



รายงานผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

กระบวนการผลิตสื่อโฆษณาของเกม Character GO

The Process of Marketing Media of Character GO Production

โดย

นายชนภัทร ครุเวชรัตน์ 5804600276

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา 143 – 491 สหกิจศึกษา

ภาควิชาการโฆษณา

คณะนิเทศศาสตร์มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษาที่ 3 ปี การศึกษา 2560



รายงานผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

กระบวนการผลิตสื่อโฆษณาของเกม Character GO

The Process of Marketing Media of Character GO Production

โดย

นายชนภัทร ครุเวชรัตน์ 5804600276

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา 143 – 491 สหกิจศึกษา

ภาควิชาการโฆษณา

คณะนิเทศศาสตร์มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษาที่ 3 ปี การศึกษา 2560

หัวข้อรายงาน : กระบวนการผลิตสื่อโฆษณาของเกม Character GO

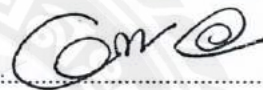
รายชื่อผู้จัดทำ : นายธนภัทร ครุเวชรัตน์

ภาควิชา : ภาควิชาโฆษณา

อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์เอกสิทธิ์ อวยชัยวัฒน์

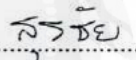
อนุมัติให้รายงานฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาภาควิชาการโฆษณา
ประจำภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2560

คณะกรรมการการสอบรายงาน



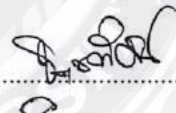
.....อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์เอกสิทธิ์ อวยชัยวัฒน์)



.....พนักงานที่ปรึกษา

(คุณสุรัช บัญสาย)



.....ประธานกรรมการ

(อาจารย์ฐานทัศน์ ชมภูพล)



.....ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มารุจ ลิ้มปะวัฒนะ)

ชื่อโครงการ	:	กระบวนการผลิตสื่อโฆษณาของเกม Character GO
ชื่อนักศึกษา	:	นายชนภัทร ครุเวชรัตน์
อาจารย์ที่ปรึกษา	:	นายเอกสิทธิ์ อวยชัยวัฒน์
ระดับการศึกษา	:	ปริญญาตรี
ภาควิชา	:	โฆษณา
คณะ	:	นิเทศศาสตร์
ภาคการศึกษา/ปีการศึกษา	:	3 /2560

บทคัดย่อ

รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาเรื่อง “กระบวนการผลิตสื่อโฆษณาของเกม Character GO” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาขั้นตอนการสร้างสรรคงานโฆษณาของแอปพลิเคชัน Character GO ในบริษัท โอ เวีย ทรี จำกัด

บริษัท โอ เวีย ทรี จำกัด ในปัจจุบันประกอบธุรกิจด้านการผลิตสื่อโฆษณาออนไลน์ และช่องทางการสื่อสาร จากการที่ได้ไป ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา บริษัท โอ เวีย ทรี จำกัด นั้นผู้จัดทำได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานในแผนก Creative ตำแหน่ง Graphic Design โดยมีหน้าที่รับผิดชอบหลักเกี่ยวกับการทำภาพประกอบการโฆษณา การตัดต่อสื่อโฆษณาออนไลน์ และการวางแผนงาน

ผลจากการศึกษาและสิ่งที่ได้รับจากการปฏิบัติงานนั้น ทำให้ได้ประโยชน์และประสบการณ์ ดังนี้ 1. ได้ปฏิบัติงานจริงในรูปแบบการคิดสร้างสรรค์แนวครีเอทีฟ กับบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญ ทั้งมีฝีมือ และ ความรู้ ทำให้ได้รับการสั่งสอนแบบเฉพาะตัวที่สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ 2. ได้มีไหวพริบในการแก้ไขปัญหาในเหตุการณ์เฉพาะหน้าได้ดีมากขึ้น 3. การได้ทำงานร่วมกันกับคนอื่นภายในแผนกต่างๆ ในองค์กร สร้างความสามัคคี และมีสัมพันธ์อันดีต่อเพื่อนร่วมงาน ทำให้เราได้รับประสบการณ์ และข้อคิดที่จะนำไปใช้ในวันข้างหน้า

การสร้างสรรค์ และการแสวงหาถือเป็นทักษะสำคัญที่จะทำให้บุคลากรในสายงาน Creative นั้นสามารถผลิตผลงานออกมาได้ เพราะ Creative ไม่ใช่เพียงบุคคลที่นั่งคิดงานหน้าคอม แต่เป็นบุคคลสามารถดกผลึกความคิดจากประสบการณ์ที่สั่งสมออกมาเป็นชิ้นงานให้ประจักษ์ได้

คำสำคัญ : ครีเอทีฟ, กราฟิกดีไซน์, สื่อโฆษณาออนไลน์

Project Title : The Process of Marketing Media of Character GO Production

Credits By : Mr.Thanaphat Khruwetcharat

Advisor : Mr.Ekkasit Auychaiwat

Degree : Bachelor of Communication Arts

Major : Advertising

Faculty : Communication Arts

Semester / Academic year : 3 /2017

Abstract

This report studies the process of marketing media of character GO production, as a game. It has an objective to study process and production procedures of Ovia Three Company Ltd., which Included advertising and media productions. The creativity is then necessary in this business line in order to satisfy customer and get tasks done successfully

The results found that the creative idea is important for real experiences. Finally, Student can learn more how to resolve the problems occurred at work and develop many workings skills.

Keywords: Creative, Graphic Design, Online Advertising Media

Approved by



กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgement)

จากการที่ผู้จัดทำได้มาปฏิบัติงานในโครงการสหกิจศึกษาที่ บริษัท โอ เวีย ทรี จำกัด ตั้งแต่วันที่ 14 พฤษภาคม ถึง 31 สิงหาคม พ.ศ.2561 เป็นเวลาทั้งสิ้น 16 สัปดาห์ ส่งผลให้ผู้จัดทำได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างๆ ที่มีค่ามากมายสำหรับโครงการสหกิจศึกษานับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดีจากความร่วมมือและสนับสนุนจากหลายฝ่ายดังนี้

1. อาจารย์เอกสิทธิ์ อวยชัยวัฒน์ ตำแหน่ง อาจารย์ที่ปรึกษา
2. คุณสุรัช บุษยสาय ตำแหน่ง Graphic Design

และบุคคลท่านอื่นๆที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือในการจัดทำรายงาน คณะผู้จัดทำ ขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและเป็นที่ปรึกษา ในการทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ตลอดจนให้การดูแล และให้ความเข้าใจกับประสบการณ์ในการทำงานจริงซึ่งผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

สารบัญ

หน้า

จดหมายนำส่งรายงาน.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
บทคัดย่อ.....	ค
Abstract.....	ง
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของรายงาน.....	1
1.3 ขอบเขตของรายงาน.....	2
1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	2
บทที่ 2 ทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	3
2.1 บทบาทและหน้าที่ของการโฆษณา.....	3
2.2 แนวคิดเรื่องการขับเคลื่อนด้วยเกมมิฟิเคชัน (Gamification).....	4
- ความหมายของเกมมิฟิเคชัน.....	4
- องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน.....	4
- ขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชัน.....	5
2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการตลาดผ่านสังคมออนไลน์.....	6
2.4 ขั้นตอนการผลิตสื่อออนไลน์ของแอปพลิเคชัน.....	7
บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน.....	9

สารบัญ

หน้า

3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ.....	9
3.2 ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑการให้บริการหลักขององค์กร.....	11
3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารขององค์กร.....	15
3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย.....	16
3.5 ชื่อและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา.....	16
3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	16
3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน.....	17
3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้.....	19
บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงาน.....	20
4.1 ขั้นตอนการสร้างสรรค์แบนเนอร์เพื่อการสร้างโฆษณา	
4.1.1 ขั้นตอนการรับครีเอทีฟรีฟจากทางฝ่ายบริหารงานลูกค้า(AE)(แบนเนอร์).....	20
4.1.2 ประชุมปรึกษากับหัวหน้าแผนก(แบนเนอร์).....	20
4.1.3 วางโครงร่างของการทำงาน(แบนเนอร์).....	21
4.1.4 ขั้นตอนการสร้างสรรค์งาน(แบนเนอร์).....	21
4.1.5 ส่งงานให้หัวหน้าแผนกตรวจสอบ(แบนเนอร์).....	22
4.1.6 ส่งงานของเราให้กับลูกค้า(แบนเนอร์).....	22
4.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์คลิปวิดีโอเพื่อการโปรโมท	
4.2.1 ขั้นตอนการรับครีเอทีฟรีฟจากทางฝ่ายบริหารงานลูกค้า(AE)(คลิป).....	23
4.2.2 ประชุมปรึกษากับหัวหน้าแผนก(คลิป).....	23

สารบัญ

หน้า

4.2.3	วางโครงสร้างของการทำงาน(คลิป).....	24
4.2.4	ขั้นตอนการสร้างสรรค์งาน(คลิป).....	25
4.2.5	ส่งงานให้หัวหน้าแผนกตรวจสอบ(คลิป).....	26
4.2.6	ส่งงานของเราให้กับลูกค้า(คลิป).....	26
4.2.7	แก้ไข และส่งงานให้ลูกค้าอีกครั้ง(คลิป).....	27
บทที่ 5	สรุปผลและข้อเสนอแนะ.....	28
5.1	สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	28
5.2	ข้อเสนอแนะการปฏิบัติงานสหกิจ.....	29
บรรณานุกรม		
ภาคผนวก		
ประวัติผู้จัดทำ		

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 3.1 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสำหรับรายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	17
ตารางที่ 3.2 การเขียนขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสำหรับการจัดทำรายงานสหกิจศึกษา.....	18



สารบัญภาพประกอบ

หน้า

ภาพประกอบที่ 3.1 ตราสัญลักษณ์(Logo)บริษัท โอ เวีย ทรี จำกัด.....	9
ภาพประกอบที่ 3.2 แผนที่บริษัท โอ เวีย ทรี จำกัด.....	10
ภาพประกอบที่ 3.3 บริษัทที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาบริษัท โอ เวีย ทรี จำกัด.....	10
ภาพประกอบที่ 3.4 ตราสัญลักษณ์บัตรแมงมุม.....	11
ภาพประกอบที่ 3.5 ตัวอย่างบัตรแมงมุม.....	11
ภาพประกอบที่ 3.6 Flowchart การทำงานของแผนการของ HP.....	11
ภาพประกอบที่ 3.7 ภาพตัวอย่างในงานที่ประเทศจีน.....	12
ภาพประกอบที่ 3.8 ภาพตัวอย่างในงานแถบ Asia Pacific.....	12
ภาพประกอบที่ 3.9 ภาพสินค้าช่วยกระชับกล้ามเนื้อของ KOWA.....	12
ภาพประกอบที่ 3.10 แป้งฝุ่นของ KOWA.....	12
ภาพประกอบที่ 3.11 ตราสัญลักษณ์ LearnRockets.....	13
ภาพประกอบที่ 3.12 ตราสัญลักษณ์ Collab.....	13
ภาพประกอบที่ 3.13 ตราสัญลักษณ์ TOMIXE Global Wi-Fi.....	14
ภาพประกอบที่ 3.14 ตราสัญลักษณ์ CharacterGO.....	14
ภาพประกอบที่ 3.15 แผนภูมิการจัดองค์กรและการบริหารขององค์กร.....	15
ภาพประกอบที่ 4.1 การรับเครือข่ายไฟฟ้าจากฝ่ายบริหารงานลูกค้า(AE).....	20
ภาพประกอบที่ 4.2 แผนงานที่หัวหน้าแผนกไฟฟ้าให้เรือกที่บนกระดาน.....	21
ภาพประกอบที่ 4.3 โครงร่างการทำแบนเนอร์.....	21
ภาพประกอบที่ 4.4 แบนเนอร์ที่เสร็จแล้ว.....	22

