



**กระบวนการสร้าง Content Marketing บนสื่อสังคมออนไลน์
เพื่อการโฆษณาและโปรโมทสินค้า**

**Create Contents marketing on Social Media
for Advertise and Promote Products**

กรกช วิริยะขจรเกียรติ

โครงการสหกิจนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

พ.ศ.2559

กระบวนการสร้าง Content Marketing บนสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อโฆษณาและโปรโมทสินค้า

Create Contents marketing on Social Media for Advertise and Promote Products

กรรข วริยะขจรเกียรติ

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

ปีการศึกษา 2559

คณะกรรมการสอบ

..... ประธานกรรมการสอบ

(อาจารย์ภูวดล ศิริทองธรรม)

..... กรรมการสอบ

(อาจารย์อภิญา นิ่มคุ้มภัย)

..... กรรมการสอบ

(อาจารย์รุ่งภพ ปรีชาวิทย์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์ภูวดล ศิริทองธรรม)

..... ประธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา

(อาจารย์ชาญ จารุงศรีรังสี)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น



บทคัดย่อ

ชื่อโครงการ

กระบวนการสร้าง Content Marketing บนสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อการโฆษณาและโปรโมทสินค้า

Create Contents marketing on Social Media for Advertise and Promote Products

ผู้เขียน

กรกช วิริยะขจรเกียรติ

คณะวิชา

เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์ภูวดล ศิริกองธรรม

พนักงานที่ปรึกษา

นางสาวพัชรลิดา พักจันทร์

ชื่อบริษัท

Create Intelligence

ประเภทธุรกิจ

Digital Agency

บทสรุป

โครงการนี้จัดทำขึ้นเพื่อใช้ในการโปรโมทงานสินค้าและงานอีเวนต์ต่างๆที่อยู่ในเพจ Craft 'n Roll และ ร้าน Craft 'n Roll café และเพื่อเป็นแนวทางในการให้ผู้ที่มีความสนใจ ต้องการศึกษเกี่ยวกับ Digital Marketing และการจัดวางแผนเพื่อใช้ในการโปรโมทบน Facebook โดยแบ่งเป็นขั้นตอน การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย การวางแผนล่วงหน้า การออกแบบตัวละคร การโพสต์ลงเพจ การโปรโมทโพส การติดตามผลหลังจากโพส เพื่อให้ผู้ศึกษาได้ทราบรายละเอียดเกี่ยวกับการโปรโมท Content และสามารถนำเทคนิคจากโครงการนี้ไปใช้ต่อยอดเพื่อพัฒนาการโปรโมทให้ดียิ่งขึ้นไปอีก

ผลที่ได้รับจากการดำเนินโครงการนี้คือการช่วยโปรโมทการขายบัตรงาน Craft 'n Roll Carnival 2 ให้มียอดขายบัตรเพิ่มสูงขึ้น และมียอดผู้เข้าชมสูงขึ้นถึงร้อยละ 60 เป็นการโฆษณางานให้ผู้เห็นโพสมากขึ้น และเป็นการบอกวิธีการซื้อบัตรให้กับผู้ติดตามเพจและผู้สนใจงานให้ทราบตรงกัน



**วิธีการซื้อบัตร
Craft 'n Roll Carnival 2
Tickets 1,500 Baht**

1 คลิ๊กจองบัตรได้ที่ <http://craftnroll.net>
หรือผ่านทางหน้า Facebook fanpage



2 สามารถเลือกชำระเงินได้ 2 ช่องทาง คือ

1.โอนผ่านบัญชีธนาคาร
2.บัตรเครดิต



3 ชำระเงินและส่งหลักฐานการชำระเงิน
ภายใน 5 วันหลังจากการจอง



Mobile Banking Plus

Pirate CI

Note : Craft Carnival

Date , Order No.
01/11/2016 21:00 xxxxxxxxxx

1,500 Baht | 0.00 Baht

(กรณีเลือกการโอนเงินผ่านธนาคารเท่านั้น)

4 รออีเมล "ยืนยันการชำระเงิน" จากทีมงาน



5 นำ "ใบยืนยันการชำระเงิน"
พร้อมบัตรประชาชนรับบัตรที่หน้างาน



แล้วพบกัน 17 ธันวาคม 2016
จำกัดเพียง **1000 ใบ** เท่านั้น !!!!

ห้ามด อัดขึ้นเรือ !!!









Craft 'N Roll Thailand

Like Page

Published by Zoom Watcharothai [?] · 16 September at 17:40 ·

พร้อมรียิ่ง! ที่จะร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการออกเดินทางตามหารสชาติใหม่ของชีวิต และ
เปิดรับประสบการณ์พร้อมเพื่อนใหม่กับ CRAFT 'N ROLL CARNIVAL 2
"SHIFTING TO THE NEXT JOURNEY" เทศกาลที่รวบรวมคราฟท์เบียร์จากทุก
สารทิศกว่า 30 แบนด์ของไทยเอาไว้ในที่เดียว โดยการนำทีมของ 4 กัปตัน 1. กัปตัน
อาเธอร์ 2. กัปตันแจ๊ค 3. กัปตันเนมา และกัปตันซัด พร้อมความสนุกจากศิลปินสุด
คราฟท์ De Flamingo, Chanudom และ Arak & The Pisatband

ในวันเสาร์ที่ 17 ธันวาคม 2559 กับบรรยากาศชิลล์ๆ ริมแม่น้ำแคว ณ ไมด้า ริสอ...

See more

See translation



Get more likes, comments and shares
Boost this post for ฿700 to reach up to 21,000 people.

21,261 people reached

Boost post

1.9k

18 Comments · 41 Shares

Like Comment Share

21,261 People Reached

2,272 Reactions, comments & shares

2,152

Like

1,942

On post

210

On shares

7

Love

5

On post

2

On shares

5

Wow

4

On post

1

On shares

60

Comments

27

On Post

33

On Shares

48

Shares

41

On Post

7

On Shares

1,212 Post Clicks

664

Photo views

16

Link clicks

532

Other Clicks

NEGATIVE FEEDBACK

0 Hide Post

0 Hide All Posts

0 Report as Spam

0 Unlike Page

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณบริษัท ศรีเอท อินเทลลิเจนซ์ จำกัด ที่ได้มอบโอกาสให้ข้าพเจ้าได้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานในบริษัท และได้รับประสบการณ์การทำงานจริง และได้รับโอกาสเรียนรู้ และได้ลองปฏิบัติงานใหม่ซึ่งเป็นงานที่ข้าพเจ้าไม่เคยปฏิบัติมาก่อน ซึ่งเป็นประสบการณ์ใหม่ครั้งสำคัญที่จะช่วยพัฒนาฝีมือของข้าพเจ้าให้ดียิ่งขึ้นไปอีกตลอดทั้งให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้เกี่ยวกับการทำงานร่วมกับผู้อื่นทั้งการประสานงาน และการประชุมงานเพื่อตกลงกันว่างานควรออกมาเป็นอย่างไร

ขอขอบคุณพี่ๆพนักงานทุกคน ที่คอยให้การสนับสนุนข้าพเจ้าเป็นอย่างดีในการทำงานทุกครั้ง ทั้งคอยให้คำแนะนำ ช่วยคิดไอเดียใหม่ๆ ช่วยสอนแนวคิดใหม่ๆที่มีความหลากหลายมากกว่าเดิมให้กับข้าพเจ้า โดยเฉพาะคุณพัชรลีลา ที่คอยรับผิดชอบ แนะนำ และช่วยเหลือ ช่วยแบ่งงานที่สำคัญให้กับข้าพเจ้า และคุณศุภภัทร ที่คอยแนะนำการวางตัวในที่ทำงาน และแนะนำเกี่ยวกับการทำโครงการเสนอมาตลอดระยะเวลาการทำงานทั้งหมด 4 เดือนด้วยกัน รวมไปถึงอาจารย์ภูวดล ศิริทองธรรมที่คอยให้คำแนะนำ และช่วยคิดหาทางแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นให้อยู่เสมอมา การได้รับโอกาสมาเป็นส่วนหนึ่งในการทำงานของครั้งนี้ จึงเป็นประสบการณ์ที่ดี และมีคุณค่ามาก ข้าพเจ้ามีความซาบซึ้ง และขอกราบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

กรกช วิริยะขจรเกียรติ

ผู้จัดทำ

TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

สารบัญ

บทสรุป	ก
กิตติกรรมประกาศ	ง
สารบัญ	จ
สารบัญรูป	ช
สารบัญตาราง	ญ
บทที่	
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	1
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร	2
1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร	2
1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย	3
1.5 พนักงานที่ปรึกษาและ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	3
1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	3
1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	3
1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ	4
1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย	4
บทที่ 2 ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	5
2.1 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	5
2.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	6

2.2.2 Content marketing	7
2.2.3 ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์	11
2.3 ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการทำงาน	30
2.3.1 Adobe Photoshop CS5	30
2.3.2 Adobe Illustrator CC	31
2.3.3 Microsoft Excel 2010	33
2.3.4 Microsoft Word 2010	34
บทที่ 3 แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	35
3.1 แผนปฏิบัติงาน	35
3.2 รายละเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติในงานสหกิจศึกษา	36
3.2.1 จัดทำ Art Work เพื่อใช้โปรโมท Content ภายในเพจ	36
3.2.2 วางแผน Content Plan	39
3.2.3 คิด Caption ลง Facebook	42
3.2.4 วาง Reference ของ Art work	44
3.2.5 ติดต่อประสานงาน	45
3.2.6 จัดซื้อ	45

บทที่ 4 สรุปผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ	46
4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน	46
4.1.1 ศึกษากลุ่มเป้าหมาย	47
4.1.2 วาง Content Plan	47
4.1.3 คิดเรื่องราว	48
4.1.4 ออกแบบ	48
4.1.5 โพสต์ลง Facebook	53
4.1.6 โปรโมทโพสต์	53
4.1.7 โพสต์ที่ได้รับการโปรโมท	56
4.1.8 ผลงานที่ทำเสร็จแล้ว	57
4.1.9 ผลงานที่ได้ขึ้นบน Facebook	59
4.1.10 ข้อแตกต่างระหว่างโพสต์ที่โปรโมท และไม่ได้โปรโมท	59
 บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	62
5.1 สรุปผลการดำเนินงาน	62
5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา	62
5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	62
เอกสารอ้างอิง	63
ภาคผนวก	64
ภาคผนวก ก. ผลงานที่จัดทำ ในระหว่างปฏิบัติงาน	65
ประวัติผู้จัดทำโครงการ	72

สารบัญรูป

รูป	หน้า
รูปที่ 1.1 แผนที่ตั้งบริษัท ศรีเอท อินเทลลิเจนซ์ จำกัด	1
รูปที่ 1.2 ผังการจัดการองค์กรของบริษัท	2
รูปที่ 2.1 รูป Notebook	5
รูปที่ 2.2 ความแตกต่างของการตลาด	7
รูปที่ 2.3 รูปประกอบ Content Marketing	8
รูปที่ 2.4 ผลจากการแชร์ใน Facebook	11
รูปที่ 2.5 ลักษณะของเส้น	12
รูปที่ 2.6 ลักษณะของเส้น	14
รูปที่ 2.7 สี RBG	17
รูปที่ 2.8 สี CMYK	18
รูปที่ 2.9 ความสัมพันธ์ของระบบสี	19
รูปที่ 2.10 วงล้อสี	20
รูปที่ 2.11 วรรณะสี	21
รูปที่ 2.12 วรรณะสี	21
รูปที่ 2.13 สีแดง	22
รูปที่ 2.14 สีส้ม	23
รูปที่ 2.15 สีเหลือง	23
รูปที่ 2.16 สีชมพู	24
รูปที่ 2.17 สีเขียว	24
รูปที่ 2.18 สีฟ้า	25
รูปที่ 2.19 สีม่วง	25
รูปที่ 2.20 สีดำ	26
รูปที่ 2.21 สีขาว	26
รูปที่ 2.22 สีเทา	27
รูปที่ 2.23 สีน้ำตาล	27

รูปที่ 2.24 หลักการใช้สี	28
รูปที่ 2.25 Adobe Photoshop	30
รูปที่ 2.26 Adobe Illustrator	31
รูปที่ 2.27 Microsoft Excel	33
รูปที่ 2.28 Microsoft Word	34
รูปที่ 3.1 ภาพการโปรโมทสินค้าที่ขายภายในร้าน Craft ‘n Roll Café	36
รูปที่ 3.2 ภาพการโปรโมทแบรนด์ของเบียร์ที่มีอยู่ในร้าน	37
รูปที่ 3.3 ภาพการโปรโมทสินค้าที่นำมาขายในร้าน	37
รูปที่ 3.4 ทำภาพเล่าเรื่องเพื่อใช้ในการโปรโมท โปรโมชันของทางร้าน River Duck	38
รูปที่ 3.5 Content Plan ที่ใช้ในเพจ Craft ‘n Roll Café	39
รูปที่ 3.6 Social plan สำหรับงาน Rave hardstyle	41
รูปที่ 3.7 Caption ที่ใช้ในเพจ Transmission Thailand	42
รูปที่ 3.8 Caption ที่ใช้ในเพจ Craft ‘n Roll Café งานเบียร์ Stone Head	43
รูปที่ 3.9 Caption ที่ใช้ในเพจ Craft ‘n Roll Café เพื่อใช้ในการ โปรโมทเบียร์ของ Stone Head	43
รูปที่ 3.10 Reference ที่วางไว้	44
รูปที่ 3.11 Art work ที่เสร็จแล้ว	44
แผนภาพที่ 4.1 กระบวนการการโปรโมท Content	46
รูปที่ 4.1 Content Plan	47
รูปที่ 4.2 Character หลัก	48
รูปที่ 4.3 โทรศัพท์มือถือที่ใช้ในการรับอีเมล	49
รูปที่ 4.4 สลิปการโอนเงินจำลอง	49
รูปที่ 4.5 บัตรประชาชนที่ใช้ในการยืนยันสิทธิ	50
รูปที่ 4.6 บัตรเอทีเอ็ม และบัตรเครดิต	50
รูปที่ 4.7 ใบยืนยันการชำระเงิน	50
รูปที่ 4.8 Character เสริมตัวที่ 1	51
รูปที่ 4.9 Character เสริมตัวที่ 2	51
รูปที่ 4.10 ภาพสีแดงเลือดหมูที่ใช้เป็นหลัก	52
รูปที่ 4.11 ภาพพื้นหลังที่ใช้	52

รูปที่ 4.12 ปุ่มโปรโมทโพสต์	53
รูปที่ 4.13 หน้าต่างการตั้งค่ากลุ่มเป้าหมาย	54
รูปที่ 4.14 ปุ่มโปรโมท	55
รูปที่ 4.15 ตัวเลือกการชำระเงิน	55
รูปที่ 4.16 โพสต์ที่ได้รับการโปรโมท	56
รูปที่ 4.17 ผลงานที่เสร็จแล้ว	58
รูปที่ 4.18 ผลงานที่ลงบน Facebook	59
รูปที่ 4.19 ภาพเปรียบเทียบระหว่างโพสต์ที่ได้รับการโปรโมทและโพสต์แบบปกติ	60
รูปที่ 4.20 ขอดการเข้าถึงโพสต์	61
รูปที่ ก.1 อัลบั้มภาพเล่าเรื่องโปรโมทร้าน Craft ‘n Roll Café	67
รูปที่ ก.2 สร้างโครงสร้างหลากหลายรูปแบบเพื่อใช้งาน Craft ‘n Roll Carnival 2	68
รูปที่ ก.3 รัชูปภาพอาหารเพื่อโปรโมทร้าน River Duck	69
รูปที่ ก.4 เมนูอาหารเพื่อใช้ในเพจ Craft ‘n Roll Café	70
รูปที่ ก.5 สื่อโปรโมทเบียร์ของแบรนด์ Stone Head ทั้ง 4 ตัว	70
รูปที่ ก.6 Mock Up ร้านซักรีด Warbery	71
รูปที่ ก.7 ใบยืนยันสิทธิงาน Craft ‘n Roll Carnival 2	71

TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

สารบัญตาราง

ตาราง

หน้า

ตารางที่ 3.1 แผนงานปฏิบัติสหกิจ

35



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อสถานที่และสถานที่ตั้งของสถานประกอบการ

