



กระบวนการสร้างอัตลักษณ์องค์กร

Cooperative identity design

ไชยภัทร ชัยนัฒลาโก

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2559

กระบวนการสร้างอัตลักษณ์องค์กร
Cooperative identity design

ไชยภัทร ชัยนัฒลาภ

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
วิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมีเดีย
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น
ปีการศึกษา 2561

คณะกรรมการสอบ

..... ประธานกรรมการสอบ

(อ.ดร.คณากาญจน์ รักษ์ไพฑูรย์)

..... กรรมการสอบ

(อ.ผศ.ดร.ฐิติพร เลิศรัตน์เดชากุล)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา

(อ.ผศ.ดร.ชลฤทธิ เหลืองจินดา)

..... ประธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา

(อ.ภูวดล ศิริทองธรรม)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

ชื่อโครงการ	การสร้างอัตลักษณ์องค์กร Cooperative identity outline
ผู้เขียน	ไชยภัทร ชัยนัฒ์ลาโก
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ผศ.ดร.ชลฤทธิ เหลืองจินดา
พนักงานที่ปรึกษา	นายทานุทัต เม่นมิ่ง
ชื่อบริษัท	ITreelife Digital Marketting.co.,ltd
ประเภทธุรกิจ/สินค้า	ช่วยส่งเสริมธุรกิจของลูกค้าผ่านทางออนไลน์

บทสรุป

โครงการนี้ทำขึ้นเพื่อเป็นแนวทางสำหรับการทำอัตลักษณ์องค์กรเบื้องต้นโดยแบ่งเป็นขั้นตอนการคิดชื่อและอัตลักษณ์องค์กร การทำโลโก้ และหนังสือกำหนดการประยุกต์ใช้โลโก้นั้น เพื่อเป็นตัวอย่างให้กับผู้ที่คิดเริ่มที่จะสร้างอัตลักษณ์ขององค์กรแบบอย่างง่าย

TNI

Project's name	Cooperative identity outline
Writer	Chaiyapat Chayanlapo
Faculty	Information Technology, Multimedia Technology
Faculty Advisor	Asst. Prof. Dr. Cholrit Luangjinda
Job Supervisor	Tanutat menming
Company's name	ITreelife Digital Marketing.co.,ltd
Business Type / Product	Online Marketing

Summary

This project is intended as a guideline for initial corporate identity, divided into the identifying and identity process, logo design and usage. To be an example to those who are beginning to make the cooperative identity design's simple.

TNI

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณบริษัท Itreelife digital marketing ที่ได้มอบโอกาสให้ข้าพเจ้าไปเป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานในบริษัท เพื่อเรียนรู้ประสบการณ์การทำงานจริง ได้ลองทำอะไรหลายๆอย่างที่อยากรู้ และไม่เคยได้ทำมาก่อน ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่หาได้ยาก และจำเป็นในอนาคตของข้าพเจ้า เพื่อนำไปต่อยอดในอาชีพของข้าพเจ้าต่อไป

ขอขอบคุณ การสนับสนุนจากพี่ๆพนักงานทุกคน ข้าพเจ้าได้เรียนรู้เทคนิค การทำงานจากพี่พนักงานมากมาย โดยเฉพาะพี่เต้ และพี่ต๋อง จากที่ผมใช้โปรแกรมกราฟฟิกส์หลายๆอย่างไม่ค่อยคล่อง พี่เต้ได้สอนเทคนิคผมหลายๆอย่าง อีกทั้งให้ข้าพเจ้ายืมหนังสือและข้อมูลหลายๆอย่างอีกด้วย ส่วนพี่ต๋องก็คอยตรวจงานให้ข้าพเจ้า เข้าใจจุดบกพร่องของงาน และเสนอแนวคิดอื่นๆให้นำมาประยุกต์ใช้กับงานได้ดีขึ้น และพี่ๆทุกคนได้ให้ผมได้มีส่วนร่วมในประชุมของทางบริษัทด้วย ทำให้ผมได้เห็นการทำงานหลายๆอย่าง ผมรู้สึกดีใจมากครับ ขอขอบคุณพี่ๆพนักงานทุกคนครับ

ไชยภัทร ชัยนัฒลาโก
ผู้จัดทำ

สารบัญ

บทคัดย่อ

กิตติกรรมประกาศ

สารบัญ

สารบัญรูปภาพ

สารบัญตาราง

บทที่

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ชื่อและสถานที่ตั้งของสถานประกอบการ	2
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ	2
1.3 ตำแหน่ง และหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับ	2
1.4 พนักงานที่ปรึกษา	2
1.5 ระยะเวลาปฏิบัติงาน	2
1.6 วัตถุประสงค์ของโครงการที่ได้รับมอบหมาย	2
1.7 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติโครงการที่ได้รับมอบหมาย	2

หน้า

ก

ค

ง

ฉ

ช

1

TNI

TAHTI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 2 เทคโนโลยีและทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	3
2.1 เครื่องมือที่ใช้การทำงาน.....	3
2.2 ทฤษฎีที่ใช้.....	4
2.3 Softwareที่ใช้.....	6
บทที่ 3 แผนปฏิบัติงาน และขั้นตอนการดำเนินงาน	10
3.1 แผนงานปฏิบัติ.....	10
3.2 รายละเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติในงานสหกิจศึกษา.....	11
บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ	18
4.1 ขั้นตอนการดำเนินงาน.....	18
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	29
4.3 วิเคราะห์ และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับ กับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงาน หรือการจัดทำโครงการ.....	29
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	30
5.1 สรุปผลการดำเนินงาน.....	30
5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา.....	30
5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน.....	30
เอกสารอ้างอิง	31
ภาคผนวก	32
ประวัติผู้วิจัย	33