สารบัญภาพประกอบ

หน้า

ภาพประกอบที่ 4.5 แบรนเนอร์ที่ได้รับการแก้ไข.....	22
ภาพประกอบที่ 4.6 ลำดับชั้นที่ลูกค้าได้บริฟมา.....	24
ภาพประกอบที่ 4.7 Edited Clip ด้วย Adobe Premiere Pro.....	24
ภาพประกอบที่ 4.8 Intro ของคลิปที่แนบคลิปการเล่นในเกมเข้ามา.....	25
ภาพประกอบที่ 4.9 Outro คลิปที่ใส่การเคลื่อนไหวให้กับตัวอักษรเพื่อไม่ให้มันจืดเกินไป.....	26
ภาพประกอบที่ 4.10 เว็บไซต์ studio.envato.com.....	26
ภาพประกอบที่ 4.11 คลิป Warbie yama ถูกนำขึ้นจอ LCD ในงาน ACC ที่ Siam Paragon.....	27

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในสถานการณ์ปัจจุบันโลกของเราได้ก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัลซึ่งเป็นยุคสมัยที่มีการเคลื่อนไหวตลอดเวลาไม่หยุดนิ่ง ทำให้เกิดสิ่งใหม่ๆ เพิ่มขึ้นมากมาย โดยเฉพาะสื่อออนไลน์ที่มีการเติบโตอย่างต่อเนื่องตามกาลเวลาที่เปลี่ยนไปทำให้การตลาดและสังคมขยายตัวมากขึ้น อีกทั้งยังส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และสิ่งที่ได้รับผลกระทบจากกันเปลี่ยนแปลงนี้คือ การสื่อสารทางการตลาดที่ถูกแบ่งออกไปหลากหลายช่องทาง ซึ่งในแต่ละประเภทช่องทางของการสื่อสารนั้นเองก็มีการแข่งขันที่สูง ดังนั้นการโฆษณาจึงเข้ามามีบทบาทในการช่วงชิงส่วนแบ่งทางการตลาดให้กับตัวสินค้าที่เราถือครองอยู่

สื่อออนไลน์ในปัจจุบันได้ถูกตั้งให้เป็นสื่อหนึ่งที่มีบทบาทในการสื่อสารกับคนหมู่มาก ซึ่งสื่อออนไลน์นั้นสามารถแบ่งออกได้อีกมากกว่าหนึ่งช่องทาง โดยการทำโฆษณานั้นจะพึ่งสื่อเหล่านี้ในการเผยแพร่โฆษณาออกไปสู่ประชาชนและในแต่ละประเทศเองไม่ได้ใช้สื่อเดียวกันทั้งหมดด้วย ยกตัวอย่างช่องทางที่ถือเป็นสื่อสารมวลชน หรือ Mass Media เช่น Facebook Page และ Line@ ที่ถือเป็นสื่อออนไลน์ที่มีค่านิยมแพร่หลายในประเทศไทยในการใช้เป็นช่องทางในการโฆษณา

เพราะเหตุผลข้างต้นนี้ทำให้ต้องมีปรับปรุง แก้ไข และการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ ออกมาและพัฒนาต่อไปเพื่อให้ประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ตามที่ลูกค้าได้ตั้งเป้าหมายไว้

จากที่ได้ศึกษางานโฆษณาในแผนก Graphic Design ของ บริษัท O Via Three เพื่อศึกษาถึงการสร้างงานโฆษณา การคิดงานโฆษณากับมีอาชีพที่ชำนาญในวิชาชีพนี้ ขั้นตอนการคิดโฆษณา การรับบริฟลูกค้าจากฝ่ายบริหารงานลูกค้า(AE) และการทำงานอย่างเป็นระบบของทีมงานช่วยให้การทำงานนั้นเข้าใจได้ง่ายขึ้นทำให้เกิดความคิดใหม่ๆ และความคิดที่จะผลิตงานออกมาให้โดนใจกับความต้องการของลูกค้า

1.2 วัตถุประสงค์ของรายงาน

เพื่อศึกษาขั้นตอนการสร้างสรรคงานโฆษณาของแอปพลิเคชัน Character GO ในบริษัท โอเวีย ทรี จำกัด

1.3 ขอบเขตของรายงาน

1. ศึกษาเฉพาะในการสร้างสรรค์งานโฆษณาในสื่อที่เผยแพร่ต่างๆ ที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายหรือกลุ่มลูกค้า และศึกษาเกี่ยวกับขั้นตอนการผลิตโฆษณา การคิดคำโฆษณา และการเผยแพร่โฆษณาบนสื่อต่างๆ โดยขอบเขตการศึกษาอยู่ระหว่างวันที่ 14 พฤษภาคม – 31 สิงหาคม 2561 ศึกษาเกี่ยวกับขั้นตอนการคิดโฆษณาทั้งหมด และรวบรวมเนื้อหาของงานและทำรายงานสหกิจ
2. เกม Character GO เป็นเกมที่ใช้ U-I บนสมาร์ตโฟน และ แท็บเล็ต เท่านั้น

1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

ได้ศึกษาขั้นตอนการสร้างสรรค์งานโฆษณาของแอปพลิเคชัน Character GO ในบริษัท โอเวีย ทรี จำกัด



บทที่ 2

ทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

รายงานผลการดำเนินงานสหกิจศึกษาเรื่อง "กระบวนการผลิตสื่อโฆษณาของเกม Character GO" มุ่งศึกษาในขั้นตอนการผลิตสื่อโฆษณาออนไลน์ ขั้นตอนการทำงาน และ ประสานงานในบริษัทโฆษณา การคิดงานในรูปแบบของครีเอทีฟ ในการทบทวนเอกสารและ วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการทำรายงานฉบับนี้

ผู้ศึกษาได้ศึกษาในเรื่องต่อไปนี้เป็นคือ

2.1 บทบาทและหน้าที่ของการโฆษณา

2.2 แนวคิดเรื่องการขับเคลื่อนด้วยเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

- ความหมายของเกมมิฟิเคชัน
- องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน
- ขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชัน

2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการตลาดผ่านสังคมออนไลน์ (Social Media Marketing)

2.4 ขั้นตอนการผลิตสื่อออนไลน์ของแอปพลิเคชัน

2.1 บทบาทและหน้าที่ของการโฆษณา

สมาคมการตลาดแห่งสหรัฐอเมริกาได้ให้คำจำกัดความของโฆษณาไว้ว่าการโฆษณาคือ รูปแบบของการเสนอแบบมีได้เป็นการส่วนตัวโดยต้องจ่ายเงินและเป็นการเผยแพร่ความคิดเห็น สินค้าและบริการต่างๆโดยผู้สนับสนุนที่ระบุไว้

การโฆษณาในอีกความหมายหนึ่ง คือ การเผยแพร่หรือชักจูงใจในเรื่องที่เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ และการผลิตที่ไม่เป็นส่วนตัว โดยผ่านสื่อประเภทต่างๆ ด้วยจุดมุ่งหมายเพื่อช่วยในการจดจำสินค้าและบริการให้ผ่านมือผู้ผลิตไปถึงผู้บริโภคโดยเร็วที่สุด สรุปได้ว่า การโฆษณาคือการขายนั่นเอง

เอกสารประกอบการสอน “วิชาการเขียนเพื่อการประชาสัมพันธ์และโฆษณา” (เชียงใหม่: คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2549)

ดังนั้นการโฆษณาคือการทำสื่อออกมาเพื่อขายของโดยทำให้เกิดแรงจูงใจ ชักจูงผู้บริโภคให้หันมาใช้สินค้า หรือ บริการ โดยไม่ได้ทำได้ฟรีๆ การโฆษณานั้นต้องมีภาระค่าใช้จ่ายให้การทำโดยหน้าที่การทำโฆษณานั้นเป็นหน้าที่ของเอเจนซี่ ซึ่งต้องทำให้ลูกค้าพึงพอใจและเกิดแรงจูงใจในการซื้อต่อผู้บริโภค ทำให้เกิดการซื้อ-ขาย ในระดับที่ผู้ผลิตได้วางไว้นั่นเอง

2.2 แนวคิดเรื่องการขับเคลื่อนด้วยเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

ความหมายของเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

เกมมิฟิเคชัน (Gamification) หมายถึง การใช้เทคนิคในรูปแบบของเกมโดยไม่ใช้ตัวเกม เพื่อเป็นสิ่งที่ช่วยในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน ใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการอย่างไม่น่าเบื่อ อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรม ตรวจสอบ ปรับปรุง และหาวิธีการแก้ไขปัญหา (Christopher, P., 2014, Jim, S., 2014 และ Sergio, J., 2013, Karl M. Kapp, 2012: 10)

องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน

เกมมิฟิเคชันเป็นการนำเอากลไกของเกมมาสร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้เพื่อสร้างแรงจูงใจและความน่าตื่นเต้นในการเรียนรู้ ทำให้เกิดเป็นสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดี มีกระบวนการที่ง่ายต่อการเข้าใจในสิ่งที่ซับซ้อนโดยใช้เหตุการณ์ในชีวิตประจำวันในความเป็นจริง มาจัดเป็นกิจกรรมในลักษณะของเกม (Karl M. Kapp, 2012: 26-49) ซึ่งองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมีดังนี้

