



การออกแบบและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์งานนิทรรศการ

: กรณีศึกษางาน TK MUSIC VIDEO FESTIVAL

ณ อุทยานการเรียนรู้ TK park

THE PUBLIC RELATION MEDIA DESIGN AND PRODUCTION

FOR EXHIBITION EVENT

: A CASE STUDY OF TK MUSIC VIDEO FESTIVAL

AT THAILAND KNOWLEDGE PARK

นายชินภัทร์ ธรรมพลิน



โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2556

การออกแบบและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์งานนิทรรศการ

: กรณีศึกษางาน TK MUSIC VIDEO FESTIVAL

ณ อุทยานการเรียนรู้ TK park

THE PUBLIC RELATION MEDIA DESIGN AND PRODUCTION FOR EXHIBITION EVENT

: A CASE STUDY OF TK MUSIC VIDEO FESTIVAL AT THAILAND KNOWLEDGE PARK

นายชินภัทร์ ธรรมพลิน

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2556

คณะกรรมการสอบ

.....ประธานกรรมการสอบ

(อาจารย์เกษม ทิพย์ธารจันทร์)

.....กรรมการสอบ

(อาจารย์ ดร. จิรดิพร เลิศรัตน์เดชากุล)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา

(อาจารย์เชิรทศ ประพฤติชอบ)

.....ประธานสหกิจศึกษา สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

(อาจารย์ภูวดล ศิริทองธรรม)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ชื่อโครงการ	การออกแบบและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์งานนิทรรศการ : กรณีศึกษางาน TK Music Video Festival ณ อุทยานการเรียนรู้ TK park	
ผู้เขียน	นายชินภัทร์ ธรรมพลิน	
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ	สาขาวิชา เทคโนโลยีมีเดีย
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์เชิรทศ ประพุดธิชอบ	
พนักงานที่ปรึกษา	คุณทิชากร ชินบุตร	
ชื่อบริษัท	อุทยานการเรียนรู้ TK park	
ประเภทธุรกิจ/สินค้า	องค์กร ไม่แสวงหาผลกำไร / ศูนย์การเรียนรู้	

บทสรุป

จากการได้รับคำแนะนำจากพนักงานที่ปรึกษาให้เข้าร่วมเป็นทีมงานในการจัดงานกิจกรรม TK Music Video Festival โดยในส่วนงานที่ได้รับมอบหมายให้จัดทำคือการทำสื่อประชาสัมพันธ์งานกิจกรรม สื่อเกร็ดความรู้ และชมกิจกรรม รูปแบบของงานคือ สื่อประชาสัมพันธ์ให้กับงานกิจกรรม การดำเนินงานเป็นการรับข้อมูลจากหัวหน้าผู้จัดงานมาแล้วทำตามข้อมูลที่ได้รับ ทำการปรับปรุงแก้ไขให้ตรงตามข้อมูลของงานกิจกรรม ผลตอบรับที่ได้จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ให้กับงานกิจกรรม โดยในวันงานมีผู้ให้ความสนใจในงานกิจกรรมมาเข้าร่วมงานเป็นจำนวนมาก

จากการที่ได้จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ให้กับงานกิจกรรม งานกิจกรรมได้รับการตอบรับเป็นอย่างดีจากผู้ที่มาใช้บริการอุทยานการเรียนรู้มาเข้าร่วมงานกิจกรรมเป็นจำนวนมาก ประโยชน์ที่ได้รับจากการสหกิจศึกษาในครั้งนี้ ได้นำวิชาที่ได้เรียนมาใช้ในการทำงานจริงเช่น หลักการออกแบบ, องค์ประกอบในการออกแบบ เป็นต้น บางโปรแกรมที่สถาบันไม่ได้สอนก็เรียนรู้ด้วยตนเองทำให้ได้ความรู้เพิ่มมากขึ้น อีกทั้งยังเข้าใจสถานการณ์และสภาพชีวิตในการดำเนินชีวิตที่ทำงานจริงและการทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเอง นับว่าเป็นประสบการณ์ที่สำคัญในการพัฒนาตนเอง

Project's name	The public relation media design and production for exhibition event : A case study of TK Music Video Festival at Thailand Knowledge Park		
Writer	Mr. Chinapat Thamparin		
Faculty	Information Technology	Major	Multimedia Technology
Faculty Advisor	Mr. Theantot Prapuetchob		
Job Supervisor	Miss Tichakorn Chinnaboot		
Company's name	Thailand Knowledge park		
Business Type/ Product	Non-profit organization / Learning Center		

Summary

As a member of production team in TK music video festival, according to advisor's suggestion, my assignment was create public relation media, knowledge media, and activity booths. They were designed and produced for the public relation of the event. The work process was complete the assignment, edit and improve it by following information events.

From the event feedback, most people are interested in this event and overall feedback is very satisfied. I am beneficial from improving operational knowledge by responsible for this event, such as I learned some programs by doing this event. It allows me to apply them to my university studies, such as design principle and design component. Moreover, I realized that individual responsibility is significant to teamwork and teamwork is essential in career.

กิตติกรรมประกาศ

การที่ข้าพเจ้าได้มาสหกิจศึกษา ณ อุทยานการเรียนรู้ TK park ตั้งแต่วันที่ 6 มิถุนายน พ.ศ. 2556 ถึง วันที่ 9 ตุลาคม พ.ศ. 2556 ได้ทำให้ข้าพเจ้าได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างๆ จากการทำงานจริง ซึ่งมีค่าอย่างมากมาย และส่งผลให้ข้าพเจ้าสามารถนำสิ่งต่างๆเหล่านั้น มาใช้พัฒนาทักษะของตนเอง สำหรับรายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในครั้งนี้ สามารถสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีจากความร่วมมือและการสนับสนุนจากหลายฝ่ายดังนี้

1. ดร.ทัศนัย วงศ์พิเศษกุล (ผู้อำนวยการ อุทยานการเรียนรู้ TK park) ที่เห็นความสำคัญของการสหกิจศึกษาและได้ให้โอกาสที่มีคุณค่ายิ่งแก่ข้าพเจ้าในการเข้ามาสหกิจศึกษาที่บริษัทแห่งนี้
2. คุณทิชากร ชินบุตร (นักจัดการความรู้และพนักงานที่ปรึกษา) ที่ให้คำแนะนำและการดูแลให้คำปรึกษาเกี่ยวกับความรู้ต่างๆ ตลอดระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา
3. คุณเปรมเกียรติ ศิริวิฒนะ (นักจัดการความรู้) ที่ให้คำแนะนำและให้คำปรึกษาเกี่ยวกับการทำโครงการและได้ให้ข้าพเจ้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของทีมงานจัดงานกิจกรรม TK Music Video Festival
4. คุณเชิรทศ พระพลติชอบ (อาจารย์ที่ปรึกษา) ที่ให้คำแนะนำและให้คำปรึกษาดูแลทุกเรื่องตลอดระยะเวลาที่ทำการสหกิจศึกษา
5. คุณรุ่งภพ ปรีชาวิทย์ (เพื่อน) ,คุณกรทิพย์ นันทนากรสกุล (เพื่อน)และคุณธนิตธิยา พัฒนะ (เพื่อน) ที่ให้การช่วยเหลือในเรื่องต่างๆของ โครงการเช่น การตัดต่อวิดีโอ,ทีมงานในการจัดกิจกรรมและให้คำแนะนำดีๆตลอดเวลาที่ผมได้มาสหกิจ ณ ที่แห่งนี้

ทุกคนใน อุทยานการเรียนรู้ TK park รวมถึงบุคคลท่านอื่น ๆ ที่มีได้กล่าวนามที่ได้ให้คำแนะนำให้ความช่วยเหลือในการปฏิบัติงานสหกิจและจัดทำรายงานฉบับนี้ให้สำเร็จได้ด้วยดีข้าพเจ้าใคร่ขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับทุกท่าน ที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูล เป็นที่ปรึกษาในการทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ ตลอดจนให้การดูแลและให้ความเข้าใจเกี่ยวกับชีวิตการทำงานจริง ข้าพเจ้าขอขอบคุณ ไว้ ณ ที่นี้

สารบัญ

หน้า

บทสรุป	ก
Summary	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	จ
สารบัญภาพประกอบ	ฉ

บทที่

1. บทนำ	1
1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	1
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ และการให้บริการหลักขององค์กร	2
1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร	3
1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่ได้รับมอบหมาย	4
1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	4
1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	4
1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	4
1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ	5
1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย	5
1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ	5

สารบัญ (ต่อ)

2. ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	7
2.1 โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการพัฒนา	7
2.2 ทฤษฎีการออกแบบกราฟิก	11
2.3 องค์ประกอบของการออกแบบภาพโฆษณา	17
2.4 การจัดนิทรรศการและงานกิจกรรม(exhibition and event)	18
2.5 ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบศิลป์	21
3. แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	25
3.1 แผนงานปฏิบัติงาน	25
3.2 รายละเอียดโครงการ	46
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ	50
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล	76
4. ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ	77
4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน	77
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	79
4.3 วิเคราะห์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมาย การปฏิบัติงานหรือจัดทำโครงการ	80
5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ	89
5.1 สรุปผลการดำเนิน โครงการ	89
5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา	90
5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	90

สารบัญ (ต่อ)

เอกสารอ้างอิง	91
ภาคผนวก	93
ประวัติผู้จัดทำโครงการ	119



สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 แผนงานปฏิบัติงาน	25
3.2 ตารางเปรียบเทียบการออกแบบกราฟิก(Reference Table)	76



สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1.1 แผนที่ตั้ง อุทยานการเรียนรู้ TK park	1
1.2 โครงสร้างองค์กร อุทยานการเรียนรู้ TK park	3
2.1 เปรียบเทียบภาพระหว่าง vector และ pixel	8
2.2 ตัวอย่างหน้าหลักในการใช้งานโปรแกรม Sony Vegas	10
3.1 ออกแบบBackdrop (ได้รับเลือกไปใช้งานจริง)	26
3.2 ตัวอย่างงานทำประชาสัมพันธ์ขึ้นจอ LCD	26
3.3 ตัวอย่างงานทำประชาสัมพันธ์ขึ้นจอ LCD	27
3.4 ออกแบบป้ายฐานกิจกรรม	27
3.5 ออกแบบโปสเตอร์ตารางฉายภาพยนตร์ประจำเดือน กรกฎาคม	28
3.6 ออกแบบโปสเตอร์กิจกรรมประจำเดือนสิงหาคมของห้องสมุดเด็ก	29
3.7 ออกแบบแบนเนอร์ขนาดเล็กของห้องสมุดเด็ก	30
3.8 ออกแบบแบนเนอร์หน้าข่าวของห้องสมุดเด็ก	30
3.9 ออกแบบ cover facebook ของ อุทยานการเรียนรู้	30
3.10 ออกแบบ cover facebook ของ อุทยานการเรียนรู้	31
3.11 ออกแบบปกหนังสือหลังสมุดฟรีเมี่ยมของอุทยานการเรียนรู้	31
3.12 ออกแบบปกหนังสือหลังสมุดฟรีเมี่ยมของอุทยานการเรียนรู้	32
3.13 ออกแบบปกหนังสือหลังสมุดฟรีเมี่ยมของอุทยานการเรียนรู้	32
3.14 ออกแบบปก DVD และ แผ่นDVD	33
3.15 ออกแบบปก DVD และ แผ่นDVD	33
3.16 ออกแบบปก DVD และ แผ่นDVD (ได้รับเลือกไปใช้งานจริง)	34
3.17 ออกแบบปก DVD และ แผ่นDVD (ได้รับเลือกไปใช้งานจริง)	34
3.18 ออกแบบปก DVD และ แผ่นDVD	35
3.19 ออกแบบปก DVD และ แผ่นDVD (ได้รับเลือกไปใช้งานจริง)	35

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

3.20	ออกแบบแผ่นพับงาน TK Music Ed. ครั้งที่ 7	36
3.21	ออกแบบแผ่นพับงาน TK Music Ed. ครั้งที่ 8	37
3.22	ออกแบบแผ่นพับงาน TK Music Ed. ครั้งที่ 9	38
3.23	ออกแบบแผ่นพับงาน TK Music Ed. ครั้งที่ 10	39
3.24	ออกแบบป้ายเตือนภายในอุทยานการเรียนรู้	40
3.25	ออกแบบป้ายเตือนภายในอุทยานการเรียนรู้	41
3.26	ออกแบบป้ายเตือนภายในอุทยานการเรียนรู้และบัตรรับฝากของ(ได้ใช้งานจริง)	42
3.27	ออกแบบป้ายเตือนภายในอุทยานการเรียนรู้	43
3.28	ออกแบบป้ายเตือนภายในอุทยานการเรียนรู้	43
3.29	ออกแบบป้ายเตือนภายในอุทยานการเรียนรู้	44
3.30	ออกแบบป้ายเตือนภายในอุทยานการเรียนรู้	45
3.31	การใช้รูปทรงสี่เหลี่ยมมาสร้างเป็นพื้นหลัง	46
3.32	การวางตัวอักษร	47
3.33	การใช้รูปทรงสี่เหลี่ยม เพื่อทำเป็นส่วนของการแสดงผล	47
3.34	การจัดวางข้อมูลบนส่วนของการแสดงผล	48
3.35	การจัดวางข้อมูลบนส่วนของการแสดงผล	48
3.36	การตัดต่อวิดีโอ ตัดช่วงวิดีโอที่ต้องการให้แสดงผล	49
3.37	การทำให้ตัวอักษรมีการเคลื่อนไหว ขยายขนาดจากเล็กขยายเป็นใหญ่	49
3.38	ขั้นตอนการลงโปรแกรม	50
3.39	ขั้นตอนการลงโปรแกรม	50
3.40	ขั้นตอนการลงโปรแกรม	51
3.41	ขั้นตอนการลงโปรแกรม	51
3.42	ขั้นตอนการลงโปรแกรม	51
3.43	ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Sony Vegas Pro 12	52
3.44	แสดงรายละเอียดเงื่อนไข EULA License	53

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

3.45	เลือกปลายทางการติดตั้งโปรแกรม	53
3.46	สิ้นสุดการลงโปรแกรม	54
3.47	สร้างพื้นหลัง	57
3.48	สร้างส่วนของพื้นที่แสดงผลข้อมูลกิจกรรม	57
3.49	จัดวางข้อมูลกิจกรรมในส่วนของพื้นที่แสดงผล	58
3.50	จัดวางพื้นหลังลงในโปรแกรม Sony Vegas Pro	58
3.51	ทำการเคลื่อนไหวให้กับโลโก้ของงาน	59
3.52	จัดวางภาพข้อมูลกิจกรรมมาต่อกันเป็นภาพสไลด์	59
3.53	ตัดต่อมิวสิกวิดีโอและจัดวางตัวอักษรแต่ละวงดนตรีที่เชิญมาในงาน	60
3.54	สร้างพื้นหลัง	63
3.55	สร้างส่วนของพื้นที่แสดงผลข้อมูลกิจกรรม	63
3.56	จัดวางภาพพื้นหลัง	64
3.57	ตัดต่อวิดีโอเพลงที่นำมาใช้ในงาน	64
3.58	นำวิดีโอและตัวอักษรมาต่อเรียงตามข้อมูลที่ต้องการ	64
3.59	สร้างพื้นหลัง	67
3.60	สร้างส่วนของพื้นที่แสดงผลข้อมูลกิจกรรม	67
3.61	ตัดต่อวิดีโอที่จะนำมาใช้ในงาน	68
3.62	สร้างการเคลื่อนไหวให้กับตัวอักษร	68
3.63	นำข้อมูลตัวอักษรและวิดีโอมาเรียงต่อกันตามข้อมูล	68
3.64	ตัวอย่างผลงานที่ลงใน Facebook ของอุทยานการเรียนรู้ TK park	71
3.65	จัดชุดกิจกรรม M.V. D.I.Y.	74
3.66	ทีมงานที่ร่วมจัดชุดกิจกรรม M.V. D.I.Y.	74
3.67	ผู้ที่มาร่วมกิจกรรมกำลังถ่ายทำโดยใช้กรีนสกรีนในการถ่ายทำ	75
3.68	ตัวอย่างผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ที่อัปโหลดให้กับผู้มาเข้าร่วมกิจกรรม	75
4.1	การประชาสัมพันธ์ลงสื่อ Social Media (Facebook)	81
4.2	เกร็ดความรู้เกี่ยวกับ ยอดชม Music Video สูงสุด ลงในสื่อ Social Media(Facebook)	82

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

4.3	เกร็ดความรู้เกี่ยวกับ Music Video ลงในสื่อ Social Media(Facebook)	82
4.4	ประมวลภาพซุ้มกิจกรรม M.V. D.I.Y.	83
4.5	ประมวลภาพซุ้มกิจกรรม M.V. D.I.Y.	83
4.6	ประมวลภาพซุ้มกิจกรรม M.V. D.I.Y.	84
4.7	ประมวลภาพซุ้มกิจกรรม M.V. D.I.Y.	84
4.8	ประมวลภาพซุ้มกิจกรรม M.V. D.I.Y.	85
4.9	ประมวลภาพซุ้มกิจกรรม M.V. D.I.Y.	85
4.10	ประมวลภาพซุ้มกิจกรรม M.V. D.I.Y.	86
4.11	สื่อประชาสัมพันธ์หน้างานกิจกรรม	86
4.12	สื่อเกร็ดความรู้เกี่ยวกับกาลเวลาของ Music Video	87
4.13	ภาพผู้เข้าร่วมกิจกรรม	87
4.14	วงดนตรีที่รับเชิญมาในงานกิจกรรม	88

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อสถานประกอบการ	:	อุทยานการเรียนรู้ TK park
ที่ตั้งของสถานประกอบการ	:	ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ ชั้น 8 Dazzle Zone ถนนราชดำริ แขวงปทุมวัน เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330
โทรศัพท์	:	(66) 2257-4300
โทรสาร	:	(66) 2257-4332
E-mail	:	info@tkpark.or.th
Website	:	www.tkpark.or.th



ภาพที่ 1.1 แผนที่ตั้ง อุทยานการเรียนรู้ TK park

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

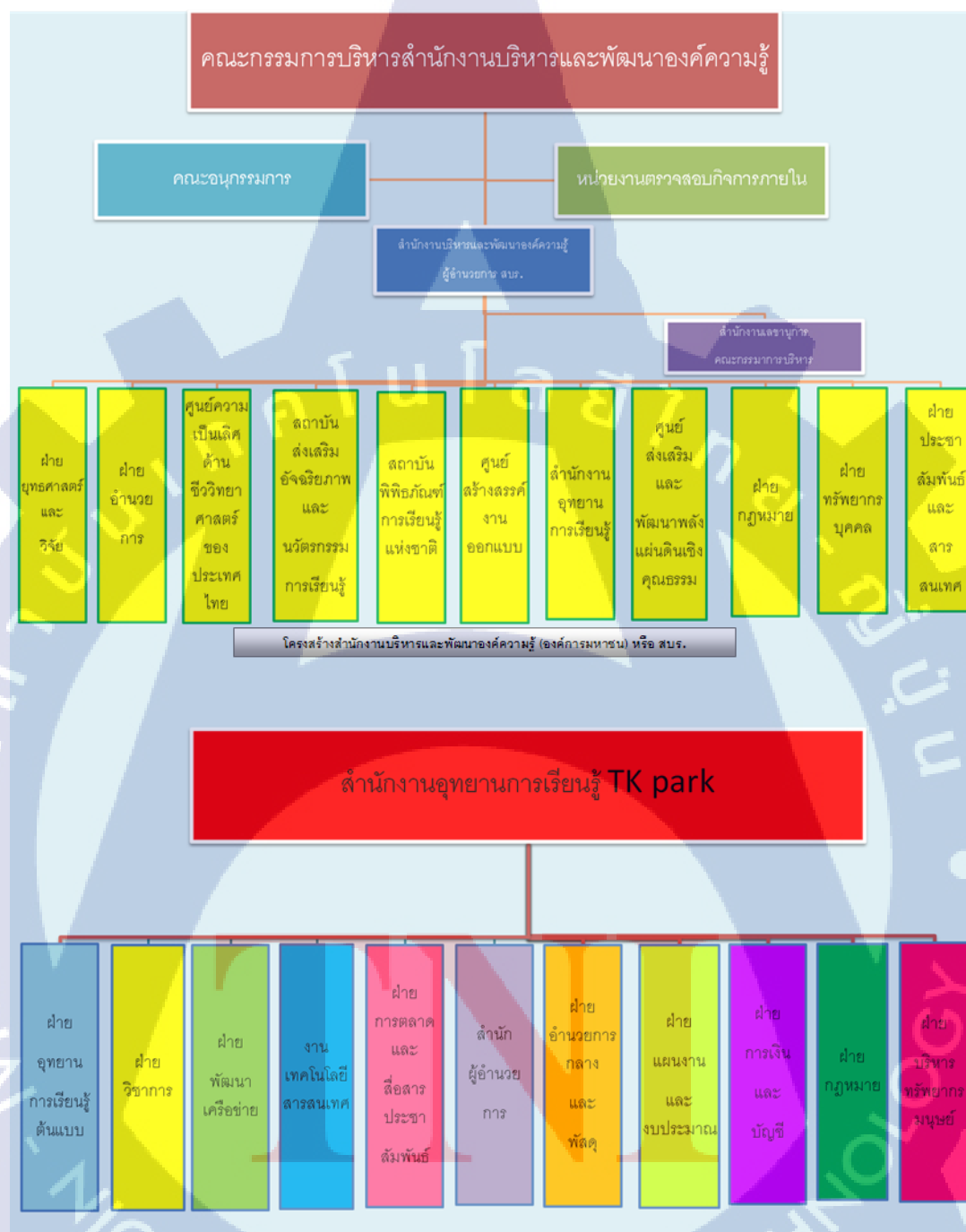
อุทยานการเรียนรู้ TK park เป็นองค์กรมหาชนภายใต้การกำกับดูแลของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ สำนักงานรัฐมนตรี จัดตั้งขึ้นตามนโยบายของรัฐบาลในปี พ.ศ.2548 โดยมีพันธกิจหลักในการส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน และการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ตลอดชีวิตของเยาวชนและประชาชน เพื่อสร้างสรรค์สังคมฐานความรู้ที่ประชาชนสามารถก้าวทันโลก

โดยมีกิจกรรมหลักคือ พัฒนาห้องสมุดมีชีวิต และสาระการเรียนรู้ต้นแบบในสภาพแวดล้อมที่ทันสมัย ตลอดจนจัดกิจกรรมการฝึกอบรมและการเรียนรู้หลากหลาย อุทยานการเรียนรู้ TK park เป็นหนึ่งในองค์กรหลักในการส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ในประเทศ ด้วยการจัดหลักสูตรฝึกอบรมบรรณารักษ์ ครูอาจารย์และผู้บริหารด้านการพัฒนา และบริการจัดการห้องสมุดมีชีวิต ให้คำปรึกษาจัดตั้งหรือพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต จัดกิจกรรมการประกวดห้องสมุด การเล่านิทาน การอ่านต่างๆ และการบ่มเพาะเยาวชนให้อ่าน เขียน เรียนรู้และแสดงออกได้อย่างสร้างสรรค์

ปัจจุบันอยู่ระหว่างจัดทำห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์แบบเต็มรูปแบบ ซึ่งจะให้บริการหนังสือและสื่อการเรียนรู้แบบออนไลน์ที่ประชาชนสามารถเข้าถึงได้อย่างกว้างขวาง

อุทยานการเรียนรู้ TK park คือห้องสมุดสำหรับคนรุ่นใหม่ ตั้งอยู่ใจกลางเมือง มีกิจกรรมสร้างสรรค์ตลอดทั้งปี ซึ่งทำให้ TK park กลายเป็นแหล่งเรียนรู้ขนาดใหญ่ เหมาะเป็นแหล่งเรียนรู้ให้ทุกเพศทุกวัย และมีลูกค้ามากมาย มีหนังสือดี ทันสมัยอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา ทั้งยังมีหนังสือทุกแขนงให้ศึกษาหาความรู้ มีบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง เกมสำหรับเด็ก ฯลฯ

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร



ภาพที่ 1.2 โครงสร้างองค์กร อุทยานการเรียนรู้ TK park

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่งงานที่ได้รับมอบหมายในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาครั้งนี้คือ Graphic Design โดยหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจะเป็นงานออกแบบ Illustrator เช่น โปสเตอร์ กิจกรรมประจำเดือน, สื่อประชาสัมพันธ์กิจกรรมประจำเดือน, ออกแบบป้าย, ออกแบบ Cover Facebook ,ออกแบบปกหน้าหลังของสมุดฟรีเมียมอุทยานการเรียนรู้ เป็นต้น

ส่วนของงานที่เป็นโครงการ คือการจัดทำ Teaser ประชาสัมพันธ์งานกิจกรรม TK Music Video Festival ,สื่อเกร็ดความรู้ลงสื่อ Social Media ,สื่อเกร็ดความรู้ในงานกิจกรรม TK Music Video Festival, จัดชมกิจกรรม M.V. D.I.Y.

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา : คุณทิวากร ชินบุตร
ตำแหน่ง : นักจัดการความรู้

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาประมาณ 4 เดือน นับตั้งแต่วันที่ 6 มิ.ย. 2556 - 9 ต.ค. 2556

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

นักศึกษาได้รับคำปรึกษาและคำแนะนำ จากพนักงานที่ปรึกษากลับงานกิจกรรม TK Music Festival นักศึกษาจึงได้เข้าร่วมประชุมและศึกษาเกี่ยวกับการจัดงาน ทำให้มีความสนใจที่จะร่วมเป็นทีมงานในการจัดงานกิจกรรมนี้ ประกอบกับงานกิจกรรมยังต้องการทีมงานในด้านของการตัดต่อวิดีโอและการทำกราฟิกให้กับงานกิจกรรมเพิ่มเติม

โครงการที่จัดทำเพื่อเป็นส่วนประกอบกับงานกิจกรรม TK Music Festival เป็นสื่อประชาสัมพันธ์และสื่อที่เป็นเกร็ดความรู้ให้กับงานกิจกรรม ในส่วนงานที่ช่วยจัดการก็จะเป็นการจัดชมกิจกรรมให้กับผู้ที่มาเข้าร่วมกิจกรรมได้มีส่วนร่วมกับการจัดงานกิจกรรม ส่งผลให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้มีส่วนร่วมและได้รับรู้ข่าวสารงานกิจกรรม TK Music Festival

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ

- เพื่อการประชาสัมพันธ์ในการจัดงานกิจกรรม ในรูปแบบสื่อประชาสัมพันธ์
- เพื่อการจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้ใช้บริการได้มีส่วนร่วมกับงานกิจกรรม
- เพื่อการผลิตสื่อต่างๆเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับงานกิจกรรมให้กับผู้ที่มาใช้บริการ

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

- นักศึกษามีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย
- นักศึกษาได้ใช้ความรู้จากการศึกษาในการทำงานจริง
- นักศึกษาได้เรียนรู้ทักษะที่จำเป็นเพื่อให้เกิดความชำนาญในสายงานมากขึ้น
- นักศึกษาได้ฝึกฝนการทำงานในสถานที่และสถานการณ์จริง
- นักศึกษาสามารถปรับตัวให้ทำงานร่วมกับผู้อื่นและการทำงานเป็นทีมได้
- นักศึกษาสามารถทำงานอยู่ภายใต้ความกดดันของสถานการณ์จริง

1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ

- มิวสิควิดีโอ

(อังกฤษ: Music video) หรือเรียกสั้นๆว่า เอ็มวี (MV) เป็นการถ่ายทอดบทเพลงแบบมีภาพประกอบ โดยยุคแรกๆ มิวสิควิดีโอ นำมาใช้ในการเผยแพร่เพลงทางโทรทัศน์ ซึ่งมักเป็นรูปแบบการถ่ายภาพวงดนตรีหรือนักร้องที่ร้องเพลง ต่อมาเมื่อนำภาพมาประกอบเพลง และพัฒนามาเป็นการการนำเสนอเนื้อหาของบทเพลงมาสร้างเป็นเรื่องราว เป็นละครประกอบเพลง พอมาถึงยุคที่คาราโอเกะเป็นที่นิยม มิวสิควิดีโอ ก็นำมาซ้อนกับเนื้อเพลง ทำเป็น วิดีโอคาราโอเกะ และผลิตเป็นสื่อ วีซีดีคาราโอเกะ

- สื่อประชาสัมพันธ์

คือหนทางหรือวิถีทางในการนำข่าวสารที่ต้องการประชาสัมพันธ์จากผู้ส่งไปสู่ผู้รับ ในปัจจุบันสื่อในการประชาสัมพันธ์มีมากมายและหลากหลาย อันเป็นผลเนื่องมาจากการพัฒนาด้านเทคโนโลยีของโลก อย่างไรก็ตามสามารถแบ่งสื่อประชาสัมพันธ์โดยพิจารณาตามลักษณะของสื่อได้เป็น 5 ประเภทคือ สื่อบุคคล, สื่อมวลชน, สื่อสิ่งพิมพ์, สื่อโสตทัศน์ และสื่อกิจกรรม

- การประชาสัมพันธ์และการโฆษณา

การประชาสัมพันธ์ (Public Relations) มีการให้ความหมายต่างไว้อย่างนี้ การประชาสัมพันธ์เป็นการใช้ความพยายามที่ได้วางแผนไว้เพื่อให้สามารถสร้าง และรักษาค่านิยม (Goodwill) เพื่อให้เกิดความเข้าใจร่วมกันระหว่างองค์กรกับชุมชน การประชาสัมพันธ์ เป็นการจัดการขององค์กรเพื่อสร้างสัมพันธภาพอันดีกับผู้รับข่าวสารกลุ่มต่างๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับความคิดเห็น (Opinion) ทศนคติ (Attitude) และค่านิยม (Value) หรือเป็นการติดต่อสื่อสารกับชุมชนทั้งภายในภายนอกเพื่อสร้างภาพพจน์ขององค์กรกับสาธารณชน การประชาสัมพันธ์ เป็นความพยายามที่ได้วางแผนอย่างต่อเนื่องที่จะสร้างและรักษาไว้ซึ่งความปรารถนาดีและความเข้าใจกันระหว่างองค์กรและสาธารณชนที่เกี่ยวข้อง การประชาสัมพันธ์เป็นหน้าที่ในการบริหารที่ช่วยให้บรรลุวัตถุประสงค์ขององค์กร กำหนดปรัชญาและทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงภายในองค์กร เนื่องจากนักประชาสัมพันธ์จะต้องสื่อสารกันทั้งในกลุ่มภายในองค์กรและภายนอกองค์กรเพื่อพัฒนาความสัมพันธ์ที่ดี ซึ่งจะก่อให้เกิดความสอดคล้องกันระหว่างเป้าหมายขององค์กร และความคาดหวังของสังคม

TNI

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการพัฒนา

2.1.1 Adobe illustrator

Adobe Illustrator เป็นโปรแกรมวาดภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์ ซึ่งพัฒนาโดยบริษัท Adobe System รุ่นแรก จัดทำขึ้นในปี ค.ศ. 1986 เพื่อใช้งานกับเครื่องแมคอินทอช และได้พัฒนารุ่นที่ 2 ออกมา ให้ใช้งานได้กับวินโดวส์ ซึ่งได้รับความนิยมสูง และการตอบรับที่ดีจากผู้ใช้เป็นจำนวนมาก

Illustrator เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการวาดภาพที่มีลักษณะเป็นลายเส้น หรือ เวกเตอร์ และยัง สามารถรวมภาพกราฟิกทั้งแบบเวกเตอร์ (Vector) และบิตแมพ (Bitmap) เข้าด้วยกัน ให้เป็นงาน กราฟฟิกที่มีทั้งภาพเป็นเส้นที่คมชัดและมีเอฟเฟกต์สีที่สวยงาม

