



การออกแบบของที่ระลึกเพื่อส่งมอบแก่ลูกค้าและผู้ที่เกี่ยวข้อง

กรณีศึกษา G Village Bangkok

**SOUVENIR DESIGN AND DEVELOPMENT FOR EXPERIENTIAL
CONSUMER COMMUNICATION,
A CASE OF "G VILLAGE BANGKOK"**

นางสาว อมิตา เฉลิมสุข

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2560

การออกแบบของที่ระลึกเพื่อส่งมอบแก่ลูกค้าและผู้ที่เกี่ยวข้อง

กรณีศึกษา G Village Bangkok

**SOUVENIR DESIGN AND DEVELOPMENT FOR EXPERIENTIAL
CONSUMER COMMUNICATION, A CASE OF "G VILLAGE BANGKOK"**

นางสาว อมิตา เณลิมสุข

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

ปีการศึกษา 2559

คณะกรรมการสอบ

..... ประธานกรรมการสอบ

(ดร.ประมุข บุญเสียง)

..... กรรมการสอบ

(อาจารย์ชกานต์ ไชยจักร)

..... กรรมการสอบและอาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์เชิรทศ ประพุดิชอบ)

..... ประธานสหกิจศึกษา สาขาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย

(อาจารย์ชาญ จารุงศรีรังสี)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

ชื่อโครงการ	การออกแบบและผลิตของที่ระลึกเพื่อส่งมอบแก่ลูกค้าและผู้ที่เกี่ยวข้อง กรณีศึกษา G Village Bangkok
ผู้เขียน	นางสาวอมิตา เณลิมสุข
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์เชิรทศ ประพุดิชอบ
พนักงานที่ปรึกษา	คุณภาวสุทธิ์ งามภักดี
ชื่อบริษัท	บริษัท จีโมทีฟ โปรดักชั่น จำกัด
ประเภทธุรกิจ/สินค้า	CO-CREATION HUB

บทสรุป

เนื่องจากในทุกๆ ปีทางบริษัท จีโมทีฟ โปรดักชั่น จำกัด มีการมอบของขวัญเนื่องในวันปีใหม่ให้กับบริษัทคู่ค้า เพื่อเป็นการตอบแทนที่มาใช้บริการกับทางจีโมทีฟ และเป็นการแสดงถึงความสัมพันธ์อันดีระหว่างบริษัท ดังนั้นทางจีโมทีฟจึงมอบหมายให้กลุ่มนักศึกษาฝึกงานได้ออกแบบของขวัญวันปีใหม่โดยให้คำนึงถึงขอบเขตที่บริษัทกำหนดไว้ นำไปพรีเซนต์กับผู้บริหาร เพื่อเลือกของขวัญและ ส่งผลิตในขั้นตอนถัดไป

ซึ่งจากการที่ได้ร่วมออกแบบของขวัญ ทำให้นักศึกษาได้มีประสบการณ์การทำงานอย่างมีระบบ มีแบบแผนชัดเจน ได้เรียนรู้ขั้นตอนการดำเนินงานต่างๆ ได้นำความรู้ที่ได้จากการเรียนในสถาบันมาใช้ประโยชน์ในการทำงานจริง เช่น หลักการออกแบบ หลักการใช้สี แล้วยังได้ฝึกความคิดสร้างสรรค์ รู้วิธีทำงานร่วมกับผู้อื่น ฝึกให้มีความรับผิดชอบต่อตนเองและงานที่ได้รับมอบหมาย กล่าวพูด กล่าวที่จะเสนอความคิดเห็นต่างๆมากขึ้น

TNI

Project's name	SOUVENIR DESIGN AND DEVELOPMENT FOR EXPERIENTIAL CONSUMER COMMUNICATION, A CASE OF "G VILLAGE BANGKOK"
Writer	Amita Chalearmsuk
Faculty	Information Technology Major Multimedia Technology
Faculty Advisor	Mr. Theantot Prapuetchob
Job Supervisor	Ms. Pawasut Ngamphakdee
Company's name	G Motif Production
Business Type / Product	CO-CREATION HUB

Summary

In Every year, G-motif production co., ltd will give New Year's gifts to partners and demonstrate a good relationship between the companies. So G-motif production co., ltd assigned the trainee group to design a New Year's gifts by taking into account the scope of the company. Presented to the management to will select gifts and Ordered to produce in the next step.

Because of the opportunity to participate in the design of the gift makes Experience with systematic work. Learn how to the operating procedures. Use the knowledge gained from learning in the institution to use in the work for example Principle of Design, Principle of color. Train yourself to be more creative. Learn how to work with others. Train yourself to have Responsibility and have more self-confident.

TNI

กิตติกรรมประกาศ

จากการที่นักศึกษาได้เข้าร่วมโครงการสหกิจศึกษาที่บริษัท จี โมทีฟ โปรดักชั่น จำกัด เป็นระยะเวลา 4 เดือน โดยเริ่มตั้งแต่วันที่ 29 พฤษภาคม พ.ศ.2560 ถึงวันที่ 29 กันยายน พ.ศ. 2560 ทำให้ได้รับประสบการณ์ในการทำงานจริงมากมาย ไม่ใช่เพียงเฉพาะในด้าน Graphic designer แต่ยังได้เรียนรู้วัฒนธรรมองค์กร หลักการคิดแบบครีเอทีฟ วิธีการจัดการแผนการทำงานให้เป็นระบบ ตลอดจนไปถึงได้รับความรู้ทางด้านการออกแบบ และสิ่งที่เป็นประโยชน์อีกมากมายจากทุกคนในบริษัทแห่งนี้ โดยเฉพาะกับความรู้และประสบการณ์ทางด้านการออกแบบ ซึ่งนักศึกษาได้ลองทำงาน Artwork ให้กับแบรนด์ต่างๆ เช่น Big C Canon เป็นต้น ทำให้นักศึกษาได้รับประสบการณ์ที่มีค่า และการที่รายงานฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีเนื่องจากได้รับโอกาสและความช่วยเหลือจากบุคลากรหลายท่าน ดังนี้

1. พี่กอล์ฟ (CEO) ที่เห็นความสำคัญของการสหกิจศึกษา และได้ให้โอกาสนักศึกษาเข้ามาสหกิจศึกษา
2. พี่แก๊ป (Managing Director) ที่คอยให้คำแนะนำและให้ความรู้มากมายเกี่ยวกับด้านการทำ Artwork ลง Social
3. พี่มะริ (Creative) ที่มอบหมายงานต่างๆเพื่อให้นักศึกษาได้รับประสบการณ์ และให้คำแนะนำต่างๆมากมาย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องความคิด การใช้ชีวิตแบบคนทำงาน
4. พี่ๆบ้าน Center Team ทุกคนที่คอยให้คำปรึกษาเกี่ยวกับการทำงานในบริษัทมาโดยตลอดระยะเวลา 4 เดือน
5. พี่ๆบ้านยกกำลัง ที่คอยให้คำแนะนำให้ความรู้ต่างๆเกี่ยวกับการทำงาน Artwork ฝึกความรับผิดชอบ อีกทั้งยังคอยดูแลตลอดระยะเวลาที่อยู่บ้านยกกำลัง
6. พี่ๆบ้านคึกคัก ที่คอยให้คำแนะนำให้ความรู้ต่างๆเกี่ยวกับการทำงาน Artwork ฝึกความรับผิดชอบ อีกทั้งยังคอยดูแลตลอดระยะเวลาที่อยู่บ้านคึกคัก

และบุคลากรท่านอื่นๆในบริษัท จี โมทีฟ โปรดักชั่น จำกัด ที่ไม่ได้กล่าวถึงข้างต้นที่ให้คอยให้คำแนะนำและปฏิบัติกับข้าพเจ้าด้วยดี ทั้งยังให้คำปรึกษาจนกระทั่งรายงานฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ ข้าพเจ้าใคร่ขอขอบคุณมา ณ ที่นี้

สารบัญ

หน้า

บทสรุป	ก
Summary	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญรูป	ฉ
สารบัญตาราง	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	2
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร	2
1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร	2
1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย	2
1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	3
1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	3
1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	3
1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ	3
1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย	3
บทที่ 2 ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	4
2.1 ทฤษฎีการออกแบบผลิตภัณฑ์	4
2.1.1 นิยามของการออกแบบ	5
2.1.2 กรอบการออกแบบ	5
2.1.3 รูปแบบการออกแบบผลิตภัณฑ์	7
2.1.4 คุณสมบัติของนักออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ดี	12
2.1.5 คุณประโยชน์ของการออกแบบผลิตภัณฑ์	12
2.1.6 คุณสมบัติของผลิตภัณฑ์ที่ดี	13
2.1.7 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการกำหนดองค์ประกอบของงานออกแบบผลิตภัณฑ์	13

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

2.2	เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน.....	18
2.2.1	โปรแกรม Adobe Illustrator CC	18
บทที่ 3	แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	19
3.1	แผนงานการฝึกงาน.....	19
3.2	รายละเอียดที่นักศึกษาปฏิบัติในการฝึกงาน	20
3.3	ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงาน	26
บทที่ 4	สรุปผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่าง ๆ	27
4.1	ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน	27
4.2	วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการ	34
บทที่ 5	บทสรุปและข้อเสนอแนะ	35
5.1	สรุปผลการดำเนินงาน	35
5.2	แนวทางการแก้ไขปัญหา.....	35
5.3	ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	35
เอกสารอ้างอิง		36
ภาคผนวก		37
	ภาคผนวก ก. ภาพร่วมกิจกรรมต่างๆ.....	38
	ภาคผนวก ข. รายงานประจำสัปดาห์.....	42
ประวัติผู้จัดทำโครงการ		60



สารบัญตาราง

ตาราง

หน้า

ตารางที่ตารางที่ 3.1 รายงานแผนการปฏิบัติงาน.....	19
ตารางที่ 4.2 ตารางเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงาน	34



สารบัญภาพประกอบ

รูป	หน้า
รูปที่ 1.1 แผนที่บริษัท จีโมทีฟ โปรดักชั่น จำกัด.....	1
รูปที่ 1.2 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร	2
รูปที่ 3.1 ตัวอย่าง Artwork ลงเพจ Holy G TV	20
รูปที่ 3.2 ตัวอย่าง Artwork ลงเพจ G village Bangkok	20
รูปที่ 3.3 ตัวอย่างงานที่โพสต์ลงเพจ Canon M club	21
รูปที่ 3.4 ตัวอย่างงานที่โพสต์ลงเพจ Canon M club	21
รูปที่ 3.5 ตัวอย่างงานที่โพสต์ลงในไลน์ออฟฟิศเชียลของ Big C “รวมสินค้า”	22
รูปที่ 3.6 ตัวอย่างงานที่โพสต์ลงเพจ Big C service	22
รูปที่ 3.7 ตัวอย่างงานที่โพสต์ลงเพจ Uniren spray	23
รูปที่ 3.8 ตัวอย่างงาน Card Canon m clubv	23
รูปที่ 3.9 ตัวอย่างงานวาดรูปประกอบสไลด์ camp g	24
รูปที่ 3.10 ตัวอย่างงานวาดรูปประกอบสไลด์ loveis	24
รูปที่ 3.11 ตัวอย่างงาน HAPPY BIRTHDAY POP UP CARD.....	25
รูปที่ 3.12 ตัวอย่างป้าย “การทำความสะอาด”	25
รูปที่ 3.13 ตัวอย่างป้าย “ที่สูบบุหรี่”	25
รูปที่ 4.1 ตัวอย่างรูปแบบของขวัญต่าง ๆ จาก www.pinterest.com	27
รูปที่ 4.2 ตัวอย่างรูปแบบของขวัญ G-LENDAR FOREVER.....	28
รูปที่ 4.3 ตัวอย่างรูปแบบของขวัญ COFFEE CORNER	28
รูปที่ 4.4 ตัวอย่างรูปแบบของขวัญ G-vill Mug	29
รูปที่ 4.5 ตัวอย่างโครงสร้างของขวัญ G-vill Mug	29
รูปที่ 4.6 ตราสัญลักษณ์ของบริษัท	30
รูปที่ 4.7 ภาพตัวอย่างลาย Circus ที่บ่งบอกถึงความเป็น G village	30
รูปที่ 4.8 ภาพตัวอย่างแก้ไขและเพิ่มลายแบบของขวัญ.....	31
รูปที่ 4.9 ภาพตัวอย่างแก้ไขและเพิ่มลายแบบของขวัญ.....	32
รูปที่ 4.10 ภาพตัวอย่างของขวัญที่ผ่านการตรวจสอบแล้ว.....	32
รูปที่ 4.11 ภาพตัวอย่างของขวัญที่ผ่านการตรวจสอบแล้ว.....	33

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

	หน้า
ภาพตัวอย่าง กิจกรรมจัดงานวันเกิดให้พี่ที่บริษัท	37
ภาพตัวอย่าง กิจกรรมจัดสวนหลังบริษัท.....	37
ภาพตัวอย่าง กิจกรรมจัดงานอำลาพี่ที่บริษัท	38
ภาพตัวอย่าง จัดโกดังของบริษัท.....	38
ภาพตัวอย่าง กิจกรรมจัดงานวันแม่	39
ภาพตัวอย่าง ออกกองถ่าย.....	39
ภาพตัวอย่าง กิจกรรมงาน 4GX Thesis 2017.....	40
ภาพตัวอย่าง กิจกรรมอำลาเด็กสหกิจศึกษา.....	40

TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อสถานประกอบการ

บริษัท จีโมทีฟ โปรดักชั่น จำกัด

ที่ตั้งของสถานประกอบการ

เลขที่ 16/78 ซอยลาดพร้าว 18 แขวง 3 ถนนลาดพร้าว

เขตจอมพล แขวงจตุจักร กรุงเทพฯ 10900

โทรศัพท์

02-938-7635

โทรสาร

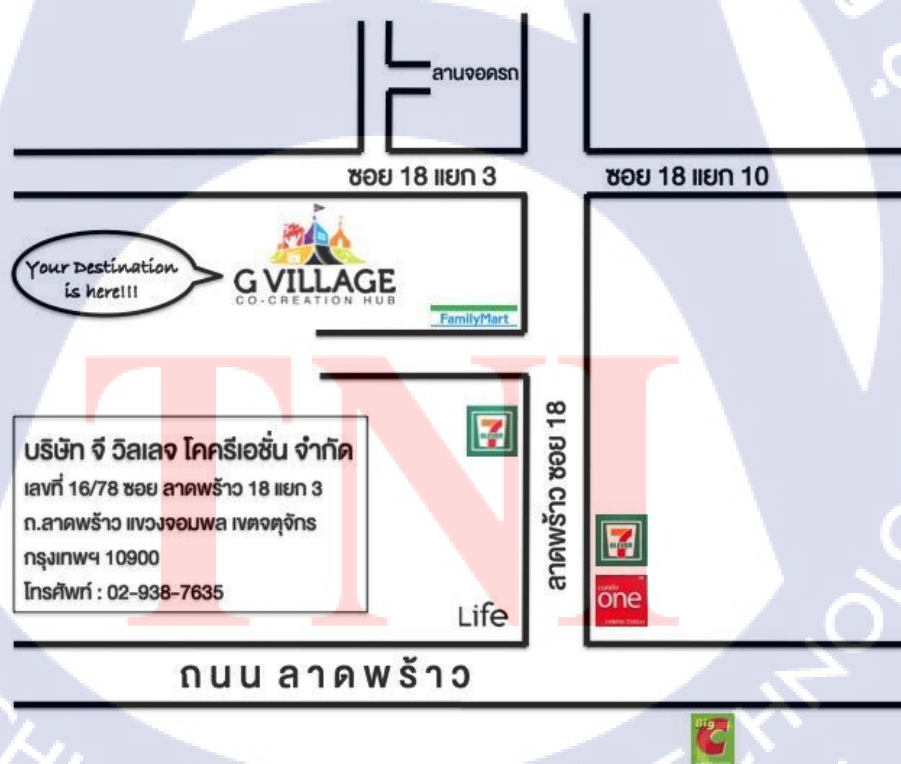
02-938-7635 ต่อ 106

E-mail

Hr@gmotif.com

Website

www.Gmotif.com

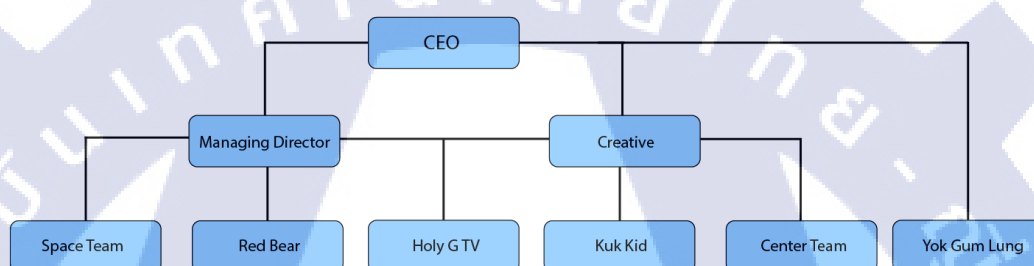


ภาพที่ 1.1 แผนที่บริษัท จีโมทีฟ โปรดักชั่น จำกัด

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท จีโมทีฟ โปรดักชั่น จำกัด เป็นบริษัทที่ให้บริการด้านการผลิตสื่อ วิดีโอและภาพแบบบูรณาการซึ่งเน้นการผลิตสื่อแบรนด์คอนเทนต์วิดีโอและสื่อดิจิทัลคอนเทนต์ เพิ่มการบริการ โดยเริ่มตั้งแต่การคิดในเชิงกลยุทธ์ทางการสื่อสาร วางแผนและผลิตถ่ายทำ และส่งไปยังกลุ่มเป้าหมายให้เกิดประสิทธิผลสูงสุด

