (เหตุการณ์) ต่างๆ ที่เขาต้องการ เช่น การ click, rollover, mouse moved อื่นๆ อีกมากมาย

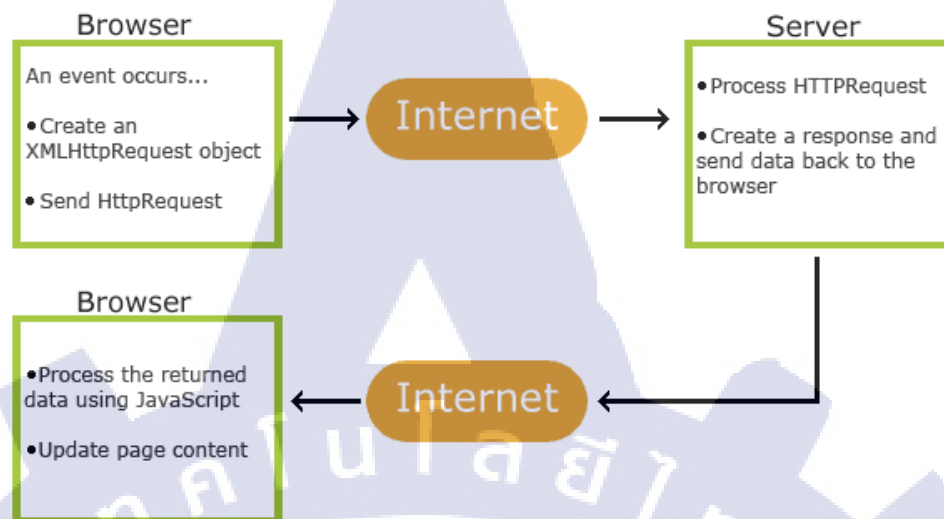
2.2.9 Ajax



ภาพที่ 2.11 สัญลักษณ์ Ajax

Ajax (Asynchronous Javascript and XML) เป็นวิธีการสร้างโปรแกรมประยุกต์ ปฏิสัมพันธ์สำหรับเว็บที่ประมวลผลคำขอของ ผู้ใช้ทันที Ajax รวมเครื่องมือโปรแกรมหลายอย่าง รวมถึง JavaScript, dynamic HTML (DHTML), Extensible Markup Language (XML), cascading style sheets (CSS), the Document Object Model (DOM) และ Microsoft object, XMLHttpRequest โดย Ajax ยอมให้เนื้อหาบนเว็บเพจเพื่อปรับปรุงอย่างทันที เมื่อผู้ใช้ทำการกระทำ ต่างจาก HTTP request ซึ่งผู้ใช้ต้องคอยเฝ้าใหม่เพื่อโหลดทั้งหมด ตัวอย่าง การใช้ทรัพยากรนี้อากาศสามารถแสดง เื่อนไขท้องถิ่นบนด้านหนึ่งของเพจ ปราศจากการล่าช้าหลังจากผู้ใช้พิมพ์รหัสไปรษณีย์

How Ajax works



ภาพที่ 2.12 การทำงานของ Ajax

บทที่ 3

แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานปฏิบัติงาน

หัวข้องาน	เดือนที่ 1	เดือนที่ 2	เดือนที่ 3	เดือนที่ 4
1.หาข้อมูลของบริษัท เช่น ประวัติความเป็นมาของบริษัท, หน้าที่ของแต่ละแผนกภายในบริษัท และงานที่ทำของแผนก IT				
2.ทำงานที่ได้รับมอบหมายจากบริษัท				
3.ศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และภาษาคอมพิวเตอร์ เช่น -PHP -ASP.NET -SQL -HTML5 -C# -JAVASCRIPT -VB -Adobe Edge				
4.ทำโปรเจคสหกิจศึกษา -คิดหัวข้อของโปรเจค -ศึกษารายละเอียดของโปรเจค -หาความรู้เพิ่มเติมเพื่อนำมาพัฒนาโปรเจค -รายงานความคืบหน้าของโปรเจค แก่อาจารย์ที่ปรึกษา และพี่เลี้ยง				
5.ทำรูปเล่มโปรเจคของสหกิจศึกษา				

ตารางที่ 3.1 ตารางแผนการปฏิบัติสหกิจศึกษา

3.2 รายละเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติในงานสหกิจศึกษา หรือรายละเอียดโครงการที่ได้รับมอบหมาย

3.2.1 รายละเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติในงานสหกิจศึกษา

- จัดเตรียมคอมพิวเตอร์ส่วนกลางให้กับพนักงาน และนักศึกษาฝึกงาน
- ติดตั้งโปรแกรมพื้นฐานต่างๆ และติดตั้งโปรแกรมตามคำร้องขอของพนักงาน
- ติดตั้งคอมพิวเตอร์ให้กับพนักงานที่เข้ามาใหม่ หรือเปลี่ยนที่นั่ง
- แก้ไขปัญหาเบื้องต้นจากการใช้งานของพนักงาน
- จัดเตรียมอุปกรณ์ไอที เพื่อนำไปใช้ในอีเวนต์ต่างๆ และจัดแสดงภายในบริษัทเพื่อให้ผู้ที่มาเยี่ยมชมบริษัท ได้เห็นผลงานของบริษัท
- จัดอุปกรณ์ในห้องไอทีแลปให้เป็นระเบียบ
- ช่วยทำรูปภาพ เพื่อใช้งานเครื่องฉายภาพขนาดใหญ่