1. เป้าหมาย (Goals) เกมแต่ละชนิดมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกัน สิ่งที่มีในทุกเกมคือเป้าหมายของการเล่นเกมอาจจะเป็นการกำหนดถึงการเอาชนะสามารถแก้ปริศนาหรือผ่านเกณฑ์ที่ผู้ออกแบบเกมกำหนดไว้ ทำให้เกิดความท้าทายที่ช่วยให้ผู้เล่นก้าวไปข้างหน้า เมื่อบรรลุเป้าหมายจึงจะเป็นการจบเกมบางครั้งอาจจะจำเป็นต้องประกอบด้วยเป้าหมายเล็กที่สามารถนำไปสู่เป้าหมายใหญ่ เพื่อให้เกิดการเล่นอย่างต่อเนื่อง โดยไม่จบเกมเร็วเกินไป
2. กฎ (Rules) เกมจะต้องมีการบอกถึง กฎ กติกา วิธีการเล่น วิธีการให้คะแนน หรือเงื่อนไขโดยอธิบายไว้เพื่อให้ผู้เล่นปฏิบัติตามผู้ออกแบบเกมจะต้องเป็นผู้กำหนดกฎต่างๆ ให้ชัดเจน
3. ความขัดแย้ง การแข่งขัน หรือความร่วมมือ (Conflict, Competition, or Cooperation) ในการเล่นเกมที่มีความขัดแย้งเป็นการเอาชนะโดยการทำลายหรือขัดขวางฝ่ายตรงข้าม แต่การแข่งขันจะเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของตนเองเพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้าม ส่วนความร่วมมือเป็นการร่วมกันเป็นทีมเพื่อเอาชนะอุปสรรค และบรรลุเป้าหมายที่มีร่วมกัน
4. เวลา (Times) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดแรงผลักดันในการทำกิจกรรมหรือการดำเนินการ เป็นตัวจับเวลาที่จะทำให้ผู้เล่นเกิดความเครียดและความกดดัน ทำให้เป็นการฝึกฝนให้ผู้เรียนทำงานสัมพันธ์กับเวลา ดังนั้นผู้เรียนจะต้องเรียนรู้การจัดการบริหารเวลาซึ่งเป็นปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญ
5. รางวัล (Reward) เป็นสิ่งที่ผู้เล่นจะได้รับเมื่อประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ซึ่งควรมีป้ายรายการจัดลำดับคะแนน (Leader Board) การให้รางวัลเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อเป็นการจูงใจให้ผู้เล่นแข่งขันกันทำคะแนนสูง

6. ผลป้อนกลับ (Feedback) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความคิด การกระทำที่ถูกต้อง หรือการกระทำที่ผิดพลาด เพื่อแนะนำไปในทางที่เหมาะสมต่อการดำเนินกิจกรรม

7. ระดับ (Levels) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความท้าทายต่อเนื่อง โดยผู้เล่นจะมีความคืบหน้าไปยังระดับที่สูงขึ้น เพื่อให้เกิดเป้าหมาย (Goals) ใหม่ ผู้เล่นจะได้รับความกดดันมากขึ้น ทำให้มีการใช้ประสบการณ์ ทักษะ จากระดับก่อนหน้าไปจนจบเกม บางครั้งระดับไม่จำเป็นต้องเริ่มจากระดับที่ 1 เสมอไป อาจจะมีการเลือกระดับง่าย ปานกลาง หรือยาก เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับความสามารถของผู้เล่นเกม หรือบางครั้งระดับอาจอยู่ในลักษณะของตัวผู้เล่นเอง โดยใช้การเก็บประสบการณ์ที่มากขึ้น เมื่อเก็บประสบการณ์ถึงจุดหนึ่ง จะเป็นการเลื่อนระดับประสบการณ์ที่สูงขึ้นเรื่อยๆ ตลอดการเล่นเกม

ขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชัน

การทำเกมมิฟิเคชัน (หรือเรียกว่า Gamify) คือ การบูรณาการของกลศาสตร์เกมเข้าไปในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยใช้รางวัลเพื่อจูงใจให้กับผู้เล่นที่ประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ อาจจะเป็น แด้ม (Point) เข็ม หรือตรารับรอง (Badge) หรือการได้เลื่อนระดับขึ้น (Level) (MacMeekin M., 2013) โดยมี 6 ขั้นตอนดังนี้

1. ระบุผลการเรียนรู้ (Identify Learning Outcomes) ผู้สอนจะต้องกำหนดผลการเรียนรู้ และอธิบายผลการเรียนรู้ เพื่อเป็นตัวชี้วัดผู้เรียน
2. เลือกแนวคิดที่ยิ่งใหญ่ (Choose a Big Idea) ผู้สอนจะต้องเลือกแนวคิดที่สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความท้าทาย และสามารถดำเนินการเรียนการสอนผ่านไปจนสิ้นสุด ผู้เรียนจะต้องนำผลการเรียนรู้ไปใช้ประโยชน์ได้
3. เรื่องราวของเกม (Storyboard the Game) มีการดำเนินเรื่องราวตั้งแต่จุดเริ่มต้นของเกม มีกิจกรรมการเรียนรู้
4. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ (Design Learning Activities) กิจกรรมการเรียนรู้จะเกิดขึ้นในช่วงระยะเวลาการสอน ผู้สอนจะต้องเป็นผู้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียน
5. สร้างทีม (Build Teams) เกมสามารถเล่นเป็นรายบุคคลหรือเล่นเป็นทีมได้ การเล่นเป็นทีมจะช่วยให้เกิดสังคมของการเรียนรู้ได้มากกว่าเล่นเป็นรายบุคคล
6. ประยุกต์ใช้พลวัตของเกม (Apply Game Dynamics) ต้องตรวจสอบให้แน่ใจว่าเกมมิฟิเคชันที่สร้างขึ้นอยู่ในมาตรฐานของเกม เช่น มีแรงจูงใจ ระดับ การแข่งขัน การยอมรับความพ่ายแพ้ มีความท้าทาย มีรางวัล และมีอิสระในการอธิบายเป็นรายบุคคล

2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการตลาดผ่านสังคมออนไลน์ (Social Media Marketing)

การตลาดสังคมออนไลน์ คือ รูปแบบของการสร้างเครื่องมือทางการตลาดบนโลกอินเทอร์เน็ตซึ่งมีการใช้สื่อออนไลน์ในการกระจายและสร้างมูลค่าทางการตลาด โดยการสร้างการติดต่อสื่อสาร และสร้างตราสินค้าให้บรรลุตามความต้องการ โดยพื้นฐานการสร้างการตลาดสังคมออนไลน์นั้นเป็น การสร้างกิจกรรมทางการตลาดทั้งเนื้อหา รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียงเพื่อวัตถุประสงค์หลักของการตลาดเพื่อกระจายเนื้อหาไปยังผู้บริโภค ซึ่งการตลาดผ่านสังคมออนไลน์ถือได้ว่าเป็นความนิยม

สามารถพัฒนาช่องทางที่หลากหลายในการเข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคที่ต้องการได้หลากหลายรูปแบบและ กิจกรรม เช่น อีเมลหรือการโฆษณาออนไลน์บนเว็บไซต์ เป็นต้น (Kaur, 2016)

นอกจากนี้ สื่อสังคมออนไลน์ยังช่วยนักการตลาดพัฒนาโอกาสทางการธุรกิจในการเข้าถึงกลุ่มลูกค้า สร้างความสัมพันธ์กับลูกค้าได้เป็นอย่างดี (Kelly, Kerr&Drennan, 2010 อ้างใน Godey, Manthiou, Pederzoli, Rokka, Aiello, Donvito&Singh, 2016) ยิ่งไปกว่านั้น สื่อสังคม ออนไลน์เป็นหนทางในการสร้างเนื้อหาทางการตลาดของแบรนด์ได้ด้วยการสร้างสรรค์ กระจายหรือนำสื่อ ไปถึงผู้บริโภค เป็นเครื่องมือประเภทหนึ่งที่ใช้สร้างภาพลักษณ์ตราสินค้าและนักการตลาดนิยมชมชอบในการใช้สร้างการตลาด (Tsai&Men, 2013 อ้างใน Godey, et al., 2016)

ทั้งนี้ตัวอย่างการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของวงการธุรกิจสินค้าหรูหราระดับแพงนิยมใช้เครื่องมือสื่อสังคมออนไลน์เป็นหลักในการกระตุ้นทางการตลาดเพื่อสร้างให้ตราสินค้าประสบความสำเร็จ ตัวอย่างเช่น หลุยส์ วิตตอง (Louis Vuitton: LV) มีการนำเสนอวีดีโอการเดินแบบผ่าน ทางเฟซบุ๊กแฟนเพจ ซึ่งทำให้เหล่าบรรดาผู้ชื่นชอบตราสินค้า นิยมชมชอบและมีความสุขกับโชว์ได้เหมือนใกล้ชิดกับตราสินค้าและกิจกรรมของตราสินค้า (Kapferer, 2012) รวมไปถึงเบอร์เบอรี (Burberry) มีการนำเสนอร้านค้าออนไลน์ต่อลูกค้าชาวจีน ซึ่งเป็นการเปิดบริการบนโลกอินเทอร์เน็ตตลอด 24 ชั่วโมง โดยรวมไปถึงระบบการอำนวยความสะดวกและเปิดให้มีการพูดคุยแลกเปลี่ยนสอบถาม ทั้งนี้เบอร์เบอรียังมีบัญชีการเข้าถึงของนักสังคมออนไลน์ชาวจีนผ่านเว็บไซต์ ไม่ว่าจะเป็นkaixin001.comและ douban.comทั้งนี้ ผู้มีชื่อเสียงพื้นเมือง ของชาวจีนยังมีการสนทนาเกี่ยวกับ เบอร์เบอรีผ่านสื่อสังคมออนไลน์อันเป็นชื่อเสียงของจีนหรือโปรแกรมที่มีชื่อเสียงบนโลกออนไลน์ที่เรียกว่า ไวโบ (Weibo) ซึ่งเป็นเว็บไซต์ในรูปแบบไมโครบล็อกที่มีชื่อเสียงที่สุดในจีน นอกจากนี้ เดือน มกราคม ปี 2012 เบอร์เบอรีมีผู้ติดตามจำนวน 180,000 คนในเว็บไซต์ไวโบ ซึ่งเพิ่มขึ้นจาก 90,000 คนในต้นปี 2011 (Spillecke&Perrey, 2012) นอกจากนี้ การตลาดของธุรกิจประเภทหรูหราหรือ สินค้าระดับแพงมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการกระตุ้นยอดขาย โดย

Kim&Ko (2012) ได้อธิบายการใช้การตลาดของสื่อสังคมออนไลน์จากสินค้าประเภทหรูหราหรือระดับแพงถึงความพยายามพัฒนาตราสินค้าด้วย 5 ทิศทางผ่านระบบการตลาดสังคมออนไลน์ ซึ่งประกอบด้วย ความบันเทิง การปฏิสัมพันธ์ ความนิยม ความเฉพาะเจาะจง และการตลาดแบบปากต่อปาก

2.4 ขั้นตอนการผลิตสื่อออนไลน์ของแอปพลิเคชัน

โดยรวมการผลิตสื่อออนไลน์ของแอปพลิเคชัน มีด้วยกัน 7 ขั้นตอน

1. รับครีเอทีฟรีฟจากทางฝ่ายบริหารงานลูกค้า(AE)
2. ประชุมปรึกษากับหัวหน้าแผนก
3. วางโครงร่างของการทำงาน
4. ลงมือผลิตงาน
5. ส่งงานให้หัวหน้าแผนกตรวจสอบ
6. ส่งงานให้ลูกค้า
7. แก้ไข และส่งงานให้ลูกค้าอีกครั้ง

