



การออกแบบกราฟิกเพื่อสร้างกิจกรรมประจำบูธสำหรับงาน
“The Champions” ของธนาคารไทยพาณิชย์ ณ โรงแรมอวานี รีเวอร์ไซด์
“GRAPHIC DESIGN FOR INTERACTIVE MEDIA
IN ‘THE CHAMPIONS’ EXHIBITION BOOTH,
A CASE STUDY OF SIAM COMMERCIAL BANK
AT AVANI REVERSIDE BANGKOK HOTEL”

นางสาวพรรณมัย แซ่โจ้ว

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ.2559

การออกแบบกราฟิกเพื่อสร้างกิจกรรมประจำบูธสำหรับงาน
“The Champions” ของธนาคารไทยพาณิชย์ ณ โรงแรมอวานี รีเวอร์ไซด์
“GRAPHIC DESIGN FOR INTERACTIVE MEDIA IN ‘THE CHAMPIONS’
EXHIBITION BOOTH, A CASE STUDY OF SIAM COMMERCIAL BANK
AT AVANI REVERSIDE BANGKOK HOTEL”

นางสาวพรรณมัย แซ่โจ้ว

โครงการสหกิจศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ.2559

คณะกรรมการสอบ

..... ประธานกรรมการสอบ
(ดร.จิตติพร เลิศรัตน์เดชากุล)

..... กรรมการสอบ
(ดร.ประมุข บุญเลี้ยง)

..... กรรมการสอบและอาจารย์ที่ปรึกษา
(อาจารย์เชียรทศ ประพฤติชอบ)

..... ประธานสหกิจศึกษา สาขาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย
(อาจารย์ชาญ จารูวงศ์รังสี)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ชื่อโครงการ	การออกแบบกราฟิกเพื่อสร้างกิจกรรมประจำบูธสำหรับงาน “The Champions” ของธนาคารไทยพาณิชย์ ณ โรงแรมอวานี รีเวอร์ไซด์	
ผู้เขียน	นางสาวพรรณมัย แซ่โจ้ว	
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ	สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์เชิรทศ ประพุดติชอบ	
พนักงานที่ปรึกษา	คุณรัชดา รัตนแสงทอง	
ชื่อบริษัท	โปร-อีเว้นท์ จำกัด	
ประเภทธุรกิจ/สินค้า	ออแกไนซ์เซอร์ อีเว้นท์	

บทสรุป

จากการที่ได้รับคำแนะนำจากหัวหน้างานให้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบผลงาน การออกแบบกราฟิกเพื่อสร้างกิจกรรมประจำบูธสำหรับงาน “The Champions” ของธนาคารไทยพาณิชย์ ณ โรงแรมอวานี รีเวอร์ไซด์ โดยในส่วนงานที่ได้รับมอบหมายให้จัดทำ คือ สติกเกอร์, Jigsaw Box, interactive game, interactive game Frame, ป้ายเกม Q/A และป้ายถือถ่ายรูป รูปแบบของงานคือ ทำการออกแบบกราฟิกจากข้อมูลที่ได้รับมอบหมายจากหัวหน้างาน ทำการปรับปรุงแก้ไขให้ตรงตามข้อมูลของงาน และเข้ากับธีมของงาน ผลตอบรับที่ได้จากการออกแบบกราฟิกเพื่อสร้างกิจกรรมประจำบูธครั้งนี้ มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมภายในบูธจำนวนมาก

ประโยชน์ที่ได้รับจากการสหกิจศึกษาในครั้งนี้ นั้น ได้นำวิชาที่ได้เรียนมาใช้ในการทำงานจริง เช่น หลักการออกแบบ องค์ประกอบในการออกแบบ เป็นต้น ถึงแม้ว่าจะเคยเรียนมาแล้วแต่เมื่อทำงานจริงก็ต้องศึกษาเพิ่มเติม และสภาพชีวิตในการดำเนินชีวิตที่ทำงานจริง และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเอง นับว่าเป็นประสบการณ์ที่สำคัญในการพัฒนาตนเอง

Project's name	Graphic Design for Interactive media in "The Champions" Exhibition Booth, A Case Study of Siam Commercial Bank at Avani Riverside Bangkok hotel		
Writer	Miss Pannamai Sae-ngow		
Faculty	Information Technology	Major	Multimedia Technology
Faculty Advisor	Mr. Theantot Prapuetchob		
Job Supervisor	Miss Ratchada Rattanaseangtong		
Company's name	Pro-event Co., Ltd		
Business Type/ Product	Organizer Event		

Summary

According to advisor staff in creativity of product design department for Graphic Design for Interactive media in "The Champions" Exhibition Booth, A Case Study of Siam Commercial Bank at Avani Riverside Bangkok hotel. The responsibilities are handled to create the design sticker, Jigsaw Box, interactive game, interactive game Frame, Q/A games and photobooth signs. The graphic design for event theme must match to information requirements. The event was very achievement most people interested and cooperate every activity in this event.

This benefit from cooperative education bring us to show what we have learned in class like Principle of Design, Component of design even we've learn but we need to learn and bring new experience of real work, real situation and team working with more responsibility to developing by myself.

TNI

กิตติกรรมประกาศ

การที่ข้าพเจ้าได้มาสหกิจศึกษา ณ Pro-event.co.Lte ตั้งแต่วันที่ 30 มิถุนายน พ.ศ.2559 จนถึงวันที่ 30 กันยายน พ.ศ.2559 เป็นเวลา 4 เดือน ทำให้ข้าพเจ้าได้รับความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ จากการทำงานจริง ซึ่งมีค่าอย่างมากมายและส่งผลให้ข้าพเจ้าสามารถนำสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้น มาใช้พัฒนาทักษะของตนเอง

สำหรับรายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในครั้งนี้ สามารถสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีจากความร่วมมือและการสนับสนุนจากหลายฝ่าย ดังนี้

1. คุณวรรณวิภา บรรดาศักดิ์ (ผู้อำนวยการบริษัท โปร-อีเว้นท์ หรือ Pro-event.co.Ltd) ที่เห็นความสำคัญของการสหกิจศึกษาและได้ให้โอกาสที่มีคุณค่ายิ่งแก่ข้าพเจ้าในการเข้ามาสหกิจครั้งนี้
2. คุณรัชดา รัตนแสงทอง (พนักงานที่ปรึกษา) ที่ได้ให้คำแนะนำและให้คำปรึกษาเกี่ยวกับการทำโครงการและงานอื่น ๆ ที่ได้รับมอบหมายตลอดระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา
3. คุณสิรินัจ นิลหุต (หัวหน้างาน) ที่ให้คำแนะนำ ความรู้และคำปรึกษาต่าง ๆ ตลอดระยะเวลาที่ปฏิบัติสหกิจศึกษา
4. คุณเชิรทศ ประพฤติชอบ (อาจารย์ที่ปรึกษา) ที่ให้คำแนะนำและให้คำปรึกษาทุกเรื่องตลอดระยะเวลาที่ทำการสหกิจศึกษา
5. คุณบรรลักษ์ณ์ มานพจันทโรจน์ (เพื่อน) ที่คอยช่วยเหลือคอยให้กำลังใจกัน ทั้งในการปฏิบัติสหกิจศึกษา และการทำโครงการเล่มนี้

ทุกคนในโปรอีเว้นท์ รวมถึงบุคคลท่านอื่น ๆ ที่มีได้กล่าวนามที่ได้ให้คำแนะนำ ให้ความช่วยเหลือในการปฏิบัติงานสหกิจและจัดทำรายงานฉบับนี้ให้สำเร็จได้ด้วยดี ข้าพเจ้าใคร่ขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูล เป็นที่ปรึกษาในการทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ ตลอดจนให้การดูแลและให้ความเข้าใจเกี่ยวกับชีวิตการทำงานจริง ข้าพเจ้าขอขอบคุณ ไว้ ณ ที่นี้

สารบัญ

หน้า

บทสรุป	ก
Summary	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	จ
สารบัญภาพประกอบ	ฉ
บทที่	
1. บทนำ	
1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	1
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการหรือการให้บริการหลักขององค์กร	2
1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร	2
1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่ได้รับมอบหมาย	3
1.5 พนักงานที่ปรึกษา	3
1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	3
1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	3
1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ	4
1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย	4
1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ	4
2. ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	
2.1 ทฤษฎีพื้นฐานการออกแบบ	6
2.2 ทฤษฎีการออกแบบกราฟิก	11
2.3 ทฤษฎีการรับรู้สื่อของผู้รับสาร	24
2.4.1 Adobe Illustrator	30
2.4.2 Adobe Photoshop	32

สารบัญ (ต่อ)

3. แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	
3.1 แผนการปฏิบัติงาน	34
3.1.2 ตัวอย่างงานบางส่วนระหว่างการศึกษา	34
3.2 รายละเอียดโครงการ	40
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ	42
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล	63
4. ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ	
4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน	64
4.2 ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูล	69
4.3 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูล โดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมาย	70
5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลการดำเนินงาน	73
5.2 แนวทางแก้ไข้ปัญหา	73
5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	74
เอกสารอ้างอิง	75
ภาคผนวก	76
ประวัติผู้จัดทำโครงการสหกิจ	96

สารบัญตาราง

ตารางที่

หน้า

2.1 จิตวิทยาการใช้สี

23

3.1 แผนปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

34



สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1.1 แผนที่ตั้ง Pro-event	1
1.2 โลโก้บริษัท Pro-event	2
1.3 วิสัยทัศน์ของบริษัท Pro-event	2
2.1 การออกแบบตกแต่งภายใน	8
2.2 การออกแบบตกแต่งภายนอก	8
2.3 การออกแบบเครื่องแต่งกาย	9
2.4 องค์ประกอบงานกราฟิก	11
2.5 ลักษณะของเส้น (Line) แบบต่างๆ	12
2.6 รูปร่าง (Shape), รูปทรง (Form) ,น้ำหนัก (Value)	13
2.7 พื้นผิว	13
2.8 การเว้นที่ว่างในงานกราฟิก	14
2.9 วงล้อของสี	15
2.10 ตัวอักษร	15
2.11 ภาพทึบซ้อน	17
2.12 ภาพวาดรูปแบบจังหวะ	17
2.13 ความขัดแย้งในทิศทางของเส้น	18
2.14 วงล้อสีวรรณะร้อน – วรรณะเย็น	21
2.15 วงล้อคู่สีตรงกันข้าม	22
2.16 ภาพที่ใช้สีใกล้เคียง	23
2.17 แสดง Model การสื่อสาร	24
2.18 โปรแกรม Adobe Illustrator	30
2.19 ความแตกต่างระหว่างรูปแบบ vector และแบบ pixel	31
2.20 โปรแกรม Adobe Photoshop	32
3.1 โลโก้งาน 2016 TOYOTA Mid Year Dealer Conference	34
3.2 Banner งาน Idea Creative Day 2016	35
3.3 Key visual งาน Forest-Forest for your rest	35

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

	หน้า
3.4 Poster งาน Forest-Forest for your rest	36
3.5 สื่อ Interactive เรื่อง Gas ของกระทรวงพลังงาน (ได้ใช้งานจริง)	37
3.6 เกม Interactive ของ Birdy (ได้ใช้งานจริง)	38
3.7 Key Visual งาน Exclusive Trip in Korea	38
3.8 ไวนิลงาน Exclusive Trip in Korea	39
3.9 เปลี่ยนสีชุด	39
3.10 เป็น Staff ในงานอีเวนต์	40
3.11 ภาพต้นฉบับก่อนการใส่ Font	41
3.12 ภาพที่ผ่านการใส่ Font และเพิ่มลวดลายแล้ว	41
3.13 ขั้นตอนการลงโปรแกรม	42
3.14 ขั้นตอนการลงโปรแกรม	43
3.15 ขั้นตอนการลงโปรแกรม	43
3.16 ขั้นตอนการลงโปรแกรม	44
3.17 ขั้นตอนการลงโปรแกรม	44
3.18 Sticker	46
3.19 Interactive Game หน้าแรก	49
3.20 หน้า Interactive Game ข้อแรก	49
3.21 หน้า Interactive Game ข้อที่ 2	49
3.22 หน้า Interactive Game ข้อที่ 3	49
3.23 หน้า Interactive Game ข้อที่ 4	49
3.24 หน้า Interactive Game ข้อที่ 5	49
3.25 หน้า Interactive Game ข้อที่ 6	50
3.26 หน้า Interactive Game เมื่อหมดเวลา	50
3.27 หน้า Interactive Game เมื่อทำครบทุกข้อทันเวลา	50
3.28 Interactive Game Frame	53

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

หน้า

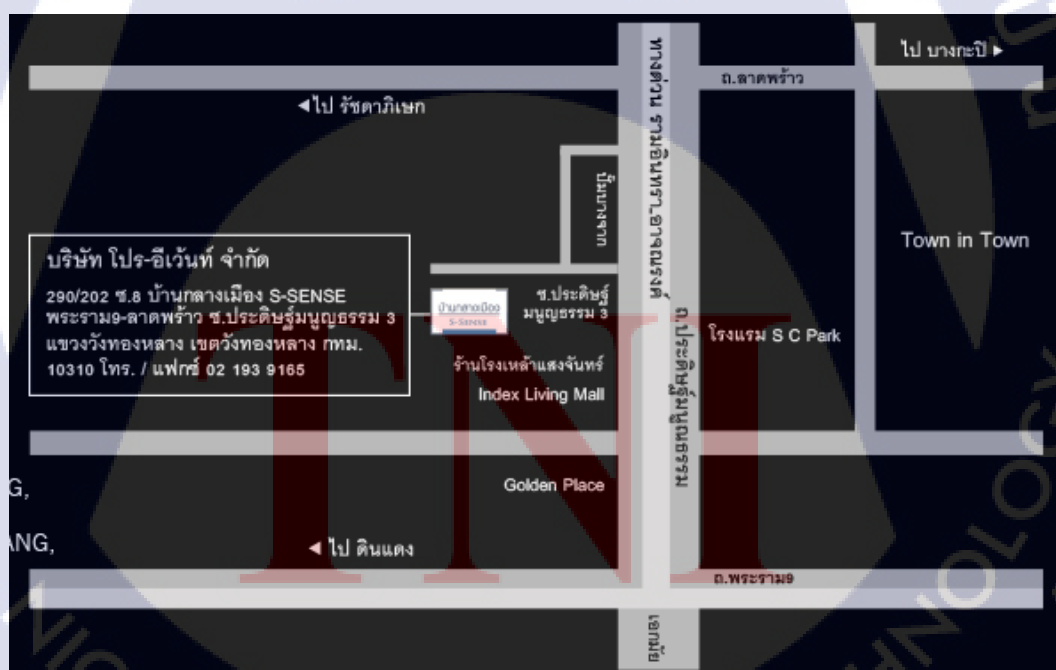
3.29 Jigsaw Box	56
3.30 ป้ายเกม Q/A	58
3.31 ป้ายเกม Q/A ทั้ง 15 คำถาม	59
3.32 ป้ายถือถ้ำรูปแบบที่ 1	61
3.33 ป้ายถือถ้ำรูปแบบที่ 2	61
3.34 ป้ายถือถ้ำรูปแบบที่ 3	62
3.35 ป้ายถือถ้ำรูปแบบที่ 4	62
3.36 ป้ายถือถ้ำรูปแบบที่ 5	63
4.1 Sticker	64
4.2 Interactive Game และ Interactive Game Frame	66
4.3 Jigsaw Box	67
4.4 ป้ายเกม Q/A	68
4.5 ป้ายถือถ้ำรูป	69
4.6 ภาพบรรยากาศภายในบูธกิจกรรมฐานที่ 3	71
4.7 ภาพบรรยากาศภายในบูธกิจกรรมฐานที่ 1	71
4.8 ภาพบรรยากาศภายในบูธกิจกรรมฐานที่ 2	72
4.9 ภาพบรรยากาศภายในบูธกิจกรรมฐานที่ 4	72

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อสถานประกอบการ	:	Pro-event.co.,Ltd.
ที่ตั้งของสถานประกอบการ	:	290/202 ถนนพระรามเก้า-ลาดพร้าว ซอยประดิษฐ์มนูธรรม3 แขวงวังทองหลาง เขตวังทองหลาง กรุงเทพฯ 10310
โทรศัพท์	:	085-485-2088
โทรสาร	:	02-193-9165
E-mail	:	proeventproduction@gmail.com
Website	:	www.pro-event.co.th/



ภาพที่ 1.1 แผนที่ตั้ง Pro-event

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท pro-event เป็นบริษัท Event และ Organizer ที่ดำเนินธุรกิจด้านการรับจัดงาน สัมมนา ประชาสัมพันธ์ โฆษณาสินค้า ผลิตภัณฑ์ หรือรับจัดงานสังสรรค์ขององค์กรต่างๆ ไป โดยจุดมุ่งหมายของบริษัทคือ การวางแผน การจัดงาน การบริหาร ของงานต่างๆ ที่ทางลูกค้าได้มอบหมายมา โดยทางบริษัทจะนำเสนอ idea จัดการโครงสร้างของงานที่ใช้ทั้งความคิดสร้างสรรค์ ความรู้ นำเสนอกลับไปให้ลูกค้าได้ตัดสินใจ



ภาพที่ 1.2 โลโก้บริษัท Pro-event

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและบริหารองค์กร

ทำงานกันเป็นทีม โดยมีการแบ่งทีมงานในแต่ละฝ่าย ซึ่งจะมีการประชุมร่วมกันก่อนออกไปทำงานนอกสถานที่ทุกครั้ง เป็นการประชุมเพื่อแจกแจงงานให้แต่ละฝ่าย และให้ทุกฝ่ายได้รับรู้ถึงลำดับการทำงานทุกขั้นตอน นอกจากนั้นทางบริษัทยังมีเป้าหมายหลักคือการสนับสนุนงานอย่างมืออาชีพเพื่อให้ลูกค้าได้เกิดความพึงพอใจและความสำเร็จ

PRO TEAM + PRO SERVICE = PRO EVENT

ภาพที่ 1.3 วิสัยทัศน์ของบริษัท Pro-event

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่งงานที่ได้รับมอบหมายในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในครั้งนี้คือ Graphic Design โดยหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจะป็นงานออกแบบ โดยจะใช้ Adobe Illustrator และ Adobe Photoshop ในการทำงานเป็นหลัก เช่น การออกแบบ LOGO, การออกแบบ Poster, การออกแบบงานเพื่อใช้ในการจัดบูธกิจกรรม เป็นต้น และบางครั้งได้มีโอกาสเป็น Staff ของงานต่างๆเมื่อออกไปจัดงานนอกสถานที่

1.5 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา :	นางสาวรัชดา รัตนแสงทอง
ตำแหน่ง :	Account Manager

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาประมาณ 4 เดือน
นับตั้งแต่วันที่ 30 พ.ค. 2559 - 30 ก.ย. 2559

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากทางธนาคารไทยพาณิชย์ได้จัดงานสำหรับมอบรางวัลให้แก่พนักงานดีเด่นจากแต่ละสาขาทั่วประเทศ ณ โรงแรมอวานี รีเวอร์ไซด์ กรุงเทพฯ จึงได้มีการจัดบูธกิจกรรมภายในงานสำหรับพนักงานเพื่อได้มาร่วมสนุก และรับของรางวัลจากทางบูธ ภายในบูธมีกิจกรรมให้ร่วมเล่นทั้งหมด 4 ฐานด้วยกัน ซึ่งพนักงานที่มาร่วมสนุกจะต้องร่วมเล่นเกมให้ครบ 3 ฐาน เพื่อรับ Sticker ให้ครบทั้ง 3 ดวง ก่อนจะมาถ่ายรูปที่ฐานสุดท้ายและรับรางวัลเป็นกระปุกออมสินของทางธนาคารไทยพาณิชย์ไปฟรีๆ

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ

การปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในครั้งนี้มีขึ้นเพื่อให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติงานในสถานประกอบการจริง ซึ่งทางบริษัท โปรอีเว้นท์ มีความประสงค์ที่จะรับนักศึกษาสหกิจในโครงการสหกิจศึกษา เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของบริษัท เพื่อที่จะได้มีการพัฒนาศักยภาพของตนเอง

โครงการที่ดิฉันได้รับมอบหมายจัดทำขึ้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งสำหรับงาน The Champions ของธนาคารไทยพาณิชย์ เป็นการออกแบบกราฟิกเพื่อสร้างกิจกรรมภายในบูธ อันได้แก่ Sticker, Jigsaw Box ,ป้ายถือถ่ายรูป ,Interactive Game , Interactive Game Frame และแผ่นป้ายเกม Q/A เป็นต้น ทำให้เพื่อเชิญชวนให้พนักงานที่มาเข้าร่วมงานได้มาร่วมเล่นกิจกรรมภายในบูธ ซึ่งการผลิตชิ้นงานแต่ละชิ้น ดิฉันได้เรียนรู้วิธีการติดต่อประสานกับลูกค้าและโรงงานเพื่อผลิตชิ้นงานออกมาใช้จริง ทำให้ได้เรียนรู้วิธีการทำงานมากยิ่งขึ้น

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

- นักศึกษาได้ฝึกฝนการทำงานจากสถานการณ์จริง
- นักศึกษาได้นำความรู้ในห้องเรียนมาใช้ในการทำงานจริง
- นักศึกษาได้เรียนรู้ขั้นตอนการทำงานทั้งภายในบริษัทและนอกสถานที่
- นักศึกษาได้ทักษะและประสบการณ์จากการทำงาน
- นักศึกษามีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
- นักศึกษาสามารถปรับตัวให้ทำงานร่วมกับผู้อื่นและเป็นทีมได้
- นักศึกษาสามารถทำงานอยู่ภายใต้ความกดดันของสถานการณ์จริง

1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ

Di-cut ,Die cut

คือ การตัดกระดาษ ให้งานเป็นรูปที่เราต้องการ เช่น วงกลม วงรี ฯลฯ โดยต้องทำแม่พิมพ์ให้เป็นรูปที่เราต้องการที่เรียกว่า "บล็อกปั๊ม หรือ แบบมิดไดคัท" นำมาเข้าเครื่องปั๊มกระดาษให้ออกมาตามรูปร่างที่เราต้องการ เช่น รูปดาว, ดอกไม้, ลายไทย, เจาะรูรูปทรงขนาดต่างๆ, กล่องบรรจุภัณฑ์ต่างๆ, กระดาษโน้ต และอื่นๆ