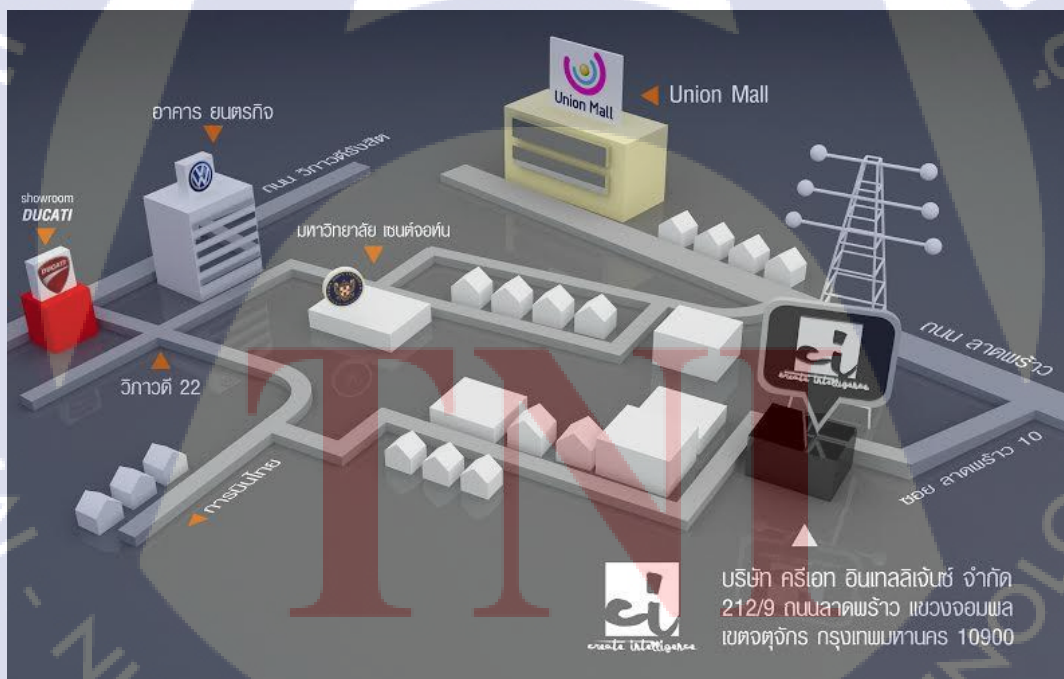
1.1.1 ชื่อสถานที่ประกอบการ : บริษัท ศรีเอก อินเทลลิเจนซ์ จำกัด

(Create Intelligence Co.,Ltd)

1.1.2 สถานที่ตั้งประกอบการ : 212/9 ลาดพร้าวซอย 10 ถ.ลาดพร้าว
แขวงจอมพล เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร 10900

1.1.3 โทรศัพท์ : 02-105-3833

1.1.4 แผนที่สถานประกอบการ :

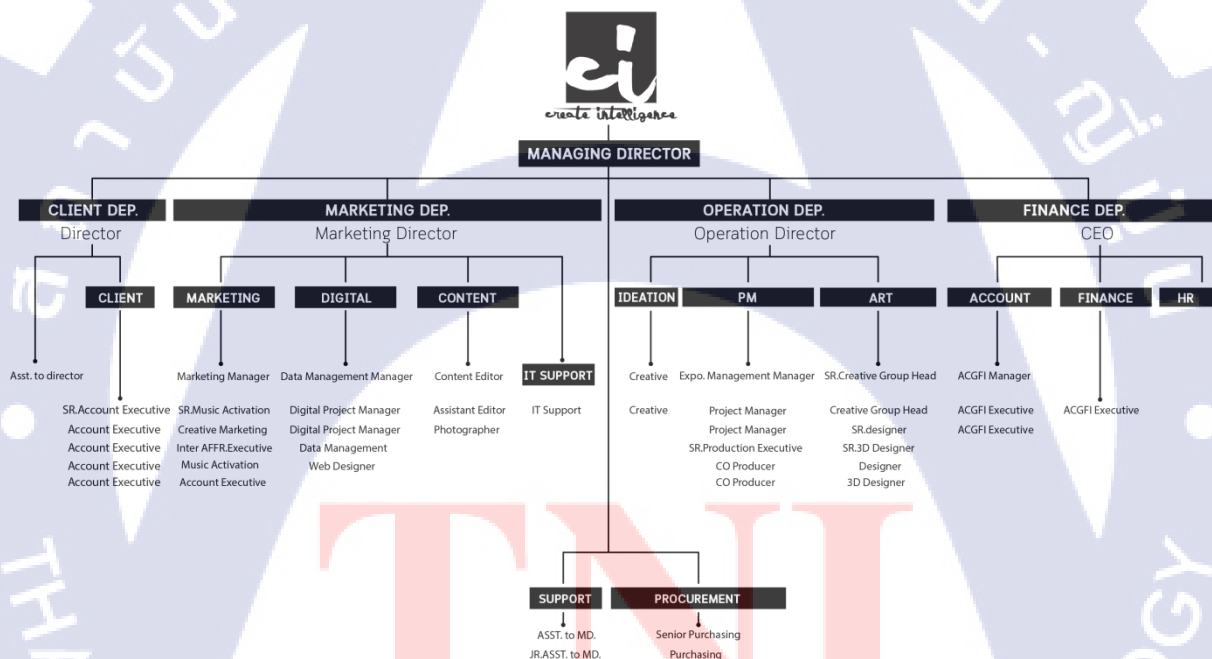


รูปที่ 1.1 แผนที่ตั้งบริษัท ศรีเอก อินเทลลิเจนซ์ จำกัด

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท ครีเอท อินเทลลิเจนซ์ จำกัด เป็นบริษัท ครีเอทีฟและเป็นบริษัท ดิจิตอล มาร์เก็ตติ้ง(Digital Market) ชื่อนำ ที่เป็นผู้เชี่ยวชาญในการบริหารโครงการต่างๆ (project managements) รับจัดกิจกรรมทั้งภาครัฐและเอกชนในประเทศไทย รวมไปถึงการจัดคอนเสิร์ตต่างๆ งานเลี้ยงบริษัท บริษัทเอเจนซี่โฆษณา การโปรโมทต่างๆ การจัดงานการกุศลและงานอื่นๆ ทางบริษัทจะเน้นไปทาง ดิจิตอล มาร์เก็ตติ้งเป็นหลัก โดยทางบริษัทจะทำการ โปรโมทผ่านทาง Facebook และ Website ต่างๆเป็นหลัก

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร



รูปที่ 1.2 ผังการจัดการองค์กรของบริษัท

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่ที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

- 1.4.1 ตำแหน่ง : Co-Producer Trainee
- 1.4.2 หน้าที่ :
- จัดวางแผนงานสำหรับโปรโมทงานอีเว้นท์ต่าง
 - ประสานงานกับลูกค้า และผู้เข้าร่วมกิจกรรมกับบริษัท
 - ออกแบบ Art Work
 - จัดเตรียมเอกสารเพื่อใช้ในงานต่างๆ
 - จัดหาอุปกรณ์ต่างๆที่ใช้ในการจัดงาน
 - ตรวจสอบ ดูแลงาน เมื่อลงหน้างานจริง

1.5 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งงานที่ปรึกษา

- 1.5.1 พนักงานที่ปรึกษา : นางสาวพัชรลีลา พักจันทร์
- 1.5.2 ตำแหน่ง : Digital product manager

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ตั้งแต่วันที่ 30 พฤษภาคม จนถึงวันที่ 30 กันยายน 2559 รวมเป็นระยะเวลา 4 เดือน

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

สืบเนื่องมาจากเมื่อเวลาที่ลง Content ต่างๆลงไปใน Facebook เพื่อการโปรโมทและการโฆษณาพบว่ามีย่านวนผู้เข้าชม Content และผู้ที่เห็น Content น้อย จึงจัดทำโครงการนี้ขึ้นเพื่อบอกกระบวนการโปรโมท Content บนสื่อ Social Media เพื่อให้ได้ผลตอบลัพท์ต่อ Content ดียิ่งขึ้น

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

- 1.8.1 เรียนรู้การจัดงานอีเว้นท์
- 1.8.2 เทคนิคการใช้โปรแกรม และการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย
- 1.8.3 ฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น
- 1.8.4 เรียนรู้ขั้นตอนต่างๆในการทำงาน

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

- 1.9.1 ขั้นตอนการจัดเตรียมงานต่างๆรวมไปถึงการวางแผนโปรโมทงาน
- 1.9.2 การติดต่อประสานงานกับลูกค้า
- 1.9.3 เทคนิคการใช้โปรแกรมต่างๆในการปฏิบัติงาน
- 1.9.4 การวิเคราะห์ Performance เพื่อไปใช้ในการจัดวางแผนให้กับงานอื่นๆ

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1.1 Notebook



รูปที่ 2.1 รูป Notebook

แล็ปท็อปคอมพิวเตอร์ (อังกฤษ: laptop computer) หรือเรียกย่อว่า แล็ปท็อป หรือ โน้ตบุ๊กคอมพิวเตอร์ (Notebook computer) เป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ ที่ถูกออกแบบมาให้มีขนาดเล็ก สามารถขนย้ายหรือพกพาได้สะดวก โดยปกติจะมีน้ำหนักอยู่ที่ประมาณ 1-3 กก. การทำงานของแล็ปท็อปจะใช้พลังงานไฟฟ้าจากแบตเตอรี่ และในขณะเดียวกันก็ยังสามารถใช้พลังงานไฟฟ้าได้โดยตรงจากการเสียบปลั๊กไฟ ประสิทธิภาพของแล็ปท็อปโดยทั่วไปนั้นเทียบเท่ากับคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะแบบปกติ ในขณะที่ราคาของแล็ปท็อปจะสูงกว่า โดยส่วนที่จะแตกต่างกับคอมพิวเตอร์ทั่วไปคือ จอภาพจะเป็นลักษณะจอแอลซีดี และจะมีทัชแพดที่ใช้สำหรับควบคุมการทำงานของลูกศรบริเวณหน้าจอ

2.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.2.1 ความหมายของ Digital Marketing

Digital Marketing คือการขายสินค้าหรือบริการด้วยอินเทอร์เน็ตร่วมกันกับเทคโนโลยี และยังเป็น การสร้างสินค้าใหม่ๆ ที่เด่นกว่าสินค้าเดิมที่มีอยู่ หรือเป็นนวัตกรรม ที่สามารถเข้าใช้ผ่านเครือข่าย อินเทอร์เน็ต หรือเครือข่ายโทรคมนาคม มีชื่อเรียกว่า Cloud Computing หรือ SaaS (Software as a Service)

ในการทำ Digital Marketing จะมีเครื่องมือที่ใช้วิเคราะห์ผลนั้นก็คือ Digital Marketing Analytics โดยมีหลักพื้นฐานในการวัดค่าต่างๆ 3 ประการ

1. พฤติกรรม

การที่ทำการตลาดใดๆ ไปนั้น ล้วนมีเป้าหมายที่จะให้ผู้ที่ได้รับสาร หรือผู้ที่ได้รับประสบการณ์ เกิด การเปลี่ยนแปลง หรือ เกิดพฤติกรรมอะไรบางอย่างขึ้นมา

2. ปริมาณของการเปลี่ยนแปลง

หลังจากที่ทราบแล้วว่า ต้องการอยากสร้าง / เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอะไรของกลุ่มเป้าหมาย สิ่ง ที่ ตามมา คือ การดูว่าปริมาณของการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวนี้มีมากเท่าใด ซึ่งปริมาณดังกล่าวนี้ อาจจะมาใน รูปปริมาณทั้งหมด หรือจะเป็นแบบค่าเฉลี่ยก็ได้

3. ระยะเวลา

การวิเคราะห์ข้อมูลต่างๆ นั้น ก็จำเป็นที่คุณจะต้องรู้ระยะเวลาของช่วงข้อมูลที่ต้องการจะวิเคราะห์ ด้วย เพื่อให้สามารถกำหนดขอบเขตของการวัด / วิเคราะห์ได้อย่างถูกต้อง

การทำการตลาดแบบ Digital Marketing มีหลายช่องทาง

- Mobile Marketing
- Content Marketing
- Social Media Marketing
- Info graphic

2.2.2 Content marketing

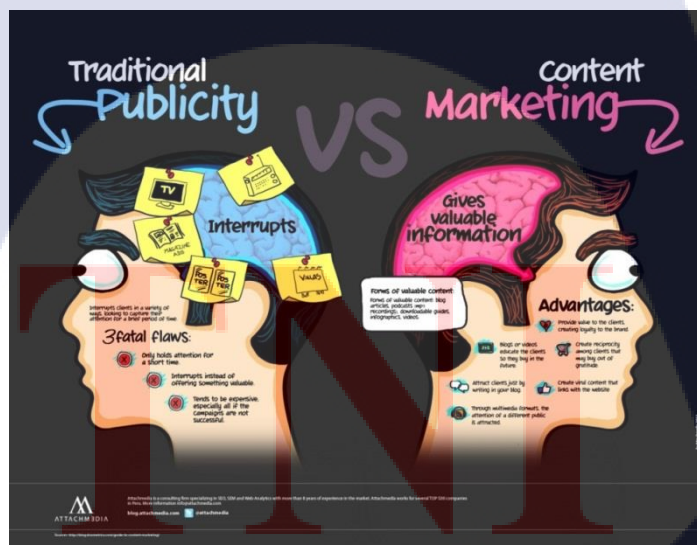
Content marketing คือ เทคนิคด้านการตลาด ในการสร้างและแจกจ่าย Content ที่มี “คุณค่า” กับกลุ่มเป้าหมาย โดยมีจุดประสงค์ให้กลุ่มเป้าหมายกลับมาสร้างรายได้ให้เรา การสร้าง Content ทำโดยมีเป้าหมายเพื่อเพิ่ม Traffic ให้กับเว็บไซต์ หาลูกค้าใหม่ เพิ่มยอดขาย รวมถึงการเพิ่ม Brand Awareness

ตัวอย่างของสื่อที่ได้รับความนิยมมาก

1.บทความ = ข้อเขียนในหน้าเว็บไซต์ต่าง ๆ อาจจะเป็น โปส Facebook หรือเนื้อหาข่าว ๆ ในเว็บไซต์ก็ได้

2.กราฟิก = ก่อนหน้านี้ก็มีเทรนด์การทำ Info graphic สวย ๆ ที่ย่อข้อเขียนยาว ๆ ให้อ่านง่ายขึ้นด้วยรูปเข้าใจง่าย โปสลงใน Facebook แล้วได้รับความนิยมมาก ถึงขนาดมีบริษัทที่เปิดขึ้นมารับทำ Info graphic โดยเฉพาะเลย

3.วิดีโอ = การทำวิดีโอได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อย ๆ เพราะมี Youtube.com ที่แบรนด์สามารถสร้าง Video Channel ของตัวเองได้ฟรี แถมมีฐานผู้ชมมหาศาล ซึ่งถ้าติดตาม Cannes Award จะเห็นวิดีโอได้รางวัลหลายตัวเลยที่สร้างขึ้นมามาทำ Content Marketing



รูปที่ 2.2 ความแตกต่างของการตลาดแบบเดิม (Traditional Marketing) กับ Content Marketing

Cr. @attachmedia

เทคนิคการทำ Content Marketing ให้ประสบความสำเร็จ



รูปที่ 2.3 รูปประกอบ จาก webindiasolutions.com

Factor ที่สำคัญเพื่อการนำเสนอ Content ที่ดี

1. Content ต้องผลิตเพลลิน – ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาวิชาการยังงิ ถ้าอยากให้ Content มีคนดูเยอะก็ต้องปรับให้น่าสนใจ ตัวอย่างเช่น คนส่วนใหญ่ไม่ยักนั่งดูคลิปสอนภาษาอังกฤษที่มีอาจารย์ใส่สูทมาขึ้นสอนหน้า กระดาษเสียงเรียบ ๆ แต่อยากดูคลิปสอนภาษาอังกฤษที่อาจารย์แต่งตัวแรง ๆ สอนแบบตลก ๆ

2. Content ต้องเกี่ยวข้องกับกลุ่มเป้าหมาย – การเลือกเนื้อหาให้เกี่ยวข้องนั้นสำคัญมาก มีหลายครั้งที่แบรนด์เน้นทำเนื้อหาตลกอย่างเดียว แต่ไม่เกี่ยวข้องกับกลุ่มเป้าหมายเลยแม้แต่น้อย ซึ่งถึงแม้จะได้ยอดวิวเยอะ ก็จะได้จากกลุ่มคนที่เราไม่ต้องการ และไม่มาซื้อสินค้าเราอยู่แล้ว

