



รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

การออกแบบสื่อโฆษณาของ แบนด์ Seagate
ของ บริษัท ซิกซ์ดีกรี ฟิวชั่น กรุ๊ป จำกัด พ.ศ. 2561

“ The Advertising Media Designing of Seagate Brand
of SIXDEGREE FUSION CO. LTD. 2561 B.E.”

โดย

นาย จิรโรจน์ เกตุคง 5804620009

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา 143-491 สหกิจศึกษา

ภาควิชาการโฆษณา คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2560

หัวข้อรายงาน การออกแบบสื่อ โฆษณาของแบรนด์ Seagate ของ บริษัท ซีกซ์ดีกรี พีวชน กรุ๊ปจำกัด
พ.ศ. 2561

รายชื่อผู้จัดทำ นาย จิร โรจน์ เกตุคง

ภาควิชา การโฆษณา

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์เอกสิทธิ์ อวยชัยวัฒน์

อนุมัติให้รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ภาควิชาการโฆษณา ประจำปีภาค
การศึกษาที่3 ปีการศึกษา 2560

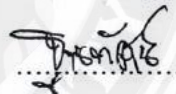
คณะกรรมการการสอบรายงาน


.....อาจารย์ที่ปรึกษา

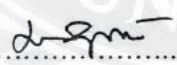
(อาจารย์เอกสิทธิ์ อวยชัยวัฒน์)


.....พนักงานที่ปรึกษา

(คุณจักรพันธ์ บุญหงสนันท์)


.....ประธานกรรมการ

(อาจารย์ฐานทัสน์ ชมพูพล)


.....ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มารุจ ลิ้มปะวัฒน์)

ชื่อโครงการ	การออกแบบ อาร์ตเวิร์คเพื่อใช้ในการโฆษณา ของ บริษัท ชิกซ์ดีกรี ฟิวชั่น จำกัด
ชื่อนักศึกษา	นาย จิร โรจน์ เกตุคง
อาจารย์ที่ปรึกษา	เอกสิทธิ์ อวยชัยวัฒน์
ระดับการศึกษา	ปริญญาตรี
ภาควิชา	โฆษณา
คณะ	นิเทศศาสตร์
ภาคการศึกษา/ปีการศึกษา	3/2560

บทคัดย่อ

รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาเรื่อง การออกแบบ Artwork เพื่อใช้ในการโฆษณา ของ “บริษัท ชิกซ์ดีกรี ฟิวชั่น จำกัด” มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อศึกษากระบวนการทำงานของตำแหน่ง กราฟิกดีไซน์ 2. เพื่อศึกษาการกระบวนการออกแบบ Artwork เพื่อใช้ในการโฆษณา โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop Adobe Illustrator ในการแก้ไขปรับปรุงชิ้นงาน

บริษัท ชิกซ์ดีกรี ฟิวชั่น จำกัด เป็นบริษัทโฆษณา Agency ทำเกี่ยวกับ Event – Marketing Activity ให้กับ Seagate , vmware ผู้จัดทำได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานในตำแหน่งผู้ช่วย กราฟิกดีไซน์ มีหน้าที่ช่วยแก้ไขโฆษณา และผลิตโฆษณาเพื่อเผยแพร่ทาง โซเชียลมีเดีย เป็นต้น ผลจากการศึกษาได้รับประโยชน์และประสบการณ์ดังนี้ 1. ได้เรียนรู้ทักษะการทำงานจริงกับบุคคลที่อยู่ในตำแหน่ง กราฟิกดีไซน์ ที่มีความเชี่ยวชาญในการผลิตงาน Artwork 2. ได้เรียนรู้ทักษะในการแก้ไขงาน

ตลอดระยะเวลาการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา 16 สัปดาห์นี้ นอกจากจะได้รับประสบการณ์ในการทำงานด้านวิชาชีพยังได้ความรู้เพิ่มเติมนอกจากสิ่งที่เรียนมา และพัฒนาทักษะการปฏิบัติงานตามสภาพจริง และยังได้ความรู้จากการทำงานในสถานประกอบการ ซึ่งเป็นการเตรียมความพร้อมก่อนก้าวเข้าสู่การทำงานอย่างมืออาชีพต่อไป

คำสำคัญ : สื่อโฆษณา / การออกแบบ

Project Title : The Artwork Designs for Advertising at Sixdegree fusion company Ltd
Credits By : Mr.Jiraroj Ketkhong
Advisor : Mr.Ekkasit Auychaiwat
Degree : Bachelor of Communication Arts
Major : Advertising
Faculty : Communication Arts
Semester / Academic year : 3/2017

Abstract
This study investigates the Artwork Designs for Advertising at Six degree fusion company Ltd. It has objectives to study the functions of graphic designer and investigate the working process for advertising by uses of the Adobe Photoshop and Adobe Illustrator programs. The student was assigned to work as graphic designer assistant taking care of editing and producing media broadcasted on social media. Upon the completion of this project the student had more skill on artwork production and editing. All is very helpful for future career development.

Keywords : media, Design advertising



Approved by

.....

กิตติกรรมประกาศ

(Acknowledgement)

การที่ผู้จัดทำได้มาปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ณ บริษัท ชิกซ์ดีกรี ฟิวชั่น กรุ๊ป จำกัด ตั้งแต่วันที่ 14 พฤษภาคม 2561 ถึงวันที่ 31 สิงหาคม 2561 ส่งผลให้ผู้จัดทำได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างๆ ที่มีค่ามากมายสำหรับรายงานสหกิจฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดีจากความร่วมมือและสนับสนุนจากหลายฝ่ายดังนี้

- 
- | | | |
|--------------------|----------------|-----------------------------|
| 1.คุณ ภูบดี | ไชยพลี | ประธานกรรมการผู้บริหาร |
| 2.คุณ เมธวิน | อังคทะวานิช | ประธานกรรมการผู้บริหาร |
| 3.คุณ นุสรรา | ธนวัฒน์ธาดา | ฝ่ายผู้บริหารงานลูกค้า |
| 4.อาจารย์เอกสิทธิ์ | อวยชัยวัฒน์ | อาจารย์ที่ปรึกษา |
| 5.คุณ จักรพันธ์ | บุญหงส์นันท์ | ผู้จัดการทั่วไป (ที่เลี้ยง) |
| 6.คุณ นันทิมนต์ | กาญจนารังสรรค์ | ผู้บริหารบัญชี (ที่เลี้ยง) |
| 7.คุณ บัญชา | वासูกาย | กราฟฟิคดีไซน์ (ที่เลี้ยง) |