3.2.2 รายละเอียดโครงการที่ได้รับมอบหมาย

เนื่องจากเว็บไซต์ภายในบริษัท หรืออินทราเน็ตนั้น มีความจำเป็นต้องใช้งานอยู่เสมอ และต้องรองรับกับ Browser เวอร์ชันใหม่ๆ อีกทั้งอินทราเน็ต มีการอัพเดทระบบอยู่เสมอ ซึ่งในปัจจุบันการอัพเดทข้อมูลลงอินทราเน็ต ต้องส่งข้อมูลให้ฝ่ายโปรแกรมเมอร์ และโปรแกรมเมอร์จะทำการแก้ไขข้อมูลโดยแก้ไขในส่วน of โค้ด ซึ่งในการแก้ไขข้อมูลต้องแก้ไขในส่วน โค้ดนั้นต้องแก้ไขโดยโปรแกรมเมอร์อย่างเดียวจึงทำให้การที่จะอัพเดทข้อมูลนั้นมีความล่าช้า และต้องติดต่อกับโปรแกรมเมอร์อย่างเดียว ทางฝ่ายไอที จึงเห็นว่าควรจะทำระบบ Back End ขึ้นมา หรือเรียกว่า ระบบหลังบ้าน เพื่อที่จะแก้ไขข้อมูลที่จะลงอินทราเน็ต ให้สะดวกขึ้น เช่น เมื่อเปิดระบบหลังบ้านขึ้นมา ก็จะมีเมนูให้เลือกว่าจะแก้ไขส่วนไหน และทำการแก้ไขในส่วนนั้น เป็นต้น

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ

3.3.1 การจัดเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนกลางให้กับพนักงาน และนักศึกษาฝึกงาน

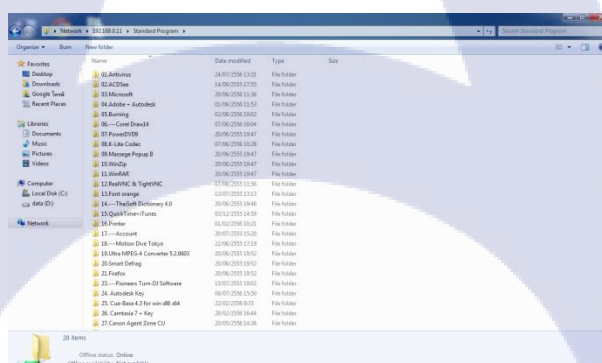
เนื่องจากบริษัท อินเด็กซ์ ครีเอทีฟ วิลเลจ จำกัด (มหาชน) เป็นบริษัทจัดอีเวนต์ และต้องออกงานนอกสถานที่ ในการออกนอกสถานที่แต่ละครั้งต้องใช้คอมพิวเตอร์ ซึ่งทางแผนกต้องเตรียมความพร้อมให้คอมพิวเตอร์ส่วนกลางสามารถใช้งานได้ และมีประสิทธิภาพตลอดเวลา



ภาพที่ 3.1 เตรียมลงโปรแกรมให้คอมพิวเตอร์ส่วนกลาง

3.3.2 ติดตั้งโปรแกรมพื้นฐานต่างๆ และติดตั้งโปรแกรมตามคำร้องขอของพนักงาน

เนื่องจากต้องลงโปรแกรมบ่อย และทำอยู่เป็นประจำจึงจำเป็นต้องจัดโปรแกรมที่จะลงให้เป็นระบบ สามารถหาได้ง่าย และโปรแกรมไหน ติดตั้งเครื่องไหน ได้บ้าง



ภาพที่ 3.2 โปรแกรมที่ใช้ควรมีในคอมพิวเตอร์

3.3.3 ติดตั้งคอมพิวเตอร์ให้กับพนักงานที่เข้ามาใหม่ หรือเปลี่ยนที่นั่ง

เมื่อมีพนักงานใหม่เข้ามา ต้องนำคอมพิวเตอร์ไปติดตั้งที่โต๊ะพนักงานใหม่ และเมื่อมีการเปลี่ยนที่นั่งของพนักงานทางแผนก IT ต้องคอยช่วยเหลือในการย้ายคอมพิวเตอร์จากที่นั่งเก่า มายังที่นั่งใหม่

3.3.4 แก้ไขปัญหาเบื้องต้นจากการใช้งานของพนักงาน

เมื่อคอมพิวเตอร์มีปัญหา อาจจะเป็นปัญหาด้านโปรแกรมทำงานผิดพลาด หรือพนักงานโหลดโปรแกรมมาแล้วติดไวรัส หรือบางโปรแกรมไม่สามารถเปิดใช้งานได้ หรือ

มีปัญหาด้านฮาร์ดแวร์ เช่น จอเปิดแล้วไม่แสดงภาพ เครื่องเปิดไม่ได้ เครื่องรีสตาร์ทเอง ฯลฯ ทางแผนก IT ก็ต้องคอยช่วยเหลือเรื่องพวกนี้ด้วย เช่น นำคอมพิวเตอร์ของพนักงาน มาตรวจสอบที่ห้องของแผนก IT หรือเดินไปดูปัญหาที่เกิดขึ้นที่โต๊ะพนักงาน หรือนำเครื่องคอมพิวเตอร์มาล้างเครื่อง และลงโปรแกรมใหม่ เป็นต้น

