



รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

สตีกเกอร์ไลน์ บริษัท จี.เอ็ม. ทัวร์แอนด์ทราเวล

เพื่อสนับสนุนทีมขายตั๋วสายการบิน

**GM TOUR & TRAVEL LINE STICKER TO SUPPORT
AIRLINE TICKETS SALES TEAM**

โดย

นางสาว เกวลิน โนนกลาง 5804400239

นางสาว หทัยวรรณ เชียงอึ้ง 5804400245

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา 116-495 สหกิจศึกษา

ภาควิชาการโรงแรมและการท่องเที่ยว

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

หัวข้อโครงการ สติกเกอร์ไลน์บริษัท จี.เอ็ม.ทัวร์แอนด์ทราเวล เพื่อสนับสนุนทีมขายตั๋วสายการบิน
GM TOUR & TRAVEL Sticker Line To Support Airline Tickets Sales Team

รายชื่อผู้จัดทำ นางสาวเกวณีน โนนกลาง 5804400239
นางสาวหทัยวรรณ เชื้องอึ้ง 5804400245

ภาควิชา การโรงแรมและการท่องเที่ยว

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ ภัทรภร จิรมหาโกคา

อนุมัติให้โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาภาควิชาการโรงแรมและการท่องเที่ยว คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2561

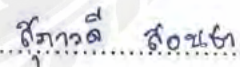
คณะกรรมการสอบโครงการ


.....อาจารย์ที่ปรึกษา

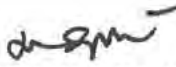
(อาจารย์ ภัทรภร จิรมหาโกคา)


.....พนักงานที่ปรึกษา

(คุณ นฤมล ชะดวงศร)


.....กรรมการกลาง

(คุณ สุภาวดี สอนชา)


.....ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มารุจ ลิ้มปะวิคณะ)

ชื่อโครงการ : สตีกเกอร์ไลน์บริษัท จี.เอ็ม.ทัวร์แอนด์ทราเวล เพื่อสนับสนุนทีมขายตัวสายการบิน

หน่วยกิต : 5

ชื่อนักศึกษา : นางสาวเกวลิน โนนกลาง 5804400239

นางสาวหทัยวรรณ เชื้อขงอึ้ง 5804400245

อาจารย์ที่ปรึกษา: อาจารย์ภัทรภร จิรมหาโกคา

ระดับการศึกษา : ปริญญาตรี

ภาควิชา : การโรงแรมและการท่องเที่ยว

คณะ : ศิลปศาสตร์

ภาคการศึกษา/ปีการศึกษา : 2/2561

บทคัดย่อ

โครงการเรื่องสตีกเกอร์ไลน์บริษัท จี.เอ็ม.ทัวร์แอนด์ทราเวล เพื่อสนับสนุนทีมขายตัวสายการบินจัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์คือ เพื่อให้บริษัทได้นำสตีกเกอร์ไลน์ไปใช้ประโยชน์ใช้ในการสื่อสารสนทนาเพื่อให้เกิดความสนุกสนานดึงดูดความน่าสนใจในการสนทนากับลูกค้า และเพื่อศึกษาวิธีการและขั้นตอนการทำสตีกเกอร์ไลน์ เนื่องจากบริษัทใช้แอปพลิเคชันไลน์เป็นช่องทางหลักในการสนทนากับลูกค้าอีกทั้งทางบริษัทยังไม่มีการทำสตีกเกอร์ไลน์เป็นของตนเอง คณะผู้จัดทำจึงคิดออกแบบและสร้างสตีกเกอร์ไลน์ให้แก่บริษัท

ผลจากการศึกษาพบว่า คณะผู้จัดทำได้นำเสนอโครงการให้กับบริษัท จี.เอ็ม.ทัวร์ แอนด์ทราเวล โดยโครงการนี้ออกแบบมาเพื่อให้ได้มีการใช้งานจริง ซึ่งจะก่อให้เกิดประโยชน์ในการติดต่อสื่อสารกับลูกค้าให้ได้มีความเพลิดเพลิน มีความสนุกสนานด้วยสตีกเกอร์แสดงท่าทางต่างๆ อย่างน่ารักในรูปแบบของบริษัท จี.เอ็ม.ทัวร์ แอนด์ทราเวล และยังเป็นการประชาสัมพันธ์ผ่านทางสตีกเกอร์ไลน์ด้วย

คำสำคัญ : สตีกเกอร์ไลน์, แอปพลิเคชัน , ประชาสัมพันธ์

Project Title : GM TOUR & TRAVEL Sticker Line To Support Airline Tickets Sales Team

Credits : 5

By : Miss Kewalin Nonklang 5804400239

Miss Hathaiwan Siangoueng 5804400245

Advisor : Miss. Pattaraporn Jiramahaphoka

Major : Tourism

Faculty : Liberal arts

Semester / academic year: 2/2018

Abstract

Project " LINE stickers of GM Tour and Travel Co., Ltd " is to support our Airline's flight ticket by using our LINE stickers to communicate with our customers, make the conversation more interesting and to study how to create the LINE stickers since our company have been using mostly LINE application to communicate with our customer but we still don't have our own stickers so the author has the determination to design and create one for the company.

The result from studying has stated that the author has presented this project to the company GMT Tour and Travel Co., Ltd with this project is designed to be practical which will gain a lot of benefits to make our conversation with our customer be more amusing and more entertaining with our LINE stickers playing funny pose and face in GMT Tour and Travel company mascot and it also helps the company with Public Relations.

Keywords: Sticker Line, Application, Public Relations



กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgement)

การที่คณะผู้จัดทำได้มาปฏิบัติงานในโครงการสหกิจศึกษา ณ บริษัท จี.เอ็ม. ทัวร์แอนด์ทราเวล ตั้งแต่วันที่ 7 มกราคม ถึง 29 เมษายน พ.ศ. 2562 ส่งผลให้คณะผู้จัดทำได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนและการปฏิบัติงานในอนาคต เกี่ยวกับการปฏิบัติงานแผนกทรัพย์สินและแผนกตัวรูป ณ บริษัท จี.เอ็ม.ทัวร์แอนด์ทราเวลสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคตโดยได้รับความร่วมมือจากบริษัท จี.เอ็ม.ทัวร์แอนด์ทราเวล ได้สอน ได้เรียนรู้งาน และปัญหาที่พบในการทำงานในแผนกต่างๆจึงขอขอบคุณมา ณ ที่นี้ และสนับสนุนจากหลายฝ่ายดังนี้

1. คุณสุภาวดี นรปติ พนักงานที่ปรึกษา
2. คุณชมพูเนกซ์ ชาติทอง พนักงานที่ปรึกษา
3. อาจารย์ภัทรภร จิรมหาโกศา อาจารย์ที่ปรึกษา

และบุคคลท่านอื่นๆ ที่ไม่ได้กล่าวชื่อนามทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำช่วยเหลือในการจัดทำรายงาน

คณะผู้จัดทำขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและเป็น
ที่ปรึกษาในการทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ตลอดจนให้การดูแลและให้ความเข้าใจในชีวิตการทำงานจริงซึ่งคณะผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

คณะผู้จัดทำ

นางสาวเกวลิน โนนกลาง
นางสาวหทัยวรรณ เชื้อยั้ง

24 พฤษภาคม 2562

สารบัญ

	หน้า
จดหมายนำส่งรายงาน	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
บทคัดย่อ	ค
Abstract	ง
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ	2
1.4 ประโยชน์ที่จะได้รับ	2
1.5 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน	2
1.6 นิยามคำศัพท์.....	3
บทที่ 2 ทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	
2.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์.....	4
2.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับการสื่อสารระหว่างบุคคล	8
2.3 ขั้นตอนการทำสตีกเกอร์ไลน์	9
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	20
บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน	
3.1 ชื่อและที่ตั้งสถานประกอบการ	22
3.2 ลักษณะการให้บริการ	22
3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารงานขององค์กร	22
3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย	23
3.5 ชื่อและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา.....	25
3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน.....	26

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน	26
3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้.....	27
บทที่ 4 ผลปฏิบัติตามโครงการ	
4.1 ขั้นตอนการออกแบบสติกเกอร์ไลน์	28
4.2 ขั้นตอนการผลิตสติกเกอร์ไลน์	30
4.3 ขั้นตอนการอัปสติกเกอร์ไลน์ส่งอนุมัติทางไลน์สติกเกอร์	39
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลโครงการ	44
5.2 ปัญหาและข้อเสนอแนะของ โครงการ	44
5.3 สรุปผลการปฏิบัติสหกิจศึกษา.....	45
บรรณานุกรม	46
ภาคผนวก ก รูปภาพขณะปฏิบัติงานสหกิจศึกษา	48
ภาคผนวก ข บทสัมภาษณ์พนักงานที่ปรึกษา.....	51
ภาคผนวก ค บทความวิชาการ	54
ภาคผนวก ง ไปสเตอร์	58
ภาคผนวก จ แบบรายงานผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	60
ภาคผนวก ฉ ประวัติผู้จัดทำ	69

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 3.1 แสดงระยะเวลาในการดำเนินงานของโครงการ.....	26



สารบัญญรูปภาพ

	หน้า
รูปที่ 3.1 โลโก้บริษัท จี.เอ็ม. ทัวร์แอนด์ทราเวล.....	22
รูปที่ 3.2 แผนผังองค์กรบริษัท จี.เอ็ม. ทัวร์แอนด์ทราเวล.....	22
รูปที่ 3.3 นักศึกษาฝึกงาน.....	23
รูปที่ 3.4 นักศึกษาฝึกงาน.....	24
รูปที่ 3.5 พนักงานที่ปรึกษา.....	25
รูปที่ 3.6 พนักงานที่ปรึกษา.....	25
รูปที่ 4.1 โครงสร้างสต็อกเกอร์	30
รูปที่ 4.2 สต็อกเกอร์ไลน์ บริษัทจีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล.....	31
รูปที่ 4.3 สต็อกเกอร์ไลน์ บริษัทจีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล.....	31
รูปที่ 4.4 สต็อกเกอร์ไลน์ บริษัทจีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล.....	32
รูปที่ 4.5 สต็อกเกอร์ไลน์ บริษัทจีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล.....	32
รูปที่ 4.6 สต็อกเกอร์ไลน์ บริษัทจีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล.....	33
รูปที่ 4.7 สต็อกเกอร์ไลน์ บริษัทจีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล.....	33
รูปที่ 4.8 สต็อกเกอร์ไลน์ บริษัทจีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล.....	34
รูปที่ 4.9 สต็อกเกอร์ไลน์ บริษัทจีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล.....	34
รูปที่ 4.10 สต็อกเกอร์ไลน์ บริษัทจีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล.....	35
รูปที่ 4.11 สต็อกเกอร์ไลน์ บริษัทจีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล.....	35
รูปที่ 4.12 สต็อกเกอร์ไลน์ บริษัทจีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล.....	36
รูปที่ 4.13 สต็อกเกอร์ไลน์ บริษัทจีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล.....	36
รูปที่ 4.14 สต็อกเกอร์ไลน์ บริษัทจีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล.....	37
รูปที่ 4.15 สต็อกเกอร์ไลน์ บริษัทจีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล.....	37
รูปที่ 4.16 สต็อกเกอร์ไลน์ บริษัทจีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล.....	38
รูปที่ 4.17 สต็อกเกอร์ไลน์ บริษัทจีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล.....	38
รูปที่ 4.18 ลงทะเบียน.....	39
รูปที่ 4.19 ใส่ข้อมูลการรับเงิน.....	39
รูปที่ 4.20 กดลงทะเบียนใหม่.....	40

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 4.21 กรอกรายละเอียด.....	40
รูปที่ 4.22 การจัดการสต็อกเกอร์.....	41
รูปที่ 4.23 การจัดการอัพสต็อกเกอร์.....	41
รูปที่ 4.24 การสร้างสต็อกเกอร์ตามรายละเอียด.....	42
รูปที่ 4.25 การอัปเดต.....	43



บทที่ 1

บทนำ

ชื่อโครงการ

GM TOUR & TRAVEL STICKER LINE TO SUPPORT AIRLINE TICKETS SALES TEAM

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

บริษัท จี.เอ็ม. ทัวร์แอนด์ทราเวล เป็นทราเวลเอเจนซี่ขายส่งชั้นนำของประเทศไทย ให้บริการด้านการเดินทางที่สะดวกรวดเร็วและแม่นยำ จี.เอ็ม.ทัวร์แอนด์ทราเวลเริ่มต้นที่ถนนข้าวสารด้วยเพียงเจ้าหน้าที่ 3 คน ขายตัวเครื่องบินให้กับแบ็คแพ็คเกอร์ ในปีต่อๆมา เราเริ่มพัฒนาระบบและเครือข่าย จนตอนนี้เจ้าหน้าที่กว่า 80 คน มีทั้งหมด 4 สาขา - กรุงเทพฯ พัทยา ภูเก็ต และเชียงใหม่ เราขายส่งตัวเครื่องบินกับสายการบินมากกว่า 120 สายการบินทั่วโลก นอกจากนี้ยังมีบริการประกันการเดินทางให้กับลูกค้าเพื่อความสะดวกสบายและให้ความรู้ที่ปลอดภัยแก่ลูกค้าทุกท่านที่มาใช้บริการ

บริษัท จี.เอ็ม. ทัวร์แอนด์ทราเวล ซึ่งเป็นบริษัท Wholesale ขายส่งตัวเครื่องบินอันดับต้นๆของประเทศไทย มีการติดต่อสื่อสารกับลูกค้าผ่านทางแอปพลิเคชัน line และ line @ อยู่บ่อยครั้ง ปัจจุบัน line ก็ยังเป็นที่นิยมสำหรับใช้ในการติดต่อสื่อสารกันแพร่หลาย และไลน์เป็นแอปพลิเคชันที่ไม่เพียงแต่ส่งข้อความได้ ยังสามารถโทรแบบเสียงหรือโทรผ่านวิดีโอคอล (Voice call) ได้ อีกด้วย และยังมี “ สติกเกอร์ไลน์ ” (Sticker Line) ที่ใช้ส่งเพื่อแสดงอารมณ์ ความรู้สึกที่หลากหลาย เช่น การใช้สติกเกอร์ไลน์แทนคำพูด ใช้ข้อความแสดงการทำทุกกิจกรรมในชีวิตประจำวัน มีสติกเกอร์ตามเทศกาลและวันสำคัญ สติกเกอร์ของตราสินค้าต่างๆ และสติกเกอร์การ์ตูนที่มีชื่อเสียงและมีความน่ารัก

ดังนั้นคณะผู้จัดทำจึงมีความสนใจที่จะศึกษาสติกเกอร์ไลน์บริษัท จี.เอ็ม.ทัวร์แอนด์ทราเวล เพื่อสนับสนุนตัวเครื่องบินของสายการบิน และเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในช่องทางการติดต่อกับลูกค้า ใช้แทนคำพูดในการติดต่อสื่อสารสนทนา โดยการนำเอาโลโก้หรือชื่อบริษัทมาใช้ในรูปแบบสติกเกอร์ไลน์ เพื่อเป็นการเพิ่มความทันสมัยและดึงดูดความสนใจในการสนทนาระหว่างลูกค้ากับทางบริษัท

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 เพื่อให้บริษัท จี.เอ็ม.ทัวร์แอนด์ทราเวล ได้นำสติกเกอร์ไลน์ไปใช้ประโยชน์ ใช้ในการสื่อสารสนทนา เพื่อให้เกิดความสนุกสนานดึงดูดความน่าสนใจในการสนทนากับลูกค้า

1.2.2 เพื่อศึกษาวิธีการและขั้นตอนการทำสติกเกอร์ไลน์

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 ขอบเขตด้านพื้นที่

- บริษัท จีเอ็ม ทวีร์แอนด์ทราเวล

1.3.2 ขอบเขตด้านข้อมูล

- สอบถามข้อมูลจากอาจารย์ที่ปรึกษาและพนักงานที่ปรึกษา
- ค้นหาข้อมูลวิธีการทำขั้นตอนต่างๆในการทำสติกเกอร์ไลน์จากอินเทอร์เน็ตและหนังสือ

1.4 ประโยชน์ที่จะได้รับ

1.4.1 ได้รับความรู้เกี่ยวกับวิธีการขั้นตอนต่างๆในการทำสติกเกอร์ไลน์

1.4.2 บริษัท จีเอ็ม ทวีร์แอนด์ทราเวลได้นำเอาสติกเกอร์ไลน์ไปใช้ในการสนทนาคือการสื่อสารกับลูกค้าในการทำธุรกิจ

