



การออกแบบและผลิตสื่อ
เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน
: ศึกษาเฉพาะกรณีอุทยานการเรียนรู้แห่งชาติ(TK Park)
**THE MEDIA DESIGN AND PRODUCTION TO IMPROVE
THE LEARNING ENVIRONMENT FOR CHILDREN AREA
: A CASE STUDY OF THAILAND KNOWLEDGE PARK.**

นางสาวกรทิพย์ นันทนากรสกุล

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2556

การออกแบบและผลิตสื่อ
เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน
: ศึกษาเฉพาะกรณีอุทยานการเรียนรู้แห่งชาติ(TK Park)
THE MEDIA DESIGN AND PRODUCTION TO IMPROVE
THE LEARNING ENVIRONMENT FOR CHILDREN AREA
: A CASE STUDY OF THAILAND KNOWLEDGE PARK.

นางสาวกรทิพย์ นันทนกรสกุล

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น
พ.ศ. 2556

คณะกรรมการสอบ

..... ประธานกรรมการสอบ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ตรีรัตน์ เมตต์การุณจิต)

..... กรรมการสอบ
(อาจารย์ชาติรี ทองวรรณ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา
(อาจารย์เชิรทศ ประพุดธิชอบ)

..... ประธานสหกิจศึกษา สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
(อาจารย์ภูวดล ศิริทองธรรม)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ชื่อโครงการ	การออกแบบและผลิตสื่อเพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ ในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน : ศึกษาเฉพาะกรณีอุทยานการเรียนรู้ (TK park)	
ผู้เขียน	นางสาวกรทิพย์ นันทนากรสกุล	
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ	สาขาวิชา เทคโนโลยีมีัลคิมิเดีย
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์เชิรทศ ประพฤติชอบ	
พนักงานที่ปรึกษา	คุณทิชากร ชินบุตร	
ชื่อบริษัท	อุทยานการเรียนรู้ TK park	
ประเภทธุรกิจ/สินค้า	องค์กรไม่แสวงหาผลกำไร / ศูนย์การเรียนรู้	

บทสรุป

จากการดำเนินโครงการ ได้วิเคราะห์ เก็บข้อมูลและออกแบบผลิตสื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน สื่อแนะนำหนังสือจะอยู่ในบริเวณของพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน เพื่อให้ผู้เข้าใช้บริการได้ค้นหาหนังสือด้วยตนเองสะดวกมากขึ้น และกิจกรรมทั้งหมดจะส่งเสริมทักษะในการเรียนรู้ ที่ให้ความสนุกสนาน สำหรับเด็กและเยาวชนช่วงอายุ 3-12 ปี ซึ่งสามารถเรียนรู้ในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชนได้ อีกทั้งสื่อที่ออกแบบสร้างบรรยากาศการเรียนรู้นี้ยังมีจุดเด่น คือ ความน่าสนใจและความชัดเจนในตัวเอง ในเรื่องของสีสันสดใสและการสื่อผ่านตัวการ์ตูนที่ทำให้เข้าใจง่าย

ประโยชน์ที่ได้รับจากการสหกิจศึกษาในครั้งนี้ ได้เรียนรู้เกี่ยวกับการวิเคราะห์ การศึกษาแบบตัวอย่าง การออกแบบสื่อและการดูแลจัดการกิจกรรม ซึ่งนำมาพัฒนาประยุกต์ใช้ในโครงการได้หลากหลายแบบ ทั้งนี้ได้นำวิชาที่เรียนมาใช้ในการทำงานจริงๆเช่น การใช้ Adobe Photoshop และ illustrator รวมไปถึงการวิเคราะห์และออกแบบการจัดทำสื่อในรูปแบบต่างๆ ได้รู้ถึงการทำงานจริงๆซึ่งเป็นเนื้อหาที่ไม่มีสอนในห้องเรียน และสร้างความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเอง นับว่าเป็นประสบการณ์ที่สำคัญในการพัฒนาตนเอง

Project's name	The media Design and production to improve the learning environment for children area : A case study of Thailand Knowledge park.
Writer	Ms. Pornthip Nantanakornsakul
Faculty	Faculty of Technology Major Multimedia Technology
Faculty Supervisor	Mr. Theantot Prapuetchob
Job Supervisor	Miss Tichakorn Chinnaboot
Company's name	Thailand Knowledge park
Business Type/ Product	Non-profit organization / Learning Center

Summary

According to the process of this project which I have analyzed information, collected data and designed the learning environment for children area. The description media was at the children area for the guest to search the book by themselves easier. All of the activities supported children's learning ability which was enjoyable; the children were around 3-12 years old thus they could learn from the children area. Furthermore, the prominent point of the media of learning environment is it was interesting, it was colorful and easy to understand.

The benefits that I have learned from this project are 1.How to analyze information 2.Studying from examples and apply to the works I am assigned to do and managing the event can be developed and adapt to my study. Moreover, the knowledge from the institute was used in this project for instance, using Adobe Photoshop and Adobe Illustrator including analyzing and designing mass media in various formats, understanding working life and working with the team which can't learn in the classroom and realizing the responsibility of myself. All of these are the most valuable and essential experiences for developing myself.

กิตติกรรมประกาศ

การที่ข้าพเจ้าได้มาศึกษา ณ อุทยานการเรียนรู้ TK park ตั้งแต่วันที่ 6 มิถุนายน พ.ศ. 2556 ถึง วันที่ 9 ตุลาคม พ.ศ. 2556 ทำให้ข้าพเจ้าได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างๆ จากการทำงานจริงๆ ซึ่งมีคุณค่าอย่างมาก และส่งผลให้ข้าพเจ้าสามารถนำประสบการณ์เหล่านี้ มาใช้ในการพัฒนาทักษะของตนเอง สำหรับการทำรายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในครั้งนี้ สามารถสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีจากความร่วมมือและการสนับสนุนจากหลายฝ่ายดังนี้

1. ดร.ทัศนัย วงศ์พิเศษกุล (ผู้อำนวยการ อุทยานการเรียนรู้ TK park) ที่เห็นความสำคัญของการสหกิจศึกษาและได้ให้โอกาสที่มีคุณค่าอย่างยิ่งแก่ข้าพเจ้าในการเข้ามาปฏิบัติงานสหกิจศึกษาที่บริษัทแห่งนี้
2. คุณทิชากร ชินบุตร (นักจัดการความรู้และพนักงานที่ปรึกษา) ที่ให้ความรู้ ให้คำแนะนำ และการดูแลให้คำปรึกษาเกี่ยวกับความรู้ต่างๆ ตลอดระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา
3. คุณเชียรทศ พระพลดิชอบ (อาจารย์ที่ปรึกษา) ที่ให้คำแนะนำและให้คำปรึกษาดูแลทุกเรื่อง ตลอดระยะเวลาที่ทำการสหกิจศึกษา
4. คุณชลธิชา เกศกะงาม (เพื่อน) ,คุณอริยา ไวยเจียรนัย (เพื่อน) ,คุณธนัชพร กุลสุวรรณ (เพื่อน) ,คุณชินภัทร์ ธรรมพลิน (เพื่อน) และคุณธนิตธิยา พัฒนะ(เพื่อน) ที่ให้ความช่วยเหลือในเรื่องต่างๆของโครงการเช่น ปรึกษาการใช้โปรแกรมในช่วงแรกของการปฏิบัติงาน,ทั้งให้กำลังใจในการทำงาน และคำแนะนำดี ๆเกี่ยวกับการทำชิ้นงานต่างๆ ตลอดเวลาที่ได้มาสหกิจ ณ ที่แห่งนี้

ทุกคนใน อุทยานการเรียนรู้ TK park รวมถึงบุคคลท่านอื่น ๆ ที่มีได้กล่าวนามที่ได้ให้คำแนะนำให้ความช่วยเหลือในการปฏิบัติงานสหกิจและจัดทำโครงการรายงานฉบับนี้ให้สำเร็จได้ด้วยดีข้าพเจ้าใคร่ขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่าน ที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูล เป็นที่ปรึกษาในการทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ ตลอดจนให้การดูแลและให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับชีวิตการทำงานจริงแก่ข้าพเจ้า ข้าพเจ้าขอขอบคุณ ไว้ ณ ที่นี้

สารบัญ

หน้า

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

บทที่

1.บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	1
1.2 ลักษณะธุรกิจและการดำเนินงานของสถานประกอบการ	2
1.3รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร	3
1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่ได้รับมอบหมาย	4
1.5 พนักงานที่ปรึกษา	4
1.6ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	4
1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	4
1.8วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ	4
1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย	5
1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ	5

2. ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1.1 Adobe illustrator	6
2.1.2 Adobe Photoshop	7
2.2ทฤษฎีการออกแบบกราฟิก	10
2.3 จิตวิทยาของเด็กและเยาวชน	23
2.4ทฤษฎีการรับรู้สื่อของผู้รับสาร	26

สารบัญ (ต่อ)

3. แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	
3.1 แผนการปฏิบัติงาน	33
3.1.2 ตัวอย่างงานบางส่วนระหว่างการศึกษา	34
3.2 รายละเอียดงานที่ปฏิบัติในงานสหกิจศึกษา	42
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ	44
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล	55
4. ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ	
4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน	56
4.2 ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูล	64
4.3 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมาย	65
5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลการดำเนินงาน	66
5.2 แนวทางแก้ไข้ปัญหา	66
5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	67
เอกสารอ้างอิง	68
ภาคผนวก	69
ประวัติผู้จัดทำโครงการสหกิจ	99

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 ตารางแสดงแผนปฏิบัติงาน	33
3.2 ตารางเปรียบเทียบการออกแบบกราฟิก (Reference Table)	47



สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1.1 แผนที่สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ TK park	1
1.2 โครงสร้างการจัดการองค์กร	3
2.1 Program Adobe illustrator	6
2.2 Program Adobe Photoshop	8
2.3 เปรียบเทียบระหว่างการใช้ Photoshop และ ไม่ใช้ Photoshop	9
2.4 องค์ประกอบงานกราฟิก (Element of Design)	10
2.5 ลักษณะของเส้น (Line) แบบต่างๆ	10
2.6 รูปร่าง (Shape), รูปทรง (Form), น้ำหนัก (Value)	11
2.7 พื้นผิว (Texture)	12
2.8 ที่ว่าง (Space)	13
2.9 สี (Color)	13
2.10 ตัวอักษร (Type)	14
2.11 สีที่เกิดจากแสง	14
2.12 สีที่เกิดจากหมึกสีในการพิมพ์	15
2.13 สีที่เกิดจากธรรมชาติเป็นสีที่ได้จากธรรมชาติ	15
2.14 ตัวอย่างภาพที่ออกแบบโดยการเลือกใช้สีต่าง ๆ	16
2.15 การแบ่งสีออกเป็นสีโทนร้อนและสีโทนเย็น	17
2.16 ภาพตัวอย่างงานออกแบบสีโทนเย็น และสีโทนร้อน	17
2.17 Mono หรือเอกรงค์	18
2.18 Complement สีที่ตัดกันหรือสีตรงกันข้าม	18
2.19 Triad การเลือกสีสามสีที่ระยะห่างเท่ากัน	19
2.20 Triad หรือสีข้างเคียงกัน	19
2.21 ตัวอย่าง font Body & Proportion	20
2.22 ตัวอย่าง font Bold	20
2.23 ตัวอย่าง font Narrow	20

สารบัญภาพประกอบ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
2.24 ตัวอย่างการเลือกใช้font	21
2.25 ภาพตัวอย่าง อารมณ์ของฟอนต์ และอารมณ์ของงานที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน	21
2.26 แสดง Model การสื่อสาร	26
3.1 ออกแบบ Backdrop	34
3.2 ออกแบบ ภาพประกอบโลโก้	34
3.3 ตัวอย่างงานประชาสัมพันธ์กิจกรรมห้องสมุดเด็กชั้นจอ LCD	35
3.4 ตัวอย่างงานประชาสัมพันธ์การอบรมชั้นจอ LCD	35
3.5 ตัวอย่างงานประชาสัมพันธ์ฉายภาพยนตร์ชั้นจอ LCD	35
3.6 ออกแบบป้ายฐานกิจกรรม	36
3.7 ออกแบบภาพระบายสีกิจกรรมห้องสมุดเด็ก	36
3.8 ออกแบบโปสเตอร์ตารางฉายภาพยนตร์ประจำเดือน สิงหาคม	37
3.9 ออกแบบโปสเตอร์ ตารางกิจกรรมห้องสมุดเด็ก	38
3.10 ออกแบบ Cover Facebook ของ อุทยานการเรียนรู้	39
3.11 ออกแบบ Cover Facebook ของ อุทยานการเรียนรู้	39
3.12 ออกแบบปกหน้าหลังสมุดฟรีเมี่ยมของอุทยานการเรียนรู้	40
3.13 ออกแบบปกหน้าหลังสมุดฟรีเมี่ยมของอุทยานการเรียนรู้	40
3.14 ออกแบบ Backdrop เทศกาลงานสงกรานต์บ้านตะไท ๒๕๕๖	41
3.15 ออกแบบ Backdrop เทศกาลงานสงกรานต์บ้านตะไท ๒๕๕๖	41
3.16 ภาพต้นฉบับก่อนการ Di-cut	42
3.17 ภาพที่ผ่านการ Di-cut พื้นหลังออกแล้ว	43
3.18 ขั้นตอนการลงโปรแกรม	44
3.19 ขั้นตอนการลงโปรแกรม	44
3.20 ขั้นตอนการลงโปรแกรม	45
3.21 ขั้นตอนการลงโปรแกรม	45
3.22 ขั้นตอนการลงโปรแกรม	46
3.23 ออกแบบพื้นหลังโดยใช้ รูปทรงสี่เหลี่ยม	49

สารบัญภาพประกอบ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.24 ใช้ Pen tool สร้างและลงสีตัวการ์ตูน	49
3.25 เลือกสีและตัวอักษร วางในตำแหน่งที่เหมาะสม	50
3.26 ใช้ Pen tool สร้างและลงสีตัวการ์ตูน	53
3.27 ใช้ Pen tool ลงสีและวาดเสื้อผ้า ใส่เงาให้กับตัวการ์ตูน	53
3.28 ใช้ Pen tool สร้างและลงสีตัวการ์ตูน	54
3.29 ใช้ Pen tool ลงสีและวาดเสื้อผ้า ใส่เงาให้กับตัวการ์ตูน	54
4.1 ป้ายสื่อแนะนำลานของเล่น เพื่อการเรียนรู้	57
4.2 ป้ายสื่อแนะนำหนังสือ ภาษาอังกฤษ	57
4.3 ป้ายสื่อแนะนำหนังสือ เด็กวัยเตาะแตะ	58
4.4 ป้ายสื่อแนะนำหนังสือช่วงอายุ 4-6 ปี	58
4.5 ป้ายสื่อแนะนำหนังสือช่วงอายุ 7-9 ปี (แบบ 1)	59
4.6 ป้ายสื่อแนะนำหนังสือช่วงอายุ 7-9 ปี (แบบ 2)	59
4.7 ป้ายสื่อแนะนำหนังสือช่วงอายุ 10-12 ปี	60
4.8 ป้ายเตือนในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน	60
4.9 ป้ายบอกวันสำคัญ “วันเข้าพรรษา” ในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน	61
4.10 ป้ายวันสำคัญ “วันแม่แห่งชาติ” ในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน	61
4.11 ป้ายแนะนำหนังสือน่าอ่าน	61
4.12 ป้ายแนะนำหนังสือน่าอ่าน	62
4.11 Standy กิจกรรมงาน “งานวันแม่แห่งชาติ”	63
4.12 Standy กิจกรรมงาน “งานวันแม่แห่งชาติ”	64

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

อุทยานการเรียนรู้ TK park เป็นองค์กรมหาชนภายใต้การกำกับดูแลของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ สำนักงานกฤษฎีกาจัดตั้งขึ้นตามนโยบายของรัฐบาลในปี พ.ศ.2548 โดยมี

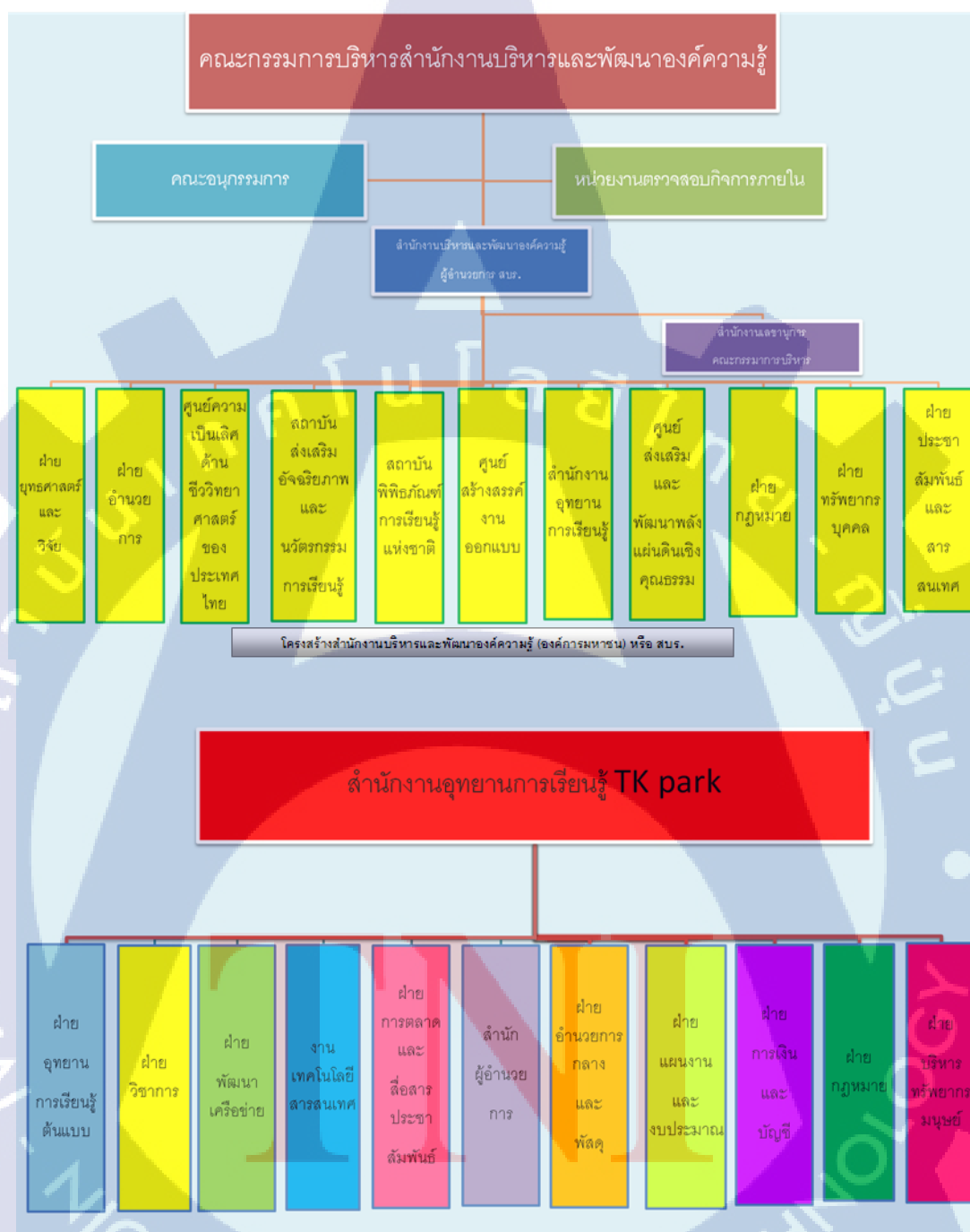
พันธกิจหลักในการส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน และการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ตลอดชีวิตของเยาวชนและประชาชน เพื่อสร้างสรรค์สังคมฐานความรู้ที่ประชาชนสามารถก้าวทันโลก

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

ปัจจุบันอยู่ระหว่างจัดทำห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์แบบเต็มรูปแบบ ซึ่งจะให้บริการหนังสือและสื่อการเรียนรู้แบบออนไลน์ที่ประชาชนสามารถเข้าถึงได้อย่างกว้างขวาง

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

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร



ภาพที่ 1.2 โครงสร้างองค์กร อุทยานการเรียนรู้ TK park

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่งงานที่ได้รับมอบหมายในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาค้างครั้งนี้คือ Graphic Design โดยหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจะเป็นงานออกแบบ Illustrator ส่วนใหญ่

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา : คุณทิชากร ชินบุตร
ตำแหน่ง : นักจัดการความรู้

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาประมาณ 4 เดือนนับตั้งแต่วันที่ 6 มิ.ย. 2556- 7 ต.ค. 2556

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

- ผู้ใช้บริการเกิดการสับสนและเสียเวลาในการค้นหาหนังสือที่เหมาะสมกับอายุ และบรรยากาศที่น่าเบื่อ ทำให้ผู้ใช้บริการรู้สึกไม่ตื่นตัวในการอ่านหนังสือ
- เพื่อสร้างบรรยากาศให้ผู้ใช้บริการในอุทยานการเรียนรู้ TK park ส่วนของพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน ได้ศึกษาอย่างสนุกสนานและความสะดวกในการค้นหาหนังสือได้เร็วเหมาะสมกับช่วงอายุ

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ

- เพื่อเพิ่มความสะดวกในการค้นหาหนังสือที่เหมาะสมกับช่วงอายุได้อย่างรวดเร็ว
- เพื่อสร้างบรรยากาศให้ผู้บริการอยากศึกษาหาความรู้
- เพื่อเพิ่มความสนุกสนานให้กิจกรรมในห้องสมุดเด็ก
- เพื่อพัฒนาทักษะทางการออกแบบและการใช้โปรแกรม

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

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

1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ

- ห้องสมุดเด็กหรือพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน คือ ห้องสมุดเด็กที่มีหนังสือเกี่ยวกับเด็กและเยาวชน ตั้งแต่อายุ 0 –12 ปี และจัดกิจกรรมต่างๆเกี่ยวกับเด็กและเยาวชน
- Illustrator (อิลลัสเตรเตอร์) คือโปรแกรมวาดภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์
- กราฟิก (Graphic) คือกราฟิก ก็คือ ลวดลายต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเส้น จุด สีเหลี่ยม วงกลม เรขาคณิตต่างๆ เมื่อนำมาประกอบรวมกันแล้วก็จะเกิดเป็นภาพ ซึ่งก็เรียกว่าภาพกราฟิก
- ดีไซน์ (Design) คือการออกแบบ ออกแบบ หรือ สร้างสรรค์ * ตัวอย่าง บริษัท แอปเปิ้ลได้ ดีไซน์ ไอโฟนใหม่ ก็คือ ออกแบบไอโฟนใหม่นั้นเอง
- จิตวิทยา หรือ Psychology มีรากศัพท์มาจากภาษากรีก คือ Psyche หมายถึง Mind (จิต) หรือ Soul (วิญญาณ) กับ Logos หมายถึง Science (ศาสตร์,วิชา) หรือ Study (ศึกษา)เมื่อนำสองคำมารวมกันจึงหมายถึงการศึกษาเกี่ยวกับเรื่องจิตใจ ซึ่งวัตสัน (John B.watson) ให้แนวคิดว่าการแสดงออกที่ เรียกว่า พฤติกรรม พฤติกรรมเป็นการสะท้อนให้เห็นจิตบุคคลนั้นเมื่อต้องการศึกษาเรื่องจิตก็ควรศึกษา เรื่องพฤติกรรม