สารบัญรูปภาพ

รูป	หน้า
รูปที่ 1.1 แผนที่ตั้งบริษัท Itreelife.....	1
รูปที่ 2.1 ภาพระบบปฏิบัติการ Window os และ Mac os.....	4
รูปที่ 2.2 ภาพเมาส์ปากกา Wacom.....	5
รูปที่ 2.3 ตัวอย่างงานที่ใช้เมาส์ปากกาสร้างชิ้น.....	5
รูปที่ 2.4 ตัวอย่างงานที่ใช้เมาส์ปากกาสร้างชิ้น.....	5
รูปที่ 2.5 Logo โปรแกรม Adobe Photoshop.....	6
รูปที่ 2.6 Logo โปรแกรม Adobe Illustrator.....	7
รูปที่ 2.7 Logo โปรแกรม Microsoft word.....	8
รูปที่ 2.8 Logo โปรแกรม Microsoft Powerpoint.....	9
รูปที่ 3.1 ตัวอย่างงาน Sticker.....	11
รูปที่ 3.2 ตัวอย่างงานป้ายติดบริษัท.....	12
รูปที่ 3.3 ตัวมาสคอตรูปถัง.....	13
รูปที่ 3.4 ตัวมาสคอตรูปถัง(สีฟ้า).....	13
รูปที่ 3.5 ตัวมาสคอตรูปถัง(สีเงิน).....	14
รูปที่ 3.6 ตัวมาสคอตรูปร่างสัตว์.....	14
รูปที่ 3.7 ตัวมาสคอตรูปร่างสัตว์(modern).....	15
รูปที่ 3.8 ภาพโปรไฟล์เพจสัตว์เลี้ยงของบริษัท.....	15
รูปที่ 3.9 ภาพโปรไฟล์เพจเทวकिनฟินเวอร์ของบริษัท.....	16
รูปที่ 3.10 ภาพโพสของเพจ Lucky money ของบริษัท.....	16
รูปที่ 3.11 ภาพใบงานที่นำไปใช้ในที่ประชุม.....	17
รูปที่ 4.1 ภาพหน้าปก Manual book.....	18
รูปที่ 4.2 Manual book หน้าที่ 1.....	19
รูปที่ 4.3 Manual book หน้าที่ 2.....	19
รูปที่ 4.4 Manual book หน้าที่ 3.....	20

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

รูป	หน้า
รูปที่ 4.5 Manual book หน้าที่ 4.....	20
รูปที่ 4.6 Manual book หน้าที่ 5.....	21
รูปที่ 4.7 Manual book หน้าที่ 6.....	21
รูปที่ 4.8 Manual book หน้าที่ 7.....	22
รูปที่ 4.9 Manual book หน้าที่ 8.....	22
รูปที่ 4.10 Manual book หน้าที่ 9.....	23
รูปที่ 4.11 Manual book หน้าที่ 10.....	23
รูปที่ 4.12 Manual book หน้าที่ 11.....	24
รูปที่ 4.13 Manual book หน้าที่ 12.....	24
รูปที่ 4.14 Manual book หน้าที่ 13.....	25
รูปที่ 4.15 Manual book หน้าที่ 14.....	25
รูปที่ 4.16 Manual book หน้าที่ 15.....	26
รูปที่ 4.17 Manual book หน้าที่ 16.....	26
รูปที่ 4.18 Manual book หน้าที่ 17.....	27
รูปที่ 4.19 Manual book หน้าที่ 18.....	27
รูปที่ 4.20 Manual book หน้าที่ 19.....	28
รูปที่ 4.21 Manual book หน้าที่ 20.....	28
รูปที่ ก.1 งานออกแบบโปรสแตอร์ชื่อ 1 แกม 1.....	32

สารบัญตาราง

ตาราง

หน้า

ตารางที่ 3.1 ตารางแผนงานปฏิบัติตลอด4เดือนตั้งแต่วันที่ 28 พฤษภาคม 256110



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อสถานที่ตั้งประกอบการ : ITreelife Digital marketing.co.,ltd

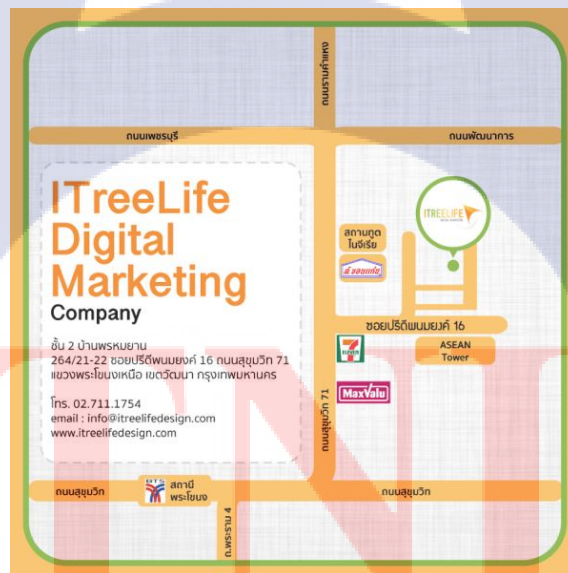
ที่ตั้งสถานประกอบการ : 261/21-22 ซอยปรีดีพนมยงค์ 16