1.4.3 เพื่อให้ในการสนทนากับลูกค้ามีความสนุกสนานน่าสนใจระหว่างลูกค้ากับบริษัท จีเอ็ม ทวีร์แอนด์ทราเวล และยังมีความทันสมัยให้ลูกค้าได้เห็น

1.4.4 ช่วยในการโฆษณาให้กับบริษัท จีเอ็ม ทวีร์แอนด์ทราเวลในรูปแบบสติกเกอร์ไลน์สร้างความ เป็นเอกลักษณ์ให้ลูกค้าได้จดจำความน่ารักความทันสมัยของบริษัท จีเอ็ม ทวีร์แอนด์ทราเวล

1.5 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน

1.5.1 รวบรวมข้อมูลและศึกษาข้อมูลการทำโครงการและหัวข้อที่จะทำโครงการปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาและพนักงานที่ปรึกษา

1.5.2 วิเคราะห์ข้อมูลและปัญหาที่พบนำไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา พนักงานที่ปรึกษาและนำไปแก้ไข

1.5.3 ดำเนินการออกแบบสติกเกอร์ไลน์ให้ดูน่าสนใจ

1.5.4 สรุปและทำรูปเล่มโครงการ

1.5.5 นำเสนอโครงการ

1.6 นิยามคำศัพท์

ไลน์ (Line) คือ Application สำหรับการสื่อสารยอดนิยม เนื่องจากมีความสามารถที่หลากหลาย และทำงานได้บนหลากหลายอุปกรณ์ ไม่ว่าจะเป็นสมาร์ทโฟน, แท็บเล็ต หรือแม้กระทั่งบนเครื่องคอมพิวเตอร์ สำหรับความสามารถเด่น ๆ ที่ทำให้ Line มีความแตกต่างจาก Application สื่อสาร อื่น ๆ ก็คือรูปภาพตัวการ์ตูนสื่ออารมณ์ที่เรียกว่าสติ๊กเกอร์ ประโยชน์ของมันคือช่วยให้ลดปริมาณการพิมพ์ข้อความ และช่วยสร้างความแปลกใหม่ในการสนทนาได้เป็นอย่างดี

สติ๊กเกอร์(sticker) คือ รูปแบบการสื่อสารผ่านตัวการ์ตูนหรือรูปภาพ มีการใช้ภาษาสั้นๆและอาจจะมีเสียงและภาพเคลื่อนไหวบนสติ๊กเกอร์ไลน์ สติ๊กเกอร์ไลน์ในแอปพลิเคชันไลน์ จะใช้ในการสื่ออารมณ์ความรู้สึกแทนการพิมพ์ข้อความสื่อสารกัน เพื่อความสนุกสนานในการสนทนากัน



บทที่ 2

การทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาสหกิจเรื่องสตีกเกอร์ไลน์บริษัท จี.เอ็ม.ทัวร์แอนด์ทราเวล เพื่อสนับสนุนทีมขายตัวสายการบิน คณะผู้จัดทำได้ทำการศึกษาข้อมูลรวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาเป็นแนวทางสำหรับการศึกษาดังนี้

- 2.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์
- 2.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับการสื่อสารระหว่างบุคคล
- 2.3 ขั้นตอนการทำสตีกเกอร์ไลน์
- 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง สังคมออนไลน์ที่มีการเชื่อมโยงกันเพื่อสร้างเครือข่ายในการตอบสนองความต้องการทางสังคมที่มุ่งเน้นในการสร้างและสะท้อนให้เห็นถึงเครือข่าย หรือความสัมพันธ์ทางสังคม ในกลุ่มคนที่มีความสนใจหรือมีกิจกรรมร่วมกัน บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์จะให้บริการผ่านหน้าเว็บ และให้มีการตอบโต้กันระหว่างผู้ใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ต (ที่มา: <http://oranankph.wordpress.com>)

2.1.1 ความเป็นมาของเครือข่ายสังคมออนไลน์

การเกิดขึ้นและเติบโตของเครือข่ายสังคมออนไลน์นี้มาจากการพัฒนาทางเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตจากเว็บ 1.0 (เว็บเนื้อหา) มาสู่เว็บ 2.0 (เว็บเชิงสังคม) ซึ่งจุดเด่นของเว็บ 2.0 คือ การที่ผู้ใช้สามารถสร้างเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ตได้เอง โดยไม่จำกัดว่าจะต้องเป็นทีมงานหรือผู้ดูแลเว็บไซต์ ซึ่งเรียกว่า User Generate Content ข้อดีของการที่ผู้ใช้เข้ามาสร้างเนื้อหาได้เอง ทำให้มีการผลิตเนื้อหาเข้ามาเป็นจำนวนมาก และมีความหลากหลายของมุมมองความคิด เพราะจากเดิมผู้ดูแลจะเป็นคนคิดและหาเนื้อหามาลงแต่เพียงกลุ่มเดียว

2.1.2 ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ให้บริการตามเว็บไซต์สามารถแบ่งขอบเขตตามการใช้งานโดยดูที่วัตถุประสงค์หลักของการเข้าใช้งาน และคุณลักษณะของเว็บไซต์ที่มีร่วมกัน กล่าวคือ วัตถุประสงค์ของการเข้าใช้งานมีเป้าหมายในการใช้งานไปในทางเดียวกันมีการแบ่งประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ออกตามวัตถุประสงค์ของการเข้าใช้งานได้ 7 ประเภท

- สร้างและประกาศตัวตน (Identity Network) เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทนี้ใช้สำหรับให้ผู้เข้าใช้งานได้มีพื้นที่ในการสร้างตัวตนขึ้นมาบนเว็บไซต์ และสามารถที่จะเผยแพร่เรื่องราวของตนผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดยลักษณะของ การเผยแพร่อาจจะเป็นรูปภาพ วิดีโอ การเขียนข้อความ

ลงในบล็อก อีกทั้งยังเป็นเว็บที่เน้นการหาเพื่อนใหม่ หรือการค้นหาเพื่อนเก่าที่ขาดการติดต่อ

การเขียนบทความได้อย่างเสรี ซึ่งอาจจะถูกนำมาใช้ได้ 2 รูปแบบ ได้แก่

1. Blog บล็อก เป็นชื่อเรียกสั้นๆ ของ Weblog ซึ่งมาจากคำว่า “Web” รวมกับคำว่า “Log” ที่เป็นเสมือนบันทึกหรือรายละเอียดข้อมูลที่เก็บไว้ ดังนั้นบล็อกจึงเป็นโปรแกรมประยุกต์บนเว็บที่ใช้เก็บบันทึกเรื่องราว หรือเนื้อหาที่เขียนไว้โดยเจ้าของเขียนแสดงความรู้สึกนึกคิดต่างๆ โดยทั่วไปจะมีผู้ที่ทำหน้าที่หลักที่เรียกว่า “Blogger” เขียนบันทึกหรือเล่าเหตุการณ์ที่อยากให้คนอ่านได้รับรู้ หรือเป็นการเสนอมุมมองและแนวความคิดของตนเองใส่เข้าไปในบล็อกนั้น

2. ไมโครบล็อก (Micro Blog) เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทนี้มีลักษณะเด่นโดยการให้ผู้ใช้โพสต์ข้อความจำนวนสั้นๆ ผ่านเว็บผู้ให้บริการ และสามารถกำหนดให้ส่งข้อความนั้นๆ ไปยังโทรศัพท์เคลื่อนที่ได้ เช่น Twitter

- สร้างและประกาศผลงาน (Creative Network) เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทนี้ เป็นสังคมสำหรับผู้ใช้ที่ต้องการแสดงออกและนำเสนอผลงานของตัวเอง สามารถแสดงผลงานได้จากทั่วทุกมุมโลก จึงมีเว็บไซต์ที่ให้บริการพื้นที่เสมือนเป็นแกลเลอรี (Gallery) ที่ใช้จัดโชว์ผลงานของตัวเองไม่ว่าจะเป็นวิดีโอ รูปภาพ เพลง อีกทั้งยังมีจุดประสงค์หลักเพื่อแชร์เนื้อหาระหว่างผู้ใช้เว็บไซต์ฝากหรือแบ่งปัน โดยใช้วิธีเดียวกันแบบเว็บฝากภาพ แต่เว็บนี้เน้นเฉพาะไฟล์ที่เป็นมัลติมีเดีย ซึ่งผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ประเภทนี้ ได้แก่ YouTube, Flickr, Multiply, Photobucket และ Slideshare เป็นต้น

- ความชอบในสิ่งเดียวกัน (Passion Network) เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ทำหน้าที่เก็บในสิ่งที่ชอบไว้บนเครือข่าย เป็นการสร้าง ที่คั่นหนังสือออนไลน์ (Online Bookmarking) มีแนวคิดเพื่อให้ผู้ใช้สามารถเก็บหน้าเว็บเพจที่ค้นไว้ในเครื่องคนเดียวก็นำมาเก็บไว้บนเว็บไซต์ได้ เพื่อที่จะได้เป็นการแบ่งปันให้กับคนที่มีความชอบในเรื่องเดียวกัน สามารถใช้เป็นแหล่งอ้างอิงในการเข้าหาข้อมูลได้ และนอกจากนี้ยังสามารถโหวตเพื่อให้คะแนนกับที่คั่นหนังสือออนไลน์ที่ผู้ใช้คิดว่ามีประโยชน์และเป็นที่ยอมรับ ซึ่งผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ Digg, Zickr, Ning, del.icio.us, Catchh และ Reddit เป็นต้น

- เวิร์กทำงานร่วมกัน (Collaboration Network) เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ต้องการความคิดเห็น ความรู้ และการต่อยอดจากผู้ใช้ที่เป็นผู้มีความรู้ เพื่อให้ความรู้ที่ได้ออกมามีการปรับปรุงอย่างต่อเนื่องและเกิดการพัฒนานในที่สุด ซึ่งหากลองมองจากแรงจูงใจที่เกิดขึ้นแล้ว คนที่เข้ามาในสังคมนี้มักจะเป็นคนที่มีความภูมิใจที่ได้เผยแพร่สิ่งที่ตนเองรู้ และทำให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม เพื่อรวบรวมข้อมูลความรู้ในเรื่องต่างๆ ในลักษณะเนื้อหา ทั้งวิชาการ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ สินค้า หรือบริการ โดยส่วนใหญ่มักเป็นนักวิชาการหรือผู้เชี่ยวชาญ ผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ใน

ลักษณะเวทีทำงานร่วมกัน ในลักษณะเวทีทำงานร่วมกัน เช่น Wikipedia, Google earth และ Google Maps เป็นต้น

- ประสบการณ์เสมือนจริง (Virtual Reality) เครื่องข่ายสังคมออนไลน์ประเภทนี้มีลักษณะเป็นเกมออนไลน์ (Online games) ซึ่งเป็นเว็บที่นิยมมากเพราะเป็นแหล่งรวบรวมเกมไว้มากมาย มีลักษณะเป็นวิดีโอเกมที่ใช้ผู้เล่นสามารถเล่นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เกมออนไลน์นี้มีลักษณะเป็นเกม 3 มิติที่ผู้เล่นนำเสนอตัวตนตามบทบาทในเกม ผู้เล่นสามารถติดต่อปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นๆ ได้เสมือนอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง สร้างความรู้สึกสนุกเหมือนได้มีสังคมของผู้เล่นที่ชอบในแบบเดียวกัน อีกทั้งยังมีกราฟิกที่สวยงามดึงดูดความสนใจและมีกิจกรรมต่างๆ ให้ผู้เล่นรู้สึกบันเทิง เช่น Second Life, Audition, Ragnarok, Pangya และ World of Warcraft เป็นต้น

- เครื่องข่ายเพื่อการประกอบอาชีพ (Professional Network) เป็นเครื่องข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการทำงาน โดยจะเป็นการนำประโยชน์จากเครื่องข่ายสังคมออนไลน์มาใช้ในการเผยแพร่ประวัติผลงานของตนเอง และสร้างเครือข่ายเข้ากับผู้อื่น นอกจากนี้บริษัทที่ต้องการคนมาร่วมงาน สามารถเข้ามาหาจากประวัติของผู้ใช้ที่อยู่ในเครื่องข่ายสังคมออนไลน์นี้ได้ ผู้ให้บริการเครื่องข่ายสังคมออนไลน์ประเภทนี้ได้แก่ Linkedin เป็นต้น

- เครื่องข่ายที่เชื่อมต่อกันระหว่างผู้ใช้ (Peer to Peer : P2P) เป็นเครื่องข่ายสังคมออนไลน์แห่งการเชื่อมต่อกันระหว่างเครื่องข่ายผู้ใช้ด้วยกันเองโดยตรง จึงทำให้เกิดการสื่อสารหรือแบ่งปันข้อมูลต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว และตรงถึงผู้ใช้ทันที ซึ่งผู้ให้บริการเครื่องข่ายสังคมออนไลน์ ประเภทนี้ได้แก่ Skype และ BitTorrent เป็นต้น

2.1.3 ผู้ให้บริการเครื่องข่ายสังคมออนไลน์

กลุ่มผู้ให้บริการเครื่องข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network Service : SNS)

1. สร้างและประกาศตัวตน (Identity Network)

- Facebook
- Twitter
- Bloggang

2. สร้างและประกาศผลงาน (Creative Network)

- YouTube
- Flickr

3. ความชอบหรือคลั่งไคล้ในสิ่งเดียวกัน (Passion Network)

- Ning
- Digg
- Pantip

4. เวทีทำงานร่วมกัน (Collaboration Network)

- Wikipedia
- Google Earth
- 5. ประสบการณ์เสมือนจริง (Virtual Reality)
- Second Life
- World of Warcraft

6. เครือข่ายเพื่อการประกอบอาชีพ (Professional Network) ลิงคด์อิน (LinkedIn)

7. เครือข่ายที่เชื่อมต่อกันระหว่างผู้ใช้ (Peer to Peer : P2P)

- Skype
- BitTorrent

2.1.4 กลุ่มผู้ใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์

- กลุ่ม Generation Z กลุ่มผู้มีอายุอยู่ระหว่าง 6-10 ปี ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อเรียนรู้เรื่องราวต่างๆ ด้วยตนเองผ่านเกมออนไลน์

- กลุ่ม Generation Y และ Generation D (Digital) ผู้มีอายุระหว่าง 15-30 ปี จะใช้เพื่อความบันเทิงและการติดต่อสื่อสารระหว่างกลุ่มเพื่อน

- กลุ่ม Generation X ผู้มีอายุระหว่าง 30-45 ปี ใช้เป็นเครื่องมือทางการสื่อสารการตลาด การค้นหาความรู้ การอ่านข่าวสารประจำวัน

2.1.5 เครือข่ายสังคมออนไลน์กับการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

- ด้านการสื่อสาร (Communication)
- ด้านการศึกษา (Education)
- ด้านการตลาด (Marketing)
- ด้านบันเทิง (Entertainment)
- ด้านสื่อสารการเมือง (Communication Political)

2.1.5 ผลกระทบของเครือข่ายสังคมออนไลน์

ผลกระทบเชิงบวก

- เป็นสื่อในการนำเสนอผลงานของตัวเอง
- ใช้ในการแบ่งปันข้อมูล รูปภาพ ความรู้ให้กับผู้อื่น
- เป็นเวทีแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ
- เป็นเครือข่ายกระชับมิตร สร้างความสัมพันธ์ที่ดีจากเพื่อนสู่เพื่อนได้
- ช่วยในการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพ
- ช่วยในการพัฒนาชุมชน

- เป็นสื่อในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ หรือบริการลูกค้าสำหรับบริษัทและองค์กรต่างๆ สร้างความเชื่อมั่น สร้างความสัมพันธ์ สร้างกิจกรรม

ผลกระทบเชิงลบ

- เป็นช่องทางที่ถูกละเมิดลิขสิทธิ์ ขโมยผลงาน หรือถูกแอบอ้างได้ง่าย

- หากผู้ใช้หมกหมุ่นกับการเข้าร่วมเครือข่ายสังคมออนไลน์มากเกินไปอาจส่งผลเสียต่อสุขภาพ

- เป็นช่องทางที่สามารถวิพากษ์วิจารณ์กระแสสังคมในเรื่องเชิงลบ และอาจทำให้เกิดกรณีพิพาทบานปลาย

- ภัยคุกคามจากเครือข่ายสังคมออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ เช่น การเผยแพร่ภาพและข้อความอันมีลักษณะดูหมิ่นและไม่เหมาะสมต่อสถาบันพระมหากษัตริย์