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการพัฒนา

2.1.1 Adobe illustrator



ภาพที่ 2.1 Adobe illustrator

Adobe Illustrator เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการวาดภาพที่มีลักษณะเป็นลายเส้นหรือเวกเตอร์ และยังสามารถรวมภาพกราฟิกที่แตกต่างกันระหว่างเวกเตอร์และและเป็นบิตแมพ ให้เป็นงานกราฟิกที่มีทั้งภาพเป็นเส้นที่คมชัด และมีเอฟเฟกต์สีอันสวยงาม หรือมีความแปลกใหม่ร่วมกันได้ นักออกแบบส่วนใหญ่นิยมใช้โปรแกรม Illustrator เพราะมีคุณภาพของงานสูง เพราะเนื่องจาก เป็นไฟล์แบบ เวกเตอร์ ที่มีความคมชัดของไฟล์งานสูง และไม่มีปัญหาเวลาส่งงานให้กับโรงพิมพ์ในการพิมพ์ขยายภาพขนาดใหญ่อย่างแน่นอน

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

Illustrator เป็น โปรแกรมที่ใช้ในการวาดภาพที่มีลักษณะเป็นลายเส้น หรือ เวกเตอร์ และยังสามารถรวมภาพกราฟิกทั้งแบบเวกเตอร์ (Vector) และบิตแมพ (Bitmap) เข้าด้วยกัน ให้เป็นงานกราฟิกที่มีทั้งภาพเป็นเส้นที่คมชัดและมีเอฟเฟกต์สีอันสวยงาม

Illustrator ให้เราสามารถสร้างภาพโดยเริ่มต้นจากหน้ากระดาษเปล่า เหมือนจิตรกรที่เขียนภาพลงบนผืนผ้าใบ โดยใน Illustrator จะมีทั้งปากกา พู่กัน ดินสอ และ อุปกรณ์การวาดภาพอื่นๆ ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นการทำบนเครื่องคอมพิวเตอร์ ที่เราสามารถนำมาสร้างงานได้หลายรูปแบบ เช่น

- งานสิ่งพิมพ์

งานโฆษณา โบรชัวร์ นามบัตร หนังสือ นิตยสาร เรียกได้ว่างานสิ่งพิมพ์แทบทุกชนิดที่ต้องการความคมชัด

- งานออกแบบทางกราฟิก

การสร้างภาพ 3 มิติ การออกแบบปกหนังสือ การออกแบบสกรีน CD-ROM การออกแบบการ์ดอวยพร ฯลฯ

- งานทางด้านการฐาน

ในการสร้างโปรแกรมต่าง ๆ นั้น โปรแกรม Illustrator ได้เข้ามามีบทบาทและช่วยในการวาดรูปได้เป็นอย่างดี เพราะเป็นโปรแกรมที่ถนัดงานเกี่ยวกับภาพลายเส้น

- งานเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต

ใช้สร้างภาพตกแต่งเว็บไซต์ในส่วนต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น BG หรือ แถบหัวเรื่อง ตลอดจนภาพประกอบต่างๆที่ปรากฏบนหน้าเว็บ

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

2.1.2 Adobe Photoshop



ภาพที่ 2.2 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมสร้างและแก้ไขรูปภาพอย่างมืออาชีพโดยเฉพาะนักออกแบบในวงการตัดแต่งภาพย่อมรู้จักโปรแกรมตัวนี้เป็นอย่างดี หน้าที่หลักของโปรแกรม คือ การสร้างงานประเภทสิ่งพิมพ์ งานวิทัศน์ งานนำเสนอ งานมัลติมีเดีย ตลอดจนงานออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์

ความสามารถพื้นฐานของโปรแกรม โฟโต้ชอป

- ตกแต่งและจัดการรูปภาพ แปลงภาพในฟอร์แมตต่างๆ
- ปรับแต่งสี แสงในรูปแบบต่างๆ
- ซ้อนภาพ รีทัชภาพ
- รองรับการทำงานในระบบสี RGB, CMYK, LAB และ Grayscale
- รองรับการใช้งานภาพหลากหลายรูปแบบ
- มีฟิลเตอร์ เครื่องมือเสริมในการปรับแต่งภาพ
- มีโปรแกรมเสริม (Plug-ins) ฟิลเตอร์จากบริษัทอื่นๆ เช่น Kai Power Tools, Alien Skin Eye Candy เป็นต้น
- สามารถเขียนข้อความ ตกแต่งข้อความได้
- รองรับการสร้างภาพสำหรับบนเว็บเพจ สำหรับส่งร้านอัดรูป
- มีเครื่องมือแปรง (brush) สำหรับการขีดเขียนโดยตรง
- ระบบปฏิบัติการที่สามารถใช้ได้ Windows / Mac OS

พัฒนาการเวอร์ชันต่างๆ ของ โฟโต้ชอป

- เวอร์ชันแรกสุด 0.63 รองรับการใช้งานเฉพาะ Mac OS เท่านั้น
- เวอร์ชันถัดมา 1 และ 2 ก็ยังรองรับการใช้งานเฉพาะ Mac OS เท่านั้น

- เวอร์ชัน 2.5 และ 3.0 เริ่มรองรับการใช้งาน Windows / Mac OS, IRIX และ Solaris
- เวอร์ชัน 4, 5, 5.5 และ 6.0 รองรับเฉพาะการใช้งาน Windows / Mac OS
- เวอร์ชัน 7 และ 7.0.1 รองรับเฉพาะการใช้งาน Windows / Mac OS
- เวอร์ชัน 8 เป็นเวอร์ชันที่เปลี่ยนชื่อเป็น CS
- เวอร์ชัน 9 เป็นเวอร์ชันที่เปลี่ยนชื่อเป็น CS2
- เวอร์ชัน 10 อีกชื่อหนึ่งคือ CS3 และมีเวอร์ชันเสริมอีกตัวคือ CS3 Extended
- เวอร์ชัน 11 อีกชื่อหนึ่งคือ CS4 และมีเวอร์ชันเสริมอีกตัวคือ CS4 Extended
- เวอร์ชัน 12 อีกชื่อหนึ่งคือ CS5 และมีเวอร์ชันเสริมอีกตัวคือ CS5 Extended
- เวอร์ชัน 12 อีกชื่อหนึ่งคือ CS6 และมีเวอร์ชันเสริมอีกตัวคือ CS6 Extended

เวอร์ชัน ที่มีคำว่า Elements หมายถึง เวอร์ชันที่ถูกตัดทอนความสามารถบางอย่างออกไป เพื่อให้ราคาถูกลง และเหมาะสำหรับมือใหม่ที่ต้องการเรียนรู้การใช้งาน โปรแกรมโฟโต้ชอป ส่วนเวอร์ชันที่มีคำว่า Extended หมายถึง เวอร์ชันที่สามารถทำงานร่วมกับภาพ 3 มิติ ได้ด้วย

ส่วนคำว่า CS ย่อมาจาก Create Suite ซึ่งทาง Adobe ก็มีการจัดกลุ่มสินค้าแบ่งออกเป็น หลายๆ กลุ่ม เพื่อให้เหมาะสมกับการนำไปใช้งาน แถมยังได้ราคาที่ถูกกว่าการซื้อแบบเดี่ยวๆ อีกด้วย



ก่อน

หลัง

ภาพที่ 2.3 เปรียบเทียบระหว่างการใช้ Photoshop และ ไม่ใช้ Photoshop

2.2 ทฤษฎีการออกแบบกราฟิก

องค์ประกอบงานกราฟิก (Element of Design)

องค์ประกอบหลัก ๆ ในงานกราฟิกจะแบ่งออกเป็น 8 ชนิดคือ เส้น, รูปร่าง, รูปทรง, น้ำหนัก, พื้นผิว, ที่ว่าง, สี และตัวอักษร



ภาพที่ 2.4 องค์ประกอบงานกราฟิก (Element of Design)



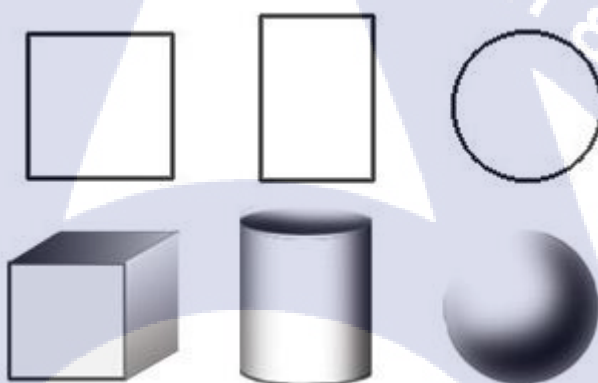
ภาพที่ 2.5 ลักษณะของเส้น (Line) แบบต่างๆ

ลักษณะของเส้น (Line) แบบต่างๆ ตามตารางมาตรฐานแล้วจะพูดถึงเรื่องนี้ว่าเป็นเรื่องของจุด เส้น ระนาบ แต่ถ้าจะเอาให้เข้าใจง่าย ๆ ก็เพียงแต่เข้าใจว่าความหมายของเส้นก็คือ การที่จุดหลาย ๆ จุด ถูกนำมาวางต่อเนื่องจนกลายเป็นเส้นรูปทรงต่าง ๆ ขึ้นมา รูปทรงของเส้นที่จะสื่อออกมาถึงความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป

- เส้นแนวนอน ให้ความรู้สึกสงบ ราบเรียบ
- เส้นตรงแนวตั้ง ให้ความรู้สึกมั่นคงแข็งแรง
- เส้นทแยง ให้ความรู้สึกไม่มั่นคง รวดเร็ว แสดงถึงเคลื่อนไหว
- เส้นตัดกัน ให้ความรู้สึกประสาน แข็งแกร่ง หนาแน่น

- เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกอ่อนช้อย อ่อนนุ่ม
- เส้นประ ให้ความรู้สึก โปร่ง ไม่สมบูรณ์ หรือในบางกรณีอาจจะใช้เป็นสัญลักษณ์ในการแสดงถึงส่วนที่ถูกซ่อนเอาไว้
- เส้นโค้งกันหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวไม่มีที่สิ้นสุด
- เส้นโค้งแบบคลื่น ให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวอย่างมีนวล
- เส้นซิกแซก ให้ความรู้สึก น่ากลัว อันตราย

ส่วนใหญ่แล้วเส้นจะมีอยู่ทุกๆ งานออกแบบ โดยถูกนำไปใช้ร่วมกับองค์ประกอบต่างๆ จนสื่อถึงอารมณ์ของผลงานออกมาได้ ในแบบที่ต้องการ ดังนั้น การเลือกใช้เส้นเข้ามาเป็นส่วนประกอบในงานของเราจึงถือว่าเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงเป็นอันดับแรก **รูปร่าง (Shape)**, **รูปทรง (Form)**, **น้ำหนัก (Value)**



ภาพที่ 2.6 รูปร่าง (Shape), รูปทรง (Form), น้ำหนัก (Value)

รูปร่าง : เป็นองค์ประกอบต่อเนื่องมาจากเส้น เกิดจากการนำเส้นแบบต่าง ๆ มาต่อกันจนได้รูปร่าง 2 มิติที่มีความกว้างและความยาว (หรือความสูง) ในทางศิลปะจะแบ่งรูปร่างออกเป็น 2 แบบคือ รูปร่างที่คุ้นตา แบบที่เห็นแล้วรู้เลยว่านั่นคืออะไร เช่น ดอกไม้ หรือคน และอีกแบบหนึ่งจะเป็นรูปร่างแบบฟรีฟอร์ม เป็นแนวที่ใช้รูปร่างสื่อความหมายที่จินตนาการไว้ออกมา ไม่มีรูปทรงที่แน่นอน แต่ดูแล้วเกิดจินตนาการถึงอารมณ์ที่ต้องการสื่อได้

รูปทรง : เป็นรูปร่างที่มิติเพิ่มขึ้นกลายเป็นงาน 3 มิติคือ มีความลึกเพิ่มเข้ามาด้วย

น้ำหนัก : เป็นส่วนที่มาเสริมให้ดูออกว่ารูปทรงมีน้ำหนักขนาดไหนเบา หรือหนัก ทึบ หรือโปร่ง แสง น้ำหนักจะเกิดจากการเติมสีและแสงแรเงาลงไปในรูปทรงจนได้ผลลัพธ์ออกมาตามที่ต้องการ

ในการทำงานกราฟิกรูปร่างจะมีผลอย่างมากต่ออารมณ์ของงาน เช่น ถ้าต้องการงานที่อารมณ์ผู้หญิงจัด ๆ เพียงแค่ใส่รูปของดอกไม้ลงไปก็จะสามารถแสดงอารมณ์ได้อย่างชัดเจน หรือในงานที่ต้องการให้มีมิติมากขึ้นก็อาจจะเลือกรูปทรงของดอกไม้ในมุมมองที่แปลกตา ก็จะสามารถสื่ออารมณ์ที่ต้องการออกไปได้พร้อมกับเป็นการสร้างความน่าสนใจเพิ่มขึ้นมาอีกด้วย

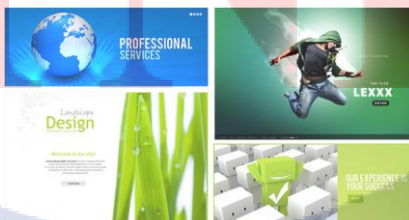
พื้นผิว (Texture)



ภาพที่ 2.7 พื้นผิว (Texture)

ในงานออกแบบกราฟิก พื้นผิวจะเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่ช่วยสื่ออารมณ์ของงานออกมาได้ชัดเจนมากขึ้น เช่น ถ้าเราเลือกพิมพ์งานลงในกระดาษ Glossy ที่เงาและแวววาว งานนั้นจะสื่อออกไปได้ทันทีว่า “หรู มีระดับ” หรือ ถ้าเราใส่ลวดลายที่ดูคล้าย ๆ สนิม หรือรอยเปื้อนลงไปในงานก็จะสื่อได้ทันทีถึง “ความเก่า” ดังนั้นในการทำงาน นักออกแบบจึงควรเลือกสร้างพื้นผิวทั้งในองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ใส่ลงไปในงาน รวมทั้งวัสดุที่ใช้พิมพ์งานดังกล่าวลงไป ก็จะสามารถช่วยสื่อความหมายที่ต้องการได้อย่างเหมาะสม

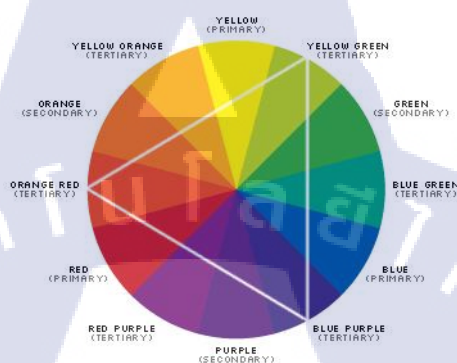
ที่ว่าง (Space)



ภาพที่ 2.8 ที่ว่าง (Space)

อาจจะเกิดจากความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจของนักออกแบบก็ได้ ที่วางไม่ได้หมายความว่าถึงพื้นที่ว่างเปล่าในงานเพียงอย่างเดียว แต่หมายถึงรวมไปถึงพื้นที่ที่ไม่สำคัญหรือ Background ด้วย ในการออกแบบงานกราฟิกที่ว่างจะเป็นตัวช่วยในงานดูไม่หนักจนเกินไป และถ้าควบคุมพื้นที่ว่างนี้ให้ดี ๆ ที่ว่างก็จะเป็นตัวที่ช่วยเสริมจุดเด่นให้เห็นได้ชัดเจนมากขึ้น

สี (Color)



ภาพที่ 2.9 สี (Color)

สีของงานกราฟิก ถือเป็นหัวใจหลักสำคัญเลยก็ว่าได้ เพราะการเลือกใช้สีจะแสดงถึงอารมณ์ที่ต้องการได้ชัดเจนมากกว่าส่วนประกอบอื่น ๆ ทั้งหมด เช่น สีโทนร้อน สำหรับงานที่ต้องการความตื่นเต้น ทำขาย หรือสีโทนเย็นสำหรับงานที่ต้องการให้ดูสุภาพ สบาย ๆ สำหรับเรื่องสีเป็นเรื่องที่ต้องพูดถึงละเอียดมากกว่าหัวข้ออื่น ๆ ดังนั้นจึงขอยกไปอธิบายไว้เป็นเรื่องใหญ่ ๆ ในหัวข้อต่อไป

ตัวอักษร (Type)



ภาพที่ 2.10 ตัวอักษร (Type)

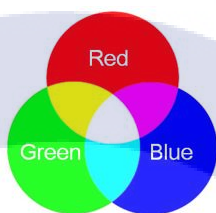
ตัวอักษรเป็นสิ่งสำคัญไม่เป็นรองใคร เมื่อต้องท างานกราฟิกดีไซน์ ในเรื่องงานกราฟิกที่ดีบางงาน นักออกแบบ อาจจะใช้เพียงแค่ตัวอักษรและสีเป็นส่วนประกอบเพียงสองอย่าง เพื่อสร้างสรรค์งาน ที่สามารถสื่อความหมายออกมาได้ในดีไซน์ที่สวยงาม ดังนั้น เรื่องนี้จะต้องยกไปอธิบายให้ละเอียดมากขึ้นในหัวข้อใหญ่ ๆ ต่อไปจากเรื่องสี

สีและการสื่อความหมายในอารมณ์ต่างๆ

ถ้าจะรู้จักสีให้ลึกซึ้งถึงขั้นเลือกใช้ได้อารมณ์ที่ต้องการได้ ก็ต้องมาทำความเข้าใจกับ 3 เรื่องเหล่านี้ คือ สีเกิดจากอะไร, แต่ละสีมีความหมายอย่างไร และเทคนิคการนำสีไปใช้ให้ได้อย่าง ใจต้องการทำอะไรกันก่อน

ในปัจจุบันแหล่งกำเนิดสีจะมีอยู่ 3 ชนิดคือ

- **สีที่เกิดจากแสง** เกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึมมี 3 สีคือ สีแดง (Red), สีเขียว (Green) และสีน้ำเงิน (Blue) เรียกรวมกันว่า RGB นำมาผสมกันจนเกิดเป็นสีอื่นต่าง ๆ มากมาย ตัวอย่างอุปกรณ์ที่ใช้แหล่งกำเนิดสีแบบนี้ เช่น โทรทัศน์หรือจอคอมฯ ของเรานั้นเอง



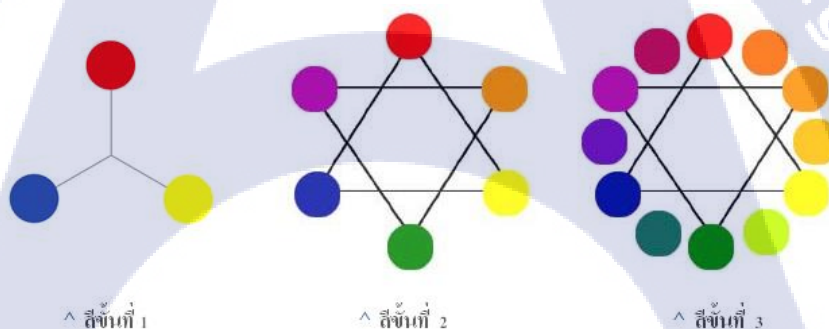
ภาพที่ 2.11 สีที่เกิดจากแสง

- **สีเกิดจากหมึกสีในการพิมพ์** เกิดจากการผสมหมึกพิมพ์ทั้ง 4 สีในเครื่องพิมพ์คือ สีฟ้า, สีม่วงแดง, สีเหลือง และสีดำเรียกรวมกันว่า CMYK จนได้มาเป็นสีอื่นต่าง ๆ ตามที่ต้องการ ในการทำงานกราฟิก ถ้าหากว่าเป็นงานที่นำไปพิมพ์ตามแท่นพิมพ์แล้ว นักออกแบบก็ควร จะเลือกใช้โหมดสีแบบนี้ทุกครั้ง เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ออกมาตรงกับที่เห็นในจอคอมฯ ที่ทำงานอยู่



ภาพที่ 2.12 สีที่เกิดจากหมึกสีในการพิมพ์

- สีที่เกิดจากธรรมชาติเป็นสีที่ได้จากธรรมชาติ จากกระบวนการสังเคราะห์ทางเคมี 3 สีคือ สีแดง สีเหลืองและสีน้ำเงิน หลังจากนั้นจึงนำมาผสมกันจนเกิดเป็นสีอื่นๆ แหล่งกำเนิดสีแบบที่เราเรียนกันมาในคลาสศิลปะตั้งแต่เด็กจนโต ที่เรียกกันว่าแม่สีก็คือสีแบบนี้ นั่นเอง การผสมสีไว้ใช้งานจะใช้งานจะใช้วิธีผสมจากสีที่เกิดจากสีที่เกิดธรรมชาติ โดยเริ่มผสมจากแม่สี หรือสีขั้นที่หนึ่ง ไปจนเป็นสีขั้นที่สองและขั้นที่สามตามลำดับภาพแต่ละสีมีความหมายอย่างไร?



