



การออกแบบสติ๊กเกอร์เพื่อแอปพลิเคชัน G-Chat

กรณีศึกษา บริษัท กสท โทรคมนาคม จำกัด (มหาชน)

STICKER DESIGN FOR G-Chat APPLICATION

A CASE STUDY OF CAT TELECOM PUBLIC COMPANY LIMITED

นาย อุตธิกุล สีทองดี

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2559

การออกแบบสติ๊กเกอร์เพื่อแอปพลิเคชัน G-Chat

กรณีศึกษา บริษัท กสท โทรคมนาคม จำกัด (มหาชน)

STICKER DESIGN FOR G-Chat APPLICATION

A CASE STUDY OF CAT TELECOM PUBLIC COMPANY LIMITED

นาย อุตริกุล สีทองดี

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2559

คณะกรรมการตรวจสอบ

.....ประธานกรรมการสอบ

(ดร.ประจักษ์ เติตโถม)

.....กรรมการสอบ

(อ.ภัสสมะ เจริญพงษ์)

.....อาจารย์ที่ปรึกษา

(ดร.สรมย์พร เจริญพิทย์)

.....ประธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา

(อ.ชาญ जारวงค์รังสี)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ชื่อโครงการ	การออกแบบสติกเกอร์เพื่อแอปพลิเคชัน G-Chat STICKER DESIGN FOR G-Chat APPLICATION
ผู้เขียน	นาย ฤทธิกุล สีทองดี
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร.สรเมย์พร เจริญพิทย์
พนักงานที่บริษัท	คุณวสันต์ วงษ์ปั้นดี
ชื่อบริษัท	บริษัท กสท โทรคมนาคม จำกัด (มหาชน)
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการการติดต่อสื่อสารภายในและนอกประเทศ

บทสรุป

เนื่องจากบริษัท กสท โทรคมนาคม จำกัด (มหาชน) เป็นบริษัทที่ให้บริการด้านการติดต่อสื่อสารของคนในประเทศทำให้งานที่ได้รับมอบหมายเป็นงานที่มีหลายรูปแบบ เช่น การทำข้อมูลใน database การออกแบบเว็บไซต์ รวมถึงการทำโครงการออกแบบสติกเกอร์เพื่อใช้ในแอปพลิเคชันของบริษัทและได้นำไปใช้จริง มีโอกาสได้ทำงานนอกสถานที่ในการเดินระบบ LAN ได้พบผู้คนหลากหลายประเภทในการทำงาน และได้มีโอกาสร่วมฟังการประชุมของฝ่ายและของบริษัทฯ

จากการที่ได้รับมอบหมายหน้าที่ทำให้ได้รับประสบการณ์ในการทำงานแบบใหม่ซึ่งเป็นสิ่งที่ได้จากการทำงานร่วมกับผู้คนในบริษัท และหาไม่ได้จากการเป็นในมหาวิทยาลัย

กิตติกรรมประกาศ

การที่ข้าพเจ้าได้มาปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ณ บริษัท กสท โทรคมนาคม จำกัด (มหาชน) ตั้งแต่วันที่ 30 พฤษภาคม พ.ศ. 2559 ถึงวันที่ 30 กันยายน พ.ศ. 2559 ส่งผลให้ได้รับความรู้ ประสบการณ์มากมายในการทำงานซึ่งสิ่งเหล่านี้สามารถนำไปปรับใช้ได้ในชีวิตประจำวันและ พัฒนาความรู้ความสามารถให้เพิ่มขึ้นไปได้ สำหรับการสหกิจนี้สำเร็จได้เนื่องจากมีผู้คอยช่วยเหลือ กับข้าพเจ้าดังนี้

1. คุณวสันต์ วงษ์ปั้นดี ผู้จัดการฝ่ายพัฒนาผลิตภัณฑ์ธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ที่มอบ โอกาสในการเข้าสหกิจในบริษัทแห่งนี้
2. ดร.สรยุทธ เจริญพิทย์ ที่ปรึกษาในการสหกิจครั้งนี้ที่คอยแนะนำการทำโครงการและ การทำรายงานทั้งหมด

และทุกคนในฝ่ายพัฒนาผลิตภัณฑ์ธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ที่คอยสอนงานและมอบหมายงานให้ได้ ทำและแนะนำช่วยเหลือเมื่อเกิดปัญหาในการปฏิบัติงานสหกิจ ทำให้การจัดทำรายงานสหกิจฉบับนี้ สำเร็จไปได้ด้วยดี จึงขอบขอบคุณไว้ ณ ที่นี้

TNI

สารบัญ

บทสรุป	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพ	จ
สารบัญตาราง	ฉ

บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	1
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ	2
1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร	3
1.4 ตำแหน่งหน้าที่และงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย	4
1.5 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	4
1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	5
1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	5
1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของการปฏิบัติหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย	5
1.9 ผลที่คาดหวังว่าจะได้จากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย	5

บทที่ 2 ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	6
2.1 ทฤษฎีและความรู้เบื้องต้นในการทำโครงการ	6
2.1.1 ทฤษฎีการออกแบบ	6
2.1.2 การใช้เส้นในการสื่ออารมณ์	6
2.1.3 จิตวิทยาแห่งสี (psychology of colors)	6
2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	9
2.2.1 Adobe illustrator cc 2016	9
2.2.2 Adobe Photoshop CC 2014	10
2.2.3 เครื่องมือที่ใช้ในการทำงาน	12

สารบัญ (ต่อ)

บทที่ 3 แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	13
3.1 แผนงานสหกิจศึกษา	13
3.2 รายละเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติในการสหกิจศึกษา	14
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษา	14
บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่าง ๆ	18
4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน	18
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	18
4.3 วิเคราะห์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายการ ปฏิบัติงานหรือจัดทำ โครงการ	19
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	20
5.1 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	20
5.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหา	20
5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	20
เอกสารอ้างอิง	21
ภาคผนวก	22
ประวัติผู้จัดทำ	33

สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 1.1 แผนที่บริษัท กสท โทรคมนาคม จำกัด (มหาชน)	1
ภาพที่ 1.2 รูปแบบสินค้าและบริการของบริษัท กสท โทรคมนาคม จำกัด (มหาชน)	2
ภาพที่ 1.3 โครงสร้างของการดำเนินงานของบริษัท กสท โทรคมนาคม จำกัด (มหาชน)	3
ภาพที่ 1.4 โครงสร้างของการดำเนินงานของฝ่ายพัฒนาผลิตภัณฑ์ธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์	4
ภาพที่ 2.1 รูปภาพโปรแกรม Adobe illustrator cc 2016	9
ภาพที่ 2.2 รูปภาพเครื่องมือและอินเทอร์เฟซของโปรแกรม Adobe illustrator	10
ภาพที่ 2.3 รูปภาพโปรแกรม Adobe Photoshop CC	11
ภาพที่ 2.4 รูปภาพหน้าต่าง Adobe Photoshop CC	11
ภาพที่ 2.5 รูปภาพ Computer laptop GE60	12
ภาพที่ 2.6 รูปภาพ Bamboo pen tablet	12
ภาพที่ 3.1 แผนภาพขั้นตอนในการทำงาน	14
ภาพที่ 3.2 รูปภาพชุดพนักงาน CAT	15
ภาพที่ 3.3 ตัวอย่างรูปภาพการปรับแก้ไขผลงาน	15
ภาพที่ 3.4 ตัวอย่างรูปภาพการปรับแก้ไขผลงาน	16
ภาพที่ 3.5 ตัวอย่างรูปผลงานที่ได้ใช้งานจริง	16
ภาพที่ 3.6 ตัวอย่างรูปผลงาน	17

TNI

TAHITI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

สารบัญตาราง

ภาพ

หน้า

ตารางที่ 3.1 แผนงานสหกิจ

13



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อสถานที่ประกอบการ บริษัท กสท โทรคมนาคม จำกัด (มหาชน)

สถานที่ตั้ง สำนักงานใหญ่หลักสี่ 99 หมู่ 3 อาคารโทรคมนาคมหลักสี่ ถนนแจ้งวัฒนะ
แขวงทุ่งสองห้อง เขตหลักสี่ กทม 10210

