

การจัดทำเว็บไซต์สำหรับ สถาบันกวดวิชาครูตู่ Kru Too Homeschool website creation

นางสาวลักขณา ศรีพนม

TC

โครงงานสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น พ.ศ. 2558 การจัดทำเว็บไซต์สำหรับ สถาบันกวดวิชาครูตู่

Kru Too Homeschool website creation

นางสาวลักขณา ศรีพนม

โครงงานสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทค โน โลยีมัลติมีเดีย คณะเทค โน โลยีสารสนเทศ สถาบันเทค โน โลยีไทย-ญี่ปุ่น พ.ศ. 2558

คณะกรรมการสอบ

10

.....ประธานกรรมการสอบ

(อาจารย์ นิติรัตน์ ตัณฑเวช)

.....กรรมการสอบ

(อาจารย์ เธียรทศ ประพฤติชอบ)

.....อ_าจารย์ที่ปรึกษาและประธานสหกิจศึกษา

(<mark>อาจาร</mark>ย์ ชา<mark>ญ</mark> จารุ<mark>วงศ์รัง</mark>สี)

<mark>ลิ</mark>ขสิทธิ์ของส<mark>ถ</mark>าบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

STITUTE OF

ชื่อโครงงานการจัดทำเว็บไซต์สำหรับ สถาบันกวดวิชาครูตู่ผู้เขียนนางสาว ลักขณา ศรีพนมคณะวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดียอาจารย์ที่ปรึกษาอาจารย์ชาญ จารุวงศ์รังสีพนักงานที่ปรึกษานางสาว สาวิตรี ชูโชคกุลชื่อบริษัทบริษัท คินสอ แอดเวอร์ไทซิ่ง จำกัดประเภทธุรกิจ / สินค้าออกแบบกราฟีก, เว็บไซต์

บทสรุป

จากการศึกษาการทำงานภายในบริษัท ดินสอ แอดเวอร์ไทซิ่ง จำกัด เกี่ยวกับการจัดทำ เว็บไซต์ตามหลักมาตรฐานของ W3C (World Wide Web Consortium) เพื่อนำไปพัฒนาเว็บไซต์ ของตัวโครงงาน โดยทั่วไปแล้วในการสร้างเว็บจะใช้มาตรฐานเดียวกันเนื่องจากสะดวกเมื่อเวลา เกิดข้อผิดพลาดจะได้ก้นหาข้อผิดพลาดและแก้ไขได้ง่าย และใช้ภาษาในการเขียนที่ทุกบราวเซอร์ สามารถเข้าใจได้

(0)

จากการจัดทำโครงงานทำให้บุคคลภายนอกเข้าใจถึงความเป็นมาของสถาบันกวดวิชามาก ขึ้น และรู้ถึงหลักสูตรที่เปิดสอนข้อมูลเกี่ยวกับการไปศึกษาต่อต่างประเทศ ประโยชน์ที่ได้จากการ ทำโครงงานครั้งนี้คือ ได้ความรู้ทางด้าน Programming หลักการทำงานเป็นขั้นตอน วางแผน สืบค้น ข้อมูล เริ่มปฏิบัติ ทดสอบ <mark>และ</mark>เมื่อเกิดข้อผ<mark>ิดพลาดก็ต้องห</mark>าแนวทางในการแก้ไข

Project's name	Kru Too Homeschool website creation
Writer	Ms. Lakana Sripanom
Faculty	Faculty of Information Technology,
	Multimedia Technology Program
Faculty Advisor	Mr. Chan Jaruvongrangsee
Job Supervisor	Ms. Sawitree Choochokkul
Company's name	Dinsoradvertising Co., Ltd
Business Type / Product	Graphic design, website

(0)

Summary

By studying to work within Dinsor Advertising Company about creating website according to W3C standard (World Wide Web Consortium) for develop website. Generally, creating a website has to use the same standard in order to conveniently find and fix the error when it occurred. And using the programming language that every browser can execute. By making this project showed that, the outsider can understand background of tutorial school. And know about studying aboard course. Advantage from this project is to learn programming, to work with procedure, planning, searching information, take an action, testing and problem solving when the error occurred.

กิตติกรรมประกาศ

ในช่วงระยะเวลา4เดือนในการสหกิจศึกษา เนื่องด้วยการสนับสนุนของหลายทำให้ได้ ประสบการณ์หลายอย่างในการทำงานและ ได้มีความรู้ในการเขียนโปรแกรมเพิ่มมากขึ้น ขอขอบคุณความกรุณาของ

- กุณ พลีธรรม ตริยะเกษม ประธานบริษัท ดินสอ แอดเวอร์ไทซิ่ง จำกัด ที่ให้ข้าเจ้าได้มาร่วม ฝึกงาน
- คุณ สาวิตรี ชูโชคกุล (พนักงานที่ปรึกษา) ที่คอยช่วยเหลือและให้คำปรึกษาตลอดช่วงสหกิจ
- ลุณ ชัยมงคล ปราชญ์ชลชาญ (นักพัฒนาเว็บไซต์) ที่คอยให้คำปรึกษาด้านการเขียนโปรแกรม
- คุณ พีระพันธุ์ วงศ์กาฬสินธุ์ (นักออกแบบกราฟิก) ที่คอยให้คำปรึกษาด้านการออกแบบกราฟิก และบุคลากรทุกท่านที่คอยช่วยเหลือ สนับสนุน ทั้งในเรื่องการทำงานและการปรับตัว ตลอดระยะเวลาสหกิจ จึงขอขอบคุณไว้ ณ ที่นี้

(

ลักขณา ศรีพนม



ก

ข

ค

٩

ห

บทสรุป
Summary
กิตติกรรมประกาศ
สารบัญ
สารบัญตาราง
สารบัญภาพประกอบ

บทที่

1	บท	นำ	1
	1.1	ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	1
	1.2	ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร	2
	1.3	รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร	2
	1.4	ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย	2
	1.5	พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	3
	1.6	ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	3
	1.7	ที่มาและความ <mark>สำคัญของ</mark> ปัญห <mark>า</mark>	
	1.8	วัตถุประสงค์หรือจุด <mark>มุ่งห</mark> มายของกา <mark>ร</mark> ปฏิ <mark>บัติงา</mark> นหรื <mark>อ</mark>	3
7		โครงงานที่ได้รับมอ <mark>บหม</mark> ายให้ปฏิบั <mark>ติ</mark> งานส <mark>หกิจศึกษ</mark> า	
	1.9	ผลที่คาดว่าจะได้รับ <mark>จากก</mark> ารปฏิบัติงา <mark>น</mark> หรือโคร <mark>งงาน</mark> ที่ได้รั <mark>บมอ</mark> บหมาย	4
2	. ทฤ	<u>ายฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน</u>	5
	2.1	ทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบ	5
	2.2	ซอร์ฟแวร์ที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	10

ุกโนโลยั7 จุ

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.3 หลักการทำเว็บไซต์	12
 แผนการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน 	14
3.1 แผนการปฏิบัติงาน	14
3.2 รายละเอียดโครงงาน	15
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงงาน	26
 ผลงานดำเนินงาน การวิเคราะห์ข้อมูล 	43
4.1 ขั้นตอนและผลการคำเนินงาน	43
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	43
4.3 วิจารณ์ข้อมูล โดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์	44
5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ	50
5.1 สรุปผลการคำเนินโครงงาน	50
5.2 แนวทางแก้ไขปัญหา	50
5.3 ข้อเสนอแนะ <mark>จ</mark> ากกา <mark>รคำเน</mark> ินงาน	50
เอกสารอ้างอิง	52
ภาคผนวก	53
หน้าต่างการทำกราฟิกข่าว	53
เว็บไซต์อ้างอิง	54
NSTITUTE OF 14	



nníulað) ns

ประวัติผู้จัดทำโครงงาน

T

56

S

ฉ



กุกโนโลยั7 กุตรับโลยั7 จะ

ตารางที่

T

3.1 แผนการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

14

 \mathbb{S}

หน้า

สารบัญภาพประกอบ

	ภาพ	ที่	หน้า
	1.1	แผนที่บริษัท คินสอแอดเวอร์ไทซิ่ง จำกัด	1
	1.2	แผนภาพการจัดรูปแบบองค์กร	2
	2.1	การออกแบบ Logo ของ Disney	7
	2.2	การกำหนดความหมายให้กับ Logo ของ amazon.com	8
	2.3	Logo Path กับ Logo Pinterest	8
	2.4	Logo National Geographic	8
	2.5	Logo เมื่อถูกย่อให้เล็ก	9
	2.6	w3schools website	9
	2.7	Codepen website	9
	2.8	Logo Photoshop	10
	2.9	Logo Illustrator	10
	2.10	Logo Dreamweaver	11
	2.11	Logo InDesign	11
	3.1	Infographic กฎหมายและบทลงโทษจากการรับน้องที่ไม่ถูกต้อง	15
	3.2	Infographic ภาษีการให้	16
	3.3	Infographic เอก <mark>สาร 6 อย่าง</mark> ที่ไม่ต้องไ <mark>ปแจ้งห</mark> ายไปยื่น <mark>เ</mark> รื่องขอ <mark>ทำใ</mark> หม่ได้เลย	16
		(แก้ใขครั้งที่ 1)	
v	3.4	Infographic เอกสาร 6 <mark>อย่าง</mark> ที่ไม่ต้องไป <mark>แจ้งหายไปยื่นเ</mark> รื่องขอ <mark>ทำใ</mark> หม่ได้เลย	17
		(แก้ไขครั้งที่ 2)	
	3.5	Infographic เอกสาร 6 อย่างที่ไม่ต้องไปแจ้งหายไปยื่นเรื่องขอทำใหม่ได้เลย	17
		(แก้ไบครั้งที่ 3)	
	3.6	ใดกัทผลิตภัณฑ์ (Cocoaland cheese ball)	18