ภาพที่ 2.13 สีที่เกิดจากธรรมชาติเป็นสีที่ได้จากธรรมชาติ

หลังจากรู้จักการผสมสีกันไปแล้ว ต่อไปก็ต้องมารู้จักกับจิตวิทยาของสีที่จะมีผลต่ออารมณ์ของผู้พบเห็นกันสีอะไรให้ความรู้สึกอย่างไรบ้าง เราจะมาดูกันตามรายละเอียดต่อไปนี้

- สีแดง ให้ความรู้สึกอันตราย เร้าร้อน รุนแรง มั่นคง อุดมสมบูรณ์
- สีส้ม ให้ความรู้สึกสว่าง เร้าร้อน อบอุ่น
- สีเหลือง ให้ความรู้สึกสว่าง สดใส สดชื่น ระวัง
- สีเขียว ให้ความรู้สึกงอกงาม พักผ่อน สดชื่น
- สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสงบ ผ่อนคลาย สง่างาม ทิမ်

- สีม่วง ให้ความรู้สึกหนัก สงบ มีเลขนัย
- สีน้ำตาล ให้ความรู้สึกเก่า หนัก สงบเงียบ
- สีขาว ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ สะอาด ใหม่ สดใส
- สีดำ ให้ความรู้สึกหนัก หดหู่ เศร้าใจ ทึบตัน
- สีทองเงินและสีมันวาว แสดงถึงความรู้สึกมีนัย
- สีดำกับสีขาว แสดงถึงความรู้สึกทางอารมณ์ที่ถูกกดดัน
- สีเทาปานกลาง แสดงถึงความนิ่งเฉย สงบ
- สีเขียวแก่ผสมสีเทา แสดงถึงความสด รื่นทจิตใจ ชรา
- สีสดและสีบาง ๆ ทุกชนิด แสดงความรู้สึก กระชุ่มกระชวย แจ่มใส

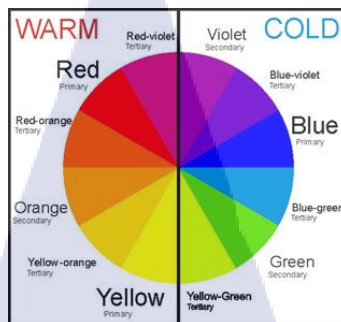
ความรู้สึกเกี่ยวกับสีที่กล่าวมาจะเป็นความรู้สึกแบบกลาง ๆ ที่เป็นส่วนใหญ่ในโลก แต่นอกจากที่กล่าวมาแล้ว ในบางพื้นที่หรือบางวัฒนธรรม อิทธิพลของสีจะแตกต่างกันออกไปตามประสบการณ์ของแต่ละบุคคล วัฒนธรรม ประเพณี ขนบธรรมเนียม หรือค่านิยมของแต่ละกลุ่มชน



ภาพที่ 2.14 ตัวอย่างภาพที่ออกแบบโดยการเลือกใช้สีต่าง ๆ

นอกจากแต่ละสีจะสร้างความรู้สึกด้วยตนเองแล้ว เมื่อนำมาใช้ร่วมกันเรายังสามารถแบ่งสีออกเป็น 2 วรรณะ เพื่อสร้างอารมณ์ที่แตกต่างกันออกไปเมื่อใช้งานร่วมกันได้อีกคือ

- สีที่อยู่ในวรรณะร้อน (Warm Tone Color) ได้แก่ สีเหลืองส้ม สีส้ม สีแดง และสีม่วงแดง สีกุุ่มนี้เมื่อใช้งานจะรู้สึกอบอุ่น ร้อนแรง สนุกสนาน
- สีที่อยู่ในวรรณะ (Cool Tone Color) ได้แก่ สีเขียว สีฟ้า สีม่วงคราม สีกุุ่มนี้เมื่อใช้งานจะให้ความรู้สึกสดชื่น เย็นสบาย



ภาพที่ 2.15 การแบ่งสีออกเป็นสีโทนร้อนและสีโทนเย็น

ภาพตัวอย่าง



ภาพที่ 2.16 ภาพตัวอย่างงานออกแบบสีโทนเย็น และสีโทนร้อน

เทคนิคการนำสีไปใช้งาน

เทคนิคการนำสีไปใช้งานมีอยู่มากมายหลายวิธี แต่ทุกวิธีจะเข้าไปที่วัตถุประสงค์เดียวหลัก ๆ คือ ใช้สีเพิ่มความโดดเด่นให้กับจุดเด่นในภาพ และใช้สีตัดแต่งส่วนอื่น ๆ ของภาพให้ได้ภาพรวมออกมาในอารมณ์ที่ต้องการเทคนิคการเลือกสีจะมีสูตรสำเร็จให้เลือกใช้งานอยู่บ้าง คือ วิธีโยกความสัมพันธ์จากวงล้อสี ก่อนนะทำงานทุกครั้ง และแนะนำว่าให้เปิดไฟสว่างล้อมีขึ้นมา แล้วเลือกสีหลัก ๆ สำหรับใช้ในการทำงานก่อนเทคนิคการเลือกใช้สีแบบสูตรสำเร็จจะมีอยู่หลายรูปแบบ แต่แบบที่นิยมให้งานกันเป็นหลักจะมีอยู่ 4 รูปแบบ คือ

- **Mono** หรือเอกรงค์ จะเป็นการใช้สีที่ไปในโทนเดียวกันทั้งหมด เช่น จุดเด่นเป็นสีแดง สีส่วนที่เหลือก็จะเป็นสี

ที่ใกล้เคียงกับสีแดง โดยใช้วิธีลดน้ำหนักความเข้มของสีแดงลงไป



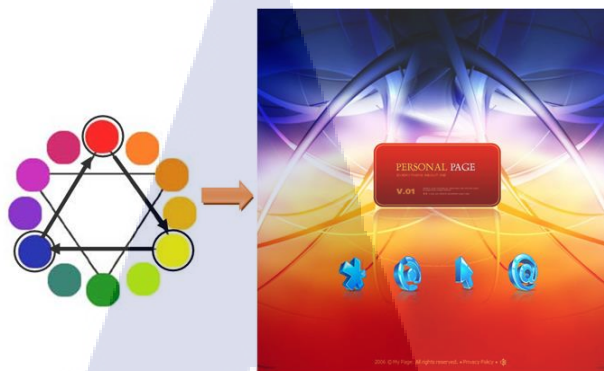
ภาพที่ 2.17 Mono หรือเอกรงค์

- **Complement** คือ สีที่ตัดกันหรือสีตรงกันข้าม เป็นสีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงจรสีเช่น สีฟ้าจะตรงข้ามกับสีส้ม หรือสีแดงจะตรงข้ามกับสีเขียว สามารถนำมาใช้งานได้หลายอย่าง และก็สามารถส่งผลได้ทั้งดีและไม่ดี หากไม่รู้หลักพื้นฐานในการใช้งาน การใช้สีตรงข้ามหรือสีตัดกัน ไม่ควรใช้ในพื้นที่ปริมาณเท่ากันในงาน ควรใช้สีใดสีหนึ่งจ านวน 80% อีกฝ่ายหนึ่งต้องเป็น 20% หรือ 70-30 โดยประมาณ บนพื้นที่ของงานโดยรวม จะทำให้ความตรงข้ามกันของพื้นที่น้อยกลายเป็นจุดเด่นของภาพ



ภาพที่ 2.18 Complement สีที่ตัดกันหรือสีตรงกันข้าม

- **Triad** คือ การเลือกสีสามสีที่ระยะห่างเท่ากันเป็นสามเหลี่ยมด้านเท่ามาใช้งาน



ภาพที่ 2.19 Triad การเลือกสีสามสีที่ระยะห่างเท่ากัน

- **Analogic** หรือสีข้างเคียงกัน การเลือกสีใดสีหนึ่งขึ้นมาใช้งานพร้อมกับสีที่อยู่ติดกันอีกข้างละสี หรือก็คือสีสามสีอยู่ติดกันในวงจรสีนั่นเอง



ภาพที่ 2.20 Triad หรือสีข้างเคียงกัน

รู้จักตัวอักษรที่ใช้อยู่ให้ดีขึ้นอีกสักนิด (Typography)

สำหรับการเลือกใช้งานตัวอักษรที่เหมาะสม เราจะต้องมารู้จักกับคุณสมบัติหลัก ๆ ที่สำคัญ ของตัวอักษร เช่น ส่วนประกอบหลัก ๆ และชนิดกันก่อน

Body & Proportion

Body หลัก ๆ จะประกอบไปด้วยตัว Body เอง และส่วนแขนขา และที่สำคัญที่สุดที่จะส่งผลถึงการเลือกใช้งาน Font ก็คือส่วนของ “เชิง” หรือ “Serif” (ในตัว Body ของ Font อาจจะแยกย่อยได้เป็นตา หรือ โหล ได้อีก และในเบื้องต้นให้รู้จักกันไปในเรื่องของ Body ก่อน)

Aa Bb Cc

ภาพที่ 2.21 ตัวอย่าง font Body & Proportion

ส่วนของ Proportion ของ Font จะหมายถึง ลักษณะการตกแต่งเพื่อนำไปใช้งาน เช่น ตัวหนา หรือตั้งเอียง โดยปกติแล้ว Proportion ของ Font จะมีอยู่ 3 แบบคือ Normal คือ แบบปกติ ไม่ได้กำหนดอะไรเพิ่มเติม Bold คือ แบบที่เป็นตัวหนาและ Italic คือ แบบที่เป็นตัวเอียง



ภาพที่ 2.22 ตัวอย่าง font Bold

นอกจากทั้ง 3 แบบที่กล่าวมาแล้ว ในบางครั้งอาจจะเจอแบบที่ย่อยลงไปอีก เช่น Bold Italic ที่เป็นตัวหนาและเอียงหรือ Narrow ที่มีลักษณะแคบๆ สอมๆ ก็เป็นไปได้



ภาพที่ 2.23 ตัวอย่าง font Narrow

วิธีเลือก Font ไปใช้งานออกแบบ

การเลือก Font ไปใช้งานออกแบบมีข้อควรคำนึงง่าย ๆ อยู่ 2 ข้อคือ

1. ความหมายต้องเข้ากัน หมายความว่า ความหมายของคำและ Font ที่เลือกใช้ควรจะไปด้วยกันได้ เช่น คำว่าน่ารักก็ควรจะใช้ Font ที่ดูน่ารักไปด้วย ไม่ควรใช้ Font ที่ดูเป็นทางการดังภาพตัวอย่าง

น่ารัก น่ารัก

ภาพที่ 2.24 ตัวอย่างการเลือกใช้ font

2. อารมณ์ของฟอนต์และอารมณ์ของงานต้องไปในทิศทางเดียวกัน เช่น งานที่ต้องการความน่าเชื่อถือก็จะเลือกใช้ Font แบบ Serif ที่ดูหนักแน่น น่าเชื่อถือ ส่วนงานที่ต้องการความดูคูลอย่างโปสเตอร์ลวดลายก็ควรจะเลือกใช้ Font ที่เป็นกันเองไม่เป็นทางการมากนัก อย่าง Font ในกลุ่ม Script เป็นต้น



ภาพที่ 2.25 ภาพตัวอย่าง อารมณ์ของฟอนต์ และอารมณ์ของงานที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน

นอกจากการเลือก Font มาใช้งานแล้ว การวางตำแหน่งตัวอักษรก็เป็นอีกเรื่องหนึ่งที่มีความสำคัญกับการทำงาน สำหรับการวางตำแหน่งตัวอักษร มีข้อควรคำนึงถึงไว้ให้อยู่ 3 ข้อคือ

1. ธรรมชาติการอ่านของคนไทยจะอ่านจากซ้ายไปขวา และบนลงล่าง โดยมีทิศมีการกวาดสายตาตามลำดับ ดังนั้นถ้าอยากให้อ่านง่าย ควรจะวางเรียงลำดับให้ดีขึ้น ไม่เช่นนั้นจะเป็นการอ่านข้ามไปข้ามมาทำให้เสียความหมายของข้อความไป
2. จุดเด่นควรมีเพียงจุดเดียว หรือพุดง่าย ๆ ก็คือ มีตัวอักษรตัวใหญ่ๆ อยู่เพียงจุดเดียว จึงจะเป็นจุดเด่นที่มองเห็นได้ง่าย ไม่สับสน ส่วนจุดอื่น ๆ ขนาดควรจะเล็กลงไปตามลำดับความสำคัญ
3. ไม่ควรใช้ Font หลากหลายรูปแบบเกินไป จะทำให้กลายเป็นงานที่อ่านยากและชวนปวดศีรษะมากกว่าชวนอ่าน ถ้าจำเป็นจริง ๆ แนะนำให้ใช้ Font เดิมแต่ไม่ตกแต่ง

พวกขนาด, ความหนาหรือกำหนดให้เอียงบ้าง เพื่อเพิ่มความน่าสนใจไม่ให้งานดูน่าเบื่อแบบนี้จะดีกว่า

รูปแบบไฟล์กราฟิก

GIF (Graphic Interchange Format) รูปแบบไฟล์ GIF ได้รับการออกแบบโดย CompuServe ซึ่งเป็นระบบเครือข่ายข่าวสารแบบออนไลน์ เพื่อให้ บริการแลกเปลี่ยนกราฟิกในรูปแบบ bitmap ที่มีการจัดการทางด้านหน่วยความจำที่มีประสิทธิภาพ ข้อจำกัดของภาพแบบ GIF คือ ความสามารถทางด้านสีซึ่งเป็นแอสกีแบบอินเด็กซ์ (ภาพสีแบบ 24 บิตไม่สามารถใช้ได้) แอสกีสามารถบรรจุได้ 2 ถึง 256 สี ซึ่งถูกสร้างจากข้อมูลสี 24 บิต ไฟล์แบบ GIF ถูกบีบขนาดโดยใช้การบีบขนาด LZW แบบประยุกต์ การขยายไฟล์ข้อมูลแบบ GIF กลับคืน จะช้ากว่าการบีบขนาดแบบ RLE แต่จะเปลืองเนื้อที่หน่วยความจำน้อยกว่า

JPEG (Joint Photographic Experts Group) มาตรฐาน การบีบขนาดแบบ JPEG ไม่ได้ถูกออกแบบมาเพื่อฮาร์ดแวร์หรือซอฟต์แวร์ใดๆ โดยเฉพาะ แต่ได้นำเสนอ วิธีการบีบขนาดที่สามารถใช้ทั่วๆ ไปหลายวิธี ดังนั้นจึงมีการบีบขนาดหลายวิธีที่เกิดขึ้นมา โดยใช้มาตรฐานการบีบ ขนาดแบบ JPEG การบีบขนาดด้วยวิธีนี้ช่วยลดขนาดของภาพกราฟิกและประหยัดเวลาในการโหลดได้มาก เหลือเพียง หนึ่งในสิบของภาพเดิม และบางครั้งสามารถลดขนาดลงได้มากถึง 100 ต่อ 1 JPEG เป็นไฟล์ที่เหมาะสมสำหรับใช้ในภาพประเภทภาพถ่าย (โทนสีต่อเนื่อง) เนื่องจากใช้สีทั้งสเปกตรัมสีที่มีในมอนิเตอร์ และเป็นไฟล์ประเภทที่ถูกบีบอัดให้เล็กลงเพื่อให้โหลดเร็วขึ้นเช่นเดียวกับ GIF โดย การตัดค่าสี ในช่วงที่ ตามองไม่เห็นทิ้งไป แต่เมื่อบันทึกไฟล์เป็น JPEG แล้ว ข้อมูลสีที่ถูกตัดทิ้งไป จะไม่สามารถเรียกกลับมาได้อีก ถ้าต้องการ ใช้ค่าสีเหล่านั้นในอนาคต ควรจะบันทึกเป็นไฟล์ชนิดอื่น แล้วเปลี่ยนเป็นไฟล์ JPEG ด้วยการบันทึกเป็นไฟล์ก็อปปี

กราฟิกสำหรับงานพิมพ์

TIFF (Tagged Image File Format) TIFF เป็นไฟล์ที่ใช้ได้กับ bitmap เท่านั้น พัฒนาขึ้นโดยความร่วมมือของ Aldus Corporation และ Microsoft TIFF เก็บบันทึกข้อมูลรูปภาพได้หลากหลายใน Tagged Field จึงกลายเป็นชื่อเรียกของรูปแบบไฟล์ ซึ่งแต่ละ Tagged Field สามารถบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับ bitmap หรือชี้ไปยัง Field อื่นได้ ซอฟต์แวร์ที่อ่านไฟล์นี้ สามารถข้ามการอ่าน Field ที่ไม่เข้าใจหรือไม่จำเป็นไปได้

EPS (Encapsulated PostScript) .EPS เป็นเซตย่อยของภาษาสั่งการในการจัดหน้าแบบ PostScript ซึ่งเป็นรูปแบบที่ใช้อย่างแพร่หลายในการ แลกเปลี่ยนรูปแบบภาพกราฟิก ไฟล์แบบ

EPS สามารถบรรจุภาพที่ซับซ้อนและมีรายละเอียดอย่างสูงทั้งในรูปแบบ Vector และ Bitmap โดยใส่ไว้ในโปรแกรมการแก้ไข Vector และ โปรแกรม Desktop Publishing กราฟิกแบบ EPS มีข้อจำกัดอย่างหนึ่งคือ จะต้องพิมพ์ออกในเครื่องพิมพ์แบบ PostScript เท่านั้น เพราะเครื่องพิมพ์ไม่สามารถแปลรหัสการพิมพ์ PostScript ได้

2.3 จิตวิทยาของเด็กและเยาวชน

พัฒนาการทางด้านการคิด ขั้นที่ 1 แรกเกิด

พัฒนาการขั้นแรกจะเกิดขึ้นในช่วงตั้งแต่แรกเกิดจนถึงขวบปีแรก ในช่วงนี้ทารกจะมีความสุข ความพึงพอใจบริเวณปาก และกิจกรรมเกี่ยวกับการกลืนกิน ซึ่งเกิดขึ้นในช่วงปีแรกของชีวิต ทารกที่อยู่ในครรภ์มารดาจะได้รับการตอบสนองที่เพียงพอ อยู่ในอุณหภูมิที่เหมาะสม รับประทานอาหารผ่านทางสายรก อยู่ในภาวะสงบเงียบ ทำให้ทารกมีความพึงพอใจรู้สึกมั่นคงปลอดภัย ต่อมาเมื่อทารกคลอดจากครรภ์มารดาจะต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อม เช่น การเปลี่ยนแปลงของอุณหภูมิ การกลืนกินทางปาก การจับถ่ายทางทวารหนัก การได้ยินเสียง และอื่นๆ

สำหรับพัฒนาการทางด้านการคิดนั้นจะกล่าวถึงแนวคิดของเพียเจต์ (Piaget) ซึ่งได้ศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการทางความคิดของมนุษย์ โดยพัฒนาการทางความคิดในระยะทารกนั้นเป็นระยะของ Sensori-motor Operation (แรกเกิด – 2 ปี) และแบ่งลำดับขั้นพัฒนาการเป็น 6 ระยะ เมื่อเปรียบเทียบพัฒนาการในช่วงแรกตามทฤษฎีของแอร์คสัน ซึ่งอยู่ในช่วงอายุขวบปีแรก จะเทียบกับแนวคิดของเพียเจต์ได้ 4 ระยะคือ

1. ระยะ 0 – 2 เดือน (Reflexive) พฤติกรรมต่างๆ เป็นปฏิกิริยาสะท้อน (ปฏิกิริยาตอบสนองสิ่งเร้าแบบอัตโนมัติ เช่น การกระพริบตา การกระตุก น้ำลายไหล เป็นต้น)
2. ระยะ 1 – 4 เดือน (Primary circular reaction) ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจะเป็นสิ่งกระตุ้นการเคลื่อนไหวของเด็ก เด็กจะทำซ้ำ ๆ แต่ยังไม่มีความมุ่งหมาย สนใจการเคลื่อนไหว ไม่ใช่สนใจผลของการเคลื่อนไหว
3. ระยะ 4 – 9 เดือน (Secondary circular reaction) เริ่มมีความตั้งใจทำพฤติกรรมเคลื่อนไหว และสนใจผลของพฤติกรรมนั้น ๆ
4. ระยะ 9 – 12 เดือน (Coordination of secondary reaction) เริ่มแก้ปัญหาอย่างง่าย ๆ ได้ ใช้พฤติกรรมในอดีตที่ผ่านมาช่วยแก้ปัญหา สามารถแยกสิ่งที่ต้องการออกจากสิ่งที่ไม่ต้องการ สามารถเลียนแบบการเคลื่อนไหว

ในขั้นนี้ทารกจะมีการเจริญเติบโตทางร่างกายอย่างรวดเร็ว ในขณะที่พัฒนาการทางความคิดเป็นแบบง่ายๆ ไม่ซับซ้อน และมักเป็นปฏิกิริยาสะท้อน

พัฒนาการทางด้านภาษา

- ทารกแรกเกิด แสดงความต้องการให้ผู้เลี้ยงดูเข้าใจ ด้วยการร้องไห้
- 2 เดือน ฟังเสียงคุย หันหาเสียง เปล่งเสียงอ้อแอ้
- 4 เดือน เปล่งเสียงได้ยาวขึ้น ส่งเสียงอ้อแอ้โต้ตอบ เมื่อรู้สึกพอใจจะส่งเสียงเอ็กอักในลำคอ
- 6 เดือน หันหาเสียงเรียก ส่งเสียงหลายเสียง
- 9 เดือน ฟังรู้ภาษา เข้าใจสีหน้า ท่าทาง เลียนเสียงพยัญชนะแต่ไม่มีความหมาย
- 12 เดือน เรียกพ่อแม่/ พูดคำโดดที่มีความหมาย 1 คำ ทำตามคำบอกที่มีท่าทางประกอบได้

พัฒนาการทางด้านการคิด ขั้นที่ 2 เกิดขึ้นระหว่างขวบปีที่ 2 – 3 ของชีวิต

พัฒนาการในขั้นนี้เด็กจะมีพัฒนาการทางร่างกาย โดยเฉพาะกล้ามเนื้อมากขึ้น และเริ่มที่จะเรียนรู้การควบคุมส่วนต่างๆของร่างกาย เคลื่อนไหวร่างกายอย่างเป็นอิสระมากขึ้น สามารถที่จะเรียนรู้อย่างรวดเร็ว และเริ่มสำรวจสิ่งแวดล้อมรอบข้าง

ความรู้สึกเป็นตัวของตัวเอง (Sense of Autonomy) และการควบคุมตนเอง (Self Control) จะเกิดขึ้นได้ถ้าผู้ปกครองให้การอบรมเลี้ยงดูอย่างเหมาะสม มีความมั่นคงอดทน ให้โอกาสเด็กได้ทำสิ่งต่างๆตามความปรารถนาของตนเองโดยอยู่ในการดูแลของผู้ปกครอง

ระยะ Sensori-motor ของ Piaget ระยะ 12 – 18 เดือน (Tertiary Circular Reaction) เริ่มมีพฤติกรรมลองผิดลองถูก (Trail & Error) สนใจผลที่เกิดขึ้น เป็นตัวของตัวเอง เริ่มมีความเข้าใจวัตถุภายนอก รับรู้การคงอยู่ของวัตถุแม้เมื่อวัตถุนั้นถูกปิดบัง หรือซ่อนลับตาไป หรือถูกเคลื่อนย้ายไปที่อื่น (Object Permanence) ระยะ 18 – 24 เดือน เริ่มมีความคิด จินตนาการ มีความสามารถแก้ปัญหาด้วยวิธีใหม่ๆ แต่ยังเป็นลักษณะลองผิดลองถูกอยู่ (Invention of new means through mental combination)

พัฒนาการทางด้านร่างกายและภาษา

- เด็กเป็นอิสระทางกาย (Physical Independence) มากขึ้น สามารถเดินวิ่งได้เอง สำรวจสิ่งแวดล้อมได้

- เด็กเริ่มพูดเป็นคำ ๆ ได้มากขึ้น เข้าใจคำสั่งและภาษาท่าทางมากขึ้น เมื่ออายุ 2 ปี พูด 2 – 3 คำต่อกันได้อย่างมีความหมาย

พัฒนาการทางด้านการคิด ขั้นที่ 3 ช่วงอายุ 3 – 5 ปี

พัฒนาการในขั้นนี้อยู่ในช่วงอายุ 3 – 5 ปี เด็กวัยนี้ร่างกายมีความสามารถและช่วยเหลือตัวเองได้มากขึ้นกว่าเดิม แต่ก็ยังอยู่ในวงจำกัด การพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์สำหรับเด็กในช่วงวัยนี้ทำได้โดยให้เด็กได้ร่วมทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ท้าทายความสามารถของเขา รวมทั้งสิ่งแวดล้อมก็มีส่วนผลักดัน และเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็กได้

พัฒนาการทางด้านการร่างกายและภาษา

เด็กวัยนี้สามารถเดิน วิ่ง กระโดดโลดเต้นได้ เด็กจะมีทัศนคติไปในทางที่ดี ถ้าได้ทำกิจกรรมต่างๆ อย่างมีอิสระ ได้ใช้ความคิดและพลังงานของเขา และการได้สัมผัสกับสิ่งแวดล้อม เด็กต้องการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา ในระยะแรกๆ ของขั้นนี้เด็กจะมีความกระตือรือร้นและเริ่มมีความก้าวร้าวเกิดขึ้น เพื่อจะเอาชนะ ลักษณะพฤติกรรมของเด็กวัยนี้จะแตกต่างกันไปตามเพศ และในที่สุดจะพัฒนาเป็นบุคลิกภาพที่แสดงถึงความเป็นชายและหญิงอย่างเห็นได้ชัด

ด้านความสามารถทางภาษาและสามารถใช้ได้ดีขึ้นกว่าเดิม ชอบพูดและตั้งคำถามถึงสิ่งต่างๆ รอบตัว และมีจินตนาการทางความคิดต่างๆ ในขณะที่กำลังทำกิจกรรมนั้นๆ เด็กในช่วงนี้กำลังเรียนรู้ในสิ่งแปลกใหม่ ผู้ใหญ่ควรปล่อยให้เด็กได้พูดถาม และทำกิจกรรมต่างๆ อย่างอิสระภายในขอบเขตความสามารถ และจินตนาการของเขา การมีส่วนร่วมในกิจกรรมตลอดถึงการให้ภาษาจะช่วยให้เด็กเกิดความคิดในการวางแผนและการริเริ่มทำกิจกรรมต่างๆ ซึ่งจะเป็นการส่งเสริมให้เขาต้องการที่จะศึกษาค้นคว้าต่อไป เด็กก็จะมีความคิดริเริ่ม แต่ในทางตรงกันข้ามถ้าผู้ใหญ่คอยเข้มงวด ไม่เปิดโอกาสให้เด็กได้ซักถาม หรือกำหนดว่าพฤติกรรมที่เขาแสดงออกอยู่ตลอดเวลา เขาก็จะรู้สึกผิด และไม่กล้าแสดงออกเมื่อคิดจะทำสิ่งใด