เว็บไซต์ www.cattelcom.com/site/th/main.php

อีเมล pr@cattelcom.com

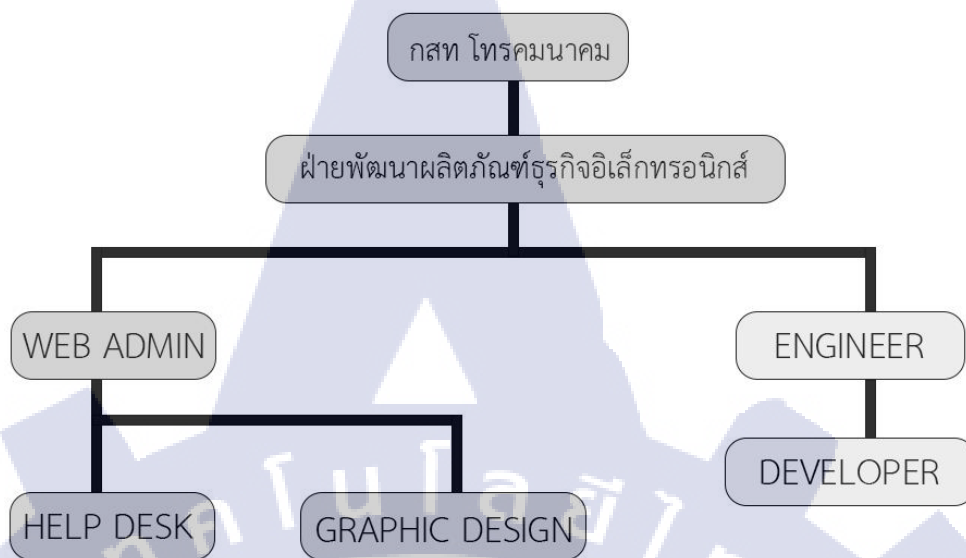


ภาพที่ 1.1 แผนที่บริษัท กสท โทรคมนาคม จำกัด (มหาชน)

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ

บริษัท กสท โทรคมนาคม จำกัด (มหาชน) หรือ CAT Telecom Public Company Limited เป็นบริษัทที่ดำเนินธุรกิจด้านสื่อสาร โทรคมนาคมทั้งในและระหว่างประเทศ ได้ดำเนินการจดทะเบียนจัดตั้งเป็น บริษัทมหาชน เมื่อวันที่ 14 สิงหาคม 2546 โดยให้บริการด้าน โทรคมนาคมหลากหลายประเภทและเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัย และสามารถตอบสนอง ผู้ใช้บริการได้ตรงความต้องการ โดยการพัฒนาหรือสรรหานวัตกรรมใหม่ๆเพื่อนำมาเปิดให้บริการ แก่ประชาชน

ภาพที่ 1.2 รูปแบบสินค้าและบริการของบริษัท กสท โทรคมนาคม จำกัด (มหาชน)



ภาพที่ 1.4 โครงสร้างของการดำเนินงานของฝ่ายพัฒนาผลิตภัณฑ์ธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์

1.4 ตำแหน่งหน้าที่และงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ปฏิบัติงานในแผนก

- Graphic Design และ IT Support

ลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย

- ออกแบบและแก้ไขเว็บไซต์ของ Cat Exhibition
- ออกแบบกราฟฟิคทั่วไปในบริษัท
- แก้ไขปัญหาการใช้งานของผู้ใช้เว็บไซต์ Cat Conference
- ออกแบบสติกเกอร์เพื่อใช้ในแอปพลิเคชันของบริษัท

1.5 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา	นายสันต์ วงษ์ปั้นดี
ตำแหน่ง	Manager
โทรศัพท์	02-104-3275

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

วันที่เริ่มปฏิบัติงาน	วันที่ 30 พฤษภาคม 2559
วันที่สิ้นสุดการปฏิบัติงาน	วันที่ 30 กันยายน 2559
รวมเป็นเวลาทั้งสิ้น 4 เดือน	

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากการใช้ chat messenger ในปัจจุบันมีหลายแอปพลิเคชันที่นำสติกเกอร์เข้ามาใช้งานร่วมกับบทสนทนาซึ่งทำให้บทสนทนานั้นมีความน่าสนใจและแอปพลิเคชันนั้นมีความน่าสนใจมากขึ้น องค์กรจึงเล็งเห็นว่าถ้าหากมีการนำสติกเกอร์เหล่านั้นมาใช้ในแอปพลิเคชันขององค์กรจะทำให้พนักงานสามารถสื่อสารกันได้ง่ายขึ้นและเข้าใจบทสนทนามากขึ้น รวมทั้งยังสามารถนำไปใช้เพื่อนประชาสัมพันธ์องค์กรได้อีกด้วย

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของการปฏิบัติหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

หัวข้องาน

การออกแบบสติกเกอร์เพื่อแอปพลิเคชัน G-Chat

วัตถุประสงค์ของโครงร่าง/รายงาน

1. เพื่อนำโครงการที่ทำไปใช้ในแอปพลิเคชันของบริษัท
2. เพื่อความรวดเร็วในการสื่อสารของผู้ใช้

1.9 ผลที่คาดหวังจะได้จากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

1. ทำให้การสนทนามีความน่าสนใจมากขึ้น
2. ช่วยประชาสัมพันธ์องค์กร
3. สามารถนำตัวละครไปใช้ในโอกาสอื่นๆ ได้

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 ทฤษฎีและความรู้เบื้องต้นในการทำโครงการ

2.1.1 ทฤษฎีการออกแบบ

การออกแบบนั้นจะต้องคำนึงถึงผู้ใช้ซึ่งจะต้องเข้าใจง่าย ส่วนสำคัญของภาพนั้นจะต้องบอกเล่าเรื่องราวทั้งหมดซึ่งในทางทฤษฎีจะต้องทำให้ผู้ที่เห็นเข้าใจไปในทางเดียวกันทั้งหมด ซึ่งจะมีทฤษฎีอื่นเข้ามาในการทำงานร่วมด้วยเช่นการใช้เส้นในการสื่ออารมณ์ หรือการใช้สีร่วมด้วย

2.1.2 การใช้เส้นในการสื่ออารมณ์

ในการออกแบบนั้นเส้นต่าง ๆ นั้นมีความหมายต่างกันไป ซึ่งการเลือกใช้เส้นต่าง ๆ กันจะทำให้คนที่เห็นรู้สึกไม่เหมือนกัน เช่น เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว หรือเส้นเส้นซิกแซกทำให้รู้สึกสะดุด หรือสับสน

2.1.3 จิตวิทยาแห่งสี (psychology of colors)

การใช้สีให้สอดคล้องกับหลักจิตวิทยา จะต้องเข้าใจว่าสีใดให้ความรู้สึกต่อมนุษย์อย่างไร จึงจะใช้ได้อย่างเหมาะสม ความรู้สึกเกี่ยวกับสี สามารถจำแนกออกมากได้หลายแบบ [2] เช่น

สีวรรณร้อน ให้ความรู้สึก อบอุ่น รุนแรง สนุกสนาน

สีวรรณเย็น ให้ความรู้สึก สดชื่น เย็นสบาย สงบ

- สีแดง ให้ความรู้สึกอันตราย เร้าร้อน รุนแรง มั่นคง สมบูรณ์
- สีส้ม ให้ความรู้สึกสว่าง เร้าร้อน อบอุ่น คึกคะนอง
- สีเหลือง ให้ความรู้สึกสว่าง สดใส สดชื่น ระวัง
- สีเขียว ให้ความรู้สึกองกาม พักผ่อน สดชื่น
- สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสงบ ผ่อนคลาย สง่างาม เคร่งขรึม
- สีม่วง ให้ความรู้สึก สงบ มีเสน่ห์
- สีน้ำตาล ให้ความรู้สึกเก่า หัก สงบเรียบ