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

	ภาพที่		หน้า
	3.7 ¹	ดคัทผลิตภัณฑ์ (Cocoaland cheese ball) ด้านหน้า ด้านข้างและ ด้านหลัง	18
	3.8 ถึ	่วนของ Highlight	19
	3.9 ถื	่วนของ Title	19
	3.10	ส่วนของ Thumbnail	19
	3.11	ตัวอย่างนิตยสาร ฉบับที่ 27 (1)	20
	3.12	ตัวอย่างนิตยสาร ฉบับที่ 27 (2)	20
	3.13	Logo The vintage story	21
	3.14	Logo Petite Rennes (restaurant)	21
		Concept: furniture + restaurant (แก้ไขครั้งที่ 1)	
	3.15	Logo Petite Rennes (restaurant)	22
		Concept: furniture + restaurant (แก้ใบครั้งที่ 2)	
	3.16	Logo Petite Rennes (restaurant)	22
		Concept: furniture + restaurant (แก้ไขครั้งที่ 3)	
	3.17	Logo Petite Rennes (restaurant)	23
		Concept: furniture + restaurant (แก้ในครั้งที่ 4)	
γ	3.18	Logo All about food <mark>(แก้ไ</mark> ขครั้งที่ 1)	23
	3.19	Logo All about food <mark>(แก้ใบค</mark> รั้งที่ 2)	24
	3.20	Tips ยาสีพื้นช่วยทำความสะอาดกระเบื้องยาง	24
	3.21	Tips น้ำส้มสายชูหรือน้ำมันพืชทาตะปูตอนตอกผนัง	25
	3.22	Tips น้ำส้มสายชูช่วยทำให้พื้นบ้านไม้เงางาม	25

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

	ภาพท์		หน้า
	3.23	Site Map (Homeschool)	26
	3.24	Timeline (Homeschool)	27
	3.25	ภาพรวมของเว็บไซต์ในแต่ละหน้า	27
	3.26	ตัวอย่าง Design	28
	3.27	สร้างเอกสารใหม่	29
	3.28	Save as Template (ตั้งชื่อ Template)	29
	3.29	Template (Homeschool)	30
	3.30	โค้ดส่วนที่แก้ไขไม่ได้	31
	3.31	โค้ดส่วนที่แก้ไขได้	31
	3.32	การเชื่อม Stylesheet	32
	3.33	ผลการเชื่อม Stylesheet	32
	3.34	การใช้ Class	33
	3.34	การใช้ Id	33
	3.36	Header	33
	3.37	content image slide	34
7	3.38	Footer	34

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

	ภาพา้	1	หน้า
	3.39	Logo Swiper	35
	3.40	Slider (ผลลัพธ์จากการใช้ Swiper)	35
	3.41	การตั้งชื่อ Class	36
	3.42	Script Onmouse แบบที่ 1	36
	3.43	Onmouse แบบที่ 1	36
	3.44	Script Onmouse แบบที่ 2	36
	3.45	Speech Bubble	37
	3.46	Script Speech Bubble	37
	3.47	Class case tag	38
	3.48	Html Faq	38
	3.49	Script Faq	38
	3.50	Faq	39
	3.51	Faq Slide	39
	3.52	ตัวอย่างการเขีย <mark>นฐาน<mark>ข้อมู</mark>ล</mark>	40
	3.53	Script การเรียกฐานข้ <mark>อมูล</mark> ไปใช้	40
Ż	3.54	ตัวอย่างหน้าที่เรียกฐา <mark>นข้อ</mark> มูล	41
	3.55	ตัวอย่างการเขียน Form	41
	3.56	Php ส่งอีเมล์	42
	3.57	Script Form mail	42
	4.1	ตัวอย่างหน้าแรกของโครงงาน	44
		VS/ITUTE OV	

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่ หน้า 4.2 หน้า Academic 45 หน้า Homeschool 4.3 ุกโนโลฮั7 จุ 45 หน้า Blogs 4.4 46 หน้ำ Alumni 4.5 46 หน้ำ Partner 4.6 47 หน้า About us 4.7 47 4.8 หน้า Events 48 4.9 หน้า Career 48 4.10 หน้า Contact us 49 TC



1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการหรือการให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท ดินสอ แอดเวอร์ไทซิ่ง จำกัด เริ่มธุรกิจในปี 2543 เริ่มจากบริการออกแบบเว็บไซต์และ สื่อมัลติมีเดีย ต่อมาได้ขยายงานบริการออกมาเป็นการออกแบบกราฟิกสำหรับใช้ในหลายๆ สื่อ เช่น Brochure, Magazine Ad, Billboard, Poster, Stationary เป็นต้น

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร



1.5 พนักงานที่ปรึกษา และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา : นางสาว สาวิตรี ชูโชคกุล

ตำแหน่งงาน :

: Account Manager

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

เริ่มต้น สิ้นสุด เป็นระยะเวลา

: 2 มิถุนายน 2558 : 30 กันยายน 2558 : 4เดือน (18 สัปดาห์)

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในช่วงที่ได้เข้ามาฝึกงานที่บริษัทในช่วงแรกได้มีงานหลายๆประเภทให้ได้ทำไม่ว่าจะเป็น การออกแบบตราสัญลักษณ์, การออกแบบอินโฟกราฟิก, การจัดวางรูปภาพและตัวหนังสือ บนหน้านิตยสาร และช่วงหลังก็ได้มีงานเว็บไซต์เข้ามา เป็นเว็บไซต์ที่เกี่ยวกับสถาบันกวดวิชา โดยที่ ข้าพเจ้าจะต้องเป็นผู้พัฒนาตัวเว็บไซต์นี้ให้กับทางลูกค้าให้ได้ตรงตามความต้องการของลูกค้า งาน เว็บไซต์เป็นงานที่ก่อนข้างยาก ในตอนแรกจะต้องเริ่มศึกษาตัวดีไซน์ของทางลูกค้าแล้วต่อไปก็ศึกษา เรื่องภาษาที่ใช้ในการเขียนเว็บ ปัญหาในช่วงการทำงานก็คือ ข้อมูลที่ต้องใช้ในงานมีไม่ครบจึงต้องนำ ข้อมูลอย่างอื่นขึ้นไปแทนก่อน ทำให้มีปัญหาตอนที่จะเปลี่ยนแปลงข้อมูลทีหลัง

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของการปฏิบัติงานหรือโครงงานที่ได้รับมอบหมายให้ ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

- 1) การคิดวิเคราะ<mark>ห์และ</mark>วางแผนขั้<mark>น</mark>ตอนก<mark>ารทำงาน</mark>ว่ามีขั้<mark>นตอ</mark>นอะไรบ้าง
- 2) พัฒนาทักษะก<mark>ารออ</mark>กแบบโดยใช้ Photosho<mark>p, Il</mark>lustrat<mark>or</mark>
- พัฒนาทักษะการ Coding Website ที่ใช้ Dreamweaver เป็นตัวพัฒนา จะต้องเริ่มจาก การศึกษาโครงสร้างของโปรแกรมก่อนเป็นอันดับแรก

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงงานที่ได้รับมอบหมาย

1C

- มีทักษะในการออกแบบ ผลจากการศึกษางานออกแบบนั้นจะทำให้มีไอเดียใหม่ๆมาใช้ใน งาน
- มีใหวพริบและแก้ไขข้อผิดพลาดได้ดี เมื่อเกิดข้อผิดพลาดในขั้นตอนการพัฒนาตัวเว็บไซต์ ถึจะสามารถแก้ไขให้ถูกต้องได้อย่างรวดเร็ว
- สามารถทำงานเป็นทีมได้ งานบางอย่างจะ ไม่สามารถทำด้วยตัวคนเดียวได้ จะต้องปรึกษา กับคนอื่น และ ไม่สร้างปัญหาให้กับเพื่อนร่วมทีม

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 ทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบ

2.1.1 วรรณะของสี

 สีแดง ให้ความรู้สึกร้อน รุนแรง กระตุ้น ท้าทาย เคลื่อนไหว ตื่นเต้น เร้าใจ มีพลัง ความอุดมสมบูรณ์ ความมั่งคั่ง ความรัก ความสำคัญ อันตราย

 สีส้ม ให้ความรู้สึกร้อน ความอบอุ่น ความสดใส มีชีวิตชีวา วัยรุ่น ความคึกคะนอง การ ปลดปล่อย ความเปรี้ยว การระวัง

3) สีเหลือง ให้ความรู้สึกแจ่มใส ความสดใส ความอบอุ่น ความร่าเริง ความเบิกบานสดชื่น ชีวิตใหม่ ความสด ใหม่ ความสุกสว่าง การแผ่กระจาย อำนาจบารมี

4) สีทอง ให้ความรู้สึกความหรูหรา โอ่อ่า มีราคา สูงค่า สิ่งสำคัญ ความเจริญรุ่งเรือง ความสุข ความมั่งกั่ง ความร่ำรวย

5) สีเขียว ให้ความรู้สึกสงบ เงียบ ร่มรื่น ร่มเย็น การพักผ่อน การผ่อนคลาย ธรรมชาติ ความปลอดภัย ปกติ ความสุข ความสุขุม เยือกเย็น

 6) สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสงบ สุขุม สุภาพ หนักแน่น เคร่งขรึม เอาการเอางาน ละเอียด รอบคอบ สง่างาม มีศักดิ์ศรี สูงศักดิ์ เป็นระเบียบถ่อมตน

7) สีม่วง ให้ความรู้สึกมีเสน่ห์ น่าติดตาม เร้นลับ ซ่อนเร้น มีอำนาจ มีพลังแฝงอยู่ ความรัก ความเศร้า ความผิดห<mark>วั</mark>ง ควา<mark>มสง</mark>บ ควา<mark>มสูงศักดิ์</mark>

8) สีฟ้า ให้ความรู้<mark>สึกป</mark>ลอดโปร่ง โล่ง กว้าง เบา โปร่<mark>งใส</mark> สะอาด ปลอดภัย ความสว่าง ลมหายใจ ความเป็นอิสระ เ<mark>สรีภา</mark>พ การช่วยเหลือ แบ่งปัน