3.3.5 จัดเตรียมอุปกรณ์ไอที เพื่อนำไปใช้ในอีเวนต์ต่างๆ และจัดแสดงภายในบริษัทเพื่อให้ผู้ที่มาเยี่ยมชมบริษัทได้เห็นผลงานของบริษัท

ในการออกอีเวนต์แต่ละครั้ง จำเป็นต้องมีอุปกรณ์ IT อยู่เสมอ ทางแผนกไอที ต้องคอยจัดเตรียมอุปกรณ์ IT ให้พร้อม และสามารถใช้งานได้ เมื่อมีลูกค้าจะมาดูงานที่บริษัท ทางบริษัทจะให้แผนก IT คอยเตรียมสถานที่ให้พร้อมที่เพื่อที่จะทำการแสดงให้ลูกค้าได้รับชม



ภาพที่ 3.3 อุปกรณ์ IT ที่นำไปใช้ในอีเวนต์



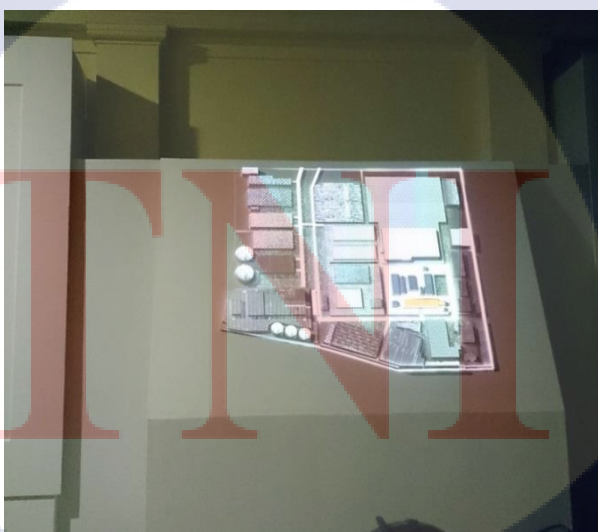
ภาพที่ 3.4 จอที่สามารถแสดงภาพพร้อมกับมองเห็นวัตถุภายในตู้เย็นได้



ภาพที่ 3.5 จัดเตรียมอุปกรณ์ IT ที่จะแสดงให้เห็นลูกค้า



ภาพที่ 3.6 ออกงานอีเว้นท์ที่ การประปานครหลวง(สามเสน) Mapping รูปกับ โมเดล



ภาพที่ 3.7 Mapping กราฟฟิค กับ โมเดล งานการประปานครหลวง(สามเสน)



ภาพที่ 3.8 Set up งานเปิดตัว True money Wallet

TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่าง ๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

4.1.1 หลักการและเหตุผล

เนื่องจากเว็บไซต์อินเทอร์เน็ต หรือ เว็บไซต์ภายในของบริษัทในปัจจุบันนั้นมี ปัญหาในเรื่องของระบบ อาทิเช่น ช่องใส่วันที่บางครั้งไม่แสดงวันที่ขึ้นมาให้เลือก, เวลาจะ แก้ไข หรือเปลี่ยนแปลงภาพสไลด์โชว์ ต้องไปแก้ไขหรือเปลี่ยนที่โค้ดโดยตรง, ตัวเว็บไม่ สนับสนุนเบราว์เซอร์ใหม่ เป็นต้น

ดังนั้นทางแผนกไอทีจึงให้ข้าพเจ้าทำเว็บไซต์ภายในบริษัทขึ้นมาใหม่ โดยกำหนด ขอบเขตของเว็บไซต์ว่า ให้ทำหน้าที่เว็บไซต์ใหม่, สามารถแก้ไข หรือเพิ่ม ในส่วนของ สไลด์โชว์ และเมนู เป็นต้น โดยไม่ต้องแก้ไขที่โค้ด ให้แก้ไขผ่านส่วนที่เป็นหลังบ้านหรือ เรียกอีกอย่างว่า Back End เช่น ต้องการ เพิ่ม หรือแก้ไข สไลด์โชว์ ก็มีหน้าเว็บเพจขึ้นมา ใหม่เพื่อให้ เพิ่ม หรือแก้ไขสไลด์โชว์ เป็นต้น

4.1.2 วัตถุประสงค์ในการจัดทำเว็บไซต์ภายในบริษัท

- 1.สามารถรองรับเบราว์เซอร์ได้หลากหลาย
- 2.สามารถแก้ไข หรือเพิ่มส่วนต่างๆที่เป็นส่วนหลักของเว็บไซต์ได้ง่ายโดยผ่าน ระบบ Back End

4.1.3 ขั้นตอนการดำเนินงาน

ขั้นตอนการดำเนินงาน	เดือนที่ 1	เดือนที่ 2	เดือนที่ 3	เดือนที่ 4
1.ศึกษาข้อมูลของหัวข้อที่จะดำเนินงาน				
2.กำหนดขอบเขตของเว็บไซต์				
3.ออกแบบ wireframe ของเว็บไซต์				
4.ดำเนินการสร้างเว็บไซต์				
5.ทดสอบ และแก้ไขปัญหาของเว็บไซต์				