Illustrator ให้เราสามารถสร้างภาพโดยเริ่มต้นจากหน้ากระดาษเปล่า เหมือนจิตรกรที่เขียนภาพ ลงบนผืนผ้าใบ โดยใน Illustrator จะมีทั้งปากกา พู่กัน ดินสอ และ อุปกรณ์การวาดภาพอื่นๆ ซึ่งทั้งหมด นี้เป็นการทำบนเครื่องคอมพิวเตอร์ ที่เราสามารถนำมาสร้างงานได้หลายรูปแบบ เช่น

- งานสิ่งพิมพ์

งานโฆษณา โบรชัวร์ นามบัตร หนังสือ นิตยสาร เรียกได้ว่างานสิ่งพิมพ์แทบทุกชนิดที่ต้องการ ความคมชัด

- งานออกแบบทางกราฟิก

การสร้างภาพ3มิติ การออกแบบปกหนังสือ การออกแบบสกรีน CD-ROM การออกแบบการ์ด อวयर ฯลฯ

- งานทางด้านการ์ตูน

ในการสร้างโปรแกรมต่าง ๆ นั้น โปรแกรม Illustrator ได้เข้ามามีบทบาทและช่วยในการวาดรูป ได้เป็นอย่างดี เพราะเป็นโปรแกรมที่ถนัดงานเกี่ยวกับภาพลายเส้น

- งานเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต

ใช้สร้างภาพตกแต่งเว็บไซต์ในส่วนต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น BG หรือ แถบหัวเรื่อง ตลอดจน ภาพประกอบต่างๆที่ปรากฏบนหน้าเว็บ

ภาพกราฟิก

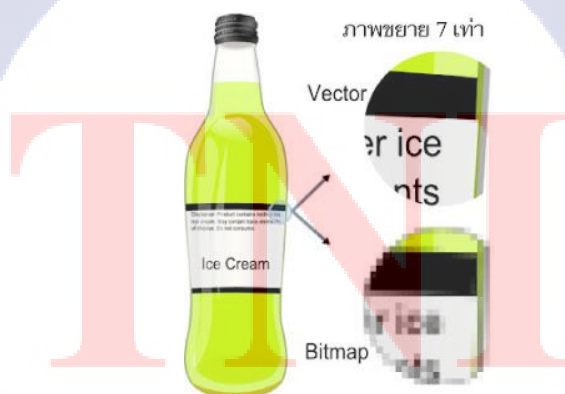
ภาพกราฟิกสามารถแบ่งได้เป็น 2 แบบคือ

ภาพแบบพิกเซล (pixel) คือ ภาพที่เกิดจากจุดภาพในรูปภาพที่รวมกันเป็นภาพขึ้น โดยภาพหนึ่งๆ จะประกอบไปด้วยจุดภาพหรือพิกเซลมากมาย และแต่ละภาพที่สร้างขึ้นจะมีความหนาแน่นของจุดภาพ หรือบางครั้งแทนด้วยความละเอียด (ความคมชัด) ที่แตกต่างกันไป จึงใช้ในการบอกคุณสมบัติของภาพ จอภาพ หรือ อุปกรณ์แสดงผลภาพได้

ภาพกราฟิกเวกเตอร์ (vector graphics) คือ ภาพที่เกิดจากการกำหนดพิกัดและการคำนวณค่าบนระนาบสองมิติ รวมทั้งมุมและระยะทาง ตามทฤษฎีเวกเตอร์ในทางคณิตศาสตร์ ในการก่อให้เกิดเป็น เส้น หรือรูปภาพ ข้อดีคือ ทำให้สามารถย่อขยายได้ โดยคุณภาพไม่เปลี่ยนแปลง ข้อเสียคือภาพไม่เหมือนภาพจริงเป็นได้เพียงภาพวาด หรือใกล้เคียงภาพถ่ายเท่านั้น ข้อมูลภาพพวกนี้ได้แก่ไฟล์สกุล eps, ai (adobe illustrator) เป็นต้น

โปรแกรม Illustrator ทำงานแบบ vector graphics

ความแตกต่างระหว่างรูปแบบ vector และแบบ pixel



ภาพที่ 2.1 เปรียบเทียบการส่งระหว่าง vector กับ pixel

โดย Illustrator นั้นทำงานแบบ vector ก็จะใช้ในงานการเขียนภาพ 2 มิติ เป็นโปรแกรมที่มีประโยชน์มากในการทำเว็บไซต์ เพราะทำให้ผู้ใช้งานสามารถวาดรูปที่ต้องการขึ้นมาเองได้ แตกต่างจาก Photoshop ที่จะต้องนำภาพอื่นมาแต่งเพื่อให้เป็นรูปที่ต้องการ

2.1.2 Sony Vegas Pro

Sony Vegas Pro 12 (โปรแกรม ตัดต่อ Video คุณภาพสูง) (64 Bits) : โปรแกรมตัดต่อวิดีโอและเสียงที่มีคุณภาพสูง ที่มีมืออาชีพใช้กัน โปรแกรมนี้สามารถ สร้างสรร งานได้อย่างมืออาชีพ ไม่ว่าจะเป็นการรวมไฟล์วิดีโอเข้าด้วยกัน การตัดไฟล์ที่ไม่ต้องการ หรือใส่เอฟเฟ็ก ที่ต้องการ โดยมีลูกเล่นให้เลือกถึง 1000 รูปแบบ สนับสนุนแผ่น VCD/DVD และแผ่นที่ใช้เทคโนโลยีตัวให้ล่าสุดอย่าง Blu-ray เป็นต้น เหมาะสำหรับเอาไว้ทำการนำเสนอ งานแต่งงาน (Wedding Presentation) ขาโฆษณา สินค้า ประชาสัมพันธ์สินค้า บริการ รวมไปถึง งานอีเว้นต์ ต่างๆ

ความต้องการของระบบ

- Microsoft® Windows® OS(Windows 2000,XP ,Vista)
- 800 MHz processor (2.8 GHz recommended for HDV)
- 200 MB hard-disk space for program installation
- 600 MB hard-disk space for optional Sony Sound Series Loops & Samples™ reference library installation
- 256 MB RAM (512 MB RAM recommended for HDV)
- OHCI compatible i.LINK® connector*/IEEE-1394DV card (for DV and HDV capture and print-to-tape)
- Microsoft Windows-compatible sound card
- DVD-ROM drive (for installation from a DVD only)
- Supported CD-Recordable drive (for CD burning only)
- Microsoft DirectX® 9.0c or later (included on application disc)
- Microsoft .NET Framework 2.0 (included on application disc)
- Microsoft Internet Explorer 5.1 หรือสูงกว่า

คุณสมบัติเด่นของ Vegas

- ความง่ายในการใช้ และการทำความเข้าใจ โดยแนวคิดหลักในการทำงานคือ "ลากแล้ววาง"
- การใช้งานในระดับสูงต่างๆ เช่นการปรับแก้สี ยกตัวอย่างนะครับ เราสามารถเปลี่ยนสีเสื้อได้บน Video เลย การผสมงานจาก photoshop มาใส่ลูกเล่นเพิ่ม
- เครื่องมือด้านเสียงที่ยืดหยุ่นมาก จนบางคนใช้เป็นเครื่องมือแต่งเพลงไปด้วย โดยสามารถผสมเสียง DB Surround 5.1 ได้ในโปรแกรมเลย
- รองรับมาตรฐานใหม่ๆ พวก HDV



ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างหน้าหลักในการใช้งานโปรแกรม Sony Vegas

2.2 ทฤษฎีการออกแบบกราฟิก

ความหมายการออกแบบ

มีนิยามความหมายของการออกแบบไว้หลายแนวทางดังนี้การออกแบบ คือ กระบวนการสร้างสรรค์ประเภทหนึ่งของมนุษย์ โดยมีทัศนธาตุและลักษณะของทัศนธาตุเป็นองค์ประกอบ ใช้ทฤษฎีต่างๆ เป็นแนวทางและใช้วัสดุนานาชาติเป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์ โดยที่นักออกแบบจะต้องมีขั้นตอนในการปฏิบัติงานหลายขั้นตอนตลอดกระบวนการสร้างสรรค์นั้น

การออกแบบ คือ การวางแผนสร้างรูปแบบ โดยวางแผนจัดส่วนประกอบของการออกแบบ ให้สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอย วัสดุ และการผลิตสิ่งของที่ต้องการออกแบบนั้น ได้สรุปขอบเขตของการออกแบบเป็น 2 แนวทางดังนี้

1. เป็นคำนาม หมายถึง ผลงานหรือผลผลิตที่เกิดขึ้นจากทั้ง 2 กระบวนการคือกระบวนการออกแบบซึ่งยังอยู่ในรูปของแนวความคิด แบบร่างตลอดจนต้นแบบ และกระบวนการผลิตซึ่งอยู่ในรูปของผลผลิตที่เป็นวัตถุดิบหรือผลิตภัณฑ์ต่างๆ
2. เป็นคำกริยา หมายถึง กระบวนการทำงานเพื่อให้เกิดเป็นผลผลิตที่กล่าวถึงในข้อ 1 นั้นเอง
ดังนั้นจึงขอสรุปความหมายของการออกแบบได้ว่า การออกแบบ คือ กระบวนการทำงานของมนุษย์ที่มีจุดมุ่งหมายในการแก้ปัญหา ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง หรือเกิดสิ่งใหม่ อาจเป็นรูปแบบสองมิติหรือสามมิติ โดยกระบวนการทำงานนั้นมีการวางแผนในรูปของแนวความคิด และปฏิบัติการตามขั้นตอนที่ได้วางแผนนั้นออกมาเป็นรูปธรรม ทั้งนี้เพื่อสนองตอบความต้องการของตนเองและคนในสังคม

การแบ่งประเภทของงานออกแบบ

งานออกแบบเป็นสื่อกลางความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ และมนุษย์กับวัตถุ ดังนั้นงานออกแบบจึงไม่อาจทำได้เพียงเพื่อความต้องการส่วนตนแต่จะต้องคำนึงถึงความต้องการของผู้อื่นและสภาพแวดล้อมด้วย สภาพแวดล้อมในที่นี้คือสภาพวัตถุ วัฒนธรรมและพฤติกรรมของคนในสังคม ซึ่งอาจแบ่งประเภทของงานออกแบบกว้างๆ ได้เป็น 3 ประเภท คือ

1. งานออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอย เป็นงานออกแบบที่เน้นประโยชน์ใช้สอยหรือประโยชน์ทางกายเป็นหลักมีคุณค่าทางความงามเป็นตัวผลักดันให้งานออกแบบน่าสนใจ น่าใช้สอย ได้แก่ งานหัตถกรรมเป็นงานที่ทำด้วยมือมีคุณค่าด้านความงาม แต่ก็มีประโยชน์ใช้

สอย งานออกแบบผลิตภัณฑ์ซึ่งปัจจุบันมีสภาพเป็นเครื่องไฟฟ้าและเครื่องจักรกลประกอบไว้ด้วย ตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ทำให้งานออกแบบต้องเกี่ยวข้องกับกลไกที่สลับซับซ้อน ดังนั้นผู้ออกแบบจำเป็นต้องมีความรู้เฉพาะด้าน

2. งานออกแบบเพื่อการติดต่อสื่อสาร เป็นงานที่เน้นการสื่อสารด้วยภาษาและภาพที่เป็นสากล สามารถรับรู้ร่วมกันอาจเป็นงานพิมพ์หรือไม่ก็ได้ จุดมุ่งหมายเพื่อประโยชน์ในทางความรู้ ความเข้าใจ การชี้ชวนหรือเรียกร้อง ได้แก่ งานออกแบบสิ่งพิมพ์ งานออกแบบโฆษณา งานออกแบบพาณิชย์ศิลป์งานออกแบบสัญลักษณ์และเครื่องหมาย งานออกแบบเพื่อการสื่อสารเหล่านี้จำเป็นต้องมีความรู้เฉพาะด้าน ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นงานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาชุมชน ทั้งทางด้านสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์

3. งานออกแบบเพื่อคุณค่าทางความงาม เป็นงานออกแบบที่มีเป้าหมายเฉพาะตัว เน้นผลงานทางด้านอารมณ์สะท้อนใจ ความรู้สึกสัมผัสในความงาม และคุณค่าทัศนคติได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรมสถาปัตยกรรม และภาพพิมพ์ ซึ่งเป็นงานวิจิตรศิลป์ ผู้ออกแบบจะต้องได้รับการฝึกฝนมีความเชื่อและลักษณะเฉพาะตัว สามารถออกแบบให้สัมพันธ์ กันทั้งรูปแบบและเนื้อหา งานออกแบบโดยทั่วไปแล้ว ประโยชน์และความงามย่อมหมายถึงคุณค่าในทางดีงาม แต่บางครั้งงานออกแบบก็อาจกระตุ้นให้เกิดความต้องการ เกิดความพึงเพื่อเห็นแก่ตัว บิดเบือนความจริง ผิดศีลธรรมจรรยาบรรณ อันเป็นวิถีทางที่ไม่ถูกไม่ควรในสังคมในทางตรงกันข้าม หากงานออกแบบชักนำไปสู่ความดีงาม เช่น การช่วยเหลือ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อกัน เชิญชวนให้เกิดความรัก ความร่วมมือ แสดงเอกลักษณ์ของชาติ งานออกแบบที่โน้มน้าสังคมไปสู่สิ่งดีงาม เช่นนั้นย่อมเป็นงานออกแบบที่มีคุณค่า การออกแบบที่ดี คือ การแสดงออกซึ่งรูปแบบที่ดีที่สุดจากสาระของสิ่งใดสิ่งหนึ่งไม่ว่าจะเป็นการออกแบบเพื่อข่าวสาร หรือผลิตภัณฑ์ การออกแบบที่มีประสิทธิภาพนั้นนักออกแบบจะต้องมองการณ์ไกลถึงสิ่งที่ดีที่สุดในด้านรูปแบบ การผลิต การส่งหรือการสื่อสารการนำไปใช้ รวมทั้งความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การสร้างสรรค์ต้องไม่พิจารณาเพียงเฉพาะความงาม แต่จะต้องตระหนักถึงประโยชน์และรสนิยมตามช่วงเวลาที่ต้องการ

แนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบ

1. คิดแบบค้นพบ (Discovery) เป็นการคิดที่โอเคียใหม่ (Original Idea) หรือทฤษฎีใหม่ เช่น การค้นพบ ทฤษฎีแรงดึงดูดของโลกของ เซอร์ไอแซค นิวตัน หรือทฤษฎีสมมูลภาพของ จอห์น แนช ซึ่งเป็นเรื่องยากที่คนทั่วไป จะคิดได้

2. คิดเชิงนวัตกรรม(Innovative) เป็นการคิดประยุกต์ที่นำหลักการทางวิทยาศาสตร์มาผนวกให้เกิดคุณค่าใน การแก้ปัญหาที่มีอยู่ในปัจจุบัน เช่น การประดิษฐ์ทีวีขึ้นมา โดยนำหลักการ เดินทางของคลื่นมาประยุกต์เป็นสิ่งประดิษฐ์

3. คิดเชิงสังเคราะห์ใหม่ (Synthesis) เป็นความคิดที่นำสิ่งที่มีอยู่เดิมมารวบรวม หรือ “ ยำ ” ให้เกิดความ คิดที่สร้างเป็นสิ่งใหม่ขึ้นมา

4. คิดแบบดัดแปลง (Mutation) เป็นการนำปัญหาที่มีอยู่มาผนวกกับสิ่งที่มีอยู่ในปัจจุบันแล้ว เกิดการปรับ เปลี่ยน คุณสมบัติของสิ่งที่มีอยู่ ไม่ว่าจะเป็นขนาด รูปร่าง รูปทรง เช่น ความคิดที่จะนำเครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้านมาพกติดตัว เลยปรับขนาดกลายมาเป็นพ็อกเก็ตพีซี (Pocket PC) ในปัจจุบัน ในการออกแบบกราฟิกนั้นจะต้องใช้ความคิดในข้อที่ 3 และข้อที่ 4 มากที่สุด โดยความคิดที่ว่านี้จะใช้ในการคิดและผลิตงานออกแบบออกมาอย่างเป็นขั้นเป็นตอน

บรรทัดฐานในการออกแบบ

1. การตอบสนองประโยชน์ใช้สอย (Function) เป็นข้อสำคัญมากในการออกแบบทั้งหมด ในงานออกแบบ กราฟิกนั้น ประโยชน์ใช้สอยมีอิทธิพลกับงานที่เราออกแบบ เช่น งานออกแบบหนังสือ ต้องอ่านง่าย ตัวหนังสือชัดเจนไม่วาง เกะกะ กันไปซะหมด หรืองานออกแบบเว็บไซต์ก็จะสวยอย่างไร แต่ถ้าโหลดช้าทำให้ผู้ใช้งานต้องรอนาน ก็ไม่นับว่าเป็นงาน ออกแบบเว็บไซต์ที่ดี หรืองานออกแบบซีดีรอม ถ้าปุ่มที่มีไว้สำหรับกดไปยังส่วนต่าง ๆ ของเนื้อหานั้นวางเรียงอย่าง กระจัดกระจาย ทุกครั้งที่ฝ่าใช้งานจะใช้ก็ต้องกวาดตามองหาอยู่ตลอด อย่างนี้ก็เรียกว่าเป็นการออกแบบที่ไม่สนอง ต่อประโยชน์ใช้สอย เป็นงานออกแบบไม่ดี ดังนั้นนักออกแบบจึงต้องคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยเป็นเรื่องสำคัญอันดับแรก ในการออกแบบเสมอ

2. ความสวยงามพึงพอใจ (Aesthetic) ในงานที่มีประโยชน์ใช้สอยดีพอ ๆ กัน ความงามจะเป็นเกณฑ์ตัดสิน คุณค่าของงาน โดยเฉพาะงานออกแบบกราฟิก ซึ่งถือเป็นงานออกแบบที่มีประโยชน์ใช้สอยน้อยกว่างานออกแบบด้านอื่น อย่าง งานออกแบบผลิตภัณฑ์ งานออกแบบ

สถาปัตยกรรมต่าง ๆ ฯลฯ ความสวยงามจึงเป็นเรื่องสำคัญและมีอิทธิพลในงาน ออกแบบ กราฟิกอย่างมาก

3. การสื่อความหมาย (Meaning) เนื่องจากการศิลปะนั้นจะมีคุณค่าก็ต่อเมื่อมันสื่อความหมายออกมาได้ งาน กราฟิกก็ถืองานศิลปะเช่นกัน การสื่อความหมายจึงเป็นสิ่งที่นักออกแบบขาดเสียไม่ได้ในการออกแบบ ต่อให้งานที่ได้สวยงาม อย่างไรแต่ไม่สามารถตอบโจทย์ของงานออกแบบ หรือสื่อสิ่งที่ผู้ออกแบบคิดเอาไว้ได้ งานกราฟิกนั้นก็จะมีคุณค่าลดลงลงไป

ขบวนการทำงานออกแบบ

1. วิเคราะห์โจทย์ ที่มีมาให้แก้ไข (Program Analysis) จุดเริ่มต้นของงานออกแบบ คือ ปัญหา เมื่อมีปัญหา มีโจทย์ จึงมีการออกแบบแก้ไขซึ่งโจทย์ที่ว่านั้นมีความยากง่าย ต่างกันแล้วแต่ชนิดของงาน แต่โจทย์ไม่มีทางออกแบบได้ ถ้าปราศจากการวิเคราะห์หลัก ๆ สำหรับโจทย์งานกราฟิกมักจะ เป็นดังนี้ What เราจะทำงานอะไร ? กำหนดเป้าหมายของงานที่จะทำ ซึ่งเป็นเรื่องเบื้องต้นในการออกแบบที่เราจะต้อง รู้ก่อนว่า จะกำหนดให้งานของเราทำอะไร (Inform) เช่นเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ บอกทฤษฎี หรือหลักการ เพื่อความบันเทิง เป็นต้น Where งานของเราจะนำไปใช้ที่ไหน ? เช่น งานออกแบบผนังร้านหนังสือที่สยามสแควร์ที่เต็มไปด้วยร้านค้า แหล่งวัยรุ่น คงต้องมีสีสันฉูดฉาดสะดุดตามากกว่าร้านแถวสี่ลมซึ่งสถานที่ในเขตคนทำงาน ซึ่งมีอายุมากขึ้น Who ใครคือคนที่มาใช้งาน ? หรือกลุ่มผู้ใช้งานเป้าหมาย (User Target Group) เป็นเรื่องสำคัญที่สุดในการ วิเคราะห์โจทย์เพื่อการออกแบบ เพราะผู้ใช้งานเป้าหมายอาจเป็นตัวกำหนดแนวความคิดและรูปลักษณะของงานออกแบบ ได้ เช่น งานออกแบบโปสเตอร์สำหรับผู้ใหญ่ เราต้องออกแบบโดยใช้สีจำนวนไม่มากไม่ฉูดฉาด และต้องใช้ตัวอักษรที่มี ขนาดใหญ่ รวมถึงการจัดวางอย่างเรียบง่ายมากกว่าผู้ใช้ในวัยอื่น ๆ How แล้วจะทำงานชิ้นนี้อย่างไร ? การคิดวิเคราะห์ในขั้นสุดท้ายนี้อาจจะยากสักหน่อยแต่เป็นการคิดที่รวบรวม การวิเคราะห์ที่มีมาทั้งหมดกลั่นออกมาเป็นแนวทาง

2. สร้างแนวคิดหลักในการออกแบบให้ได้ (Conceptual Design) งานที่ดีต้องมีแนวความคิด (Concept) แต่ไม่ได้หมายความว่างานที่ไม่มีแนวความคิดจะเป็นงานที่ไม่ดีเสมอไป งานบางงานไม่ได้มีแนวความคิด แต่เป็นงานออกแบบที่ตอบสนองต่อกฎเกณฑ์การออกแบบ (Design Criteria) ที่มี อยู่ก็เป็นงานที่ดีได้เช่นกัน เพียงแต่ถ้าลองเอางานที่ดีมาวางเทียบกัน 2 ชิ้น อาจจะ

ไม่รู้ลึกถึงความแตกต่างอะไรมากมายนัก ในตอนแรก แต่เมื่อเรารู้ว่างานชิ้นที่หนึ่งมีแนวความคิดที่ดี ในขณะที่อีกชิ้นหนึ่งไม่มี งานชิ้นที่มีแนวความคิดจะดูมีคุณค่า สูงขึ้นจนเราเกิดความรู้สึกแตกต่าง

3. ศึกษางานหรือกรณีตัวอย่างที่มีอยู่แล้ว (Case Study) การศึกษากรณีตัวอย่าง เป็นการวิเคราะห์ข้อดีข้อเสียของงานที่มีอยู่แล้ว เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ออกแบบในงานต่อไป ดังนั้นการทำกรณีศึกษานับเป็นเรื่องสำคัญมากทีเดียวในงานออกแบบ เพราะเปรียบเสมือนตัวชี้แนะหนทางในการออกแบบ หรือแก้ไขปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นได้ต่อไป แต่งระวางว่าอย่าไปติดกับรูปแบบที่ชื่นชอบมาก เพราะอาจจะทำให้ติดกับกรอบ ความคิดติดกับภาพที่เห็นจนบางครั้งไม่สามารถสร้างสรรค์งานใหม่ ๆ ออกมาได้ ซึ่งการติดรูปแบบหรือภาพมากเกินไป นี้เอง อาจจะซึมซับมาสู่งานต่อไป จนกลายเป็นการตบแบบหรือลอกแบบชาวบ้านนั่นเอง

4. งานออกแบบร่าง (Preliminary Design) การออกแบบร่างเป็นเรื่องสำคัญที่หลายคนมักมองข้าม การออกแบบร่าง คือ การออกแบบร่างเอาแนวความคิดที่มี ออกมาตีความเป็นแบบ ซึ่งส่วนใหญ่เวลาทำงานมักจะต้องสเก็ตงานด้วยมือออกมาเป็นแบบร่างก่อน เพราะการสเก็ตจากมือ คือการถ่ายทอดสิ่งที่อยู่ในสมอง ให้เห็นสิ่งที่เป็นามธรรมออกมาแบบเป็นรูปธรรม ความคิดออกมาจากสมองกลายเป็นสิ่งที่ เห็นได้จับต้องได้บนกระดาษ การสเก็ตด้วยมืออาจไม่ได้สวยอะไรมาก แต่ทำให้สามารถเข้าใจได้คนเดียวหรือเพื่อนที่ ร่วมงานเข้าใจร่วมกันได้ ซึ่งสิ่งที่สเก็ตนี้ถือว่าแบบร่างที่จะนำไปทำต่อไป

5. ออกแบบจริง (Design) การออกแบบจริงนั้นเป็นการพัฒนาจากแบบร่างที่มีอยู่ ที่ผ่านการคัดเลือกแล้วที่จะนำไปผลิตต่อไป แล้วแต่คามถนัด ของคนออกแบบแต่ละคน ซึ่งอาจจะเป็นการใช้ Freehand หรือนำไปออกแบบใน โปรแกรมที่ตนถนัด ไม่ว่าจะเป็น Photoshop Illustrator Coreldraw ฯลฯ

หลักเกณฑ์การออกแบบ

- ส่วนสัค
- ความสมดุล
- ความแตกต่าง
- ลีลา
- ความมีเอกภาพ

- ความผสมกลมกลืน
- การจัดวางรูปร่าง

การใช้ภาพประกอบ

- การใช้ภาพตัดตก
- ขนาดของภาพ
- การบังภาพ
- การคัดเลือกภาพ/การจัดเรียงภาพ
- การจัดภาพขนาดเล็กให้รวมเป็นกลุ่มให้รวมเป็นกลุ่ม
- การสร้างความสนใจ/ทำให้ภาพมีความต่อเนื่อง
- ทำให้ส่วนสำคัญของภาพเป็นที่น่าสนใจ/ใช้คำอธิบายประกอบภาพ
- การใช้สีในการพิมพ์
- การใช้ตามวัตถุประสงค์ของการใช้งาน
- ความแตกต่างระหว่างการพิมพ์ภาพสีกับการพิมพ์ที่สองพิมพ์ขึ้น
- การเลือกใช้สี
- เทคนิคการใช้สีหลายสีโดยเสียค่าใช้จ่ายน้อย

การออกแบบภาพโฆษณาในปัจจุบันการนำเสนอข่าวสารหรือภาพประกอบประเภทต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นภาพขนาดใหญ่ ขนาดกลาง และขนาดเล็ก จะต้องมีความหมายกันทุกรูป การสื่อสารด้วยภาพนี้จะมีพลังรุนแรงเพิ่มขึ้นตามลำดับ การถ่ายภาพจะแสวงหากลยุทธ์ นวัตกรรมใหม่ต่างๆ เพื่อนำมาใช้ในการส่งสัญญาณให้ประสบผลสำเร็จ ตามวัตถุประสงค์ของผู้ผลิตหรือสาร ในเวลาเดียวกันต้องการเป็นผู้นำในผลิตสื่อหลายประเภทด้วย เหนือสิ่งอื่นใดการต้องให้ความสนใจเป็นอย่างยิ่งคือ การมีวิสัยทัศน์ในการใช้วิธีการ ซึ่งเปรียบเสมือนหัวใจของการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ต่าง ๆ ประสบความสำเร็จ หรือล้มเหลว การผลิตสื่อที่มีความเที่ยงตรง ภาพมีความแท้จริง ซึ่งมีความสำคัญต่อความสำเร็จขององค์กรในการป้อนวัสดุสื่อเป็นอย่างยิ่ง มีลักษณะและรูปแบบที่แตกต่างไปจากงานอื่นๆ ฉะนั้นการถ่ายภาพที่ดีจึงมีขอบเขตกว้าง มีองค์ประกอบและปัจจัยอื่นๆซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมและถูกต้องกับสถานการณ์ของการถ่ายภาพประเภท เพื่อเป็นแนวทางที่จะทำให้การทำงานในระบบสื่อสารมวลชนมีประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์

2.3 องค์ประกอบของการออกแบบภาพโฆษณา

องค์ประกอบของการออกแบบภาพโฆษณาแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ การจัดวางภาพ(Layout) และการออกแบบ (Design) ที่มีหลักในการออกแบบคือ

- กำหนดลำดับ (Impose Order) เพื่อให้จดจำและรับรู้ได้ง่าย
- ชี้นำสายตา (Guide the eye) ในประเทศทางตะวันตก ผู้อ่านมักจะอ่านจากบนลงล่าง จากซ้ายไปขวา ซึ่งเรียกกระบวนการนี้ว่า Gutenberg Diagonal ดังนั้นควรจะจัดวางให้ผู้อ่านดูได้ง่าย
- เน้นส่วนสำคัญ (Emphasize the important)ว่าจะเน้นส่วนพาดหัวหรือภาพให้เป็นจุดเด่น
- สร้างเอกภาพ (Create Unity) องค์ประกอบต่างๆจะต้องเชื่อมโยงลงตัวเป็นหนึ่งเดียว
- สอดคล้องกับข้อความที่ต้องการสื่อไปยังผู้บริโภค
- จัดแนวองค์ประกอบ (Align elements) เพื่อสร้างความเป็นเอกภาพในชิ้นงานพาดหัว
- จะต้องนำไปสู่เนื้อหา ดังนั้นพาดหัวควรเป็นอยู่เหนือข้อความโฆษณาและภาพที่อยู่ในกลุ่มอื่นๆควรมีการจัดกลุ่ม
- จัดการกับพื้นที่ว่าง (Manage the white space) พื้นที่ว่างที่ไม่ได้ใช้ประโยชน์อะไรสามารถใช้เป็นกรอบแยกองค์ประกอบที่ไม่ได้อยู่กลุ่มเดียวกันเป็น 2 กลุ่ม
- ใช้ความต่างสร้างจุดเด่น (Use contrast to stand out) ความต่างทำให้องค์ประกอบแยกจากกันและชี้ให้เห็นความสำคัญ
- คานน้ำหนักภาพ (Balance the visual weights) การวางภาพให้สมดุล ไม่ให้หนักไปด้านใดด้านหนึ่ง
- ใช้สัดส่วนที่น่าพอใจ (Use the pleasing proportions) การแบ่งส่วนที่เท่ากันจะทำให้ขาด
- ความน่าสนใจเพราะดูเรียบเกินไป แต่ภาพ 2 ภาพที่มีขนาดเท่ากันจะแข่งกันดึงดูดความสนใจ
- ทำให้ดูง่าย (Simplify) หรือยิ่งน้อยยิ่งดี โดยทั่วไปยังมีองค์ประกอบต่างๆมากในการจัดวางภาพ ผลกระทบต่อผู้อ่านก็จะมีน้อยลง
- การใช้สี (Coloring) เพื่อดึงดูดความสนใจและสร้างความสมจริง
- การใช้ตัวอักษร (Typography)ว่าจะเลือกใช้ตัวใหญ่ ตัวหนาหรือแบบอักษรที่เหมาะสม

2.4 การจัดนิทรรศการและงานกิจกรรม (exhibition and event)

การจัดนิทรรศการและงานกิจกรรม (exhibition and event)

นิทรรศการหมายถึงการจัดแสดงข้อมูลเนื้อหาผลงานต่าง ๆ ด้วยวัสดุ สิ่งของ อุปกรณ์และ กิจกรรมที่หลากหลายแต่มีความสัมพันธ์กันในแต่ละเรื่องโดยมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน มีการวางแผนและ ออกแบบที่เร้าความสนใจให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการดู การฟัง การสังเกต การจับต้องและการทดลองด้วย สื่อที่หลากหลาย เช่น รูปภาพ ของจริง หุ่นจำลอง ป้ายนิเทศ และกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การประกวด การ แข่งขัน การบรรยาย การสาธิต การอภิปราย และการตอบปัญหา เป็นต้น