ถ.สุขุมวิท 71 พระโขนงเหนือ วัฒนา

กรุงเทพมหานคร 10110

โทรศัพท์ : 02-711-1754

แผนที่สถานประกอบการ



ภาพที่ 1.1 แผนที่ตั้งบริษัท Itreelife

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

1. ให้บริการจัดทำและดำเนินการด้านสื่อออนไลน์ เช่น สื่อเว็บไซต์
2. ให้บริการให้คำปรึกษาด้านการตลาดและการสื่อสารทางการตลาด
3. พัฒนาโปรแกรมที่ช่วยส่งเสริมธุรกิจ
4. ช่วยสร้างสรรค์และออกแบบอัตลักษณ์ให้สินค้าและบริการ

1.3 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่ง Graphic Designer

1.4 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

นายทานุทัต เม่นมิ่ง ตำแหน่ง Graphic Designer

1.5 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ตั้งแต่วันที่ 28/5/2561 ถึง 28/9/2561

1.6 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ

เพื่อให้เข้าใจความสำคัญของอัตลักษณ์องค์กร และ ข้อมูลที่ต้องใช้กับสัญลักษณ์องค์กรความเป็นไปได้ของการทำธุรกิจ และการนำเอาสัญลักษณ์ขององค์กรมาประยุกต์ใช้

1.7 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

รู้และเข้าใจการทำคู่มืออัตลักษณ์องค์กร ลายละเอียด และการนำไปใช้ ได้ประสบการณ์นำไปใช้ในการทำงานในอนาคตได้

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

ในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาครั้งนี้ เป็นการนำความรู้ทางด้านทฤษฎีและเทคโนโลยีมาใช้ในการปฏิบัติงานทุกส่วนตลอดการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ซึ่งเป็นการนำความรู้ทั้งที่เคยเรียนมาประยุกต์ใช้ และเป็นการศึกษาเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ที่ได้จากการปฏิบัติงาน

2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับคลังข้อมูล

2.1.1 ทฤษฎีสี

สี หมายถึง ลักษณะของแสง ที่ปรากฏต่อสายตาของเรา สีส่งผลต่อความรู้สึกนึกคิด จินตนาการ อารมณ์ การสื่อความหมายต่างๆ ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่า สี มีอิทธิพลต่อเราเป็นอย่างมาก

2.1.2 ประเภทของภาพ

ไฟล์ภาพนั้นมี 2 ประเภท ได้แก่ Vector และ Bitmap

- Bitmap คือภาพที่เกิดจากการจุด Pixel เล็กๆรวมกันหลายๆจุด เช่นภาพถ่าย หรือframe หนึ่ง frameในหนึ่ง ยิ่งภาพมีจุดมากเท่าไรยิ่งเพิ่มความละเอียดเท่านั้น ถ้าหากทำการขยายภาพใหญ่ จะเห็นรอยแตกของ Pixel

- Vector คือไฟล์ที่ประกอบด้วยรูปทรงที่ถูกอ้างอิงจากสมการคณิตศาสตร์ ภาพที่ได้สามารถยืดและหดเท่าใดก็ได้ โดยที่ความละเอียดของภาพจะไม่แตก เหมาะสำหรับงานแบบการ์ตูน Logo และงาน Graphics

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.2.1 PC (Personal Computer)

คอมพิวเตอร์คือ เครื่องคำนวณผลเพื่อใช้สำหรับงาน Digital ต่างๆ ประกอบไปด้วยหน่วย แสดงผล รับผลและการประมวลผล เพื่อตอบสนองการใช้งานของUser



ภาพที่ 2.1 คอมพิวเตอร์ระบบปฏิบัติการ Mac os และ Window os

เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในงานกราฟฟิกส์ทั่วไปนั้น จะใช้ระบบปฏิบัติการใดก็ได้ แต่ถ้าหากเป็นงานสิ่งพิมพ์ หรืองานนำเสนอควรทำงานในระบบปฏิบัติการเดียวกับลูกค้า หรือตรงกับระบบปฏิบัติการของบริษัท เพื่อความถูกต้องและสวยงาม

TNI

2.2.2 เมาส์ปากกา

เมาส์ปากกาเป็นอุปกรณ์Hardwareของคอมพิวเตอร์รูปร่างคล้ายปากกา ออกแบบมาเพื่อใช้ในการงานวาดเขียนแบบดิจิทัล



wacom®
Intuos

ภาพที่ 2.2 เมาส์ปากกา

เมาส์ปากกา ใช้สำหรับงานกราฟิกส์ เพื่อลายเส้นแบบวาดมือ เช่น งานสติกเกอร์ที่ทำในโปรแกรม Adobe Photoshop เป็นต้น



ภาพที่ 2.3 และภาพที่ 2.4 ตัวอย่างงานที่ใช้เมาส์ปากกาสร้างขึ้น



2.3 Softwareที่ใช้

2.3.1 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop ใช้ในงาน Retouch ภาพถ่าย ทำภาพพื้นหลังเพจที่เป็นภาพแนวสมจริง และงานที่ต้องใช้เมาส์ปากกา