Interactive Media

คือ สื่อปฏิสัมพันธ์ที่ใช้เทคโนโลยีประยุกต์สื่อประเภทต่างๆ ที่ใช้ร่วมกันได้กับระบบคอมพิวเตอร์ ตัวอย่างสื่อเหล่านี้ ได้แก่ เสียง วิดิทัศน์ กราฟิก ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวต่างๆ การนำสื่อเหล่านี้มาใช้ร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพระหว่างผู้ใช้และระบบโปรแกรมทำให้เกิดการโต้ตอบ(Interactive)ในรูปแบบต่างๆ กันได้ เช่น การมองเห็น การสัมผัส การได้ยินการได้กลิ่น รวมถึงการสร้างอุปกรณ์เสริมในการสื่อสาร เป็นต้น



บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 ทฤษฎีพื้นฐานการออกแบบ

2.1.1 ทฤษฎีพื้นฐานของการออกแบบ

ความสำคัญของการออกแบบ

มนุษย์เริ่มสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ขึ้นมาเพื่อสนองความต้องการด้านประโยชน์ใช้สอยและความงามควบคู่กันไป อันเป็นปัจจัยสำคัญที่พัฒนาคุณภาพชีวิต เพื่อการดำรงอยู่ของมนุษย์ที่ดีขึ้นดังนี้

1. การออกแบบเพื่อเสริมสร้างพัฒนาวิถีชีวิตให้ดีขึ้น เป็นการออกแบบโครงสร้างทางสังคม ค่านิยม ประเพณี วัฒนธรรม ความเชื่อ ศาสนา สิ่งเหล่านี้มนุษย์จะต้องเป็นผู้กำหนดหรือออกแบบให้เหมาะสม ตามสภาพแวดล้อมของธรรมชาติ เพื่อสนองความต้องการของมนุษย์ทางด้านจิตใจ
2. การออกแบบเพื่อสนองความต้องการในเรื่องของความสะดวกสบายในการดำรงชีวิต ทางด้านวัตถุ มนุษย์รู้จักคิดประดิษฐ์ดัดแปลงธรรมชาติ หรือสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ มีการปรับปรุงพัฒนาเครื่องมือเครื่องใช้ต่าง ๆ ที่จำเป็นในการดำรงชีวิต ทำให้ชีวิตสะดวกสบายยิ่งขึ้น และเป็นการตอบสนองทางด้านร่างกายของมนุษย์

งานออกแบบ เป็นศิลปะที่ให้คุณค่าทางด้านประโยชน์ใช้สอยเป็นสำคัญ โดยมีความงามเป็นส่วนรอง การออกแบบจึงมีความสำคัญ มีความเป็นต่อชีวิตและความเป็นอยู่ในสังคมมนุษย์เป็นอย่างยิ่ง เพราะจะเห็นว่าได้ว่า ผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ที่มนุษย์ประดิษฐ์และสร้างสรรค์ขึ้นมาตั้งแต่สิ่งที่มีขนาดเล็กจนถึงขนาดใหญ่ล้วนแต่ใช้กระบวนการออกแบบเป็นจุดเริ่มต้นทั้งสิ้น

ความหมายของการออกแบบ

การออกแบบมีความหมายกว้างขวาง และแตกต่างกันไปตามบริบทของลักษณะงานนั้นๆ หรืออาชีพนั้นๆ เช่น จิตรกร ก็ให้ความหมายของการออกแบบ ที่เกี่ยวกับการนำองค์ประกอบศิลป์มาสร้างสรรค์ศิลปะเพื่อความงามเป็นหลัก ต่างจากสถาปนิก ซึ่งการออกแบบที่เกี่ยวกับโครงสร้าง เพื่อประโยชน์ใช้สอยเป็นหลักเป็นต้น มีผู้ให้ความหมายเกี่ยวกับการออกแบบมากมายพอสรุปได้ดังนี้

1. การออกแบบ คือการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ หรือการปรับปรุงดัดแปลงของเก่าที่มีอยู่แล้วให้ดียิ่ง มีรูปแบบที่แปลกไปจากเดิม โดยมีการวางแผนอย่างเป็นกระบวนการก่อนลงมือปฏิบัติเลือกวัสดุ โครงสร้างและวิธีการที่เหมาะสมตลอดจนคำนึงถึงความงามและประโยชน์ใช้สอย
2. การออกแบบคือ การสร้างสรรค์ผลงานในรูป 2 มิติ 3 มิติ ให้เกิดความสวยงามและสามารถ นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ตามความเหมาะสมกับสภาพต่างๆ
3. การออกแบบ คือการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาใหม่โดยไม่ลอกเลียนแบบของเดิม ที่มีมาก่อน เพื่อสนองความต้องการด้านประโยชน์ใช้สอยหรือความต้องการด้านอื่น
4. การออกแบบคือ การแก้ปัญหาและรู้หลักการในศิลปะ นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ใช้สอยและความงาม

ประเภทของการออกแบบ

การแสดงออกทางด้านการออกแบบ เป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบใหม่ๆ ขึ้นมานั้น มีความแตกต่างกันตามกระบวนการคิด และสติปัญญาของแต่ละบุคคล ซึ่งขึ้นอยู่กับความประทับใจ ที่จะช่วยสร้างแรงบันดาลใจต่อผู้ออกแบบ โดยคำนึงถึงความต้องการ ความสวยงาม ความกลมกลืน ของรูปทรง สี รวมทั้งสะท้อนให้เห็นถึงรสนิยมอันทันสมัย และความก้าวหน้า ในเรื่องนี้จะกล่าวถึงการออกแบบทางประยุกต์ศิลป์ ซึ่งสำคัญที่จะเน้นหน้าที่และประโยชน์ใช้สอยเป็นอันดับแรก ส่วน ความงามจะตามมาเป็นอันดับรอง หรือถ้าได้ทั้งประโยชน์ใช้สอยและความสวยงามได้ก็จะเป็นการ คืออย่างยิ่ง ดังนั้นงานออกแบบจึงเป็นการนำเอาองค์ประกอบต่างๆ และหลักการออกมาพิจารณา ออกแบบชิ้นงานขึ้นตามประเภทของการใช้สอยต่างๆ กัน ซึ่งพอจะแยกเป็นประเภทได้ดังนี้

- การออกแบบตกแต่ง (Decorative designs)
- การออกแบบพาณิชย์ศิลป์ (Commercial designs)
- การออกแบบผลิตภัณฑ์ (Productive designs)
- การออกแบบสื่อสาร (Communicative designs)

1. การออกแบบตกแต่ง (Decorative designs)

การออกแบบตกแต่ง เป็นการออกแบบเพื่อช่วยเสริมเติมแต่ง รูปลักษณะของโครงสร้างให้ สงดงามน่าดูยิ่งขึ้น เพื่อให้เกิดประโยชน์ใช้สอยโดยคำนึงถึง วัสดุรูปแบบ สัดส่วน และสีสันทัน เป็น สำคัญ เป็นงานตกแต่งที่มีขนาดเล็กๆ จนถึงมีโครงสร้างขนาดใหญ่ๆ ประเภทของงานออกแบบ ตกแต่งมีดังนี้

1.1 การออกแบบตกแต่งภายใน หมายถึง การสร้างสภาพแวดล้อมภายในอาคาร บ้านเรือน หรือสถานที่ต่างๆ ซึ่งสัมพันธ์กับการใช้สอยในชีวิตประจำวัน ให้เกิดความสะดวกสบายเหมาะสม ต่อการใช้สอย และความงามในรูปแบบ โดยการจัดวางกลุ่มของเครื่องเรือน เช่น โต๊ะ เก้าอี้ ชั้นวาง ของ ตู้ เตียง โคมไฟ ม่าน เป็นต้น



ภาพที่ 2.1 การออกแบบตกแต่งภายใน

1.2 การตกแต่งภายนอก หมายถึง การจัดตกแต่งบริเวณภายนอกอาคาร สถานที่ เป็นการ จัดสภาพแวดล้อมให้สัมพันธ์กับอาคารรวมทั้งการจัดถนน ทางเดินสัญจร กลุ่มของต้นไม้ และการดูแล รักษา รูปแบบของการจัดเช่นเดียวกันกับการตกแต่งภายใน



ภาพที่ 2.2 การออกแบบตกแต่งภายนอก

2. การออกแบบพาณิชย์ศิลป์ (Commercial designs)

การออกแบบพาณิชย์ศิลป์ เป็นการออกแบบที่มีลักษณะคล้ายกับการออกแบบผลิตภัณฑ์และการออกแบบตกแต่ง แต่เน้นหนักไปทางด้านการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ การจัดแสดงสินค้าในร้านค้าและตู้โชว์สินค้า และป้ายประกาศ การออกแบบลักษณะนี้ผู้ออกแบบจะต้องออกแบบให้ดูเด่นชัดสะดุดตา การออกแบบพาณิชย์ศิลป์ แบ่งออกเป็นลักษณะต่างๆ ได้ดังต่อไปนี้

2.1 การออกแบบเกี่ยวกับเครื่องแต่งกาย ได้แก่ เสื้อ กางเกง กระโปรง รองเท้า ถุงเท้า เครื่องประดับต่างๆ รวมทั้งแฟชั่นการแต่งกายทั้งหลาย ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงรวดเร็ว ผู้ออกแบบจะต้องออกแบบให้ทันสมัยตามความนิยมของสังคมเสมอ



ภาพที่ 2.3 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

2.2 การออกแบบตกแต่งหน้าร้านค้าและเวที เป็นการแสดงผลงานด้านการค้า รวมถึงการจัดตู้โชว์เพื่อให้ดึงดูดความสนใจผู้พบเห็น

2.3 การออกแบบโฆษณา เป็นการออกแบบเพื่อเรียกร้องความสนใจจากผู้พบเห็น มีลักษณะที่สะดุดตา ทั้งภาพและตัวอักษร ให้เข้าใจได้ง่าย และจดจำได้รวดเร็ว เช่น การโฆษณาทางโทรทัศน์ ทางหนังสือพิมพ์ โปสเตอร์ ป้ายประกาศ เป็นต้น

2.4 การออกแบบสิ่งพิมพ์ เป็นการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการพิมพ์ จะเป็นงานพิมพ์ด้วยวิธีใดก็ตาม ที่มีความชัดเจน ประณีต งดงาม ทั้งข้อความและเส้นขอบงาน เช่น งานออกแบบตัวอักษร งานออกแบบจัดหน้าหนังสือและปก การออกแบบบัตรชนิดต่างๆ เป็นต้น

2.5 การออกแบบสัญลักษณ์สื่อความหมาย เป็นการออกแบบที่สื่อความหมาย เป็นรูปแบบต่างๆ ให้ผู้พบเห็นได้ เข้าใจโดยไม่จำเป็นต้องมีคำบรรยายประกอบ เช่น เครื่องหมายจราจร เครื่องหมายสินค้าผลิตภัณฑ์ต่างๆ และรูปลักษณะของสิ่งต่างๆ เป็นต้น

3. การออกแบบผลิตภัณฑ์ (Productive designs)

การออกแบบผลิตภัณฑ์ หมายถึง การออกแบบอุปกรณ์เครื่องใช้ต่างๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของสังคม และผู้บริโภค เป็นการผลิตเพื่อตอบสนองความต้องการในจำนวนมาก จึงผลิตโดยระบบอุตสาหกรรมซึ่งหลักของการออกแบบผลิตภัณฑ์นั้นจะต้องคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย ความสวยงาม ความปลอดภัย โครงสร้างความสะดวกสบายในการใช้งาน วัสดุ กรรมวิธีการผลิต การซ่อมบำรุงรักษา และราคาด้วย

หลักในการออกแบบผลิตภัณฑ์แต่ละประเภทอาจแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับลักษณะการใช้งานของผลิตภัณฑ์นั้นๆ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะส่งเสริมให้ผลิตภัณฑ์นั้นเด่นขึ้นมาและน่าสนใจต่อผู้บริโภค โดยการออกแบบประเภทของผลิตภัณฑ์สามารถแยกได้ 4 ประเภท ดังนี้

3.1 ผลิตภัณฑ์อุปโภค เป็นผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในบ้าน เช่น เฟอร์นิเจอร์ เครื่องใช้ไฟฟ้า และสิ่งของเครื่องใช้ภายในบ้าน งานหัตถกรรม เป็นต้น

3.2 ผลิตภัณฑ์บริการ เช่น เครื่องใช้สำนักงานเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ โทรศัพท์ หรือเครื่องใช้ที่มีลักษณะการให้บริการ เป็นต้น

3.3 ผลิตภัณฑ์เครื่องจักรกล เช่น เครื่องมือกล เครื่องยนต์ ลิฟต์ เครื่องจักร เป็นต้น

3.4 ผลิตภัณฑ์ขนส่ง เช่น รถยนต์ รถไฟ เรือ เครื่องบิน เป็นต้น

4. การออกแบบสื่อสาร (Communicative designs)

การออกแบบสื่อสาร เป็นการออกแบบที่มุ่งสร้างความเข้าใจระหว่างบุคคล ซึ่งอาจสื่อความเข้าใจกันด้วยตัวอักษรหรือสัญลักษณ์ การสื่อความหมายนี้จะปรับปรุงรูปแบบมาจากสิ่งแวดล้อมรอบตัว นอกจากนี้การออกแบบสื่อสารยังเป็นการออกแบบที่มุ่งให้สื่อส่งไปนั้น เข้าใจง่าย จดจำง่าย ดึงดูดความสนใจด้วยวิธีการจัดทำเป็นตัวอักษร ภาพสัญลักษณ์ สื่อสิ่งพิมพ์ ป้ายโฆษณา แค็ตตาล็อก โบชัวร์ และการแพร่ภาพทางสื่อต่างๆ เป็นต้น

การสร้างสรรคผลงานต่างๆ มีทั้งหลักการและกฎเกณฑ์ ดังนั้นหลักในการออกแบบแต่ละประเภทอาจจะไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับประเภทของงาน อย่างไรก็ตามการออกแบบ จะต้องไม่หยุดนิ่งอยู่กับที่ เนื่องจากความต้องการของมนุษย์ไม่มีที่สิ้นสุดและมักต้องการสิ่งที่ดีขึ้นอยู่

เรื่อย ๆ ดังนั้นการออกแบบประเภทต่างๆ จำเป็นต้องมีการพัฒนาอยู่เสมอ หรือไม่ก็ต้องถูกคิดค้น
ขึ้นใหม่ เพื่อสนองความต้องการของมนุษย์นั่นเอง

2.1.2 ทฤษฎีการออกแบบกราฟิก

องค์ประกอบงานกราฟิก (Element of Design)

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



ภาพที่ 2.4 องค์ประกอบงานกราฟิก

เส้น (Line)

ตามตารางมาตรฐานแล้วจะพูดถึงเรื่องนี้เป็นเรื่องของจุด เส้น ระนาบ แต่ถ้าจะเอาให้เข้าใจ
ง่าย ๆ ก็เพียงแค่เข้าใจว่าความหมายของเส้นก็คือ การที่จุดหลาย ๆ จุด ถูกนำมาวางต่อเนื่องจน
กลายเป็นเส้นรูปทรงต่าง ๆ ขึ้นมา รูปทรงของเส้นที่จะสื่อออกมาถึงความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป
เส้นแนวนอน ให้ความรู้สึกสงบ ราบเรียบ

- เส้นตรงแนวตั้ง ให้ความรู้สึกมั่นคงแข็งแรง

- เส้นทแยง ให้ความรู้สึกไม่มั่นคง รวดเร็ว แสดงถึงเคลื่อนไหว
- เส้นตัดกัน ให้ความรู้สึกประสาน แข็งแกร่ง หนาแน่น
- เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกอ่อนช้อย อ่อนนุ่ม
- เส้นประ ให้ความรู้สึก โปร่ง ไม่สมบูรณ์ หรือในบางกรณีอาจจะใช้เป็นสัญลักษณ์ในการแสดงถึงส่วนที่ถูกซ่อนเอาไว้
- เส้นโค้งกันหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวไม่มีที่สิ้นสุด
- เส้นโค้งแบบคลื่น ให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวอย่างมีมวล
- เส้นซิกแซก ให้ความรู้สึก น่ากลัว อันตราย
- ส่วนใหญ่แล้วเส้นจะมีอยู่ทุกๆ งานออกแบบ โดยถูกนำไปใช้ร่วมกับองค์ประกอบต่างๆ จนสื่อถึงอารมณ์ของผลงานออกมาได้ ในแบบที่ต้องการ ดังนั้น การเลือกใช้เส้นเข้ามาเป็นส่วนประกอบในงานของเราจึงถือว่าเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงเป็นอันดับแรก



ภาพที่ 2.5 ลักษณะของเส้น (Line) แบบต่างๆ

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

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

รูปทรง : เป็นรูปร่างที่มิติเพิ่มขึ้นมากลายเป็นงาน 3 มิติคือ มีความลึกเพิ่มเข้ามาด้วย

น้ำหนัก : เป็นส่วนที่มาเสริมให้ดูออกว่ารูปทรงมีน้ำหนักขนาดไหนเบา หรือน้ำหนัก ทึบ หรือโปร่งแสง น้ำหนักจะเกิดจากการเติมสีและแสงแรเงาลงไปในรูปทรงจนได้ผลลัพธ์ออกมาตามที่ต้องการ

ในการทำงานกราฟิกรูปร่างจะมีผลอย่างมากต่ออารมณ์ของงาน เช่น ถ้าต้องการงานที่อารมณ์ผู้หญิงจัด ๆ เพียงแค่ใส่รูปของดอกไม้ลงไปก็จะสามารถแสดงอารมณ์ได้อย่างชัดเจน หรือในงานที่

ต้องการให้มีมิติมากขึ้นก็อาจจะเป็นรูปทรงของดอกไม้ในมุมมองที่แปลกตา ก็จะสามารถสื่ออารมณ์ที่ต้องการออกไปได้พร้อมกับเป็นการสร้างความน่าสนใจเพิ่มขึ้นอีกด้วย



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

พื้นผิว (Texture)

ในงานออกแบบกราฟิก พื้นผิวจะเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่ช่วยสื่ออารมณ์ของงานออกมาได้ชัดเจนมากขึ้น เช่น ถ้าเราเลือกพิมพ์งานลงในกระดาษ Glossy ที่เงาและแวววาว งานนั้นจะสื่อออกไปได้ทันทีว่า “หรู มีระดับ” หรือ ถ้าเราใส่ลวดลายที่ดูคล้าย ๆ สนิม หรือรอยเปื้อนลงไปในงานก็จะสื่อได้ทันทีถึง “ความเก่า”

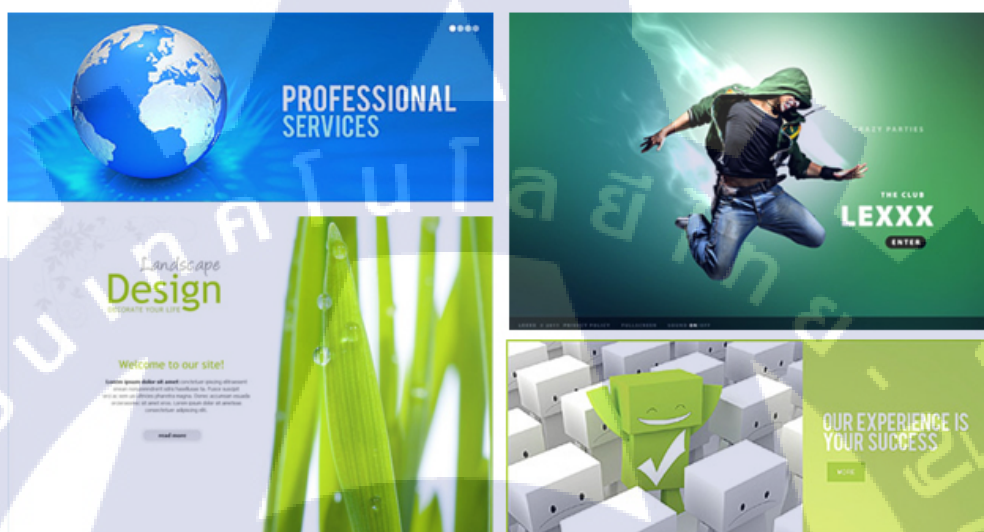
ดังนั้นในการทำงาน นักออกแบบจึงควรเลือกสร้างพื้นผิวทั้งในองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ใส่ลงไป ในภาพ รวมทั้งวัสดุที่ใช้พิมพ์งานดังกล่าวลงไป ก็จะสามารถช่วยสื่อความหมายที่ต้องการได้อย่างเหมาะสม



ภาพที่ 2.7 พื้นผิว

ที่ว่าง (Space)

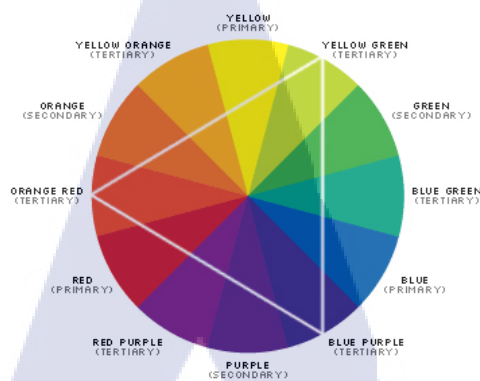
อาจจะเกิดจากความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจของนักออกแบบก็ได้ ที่ว่างไม่ได้หมายความว่าพื้นที่ว่างเปล่าในงานเพียงอย่างเดียว แต่หมายถึงรวมไปถึงพื้นที่ที่ไม่สำคัญหรือ Background ด้วย ในการออกแบบงานกราฟิกที่ว่างจะเป็นตัวช่วยในงานดูไม่หนักจนเกินไป และถ้าควบคุมพื้นที่ว่างนี้ให้ดี ๆ ที่ว่างก็จะเป็นตัวที่ช่วยเสริมจุดเด่นให้เห็นได้ชัดเจนมากขึ้น



ภาพที่ 2.8 การเว้นที่ว่างในงานกราฟิก

สี (Color)

สีของงานกราฟิก ถือเป็นหัวใจหลักสำคัญเลยก็ว่าได้ เพราะการเลือกใช้สีจะแสดงถึงอารมณ์ที่ต้องการได้ชัดเจนมากกว่าส่วนประกอบอื่น ๆ ทั้งหมด เช่น สีโทนร้อน สำหรับงานที่ต้องการความตื่นเต้น ท้าทาย หรือสีโทนเย็นสำหรับงานที่ต้องการให้ดูสุภาพ สบาย ๆ สำหรับเรื่องสีเป็นเรื่องที่ต้องพูดถึงละเอียดมากกว่าหัวข้ออื่น ๆ



ภาพที่ 2.9 วงล้อของสี

ตัวอักษร (Type)