การจัดแสดงและนิทรรศการ แสดงให้เห็นว่าการจัดแสดง คือ นิทรรศการขนาดเล็กมาก นอกจากนี้อาจมีนิทรรศการขนาดใหญ่ ได้แก่ นิทรรศการประเภทงานแสดง (fair) หมายถึง นิทรรศการ ขนาดใหญ่ที่มีบริเวณกว้างขวาง และงานมหกรรม (exposition) หมายถึง นิทรรศการขนาดใหญ่ มหิหารระดับชาติหรือนานาชาติ ดังนั้นจึงกล่าวโดยรวมได้ว่า “การจัดแสดงทุกขนาดเป็นนิทรรศการ”

จุดเริ่มต้นของการจัดนิทรรศการ

จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์และ โบราณคดีที่เป็นภาพเขียนจำนวนมากในถ้ำลาสโก (Lascaux) และถ้ำอัลตามิลลา (Altamira) ทางตอนใต้ของประเทศฝรั่งเศสเชื่อกันว่าทิวทัศน์ของ ประเทศสเปน นักโบราณคดีและนักวิชาการด้านศิลปะระบุว่าเป็นภาพเขียนในยุคก่อนประวัติศาสตร์ ราว 15,000 – 10,000 ปี ก่อนคริสตกาล เป็นฝีมือของมนุษย์เผ่าโครมันยองสันนิษฐานว่าเป็นการเขียน เพื่อถ่ายทอดความเชื่อและความรู้สึกที่มีต่อสิ่งแวดล้อมในชีวิตประจำวันด้วยสำนึกในบาปบุญ คุณโทษ การสร้างกำลังใจ และการแสดงความอุดมสมบูรณ์ (อารี สุทธิพันธ์, 2516, หน้า 160) วิธีการถ่ายทอดใช้ เทคนิคการระบายสี การพ่นและการเซาะร่อง (Nathaniel, 1973, p.7) แล้วอุดรอยเซาะด้วยไขมันผสมเลือด สัตว์ ทำให้ผลงานยึดเกาะติดผนังถ้ำทนนานอย่างถาวรจนถึงปัจจุบัน นอกจากนี้ ราว 1,500 ปี ก่อน คริสตกาลในประเทศอังกฤษ มนุษย์ยุคก่อนประวัติศาสตร์ได้จัดแสดงโครงสร้างโดยการตั้งวางก้อนหิน ขนาดใหญ่ซ้อนกันเพื่อเป็นสัญลักษณ์ตามความเชื่อเกี่ยวกับธรรมชาติกับมนุษย์ เราเรียกผลงานนี้ว่า ห่มู หิน (Stonehenge) ตั้งอยู่บนที่ราบซาลิสเบอรี (Nathaniel, 1973, p.10) การถ่ายทอดเนื้อหาสาระและ ความรู้สึกเป็นภาพเขียนแบบ 2 มิติและการจัดโครงสร้างแบบ 3 มิติ เพื่อการนำเสนอให้ผู้ชมหรือกลุ่มคน เผ่าพันธุ์เดียวกันได้รับรู้และปฏิบัติตามในส่วนที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต นับเป็นต้นกำเนิดหรือพื้นฐาน สำคัญของการจัดแสดงและนิทรรศการ โดยเฉพาะนิทรรศการแบบถาวรหรือพิพิธภัณฑ์ในยุคต่อ ๆ มา

การจัดนิทรรศการในประเทศไทย

จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์พบว่า นิทรรศการในประเทศไทยโดยเฉพาะทางด้านการศึกษามีการจัดขึ้นในวัดและในวัง

ภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในโบสถ์และการจัดแสดงงานศิลป์ที่เกี่ยวกับศาสนาในวัดวาอารามล้วนเป็นสื่อที่จัดขึ้นเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับศาสนา เช่น ภาพพุทธประวัติและภาพปริศนาธรรม มาตั้งแต่ยุคสมัยอยุธยาจนถึงยุคปัจจุบัน ส่วนนิทรรศการในวังนั้น มีจุดมุ่งหมายเพื่อ

ถ่ายทอดเรื่องราวของสถาบันพระมหากษัตริย์ ดังเช่นในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงโปรดเกล้าฯ ให้สร้างพระที่นั่งประพาสพิพิธภัณฑสถานเพื่อเป็นที่จัดแสดงสิ่งของที่รวบรวมมาตั้งแต่ครั้งยังผนวชอยู่

ความสำคัญของนิทรรศการ

นิทรรศการเป็นสื่อที่มีคุณค่าและมีศักยภาพสูงในการดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ดี เนื่องจากความหลากหลายของสื่อสามารถตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้ชมได้ ดังนั้นนิทรรศการที่ดีจะมีอิทธิพลต่อผู้ชมในด้านความรู้ความเข้าใจ การปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ด้านอารมณ์และความรู้สึก การเปลี่ยนแปลงเจตคติ รวมทั้งการตัดสินใจดังจะเห็นได้จากตัวอย่างนิทรรศการทางการศึกษา ทางการค้าและทางศิลปวัฒนธรรม

วัตถุประสงค์ในการจัดนิทรรศการ

1. เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์ ความรู้ความเข้าใจในเรื่องต่าง ๆ
2. เพื่อสร้างความประทับใจ ให้ผู้ชมเกิดความเลื่อมใสศรัทธา
3. เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมหรือกลุ่มเป้าหมายเปลี่ยนแปลงทัศนคติไปตามวัตถุประสงค์ของ องค์กร
4. เพื่อการประชาสัมพันธ์หรือสร้างภาพพจน์ที่ดีของบุคลากร องค์กร หรือหน่วยงาน
5. เพื่อสร้างความบันเทิง
6. เพื่อเป็นการประเมินประสิทธิภาพของการปฏิบัติงานโดยรวมของหน่วยงานหรือ องค์กรที่เป็นเจ้าของนิทรรศการแต่ละครั้ง

คุณค่าของนิทรรศการ

- 1.เป็นแหล่งรวบรวมความรู้ ความคิดและข้อมูลต่าง ๆ
- 2.เป็นแหล่งถ่ายทอดสิ่งที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้โดยอาศัยสื่อต่าง ๆ จึงทำให้เข้าใจง่ายขึ้น
- 3.เป็นการถ่ายทอดประสบการณ์ที่มีประสิทธิภาพ โดยเปิดโอกาสให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ
- 4.เป็นการส่งเสริมการทำงานเป็นหมู่คณะได้เป็นอย่างดี
- 5.การใช้สื่อหลายชนิดในการจัดแสดงนิทรรศการ

คุณสมบัติของผู้จัดนิทรรศการ

- 1.มีความรู้พื้นฐานทางจิตวิทยาหรือการทำความเข้าใจในธรรมชาติของมนุษย์
- 2.มีประสบการณ์และความรู้ความสามารถในวิทยาการแขนงต่าง ๆ
- 3.มีความคิดสร้างสรรค์
- 4.มีแรงจูงใจ มีความมุ่งมั่น มีความสุขที่จะทำงานให้ประสบความสำเร็จ
- 5.มีแผนงานและการทำงานอย่างเป็นระบบ

ประเภทของนิทรรศการ

1. จำแนกตามขนาดของนิทรรศการ ได้แก่
 - 1.1 การจัดแสดงหรือจุดนิทรรศน์
 - 1.2 นิทรรศการทั่วไป
 - 1.3 มหกรรม
2. จำแนกตามวัตถุประสงค์ในการจัด ได้แก่
 - 2.1 นิทรรศการเพื่อการศึกษา
 - 2.2 นิทรรศการเพื่อการประชาสัมพันธ์
 - 2.3 นิทรรศการเพื่อการค้า

3. จำแนกตามระยะเวลาในการจัด ได้แก่

- 3.1 นิทรรศการถาวร
- 3.2 นิทรรศการชั่วคราว
- 3.3 นิทรรศการเคลื่อนที่

4. จำแนกตามสถานที่ที่ใช้ในการจัด ได้แก่

- 4.1 นิทรรศการในอาคาร
- 4.2 นิทรรศการกลางแจ้ง
- 4.3 นิทรรศการกึ่งในอาคารกึ่งกลางแจ้ง

2.5 ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบศิลป์

ความหมายและความสำคัญขององค์ประกอบศิลป์

มนุษย์เรารับรู้ถึงความสวยงาม ความพอใจ ของสิ่งต่างๆ ได้แตกต่างกัน ระดับความพอใจของแต่ละบุคคลก็แตกต่างกันออกไปทั้งนี้อาจขึ้นกับรสนิยม สภาพสังคม ศาสนา ความเชื่อและสิ่งแวดล้อมที่ผู้รับรู้นั้นดำรงชีวิตอยู่ หากแต่ผู้รับรู้นั้นได้เข้าใจถึงกระบวนการ องค์ประกอบและพื้นฐานที่สำคัญของสิ่งที่ได้สัมผัส ก็ย่อมทำให้รับรู้ถึงความงาม ความพอใจนั้นๆ เกิดขึ้นได้อย่างแท้จริง

ศิลปะนั้นดูเหมือนว่าจะไม่มีกฎเกณฑ์อะไรมากนัก เพราะอาศัยแต่ความสุนทรีย์ทางอารมณ์เพียงประการเดียวแต่หากว่าได้ศึกษาถึงความสุนทรีย์อย่างลึกซึ้งแล้ว จะเห็นว่ามันมีกฎเกณฑ์ในตัวของมันเอง ซึ่งผู้เรียนจะต้องศึกษาถึงองค์ประกอบต่างๆ เหล่านั้นที่ประกอบกันขึ้นเป็นงานศิลปะ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือผู้เรียนจะต้องเข้าใจในหลักองค์ประกอบของศิลปะ เป็นพื้นฐานเสียก่อนจึงจะสามารถสร้างสรรค์งานศิลปะที่มีคุณค่าและรับรู้ถึงความงามทางศิลปะได้อย่างถูกต้อง

1. ความหมายขององค์ประกอบศิลป์ องค์ประกอบของศิลปะหรือ(Composition) นั้นมาจากภาษาละตินโดยคำว่า Post นั้นหมายถึง การจัดวาง และคำว่า Comp หมายถึง เข้าด้วยกัน ซึ่งเมื่อนำมารวมกันแล้วในทางศิลปะ Composition จึงหมายความว่า องค์ประกอบของศิลปะ การจะเกิดองค์ประกอบศิลป์ได้นั้น ต้องเกิดจากการเอาส่วนประกอบของศิลปะ (Element of Art) มาสร้างสรรค์งานศิลปะเข้าด้วยหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ (Principle of Art) จึงจะเป็นผลงานองค์ประกอบศิลป์

ความหมายขององค์ประกอบศิลป์นั้น ได้มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายเอาไว้ซึ่งพอสรุปได้ดังนี้

คำว่าองค์ประกอบ ตามความหมายพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถานคือ ส่วนต่างๆ ที่ประกอบกันทำให้เกิดรูปร่างใหม่ขึ้น โดยเฉพาะองค์ประกอบศิลป์ หมายถึง สิ่งที่ศิลปินและนักออกแบบใช้เป็นสื่อในการแสดงออกและสร้างความหมายโดยนำมาจัดเข้าด้วยกันและเกิดรูปร่างอันเด่นชัด องค์ประกอบศิลป์หมายถึง เครื่องหมายหรือรูปแบบที่นำมาจัดรวมกันแล้วเกิดรูปร่างต่างๆ ที่แสดงออกในการสื่อความหมายและความคิดสร้างสรรค์ องค์ประกอบศิลป์ หมายถึง ศิลปะที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก ความคิดหรือความงาม ซึ่งประกอบด้วย ส่วนที่มนุษย์สร้างขึ้นและส่วนที่เป็นการแสดงออกอันเป็นผลที่เกิดจากโครงสร้างทางวัตถุ องค์ประกอบศิลป์หมายถึง ส่วนประกอบต่างๆ ของศิลปะ เช่น จุด เส้น รูปร่าง ขนาด สัดส่วน น้ำหนัก แสงเงา ลักษณะพื้นผิว ที่ว่างและสี องค์ประกอบศิลป์คือความงาม ความพอดี ลงตัว อันเป็นรากฐานเนื้อหาของศิลปะ อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือที่สำคัญทางศิลปะให้ผู้สร้างสรรค์ได้สื่อสารความคิดของตนเองไปสู่บุคคล

จากความหมายต่างๆ ข้างต้น พอสรุปได้ว่า องค์ประกอบศิลป์ หมายถึง สิ่งที่มนุษย์ใช้เป็นสื่อในการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ โดยนำส่วนประกอบของศิลปะมาจัดวางรวมกันอย่างสอดคล้องกลมกลืนและมีความหมายเกิดรูปร่างหรือรูปแบบต่างๆ อันเด่นชัดซึ่งจากความหมายข้างต้น จะเห็นได้ว่าการที่จะเกิดผลงานศิลปะใดๆ ขึ้นนั้นผู้สร้างสรรค์จะต้องใช้กระบวนการที่หลากหลายมาประกอบกัน ได้แก่ องค์ประกอบพื้นฐานทางศิลปะ องค์ประกอบของศิลปะ และการจัดองค์ประกอบของศิลปะ มาถ่ายทอดลงในชิ้นงานหรือผลงานนั้นๆ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีคุณค่าทั้งด้านความงามและมีคุณค่าทางจิตใจ อันเป็นจุดหมายสำคัญที่ศิลปินทุกคนมุ่งหวังให้เกิดแก่ผู้ชมทั้งหลาย

2.ความสำคัญขององค์ประกอบศิลป์ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในสาขาต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นสาขาจิตรศิลป์หรือประติมากรรม ผู้สร้างสรรค์นั้นต้องมีความรู้เบื้องต้นด้านศิลปะมาก่อน และศึกษาถึงหลักการองค์ประกอบพื้นฐานองค์ประกอบที่สำคัญ การจัดวางองค์ประกอบเหล่านั้น รวมถึงการกำหนดสี ในลักษณะต่างๆ เพิ่มเติมให้เกิดความเข้าใจเพื่อเวลาที่สร้างผลงานศิลปะ จะได้ผลงานที่มีคุณค่า ความหมายและความงามเป็นที่น่าสนใจแก่ผู้พบเห็นหากสร้างสรรค์ผลงานโดยขาดองค์ประกอบศิลป์ ผลงานนั้นอาจดูด้อยค่า หมดความหมายหรือไม่น่าสนใจไปเลยดังนั้น จะเห็นได้ว่าองค์ประกอบศิลป์นั้นมีความสำคัญอย่างมากในการสร้างงานศิลปะ มีนักการศึกษาด้านศิลปะหลายท่านได้ให้ทรรศนะในด้านความสำคัญขององค์ประกอบศิลป์ที่มีต่อการสร้างงานศิลปะไว้พอจะสรุปได้ดังนี้

การสร้างสรรคงานศิลปะให้ได้ดั่งนั้น ผู้สร้างสรรคจะต้องทำความเข้าใจกับองค์ประกอบศิลป์เป็นพื้นฐานเสียก่อนไม่เช่นนั้นแล้วผลงานที่ออกมาจะไม่สมบูรณ์เท่าไรนักซึ่งองค์ประกอบหลักของศิลปะก็คือรูปทรงกับเนื้อหา

องค์ประกอบศิลป์เป็นเสมือนหัวใจดวงหนึ่งของการทำงานศิลปะ เพราะในงานองค์ประกอบศิลป์หนึ่งชิ้นจะประกอบไปด้วย การร่างภาพ(วาดเส้น) การจัดวางให้เกิดความงาม (จัดภาพ) และการใช้สี(ทฤษฎีสี) ซึ่งแต่ละอย่างจะต้องเรียนรู้สู่รายละเอียดลึกลงไปอีก องค์ประกอบศิลป์จึงเป็นพื้นฐานสำคัญที่รวบรวมความรู้หลายๆอย่างไว้ด้วยกัน จึงต้องเรียนรู้ก่อนที่จะศึกษาในเรื่องอื่นๆ องค์ประกอบศิลป์ การจัดองค์ประกอบและการใช้สี เป็นหลักการที่สำคัญในการสร้างสรรคให้งานศิลปะเกิดความงาม ไม่ว่าจะเป็นจิตรกรรม วาดเขียน ประติมากรรม สถาปัตยกรรมและการพิมพ์ภาพ หากปราศจากความรู้ความเข้าใจเสียแล้วผลงานนั้นๆก็จะเป็นไม่มีค่าหรือความหมายใดๆเลย

องค์ประกอบศิลป์จัดเป็นวิชาที่มีความสำคัญสำหรับผู้ศึกษางานศิลปะ หากว่าขาดความรู้ความเข้าใจในวิชานี้แล้วผลงานที่สร้างขึ้นมาก็ยากที่จะประสบความสำเร็จ โดยเฉพาะอย่างยิ่งงานศิลปะสมัยใหม่ที่มีการแสดงเฉพาะ เส้น สี แสง เงา น้ำหนัก พื้นผิว จังหวะ และบริเวณที่ว่าง มีความจำเป็นอย่างยิ่งต้องนำหลักการองค์ประกอบศิลป์มาใช้ หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์มีความสำคัญและเกี่ยวข้องกับงานทัศนศิลป์โดยตรง ทั้งจิตรศิลป์และประยุกตศิลป์การจัดภาพหรือออกแบบสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ให้เกิดคุณค่าความงามนั้น การจัดองค์ประกอบศิลป์จะมีบทบาทสำคัญมากที่สุด จากทฤษฎะต่างๆ สรุปได้ว่า องค์ประกอบศิลป์เป็นหัวใจสำคัญของงานศิลปะทุกสาขา เพราะงานศิลปะใดหากขาดการนำองค์ประกอบศิลป์ไปใช้ ก็จะทำให้งานนั้นดูไม่มีคุณค่า ทั้งด้านทางกายและทางจิตใจของผู้ดูหรือพบเห็นขณะเดียวกันก็จะบ่งบอกถึงภูมิความรู้ ความสามารถของผู้สร้างสรรคผลงานนั้นด้วยการที่จะเข้าถึงศิลปะ(Appreciation) นั้น จะต้องผ่านการฝึกฝนและหาทางดูเพื่อให้เกิดความเข้าใจ ทั้งจะต้องมีรสนิยมที่ดีพอสมควร การฝึกฝน การทำซ้ำอย่างสนใจ เมื่อนานเข้าก็จะเกิดความเข้าใจ ทำด้วยความคุ้นเคยกับสิ่งเหล่านั้นก็จะเข้าใจ รู้เห็นในคุณค่าของศิลปะนั้นๆได้ดี

องค์ประกอบพื้นฐานด้านรูปธรรมของศิลปะองค์ประกอบพื้นฐานด้านรูปธรรมของศิลปะ คือสิ่งที่แสดงแนวคิดเกี่ยวกับเนื้อหาและเรื่องราวของศิลปินให้เห็นหรือรับรู้ผ่านผลงานศิลปะ ประกอบด้วย เอกภาพ ดุลยภาพ และจุดเด่น

1. เอกภาพหมายถึงการนำองค์ประกอบของศิลปะมาจัดเข้าด้วยกันให้แต่ละหน่วยมีความสัมพันธ์ เกี่ยวข้องซึ่งกันและกัน ประสานกลมกลืนเกิดเป็นผลรวมที่แบ่งแยกไม่ได้ โดยถ่ายทอดเป็นผลงานศิลปะด้วยกระบวนการศิลปะ

2. คุณภาพ คือการนำองค์ประกอบของศิลปะมาจัดเข้าด้วยกันให้เกิดความเท่ากันหรือสมดุล โดยมีเส้นแกนสมมุติ 2 เส้นเป็นตัวกำหนดคุณภาพเส้นแกนสมมุติจะทำหน้าที่แบ่งภาพออกเป็นด้านซ้ายและด้านขวา หรือด้านบนและด้านล่างเพื่อให้ผลงานศิลปะที่ปรากฏเกิดความสมดุลในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง เช่นแบบซ้ายขวาเหมือนกันและแบบซ้าย ขวา ไม่เหมือนกัน

3. จุดเด่น คือ ส่วนที่สำคัญในภาพ มีความชัดเจนสะดุดตาเป็นแห่งแรก รับรู้ได้ด้วยการมอง ผลงานที่สำเร็จแล้ว จุดเด่นจะมีลักษณะการมีอำนาจ ตระหง่าน ชัดเจนกว่าส่วนอื่นทั้งหมด โดยเกิดจากการเน้นให้เด่นในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง เช่น จุดเด่นที่มีความเด่นชัด หรือจุดเด่นที่แยกตัวออกไปให้เด่น



บทที่ 3

แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานปฏิบัติงาน

3.1.1 แผนงานปฏิบัติงาน

ตารางที่ 3.1 แผนปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

หัวข้องาน	เดือนที่ 1	เดือนที่ 2	เดือนที่ 3	เดือนที่ 4
ออกแบบงานสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อสนับสนุนกิจกรรม ประจำเดือน				
ออกแบบงานสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อสนับสนุนกิจกรรม ประจำเดือนถัดไป				
ออกแบบงานสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อสนับสนุนกิจกรรม ประจำเดือน				
ออกแบบงานสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อสนับสนุนกิจกรรม ประจำเดือนถัดไป				
จัดทำโครงการ				
ออกแบบงานสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อสนับสนุนกิจกรรม ประจำเดือน				
ออกแบบงานสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อสนับสนุนกิจกรรม ประจำเดือนถัดไป				
ออกแบบงานสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อสนับสนุนกิจกรรม ประจำเดือน				
ออกแบบงานสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อสนับสนุนกิจกรรม ประจำเดือนถัดไป				

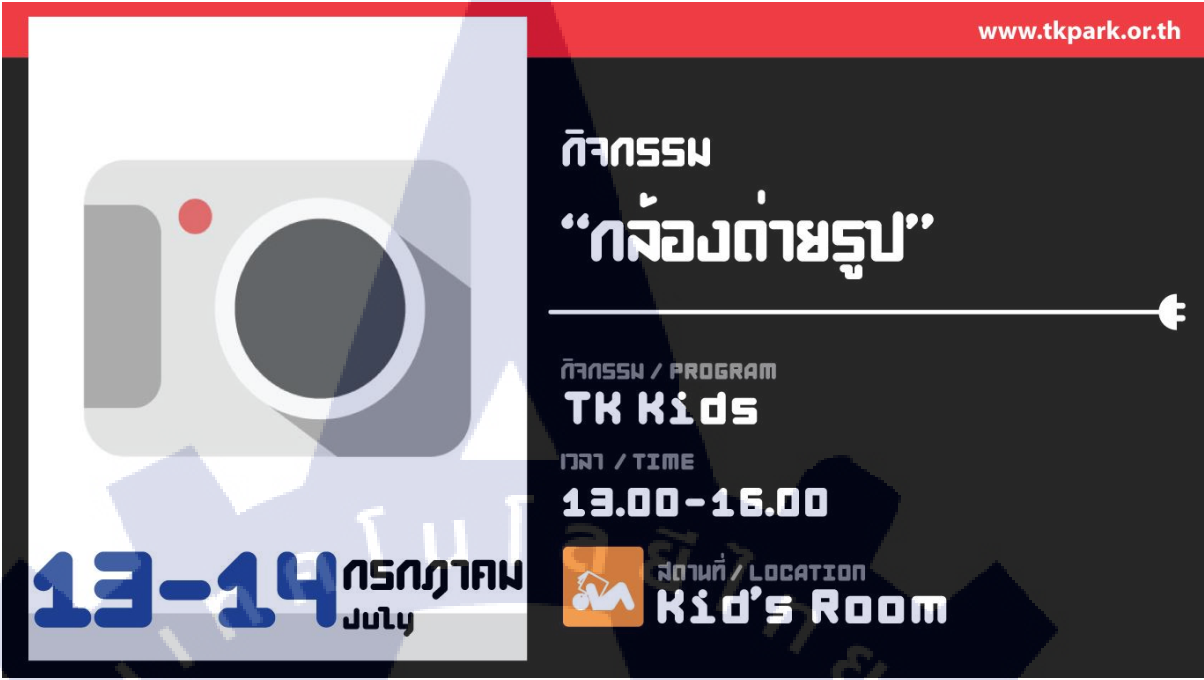
3.1.2 ตัวอย่างงานอื่นๆบางส่วนระหว่างการศึกษา



ภาพที่ 3.1 ออกแบบBackdrop (ได้รับเลือกไปใช้งานจริง)



ภาพที่ 3.2 ตัวอย่างงานทำประชาสัมพันธ์ขึ้นจอ LCD



www.tkpark.or.th

กิจกรรม
“กล้องถ่ายรูป”

กิจกรรม / PROGRAM
TK Kids

เวลา / TIME
13.00-16.00

สถานที่ / LOCATION
Kid's Room

13-14 กรกฎาคม
งานใหญ่

ภาพที่ 3.3 ตัวอย่างงานทำประชาสัมพันธ์ชิ้นจอ LCD



ฐานที่ 3

กิจกรรม ม.ม้าพันธุ์ใหม่

ภาพที่ 3.4 ออกแบบป้ายฐานกิจกรรม



TK MOVIE



ตารางภาพยนตร์วันอาทิตย์ ประจำเดือนกรกฎาคม 2556



Angels & Demons

SUN 7 JULY 2013

14:00 @ Mini Theatre1

ผู้กำกับ: โรน โฮเวิร์ด

นักแสดงนำ: ทอม แฮงค์, ขวน แฮ็คเกรเกอร์, อเบเลท ซูโรร์

จากนวนิยายแนวลึกลับมาสู่ภาพยนตร์ที่ระทึกไม่แพ้เรื่องราวของคริสตจักรอาสนวิหารวาติกัน และองค์กรีกลับ เดอะ อิลลูมินาติ ร่วมไขปริศนาไปกับ ๘.๕ ชั่วโมง ผู้เชี่ยวชาญด้านสัญลักษณ์วิทยา และ วิถีชีวิต นักวิทยาศาสตร์ร่วมไขว่คว้าหาความจริง พร้อมการผจญภัยระทึก ๘ ชั่วโมงที่อันตราย, วินาทีที่อันตราย หรือแม้แต่ความน่าอ้วกที่ลึกลับที่ซ่อนอยู่ในโลก



นาคปรก

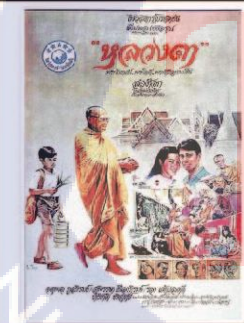
SUN 14 JULY 2013

14:00 @ Mini Theatre1

ผู้กำกับ: ภวัต พนังคศิริ

นักแสดงนำ: ร่มชัช งามกลัด, เรวี แมคคินัลด์, ทราบ เจริญปุระ

เรื่องราวของคัมภีร์ ปาณปุโรหิต ที่รวมกันวางแผนปล้นรกรกแห่งระว่างตามภูเขาลำเนาจับตาดูใจนำเงินที่ปล้นมาได้ซ่อนไว้ในวัดและเมื่อขบวนกลับมาชุดนาเงินจึงรู้ว่าที่ซ่อนเงินอยู่ที่ไหนก็ไร้วัดจึงตั้งสติปล้นตัวแฝงเข้ามาในวัดด้วยการนำคัมภีร์ปาณปุโรหิตมาซึ่งนี่คือจุดเริ่มต้นของเหตุการณ์พิสดารที่ชักใยโดยคณาธิปไตย ความแค้น และความโลภ เจ้าครองตำบับวัดในจิตใจคน



หลวงตา

SUN 21 JULY 2013

14:00 @ Mini Theatre1

ผู้กำกับ: เพ็ญพล เชื้ออรุณ

นักแสดงนำ: ลือต้อย, จตุพล ภู่อภิรมย์, รัชพรธนา เนื่องภิรมย์

หนังไทยเรื่องแรกที่พูดถึงกรรมและสังคมไทย ผ่านทางพระนักเทศน์รูปหนึ่ง ไม่นุ่ม ไม่แกล้ง แต่ใครๆ พากันเรียกว่า "หลวงตา" เพราะท่านน่ารักแถมยังขี้เล่น แต่ใครก็ไม่รู้ของหลวงตาจะสร้างความขบขันให้กับลูกศิษย์วัด แต่กลับเมื่อได้ดูที่หลวงตาให้ปราบเหล่าทมิฬนี้เอง คือเรื่องราวของมนต์นี้ซึ่งมีทุกคนเป็นคนที่

อุทยานการเรียนรู้ TK park ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ ชั้น 8 Dazzle Zone โทร. 02 257 4300 www.tkpark.or.th

[TKparkclub](#)

[TKpark_TH](#)

[TKpark_TH](#)

[TKparkchannel](#)

[TKparkchannel](#)

[TKparkchannel](#)

[TKparkchannel](#)

[TKparkchannel](#)

[TKparkchannel](#)

[TKparkchannel](#)

[TKparkchannel](#)

[TKparkchannel](#)

[TKparkchannel](#)

[TKparkchannel](#)

[TKparkchannel](#)

[TKparkchannel](#)

ภาพที่ 3.5 ออกแบบโปสเตอร์ตารางฉายภาพยนตร์ประจำเดือน กรกฎาคม

กิจกรรมสำหรับเด็ก



สนุกอ่าน สนุกคิด

มาร่วมกิจกรรมกันได้ ตั้งแต่เวลา 13.00 - 16.00 น.