สรุป

เครือข่ายสังคมออนไลน์นับได้ว่าเป็นช่องทางหนึ่งในการติดต่อสื่อสาร แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนข้อมูล และทำกิจกรรมต่างๆ ที่มีการเชื่อมโยงกันเพื่อสร้างเครือข่ายในการตอบสนองความต้องการทางสังคมที่มุ่งเน้นในการสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมของมนุษย์ ถือได้ว่าเป็นส่วนประกอบส่วนหนึ่งของชีวิตมนุษย์ยุคเทคโนโลยี ดังนั้นเราในฐานะผู้ใช้จึงต้องรู้ให้เท่าทันเครือข่ายสังคมออนไลน์ และควรที่จะต้องรู้จักหน้าที่ของตนเองในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม หากเรารู้จักหน้าที่และปฏิบัติตนได้ตามหน้าที่แล้วนั้นสังคมที่เราอยู่ย่อมเป็นสังคมที่สงบสุข (ที่มา: <http://oranankph.wordpress.com>)

2.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับการสื่อสารระหว่างบุคคล

การสื่อสารระหว่างบุคคลเป็นบริบทการสื่อสารขั้นพื้นฐานที่เกิดขึ้นได้ในทุกสถานการณ์ เช่น การสนทนาประจำวัน การเขียนจดหมายพูดคุยกับเพื่อน การโทรศัพท์ขอเพลงทางสถานีวิทยุกระจายเสียงซึ่ง การสื่อสารลักษณะนี้อาจแบ่งเป็นการสื่อสาร เช่น การสอบสัมภาษณ์ การเก็บข้อมูลเพื่อทำการวิจัย เป็นต้น และการสื่อสารไม่เป็นทางการ เช่น การคุยกันขณะการพูดคุยรับประทานอาหาร การพูดคุยเข้าแถวซื้อบัตรภาพยนตร์ เป็นต้น การสื่อสารระหว่างบุคคลโดยส่วนมากแล้วจะเป็นลักษณะเห็นหน้าเห็นตา (Face-to-Face) โดยไม่ต้องให้ความสำคัญกับการใช้คำ นอกจากเป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลซึ่งมีสถานภาพทางสังคมต่างกัน เช่น การคุยกับพ่อแม่ ครู อาจารย์ เจ้านายในบริษัท อย่างไรก็ตาม ตั้งแต่มีเทคโนโลยีการสื่อสารเข้ามาเกี่ยวข้องในชีวิตประจำวันมากขึ้น นอกจาก การพูดคุยซึ่งหน้าแล้วการสื่อสารในลักษณะจากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่ง (Point-to-Point) เช่นการ สื่อสารทางโทรศัพท์แบบการคุยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การสื่อสารในลักษณะนี้กำลังได้รับความนิยมมากขึ้นด้วยสาเหตุต่างๆ เช่น สะดวกรวดเร็ว ไม่จำเป็นต้องมีแสดงปฏิริยาตอบกลับทันทีทันใด และลดความกดดันจากการรับรู้ทางอารมณ์ซึ่งจะสังเกตได้จากปรีภษาที่เกิดขึ้นระหว่างการสื่อสาร การสื่อสารผ่านเทคโนโลยีในปัจจุบันส่งผลให้การ

สื่อสารในรูปแบบของการใช้ภาษาเขียน (Texting) เทคโนโลยีการสื่อสารที่พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ทำให้ช่องทางการสื่อสารระหว่างบุคคลเปลี่ยนไปค่อนข้างมาก การสื่อสารระหว่างบุคคลพัฒนารูปแบบของการสื่อสารไปอย่างที่หลายคนไม่คาดคิด 7 ก่อน การสื่อสารในยุคสารสนเทศเปิดโอกาสให้ผู้สื่อสารสื่อสารได้โดยไม่มีข้อจำกัดทางเวลาและ สถานที่ทำให้ได้รับความสนใจจากผู้เทคโนโลยีค่อนข้างสูง (พงษ์ วิเศษสังข์, 2553) โดยสรุปการสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal Communication) ประกอบด้วยบุคคล ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ทำการสื่อสารกันในลักษณะที่ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารสามารถแลกเปลี่ยนสารกันได้ โดยตรง (Direct) และเป็นการสื่อสารแบบตัวต่อตัว (Person-to-Person) หรือเป็นการสื่อสารแบบ เฝิญูหน้า (Face-to-Face Communication) ซึ่งผู้ส่งสารและผู้รับสารสามารถเห็นหน้ากันและกัน ได้ในขณะที่ทำการสื่อสารกัน และสามารถสังเกตกิริยาท่าทางของฝ่ายตรงกันข้ามได้โดยตรงและทันที การสื่อสารระหว่างบุคคลนี้ บางครั้งผู้ส่งกับผู้รับก็ไม่ได้ทำการสื่อสารแบบเฝิญูหน้ากัน เช่น การพูดคุยกันทางโทรศัพท์ เป็นต้น การสื่อสารผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ (Mediated Interpersonal Communication) เป็นการสื่อสารรูปแบบใหม่ ในกลางทศวรรษที่ 1980 ที่คนให้ความสนใจเป็นอย่างสูง เนื่องจากเป็นการสื่อสารที่เปิดโอกาสให้ทั้งคนสนิทและคนแปลกหน้าได้ติดต่อสื่อสารระหว่างกันและกันแล้วยัง สะดวก รวดเร็ว สามารถทำเวลาไหนก็ได้และรูปแบบของการสื่อสารไม่ต้องใช้ภาษาพูด แต่ใช้ภาษาเขียน (Texting) เป็นรูปแบบการสื่อสารที่กล่าวถึง ไม่ว่าจะผู้รับสารจะเปิดรับหรือไม่ก็ตามแต่ข้อความที่ผู้ส่งต้องการจะสื่อสารออกไปนั้นถูกเก็บไว้รอมาอ่านทันทีที่ผู้เปิดรับสารเปิดเครื่องรับ แต่รูปแบบการใช้ภาษาได้เปลี่ยนไป ถึงแม้เทคโนโลยีจะพัฒนาขึ้นเรื่อยๆ ทำให้ผู้สื่อสารสามารถสื่อสารผ่านทั้งภาพ เสียง และตัวหนังสือแต่ปรากฏว่าผู้สื่อสารในยุคเทคโนโลยีการสื่อสารเน้นการใช้ภาษาเขียนมากกว่าภาษาพูด มีการคิดค้นสัญลักษณ์ทางการเขียนเพื่อสื่อความหมายมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นในลักษณะตัวอักษร ขนาดตัวอักษร สีของตัวอักษร ขนาดของคำจะสั้นลง ประดิษฐ์คำขึ้นใหม่ เพื่อการพิมพ์ที่เร็วขึ้นและสื่อสารได้มากขึ้น (Barnes, 2001 อ้างใน พงษ์ วิเศษสังข์, 2555) Lasswell (อ้างใน พงษ์ วิเศษสังข์, 2555)นักรัฐศาสตร์ชาวอเมริกันได้เสนอบทความที่เป็น การเริ่มต้นอธิบายการสื่อสารที่มีคนรู้จักมากที่สุด ในปี พ.ศ. 2491 โดยเสนอว่า วิธีที่สะดวกที่จะ อธิบายการกระทำการสื่อสารก็คือ การตอบคำถามต่างๆ ดังต่อไปนี้ 1) ใคร (Who) 2) กล่าวอะไร (Says What) 3) ผ่านช่องทางใด (In Which Channel) 4) ถึงใคร (To Whom) 5) เกิดผลอะไร (With what Effect)

2.3 ขั้นตอนการทำสติ๊กเกอร์ไลน์

การสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์สามารถทำได้โดยการดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน Line Creators Studio หลังจากนั้นเปิดแอปพลิเคชันขึ้นแล้วสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์โดยไม่ต้องใช้สแกนเนอร์หรือซอฟต์แวร์สำหรับปรับแต่งรูป ทำการเข้าสู่ระบบด้วยบัญชี Line แล้วยื่นคำขอให้พิจารณาสติ๊กเกอร์ หลังการพิจารณาผ่านแล้วสามารถเริ่มจำหน่ายได้ หากสติ๊กเกอร์ที่ยื่นขอให้พิจารณาจาก

ในแอปไม่ผ่านการพิจารณา สามารถแก้ไขแล้วยื่นขอให้พิจารณาได้อีกครั้งทาง LINE Creators Market สามารถเข้าสู่ระบบ Creators Market และ Creators Studio ได้ด้วย LINE บัญชีเดียวกัน ระบบจะซิงค์ข้อมูลสติกเกอร์ที่ยื่นขอให้พิจารณาแล้ว แต่จะไม่ซิงค์ข้อมูลสติกเกอร์ที่อยู่ระหว่างการแก้ไข แอปพลิเคชันนี้เป็นแอปสำหรับการใช้ส่วนบุคคลเท่านั้น ผู้ที่ใช้บัญชีแบบธุรกิจสามารถใช้แอปพลิเคชันนี้ได้เช่นกัน แต่จะไม่สามารถแก้ไขข้อมูลบัญชีผ่านแอปได้ ขณะนี้ LINE Creators Studio เปิดให้บริการในภาษาไทย อังกฤษ ญี่ปุ่น และจีนตัวเต็ม และจะเพิ่มภาษาที่ให้บริการอีกในอนาคต

การสร้างสติกเกอร์ไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน Line Creators Studio

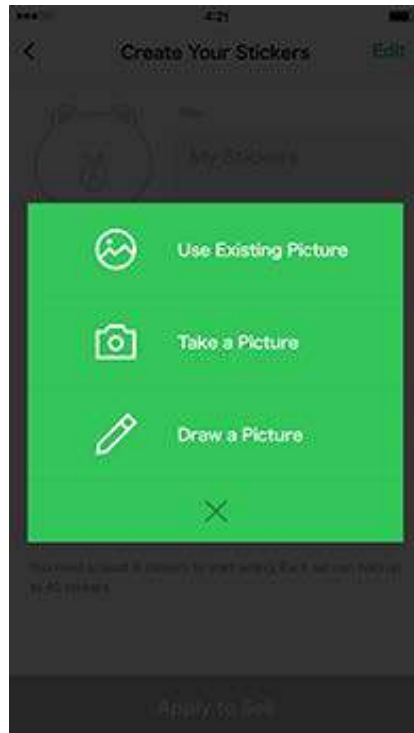
2.3.1 ไล่ชื่อสติกเกอร์ของคุณ



รูปที่ 2.1 การสร้างสติกเกอร์ไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน Line Creators Studio

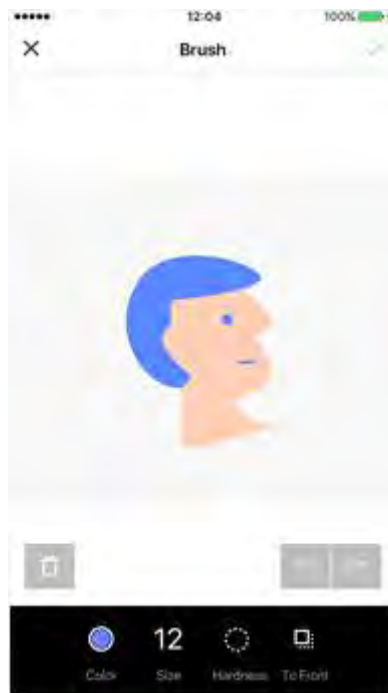
(ที่มา : <https://creator.line.me/th/studio/>)

2.3.2 เลือกแคนวาส รูปในอัลบั้ม หรือกล้อง โดยมีให้เลือก 3 วิธี



รูปที่ 2.2 การสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน Line Creators Studio
(ที่มา : <https://creator.line.me/th/studio/>)

2.3.3 วาดรูปและลงสีบน เพราะอาจส่งผลกระทบต่อผลการพิจารณา



รูปที่ 2.3 การสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน Line Creators Studio
(ที่มา : <https://creator.line.me/th/studio/>)

2.3.4 เลือกรูปถ่ายที่ต้องการนำมาทำเป็นสติ๊กเกอร์ แล้วตัดแต่งให้เหลือเฉพาะส่วนที่ต้องการด้วยฟังก์ชันตัดรูปอัตโนมัติ ลากเส้น กรอบรูป และยางลบ สามารถข้ามขั้นตอนนี้ได้ ถ้าไม่ต้องการตัดแต่งรูป



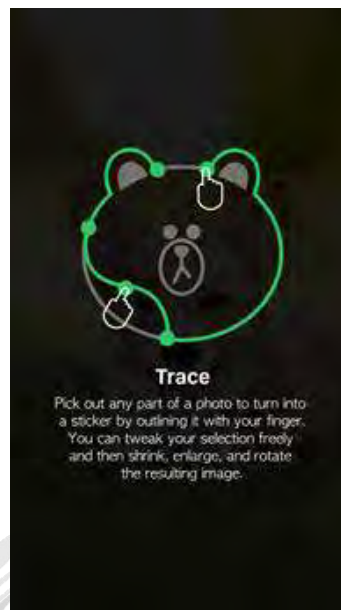
รูปที่ 2.4 การสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน Line Creators Studio
(ที่มา : <https://creator.line.me/th/studio/>)

2.3.5 เลือกรูปทรงที่ต้องการเพื่อตัดรูปแล้วนำไปทำสติ๊กเกอร์



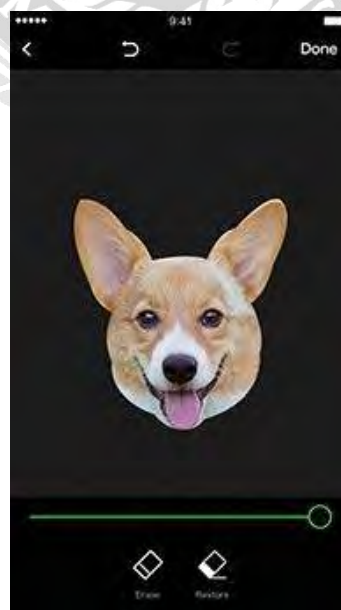
รูปที่ 2.5 การสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน Line Creators Studio
(ที่มา : <https://creator.line.me/th/studio/>)

2.3.6 ตัดขอบโดยใช้ปลายนิ้วลากเส้นเพื่อเลือกรูปส่วนที่ต้องการทำสติ๊กเกอร์ หรือจะย่อ ขยาย หมุน เพื่อปรับรูปก็ได้เช่นกัน



รูปที่ 2.6 การสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน Line Creators Studio
(ที่มา : <https://creator.line.me/th/studio/>)

2.3.7 ใช้ยางลบเพื่อลบส่วนที่ไม่ต้องการให้ปรากฏในสติ๊กเกอร์ สามารถปรับขนาดของยางลบ หรือจะย่อขยายรูปของคุณก็ได้เช่นกัน



รูปที่ 2.6 การสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน Line Creators Studio
(ที่มา : <https://creator.line.me/th/studio/>)

2.3.8 ตัดแต่งรูปได้ดั่งใจด้วยกรอบรูปน่ารัก เพียงดาวน์โหลดจากรายชื่อกรอบรูปที่มีให้เลือกมากมาย



รูปที่ 2.7 การสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน Line Creators Studio
(ที่มา : <https://creator.line.me/th/studio/>)

2.3.9 ใช้ฟังก์ชันตัดรูปอัตโนมัติจะช่วยให้ตัดรูปได้อย่างง่ายดาย ด้วยการตัดตามรูปร่างที่ต้องการ โดยเหลือพื้นที่เล็กน้อยระหว่างกับรูปบริเวณที่ตัด หลังจากตัดรูปแล้ว คุณสามารถตัดแต่งในรายละเอียดหรือยกเลิกการตัดรูปได้ตามต้องการ



รูปที่ 2.8 การสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน Line Creators Studio
(ที่มา : <https://creator.line.me/th/studio/>)

2.3.10 ปรับขนาด องศา หรือตำแหน่งรูปที่จะใช้ทำสติ๊กเกอร์



รูปที่ 2.9 การสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน Line Creators Studio

(ที่มา : <https://creator.line.me/th/studio/>)

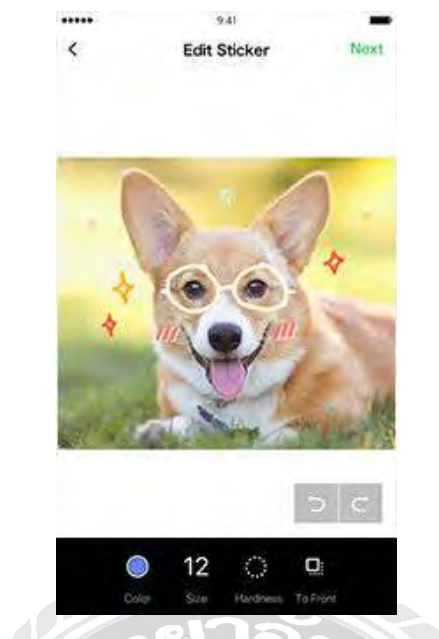
2.3.11 ใส่ข้อความในสติ๊กเกอร์ด้วยฟอนต์หลากหลายแบบ หรือจะดาวน์โหลดฟอนต์ใหม่จากรายชื่อฟอนต์ในแอปก็ได้