ภาพที่ 2.5 Adobe Photoshop

2.3.1 Adobe Photoshop

Adobe Illustrator ใช้ในงานออกแบบโลโก้ ตัวการ์ตูน และกราฟฟิกที่เน้นไปในรูปแบบการตูน การคุมเส้นด้วยเมาส์ธรรมดาทำได้ง่ายกว่าโปรแกรม Photoshop



ภาพที่ 2.6 Adobe Illustrator

TNI

2.3.3 Microsoft Word

Microsoft Word เป็นโปรแกรมประมวลผลคำ ใช้ทำงานพิมพ์เอกสาร รายงานหรือ จดหมาย มีเครื่องมือช่วยอำนวยความสะดวกในการจัดหน้าและแบบอักษร เพื่ออำนวยความสะดวกมากขึ้น



ภาพที่ 2.7 Microsoft Word

2.3.4 Microsoft Powerpoint

โปรแกรม Microsoft Powerpoint ใช้นำเสนอข้อมูลในรูปแบบข้อความ เสียง รูปภาพและภาพเคลื่อนไหว สามารถแบ่งหน้าการนำเสนอได้เป็นสไลด์ มีเครื่องมือช่วยจัดการรูปแบบแต่ละสไลด์ และมีดีไซน์แบบสำเร็จรูปเพื่อให้ใช้งานสะดวกมากขึ้น



ภาพที่ 2.8 Microsoft Powerpoint

บทที่ 3

ตารางที่ 3.1 แผนงานปฏิบัติตลอด4เดือน ตั้งแต่วันที่ 28 พฤษภาคม 2561

[illegible]

3.2 รายละเอียดที่นักศึกษาปฏิบัติในการฝึกงาน

3.2.1 งานออกแบบสตickerออนไลน์

เพื่อใช้ในโปรแกรมออนไลน์แชทของบริษัทที่ใช้เกี่ยวกับเพจใน Facebook จึงต้องออกแบบให้ดูใช้ได้หลากหลาย ตอบสนองได้หลายเพจโดยใช้โปรแกรม Photoshop และ Illustrator มีขั้นตอนดังนี้

- ออกแบบตัวละครหลักของบริษัท
- ร่างตัวละครในแต่ละกริยาท่าทาง แล้วให้พี่เลี้ยงตรวจเช็คความเหมาะสม
- ทำการผลิตโดยใช้โปรแกรม Photoshop และ Illustrator ควบคู่กัน



ภาพที่ 3.1 ตัวอย่างงานสตicker

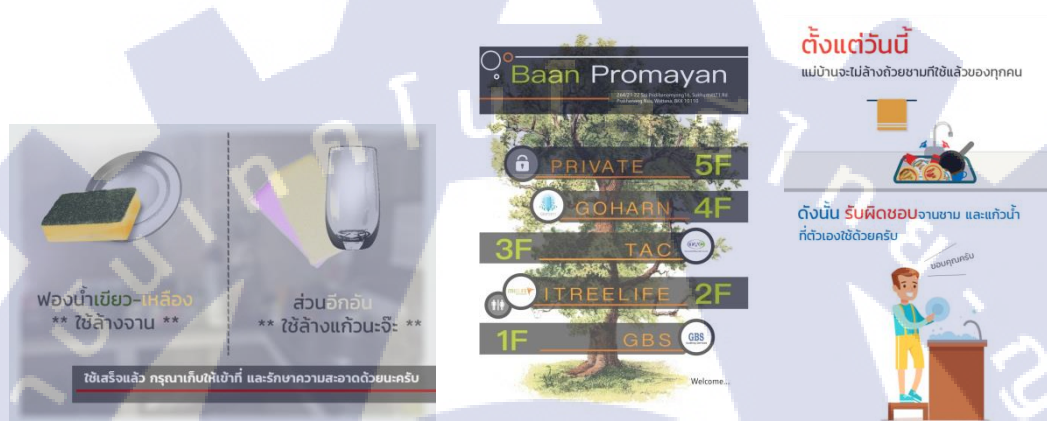
TNI

TAHITI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

3.2.2 งานป้ายเตือนใช้ในบริษัท

เพื่อใช้เตือนเรื่องระเบียบ ความสะอาดภายในบริษัท หรือบอกที่ตั้งบริษัทต่างๆ ในอาคารโดยใช้โปรแกรม Photoshop และ Illustrator มีขั้นตอนดังนี้

- หาแหล่งอ้างอิงตามเว็บภาพ เช่น Shutterstock
- ใช้ Illustrator และ Photoshop ในการสร้างและตกแต่งภาพ
- สั่งพิมพ์ และ นำไปติดตามจุด



ภาพที่ 3.2 ตัวอย่างงานป้ายเตือนใช้ในบริษัท

3.2.3 งานมาสดคอตโลโก้โปรแกรมออโต้แชท

ได้รับมอบหมายงานออกแบบโลโก้หลายคอนเซ็ปต์สำหรับใช้ใน โปรแกรมออโต้แชทของบริษัท และให้ทางบริษัทเลือกใช้ตามเหมาะสม