ตัวอักษรเป็นสิ่งสำคัญไม่เป็นรองใคร เมื่อต้องทำงานกราฟิกดีไซน์ ในเรื่องงานกราฟิกที่ตีบงาน นักออกแบบอาจจะใช้เพียงแค่ตัวอักษรและสีเป็นส่วนประกอบเพียงสองอย่าง เพื่อสร้างสรรค์งานที่สามารถสื่อความหมายออกมาได้ในดีไซน์ที่สวยงาม ดังนั้น เรื่องนี้จะต้องยกไปอธิบายให้ละเอียดมากขึ้นในหัวข้อใหญ่ ๆ ต่อไปจากเรื่องสี



ภาพที่ 2.10 ตัวอักษร

หลักการออกแบบประกอบด้วย

- ดุลยภาพ หรือความสมดุล (Balance)
- เอกภาพ (Unity)
- จังหวะ (Rhythm)
- ความกลมกลืน (Harmony)

- ความขัดแย้ง (Contrast)
- จุดเด่น (Interesting Point)

1. คุณภาพหรือความสมดุล (Balance)

ความสมดุลเป็นหลักแรกที่มนุษย์รู้จัก เพราะตั้งแต่เกิด ก็พบว่าตัวเรามีด้านซ้ายและด้านขวาเหมือนกัน ดังนั้นมนุษย์จึงนิยามว่าอะไรที่มีเหมือนกัน 2 ข้าง นั้นเป็นสิ่งที่สวยงาม คุณภาพ หรือความสมดุล แบ่งออกเป็น

1.1 สมดุลแบ่งออกเป็น เหมือนกันทั้ง 2 ข้าง (Symmetrical Balance) คือ ทั้งซ้ายและขวาเท่ากัน การสมดุลแบบนี้จะทำให้ดูมั่นคง หนักแน่น ยุติธรรม เป็นการเป็นงาน เช่น เสื้อของสตรีที่มีแขนเสื้อทั้ง 2 ข้างมีความยาวและขนาดใหญ่เท่ากัน

1.2 สมดุลแบบ 2 ข้างไม่เหมือนกัน (Asymmetrical Balance) ทั้งซ้ายและขวาจะไม่เหมือนกัน แต่ดูแล้วเกิดสมดุลหรือความถ่วงสมดุล (ดูแลกเท่ากันด้วยน้ำหนักทางสายตา) เช่น

- สมดุลด้วยน้ำหนัก และขนาดของรูปร่างรูปทรง
- สมดุลด้วยค่าน้ำหนักความเก๋อ่อนของสี

2.เอกภาพ (Unity)

เอกภาพ คือการจัดวางองค์ประกอบทั้งหมด เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เป็นกลุ่มก้อนกลมกลืนกัน อาจจะกระจัดกระจายบ้างแต่ก็ยังคงให้ความรู้สึกว่า ยังเชื่อมโยงสัมพันธ์กันเป็นเรื่องราวเดียวกัน การสร้างเอกภาพ สามารถสร้างได้หลายวิธีดังนี้

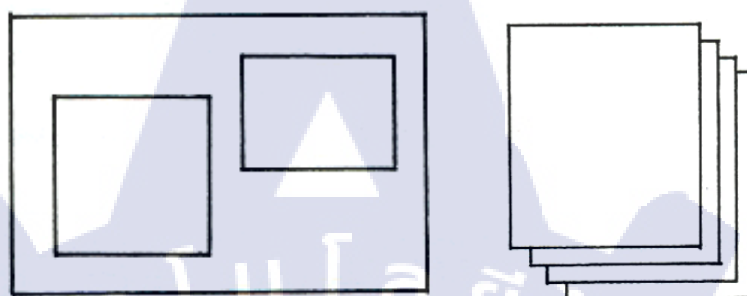
2.1 วิธีสัมผัส คือการนำรูปร่างรูปทรง มาสัมผัสกันในลักษณะต่างๆเช่น

- การสัมผัสด้านต่อต้าน
- การสัมผัสมุมต่อมุม
- การสัมผัสมุมต่อต้าน

2.2 วิธีทับซ้อน คือการนำรูปร่างรูปทรง มาทับซ้อนกันในลักษณะต่างๆ เช่น

- การทับซ้อนแบบบางส่วน
- การทับซ้อนแบบเต็มรูป
- การทับซ้อนแบบคาบเกี่ยว
- การทับซ้อนแบบลูกโซ่
- การทับซ้อนแบบสาน
- การทับซ้อนแบบหลายชั้น

2.3 วิธีการจัดกลุ่ม คือการทับซ้อนที่นำรูปร่างรูปทรง มาจัดวางให้ทับซ้อน ซึ่งกันและกัน อย่างอิสระ เมื่อมองในภาพรวมๆ แล้วจะเห็นภาพของรูปร่างรูปทรงนั้นอยู่ในกรอบรูปทรงเรขาคณิต หรือรูปทรงอิสระในลักษณะต่างๆ



ภาพที่ 2.11 ภาพทับซ้อน

3. จังหวะ (Rhythm)

จังหวะเกิดจากการต่อเนื่องหรือซ้ำซ้อน กัน จังหวะที่ดีจะทำให้ภาพดูสนุกสนานเปรียบได้กับเพลง ในด้านการออกแบบแบ่งจังหวะออกเป็น 3 แบบคือ

3.1 จังหวะแบบเหมือนซ้ำกัน (Repetition) เป็นการนำเอาองค์ประกอบ หรือรูปที่เหมือน ๆ กัน มาจัดวางเรียงต่อกัน ทำให้ดูมีระเบียบ (Order) แต่ถ้ามากเกินไปก็น่าเบื่อ

3.2 จังหวะแบบสลับกันไป (Alternation) เป็นการนำเอาองค์ประกอบที่ต่างกันมาสลับกันอย่างต่อเนื่อง ทำให้สนุก มีรสชาติกว่าแบบแรก

3.3 จังหวะซ้ำจากเล็กไปใหญ่หรือใหญ่ไปเล็ก (Gradation) เป็นการนำเอาองค์ประกอบหรือรูปที่เหมือนกันมาเรียงต่อกัน อาจเรียงจากใหญ่มาเล็ก หรือจากเล็กไปหาใหญ่ ทำให้ภาพดูมีมิติขึ้น



ภาพที่ 2.12 ภาพวาดรูปแบบจังหวะ

4. ความกลมกลืน (Harmony)

ก็นำองค์ประกอบต่างๆ มาจัดให้ประสานกลมกลืน สอดคล้องกัน ไม่ขัดแย้ง แรกแยก เกิดความนุ่มนวล เชื่อมโยงสัมพันธ์กัน ความกลมกลืนกันเกิดขึ้นได้จากหลายลักษณะได้แก่

- กลมกลืนด้วยทิศทางของเส้น
- กลมกลืนด้วยขนาดและสัดส่วน
- กลมกลืนด้วยรูปทรง และรูปร่าง
- กลมกลืนด้วยวัสดุ และพื้นผิว
- กลมกลืนด้วยน้ำหนักอ่อนแก่
- กลมกลืนด้วยสี
- กลมกลืนด้วยเนื้อหา

5. การขัดแย้ง (Contrast)

ความขัดแย้ง คือการจัดองค์ประกอบที่ทำให้เกิดความแตกต่างเพื่อดึงดูดความสนใจ หรือเพื่อให้เกิดความสนุกตื่นเต้น ลดความเรียบ น่าเบื่อ แต่ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงความเป็นเอกภาพ คือต้องไปได้ทั้งภาพ ดูแลไม่ขัดตา ความขัดแย้ง แบ่งไว้ดังนี้

- ขัดแย้งกันด้วยทิศทางของเส้น
- ขัดแย้งด้วยขนาดและสัดส่วน
- ขัดแย้งกันด้วยรูปทรงและรูปร่าง
- ขัดแย้งกันด้วยวัสดุ และพื้นผิว
- ขัดแย้งกันด้วยน้ำหนัก อ่อนแก่
- ขัดแย้งด้วยสี
- ขัดแย้งด้วยเนื้อหา



ภาพที่ 2.13 ความขัดแย้งในทิศทางของเส้น

6.จุดเด่น (Interesting Point)

จุดเด่นหรือจุดสนใจ เป็นการจับวางองค์ประกอบหลักของภาพ เน้นให้ภาพน่าสนใจ สะดุดตามากขึ้น ประกอบด้วย

- 6.1 ส่วนประธานของภาพ (Dominance) จุดสำคัญที่สุด
- 6.2 ส่วนรองประธาน (Subordination) จุดสำคัญรองลงมา
- 6.3 ส่วนประกอบหรือพวกรายละเอียดย่อย (Detail)

การเน้นให้เกิดจุดเด่นในการออกแบบมีหลักและวิธีการเน้นดังนี้

- เน้นเรื่องความขัดแย้งด้วยหลักการ
- เน้นด้วยการจัดกลุ่มในส่วนที่ต้องการเน้น
- เน้นด้วยการประดับตกแต่งหรือช่วยในการตกแต่ง
- เน้นด้วยการใช้สี เช่น สีสด สีเข้ม สีอ่อน สีจาง
- เน้นด้วยความแตกต่างของเนื้อหา
- เน้นด้วยขนาดรูปทรง รูปร่าง สัดส่วน น้ำหนัก วัสดุ พื้นผิว และองค์ประกอบอื่น ๆ ที่แตกต่างกัน

เทคนิคการใช้สี

สี (Color) นับว่ามีความสำคัญยิ่งต่องานศิลปะ เพราะวัสดุประเภทสีที่สัมผัสด้วยตา สามารถบันทึกลงให้เกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ได้ตามสี ดังคำนิยามที่กล่าวไว้ดังนี้

สีย่อมมีอิทธิพลเหนือนมนุษย์ทุกขณะ คำกล่าวถึงคุณสมบัติของสีของนักวิชาการของนักวิชาการของนักทฤษฎีสีทุกคนย่อมเข้าใจกันดีว่า สีเป็นสิ่งจำเป็นในชีวิตประจำวันของคนเรา สัมพันธ์กับชีวิต คุณเสน่ห์น่ารัก สีทุกสีมีความหมายทั้งสิ้น มีประโยชน์ในการใช้สอย มีความแตกต่างกันในการให้บรรยากาศแวดล้อมตัวเรา ผู้ที่ศึกษาทฤษฎีสี จำเป็นต้องรู้วิธีการใช้สีอย่างถูกต้องเหมาะสม เพื่อประสบความสำเร็จในการนำมาใช้ สีมีหลายประเภทด้วยกัน สีเหล่านั้นเกิดจากแม่สีต่าง ๆ ที่ยึดถือเป็นหลักโดยทั่วไป สีเปรียบเหมือนสื่อกลางที่ผู้ประกอบงาน นำมาใช้แสดงหรือถ่ายทอดความรู้สึกที่ต้องการจะระบายให้ผู้อื่นรับรู้ โดยผ่านมาในสื่อของสี ดังนั้นการใช้สีจะมีประสิทธิภาพเพียงใดนั้นย่อมต้องการเรียนรู้และทำความเข้าใจในแง่มุมต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับตัวสีนั้นๆ ด้วย

ในวัสดุประเภทสีก็เช่นกัน การนำมาใช้ย่อมสามารถแยกแยะวิธีออกได้หลายวิธีด้วยกัน ประการแรก คือ การเรียนรู้เกี่ยวกับการเรียนรู้ทางกายภาพของสีแต่ละประเภท ว่าเป็นอย่างไร เช่น ขุ่น ข้น ใส ทึบ บางเป็นต้น ทั้งนี้เพื่อนำมาประกอบกับการใช้เทคนิควิธีการที่จะนำสีในแต่ละประเภท

มาใช้อย่างมีประสิทธิภาพที่สุด และเหมาะสมกับวัสดุที่นำมาใช้ประกอบกับสีประเภทนั้น ๆ ประการที่สองคือการเรียนรู้คุณสมบัติของสีทางความรู้สึกที่ปรากฏในระบายสี เช่น เมื่อนำสีหลายๆ สีมาใช้ประกอบกันนั้น จะให้ความรู้สึกต่อผู้พบเห็นอย่างไร หลักการใช้สีควรคำนึงถึงหลักการดังนี้

- การใช้สีประกอบแบบรวมวรรณะ (Tone)
- การใช้สีคู่ประกอบหรือตัดกันอย่างแท้จริง (True Contrasts)
- การใช้สีโดยการกำหนดโครงสี (Color Scheme)
- การใช้สีในลักษณะค่าของสี (Value of Colors)
- จิตวิทยาในการใช้สี

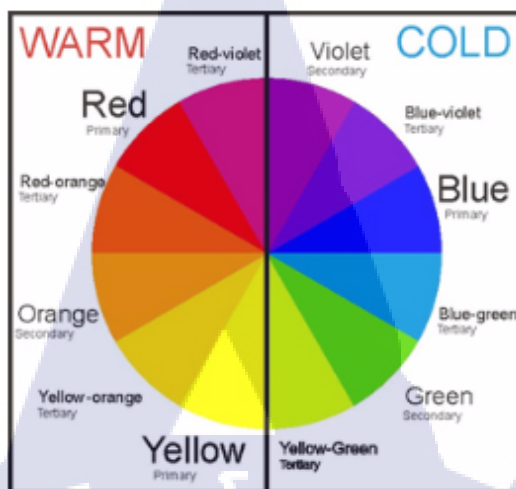
1. การใช้สีประกอบแบบรวมวรรณะ (Tone)

สีที่อยู่ในวรรณะร้อน (Warm Tone Color): ได้แก่ สีเหลืองส้ม สีส้ม สีแดง และสีม่วงแดง สีกลุ่มนี้เมื่อใช้ในงานจะรู้สึกอบอุ่น ร้อนแรง สนุกสนาน

สีที่อยู่ในวรรณะเย็น (Cool Tone Color): ได้แก่ สีเขียว สีฟ้า สีม่วงคราม สีกลุ่มนี้เมื่อใช้งานจะให้ความรู้สึกสดชื่น เย็นสบาย

สีที่นำมาระบายนั้น มักจะใช้สีประกอบรวมแบบวรรณะใดวรรณะหนึ่ง สุดแต่แต่จุดประสงค์ของผู้ประกอบงาน ที่มุ่งหมายให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกไปในทางร้อนหรือเย็น นั้นประการหนึ่ง ส่วนอีกประการหนึ่ง การใช้สีประกอบแบบวรรณะนี้ สามารถใช้ให้เกิดผสมผสานกลมกลืนกันได้อย่างดี เนื่องจากสีวรรณะนั้น ๆ มีอิทธิพลของเนื้อสีผสมปนอยู่ในตัวซึ่งกันและกัน เช่น ในสีส้มย่อมมีเนื้อเหลืองและสีแดงผสมอยู่ ดังนั้นเมื่อนำมาระบายในโครงการงานจึงแลดูว่ากลมกลืนกันดี

การใช้สีประกอบรวมวรรณะ จะไม่ใช้วรรณะใดวรรณะหนึ่งโดดเดี่ยว โดยจะทำให้แลดูแล้วเกิดความรู้สึกกลมกลืนไปหมด หลักองค์ประกอบนั้นได้ระบุถึงเกณฑ์หนึ่งที่จะต้องมิในภาพคือ “จุดสนใจ” ถ้าทั้งภาพดูกลมกลืนไปหมด ก็อาจนับได้ว่าไม่มีอะไรเป็นจุดสนใจดังนั้นการใช้สีแบบวรรณะนี้มักจะนำสีอีกวรรณะหนึ่งมาประกอบเพื่อให้เกิดความขัดแย้งกัน สีร้อนเมื่อมีสีเย็นเข้ามาประกอบย่อมเกิดความรู้สึกขัดแย้งหรือตัดกัน



ภาพที่ 2.14 วงล้อสีวรรณะร้อน – วรรณะเย็น

2. การใช้สีคู่ประกอบหรือตัดกันอย่างแท้จริง (True Contrasts)

สีทุกสีย่อมมีสีคู่ของมันเอง และสีคู่ของมันเมื่อนำมาใช้คู่กันหรือเรียงกัน อำนาจของคลื่นสีจะทำให้รู้สึกตัดกันอย่างรุนแรง มองดูบาดตา คุณสมบัติของสีคู่ประกอบนี้จะทำให้ความรู้สึกตัดกันอย่างแท้จริงสีคู่หรือสีตัดกัน

นอกจากสีคู่ที่ตัดกันอย่างแท้จริงแล้ว ยังมีสีคู่ที่ตัดกันเนื่องจากความแตกต่างในค่านำหนักของสีอีก แต่การตัดของคู่เหล่านี้มิใช่เกิดจากอำนาจของคลื่นสี ที่ทำให้ดูแล้วรู้สึกตัดกันอย่างรุนแรง เช่น สีดำ ตัดกับ สีขาว – สีเหลือง ตัดกับ สีน้ำเงิน – สีเหลือง ตัดกับ สีม่วง หรือ สีดำ ตัดกับ สีแดง เป็นต้น

แต่การใช้สีตัดกันนั้นมีความยากในการจัดโครงสร้างหรือใช้ประกอบกันแล้วดูให้มีความกลมกลืนไม่ขัดตา เมื่อผลรวมปรากฏออกมาอำนาจของคลื่นสีจะทำให้รู้สึกตัดกันรุนแรงหากนำมาร่วมกัน ดังนั้นเทคนิคการใช้สีตรงข้ามกันก็คือ

ในโครงสร้างส่วนรวมมักจะออกมาในลักษณะของสีวรรณะใดวรรณะหนึ่ง ซึ่งจะทำให้ดูภาพรวมๆ แล้วทำให้เกิดความรู้สึกกลมกลืนไปกันได้ และจะแทรกสีตรงข้ามหรือคู่สีใดคู่สีหนึ่งลงไปในพื้นที่ไม่เกิน 10-20 เปอร์เซ็นต์ ของภาพ ในกรณีที่จะให้โครงสร้างของภาพนั้นดูแล้วไม่ขัดตา

ในกรณีที่ใช้สีคู่ที่มีอัตราเท่ากัน ให้ลดความสดใสสีใดสีหนึ่งลง โดยการนำสีตรงกันข้ามกับสีนั้นมาผสมเข้าไป ก็จะลดความสดใสลง เราเรียกวิธีการนี้ว่าการฆ่าสี หรือหากเราใช้สีตรงกันข้ามโดยไม่ใช้วิธีการฆ่าสี สามารถทำได้โดยการใช้สีในอัตราส่วนที่ไม่เท่ากันดังนี้ การใช้สีตรงกันข้ามในอัตราส่วน 70/30, 80/20, 90/10 เช่น ใช้สีแดง 70% ใช้สีเขียว 30 % เป็นต้น



ภาพที่ 2.15 วงล้อคู่สีตรงกันข้าม

3. การใช้สีโดยการกำหนดโครงสี (Colour Scheme)

โครงสี คือ การกำหนดสีหรือจัดสีลงในที่ใดที่หนึ่งเพื่อให้บรรดาสีต่าง ๆ เหล่านั้นรวมเป็นหมู่เดียวกัน เกิดความสัมพันธ์ระหว่างสีต่อสีขึ้น มีความงามน่าดูหรือเรียกได้ว่าสีเหล่านั้นมีคุณสมบัติกลมกลืนประสานกัน

การกำหนดโครงสี มีลักษณะเดียวกับการใช้สีประกอบรวมวรรณะ ต่างกันก็แต่เพียงการกำหนดโครงสีจะละเอียดประณีตกว่า เพราะนอกจากจะแสดงออกมาในวรรณะใดแล้ว ยังต้องแสดงโครงสีที่เด่นให้ออกมาเพียงสีเดียวเท่านั้น เช่นเรากำหนดโครงสีแดง สีที่นำมาประกอบเป็นโครงสีสีแดงได้แก่ ส้ม แสด ม่วง เหลือง เป็นต้น

4. การใช้สีในลักษณะค่าของสี (Value of Colours)

การใช้สีระบายลงในภาพ พื้นที่สถานที่ใด ๆ ก็ตาม ผู้ฝึกหัดหรือบุคคลทั่วไป มักชอบใช้สีมาก สี ด้วยคิดว่าถ้าใช้สีน้อยจะทำให้ดูจืดจาง ไม่สวยงาม อาจนับได้ว่าเป็นความเข้าใจผิดก็ได้ ด้วยการใช้สีมากสีหากไม่รู้จัดจัดโครงสี หรือลดทอนความสดใสของแต่ละสีให้เกิดความกลมกลืนกันแล้ว แทนที่จะทำให้น่าดู ตรงกันข้ามยังทำให้ดูเปรอะเลอะเทอะ เสียอีกในแนวทางการใช้สี ที่ใช้น้อยสีแต่สามารถระบายให้น่าดูได้ โดยวิธีไล่ค่าน้ำหนักของสี มีหลายวิธีคือ

4.1 ค่าในน้ำหนักของสี สีเดียว (values of Single colour) คือ นำสี สีเดียวมาไล่ค่าน้ำหนักให้อ่อนโดยใช้สีขาวมาผสม หรือหากต้องการเข้มข้น ก็ผสมด้วยสีดำด้วยสีดำ โดยปกติการไล่ค่าน้ำหนักของสี สามารถกระจายค่าได้ 7-9 ระยะด้วย

4.2 ค่าในน้ำหนักของสีหลายสี (values of different colours) คือ นำสีหลายสีมาไล่ค่าน้ำหนักของสี เรียงจากอ่อนไปหาแก่ ในวงสีธรรมชาติ เช่น สีเหลือง ส้ม แสด แดง และม่วงแดง หรือสีเขียว เหลือง เขียว น้ำเงิน ฟ้า และม่วงน้ำเงิน

4.3. การใช้สีโดดเด่น (Intensity) เป็นการใช้อย่างที่ดึงดูดความสนใจ สร้างจุดเด่น ให้กับภาพ ให้รู้สึกแตกต่าง จากภาพรวมๆทั่วไป ส่วนมากจะเน้นส่วนที่เป็นประธานของภาพ

4.4 การใช้สีใกล้เคียง (Adjacent colour) คือการใช้สีที่อยู่ใกล้เคียงกันในวงจสี มาสร้างสรรค์งานศิลปะ ก็จะได้อารมณ์ที่มีความกลมกลืนกัน



ภาพที่ 2.16 ภาพที่ใช้สีใกล้เคียง

5.จิตวิทยาการใช้สี

ในการสร้างสรรคงานศิลปะ สีมียุทธพลต่อจิตใจมนุษย์ เป็นอย่างมากดูได้จาก มนุษย์นำสีมาผูกโยงกับความเชื่อในเรื่องต่างๆ มีผลต่อการดำเนินชีวิต และวัฒนธรรมของแต่ละกลุ่มชน เช่น ชาวจีนชอบสีแดง เพราะเชื่อว่าสีแดงเป็นสีแห่งความยิ่งใหญ่ เจริญงอกงาม ชาวตะวันตกชอบสีแดงเลือดนก เพราะเชื่อว่าสีแดงเลือดนกเป็นสี สื่อถึงความเป็นผู้ดีสูงศักดิ์ มีอารยธรรม กลุ่มคนในเขตร้อนนิยมใช้เสื้อผ้าสีสด การใช้สีเป็นความเชื่อส่วนหนึ่งและเป็นรสนิยมตามยุคสมัยส่วนหนึ่ง เมื่อสีมีอิทธิพลมากเช่นนี้ ฉะนั้นในการสร้างสรรคงานศิลปะต้องคำนึงถึงจิตวิทยาในการใช้สีดังนี้