3. Content ต้องสม่ำเสมอ – คำว่าสม่ำเสมอในที่นี้หมายถึงทั้ง เนื้อหา และ ระยะเวลาของการออก Content ใหม่

4. Content ต้องจริงใจ – เนื้อหาของ Content ต้องทำให้ผู้ชมรู้สึกที่เราให้ข้อมูลเค้าอย่างจริงใจ ไม่มีการ Tie-in โฆษณา

5. Content ต้องมีคุณค่า – หัวใจหลักของ Content Marketing คือ การสร้างเนื้อหาที่มี “คุณค่า” トラบใดที่เราทำ Content โดยคำนึงถึงเรื่องนี้ คุณก็จะไปถึงกลุ่มเป้าหมายได้แน่นอน

ขั้นตอนที่ให้คุณท่องจำไว้ เพื่อให้ content marketing ของคุณประสบความสำเร็จ

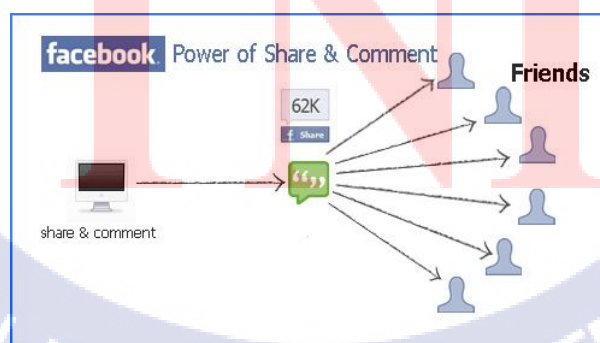
1. **วางแผน** หมายของการมีคอนเทนต์ ตอบให้ได้ว่ามีคอนเทนต์เพื่ออะไร เช่น เพื่อสร้างแบรนด์ โปรโมชัน เปิดตัวสินค้า หรือแนะนำข้อมูลสำหรับลูกค้า
2. **เข้าใจ** กลุ่มเป้าหมาย ว่าเค้าเป็นใคร เค้าชอบอะไร ไม่ชอบอะไร ต้องเข้าใจถึง Consumer Insights (ข้อมูลเชิงลึกผู้บริโภค) เพื่อให้รู้ว่า เราควรจะคุยกับเขาแบบไหน อยากฟังอะไร ตอนไหนเมื่อไหร่
3. **ให้คุณค่า (Value)** ที่กลุ่มเป้าหมายต้องการ โดยคุณค่านั้นมีได้ทั้งแบบ เหตุผล (เช่น ให้ความรู้ หรือ สอนอะไรบางอย่าง) หรือ คุณค่าทางอารมณ์ (สนุก ซึ่งตลก) อันนี้ก็ต้องมาจากเข้าใจว่าเขาชอบอะไร อยากรู้อะไร สนใจอะไร แหะอะไร คุยอะไร เช่นกัน โดยเฉพาะถ้าคอนเทนต์เป็นคอนเทนต์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตของเขา ก็จะได้รับความสะดวกเป็นพิเศษ
4. **หาชนิด** ของคอนเทนต์ (ภาพ เสียง บทความ วิดีโอ ฯลฯ) ที่ผู้บริโภคคนไหนที่จะเสพ เช่น ผู้บริโภคบางคนชอบอ่านบทความเยอะ เพื่อความรู้และเข้าใจมากขึ้น (เช่น คุณแม่ลูกอ่อน) แต่บางคนไม่ชอบอ่าน ก็ต้องเลือกให้ถูกต้อง และอย่าลืมว่า ชนิดของคอนเทนต์ที่ว่า ต้องสามารถเผยแพร่ต่อได้ง่าย (Sociable) เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด
5. **คิดโปรโมท** เราจะเอาคอนเทนต์นั้นไปเข้าถึงกลุ่มลูกค้าได้อย่างไร (ก็ต้องเข้าใจว่าเค้ามีพฤติกรรมในการใช้ดิจิทัลอย่างไร) เพราะคอนเทนต์ดีๆ ไม่มีคนอ่านก็เยอะ เพราะขาด “การรับรู้” จากกลุ่มลูกค้า
6. **ตั้งโจทย์ KPI** เพื่อวัดผลว่า สิ่งที่เราทำ ตอบโจทย์เป้าหมาย ที่เราวางไว้ตั้งแต่แรกหรือไม่ เช่น ถ้าเราอยากให้ความรู้ ก็ต้องดูว่า เขาเข้าใจในสิ่งที่เราเล่าหรือไม่ เช่น ย้อนไปอ่านในการแชร์ว่าเขาแชร์ คอนเทนต์เราว่าอะไร หรือ คอมเมนต์อะไร มากกว่าแค่ดู Reach Like หรือ View (โดยเฉพาะ view ต้องดูว่า เขา view ที่ % จากความยาววิดีโอทั้งหมดด้วย)

ทำโฆษณาเพื่อให้แสดงบน Facebook Page ด้วยวิธีที่ถูกต้องตามนโยบายการโฆษณาของทาง Facebook

1. Click to Website โฆษณาจะแสดงบนด้านขวาและตรงกลางเพจของหน้า Facebook โดยโฆษณาจะแสดงตามกลุ่มเป้าหมายที่กำหนด เป็นการทำโฆษณาในวงกว้าง การทำโฆษณาแบบนี้สามารถระบุข้อความที่โฆษณาที่ต้องการและรูปภาพเพื่อแสดงถึงสินค้าและการบริการ และกำหนดหน้าเว็บไซต์ปลายทางเมื่อมีผู้คลิกไปที่โฆษณา สามารถเลือกกลุ่มเป้าหมายเพื่อให้โฆษณาแสดง เช่น เพศ, ช่วงอายุ, จังหวัด, หรือเจาะลึกลงไปในตัวข้อที่กลุ่มเป้าหมายสนใจ เช่น จักรยาน, แฟชั่น, มือถือ, นักศึกษา, พนักงานออฟฟิศ เป็นต้น

2. Click to Page เป็นการโฆษณาเพื่อเจาะหาลูกค้ากลุ่มใหม่ๆ โดยโฆษณาจะแสดงบนด้านขวาและตรงกลางเพจของหน้า Facebook ตามกลุ่มเป้าหมายที่กำหนด เมื่อคลิกไปที่ข้อความโฆษณา ผู้คลิกก็จะเข้าสู่หน้า Facebook Page ของคุณ เป็นการเพิ่มยอด Like บนหน้าแฟนเพจ และช่วยสร้างความน่าเชื่อถือของธุรกิจ สร้างภาพลักษณ์ของธุรกิจ และเป็นการขยายฐานลูกค้าใหม่ เพื่อเป็นช่องทางทำประชาสัมพันธ์ต่างๆ ในอนาคต

3. Click to Post เป็นการโปรโมทโพสต์โฆษณาเพื่อให้โพสต์มีคนเห็นมากขึ้น และเป็นการประชาสัมพันธ์กิจกรรมอภเขตต่างๆของบริษัท เช่น โปรโมชันประเดือน เปิดตัวบริการหรือสินค้าใหม่ โปรโมทผลงานหรือตัวอย่างบริการ หรือกิจกรรม CSR ของบริษัท เพื่อเป็นการสื่อสารกับลูกค้าอย่างสม่ำเสมอ การโฆษณารูปแบบนี้ ถ้าผู้อ่านชอบและสนใจในข้อความโพสต์ของคุณ ผู้อ่านสามารถ comment หรือ share เช่นเดียวกับโพสต์ปกติต่างๆ บนหน้า Facebook เพื่อส่งข้อความโฆษณาไปสู่เพื่อนๆ เป็นการกระจายข้อมูลได้อย่างกว้างและรวดเร็ว



รูปที่ 2.4 ผลจากการแชร์ใน Facebook

2.2.3 ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์

2.2.3.1 จุด (Point, Dot)

คือ ส่วนประกอบที่เล็กที่สุด เป็นส่วนเริ่มต้นไปสู่ส่วนอื่นๆ เช่น การนำจุดมาเรียงต่อกันตามตำแหน่งที่เหมาะสม และซ้ำๆ กัน จะทำให้เรามองเห็นเป็น เส้น รูปร่าง รูปทรง ลักษณะผิว และการออกแบบที่น่าตื่นตาตื่นใจได้จากจุดหนึ่ง ถึงจุดหนึ่งมีเส้นที่มองไม่เห็นด้วยตา แต่เห็นได้ด้วยจินตนาการ เราเรียกว่า เส้นโครงสร้าง นอกจากจุดที่เรานำมาจัดวางเพื่อการออกแบบแล้ว เราสามารถพบเห็นลักษณะการจัดวางจุดจากสิ่งเป็นธรรมชาติ ที่อยู่รอบๆ ตัวเรา ได้ เช่น ข้าวโพด รวงข้าว เมล็ดถั่ว ก้อนหิน เปลือกหอย ใบไม้ ลายของสัตว์นานาชนิด ได้แก่ เสือ ไก่ นก สุนัข ชู และแมว เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ธรรมชาติได้ออกแบบไว้อย่างสวยงาม มีระเบียบ มีการซ้ำกันอย่าง มีจังหวะ และมีอิทธิพลต่อความคิดของมนุษย์เราเป็นอย่างมาก เช่น การออกแบบลูกคิด ลูกบิดประตู การร้อยลูกปัด สร้อยคอ และเครื่องประดับต่างๆ สิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เกิดมาจากจุดทั้งสิ้น

2.2.3.2 เส้น (Line)

เกิดจากจุดที่เรียงต่อกัน หรือเกิดจากการลากเส้นไปยังทิศทางต่าง ๆ มีหลายลักษณะ เช่น ตั้ง นอน เอียง โค้ง ฯลฯ เส้น เกิดจากเคลื่อนที่ของจุด หรือถ้าเรานำจุดมาวางเรียงต่อ ๆ กันก็จะเกิดเป็นเส้นขึ้น เส้นมีมิติเดียว คือความยาว ไม่มีความกว้าง ทาหน้าที่เป็นขอบเขตของที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง สี น้ำหนัก รวมทั้งเป็นแกนหลักโครงสร้างของรูปร่างรูปทรงต่าง ๆ

เส้น คือ ร่องรอยที่เกิดจากเคลื่อนที่ของจุด หรือถ้าเรานำจุดมาวางเรียงต่อ ๆ กันไป ก็จะเกิดเป็นเส้นขึ้น เส้นมีมิติเดียว คือ ความยาว ไม่มีความกว้าง ทาหน้าที่เป็นขอบเขต ของที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี ตลอดจนกลุ่มรูปทรงต่าง ๆ รวมทั้งเป็นแกนหรือ โครงสร้างของรูปร่างรูปทรง

เส้นเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะทุกชนิด เส้นสามารถให้ความหมาย แสดงความรู้สึกและอารมณ์ด้วย การสร้างเป็นรูปทรงต่างๆ ขึ้น เส้นมี 2 ลักษณะคือ เส้นตรง (Straight Line) และ เส้นโค้ง (Curve Line) เส้นทั้งสองชนิดนี้เมื่อนำมาจัดวางในลักษณะต่าง ๆ กันและให้ความหมาย ความรู้สึก ที่แตกต่างกันออกไปด้วย



รูปที่ 2.5 ลักษณะของเส้น

ลักษณะของเส้น

เส้นมีจุดเด่นที่นำมาใช้ได้หลากหลายรูปแบบ ทำให้เกิดรูปร่างรูปทรงต่าง ๆ มากมาย เพื่อต้องการสื่อให้เกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ จากการสร้างสรรค์ของงาน

1. เส้นตั้ง หรือ เส้นตั้ง ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรง หนักแน่นเป็นสัญลักษณ์ของความซื่อตรง
2. เส้นนอน ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย
3. เส้นเฉียง หรือ เส้นทแยงมุม ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง
4. เส้นหยัก หรือ เส้นซิกแซก แบบฟันปลา ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว อย่างเป็นจังหวะ มีระเบียบ ไม่ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย ขัดแย้ง ความรุนแรง
5. เส้นโค้ง แบบคลื่น ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพอ่อนโยน นุ่มนวล
6. เส้นโค้งแบบก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นคลาย หรือเติบโตในทิศทาง ที่หมุนวน ถ้ามองเข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด
7. เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทางที่รวดเร็ว ไม่หยุดนิ่ง
8. เส้นประ ให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง ขาด หาย ไม่ชัดเจน ทำให้เกิดความเครียด

ความสำคัญของเส้น

1. ใช้ในการแบ่งที่ว่างออกเป็นส่วน ๆ
2. กำหนดขอบเขตของที่ว่าง หมายถึง ทำให้เกิดเป็นรูปร่าง (Shape) ขึ้นมา

3. กำหนดเส้นรอบนอกของรูปทรง ทำให้มองเห็นรูปทรง (Form) ชัดขึ้น
4. ทำหน้าที่เป็นน้ำหนักรองแค้นแก่ ของแสดงและเงา หมายถึง การเร่งเงาด้วยเส้น
5. ให้ความรู้สึกด้วยการเป็นแกนหรือโครงสร้างของรูป และโครงสร้างของภาพ



รูปที่ 2.6 ลักษณะของเส้น

2.2.3.3 รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form)

รูปร่าง คือ พื้นที่ ๆ ล้อมรอบด้วยเส้นที่แสดงความกว้าง และความยาว รูปร่างจึงมี สองมิติรูปทรง คือ ภาพสามมิติที่ต่อเนื่องจากรูปร่าง โดยมีความหนา หรือความลึก ทำให้ภาพที่เห็นมีความชัดเจน และ สมบูรณ์

รูปร่างและรูปทรงแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะใหญ่ คือ

1. รูปเรขาคณิต (Geometric Form) มีรูปร่างรูปทรงที่แน่นอน มาตรฐาน สามารถวัดหรือคำนวณได้ มีกฎเกณฑ์ เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปวงกลม รูปวงรี ห้าเหลี่ยม หกเหลี่ยม พีระมิด เป็นต้น รูปเรขาคณิตเป็น โครงสร้างพื้นฐานของรูปทรงต่าง ๆ ดังนั้น การสร้างสรรค์รูปอื่น ๆ ควรศึกษารูปเรขาคณิตให้เข้าใจก่อนเสียก่อน

2. รูปทรงธรรมชาติ (Nature Form) เป็นการเลียนแบบธรรมชาติ นารูปทรงที่มีอยู่ตามธรรมชาติ รอบตัวเรา เช่น ดอกไม้, ใบไม้, สัตว์ต่าง ๆ , สัตว์น้ำ แมลง, มนุษย์ เป็นต้น มาใช้เป็นแม่แบบในการออกแบบ และสร้างสรรค์ โดยยังคงให้ความรู้สึกและรูปทรงที่เป็นธรรมชาติอยู่ ส่วนผลงานบางชิ้น ที่ล้อเลียน ธรรมชาติ โดยใช้รูปทรงเช่น ตุ๊กตาหมี, การ์ตูน, อวัยวะของร่างกายเรา เป็นต้น ยังคงเป็นรูปทรงตาม ธรรมชาติ ให้เห็นอยู่ บางครั้งได้มีการนำวัสดุที่มีอยู่ ตามธรรมชาติ เช่น เปลือกหอย, กิ่งไม้, ขนนก ฯลฯ มา ออกแบบ ดัดแปลง สร้างสรรค์ผลงาน รูปทรงก็ไม่ได้เปลี่ยนแปลงมากนัก

3. รูปทรงอิสระ (Free Form) เป็นรูปแบบโครงสร้างที่ไม่แน่นอน ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว เคลื่อน ไหล ให้ความอิสระ และได้อารมณ์ ความเคลื่อนไหวเป็นอย่างดี รูปอิสระอาจเกิดจากรูปเรขาคณิต หรือรูป ธรรมชาติ ที่ถูกกระแทกจนมีรูปลักษณะเปลี่ยนไปจากเดิมจนไม่เหลือสภาพเดิม

2.2.3.4 แสงและเงา (Light & Shade)

เป็นองค์ประกอบของศิลป์ที่อยู่คู่กัน แสง เมื่อส่อง

กระทบ กับวัตถุ จะทำให้เกิดเงา แสงและเงา เป็นตัวกำหนดระดับของค่าน้ำหนัก ความเข้มของเงาจะขึ้นอยู่กับ ความเข้มของแสง ในที่ที่มีแสงสว่างมาก เงาจะเข้มขึ้น และในที่ที่มีแสงสว่างน้อย เงาจะไม่ชัดเจน ในที่ที่ไม่มีแสงสว่างจะไม่มีเงา และเงาจะอยู่ในทางตรงข้ามกับแสงเสมอ ค่าน้ำหนักของแสงและเงาที่เกิดบน วัตถุ สามารถจำแนกเป็นลักษณะที่ ต่าง ๆ ได้ดังนี้

