

การผลิตสื่อการสอนการใช้โปรแกรม MAXAR กรณีศึกษา บริษัท เทอราบิท เน็ตเวิร์ค จำกัด (ขั้นตอนการทำสตอรี่บอร์ด การบันทึกหน้าจอ และ การอัดเสียง) E-LEARNING FOR MAXAR PROGRAM CASE STUDY : TERRABIT NETWORKS COMPANY LIMITED (STORYBOARD, SCREEN CAPTURE AND VOICE RECORDING PROCESSES)

นายสุโข นุตกุล

(

รายงานฝึ<mark>กงาน</mark>นี้เป็นส่<mark>ว</mark>นหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น พ.ศ. 2558 การผลิตสื่อการสอนการใช้โปรแกรม MAXAR กรณีศึกษา บริษัท เทอราบิท เน็ตเวิร์ค จำกัด (ขั้นตอนการทำสตอรี่บอร์ค การบันทึกหน้าจอ และการอัคเสียง) E-Learning for MAXAR program CASE STUDY : Terrabit Networks Company Limited (Storyboard, Screen Capture and Voice Recording Processes) นายสุโข นุตกุล รายงานฝึกงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทกโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทกโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2558

คณะกรรมการสอบ

.....ประธานกรรมการสอบ (อาจารย์คร.สะพรั่งสิทธิ์ มฤทุสาธร)

.....กรรมการสอบ

(อาจารย์โอฬาร รื่นชื่น)

..<mark>.....</mark>...อ<mark>าจาร</mark>ย์ที่ปรึกษา

<mark>(อาจ</mark>ารย์ธันยพร <mark>ก</mark>ณิกนั<mark>นต์)</mark>

....ประชานสหกิจศึกษาสาขาวิชา

(อาจารย์ชาญ จารุวงศ์รังสี)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ชื่อโครงงาน	การผลิตสื่อการสอนการใช้โปรแกรม _{MAXAR}
	กรณีศึกษา บริษัทเทอราบิทเน็ตเวิร์ค จำกัด พ.ศ. 2558
ผู้เขียน	นาย สุโข นุตกุล
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ธันยพร กณิกนันต์
พนักงานที่ปรึกษา	นายเอกรินทร์ จิตรามัยกุล
ชื่อบริษัท	บริษัท เทอราบิท เน็ตเวิร์ค จำกัด
ประเภทธุรกิจ / สินค้า	บริการเทคโนโลยีสารสนเทศให้แก่ธุรกิจ Call center

งานที่ได้รับมอบหมายเป็นโปรเจ็กคือการจัดทำวีดีโอสื่อการสอนของโปรแกรมที่บริษัทจัดทำ ขึ้นมาเพื่อไว้สำหรับในการเปิดดึงดูดและนำไปใช้เป็นวิดีโอสอนลูกก้าใช้เปิดครั้งแรกและนำไปเพื่อ ทบทวนหรือสรุปรวบยอดอีกทีได้

บทสรุป

การคำเนินงานเริ่มต้นด้วยการเข้าใจโปรแกรมทั้งหมดก่อนโดยไปเรียนรู้โปรแกรมของบริษัท ทุกฟังก์ชั่นและทุกขั้นตอนการคำเนินงานเพื่อเป็นการทำความคุ้นเคยกับระบบด้วยตนเองก่อน เพื่อที่จะได้รับรู้ความรู้สึกของการใช้โปรแกรมในฐานะผู้ใช้และได้รับการสอนจากพี่เลี้ยงอีกทีเพื่อ เป็นการสัมผัสการใช้โปรแกรมในฐานะผู้ผลิต

10

ผลที่ได้รับคือแม้จะเสียเวลาในการเตรียมพร้อมพื้นฐานไปมากแต่ผลงานที่ออกมาถูกชมว่า สามารถนำไปใช้จริงได้ดีโดยในเบื้องต้นได้นำไปใช้ในการเสนอลูกค้าใหม่และทดลองใช้กับลูกค้า จริงแล้ว

และนอกจากโครงงา<mark>นหลั</mark>กยังมีงานอื่<mark>นๆ ได้ได้รับมอบหมายมาร</mark>ะหว่างระยะเวลาที่ฝึกงานที่ได้ นำทักษะที่เรียนรุ้มาใช้ได้จริงเช่น เน็ตเวิร์ค การออกแบบกราฟฟิคเบื้องต้น การเข้าใจในการ ออกแบบโดยเน้นการให้ความสำคัญของประสบการณ์ของผู้ใช้และการออกแบบหน้าจอสำหรับ ผู้ใช้ เป็นต้น รวมทั้งยังเป็นเหมือนการฝึกการรับมือกับสถาณการณ์จริงในการติดต่องานกับลูกค้าซึ่ง เป็นประสบการณ์สำคัญที่หาไม่ได้นอกจากการสหกิจศึกษา

กิตติกรรมประกาศ

การที่ข้าพเจ้าได้มาสหกิจศึกษา ณ บริษัท เทอราบิท เน็ตเวิร์ค จำกัด ตั้งแต่วันที่ 2 มิถุนายน พ.ศ. 2558 ถึงวันที่ 30 กันยายน พ.ศ. 2558 ทำให้ข้าพเจ้าได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างๆจาก การทำงานจริง ซึ่งทำให้ข้าพเจ้าสามารถนำเอาความรู้ต่างๆนำมาใช้เพื่อพัฒนาและนำไปปรับใช้ใน งานของตนเองได้

รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในครั้งนี้ จะไม่สามารถสำเร็จฉุถ่วงได้หากปราศจากความ ร่วมมือและการสนับสนุนจากหลายฝ่ายดังนี้เริ่มด้นด้วยอาจารย์ชันยพร กณิกนันต์ (อาจารย์ที่ ปรึกษา) ผู้ที่ให้คำแนะนำและคำปรึกษาตลอดจนให้กำลังใจนักศึกษาในสังกัดในระยะสหกิจ ทั้งหมดที่ผ่านมาและขอกล่าวถึงคุณจริยา ลักนเศวต (มาร์เกตดิ้ง บิซซิเนส ซัพพอร์ท) ผู้ที่ติดต่อกับ ทางมหาลัยที่พิจรณารับเรื่องการมาสหกิจคครั้งนี้เข้ามาโดยหลังจากเข้าทำงานแล้วคุณเอกรินทร์ จิตรามัยกุล(ซอฟท์แวร์ ดีวีลอปเมนท์ ไดเรกเตอร์ พนักงานที่ปรึกษา) เป็นผู้ที่คอยดูแลงานเบื้องด้น ก่อนที่จะส่งไปให้CEOบริษัทพิจรณาและยังคอยดูแลสารทุกข์สุขดิบให้ตลอคระยะเวลาที่ทำการสห กิจศึกษาและพี่ๆพนักงานทุกท่านใน บริษัท เทอราบิท เน็ตเวิร์ค จำกัด รวมถึงบุคคลท่านอื่นๆที่ ใหม่ๆในชีวิตวัยทำงานจริงข้าพเจ้าจึงขอขอบคุณไว้ ณ ที่แห่งนี้

(

สารบัญ

		หน้า
บทสรุป		ก
กิตติกรรมประกาศ		ข
สารบัญ		ค
สารบัญตาราง		จ
สารบัญภาพถ่าย		น

บทที่

T

บทนำ 1.

fulaas
บทนำ ค
1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร
1.3 รูปแบบการจัดการองค์กร และการบริหารองค์กร
1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย
1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา
1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน
1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา
1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงงาน
1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงงานที่ได้รับมอบหมาย
1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ

ทฤษฎีและเทคโนโลยี<mark>ที่ใช้ใ</mark>นการปฏิบั<mark>ติงาน</mark> 2.

- 2.1 ทฤษฎีที่ใช้ในกา<mark>รปฏิบ</mark>ัติงาน
- 2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ใ<mark>นการ</mark>ปฏิบัติงาน

1

2

2

3

3

3

3

4

4

5

6

14

สารบัญ(ต่อ)

	3.	แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	
		3.1 แผนการปฏิบัติงาน	17
		3.2 รายละเอียดโครงงาน	18
		3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงงาน	19
	4.	สรุปผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ	
		4.1 ขั้นตอนและผลการคำเนินงาน	30
		4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	35
		4.3 วิจารณ์ข้อมูล โดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์	35
		และจุดมุ่งหมายการปฏิบัติงานหรือจัดทำโครงการ	
	5.	บทสรุปและข้อเสนอแนะ	
		5.1 สรุปผลการคำเนินโครงงาน	37
		5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา	37
		5.3 ข้อเสนอแนะจากการคำเนินงาน	38
	เอก	สารอ้างอิง	39
	ประ	ะวัติผู้จัดทำโคร <mark>งง</mark> าน	41
7	ภาค	กระการการการการการการการการการการการการการก	42
		STITUTE OF	



nníulaðin.

ตารางที่ หน้า

3.1 แผนการปฏิบัติงาน

17

R

VSTITUTE OF

สารบัญภาพประกอบ

	ภาพที่	
	หน้า	
	1.1 แผนที่บริษัท เทอราบิท เน็ตเวิร์ค จำกัด	1
	1.2 แผนผังองค์กร	2
	2.1 รูปเปรียบเทียบหลักการ Squash and Stretch	6
	2.2 รูปเปรียบเทียบระหว่างการจัดวางตำแหน่งที่ดีกับการจัดตำแหน่งที่ไม่ดี	7
	2.3 รูปแสดงความแตะต่างของภาพแปรผันตามการตั้งKeyframe	7
	2.4 รูปตัวอย่างกฎสามส่วนกับจุดตัดเก้าช่อง	8
	2.5 รูปตัวอย่างรายละเอียดของคลื่นเสียง	12
	2.5 รูปตัวอย่าง Transverse Wave	13
	2.7 Interface VOI Adobe Photoshop	14
	2.8 Interface VOI Adobe Audition	15
	2.9 Interface VON Adobe After Effect	16
	3.1 ผลงานออกแบบลายเสื้อ (ลายที่1-3)	19
	3.2 ศึกษาการใช้โปรแกรมของบริษัท	20
	3.3 Layout ออกแบบแผนที่โดยเพิ่มจุดสนใจตามมุมเลี้ยวต่างๆ	20
	3.4 Flow การทำโครงงานทั้งหมด	21
	3.5 Script ของงานตัวแรก	22
	3.6 งานวีดีโอสื่อการสอน <mark>ตัวแร</mark> ก	23
7	3.7 งานวีดีโอสื่อการสอน <mark>ตัวถ่า</mark> สุด	23
	3.8 ภาพรวมสตอรี่บอร์ดแ <mark>ละบ</mark> ททั้งหมด	24
	3.9 ภาพวีดีโอแต่ละSceneที่อัดไว้ของ Follow up Scenario	25
	3.10 ภาพใฟล์เสียงของ Follow up Scenario	26
	3.11 รายละเอียดคร่าวๆของท่าทางต่างๆของ Mascot	27
	3.12 รูปของส่วนประกอบกรอบวีดีโอที่ออกแบบไว้ตอนแรก	28
	3.13 รูปขั้นตอนการรวบรวมวีดีโอ	29

สารบัญภาพประกอบ(ต่อ)

	4.1 ภาพหน้าแรกของวีดีโอ	31
	4.2 ภาพตัวอย่างIntroduction	32
	4.3 ภาพตัวอย่างYes Sale	32
	4.4 ภาพตัวอย่าง To Follow up	33
	4.5 ภาพตัวอย่าง Unreachable	33
	4.6 ภาพตัวอย่าง Not DMC	34
	4.7 ภาพตัวอย่าง Close List	34
	ก.1 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Creative Cloud (1)	42
	ก.2 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Creative Cloud (2)	42
	ก.3 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Creative Cloud (3)	43
	ก.4 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Creative Cloud (4)	43
	ก.5 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Creative Cloud (5)	44
	ก.6 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Creative Cloud (6)	44
	ก.7 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Creative Cloud (7)	45
	ก.8 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Creative Cloud (8)	45
	ก.9 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Creative Cloud (9)	46
	ก.10 ขั้นตอนการถงโปรแกรม Adobe Creative Cloud (10)	46
	n.11 ขั้นตอนการถ <mark>งโปรแกรม</mark> Adobe Creative Cloud (11)	47
	ก.12 ขั้นตอนการถงโปรแ <mark>กรม</mark> Ocam (1)	47
$\overline{\mathbf{v}}$	ก.13 ขั้นตอนการถงโปรแ <mark>กรม</mark> Ocam (2)	48
	ิก.14 ขั้นตอนการลงโปรแ <mark>กรม</mark> Ocam (3)	48
	ข.1 รายงานประจำสัปดาห์ที่ 1	50
	ข.2 รายงานประจำสัปดาห์ที่ 2	51
	ข.3 รายงานประจำสัปดาห์ที่ 3	52
	ข.4 รายงานประจำสัปดาห์ที่ 4	53
	ข.5 รายงานประจำสัปดาห์ที่ 5	54
	ข.6 รายงานประจำสัปดาห์ที่ 6	55

