



การออกแบบภาพประกอบบทความเกี่ยวกับบอร์ดเกมของเพจเฟซบุ๊กเล่นเอาเรื่อง
FACEBOOK “LEN AO REUANG” ABOUT BOARD GAMES’S
ARTICLE ILLUSTRATION DESIGN

นางสาว ณิชกาญจน์ ชมพัตร์

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2560

การออกแบบภาพประกอบบทความเกี่ยวกับบอร์ดเกมของเพจเฟซบุ๊กเล่นเอาเรื่อง
FACEBOOK “LEN AO REUANG” ABOUT BOARD GAMES’S
ARTICLE ILLUSTRATION DESING

นางสาว นิชากาญจน์ ชมพักตร์

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
 วิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมีเดีย
 คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
 สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น
 ปีการศึกษา 2560

คณะกรรมการสอบ

..... ประธานกรรมการสอบ

(อาจารย์ ดร. คณากาญจน์ รักไพฑูรย์)

..... กรรมการสอบ

(อาจารย์ ดร. สะพรั่งสิทธิ์ มฤตสาธร)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์ ชาญ จารวงศ์รังสี)

..... ประธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา

(อาจารย์ ชาญ จารวงศ์รังสี)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

ชื่อโครงการ

การออกแบบภาพประกอบบทความเกี่ยวกับบอร์ดเกมของเพจ
เฟซบุ๊กเอาเรื่อง

FACEBOOK “LEN AO REUANG” ABOUT BOARD
GAMES’S ARTICLE ILLUSTRATION DESIGN

ผู้เขียน

นางสาว ฉิษกาญจน์ ชมพักตร์

คณะวิชา

เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์ ชาญ จารุงศรีรังสี

พนักงานที่ปรึกษา

นาย นราวิชญ์ น้อยดี

ชื่อบริษัท

Visualize Lab Co., Ltd.

ประเภทธุรกิจ/สินค้า

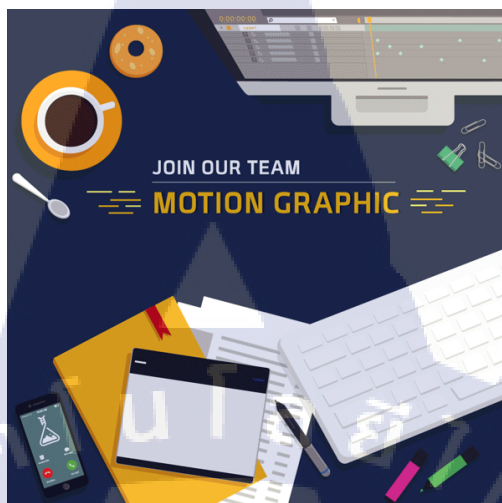
ผลิตงานด้านสื่ออินโฟกราฟิก โมชั่นกราฟิก

บทสรุป

จากการศึกษาการทำงานที่บริษัท Visualize Lab Co.,Ltd. ในตำแหน่ง Illustration Graphic Design ซึ่งมีหน้าที่เกี่ยวกับการออกแบบสื่อต่างๆ เช่น E – Learning Design, Guide book, motion Graphic, วาด storyboard, ทำภาพประกอบบทความลงใน Social media เป็นต้น จึงทำให้ได้รู้ว่าการทำงานแต่ละชิ้นงานนั้นจะมีลำดับขั้นตอนการทำงานที่เริ่มตั้งแต่การรับปริิพมาจากลูกค้า พูดคุยกับลูกค้าเพื่อทราบวัตถุประสงค์ของงาน แล้วนำผลลัพธ์ที่ได้ส่งให้ลูกค้าเพื่อพิจารณา ในกรณีที่ลูกค้ามีความต้องการภาพเคลื่อนไหวก็จะทำการส่งต่อให้ฝ่ายที่เกี่ยวข้องรับผิดชอบต่อไป

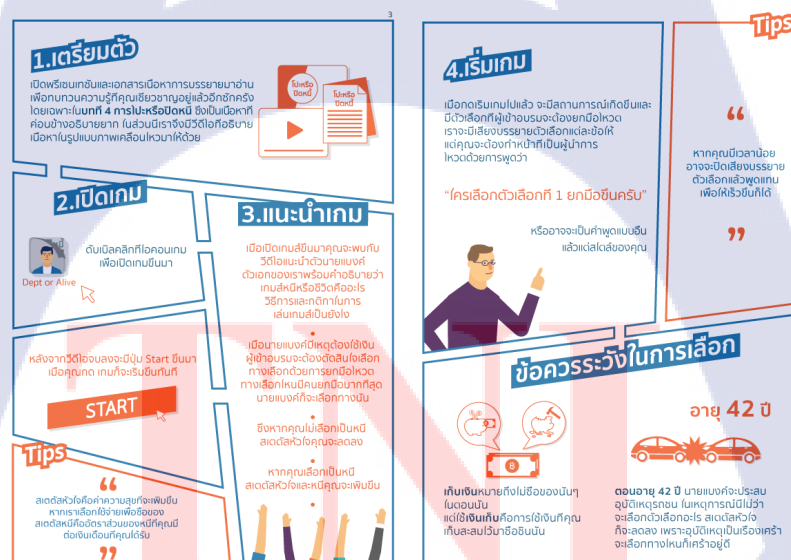
ในส่วนโครงการสหกิจได้จัดทำกรออกแบบภาพประกอบบทความเกี่ยวกับบอร์ดเกมของเพจเฟซบุ๊กเล่นเอาเรื่อง ในการทำงานแต่ละภาพต้องอาศัยความรู้ความเข้าใจในเรื่องการใช้ความคิดสร้างสรรค์ การจัดองค์ประกอบของภาพ การเลือกใช้สีเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ของภาพ การจัดแสงและเงาเพื่อให้ภาพดูมีมิติและสวยงาม ซึ่งในการทำงานแต่ละภาพนั้น ทำให้ได้เรียนรู้เทคนิคและความรู้ใหม่มากมาประยุกต์ใช้ในการทำงาน

ตัวอย่างงานสหกิจ



ภาพที่ ก. ผลงานระหว่างการฝึกสหกิจ

ภาพรับสมัครตำแหน่ง Motion Graphic ที่ใช้ลงในเพจ Facebook ของบริษัท Visualize Lab



ภาพที่ ข. ผลงานระหว่างการฝึกสหกิจ

หนังสือคู่มือแนะนำแอปพลิเคชัน ที่มีชื่อว่า หนีหรือชีวิต

Project's name	FACEBOOK “LEN AO REUANG” ABOUT BOARD GAMES’S ARTICLE ILLUSTRATION DESIGN
Writer	Ms. Nitchakan Chompak
Faculty	Faculty of Information Technology, Multimedia Technology Program
Faculty Advisor	Mr. Chan Jaruvongrangsee
Job Supervisor	Mr. Narawith Nuidee
Company's name	Visualize Lab Co., Ltd.
Business Type / Product	Infographic and Motion Graphic Production

Summary

I internship at Visualize Lab Co., Ltd. in illustration graphic design which work about E – Learning Design, Guide book Design, Motion Graphic, storyboard Design, Article Illustration on social media etc. Cause I know works have sequence of step. From brief and talking with customers about work’s objectives, talk the result to customers for consideration. In case of customer wants a motion graphic, we will forward graphic to responsible department.

An internship’s project, I designed a Facebook “ LEN AO REUANG” about board games’s article illustration. In each article illustration, I need to know a creative thinking, composition, using color to convey emotion, lighting and shadow to make the graphic more dimension and make it looks more beautiful. Cause every step of the to have new techniques and knowledge for adapting in work.

กิตติกรรมประกาศ

ในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาที่บริษัท Visualize Lab Co., Ltd. ซึ่งเป็นระยะเวลารวมทั้งสิ้น 4 เดือน (18 สัปดาห์) นั้น ได้รับความกรุณาและการดูแลจากบุคคลหลายๆท่าน ทำให้ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ซึ่งได้รับความรู้ต่างๆมากมาย และได้เรียนรู้ถึงวิธีการทำงาน

ขอขอบคุณ นายณราวิชญ์ น้อยดี (พนักงานที่ปรึกษา) อาจารย์ชาญ จารุงศรีรังสี (อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจ) และพี่ๆพนักงานทุกคนในบริษัทที่ได้แนะนำ ให้ความรู้ คำปรึกษา เทคนิคในการทำงาน และให้ความช่วยเหลือทุกครั้งที่เกิดข้อสงสัยในระหว่างการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ขอขอบพระคุณทุกท่านไว้ ณ โอกาสนี้ด้วย

นางสาว นิชกาญจน์ ชมพักตร์
ผู้จัดทำ

TNI

สารบัญ

หน้า

บทสรุป

ก

Summary

ค

กิตติกรรมประกาศ

ง

สารบัญ

จ

สารบัญตาราง

ช

สารบัญภาพประกอบ

ฉ

บทที่

1. บทนำ

1

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

1

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ

2

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร

2

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

3

1.5 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

3

1.6 ระยะเวลาปฏิบัติงาน

3

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

3

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ

3

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

4

1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ

4

2. ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

5

2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

5

2.1.1 ทักษะธาตุ (Visual Elements)

5

2.1.2 องค์ประกอบศิลป์ (Composition)

7

2.1.3 การดีไซน์ที่นักออกแบบไม่ควรฝ่าฝืน

9

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

2.1.4 อาร์มของสี่ในงานออกแบบ	10
2.2 ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	12
2.2.1 สีและการนำไปใช้	12
2.2.2 Golden Ratio (สัดส่วนทองคำ)	15
2.2.3 Infographic	18
2.2.4 การสร้างงานกราฟิกบน Social media	22
2.2.5 white space	22
2.2.6 การเน้นจุดเด่นหรือจุดสนใจในภาพ	25
3. แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	27
3.1 แผนงานการปฏิบัติงาน	27
3.2 รายละเอียดที่นักศึกษาปฏิบัติในการฝึกงาน	27
3.2.1 storyboard	27
3.2.2 TBA Guide book	28
3.2.3 งานภายในบริษัท	29
3.2.4 ออกแบบ Character	29
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงาน	30
3.3.1 กำหนดหัวข้อของโครงการ	30
3.3.2 รับหัวข้อและ concept ของภาพประกอบบทความ	30
3.3.3 ออกแบบภาพประกอบบทความเกี่ยวกับบอร์ดเกม	31
3.3.4 แก้ไขภาพประกอบ	45
4. ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ	46
4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน	46
4.1.1 รับ concept ของโครงการ	46
4.1.2 คิดและตีความจาก concept	46
4.1.3 ออกแบบลงในโปรแกรม Illustrator	46

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

4.1.4 แก้ไขภาพประกอบบทความ	46
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	52
4.3 วิเคราะห์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์ และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการ	52
5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ	53
5.1 สรุปผลการดำเนินงาน	53
5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา	53
5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	54
เอกสารอ้างอิง	55
ภาคผนวก	56
ก. กิจกรรมภายในบริษัท	75
ประวัติผู้จัดทำโครงการ	78

TNI

สารบัญตาราง

ตารางที่

หน้า

3.1 แผนการปฏิบัติสหกิจศึกษา

27



สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1.1 แผนที่บริษัท Visualize Lab Co., Ltd.	1
1.2 แผนภูมิในการบริหารงาน	2
2.1 แผนภาพแสดงอัตราส่วนของสัดส่วนทองคำ	15
2.2 แผนภาพแสดงอัตราส่วนของสัดส่วนทองคำในรูปแบบสามเหลี่ยม	15
2.3 Logo บริษัท Apple	16
2.4 Logo บริษัท TOYOTA	16
2.5 Logo บริษัท Google	17
2.6 สัดส่วนทองคำในภาพถ่าย	17
2.7 การใส่เลขในรูปทรงเรขาคณิต	19
2.8 ความสอดคล้องระหว่างข้อมูลกับแผนภูมิ	19
2.9 การใช้สีเพื่อแบ่งแยกข้อมูล	20
2.10 อินโฟกราฟฟิกอธิบายผลสำรวจและงานวิจัย	21
2.11 การใช้งาน white space โดยการใช้พื้นที่ว่าง	23
2.12 การใช้งาน white space โดยการลบเส้นขอบทิ้ง	23
2.13 การใช้งาน white space โดยการใช้สีเป็นพื้นหลัง	24
2.14 การใช้งาน white space โดยการใช้ระยะห่างของตัวอักษร	24
2.15 การใช้งาน white space โดยการใช้องค์ประกอบให้น้อยลง	25
2.16 กฎสามส่วน หรือจุดตัดเก้าช่อง	26
3.1 Storyboard งาน AIS	28
3.2 TBA Guide book	28
3.3 ภาพรับสมัคร Motion Graphic	29
3.4 Character งาน ปตท.	29
3.5 ภาพร่าง The Influence เกมรู้ใหม่ ใครใหญ่	32
3.6 ภาพร่างการเรียนรู้	32
3.7 ภาพร่างมีเกมสำหรับ HR ใหม่คะ	33

3.8 ภาพร่างบอร์ดเกมกับการตัดสินใจ	33
3.9 ภาพร่างบอร์ดเกมกับการทำงานเป็นทีม	34
3.10 ภาพร่างบอร์ดเกมเพื่อการขาย	34
3.11 ภาพร่างบอร์ดเกมกับการเล่าเรื่อง (Storytelling)	35
3.12 ภาพร่างบอร์ดเกมเพื่อสังคม	35
3.13 ภาพร่างบอร์ดเกมสำหรับการเรียนรู้แต่ละประเภท	36
3.14 ภาพร่างไม่เล่นเกมแล้วเรียนเก่งจริงหรือไม่	36
3.15 สิที่ใช้ใน The Influence	37
3.16 สิที่ใช้ใน การเรียนรู้	37
3.17 สิที่ใช้ใน มีเกมสำหรับ HR ไหมคะ	37
3.18 สิที่ใช้ใน บอร์ดเกมกับการตัดสินใจ	38
3.19 สิที่ใช้ใน บอร์ดเกมกับการทำงานเป็นทีม	38
3.20 สิที่ใช้ใน บอร์ดเกมเพื่อการขาย	38
3.21 สิที่ใช้ใน บอร์ดเกมกับการเล่าเรื่อง (Storytelling)	39
3.22 สิที่ใช้ใน บอร์ดเกมเพื่อสังคม	39
3.23 สิที่ใช้ใน บอร์ดเกมสำหรับการเรียนรู้แต่ละประเภท	39
3.24 สิที่ใช้ใน ไม่เล่นเกมแล้วเรียนเก่งจริงหรือไม่	40
3.25 ภาพ The Influence เกมรู้ใหม่ว่าใครใหญ่ ออกแบบครั้งที่ 1	40
3.26 ภาพ การเรียนรู้ ออกแบบครั้งที่ 1	41
3.27 ภาพ มีเกมสำหรับ HR ไหมคะ ออกแบบครั้งที่ 1	41
3.28 ภาพ บอร์ดเกมกับการตัดสินใจ ออกแบบครั้งที่ 1	42
3.29 ภาพ บอร์ดเกมกับการทำงานเป็น ออกแบบครั้งที่ 1	42
3.30 ภาพ บอร์ดเกมเพื่อการขาย ออกแบบครั้งที่ 1	43
3.31 ภาพ บอร์ดเกมกับการเล่าเรื่อง (storytelling) ออกแบบครั้งที่ 1	43
3.32 ภาพ บอร์ดเกมเพื่อสังคม ออกแบบครั้งที่ 1	44
3.33 ภาพ บอร์ดเกมสำหรับการเรียนรู้แต่ละประเภท ออกแบบครั้งที่ 1	44
3.34 ภาพ ไม่เล่นเกมแล้วเรียนเก่งจริงหรือไม่ ออกแบบครั้งที่ 1	45
3.35 ภาพแก้ไข The Influence เกมรู้ใหม่ว่าใครใหญ่	45
3.36 ภาพแก้ไข การเรียนรู้	46
3.37 ภาพแก้ไข มีเกมสำหรับ HR ไหมคะ	46

3.38 ภาพแก้ไข บอร์ดเกมกับการตัดสินใจ	47
3.39 ภาพแก้ไข บอร์ดเกมกับการทำงานเป็น	47
3.40 ภาพแก้ไข บอร์ดเกมเพื่อการขาย	48
3.41 ภาพแก้ไข บอร์ดเกมกับการเล่าเรื่อง (storytelling)	48
3.42 ภาพแก้ไข บอร์ดเกมเพื่อสังคม	49
3.43 ภาพแก้ไข บอร์ดเกมสำหรับการเรียนรู้แต่ละประเภท	49
3.44 ภาพแก้ไข ไม่เล่นเกมแล้วเรียนเก่งจริงหรือไม่	50
ก.1 กิจกรรมภายในบริษัท (เล่นบอร์ดเกมส์)	76
ก.2 กิจกรรม Outing กับบริษัทที่พ่พพ	76
ก.3 กิจกรรม Friday Night (งานสังสรรค์ภายในบริษัท)	77
ก.4 งานวันเกิด	77

TNI

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

1.1.1 ชื่อของสถานประกอบการ : บริษัท Visualize Lab Co., Ltd.

1.1.2 ที่ตั้งของสถานประกอบการ : 61/148 ซอย ทวีมิตร 3 แขวง ห้วยขวาง เขต ห้วยขวาง กรุงเทพมหานคร 10310

เบอร์โทรศัพท์ : 094-6969-699

Website : <https://www.facebook.com/visualizelab/>



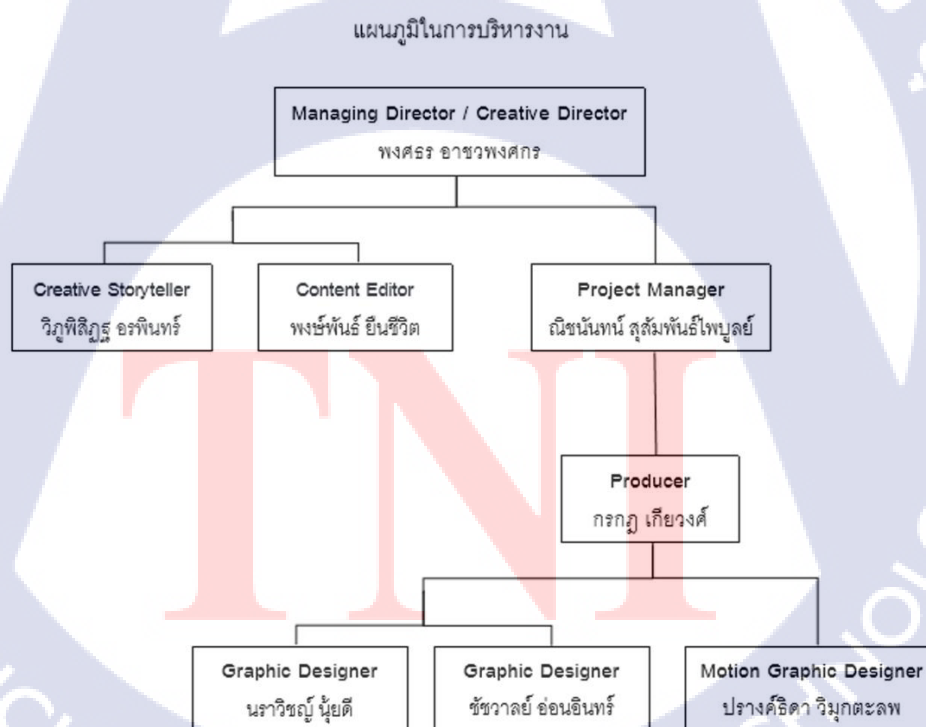
ภาพที่ 1.1 แผนที่บริษัท Visualize Lab Co., Ltd.