1. บริเวณแสงสว่างจัด (Hi-light) เป็นบริเวณที่อยู่ใกล้แหล่งกำเนิดแสงมากที่สุด จะมีความสว่าง มากที่สุด ในวัตถุที่มีผิวมันวาวจะสะท้อนแหล่งกำเนิดแสงออกมาให้เห็นได้ชัด
2. บริเวณแสงสว่าง (Light) เป็นบริเวณที่ได้รับแสงสว่าง รองลงมาจากบริเวณแสงสว่างจัด

เนื่องจากอยู่ห่างจากแหล่งกำเนิดแสงออกมา และเริ่มมีค่าน้ำหนักอ่อน ๆ

3. บริเวณเงา (Shade) เป็นบริเวณที่ไม่ได้รับแสงสว่าง เป็นบริเวณที่ถูกบดบังจาก แสงสว่าง ซึ่งจะมีค่าน้ำหนักเข้มมากขึ้นกว่าบริเวณแสงสว่าง

4. บริเวณเงาเข้มจัด (Hi-Shade) เป็นบริเวณที่อยู่ห่างจากแหล่งกำเนิดแสงมากที่สุด หรือเป็นบริเวณที่ถูกบดบังมาก ๆ หลาย ๆ ชั้น จะมีค่าน้ำหนักที่เข้มมากไปจนถึงเข้มที่สุด

5. บริเวณเงาตกทอด เป็นบริเวณของพื้นหลังที่เงาของวัตถุทาบลงไป เป็นบริเวณเงาที่อยู่ ภายนอกวัตถุ และจะมีความเข้มของค่าน้ำหนักขึ้นอยู่กับ ความเข้มของเงา น้ำหนักของพื้น หลัง ทิศทางและระยะของเงา

2.2.3.5 สี (Color)

สี คือลักษณะของแสงที่ปรากฏแก่สายตาให้เห็นเป็นสี (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน) ในทางวิทยาศาสตร์ให้คำจำกัดความของสีว่า เป็นคลื่นแสงหรือความเข้มของแสงที่สายตาสามารถมองเห็น ในทางศิลปะ สี คือ ทศนาตุอย่างหนึ่งที่เป็นองค์ประกอบสำคัญของงานศิลปะ และใช้ในการสร้างงานศิลปะโดยจะทำให้ผลงานมีความสวยงาม ช่วยสร้างบรรยากาศ มีความสมจริง เด่นชัดและน่าสนใจมากขึ้น สีเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของงานศิลปะ และเป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึก อารมณ์ และจิตใจ ได้มากกว่าองค์ประกอบอื่น ๆ ในชีวิตของมนุษย์มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับสีต่าง ๆ อย่างแยกไม่ออก

สีจะให้ประโยชน์ในด้านต่าง ๆ เช่น

1. ใช้ในการจำแนกสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้เห็นชัดเจน
2. ใช้ในการจัดองค์ประกอบของสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความสวยงาม กลมกลืน เช่น การแต่งกาย การจัดตกแต่งบ้าน
3. ใช้ในการจัดกลุ่ม พวก คณะ ด้วยการใช้อย่างต่าง ๆ เช่น คณะสี เครื่องแบบต่าง ๆ
4. ใช้ในการสื่อความหมาย เป็นสัญลักษณ์ หรือใช้บอกเล่าเรื่องราว
5. ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ เพื่อให้เกิดความสวยงาม สร้างบรรยากาศ สมจริงและน่าสนใจ
6. เป็นองค์ประกอบในการมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ของมนุษย์

แม่สีแบ่งออกเป็น 2 ประเภท

1. แม่สีวัตถุ (Subtractive Color) เป็นสีที่เกิดจากธรรมชาติหรือการสังเคราะห์ขึ้นมาเพื่อนำมาใช้ในการศิลปะ การพิมพ์ เป็นต้น แม่สีกลุ่มนี้ได้แก่ แดง เหลือง น้ำเงิน
2. แม่สีแสง (Additive Color) เป็นสีที่เกิดจากแสงสามารถเห็นได้เมื่อนำแท่งแก้วปริซึมมาส่องกับแสงแดดหรือ อาทิตย์ได้จากสีรุ้ง สีกลุ่มนี้นำมาใช้ประโยชน์ เช่น ผลิตจอภาพโทรทัศน์ มอนิเตอร์ และใช้ในงาน ออกแบบเว็บไซต์หรือภาพยนตร์ เป็นต้น แม่สีกลุ่มนี้ได้แก่ สี แดง เขียว น้ำเงิน

รูปแบบของสีที่เกิดจากแสง (RGB)



Additive Color (RGB)

รูปที่ 2.7 สี RGB

รูปแบบสีที่เกิดจากแสงจะใช้สีแดง (Red), สีเขียว (Green) และสีน้ำเงิน (Blue) เป็นแม่สีหลัก เพื่อผลิตแสงสีในรูปแบบต่างๆ ยกตัวอย่าง เช่น แสงสีแดงผสมกับแสงสีเขียวจะได้แสงสีเหลือง หรือแสงสีแดงผสมกับแสงสีน้ำเงินก็จะได้แสงสีม่วงแดง เป็นต้น

แนวคิดของรูปแบบสี RGB นี้มีพื้นฐานมาจากทฤษฎี ของนักฟิสิกส์ ‘ยังและเฮล์มโฮลทซ์’ (The Young-Helmholtz Theory – ว่าด้วยการมองเห็นสีเกิดขึ้นเนื่องจากความแตกต่างกันของเซลล์ Cone ในเรตินา)

RGB จึงเป็นรูปแบบของสีที่ใช้อธิบายปรากฏการณ์แสงเป็นหลัก ดังนั้นระบบดังกล่าวจึงถูกนำไปใช้ประโยชน์ในการผลิตสีให้กับจอภาพแทบ ทุกอย่าง ไม่ว่าจะเป็นโทรทัศน์, โปรเจกเตอร์ และอื่นๆ อีกมากมาย

การรวมตัวของสีในรูปแบบนี้เราเรียกว่าเป็นการรวมตัวแบบบวก (Addictive Color) เมื่อรวมตัวกันทั้งสามแม่สีจะได้สีขาว

รูปแบบของสีที่เกิดจากวัตถุ (CMYK)



Subtractive Color (CMYK)

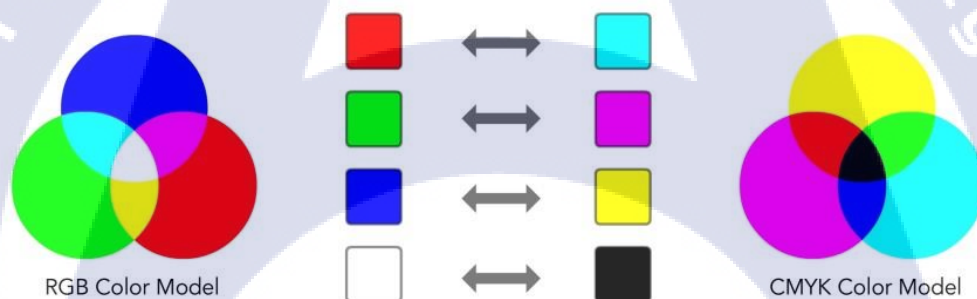
รูปที่ 2.8 สี CMYK

CMYK เป็นรูปแบบสีที่ถูกกำหนดขึ้นมาให้ใช้สำหรับงานศิลปะหรืองานสื่อสิ่งพิมพ์ลงบนวัตถุ ประกอบด้วย 4 แม่สีหลักได้แก่สีฟ้า (Cyan), สีม่วงแดง (Magenta), สีเหลือง (Yellow) และสีดำ (Black) สาเหตุที่ต้องมีสีดำเนื่องจากการผสมสีระหว่างสีฟ้า + สีม่วงแดง และสีเหลืองทำให้ได้สีดำที่ไม่ดำสนิท ดังนั้นระบบพิมพ์ 4 สีจึงหมายถึง 4 แม่สีนั่นเอง

การรวมตัวของสีในรูปแบบนี้เราเรียกว่าเป็นการรวมตัวแบบลบ (Subtractive Color) ทำยที่สุดแล้ว การรวมตัวของทุกแม่สีจะได้สีดำ ซึ่งตรงกันข้ามกับระบบ RGB

ความสัมพันธ์ของระบบสี RGB และ CMYK

จากระบบสีสองระบบที่กล่าวมานั้น ทำให้เราทราบถึงความตรงกันข้ามของแต่ละแม่สีในทั้งสองระบบด้วย ได้แก่ สี แดงในระบบ RGB ตรงข้ามกับสีฟ้าในระบบ CMYK, สีเขียวในระบบ RGB ตรงข้ามกับ สีม่วงแดงในระบบ CMYK และ สีน้ำเงินในระบบ RGB ตรงข้ามกับสีเหลืองในระบบ CMYK ทั้งหมดนี้ เพราะสีขาวในระบบแสงสีตรงข้ามกับสีดำในระบบสีวัตถุธาตุ

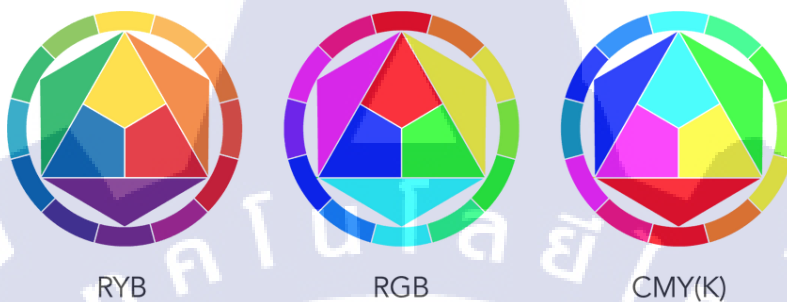


รูปที่ 2.9 ความสัมพันธ์ของระบบสี

แต่ในความเป็นจริงนั้นยังมีสิ่งที่ทำให้ผลลัพธ์คลาดเคลื่อนหรือไม่แม่นยำอีกมากมาย เช่น สีที่ผลิตได้จากทั้งสองระบบมีไม่เท่ากัน, ความผิดเพี้ยนของสิ่งที่ผลิต หรือแม้แต่ตัวผู้ใช้งานมันเองและอื่นๆอีกมาก

วงล้อสี (Color Wheels)

วงล้อสีในลักษณะของแม่สีวัตถุ (รูปแบบ RYB : จะใช้สามแม่สีหลักคือ แดง – เหลือง – น้ำเงิน ซึ่งผสมแล้วได้สีดำเหมือนกับ CMYK) โดยนำแม่สีหลักมาผสมกัน เมื่อได้สีใดแล้วให้แทรกระหว่างสองแม่สีนั้นจนเป็นการได้สีในรูปแบบวงล้อ เราเรียกว่าวงล้อสี (Color Wheel)



รูปที่ 2.10 วงล้อสี

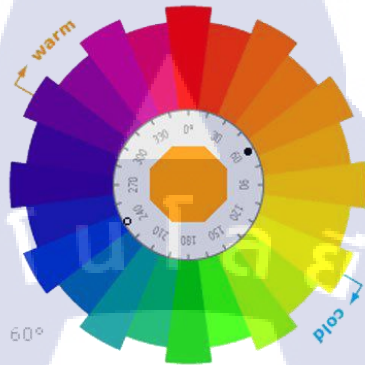
อย่างที่ได้อธิบายไว้ในช่วงแรกว่าไม่ว่าจะเป็นสีจากระบบใดก็ตาม มีความแตกต่างของสีที่ผลิตได้ อยู่เสมอ ผลลัพธ์ที่ได้นั้นก็ไม่ใช่วงล้อสีเพียงหนึ่งเดียว หากแต่เราได้วงล้อสีขึ้นมาถึงสามแบบ นั่นคือ RYB, RGB และ CMYK (RGB ใช้เปรียบเทียบความตรงกันข้ามของ CMYK แต่เมื่อผลิตสีจริงๆ แล้วก็ยังมี ความคลาดเคลื่อนเสมอ)

กายวิภาคของสี : สีร้อน, สีเย็น และสีธรรมชาติ

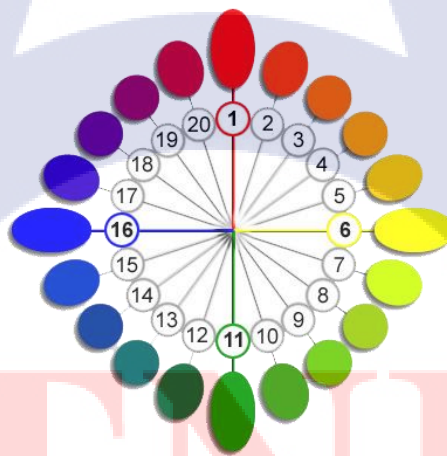
‘สี’ คือ องค์ประกอบที่สำคัญมากในการนำเสนอภาพถ่าย ดังนั้นการที่ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสีจึงไม่ผิดหากมีความประสงค์จะศึกษาให้ลึกซึ้งลงไป อย่างไรก็ตามการเลือกใช้สีต่างๆ ในภาพถ่ายนั้นควรมีความสัมพันธ์สอดคล้องกับ สิ่งที่ต้องการนำเสนอเพื่อมุ่งเน้นผลลัพธ์ให้ไปในทิศทางเดียวกันแจ่มชัดมากยิ่งขึ้น

วรรณะสี (Tone)

หลังจากทราบเรื่องวงจรของสีแล้วต่อไปจะมาทำความเข้าใจกับการใช้สีในวงจร เดียวกันเริ่มต้นที่วรรณะสี แบ่งเป็นสองวรรณะ ได้แก่ วรรณะสีร้อนกับวรรณะสีเย็น โดยสามารถใช้วรรณะสีในการออกแบบให้ได้ความรู้สึกร้อนและเย็นได้ดังนี้



รูปที่ 2.11 วรรณะสี



รูปที่ 2.12 วรรณะสี

สีที่เป็นทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น

สีเหลืองและม่วงจะอยู่ได้ทั้งสองวรรณะขึ้นอยู่กับสีแวดล้อม เช่น หากนำสีเหลืองไปไว้กับสีแดง และส้มก็กลายเป็นสีโทนร้อน แต่หากนำมาไว้กับสีเขียวก็จะเป็นสีโทนเย็นทันที

กลุ่มสีตามช่วงความยาวสเปกตรัมขอแยกออกเป็น 3 ช่วงที่จะได้พูดถึง ได้แก่

- กลุ่มสีร้อน (Warm Colors) : สีแดง, สีส้ม, สีเหลือง และสีชมพู
- กลุ่มสีเย็น (Cool Color) : สีเขียว, สีน้ำเงิน และสีม่วง
- กลุ่มสีธรรมชาติ (Neutral Color) : สีดำ, สีขาว, สีเทา และสีน้ำตาล

วรรณะสีร้อน (Warm Tone)

วรรณะสีร้อนมีอยู่ 7 สี ได้แก่ ม่วง ม่วงแดง แดง แดงส้ม ส้ม ส้มเหลือง เหลือง สีกลุ่มนี้เมื่อใช้งาน จะรู้สึกอบอุ่น ร้อนแรง สนุกสนาน เป็นต้น

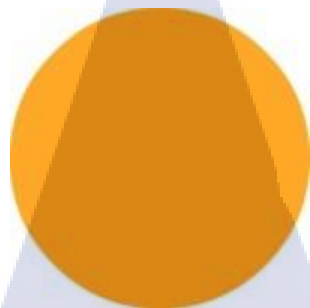
กลุ่มสีร้อน (Warm Colors)



รูปที่ 2.13 สีแดง

สีแดง

ความแข็งแกร่ง, อารมณ์ที่ฉุนเฉียว, ความจัดจ้าน, การเฉลิมฉลอง, ความเจริญรุ่งเรือง, ความเร็ว, พลังงาน, ความร้อน, ความทะเยอทะยาน, ความกระฉับกระชวย, ความรัก, ความรุนแรง, ความสำเร็จ เป็นต้น



รูปที่ 2.14 สีส้ม

สีส้ม

ความคิดสร้างสรรค์, ความอบอุ่น, ความสนุกสนาน, พลังงาน, ความสมดุล, การขยาย, ความเบิกบาน, ความกระตือรือร้น, ความเปลี่ยนแปลง, ความเฟิดเฟลิน, ความตื้นตัน เป็นต้น