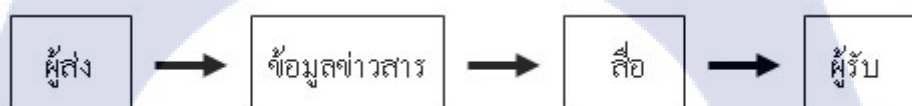
ตารางที่ 2.1 จิตวิทยาการใช้สี

สีน้ำเงิน	ให้ความรู้สึก	สงบ หนักแน่น เยือกขริม
สีเขียว	ให้ความรู้สึก	สดชื่น มีชีวิตชีวา ร่มเย็น

สีแดง	ให้ความรู้สึก	ตื่นเต้น โอ้อ่า มั่งคั่ง ร้อน รุนแรง
สีเหลือง	ให้ความรู้สึก	ร่าเริง สดใส น่าหล่อมใส สรทธา
สีส้ม	ให้ความรู้สึก	สนุกสนาน เบิกบาน อบอุ่น
สีม่วง	ให้ความรู้สึก	ความเร้นลับ มีเสน่ห์
สีดำ	ให้ความรู้สึก	ลึกลับ น่ากลัว โศกเศร้า
สีขาว	ให้ความรู้สึก	บริสุทธิ์ สะอาด
สีชมพู	ให้ความรู้สึก	อ่อนโยน อ่อนหวาน บางเบา
สีเทา	ให้ความรู้สึก	อ่อนเพลีย ห่อเหี่ยว ไม่มีพลัง
สีน้ำตาล	ให้ความรู้สึก	อบอ้าว แห้งแล้ง ทрудโทรม
สีฟ้า	ให้ความรู้สึก	สดใส อิศระ สดชื่น

2.3 ทฤษฎีการรับรู้สื่อของผู้รับสาร (COMMUNICATION THEORY)

การสื่อสาร (communication) คือกระบวนการแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสารระหว่างบุคคลต่อบุคคล หรือบุคคลต่อกลุ่ม โดยใช้สัญลักษณ์ สัญญาณ หรือพฤติกรรมที่เข้าใจกัน โดยมีองค์ประกอบดังนี้



ภาพที่ 2.17 แสดง Model การสื่อสาร

ผู้รับสารในการสื่อสารนั้น อาจมีความหมายถึงบุคคลคนเดียว (individual) เช่น ผู้ฟังของการสนทนาของบุคคล 2 คน หรืออาจมีความหมายถึงกลุ่มบุคคล (group) เช่น กลุ่มผู้ฟังการบรรยายหรือกลุ่มผู้ชมการแสดง เป็นต้น และอาจหมายถึงมวลชน (mass) ได้ เช่น ผู้ชมรายการโทรทัศน์ ผู้ฟังรายการวิทยุหรือผู้อ่านหนังสือพิมพ์ เป็นต้น กลุ่มผู้รับสารอาจจะมีอิทธิพลต่อการทำงานของสื่อได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม อิทธิพลของกลุ่มผู้รับสารโดยทางตรงก็คือการแสดงความคิดเห็นในทางขึ้นชอบหรือคัดค้านต่อรายการต่างๆ ส่วนอิทธิพลทางอ้อมก็คือจำนวนของผู้รับสารในแต่ละรายการที่จะทราบได้จากการทำสำรวจความนิยมของผู้ชม (rating) อันมีผลทำให้มีผู้

อุปถัมภ์รายการนั้นมากขึ้น และส่งผลต่อเนื่องให้รายการนั้นสามารถดำรงอยู่ได้และยังจะได้ช่วงเวลาดีๆ ในการนำเสนอ

การจำแนกประเภทผู้รับสาร

จำแนกประเภทของผู้รับสารเป็น 3 ประเภทคือ

1. ประเภทของผู้รับสารจำแนกตามลักษณะของการสื่อสาร ซึ่งแบ่งได้เป็น 4 ลักษณะ คือ

- 1.1 ผู้รับสารในการสื่อสารระหว่างบุคคล ผู้รับสารลักษณะนี้อาจจะเป็นผู้ที่เป็ฝ่ายรับข่าวสารประเภทเดียวที่ไม่ค่อยมีอิทธิพลในการสื่อสารหรือมีอิทธิพลมากในการสื่อสาร ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะของการสื่อสารว่าจะเป็นการบอกกล่าวหรือให้ความรู้ การซักถามหรือสัมภาษณ์ การแลกเปลี่ยนความรู้และทัศนคติ อย่างไรก็ตามไม่ว่าผู้รับสารจะมีอิทธิพลต่อการสื่อสารลักษณะนี้มากหรือน้อย ประสิทธิภาพในการสื่อสารยังขึ้นอยู่กับ การเข้ารหัส (encoding) ของผู้ส่งสารและการถอดรหัส (decoding) ของผู้รับสารด้วย
- 1.2 ผู้รับสารในการสื่อสารกลุ่มเล็ก การสื่อสารลักษณะนี้จะคล้ายกับการสื่อสารระหว่างบุคคล แต่การสื่อสารกลุ่มเล็กจะมีผู้รับสารจำนวนมากขึ้น ปกติจะมีประมาณ 5-9 คน (หรือน้อยกว่าจำนวนนี้เล็กน้อย) ผู้รับสารของการสื่อสารลักษณะนี้มีคุณสมบัติที่เหมือนกัน (homogeneous) หรือแตกต่างกัน (heterogeneous) ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเงื่อนไขของการสื่อสารว่า มีลักษณะเป็นการบอกกล่าวหรือให้ความรู้หรือการสื่อสารที่มีลักษณะแลกเปลี่ยนความรู้และทัศนคติ
- 1.3 ผู้รับสารในการสื่อสารสาธารณะ ลักษณะของการสื่อสารประเภทนี้จะมีผู้รับสารจำนวนมากตั้งแต่ 30-40 คน ไปจนถึงพันๆ คน แล้วแต่สถานการณ์ของการสื่อสารนั้นๆ ดังนั้น โอกาสที่ผู้รับสารจะแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบจึงอยู่ในขอบเขตจำกัด กล่าวคือผู้รับสารจะสามารถแสดงออกได้ด้วยการตอบมือ หัวเราะ หรือให้ความสนใจ แต่การแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบที่ลึกซึ้ง หรือการแลกเปลี่ยนความรู้หรือทัศนคตินั้นมีน้อยมาก ดังนั้นประสิทธิภาพในการสื่อสารจึงขึ้นอยู่กับผู้ส่งสารเป็นสำคัญ และยังมีความผันแปรไปตามจุดมุ่งหมายของการสื่อสารด้วย
- 1.4 ผู้รับสารในการสื่อสารมวลชน ผู้รับสารในการสื่อสารประเภทนี้มีลักษณะเด่น 3 ประการ

- 1.4.1 มีความแตกต่างกัน เนื่องจากสื่อสารมวลชนครอบคลุมผู้รับสารได้กว้างไกลและไม่สามารถจะสร้างขอบเขตจำกัดการสื่อสารเพื่อผู้รับสารกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งโดยเฉพาะได้ จึงทำให้มีผู้รับสารจำนวนมากและแน่นอนว่าจะต้องส่งผลไปยังผู้รับสารที่มีความแตกต่างกันทั้งเพศ อาชีพ อายุ สถานที่ สถานะทางสังคม เศรษฐกิจ ฯลฯ
- 1.4.2 ไม่รู้จักกัน สื่อสารมวลชนอาศัยสื่อมวลชน (mass media) เป็นสื่อกลางในการสื่อสารทำให้ผู้รับสารและผู้ส่งสารไม่พบหน้ากัน โอกาสที่จะทำความรู้จักกันจึงมีน้อย
- 1.4.3 มีข้อจำกัดในการแสดงออก จากการที่ผู้รับสารในการสื่อสารประเภทนี้มีจำนวนมาก และมีความหลากหลายแตกต่างกัน ดังนั้นโอกาสในการแสดงความคิดเห็นหรือมีปฏิกิริยาโต้กลับ(feedback) ต่อการสื่อสารจึงมีน้อยมาก

2. ประเภทผู้รับสารจำแนกตามผลกระทบของการสื่อสาร ผลกระทบของการสื่อสารทำให้สามารถจำแนกผู้รับสารออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

- 1.1 ผู้รับสารที่เป็นผู้ถูกกระทำ (passive receiver) หมายถึงผู้รับสารที่มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ และพฤติกรรม เนื่องจากการสื่อสาร ซึ่งอาจเกิดผลของการเปลี่ยนแปลงโดยตรงทันทีหรือโดยทางอ้อมและใช้เวลาก็ได้
- 1.2 แนวความคิดเกี่ยวกับผู้รับสารที่มีลักษณะเป็นผู้ถูกกระทำนี้ เริ่มตั้งแต่ต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 โดยทฤษฎีเข็มฉีดยา (hypodermic needle theory) หรือเป็นที่รู้จักกันว่าทฤษฎีกระสุนปืน (bullet theory) ซึ่งกล่าวว่าการสื่อสารมีพลังที่จะสามารถเปลี่ยนแปลงความคิด ความเชื่อ ทักษะ และพฤติกรรมของคนได้
- 1.3 ผู้รับสารที่เป็นผู้กระทำ (active receiver) หมายถึงผู้รับสารที่มีอิทธิพลในการกำหนดการสื่อสารได้ เช่น กำหนดผู้ส่งสาร กำหนดข่าวสารและกำหนดสื่อ เป็นต้น

แนวความคิดเกี่ยวกับลักษณะของผู้รับสารกลุ่มนี้ เกิดขึ้นจากการศึกษาค้นคว้าและข้อเท็จจริงที่ว่าผู้รับสารไม่ได้เป็นผู้ถูกกระทำเสมอไป และการสื่อสารไม่มีผลหรือมีอิทธิพลต่อทักษะและพฤติกรรมของผู้รับสารด้วย

3. ประเภทของผู้รับสารจำแนกตามกลุ่มเป้าหมายของการสื่อสาร

ความเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคม เศรษฐกิจและการเมือง ประจวบกับวิวัฒนาการทางด้านเทคโนโลยีและวิทยาการการสื่อสารสมัยใหม่ เป็นเหตุให้การสื่อสารในปัจจุบันมีความซับซ้อนมากขึ้น และผลที่ได้อย่างหนึ่งจากการเปลี่ยนแปลงเช่นนี้คือมีการจำแนก ผู้รับสารออกเป็น 2 ประเภท คือ

3.1 ผู้รับสารที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย (target audience) ซึ่งมีลักษณะเด่นดังนี้

3.1.1 มีจำนวนที่คาดคะเนได้ (predictable size) กล่าวคือ เมื่อผู้ส่งสารมีจุดมุ่งหมายในการสื่อสารเพื่อบุคคลกลุ่มหนึ่งกลุ่มใดแล้ว เขาก็พอจะคาดคะเนได้ว่าบุคคลกลุ่มนี้มีจำนวนประมาณเท่าไร

3.1.2 มีลักษณะที่เหมือนกัน (homogeneous) กล่าวคืออาจมีลักษณะทางด้านประชากรศาสตร์ที่เหมือนกัน หรืออย่างน้อยจะต้องมีความสนใจข่าวสารร่วมกัน

3.1.3 มีความเห็นที่เป็นที่ยอมรับ (accepted expression) ในเมื่อจุดมุ่งหมายของการสื่อสารเพื่อกลุ่มเป้าหมายนี้ ดังนั้นข้อคิดเห็นข้อเสนอแนะ คำติชม หรือปฏิกิริยาได้ตอบในรูปต่างๆ มักเป็นที่ยอมรับในการพิจารณา

3.2 ผู้รับสารทั่วไป (general audience) แตกต่างจากผู้รับสารที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย ดังนี้

3.2.1 มีจำนวนที่คาดคะเนไม่ได้ (unpredictable size) คือไม่สามารถทราบจำนวนที่แน่นอนชัดเจนของผู้รับสารได้ โดยเฉพาะการสื่อสารมวลชน

3.2.2 มีลักษณะที่แตกต่างกัน (heterogeneous) เนื่องจากผู้รับสารทั่วไปมีจำนวนมาก จึงมีความหลากหลายแตกต่างกันในตัวแปรทางด้านประชากรศาสตร์ ความสนใจ ความเชื่อ ค่านิยม ฯลฯ

3.2.3 มีข้อจำกัดในการแสดงความคิดเห็น (limited expression) เนื่องจากไม่ใช่กลุ่มเป้าหมายโดยตรง ถึงแม้จะมีปฏิกิริยาได้ตอบมาบ้าง ปฏิกิริยาดังกล่าวมักจะไม่มี ความหมายต่อผู้ส่งสารมาก ยกเว้นในกรณีที่มีปฏิกิริยาได้ตอบมากมาย และเป็นกลุ่ม

ใช้เกณฑ์เรื่อง “การรับสารอย่างจริงจัง” มาเป็นเกณฑ์ในการแบ่งประเภทผู้รับสารเป็น 4 ประเภท คือ

1. กลุ่มผู้รับสารที่ถูกคาดว่าจะสามารถครอบคลุมการส่งสารไปได้ (potential public) เช่น การประมาณการของสถานีโทรทัศน์ว่ามีกำลังสูง ครอบคลุมพื้นที่ในกี่จังหวัดหรือตัวเลขครัวเรือนที่มีจำนวนเครื่องรับวิทยุ

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

การแบ่งประเภทดังกล่าวนี้ ทำให้การศึกษาผู้รับสารมีความละเอียดละออมากยิ่งขึ้นได้ จำแนกประเภทของผู้รับสาร โดยใช้เกณฑ์ทางสังคมและเกณฑ์ของสื่อเอง เป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. ผู้รับสารที่เป็นกลุ่มสังคมหรือสาธารณชน (The Audience as Group or Public)

ผู้รับสารคือกลุ่มหรือสาธารณชนซึ่งมีความเป็นกลุ่ม และมีเอกลักษณ์ก่อนที่จะมาเป็นผู้ชม ในสังคมสมัยใหม่การแบ่งแยกกลุ่มต่างๆ รวมทั้งการนิยามกลุ่มที่เป็นกลุ่มผู้ชมเป็นเรื่องที่ยาก อย่างไรก็ตามยังพอมีกกลุ่มที่สามารถกำหนดความเป็นกลุ่มได้ 2 กลุ่ม คือ กลุ่มการเมืองกับกลุ่มศาสนา เช่น การผลิตหนังสือพิมพ์ประจำกลุ่มการเมืองกับกลุ่มศาสนา หรือกลุ่มที่ไปทำกิจกรรมที่โบสถ์ ซึ่งผลิตขึ้นเพื่อสื่อสารกันภายในกลุ่มหรือนอกกลุ่มโดยอาจจะมีวัตถุประสงค์ในการสรรหาสมาชิกใหม่หรือการเผยแพร่แนวความคิดของกลุ่มไปสู่ภายนอก

การจำแนกประเภทผู้รับสารแบบนี้มีความหลากหลาย ตัวอย่างเช่น พรรคคอมมิวนิสต์ หรือสิ่งพิมพ์ของพรรคคอมมิวนิสต์ในรัสเซีย ซึ่งความจริงแล้วไม่ได้เป็นสิ่งตีพิมพ์สำหรับมวลชนแต่เป็น สิ่งพิมพ์สำหรับสมาชิกในกลุ่ม

ขณะนี้อินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีใหม่ล่าสุดที่ใช้ในการสื่อสารกับกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง

2. ผู้รับสารที่เป็นกลุ่มสนใจ (The Gratification Set as Audience)

คือ การที่ผู้รับสารอาจจะจัดกลุ่มกันเองตามความสนใจหรือความต้องการต่างๆ แล้วแต่เรื่อง กลุ่มต่างๆ ประกอบด้วยสมาชิกซึ่งอาจจะไม่มีอะไรร่วมกันอยู่ นอกจากความสนใจเฉพาะเรื่องเฉพาะเวลาเท่านั้น

ทั้งนี้ การกำหนดผู้รับสารจะกำหนดจากความสนใจร่วมกันมากกว่าลักษณะประจำตัวของสมาชิกของกลุ่ม นั่นคือจะมอง ผู้รับสารตามความสนใจร่วมกัน ไม่มองตามลักษณะส่วนบุคคล

3. การมองผู้รับสารตามสื่อ (The Medium Audience)

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

4. ผู้รับสารที่กำหนดด้วยช่องทางหรือเนื้อหา (Audiences Defined by Channel or Content)

อาจจะมีการกำหนดกลุ่มผู้รับสารว่าเป็นกลุ่มผู้อ่านหนังสือเล่มหนึ่ง หรือผู้ชมภาพยนตร์เรื่องหนึ่งหรือผู้ฟังรายการวิทยุ รายการหนึ่ง การกำหนดผู้ชมประเภทนี้ยากกว่าประเภทอื่น และมีความหมายในเชิงการตลาด (marketing) ที่ชัดเจนพอสมควร การกำหนดกลุ่ม ผู้รับสารตามแนวคิดนี้อาจจะเป็นการกำหนดกลุ่มผู้รับสารที่มีประโยชน์มากกว่าวิธีอื่นและเป็นวิธีที่มีประโยชน์ในทางปฏิบัติและเชิงการตลาดที่ชัดเจนและปฏิบัติได้ทันที ตัวอย่างเช่น อาจจะมีผู้ชมประจำของช่องใดช่องหนึ่งหรือรายการใดรายการหนึ่งซึ่งง่ายต่อการวัด อาจจะมีกลุ่มผู้ชมตามประเภทของเรื่อง ประเภทของข่าว ประเภทของกีฬาตามตัว นักแสดง นักร้อง นักเขียนก็ได้ อันนำไปสู่การเป็นผู้รับสารประจำ รายการประจำนักแสดง ประจำคน และคนที่เป็สมาชิกกลุ่มผู้รับสารประจำนั้นจะมีพฤติกรรมเฉพาะกลุ่ม การแต่งกายเฉพาะกลุ่ม การพูดเฉพาะกลุ่ม การใช้สื่อเฉพาะกลุ่ม อาจจะทำให้กลุ่มผู้รับสารประจำวัน เป็นกลุ่มทางสังคมก็ได้ หรือเป็นกลุ่มที่ถูกสร้างขึ้นมาจากสื่อมวลชนแต่การพัฒนาของกลุ่มผู้รับสารประจำรายการนั้นไม่สามารถทำนายได้

แบบการวิเคราะห์ผู้รับสาร

แบบการวิเคราะห์ผู้รับสารมีหลายแบบ เช่น แบบการวิเคราะห์ผู้รับสารที่ใช้ทฤษฎีการมองผู้รับสารอย่าง active หรือ passive หรืออาจแบ่งตามค่านิยามผู้รับสาร นอกจากนี้ได้นำเสนอแบบการวิเคราะห์ผู้รับสารเพื่อให้สะดวกต่อการนำไปใช้งานในภาคปฏิบัติซึ่งแบ่งได้ 3 แนวทาง ดังนี้

1. แบ่งตามลักษณะเกณฑ์ของประชากร (Demo-graphic aspect) อันเป็นวิธีการที่เรามักจะพบในงานวิจัยโดยทั่วไป ตัวแปรด้านประชากรที่นิยมนำมาใช้ คือ อายุ ภูมิฐานะ การศึกษา เพศฐานะเศรษฐกิจ (รายได้)

2. แบ่งตามคุณลักษณะด้านจิตวิทยา (Psychological aspect) ตัวแปรที่นำมาใช้ส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องบุคลิกภาพแบบต่างๆ แบบแผนวิธีคิด ลักษณะทางอารมณ์ สำหรับแนวทางนี้ในระยะเวลาต่อมาได้พัฒนามาเป็นเกณฑ์ในเรื่องวิถีการใช้ชีวิต (lifestyle) ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมอยู่ในปัจจุบัน
3. ใช้เกณฑ์เรื่องการแสวงหาข่าวสารของผู้รับสาร (Information Acquisition) เกณฑ์นี้เป็นการพัฒนามาจากแนวคิดเรื่องการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจในการรับสาร (Uses and Gratifications Approach)

2.4 โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการพัฒนา

2.4.1 Adobe illustrator CS4



ภาพที่ 2.18 โปรแกรม Adobe Illustrator

โปรแกรม Illustrator เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างภาพลายเส้นที่มีความคมชัดสูง งานภาพประกอบและงานกราฟิกแบบ 2 มิติต่างๆ เช่น การสร้างโลโก้สินค้า จนไปถึงการจัดเลย์เอาต์งานสิ่งพิมพ์ และมีเครื่องมือที่ช่วยเหลือในงานเว็บไซต์อีกด้วย

ภาพกราฟิกสามารถแบ่งได้เป็น 2 แบบคือ

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

2. ภาพกราฟิกส์เวกเตอร์ (vector graphics) คือ ภาพที่เกิดจากการกำหนดพิกัดและการคำนวณ

ค่าบนระนาบสองมิติ รวมทั้งมุมและระยะทาง ตามทฤษฎีเวกเตอร์ในทางคณิตศาสตร์ ในการก่อให้เกิดเป็น เส้น หรือรูปภาพ

ข้อดีคือ ทำให้สามารถย่อขยายได้ โดยคุณภาพไม่เปลี่ยนแปลง ข้อเสียคือภาพไม่เหมือนภาพจริงเป็นได้เพียงภาพวาด หรือใกล้เคียงภาพถ่ายเท่านั้น ข้อมูลภาพพวกนี้ได้แก่ไฟล์สกุล eps, ai (adobe illustrator) เป็นต้น



ภาพที่ 2.19 ความแตกต่างระหว่างรูปแบบ vector และแบบ pixel

ความสามารถที่โปรแกรม Illustrator ทำได้

- งานสิ่งพิมพ์
งานโฆษณา โบรชัวร์ นามบัตร หนังสือ นิตยสาร เรียกได้ว่างานสิ่งพิมพ์แทบทุกชนิดที่ต้องการความคมชัด
- งานออกแบบทางกราฟฟิก
การสร้างภาพ3มิติ การออกแบบปกหนังสือ การออกแบบสกรีน CD-ROM การออกแบบการ์ดอวยพร ฯลฯ
- งานทางด้านการ์ตูน
ในการสร้างโปรแกรมต่าง ๆ นั้น โปรแกรม Illustrator ได้เข้ามามีบทบาทและช่วยในการวาดรูปได้เป็นอย่างดี เพราะเป็นโปรแกรมที่ถนัดงานเกี่ยวกับภาพลายเส้น