สารบัญภาพประกอบ(ต่อ)

ข.7 รายงานประจำสัปดาห์ที่ 7 ข.8 รายงานประจำสัปคาห์ที่ 8 ข.9 รายงานประจำสัปคาห์ที่ 9 ข.10 รายงานประจำสัปคาห์ที่ 10 ข.11 รายงานประจำสัปดาห์ที่ 11 ข.12 รายงานประจำสัปคาห์ที่ 12 ข.13 รายงานประจำสัปดาห์ที่ 13 ข.14 รายงานประจำสัปดาห์ที่ 14 ข.15 รายงานประจำสัปดาห์ที่ 15 ข.16 รายงานประจำสัปดาห์ที่ 16 ข.17 รายงานประจำสัปดาห์ที่ 17 ข.18 รายงานประจำสัปดาห์ที่ 18

TC

57 58 59 60 นโลฮั่ากะ 61 62 63 64 65

56

66

67

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อของสถานประกอบการ : บริษัท เทอราบิท เน็ตเวิร์ค จำกัด ที่ตั้งของสถานประกอบการ : 128/330 อาการ พญาไทพลาซ่า ถนน พญาไท

ตำบล ทุ่งพญาไท อำเภอ ราชเทวี กรุงเทพฯ 10400

โทรศัพท์ : โทรสาร :

+662-612-1323

+662-612-1213

E-mail :

Website :

10

www. terrabit.co.th



บริษัท เพลรายิท เน็ตเวิร์ค จำกัด เลขที่ 128/330 อาคารหญาไท พลาซ่า ขึ้น30 ถนมพญาไท แขวงทุ่งหญาไท เขตราชเทรี กรุงเทพมหานคร 10400 โทร. 02-6121213 แฟกซ์. 02-6121323

ภาพที่ 1.1 แผนที่บริษัท เทอราบิท เน็ตเวิร์ก จำกัด

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

บริษัทเทอราบิท เน็ตเวิร์ค ประกอบกิจการทางด้านการบริการเทคโนโลยีสารสนเทศและ คอมพิวเตอร์ โดยมุ่งเน้นการให้บริการธุรกิจคอลเซ็นเตอร์ (Call Center) ทั้งในส่วนของระบบโทรศัพท์ และซอฟท์แวร์ต่างๆที่ใช้ในคอลเซ็นเตอร์ ประเภทการบริการได้แก่

- 1. งายและติดตั้งระบบกอลเซ็นเตอร์ (Turn-Key Implementation)
- 2. ให้เช่าพื้นที่และระบบคอลเซ็นเตอร์ (System and Facility Rental)
- 3. ให้บริการงานคอลเซ็นเตอร์ (Fully Outsource Service)

1.3 รูปแบบการจัดการองค์กรและการบริหารองค์กร



1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่งงาน : Graphic Designer

หน้าที่ : ออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ การใช้ซอฟต์แวร์ "MAXAR"

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

ชื่อ-นามสกุล : นายเอกรินทร์ จิตรามัยกุล

ตำแหน่ง : Software Development Director

E-Mail : Egarin@terrabit.co.th

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

10

เริ่มต้นการปฏิบัติงาน : 2 มิถุนายน พ.ศ. 2558 สิ้นสุดการปฏิบัติงาน : 30 กันยายน พ.ศ. 2558 เป็นระยะเวลาทั้งสิ้น : 4 เดือน

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากบริษัท เทอราบิท เน็ตเวิร์ค จำกัดเป็นบริษัทที่กำลังเติบ โตจึงมีงานเข้ามาตลอดเวลา และในส่วนงานหลักของที่นี่คือการติดต่อผ่านช่องทางโทรศัพท์โดยทุกครั้งนี่ขายผลิตภัณฑ์ได้หรือ มีพนักงานใหม่เข้ามาจะเกิดการ Training พนักงานขึ้นทุกครั้งจึงทำวีดีโอสื่อการสอนนี้ขึ้นมาเพื่อ วัตถุประสงค์ที่จะย่นระยะการ Training และนำไปใช้เพื้อทบทวนเนื่องจากงานติดต่อผ่านโทรศัพท์ จะมีงานตลอดเวลาและเวลาช่วงพักน้อยความกุ้นเกยต่อโปรแกรามจึงเป็นเรื่องสำคัญหากยิ่งเร็วยิ่งดี 1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของการปฏิบัติงานหรือโครงงานที่ได้รับมอบหมาย ให้ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

- 1. เรียนรู้การเจรจาต่อรองเฉกเช่นการคุยกับลูกค้าจากฝ่ายภาพลักษณ์องค์กร
- 2. ได้เรียนรู้เกี่ยวกับการทำงานและบรรยากาศในแต่ละหน้าที่ขององค์กร
- 3. ได้เห็นความแตกต่างระหว่างฝั่ง User และฝั่ง Developer แบบ Real-Time
- 4. ได้เปิดโลกทัศน์และเห็นการทำงานของธุรกิจแบบTelesaleและ Customer Service
- 5. ได้ทบทวนการใช้เครื่องมือต่างๆที่เรียนมาพร้อมกับได้เรียนรู้สิ่งใหม่ระหว่างการทำงาน

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงงานที่ได้รับมอบหมาย

- 1. สามารถนำความรู้ทั้งหมดเกี่ยวกับทั้งงานมัลติและความรุ้รอบตัวที่ได้มานำไปเป็นปะสบ การณ์ในอนาคตได้
- 2. ได้เรียนรู้และรับประสบการณ์ของการทำงานภายในบริษัท
- 3. รู้จักวิธีการวางแผนการทำงานในเวลาที่กำหนดได้
- 4. สามารถวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในสถานการณ์จริงได้

1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ

Agent คือพนักงานโทรศัพท์มีหน้าที่รับสายหรือโทรออกตามหน้าที่ที่ได้รับมาโดยมีทั้ง พนักงานที่มาจากการเช่าพื้นที่การทำงานซึ่งเป็นพนักงานบริษัทอื่นหรือแบบการคำนเนินงานครบ วงจรที่ทางบริษัทหาพนักงานให้

Supervisor มีหน้าที่เป็นดั่งหัวหน้าฝ่ายที่ควบคุม Agent แต่ละกลุ่มเพื่อง่ายต่อการแก้ปัญหา และการรวบรวมข้อมูล

Manager เป็นหน้าที่ของผู้ที่ควบคุมการจัดการงานทั้งหมดโดยจะติดต่อโดยตรงกับ Supervisor

Quality Checker เนื่องจากสายงานนี้เป็นการพูดคุยธุรกรรมผ่านทางโทรศัพท์จึงเป็นเรื่อง สำคัญที่ต้องมีการบันทึกเสียงไว้สำหรับเป็นหลักฐานและมีฝ่ายตรวจสอบเพื่อตรวจสอบข้อมูลหรือ กำพูดยืนยันของลูกค้าทั้งนี้หน้าที่นี้ยังสามารถดู Quality ของ Agent ได้เช่นกัน

Telesale คือรูปแบบการงายไม่ว่าจะเป็นสินค้าหรือโปรโมชันผ่านช่องทางการโทรศัพท์โดย ลักษณะการทำงานแบบนี้จะเรียกว่า Outbound

Customer Service คือรูปแบบการรับสายติดต่อจากทางลูกค้าไม่ว่าจะเป็นการสอบถาม โปรโมชั่นวิธีการใช้งานการติชมพนักงานประจำสาขาโดยลักษณะการทำงานแบบนี้จะถูกเรียกว่า Outbound

Point of Interest คือจุดรวมความน่าสนใจของรูปภาพซึ่งทำให้ภาพมีมิติมากขึ้น Noise คือเสียงไม่พึงประสงค์ที่เข้ามาระหว่างอัดอาจเป็นเสียงรถหรือถมหรือคลื่นแปถกๆ Footage คือไฟล์พื้นฐานสำหรับการทำงานต่างๆ Recap ย่อมาจาก Recaptulate ที่แปลว่าการทบทวนใหม่อีกครั้ง

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

ทฤษฏีที่ใช้ในการปฏิบัติงานนี้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการทำวิดีโอคือ

2.1.1 Principle of Animation

เป็นหลักการทำอนิเมชัน12ข้อที่ถูกเขียนขึ้นโดย Ollie Johnson และ Frank Thomas นักทำอนิ เมชั่นหลักของดิสนีย์โดยหลักการทำอนิเมชั่นที่ได้นำมาประยุกต์กับงานมีดังนี้

Squash and Stretch

การยืดและหดของตัวละครนั้นจะช่วยเพิ่ม Impact ของการเปลี่ยนอิริยาบถซึ่งในหลักการนี้จะ ทำให้เกิดการบ่งบอกถึงน้ำหนักในแต่ละการกระทำของตัวละครได้ซึ่งมีข้อบังคับอยู่คือมวลของ วัตถุที่ถูกยืดหรือขยายนั้นจะต้องมีปริมาตรเท่าเดิมเช่นหากวัตถุแบนลงด้านข้างจะต้องขยายออกเพื่อ รองรับมวลที่หายไป

ภาพที่ 2.1 รูปเปรียบเทียบหลักการ Squash and Stretch

A

В

Staging

เป็นการเรียงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในฉากเหตุการณ์ต่อเหตุการณ์ตามถำดับเพื่อแสดงให้ผู้รับสาร ได้รับข้อมูลได้ตามถำดับในฉากที่เราตั้งไว้โดยสามารถทำได้หลายวิธีไม่ว่าจะเป็นการจัดวาง ตำแหน่ง ตัวละคร การใช้แสงเงา หรือการใช้มุมกล้อง



ภาพที่ 2.2 รูปเปรียบเทียบระหว่างการจัดวางตำแหน่งที่ดีกับการจัดตำแหน่งที่ไม่ดี

Timing

10

การควบคุมแต่ละ Keyframe ให้มีความถี่หรือห่างต่างกันนั้นจะช่วยให้วัตถุที่กำหนดไว้มี น้ำหนักตามแรงฟิสิกส์ขึ้นมาได้และการจัดเวลานั้นสามารถเปลี่ยนแปลงอารมณ์ตัวละครหรือ อุปนิสัยตัวละครได้แม้ว่าจะห่างกันแก่เพียง Keyframe เดียวก็ตาม



ภาพที่ 2.3 รูปแสดงความแตะต่างของภาพแปรผันตามการตั้งKeyframe

2.1.2 การจัดองค์ประกอบ

Rule of thirds

Rule of thirds หรือแปลไทยได้ว่า กฎสามส่วน เป็นการจัดวางตำแหน่งขององก์ประกอบของ ภาพหรือวีดีโอเพื่อทำให้ภาพมีจุดสนใจและจุดพักสายตาแยกอยู่อย่างลงตัวโดยการแบ่งชั้นของภาพ เป็น3ส่วนเท่ากันในแนวนอนซึ่งการใช้หลักนี้ในการจัดองก์ประกอบจะทำให้ภาพที่ออกมามีมิติขึ้น หลายๆคนจะรวมกฎสามส่วนไปกับทฤษฎีจุดตัดเก้าช่องด้วยการแบ่งอีก3ส่วนในแนวตั้งโดยจะมี4 มุมตรงกลางเป็นPoint of interest หลักในการวางตำแหน่งองก์ประกอบ



<mark>ภาพที่ 2.4 รูปตัวอย่าง</mark>กฎสามส่วนกับจุ<mark>คตัดเก้</mark>าช่อง

Look Room

เป็นการเว้นช่องว่างใ<mark>นรูป</mark>เพื่อให้ตำแหน่งของ<mark>ตัวละ</mark>ครไม่ด<mark>ูอึดอั</mark>ดซึ่งจำเป็นต้องเว้นไว้พอดีไม่ น้อยหรือมากเกินโดยจะมีเทคนิคคล้ายกันคือ Lead Room ซึ่งมีความแตกต่างกันที่ Lead Room จะ ใช้กับภาพที่มีการเคลื่อนย้ายในภาพส่วน Look Room จะใช้สำหรับภาพที่ไม่มีการเคลื่อนย้าย