รูปที่ 2.15 สีเหลือง

สีเหลือง

แสงแดด, ฤดูร้อน, ความคาดหวัง, การมองโลกในแง่ดี, จินตนาการ, ความเพื้อฝัน, ความสุข, ปรินญา, ความทุจริต, ความชี้ขาด, ความหึ่งหวง, การหลอกลวง, ความเจ็บป่วย, มิตรภาพ เป็นต้น



รูปที่ 2.16 สีชมพู

สีชมพูและม่วงแดง

ศุภาพ สตรี, ความหวาน, ความสะอาด, ความเป็นเอกลักษณ์, ความบริสุทธิ์, ความคิดสร้างสรรค์, การยอมรับ, การดูแลเอาใจใส่, ความรัก, ความโรแมนติก, ความสงบ เป็นต้น

วรรณะสีเย็น (Cold Tone)

วรรณะสีเย็นมีอยู่ 7 ชนิด ได้แก่สีเหลือง เหลืองเขียว เขียว เขียวน้ำเงิน น้ำเงิน น้ำเงินม่วง ม่วง สีกลุ่มนี้เมื่อใช้ในงานจะได้ความรู้สึกสดชื่น เย็นสบาย เป็นต้น

กลุ่มสีเย็น (Cool Colors)



รูปที่ 2.17 สีเขียว

สีเขียว

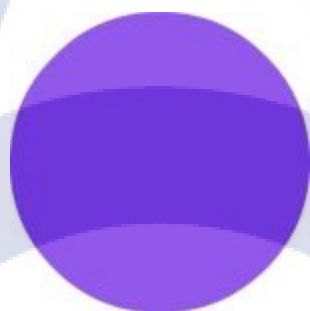
ความสงบร่มเย็น, ความสดชื่น, ความชุ่มชื้น, ความเอื้ออาทร, ความสามัคคี, สุขภาพ, เงินตรา, การฟื้นฟู, ความปลอดภัย, การรักษา, ความเงียบสงบ, ความสำเร็จ เป็นต้น



รูปที่ 2.18 สีฟ้า

สีฟ้าหรือสีน้ำเงิน

สันติภาพ, ความสงบร่มเย็น, ความมั่นคง, ความสามัคคี, ความไว้วางใจ, ความจริง, ความเชื่อมั่นของ นักอนุรักษ์, การรักษาความปลอดภัย, ความสะอาด เพื่อ ความรักดี, ไฟ, น้ำ, เทคโนโลยี, ซึมเศร้า เป็นต้น

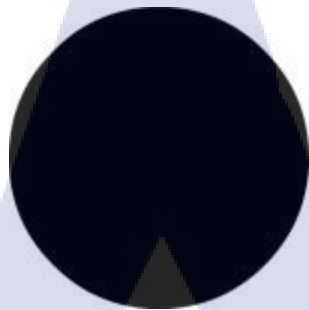


รูปที่ 2.19 สีม่วง

สีม่วง

หัวหน้าหรือชนชั้นสูง, จิตวิญญาณ, พิธีกรรม, ความลึกซึ้ง, การเปลี่ยนแปลง, ภูมิปัญญา, ตรัสรู้, โหดร้าย, เกียรติยศ, หยิ่งผยอง, การไว้ทุกข์, เทคโนโลยี, สมัยใหม่, ก้าวหน้า, ความกล้าหาญ, ความมั่งคั่ง เป็นต้น

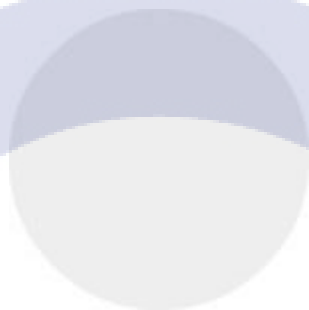
กลุ่มสีธรรมชาติ (Neutral Colors)



รูปที่ 2.20 สีดำ

สีดำ

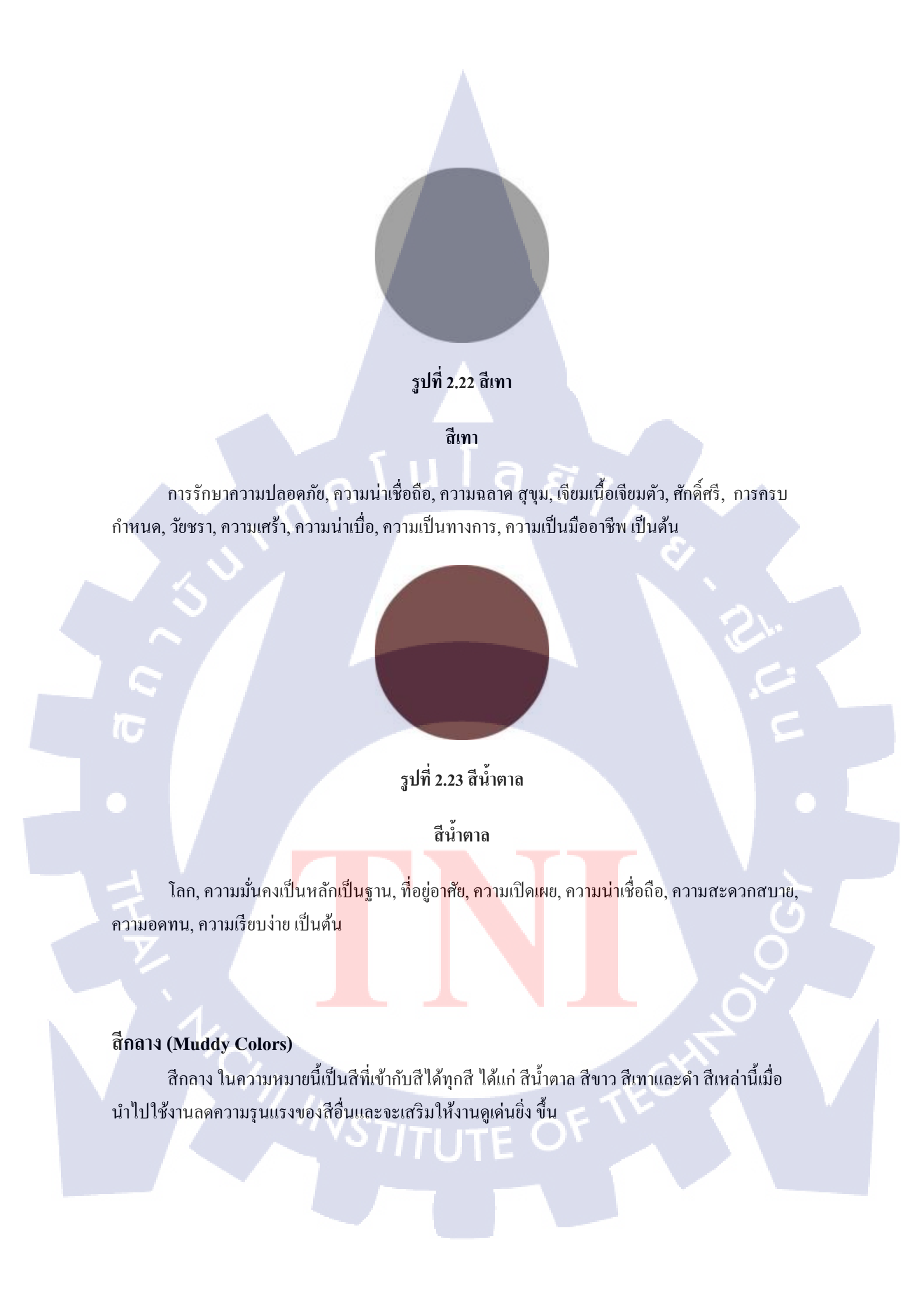
ความมืดมิด, เอกภพ, ความขบขัน, ราคาแพง, ความเป็นชาย, พิธีการ, ความสง่างาม, ความมั่งคั่ง, ความลึกซึ้ง, ความหวาดกลัว, ความชั่วร้าย, ความทุกข์, ความลึก, ความโศกเศร้า, สำนึกผิด, นิรนาม, การไว้ทุกข์, ความตาย



รูปที่ 2.21 สีขาว

สีขาว

การแสดงความเคารพ, ความบริสุทธิ์, การเกิด, การตาย, ความเยือกเย็น, ความเรียบง่าย, ความสะอาด, ความสงบ, ความอ่อนนุ่มถ่อมตน, ความแม่นยำ, ความไร้เดียงสา, การแต่งงาน, เป็นต้น



รูปที่ 2.22 สีเทา

สีเทา

การรักษาความปลอดภัย, ความน่าเชื่อถือ, ความฉลาด สุขุม, เจียมเนื้อเจียมตัว, ศักดิ์ศรี, การครบกำหนด, วิทยา, ความเศร้า, ความน่าเบื่อ, ความเป็นทางการ, ความเป็นมืออาชีพ เป็นต้น

รูปที่ 2.23 สีนํ้าตาล

สีนํ้าตาล

โลก, ความมั่นคงเป็นหลักเป็นฐาน, ที่อยู่อาศัย, ความเปิดเผย, ความน่าเชื่อถือ, ความสะดวกสบาย, ความอดทน, ความเรียบง่าย เป็นต้น

สีกลาง (Muddy Colors)

สีกลาง ในความหมายนี้เป็นสีที่เข้ากับสีได้ทุกสี ได้แก่ สีนํ้าตาล สีขาว สีเทาและดำ สีเหล่านี้เมื่อนำไปใช้งานลดความรุนแรงของสีอื่นและจะเสริมให้งานดูเด่นยิ่งขึ้น

เทคนิคการใช้สีในวงจรสี

การใช้สีในวงจรสีมีหลายวิธีนอกจากการใช้วรรณะสีแล้ว ยังมีเทคนิคการใช้สีแบบอื่นที่น่าสนใจอีกด้วย ดังนี้



รูปที่ 2.24 หลักการใช้สี

การใช้สีที่ใกล้เคียงกัน (Analog Colors)

สีใกล้เคียงในวงจรสี เป็นสีที่อยู่ติดกันในช่วง 3 สี ซึ่งอาจจะใช้ถึง 5 แต่ต้องใช้สีนั้นในปริมาณเล็กน้อย เช่นเมื่อเลือกใช้สีม่วงก็จะเลือกสีในโทนเดียวกัน ได้แก่ สีม่วงแดง กับ น้ำเงินม่วง เป็นต้น

การใช้สีคู่ตรงข้าม (Complementary Colors)

เป็นคู่สีที่ต้องห้ามแต่ถ้าใช้ให้ถูกวิธีจะทำให้งานดูโดดเด่นทันที สมมติว่าเลือกใช้สีแดงกับสีเขียว ก็ให้ใช้วิธีที่แนะนำดังนี้

1. เลือกสีแรก (สมมติเป็นสีแดง) ในปริมาณมากกว่า 80% ของพื้นที่ แต่สีที่สอง (สมมติเป็นสีเขียว) ต้องใช้ในปริมาณที่น้อยกว่า 20%

2. ผสมหรือใส่สีกลางลงในงานที่ใช้สีคู่ตรงข้ามเพื่อลดความรุนแรงของสี
3. ผสมสีคู่ตรงข้ามลงไปลดทอนความเข้มข้นของกันและกัน

การใช้สีใกล้เคียงกับสีคู่ตรงข้าม (Split Complementary)

เป็นการใช้สีที่หลีกเลี่ยงการใช้สีคู่ตรงข้ามโดยตรง เทคนิคนี้ทำให้งานดูนุ่มนวลขึ้นมีลูกเล่นสร้างจุดสนใจได้ดี สืบเนื่องจากภาพตัวอย่างด้านล่างสีม่วงที่มีพื้นที่น้อยแต่กลับดูโดดเด่นขึ้นมา ได้

การใช้โครงสีสามเหลี่ยมในวงจรสี (Triad Colors)

เทคนิคการใช้โครงสร้างสีสามเหลี่ยม คือ ให้อาบน้ำสามเหลี่ยมขึ้นมาแล้วใช้สีที่อยู่บนโครงรูปสามเหลี่ยม เทคนิคนี้สีที่ได้จะดูสนุกสนานและหลากหลายกว่าแบบอื่น

ในทุกวงจรสีสามารถใช้สีกลางได้

เทคนิคการใช้สีในวงจรที่นำมาอธิบาย สามารถรวมสีกลางเข้าไปใช้ได้ด้วยเนื่องจากสีกลางเป็นสีที่เข้าได้กับทุกสี และอาจแทรกสีนอกโครงการสีมาใช้ได้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสม

การใช้สีเดียว (Mono Tone)

เทคนิคสีเดียวเป็นอีกเทคนิคที่นิยม การใช้จะอาศัยค่าความอ่อนแก่ของสีแทนการใช้ค่าสีอื่นส่วนมากจะนำสีที่เลือกมาผสมกับสีกลางให้ได้ค่าที่ต้องการ

TNI

THAI -
NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

2.3 ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการทำงาน

2.3.1 Adobe Photoshop CS5



รูปที่ 2.25 Adobe Photoshop

1. Adobe Photoshop CS5 คืออะไร

Photoshop เป็นโปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและภาพกราฟิก ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถ Retouching ตกแต่งภาพและสร้างภาพ ตลอดจนงานออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมสูงมากในขณะนี้

2.คุณสมบัติของโปรแกรม

1. ใช้ในการตกแต่งรูปภาพ นำส่วนที่ไม่ต้องการออกแล้วนำสิ่งอื่นมาใส่ในรูปภาพแทน ปรับให้ภาพมีความคมชัด ลบจุดบกพร่องออก

2. ใช้ในการแปลงรูปภาพ สามารถนำภาพที่ต้องการมาตัดบางส่วนออก และบันทึกส่วนที่ต้องการเป็นไฟล์ PNG

3.เปลี่ยนโทนและความรู้สึกของรูปภาพ ให้เป็นโทนต่างๆ เช่น เปลี่ยนรูปธรรมชาติ ให้กลายเป็นรูปที่ให้ความรู้สึกที่เก๋ขึ้น เพื่อให้เข้ากับคอนเซ็ปของงาน

4.นำองค์ประกอบบางส่วนของภาพอื่นๆมารวมกันเป็นภาพเดียวเพื่อบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ

5.ใส่เอฟเฟคต่างๆเพื่อให้ภาพที่ตกแต่งดูสมจริงยิ่งขึ้น และปรับแต่งรูปภาพให้มีมิติ

6.สร้างภาพกราฟิก เพื่อผสมผสานกับภาพถ่าย ข้อความและวัตถุต่างๆที่สร้างบน Adobe Photoshop CS5 เพื่อใช้ในการผลิตสื่อโปรโมทงานต่างๆ

2.3.2 Adobe Illustrator CC



รูปที่ 2.26 Adobe Illustrator

1. Adobe Illustrator CC คืออะไร

เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการวาดภาพที่เป็นลายเส้น หรือที่เรียกว่า Vector Graphic เป็นโปรแกรมที่ใช้กันเป็นมาตรฐานสากล สามารถทำงานออกแบบได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสิ่งพิมพ์ บรรจุภัณฑ์ เว็บไซต์ และภาพเคลื่อนไหวตลอดจนการสร้างภาพเพื่อใช้เป็นภาพประกอบในการทำงานอื่นๆ

ภาพกราฟิกที่สร้างจากโปรแกรม Adobe Illustrator แบ่งออกเป็นสองประเภทคือ ภาพแบบพิกเซล (pixel) และ ภาพกราฟิกเวกเตอร์ (vector graphics) ข้อดีของการใช้โปรแกรมคือสามารถย่อขยายภาพที่สร้างได้โดยที่คุณภาพไม่เปลี่ยนแปลง

2.คุณสมบัติของโปรแกรม

- 1.ใช้ในการสร้างภาพเวกเตอร์กราฟิกเพื่อใช้ในการสร้างสื่อต่างๆ
- 2.นำสื่ออื่นๆเช่น ตัวหนังสือ หรือ รูปภาพมาประกอบกันเพื่อสร้างเรื่องราวให้กับสื่อมัลติมีเดีย
- 3.สามารถปรับแต่งภาพธรรมดาให้กลายเป็นภาพเวกเตอร์ได้ เพื่อให้การแก้ไขรูปภาพง่ายขึ้น
- 4.มีฟังก์ชันสำเร็จรูปที่ทำให้สามารถวาดรูปเวกเตอร์ได้ง่ายขึ้นเช่น ขดกันหอย เส้นโค้ง สามารถทำให้วัตถุบิดตามจุดที่กำหนด ทำให้วัตถุเบออก ดึงวัตถุให้เข้าสู่ศูนย์กลางพร้อมกับสร้างรอยหยัก ขยายวัตถุให้ออกจากศูนย์กลางพร้อมกับสร้างรอยหยัก
- 5.สามารถรวมวัตถุสองชิ้นเข้าด้วยกัน ทำให้เกิดเป็นรูปภาพใหม่ได้
- 6.สามารถสร้างกราฟเพื่อใช้ในการสื่อสารได้