รูปที่ 2.10 การสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน Line Creators Studio

(ที่มา : <https://creator.line.me/th/studio/>)

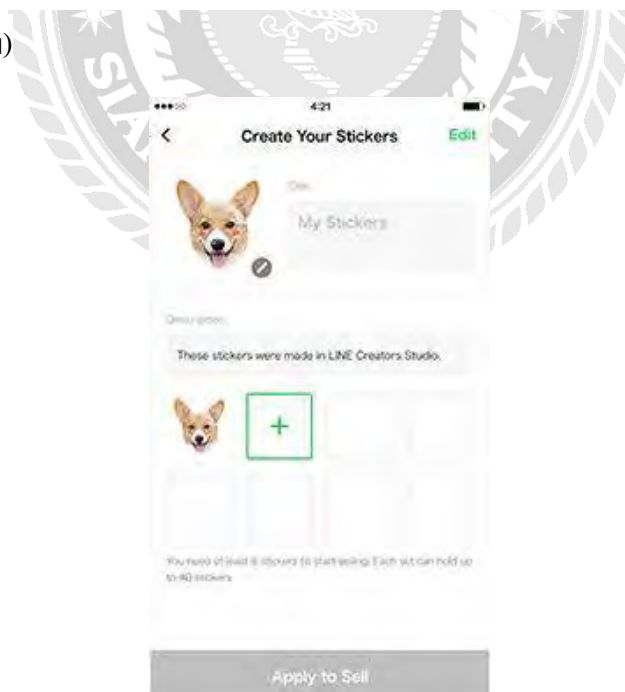
2.3.12 ใช้ฟังก์ชันพู่กันแสดงฝีมือวาดรูปแต่งสติ๊กเกอร์ด้วยปลายนิ้ว



รูปที่ 2.11 การสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน Line Creators Studio

(ที่มา : <https://creator.line.me/th/studio/>)

2.3.13 ใส่รายละเอียดของสติ๊กเกอร์ ที่หน้าทำสติ๊กเกอร์ คุณจะใส่ชื่อสติ๊กเกอร์ คำอธิบาย และเลือกรูปหลักสำหรับสติ๊กเกอร์ชุดนี้ (คุณสามารถตรวจสอบและแก้ไขรายละเอียดเหล่านี้อีกครั้งก่อนส่งสติ๊กเกอร์ให้พิจารณา)



รูปที่ 2.12 การสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน Line Creators Studio

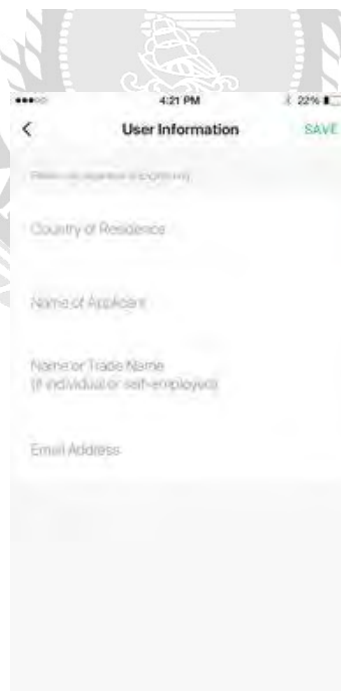
(ที่มา : <https://creator.line.me/th/studio/>)

2.3.14 สามารถยื่นคำขอจำหน่ายได้เมื่อมีสติ๊กเกอร์ในชุดอย่างน้อย 8 รูป สติ๊กเกอร์ที่จำหน่ายต้องมีสติ๊กเกอร์ในชุดจำนวน 8, 16, 24, 32 หรือ 40 รูป



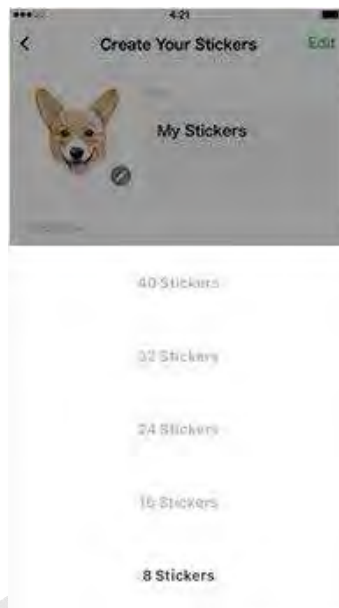
รูปที่ 2.13 การสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน Line Creators Studio
(ที่มา : <https://creator.line.me/th/studio/>)

2.3.15 ใส่ข้อมูลเบื้องต้น



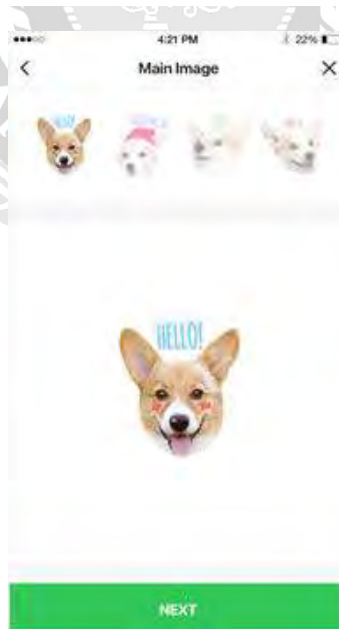
รูปที่ 2.14 การสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน Line Creators Studio
(ที่มา : <https://creator.line.me/th/studio/>)

2.3.16 เลือกจำนวนสติ๊กเกอร์ว่ามีกี่รูป (8, 16, 24, 34 หรือ 40 รูป)



รูปที่ 2.15 การสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน Line Creators Studio
(ที่มา : <https://creator.line.me/th/studio/>)

2.3.17 เลือกรูปหลักสำหรับแสดงที่ LINE STORE และร้านสติ๊กเกอร์ในแอป



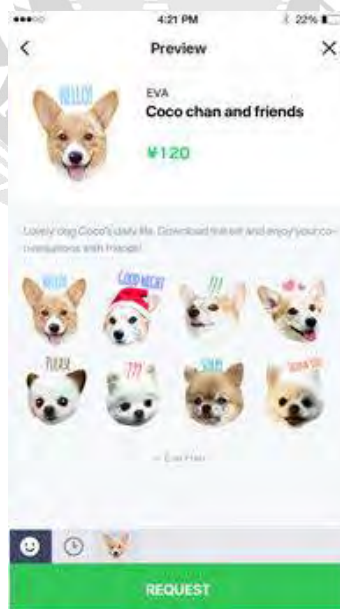
รูปที่ 2.16 การสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน Line Creators Studio
(ที่มา : <https://creator.line.me/th/studio/>)

2.3.18 ใส่ข้อมูลที่จำเป็นสำหรับการจำหน่ายสติ๊กเกอร์



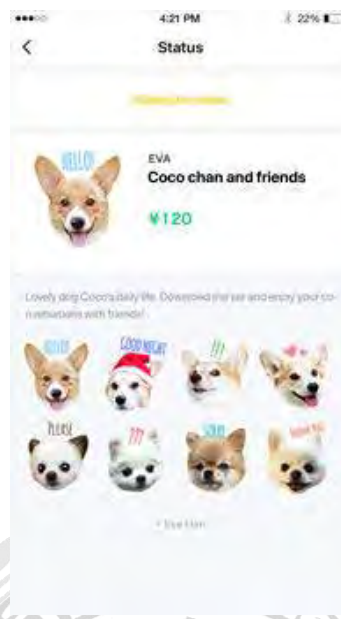
รูปที่ 2.17 การสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน Line Creators Studio
(ที่มา : <https://creator.line.me/th/studio/>)

2.3.19 ยื่นคำขอให้พิจารณา



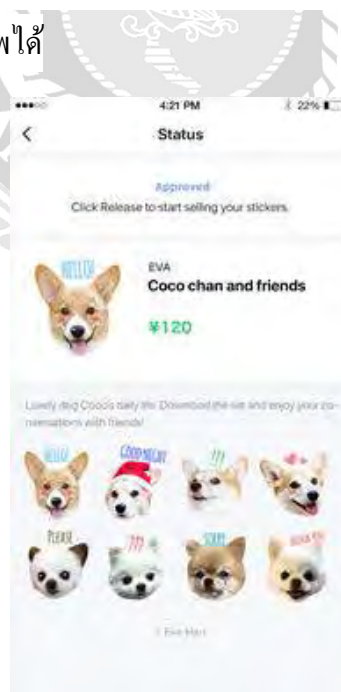
รูปที่ 2.18 การสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน Line Creators Studio
(ที่มา : <https://creator.line.me/th/studio/>)

2.3.20 รอพิจารณา เมื่อเสร็จสิ้นการพิจารณา คุณจะได้รับการติดต่อจากบัญชีทางการ LINE Creators Market ทางข้อความแชทและอีเมล



รูปที่ 2.19 การสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน Line Creators Studio
(ที่มา : <https://creator.line.me/th/studio/>)

2.3.21 เริ่มจำหน่าย เมื่อสติ๊กเกอร์เปลี่ยนสถานะเป็น "อนุมัติ" คุณจะเริ่มจำหน่ายสติ๊กเกอร์ที่ LINE STORE และร้านสติ๊กเกอร์ในแอปได้



รูปที่ 2.20 การสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน Line Creators Studio
(ที่มา : <https://creator.line.me/th/studio/>)

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ (2558) ศึกษาเรื่อง “การพัฒนาสตีกเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดอาเซียนเพื่อการประชาสัมพันธ์ ภาพลักษณ์ขององค์กรบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน)” โดยการวิจัยครั้งนี้เพื่อสำรวจความต้องการและพัฒนาสตีกเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดอาเซียนเพื่อประชาสัมพันธ์ภาพลักษณ์ขององค์กร บริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) เพื่อหาคุณภาพของรูปแบบสตีกเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ และความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือ พนักงานบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) โดยเป็นผู้ที่เคยใช้งานแอปพลิเคชันไลน์มาแล้วไม่ต่ำกว่า 1 ปี ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่าง ต้องการสตีกเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดอาเซียนมากที่สุด (ร้อยละ 64.00) โดยรูปแบบแสดงอารมณ์ของตัวการ์ตูน ต้องการแบบตลกเป็นลำดับแรก (ร้อยละ 34.00) รูปแบบกิจกรรมในชีวิตประจำวัน ต้องการแบบเที่ยวเดินทางเป็นลำดับแรก (ร้อยละ 38.00) และรูปแบบคำพูด ต้องการแบบคำทักทายเป็นลำดับแรก (ร้อยละ 44.00) โดยผลจากการสำรวจความต้องการผู้จัดทำได้พัฒนาสตีกเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดอาเซียน เพื่อการประชาสัมพันธ์ภาพลักษณ์ขององค์กร บริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) ซึ่งผลจากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า มีผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา อยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.19$, S.D. = 0.49) ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอ อยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.38$, S.D. = 0.55) และความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อรูปแบบสตีกเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.28$, S.D. = .62) ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ ดังนั้นสตีกเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดอาเซียนเพื่อการประชาสัมพันธ์ภาพลักษณ์ขององค์กร บริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) ที่พัฒนาขึ้น สามารถนำไปใช้ได้

ภาวิน เฝ้าจินดา (2560) ศึกษาเรื่อง “การสื่อสารความหมายของสตีกเกอร์ไลน์บนไลน์ แอปพลิเคชันและมุมมองของผู้ใช้บริการเพื่อนำไปสู่การจัดตั้งธุรกิจสตีกเกอร์ไลน์” การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษาการสื่อความหมายผ่านสตีกเกอร์ไลน์โดยใช้คาแรคเตอร์ตัวละครบนไลน์ 2) เพื่อศึกษาการสร้างมูลค่าเพิ่มเพื่อให้เหมาะสมกับมูลค่าผู้ซื้อ และ 3) เพื่อศึกษาแนวทางการจัดตั้งธุรกิจออกแบบสตีกเกอร์ไลน์ รูปแบบการวิจัยเป็นเชิงคุณภาพ ใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกจำนวน 23 ท่าน โดยแบ่งออกเป็นตัวแทนองค์กรบริษัทที่ผลิตสตีกเกอร์ไลน์ 2 คน ครีเอเตอร์สตีกเกอร์ไลน์ 1 คน และผู้ใช้งานสตีกเกอร์ไลน์ทั่วไป 20 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) มีการผู้ใช้งานสื่ออารมณ์ของค่านั่นผ่านการตัวคาแรคเตอร์ คาแรคเตอร์ที่ออกแบบนั้นจะเป็นคาแรคเตอร์ที่มีชื่อเสียงและภาษาที่ใช้ของสตีกเกอร์ไลน์นั้นเป็นคำสั้นๆที่ทำให้ผู้ที่สื่อสารด้วยนั้นเข้าใจได้ง่ายและเป็นคำที่ใช้กันทั่วไปในหมู่วัยรุ่น แต่ละคำจะเป็นคำยอดฮิตในปีนั้นๆ 2) การสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสตีกเกอร์ทำได้โดยการต่อยอดเพื่อให้ผู้ใช้จดจำความเป็นคาแรคเตอร์นั้นๆ เช่น การนำมาทำเป็นหนังสือการ์ตูนหรือเอนิเมชันต่างๆ 3) การดำเนินกิจการธุรกิจเริ่มต้น โดยการที่ คิดคอนเซ็ปการออกแบบตัว

คาแรคเตอร์และการคิดค่าตามกระแสสื่อสังคมออนไลน์หรือคำที่ติดปากของศิลปินนักแสดงในปัจจุบัน

วัฒนา ทิพย์ทอง (2560) ศึกษาเรื่อง “การพัฒนาสตีกเกอร์ไลน์เพื่อเพิ่มช่องทางการประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ของชุมชนป่าละอู” งานวิจัยนี้เป็นการพัฒนาสตีกเกอร์ไลน์ที่เพื่อใช้เป็นช่องทางในการประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ของชุมชนป่าละอู โดยเน้นการออกแบบสตีกเกอร์ที่สื่อถึงเอกลักษณ์หรือตัวสินค้าของชุมชนป่าละอู โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. พัฒนาสตีกเกอร์ไลน์ที่เป็นจุดเด่น หรือเอกลักษณ์ของชุมชนป่าละอูและให้สอดคล้องกับนโยบายของบริษัทไลน์ 2. ศึกษาการเปรียบเทียบประสิทธิภาพการดาวน์โหลดสตีกเกอร์ไลน์ตามกลุ่มเป้าหมาย 3. ประเมินผลลัพธ์การใช้สตีกเกอร์เป็นสื่อในการประชาสัมพันธ์ โดยการพัฒนาสตีกเกอร์ไลน์ขึ้นมาทั้งหมด 2 ชุด เพื่อเปรียบเทียบค่าต่างๆ ที่ได้รับจากการวางขายสตีกเกอร์ผลศึกษาพบว่า ยอดการใช้งานของสตีกเกอร์ ชุดที่ 1 จะสูงกว่าสตีกเกอร์ชุดที่ 2 ซึ่งมียอดการใช้งาน 823 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 74.28 ของจำนวนการใช้งานทั้งหมด ส่วนยอดการจำหน่ายสตีกเกอร์ชุดที่ 2 จะสูงกว่าชุดที่ 1 ซึ่งก็คือสตีกเกอร์ชุดที่ 2 มีจำนวน 411 เยน คิดเป็นร้อยละ 62.24 ของจำนวนเงินทั้งหมด และผลการประเมินผลลัพธ์ของการใช้สตีกเกอร์ไลน์ในการประชาสัมพันธ์ โดยวัดจากใช้งานของเว็บไซต์ผ้าฝ้ายทอมือป่าละอูที่มีการโปรโมทและทำการจำหน่ายสินค้าออนไลน์นั้น จะเห็นได้ว่าการเข้าชมเว็บไซต์เพิ่มขึ้น โดยมีสถิติการเข้าชมเว็บไซต์อยู่ที่ 106 ครั้ง



บทที่ 3

รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ



รูปที่ 3.1 โลโก้บริษัท จี.เอ็ม. ทัวร์แอนด์ทราเวล

(ที่มา : www.gmtour.com)