9) สีชมพู ให้ความรู้<mark>สึกอ</mark>บอุ่น อ่อนโยน นุ่มนว<mark>ล อ่อ</mark>นหวา<mark>น คว</mark>ามรัก เอาใจใส่ วัยรุ่น หนุ่มสาว ความน่ารัก ความสดใส

 สีขาว ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ สะอาด สดใส เบาบาง อ่อนโยน เปิดเผย การเกิด ความรัก ความหวัง ความจริง ความเมตตา ความสรัทธา ความดีงาม

สีเทา ให้ความรู้สึกเศร้า อาลัย ท้อแท้ ความลึกลับ ความหดหู่ ความชรา ความสงบ
 ความเงียบ สุภาพ สุขุม ถ่อมตน

12) สีดำ หากเราเลือกใช้ในปริมาณที่เหมาะสม จะให้ความรู้สึกสงบ อดทน เยือกเย็น ลึกลับ น่าค้นหา แต่บางครั้งสีดำก็ให้ความรู้สึกเกี่ยวข้องกับความตาย ดูน่ากลัว มืด สกปรก

การตกแต่งห้องด้วยสีเพื่อสร้างบรรยากาศที่ดี ไม่น่าจะเกิดขึ้นได้จากการใช้สีเพียงสีเดียวในการ เถือกใช้สีสำหรับงานตกแต่งภายในนั้น แยกประเภทเป็นกลุ่มใหญ่ๆได้หลายประเภทโดยจำแนกตาม จุดประสงค์ของการใช้โดยสังเขปได้ดังต่อไปนี้ ดังต่อไปนี้ การตกแต่งโดยสีโทนร้อน, การตกแต่งโดย สีโทนเย็น, การตกแต่งโดยใช้สีกลาง, การตกแต่งโดยใช้สีเอกรงก์, การตกแต่งโดยใช้สีตรงกันข้าม และ การตกแต่งโดยใช้สีพาสเทล

การตกแต่งโดย สีโทนร้อน หรือ Warm color ได้แก่ แดง ส้ม เหลือง ทอง ฯลฯ การเลือกใช้สี ประเภทนี้ควรใช้ภายในห้องที่ต้องการรู้สึกอบอุ่น มีพลัง ท้าทาย ตื่นเต้น เร้าใจ ความร่าเริง ความเบิก บานสดชื่น ชีวิตใหม่ ความสดใหม่ ความสุกสว่าง การแผ่กระจาย ความอุดมสมบูรณ์ การใช้สีโทนร้อน ในการตกแต่งควรจะเลือกใช้ในปริมาณน้อยเมื่อเทียบกับองค์ประกอบรวมของสีภายในทั้งหมด ไม่เช่นนั้นจะทำให้ผู้อยู่เกิดความรู้สึกร้อนและไม่สามารถอยู่ได้นาน เราอาจเลือกใช้เพื่อเน้นในบางผนัง หรือเฟอร์นิเจอร์บางส่วนเพื่อความโดดเด่น แต่ในบางครั้งเราก็อาจเลือกใช้สีโทนนี้ในปริมาณมากก็ได้ ซึ่งขึ้นอยู่กับพื้นที่นั้นทำหน้าที่อะไร

การตกแต่งโดย สีโทนเย็น หรือ Cool color ได้แก่ เช่น น้ำเงิน น้ำเงินคราม ม่วงคราม เขียวเหลือง เขียวแก่ ฯลฯ สีโทนเย็นเป็นสีที่ได้ลอกเลียนสีของธรรมชาติ เช่น สีของท้องทะเล ให้ความรู้สึกที่สงบ เงียบ ร่มรื่น ร่มเย็น ความสุขุม การพักผ่อน การผ่อนคลาย ธรรมชาติ ความปลอดภัย ปกติ ความสุข ความสุภาพ หนักแน่น เคร่งขรึม เอาการเอางาน ละเอียด รอบคอบ สง่างาม มีศักดิ์ศรี สูงศักดิ์ เป็นต้น สีในกลุ่มนี้มักจะเหมาะกับการตกแต่งห้องพักผ่อน ห้องน้ำ หรือห้องทำงานของ ผู้บริหารที่ต้องการบรรยากาศของความเป็นระเบียบ น่าเชื่อถือ และเพราะประเทศเราเป็นประเทศในเขต ร้อนชื้น สีโทนเย็นจึงยังช่วย<mark>สร้าง</mark>ความรู้สึกในการลดความร้อนได้ทันที

การตกแต่งโดยใช้ <mark>สีกลา</mark>ง หรือ Neutral Color ได้แก่ สีขาว เทา คำ น้ำตาล เบจ กรีม เป็นต้น สีในกลุ่มนี้ไม่อยู่ในกลุ่มหรือวรรณะใดของสี และสามารถอยู่กู่กับสีทุกๆ โทนสีได้ง่าย ในขณะเดียวกัน ก็สามารถใช้สีนี้ตกแต่งได้ทันที สีในกลุ่มนี้ให้ความรู้สึกราบเรียบ สะอาดตา แต่การใช้สีกลุ่มนี้โดยไม่ ผสมกับสีในกลุ่มอื่นๆ อาจทำให้บ้านของเรามีบรรยากาศน่าเบื่อ บางครั้งดูหดหู่ได้ง่าย การตกแต่งโดยใช้ สีเอกรงค์ หรือ Monotone คือการตกแต่งโดยใช้สีกลุ่มสีเดียวกันที่แบ่งเป็น หลายโทนสี หรือมีน้ำหนักอ่อน-แก่แตกต่างกันไป และใช้ในกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง โดยเลือกสีที่เป็นสีหลัก แล้วลดความเข้มของสีลงตามลำดับประมาณ 4-5 ลำดับ เช่น หากเราเลือกใช้โทนสีแดงเป็นสีหลัก จากนั้นก็อาจลดความสดของสีลง เป็นแดงอ่อน แดง-ส้ม ส้ม-เหลือง เหลือง เป็นต้น

การตกแต่งโดยใช้สีตรงกันข้ามหรือContrast การใช้สีประเภทนี้ เช่น แดง-เขียว ฟ้า-ส้ม เหลือง-ม่วง การเลือกใช้สีตรงข้ามนี้แม้มีให้เห็นไม่มากในการการตกแต่งภายใน แต่การเลือกใช้สีกลุ่มนี้ จะสร้างกวามน่าสนใจมากกว่าสีกลุ่มอื่นๆ แต่ก็ต้องอยู่ในสัคส่วนที่เหมาะสม เช่น 70:30 หรือ 80:20 เป็นต้น

การตกแต่งโดยใช้ สีพาสเทล หรือ Pastel สีพาสเทลนั้นเป็นสีที่อยู่ในทุกๆกลุ่มที่นำมาผสมกับ สีขาวโดยสีขาวมากกว่า 70 % เพื่อลดความเข้มข้นของเนื้อสีลงเช่น สีชมพู สีส้มอ่อน สีครีม เป็นต้น สีในกลุ่มนี้ได้รับความนิยมเพราะให้กวามรู้สึกโปร่ง โล่ง สบาย หรือสร้างบรรยากาศ หวานๆ นุ่มๆ และ โรแมนติก

2.1.2 ทฤษฎีการออกแบบตราสัญลักษณ์

 กำหนดอารมณ์ที่ต้องการจะสื่อ คือการกำหนดแนวทางของการออกแบบให้มีรูปทรงเป็น อย่างไรเพราะว่ารูปทรงแต่ละอันจะมีกวามหายที่แตกต่างกันไป



ิภาพที่ 2.1 การออกแบบ Logo ของ Disney

2) กำหนดความหมาย ความหมายของโลโก้ Amazon ก็คือจะเห็นว่ามีถูกศรสีส้มซึ้จากใต้ตัว A ไปถึงตัว Z เป็นการบ่งบอกว่า "Amazon มีทุกอย่างขาย ตั้งแต่ A ถึง Z" นอกจากนั้นถูกศรสีส้มยังโก้ง เหมือนรอยยิ้ม สื่อถึงหน้าของถูกค้าที่จะยิ้มเมื่อได้รับสินค้าที่ถูกใจนั่นเองโลโก้ที่ดีของแบรนค์ไม่ใช่ แค่โลโก้ที่เอาชื่อแบรนค์มาจับคู่กับรูปทรงนั้นๆเฉยๆซึ่งเป็นสาเหตุที่ว่าทำไมจึงไม่ควรเอาโลโก้ สำเร็จรูปมาใช้กับธุรกิจเรา นักออกแบบโลโก้ต้องเข้าใจว่าแบรนค์ทำธุรกิจเกี่ยวกับอะไรมีอัตลักษณ์ อย่างไรถึงจะออกแบบมาเป็นโลโก้ที่ดีได้

amazon.com

ภาพที่ 2.2 การกำหนดความหมายให้กับ Logo ของ Amazon

3) ออกแบบโลโก้ให้มีอายุการใช้งานได้ยาวนานทันสมัยเวลามองแล้วจะต้องไม่รู้สึกเบื่อ เพราะว่าเมื่อเรารู้สึกเบื่อเมื่อไหร่นั้นแสดงว่าโลโก้เราจะมีอายุการใช้งานได้ไม่นาน

 ออกแบบโลโก้ให้มีลักษณะเฉพาะและจดจำง่ายโลโก้ที่คล้ายกับโลโก้อื่นอาจทำให้คน สับสน และจำแบรนค์เราสลับกับแบรนค์ของคนอื่นได้





Pinterest

ภาพที่ 2.3 Logo Path กับ Logo Pinterest

5) เมื่อเปลี่ยนสีของ<mark>โลโก้</mark>แล้วก็ยังต้<mark>อ</mark>งดูออ<mark>กว่าเป็น</mark>โลโก้เด<mark>ิม</mark>