- สีขาว ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ สะอาด ใหม่ สดใส เบิกบาน
- สีทองเงินและสีมันวาว แสดงถึงความรู้สึกมั่นคง
- สีดำที่อยู่กับสีขาว แสดงความรู้สึกที่กดดัน
- สีเทาปานกลาง แสดงถึงความนิ่งเฉย สงบ
- สีเขียวแก่ผสมกับสีเทา แสดงถึงความสด รื่นท้อใจ ชรา
- สีดำ เป็นสีแห่งความตาย ความมืด ความน่ากลัว ความผิด พลังแห่งปีศาจ สิ่งเร้นลับ อำนาจ ความเข้มแข็งเหมาะกับตัวละครที่เป็นตัวร้ายของเรื่อง หรือตัวละครที่มีความลึกลับ ตัวที่อยู่ในมุมมืด ใจ ผู้ร้าย หรือ ตัวเอกที่มีบุคลิกเงียบขรึมภาพการ์ตูนใส่ชุดสีดำ
- สีเหลืองทอง เป็นสีที่แสดงถึงความมั่งคั่ง มั่งมี อ่อน เป็นมิตร สร้างสรรค์ หรือนักคิดค้น ประดิษฐ์สิ่งใหม่ๆ อิสระ ความเมตตา การมองโลกในแง่ดีเหมาะกับตัวละครที่มีบุคลิกเป็นผู้นำ เช่น กษัตริย์ หรือเศรษฐี เป็นต้นภาพการ์ตูนใส่ชุดเหลืองทอง
- สีแดง เป็นสีที่แสดงถึงความร้อนแรง อันตราย เรื่องเร่ร่อน จุกจิก ความดื้อด้น ความรัก โรแมนติก ความเจ็บปวด ความเผ็ดร้อน ความทรงจำ ความกล้าหาญเหมาะกับ ตัวละครที่มีบุคลิก กล้าหาญ มุ่งมั่นสูง เป็นต้น
- สีเทา เป็นสีที่แสดงถึงความมั่นคง ปลอดภัย สม่่าเสมอ ผู้ที่มีอำนาจ บุคลิกที่แข็งแกร่ง ความคลาสสิก ความตกต่ำ ความรู้สึกหดหู่ มัวหมองเหมาะกับตัวละครที่มีบุคลิกเป็นผู้มีอำนาจ ภาพการ์ตูนใส่ชุดสีเทา
- สีขาว เป็นสีที่แสดงถึงความบริสุทธิ์ สะอาด ฟ่องใส ความหวัง ความถูกต้อง ความจริง ความช่วยเหลือ ความเรียบง่าย ความเรียบง่ายเหมาะสมกับตัวละคร ที่มีบุคลิกใจดี สะอาด สูงส่ง เป็นต้น ภาพการ์ตูนใส่ชุดสีขาว
- สีน้ำเงิน เป็นสีที่แสดงถึงความ มั่นคง ความสม่ำเสมอ เสถียรภาพ ความแน่นอน ความแข็งแกร่ง ความเป็นผู้นำ ความเย็น ความสะอาด สะอาด ความสบาย ความไว้วางใจ คลาสสิก ความรู้สึกอ่อนไหว หวังอารมณ์เหมาะกับตัวละคร ที่มีบุคลิกเป็นผู้นำ ใจดีเสมอ เป็นผู้ดี นิสัยเยือกเย็น เช่น เพื่อนของพระเอก เป็นต้น

- สีม่วง เป็นสีที่แสดงถึง ความเป็นเจ้านาย กษัตริย์ การทูต แฟชั่น เกย์ในสหรัฐจะใช้สีม่วงสำหรับทหารที่ถูกฆ่า ในขณะที่ลิโอนาโด นาวิโนซี กล่าวว่าสีม่วงอ่อนทำให้เขามีพลังทางความคิดมากขึ้นเหมาะสำหรับตัวละครที่มีนิสัยหัวสูง มียศ เป็นชนชั้นสูง และยังเป็นทีนิยมใช้กับตัวร้ายของเรื่อง ไม่น้อยไปกว่าสีดำ
- สีน้ำตาล เป็นสีที่แสดงถึงความสมบุกสมบัน ดิน สนิม ความแห้งแล้ง ความเป็นมิตร ความซื่อสัตย์ การไว้ใจ นำราชาญ์ ทรมาน เห็นแก่ตัว แข็งแกร่งเหมาะกับตัวละครที่มีความเห็นแก่ตัว หรือนิยมใช้เป็นสีเครื่องแต่งกายประเภทเครื่องหนังสัตว์ หรือตัวละครที่อาศัยอยู่ในสถานที่แห้งแล้ง เช่น ทะเลทราย ป่าทุ่งโล่งแอฟริกา
- สีเขียว เป็นสีที่แสดงถึงความสดชื่น ต้นไม้ การเจริญเติบโต เงิน ความหนุ่มสาว การผ่อนคลายเหมาะกับตัวละครที่มีนิสัยร่าเริง สดชื่นเบิกบานตลอดเวลา ตัวละครที่กำลังโตเป็นหนุ่มสาว
- สีชมพู เป็นสีที่แสดงถึงความเป็นผู้หญิง อ่อนไหว ความรัก ความนุ่มนวล น่ารัก วยหวาน สุภาพอ่อนโยน ทะนุถนอม จืดชืดเหมาะกับตัวละครที่มีนิสัยน่ารัก อ่อนไหว หรือว่าเป็นสีนางเอก เป็นต้น
สีฟ้าอ่อน เป็นสีที่แสดงถึงความอ่อนโยน นุ่มนวล กล้าหาญ เสียสละ เป็นสีแห่งท้องฟ้าที่มีอาณาเขตกว้างใหญ่ไพศาล ไม่มีที่สิ้นสุดเหมาะกับตัวละครที่มีนิสัยเรียบร้อย รักสะอาด สดใส จืดชืด ไม่ค่อยพูด เป็นผู้ดีเป็นต้น
- สีเหลืองอ่อน เป็นสีที่แสดงถึงความอบอุ่น อ่อนโยน นุ่มนวล สดใส เบิกบานเหมาะกับตัวละครที่มีนิสัยร่าเริง เรียบร้อย หรือเป็นวัยรุ่นที่ทันสมัยอ่อนไหวง่าย เป็นต้น
- สีส้ม เป็นสีที่แสดงถึงความสนุกสนาน แร้งบันดาลใจ ที่เต็มเปี่ยม พลัง ความสำคัญ ความอบอุ่น ความกรุณา หยิ่งยโส จองหอง มีทิวี่เหมาะกับสำหรับตัวละครที่มีนิสัยมุ่งมั่น หยิ่งยโส หรืออาจจะเป็นตัวเอกของเรื่อง พระเอกที่เป็นวัยรุ่น และทันสมัย สีสดและสีบาง ๆ ทุกชนิด แสดงความรู้สึกระห่มกระชวย แจ่มใส

การใช้สีตามหลักจิตวิทยา สามารถก่อให้เกิดประโยชน์ได้หลายประการ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ ลักษณะการใช้งาน

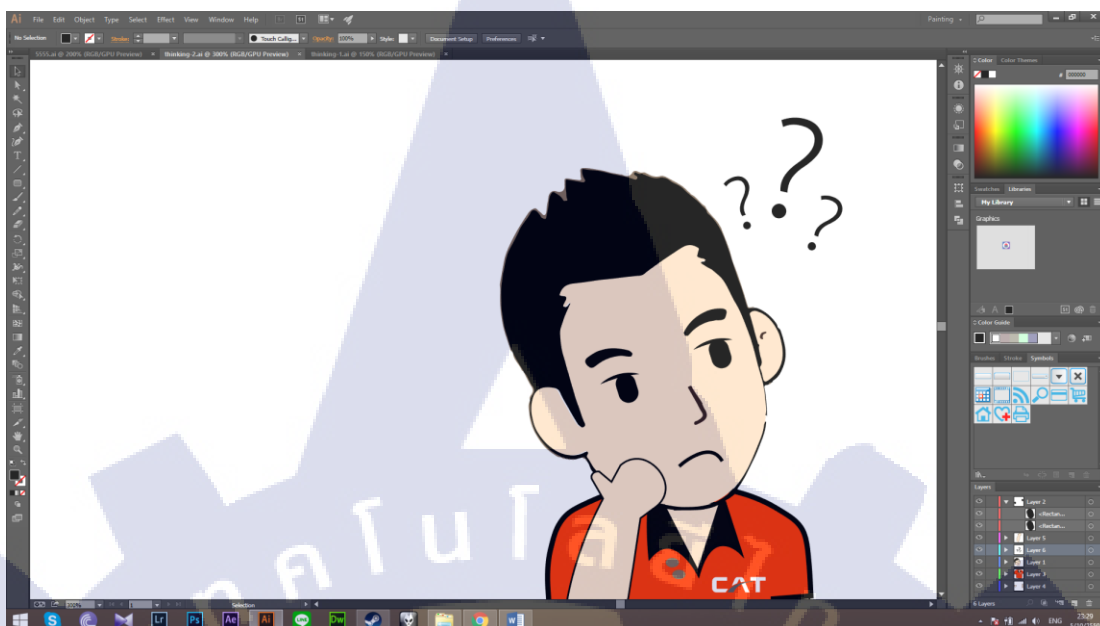
2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.2.1 Adobe illustrator cc 2016