ณ ห้องสมุดเด็ก

เสาร์ที่ 3 - อาทิตย์ที่ 4 สิงหาคม 2556

" การ์ดส่งรักคุณแม่ "



เสาร์ที่ 10 - อาทิตย์ที่ 11 สิงหาคม 2556

" ดอกมะลิแทนใจ "

เสาร์ที่ 17 - อาทิตย์ที่ 18 สิงหาคม 2556

" รถแสนสวย "



เสาร์ที่ 24 - อาทิตย์ที่ 25 สิงหาคม 2556

" ปลาการ์ตูนแพนซี "

เสาร์ที่ 31 สิงหาคม - อาทิตย์ที่ 1 กันยายน 2556

" แมวซ่าตุ๊กตัก "



อุทยานการเรียนรู้ TK park ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ ชั้น 8 Dazzle Zone โทร. 02 257 4300 www.tkpark.or.th

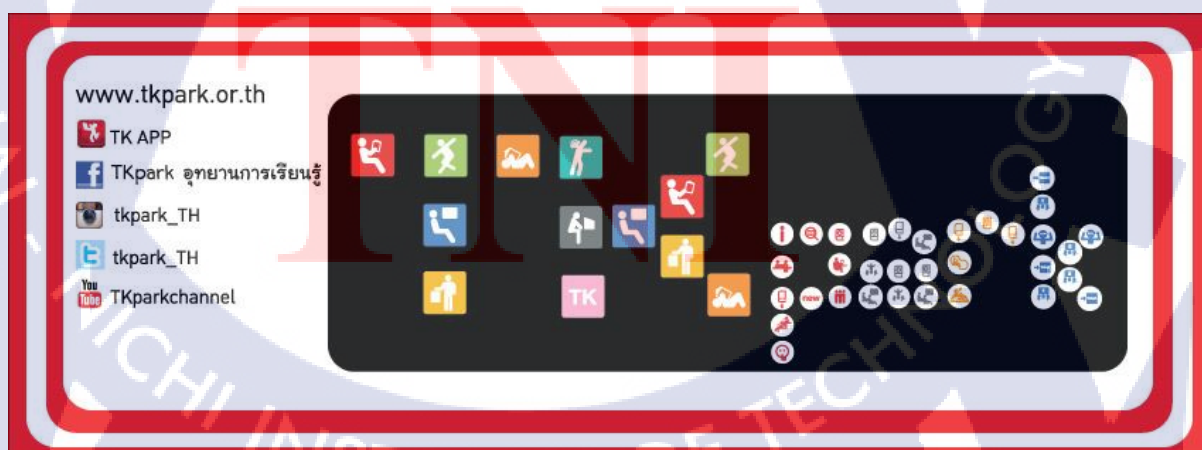
Facebook: TKpark อุทยานการเรียนรู้ Twitter: TKpark_TH Instagram: TKpark_TH YouTube: TKparkchannel



ภาพที่ 3.7 ออกแบบแบนเนอร์ขนาดเล็กของห้องสมุดเด็ก



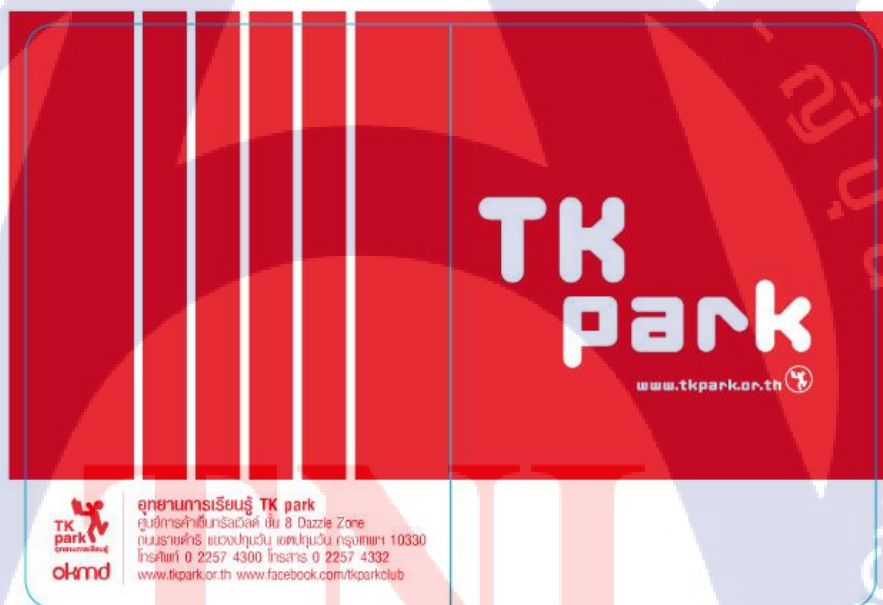
ภาพที่ 3.8 ออกแบบแบนเนอร์หน้าข่าวของห้องสมุดเด็ก



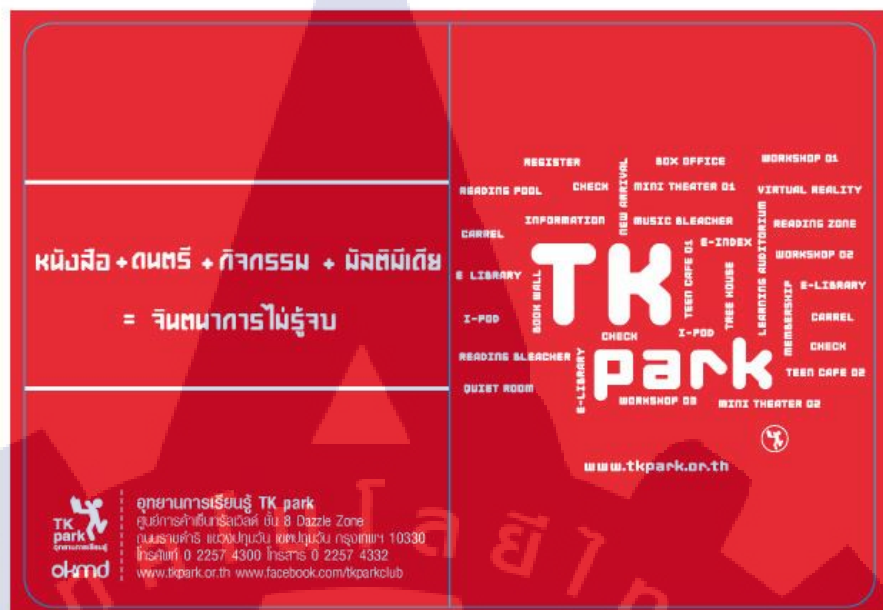
ภาพที่ 3.9 ออกแบบ cover facebook ของ อุทยานการเรียนรู้



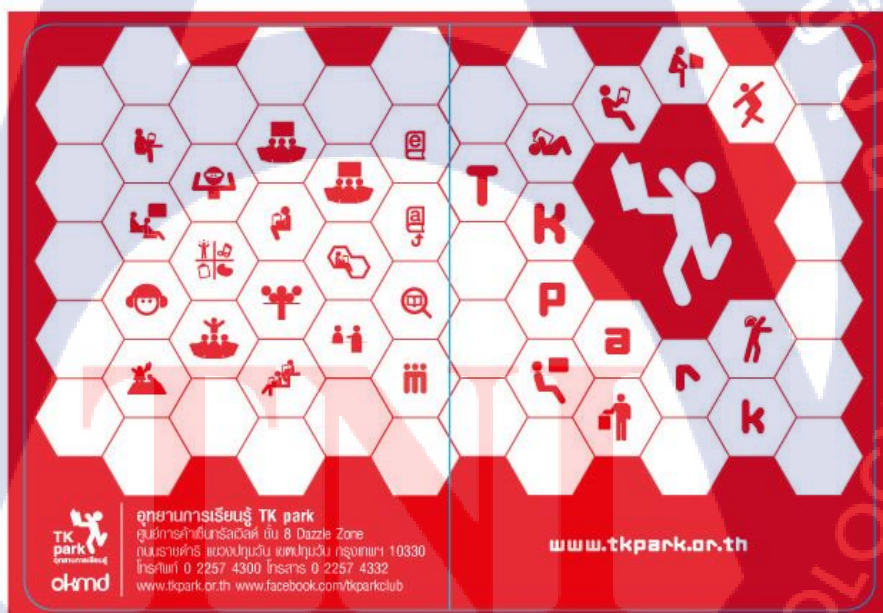
ภาพที่ 3.10 ออกแบบ cover facebook ของ อุทยานการเรียนรู้



ภาพที่ 3.11 ออกแบบปกหน้าหลังสมุดฟรีมีเย็บของอุทยานการเรียนรู้



ภาพที่ 3.12 ออกแบบปกหน้าหลังสมุดฟรีbiesมของอุทยานการเรียนรู้



ภาพที่ 3.13 ออกแบบปกหน้าหลังสมุดฟรีbiesมของอุทยานการเรียนรู้



ภาพที่ 3.14 ออกแบบปก DVD และ แผ่นDVD



ภาพที่ 3.15 ออกแบบปก DVD และ แผ่นDVD



ภาพที่ 3.17 ออกแบบปก DVD และ แผ่นDVD (ได้รับเลือกไปใช้งานจริง)



ภาพที่ 3.18 ออกแบบปก DVD และ แผ่นDVD



ภาพที่ 3.19 ออกแบบปก DVD และ แผ่นDVD

จากวงดนตรีที่กำลังจะเริ่มขึ้นไปได้สวย เพลงกำลังถูกพูดถึง แต่การสูญเสียครั้งใหญ่นี้ก็เป็นอุปสรรคใหญ่ เป็นเรื่องที่ยากไม่น้อยที่พวกเขาจะกลับมาทำเพลงกันต่อ แต่วงดนตรีกลุ่มเพื่อน Ten to Twelve ก็สามารถก้าวผ่านความสูญเสียนั้นมาได้ด้วยกัน โดยเริ่มต้นจากการมองหามือกีตาร์คนใหม่ที่จะเข้ามาทำงานร่วมกัน ต่อ-ต่อศักดิ์ บัญจุรักษ์ จึงเข้ามาเติมเต็มวงโมเดิร์นร็อกนี้ให้กลับมาบนเส้นทางดนตรีอีกครั้ง

ซิงเกิ้ลเพลง ซิด, เกียง, ฟูมฟาย ถูกทยอยปล่อยออกมาตามคลื่นวิทยุ สานต่อเพลง ภาพนา เคยทำห้าวเอาไว้ได้อย่างสวยงาม แม้อาจจะเป็นการเริ่มต้นที่ยากลำบาก และใช้เวลานานกว่าจะหน้าใหม่อื่นๆ อยู่มาก แต่ในที่สุดพวกเขาก็ทำสำเร็จจนเกิดเป็น 10TO12 อัลบั้มเต็มชุดแรกของวงพวกเขาในที่สุด

อุปสรรคมากมาย ทั้งเรื่องเวลาที่ไม่ลงตัวเนื่องจากสมาชิกแต่ละคนต่างมีภาระงานประจำที่หนักหน่วง การผ่านช่วงเวลาที่น่าจะเลวร้ายที่สุดในการสูญเสียเพื่อนสมาชิกในวง ความอดทนมุ่งมั่นในการทำอัลบั้มที่ใช้เวลาแสนยาวนาน ทำให้ TEN TO TWELVE เป็นวงดนตรีรุ่นใหม่ที่น่าสนใจทั้งในแง่ตัวเพลงเองที่มีเอกลักษณ์และในแง่การสร้างวงดนตรีที่น่าจะสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้ใครหลายคนไม่น้อย

TK park Music Ed

TK park ร่วมกับ บิตส์ฮาร์ Happening เสนอเรื่องราวมากมายที่เกิดขึ้นในชีวิตของคนดนตรี และกลายมาเป็นประสบการณ์ เป็นบทเรียนล้ำค่าที่น่าอ่านนอกคอก...พบกับการพูดคุยและแสดงคอนเสิร์ตแบบฉบับของพวกเขาเหล่าบิตส์ฮาร์เกียนวันเสาร์กลางเดือน

- 1 [26 มกราคม 56] ความเป็นเพื่อนในความเป็นทนาย **Sleeper 1** และ **Portrait**
- 2 [16 กุมภาพันธ์ 56] ดนตรี ชีวิต ความคิดของ **พงศ์พรหม สันติวงศ์ ณ อุบลราชธานี**
- 3 [16 มีนาคม 56] เ็น-พีช-ลา กับดนตรีบ้านเกิด
- 4 [20 เมษายน 56] รุ้งกับ **มิ อาร์ทิส** รุ้งกับ **มิ อาร์ทิส**
- 5 [16 พฤษภาคม 56] กับเพลงและศิลปินกับ **ภูมิธิดา** เพื่อชีวิต ร็อกแอนด์โรล
- 6 [15 มิถุนายน 56] มหิธรชัยกับคอนเสิร์ตแบบคัลท์ **Tue's Day**
- 7 [20 กรกฎาคม 56] เรื่องราวของดนตรีกว่าจะเป็นบิตส์ฮาร์ **Ten to Twelve**
- 8 [17 สิงหาคม 56] จะชีวิตดาวเด่นในโลกออนไลน์: **บิณฑ์, มิ่ง สอนดี** **เจนนี่**
- 9 [7 กันยายน 56] ไล่คำฉาวมาสิ...ที่จะอะไร?: **ถึง THE STAR, พญา AF**
- 10 [21 กันยายน 56] สรวิศดนตรีคนดนตรีแบบ **Lula**



Ten To Twelve

Can Time and Tide wait for an Artist?

วันเสาร์ที่ 20 กรกฎาคม 2556 เวลา 16.30 - 18.00 น.
ห้อง Learning Auditorium ณ อุทยานการเรียนรู้ TK park

แรกเริ่มนั้นพวกเขารวมตัวกัน โดยมี คิว ม่อน อู๋ หลังจากนั้นจึงได้มอร์ นักร้องนำมาที่หลัง การทำเพลงทางวงจะแต่งดนตรีขึ้นมาก่อน จากนั้นมอร์ก็จะเขียนคำร้อง โดยพื้นฐานแนวเพลงจะเป็น ร็อก แต่มีเนื้อหาที่ฟังง่าย บวกกับเพลงที่มีวิถีคิดและวิถีสื่อสารแบบพวกเขาเป็นส่วนผสมอยู่ด้วย โดยปล่อยซิงเกิ้ลแรกเพลง ภาพนา



Ten to twelve

Can time and tide wait for an artist?

สมาชิกวง Ten to twelve

มอร์- วสุพล เกรียงประภากิจ (ร้องนำ)
อู๋-ชาณชัย จิตพัฒน์ไพบูรณ์ (เบส)
ต่อ-ต่อศักดิ์ บัญจุรักษ์ (กีตาร์)
ม่อน-ปองพล จงวัตรผล (กลอง)
คิว-ณัชพงศ์ เสกสุวรรณ (กีตาร์)

TEN TO TWELVE เป็นวงดนตรีแนวโมเดิร์นร็อกของ 4 หนุ่ม มอร์- วสุพล เกรียงประภากิจ (ร้องนำ), อู๋-ชาณชัย จิตพัฒน์ไพบูรณ์ (เบส), ม่อน-ปองพล จงวัตรผล (กลอง) และคิว-ณัชพงศ์ เสกสุวรรณ (กีตาร์) กลุ่มเพื่อนนักเรียนที่เล่นดนตรีด้วยกันมาตั้งแต่มัธยมที่ฮัสซิมฮิลล์ บางรัก จนแยกย้ายกันไปเรียนในมหาวิทยาลัยต่างๆ แต่ก็ยังรวมตัวเล่นดนตรีและทำเพลงด้วยกันมาตลอด รวมถึงผ่านเวทีคอนเสิร์ตมาแล้วหลายงาน

อาทิ คอนเสิร์ตโคตรอินดี้, งานประกวด Believe-Audition Day 2007 และอีกหลายๆ เวที

ส่วน ชื่อวง "TEN TO TWELVE" มาจากการที่วงมีกระแสนักซ้อมดนตรีก็ตอน 10 โมง แต่กว่าจะมาถึงก็เที่ยงกันเป็นประจำ จึงกลายเป็นเอกลักษณ์ของวงบวกกับคอนเซ็ปต์ประกวดความงามต่างๆ ก็ใช้ชื่อ TEN TO TWELVE ตลอด จนกลายเป็นชื่อวงอย่างถาวรในที่สุด



ในความดูแลของสังกัด Believe Records ซึ่งเพลงนี้ก็เดินทางมาถึงคนฟัง ไปสู่คลื่นวิทยุทั่วประเทศและเริ่มที่จะเป็นที่รู้จักและพูดถึงในวงกว้างขึ้น แต่แล้วสิ่งที่ไม่คาดคิดและไม่มีใครอยากให้เกิดขึ้นได้เกิดขึ้นแล้วกับพวกเขาเมื่อ คิว มือกีตาร์ เพื่อนของพวกเขาจากไปอย่างไม่มีวันกลับจากในกองถ่ายมิวสิกวิดีโอเพลง ภาพนา นั่นเอง

ภาพที่ 3.20 ออกแบบแผ่นพับงาน TK Music Ed. ครั้งที่ 7

กิจกรรมจากนี้จะเป็นการพูดคุยและโชว์เพลงจากแป้งโกะ เจนนี่แอนด์ต้อง จะมาเล่าเรื่องราวการขับฟเวอร์เพลงลงยูทูป จนกลายเป็นศิลปินดัง พวกเขาเหล่านั้นทำได้อย่างไร และชีวิตการเป็นศิลปินที่มีเพลงของตัวเองต่างจากแค่การขับฟเวอร์เพลงคนอื่นอย่างไร



ในช่วงปีสองปีที่ผ่านมานี้ ช่องทางอย่างการขับฟเวอร์เพลงลง YouTube กลายเป็นหนทางหนึ่งที่ทำให้ศิลปินหน้าใหม่หลายคนได้แจ้งเกิด พวกเขาเหล่านั้นทำได้อย่างไร และชีวิตการเป็นศิลปินที่มีเพลงของตัวเองต่างจากการขับฟเวอร์เพลงคนอื่นอย่างไร ต้องมาฟังดำเนินรายการโดย **สับปะรดแบบ**

TK park Music Ed

TK park ร่วมกับ บัณฑิตยาร Happening เสนอเรื่องราวมากมายที่เกิดขึ้นในชีวิตของศิลปิน และกลายมาเป็นประสบการณ์ เป็นบทเรียนสำคัญที่นำเอามาบอกต่อ... พบกับการพูดคุยและแสดงคอนเสิร์ตแบบอบอุ่นของพวกเขานี้ได้ทุกเย็นวันเสาร์กลางเดือน

- 1 [26 มกราคม 56] ความเป็นเพื่อนในความเป็นกัน **Sleeper 1** และ **Portrait**
- 2 [16 กุมภาพันธ์ 56] ดนตรี ชีวิต ความคิดของ **พงศ์พรหม สนิทวงศ์ ณ อยุธยา**
- 3 [16 มีนาคม 56] เจ๊-พียะลา กับดนตรีบ้านเกิด
- 4 [20 เมษายน 56] รู้จัก **บี อารักษ์** รู้จัก **นิมิต** ดีแอนด์
- 5 [18 พฤษภาคม 56] กับเพลงและกับเสียงกับ **ภูษิต** เพื่อชีวิต ร็อกแอนด์โรล
- 6 [15 มิถุนายน 56] เมล์ของรอยัลคอนเสิร์ตแบบดนตรี **วันของตัว: Tue's Day**
- 7 [20 กรกฎาคม 56] เรื่องราวของวงดนตรีกว่าจะมีอัลบั้มไปใช้ฉายา: **Ten to Twelve**
- 8 [17 สิงหาคม 56] เจาะชีวิตดาวเด่นในโลกออนไลน์: **แป้งโกะ, ล่อง ล่อง เจนนี่**
- 9 [7 กันยายน 56] ใจความเป็นมาแล้ว... ทำอะไรต่อ?: ถึง **THE STAR, พัดชา AF**
- 10 [21 กันยายน 56] สร้างตัวตนบนดนตรีแบบ **Lula**

Next



ตอนที่ 8

TK park Music Ed

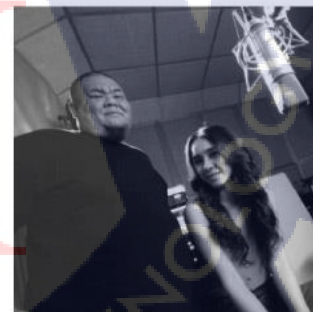
เจาะชีวิตจริงดาวเด่นในโลกยูทูปแป้งโกะ, ต้องแอนด์เจนนี่



วันเสาร์ที่ 17 สิงหาคม 2556 เวลา 16.30 - 18.00 น.
ห้อง Learning Auditorium ณ อุทยานการเรียนรู้ TK park

เจนนี่&ต้อง

ศิลปินดูโอ้แห่งค่ายสากาเพนดรีบีบี จดเริ่มต้นจากการเป็นนักดนตรีใน Youtube เช่นเดียวกันโดยที่สาวเจนนี่-ศุภราดา ภาณุถนอม ได้นำเพลงที่ทุกคนรู้จักกันดี มาทำใหม่ในแบบ Finger Style ในชื่อช่อง 'jennielovesky' ส่วน ต้อง-ศิวต ทองดี ได้ทำคัสปฟเวอร์เพลงศิลปินไทย



How to be a YouTube Idol?

ศิลปิน

: แป้งโกะ, เจนนี่แอนด์ต้อง

แป้งโกะ หรือจินตนิศา สันทานนท์ สาวน้อยเสียงใสที่ร้องเพลงและเล่นกีตาร์จนแจ้งเกิดเป็นกระแส Talk Of The Town ในโลกยูทูป โดยใช้ชื่อว่า 'wonderingpango' เพลงที่เธอร้องขับฟเวอร์มีผู้สนใจเข้าไปชมคลิปความสามารถของเธอกว่า 1,000,000 View



เมื่อกลางปี 2555 แป้งโกะพาทผลงานการแสดงมิวสิกวิดีโอไว้ในเพลง เบบี ของวง Singular ประกอบกับเพลงที่เธอขับขึ้นเวทีตลอดช่วงปลายปี ชื่อของแป้งโกะจึงไปเข้าตาค่ายมีลิขสิทธิ์คอรัล ส่งผลให้ทุกคนก็รู้จักเธอในฐานะศิลปินเดี่ยวสาวสวยกับผลงานเพลง ไปรษณีย์ เพลงสไตล์ Acoustic Lounge (อะคูสติค ลอounge) ที่ฟังสบายๆ มีกลิ่นอายความเก่าๆ ฟังอยู่ และล่าสุดกับเพลง ปส่อย ที่แม้ถูกปล่อยมาเมื่อต้นปี ซึ่งเพลงนี้จะนับเป็นครั้งแรกของอัลบั้มเต็มของเธอในที่สุด

ปัจจุบัน ทั้งและพัชรายังคงเดินทางไปตาม
ทางฝันเพราะพวกเขายังไม่เคยหยุดฝัน และที่กล่าวฝัน
นั้นก็เป็นเพียงกล่าวฝันที่อยู่สูงให้ลงมาบนพื้น เพื่อ
เป็นหนทางให้พวกเขาได้ก้าวเดินต่อไปบนทางที่ฝันไว้

ผลงานที่ผ่านมามี ๒ ชิ้น AF2

อัลบั้มเดี่ยว Patcha The Miracle 6 (w.f.2550)

Handle With Care (W.F.2551), If I were You (W.F.2554)

อัสบับรวม

ปฏินิวัติกรมสรรพสามิต (สมรสิทธิ์ AF2) (พ.ท.2548) ,
 การก่อตั้ง...การก่อตั้ง (หญิงศิลปิน Power Pop Girls) ,
 (พ.ท.2549) , ดับเบิล (สมรสิทธิ์ AF1-2) (พ.ท.2549) ,
 เอ็มพีเอกซ์ (True Music Exclusive Album) (พ.ท.2549) ,
 เพลงประกอบละครเวทีไอเฟลพอดมีฮิลิก ดอน ดิม ดิม ดิม
 (พ.ท.2550) , เพลงประกอบละครเวทีไอเฟลพอดมีฮิลิก
 ดอน โจ้จ๊อ (พ.ท.2551) , พายุ (สมรสิทธิ์คอนเสิร์ต
 เฉพาะสิทธิ์ภาค โอลิมปิก) (พ.ท.2553)

ប៉ងកើត

- พ.ศ.2552 - เพียงครึ่งใจ
- พ.ศ.2553 - หนึ่งคนพิเศษ, เสียงพลอยๆ
- พ.ศ.2554 - รักตัวเอวก็พอ, Change, คิดต่าง
- พ.ศ.2555 - นอนพอ รอไปหว่า, ขำไปได้ ใครคือเธอ
- พ.ศ.2556 - โลกใบใหม่ ไม่มีเธอ

TK park
Music
Ed

TK park ร่วมกับ นิติศาสตร์ Happening เสนอ
เรื่องราวมากมายที่เกิดขึ้นในชีวิตของคนคนตรี
และกลายมาเป็นประสบการณ์ เป็นบทเรียนสำคัญ
ที่นำเอาบทจากต่อ...พบกับการพูดคุยและแสดง
คอนเสิร์ตแบบฉบับของพวกเขาเหล่านี้ได้ทุกเย็น
วันเสาร์กลางเดือน

- 1 [26 มกราคม 56] ความฝันเพื่อน
ในสนามรบกับ **Sleeper 1** และ **Portrait**
- 2 [16 กุมภาพันธ์ 56] ดนตรี ชีวิต ความคิด
ของ พงษ์เทพวิน สมัยวงศ์ ณ อยุธยา
- 3 [16 มีนาคม 56] เริ่ม-พิษ-ลา
กับดนตรีบ้านปัดใจ
- 4 [20 เมษายน 56] รู้จัก เป๋ อารักษ์
รู้จัก ดิอน ดิออน
- 5 [16 พฤษภาคม 56] กับความ-กับความสุข
กับ **ภูฏาน** เพื่อชีวิต สังคมและไรซ์
- 6 [15 มิถุนายน 56] มรดกธรรมชาติของไท่เป่กับแดน
มหัศจรรย์ของแดน: **Tue's Day**
- 7 [20 กรกฎาคม 56] เรื่องราวของดนตรี
ท่ามกลางวิถีกับวิถีใหม่: **Ten to Twelve**
- 8 [17 สิงหาคม 56] เจาะชีวิตชาวอเมริกันโลก
ออนไลน์: **บ๊องโก้, คิง, สอนซ์, เวย์น**
- 9 [7 กันยายน 56] ไล่คำผิดคนมาเสีย...
เกาะไรซ์ต่อ: **THE STAR, พัสมา AF**
- 10 [21 กันยายน 56] สร้างพิศวงคนบนดนตรี
บน **LoLa**



ไล่ควาผินมาแลว
ทำอะไรต่อ?
ถึง The Star,
มัดซา AF

The Star Academy Fantasia in Real Life?

วันที่ 7 กันยายน 2566 เวลา 16.30 - 18.00 น.
ห้อง Learning Auditorium ณ อุทยานการเรียนรู้ TK park

The Star Academy Fantasia in Real Life?

ศิลปิน/วิทยากรรับเชิญ

ทั้ง The Star (เหมือนอุพร พานะบุตร)
พัชระ AF (พัชระ เอนกอายุวัฒน์)

เหมือนแพรว พานะบุตร (ถึง) เกวียนที่ 31 มกราคม พ.ศ. 2531 เรียบจบปริญญาตรี คณะดุริยางคศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เอก Voice Jazz ทั้งเป็นนักร้องเพลง มากกว่าเป็นนักร้องรักที่จะเดินเข้าหอกลาง เพื่อสร้างโอกาสให้กับตัวเอง ที่พ่วงมากับแพรวคือการประกวดต่างๆ เด็ดอกที่สร้างชื่อให้เธอเป็นที่รู้จัก คือการประกวดรายการ The Star ค้นฟ้าคว้าดาว ปี 5 ครั้นนั้นถึงเข้ารอบ 8 คนสุดท้าย และได้อันดับ 4 ปัจจุบันทั้งได้เป็นศิลปินตามเวทีฟอรัม สังกัดบริษัทสโกลิม ในเครือ อีเอ็มเอ็มไกรเมย์ เป็นเจ้าของ PWDH อาทิ PWDMSR1, มีงานตามภัตตาคารอาหาร และยังเป็นผู้เจ้าของอัลบั้มเดี่ยว "A LITTLE BIG THING"



เพลงที่ผ่านบท ถึง The Star 5

อัลบั้มเดี่ยว : A LITTLE BIG THING (พ.ศ.2554)

ซิงเกิ้ล

- พ.ศ.2552 - เพื่อถวายเป็นคุณูปการแก่ชาวไทยทั้งปวง และเพื่อรำลึกถึงคุณงามความดีของสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง
- พ.ศ.2553 - I love you กับสส. ด้วยรอยยิ้ม และเสียงหัวเราะ
- พ.ศ.2554 - ขึ้นท่าถนน หรือขอเช่า, อยากรับเช่า หรืออยากบอกกัน, ใครต่อผู้ตก
- พ.ศ.2555 - วันพ่อที่ควรรำลึกกัน, ตามด้วยพ่อคุณ, ถ้าเป็นคุณพ่อ



ขณะที่ พัดชา เอนกอายุวัฒน์ เกิดวันที่ 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2528 เธออายุมากกว่าทั้ง 3 ปี เดินออกมาพบครั้งแรกสำคัญด้วยการสมัครเข้าร่วมรายการ True Academy Fantasia season 2 เมื่อ พ.ศ.2548 เธอได้สร้างวีรกรรมเหลือคณานับ 1

หลังจากกว่าพันปีผ่านไป พัดทรายก็พัดดินขึ้นมาเป็น
ตามทางพินอย่างงุ่มง่ามดังใจ มีผลงานเพลง สรรเสริญ
สรรเสริญกัน พร้อมเตอร์ ฯลฯ คำขวัญตอนนั้น, DESTINY,
เข้าใหม่โร, ไม่เสีย...ก็ดีราโร และ งามไป...สอนให้
คือผลงานเพลงที่สร้างชื่อ

เวลาช่วงผ่าน พิธีเขย่งศพบนหัวของ พลจัน
เพลงที่ออกมาไม่เคยมีเจตนาด้วยการอยู่กันที่ ทุกครั้งก็
พลจันในน้ำ ออกมา จะมีกลิ่น เ็นดนตรี และเสียงร้อง
ที่พยายามชักชวนไปจากเดิม



ภาพที่ 3.22 ออกแบบแผ่นพับงาน TK Music Ed. ครั้งที่ 9

รางวัลที่สุลาเคยได้รับ

- คมชัดลึกอวอร์ด ครั้งที่ 6 ประจำปี 2551 “รางวัลศิลปินหญิงยอดเยี่ยม”
- Fat Awards ครั้งที่ 6 ประจำปี 2551 “รางวัลศิลปินหญิงยอดเยี่ยม”
- Seed Awards ครั้งที่ 4 ประจำปี 2552 “รางวัลศิลปินหญิงยอดเยี่ยมสุดประจำปี” จากอัลบั้ม Urban Lullaby
- คมชัดลึกอวอร์ด ครั้งที่ 8 ประจำปี 2553 “รางวัลศิลปินหญิงยอดเยี่ยม”
- Seed Awards ครั้งที่ 6 ประจำปี 2553 “รางวัลศิลปินหญิงยอดเยี่ยมสุดประจำปี” จากอัลบั้ม Twist
- สีสันอวอร์ดครั้งที่ 23 ประจำปี 2553 “รางวัลศิลปินหญิงยอดเยี่ยม” จากอัลบั้ม Twist



ศิลปิน/วิทยากรรับเชิญ

สุลา-กันยารัตน์ ทิยะพรไชย

ดุ๊กตา หรือ สุลา-กันยารัตน์ ทิยะพรไชย เป็นที่รู้จักจากการมีผลงานเพลงเป็นครั้งแรกในฐานะสมาชิกวง 2 Become 1 อัลบั้ม 2 Become 1 หลังจากนั้นก็มีผลงานเพลงในแนวBossa Nova ซึ่งเธอได้ศึกษาหาข้อมูลฟังเพลง และฝึกฝนการร้องมากกว่า 3 ปี โดยได้ร้องเพลงในอัลบั้ม Bossa Blossom 2 ในเพลง ขอบฟ้า และ ฤดูร้อน

TK park Music Ed

TK park ร่วมกับ นิติยสาร Happening เสนอเรื่องราวมากมายที่เกิดขึ้นในชีวิตของคนดนตรี และกลายมาเป็นประสบการณ์ เป็นบทเรียนล้ำค่าที่นำมาบอกต่อ...พบกับการพูดคุยและแสดงคอนเสิร์ตแบบฉบับของพวกเขาเหล่านี้ได้ทุกวัน วันเสาร์กลางเดือน

- 1 [26 มกราคม 56] ความนิยมเพื่อนในความเป็นกัน Sleeper 1 และ Portrait
- 2 [16 กุมภาพันธ์ 56] ดนตรี ชีวิต ความคิดของ พงศพรหม สันทวัฒน์ ณ อยุธยา
- 3 [16 มีนาคม 56] เอ็ม-เพ็ญลา กับดนตรีบ้านเกิด
- 4 [20 เมษายน 56] รูจัก เป้ จารึก รุจัก ดิอน ดิออน
- 5 [18 พฤษภาคม 56] กับเขาและกับเขา กับ มุมจิตร เพื่อชีวิต ร็อกแอนด์โรล
- 6 [15 มิถุนายน 56] บทเพลงของคอนเสิร์ตแบบดนตรีของวันของวัน: Tue's Day
- 7 [20 กรกฎาคม 56] เรื่องราวของดนตรีกว่าจะไปถึงมือในมือ: Ten to Twelve
- 8 [17 สิงหาคม 56] จะคิดถึงดาวเด่นโลกดนตรีโลก: เป้-โศก, ผ่อง ธอนต์ เอนน์
- 9 [7 กันยายน 56] ได้คำเตือนมาแล้ว...ถ้าจะไรต์? ถึง THE STAR, พัลมา AF
- 10 [21 กันยายน 56] สร้างตัวตนคนดนตรีแบบ Lula



วันเสาร์ที่ 21 กันยายน 2556 เวลา 16.30 - 18.00 น.
ห้อง Learning Auditorium ณ อุทยานการเรียนรู้ TK park

How to build a music character?