ภาพที่ 2.4 Logo National Geographic

6) สามารถดูออกเมื่อถูกย่อให้เล็กลง



ภาพที่ 2.5 Logo เมื่อถูกย่อให้เล็ก

เมื่อนำโลโก้แบรนค์ต่างๆมาย่อให้เล็กลงจะต้องมองดูออกว่าเป็นโลโก้ของแบรนค์อะไร เพราะ บางโลโก้เมื่อย่อเล็กแล้วไม่สามารถมองรายละเอียคได้

2.1.3 เว็บไซต์ที่ให้ความรู้เกี่ยวกับ Code

10

- w3schools.com เป็นเว็บไซต์ที่ให้ความรู้เกี่ยวกับภาษาที่จำเป็นในการเขียนเว็บให้แต่ละหัวข้อ จะอธิบายการใช้งานพร้อมทั้งมีตัวอย่างประกอบทำให้เข้าใจได้ง่ายมากขึ้น

w3schools.c	om	THE WORLD'S LARGEST WEB DEVELOPER SITE
= ×		TUTORIALS - HETERENCES - EXAMPLES - @ Q
HTML/CSS Lam: HTML Lam: R04L Lam: R04L Lam: R04CSS Lam: R04CSS Lam: R04CSS Lam: R04CSS Lam: R04CSS Lam: R04CSS Lam: A04K Lam:	HTML The language for building web pages	HTML Example:

ภาพที่ 2.6 w3schools website

- codepen.io เป็นเว็บไซต์ที่สามารถให้ทุกคนมาสร้างโค้ดของตัวเองและเราสามารถดูงานคน อื่นแล้วนำมาเป็นไอเดียได้



ภาพที่ 2.7 Codepen website

2.2 ซอร์ฟแวร์ที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

- 1) Adobe Photoshop
- ใช้ในการตัดรูปภาพออกเป็นส่วนๆเพื่อนำมาใช้งานบนเว็บไซต์

- ใคคัทสินค้า สินค้าที่จะต้องใคคัทก็คือสินค้าที่มีสีของพื้นหลังไม่กลืนกับส่วนอื่นจะต้องทำ
 ให้มันเป็นสีเดียวกัน

ๆ ตกแต่งรูปภาพ ในการทำภาพข่าวจะต้องใส่ Filter ให้กับทุกรูปและต้องนำรูปอื่นมาตัดต่อ
 รวมกันเพื่อให้เข้ากับส่วนเนื้อหา



ภาพที่ 2.8 Logo Photoshop

2) Adobe Illustrator

10

 ออกแบบตราสัญลักษณ์ นิยมใช้โปรมแกรมนี้ในการออกแบบเพราะสามารถขยายได้ เรื่อยๆ โดยจะคงความคมชัดเพราะเป็นภาพเวคเตอร์

อินโฟกราฟิก โปรแกรมนี้มีเครื่องมือที่อำนวยความสะควกเหมาะมากกว่าใช้ Photoshop
 เช่น เครื่องมือ Pathfinder ตัวนี้จะสามารถรวมวัตถุและตัดบางส่วนที่ไม่ต้องการออกได้



ภาพที<mark>่ 2.9</mark> Logo Illustrator

3) Adobe Dreamweaver

 ใช้ในการพัฒนาตัวเว็บไซต์ของโปรเจกในส่วนของโค้ด รองรับได้หลายภาษาแต่สำหรับ โปรเจกนี้จะใช้ HTML กับ JavaScript โปรแกรมนี้จะเป็นโปรแกรมพื้นฐานสำหรับ มือใหม่ที่ต้องการจะทำเว็บไซต์เพราะในตัวโปรแกรมจะเต็มไปด้วยเครื่องมือช่วยเหลือ ต่างๆโดยที่เราไม่ต้องรู้เรื่อ ง Code มาก่อน โปรแกรมนี้จะสามารถแสดงหน้าต่าง Design กับหน้า Code หรือจะแสดงทั้งสองหน้าพร้อมกันได้ ทำให้ผู้ใช้สะดวกมากขึ้น อีกทั้งยัง สามารถเชื่อมต่อเข้า Server ของเราได้ ทำให้เวลาทำงานสามารถอัพเดทขึ้นออนไลน์ได้ ทันที เมื่อเทียบกับบางโปรแกรมที่ไม่สามารถเชื่อมเข้ากับ Server ได้ภายในตัวนับว่า Dreamweaver เป็นโปรแกรมที่มีความสะดวกสบายมากกว่า ส่วนข้อเสียของโปรแกรมนี้ก็ กือเมื่อโปรแกรมทำงานหนักมาก หรือเราเปิดหลายโปรแกรมอาจจะทำให้โปรแกรมล้าง และปิดตัวลงจึงต้อง Save งานไว้เสมอ



ภาพที่ 2.10 Logo Dreamweaver

4) Adobe InDesign

(.

ใช้จัดรูปแบบของเนื้อหาให้อยู่ในตำแหน่งที่ต้องการ เป็นโปรแกรมที่เน้นทำหนังสือ หรือ
 E-Book ในระยะเวลาสหกิจจะใช้โปรแกรมนี้ในการทำนิตยสารรายสัปดาห์ ส่วนตัว
 เครื่องมือจะคล้ายๆกับโปรแกรม Photoshop โดยส่วนใหญ่แล้วโปรแกรมนี้นิยมใช้กับงาน
 ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ งานออกแบบเอกสารโปรแกรมนี้ไม่สามารถใช้เดี่ยวๆได้จะต้องใช้
 ควบกู่ไปกับ Photoshop และ Illustrator เพราะเราจะต้องมีการเตรียมรูปมาจาก Photoshop
 โปรแกรมนี้สามารถู่แบ่งกอลัมน์ใด้ภายในหน้าเอกสารจะสะดวกมากในการวางข้อมูล



ภาพที่ 2.11 Logo InDesign

2.3 หลักการทำเว็บไซต์

ในยุคปัจจุบันได้มีเว็บไซต์เกิดขึ้นมามากมาย เว็บไซต์ที่ดีควรออกแบบให้ตรงตามเป้าหมาย และสะควกต่อการเข้าใช้งานของผู้ชม มีตัวนำทางที่ชัดเจนและไม่เยอะจนเกินไป และไม่ควรจะมี ตัวหนังสือมาก เพราะจะทำให้กนที่เข้ามาดูเกิดความเบื่อหน่าย ข้อมูลในเว็บไม่ควรมากจนเกิดไปเพราะ อาจจะทำให้เว็บตอบสนองช้าข้อมูลในเว็บโหลดไม่ทันที่สำคัญเว็บไซต์ต้องเรียบง่ายและทันสมัยอยู่ ตลอดเวลา

กระบวนการแรกของการออกแบบเว็บไซต์กือการกำหนดเป้าหมายของเว็บไซต์กำหนดกลุ่ม ผู้ใช้ ซึ่งการจะให้ได้มาซึ่งข้อมูล ผู้พัฒนาต้องเรียนรู้ผู้ใช้ หรือจำลองสถานการณ์ สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้เรา สามารถออกแบบเนื้อหาและการใช้งานเว็บไซต์ได้อย่างเหมาะสม ตรงกับกวามต้องการของผู้ใช้อย่าง แท้จริง

กำหนดเป้าหมายของเว็บไซต์

งั้นตอนแรกของการออกแบบเว็บไซต์ คือการกำหนดเป้าหมายของเว็บไซต์ให้แน่ชัดเสียก่อน เพื่อจะได้ออกแบบการใช้งานได้ตรงกับเป้าหมายที่ได้ตั้งเอาไว้ โดยทั่วไปมักจะเข้าใจว่าการทำเว็บไซต์ มีจุดมุ่งหมายเพื่อบริการข้อมูลของหน่วยงานหรือองก์กรเท่านั้น แต่ในความเป็นจริงแล้ว เว็บไซต์แต่ละ แห่งก็จะมีเป้าหมายของตนเองแตกต่างกันออกไป

กำหนดกลุ่มผู้ใช้เป้าหมาย

ผู้ออกแบบเว็บไซต์จำเป็นต้องทราบกลุ่มผู้ใช้เป้าหมายที่เข้ามาใช้บริการเว็บไซต์ เพื่อที่จะได้ ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างชัดเจน

สิ่งที่ผู้ใช้ต้อง<mark>การจากเว็บ</mark>

หลังจากที่ได้เป้าหม<mark>ายแ</mark>ละกลุ่มเป้าหมายของเว็บไซต์แล้ว <mark>ลำดั</mark>บต่อไปคือการออกแบบเว็บไซต์ เพื่อดึงดูดผู้ใช้งานให้ได้นา<mark>นที่สุ</mark>ด ด้วยการสร้างสิ่งที่น่าสนใจเพื่<mark>อดึง</mark>ดูดผู้ใช้โดยทั่วไปแล้ว สิ่งที่ผู้ใช้ ดาดหวังจากการเข้าชมเว็บไ<mark>ซต์ห</mark>นึ่ง ได้แก่

- ่ ข้อมูลและการใช้ง<mark>านท</mark>ี่เป็นประโย<mark>ช</mark>น์
- ข่าวและข้อมูลที่น่าสนใจ
- การตอบสนองต่อผู้ใช้
- ความบันเทิง
- ของฟรี

เครื่องมือที่ใช้ทำเว็บนั้นมีหลากหลาย คนที่ไม่มีความรู้ทางค้าน Programming ก็สามารถมีเว็บไซต์เป็นของตัวเองได้โดยส่วนใหญ่จะใช้ CMS ในการสร้าง เพราะมีระบบจัดการ เว็บไซต์สำเร็จรูปมาให้ใช้โดยที่เราแทบจะไม่ต้องไปยุ่งเกี่ยวกับโค้ด CMS ที่นิยมใช้ก็คือ WordPress กับ Joomla ข้อดีของการใช้ CMS คือเราไม่ต้องไปเขียนระบบเองประหยัดเวลา ง่ายต่อการจัดการและดูแล สามารถเปลี่ยนหน้าตาเว็บไซต์ได้ง่ายเพียงแค่โหลด Theme มาใช้ ในตัวของ WordPress เองก็จะมี Theme ฟรีมาให้เลือกใช้มากมาย