และบุคคลอื่นๆที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่านที่ได้ให้ความแนะนำและ ช่วยเหลือในกาจัดทำรายงาน ผู้จัดทำขอขอบคุณ ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและเป็นที่ปรึกษาในการทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ตลอดจนให้การดูแลและให้ความเข้าใจกับชีวิตของการทำงานจริง ซึ่งผู้จัดทำขอขอบคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผู้จัดทำ
นาย จิรโรจน์ เกตุคง

สารบัญ

หน้า

จดหมายส่งรายงาน.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
บทคัดย่อ.....	ค
Abstract.....	ง

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	2
1.3 ขอบเขตรายงาน.....	2
1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	2

บทที่ 2 ทบทวนเอกสาร/วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

2.1 หลักการการออกแบบกราฟิก.....	3
2.2 องค์ประกอบในการออกแบบ.....	6

บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ.....	8
3.2 ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑ์การให้บริการหลักขององค์กร.....	9
3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและบริหารงานขององค์กร.....	11
3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย.....	11
3.5 ชื่อ สกุลและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา.....	12-13
3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	13
3.7 ขั้นตอนวิธีการดำเนินงาน.....	14
3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้.....	15

บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงาน

4.1 การรับข้อมูลจากฝ่ายผู้บริหารงานลูกค้า.....	16
4.2 ยกตัวอย่างการออกแบบ Artwork Barracuda ของ แปรนด์ Seagate.....	17
4.3 ตัวอย่างการออกแบบและแก้ไขงาน.....	18

4.5 ตัวอย่างงานที่ออกแบบเสร็จแล้ว.....	19
บทที่ 5 สรุปและข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	20
5.2 ข้อเสนอแนะการปฏิบัติงานสหกิจ.....	20
บรรณานุกรม.....	31
ภาคผนวก.....	32
ประวัติผู้จัดทำ.....	40



สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 3.1 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสำหรับรายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	14
ตารางที่ 3.2 แสดงระยะเวลาและการพัฒนาของรายงาน.....	15



สารบัญญรูปภาพ

หน้า

ภาพประกอบที่ 3.1 ตราสัญลักษณ์ (Logo) บริษัท ซิกซ์ดีกรี ฟิวชั่น กรุ๊ป จำกัด.....	8
ภาพประกอบที่ 3.2 แผนที่บริษัท ดับบลิว พี ศรีเอช่น กรุ๊ป จำกัด.....	9
ภาพประกอบที่ 3.3 ตัวอย่างผลงานของ บริษัท ซิกซ์ดีกรี ฟิวชั่น กรุ๊ป จำกัด.....	9
ภาพประกอบที่ 3.4 ตัวอย่างผลงานของ บริษัท ซิกซ์ดีกรี ฟิวชั่น กรุ๊ป จำกัด.....	10
ภาพประกอบที่ 3.5 ผู้ก่อตั้ง บริษัท ซิกซ์ดีกรี ฟิวชั่น กรุ๊ป จำกัด.....	10
ภาพประกอบที่ 3.6 แผนภูมิการจัดองค์กรและการบริหารงานบริษัท ซิกซ์ดีกรี ฟิวชั่น กรุ๊ปจำกัด.....	11
ภาพประกอบที่ 3.7 พนักงานตำแหน่ง General Manager.....	12
ภาพประกอบที่ 3.8 พนักงานตำแหน่ง Graphic Design.....	12
ภาพประกอบที่ 3.9 พนักงานตำแหน่ง Senior Account Exeutive.....	13
ภาพประกอบที่ 3.10 พนักงานตำแหน่ง Social Media & Digital Marketing.....	13
ภาพประกอบที่ 4.1 ตัวอย่างงานของลูกค้า Seagate.....	16
ภาพประกอบที่ 4.2 ตัวอย่างงานของลูกค้า Seagate รูปภาพและ โลโก้.....	17
ภาพประกอบที่ 4.3 การจัดวางองค์ประกอบงาน.....	17
ภาพประกอบที่ 4.4 การใส่คำพูดครั้งที่ 1.....	18
ภาพประกอบที่ 4.5 การแก้ไขใส่คำพูดครั้งที่ 2.....	18
ภาพประกอบที่ 4.6 ตัวอย่างงานที่เสร็จแล้ว.....	19

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กราฟิกดีไซน์ (Graphic Design) หมายถึง ผู้สร้างสรรค์งานออกแบบกราฟิกต่างๆ เพื่อใช้ในการสื่อสาร ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบภาพ โดยนำไปใช้กับงานด้านต่างๆ อาทิเช่น งานสิ่งพิมพ์ งานโฆษณา งานออกแบบ เป็นต้น โดยภาพกราฟิกจะทำให้ชิ้นงานมีความน่าสนใจ และมีจุดเด่นมากยิ่งขึ้น

การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator เป็นพื้นฐานหลักสำคัญที่จะใช้ในการออกแบบ หรือการตกแต่งภาพกราฟิกมีความน่าสนใจ ไม่ว่าจะเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ออนไลน์ หรือภาพในนิตยสาร ภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น

แม้ว่าการเป็น กราฟิกดีไซน์ (Graphic Design) ควรมีทักษะเยอะๆ มีความสามารถหลากหลาย ใช้งานเครื่องมือออกแบบต่างๆ ได้อย่างคล่องแคล่วเชี่ยวชาญ แต่ในการทำงานจริงๆ เราก็พบข้อจำกัดมากมายที่ไม่เอื้อให้เราได้ใช้เครื่องมือต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด หลายๆ ครั้งเราจำเป็นต้องใช้ทักษะเดิมๆ วิธีการเดิมๆ ในการสร้างงานให้สำเร็จให้ได้และต้องคิดด้วยอย่างไรก็ตามไม่ใช่เรื่องเลวร้ายถ้าเราจะใช้เครื่องมือเดิมๆ เพื่อออกแบบให้งานออกมาได้ทันกำหนดส่ง และมันก็เป็นงานที่ดีได้หากเราเพิ่มพูนความชำนาญในทักษะนั้นๆ ได้อย่างเชี่ยวชาญจริงๆ

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อศึกษากระบวนการทำงานของตำแหน่ง กราฟิกดีไซน์ (Graphic Design) ของบริษัท ชิกซ์ ดีกรี ฟิวชั่น กรุ๊ป จำกัด

1.2.2 เพื่อศึกษาการออกแบบสื่อเพื่อใช้ในการโฆษณาของ บริษัท ชิกซ์ดีกรี ฟิวชั่น กรุ๊ป จำกัด