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท Visualize Lab Co., Ltd. เป็นบริษัทรับออกแบบ ผลิตงานแพร่ภาพและสื่อ อันประกอบไปด้วย

1. VDO 360 องศา
2. Information Interactive Media
3. Presentation Design
4. E-Learning Design
5. Infographic
6. VDO Motion Infographic
7. Publishing Infographic
8. Gif Infographic

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร



ภาพที่ 1.2 แผนภูมิในการบริหารงาน

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่งงาน : Illustration Graphic Design

หน้าที่ : ทำภาพประกอบบทความ ทำภาพกราฟฟิคบอร์ด ออกแบบตัวละคร และงานต่างๆ ตามที่ได้รับมอบหมาย โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา : นายณรวิชญ์ น้อยดี

ตำแหน่ง : Graphic Designer

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษารวมทั้งสิ้น 4 เดือน (18 สัปดาห์)

เริ่มต้น : 29 พฤษภาคม 2560

สิ้นสุด : 29 กันยายน 2560

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากการเล่นเกมกำลังเป็นที่นิยม ทางบริษัทจึงมีแนวทางในการเปิดเพจ Facebook ขึ้นมาอีกเพจหนึ่งโดยมีชื่อว่า เล่นเอาเรื่อง นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการเรียนรู้ผ่านกระบวนการของเกม ซึ่งมีปริมาณของเนื้อหาเป็นจำนวนมาก ทำให้ไม่มีความน่าสนใจ จึงเป็นเหตุผลที่บริษัทต้องการจัดทำภาพประกอบบทความขึ้นมา เพราะบริษัทเล็งเห็นว่า ภาพสามารถสื่อถึงเรื่องราวและถ่ายทอดอารมณ์ได้ อีกทั้งยังเป็นตัวช่วยในการดึงดูดความสนใจให้ผู้คนเข้ามาอ่านบทความมากขึ้น

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ

1. เพื่อสร้างความน่าสนใจให้ผู้คนเข้ามาอ่านบทความมากขึ้น
2. เพื่อเพิ่มยอดไลค์ และจำนวนผู้ติดตามในเพจเล่นเอาเรื่อง
3. เพื่อฝึกการจัดองค์ประกอบ และการเลือกใช้สีในการทำภาพประกอบบทความ
4. เพื่อฝึกการเล่าเรื่อง และสื่ออารมณ์ผ่านภาพที่ใช้ในการประกอบบทความ

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

1. ได้พัฒนาทักษะการจัดองค์ประกอบของภาพ การเลือกใช้สี และการเล่าเรื่องราวผ่านภาพ
2. ได้เรียนรู้กระบวนการทำงาน
3. ได้รับความรู้และเทคนิคใหม่ๆ มาปรับใช้ในการทำงานแต่ละชิ้นงาน
4. ได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน

1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ

Information Interactive Media หมายถึง สื่อที่สามารถโต้ตอบกับกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการจะสื่อสาร ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบ Game, Event, Kiosk, Tablet, Mobile Phone เป็นต้น

Infographic หมายถึง การเปลี่ยนข้อมูลที่ดูซับซ้อนให้กลายเป็นรูปภาพ ผสานกับข้อมูล และจัดวางอย่างเป็นระบบ สวยงาม ให้ผู้รับชมสามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น และสามารถจดจำข้อมูลได้รวดเร็ว เหมาะสำหรับการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ หรือเนื้อหาสำหรับเผยแพร่ต่อในสื่อออนไลน์

VDO Motion Infographic หมายถึง การเปลี่ยนแปลงข้อมูลที่เข้าใจได้ยากให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น ทั้งอธิบายกระบวนการ ขั้นตอน หรือเนื้อหาที่มีความสลับซับซ้อน ด้วยอินโฟกราฟิกแบบวิดีโอ

Brief งาน หมายถึง การสรุปความต้องการของลูกค้าและปัญหาของลูกค้า รวมทั้งข้อมูลต่างๆ ที่จำเป็นต้องใช้ในการคิดงาน

TNI

TAHITI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

ในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาครั้งนี้ เป็นการนำความรู้ทางด้านทฤษฎีและเทคโนโลยีมาใช้ในการปฏิบัติงานทุกส่วนตลอดการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ซึ่งเป็นการนำความรู้ทั้งที่เคยเรียนมาประยุกต์ใช้และเป็นการศึกษาเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ที่ได้จากการปฏิบัติงาน

2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1.1 ทักษะ (Visual Elements)

ทัศนธาตุ คือ ส่วนประกอบของศิลปะที่รวมกันเป็นรูปร่าง ซึ่งประกอบไปด้วย

1) จุด (Dot) หมายถึง รอยหรือแต้มที่มีลักษณะกลมที่ปรากฏบนพื้นผิว ไม่มีขนาด ความกว้าง ความหนา ซึ่งเป็นสิ่งที่เล็กที่สุด และเป็นธาตุเริ่มแรกที่ทำให้เกิดธาตุอื่นๆขึ้น อาจเกิดจากการจิ้ม กด กระแทก ด้วยอุปกรณ์ต่างๆ เช่น ปากกา ดินสอ พู่กัน ซึ่งจุดก็คือต้นกำเนิดของ เส้น รูปร่าง รูปทรง แสงเงา เป็นต้น

2) เส้น (Line) หมายถึง การนำจุดหลายจุด มาเรียงต่อกันไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง เป็นทางยาว ทำให้เกิดความรู้สึกต่ออารมณ์และจิตใจของมนุษย์ เช่น

- เส้นนอน คือ เส้นตรงที่นอนราบไปกับพื้นระดับ ให้ความรู้สึก กว้างขวาง เนิบสงบบ ผ่อนคลายสบายตา นิ่ง ราบเรียบ

- เส้นตั้ง คือ เส้นตรงที่ตั้งฉากกับพื้นระดับ ให้ความรู้สึก มั่นคง สูงสง่า รุ่งเรือง แข็งแรง

- เส้นเฉียง คือ เส้นตรงเอนไม่ตั้งฉากกับพื้นระดับ ให้ความรู้สึก รวดเร็ว ไม่มั่นคง เคลื่อนไหวแปรปรวน

- เส้นโค้ง คือ เส้นที่เป็นท้องกระทะคล้ายเชือกหย่อน ให้ความรู้สึก นุ่มนวล สบาย อ่อนไหว เขียววน

- เส้นโค้งก้นหอย คือ เส้นโค้งต่อเนื่องกันวนเข้าเล็กลงเป็นจุดคล้ายก้นหอย ให้ความรู้สึก ขยายตัว มึนงง เคลื่อนไหว คลี่คลาย

- เส้นซิกแซก คือ เส้นตรงหลายเส้นต่อกันสลับขึ้นลงระยะเท่ากัน ให้ความรู้สึก รุนแรง ตื่นเต้น สับสนวุ่นวาย และการขัดแย้ง

- เส้นประ คือ เส้นตรงที่ขาดเป็นช่วงๆ มีระยะเท่ากัน ให้ความรู้สึก ไม่แน่นอน ไม่มั่นคง ไม่ต่อเนื่อง

เส้นเป็นพื้นฐานอันสำคัญที่ใช้ในการร่างภาพ เพื่อถ่ายทอดสิ่งที่เห็นและสิ่งที่จินตนาการให้ปรากฏออกมาเป็นรูปภาพ

3) รูปร่างและรูปทรง

รูปร่าง (Shape) หมายถึง เส้นรอบนอกของวัตถุสิ่งของ เครื่องใช้ คน สัตว์ และ พืช มีลักษณะเป็น 2 มิติ มีความกว้าง และความยาว ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท คือ

- รูปร่างธรรมชาติ (Natural Shape) หมายถึง รูปร่างที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เช่น คน สัตว์ และพืช เป็นต้น
- รูปร่างเรขาคณิต (Geometrical Shape) หมายถึง รูปร่างที่มนุษย์สร้างขึ้น มีโครงสร้างที่แน่นอน
- รูปร่างอิสระ (Free Shape) หมายถึง รูปร่างที่ทำให้เกิดขึ้นตามความต้องการของผู้ที่สร้างสรรค์ ให้ความรู้สึกที่เป็นเสรี ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอนเป็นไปตามอิทธิพลของสิ่งแวดล้อม เช่น รูปร่างของหยดน้ำ เมฆ และควัน เป็นต้น

รูปทรง (Form) หมายถึง โครงสร้างทั้งหมดของวัตถุที่ปรากฏให้เห็นแก่สายตาในลักษณะ 3 มิติ คือมีทั้งส่วนกว้าง ส่วนยาว ส่วนหนาหรือลึก ให้ความรู้สึกเป็นแท่ง มีเนื้อที่ภายใน มีปริมาตร และมีน้ำหนัก

4) น้ำหนักอ่อน – แก่ (Value) หมายถึง จำนวนของความเข้ม ความอ่อนของสีต่างๆ และแสงเงาตามที่ประสาทรับรู้ ความอ่อนแก่ของแสงเงาทำให้เกิดมิติ เกิดระยะใกล้ไกล โดยแสงและเงานั้นเป็นองค์ประกอบที่อยู่คู่กัน เมื่อแสงได้ส่องกระทบไปยังวัตถุก็จะทำให้เงาเกิดขึ้น ซึ่งแสงและเงานั้นจะเป็นตัวกำหนดระดับของค่าน้ำหนัก

5) สี (Color) หมายถึง สิ่งที่ปรากฏอยู่ทั่วไปรอบตัวเราไม่ว่าจะเป็นสีที่เกิดขึ้นเองในธรรมชาติ หรือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น สีทำให้เกิดความรู้สึกแตกต่างมากมาย เช่น ทำให้รู้สึกสดใส ร่าเริง ตื่นเต้น หม่นหมอง หรือเศร้าซึมได้ เป็นต้น

6) บริเวณว่าง (Space) หมายถึง บริเวณที่เป็นความว่าง ซึ่งไม่ใช่ส่วนที่เป็นรูปทรงหรือเนื้อหาในการจัดองค์ประกอบ ถ้าปล่อยให้พื้นที่ว่างเปล่าจำนวนมากและให้มีรูปทรงจำนวนน้อย ก็จะทำให้การจัดนั้นๆออกมามีความรู้สึกอ้างว้าง โดดเดี่ยว

7) พื้นผิว (Texture) หมายถึง ลักษณะภายนอกของวัตถุต่างๆ ที่มองเห็นและสัมผัสได้ ซึ่งเกิดจากธรรมชาติและมนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น โดยพื้นผิวของวัตถุที่แตกต่างกันก็ย่อมให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป

2.1.2 องค์ประกอบศิลป์ (Composition)

องค์ประกอบศิลป์ หมายถึง การนำส่วนประกอบต่างๆของทัศนธาตุ เช่น จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง ขนาด สัดส่วน แสงเงา สี ช่องว่าง และลักษณะผิวมาสร้างสรรค์เป็นผลงาน การเรียนรู้ องค์ประกอบศิลป์จึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทุกแขนง เพื่อทำให้เกิดความงามหรือการสื่อความหมายทางศิลปะ โดยยึดหลักการดังนี้

1) เอกภาพ (Unity) หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียว ความสอดคล้องกลมกลืนที่เป็นหน่วยเดียวกัน ซึ่งเกิดจากการเชื่อมโยงสัมพันธ์กันของส่วนต่างๆในทางศิลปะ การจัดองค์ประกอบให้มีความเกี่ยวข้องเป็นกลุ่มก้อน ไม่กระจัดกระจายจะได้สื่ออารมณ์ ความรู้สึก ความหมายได้ง่ายและรวดเร็ว

การออกแบบเพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะจะต้องคำนึงถึงเอกภาพ เพื่อให้ผลงานเกิดความสมบูรณ์ มีชีวิต มีอารมณ์ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยเอกภาพประกอบด้วยกฎหลัก 2 ประการ คือ

- การขัดแย้ง (Opposition) การขัดแย้งกันของขนาด ทิศทาง ที่ว่าง
- การประสาน (Transition) การทำให้เกิดความกลมกลืน เป็นการช่วยลดความขัดแย้ง

2) ความสมดุลหรือดุลยภาพ (Balance) คือ ความเท่ากัน เสมอกัน ความพอดี ความลงตัวของส่วนต่างๆ โดยจะมีแกนสมมติทำหน้าที่แบ่งภาพให้ซ้าย ขวา บน ล่างเท่ากัน ซึ่งการเท่ากันนั้นอาจจะไม่ได้เท่ากันจริงๆ ก็ได้ แต่จะเท่ากันในความรู้สึกตามที่ตาของเรามองเห็น โดยความสมดุลมีอยู่ 2 แบบคือ

- ความสมดุลแบบสมมาตร เป็นการสมดุลแบบ 2 ข้างเหมือนกัน หมายถึง การจัดองค์ประกอบต่างๆ ของศิลปะให้ทั้ง 2 ข้างแกนสมมติ มีขนาด สัดส่วน และน้ำหนักเท่ากัน หรือให้มีรูปแบบที่คล้ายกัน
- ความสมดุลแบบอสมมาตร เป็นการสมดุลแบบ 2 ข้างไม่เหมือนกัน หมายถึง การจัดองค์ประกอบของศิลปะทั้ง 2 ข้างแกนสมมติ มีขนาด สัดส่วน น้ำหนักที่ไม่เท่ากัน ไม่เหมือนกัน ไม่เสมอกัน แต่สมดุลกันในความรู้สึก

3) จังหวะ จุดเด่น (Dominance)

จุดเด่นหรือจุดสนใจ หมายถึง ส่วนสำคัญที่ปรากฏชัดเจนที่สุดในงานศิลปะ จุดเด่นจะช่วยสร้างความน่าสนใจในผลงาน ให้ภาพเขียนมีความสวยงาม มีชีวิตชีวายิ่งขึ้น จุดเด่นเกิดจากการจัดวางที่เหมาะสมและรู้จักการเน้นภาพ ซึ่งจุดเด่นนั้นมี 2 แบบ คือ

- จุดเด่นหลัก เป็นภาพที่มีความสำคัญมากที่สุด ใช้แสดงถึงเรื่องราวที่ชัดเจนเด่นชัดที่สุดในภาพ

- จุดเด่นรอง เป็นภาพประกอบของจุดเด่นหลัก ทำหน้าที่สนับสนุนจุดเด่นหลักให้ภาพสวยงามยิ่งขึ้น

จังหวะ ในทางศิลปะ ได้แก่ ความสอดคล้องของภาพที่มีความเท่ากันขององค์ประกอบในภาพ เช่น กลีบของดอกไม้ มีการจัดวางตามธรรมชาติที่เท่ากัน

4) ความกลมกลืน (Harmony) คือ การรวมกันของหน่วยย่อยต่างๆ อันได้แก่ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง สี พื้นผิว น้ำหนัก อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่าง และการจัดวางองค์ประกอบ เช่น จังหวะ ช่องว่าง ทำให้เกิดเป็นการประสานเข้ากันได้อย่างกลมกลืน ไม่มีความขัดแย้ง ทำให้ผลงานการออกแบบทัศนศิลป์มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันหรือความมีเอกภาพ แต่อย่างไรก็ตามความกลมกลืนถ้ามีมากเกินไปก็จะทำให้ผลงานนั้นดูน่าเบื่อ จึงต้องมีการเพิ่มการขัดแย้งหรือความแตกต่างเข้าไปร่วมบ้างเพียงเล็กน้อย เพื่อให้เกิดความน่าสนใจขึ้น

5) ความขัดแย้ง (Contrast) หมายถึง ความขัดแย้งของส่วนประกอบมูลฐานต่างๆที่อยู่ร่วมกัน ตัวอย่างเช่น ขนาดใหญ่ / เล็ก, รูปร่างเหลี่ยม / มน, พื้นผิวหยาบ / ละเอียด, น้ำหนักอ่อน / แก่, ทิศทางของเส้นตั้ง / นอน, สีที่แตกต่างในวงล้อสี เช่น เขียว / แดง, น้ำเงิน / ส้ม เป็นต้น รวมทั้งความแตกต่างระหว่างส่วนประกอบมูลฐานกับหลักการทัศนศิลป์ เพื่อสร้างให้ผลงานนั้น มีความงามเด่นชัด ช่วยเน้นสิ่งใดสิ่งหนึ่งในจุดสำคัญของการออกแบบให้เป็นจุดสนใจขึ้น ทำให้งานออกแบบไม่น่าเบื่อ ไม่ซ้ำซาก ไม่จำเจ ทำให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น

6) ขนาด สัดส่วน (Size & Proportion)

เป็นคำที่มีความหมายคล้ายกัน มีความความสัมพันธ์กันตลอดเวลา คือเป็นความสัมพันธ์ของส่วนย่อยกับส่วนรวม กล่าวคือ

- ขนาด เป็นส่วนย่อย (Detail) หมายถึง ขนาดความใหญ่ ความเล็ก ความกว้าง ความยาวหรือความลึกของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งวัดได้ตามมาตราหน่วยวัดที่มนุษย์ได้กำหนดขึ้นมา เพื่อเป็นมาตรฐานใช้เรียกกัน

- สัดส่วน เป็นส่วนรวม (Mass) หมายถึง การนำเอาส่วนประกอบต่างๆมาจัดให้ได้สัดส่วนที่เหมาะสม เป็นความสัมพันธ์ระหว่างขนาดขององค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรง และรวมถึงความสัมพันธ์กลมกลืนระหว่างองค์ประกอบทั้งหลาย ซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดี ไม่มากไม่น้อยขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาจัดรวมกัน

ผู้ที่สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์จำเป็นที่จะต้องเรียนรู้ และวิเคราะห์การใช้หลักการ หรือหลักเกณฑ์ต่างๆเหล่านี้ เนื่องจากสิ่งเหล่านี้เป็นเสมือนเครื่องมือที่จะสามารถนำไปสู่กระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ให้เกิดความสมบูรณ์

2.1.3 การดีไซน์ที่นักออกแบบไม่ควรฝ่าฝืน

อาชีพนักออกแบบก็เหมือนกับอาชีพอื่นๆทั่วไป ที่มาพร้อมกับกฎและวินัยบางอย่างที่ไม่ควรฝ่าฝืน ตั้งแต่เรื่องการใช้ตัวอักษร การจัดวาง Layout รวมไปถึงเทคนิค Effect ต่างๆล้วนมีกฎพื้นฐาน ซึ่งมีดังต่อไปนี้

1) ระยะห่างของช่องไฟ

การจัดช่องไฟที่ไม่ดีก็สามารถทำให้งานขาดความสวยงามได้ โดยเฉพาะงานที่มีปริมาณข้อมูล (Text) มาก การเว้นช่องไฟให้เหมาะสมถือเป็นเรื่องสำคัญมาก เพราะจะทำให้งานดูสวยงามและอ่านได้ง่ายมากขึ้น การอ่านที่สบายตาและดูไม่รกไม่ชิดจนเกินไปคือเหตุผลของการเว้นช่องไฟให้เหมาะสมนั่นเอง

2) ความคมชัด ความชัดเจน

การจัดความคมชัดของงาน ขนาด หรือ การปรับความโปร่งใส (Transparency) การมองเห็นของมนุษย์นั้นอาจจะไม่เท่ากัน เพราะฉะนั้นการออกแบบจะต้องคำนึงถึงการมองเห็นของทุกคนบนโลก ตัวหนังสือกราฟิกไม่ควรเล็กไปหรือใหญ่เกินไป และความโปร่งใสไม่ควรปรับจนทำให้คนที่มาอ่านต้องเพ่งตา เพราะอาจจะทำให้คนที่มาชมงานนั้นเลิกสนใจในงานได้

3) ต้องจัด Layout ให้เหมาะสมมีลำดับชั้น

การจัดลำดับชั้นให้เหมาะสมจะสามารถสร้างจุดสนใจของงานได้ดีกว่า เราสามารถจัดลำดับชั้นความน่าสนใจของงานด้วยการใช้สี หรือ ขนาด ก็ได้ ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของงานนั้นๆ สิ่งไหนที่สำคัญก็ควรเน้นให้เด่นหรือใหญ่ สิ่งไหนสำคัญรองลงมาก็ปรับให้เล็กลงตามลำดับชั้น

4) ใช้ Grid

การใช้ Grid ถือเป็นขั้นตอนแรกๆของการทำงานออกแบบ ก่อนที่จะเริ่มทำงานชิ้นใดชิ้นหนึ่ง ควรจะทำ Grid ให้เรียบร้อยเสียก่อน เพื่อให้การวางข้อมูล การจัดหน้ากระดาษมีระเบียบมากขึ้น การใช้ Grid จะทำให้งานธรรมดาๆดูมีประสิทธิภาพ สะอาดและดูเป็นระเบียบ

5) อย่าฝ่าฝืนโจทย์หรือbrief

ควรจะทำตามอย่างเคร่งครัด ไม่ควรคิดเองทำเองเพราะอาจจะหลุดจากเป้าหมายที่วางเอาไว้

6) อย่าใช้ฟอนต์หลายแบบ

การเลือกใช้ฟอนต์ในงานออกแบบควรมีการระมัดระวังอย่างมาก เพราะฟอนต์นั้นคือสิ่งสำคัญที่สุดในงานออกแบบ เป็นตัวบอกข้อมูลและดึงความสนใจของคน ซึ่งการออกแบบงานควร

เลือกใช้ฟอนต์เพียง 2 – 3 ตระกูลเท่านั้น ไม่ควรใช้ฟอนต์ที่หลากหลายจนเกินไป และควรเลือกฟอนต์ที่มีรูปแบบใกล้เคียงกัน ส่งเสริมซึ่งกันและกัน ที่สำคัญต้องอ่านง่ายไม่ลายตา

7) เลือกใช้ฟอนต์ในส่วน of ข้อมูลให้อ่านง่าย

ในส่วน of Text Body หรือ ข้อมูลควรเลือกฟอนต์ที่สามารถอ่านได้ง่าย เพราะทักษะการอ่านและการมองเห็นของแต่ละคนไม่เท่ากัน เราควรเลือกฟอนต์ที่ได้มาตรฐานมากที่สุดมาใช้งาน

8) สร้างเทรนด์หรือสไตล์ของตัวเอง

ต้องสร้างสไตล์ของเราขึ้นมาให้เป็นเอกลักษณ์ อย่าไปยึดติดกับเทรนด์มาก หรือ บางครั้งอาจจะใช้เทรนด์ในช่วงมาผสมกับงานสไตล์ของเรา ก็สามารถทำให้งานของเรานั้นมีเอกลักษณ์และสามารถตามเทรนด์ได้อีกด้วย

9) อย่าใส่ Effect มากเกินไป

บางครั้งอาจจะต้องตัด Effect หรือเทคนิคต่างๆออกไปบ้างหรือออกแบบงานให้เป็นกลาง เพื่อให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพและเข้าใจได้ง่าย

10) อย่ายึดติดจนเสียสเกล

ถ้ายืดขยายแบบไม่อิงสเกลเดิมจะทำให้งานออกแบบเสียรูปทรงและความสมดุล

2.1.4 อารมณ์ของสีในงานออกแบบ

การใช้สีในงานออกแบบ คือ การสื่อสารที่สามารถบ่งบอกอารมณ์ของงานได้มากที่สุด สีเป็นองค์ประกอบสำคัญและมีประสิทธิภาพในการสื่อสารมากที่สุด ซึ่งสามารถบ่งบอกถึงความรู้สึกอารมณ์และการรับรู้ของผู้คนได้