2.4.2 Adobe Photoshop CS4



ภาพที่ 2.20 โปรแกรม Adobe Photoshop

Photoshop เป็นโปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและภาพกราฟฟิก ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถretouching ตกแต่งภาพและสร้างภาพ ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมสูงมากในขณะนี้ เราสามารถนำโปรแกรมPhotoshop ในการแต่งภาพ การใส่ Effect ต่าง ๆ ให้กับภาพและตัวหนังสือ การทำภาพขาวดำและการทำภาพถ่ายเป็นภาพเขียน การนำภาพต่างๆ มารวมกัน การRetouch ตกแต่งภาพ เป็นต้น นอกจากนี้แล้ว โปรแกรมPhotoshop ยังเป็นโปรแกรมสร้างและแก้ไขรูปภาพอย่างมืออาชีพ โดยเฉพาะนักออกแบบในทุกวงการยอมรับว่าโปรแกรมตัวนี้ดี โปรแกรม Photoshop เป็นโปรแกรมที่มีเครื่องมือมากมายเพื่อสนับสนุนการสร้างงานประเภทสิ่งพิมพ์ งานวิทัศน์ งานนำเสนอ งานมัลติมีเดีย ตลอดจนงานออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ ในชุดโปรแกรม Adobe Photoshopจะประกอบด้วยโปรแกรมสองตัวได้แก่ Photoshop และ ImageReady การที่จะใช้งานโปรแกรม Photoshopคุณต้องมีเครื่องที่มีความสามารถสูงพอควร มีความเร็วในการประมวลผล และมีหน่วยความจำที่เพียงพอ ไม่เช่นนั้นการสร้างงานของคุณคงไม่สนุกแน่

ลักษณะงานที่เหมาะสมกับโปรแกรม Photoshop

งานที่เหมาะสมกับการใช้งานโปรแกรม Photoshop CS6 มีหลากหลายมา แล้วแต่ความต้องการของผู้ออกแบบเช่น งานรีทัชภาพ งานอาร์ทเวิร์ค งานโปสเตอร์ โปรชาร์ ใบเนอร์ เป็นต้น

ความสามารถพื้นฐานของโปรแกรม Photoshop

- ตกแต่งและจัดการรูปภาพ แปลงภาพในฟอร์แมตต่างๆ
- ปรับแต่งสี แสงในรูปแบบต่างๆ

- ซ่อนภาพ รีทัชภาพ
- รองรับการทำงานในระบบสี RGB, CMYK, LAB และ Gray Scale
- รองรับการใช้งานภาพหลากหลายรูปแบบ
- มีฟิลเตอร์ เครื่องมือเสริมในการปรับแต่งภาพ
- รองรับการสร้างภาพสำหรับบนเว็บเพจ สำหรับส่งร้านอัดรูป
- มีเครื่องมือแปรง (brush) สำหรับการขีดเขียนโดยตรง
- ระบบปฏิบัติการที่สามารถใช้ได้ Windows / Mac OS



บทที่ 3

แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานปฏิบัติงาน

3.1.1 แผนงานปฏิบัติงาน

ตารางที่ 3.1 แผนปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

หัวข้องาน	เดือน1	เดือน2	เดือน3	เดือน4
1.ศึกษาระบบการทำงานภายใน	■			
2.ปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย	■	■	■	■
3.พิจารณาเขียนโครงการและนำเสนอ			■	
4.ดำเนินโครงการที่ได้รับมอบหมาย			■	■
5.สรุปจัดทำรูปเล่มรายงาน				■

3.1.2 ตัวอย่างงานอื่นๆ บางส่วนระหว่างการสหกิจศึกษา



ภาพที่ 3.1 โลโก้งาน 2016 TOYOTA Mid Year Dealer Conference



ภาพที่ 3.2 Banner งาน Idea Creative Day 2016



ภาพที่ 3.3 Key visual งาน Forest-Forest for your rest



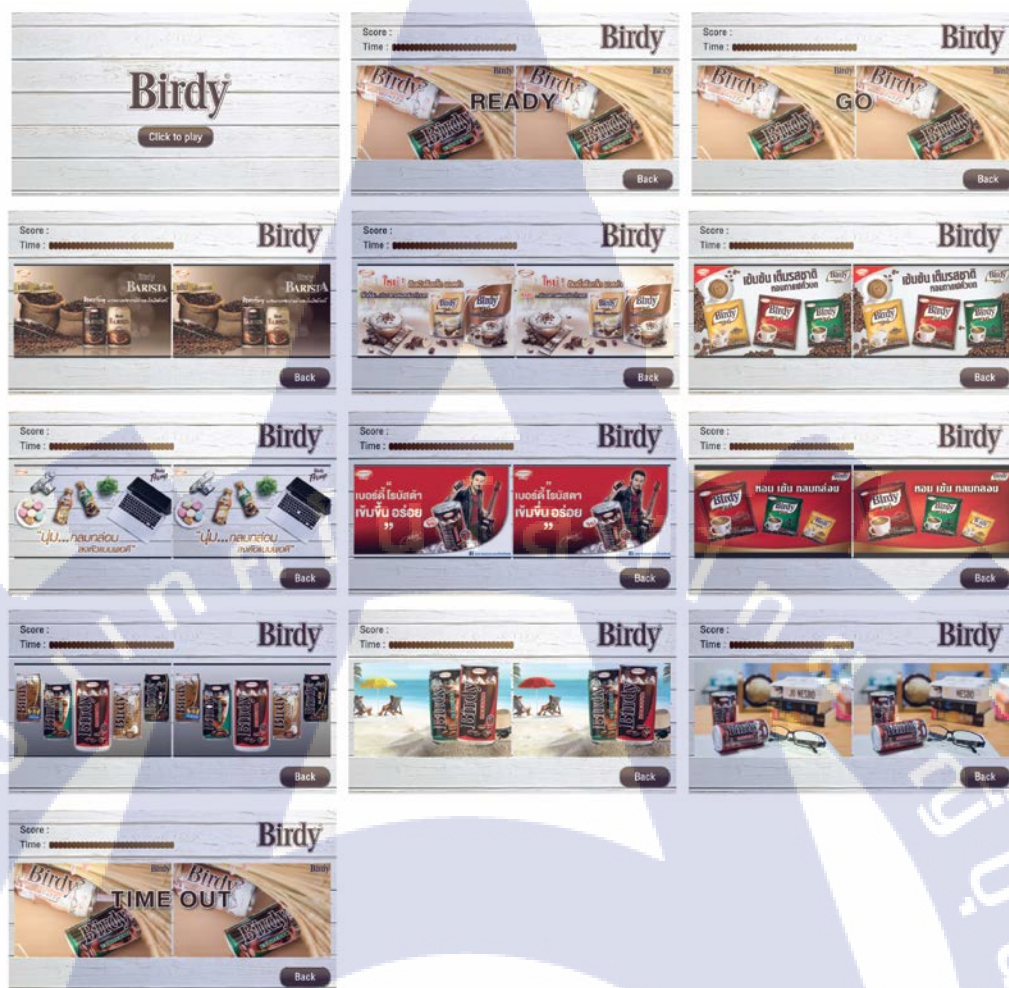
ภาพที่ 3.4 Poster งาน Forest-Forest for your rest

TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY



ภาพที่ 3.5 สื่อ Interactive เรื่อง Gas ของกระทรวงพลังงาน (ได้ใช้งานจริง)



ภาพที่ 3.6 เกม Interactive ของ Birdy (ได้ใช้งานจริง)



ภาพที่ 3.7 Key Visual งาน Exclusive Trip in Korea



ภาพที่ 3.8 ไลน์งาน Exclusive Trip in Korea



ภาพที่ 3.9 เปลี่ยนสีชุด



ภาพที่ 3.10 เป็น Staff ในงานอีเว้นท์

3.2 รายละเอียดโครงการงาน

3.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

โครงการกระออกแบบและผลิตสื่อจัดบุรุษกิจกรรม สำหรับงาน “The Champions” ของธนาคารไทยพาณิชย์ ณ โรงแรมอวานี ริเวอร์ไซด์ กรุงเทพฯ มีกลุ่มเป้าหมายตัวอย่าง คือ กลุ่มพนักงานที่มาเข้าร่วมงานมอบรางวัลของธนาคารไทยพาณิชย์

3.2.2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในโครงการงาน

3.2.2.1 Adobe Illustrator

เทคนิคที่ใช้ในการพัฒนาโครงการงาน เป็นเทคนิคพื้นฐานทั่วไปของโปรแกรม โดยหลักๆจะเป็นการใช้รูปทรงต่างๆในการสร้างสรรค์ผลงาน การใช้ตัวอักษร การเพิ่ม-ลดขนาดของตัวอักษร และการเพิ่มลวดลาย เพื่อให้ผลงานออกมาตามความต้องการ ตัวอย่างเช่น



ภาพที่ 3.11 ภาพต้นฉบับก่อนการใส่ Font



ภาพที่ 3.12 ภาพที่ผ่านการใส่ Font และเพิ่มลวดลายแล้ว

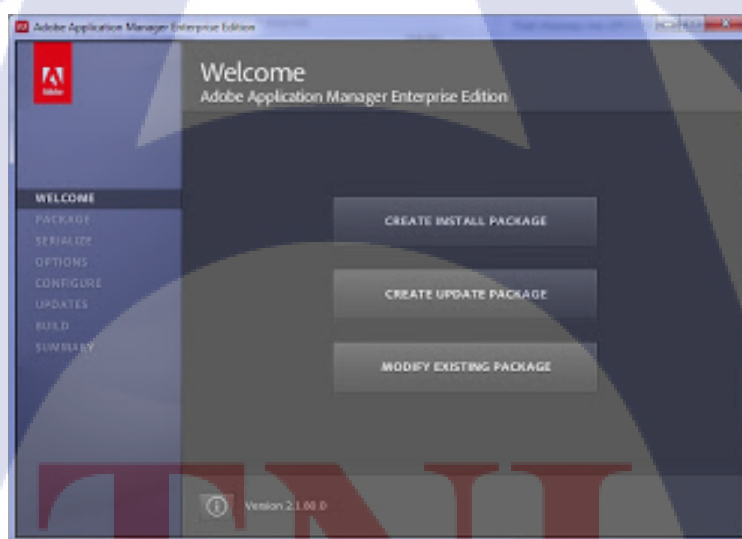
3.2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ได้ทำการรวบรวมข้อมูลจากความต้องการของลูกค้า และขอคำแนะนำเกี่ยวกับการทำงานจากหัวหน้างาน เพื่อให้ผลลัพธ์ของงานไปในทิศทางเดียวกัน สอดคล้องกัน และค้นคว้า รวบรวมข้อมูลในการจัดทำกราฟรูปแบบต่างๆจากอินเทอร์เน็ต และนำความรู้ที่ได้รับมาประยุกต์ใช้ในโครงงานชิ้นนี้

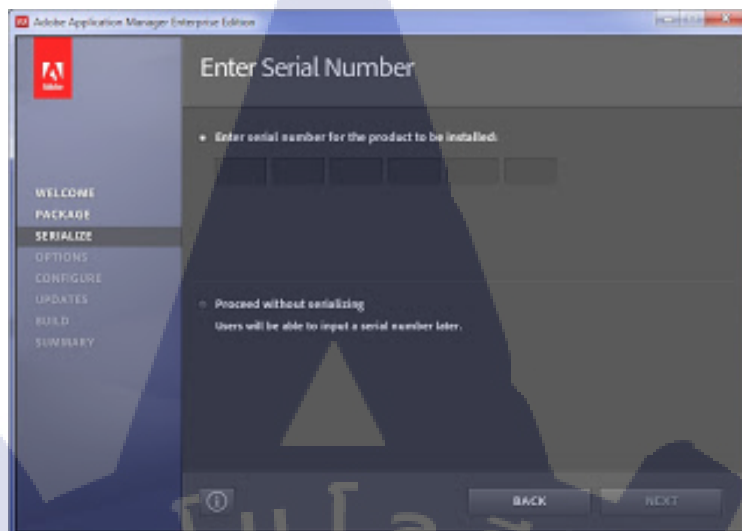
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงงาน

3.3.1 วิธีติดตั้งโปรแกรม

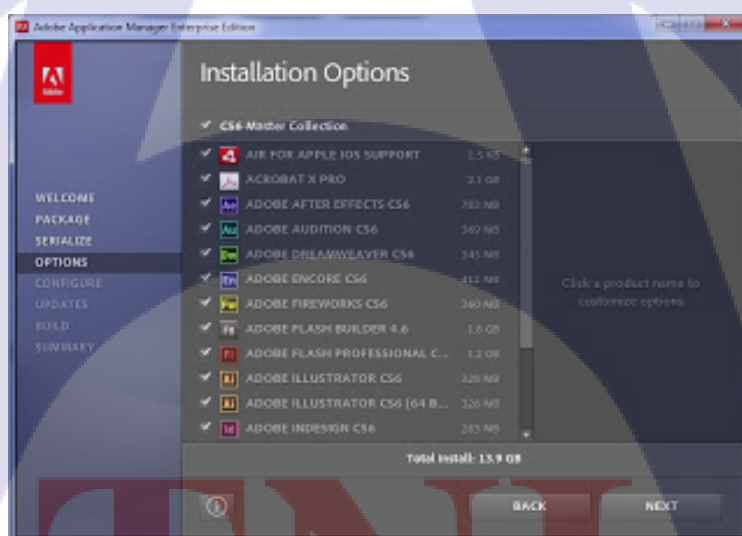
3.3.1.1 โปรแกรม Adobe Master Collection CS6 สามารถ Download Adobe CS6 ได้ที่ <http://www.adobe.com/downloads/>



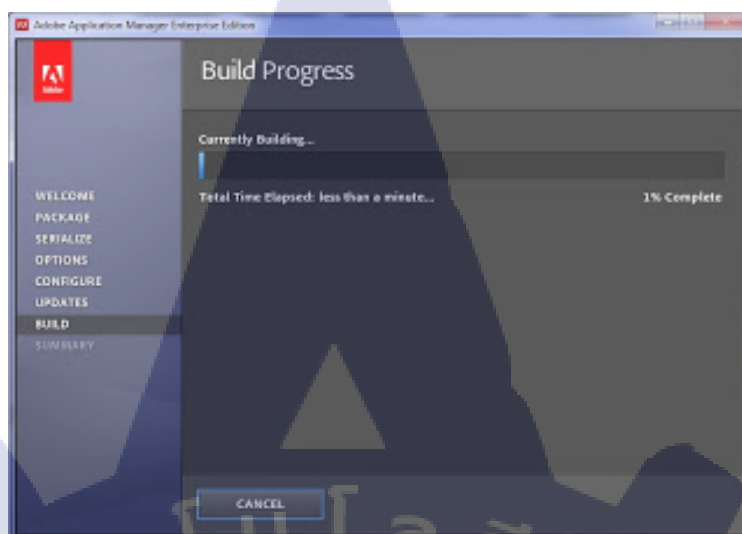
ภาพที่ 3.13 ขั้นตอนการลงโปรแกรม



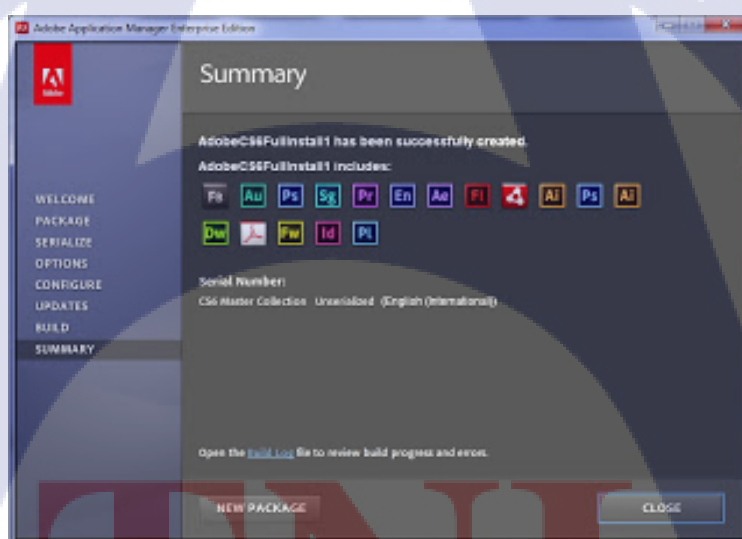
ภาพที่ 3.14 ขั้นตอนการลงโปรแกรม



ภาพที่ 3.15 ขั้นตอนการลงโปรแกรม



ภาพที่ 3.16 ขั้นตอนการลงโปรแกรม



ภาพที่ 3.17 ขั้นตอนการลงโปรแกรม

3.3.2 การออกแบบ Sticker สำหรับบุชกิจกรรมงาน “The Champion” ธนาคารไทยพาณิชย์

ปัญหา/โอกาส :

1. จุดเด่น/จุดแข็ง : เป็นการแสดงให้เห็นถึงทางเลือกในการออกแบบ ภายใต้หัวข้อเดียวกัน แต่ทว่าสามารถออกแบบได้ในรูปแบบอื่นๆ ได้เช่นกัน
2. จุดด้อย/จุดอ่อน : การออกแบบจะต้องคำนึงถึงผลลัพธ์ของงานที่ออกมาให้สอดคล้องกับรูปแบบของงาน
3. โอกาส : ใช้สำหรับทำกิจกรรมภายในบูธ

ค้นหา/ศึกษาข้อมูล :

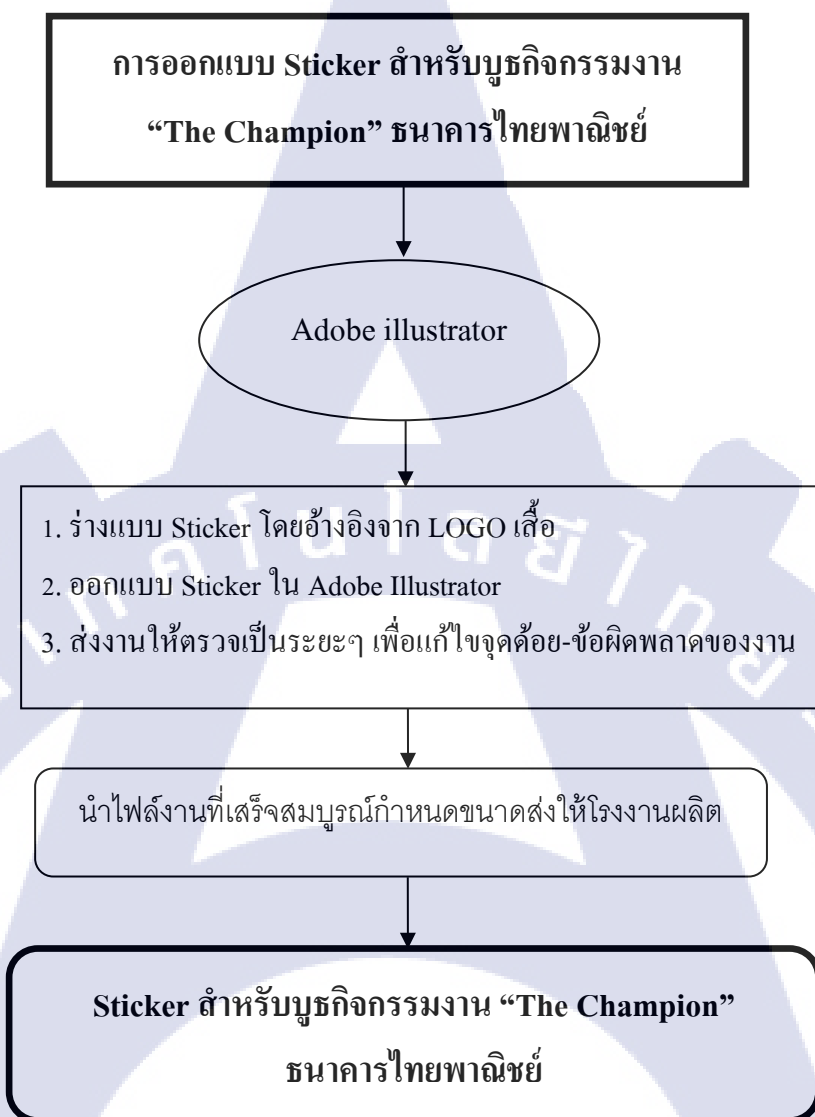
- หัวหน้างานได้ให้คำแนะนำในการออกแบบ
- ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ

ผลิตต้นแบบ : เริ่มออกแบบโดยอ้างอิงจากรูปแบบที่ถูกคัดต้องการ

นำเสนอผลงาน : เมื่อทำเสร็จแล้วทำการ Save ไฟล์งานออกมาในรูปแบบสกุล .ai .jpeg เพื่อนำไปเสนอผลงาน

ผลิตผลงานจริง : ส่งไฟล์งานระบุขนาดให้โรงงาน

ประเมินผล : หัวหน้างานเป็นผู้ตรวจสอบรายละเอียดต่างๆในผลงาน



2x2 ซม.