จากนั้น สุลา ได้มีผลงานอัลบั้มเดี่ยวเป็นครั้งแรก ในแนวเพลงที่เธอเรียกว่า Urban Bossa Nova ในชื่ออัลบั้มชื่อ Urban Lullaby (2551) ที่มี โดน-จักรธร ชงไชยกุล จากวง Sofa เป็นโปรดิวเซอร์ให้ มีเพลงอย่าง ถูกตาหน้ารถ, เวลาจะช่วยอะไร และในวันที่เราต้องไกลห่าง เป็นต้น ต่อมาในปี 2552 เธอออกอัลบั้มพิเศษ Swing Swing และในปีต่อมาออกอัลบั้มเดี่ยวลำดับที่ 2 ในชื่อ Twist ที่มีเพลงดังอย่าง แค่นี้ก็พอได้รู้ และ รากนี้ (ยังอีกแสนไกล) ล่าสุดกับอัลบั้มเต็มชุดที่ 3 Spring



คาแรกเตอร์อันโดดเด่นของเธอต้องยกให้วิธีการร้องเพลงที่ใช้เสียงเล็ก เสียงหลบ เสียงเบา ซักหลอมผู้ฟังแบบมีเอกลักษณ์บวกกับดนตรีบอสซา อะคูสติกอันอ่อนคลาสิก ยิ่งเมื่อถูกร้องออกมาจากสาวร่างเล็กสดใสในเครื่องแต่งกายบาสบาย ใครเห็นก็ต้องคลั่งไปกับตัวตนของสาวสุลาคนนี้

มาตุลีกันว่า การสร้างตัวตนคนดนตรีแบบสุลานั้น เธอทำได้ยังไง

ภาพที่ 3.23 ออกแบบแผ่นพับงาน TK Music Ed. ครั้งที่ 10



ภาพที่ 3.24 ออกแบบป้ายเตือนภายในอุทยานการเรียนรู้



คอมพิวเตอร์สำหรับบริการ
Microsoft Office

TK park อุทยานการเรียนรู้
TKpark_TH TKpark_TH TKparkchannel



คอมพิวเตอร์สำหรับบริการ
Play Games

TK park อุทยานการเรียนรู้
TKpark_TH TKpark_TH TKparkchannel



คอมพิวเตอร์สำหรับบริการ
Watch Movies

TK park อุทยานการเรียนรู้
TKpark_TH TKpark_TH TKparkchannel



TK park อุทยานการเรียนรู้

ใช้ดินสอเสร็จแล้ว
นำไปเก็บไว้ที่โต๊ะนะ

TKpark อุทยานการเรียนรู้ TKpark_TH TKpark_TH TKparkchannel

ภาพที่ 3.25 ออกแบบป้ายเตือนภายในอุทยานการเรียนรู้



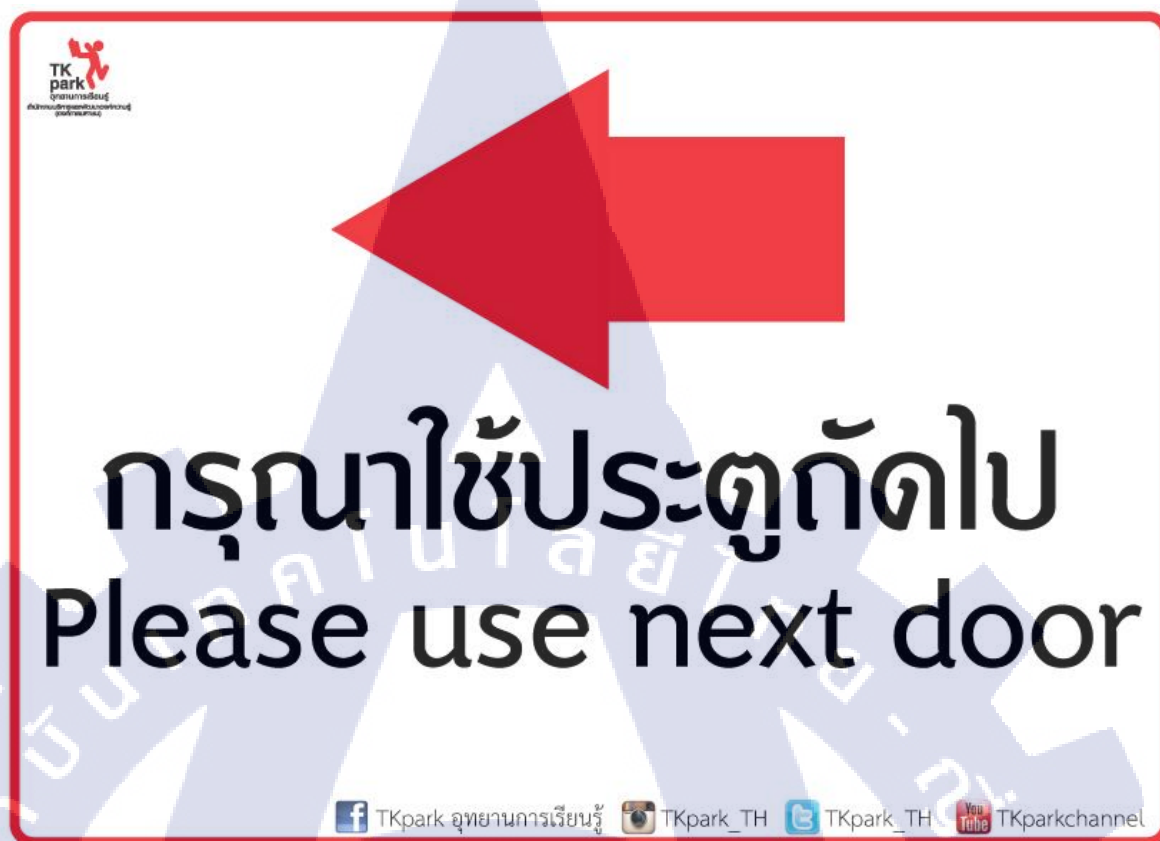
ภาพที่ 3.26 ออกแบบป้ายเตือนภายในอุทยานการเรียนรู้และบัตรรับฝากของ(ได้ใช้งานจริง)



ภาพที่ 3.27 ออกแบบป้ายเตือนภายในอุทยานการเรียนรู้



ภาพที่ 3.28 ออกแบบป้ายเตือนภายในอุทยานการเรียนรู้



ภาพที่ 3.29 ออกแบบป้ายเตือนภายในอุทยานการเรียนรู้

TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY



สำหรับชมภาพยนตร์
DVD On Demand เท่านั้น!!
ขอบคุณที่ให้ความร่วมมือ

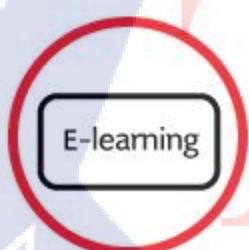
TKpark อุทยานการเรียนรู้ TKpark_TH TKpark_TH TKparkchannel

กรุณาลงทะเบียนเพื่อขอใช้บริการ DVD และรับहुฟัง
ได้ที่เจ้าหน้าที่ประจำแดนเตอร์

TKpark อุทยานการเรียนรู้ TKpark_TH TKpark_TH TKparkchannel

กรุณาลงทะเบียนเพื่อขอใช้บริการ CD เพื่อการเรียนรู้
และรับहुฟัง ได้ที่เจ้าหน้าที่ประจำแดนเตอร์

TKpark อุทยานการเรียนรู้ TKpark_TH TKpark_TH TKparkchannel



สำหรับใช้บริการ
CD เพื่อการเรียนรู้ เท่านั้น!!
ขอบคุณที่ให้ความร่วมมือ

TKpark อุทยานการเรียนรู้ TKpark_TH TKpark_TH TKparkchannel

ภาพที่ 3.30 ออกแบบป้ายเตือนภายในอุทยานการเรียนรู้

3.2 รายละเอียดงานโครงการ

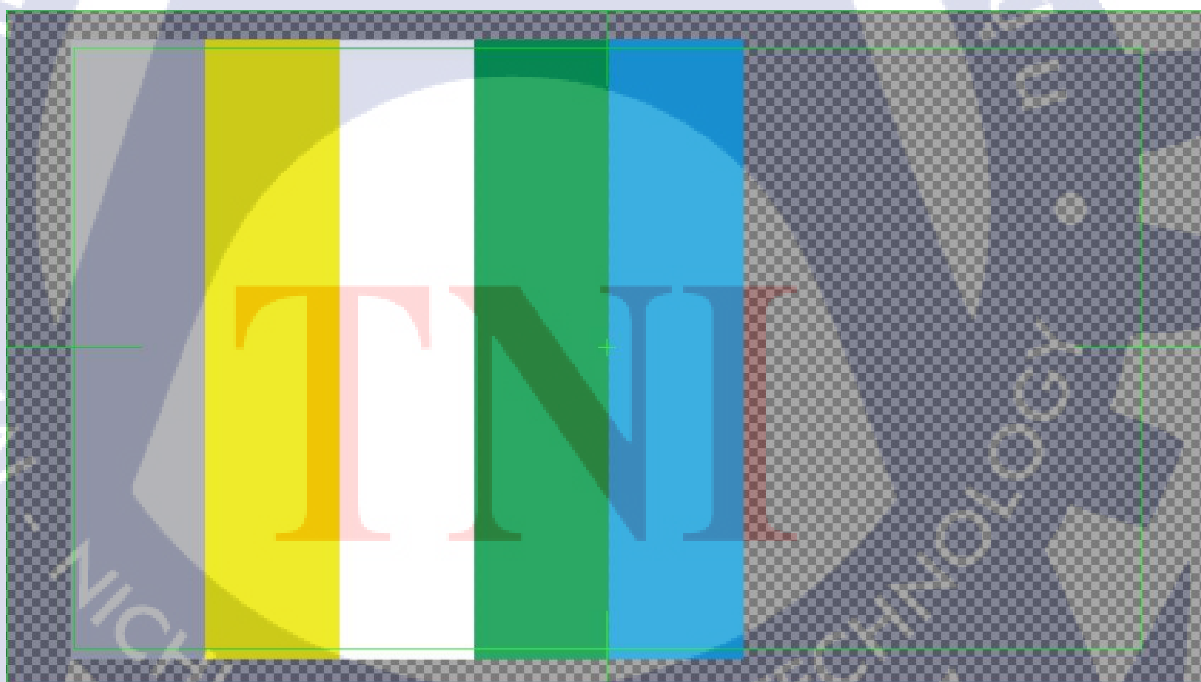
3.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

โครงการการออกแบบและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์งานกิจกรรม TK Music Festival จัดทำโดยอุทยานการเรียนรู้ TK park มีกลุ่มเป้าหมายประชากร ตัวอย่างคือ กลุ่มบุคคลผู้ใช้บริการอุทยานการเรียนรู้ TK park และ กลุ่มบุคคลภายนอกที่สนใจในด้าน Music Video และ สนใจในกลุ่มวงดนตรีที่มาร่วมกิจกรรม

3.2.2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในงาน

3.2.2.1 โปรแกรม Adobe illustrator

เทคนิคที่ใช้ในการพัฒนาโครงการ เป็นเทคนิคพื้นฐานทั่วไปของโปรแกรม โดยหลักๆจะเป็นการใช้รูปทรงต่างๆในการสร้างผลงาน และการใช้ตัวอักษร ขนาดของตัวอักษร เพื่อให้ผลงานออกมาตามความต้องการ ตัวอย่างเช่น



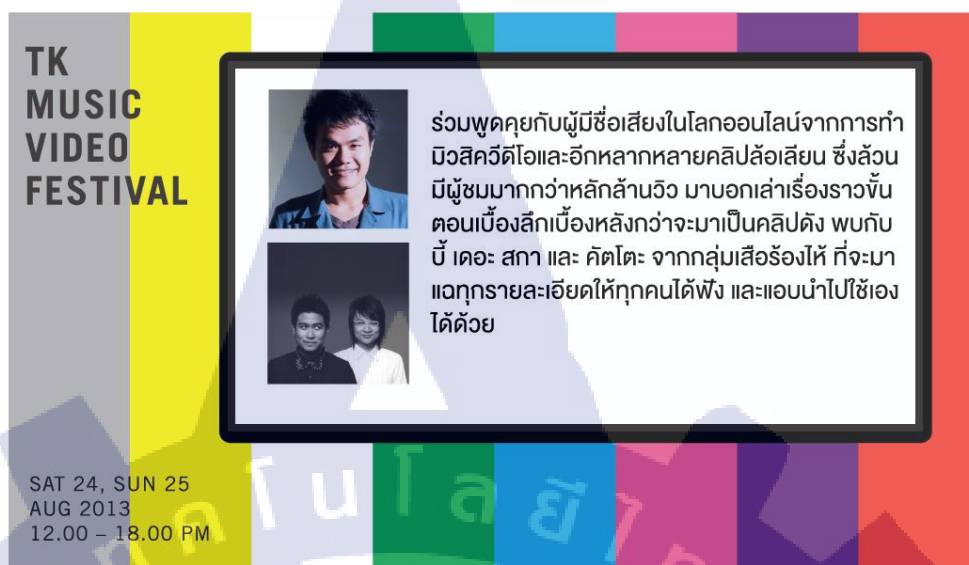
ภาพที่ 3.31 การใช้รูปทรงสี่เหลี่ยมมาสร้างเป็นพื้นหลัง



ภาพที่ 3.32 การวางตัวอักษร



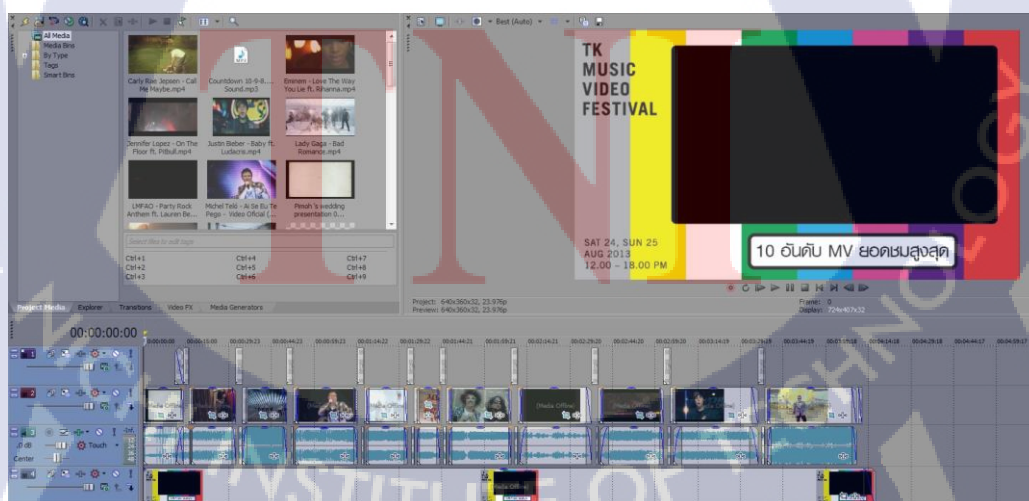
ภาพที่ 3.33 การใช้รูปทรงสี่เหลี่ยม เพื่อทำเป็นส่วนของการแสดงผล



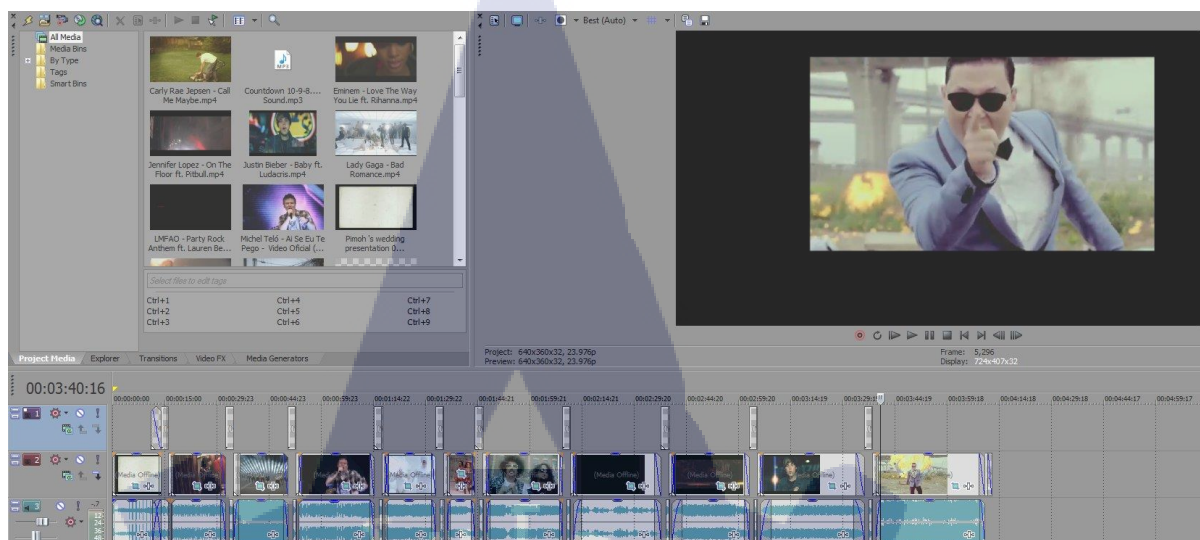
ภาพที่ 3.34 การจัดวางข้อมูลบนส่วนของการแสดงผล

3.2.2.2 โปรแกรม Sony Vegas Pro 12

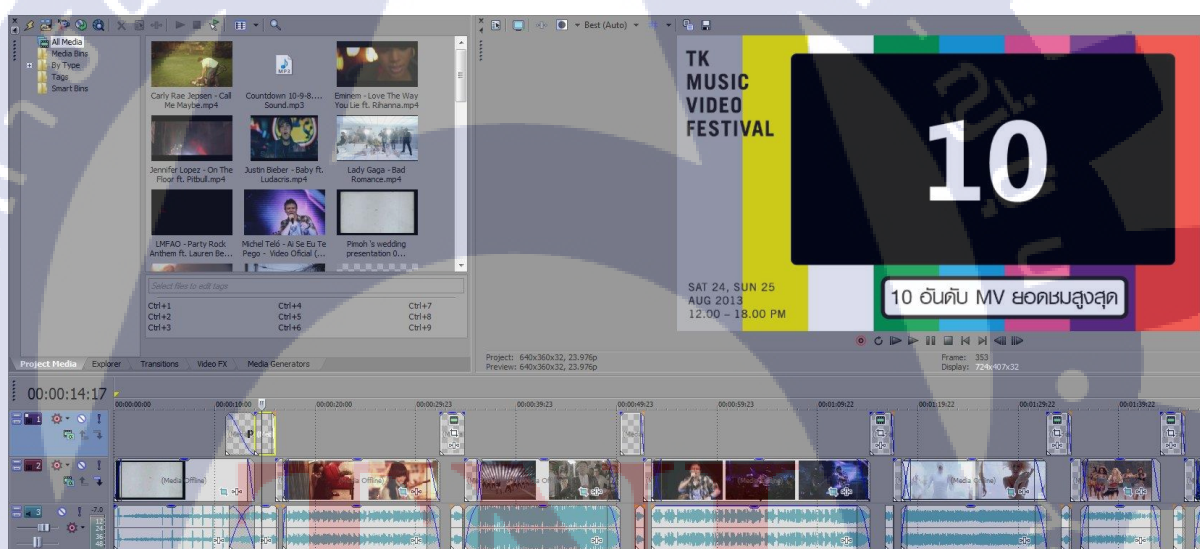
เทคนิคที่ใช้ในการพัฒนาโครงงาน โปรแกรมนี้เป็นโปรแกรมที่มี
เครื่องมือให้ใช้งานมากมาย โดยในส่วนของเทคนิคที่นำมาใช้เป็นเทคนิค
พื้นฐานเบื้องต้นของโปรแกรม อาทิเช่น



ภาพที่ 3.35 การนำภาพพื้นหลังและวิดีโอมาต่อกัน



ภาพที่ 3.36 การตัดต่อวิดีโอ ตัดช่วงวิดีโอที่ต้องการให้แสดงผล



ภาพที่ 3.37 การทำให้ตัวอักษรมีการเคลื่อนไหว ขยายขนาดจากเล็กขยายเป็นใหญ่

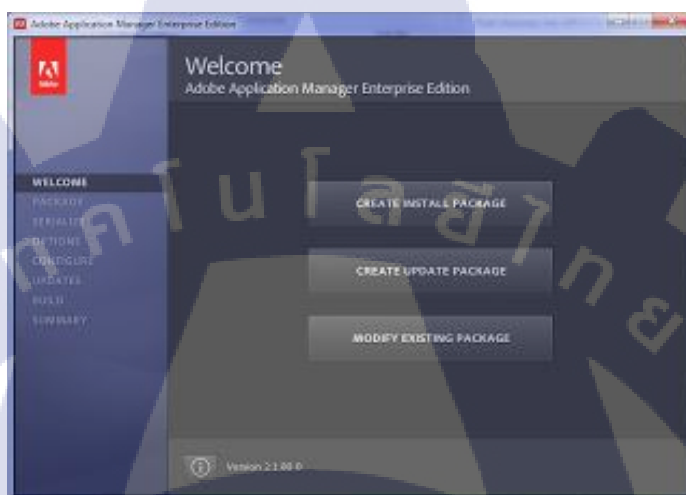
3.2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

เก็บและรวบรวมข้อมูลความต้องการของผู้ใช้จากข้อมูลจากกิจกรรม TK Music Video Festival และค้นคว้ารวบรวมข้อมูลในการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์จากอินเทอร์เน็ตและนำความรู้ที่ได้รับมาประยุกต์ในโครงการงานชิ้นนี้

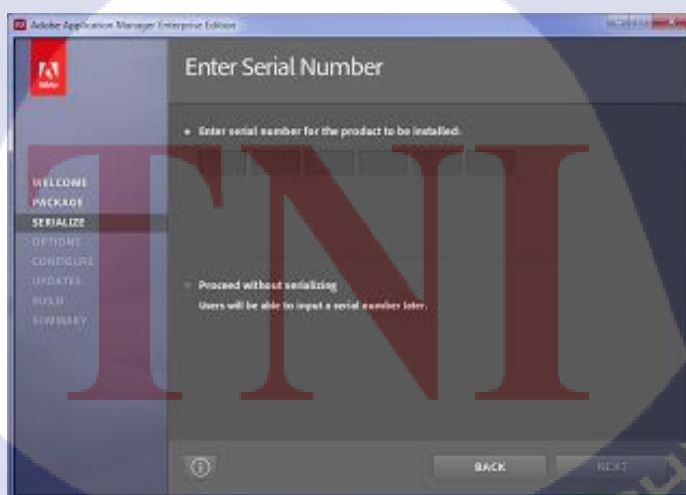
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ

3.3.1 วิธีติดตั้งโปรแกรม

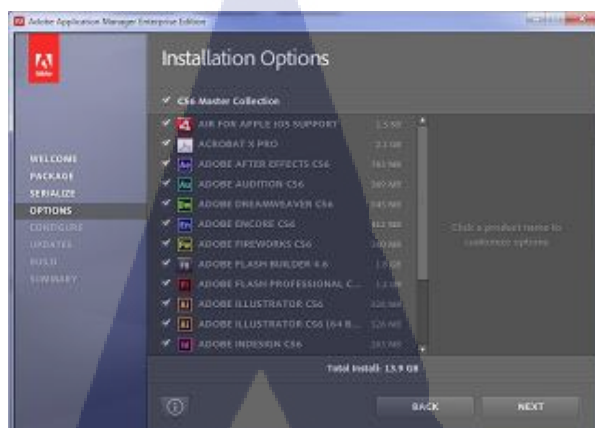
3.3.1.1 โปรแกรม Adobe Master Collection CS6 สามารถ Download Adobe CS6 ได้ที่ <http://www.adobe.com/downloads/>



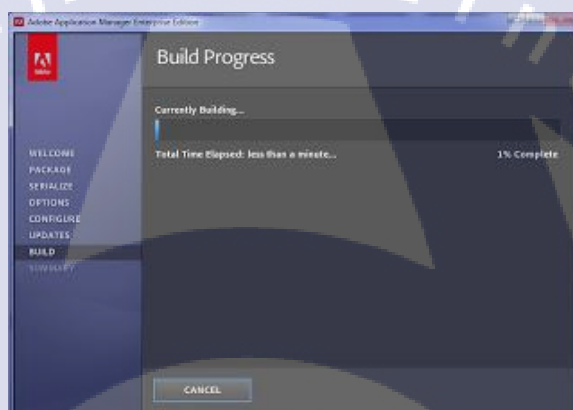
ภาพที่ 3.38 ขั้นตอนการลงโปรแกรม



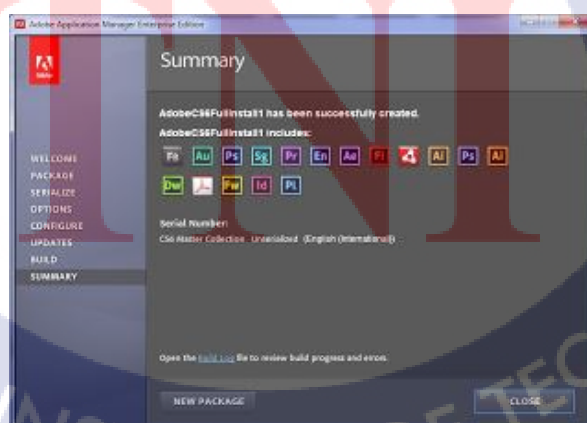
ภาพที่ 3.39 ขั้นตอนการลงโปรแกรม



ภาพที่ 3.40 ขั้นตอนการลงโปรแกรม



ภาพที่ 3.41 ขั้นตอนการลงโปรแกรม



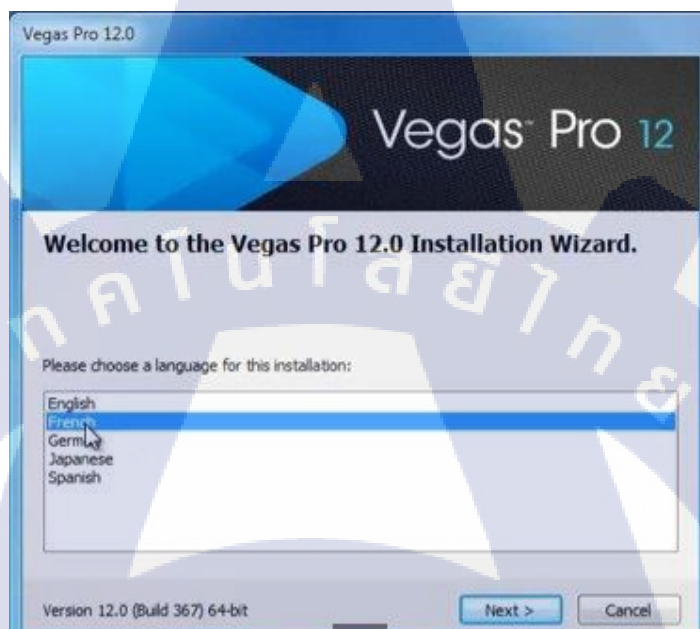
ภาพที่ 3.42 ขั้นตอนการลงโปรแกรม

3.3.1.2 โปรแกรม Sony Vegas pro 12

ดาวน์โหลดโปรแกรม

<http://www.sonycreativesoftware.com/download/trials/vegaspro> ดับเบิล

คลิก Vegaspro12.0.563.exe เพื่อทำการติดตั้ง



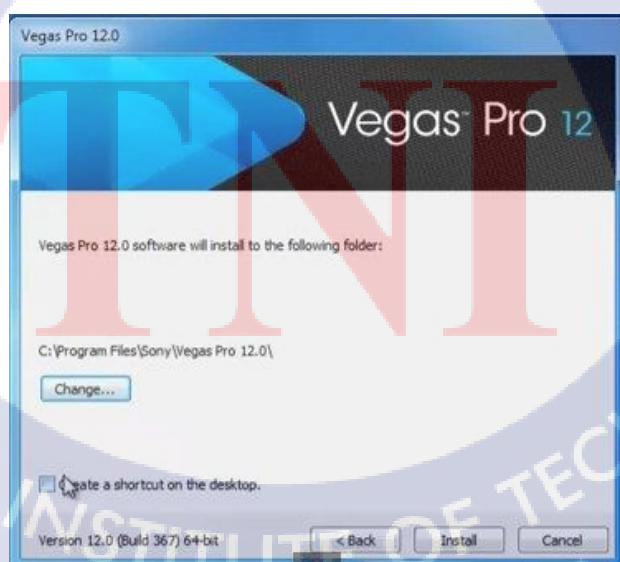
ภาพที่ 3.43 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Sony Vegas Pro 12

เข้าสู่ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม โดยในขั้นตอนแรกให้ทำการเลือกภาษาที่ต้องการ จากนั้นเข้าสู่กระบวนการต่อไป โดยโปรแกรม Sony Vegas Pro 12 ได้แจกจ่ายในรูปแบบ EULA License หากผู้ติดตั้งอ่านเงื่อนไขต่างๆ เสร็จสิ้นแล้ว หากยอมรับเงื่อนไขให้กด Next เพื่อเข้าสู่การติดตั้งในขั้นต่อไป แต่หากว่าไม่ยอมรับเงื่อนไขให้กด Cancel เพื่อออกจากการติดตั้งโปรแกรม Sony Vegas Pro 12 ดังรูป

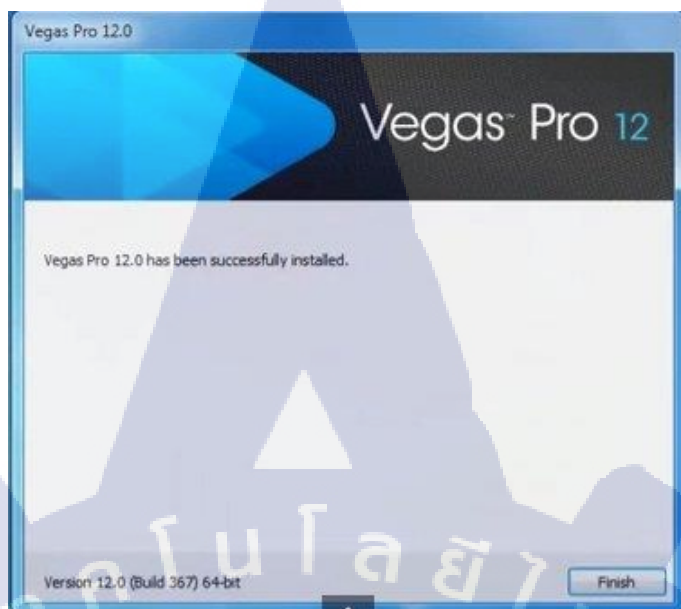


ภาพที่ 3.44 แสดงรายละเอียดเงื่อนไข EULA License

เข้าสู่ขั้นตอนการเลือกปลายทางที่ต้องการติดตั้ง โดยค่าเริ่มต้นปลายทางที่ติดตั้งจะเป็น C:\Program Files\Sony\Vegas Pro 12.0\ หากต้องการเปลี่ยนปลายทางที่ติดตั้ง ให้กด Change แล้วเลือกปลายทางที่ต้องการ ตามรูป เมื่อเลือกปลายทางเสร็จสิ้นให้กดปุ่ม Install เพื่อทำการติดตั้งโปรแกรม



ภาพที่ 3.45 เลือกปลายทางการติดตั้งโปรแกรม



ภาพที่ 3.46 สิ้นสุดการลงโปรแกรม

สิ้นสุดการติดตั้งโปรแกรม กดปุ่ม Finish เป็นอันเสร็จสิ้นขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม จากนั้นทำการเปิดโปรแกรมเพื่อใช้งาน

TNI

3.3.2 การออกแบบ Teaser ประชาสัมพันธ์ กิจกรรม TK Music Video Festival

ปัญหา/โอกาส :

1. จุดเด่น/จุดแข็ง : ทางอุทยานการเรียนรู้ จะได้นำสื่อประชาสัมพันธ์ไปประชาสัมพันธ์ให้กับผู้ที่มาใช้บริการอุทยานการเรียนรู้
2. จุดด้อย/จุดอ่อน : อุปกรณ์ที่ใช้ในการออกแบบผลงานมีประสิทธิภาพไม่เพียงพอ ทั้งนี้ทางฝ่าย IT ทำการจัดการปรับเปลี่ยนอุปกรณ์ที่มีประสิทธิภาพให้ใช้งาน
3. โอกาส : การนำผลงานไปประชาสัมพันธ์ให้กับผู้ใช้บริการอุทยานการเรียนรู้ทางสื่อ Social media เพื่อให้ผู้ใช้บริการได้รับทราบข่าวสารงานกิจกรรมที่จะจัดขึ้น
4. อุปสรรค : การตอบรับหลังจากประชาสัมพันธ์งานกิจกรรม