คือ โปรแกรม Adobe illustrator เป็นโปรแกรมใช้สำหรับออกแบบไม่ว่าจะเป็นงานกราฟฟิคหรืองานออกแบบเป็นที่ได้รับความนิยมใช้งานอย่างแพร่หลายมี มีความสามารถในการใช้งานได้หลากหลายไม่ว่าจะเป็นสิ่งพิมพ์ บรรจุภัณฑ์ เว็บไซต์ และภาพเคลื่อนไหวตลอดจนการสร้างภาพเพื่อใช้เป็นภาพประกอบในการทำงานอื่นๆ เช่น การ์ตูน ภาพประกอบหนังสือ เป็นต้น



ภาพที่ 2.1 รูปภาพโปรแกรม Adobe illustrator cc 2016



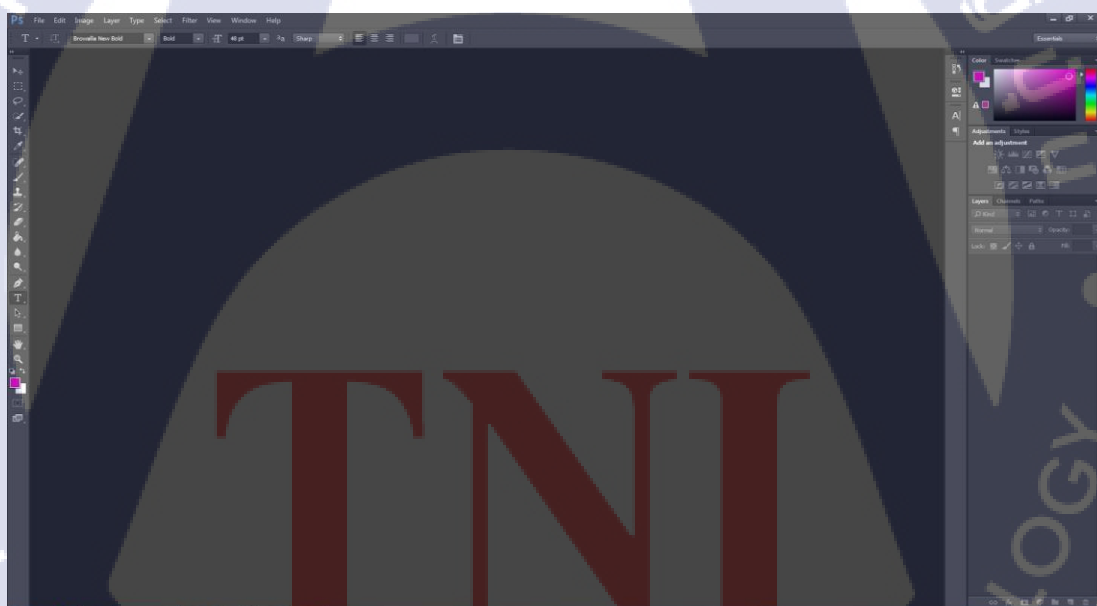
ภาพที่ 2.2 รูปภาพเครื่องมือและอินเตอร์เฟซของโปรแกรม Adobe illustrator

2.2.2 Adobe Photoshop CC 2014

โปรแกรม Photo shop เป็นโปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและภาพกราฟฟิก ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถ retouching ตกแต่งภาพและการสร้างภาพ ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมสูงมากในขณะนี้ เราสามารถใช้โปรแกรม Photoshop ในการตกแต่งภาพ การใส่ Effect ต่าง ๆ ให้กับภาพ และตัวหนังสือ การทำภาพขาวดำ การทำภาพถ่ายเป็นภาพเขียน การนำภาพมารวมกัน การ Retouch ตกแต่งภาพต่างๆ



ภาพที่ 2.3 รูปภาพโปรแกรม Adobe Photoshop CC 2016



ภาพที่ 2.4 รูปภาพหน้าต่าง Adobe Photoshop CC

2.2.3 เครื่องมือที่ใช้ในการทำงาน

- Computer laptop



ภาพที่ 2.5 รูปภาพ Computer laptop GE60

MSI GE60

- OS : Windows 8.1
- CPU : Intel-Core i5
- Memory : 16 GB
- VGA : GTX 765

- Pen Tablet



ภาพที่ 2.6 รูปภาพBamboo pen tablet

3.2 รายละเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติในการสหกิจศึกษา

งานที่ได้รับมอบหมายนั้นคือ งานออกแบบกราฟิกดีไซน์ ต่างๆ เช่น การทำLOGO การออกแบบQR code ออกแบบเว็บไซต์ และงานประเภทIT Support เป็นต้น

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษา

จากแผนงานในการปฏิบัติงาน สามารถอธิบายขั้นตอนต่าง ๆ ได้ [3] ดังภาพที่ 3.1 รายละเอียดดังนี้

1. ศึกษาการทำงานภายในองค์กร

ศึกษาการทำงานและรูปแบบขององค์กรที่สหกิจศึกษา เพื่อนำไปเป็นแนวคิดในการทำโครงการ

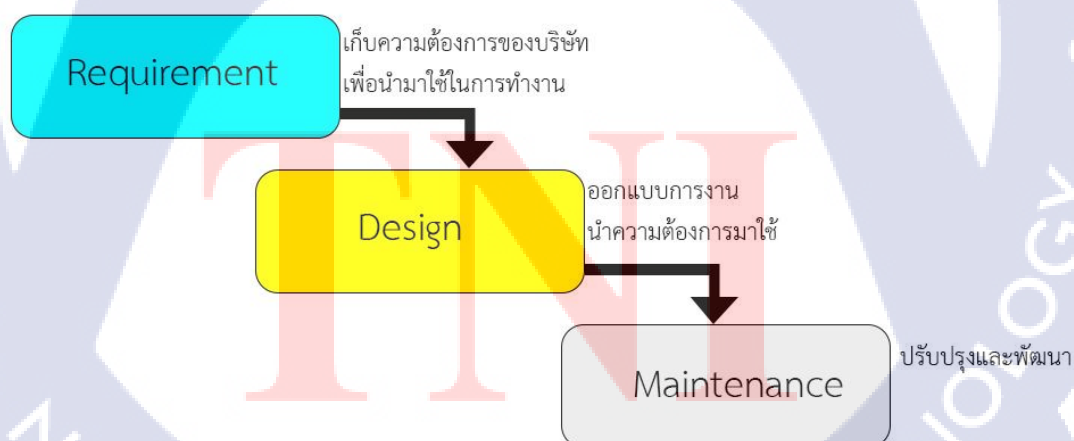
และการออกแบบ

2. ศึกษาการใช้โปรแกรม

ศึกษาโปรแกรมเพื่อให้สามารถทำโครงการออกมาได้อย่างดี

3. ร่างและออกแบบคาแรคเตอร์

ร่างแบบจากชุดฟอร์มของบริษัทและออกแบบหน้าตาคาแรคเตอร์เพื่อให้ผู้ใช้ได้รู้สึกมีความเกี่ยวข้องกับตัวคาแรคเตอร์ที่ออกแบบมา ดังภาพที่ 3.2