2.3.3 Microsoft Excel 2010



รูปที่ 2.27 Microsoft Excel

1. Microsoft Excel คืออะไร

เป็นโปรแกรมประเภท สเปรดชีต (spreadsheet) หรือตารางคำนวณอิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้เก็บบันทึกข้อมูลในลักษณะต่างๆ ซึ่งส่วนใหญ่มักเก็บข้อมูลประเภทการคำนวณ โดยจะเก็บข้อมูลลงในตารางสี่เหลี่ยมที่เรียกว่า เซล (Cell) ที่สามารถนำเอาเซลล์มาอ้างอิงได้ในสูตร เพื่อให้โปรแกรมคำนวณหาผลลัพธ์จากข้อมูลที่บันทึกไว้ได้ ไมโครซอฟท์ เอกซ์เซล เป็นโปรแกรมที่ได้รับความนิยมในด้านการการคำนวณทางคณิตศาสตร์โดยใช้ฟังก์ชันพื้นฐาน บวก ลบ คูณ หาร ยกกำลัง รวมถึงฟังก์ชันทางคณิตศาสตร์ระดับสูง เช่น Modulo, ตรีโกณมิติ (Sin Cos Tan) ฟังก์ชันทางสถิติ เช่น ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ฟังก์ชันทางการเงิน เช่น การคิดค่าเสื่อมราคา, การคำนวณค่าปัจจุบัน

2.คุณสมบัติของโปรแกรม

- 1.ใช้ในการสร้างตารางเก็บข้อมูล
- 2.สามารถสร้างสูตรเพื่อใช้ในการคำนวณข้อมูลต่างๆ
- 3.สามารถสร้างกราฟชนิดต่างๆได้จากข้อมูลในตาราง
- 4.สามารถเรียงลำดับข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว
- 5.สามารถกรองข้อมูลในตารางเพื่อให้การทำงานรวดเร็วยิ่งขึ้น

2.3.4 Microsoft Word 2010



รูปที่ 2.28 Microsoft Word

1. Microsoft Word คืออะไร

โปรแกรมประมวลผลคำซึ่งออกแบบมาเพื่อใช้ในการสร้างเอกสารที่มีคุณภาพ สามารถตรวจหาคำผิด และไวยากรณ์ ระบบอัตโนมัติต่างๆ ที่ช่วยในการทำงานสะดวกขึ้น เช่น การตรวจคำสะกด การตรวจสอบไวยากรณ์ การใส่ข้อความอัตโนมัติ เป็นต้น สามารถใช้ Word สร้างตารางที่สลับซับซ้อนอย่างไรก็ได้ สามารถใช้สร้างจดหมายได้อย่างรวดเร็ว โดยสามารถกำหนดให้ผู้วิเศษ (Wizard) ใน Word สร้างแบบฟอร์มของจดหมายได้หลายรูปแบบตามต้องการ ตกแต่งเอกสารได้ง่ายและรวดเร็ว สามารถตกแต่งเอกสารหรือเพื่อความสะดวกจะให้ Word ตกแต่งให้ก็ได้ โดยที่สามารถเป็นผู้กำหนดรูปแบบของเอกสารเอง สามารถแทรกรูปภาพ กราฟ หรือผังองค์กรลงในเอกสาร

2.คุณสมบัติของโปรแกรม

- 1.ใช้ในการสร้างเอกสาร และข้อมูลต่างๆ
- 2.สามารถตรวจคำผิด ไวยากรณ์และการเว้นวรรคได้
- 3.สามารถสร้างตารางเพื่อใช้ในการเก็บข้อมูลและจัดระเบียบข้อมูล
- 4.สามารถสร้างกราฟชนิดต่างๆได้
- 5.สามารถใช้ฟังก์ชันสำเร็จรูปที่มากับโปรแกรมเพื่อให้ทำงานได้ง่ายขึ้น
- 6.สามารถสร้างลักษณะพิเศษของตัวอักษรได้ และเพิ่มรูปภาพลงในเอกสารได้

3.2 รายละเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติในงานสหกิจศึกษา

3.2.1 จัดทำ Art Work เพื่อใช้โปรโมท Content ภายในเพจ

ออกแบบ Art Work สื่อมัลติมีเดียให้เข้ากับ Content ที่ได้จัดวางไว้ใน Social Plan เพื่อให้เพิ่มความเคลื่อนไหว สร้างความเข้าใจให้กับผู้ติดตามเพจ ให้เพจมีความน่าสนใจ และทำให้ Performance ของเพจเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากปัจจุบันผู้ติดตามเพจส่วนมากจะเห็นความสำคัญของรูปภาพมากกว่าการอ่านคำบรรยายได้ภาพ ดังนั้นการทำ Art work มีความสำคัญมาก เพราะจะเป็นการกระจายข่าวสารของทางเพจที่ตอบรับพฤติกรรมของผู้ติดตามเพจได้อย่างมีประสิทธิภาพ



รูปที่ 3.1 ภาพการโปรโมทสินค้าที่ขายภายในร้าน Craft ‘n Roll Café



รูปที่ 3.2 ภาพการโปรโมทแบรนด์ของเบียร์ที่มีอยู่ในร้าน



รูปที่ 3.3 ภาพการโปรโมทสินค้าที่นำมาขายในร้าน



รูปที่ 3.4 ทำภาพเล่าเรื่องเพื่อใช้ในการโปรโมท โปรโมชันของทางร้าน River Duck

การทำ Artwork นั้นต้องคำนึงถึงคอนเซ็ปของงานอีเว้นท์ที่กำลังจะเกิดขึ้น คอนเซ็ปของร้าน และเอกลักษณ์ของสินค้านั้นๆด้วย

3.2.2 วางแผน Content Plan

จัดทำ Social Plan เพื่อวางแผนการโพสต์ Content ต่างๆลง Facebook โดยจะต้องทำให้ Content ร้อยต่อกันเป็นเรื่องราว เพื่อสร้างการจดจำให้กับ Follower กำหนดแผนงาน โครงการและเป้าหมายของการปฏิบัติงานในช่วงระยะเวลาต่างๆ ซึ่งแสดงวิธีการดำเนินงานที่คิดว่าเหมาะสมที่สุด ที่ให้บรรลุจุดมุ่งหมาย และวัตถุประสงค์ที่ต้องการ เพิ่มหรือลดจำนวนของ Content ที่จะลงเพื่อให้เหมาะสมกับระยะเวลาที่จำกัด และจำนวนข้อมูลที่มี

Summary			
Topic	Plan	%	Actual
Craft Pick	5	25%	3
Reviews	2	10%	1
Real time content	3	15%	2
Craft Event	3	15%	24
Trending Society	2	10%	2
Craft Promotion	5	25%	5
Total	20	100%	37

Post To Date						
Sunday	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday
					1	2
3	4	5	6 CE	7 CE	8 CPRO CE	9 CE
10 CE	11 RTC CE แนะนำ Guest ที่จะมีขึ้น	12 CP (jirawat) CE	13 TS CE	14 Reviews CE	15 CPRO CE แนะนำศิลปินที่เริ่ม VDO youtube เทป ของศิลปิน	16 CE
17 CE	18 CPRO CE	19 CE Promote Hi Light activity	20 RTC CE	21 CP/CE (แนะนำ 10 Top) Local Brand Beer craft festival	22 CPRO CE	23 CE
24 CE	25 Reviews CE	26 TS CE	27 CP ce แนะนำ 10 Top	28 CPRO CE	29 CE	30 StartUp event
31 Thx you For jaying						

รูปที่ 3.5 Content Plan ที่ใช้ในเพจ Craft 'n Roll Café

-- Rave Party “Hardstyle Night” Facebook Posts

Summary

Aug-Sep2016

Topic	Plan
Announce Show Day (Art Work)	10
Educate content (Rave & Hardstyle) Event Gimmick	10
Announce DJ + Line Up	10
Educate DJ	10
VDO promo	1
800 Bath [27 AUG - 3 SEP] 500 Unit [4 unit 1 = 4,000 Baht]	15
1,000 Bath [4 SEP - 15 OCT 16] 2,500 Unit	1
Ytb VDO	3
Total	60

Sunday	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday
	1	2	3	4	5	6
				Announce Show Day (Art Work)	1.Educate content 2.ytb VDO	1.Announce DJ 2 .Educate DJ
7 1.Announce ShowDay(Art Work) 2.Educate content	8 1.Educate content 2 Educate DJ	9 1.ytb VDO 2.Showday 3.Educate Content	10 1 Production 2. Promotionsale	11 1.Announce ShowDay(Art Work) 2.Educate content	12 1.Promotion sale 2. Event Gimmick	13 1.Announce DJ 2 Educate DJ
14 1VDO Promo 2.Promotion sale	15 1 all line up 2.Announce Show Day (Art Work)	16 1.Event Gimmick 2.Educate DJ 3.Promotion sale	17 1 Artwork Dj 2.Pin area	18 1 production 2.ShowDay(Art Work)	19 1.Artwork Dj 2 Promotion sale	20 1.Promotion sale 2. Event Gimmick
21 1all line up 2.Event Info	22 1 all line up 2.Announce Show Day (Art Work)	23 1.Production 2.Educate DJ	24 1. Promotionsale 2.Event News 3.ytb VDO	25 1. Pin area 2.Educate product	26 1.Promotion sale 2.Event News	27 1.Event Gimmick 2.Event Info
28 1.Promotion sale 2.Event Info	29 1 all line up 2.Announce Show Day (Art Work)	30 1.Event Content 2.Educate product 3.Promotion sale	31 1.Promotion sale 2.Event News 3.Event gimmick			

Post to Date Sep

Sunday	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday
				1 1.Promotion sale 2.Event Gimmick	2 Announce Show Day (Art Work)	3 1.Educate content 2.Ytb VDO
4 1.Announce DJ 2 .Educate DJ	5 1.Announce ShowDay(Art Work) 2.Educate content	6 1.Educate content 2 Educate DJ	7 1.ytb VDO 2.Activity	8 1 Production 2. Promotion sale	9 1.Announce ShowDay(Art Work) 2.Educate content	10 1. Promotion sale 2. Event Gimmick
11 1 Announce DJ 2 Educate DJ	12 1 VDO Promo 2. Promotion sale	13 1 all line up 2.Announce Show Day (Art Work)	14 1.Event gimmick 2.Announce DJ 3.Activity	15 1 Artwork Dj 2.Pin area	16 1 production 2.ShowDay(Art Work)	17 1.Artwork Dj 2 Promotion sale
18 1.Promotion sale 2. Event Gimmick	19 1 all line up 2 Event Infor	20 1 all line up 2.Announce Show Day (Art Work)	21 1.Production 2.ytb VDO	22 1. Promotion sale 2.Event News 3.Activity	23 1. Pin area 2.Educate product	24 1. Promotion sale 2.Event News
25 1.Event Gimmick 2.Event Infor	26 1.Promotion sale 2.Event Infor	27 1 all line up 2.Announce Show Day (Art Work)	28 1.VDO pro 2.Educate product	29 1.Promotion sale 2.Event News	30 1.production 2.ShowDay(Art Work)	

รูปที่ 3.6 Social plan สำหรับงาน Rave hardstyle

TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

3.2.3 คิด Caption ลง Facebook

คิด caption ตามวัตถุประสงค์ที่จะใช้ เพื่อให้สอดคล้องกับ Art work และ Content ที่โพสลง Facebook การคิดCaption ต้องคิดให้เกิดแรงจูงใจในการซื้อ เกิดความตื่นเต้น เกิด Performance ที่ดี เกิดผลตอบรับที่ดี จูงใจให้เกิดการติดตามเพจ

4/08/2016	Post 01 17.00น.		Educate product Production พบกับเวทีสุดยิ่งใหญ่อลังการ ประกอบไปด้วยเลเซอร์ 16 แบบสุดตระการตา อีกทั้งยังมี ดนตรี electronic สุดมันส์
5/08/2016	Post 01 17.00น. Vision impossible		Educate product Link Yt ตื่นตาตื่นใจไปกับจอยักษ์ LED 300 sqm
6/08/2016	Post 01 17.00น. Production		- Indoor production design ที่ใหญ่ที่สุด - การแสดงเลเซอร์และไฟที่ดีที่สุดในโลก - เลเซอร์ 16 แบบ กับไฟ 300 ดวงและเอฟเฟคต่างๆ - จอ LED 300 sqm พบกับงานที่ยิ่งใหญ่ที่สุด การแสดงเลเซอร์และไฟที่ดีที่สุดในโลกตื่นตาและสนุกไปกับ เลเซอร์ 16 แบบ ไฟกว่า 300 ดวง และ special effect ต่างๆ

รูปที่ 3.7 Caption ที่ใช้ในเพจ Transmission Thailand

3.2.4 วาง Reference ของ Art work

วางตัวอย่าง Reference ที่จะทำ Art work ลงในตารางงาน เพื่อให้การทำงานรวดเร็วยิ่งขึ้น โดยทำการ mock up ขึ้นมาอย่างง่ายๆ แล้วให้ creative designer ไปทำให้สวยงามยิ่งขึ้นอีกที



รูปที่ 3.10 Reference ที่วางไว้



รูปที่ 3.11 Art work ที่เสร็จแล้ว

3.2.5 ติดต่อประสานงาน

ติดต่อประสานงานเพื่อหา Supplier ที่เหมาะสมกับโปรเจกที่จะจัดขึ้น สร้าง Connection ที่ดีกับลูกค้าเพื่อการทำงานที่ราบรื่น สร้างความเข้าใจที่ตรงกันเพื่อไม่ให้เกิดการทำงานที่ผิดพลาด ทำการนัดหมายกับลูกค้า บอกรายละเอียดของงานที่จะเกิดขึ้นให้กับลูกค้า ค้นหาข้อมูลและติดต่อเพื่อทำการซื้อขายและสอบถามราคาสินค้า โทรไปหาลูกค้าโดยตรงเพื่อขอรายละเอียดต่างๆเพื่อทำธุรกรรมทางการเงิน และติดต่อประสานงานเพื่อขอลงโฆษณาต่างๆ

3.2.6 จัดซื้อ

จัดหาร้านที่ขายอุปกรณ์ต่างๆที่ต้องใช้ในการทำงาน และสอบถามราคาและขอเรตราค่าของอุปกรณ์ต่าง เช่นขอเรตราค่าของการนำโฆษณาไปขึ้นบนบิลบอร์ด จัดซื้อและขอเรตราค่าถุงกระดาษเพื่อใส่ไส้ของในร้าน Craft 'n Roll café จัดหาที่ทำแก้วและจานรองแก้วเพื่อใช้ในร้าน Craft 'n Roll café

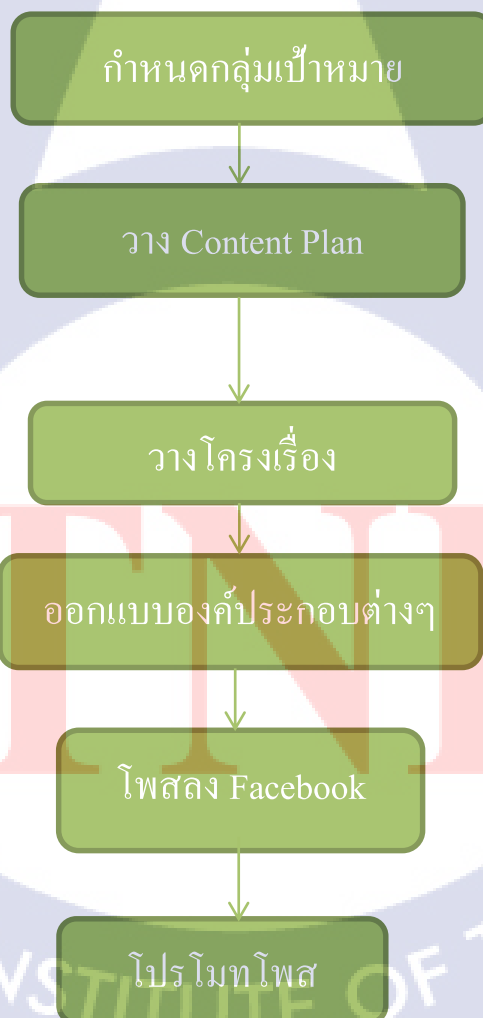
บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