1. รับครีเอทีฟรีฟจากทางฝ่ายการตลาด ที่ประสานงานกับทางลูกค้าว่า ทางลูกค้านั้นต้องการสื่อประเภทใด โดยที่ส่วนใหญ่ของลูกค้าจะเป็นทางศิลปิน ไม่ก็แบรนด์เช่น Major หรือ BaNANA มีวัตถุประสงค์อะไรในการทำสื่อโฆษณาออนไลน์ ซึ่งรายละเอียดพวกนี้มีความสำคัญต่อการผลิตงาน เพราะเราจะทำงานได้งานขึ้นและประหยัดเวลาในการทำงาน

2. หลังจากได้รับครีเอทีฟรีฟอย่างครบถ้วนแล้วจึงนำมาเข้าประชุมก็จะมี AE เรา และหัวหน้าแผนกที่จะเข้าร่วมประชุมเพื่อตกลงกันว่าจะทำสื่อประเภทไหน ถ้าเป็นภาพนิ่ง เราก็จะมาดูว่าต้องมีอะไรในภาพ ใช้คำอะไรบ้าง มีสิ่งใดที่ต้องบังคับหรือมี เช่น ต้องใช้ Character ที่มี Action นี้ในภาพ ใช้สีนี้เป็น CI(Corporate Identity) ของ Character นี้

ถ้าเป็นคลิปก็มาตกลงว่าลูกค้าต้องการแบบใด ระยะเวลาในการดำเนินการเท่าไร ความยาวคลิปขนาดไหน จากนั้นจึงมาร่วมกันวางแผน ซึ่งการถ่ายทำนั้นก็แบ่งออกเป็นการถ่าย Shooting จากสถานที่จริง หรือ ถ่ายจากในเกม ถ้าเก็บ Shooting ก็จะมีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น ซึ่งในส่วนนี้ก็ต้องแล้วแต่ลูกค้าว่าต้องการแบบไหน ซึ่งส่วนใหญ่แล้วจะออกแนวกึ่ง Shooting กึ่งภาพในเกม

3. การวางโครงร่างของการทำงานนั้นจะทำหลังจากประชุมเสร็จโดยที่เราจะต้องมาเรียบเรียงสิ่งที่ต้องทำออกมาเป็นลำดับขั้นตอนเพื่อให้การทำงานนั้นดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การทำ Mock up ภาพจะวางคาร์แรคเตอร์ตรงไหน ใช้ Text ว่าอะไร ต้องมาเกาคำให้เหมาะสม และ

กระชับให้ผู้รับสารเข้าใจได้ง่ายขึ้น และถ้าเป็นการถ่ายคลิปกว้าง Story ว่าจะต้องทำอะไร ถ่ายยังไร ซึ่งเป็นเวลาที่เราจะถกกันถึงเรื่องของรายละเอียด ตั้งแต่เรื่องผู้แสดง, เสื้อผ้า, แบบฉาก, เลือกรูป Location, อุปกรณ์ประกอบฉาก, การจัดไฟหรือเทคนิคภาพ เวลาถ่ายทำสิ่งที่เราหวังจะได้รับทางด้านอารมณ์และการแสดงของผู้แสดงเป็นเวลาเหมาะสมที่สุดที่เราจะได้ตอบปัญหาลูกค้าและรับรู้สิ่งที่เขาต้องการเราต้องคำนึงไว้อย่างหนึ่งว่า เมื่อผมพูดว่า เราจะถ่ายคาร์แรคเตอร์แมวในห้องทำงานแต่ละคนก็จะวาดภาพกันไปแต่ละอย่าง เป็นแมวที่ไม่เหมือนกัน บางคนอาจจะเป็นลูกแมว บางคนเป็นแมวเปอร์เซีย ในห้องทำงานเองก็มีหน้าตาไม่เหมือนกันในความคิดของแต่ละคนห้องทำงานของคนหนึ่งอาจจะเป็นห้องรกๆที่เต็มไปด้วยเอกสาร อีกคนอาจเป็นห้องหรูทำด้วยไม้สัก บางคนอาจจะเป็นโต๊ะคอมพิวเตอร์ตัวหนึ่ง แต่เรากำลังต้องการคลิปๆเดียวนั้นจึงต้องมีการมาตกลงกันให้ภาพของทุกคนกลายมาเป็นภาพๆเดียวกัน

4. เมื่อประชุมวางแผนการเสร็จแล้ว จึงเข้าสู่ขั้นตอนที่สำคัญที่สุด ซึ่งถือเป็นหัวใจของการสร้างงาน ซึ่งก็ไม่มีอะไรต้องพูดกันแล้ว เพราะกำหนดการดำเนินการนั้นได้ข้อสรุปแล้วว่าต้องทำอะไรในตอนประชุมวางแผนว่า ใช้นักแบบไหน ตัวละครอะไร มุมกล้อง การแสดง

5. หลังจากผลิตชิ้นงานออกมาแล้วก็ดำเนินการส่งงานให้หัวหน้าแผนกตรวจสอบว่าตรงตามกลุ่มเป้าหมาย ตรงตามที่ลูกค้าต้องการหรือไม่ การวาง Position โอเคหรือไม่ การใช้ CI ถูกต้องตามแบรนด์หรือเปล่า ถ้ายังไม่ผ่านหัวหน้าแผนกจะทำการปรับแก้ให้ หรืออาจจะมีการปรับแผนให้เรากลับไปแก้เล็กน้อย แต่ถ้าผ่านแล้วหัวหน้าจะส่งชิ้นงานนั้นไปให้กับทาง AE เพื่อประสานงานกับลูกค้าอีกที

6. หลังจากที่เราได้ส่งงานให้ AE แล้วสิ่งที่ต้องทำก็คือ รอการคอนเฟิร์มจากลูกค้า ถ้าลูกค้าบอกว่าผ่านก็สามารถลงสื่อออนไลน์ได้เลย ตามช่องทางที่ลูกค้าต้องการ หรือลูกค้าจะนำไปลงเลย แต่ถ้าไม่ผ่านยังติดปัญหาอยู่ก็จะแจ้งกลับมาให้ทางเราแก้อีกครั้ง

7. เมื่องานไม่ผ่านเราก็จะเอามาแก้อีกครั้งตามที่ลูกค้าต้องการ แล้วส่งกลับไปให้ AE แล้วไปคุยกับทางลูกค้าอีกครั้ง

บทที่ 3

รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

3.1.1 ชื่อสถานประกอบการ : บริษัท โอ เวีย ทรี จำกัด

O Via Three Co.,Ltd.

3.1.2 ที่ตั้งสถานประกอบการ : 95/75 หมู่ 18 ถ.สุขสวัสดิ์ ต.บางพึ่ง

อ.พระประแดง จ.สมุทรปราการ 10130

Tel. 02-818-2655



ภาพประกอบที่ 3.1 ตราสัญลักษณ์(Logo)บริษัท โอ เวีย ทรี จำกัด

3.2 ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑการให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท O Via Three นี้เปิดมาแล้วมากกว่า 10 ปีแล้วซึ่งในช่วงแรกของบริษัทนั้นจะเป็นการให้บริการทางด้านต่างๆ เช่น

- Consulting Service
- Strategic Planning
- Marketing Campaign Management
- Event – Seminar
- PR Service
- Digital Solution Services

ใน 10 ปีแรกนั้นทางบริษัท O Via Three มีพนักงานจำนวนมากเนื่องจากงานหลักของบริษัทนั้นคือการจัด Event งานออฟไลน์ และได้มีผลงานที่โดดเด่น ซึ่งลูกค้าของทาง O Via Three นั้นเป็นองค์กรขนาดใหญ่ เช่น HP , Microsoft , SAS , AMD และภาครัฐ โดยผลงานของบริษัทนั้นมีดังนี้

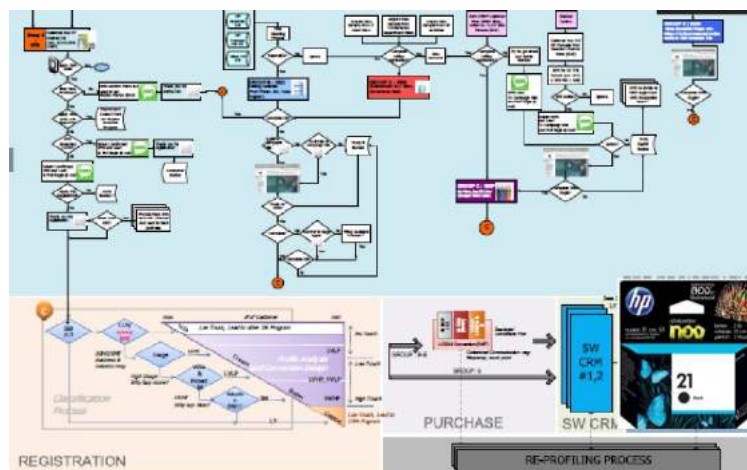
- วางแผนการทำงานของบัตรแมงมุม และจัดงานเปิดตัวของภาครัฐ



ภาพประกอบที่ 3.4 ตราสัญลักษณ์บัตรแมงมุม

ภาพประกอบที่ 3.5 ตัวอย่างบัตรแมงมุม

- วางแผนการตลาดระยะยาวให้กับ HP เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเกิดการซ้ำ และซื้อซ้ำ



ภาพประกอบที่ 3.6 Flowchart การทำงานของแผนการของ HP

- จัดบูธเปิดตัวสินค้าไทยในต่างประเทศ



ภาพประกอบที่ 3.7 ภาพตัวอย่างในงานที่ประเทศจีน

- จัดบูธ Roadshow ของทาง AMD



ภาพประกอบที่ 3.8 ภาพตัวอย่างในงานแถบ Asia Pacific

- Turn - Keys สินค้าของญี่ปุ่นชื่อ KOWA



ภาพประกอบที่ 3.9 ภาพสินค้าช่วยกระชับกล้ามเนื้อ และแบ่งฝุ่นของ KOWA ภาพประกอบที่ 3.10

หลังจาก 10 ปีแรกผ่านพ้นไปทางบริษัทโอเวียทรีก็ได้มีการปรับเปลี่ยนการบริหารงานครั้งใหญ่จากที่เป็นบริษัทที่เน้นให้บริการได้เปลี่ยนเป็นการทำธุรกิจที่ไม่ขึ้นอยู่กับจำนวนบุคคลและ เป็นงานที่สามารถจับต้องได้ เพราะใน 10 ปีแรกนั้นการจัด Event ถือเป็นงานที่จะต้องมีการ Create สิ่งใหม่ๆ ขึ้นมาเพื่อให้งานนั้นโดดเด่น ซึ่งถือเป็นข้อดี แต่เมื่อขึ้นชื่อว่าเป็นการสร้างสิ่งใหม่ย่อมต้อง ใช้ทุน และตลอดการสร้างสรรคั้นจะเปลืองงบประมาณอย่างมาก ดังนั้นทางโอเวียทรีจึงได้มีการ สร้างสิ่งใหม่ขึ้นมา ที่สามารถสร้างเป็น Platform เพื่อนำไปใช้ในการย่อยทอดต่อไปได้ และเมื่อมองย้อนกลับมายังสามารถเห็นสิ่งที่ได้ทำไว้ก่อนหน้านี้ได้ ไม่เหมือนการจัด Event ที่เมื่อมองกลับมามะ เห็นได้ว่าไม่มีสิ่งใดที่เป็นของเราเลย จึง ได้มีการสร้าง Products ที่สามารถจับต้องได้ เป็น Platform ที่สามารถย่อยทอดได้ในอนาคต ปัจจุบันมีอยู่ด้วยกัน 4 Products ได้แก่