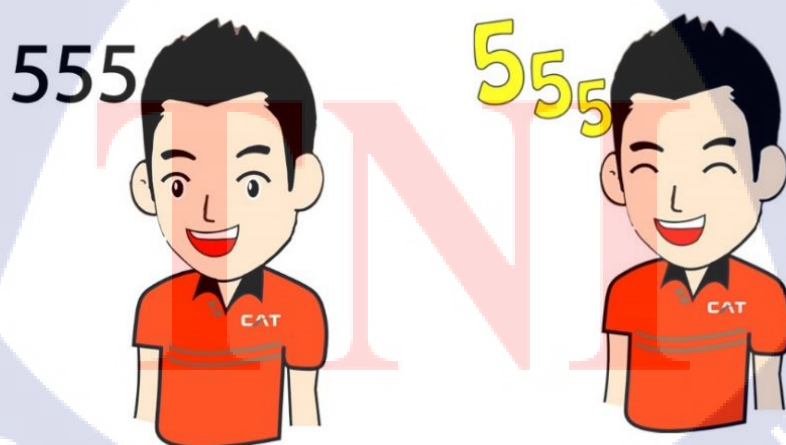
ภาพที่ 3.1 แผนภาพขั้นตอนในการทำงาน



ภาพที่ 3.2 รูปภาพชุดพนักงานCAT

4. ส่งแบบและนำมาแก้ไข

ส่งแบบที่ออกแบบให้พี่เลี้ยงตรวจสอบและแก้ไขจุดที่ยังไม่ดีหรือยังไม่ถูกต้อง ดังภาพที่ 3.3 – 3.4



ภาพที่ 3.3 ตัวอย่างรูปภาพการปรับแก้ไขผลงาน



ภาพที่ 3.4 ตัวอย่างรูปภาพการปรับแก้ไขผลงาน

5. ตรวจเช็คงาน

ทำการเช็คงานที่แก้ไขแล้วเพื่อนำไปใช้งานจริง ดังภาพที่ 3.5 – 3.6



ภาพที่ 3.5 ตัวอย่างรูปผลงานที่ได้ใช้งานจริง



ภาพที่ 3.6 ตัวอย่างรูปผลงาน

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่าง ๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

4.1.1 ขั้นตอนการออกแบบคาแรคเตอร์

ในส่วนของการออกแบบคาแรคเตอร์ได้หยิบเอาเครื่องแบบของบริษัทนำมาเป็นส่วนสำคัญในการออกแบบ เพื่อนำให้ดึงดูดผู้ใช้งาน

4.1.2 ขั้นตอนการร่างแบบ

ขั้นตอนการทำงาน

- เริ่มคิดท่าทางของของสตีกเกอร์ โดยจะคิดทั้งหมดเป็นข้อๆ
- ร่างท่าทางของสตีกเกอร์นั้นๆ
- ส่งแบบร่างให้พี่เลี้ยงได้ดู
- นำสิ่งที่ถูกติมาปรับในตัวเอง
- นำมาสร้างในIllustrator

4.1.3 ขั้นตอนการสร้างงาน

- นำสิ่งที่ปรับแก้ร่างตอนร่างแบบมาลงโปรแกรมจริง
- ส่งงานที่ทำเสร็จแล้วให้บริษัทเพื่อตรวจแก้ไข
- นำข้อที่ต้องแก้ไขมาปรับและแก้ไข

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการวิเคราะห์งานทั้งหมดที่ได้ทำ นั้นทำขึ้นเพื่อให้หน่วยงานนี้มีสื่อชนิดใหม่เพื่อให้พนักงานภายในได้ใช้และยังเป็นช่องทาง ในการประชาสัมพันธ์ให้กับหน่วยงานอีกด้วย และเพื่อที่จะให้เกิดประโยชน์สูงสุดจึงต้องวิเคราะห์ถึงรายละเอียดต่างๆที่จะส่งผลต่อการใช้งาน และให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมายที่บริษัทตั้งไว้

4.3 วิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายการปฏิบัติงานหรือจัดทำโครงการ

จุดมุ่งหมายของโครงการการออกแบบสติกเกอร์เพื่อใช้งานภายในแอปพลิเคชันใหม่ของหน่วยงานและเพื่อประชาสัมพันธ์แอปพลิเคชันและนำไปประชาสัมพันธ์หน่วยงานได้ง่าย โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายไปกับการจ้างบุคคลภายนอก รวมทั้งเพื่อดึงดูดผู้ที่ยังไม่ได้ใช้แอปพลิเคชันสนใจมาใช้งาน เพื่อให้เป็นช่องทางหลักของการติดต่อกันในหน่วยงานอีกด้วย ซึ่งผลที่ได้รับคือหน่วยงานสามารถเข้าถึงผู้ใช้ได้มากขึ้น และยังสามารถใช้แอปพลิเคชันนี้เป็นการกระจายข่าวหรือประชาสัมพันธ์ข่าวได้อีกด้วย

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินโครงการ

ผลงานที่ออกมามีความน่าพึงพอใจซึ่งทางหน่วยงานสามารถนำไปใช้งานจริงได้ทันที และในด้านการพัฒนาต่อยอดซึ่งมีตัวคาดการณ์อยู่แล้วทำให้ใช้งานต่อยอดได้ทันทีไม่ต้องคิดและสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่

5.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหา

งานที่ออกแบบมาครั้งแรกไม่สามารถตอบโจทย์ที่บริษัทต้องการได้ทำให้มีการแก้ไขในส่วนต่างๆ เช่น ท่าทางของสติ๊กเกอร์ไม่สามารถสื่อความหมายหรือสื่ออารมณ์ได้อย่างชัดเจนในด้านสถานที่สภากิจฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ของสถานที่ฝึกงานมีประสิทธิภาพไม่ดีเท่าที่ควรจำเป็นต้องนำคอมพิวเตอร์ไปเอง และมีความล่าช้าในการออกแบบทำให้ต้องมีการเร่งการทำงานในส่งอื่น

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

ควรปรึกษากับพนักงานที่เลี้ยงเรื่องของโปรเจกก่อนเพื่อจะได้วางแผนการทำโปรเจกได้ถูกต้อง และจะได้เผื่อเวลาหาข้อมูลอ้างอิงเพิ่ม เพื่อให้โปรเจกมีความเหมาะสมและทั้งตนเองกับบริษัทได้ใช้ประโยชน์จากการทำโปรเจกชิ้นนี้

เอกสารอ้างอิง

[1] ผังโครงสร้างการแบ่งส่วนงานภายในสำนักงาน กสทช. [Online], Available :

[http://www4.nbt.go.th/About/ โครงสร้างสำนักงาน-กสทช/OrgChart.aspx](http://www4.nbt.go.th/About/โครงสร้างสำนักงาน-กสทช/OrgChart.aspx) , [2016 November 25]

[2] สีและเส้น [Online], Available :

<https://funfunit.wordpress.com/2013/06/17/drawanimatepanzoom/>, [2016 November 25]

[3] แบบจำลองพัฒนาซอฟต์แวร์แบบน้ำตก Waterfall Model [Online], Available :

www.suchond.com/2015/02/20/waterfall-model-แบบจำลองพัฒนาซอฟต์แวร์/

[2016 November 25]



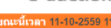
ภาคผนวก

ตัวอย่างงานที่ได้รับมอบหมายในบริษัท ดังนี้

1.กรอกข้อมูลได้ในฐานข้อมูลการประมูล



Sense of Communications



NTS1616B (Super Administrator of CAT TELECOM PUBLIC COMPANY LIMITED)

ระบบบัญชี > ระบบบัญชี > การจัดการบัญชีในระบบ > ระบบบัญชีระบบ > บัญชีระบบบัญชี > ประวัติการบัญชีระบบบัญชี > ประวัติระบบบัญชี > ระบบบัญชีระบบ
ขณะนี้เวลา 11:10:2559 11:53:00

เพิ่มข้อมูลบริษัท
รายการ > 

ประเภท *
Type

สาขาประจำตัวผู้สมัคร *
Tax No.

รหัสสาขา *
Branch

ชื่อบริษัทภาษาไทย *
Thai name

ชื่อภาษาอังกฤษ *
English name

ที่อยู่ *
Address & Street

แขวง/ตำบล *
District

จังหวัด *
Province

ประเทศ *
Country

หมายเลขโทรศัพท์ *
Tel.

ชื่อผู้ติดต่อ *
Contact Name

อีเมลผู้ติดต่อ *
Contact Email

ประเภทของระบบงาน *
Registration Type

เอกสารประกอบการทำ *
Business Registration

ประเภทของระบบงาน *
Government

องค์กรเอกชน *
Corporate

บุคคล *
Personal

จังหวัด *
Sub province

รหัสไปรษณีย์ *
Postal code

โทรศัพท์ *
Fax

นามสกุล *
Contact Lastname

หมายเลขโทรศัพท์ผู้ติดต่อ *
Contact Phone No.