ค้นหา/ศึกษาข้อมูล : ประชุมและศึกษางานกิจกรรมกับหัวหน้างานที่รับผิดชอบการจัดกิจกรรม

ผลิตต้นแบบ : ใช้การวาง Layout พร้อมกับการผลิตผลงานควบคู่กันไป

นำเสนอผลงาน : การนำเสนอผลงานเมื่อทำเสร็จแล้วทำการ Render ไฟล์งานออกมาในรูปแบบไฟล์วิดีโอ เพื่อนำไปเสนอผลงาน

ผลิตผลงานจริง : ใช้โปรแกรม Adobe illustrator และโปรแกรม Sony Vegas Pro ในการผลิตผลงาน

ประเมินผล : หัวหน้าผู้จัดงานกิจกรรมเป็นผู้ตรวจสอบและตรวจสอบรายละเอียดต่างๆในผลงาน

**ขั้นตอนการออกแบบ Teaser ประชาสัมพันธ์
กิจกรรม TK Music Video Festival**

Adobe illustrator

1. สร้างพื้นหลัง
2. สร้างส่วนของพื้นที่แสดงข้อมูลกิจกรรม
3. จัดวางข้อมูลกิจกรรมในส่วนแสดงผลเพื่อเซฟออกมาเป็นไฟล์รูปภาพ

Sony Vegas Pro

1. จัดวางภาพพื้นหลังและทำการเคลื่อนไหวให้กับโลโก้งาน “จากตัวโน้ตสู่ภาพเคลื่อนไหว”
2. จัดวางภาพในส่วนของข้อมูลกิจกรรมภายในงาน ในรูปแบบของภาพสไลด์
3. ตัดต่อมิวสิกวิดีโอของวงดนตรีที่เชิญมาแสดงในงาน และนำตัวอักษรชื่อวงดนตรีมาจัดเรียงต่อด้วยมิวสิกวิดีโอที่ตัดต่อแล้ว
4. ใส่เสียงให้กับ Teaser และใส่โลโก้ของ อุทยานการเรียนรู้ TK park ปิดท้าย

Render Teaser ประชาสัมพันธ์ในขนาดที่ต้องการ

Teaser ประชาสัมพันธ์ กิจกรรม TK Music Video Festival

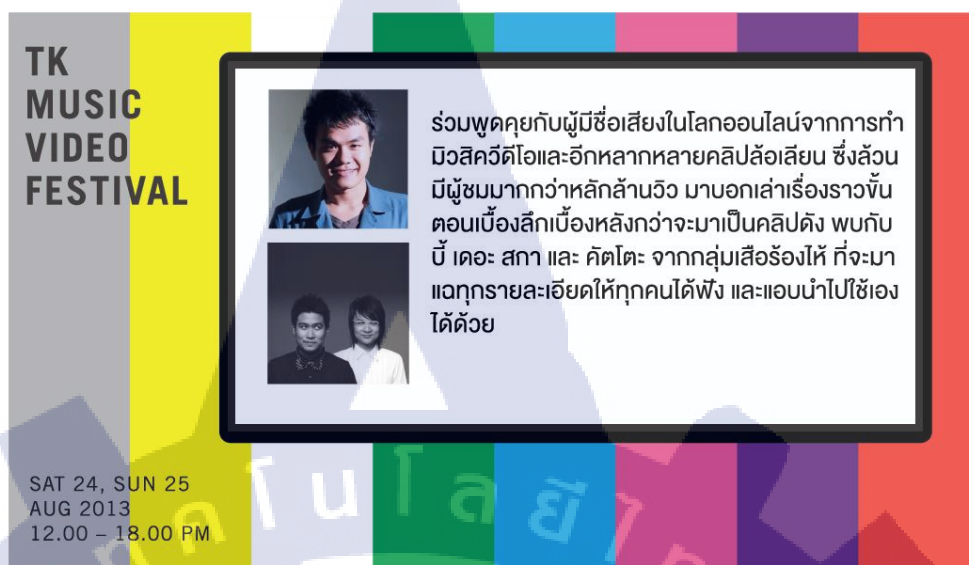
Teaser ประชาสัมพันธ์ กิจกรรม TK Music Video Festival ใช้ในการประชาสัมพันธ์ กิจกรรมของงาน โดยจัดทำในรูปแบบไฟล์งานวิดีโอ เพื่อประชาสัมพันธ์ในสื่อ Social Media และ ใช้ประชาสัมพันธ์ในงานกิจกรรม



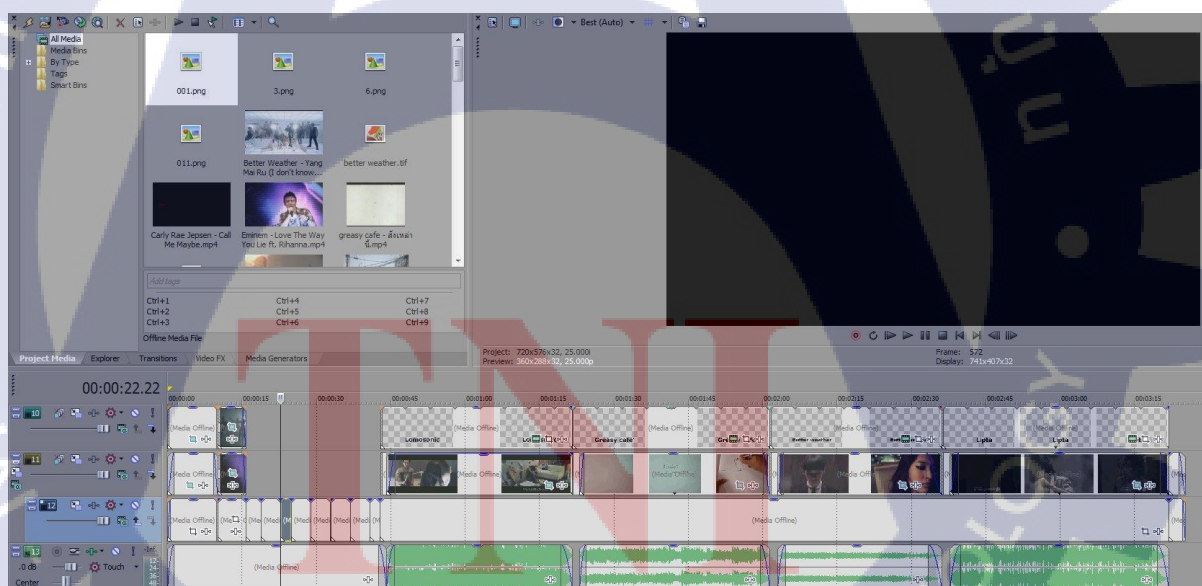
ภาพที่ 3.47 สร้างพื้นหลัง



ภาพที่ 3.48 สร้างส่วนของพื้นที่แสดงผลข้อมูลกิจกรรม



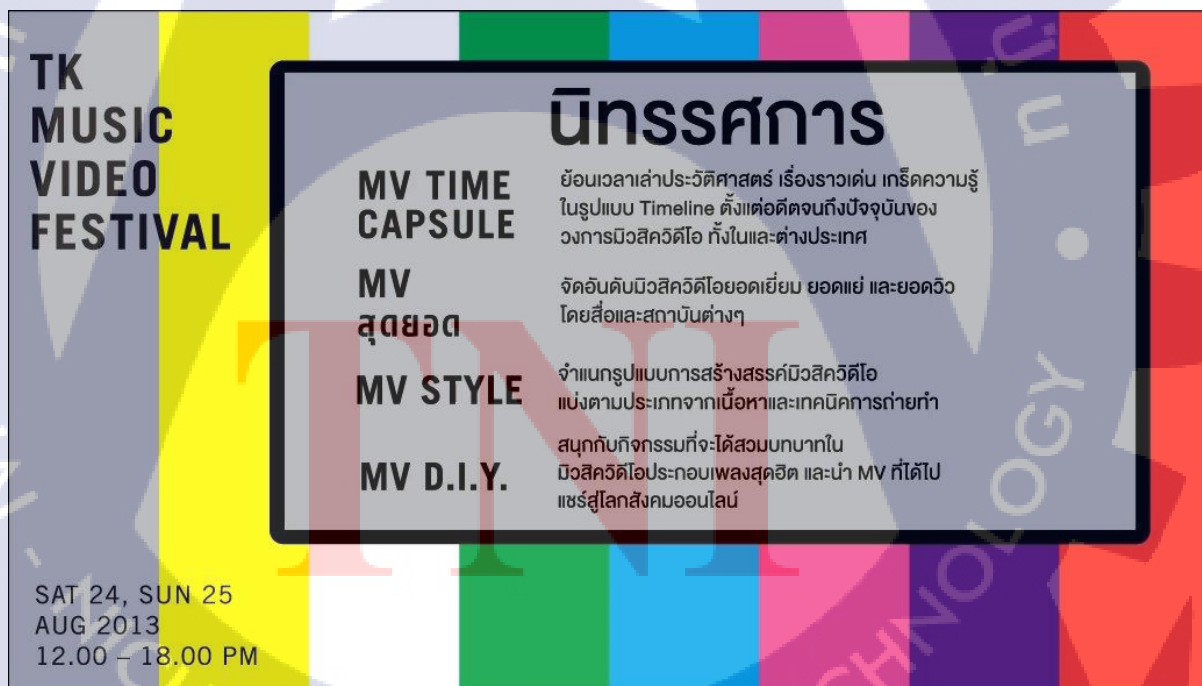
ภาพที่ 3.49 จัดวางข้อมูลกิจกรรมในส่วนของพื้นที่แสดงผล



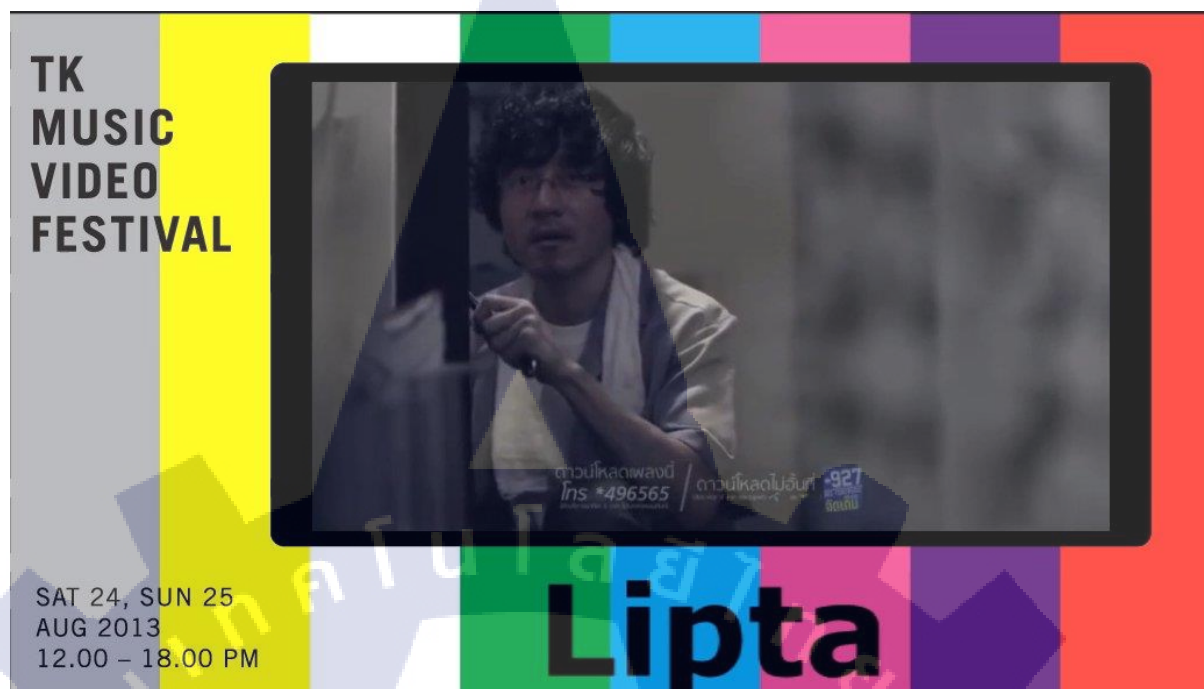
ภาพที่ 3.50 จัดวางพื้นหลังลงในโปรแกรม Sony Vegas Pro



ภาพที่ 3.51 ทำการเคลื่อนไหวให้กับโลโก้ของงาน



ภาพที่ 3.52 จัดวางภาพข้อมูลกิจกรรมมาต่อกันเป็นภาพสไลด์



ภาพที่ 3.53 ตัดต่อมิวสิกวิดีโอและจัดวางตัวอักษรแต่ละวงดนตรีที่เชิญมาในงาน

3.3.3 การออกแบบ สื่อเกร็ดความรู้ในรูปแบบวีดิโองานกิจกรรม TK Music Video Festival

ปัญหา/โอกาส :

1. จุดเด่น/จุดแข็ง : ทางอุทยานการเรียนรู้ จะได้นำสื่อเกร็ดความรู้ไปให้ความรู้กับผู้ที่มาเข้าร่วมงานกิจกรรม
2. จุดด้อย/จุดอ่อน : อุปกรณ์ที่ใช้ในการออกแบบผลิตผลงานมีประสิทธิภาพไม่เพียงพอ ทั้งนี้ทางฝ่าย IT ทำการจัดการปรับเปลี่ยนอุปกรณ์ที่มีประสิทธิภาพให้ใช้งาน
3. โอกาส : ผู้ที่มาร่วมกิจกรรมได้รับความรู้เกี่ยวกับมิวสิควิดีโอ
4. อุปสรรค : การนำความรู้ที่ได้จากกิจกรรมไปใช้ประโยชน์

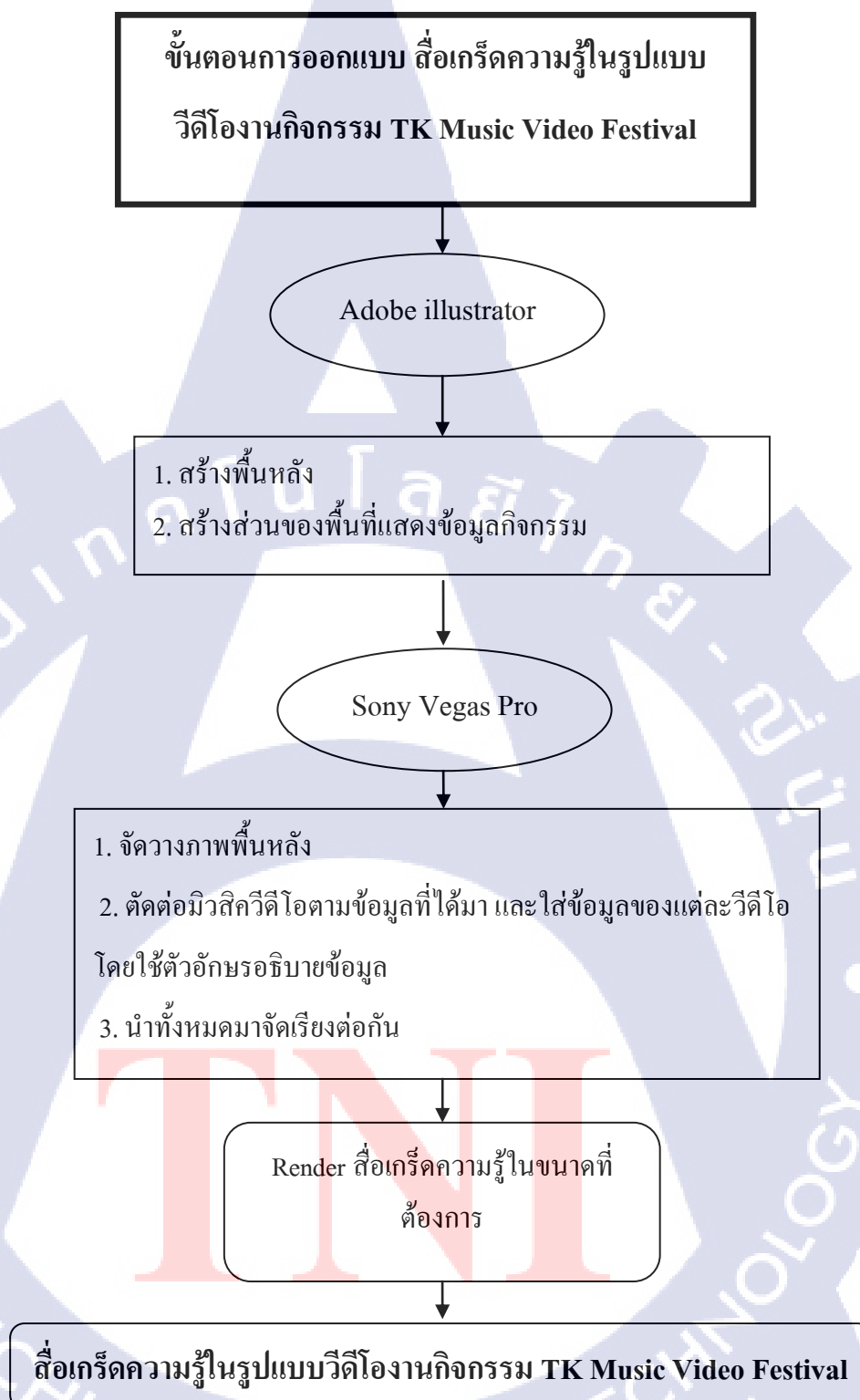
ค้นหา/ศึกษาข้อมูล : ประชุมและศึกษางานกิจกรรมกับ
หัวหน้างานที่รับผิดชอบการจัดกิจกรรม

ผลิตต้นแบบ : ใช้การวาง Layout พร้อมกับการผลิตผลงาน
ควบคู่กันไป

นำเสนอผลงาน : การนำเสนอผลงานเมื่อทำเสร็จแล้วทำการ
Render ไฟล์งานออกมาในรูปแบบไฟล์วิดีโอ เพื่อนำไปเสนอ
ผลงาน

ผลิตผลงานจริง : ใช้โปรแกรม Adobe illustrator และ
โปรแกรม Sony Vegas Pro ในการผลิตผลงาน

ประเมินผล : หัวหน้าผู้จัดงานกิจกรรมเป็นผู้ตรวจสอบและ
ตรวจสอบรายละเอียดต่างๆในผลงาน



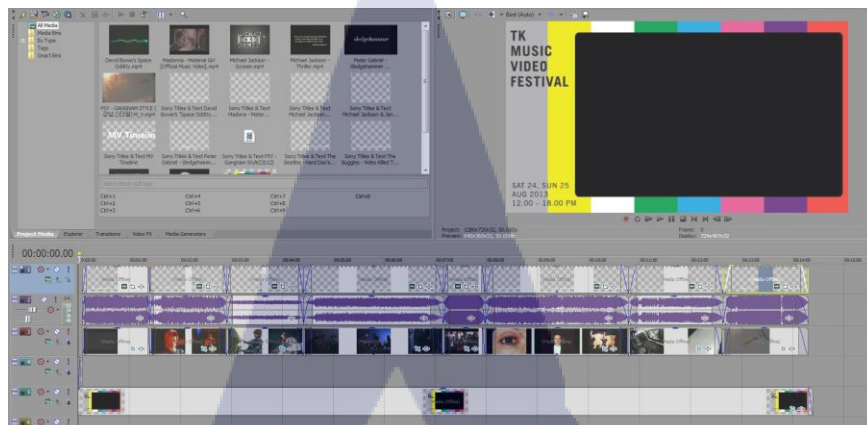
สื่อเกร็ดความรู้ในรูปแบบวีดิโองานกิจกรรม TK Music Video Festival ใช้ในการให้ความรู้เกี่ยวกับกาลเวลาของมิวสิกวิดีโอในแต่ละยุคสมัย โดยจะเปิดให้ผู้ที่มาเข้าร่วมงานกิจกรรมได้รับชมและรับฟังกันในวันงาน



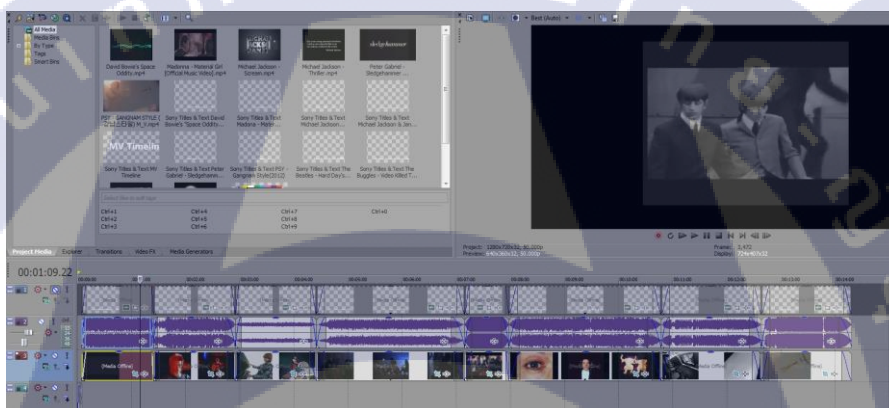
ภาพที่ 3.54 สร้างพื้นหลัง



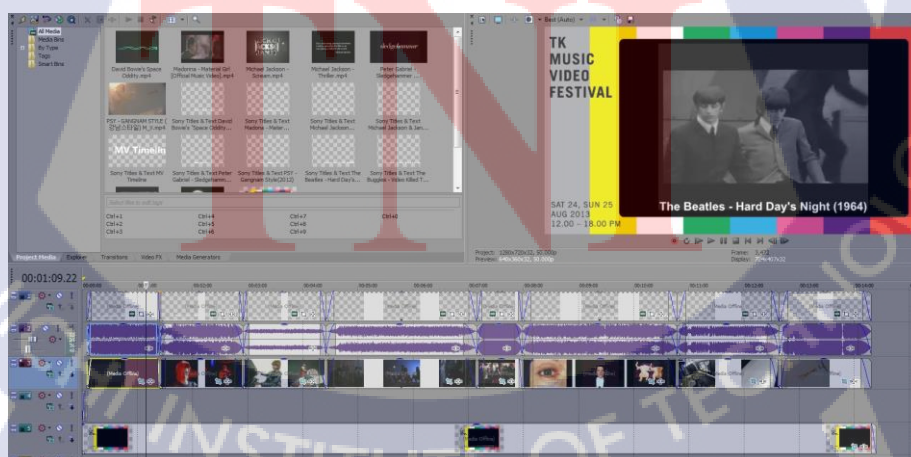
ภาพที่ 3.55 สร้างส่วนของพื้นที่แสดงผลข้อมูลกิจกรรม



ภาพที่ 3.56 จัดวางภาพพื้นหลัง



ภาพที่ 3.57 ตัดต่อวิดีโอเพลงที่นำมาใช้ในงาน



ภาพที่ 3.58 นำวิดีโอและตัวอักษรมาต่อเรียงตามข้อมูลที่ต้องการ

3.3.4 การออกแบบ สื่อเกร็ดความรู้ TOP MV ยอดชมสูงสุด งานกิจกรรม TK Music Video Festival

ปัญหา/โอกาส :

1. จุดเด่น/จุดแข็ง : ทางอุทยานการเรียนรู้ จะได้นำสื่อเกร็ดความรู้ไปให้ความรู้กับผู้ที่มาเข้าร่วมงานกิจกรรม
2. จุดด้อย/จุดอ่อน : อุปกรณ์ที่ใช้ในการออกแบบผลงานมีประสิทธิภาพไม่เพียงพอ ทั้งนี้ทางฝ่าย IT ทำการจัดการปรับเปลี่ยนอุปกรณ์ที่มีประสิทธิภาพให้ใช้งาน
3. โอกาส : ผู้ที่มาร่วมกิจกรรมได้รับความรู้เกี่ยวกับมิวสิควิดีโอ
4. อุปสรรค : การนำความรู้ที่ได้จากกิจกรรมไปใช้ประโยชน์

ค้นหา/ศึกษาข้อมูล : ประชุมและศึกษางานกิจกรรมกับหัวหน้างานที่รับผิดชอบการจัดกิจกรรม

ผลิตต้นแบบ : ใช้การวาง Layout พร้อมกับการผลิตผลงานควบคู่กันไป ตามข้อมูลที่ประชุม

นำเสนอผลงาน : การนำเสนอผลงานเมื่อทำเสร็จแล้วทำการ Render ไฟล์งานออกมาในรูปแบบไฟล์วิดีโอเพื่อนำไปเสนอผลงาน

ผลิตผลงานจริง : ใช้โปรแกรม Adobe illustrator และ โปรแกรม Sony Vegas Pro ในการผลิตผลงาน

ประเมินผล : หัวหน้าผู้จัดงานกิจกรรมเป็นผู้ตรวจสอบและตรวจสอบรายละเอียดต่างๆในผลงาน

ขั้นตอนการออกแบบ สื่อเกร็ดความรู้ TOP MV ยอด
ชมสูงสุด งานกิจกรรม TK Music Video Festival

Adobe illustrator

1. สร้างพื้นหลัง
2. สร้างส่วนของพื้นที่แสดงข้อมูลกิจกรรม

Sony Vegas Pro

1. จัดวางภาพพื้นหลัง
2. ตัดต่อมิวสิกวิดีโอตามข้อมูลที่ได้มา และใส่ข้อมูลของแต่ละวิดีโอโดยใช้ตัวอักษรอธิบายข้อมูล
3. ทำตัวเลขมีการเคลื่อนไหวและนำทั้งหมดมาจัดเรียงต่อกัน
4. ใส่เสียงeffect ให้กับผลงาน

Render สื่อเกร็ดความรู้ top MV ยอด
ชมสูงสุด ในขนาดที่ต้องการ

สื่อเกร็ดความรู้ TOP MV ยอดชมสูงสุด งานกิจกรรม TK Music Video Festival

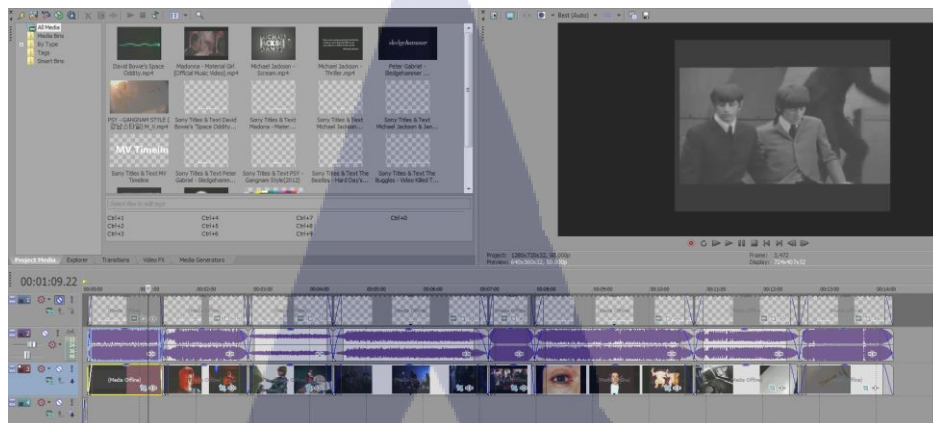
สื่อเกร็ดความรู้ TOP MV ยอดชมสูงสุด งานกิจกรรม TK Music Video Festival ใช้ในการให้ความรู้เกี่ยวกับมิวสิกวิดีโอที่มีผู้เข้าชมสูงสุด 10 อันดับ โดยผลงานจะถูกโพสลงในสื่อ Social Media(Facebook) ของทางอุทยานการเรียนรู้



ภาพที่ 3.59 สร้างพื้นหลัง



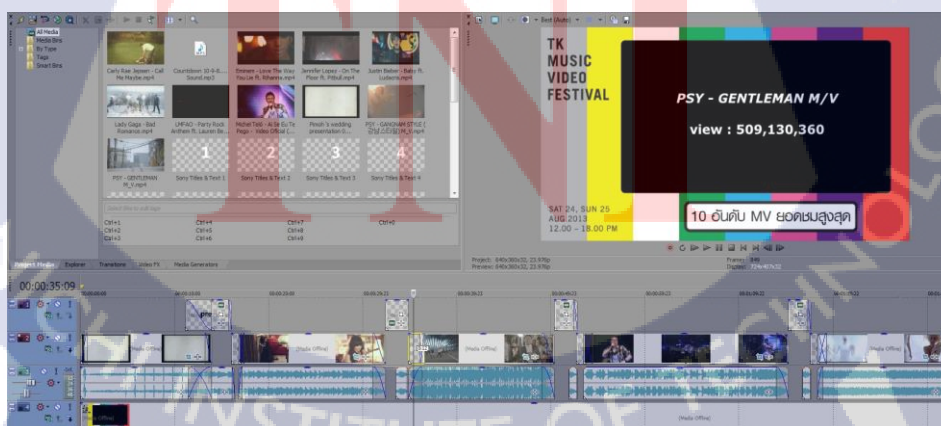
ภาพที่ 3.60 สร้างส่วนของพื้นที่แสดงผลข้อมูลกิจกรรม



ภาพที่ 3.61 ตัดต่อวิดีโอที่จะนำมาใช้ในงาน



ภาพที่ 3.62 สร้างการเคลื่อนไหวให้กับตัวอักษร



ภาพที่ 3.63 นำข้อมูลตัวอักษรและวิดีโอมาเรียงต่อกันตามข้อมูล

3.3.5 การออกแบบ สื่อเกร็ดความรู้ลงสื่อ Social Media งานกิจกรรม TK Music Video Festival

ปัญหา/โอกาส :

1. จุดเด่น/จุดแข็ง : ทางอุทยานการเรียนรู้ จะได้นำสื่อเกร็ดความรู้ไปให้ความรู้กับผู้ที่เข้าชมในสื่อ Social Media และมาเข้าร่วมงานกิจกรรม
2. จุดด้อย/จุดอ่อน : อุปกรณ์ที่ใช้ในการออกแบบผลิตผลงานมีประสิทธิภาพไม่เพียงพอ ทั้งนี้ทางฝ่าย IT ทำการจัดการปรับเปลี่ยนอุปกรณ์ที่มีประสิทธิภาพให้ใช้งาน
3. โอกาส : ผู้ที่มาร่วมกิจกรรมได้รับความรู้เกี่ยวกับมิวสิควิดีโอ
4. อุปสรรค : การนำความรู้ที่ได้จากกิจกรรมไปใช้ประโยชน์

ค้นหา/ศึกษาข้อมูล : ประชุมและศึกษางานกิจกรรมกับหัวหน้างานที่รับผิดชอบการจัดกิจกรรม

ผลิตต้นแบบ : ใช้การวาง Layout พร้อมกับการผลิตผลงานควบคู่กันไป ตามข้อมูลที่ประชุม

นำเสนอผลงาน : การนำเสนอผลงานเมื่อทำเสร็จแล้วทำการบันทึกไฟล์งานออกมาในรูปแบบไฟล์รูปภาพ เพื่อนำไปเสนอผลงาน

ผลิตผลงานจริง : ใช้โปรแกรม Adobe illustrator ในการผลิตผลงาน

ประเมินผล : หัวหน้าผู้จัดงานกิจกรรมเป็นผู้ตรวจสอบและตรวจสอบรายละเอียดต่างๆในผลงาน

ขั้นตอนการออกแบบ สื่อเกร็ดความรู้ลงสื่อ Social
Media งานกิจกรรม TK Music Video Festival

Adobe illustrator

1. สร้างพื้นหลัง
2. สร้างส่วนของพื้นที่แสดงข้อมูลกิจกรรม
3. ทำการใส่ข้อมูลลงในพื้นที่แสดงข้อมูล

บันทึกเป็นไฟล์ภาพเพื่อนำไปโพสลง
ในสื่อ Social Media

สื่อเกร็ดความรู้ลงสื่อ Social Media งานกิจกรรม TK Music Video Festival

สื่อกระตุ้นการเรียนรู้สื่อ Social Media งานกิจกรรม TK Music Video Festival ใช้ในการให้ความรู้เกี่ยวกับมิวสิกวิดีโอ โดยผลงานจะถูกโพสต์ลงในสื่อ Social Media(Facebook) ของทางอุทยานการเรียนรู้

TK Music Video Festival จากตัวโน้ตสู่ภาพเคลื่อนไหว

เกร็ดความรู้

มิวสิกวิดีโอ (อังกฤษ: Music video) หรือเรียกสั้นๆว่า เอ็มวี (MV) เป็นการถ่ายทอดบทเพลงแบบมีภาพประกอบ โดยยุคแรกๆ มิวสิกวิดีโอ นำมาใช้ในการเผยแพร่เพลงทางโทรทัศน์ ซึ่งมักเป็นรูปแบบการถ่ายทำของดนตรีหรือนักร้องที่ร้องเพลง ต่อมาจึงมีภาพประกอบเพลง และพัฒนาเป็นการนำเสนอเนื้อหาของบทเพลงมาสร้างเป็นเรื่องราว เป็นละครประกอบเพลง พอมาถึงยุคที่การโอเคเป็นที่ยอมรับ มิวสิกวิดีโอ ก็นำเสนอเนื้อหาบทเพลง ทำเป็น วิดีโอการโอเค และผลิตเป็นสื่อวีซีดีการโอเค

ปัจจุบัน มีการใช้รางวัลศิลปิน จากการประกวดมิวสิกวิดีโออีกด้วย เช่น งานเอ็มทีวี วิดีโอ มิวสิก อวอร์ดส

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/มิวสิกวิดีโอ>

อุทยานการเรียนรู้ TK park ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ ชั้น 8 Dazzle Zone โทร. 02 257 4300 www.tkpark.or.th

Facebook: TKpark อุทยานการเรียนรู้, Twitter: TKpark_TH, YouTube: TKparkchannel

TKpark อุทยานการเรียนรู้
ถูกใจแล้ว · 21 สิงหาคม ๖3

แล้วมาพบกับในงาน "จากตัวโน้ต สู่ภาพเคลื่อนไหว" TK Music Video Festival จิตรศาสตร์ เสาวนา และดนตรีสด
เสาร์ 24 15.00 Lomonic/ 17.00 greasy cafe/
อาทิตย์ 25 15.00 BetterWeather/ 17.00 Lipta

รายละเอียดเพิ่มเติม http://www.tkpark.or.th/tha/news_event_detail/122/TK-Music-Video-Festival

เลิกดูใจ · แสดงความคิดเห็น · แชร์

👍 คุณและอีก 24 คนชอบสิ่งนี้

🗨 2 แชร์

📷 เขียนความเห็น

สนับสนุนโดย ๗

ดูทั้งหมด

Preuksa Bureau
Massage and Spa for men by men บรรยากาศผ่อนคลาย
ใจกลางเมือง มีบริการนวดแบบมืออาชีพ...