เว็บไซต์จะสามารถนำขึ้นไปออนไลน์บน Internet ได้นั้นจะต้องมีการเช่า Domain Name กับ เช่า Web Hosting Domain Name ก็คือชื่อ URL ของเว็บไซต์ที่ไม่สามารถซ้ำกันได้ สามารถไป ตรวจสอบตามเว็บต่างๆที่ให้บริการจด Domain ส่วน Hosting ก็คือการเช่าพื้นที่ไว้เก็บขอมูลภายใน เว็บไซต์ ในแต่ละเว็บไซต์ที่ให้บริการเช่า Hosting ก็จะมีรากาและแพคเกจต่างกันออกไปเรากวรจะ เลือกตามการใช้งานของเว็บไซต์เรา

16

บทที่ 3 แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานปฏิบัติงาน

T

ตารางที่ 3.1 แผนการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

	หัวข้องาน	เดี	้ำอา	นที่	1	เรื่	ຈື່ອາ	เทื่	2	เดี	້ຳອາ	เทื	3	เดี	้ำอา	เทื่	4
	Graphic design (news), ไดคัทผลิตภัณฑ์		(3		1		•									
	Infographic, Logo									4							1
~	Weekly magazine									Y		~					
V	หາຄວາມຮູ້ເพิ່มເຕີມເຄີ່ຍວກັບ													>			
	(HTML, CSS, JAVA)												2				
	จัดทำสื่อความรู้ (Tips)												1. A		C		
	จัดทำโครงงานเริ่มทำ Template																
	วางส่วน Content ของ Website ,แก้ Errors																
	Test ระบบ																Ò

3.2 รายละเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติในงานสหกิจศึกษา หรือรายละเอียดโครงงานที่ได้รับ มอบหมาย

3.2.1 รายละเอียดงานที่ปฏิบัติในงานสหกิจศึกษา

เดือนที่ 1 – เดือนที่ 2 : News Graphic, Logo Design, หากวามรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับ โกรงงาน, จัดทำสื่อกวามรู้ (Tips), ทำนิตยสารรายสัปดาห์ (Weekly)

Infographic, Die cut Product

เดือนที่ 3 – เดือนที่ 4 : Logo Design, เริ่มจัดทำโครงงาน (เว็บไซต์สถาบันกวดวิชา)

1) Infographic ธีมสีที่ใช้จะออกไปทางโทนสีม่วงเนื่องจากเป็นสีของเว็บไซต์องค์กร



ภาพที่ 3.1 Infographic กฎหมายและบทลงโทษจากการรับน้องที่ไม่ถูกต้อง



ภาพที่ 3.2 Infographic ภาษีการให้

TC



ภาพที่ 3.3 Infographic เอกสาร 6 อย่างที่ไม่ต้องไปแจ้งหายไปยื่นเรื่องขอทำใหม่ได้เลย (แก้ไขครั้งที่ 1)



ภาพที่ 3.4 Infographic เอกสาร 6 อย่างที่ไม่ต้องไปแจ้งหายไปยื่นเรื่องขอทำใหม่ได้เลย (แก้ไขครั้งที่ 2)

10



ภาพที่ 3.5 Infographic เอกสาร 6 อย่างที่ไม่ต้องไปแจ้งหายไปยื่นเรื่องขอทำใหม่ได้เลย (แก้ไขครั้งที่ 3)

2) ไดคัทผลิตภัณฑ์

TC

ขั้นตอนการ ใคค้ท : ใช้ pen tool mask ไปรอบๆตัวโปรคักส์จากนั้นกค Ctrl+J มันจะทำการ copy layer ออกเป็น 2 layer เถือก layer อันถ่างแล้วกค Add vector mask แล้วเถือกใช้ยางถบ ลบเหลือ ตำแหน่งที่ต้องการไว้คือเงา ส่วนตัวโปรคักส์นั้น layer นี้สามารถลบได้เพราะยังเหลืออีก layer ค้านบน จะทำให้ตัวโปรคักส์ยังอยู่



ภาพที่ 3.6 ใดคัทผลิตภัณฑ์ (Cocoaland cheese ball)



ภาพที่ 3.7 ไดกัทผลิตภัณฑ์ (Cocoaland cheese ball) ด้านหน้า ด้านข้างและ ด้านหลัง

3) ทำกราฟิกข่าวลงบนเว็บไซต์

10



ภาพที่ 3.8 ส่วนของ Highlight

ุทรมสรรพสามิตเตรียมปรับภาษีสินค้า ที่นำเข้ารถยนต์ สุรา บุหรี่

วันที่ 2 มิดุนายน นายสมชาย พูลสวัสดิ์ อธิบดีกรมสรรพสามิต ได้ให้ข้อมูลกันสื่อว่า จากกรณีที่คณะรัฐมนตรีได้อนุมัติร่าง พ.ร.น.ประมวลกฎหมายภาษีสรรพสามิต <u>โดยรวมกฎหมายกรมสุรรพสามิตจาก 7</u> ฉบับเหลือฉบับเดียว

ภาพที่ 3.9 ส่วนของ Title



ภาพที่ 3.10 ส่วนของ Thumbnail

4) นิตยสารรายสัปดาห์ (Weekly)



T



ภาพที่ 3.13 Logo The vintage story



ภาพที่ 3.14 Logo Petite Rennes (restaurant) Concept : furniture + restaurant (แก้ไขครั้งที่ 1)



ภาพที่ 3.15 Logo Petite Rennes (restaurant) Concept : furniture + restaurant (แก้ไบครั้งที่ 2)



TC

ภาพที่ 3.16 Logo Petite Rennes (restaurant) Concept: furniture + restaurant (แก้ไบครั้งที่ 3)

22







T

ภาพที่ 3.18 Logo All about food (แก้ไขครั้งที่ 1)



ภาพที่ 3.19 Logo All about food (แก้ไขครั้งที่ 2)

6) Tips

10

- การจัดวาง Content จะต้องให้ตัวอักษรไม่หนาแน่นจนเกินไป พื้นหลังต้องไม่มีลวดลายมาก เพราะจะทำให้อ่านเนื้อหาได้ยาก



ภาพที่ 3.20 Tips ยาสีฟันช่วยทำความสะอาคกระเบื้องยาง



ภาพที่ 3.21 Tips น้ำส้มสายชูหรือน้ำมันพืชทาตะปูตอนตอกผนัง



10

<mark>ภาพที่ 3.22 Tip</mark>s น้ำส้มสายชูช่วยทำให้พื้นบ้านไม้เงางาม

3.2.2 รายละเอียดโครงงาน

การจัดทำเว็บไซต์ของสถาบันกวดวิชาขั้นตอนการดำเนินงาน

- ประชุมลูกค้าเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนการคำเนินงานและข้อบังคับต่างๆ
- จัดทำ Site map ให้ถูกก้าดูเพื่อให้เข้าใจถึงโครงสร้างของตัวเว็บไซต์
- จัดทำ Timeline เพื่อบอกระยะเวลาการทำงานในส่วนต่างๆ
- ศึกษาและวางแผนการทำงาน
- เริ่มการทำงาน

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงงาน

3.3.1 Site Map

10

ในการทำเว็บไซต์นั้น Site Map นั้นมีความสำคัญเป็นอย่างมากเพราะจะทำให้เราเข้าใจถึง โครงสร้างของเว็บไซต์ได้



ภาพที่ 3.23 Site Map (Homeschool)

3.3.2 Timeline

Timeline คือการวางแผนช่วงเวลาการทำงานของเราว่าในแต่ละส่วนจะให้เวลานานเท่าไหร่ แล้วนำเสนอให้ลูกค้าดูจะได้มีความเข้าใจที่ตรงกัน

Project HomeSchool		ฎาคม		สิงห	กคม			กันย	ายน	
Project. Homeschool	З	4	1	2	з	4	1	2	З	4
1. ปรับ Design										
2. ประชุมครังที 1										
3. Content										
4. Desktop version (front end)					-					
4.1 วาง Layout , Ul			-							
4.2 Coding (html,css,java)			č				-		1	
4.3 Front editor					1			~		
5. ประชุมครั้งที่ 2										
6. Mobile version							/			
7. Test S=UU								•		
8. ประชุมครังที 3								1	١.	

ภาพที่ 3.24 Timeline (Homeschool)

นำดีไซน์ของเว็บไซต์มาเรียงให้เหมือน Site Map และทดสอบการรันโปรแกรมให้ออกมาตรง ตามดีไซน์ จากนั้นรอข้อมูลกับเนื้อหาภายในเว็บไซต์จากลูกก้า



ภาพที่ 3.25 ภาพรวมของเว็บไซต์ในแต่ละหน้า

3.3.3 Design

Design จะแบ่งเป็นสามส่วน คือ ส่วน Header, Content, Footer ตัว Design นี้จะเป็นของทาง ลูกค้าส่งมาให้เราเป็นไฟล์ AI ส่วนรูปเราจะ Slide แยกออกมาจากงาน Design การ Slide เราจะใช้ Photoshop ทำแล้ว Save for web จะได้รูปออกมาตามที่เรา Slide ไว้ การ Save for web จะได้ค่าของ รูปภาพมา 72 Dpi โดยส่วนใหญ่การทำเว็บไซต์จะอยู่ที่ประมาณนี้



ภาพที่ 3.26 ตัวอย่าง Design

3.3.4 Template

10

เนื่องด้วยเว็บไซต์นี้มีจำนวนหน้าเยอะมากเราจึงต้องทำ Template ไว้เพื่อให้เวลาที่สร้างหน้า ใหม่สามารถเรียกใช้ได้สะดวกเพราะในแต่ละหน้าจะมี Layout ที่คล้ายกัน สำหรับงานนี้เราจะใช้ โปรแกรม Dreamweaver เป็<mark>นตัว</mark>จัดการทั้งหมด