1.3 ขอบเขตของรายงาน

การศึกษาขั้นตอนการออกแบบสื่อ เพื่อใช้ในการโฆษณา โดยใช้โปรแกรมตัดต่อ Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator ของ บริษัท ชิกซ์ดีกรี ฟิวชั่น จำกัด โดยขอบเขตของการศึกษาอยู่ในช่วงระยะเวลา 4 เดือน ตั้งแต่วันที่ 14 พฤษภาคม 2561 – 31 สิงหาคม 2561

1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

1.4.1 ได้ทราบถึงขั้นตอนกระบวนการทำงานของตำแหน่ง กราฟิกดีไซน์ (Graphic Design) ของ บริษัท ชิกซ์ดีกรี ฟิวชั่น กรุ๊ป จำกัด

1.4.2 ได้เรียนรู้การออกแบบสื่อ เพื่อใช้ในการโฆษณา ของบริษัท ชิกซ์ดีกรี ฟิวชั่น กรุ๊ป จำกัด

บทที่ 2

ทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

2.1 หลักการการออกแบบกราฟิก

หลักการทางศิลปะ

1. รูปแบบ/ขนาดตัวอักษร การสร้างรูปแบบตัวอักษรให้มีรูปแบบที่แปลกตา สวยงามจะช่วยเร่งความรู้สึกรับรองได้อย่างดี โดยจะเน้นเรื่องความชัดเจน สวยงาม อ่านง่าย และสอดคล้องกับการออกแบบนั้น ๆ ด้วย นอกจากรูปแบบตัวอักษรแล้ว การกำหนดขนาดตัวอักษรที่มีความสำคัญไม่น้อยเลย ขนาดตัวอักษรทุกส่วนบนชิ้นงานต้องมีขนาดที่เหมาะสมกับพื้นที่ที่จะทำให้ให้อ่านง่าย ตัวอักษรที่มีขนาดเล็กมากอาจเป็นอุปสรรคในการสื่อความหมายที่ดี ความกว้างและความสูงพอเหมาะก็จะช่วยให้รูปแบบดูง่ายขึ้น ไม่ควรใช้ตัวอักษรมากกว่า 2 รูปแบบในส่วนในพื้นที่เดียวกัน หรือหน้าจอเดียวกัน

2. ระยะห่างและพื้นที่ว่าง การจัดพื้นที่ว่างในการออกแบบกราฟิก มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการจัดระเบียบของข้อมูล ช่วยการเน้นความชัดเจนและความเป็นระเบียบมากขึ้น ระยะห่างหรือพื้นที่ว่างจะช่วยพักสายตาในการอ่าน ทำให้ดูสบายตา สร้างจังหวะลีลาขององค์ประกอบภาพให้เหมาะสมและสวยงาม การจัดตำแหน่งของตัวอักษร เช่น ซิดซ้าย ซิดขวา กึ่งกลาง หรือซิดซ้ายและขวา ควรพิจารณาการวางข้อความ ความสมดุล และวัตถุประสงค์ในการเน้น

3. การกำหนดโครงสร้างสี สีมีบทบาทอย่างยิ่งที่จะช่วยเน้นความชัดเจน ทำให้สะอาดตา สร้างสรรค์ความสวยงาม การกำหนดโครงสร้างสีจะใช้วิธีการใดก็ตามก็ต้องขึ้นอยู่กับลักษณะและประเภทของงานนั้น ๆ ข้อคำนึงสำคัญคือสีบนตัวภาพพื้นภาพและบนตัวอักษรต้องมีความโดดเด่น ชัดเจน เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายซึ่งจะมีความสนใจและความชอบที่แตกต่างกันไป นักออกแบบอาจใช้หลักการทางทฤษฎีผสมผสานกับหลักจิตวิทยาการใช้สีในการจัดโครงสร้างชิ้นงาน เพื่อเป้าหมายการตอบสนองที่ดีที่สุด

4. การจัดวางตำแหน่ง หมายถึง การออกแบบจัดโครงสร้างทั้งหมดที่จะกำหนดตำแหน่งขนาดของภาพประกอบ ตำแหน่งของข้อความทั้งหมดและส่วนประกอบอื่นๆ ที่ปรากฏ ควรคำนึงจุดเด่นที่ควรเน้นความสมดุลต่าง ๆ ตลอดจนความสบายตาในการมอง และให้ความสำคัญต่อสาระทุกส่วนที่ปรากฏบนชิ้นงานเท่ากันหมด ความเหมาะสมขององค์ประกอบตำแหน่งต่าง ๆ จะทำให้งานกราฟิกเป็นที่น่าสนใจยิ่งขึ้น

2.2 องค์ประกอบในการออกแบบ

1. ความง่าย (Simplicity) การออกแบบกราฟิกในการใช้เพื่อจุดประสงค์ต่างๆ กัน ควรจะคำนึงถึงการนำไปใช้ ในกรณีนี้กราฟิกประเภทแผนภูมิ แผนภาพ หรือแผนสถิติ ที่ใช้สำหรับประกอบในเอกสารสิ่งพิมพ์ อาจไม่เหมาะต่อการนำไปใช้กับเครื่องฉาย เพราะอาจมีข้อความมากเกินไป จนทำให้เกิดความสับสน แต่อาจเหมาะต่อการออกแบบหน้าจอคอมพิวเตอร์เพราะช่วยทำให้ข้อมูลให้เป็นรูปธรรมและง่ายต่อการทำความเข้าใจ ดังนั้นควรพิจารณาองค์ประกอบภายในแต่ละภาพว่า ควรจะมีความคิดเพียงความคิดเดียว โดยมีสิ่งสนับสนุนลักษณะที่เป็นความง่าย ดังนี้

1.1 ง่ายต่อการนำไปใช้ คือให้มีขนาดพอเหมาะไม่ใหญ่เกินไปหรือเล็กเกินไป ทำด้วยวัสดุคงทน ไม่เปราะเปื้อนง่าย หรือง่ายต่อการเรียกภาพมาแสดงหน้าจอ

1.2 ง่ายต่อการนำไปทำวัสดุฉาย คือให้มีสัดส่วนต่อการนำไปตัดแปลงใช้ในการทำเป็นงานศิลป์ (art work) เพื่อการจัดทำแม่แบบสำหรับการผลิตสื่อรูปแบบอื่นๆ

1.3 ง่ายต่อการอ่าน เน้นลักษณะขององค์ประกอบในด้านการใช้ตัวหนังสือ จะต้องมีการอ่านง่าย ขนาดใหญ่พอเหมาะกับเนื้อที่ และระยะการอ่าน