พัฒนาการทางด้านการคิด ขั้นที่ 4 ช่วงอายุ 6 – 12 ปี

ขั้นนี้อยู่ในช่วงอายุ 6 – 12 ปี ช่วงวัยเด็กตอนปลายเป็นระยะที่เด็กมีความเจริญเติบโตและมีความอยากรู้อยากเห็นในสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ มากขึ้นยิ่งกว่าในวัยเด็กตอนต้นและวัยเด็กตอนกลาง การแสวงหาสิ่งต่างๆ ทำให้เด็กมีประสบการณ์กับสิ่งใหม่ ๆ รอบตัวมากขึ้น เมื่อเขาคิดว่าสิ่งใดที่เขาต้องการเขาจะต้องแสวงหาให้ได้ตามความปรารถนา เนื่องจากในวัยที่ผ่านมาเขาไม่สามารถทำกิจกรรมหลายอย่างได้ เพราะมีผู้ใหญ่คอยบังคับและควบคุม เด็กในวัยนี้ต้องการแสดงความ

คิดเห็นและแก้ปัญหาต่างๆ เพื่อแสดงความเป็นผู้ใหญ่ จุดสำคัญของพัฒนาการระยะนี้คือการได้แสดงออกว่าเขามีความคิด และมีความสามารถเหมือนผู้ใหญ่คนอื่นๆ ซึ่งมีพื้นฐานมาจากสิ่งแวดล้อมทางวัฒนธรรมและสังคม นอกจากนี้โรงเรียน กลุ่มเพื่อนรุ่นเดียวกันและกลุ่มบุคคลทางศาสนา จะมีส่วนช่วยสนับสนุนการปรับตัวของเด็กได้เป็นอย่างดี ในช่วงวัยนี้เด็กเริ่มเปลี่ยนความผูกพันจากครอบครัวไปสู่สถาบันอื่นในสังคม

การส่งเสริมพัฒนาการด้านจิตใจ

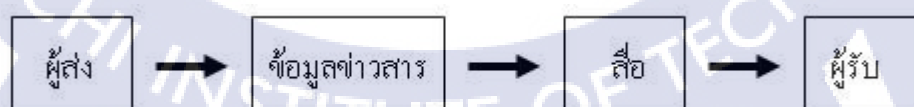
1. แนะนำเรื่องการรู้จักตนเอง การมองตนเองตามความเป็นจริง ด้วยการบริหารจัดการใจ การทำสมาธิ การเสียสละเพื่อผู้อื่นอย่างเหมาะสม
2. ฝึกการผ่อนคลายความเครียดในลักษณะต่างๆ เช่น การผ่อนคลายกล้ามเนื้อทุกส่วนของร่างกาย จินตภาพบำบัด หรือการทำงานอดิเรกที่ชอบ เช่น ฟังเพลง เล่นดนตรี อ่านหนังสือที่ชอบ วาดภาพ เป็นต้น

การส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม

1. แนะนำเรื่องการปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนได้อย่างเหมาะสม ให้อภัยการขี้อิจฉา รู้จักการแพ้ชนะ และให้อภัย เข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคลตามสภาพความเป็นจริง เพื่อลดความคาดหวังจากผู้อื่นในทุกๆ ด้าน
2. ฝึกพฤติกรรมการแสดงออกอย่างเหมาะสมในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งพฤติกรรมทางด้านร่างกาย และคำพูด การจัดให้มีการแสดงบทบาทสมมติสถานการณ์ต่างๆ เพื่อให้เกิดทักษะนำไปสู่การปฏิบัติต่อไป

2.4 ทฤษฎีการรับรู้สื่อของผู้รับสาร (COMMUNICATION THEORY)

การสื่อสาร (communication) คือกระบวนการแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสารระหว่างบุคคลต่อบุคคล หรือบุคคลต่อกลุ่ม โดยใช้สัญลักษณ์ สัญญาณ หรือพฤติกรรมที่เข้าใจกัน โดยมีองค์ประกอบดังนี้



ภาพที่ 2.26 แสดง Model การสื่อสาร

ผู้รับสารในการสื่อสารนั้น อาจมีความหมายถึงบุคคลคนเดียว (individual) เช่น ผู้ฟังของการสนทนาของบุคคล 2 คน หรืออาจมีความหมายถึงกลุ่มบุคคล (group) เช่น กลุ่มผู้ฟังการบรรยายหรือกลุ่มผู้ชมการแสดง เป็นต้น และอาจหมายถึงมวลชน (mass) ได้ เช่น ผู้ชมรายการโทรทัศน์ ผู้ฟังรายการวิทยุหรือผู้อ่านหนังสือพิมพ์ เป็นต้น กลุ่มผู้รับสารอาจจะมีอิทธิพลต่อการทำงานของสื่อได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม อิทธิพลของกลุ่มผู้รับสาร โดยทางตรงก็คือการแสดงความคิดเห็นในทางขึ้นชอบหรือติเตียนต่อรายการต่างๆ ส่วนอิทธิพลทางอ้อมก็คือจำนวนของผู้รับสารในแต่ละรายการที่จะทราบได้จากการทำสำรวจความนิยมของผู้ชม (rating) อันมีผลทำให้มีผู้อุปถัมภ์รายการนั้นมากขึ้น และส่งผลต่อเนื่องให้รายการนั้นสามารถดำรงอยู่ได้และยังจะได้ช่วงเวลาดีๆ ในการนำเสนอ

การจำแนกประเภทผู้รับสาร

จำแนกประเภทของผู้รับสารเป็น 3 ประเภทคือ

1. ประเภทของผู้รับสารจำแนกตามลักษณะของการสื่อสาร ซึ่งแบ่งได้เป็น 4 ลักษณะ คือ

- 1.1 ผู้รับสารในการสื่อสารระหว่างบุคคล ผู้รับสารลักษณะนี้อาจจะเป็นผู้ที่ เป็นฝ่ายรับข่าวสารประเภทเดียวที่ไม่ค่อยมีอิทธิพลในการสื่อสารหรือมีอิทธิพลมากในการสื่อสาร ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะของการสื่อสารว่าจะเป็นการบอกกล่าวหรือให้ความรู้ การซักถามหรือสัมภาษณ์ การแลกเปลี่ยนความรู้และทัศนคติ อย่างไรก็ตาม ไม่ว่าผู้รับสารจะมีอิทธิพลต่อการสื่อสารลักษณะนี้มากหรือน้อย ประสิทธิภาพในการสื่อสารยังขึ้นอยู่กับ การเข้ารหัส (encoding) ของผู้ส่งสารและการถอดรหัส (decoding) ของผู้รับสารด้วย
- 1.2 ผู้รับสารในการสื่อสารกลุ่มเล็ก การสื่อสารลักษณะนี้จะคล้ายกับการสื่อสารระหว่างบุคคล แต่การสื่อสารกลุ่มเล็กจะมีผู้รับสารจำนวนมากขึ้น ปกติจะมีประมาณ 5-9 คน (หรือมากน้อยกว่าจำนวนนี้เล็กน้อย) ผู้รับสารของการสื่อสารลักษณะนี้มีคุณสมบัติที่เหมือนกัน (homogeneous) หรือแตกต่างกัน (heterogeneous) ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเงื่อนไขของการสื่อสารว่า มีลักษณะเป็นการบอกกล่าวหรือให้ความรู้หรือการสื่อสารที่มีลักษณะแลกเปลี่ยนความรู้และทัศนคติ
- 1.3 ผู้รับสารในการสื่อสารสาธารณะ ลักษณะของการสื่อสารประเภทนี้จะมีผู้รับสารจำนวนมากตั้งแต่ 30-40 คน ไปจนถึงพันๆ คน แล้วแต่สถานการณ์ของการสื่อสารนั้นๆ ดังนั้น โอกาสที่ผู้รับสารจะแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบจึงอยู่ในขอบเขต

จำกัด กล่าวคือผู้รับสารจะสามารถแสดงออกได้ด้วยการตอบมือ หัวเราะ หรือให้ความสนใจ แต่การแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบที่ลึกซึ้ง หรือการแลกเปลี่ยนความรู้หรือทัศนคตินั้นมีน้อยมาก ดังนั้นประสิทธิภาพในการสื่อสารจึงขึ้นอยู่กับผู้ส่งสารเป็นสำคัญ และยังมีความผันแปรไปตามจุดมุ่งหมายของการสื่อสารด้วย

1.4 ผู้รับสารในการสื่อสารมวลชน ผู้รับสารในการสื่อสารประเภทนี้มีลักษณะเด่น 3 ประการ

1.4.1 มีความแตกต่างกัน เนื่องจากสื่อสารมวลชนครอบคลุมผู้รับสารได้กว้างไกลและไม่สามารถจะสร้างขอบเขตจำกัดการสื่อสารเพื่อผู้รับสารกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งโดยเฉพาะได้ จึงทำให้มี ผู้รับสารจำนวนมากและแน่นอนว่าจะต้องส่งผลไปยังผู้รับสารที่มีความแตกต่างกันทั้งเพศ อาชีพ อายุ สถานที่ สถานะทางสังคม เศรษฐกิจ ฯลฯ

1.4.2 ไม่รู้จักกัน สื่อสารมวลชนอาศัยสื่อมวลชน (mass media) เป็นสื่อกลางในการสื่อสารทำให้ผู้รับสารและผู้ส่งสารไม่พบหน้ากัน โอกาสที่จะทำความรู้จักกันจึงมีน้อย

1.4.3 มีข้อจำกัดในการแสดงออก จากการที่ ผู้รับสารในการสื่อสารประเภทนี้มีจำนวนมาก และมีความหลากหลายแตกต่างกัน ดังนั้นโอกาสในการแสดงความคิดเห็นหรือมีปฏิกิริยา ได้กลับ(feedback) ต่อการสื่อสารจึงมีน้อยมาก

2. ประเภทผู้รับสารจำแนกตามผลกระทบของการสื่อสาร ผลกระทบของการสื่อสารทำให้สามารถจำแนกผู้รับสารออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

2.1 ผู้รับสารที่เป็นผู้ถูกกระทำ (passive receiver) หมายถึงผู้รับสารที่มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านความรู้ ความเข้าใจ ทัศนคติ และพฤติกรรม เนื่องจากการสื่อสาร ซึ่งอาจเกิดผลของการเปลี่ยนแปลงโดยตรงทันทีหรือโดยทางอ้อมและใช้เวลาก็ได้

2.2 แนวความคิดเกี่ยวกับผู้รับสารที่มีลักษณะเป็นผู้ถูกกระทำนี้ เริ่มตั้งแต่ต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 โดยทฤษฎีเข็มฉีดยา (hypodermic needle theory) หรือเป็นที่รู้จักกันว่าทฤษฎีกระสุนปืน (bullet theory) ซึ่งกล่าวว่าการสื่อสารมีพลังที่จะสามารถเปลี่ยนแปลงความคิด ความเชื่อ ทัศนคติ และพฤติกรรมของคนได้

2.3 ผู้รับสารที่เป็นผู้กระทำ (active receiver) หมายถึงผู้รับสารที่มีอิทธิพลในการกำหนดการสื่อสารได้ เช่น กำหนดผู้ส่งสาร กำหนดข่าวสารและกำหนดสื่อ เป็นต้น

แนวความคิดเกี่ยวกับลักษณะของผู้รับสารกลุ่มนี้ เกิดขึ้นจากการศึกษาค้นคว้าและข้อเท็จจริงที่ว่าผู้รับสารไม่ได้เป็นผู้ถูกกระทำเสมอไป และการสื่อสารไม่มีผลหรือมีอิทธิพลต่อทัศนคติและพฤติกรรมของผู้รับสารด้วย

3. ประเภทของผู้รับสารจำแนกตามกลุ่มเป้าหมายของการสื่อสาร

ความเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคม เศรษฐกิจและการเมือง ประจวบกับวิวัฒนาการทางด้านเทคโนโลยีและวิทยาการการสื่อสารสมัยใหม่ เป็นเหตุให้การสื่อสารในปัจจุบันมีความซับซ้อนมากขึ้น และผลที่ได้อย่างหนึ่งจากการเปลี่ยนแปลงเช่นนี้คือมีการจำแนก ผู้รับสารออกเป็น 2 ประเภทคือ

3.1 ผู้รับสารที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย (target audience) ซึ่งมีลักษณะเด่นดังนี้

3.1.1 มีจำนวนที่คาดคะเนได้ (predictable size) กล่าวคือ เมื่อผู้ส่งสารมีจุดมุ่งหมายในการสื่อสารเพื่อบุคคลกลุ่มหนึ่งกลุ่มใดแล้ว เขาก็พอจะคาดคะเนได้ว่าบุคคลกลุ่มนี้มีจำนวนประมาณเท่าไร

3.1.2 มีลักษณะที่เหมือนกัน (homogeneous) กล่าวคืออาจมีลักษณะทางด้านประชากรศาสตร์ที่เหมือนกัน หรืออย่างน้อยจะต้องมีความสนใจข่าวสารร่วมกัน

3.1.3 มีความเห็นที่เป็นที่ยอมรับ (accepted expression) ในเมื่อจุดมุ่งหมายของการสื่อสารเพื่อกกลุ่มเป้าหมายนี้ ดังนั้นข้อคิดเห็นข้อเสนอแนะ คำติชม หรือปฏิกิริยาได้ตอบในรูปต่างๆ มักเป็นที่ยอมรับในการพิจารณา

3.2 ผู้รับสารทั่วไป (general audience) แตกต่างจากผู้รับสารที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย ดังนี้

3.2.1 มีจำนวนที่คาดคะเนไม่ได้ (unpredictable size) คือไม่สามารถทราบจำนวนที่แน่นอนชัดเจนของผู้รับสารได้ โดยเฉพาะการสื่อสารมวลชน

3.2.2 มีลักษณะที่แตกต่างกัน (heterogeneous) เนื่องจากผู้รับสารทั่วไปมีจำนวนมาก จึงมีความหลากหลายแตกต่างกันในตัวเองทางด้านประชากรศาสตร์ ความสนใจ ความเชื่อ ค่านิยม ฯลฯ

3.2.3 มีข้อจำกัดในการแสดงความคิดเห็น (limited expression) เนื่องจากไม่ใช่กลุ่มเป้าหมายโดยตรง ถึงแม้จะมีปฏิกิริยาได้ตอบมาบ้าง ปฏิกิริยาดังกล่าว

มักจะไม่มีความหมายต่อผู้ส่งสารมาก ยกเว้นในกรณีที่มีปฏิกริยาโต้ตอบ
 มากๆ และเป็นกลุ่ม

ใช้เกณฑ์เรื่อง “การรับสารอย่างจริงๆ” มาเป็นเกณฑ์ในการแบ่งประเภทผู้รับสารเป็น 4 ประเภท คือ

1. กลุ่มผู้รับสารที่ถูกคาดว่าจะสามารถครอบคลุมการส่งสารไปได้ (potential public) เช่น การประมาณการของสถานีโทรทัศน์ว่ามีกำลังสูง ครอบคลุมพื้นที่ในกี่จังหวัดหรือตัวเลขครัวเรือนที่มีจำนวนเครื่องรับวิทยุ
2. กลุ่มผู้รับสารที่เปิดรับสารนั้นจริงๆ (effective public) ได้แก่ จำนวนคนที่ซื้อหนังสือพิมพ์ อ่าน เปิดวิทยุรับฟัง เปิดโทรทัศน์ดูรายการจริงๆ
3. กลุ่มผู้รับสารที่เปิดรับแต่เนื้อหาเฉพาะๆ แบบประจำ รายการ (particular message public) ได้แก่ ผู้ฟังรายการเพลงของสถานีวิทยุ ผู้ที่ชมรายการละครโทรทัศน์ ดังที่มีการสำรวจความนิยมกันอยู่เป็นประจำ
4. กลุ่มผู้รับสารที่ได้รับผลอย่างแท้จริงจากสื่อ (actually affected public) ได้แก่ กลุ่มผู้รับสารกลุ่มพิเศษที่มีความสัมพันธ์ที่เป็นลักษณะเฉพาะกับสื่อ ซึ่งเราอาจจะศึกษาได้จากพฤติกรรมผู้รับสารหลายอย่าง เช่น การเขียนจดหมายเข้าไปแสดงความคิดเห็น การเข้าร่วมกิจกรรมที่รายการวิทยุจัด

การแบ่งประเภทดังกล่าวนี้ ทำให้การศึกษาผู้รับสารมีความละเอียดละออมากยิ่งขึ้นได้
 จำแนกประเภทของผู้รับสาร โดยใช้เกณฑ์ทางสังคมและเกณฑ์ของสื่อเอง เป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. ผู้รับสารที่เป็นกลุ่มสังคมหรือสาธารณชน (The Audience as Group or Public)

ผู้รับสารคือกลุ่มหรือสาธารณชนซึ่งมีความเป็นกลุ่ม และมีเอกลักษณ์ก่อนที่จะมาเป็นผู้ชม ในสังคมสมัยใหม่การแบ่งแยกกลุ่มต่างๆ รวมทั้งการนิยามกลุ่มที่เป็นกลุ่มผู้ชมเป็นเรื่องที่ยาก อย่างไรก็ตามยังพอมีกกลุ่มที่สามารถกำหนดความเป็นกลุ่มได้ 2 กลุ่ม คือ กลุ่มการเมืองกับกลุ่มศาสนา เช่น การผลิตหนังสือพิมพ์ประจำกลุ่มการเมืองกับกลุ่มศาสนาหรือกลุ่มที่ไปทำกิจกรรมที่โบสถ์ ซึ่งผลิตขึ้นเพื่อสื่อสารกันภายในกลุ่มหรือนอกกลุ่มโดยอาจจะมีวัตถุประสงค์ในการสรรหาสมาชิกใหม่หรือการเผยแพร่นโยบายความคิดของกลุ่มไปสู่ภายนอก

การจำแนกประเภทผู้รับสารแบบนี้มีความหลากหลาย ตัวอย่างเช่น พรอคคอมมิวนิสต์ หรือสิ่งพิมพ์ของพรอคคอมมิวนิสต์ในรัสเซีย ซึ่งความจริงแล้วไม่ได้เป็นสิ่งตีพิมพ์สำหรับมวลชนแต่เป็น สิ่งพิมพ์สำหรับสมาชิกในกลุ่ม

ขณะนี้อินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีใหม่ล่าสุดที่ใช้ในการสื่อสารกับกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง

2. ผู้รับสารที่เป็นกลุ่มสนใจ (The Gratification Set as Audience)

คือ การที่ผู้รับสารอาจจะจัดกลุ่มกันเองตามความสนใจหรือความต้องการต่างๆ แล้วแต่เรื่อง กลุ่มต่างๆ ประกอบด้วยสมาชิกซึ่งอาจจะไม่มีอะไรร่วมกันอยู่นอกจากความสนใจเฉพาะเรื่องเฉพาะเวลาเท่านั้น

ทั้งนี้ การกำหนดผู้รับสารจะกำหนดจากความสนใจร่วมกันมากกว่าลักษณะประจำตัวของสมาชิกของกลุ่ม นั่นคือจะมอง ผู้รับสารตามความสนใจร่วมกัน ไม่มองตามลักษณะส่วนบุคคล

3. การมองผู้รับสารตามสื่อ (The Medium Audience)

เป็นการนิยามผู้รับสารตามสื่อ เช่น โทรทัศน์ ภาพยนตร์ สิ่งพิมพ์ต่างๆ เป็นการกำหนดตามพฤติกรรมของผู้รับสาร เช่น นักดูภาพยนตร์ นักอ่าน นักดูโทรทัศน์ ซึ่งไม่ยากที่จะกำหนดผู้รับสารตามสื่อเหล่านี้ ทั้งนี้อาจจะถือว่าผู้รับสารประเภทนี้เป็นมวลชนจริงๆ เพราะประกอบด้วยผู้คนที่หลากหลาย

4. ผู้รับสารที่กำหนดด้วยช่องทางหรือเนื้อหา (Au-diences Defined by Channel or Content)

อาจจะมีการกำหนดกลุ่มผู้รับสารว่าเป็นกลุ่มผู้อ่านหนังสือเล่มหนึ่ง หรือผู้ชมภาพยนตร์เรื่องหนึ่งหรือผู้ฟังรายการวิทยุ รายการหนึ่ง การกำหนดผู้ชมประเภทนี้ง่ายกว่าประเภทอื่น และมีความหมายในเชิงการตลาด (marketing) ที่ชัดเจนพอสมควร การกำหนดกลุ่ม ผู้รับสารตามแนวคิดนี้จะเป็นการกำหนดกลุ่มผู้รับสารที่มีประโยชน์มากกว่าวิธีอื่นและเป็นวิธีที่มีประโยชน์ในทางปฏิบัติและเชิงการตลาดที่ชัดเจนและปฏิบัติได้ทันที ตัวอย่างเช่น อาจจะมีผู้ชมประจำของช่องใดช่องหนึ่งหรือรายการใดรายการหนึ่งซึ่งง่ายต่อการวัด อาจจะมีกลุ่มผู้ชมตามประเภทของเรื่อง ประเภทของข่าว ประเภทของกีฬาตามตัว นักแสดง นักร้อง นักเขียนก็ได้ อันนำไปสู่การเป็นผู้รับสารประจำ รายการ ประจำนักแสดง ประจำคน และคนที่เป็สมาชิกกลุ่มผู้รับสารประจำนั้นจะมีพฤติกรรมเฉพาะกลุ่ม การแต่งกายเฉพาะกลุ่ม การพูดเฉพาะกลุ่ม การใช้สื่อเฉพาะกลุ่ม อาจะถือว่ากลุ่มผู้รับสารประจำวัน เป็นกลุ่มทางสังคมก็ได้ หรือเป็นกลุ่มที่ถูกสร้างขึ้นมาโดยสื่อมวลชนแต่การพัฒนากลุ่มผู้รับสารประจำรายการนั้นไม่สามารถทำนายได้

แบบการวิเคราะห์ผู้รับสาร

แบบการวิเคราะห์ผู้รับสารมีหลายแบบ เช่น แบบการวิเคราะห์ผู้รับสารที่ใช้ทฤษฎีการมองผู้รับสารอย่าง active หรือ passive หรืออาจแบ่งตามค่านิยมผู้รับสาร นอกจากนี้ได้นำเสนอแบบการวิเคราะห์ผู้รับสารเพื่อให้สะดวกต่อการนำไปใช้งานในภาคปฏิบัติซึ่งแบ่งได้ 3 แนวทาง ดังนี้

1. แบ่งตามลักษณะเกณฑ์ของประชากร (Demo-graphic aspect) อันเป็นวิธีการที่เรามักจะพบในงานวิจัยโดยทั่วไป ตัวแปรด้านประชากรที่นิยมนำมาใช้ คือ อายุ ภูมิฐานะ การศึกษา เพศ ฐานะเศรษฐกิจ (รายได้)
2. แบ่งตามคุณลักษณะด้านจิตวิทยา (Psychological aspect) ตัวแปรที่นำมาใช้ส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องบุคลิกภาพแบบต่างๆ แบบแผนวิธีคิด ลักษณะทางอารมณ์ สำหรับแนวทางนี้ในระยะเวลาค่อยมาได้พัฒนามาเป็นเกณฑ์ในเรื่องวิถีการใช้ชีวิต (lifestyle) ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมอยู่ในปัจจุบัน
3. ใช้เกณฑ์เรื่องการแสวงหาข่าวสารของผู้รับสาร (Information Acquisition) เกณฑ์นี้เป็นการพัฒนามาจากแนวคิดเรื่องการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจในการรับสาร (Uses and Gratifications Approach)