1. LearnRocket เป็นสื่อออนไลน์ที่เป็นช่องทางหนึ่งทางด้าน Education



ภาพประกอบที่ 3.11 ตราสัญลักษณ์ LearnRockets

2. Collab เป็นสื่อ Social สำหรับติดต่อสื่อสารสร้างความสัมพันธ์ของคนในองค์กร



ภาพประกอบที่ 3.12 ตราสัญลักษณ์ Collab

3. TOMIXE Global WIFI เป็น ProductPocket Wi-Fi ที่สามารถใช้ได้ในต่างประเทศ



TOMIXE
GLOBAL WIFI

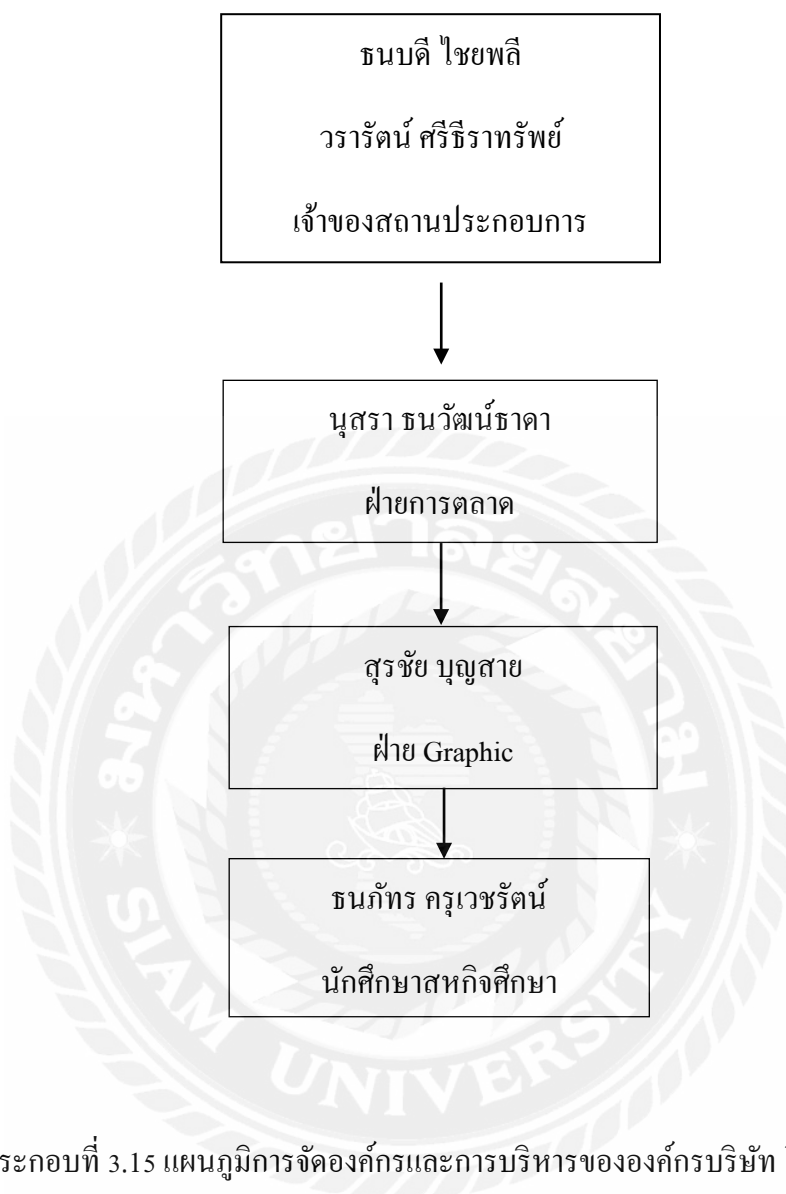
ภาพประกอบที่ 3.13 ตราสัญลักษณ์ TOMIXE Global Wi-Fi

4. CharacterGO เป็น Product ที่เป็นเกมบนมือถือที่เป็นแหล่งรวมการ์ตูนเรคเตอร์ต่างๆที่มีชื่อเสียง และมีการแจกของรางวัลมากมายในเกม



ภาพประกอบที่ 3.14 ตราสัญลักษณ์ CharacterGO

3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารขององค์กร



ภาพประกอบที่ 3.15 แผนภูมิการจัดองค์กรและการบริหารขององค์กรบริษัท โอ เวีย ทรี จำกัด

3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

3.4.1 ตำแหน่งที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

- นายธนภัทร ครุเวชรัตน์ : Graphic Design

3.4.2 ลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมายดำเนินโครงการนอกเหนือจากโครงการคือ

- ออกแบบโลโกแอปพลิเคชัน WEONE
- ออกแบบแผนที่ของบริษัท(รูปที่ 3.2)
- ออกแบบ Template Infographic ของ Central plaza
- Research Blogger Game ของไทย
- เข้าร่วมประชุมเรื่อง Blogger game
- เข้าร่วมการจัดบูธ CharacterGO ในงาน Asia Comic con
- แจกแจงรายละเอียดคลิปของ Just ดู it ลงใน Excel
- Edited วิดีทัศน์เฉลิมฉลองวันครบรอบของในหลวงรัชกาลที่ 10
- Edited วิดีทัศน์เฉลิมฉลองวันครบรอบของพระราชินีรัชกาลที่ 9
- คิด Message เพื่อใช้ในการ Contact กับเพจ
- คิด Caption CharacterGO ลง Social Media
- ออกไปพบลูกค้าจากทาง Robinson

3.5 ชื่อและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา

3.5.1 ชื่อ - สกุลพนักงานที่ปรึกษา : คุณสุรัชย์ บุญสาย

3.5.2 ตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา : Graphic Design

3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

3.6.1 ระยะเวลาในการดำเนินงาน วันที่ 14 พฤษภาคม 2560 – 31 สิงหาคม 2560
(รวม 16 สัปดาห์)

3.6.2 ระยะเวลาในการปฏิบัติสหกิจ วันจันทร์ – วันศุกร์ เวลา 09.30 น. – 18.00 น.

3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน

3.7.1 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสำหรับรายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

ระยะเวลา	รายละเอียดการปฏิบัติงานสหกิจ
สัปดาห์ที่ 1	- ฟังคำอธิบายงานแผนการทำงานของทีมงาน Character GO จากพี่เลี้ยงว่ามีหน้าที่การทำงาน และต้องทำอะไรบ้างในตลอดการฝึกงานนี้ - วางถ่ายน้ำ Logo Character GO ลงในภาพที่ทีมงานได้เตรียมไว้ให้ - Research Blogger game ของไทยเพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์แอปพลิเคชัน CharacterGOลงใน PowerPoint เพื่อใช้ในการ Present ในการประชุม - ออกแบบ Template PowerPoint Character GO - Research free media บน Facebook เพื่อใช้โปรโมท Character GO - วาด โทรโป่งที่จะใช้เป็น Item ใน Character GO - ถ่ายภาพของรางวัลของ CharacterGO เพื่อนำไปใช้ในการโปรโมท
สัปดาห์ที่ 2	- อัปเดตคลิปภายในเกม CharacterGO เพื่อในการโปรโมท และใช้ในงาน ACC - Edited intro clip ของ CharacterGO
สัปดาห์ที่ 3	- Edited clip Warbie yama ตัวละครในเกม Character GO - Edited clip Bloody Bunnyตัวละครในเกม Character GO - คิดชื่อตัวละครใหม่ในเกม CharacterGO
สัปดาห์ที่ 4	- อัปเดตคลิปสาธิตการเล่น Character GO เพื่อใช้ใน Evet - ทำ Standy วางบนโต๊ะ ใช้ในงาน Event Asia Comic Con - Edited Cut Scene Demo ของ CharacterGO - จัด Event Asia Cnmic Con ที่ Sim Paragon
สัปดาห์ที่ 5	- Design Info graphic ของ Centralplaza - Design Info graphic How to Redeem ของ Character GO
สัปดาห์ที่ 6	- Design Template O Via Three เพื่อใช้ใน PowerPoint - Design Banner Character GO ชวนนักเรียน นักศึกษามาประกวด - Edited Clip ของ MeRewards
สัปดาห์ที่ 7	- Design Map ของ LearnRocket - Edited Clip ของ IMG เพื่อใช้ในการ present
สัปดาห์ที่ 8	- ทำ Mock up 3D บูธ ของ Character GO - Design Logo WeOne - Research รายละเอียดของ justduit ลงใน Excel

สัปดาห์ที่ 9	- คิด Caption ของ CharacterGO - ใส่ QR code ลงบน Banner ของ BaNANA
สัปดาห์ที่ 10	- Edited clip King Rama X เพื่อใช้ในการเฉลิมฉลอง
สัปดาห์ที่ 11	- Edited clip Queen Rama IX เพื่อใช้ในการเฉลิมฉลอง
สัปดาห์ที่ 12	- Design Map O Via Three
สัปดาห์ที่ 13	- ออกไปพบลูกค้า(Robinson) กับพนักงานขาย
สัปดาห์ที่ 14	- Edited Clip Huawei
สัปดาห์ที่ 15	- Crop Sticker Line - Edited clip Cover page CharacterGO
สัปดาห์ที่ 16	- เคลียร์งาน และจัดเก็บอย่างเป็นระบบ

ตารางที่ 3.1 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสำหรับรายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

3.7.2 การเขียนขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสำหรับการจัดทำรายงานสหกิจศึกษา

ขั้นตอนการดำเนินงาน	พฤษภาคม 61	มิถุนายน 61	กรกฎาคม 61	สิงหาคม 61
นำเสนอหัวข้อรายงาน	←→			
รวบรวมข้อมูลเบื้องต้น สำหรับจัดทำรายงาน		←→		
เสนอโครงร่างการทำงาน แก่พนักงานที่ปรึกษา		←→		
ดำเนินการตามแผนงาน		←→		
ทำสื่อออนไลน์ของแอป พลิเคชัน CharacterGO	←→			
ตัดต่อคลิปวิดีโอเพื่อใช้ในการ โฆษณา	←→			
เสนอโครงเล่มรายงานให้ อาจารย์ที่ปรึกษา				←→
จัดทำโครงเล่มรายงาน			←→	
นำเสนอเล่มรายงาน				←→

ตารางที่ 3.2 การเขียนขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสำหรับการจัดทำรายงานสหกิจศึกษา