จากการปรึกษากับพี่เลี้ยงและอาจารย์ที่ปรึกษา จึงสรุปได้ว่าจะวาง Social Plan และจัดทำการ์ตูนเล่าเรื่อง เพื่อเป็นวิธีการซื้อบัตรงาน Craft 'n Roll Carnival 2 จึงมีจุดประสงค์ในการทำโครงการขึ้นนี้ เพื่อให้ผู้ติดตามเพจและผู้ที่ต้องการจะร่วมงาน มีความเข้าใจที่ถูกต้องในการซื้อบัตร สร้างความสะดวกให้กับผู้ต้องการบัตรเข้าร่วมงาน และมีการโปรโมทโพสต์เพื่อให้คนเห็นโพสต์เพิ่มมากขึ้น และทำเพื่อกระตุ้นการขายบัตร โดยมีขั้นตอนในการทำดังนี้

แผนภาพที่ 4.1 กระบวนการการโปรโมท Content



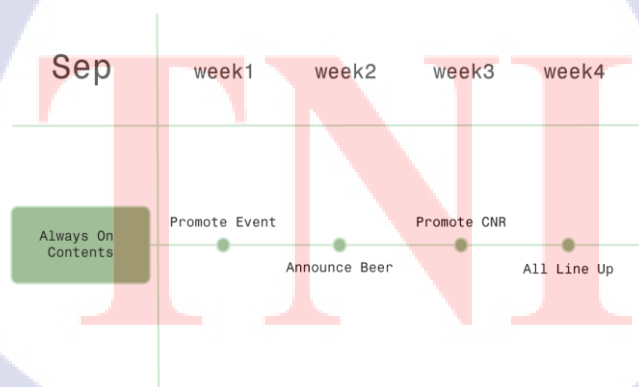
4.1.1 ศึกษากลุ่มเป้าหมาย

งาน Craft 'n Roll Carnival 2 เป็น เทศกาลที่รวบรวมคราฟท์เบียร์จากทุกสารทิศกว่า 30 แบรินด์ของไทยเอาไว้ในที่เดียว ดังนั้นกลุ่มเป้าหมายในการทำการตลาดจะเป็นผู้ที่สนใจในเบียร์คราฟท์ กลุ่มวัยรุ่นไปจนถึงวัยทำงาน ในช่วงอายุ 20 ปีขึ้นไป และเน้นไปที่กลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ชายเป็นหลัก การศึกษากลุ่มเป้าหมายจะทำให้เราเจาะจงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างถูกต้องและไม่เสียเปล่าเมื่อทำการโปรโมทโพสต์

4.1.2 วาง Content Plan

กำหนดช่วงเวลาที่จะโพสต์การ์ตูนที่จะโปรโมทเพจ โดยใช้ Content อื่นในการตัดสินใจว่าจะลงโพสต์ที่ทำไมในช่วงไหน ให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุด โดยจะต้องให้ Content ในเพจเรียงต่อกันเป็นเรื่องราวด้วยการวาง Content Plan ต้องเข้าใจพฤติกรรมผู้บริโภค ลักษณะของสื่อที่จะใช้ รวมถึงธรรมชาติของคอนเทนต์เรีกว่าควรจะไปทิศทางไหน

กำหนดการในการขายบัตรจะเป็นช่วงสิ้นเดือน ซึ่งเป็นช่วงที่เงินเดือนของคนส่วนมากออก ดังนั้นการโพสต์เกี่ยวกับการซื้อบัตรจึงวางแผนให้โพสต์ในช่วงสิ้นเดือน จะทำให้มีโอกาสในการขายบัตรได้เพิ่มมากขึ้นเนื่องจากคนมีกำลังซื้อในช่วงนั้น การที่เราทำ Content Plan เพื่อ จะได้รู้ว่าจะสื่อสารอะไรกับผู้บริโภค จะสื่อสารอย่างไร ลงในเวลาไหน จะใช้ Content ประเภทอะไร ทำให้ไม่เสียเวลาในการแก้ Content หลายๆ ครั้ง



รูปที่ 4.1 Content Plan

4.1.3 คิดเรื่องราว

งาน Craft ‘n Roll Carnival 2 ที่จะเกิดขึ้นกำลังจะมีการเปิดขายบัตรเข้าชมงาน จึงได้มีการปรึกษากับพี่เลี้ยงว่า จะทำภาพเล่าเรื่องบอกวิธีการซื้อบัตรงาน Craft ‘n Roll Carnival 2 ผ่านทางเว็บไซต์ รวมไปถึงการบอกวิธีการชำระเงิน และยืนยันการโอนเงิน

4.1.4 ออกแบบ

งาน Craft ‘n Roll Carnival 2 ที่กำลังจะเกิดขึ้นเป็นงานรวมเบียร์กราฟท์ และธีมของงานเป็นธีมโจรสลัด ดังนั้นภาพที่เล่าเรื่องที่จะต้องมีส่วนประกอบที่บอกให้รู้ถึงธีมของงานด้วย

4.1.4.1 ออกแบบ Character หลัก

Character หลักของงานที่มาบอกวิธีการขายบัตร จะแต่งตัวเป็นโจรสลัด ตามธีมของงาน ตัวละครจะใส่หมวกโจรสลัด มีผ้าปิดตาและมือข้างขวาเป็นตะขอ สวมเสื้อลายทาง ใส่รองเท้าบู๊ต เนื่องจากงานนี้เป็นงานที่ทางร้าน Craft ‘n Roll Café เป็นผู้จัดขึ้นจึงต้องมีการอิง Character ความคราฟท์เอาไว้ ดังนั้นตัวละครจึงมีหนวดและเครา และสวมกางเกงยีนส์ กับเสื้อกั๊กหนัง



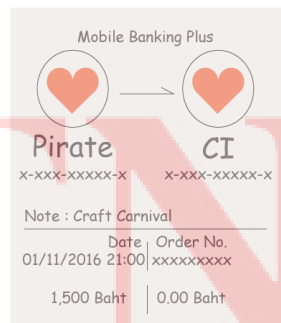
รูปที่ 4.2 Character หลัก

4.1.4.2 ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

อุปกรณ์ที่ประกอบฉากจะวาดเป็น สไตล์ Minimal และการนำรูปถ่ายจริงมาใช้เข้าเพื่อให้เข้าใจเนื้อเรื่องมากยิ่งขึ้น



รูปที่ 4.3 โทรศัพท์มือถือที่ใช้ในการรับอีเมล



รูปที่ 4.4 สลิปการโอนเงินจำลอง



รูปที่ 4.5 บัตรประชาชนที่ใช้ในการยืนยันสิทธิ



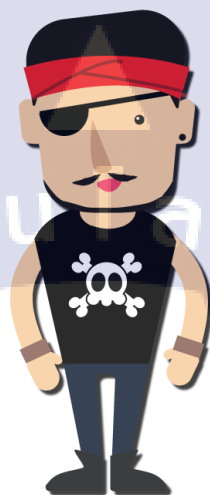
รูปที่ 4.6 บัตรเอทีเอ็ม และบัตรเครดิต



รูปที่ 4.7 ใบยืนยันการชำระเงิน

4.1.4.3 ออกแบบตัวละครเสริม

ในบางฉากจำเป็นต้องใช้ตัวละครอื่นๆ เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อหา และได้รรถรสในการอ่านมากยิ่งขึ้น โดยตัวละครเสริมจะยึดคอนเซปต์เดียวกับตัวละครหลัก



รูปที่ 4.8 Character เสริมตัวที่ 1



รูปที่ 4.9 Character เสริมตัวที่ 2

4.1.4.4 การเลือกสี

การเลือกสีที่จะใช้ในงานนี้ จะใช้สีแดงเลือดหมู และสีดำ ซึ่งเป็นสีประจำตัวโจรสลัดเป็นหลัก พื้นหลังที่ใช้จะเป็นสีเหลืองน้ำตาล โดยใส่ Texture ที่เหมือนกับเป็นแผนที่เก่าๆเอาไว้



รูปที่ 4.10 ภาพสีแดงเลือดหมูที่ใช้เป็นหลัก



รูปที่ 4.11 ภาพพื้นหลังที่ใช้

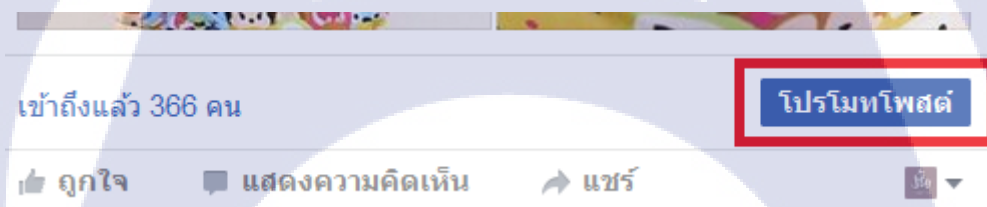
4.1.5 โฟสลง Facebook

เมื่อจัดทำการ์ตูนเสร็จครบทุกหน้าแล้ว จะนำการ์ตูนที่ทำไปโพสต์ลงในเพจ Craft ‘n Roll Thailand ในช่วงเวลาที่ได้กำหนดไว้ในแผน ในข้อที่ 4.1.2

4.1.6 โปรโมทโพสต์

ทำการโปรโมทโพสต์ หรือที่เรียกว่า บู้ทโพสต์ โดยเราจะทำการจ่ายเงินให้กับ Facebook เราสามารถกำหนดได้ว่าเราจะจ่ายเงินค่าโฆษณาให้กับ Facebook เท่าไหร่ ระยะเวลาในการโปรโมทโพสต์กี่วัน จะให้กลุ่มเป้าหมายเป็นใคร มีขั้นตอนดังนี้

1.คลิกที่ปุ่ม “โปรโมทโพสต์” ที่ด้านล่างของโพสต์



รูปที่ 4.12 ปุ่มโปรโมทโพสต์

2. หลังจากนั้นจะมีตัวเลือกขึ้นมาที่ด้านข้างให้กำหนดกลุ่มเป้าหมาย



โปรโมทโพสต์

ลูกค้าของคุณใช้งาน Facebook
โปรโมทโพสต์ของคุณเพื่อให้พวกเขาทราบเกี่ยวกับ
ธุรกิจของคุณ

กลุ่มเป้าหมาย

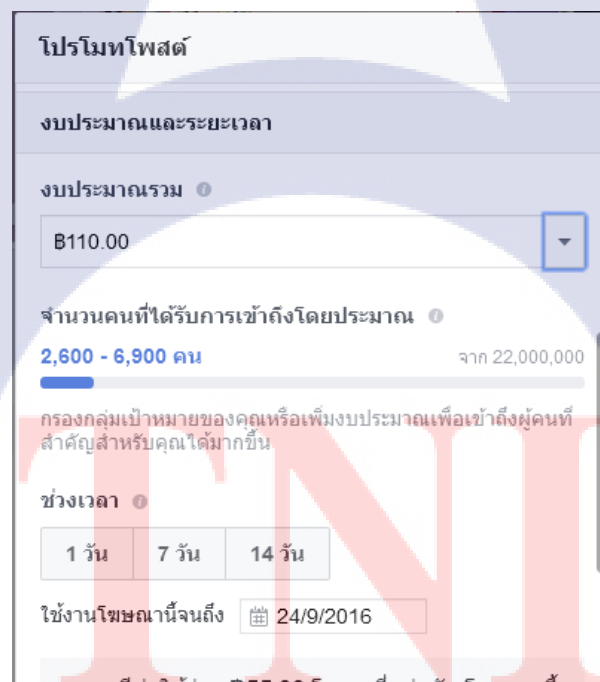
☐ ผู้ที่สนใจเพจของคุณ

☐ ผู้ที่สนใจเพจของคุณและเพื่อนของบุคคลนั้น

☒ กลุ่มเป้าหมายเริ่มต้น แก้ไข

ทำเลที่ตั้ง - กำลังอยู่อาศัยใน: ไทย
อายุ: 18 - 65+

สร้างกลุ่มเป้าหมายใหม่



โปรโมทโพสต์

งบประมาณและระยะเวลา

งบประมาณรวม ⓘ
฿110.00

จำนวนคนที่ได้รับการเข้าถึงโดยประมาณ ⓘ
2,600 - 6,900 คน จาก 22,000,000

กรองกลุ่มเป้าหมายของคุณหรือเพิ่มงบประมาณเพื่อเข้าถึงผู้คนที่สำคัญสำหรับคุณได้มากขึ้น

ช่วงเวลา ⓘ
1 วัน 7 วัน 14 วัน

ใช้งานโฆษณาจนถึง 24/9/2016

รูปที่ 4.13 หน้าต่างการตั้งค่ากลุ่มเป้าหมาย

เราสามารถเลือกกลุ่มเป้าหมายได้จากอายุ เพศ ความสนใจ ที่อยู่อาศัย และสามารถเลือกงบประมาณในการโปรโมทได้ ยิ่งจ่ายเงินเยอะขึ้น จำนวนผลตอบรับจะเพิ่มขึ้นตามไปด้วย เราสามารถกำหนดระยะเวลาในการโปรโมทได้ว่าจะให้โพสต์อยู่กี่วัน นานเท่าไร

3.คลิกที่ปุ่ม “โปรโมท” ที่มุมล่างขวา



รูปที่ 4.14 ปุ่มโปรโมท

หลังจากที่เราได้กำหนดกลุ่มเป้าหมาย จำนวนเงิน และระยะเวลาในการโปรโมทโพสต์แล้ว ให้คลิกที่ปุ่ม โปรโมท บริเวณมุมล่างขวาของหน้าต่างการ โปรโมท

4.เลือกวิธีการชำระเงิน

A screenshot of the Facebook payment method selection screen. At the top, there's a header with 'เลือกวิธีการชำระเงิน' (Select payment method) and a help icon. Below this, a message says: 'เพิ่มวิธีการชำระเงินใหม่ในบัญชีผู้ใช้โฆษณา Facebook ของคุณ - มี การใช้บังคับข้อกำหนด'. A dropdown menu shows 'ไทย' (Thailand). There are two main options: 'บัตรเครดิตหรือเดบิต' (Credit or debit card) and 'PayPal'. The card option is selected and shows fields for 'หมายเลขบัตร' (Card number) and 'วันหมดอายุ' (Expiration date), with a 'รหัสความปลอดภัย' (Security code) field below. The PayPal option is unselected. At the bottom, there's a checkbox for 'ฉันมีอุปกรณ์ที่ต้องการแลก [?]' (I have the device I want to trade [?]) and two buttons: 'ยกเลิก' (Cancel) and 'ดำเนินการต่อ' (Continue).

รูปที่ 4.15 ตัวเลือกการชำระเงิน

ทาง Facebook มีตัวเลือกการชำระให้ 2 ช่องทาง ได้แก่ การตัดบัตรเครดิต และการชำระเงินผ่าน PlayPal

4.1.7 โฟลที่ได้รับการโปรโมท

โฟลที่ได้รับการ โปร โมท โฟลแล้วจะขึ้นว่า “ได้รับการสนับสนุน” ที่ด้านบนของโฟล



รูปที่ 4.16 โฟลที่ได้รับการโปรโมท

4.1.8 ผลงานที่ทำเสร็จแล้ว



The infographic is a 2x3 grid of panels with a pirate theme. Each panel features a pirate character and a small 'CRAFT 'N ROLL CARNIVAL' logo in the top right corner. The background is a textured brown with a large, faint watermark of a gear and the text 'TAHITI NICHII INSTITUTE OF TECHNOLOGY'.