1.4 ง่ายต่อความเข้าใจ เป็นการใช้ข้อความสั้นๆ กะทัดรัด ความยาวไม่ควรเกินกว่า 20 คำ อ่านและเข้าใจได้ทันที ส่วนภาพประกอบ ควรเน้นภาพที่มีลักษณะที่ชัดเจน เหมาะสมกับวัยผู้เรียน ดูแล้วเข้าใจได้โดยไม่ต้องมีข้อความอธิบายมากนัก

2. ความเป็นเอกภาพ (Unity) ลักษณะที่เป็นเอกภาพ ก็คือ การแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบในภาพที่แสดงออกเป็นหนึ่งอันเดียวกัน การสร้างความเป็นเอกภาพอาจใช้เครื่องช่วย โดยการ

- ซ้อนภาพ
- ใช้ลูกศรชี้เชื่อมโยง หรือเครื่องชี้ภาพ
- ใช้องค์ประกอบอื่นๆ เช่น เส้น สี รูปร่าง ช่องว่างและพื้นผิว

ลักษณะของความเป็นเอกภาพ ก็คือ การผสมผสานองค์ประกอบต่างๆ ของงานกราฟิกเข้าด้วยกันในรูปแบบของภาพ 2 มิติ องค์ประกอบต่างๆ เหล่านี้จะต้องมีความหมายรวมกันเพียง “หนึ่งอย่าง” เท่านั้น หรือมีความเกี่ยวพันซึ่งกันและกัน การจัดภาพและข้อความประกอบจะต้องมีความสัมพันธ์กัน และมีลำดับต่อเนื่องที่จะอยู่ภายในองค์ประกอบเดียวเท่านั้น

3. การเน้น (Emphasis) การเน้นเป็นเรื่องจำเป็นในการออกแบบ เพื่อช่วยเป็นจุดสนใจของภาพ การเน้นอาจทำโดยใช้ขนาดความใกล้เคียงของวัตถุและความลึกของภาพหรือทัศนมิติ (perspective) นอกจากนี้ก็ยังใช้สี หรือระยะห่างเพื่อช่วยในการเน้นก็ได้

4. ความสมดุล (Balance) การจัดภาพหรือการออกแบบเพื่อให้เกิดความสมดุล ก็คือ จัดให้น้ำหนักของภาพทั้ง 2 ซีก คือ ซีกซ้ายและซีกขวาเท่ากัน ซึ่งขึ้นอยู่กับการจัดภาพ ทำได้ 2 ลักษณะคือ

4.1 สมดุลแบบเท่ากัน (formal balance) คือการวางภาพโดยให้เกิดที่ว่างเท่ากันทั้งสองด้าน โดยองค์ประกอบทั้ง 2 ด้าน มีลักษณะเหมือนกัน

4.2 สมดุลแบบไม่เท่ากัน (informal balance) เป็นความสมดุลที่เกิดจากการให้น้ำหนักทางสายตา ส่วนประกอบในภาพของทั้งสองด้านซ้ายและขวาของภาพไม่จำเป็นต้องมีขนาดเหมือนกันและเท่ากันด้วยน้ำหนัก

5. รูปร่าง (Shapes) รูปร่างที่ผิดปกติหรือแปลกไปจากที่เป็นจะช่วยทำให้ภาพน่าสนใจ

6. ช่องว่าง (Space) การเว้นที่ว่างรอบๆ ภาพและคำที่ปรากฏในงานออกแบบจะช่วยให้ผู้ดูรู้สึกผ่อนคลายความอึดอัดและความแน่นในภาพให้ลดลง อันจะเป็นผลดีต่องาน

7. เส้น (Lines) การใช้เส้นจะช่วยเชื่อมต่อองค์ประกอบภายในภาพ และกำหนดทิศทางเพื่อให้ผู้ดูลำดับความคิดและเนื้อหาได้

8. พื้นผิว (Texture) เป็นส่วนที่ให้ความรู้สึกลงในด้านสัมผัส เช่นเดียวกับกับการใช้สี ลักษณะของพื้นผิว เช่นผิวเปลือกไม้ การคายนางช้าง กระดาษตะกั่ว หรือเยื่อชั้นในของกระดาษลัง เป็นต้น พื้นผิวจะช่วยในการเน้นหรือแยกแยะหรือช่วยเสริมความเป็นเอกภาพได้ดีขึ้น

9. สี (Color) สีเป็นส่วนประกอบที่สำคัญสำหรับการผลิตงานกราฟิกทุกประเภท แต่ก็ควรจะรู้จักนำมาใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์มากที่สุด เนื่องจากการใช้สีจะช่วยในเรื่องการเน้น การแยกแยะหรือเสริมความเป็นเอกภาพของกราฟิกนั้นๆ ได้เป็นอย่างดีการออกแบบกราฟิกโดยใช้คุณสมบัติของสีพิจารณาได้จากวงล้อสี เพื่อเลือกใช้และนำมาช่วยให้ผู้ดูเกิดการรับรู้เนื้อหาหรือสารได้อย่างถูกต้อง

9.1 ความหมายของสี (Meanings of color) สีแต่ละสีสามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกหรือสีทันของเนื้อหาได้เป็นอย่างดี ซึ่งถ้าพิจารณาความหมายของสีแต่ละสีตามลักษณะของสีก็พอแยกแยะออกได้ดังนี้

สีแดง	=	ความรัก ความเกลียด โกรธ อันตราย
สีเหลือง	=	ความอบอุ่น ความสงบ ความเจริญเต็มที่ (สุก)
สีน้ำเงิน	=	เยือกเย็น จิตใจเหี่ยวแห้ง เสรีาซึม
สีดำ	=	แข็งแรง ประณีต รวย เป็นการเป็นงาน
สีเขียว	=	หนุ่ม อ่อนวัย สดชื่น ความเจริญเติบโต
สีขาว	=	สะอาด ประณีต ความบริสุทธิ์
สีส้ม	=	พลังงาน ร่าเริง สดใส สนุกสนาน
สีม่วง	=	สูงศักดิ์ ร่ำรวย หลุหลุ

ความรู้ในเรื่องความหมายของสี และการใช้สีเป็นสัญลักษณ์นี้ ส่วนใหญ่จะเห็นได้จากการนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน เช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์ หรือเครื่องแต่งกาย เป็นต้น

9.2 การผสมผสานสี (color combination)การผลิตภาพโฆษณา ป้าย หรือ วัสดุกราฟิก ป้ายประกาศ การใช้สีที่มีความสัมพันธ์กันหลายสีจะทำให้น่าสนใจขึ้น วิธีการใช้สีอย่างผสมผสานกัน มีข้อเสนอแนะในการนำไปใช้ดังต่อไปนี้