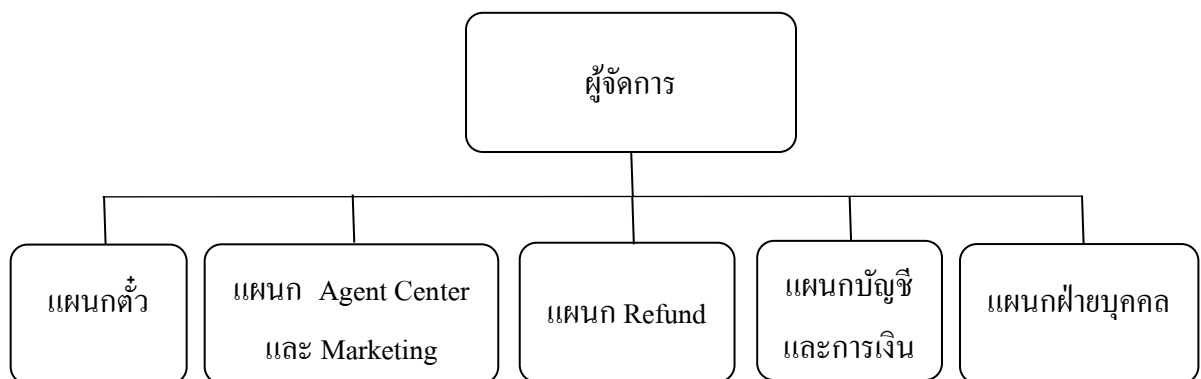
ชื่อสถานประกอบการ : บริษัท จี.เอ็ม. ทัวร์แอนด์ทราเวล

ที่ตั้งสถานประกอบการ : 11/1 อาคารเอไอเอ สาทร์ ทาวเวอร์ ชั้นที่ 14 ห้องเลขที่ 1403 ถนนสาทรใต้
แขวงยานนาวา เขตสาทร กรุงเทพฯ 10120

3.2 ลักษณะการให้บริการ

- เป็นตัวแทนจำหน่ายตั๋วเครื่องบินทุกสายการบินทั้งในและต่างประเทศทั่วโลก
- รับจองโรงแรมและห้องพักต่างๆ ทั่วโลก
- รับจองตั๋วรถไฟทุกชนิดทั้งในประเทศไทย ญี่ปุ่น เกาหลี และยุโรป
- เป็นตัวแทนจำหน่ายประกันการเดินทางในหลายประเทศทั่วโลก

3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารงานขององค์กร



รูปที่ 3.2 แผนผังองค์กรบริษัท จี.เอ็ม. ทัวร์แอนด์ทราเวล

3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย



รูปที่ 3.3 นักศึกษาฝึกงาน นางสาวเกวลิน โนนกลาง

(ที่มา: คณะผู้จัดทำ)

ชื่อนักศึกษา นางสาวเกวลิน โนนกลาง

ตำแหน่งงาน แผนก Refund

รายละเอียดในการทำงาน

- ออกใบรับรับพันด์ ออกใบภาษีของตัวเครื่องบิน
- แก้ไขใบรับรับพันด์
- ทำเอกสารทั่วไป
- การจองตัวเครื่องบิน



รูปที่ 3.4 นักศึกษาฝึกงาน นางสาวหทัยวรรณ เชียงอึ้ง

(ที่มา : คณะผู้จัดทำ)

ชื่อนักศึกษา นางสาวหทัยวรรณ เชียงอึ้ง

ตำแหน่งงาน แผนกครัว

รายละเอียดในการทำงาน

- จองตัวกรู๊ป
- โทรสอบถามราคาตัวกรู๊ป
- ทำ INVIOCEจัดทำและออกให้กับผู้ซื้อสินค้าหรือบริการทุกครั้งที่มีการขายสินค้าหรือบริการ
- ใ้สมาชิก ROP ใ้ลูกค้า ใ้ลูกค้า คั้นหารหัสสมาชิกลูกค้าเพื่อสะสมไมล์
- ใ้ซื้อลูกค้าที่จองตัวเครื่องบิน

3.5 ชื่อและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา



รูปที่ 3.5 พนักงานที่ปรึกษา คุณสุภาวดี นรปติ
(ที่มา : คณะผู้จัดทำ)

ชื่อพนักงานที่ปรึกษา คุณสุภาวดี นรปติ
ตำแหน่ง พนักงานแผนก Refund



รูปที่ 3.6 พนักงานที่ปรึกษา คุณชมพูนุรักษ์ ชาติทอง
(ที่มา : คณะผู้จัดทำ)

ชื่อพนักงานที่ปรึกษา คุณชมพูนุรักษ์ ชาติทอง
ตำแหน่ง พนักงานแผนกตั๋ว

3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ตั้งแต่วันที่ 7 มกราคม 2562 ถึง 29 เมษายน 2562

3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน

3.7.1 รวบรวมข้อมูลและศึกษาข้อมูล

รวบรวมข้อมูลและศึกษาข้อมูลการทำโครงการและหัวข้อที่จะทำโครงการปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาและพนักงานที่ปรึกษา

3.7.2 วิเคราะห์ข้อมูลและปัญหา

วิเคราะห์ข้อมูลและปัญหาที่พบนำไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา พนักงานที่ปรึกษาและนำไปปรับปรุงแก้ไข

3.7.3 ดำเนินการออกแบบสติกเกอร์ไลน์

ดำเนินการออกแบบสติกเกอร์ไลน์ให้ดูน่าสนใจ และมีความหลากหลายเพื่อดึงดูดใจผู้ใช้บริการ

3.7.4 สรุปและทำรูปเล่มโครงการ

รวบรวมข้อมูลและผลที่ได้จากการดำเนินโครงการ มาทำการสรุป และเรียบเรียงให้ถูกต้องตามหัวข้อของโครงการ

3.7.5 นำเสนอโครงการ

โดยจัดทำเอกสารเป็นรูปเล่มรายงานเรียงตามลำดับทั้ง 5 บท รวมถึงเอกสารอื่นๆ พร้อมงานนำเสนอในรูปแบบ Power point

ขั้นตอนการดำเนินงาน	ม.ค.62	ก.พ.62	มี.ค.62	เม.ย.62	พ.ค.62
1.รวบรวมข้อมูลและศึกษาข้อมูล	←→				
2.วิเคราะห์ข้อมูลและปัญหา		←→			
3.ดำเนินการออกแบบสติกเกอร์ไลน์			←→		
4.สรุปและทำรูปเล่มโครงการ				←→	
5.นำเสนอโครงการ				←→	

ตารางที่ 3.1 แสดงระยะเวลาในการดำเนินงานของโครงการ

3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้

ฮาร์ดแวร์

- เครื่องคอมพิวเตอร์
- เครื่องถ่ายเอกสาร
- โทรศัพท์มือถือ

ซอฟต์แวร์

- โปรแกรม Microsoft Office word
- โปรแกรม Microsoft Office PowerPoint
- แอปพลิเคชัน Line



บทที่ 4

ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ

การจัดทำโครงการการสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ให้กับบริษัท จีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นอีกหนึ่งช่องทางในการส่งเสริมการขายและติดต่อและสะดวกรวดเร็ว ทันสมัยนิยม เข้าถึงลูกค้าได้มากยิ่งขึ้น

4.1 ขั้นตอนการออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์

ทำการศึกษาขั้นตอนการออกแบบไลน์สติ๊กเกอร์และวิธีการการสร้างตัวสติ๊กเกอร์ไลน์

4.1.1 ขั้นตอนแรกคิด Concept เกี่ยวกับสติ๊กเกอร์ไลน์ที่ต้องการ

จะต้องออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ไปในทิศทางเดียวกัน จะต้องเป็นการสื่อสารที่เข้าใจง่าย และเหมาะสมกับการที่จะใช้ประชาสัมพันธ์กับลูกค้า มีความน่ารักน่าสนใจและใช้คำพูดที่เข้าใจง่ายและสุภาพ

4.1.2 การออกแบบ รูปร่างหน้าตา ของสติ๊กเกอร์ไลน์

การออกแบบ รูปร่าง หน้าตา การออกแบบหน้าตาถือว่าเป็นองค์ประกอบหลักในการจัดทำไลน์สติ๊กเกอร์โดยผู้จัดต้องการสร้างสติ๊กเกอร์การ์ตูนที่มีความน่ารักแต่มีความเป็นไทยโดยทำการออกแบบมา 2 ตัวการ์ตูน ชายกับหญิงโดยมีรูปร่างลักษณะหน้าตาที่น่ารักมีความสุภาพเรียบร้อยมีความเป็นไทย

4.1.3 ลักษณะท่าทาง

การออกแบบท่าทางสติ๊กเกอร์ไลน์จะช่วยให้การสื่อสารแทนคำพูดท่าทางและสีหน้าจะต้องออกแบบมาให้สัมพันธ์กันซึ่งจะทำให้เข้าใจความหมายได้มากยิ่งขึ้น

- สัญลักษณ์มือ เห็นได้ว่าสติ๊กเกอร์มากมายจะแสดงออกเพียงครั้งตัวเนื่องจากพื้นที่หน้าจอโทรศัพท์ หรือ แท็บเล็ตมีจำกัด รวมทั้งข้อกำหนดขนาดภาพของ Line ที่ต้องบีบอย่างเคร่งครัด ดังนั้น มือจึงสำคัญเป็นอันดับแรกๆที่จะช่วยในการแสดงออกร่วมกับสีหน้าแต่ก็มี หลายคนที่ใช้มือสั้น ๆ ในการทำสติ๊กเกอร์ซึ่งอาจจะสามารถนำมาปรับใช้ร่วมกับสติ๊กเกอร์ที่ต้องการจะทำได้เพื่อให้สติ๊กเกอร์สะท้อนอารมณ์ได้มากขึ้น
- แขน , ขา และ ลำตัว ในกรณีที่ต้องการสื่อสารอารมณ์ด้วยสติ๊กเกอร์เต็มตัวจะต้องให้บทบาทกับเท้าของตัวการ์ตูนให้มากขึ้น เพราะถ้าใช้ภาพสติ๊กเกอร์ตัวเต็มแล้วแต่เท้ากลับอยู่เฉยๆภาพก็จะขาดพลังในการแสดงออกเป็นอย่างมาก โดยส่วนใหญ่จะใช้ในการแสดงอารมณ์ที่ต้องใช้

ความเร็วและกำลัง เช่นกระโดดถีบ ออกกำลังกาย หรือ วิ่งหนีแขนและลำตัวจะเป็นส่วนเสริม เพื่อให้สอดคล้องกับการใช้ขาด้วยแต่อย่างไรก็ตามแขนและลำตัวสามารถใช้ในสติกเกอร์แบบครึ่งตัวได้อีกด้วย โดยไม่ต้องพึ่งพาขาแต่ถ้าใช้ขาจะต้องเกี่ยวข้องกับแขนและลำตัวด้วยดังนั้นภาพที่มีขาจะนิยมใช้ สติกเกอร์แบบเต็มตัวเป็นส่วนใหญ่ ดังนั้นการออกแบบสติกเกอร์ ควรมีลักษณะที่โดดเด่นและมีจุดเด่นในตัวเอง

4.1.4 การคิดคำที่ใช้ในสื่อสารในสติกเกอร์ไลน์

การคิดคำที่ใช้ในการสื่อสารมีความสำคัญเป็นอย่างมากจะต้องมีความชัดเจนในการสื่อสารได้อย่างเข้าใจง่าย และเหมาะสมกับลูกค้าเป็นอย่างดีจะต้องมีความสุภาพและมีความน่ารักน่าสนใจอยู่ด้วยกัน คำที่เลือกมาใช้กับสติกเกอร์ไลน์มีทั้งหมด 16 คำ

คำพูดที่ 1 GM ยินดีให้บริการ

คำพูดที่ 2 ยินดีต้อนรับ WELCOME

คำพูดที่ 3 GM จัดไป

คำพูดที่ 4 ขอภัยที่ตอบกลับช้านะครับ/คะ

คำพูดที่ 5 สอบถามเพิ่มเติมไหมจ้ะ

คำพูดที่ 6 สวัสดีจ้ะ

คำพูดที่ 7 โปรโมชันแนะนำ

คำพูดที่ 8 คิดต่ออะไรดีจ๊ะ

คำพูดที่ 9 รอสักครู่่น้า

คำพูดที่ 10 ยิงตัวเลขไหมจ้ะ

คำพูดที่ 11 จงใจให้แล้วนะครับ

คำพูดที่ 12 ชำระเงินเข้ามารีลังคะ

คำพูดที่ 13 แล้วมาใช้บริการอีกน้า

คำพูดที่ 14 Please

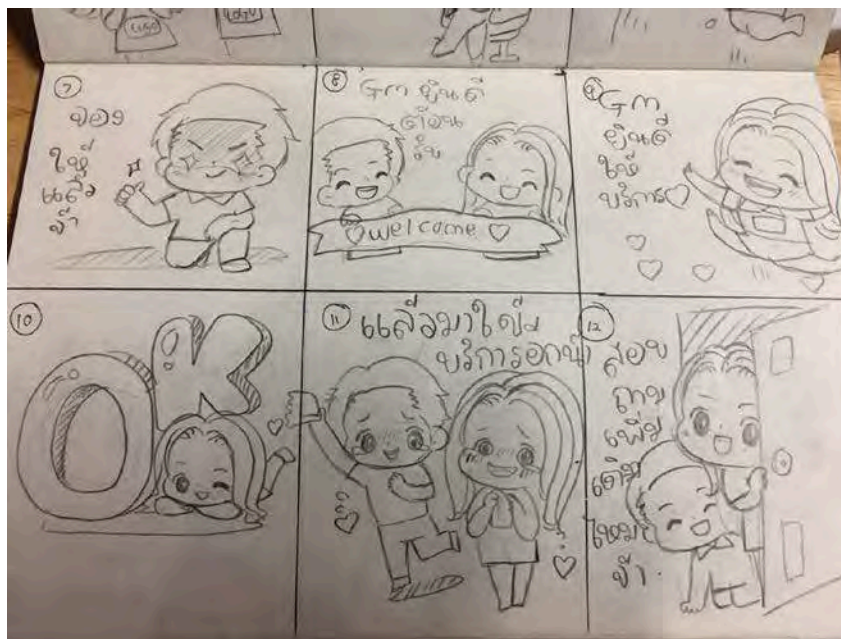
คำพูดที่ 15 THANK YOU

คำพูดที่ 16 OK

4.1.5 อารมณ์ของสติ๊กเกอร์ไลน์

เมื่อได้คำเรีกรเตอร์และได้เห็นแนวทางการทำสติ๊กเกอร์แล้วตอนนี้เรามีอีกหนึ่งอย่างที่สำคัญมากๆของสติ๊กเกอร์คือการสื่อสารอารมณ์โดยใช้แทนคำพูด โดยอารมณ์ที่ผู้จัดทำต้องการในสติ๊กเกอร์คือ อารมณ์ ยิ้มแย้ม สุขความ สุข สนุกสนาน ลูกค้าเห็นสติ๊กเกอร์แล้วมีความรู้สึกสนุกสนานในการติดต่อสื่อสารกับทางบริษัท

4.1.6 ปฏิบัติการออกแบบสติ๊กเกอร์ตาม Concept ที่ต้องการ



รูปที่ 4.1 โครงสร้างสติ๊กเกอร์
(ที่มา : คณะผู้จัดทำ)

4.2 ขั้นตอนการผลิตไลน์สติ๊กเกอร์

ออกแบบวาดสติ๊กเกอร์ภาพลงในกระดาษ A 4 ก่อนพอเราได้รูปออกแบบทั้งหมดในการวาดรูปสติ๊กเกอร์มาแล้วเราก็นำเอาไปแสกนใส่โปรแกรม Photoshop ลงมือวาดรูป ลงสีด้วยโปรแกรม Photoshop ด้วยการจัดทำในโปรแกรมนั้นสามารถเรียนรู้ได้ตามการใช้งาน โปรแกรมได้เลย ตกแต่ง ดีไซน์ ตัวการ์ตูนลงสีตามชอบได้เลย สีผม เครื่องแต่งกาย เส้นตา เส้นปาก บิดตัว บิดมือ บิดแขน ใส่คำพูดของสติ๊กเกอร์ เมื่อตกแต่งสติ๊กเกอร์ได้ตามแบบที่ต้องการแล้วต้อง Save ด้วยนามสกุล Png. แค่นี้ก็ได้ไลน์สติ๊กเกอร์แล้วจากนั้นนำส่งเข้าไลน์ ไลน์สติ๊กเกอร์ที่ผู้จัดทำออกแบบมีทั้งหมด 16 รูปดังนี้

4.2.1 คำพูดที่ 1 GM ยินดีให้บริการ



รูปที่ 4.2 สตีกเกอร์ไลน์ บริษัทจีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล
(ที่มา: คณะผู้จัดทำ)

4.2.2 คำพูดที่ 2 ยินดีต้อนรับ WELCOME



รูปที่ 4.3 สตีกเกอร์ไลน์ บริษัทจีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล
(ที่มา: คณะผู้จัดทำ)