ภาพที่ 3.18 Sticker

3.3.3 การออกแบบ Interactive Game สำหรับบุชกิจกรรมงาน “The Champion” ธนาคารไทยพาณิชย์

ปัญหา/โอกาส :

1. จุดเด่น/จุดแข็ง : เป็นการแสดงให้เห็นถึงทางเลือกในการออกแบบ ภายใต้หัวข้อเดียวกัน แต่ทว่าสามารถออกแบบได้ในรูปแบบอื่นๆ ได้เช่นกัน
2. จุดด้อย/จุดอ่อน : การออกแบบจะต้องคำนึงถึงผลลัพธ์ของงานที่ออกมาให้สอดคล้องกับรูปแบบของงาน
3. โอกาส : ใช้สำหรับทำกิจกรรมภายในบูธ

ค้นหา/ศึกษาข้อมูล :

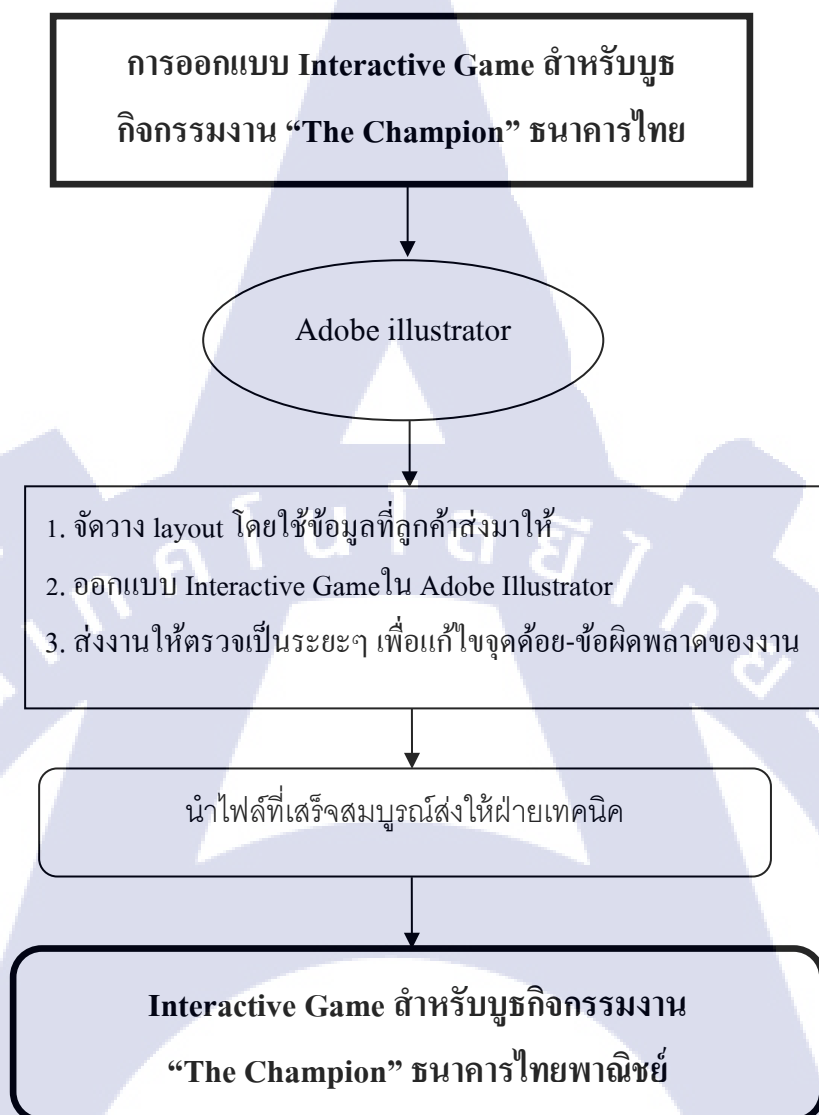
- หัวหน้างานได้ให้คำแนะนำในการออกแบบ
- ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ

ผลิตต้นแบบ : เริ่มออกแบบโดยอ้างอิงจากรูปแบบที่ถูกคัดต้องการ

นำเสนอผลงาน : เมื่อทำเสร็จแล้วทำการ Save ไฟล์งานออกมาในรูปแบบสกุล .ai jpeg เพื่อนำไปเสนอผลงาน

ผลิตผลงานจริง : ส่งไฟล์Ai ให้ฝ่ายเทคนิคทำเกม

ประเมินผล : หัวหน้างานเป็นผู้ตรวจสอบรายละเอียดต่างๆในผลงาน





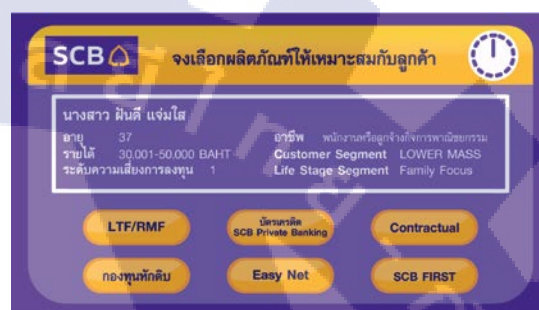
ภาพที่ 3.19 Interactive Game หน้าแรก



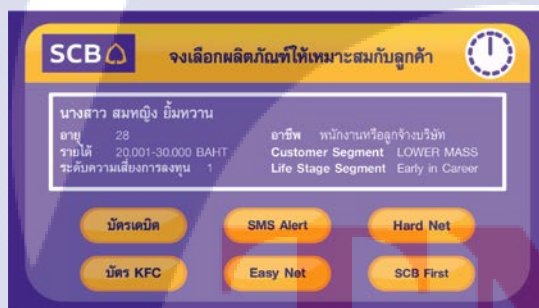
ภาพที่ 3.20 หน้า Interactive Game ข้อแรก



ภาพที่ 3.21 หน้า Interactive Game ข้อที่ 2



ภาพที่ 3.22 หน้า Interactive Game ข้อที่ 3



ภาพที่ 3.23 หน้า Interactive Game ข้อที่ 4



ภาพที่ 3.24 หน้า Interactive Game ข้อที่ 5



ภาพที่ 3.25 หน้า Interactive Game ข้อที่ 6

ภาพที่ 3.26 หน้า Interactive Game เมื่อหมดเวลา



ภาพที่ 3.27 หน้า Interactive Game เมื่อทำครบ
ทุกข้อทันเวลา

TNI

3.3.4 การออกแบบ Interactive Game Frame สำหรับบุรุษกิจกรรรมงาน “The Champion”

ธนาคารไทยพาณิชย์

ปัญหา/โอกาส :

1. จุดเด่น/จุดแข็ง : เป็นการแสดงให้เห็นถึงทางเลือกในการออกแบบ ภายใต้หัวข้อเดียวกัน แต่ทว่าสามารถออกแบบได้ในรูปแบบอื่นๆ ได้เช่นกัน
2. จุดด้อย/จุดอ่อน : การออกแบบจะต้องคำนึงถึงผลลัพธ์ของงานที่ออกมาให้สอดคล้องกับรูปแบบของงาน
3. โอกาส : ใช้สำหรับทำกิจกรรมภายในบูธ

ค้นหา/ศึกษาข้อมูล :

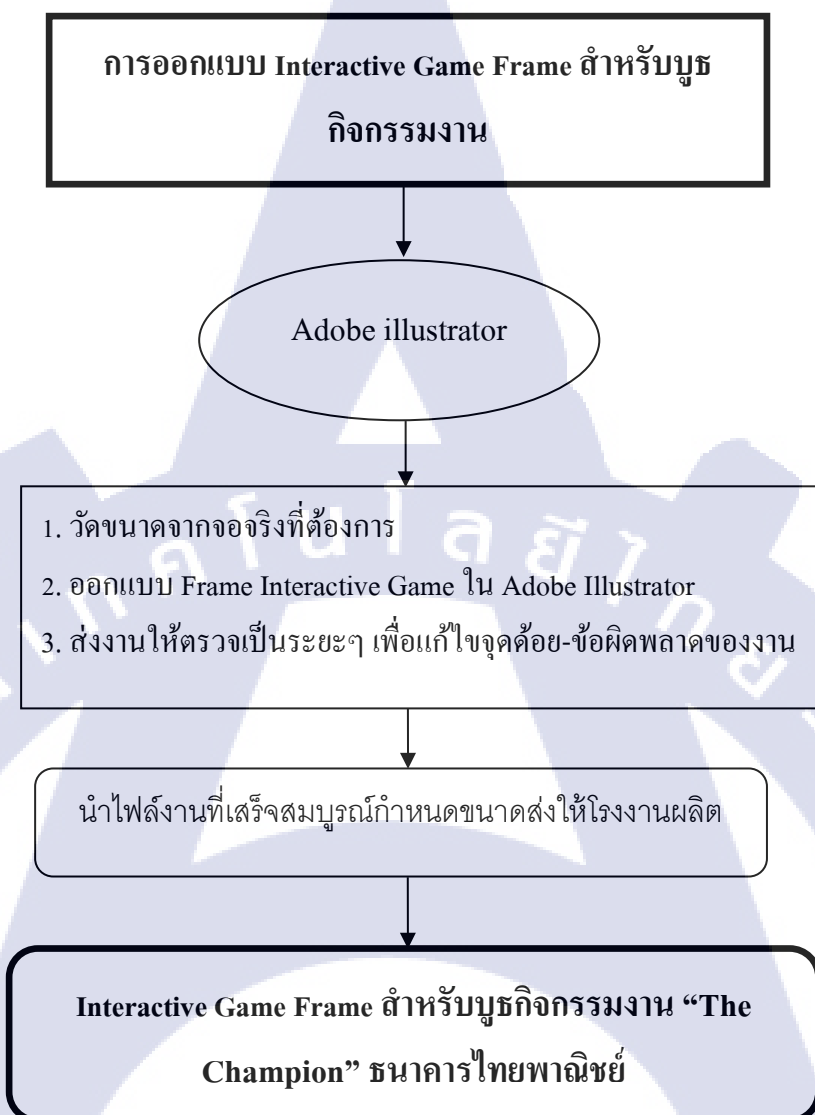
- หัวหน้างานได้ให้คำแนะนำในการออกแบบ
- ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ

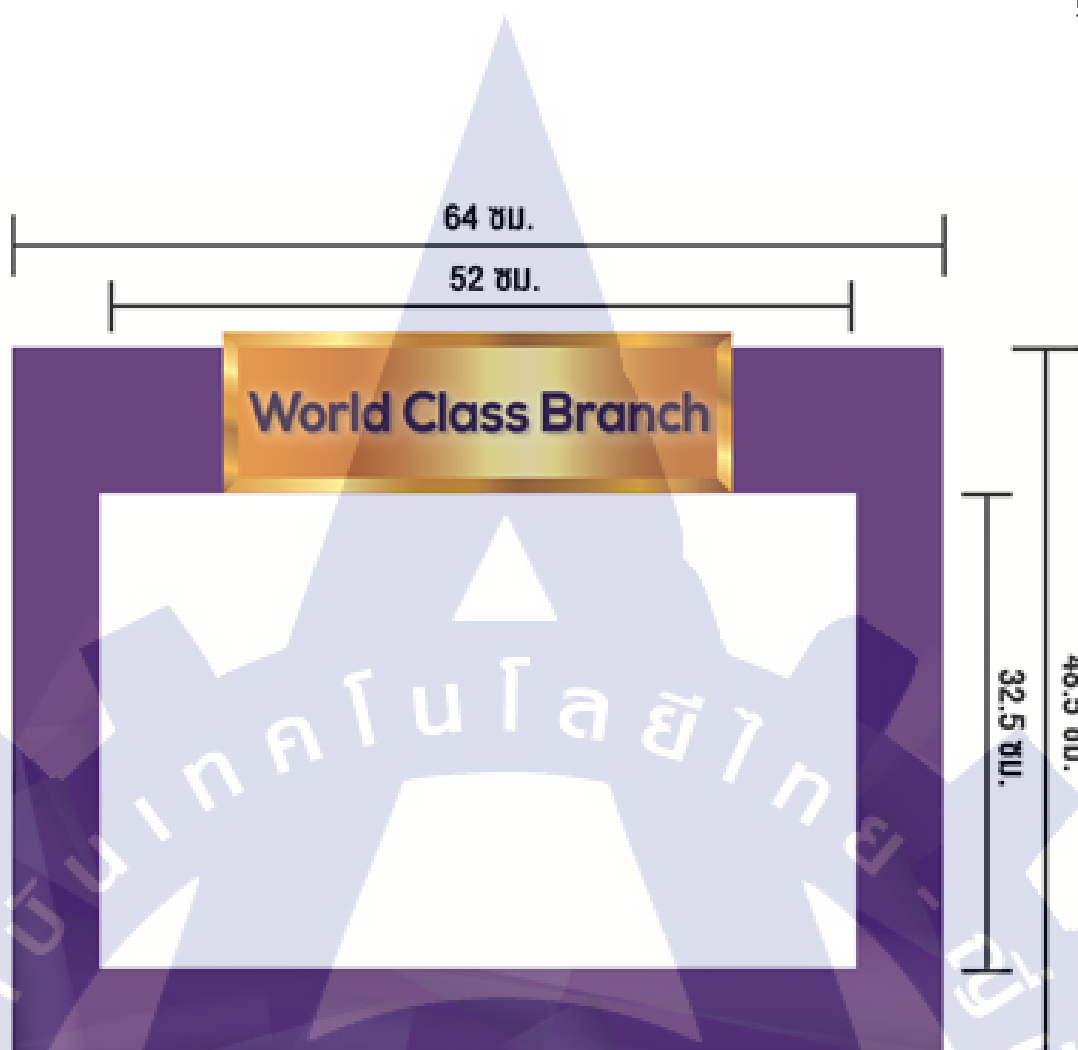
ผลิตต้นแบบ : เริ่มออกแบบโดยอ้างอิงจากรูปแบบที่ถูกคัดต้องการ

นำเสนอผลงาน : เมื่อทำเสร็จแล้วทำการ Save ไฟล์งานออกมาในรูปแบบสกุล .ai .jpeg เพื่อนำไปเสนอผลงาน

ผลิตผลงานจริง : ส่งไฟล์งานระบุขนาดให้โรงงาน

ประเมินผล : หัวหน้างานเป็นผู้ตรวจสอบรายละเอียดต่างๆในผลงาน





ภาพที่ 3.28 Interactive Game Frame

3.3.5 การออกแบบ Jigsaw Box สำหรับบุชกิจกรรมงาน “The Champion” ธนาคารไทยพาณิชย์

ปัญหา/โอกาส :

1. จุดเด่น/จุดแข็ง : เป็นการแสดงให้เห็นถึงทางเลือกในการออกแบบ ภายใต้หัวข้อเดียวกัน แต่ทว่าสามารถออกแบบได้ในรูปแบบอื่นๆ ได้เช่นกัน
2. จุดด้อย/จุดอ่อน : การออกแบบจะต้องคำนึงถึงผลลัพธ์ของงานที่ออกมาให้สอดคล้องกับรูปแบบของงาน
3. โอกาส : ใช้สำหรับทำกิจกรรมภายในบูธ

ค้นหา/ศึกษาข้อมูล :

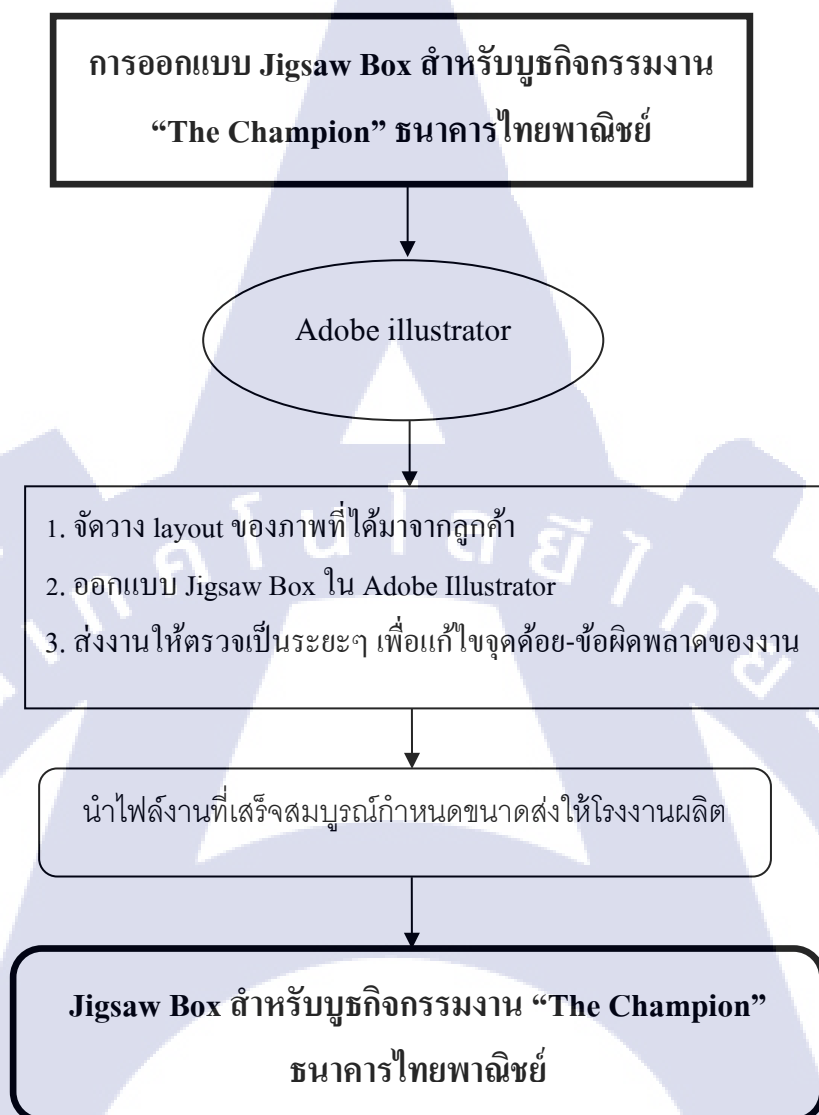
- หัวหน้างานได้ให้คำแนะนำในการออกแบบ
- ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ

ผลิตต้นแบบ : เริ่มออกแบบโดยอ้างอิงจากรูปแบบที่ถูกคัดต้องการ

นำเสนอผลงาน : เมื่อทำเสร็จแล้วทำการ Save ไฟล์งานออกมาในรูปแบบสกุล .ai .jpeg เพื่อนำไปเสนอผลงาน

ผลิตผลงานจริง : ส่งไฟล์งานระบุขนาดให้โรงงาน

ประเมินผล : หัวหน้างานเป็นผู้ตรวจสอบรายละเอียดต่างๆในผลงาน





ภาพที่ 3.29 Jigsaw Box

3.3.6 การออกแบบ ป้ายเกม Q/A สำหรับบุชกิจกรรมงาน “The Champion” ธนาคารไทยพาณิชย์

ปัญหา/โอกาส :

1. จุดเด่น/จุดแข็ง : เป็นการแสดงให้เห็นถึงทางเลือกในการออกแบบ ภายใต้หัวข้อเดียวกัน แต่ทว่าสามารถออกแบบได้ในรูปแบบอื่นๆ ได้เช่นกัน
2. จุดด้อย/จุดอ่อน : การออกแบบจะต้องคำนึงถึงผลลัพธ์ของงานที่ออกมาให้สอดคล้องกับรูปแบบของงาน
3. โอกาส : ใช้สำหรับทำกิจกรรมภายในบูธ

ค้นหา/ศึกษาข้อมูล :

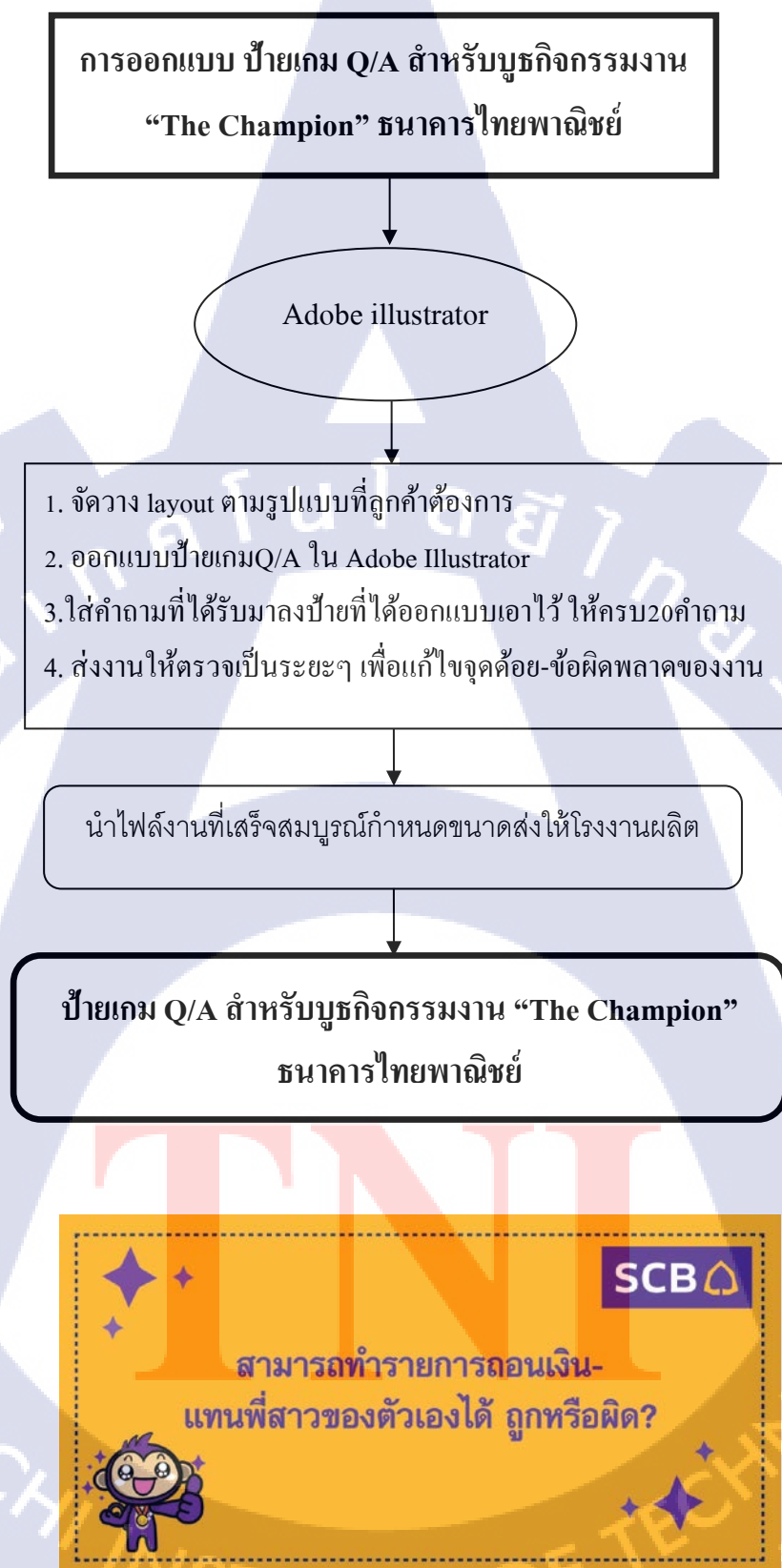
- หัวหน้างานได้ให้คำแนะนำในการออกแบบ
- ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ

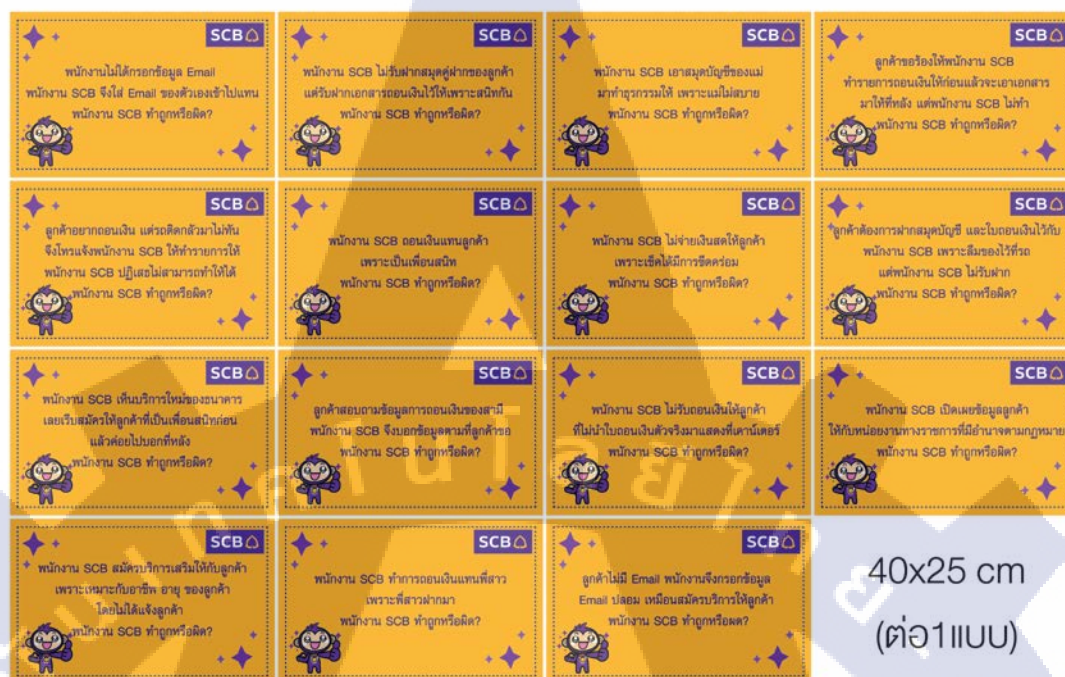
ผลิตต้นแบบ : เริ่มออกแบบโดยอ้างอิงจากรูปแบบที่ถูกคัดต้องการ

นำเสนอผลงาน : เมื่อทำเสร็จแล้วทำการ Save ไฟล์งานออกมาในรูปแบบสกุล .ai .jpeg เพื่อนำไปเสนอผลงาน

ผลิตผลงานจริง : ส่งไฟล์งานระบุขนาดให้โรงงาน

ประเมินผล : หัวหน้างานเป็นผู้ตรวจสอบรายละเอียดต่างๆในผลงาน





40x25 cm
(ต่อ 1 แบบ)

ภาพที่ 3.31 ป้ายเกม Q/A ทั้ง 15 คำถาม

3.3.7 การออกแบบ ป้ายถือถ่ายรูป สำหรับบุรุษกิจกรรรมงาน “The Champion” ธนาคารไทย

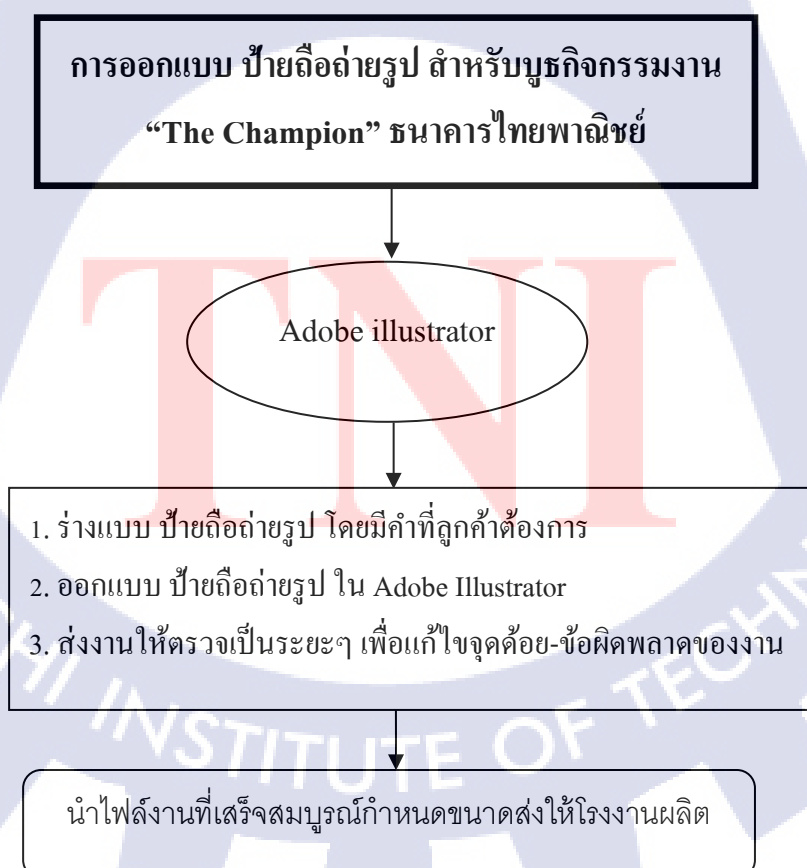
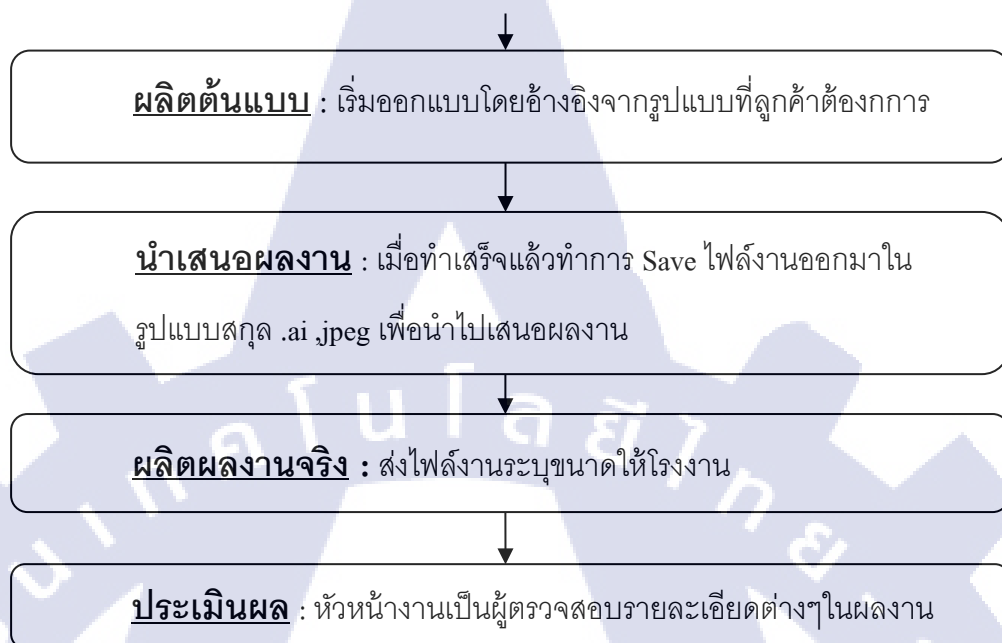
พาณิชย์

ปัญหาโอกาส :

1. จุดเด่น/จุดแข็ง : เป็นการแสดงให้เห็นถึงทางเลือกในการออกแบบ ภายใต้หัวข้อเดียวกัน แต่ทว่าสามารถออกแบบได้ในรูปแบบอื่นๆ ได้เช่นกัน
2. จุดด้อย/จุดอ่อน : การออกแบบจะต้องคำนึงถึงผลลัพธ์ของงานที่ออกมาให้สอดคล้องกับรูปแบบของงาน
3. โอกาส : ใช้สำหรับทำกิจกรรมภายในบูธ

ค้นหา/ศึกษาข้อมูล :

- หัวหน้างานได้ให้คำแนะนำในการออกแบบ
- ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ



ป้ายถือถ่ายรูป สำหรับธุรกิจกรรมงาน “The Champion”
ธนาคารไทยพาณิชย์

บริการด้วยหัวใจ

35x12 ซม.

ภาพที่ 3.32 ป้ายถือถ่ายรูปแบบที่ 1

**We Are
The Champions**

35x25 ซม.

ภาพที่ 3.33 ป้ายถือถ่ายรูปแบบที่ 2

ยินดีให้บริการค่ะ

35x20 ซม.

ภาพที่ 3.34 ป้ายติดถ่ายรูปแบบที่ 3



25x35 ซม.

ภาพที่ 3.35 ป้ายติดถ่ายรูปแบบที่ 4



45x38 ซม.

ภาพที่ 3.36 ป้ายถือถ่ายรูปแบบที่ 5

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

จากชิ้นงานทั้งหมดที่ได้ทำการออกแบบ เมื่อวิเคราะห์แล้ว สามารถสรุปได้ว่า การออกแบบสามารถออกแบบได้ในหลายแนวทาง หลายรูปแบบ แม้ว่าจะเป็นข้อมูลเดียวกัน หรือโจทย์เดียวกันก็ตาม เพราะการออกแบบขึ้นอยู่กับความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอข้อมูล โดยการนำเสนอ นั้นสามารถทำได้ในแบบแตกต่างกันไปตามแต่ละวิธีการนำเสนอ และตัวบุคคลนั่นเอง

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่าง ๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

4.1.1 ขั้นตอนการออกแบบ Sticker

ขั้นตอนการดำเนินงาน

- สร้างชิ้นงานใน Adobe Illustrator โดยอ้างอิงจากขนาดที่ต้องการ
- ออกแบบ Sticker ในโปรแกรม Adobe Illustrator ให้เข้า Theme The Champions
- ปรับขนาดและจัดวางรูปให้เหมาะสม
- ตรวจสอบงานแล้ว Save งานเป็น .ai และ .jpg
- ให้หัวหน้างานตรวจสอบรายละเอียดงานและแก้ไข
- จัดพิมพ์งานที่ออกแบบ

ผลการดำเนินงาน

- นำ Sticker ที่ได้จากโรงพิมพ์มาประกอบร่วมกับกิจกรรมภายในบูธทั้งสามฐาน



ภาพที่ 4.1 Sticker

4.1.2 ขั้นตอนการออกแบบ Interactive Game

ขั้นตอนการดำเนินงาน

- สร้างชิ้นงานใน Adobe Illustrator โดยอ้างอิงขนาดจากจอที่ใช้จริง
- ออกแบบ Interactive Game ในโปรแกรม Adobe Illustrator ให้เข้า Theme The Champions
- ปรับขนาดและจัดวาง layout ให้เหมาะสม
- ตรวจสอบงานแล้ว Save งานเป็น .ai และ .jpg
- ให้หัวหน้างานตรวจสอบรายละเอียดงานและแก้ไข
- ส่งต่อให้ฝ่ายเทคนิคผลิตเกม

ผลการดำเนินงาน

- นำ Interactive Game มาประกอบและจัดวางในตำแหน่งที่ได้เตรียมไว้ในงาน เพื่อใช้เป็นกิจกรรมในฐานะที่สองของบูธกิจกรรม

4.1.3 ขั้นตอนการออกแบบ Interactive Game Frame

ขั้นตอนการดำเนินงาน

- สร้างชิ้นงานใน Adobe Illustrator โดยอ้างอิงขนาดจากขอบจอที่ใช้จริง
- ออกแบบ Interactive Game Frame ในโปรแกรม Adobe Illustrator ให้เข้า Theme The Champions
- ปรับขนาดและจัดวางรูปแบบให้เหมาะสม
- ตรวจสอบงานแล้ว Save งานเป็น .ai และ .jpg
- ให้หัวหน้างานตรวจสอบรายละเอียดงานและแก้ไข
- จัดพิมพ์งานออกแบบ

ผลการดำเนินงาน

- นำ Interactive Game Frame มาประกอบและจัดวางในตำแหน่งที่ได้เตรียมไว้ในงาน เพื่อใช้เป็นกิจกรรมในฐานะที่สองของบูธกิจกรรม



ภาพที่ 4.2 Interactive Game และ Interactive Game Frame

4.1.4 ขั้นตอนการออกแบบ Jigsaw Box

ขั้นตอนการดำเนินงาน

- สร้างชิ้นงานใน Adobe Illustrator และวัดขนาดของตัว Jigsaw ตามที่ต้องการ
- ออกแบบ Jigsaw ในโปรแกรม Adobe Illustrator ให้เข้า Theme The Champions
- ปรับขนาดและจัดวางรูปให้เหมาะสม
- แบ่งรูปออกเป็นส่วน ๆ ตามจำนวนจิ๊กซอว์ที่มี โดยใช้วิธีการ Make Clipping Mask ที่ละส่วนจนครบ
- นำแต่ละส่วนของทุก ๆ รูป มาต่อกันเป็นจิ๊กซอว์อันใหม่
- ตรวจสอบงานแล้ว Save งานเป็น .ai และ .jpg
- ให้หัวหน้างานตรวจสอบรายละเอียดงานและแก้ไข
- จัดพิมพ์งานที่ออกแบบ

ผลการดำเนินงาน

- นำ Jigsaw Box ที่ได้จากโรงพิมพ์มาประกอบและจัดวางในตำแหน่งที่ได้เตรียมไว้ในงาน เพื่อใช้เป็นกิจกรรมในฐานะแรกของมูลนิธิกิจกรรม



ภาพที่ 4.3 Jigsaw Box

4.1.5 ขั้นตอนการออกแบบ ป้ายเกมQ/A

ขั้นตอนการดำเนินงาน

- สร้างชิ้นงานใน Adobe Illustrator โดยอ้างอิงจากขนาดที่ต้องการ
- ออกแบบ ป้ายเกมQ/A ในโปรแกรม Adobe Illustrator ให้เข้า Theme The Champions
- ปรับขนาดและจัดวางรูปแบบให้เหมาะสม
- ใส่คำถามที่ได้รับมาลงบนงานที่ออกแบบเอาไว้
- ตรวจสอบงานแล้ว Save งานเป็น .ai และ .jpg
- ให้นักงานที่ปรึกษาตรวจสอบรายละเอียดงานและแก้ไข
- จัดพิมพ์งานที่ออกแบบ

ผลการดำเนินงาน

- นำ ป้ายเกม Q/A ที่ได้จากโรงพิมพ์มาประกอบเพื่อใช้เป็นกิจกรรมในฐานที่สามของบูธกิจกรรม



ภาพที่ 4.4 ป้ายเกม Q/A

4.1.6 ขั้นตอนการออกแบบ ป้ายถือถ่ายรูป

ขั้นตอนการดำเนินงาน

- สร้างชิ้นงานใน Adobe Illustrator โดยอ้างอิงจากขนาดที่ต้องการ
- ออกแบบ ป้ายถือถ่ายรูป ในโปรแกรม Adobe Illustrator ให้เข้า Theme The Champions
- ปรับขนาดและจัดวางรูปแบบให้เหมาะสม
- ใส่คำพูดที่ต้องการลงไปในงานที่ออกแบบเอาไว้
- ตรวจสอบงานแล้ว Save งานเป็น .ai และ .jpg
- ให้หัวหน้างานตรวจสอบรายละเอียดงานและแก้ไข
- จัดพิมพ์งานที่ออกแบบ

ผลการดำเนินงาน

- นำ ป้ายถือถ้ายรูป ที่ได้จากโรงพิมพ์มาประกอบเพื่อใช้เป็นกิจกรรมในฐานะ
สุดท้ายของบุรุษกิจกรรม ก่อนจะได้รับรางวัล



ภาพที่ 4.5 ป้ายถือถ้ายรูป

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

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

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของโครงการ

- People : ลักษณะของงานเป็นงานเกี่ยวกับสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ยกตัวอย่าง เช่น ป้าย Signage ทำขึ้นเพื่อประชาสัมพันธ์ให้แขกผู้มาร่วมงานรู้ว่าภายในงานมีรางวัลอะไรบ้าง

- Activities : การนำผลงานไปใช้ในงานกิจกรรมและจัดตั้งบูธกิจกรรม เพื่อใช้ในงาน The Champions เพื่อสร้างบรรยากาศให้การเข้าร่วมกิจกรรมมีความสนุกสนาน สนุกไปกับบรรยากาศของงาน
- Context : บริบทและความสัมพันธ์กับผู้ที่มาเข้าร่วมกิจกรรมมีผู้สนใจในบูธกิจกรรมเป็นอย่างมาก มีความตื่นตัวในการเข้าร่วมกิจกรรมทุกฐาน ทำให้พื้นที่ในงานแน่นขนัดไปด้วยผู้คนที่เข้าร่วมงาน
- Technologies : เทคโนโลยีที่นำมาใช้ในโครงการ เป็นโปรแกรม Adobe Illustrator ใช้ในการทำงานด้านกราฟิกต่าง ๆ ตลอดทั้งโครงการ

4.3 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบจากผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานหรือจัดทำโครงการ

จุดมุ่งหมายของโครงการเป็นการประชาสัมพันธ์ให้กับงานกิจกรรมเพื่อผู้ร่วมงานได้มีส่วนร่วมร่วมกับงานกิจกรรม

ส่วนของผู้เข้าร่วมงาน The Champions ในวันศุกร์ที่ 19 สิงหาคม 2559 โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นจำนวนมาก และในส่วนของกิจกรรมในบูธ ผู้ร่วมงานร้อยละ 80 ได้เข้าร่วมกิจกรรมครบทุกฐานกิจกรรม ซึ่งทั้งนี้จากวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายมีผลตอบรับเป็นไปอย่างดีตามที่ได้ตั้งจุดมุ่งหมายไว้

TNI



ภาพที่ 4.6 ภาพบรรยากาศภายในบูธกิจกรรมฐานที่ 3



ภาพที่ 4.7 ภาพบรรยากาศภายในบูธกิจกรรมฐานที่ 1



ภาพที่ 4.8 ภาพบรรยากาศภายในบูธกิจกรรมฐานที่ 2



ภาพที่ 4.9 ภาพบรรยากาศภายในบูธกิจกรรมฐานที่ 4

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

จากการดำเนินงานจัดทำสื่อกราฟิก เพื่อจัดบุรุษกิจกรรม สำหรับงาน The Champions ของ ธนาคารไทยพาณิชย์ ณ โรงแรมอวานี ริเวอร์ไซด์ วัตถุประสงค์ของโครงการ คือ การเชิญชวนให้ พนักงานธนาคารไทยพาณิชย์ที่มาร่วมงาน เข้ามาร่วมเล่นเกมกิจกรรมภายในบูธ รายละเอียดผลการดำเนินงานของแต่ละชิ้นมีดังนี้

1. การออกแบบ Sticker : ออกแบบ Sticker เมื่อผลิตแล้ว ได้อามาใช้ประกอบในเกมทุกฐานเพื่อเป็นสัญลักษณ์ของการเล่นเกมผ่านแต่ละฐาน
2. การออกแบบ Interactive Game : เมื่อออกแบบรูปแบบ Interactive Game เสร็จ ได้มีการส่งต่อให้ฝ่ายเทคนิคต่อ ก่อนจะนำมาประกอบกิจกรรมภายในบูธฐานที่2
3. การออกแบบ Interactive Game Frame : เมื่อผลิตชิ้นงานออกมาแล้ว ได้นำมาประกอบจอของ Interactive Game เพื่อความสวยงาม
4. การออกแบบ Jigsaw Box ถ่ายรูป : เมื่อตีพิมพ์ออกมาแล้ว ได้ประกอบแล้วนำไปวางภายในกิจกรรมฐานแรก
5. การออกแบบ ป้ายเกม Q/A : เมื่อตีพิมพ์ออกมาแล้ว ได้นำไปใช้ประกอบกิจกรรมฐานที่3 ภายในบูธ
6. การออกแบบ ป้ายถือถ่ายรูป : เมื่อตีพิมพ์ออกมาแล้ว ได้นำไปใช้ประกอบการถ่ายคู่กับ Backdrop ที่ฐานสุดท้าย

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา

จากการทำโครงการได้พบปัญหาระหว่างการทำงานในบางช่วง บางตอน มีการเปลี่ยนแปลงข้อมูลการทำงานได้ตลอดเวลา จึงต้องมีการแก้ไขงานอยู่เรื่อยๆ เพราะต้องรอ Feedback จากทางฝ่ายลูกค้า และคำแนะนำจากหัวหน้า แล้วเมื่อนำมาแก้ไขงานเรียบร้อย ก็ได้ส่งมอบให้หัวหน้างานตรวจสอบผลงาน และได้คำแนะนำในการแก้ไขผลงานให้ดีขึ้นกว่าเดิม ทำให้ผลงานเป็นที่น่าพอใจ

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

ในการสหกิจศึกษาตลอดระยะเวลา 4 เดือนที่ผ่านมา พบว่าการทำงานที่เกี่ยวข้องกับการทำสื่อในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์หรืองานที่ได้รับมอบหมายให้ทำอื่น ๆ นั้น ทำให้ได้รับประสบการณ์ในการทำงานมากมายพนักงานที่ปรึกษาช่วยสอน และช่วยให้คำแนะนำในการทำงาน ทั้งในส่วนของโครงการและในส่วนของงานที่ได้รับมอบหมายอื่นๆ

จากการออกแบบกราฟิกเพื่อใช้ในงาน The Champions ครั้งนี้พบว่าการทำงานนั้นเหมาะกับผู้ที่สนใจในด้านการออกแบบในงานด้านต่างๆ โปรแกรมที่ใช้ในการทำงานหลักๆ คือ โปรแกรม Adobe Illustrator และ Adobe Photoshop ใช้ในการทำงานกราฟิกประกอบงานอีเว้นท์ต่างๆ ของบริษัท โดนธีมงานและรูปแบบของงานแต่ละครั้งจะเปลี่ยนแปลงไป

เอกสารอ้างอิง

1. เบญจสิริยา ปานบุญเดช, **องค์ประกอบงานกราฟิก** [Online], Available : <http://www.km-web.rmutt.ac.th/?p=64>
2. สยามไดคัท.คอม, **คำศัพท์โรงพิมพ์ โรงปั๊ม** [Online] , Available : <http://www.siamdiecut.com/index.php/articles/11-word-print-afterprint>, [12/09/2559]
3. สมใจ ภัคศิริ, 2553, **พื้นฐานการออกแบบ** [Online] , Available : http://www.trangis.com/somjaiart/e1_2.php, [15/09/2559]
4. , [15/09/2559]
Available : <http://www.hellomyweb.com/index.php/main/content/41>, [02/10/2559]
5. อติเทพ แจ่มนาลาว, **เทคโนโลยีด้านสื่อปฏิสัมพันธ์** [Online], Available : <http://www.spu.ac.th/sdm/project/%E0%B9%80%E0%B8%97%E0%B8%84%E0%B9%82%E0%B8%99%E0%B9%82%E0%B8%A5%E0%B8%A2%E0%B8%B5%E0%B8%94%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B8%B7%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B8%9B%E0%B8%8F%E0%B8%B4%E0%B8%AA%E0%B8%B1>, [12/09/2559]
6. สัลโลมาเว็บ.คอม, 2553, **แนะนำ illustrator** [Online],
7. ไอทีจีเนียส.ซีไอ.ทีเฮส, 2557, **โปรแกรม photoshop คืออะไร** [Online], Available : <http://www.itgenius.co.th/article/%E0%B9%82%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B9%81%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%A1%20Photoshop%20%E0%B8%84%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%AD%E0%B8%B0%E0%B9%84%E0%B8%A3.html>, [02/10/2559]

ภาคผนวก

1.ประมวลภาพบรรยากาศในกิจกรรมงาน “The Champions”



ของรางวัลประจำบูธ กระปุกออมสินน้องลิงอิชี่



พิธีตัดประจำบูธกิจกรรม



Backdrop ทางจัดงาน



ภาพพนักงานดีเด่นประจำปี

2.รายงานประจำสัปดาห์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น
Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์
สัปดาห์ที่.....1.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา..... น.ส. พรรณน้อย นุ้ยไว้ว..... รหัสนักศึกษา..... 56111064-1
คณะวิชา..... เทคโนโลยีสารสนเทศ..... สาขาวิชา..... วิชาที่..... 1.....