บทที่ 3

แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

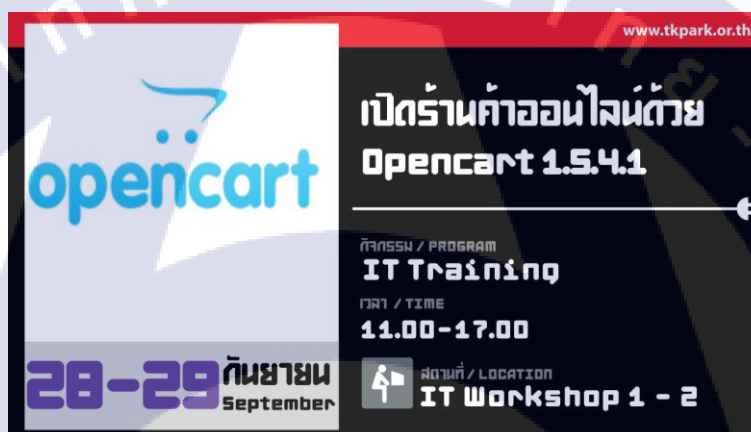
3.1 แผนงานปฏิบัติงาน

ตารางที่ 3.1 แผนปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

หัวข้องาน	เดือนที่ 1	เดือนที่ 2	เดือนที่ 3	เดือนที่ 4
ออกแบบงานสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อสนับสนุนกิจกรรมประจำเดือน				
แก้ไขงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อสนับสนุนกิจกรรมประจำเดือน				
ออกแบบงานสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อสนับสนุนกิจกรรมประจำเดือนถัดไป				
แก้ไขงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อสนับสนุนกิจกรรมประจำเดือนถัดไป				
ออกแบบงานสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อสนับสนุนกิจกรรมประจำเดือน				
ออกแบบงานสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อสนับสนุนกิจกรรมประจำเดือนถัดไป				
แก้ไขงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อสนับสนุนกิจกรรมประจำเดือนถัดไป				
ศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลโครงงานและเก็บรวบรวมข้อมูลโครงงาน				
จัดทำโครงงาน				
แก้ไขโครงงาน				
ออกแบบงานสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อสนับสนุนกิจกรรมประจำเดือน				
แก้ไขงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อสนับสนุนกิจกรรมประจำเดือน				



ภาพที่ 3.3 ตัวอย่างงานประชาสัมพันธ์กิจกรรมห้องสมุดเด็กขึ้นจอ LCD



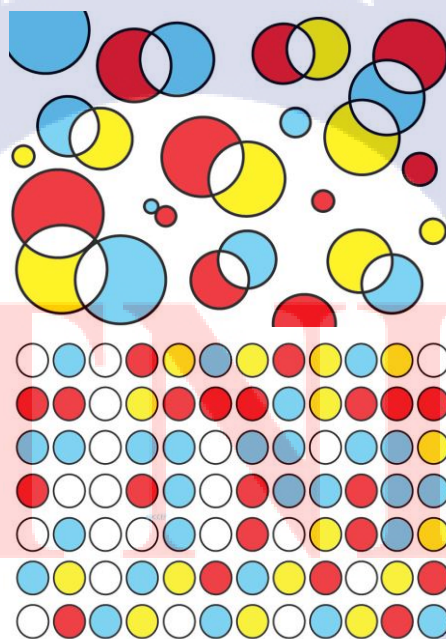
ภาพที่ 3.4 ตัวอย่างงานประชาสัมพันธ์การอบรมขึ้นจอ LCD



ภาพที่ 3.5 ตัวอย่างงานประชาสัมพันธ์ฉายภาพยนตร์ขึ้นจอ LCD



ภาพที่ 3.6 ออกแบบป้ายฐานกิจกรรม



ภาพที่ 3.7 ออกแบบภาพระบายสีกิจกรรมห้องสมุดเด็ก



ตารางฉายภาพยนตร์ ประจำเดือนสิงหาคม 2556 @ TK park



มนต์รักทรานซิสเตอร์

SUN 4 August 2013
14:00 @ Mini Theatre 1

ผู้กำกับ : เป็นเอก รัตนเรือง

นักแสดงนำ : ศุภกรณ์ กิจสุวรรณ, สิริยากร พุกกะเวส, สมเล็ก คักติกุล

เรื่องราวของ "แผน" หนุ่มบ้านนอกที่ชอบร้องเพลง กับ "ละดา" สาวบ้านนาที่เพิ่งแต่งงานกันเพียงไม่นานละดาก็ต้อง พอลกับที่แผนได้เป็นทหาร แผนได้ไปประกวดร้องเพลง จึงตัดสินใจทำตามฝันหนีทหารเข้ากรุงเพื่อเป็นนักร้องอาชีพละดาจึงชวนพ่อไปตามหาแผน

โครงการความร่วมมือกับหอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน)

SUN 11 August 2013
14:00 @ Mini Theatre 1

Mamma Mia! (2551)

ผู้กำกับ : นิลลิต้า ลอยด์

นักแสดงนำ : เมอริล สตรีพ

เพียร์ส บรอสเนตต์, โคลิน เฟิร์ธ

เต็มอิ่มกับบทเพลงและเรื่องราวชวนหัวจากภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมาจากละครเวทีชื่อดัง ที่จะพาคุณไปสัมผัสงานแต่งงานสุดป่วนที่เจ้าสาวและคุณแม่ กับผู้ชายอีกสามคนที่อาจจะแท้จริงของเธอ เรื่องราวรักแท้ที่เคยสูญหายกับความรักที่เพิ่งบังเกิดบนเกาะที่มีมนต์เสน่ห์ของกรีก รวมเพลิดเพลินกับความสนุกสนานในบรรยากาศอบอุ่นไปด้วยความรัก เสียงเพลง และการเร่ร่อน



มหาสมุทรไม่หวั่น

SUN 18 August 2013
14:00 @ Mini Theatre 1

ผู้กำกับ : รัตน์ เปสตันยี

นักแสดงนำ : เมตตา รุ่งรัตน์, สมบัติ เมทะนี, ปรียา รุ่งเรือง

ภาพยนตร์เรื่องสุดท้ายของผู้กำกับรัตน์ เป็นภาพยนตร์เพลงที่มีเนื้อหาสนุกสนานนำเสนอเรื่องราวของชายหนุ่มเศรษฐีนิสัยสามะเลเทเมาที่ถูกบังคับให้แต่งงานกับหญิงสาวลูกครึ่งอินเดียเพื่อจะได้สมบัติ โดยที่เขาไม่เต็มใจเพราะเขามีคนรักอยู่แล้ว เขาจึงกลั่นแกล้งหญิงสาวต่างฐานะ

โครงการความร่วมมือกับหอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน)



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

f TKpark อุทยานการเรียนรู้ i TKpark_TH t TKpark_TH youtu TKparkchannel

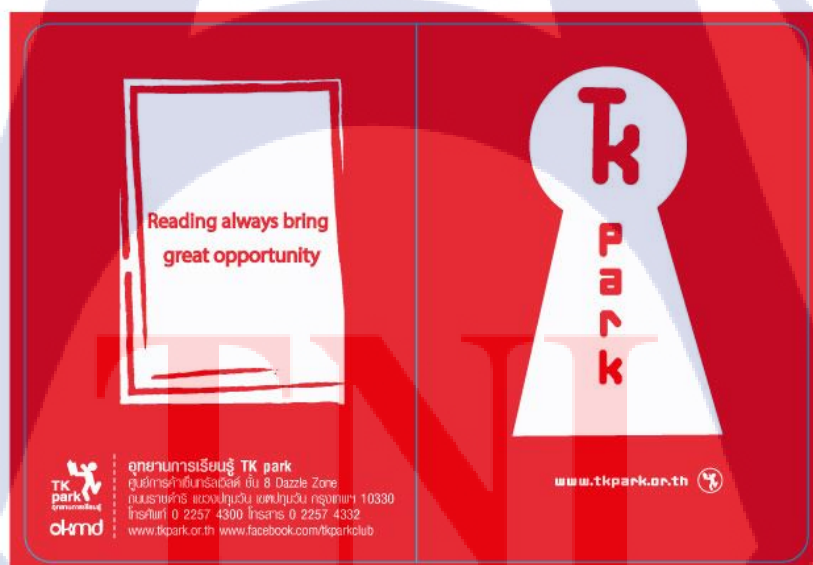
ภาพที่ 3.8 ออกแบบโปสเตอร์ตารางฉายภาพยนตร์ประจำเดือน สิงหาคม



ภาพที่ 3.9 ออกแบบโปสเตอร์ ตารางกิจกรรมห้องสมุดเด็ก



ภาพที่ 3.12 ออกแบบปกหน้าหลังสมุดฟรีbiesมของอุทยานการเรียนรู้



ภาพที่ 3.13 ออกแบบปกหน้าหลังสมุดฟรีbiesมของอุทยานการเรียนรู้



ภาพที่ 3.14 ออกแบบ Backdrop เทศกาลงานสงกรานต์บ้านตะไท ๒๕๕๗



ภาพที่ 3.15 ออกแบบ Backdrop เทศกาลงานสงกรานต์บ้านตะไท ๒๕๕๗

3.2 รายละเอียด โครงการงาน

3.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

โครงการงานการออกแบบและผลิตสื่อ เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน ของอุทยานการเรียนรู้ TK park มีกลุ่มเป้าหมายประชากรตัวอย่างคือ กลุ่มบุคคลผู้ใช้บริการอุทยานการเรียนรู้ TK park และ กลุ่มบุคคลภายนอกที่สนใจในศึกษาหาความรู้นอกตำรา เพื่อเพิ่มทักษะในการเรียนรู้

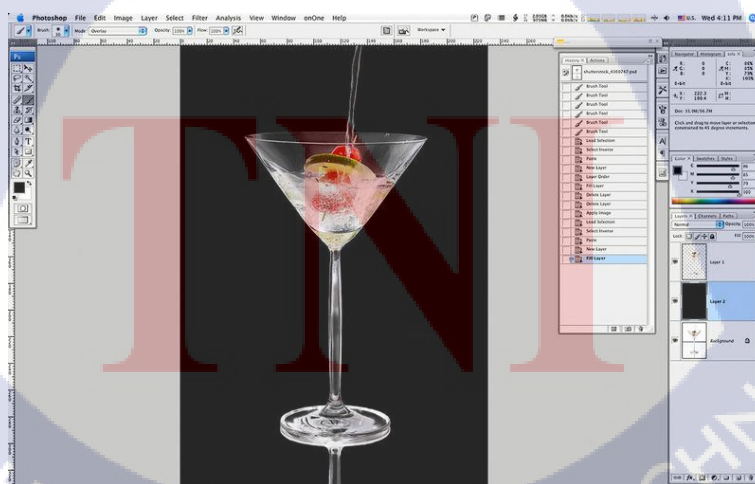
3.2.2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในโครงการงาน

3.2.2.1 โปรแกรม Adobe illustrator

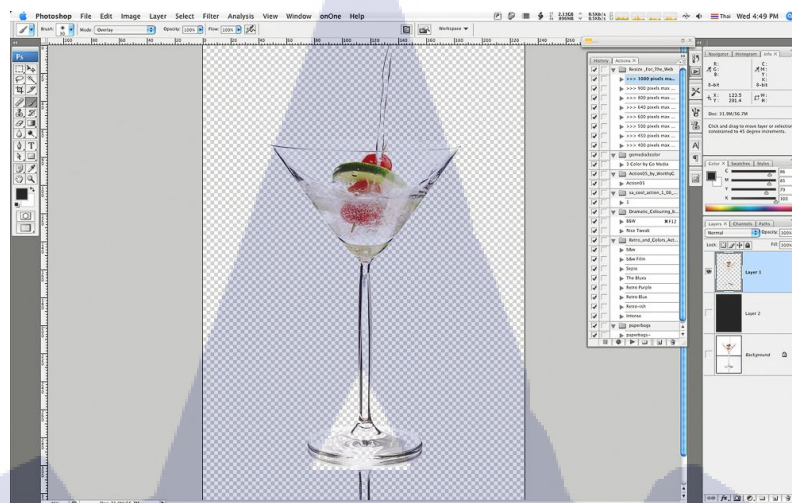
เทคนิคที่ใช้ในการพัฒนาโครงการงาน เป็นเทคนิคพื้นฐานทั่วไปของโปรแกรม โดยหลักๆจะเป็นการใช้รูปทรงต่างๆในการประกอบสร้างผลงาน และการใช้ตัวอักษร ขนาดตัวอักษร เพื่อให้ผลงานออกมาตรงกับความต้องการ

3.2.2.2 โปรแกรม Adobe Photoshop

เทคนิคที่ใช้ในการพัฒนาโครงการงาน เป็นเทคนิคพื้นฐานทั่วไปของโปรแกรม โดยหลักๆจะเป็นการนำรูปมา Di-cut และปรับขนาดรูปภาพ เพื่อนำไปประกอบใช้ร่วมกับโปรแกรมอื่นๆ



ภาพที่ 3.16 ภาพต้นฉบับก่อนการ Di-cut



ภาพที่ 3.17 ภาพที่ผ่านการ Di-cut พื้นหลังออกแล้ว

3.2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

- จากข้อมูลเบื้องต้น ได้รับมาจากพนักงานที่ปรึกษา มีทั้งรายละเอียดของ Font ,สี ที่ต้องการบางส่วน
- ศึกษาการออกแบบและรวบรวมข้อมูลความต้องการของผู้ใช้จากกิจกรรมในห้องสมุดเด็กและ สื่อสิ่งพิมพ์สำหรับเด็ก
- ศึกษาการใช้โหนดในการออกแบบจากสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆและสื่อมีเดีย ทางอินเทอร์เน็ต มาประยุกต์ใช้ในโครงการ
- ใช้โปรแกรม Photoshop และ illustrator ในการผลิต

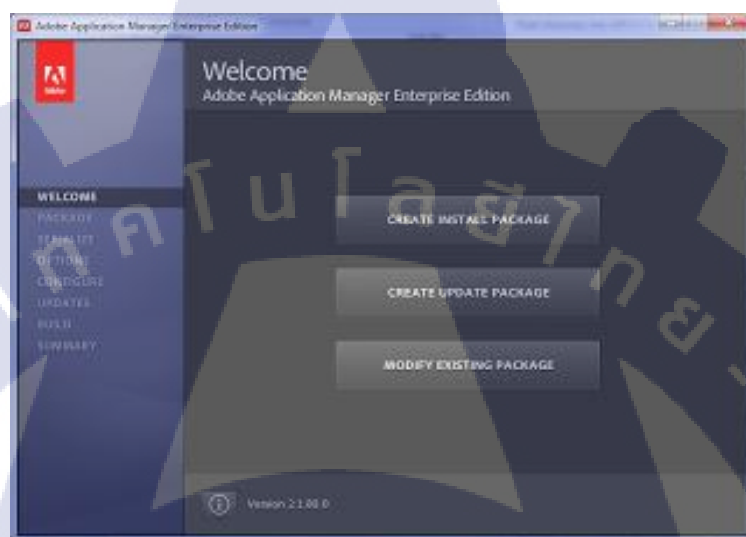
TNI

NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

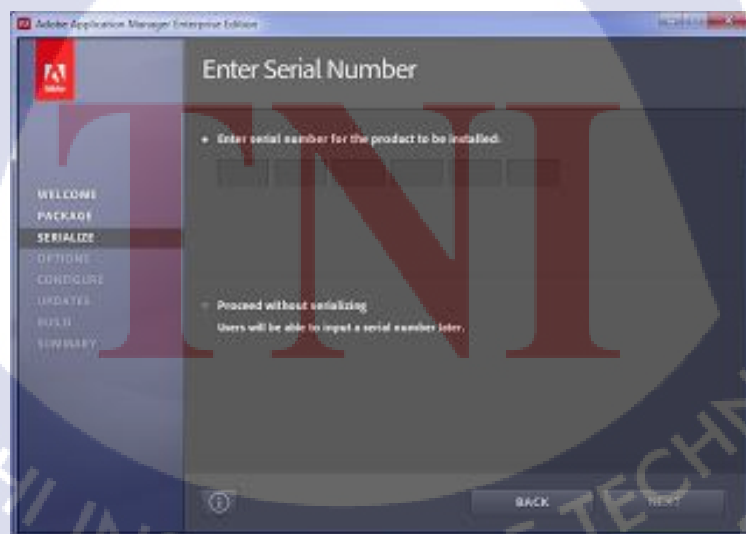
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโรงงาน

3.3.1 วิธีติดตั้งโปรแกรม

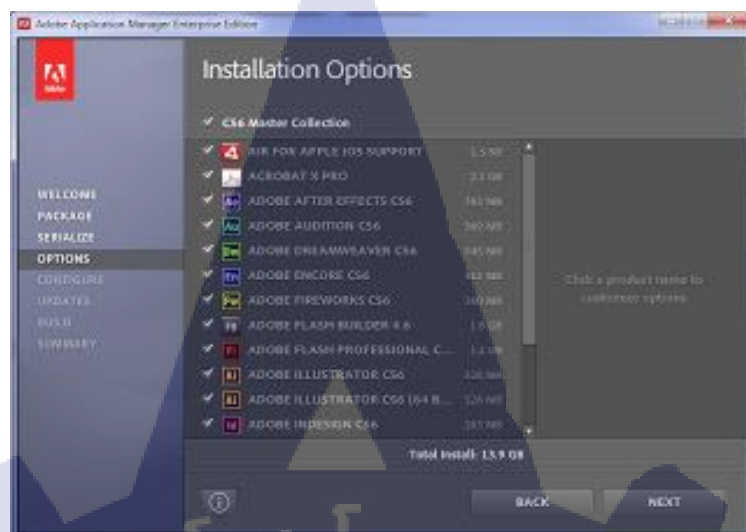
3.3.1.1 โปรแกรม Adobe Master Collection CS6 สามารถ Download Adobe CS6 ได้ที่ <http://www.adobe.com/downloads/>



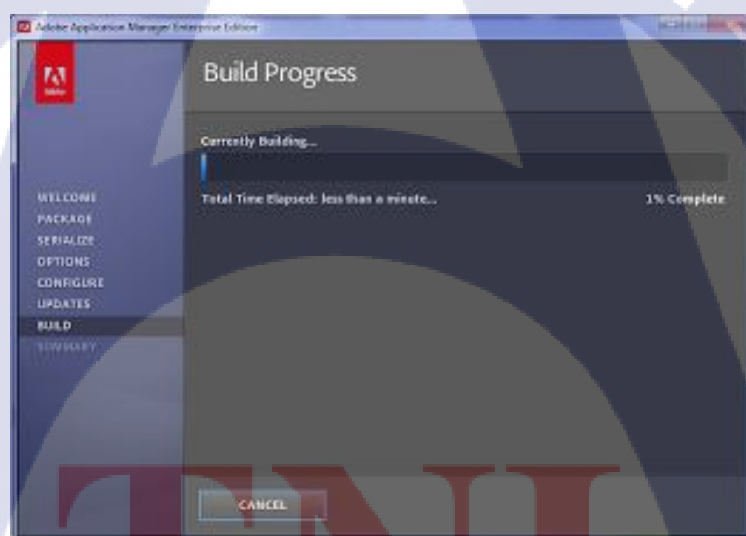
ภาพที่ 3.18 ขั้นตอนการลงโปรแกรม



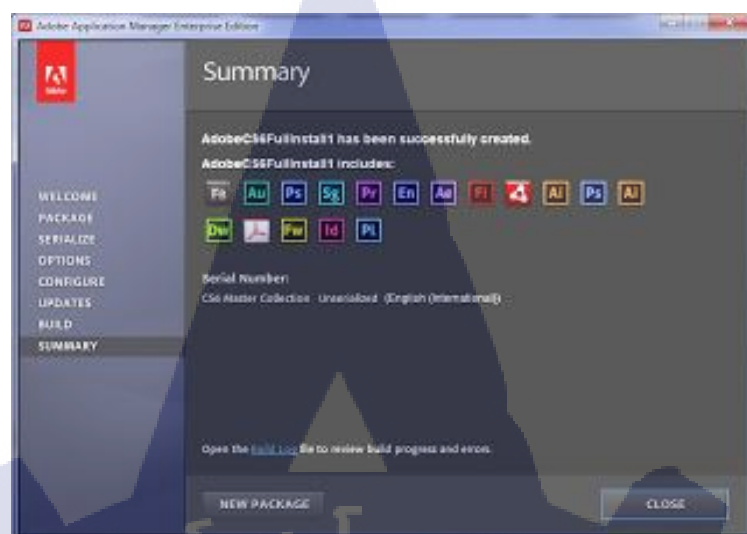
ภาพที่ 3.19 ขั้นตอนการลงโปรแกรม



ภาพที่ 3.20 ขั้นตอนการลงโปรแกรม



ภาพที่ 3.21 ขั้นตอนการลงโปรแกรม



ภาพที่ 3.22 ขั้นตอนการลงโปรแกรม

3.3.2 การออกแบบ ป้ายแนะนำ สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน

ปัญหา/โอกาส :

1. จุดเด่น/จุดแข็ง : ทางอุทยานการเรียนรู้ จะนำสื่อไปติดตั้งแต่ละโซนในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน
2. จุดด้อย/จุดอ่อน : อุปกรณ์ที่ใช้ในการออกแบบผลิตผลงานมีประสิทธิภาพไม่เพียงพอ ทำให้เกิดการทำงานซ้ำ
3. โอกาส : เพื่อให้ผู้ใช้บริการได้ศึกษาและหาหนังสือเหมาะสมอายุได้ง่าย
4. อุปสรรค : อุปกรณ์ที่ใช้ในการออกแบบผลิตผลงานมีประสิทธิภาพไม่เพียงพอ

ค้นหา/ศึกษาข้อมูล :

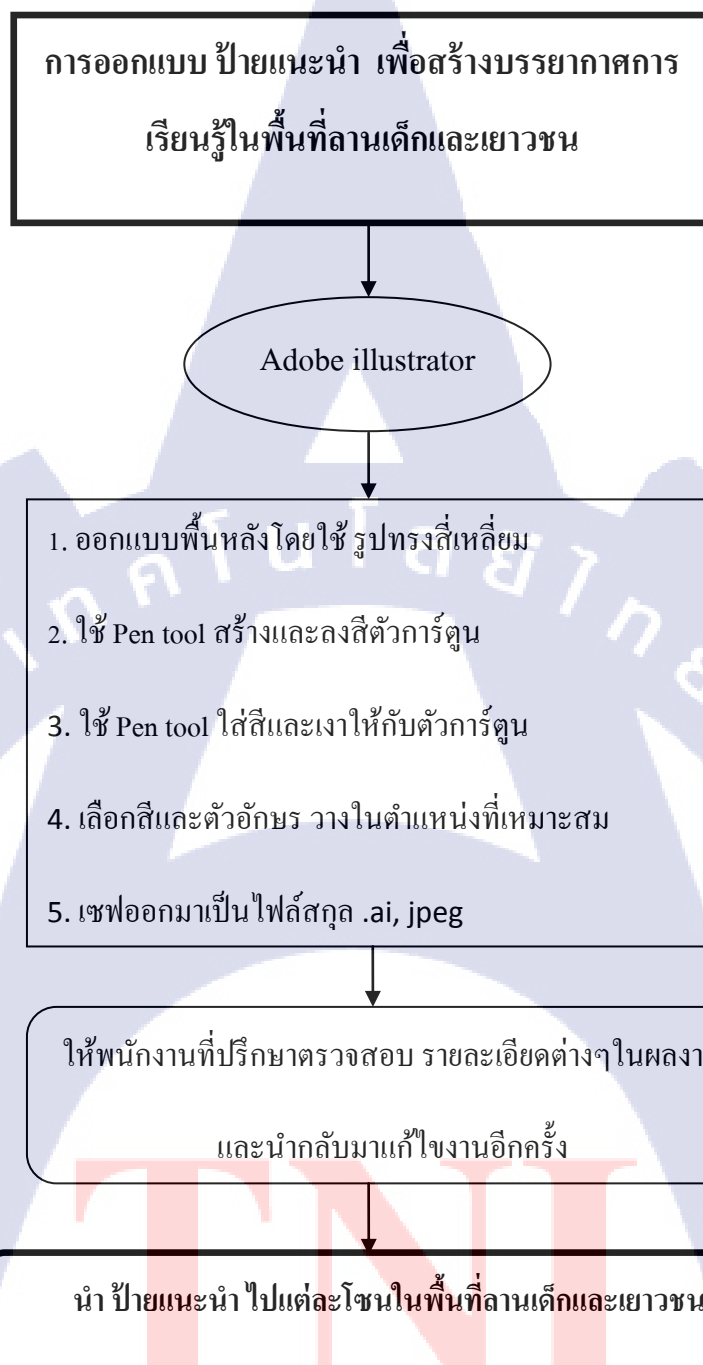
- พนักงานที่ปรึกษาได้มอบหมายงานให้มาออกแบบและผลิตสื่อ เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน
- ค้นหาข้อมูลความต้องการของผู้รับสารและรวบรวมมาประยุกต์ในโครงการ
- ค้นหาข้อมูลการใช้โทนสีในการออกแบบจาก <http://www.creativecolorschemes.com/>, <http://www.arthurfoliard.com/> และ <http://www.buck.tv/>