4.2.3 คำพูดที่ 3 GM จัดให้



รูปที่ 4.4 สตีกเกอร์ไลน์ บริษัทจีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล
(ที่มา: คณะผู้จัดทำ)

4.2.4 คำพูดที่ 4 ขอร้องที่ตอบกลับช้านะครับ/ค่ะ



รูปที่ 4.5 สตีกเกอร์ไลน์ บริษัทจีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล
(ที่มา: คณะผู้จัดทำ)

4.2.5 คำพูดที่ 5 สอบถามเพิ่มเติมใหม่จ้า



รูปที่ 4.6 สตีกเกอร์ไลน์ บริษัทจีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล
(ที่มา: คณะผู้จัดทำ)

4.2.6 คำพูดที่ 6 สวัสดีจ้า



รูปที่ 4.7 สตีกเกอร์ไลน์ บริษัทจีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล
(ที่มา: คณะผู้จัดทำ)

4.2.7 คำพูดที่ 7 โปรโมชันแนะนำ



รูปที่ 4.8 สตีกเกอร์ไลน์ บริษัทจีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล
(ที่มา: คณะผู้จัดทำ)

4.2.8 คำพูดที่ 8 ติดต่ออะไรดีจ๊ะ



รูปที่ 4.9 สตีกเกอร์ไลน์ บริษัทจีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล
(ที่มา: คณะผู้จัดทำ)

4.2.9 คำพูดที่ 9 รอสักครู่น้า



รูปที่ 4.10 สติ๊กเกอร์ไลน์ บริษัทจีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล
(ที่มา: คณะผู้จัดทำ)

4.2.10 คำพูดที่ 10 ยิงตัวเลยไหมจ้ะ



รูปที่ 4.11 สติ๊กเกอร์ไลน์ บริษัทจีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล
(ที่มา: คณะผู้จัดทำ)

4.2.11 คำพูดที่ 11 จองให้แล้วนะครับ



รูปที่ 4.12 สติ๊กเกอร์ไลน์ บริษัทจีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล
(ที่มา: คณะผู้จัดทำ)

4.2.12 คำพูดที่ 12 ชำระเงินเข้ามาแล้วยังคะ



รูปที่ 4.13 สติ๊กเกอร์ไลน์ บริษัทจีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล
(ที่มา: คณะผู้จัดทำ)

4.2.13 คำพูดที่ 13 แล้วมาใช้บริการอีกน้า



รูปที่ 4.14 สติกเกอร์ไลน์ บริษัทจีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล
(ที่มา: คณะผู้จัดทำ)

4.2.14 คำพูดที่ 14 Please



รูปที่ 4.15 สติกเกอร์ไลน์ บริษัทจีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล
(ที่มา: คณะผู้จัดทำ)

4.2.15 คำพูดที่ 15 THANK YOU



รูปที่ 4.16 สตีกเกอร์ไลน์ บริษัทจีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล
(ที่มา: คณะผู้จัดทำ)

4.2.16 คำพูดที่ 16 OK



รูปที่ 4.17 สตีกเกอร์ไลน์ บริษัทจีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล
(ที่มา: คณะผู้จัดทำ)

4.3 ขั้นตอนการอัปเดตเกอร์ส่งอนุมัติทางไลน์สติกเกอร์

4.3.1 ลงทะเบียนกับ Line Creator Market ด้วยบัญชี Line ของผู้จัดทำ

คือกรอก Line Creators Market ด้วยบัญชี Line ผ่านเว็บ <https://creator.line.me/th/> ถ้าหากยังไม่มีการสมัคร หรือ ต้องการ ใช้ Account เฉพาะสำหรับทำสติกเกอร์ก็สามารถสมัครบัญชี Line ใหม่ได้



รูปที่ 4.18 ลงทะเบียน

(ที่มา : <https://www.mangozero.com/how-to-created-your-own-sticker-line>)

4.3.2 ใส่ข้อมูลการรับเงิน

ใส่ข้อมูลการโอนเงินให้เรียบร้อย โดยทาง Line จะรับเงินได้ผ่านทาง PayPal เท่านั้น ถ้าหากยังไม่สามารถเปิดได้โดยผู้บัญชีผ่านบัตรของท่าน โดยหากยอดขายเกิน 1,000 เยน (ประมาณ 300 บาท) สามารถยื่นคำขอโอนเงินรับค่าสติกเกอร์จากทางไลน์ได้โดยโอนให้ภายใน 45 วันประมาณทุกวันที่ 1 – 10 ของทุกเดือน



รูปที่ 4.19 ใส่ข้อมูลการรับเงิน

(ที่มา : <https://www.mangozero.com/how-to-created-your-own-sticker-line>)

4.3.3 กดลงทะเบียนใหม่ เพื่อสร้างสติ๊กเกอร์ชุดใหม่

โดยจะแนะนำวิธีการสร้างแคสสติ๊กเกอร์แบบธรรมดา ไม่ใช่สติ๊กเกอร์แบบแอนิเมชัน ซึ่งจะมีข้อกำหนดต่างกันไป



รูปที่ 4.20 กดลงทะเบียนใหม่

(ที่มา : <https://www.mangozero.com/how-to-created-your-own-sticker-line>)

4.3.4 กรอกรายละเอียดให้ครบถ้วน

กรอกชื่อสติ๊กเกอร์และรายละเอียดอื่นๆ ให้ครบ โดยตอนนี้ทางไลน์อนุญาตให้ใช้ภาพถ่ายในสติ๊กเกอร์ได้แล้ว ถ้าหากต้องการจะใส่ต้องกดเครื่องหมายถูกด้านหน้า “การใช้รูปถ่ายให้เรียบร้อย” หรือถ้ามีการใช้รูปบุคคลที่มีชื่อเสียงหรือต้องแสดงรายละเอียดลิขสิทธิ์ต่างๆ สามารถส่งเอกสารได้ที่หน้านี้



รูปที่ 4.21 กรอกรายละเอียด

(ที่มา : <https://www.mangozero.com/how-to-created-your-own-sticker-line>)

4.3.5 การจัดการสติ๊กเกอร์

กดตั้งราคาขายตามต้องการ หากกดจำหน่ายสติ๊กเกอร์ไปแล้วอยากเปลี่ยนราคาก็สามารถทำได้ แต่ต้องไปกด “หยุดการจำหน่าย” ก่อนแล้วค่อยแก้ไขราคา หลังจากแก้ไขราคาเรียบร้อยแล้วต้องรอเป็นเวลา 24 ชั่วโมง ถึงจะกดจำหน่ายสติ๊กเกอร์ได้อีกครั้ง



รูปที่ 4.22 การจัดการสติ๊กเกอร์

(ที่มา : <https://www.mangozero.com/how-to-created-your-own-sticker-line>)

4.3.6 การจัดการอัปสติ๊กเกอร์

กำหนดจำนวนสติ๊กเกอร์ต่อชุดที่ผู้จัดทำต้องการแล้วเริ่มอัปโหลดสติ๊กเกอร์ได้



รูปที่ 4.23 การจัดการอัปสติ๊กเกอร์

(ที่มา : <https://www.mangozero.com/how-to-created-your-own-sticker-line>)

4.3.7 การสร้างสติ๊กเกอร์ตามรายละเอียด

โดยสติ๊กเกอร์ควรมีพื้นที่ว่างที่เหมาะสมระหว่างตัวรูปที่ตัดขอบแล้วกับเนื้อหาในรูป (ประมาณ 10 พิกเซล)

*สติ๊กเกอร์ที่แนะนำ

สติ๊กเกอร์ที่ง่ายต่อการนำไปใช้ในบทสนทนาและการสื่อสารประจำวัน

สติ๊กเกอร์ซึ่งประกอบด้วยการแสดงอารมณ์ความรู้สึก ข้อความ และรูปที่เข้าใจได้ง่าย

*สติ๊กเกอร์ที่ไม่แนะนำ

สติ๊กเกอร์ที่ยากต่อการนำไปใช้ในบทสนทนาในชีวิตประจำวัน เช่น วัตถุ ทิวทัศน์

สติ๊กเกอร์ซึ่งมีระยะการมองไม่ดี เช่น รูปที่ยาวเกินไปหรือรูปเต็มของคาแรคเตอร์ที่มีช่วงตัวยาวมาก

สติ๊กเกอร์ที่ขาดความสมดุลอย่างเห็นได้ชัด (เช่น ใช้แต่สีอ่อน มีแต่ตัวเลขเรียงกัน)

ผลงานที่มีเนื้อหาขัดต่อศีลธรรมอันดีหรือระเบียบของสังคม ชี้นำให้เยาวชนดื่มสุราหรือสูบบุหรี่ มีภาพเกี่ยวกับเพศหรือความรุนแรง หรืออาจปลุกกระแสชาตินิยม



รูปที่ 4.24 การสร้างสติ๊กเกอร์ตามรายละเอียด

(ที่มา : <https://www.mangozero.com/how-to-created-your-own-sticker-line>)

4.3.8 การอัปเดตและกดส่งคำขอให้ทางไลน์ตรวจสอบ

โดยก่อนส่งกดคำขอทางไลน์มีวิธีให้สามารถลองดูสติ๊กเกอร์ในรูปแบบต่างๆ ถ้าจำหน่ายออกไปหน้าตาจะเป็นอย่างไร บนห้องแชทหน้าตาเป็นยังไง เพื่อให้สามารถได้ปรับปรุงแก้ไขได้สมบูรณ์ที่สุด

หลังจากกดส่งคำขอไปแล้วสถานะจะเปลี่ยนเป็น “รอการพิจารณา” >> “อยู่ระหว่างรอพิจารณา”

ทางไลน์อาจจะใช้เวลา 2-3 อาทิตย์(เวลาไม่แน่นอน) ในการตรวจ หากไม่ผ่าน ทางไลน์จะระบุหมายเลขของสติ๊กเกอร์ที่มีปัญหาให้ได้ปรับแก้ โดยสติ๊กเกอร์ที่โดนปรับแก้จะมีสถานะเป็น “ปฏิเสธคำขอ” โดยผู้จัดทำสามารถแก้ไขแล้วส่งคำขอใหม่ได้

หากตรวจเรียบร้อยแล้วไม่มีแก้ไขสถานะสติ๊กเกอร์จะเปลี่ยนเป็น “อนุมัติ” และสามารถกดคำสั่ง “เปิดจำหน่าย” เพื่อเริ่มขายสติ๊กเกอร์ได้



รูปที่ 4.25 การอัปเดต โหลด

(ที่มา : <https://www.mangozero.com/how-to-created-your-own-sticker-line>)

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลทำโครงการ

การปฏิบัติสหกิจศึกษาใน บริษัท จีเอ็มทัวร์ แอนด์ทราเวล ทำให้ทราบถึงขั้นตอนการทำงานต่างๆ ของบริษัท ต้องมีทีมงานที่เชี่ยวชาญหลายแผนก ควบคู่กัน มีการทำงานกันเป็นระบบ เพื่อเตรียมความพร้อม ให้บริการกับลูกค้า จากการปฏิบัติ ฝึกงานจริงทำให้นักศึกษา ได้รู้จักถึงการทำงานบริการ การให้บริการกับ ลูกค้าตลอดการออกตัวเครื่องบิน ให้ลูกค้าประทับใจ และมั่นใจ และกลับมาใช้ บริการอีก ทางบริษัทจะมีการทำโปรโมชั่นต่างๆเพื่อเรียกลูกค้า ทั้งลดราคา ออกตัว โคนสาร ตั้งแต่ 50 บาทขึ้นไป หรือแจกของสมมนา คุณให้กับลูกค้า นอกจากการทำงานผู้จัดทำได้สังเกตเห็นว่าบริษัทได้มีการติดต่อสื่อสาร ทำธุรกิจการทำงานทาง โทรศัพท์ ผ่านช่องทางของ App Line บ่อยครั้งจึงมีการจัดทำโครงการสติ๊กเกอร์ไลน์ขึ้นมาเพื่อเป็น ประโยชน์ให้กับทางบริษัทในการคุยติดต่อสื่อสารกับลูกค้าและเพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์บริษัท จีเอ็มทัวร์ แอนด์ทราเวลผ่านทางสติ๊กเกอร์ไลน์อีกด้วย ผู้จัดทำจึงศึกษาขั้นตอนในการทำสติ๊กเกอร์ไลน์

หลังจากศึกษาข้อมูลการทำสติ๊กเกอร์ไลน์ จึงได้ทำการออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ด้วยชื่อ โครงการ GM TOUR & TRAVEL STICKER LINE TO SUPPORT AIRLINE TICKETS SALES TEAM เป็นการ จัดทำสติ๊กเกอร์ไลน์เพื่อส่งเสริมการประชาสัมพันธ์ให้กับบริษัท จีเอ็มทัวร์ แอนด์ทราเวล คณะผู้จัดทำได้นำเสนอโครงการให้กับบริษัท จีเอ็มทัวร์ แอนด์ทราเวล โดยโครงการนี้ออกแบบมาเพื่อให้ได้มีการใช้งานจริง. ซึ่งจะทำให้เกิดประโยชน์ในการติดต่อสื่อสารกับลูกค้าให้ได้มีความเพลิดเพลิน มีความสนุกสนานด้วย สติ๊กเกอร์แสดงท่าทางต่างๆ อย่างน่ารักในรูปแบบของบริษัท จีเอ็มทัวร์ แอนด์ทราเวล และยังเป็นการ ประชาสัมพันธ์ผ่านทางสติ๊กเกอร์ไลน์ด้วย

5.2 ปัญหาและข้อเสนอแนะของโครงการ

- 5.2.1 ข้อมูลในการจัดทำสติ๊กเกอร์ไลน์มีขั้นตอนในการจัดทำหลายขั้นตอน
- 5.2.2. สติ๊กเกอร์ไลน์มีการอัปเดต ทยอยแปลกใหม่อยู่ตลอดเวลา เราต้องอัปเดต ทยอยให้มีความทันสมัย
- 5.2.3. โครงการนี้เป็นเพียงส่วนหนึ่งของการประชาสัมพันธ์ให้กับบริษัท จีเอ็มทัวร์ แอนด์ทราเวล ทางเดียวเท่านั้น ยังมี การประชาสัมพันธ์ในทางอื่นได้อีก

5.3 สรุปผลการปฏิบัติสหกิจศึกษา

5.3.1 ข้อดีของการปฏิบัติสหกิจศึกษา

5.3.1.1 ได้เรียนรู้ถึงระบบการทำงานต่างๆภายในบริษัท

5.3.1.2 ได้ลงมือปฏิบัติงานจริง

5.3.1.3 ทำให้เรียนรู้ถึงสายการบินต่างๆ ที่บริษัทที่เอ็มทัวร์ได้มีการทำงานร่วมกัน

5.3.1.4 ได้รู้เรียนรู้ระบบ Amadeus

5.3.1.5 ทำให้รู้จักการทำงาน กับผู้อื่น

5.3.1.6 ทำให้รู้จักความอดทน ในการทำงาน

5.3.1.7 ทำให้รู้ถึงการตรงต่อเวลา ในการทำงาน

5.3.1.8 ทำให้รู้ถึงการจองตั๋วเครื่องบิน

5.3.2 ปัญหาของการปฏิบัติสหกิจศึกษา

5.3.2.1 ขาดการชำนาญในด้านชื่อเมืองต่างๆ และประเทศ ที่เป็นตัวของสายการบิน

5.3.2.2 ยังขาดประสบการณ์ ในการติดต่อสื่อสารกับพนักงานของสายการบิน

5.3.3 ข้อเสนอแนะจากการปฏิบัติสหกิจศึกษา

5.3.3.1 นักศึกษาต้องศึกษา ราคาของสายการบินอยู่ตลอดเวลา

5.3.3.2 การแก้ไขปัญหาต้องสอบถามการแก้ไขปัญหาจากพนักงานที่ปรึกษาเพราะพนักงานที่ปรึกษามีประสบการณ์ในการทำงานสามารถให้คำแนะนำการแก้ไขปัญหาได้ดี