ตารางที่ 4.1 ตารางแสดงขั้นตอนการดำเนินงาน

4.1.4 ผลการดำเนินงาน

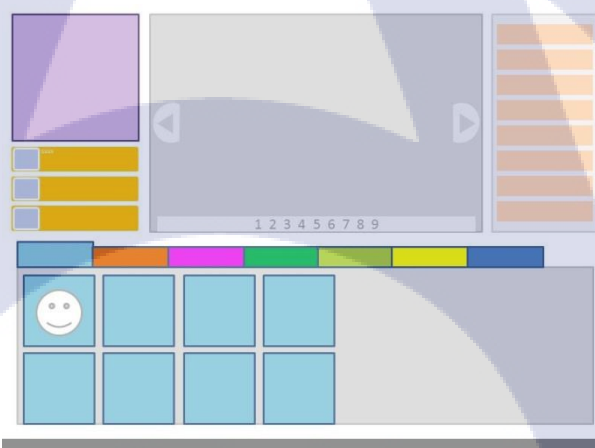
4.1.4.1 ศึกษาข้อมูลของหัวข้อที่จะดำเนินงาน

หลังจากที่ได้หัวข้อที่ใช้ในการทำรายงาน ก็ปรึกษากับพนักงานที่ปรึกษาเกี่ยวกับปัญหาของเว็บไซต์ เมื่อได้ข้อสรุปแล้วก็นำข้อสรุปนั้นมาศึกษาถึงความเป็นไปได้ในการสร้างเว็บไซต์

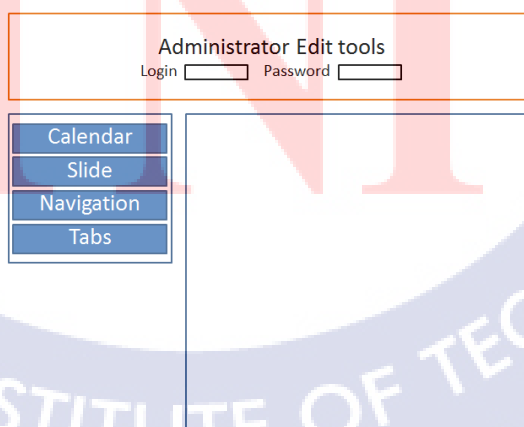
4.1.4.2 กำหนดขอบเขตของเว็บไซต์

เว็บอินเทอร์เน็ต หรือเว็บไซต์ภายในบริษัท มีส่วนประกอบหลักดังนี้ เมนู, สไลด์โชว์ และปฏิทิน เป็นต้น ทั้งนี้เว็บไซต์ภายในบริษัทต้องมีระบบ Back End ที่ไว้วางใจได้ และเพิ่มเติม ในส่วนของ เมนู และสไลด์โชว์ได้

4.1.4.3 Wireframe ของเว็บไซต์



ภาพที่ 4.1 wireframe ของเว็บไซต์



ภาพที่ 4.2 wireframe Back End

4.1.4.4 ดำเนินการสร้างเว็บไซต์

หลังจากที่ออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์สำเร็จ ก็ดำเนินการสร้างเว็บไซต์ตามโครงสร้างที่ออกแบบไว้ ทั้งนี้ในขั้นตอนการสร้างเว็บไซต์ได้มีปัญหาในการสร้างเนื่องจาก ภาษาที่ใช้ในการสร้างเว็บไซต์นั้นเป็นภาษาใหม่ และภาษาที่ใช้ในการสร้างบางภาษาไม่เคยใช้มาก่อนทำให้ใช้เวลานานการสร้าง และมีปัญหาในการเขียนเว็บไซต์ อีกทั้งไม่ค่อยมีเวลาในการสร้างเว็บไซต์อย่างเต็มที่ เนื่องจากแผนกไอทีของบริษัทมีงานเยอะ และมีงานเข้ามาบ่อยทำให้ไม่มีเวลาในการสร้างเว็บไซต์

4.1.4.5 ทดสอบ และแก้ไขปัญหของเว็บไซต์

จากการทดสอบเว็บไซต์พบว่ามีปัญหาในเรื่องของปฏิทินที่ไม่สามารถแก้ไข หรือเพิ่มอีเว้นท์ และแสดงอีเว้นท์ของบริษัทที่จะใกล้มาถึงไม่ได้ และการเรียงลำดับเมนู โดยใช้ฟังก์ชัน Drag & Drop ในส่วนของ Menu Tabs ไม่สามารถย้ายข้อมูลในTabs พร้อมกับ หัวข้อหลักได้