ขั้นตอนการสร้าง Template

 สร้างเอกสารให้ไฟล์นามสกุล .html ก่อนจะเขียนโค้ดได้จะต้องสร้างหน้าเอกสารใหม่ ในตัว โปรแกรมจะมีให้เลือกหลายแบบ เช่น เลือกใช้เทมเพลต แต่สำหรับโปรเจคนี้จะสร้างเอกสารเปล่า ขึ้นมาหนึ่งหน้า



ภาพที่ 3.27 สร้างเอกสารใหม่

- 🥼 ใส่ Content จัค Layout ให้ดูสวยงามและตรงตามความต้องการของลูกค้า
 - Save as Template บันทึกหน้าเอกสารเพื่อที่จะเก็บไว้ใช้ในส่วนถัดไป
 - จะได้ไฟล์นามสกุล. dwt คือไฟล์เทมเพลตที่เราได้สร้างไว้



ภาพที่ 3.28 Save as Template (ตั้งชื่อ Template)



ภาพที่ 3.29 Template (Homeschool)

TC

การทำ Template นั้นเราสามารถกำหนดได้ว่าจะให้แก้ไขหรือไม่ให้แก้ไขในส่วนไหนได้บ้าง ส่วนที่เรากำหนดว่าไม่สามารถแก้ไขได้พอเรียกใช้งาน Template ในเอกสารใหม่โก้ดในส่วนนี้จะไม่ สามารถใส่โก้ดเพิ่มเติมได้ วิธีที่จะทำให้แก้ไขได้ก็กือเลือกโก้ดส่วนที่เราต้องการไปที่เมนู Insert > Template Objects > Editable Region แล้วตั้งชื่อ

```
<head>
```

```
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>HomeSchool</title>
<link href="../css/swiper.min.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
<link href="../css/style.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
<script type="text/javascript" src="../js/jquery-1.11.3.min.js"></script>
<script type="text/javascript" src="../js/script.js"></script>
<script type="text/javascript" src="../js/script.js"></script>
<script type="text/javascript" src="../js/swiper.min.js"></script>
<script type="text/javascript" src="../js/swiper.min.js"></script></script>
</script type="text/javascript" src="../js/swiper.min.js"></script></script>
</script type="text/javascript" src="../js/swiper.min.js"></script></script></script</script></script</script>
</script type="text/javascript" src="../js/swiper.min.js"></script></script</script></script</script></script type="text/javascript" src="../js/swiper.min.js"></script type="text/javascript" src="../js/swiper.min.js"></script></script</script</script</script</script></script</script></script</script></script></script></script</script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></scr
```

```
/head>
```



<header>

```
<div>
    <img src="../images/green_head.jpg">
    </div>
    <div class="icon" style="height:24px">
    <a href="#"><img src="../images/instagram.png" /></a>
    <a href="#"><<img src="../images/instagram.png" /></a>
    <a href="#"><<img src="../images/joutube.png" /></a>
    <a href="#"><<img src="../images/joutube.png" /></a>
    <a href="#"><<img src="../images/facebook.png" /></a>
    </a>
    </a>
    </a>
    </a>
    </a>
```

</header>

10

ภาพที่ 3.31 โค้คส่วนที่แก้ไขได้

3.3.5 Coding

การเขียนโค้ดเราจะเขียนอยู่ภายในใต้ Tag body <body> .. </body> ถ้าเราต้องการให้ Content ทุกอย่างอยู่ตรงกลางก็ต้องเขียนอยู่ภายใน Tag center <center> .. </center> ภาษาที่ใช้เขียนก็จะเป็น Html, Java Script มี CSS เป็นตัวกำหนดลักษณะพิเศษให้กับตัว Content

วิธีที่จะทำให้ CSS ที่เขียนมีผลกับ Html คือเราต้องเชื่อม Stylesheet

- การเชื่อมไฟล์ CSS link href="../css/style.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
- การเชื่อมไฟล์ Java Script // script type="text/javascript" src="../js/script.js"></script>

```
<link href="../css/swiper.min.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
<link href="../css/style.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
<script type="text/javascript" src="../js/jquery-1.11.3.min.js"></script>
<script type="text/javascript" src="../js/script.js"></script>
<script type="text/javascript" src="../js/swiper.min.js"></script>
```

```
ภาพที่ 3.32 การเชื่อม Stylesheet
```

template.dwt	×		
Source Code	swiper.min.css style.css	jquery-1.11.3.min.js script.js swiper.min.js	
Code Spl	it Design Live 🅠	, 🌍, 坑 💐 🔣 🔿 Title:	

ภาพที่ 3.33 ผลการเชื่อม Stylesheet

CSS ประกอบด้วย Id กับ Class (Id ในหนึ่งหน้าจะใช้ได้เพียงครั้งเดียว ส่วน Class จะใช้ เท่าไหร่ก็ได้)

วิธีการสร้าง <mark>Class กับ I</mark>d - Class > ใส่ . ตามด้วยชื่อ - Id > ใส่ # ตามด้วยชื่อ



ภาพที่ 3.34 การใช้ Class



ภาพที่ 3.35 การใช้ Id

Header จะประกอบด้วยรูปส่วนหัว แถบเมนู และลิงค์ Social มีความกว้าง 1024px มี ภาพกราฟิกอยู่ตำแหน่งตรงกลาง ด้านซ้าย และด้านขวาจะเป็นโค้ดสีเขียวกับสีเทา เพราะว่าเนื่องจาก Design มีขนาดแค่ 1024px ถ้าไม่ใส่สีไว้เวลาไปอยู่ในขนาดหน้าจอที่ต่างกันด้านทั้ง สองข้างจะเป็นสีขาว ส่วนแถบเมนูก็จะเป็นภาพกราฟิกเหมือนกัน เมื่อ Onmouse click จะเปลี่ยนเป็นอีกสีตาม Design



Content จะประกอบไปด้วยเนื้อหาและรูปภาพ ยกตัวอย่าเช่นหน้า Index



ภาพที่ 3.37 content image slide

Footer จะประกอบไปด้วยลิงค์ไปบทความที่จำเป็น, เบอร์ โทรติดต่อ



โค้ดสำคัญที่ใช้ในการทำ

 slider หน้า Index ในส่วนนี้จะใช้ Framework Swiper มาช่วยในการทำ ซึ่งจะมีประโยชน์อย่างมาก เพราะเราไม่ต้องเขียนโค้ดเองเพียงแก่โหลดตัว Swiper มา Framework ก็คือชุดคำสั่ง สามารถนำมา ประยุกต์ใช้กับงานเราได้



<mark>ภาพที่ 3.40</mark> Slider (ผลลัพธ์จากการใช้ Swiper)

Onmouse

10

การทำรูป Onmouse แบบที่ <mark>1 จะ</mark>ได้วิธีการเขี<mark>ยนสคริป JQue</mark>ry ขึ้นมาช่วย โดยจะต้องทำรูปที่จะใช้มา 2 รูปคือ รูปที่ให้แสดงตอนเอา<mark>เมาส์</mark>ไปวางและตั้งชื่อไฟล์ให้เหมือนกันต่อ</mark>ท้ายด้วย_on กับรูปตอนนำเมาส์ ออกตั้งชื่อไฟล์ต่อท้ายด้วย_off จากนั้นจัดวางรูปตามดีไซน์ และให้ตั้งชื่อกลาสมาหนึ่งชื่อ <div class="imgC"> What We Offer </div>

ภาพที่ 3.41 การตั้งชื่อ Class

```
$('img.button').css('cursor', 'pointer')
.on('mouseover', function() {
    $(this).attr('src', $(this).attr('src').replace('_off', '_on'));
})
.on('mouseout', function() {
    $(this).attr('src', $(this).attr('src').replace('_on', '_off'));
})
```

ภาพที่ 3.42 Script Onmouse แบบที่ 1

จากรูปด้านบนจะอธิบายได้ว่าให้คลาสนี้มีลูกศรเป็นแบบ Pointer เมื่อนำเมาส์ไปวางให้ไปหา Attribute src คือชื่อรูป แล้วให้แทนที่ _off เป็น _on เมื่อนำเมาส์ออกก็จะแทนที่ _on ด้วย _off



ภาพที่ 3.43 Onmouse แบบที่ 1

การทำรูป Onmous<mark>e แบ</mark>บที่ 2 จะเขียน โดย Html ตัว โค้ดจะยาวมากและต้องเขียนทุกรูป ไม่จำเป็นต้องตั้งชื่อไฟล์เหมื<mark>อนแ</mark>บบแรก

>> href="pongsatorn_intasawak.html" rel="Porsche (Pongsatorn Intasawak), Age: 14">>> img
src="../images/gray_sl.jpg" onmouseover="this.src='../images/sl.jpg'" onmouseout="this.src='../images/gray_sl.jpg''
/>>/span>

> href="chanakan _arampongpun.html" rel="Gunn (Chanakan Arampongpun), Age: 14"></ a>

ภาพที่ 3.44 Script Onmouse แบบที่ 2

Speech Bubble

10

จะเป็น Onmouse แล้วแสดงกรอบข้อความขึ้นมา ขั้นตอนแรกให้ไปหารูปที่จะใช้เป็นกรอบ ข้อความมา จากนั้นนำรูปที่จะใช้มาสร้าง Tag span คลุม .. และใส่โค้ด rel="text" ไว้ภายใต้ Tag span ดูตัวอย่างการใช้ใน ภาพที่ 3.43 วิธีที่จะใช้ควบคุมกราฟิกเหล่านี้คือการเขียน JQuery เพื่อควบคุมการแสดงผล



ภาพที่ 3.45 Speech Bubble

```
//casestudy
    $("#casestudy a").on("mouseover", function() {
    console.log($(this).attr('rel'))
    var show_case = $('<span/>');
    show_case.attr('class', 'case_tag').text($(this).attr('rel'));
    $(this).before(show_case);
});

$("#casestudy a").on("mouseout", function(){
    $(this).prev().remove()
    });
```

ภาพที่ 3.46 Script Speech Bubble

จากโค้คค้านบนอธิบายได้ว่าเมื่อเอาเมาส์ไปวางบนรูปที่มีถิงก์ Id = casestudy สร้างตัวแปร ขึ้นมาเป็น Tag span ให้ภายใต้ Tag สร้างคลาสขึ้นมาและให้แสคงข้อความที่อยู่ในกำสั่ง rel="text" ขั้นต่อไปจะใส่ style ให้กลาส case_tag ให้ใส่รูปกรอบข้อความไว้ในกลาสนี้

position: absolute: width: 214px; height: 42px; background-image: url(../images/bubble_case.png); padding: 8px 22px 33px 8px; line-height: 40px; text-align: center; background-repeat: no-repeat; font-size: 9px; top: -60px; left: -50px;

ภาพที่ 3.47 Class case tag

Faq slide

(.