9.2.1 สีอ่อนกับแก่ จะมีความตัดกันดีมาก

9.2.2 ตัวหนังสือสีขาวบนพื้นหนังสือเข้ม จะมองเห็นได้ชัด แม้การนำเสนอจะอยู่ในระยะไกลๆ

9.2.3 สีแก่หรือสีมืด ไม่ควรใช้กับสีที่มีความหนักมืดเหมือนกัน

9.2.4 อย่าใช้สีมากกว่า 2 หรือ 3 สี และจะต้องมีสีเด่นอยู่ 1 สีเท่านั้น การใช้สีหลายๆ สีในเวลาเดียวกัน ในยึดหลักที่ว่า ใช้สีสว่างพื้นที่เล็กๆ และใช้สีเข้มกับพื้นที่ขนาดใหญ่

10. สัดส่วน (proportion) การออกแบบที่ดีควรคำนึงถึงการใช้สัดส่วนของวัสดุกราฟิกของแต่ละชนิดอย่างเหมาะสมเนื่องจากขนาดของงานที่ผลิตจะแตกต่างกัน ทั้งนี้เพื่อให้การนำไปใช้งานง่ายขึ้นนอกจากนี้ ในการจัดองค์ประกอบภายในการทำเลย์เอาท์ หรือการออกแบบ ก็จะสะดวกยิ่งขึ้นความสัมพันธ์ระหว่าง ความกว้างกับความยาวของงานกราฟิกแต่ละชนิดหรือที่เรียกว่า Aspect Ratio ซึ่งสัดส่วนระหว่างความสูงและความกว้างของกรอบชิ้นงานที่นำไปใช้เพื่องานถ่ายทำ

11. การรวบรวมจัดวาง (organize) การวางภาพและข้อความควรเรียงลำดับเพื่อไม่ให้ผู้ดูเกิดความสับสน ซึ่งในบางครั้งต้องคำนึงถึงพื้นฐานทางวัฒนธรรมของผู้ดูด้วยเช่น การดูภาพจากซ้ายไปขวา การอ่านตัวหนังสือเป็นคอลัมน์ หรืออ่านจากด้านหลังมาด้านหน้า เป็นต้น

12. การอ่านได้ง่าย (legibility) องค์ประกอบต่างๆในเนื้อหาการนำเสนอไม่ว่าจะเป็นภาพ ตัวอักษร ควรเป็นแบบง่าย อ่านง่าย และมีขนาดใหญ่เห็นได้ชัดเจน การทำให้กราฟิกมองเห็นได้ชัดเจน การทำการใช้ขนาดของให้กราฟิกมองเห็นได้ชัดเจน เข้าใจง่ายขึ้น นอกจากจะคำนึงถึงลักษณะต่างๆของภาพและตัวอักษรแล้ว การใช้ขนาดของตัวอักษรและการวางลงบนพื้นผิวที่มีสีต่างๆ กัน ก็มีผลต่อความง่ายในการอ่านด้วยเหมือนกัน นอกจากนี้การจัดช่องไฟของตัวอักษร และการเว้นบรรทัดก็มีผลในด้านการอ่านได้ง่าย เช่นกัน หลักการใช้สีเพื่อช่วยให้อ่านง่าย มีดังนี้

12.1 สีพื้นหลังกับสีตัวอักษรควรมีสีเข้มอ่อนตัดกันคือ พื้นสีเข้มด้วยอักษรควรมีสีอ่อน และถ้าพื้นหลังสีอ่อนตัวอักษรควรมีสีเข้ม เช่น ตัวอักษรสีขาว/เหลืองบนพื้นสีน้ำเงิน อักษรดำ บนพื้นสีเหลือง เป็นต้น

12.2 หลีกเลี่ยงการจับคู่สีข้อความ/ภาพที่ตัดหรือกลมกลืนกันมาก เช่น แดงกับเขียว น้ำเงินกับเขียว

12.3 ในกรณีที่มีสีพื้นและตัวอักษรใกล้เคียงกัน อาจเพิ่มเส้นขอบตัวอักษร ทำเงา หรือทำสีฟุ้งรอบตัวอักษร (Shadow) หรือทำสีฟุ้งรอบตัวอักษรก็ได้

12.4 ไม่ควรใช้สีหลายสีในคำ/ประโยคเดียวกัน ยกเว้นต้องการเน้นให้สนใจ และไม่ควรรู้เกินกว่า 3 สี (รวมสีพื้น)

อ้างอิงจาก คุณณภัทรวรรณ คำทรงธรรม, คุณศโรชา อินทรากอง, คุณอนุสรณ์ มนกลาง

เรื่อง หลักการการออกแบบกราฟิก

สรุปได้ว่า การออกแบบกราฟิก

คือ การนำทักษะของศิลปะและองค์ประกอบ มาใช้สร้างชิ้นงานที่มีความน่าสนใจและน่าดึงดูดเพื่อให้ผู้บริโภคจดจำชิ้นงานได้ การทำโฆษณาออนไลน์ จึงจำเป็นที่จะต้องใช้กราฟิกที่สวยงาม

บทที่ 3

รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

3.1.1 ชื่อสถานประกอบการ

บริษัท ซิกซ์ดีกรี ฟิวชั่น กรุ๊ป จำกัด

SIXDEGREE FUSION CO. LTD.