ผลิตต้นแบบ : การใช้รูปทรงต่างๆมาประกอบเป็นภาพและการใช้โทนสี

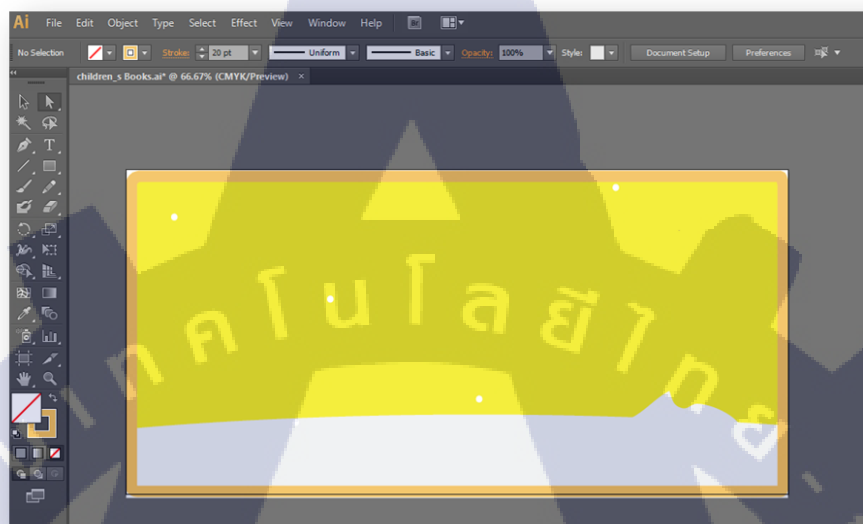
นำเสนอผลงาน : เมื่อทำเสร็จแล้วทำการ Save ไฟล์งานออกมาในรูปแบบสกุล .ai .jpeg เพื่อนำไปเสนอผลงาน

ผลิตผลงานจริง : ใช้โปรแกรม Adobe illustrator และโปรแกรม Adobe Photoshop ในการผลิตผลงาน

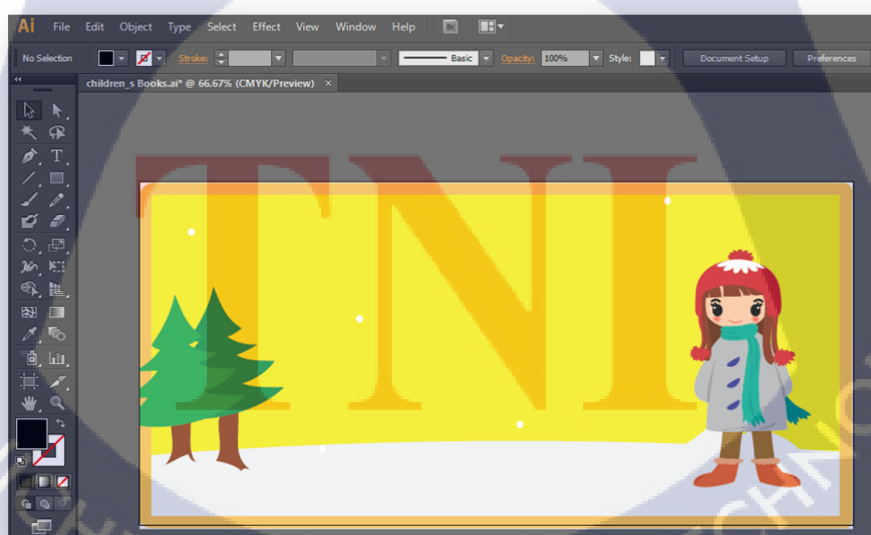
ประเมินผล : พนักงานที่ปรึกษาเป็นผู้ตรวจสอบรายละเอียดต่างๆในผลงาน



คือการออกแบบ ป้ายแนะนำหนังสือ เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน เพื่อให้เด็กและเยาวชนค้นหาหนังสือที่เหมาะสมกับอายุได้ง่ายด้วยตนเอง เพื่อเด็กและเยาวชนจะได้ตื่นตาในการค้นคว้าหาความรู้กับบรรยากาศดีๆ



ภาพที่ 3.23 ออกแบบพื้นหลังโดยใช้รูปทรงสี่เหลี่ยม



ภาพที่ 3.24 ใช้ Pen tool สร้างและลงสีตัวการ์ตูน



ภาพที่ 3.25 เลือกสีและตัวอักษร วางในตำแหน่งที่เหมาะสม

TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

3.3.3 การออกแบบ Standy ในกิจกรรมงานวันแม่ เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน

ปัญหา/โอกาส :

1. จุดเด่น/จุดแข็ง : ทางอุทยานการเรียนรู้ จะนำ Standy ไปจัดแสดงในงานวันแม่ ในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน เพื่อให้ผู้ใช้บริการได้มีกิจกรรมเล่นเพิ่มขึ้น
2. จุดด้อย/จุดอ่อน : อุปกรณ์ที่ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์มีประสิทธิภาพไม่เพียงพอ ทำให้เกิดการทำงานซ้ำ
3. โอกาส : เพื่อให้ผู้ใช้บริการได้มีส่วนร่วมทำกิจกรรมเป็นครอบครัว
4. อุปสรรค : ไม่รู้ขนาดจริง Standy จึงต้องนำกลับมาแก้อีกรอบ

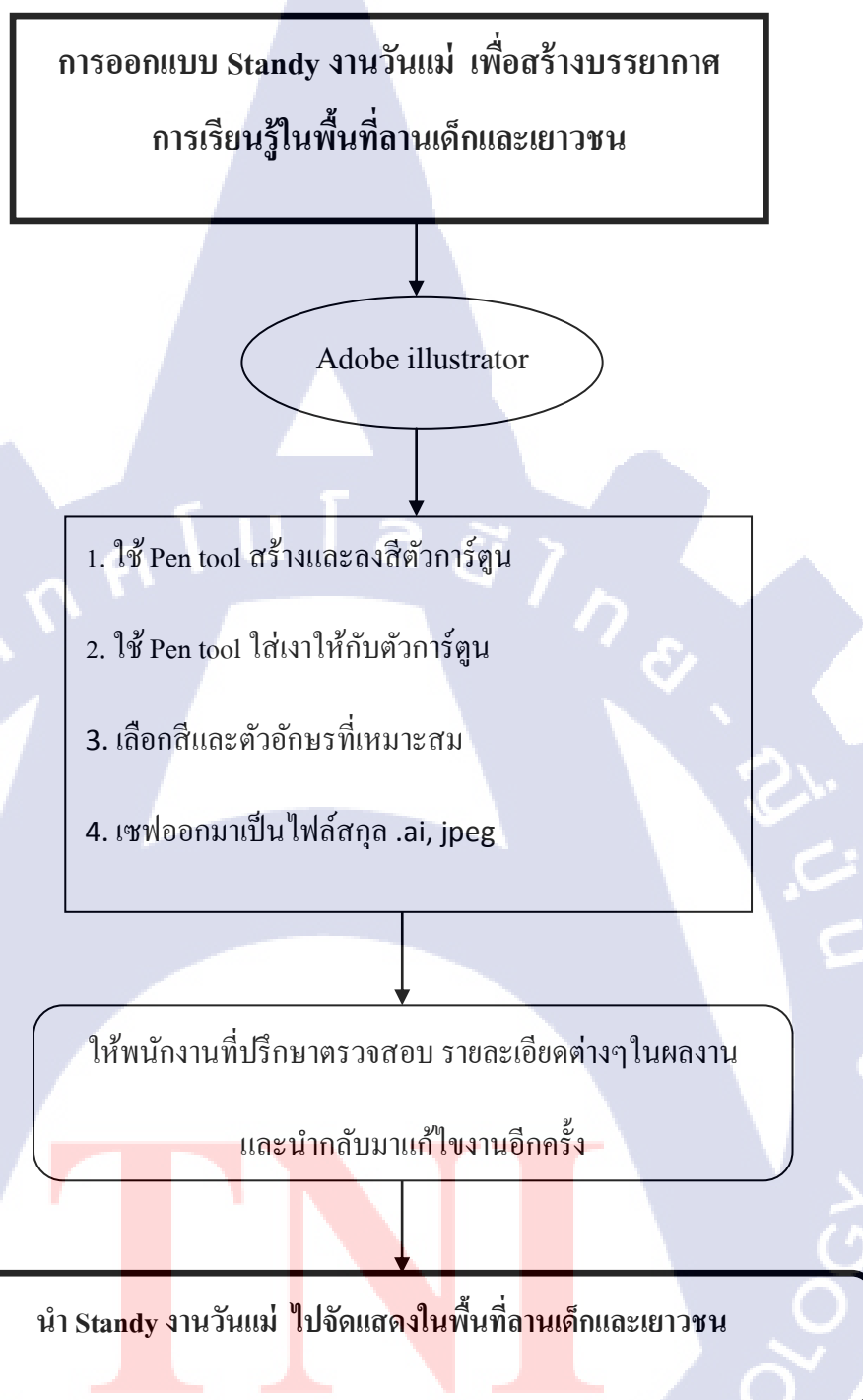
ค้นหา/ศึกษาข้อมูล : -พนักงานที่ปรึกษาได้มอบหมายงานให้มาออกแบบ Standy ใช้ในงานวันแม่
- ค้นหาข้อมูลในเรื่องของขนาด Standy จากอินเทอร์เน็ต

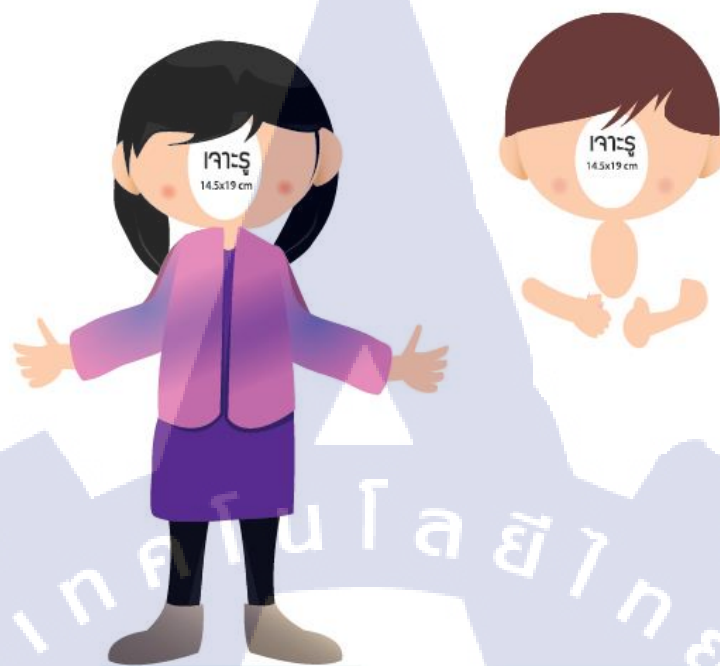
ผลิตต้นแบบ : การใช้รูปทรงต่างๆมาประกอบเป็นภาพและการใช้โทนสีในการตกแต่ง

นำเสนอผลงาน : เมื่อทำเสร็จแล้วทำการ Save ไฟล์งานออกมาในรูปแบบสกุล .ai .jpeg เพื่อนำไปเสนอผลงาน

ผลิตผลงานจริง : ใช้โปรแกรม Adobe illustrator ในการผลิตผลงาน

ประเมินผล : พนักงานที่ปรึกษาเป็นผู้ตรวจสอบรายละเอียดต่างๆในผลงาน

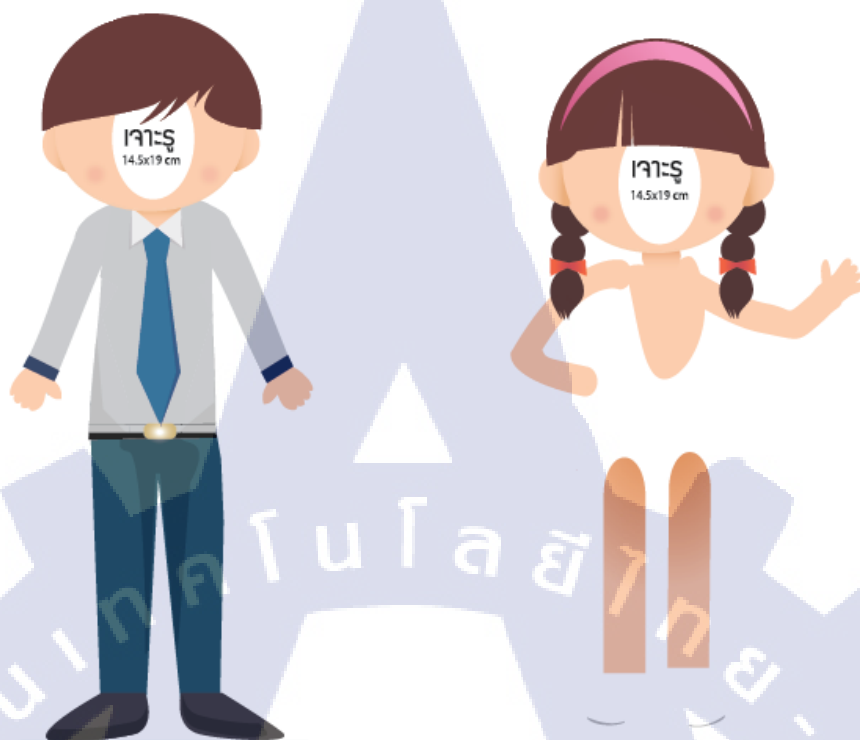




ภาพที่ 3.26 ใช้ Pen tool สร้างและลงสีตัวการ์ตูน



ภาพที่ 3.27 ใช้ Pen tool ลงสีและวาดเสื้อผ้า ใส่เงาให้กับตัวการ์ตูน



ภาพที่ 3.28 ใช้ Pen tool สร้างและลงสีตัวการ์ตูน



ภาพที่ 3.29 ใช้ Pen tool ลงสีและวาดเสื้อผ้า ใส่เงาให้กับตัวการ์ตูน

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ตารางที่ 3.2 ตารางเปรียบเทียบการออกแบบกราฟิก (Reference Table)

หัวข้อ	ข้อมูลที่สำรวจได้	พิจารณาเลือกใช้
1. Style	10	5
2. Color & Font	46	30
3. Layout	20	8
4. Background	20	10

เหตุผลที่ชิ้นงานได้ถูกคัดเลือกเนื่องจากเป็นงานที่มีการจัดวางองค์ประกอบที่ชัดเจนเข้าใจง่าย มีจุดเด่น สีสดใส ดึงดูด ให้ความสนุกสนาน และเหมาะกับเด็กและเยาวชน

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

4.1.1 ขั้นตอนการออกแบบสื่อป้ายแนะนำหนังสือสร้างบรรยากาศในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน

ขั้นตอนการทำงาน

- เป็นบันทึกข้อมูลการออกแบบที่ต้องการและเก็บข้อมูลในบริเวณพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน
- ค้นหาแบบตัวอย่างและนำมาประยุกต์ใช้กับงาน
- ร่างแบบและเลือกโทนสี
- ออกแบบพื้นหลังใน โปรแกรม Adobe Illustrator
- Di-cut เอาตัวการ์ตูนจากนิทานใน โปรแกรม Adobe Photoshop
- ออกแบบพื้นหลังโดยใช้ รูปทรงสี่เหลี่ยม
- ใช้ Pen tool สร้างและลงสีตัวการ์ตูน
- เลือกสีและตัวอักษร วางในตำแหน่งที่เหมาะสม
- ขยับภาพและตัวอักษรให้เกิดลูกเล่น ให้ดูน่าสนใจ
- เมื่อทำเสร็จ ตรวจสอบทั้งหมดอีกรอบแล้วเซฟงานออกมาในรูปแบบไฟล์ .ai, jpeg
- ให้นักงานที่ปรึกษาตรวจสอบรายละเอียดงานและแก้ไข
- นำไปจัดพิมพ์งานที่ออกแบบ

ผลการดำเนินงาน

- นำไฟล์งานที่ตรวจสอบแล้ว มาจัดพิมพ์ เมื่อได้ป้ายแนะนำออกมาแล้ว นำไปจัดแสดงในแต่ละโซนในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน เพื่อเพิ่มบรรยากาศการเรียนรู้ ให้เกิดความสนใจ เกิดแรงกระตุ้นในการค้นคว้าหาและอ่านหนังสือแก่ผู้ใช้บริการในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน



ภาพที่ 4.1 ป้ายสื่อแนะนำลานของเล่น เพื่อการเรียนรู้



ภาพที่ 4.2 ป้ายสื่อแนะนำหนังสือ ภาษาอังกฤษ



ภาพที่ 4.3 ป้ายสื่อแนะนำหนังสือ เด็กวัยเตาะเตาะ



ภาพที่ 4.4 ป้ายสื่อแนะนำหนังสือช่วงอายุ 4-6 ปี



ภาพที่ 4.5 ป้ายสื่อแนะนำหนังสือช่วงอายุ 7-9 ปี (แบบ 1)



ภาพที่ 4.6 ป้ายสื่อแนะนำหนังสือช่วงอายุ 7-9 ปี (แบบ 2)



ภาพที่ 4.7 ป้ายสื่อแนะนำหนังสือช่วงอายุ 10-12 ปี



ภาพที่ 4.8 ป้ายเตือนในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน



ภาพที่ 4.9 ป้ายบอกวันสำคัญ “วันเข้าพรรษา” ในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน



ภาพที่ 4.10 ป้ายวันสำคัญ “วันแม่แห่งชาติ” ในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน



ภาพที่ 4.11 ป้ายแนะนำหนังสือน่าอ่าน



ภาพที่ 4.12 ป้ายแนะนำหนังสือที่น่าอ่าน

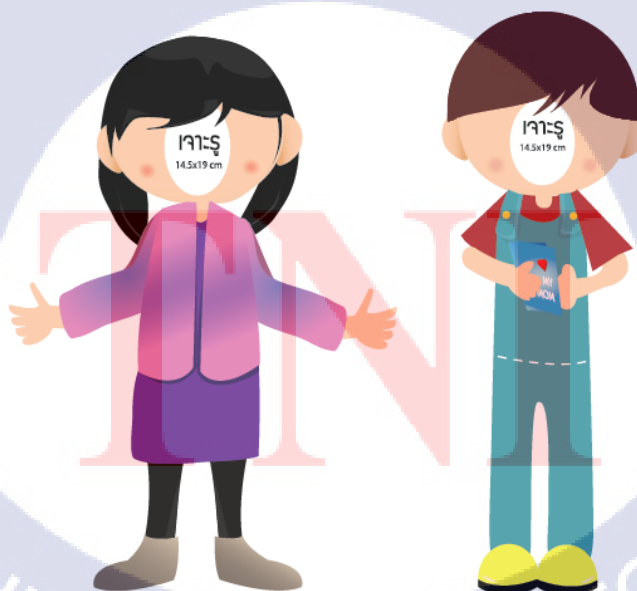
4.1.2 ขั้นตอนการออกแบบ Standy กิจกรรม “งานวันแม่” เพื่อสร้างบรรยากาศในพื้นที่ ลานเด็กและเยาวชน

ขั้นตอนการทำงาน

- ค้นหาแบบตัวอย่างและนำมาประยุกต์ใช้กับงาน
- ออกแบบใน โปรแกรม Adobe Illustrator
- ใช้ Pen tool สร้างและลงสีตัวการ์ตูน
- ใช้ Pen tool ใส่เงาให้กับตัวการ์ตูน
- เลือกสีและตัวอักษรที่เหมาะสม
- เมื่อทำเสร็จ ตรวจสอบทั้งหมดอีกครั้งรอบแล้วเซฟงานออกมาในรูปแบบไฟล์ .ai, jpeg
- ให้พนักงานที่ปรึกษาตรวจสอบรายละเอียดงานและแก้ไข
- จัดส่งพิมพ์งานที่ออกแบบ

ผลการดำเนินงาน

- นำ Standy ที่ได้จากโรงพิมพ์มาประกอบและจัดวางในตำแหน่งที่ได้เตรียมไว้ในงานกิจกรรมวันแม่ภายในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน เพื่อเพิ่มความน่าสนใจของงานรวมถึงสามารถให้ผู้เข้ามาใช้บริการภายในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน ยังได้ร่วมสนุกสนานและเพลิดเพลินกับการทำกิจกรรมแบบครอบครัว



ภาพที่ 4.13 Standy กิจกรรมงาน “งานวันแม่แห่งชาติ”



ภาพที่ 4.14 Standy กิจกรรมงาน “งานวันแม่แห่งชาติ”

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการที่ได้จัดทำโครงการ โดยงานที่ได้รับทั้งหมดเป็นงานที่นำไปใช้ในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน เพื่อกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจ ความสนุกสนานเพลิดเพลินกับการใช้บริการในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน ทั้งนี้การวิเคราะห์ข้อมูลจากการทำโครงการจะวิเคราะห์โดยใช้หลักการ PACT Analysis ซึ่งประกอบไปด้วย P = People , A = Activities , C = Context , T = Technologies และผลการวิเคราะห์ข้อมูลของโครงการมีดังนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของโครงการ

- People : ลักษณะงานเป็นงานเกี่ยวกับสื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน ที่เข้ามาใช้บริการได้ทุกเพศทุกวัย ตั้งแต่เด็กช่วงอายุ 0-12 ปี ขึ้นไป ก็สามารถรับรู้สื่อและใช้บริการได้ เนื่องจากในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชนมีสื่อทั้งรูปภาพที่เข้าใจง่ายและกิจกรรมอื่นๆที่ช่วยส่งเสริมความรู้และทักษะแก่เด็ก

- Activities : การนำผลงานไปใช้ในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้ผู้ที่ใช้บริการในอุทยานการเรียนรู้ ได้ความสะดวกในการค้นหาหนังสือที่เหมาะสมกับอายุได้ด้วยตนเองและตื่นตัวในการอ่านศึกษานอกตำราและได้ความสนุกกับกิจกรรมต่างๆในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน
- Context : บริบทและความสัมพันธ์กับผู้ที่มาเข้าใช้บริการ ผู้ใช้บริการในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน มีความสนใจและความตื่นตัวในการอ่านหนังสือ รวมถึงการได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินไปกับกิจกรรม และการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากหนังสือที่เหมาะสมกับอายุได้ด้วยตนเอง
- Technologies : เทคโนโลยีที่นำมาใช้ในโครงการ เป็นโปรแกรม Adobe Photoshop และโปรแกรม Adobe Illustrator ที่ใช้ในด้านกราฟิกและการทำงานทั้งหมดของโครงการ

4.3 วิเคราะห์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายการปฏิบัติงานหรือจัดทำโครงการ