📷 ดูใจ

Carlsberg
Carlsberg ขอชวนคุณมาลิ้มรส "The Unknown Zone"
ป๊อปปูล่าส์สุดพิเศษ...

📷 ดูใจ

ภาพที่ 3.64 ตัวอย่างผลงานที่ลงใน Facebook ของอุทยานการเรียนรู้ TK park

3.3.6 จัดกิจกรรม M.V. D.I.Y. ในงานกิจกรรม TK Music Video Festival

ปัญหา/โอกาส :

1. จุดเด่น/จุดแข็ง : ทางอุทยานการเรียนรู้ ต้องการให้ผู้ที่มาร่วมงานกิจกรรมได้มีกิจกรรมเกี่ยวกับมิวสิควีดีโอ และมีผลงานให้กับผู้ที่มาร่วมงาน
2. จุดด้อย/จุดอ่อน : อุปกรณ์ที่ใช้ในการออกแบบผลิตผลงานมีประสิทธิภาพไม่เพียงพอ ทั้งนี้ทางฝ่าย IT ทำการจัดการปรับเปลี่ยนอุปกรณ์ที่มีประสิทธิภาพให้ใช้งาน
3. โอกาส : ผู้ที่มาร่วมงานกิจกรรมได้รับผลงานเป็นมิวสิควีดีโอของตนเอง
4. อุปสรรค : การเชิญชวนผู้เข้าร่วมงานให้มาร่วมทำกิจกรรมที่จัดขึ้น

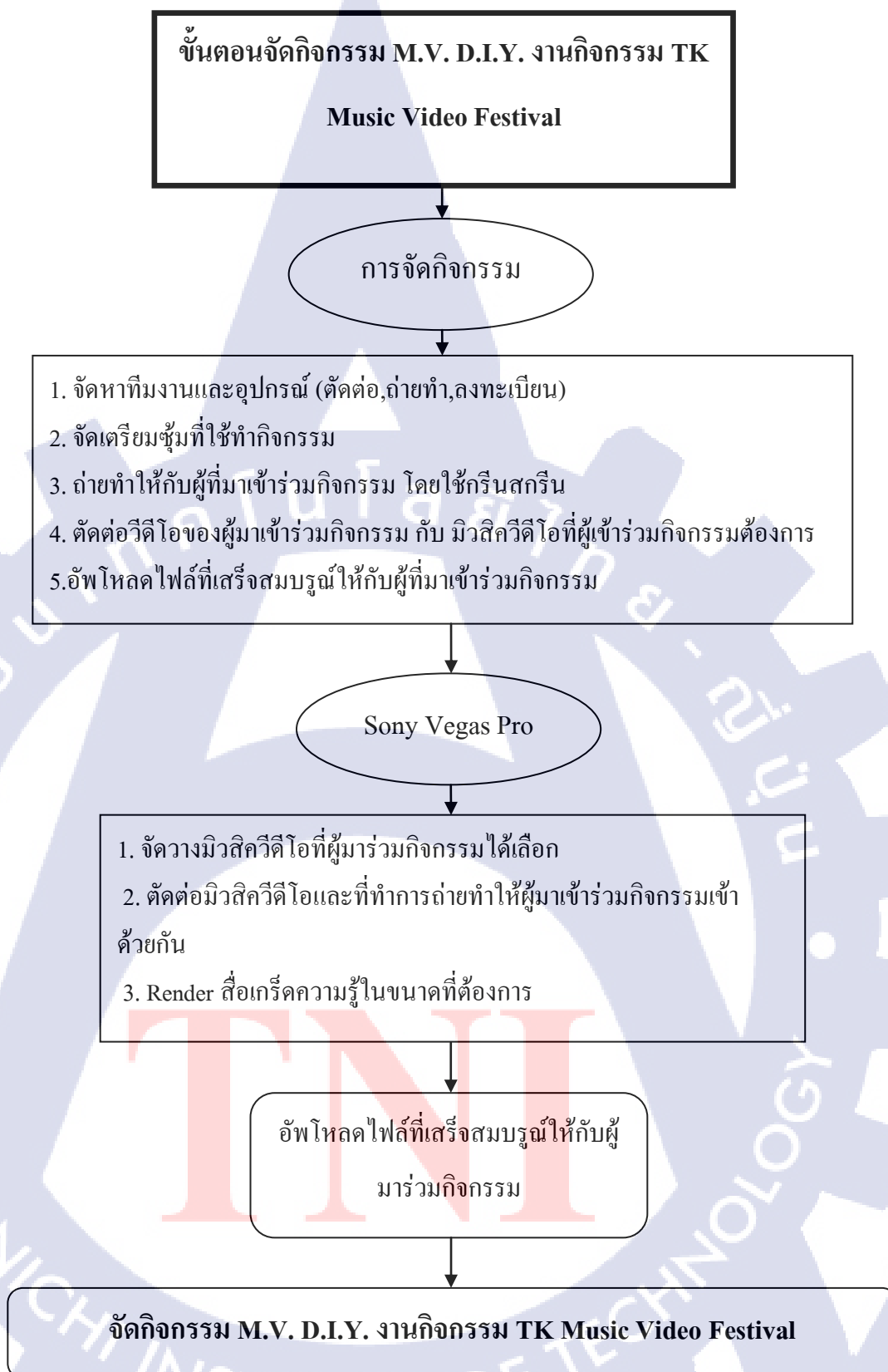
ค้นหา/ศึกษาข้อมูล : ประชุมและศึกษางานกิจกรรมกับหัวหน้างานที่รับผิดชอบการจัดกิจกรรม

ผลิตต้นแบบ : ทำตาม story board ของแต่ละเพลง มีทั้งหมด 4 เพลง

นำเสนอผลงาน : การนำเสนอผลงานเมื่อทำเสร็จแล้วทำการ Render ไฟล์งานออกมาในรูปแบบไฟล์วีดีโอ เพื่อนำไปเสนอผลงาน

ผลิตผลงานจริง : ใช้ โปรแกรม Sony Vegas Pro ในการผลิตผลงาน และใช้กรีนสกรีนในการทำกิจกรรม

ประเมินผล : หัวหน้าผู้จัดงานกิจกรรมเป็นผู้ตรวจสอบและตรวจสอบรายละเอียดต่างๆในผลงาน





ภาพที่ 3.65 จัดชุดกิจกรรม M.V. D.I.Y.



ภาพที่ 3.66 ทีมงานที่ร่วมจัดชุดกิจกรรม M.V. D.I.Y.

จัดกิจกรรม M.V. D.I.Y. งานกิจกรรม TK Music Video Festival เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้ที่มาเข้าร่วมงานได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมและได้มีผลงานเกี่ยวกับมิวสิกวิดีโอเป็นของตนเอง



ภาพที่ 3.67 ผู้ที่มาร่วมกิจกรรมกำลังถ่ายทำโดยใช้กรีนสกรีนในการถ่ายทำ



ภาพที่ 3.68 ตัวอย่างผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ที่อัปโหลดให้กับผู้มาเข้าร่วมกิจกรรม

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ตารางที่ 3.2 ตารางเปรียบเทียบการออกแบบกราฟิก (Reference Table)

หัวข้อ	ข้อมูลที่สามารถได้	พิจารณาเลือกใช้
1. Style	6	2
2. Color & Font	46	20
3. Layout	10	4
4. Background	10	4

เหตุผลที่แบบนี้ถูกคัดเลือก เนื่องจากเป็นรูปแบบที่เรียบง่าย การจัดวางองค์ประกอบที่ชัดเจน มีพื้นที่
 ให้แสดงข้อมูล ทำให้ผู้ที่รับชมผลงาน ได้มองเห็นถึงข้อมูลงานกิจกรรมที่ชัดเจน

TNI

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

4.1.1 ขั้นตอนการออกแบบ การออกแบบ Teaser ประชาสัมพันธ์ กิจกรรม TK Music Video Festival

ขั้นตอนการทำงาน

- ออกแบบพื้นหลังของตัว Teaser ในโปรแกรม Adobe Illustrator และสร้างพื้นที่แสดงผลข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมภายในงาน
- นำข้อมูลงานกิจกรรม มาจัดในพื้นที่ส่วนของพื้นที่แสดงผลข้อมูล จัดทำในรูปแบบสไลด์ภาพ
- ทำการจัดวางพื้นหลังของตัว Teaser ลงในโปรแกรม Sony Vegas Pro และทำการสร้างตัวอักษรโลโก้ของงาน ทำการเคลื่อนไหวให้กับตัวอักษร และนำสไลด์ภาพ มาจัดเรียงต่อกัน
- ทำการตัดต่อมิวสิกวิดีโอของวงดนตรีรับเชิญที่มาร่วมงาน และนำมาต่อเรียงกัน พร้อมตัวอักษรที่เป็นชื่อของวงดนตรีนั้นๆด้วย
- เมื่อทำการตัดต่อและจัดเรียงเสร็จ ทำการทดสอบดูรายละเอียดและทำการRender งานออกมาในรูปแบบไฟล์วิดีโอ

ผลการดำเนินงาน

- ไฟล์วิดีโอ Teaser ประชาสัมพันธ์ กิจกรรม TK Music Video Festival

4.1.2 ขั้นตอน การออกแบบ สื่อเกร็ดความรู้ในรูปแบบวิดีโองานกิจกรรม TK Music Video Festival

ขั้นตอนการทำงาน

- ออกแบบพื้นหลังของตัว สื่อเกร็ดความรู้ ในโปรแกรม Adobe Illustrator และสร้างพื้นที่แสดงผลข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมภายในงาน
- ทำการตัดต่อวิดีโอที่จะนำมาใช้ประกอบเป็นเกร็ดความรู้ ในขนาดช่วงเวลาที่เหมาะสม

- นำวิดีโอและตัวอักษรของข้อมูลมาจัดเรียงต่อกัน ตามข้อมูลที่ได้รับ
- เมื่อทำการตัดต่อและจัดเรียงเสร็จ ทำการทดสอบดูรายละเอียดและทำการ Render งานออกมาในรูปแบบไฟล์วิดีโอ

ผลการดำเนินงาน

- ไฟล์วิดีโอ Teaser ประชาสัมพันธ์ กิจกรรม TK Music Video Festival

4.1.3 ขั้นตอนออกแบบ สื่อเกร็ดความรู้ TOP MV ยอดชมสูงสุด งานกิจกรรม TK Music Video Festival

ขั้นตอนการทำงาน

- ออกแบบพื้นหลังของตัว สื่อเกร็ดความรู้ ในโปรแกรม Adobe Illustrator และ สร้างพื้นที่แสดงผลข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมภายในงาน
- ทำการตัดต่อวิดีโอที่จะนำมาใช้ประกอบเป็นเกร็ดความรู้ ในขนาดช่วงเวลาที่เท่าๆกัน
- นำวิดีโอและตัวอักษรของข้อมูลมาจัดเรียงต่อกัน ตามข้อมูลที่ได้รับ
- เมื่อทำการตัดต่อและจัดเรียงเสร็จ ทำการทดสอบดูรายละเอียดและทำการ Render งานออกมาในรูปแบบไฟล์วิดีโอ

ผลการดำเนินงาน

- ไฟล์วิดีโอ สื่อเกร็ดความรู้ TOP MV ยอดชมสูงสุด งานกิจกรรม TK Music Video Festival

4.1.4 ขั้นตอน ออกแบบ สื่อเกร็ดความรู้ลงสื่อ Social Media งานกิจกรรม TK Music Video Festival

ขั้นตอนการทำงาน

- ออกแบบพื้นหลังของตัว สื่อเกร็ดความรู้ ในโปรแกรม Adobe Illustrator และ สร้างพื้นที่แสดงผลข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมภายในงาน
- นำข้อมูลมาจัดวางในส่วนของการแสดงผลข้อมูล
- ตรวจสอบรายละเอียดข้อมูล
- บันทึกออกมาเป็นไฟล์ภาพเพื่อนำไปโพสต์ลงสื่อ Social Media

ผลการดำเนินงาน

- ไฟล์ภาพ สื่อเกร็ดความรู้ลงสื่อ Social Media งานกิจกรรม TK Music Video Festival

4.1.5 ขั้นตอนจัดกิจกรรม M.V. D.I.Y. งานกิจกรรม TK Music Video Festival

ขั้นตอนการทำงาน

- จัดหาทีมงานและอุปกรณ์ (ตัดต่อ, ถ่ายทำ, ลงทะเบียน)
- จัดเตรียมพื้นที่ใช้ทำกิจกรรม
- ถ่ายทำให้กับผู้เข้ามาเข้าร่วมกิจกรรม โดยใช้กรีนสกรีน
- ติดต่อวิดีโอของผู้มาเข้าร่วมกิจกรรม กับ มิวสิควิดีโอที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมต้องการ
- อัปโหลดไฟล์ที่เสร็จสมบูรณ์ให้กับผู้เข้ามาเข้าร่วมกิจกรรม

ผลการดำเนินงาน

- ไฟล์วิดีโอ ที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ร่วมแสดงในมิวสิควิดีโอที่ต้องการ

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการที่ได้จัดทำโครงการ โดยงานที่ได้รับทั้งหมดเป็นงานที่นำไปใช้ในการประชาสัมพันธ์งานกิจกรรม TK Music Video Festival ที่จะจัดขึ้น ผลงานทั้งหมดเป็นงานเกี่ยวกับสื่อเพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์และจัดกิจกรรมภายในงาน ทั้งนี้การวิเคราะห์ข้อมูลจากการทำโครงการจะวิเคราะห์โดยใช้หลักการ PACT Analysis ซึ่งประกอบไปด้วย P = People , A = Activities , C = Context , T = Technologies และผลการวิเคราะห์ข้อมูลของโครงการมีดังนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของโครงการ

- People : ลักษณะงานเป็นงานเกี่ยวกับสื่อเป็นสื่อประชาสัมพันธ์ เพื่อให้กลุ่มผู้ที่ใช้บริการอุทยานการเรียนรู้ ได้รับรู้ข่าวสารและความรู้เกี่ยวกับงานกิจกรรมที่กำลังจะจัดขึ้น โดยจะประชาสัมพันธ์ไปในทางสื่อ Social Media และ ประชาสัมพันธ์ในในวันที่จัดงานกิจกรรม
- Activities : การนำผลงานไปใช้ในงานกิจกรรม โดยการประชาสัมพันธ์งานกิจกรรมมีหลายทางเลือก ทางอุทยานการเรียนรู้มีการประชาสัมพันธ์ในหลายทาง เช่น การส่ง SMS เข้าโทรศัพท์มือถือ , สื่อ Social Media , ทางโปสเตอร์ในอุทยาน

การเรียนรู้หรือติดป้ายในบริเวณห้างสรรพสินค้าเซ็นทรัลเวิลด์ เป็นต้น โดยโครงการที่จัดทำนี้ได้จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ลงในสื่อ Social Media และประชาสัมพันธ์ภายในงาน ส่วนของในเรื่องการจัดช้กิจกรรมภายในงาน เป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เข้าร่วมงานกิจกรรมได้มีส่วนร่วมในงานกิจกรรมและได้รับผลงานเกี่ยวกับ Music Video กลับไปเป็นของตนเองอีกด้วย

- Context : บริบทและความสัมพันธ์กับผู้ที่มาเข้าร่วมกิจกรรม มีผู้ที่สนใจในงานกิจกรรมที่จัดจำนวนมาก ทำให้พื้นที่ในงานแน่นไปด้วยผู้ที่เข้าร่วมงาน ส่วนของโครงการที่ได้จัดช้กิจกรรม เป็นช้ที่ต้อการพื้นที่ในการจัดกิจกรรม แต่พื้นที่ในการจัดนั้นมิจำกััด ทำให้ผู้ที่มาเข้าร่วมไม่ค่อยให้ความสนใจช้กิจกรรมในวันแรก แต่ในวันที่สองทำการจัดช้ใหม่ ทำให้มีผู้มาเข้าร่วมกิจกรรมสนใจในการทำกิจกรรมมากขึ้น
- Technologies : เทคโนโลยีที่นำมาช้ในโครงการ เป็นโปรแกรมตัดต่อวิดีโอ Sony Vegas Pro และโปรแกรม Adobe Illustrator ช้ในการทำงานด้านกราฟิกต่างๆ ในส่วนของการถ่ายทำมิวสิกวิดีโอให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม ได้ช้เทคนิคของกรีนสกรีนเข้ามาช้ช่วยในการถ่ายทำ

4.3 วิเคราะห์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายการปฏิบัติงานหรือจัดทำโครงการ

จุดมุ่งหมายของโครงการเป็นการประชาสัมพันธ์ให้กับงานกิจกรรม เพื่อให้ผู้ให้บริการได้รับรู้ถึงข่าวสารและงานกิจกรรมที่จัดขึ้น และการจัดกิจกรรมให้กับผู้ที่เข้าร่วมงานได้มีส่วนร่วมกับงานกิจกรรม

ส่วนของผลที่ได้รับการจัดงานกิจกรรม TK Music Video Festival ในวันที่ 24-25 สิงหาคม 2556 โดยงานทั้ง2วัน มีผู้ที่มาเข้าร่วมงานกิจกรรมจำนวนมาก และในส่วนของช้กิจกรรมที่ให้ผู้เข้าร่วมงานได้มีส่วนร่วมนั้นก็มิจำกััดให้ผู้ให้ความสนใจในการร่วมกิจกรรมพอสมควร ซึ่งทั้งนี้จากวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายมีผลตอบรับเป็นอย่างดีตามที่ได้ตั้งจุดมุ่งหมายไว้



ภาพที่ 4.1 การประชาสัมพันธ์ลงสื่อ Social Media (Facebook)



ภาพที่ 4.2 เกร็ดความรู้เกี่ยวกับ ขอดชม Music Video สูงสุด ลงในสื่อ Social Media(Facebook)



ภาพที่ 4.3 เกิดความรู้เกี่ยวกับ Music Video ลงในสื่อ Social Media(Facebook)



ภาพที่ 4.4 ประมวลภาพชั้มกิจกรรม M.V. D.I.Y.



ภาพที่ 4.5 ประมวลภาพชั้มกิจกรรม M.V. D.I.Y.



ภาพที่ 4.6 ประมวลภาพซ้อมกิจกรรม M.V. D.I.Y.



ภาพที่ 4.7 ประมวลภาพซ้อมกิจกรรม M.V. D.I.Y.



ภาพที่ 4.8 ประมวลภาพซ้อมกิจกรรม M.V. D.I.Y.



ภาพที่ 4.9 ประมวลภาพซ้อมกิจกรรม M.V. D.I.Y.



ภาพที่ 4.10 ประมวลภาพกิจกรรม M.V. D.I.Y.



ภาพที่ 4.11 สื่อประชาสัมพันธ์หน้างานกิจกรรม



ภาพที่ 4.12 สื่อกระตุ้นความรู้เกี่ยวกับกาลเวลาของ Music Video



ภาพที่ 4.13 ภาพผู้เข้าร่วมกิจกรรม



ภาพที่ 4.14 วงดนตรีที่รับเชิญมาในงานกิจกรรม

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินโครงการ

จากการดำเนินโครงการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์งานกิจกรรม TK Music Video Festival ทั้งในเรื่องของการประชาสัมพันธ์ลงในสื่อ Social Media และเกร็ดความรู้ เพื่อให้ความรู้กับผู้เข้าร่วมงาน รวมไปถึงการจัดชุ้มนักกิจกรรมให้กับผู้เข้าร่วมงานด้วยแล้ว ผลการดำเนินงานทั้งผ่านพ้นไปได้ด้วยดี โดยในรายละเอียดผลดำเนินงานของแต่ละงานมีดังนี้

1. **Teaser ประชาสัมพันธ์งานกิจกรรม TK Music Video Festival:** ได้นำผลงาน Teaser ไปลงในเพจ Facebook ของอุทยานการเรียนรู้ และมีผู้ที่สนใจในงานกิจกรรมช่วยกันแชร์ ข่าวสารงานกิจกรรมไปยังหน้า Facebook ของตนเองเพื่อให้บุคคลภายนอกได้รับรู้ข่าวสารงานกิจกรรม ในวันงานผลงานได้เปิดประชาสัมพันธ์ให้ผู้ที่มาใช้บริการอุทยานการเรียนรู้ได้รับชมอยู่หน้าทางเข้างาน

2. **สื่อเกร็ดความรู้ในรูปแบบวิดีโองานกิจกรรม TK Music Video Festival:** ผลงานที่ออกมาได้นำไปจัดแสดงในงานกิจกรรม โดยจัดตั้งเครื่องคอมพิวเตอร์และบริการหูฟังให้ผู้มาเข้าร่วมงานได้รับชมสื่อเกร็ดความรู้ที่จัดให้รับชม

3. **สื่อเกร็ดความรู้ TOP MV ยอดชมสูงสุด งานกิจกรรม TK Music Video Festival:** นำผลงานไปโพสต์ลงในเพจ Facebook ของอุทยานการเรียนรู้ เพื่อให้เป็นเกร็ดความรู้กับผู้ที่ทำการติดตามในเพจ Facebook ของอุทยานการเรียนรู้ในส่วนในเรื่อง Music Video ที่ได้รับการชมใน Youtube แล้วมียอดผู้ชมสูงสุด 10 อันดับแรก มีผู้เข้าชมผลงานและนำไปแชร์ต่อในหน้าเพจ Facebook ของตนเองมากมาย

4. **สื่อเกร็ดความรู้ลงสื่อ Social Media งานกิจกรรม TK Music Video Festival:** ทางผู้ดูแลเพจ Facebook ของอุทยานการเรียนรู้ได้นำผลงานไปโพสต์ลงในเพจ เพื่อให้เป็นเกร็ดความรู้กับผู้เข้าชมเพจของอุทยานการเรียนรู้ มีผู้สนใจและมีผลตอบรับอย่างดีมากที่ได้ดูเกร็ดความรู้ที่จัดทำขึ้น

5. **จัดกิจกรรม M.V. D.I.Y. ในงานกิจกรรม TK Music Video Festival:** ในวันงานที่ทำการจัดกิจกรรมวันที่ 24-25 สิงหาคม 2556 ทั้งวันได้ทำการจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เข้าร่วมงานได้มีส่วนร่วมและได้รับผลงานที่ตนเองได้ร่วมแสดงในมิวสิกวิดีโอที่ตนเองชื่นชอบ ซึ่งในวันแรกที่ทำ

การจัดกิจกรรมมีผู้เข้าร่วมงานสนใจในกิจกรรมน้อย เนื่องจากผู้ชมกิจกรรมอยู่ในมุมที่ไม่เห็นเด่นชัดจึงทำให้ไม่เป็นที่สนใจของผู้เข้าร่วมงาน แต่ในวันสุดท้ายได้ทำการปรับปรุงผู้ใหม่ เชิญชวนผู้เข้าร่วมงานให้มาชมกิจกรรมมากขึ้น ทำให้ในวันสุดท้ายมีผู้สนใจและมาเข้าร่วมทำกิจกรรมมากกว่าวันแรก

5.2 แนวทางการแก้ปัญหา

จากการทำโครงการมีการพบปัญหาในการทำไม่มาก เพราะเป็นงานที่ได้รับข้อมูลมาชัดเจน จัดทำตามข้อมูลที่รับ การแก้ปัญหาส่วนใหญ่จะเป็นการแก้ไขตัวชิ้นงานมากกว่า เมื่อหัวหน้าผู้จัดงานตรวจสอบผลงานแล้วให้ทำการแก้ไขบางส่วนและเพิ่มเติมเท่านั้น ส่วนในวันจัดงานซึ่งผู้ชมกิจกรรมที่จัดขึ้นมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมน้อยในวันแรก จึงทำให้ในวันสุดท้ายได้ทำการปรับปรุงจัดผู้ชมกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมงานเห็นได้ชัดเจนและเชิญชวนผู้เข้าร่วมงานมาร่วมทำกิจกรรมทำให้ในวันสุดท้ายมีผู้เข้าร่วมทำกิจกรรมมากมาย

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

ในการสหกิจศึกษาตลอดระยะเวลา 4 เดือนที่ผ่านมาพบว่า การทำงานที่เกี่ยวข้องกับการทำสื่อประชาสัมพันธ์และการจัดงานกิจกรรมนั้นทำให้ได้รับประสบการณ์ในการทำงานมากมาย ผู้จัดงานก็ให้ความรู้และคำแนะนำต่างๆเกี่ยวกับการทำงาน รวมไปถึงพนักงานที่ปรึกษาช่วยสอนเทคนิคในการทำงานเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์ ทำให้ได้รับเทคนิคเพิ่มเติมหลายอย่าง

การมาปฏิบัติงานที่อุทยานการเรียนรู้ TK park นั้นเหมาะกับผู้ที่มีความสนใจในด้านของ สื่อสิ่งพิมพ์โดยโปรแกรมที่ใช้ทำงานหลักๆคือ โปรแกรม Adobe Illustrator จัดทำสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อประกอบงานกิจกรรมของทางอุทยานการเรียนรู้ นอกจากงานสื่อสิ่งพิมพ์แล้วยังเหมาะกับผู้ที่สนใจในเรื่องของงานจัดกิจกรรม นิทรรศการต่างๆ เพราะทางอุทยานการเรียนรู้มีการจัดนิทรรศการ และกิจกรรม เพื่อให้ความรู้กับผู้ใช้บริการตลอดทุกเดือน

เอกสารอ้างอิง

1. สุวิมล ศรีประสม, 2551, คู่มือการใช้งานโปรแกรม **Illustrator** [Online], Available : <http://sriprasom.blogspot.com/>, [17/09/2556]
2. เริ่มต้นรู้จักกับ **Sony Vegas** [Online], Available : <http://www.gotoknow.org/posts/281388>, [17/09/2556]
3. การออกแบบกราฟฟิก [Online], Available : http://thunpitcha.blogspot.com/p/blog-page_4541.html, [17/09/2556]
4. สื่อประชาสัมพันธ์, 2553 [Online], Available : <http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=pakkiranum&month=08-2007&date=02&group=1&gblog=3>. , [20/09/2556]
5. หอกระจายข่าว สื่อชุมชน เพื่อใคร? , 2553 [Online], Available : http://www.thaiwisdom.org/p_learn/article_1/article_lc.htm. , [20/09/2556]
6. วรพจน์ นวดสกุล, 2553, การประชาสัมพันธ์และการโฆษณา เอกสารประกอบการสอน [Online], Available : http://www.lib.ubu.ac.th/techno/Down%20Load/bod33_01.doc. , [20/09/2556]
7. ข้อแตกต่างระหว่างโฆษณากับประชาสัมพันธ์, 2553 [Online], Available : http://www.huso.kku.ac.th/thai/radio&television/homepage5/doc5_6.html, [20/09/2556]
8. การโฆษณาชวนเชื่อ, 2553 [Online], Available : <http://www.panyathai.or.th/wiki/index.php/%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B9%82%E0%B8%86%E0%B8%A9%E0%B8%93%E0%B8%B2%E0%B8%8A%E0%B8%A7%E0%B8%99%E0%B9%80%E0%B8%8A%E0%B8%B7%E0%B9%88%E0%B8%AD>. , [22/09/2556]
9. ความแตกต่างระหว่างโฆษณากับการตลาด.ประชาสัมพันธ์, 2553 [Online], Available : <http://www.designlifesaver.com/blog/?p=8>. , [22/09/2556]
10. ความหมายขององค์ประกอบศิลป์, 2553 [Online], Available : <http://www.thaigoodview.com/node/44957>, [20/09/2556]

11. คู่มือการจัดแสดง และนิทรรศการ - กรมส่งเสริมสหกรณ์ [Online], Available :

<http://webhost.cpd.go.th/css1cpd/download/%E0%B8%84%E0%B8%B9%E0%B9%88%E0%B8%A1%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%88%E0%B8%B1%E0%B8%94%E0%B9%81%E0%B8%AA%E0%B8%94%E0%B8%87%E0%B9%81%E0%B8%A5%E0%B8%B0%E0%B8%99%E0%B8%B4%E0%B8%97%E0%B8%A3%E0%B8%A3%E0%B8%A8%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3.doc.> ,
[22/09/2556]



ภาคผนวก

1. ประมวลภาพบรรยากาศงานกิจกรรม TK Music Video Festival



Teaser ประชาสัมพันธ์งานกิจกรรม จัดตั้งบริเวณทางเข้างาน



ส่วนจัดแสดงให้ความรู้เกี่ยวกับมิวสิกวิดีโอ ยอดวิว ยอดMV MVยอดเยี่ยม



ส่วนจัดแสดงให้ความรู้เกี่ยวกับกาลเวลาของมิวสิกวิดีโอแต่ละยุคสมัย



ผู้เข้าร่วมงานให้ความสนใจกับงานกิจกรรม



เสวนาผ่าโลก MV ชำแหละวงการมิวสิกวิดีโอทั้งไทยและเทศ



มินิคอนเสิร์ตจากวง Lomosonic



Inspired by idol จากแผ่นฟิล์มหมุนสู่โลก



มินิคอนเสิร์ตจากวง Greasy café



มินิคอนเสิร์ตจากวง Better Weather



มินิคอนเสิร์ตจากวง Lipta



เส้นทางสู่ นักสร้าง MV ยุคใหม่



กิจกรรม M.V. D.I.Y.