บรรณานุกรม

- กมลรัฐ อินทรทัศน์. (2555). *สื่อสารระหว่างบุคคล*. สืบค้นเมื่อวันที่ 28 มีนาคม 2562.
จาก <https://pirun.ku.ac.th>
- กุลธิดาธรรมวิวัฒน์. (2558). *การพัฒนาสติ๊กเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดอาเซียนเพื่อการประชาสัมพันธ์*. สืบค้นเมื่อวันที่ 1 เมษายน 2562. จาก <http://www.thailandonlinefocus.com>
- เจนจิรา อาบสีนาค. (2558). *มุมมองลักษณะของการ์ตูนสติ๊กเกอร์ไลน์ creator ที่มีผลต่อความตั้งใจซื้อสติ๊กเกอร์*. สืบค้นเมื่อวันที่ 18 พฤษภาคม 2562. จาก <http://ethesisarchive.library.tu.ac.th>
- พงษ์ วิเศษสังข์. (2555). *องค์ความรู้ทางการสื่อสาร (พิมพ์ครั้งที่2)*. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนสามลดจำกัด
- ภาวิน เฝ้าจินดา. (2560). *การสื่อสารความหมายของสติ๊กเกอร์ไลน์บนไลน์แอปพลิเคชันและมุมมองของผู้ใช้บริการเพื่อนำไปสู่การจัดตั้งธุรกิจสติ๊กเกอร์ไลน์*. สืบค้นเมื่อวันที่ 5 เมษายน 2562
- วัฒนา ทิพย์ทอง. (2560). *การพัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์เพื่อเพิ่มช่องทางการประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ของชุมชนป่าละอู.5* เมษายน 2562. จาก <http://bupress2.bu.ac.th>
- ศิริวรรณ เสรีรัตน์. (2538). *พฤติกรรมผู้บริโภค*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- เศรษฐพงศ์ มะลิวรรณ. (2551). *เครือข่ายสังคมออนไลน์*. สืบค้นเมื่อวันที่ 28 มีนาคม 2562. จาก <https://oranankph.com>
- เสรีรัตน์. (2550). *การตัดสินใจซื้อ*. สืบค้นเมื่อวันที่ 20 เมษายน 2562. จาก http://digital_collect.lib.buu.ac.th
- หนังสือพิมพ์ฐานเศรษฐกิจ. (2555). *การซื้อสินค้าและบริการออนไลน์ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต*. สืบค้นเมื่อวันที่ 16 เมษายน 2562. จาก www.thaionline.com
- อดุลย์ จาตุรงค์กุล. (2536). *พฤติกรรมผู้บริโภค*. สืบค้นเมื่อวันที่ 18 พฤษภาคม 2562. จาก <http://library2.tni.ac.th>
- อนงค์ณัฐ ทาอินตะ. (2558). *ปัจจัยที่มีความสำคัญต่อการเลือกซื้อสติ๊กเกอร์ไลน์ ประเภทไลน์ครีเอเตอร์ของผู้บริโภคเจนเนอเรชั่นวายในประเทศไทย*. สืบค้นเมื่อวันที่ 18 พฤษภาคม 2562. จาก <http://www.bbs.buu.ac.th>
- Engel, Blackwell, & Miniard. (1993). *Consumer Behavior*. Line Creators Studio. (2560).
ขั้นตอนการทำสติ๊กเกอร์ไลน์. สืบค้นเมื่อวันที่ 1 เมษายน 2562. จาก <https://creator.line.me/th>



ภาคผนวก ก

รูปภาพขณะปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

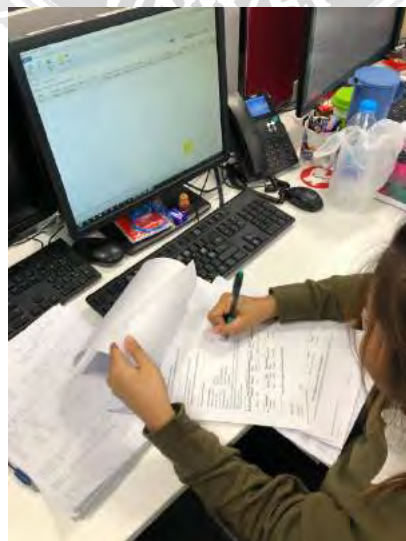
ขณะปฏิบัติงานภายในบริษัท



ภาพขณะโทรติดต่อสอบถามราคาตัวกรุป



ภาพขณะหาข้อมูลสายการบินต่างๆ



ภาพขณะออกไป Refund ให้กับลูกค้า



ภาพขณะทำการจองตั๋ว



ภาพขณะทำเอกสารทั่วไป



ภาพขณะอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการมาตรวจเยี่ยมที่บริษัท



ภาคผนวก ข
บทสัมภาษณ์พนักงานที่ปรึกษา

โครงการนี้มีประโยชน์ต่อสถานประกอบการอย่างไรบ้าง

1. เป็นอีกช่องทางในการส่งเสริมการขายและติดต่อ
2. ตามสมัยนิยม ทันเหตุการณ์ ที่ใช้ในปัจุบัน เข้าถึงง่าย
3. โปรโมทชื่อบริษัทให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น
4. สะดวก รวดเร็ว เข้าถึงลูกค้ามากยิ่งขึ้นและช่วยเพิ่มฐานลูกค้า

ข้อเสนอแนะ

ควรใช้คำพูดหรือประโยคที่สื่อเข้าถึงง่าย จำแม่น ทันสมัย โคนใจ เป็นเอกลักษณ์

แบบสัมภาษณ์พนักงานที่ปรึกษาโครงการสหกิจศึกษา

หัวข้อ สติ๊กเกอร์ไลน์ บริษัท จีเอ็ม.ทัวร์แอนด์ทราเวล เพื่อสนับสนุนตัวเครื่องบินของสายการบิน

โครงการนี้มีประโยชน์ต่อสถานประกอบการอย่างไรบ้าง

- เป็นอีกช่องทางในการส่งเสริมการขาย และติดต่อ
- ตามสมัยนิยม ทันเหตุการณ์ ที่ใช้ในปัจุบัน เข้าถึงง่าย
- โปรโมท ชื่อบริษัท ให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น
- สะดวก รวดเร็ว เข้าถึงลูกค้ามากยิ่งขึ้น และ ช่วยเพิ่มฐานลูกค้า

ข้อเสนอแนะ

ควรใช้คำพูด หรือประโยคที่สื่อเข้าถึงง่าย จำแม่น ทันสมัย โคนใจ เป็นเอกลักษณ์

ลงชื่อ Suphach (พนักงานที่ปรึกษา)

ตำแหน่ง Operation Supervisor.

ภาพแบบสัมภาษณ์พนักงานที่ปรึกษา

โครงการนี้มีประโยชน์ต่อสถานประกอบการอย่างไรบ้าง

เนื่องจากบริษัท จี.เอ็ม. ทัวร์แอนด์ทราเวล จำกัด เริ่มเปิดใช้แอปพลิเคชัน Line สำหรับลูกค้าเมื่อไม่นานมานี้และ ถือได้ว่าเป็นอีกช่องทางหลัก จึงทำให้โครงการนี้เป็นประโยชน์กับเราเป็นอย่างมาก อาทิ เช่น

1. การสื่อสารทางสตีกเกอร์ไลน์มีอารมณ์ ท่าทาง ทำให้เข้าถึงลูกค้าได้ง่ายขึ้นและรู้สึกเป็นกันเอง
2. ช่วยให้เราตอบลูกค้าได้รวดเร็วขึ้น ประหยัดเวลาในการพิมพ์ตัวอักษร
3. ในตัวสตีกเกอร์มีโลโก้ของบริษัทบ่งบอกถึงความเป็นมืออาชีพ

แบบสัมภาษณ์พนักงานที่ปรึกษาโครงการสหกิจศึกษา

หัวข้อ สตีกเกอร์ไลน์ บริษัท จี.เอ็ม. ทัวร์แอนด์ทราเวล เพื่อสนับสนุนตัวเรื่องมินของสหกรณ์

โครงการนี้มีประโยชน์ต่อสถานประกอบการอย่างไรบ้าง

เนื่องจากบริษัท จี.เอ็ม. ทัวร์แอนด์ทราเวล จำกัด เริ่มเปิดใช้แอปพลิเคชัน Line สำหรับลูกค้าเมื่อไม่นานมานี้และ ถือได้ว่าเป็นอีกช่องทางหลัก จึงทำให้โครงการนี้เป็นประโยชน์กับเราเป็นอย่างมาก อาทิ เช่น

1. จากสื่อสารทางสตีกเกอร์ไลน์ อารมณ์ ท่าทาง ทำให้เข้าถึงลูกค้าได้ง่ายขึ้นและรู้สึกเป็นกันเอง
2. ช่วยให้เราตอบลูกค้าได้รวดเร็วขึ้น ประหยัดเวลาในการพิมพ์ตัวอักษร
3. ในตัวสตีกเกอร์มีโลโก้ของบริษัทบ่งบอกถึงความเป็นมืออาชีพ

ชื่อเสนอแนะ

- ภาวิณี -

ลงชื่อ ภาวิณี อธิวง (พนักงานที่ปรึกษา)

ตำแหน่ง Group Ticketing

ภาพแบบสัมภาษณ์พนักงานที่ปรึกษา



ภาคผนวก ค
บทความวิชาการ

สติ๊กเกอร์ไลน์บริษัท จี.เอ็ม.ทัวร์แอนด์ทราเวล เพื่อสนับสนุนทีมขายตั๋วสายการบิน GM TOUR & TRAVEL Sticker Line To Support Airline Tickets Sales Team

เกวลิน โนนกลางและ หทัยวรรณ เชื้อขงอั้ง
ภาควิชาการ โรงแรมและการท่องเที่ยว คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม
235 ถนนเพชรเกษมเขตภาษีเจริญกทม.10160

บทคัดย่อ

โครงการเรื่องสติ๊กเกอร์ไลน์บริษัท จี.เอ็ม.ทัวร์แอนด์ทราเวล เพื่อสนับสนุนทีมขายตั๋วสายการบินจัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์คือ เพื่อให้บริษัทได้นำสติ๊กเกอร์ไลน์ไปใช้ประโยชน์ ใช้ในการสื่อสารสนทนา เพื่อให้เกิดความสนุกสนานดึงดูดความน่าสนใจในการสนทนากับลูกค้า และเพื่อศึกษาวิธีการและขั้นตอนการทำสติ๊กเกอร์ไลน์ เนื่องจากบริษัทใช้แอปพลิเคชันไลน์เป็นช่องทางหลักในการสนทนากับลูกค้าอีกทั้งทางบริษัทยังไม่มีการทำสติ๊กเกอร์ไลน์เป็นของตนเอง คณะผู้จัดทำจึงคิดออกแบบและสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ให้แก่บริษัท

ผลจากการศึกษาพบว่า คณะผู้จัดทำได้นำเสนอโครงการให้กับบริษัท จี.เอ็ม.ทัวร์ แอนด์ทราเวล โดยโครงการนี้ออกแบบมาเพื่อให้ได้มีการใช้งานจริง ซึ่งจะก่อให้เกิดประโยชน์ในการติดต่อสื่อสารกับลูกค้าให้มีความเพลิดเพลิน มีความสนุกสนานด้วยสติ๊กเกอร์แสดงท่าทางต่างๆ อย่างน่ารักในรูปแบบของบริษัท จี.เอ็ม.ทัวร์ แอนด์ทราเวล และยังเป็น การประชาสัมพันธ์ผ่านทางสติ๊กเกอร์ไลน์ด้วย

คำสำคัญ : สติ๊กเกอร์ไลน์

Abstract

Project " LINE stickers of GMT Tour and Travel Co., Ltd " is to support our Airline's flight ticket by using our LINE stickers to communicate with our customers, make the conversation more interesting

and to study how to create the LINE stickers since our company have been using mostly LINE application to communicate with our customer but we still don't have our own stickers so the author has the determination to design and create one for the company.

The result from studying has stated that the author has presented this project to the company GMT Tour and Travel Co., Ltd with this project is designed to be practical which will gain a lot of benefits to make our conversation with our customer be more amusing and more entertaining with our LINE stickers playing funny pose and face in GMT Tour and Travel company mascot and it also helps the company with Public Relations.

Keywords: Sticker Line

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อให้บริษัท จี.เอ็ม.ทัวร์แอนด์ทราเวล ได้นำสติ๊กเกอร์ไลน์ไปใช้ประโยชน์ ใช้ในการสื่อสารสนทนา เพื่อให้เกิดความสนุกสนานดึงดูดความน่าสนใจในการสนทนากับลูกค้า

2. เพื่อศึกษาวิธีการและขั้นตอนการทำสติ๊กเกอร์ไลน์

ขอบเขตของโครงการ

1. ขอบเขตด้านพื้นที่ บริษัท จี.เอ็ม.ทัวร์แอนด์ทราเวล
2. ขอบเขตด้านข้อมูล สอบถามข้อมูลจากอาจารย์ที่ปรึกษาและพนักงานที่ปรึกษา ค้นหาข้อมูลวิธีการทำขั้นตอนต่างๆ ในการทำสติ๊กเกอร์ไลน์จากอินเทอร์เน็ตและหนังสือ

ขั้นตอนและวิธีดำเนินงาน

- 1.รวบรวมข้อมูลและศึกษาข้อมูลการทำโครงการและหัวข้อที่จะทำโครงการปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาและพนักงานที่ปรึกษา
- 2.วิเคราะห์ข้อมูลและปัญหาที่พบบ้างไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา พนักงานที่ปรึกษาและนำไปแก้ไข
- 3.ดำเนินการออกแบบสติกเกอร์ไลน์ให้ดูน่าสนใจ
- 4.สรุปและทำรูปเล่มโครงการ
- 5.นำเสนอโครงการ

อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้

ฮาร์ดแวร์

- เครื่องคอมพิวเตอร์
- เครื่องถ่ายเอกสาร
- โทรศัพท์มือถือ

ซอฟต์แวร์

- โปรแกรม Microsoft Office word
- โปรแกรม Microsoft Office PowerPoint
- แอปพลิเคชัน Line

รายละเอียดของโครงการ

โครงการเรื่องสติกเกอร์ไลน์บริษัท จี.เอ็ม. ทัวร์ แอนด์ ทราเวล เพื่อสนับสนุนทีมขายตัวสาขาการบินจัดทำขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์คือ เพื่อให้บริษัทได้นำสติกเกอร์ไลน์ ไปใช้ประโยชน์ใช้ในการสื่อสารสนทนา เพื่อให้ เกิดความสนุกสนานดึงดูดความน่าสนใจในการสนทนา กับลูกค้า และเพื่อศึกษาวิธีการและขั้นตอนการทำ สติกเกอร์ไลน์ เนื่องจากบริษัทใช้แอปพลิเคชันไลน์เป็นช่องทางหลักในการสนทนากับลูกค้าอีกทั้งทางบริษัทยังไม่มี การสนทนา กับลูกค้าอีกทั้งทางบริษัทยังไม่มี การทำ สติกเกอร์ไลน์เป็นของตนเอง คณะผู้จัดทำจึงคิดออกแบบ และสร้างสติกเกอร์ไลน์ให้แก่บริษัท

สรุปผลโครงการ

จากการศึกษาโครงการเรื่องสติกเกอร์ไลน์บริษัท จี.เอ็ม. ทัวร์ แอนด์ ทราเวล เพื่อสนับสนุนทีมขายตัวสาขาการบินพบว่า คณะผู้จัดทำได้นำเสนอโครงการให้กับบริษัท จี.เอ็ม. ทัวร์ แอนด์ ทราเวล โดยโครงการนี้ออกแบบมาเพื่อให้ได้มี

การใช้งานจริง ซึ่งจะทำให้เกิดประโยชน์ในการติดต่อสื่อสารกับลูกค้าให้ได้มีความเพลิดเพลิน มีความสนุกสนานด้วย สติกเกอร์แสดงท่าทางต่างๆ อย่างน่ารักในรูปแบบของบริษัท จี.เอ็ม.ทัวร์ แอนด์ ทราเวล และยังเป็น การประชาสัมพันธ์ผ่านทางสติกเกอร์ไลน์ด้วย

กิตติกรรมประกาศ

การที่คณะผู้จัดทำได้มาปฏิบัติงานในโครงการสหกิจศึกษา ณ บริษัท จี.เอ็ม. ทัวร์ แอนด์ ทราเวล ตั้งแต่วันที่ 7 มกราคม ถึง 29 เมษายน พ.ศ. 2562 ส่งผลให้คณะผู้จัดทำได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างๆ ที่มีค่ามากมายสำหรับรายงานสหกิจศึกษาฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดีจากความร่วมมือและสนับสนุนจากหลายฝ่ายดังนี้

1. ท่านผู้จัดการบริษัท
2. คุณสุภาวดี นรปติ พนักงานที่ปรึกษา
3. คุณชมพูนุช ชาติทอง พนักงานที่ปรึกษา
4. อาจารย์ภัทรกร จิรมหาโกคา อาจารย์ที่ปรึกษา และอีกทั้งบุคคลท่านอื่นๆ ที่ไม่ได้กล่าวชื่อนามทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำช่วยเหลือในการจัดทำรายงาน

คณะผู้จัดทำขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและเป็น ที่ปรึกษาในการทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ตลอดจนให้การดูแลและให้ความเข้าใจกับชีวิตของการทำงานจริงซึ่งคณะผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

บรรณานุกรม

กมลรัฐ อินทรทัศน์ (2555). สื่อสารระหว่างบุคคล. [ออนไลน์]. <https://pirun.ku.ac.th>

(สืบค้นเมื่อวันที่ 28 มีนาคม 2562)

กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ (2558).การพัฒนาสติกเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดอาเซียนเพื่อการประชาสัมพันธ์. [ออนไลน์]. <http://www.thailandonlinefocus.com>

(สืบค้นเมื่อวันที่ 1 เมษายน 2562)

เจนจิรา อาบสีนาค. (2558). มุมมองลักษณะของการ์ตูนสติกเกอร์ไลน์ creator ที่มีผลต่อความตั้งใจซื้อสติกเกอร์. [ออนไลน์]. <http://ethesisarchive.library.tu.ac.th>

(สืบค้นเมื่อวันที่ 18 พฤษภาคม 2562)

ภาวีน เฝ้าจินดา. (2560). การสื่อสารความหมายของสตีกเกอร์ไลน์บนไลน์แอปพลิเคชันและมุมมองของผู้ใช้บริการเพื่อนำไปสู่การจัดตั้งธุรกิจสตีกเกอร์ไลน์.