จุดมุ่งหมายของโครงการเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน เพื่อสร้างบรรยากาศความแปลกใหม่และดึงดูดความสนใจให้ผู้ใช้บริการ ให้ตื่นตัวที่จะเข้ามาศึกษาค้นคว้าหาความรู้นอกตำราให้เหมาะสมกับอายุได้ด้วยตนเอง รวมถึงการได้รับความสนุกสนานจากกิจกรรมที่จัดในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน

ส่วนของผลที่ได้รับจากการจัดทำโครงการได้รับความสนใจจากผู้บริการเข้ามาใช้พื้นที่ลานเด็กและเยาวชนเพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมาก ทำให้ผู้บริการตื่นตัวในการศึกษาหาความรู้เนื่องจากมีบรรยากาศในการอ่านหนังสือที่ดี มีความสะดวกในการค้นหาหนังสือง่ายด้วยตนเองและมีกิจกรรมที่ให้ผู้บริการได้เข้าร่วมสนุกสนานเพลิดเพลิน ซึ่งทั้งนี้จากวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายมีผลตอบรับเป็นอย่างดีตามที่ได้ตั้งจุดมุ่งหมายไว้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

จากการดำเนินโครงการรวบรวมเก็บข้อมูลและออกแบบผลิตสื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน ให้แก่ผู้เข้าใช้บริการได้รับสื่อที่เหมาะสมกับช่วงอายุและกิจกรรมที่ส่งเสริมสร้างทักษะในการเรียนรู้ โดยในรายละเอียดผลดำเนินงานของแต่ละงานมีดังนี้

1. การออกแบบสื่อป้ายแนะนำหนังสือ เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในพื้นที่ลาน เด็กและเยาวชน : ได้นำผลงานที่ตีพิมพ์ ไปจัดแสดงในแต่ละโซนในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน ซึ่งป้ายแนะนำมีสีสันที่เด่นชัดทำให้ผู้ใช้บริการเห็นสนใจและเข้ามาค้นหาอ่านหนังสือเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากมีสื่อแนะนำที่เพิ่มความสะดวกให้ค้นหาหนังสือได้ง่ายด้วยตนเอง
2. การออกแบบ Standy กิจกรรมงานวันแม่ เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน : เมื่อประกอบ Standy เสร็จ ก็ได้นำไปจัดวางในบริเวณพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน ส่วนที่จัดกิจกรรม เมื่อผู้ใช้บริการเห็น Standy สนใจเข้าร่วมกิจกรรมอื่นๆในบริเวณและถ่ายรูปเล่นกับ Standy กันอย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน

5.2 แนวทางการแก้ไข้ปัญหา

จากการทำโครงการได้พบปัญหาระหว่างการทำงานในบางช่วงบางตอน จากช่วงแรกที่ได้รับข้อมูลๆในแต่ละส่วนยังชัดเจนไม่เท่ากัน ทำให้งานที่ทำออกมาผิดในเรื่องของขนาดและต้องกลับมาแก้ไขใหม่ทั้งหมด แต่เมื่อไปถามข้อมูลและความต้องการเพิ่มเติมก็ทำให้การทำงานราบรื่นและออกมาดี ส่วนปัญหาจากที่ทำโครงการส่วนใหญ่มาจากการตรวจสอบจากพนักงานที่ปรึกษาเมื่อทำงานเสร็จ ก็ได้รับกลับมาแก้ไขในส่วนของการจัดวางและความน่าสนใจ เมื่อนำกลับไปแก้ไขพร้อมหาข้อมูลตัวอย่างจากงานอื่นๆแล้วนำมาประยุกต์ใช้กับงาน จึงทำให้งานเกินมิติ มีความน่าสนใจและมีลูกเล่นตรงความต้องการ เรื่องการทำงานช้าในช่วงต้นๆเพราะมีงานด่วนหรืองานอื่นๆแทรกมาทำให้ต้องหยุดงานที่ทำอยู่ไปก่อนจึงทำให้งานล่าช้า แต่เมื่อนำกลับไปทำที่บ้านก็ทำให้งานเสร็จเร็วขึ้น

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

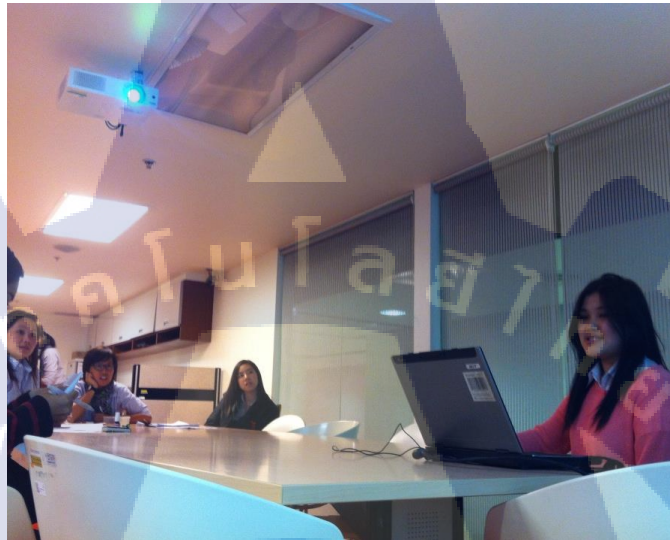
- ตลอดระยะเวลาในการปฏิบัติสหกิจศึกษาพบว่า ได้รับความรู้และประสบการณ์ในการทำงานในด้านการออกแบบจัดทำสื่อสิ่งพิมพ์และการจัดการดูแลกิจกรรมต่างๆที่จัดขึ้นมากมายหลายงาน จึงทำให้รู้ว่าความต้องการของแต่ละงานแต่ละสื่อนั้น มีความหลากหลายแตกต่างกัน ดังนั้นก่อนเริ่มขึ้นงานควรค้นหาข้อมูลตัวอย่างและถามรายละเอียดความต้องการของงานก่อน เพื่องานจะได้เกิดความน่าสนใจและโดดเด่น
- ส่วนของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาที่อุทยานการเรียนรู้ TK park มีบุคลากรด้านกราฟฟิกและคอมพิวเตอร์โดยตรง เมื่อมีปัญหาหรือข้อสงสัยก็สามารถปรึกษาและสอบถามแก้ไขปัญหานั้นได้ เพราะบุคลากรอยากให้ความรู้เพื่อไปพัฒนาฝีมือพัฒนาตัวเองและจัดทำสื่อที่มีประสิทธิภาพออกมาให้ชม อุทยานการเรียนรู้ TK park นี้เหมาะสำหรับนักศึกษาที่ต้องการจะมาปฏิบัติงานฝึกฝนฝีมือในการจัดทำสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อประกอบงานกิจกรรมของทางอุทยานการเรียนรู้และอยากพัฒนาการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator เพราะเป็นโปรแกรมหลักๆที่ใช้ในการปฏิบัติงาน ส่วนนักศึกษาที่ชอบการจัดกิจกรรม นิทรรศการต่างๆ ก็สามารถทำได้ เนื่องจากทางอุทยานการเรียนรู้มีการจัดกิจกรรม นิทรรศการทุกเดือน เพื่อให้ความรู้และความบันเทิงแก่ผู้เข้าใช้บริการทุกเดือน ซึ่งประสบการณ์การทำงานที่ได้ทั้งหมดเป็นประสบการณ์ที่หาไม่ได้ภายในห้องเรียน
-

เอกสารอ้างอิง

1. จิตวิทยาเด็กและเยาวชน [Online], Available : http://www.baanjomyut.com/library_2/extension-1/concepts_of_developmental_psychology/02.html, [26/09/2556]
2. จิตวิทยาเด็กและเยาวชน [Online], Available : http://www.baanjomyut.com/library_2/extension-1/concepts_of_developmental_psychology/05_1.html, [26/09/2556]
3. ตัวอย่างแนวกราฟิก [Online], Available : <http://desktopmag.com.au/> [15/09/2556]
4. ตัวอย่างแนวกราฟิก [Online], Available : <http://www.computerartsthailand.com/> [15/09/2556]
5. ตัวอย่างแนวกราฟิก [Online], Available : <http://www.creativethailand.org/th/> [14/08/2556]
6. ตัวอย่างแนวกราฟิก [Online], Available : <http://www.pinterest.com> [23/08/2556]
7. ทฤษฎีการออกแบบกราฟิก [Online], Available : http://www.km-web.rmutt.ac.th/?wpfb_dl=2 [30/05/2556]
8. ทฤษฎีการออกแบบกราฟิก [Online], Available : http://thunpitcha.blogspot.com/p/blog-page_4541.html [13/06/2556]
9. ประวัติ Adobe Photoshop [Online], Available : <http://www.compact-dslr.com/index.php/adobe-photoshop-tutorial/199-adobe-photoshop-history>, [26/09/2556]
10. ประวัติ Adobe Illustrator [Online], Available : <http://sriprasom.blogspot.com/>, [26/09/2556]

ภาคผนวก

1.ประมวลภาพการนำเสนอโครงการ



นำเสนอโครงการทั้งหมดกับหัวหน้างานและพี่ที่ปรึกษา



นำเสนอโครงการทั้งหมดกับหัวหน้างานและพี่ที่ปรึกษา

2.ประมวลาพการนำสือที่ผลิตและออกแบบไปจัดแสดง

ประมวลาพการนำสือที่ผลิตและออกแบบ เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน ไปจัดแสดงภายในกิจกรรมที่จัดและในโซนต่างๆ ของอุทยานการเรียนรู้ ในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน



เข้าติดป้ายวันสำคัญ ก่อน“งานวันแม่แห่งชาติ” ในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน



ป้ายวันสำคัญ “งานวันแม่แห่งชาติ” ในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน

TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY



ประกอบ Standy กิจกรรม “งานวันแม่แห่งชาติ”



จัดวาง Standy กิจกรรม “งานวันแม่แห่งชาติ” ในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน



Standby กิจกรรม “งานวันแม่แห่งชาติ” ในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน



ป้ายหนังสือเด็กวัยค้นหา 7-9 ปี ที่จัดพิมพ์มาติดแสดง (แบบ 1)



ป้ายหนังสือเด็กวัยค้นหา 7-9 ปี ที่จัดพิมพ์มาติดแสดง (แบบ 2)



ป้ายของเล่น เพื่อการเรียนรู้ ที่จัดพิมพ์มาติดแสดง



ป้ายหนังสือเด็กภาษาอังกฤษ ที่จัดพิมพ์มาติดแสดง



ป้ายหนังสือเด็กวัยเตาะเตาะ 0-3 ปี ที่จัดพิมพ์มาติดแสดง



ป้ายหนังสือเด็กวัยซน 4-6 ปี ที่จัดพิมพ์มาติดแสดง



ป้ายหนังสือเด็กวัยเรียนรู้ 10-12 ปี ที่จัดพิมพ์มาตีตแสดง



ป้ายแนะนำหนังสือที่น่าอ่าน



ป้ายเตือน ที่จัดพิมพ์มาติดแสดง



บรรณารักษ์การเข้าร่วมกิจกรรมเพิ่มทักษะความรู้นอกตำราในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน



บรรณารักษ์การเข้าร่วมกิจกรรมของเด็กวัยซนในพื้นที่ลานเด็กและเยาวชน



เด็กและเยาวชนเข้ามาใช้บริการอ่านหนังสือและค้นหาหนังสือด้วยตนเอง

TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

3.รายงานประจำสัปดาห์


ศูนย์สาธิตศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น
 Co-operative Education and Job Placement Center
 1773/1 ถนนพัฒนาการ แขวงจวนท้าว 1 เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2758, 2762 โทรสาร: 0-2763-2754

CCC-Cu-08

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่: 1

ชื่อ-สกุลนักศึกษา: พ.ส. ภาณุพันธ์ หน้ามหาวิทยาลัย รหัสนักศึกษา: 53122045-7
 คณะวิชา: เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา: ผลิตฟิล์ม
 ชื่อหน่วยงาน: อุทยานการเรียนรู้ (TK Park) ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน: คุณ ทวีศักดิ์ ชื่นชม
 ตำแหน่ง: ฝึกจัดการความรู้ โทรศัพท์: 089-008-4400 E-mail: tichakorn@tkpark.or.th

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ <u> </u> / <u> </u> / <u> </u>				
อังคาร <u> </u> / <u> </u> / <u> </u>				
พุธ <u> </u> / <u> </u> / <u> </u>				
พฤหัสบดี <u>6</u> / <u>6</u> / <u>56</u>	<u>8</u>	<u>ประชุมคณะกรรมการ และ เตรียมแผนฝึก</u> <u>จัดการความรู้</u>	<u>ได้รู้การจัดงานที่</u> <u>ต้องใส่ใจทุก</u>	<u>ต้องวางแผนงาน</u> <u>ให้ดีไม่ให้เกิดปัญหา</u>
ศุกร์ <u> </u> / <u> </u> / <u> </u>				
เสาร์ <u> </u> / <u> </u> / <u> </u>				
อาทิตย์ <u>9</u> / <u>6</u> / <u>56</u>	<u>8</u>	<u>จัดฝึกกิจกรรมออนไลน์ และ นำข้อมูลมา</u> <u>กิจกรรมออนไลน์</u>	<u>ได้รู้เกี่ยวกับ</u> <u>กิจกรรม</u>	
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	<u>16</u>	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	<u>-</u>	ลงชื่อ: <u>พ.ส. ภาณุพันธ์</u> (<u>หน้ามหาวิทยาลัย</u>)	ลงชื่อ: <u>พ.ส. ภาณุพันธ์</u> (<u>หน้ามหาวิทยาลัย</u>)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	<u>16</u>	วันเดือนปี: <u>11/06/56</u> นักศึกษา: <u>พ.ส. ภาณุพันธ์</u>	ตำแหน่ง: <u>ฝึกจัดการความรู้</u> วันเดือนปี: <u>12/6/56</u> ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสาธิตศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมนำ
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

เอกสารรายงานประจำสัปดาห์ที่ 1


ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น
 Co-operative Education and Job Placement Center
 1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์ : 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

CCC-Co-08

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 2

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.ส. ทิชาพร นันทนกรศึกษา รหัสนักศึกษา 53122045-2
 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา หลักสูตรศิลป์
 ชื่อหน่วยงาน อุทยานการเรียนรู้ (TK Park) ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน คุณ ทิชากร นันทน
 ตำแหน่ง ผู้จัดการความรู้ โทรศัพท์ 089-008-4400 E-Mail tichakorn@tkpark.or.th

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดย	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 10/6/56	8	จัดเรียงของไฟแฟ้มหมวดหมู่	จัดแฟ้มใหม่จาก 100 แฟ้มเป็นหมวดหมู่	-
อังคาร				
พุธ 12/6/56	8	ทำใบปะติดกิจกรรมใน TK Park	ทำใบปะติดกิจกรรมใน TK Park	-
พฤหัสบดี 13/6/56	8	จัดโปรแกรมคอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์	จัดโปรแกรมคอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์	-
ศุกร์				
เสาร์				
อาทิตย์ 16/6/56	8	นำแฟ้มข้อมูลกิจกรรม TK Park	นำแฟ้มข้อมูลกิจกรรม TK Park	-
จำนวนชั่วโมงรวมในรายงานฉบับนี้	32	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมงในรายงานฉบับก่อน	16	ลงชื่อ <u>น.ส. ทิชาพร นันทนกรศึกษา</u> (<u>07/6/56</u>)	ลงชื่อ <u>น.ส. ทิชาพร นันทนกรศึกษา</u> (<u>07/6/56</u>)	
จำนวนชั่วโมงรวมทั้งหมด	48	วันเดือนปี <u>07/6/56</u> นักศึกษา <u>น.ส. ทิชาพร นันทนกรศึกษา</u>	ตำแหน่ง <u>ผู้จัดการความรู้</u> วันเดือนปี <u>07/6/56</u> ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาคือต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะ วิชา ทุกสัปดาห์ เพื่อส่งตรวจคัดกรอง และดำเนินการส่งมอบใบไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

เอกสารรายงานประจำสัปดาห์ที่ 2


ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น
 Co-operative Education and Job Placement Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 3

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.ส. ทาทิพย์ มินทนากรสกุล รหัสนักศึกษา 53172045-7
 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา ผลิตสื่อ
 ชื่อหน่วยงาน อุทยานเทคนิค (TK Park) ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน คุณ ทักษกร ชื่นบุตร
 ตำแหน่ง นักจัดกิจกรรม โทรศัพท์ 089-008-4400 E-Mail Tichakarn@tkpark.or.th

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดย	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 14/6/56	8	แยกแยะ จัดหมวดหมู่กิจกรรมเพื่อคัดทำปก DVD	-	-
อังคาร 15/6/56	8	ทำปกกิจกรรม TK Park และจัดใส่กล่อง DVD	-	มองดูแนวคิดใหม่และนำไปฝึกดูต่อ
พุธ 16/6/56	8	-	-	-
พฤหัสบดี 17/6/56	8	ประชุมคุยเรื่องโปรเจกต์กันที่ลิ้ง	-	-
ศุกร์				
เสาร์				
อาทิตย์ 23/6/56	8	ทำสื่อสิ่งพิมพ์กิจกรรมใน TK Park	ได้ฝึกทักษะการสื่อ AI	-
จำนวนชั่วโมงรวมในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมงในรายงานฉบับก่อน	48	ลงชื่อ <u>น.ส. ทาทิพย์ มินทนากรสกุล</u>	ลงชื่อ <u>ทักษกร ชื่นบุตร</u>	
จำนวนชั่วโมงรวมทั้งหมด	98	วัน/เดือน/ปี <u>23/6/56</u>	ตำแหน่ง <u>นักจัดกิจกรรม</u>	
		นักศึกษา	วัน/เดือน/ปี <u>23/6/56</u>	
			ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคนวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

เอกสารรายงานประจำสัปดาห์ที่ 3


ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น
Co-operative Education and Job Placement Center
 1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง 22 เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร: 0-2763-2754

CCC-CE 08

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

ชื่อ-สกุลนักศึกษา: น.ส. อภิญญา นันทนากรสกุล รหัสนักศึกษา: 53121045-7
 คณะวิชา: เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา: ผลิตสื่อ
 ชื่อหน่วยงาน: อุทยานการเรียนรู้ CKPark ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน: คุณ ทักษิณี ชื่นบุตร
 ตำแหน่ง: ฝึกหัดการควบคุม โทรศัพท์: 089-008-4400 E-Mail: tichm.kern@tkpark.or.th

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 24.6.56	8	ทำสื่อ กิจกรรม LCD	รู้เทคโนโลยีการผลิตสื่อ	-
อังคาร 25.6.56	8	ผลิตชุดความรู้เรื่องโปรแกรม และ เนื้อหาที่จะสอน	-	-
พุธ 26.6.56	8	แก้ไขงานกิจกรรม และ สื่อ LCD และ คิดแผนโปรแกรม โปรแกรม	-	มองที่กราฟที่ไม่เห็นทุกเวลาจอ LCD
พฤหัสบดี 28.6.56	8	แก้ไขงานกราฟกิจกรรม และ คิดแผนโปรแกรม	-	-
ศุกร์				
เสาร์				
อาทิตย์ 30.6.56	8	ดูโปรแกรมวันนึ่งสื่อ และ ทำกราฟโปรแกรม	-	-
จำนวนชั่วโมงรวมในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมงในรายงานฉบับก่อน	88	ลงชื่อ: <u>น.ส. อภิญญา นันทนากรสกุล</u>	ลงชื่อ: <u>ท.น.ส. ชื่นบุตร</u>	
จำนวนชั่วโมงรวมทั้งหมด	128	วันเดือนปี: <u>29/6/56</u> นักศึกษา	ตำแหน่ง: <u>ฝึกหัดการควบคุม</u> วันเดือนปี: <u>29/6/56</u> ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด ย้ำเตือนว่า
 สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

เอกสารรายงานประจำสัปดาห์ที่ 4


ศูนย์สาธิตศึกษาระยะจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น
Co-operative Education and Job Placement Center
 1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสามยุค 2 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์ : 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.ส. สุภาภรณ์ นันทนารัตน์กุล รหัสนักศึกษา 53172045-7
 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา ศิลปศึกษา
 ชื่อหน่วยงาน อุทยานการเรียนรู้ TK park ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน คุณ ทักษิณ ชื่นมุน
 ตำแหน่ง นักจัดรายการ โทรศัพท์ 089-0094400 E-Mail tichakorn@tkpark.or.th

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยชื่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 17/5/56	8	ทำสื่อภาพเคลื่อนไหวประเภท Power Point	-	-
อังคาร 22/5/56	8	ทำเว็บไซต์ของชมรม และ ทำเรื่องให้: สก	-	-
พุธ 23/5/56	8	ทำงานโปรเจกต์ ทำโปสเตอร์ นิตยสาร TK	-	notebook ค้างหัว ปิดและเปิดไม่พอสอบ
พฤหัสบดี 4/6/56	8	งานโปรเจกต์ ทำโปสเตอร์ นิตยสาร TK	-	-
ศุกร์ 5/6/56	8	งานโปรเจกต์ ทำโปสเตอร์ นิตยสาร TK	-	-
เสาร์ 10/6/56	8	งานโปรเจกต์ ทำโปสเตอร์ นิตยสาร TK	-	-
อาทิตย์ 11/6/56	8	งานโปรเจกต์ ทำโปสเตอร์ นิตยสาร TK	-	-
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	32	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	128	ลงชื่อ <u>สุภาภรณ์ นันทนารัตน์กุล</u> (น.ส. สุภาภรณ์ นันทนารัตน์กุล)	ลงชื่อ <u>ทักษิณ ชื่นมุน</u> (คุณ ทักษิณ ชื่นมุน)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	160	วันเดือนปี <u>17/5/56</u> นักศึกษา	ตำแหน่ง <u>นักจัดรายการ</u> วันเดือนปี <u>4 ก.ก. 56</u> ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ศึกษานุกุลคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่ามิยอม
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

เอกสารรายงานประจำสัปดาห์ที่ 5


ศูนย์สาธิตศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น
 Co-operative Education and Job Placement Center
 1771/2 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง 24 เขตสวนหลวง 22 กรุงเทพมหานคร 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร: 0-2763-2754

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

ชื่อ-สกุลนักศึกษา: อ.ส. ธรรมพงษ์ เนจนากรสุกิจ รหัสนักศึกษา: 53122045-7
 คณะวิชา: เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา: เทคโนโลยีการผลิตแม่พิมพ์
 ชื่อหน่วยงาน: อุทยานการเรียนรู้ (TK Park) ควบคุมการปฏิบัติงาน: คุณ ทิชากร ชื่นมั่ง
 ตำแหน่ง: นักจัดการความรู้ โทรศัพท์: 094-008-4400 E-Mail: tichakorn@hotmail.or.th

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 5/7/56	8	วางแผน ฝึกอบรมน้องสมัคร	-	ฝึกเขียนโปรแกรม
อังคาร 6/7/56	8	ดำเนินงานสอน, แต่งงานไปสอน	-	-
พุธ 7/7/56	8	ทำโปรเจกต์ของสมัคร	-	-
พฤหัสบดี 8/7/56	8	ทำโปรเจกต์ของสมัคร	-	-
ศุกร์ 9/7/56	8	ทำโปรเจกต์ของสมัคร	-	-
เสาร์ 10/7/56	8	ทำโปรเจกต์ของสมัคร	-	-
อาทิตย์ 11/7/56	8	ทำโปรเจกต์ของสมัคร	-	-
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	160	ลงชื่อ: <u>อ.ส. ธรรมพงษ์ เนจนากรสุกิจ</u>	ลงชื่อ: <u>คุณ ทิชากร ชื่นมั่ง</u>	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	200	วันเดือนปี: <u>18/7/56</u>	ตำแหน่ง: <u>นักจัดการความรู้</u>	
		นักศึกษา	วันเดือนปี: <u>1/8/56</u>	
			ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / มีงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมนำส่งงานคืนไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