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการที่ได้ศึกษาข้อมูลในการทำเว็บไซต์อินเทอร์เน็ต หรือเว็บไซต์ภายในบริษัท ทำให้รู้ว่าเทคโนโลยีภาษาคอมพิวเตอร์นั้นก้าวหน้าไปมาก และมีโค้ดสำเร็จรูปจำนวนมากที่ให้นำไปใช้งานได้ฟรี ทั้งนี้ภาษาคอมพิวเตอร์ที่ใช้เขียนเว็บมีข้อดีและข้อเสียแตกต่างกัน ดังนั้นควรที่จะเลือกภาษาที่ใช้ในการเขียนเว็บไซต์ให้เหมาะสม และมีความยืดหยุ่นในการพัฒนาเว็บไซต์ พร้อมทั้งรองรับทุกเบราว์เซอร์ และที่สำคัญควรออกแบบเว็บไซต์ให้ใช้งานได้ง่าย, สะดวก และไม่ควรมีลูกเล่นมากเกินไปจนเกิดความจำป็นเพราะจะทำให้เว็บทำงานได้ช้า

4.3 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการ

วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการงาน	ผลที่ได้รับ	วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูล
1. เพื่อศึกษาการเขียน โปรแกรม ภาษา HTML5, CSS3, PHP, JS, Ajax, JQuery และ SQL Server	1. สามารถเขียนเว็บไซต์ด้วย ภาษา HTML5, CSS3, PHP, JS, Ajax, JQuery และ SQL Server ได้	1. HTML5 และ CSS3 เป็น ภาษาที่ใช้ที่เขียนเว็บไซต์ที่ถูก พัฒนาขึ้นมาใหม่ทำให้ใช้งานง่ายกว่ารุ่นเก่า แต่มีปัญหาในการแสดงผลในเบราว์เซอร์รุ่นเก่า เช่น IE ที่ต่ำกว่า 10 เป็นต้น
2. เพื่อศึกษาการเพิ่ม Function และลูกเล่นให้กับ เว็บไซต์ โดยใช้ HTML5, CSS3, JQuery	2. สามารถเพิ่ม Function และ ลูกเล่นให้กับ เว็บไซต์ โดยใช้ HTML5, CSS3, JQuery ได้	2. HTML5 และ CSS3 มักจะมี ปัญหาในการแสดงผลกับ IE ที่ต่ำกว่า 10 ดังนั้นจึง จำเป็นต้องใช้ JQuery ช่วยในการแสดงผลให้ออก เหมือนกับการใช้ HTML5 และ CSS3
3. รู้จักการวางโครงสร้างของ เว็บไซต์ และการจัดการ function ต่างๆภายในเว็บไซต์	3. ทำให้รู้ก่อนจะทำเว็บไซต์ ควรมีโครงสร้างของเว็บไซต์ ก่อน เพื่อให้ง่ายต่อการจัดการ หน้าเว็บไซต์ และสามารถ กำหนด function ในแต่ละหน้า เว็บได้มากขึ้นเรื่อยๆ	3. การทำโครงสร้างเว็บไซต์นั้น สามารถทำให้การจัดวาง ตำแหน่ง content ต่างๆของ เว็บไซต์เป็นไปได้ง่าย และ การเพิ่ม function ให้กับ เว็บไซต์ก็สามารถที่จะเพิ่มได้ ง่าย และสามารถปรับแก้ไข ฟังก์ชันได้ง่ายขึ้น

ตารางที่ 4.3 ตารางวิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการ

บทที่ 5

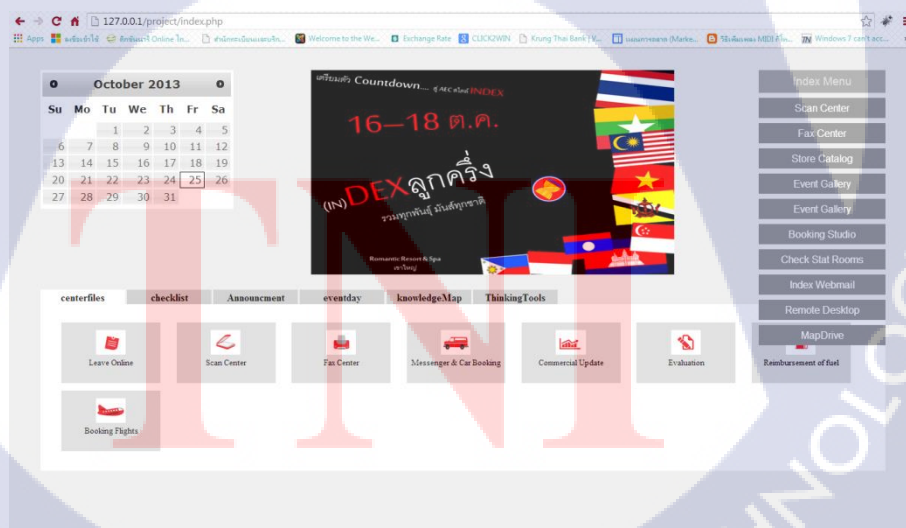
บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

จากการทำโครงการเว็บไซต์อินเทอร์เน็ต หรือเว็บไซต์ภายในบริษัท พบว่ามีปัญหาในการสร้าง เช่น เวลาในการทำเว็บไซต์ไม่พอ เนื่องจากงานที่บริษัทเยอะ ทำให้ไม่มีเวลาในการทำเว็บไซต์, ภาษาเป็นภาษาใหม่ต้องใช้เวลาในการศึกษานาน และไม่มีเวลาในการทดสอบจึงจำเป็นต้องทำเว็บไซต์พร้อมกับทดสอบโค้ดไปด้วย จึงทำให้เกิดปัญหาขึ้นกับตัวเว็บไซต์มาก และการศึกษาภาษาที่ใช้ในการทำเว็บไซต์ต้องศึกษาด้วยตนเอง สามารถปรึกษาพี่ๆในแผนกได้น้อยครั้งเนื่องจากพี่ๆที่แผนกไม่ว่าง