ภาพที่ 3.3 ตัวมาสดคอตรูปถัง

ตัวมาสดคอตรูปแบบถังต้นแบบมีสีขาวลายละเอียดน้อยและได้ปรับปรุงเป็นรูปแบบแก้วน้ำ



ภาพที่ 3.4 ตัวมาสดคอตรูปถัง(สีฟ้า)

ตัวมาสดคอตรูปแบบถังสีน้ำเงิน ออกแบบให้เข้ากับสีของตัวโปรแกรมแชทของทางบริษัทและได้ทำการเพิ่มกระเป๋ากับเงาภายหลัง



ภาพที่ 3.5 ตัวมาสคอตรูปถัง (สีเงิน)

ตัวมาสคอตรูปแบบถังสีเงิน เพิ่มส่วนประกอบกระเป๋าลัง



ภาพที่ 3.6 ตัวมาสคอตรูปร่างสัตว์

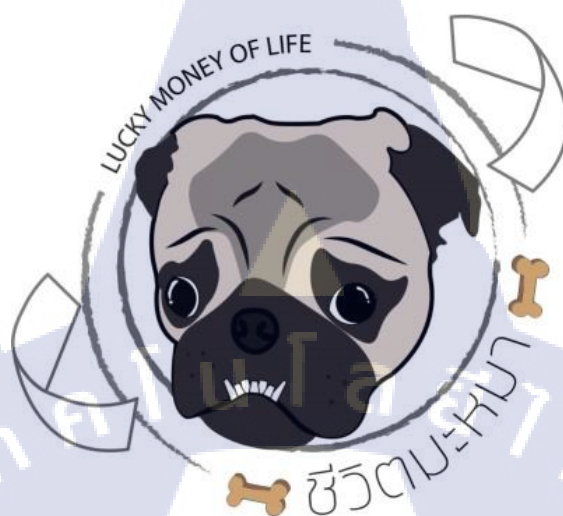
มาสคอตรูปร่างปลาโลมาแบบแรกสุด ออกแบบอย่างง่ายลายละเอียดไม่มาก เปลี่ยนรูปแบบตา และใส่ลายละเอียดเพิ่มเติมในภายหลัง



ภาพที่ 3.7 มาสคอตรูปร่างสัตว์(modern)

มาสคอตรูปร่างปลาโลมาแบบมีชุดให้ดูทันสมัยออกแบบออกมาทั้งสีขาวและเทา

3.2.4 ทำรูปโปรไฟล์เพจสัตว์เลี้ยงของบริษัท



ภาพที่ 3.8 ภาพโปรไฟล์เพจสัตว์เลี้ยงของบริษัท

3.2.5 ทำรูปโปรไฟล์เพจเทียวกินฟินเวอร์ของบริษัท



ภาพที่ 3.9 ภาพโปรไฟล์เพจเทียวกินฟินเวอร์ของบริษัท

3.2.6 ทำภาพโพสของเพจ Lucky money ของบริษัท



ภาพที่ 3.10 ภาพโพสของเพจ Lucky money ของบริษัท

3.2.7 กราฟใบงานนำเสนอที่ใช้ในที่ประชุมโปรเจกของทางบริษัท



ภาพที่ 3.11 ภาพใบงานใช้ในที่ประชุมของทางบริษัท

บทที่ 4

สรุปผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่าง ๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

- คิดชื่อและกำหนดอัตลักษณ์องค์กร
- ออกแบบและสร้างโลโก้เป็นกราฟฟิกส์ 2D ในคอม
- ทำ Manual book หรือวิธีใช้และข้อปฏิบัติของโลโก้นั้น โดยมีเนื้อหาดังนี้



Cooperate identity outline

ภาพที่ 4.1 หน้าปก Manual book



U - Chef

อาหารหรือตามภัตตาคาร เป็นสิ่งที่ทุกคนชอบ แต่จะดีแค่ไหน
ถ้าหากเราสามารถทานอาหารแบบนั้นได้ที่บ้านแบบที่เพิ่งทำเสร็จใหม่ๆ-
ด้วยวัตถุดิบที่สดใหม่ ให้เราเป็นทางเลือก ของคุณ “ U-Chef เชฟ/ของคุณ ”
บริการที่สามารถให้คุณโทรเรียก เชฟระดับภัตตาคาร มาทำอาหารที่บ้านของคุณ

ภาพที่ 4.2 Manual book หน้าที่ 1

ส่วนที่ 1

มาตรฐานสัญลักษณ์และข้อกำหนดในการใช้งาน



ภาพที่ 4.3 Manual book หน้าที่ 2

ตราสัญลักษณ์มาตรฐานของ U-Chef ประกอบด้วย

- ตัวอักษร คำว่า U-Chef
- เส้นตรงต่อจากหางตัวอักษร f
- รูปช้อน มีด ส้อม
- กรอบสี่เหลี่ยมมน
- พื้นหลังลายไม้รูปสี่เหลี่ยมมน