2.1.3 E-Learning

()

E-Learning คือ การเรียน การสอนในลักษณะ หรือรูปแบบใคก็ได้ ซึ่งการถ่ายทอคเนื้อหานั้น กระทำผ่านทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น ซีดีรอม เครือข่ายอินเทอร์เน็ต อินทราเน็ต เอ็กซทราเน็ต หรือ ทางสัญญาณ โทรทัศน์ หรือ สัญญาณดาวเทียม (Satellite) ฯลฯ เป็นต้น ซึ่งการเรียนลักษณะนี้ได้มี การนำเข้าสู่ตลาดเมืองไทยในระยะหนึ่งแล้ว เช่น คอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยซีดีรอม,การเรียนการ สอนบนเว็บ Web-Based Learning การเรียนออนไลน์ (On-line Learning) การเรียนทางไกลเป็นต้น

ในปัจจุบัน คนส่วนใหญ่มักจะใช้คำว่า e-Learning กับการเรียน การสอน หรือการอบรม ที่ใช้ เทคโนโลยีของเว็บ (Web Based Technology) ในการถ่ายทอดเนื้อหา รวมถึงเทคโนโลยีระบบการ จัดการหลักสูตร (Course Management System) ในการบริหารจัดการงานสอนด้านต่างๆ โดยผู้เรียน ที่เรียนด้วยระบบ e-Learning นี้สามารถศึกษาเนื้อหาในลักษณะออนไลน์ หรือ จากแผ่นซีดี-รอม ก็ ใด้ และที่สำคัญอีกส่วนคือ เนื้อหาต่างๆ ของ e-Learning สามารถนำเสนอโดยอาศัยเทคโนโลยี มัลติมีเดีย (Multimedia Technology) และเทคโนโลยีเชิงโต้ตอบ (Interactive Technology) คำว่า e-Learning นั้นมีคำที่ใช้ได้ใกล้เคียงกันอยู่หลายคำเช่น Distance Learning (การเรียน ทางไกล) Computer based training (การฝึกอบรมโดยอาศัยคอมพิวเตอร์ หรือเรียกย่อๆว่า CBT) online learning (การเรียนทางอินเตอร์เนต) เป็นต้น ดังนั้น สรุปได้ว่า ความหมายของ e-

Learning คือ รูปแบบของการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยอาศัยเครือข่ายคอมพิวเตอร์ หรือสื่อ อิเลคทรอนิกส์ในการถ่ายทอดเรื่องราว และเนื้อหา โดยสามารถมีสื่อในการนำเสนอบทเรียนได้ ตั้งแต่ 1 สื่อขึ้นไป และการเรียนการสอนนั้นสามารถที่จะอยู่ในรูปของการสอนทางเดียว หรือการ สอนแบบปฏิสัมพันธ์ได้

STITUTE OV

2.1.3 ทฤษฎีการเขียนบทเบื้องต้น

การเขียนบทเป็นการกำหนดเนื้อเรื่อง เป็นการกำหนดการเชื่อมโยงเหตุการณ์ และตัวละคร ต่างๆเข้าด้วยกัน โดยผ่านกระบวนการ ก้นหา รวบรวมจัดเรียบเรียง และตกแต่งปรับเข้าร่วมกัน ดั้ง นั้น นักเขียนบทจึงต้องเป็นบุคคลพิเศษ ต้องเป็นนักอ่าน นักกิด นักวิชาการ นักฝัน และนักเขียนใน เวลาเดียวกัน ไม่มีใครบอกได้ว่ากวรเขียนอย่างไร หรือจะต้องทำอย่างไร การเขียนบท เป็นลักษณะ พิเศษของแต่ละคน การเขียน หมายถึง การถ่ายทอดความรู้สึกนึกกิดและความต้องการของบุคคล ออกมาเป็นสัญลักษณ์ คือ ตัวอักษร เพื่อสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจจากความข้างต้น ท าให้ มองเห็นความหมายของการเขียนว่า มีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน เช่น นักเรียน ใช้การเขียนบันทึกความรู้ ทำแบบฝึกหัดและตอบข้อสอบบุคคลทั่วไป ใช้การเขียน จคหมาย ทำสัญญา พินัยกรรมและค้ำประกัน เป็นต้น พ่อก้า ใช้การเขียนเพื่อโฆษณาสินค้า ทำบัญชี

การเขียน เป็นการแสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึก ความต้องการ ที่เป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อให้ผู้รับสารอ่าน เข้าใจ รับรู้ถึงสิ่งที่ได้สื่อสารออกไป เพื่อนำไปถ่ายทอดต่อกับบุคคลอื่นแทน การวิธีบอกเล่าปากต่อปาก การเขียนบทจะให้สมบูรณ์นั้น ผู้เขียนบทจะต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้ใน การเขียนบท

แนวคิดหลัก (Idea & Main Idea) เป็นเสมือนโครงหรือแก่นของเรื่องนั้นๆ ผู้เขียนบท จะต้องจับ หรือดึงเอาข้อมูลหรือเนื้อหาบางอย่างมาเป็นแกนของเรื่องให้ได้

การเลือกเรื่องผู้เขียนและผู้จัครายการบทความต้องพิจารณาว่าบทความควรจะเป็นเรื่อง อะไร ที่ส่วนใหญ่สนใจ เหตุผลที่จะเขียนเรื่องนั้น ตั้งประเด็นให้แน่นอนลงไปว่าจะเขียนเพื่อ จุดประสงค์อะไร สนับสนุนหรือกัดก้านอะไรหรือเพียงแต่ให้ข้อเท็จจริงแล้วเขียนให้อยู่ใน ประเด็น

การศึกษาก้นกว้า เมื่อกำหนดวัตถุประสงค์และวิเกราะห์กลุ่มเป้าหมายแล้วผู้เขียนบทต้อง ศึกษาก้นกว้าวิจัย รวบรวมข้อมูล เนื้อหาสาระต่างๆมาวิเกราะห์แยกย่อยหัวเรื่องประเด็น กำหนด ขอบเขตเนื้อหาให้สอดกล้องกับวัตถุประสงก์และกลุ่มเป้าหมายการก้นกว้าหาข้อมูลเพื่อเสริม รายละเอียดเรื่องราวที่ถูกต้องจริง ชัดเจน และมีมิติมากขึ้นกุณภาพของบทจะดีหรือไม่จึงอยู่ที่การ ก้นกว้าหาข้อมูลไม่ว่าบทนั้นจะมีเนื้อหาใดก็ตาม โดยซักถามจากนักวิชาการที่มีกวามรู้ในเรื่องนั้นๆ ก้นกว้าจากห้องสมุดหรือเอกสารสิ่งพิมพ์ที่จัดเก็บเอาไว้ เสร็จแล้วก็ลำดับเรื่องก่อนหลังตามกวามส ากัญของเหตุการณ์หรือเวลา การจัดลำดับข้อมูลหรือเนื้อหา การจัดทำลำดับเนื้อหา เรื่องราวของบทเรียน เป็นการนำ กรอบเนื้อหา ที่แบ่งออกเป็นเฟรมๆ ตั้งแต่เฟรมแรกจนถึงเฟรมสุดท้าย นำมาลำดับเรื่องก่อนหลัง ตามความสำคัญของเหตุการณ์หรือเวลา การจัดลำดับเนื้อหาต้อง เข้าใจได้ง่าย ไม่สับสน วกวน หรือ ยืดยาว ประโยกแต่ละประโยกกวรมีแนวกวามกิดเดียวเป็นประโยกสั้นๆ ที่มีกวามหมายจบใน ประโยกนั้น แต่เพื่อกวามน่าพึงกวรจะสลับกับประโยกยาวบ้าง ตามแต่กวามสำคัญของใจกวาม

ความยาว สิ่งที่จำเป็นอีกประการหนึ่งสำหรับผู้เขียนบทก็คือต้องทราบว่าเวลาสำหรับ นำเสนอรายการนั้นมีระยะเวลาเท่าไร ทั้งนี้ทั้งนั้นจะต้องเข้าใจถ่องแท้ เกี่ยวกับคุณลักษณะเฉพาะ ของสื่อ ที่เกี่ยวกับเวลาด้วยแล้วจึงกำหนดรูปแบบของรายการ

การวางเค้าโครงเรื่องมีจุดประสงค์เพื่อให้งานชิ้นที่เขียนมีจุดหมายที่แน่นอนไม่วกเวียน ออกนอกเรื่องทำให้วางแนวในการเขียนได้ถูกต้องและทำให้เขียนบทความตามที่ต้องการได้เร็วขึ้น และกำหนดบทนำ ตัวเรื่องและการจบให้มี หลักเกณฑ์ที่ดี

2.1.4 ทฤษฎีของเสียง

โดยส่วนหลักองค์ประกอบที่ทำให้เกิดเสียงนั้นมี 3 อย่าง คือ Sound Source (แหล่งกำเนิดเสียง)

แหล่งกำเนิดเสียงมีมากมายหลายอย่างเช่น เส้นเสียงในลำคอของมนุษย์ เครื่องดนตรีต่างๆ ลำโพง เป็นต้น โดยแหล่งกำเนิดเสียงต่างๆ เหล่าจะทำให้เกิดเสียงได้โดยการสั่น เคลื่อนที่ หรือ เคลื่อนไหว เช่น หนังกลองจะสั่นและกระพือเมื่อถูกตี แผ่นไดอะแฟรมของลำโพงจะขยับเข้าออก เมื่อถูกป้อนด้วยสัญญานไ<mark>ฟฟ้า</mark>

Medium (ตัวกลาง หรือ <mark>พาหะ</mark> นำเสียง)

ตัวกลางนี้จะทำหน้าที่พาพลังงานเสียงไปสู่ ผู้รับ หรือ ตัวรับ (receptor) ดัง นั้น ใน สภาพแวดล้อมที่ปราศจากตัวกลาง เช่น ในอวกาศ ซึ่งไม่มีอากาศ เสียงจึงไม่สามารถเดินทางจาก แหล่งกำเนิดเสียงไปสู่ผู้รับ หรือ ตัวรับเสียงได้ยกตัวอย่างเช่น อากาศ น้ำ หรืออาจจะเป็นของแข็งก็ ได้ เช่น เหล็ก ไม้ คอนกรีต เส้นเชือก โดย ทีนี่เรามาลองดูวิธีการที่อากาศพาเสียงจากแหล่งกำเนิด ไปสู่ผู้รับกัน ยกตัวอย่างง่ายๆ เช่น ลำโพง เมื่อไดอะแฟรมของลำโพงขยับเข้าออก (เมื่อถูกป้อน ด้วยสัญญาณไฟฟ้า) ก็จะทำให้อากาศบริเวณด้านหน้าของลำโพงขยับไปมาด้วย ถ้าจะพูดให้ ชัดเจนกว่านี้ก็ต้องบอกว่าการเคลื่อนที่ไปมาของลำโพงนั้นทำให้ อนุภาคของอากาศ (air particles) บริเวณด้านหน้าของลำโพงเกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้น

โดย เมื่อเมื่อไดอะแฟรมของลำโพงขยับไปชนกับอากาศด้านหน้าก็จะทำให้อนุภาคของ อากาศ บริเวณด้านหน้าของลำโพงในขณะนั้นถูกบีบอัด เราเรียกสภาพของอนุภาคของอากาศที่ถูกบีบอัด แบบนี้ว่า compression และเมื่อไดอะแฟรมของลำโพงขยับถอยกลับมาด้านหลังก็จะทำให้อนุภาค ของอากาศบริเวณด้านหน้าของลำโพงนั้นคลายตัวออก สภาพแบบนี้เรียกว่า rarefaction