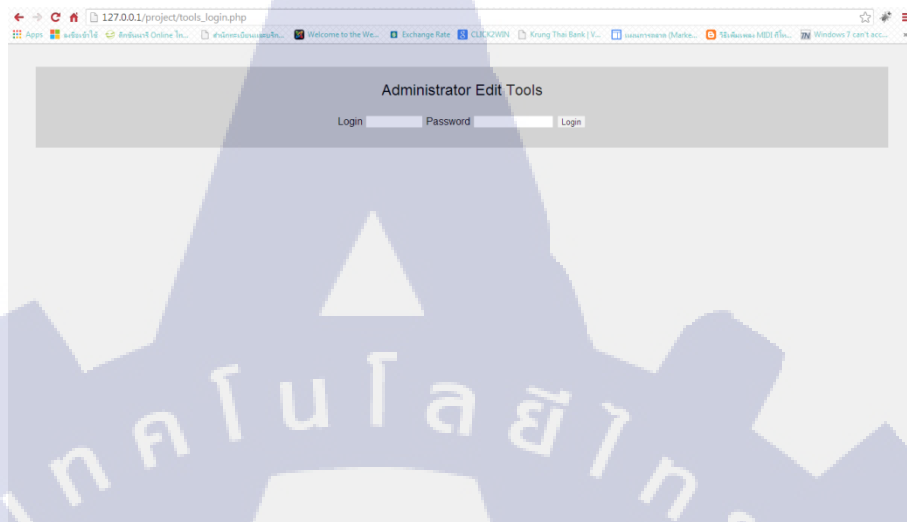
ดังนั้นตัวเว็บไซต์เองจึงมีบางส่วนที่ทำงานได้ไม่สมบูรณ์ และถูกตัดบางส่วนออกไปจึงทำให้เว็บไซต์ที่ทำขึ้นมานั้นยังไม่สมบูรณ์ เช่น ฟังก์ชันเปลี่ยนสีธีมในแต่ละส่วน ได้แก่ ปฏิทิน เนวิเกชั่น และ เทปเมนู เป็นต้น