CRAFT 'N ROLL CARNIVAL 2
SHIFTING TO THE NEXT JOURNEY

วิธีการซื้อบัตร Craft 'n Roll Carnival 2 Tickets 1,500 Baht

- 1** คลิ๊กจองบัตรได้ที่ <http://craftnroll.net> หรือผ่านทางหน้า Facebook fanpage
- 2** สามารถเลือกชำระเงินได้ 2 ช่องทาง คือ
 - 1.โอนผ่านบัญชีธนาคาร
 - 2.บัตรเครดิต
- 3** ชำระเงินและส่งหลักฐานการชำระเงิน ภายใน 5 วันหลังจากการจอง
- 4** รออีเมล "ยืนยันการชำระเงิน" จากทีมงาน
- 5** นำ "ใบยืนยันการชำระเงิน" พร้อมบัตรประชาชนรับบัตรที่หน้างาน



รูปที่ 4.17 ผลงานที่เสร็จแล้ว

TNI

4.1.9 ผลงานที่ได้ขึ้นบน Facebook



รูปที่ 4.18 ผลงานที่ลงบน Facebook

4.1.10 ข้อแตกต่างระหว่างโพสต์ที่โปรโมท และไม่ได้โปรโมท

จากภาพจะเห็นว่า โพสต์ที่ไม่ได้รับการโปรโมท มียอดไลค์ เพียง 31 ไลค์ และยอดแชร์เพียง 23 ครั้งเท่านั้น แต่โพสต์ที่ได้รับการโปรโมท มียอดไลค์สูงถึง 1900 ไลค์ และแชร์ 47 ครั้ง



รูปที่ 4.19 ภาพเปรียบเทียบระหว่างโปสเตอร์ที่ได้รับการโปรโมทและโปสเตอร์แบบปกติ

Craft 'N Roll Thailand
Published by Zoom Watcharothai [?] · 16 September at 17:40 · 🌐

พร้อมรึยัง! ที่จะร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการออกเดินทางตามหารสชาติใหม่ของชีวิต และเปิดรับประสบการณ์พร้อมเพื่อนใหม่กับ CRAFT 'N ROLL CARNIVAL 2 "SHIFTING TO THE NEXT JOURNEY" เทศกาลที่รวบรวมคราฟท์เบียร์จากทุกสารทิศกว่า 30 แบนด์ของไทยเอาไว้ในที่เดียว โดยการนำทีมของ 4 กัปตัน 1. กัปตันอาเธอร์ 2. กัปตันแจ๊ค 3. กัปตันเนมา และกัปตันซิด พร้อมความสนุกจากศิลปินสุดคราฟท์ De Flamingo, Chanudom และ Arak & The Pisatband

ในวันเสาร์ที่ 17 ธันวาคม 2559 กับบรรยากาศชิลล์ๆ ริมแม่น้ำแคว ณ ไมด้า รีสอร์ท...
See more
See translation



Get more likes, comments and shares
Boost this post for ฿700 to reach up to 21,000 people.

21,261 people reached

1.9k 18 Comments 41 Shares

Like Comment Share

21,261 People Reached

2,272 Reactions, comments & shares

2,152 Like	1,942 On post	210 On shares
7 Love	5 On post	2 On shares
5 Wow	4 On post	1 On shares
60 Comments	27 On Post	33 On Shares
48 Shares	41 On Post	7 On Shares
1,212 Post Clicks	16 Link clicks	532 Other Clicks

NEGATIVE FEEDBACK

0 Hide Post	0 Hide All Posts
0 Report as Spam	0 Unlike Page

รูปที่ 4.20 ยอดการเข้าถึงโพสต์

ข้อมูลการเข้าถึงโพสต์จะบอกถึงจำนวนผู้ที่เห็นโพสต์ยอดจาก การไลค์ที่โพสต์ และการไลค์จากโพสต์ที่ถูกแชร์ออกไป โดยโพสต์นี้ใช้งบประมาณในการโพสต์ 1193 บาท

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

การดำเนินงานทั้งหมดนั้นเป็นไปได้โดยดี แม้จะมีปัญหาเรื่องของการลงเพจบ้าง เพราะเพจที่จะลงนั้นเป็นเพจของบริษัท จึงต้องได้รับการอนุญาตจากหลายๆฝ่าย จึงมีการปรับแก้เนื้อหาหลายครั้ง ทำให้ระยะเวลาต่างๆคลาดเคลื่อน ไม่ได้โพสต์ดังตามกำหนด ข้าพเจ้าได้รับการช่วยเหลือเป็นอย่างดีจากพี่เลี้ยงทั้งสองคน ทั้งในการหาข้อมูล ติดต่อประสานงานเรื่องการขอลงเพจ และได้รับคำปรึกษาที่ดีจากอาจารย์ที่ปรึกษา ทำให้ผลงานทั้งหมดก็ออกมาเสร็จสมบูรณ์ได้

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา

ปัญหาหลักของการทำงานชิ้นนี้ คือการขออนุญาตลงเพจ เนื่องจาก Content ที่จะลงเพจได้ต้องได้รับการอนุญาตจากหัวหน้าแผนก และเนื้อหาต้องสอดคล้องกับงานที่จะเกิดขึ้น และมีการเปลี่ยนเพจที่จะลงอย่างกะทันหัน จึงต้องทำการเปลี่ยนเนื้อหาตามไปด้วย จึงต้องมีการเตรียมพร้อมตลอดเวลา เพื่อให้งานเสร็จทันเวลาที่จะต้องโพสต์ลงในเพจ

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

จากการทำงานที่ผ่านมา การจะทำงานทางด้านนี้ได้อย่างสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ต้องมีการประสานงานที่ดีจากหลายๆฝ่าย และต้องมีความชำนาญในการใช้โปรแกรมต่างๆ เพราะต้องทำงานแข่งกับเวลา และการเปลี่ยนแปลงต่างๆที่จะเกิดขึ้น ต้องมีความคิดสร้างสรรค์ มีความรอบครอบ ต้องตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ดังนั้น จึงต้องมีการส่งให้พี่เลี้ยงตรวจสอบอีกครั้งก่อนนำมาใช้จริง เพื่อปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

http://www.tanti.ac.th/Com-tranning/Online_Word/page1.html

<http://guru.sanook.com/6147/>

goo.gl/vtFUoj

goo.gl/iuZ53n

goo.gl/bDMmdB

<http://pycknokmiu.blogspot.com/2013/09/adobe-illustrator.html>

<http://www.hellomyweb.com/index.php/main/content/41>

<http://www.pointstudio.net/wpcontent/view/23/1>

goo.gl/qbakZ0

<http://documents.tips/download/link/5566b23ad8b42a5e688b4c01>

goo.gl/0Oy4nP

<http://110.77.140.186/pornsak/com54/23242/219.htm>

<http://psychology.about.com/od/sensationandperception/f/trichrom.htm> (accessed October 7, 2015).

1. Howard Joe. 2013, The Designer's Guide to Color Theory. <http://pencilscoop.com/> (accessed October 7, 2015).

2. Wikipedia. August 2008, Color Theory. https://en.wikipedia.org/wiki/Color_theory (accessed October 4, 2015).

3. Kenda Cherry. What Is the Trichromatic Theory of Color Vision?

ภาคผนวก

TNI

ภาคผนวก ก.

ผลงานที่ทำระหว่างการปฏิบัติงานสหกิจ

TNI

สวัสดี



วันนี้เราจะ
มาแนะนำสถานที่หนึ่ง



มีชื่อว่า
Craft 'n Roll Cafe



Craft 'n Roll Cafe
คืออะไร??



"Craft"
หมายถึง ของทำมือ หรือของที่ทำด้วยตัวเอง



ดังนั้น Craft 'n Roll จึงเป็น
ที่รวบรวมทุกเรื่องราวของความ "Craft"



ไม่ว่าจะเป็น
เบียร์ เครื่องหนัง รองเท้า บลาๆๆ..



ร้านเราเป็น LifeStyle Community
แห่งแรกในประเทศไทย



ดังนั้นคุยกันไปไม่ต้องกลัวเหงา



นอกจากนั้นเรายังมี...



บาร์ที่จำหน่ายเบียร์คราฟท์ให้ท่าน



และเราจะสับเปลี่ยนหมุนเวียนมาให้ลองถึงวันละ
10 แท๊ป !!!



ไม่ว่าจะเป็น...

MAHANAKORN UDOMSUK
SANDPORT MY BEER FRIEND
DEVANOM CHITBEER
XBEER TRIPLE PEARL
WHAT THE PLE YAKSA
HAPPY NEW BEER NEKTAR

นอกจากนี้เรายังขายสินค้าอื่นด้วยนะ

ไม่ว่าจะเป็น
รองเท้า เกล่งยีนส์ เครื่องหนัง จากแบรนด์คนไทย

อาทิเช่น....

GLEAMWOOD MUPERS BANGKOK
JIRAWAT NAMADENIM
WEAR&PLAY VITME
BLACKSHEEP

รู้จักเราแล้วใช่ไหม

ถ้าอยากรู้จักเราให้มากขึ้น

มาพบกับเราได้ที่
Craft 'n Roll Cafe นะคราฟท์

ร้านเราอยู่ที่
ช.ราษฎร์ศุภกิจวงค์ 92 ก่อนถึงโรงพยาบาลเกษียณซี

อ้อ.. สืบบอกไป
เราป้ website ด้วยนะ

ติดตามข่าวสารของเราได้ที่ Facebook
Craft 'n roll thailand และ Craft 'n roll cafe

แล้วเจอกัน
พวกเรารออยู่

Craft 'n Roll
LIFESTYLE COMMUNITY

รูปที่ ก.1 อัลบั้มภาพเล่าเรื่องโปรโมทร้าน Craft 'n Roll Café



รูปที่ ก.2 สร้างโจรสลัดหลากหลายรูปแบบเพื่อใช้ในงาน Craft 'n Roll Carnival 2



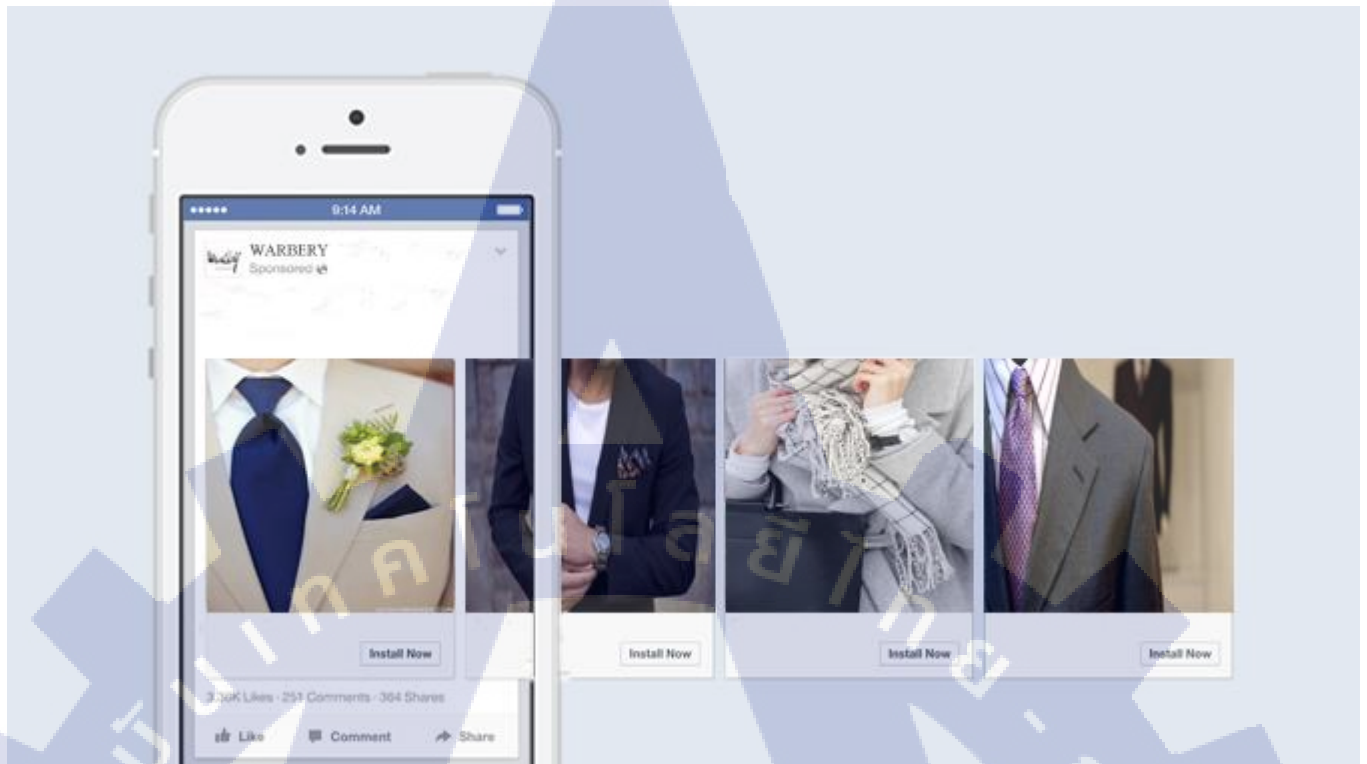
รูปที่ ก.3 รัชชูปภาพอาหารเพื่อโปรโมทร้าน River Duck

<i>Special Menu</i>	
CRAFT 'N DISHES	
Lamb Shank with Masala Sauce.....	800
ขาแกะตุ๋นเครื่องเทศ	
Tuna Akomi Topenode & Miso Dip.....	150
ทูน่าเสิร์ฟพร้อมสาคอว์กับมิโสะและเลมอน ราดซอสมิโสะ	
Mini Pizza Crispy.....	80
พิซซ่าชิ้นเล็ก	
Craft'n Roll Sausages.....	80
ไส้กรอกวางแบบฉบับร้าน	
Deep Fried Chicken with Herb.....	80
ไก่ทอดสมุนไพร	
Giant Catfish Deep Fried & Miso Dip.....	80
ปลาหัวทักทอดกรอบ	
Potato Wedge.....	120
เฟรนช์ฟราย	
American Fried Shrimp.....	150
กุ้งทอด	
กล้วยทอด.....	150
กล้วยทอด	
<i>Craft Roll</i> LIFESTYLE COMMUNITY	
WWW.CRAFTNROLL.NET FACEBOOK/CRAFTNROLLCAFE 098-260-9292	

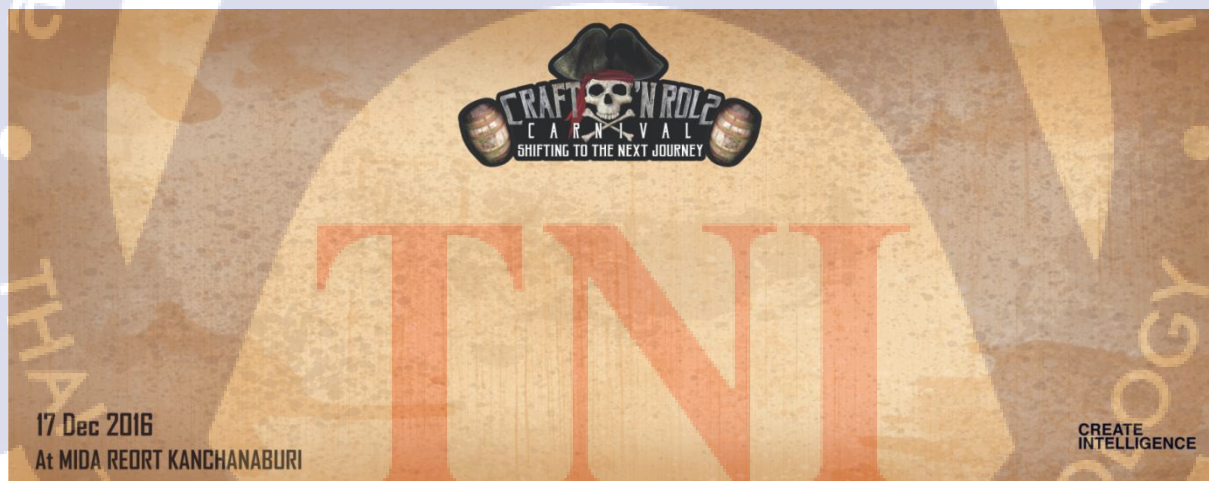
รูปที่ ก.4 เมนูอาหารเพื่อใช้ในเพจ Craft 'n Roll Café



รูปที่ ก.5 สื่อโปรโมทเบียร์ของแบรนด์ Stone Head ทั้ง 4 ตัว



รูปที่ ก.6 Mock Up ร้านชักรีด Warbery



รูปที่ ก.7 ใบยืนยันสิทธิงาน Craft 'n Roll Carnival 2

ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ชื่อ – สกุล

นางสาวกรกช วิริยะขจรเกียรติ

วัน เดือน ปีเกิด

วันจันทร์ที่ 5 มิถุนายน พ.ศ. 2538

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา

ประถมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2549

ระดับมัธยมศึกษา

โรงเรียนนันทนวิทย์

มัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2555

ระดับอุดมศึกษา

โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ นนทบุรี

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยี
มัลติมีเดีย พ.ศ.2559

ทุนการศึกษา

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

-ไม่มี-

ประวัติการฝึกอบรม

1.ศึกษาดูงานการผลิตอนิเมชั่น imagimax

2.ศึกษาดูงานการผลิตสื่อที่ ไทยรัฐทีวี

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์

-ไม่มี-