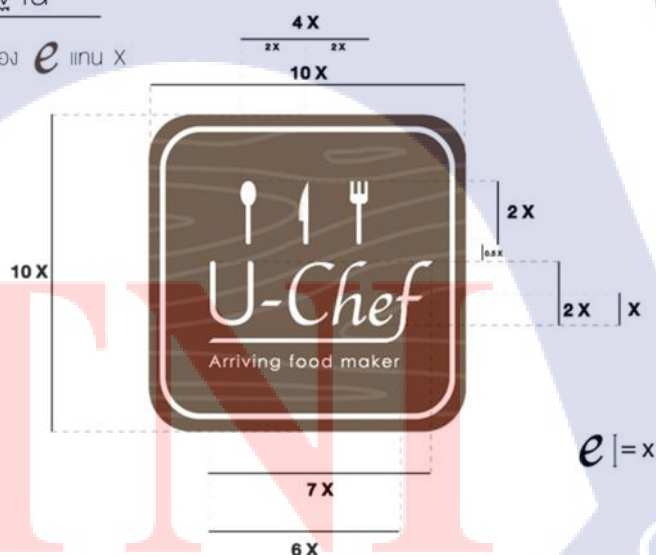
ทั้งนี้ต้องเป็นไปตามมาตรฐานที่กำหนดโดย

- ในเรื่องสี ขนาด การใช้งาน และกฎเกณฑ์ที่กำหนดในคู่มือ
- ห้ามดัดแปลง แก้ไข หรือเพิ่มเติมใดๆ โดยไม่ได้รับอนุญาต

ภาพที่ 4.4 Manual book หน้า ที่ 3

สัดส่วนมาตรฐาน

- ใช้ส่วนสูงของ e แทน x



ภาพที่ 4.5 Manual book หน้า ที่ 4

สีมาตรฐานตราสัญลักษณ์

การใช้ตราสัญลักษณ์ "U-Chef" ในการออกแบบงานต่างๆ
ต้องใช้สีตามมาตรฐาน และทางเลือกที่กำหนดเท่านั้น

	C 45	M 57	Y 68	K 56
	R 91	G 68	B 49	
	C 43	M 51	Y 60	K 45
	R 108	G 87	B 70	



ภาพที่ 4.6 Manual book หน้าที่ 5

ขนาดเล็กที่สุดที่สามารถนำไปใช้ได้

- กำหนดให้ใช้ขนาดเล็กที่สุด วัดตามความสูง 2 cm
- ทั้งนี้หากมีความจำเป็นในการใช้ตราสัญลักษณ์เล็กกว่า 2 cm สามารถใช้ได้โดย
 - นำรูป ช้อน, มีด, ส้อม ออกจากโลโก้
 - นำประโยค "Arriving food maker" ออก
 - ลดส่วนสูงของพื้นหลังลายไม้

ให้เหลือประมาณ 2 ใน 3 ส่วน



ภาพที่ 4.7 Manual book หน้าที่ 6

พื้นที่คุ้มครองตราสัญลักษณ์

กำหนดให้ความยาวของ ความสูงของอักษร มีค่าเป็น X
ให้เว้นว่างรอบตัวตราสัญลักษณ์ขนาด 2 x
เพื่อให้ตราสัญลักษณ์ถูกรบกวนจากพื้นที่ ที่เป็นตัวอักษร
ลายเส้น หรือภาพ ทั้งนี้เพื่อให้แน่ใจว่า ตราสัญลักษณ์จะ-
ปรากฏได้เด่นชัดในพื้นที่ที่ไม่ใช่พื้นปกติ หากต้องการ-
วางบนพื้นที่ห้ามจริงๆให้รองด้วย สีเหลี่ยมสีขาวขนาดเท่า X เท่ากับ X



ภาพที่ 4.8 Manual book หน้าที่ 7

ตัวอย่างการใช้ตราสัญลักษณ์ที่ผิดข้อกำหนด

- การนำตราสัญลักษณ์ไปใช้งาน จะต้องใช้ตามข้อกำหนดเท่านั้น
ห้ามทำการดัดแปลงสัญลักษณ์ให้ผิดไปจากข้อกำหนด



ภาพที่ 4.9 Manual book หน้าที่ 8

การใช้ตราสัญลักษณ์บนพื้นสีต่างๆ

สามารถวางบนพื้นสีต่างๆ ได้ ทั้งนี้ต้องไม่รบกวนตราสัญลักษณ์ และเป็นไปตามข้อกำหนดดังนี้

- ตราสัญลักษณ์ สามารถใช้ได้กับพื้นสีขาว
- ตราสัญลักษณ์สามารถใช้ได้กับพื้นสีอ่อน
- ตราสัญลักษณ์สามารถใช้ได้บนพื้นสีที่ไม่รบกวนตราสัญลักษณ์
- ห้ามวางตราสัญลักษณ์บนพื้นสีน้ำตาลและเทาเข้มที่กลบความเด่นของโลโก้



ภาพที่ 4.10 Manual book หน้าที่ 9

การใช้ตราสัญลักษณ์แบบ ขาว - ดำ

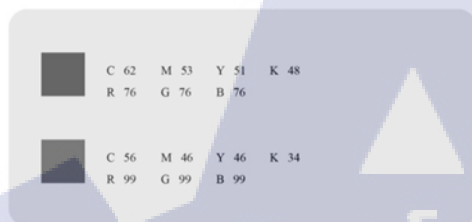
ตราสัญลักษณ์นอกจากจะสามารถใช้แบบสีมาตรฐานได้แล้ว ยังสามารถใช้แบบสีขาวดำได้ โดยต้องเลือกใช้ตามความเหมาะสม