5.1.1 หน้าเว็บหลัก

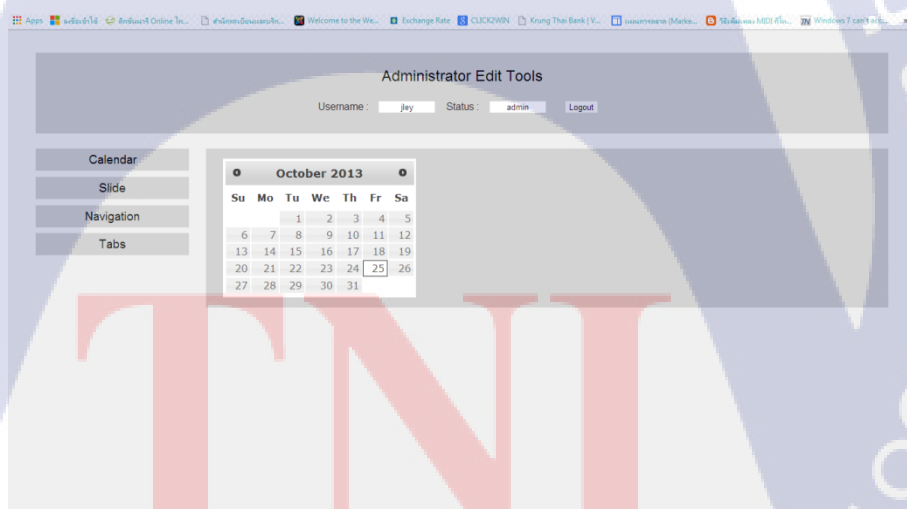


ภาพที่ 5.1 หน้าเว็บไซต์หลัก

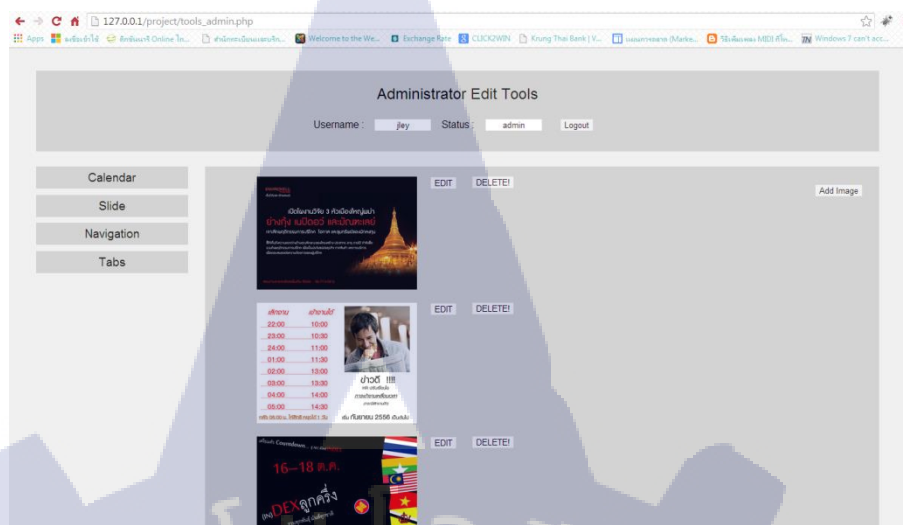
5.1.2 หน้า back end



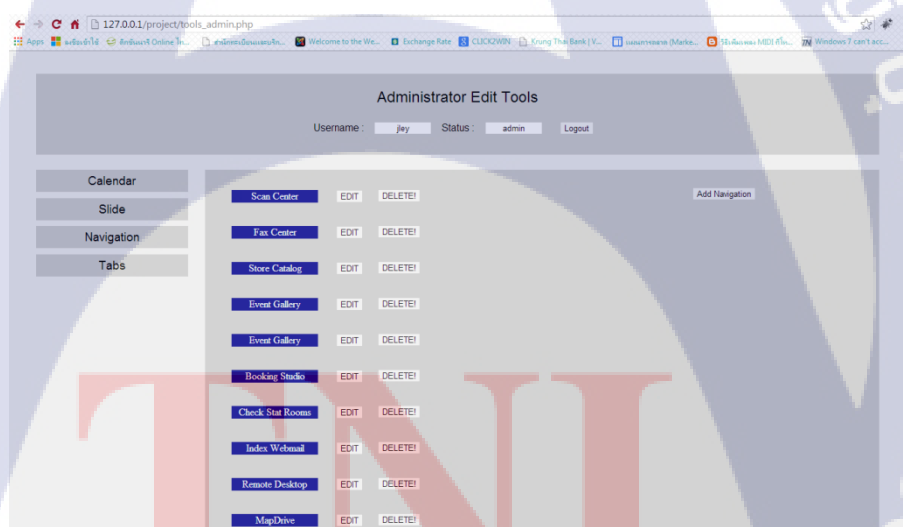
ภาพที่ 5.2 หน้า back end ในส่วนของการ Login



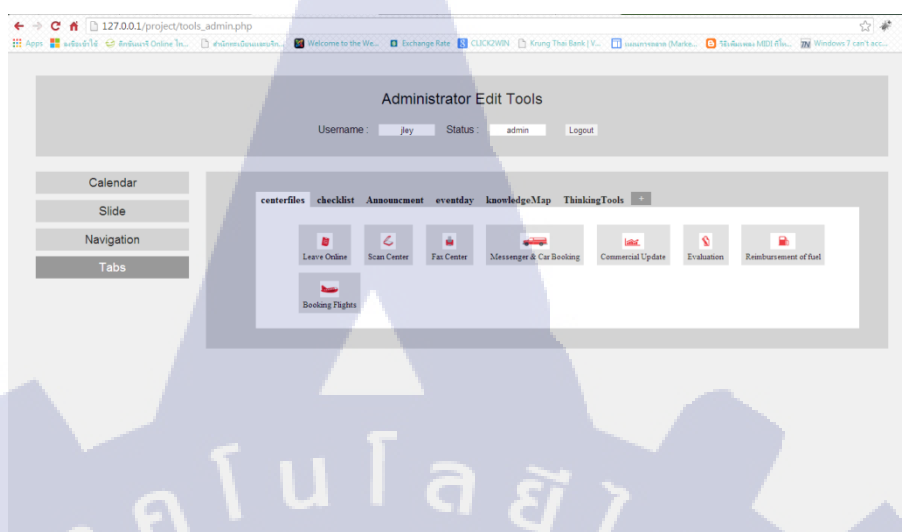
ภาพที่ 5.3 หน้า back end ส่วนของ calendar



ภาพที่ 5.4 หน้า back end ส่วนของ Slide



ภาพที่ 5.5 หน้า back end ส่วนของ Navigation



ภาพที่ 5.6 หน้า back end ส่วนของ Tabs

5.2 แนวทางการแก้ไข้ปัญหา

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข้ปัญหา
1. เวลาในการทำเว็บไซต์ไม่พอ	1. ตัด function บางส่วนของเว็บไซต์ออก
2. ไม่ค่อยรู้การทำงานของ element ต่างๆ html5 และ css3	2. ศึกษา และเรียนรู้เพิ่มเติมจากเว็บไซต์
3. ไม่เคยเขียน JQuery มาก่อนทำให้ใช้เวลาในการเขียนคำสั่งนาน	3. ศึกษา และเรียนรู้เพิ่มเติมจากเว็บไซต์

ตารางที่ 5.1 ตารางแนวทางการแก้ไข้ปัญหา

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

- 1.ควรวางแผน และกำหนดระยะเวลาในการทำโครงการให้ทันกับช่วงเวลาในสหกิจศึกษา
- 2.ควรมีความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเทคนิคที่ใช้การทำเว็บไซต์มาก่อน เพื่อที่จะได้สร้างเว็บไซต์ได้เร็วขึ้น
- 3.เพิ่มฟังก์ชันการทำงานของเว็บไซต์ ดังนี้