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร



ภาพที่ 1.2 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

เข้าปฏิบัติงานในตำแหน่ง Graphic Designer ซึ่งมีการเวียนไปแต่ละแผนกเพื่อให้ได้เรียนรู้งานภายในองค์กร เริ่มต้นด้วยการคิดคอนเทนต์และทำกราฟฟิกลง Holy G Facebook Fanpage ทำรูปกราฟฟิกหน้าปก Big C สำหรับโพสต์ลงในไลน์ออฟฟิศเชียลของ Big C และออกแบบการ์ดให้ผู้โชคดีของทาง canon m club Facebook Fanpage

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา : นางสาวภาวสุทธิ์ งามภักดี
ตำแหน่ง : หัวหน้าฝ่ายบุคคล (Human Resource)

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษารวมทั้งสิ้น 4 เดือน
นับตั้งแต่วันที่ 29 พฤษภาคม 2560 – 29 กันยายน 2560

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากทาง บริษัท จีโมทีฟ โปรดักชั่น จำกัด ต้องการมอบของขวัญเนื่องในวันขึ้นปีใหม่ 2018 ให้กับทางลูกค้าที่มาใช้บริการเพื่อเป็นการตอบแทนที่มาใช้บริการและแสดงถึงความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างบริษัทคู่ค้า

ดังนั้นทาง บริษัท จีโมทีฟ โปรดักชั่น จำกัด จึงได้มอบหมายให้คิดและออกแบบของขวัญปีใหม่ 2018 โดยที่ของขวัญนั้นจะต้องอยู่ภายในงบที่บริษัทกำหนด ทางบริษัทไม่เคยผลิตขึ้นมา ก่อน ไม่ขึ้นเล็กน้อยเกินไป และสามารถใช้งานได้จริง

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ

1. เพื่อเป็นของขวัญตอบแทนให้กับลูกค้าที่มาใช้บริการกับทาง บริษัท เพื่อให้ลูกค้าได้ประโยชน์จากของขวัญที่ทาง บริษัท จีโมทีฟ โปรดักชั่น จำกัด มอบให้
2. เพื่อแสดงถึงความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างบริษัทคู่ค้า
3. เพื่อเรียนรู้กระบวนการผลิตที่มีลำดับขั้นตอนที่ถูกต้อง
4. เพื่อเรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

1. บริษัทลูกค้าพึงพอใจกับของขวัญที่ได้รับ
2. ลูกค้าที่ได้รับของขวัญจะได้ประโยชน์จากการใช้งานอย่างคุ้มค่า
3. ของขวัญที่ผลิตสามารถใช้งานได้จริง
4. เรียนรู้ที่จะทำงานร่วมกับผู้อื่น
5. ได้รับประสบการณ์จากการได้ปฏิบัติงานจริง

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 ทฤษฎีการออกแบบผลิตภัณฑ์

การออกแบบเพื่อการผลิต ผลิตภัณฑ์ ชนิดต่างๆ งานออกแบบสาขานี้ มีขอบเขตกว้างขวางมากที่สุด และ แบ่งออกได้มากมายหลายๆ ลักษณะนักออกแบบรับผิดชอบเกี่ยวกับประโยชน์ ใช้งาน และความสวยงามของผลิตภัณฑ์งานออกแบบประเภทนี้ได้แก่

1. งานออกแบบเฟอร์นิเจอร์
2. งานออกแบบครุภัณฑ์
3. งานออกแบบเครื่องสุขภัณฑ์
4. งานออกแบบเครื่องใช้สอยต่างๆ
5. งานออกแบบเครื่องประดับอัญมณี
6. งานออกแบบเครื่องแต่งกาย
7. งานออกแบบภาชนะบรรจุผลิตภัณฑ์
8. งานออกแบบผลิตเครื่องมือต่างๆ ฯลฯ

TNI

2.1.1 นิยามของการออกแบบ

1. กิจกรรมทางด้านการแก้ปัญหา โดยมีวัตถุประสงค์ที่แน่นอน (Archer)
2. เป็นผลิตผลสัมพันธ์ ที่ก่อให้เกิดความพึงพอใจ (Gregory)
3. เป็นองค์ประกอบ (factor) ของชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์ ที่มีเงื่อนไขที่นำสู่ตลาด เป็นการวางแผนรูปร่างชิ้นส่วน เพื่อที่จะนำสู่ผู้ใช้ (Fan)
4. คือการกระโดดจากปัจจุบันถึงอนาคต หรือเป็นการก้าวจากเก่าไปสู่ใหม่ (Page)
5. การค้นหาส่วนประกอบทางด้านกายภาพ (Body) อันถูกต้องของรูปธรรม และ โครงสร้าง (Alexander , 1950)
6. เป็นการแก้ไขปัญา ซึ่งเป็นข้อสรุปผลของความต้องการ ในสถานการณ์ชุดใดชุดหนึ่ง (Matchett ,1968)
7. เป็นการแก้ไขปัญา ซึ่งเป็นข้อสรุปผลของความต้องการ ในสถานการณ์ชุดใดชุดหนึ่ง
8. การรู้จักวางแผนจัดตั้งขั้นตอน และรู้จักเลือกวัสดุวิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการ โดยให้สอดคล้องกับรูปแบบ และคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิด ตามความคิดสร้างสรรค์
9. การปรับปรุงผลงานหรือสิ่งต่างๆที่มีอยู่แล้ว ให้เหมาะสมและมีความแปลกใหม่เพิ่มขึ้น
10. กระบวนการที่สนองความต้องการในสิ่งใหม่ๆ ของมนุษย์ ซึ่งส่วนใหญ่เพื่อให้มีชีวิตอยู่รอด และมีความสุขสบายเพิ่มขึ้น

2.1.2 กรอบการออกแบบ

การออกแบบ คือ กิจกรรมการแก้ปัญหาเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายหรือจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ (Design is a goal-directed problem-solving) เป็นการกระทำของมนุษย์ ด้วยจุดประสงค์ที่ต้องการแจ้งผลเป็นสิ่งใหม่ๆ มีทั้งที่ออกแบบเพื่อสร้างขึ้นมาใหม่ให้แตกต่างจากของเดิมหรือปรับปรุงตกแต่งของเดิม ความสำคัญของการออกแบบเป็นขั้นตอนเบื้องต้นที่จะทำให้กระบวนการในการผลิตสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ประสบความสำเร็จในตลาดและตรงตามเป้าหมาย

งานออกแบบ คือ สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นโดยการเลือกนำเอาองค์ประกอบมาจัดเรียงให้เกิดรูปทรงใหม่ที่สามารถสนองความต้องการตามจุดประสงค์ของผู้สร้าง และสามารถผลิตได้ด้วยวัสดุและกรรมวิธีการผลิตที่มีอยู่ในขณะนั้น

2.1.2.1 รูปลักษณะและคุณประโยชน์ของผลิตภัณฑ์

รูปลักษณะ อธิบายถึงคุณสมบัติต่างๆ ของผลิตภัณฑ์หรือลักษณะเด่นที่มองเห็นได้จากภายนอก ส่วนคุณประโยชน์ คือการรับรู้ทางอารมณ์ เป็นความรู้สึกต่างๆ ที่เกิดจากการใช้ผลิตภัณฑ์ เช่น เกิดความสบายใจ เกิดความเข้าใจ เกิดความเชื่อมั่น เกิดความปลอดภัย เป็นต้น

ระหว่างรูปลักษณะและคุณประโยชน์ ผู้บริโภคต้องการอะไรมากกว่ากัน?

เป็นคำถามที่ไม่อาจได้คำตอบที่ชัดเจน ขึ้นอยู่กับประเภทของผลิตภัณฑ์ จุดประสงค์ของการซื้อ ภูมิหลังของผู้บริโภค และเงื่อนไขอื่นๆ

2.1.2.2 รูปทรงที่มีอิทธิพลต่อรูปลักษณะงานออกแบบผลิตภัณฑ์

การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ปรากฏอยู่ทั่วไป เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ทั้งสิ้น มีทั้งที่ออกแบบสร้างขึ้นใหม่ แตกต่างจากของเดิม หรือปรับปรุงตกแต่งของเดิม โดยมนุษย์ได้รับอิทธิพลจากรูปทรง 2 แหล่ง คือ

1. **รูปทรงจากธรรมชาติ (Natural Form)** เนื่องจากธรรมชาติมีความสำคัญและอยู่รายล้อมมนุษย์ ทั้งรูปทรงที่เป็นสิ่งมีชีวิต เช่น พืช สัตว์ต่างๆ และรูปทรงที่ไม่มีชีวิต เช่น กรวด หิน ดิน ทราย หรือปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ เช่น คลื่น ลม แสงแดด ฝนตก ไฟ ร้อง ฯลฯ โดยมนุษย์ได้รับแรงบันดาลใจจากสิ่งเหล่านี้ในแง่มุมที่แตกต่างกัน เช่น ความเป็นระเบียบและความสวยงาม (Beauty) ของดอกไม้ป่า ความลงตัวอย่างมีแบบแผน (Order) ในรูปหกเหลี่ยมของรังผึ้ง ความสุนทรีของลวดลาย (Pattern) ในดอกทานตะวัน เป็นต้น แล้วถ่ายทอดความคิดออกมาในรูปของผลิตภัณฑ์ ที่สามารถตอบสนองคุณประโยชน์ทางการใช้สอยแก่มนุษย์ทั้งทางร่างกายและจิตใจ
2. **รูปทรงที่มนุษย์สร้างขึ้น (Manmade Form)** รูปทรงที่มนุษย์สร้างขึ้น มีอิทธิพลต่องานออกแบบผลิตภัณฑ์ ในอันที่จะก่อให้เกิดความแตกต่างกันของแต่ละกลุ่มชน เช่น อาคาร บ้านเรือน สิ่งของเครื่องใช้ ฯลฯ มักเป็นรูปทรงเรขาคณิต ส่วนใหญ่จะมีลักษณะเป็นสากลและเป็นที่รู้จักกันทั่วไป รูปทรงดังกล่าวแบ่งตามวิธีการผลิตได้ 2 ประเภท คือ ประเภทที่สร้างขึ้นด้วยมือหรือเครื่องมือพื้นฐาน (Hand Tools) มีลักษณะการใช้งานเฉพาะตามจุดประสงค์ของผู้ออกแบบ ผลิตได้จำนวนน้อย รูปทรงมีลักษณะเฉพาะตัวไม่ซ้ำกัน มีการตกแต่งประดับประดาที่แสดงให้เห็นถึงความชำนาญทางทักษะของช่างฝีมือ กับประเภทที่สร้างขึ้นด้วยเครื่องจักร (Machine tools) มีรูปทรงที่เหมือนกัน โดยผลิตออกมาเป็นจำนวนมากจากแม่พิมพ์เดียวกัน ใช้วัสดุอย่างเดียวกัน มีทั้งที่เป็นผลิตภัณฑ์สำเร็จรูปสามารถใช้ประโยชน์โดยตรงและเป็นชิ้นส่วน

2.1.3. รูปแบบการออกแบบผลิตภัณฑ์

รูปแบบการออกแบบผลิตภัณฑ์ (Style) มีอยู่มากมาย มีการเกิดขึ้นและพัฒนาต่อเนื่อง สม่่าเสมอ บ้างก็อยู่ในกระแสนิยม บ้างก็คลายความนิยม บ้างก็หวนคืนสู่ความนิยมซ้ำตามความสนใจของสังคมในเวลานั้น บนความหลากหลายในวิถีทางการออกแบบทำให้ผลงานที่เกิดจากแนวทางปฏิบัติที่แตกต่างกันนั้นถูกสร้างสรรค์และคลี่คลายสืบทอดต่อๆ กันมาตามลำดับ แต่ไม่ว่าจะเลือกใช้รูปแบบใดก็ล้วนแต่สร้างเงื่อนไขในการผลิตงานออกแบบที่น่าสนใจได้ทั้งสิ้น ตัวอย่างเช่น

2.1.3.1. รูปแบบมาก่อนประโยชน์ใช้สอย (Function follows form)

เป็นวิถีทางการออกแบบที่นิยมความงามของรูปทรงเป็นหลัก โดยยึดแนวคิดที่ว่าความงามต้องมาก่อนประโยชน์ใช้สอยเสมอ และมักถูกนำมาใช้อธิบายขั้นตอนในการปฏิบัติการเพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่เน้นความงามเป็นหลัก จุดประสงค์ที่สำคัญก็เพื่อยกระดับคุณค่าผลิตภัณฑ์ให้สูงขึ้น เพื่อนำไปสู่การเพิ่มราคาสินค้า

ดังนั้น การจะเป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์ให้ได้ดีตามแนวคิดนี้ จึงจำเป็นต้องอย่างยิ่งที่จะต้องได้รับการซึมซับความงามจากผลงานศิลปะแขนงต่างๆ ที่มีคุณภาพไว้มากๆ จะเป็นทางออกหนึ่งที่จะช่วยให้เราสามารถวิเคราะห์ความงามที่แฝงอยู่ในผลิตภัณฑ์ได้ดีขึ้น แต่ทั้งนี้ก็ไม่จำเป็นต้องยึดติดกับกฎเกณฑ์ใดๆ ขอให้ยึดหยุ่นตามความรู้สึก

2.1.3.2. ประโยชน์ใช้สอยมาก่อนรูปแบบ (Form follows function)

เป็นวิถีทางการออกแบบของหลุยส์ สุลลิแวน (Louis Sullivan) ที่นิยมประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก (Functionalism) ภายใต้อปรัชญาที่ว่าประโยชน์ใช้สอยต้องมาก่อนความงามเสมอ และถูกนำมาใช้อธิบายขั้นตอนในการปฏิบัติการเพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการผลิตจำนวนมาก โดยให้ความสำคัญกับการออกแบบที่สอดคล้องกับการทำงานของเครื่องจักร การประหยัดวัสดุ ความสะดวกในการใช้งาน การคงคลัง และการขนส่ง เป็นต้น แนวคิดดังกล่าวตรงกันข้ามกับปรัชญาที่มองความงามของรูปทรงมาก่อนสิ่งใด

แนวทางการออกแบบของสถาบันบาวเฮาส์ (Bauhaus) ประเทศเยอรมนี มีลักษณะสอดคล้องกับแนวคิดดังกล่าว คือให้ความสำคัญด้านประโยชน์ใช้สอย วัสดุกรรมวิธีการผลิตโดยเครื่องจักรทางอุตสาหกรรม และการใช้รูปทรงเรขาคณิตอันเรียบง่าย ปราศจากการตกแต่งประดับประดาเกินความจำเป็น ยังคงเป็นแบบอย่างของการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงอุตสาหกรรมสมัยใหม่ที่น่าสนใจ แนวทางการออกแบบดังกล่าวประกอบด้วยลักษณะสำคัญ คือ

1. รูปทรง สี สัน และประโยชน์ใช้สอยเหมาะสมกับสภาพความเป็นไปของสังคม
2. ราคาเหมาะสมกับกำลังซื้อของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ซื้อหรือผู้ใช้ผลิตภัณฑ์นั้น ๆ

2.1.3.3. การตลาดมาก่อนออกแบบ (Design follow marketing)

วงจรชีวิตของผลิตภัณฑ์จะมีรูปแบบเหมือนปิรามิด ถือกำเนิดโดยยี่ชานของปิรามิดแล้วพยายามยกระดับตัวเองนั้น ไม่ว่าจะเป็นด้านคุณภาพและเอกลักษณ์เฉพาะตัว การยกระดับตัวเองนั้นมักจะทำให้ราคาสูงขึ้นด้วย ดังนั้นเมื่อผลิตภัณฑ์ใด ๆ ใดระดับขั้นสู่ยอดปิรามิด จำเป็นที่ธุรกิจนั้นจะต้องละทิ้งฐานซึ่งเป็นตลาดล่างไป แต่จะได้ลูกค้าชั้นดีที่มีความมั่นคงและจ่ายเงินดี ฐานชั้นล่างที่ถูกทิ้งไปก็จะมีผู้อื่นเข้ามาอีกรองแทน กรณีตัวอย่างเช่น นาฬิกาสวิตซ์ซึ่งใช้เวลาหลายสิบปีเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์จนได้ภาพพจน์ว่าเป็นนาฬิกาที่ดีที่สุดในโลก แต่ต้องสูญเสียฐานการตลาดระดับล่างให้กับนาฬิกาญี่ปุ่นที่เจาะเข้ามาอีตลาดล่างด้วยลูกเล่นใช้สอยพิเศษ เช่น เป็นเครื่องคิดเลข เป็นปฏิทิน ฯลฯ ในที่สุดเมื่อภาวะเศรษฐกิจโลกตกต่ำ ผู้ผลิตนาฬิกาสวิตซ์ทั้งหลายจึงเริ่มตระหนักว่าการถูกนาฬิกาญี่ปุ่นยึดตลาดล่างไปนั้นก่อให้เกิดการสูญเสียรายได้มหาศาล และสูญเสียภาพพจน์ของผู้ผลิตนาฬิกาชั้นนำของโลกไปทีละน้อยอีกด้วย

การเขยิบตลาดในแนวกว้างโดยขยายฐานลูกค้าให้กว้างที่สุดเท่าที่จะทำได้ จึงเป็นสิ่งที่จำเป็นต้องกระทำเพื่อรักษาความมั่นคงของธุรกิจไว้ ในกรณีของนิโคลาส ฮาเยก ผู้พลิกโฉมหน้าใหม่ให้กับนาฬิกาสวิตซ์ได้สำเร็จได้ตั้งหลักการของนาฬิกา สวอท์ช์(Swatch)ไว้ 3 ข้อที่น่าสนใจ คือ **กลุ่มเป้าหมายทั่วไป (Target Public)** การออกแบบของสวอท์ช์จะใช้ได้สำหรับทุกๆ คน ตั้งแต่คุณยายไปจนถึงเจ้าชาย ต้องมีรูปแบบที่สนองตอบได้หลากหลายและเพียงพอต่อคนทุกระดับชั้น อายุ และอาชีพต่างๆ กัน

กลุ่มเป้าหมายระดับสูง (High quality) การรักษาคุณภาพการออกแบบและการผลิตที่ดีไว้ เพราะเป็นข้อแตกต่างที่สำคัญของสวอท์ช์ กับนาฬิกาญี่ปุ่นอื่นๆ เช่น กันน้ำได้ร้อยเปอร์เซ็นต์

กลุ่มเป้าหมายระดับล่าง (Low cost) การออกแบบและการผลิตเน้นไปที่ระบบที่ดีที่สุด แต่มีต้นทุนต่ำที่สุด ไม่ใช่ผลิตสินค้าราคาถูกแต่เป็นราคาที่สมเหตุสมผล

2.1.3.4. อารมณ์ความรู้สึกมาก่อนรูปแบบ (Form follows emotion)

เมื่อเทคโนโลยีมาถึงจุดที่สามารถตอบสนองในด้านการตอบรับต่อประโยชน์ใช้สอยและรูปแบบได้มากขึ้น คอมพิวเตอร์มีขนาดเล็กและยืดหยุ่นได้เปิดขอบเขตที่กว้างขึ้นของรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่บรรจุมัน หรือวัสดุสังเคราะห์ที่ตอบสนองการใช้สอยประเภทต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเฉพาะเจาะจงมากขึ้น จนทำให้ปรัชญาการออกแบบปรับเปลี่ยนมาเป็น อารมณ์ความรู้สึกมาก่อนรูปแบบด้วยความเชื่อที่ว่าผู้บริโภคในปัจจุบันมิได้เพียงต้องการสินค้า ภาพลักษณ์ หรือสิ่งแวดล้อม แต่ต้องการคุณค่าของความรื่นรมย์ ประสบการณ์และลักษณะเฉพาะบางอย่าง

อารมณ์หรือความรู้สึกคือสิ่งสำคัญในชีวิตของคนเราทั่วไป เพราะเป็นตัวสะท้อนสิ่งที่เรารู้สึก สิ่งที่เรากระทำและสิ่งที่เราคิด ผ่านตา หู จมูก ลิ้น หรือผิวหนังสัมผัส มนุษย์ไม่สามารถหลีกเลี่ยงการเกิดอารมณ์หรือความรู้สึกได้รูปแบบสวอทซ์ กับนาฬิกาข้อมือ แนวคิดดังกล่าวตรงกันข้ามกับปรัชญา สิ่งที่น่าสนใจมากที่สุดอย่างหนึ่งคือ ความรู้สึกนั้นไม่ว่าจะในแง่บวกหรือแง่ลบก็ตาม สามารถเปลี่ยนกระบวนการความคิดของเราได้ จนส่งผลถึงการตัดสินใจ การเลือก และการกระทำ ในที่สุด งานออกแบบที่ดีในปัจจุบันจึงต้องเป็นทั้งสิ่งที่น่าปรารถนา และก่อให้เกิดความสบายใจ ความรู้สึกในเชิงบวกนั้นจะทำให้เราสามารถที่จะอดทนอดกลั้นต่อความลำบาก หรืออุปสรรคเล็กๆ น้อยๆ ของการใช้สอยไปได้ เพราะเมื่อคนเราก่อเกิดความพอใจและมีความสบายใจต่อวัตถุหนึ่ง คนเราก็คจะสามารถจินตนาการแก้ไขหาทางออกของการใช้สอยที่ลำบากนั้นได้อย่างยืดหยุ่น ผ่อนคลาย เต็มใจ และเต็มเปี่ยมไปด้วยความคิดสร้างสรรค์ จนเป็นที่มาของประโยคที่ว่า "สิ่งของที่มีหน้าตาน่าพึงพอใจมักสามารถใช้สอยไปเพียงเพื่อให้ได้มาซึ่งเปลือกนอกที่สวยงาม เพราะความงามที่สมบูรณ์ของสิ่งใดสิ่งหนึ่งยังคงต้องเติมเต็มในส่วนของความมีประโยชน์ ความสามารถในการใช้งาน และความสามารถในการสื่อสารให้คนเราเข้าใจได้ดีด้วย"

ผลิตภัณฑ์ที่มีอารมณ์และความรู้สึกแฝงเร้นอยู่ในตัว (Emotional Product) สามารถดึงดูดจิตใจของผู้สัมผัสงาน และก่อให้เกิดเป็นแรงกระตุ้นให้เกิดความคิดต่อเนื่องที่หลากหลายได้ ลักษณะสำคัญของ การออกแบบที่เน้นอารมณ์ความรู้สึก จะคำนึงถึงองค์ประกอบ 3 ประการ ได้แก่ การออกแบบที่คำนึงถึงรูปลักษณ์ที่สวยงาม (Visceral design) ก่อให้เกิดความถูกตาถูกใจ เมื่อผู้บริโภคได้พบเห็นเป็นครั้งแรก รูปลักษณ์ก่อให้เกิดปฏิกิริยาตอบสนองแบบฉับพลัน ที่ส่งผ่านการรับรู้ด้วยตาไปยังสมองส่วนที่เกิดความรู้สึกตัดสินใจดีหรือเลว ปลอดภัยหรืออันตราย สวยหรือน่าเกลียด ชอบหรือไม่ชอบ นับเป็นจุดเริ่มต้นของการเกิดความรู้สึกและอารมณ์ต่างๆ โดยในบางครั้งการใช้สอยอาจไม่สะดวกนัก แต่คนบางกลุ่มก็พร้อมที่จะประนีประนอมเพื่อที่จะอยู่ร่วมหรือใช้สอยสิ่งของเหล่านั้นได้อย่างพึงพอใจ

การออกแบบที่คำนึงถึงพฤติกรรมการใช้สอย (Behavioral design) การมีประโยชน์ใช้สอยได้จริง และก่อให้เกิดความพึงพอใจเมื่อได้ใช้ผลิตภัณฑ์นั้นผ่านประสาทสัมผัสทั้งการมองเห็นและการสัมผัส ซึ่งพฤติกรรมการใช้สอยนั้นเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นภายหลังการใช้สอย การคิดวิเคราะห์แบบสมเหตุสมผลจะเข้ามามีอิทธิพลต่อความรู้สึกมากขึ้นนอกเหนือไปจากการรับรู้รูปลักษณ์เมื่อแรกเห็น โดยความรู้สึกที่ดีนั้นสามารถเกิดได้จากความรู้สึกว่าสามารถควบคุมได้ เข้าใจได้ ใช้งานง่าย สะดวก และเหมาะสม เพราะการใช้งานที่เหมาะสมจะนำไปสู่ความถนัดและความชำนาญได้เร็ว ทำให้ผู้ใช้รู้สึกผ่อนคลายและพึงพอใจในการใช้สอยผลิตภัณฑ์นั้นๆ ดังนั้นความรู้สึกที่เกิดขึ้นภายหลังการใช้สอยจึงเป็นตัวส่งเสริมหรือยับยั้งความรู้สึกประทับใจที่เกิดขึ้นเมื่อแรกเห็นได้

การออกแบบที่คำนึงถึงปฏิกิริยาตอบสนองจากผู้ใช้งาน (Reflection design) คือเมื่อผู้ใช้งานได้ใช้ผลิตภัณฑ์นั้นแล้วจะเกิดปฏิกิริยาตอบสนอง เกิดความรู้สึกผูกพันหรือพึงพอใจในประสบการณ์หรือภาพลักษณ์จากผลิตภัณฑ์นั้น และยังสามารถสื่อให้ผู้ใช้งานได้ถึงเอกลักษณ์หรือรสนิยมของผู้เป็นเจ้าของ ซึ่งภาพลักษณ์นั้นเป็นความรู้สึกที่ไม่ได้เกิดจากการมองเห็นหรือใช้สอยสิ่งของโดยตรง แต่เกิดจากความคิดย้อนกลับว่าสิ่งของที่เลือกใช้สอยเหล่านั้น ส่งภาพสะท้อนหรือแสดงภาพลักษณ์ของผู้ที่ใช้อย่างไร ความสำคัญของภาพลักษณ์นี้ไม่ได้มีผลเพียงชั่วขณะที่มีไว้เพื่อใช้หรือใส่แสดงให้คนภายนอกเห็นเท่านั้น ยังรวมไปถึงข้าวของบางอย่างที่ใส่แล้วคนอื่นอาจมองไม่เห็น แต่กลับสร้างความมั่นใจและเติมอารมณ์ความรู้สึกที่ขาดหายไปของผู้ใช้ให้เต็มได้ และเปล่งประกายออกมาสู่สายตาคนภายนอกในที่สุด

2.1.3.5. รูปแบบนิยมความน้อย (Minimal style)

เป็นการออกแบบที่ได้รับอิทธิพลจากแนวคิดมินิมอลลิสม์ (Minimalist) ก็ยิ่งเรียบง่ายก็ยิ่งดูดี แต่ให้ความสะดวกสบาย เพราะทุกวันนี้มนุษย์ทำงานหนักมากขึ้น จึงต้องการผ่อนคลายมากขึ้นเช่นกัน ยิ่งสิ่งรอบตัวมีความซับซ้อนมากขึ้น มนุษย์ก็ยิ่งแสวงหาความเรียบง่ายมากขึ้น เพื่อสุขชีวิตชีวา สร้างความสดชื่น และความสนุกสนาน ความสุขอย่างเรียบง่ายจึงเป็นสิ่งที่ผู้บริโภคยุคใหม่ใฝ่หา งานออกแบบในแนวทางนี้สืบเนื่องมาจากความพยายามในการสานต่อแนวทางการออกแบบของสถาปนิกกลุ่มโมเดิร์น คือ มีส์ วาน เดอ โรห์ (Mies van der Rohe) เจ้าของคำพูด"มีน้อยแต่มีมาก" (Less is more) หรือที่นิยมเรียกกันว่า มินิมอลสไตล์ (Minimal style) เป็นงานที่มีความโดดเด่น เรียบง่ายแต่ชัดเจน ประกอบด้วยมาตราส่วนที่ถูกต้อง เห็นแล้วทำให้รู้สึกถึงการทดลองใช้วัสดุต่างๆ กับการผสมผสานกันระหว่างรูปทรงและพื้นที่ว่าง นับเป็นวัฒนธรรมของคนรุ่นใหม่ที่ผสมผสานคัดแปลงวัฒนธรรมใหม่กับเก่าเข้าด้วยกัน ไม่ใช่ลักษณะที่รับมาตรง ๆ ลักษณะสำคัญของรูปแบบมินิมอลสไตล์ได้แก่

1. ลักษณะรูปทรงเด่นชัด เรียบง่ายตามมาตราส่วน
2. มีลักษณะของความง่ายเป็นระบบ
3. ไม่มีลักษณะของสัญลักษณ์ปรากฏ มีแต่ลักษณะของเทคนิคใหม่ๆ ที่เกิดจากการทดลองทางศิลปะ

2.1.3.6. รูปแบบอนาคตกาล (Futuristic Style)

เป็นการออกแบบที่ไม่เพียงแต่การสร้างสรรค์ผลงานที่มีรูปแบบเรียบเก๋สวยงามอย่างเดียวเท่านั้น แต่จะต้องเพิ่มความสำคัญทางด้านรูปแบบการทำงานร่วมกันกับเทคโนโลยี เพื่อแสดงให้เห็นถึงศักยภาพของการออกแบบและเทคโนโลยีต่างๆ ที่ใช้ในการผลิตผลงานนั้นๆ เพื่อสนองความต้องการทางใจและปัญญาของมนุษย์ที่ไม่มีวันสิ้นสุด เป็นการออกแบบเพื่ออนาคตข้างหน้าโดยพิจารณาวิเคราะห์ข้อมูลที่น่าจะเป็นไปได้สำหรับอนาคตความแตกต่างระหว่างสไตล์กับแฟชั่น

บ่อยครั้งที่มิใช่เข้าใจว่าสไตล์และแฟชั่นเป็นสิ่งที่คล้ายคลึงกัน และใช้แทนที่กันได้ แต่ที่จริงแล้วสไตล์และแฟชั่นแตกต่างกัน สไตล์ (Style) เป็นชนิดหรือแบบที่มีลักษณะเฉพาะพิเศษ ของการสร้างสรรค์หรือการนำเสนอ อาจเป็นด้านศิลปะการออกแบบ ฯลฯ เช่น นักร้องย่อมมีสไตล์ในการร้องเพลงที่เป็นแบบฉบับเฉพาะพิเศษของเขา หรือรถยนต์ย่อมมีหลายแบบหลายสไตล์ เช่น แบบซีดานส์ แบบสปอร์ตแวกอน เป็นต้น

แฟชั่น (Fashion) คือแบบหรือสไตล์ใด ๆ ซึ่งเป็นที่ยอมรับและเป็นที่นิยมชมชอบ แต่สไตล์ทุกสไตล์ไม่ว่าจำเป็นจะต้องกลายเป็นแฟชั่นเสมอไป สิ่งใดที่กลายเป็นแฟชั่นที่ได้รับความนิยมหรือ "สมันิยม" (Fashionable) จะต้องเป็นที่ยอมรับและนิยมใช้กันอย่างกว้างขวาง

แฟชั่นเป็นสิ่งที่มีการฐานอยู่ในองค์ประกอบของสังคมวิทยาและจิตวิทยา โดยกฎพื้นฐานแล้วมนุษย์ย่อมจะลอกเลียนแบบ (Conformists) หรือมีแนวโน้มที่จะกระทำตามกัน แต่ขณะเดียวกันก็ชอบทำแตกต่างจากผู้อื่นบ้างเล็กน้อย ซึ่งมีใช้ต่อต้านหรือขัดขวาง เพียงแต่อยากมีลักษณะเป็นตัวของตัวเอง ในขณะที่เดียวกันก็ยังนิยมแฟชั่นนั้นอยู่ เพื่อมิให้ถูกกล่าวหาว่าไร้สนิยม ดังนั้นแฟชั่นจึงให้โอกาสกับบุคคลในการพิจารณาวิเคราะห์หรือได้ครอบงำในการแสดงออกถึงรสนิยม ความรู้สึกของตนเองได้ด้วย

อย่างไรก็ตามสไตล์พื้นฐานจะไม่เปลี่ยนแปลง แต่แฟชั่นจะเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ (Basic styles never change, but fashion is always changing) เนื้อหาสาระของสไตล์หรือแฟชั่นครอบคลุมไว้เพียงหลักการเท่านั้น นักออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ดี ควรมีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง โดยประสานเข้ากับหลักการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อให้ได้แนวคิดของประโยชน์ใช้สอย วัสดุ หรือรูปแบบของงานออกแบบในทิศทางที่ตอบรับกับพฤติกรรมให้สัมพันธ์กับวิถีการดำรงชีวิต สภาพเศรษฐกิจ และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา การออกแบบที่ลึกและครอบคลุมประเด็นต่างๆ ของปัญหาได้มากกว่า ย่อมเกิดประโยชน์ต่อการใช้สอยและสร้างความยั่งยืนให้กับผลิตภัณฑ์ได้ยาวนานกว่า

2.1.4 คุณสมบัติของนักออกแบบ ผลิตภัณฑ์ที่ดี

1. แก้ไขปัญหางานออกแบบ และสามารถยกระดับคุณภาพชีวิตของมนุษย์ให้ดีขึ้น
2. เป็นผู้ที่มีความคิดริเริ่มในการสร้างสรรค์งานออกแบบ ให้สอดคล้องกับความต้องการของสังคมทั้งในปัจจุบันและอนาคต
3. ไม่ลอกแบบงานของผู้อื่นและไม่ควรเลียนแบบของโบราณ แต่ควรออกแบบให้มีเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง
4. มีการศึกษา และปรับปรุงวิธีการออกแบบผลิตภัณฑ์ให้ทันสมัย ตรงตามความต้องการของผู้บริโภค และสามารถแข่งขันกับตลาดได้
5. มีความเข้าใจพื้นฐานทางสังคม และความสัมพันธ์ของมนุษย์เป็นหลัก
6. เป็นนักสังเคราะห์ที่สามารถผลิตงานออกแบบเป็นรูปธรรมและเหมาะสมกับการใช้งานของสภาพสังคมนั้นๆ เช่น การสร้างแนวทางใหม่ในการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ของสังคมไทยยุคใหม่ โดยเข้าใจรากเหง้าวัฒนธรรมของตนเองอย่างแท้จริง

2.1.5 คุณประโยชน์ของการออกแบบผลิตภัณฑ์

1. ปรับปรุงภาพลักษณ์ขององค์กร ให้เกิดความแตกต่างอย่างชัดเจนจากคู่แข่ง สะดุดตาและง่ายต่อการจดจำ
2. สร้างเอกลักษณ์สินค้า ให้เกิดสัมผัสและการรับรู้ที่ดีต่อองค์กรผ่านการใช้ผลิตภัณฑ์
3. รูปลักษณ์ผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ และส่วนอื่นที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ สามารถสื่อสารกับลูกค้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ
4. พัฒนาผลิตภัณฑ์เดิม ให้เกิดประโยชน์ใช้สอยที่ดีขึ้นทั้งทางกายภาพและทางจิตใจ
5. เพิ่มคุณค่าผลิตภัณฑ์ให้สูงขึ้น เพื่อนำไปสู่การเพิ่มราคาสินค้าได้
6. ลดต้นทุนเพิ่มผลกำไร เช่น ออกแบบให้ผลิตง่าย ลดขั้นตอน เลือกใช้วัสดุภายในประเทศ ฯลฯ
7. ขยายตลาดสินค้า เช่น สร้างผลิตภัณฑ์ที่สนองประโยชน์ใช้สอยใหม่ สร้างความต้องการใหม่ สร้างตลาดกลุ่มเป้าหมายใหม่

2.1.6 คุณสมบัติของผลิตภัณฑ์ที่ดี

1. **ความแปลกใหม่ (Innovative)** เป็นผลิตภัณฑ์ที่ไม่ซ้ำซาก มีการนำเสนอความแปลกใหม่ในด้านต่างๆ เช่น ประโยชน์ใช้สอยที่ต่างจากเดิม รูปแบบใหม่ วัสดุใหม่ หรืออื่นๆ ที่เหมาะสมกับสภาพความต้องการของผู้บริโภคในตลาดนั้น

2. **มีที่มา (Story)** เป็นผลิตภัณฑ์ที่มีประวัติ มีที่มาหรือ เล่าเรื่องได้ไม่ว่าจะเป็นต้นกำเนิด ความคิดรวบยอดของการออกแบบให้ผู้บริโภคทราบถึงเรื่องราวเหล่านั้นได้ เช่น นาฬิกาของประเทศสวิตเซอร์แลนด์ กล่าวถึงต้นกำเนิดมาจากการงานช่างฝีมือในหมู่บ้านที่เก่าแก่หมู่บ้านหนึ่งที่มีการสืบทอดกันต่อๆ มาจนถึงปัจจุบัน เป็นต้น

3. **ระยะเวลาเหมาะสม (Timing)** การนำผลิตภัณฑ์ออกสู่ตลาดนั้นเหมาะสมตามฤดูกาล หรือตามความจำเป็น หรือเหมาะสมกับความต้องการของผู้บริโภคในช่วงเวลานั้นๆ เช่น ผลิตภัณฑ์เสื้อกันฝนหรือร่ม ก็ควรจะออกสู่ตลาดช่วงฤดูฝน ผลิตภัณฑ์เสื้อผ้าชุดนักเรียนก็ควรออกสู่ตลาดช่วงฤดูกาลก่อนเปิดภาคเรียน เป็นต้น

4. **ราคาพอสมควร (Price)** เป็นผลิตภัณฑ์ที่มีราคาขายเหมาะสมกับกำลังซื้อของผู้บริโภคในตลาดนั้น โดยอาศัยการศึกษาวิจัยกลุ่มผู้บริโภคให้ได้ข้อมูลก่อนทำการออกแบบและผลิต

5. **มีข้อมูลข่าวสาร (Information)** ข้อมูลข่าวสารของตัวผลิตภัณฑ์ควรจะสื่อให้ผู้บริโภคได้ทราบ และเข้าใจอย่างถูกต้องในด้านประโยชน์และวิธีการใช้งาน เป็นการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีแก่องค์กรและผลิตภัณฑ์

6. **เป็นที่ยอมรับ (Regional acceptance)** ผลิตภัณฑ์นั้นจะต้องมีความแข็งแรง คงทนต่อสภาพการใช้งาน หรือมีอายุการใช้งานที่เหมาะสมกับลักษณะของผลิตภัณฑ์และราคาที่เหมาะสม

2.1.7 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการกำหนดองค์ประกอบของงานออกแบบผลิตภัณฑ์

การออกแบบผลิตภัณฑ์มีปัจจัย (Design factors) มากมายที่นักออกแบบที่ต้องคำนึงถึง แต่ในที่นี้จะกล่าวเพียงปัจจัยพื้นฐาน 10 ประการ ที่นิยมใช้เป็นเกณฑ์ในการพิจารณาสร้างสรรค์ผลงานเชิงอุตสาหกรรม ซึ่งปัจจัยดังกล่าวเป็นปัจจัยที่สามารถควบคุมได้ และเป็นตัวกำหนดองค์ประกอบของงานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สำคัญ ได้แก่

1. หน้าที่ใช้สอย (Function)

ผลิตภัณฑ์ทุกชนิดจะต้องมีหน้าที่ใช้สอยถูกต้องตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ คือสามารถตอบสนองประโยชน์ใช้สอยตามที่ผู้บริโภคต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในหนึ่งผลิตภัณฑ์นั้นอาจมีหน้าที่ใช้สอยอย่างเดียวหรือหลายหน้าที่ก็ได้ แต่หน้าที่ใช้สอยจะดีหรือไม่นั้น ต้องใช้งานไประยะหนึ่งถึงจะทราบข้อบกพร่อง ตัวอย่างเช่น

การออกแบบโต๊ะอาหารกับโต๊ะทำงาน โต๊ะทำงานมีหน้าที่ใช้สอยยุ่งยากกว่า มีลิ้นชักสำหรับเก็บเอกสาร เครื่องเขียน ส่วนโต๊ะอาหารไม่จำเป็นต้องมีลิ้นชักเก็บของ ระยะเวลาของการใช้งานสั้นกว่า แต่ต้องสะดวกในการทำความสะดวก

การออกแบบเก้าอี้ หน้าที่ใช้สอยเบื้องต้นของเก้าอี้คือให้นั่ง ด้วยกิจกรรมต่างกัน เช่น เก้าอี้รับประทานอาหารลักษณะและขนาดต้องเหมาะสมกับโต๊ะอาหาร เก้าอี้เขียนแบบลักษณะและขนาดต้องเหมาะสมกับโต๊ะเขียนแบบ ถ้าจะเอาเก้าอี้รับแขกมาใช้นั่งเขียนก็คงจะเกิดการเมื่อยล้าปวดหลัง ปวดคอ และนั่งทำงานได้ไม่นาน

การออกแบบมิดที่ในครัวนั้นมีอยู่มากมายหลายชนิดตามการใช้งานเฉพาะเช่น มิดปอกผลไม้ มิดแกะเนื้อสัตว์ มิดสับกระดูก มิดหั่นผัก เป็นต้น ถ้าหากมีการใช้มีดอยู่ชนิดเดียวตั้งแต่แกะเนื้อ สับกระดูก หั่นผัก ก็อาจจะใช้ได้แต่จะไม่ได้รับความสะดวกเท่าที่ควร หรืออาจจะได้รับอุบัติเหตุขณะใช้ได้ เพราะไม่ได้รับการออกแบบมาให้ใช้งานเป็นการเฉพาะอย่าง

2. ความสวยงามน่าใช้ (Aesthetics or sales appeal)

ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบมานั้นจะต้องมีรูปร่าง ขนาด สี สีสันสวยงาม น่าใช้ ตรงตามรสนิยมของกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมาย เป็นวิธีการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ที่ได้รับความนิยมและได้ผลดี เพราะความสวยงามเป็นความพึงพอใจแรกที่เราสัมผัสได้ก่อนมักเกิดมาจากรูปร่างและสีเป็นหลัก การกำหนดรูปร่างและสีในงานออกแบบผลิตภัณฑ์นั้น ไม่เหมือนกับการกำหนดรูปร่างและสีในงานจิตรกรรม ซึ่งสามารถที่จะแสดงหรือกำหนดรูปร่างและสีได้ตามความนึกคิดของจิตรกร แต่ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์นั้น จำเป็นต้องยึดข้อมูลและกฎเกณฑ์ผสมผสานของรูปร่างและสีระหว่างทฤษฎีทางศิลปะและความพึงพอใจของผู้บริโภคเข้าด้วยกัน ถึงแม้ว่ามนุษย์แต่ละคนมีการรับรู้และพึงพอใจในเรื่องของความงามได้ไม่เท่ากัน และไม่มียกเว้นกฎเกณฑ์การตัดสินใจใดๆ ที่เป็นตัวชี้ขาดความถูกความผิด แต่คนเราส่วนใหญ่ก็มีแนวโน้มที่จะมองเห็นความงามไปในทิศทางเดียวกันตามธรรมชาติ ตัวอย่างเช่น ผลิตภัณฑ์เครื่องประดับ ของที่ระลึก และของตกแต่งบ้านต่างๆ ความสวยงามก็คือหน้าที่ใช้สอยนั่นเอง และความสวยงามจะสร้างความประทับใจแก่ผู้บริโภคให้เกิดการตัดสินใจซื้อได้

3. ความสะดวกสบายในการใช้ (Ergonomics)

การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ดีนั้นต้องเข้าใจกายวิภาคเชิงกลเกี่ยวกับขนาด สัดส่วน ความสามารถและขีดจำกัดที่เหมาะสมสำหรับอวัยวะต่างๆ ของผู้ใช้ การเกิดความรู้สึกที่ดีและ สะดวกสบายในการใช้ผลิตภัณฑ์ ทั้งทางด้านจิตวิทยา(Psychology)และสรีระวิทยา(Physiology) ซึ่ง แตกต่างกันไปตามลักษณะเพศ เผ่าพันธุ์ ภูมิลาเนา และสังคมแวดล้อมที่ใช้ผลิตภัณฑ์นั้นเป็น ข้อบังคับในการออกแบบ

การวัดคุณภาพทางด้าน กายวิภาคเชิงกล(ergonomics) พิจารณาได้จากการใช้งานได้อย่างกลมกลืนต่อการสัมผัส ตัวอย่างเช่น การออกแบบเก้าอี้ต้องมีความนุ่มนวล มีขนาดสัดส่วนที่ นั่งแล้วสบาย โดยอิงกับมาตรฐานผู้ใช้ของชาวตะวันตกมาออกแบบเก้าอี้สำหรับชาวเอเชีย เพราะ อาจเกิดความไม่พอดีหรือไม่สะดวกในการใช้งาน ออกแบบปุ่มบังคับ ด้ามจับของเครื่องมือและ อุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ผู้ใช้ต้องใช้ร่างกายไปสัมผัสเป็นเวลานาน จะต้องกำหนดขนาด (dimensions) ส่วน โถ้ง ส่วนเว้า ส่วนตรง ส่วนแฉกของผลิตภัณฑ์ต่างๆ ได้อย่างพอเหมาะกับร่างกายหรืออวัยวะของ ผู้ใช้ผลิตภัณฑ์นั้นๆ เพื่อทำให้เกิดความถนัดและความสะดวกสบายในการใช้ รวมทั้งลดอาการ เมื่อยล้าเมื่อใช้ไป นานๆ

4. ความปลอดภัย (Safety)

ผลิตภัณฑ์ที่เกิดขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวกในการดำรงชีพของมนุษย์ มีทั้งประโยชน์ และโทษในตัว การออกแบบจึงต้องคำนึงถึงความปลอดภัยของชีวิตและทรัพย์สินของผู้บริโภคเป็น สำคัญ ไม่เลือกใช้วัสดุ สี กรรมวิธีการผลิต ฯลฯ ที่เป็นอันตรายต่อผู้ใช้หรือทำลายสิ่งแวดล้อม ถ้า หลีกเลี่ยงไม่ได้ต้องแสดงเครื่องหมายเตือนไว้ให้ชัดเจนและมีคำอธิบายการใช้แบบมากับผลิตภัณฑ์ ด้วย ตัวอย่างเช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องใช้ไฟฟ้า ควรมีส่วนป้องกันอุบัติเหตุที่อาจเกิดขึ้นได้ จากความเมื่อยล้าหรือพลั้งเผลอ เช่น จากการสัมผัสกับส่วนกลไกทำงาน จากความร้อน จากไฟฟ้า ช็อต ฯลฯ จากการสัมผัสกับส่วนกลไกทำงาน จากความร้อน จากไฟฟ้าช็อต ฯลฯ หลีกเลี่ยงการใช้วัสดุ ที่ง่ายต่อการเกิดอัคคีภัยหรือเป็นอันตรายต่อสุขภาพ และควรมีสัญลักษณ์หรือคำอธิบายติดเตือนบน ผลิตภัณฑ์ไว้ การออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับเด็ก ต้องเลือกใช้วัสดุที่ไม่มีสารพิษเจือปน เพื่อป้องกัน เวลาเด็กเอาเข้าปากกัดหรือออม ชิ้นส่วนต้องไม่มีส่วนแหลมคมให้เกิดการบาดเจ็บ มีข้อความหรือ สัญลักษณ์บอกเตือน เป็นต้น

5. ความแข็งแรง (Construction)

ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบมานั้นจะต้องมีความแข็งแรงในตัว ทนทานต่อการใช้งานตามหน้าที่และวัตถุประสงค์ที่กำหนด โครงสร้างมีความเหมาะสมตามคุณสมบัติของวัสดุ ขนาด แรงกระทำในรูปแบบต่างๆ จากการใช้งาน ตัวอย่างเช่น การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ที่ดีต้องมีความมั่นคงแข็งแรง ต้องเข้าใจหลักโครงสร้างและการรับน้ำหนัก ต้องสามารถควบคุมพฤติกรรมการใช้งานให้กับผู้ใช้ด้วย เช่น การจัดท่าทางในการใช้งานให้กับผู้ใช้ด้วย เช่น การจัดท่าทางในการใช้งานให้เหมาะสม สะดวกสบาย ถูกสุขลักษณะ และต้องรู้จักผสมความงามเข้ากับชิ้นงานได้อย่างกลมกลืน เพราะโครงสร้างบางรูปแบบมีความแข็งแรงดีมากแต่ขาดความสวยงาม จึงเป็นหน้าที่ของนักออกแบบที่จะต้องเป็นผู้ประสานสองสิ่งเข้ามาอยู่ในความพอดีให้ได้ นอกจากการเลือกใช้ประเภทของวัสดุ โครงสร้างที่เหมาะสมแล้ว ยังต้องคำนึงถึงความประหยัดควบคู่กันไปด้วย

6. ราคา (Cost)

ก่อนการออกแบบผลิตภัณฑ์ควรมีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่จะใช้ว่าเป็นกลุ่มใด อาชีพอะไร ฐานะเป็นอย่างไร ซึ่งจะช่วยให้นักออกแบบสามารถกำหนดแบบผลิตภัณฑ์และประมาณราคาขายให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายได้ใกล้เคียงมากขึ้น การจะได้มาซึ่งผลิตภัณฑ์ที่มีราคาเหมาะสมนั้น ส่วนหนึ่งอยู่ที่การเลือกใช้ชนิด หรือเกรดของวัสดุ และวิธีการผลิตที่เหมาะสม ผลิตได้ง่ายและรวดเร็ว แต่ในกรณีที่ประมาณราคาจากแบบสูงกว่าที่กำหนดก็อาจต้องมีการเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาองค์ประกอบด้านต่างๆ กันใหม่เพื่อลดต้นทุน แต่ทั้งนี้ต้องคงไว้ซึ่งคุณค่าของผลิตภัณฑ์นั้น

7. วัสดุ (Materials)

การออกแบบควรเลือกวัสดุที่มีคุณสมบัติด้านต่างๆ ได้แก่ ความใส ผิวมันวาว ทนความร้อน ทนกรดด่างไม่ลื่น ฯลฯ ให้เหมาะสมกับหน้าที่ใช้สอยของผลิตภัณฑ์นั้นๆ นอกจากนั้นยังต้องพิจารณาถึงความง่ายในการดูแลรักษา ความสะดวกรวดเร็วในการผลิต ตั้งชื่อและคงคลัง รวมถึงจิตสำนึกในการรณรงค์ช่วยกันพิทักษ์สิ่งแวดล้อมด้วยการเลือกใช้วัสดุที่หมุนเวียนกลับมาใช้ใหม่ได้ (recycle) ก็เป็นสิ่งที่นักออกแบบต้องตระหนักถึงในการออกแบบไปด้วย เพื่อช่วยลดกันลดปริมาณขยะของโลก

8. กรรมวิธีการผลิต (Production)

ผลิตภัณฑ์ทุกชนิดควรออกแบบให้สามารถผลิตได้ง่าย รวดเร็ว ประหยัดวัสดุ ค่าแรง และค่าใช้จ่ายอื่นๆ แต่ในบางกรณีอาจต้องออกแบบให้สอดคล้องกับกรรมวิธีของเครื่องจักรและอุปกรณ์ที่มีอยู่เดิม และควรตระหนักอยู่เสมอว่าไม่มีอะไรที่จะลดต้นทุนได้รวดเร็วอย่างมีประสิทธิภาพ มากกว่าการประหยัดเพราะการผลิตที่ละมุนๆ

9. การบำรุงรักษาและซ่อมแซม (Maintenance)

ผลิตภัณฑ์ทุกชนิดควรออกแบบให้สามารถบำรุงรักษา และแก้ไขซ่อมแซมได้ง่าย ไม่ยุ่งยากเมื่อมีการชำรุดเสียหายเกิดขึ้น ง่ายและสะดวกต่อการทำความสะอาดเพื่อช่วยยืดอายุการใช้งานของผลิตภัณฑ์ รวมทั้งควรมีค่าบำรุงรักษาและการสึกหรอต่ำ ตัวอย่างเช่น ผลิตภัณฑ์ประเภทเครื่องมือ เครื่องจักรกล เครื่องยนต์ และเครื่องใช้ไฟฟ้าต่างๆ ที่มีกลไกภายในซับซ้อน อะไหล่บางชิ้นย่อมมีการเสื่อมสภาพไปตามอายุการใช้งานหรือจากการใช้งานที่ผิดวิธี การออกแบบที่ดีนั้นจะต้องศึกษาถึงตำแหน่งในการจัดวางกลไกแต่ละชิ้น เพื่อที่จะได้ออกแบบส่วนของฝาครอบบริเวณต่างๆ ให้สะดวกในการถอดซ่อมแซมหรือเปลี่ยนอะไหล่ได้โดยง่าย นอกจากนั้นการออกแบบยังต้องคำนึงถึงองค์ประกอบอื่นๆ ร่วมด้วย เช่น การใช้ชิ้นส่วนร่วมกันให้มากที่สุด โดยเฉพาะอุปกรณ์ยึดต่อการเลือกใช้ชิ้นส่วนขนาดมาตรฐานที่หาได้ง่าย การถอดเปลี่ยนได้เป็นชุดๆ การออกแบบให้บางส่วนสามารถใช้เก็บอะไหล่ หรือใช้เป็นอุปกรณ์สำหรับการซ่อมบำรุงรักษาได้ในตัว เป็นต้น

10. การขนส่ง (Transportation)

ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบควรคำนึงถึงการประหยัดค่าขนส่ง ความสะดวกในการขนส่ง ระยะทาง เส้นทางขนส่ง (ทางบก ทางน้ำหรือทางอากาศ) การกินเนื้อที่ในการขนส่ง (มิติความกว้าง ‘ยาว’ สูง ของรถยนต์ส่วนบุคคล รถบรรทุกทั่วไป ตู้บรรทุกสินค้า ฯลฯ) ส่วนการบรรจุหีบห่อต้องสามารถป้องกันไม่ให้เกิดการชำรุดเสียหายของผลิตภัณฑ์ได้ง่าย กรณีที่ผลิตภัณฑ์ที่ทำการออกแบบนั้นมีขนาดใหญ่ อาจต้องออกแบบให้ชิ้นส่วนสามารถถอดประกอบได้ง่าย เพื่อให้หีบห่อมีขนาดเล็กลง ตัวอย่างเช่น การออกแบบเครื่องเรือนชนิดถอดประกอบได้ ต้องสามารถบรรจุผลิตภัณฑ์ลงในตู้สินค้าที่เป็นขนาดมาตรฐานเพื่อประหยัดค่าขนส่งรวมทั้งผู้ซื้อสามารถทำการขนส่งและประกอบชิ้นส่วนให้เข้ารูปเป็นผลิตภัณฑ์ได้โดยสะดวกด้วยตัวเอง

งานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ดีจะต้องผสมผสานปัจจัยต่างๆ ทั้งรูปแบบ(form) ประโยชน์ใช้สอย(function) กายวิภาคเชิงกล(ergonomics)และอื่นๆ ให้เข้ากับวิถีการดำเนินชีวิต แฟชั่น หรือแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นกับผู้บริโภคเป้าหมายได้อย่างกลมกลืนลงตัวมีความสวยงามโดดเด่น มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ตั้งอยู่บนพื้นฐานทางการตลาด และความเป็นไปได้ในการผลิตจำนวนมาก ส่วนการให้ลำดับความสำคัญของปัจจัยต่างๆ ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์และความซับซ้อนของผลิตภัณฑ์นั้นๆ เช่น การออกแบบเสื้อผ้า กระเป๋า รองเท้าตามแฟชั่น อาจพิจารณาที่ประโยชน์ใช้สอย ความสะดวกสบายในการใช้ และความสวยงาม เป็นหลัก แต่สำหรับการออกแบบยานพาหนะ เช่น จักรยาน รถยนต์ หรือเครื่องบิน อาจต้องคำนึงถึงปัจจัยดังกล่าวครบทุกข้อหรือมากกว่านั้น

2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.2.1 โปรแกรม Adobe Illustrator CC

Illustrator คือ โปรแกรมที่ใช้ในการวาดภาพ โดยจะสร้างภาพที่มีลักษณะเป็นลายเส้น หรือที่เรียกว่า Vector Graphic จัดเป็น โปรแกรมระดับมืออาชีพที่ใช้กันเป็นมาตรฐานในการ ออกแบบระดับสากลสามารถทำงานออกแบบต่างๆ ได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสิ่งพิมพ์ บรรจุภัณฑ์ เว็บ และภาพเคลื่อนไหวตลอดจนการสร้างภาพเพื่อใช้เป็นภาพประกอบในการทำงานอื่นๆ เช่น การ์ตูน ภาพประกอบหนังสือ เป็นต้น

การประมวลผลภาพกราฟิกของคอมพิวเตอร์

ในความเป็นจริงแล้วภาพกราฟิกที่เก็บในคอมพิวเตอร์นั้น จะมีวิธีการประมวลผลภาพ 2แบบ แตกต่างกันไปตามแต่ละโปรแกรมดังนี้

1. การประมวลผลแบบอาศัยการคำนวณทางคณิตศาสตร์

ตัวอย่างเช่น รูปล้อรถจักรยาน ถ้าเป็นการเก็บแบบเวกเตอร์ เครื่องจะเก็บข้อมูลที่เป็น สูตรทางคณิตศาสตร์แต่สามารถอธิบายได้คือ รูปล้อจักรยาน คือเส้นวงกลมที่เกิดจากการวัด ความห่างจากจุดศูนย์กลางจุดหนึ่งไปยังบริเวณรอบๆ ด้วยระยะห่างที่เท่ากัน โดยมีสีและ ตำแหน่งของสีที่แน่นอน ฉะนั้นไม่ว่าเราจะมี การเคลื่อนย้ายที่หรือย่อขยายขนาดของภาพภาพ จะไม่เสียรูปทรงในเชิงเลขาคณิตเช่น โปรแกรม Illustrator ใช้วิธีนี้ในการเก็บ เป็นต้น

ตัวอย่างงานกราฟิกของภาพแบบเวกเตอร์งานกราฟิกในแบบเวกเตอร์นี้จะเป็น ลักษณะของภาพลายเส้น ซึ่งงานเหล่านี้จะเน้นถึงความ คมชัดของเส้นเป็นหลัก เช่น ภาพโลโก้ ตราบริษัท และภาพลายเส้นแบบคลิปอาร์ต โปรแกรมเหล่านี้ได้แก่ Illustrator, CorelDraw และ Freehand เป็นต้น

2. การเก็บและแสดงผลแบบบิตแมพ [Bitmap]

เป็นการประมวลผลแบบอาศัยการอ่านค่าสีในแต่ละพิกเซล ซึ่งเหมาะกับภาพที่มีโทนสี ที่ใกล้เคียงกัน เช่น ภาพถ่าย โปรแกรม Photoshop ใช้วิธีนี้ การประมวลผลแบบบิตแมพนี้เรา เรียกอีกอย่างว่า Raster image เป็นการเก็บข้อมูลดิบ คือค่า 0 และ 1 ใช้การแสดงผลเป็นพิกเซล โดยแต่ละพิกเซลจะมีการเก็บค่าสีที่เจาะจงในแต่ละตำแหน่ง

ตัวอย่างงานกราฟิกของภาพแบบบิตแมพ งานกราฟิกในแบบบิตแมพนี้จะเป็น ลักษณะของภาพ ที่ต้องการปรับแต่งรายละเอียดของสีเป็นหลัก เช่น การซ้อนภาพและการ ตกแต่งภาพให้เหมือนจริง โปรแกรมเหล่านี้ได้แก่ Photoshop, Corel Photo-paint และ Fireworks เป็นต้น

บทที่ 3

แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานการฝึกงาน

ตารางที่ 3.1 รายงานแผนการปฏิบัติงาน

หัวข้องาน	เดือนที่ 1	เดือนที่ 2	เดือนที่ 3	เดือนที่ 4
ทำ Artwork ลงเพจ Holy G , G village Bangkok				
ทำ Artwork ลงเพจ Canon M club				
ทำ Artwork วันเกิดพนักงานในบริษัท				
ทำ Artwork ของ Big C				
ทำ Artwork ของ Uniren Spray				
ไดคัทรูปเพื่อทำ Artwork เพจ Chester's				
ทำ Report Canon m club				
ทำ card ให้ผู้โชคดีของ เพจ Canon m club				
วาดภาพประกอบลงสไลด์ loveis, camp G				
ทำ Artwork งานส่วนกลาง				
ช่วยงานกองถ่าย				
ช่วยเหลืองานส่วนกลางของบริษัท				
ทำรูปเล่มรายงานสหกิจ				

3.2 รายละเอียดที่นักศึกษาปฏิบัติในการฝึกงาน

3.2.1 Artwork ลงเพจ Holy G TV และ เพจ G village Bangkok

คิดคอนเทนต์ และ ทำ Artwork ลงเพจ Holy G เพื่อให้มีคอนเทนต์ที่น่าสนใจและเรียกยอด like ยอด share จากลูกเพจ



ภาพที่ 3.1 ตัวอย่าง Artwork ลงเพจ Holy G TV ภาพที่ 3.2 ตัวอย่าง Artwork ลงเพจ G village Bangkok

3.2.3 Artwork Canon Big C

ทำสื่อรูปภาพกราฟิกสำหรับโพสต์ในไลน์ออฟฟิศเชียลของ Big C และแฟนเพจ Big C service



ภาพที่ 3.5 ตัวอย่างงานที่โพสต์ลงในไลน์ออฟฟิศเชียลของ Big C “รวมสินค้า”



ภาพที่ 3.6 ตัวอย่างงานที่โพสต์ลงเพจ Big C service

3.2.4 Artwork Uniren Spray

ทำสื่อรูปภาพสำหรับลงเพจ Uniren Spray ให้ความรู้เกี่ยวกับเคล็ดลับต่างๆ



ภาพที่ 3.7 ตัวอย่างงานที่โพสต์ลงเพจ Uniren spray

3.2.5 Card Canon m club

ออกแบบการ์ดให้กับผู้โชคดีที่ร่วมสนุกกับเพจ Canon m club



ภาพที่ 3.8 ตัวอย่างงาน Card Canon m club

3.2.6 วาดภาพประกอบลงสไลด์ loveis, camp G

วาดภาพประกอบลงสไลด์ loveis, camp G เพื่อสร้างบรรยากาศให้สไลด์ดูสนุกสนาน



ภาพที่ 3.9 ตัวอย่างงานวาดรูปประกอบสไลด์ camp g



ภาพที่ 3.10 ตัวอย่างงานวาดรูปประกอบสไลด์ loveis

3.2.7 Birthday Card

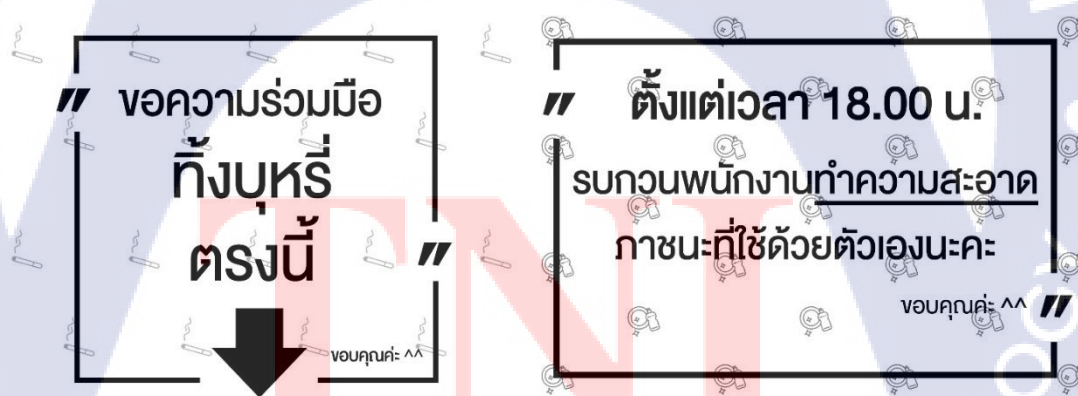
ออกแบบการ์ดสำหรับงานวันเกิดให้พนักงานในบริษัท จีโมทีฟ โปรดักชั่น จำกัด และจัดทำอุปกรณ์พร้อมตกแต่งสถานที่ตามวันที่กำหนด



ภาพที่ 3.11 ตัวอย่างงาน HAPPY BIRTHDAY POP UP CARD

3.2.8 Artwork งานส่วนกลาง

ออกแบบป้ายสำหรับติดตามจุดต่างๆ ในบริษัท



ภาพที่ 3.12 ตัวอย่างป้าย “การทำความสะอาด” ภาพที่ 3.13 ตัวอย่างป้าย “ที่สูบบุหรี่”

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงาน

3.3.1 ขั้นตอนหลักในการดำเนินงานของงานประจำในตำแหน่ง Graphic Design

1. รับปริิฟจากพี่ๆในทีม
2. สืบหาข้อมูลและดูผลงานก่อนหน้าเพื่อเป็นแนวทางในการทำงาน
3. ออกแบบงานอาร์ตคร่าวๆ เพื่อให้ผู้ดูแลตรวจ
4. ดำเนินการออกแบบผลงาน
5. ตรวจสอบและแก้ไขข้อผิดพลาดตามคำแนะนำ

3.3.2 ขั้นตอนหลักในการดำเนินงานของโครงการ

1. รับปริิฟงานจากพี่ๆ
2. สืบหาข้อมูลของขวัณรูปแบบต่างๆ
3. ดำเนินการออกแบบของขวัณ
4. หาข้อมูล supplier
5. ปริิเซนต์เสนอไอเดียของขวัณปีใหม่ 2018
6. แก้ไขปรับปรุงผลงานตามคำแนะนำ
7. ขอใบเสนอราคากับ supplier
8. ทำเรื่องเบิกเงินกับทางแผนกบัญชี
9. สั่งผลิตผลงาน

บทที่ 4

สรุปผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่าง ๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

4.1.1 รับปริิฟงานจากทางบริษัท

รับปริิฟงานจากทางบริษัท เกี่ยวกับขอบเขตของงาน โดยมีขอบเขตดังนี้

1. ตัวของขวัญที่ทำนั้นจะต้องเป็นสิ่งที่ทางบริษัทยังไม่เคยทำขึ้นมาก่อน
2. งบที่จะผลิตตัวขวัญนั้นไม่ควรเกินงบประมาณที่กำหนดให้
3. ไม่เป็นของที่ขึ้นเล็กลงเกินไป
4. เป็นของที่สามารถใช้ร่วมกันได้

4.1.2 สืบหาข้อมูลของขวัญรูปแบบต่างๆ

ค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบของขวัญที่เหมาะสม โดยจะเน้นไปทางขวัญที่มีความแปลกใหม่ ไม่สามารถหาซื้อได้ทั่วไป ดูใช้งานได้จริง สามารถผลิตขึ้นมาได้จริง และต้องอยู่ภายในขอบเขตที่บริษัทกำหนดให้เป็นปัจจัยสำคัญในการตัดสินใจ



ภาพที่ 4.1 ตัวอย่างรูปแบบของขวัญต่าง ๆ จาก www.pinterest.com

4.1.3 ดำเนินการออกแบบของขวัญ

เมื่อหาข้อมูลเกี่ยวกับของขวัญและเลือกของขวัญที่จะนำไปเสนอกับทางบริษัทแล้ว
จึงเริ่มดำเนินการออกแบบ เริ่มจากการคิดคอนเซ็ปต์ โดยคอนเซ็ปต์ที่คิดขึ้นมามีด้วยกันสาม
อย่าง คือ

1. **G-LENDAR FOREVER** เป็นปฏิทินไม้ที่สามารถใช้ได้ทุกปี ไม่ต้องเปลี่ยนปฏิทินไม้ โดยจะประกอบด้วยแท่นที่วาง 1 อัน ลูกเต๋าตัวเลข 2 ลูก และแท่งบอกเดือน 4 แท่ง ซึ่งจะสามารถสลับเปลี่ยนเลขและเดือนไปตามวันทีนั้นๆได้



ภาพที่ 4.2 ตัวอย่างรูปแบบของขั้ว G-LENDAR FOREVER

2. **COFFEE CORNER** เนื่องจาก เราคิดว่าทุกบริษัทจะต้องมีมุมกาแฟ เราจึงคิดถึงอุปกรณ์อำนวยความสะดวกที่สามารถใช้ใส่ของ เช่น ชองใส่กาแฟ น้ำตาล คอฟฟี่เมท และ ทิชชูไว้ด้วยกันได้อย่างมีระเบียบ

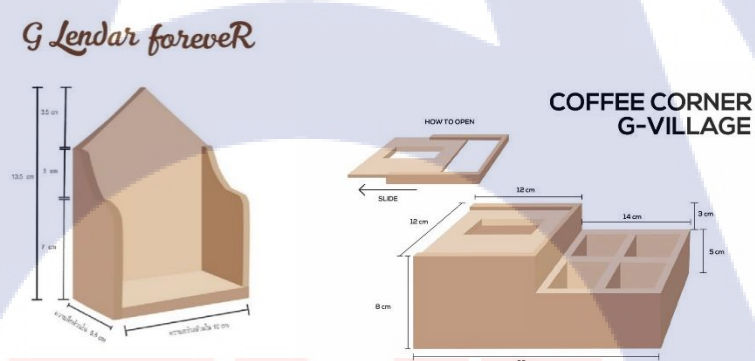


ภาพที่ 4.3 ตัวอย่างรูปแบบของขั้ว COFFEE CORNER

3. **G-vill Mug** เป็นแก้วกาแฟพร้อมกับกล่องแพคเกจจิ้งน่ารักๆ ที่ไม่เหมือนใคร ทั้งลายแก้วและตัวแพคเกจจิ้ง



ภาพที่ 4.4 ตัวอย่างรูปแบบของขวัญ G-vill Mug



ภาพที่ 4.5 ตัวอย่างโครงสร้างของขวัญ G-vill Mug

เมื่อได้คอนเซปต์แล้วก็ขึ้นโครงสร้างของตัวของขวัญ และออกแบบลายของขวัญที่สามารถสื่อถึงองค์กรได้ ไม่ว่าจะเป็น ตราสัญลักษณ์ของบริษัท ลาย Circus ที่บ่งบอกถึงความเป็น G village และสีอัตลักษณ์ของบริษัท มาเป็นส่วนหนึ่งของตัวของขวัญ



G VILLAGE
CO-CREATION HUB

ภาพที่ 4.6 ตราสัญลักษณ์ของบริษัท



ภาพที่ 4.7 ภาพตัวอย่างลาย Circus ที่บ่งบอกถึงความเป็น G village

4.1.4 หาข้อมูล supplier

เมื่อออกแบบเสร็จแล้วก็ต้องหาข้อมูลกับทางผู้ผลิตโดยส่งแบบของตัวของขวัญไปให้ทางผู้ผลิตคำนวณเรื่องราคาที่ใช้ในการผลิต ระยะเวลาการผลิต และความเป็นไปได้ในการผลิต รวบรวมข้อมูลจากทางผู้ผลิตเพื่อนำไปพรีเซนต์เสนอไอเดียในขั้นตอนต่อไป

4.1.5 พรีเซนต์เสนอไอเดียของขวัญปีใหม่ 2018

รวบรวมแบบของขวัญวันปีใหม่และข้อมูล นำเสนอกับผู้บริหารของบริษัทเพื่อปรับเปลี่ยนแบบของขวัญวันปีใหม่ โดยสิ่งที่ต้องแก้ไขมีดังนี้

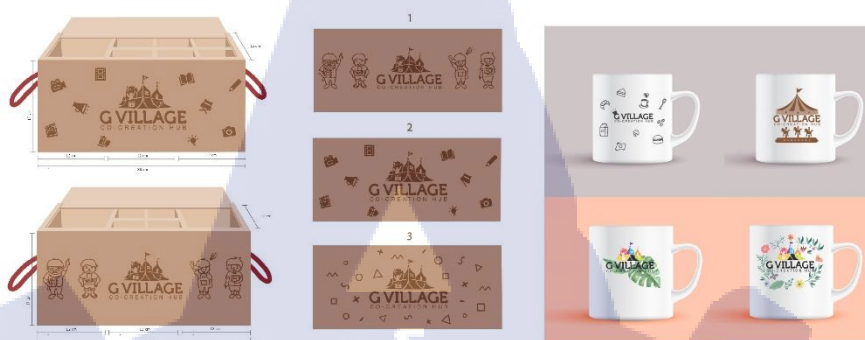
1. ออกแบบลายของขวัญเพิ่มเป็น อย่างละ 3 ลาย
2. เนื่องจากของขวัญบางอย่างเกินงบ จึงให้ลดทอนให้อยู่ภายในงบประมาณของบริษัท

4.1.6 แก้ไขปรับปรุงผลงานตามคำแนะนำ

นำคำแนะนำที่ได้มาปรับปรุงผลงาน คือ เพิ่มลายของของขวัญเป็นอย่างละ 3 ลาย และลดทอนเปลี่ยนแบบกล่องเพื่อให้อยู่ภายในงบประมาณของบริษัท



ภาพที่ 4.8 ภาพตัวอย่างแก้ไขและเพิ่มลายแบบของขวัญ



4.1.7 ฟรีเซนต์เสนอไอเดียของขวัญปีใหม่ 2018

นำเสนอแบบที่แก้ไขแล้วกับผู้บริหารของบริษัท เพื่อเลือกของขวัญ เลือกกลยุทธ์ที่จะนำไปพัฒนาต่อ



ภาพที่ 4.10 ภาพตัวอย่างของบัญชีที่ผ่านการตรวจสอบแล้ว



ภาพที่ 4.11 ภาพตัวอย่างของของขวัญที่ผ่านการตรวจสอบแล้ว

4.1.8 ขอใบเสนอราคากับ supplier

เมื่อผลงานผ่าน จึงติดต่อขอใบเสนอราคากับทาง supplier เพื่อทำเรื่องเบิกเงินกับแผนกบัญชี

4.1.9 ทำเรื่องขอเบิกงบประมาณเพื่อผลิตของขวัญวันปีใหม่กับแผนกบัญชี

4.1.10 สั่งผลิต

เมื่อทางแผนกบัญชีให้งบประมาณมาแล้วจึงติดต่อกับทาง supplier เพื่อสั่งผลิตของขวัญวันปีใหม่ 2018

4.2 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการงาน (ถ้ามี)

ตารางที่ 4.2 ตารางเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงาน

วัตถุประสงค์	สิ่งที่ได้รับ
1. เพื่อเป็นของขวัญตอบแทนให้กับลูกค้าที่มาใช้บริการกับทางบริษัท จีโมทีฟ โปรดักชั่น จำกัด	บริษัทได้มีของขวัญตอบแทนให้ลูกค้าเนื่องในวันปีใหม่
2. เพื่อให้ลูกค้าได้ประโยชน์จากของขวัญที่ทาง บริษัท จีโมทีฟ โปรดักชั่น จำกัด มอบให้	ตัวของขวัญสามารถใช้งานให้เกิดประโยชน์ได้จริง
3. เพื่อแสดงถึงความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างบริษัทคู่ค้า	ทางบริษัทมีความสัมพันธ์ที่ดีกับบริษัทคู่ค้า
4. เพื่อเรียนรู้กระบวนการผลิตที่มีลำดับขั้นตอนที่ถูกต้อง	มีความเข้าใจในลำดับขั้นตอนการผลิตของของขวัญ มีความรับผิดชอบมากขึ้น
5. เพื่อเรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น	ได้เรียนรู้วิธีการปฏิบัติงานเมื่อต้องทำงานร่วมกับผู้อื่น

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

จากการสหกิจศึกษาที่บริษัท จีโมทีฟ โปรดักชั่น จำกัด ในตำแหน่ง Graphic Designer เป็นเวลา 4 เดือนนั้น ทำให้ได้รับความรู้และประสบการณ์มากมาย เริ่มตั้งแต่การวางตัวและปฏิบัติตัวตามแบบฉบับของวัฒนธรรมองค์กรของบริษัทฯ หลักการคิดแบบครีเอทีฟ วิธีการจัดการแผนการทำงานให้เป็นระบบ ตลอดจนไปจนถึงได้รับความรู้ทางด้านการออกแบบ เรียนรู้การใช้เทคนิคต่าง ๆ มาปรับใช้กับงาน เพื่อให้งานออกมาอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

ทั้งนี้การได้รับคำแนะนำ ความช่วยเหลือ การดูแล ตลอดจนได้รับความร่วมมือจากบุคลากรทุกท่านในบริษัทฯ จึงทำให้การสหกิจศึกษาและการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

5.2 แนวทางการแก้ไข้ปัญหา

จากการดำเนินงานออกแบบของขั้วญ่เนื่องในวันปีใหม่เพื่อมอบให้กับบริษัทคู่ค้าของบริษัทจีโมทีฟ ในการดำเนินการนั้นมีปัญหาเกี่ยวกับงบประมาณที่เกินมา จึงทำให้ต้องแก้ไขแบบใหม่เพื่อให้อยู่ภายในงบประมาณที่บริษัทกำหนดไว้ และเนื่องจากมีงานที่ต้องรับผิดชอบมาก ทำให้มีปัญหาเกี่ยวกับการแผนงานที่วางไว้ไม่เป็นไปตามที่กำหนด เป็นเหตุให้ส่งงานล่าช้าจึงแก้ไขด้วยการจัดตารางเวลาของตัวเองให้ดี จัดการว่าจะไรควรทำก่อน ทำหลัง ซึ่งจากการใช้วิธีนี้ก็ทำให้งานสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

จากการดำเนินงานเพื่อให้งานนั้นสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ควรที่จะคำนึงถึงขอบเขตที่บริษัทกำหนดไว้ให้ก่อนออกแบบเพื่อที่จะได้ไม่ต้องแก้งานบ่อยๆ และควรรับผิดชอบงานที่ได้รับส่งงานให้ตรงกำหนดเพื่อแผนงานที่วางไว้จะเป็นไปตามที่กำหนดไว้



เอกสารอ้างอิง

1. สืบค้นเมื่อ 16 กรกฎาคม 2560, หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ [Online],
สืบค้นจาก : <http://netra.lpru.ac.th/~weta/ch-2/index.html>



ภาคผนวก

TNI

ภาคผนวก ก.

ภาพร่วมกิจกรรมต่างๆ



ภาพตัวอย่าง กิจกรรมจัดงานวันเกิดให้พี่ที่บริษัท



ภาพตัวอย่าง กิจกรรมจัดสวนหลังบริษัท



ภาพตัวอย่าง กิจกรรมจัดงานอำลาพี่ที่บริษัท



ภาพตัวอย่าง จัดโกดังของบริษัท

TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY



ภาพตัวอย่าง กิจกรรมจัดงานวันแม่



ภาพตัวอย่าง ออกกองถ่าย



ภาพตัวอย่าง กิจกรรมงาน 4GX Thesis 2017



ภาพตัวอย่าง กิจกรรมอำลาเด็กหสกิจศึกษา

ภาคผนวก ข.

รายงานประจำสัปดาห์



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.....1.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา อมิตา เอลิมสุข รหัสนักศึกษา 57122107-6
 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 29/5/17	8	วิเคราะห์ หนังสือ รายการ ว่าค่างานด้าน เครือข่ายเทคโนโลยีแบบไหน ยังไง	ฝึกคิดให้ตอบโจทย์	-
อังคาร 30/5/17	8	เรียนรู้เกี่ยวกับภาพรวมของการเป็น producer ว่าหน้าที่คืออะไรบ้าง ทำอะไรบ้าง	ได้ความรู้เกี่ยวกับการ เป็น producer	-
พุธ 31/5/17	8	ช่วยพี่แผนกบัญชียืมยืม	-	-
พฤหัสบดี 1/6/17	11	ดูเบื้องหลังการทำรายการ และช่วยจัดเตรียมพร้อม	เห็นการทำรายการจริง	-
ศุกร์ 2/6/17	8	ฝึกงานเกี่ยวกับ มุม AB ของ Holy G แฟชั่นดีไซเนอร์	ได้ฝึกพร็อพถ่ายงาน	สั่นสั่นพูดพร็อพ ไม่ค่อยดี
เสาร์	-	-	-	-
อาทิตย์	-	-	-	-
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	47	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	0	ลงชื่อ..... อมิตา เอลิมสุข (..... อมิตา เอลิมสุข)	ลงชื่อ..... นางสาวกาวสุณี จามกิจดี (..... นางสาวกาวสุณี จามกิจดี)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	47	วัน/เดือน/ปี..... 02/06/17 นักศึกษา	ตำแหน่ง Human Resource วัน/เดือน/ปี..... 02/06/60 ผู้อำนวยการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ที่ 1



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพหลโยธิน 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 อมิตา เอลิมสุข รหัสนักศึกษา..... 57122107-6
 คณะวิชา..... เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา..... เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 5/6/17	8	ถ่ายฉาก, ทำกราฟฟิก AW มุม AB ลงเพจ Holy G, คัดก๊อปวีดิโอ	ฝึกทำงานที่มีเดดไลน์	ไม่เคยทำงาน อาร์ตแบบ comic
อังคาร 6/6/17	8	ถ่ายฉาก, ทำกราฟฟิก AW มุม AB ลงเพจ Holy G, คัดก๊อปวีดิโอ	ฝึกทำงานที่มีเดดไลน์	ไม่เคยทำงาน อาร์ตแบบ comic
พุธ 7/6/17	8	ถ่ายฉาก, ทำกราฟฟิก AW มุม AB และลงถ่ายรายการลงเพจ Holy G,	ลงถ่ายรายการ	เกร็งตอนถ่ายรายการ
พฤหัสบดี 8/6/17	8	ถ่ายฉาก, ทำกราฟฟิก AW มุม AB ลงเพจ Holy G, คัดก๊อปวีดิโอ ลงยูทูปด้วยให้กับพี่	วิธีการขายงาน ลูกค้าจริง	-
ศุกร์ 9/6/17	8	ถ่ายฉาก, ทำกราฟฟิก AW มุม AB ลงเพจ Holy G, คัดก๊อปวีดิโอ	-	-
เสาร์...../...../.....	-	-	-	-
อาทิตย์...../...../.....	-	-	-	-
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	47	ลงชื่อ..... <u>อมิตา เอลิมสุข</u> (..... อมิตา เอลิมสุข)	ลงชื่อ..... <u>ไอฟ</u> (..... นางสาวกาวสุกข์ งามภักดี)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	87	วัน/เดือน/ปี..... 9/06/17 นักศึกษา.....	ตำแหน่ง..... Human Resource วัน/เดือน/ปี..... 9/06/60 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน.....	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ที่ 2



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน 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.....3.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา.....อภิตา เอลิมสุข.....รหัสนักศึกษา.....57122107-6
คณะวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา.....เทคโนโลยีวัดเบญจมบพิตร

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 12/6/17	8	ประชุมเด็กฝึกงานกับผู้บริหาร จัดงานวันเกิดให้พี่ๆ แก้วกาญจน์ AB ปิดอาร์ตบูธ AB	-	-
อังคาร 13/6/17	8	เสนอไอเดียรีโพสคลิปในเพจ Holy G เตรียมข้อมูลสำหรับเทศกาลประจำปี	ได้ลองค้นหาไอเดีย การรีโพส	-
พุธ 14/6/17	8	ฟรีเซนต์เทศกาลประจำปี ช่วยฝ่ายบัญชีข้อมูล	ฝึกการฟรีเซนต์ได้รู้ว่าเราต้องบอข้อมูลครบไปให้บี หลอมที่สอบทำแบบไม่ได้	ไม่รู้จักเกี่ยวกับบัญชี
พฤหัสบดี 15/6/17	8	รับรฟงานขวัญวันปีใหม่ 2018 หัดผูกขวญหญิงนำเสนอ CEO	-	-
ศุกร์ 16/6/17	8	ทำ ppt ฟรีเซนต์ไอเดียบูธ ชายหญิง ช่วยพี่ดรอกที่ฟัดรายนาม Gamr Over2	-	-
เสาร์.....	-	-	-	-
อาทิตย์.....	-	-	-	-
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	40	ลงชื่อ.....อภิตา เอลิมสุข..... (.....) วัน/เดือน/ปี.....16/06/17..... นักศึกษา	ลงชื่อ.....นางสาวกาวสุภาณี งานศักดิ์..... (.....) ตำแหน่ง.....Human Resouce..... วัน/เดือน/ปี.....16/06/60..... ผู้อำนวยการปฏิบัติงาน	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	127			

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสาขาอย่างเคร่งครัด อย่าลืมนำส่ง
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ที่ 3



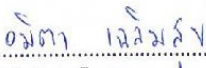
ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์
สัปดาห์ที่.....4.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา.....อมิตา เอลิมสุข.....รหัสนักศึกษา.....57122107-6
คณะวิชา.....เทคโนโลยีการสารสนเทศ.....สาขาวิชา.....เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 19/6/17	8	แปลคำ + จัด layout AW คอนเทนต์ในเพจ Holy G	ได้ลองแปลคำ	-
อังคาร 20/6/17	8	แปลคำ + จัด layout AW คอนเทนต์ในเพจ Holy G อัปเดตงานประจำสัปดาห์	ได้ลองแปลคำ	ข้อมูลที่อัปเดตยังไม่พร้อม
พุธ 21/6/17	-	ลางาน	-	ประสบอุบัติเหตุ
พฤหัสบดี 22/6/17	-	ลางาน	-	หยุดพักผ่อน
ศุกร์ 23/6/17	-	ลางาน	-	หยุดพักผ่อน
เสาร์...../...../.....	-	-	-	-
อาทิตย์...../...../.....	-	-	-	-
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	16	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ ลงชื่อ.....  (.....นางสาวกมลทิพย์ จามักดี.....) ตำแหน่ง.....Human Resource..... วัน/เดือน/ปี.....23/06/60..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	40	ลงชื่อ.....  (.....อมิตา เอลิมสุข.....) วัน/เดือน/ปี.....23/06/17.....		
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	143	นักศึกษา		

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ที่ 4



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.....5.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา.....อมิตา เอลิมสุข.....รหัสนักศึกษา.....57122107-6
คณะวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา.....เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์..26../6../17	8	วาง layout aw uniren , ประชุมงาน Holy G กับผู้บริหาร,คิดมุขช่าง+ทำaw ลงเพจ holy g	การรู้จักช่วยกันคิด แก้ไขปัญหา	-
อังคาร..27../6../17	8	ทำพรีเจนต์จัดงานอำลารุ่นพี่	-	-
พุธ..28../6../17	8	แก้ layout aw uniren จัดงานอำลารุ่นพี่	จัดเวลาการทำงาน ว่าอันไหนมาก่อนหลัง	มีงานเยอะ ทำให้ส่ง เลิกช้า
พฤหัสบดี..29../6../17	8	วาง layout aw uniren ทำ aw มุขชุด think	จัดเวลาการทำงาน ว่าอันไหนมาก่อนหลัง	มีงานเยอะ ทำให้ส่ง เลิกช้า
ศุกร์..30../6../17	8	อัพเดทงานของขบวน, แก้ layout aw uniren ทำ aw มุขชุด think	จัดเวลาการทำงาน ว่าอันไหนมาก่อนหลัง	มีงานเยอะ ทำให้ส่ง เลิกช้า
เสาร์..1../7../17	13	ทำ gif canon	-	-
อาทิตย์...../...../.....	-	-	-	-
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	53	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	16	ลงชื่อ.....อมิตา เอลิมสุข..... (.....อมิตา เอลิมสุข.....)	ลงชื่อ..... (.....นางสาวภาวสิทธิ์ จามักดี.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	196	วัน/เดือน/ปี.....30/06/17..... นักศึกษา	ตำแหน่ง.....Human Resouce..... วัน/เดือน/ปี.....30/06/60..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ที่ 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.....อภิตา เจริมสุข.....รหัสนักศึกษา.....57122107-6.....
 คณะวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา.....เทคโนโลยีมัลติมีเดีย.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์...3...7...17	8	แก้ทำ aw มุมดู think ได้อัดงาน canon	-	ไม่ติดงานได้อัด
อังคาร...4...7...17	8	ได้อัดงาน canon	-	ไม่ติดงานได้อัด
พุธ...5...7...17	8	แก้ทำ aw มุมดู think หา Supplier ของขั้วญี่ปุ่น	-	ขั้วญี่ปุ่นไม่เก่งเลยโดนแก้ AW บ่อย
พฤหัสบดี...6...7...17	8	แก้ทำ aw มุมดู think ทำสไลด์ฟรีเซนต์ของวิทยุบีบี	-	ขั้วญี่ปุ่นไม่เก่งเลยโดนแก้ AW บ่อย
ศุกร์...7...7...17	8	แก้ทำ aw มุมดู think ส่งอีเมลของขั้วญี่ปุ่นใหม่ + เทคนิคอีก	-	ขั้วญี่ปุ่นไม่เก่งเลยโดนแก้ AW บ่อย
เสาร์.....	-	-	-	-
อาทิตย์.....	-	-	-	-
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	53	ลงชื่อ.....อภิตา เจริมสุข..... (.....อภิตา เจริมสุข.....)	ลงชื่อ..... (.....นางสาวกาวสุกรี จามักดี.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	236	วัน/เดือน/ปี.....07/07/17..... นักศึกษา.....	ตำแหน่ง.....Human Resource..... วัน/เดือน/ปี.....07/07/60..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน.....	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมนำ
 สำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ที่ 6



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.....7.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา.....อมิตา เอลิบสุข.....รหัสนักศึกษา.....57122107-6
คณะวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา.....เทคโนโลยีการผลิตมีเดีย

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์...10/7/17		วันหยุด	-	-
อังคาร...11/7/17		วันหยุด	-	-
พุธ...12/7/17	8	ทำ AW บั๊กการรถของ บิ๊กซี	-	-
พฤหัสบดี...13/7/17	8	แก้ AW บั๊กการรถของ บิ๊กซี	-	-
ศุกร์...14/7/17	8	ช่วยแผนกบัญชีข้อมูล	-	-
เสาร์...../...../.....	-	-	-	-
อาทิตย์...../...../.....	-	-	-	-
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	24	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	40	ลงชื่อ.....อมิตา เอลิบสุข..... (.....อมิตา เอลิบสุข.....)	ลงชื่อ.....ไอ..... (.....นางสาวภาวสุกดิ์ งานภักดี.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	260	วัน/เดือน/ปี.....14/07/17..... นักศึกษา	ตำแหน่ง.....Human Resource..... วัน/เดือน/ปี.....14/07/60..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ที่ 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.....8.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา อมิตา เอลิมสุข รหัสนักศึกษา 57122107-6
 คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์
 คณะวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา.....เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์...17/7/17		สลับวันทำงานกับวันเสาร์ ที่ 1 กรกฎาคม 2560	-	-
อังคาร...18/7/17	8	ทำ AW ของ บิ๊กซี ออกแบบสวน	ศึกษาเรื่องต้นไม้	ไม่รู้จักเรื่องต้นไม้
พุธ...19/7/17	8	ทำ AW ห้วยของบิ๊กซี ส่งแบบสวน	ฝึกทำงานที่มีเดดไลน์	-
พฤหัสบดี...20/7/17	8	ทำ AW ของ บิ๊กซี ไปซื้อของจัดสวนที่วัดจักร	-	-
ศุกร์...21/7/17	8	จัดสวนกับบริษัท	-	-
เสาร์.....	-	-	-	-
อาทิตย์.....	-	-	-	-
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	32	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	24	ลงชื่อ.....อมิตา เอลิมสุข..... (.....อมิตา เอลิมสุข.....)	ลงชื่อ..... (.....นางสาวภาวสุภา จามภักดี.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	292	วัน/เดือน/ปี.....21/07/17..... นักศึกษา	ตำแหน่ง.....Human Resource..... วัน/เดือน/ปี.....21/07/60..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมนำ
 สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ที่ 8



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.tnlae.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....9.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา อมิตา เอลีนสุย รหัสนักศึกษา..... 57122107-6
 คณะวิชา..... เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา..... เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์
 สาขาวิชา..... เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา..... เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 24/7/17	8	ทำ AW หอยของบิกซี งวดที่ 16 สิงหาคม	-	คิดสัปดาห์จะทำอาร์ตไม่ออก
อังคาร 25/7/17	8	วาดรูป ทำ pop up จัดในงานวันเกิดรุ่นพี่ ช่วยพี่บิกซีจัดเอกสาร	-	-
พุธ 26/7/17	8	ทำ aw ชื่อ 1 แถบ 1 ของบิกซี ทำ aw uniren spray	-	-
พฤหัสบดี 27/7/17	8	แก้ทำ aw uniren spray	-	-
ศุกร์ 28/7/17	8	วันหยุด	-	-
เสาร์...../...../.....	-	-	-	-
อาทิตย์...../...../.....	-	-	-	-
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	32	ลงชื่อ..... อมิตา เอลีนสุย (..... อมิตา เอลีนสุย)	ลงชื่อ..... อมิตา เอลีนสุย (..... นางสาวภาวสุกข์ จามักดิ์)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	332	วัน/เดือน/ปี..... 28/07/17 นักศึกษา.....	ตำแหน่ง..... Human Resource วัน/เดือน/ปี..... 28/07/60 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน.....	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ที่ 9



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.....10.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา.....อภิตา เอลิมสุข.....รหัสนักศึกษา.....57122107-6
คณะวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา.....เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 04/08/17	8	หาอุปกรณ์แสงเข้า แสงกลางวัน แสงเย็น, ใดคัตรูปมัลติ	ฝึกได้คิด	ฝึกได้คิด
อังคาร 05/08/17	8	ฝึกกรีกกับเฟอร์ไรต์	ฝึกกรีก	กรีกไม่เนียน
พุธ 06/08/17	8	วาดรูปอิเล็กทรอนิกส์ให้ลูกค้ากับ ประชุมอัพเดทงานกับพี่ในทีม	-	-
พฤหัสบดี 07/08/17	8	ถ่ายวิดีโอวันแม่	-	เสร็จไม่ค่อยมีเวลาว่างมาถ่าย
ศุกร์ 08/08/17	8	ทำพรีเซนตชัน	-	-
เสาร์.....	-	-	-	-
อาทิตย์.....	-	-	-	-
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	40	ลงชื่อ.....อภิตา เอลิมสุข..... (.....อภิตา เอลิมสุข.....)	ลงชื่อ.....นางสาวกาวลักษ์ งามภักดิ์..... (.....นางสาวกาวลักษ์ งามภักดิ์.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	372	วัน/เดือน/ปี.....04/08/17..... นักศึกษา	ตำแหน่ง.....Human Resouce..... วัน/เดือน/ปี.....04/08/60..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ที่ 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.....อมิตา เอลิบสุข.....รหัสนักศึกษา.....57122107-6
คณะวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา.....เทคโนโลยีการผลิต

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 7 / 8 / 17	8	ลองทำ template chester's	-	-
อังคาร 8 / 8 / 17	8	แก้ไขโปรเซส canon cp 1200	-	-
พุธ 9 / 8 / 17	8	แก้ไขโปรเซส canon cp 1200 จัดบอร์ดกิจกรรมวันแม่	-	-
พฤหัสบดี 10 / 8 / 17	8	ซ่อมพรีเซนเตอร์ของวิทยุบีบี	-	-
ศุกร์ 11 / 8 / 17	8	พรีเซนเตอร์ของวิทยุบีบี	-	-
เสาร์.....	-	-	-	-
อาทิตย์.....	-	-	-	-
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	40	ลงชื่อ.....อมิตา เอลิบสุข..... (.....) วัน/เดือน/ปี.....11/08/17	ลงชื่อ..... นางสาวภาวสุกดิ์ จามักดี (.....) ตำแหน่ง.....Human Resource วัน/เดือน/ปี.....11/08/60	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	412	นักศึกษา	ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ที่ 11



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.....12.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา อมิตา เอลิมสุข รหัสนักศึกษา 57122107-6
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีการผลิต

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 14/8/17		หยุดชดเชยวันแม่	-	-
อังคาร 15/8/17		ลาไปทำธุระกับแม่	-	-
พุธ 16/8/17	8	ติดตั้ง sup สกรีนผ้า sup สติกเกอร์ sup สกรีนเก้าอี้	วิธีติดตั้ง sup	sup ติดต่อยาก
พฤหัสบดี 17/8/17	8	ติดตั้ง sup สกรีนผ้า แก้ไขโปรซีร canon cp 1200	วิธีติดตั้ง sup	sup ติดต่อยาก
ศุกร์ 18/8/17	8	แก้ไขแบบของขวัญปี 2018 ทำ AW ลอพอ canon m club	-	-
เสาร์...../...../.....	-	-	-	-
อาทิตย์...../...../.....	-	-	-	-
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	24	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	40	ลงชื่อ..... อมิตา เอลิมสุข (..... อมิตา เอลิมสุข)	ลงชื่อ..... นางสาวกาวสุภา จามักดี (..... นางสาวกาวสุภา จามักดี)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	436	วัน/เดือน/ปี..... 18/08/17 นักศึกษา	ตำแหน่ง Human Resource วัน/เดือน/ปี..... 18/08/60 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ที่ 12



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.....13.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา อมิตา เอลิบสุข รหัสนักศึกษา..... 57122107-6
คณะวิชา..... เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา..... เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ ..21../8../17	8	เก็บฟอร์ต canon m6, ทำ slid surviov kit, ออกแบบของырขขขขข 2018	-	-
อังคาร..22../8../17	12	คิดแบบการดีไซด์ของ canon ประชุมรับบริฟหน้าทีในกองถ่ายวันพรุ่งนี้	ได้เห็นการบริฟงานกองถ่าย	-
พุธ..23../8../17	14	ทำน้ำที่รับเบอร์เตรียมพร็อพในกองถ่าย chester's	ได้้องทำน้ำที่รับเบอร์	หรือพาเข้าทำให้ไม้ไผ่เปลี่ยน
พฤหัสบดี..24../8../17	10	พรีเซนต์แบบที่เกี่ยวกับขขขขข 2018, ไปดูงานถ่าย chester's	ได้ดูการถ่ายอาหาร	-
ศุกร์..25../8../17	8	ถ่ายรูป bg เบลอให้ฟวอร์ดได้ แก้ไขโปรยอร์ canon cp1200	-	-
เสาร์...../...../.....	-	-	-	-
อาทิตย์...../...../.....	-	-	-	-
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	52	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	24	ลงชื่อ..... (.....อมิตา เอลิบสุข.....)	ลงชื่อ..... (.....นางสาวกานต์.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	488	วันเดือน/ปี..... 25/08/17 นักศึกษา.....	ตำแหน่ง..... Human Resource..... วันเดือน/ปี..... 25/08/60 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ที่ 13



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสามหลวง 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 อนันดา เอลิมสุข รหัสนักศึกษา..... 57122107-6
คณะวิชา..... เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา..... เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 28/8/17	8	แก้ไขข้อผิดพลาด canon cp 1200 แก้ไขแบบของขั้วรับใหม่ 2018	-	-
อังคาร 29/8/17	8	แก้ไขข้อผิดพลาด canon cp 1200 แก้ไขแบบของขั้วรับใหม่ 2018	-	-
พุธ 30/8/17	17	ศึกษางานถ่ายทำหนังสือของ chester's	เห็นการถ่ายทำของจริง	-
พฤหัสบดี 31/8/17	8	แก้ไขข้อผิดพลาด canon cp 1200	-	-
ศุกร์ 1/9/17	8	แก้ไขข้อผิดพลาด canon cp 1200 เก็บโคด	การจัดฟันแก้ไขได้ มากที่สุด	มีปลอก มด บนลงสาบเยอะ
เสาร์...../...../.....	-	-	-	-
อาทิตย์...../...../.....	-	-	-	-
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	49	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ ลงชื่อ..... (.....นางสาวภาวสุกดิ์ งามภักดิ์.....) ตำแหน่ง..... Human Resource วัน/เดือน/ปี..... 01/09/60 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	52	ลงชื่อ..... อนันดา เอลิมสุข (.....อนันดา เอลิมสุข.....)		
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	537	วัน/เดือน/ปี..... 01/09/17 นักศึกษา		

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมนำ
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ที่ 14



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..... 15

ชื่อ-สกุลนักศึกษา..... อมิตา เอลิมสุข..... รหัสนักศึกษา..... 57122107-6
คณะวิชา..... เทคโนโลยีสารสนเทศ..... สาขาวิชา..... เทคโนโลยีมัลติมีเดีย.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 4.../9.../17	8	ทำการส่งของวิทยุให้ลูกค้า check เคลียร์บิลค่าอุปกรณ์, จัดงานวันเกิดให้รุ่นพี่	รู้การเขียนบิลขอเบิก เงินกับบริษัท	-
อังคาร 5.../9.../17	8	พรีเซนต์สรุปของวิทยุปีใหม่ 2018, แกะไข banner canon, เก็บรีพอร์ด canon m club	-	-
พุธ 6.../9.../17	8	เก็บรีพอร์ด canon m club	-	-
พฤหัสบดี 7.../9.../17	8	ไปดูอุปกรณ์ท้ายของวิทยุปีใหม่ 2018 รับรีพอร์ดงาน thesis , ทำม็อคโบว์ธรี canon	-	-
ศุกร์ 8.../9.../17	8	ทำม็อคโบว์ธรี canon , เก็บโค้ดวงจร 2	การจัดพื้นที่ให้ใช้ได้ มากที่สุด	มีปลอก มด แมลงสาปเยอะ
เสาร์...../...../.....	-	-	-	-
อาทิตย์...../...../.....	-	-	-	-
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	49	ลงชื่อ..... อมิตา เอลิมสุข..... (..... อมิตา เอลิมสุข.....)	ลงชื่อ..... อว..... (..... นางสาวกาวสุภา จามักดี.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	577	วัน/เดือน/ปี..... 08/09/17..... นักศึกษา.....	ตำแหน่ง..... Human Resource..... วัน/เดือน/ปี..... 08/09/60..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ที่ 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 อมิตา เอลิบสย รหัสนักศึกษา..... 57122107-6
 คณะวิชา..... เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา..... เทคโนโลยีบัณฑิตมีเดีย

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 12/9/17	8	หาข้อมูลเกี่ยวกับตัวเครื่องบิน โรงแรม อาหาร ในปูซาน	-	ข้อมูลเยอะหาไปทั่วถึง
อังคาร 12/9/17	8	หาข้อมูลเกี่ยวกับตัวเครื่องบิน โรงแรม อาหาร ในปูซาน	-	ข้อมูลเยอะหาไปทั่วถึง
พุธ 13/9/17	8	สรุปภาพผลงานของวิทยานิพนธ์ 2018	-	-
พฤหัสบดี 14/9/17	8	จัดโครงสร้างของบทเรียน 3	การจัดพื้นที่ให้ใช้ได้มากที่สุด	คนน้อย มีปลวก บดแมลงสาบเยอะ
ศุกร์ 15/9/17	8	ไปถ่ายประกอบสิ่งของให้พี่ ถ่ายรูปค่า content ให้อาจารย์	-	หาญบท้ายยาก
เสาร์...../...../.....	-	-	-	-
อาทิตย์...../...../.....	-	-	-	-
จำนวนชั่วโมงรวมในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมงในรายงานฉบับก่อน	40	ลงชื่อ..... อมิตา เอลิบสย (.....) 15/09/17	ลงชื่อ..... (นางสาวภาวสุภาณี จามักดี) (.....) ตำแหน่ง Human Resouce	
จำนวนชั่วโมงรวมทั้งหมด	617	นักศึกษา	วัน/เดือน/ปี 15/09/60	ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ที่ 16



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.....17.....

ชื่อ-สกุลนักศึกษา อมิตา เอลิมสุข รหัสนักศึกษา 57122107-6
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 18/9/17	8	ได้อัดรูปเพื่อทำ AW Chester's แก้แบบแก้วของวิทยุวันปีใหม่ 2018	การได้อัดรูป	ไม่ทันงานได้อัด
อังคาร 19/9/17	8	ได้อัดรูปเพื่อทำ AW Chester's แก้แบบแก้วของวิทยุวันปีใหม่ 2018	การได้อัดรูป	ไม่ทันงานได้อัด
พุธ 20/9/17	8	แก้แบบแก้วของวิทยุวันปีใหม่ 2018 นำของไปส่งให้รับที่ตลาดนัดจตุจักร	-	-
พฤหัสบดี 21/9/17	8	ส่ง card + ของวิทยุ canon ที่ไปรับคืน	-	ถนนเยอะ
ศุกร์ 22/9/17	8	วาดรูปลง Slide Loveis	ทำงานให้เสร็จทันเวลา	หาอุปกรณ์ compost เข้ากับรูป BG ยาก
เสาร์...../...../.....	-	-	-	-
อาทิตย์...../...../.....	-	-	-	-
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	40	ลงชื่อ..... <u>อมิตา เอลิมสุข</u> อมิตา เอลิมสุข (.....)	ลงชื่อ..... <u>ไอ</u> นางสาวกานต์สุภา จามักดี (.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	657	วัน/เดือน/ปี..... 22/09/17 นักศึกษา	ตำแหน่ง..... Human Resource วันเดือนปี..... 22/09/60 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ที่ 17



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 18

ชื่อ-สกุลนักศึกษา อมิตา เอลิมสุข รหัสนักศึกษา 57122107-6
คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีบัณฑิตมีเดีย

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 25/9/17	8	ส่ง Slide ให้พี่ครูตรวจแก้ Slide พรีเซนต์ thesis ออบสกิจ	-	-
อังคาร 26/9/17	10	วาดรูปลง Slide CAMP G	ทำงานให้เสร็จทันเวลา	หารูปสไลด์ compost เข้ากับรูป BG ยาก
พุธ 27/9/17	8	ประชุมพรีเซนต์ Thesis ออบสกิจ	ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับ ลองรับก่อนพรีเซนต์จริง	-
พฤหัสบดี 28/9/17	8	พรีเซนต์ thesis ออบสกิจ, จัดงานวันเกิด ให้รุ่นพี่	ได้ฝึกพูดพรีเซนต์งาน ทำให้กล้าแสดงออกมากขึ้น	-
ศุกร์ 29/9/17	9	ไต่ตุงรูปลง Slide Loveis	-	-
เสาร์/...../.....	-	-	-	-
อาทิตย์/...../.....	-	-	-	-
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	43	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	40	ลงชื่อ..... <u>อมิตา เอลิมสุข</u> (..... อมิตา เอลิมสุข) วัน/เดือน/ปี..... 29/09/17	ลงชื่อ..... <u>นางสาวภาณุสุกข์ งามภักดี</u> (..... นางสาวภาณุสุกข์ งามภักดี) ตำแหน่ง..... Human Resouce วัน/เดือน/ปี..... 29/09/17	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	700	นักศึกษา	ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
สำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

รายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์ที่ 18

ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ชื่อ – สกุล

อมิตา เกลิมสุข

วัน เดือน ปีเกิด

5 พฤศจิกายน 2538



ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา

โรงเรียน เซนต์เทเรซา พ.ศ. 2550

ระดับมัธยมศึกษา

โรงเรียน นวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้าฯ พ.ศ. 2556

ระดับอุดมศึกษา

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น พ.ศ. 2560

ทุนการศึกษา

- ไม่มี -

ประวัติการฝึกอบรม

- ไม่มี -

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์

- ไม่มี -

TNI