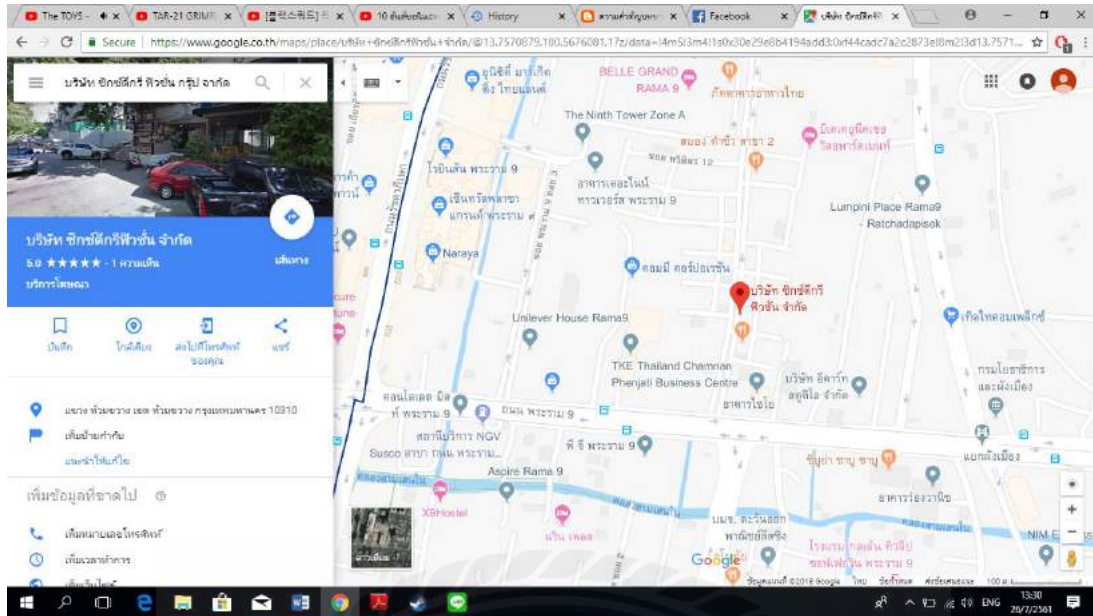
3.1.2 ที่ตั้งสถานประกอบการ

61/143 ซอยทวีมิตร 3 ถนนพระราม 9 แขวงห้วยขวาง

เขตห้วยขวาง กรุงเทพฯ 10130



ภาพประกอบที่ 3.1 ตราสัญลักษณ์ (Logo) บริษัท ซิกซ์ดีกรี ฟิวชั่น กรุ๊ป จำกัด



ภาพประกอบที่ 3.2 แผนที่บริษัท ดับบลิว พี ตรีเอชชั่น กรุ๊ป จำกัด

3.2 ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑ์การให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท ซิกซ์ดีกรี ฟิวชั่น กรุ๊ป จำกัด ก่อตั้งโดย คุณ นุชนา สุธรรมชัย เมื่อวันที่ 3 เมษายน พ.ศ 2560 ก่อนที่จะตั้งบริษัท ซิกซ์ดีกรี ฟิวชั่น กรุ๊ป จำกัด เคยทำงานให้กับ บริษัท กูคอส เอเชีย จำกัด มาก่อนหลักจากนั้นได้ก่อตั้งบริษัทใหม่ เป็นบริษัท Agency ขนาดเล็ก ที่ทำงานเกี่ยวกับกิจกรรมต่างๆ ให้ในส่วน ราชการและเอกชน ต่อมา บริษัท ซิกซ์ดีกรี ฟิวชั่น กรุ๊ป จำกัด ได้ทำงานให้กับลูกค้าคือ Seagate , vmware มาจนถึงปัจจุบัน



ภาพประกอบที่ 3.3 ตัวอย่างผลงานของ บริษัท ซิกซ์ดีกรี ฟิวชั่น กรุ๊ป จำกัด

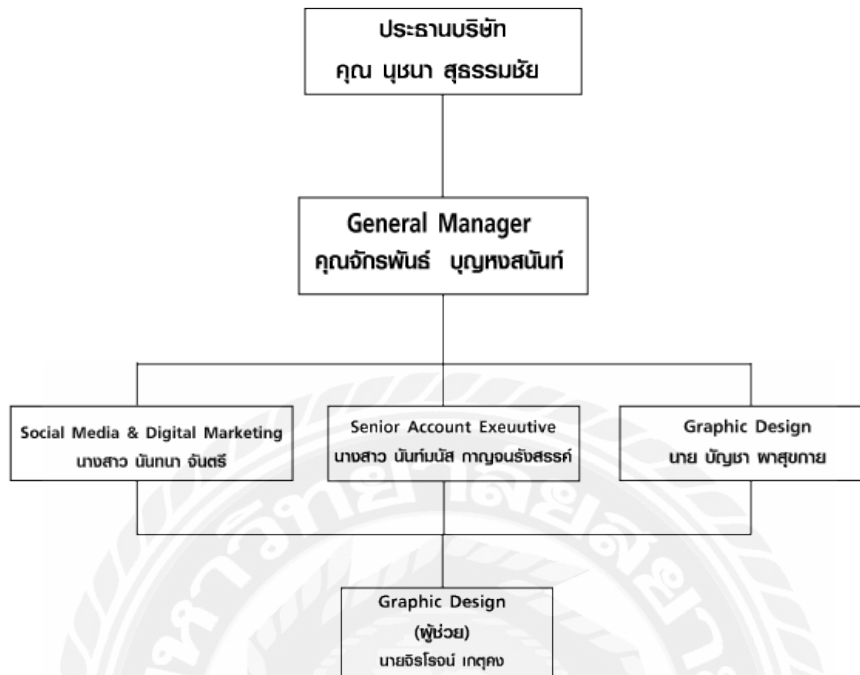


ภาพประกอบที่ 3.4 ตัวอย่างผลงานของ บริษัท ชิกซ์ดีกรี ฟิวชั่น กรุ๊ป จำกัด



ภาพประกอบที่ 3.5 ผู้ก่อตั้ง บริษัท ชิกซ์ดีกรี ฟิวชั่น กรุ๊ป จำกัด

3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและบริหารงานขององค์กร



ภาพประกอบที่ 3.6 แผนภูมิการจัดองค์กรและการบริหารงานบริษัท ชิกซ์ดีกรี ฟิวชั่น กรุ๊ปจำกัด

3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

3.4.1 ตำแหน่งที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

- นาย จิรโรจน์ เกตุคง ตำแหน่ง ผู้ช่วย Graphic Design

3.4.2 ลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมายดำเนินโครงการได้รับมอบหมายงานนอกเหนือจากโครงการคือ

- เข้ารับbriefงาน
- ออกแบบ QR code
- หา Reference
- ทำแบบสอบถามใน google ฟอรัม
- [Set ของ และ Set up](#) งาน
- ออกแบบ Artwork Design

3.5 ชื่อและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา

3.5.1 ชื่อ สกุลพนักงานที่ปรึกษา

คุณ จักรพันธ์ บุญหงสนันท์ , คุณ นันทน์นัส กาญจนรังสรรค์ , คุณ บัญชา พาสุขกาย

3.5.2 ตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา

ผู้ช่วย Graphic Design

3.5.3 ลักษณะงานของพนักงานที่ปรึกษา

รับผิดชอบงาน Artwork ทั้งหมดของบริษัท



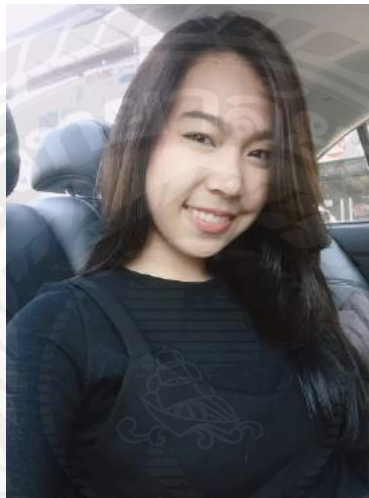
ภาพประกอบที่ 3.7 พนักงานตำแหน่ง General Manager