- 3.1 หมายเลข 1-4 สามารถเปลี่ยนสีได้ตามใจชอบ
- 3.2 หมายเลข 1 สามารถ เพิ่ม ลบ และแก้ไข อีเว้นท์ได้ และสามารถแสดงอีเว้นท์ที่ใกล้จะถึงได้
- 3.3 หมายเลข 4 สามารถเปลี่ยนลำดับโดยการที่ เปลี่ยนหัวข้อหลักแล้ว รายละเอียดภายในหัวข้อหลักสามารถเปลี่ยนตามตำแหน่งหัวข้อหลักได้ด้วย
- 4.ในส่วนของ Back End เมื่อคลิกที่หัวข้อเดิม เวลาร์เฟรชควรจะอยู่ที่หน้าเดิม

เอกสารอ้างอิง

1. 2009, index creative village [Online], Available : <http://www.indexcreativevillage.com> [2013, August 12].
2. :: Namp ::, 2010, SDLC คือ ... หมายถึง [Online], Available : <http://namp410.blogspot.com/2010/01/sdlc.html> [2013, August 13].
3. Posts (Atom), 2013, ขั้นตอนการพัฒนาระบบแบบ SDLC (System Development Life Cycle) [Online], Available : <http://pstudiodev.blogspot.com/2012/04/sdlc-symtem-development-life-cycle.html> [2013, August 13].
4. lawan, 2004, การพัฒนาระบบสารสนเทศ [Online], Available : <http://reg.ksu.ac.th/teacher/lawan/Lesson3.htm> [2013, August 13].
5. SWEN! , 2008, Software engineering Assignment [Online], Available : <http://swenassignment.blogspot.com/2008/01/rapid-application-development-rad-model.html> [2013, August 14].
6. Don Ho, 2011, Notepad++ [Online], Available : <http://notepad-plus-plus.org/> [2013, August 14].
7. Wampserver [Online], Available : <http://www.wampserver.com/en/> [2013, August 14].
8. 2013, HTML5 [Online], Available : <http://th.wikipedia.org/wiki/HTML5> [2013, August 14].
9. 2007, Css คืออะไร [Online], Available : <http://www.clickmedesign.com/article/css-intro.html> [2013, August 14].

10. 2013, ภาษาพีเอชพี [Online], Available : <http://th.wikipedia.org/wiki/ภาษาพีเอชพี> [2013, August 14].

11. phpMyAdmin, 2012, phpMyAdmin คืออะไร [Online], Available : <http://www.mindphp.com/คู่มือ/73-คืออะไร/2285-phpmyadmin-คืออะไร.html> [2013, August 14].

11. 2013, มายเอสคิวเอล [Online], Available : <http://th.wikipedia.org/wiki/มายเอสคิวเอล> [2013, August 14].

12. กิณ, 2009, JQuery คืออะไร [Online], Available : <http://www.webthaid.com/webboard/index.php?topic=84.0> [2013, August 14].

13. Suranart Niamcome, 2013, Bootstrap คืออะไร + สอนวิธีใช้แบบเข้าใจง่าย [Online], Available : <http://www.siamhtml.com/bootstrap-คืออะไร-สอนวิธีใช้/> [2013, August 14].

14. 2013, Ajax คืออะไร [Online], Available : <http://www.com5dow.com/ไขปัญหาศัพท์-it/655-ajax-คืออะไร.html> [2013 , September 09].

ภาคผนวก

TNI

ภาคผนวก ก.

บริษัท อินเด็กซ์ ครีเอทีฟ วิลเลจ จำกัด (มหาชน)

TNI

รูปภาพบริษัท Index Creative Village PLC.



ภาพที่ ก.1 บริษัท อินเด็กซ์ ครีเอทีฟ วิลเลจ จำกัด (มหาชน)

TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ชื่อ – นามสกุล นายอักรพนธ์ สงวนสินวัฒนา

คณะ เทคโนโลยีสสารสนเทศ

สาขา เทคโนโลยีสสารสนเทศ

วันเกิด 06 ตุลาคม 2534



การศึกษา

ระดับการศึกษา	โรงเรียน/มหาวิทยาลัย	ภาควิชา/คณะ	ปีการศึกษา	GPA
ประถมศึกษา	โรงเรียนพรานิลวัชร	-	2000 - 2005	-
มัธยมศึกษา ตอนต้น	โรงเรียนราชวินิตบางแก้ว	-	2005 - 2008	3.01
มัธยมศึกษา ตอนปลาย	โรงเรียนราชวินิตบางแก้ว	วิทย์ – คณิต	2008 - 2010	3.15
ปริญญาตรี	สถาบันเทคโนโลยี ไทย – ญี่ปุ่น	เทคโนโลยี สารสนเทศ	2010 – ปัจจุบัน	3.32

กิจกรรมนักศึกษา

ระยะเวลา(ปี)	กิจกรรมที่เข้าร่วม	ประเภท/รางวัล
1	ประธานชมรมกีฬา	กีฬา
1	คณะกรรมการนักศึกษาคณะ เทคโนโลยีสารสนเทศ	ดูแลกิจกรรมของคณะเทคโนโลยี สารสนเทศ
1	สโมสรนักศึกษา	ดูแลกิจกรรม และประสานงาน ของ สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น