แสดงโปรแกรมที่ใช้ใส่ข้อมูล หน้า A



Sense of Communications



NIER16B (Super Administrator of CAT TELECOM PUBLIC COMPANY LIMITED)

รายการประมูล >
 รายการประมูล >
 การจัดการบัญชีใช้งานในระบบ >
 การอนุมัติใช้งาน >
 บัญชีผู้ใช้ระบบ >
 ประวัติการประมูลและการแข่งขัน >
 ขั้นตอนการประมูล >
 ผลการประมูล

ขณะนี้เวลา 11:40:2559 11:53:

เพิ่มผู้ใช้ระบบใหม่
รายการ > เพิ่ม

ชื่อและประเภทบัญชีใช้งานใหม่

ชื่อและบัญชีใช้งาน

หมายเหตุ

กรณีสั่งข้อมูลของผู้อนุมัติ

ชื่อ *

นามสกุล *

หมายเลขโทรศัพท์ *

หมายเลขโทรศัพท์เคลื่อนที่ *

อีเมล *

อนุมัติการใช้งาน *
 Approved

หมายเลขบัตรประชาชน *

เลขทะเบียนนิติบุคคล *

ตำแหน่ง *

สถานะในระบบ ?

Approved

☒ Y
 ☐ N

แสดงโปรแกรมที่ใช้ใส่ข้อมูล หน้า B

2.ออกแบบกราฟฟิกภายในบริษัท



ตัวอย่างที่ 1 Banner โฆษณาสินค้า



ตัวอย่างที่ 2 Banner โฆษณาสินค้า



ตัวอย่างที่ 3 ตกแต่งรูปภาพเพื่อใช้ในการโฆษณา

3.ออกแบบเว็บไซต์ของบริษัท

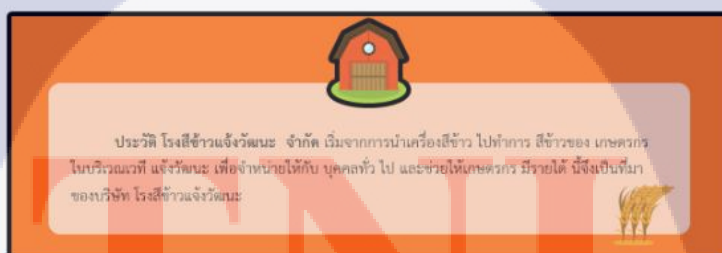
ข้าวสารตราข้าวสารดี



ข้าวสารตรา ข้าวสารดี
สภาชาวนา และเกษตรกรแห่งประเทศไทย "ผลิตโดยชาวนา เพื่อชาวนา" สนับสนุนโดย มูลนิธิพุทธ
อัสระ

“ ผลิตโดยชาวนา เพื่อชาวนา ”

ภายใต้การนำของเวที แง้ววัฒนะ ที่มีความต้องการช่วยเหลือ เกษตรกร ที่ได้รับผลกระทบ
จากโครงการรับจำนำข้าวจึงทำให้เกิด โครงการที่จะช่วยเหลือ เกษตรกร ที่ได้รับผลกระทบ
โดยการรับซื้อข้าวเปลือก จาก เกษตรกร และทำการสีข้าวเพื่อจำหน่ายให้กับบุคคลทั่วไป จึงให้เกิด
เป็น
ข้าวสารดี ข้าวสารดี เป็นข้าวปลอดสารพิษ ราคาถูก เพื่อช่วยเหลือ เกษตรกร ผลิตโดย
บริษัท โรงสีข้าวแ่ง้ววัฒนะ จำกัด



ตัวอย่างที่ 1 หน้าเว็บไซต์แสดงข้อมูลสินค้าแบบใหม่



1.หอมปทุม 5 กก. 140 บาท	2.กล้องปทุม 5 กก. 200 บาท
3.หอมมะลิ 5 กก. 210 บาท	4.กล้องมะลิ 5 กก. 230 บาท
5.หอมปทุม 2 กก. 60 บาท	6.กล้องปทุม 2 กก. 90 บาท
7.หอมมะลิ 2 กก. 90 บาท	8.กล้องมะลิ 2 กก. 100 บาท

ข้าวสารตรา ข้าวสารดี
สภาชาวนา และเกษตรกรแห่งประเทศไทย
"ผลิตโดยชาวนา เพื่อชาวนา"
สนับสนุนโดย มูลนิธิพุทธอิสระ

ภายใต้ การนำของเวที แจ่งวัฒนะ ที่มีความต้องการช่วยเหลือ เกษตรกร ที่ได้รับผลกระทบจากโครงการรับจำนำข้าว จึงทำให้เกิด โครงการที่จะช่วยเหลือ เกษตรกร ที่ได้รับผลกระทบ โดยการรับซื้อข้าวเปลือก จาก เกษตรกร และทำการ สีข้าวเพื่อ จำหน่ายให้กับบุคคลทั่วไป จึงให้เกิดเป็น ข้าวสารดี ข้าวสารดี เป็นข้าวปลอดสารพิษ ราคาถูก เพื่อช่วยเหลือ เกษตรกร ผลิตโดย บริษัท โรงสีข้าวแจ่งวัฒนะ จำกัด เริ่มจากการนำเครื่องสีข้าว ไปทำการ สีข้าวของ เกษตรกร ในบริเวณเวที แจ่งวัฒนะ เพื่อจำหน่ายให้กับ บุคคลทั่วไป และช่วยให้เกษตรกร มีรายได้ นี่จึงเป็นที่มา ของบริษัท โรงสีข้าวแจ่งวัฒนะ

หน้าเว็บไซต์แสดงข้อมูลสินค้าแบบเก่า

TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

ข้าวกล้องงอกปลอดสารพิษ “บุญเณ” ของดีจังหวัดแม่ฮ่องสอน



ผลิตภัณฑ์ข้าวกล้องงอกปลอดสารพิษภายใต้ยี่ห้อบุญเณมีผลิตภัณฑ์หลากหลาย ทั้งข้าวกล้องงอกข้าวเหนียว ข้าวสวย ข้าวขาว ไรซ์เบอร์รี่ ข้าวดำ ให้ลูกค้าได้เลือกซื้อ ที่สำคัญได้รับมาตรฐานและรางวัลที่ได้รับประกาศนียบัตร โครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP Product Champion) ระดับสี่ดาว ปี ๒๕๕๓ ประเภทอาหาร (ข้าวกล้องงอก ปลอดสารพิษ) วันที่ ๑๖ กันยายน ๒๕๕๓ เรียกได้ว่า ข้าว บุญเณ เป็นผลิตภัณฑ์ที่ผลิตโดยชุมชนใช้วัตถุดิบ แรงงานในชุมชน และส่วนหนึ่งจำหน่ายในชุมชน ทำให้วิถีชีวิตและภูมิปัญญาของชาวกระเหรี่ยงไม่ได้ขาดหายไป

นอกจากนี้ยังส่งเสริมให้กลุ่มปลูกข้าวเพิ่มขึ้นเพิ่มผลผลิต เพิ่มมูลค่าข้าว เพื่อใช้เป็นวัตถุดิบในการผลิตข้าวกล้องมากขึ้น ขั้นตอนการผลิตนำข้าวเปลือกจากตำบลห้วยปลิงมาแปรรูปที่หมู่บ้านป่าปี ตำบลผาบ่อง ตากข้าว ผัดข้าว นำมาผลิตด้วยกรรมวิธีมาตรฐานเป็นข้าวกล้องเพาะงอก เป็นการกะเทาะเปลือกออกเยื่อหุ้มและจมูกข้าวมีวิตามินครบถ้วนคัดเลือกข้าวใสบรรจุภัณฑ์

“ข้าวกล้องที่มีคุณค่าทางโภชนาการสูง ส่งผลดีต่อสุขภาพของผู้บริโภค”