การใช้สีในงานออกแบบต่าง ๆ นั้นจะต้องเข้าใจถึงหลักจิตวิทยา ความหมายและสัญลักษณ์ของสี แต่คนทุกคนไม่ได้มองความหมายของสีได้เหมือนกัน ความหมายของสีในมุมมองของแต่ละคนนั้นมักจะได้รับอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมสังคมที่แตกต่างกัน ซึ่งสีแต่ละสีนั้นมีความหมาย และสามารถเชื่อมโยงกับความรู้สึกของผู้คนในงานออกแบบได้ดังต่อไปนี้

1) สีแดง อ่อนแอและมีพลัง

สีแดงมีความหมายทางการสื่อสารที่หลากหลายมากที่สุด เพราะเป็นสีที่ใกล้เคียงกับไฟ สามารถเป็นตัวแทนของความอ่อนแอ หรืออันตรายได้ในเวลาเดียวกัน แต่ในอีกแง่มุมสีแดงก็บ่งบอกถึงอารมณ์ความรู้สึกที่มีพลังมีชีวิตชีวา และนอกเหนือจากนั้นก็ยังมีความหมายไปในทางลบ นั่นก็คือการใช้ความรุนแรง

2) สีส้ม ความคิดสร้างสรรค์

สีส้มเป็นสีที่สื่อถึงความอบอุ่นได้อีก 1 สี และความหมายในแง่อื่นๆคือ ความคิดสร้างสรรค์ ความเป็นมิตร และอารมณ์ความรู้สึกที่ทำให้ผู้คนที่มีมองเห็นแล้วรู้สึกสบายตาสบายใจ

3) สีเหลือง ความสุข สดใสร่าเริง

สีเหลืองความหมายขั้นต้นคนมักจะถึงนึกแสงแดด แต่ความหมายของการสื่อสารที่ลึกซึ้งกว่านั้นก็คือ ความสุข ความปลื้มปิติ ความสดใสร่าเริง และความสดใหม่ ในแง่ของงานออกแบบสีเหลืองจะเป็นสีที่ดึงดูดความสนใจของผู้คนได้ดีมากและความรู้สึกที่ได้พบเห็นจะรู้สึกเป็นมิตรและความสนุก

4) สีเขียว ธรรมชาติและการเติบโต

สีเขียวเป็นสีที่บ่งบอกถึงธรรมชาติที่ทุกคนเข้าใจเหมือนกัน ในอีกความหมายก็คือ การเจริญเติบโต ความสดใหม่ มีคุณภาพ และสิ่งที่ดี หรือถ้าใช้ในสินค้าก็จะสามารถบ่งบอกได้ว่าสินค้านั้นมาจากธรรมชาติ นอกจากนี้ยังเป็นตัวแทนของความมั่งคั่งหรือเกี่ยวกับการเงินและความมั่นคง สีเขียวที่ใช้ในงานออกแบบส่วนมากจะเป็นโลโก้ธนาคารและสินค้าอเนกนิค สินค้าเพื่อสุขภาพ หรือธุรกิจทางการเงิน

5) สีฟ้า ความสงบเยือกเย็นและน่าเชื่อถือ

เมื่อนึกถึงสีฟ้าเราก็มักจะถึงนึกท้องฟ้าและท้องทะเล แต่ถ้ามองความหมายที่ลึกซึ้งกว่านั้น จะเปรียบได้กับความสงบ สะอาด และทำให้มีพลังมากขึ้น ในแง่ของการออกแบบ สีฟ้าเป็นสีที่ใช้กันอย่างแพร่หลายมากที่สุด เพราะความหมายทางการสื่อสารจะหมายถึง ความมั่นคง ความปลอดภัย และ ภาพลักษณ์ที่ดีเป็นมืออาชีพ

6) สีม่วง หูหราและน่าพิศวง

สีม่วงเป็นสีแห่งความหรูหราและมั่งคั่งมีเกียรติ บางประเทศจะใช้สีม่วงเป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับพระบรมวงศานุวงศ์ นอกจากนี้ยังมีความหมายเกี่ยวกับความเชื่อทางจิตวิญญาณ ความลึกลับและศาสนา สีม่วงในการออกแบบส่วนมากจะเป็นเกี่ยวกับเรื่องแฟชั่น ผู้หญิง และสินค้าที่ต้องการความหรูหราน่าเชื่อถือ

7) สีดำ ทันสมัยและลึกลับ

ความหมายของสีดำ คือ ความทันสมัย หูหรา และความซับซ้อน ในทางกลับกันความหมายในทางลบก็คือ ความตาย ความชั่วร้าย หรือความลึกลับ แต่ที่แปลกก็คือในแง่ของการออกแบบมีตราสินค้ามากมายที่ใช้สีนี้กันอย่างแพร่หลาย ซึ่งถ้ามองลึกลงไปสีดำอีกแง่มุมหนึ่งก็คือความมั่นคงความเป็นกลางและเป็นสีที่สามารถสื่อสารได้ง่าย

8) สีขาว สะอาดและเรียบง่าย

สีที่บ่งบอกถึงความบริสุทธิ์ ไร้เดียงสา สะอาด และความเรียบง่าย ในปัจจุบันสีขาวถูกมาใช้ในงานออกแบบสไตล์ Minimal อย่างแพร่หลายเพราะสามารถสื่อสารถึงความเรียบง่ายได้ดี หรือร้านค้ากาแฟที่ทำให้บริเวณร้านเป็นสีขาวเพื่อให้ลูกค้าได้รู้สึกถึงความโปร่งและความสะอาด

ถ้าเลือกใช้สีให้เหมาะสมกับงานออกแบบ ก็จะสามารถทำให้งานมีพลังทางการสื่อสารได้ และไม่ใช่ว่าในแง่ของการออกแบบอย่างเดียว การตลาด หรือ ภาพลักษณ์ขององค์กรก็ควรที่จะต้องคำนึงถึงเรื่องนี้ด้วย

2.2 ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.2.1 สีและการนำไปใช้

สีในวงจรสีนั้นต่างมีคุณลักษณะต่างๆที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์งานด้านศิลปะ ออกแบบ การใช้สี หรือการนำสีไปใช้ในลักษณะต่างๆเป็นการประยุกต์หรือดัดแปลงไปจากการจัดระบบสี การที่จะสร้างสรรค์สิ่งใดๆ ควรคำนึงถึงความเหมาะสมในด้านต่างๆ เช่น ความสวยงาม ความกลมกลืน ความน่าสนใจ และความสอดคล้องกับเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ของงานนั้นๆ เพราะสีนั้นสามารถทำให้ผลงานมีคุณค่าและด้อยค่าลงได้ ขึ้นอยู่กับการใช้งานและความชำนาญ ดังนั้นการเลือกใช้สีจึงมีความจำเป็นที่ต้องคำนึงถึงหลักการของสี เพื่อให้ได้ผลงานที่สวยงาม ซึ่งหลักการใช้สีนั้นมีอยู่หลายประการดังนี้

2.2.1.1 วรรณะของสี (Tone) ในทางศิลปะได้มีการแบ่งวรรณะของสีออกเป็น 2 วรรณะ คือ

1) สีวรรณะร้อน (Warm Tone) ได้แก่ สีที่ให้ความรู้สึกรอบอุ่น ร้อน ก้าวร้าว มีอิทธิพลต่อการดึงดูดและกระตุ้นอารมณ์ได้มากกว่าโทนสีอื่นๆ ซึ่งสีเหล่านี้มักนิยมใช้กับงานประเภทหัวหนังสือ นิตยสาร ตลอดจนป้ายโฆษณาต่างๆซึ่งจะกระตุ้นความสนใจต่อผู้พบเห็นได้เร็ว เช่น

- สีแดง กล้าหาญ อันตราย เร้าใจ สะดุดตา
- สีเหลือง บริสุทธิ์ แจ่มใส เลื่อมใส
- สีส้ม ร้อนแรง สนุกสนาน รื่นริง

2) สีวรรณะเย็น (Cold Tone) ได้แก่ สีที่ให้ความรู้สึกเย็น สงบ สบาย สะอาด เช่น

- สีน้ำเงิน สงบ สุขุม สันติภาพ ภูมิฐาน
- สีเขียว ความหวัง สดชื่น ชุ่มชื้น ร่มเย็น
- สีม่วง ร่ำรวย โอ่อ่า งดงาม

2.2.1.2 ค่าของสี (Value of color) หมายถึง สีใดสีหนึ่งที้นำมาทำให้ค่อยๆ จางลงจนขาวหรือสว่าง และทำให้ค่อยๆ เข้มขึ้นจนมืด

2.2.1.3 สีเอกรงค์ (Monochrome) หมายถึง สีที่แสดงอิทธิพลเด่นชัดออกมาเพียงสีเดียว หรือใช้สีไปในโทนเดียวกันทั้งหมดในการเขียนภาพ โดยให้ค่าของสีอ่อน สีกลาง สีแก่ คล้ายกับภาพถ่ายขาวดำ หรือมีการลดหลั่นกันในเรื่อน้ำหนักสี เพื่อให้เกิดความแตกต่าง เช่น จุดเด่นเป็นสีแดง สีส่วนที่เหลือก็จะเป็สีที่ใกล้เคียงกับสีแดง โดยใช้วิธีลดน้ำหนักความเข้มของสีแดงลงไป

2.2.1.4 สีส่วนรวม (Tonality) หมายถึง สีใดสีหนึ่งทีให้อิทธิพลเหนือสีอื่นทั้งหมด ถึงแม้ว่าในรายละเอียดส่วนอื่นอาจมีสีอื่นๆปะปนอยู่ก็ตาม แต่ก็ไม่ทำให้สภาพสีโดยรวมขัดแย้งกันเกินไป การใช้สีส่วนรวมช่วยให้ภาพมีความกลมกลืนและมีเอกภาพ เช่น การเขียนภาพวิวทิวทัศน์ในภาพอาจประกอบไปด้วยท้องฟ้า ภูเขา ต้นไม้ ดอกไม้ พื้นดิน พื้นหญ้า ซึ่งมองดูแล้วปรากฏสีส่วนรวมเป็นสีเขียว สีน้ำเงิน เป็นต้น

2.2.1.5 สีที่ปรากฏเด่น (Intensity) หมายถึง วิธีการเขียนภาพที่ใช้สีสดใสให้ปรากฏเด่น ขึ้นมาบนโครงสีส่วนรวมที่เป็นสีกลางหรือสีหม่น

2.2.1.6 สีตรงข้ามหรือสีตัดกัน (Contrast) หมายถึง สีที่อยู่ตรงกันข้ามในวงจรรสีธรรมชาติ ถ้านำมาใช้คู่กันจะทำให้เกิดความรู้สึกตัดกันอย่างรุนแรง สามารถนำมาใช้งานได้หลากหลาย และสามารถส่งผลได้ทั้งดีและไม่ดี หากไม่รู้หลักพื้นฐานในการใช้งานสีตรงข้ามหรือสีตัดกันก็ไม่ควรใช้ในพื้นที่ที่ปริมาณเท่ากันในงาน ควรใช้สีใดสีหนึ่งจำนวน 80% อีกสีหนึ่งต้องเป็น 20% หรือ 70-30% โดยประมาณ บนพื้นที่ของงาน เช่น สีเขียวกับสีแดง สีเหลืองกับสีม่วง สีส้มกับสีน้ำเงิน เป็นต้น

2.2.1.7 ระยะของสี (Perspective of Color) การใช้สีมีผลต่อความรู้สึกเรื่องระยะใกล้ไกลของภาพ โดยทั่วไปแบ่งเป็น 3 ระยะ คือ ระยะใกล้ (Foreground) ระยะกลาง (Middleground) และระยะไกล (Background) โดยมีหลักการใช้สีคือ ระยะใกล้จะใช้สีสดหรือเข้มกว่าระยะที่ไกลออกไป ยิ่งไกลออกไปมากเท่าใด ค่าน้ำหนักสีก็จะอ่อนและเป็นสีกลางมากยิ่งขึ้น เช่น ภาพทิวทัศน์ ที่บ่งบอกถึงระยะใกล้ไกล และช่วงเวลา ซึ่งสีจะเป็นตัวช่วยสร้างบรรยากาศให้ภาพได้เป็นอย่างดี

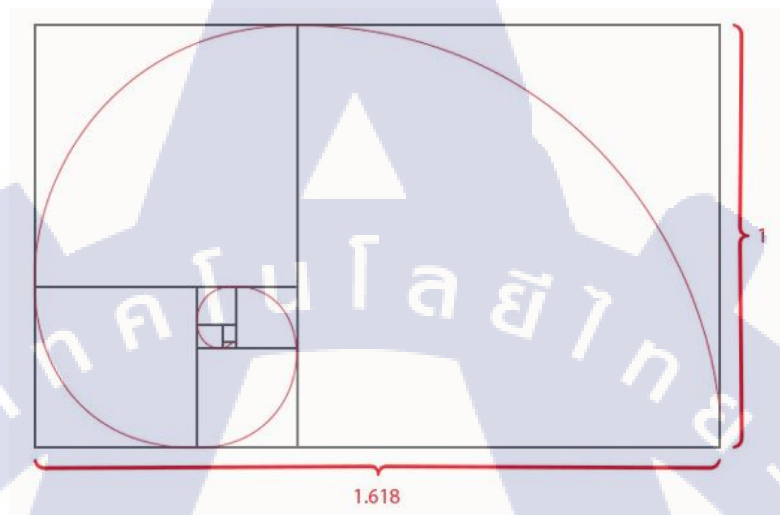
2.2.1.8 จุดเด่น (Dominance) หมายถึง การใช้สีที่ทำให้ส่วนสำคัญมีความเด่นชัดสะดุดตาหรือเป็นจุดที่ดึงดูดความสนใจจากผู้ชมมากที่สุด ในผลงานนั้น การทำให้เกิดจุดเด่นหรือจุดสนใจขึ้นอยู่กับทางเลือกใช้สี โดยอาจเลือกใช้สีที่ส่งเสริมให้เด่น ซึ่งจะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนพื้นและส่วนเด่นหรือจุดสนใจ ซึ่งมีหลายเทคนิควิธี เช่น การใช้สีตัดกัน หรือคู่ตรงข้ามกัน เช่น พื้นสีน้ำเงิน จุดเด่นสีเหลือง

ในงานออกแบบ หากเรารู้จักวิธีการใช้สี โดยรวมเป็นวรรณะร้อนหรือวรรณะเย็น เราก็จะสามารถควบคุม และสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดความประสานกลมกลืนงดงามได้ง่ายขึ้น เพราะสีมีอิทธิพลต่อ มวล ปริมาตร และช่องว่าง สีมีคุณสมบัติที่ทำให้เกิดความกลมกลืนหรือขัดแย้งกันได้ สีสามารถที่จะเน้นให้ให้เกิดจุดเด่นได้ ดังนั้นการใช้สีต้องจะนำหลักการต่างๆของสีไปประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับเป้าหมายในงานนั้นๆ ซึ่งสีนั้นมีผลต่อการออกแบบ ดังนี้

- 1) สร้างความรู้สึก สีต่างๆจะให้ความรู้สึกต่อผู้ที่พบเห็นแตกต่างกันไป เช่น การใช้สีภายในหรือภายนอกอาคารจะมีผลต่อการสัมผัสและสร้างบรรยากาศได้
- 2) สร้างความน่าสนใจ สีมีอิทธิพลต่องานศิลปะการออกแบบ ซึ่งจะช่วยสร้างความประทับใจและความน่าสนใจเป็นอันดับแรกเมื่อได้พบเห็น
- 3) สื่อสัญลักษณ์ของวัตถุ โดยเกิดจากประสบการณ์หรือภูมิหลัง เช่น สีแดง คือ สัญลักษณ์แทนไฟหรืออันตราย สีเขียว คือ สัญลักษณ์แทนพืชหรือความปลอดภัย เป็นต้น
- 4) สีช่วยให้เกิดการรับรู้และจดจำ งานออกแบบนั้นควรทำผลงานออกมาให้ผู้ชมเกิดการจดจำในรูปแบบและผลงาน หรือเกิดความประทับใจ การใช้สีจะต้องสะดุดตา และมีเอกภาพ

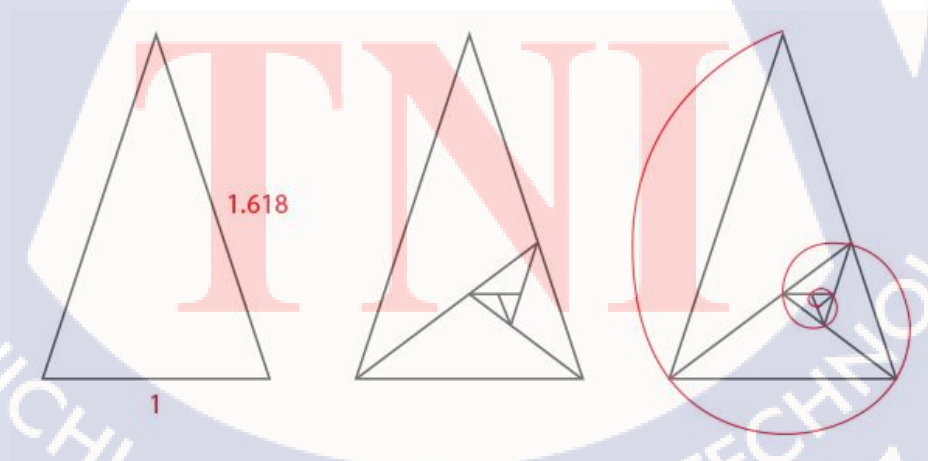
2.2.2 Golden Ratio (สัดส่วนทองคำ)

มีที่มาจากคณิตศาสตร์ เป็นวิธีการคำนวณเพื่อหาสัดส่วนที่สวยงามที่สุดในโลก ทำให้งานออกแบบมีสัดส่วนที่งดงามตามสูตรคำนวณ โดยใช้ตัวเลขทางคณิตศาสตร์มาอธิบายความงดงามของธรรมชาติ ซึ่งอัตราส่วนของสัดส่วนทองคำจะเท่ากับ $1 : 1.618$



ภาพที่ 2.1 ภาพแสดงอัตราส่วนของสัดส่วนทองคำ

สัดส่วนทองคำนั้นไม่ได้มีเพียงรูปแบบเดียวเท่านั้น แต่ยังมีหลากหลายรูปแบบ เช่น รูปสามเหลี่ยมหน้าจั่วที่มีด้านเท่าสองข้างเท่ากันซึ่งจะตรงกับอัตราส่วนของสัดส่วนทองคำ

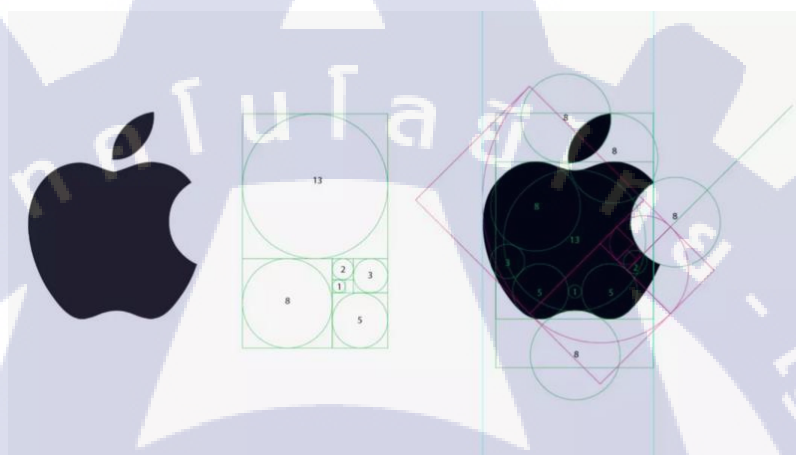


ภาพที่ 2.2 ภาพแสดงอัตราส่วนของสัดส่วนทองคำในรูปแบบสามเหลี่ยม

2.2.2.1 หลักการของสัดส่วนทองคำ คือส่วนของเส้นที่ถูกแบ่งให้ตรงตำแหน่งที่ก่อให้เกิดสัดส่วนที่ยอดเยียมที่สุดคือ 1 : 1.618 หรือถ้าจะเทียบอย่างง่ายก็คือ ถ้ามีรูปยาว 1000 pixel อีกฝั่งหนึ่งของรูปก็จะยาว 1618 pixel โดยสัดส่วนทองคำจะถูกนำไปใช้ในการออกแบบต่าง ๆ มากมาย โดยที่เราไม่ได้สังเกต แต่องค์ประกอบทุกอย่างลงตัวและสามารถรับรู้ได้ถึงความสะดวกสบาย