(สืบค้นเมื่อวันที่ 5 เมษายน 2562)

วัฒนา ทิพย์ทอง. (2560). การพัฒนาสตีกเกอร์ไลน์เพื่อเพิ่มช่องทางการประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ของชุมชนป่าละอู.

[ออนไลน์]. <http://bupress2.bu.ac.th>

(สืบค้นเมื่อวันที่ 5 เมษายน 2562)

ศิริวรรณ เสรีรัตน์. (2538). พฤติกรรมผู้บริโภค. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

เศรษฐพงศ์ มะลิสุวรรณ. (2551). เครื่องขายส่งคอมออนไลน์.

[ออนไลน์]. <https://oranankph.com>

(สืบค้นเมื่อวันที่ 28 มีนาคม 2562)

เสรีรัตน์. (2550). การตัดสินใจซื้อ. [ออนไลน์].

http://digital_collect.lib.buu.ac.th

(สืบค้นเมื่อวันที่ 20 เมษายน 2562)

หนังสือพิมพ์ฐานเศรษฐกิจ. (2555). การซื้อสินค้าและบริการออนไลน์ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต. [ออนไลน์].

www.thaionline.com

(สืบค้นเมื่อวันที่ 16 เมษายน 2562)

อดุลย์ จาตุรงค์กุล. (2536). พฤติกรรมผู้บริโภค. [ออนไลน์].

<http://library2.tni.ac.th>

(สืบค้นเมื่อวันที่ 18 พฤษภาคม 2562)

อนงค์ณัฐ ทาอินตะ. (2558). ปัจจัยที่มีความสำคัญต่อการเลือกซื้อสตีกเกอร์ไลน์ ประเภทไลน์ ครีเอเตอร์ของผู้บริโภคเจนเอเรชั่นวายในประเทศไทย. [ออนไลน์].

<http://www.bbs.buu.ac.th>

(สืบค้นเมื่อวันที่ 18 พฤษภาคม 2562)

Engel, Blackwell, & Miniard. (1993). Consumer Behavior.

Line Creators Studio. (2560). ขั้นตอนการทำสตีกเกอร์ไลน์. [ออนไลน์]. <https://creator.line.me/th>

(สืบค้นเมื่อวันที่ 1 เมษายน 2562)



ภาคผนวก ง

โปสเตอร์



สตีกเกอร์ไลน์บริษัท จี.เอ็ม.ทัวร์แอนด์ทราเวล

เพื่อสนับสนุนทีมขายตั๋วเครื่องบิน



GM TOUR & TRAVEL Sticker Line To Support Airline Tickets Sales Team



บทคัดย่อ

โครงการเรื่องสตีกเกอร์ไลน์บริษัท จี.เอ็ม.ทัวร์แอนด์ทราเวล เพื่อสนับสนุนทีมขายตั๋วเครื่องบินจัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์คือ เพื่อให้บริษัทได้นำสตีกเกอร์ไลน์ไปใช้ประโยชน์ ใช้ในการสื่อสารสนทนา เพื่อให้เกิดความสนุกสนานดึงดูดความน่าสนใจในการสนทนากับลูกค้า และเพื่อศึกษาวิธีการและขั้นตอนการทำสตีกเกอร์ไลน์ เนื่องจากบริษัทใช้แอปพลิเคชันไลน์เป็นช่องทางหลักในการสนทนากับลูกค้าอีกทั้งทางบริษัทยังไม่มีการทำสตีกเกอร์ไลน์เป็นของตนเอง คณะผู้จัดทำจึงคิดออกแบบและสร้างสตีกเกอร์ไลน์ให้แก่บริษัท

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อให้บริษัท จี.เอ็ม.ทัวร์แอนด์ทราเวล ได้นำสตีกเกอร์ไลน์ไปใช้ประโยชน์ ใช้ในการสื่อสารสนทนา เพื่อให้เกิดความสนุกสนานดึงดูดความน่าสนใจในการสนทนากับลูกค้า
2. เพื่อศึกษาวิธีการและขั้นตอนการทำสตีกเกอร์ไลน์



ขั้นตอนการดำเนินงาน

1. คิดหัวข้อโครงการ
2. นำเสนอหัวข้อโครงการ
3. ดำเนินการออกแบบ
4. สรุปผลและทำรูปเล่มโครงการ
5. นำเสนอโครงการ

รายละเอียดของโครงการ

การจัดทำโครงการเรื่องสตีกเกอร์ไลน์บริษัท จี.เอ็ม.ทัวร์แอนด์ทราเวล เพื่อสนับสนุนตั๋วเครื่องบินของสายการบินจัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์คือ เพื่อให้บริษัทได้นำสตีกเกอร์ไลน์ไปใช้ประโยชน์ ใช้ในการสื่อสารสนทนา เพื่อให้เกิดความสนุกสนานดึงดูดความน่าสนใจในการสนทนากับลูกค้า และประชาสัมพันธ์ให้กับบริษัทอีกด้วย

สรุปผลโครงการ

หลังจากศึกษาข้อมูลการทำสตีกเกอร์ไลน์ จึงได้ทำการออกแบบสตีกเกอร์ไลน์ด้วยชื่อโครงการ เป็นการจัดทำสตีกเกอร์ไลน์เพื่อส่งเสริมการประชาสัมพันธ์ให้กับบริษัท จี.เอ็ม.ทัวร์แอนด์ทราเวล คณะผู้จัดทำได้นำเสนอโครงการให้กับบริษัท จี.เอ็ม.ทัวร์แอนด์ทราเวล โดยโครงการนี้ออกแบบมาเพื่อให้ได้มีการใช้งานจริง.

ประโยชน์ที่จะได้รับ

1. ได้รับความรู้เกี่ยวกับวิธีการขั้นตอนต่างๆในการทำสตีกเกอร์ไลน์
2. บริษัท นำเอาสตีกเกอร์ไลน์ไปใช้ในการสนทนาการทำธุรกิจ
3. ช่วยในการโฆษณาให้กับบริษัท จี.เอ็ม.ทัวร์แอนด์ทราเวลในรูปแบบสตีกเกอร์ไลน์สร้างความเป็นเอกลักษณ์ให้ลูกค้าได้จดจำความน่ารักความทันสมัยของบริษัท จี.เอ็ม.ทัวร์แอนด์ทราเวล

ชื่อสถานประกอบการ

บริษัท จี.เอ็ม.ทัวร์แอนด์ทราเวล

พนักงานที่ปรึกษา

คุณสุภาวดี นรปติ - คุณชมพูนุช ชาติ

ทอง อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์ ภัทรกร จิรมหาโภค



ภาคผนวก จ

แบบรายงานผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา



แบบรายงานผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

สัปดาห์ที่	ระหว่างวันที่	หัวข้อการเรียนรู้	ลงชื่อ นักศึกษา	ลงชื่อพนักงาน ที่ปรึกษา
10.	11-15 มี.ค. 2562	ออกใบรับชำระเงิน ฝึกการจอบตีว amadeus	ทวิช	Supharadi
11.	18-22 มี.ค. 2562	ออกใบรับชำระเงิน ฝึกการจอบตีว amadeus	เกวสิน	Supharadi
12.	25-29 มี.ค. 2562	ออกใบรับชำระเงิน ฝึกการจอบตีว amadeus	เกวสิน	Supharadi
13.	1-5 เม.พ. 2562	ออกใบรับชำระเงิน ฝึกการจอบตีว amadeus คีย์ข้อมูล	เกวสิน	Supharadi
14.	9-12 เม.พ. 2562	ออกใบรับชำระเงิน ฝึกการจอบตีว amadeus คีย์ข้อมูล	เกวสิน	Supharadi



แบบรายงานผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

ลำดับที่	ระหว่างวันที่	หัวข้อการเรียนรู้	ลงชื่อ นักศึกษา	ลงชื่อพนักงาน ที่ปรึกษา
1	7-11 ส.ค. 2562	- ได้รู้ข้อมูลที่มีส่วนประกอบ - หน้าที่รับ, เก็บของ หากมีในมือ - จดตัวกรุป	นัทธวรรณ	ชวโรจน์
(แผนกกรุป)				
2	14-18 ส.ค. 2562	- จดตัวกรุป	นัทธวรรณ.	ชวโรจน์
(แผนกกรุป)				
3	21-25 ส.ค. 2562	- จดตัวกรุป - ใส่ง ROP ใช้ลูกค้าที่เป็นสมาชิกส่วนประกอบ 1 ชม - ทำ Invoice	นัทธวรรณ.	ชวโรจน์
(แผนกกรุป)				
4	28 ส.ค. - 1 ก.ย. 62	กรอกข้อมูล CTM	นัทธวรรณ	ชวโรจน์
(แผนก Corporate)				
5	4-8 ก.ย. 62	- จดตัวกรุป - ใส่ง ROP - ใส่ง PNR - ทำ Invoice + วันที่ 7, 8 กรอกข้อมูล CTM	นัทธวรรณ	ชวโรจน์
(แผนกกรุป)				
6	11-12 ก.ย. 62 13-15 " "	กรอกข้อมูล CTM	นัทธวรรณ	ชวโรจน์
7	18-22 ก.ย. 62	- จดตัว - ใส่ง ROP - ใส่ง PNR - โทรสอบถามราคาส่วนประกอบ PG	นัทธวรรณ	ชวโรจน์



แบบรายงานผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

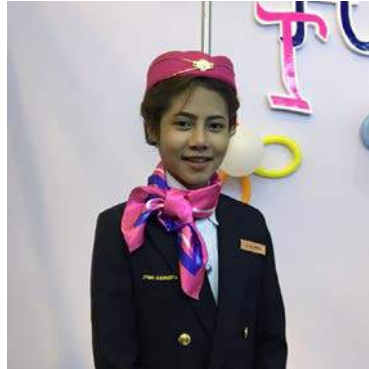
ลำดับที่	ระหว่างวันที่	หัวข้อการเรียนรู้	ลงชื่อ นักศึกษา	ลงชื่อพนักงาน ที่ปรึกษา
8	25-1/3/62	- จอวส์กรุป - สอนวิธีทำเค้กตัวเดมอ	น.จ.วิมลชน	สมานต์
9.	4-8/3/62.	- จอวส์กรุป - ใส ROP ลูกดำ - ใส ช็อคลูกดำ	น.จ.วิมลชน	สมานต์
10.	11-15/3/62	- จอวส์กรุป - ใส ROP ลูกดำ - ตรวจสอบ ช็อค / ตัวอักษร - ทำ Invoice	น.จ.วิมลชน	สมานต์
11.	18-22/3/62.	- จอวส์กรุป - สอนวิธีทำเค้กตัว - ดูรวม Amadeus - ตรวจสอบตามราคา PG	น.จ.วิมลชน	สมานต์
12	25-29/3/62	- ใส ROP ตรวจสอบช็อคลูกดำ	น.จ.วิมลชน	สมานต์
13	1-5/4/62	- ตรวจสอบตามราคา PG - ทำ Invoice	น.จ.วิมลชน	สมานต์
14	8-12/4/62	- จอวส์กรุป - ตรวจสอบตามราคา PG	น.จ.วิมลชน	สมานต์



ภาคผนวก ฉ

ประวัติผู้จัดทำ

ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ	นางสาวเกวลิน โนนกลาง
รหัสนักศึกษา	5804400239
คณะ	ศิลปศาสตร์
ที่อยู่ปัจจุบัน	55/67 ซอยกำนันแมน 13 ถนนบางบอน เขตบางบอน แขวงคลองบางพราน กรุงเทพมหานคร 10150
วัน/เดือน/ปีเกิด	1 กุมภาพันธ์ 2540
เบอร์ติดต่อ	088-201-1235
E-mail	kewalin.non@siam.edu
ประวัติการศึกษา	
ประถมศึกษา	โรงเรียนวัดบางประทุนนอก
มัธยมศึกษาตอนต้น	โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์
มัธยมศึกษาตอนปลาย	โรงเรียนฐานปัญญา
ปริญญาตรี	มหาวิทยาลัยสยาม คณะศิลปศาสตร์ สาขาการโรงแรมและ การท่องเที่ยว
ผลงานที่ทำ	สร้างสติกเกอร์ไลน์ให้กับบริษัท จีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล

ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ นางสาวหทัยวรรณ เชียงอิง

รหัสนักศึกษา 5804400245

คณะ ศิลปศาสตร์

ที่อยู่ปัจจุบัน 547 ซอยเทอดไท21 ถนนเทอดไท แขวงบางยี่เรือ เขตธนบุรี
กรุงเทพมหานคร 10600

วัน/เดือน/ปีเกิด 13 กรกฎาคม 2538

เบอร์ติดต่อ 083-705-9424

E-mail manowjo@hotmail.com

ประวัติการศึกษา

ประถมศึกษา โรงเรียนวัดโพธิ์นิมิต

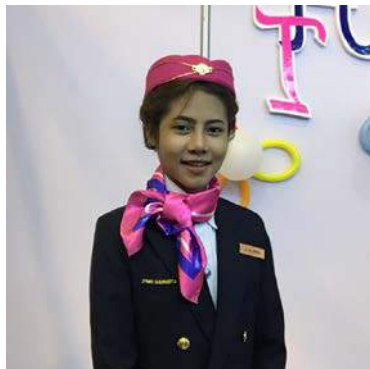
มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดอินทาราม

มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนวัดอินทาราม

ปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสยาม คณะศิลปศาสตร์ สาขาการโรงแรมและ
การท่องเที่ยว

ผลงานที่ทำ สร้างสตักเกอร์ไลน์ให้กับบริษัท จีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล

ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ	นางสาวเกวลิน โนนกลาง
รหัสนักศึกษา	5804400239
คณะ	ศิลปศาสตร์
ที่อยู่ปัจจุบัน	55/67 ซอยกำนันแมน 13 ถนนบางบอน เขตบางบอน แขวงคลองบางพราน กรุงเทพมหานคร 10150
วัน/เดือน/ปีเกิด	1 กุมภาพันธ์ 2540
เบอร์ติดต่อ	088-201-1235
E-mail	kewalin.non@siam.edu
ประวัติการศึกษา	
ประถมศึกษา	โรงเรียนวัดบางประทุนนอก
มัธยมศึกษาตอนต้น	โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์
มัธยมศึกษาตอนปลาย	โรงเรียนฐานปัญญา
ปริญญาตรี	มหาวิทยาลัยสยาม คณะศิลปศาสตร์ สาขาการโรงแรมและ การท่องเที่ยว
ผลงานที่ทำ	สร้างสติกเกอร์ไลน์ให้กับบริษัท จีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล

ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ	นางสาวหทัยวรรณ เชียงอิง
รหัสนักศึกษา	5804400245
คณะ	ศิลปศาสตร์
ที่อยู่ปัจจุบัน	547 ซอยเทอดไท21 ถนนเทอดไท แขวงบางยี่เรือ เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร 10600
วัน/เดือน/ปีเกิด	13 กรกฎาคม 2538
เบอร์ติดต่อ	083-705-9424
E-mail	manowjo@hotmail.com
ประวัติการศึกษา	
ประถมศึกษา	โรงเรียนวัดโพธิ์นิมิต
มัธยมศึกษาตอนต้น	โรงเรียนวัดอินทาราม
มัธยมศึกษาตอนปลาย	โรงเรียนวัดอินทาราม
ปริญญาตรี	มหาวิทยาลัยสยาม คณะศิลปศาสตร์ สาขาการโรงแรมและ การท่องเที่ยว
ผลงานที่ทำ	สร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ให้กับบริษัท จีเอ็มทัวร์แอนด์ทราเวล