3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้

3.8.1 อุปกรณ์ด้านฮาร์ดแวร์

3.8.1.1 คอมพิวเตอร์ PC 1 เครื่อง

3.8.1.2 เม้าส์ปากกา 1 เครื่อง

3.8.1.3 มือถือ 1 เครื่อง

3.8.2 อุปกรณ์ด้านซอฟต์แวร์

3.8.2.1 โปรแกรม Adobe Photoshop CC 2018

3.8.2.2 โปรแกรม Adobe Illustrator CC 2018

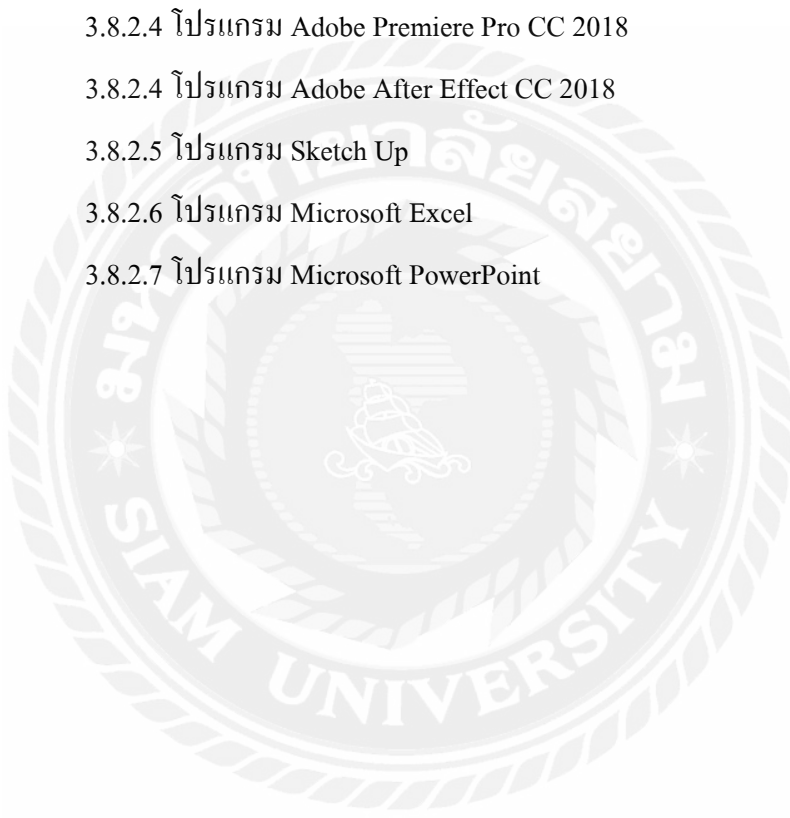
3.8.2.4 โปรแกรม Adobe Premiere Pro CC 2018

3.8.2.4 โปรแกรม Adobe After Effect CC 2018

3.8.2.5 โปรแกรม Sketch Up

3.8.2.6 โปรแกรม Microsoft Excel

3.8.2.7 โปรแกรม Microsoft PowerPoint



บทที่ 4

ผลการปฏิบัติงาน

จากการที่ได้เข้าไปฝึกปฏิบัติงานสหกิจที่บริษัท โอ เวีย ทรี จำกัด นั้นผู้ศึกษาได้ศึกษาและเลือกปฏิบัติเรื่อง การทำสื่อโฆษณาออนไลน์บนแอปพลิเคชัน Character GO ของบริษัท โอ เวีย ทรี จำกัด ซึ่งเป็นการศึกษาขั้นตอนการผลิตโฆษณา และรับบริฟจากทีมฝ่ายบริหารงานลูกค้า (AE) และนำกลับมาคิดงานโดยคิดในรูปแบบครีเอทีฟ ให้ตรงตามความต้องการของลูกค้ามากที่สุด โดยการปฏิบัติงานทำให้เราได้ทราบถึงกระบวนการทำงาน ขั้นตอนการทำงานทั้งภาพนิ่ง และวิดีโอในองค์กรดังนี้

4.1 ขั้นตอนการสร้างสรรค์แบนเนอร์เพื่อการโฆษณา

4.1.1 ขั้นตอนการรับครีเอทีฟบริฟจากทางฝ่ายบริหารงานลูกค้า (AE) (แบนเนอร์)

ทางฝ่ายบริหารงานลูกค้าได้บริฟให้เรามาว่า "มีการนำเอาไอเทมที่ใช้จับตัวคาร์แรคเตอร์ในเกมเข้ามาอยู่ใน Shop ในเกม โดยที่เราจะทำแบนเนอร์เพื่อใช้โปรโมทให้กลุ่มเป้าหมายที่เป็นคนที่เล่นเกมนี้ของเราอยู่แล้ว ได้ทราบถึงการอัปเดตในครั้งนี้ โดยที่เป้าหมายของการทำแบนเนอร์ในครั้งนี้ก็คือการให้ยูสเซอร์เดิมเงินเข้ามาเพื่อใช้ซื้อไอเทมเหล่านี้เพื่อไปใช้ในการจับคาร์แรคเตอร์ต่างๆ เพื่อไปแลกเปลี่ยนรางวัล โดยเราสามารถใส่คาร์แรคเตอร์ต่างๆ ที่เป็นพาร์ทเนอร์กับเราได้ตามสบาย แล้วก็อยากได้ให้เป็นการแสดงผลจากหน้าจอมือถือ ขอเป็น iPhone X จะได้ดูทันสมัย"

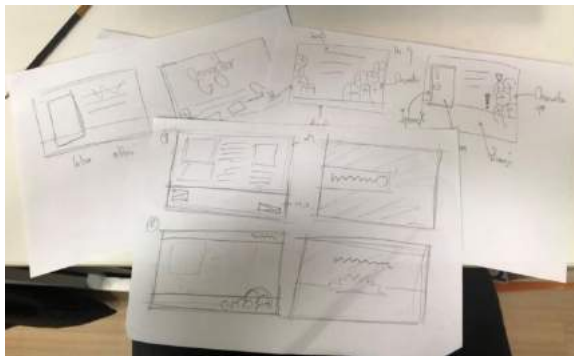


ภาพประกอบที่ 4.1 การรับครีเอทีฟบริฟจาก ฝ่ายบริหารงานลูกค้า (AE)

4.1.2 ประชุมปรึกษากับหัวหน้าแผนก(แบนเนอร์)

หลังจากที่เราได้รับบริฟมาแล้วจากทางฝ่ายประสานงานลูกค้า เราจะนำบริฟจะนำมาปรึกษากับทางหัวหน้าแผนกที่ได้รับบริฟมาก่อนแล้ว เพื่อวางแผนการทำงานโดยหัวหน้าแผนกได้บอกให้หาคาร์แรคเตอร์ที่เป็นออกแนวตลก เพราะมันเป็นฟีเจอริ์ใหม่ ต้องการให้คนสนใจ โดยเราจะเอาเหล่าคาร์แรคเตอร์ไปไว้ในฝั่งขวา และมองมาทางขวาที่เป็น iPhone X ที่บนหน้าจอเป็นภาพการเล่นดูไอเทมในเกม เพราะสายตาคนเราจะไล่จากทางซ้ายมาขวาเสมอ แล้วใส่ข้อความไว้

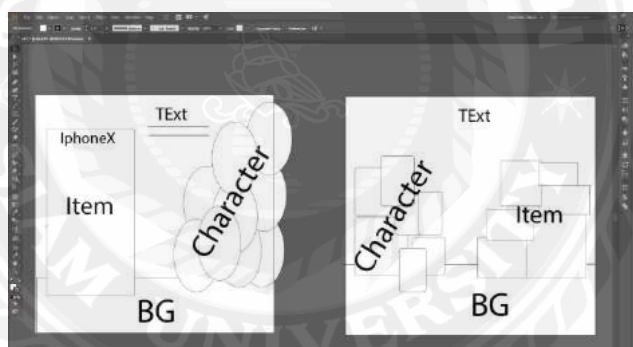
ด้านบน ต่อไปคือพื้นหลังให้ใช้สีฟ้าที่เป็น CI ของเกม Character GO และอย่างลืมใส่ Logo เข้าไปด้วย แล้วหัวหน้าแผนกก็เขียนสิ่งที่พูดลงบนกระดาษเพื่อให้เราใช้ดูเป็นแนวทาง



ภาพประกอบที่ 4.2 แผนงานที่หัวหน้าแผนกปริพให้เรานำอีกทีบนกระดาษ

4.1.3 วางโครงสร้างของการทำงาน(แบนเนอร์)

เมื่อปรึกษากับทางหัวหน้าแผนกแล้ว เราก็นำสิ่งที่หัวหน้าแผนกได้เขียน หรือวางแผนไว้ในกระดาษมาไว้ใน AI(Adobe Illustrator) โดยใช้รูปร่างธรรมดาวางองค์ประกอบให้ครบ ได้แก่ วงรี แทนตัวการ์แรคเตอร์มันกองรวมกันทางขวา และใช้สี่เหลี่ยมแทน iPhone X ไว้ทางซ้าย และวางจัด Text ไว้ด้านบนของแบนเนอร์ที่เป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส แต่ก็ทำอีกแบบไว้อีกที่การ์แรคเตอร์อยู่ทางซ้ายมองไปยังกองไอเทมทางขวา Text วางตำแหน่งเดียวกัน โดยไม่มี iPhone X



ภาพประกอบที่ 4.3 โครงสร้างการทำ Banner

4.1.4 ขั้นตอนการสร้างสร้งงาน(แบนเนอร์)

เมื่อจัดวางแบบคร่าวๆ ได้แล้ว และได้รับการคอนเฟิร์มจากทางหัวหน้าแผนกแล้วจึงไปคัดเลือกตัวการ์แรคเตอร์มาใช้ใน AI ได้แก่ ความติดลม หมี นัวเนีย บลัดบันนี สลอต หัวเกรียน มนุษย์ป่า นุ่มนึ่ม โดยให้แต่ละการ์แรคเตอร์อยู่ในแอคชั่นของความตกใจ และให้หันไปทางเดียวกัน จากนั้นจึงนำมาวางไว้ตามโครงที่ร่างไว้ โดยไม่ให้มันเด่นตัวใดตัวหนึ่ง และตัดเอาส่วนที่ไม่ต้องการบางส่วนของการ์แรคเตอร์ออกไป จากนั้นใช้ PS(Adobe Photoshop) ในการตัดต่อเอามือ iPhone X และภาพหน้าจอในหน้าของ Shop ในเกม Character Go ไปตัดต่อเข้าด้วยกัน และจากนั้นคือการนำเอาภาพมือถือที่เสร็จแล้วไปวางไว้ในตำแหน่งซ้ายของแบนเนอร์ และปิดท้ายด้วย วางโลโก้ Character GO ลงที่มุมขวาล่าง

เมื่อองค์ประกอบทั้งหมดลงตัวแล้วจึงนำ Background (BG) มาใส่ ซึ่งเป็น CI ของทาง Character GO เป็นสีฟ้ารหัส #71ace6 ในโหมด Mode RGB และพื้นหลังที่เป็น BG ในเกม Character GO และใส่ Text ตามที่ได้briefมาคือ "ไอเทมใหม่เข้า Shop แล้ววันนี้" ลงไปเป็นอันเสร็จ