2. รายงานประจำสัปดาห์

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 1

ชื่อ-สกุลนักศึกษา นาย ชินภัทร ชีระสัมพันธ์ รหัสนักศึกษา 53122075-9
 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ
 ชื่อหน่วยงาน อุทยานเทคโนโลยีพระยาศรี (TK Park) ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน คุณจิรภัทร ชินหาญ
 ตำแหน่ง ช่างเทคนิคคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ 089-0084400 E-Mail tidahom@tkpark.or.th

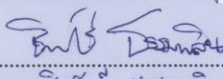
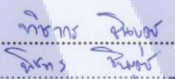
วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์/...../.....				
อังคาร...../...../.....				
พุธ...../...../.....				
พฤหัสบดี. 6 / 06 / 56	8	จัดเตรียมอุปกรณ์สำหรับติดตั้งอาคารอาเซี่ยน	ความรู้เรื่องประเภท/ อาเซี่ยน	ปัญหาการติดตั้งอุปกรณ์
ศุกร์ 7 / 06 / 56	8	จัดเตรียมอุปกรณ์สำหรับติดตั้งอาคารอาเซี่ยน	ความรู้เรื่องประเภท/ อาเซี่ยน	ปัญหาการติดตั้งอุปกรณ์
เสาร์...../...../.....	-	-	-	-
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	16	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	-	ลงชื่อ..... (นาย ชินภัทร ชีระสัมพันธ์)	ลงชื่อ..... (นาย ชินภัทร ชีระสัมพันธ์)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	16	วัน/เดือน/ปี <u>7 / 06 / 56</u> นักศึกษา	ตำแหน่ง <u>นักเทคนิคคอมพิวเตอร์</u> วัน/เดือน/ปี <u>7 / 6 / 56</u> ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 1

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่... 2

ชื่อ-สกุลนักศึกษา... หนู ชินภัทร นริสพรพิลา... รหัสนักศึกษา... 53122025-9
 คณะวิชา... เทคโนโลยีสารสนเทศ... สาขาวิชา... เทคโนโลยีผลิตทีเดียว
 ชื่อหน่วยงาน... อุทยานเทคปาร์ค (TK Park)... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน... คุณ ทิชภักร ชินบุตร
 ตำแหน่ง... นักจัดการความรู้... โทรศัพท์... 089-0084400... E-Mail... tichakorn@tkpark.or.th

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 11/06/56	8	- เตรียมคอมพิวเตอร์ เพื่อใช้ในการปฏิบัติงาน - เคลื่อนย้ายเครื่องเพื่อใช้ในการทำกิจกรรม	การใช้เครื่องเคลื่อนย้าย	-
พุธ 12/06/56	8	- ออกแบบ Blackdrop - เคลื่อนย้ายเครื่องเพื่อใช้ในการทำกิจกรรม	องค์ประกอบในการ ทำ Blackdrop	-
พฤหัสบดี 13/06/56	8	- ติดไฟสแตนด์ เพื่อนำไปใช้งาน - ปรับปรุง Blackdrop ที่ออกแบบ	-	-
ศุกร์ 14/06/56	8	- ออกแบบไฟสแตนด์ ตารางนิยามภาพพจน์ ประจำสัปดาห์ ภาควิชาฯ	การจัดวาง Layout ในโปสเตอร์	-
เสาร์ 15/06/56	8	- ให้ความรู้ผู้ใช้งานระบบ - อธิบายวิธีใช้	-	ข้อเสียไม่ทันเวลาซึ่งผู้ จัดการจะ
อาทิตย์ 16/06/56	8	-	-	-
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	16	ลงชื่อ...  (หนู ชินภัทร นริสพรพิลา)	ลงชื่อ...  (ทิชภักร ชินบุตร)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	56	วัน/เดือน/ปี... 15/06/56 นักศึกษา	ตำแหน่ง... นักจัดการความรู้ วัน/เดือน/ปี... 15/06/56 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 2

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่... 3

ชื่อ-สกุลนักศึกษา... นายชินวัตร ช่างเหล็ก... รหัสนักศึกษา... 59122025 - 9
 คณะวิชา... เทคโนโลยีสารสนเทศ... สาขาวิชา... เทคโนโลยีสารสนเทศ
 ชื่อหน่วยงาน... อุทยานการเรียนรู้ (TK Park) ... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน... คุณทิชการ วัฒนชัย
 ตำแหน่ง... นักจัดการความรู้... โทรศัพท์... 089-0084400... E-Mail... tichakorn@tkpark.or.th

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์/...../.....				
อังคาร 18/06/56	8	จัดทำโปสเตอร์กิจกรรม ปี ๖1-ปัจจุบัน	ทักษะออกแบบปก DVD	-
พุธ 19/06/56	8	จัดทำโปสเตอร์กิจกรรม ปี ๖1-ปัจจุบัน	" "	-
พฤหัสบดี 20/06/56	8	จัดเก็บข้อมูลกิจกรรม + ทำโปสเตอร์	" "	-
ศุกร์ 21/06/56	8	ออกแบบเข้าสู่ฐานกิจกรรม	ทักษะโปรแกรม Illustrators	-
เสาร์ 22/06/56	8	ออกแบบป้ายฐานกิจกรรม	" "	ผู้ให้บริการพิมพ์-ดินทาสี ๒๐๐ ไร่ไม่มีไม้ท่อน
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	56	ลงชื่อ..... นายชินวัตร ช่างเหล็ก (.....) วัน/เดือน/ปี..... 22/06/56	ลงชื่อ..... ทิชการ วัฒนชัย (.....) ตำแหน่ง..... นักจัดการความรู้ วัน/เดือน/ปี..... 22/06/56	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	96	นักศึกษา	ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 3

TNI

NACHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 4

ชื่อ-สกุลนักศึกษา นาย ชินศักดิ์ ชื่นพรพลิน รหัสนักศึกษา 58122095-9
 คณะวิชา สถาบันไอทีและนวัตกรรม สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ
 ชื่อหน่วยงาน สถาบันไอทีและนวัตกรรม TK park ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน คุณจิรากร ชื่นบุตร
 ตำแหน่ง นักจัดการความรู้ โทรศัพท์ 089-0084409 E-Mail tichakorn@thpark.or.th

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์/...../.....				
อังคาร 25/06/56	8	- ปรับปรุงแก้ไข ไปใส่สื่อรณรงค์ทางภาพยนตร์ - ทำ banner จ้างจอ LCD (กิจการรถเข็น ก.ค.)	การใช้โปรแกรม illustrators	-
พุธ 26/06/56	8	- ปรับปรุงแก้ไข Banner - เคลือบบัตรคำทำกิจกรรม	" "	-
พฤหัสบดี 27/06/56	8	- ปรับปรุงแก้ไข ป้ายฐานกิจกรรม - เคลือบบัตร คำทำกิจกรรม	ทักษะการฉาบทา กระดาษ	-
ศุกร์ 28/06/56	8	- ชิมสื่อ powerpoint แนะนำ TK park - ให้บริการ กับผู้ชมที่ใช้บริการคืน-อิมพริวสื่อ	ได้ใช้ illustrators และ การทำ powerpoint	-
เสาร์ 29/06/56	8	- อัปเดต powerpoint ในหน้า TK park	" "	-
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	96	ลงชื่อ..... (นาย ชินศักดิ์ ชื่นพรพลิน)	ลงชื่อ..... (นาย ชินศักดิ์ ชื่นพรพลิน)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	136	วัน/เดือน/ปี 29 / 06 / 56 นักศึกษา	ตำแหน่ง นักจัดการความรู้ วัน/เดือน/ปี 29 / 06 / 56 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 4

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 5

ชื่อ-สกุลนักศึกษา พาย ชื่นก่อ วิชาเรียน วิศวกรรมไฟฟ้า รหัสนักศึกษา 53122075-9
 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ
 ชื่อหน่วยงาน อุทยานการเรียนรู้ TK park ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน ศุภักษร ชื่นบุตร
 ตำแหน่ง นักจัดการความรู้ โทรศัพท์ 089-0084400 E-Mail tichakorn@tkpark.or.th

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์/...../.....				
อังคาร 2../07/56	8	- อัปเดต powerpoint แผนงาน TK park - แกะไข backdrop "สื่อการเรียนรู้เพื่อประชาชน" illustrators	- ทักษะการนำเสนอ - ความเข้าใจของสื่อ	-
พุธ 3../07/56	8	- แกะไข ปรับปรุง power point แผนงาน TK park - แกะไข backdrop "สื่อการเรียนรู้เพื่อประชาชน" illustrators	"	-
พฤหัสบดี 4../07/56	8	- แกะไข ปรับปรุง power point แผนงาน TK park	"	-
ศุกร์ 5../07/56	8	- ทำเอกสาร และหน้าปก "บทอาขยาน" - ให้บริการผู้ใช้บริการ คัดเลือกหนังสือ	-	-
เสาร์ 6../07/56	8	- จัดทำบัตร รับฝากของ ผู้ใช้บริการ - ให้บริการจุดลงทะเบียนผู้สมัครเข้าร่วม	-	-
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	196	ลงชื่อ..... (..... พาย ชื่นก่อ วิชาเรียน วิศวกรรมไฟฟ้า)	ลงชื่อ..... (..... ศุภักษร ชื่นบุตร)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	236	วัน/เดือน/ปี..... 6../07/56 นักศึกษา	ตำแหน่ง..... นักจัดการความรู้..... วัน/เดือน/ปี..... 6../7/56 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 5

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 6

ชื่อ-สกุลนักศึกษา หนุ่ยสินทร์ ประสมพลิน รหัสนักศึกษา 53122025-9
 คณะวิชา เทคนิคอิเล็กทรอนิกส์ สาขาวิชา เทคนิคอิเล็กทรอนิกส์
 ชื่อหน่วยงาน อุทยานการเรียนรู้ TK park ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน คุณวิชกร จินบุตร
 ตำแหน่ง นักจัดการความรู้ โทรศัพท์ 089-0084400 E-Mail tichahorn@tkpark.or.th

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์/...../.....				
อังคาร 9/07/56	8	- ทำข้อมูลจัดงาน TK Music Video Festival	-	-
พุธ 10/07/56	8	- ทำข้อมูลจัดงาน TK Music Video Festival	-	-
พฤหัสบดี 11/07/56	8	- ทำข้อมูลจัดงาน TK Music Video Festival	-	-
ศุกร์ 12/07/56	8	- จัดอบรมสื่อ "Read Thailand"	การตัดต่อ Video	เครื่องคอมพิวเตอร์
เสาร์ 13/07/56	8	- จัดอบรมสื่อ "Read Thailand" - ทำอุปกรณ์ทำกิจกรรม	การตัดต่อ video	เครื่องคอมพิวเตอร์
อาทิตย์/...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	236	ลงชื่อ..... หนุ่ยสินทร์ ประสมพลิน (..... หนุ่ยสินทร์ ประสมพลิน)	ลงชื่อ..... วิชกร จินบุตร (..... วิชกร จินบุตร)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	276	วัน/เดือน/ปี 13/07/56 นักศึกษา	ตำแหน่ง นักจัดการความรู้ วัน/เดือน/ปี 13/7/56 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 6

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ ๕

ชื่อ-สกุลนักศึกษา นายชินภัทร์ ธรรมพลิน รหัสนักศึกษา 53122075-9
 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
 ชื่อหน่วยงาน อุทยานการเรียนรู้ TK park ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน คุณพัชรากร ชื่นบุตร
 ตำแหน่ง นักจัดการความรู้ โทรศัพท์ 089-0064400 E-Mail tichakan@tkpark.or.

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์/...../.....				
อังคาร 16./07/56	8	แผ่นพับกิจกรรม TK music Ed.	-	-
พุธ 17./07/56	8	แก้ไขแผ่นพับกิจกรรม TK music Ed.	-	-
พฤหัสบดี 18./07/56	8	ประชุมกิจกรรมเทศกาลสวนธรรม	-	-
ศุกร์ 19./07/56	8	ให้บริการผู้มาใช้บริการคืน/ยืมหนังสือ	-	-
เสาร์ 20./07/56	8	ถ่ายภาพกิจกรรมเทศกาลสวนธรรม	-	-
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	236	ลงชื่อ..... (นายชินภัทร์ ธรรมพลิน)	ลงชื่อ..... (พัชรากร ชื่นบุตร)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	246	วัน/เดือน/ปี 20/07/56 นักศึกษา	ตำแหน่ง นักจัดการความรู้ วัน/เดือน/ปี 20/7/56 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 7

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 8

ชื่อ-สกุลนักศึกษา นายจิณห์กร ชรัสพลิน รหัสนักศึกษา 53122025-9
 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์
 ชื่อหน่วยงาน อุทยานการเรียนรู้ Th park ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน คุณกัทธกร จันทนุตร
 ตำแหน่ง นักจัดการความรู้ โทรศัพท์ 089-0084400 E-Mail tidhakorn@thpark.or.th

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์/...../.....				
อังคาร...../...../.....				
พุธ 24/07/56	8	- ไปส่งเอกสารกิจกรรมสำหรับเด็ก	-	-
พฤหัสบดี 25/07/56	8	- Banner จากกรมส่งเสริมการค้า [ทนดใจสูง] [ทนเขี้ยวท้าว]	-	-
ศุกร์ 26/07/56	8	- ให้อบรมกับพี่ๆ ใช้บริการอีเมล / ค้นหาเว็บไซต์	-	-
เสาร์ 27/07/56	8	- ให้อบรมกับพี่ๆ ใช้บริการอีเมล / ค้นหาเว็บไซต์	-	-
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	82	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	276	ลงชื่อ..... (นายจิณห์กร ชรัสพลิน)	ลงชื่อ..... (กัทธกร จันทนุตร)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	308	วัน/เดือน/ปี 27/07/56 นักศึกษา	ตำแหน่ง นักจัดการความรู้ วัน/เดือน/ปี 27/7/56 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 8

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....9.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษานายจิณห์ภัทร์ ชัยธรรมสิน.....รหัสนักศึกษา.....55122025-9.....
 คณะวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....
 ชื่อหน่วยงาน.....อุทยานการเรียนรู้ TK park.....ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน.....คุณทิชากร ชัยบุตร.....
 ตำแหน่ง.....นักจัดการความรู้.....โทรศัพท์.....089-008-4400.....E-Mail.....tichakorn@tkpark.or.th.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์/...../.....				
อังคาร 20/07/56	8	- อัพเดทข้อมูลเว็บไซต์ทางการสำหรับเด็ก	-	-
พุธ 21/07/56	8	- ป้ายกิจกรรมของทำเนียบรุ่นเครือข่าย	-	-
พฤหัสบดี 1/08/56	8	- แก้ไขและอัปเดต content ในเว็บไซต์, tkpark - ออกแบบกราฟิก DVD / screen DVD สำหรับ e-learning	-	-
ศุกร์ 2/08/56	8	- ออกแบบกราฟิก DVD / screen DVD สำหรับ e-learning - ใช้งานโปรแกรมบัญชีบริการสังคม/สังคมออนไลน์	-	-
เสาร์ 3/08/56	8	- จัดทำป้ายชื่อร้านกาแฟและตู้รับบริจาค - ใช้งานโปรแกรมบัญชีบริการสังคม/สังคมออนไลน์	-	-
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	308	ลงชื่อ..... <u>จิณห์ ชัยธรรมสิน</u> (.....นายจิณห์ภัทร์ ชัยธรรมสิน.....)	ลงชื่อ..... <u>ทิชากร ชัยบุตร</u> (.....ทิชากร ชัยบุตร.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	348	วัน/เดือน/ปี.....3/08/56..... นักศึกษา	ตำแหน่ง..... <u>ทิชากร ชัยบุตร</u> วัน/เดือน/ปี.....3/8/56..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 9

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 10

ชื่อ-สกุลนักศึกษา พชรินทร์ ชัยพงษ์อิน รหัสนักศึกษา 5812025-9
 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ
 ชื่อหน่วยงาน อุทยานการเรียนรู้ Tpark ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน คุณทิพย์ ชัยพงษ์
 ตำแหน่ง นักจัดการความรู้ โทรศัพท์ 089-084400 E-Mail tichokorn@tpark.or.th

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์				
อังคาร <u>6/07/56</u>	8	- เตรียมเอกสาร TK MV Festival (Project) - บัณฑิตร่วมงาน IFLA		
พุธ <u>7/08/56</u>	8	- เก็บใบสมัครประกวด TK MV Festival (Project) - บัณฑิตร่วมงาน IFLA		
พฤหัสบดี <u>8/08/56</u>	8	- จัดสื่อ top MV ของผู้สมัคร 10 อันดับ (Project) - บัณฑิตร่วมงาน IFLA		
ศุกร์ <u>9/08/56</u>	8	- จัดสื่อ top MV ของผู้สมัคร 10 อันดับ (Project) - จัดสื่อ promote top MV ของผู้สมัคร (Project)		
เสาร์ <u>10/08/56</u>	8	- จัดสื่อ promote top MV ของผู้สมัคร (Project) - บัณฑิตร่วมงาน IFLA		
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	348	ลงชื่อ <u>พชรินทร์ ชัยพงษ์อิน</u> (<u>พชรินทร์ ชัยพงษ์อิน</u>) วัน/เดือน/ปี <u>10/08/56</u>	ลงชื่อ <u>พชรินทร์ ชัยพงษ์อิน</u> (<u>พชรินทร์ ชัยพงษ์อิน</u>) ตำแหน่ง <u>นักจัดการความรู้</u> วัน/เดือน/ปี <u>10/08/56</u>	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	388	นักศึกษา	ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 10

TNI

NACHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....11.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา.....นาย ชัยสิทธิ์ ธีระพลรัตน์.....รหัสนักศึกษา.....๐๓122025-9
 คณะวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ
 ชื่อหน่วยงาน.....ศูนย์บริการการเรียนรู้ Th park.....ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน.....คุณเชษฐา รุ่งเรือง
 ตำแหน่ง.....นักจัดการความรู้.....โทรศัพท์.....๐๙๙-๐๖๔๔๐๐.....E-Mail.....tichakorn@thpark.or.th

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์...../...../.....				
อังคาร 13/08/56	8	- ช่วยผู้ร่วมงาน IFLA - teaser TK MV Festival	ทำสตูดิโอ VDO	-
พุธ 14/08/56	8	- งานส่งงาน IFLA	-	-
พฤหัสบดี 15/08/56	8	- teaser TK MV Festival (project) - แผนทำ Music Ed. แอปพลิเคชัน	ทำสตูดิโอ VDO	-
ศุกร์...../...../.....				
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	24	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	388	ลงชื่อ.....นาย ชัยสิทธิ์ ธีระพลรัตน์..... (.....นาย ชัยสิทธิ์ ธีระพลรัตน์.....)	ลงชื่อ.....นาย ชัยสิทธิ์ ธีระพลรัตน์..... (.....นาย ชัยสิทธิ์ ธีระพลรัตน์.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	412	วัน/เดือน/ปี..... 31/08/56..... นักศึกษา	ตำแหน่ง.....นักจัดการความรู้..... วัน/เดือน/ปี..... 31/08/56..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 11

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 12

ชื่อ-สกุลนักศึกษา วิทยานิพนธ์ วิชาเลือก รหัสนักศึกษา 53122025-9
 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ
 ชื่อหน่วยงาน อุทยานการเรียนรู้ TH park ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน ศุภณัฐ วัฒนวิธ
 ตำแหน่ง นักจัดการความรู้ โทรศัพท์ 089-0084400 E-Mail tichakorn@thpark.or.th

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์/...../.....				
อังคาร 20/08/56	8	- แก้ไข Teaser TMV Festival (project)	ถ่าย VDO	-
พุธ 21/08/56	8	- MV-timeline (project)	"	-
พฤหัสบดี 22/08/56	8	- MV-timeline (project)	"	-
ศุกร์ 23/08/56	8	- จัดบูธ MV-D.I.Y. (project)	-	-
เสาร์ 24/08/56	8	- บูธ MV-D.I.Y. (project) - staff งาน TK MV Festival (project) - ถ่าย MV-concept (project)	กรรณกิจกรรณ จิกรรณ	ผู้จัดทำวีรกรรม น้อย
อาทิตย์ 25/08/56	8	- บูธ MV-D.I.Y. (project) - staff งาน TK MV Festival (project)	"	-
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	48	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	412	ลงชื่อ..... (.....)	ลงชื่อ..... (.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	460	วัน/เดือน/ปี นักศึกษา	ตำแหน่ง วัน/เดือน/ปี ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 12

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....13.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา.....นายชินภัทร์ ชีธรรมรัตน์.....รหัสนักศึกษา.....53127025-9
 คณะวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา.....เทคโนโลยีอุตสาหกรรม
 ชื่อหน่วยงาน.....อุทยานการเรียนรู้ TK park.....ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน.....คุณทิพย์กร ชื่นบุตร
 ตำแหน่ง.....นักจัดการความรู้.....โทรศัพท์.....089-0084400.....E-Mail.....tichakorn@thpark.or.th

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์/...../.....				
อังคาร 27/08/56	8	- กิจกรรมประจำเดือน ที่อุทยาน สัปดาห์ เชื้อ LCD	-	-
พุธ 28/08/56	8	- เก็บใบ, สานกิจกรรมประจำเดือน ที่อุทยาน สัปดาห์เชื้อ LCD	-	-
พฤหัสบดี 29/08/56	8	- ออกแบบป้าย เดือนเชื้อ TK park - ออกแบบข้อสรุปภาคของ	-	-
ศุกร์ 30/08/56	8	- ออกแบบป้าย เดือนเชื้อ TK park - ฝึกอบรมผู้ให้บริการ คัดเลือกคนไว้สื่อ	-	-
เสาร์ 31/08/56	8	- ฝึกอบรมผู้ให้บริการ คัดเลือกคนไว้สื่อ	-	ผู้ให้บริการฝึกสอน
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	460	ลงชื่อ..... (นายชินภัทร์ ชีธรรมรัตน์.....)	ลงชื่อ..... (ทิพย์กร ชื่นบุตร.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	500	วัน/เดือน/ปี..... 31/08/56 นักศึกษา	ตำแหน่ง..... นักจัดการความรู้ วัน/เดือน/ปี..... 31/08/56 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 13

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 14

ชื่อ-สกุลนักศึกษา นาย ชัยภัทร นีรสงพิลิน รหัสนักศึกษา 50122025-9
 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ
 ชื่อหน่วยงาน สถาบันเทคโนโลยี TK park ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน คุณศิริกร จันทน
 ตำแหน่ง นักศึกษาฝึกสอน โทรศัพท์ 099-0084400 E-Mail tichakorn@tkpark.or.th

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์/...../.....				
อังคาร 3./09/56	8	- ออกแบบไอทีสภากาล สงคราม - แกะไข Cover DVD และ screen DVD e-learning	-	-
พุธ 4./09/56	8	- ออกแบบไอทีสภากาล สงคราม	-	-
พฤหัสบดี 5./09/56	8	- แต่งเพลง th music Ed. - กิ่ง the star และ พัดชา AF	-	-
ศุกร์ 6./09/56	8	- ออกแบบไอทีสภากาล สงคราม - ให้บริการ คีฬา/ยืมหนังสือ	-	-
เสาร์ 7./09/56	8	- ให้บริการ คีฬา/ยืมหนังสือ	-	-
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	500	ลงชื่อ..... (นาย ชัยภัทร นีรสงพิลิน)	ลงชื่อ..... (นาย ชัยภัทร นีรสงพิลิน)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	540	วัน/เดือน/ปี 7/09/56 นักศึกษา	ตำแหน่ง นักศึกษาฝึกสอน วัน/เดือน/ปี 7/9/56 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 14

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 15

ชื่อ-สกุลนักศึกษา วิชาที่สอน รหัสนักศึกษา 53122025-9
 คณะวิชา สาขาวิชา
 ชื่อหน่วยงาน วิชาที่สอน
 ตำแหน่ง โทรศัพท์ E-Mail

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์/...../.....				
อังคาร 10/09/56	8	- ออกแบบโลโก้จากภาพวาดสีธรรมชาติ 2557 - ออกแบบ Cover Facebook TK park	-	-
พุธ 11/09/56	8	- ออกแบบโลโก้จากภาพวาดสีธรรมชาติ 2557 - ออกแบบ Cover Facebook TK park	-	-
พฤหัสบดี 12/09/56	8	- ออกแบบ Cover Facebook TK park - ปล่อยโฆษณา / หารอคลิกเว็บไซต์	-	-
ศุกร์ 13/09/56	8	- ปล่อยโฆษณา / หารอคลิกเว็บไซต์ - ใช้งานเว็บไซต์ / ใช้งานเว็บไซต์	-	-
เสาร์ 14/09/56	8	- ออกแบบโลโก้จากภาพวาดสีธรรมชาติ 2557 - ใช้งานเว็บไซต์ / ใช้งานเว็บไซต์	-	-
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	540	ลงชื่อ..... (.....)	ลงชื่อ..... (.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	580	วัน/เดือน/ปี นักศึกษา	ตำแหน่ง วัน/เดือน/ปี ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 15

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่...16.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา.....นายชินภัทร ธรรมะคุณ.....รหัสนักศึกษา.....53122025-9
 คณะวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ
 ชื่อหน่วยงาน.....อุทยานการเรียนรู้ TK park.....ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน.....คุณกนกกร ชื่นคุณธร
 ตำแหน่ง.....นักศึกษารุ่น.....โทรศัพท์.....089-0084400.....E-Mail.....tidahorn@thpark.or.th

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์/...../.....				
อังคาร 12/09/56	8	- ออกแบบ สื่อประชาสัมพันธ์ TK park - ออกแบบ Cover Facebook TK park	-	-
พุธ 13/09/56	8	- ออกแบบ Cover Facebook TK park - แก้ไขป้ายสื่อประชาสัมพันธ์ TK park	-	-
พฤหัสบดี 14/09/56	8	- ทำป้ายสื่อประชาสัมพันธ์ TK park - ทำบัตรรับฝากหนังสือ TK park	-	-
ศุกร์ 20/09/56	8	- แก้ไขป้ายสื่อประชาสัมพันธ์ TK park - ให้บริการคืนหนังสือกับผู้ใช้บริการ	-	-
เสาร์ 21/09/56	8	- แก้ไขป้ายสื่อประชาสัมพันธ์ TK park (ห้องสมุดโอที) - ทำป้ายผู้ให้บริการด้านข้อมูล	-	-
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	580	ลงชื่อ..... (นายชินภัทร ธรรมะคุณ)	ลงชื่อ..... (นายชินภัทร ธรรมะคุณ)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	620	วัน/เดือน/ปี..... 21/09/56 นักศึกษา	ตำแหน่ง..... นักศึกษารุ่น..... วัน/เดือน/ปี..... 21/09/56 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 16

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่...17.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา..... พิชัย ชื่นชูเกียรติ..... รหัสนักศึกษา..... 53122025-9
 คณะวิชา..... วิทยาลัยสารพัดช่าง..... สาขาวิชา..... เทคโนโลยีสารสนเทศ
 ชื่อหน่วยงาน..... สหกรณ์การเกษตร TK park..... ควบคุมการปฏิบัติงาน..... ศุภณัฐ ชื่นชูเกียรติ
 ตำแหน่ง..... นักจัดการความรู้..... โทรศัพท์..... 089-094400..... E-Mail..... tichakorn@tkpark.or.th

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์...../...../.....				
อังคาร 14/09/56	8	- อบรมระบบโปรแกรมประกันคุณภาพ ของห้อง IT		
พุธ 15/09/56	8	- อบรมระบบ Banner ที่ดูแลระบบห้อง IT - อบรมระบบ Banner ที่ดูแลระบบห้องเรียน IT		
พฤหัสบดี 16/09/56	8	- ทำสัญญาเช่าคอมพิวเตอร์สำหรับห้อง IT - จัดตั้งฝ่ายคอมพิวเตอร์และห้องเรียน IT		
ศุกร์ 17/09/56	8	- ศึกษารายการ/ยื่นหนังสือไปยังฝ่ายบริหาร		
เสาร์ 18/09/56	8	- ศึกษารายการ/ยื่นหนังสือไปยังฝ่ายบริหาร		
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	620	ลงชื่อ..... (..... พิชัย ชื่นชูเกียรติ.....)	ลงชื่อ..... (..... พิชัย ชื่นชูเกียรติ.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	660	วัน/เดือน/ปี..... 18/09/56..... นักศึกษา	ตำแหน่ง..... นักจัดการความรู้..... วัน/เดือน/ปี..... 21/09/56..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 17

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 18

ชื่อ-สกุลนักศึกษา นวรัตน์ นวรัตน์ รหัสนักศึกษา 56122015-9
 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ
 ชื่อหน่วยงาน อุทยานการเรียนรู้ TK park ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน อุบลวิวัฒน์ ชื่นชูธรรม
 ตำแหน่ง นักศึกษา โทรศัพท์ 089-0094400 E-Mail tidahom@thpark.or.th

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์/...../.....				
อังคาร 1/10/56	8	ติดตั้งโปรแกรมสำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์	-	-
พุธ 2/10/56	8	- ทำปก DVD กิจกรรมของคณะ - ให้บริการคืน/ยืมหนังสือจากห้องสมุด	-	-
พฤหัสบดี 3/10/56	8	- ทำปก DVD กิจกรรมของคณะ - present project กับพี่นักศึกษาคณะ	-	-
ศุกร์ 4/10/56	8	- ให้บริการคืน/ยืมหนังสือจากห้องสมุด	-	-
เสาร์ 5/10/56	8	- ให้บริการคืน/ยืมหนังสือจากห้องสมุด	-	-
อาทิตย์/...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	660	ลงชื่อ..... (นวรัตน์ นวรัตน์)	ลงชื่อ..... (นวรัตน์ นวรัตน์)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	700	วัน/เดือน/ปี 5/10/56 นักศึกษา	ตำแหน่ง นักศึกษา วัน/เดือน/ปี 5/10/56 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 18

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่...19.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา นายจิรภัทร์ ชีธรรมพลิน รหัสนักศึกษา 59122025-9
 คณะวิชา ภาควิชาอิเล็กทรอนิกส์ สาขาวิชา ภาควิชาอิเล็กทรอนิกส์
 ชื่อหน่วยงาน อุทยานการเรียนรู้ TK park ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน ศุภณัฐ ชินบุตร
 ตำแหน่ง เจ้าหน้าที่บรรณารักษ์ โทรศัพท์ 089-0084400 E-Mail tichakorn@tkpark.or.th

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์/...../.....				
อังคาร 8./10./56	8	- ปรับปรุงระบบเครือข่าย		
พุธ 9./10./56	8	- บำรุงรักษา / ตรวจสอบเครื่อง		
พฤหัสบดี...../...../.....				
ศุกร์...../...../.....				
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	16	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	700	ลงชื่อ..... นายจิรภัทร์ ชีธรรมพลิน (.....)	ลงชื่อ..... ศุภณัฐ ชินบุตร (.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	716	วัน/เดือน/ปี..... 9/10/56 นักศึกษา	ตำแหน่ง..... นักจัดการความรู้ วัน/เดือน/ปี..... 9/10/56 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 19

ประวัติผู้จัดทำโครงการงาน

ชื่อ-สกุล

นายชินภัทร์ ธรรมพลิน



วัน-เดือน-ปี เกิด

8 กันยายน 2534

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา

ประถมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2547

โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร(ฝ่ายประถม)

ระดับมัธยมศึกษา

มัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2553

โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร(ฝ่ายมัธยม)

ระดับอุดมศึกษา

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย พ.ศ. 2556

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ทุนการศึกษา

-ไม่มี-

ประวัติการฝึกอบรม

1. Animation ณ บริษัท Imagimax

2. Animation ณ บริษัท Digital Magic Effect House Co.,Ltd

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์

-ไม่มี-

TNI