ภาพที่ 4.11 Manual book หน้าที่ 10

การใช้ตราสัญลักษณ์แบบเปอร์เซ็นต์สีดำ

- ตราสัญลักษณ์นอกจากจะสามารถใช้แบบสีมาตรฐานได้แล้ว
ยังสามารถ ใช้แบบโทนสีเดียวได้ โดยต้องเลือกใช้ตามความเหมาะสม



ภาพที่ 4.12 Manual book หน้าที่ 11

การใช้ตราสัญลักษณ์แบบเจาะขาว

- ตราสัญลักษณ์นอกจากจะสามารถใช้แบบสีมาตรฐานได้แล้ว ยังสามารถ
ใช้แบบเจาะขาวได้ โดยต้อง ังเลอี กใช้ด้ ามความเหมาะสม ทังนี้ กอวนั การใช้
ตราสณั ลกั ษณ์แบบเจาะขาวบนพื้นสีที่ทําให้ไม่สามารถเห็นตราสัญลักษณ์ได้
ชัดเจน



ภาพที่ 4.13 Manual book หน้าที่ 12

แบบมาตรฐานตัวอักษรไทยที่ใช้ในงานข้อความ และงานออกแบบ

สำหรับงานข้อความปกติ หรือข้อความขนาดเล็กที่มีตัวหนังสือภาษาไทยให้ใช้
ตัวอักษรในตระกูล KaniGa ทั้งนี้สามารถเลือกใช้ได้ตามความเหมาะสม

KaniGa Regular

ก ข ฃ ค ฅ ช ง จ ฉ ช ซ
ณ ญ ณ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ณ ด ต ถ
ก ร น บ ป ผ ฝ พ ฟ ภ ม
ย ร ล ว ศ ษ ส ห ฬ อ ฮ

ภาพที่ 4.14 Manual book หน้าที่ 13

แบบมาตรฐานตัวอักษรอังกฤษที่ใช้ใน งานออกแบบและข้อความ

สำหรับการออกแบบ และงานข้อความปกติ
หรือข้อความขนาดเล็กที่มี ตัวหนังสือภาษาอังกฤษ
ให้ใช้ตัวอักษรในตระกูล Apple Chancery
และ DB HelvethaicaMon X
ทั้งนี้สามารถ เลือกใช้ได้ตามความเหมาะสม

Apple Chancery

A B C D E F G H I J
K L M N O P Q R S
T U V W X Y Z a b c
d e f g h i j k l m n o
p q r s t u v w x y z

DB HelvethaicaMon X

Thin

A B C D E F G H I J
K L M N O P Q R S
T U V W X Y Z a b c
d e f g h i j k l m n o
p q r s t u v w x y z

DB HelvethaicaMon X

Bold

A B C D E F G H I J
K L M N O P Q R S
T U V W X Y Z a b c
d e f g h i j k l m n o
p q r s t u v w x y z

ภาพที่ 4.15 Manual book หน้าที่ 14

ส่วนที่ 2

การออกแบบเอกสารสำนักงาน

ภาพที่ 4.16 Manual book หน้าที่ 15

นามบัตร

- ชื่อภาษาอังกฤษ KaniGa Bold 12pt
- ตำแหน่งภาษาอังกฤษ KaniGa Regular 12pt
- ชื่อบริษัทภาษาอังกฤษ KaniGa Bold 11.5pt
- ที่อยู่ภาษาอังกฤษ KaniGa Regular 10pt
- เบอร์โทรศัพท์ Kanica Regular 10pt
- อีเมล KaniGa Regular 10pt
- ด้านหน้าพบีสีน้ำตาล

C 45 M 57 Y 68 K 56
R 91 G 68 B 49

ลายไม้

C 43 M 51 Y 60 K 45
R 108 G 87 B 70

- ด้านหลังพบีสีขาวลดลายสีน้ำตาล

C 45 M 57 Y 68 K 56
R 91 G 68 B 49



ภาพที่ 4.17 Manual book หน้าที่ 16

กระดาดหัวจดหมาย และเอกสารสำนักงาน

ขอบกระดาดสีน้ำตาล

พิมพ์สีน้ำตาล

ซื้อบริษัท ภาษาอังกฤษ

DB HelvethaicaMon X 55 Regular 12 pt

ชื่อและที่อยู่บริษัท

DB HelvethaicaMon X 55 Regular 11 pt



ภาพที่ 4.18 Manual book หน้าที่ 17

กระดาดหัวจดหมาย และเอกสารสำนักงาน

พิมพ์ขอบน้ำตาล

ด้านหน้า

ซื้อบริษัท ภาษาอังกฤษ DB HelvethaicaMon X 55 Regular 12 pt

ที่อยู่และเบอร์โทรศัพท์ของบริษัท DB HelvethaicaMon X 55 Regular 11 pt

เจาะช่องใส่ที่อยู่ผู้รับ



ภาพที่ 4.19 Manual book หน้าที่ 18

ส่วนที่ 3

งานออกแบบประยุกต์ใช้ตราสัญลักษณ์

ภาพที่ 4.20 Manual book หน้าที่ 19

เครื่องแต่งกายเซฟ



ภาพที่ 4.21 Manual book หน้าที่ 20

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการวิเคราะห์ข้อมูลของโครงการนี้ ได้เป็นไปตามที่กำหนดการเอาไว้ แต่เกิดการแก้ไขบ่อยครั้งมาก จึงทำให้ล่าช้ากว่ากำหนดการมาก และด้านคอนเซ็ปต์ของธุรกิจเกี่ยวกับอาหารที่ยังไม่เคยมีนั้น ยากที่จะจินตนาการ รวมถึงการวัดขนาด และสเกลของตัวโลโก้นั้น ใช้การคำนวณที่ยุ่งยาก และต้องเป็นสเกลที่มาตรฐาน ในส่วนนี้ก็ทำให้งานล่าช้า แต่ก็ทำให้งานที่ออกมานั้น มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