ภาพประกอบที่ 4.4 แบนเนอร์ที่เสร็จแล้ว

4.1.5 ส่งงานให้หัวหน้าแผนกตรวจสอบ (แบนเนอร์)

เมื่อเสร็จก็ได้ทำการส่งให้กับหัวหน้าแผนก และฝ่ายบริหารงานลูกค้าได้ตรวจสอบก่อนที่จะนำไปเสนอลูกค้า พวกเขาว่ามันยังขาดอะไรไป ฝ่ายบริหารงานลูกค้าจึงได้คุยกับหัวหน้าแผนกก่อนจะมาbriefอีกเล็กน้อยว่า ต้องการ "อารมณ์ ของคาร์แรคเตอร์ให้ใช้อีโมติคอนที่มีในเกมมาใส่ในแบนเนอร์ และเปลี่ยนข้อความเป็นคำว่า "พบกับ Item โปรด ของเหล่าคาร์แรคเตอร์ ได้แล้ววันนี้...ที่ร้านค้า Character GO" และนอกจากนี้ยังอยากให้ใส่อีโมติคอนให้ตรงตามความชอบของเหล่า คาร์แรคเตอร์ที่เราเลือกมาใช้ เราก็นำกลับมาแก้ไขตามที่briefทันที



ภาพประกอบที่ 4.5 แบนเนอร์ที่ได้รับการแก้ไข

4.1.6 ส่งงานของเราให้กับลูกค้า(แบนเนอร์)

เมื่อแก้ไขเสร็จแล้วเราก็ส่งให้หัวหน้าแผนกกับฝ่ายบริหารงานลูกค้าอีกครั้ง เมื่อผ่านเกณฑ์ของทั้งสองแล้วจึงนำไปส่งให้กับทางลูกค้าเพื่อนำไปโปรโมท

4.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์คลิปวิดีโอเพื่อการโปรโมท

4.2.1 ขั้นตอนการรับครีเอทีฟรีฟจากทางฝ่ายบริหารงานลูกค้า (AE) (คลิป)

เข้ารับรีฟกับทางฝ่ายบริหารงานลูกค้า โดยรีฟมีใจความว่า "ต้องการโปรโมท Character GO และ เปิดตัวการ์แรคเตอร์ Warbie Yama เข้าจนจอมกวน โดยที่ได้มีทีม Production ไปถ่ายเก็บ Footage มาแล้วให้เรามาเรียบเรียงตามที่ลูกค้าได้จัดลำดับมาให้ โดยที่ลูกค้าจะส่งมาให้ดู จากนั้นคือหน้าของเราคือการตัดต่อ ใส่เอฟเฟกต์ และลูกเล่นอื่นๆ และทำ Intro เปิดคลิป และ Outro ปิดคลิปด้วย ทางด้าน Intro จะเป็น How to play Character GO และจับตัว Warbie yama ก่อนที่จะวปเข้าคลิปที่เราจะต้องตัด ส่วน Outro จะเป็นช่องทางการดาวน์โหลดเกม Character GO"

4.2.2 ประชุมปรึกษากับหัวหน้าแผนก(คลิป)

เมื่อเราได้รับรีฟมาแล้ว เราจะไปปรึกษารับขั้นตอนการทำงานกับหัวหน้าแผนกที่จะทำสิ่งใดก่อน ซึ่งหัวหน้าแผนกก็สามารถแนะนำได้แก่ตัว Intro และ Outro เท่านั้น ในส่วนของการตัดต่อให้ตัดตามที่ลูกค้าได้ส่งมาว่า

Warbie Script (แก้) - Scene = ลำดับการนำเสนอ จะประกอบด้วยก็ได้ตามความเหมาะสม

SCENE 1 : ขึ้นโลโก้ Project17 เฟดขึ้นมา

SCENE 2 : ขึ้นคำ "ปรากฏการณ์ความสนุกครั้งใหม่ได้เกิดขึ้นแล้ว"

SCENE 3 : ภาพจอมือถือกำลังจับ Warbie (แต่ยังจับไม่สำเร็จ ภาพ Record จากมือถือตอมกำลังเล่นจะจับตัว Warbie)

SCENE 4 : ภาพเปิดตัว Warbie ขึ้นชื่อว่า "Warbie" ใส่คำพูดออกจากปาก "แน่จริงก็จับให้ได้สิ" 0.00-0.05

SCENE 5 : ภาพ Warbie วิ่งเล่นมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คน (ขึ้นนี้ขอเยอะๆหน่อย อาจจะเพิ่มข้อตลกๆเข้ามา)

SCENE 6 : ภาพคนกำลังรุมโหลดแอป ขึ้นคำว่า "ดาวน์โหลดวันนี้ รับสิทธิประโยชน์มากมาย" 0.52

SCENE 7 : ภาพ Warbie ร้องเกะ ขึ้นคำว่า "ร้องคาราโอเกะฟรี" 0.10-0.14

SCENE 8 : ภาพ Warbie พาคนไปดูหนังขึ้นคำว่า "ดูหนังฟรี" 1.07-1.14

SCENE 9 : ภาพของรางวัลอื่นๆ ขึ้นคำว่า "และของรางวัลอื่นๆอีกเพียบ"

SCENE 10 : ภาพ Warbie ตลกๆ น่ารัก สดใสเล่นกับคน (นิดหน่อยๆ เพื่อไม่ให้จบห้วนจนเกินไป)

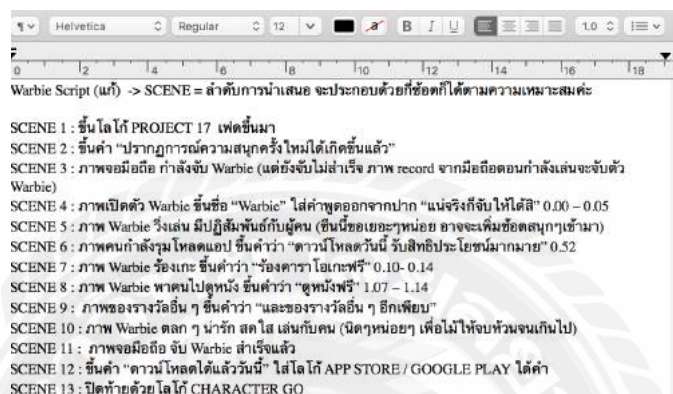
SCENE 11 : ภาพจอมือถือ จับ Warbie สำเร็จแล้ว

SCENE 12 : ขึ้นคำ "ดาวน์โหลดได้แล้ววันนี้" ใส่โลโก้ App Store และ Google play ได้คำ

SCENE 13 : ปิดท้ายด้วยโลโก้ CHARACTER GO

Intro ใช้ขนาด 16:9 ให้ iPhone X อยู่ทางซ้ายเหมือนเดิม และเอาคลิป How to play ใส่ไว้ใน iPhone X วางโลโก้ไว้ทางขวา และวาง Text ไว้ทางด้านล่างของโลโก้ว่า "ความสนุกครั้งใหม่กับการล่ารางวัลในรูปแบบที่เหนือกว่า" มุมขวามุมใส่โลโก้ Project 17 ส่วน BG ให้ใช้สีฟ้า และพื้นหญ้าของ Character GO

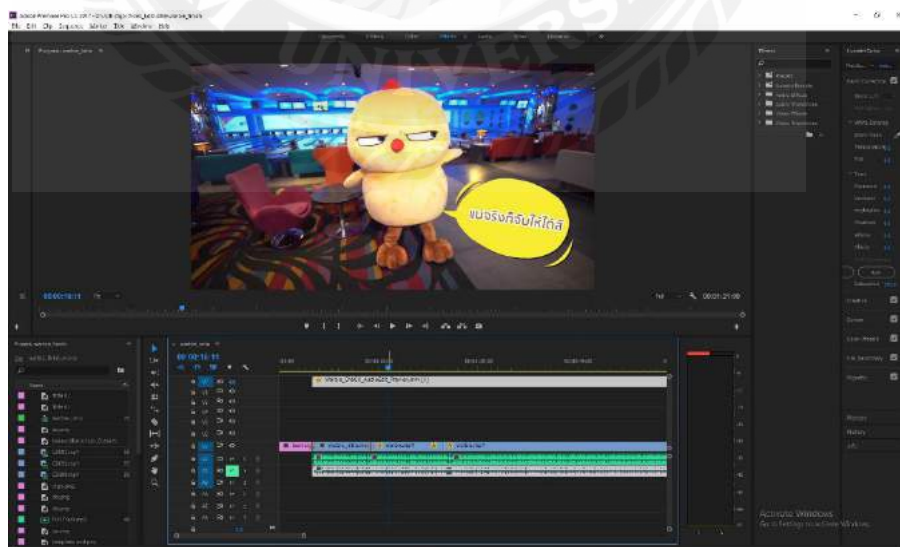
Outro วางโลโก้ตรงกลาง มีข้อความว่า "ดาวน์โหลดได้แล้ววันนี้" และเป็นช่องทางการดาวน์โหลดทั้ง Play Store และ App Store รวมถึงเว็บไซต์ www.charactergo.com



ภาพประกอบที่ 4.6 ลำดับชั้นที่ลูกค้าได้briefมา

4.2.3 วางโครงสร้างของการทำงาน(ศิลป์)

นำ Footage ทั้งหมดมาจัดเรียงตามลำดับที่ลูกค้าต้องการ ดาวน์โหลดเอฟเฟกต์ต่างๆมาเตรียมไว้ รวมถึงแอนิเมชันอื่นๆ เช่น คิวน์ ตัวอักษร โลโก้ Play Store และ App Store มาเตรียมไว้ใน Adobe Premiere Pro และจัดเตรียมวัตถุดิบต่างๆเช่น iPhone X โลโก้ Character Go ที่จะใช้ทำ Intro และ Outro ใน AI



ภาพประกอบที่ 4.7 Edited Clip ด้วย Adobe Premiere Pro

4.2.4 ขั้นตอนการสร้างสรค้งาน(คลิป)

เมื่อ Footage ถูกเรียงตามลำดับแล้วเราจึงนำใช้เครื่องในโปรแกรมในการตัดต่อเรียบเรียงมันแบบเนียน และตัดส่วนที่ไม่ต้องการออกไป ใส่ Transition ต่อภาพให้ต่อเนื่องไม่สะดุด และเหมาะสมกับ แอคติ้งของคาร์แรกเตอร์ ใช้แอนิเมชันควันในการปรากฏของข้อความต่างๆ เช่น คาวน໌ໂหลดได้แล้ววันนี้ การาโอเกะฟรี ดูหนังฟรี