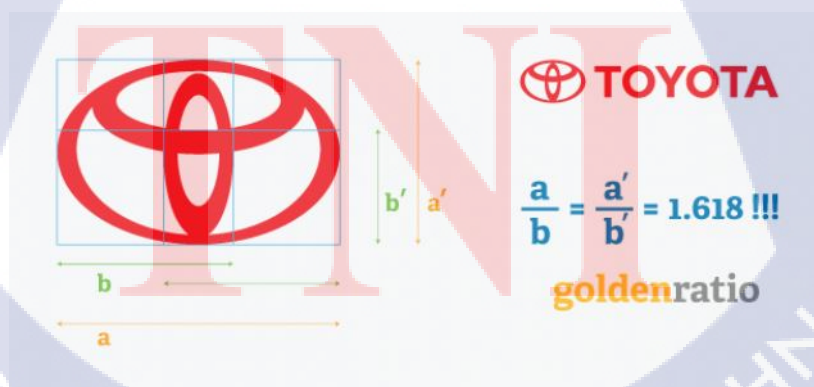
ตัวอย่างการใช้สัดส่วนทองคำในการออกแบบ

- 1) Logo บริษัท apple



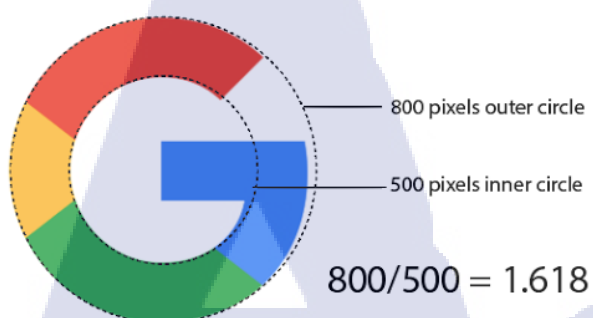
ภาพที่ 2.3 Logo บริษัท apple

- 2) Logo บริษัท TOYOTA



ภาพที่ 2.4 Logo บริษัท TOYOTA

3) Logo บริษัท Google



ภาพที่ 2.5 Logo บริษัท Google

การใช้สัดส่วนทองคำในรูปแบบภาพถ่าย



ภาพที่ 2.6 สัดส่วนทองคำในภาพถ่าย

สัดส่วนทองคำนั้นไม่ได้ช่วยให้งานออกแบบสวยงามขึ้นทันทีที่ได้ใช้งาน เพราะความสวยงามนั้นจะต้องมีหลายองค์ประกอบที่จะมาช่วยสร้างให้งานออกแบบสามารถดึงดูดความสนใจของผู้คนจนมองเห็นถึงความงามของงานชิ้นนั้นๆ แต่ถ้าจะเริ่ม Design จากความว่างเปล่าอย่างน้อยก็เป็นทางเลือกในการเริ่มต้นที่ดีที่ช่วยในเรื่องของการประหยัดเวลา

2.2.3 Infographic

ย่อมาจาก Information Graphic คือ ภาพหรือกราฟิกที่ใช้บ่งชี้ถึงข้อมูล ไม่ว่าจะเป็นสถิติ ความรู้ ตัวเลข ฯลฯ เรียกว่าเป็นการย่อข้อมูล หรือการนำข้อมูลมาสรุปในลักษณะของกราฟิกที่ ออกแบบเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว เพื่อทำให้เกิดความเข้าใจได้ง่ายขึ้น ซึ่งเหมาะสำหรับผู้คน ในยุคไอทีที่ต้องการเข้าถึงข้อมูลซับซ้อนมหาศาลในเวลาที่มีอย่างจำกัด เพราะว่ามันย่อยและ จดจำภาพสวยๆ ได้มากกว่าการอ่าน ซึ่งจะมียอดประกอบที่สำคัญ คือหัวข้อที่น่าสนใจ ภาพ และ เสียง ซึ่งจะต้องทำการรวบรวมข้อมูลที่ต้องการให้เพียงพอ แล้วนำมาสรุป วิเคราะห์ เรียบเรียง แล้ว แสดงออกมาเป็นภาพ โดยกราฟิกที่ใช้อาจเป็นภาพ ลายเส้น สัญลักษณ์ กราฟ แผนภูมิ ไดอะแกรม ฯลฯ

2.2.3.1 หลักการออกแบบอินโฟกราฟิก แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ

- 1) ด้านข้อมูล ข้อมูลที่นำมาเสนอ ต้องมีความน่าสนใจ มีความหมาย มีความถูกต้อง และเป็นจริง
- 2) ด้านการออกแบบ ต้องมีรูปแบบ โครงสร้าง แบบแผน ความสวยงามที่เข้าใจได้ง่าย เมื่อพบเห็นและสามารถใช้งานได้จริง

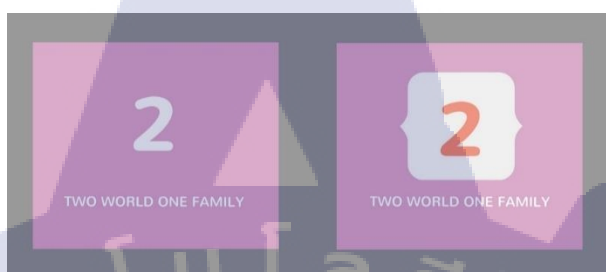
2.2.3.2 การสร้างอินโฟกราฟิกให้มีประสิทธิภาพ

- 1) เน้นที่หัวข้อหลักหัวข้อเดียว
- 2) ออกแบบให้เข้าใจได้ง่าย
- 3) ข้อมูลเป็นสิ่งสำคัญ ต้องคำนึงถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อเป็นสำคัญ ไม่เกิน ขอบเขตของหัวข้อ
- 4) ข้อมูลต้องมีความถูกต้องแท้จริง
- 5) ให้อินโฟกราฟิกเป็นตัวเล่าเรื่อง
- 6) การออกแบบที่ดี การบรรยายด้วยภาพถ้ามีการออกแบบที่ดีจะดึงดูดใจผู้ชม
- 7) ใช้สีที่กระตุ้นดึงดูดความสนใจ
- 8) ใช้คำพูดที่กระชับ ต้องสรุปข้อความให้สั้นกระชับตรงกับจุดหมายที่ต้องการจะ นำเสนอ
- 9) ทำไฟล์อินโฟกราฟิกให้เล็ก เพื่อให้ผู้ชมเข้าถึงและดาวน์โหลดข้อมูลได้ง่าย และสามารถนำไปใช้ต่อได้ติดตามจุดประสงค์ที่ต้องการ

2.2.3.3 หลักการทำ Infographic ให้โดดเด่นและน่าสนใจ

1) ใส่ตัวเลขในรูปทรง

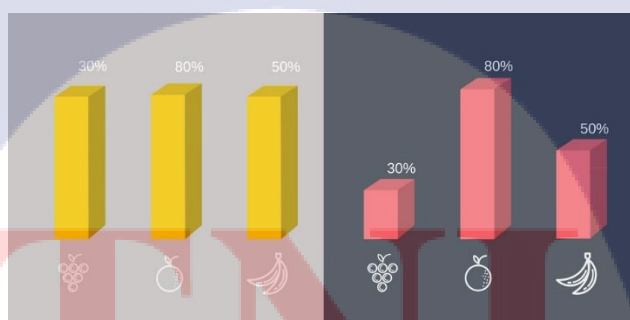
การใช้รูปทรงเรขาคณิตเป็นกรอบของตัวเลข จะทำให้ตัวเลขถูกเน้นให้ดูเด่นและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 2.7 การใส่เลขในรูปทรงเรขาคณิต

2) ใส่ภาพให้สอดคล้องกับข้อมูลที่นำเสนอ

ข้อมูลบางอย่างใช้สำหรับบอกจำนวน เช่น แผนภูมิ ภาพกราฟิกที่ใช้ต้องสอดคล้องกับจำนวนนั้นๆด้วย ยกตัวอย่างสองภาพด้านล่าง จะเห็นว่าภาพกราฟิกด้านขวาสอดคล้องกับข้อมูลมากกว่าภาพด้านซ้าย ซึ่งจะทำให้ infographic สื่อสาร ได้ตรงและมีประสิทธิภาพมากกว่า



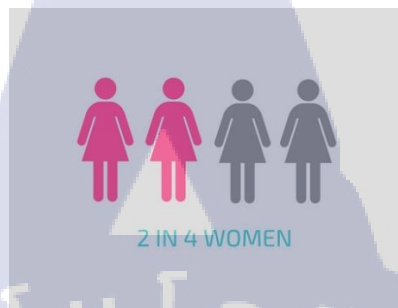
ภาพที่ 2.8 ความสอดคล้องระหว่างข้อมูลกับแผนภูมิ

3) ใช้ภาพแทนตัวหนังสือ

ข้อความบางข้อความก็สามารถแทนได้ด้วยรูปภาพ การใช้รูปภาพจะดึงดูดความสนใจได้ดีกว่าตัวหนังสือหลายเท่า

4) ใช้สีเพื่อแบ่งแยกข้อมูล

นอกจากสีจะให้ความสวยงาม ยังสามารถใช้ในการจัดกลุ่มข้อมูลให้เป็นระเบียบเรียบร้อยได้ สีที่ต่างกันจะทำให้ผู้ชมรู้ว่าข้อมูลมีความต่างกัน



ภาพที่ 2.9 การใช้สีเพื่อแบ่งแยกข้อมูล

ประโยชน์ของ Infographic นั้นมีอยู่มาก เพราะสามารถทำให้คนทั่วไปเข้าถึง เข้าใจในข้อมูลปริมาณมากๆ ด้วยข้อมูลที่ถูกคัดกรองมาเป็นอย่างดี ทำให้ผู้อ่านเข้าใจได้ง่าย เป็นวิธีการนำเสนอข้อมูลเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งเราสามารถที่จะหยิบยกเรื่องราวเล็กๆ ไปจนถึงเรื่องราวใหญ่โตมานำเสนอในมุมมองที่แปลกตา ทันสมัย น่าสนใจ ทันต่อเหตุการณ์ในโลกปัจจุบัน โดยรูปแบบหรือประเภทของ Infographic ตามวัตถุประสงค์ในการใช้งานสามารถจัดหมวดหมู่ใหญ่ๆ ได้ดังนี้

1) ข่าวเด่น ประเด็นร้อน และสถานการณ์วิกฤต

เป็น Infographic ที่ได้รับการแชร์เป็นจำนวนมาก มักจะเป็นประเด็นใหญ่ระดับประเทศ เช่น ประเด็นการแก้ไขรัฐธรรมนูญ

2) สอน How to

บอกเล่ากลยุทธ์ต่างๆ อย่างเป็นขั้นเป็นตอน เช่น เล่าถึงวิธีการจัดแบ่งเวลาในการทำงาน

3) ให้ความรู้

นำเสนอในรูปแบบของ Did You Know หรือสถิติสำคัญทางประชากร ตลอดจนการถ่ายทอดความรู้ทางวิชาการที่น่าเบื่อให้มีสีสัน สนุก และน่าติดตาม

4) บอกเล่าตำนานหรือวิวัฒนาการ

เรื่องราวบางอย่างอาจจะต้องถ่ายทอดผ่านคำราชนาๆ แต่ Infographic จะช่วยทำให้ตำนานเหล่านั้นถูกนำมาเสนอในพื้นที่จำกัดได้

5) อธิบายผลสำรวจและงานวิจัย

เป็น Infographic ที่เหมาะสมที่สุด ที่จะถ่ายทอดงานวิจัยที่ดูซับซ้อนไปด้วยตัวเลข และ ข้อมูลมหาศาลออกมาเป็นแผนภาพที่สวยงาม



ภาพที่ 2.10 อินโฟกราฟฟิอธิบายผลสำรวจและงานวิจัย

6) โปรโมทสินค้าและบริการ

ใช้ infographic มาช่วยในการโปรโมทสินค้าและบริการ ช่วยดึงดูดความสนใจจากผู้พบเห็น

7) กระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

ปรากฏการณ์ที่เห็นได้อย่างเด่นชัดที่สุดในปัจจุบันนี้ก็คือ Infographic นั้นได้แทรกซึมไปในทุกๆสื่อ ไม่ว่าจะเป็นหนังสือพิมพ์ นิตยสาร และสื่อ Digital อย่าง Website, Blog และ Social Media Infographic มีผลต่อการรับรู้ของมนุษย์โดยตรง ดังตัวอย่างที่มักจะมีการหยิบยกไปอ้างอิงอยู่เสมอ คือ 90% ของข้อมูลที่เข้าสู่สมองของคนเรานั้นคือข้อมูลที่เป็นรูปภาพ เพราะรูปภาพและไอคอนกราฟฟิคต่างๆสามารถดึงดูดความสนใจได้ดีกว่า คนสามารถจดจำเรื่องราวจากการอ่านได้เพียงแค่ 20% และ 40% ของคนจะตอบสนองต่อข้อมูลที่เป็นรูปภาพมากกว่าข้อมูลที่เป็นเพียงตัวหนังสือธรรมดา

2.2.4 การสร้างงานกราฟิกบน Social media

Social media เป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่มีผู้ใช้เป็นจำนวนมาก และได้รับความนิยมจากทุกเพศทุกวัย โดยผู้ใช้งานเป็นผู้สื่อสารเขียนเล่าเรื่องราว ประสบการณ์ บทความ รูปภาพ และวิดีโอ ที่ผู้ใช้เขียนขึ้นเอง จัดทำขึ้นเอง หรือพบเจอจากสื่ออื่นๆแล้วนำมาแบ่งปันให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตน

Social media ได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และมีบทบาทอย่างมากในการทำธุรกิจขายสินค้าหรือบริการ เนื่องจากเป็นสื่อที่เข้าถึงได้ง่าย สามารถดูได้บนอุปกรณ์สื่อสารที่ทุกคนมี ดังนั้น Social media จึงเป็นช่องทางหนึ่งที่สำคัญในการทำธุรกิจ และได้รับความนิยมสูง

ปัจจุบันงาน Graphic Design ถูกนำมาใช้บน Social media อย่างแพร่หลาย เพราะงาน Graphic สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ดูได้เป็นอย่างดีและตรงกับความต้องการของตนเองได้ โดยมีหลักการดังนี้

1) สร้าง Template ที่เหมาะกับแบรนด์ของตนเอง

งานกราฟิกที่นำมาเผยแพร่ควรมี Template ที่เป็นเอกลักษณ์สะท้อนถึงแบรนด์ของตนเอง อาจจะใช้รูปแบบคล้ายโลโก้หรือแพ็คเกจสินค้า เพื่อให้ผู้พบเห็นรู้สึกคุ้นเคยและจินตนา

2) ปรับขนาดให้เหมาะสมกับการใช้งาน

เนื่องจากปัจจุบันมี Social Media มากมายให้เลือกใช้ ภาพกราฟิกแต่ละภาพก็ต้องแตกต่างกันไปตามประเภทของ Social Media ที่เลือกใช้งาน ดังนั้นควรมีการกำหนดขนาดให้เหมาะสม เพื่อให้ได้ผลงานที่สวยงาม ถูกต้อง อันจะช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับผลงานนั้นๆ เช่น ภาพหน้าปก Facebook หรือภาพหน้าปก YouTube ก็มีขนาดความกว้าง-ยาวที่ต่างกัน ซึ่งไม่สามารถใช้แทนกันได้

3) สร้าง Template ที่สามารถปรับหรือแก้ไขเพื่อรองรับ Content ได้หลากหลายรูปแบบ

Template ที่กำหนดขึ้นไว้ใช้งานจะต้องนำมาปรับแก้ไขได้ เพื่อรองรับ Content ที่มีรูปแบบ ขนาด และจำนวนของตัวอักษรที่แตกต่างกันออกไป

2.2.5 white space

white space หมายถึง พื้นที่ว่าง ไม่จำเป็นจะต้องเป็นเพียงสีขาวเสมอไป กล่าวคือพื้นที่ในการออกแบบที่เป็นอิสระจากรูปภาพหรือข้อความ สามารถช่วยสร้างกลุ่มก้อนของงานออกแบบ และเน้นความสำคัญของรูปทรงรูปร่างได้

วิธีการใช้งาน white space มีดังนี้

1) ใช้พื้นที่ว่าง

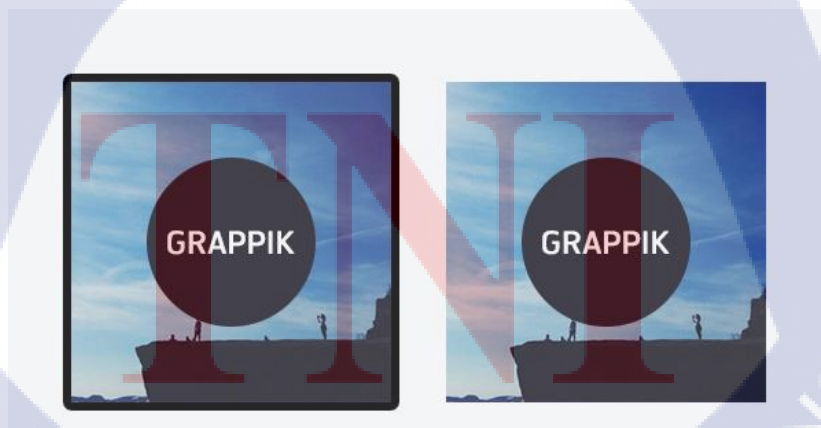
อย่ากลัวที่จะลองใช้พื้นที่ white space ในงานออกแบบ ดังตัวอย่างจากรูปด้านล่าง จะเห็นพื้นที่ว่างเปล่าทั้งด้านบนและด้านล่างของตัวหนังสือ Grappik ซึ่งเป็นวิธีการที่ง่ายที่สุดในการใช้งาน white space



ภาพที่ 2.11 การใช้งาน white space โดยการใช้พื้นที่ว่าง

2) ลบเส้นขอบทิ้ง

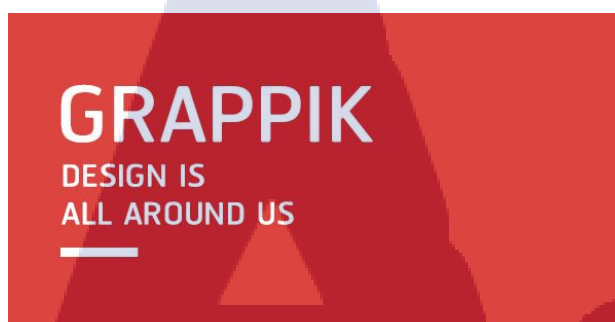
เส้นขอบเป็นเหมือนตัวปิดกั้นไม่ให้เกิด white space หรือถ้าต้องการใช้ควรเลือกใช้เส้นขอบที่บางและสีที่อ่อน



ภาพที่ 2.12 การใช้งาน white space โดยการลบเส้นขอบทิ้ง

3) ใช้สีเป็นพื้นหลัง

ใช้สีเป็นพื้นหลังเป็นอีกหนึ่งวิธีที่ง่ายที่สุดในการสร้าง white space ให้กับงาน



ภาพที่ 2.13 การใช้งาน white space โดยการใช้สีเป็นพื้นหลัง

4) ใช้ระยะห่างของตัวอักษร

ระยะห่างตัวอักษรเป็นวิธีที่ดีในการจัดข้อความในรูปทรงต่างๆ ซึ่งจะช่วยให้การสร้างพื้นที่ white space ได้



ภาพที่ 2.14 การใช้งาน white space โดยการใช้ระยะห่างของตัวอักษร

5) ใช้ช่องว่างประกอบให้น้อยลง

white space สร้างได้โดยการลบองค์ประกอบต่างๆให้ลดน้อยลง ลดความยุ่งเหยิงในงานทั้งไป ซึ่งเป็นวิธีที่ง่ายที่สุดในการสร้าง white space

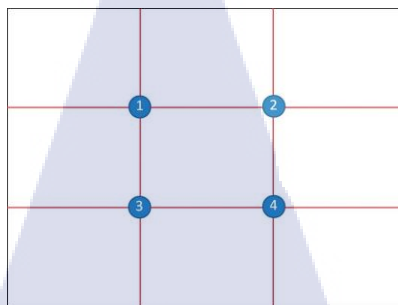


ภาพที่ 2.15 การใช้งาน white space โดยการใช้อช่องว่างประกอบให้น้อยลง

2.2.6 การเน้นจุดเด่นหรือจุดสนใจในภาพ

หลักการจัดองค์ประกอบภาพ นอกจากการใช้เส้นนำสายตา การเน้นสี การเน้นรูปร่าง การเน้นรูปทรง การเน้นพื้นผิว และการใช้ความซ้ำซ้อนแล้ว สิ่งสำคัญประการหนึ่งที่ต้องมีในการจัดองค์ประกอบภาพก็คือ การเน้นจุดเด่นในภาพ ซึ่งในภาพหนึ่งภาพควรให้มีจุดสนใจเพียงจุดเดียว อย่าให้ในภาพมีจุดสนใจหรือจุดเด่นหลายจุด เพราะจะทำให้เรื่องราวในภาพขาดความเป็นเอกภาพ (Unity) ดูไม่น่าสนใจ

การวางตำแหน่งจุดสนใจในภาพมีหลักการว่าไม่ควรที่จะวางไว้ตรงกลางภาพ เพราะจะทำให้เกิดความรู้สึกสงบนิ่ง ไม่น่าสนใจ วัตถุรอบข้างที่เหลือในภาพจะขาดความน่าสนใจ และไม่เกิดเรื่องราวที่ต่อเนื่องในภาพ ดังนั้นการวางตำแหน่งเพื่อเน้นจุดเด่นหรือจุดสนใจในภาพ (Point of Interest) จึงนิยมใช้การลากเส้นสมมติขึ้นในภาพ โดยการแบ่งพื้นที่ออกเป็นสามส่วนเท่าๆ กันทั้งในแนวดิ่ง และแนวนอน ซึ่งจะทำให้เราได้ตารางเก้าช่องที่มีขนาดพื้นที่เท่ากันทั้งหมดในภาพ จึงเป็นที่มาของการเรียกชื่อ "กฎสามส่วน หรือจุดตัดเก้าช่อง (Rule of Thirds)" ซึ่งวิธีการนี้สามารถใช้ได้กับทั้งภาพแนวนอนและภาพแนวตั้ง



ภาพที่ 2.16 กฎสามส่วน หรือจุดตัดเก้าช่อง

จุดตัดที่เกิดขึ้นจากการแบ่งพื้นที่นี้จะมีทั้งหมด 4 จุด ซึ่งนิยมใช้ในการวางตำแหน่งของวัตถุหลักเพื่อให้เป็นจุดเด่นหรือจุดสนใจในภาพนั่นเอง พื้นที่ที่เหลือในภาพเราสามารถหาจุดสนใจรอง หรือสร้างกิจกรรมให้เกิดขึ้นจากการกระทำของวัตถุหลักในภาพ เพื่อให้เกิดเรื่องราวที่สอดคล้องกับสถานที่ ช่วงเวลา ทิศทางของแสง และองค์ประกอบอื่นๆในภาพ ซึ่งภาพที่ได้ก็จะมี ความสวยงามทั้งในแง่องค์ประกอบภาพ และเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพ

การจัดองค์ประกอบภาพในลักษณะนี้เป็นที่นิยมมากในการถ่ายภาพแนววิจิตรศิลป์ (Pictorial Art) ซึ่งอาจจะเป็นเพราะภาพที่เกิดขึ้นมักจะมีองค์ประกอบภาพที่สวยงาม มีจุดสนใจหลัก จุดสนใจรองในภาพ สมบูรณ์ด้วยเรื่องราวที่สอดคล้องกันทั้งภาพ

สำหรับภาพที่มีจุดเด่นที่เกิดจากการขัดแย้ง หรือมีความสำคัญเท่าๆกัน ภาพที่เห็นจะส่งผลให้ขาดเอกภาพ แต่ถ้าเพิ่มหรือลดความสำคัญของสิ่งใดสิ่งหนึ่งลงก็จะสามารถสร้างเอกภาพของภาพให้สมบูรณ์ขึ้นได้

ภาพที่มีลวดลาย พื้นผิว หรือความซ้ำซ้อนที่เหมือนหรือเท่าๆกันจะทำให้ภาพไม่น่าสนใจ การเพิ่มความขัดแย้งให้กับภาพและเหมาะสมสอดคล้องกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพสามารถทำได้ โดยการใช้สีให้เด่นเป็นพิเศษกับสิ่งที่ต้องการให้เป็นจุดสนใจในภาพ หรืออาจใช้เส้น รูปร่าง และขนาดให้ตัดกัน เพื่อส่งเสริมให้เกิดจุดเด่น โดยอาจมีการสร้างพื้นที่ว่าง (Space) ให้กับภาพเพื่อทำให้จุดสนใจโดดเด่นขึ้น

การเน้นจุดสนใจโดยใช้ความชัด (In Focus) ให้กับจุดสนใจในภาพ โดยปล่อยให้ส่วนที่เหลือในภาพเบลอ ขาดรายละเอียด ก็เป็นอีกหนึ่งวิธีที่ช่วยสร้างจุดสนใจในภาพได้เช่นกัน

ทั้งนี้ การวางจุดสนใจในภาพยังสามารถนำหลักการเบื้องต้น ได้แก่ การใช้เส้นนำสายตา การเน้นสี การเน้นรูปร่าง การเน้นรูปทรง การเน้นพื้นผิว และการใช้ความซ้ำซ้อน อย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลายอย่างผสมกันมาช่วยในการจัดองค์ประกอบภาพให้จุดเด่นในภาพดูสวยงามมากยิ่งขึ้นได้

บทที่ 3

แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานการฝึกงาน

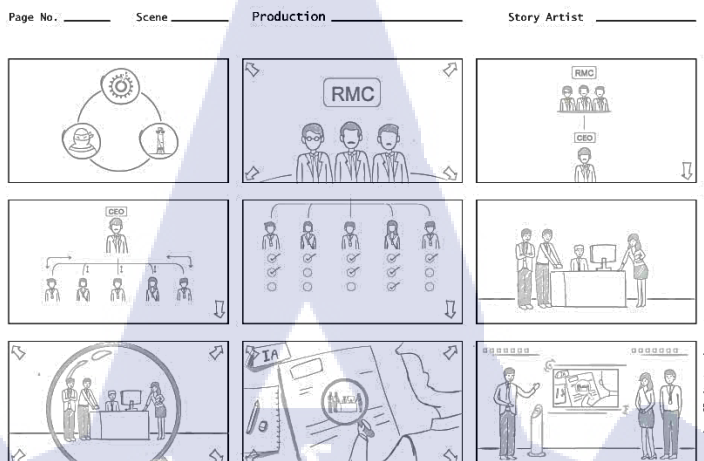
ตารางที่ 3.1 แผนการปฏิบัติสหกิจศึกษา

หัวข้อ	เดือนที่ 1	เดือนที่ 2	เดือนที่ 3	เดือนที่ 4
งานภายในบริษัท				
- ภาพรับสมัคร Motion Graphic				
- Portfolio ของบริษัท				
ทำ E-Learning งานของลูกค้า (SCB)				
ทำภาพประกอบบทความเกี่ยวกับเกม				
ทำกราฟิกบอร์ด งานของลูกค้า (AIS)				
ทำภาพ GIF ลง Social media				
ทำภาพประกอบบทความเกี่ยวกับเกม				
ทำ TBA GUIDE BOOK งานของลูกค้า				
ทำ Character งานของลูกค้า (PTT)				
ทำภาพประกอบบทความเกี่ยวกับเกม				

3.2 รายละเอียดที่นักศึกษาปฏิบัติในการฝึกงาน

3.2.1 storyboard

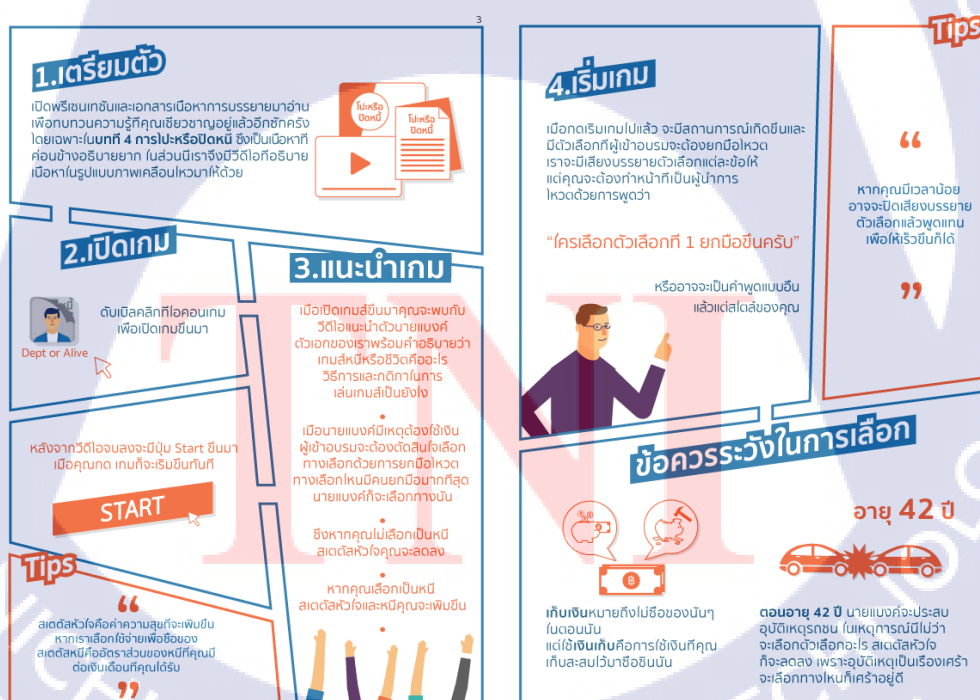
วาด storyboard เพื่อส่งให้ลูกค้าพิจารณา เป็นงานของบริษัท AIS ซึ่งจะนำไปทำเป็น motion graphic เพื่อให้คนในองค์กรศึกษาเรียนรู้



ภาพที่ 3.1 Storyboard งาน AIS

3.2.2 TBA Guide book

จัด layout และ ทำภาพประกอบ ลงให้หนังสือคู่มือแนะนำแอปพลิเคชัน ที่มีชื่อว่า หนีหรือชีวิต ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันเกมที่สร้างขึ้น เพื่อสอนเรื่องการบริหารจัดการเงินโดยเน้นหนักไปที่เรื่องของการเป็นหนี้



ภาพที่ 3.2 TBA Guide book

3.2.3 งานภายในบริษัท

เป็นงานไฟล์ .GIF ที่ใช้ลงในเพจ Facebook ของบริษัท Visualize Lab คือ ภาพรับสมัคร
ตำแหน่ง Motion Graphic



ภาพที่ 3.3 ภาพรับสมัคร Motion Graphic

3.2.4 ออกแบบ Character

งานของบริษัท ปตท. ซึ่งทำการออกแบบ character คนจำนวน 5 คน ได้แก่ ผู้ประกอบการ, Scientist, ผู้ชายอายุ 25 - 30 ปีใส่ชุดไปรเวท, ผู้หญิงอายุ 25 - 30 ปีใส่ชุดไปรเวท, เด็กผู้หญิงอายุ 12 ขวบใส่ชุดไปรเวท



ภาพที่ 3.4 Character งาน ปตท.

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงาน

3.3.1 กำหนดหัวข้อของโครงการ

ปรึกษากับพนักงานที่ปรึกษาเรื่องหัวข้อโครงการ ซึ่งผลสรุปก็คือทำโครงการสทกิจเรื่อง การออกแบบภาพประกอบบทความเกี่ยวกับบอร์ดเกม ลงในเพจ Facebook ที่ชื่อว่า เล่นเอาเรื่อง ซึ่งเป็นเพจของบริษัท Visualize Lab ที่เปิดขึ้นมาใหม่อีกเพจหนึ่ง โดยจะให้ข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการ เรียนรู้ผ่านเกม โดยจะจัดทำภาพประกอบบทความทั้งหมดจำนวน 10 ภาพ

3.3.2 รับหัวข้อและ concept ของภาพประกอบบทความ

ภาพประกอบบทความเกี่ยวกับบอร์ดเกมที่ได้รับมอบหมายให้ทำมีทั้งหมด 10 ภาพ ซึ่ง หัวข้อและ concept ของแต่ละภาพก็จะแตกต่างกันไป ดังต่อไปนี้

1) The Influence เกมรู้ใหม่ว่าใครใหญ่

Concept ของภาพคือ มาเฟียที่สะสมอิทธิพล กำลังตกลงผลประโยชน์กัน โดยมีคน 6 กลุ่ม

- นักการเมือง
- นักข่าว
- นักธุรกิจ
- องค์กรอิสระ
- ข้าราชการ
- ประชาชน

2) การเรียนรู้

Concept ของภาพคือ กลุ่มคนกำลังนั่งล้อมวงกัน เหมือนว่ากำลังสนุกกับการเรียนรู้หรือทำ กิจกรรมสันตนาการกันภายในห้อง โดยอารมณ์ของภาพ คือ สนุก สนุกสนาน

3) มีเกมสำหรับ HR ใหม่คะ

Concept ของภาพคือ HR เปิดประตูอย่างเร่งรีบ เห็นพนักงานอยู่ในร้าน (ร้าน board game) แล้ว HR ก็ถามพนักงานว่า มีเกมสำหรับ HR ใหม่คะ โดยอารมณ์ของภาพคือ แนวลึกลับๆ

4) บอร์ดเกมกับการตัดสินใจ

Concept ของภาพคือ คนนั่งมุมตรงๆ ที่ทำท่าทางกำลังคิดหนักนั่งเลือกการ์ดบอร์ดเกมที่อยู่ ข้างหน้า 2 ใบว่าจะเลือกการ์ดใบไหนดี โดยอารมณ์ของภาพคือ กอดัน คิดหนัก สีแบบมืดๆ

5) บอร์ดเกมกับการทำงานเป็นทีม

Concept ของภาพคือ มีกลุ่มของคนตัวเล็กๆ (มนุษย์จิ๋ว) ที่กำลังร่วมมือช่วยกันทำบอร์ดเกม บอร์ดเกมขึ้นมาด้วยความตั้งใจ

6) บอร์ดเกมเพื่อการขาย

Concept ของภาพคือ พนักงานที่กำลังรีบวิ่ง แล้วก็แบกกระเป๋าที่ใส่บอร์ดเกมไว้เพื่อนำไปขายอย่างเร่งรีบ

7) บอร์ดเกมกับการเล่าเรื่อง (storytelling)

Concept ของภาพคือ กลุ่มเด็กนั่งล้อมวงกัน เพื่อฟังนิทานที่อ่านจากในการ์ดของบอร์ดเกม โดยอารมณ์ของภาพคือ ฟังนิทานก่อนนอน

8) บอร์ดเกมเพื่อสังคม

Concept ของภาพคือ ขณะที่กำลังเล่นบอร์ดเกมก็เหมือนกับได้เรียนรู้และได้ทำกิจกรรมจิตอาสาที่ดีเพื่อสังคม โดยอารมณ์ของภาพก็คือ สดใส สบายตา

9) บอร์ดเกมสำหรับการเรียนรู้แต่ละประเภท

Concept ของภาพคือ มีบอร์ดเกมอยู่ตรงกลาง แล้วแบ่งเป็นช่องๆตามหัวข้อดังนี้

- การคิด
- การคำนวณ
- วางแผน
- การตัดสินใจ
- สังคม (การพูดคุย)
- ลงมือทำ

10) ไม่เล่นเกมแล้วเรียนเก่งจริงหรือไม่

Concept ของภาพคือ ไฟที่มีสองด้าน ซึ่งด้านแรกกำหนดให้เป็นภาพคนกำลังอ่านหนังสือ ส่วนอีกด้านกำหนดให้เป็นภาพคนกำลังเล่นเกม

3.3.3 ออกแบบภาพประกอบบทความเกี่ยวกับบอร์ดเกม

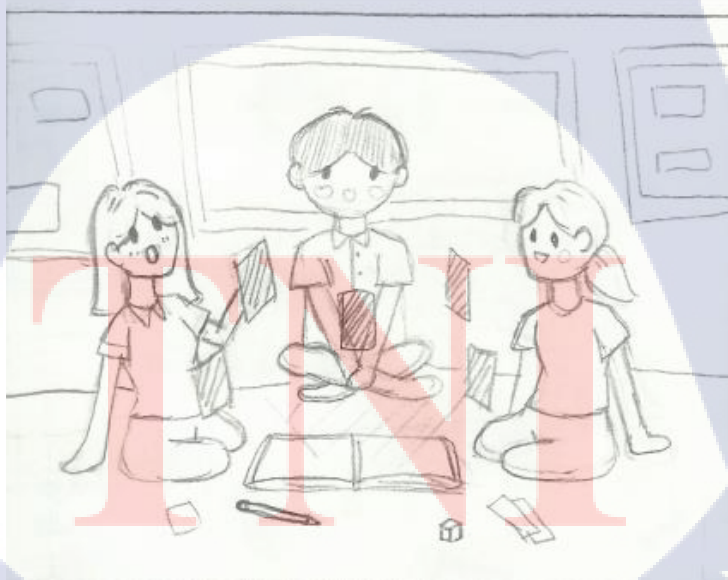
3.3.3.1 ทำการคิด ตีความจาก concept ที่ได้รับออกมาเป็นภาพแล้วทำการร่างภาพตัวอย่างที่จะทำลงในกระดาษ เพื่อนำเสนอให้พนักงานที่ปรึกษาพิจารณา

1) The Influence เกมรู้ใหม่ว่าใครใหญ่



ภาพที่ 3.5 ภาพร่างหัวข้อ The Influence เกมรู้ใหม่ว่าใครใหญ่

2) การเรียนรู้



ภาพที่ 3.6 ภาพร่างหัวข้อการเรียนรู้

3) มีเกมสำหรับ HR ใหม่คะ



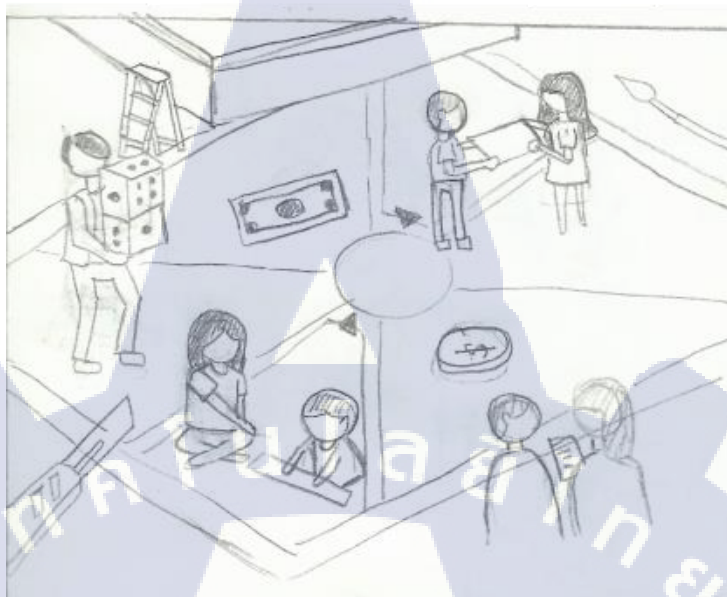
ภาพที่ 3.7 ภาพร่างหัวข้อมีเกมสำหรับ HR ใหม่คะ

4) บอร์ดเกมกับการตัดสินใจ



ภาพที่ 3.8 ภาพร่างหัวข้อบอร์ดเกมกับการตัดสินใจ

5) บอร์ดเกมกับการทำงานเป็นทีม



ภาพที่ 3.9 ภาพร่างหัวข้อบอร์ดเกมกับการทำงานเป็นทีม

6) บอร์ดเกมเพื่อการขาย



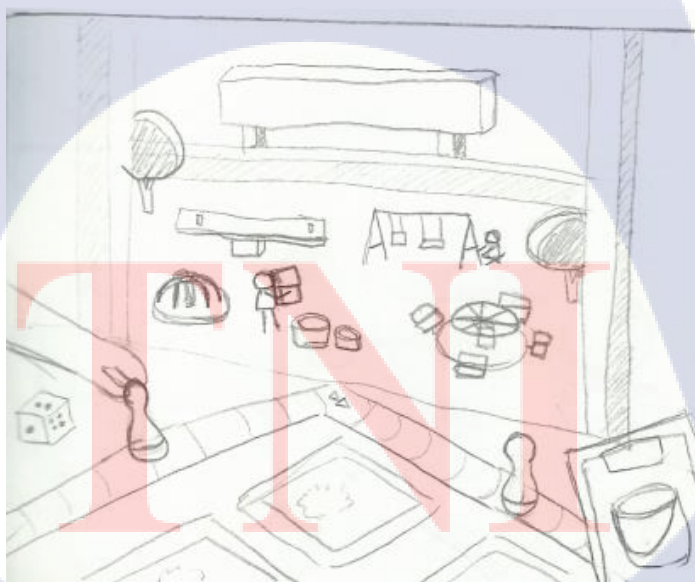
ภาพที่ 3.10 ภาพร่างหัวข้อบอร์ดเกมเพื่อการขาย

7) บอร์ดเกมกับการเล่าเรื่อง (storytelling)



ภาพที่ 3.11 ภาพร่างหัวข้อบอร์ดเกมกับการเล่าเรื่อง (storytelling)

8) บอร์ดเกมเพื่อสังคม



ภาพที่ 3.12 ภาพร่างหัวข้อบอร์ดเกมเพื่อสังคม

9) บอร์ดเกมสำหรับการเรียนรู้แต่ละประเภท



ภาพที่ 3.13 ภาพร่างหัวข้อบอร์ดเกมสำหรับการเรียนรู้แต่ละประเภท

10) ไม่เล่นเกมแล้วเรียนเก่งจริงหรือไม่



ภาพที่ 3.14 ภาพร่างหัวข้อไม่เล่นเกมแล้วเรียนเก่งจริงหรือไม่

3.3.3.2 กำหนดโทนสีที่ใช้ในงานแต่ละชิ้นงาน โดยต้องคำนึงถึงอารมณ์ของภาพประกอบแต่ละภาพที่ได้กำหนดไว้ในข้างต้น

- 1) The Influence เกมรู้ใหม่ว่าใครใหญ่



ภาพที่ 3.15 สีที่ใช้ในภาพหัวข้อ The Influence

- 2) การเรียนรู้



ภาพที่ 3.16 สีที่ใช้ในภาพหัวข้อการเรียนรู้

- 3) มีเกมสำหรับ HR ใหม่ค่ะ



ภาพที่ 3.17 สีที่ใช้ในภาพหัวข้อมีเกมสำหรับ HR ใหม่ค่ะ

4) บอร์ดเกมกับการตัดสินใจ



ภาพที่ 3.18 สีที่ใช้ในภาพหัวข้อบอร์ดเกมกับการตัดสินใจ

5) บอร์ดเกมกับการทำงานเป็นทีม



ภาพที่ 3.19 สีที่ใช้ในภาพหัวข้อบอร์ดเกมกับการทำงานเป็นทีม

6) บอร์ดเกมเพื่อการขาย



ภาพที่ 3.20 สีที่ใช้ในภาพหัวข้อบอร์ดเกมเพื่อการขาย

7) บอร์ดเกมกับการเล่าเรื่อง (storytelling)



ภาพที่ 3.21 สีที่ใช้ในภาพหัวข้อบอร์ดเกมกับการเล่าเรื่อง (storytelling)

8) บอร์ดเกมเพื่อสังคม



ภาพที่ 3.22 สีที่ใช้ในภาพหัวข้อบอร์ดเกมเพื่อสังคม

9) บอร์ดเกมสำหรับการเรียนรู้แต่ละประเภท



ภาพที่ 3.23 สีที่ใช้ในภาพหัวข้อบอร์ดเกมสำหรับการเรียนรู้แต่ละประเภท

10) ไม่เล่นเกมแล้วเรียนเก่งจริงหรือไม่



สีที่ใช้



ภาพที่ 3.24 สีที่ใช้ในภาพหัวข้อไม่เล่นเกมแล้วเรียนเก่งจริงหรือไม่

3.3.3.3 นำภาพร่างที่ผ่านการพิจารณาจากพนักงานที่ปรึกษาแล้วมาออกแบบใน โปรแกรม

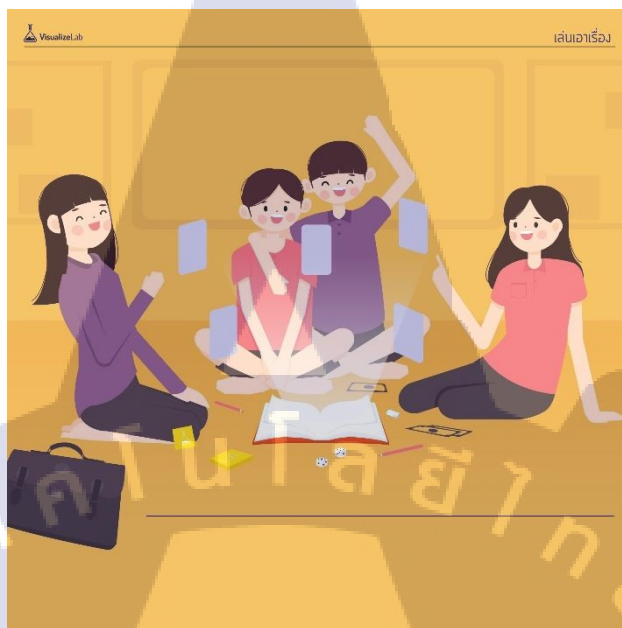
Illustrator

1) The Influence เกมรู้ใหม่ว่าใครใหญ่



ภาพที่ 3.25 ภาพหัวข้อ The Influence เกมรู้ใหม่ว่าใครใหญ่ ออกแบบครั้งที่ 1

2) การเรียนรู้



ภาพที่ 3.26 ภาพหัวข้อการเรียนรู้ ออกแบบครั้งที่ 1

3) มีเกมสำหรับ HR ใหม่คะ



ภาพที่ 3.27 ภาพหัวข้อมีเกมสำหรับ HR ใหม่คะ ออกแบบครั้งที่ 1

4) บอร์ดเกมกับการตัดสินใจ



ภาพที่ 3.28 ภาพหัวข้อบอร์ดเกมกับการตัดสินใจ ออกแบบครั้งที่ 1

5) บอร์ดเกมกับการทำงานเป็นทีม



ภาพที่ 3.29 ภาพหัวข้อบอร์ดเกมกับการทำงานเป็น ออกแบบครั้งที่ 1

6) บอร์ดเกมเพื่อการขาย



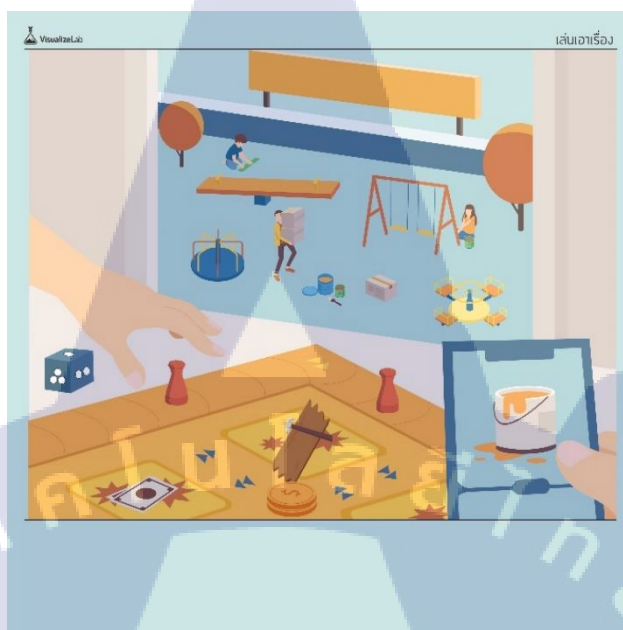
ภาพที่ 3.30 ภาพหัวข้อบอร์ดเกมเพื่อการขาย ออกแบบครั้งที่ 1

7) บอร์ดเกมกับการเล่าเรื่อง (storytelling)



ภาพที่ 3.31 ภาพหัวข้อบอร์ดเกมกับการเล่าเรื่อง (storytelling) ออกแบบครั้งที่ 1

8) บอร์ดเกมเพื่อสังคม



ภาพที่ 3.32 ภาพหัวข้อบอร์ดเกมเพื่อสังคม ออกแบบครั้งที่ 1

9) บอร์ดเกมสำหรับการเรียนรู้แต่ละประเภท



ภาพที่ 3.33 ภาพหัวข้อบอร์ดเกมสำหรับการเรียนรู้แต่ละประเภท ออกแบบครั้งที่ 1

10) ไม่เล่นเกมแล้วเรียนเก่งจริงหรือไม่



ภาพที่ 3.34 ภาพหัวข้อไม่เล่นเกมแล้วเรียนเก่งจริงหรือไม่ ออกแบบครั้งที่ 1

3.3.4 แก้ไขภาพประกอบ

ทำการปรับหรือแก้ไขภาพประกอบบทความแต่ละชิ้นงาน ตามข้อมูลที่ได้รับมาจากพนักงานที่ปรึกษา

TNI

บทที่ 4

สรุปผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่าง ๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

ในช่วงระยะเวลาของเดือนที่หนึ่งของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา จะเป็นช่วงของเรียนรู้ และฝึกทำงานภายในของบริษัท ซึ่งจะเป็นการทำงานประเภทภาพลงในเพจ Facebook ของบริษัท และทำ portfolio ของบริษัท ในเดือนต่อๆมาได้มีโอกาสได้ทำงานของลูกค้าจริง ๆ และได้รับมอบหมายงานให้ทำภาพประกอบบทความเกี่ยวกับบอร์ดเกม ลงในเพจของ Facebook เพจใหม่ของบริษัทที่มีชื่อเพจว่า เล่นเอาเรื่อง ซึ่งเป็นเพจที่พูดถึงเกี่ยวกับ การเรียนรู้ผ่านกระบวนการของเกม และแนะนำบอร์ดเกมต่าง ๆ

ขั้นตอนการทำภาพประกอบบทความเกี่ยวกับบอร์ดเกมมีดังต่อไปนี้

4.1.1 รับ concept ของโครงการ

Concept โดยรวมของโครงการคือ ภาพประกอบแต่ละภาพจะมีสิ่งของต่างๆของบอร์ดเกมรวมอยู่ในภาพทุกภาพ เพื่อบ่งบอกให้รู้ว่าเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับบอร์ดเกม โดยภาพประกอบบทความ 10 ภาพ จะมีหัวข้อและ concept ของแต่ละภาพที่ต่างกันออกไป ตามที่ได้แจ้งรายละเอียดไว้ในหัวข้อ 3.3.2

4.1.2 คิดและตีความจาก concept

ทำการคิดและตีความภาพประกอบแต่ละภาพจาก concept ที่ได้รับมา แล้วทำการออกแบบเป็นภาพร่างตัวอย่างลงในกระดาษ

4.1.3 ออกแบบลงในโปรแกรม Illustrator

เมื่อให้พนักงานที่ปรึกษาพิจารณางานที่เป็นภาพร่างตัวอย่างผ่านแล้ว ก็เริ่มการออกแบบจริงในโปรแกรม Illustrator

4.1.4 แก้ไขภาพประกอบบทความ

นำภาพประกอบบทความจากหัวข้อ 4.1.3 มาทำการปรับแก้ไขตามข้อมูลที่ได้รับมาจากพนักงานที่ปรึกษา

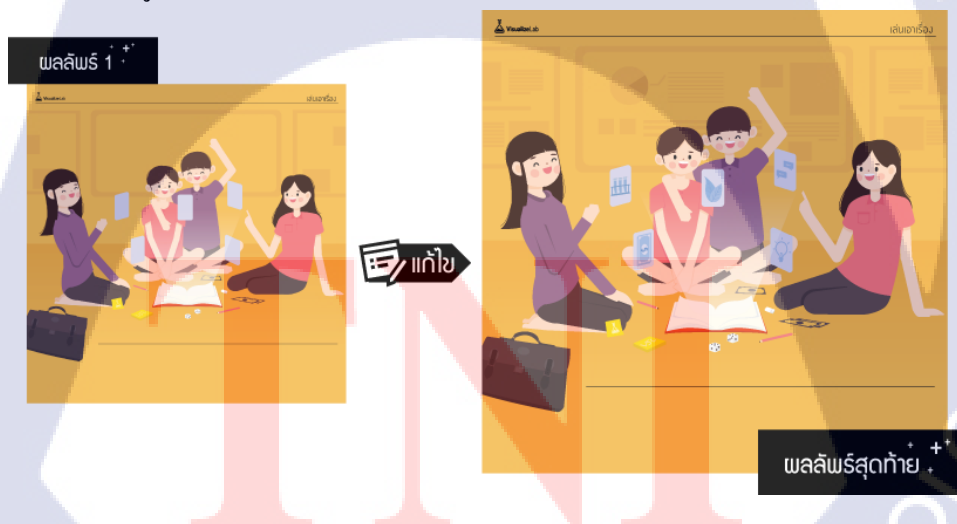
1) The Influence เกมรู้ใหม่ว่าใครใหญ่



ภาพที่ 3.35 ภาพแก้ไข The Influence เกมรู้ใหม่ว่าใครใหญ่

ผลลัพธ์จากการแก้ไขคือ ปรับโทนสีของภาพให้เข้มมากขึ้น เพื่อให้เข้ากับ concept กลุ่มมาเฟียที่มีอิทธิพล

2) การเรียนรู้



ภาพที่ 3.36 ภาพแก้ไข การเรียนรู้

ผลลัพธ์จากการแก้ไขคือ ใส่รายละเอียดลงในส่วนพื้นหลังเพื่อให้เหมือนว่าเป็นห้องเรียน และใส่รายละเอียดลงบนการ์ดที่ลอยอยู่ เพื่อสื่อว่าได้อะไรจากการเรียนรู้ เช่น ได้เรื่องความคิดสร้างสรรค์ การเงินเศรษฐกิจ เป็นต้น

3) มีเกมสำหรับ HR ใหม่คะ



ภาพที่ 3.37 ภาพแก้ไข มีเกมสำหรับ HR ใหม่คะ

ผลลัพธ์จากการแก้ไขคือ ปรับสีของวัตถุที่อยู่ในที่มีสีที่เข้มมากขึ้น

4) บอร์ดเกมกับการตัดสินใจ



ภาพที่ 3.38 ภาพแก้ไข บอร์ดเกมกับการตัดสินใจ

ผลลัพธ์จากการแก้ไขคือ เปลี่ยนสีไฟให้เป็นสีที่ต่างกัน และเพิ่มตัวอักษรลงไปเพื่อให้ดูเหมือนกำลังเลือกไฟที่ต่างกันอยู่ และเพิ่มรายละเอียดที่เกี่ยวกับบอร์ดเกมลงไปในภาพ

5) บอร์ดเกมกับการทำงานเป็นทีม



ภาพที่ 3.39 ภาพแก้ไข บอร์ดเกมกับการทำงานเป็น

ผลลัพธ์จากการแก้ไขคือ เปลี่ยนลายบนกระดานบอร์ดเกม เนื่องจากมีรายละเอียดมากเกินไป ทำให้ลายตาและทำการปรับสีพื้นหลังให้อ่อนลงเพื่อให้สิ่งของและตัวละครเด่นมากขึ้น

6) บอร์ดเกมเพื่อการขาย



ภาพที่ 3.40 ภาพแก้ไข บอร์ดเกมเพื่อการขาย

ผลลัพธ์จากการแก้ไขคือ ไล่ลายลงในกระดาษให้เป็นลูกเต๋าเพื่อสื่อถึงบอร์ดเกม และแก้ไขของภาพเพื่อให้เข้ากับอารมณ์ของภาพมากขึ้นเนื่องจากสีทำให้ความรู้สึกที่สบายเกินไปไม่ใช้การเร่งรีบ

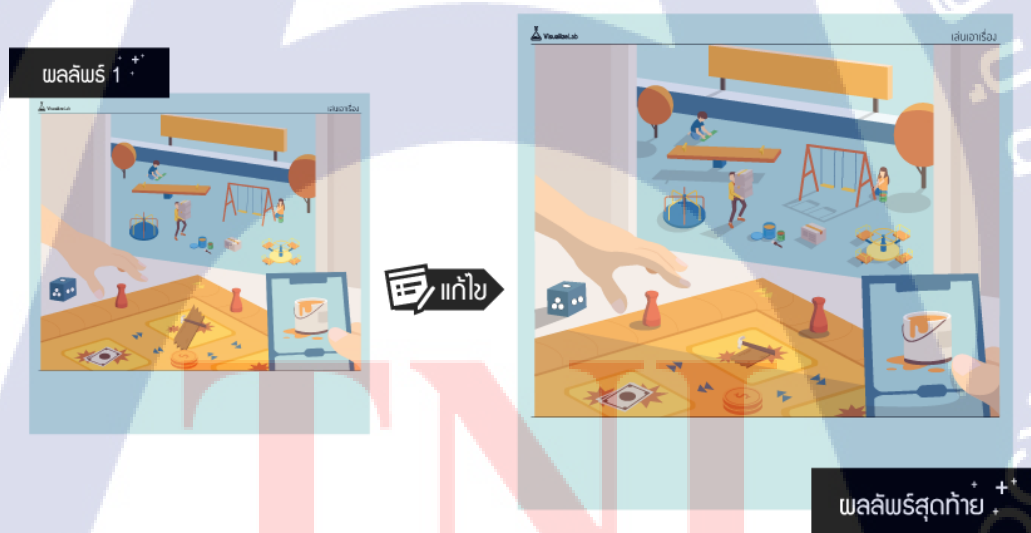
7) บอร์ดเกมกับการเล่าเรื่อง (storytelling)



ภาพที่ 3.41 ภาพแก้ไข บอร์ดเกมกับการเล่าเรื่อง (storytelling)

ผลลัพธ์จากการแก้ไขคือ ใส่แสงที่มาจากไฟรูปดาว ที่มากระทบโดนผมกับเสื้อผ้า และเพิ่มพื้นลงไปบริเวณพื้นหลังเพื่อให้ตัวละครไม่ลอย

8) บอร์ดเกมเพื่อสังคม



ภาพที่ 3.42 ภาพแก้ไข บอร์ดเกมเพื่อสังคม

ผลลัพธ์จากการแก้ไขคือ ใส่เงาลงในภาพเพื่อให้สวยงามมากขึ้นและภาพไม่แบน มีมิติมากขึ้น

9) บอร์ดเกมสำหรับการเรียนรู้แต่ละประเภท



ภาพที่ 3.43 ภาพแก้ไข บอร์ดเกมสำหรับการเรียนรู้แต่ละประเภท

ผลลัพธ์จากการแก้ไขคือ ใส่วีธีลงในกระดานของบอร์ดเกม เพื่อไม่ให้กลืนไปกับสีของพื้นหลังของภาพ

10) ไม่เล่นเกมแล้วเรียนเก่งจริงหรือไม่



ภาพที่ 3.44 ภาพแก้ไข ไม่เล่นเกมแล้วเรียนเก่งจริงหรือไม่

ผลลัพธ์จากการแก้ไขคือ ใส่วีธีลงในส่วนของหลังตัวละครเพื่อลดพื้นที่ที่ว่างจนเกินไป และทำการปรับให้ดูเป็นไฟมากขึ้น

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการดำเนินการจัดทำโครงงานออกแบบภาพประกอบบทความเกี่ยวกับบอร์ดเกม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อฝึกการจัดองค์ประกอบ และการเลือกใช้สี ฝึกการเล่าเรื่อง และสื่ออารมณ์ผ่านภาพที่ใช้ในการประกอบบทความ ซึ่งในขณะนี้โครงงานได้ดำเนินการแล้วเสร็จตามวัตถุประสงค์เป็นที่เรียบร้อยแล้ว โดยสามารถวิเคราะห์การทำงาน ได้ผลดังนี้

4.2.1 การออกแบบภาพประกอบต้องคำนึงถึงความสอดคล้องระหว่างบทความกับรูปภาพ

4.2.2 การออกแบบภาพประกอบต้องคำนึงถึงการเลือกใช้สีให้มีความสอดคล้องกับอารมณ์ของภาพ

4.3 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงงาน

จากการจัดทำโครงงานสหกิจศึกษานี้ได้ให้ผลตรงตามวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงาน คือ ทำให้ได้เรียนรู้การจัดองค์ประกอบของภาพ การเลือกใช้สี และการเล่าเรื่องผ่านภาพ ได้รู้ถึงกระบวนการขั้นตอนของการทำงาน อีกทั้งยังได้ฝึกการใช้ความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาทักษะความสามารถในการใช้โปรแกรมในการทำงาน

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

จากการที่ได้ศึกษาปฏิบัติงานที่บริษัท Visualize Lab และได้จัดทำโครงการภาพประกอบบทความเกี่ยวกับบอร์ดเกม ทำให้ได้พัฒนาทักษะความรู้ ที่สามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันและปรับใช้กับผลงานในอนาคตได้ อีกทั้งยังฝึกกระบวนการคิด การแก้ไขปัญหาในการทำงาน จากการทำโครงการทำให้ทราบว่าการทำงานภาพประกอบบทความนั้นต้องคิดและตีความภาพออกมาให้สอดคล้องกับบทความ รวมถึงการเลือกใช้สีในการถ่ายทอดอารมณ์ ต้องเลือกสีที่เหมาะสมกับอารมณ์ของภาพประกอบนั้นๆ เพราะสีแต่ละสีจะให้อารมณ์ที่แตกต่างกันออกไป

นอกเหนือจากนี้ในเรื่องของการปฏิบัติงานที่บริษัท สรุปได้ว่า ปฏิบัติงานได้ด้วยดี สามารถปรับตัวเข้ากับที่บริษัทและสภาพแวดล้อมใหม่ได้ สามารถทำโครงการสหกิจศึกษาได้สำเร็จ โดยได้รับความรู้และเทคนิคต่างๆจากพี่ๆ ที่สามารถนำมาใช้ได้ต่อไปในอนาคต อีกทั้งยังได้ฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น การแก้ไขปัญหาในงาน ทำให้ข้าพเจ้าได้รับประสบการณ์ทำงานที่ดีและสามารถพัฒนาทักษะของตนเองเพิ่มขึ้นในระดับหนึ่ง

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา

ปัญหาหลักจากการทำโครงการในครั้งนี้ คือ ทักษะความชำนาญและความรู้ในเรื่องของการเลือกใช้สี การกำหนดทิศทางของแสงและเงา การใช้ความคิดสร้างสรรค์ และการใช้งานโปรแกรม Illustrator ที่ยังไม่ค่อยชินไป ซึ่งมีแนวทางในการแก้ปัญหาดังต่อไปนี้

- 1) หา Reference เพื่อหาไอเดียมาใช้ในการคิดสร้างสรรค์ผลงาน และช่วยในเรื่องของการเลือกใช้สี
- 2) ฝึกทำฝึกวาดในเรื่องที่ยังไม่ชำนาญ เช่น ฝึกการกำหนดทิศทางของแสงและเงา เพื่อให้เกิดความแม่นยำและชำนาญมากขึ้น
- 3) ปรึกษาและขอคำแนะนำจากพี่ๆที่บริษัท เมื่อมีปัญหา

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

งานภาพประกอบบทความเป็นงานที่ต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์ การตีความจากบทความออกมาเป็นภาพ ที่ต้องมีความสอดคล้องกัน และยังใช้สีในเรื่องของการถ่ายทอดอารมณ์ ดังนั้นต้องหมั่นฝึกฝนอยู่บ่อยๆเพื่อให้เกิดทักษะและความชำนาญ และควรศึกษาเทรนด์กราฟิกในช่วงเวลานั้นๆอยู่เสมอว่างานรูปแบบใดที่กำลังเป็นที่นิยม เพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจของผู้ที่พบเห็น



เอกสารอ้างอิง

1. staffnut, 2010, **หลักการออกแบบ** [Online], Available : <http://goo.gl/Mz15Uq> [วันที่สืบค้น : 10 ตุลาคม 2560].
2. I love arts, 2011, **องค์ประกอบศิลป์** [Online], Available : <https://preede.wordpress.com/2011/09/18องค์ประกอบศิลป์/> [วันที่สืบค้น : 10 ตุลาคม 2560].
3. Krishdiphong Krz, 2017, **Golden Ratio how to be graphic designer?** [Online], Available : [https:// goo.gl/HoLCoz](https://goo.gl/HoLCoz) [วันที่สืบค้น : 19 ตุลาคม 2560].
4. Zidan.Rider, 2012, **Infographic คืออะไร และนำไปใช้อย่างไร** [Online], Available : <https://oknation.nationtv.tv/blog/digitalmarketing/2013/01/01/entry-2> [วันที่สืบค้น : 19 ตุลาคม 2560].
5. CONTENT_EDITOR, 2016, **หลักการทำให้ Infographic ให้โดดเด่นและน่าสนใจ** [Online], Available : <https://www.motiongraphicplus.com/archives/2133> [วันที่สืบค้น : 4 พฤศจิกายน 2560].
6. PLAYMAK3R, 2016, **อารมณ์ของสีในงานออกแบบ** [Online], Available : <https://grappik.com/color-mood-of-design/> [วันที่สืบค้น : 4 พฤศจิกายน 2560].
7. Worrapob, 2015, **WHITE SPACE** [Online], Available : <https://grappik.com/white-space/> [วันที่สืบค้น : 5 พฤศจิกายน 2560].
8. ชนกฤษ กาฬเสรีณี, **WHITE SPACE** [Online], Available : http://bpssthai.org/BPS_Links/PhotoTechnic_L/PhotoTip_L/Sec05.html [วันที่สืบค้น : 5 พฤศจิกายน 2560].