เอกสารรายงานประจำสัปดาห์ที่ 6


ศูนย์สหกิจศึกษาและพัฒนาอาชีพ สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น
Co-operative Education and Job Placement Center
 17731 ถนนพัฒนาอาชีพ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250 โทรศัพท์ : 0-2763-2700 ต่อ 2706, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 7

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.ส. อารักษ์ พันพนาภรณ์กุล รหัสนักศึกษา 53122045-7
 คณะวิชา เทคโนโลยีช่างเทคนิค สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ
 ชื่อหน่วยงาน อุทยานเทคโนโลยี่ TK Park ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน อ.น. ทิชากร ชื่นชุม
 ตำแหน่ง นักจัดการทั่วไป โทรศัพท์ 089-008-4400 E-Mail Tichakor@hotmail.co.th

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติงาน	ความรู้ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 15.7.56	8	ทำบัญชีน้องสมัคร	-	-
อังคาร 16.7.56	8	ทำรูปถ่ายของน้องสมัคร	-	-
พุธ				
พฤหัสบดี				
ศุกร์				
เสาร์				
อาทิตย์ 22.7.56	8	ทำเคสในคอมพิวเตอร์ - คีย์ นามบัตร ฝึกแบบ-วาง นามบัตร	-	-
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	24	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับนี้	200	ลงชื่อ <u>น.ส. อารักษ์ พันพนาภรณ์กุล</u>	ลงชื่อ <u>ทิชากร ชื่นชุม</u>	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	224	วันเดือนปี <u>25/7/56</u> นักศึกษา	ตำแหน่ง <u>นักจัดการทั่วไป</u> วันเดือนปี <u>1/8/56</u> ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ : นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / มีกระหนกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่านำมา
 ส่งงานเกิน 15 วันเพื่อทำการประเมินแบบสมบูรณ์

เอกสารรายงานประจำสัปดาห์ที่ 7


ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น
Co-operative Education and Job Placement Center
 1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์ : 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

CCC-CE-08

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.ส. อรุณีย์ นามสกุล นันทนกร รหัสนักศึกษา 53122045-7
 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา ภาคนิเทศ มัลติมีเดีย
 ชื่อหน่วยงาน อุทยานการเรียนรู้ TK Park ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน อ.ณ. ทิชากร นันทนกร
 ตำแหน่ง นักจัดการความรู้ โทรศัพท์ 089-008-4400 E-Mail tichakorn@hetmail.co.th

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดย	ความรู้ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 22/7/56	8	ถ่ายรูปและพรีวิวสไลด์ที่หน้าห้องประชุม อาคาร 555	ถ่ายภาพนิ่ง	-
อังคาร 23/7/56	8	ทำโปสเตอร์ TK movie	-	-
พุธ 24/7/56	8	ทำโปสเตอร์ TK movie	ออกแบบ AI tip mail สไลด์	-
พฤหัสบดี 25/7/56	8	ทำโปสเตอร์ TK movie	-	-
ศุกร์ 26/7/56	8	ทำโปสเตอร์ TK movie	-	-
เสาร์ 27/7/56	8	ทำโปสเตอร์ TK movie	-	-
อาทิตย์ 28/7/56	8	ทำโปสเตอร์ TK movie	-	-
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	32	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	224	ลงชื่อ..... อรุณีย์ นันทนกร (น.ส. อรุณีย์ นันทนกร) (.....) (.....)	ลงชื่อ..... ทิชากร นันทนกร (อ.ณ. ทิชากร นันทนกร) (.....) (.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	256	วันเดือนปี..... 25/7/56 นักศึกษา.....	ตำแหน่ง..... นักจัดการความรู้ วันเดือนปี..... 25/7/56 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน.....	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ทีมงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมอย่าส่งงานกับไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

เอกสารรายงานประจำสัปดาห์ที่ 8


ศูนย์สาธิตศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น
 Co-operative Education and Job Placement Center
 1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงจวนเจ็ด เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2780 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร: 0-2763-2754

CCC-Co 08

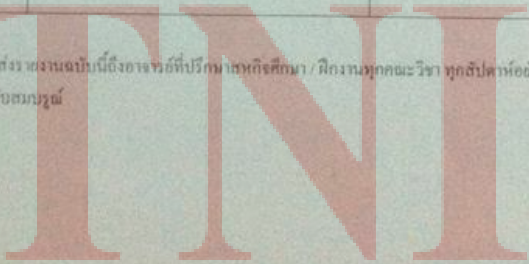
แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 9

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.ส. ทิชากร นันทนกุล รหัสนักศึกษา 53127045-1
 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ
 ชื่อหน่วยงาน บริษัท ที.เค. จำกัด ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน ผู้ดูแล คุณ ทิชากร นันทนกุล
 ตำแหน่ง นักศึกษาดูงาน โทรศัพท์ 089-008-4400 E-Mail tichakorn@hotmail.com

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดย	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 27/3/56	8	ทำโปรเจกต์ในวงสนทนา เรื่องงานช่างไฟฟ้า	การจัดเวลาในการทำงาน	-
อังคาร 28/3/56	8	งานช่างไฟฟ้า	-	-
พุธ 29/3/56	8	ทำโปรเจกต์ในวงสนทนา เรื่องงานช่างไฟฟ้า	-	-
พฤหัสบดี 30/3/56	8	ทำโปรเจกต์ในวงสนทนา เรื่องงานช่างไฟฟ้า	-	-
ศุกร์ 31/3/56	8	ทำโปรเจกต์ในวงสนทนา เรื่องงานช่างไฟฟ้า	-	-
เสาร์ 1/4/56	8	ทำโปรเจกต์ในวงสนทนา เรื่องงานช่างไฟฟ้า	-	-
อาทิตย์ 2/4/56	8	ทำโปรเจกต์ในวงสนทนา เรื่องงานช่างไฟฟ้า	-	-
จันทร์ 3/4/56	8	ทำโปรเจกต์ในวงสนทนา เรื่องงานช่างไฟฟ้า	-	-
อังคาร 4/4/56	8	ทำโปรเจกต์ในวงสนทนา เรื่องงานช่างไฟฟ้า	-	-
พุธ 5/4/56	8	ทำโปรเจกต์ในวงสนทนา เรื่องงานช่างไฟฟ้า	-	-
พฤหัสบดี 6/4/56	8	ทำโปรเจกต์ในวงสนทนา เรื่องงานช่างไฟฟ้า	-	-
ศุกร์ 7/4/56	8	ทำโปรเจกต์ในวงสนทนา เรื่องงานช่างไฟฟ้า	-	-
เสาร์ 8/4/56	8	ทำโปรเจกต์ในวงสนทนา เรื่องงานช่างไฟฟ้า	-	-
อาทิตย์ 9/4/56	8	ทำโปรเจกต์ในวงสนทนา เรื่องงานช่างไฟฟ้า	-	-
รวมชั่วโมงรวม	40	จัดโครงการงานช่างไฟฟ้า	จัดโครงการงานช่างไฟฟ้า	จัดโครงการงานช่างไฟฟ้า
รวมชั่วโมงรวม	296	จัดโครงการงานช่างไฟฟ้า	จัดโครงการงานช่างไฟฟ้า	จัดโครงการงานช่างไฟฟ้า
รวมชั่วโมงรวม	296	จัดโครงการงานช่างไฟฟ้า	จัดโครงการงานช่างไฟฟ้า	จัดโครงการงานช่างไฟฟ้า

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสาธิตศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
 ส่งกลับไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



เอกสารรายงานประจำสัปดาห์ที่ 9


ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น
Co-operative Education and Job Placement Center
 1773/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

CCC-C6.08

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.ส. อรุณศรี นันทนวงศ์ รหัสนักศึกษา 53192045-4
 คณะวิชา เทคโนโลยีสิ่งแวดล้อม สาขาวิชา เทคโนโลยีสิ่งแวดล้อม
 ชื่อหน่วยงาน ศูนย์บริการเรียนรู้ TKS ควบคุมการปฏิบัติงาน คุณ ทศกร ดินนา
 ตำแหน่ง นักจัดการความรู้ โทรศัพท์ 089-008-4400 E-Mail richkorn@hotmail.com

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดย	ความรู้ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 5/8/56	8	ส่งงาน Standby Monday , ทำใบวันแม่	-	-
อังคาร 6/8/56	5	แก้งาน Standby Monday	ได้รู้ทางตอนบน นานักไฟก ศูนย์ TKS	เวลาเรียนยากมาก
พุธ 7/8/56	8	ส่งงาน/แก้งาน Standby , ส่งใบวันแม่	-	-
พฤหัสบดี 8/8/56	8	แก้มายจนวันแม่ พิมพ์-จัดวาง นำของ 9 หน้า	-	พิมพ์มากรมาก ให้: ทำนวด
ศุกร์				
เสาร์				
อาทิตย์ 11/8/56	8	นำเอกสารของ Jim-ค้นหนังสือ, ทำเก็บสปีท IFLA	-	-
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	37	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	296	ลงชื่อ <u>โจน (ทศกร)</u> (น.ส. อรุณศรี นันทนวงศ์)	ลงชื่อ <u>ทศกร ดินนา</u> (<u>ทศกร ดินนา</u>)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	333	วันเดือนปี <u>5/8/56</u> นักศึกษา	ตำแหน่ง <u>นักจัดการความรู้</u> วันเดือนปี <u>29/8/56</u> ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาคือส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา, ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมนำ
ส่งมาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

เอกสารรายงานประจำสัปดาห์ที่ 10


ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น
Co-operative Education and Job Placement Center
 1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร: 0-2763-2754

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

ชื่อ-สกุลนักศึกษา: น.ส. ภาณุพร หันทาภรณ์กุล รหัสนักศึกษา: 53122045-7
 คณะวิชา: เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา: เทคโนโลยีพัฒนาระบบ
 ชื่อหน่วยงาน: บริษัท ทีเคพาร์ค จำกัด ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน: คุณ ทัศนัย ชื่นชม
 ตำแหน่ง: นักจัดการความรู้ โทรศัพท์: 089-008-4400 E-Mail: tichakorn@hotmail.com

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 13/8/56	8	นำภาพใหม่	ภาพไฟล์	โปรแกรม AI
พุธ 14/8/56	8	ทำเอกสารน้องสมัครงาน IFLA		
พฤหัสบดี 15/8/56	8	ไปอบรมสัมมนาของงาน IFLA	ได้รู้จักน้องสมัครงานน้องสมัครงาน	
ศุกร์				
เสาร์				
อาทิตย์ 18/8/56	8	เข้าค่ายรักพอเพียง - ดิน ฟ้า น้ำ ลม ไฟ		
จำนวนชั่วโมงรวมในรายงานฉบับนี้	32	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมงในรายงานฉบับก่อน	333	ลงชื่อ: (น.ส. ภาณุพร หันทาภรณ์กุล) 13/8/56	ลงชื่อ: ทัศนัย ชื่นชม (ทัศนัย ชื่นชม)	
จำนวนชั่วโมงรวมทั้งสิ้น	365	วันเดือนปี: นักศึกษา	ตำแหน่ง: นักจัดการความรู้ วันเดือนปี: 29/8/56 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

เอกสารรายงานประจำสัปดาห์ที่ 11


ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น
Co-operative Education and Job Placement Center
 1774/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง 2 เขตสวนหลวง 2 กรุงเทพมหานคร 10250 โทรศัพท์ : 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

CCC-Co.08

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 12

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.ส. รศกัญญา หิมาวันกุล รหัสนักศึกษา 59122045-7
 คณะวิชา เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ สาขาวิชา เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
 ชื่อหน่วยงาน บริษัท ทีเค มิวสิค จำกัด ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน คุณ ทิชากร ชื่นนพ
 ส่วนงาน นักจัดการทรัพยากร โทรศัพท์ 089-008-4400 E-Mail ti.cl@corn@hotmail.com

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดย	ความรู้ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 20.8.56	8	ออกแบบกราฟิกสำหรับสื่อสังคมออนไลน์		
อังคาร 21.8.56	8	ออกแบบกราฟิกสำหรับสื่อสังคมออนไลน์		
พุธ 22.8.56	8	ส่งงานโปสเตอร์ในสื่อสังคมออนไลน์		
พฤหัสบดี 23.8.56	8	ออกแบบกราฟิกสำหรับสื่อสังคมออนไลน์		
ศุกร์ 24.8.56	8	ออกแบบกราฟิกสำหรับสื่อสังคมออนไลน์		
เสาร์ 25.8.56	8	ออกแบบกราฟิกสำหรับสื่อสังคมออนไลน์		
อาทิตย์ 26.8.56	8	ออกแบบกราฟิกสำหรับสื่อสังคมออนไลน์		
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	365	ลงชื่อ <u>น.ส. รศกัญญา หิมาวันกุล</u>	ลงชื่อ <u>ทิชากร ชื่นนพ</u>	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งยอด	405	วันเดือนปี <u>21/8/56</u>	ส่วนงาน <u>นักจัดการทรัพยากร</u>	
		นักศึกษา	วันเดือนปี <u>29/8/56</u>	
			ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์โดยส่งทางอีเมล์ ส่งมาที่
 ส่วนงานรับไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

เอกสารรายงานประจำสัปดาห์ที่ 12


ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น
Co-operative Education and Job Placement Center
 1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง วัง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250 โทรศัพท์ : 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

CCC-Co 08

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 13

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.ส. อรุณพร นันทาภรณ์ รหัสนักศึกษา 53122048-7
 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
 ชื่อหน่วยงาน บริษัท ทีเค พาร์ค ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน คุณ ทศกร ชื่นมณ
 ตำแหน่ง นักจัดกิจกรรม โทรศัพท์ 081-008-4400 E-Mail tichakorn@hotmail.com

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ <u>16/8/56</u>	8	รับงานไปส่งของของสมาคม	-	ไม่มีปัญหาอุปสรรค
อังคาร <u>22/8/56</u>	8	ทำ LCD กิจกรรมประจำสัปดาห์	-	-
พุธ <u>23/8/56</u>	8	ทำงานไปส่งของของสมาคม	-	ไม่มีปัญหาอุปสรรค
พฤหัสบดี <u>24/8/56</u>	8	ทำงานไปส่งของของสมาคม	-	ไม่มีปัญหาอุปสรรค
ศุกร์				
เสาร์				
อาทิตย์ <u>1/9/56</u>	8	นำเอกสารไปส่ง-คืนงาน	-	-
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	405	ลงชื่อ <u>น.ส. อรุณพร นันทาภรณ์</u> (<u>น.ส. อรุณพร นันทาภรณ์</u>)	ลงชื่อ <u>ทศกร ชื่นมณ</u> (<u>ทศกร ชื่นมณ</u>)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	445	วัน/เดือน/ปี <u>27/8/56</u> นักศึกษา	ตำแหน่ง <u>นักจัดกิจกรรม</u> วัน/เดือน/ปี <u>29/8/56</u> ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด มิฉะนั้นจะ
 สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

เอกสารรายงานประจำสัปดาห์ที่ 13


 ศูนย์สาธิตศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น
 Co-operative Education and Job Placement Center
 1772/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์ : 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

CCC-C008

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.ส. ทิชากร สัปดาห์ที่ 15 53122045-9
 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์
 ชื่อหน่วยงาน ฝึกงานที่ TK park ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน ผอ. ทิชากร ชื่นมณ
 ตำแหน่ง นักจัดการความรู้ โทรศัพท์ 099-009-4400 E-Mail Tichakorn@hotmail.com

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 9/9/56	8	แก้ไขเอกสารข้อมูลลูกค้า	-	คอมพิวเตอร์
อังคาร 10/9/56	8	ช่วยพิมพ์งานและแนะนำหนังสือ หนังสือ สัมภาษณ์ / ถ่ายรูป / คัดลอก	-	-
พุธ 11/9/56	8	ทำ Bookdrop งานส่งมอบ	-	การจัดงาน, การส่งมอบ
พฤหัสบดี 12/9/56	8	แก้ไขข้อมูลลูกค้า, ทำ Case Study	-	-
ศุกร์				
เสาร์				
อาทิตย์ 15/9/56	8	แก้ไขเอกสารข้อมูลลูกค้า	-	-
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ไม่รายงานฉบับก่อน	485	ลงชื่อ (น.ส. ทิชากร ชื่นมณ) 12/9/56	ลงชื่อ (ทิชากร ชื่นมณ) 12/9/56	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	525	วันเดือนปี นักศึกษา	ตำแหน่ง ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ : นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด หากฝ่าฝืนอาจ
 สำนานาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

เอกสารรายงานประจำสัปดาห์ที่ 15


ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น
 Co-operative Education and Job Placement Center
 1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร: 0-2763-2754

CCC-Ce-08

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

ชื่อ-สกุลนักศึกษา: พ.ล. วรกรณ์ นันทนารักษ์ สัปดาห์ที่: 16
 คณะวิชา: เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา: เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
 ชื่อหน่วยงาน: อุทยานการเรียนรู้ TK park ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน: อ.น. ทิชากร อินทร
 ตำแหน่ง: นักจัดการความรู้ โทรศัพท์: 089-008-4400 E-Mail: tichakorh@hotmail.com

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 16/9/56	8	คิดแผนหน้าปก Note Book TK park	-	-
อังคาร 17/9/56	8	แก้ Cover Face Book, ทำ Note Book TK	-	-
พุธ 18/9/56	8	พิมพ์/ส่งงาน Note Book TK park	-	-
พฤหัสบดี 19/9/56	8	ทำป้ายชื่อคอมพิวเตอร์ TK park	-	-
ศุกร์				
เสาร์				
อาทิตย์ 22/9/56	8	แก้ไขภาพคอมพิวเตอร์ พิมพ์หนังสือ		
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	525	ลงชื่อ: <u>พ.ล. วรกรณ์ นันทนารักษ์</u> 18/9/56	ลงชื่อ: <u>พ.ล. วรกรณ์ นันทนารักษ์</u> (<u>ทิชากร อินทร</u>)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	565	วัน/เดือน/ปี: <u>18/9/56</u> นักศึกษา	ตำแหน่ง: <u>นักจัดการความรู้</u> วัน/เดือน/ปี: <u>26/9/56</u> ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมนำส่งงานคืนไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

เอกสารรายงานประจำสัปดาห์ที่ 16


 ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น
 Co-operative Education and Job Placement Center
 1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร: 0-2763-2754

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

ชื่อ-สกุลนักศึกษา: ห.ส. อภิรักษ์ นามสกุล: อภิรักษ์ รหัสนักศึกษา: 53122045-7
 คณะวิชา: เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา: เทคโนโลยี멀ติมีเดีย
 ชื่อหน่วยงาน: อุทยานการเรียนรู้ T-Place ตำแหน่งการปฏิบัติงาน: นักวิชาการ ชี้นำชม
 ตำแหน่ง: นักจัดการความรู้ โทรศัพท์: 089-008-4406 E-Mail: tichakorn@hotmail.com

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดย	ความรู้ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 23/9/56	8	พารานั่งสีในมือสินค้าเด็ก เครื่องใช้เด็ก ชัยชนะร้านสี	-	-
อังคาร 24/9/56	8	ทำรายงาน, ออกแบบเว็บไซต์	-	-
พุธ 25/9/56	8	รับงานประจำตัว, คิดแบบ ทิวทัศน์, ชี้นำชม	-	-
พฤหัสบดี 26/9/56	8	ออกแบบโปสเตอร์, Banner	-	-
ศุกร์				
เสาร์				
อาทิตย์ 28/9/56	8			
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	565	ลงชื่อ: <u>ห.ส. อภิรักษ์</u> นักวิชาการ (พ.ส. อภิรักษ์) นักวิชาการ	ลงชื่อ: <u>ห.ส. อภิรักษ์</u> นักวิชาการ (พ.ส. อภิรักษ์) นักวิชาการ	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	605	วันเดือนปี: <u>26-9-56</u> นักศึกษา	ตำแหน่ง: <u>นักจัดการความรู้</u> วันเดือนปี: <u>26-9-56</u> ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์ ทั้งอย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
 สำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

เอกสารรายงานประจำสัปดาห์ที่ 17


ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น
Co-operative Education and Job Placement Center
 1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง 22 กรุงเทพมหานคร 10250 โทรศัพท์ : 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

CCC-C-08

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 17

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.ส. อรุณีย์ นันทกรรณ รหัสนักศึกษา 5399045-4
 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
 ชื่อหน่วยงาน บริษัท อีทีเอส เทคโนโลยี จำกัด ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน กศ. พิชิตกร อินทร์
 ตำแหน่ง พนักงานขาย โทรศัพท์ 089-008-4400 E-Mail tichakorn@hotmail.com

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดย	ความรู้ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 30/10/56	8	ทำใบแนบหนังสือส่งงาน	-	-
อังคาร 31/10/56	8	ทำใบแนบหนังสือ	-	-
พุธ 1/11/56				
พฤหัสบดี 3/11/56	8	พิมพ์งาน ทำใบแนบหนังสือ ทำใบแนบ DVD, พร้อมเงินให้พี่พี่	-	-
ศุกร์ 4/11/56				
เสาร์ 5/11/56				
อาทิตย์ 6/11/56	8	นำเอกสารส่งอิม - คำน หนังสือ เกี่ยวกับใบแนบหนังสือ	-	-
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	32	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	605	ลงชื่อ <u>นางสาว อรุณีย์ นันทกรรณ</u> (นางสาว อรุณีย์ นันทกรรณ)	ลงชื่อ <u>กศ. พิชิตกร อินทร์</u> (กศ. พิชิตกร อินทร์)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	637	วันเดือนปี <u>3/11/56</u> นักศึกษา	ตำแหน่ง <u>นักจัดการความรู้</u> วันเดือนปี <u>3/11/56</u> ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

เอกสารรายงานประจำสัปดาห์ที่ 18


ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น
 Co-operative Education and Job Placement Center
 1771-1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2798 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร: 0-2763-2754

CCC-Cu-06

แบบฟอร์มรายงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 19

ชื่อ-สกุลนักศึกษา: น.ส. ภาณุพร นันทนากร รหัสนักศึกษา: 53123045-4
 คณะวิชา: เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา: เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
 ชื่อหน่วยงาน: อุทยานการเรียนรู้ TK park ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน: น.ส. ภาณุพร นันทนากร
 ตำแหน่ง: นักจัดรายการ โทรศัพท์: 089-004-4400 E-Mail: richa.kamde@hotmail.com

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดย	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 7/10/56	8	ทำ project		
อังคาร 8/10/56	8	ทำ project		
พุธ 9/10/56	8	ทำ project		
พฤหัสบดี				
ศุกร์				
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	24	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	637	ลงชื่อ: <u>น.ส. ภาณุพร นันทนากร</u>	ลงชื่อ: <u>ทิศกร ชื่นชม</u>	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	661	วัน/เดือน/ปี: <u>9/10/56</u> นักศึกษา	ตำแหน่ง: <u>นักจัดรายการ</u> วัน/เดือน/ปี: <u>9/10/56</u> ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมนำส่งมาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

เอกสารรายงานประจำสัปดาห์ที่ 19

ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ชื่อ-สกุล

กรทิพย์ นันทนกรสกุล



วัน-เดือน-ปี เกิด

27 มีนาคม 2535

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา

ประถมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2546

โรงเรียนประเสริฐธรรมวิทยา

ระดับมัธยมศึกษา

มัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2552

โรงเรียนสาขปัญญาในพระบรมราชินูปถัมภ์

ระดับอุดมศึกษา

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย พ.ศ. 2556

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ทุนการศึกษา

- ไม่มี -

ประวัติการฝึกอบรม

1. Google For Education ณ สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

2. Google Bots ณ สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

3. Animation ณ บริษัท Imagimax

4. Game ณ บริษัท Asiasoft

5. Ifla Satellite Meeting 2013 Bangkok ณ โรงแรมอนิมา

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์

- ไม่มี -