ภูมิปัญญาชาวเขาด้านการผลิตข้าวสู่ผลิตภัณฑ์ “บุญเณ” ปัจจุบันสังคมเริ่มต้นด้วยการบริโภคผลิตภัณฑ์ทางการเกษตรที่ปลอดสารพิษกันมากขึ้น ทั้งพืชผัก ข้าว และผลไม้ เป็นต้น เนื่องด้วยที่ผ่านมามีหลายปีเกษตรกรไทยหันไปใช้ยาฆ่าแมลงในกระบวนการเพาะปลูก กันมาก เพื่อให้ผลผลิตออกมาสวยงามและราคาดี แต่ยาฆ่าแมลงดังกล่าวกลับสะสมอยู่ในพืชผัก ผลไม้ทางการเกษตรเป็นจำนวนมาก หากผู้บริโภคไม่ใส่ใจตรวจสอบ เมื่อบริโภคเข้าไปจะเป็นสารพิษที่สะสมอยู่ในร่างกายและทำลายสุขภาพในอนาคตได้

ตัวอย่างที่ 2 หน้าเว็บไซต์แสดงข้อมูลสินค้าแบบใหม่

ข้าวกล้องงอกปลอดสารพิษ บุญเณ ของดีจังหวัดแม่ฮ่องสอน



ผลิตภัณฑ์ข้าวกล้องงอกปลอดสารพิษ ภายใต้ยี่ห้อ บุญ เณ มีผลิตภัณฑ์หลากหลาย ทั้งข้าวกล้องงอก ข้าวเหนียว ข้าวสวย ข้าวขาว ไรซ์เบอร์รี่ ข้าวดำ ให้ลูกค้าได้เลือกซื้อ ที่สำคัญได้รับมาตรฐานและรางวัลที่ได้รับประกาศนียบัตร โครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP Product Champion) ระดับสี่ดาว ปี ๒๕๕๓ ประเภทอาหาร (ข้าวกล้องงอก ปลอดสารพิษ) วันที่ ๑๖ กันยายน ๒๕๕๓ เรียกได้ว่า ข้าว บุญเณ เป็นผลิตภัณฑ์ที่ผลิตโดยชุมชนใช้วัตถุดิบ แรงงานในชุมชน และส่วนหนึ่งจำหน่ายในชุมชน ทำให้วิถีชีวิตและภูมิปัญญาของชาวกระเหรี่ยงไม่ได้ขาดหายไป นอกจากนี้ยังส่งเสริมให้กลุ่มปลูกข้าวเพิ่มขึ้น เพิ่มผลผลิต เพิ่มมูลค่าข้าว เพื่อใช้เป็นวัตถุดิบในการผลิตข้าวกล้องมากขึ้น ขั้นตอนการผลิต นำข้าวเปลือกจากตำบลห้วยปลิงมาแปรรูปที่หมู่บ้านป่าปี ตำบลผาบ่อง ตากข้าว ผัดข้าว นำมาผลิตด้วยกรรมวิธีมาตรฐานเป็นข้าวกล้องเพาะงอก เป็นการกะเทาะเปลือกออก เยื่อหุ้มและจมูกข้าวมีวิตามินครบถ้วน คัดเลือกข้าวใสบรรจุภัณฑ์

ภูมิปัญญาชาวเขาด้านการผลิตข้าวสู่ผลิตภัณฑ์ “บุญเณ” ปัจจุบันสังคมเริ่มต้นด้วยการบริโภคผลิตภัณฑ์ทางการเกษตรที่ปลอดสารพิษกันมากขึ้น ทั้งพืชผัก ข้าว และผลไม้ เป็นต้น เนื่องด้วยที่ผ่านมามีหลายปีเกษตรกรไทยหันไปใช้ยาฆ่าแมลงในกระบวนการเพาะปลูก กันมาก เพื่อให้ผลผลิตออกมาสวยงามและราคาดี แต่ยาฆ่าแมลงดังกล่าวกลับสะสมอยู่ในพืชผัก ผลไม้ทางการเกษตรเป็นจำนวนมาก หากผู้บริโภคไม่ใส่ใจตรวจสอบ เมื่อบริโภคเข้าไปจะเป็นสารพิษที่สะสมอยู่ในร่างกายและทำลายสุขภาพในอนาคตได้

หน้าเว็บไซต์แสดงข้อมูลสินค้าแบบเก่า

กลุ่มวิสาหกิจชุมชนข้าวซ้อมมือบ้านเพิง

ประวัติความเป็นมา ชาวนาในด.บ้านเพิงเดิมเราได้มีการจัดตั้งเป็นกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเพื่อที่จะตอบสนองความต้องการด้านการสนับสนุนด้านเครื่องมือ ความรู้และการตลาดจากหน่วยงานของรัฐเนื่องด้วยชาวนาในด.บ้านเพิงและได้รับ

การสนับสนุนทุนวิจัยจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัยฝ่ายวิจัยเพื่อท้องถิ่นเพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงกรรมวิธี

การทำนาของชาวนาจากอดีตถึงปัจจุบัน ผลที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงและการกลายเป็นต้นทุนในการทำนาของการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ศึกษาการเปลี่ยนแปลงของฤดูกาลที่เกี่ยวข้องกับการทำนา และผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อการทำนา ศึกษาตลาดผู้บริโภคข้าว

ที่ชาวนาควรจะมีผลได้ข้าวตอบสนอง อันเป็นเงื่อนไขพื้นฐานให้แก้ปัญหาดังที่ได้กล่าวมาข้างต้นศึกษาแนวทางและวิธีการที่คลี่คลาย

ปัญหาทุกปัญหาดังที่กล่าวมาได้ ศึกษาแนวทางและวิธีการในการจัดการสำหรับใช้เป็นฐานการเคลื่อนไหวในการเรียนรู้และแก้ปัญหาอย่างยั่งยืน

“การทำนาแบบนาอินทรีย์ คือจะใช้วิธีการทำนาโดยไม่ใช้สารเคมี”



ตัวอย่างที่ 3 หน้าเว็บไซต์แสดงข้อมูลสินค้าแบบใหม่

กลุ่มวิสาหกิจชุมชนข้าวหอมมือบ้านเพิง

ประวัติความเป็นมา

ชาวนาใน ต.บ้านเพิงเดิมเราได้มีการจัดตั้งเป็นกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเพื่อที่จะตอบสนองความต้องการด้านการสนับสนุนด้านเครื่องมือ ความรู้ และการตลาดจากหน่วยงานของรัฐเนื่องด้วยชาวนาใน ต.บ้านเพิง และได้รับการสนับสนุนวิจัยจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย ฝ่ายวิจัยเพื่อท้องถิ่น เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงกรรมวิธีการทำนาของชาวนาจากอดีตถึงปัจจุบัน ผลที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงและการกลายพันธุ์เป็นต้นทุนในการทำนาของการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ศึกษาการเปลี่ยนแปลงของฤดูกาลที่เกี่ยวข้องกับการทำนา และผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อการทำนา ศึกษาตลาดผู้บริโภคข้าวที่ชาวนาควรจะต้องผลิตข้าวตอบสนอง อันเป็นเงื่อนไขพื้นฐานให้แก่ปัญหาสิ่งที่ได้กล่าวมาข้างต้น ศึกษาแนวทางและวิธีการที่คลี่คลายปัญหาทุกปัญหาตามที่กล่าวมาได้ ศึกษาแนวทางและวิธีการในการจัดการสำหรับใช้เป็นฐานการเคลื่อนไหวในการเรียนรู้และแก้ปัญหาอย่างยั่งยืน



การดำเนิน

กิจกรรม

การทำนาอินทรีย์ การปลูกผักปลอดสารพิษ

กระบวนการผลิต

การทำนาของกลุ่มสมาชิกจะทำนาแบบนาอินทรีย์ คือจะใช้วิธีการทำนาโดยไม่ใช้สารเคมีแต่จะใช้เป็นการทำปุ๋ย และการนาอินทรีย์วัตถุต่างๆ มาใช้ในนาข้าวแทนการใช้สารเคมี มีทั้งการปลูกเพื่อเอามาทำปุ๋ยพืชสด การใช้ปุ๋ยหมักในการฉีดพ่นในนาข้าวเพื่อบำรุงต้นข้าวและฟื้นฟูสภาพดิน การทำปุ๋ยน้ำมาใช้ในการรดในนาข้าวในการปลูกผักที่ปลอดสารพิษเพื่อรับประทานเองและเพื่อจำหน่าย