เขียนด้วย Html เขียนอยู่ภายใต้ Tag div ภายในจะประกอบด้วย Tag ของหัวข้อกับTag ของ ส่วนเนื้อหาที่จะให้สไลด์

ภาพที่ **3.48** Html Faq

ส่วนเนื้อหานั้นเราจะไม่ให้แสดงจนกว่าจะกคสไลด์ดังนั้นจะต้องไปใส่ Style ให้กับ Tag ของเนื้อหา ว่าให้ display : none; จากนั้นจะเขียนสคริป JQuery



ภาพที่ 3.49 Script Faq

จากรูปด้านบนอธิบายได้ว่า เมื่อกลิกที่กลาสนี้ให้ส่วนต่อไปสไลด์ลงมา



ภาพที่ 3.50 Faq

na main differences between Verseebeeling and

What are the main differences between Homeschooling and traditional schooling? Why is it becoming more popular over time?

୍

There is an increasing number of students who choose to go with the Homeschool Education over the recent years; the major advantages that the Homeschool students realize are the extreme high learning flexibility, where students can learn from teachers whose teaching style suits their learning preference, and an ideally low students-to-teacher ratio: 1-to-1. With a safe learning environment, Homeschool students could optimize their learning from our teachers--who are experts in their academic field--and avoid spending unnecessary time going through the same material in a big class where everyone else is learning at different phases. Homeschooling will provide you with modern and highly customizable courses and you will never be frustrated with incapable teachers anymore. Many schools stick with a traditional education model which emphasize on pushing students to work hard and reaching general standard which we like to disagree; Homeschooling focuses on encouraging learners to put their efforts into subjects of their interests and improving their ability to self-learn by encouraging them to aim to know more than they need to. Family plays a big part in Homeschooling since parents and students are encouraged to participate in planning the courses and follow up the progress of the students. Learn More >>

ภาพที่ 3.51 Faq Slide

39

การสร้างฐานข้อมูลอย่างง่ายและการเรียกใช้งาน สร้างไฟล์จาวาสคริปขึ้นมาเอาไว้เขียนฐานข้อมูล เราจะเรียกใช้ฐานข้อมูลโดยการเขียน JQuery หลักการเขียนจะคล้ายกับการทำ Speech Bubble



ภาพที่ 3.53 Script การเรียกฐานข้อมูลไปใช้

\$this.before(show_content);

1);

});

(.

จากรูปด้านบนอธิบายได้ว่า เมื่อคลิกที่รูป ให้เรียกข้อมูลในไฟล์ Js มาให้แสดงค่าภายใน div และเพิ่มก่าต่อท้าย element <mark>ที่กำหนดไว้</mark> จา<mark>กนั้นจั</mark>ค style ใ<mark>นกลาสที่กำห</mark>นดไว้ให้ได้ตามดีไซน์



ภาพที่ 3.54 ตัวอย่างหน้าที่เรียกฐานข้อมูล

Create form send to email

- ขั้นตอนแรกต้องเขียน Form ขึ้นมาโดยใช้ Html กำหนด Id ให้ทุก Input
- สร้างปุ่ม Submit ขึ้นมาไว้กคส่งข้อมูลไปยังอีเมล์

for

10

```
input type="radio" name="radio" id="job" value="Tutor" checked="checked" ><label for="tutor">tutor</label>br>
tinput type="radio" name="radio" id="job" value="Staff" checked="checked"><label for="staff">staff</label>
```

```
(div class="career_input">
```

```
(label for="name"/><input placeholder="name:" id="name"/><br>
label for="lastname"/><input placeholder="last name:" id="lastname"/></input><br>
(label for="email"/><input placeholder="e-mail:" id="email"/></input>br>
clabel for="phone"/><input placeholder="phone no:" id="phone"/></input><br>
(label for="brief"/><textarea placeholder="short brief about yourself :" id="brief"/></textarea>
<br>
(button class="submit">submit</button>
</div>
```

ภาพที่ 3.55 ตัวอย่างการเขียน Form

php</th <th></th>				
require '/phpmailer/PHPMailerAutoload.php';				
<pre>\$mail = new PHPMailer;</pre>				
<pre>\$mail->SMTPDebug = 3;</pre>	// Enable verbose debug output			
<pre>\$mail->isSMTP();</pre>	// Set mailer to use SMTP			
<pre>smail->Host = 'mail sector at th':</pre>	// Specify main and backup SMTP servers			
<pre>\$mail->SMTPAuth = true;</pre>	// Enable SMTP authentication			
<pre>smail->Username = 1: // SMTP username</pre>				
<pre>\$mail->Password = ''; // SMTP password</pre>				
<pre>//\$mail->SMTPSecure = 'tls';</pre>	// Enable TLS encryption, 'ssl' also accepted			
//\$mail->Port = 587;	// TCP port to connect to			
<pre>small->setFrom('come 's')</pre>	The second			
small->addAddress("ge	a uper); // Add a recipient			
<pre>\$mail->isHTML(false);</pre>	// Set email format to HTML			
<pre>\$mail->Subject = 'Job Position';</pre>				
<pre>\$mail->Body = 'Job: '.\$_POST['input'];</pre>				
<pre>\$mail->Body .= ' Name:'.\$_POST['name'].\$_POST['lastname'];</pre>				
<pre>\$mail->Body .=' Email:'.\$_POST['mail'];</pre>				
<pre>\$mail->Body .=' Phone:'.\$_POST['tel'];</pre>				
<pre>\$mail->Body .=' Brief:'.\$_POST['message'];</pre>				
<pre>\$mail->AltBody = 'Job email';</pre>				
1f(!\$mail->send()) {				
echo 'Message could not be sent.';				
ecno 'maller Error: '. \$mall->Errorinio;				
) erse (
echo 'message has been Sent';				
1				

ภาพที่ 3.56 Php ส่งอีเมล์

สร้างไฟล์ Php เพื่อติดต่อกับ Mail Server Phpที่ใช้คือ Phpmailer สิ่งที่ต้องรู้คือ

- Host name
- Username
- Password

ต่อไปจะใช้ JQuery .post() เรียกไฟล์ Php



ภาพที่ 3.57 Script Form mail

จากโค้คค้านบนอธิบายได้ว่าประกาศตัวแปรให้กับ Id ทุกตัว แถ้วเรียกไฟถ์ Php ใส่ data ที่ ประกาศไว้คังข้างต้น พอไปเรียกไฟล์ Php มาแล้วให้ Return กลับมาพร้อมแจ้งเตือนว่ากำลังส่งข้อมูล

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่าง ๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

4.1.1 ขั้นตอนการทำโครงงานเว็บไซต์สถาบันกวดวิชา

<u>ขั้นตอน</u>

- ประชุมกับถูกค้าเพื่อพูดคุยเกี่ยวกับตัวโปรเจคและรายละเอียดของการรับงาน
- เสนอรากาเพื่อยื่นให้กับถูกค้าก่อนที่จะเริ่มงาน
- ทำ Site Map แล้วนำไปเสนอให้ลูกค้าดูโครงสร้างหลักๆของเว็บไซต์
- ทำ Timeline เพื่อบอกระยะเวลาการทำงานพัฒนาเว็บไซต์
- เริ่มต้นการพัฒนาเว็บไซต์โดยการสร้าง Folder ของงานโดยเฉพาะและแยก Folder ย่อยเป็น
- 4 Folderใหญ่ๆ (Css, JavaScript, image, Html)

- นำไฟล์งานทั้งหมด Update ขึ้นบน Server โดยหลังจากที่นำขึ้นแล้วห้ามย้ายไฟล์ออกไปจาก ตำแหน่งเดิมเพราะข้อมูลที่ออนไลน์อยู่อาจจะไม่แสดงผล หากจำเป็นต้องย้ายให้เข้าไปย้ายไฟล์ ในโปรแกรม Dreamweaver ที่หน้า Manage site แล้วอัพเดทข้อมูลขึ้นอีกที

<u>ผลการดำเนินงาน</u>

ได้เว็บไซต์สถาบันกวดวิชาชื่อว่า apsthai.co.th เพื่อนำเสนอความก้าวหน้าของงานให้กับลูกก้า

4.2 ผลการวิเคราะ<mark>ห์ข้อมูล</mark>

10

จากการวิเคราะห์ลู<mark>กค้าเ</mark>เละกลุ่มเป้<mark>าหมายส่วนใหญ่จะเป็นผู้ป</mark>กครอง กับเด็ก เพราะเนื่องจาก เป็นเว็บเกี่ยวกับสถาบันกว<mark>ดวิช</mark>า จะต้องทำให้น่าอ่านและอยากเข้าชมอีกในครั้งถัดไป มีเนื้อหาที่ ครบครัน ตัวหนังสือต้องไม่<mark>เล็กจ</mark>นเกินไป

4.3 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับกับวัตถุประสงค์และ จุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการ

ขอบเขตของโครงงานคือ การจัดทำเว็บไซต์ให้แสดงผลได้ตามที่ลูกค้าต้องการ มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบตามความเหมาะสมและ อยู่ในข้อตกลงระหว่างลูกค้ากับทางบริษัท จุดมุ่งหมายของการจัดทำโครงงานคือ เพื่อนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับสถาบัน ความเป็นมา และหลักสูตรต่างๆ อีกทั้งยังทำให้บุคคลอื่นได้ทราบถึงข้อมูลมากขึ้น ผลที่ได้รับคือ ลูกค้ามีความพึงพอใจกับตัวงาน

4.3.1 หน้าต่างการแสดงผลในแต่ละเมนู

(.