ภาพที่ 2.5 รูปตัวอย่างรายละเอียดของกลื่นเสียง

(

การ อัดตัวและการขยายตัวของอนุภาคของอากาศนี้จะเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับการ เคลื่อนที่ ของไดอะแฟรมลำโพง (คือไปข้างหน้าและกลับมาข้างหลัง) และอนุภาคของอากาศที่อยู่ถัด ๆ กัน ไปก็จะถูกกระแทก (จากอนุภาคของอากาศบริเวณด้านหน้าของลำโพง) ทำให้เคลื่อนไหวกลับไป กลับมาในลักษณะเดียวกันนี้ต่อๆ กันไปจนถึงผู้รับเสียงอย่า เข้าใจผิดว่าอนุภาคของอากศบริเวณ ด้านหน้าของลำโพงถูกชนจนกระเด็นไปถึงผู้รับ เพราะมันแก่เคลื่อนไปชนกันอนุภาคของอากาศที่ อยู่ถัดไปเท่านั้น และอนุภาคของอากาศที่อยู่ถัดไปก็จะเคลื่อนไปชนกันอนุภาคของอากาศที่อยู่ถัด ไปแบบนี้เรื่อยๆ จนถึงผู้รับ (คล้ายๆ กับการที่เอาคนมายืนต่อ ๆ กัน เพื่อส่งของจากคนแรกไปยังคน สุดท้ายนั่นแหละครับ)

ลักษณะของคลื่น

Longitudinal wave คือ ชนิดของคลื่นที่มีการเคลื่อนที่ของอนุภาคของตัวกลาง ในทิศทาง ที่*ขนาน* กันกับ ทิศทางที่คลื่นเดินทาง เช่น คลื่นเสียง

Transverse wave คือ ชนิดของคลื่นที่มีการเคลื่อนที่ของอนุภาคของตัวกลาง ในทิศทางที่ *ตั้ง ฉาก* กันกับ ทิศทางที่คลื่นเดินทาง เช่น คลื่นที่ผิวน้ำ



2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.2.1 Adobe Photoshop

T



ภาพที่ 2.7 Interface ของ Adobe Photoshop

Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมสำหรับตัดต่อตกแต่งภาพและกราฟฟิกสามารถ รีทัช ตกแต่ง ภาพ หรือทำกราฟฟิกได้ อีกทั้งสามารถใส่เอฟเฟกต่างๆให้กับภาพและตัวอักษรโดยโปรแกรมนี้ เป็นโปรแกรมที่สนับสนุนในการสร้างงานต่างๆเช่นสิ่งพิมพ์ วีดีทัศน์ Presentation มัลติมีเดีย ไป จนกระทั่งงานออกแบบและงานพัฒนาเว็บไซด์โดยส่วนหลักที่นำมาใช้คือนำมาออกแบบกราฟฟิก สำหรับใช้เป็นพื้นหลังขอ<mark>งกลิป</mark>วีดีโอตลอดทั้งหมด

STITUTE O

2.2.2 Adobe Audition



ภาพที่ 2.8 Interface ของ Adobe Audition

Adobe Audition เป็นโปรแกรมที่ออกแบบมาเพื่อใช้กับงานในด้านเสียงเช่น การอัดเสียง ตัด ต่อเสียง แก้ไขโดยการเพิ่มลดเดซิเบล แก้ไข พิช ลบ นอยซ์ หรือสามารถใส่เอฟเฟกเพิ่มได้ในโปร เตกนี้นำมาใช้ในการอัดและแก้ไขเสียงในวีดีโอ

2.2.3 Ocam

10

Ocam เป็นโปรแกรม<mark>บัน</mark>ทึกหน้าจอ<mark>กอมพิวเตอร์ซึ่งมีวิธีใช้งา</mark>นง่ายและสามารถใช้งานได้ ยืดหยุ่นด้วยการกำหนดข<mark>อบเข</mark>ตที่จะบันทึกด้วยตนเองได้และสามารถปรับก่าเฟรมเรตและเสียงที่ ต้องการจะบันทึกลงไปได้

15

2.2.4 Adobe After effect



ภาพที่ 2.9 Interface ของ Adobe After Effect

โปรแกรม After Effect เป็นโปรแกรมสำหรับงานด้าน Video Compose หรืองานซ้อนภาพ วีดีโอและรวมไปถึงงานด้านการตกแต่ง หรืองานเพิ่มeffectพิเศษให้กับวีดีโอ โปรแกรม Adobe After Effect นี้จะเป็นการตัดต่อวีดีโอ และโปรแกรมนี้เป็นโปรแกรมยอดนิยมในงานด้าน Motion graphic Visual effect ที่เหมาะสำหรับนำมาใช้งาน Presentation Multimedia งานโฆษณา และยัง สามารถใช้งานในด้านของงานตัดต่อภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ และการทำ Mastering บันทึกผลงาน ลงเทป DV VHS และการ<mark>แปล</mark>งไฟล์เพื่อท<mark>ำ VCD DVD ได้</mark>อีกมา<mark>กมาย</mark>

การทำงานของ Adobe Af<mark>ter E</mark>ffect

10

โปรแกรม Adobe After Effect ทำง<mark>า</mark>นในลักษณะการนำไฟล์ที่เตรียมไว้ (Footage หรือ Source) นำมาเรียบเรียงเข้ามาเป็นวีดีโอเดียวกันโดยสามารถนำไฟล์หลายๆชนิดเช่นภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและเสียงมาเรียบเรียงรวมเข้าด้วยกันได้

บทที่ 3 แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนการปฏิบัติงาน

TC

ตารางที่ 3.1 แผนการปฏิบัติสหกิจศึกษา

หัวข้องาน	l	เดือนที่ 1		เดือนที่ 2			2	เดือนที่ 3				เดือนที่ 4			1	
ศึกษา Software ของบริษัทเพื่อทำความเข้าใจภาพรวม		ľ	۲ J													
ทำ Footage และ Script เพื่อใช้ในงาน				1							1					
ทำตัวDemoให้เขาประเมินและกำหนดTheme						đ	>									
ช่วยพี่ทคสอบระบบที่จะจัคส่งให้ลูกค้า								~			1					
จัดท ำวีดีโอ									~.	À	3					
นำเสนอProcessให้แก่พี่ที่บริษัท												1	-			
ปรับปรุงและแก้ไขงานตาม Comment ของพี่										3						
รวมวีดี โอทั้งหมดและปรับปรุงให้เสร็จ																
จัดทำรายงานรูปเล่ม																

WSTITUTE OF TECH

3.2 รายละเอียดโครงงาน

3.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

โครงงานการผลิตสื่อการสอนการใช้โปรแกรมของบริษัท มีกลุ่มเป้าหมายคือกลุ่มลูกค้า ที่ซื้อโปรแกรมของทางบริษัท โดยเล็งกลุ่มเป้าหมายตั้งแต่ผู้ที่ไม่ได้ใช้คอมพิวเตอร์ใน ชีวิตประจำวันจนถึงผู้ที่ชำนาญในการใช้คอมพิวเตอร์

3.2.2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในโครงงาน

โปรแกรมที่ใช้ในการทำโครงงานส่วนหลักคือโปรแกรม Adobe Creative Cloud สามารถไป ดาวน์โหลดได้ที่ Creative.adobe.com และโปรแกรม Ocam ดูรายละเอียดต่อที่ภากผนวก ก

3.2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

10

เพื่อที่จะให้โครงงานนี้นั้นเข้าถึงความรู้สึกของผู้ใช้เพื่อประสิทธิภาพสูงสุดจึงมีความจำเป็นที่ จะต้องเก็บข้อมูลจากสถานการณ์จริงโดยการไปดูงานของจริงดูบรรยากาศและอารมณ์นอกจากนั้น ต้องเข้าใจในการทำงานของระบบอย่างละเอียดจึงต้องนำโปรแกรมมาศึกษาทั้งหมดก่อนที่จะ สามารถเรียบเรียงออกมาเป็นบท E-Learning นอกจากหลักการสร้างของหลักๆแล้วมีการค้น เกี่ยวกับหลักการจัดวางเพื่อดึงดูดและทำให้น่าสนใจเพิ่มเข้ามาด้วย

STITUTE OV

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงงาน

3.3.1 งานที่ปฏิบัติ

(

งานที่ปฏิบัติในระหว่างการสหกิจศึกษาได้รับหน้าที่เป็นGraphic Designer และได้รับ โครงงานเป็นการทำE-learning เพื่อนำไปใช้ในการสอนลูกค้าของบริษัทและมีงานรองลงมาเป็น การออกแบบเสื้อบริษัท ทำแผนที่สำหรับที่ตั้งใหม่ของบริษัท ซึ่งงานหลักที่เป็นโครงงานจะใช้เวลา ก่อนข้างมากกับการศึกษาระบบทั้งหมดของโปรแกรมก่อนที่จะได้รับหัวข้องานและยังต้องศึกษา หลักการทำสื่อการสอนออนไลน์ให้น่าสนใจและกระชับเพื่อให้มีผลประโยชน์สูงสุด และได้รับ กวามรู้เพิ่มในส่วนของ หน้าที่ Software Tester ที่ช่วยพี่ๆทดสอบระบบโปรแกรมที่เขียนขึ้นมาเอง และได้ทบทวนเกี่ยวกับวิชาเน็ตเวิร์คเล็กน้อยจากฝ่าย IT Support ด้วยเช่นกัน ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมา ทำให้ได้เรียนรู้สิ่งต่างๆตั้งแต่บรรยากาศในที่ทำงานของจริง การคุยงานกับลูกก้า เทคนิกการทำคลิป วีดีโอต่างๆที่หาไม่ได้ภายในห้องเรียน



<mark>ภาพที่ 3.1</mark> ผลง<mark>านออกแบบลา</mark>ยเสื้อ(ลายที่1-3)



3.3.2 โครงงานE-Learning ของโปรแกรม Maxar

ใด้รับงานจัดทำสื่อการสอนอิเล็ก โทรนิกหรือ E-learning จากพี่เลี้ยง โดยเริ่มแรกเขาให้เราลอง ทำเองทั้งบทและศึกษาทำกวามเข้าใจระบบเองก่อนและดูกุณภาพเนื้องานจึงเริ่มให้ทำงานจริง โดยพี่ จะจัดขอบเขตเนื้อหาที่ต้องใช้นำเสนอให้กือการทำวีดีโอสอนแบบ Scenario เพื่อให้ลูกก้านำไป Recap ในภายหลังได้ และทำ Intro ก่อนที่จะเข้า E-Learning และตัวมาสกอตของโปรแกรม



ยินดีต้อนรับเข้าสู่ maxar โดยวิธีการใช้งานนั้นง่ายนิดเดียวเพียงขั้นแรก login เข้าสู่ระบบโดยการใส่ user name password และ station number จากนั้นทำการกดปุ่ม go

เมื่อ login เข้าสู่ระบบแล้วจะเข้าสู่หน้าแรกหน้า campaign มีส่วนประกอบสำคัญเพียงแค่.....ส่วนเท่านั้น ได้แก่

1.ในส่วนของ user status นั้นจะแสดง รายละเอียดต่างๆของ user รายชื่อและเวลาที่ login เข้าสู่ระบบ นอกจากนั้นยังสามารถ เปลี่ยนแปลง password ได้อีกด้วย โดยที่การเปลี่ยนแปลง password นั้นอย่าลืมนะ ครับว่าต้องมีอย่างน้อย 8 ตัวอักษร และสามารถมีอักษรทั้งดัวใหญ่และตัวเล็ก ตัวเลขได้ ง่ายดายจริงๆเลยนะ ครับ my script ใช้ในการจดบันทึกสำหรับ userแต่ละuserสะดวกมากๆเลยนะครับ

2.Message broadcast จะแสดงข้อความช่วยเตือนความจำด้วย

3. Notification alert จะแสดงรายการรายการที่ที่มีการตึกลับจาก การตรวจสอบ อย่าลืมสังเกตกันดีๆนะครับ

4.ในหน้า campaign นั้น จะแสดงรายชื่อลูกค้าที่ได้รับมาในสถานะต่างๆได้แก่

 Assignment list แสดงรายชื่อล่าสุดที่ได้รับมายังไม่มีการดำเนินการใดๆและรายละเอียดต่างๆได้แก่ campaign ของรายชื่อนั้นๆ ชื่อ-นามสกุล ประเภทลูกค้า อายุ เพศ และ วันที่ที่รับการ Assign icon ด้านหน้าช่วยแสดงให้รู้ว่ารายชื่อใดมีการเข้าไปดูข้อมูลแล้วหรือยังโดยที่ รูป assigned หมายความว่า รายชื่อนั้นยังไม่มีการดำเนินการใดๆกับรายชื่อ viewed หมายความว่า การกดเข้าไปดูข้อมูลของรายชื่อนั้น แสดงแต่ยังไม่มีการดำเนินการใดๆกับรายชื่อนั้น