ผู้ประสานงาน

นางอุไร จันจำปา 40 ม.4 ต.บ้านเพิง อ.ปากพะยูน จ.นครศรีธรรมราช 80140
โทร: 081-868-7115 E-mail: umakorn_@hotmail.com

หน้าเว็บไซต์แสดงข้อมูลสินค้าแบบเก่า

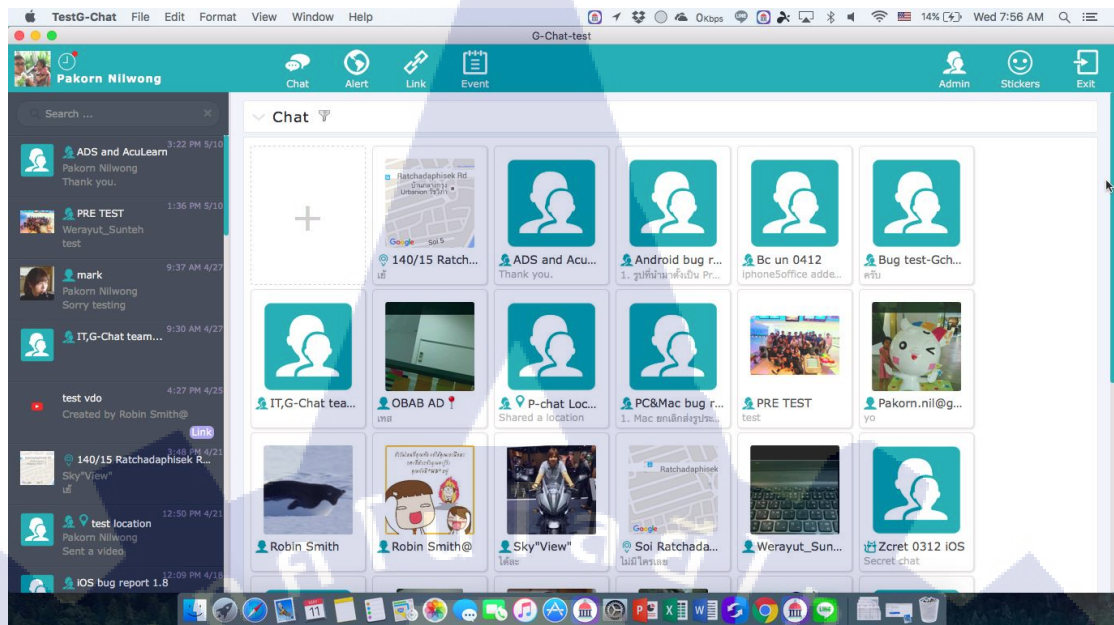
4.ออกแบบUser Interface ของแอปพลิเคชัน G-Chat



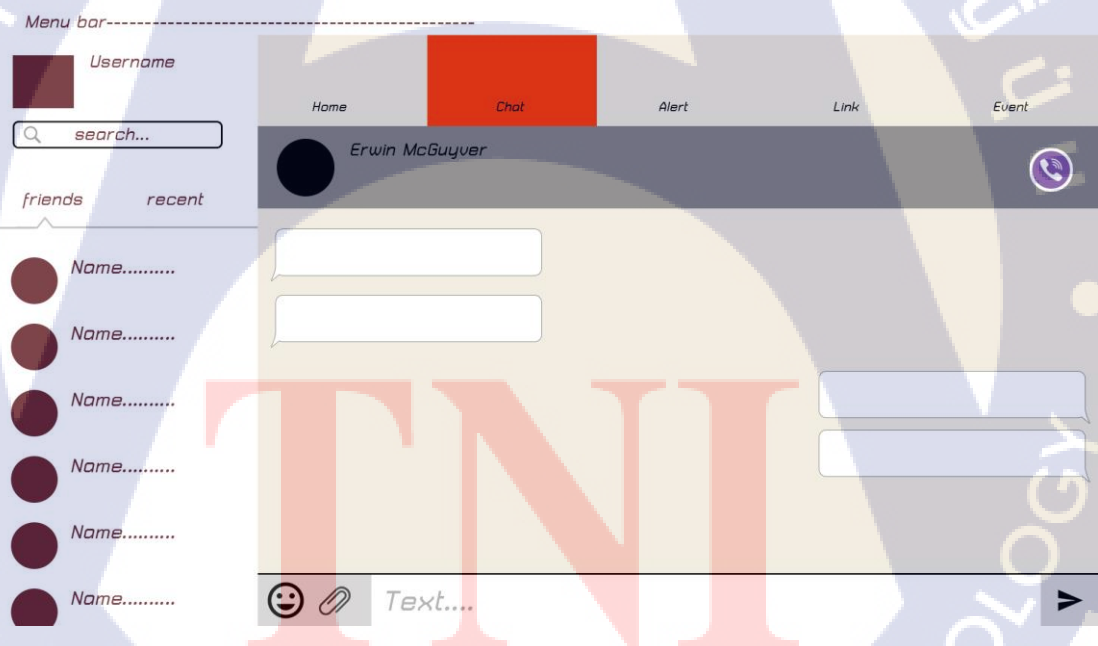
หน้าLogin เข้าสู่ระบบแบบเก่า



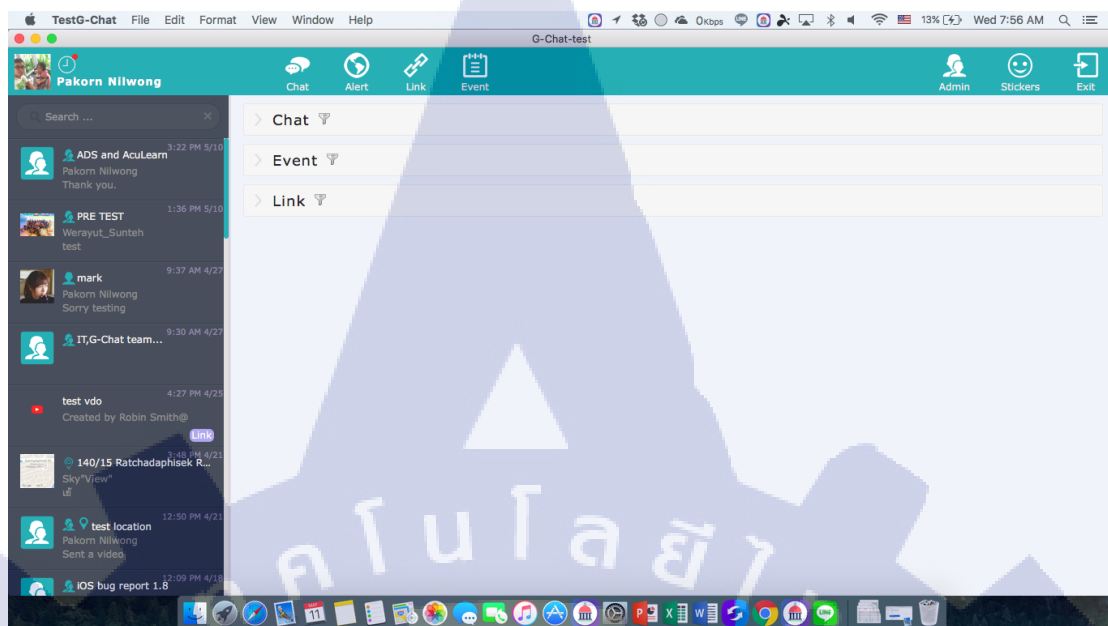
หน้าLogin เข้าสู่ระบบแบบใหม่



ตัวอย่างหน้าChat แบบเก่า



ตัวอย่างหน้าChat แบบเก่า



ตัวอย่างหน้า Home แบบเก่า



ตัวอย่างหน้า Homeแบบใหม่

ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ชื่อ – สกุล

นายฤทธิกุล สีทองดี



วัน เดือน ปี เกิด

13 ธันวาคม 2537

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษา

โรงเรียนกรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัย
สำเร็จการศึกษาปี 2555

ระดับอุดมศึกษา

สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

ทุนการศึกษา

- ไม่มี -

ประวัติการฝึกอบรม

- 1.หลักการ Monozukuri และKaizen ณ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น
- 2.การทำส ณ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์

- ไม่มี -

TNI