- Home มี Navigator นำทางไปยังหน้าที่มีข้อมูลเกี่ยวกับเว็บไซต์ที่สำคัญ เช่น ที่มาของสถาบัน, บริการของสถาบัน, ข้อมูลทั่วไป



ภาพที่ 4.1 ตัวอย่างหน้าแรกของโครงงาน

- Academic จะมีข้อมูลเกี่ยวกับรายวิชาที่เปิดสอน, ให้คำปรึกษา, บริการของทางสถาบัน

ภาพที่ 4.2 หน้า Academic

IG

- Homeschool จะมีข้อมูลนักเรียนที่เรียนที่สถาบันนี้ ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งแวคล้อมในสถาบันอีก ทั้งยังมีรายการคำถามที่พบบ่อย



ภาพที่ 4.3 หน้า Homeschool

- Blogs ในหน้านี้สามารถใส่บทความเพื่อให้คนอื่นเข้ามาอ่านได้ โดยบุคคลที่สามารถเขียน บทความได้จะต้องเป็นแอคมินหรือคนที่ถูกแต่งตั้งโดยแอคมิน สามารถเลือกเข้าไปดูตาม Category ได้



ภาพที่ 4.4 หน้า Blogs

- Alumni จะมีข้อมูลเกี่ยวกับนักเรียนที่เคยเรียนจากสถาบันนี้ที่เรียนจบออกไปแล้ว

TC



ภาพที่ 4.5 หน้า Alumni

- Partner คือรายชื่อที่เป็นหุ้นส่วนของสถาบัน

T



ภาพที่ 4.6 หน้า Partner

- About us เนื้อหาในหน้านี้จะบอกเกี่ยวกับการเรียนการสอนของสถาบันว่ามีลักษณะการเรียน และ หลักสูตรเป็นแบบไหน



ภาพที่ 4.7 หน้า About us

- Event ลักษณะดีไซน์จะเหมือนกับหน้า Blogs แต่ในหน้านี้จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับงาน Event ต่างๆของสถาบัน



ภาพที่ 4.8 หน้า Events

- Career จะมีฟอร์มรับสมัครตำแหน่งงานและ ข้อมูลเกี่ยวกับตำแหน่งงาน

TC



- Contact us ในหน้านี้จะมีข้อมูลเกี่ยวกับการเดินทางไปยังแต่ละสาขาและ เบอร์กับอีเมลที่ใช้ ติดต่อกับทางสถาบัน

-			000A@
	NOME READENIC NOMESCHOOL BLO	IGS BLOWN PORTNER ROOUT US EV	ENTS CARCER CONTRET US
	Son Kood	CONTACT US	
	ActivoLogical		
	Terrer load	1	
			77
	Blag Recent Posts Events Firmechool Education Update Tutterial	Subscribe To Our Newsletter) Back To Top

ภาพที่ 4.10 หน้า Contact us

T

บทที่ 5

บทสรุปและ ข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

จากการคำเนินงานได้เรียนรู้เทคนิคที่จำเป็นต่อการทำงาน หลักการกิดและ การวางแผน คำเนินงาน สามารถบรรลุจุดมุ่งหมายจนได้ออกมาเป็นโกรงงานซึ่งก็กือเว็บไซต์ของสถาบันกวดวิชา อีกทั้งลูกก้ายังมีกวามพึงพอใจกับตัวงานเป็นอย่างมากและนำไปโปรโมตลงในเพจเฟสบุกเพื่อให้กนที่ สนใจได้เข้ามาชม

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา

จากการทำโครงงานนั้นพบปัญหาในการทำอยู่บ้างเพราะเนื่องจากการทำเว็บนั้นมีส่วนที่ยาก และเกินความสามารถอยู่บ้าง แต่ก็สามารถแก้ไขได้จากการศึกษาเพิ่มเติมในเว็บไซต์ที่เปิดสอน ออนไลน์ เช่น ตามยูทูป และหาไอเดียจากการดูตามฟรีเว็บที่สอนเกี่ยวกับ Code จากนั้นก็ทำความเข้าใจ เกี่ยวกับส่วนประกอบของ Code ในแต่ละบรรทัด เมื่อเราสามารถเข้าใจได้แล้วเราก็จะเขียน Code ของ ตัวเองได้ และเมื่อไม่เข้าใจในส่วนไหนเราสามารถสอบถามจากคนที่มีประสบการณ์มากกว่าว่าควรจะ แก้อย่างไรแล้วก็จดจำไว้เผื่อเกิดปัญหาแบบนี้ซ้ำอีก จากนั้นก็ถองทำตามคำแนะนำที่ได้มา ทำให้บรรลุ เป้าหมายที่วางไว้ได้

5.3 ข้อเนอแนะจาก<mark>การดำเนินงาน</mark>

จากการสหกิจมาเป็นเวลา 4 เดือน ทำให้ได้ประสบการณ์ในการทำงานเป็นอย่างมาก รู้ถึงขั้นตอนการทำงานจริงและหลักการคิดการออกแบบว่าจะต้องวางแผนและมีขั้นตอนทำอย่างไร สามารถที่จะนำไปใช้จริงได้เมื่อจบออกไป ส่วนพนักงานที่ปรึกษาก็จะคอยช่วยเหลือในด้านการปรับตัว เมื่อทำงานอยู่ในบริษัท การมาสหกิจที่ บริษัท ดินสอแอดเวอร์ไทซิ่ง จำกัด เหมาะกับคนที่ต้องการ ทำงานทางด้านออกแบบ การจัดทำเว็บไซต์และ สื่อประชาสัมพันธ์ และการทำเว็บไซต์นั้นจะต้อง ก้าวทันตามเทคโนโลยีหรือเทคนิกใหม่ๆเสมอเพราะในยุกนี้ภาษาที่ใช้เขียนเว็บไซต์มีการปรับเปลี่ยน ใหม่เพื่อให้กนเขียนเว็บมีกวามสะดวกมากขึ้นกว่าแต่ก่อน อย่างภาษา Html ในตอนนี้มีถึง Version 5 นั่นก็คือ Html5 ส่วน Css ก็จะเป็น Css3 ที่เพิ่ม Function ใหม่ๆติคมาด้วย อีกทั้งยังมี Framework ที่ช่วยลดเวลาในการเขียนโปรแกรมของเราได้มากเพียงแค่เรียกใช้ให้ถูกต้อง

ดังนั้นเราต้องศึกษาคู่มือของตัว Framework ให้ดีก่อน Framework นั้นก็มีทั้งข้อดีและข้อเสีย ข้อดีก็กือเราไม่ต้องเขียน Code เองเพียงแต่ต้องเรียกใช้ให้ถูกในส่วนข้อเสียนั้นก็คือ Code เหล่านี้เรา ไม่ได้เป็นคนเขียนเองอาจจะทำให้ใช้ลำบาก อีกทั้งยังมี Code ที่ไม่จำเป็นสำหรับเว็บไซต์เราจำนวนมาก ซึ่งอาจจะมีผลต่อการรันหน้าเว็บไซต์ของเรา ดังนั้นคนทำเว็บจะต้องไม่หยุดที่จะพัฒนาตัวเองอยู่เสมอ จะต้องก้นกว้าและหาไอเดียอยู่ตลอดเวลา

16

เอกสารอ้างอิง

- kcpaint, 2553, สีบอกอารมณ์ [Online], Available: http://mblog.manager.co.th/kcpaint/th-103202/ [08/06/2558].
- จิไซน์นิว, -, 6วิธีการออกแบบโลโก้ที่ดี [Online], Available : http://www.designil.com/howto-logo-design-tips.html [08/06/2558].
- W3school, -, html, JavaScript [Online], Available: http://www.w3schools.com/ [02/06/2558].
- 4) Codepen, -, css code [Online], Available: http://codepen.io/ [02/06/2558].
- 5) Freepix, -, free image [Online], Available: http://www.freepik.com/ [02/06/2558].
- 6) Pinterest, -, image design [Online], Available: http://pinterest.com/ [02/06/2558].
- gemini_17, 2555, การใช้โปรแกรมเบื้องต้น[Online], Available: http://www.slideshare.net/gemini_17/indesign-13999435 [21/11/2558].
- Padoungkiat, 2554, หลักการออกแบบเว็บไซต์ [Online], Available: http://patamweb.blogspot.com/ [12/01/2559].

ภาคผนวก

หน้าต่างการทำกราฟิกข่าว

T



ภาพที่ **ก.1** หน้าต่างการทำงานออกแบบกราฟิกข่าว(Highlight)



ภาพท<mark>ี่ ก.2</mark> หน้าต่างก<mark>า</mark>รทำงานออกแบบกร<mark>าฟิกข</mark>่าว(Title)





CAN INSTITUTE OF TECH

ประวัติผู้จัดทำโครงงาน

ชื่อ – สกุล วัน เดือน ปีเกิด ประวัติการศึกษา ระดับประถมศึกษา

นางสาว ลักขณา ศรีพนม 12 พฤศจิกายน 2536

ระดับมัธยมศึกษา

ระคับอุคมศึกษา

ประวัติการฝึกอบรม

10

ประถมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2546 โรงเรียนเสริมปัญญา มัธยมศึกษาตอนต้น พ.ศ. 2549 โรงเรียนสตรีศรีสุริโยทัย มัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2552 โรงเรียนสตรีศรีสุริโยทัย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย พ.ศ. 2555 สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น 1. อบรมเรียนรู้เกี่ยวกับหลักการทำงานของ 3D Printing จากบริษัท Maker Zoo ณ สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น 2.เยี่ยมชมการทำงานของ Imagimax Studio