-opened แสดงรายชื่อที่ได้มีการติดต่อไปแล้วแต่ยังไม่สมารถติดต่อเจ้าของเบอร์ได้ และยังแสดง ประวัติการ ดิดต่ออีกด้วยเพียงกดicon นส่วนของ contact history ก็จะแสดงประวัติการติดต่อมา

-to follow up หากมีการติดต่อกับลูกค้าแล้วหากมีเหตุจำเป็นต้องยุติการติดต่อไปก่อนและต้องการติดกลับอีก ครั้งไม่ด้องห่วงว่าจะหารายชื่อไม่เจอครับเพราะว่ารายชื่อเหล่านั้นจะเข้ามาอยู่ใน to follow up เรียบร้อยแล้ว ครับสามารถเข้ามาหาได้เลยและยังมีการแสดง ประวัติการติดต่อเช่นกัน

-pending หากการขายสำเสร็จรายชื่อที่รอการตรวจสอบจะเข้ามาแสดงใน pending

-Closed แสดงรายชื่อที่ผ่านขั้นตอนและกระบวนการที่สิ้นสุดลงแล้ว

5.Advance Search ช่วยคนหารายชื่อทั้งจากตัวอักษร และ ข้อมูลอื่นๆเช่น วันที่

6.contact record จะสรุปผลการติดต่อตามหัวข้อหลักๆดังนี้

-List Contactable แสดงจำนวนของClientที่เราได้ทำการติดต่อไป -List Uncontactable แสดงจำนวนของClientที่ไม่สามารถติดต่อได้

ภาพที่ 3.5 Script ของงานตัวแรก



3.3.2.1 ทำ Storyboard สำหรับ Scenario ทั้งหมด

เริ่มค้นการทำผลงานโดยการสร้าง StoryBoard อ้างอิงจากบทที่เขียนขึ้นและนำไปตรวจสอบ กับทางพี่เลี้ยงแล้วโดยแยกเป้นหลักๆ 5 วีดีโอ 5 StoryBoard ซึ่งงานหลักคือการทำเหตุการณ์ต่างๆที่ Agent อาจได้พบเพื่อทำให้ Agent เกิดความคุ้นเคยกับการทำงานของตัวโปรแกรม



3.3.2.2 Capture หน้าจอตาม Storyboard

ในขั้นตอนการบันทึกหน้าจอนี้จะใช้เวลาค่อนข้างนานเนื่องจากโปรแกรมที่ใช้เป็นตัว Test ที่ อยู่ในระบบไม่ใช่ตัวที่นำมาใช้จริงจึงขาดการอัพเดทในบางรายละเอียดที่ด้องนำกลับมาแก้หลาย รอบและได้รับ Requirement มาว่าต้องการให้ Footage ของแต่ละ Scenario ไม่เหมือนกันคือหนึ่ง Scenario อัดใหม่หนึ่งครั้งจึงเป็นปัญหาหากได้รับการแก้รายละเอียดจะตั้งอัดใหม่ทั้งหมดไม่ สามารถนำไฟล์เก่ามาใช้ได้เนื่องจากไม่ต่อเนื่องกัน



ภาพที่ 3.9 ภาพวีดีโอแต่<mark>ล</mark>ะSceneที่อัดไว้ของ Follow up Scenario

3.3.2.3 อัดเสียงสำหรับใช้ใน E-Learning

หลังจากบันทึกหน้าจอเสร็จแล้วก็เข้าสู่ขั้นตอนการอัดเสียงซึ่งจะบันทึกโดยใช้ไฟล์วีดีโอ อ้างอิงเป็นหลักในการอัดเสียงนี้จะใช้โปรแกรม Adobe Audition ทั้งการอัดเสียงและการตัดต่อเสียง ด้วยตัวเดียวกันโดยในขั้นตอนนี้จะต้องคำเนินการที่บ้านเนื่องจากไม่สามารถอัดเสียงในที่ทำงานได้ เนื่องจากอุปกรณ์และสถานที่ไม่พร้อมในการอัดเสียงทำให้เมื่อเกิดการแก้เสียงขึ้น


3.3.2.4 ทำ Animation ของการเปลี่ยนท่าทางของ Mascot โปรแกรม

ระหว่างที่นักศึกษาผู้ร่วมงานออกแบบตัวละครท่าทางต่างๆออกมาตัวผมก็นำตัวละครที่ นักศึกษาผู้ร่วมงานออกมาแบบ Animated แบบสั้นๆ โดยพยายามทำให้เด่นน้อยสุดและมี รายละเอียดเล็กน้อยมากที่สุดเท่าที่จะทำใด้เนื่องจากหน้าที่หลักของตัวมาสกอทกือตัวประกอบฉาก บทบาทหน้าที่ของตัวนี้กือการมีตัวตนอยู่แต่ห้ามเด่นขึ้นมาไม่เช่นนั้นกนดูอาจจะเพ่งเล็งผิดจุดและ จะทำให้ประสิทธิภาพของสื่อการสอนนี้ลดลงด้วยก็เป็นได้

=	สิ่งที่ต้องพิมพ์เพิ่ม File Edit View Insert Format Tools Table Ad	d-ons Help Last edit was made on August 3 by Nutdh Pattanamas	nu.sukho_st@tni.ac.th + Comments Share
	👼 🗠 🥱 🏲 100% - Normal text - Arial	- 11 - B Z U A - 00 B F F F F F F F F F F F F F F F F F	/ Editing - 🛠
		2	
		ButoO	
		11/1-0	
		ยืนแบมือ1ข้างออกข้างขนานกับไหล่(ทำนำเสนอ)0	
		มือทาบอกไข่างอีกข่างผาขออก เก็กหน้าหล่อ (ไว้สำหรับ <mark>ไข่ใน Intro)</mark>	_
		ยกนิ้วขี้ขึ้นมาบริเวณอก (ทำทำแนะนำ)0	
		ทำทางไม่พอใจ(บทที่ดุให้Agent กลที่ชื่อไม่ให้กลที่อื่น)0	
		กับดัวลงท่ามือคล้ายกระชิมหน้ากวนนึน0	
		ทำมือ "เรื่องเงินๆ"หน้าเป็นรูป \$0	
		ทำท่าดกใจ(ในประโยดของ แต่คณจะต้องอึ้งกับ)0	
1		ยืนยิ้มปกติ0	
		ทำนังคุณรีว จิตสัมผัส0	
		ถือแว่นขยายส่อง0	
	d a la	a	
	ภาพท <mark>3.11</mark>	รายสะเอยุคุคราวๆของทาทางตางๆของ Mascot	

STITUTE OF

3.3.2.5 ทำฉากหลังของวิดีโอ

พี่เลี้ยง require ให้ทำในส่วนของพื้นหลังเพิ่มเข้ามาจึงลองออกแบบและส่งให้พี่เลี้ยงหลังจาก ปรับแก้ไขไปสองถึงสามครั้งจึงผ่านและนำมาใช้งานได้จริง



้ภาพ<mark>ที่ 3.12 รูป</mark>ของส่วนป<mark>ระกอบ</mark>กรอบว<mark>ีดี</mark>โอที่อ<mark>อกแ</mark>บบไว้ตอนแรก

3.3.2.6 ทำวีดีโอให้สมบูรณ์จากวัตถุดิบที่เตรียมไว้ข้างต้น

ในส่วนนี้จะเป็นการช่วยกันทำสองคนเนื่องจากมีวีดี โอเยอะมากขั้นตอนการทำคือ

- 1) ตัดต่อรวมวีดี โอเข้าด้วยกัน โดยเทียบกับเสียงที่อัดมา
- 2) นำวีดีโอกับเสียงที่สำเร็จแล้วไปเทียบวางเพื่อใส่ตัว Mascot ลงไป
- 3) เมื่อเสร็จแล้วนำส่งมอบให้นัทเพื่อทำกระบวนการต่อๆ ไป



ภาพที่ 3.13 รูปขั้นตอนการรวบรวมวีดีโอ

3.3.2.7 ส่งมอบผล<mark>งานและรับฟังข้อ</mark>ติชมเพื่อเก็บเป็นความรู้สำหรับใช้ในงานต่อไป หลังจากรวบรวมครบแล้วนำไปส่งให้กับพี่เลี้ยงและรอรับคำติชมแก้ไขเพื่อมาเก็บสะสมไว้ เป็นประสบการณ์ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในอนาคตได้

29

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

4.1.1 ศึกษาและทำความเข้าใจภาพรวมและวิธีใช้ของโปรแกรมMaxar

การศึกษาและทำความเข้าใจโปรแกรม Maxar คือส่วนสำคัญหลักของการทำโครงงานนี้ เนื่องจากเราเป็รผู้ทำวีดีโอการสอนต้องมีความเข้าใจในตัวโปรแกรมทั้งจุดบกพร่องของโปรแกรม ในฐานะ User และในฐานะ Developer ซึ่งมีความหมายว่าจะตั้งเข้าใจโปรแกรมดั่งผู้ใช้และสามารถ อธิบายโปรแกรมดั่งผู้พัฒนา

4.1.2 ศึกษาหลักการและเหตุผลของการใช้สื่อ E-Learning ในการสอน

เนื่องจาก E-Learning เป็นสื่อที่ไม่ค่อยนิยมในไทยมากนักแต่จากการไปศึกษาข้อมูลมาพบว่า ในต่างประเทศผู้ศึกษานิยมเสพสื่อออนไลน์กันมากขึ้นทำให้ทางเลือกการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้นเช่นกัน โดยแทนที่พวกเขาจะเดินทางไปห้องสมุดหรือแหล่งค้นคว้าเขาก็สามารถเลือกที่จะประหยัดเวลาใน การเดินทางโดยเปิด E-learning ขึ้นมาดูได้เองที่โรงเรียนแห่งหนึ่งก็ได้ใช้หลักการนี้ในการสอนคือ ให้เด็กไปทบทวนจากคลิปวีดีโอสื่อการสอนที่บันทึกไว้โดยนอกจากจะได้ความรู้แล้วยังสามารถฝึก ความมีวินัยในตัวเอ<mark>งได้อีกด้วยเช่นกัน</mark>

4.1.3 วิเคราะห์ความต้อง<mark>การข</mark>องผู้ใช้งาน

สื่อการสอนแบบ E-Learning นั้นมีเป้าหมายสำคัญที่สุดคือความเข้าใจของผู้ใช้งาน โดยการ ทำงาน Call Center นั้นจะต้องนั่งเตรียมพร้อมอยู่หน้าที่ทำงานตลอดเวลาพักน้อยและยังต้องรับมือ กับอารมณ์ลูกค้าที่หลากหลายเพราะฉะนั้นทางฝ่ายภาพลักษณ์องค์กรจึงคุม Theme มาว่าให้สดชื่น ใส่มุขและเป็นตัวตลกในคลิปเพื่อที่จะได้ผ่อนคลายลงโดยสุดท้ายแล้วจะต้องมีไม่มากหรือไม่น้อย เกินไป

4.1.4 ส่วนประกอบของโครงงาน

์ โครงงานที่สำเร็จแล้วประกอบไปด้วยวีดีโอจำนวน 1 ไฟล์ มีหัวข้อต่างๆดังนี้

- Play all เล่นไฟล์ทั้งหมด
- Introduction เล่นไฟล์ส่วนการแนะนำโปรแกรม
- Yes sale เล่นไฟล์ส่วนการขายสำเร็จ
- Not DMC เล่นไฟล์ส่วนการติดต่อลูกก้าไม่พบ
- Follow up เล่นไฟล์ส่วนของการติดต่ออีกครั้งหลังจากสายไม่สะดวก
- Unreachable เล่นไฟล์ส่วนการติดต่อไม่สำเร็จ
- Close List เล่นไฟล์ส่วนการไม่ต้องการติดต่ออีก

MAX	AR	S.
		6 Unreachable
	🍐 Yes sale	Not DMC
	to Follow up	6 Close List
		Play All >>
	ภาพที่ 4.1 ภาพหน้าแรกของวี	เดีโอ
1/2		

STITUTE OF



A terrabit		
	Current Address	
	Current Address1 5544 mgbhummenes รัดหรืออาวเทอร 20410	Down
	Sale Approval	
	0001 11. ท่านเดยถูกปฏิเสร เลือนการรับประกับชัย เพื่ม องารเป็นประกับชัย เปลือนเปลงใจมินใหล่าหรับการ เอาประกับชัยที่อีการของกลิงตี้ผลู้สภาพที่สิการรอ	Up
	1,335181	
	"2. ขณะขึ้งทางกำสงประกอบอาชีพอสูงที่อ1น ⊛ รูษ ⊚านกิษ	Down
	Payment Information	
	Payment Method : Select Sale Result Sale Result Ves No Reason : Please Select Follow up Reason : Please Select Prevolus Sale Sale Sale Sale Sale Sale Sale Sale	

ภาพที่ 4.4 ภาพตัวอย่าง To Follow Up



ภาพที่ 4.5 ภาพตัวอย่าง Unreachable



ภาพที่ 4.6 ภาพตัวอย่าง Not DMC



4.1.5 ขั้นตอนการใช้งานของโครงงาน

์ โครงงานนี้อยู่ในรูปแบบของวีคี โ<mark>อขั้นตอนการใ</mark>ช้งานทั้งหมดของวีคี โอมีดังนี้

- 1. เปิด DVD วีดีโอโครงงาน
- 2. เลือกหัวข้อที่ต้องการจะรับชม

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

10

จากผลการทำงานส่งไปใช้งานจริงแก่ลูกค้าได้รับ Feedback มาว่าในกรณีการนำเสนอให้แก่ ลูกค้าใหม่นั้นดึงดูดความสนใจของลูกค้าได้ดีแต่ยังไม่ได้ทดสอบในการใช้งานเพื่อการทบทวน ความรู้ให้แก่ลูกค้าที่เพิ่งเข้างานใหม่เนื่องจากยังไม่มีตัวอย่างให้ทดสอบได้

 4.3 วิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายการ ปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการ

จากวัตถุประสงค์ของโครงงานดังต่อไปนี้

- 1. เรียนรู้การเจรจาต่อรองเฉกเช่นการคุยกับลูกค้ำจากฝ่ายภาพลักษณ์องค์กร
- 2. ได้เรียนรู้เกี่ยวกับการทำงานและบรรยากาศในแต่ละหน้าที่ขององค์กร
- 3. ได้เห็นความแตก<mark>ต่างร</mark>ะหว่างฝั่ง User และฝั่ง Developer แบบ</mark> Real-Time
- 4. ได้เปิดโลกทัศน์แ<mark>ละเห</mark>็นการทำงา<mark>น</mark>ของ<mark>ธุรกิจแบบ</mark> Telesale แ</mark>ละ Customer Service
- 5. ได้ทบทวนการใช<mark>้เครื่อ</mark>งมือต่างๆที<mark>่เ</mark>รียนมาพ<mark>ร้อมกั</mark>บได้เร<mark>ียนรู้</mark>สิ่งใหม่ระหว่างการทำงาน

จากวัตถุประสงค์ที่ได้กล่าวมาข้างต้น การได้พูดคุยในฐานะใกล้เคียงกับลูกค้าอีกทั้งยังสอน เกี่ยวกับ Demand ของลูกค้าที่ไม่รู้จักสายงานนี้แต่ต้องการผลงานอีกให้เข้าใจได้ง่ายขึ้นด้วย ในส่วนของบรรยากาศการทำงานจริงของแต่ละฝ่ายในองค์กรและความแตกต่างในการใช้ โปรแกรมของฝั่งUser และฝั่ง Developer นั้นมีให้เห็นอย่างชัดเจนภายในบริษัทนี้ทำให้รับรู้ ความคิดทั้งสองฝ่ายออกมาได้โดยที่เราอยู่ตรงกลาง

เป็นสิ่งที่เคยได้ยินจนคุ้นเคยอยู่แล้วสำหรับการโทรงายหลายๆคนอาจรำคาญเมื่อมีสายเข้ามา โทรงายของแต่พอได้มาเห็นส่วนของทำการโทรงายของจริงแล้วบรรยากาศที่ตึงเครียดและทุกนาที การทำงานมีค่านั้นทำให้ผมเปลี่ยนมุมมองของการโทรงายและ Call Center ไปในอีกทิศทางหนึ่ง คือเห็นใจมนุษย์ทำงานหนักมากขึ้น

และสุดท่ายการได้ทบทวนการใช้โปรแกรมต่างๆที่เคยได้เรียนรู้มาในการทำวงานของจริงก็ เป็นไปตามที่กาดหวังเช่นกันและได้มีความรู้และเทกนิกเพิ่มเติมจากการค้นหาบนเว็บไซต์ด้วย เช่นกัน

(

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

บทที่ 5

5.1 สรุปผลการดำเนินโครงงาน

การคำเนินงานโครงงานนี้จะมีปัญหาในช่วงแรกสุดคือการที่เราไม่รู้จักส่วนใดของโปรแกรม แม้แต่น้อยในเดือนแรกจึงต้องใช้เวลาศึกษาทั้งตัวโปรแกรมและกลุ่มเป้าหมายซึ่งใช้เวลาค่อนข้าง มากกว่าที่คิดและหลังจากที่ศึกษาครบแล้วจึงเริ่มทำวีดีโอตัวแรกออกมาแต่เนื่องจากตอนทำครั้งแรก ไม่ได้ตกลงกับฝ่ายภาพลักษณ์องค์กรไว้จึงมีปรับแก้ใหม่และถือว่าวีดีโอตัวแรกเป็นการดู Theme ของงานนี้และได้รับกำสั่งว่าหลังจากนี้จะได้กุยงานร่วมกับฝ่ายนี้

ในการคำเนินการตัวล่าสุดนั้นได้รับบทค้นฉบับมาจากฝ่ายภาพลักษณ์องค์กรให้มากรองบท อีกทีเพื่อนำมาใช้ในวีดีโอสื่อการสอนและทางบริษัทขอตัวมาสคอทเพิ่มเข้ามาเปลี่ยน Footage ใหม่ และรูปแบบการนำเสนอให้เป็นแบบฉากเสมือน (Scenario Base) ขึ้นมาแทนและให้ใช้เสียงของผม สำหรับวีดีโอสื่อการสอนต่อไปได้หลังจากทำทั้งหมดเสร็จเขาให้โจทย์มาเพิ่มคือทำเมนูแบบ Interactive Video เพื่อรวมวีดีโอทั้งหมดเข้าด้วยกัน

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา

จากการทำโครงงานทำให้พบกับปัญหาต่างๆมากมายเช่นบริษัทเป็นบริษัทสาย Coding จึงไม่มี กอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบจึงต้องนำ Laptop มาปัญหาต่อมาคือในช่วงแรกที่เข้ามาที่ทำงานที่ บริษัทติดโปรเจกใหญ่อยู่จึงแบ่งเวลามาอุยได้น้อยทำให้การทำงานก่อนข้างไม่มีทิศทางในช่วงแรก แต่ในช่วงหลังทิศทางกลับมากงตัวได้ตามปกติและยังมีเรื่องของการ Render ไฟล์ออกมาแล้วเสียง กับวีดีโอเกิดกลาดเกลื่อน<mark>จึงท</mark>ดสอบด้วยการRenderสองกรั้งซึ่งแก้ปัญหานี้ได้แต่จะทำให้เสียเวลา ในการ Render มากขึ้นเป็นเท่าตัว

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

10

ในการสหกิจศึกษาตลอดระยะเวลา 4 เดือนที่ผ่านมาพบมุมมองของธุรกิจประเภทหนึ่งที่ ไม่ได้เห็นในชีวิตประจำวันเนื่องจากเป็นธุรกิจที่ก่อนข้างจะไม่ได้รับความนิยมในไทยเนื่องจากมี การอกติก่อนข้างเยอะและนอกจากนี้การได้ทำวีดีโอสื่อการสอนและงานออกแบบต่างๆของบริษัท โดยที่ไม่มีตำแหน่งนี้อยู่มาก่อนทำให้ได้ทำงานที่สามารถให้บริษัทนำไปใช้เป็น Footage สำหรับ งานต่อๆไปได้

การปฏิบัติสหกิจศึกษาที่บริษัท เทอราบิท จำกัด เหมาะกับผู้ที่มีความสามารถทางค้านการ Codingเนื่องจากเป็นบริษัทที่เน้นทางค้านการเขียนโก้ดเป็นหลักที่อยู่ต้อนรับนักศึกษาฝึกงานอย่าง เป็นมิตรและสามารถให้ความรู้ทางระบบข้อมูลต่างๆ ได้และเนื่องจากการที่บริษัทนี้เป็นบริษัทที่ กำลังโตจึงมีงานเข้ามาตลอดเวลาอย่างไม่ขาดสายพนักงานพี่ๆแต่ละคนจึงมีงานที่ต้องรับผิดชอบ เป็นประจำอยู่แล้วทำให้ทักษะการเรียนรู้สิ่งต่างๆด้วยตัวเองเป็นสิ่งสำคัญที่ขาดไม่ได้

เอกสารอ้างอิง

- Nataha Lightfoot, -,12 Basic principle of animation [Online], Avaliable : https://en.wikipedia.org/wiki/12_basic_principles_of_animation .[2015/08/27]
- Darren Rowse, Rule of Thirds [Online], Avaliable : http://digital-photography-school.com/rule-of-thirds/.[2015/08/28]
- Michael Trinklein, 2005, Shot Composition [Online], Avaliable : http://www.video101course.com/300shotcomp330.html .[2015/08/28]
- IT Genius Engineering, 2014, โปรแกรม Photoshop คืออะไร [Online], Avaliable :
 http://www.itgenius.co.th/article/โปรแกรม%20Photoshop%20คือะไร.html .[2015/09/03]
- 5. Ittiphat Buanggam, 2013, โปรแกรมสามัญประจำบ้าน: Adobe Audition [Online],
 Avaliable :

http://programhothit.blogspot.com/2013/11/adobe-audition-cs6activator.html .[2015/09/03]

6.

7.

8.

Teerasej Jiraphatchandej, 2013, 10 ขั้นตอนง่ายๆ กับการติดตั้ง Adobe Creative Cloud Desktop สำหรับ Window [Online], Avaliable :

http://nextflow.in.th/2013/easy-install-manual-for-adobe-creative-cloud-windows-8/.[2015/09/09]

- ATX Corporation co.,ltd, 2012, E-Learning คืออะไร [Online], Avaliable : http://www.netthailand.com/home/articles.php?art_id=12& .[2015/09/11]
- Aileen Buckley, 2011, **Design principle for cartography** [Online], Avaliable :

http://blogs.esri.com/esri/arcgis/2011/10/28/design-principles-forcartography/ .[2015/09/14]

STITUTE O

- นายชัยพร ธรรมโยธิน,2013, ความรู้เกี่ยวกับการเขียนบทเบื้องต้น [Online], Avaliable https://sites.google.com/site/chaipon4256/khwam-ru-keiyw-kab-kar-kheiyn-bth-beuxngtn .[2015/10/16]
- 10. ห้องอัด Alice Recording Studio สตูดิโอบันทึกเสียง,2013, ทฤษฏีของเสียง
 [Online].Avaliable
 http://www.alicerecordingstudio.com/article_webpage/article_sound_theory_webpage/art

10

icle_webpage_sound_theory/article_webpage_sound_theory_01.html .[2015/10/16]

ประวัติผู้จัดทำโครงงาน

ชื่อ-สกุล

วัน-เดือน-ปี-เกิด

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา

ระดับมัธยมศึกษา

ระดับอุดมศึกษา

ทุนการศึกษา

10

ประวัติการฝึกอบรม

นายสุโข นุตกุล

3 มิถุนายน 2536



ประถมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2549 โรงเรียนอัสสัมชัญ แผนกประถม มัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2555 โรงเรียนอัสสัมชัญ บางรัก คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย พ.ศ.2558 สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

-ไม่มี-

 1.การสร้างภาพยนตร์ด้วยกล้องDSLR โดยผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง suckseed ห่วยขั้นเทพ จาก GTH ณ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น
 2. หลักการทำAnimation เรื่องยักษ์ จาก ผู้กำกับanimationเรื่องยักษ์
 - ไม่มี-

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์

STITUTE O

ก โ น โ ล ฮ 7 ภาคผนวก ก

การลงโปรแกรมโดยละเอียด

WSTITUTE OF TECH

 \mathbb{S}

วิธีการติดตั้งโปรแกรม Adobe Creative Cloud

TC

1) เข้าไปยัง creative.adobe.com กดปุ่ม Get Started



ภาพที่ ก.1 งั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Creative Cloud (1)

2) เลือกสมัคร Plan ที่ต้องการมีทั้งและแบบจ่ายเงิน



ภาพที่ ก.2 งั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Creative Cloud (2)

3) พอเลือกแล้วจะมี Term of Use เลือก I agree แล้วกค aceept

-		
	Terms of Use	×
	Adobe General Terms of Use	^
	Last updated October 16, 2012. Replaces the May 7, 2012 version in its entirety.	
	Your Agreement With Adobe I. Your Agreement With Adobe I. Choice of Law. If you are a resident of North America, your relationship is with Adobe Systems	
	Incorporated, a United States company, and you agree to be bound by the laws of California and the laws of the United States. If you reside outside of North America, your relationship is with Adobe Systems Software Ireland Limited, and you agree to be bound by the laws of Ireland.	
rl	1.2 This document sets forth your legal agreement with Adobe Systems Incorporated or Adobe Systems Software Ireland Limited and its agents and affiliates (collectively, "Adobe"), Your use of any Adobe website or conserve (collectively, "Security") as Speciacy Life orderances of theoretomic in Unities for theore atomic of Life.	*
	I have read and agree to the Terms of Use and Privacy Policy (UPDATED). Accept	

ภาพที่ ก.3 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Creative Cloud (3)

10

4) ดำเนินการสมัคร Adobe Creative Cloud Account (หากยังไม่มี) เสร็จเรียบร้อยแล้ว จะเข้ามาสู่หน้าDownlod Center



ภาพที่ ก.4 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Creative Cloud (4)

5) Download Creative Cloud Application เลื่อนลงมาด้านล่าง จะมีรายชื่อ

โปรแกรม ให้เรา Download

10



ภาพที่ ก.ร ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Creative Cloud (5)

6)การติดตั้งCreative Cloud Application ยกตัวอย่างว่าเราจะติดตั้ง Adobe Muse CC ให้กดปุ่ม Download Trial (กรณี Free plan)



ภาพที่ ก.6 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Creative Cloud (6)

7) Launch Creative Cloud Application จะขึ้นหน้าต่าง External Protocol Request ให้เลือกปุ่ม Lauch Application



ภาพที่ ก.7 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Creative Cloud (7)

8) ติดตั้ง Creative Cloud Desktop ในกรณีที่คุณยังไม่มี Adobe Creative Cloud Desktop จะมีการ Download ตัวโปรแกรมมาติดตั้งในเครื่องก่อน Download โปรแกรมที่เราเลือกเมื่อDownloadมาแล้ว double click เพื่อเริ่มติดตั้ง



ภาพที่ ก.8

ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Creative Cloud (8)

9) เมื่อติดตั้งเสร็จแล้ว Adobe Creative Cloud Desktop จะอยู่ใน System Tray คลิก เพื่อเปิด



ภาพที่ ก.9

10



10) ตัวโปรแกรมจะถามAccount ของคุณให้ทำการ Sign in โดยใช้ Account ที่คุณ สมัคร



ภาพที่ ก.10 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Creative Cloud (10)

11)ติดตั้งสมบูรณ์เรียบร้อย จากตรงนี้สามารถเลือกติดตั้งโปรแกรมอื่นๆเพิ่มเติมได้ หรือถ้ามีอัพเดทจะแจ้งในหน้าจอนี้โดยตรง

🕥 Installing Adobe Muse CC(0%) > 🛛 🌣 -	
Home Apps Files Fonts Behance	l
YOUR APPS (0)	l
You have not installed any applications yet Browse all Adobe appa below	
FIND NEW APPS All Apps -	
Acrobat XI Pro More Information Try	
Adobe Audition CC More Information	
More Information 0%	
Adobe Premiere Pro CC More Information	ł
Sc Adobe Scout CC Install	
Ae After Effects CC Try	l
Bridge CC More Information	
Dw Dreamweaver CC Try v	
- 😭 ♀) ♦) ENG 7/12.AM 6/20/2013	

ภาพที่ ก.11

ขั้นตอนการลงโปรแกรม Adobe Creative Cloud (11)

วิธีการติดตั้งโปรแกรม Ocam

C

T



ภาพที่ ก.12 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Ocam(1)

โหลดโปรแกรมมาแล้วดับเบิ้ลคลิกที่โปรแกรมเพื่อติดตั้ง



ภาพที่ ก.13 ขั้นตอนการลงโปรแกรม Ocam(2)

3) เลือกภาษาของตัว Setup

10



4) กด Next แล้วเลือก Agree on Term and License และกด Next อีกทีเป็นอัน เสร็จ

รายงานประจำสัปดาห์

STITUTE OF

2

ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถากเพียนกการ แขวงสวาเทควง เพศสวนทอง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754



(0

านมายกาญ มักที่กาม เดืองก่อง เของกามนบับนี้ถึงอาจกรอที่ปรึกษาเสหกิจที่กษา / มีกรานทุกคณะวิชา ทุกสับคาท์อย่างครั้งครัด อย่าลืมกำหลักหารก็บารี เพื่อกำรายงานฉบับสนบรูณ์

ภาพที่ ข.1 รายงานประจำสัปดาห์ที่ 1

CCC-Co 04

ฐนย์สหลิจพึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

		แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปด	าท์	
	/	สัปดาห์ที่2_		
	Ja	1(70.0)	5517709	4-0
ชอ-สกุลนกศึกษา.	0,10	Sha Wit	นกศกษา	
คณะวิชา				
Saul Board	ด้านวายทั่วโทเล	งานที่ปลิบัติโดยช่อ	ดวานรั/พักษะที่ได้รับ	ป้อเหน/องไสรรด
3 10 15 15	STR STO STOL	Open To la plana manager milling	in the grand of the second sec	Europer Sudd
VIIIIa : M.J. W.J.	9	and a share to superior		Chinese of allows
		(100 b>(0) 0) 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0		
อังการใ//.เร	a	อาเมรุงท อำบาท มูละไก้รอหยิบขุ้า	~	
. \ \	1		S.	
110 6 15		narousou Inseances programly		
	4	ปรี ซู ท		
พฤทัสบดี1. 1.5. / 12.	12	เอ็นเลียวกับวัน ฟุฮห์ 10 (พฤษ		S.
		guarando n		
9n512.\$15.	9	Baulanil Train Agent Vagnán	~	ปกลท้อง ตั้งแต่ตัววัล
เสาร์				15
อาทิตข์//	-			
จำนวนชั่วโมงรวม		ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	<u>ขอรับรองว่ารายงานฉบับ</u> ร	นี้เป็นความจริงทุกประการ
ในราชงานฉบับนี้	48			
จำนวนชั่วไมง		5	\square_{6}	m
ในรายงานฉบับก่อน	36	avie (11 2007C	nvie	(((m) u)
		(צמוזהתשוא	TEL LITT
จำนวนชั่วโมง	84	วัน/เดียน/ปี12 [6] 15	munuis Senior 5	ED E
รวมทั้งหมด	0 1	นักทึกษา	มัน/เดือน/ปี	in so
			ผลวบสุมการเ	ปฏิปติงาน

10

านสายการ มักซึกษาต้องห่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกหาสากกิจศึกหา / ฝืองานทุกคณะวิจา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าสืมฉ่ายสามาเต็มไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรณ์

ภาพที่ ข.2 รายงานประจำสัปดาห์ที่ 2

CCC-Co 04

1	1771/1 ONLIMORUM 15	สูนย์สหกิจศึกษาและ ชัดหางาน สถาบันเทคโนโ Co-operative Education and Career Cent แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรดัพท์: 0-2763	โลยีใทย - ญี่ปุ่น er 3-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-27	CCC-Co 04 63-2754
ชื่อ-สกุลนักศึกษ	al e	แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำลั สัปดาห์ที่3 ปรุงทกุ@	ย์ปดาพ์ หัสนักศึกษา <u>351220</u> 94	4-0
คณะวชา	t	ສານາວິນາ		
วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปั๊ญหน/อปสรรค
ăuns <u>15 / 6 /15</u>	9	ทุดสอบระบบงมปเย็ทเสื่อเพียป ฮองโยลูกด้า		
šen:: <u>167. 67. 15</u>	9	e. 27	72	
NX17/6/13	9	ทำการจบราม) แล้ Festers	51.00	
g B (and rand the		VOJUJU · NA TROTOGE	Captival!	
พฤหัสบด <u>ี 187. 6. 715.</u>	9	อัดเรียว เพื่อนำไปใร้ในภาม เปื้องดัน		
1n519./6./15.	9	ทำ Banner ไว้ลำพับใส่ในมาน	กมอยาตบง Banner รูป แบบอำนา	· E
สาร์/				
วาทิตย์ <i>JJ</i>				V
ำนวนชั่วโมงรวม นรายงานฉบับนี้	45	<u>ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความงริงทุกประการ</u>	งอ รับรองว่ารายงานฉบับนี้เป	ในความจริงทุกประการ
กนวนขั้วไมง นรายงานฉบับก่อน	84	asta di v prope	anto 100 00	
ำนวนชั่วโมง วมทั้งหมด	12.9	วัน/เดือน/1	คำแหน่ง 17 Dirator วัน/เดือน/ปี 19/6/55	

TC

ภาพที่ ข.3 รายงานประจำสัปดาห์ที่ 3



		แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำฮัป สัปดาห์ที่	ดาท์	
ชื่อ-สกลนักศึกษา	สโข	1000R	สนักศึกษา 55 122 0 9	4-0
คณะวิชา	L1	สาขาวิชา. MT		
y . a. a		d la vest i		
314/1981/U	อาหวหลวเทง	งานทปฏบตโดยขอ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหหลุปสรรค
vuns 44. / 9. / 19	9	(กรีบ) มาย ไป นารา ย ปาย การค่ายน	ראיז בעוז בעו וסגוטיק	
		องดักร - วัน ฟุชี และออกแบบสิงบร์ปิบริเชก	200 01 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	
Manar 23 / 6 / 15	9	e) 99	78	
η <u>524, ζ./13</u>	9	นางานไป นาเสนอเกอะ มีง แก้ไขข้อคิดเห็น แก่ "ภาพล์กษร์ องล์กไ"		2
พฤหัสบดี <u>**/.6/.15</u>	8	เรียนรู้ ข้อมูล อีกปั่ง หนั่งใน ไปแญม ขางบาร์เร็ก		นาพักเปลาไปลั่น ไม่ทราบสำเนญ มาสาย 1 สวโมง
ศุกร์26,6/15	9	ญ ข้อมูอส่อนของ Monoyer ของโปรแกม และโปฟ้า briet โปรแกม อภ่าอากาโอกปะ	อ์ธาๆ ประสงค์ เสร เนงอิล พร โปรแกมเป็นก	E
atră				
อาทิตย์//				
จำนวนชั่วโมงรวม ในราชงานฉบับนี้	44	ขอรับรองว่าราชงานฉบับนี้เป็นความงริงทุกประการ	<u>ขอ</u> รับรองว่ารายงานฉบับนี้	เป็นความงริงทุกประการ
จำนวนขั่วไขง ในรายงามฉบับก่อน	129	avis Elv Hane	ante /an m	nt p
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	173	วัน/เดือน/ปี	คำแหน่ง	7

10

าหมายกษฐ นักษ์กระดังรางงานฉบบนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาเสษกิจศึกษา/ศึกงานทุกษณะวิชา ทุกสมัครค่อย่างหรัด อย่าเกิดนังเสลน เสียวไว้ เพื่อสำรางงานฉบับสมบรูเม

ภาพที่ ข.4 รายงานประจำสัปดาห์ที่ 4

54

CCC-Co 04



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 อนนทัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพ ฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

	2	แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัป สัปดาห์ที่	ดาห์			
ชื่อ-สกุลนักศึกษา						
วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ใด้รับ	ปัญหา/อุปสรรค		
ňunš <u>2.9/6/.</u> (5	9	ทำ Saript ของโปรแกม กังนมด เมื่อ น้ำในน้ำเหนอมาขอามอุ่ดมก็อมกาไ				
ังการ <u>5.0,7.6.7.75</u>	q	ทำ S lite เอรียม Presentation แก่การอ่านไ องอีกร เกี่ยวกัน ไประเภมก็มหมด	78			
18	9	ทำการกระกรษข้อมูล Script และเป็น เรื่อมโปรกัน Presentation		~		
ทฤหัสบดี	9	นำเสนอ แกลก่ ป้าย ภาพอักษณ์ องล์กร ให้ตางจรอบ และแนะยิ า	אין איז גער שער איז			
m5.2./7./15	9	ทบกอน รายจะเฮียดโปรแกรมใหม่ อักกรีร และเอาไปปรึกษา นี่เรียง		È		
สาร์/						
วาทิดข์				V		
ຳນວນອັ່ວ ໃນงรวม นรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่าราชงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ข อรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป	ในความจริงทุกประการ		
ำนวนชั่วโมง นรายงานฉบับก่อน	173	aito	aviso. / an m (
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	218	วัน/เดือน/ปี	ดำแหน่ง LT Diket วัน4คือน/ปี 3/ 7/75			
			ผ้ความคมการปกิร	10 111		

หมายเพดุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ผีกงานทุกกณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างกรังครัด อย่าสืบถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสบบรูณ์

ภาพที่ ข.5 รายงานประจำสัปดาห์ที่ 5

CCC-Co 04

สูนยสหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น KIND. CCC-Co 04 Co-operative Education and Career Center 1771/1 ถนนพัฒนาการ เพวงสวนหลวง เพดสวนหลวง กรุงเกพ 4 10250 โกรกัพก์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โกรสาร : 0-2763-2754 แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ สัปดาห์ที่ 6 ชื่อ-สกุลนักศึกษา คณะวิชา... วัน/เดือน/ปี จำนวนชั่วโมง งานที่ปฏิบัติโดยย่อ กวามรู้/ทักษะที่ได้รับ ขันทร์ 6 /7 15 ปัญหา/อุปสรรค อักษาระบอในอ่อน tos Supervisor 9 is Quality Assurance อังการ 7 7 15 สาษารบบในอ่าเบอง Manuger 9 WE 8 7 15 นึ่งราชมงาม 612 6 เกียม สังวิตกา Seript 9 LASIN NEAD พฤหัสบคีส 7 15 3 อันพี่ ผ่านมาทำงาน มัดสบบ แผนไป เพรู้ดัง Finilize Script Ward SUX MAGA 9 hitoothe consolilu Projects mini10,7,15 9 อาทิตย์...... <u>ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ</u> <u>ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ</u> จำนวนชั่ว โบงรวม 45 ในรายงานฉบับนี้ 25 Gh Av nor (אצוריקצין קצוקאט (ווויא) , **งำนวนชั่ว**โบง 218 ลงชื่อ..... दींग भुगान्व numis software Architect ในรายงานฉบับก่อน วันาคือนปี 10/7/53 จำนวนชั่วโบง นักศึกษา ผู้ควบคุมอารปฏิบัติงาน 263 รวมทั้งหมด ทมายเทตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจเรย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา บุถสัปดาห์อย่างครั้งครัดอย่าถัมด้วยสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสวบรูณ์

(

ภาพที่ ข.6 รายงานประจำสัปดาห์ที่ 6



านมายเหตุ นกศึกษาต้องส่งรายงานฉบบนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสปดาห์อย่างเคร็จครด อย่าสืมถ้ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อพำรายงานฉบบสมบรณ์

ภาพที่ ข.7 รายงานประจำสัปดาห์ที่ 7



(

านมายณหฐานกลักษาต้องส่งรายงานนบบนั้นจอาจารย์ที่บริกษาสากกิจศึกษา / ศึกงานทุกษณะวิษา ทุกสปลากัยย่างศรังกรค ยย่าศึมนำแต่แล้วไว้ เพื่อพารางงานนบบสมบรณ

ภาพที่ ข.8 รายงานประจำสัปดาห์ที่ 8



ภาพที่ ข.9 รายงานประจำสัปดาห์ที่ 9

59

ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 10

ชื่อ-สกุลนักศึกษา <u>รุโข นุตกูล</u>รหัสนักศึกษา <u>55122094-0</u> คณะวิชา IT สาขาวิชา MT

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์3. <i>J</i> 8J15	9	อัดเสียง โดยเทียบกับวีดี ไอเพื่อที่จะ ให้เกิดการ คลาดเกลื่อนน้อยที่สูด	18	
อังการ4. <i>J.</i> .8 <i>J</i> .15	9	ทา SFX และเพลงประกอบ		
พุธ5/8/15	9	น้างานไปเสนอให้ฝ้ายภาพลักษณ์องค์กรติชม		วีดีโอมีผิดพลาดและ wording ยังด้องแก้หลาย จุดและเสียงnoiseเยอะ
พฤหัสบดี.6./.8/.15.	9	เกลาบทให้เรียบร้อยและอัดวีดีโอใหม่		1.5
ศุกร์.7./8./.15	•	ถาไปคิดต่อไข้ที่อัดเสียงที่มหาวิทยาลัย		2
เสาร์/				
อาทิตย์/				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	36	<u>ขอรับรองว่ารายงานถบับนี้เป็นความจริงทุกประการ</u>	<mark>ขอ</mark> รับรองว่ารายงานฉบับ1่	ນີ້ເປັນຄວາມຈະີຈກຸດປະະດາະ
งำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	389	ลงชื่อสูโข_นูต กูจ (สูโข_นูตกูจ) วัน/เดือน/ปี	avgoE	2~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	425	นักทึกษา	ดำแหน่ง วัน/เดือน/ปี7./ ผู้ควบคุมการา	1 <i>8 5 }</i> ปฏิบัติงาน

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าถืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์

ภาพที่ ข.10 รายงานประจำสัปดาห์ที่ 10



PITUTE O

ภาพที่ ข.11 รายงานประจำสัปดาห์ที่ 11



ทูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ เพราะสวนพลวง เพลสวนพลวง กรุงเทพ 4 10250 โทรทัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754



พมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่งแคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเล็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสวบรูณ์

ภาพที่ ข.12 รายงานประจำสัปดาห์ที่ 12

CCC-Co 04


STITUTE OV

ภาพที่ ข.13 รายงานประจำสัปดาห์ที่ 13



าหมายากฐานกษักษาสัยงส่งรายงานหนักนี้ก็งบางารยักี่ปรึกหาศากกิจหักษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปด เกียร่างแร่งหรัด หมัดกับการและกลับไว้ เพื่อทาร และแผนกระบรูพ์

ภาพที่ ข.14 รายงานประจำสัปดาห์ที่ 14



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น Co-operative Education and Career Center

1771/1 ฉหมพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขคสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ค่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

		แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำ สัปดาห์ที่ <u>15</u>	สัปดาห์	
ชื่อ-สกุลนักศึกง คณะวิชา	n	ระอากุ@	รหัสนักศึกษา <u>5512</u> 20 11	94.0
วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความร้/ทักนะที่ได้รับ	
จันทร์ . <u>7./.9</u> /15	9	อัดเรียงว่า แก้ง ให้ ทำ Intro		บญหา/อุปสรรค
อังคาร. <u>ล. /. ๆ / 15</u>	. 9	Jons Ju Intro		
ψ <u>5</u>	9	@ือทำแน่ส่งราชงาม	(¢	
พฤหัสบด <u>ี 16/ 9 / 15</u>	9	อีดคำรูป เว่ม ราชงาน		2.
ศุกร <u>์ 117, 97, 95</u>	9	ส์กลารูปเม ภายาน		
เสาร์/				E
อาทิดย์/				•
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความงริงทุกประการ	ขอรับรองว่าราขงานฉบับนี้เป็	นความจริงทุกประการ
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	589	av\$0	ลงชื่อ / ณ กา	õ
มำนวนชั่วโมง เวมทั้งหมด	634	วัน/เดือน/ปี) นักศึกษา	คำแหน่ง 17 การะสาร วัน/เดือน/ปี	
			ผู้ควบคุมการปฏิบั	ดิงาน

หมายเหตุ นักศึกษาค้องส่งราชงานฉบับนี้ถึงอาจารช์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปคาห์อช่างเคร่งครัค อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำราชงานฉบับสมบรูณ์

STITUTE OF ภาพที่ข.15 รายงานประจำสัปดาห์ที่ 15 CCC-C0 04

ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น Co-operative Education and Career Center

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

	_	แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำ สัปดาห์ที่1.6	สัปดาห์	
ชื่อ-สกุลนักศึกษ คณะวิชา	nClv I	สาขาวิชา	รหัสนักศึกษา55 1220 M T	94-0
วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโลยต่อ	V ar da ar	
งันทร์ <u>14, 4 , 15</u>	9	Gon กา รูปเว่ากาป	ความรู/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
อังการ <u>15,9,15</u>	.9	ส่ง รูป แบบงาง Intro ? ส์ พี่ (เริง กลุ่ม มาใส่ ราชละได้เคราเมือง	0	15072115450 Render Ald
щв <u>1.6</u> / <u>л.</u> / <u>15</u>	9	เปลี่ยน มันหงา Intro + anes) อิตภาพประมาณ	Ŷ.	120221073057 Render 420
พฤษัสบด <u>ี 17, 9,/15</u>	9	ซึ่งงาน In tro ให้ส่ + ได้มงมน กำ Manuta		2.
ศกร์ <u>18/9/1</u> 5	9	ทำงาน แนน หมาย ลัลท์ทูปเว่มางงาน		
เสาร์/				5
อาทิตย์/				•
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เร	ปั้นความจริงทุกประการ
ำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน ถำนวนชั่วไมง	634	avto	aste. 102 N	<u>c</u>
รวมทั้งหมด	679	มักศึกษา นักศึกษา	คำแหน่ง	18311

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งราขงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปคาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำราขงานฉบับสมบรูณ์

ภาพที่ ข.16 รายงานประจำสัปดาห์ที่ 16

CCC-Co 04

å a	1. 1.	แบบพอรมรายงานการปฏิบัติงานประจำ	าสัปลาห์	
a ea	/	สัปดาห์ที่ 17	res Live (1)	
ชอ-สกลนกศก	NI ALV	4000		
คณะวิชา	IT	สายเวลา	.รหัสนักศึกษา <u>5</u> 51220 ไT	94.0
วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง			
งันทร์ 21, 9, 15		(สีเมาน รอบ Men ใ ร ร่าว	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
	9	(อีตหารูป เล่ม		
ยังคาร 24/ 9/15		ก็เงาน แผนกับเอก ชิณม์		*
	1.9	จัดทั้ง ปล่าม		
m. 23, 9, 15		á una di a O di		
	9	awan USEN lui	C I	
WOW 715 24 9 15		Oansyja		
ngnu un	CY	R1 Presentation		A.
	1	Tamijdise		
gnš.25/9/15	2	n. Presentation		
	9	สัดหัวเ. (2)		
สาร์/				
าทิตย์ / /				
innodd				
านวนชั่วโมงรวม * ส้	/r =	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็น	แต่วามจริงทกประการ
นรายงานฉบับนิ	45			
านวนชั่วโมง				
THE CASE AND A DEPARTMENT OF A	679	2120 12/2/26000	4 1/2 2	
เรายงานฉบับก่อน		NY BUILT I A HOLD IN A		

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ศึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าถืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบรูณ์

STITUTE OF ภาพที่ ข.17 รายงานประจำสัปดาห์ที่ 17

CCC-Co ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น Co-operative Education and Career Center 1771/1 ถนนทัฒนาการ เขางสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรสัทภ์: 0-2763-2760 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754					
แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ สัปดาห์ที่ <u>1.8</u> ชื่อ-สกุลนักศึกษา					
วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความร้/ทักษะที่ได้รับ	ป้อเหา/อุปส	
จันทร์ <u>28.7.9.15.</u>	91	อัดทำรูปเย่ม 3	7	bigmiqui	
อังการ <u>297 9715</u>	9	@oni รูปเล่ม	7.		
WD. 3.9. 4/ 15	9	@๊อทำรูป เอิม	Ň		
พฤหัสบคี/					
ηni/				1°e	
Id 13/					
omeu					
จานวนช่ว ไม่งร่วม ในรายงานฉบับนี้	27	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็น	ຄວານຈรີงทุกประ	
จำนวนชั่วโบง ในรายงานฉบับก่อน	724	ลงชื่อ	. avita. / Сл ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	$\frac{O}{O}$	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	751	วัน/เดือน/ปี	ดำแหน่ง <u>17 017</u> 2สำอง วัน/เดือน/ปี <u>30/9/58</u>	X	

ภาพที่ ข.18 รายงานประจำสัปดาห์ที่ 18