ภาพประกอบที่ 3.8 พนักงานตำแหน่ง Graphic Design



ภาพประกอบที่ 3.9 พนักงานตำแหน่ง Senior Account Executive



ภาพประกอบที่ 3.10 พนักงานตำแหน่ง Social Media & [Digital Marketing](#)

3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

3.6.1 ระยะเวลาในการดำเนินงาน

ระยะเวลาในการดำเนินงาน วันที่ 14 พฤษภาคม 2561 – 31 สิงหาคม 2561
(รวม 16 สัปดาห์)

3.6.2 วันเวลาในการปฏิบัติสหกิจ

วันจันทร์ – วันศุกร์ เวลา 09:30 น. – 18:00 น.

3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานเพื่อนำเสนอการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาทั้ง 16 สัปดาห์ และรายงาน
พัฒนาการของนักศึกษา

ระยะเวลา	รายละเอียดการปฏิบัติงานสหกิจ
สัปดาห์ที่ 1	ฟังคำอธิบายการทำงานของบริษัทจากพี่เลี้ยงว่ามีหน้าที่อะไรบ้างและช่วย Set up งาน “ E-SPORT ออกหนังสือ 2018 ” ของ Seagate
สัปดาห์ที่ 2	ออกแบบ Artwork Design ของ Seagate
สัปดาห์ที่ 3	ออกแบบ Artwork Design ของ Seagate
สัปดาห์ที่ 4	ทำแบบสอบถาม google ฟอรัมของ Seagate , ออกแบบ QR code สำหรับงาน Commart JOY 2018
สัปดาห์ที่ 5	เตรียมของ สำหรับ งาน bangkok oa coms solutions day 2018 และงาน งาน Commart JOY 2018 ของ Seagate
สัปดาห์ที่ 6	Set up งาน bangkok oa coms solutions day 2018 และงาน Commart JOY 2018 คู่มือของ Seagate
สัปดาห์ที่ 7	จัดสัมมนาของ vmware ที่ เซ็นทารา คอนเวนชั่น เซ็นเตอร์ ชั้นที่ 22
สัปดาห์ที่ 8	ทำแบบสอบถาม google ฟอรัมของ vmware , เตรียมของงาน vmware
สัปดาห์ที่ 9	Set up งาน vmware , จัดสัมมนาของ vmware ที่จามจุรี สแควร์ ร้าน S2M cafe , ดูแลการลงทะเบียนและประสานงาน ลูกค้า ของ vmware
สัปดาห์ที่ 10	ออกแบบเกมส้ปาลูกดอก งาน Esport FIFA Online 2018 ของ Seagate
สัปดาห์ที่ 11	เช็คสต็อกและเตรียมของ ไปส่งที่ร้านมิวเทค เซียร์รังสิต ของ Seagate
สัปดาห์ที่ 12	เตรียมของและจัดส่งไปทำงาน Esport FIFA Online 2018 ศรีราชา วันที่ 28-29 ก.ค.
สัปดาห์ที่ 13	เตรียมของและจัดส่งไปทำงาน Esport FIFA Online 2018 ขอนแก่น วันที่ 4-5 ส.ค.
สัปดาห์ที่ 14	เตรียมของและจัดส่งไปทำงาน Esport FIFA Online 2018 หาดใหญ่ วันที่ 18-19 ส.ค.

สัปดาห์ที่ 15	เตรียมของและจัดส่งไปทำงาน Esport FIFA Online 2018 เชียงใหม่ วันที่ 25-26 ส.ค.
สัปดาห์ที่ 16	ออกแบบ Acrylic Stand และ เช็คสต็อก

ตารางที่ 3.1 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสำหรับรายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

3.7.1 การเขียนขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสำหรับการจัดรายงานสหกิจศึกษา

ขั้นตอนการดำเนิน	พฤษภาคม 60			มิถุนายน 60			กรกฎาคม 60			สิงหาคม 60		
การนำเสนอหัวข้อรายงาน			x	x								
การรวบรวมข้อมูลเบื้องต้น			x	x	x							
การปฏิบัติการจัดกิจกรรมพิเศษ												
ติดตามผลงาน						x	x	x	x			
สรุปการปฏิบัติงานทั้งหมด					x	x	x	x				
นำมาเขียนเป็นเล่มรายงาน								x	x	x	x	x

ตารางที่ 3.2 แสดงระยะเวลาและการพัฒนาของรายงาน

3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้

3.8.1 อุปกรณ์ด้านฮาร์ดแวร์

1. โน้ตบุ๊ก
2. เครื่องปริ้นท์

3.8.2 เครื่องมืออื่นๆ

1. กระเป๋าสะพายข้าง 1 ใบ
2. ปากกา

บทที่ 4

ผลการปฏิบัติงาน

จากการที่ได้เข้าไปศึกษางานที่บริษัท

จากการศึกษาเรื่อง การออกสื่อโฆษณาของ แบนนด์ Seagate ของ บริษัท ชิกซ์ดีกรี ฟิวชั่น กรุ๊ป จำกัด ได้เรียนรู้ถึงขั้นตอนการออกแบบ Artwork Design และ ออกแบบ QR code สำหรับงาน Commart JOY 2018 , ออกแบบเกมส์ปาลูกดอก งาน E-sport FIFA Online 2018 ของ Seagate และการบริฟงานจากลูกค้าและพี่เลี้ยง

4.1 การรับข้อมูลจากฝ่ายผู้บริหารงานลูกค้า

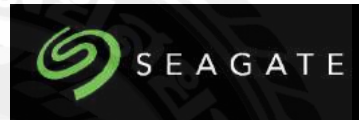
บริษัทได้ไปรับบริฟกับลูกค้า Seagate ลูกค้าก็คือแบนนด์ ที่เกี่ยวกับ ฮาร์ดดิสก์ สิ่งที่ลูกค้าอยากได้คือ Artwork ขนาด 600x600 3 ชั้นและแบบ 600x300 1 ชั้น โดยที่แต่ละแบบเป็นฮาร์ดดิสก์ คนละรุ่น