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 30/05/59	๑	ออกแบบ Logo งาน SC&C-IDE roadshow	ความคิดสร้างสรรค์, AI	
อังคาร 31/05/59	๑	คัดเลือกรูปภาพงานเก่ามาใช้		รูปที่เลือกงานมีจำนวนมากกว่า 4,000 รูป
พุธ 1/06/59	๑	คัดเลือกรูปจากงานเก่ามาใช้, ออกแบบ Logo งาน Toyota	ความคิดสร้างสรรค์, AI	
พฤหัสบดี 1/06/59	๑	ออกแบบ Logo งาน Toyota ที่ Dealer Conference	ความคิดสร้างสรรค์, AI	
ศุกร์ 3/06/59	๑	ออกแบบงานงาน SC&C-IDE roadshow	ความคิดสร้างสรรค์, AI	
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวมในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมงในรายงานฉบับก่อน	-	ลงชื่อ..... พรรณน้อย นุ้ยไว้ว..... (..... พรรณน้อย นุ้ยไว้ว.....)	ลงชื่อ..... ชิริพงษ์ นิลพิศ..... (..... ชิริพงษ์ นิลพิศ.....)	
จำนวนชั่วโมงรวมทั้งหมด	40	วัน/เดือน/ปี..... 03 มิ.ย. 59..... นักศึกษา.....	ตำแหน่ง..... AE..... วัน/เดือน/ปี..... 3/มิ.ย. / 59..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน.....	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมทำสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 1


ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น
Co-operative Education and Career Center
 1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 2

ชื่อ-สกุลนักศึกษา 4: ส. พรณพชัย แซ่โจ้ว รหัสนักศึกษา 56199064-1
 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา วิชาที่ 1: ฝึก

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 06/06/59	8	present logo Toyota mid year, คิดภาพคำขวัญ SCS	ความคิดสร้างสรรค์	
อังคาร 07/06/59	8	แก้ไข logo Toyota mid year	AE	
พุธ 08/06/59	8	ส่ง logo Toyota mid year ที่แก้ไข, คิดรูปจากงานเก่าๆ		
พฤหัสบดี 09/06/59	8	ทำ symbolize ของ rise of the champion		
ศุกร์ 10/06/59	8	คัดเลือกรูปเพื่อไปใช้ไว้จากงานก่อนหน้า		
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	40	ลงชื่อ <u>พรณพชัย แซ่โจ้ว</u> (<u>พรณพชัย แซ่โจ้ว</u>)	ลงชื่อ <u>ธีรพงศ์ นิ่มหงษ์</u> (<u>ธีรพงศ์ นิ่มหงษ์</u>)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	80	วัน/เดือน/ปี <u>10/06/59</u> นักศึกษา	ตำแหน่ง <u>AE</u> วัน/เดือน/ปี <u>10/06/2016</u> ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
 สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

177/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.nit.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 3

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.ส. พารณศิริ แซ่โจ้ว รหัสนักศึกษา 66172064-1
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา ศิลปประดิษฐ์

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 13/06/59	8	ทำโอโถงงาน Forest Forest for your rest	ความคิดสร้างสรรค์, AI	
อังคาร 14/06/59	8	ทำโอโถงงาน Forest Forest for your rest	ความคิดสร้างสรรค์, AI	
พุธ 15/06/59	8	แก้ไขโอโถงและโปสเตอร์งาน Forest Forest for your rest	ความคิดสร้างสรรค์, AI	
พฤหัสบดี 16/06/59	8	ออกแบบและทำ light box	ความคิดสร้างสรรค์, AI	
ศุกร์ 17/06/59	8	ศึกษาแผนบูรณาการงานวิจัยและงานวิจัย วอการะการงานวิจัยงานวิจัย "6AS"		
เสาร์ / /				
อาทิตย์ / /				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	80	ลงชื่อ พารณศิริ แซ่โจ้ว (น.ส. พารณศิริ แซ่โจ้ว)	ลงชื่อ สุรินทร์ จันทร์สูง (.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	120	วัน/เดือน/ปี 17/06/59 นักศึกษา	ตำแหน่ง AE วัน/เดือน/ปี 17 / มิย / 59 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 3



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 4

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.ส. พารณีย์ แซ่โจ้ว รหัสนักศึกษา 56122064-1
คณะวิชา เทคโนโลยีสารพัดช่าง สาขาวิชา พืชผักผลไม้

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดย	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 10/06/59	8	คิดเทคนิคการ Walk rally ของ Product โดยในเครื่องจักร Product		
อังคาร 11/06/16	8	ออกแบบแผนภูมิการดำเนินงานระยะยาว, กำหนด vdo motion ให้ที่อื่น		
พุธ 12/06/16	8	คิด Timeline ของการ Design แผนภูมิการดำเนินงานระยะยาว, ทำงาน office ตัวใจ		
พฤหัสบดี 13/06/16	8	Doft Design แผนภูมิการดำเนินงานระยะยาว	ความคิดสร้างสรรค์, AS	
ศุกร์ 14/06/16	8	Doft Design แผนภูมิการดำเนินงานระยะยาว	ความคิดสร้างสรรค์, AS	
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	120	ลงชื่อ..... น.ส. พารณีย์ แซ่โจ้ว (..... น.ส. พารณีย์ แซ่โจ้ว)	ลงชื่อ..... อรุณ ฟ้า นิมิต (.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	160	วัน/เดือน/ปี 24/10/61/59 นักศึกษา	ตำแหน่ง AS วัน/เดือน/ปี 24 June 2016 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 4



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....5.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.ส. นรมณีย์ แซ่โจ้ว รหัสนักศึกษา 56127064-1
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา พืชไร่และพืชไร่

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 17/06/59	8	สำรวจแผนผังบริเวณพื้นที่สวนสาธารณะ		
อังคาร 18/06/59	8 ชม. 30 นาที	เข้าประชุมเพื่อขอใบงานที่ SC6 ขาวเรือ, แก้ไขงานแผนผังบริเวณพื้นที่สวนสาธารณะ		
พุธ 19/06/59	8	คิดโปรเจกต์ที่ SC6 ขาวเรือ ตลาดงาน Green Mart		
พฤหัสบดี 20/06/59	11	ออกไปที่ ตลาดงาน Green Mart ที่ SC6 ขาวเรือ		
ศุกร์ 01/07/59	8	ถ่ายภาพนก Photo Hunt for Birdy		
เสาร์.....				
อาทิตย์.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	43 ชม. 30 นาที	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	160	ลงชื่อ..... นรมณีย์ แซ่โจ้ว (นรมณีย์ แซ่โจ้ว)	ลงชื่อ..... สุวิทย์ นิลทิพย์ (สุวิทย์ นิลทิพย์)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	203 ชม. 30 นาที	วัน/เดือน/ปี..... 01/07/59 นักศึกษา.....	ตำแหน่ง..... AE วัน/เดือน/ปี..... 1 กค. 59 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน.....	

หมายเหตุ: นักศึกษาคือต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมด้วย
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 5



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....6.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.อ. พิภพพงษ์ แซ่โจ้ว รหัสนักศึกษา 56192064-1
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา พหุศิลป์

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 04/07/59	8	ทำฐาน Photo Hunt ราว Birdy, พิมพ์รายชื่อ ลานรอบ ขนถ่าย		
อังคาร 05/07/59	8	เปลี่ยนสี costume ลานรอบ ขนถ่าย, จัดเอกสาร (จุดชนถ่าย) เนื้อสัตว์		
พุธ 06/07/59	8	จัดวาง Layout งาน Photo Hunt ราว Birdy		
พฤหัสบดี 07/07/59	8	ออกแบบฐานงาน Phot Hunt Birdy		
ศุกร์ 08/07/59	8	ทำป้ายชี้ทาง เพื่อให้นักศึกษาที่เข้าชม		
เสาร์.....				
อาทิตย์.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	203 ชม. 30 นาที	ลงชื่อ..... น.อ.พิภพพงษ์ แซ่โจ้ว (..... น.อ.พิภพพงษ์ แซ่โจ้ว.....)	ลงชื่อ..... ศิริวิทย์ น.อ.พิภพพงษ์ (..... น.อ.พิภพพงษ์ แซ่โจ้ว.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	243 ชม. 30 นาที	วัน/เดือน/ปี..... 08/07/59 นักศึกษา.....	ตำแหน่ง..... AE..... วัน/เดือน/ปี..... 8 กค. 59 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน.....	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงาน ทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 6



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....7.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น. สพรณชัย แก้วใจ รหัสนักศึกษา 56199064-1
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา พืชไร่

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 11/07/59	8	นักไรทิง Photo Hunt ไร่ Birdy		
อังคาร 12/07/59	8	ทำงาน office ไร่ Birdy		
พุธ 13/07/59	8	ทำางซื้อผู้สมัครเข้าร่วมค่าย SC6		
พฤหัสบดี 14/07/59	9	ฝึกหัด ปรึกษางานผู้เข้าร่วมค่าย SC6		
ศุกร์ 15/07/59	7	ส่งงาน Photo Hunt ไร่ Birdy		
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	243 ชม. 30 นาที	ลงชื่อ น. สพรณชัย แก้วใจ (น. สพรณชัย แก้วใจ)	ลงชื่อ สุวิมล นิลหงษ์ (.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	283 ชม. 30 นาที	วัน/เดือน/ปี 15/07/59 นักศึกษา	ตำแหน่ง วัน/เดือน/ปี 15/07/0056 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 7



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 9

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.ส. นพรัตน์ น.ส.ไว้ว รหัสนักศึกษา 56122064-1
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา คอมพิวเตอร์

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยขอ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 14/07/59				
อังคาร 15/07/59				
พุธ 16/07/59	8	ทำงาน office ทั่วไป		
พฤหัสบดี 17/07/59	8	นางรองที่เรอิกงานกับกิจกรรมในงาน		
ศุกร์ 19/07/59	8	จัดเอกสาร, ประชุมงาน TOYOTA MID YEAR		
เสาร์				
อาทิตย์ 24/07/59	11	SET UP งาน TOYOTA MID YEAR ที่ โรงแรม Plaza Athénée		
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	35	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	283 ชม. 30 นาที	ลงชื่อ นพรัตน์ น.ส.ไว้ว (นพรัตน์)	ลงชื่อ สิริรัช ใจเพชร (สิริรัช)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	318 ชม. 30 นาที	วัน/เดือน/ปี 24 / 07 / 59 นักศึกษา	ตำแหน่ง AE วัน/เดือน/ปี 24 / 07 / 59 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 8



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....9.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.ส. พารณีย์ แซ่โจ้ว รหัสนักศึกษา 51199064-1
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา วิศวกรรมไฟฟ้า

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 15/07/59	15	staff งาน TOYOTA MID YEAR		
อังคาร 16/07/59	8	ทำ reference งาน healthy day		
พุธ 17/07/59	จน. 30 นาที	ทำโฆษณาสำหรับค่าย scb		
พฤหัสบดี 19/07/59	8	ทำงานประชาสัมพันธ์ healthy day		
ศุกร์ 19/07/59	8	ทำป้ายชื่อค่าย scb		
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์ 21/07/59	6	staff งานค่าย Photo Hunt Birdy		
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	53 ชม. 30 นาที	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	318 ชม. 30 นาที	ลงชื่อ..... น.ส. พารณีย์ แซ่โจ้ว..... (..... น.ส. พารณีย์ แซ่โจ้ว.....)	ลงชื่อ..... ศิริวิภา ธีระกุล..... (..... ศิริวิภา ธีระกุล.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	372 ชม.	วัน/เดือน/ปี..... 31/07/59..... นักศึกษา.....	ตำแหน่ง..... AE..... วัน/เดือน/ปี..... 31/07/59..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน.....	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมนำส่ง
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 9



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2759 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 10

ชื่อ-สกุลนักศึกษา... น.อ. นพรัตน์... รหัสนักศึกษา... 56179064-1
คณะวิชา... เทคโนโลยีสารสนเทศ... สาขาวิชา... วิศวกรรมไฟฟ้า

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 01/09/59	8	ทท ref. ศึกษาใช้งาน healthy day		
อังคาร 02/09/59	8	set up งานที่: ทดสอบงานที่ - ห้องเรียนวิศวกรรมไฟฟ้า		
พุธ 03/09/59	8	เก็บข้อมูลงานที่: ทดสอบงานที่ - ห้องเรียนวิศวกรรมไฟฟ้า		
พฤหัสบดี 04/09/59	8	ทำข้อสอบข้อสอบ SC6 เพิ่มเพิ่ม		
ศุกร์ 05/09/59	8	ทำงาน office ทั่วไป		
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	372 ชม.	ลงชื่อ... นพรัตน์... นพรัตน์... (..... นพรัตน์... นพรัตน์...)	ลงชื่อ... ศุภกิจ... ศุภกิจ... (..... ศุภกิจ... ศุภกิจ...)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	412 ชม.	วัน/เดือน/ปี... 05/09/59 นักศึกษา	ตำแหน่ง... AE วัน/เดือน/ปี... 05/09/59 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 10



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 11

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.ส. พงษ์วิไล งามใจ รหัสนักศึกษา 56192064-1
คณะวิชา ภาควิชาวิศวกรรมไฟฟ้า สาขาวิชา ไฟฟ้ากำลัง

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 09/09/59	8	ทำงาน office ที่โรงเรียน		
อังคาร 09/09/59	8	จัดสถานที่		
พุธ 10/09/59	8	ทำงานกราฟฟิค งาน SCB		
พฤหัสบดี 11/09/59	8	staff งาน Chic Chic Marketing Contest		
ศุกร์				
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	32	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	412 ชม.	ลงชื่อ น.ส. พงษ์วิไล งามใจ (พงษ์วิไล งามใจ)	ลงชื่อ น.ส. พงษ์วิไล งามใจ (พงษ์วิไล งามใจ)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	444	วัน/เดือน/ปี	ตำแหน่ง AE	
		นักศึกษา	วัน/เดือน/ปี 11/09/59	
			ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 11



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น
Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 12

ชื่อ-สกุลนักศึกษา 1. อ. วรรณชัย แก้วใจ รหัสนักศึกษา 5619904-1
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา สื่ออิเล็กทรอนิกส์

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 15/09/59	16 ชม. 30 นาที	ทำงานจากที่บ้าน SCB		
อังคาร 16/09/59	16 ชม.	set up งาน 400A ที่โรงแรม Plaza Attence		
พุธ 17/09/59	11 ชม.	Staff งาน 400A ที่โรงแรม Plaza Attence		
พฤหัสบดี 18/09/59				
ศุกร์ 19/09/59				
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	43.30 ชม.	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	444 ชม.	ลงชื่อ วรรณชัย แก้วใจ (.....) วัน/เดือน/ปี 19/09/59	ลงชื่อ อธิษฐ์ จิตพิทักษ์ (.....) ตำแหน่ง AE วัน/เดือน/ปี 19/09/59	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งรวม	487 ชม. 30 นาที	นักศึกษา	ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 12



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 13

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.ส. นริศนา ไข่วัว รหัสนักศึกษา 5111064-1
คณะวิชา ภาควิชาวิศวกรรมยานยนต์ สาขาวิชา ผลิตชิ้นส่วน

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดย	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 22/09/59	8	รวมแบบ Row up + vinyl งาน shopping		
อังคาร 23/09/59	13	staff งาน toyota จันทบุรี		
พุธ 24/09/59	8	แก้ไขงาน Row up + vinyl shopping		
พฤหัสบดี 25/09/59	8	งาน office ทัวไป		
ศุกร์ 26/09/59	8	งาน office ทัวไป		
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	487.30 ชม.	ลงชื่อ พวรมณีย์ ไข่วัว (นริศนา ไข่วัว)	ลงชื่อ สุวิทย์ ไข่วัว (.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	532 ชม. 36 นาที	วัน/เดือน/ปี 26/09/59 นักศึกษา	ตำแหน่ง AE วัน/เดือน/ปี 26/09/59 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมนำส่ง
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 13



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2680 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 14

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.ส. นารีณัช น้อยใจ รหัสนักศึกษา 56122064-1
คณะวิชา เทคโนโลยีสารนิเทศ สาขาวิชา ผลิตสื่อ

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 29/09/59	5	เรียนรู้ costume	photoshop	
อังคาร 30/09/59	8	จาก office ท่องไป		
พุธ 01/10/59				
พฤหัสบดี 02/10/59	8			
ศุกร์ 03/10/59	8	ออกแบบ key visual งาน shopping	AI	
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	29 ชม.	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	539.30 ชม.	ลงชื่อ น.ส. นารีณัช น้อยใจ (น.ส. นารีณัช น้อยใจ)	ลงชื่อ น.ส. นารีณัช น้อยใจ (น.ส. นารีณัช น้อยใจ)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	561 ชม. 30 นาที	วัน/เดือน/ปี 02/10/59 นักศึกษา	ตำแหน่ง AC วัน/เดือน/ปี 02/10/59 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมนำส่ง
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 14



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 15

ชื่อ-สกุลนักศึกษา นพ. นภณ จัง นพ. ใจ รหัสนักศึกษา 56192064-1
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา วิทยาการคอมพิวเตอร์

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 05/09/59	8	พิมพ์สารบัญรายงาน SC6		
อังคาร 06/09/59	8	แสดงงานสำเร็จแบบงาน SC6		
พุธ 07/09/59	8	เสื้อชั้น 3 costume	photoshop	
พฤหัสบดี 08/09/59	8	งาน office ทั่วไป		
ศุกร์ 09/09/59	8	เสื้อชั้น 3 costume		
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40 ชม.	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	561.30 ชม.	ลงชื่อ นพ. นภณ จัง นพ. ใจ (นพ. นภณ จัง นพ. ใจ)	ลงชื่อ นพ. นภณ จัง นพ. ใจ (นพ. นภณ จัง นพ. ใจ)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	601 ชม. 30 นาที	วัน/เดือน/ปี 09/09/59 นักศึกษา	ตำแหน่ง AE วัน/เดือน/ปี 09/09/59 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 15



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 16

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.ส. พรพิมล นงษ์ใจ รหัสนักศึกษา 56122064-7
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา นวัตกรรม

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดย	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 11/09/59	8	หาข้อมูล Netle / ทำป้ายชื่อ		
อังคาร 13/09/59	8	ทำป้าย staff งาน Netle		
พุธ 14/09/59	8	หาข้อมูล Netle		
พฤหัสบดี 15/09/59	8	ทำการเชื่อมเหล็กเชื่อมฐาน SC6		
ศุกร์ 16/09/59	8	ทำตะเข็บเหล็กเชื่อมฐาน SC6		
เสาร์ / /				
อาทิตย์ / /				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40 ชม.	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	601.30 ชม.	ลงชื่อ พรพิมล นงษ์ใจ (นงษ์ใจ นงษ์ใจ)	ลงชื่อ สุวิมล นงษ์ใจ	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	641.30 ชม.	วัน/เดือน/ปี 16/09/59 นักศึกษา	ตำแหน่ง AE วัน/เดือน/ปี 16/09/59 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	
	30 นาที			

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าเขียนซ้ำ
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 16



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น
Co-operative Education and Career Center

177/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 17

ชื่อ-สกุลนักศึกษา พ.อ. น.กรณพิจ 11-ช.โจ้ว รหัสนักศึกษา 56199064-1
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา ภาษาอังกฤษ

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 19/09/59	8	งาน office ทั่วไป		
อังคาร 20/09/59	8	ทำทะเบียนนักศึกษาเรียน		
พุธ 21/09/59	8	ทำทำเรื่องงาน Netie		
พฤหัสบดี 22/09/59	8	ทำทะเบียนนักศึกษาเรียน, รอก 2		
ศุกร์ / /				
เสาร์ / /				
อาทิตย์ / /				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	32 ชม.	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	641.30 ชม.	ลงชื่อ... พ.อ. น.กรณพิจ 11-ช.โจ้ว (... พ.อ. น.กรณพิจ 11-ช.โจ้ว ...)	ลงชื่อ... อธิวัฒน์ นิลอน ๗ (... AE ...)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	673 ชม. 30 นาที	วัน/เดือน/ปี... 22/09/59 นักศึกษา	ตำแหน่ง... AE วัน/เดือน/ปี... 22/09/59 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 17



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 14

ชื่อ-สกุลนักศึกษา 9.8. นพรัตน์ แซ่โจ้ว รหัสนักศึกษา 66199064-1
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา จิตวิทยา

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 26/09/59	8	ทำ logo งาน Oshopping		
อังคาร 27/09/59	9	ทำงาน Green Mart, Netlé		
พุธ 28/09/59	8	ทำงาน Netlé		
พฤหัสบดี 29/09/59	10.30 ชม.	ออกงาน Greenmart ที่ scd		
ศุกร์ 30/09/59	4 ชม.	ออกงาน Netlé ที่ สวนเมือง		
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	39.30 ชม.	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	673.30 ชม.	ลงชื่อ..... นพรัตน์ แซ่โจ้ว (..... นพรัตน์ แซ่โจ้ว) วัน/เดือน/ปี..... 30/09/59	ลงชื่อ..... นพรัตน์ แซ่โจ้ว (..... นพรัตน์ แซ่โจ้ว) ตำแหน่ง..... AE วัน/เดือน/ปี..... 30/09/59	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	713 ชม.	นักศึกษา	ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมนำส่งแนกลับไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานประจำสัปดาห์ที่ 18

ประวัติผู้จัดทำโครงการงาน

ชื่อ-สกุล

นางสาวพรรณมัย แซ่โจ้ว



วัน-เดือน-ปี เกิด

12 มกราคม 2538

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา

ประถมศึกษาตอนปลาย พ.ศ.2549

โรงเรียนฐานปัญญา

ระดับมัธยมศึกษา

มัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ.2555

โรงเรียนวัดนวลนรดิศ

ระดับอุดมศึกษา

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย พ.ศ.2559

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ทุนการศึกษา

-ไม่มี-

ประวัติการฝึกอบรม

1. เรียนรู้ระบบการทำงานภายในสถานีไทยรัฐ

2. Aso Business Computer College ,Fukuoka Japan

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์ -ไม่มี-

TNI