จากนั้นจึงได้ทำให้ในส่วนของ intro เราส่วนของคลิปที่อัดจากมือถือนั้นเราต้องทำการอัดเองโดยที่เราจะสมัครไอดีใหม่เพื่อเข้าเล่น ปัญหาคือ ในที่ๆเราอยู่นั้นไม่เจอตัว Warbie เพื่อให้เราใช้จับเพื่อ Record คลิปและเราจะต้องหา ไอเทมสำหรับจับ Warbie ด้วยเพื่อให้ครบองค์ประกอบจนกระทั่งเมื่อได้คลิปตามที่ต้องการแล้วจึงนำเข้ามาใส่ใน Pr และจัดวางองค์ประกอบบนจอหน้า iPhone X ที่เป็นกรอบแล้วตรงกลางว่างเปล่าวางไว้ และนำเอาคลิปที่ Record นั้นมาวางทับอีกทีวางโลโก้ทางขวาใหญ่ๆ แล้วใส่ข้อความ "ความสนุกครั้งใหม่ กับการล่ารางวัลในรูปแบบที่เหนือกว่า" เราจะวางทั้งหมดนี้ลงบนพื้นหลังที่เป็นสีฟ้าที่เป็น CI ของเกม Character GO และพื้นหญ้าด้านล่าง

ตัว Outro นั้นเราจะใช้พื้นหลังเดิมเอา iPhone X ออก และขยับโลโก้มาไว้ตรงกลาง และเพิ่มช่องทางการดาวน์โหลดโลโก้ Play Store และ App Store และใส่เว็บไซต์เกมเข้าไปด้านล่าง www.charactergo.com

หลังจากทำทั้งสามส่วนแล้วจึงมาเก็บรายละเอียดต่างๆภายในคลิปเช่นการเคลื่อนไหวของตัวอักษร โลโก้ให้มีการขยับนิดหน่อยไม่ให้มันนิ่งเกินไป



ภาพประกอบที่ 4.8 Intro ของคลิปที่แนบคลิปการเล่นในเกมเข้ามา



ภาพประกอบที่ 4.9 Outro คลิปที่ใส่การเคลื่อนไหวให้กับตัวอักษรเพื่อไม่ให้หนึ่งจนเกินไป

4.2.5 ส่งงานให้หัวหน้าแผนกตรวจสอบ

หลังจากได้ทำการตัดต่อจนสำเร็จเรียบร้อยแล้วจึงส่งให้ทางหัวหน้าแผนก และฝ่ายบริหารงานลูกค้าได้ดูก่อนเพื่อพิจารณาว่ามีอะไรขาดตกบกพร่องหรือไม่ ซึ่งปรากฏว่าโอเคแล้วจึงได้ส่งให้ทางลูกค้าดูอีกที ซึ่งในปัจจุบันเป็นยุคดิจิทัล การส่งงาน ไม่จำเป็นต้องเจอหน้า จึงใช้การส่งผ่านอินเทอร์เน็ตไป และรอการตอบกลับมา ซึ่งใช้เวลาไม่นานไม่นานประมาณ 1 - 2 วัน

4.2.6 ส่งงานของเราให้กับลูกค้า

เมื่อได้ส่งให้ลูกค้าดูแล้ว และลูกค้ามีการตอบกลับมาแล้วก็มีการปรับแก้บางช่วงของคลิปที่มีขาของตัว Warbie ขาวไปเล็กน้อยเนื่องจากผู้ที่ใส่ชุด Warbie นั้นพลอยขีดตัวขณะเดิน และ Sound ที่ใช้ก็อยากให้เป็นแนว Jazz โดยที่ลูกค้าได้ส่งตัวอย่างมาให้เป็น Sound มาจากเว็บ Envato ซึ่งต้องมีค่าใช้จ่ายเพิ่มเติมประมาณ 500 บาท ซึ่งทางบริษัทก็เป็นคนออกค่าเพลงนี้ ต่อจากนั้นได้ลงมือแก้ไขตามที่ลูกค้าต้องการ ทั้งภาพและเสียง



ภาพประกอบที่ 4.10 เว็บไซต์ studio.envato.com

4.2.7 แก้ไข และส่งงานให้ลูกค้าอีกครั้ง(คลิป)

เมื่อเราได้แก้ไข Sound ในคลิปตามที่ลูกค้าต้องการ และตัดต่อภาพได้แล้ว เราจึงส่งงานของเราให้กับทางฝ่ายขายอีกครั้งเพื่อส่งกลับไปยังลูกค้า และคลิป Warbie Yama ที่ผ่านจึงได้ถูกนำขึ้นจอ LCDในงาน Asia Comic Con ที่ Siam Paragon



ภาพประกอบที่ 4.11 คลิป Warbie Yama ถูกนำขึ้นจอ LCD ในงาน ACC ที่ Siam Paragon

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

จากการปฏิบัติงานที่ บริษัท โอ เวีย ทรี จำกัด เป็นระยะเวลา 16 สัปดาห์ ตั้งแต่วันจันทร์ที่ 14 พฤษภาคม พ.ศ. 2561 ถึงวันศุกร์ที่ 31 สิงหาคม พ.ศ. 2561 งานที่ได้รับมาส่วนใหญ่เป็นงานที่ต้องลงมือปฏิบัติ ออกแบบ ตัดต่องานในโฆษณาต่างๆ รวมถึงการรับบริฟจาก AE การทำงานให้ลูกค้าพึงพอใจ และเรียนรู้ขั้นตอนการทำงานในบริษัท การทำงานแบบนี้สร้างประสบการณ์ให้กับเราได้เรียนรู้ในเรื่องของการตรงต่อเวลา การทำงานร่วมกับผู้อื่น การรับผิดชอบในตำแหน่งหน้าที่ของตัวเอง

ดังนั้นการที่ได้มาฝึกงานสหกิจในครั้งนี้ที่เราควรตั้งใจและให้ความสำคัญกับงานเป็นอย่างมาก เพื่อให้เราได้ พัฒนาตนเองในด้านต่างๆที่เราได้ขาดไป ได้นำประโยชน์จากการฝึกงานมาใช้ในชีวิตหลังการเรียนจบ ได้ทราบว่าตัวเรานั้นเหมาะกับงานแบบนี้หรือไม่ ได้นำความรู้และความสามารถด้านครีเอทีฟ ไปใช้ประกอบในการทำงาน และในอนาคตหากไม่ได้ทำงานในสายนี้แต่เชื่อว่าประสบการณ์ที่ได้รับ จากการฝึกงานในครั้งนี้จะช่วยให้เราทำงานในด้านอื่นๆได้ดียิ่งขึ้นเช่นกัน เพราะด้วยคำปรึกษา คำติชมจากพี่ๆในที่ฝึกงาน จะช่วยให้ปรับปรุงตัวเอง และ พัฒนาตัวเองให้ดีขึ้นได้แน่นอน

นอกจากนี้ยังมีอุปสรรคในการปฏิบัติงานในแรกเริ่ม คือ ในบางครั้งเราทำงานได้ล่าช้า และยังไม่เข้าใจในเนื้อหาต่างๆจากการรับบริฟในที่ประชุม การทำงานกันเป็นองค์กรต้องทำงาน กับคนหมู่มาก ซึ่งเรายังขาดประสบการณ์ในด้านนี้ ดังนั้นในส่วนนี้เราต้องพยายามเข้าหารุ่นพี่ ขอคำปรึกษาเพื่อปรับตัว โดยการเข้าประชุม การรับบริฟ การรับฟังคำปรึกษาจากรุ่นพี่ได้สอนวิธีคิด และ การทำงานให้กับเรา

5.2 ข้อเสนอแนะการปฏิบัติงานสหกิจ

5.2.1 ในการคิดงานหรือคิดตัวโฆษณาต่างๆ ในบางครั้งเราอาจสื่อความหมายให้กับฝ่าย AE(บริหารงานลูกค้า) ได้ไม่เข้าใจในความหมายและเนื้อหาของตัวโฆษณา ในการหาตัวอย่างงาน (Reference) นั้นสำคัญมากในการสร้างความเข้าใจให้ตรงกันระหว่างสองฝ่าย ข้อเสนอแนะคือ การหาตัวอย่างงาน(Reference)ให้ตรงกับเนื้อหางานนั้นๆเพื่อสร้างความเข้าใจกันมากขึ้น

5.2.2 ในการปฏิบัติงานในบางครั้งยังไม่ชำนาญเครื่องมือในโปรแกรมมากนักจึงส่งผลให้การทำงานล่าช้า จึงต้องมีการปรึกษากับทางพนักงานที่ปรึกษาเพื่อให้เกิดการทำงานที่รวดเร็วยิ่งขึ้น เพื่อให้ทันกับระยะเวลาในการส่งงาน ข้อเสนอแนะคือ การศึกษาเครื่องมือและวิธีการใช้งานของโปรแกรมเพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ในการทำงานจริงได้

5.2.3 ขาดประสบการณ์ในการทำงานจริงในองค์กรซึ่งทำงานกันเป็นทีม จึงทำให้ในบางครั้งเรากับทีมอื่น ไม่เข้าใจกันภายใต้หัวข้อโฆษณา จึงบางครั้งเราทำงานแตกต่างไปจากโจทย์ที่ได้รับ ข้อเสนอแนะคือ เราควรขอคำปรึกษา และข้อเสนอแนะจากรุ่นพี่ในทีมให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน

บรรณานุกรม

กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2561). เกมมิฟิเคชัน (*Gamification*) โลกแห่งการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วย

เกม. เข้าถึงได้จาก <http://touchpoint.in.th/gamification/>

จิตาภา ทัดหอม. (2561). การตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ความไว้วางใจและคุณภาพของระบบ

สารสนเทศที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านช่องทางสดเฟซบุ๊กไลฟ์ (*Facebook Live*)

ของผู้บริโภคออนไลน์ในกรุงเทพมหานคร. เข้าถึงได้จาก

dspace.bu.ac.th/bitstream/123456789/2478/1/jidapa_thad.pdf

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. คณะการสื่อสารมวลชน. (2549). เอกสารประกอบการสอน "วิชาการเขียน

เพื่อการประชาสัมพันธ์และโฆษณา". เชียงใหม่: คณะการสื่อสารมวลชน

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.



ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ-นามสกุล : นายธนภัทร ครูเวชรรัตน์
รหัสนักศึกษา : 5804600276
เบอร์ติดต่อ : 080-598-3849
Email : tan.poon.dragon@gmail.com
ที่อยู่ปัจจุบัน : 458/110 หมู่บ้านธนาภิรมย์ ซอย 6
ถนนเลียบคลองภาษีเจริญฝั่งเหนือ แขวงหนองแขม เขต
หนองแขม กรุงเทพมหานคร 10160

ประวัติการศึกษา : สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาและมัธยมศึกษา
โรงเรียนวัดนวลนรดิศ 2558

ปัจจุบัน : กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี
คณะนิเทศศาสตร์ วิชาเอก การโฆษณาวิชา
โท ผสม

ความสนใจทางด้านนักวิชาการ : Creative , Graphic Design , Edited

ประสบการณ์ด้านสหกิจศึกษา : ตำแหน่ง Graphic Designer และ Editor
บริษัท โอ เวีย ทรี จำกัด

ทักษะและความสามารถพิเศษอื่นๆ : ทักษะการใช้โปรแกรมต่างๆ ได้แก่ Adobe
Photoshop CC, Illustrator CC, Premiere
Pro /Microsoft Office Word ,Excel ,
PowerPoint