ภาพประกอบที่ 4.1 ตัวอย่างงานของลูกค้า Seagate

4.2 ยกตัวอย่างการออกแบบ Artwork Barracuda ของ แบนด์ Seagate

ลูกค้า Seagate ได้ให้ทำ Artwork Barracuda 2TB ขนาด 600x600 พีเอชดี จึงมอบหมายงานให้นักศึกษา ผลิตงานชิ้นนี้ โดยที่ลูกค้าได้ให้รูปภาพสินค้า, โลโก้ และข้อมูลเกี่ยวกับ ฮาร์ดดิสก์



ภาพประกอบที่ 4.2 ตัวอย่างงานของลูกค้า Seagate รูปภาพและ โลโก้

4.3 ตัวอย่างการออกแบบและแก้ไขงาน

นักศึกษาได้ออกแบบ งาน Artwork Barracuda 2TB ขนาด 600x600 โดยใช้โปรแกรมตัดต่อ Photoshop ก่อนที่นักศึกษาจะออกแบบงานต้องไปหา เรฟเฟอเรนซ์ต่างๆ ของ Seagate แล้วนำมาคิดรูปแบบใหม่ในการจัดวางองค์ประกอบโดยที่ยังไม่ได้ใส่ ตัวหนังสือให้พีเอชดีดูก่อน



ภาพประกอบที่ 4.3 การจัดวางองค์ประกอบงาน

4.4 การออกแบบและแก้ไขงาน

การจัดวางที่นักศึกษาได้ทำ ตรงตามที่ลูกค้าต้องการแล้วพี่เลี้ยงจึงให้ คิดคำพูดที่จะใส่ให้ชิ้นงาน โดยมีข้อมูลเกี่ยวกับ ฮาร์ดดิสก์ที่ลูกค้าส่งมาให้ดู จุดสำคัญของข้อมูลคือความเร็วในการอัปโหลดข้อมูล ความเบาที่สุด ผมเลยคิดข้อความ ว่า ฮาร์ดไดร์ฟที่เบาที่สุด ความสามารถรอบด้านที่พร้อมใช้งาน



ภาพประกอบที่ 4.4 การใส่คำพูดครั้งที่ 1

4.5 การออกแบบและแก้ไขงาน

คำว่าฮาร์ดไดร์ฟที่เบาที่สุด ความสามารถรอบด้านที่พร้อมใช้งาน มันไม่ตรงตามที่ลูกค้าต้องการ นักศึกษาจึงนำมาแก้ไข โคนครั้งนี้ใช้ 2TB เป็นตัวใหญ่เพราะอยากให้เห็น รุ่น และบอกถึงความเร็วในการอัปโหลดข้อมูล เขียนว่า 2TB เร็ว แรง อันดับ 1 ความเร็วสูงถึง 7200 RPM



ภาพประกอบที่ 4.5 การแก้ไขใส่คำพูดครั้งที่ 2

4.5 ตัวอย่างที่งานออกแบบเสร็จแล้ว

2TB เร็วแรงอันดับ 1 ความเร็วสูงถึง 7200 RPM ตรงตามที่ถูกคำต้องการแต่ยังมีขนาดที่ยังไม่พอดี พี่เลี้ยงเลยให้นักศึกษาไปแก้ขนาดตัวหนังสือ แล้วนำมาให้พี่เลี้ยงตรวจจึงออกมาเป็นงาน



ภาพประกอบที่ 4.6 ตัวอย่างงานที่เสร็จแล้ว

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

การปฏิบัติงานที่ บริษัท ซิกซ์ดีกรี ฟิวชั่น จำกัดเป็นระยะเวลา 16 สัปดาห์ ตั้งแต่วันที่ 14 พฤษภาคม 2561 ถึง 31 สิงหาคม 2561 งานที่ได้รับมอบหมายในส่วนของการผลิตชิ้นงาน โฆษณา คือ การออกแบบสื่อ โฆษณา สื่อสิ่งพิมพ์ และ งาน Art work ต่างๆ ของบริษัท เช่น งานออกแบบ Artwork Design ของ Seagate ทำให้ได้รับประสบการณ์ใหม่ๆในการทำงานมีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับและได้รู้ระบบการทำงานขององค์กร ได้รู้จักการทำงานเป็นทีมโดยการทำงานเป็นทีมนั้น เราต้องรู้จักรับฟังความเห็นของคนในทีมแล้วนำมาปรับใช้และต้องหาความรู้ใหม่ๆมาสร้างสรรค์งานเพื่อให้งานออกมามีคุณภาพมากขึ้น

ในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาได้ใช้ความรู้ในการออกแบบ ได้ฝึกทักษะการติดต่อโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop, Adobe Illustrator ได้อย่างเต็มที่ โดยใช้ความรู้จากประสบการณ์ที่ได้ศึกษามานำมาใช้ปฏิบัติงานจริง ซึ่งในการปฏิบัติงานนั้นอาจจะมีบางครั้งที่การออกแบบงานไม่ตรงกับความต้องการของลูกค้า จึงทำให้เราต้องนำชิ้นงานมาแก้ไขและปรับปรุงเพื่อพัฒนาทักษะในการออกแบบต่อไป

5.2 ข้อเสนอแนะการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

5.2.1 ในการทำงานนั้นครบพัฒนาทักษะและเทคนิคในการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop, Adobe Illustrator ซึ่งจะทำให้การทำงานของเราที่มีคุณภาพและรวดเร็วขึ้น

5.2.2 ในการทำงานนั้นมีอุปสรรคเรื่องการรับรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษคำศัพท์เฉพาะในตำแหน่งงาน จึงทำให้การสื่อสารไม่ครบถ้วน

5.2.3 งานที่ได้รับมอบหมายมาถูกนำไปใช้จริง จึงต้องดำเนินงานอย่างละเอียดมีการวางแผน รวมไปถึงการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบชิ้นงาน

บรรณานุกรม

นภัสวรรณ คำรงค์ธรรม, ศโรชา อินชากอง และ อนุสราม นนกลาง. (2558). *หลักการออกแบบกราฟิก*

[เว็บไซต์]. เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/site/karxxkbaebkra/hlak-kar-kar-xxkbaeb-krafik>



ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ นาย จิรโรจน์ เกตุคง

ที่อยู่ 226/1 ถ.เดิบบาง ต.มหาชัย อ.เมือง จ.สมุทรสาคร 74000

เบอร์โทร 088-229-4453

การศึกษา ปัจจุบันศึกษาอยู่ที่ มหาวิทยาลัยสยาม คณะนิเทศศาสตร์ ภาควิชาการโฆษณา