ภาคผนวก

TNI



ศูนย์สาธิตศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1773/1 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.....

ขอ-สกุลนักศึกษา... น.ส. นิชดา... อ.ส. นิชดา... รหัสนักศึกษา... 5712204-2

คณะวิชา... เทคโนโลยีสารสนเทศ... สาขาวิชา... เทคโนโลยีวิศวกรรมอิเล็กทรอนิกส์

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดย	ความรู้ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 29/05/60	9	ทำทรีนัมเบอร์ motion graphic	ฝึกใช้โปรแกรม Ai การจัดองค์ประกอบภาพ	การเลือกใช้สี การ จัดองค์ประกอบภาพ
อังคาร 30/05/60	9	ทำทรีนัมเบอร์ motion graphic	ฝึกใช้โปรแกรม Ai การจัดองค์ประกอบภาพ	การเลือกใช้สี การจัด วาง จัดองค์ประกอบภาพ
พุธ 31/05/60	9	ทำทรีนัมเบอร์ motion graphic	ฝึกใช้โปรแกรม Ai การจัดองค์ประกอบภาพ	การเลือกใช้สี การจัด วาง จัดองค์ประกอบภาพ
พฤหัสบดี 1/06/60				
ศุกร์ 2/06/60	9	ฝึกงาน ทำทรีนัมเบอร์ motion graphic	การจัดองค์ประกอบภาพ การวางองค์ประกอบภาพ ให้สวยงาม	การวางองค์ประกอบภาพ การจัดวางองค์ประกอบ
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	36	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	-	ลงชื่อ... นิชดา... อ.ส. นิชดา... (...ลงชื่อ... นิชดา... อ.ส. นิชดา...)	ลงชื่อ... นิชดา... อ.ส. นิชดา... (...ลงชื่อ... นิชดา... อ.ส. นิชดา...)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	36	วัน/เดือน/ปี... 2 มิ.ย. 60 นักศึกษา	ตำแหน่ง... นิชดา... อ.ส. นิชดา... วัน/เดือน/ปี... 2 มิ.ย. 60 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสาธิตศึกษา / ฝึกงานทุกคนและวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
สำเนาเก็บไว้ เพื่อทราบบทเรียนฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สาธิตศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสามเหลี่ยม เขตสามเหลี่ยม กรุงเทพมหานคร 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2755 www.nit.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่...2.....

ขอ-สกุลนักศึกษา น.ส. พิษภพจันทร์ ชุมพิกัด.....รหัสศกศก. 6912067-2
 คณะวิชา ภาควิชา วิศวกรรมศาสตร์ สาขาวิชา ภาควิชา วิศวกรรมเครื่องกล

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 5/10/60	9	ทำ text ตามที่ลูกค้าส่งไฟล์ เป็นงาน E-lookbook	การจัดวาง ตามรูปแบบ แบบที่ลูกค้าให้	การจัดวาง ข้อความ และ ใช้สี ที่ตรงตามที่ต้องการ
อังคาร 6/10/60	9	ทำ text ตามที่ลูกค้าส่งไฟล์ เป็นงาน E-lookbook	การจัดวาง ตามรูปแบบ แบบที่ลูกค้าให้	การจัดวาง ข้อความ และ ใช้สี ที่ตรงตามที่ต้องการ
พุธ 9/10/60	9	ทำภาพ เก็บข้อมูลแบบ (แบบฟอร์ม ส่งให้ลูกค้า) ลงไฟล์	การถ่ายภาพที่ถูกต้อง ให้ลูกค้าดู	การถ่ายภาพที่ถูกต้อง และให้ลูกค้าดู
พฤหัสบดี 9/10/60	9	ทำ text ตามที่ลูกค้าส่งไฟล์ เป็นงาน E-lookbook	การจัดวาง ตามรูปแบบ แบบที่ลูกค้าให้	การจัดวาง ข้อความ และ ใช้สี ที่ตรงตามที่ต้องการ
ศุกร์ 9/10/60	9	ทำ text ตามที่ลูกค้าส่งไฟล์ เป็นงาน E-lookbook	การจัดวาง ตามรูปแบบ แบบที่ลูกค้าให้	การจัดวาง ข้อความ และ ใช้สี ที่ตรงตามที่ต้องการ
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	36	ลงชื่อ..... (.....)	ลงชื่อ..... (.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	81	วัน/เดือน/ปี..... นักศึกษา.....	วัน/เดือน/ปี..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน.....	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคน ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด หากไม่ส่ง
 ส่งแนบไว้ เพื่อรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและอาชีพ สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพหลโยธิน แขวงสามเสนกลาง เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 โทรสาร: 0-2763-2688 ต่อ 2768 www.niti.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....3

ขอ สหกรณ์ศึกษา ... นามสกุล ... นามสกุล ... รหัสพนักงาน ... 5722067-2
 คณะวิชา ... สาขาวิชา ...

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 12/1/60	9	ทำ portfolio สัปดาห์	ทำข้อสรุปงาน illustrator	เสร็จสิ้นงาน illustrator 1 ชิ้น
อังคาร 13/1/60	9	ทำ portfolio สัปดาห์	ทำข้อสรุปงาน illustrator	เสร็จสิ้นงาน illustrator 1 ชิ้น
พุธ 14/1/60	9	ทำ portfolio สัปดาห์	ศึกษาหาความรู้ งานออกแบบ	ศึกษาหาความรู้ งานออกแบบ
พฤหัสบดี 15/1/60	9	ทำ portfolio สัปดาห์	ศึกษาหาความรู้ งานออกแบบ	ศึกษาหาความรู้ งานออกแบบ
ศุกร์ 16/1/60	9	ทำ portfolio สัปดาห์	ศึกษาหาความรู้ งานออกแบบ	ศึกษาหาความรู้ งานออกแบบ
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่าเรายกฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่าเรายกฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	81	ลงชื่อ ... นามสกุล ... (... นามสกุล ...)	ลงชื่อ ... นามสกุล ... (... นามสกุล ...)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	126	วัน/เดือน/ปี ... นามสกุล ...	วัน/เดือน/ปี ... นามสกุล ...	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
 สำเนาเก็บไว้ เพื่อการรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพหลโยธิน แขวงสามเสนกลาง เขตพญาไท กรุงเทพมหานคร 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2688 ต่อ 2755 พหุภาษา: 02-763-2755

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงาน ประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....

ขอ-สกุลนักศึกษา รหัสประจำตัว รหัสนักศึกษา 57122067-2
คณะวิชา สาขาวิชา สาขาวิชา สาขาวิชา

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดย	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 19 / 06 / 60	9	ทำ portfolio บริษัท	ฝึกเขียนตัวอักษร ด้วยปากกา	การฝึกเขียนตัวอักษร ในสัปดาห์
อังคาร 20 / 06 / 60	9	ทำ portfolio บริษัท	ฝึกเขียนตัวอักษร ด้วยปากกา	การฝึกเขียนตัวอักษร ในสัปดาห์
พุธ 21 / 06 / 60	9	ทำ portfolio บริษัท	ฝึกเขียนตัวอักษร ด้วยปากกา	การฝึกเขียนตัวอักษร ในสัปดาห์
พฤหัสบดี 22 / 06 / 60	9	ทำ portfolio บริษัท	ฝึกเขียนตัวอักษร ด้วยปากกา	การฝึกเขียนตัวอักษร ในสัปดาห์
ศุกร์ 23 / 06 / 60	9	ทำ portfolio บริษัท	ฝึกเขียนตัวอักษร ด้วยปากกา	การฝึกเขียนตัวอักษร ในสัปดาห์
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่า รายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่า รายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	126	ลงชื่อ (.....)	ลงชื่อ (.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งรวม	171	วัน/เดือน/ปี นักศึกษา	วัน/เดือน/ปี ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
สำเนาเก็บไว้ เพื่อทราบบันทึกงาน



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

177/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสามเหลี่ยม เขตสามเหลี่ยม อรรมลพ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 โทรสาร: 0-2763-2660 ต่อ 2368 www.ni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่...5.....

ขอ-สกุลนักศึกษา... นกสกลศึกษา... อักษร... รหัสนักศึกษา... 57122067-2
คณะวิชา... เทคโนโลยีการเกษตร... สาขาวิชา... เทคโนโลยีการผลิตพืช

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดย	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 25/06/60	9	-	-	-
อังคาร 27/06/60	9	วาด Storyboard โดย โปรแกรม AI	ฝึกใช้โปรแกรม AI ในการวาด	การขาดงานในชุมชนทาง บางส่วนวาดไม่ได้โดย เอง ทำให้ เสียใจ
พุธ 29/06/60	9	วาด ภาพสไลด์ (Steam summer sale 2017)	ฝึกวาด อนิเมชัน ในตัวงาน	การฝึกใช้ AI ที่ไม่พอ
พฤหัสบดี 30/06/60	9	วาด ภาพสไลด์ (Steam summer sale 2017)	ฝึกวาด อนิเมชัน ในตัวงาน	การฝึกใช้ AI ที่ไม่พอ
ศุกร์ 01/07/60	9	-	-	-
เสาร์	-	-	-	-
อาทิตย์	-	-	-	-
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่า รายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่า รายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	171	ลงชื่อ... นกสกลศึกษา... อักษร... (... นกสกลศึกษา... อักษร...)	ลงชื่อ... นกสกลศึกษา... อักษร... (... นกสกลศึกษา... อักษร...)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	216	วัน/เดือน/ปี... 30 มิ.ย. 60 นักศึกษา	ตำแหน่ง... นกสกลศึกษา... อักษร... วัน/เดือน/ปี... 30 มิ.ย. 60 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคนและวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์ศึกษาศึกษาและอาชีพงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสามนาถ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2758 www.nit.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....6.....

ขอ-ศกนศึกษา นานะกิจกรรณ... รพศกศึกษา 5912.04-2
คณะวิชา... ศึกษาศาสตร์บัณฑิต... สาขาวิชา... ศึกษาศาสตร์บัณฑิต

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดย	ความรู้ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 21.03.60	9	ทำงานในร้านเสื้อผ้า และ งานครัว (งานครัว)	การจัดซื้อของ งานในร้านเสื้อผ้า	เรื่องการจัดซื้อของ วัสดุ เป็นเรื่องเกี่ยวกับ การจัดซื้อของ
อังคาร 22.03.60	9	ทำ Food cost งาน AIS	การเลือกใช้สี และ การวาดภาพ การจัด โต๊ะ งานครัว	การเลือกใช้สีของงาน ในร้านเสื้อผ้า
พุธ 23.03.60	9	ทำ AIS board งาน AIS	การเลือกใช้สี และ การวาดภาพ การ จัดโต๊ะ งานครัว	การเลือกใช้สีของงาน ในร้านเสื้อผ้า
พฤหัสบดี 24.03.60	9	ทำ AIS board งาน AIS	การเลือกใช้สี และ การวาดภาพ การ จัดโต๊ะ งานครัว	การเลือกใช้สีของงาน ในร้านเสื้อผ้า
ศุกร์ 25.03.60	9	ทำ AIS board งาน AIS	การเลือกใช้สี และ การวาดภาพ การ จัดโต๊ะ งานครัว	การเลือกใช้สีของงาน ในร้านเสื้อผ้า
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน		ลงชื่อ... นานะกิจกรรณ... (นางสาว นานะกิจกรรณ...)	ลงชื่อ... นานะกิจกรรณ... (นางสาว นานะกิจกรรณ...)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด		วัน/เดือน/ปี... 21.03.60 นักศึกษา	วัน/เดือน/ปี... 21.03.60 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษา / ฝึกงานทุกวันศุกร์ ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมนำ
สำเนาเก็บไว้ เพื่อรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สาธิตศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....7.....

ขอ-สกุลนักศึกษา ร.ร. นิตยา อ.ร.ร. นิตยา ร.ร. นิตยา 57122067-2
 คอ-สาขา เทคโนโลยีการคอมพิวเตอร์ สาขาวิชา เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 10/07/60	-	นัดสอนวิชาภาษาอังกฤษ	-	-
อังคาร 11/07/60	1	จัดทำเอกสาร	การจัดเอกสารประกอบเอกสาร	การจัดเอกสารประกอบเอกสาร
พุธ 12/07/60	9	เตรียมงาน สัปดาห์ในงาน	การจัดเอกสารประกอบเอกสาร	การจัดเอกสารประกอบเอกสาร
พฤหัสบดี 13/07/60	9	จัดทำเอกสาร สัปดาห์ในงาน	การจัดเอกสารประกอบเอกสาร	การจัดเอกสารประกอบเอกสาร
ศุกร์ 14/07/60	9	จัดทำเอกสาร สัปดาห์ในงาน	การจัดเอกสารประกอบเอกสาร	การจัดเอกสารประกอบเอกสาร
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	36	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	261	ลงชื่อ <u>นิตยา</u> <u>อ.ร.ร. นิตยา</u> (<u>นางสาวนิตยา</u> <u>อ.ร.ร. นิตยา</u>)	ลงชื่อ <u>นิตยา</u> <u>อ.ร.ร. นิตยา</u> (<u>นางสาวนิตยา</u> <u>อ.ร.ร. นิตยา</u>)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	297	วันที่.....14.....ปี.....60..... นักศึกษา	วันที่.....14.....ปี.....60..... นักศึกษา	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ปรึกษาสหกิจศึกษา / หัวหน้าทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
 สำเนาเก็บไว้ เพื่อทราบบันทึกงาน



ศูนย์สาธิตกิจกรรมและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์
สัปดาห์ที่ 8

ขอ-สกุลนักศึกษา ... น.ส. นิต ธิาญจน์ ... รหัสนักศึกษา ... 52010001
คณะวิชา ... วิทยาลัยเทคนิคสวนหลวง ... สาขาวิชา ... เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ ๒๕๖

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 17/09/60	9	ตรวจรูปถ่าย ใส่ใส่ลงในแฟ้ม	ฝึกการถ่ายภาพ ใส่ใส่ลงในแฟ้ม	ใส่ใส่ไม่ ใส่ใส่กัน
อังคาร 18/09/60	9	ทำกราฟิก มอริส 700 A15	ทำกราฟิก มอริส 700 A15	ทำกราฟิก มอริส 700 A15
พุธ 19/09/60	9	ทำกราฟิก มอริส 700 A15	ทำกราฟิก มอริส 700 A15	ทำกราฟิก มอริส 700 A15
พฤหัสบดี 20/09/60	9	ทำกราฟิก มอริส 700 A15	ทำกราฟิก มอริส 700 A15	ทำกราฟิก มอริส 700 A15
ศุกร์ 21/09/60	9	ทำกราฟิก มอริส 700 A15	ทำกราฟิก มอริส 700 A15	ทำกราฟิก มอริส 700 A15
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	297	ลงชื่อ ... นิต ธิาญจน์ ... (นิต ธิาญจน์ ...)	ลงชื่อ ... นิต ธิาญจน์ ... (นิต ธิาญจน์ ...)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	342	วัน/เดือน/ปี ... 21 ก.ย. 60 ... นกศตนา	วัน/เดือน/ปี ... 21 ก.ย. 60 ... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นกศตนาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
สำเนาเก็บไว้ เพื่อการรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สาธิตศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่...9.....

ขอ-ทุกคนศึกษา นิสิตศึกษาแผน.....ชั้นปีที่.....รหัสสมาชิก.....57122067-2
คณะวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา.....เทคโนโลยีการผลิตสิ่งพิมพ์

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 24/07/60	9	ทำภาพ GIF ลง Facebook	การวาดภาพแบบ Frame by frame การจัดองค์ประกอบ	วาด Photo นื่องาน
อังคาร 25/07/60	9	ทำภาพ GIF ลง Facebook	การเลือกสี การจัดองค์ประกอบ	วางทิวทัศน์งาน ดูได้อินโฟกราฟิก
พุธ 26/07/60	9	ทำภาพ cover ไลน์ เกม ลง Facebook	การคิดงาน ทำจะ ออกมา รูปสวยงาม	คิดงาน ออกมา จะ ทำ ภาพสวยงาม
พฤหัสบดี 27/07/60		บริษัท พัง outing (เมืองพิน)		
ศุกร์ 28/07/60		บริษัท พัง outing (เมืองพิน)		
เสาร์.....				
อาทิตย์.....				
จำนวนชั่วโมงรวมในรายงานฉบับนี้	27	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมงในรายงานฉบับก่อน	342	ลงชื่อ..... นิสิต..... (พยาน.....)	ลงชื่อ..... นิสิต..... (พยาน.....)	
จำนวนชั่วโมงรวมทั้งหมด	369	วัน/เดือน/ปี..... 26..... 60..... นักศึกษา.....	ตำแหน่ง..... วัน/เดือน/ปี..... 26/07/60..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทราบบันทึกงาน



ศูนย์สาขาศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่...10.....

ขอ-สกุลนักศึกษา...นางสาวนิชฌัน...
คณะวิชา...สาขาไฟฟ้ากำลัง...
รหัสนักศึกษา...67122067-2...
อาจารย์...ดร.ณัฏฐา...
สาขาวิชา...สาขาไฟฟ้ากำลัง...
สาขาวิชา...สาขาไฟฟ้ากำลัง...

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 21/07/60	9	ทำภาพประกอบ เกม the influence	การวาดภาพลงในคอมพิวเตอร์ โปรแกรมวาดภาพ	การจ้องหน้าจอตา ในท่าเดียว
อังคาร 22/07/60	9	ทำภาพประกอบ เกม the influence	การวาดภาพลงในคอมพิวเตอร์ โปรแกรมวาดภาพ	การจ้องหน้าจอตา ในท่าเดียว
พุธ 23/07/60	9	ทำภาพประกอบ เกม the influence	การถ่ายภาพลงในคอมพิวเตอร์ โปรแกรมถ่ายภาพ	การจ้องหน้าจอตา ในท่าเดียว
พฤหัสบดี 24/07/60	9	ทำภาพประกอบ เกม the influence	การถ่ายภาพลงในคอมพิวเตอร์ โปรแกรมถ่ายภาพ	การจ้องหน้าจอตา ในท่าเดียว
ศุกร์ 25/07/60	9	ทำภาพประกอบ เกม the influence	การถ่ายภาพลงในคอมพิวเตอร์ โปรแกรมถ่ายภาพ	การจ้องหน้าจอตา ในท่าเดียว
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	369	ลงชื่อ...นิชฌัน... (...นางสาวนิชฌัน...)	ลงชื่อ...นิชฌัน... (...นางสาวนิชฌัน...)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	414	วัน/เดือน/ปี... 4 - 6.6. 60... นักศึกษา	วัน/เดือน/ปี... 4 - 6.6. 60... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสาขาศึกษา / หัวหน้าคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
สำเนาเก็บไว้เพื่อทราบบันทึกงาน



ศูนย์สาธิตฝึกงานและจัดทำงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสามกวาง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2768 www.tni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....

ขอ-สกุลนักศึกษา นว.สง.นิชิตา รหัสประจำตัว 52129067-2
 คณะวิชา เทคโนโลยีการเกษตร สาขาวิชา เทคโนโลยีการเกษตร

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 1/08/60	9	ทำงานฟาร์มของ ลอ Facebook	การจัดองค์ประกอบของภาพ	การจัดองค์ประกอบภาพ
อังคาร 2/08/60	9	ทำงานฟาร์มของ ลอ Facebook	การจัดองค์ประกอบภาพ	การจัดองค์ประกอบภาพ
พุธ 3/08/60	9	ทำงานฟาร์มของ ลอ Facebook	การจัดองค์ประกอบภาพ	การจัดองค์ประกอบภาพ
พฤหัสบดี 4/08/60	9	ทำงานฟาร์มของ ลอ Facebook	การจัดองค์ประกอบภาพ	การจัดองค์ประกอบภาพ
ศุกร์ 5/08/60	9	ทำงานฟาร์มของ ลอ Facebook	การจัดองค์ประกอบภาพ	การจัดองค์ประกอบภาพ
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวมในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่า เอง เองฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่า เอง เองฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมงในรายงานฉบับก่อน	44	ลงชื่อ นว.สง.นิชิตา (นว.สง.นิชิตา)	ลงชื่อ นว.สง.นิชิตา (นว.สง.นิชิตา)	
จำนวนชั่วโมงรวมทั้งรวม	45	วัน/เดือน/ปี 52129067-2 นักศึกษา	ตำแหน่ง นว.สง.นิชิตา วัน/เดือน/ปี 12/08/2560 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสาขาการศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทราปรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สาธิตฝึกงานและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์
สัปดาห์ที่...12.....

ขอ-สกุลนักศึกษา... น.ส.จิราภรณ์... ร.ร.ลำไย... วรณภพ... 25110101-2
คณะวิชา... ภาควิชาวิศวกรรมช่าง... สาขาวิชา... ภาควิชาวิศวกรรมไฟฟ้า

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 14/08/60		แสดงละครวันแม่		
อังคาร 15/08/60	9	ทำรายงานประกอบละคร block	การเลือกให้สี ทรงท่า ฉากใน ฐานงาน	การหาฉากประกอบให้ ถูกต้องในฐานงาน
พุธ 16/08/60	9	แก้ layout งาน Guide book	การวัดองค์ประกอบของ งานกับฉากองค์	การวัดองค์ประกอบของ งานกับฉากองค์
พฤหัสบดี 17/08/60	9	แก้ layout งาน Guide book	การวาดรูป ไม่ออก สัดส่วนของงานจริง	การวัดองค์ประกอบของ งานกับฉากองค์
ศุกร์ 18/08/60	9	แก้ layout งาน Guide book	การวัดองค์ประกอบของ งานกับฉากองค์	การวัดองค์ประกอบของ งานกับฉากองค์
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	36	ขอรับรองว่า รายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่า รายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	454	ลงชื่อ... น.ส.จิราภรณ์... ร.ร.ลำไย... (...ภาควิชาวิศวกรรมไฟฟ้า... วิชาไฟฟ้า...)	ลงชื่อ... น.ส.จิราภรณ์... ร.ร.ลำไย... (...ภาควิชาวิศวกรรมไฟฟ้า... วิชาไฟฟ้า...)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	490	วัน/เดือน/ปี 18.8.60 - นักศึกษา	ลงชื่อ... น.ส.จิราภรณ์... ร.ร.ลำไย... (...ภาควิชาวิศวกรรมไฟฟ้า... วิชาไฟฟ้า...) วัน/เดือน/ปี 18.8.60 - ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ผักงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
สำเนาเก็บไว้ เพื่อหารายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์การศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยี - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/ ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 คัด 2788 www.ni.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่.....¹³.....

ขอ-สกุลนักศึกษา... น.ส. นิชกานันท์... รหัสประจำตัว... 57122061-2
คณะวิชา... วิทยาลัยสารพัดช่าง... สาขาวิชา... เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 21/06/60	9	แก้โจทย์และปัญหา word guide book	การจัดองค์ประกอบของคอมพิวเตอร์ และโปรแกรมต่างๆ	การจัดองค์ประกอบคอมพิวเตอร์ให้ดูดี สวย
อังคาร 22/06/60	9	ทำ reference 7x18 จำนวน	การจัดองค์ประกอบและกราฟ	การทำงานคอมพิวเตอร์ให้ดูดีเหมือน ref ที่ 98
พุธ 23/06/60	9	ทำ reference 7x18 จำนวน	การจัดองค์ประกอบและกราฟ	การทำงานคอมพิวเตอร์ให้ดูดีเหมือน ref ที่ 98
พฤหัสบดี 24/06/60	9	ทำ reference 7x18 จำนวน	การจัดองค์ประกอบและกราฟ	การทำงานคอมพิวเตอร์ให้ดูดีเหมือน ref ที่ 98
ศุกร์ 25/06/60	9	ทำ reference 7x18 จำนวน	การจัดองค์ประกอบและกราฟ	การทำงานคอมพิวเตอร์ให้ดูดีเหมือน ref ที่ 98
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวมในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมงในรายงานฉบับก่อน	490	ลงชื่อ... นิชกานันท์... (นางสาว นิชกานันท์ นิชกานันท์)	ลงชื่อ... นรวิทย์... (นาย นรวิทย์ นรวิทย์)	
จำนวนชั่วโมงรวมทั้งหมด	535	วัน/เดือน/ปี... 24 มิ.ย. 60... นักศึกษา	ตำแหน่ง... เจ้าหน้าที่... วัน/เดือน/ปี... 24 มิ.ย. 60... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทราบบทเรียนตามฐาน



ศูนย์สาธิตศึกษาและจัดหางาน 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 2766 www.niti.ac.th

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่..... 19

ขอ-สกุลนักศึกษา... น.ส. นิชกุล... อัมพการ... รหัสนักศึกษา... 57122057-2
 คณะวิชา... เทคโนโลยี การบิน... สาขาวิชา... เทคโนโลยีช่างซ่อมบำรุง

วน/ตอนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดย	ความรู้ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 28/08/60	9	reference ที่ใช้ในงาน	การเลือกไฟล์ การจัด องค์ประกอบของภาพ	การไม่ทำ งานของภาพที่ เน่าเสีย ของ 2 ที่อยู่
อังคาร 29/08/60	9	reference งานที่ใช้งาน	การเลือกไฟล์ การจัด องค์ประกอบของภาพ	การที่งาน ของภาพ ไม่ชัด ref ที่อยู่
พุธ 30/08/60	9	ส่งงานชิ้นนี้ แล้วเสร็จแล้วในงานภาค (งคท.)	การเลือกไฟล์ การ จัดแสงเงา	การจัดแสงเงาของ ภาพ
พฤหัสบดี 31/08/60	9	ส่งงานชิ้นนี้ แล้วเสร็จแล้วในงานภาค (งคท.)	การเลือกไฟล์ การ จัดแสงเงา	การจัดแสงเงาของภาพ
ศุกร์ 1/09/60	9	ส่งงานชิ้นนี้ แล้วเสร็จแล้วในงานภาค (งคท.)	การเลือกไฟล์ การ จัดแสงเงา	การจัดแสงเงาของภาพ
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	75	ขอรับรองว่า รายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่า รายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	595	ลงชื่อ... นิชกุล... อัมพการ... (... นิชกุล นิชกุล... อัมพการ...)	ลงชื่อ... นิชกุล... อัมพการ... (... นิชกุล นิชกุล... อัมพการ...)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	580	วน/ตอนปี... 1. ก.ย. 60 นักศึกษา	ตำแหน่ง... 1. ก.ย. 60 วน/ตอนปี... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสาธิตศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่าย
สำเนาเก็บไว้ เพื่อทราบบรรณานของนักศึกษา

Co-operative Education and Career Center

1771/ ถนนพัฒนาการ แขวงสามเหลี่ยม เขตสามเหลี่ยม กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762 02-763-2750 Fax: 0-2763-2600 ต่อ 2788 www.fni.ac.th

ตัดค่าที่.....15

ขอ-สกุลนักศึกษา น.ส. นันทนา วัฒนศิริ รหัสนักศึกษา 5712067-2
 คณะวิชา สาขาวิชา

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ ๙/๐๙/๖๐	๑	จัดตั้ง ททท. ลี-ลี แล้วพาไปให้กับททท.ว.		
อังคาร ๕/๐๙/๖๐	๑	๐๓.๐๐-๐๓.๓๐ งานเวร ๖๓๓.		
พุธ ๕/๐๙/๖๐	๑	๐๓.๐๐-๐๓.๓๐ งานเวร ๖๓๓.		
พฤหัสบดี ๗/๐๙/๖๐	๑	๐๓.๐๐-๐๓.๓๐ งานเวร ๖๓๓.		
ศุกร์ ๙/๐๙/๖๐	๑	ทำงาน ๖๓.๐๐๖ งานสวน ล. Social media.		
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	๕	ขอรับรองว่า รายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่า รายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	๕๘๐	ลงชื่อ..... (.....) วัน/เดือน/ปี.....	ลงชื่อ..... (.....) วัน/เดือน/ปี.....	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	๖๒๕	น.ก.ท.๓๓	น.ก.ท.๓๓	

หมายเหตุ: นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาทางศึกษา / ผังงานทุกคนเฉพาะฯ ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าผิดด้วย
ส่วนนี้กับ ไว้ เพื่อการรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สาธิตศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

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

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

หน้า 16

ขอ: สภานิติบัญญัติฯ, ส.ก. 116/ทก. 96, ฉบับที่, รน. สก. สก. 116/ทก. 96-2
คณะ: สก. สก. 116/ทก. 96, สก. สก. 116/ทก. 96-2

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดย	ความรู้ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จกพร. 4/09/60	9	ทำ Art work งานประติมากรรม social media	ทำจิตจดจำงานประติมากรรม ประติมากรรม	การเลือกวัสดุ
จกพร. 12/09/60	9	ทำ Art work งานประติมากรรม social media	ทำจิตจดจำงานประติมากรรม งานประติมากรรม	การเลือกวัสดุ
พค. 13/09/60	9	ทำ Art work งานประติมากรรม social media	ทำจิตจดจำงานประติมากรรม งานประติมากรรม	การเลือกวัสดุ
พค. 14/09/60	9	ทำ Art work งานประติมากรรม social media	ทำจิตจดจำงานประติมากรรม งานประติมากรรม	การเลือกวัสดุ
พค. 15/09/60	9	ทำ Art work งานประติมากรรม social media	ทำจิตจดจำงานประติมากรรม งานประติมากรรม	การเลือกวัสดุ
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	625	ลงชื่อ..... นาย..... (.....)	ลงชื่อ..... นาย..... (.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	640	วัน/เดือน/ปี.....	วัน/เดือน/ปี.....	

นายแพทย์ นกสกลภัคต้องรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์แพทย์รักษาผู้ป่วยถึงศึกษา / ฝึกงานทุกคืนเป็นเวลา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่างน้อย
ถ้าไม่ทราบ ใช้ พยากรณ์ของหมอสมพงษ์มณี

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพหลโยธิน แขวงจตุจักร เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2290 โทรสาร: 0-2763-2600 ต่อ 2766 www.tmi.ac.th

1111
 1112
 1113
 1114
 1115
 1116
 1117
 1118
 1119
 1120
 1121
 1122
 1123
 1124
 1125
 1126
 1127
 1128
 1129
 1130
 1131
 1132
 1133
 1134
 1135
 1136
 1137
 1138
 1139
 1140
 1141
 1142
 1143
 1144
 1145
 1146
 1147
 1148
 1149
 1150
 1151
 1152
 1153
 1154
 1155
 1156
 1157
 1158
 1159
 1160
 1161
 1162
 1163
 1164
 1165
 1166
 1167
 1168
 1169
 1170
 1171
 1172
 1173
 1174
 1175
 1176
 1177
 1178
 1179
 1180
 1181
 1182
 1183
 1184
 1185
 1186
 1187
 1188
 1189
 1190
 1191
 1192
 1193
 1194
 1195
 1196
 1197
 1198
 1199
 1200
 1201
 1202
 1203
 1204
 1205
 1206
 1207
 1208
 1209
 1210
 1211
 1212
 1213
 1214
 1215
 1216
 1217
 1218
 1219
 1220
 1221
 1222
 1223
 1224
 1225
 1226
 1227
 1228
 1229
 1230
 1231
 1232
 1233
 1234
 1235
 1236
 1237
 1238
 1239
 1240
 1241
 1242
 1243
 1244
 1245
 1246
 1247
 1248
 1249
 1250
 1251
 1252
 1253
 1254
 1255
 1256
 1257
 1258
 1259
 1260
 1261
 1262
 1263
 1264
 1265
 1266
 1267
 1268
 1269
 1270
 1271
 1272
 1273
 1274
 1275
 1276
 1277
 1278
 1279
 1280
 1281
 1282
 1283
 1284
 1285
 1286
 1287
 1288
 1289
 1290
 1291
 1292
 1293
 1294
 1295
 1296
 1297
 1298
 1299
 1300
 1301
 1302
 1303
 1304
 1305
 1306
 1307
 1308
 1309
 1310
 1311
 1312
 1313
 1314
 1315
 1316
 1317
 1318
 1319
 1320
 1321
 1322
 1323
 1324
 1325
 1326
 1327
 1328
 1329
 1330
 1331
 1332
 1333
 1334
 1335
 1336
 1337
 1338
 1339
 1340
 1341
 1342
 1343
 1344
 1345
 1346
 1347
 1348
 1349
 1350
 1351
 1352
 1353
 1354
 1355
 1356
 1357
 1358
 1359
 1360
 1361
 1362
 1363
 1364
 1365
 1366
 1367
 1368
 1369
 1370
 1371
 1372
 1373
 1374
 1375
 1376
 1377
 1378
 1379
 1380
 1381
 1382
 1383
 1384
 1385
 1386
 1387
 1388
 1389
 1390
 1391
 1392
 1393
 1394
 1395
 1396
 1397
 1398
 1399
 1400
 1401
 1402
 1403
 1404
 1405
 1406
 1407
 1408
 1409
 1410
 1411
 1412
 1413
 1414
 1415
 1416
 1417
 1418
 1419
 1420
 1421
 1422
 1423
 1424
 1425
 1426
 1427
 1428
 1429
 1430
 1431
 1432
 1433
 1434
 1435
 1436
 1437
 1438
 1439
 1440
 1441
 1442
 1443
 1444
 1445
 1446
 1447
 1448
 1449
 1450
 1451
 1452
 1453
 1454
 1455
 1456
 1457
 1458
 1459
 1460
 1461
 1462
 1463
 1464
 1465
 1466
 1467
 1468
 1469
 1470
 1471
 1472
 1473
 1474
 1475
 1476
 1477
 1478
 1479
 1480
 1481
 1482
 1483
 1484
 1485
 1486
 1487
 1488
 1489
 1490
 1491
 1492
 1493
 1494
 1495
 1496
 1497
 1498
 1499
 1500
 1501
 1502
 1503
 1504
 1505
 1506
 1507
 1508
 1509
 1510
 1511
 1512
 1513
 1514
 1515
 1516
 1517
 1518
 1519
 1520
 1521
 1522
 1523
 1524
 1525
 1526
 1527
 1528
 1529
 1530
 1531
 1532
 1533
 1534
 1535
 1536
 1537
 1538
 1539
 1540
 1541
 1542
 1543
 1544
 1545
 1546
 1547
 1548
 1549
 1550
 1551
 1552
 1553
 1554
 1555
 1556
 1557
 1558
 1559
 1560
 1561
 1562
 1563
 1564
 1565

สรุปหน้าที่ 12

ชื่อ-สกุลและตำแหน่ง: น.ส. กิรติภาณิ งามคำกริ
 หมายเลข: 59122061-2
 คณะวิชา: วิทยาลัยสังคมศาสตร์
 สาขาวิชา: วิทยาลัยสังคมศาสตร์

วันเดือนปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้ทักษะที่ได้รับ	ปัญหาอุปสรรค
จันทร์ 18/08/60	๑	ทำ Art work ภาพประกอบ บน Social media	การเลือก ใช้สี สดชื่น ตรงตาม สร	การเลือกใช้สี
อังคาร 19/08/60	๑	ทำ Art work ภาพประกอบ บน Social media	การ จัดองค์ประกอบ ภาพ	การ จัดองค์ประกอบ ใน อีเมล และ คอมพิวเตอร์
พุธ 20/08/60	๑	ทำ Art work ภาพประกอบ บน Social media	การเลือก ใช้สี การ จัดองค์ประกอบภาพ	การเลือก ใช้สี การใช้ ไอคอน
พฤหัสบดี 21/08/60	๑	ทำ Art work ภาพประกอบ บน Social media	การเลือก ใช้สี การใช้ ไอคอน	ส่งในกร 9 ชั่วโมง การกำหนดเวลา
ศุกร์ 22/08/60	๑	ทำ Art work ภาพประกอบ บน Social media	การใช้ ไอคอน ในภาพ	การใช้ ไอคอน ในภาพ
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	๕	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	๖๐	ลงชื่อ..... (..... (..... (.....	ลงชื่อ..... (..... (..... (.....	
จำนวนชั่วโมงรวมทั้งหมด	๖๕	วันเดือนปี..... 22 ก.ย. 60. นศศึกษา	ต้นร่าง..... วันเดือนปี..... 22.09.60	

ที่มา: นกคณบดีดำรงฐานะการเก็บเกี่ยวการวิจัยทางวิทยาศาสตร์ / การประชุมคณะวิชา ทุกวันจันทร์-วันศุกร์ เวลา 08.00-16.00 น. / เวลาเรียน 16 ชั่วโมง / เวลาเรียน 16 ชั่วโมง / เวลาเรียน 16 ชั่วโมง



ศูนย์ศึกษาทักษะและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1773/1 ถนนพหลโยธิน ตำบลบางเขน อำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี 11000 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 โทรสาร: 0-2763-2600 เว็บไซต์: www.niti.ac.th

แบบฟอร์มรายงานผลการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 18

ชื่อ-สกุล นามสกุล... น.ส. นิชกานต์... ชื่อพื้นที่... กรุงเทพมหานคร... รหัสประจำตัว... 57122047-2
คณะวิชา... ภาควิชาวิศวกรรมไฟฟ้า... สาขาวิชา... เทคโนโลยีการพิมพ์

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดย	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 25/01/60	9	ทำ Artwork ลว Social media	การจัดองค์ประกอบภาพ	การจัดองค์ประกอบให้ดูดี สวยงาม
อังคาร 26/01/60	9	ทำ Artwork ลว Social media	การเลือกสี	การเลือกสีให้เหมาะสม
พุธ 27/01/60	9	ทำ Artwork ลว Social media	การใส่ลวดลายในภาพ	การใส่ลวดลายให้เหมาะสม
พฤหัสบดี 28/01/60	9	ทำ Artwork ลว Social media	การเลือกไอคอน	การเลือกไอคอนให้เหมาะสม
ศุกร์ 29/01/60	9	ทำ Artwork ลว Social media	การจัดองค์ประกอบภาพ	การจัดองค์ประกอบให้ดูดี สวยงาม
เสาร์				
อาทิตย์				
จำนวนชั่วโมงรวมในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมงในรายงานฉบับก่อน	415	ลงชื่อ... นิชกานต์... (น.ส. นิชกานต์...)	ลงชื่อ... น.ส. นิชกานต์... (น.ส. นิชกานต์...)	
จำนวนชั่วโมงรวมทั้งหมด	460	วัน/เดือน/ปี... 29. 01. 60... นักศึกษา	ตำแหน่ง... น.ส. นิชกานต์... วัน/เดือน/ปี... 29. 01. 60... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

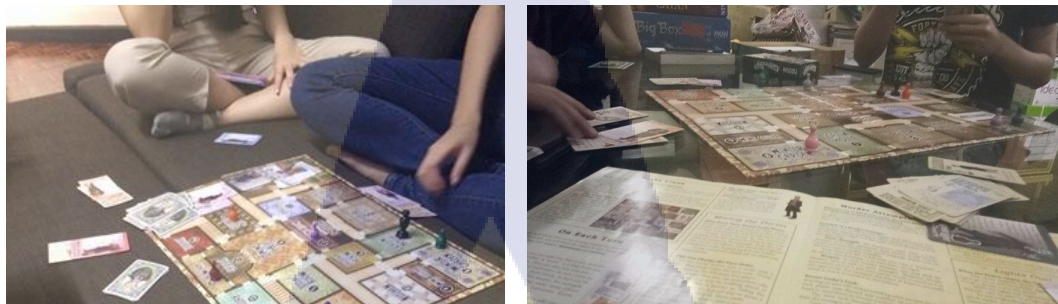
1773/1 ถนนพหลโยธิน ตำบลบางเขน อำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี 11000 โทรศัพท์: 0-2763-2762, 02-763-2750 โทรสาร: 0-2763-2600 เว็บไซต์: www.niti.ac.th
สัปดาห์ที่ 18 ของการปฏิบัติงาน

ภาคผนวก ก.

กิจกรรมภายในบริษัท Visualize Lab

TNI

ก. บรรยากาศภายในบริษัท Visualize Lab



ภาพที่ ก.1 กิจกรรมภายในบริษัท (เล่นบอร์ดเกมส์)



ภาพที่ ก.2 กิจกรรม Outing กับบริษัทที่พัก



ภาพที่ ก.3 กิจกรรม Friday Night (งานสังสรรค์ภายในบริษัท)



ภาพที่ ก.4 งานวันเกิด

ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ชื่อ – สกุล

นางสาวณิชกานัญจน์ ชมพัตร์



วัน เดือน ปีเกิด

7 เมษายน 2539

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา

ประถมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2550
โรงเรียนอนุบาลโรจนวิทย์จังหวัดพิษณุโลก

ระดับมัธยมศึกษา

มัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2556
โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรีจังหวัดพิษณุโลก

ระดับอุดมศึกษา

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย พ.ศ. 2560
สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ทุนการศึกษา

- ไม่มี -

ประวัติการฝึกอบรม

- อบรมการผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับเยาวชนระดับอุดมศึกษาครั้งที่ 6 หัวข้อ we asean ของ ThaiPBS
- อบรมการผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับเยาวชนระดับอุดมศึกษาครั้งที่ 7 หัวข้อ information for all ของ ThaiPBS
- อบรมการผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก (Animation Club) ของ Thai PBS
- ศึกษาดูงานการผลิตสื่อที่ บริษัท G Village Bangkok
- ศึกษาดูงานการผลิตสื่อที่ ไทยรัฐทีวี

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์

- รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 ประกวดออกแบบ Motion Infographic
- พลังสร้างสรรค์ ส่งเสริมคนไทยสุขภาพดี ปี 2
- รางวัลชมเชย Information for all Animation ThaiPBS Contest 2559
- รางวัลชมเชย We Asean Animation ThaiPBS Contest 2558

- รางวัลชมเชย งานวิจัยแปลงร่าง ตอน กินอยู่
- ผลิตสื่อโทรทัศน์สำหรับเด็ก (Animation Club) ของ ThaiPBS
- อินโฟกราฟิก อ่านก่อนซื้อ คิดก่อนใช้ คนไทยสุขภาพดี ปี 1
- การ์ตูนใน Line webtoon โครงการ line webtoon challenge league เรื่อง ชีวิตนี้อย่าเอะ