4.3 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการ

จากการสร้างโครงการนี้ เป็นเวลาประมาณ 70 วัน เมื่อนำมาวิเคราะห์แล้ว ข้าพเจ้าเห็นว่าการทำงานลักษณะองค์กรนั้น เหมือนจะเป็นงานที่ง่าย แต่มีกระบวนการทำที่ซับซ้อน ต้องคำนึงถึงความเป็นไปได้ และแปลกใหม่ ความมีจุดขาย และต้องตรวจสอบเช็คหลายขั้นตอนจากที่พนักงาน แต่จากการฝึกฝนทำโลโก้ออกมาหลายๆแบบทำให้ข้าพเจ้าชำนาญมากขึ้น สามารถทำโลโก้ออกมาได้ทีละหลายๆแบบ และ ทำงานได้คล่องแคล่วขึ้น แต่ก็เพิ่งได้รู้ ว่าโลโก้ ไม่ได้มีแค่รูปภาพของตัวมัน แต่ต้องมีขนาดที่ลงตัว และต้องนำมาประยุกต์ใช้ได้กับทั้งองค์กรใดองค์กรหนึ่ง ซึ่งการทำให้ขนาดของโลโก้ลงตัวนั้น จำเป็นต้องใช้ความอดทนต่อการคำนวณเป็นอย่างมาก แต่ก็ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ถึงกระบวนการสร้างองค์กรที่ถูกต้อง เป็นงานใหม่ๆ ที่ไม่เคยได้ทำมาก่อน ตรงตามจุดประสงค์ของข้าพเจ้าทุกประการ

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

การทำงานทั้งหมดเป็นไปได้ด้วยดี แม้จะล่าช้ากว่ากำหนดการณ์อยู่บ้าง เนื่องจากความไม่ชำนาญ และใช้การคำนวณค่อนข้างเยอะ และเกิดการแก้บ่อยครั้ง เพื่อที่จะได้รูปทรงที่คำนวณง่ายและไม่ผิดรูปมากเกินไป แต่ก็เสร็จสมบูรณ์ได้ เป็นแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้า เพื่อที่จะนำไปต่อยอดพัฒนาให้ดียิ่งขึ้นไปในอนาคต

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา

ปัญหาส่วนใหญ่เกิดจากการคำนวณสเกลของโลโก้ ที่ต้องมีการอ้างอิงจากจุดศูนย์กลาง แต่บางส่วนนั้น ใช้การคำนวณแล้วมีเรื่องของจุดทศนิยมมากเกินไป ด้วยความที่ไม่รู้ว่าจะต้องใช้ส่วนหนึ่งของตัวโลโก้เองเป็นตัวตั้ง พี่เลี้ยงจึงแนะนำให้ปรับสเกลของโลโก้ใหม่ และคอยช่วยกำกับ ไม่ให้โลโก้ผิดรูปมากเกินไป จากการปรับสเกลใหม่

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

งานออกแบบนั้น เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ รู้ถึงหลักการของสี และความสามารถในการใช้โปรแกรม แต่ในส่วน of ข้าพเจ้านั้น ไม่ค่อยชำนาญด้านการใช้สี และการจัดองค์ประกอบ จึงต้องให้พี่เลี้ยงตรวจสอบดูหลายครั้ง

เอกสารอ้างอิง

ปาพจน์ หนูนกดี, **Graphic Design Principle 2nd edition**, ไอดีซี พรีเมียร์, 2013

ธนัชกร จิตเนื่อง, **คู่มือการใช้งาน Illustrator CS6**, สารเนคเทค, สวัสดิ์ ไอที บจก. , 2012

Thai-Nichi Institute of Technology, 2005, **แนะนำสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น** [Online], Available :
<http://www.tni.ac.th/web/tni2012-th/index.php?option=contents&category=28&id=63#history>
[22 กรกฎาคม 2556].

TNI

ภาคผนวก

TNI

งานอื่นๆนอกเหนือจากหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย



ภาพที่ ก.1 งานออกแบบโปสเตอร์ซื้อ 1 แถม 1

TNI

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล

นายไชยภัทร ชัยนัฒลาโก

วัน เดือน ปีเกิด

4 มีนาคม 2540

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา

ประถมศึกษาตอนปลาย พ.ศ.2551

โรงเรียนทรงวิทยาเทพารักษ์

ระดับมัธยมศึกษา

มัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ.2557

โรงเรียนลาซาล กรุงเทพฯ

ระดับอุดมศึกษา

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่

พ.ศ.2561 สถาบันเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น

ทุนการศึกษา

-ไม่มี-

ประวัติการฝึกอบรม

-ไม่มี-

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์

-ไม่มี-

TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY