



รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

สื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเด็ก เรื่อง “เด็กหาย”

Media public relations for kids : Missing Child



โดย

นายพิทยา เอื้อวงศ์อารีย์ 5605100039

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาสหกิจศึกษา

ภาควิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2560

หัวข้อโครงการ สื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเด็ก เรื่อง “เด็กหาย”
Media Public Relations for Kids : Missing Child
รายชื่อผู้จัดทำ นาย พิทยา เอื้อวงศ์อารีย์
ภาควิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ ณรงค์ฤทธิ์ สุคนธสิงห์

อนุมัติให้โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาภาควิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยสยาม ประจำปีภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2560



คณะกรรมการการสอบโครงการ

Ab Sirin

.....อาจารย์ที่ปรึกษา
(อาจารย์ณรงค์ฤทธิ์ สุคนธสิงห์)

นายคมสัน สุขอุดม

.....พนักงานที่ปรึกษา
(นายคมสัน สุขอุดม)

.....

.....กรรมการกลาง
(อาจารย์อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์)

.....

.....ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา
(ผศ.ดร.มารุจ ลิ้มปะวัฒน์)

จดหมายนำส่งรายงาน

วันที่ 30 เมษายน พ.ศ.2561

เรื่อง ขอส่งรายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา
เรียน อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
อาจารย์ ณรงค์ฤทธิ์ สุขนครสิงห์

ตามที่คุณผู้จัดทำ นาย พิทยา เอื้อวงศ์อารีย์ นักศึกษาภาควิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม ได้ไปปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ระหว่างวันที่ 8 มกราคม 2561 ถึงวันที่ 30 เมษายน 2561 ในตำแหน่ง ผู้ช่วยกราฟฟิกและครีเอทีฟ ณ บริษัท แก๊กอินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด และได้รับมอบหมายจากพนักงานที่ปรึกษาให้ทำรายงานในหัวข้อ สื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเด็ก เรื่อง “เด็กหาย”

บัดนี้การปฏิบัติงานสหกิจศึกษาได้สิ้นสุดลงแล้ว ผู้จัดทำจึงขอส่งรายงานดังกล่าวมาพร้อมกันนี้ จำนวน 1 เล่ม เพื่อขอรับคำปรึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

นาย พิทยา เอื้อวงศ์อารีย์

นักศึกษาสหกิจศึกษาภาควิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

กิตติกรรมประกาศ
(Acknowledgement)

การที่ผู้จัดทำได้มาปฏิบัติงานในโครงการสหกิจศึกษา ณ บริษัท แก๊ก อินเทอร์เน็ตชั่นแนล จำกัด ตั้งแต่วันที่ 8 มกราคม 2561 ถึงวันที่ 30 เมษายน 2561 ส่งผลให้ผู้จัดทำได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างๆเพิ่มขึ้นเป็นอย่างมาก สำหรับรายงานสหกิจศึกษาลงฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดี จากการร่วมมือ และสนับสนุนจากหลายฝ่ายดังนี้

- | | | |
|----------------|---------|------------------------------|
| 1. คุณคมสัน | สุขอุดม | ตำแหน่ง ครีเอทีฟ โปรดิวเซอร์ |
| 2. คุณปิยะชาติ | แสงอ้วน | ตำแหน่ง ครีเอทีฟ ไตรเรคเตอร์ |
| 3. คุณสุริภรณ์ | ติลา | ตำแหน่ง แอนิเมเตอร์ |

และบุคคลอื่นที่ไม่ได้กล่าวชื่อนามทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำช่วยเหลือในการจัดทำรายงาน

ผู้จัดทำ ขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูล และเป็นที่ปรึกษาในการทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ ตลอดจนให้การดูแล และให้ความเข้าใจกับชีวิตของการทำงานจริง ซึ่งผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผู้จัดทำ

นาย พิทยา เอื้อวงศ์อารีย์

30 เมษายน 2561

- หัวข้อโครงการ : สื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเด็ก เรื่อง “เด็กหาย”
- หน่วยกิตของโครงการ : 6 หน่วยกิต
- รายชื่อผู้จัดทำ : นาย พิทยา เอื้อวงศ์อารีย์
- อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์ ณรงค์ฤทธิ์ สุคนธสิงห์
- วุฒิการศึกษา : วิทยาศาสตร์บัณฑิต
- สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
- คณะ : เทคโนโลยีสารสนเทศ
- เทอม / ปีการศึกษา : 2/2560



สื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเด็ก จัดทำขึ้นเพื่อเป็นผลงานสำหรับใช้ในการจัดกิจกรรมนอกสถานที่ของบริษัท แก๊ก อินเทอร์เน็ตเซ็นแนล จำกัด และมุ่งเน้นให้เนื้อหาที่มีความสนุกสนาน พร้อมกับการส่งเสริมความรู้ให้กับเด็กได้รับความรู้เพิ่มเติมนอกเหนือตำราเรียน

ผู้จัดทำเลือกหัวข้อเรื่อง “เด็กหาย” นำมาเป็นหัวเรื่องหลักสำหรับการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ เนื่องจากไม่ว่าเวลาจะผ่านไปนานเท่าไรก็ยังพบเห็นข่าวการถูกลักพาตัวของเด็ก ถือเป็นปัญหาที่ยังมีให้เห็นในสังคมปัจจุบันเนื่องจากเด็ก ๆ ยังขาดความเข้าใจในเรื่องความปลอดภัย ผู้จัดทำได้นำแนวทางการป้องกันตนเองให้ห่างไกลจากสถานที่เสี่ยง มาเขียนเป็นเรื่องราวในแบบฉบับการ์ตูนเพื่อสร้างความเข้าใจ และให้เด็กช่วงปฐมวัยได้ตระหนักถึงภัยที่อยู่ใกล้ตัว และเลือกที่จะอยู่ใกล้ชิดกับผู้ปกครองให้มากขึ้น

โครงการนี้มีการรวบรวมข้อมูล, ออกแบบเนื้อหา, เขียนสตอรี่บอร์ด และใช้โปรแกรม Adobe Illustrator CS6 และ โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ในการลงลายเส้น และลงสีภาพ

คำสำคัญ : เด็กหาย/ ประชาสัมพันธ์/ สตอรี่บอร์ด

ผู้อนุมัติ

Project Title : Public relations media for kids : Missing Child
 Credits : 6 Credits
 By : Mr. Pittaya Euawongaree
 Advisor : Mr. Narongrit Sukonthasing
 Degree : Bachelor of Science
 Major : Information Technology
 Faculty : Information Technology
 Semester / Academic year : 2/2017

Abstract

Public relation media for kids is created for outdoor activities of the GAG International CO.,LTD. The content focused on enhancement of knowledge to children to gain more knowledge beyond textbook.

The researcher chose the topic called "Missing child" taken as a main focus for the Media public relation. Because no matter how long time has passed, there is always the news about kids being kidnapped. This is a problem that is also seen in society because children have a lack of understanding about safety. The researcher took guidelines for self-defense to avoid the risks, this research wrote the story in cartoon style to increase awareness and let the children be aware of the danger and choose to stay close with the parents.

This research has the following procedure: collected information, designed the content, wrote a storyboard using the software program Adobe Illustrator CS6 and Adobe Photoshop CS6 to design the line pattern and the coloring images.

Keywords : Missing Child /Public relation /Storyboard

Approved by

สารบัญ

	หน้า
จดหมายนำส่งรายงาน	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
บทคัดย่อ	ค
Abstract	ง
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.4 ผลที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
บทที่ 2 ทบทวนเอกสาร/วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	
2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	3
2.2 เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง.....	4
2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน	
3.1 ชื่อและสถานที่ตั้งของสถานประกอบการ.....	11
3.2 ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑ์ การให้บริการหลักขององค์กร.....	12
3.3 รูปแบบการจัดการองค์กรและการบริหารงานขององค์กร.....	12
3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย.....	13
3.5 ชื่อและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา.....	13
3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน.....	13
3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน.....	13
3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้.....	16
บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ	
รายละเอียดของเนื้อหาของโครงการ.....	17

สารบัญ(ต่อ)

หน้า

บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลโครงการ	34
5.2 สรุปผลการปฏิบัติงาน	34
บรรณานุกรม	36
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก Story Board.....	38
ภาคผนวก ข รูปภาพขณะปฏิบัติงาน	49
ประวัติผู้จัดทำ	51



สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 3.1 แสดงระยะเวลาในการดำเนินงานของโครงการ.....	15
--	----



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
รูปที่ 3.1 แผนที่ตั้งบริษัท แก๊ก อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล จำกัด	11
รูปที่ 3.2 เครื่องหมายทางการค้าของสถานประกอบการ	12
รูปที่ 3.3 แผนผังโครงสร้างองค์กร	12
รูปที่ 3.4 ตัวละครหลัก	14
รูปที่ 3.5 ตัวละครหลัก	14
รูปที่ 3.6 ตัวละครหลัก	15
รูปที่ 3.7 ตัวละครหลัก	15
รูปที่ 4.1 ฉากเปิดเรื่องเด็กๆยืนมองป้ายบางอย่างบนเสาไฟฟ้า	17
รูปที่ 4.2 ป้ายประกาศเด็กหาย	17
รูปที่ 4.3 ปีกกำลังสงสัยกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	18
รูปที่ 4.4 ปีกคิดอะไรขึ้นมาได้	18
รูปที่ 4.5 เบ็น และโบ้ทแสดงอาการตื่นเต้น	18
รูปที่ 4.6 ปีกคิดอะไรบางอย่างขึ้นมาได้	19
รูปที่ 4.7 กล้องซูมไปที่หน้าของปีก	19
รูปที่ 4.8 ภาพประกอบการพูดบรรยายของปีก	19
รูปที่ 4.9 ภาพประกอบการบรรยาย	20
รูปที่ 4.10 เบ็น และโบ้ทยืนมองหน้าปีกด้วยความผิดหวัง	20
รูปที่ 4.11 เบ้ทตัดพ้อแล้วพากันเดินออกจากฉากไป	20
รูปที่ 4.12 ปีกพูดตามหลังเพื่อนไป	21
รูปที่ 4.13 เบ็นเดินบ่นไปตามทาง	21
รูปที่ 4.14 แนนเดินเข้าฉากมาทักเรื่องข่าวเด็กหาย	21
รูปที่ 4.15 เบ็น และโบ้ทหยุดคุยกับแนน	22
รูปที่ 4.16 แนน เล่าถึงเรื่องเด็กที่หายไป	22
รูปที่ 4.17 ภาพคนร้ายเฝ้ามองเด็กที่หน้าโรงเรียน	23
รูปที่ 4.18 ภาพคนร้ายเฝ้ามองเด็กที่บ้าน	23

สารบัญรูปรภาพ(ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 4.19 ภาพคนร้ายแฝงตัวตามสถานที่ต่างๆ.....	24
รูปที่ 4.20 ภาพคนร้ายที่กำลังจู่โจมเพื่อจับเด็ก	24
รูปที่ 4.21 ภาพเด็กถูกใช้แรงงาน	25
รูปที่ 4.22 ภาพเด็กนั่งขอทาน.....	25
รูปที่ 4.23 ภาพเด็กถูกทำร้าย	26
รูปที่ 4.24 เป็น และโบ้ทตกใจอย่างมาก	26
รูปที่ 4.25 เป็น และโบ้ทนึกขึ้นได้ว่าเดินทั้งป้อกมา.....	26
รูปที่ 4.26 ป้อกโบ้ทมือลาเพื่อนๆ.....	27
รูปที่ 4.27 รถคันสีดำลึกลับเข้ามาจอดตรงหน้าป้อก.....	27
รูปที่ 4.28 แนน เป็น และโบ้ทตกใจสุดขีด	27
รูปที่ 4.29 เด็กๆวิ่งไล่ตามรถลึกลับคันสีดำ.....	28
รูปที่ 4.30 ป้อกคุยกับพ่อบนรถ.....	28
รูปที่ 4.31 พ่ออธิบายถึงสิ่งที่ป้อกถาม.....	28
รูปที่ 4.32 พ่อของป้อก กำลังสนทนากับป้อก	29
รูปที่ 4.33 เด็กๆทั้งสามคนวิ่งตามรถคันสีดำที่กำลังจะล้บตาไป.....	29
รูปที่ 4.34 เด็กๆทั้งสามคุยกันถึงเรื่องรถคันสีดำ	29
รูปที่ 4.35 กล้องชุมที่หน้าป้อกมีเสียงแนนตะโกน.....	30
รูปที่ 4.36 ป้อกเล่าเหตุการณ์ให้แนนกับเป็นฟัง.....	30
รูปที่ 4.37 เป็นพูดเกี่ยวกับโรคตาแดง	30
รูปที่ 4.38 แนน และเป็นให้คำแนะนำ	31
รูปที่ 4.39 โบ้ทเดินเข้ามาทักทายป้อก	31
รูปที่ 4.40 ป้อกหันหน้ามองโบ้ท	31
รูปที่ 4.41 แนนกับเป็นร้องตะโกนด้วยความตกใจ	32
รูปที่ 4.42 ป้อกจับมือโบ้ทด้วยความยินดีแต่โบ้ทไม่เต็มใจ	32
รูปที่ 4.43 เกมท้ายเล่ม	33
รูปที่ ก.1 Storyboard สื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเด็ก เรื่อง เด็กหาย 1.....	38

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

หน้า

รูปที่ ก.2 Storyboard สื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเด็ก เรื่อง เด็กหาย 2.....	39
รูปที่ ก.3 Storyboard สื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเด็ก เรื่อง เด็กหาย 3.....	40
รูปที่ ก.4 Storyboard สื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเด็ก เรื่อง เด็กหาย 4.....	41
รูปที่ ก.5 Storyboard สื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเด็ก เรื่อง เด็กหาย 5.....	42
รูปที่ ก.6 Storyboard สื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเด็ก เรื่อง เด็กหาย 6.....	43
รูปที่ ก.7 Storyboard สื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเด็ก เรื่อง เด็กหาย 7.....	44
รูปที่ ก.8 Storyboard สื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเด็ก เรื่อง เด็กหาย 8.....	45
รูปที่ ก.9 Storyboard สื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเด็ก เรื่อง เด็กหาย 9.....	46
รูปที่ ก.10 Storyboard เกร็ดความรู้ท้ายเล่ม เรื่อง โรคตาแดง 1	47
รูปที่ ก.11 Storyboard เกร็ดความรู้ท้ายเล่ม เรื่อง โรคตาแดง 2	48
รูปที่ ข.1 ขณะปฏิบัติงานออกแบบหน้าปก Page Facebook	49
รูปที่ ข.2 ทดลองสวมชุดหุ่นก่อนวันออกกิจกรรม	49
รูปที่ ข.3 ขณะปฏิบัติงานกิจกรรมนอกสถานที่	50
รูปที่ ข.4 ภายหลังจากการแสดงละครหุ่น.....	50

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

หนังสือการ์ตูน เป็นหนังสือที่ตีพิมพ์ภาพ และคำพูดประกอบ บอกเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ตามเนื้อเรื่องที่เขียนขึ้น มีทั้งที่อ้างอิงจากความจริง และเกิดจากความคิดของนักวาดการ์ตูน หรือนักแต่งการ์ตูน เป็นผู้วางเอาไว้ การ์ตูน คือทัศนศิลป์สองมิติรูปแบบหนึ่ง ซึ่งความหมายที่เฉพาะเจาะจงแปรเปลี่ยนไปตามกาลเวลา ความหมายในสมัยใหม่โดยทั่วไปหมายถึง การวาดเส้นหรือจิตรกรรมแบบ กึ่งเหมือนจริงหรือไม่เหมือนจริง เพื่อการเสียดสี การล้อเลียน เพื่อความขบขัน หรือการแสดงออกซึ่งกระบวนการแบบเชิงศิลปะ ในยุคอดีต การ์ตูนหมายถึง ภาพร่างหรือภาพวาดที่ใช้ในการเรียนการศึกษา แทนการใช้ภาพจริง ในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีก้าวไปอย่างไม่เว้นหยุดจึงทำให้เด็กรุ่นใหม่ ๆ นั้นห่างเหินจากหนังสือการ์ตูน หรือสื่อสิ่งพิมพ์มากขึ้น แต่ตัวหนังสือก็ยังคงความน่าสนใจได้อยู่เสมอ เพราะตัวหนังสือไม่เคยห่างหายไปจากชีวิตของมนุษย์เลย

เด็กๆในช่วงปฐมวัยมีความชอบ และสนใจกับตัวการ์ตูน เนื่องจากการ์ตูนนั้นมีอิทธิพลต่อเด็ก การสอดแทรกเนื้อหาความรู้ในเรื่องต่างๆที่ผู้ใหญ่ต้องการถ่ายทอดให้เด็กลงไปหนังสือการ์ตูนนั้น จะเป็นเหมือนทางเชื่อมไปสู่องค์ความรู้ที่แตกขยายออกไปสู่เด็ก เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการ อีกทั้งเด็กๆสามารถเรียนรู้จากการอ่าน และสนุกไปกับการอ่านได้ในเวลาเดียวกัน ภาพวาดในหนังสือการ์ตูนมักถูกถ่ายทอดเรื่องราวที่มาจากเรื่องที่เกิดขึ้นจากเหตุการณ์จริง และในทุกยุคทุกสมัยมักจะมีข่าวคนหายเกิดขึ้นส่วนใหญที่พบเห็นมักเกิดขึ้นกับเด็กๆที่อยู่ตามลำพังโดยไม่มีผู้ปกครองคอยดูแลอย่างใกล้ชิด ผู้จัดทำตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมที่ยังมีให้เห็นอยู่ในปัจจุบัน และเป็นเรื่องที่น่าห่วงใยที่ผู้ปกครองเป็นกังวลที่ลูกหลานจะหายไป จากเหตุการณ์ถูกลักพาตัว ผู้จัดทำจึงนำเรื่องราวเกี่ยวกับการหายตัวของเด็กๆเข้ามาเขียนเป็นเนื้อหาในโครงการ สื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเด็ก โดยใช้ชื่อเรื่อง “เด็กหาย”

สร้างความสนใจให้เด็กจากความน่ารักสดใสของตัวการ์ตูนที่มีลักษณะเด่นที่แตกต่างกันออกไป พร้อมกับภาพที่มีสีสันสดใสสวยงาม ช่วยในการจดจำ สิ่งเหล่านี้จึงสามารถดึงดูดให้เด็กๆเข้าหาความรู้ผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ที่เป็นการ์ตูนได้ดี ผู้จัดทำใช้ความรู้ และความสามารถที่มีดำเนินการสร้างผลงาน สื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเด็ก เรื่อง “เด็กหาย” โดยนำเอาเรื่องราวที่เป็นเหตุการณ์อันนำไปสู่ความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นได้กับเด็กๆได้หากอยู่ตามลำพังในสถานที่ ที่มีคามเสี่ยง เนื่องจากปัญหาในสังคมปัจจุบันยังมีเด็กหายอยู่บ่อยครั้ง และอัตราการเกิดขึ้นสูงมากขึ้นทุกปี ซึ่งสามารถพบเห็นข่าวเด็กหายได้ตามสื่อ

โทรทัศน์ และโซเซียลมีเดีย มีการประกาศตามหาเด็กหาย และการหายไปอย่างไร้ร่องรอยของเด็กๆ ในช่วงปฐมวัย เพื่อเป็นประโยชน์แก่เด็กๆ ในช่วงปฐมวัย เปิดโลกทัศน์ให้กับเด็กๆ และเพิ่มพูนความรู้ นอกตำราเรียนพร้อมทั้งระงับภัยให้กับผู้ปกครองด้วยการนำการ์ตูนเรื่อง “เด็กหาย” ถ่ายทอดเนื้อหาสาระเหล่านี้ไปสู่เด็กๆ เด็กๆ ที่เป็นเยาวชนได้ตระหนักถึงความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นเมื่ออยู่ตามลำพังในสถานที่ต่างๆ โดยไม่มีผู้ปกครองคอยดูแลอย่างใกล้ชิด และทางบริษัทยังสามารถนำหนังสือการ์ตูนไปใช้ประโยชน์ในการจัดกิจกรรมนอกสถานที่ได้อีกด้วย

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.2.1 เพื่อผลิตสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเป็นสื่อกลางในการให้ความรู้กับเด็กช่วงปฐมวัยเกี่ยวกับความปลอดภัยในชีวิตประจำวัน
- 1.2.2 เพื่อส่งเสริมให้เด็กช่วงปฐมวัยได้รับความรู้เพิ่มเติมนอกเหนือจากบทเรียน
- 1.2.3 เพื่อส่งเสริมอุปนิสัยรักการอ่านให้กับเด็ก

1.3 ขอบเขตของโครงการ

- 1.3.1 ผลิตหนังสือการ์ตูนสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเด็ก มุ่งเน้นเนื้อหาหลักเกี่ยวกับการหายตัวไป อันเนื่องมาจากถูกลักพาตัว ความยาวไม่ต่ำกว่า 5 หน้า
- 1.3.2 มีเนื้อหาเกร็ดความรู้รอบตัวท้ายเล่ม ความยาวไม่เกิน 2 หน้า
- 1.3.3 เสริมเกมสลับสมองท้ายเล่มที่สอดคล้องกับเนื้อหาเกร็ดความรู้ จำนวน 1 หน้า

1.4 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.4.1 เนื้อหาเรื่อง “เด็กหาย” จะเป็นส่วนหนึ่งในการสอนให้เด็กรู้จักระวังตัว ไม่อยู่คนเดียวตามลำพังในสถานที่ต่างๆ โดยไม่มีผู้ปกครองคอยดูแล
- 1.4.2 การ์ตูนสื่อประชาสัมพันธ์ จะทำให้เด็กๆ มีความสนุกสนาน เพลิดเพลินกับเกมสลับสมอง ภายในเล่ม

บทที่ 2

ทบทวนเอกสาร/วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1.1 สตอรี่บอร์ด คือ การเขียนภาพนิ่งและข้อความเพื่อกำหนดในการถ่ายทำหรือผลิตภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ เช่น ภาพยนตร์ โฆษณา การ์ตูน สารคดี เป็นต้น เพื่อกำหนดการเล่าเรื่อง ลำดับเรื่อง จัดมุมกล้อง กำหนดเวลาซึ่งภาพที่วาดไม่จำเป็นจะต้องละเอียดมาก แคบออกองค์ประกอบสำคัญๆได้ มีการระบุถึงตำแหน่งของตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับฉากและตัวละครอื่นๆ กรอบแสดงภาพและมุมกล้อง แสงเงา เป็นการสเก็ตซ์ภาพของเฟรม ข้อตต่างๆจากบท เปรียบเสมือนการวาดการ์ตูนในกรอบสี่เหลี่ยมแต่ละช่องของสตอรี่บอร์ด จะประกอบไปด้วยชุดภาพสเก็ตซ์ ของข้อตต่างๆพร้อมคำบรรยายหรือบทสนทนาในเรื่อง ซึ่งอาจจะทำการเขียนเรื่องย่อและบทก่อนหรือสเก็ตซ์ภาพก่อนก็ได้ แล้วจึงค่อยใส่คำบรรยายลงไป อาจมีบทสนทนาหรือไม่มีบทสนทนาดก็ได้ และสำหรับการกำหนดเสียงในแต่ละภาพต้องพิจารณาว่าภาพและเสียงไปด้วยกันได้หรือไม่ ไม่ว่าจะเป็นเสียงในแต่ละภาพต้องพิจารณาว่าภาพและเสียงไปด้วยกันได้หรือไม่ ไม่ว่าจะเป็นเสียงดนตรี เสียงธรรมชาติหรือเสียงอื่นๆ (อุทิศ แจ้งถิ่นป่า, 2556)

2.1.2 ทฤษฎีสี คือ ลักษณะกระทบต่อสายตาให้เห็นเป็นสีมีผลถึงจิตวิทยา คือมีอำนาจให้เกิดความเข้มของแสงที่อารมณ์และความรู้สึกได้ การที่ได้เห็นสีจากสายตาสายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึก ต่างๆตามอิทธิพลของสี เช่น สดชื่น ร้อน ตื่นเต้น เศร้า สีมีความหมายอย่างมาก เพราะศิลปินต้องการใช้สีเป็นสื่อสร้างความประทับใจในผลงานของศิลปะและสะท้อนความประทับใจนั้นให้บังเกิดแก่ผู้ดูมนุษย์เกี่ยวข้องกับสีต่างๆ อยู่ตลอดเวลาเพราะทุกสิ่งที่อยู่รอบตัวนั้นล้วนแต่มีสีสันแตกต่างกันมากมาย สีเป็นสิ่งที่ควรศึกษาเพื่อประโยชน์กับตนเองและ ผู้สร้างงานจิตรกรรมเพราะเรื่องราวของสีนั้นมีหลักวิชาเป็นวิทยาศาสตร์จึงควรทำความเข้าใจวิทยาศาสตร์ ของสีจะบรรลุผลสำเร็จในงานมากขึ้น ถ้าไม่เข้าใจเรื่องสีดีพอสมควร ถ้าได้ศึกษาเรื่องสีดีพอแล้ว งานศิลปะก็จะประสบความสำเร็จสมบูรณ์เป็นอย่างยิ่ง (เจนจิรา ดารา, 2560)

2.1.3 เริ่มต้นเขียนเรื่องอย่างไร ในขั้นตอนการคิดเรื่องที่จะนำมาเขียนการ์ตูนควรใช้เรื่องที่อยู่ใกล้ตัวเป็นเรื่องที่เขียนง่ายที่สุด เพราะเป็นเรื่องที่เกิดจากประสบการณ์โดยตรงของผู้เขียน และหลังจากนั้นก็จะเป็นส่วนของการใช้ความสามารถแต่งเติมจินตนาการลงไปในเรื่องนั้น โดยเริ่มจาก หลักการคิดง่ายๆ 3 อย่างด้วยกัน คือ คิดไปข้างหน้า สมมุติว่า เราเห็นชายคนหนึ่งหัวแตกเดินมา ในมือมีผ้าปิดหัวไว้

เลือดแดงฉานเต็มผ้า ให้เราลองจินตนาการ และคิดย้อนกลับไปเล่นๆว่า เขาไปทำอะไรมาถึงได้หัวแตก ให้คิดย้อนหลังกลับไปเรื่อยๆ จากนั้นจากนั้นให้นำมาเรียบเรียงใหม่โดยใส่รายละเอียดของเรื่องเข้าไป อย่างที่ 2 คือ คิดไปข้างหน้า หากเราไม่ถนัดที่จะคิดถอยหลัง ให้ลองคิดไปข้างหน้า เราสามารถที่จะ สมมุติเหตุการณ์เดียวกันกับเหตุการณ์เดียวกับตัวอย่างที่หนึ่งได้ หากเราเห็นเด็กคนหนึ่งหัวแตก เดินมา ด้วยความเร็ว ในมือมีผ้าปิดหัวไว้เลือดแดงฉานเต็มผ้า หากเราเห็นเหตุการณ์เพียงเท่านี้ ให้เราลอง จินตนาการไปข้างหน้าเล่นๆว่าเด็กคนนี้จะวิ่งต่อไปที่ไหน เพื่อสร้างเรื่องราวต่อจากนี้ไปให้เป็นเรื่องราวที่ น่าสนใจ อย่างสุดท้าย อย่างที่ 3 คือ คิดอะไรได้เขียนเลย หากคิดย้อนกลับไปและคิดไปข้างหน้ายังไม่ได้ อีก ให้ใช้วิธีการคิดจากโครงเรื่องที่เรามีอยู่แล้ว ให้หาจุดใดจุดหนึ่งในเรื่องมา แล้วนึกอะไรได้ให้ลองเขียน ลงไป แล้วค่อยนำมาเรียบเรียงอีกครั้ง เช่น หากมีตัวละครเป็นแมวตัวหนึ่ง ให้นึกถึงบุคลิกลักษณะของ แมวตัวนั้น ไล่เรียงไปว่าเป็นอย่างไร เขียนแบบนี้ไปเรื่อยๆ แล้วนำสิ่งที่คิดได้นั้นมาเรียบเรียงเรื่อง ค่อยๆ ใส่รายละเอียดลงไป ใส่ปมหรือความคิดขัดแย้งลงไป แค่นี้ก็จะได้เรื่องมาเป็นของเราแล้ว (อนุชา ชัยชมภู 2559)



2.1 เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง

ผู้จัดทำได้ทำการค้นหาเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสตอรี่บอร์ด เทคนิคการเล่าเรื่องและเทคนิคการใช้โปรแกรมต่างๆสำหรับงานสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเด็ก เนื่องจากมีประโยชน์ต่อการดำเนินการสร้างหนังสือการ์ตูนทางด้านเทคนิค และแนวทางการปฏิบัติที่สามารถนำมาปรับใช้จากเว็บไซต์ต่างๆ มาเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินการ โดยการค้นหาได้จากเว็บไซต์ดังต่อไปนี้



รูปที่ 2.3 <https://kruuthit.wordpress.com/2013/02/09/>

เว็บไซต์ที่สอนขั้นตอนการเขียนสตอรี่บอร์ด แนวทางการเขียนสตอรี่บอร์ด และขั้นตอนการทำสตอรี่บอร์ด เทคนิคการเขียนบท อธิบายถึงการวางโครงเรื่องหลัก ฉาก และเนื้อเรื่องย่อ ทำให้ทราบถึงข้อดีของการทำสตอรี่บอร์ด เหมาะสำหรับเป็นแนวทางให้กับนักเขียนมือใหม่หรือผู้ที่ชื่นชอบการเขียนการ์ตูนนำมาปรับใช้กับงานของตนเอง



รูปที่ 2.4 <http://www.ookbeecomics.com/blogs/149>

เป็นเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลแนวทางการคิดเรื่องที่จะแต่งขึ้นมาตั้งแต่การเริ่มต้นแต่งไปจนถึงจุดดึงดูด ในเนื้อหาของเรื่อง เหมาะสำหรับผู้ที่กำลังหาแนวคิดการแต่งเรื่อง เพื่อช่วยเกี่ยวกับพื้นฐานการเขียนเนื้อ เรื่องการ์ตูน สร้างเรื่องราวของการ์ตูนให้มีเนื้อหาตรงตามที่คาดหมายของผู้เขียน ให้นักเขียนมือใหม่ได้ แนวคิด และแนวทางการเขียนเรื่อง สามารถนำไปพัฒนาในการแต่งเรื่องต่างๆให้มีความน่าสนใจ ดึงดูด ผู้อ่านมากยิ่งขึ้น



รูปที่ 2.5 <https://sites.google.com/site/karxxkbaebthasnsilpkhxngwebsit/bth-reiyn/kar-chi-si-phun-hlang>

เป็นเว็บไซต์ที่อธิบายถึงการออกแบบ การใช้สี และนำข้อควรระวังในการออกแบบ เช่น การไล่ เเฉดสี การใช้สีพื้นหลัง เป็นต้น และยังอธิบายเกี่ยวกับผลทางจิตวิทยาที่มีต่อสีโดยแนะนำเรื่องของการให้ ความรู้สึกของสีต่ออารมณ์ของผู้ชม เพื่อสื่อความหมายและให้ความรู้สึก



รูปที่ 2.6 <http://www.thongjoon.com/2013/06/pen-tool-illustrator.html>

เป็นเว็บไซต์ที่สอนการวาดโดยใช้เครื่องมือที่ชื่อว่า Pen Tool ของโปรแกรม illustrator แนะนำเทคนิคในการวาด รวมไปถึงปุ่ม Shortcut ที่ไว้ใช้ร่วมงานกับเครื่องมือ Pen Tool สำหรับเรียกใช้คำสั่งเสริมในการทำงาน



รูปที่ 2.7 <http://www.ookbecomics.com/blogs/253>

เป็นเว็บไซต์ที่ให้คำแนะนำการเขียนการ์ตูนสั้น การสร้างโครงเรื่องและนำมาใส่ในหน้าหนังสือ มีประโยชน์ต่อผู้ที่ต้องการหาแนวทางการเขียนการ์ตูนสั้น ผู้ที่ต้องการวิธีการเริ่มต้นเขียนเนื้อหาของการ์ตูน และแนวทางการเขียนเรื่องอย่างไรให้สนุก

2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษางานวิจัยเรื่องต่างๆ ที่ได้มีการพัฒนาจึงได้นำเอาข้อมูลที่เป็นประโยชน์จากงานเหล่านี้มาช่วยในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเด็ก ดังนั้นผู้จัดทำจึงยกตัวอย่างงานวิจัยที่เป็นงานทางด้านการ์ตูนแอนิเมชัน



รูปที่ 2.8 เรื่องอยู่อย่างพอเพียงช่วยเหลือแบ่งปันกันตามแนว “เศรษฐกิจพอเพียง”

ศิริลักษณ์ คลองข่อย(2555) สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียงช่วยเหลือแบ่งปันกันตามแนว “เศรษฐกิจพอเพียง” วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังเรียนจากนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียงช่วยเหลือแบ่งปันกันตามแนว “เศรษฐกิจพอเพียง” และสอนให้เด็กในช่วงปฐมวัยตระหนักถึงแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงมากขึ้น พัฒนาโดยโปรแกรม Macromedia Flash 8 และ โปรแกรม Adobe After Effect CS5



ภาพที่ 6 แสดงลำดับเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการ์ตูน

รูปที่ 2.9 เรื่องพี่น้องออมเงิน

อมิณา ฉายสุวรรณ และ ชุมพล จันทร์ฉลอง (2559) สาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี เรื่องพี่น้องออมเงิน จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาคำพ้องใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องพี่น้องออมเงิน และพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องพี่น้องออมเงิน พัฒนาโดยโปรแกรม Adobe Flash CS5



รูปที่ 2.10 เรื่องสุภาษิต

ปิยะนันท์ สมัยชูเกียรติ, ภาสินี เพชรจรัส และมานิดา ว่างสว่าง (2559) สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม แอนิเมชัน เรื่องสุภาษิตไทย สร้างขึ้นเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายได้เห็นตัวอย่างในชีวิตประจำวัน และเปรียบเทียบกับคำสุภาษิตได้ พัฒนาโดยใช้โปรแกรม Adobe Flash Professional CS6



รูปที่ 2.11 เรื่องการออมเงินง่ายๆ ใครก็ทำได้

วิสุตา ลาอ่อน (2559) สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม แอนิเมชัน เรื่องการออมเงินง่ายๆ ใครก็ทำได้ สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้ใช้งานได้เรียนรู้ถึงการออมเงิน นำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ และได้เรียนรู้ถึงข้อดีของการออมเงิน พัฒนาโดยโปรแกรม Adobe After Effect CS6



รูปที่ 2.12 เรื่องเพื่อนที่คุณรัก

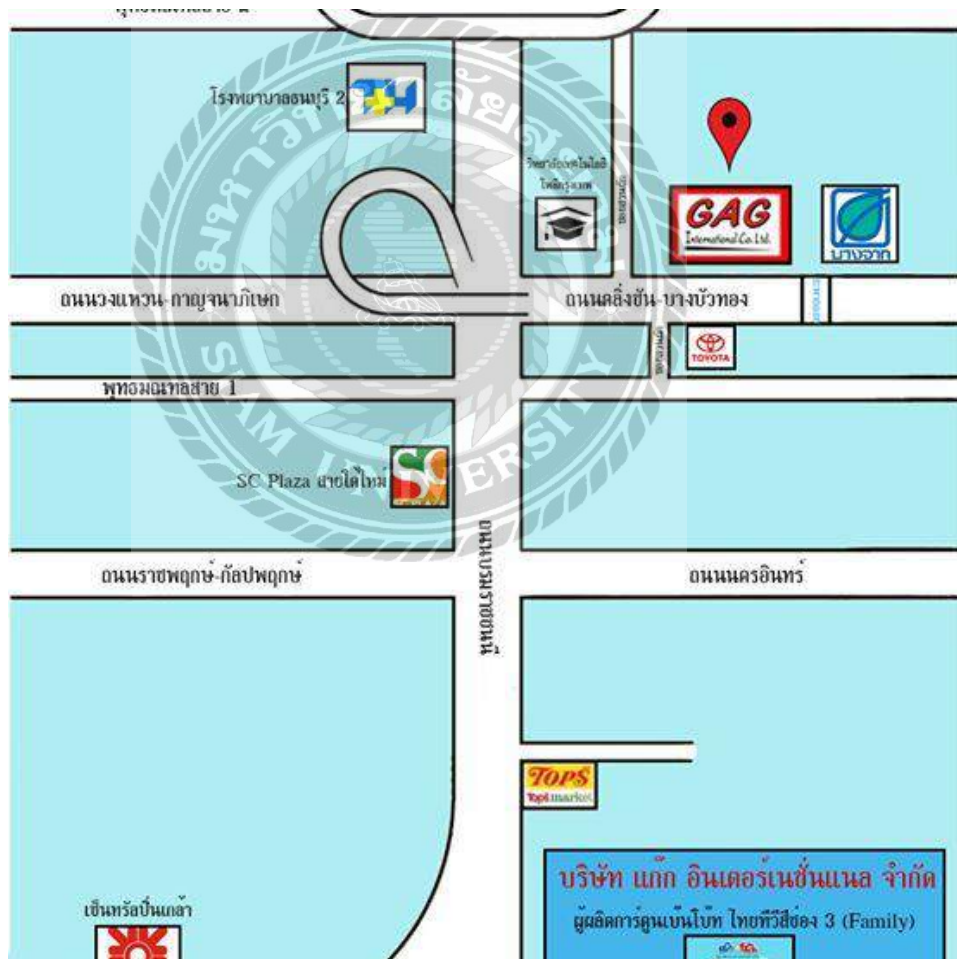
ชานนท์ พลรักษา, ทวีรงค์ สุธาศิริพรหมแพร และพรประภา ดารงภูมิ (2559) สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม แอนิเมชัน เรื่องเพื่อนที่คุณรัก สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้ใช้ที่สับสนหรือหันมาใส่ใจสุขภาพมากขึ้น และทราบถึงอันตรายจากบุหรี่ยี่ที่มีต่อตนเองและคนรอบข้าง พัฒนาโดยใช้โปรแกรม Adobe Flash Professional CS6

บทที่ 3

รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อสถานประกอบการ	บริษัท แก็ก อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด
สถานที่ตั้ง	48/2 หมู่ 7 ถนนกาญจนาภิเษก แขวงศาลาธรรมสพน์ เขตทวีวัฒนา กทม 10170
เบอร์โทรศัพท์	0-2885-2037
เว็บไซต์	https://www.facebook.com/BensBoatShow/
แผนที่	



รูปที่ 3.1 แผนที่ตั้งบริษัท แก็ก อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด

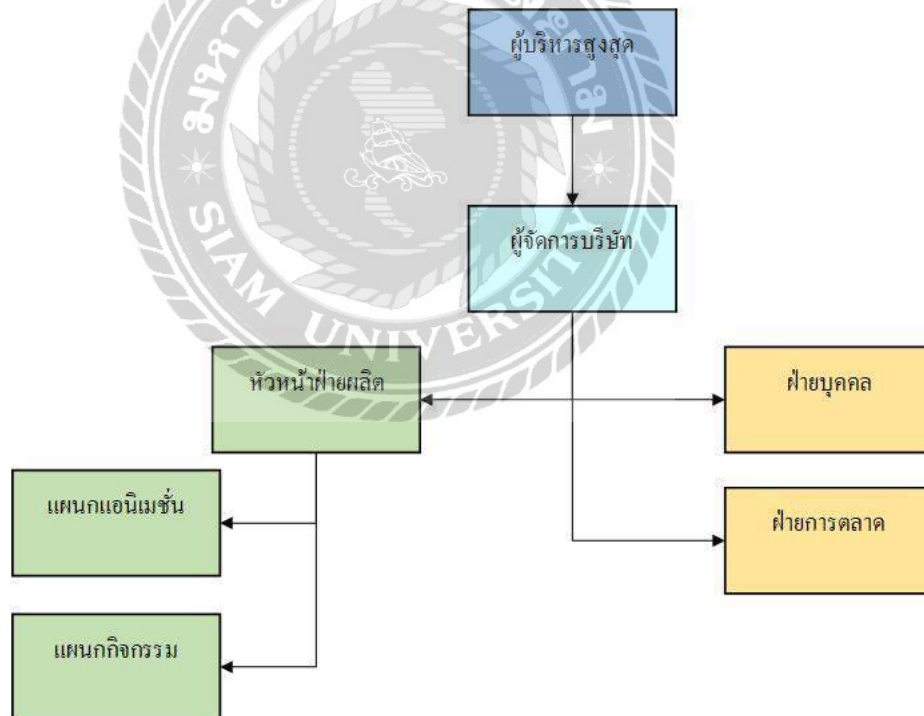
3.2 ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑ์การให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท แก๊ก อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด ประกอบกิจการเกี่ยวกับ การผลิตรายการโทรทัศน์ การ์ตูนสำหรับเด็ก และ จัดกิจกรรมนอกสถานที่สำหรับงานสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์



รูปที่ 3.2 เครื่องหมายทางการค้าของสถานประกอบการ

3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและบริหารงานขององค์กร



รูปที่ 3.3 แผนผังโครงสร้างองค์กร

3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

นาย พิทยา เอื้อวงศ์อารีย์

ฝ่ายออกแบบ และผลิตภัณฑ์

ตำแหน่ง ผู้ช่วยครีเอทีฟ และ แอนิเมเตอร์

ลักษณะงาน ช่วยเหลือปรับปรุงแก้ไขชิ้นงาน ผลงานต่างๆของบริษัท พร้อมกับดูแลPage Facebook และผลิตผลงานภาพการ์ตูนให้กับบริษัท

3.5 ชื่อและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

นาย คมสัน สุขอุดม ตำแหน่ง ครีเอทีฟ โปรดิวเซอร์

3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

8 มกราคม 2561 ถึง 30 เมษายน 2561

3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน

การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

ผู้จัดทำได้ศึกษา และวิเคราะห์สื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเด็ก ทำให้พบว่าเด็กในช่วงปฐมวัย ต้องการหรือชื่นชอบเนื้อหาสาระในรูปแบบไหน สีเส้น และความสวยงามของการสร้างสรรค์ภาพการ์ตูน มีความสำคัญมากสำหรับเด็กๆ เพื่อเป็นการสร้างแรงดึงดูด สร้างความน่าสนใจในสื่อประชาสัมพันธ์นั้น ผู้จัดทำจึงสามารถผลิตผลงานชิ้นนี้ขึ้นเพื่อทำให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อทางบริษัท และได้นำออกไปเผยแพร่สู่เยาวชนสืบต่อไปในอนาคต ส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการทางความคิด และได้เกร็ดความรู้ต่างๆ ซึ่งสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

ออกแบบและพัฒนางานแอนิเมชัน

3.7.1 การออกแบบตัวละคร

จากการศึกษาข้อมูลทำให้ผู้จัดทำได้ข้อมูลลักษณะของตัวละคร 2 ลักษณะ คือ ตัวละครหลักในการดำเนินเรื่องและตัวละครรองเสริมบทซึ่งในลักษณะของตัวละครทั้ง 2 แบบ จะเป็นตัวดำเนินเรื่องที่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน ดำเนินเรื่องไปพร้อมๆกัน



รูปที่ 3.4 ตัวละครหลัก

ป๊อก เป็นตัวละครดำเนินเรื่อง ลักษณะนิสัยของตัวละครเป็นคนชอบเล่น จินตนาการสูง และชอบการกินเป็นชีวิตจิตใจ โดยมักจะเกิดเหตุการณ์ต่างๆขึ้นกับตัวละครตัวนี้อยู่เสมอทำให้เกิดเรื่องราวต่างๆตามมา



รูปที่ 3.5 ตัวละครหลัก

แนน เป็นตัวละครที่มีบุคลิกเป็นเด็กที่น่ารักสดใส ฉลาดรอบรู้ คอยให้ความรู้ และแนะนำแนวทางแก้ไขให้กับเพื่อนๆเสมอ



รูปที่ 3.6 ตัวละครหลัก

เบน เป็นตัวละครที่มีบุคลิกเป็นเด็กที่ฉลาดไหวพริบดี รอบรู้ และรักเพื่อนพ้อง เป็นเพื่อนซี้กับโบ๊ท



รูปที่ 3.7 ตัวละครหลัก

โบ๊ท เป็นตัวละครที่มีบุคลิกน่ารัก ขี้เล่น เฉลียวฉลาด ขี้สงสัย รักเพื่อนๆ และสนิทกับเบน และป๊อก

ตารางที่ 3.1 แสดงระยะเวลาในการดำเนินงานของโครงการ

ขั้นตอนการดำเนินงาน	ม.ค.61	ก.พ.61	มี.ค.61	เม.ย.61	พ.ค.61
1.ศึกษาข้อมูล	←→				
2.ออกแบบเนื้อเรื่อง		←→			
3.เขียนภาพ		←→			
4.เรียบเรียงเนื้อเรื่อง			←→		
5.เสริมเนื้อหา				←→	
6.จัดทำเอกสาร	←→				

3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้

ฮาร์ดแวร์

1. Intel Core i5-6500 (3.60GHz)
2. Graphics Card Nvidia Geforce GTX 650Ti
3. RAM : 8 GB DDR4
4. HDD : 1 TB

ซอฟต์แวร์

1. Window 10 Pro 64 Bit
2. Adobe Illustrator CS6
3. Adobe Photoshop CS6



บทที่ 4

ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ

รายละเอียดของเนื้อหาของโครงการ



รูปที่ 4.1 ฉากเปิดเรื่องเด็ก ๆ ยืนมองป้ายบางอย่างบนเสาไฟฟ้า



รูปที่ 4.2 ป้ายประกาศเด็กหาย



รูปที่ 4.3 ปีกกำลังสงสัยกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น



รูปที่ 4.4 ปีกคิดอะไรขึ้นมาได้



รูปที่ 4.5 เป็น และโบ๊ทแสดงอาการตื่นเต้น



รูปที่ 4.6 ป๊อกคิดอะไรบางอย่างขึ้นมาได้



รูปที่ 4.7 กล้องซูมไปที่หน้าของป๊อก



รูปที่ 4.8 ภาพประกอบการพูดบรรยายของป๊อก



รูปที่ 4.9 ภาพประกอบการบรรยาย



รูปที่ 4.10 เป็น และไปที่ยืนมองหน้าปอกด้วยความผิดหวัง



รูปที่ 4.11 เบื่อตัดพ้อแล้วพากันเดินออกจากฉากไป



รูปที่ 4.12 ปีกพุดตามหลังเพื่อนไป



รูปที่ 4.13 เป็นเดินบ่นไปตามทาง



รูปที่ 4.14 แนนเดินเข้าฉากมาทักเรื่องข่าวเด็กหาย



รูปที่ 4.15 เบน และโบ้ทพูดคุยกับแนน



รูปที่ 4.16 แนน เล่าถึงเรื่องเด็กที่หายไป



รูปที่ 4.17 ภาพคนร้ายเฝ้ามองเด็กที่หน้าโรงเรียน



รูปที่ 4.18 ภาพคนร้ายเฝ้ามองเด็กที่หน้าบ้าน

สนามเด็กเล่น หรือ
ตามห้างสรรพสินค้า



รูปที่ 4.19 ภาพคนร้ายแฝงตัวตามสถานที่ต่างๆ



รูปที่ 4.20 ภาพคนร้ายที่กำลังจู่โจมเพื่อจับเด็ก



รูปที่ 4.21 ภาพเด็กถูกใช้แรงงาน



รูปที่ 4.22 ภาพเด็กนั่งขอทาน



รูปที่ 4.23 ภาพเด็กถูกทำร้าย



รูปที่ 4.24 เป็น และโบ้ทตกใจอย่างมาก



รูปที่ 4.25 เป็น และโบ้ทนึกขึ้นได้ว่าเดินทิ้งปอกมา



รูปที่ 4.26 ป็อกโบกมือลาเพื่อนๆ



รูปที่ 4.27 รถคันสีดำกลับเข้ามาจอดตรงหน้าป็อก



รูปที่ 4.28 แนน เบ็น และโบ้ตกใจสุดขีด



รูปที่ 4.29 เด็กๆวิ่งไล่ตามรถลึกลับคันสีดำ



รูปที่ 4.30 ป๊อคุยกับพ่อบนรถ



รูปที่ 4.31 พ่ออธิบายถึงสิ่งที่ป๊อถาม



รูปที่ 4.32 พ่อของป๊อก กำลังสนทนากับป๊อก



รูปที่ 4.33 เด็กๆทั้งสามคนวิ่งตามรถคันสีดำที่กำลังจะลับตาไป



รูปที่ 4.34 เด็กๆทั้งสามคุยกันถึงเรื่องรถคันสีดำ



รูปที่ 4.35 กล้องซุมที่หน้าปีกมีเสียงแนนตะโกน



รูปที่ 4.36 ปีกเล่าเหตุการณ์ให้แนนกับเป็นฟัง



รูปที่ 4.37 เป็นพูดเกี่ยวกับโรคตาแดง



รูปที่ 4.38 แนน และเป็นให้คำแนะนำ



รูปที่ 4.39 โป้ทเดินเข้ามาทักทายป็อก



รูปที่ 4.40 ป็อกหันหน้ามองโป้ท



รูปที่ 4.41 แน่นกับเป็นร่องตะโกนด้วยความตกใจ



รูปที่ 4.42 ป๊อกจับมือโป๊ทด้วยความยินดีแต่โป๊ทไม่เต็มใจ

มาช่วยกันหาทางออกที่ถูกต้องให้แน่นกับเป็นห่างไกลจาก
เชื้อไวรัสตามแดงกันนะครึบน้องๆ



ปอกที่กำลังเป็นโรคตามแดง



เชื้อไวรัสตามแดง



ล้างมือให้สะอาด
เป็นประจำ



โปทติดใจหวัดจากปอก

**** น้องๆอย่าลืมถ่ายภาพเกมส์เฟววงกตหน้าันเพื่อส่งคำตอบ เข้ามาจึงรางวัลได้ที่
Facebook : เป็น-โปท จับแฉกรางวัลผู้โชคดี 10 ท่าน ทุกเดือนนะครึบ !! ****

รูปที่ 4.43 เกมท้ายเล่ม

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลโครงการหรืองานวิจัย

5.1.1 สรุปผลการประเมินความพึงพอใจ

จากการจัดทำโครงการสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเด็กเรื่อง “เด็กหาย” ภายในเนื้อหาตัวเล่มหนังสือจะเป็นการเล่าเรื่องราวของเด็กๆที่ไปพบเห็นป้ายประกาศเด็กหาย ทำให้เด็กๆรู้สึกตื่นตัวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นโดยที่เด็กๆนั้นจะระมัดระวังตัวในการใช้ชีวิตมากขึ้น คือ ไม่นำพาตนเองไปในสถานที่เสี่ยง อันก่อให้เกิดเหตุการณ์ร้ายอย่างเช่น การถูกลักพาตัว เป็นต้น ปิดท้ายด้วยฉากตลกขบขันที่สร้างความสนุกสนานให้กับเด็กๆทำให้เด็กๆรู้สึกสนุก และเกิดความชื่นชอบที่จะเรียนรู้ โดยการดำเนินงานในครั้งนี้ผู้จัดทำใช้โปรแกรม Adobe Illustrator CS6 และโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ในการทำภาพการ์ตูนสื่อประชาสัมพันธ์ ปรากฏว่าผลที่ได้รับ เนื้อหาของการ์ตูนมีความสนุกสนาน สีสันสดใส เป็นที่ชื่นชอบของเด็กช่วงปฐมวัย มีเกร็ดความรู้สอดแทรกภายในเล่ม พร้อมทั้งมีเกมส์ลับสมองให้เด็กๆได้สนุกสนานกับการเรียนรู้และจดจำ สร้างความเข้าใจในเรื่องของความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นหากเด็กๆอยู่ตามลำพังโดยไม่มีผู้ปกครองดูแล ภายใต้โครงการสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเด็ก เรื่อง “เด็กหาย” ทั้งนี้ทางบริษัท แก๊ก อินเทอร์เน็ตเซ็นแนล จำกัด ได้นำผลงานสื่อประชาสัมพันธ์นี้ใช้เป็นสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ในการจัดงานกิจกรรมนอกสถานที่เพื่อต่อยอดทางธุรกิจของบริษัท พร้อมทั้งการกระจายความรู้ไปให้กับกลุ่มเด็กปฐมวัยได้นำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน และมีผลตอบรับที่ดีกลับมา

5.1.2 ข้อจำกัดหรือปัญหาของโครงการ

จากการที่คณะผู้จัดทำได้เริ่มจัดทำโครงการ ซึ่งได้พบปัญหาและอุปสรรคดังนี้

1. ขั้นตอนการออกแบบเนื้อเรื่องควรขอรับปรึกษาจากผู้ที่มีประสบการณ์จะช่วยลดระยะเวลาการทำงานได้มากขึ้น
2. ใช้เวลาดำเนินงานมากเกินไป สืบเนื่องมาจากปัญหาที่ผู้จัดทำจัดการตารางเวลาการทำงานไม่ลงตัว

5.1.3 ข้อเสนอแนะ

1. นำชุดการ์ตูนสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเด็ก เรื่อง “เด็กหาย” พัฒนาเป็นรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจมากขึ้น
2. นำไปประยุกต์ใช้ร่วมกับการเรียนการสอนเพื่อเป็นแนวทางในการดำรงชีวิต เสริมเนื้อหาการเรียนรู้นอกตำราเรียน

5.2 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

5.2.1 ข้อดีของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

1. เสริมทักษะการเขียนสตอรี่บอร์ด
2. ได้รู้จักกับการปฏิบัติงาน และเรียนรู้กับการทำงานจริง
3. มีวินัยในการทำงาน ได้แก่ การตรงต่อเวลา การทำงานให้บรรลุเป้าหมาย
4. เพิ่มทักษะและศักยภาพในการทำงานด้านกราฟิกมากขึ้น
5. เรียนรู้ระบบงาน และโครงสร้างองค์กร
6. เสริมสร้างทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

5.2.2 ปัญหาที่พบของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

1. การผิดพลาดในเรื่องของเวลา หากไม่รักษาเวลาหรือบริหารเวลาได้ไม่ดีพออาจทำให้งานที่ตั้งเป้าหมายไว้ เสร็จไม่ทันกำหนด
2. มองข้ามรายละเอียดเล็กๆไป อาจทำให้ส่งผลกระทบต่องานชิ้นต่อไปได้ เนื่องจากเสียเวลาไปกับงานชิ้นเดิมมากเกินไป
3. บ่อยครั้งอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์มีการตอบสนองที่ผิดพลาด

5.2.3 ข้อเสนอแนะ

1. ควรจัดตารางเวลา และวางแผนการทำงานให้ดี เลือกทำงานตามลำดับขั้น
2. เมื่อทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จสิ้นแล้ว ควรตรวจสอบความถูกต้องของงานให้ถี่ถ้วนอีกครั้ง เพื่อให้เกิดความผิดพลาดน้อยที่สุด

บรรณานุกรม

- ชานนท์ พลรักษา, ทวีชงค์ สุธาศิริพรหมแพร และพรประภา ดารงภูมิ. (2559). แอนิเมชัน เรื่อง “เพื่อนที่ฉันรัก”. กรุงเทพฯ:มหาวิทยาลัยสยาม.
- ทองจูน ชันขาว. (2559). เทคนิคการใช้ Pen Tool ของ Illustrator. เข้าถึงได้จาก <http://www.thongjoon.com/2013/06/pen-tool-illustrator.html>
- ปิยะนันท์ สมัยชูเกียรติ, ภาสินี เพชรจรัส และมานิดา วังสว่าง. (2559). แอนิเมชัน เรื่อง “สุภาพชนไทย”. กรุงเทพฯ:มหาวิทยาลัยสยาม.
- พัชรียา ชัยตะมาตร. (2556). การใช้สีพื้นหลัง. เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/site/karxxkbaebthasnilpkhxngwebsit/bth-reiyn/kar-chi-si-phun-hlang>
- วิสุดา ลาอ่อน. (2559). แอนิเมชัน เรื่อง “การออมเงินง่ายๆ ใครก็ทำได้”. กรุงเทพฯ:มหาวิทยาลัยสยาม.
- ศิริลักษณ์ คลองข่อย. (2555). การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “อยู่อย่างพอเพียงช่วยเหลือแบ่งปันกันตามแนวเศรษฐกิจพอเพียง”. กรุงเทพฯ:มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- อมีนา ฉายสุวรรณ และ ชุมพล จันทร์ฉลอง. (2559). แอนิเมชัน เรื่อง “พี่น้องออมเงิน”. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์.
- อนุชา ชัยชมภู. (2557). เขียนเรื่องอะไรดี. เข้าถึงได้จาก <http://www.ookbeecomics.com/blogs/149>
- อนุชา ชัยชมภู. (2558). เริ่มต้นเขียนเรื่องอย่างไร. เข้าถึงได้จาก <http://www.ookbeecomics.com/blogs/253>
- อุทิศ แจ้งถิ่นป่า. (2556). การเขียน Story Board. เข้าถึงได้จาก <https://kruuthit.wordpress.com/2013/02/09>



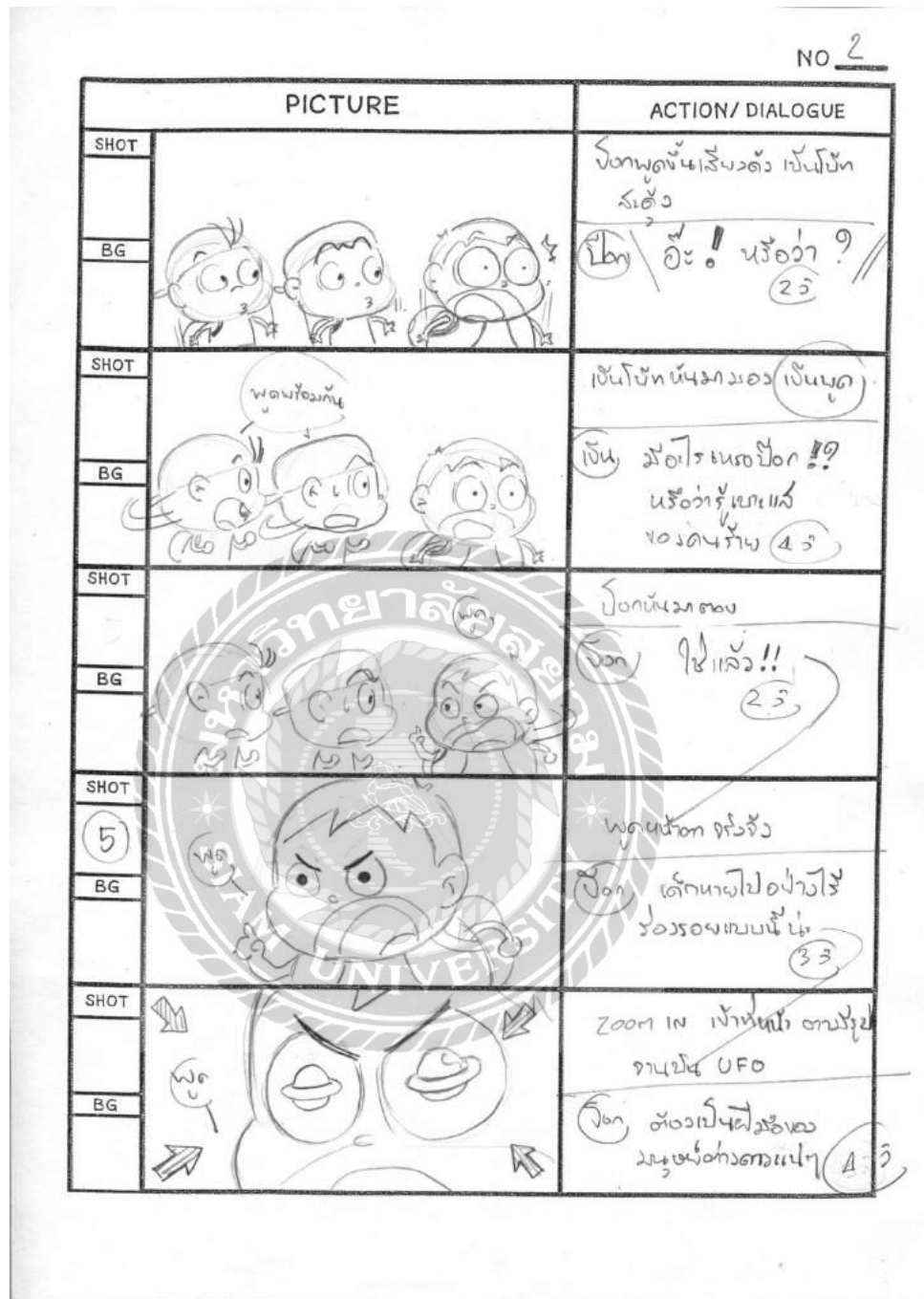
ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
 Story Board

0104 5 126 NO 1






	PICTURE	ACTION/ DIALOGUE
SHOT ① BG		บรรยายภาพประกอบ (ภาพอาทิตย์เที่ยงวันเล็กกว่า) 2 วิ
SHOT ② BG		เดินไปเลือกหนังสือเล่มที่ดู น่าสนใจมาอยู่ (บันทึก) บันทึก อธิบายให้? 2 วิ
SHOT ③ BG		บันทึก จับตามเด็กหายที่หายไป บันทึก มีเด็กหายเล่มนี้นะ อธิบายให้... ? 3 วิ
SHOT ④ BG		บันทึก บันทึก หน้ากลัวจังเลยนะ 2 วิ
SHOT BG		จับมุดข้าง บันทึก - ใครกันหนที่มัน กจับตัวเด็กไป 4 วิ

รูปที่ ก.1 Storyboard สื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเด็ก เรื่อง เด็กหาย 1

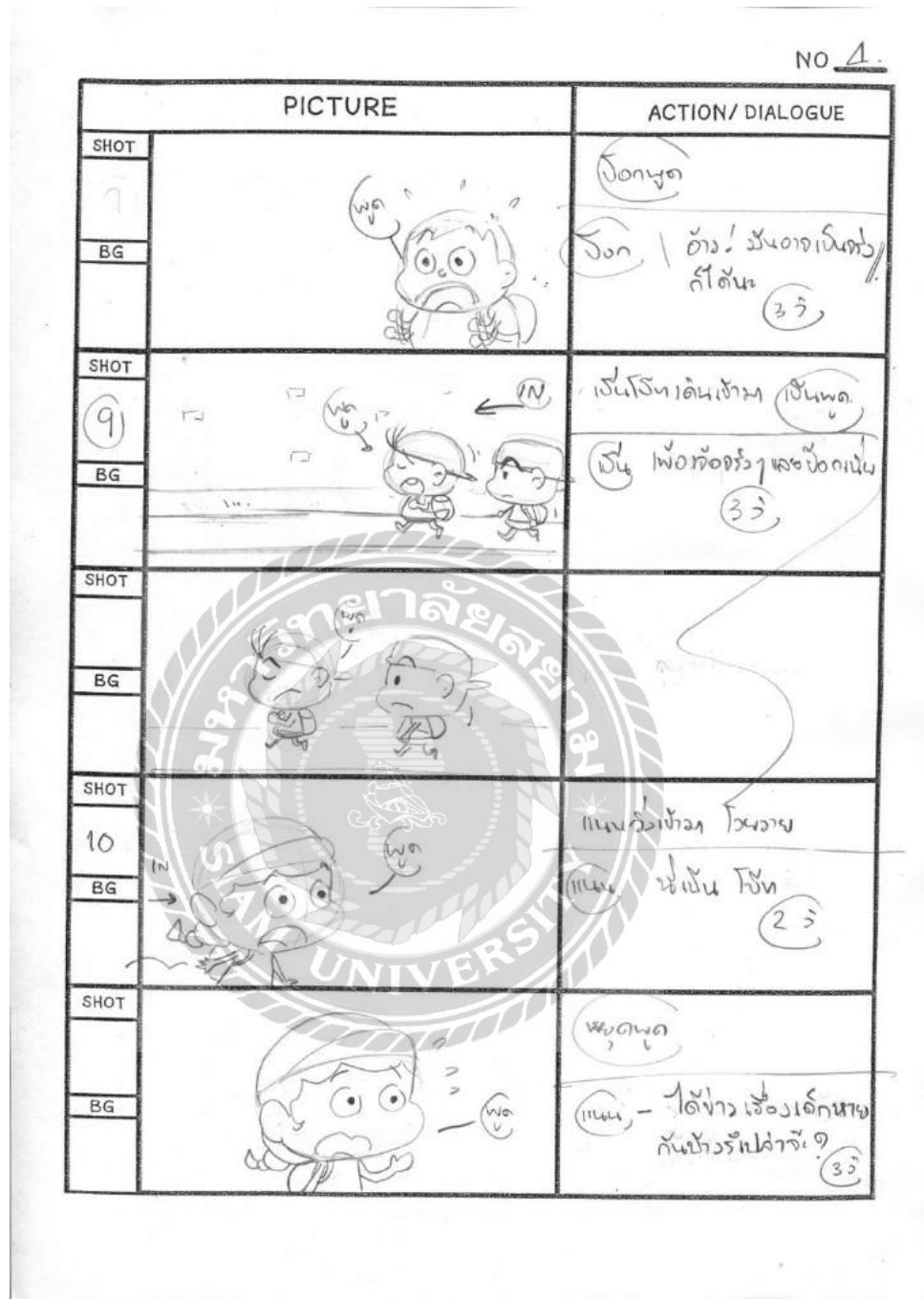


รูปที่ ก.2 Storyboard สื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเด็ก เรื่อง เด็กหาย 2

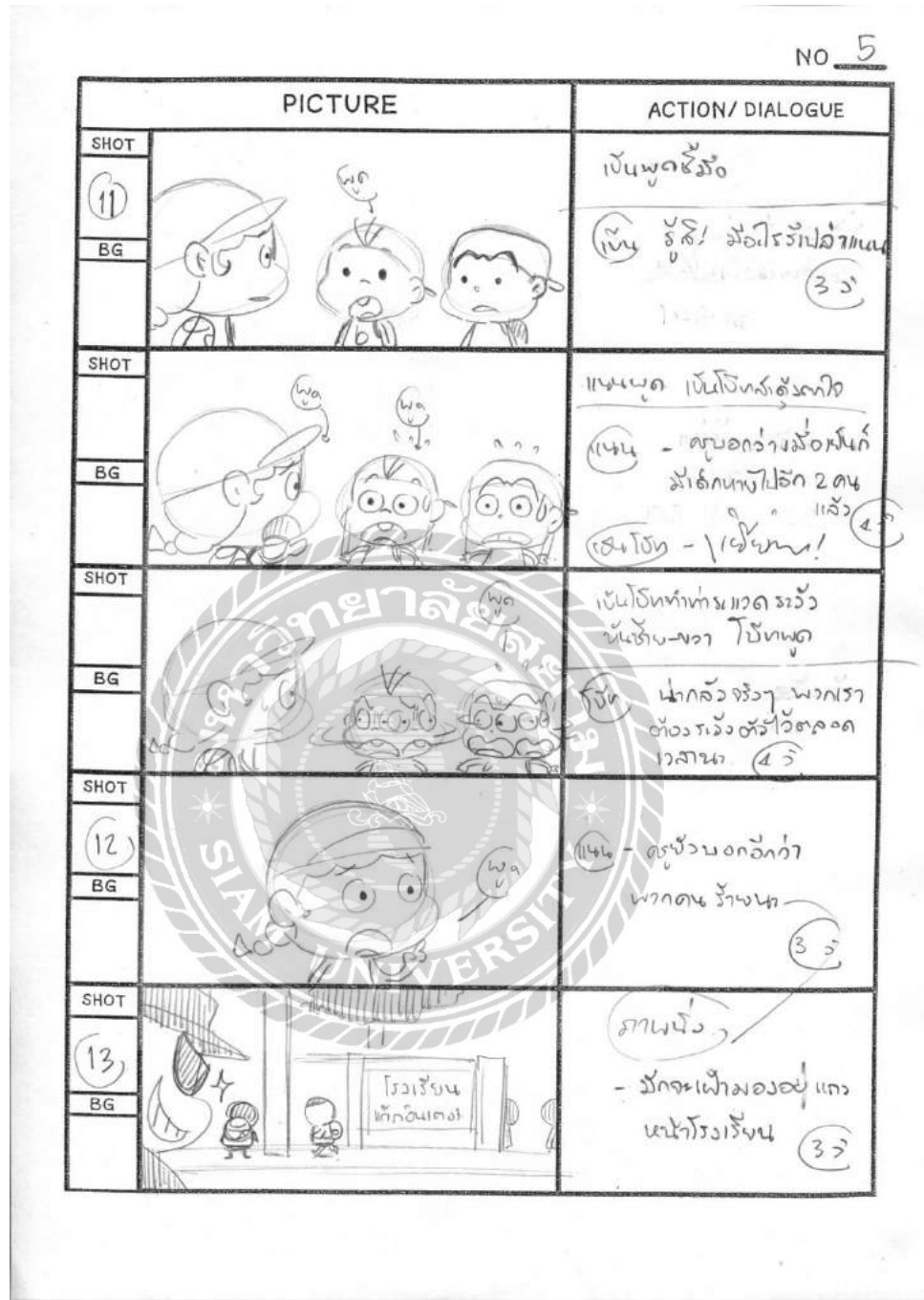
NO 3

PICTURE		ACTION/ DIALOGUE
SHOT (6)		ดาวนี้ จ้อง เด็กทุกคนคงถูก จับเป็นดาวตกดูนี่ไป (43)
BG		
SHOT (7)		ดาวนี้ จ้อง แล้วก็ถูกพรวดอยู่ นอกโลกแน่เลย (43)
BG		
SHOT (8)		นี่ (23) นี่มันมอรวีอกนี่ นี่มันมอรวีอกนี่ๆ การจับดาวนี้
BG	
SHOT		เป็นโรจน์ แร่ดาก แล้วหัวร้อน (23)
BG		
SHOT		แล้วมันเดินไปพ้อกัน เป็นพด จ้อง ไร้ย! ฟังตัวนาน กลับบ้านดีกว่า (43)
BG		

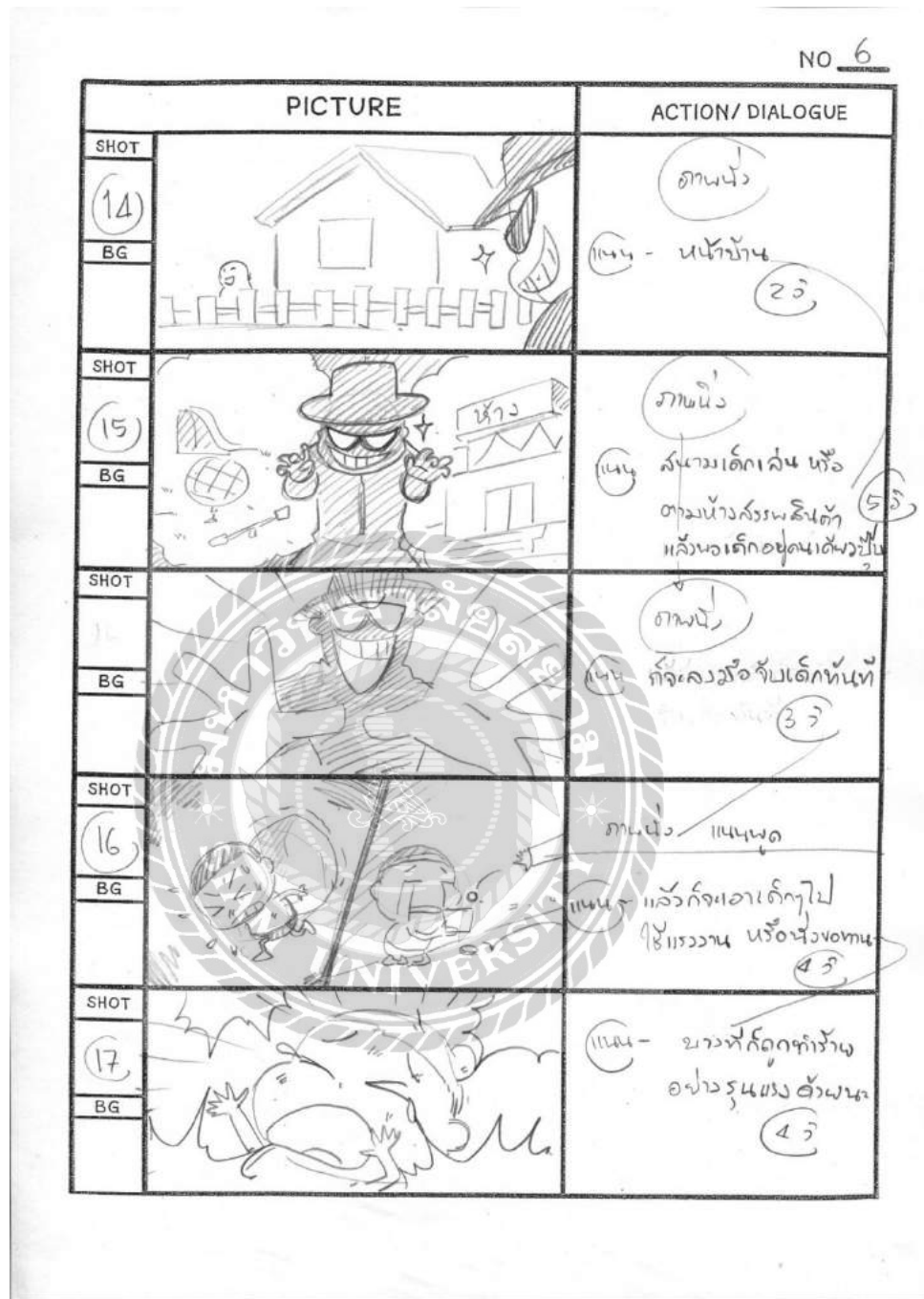
รูปที่ ก.3 Storyboard สื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเด็ก เรื่อง เด็กหาย 3



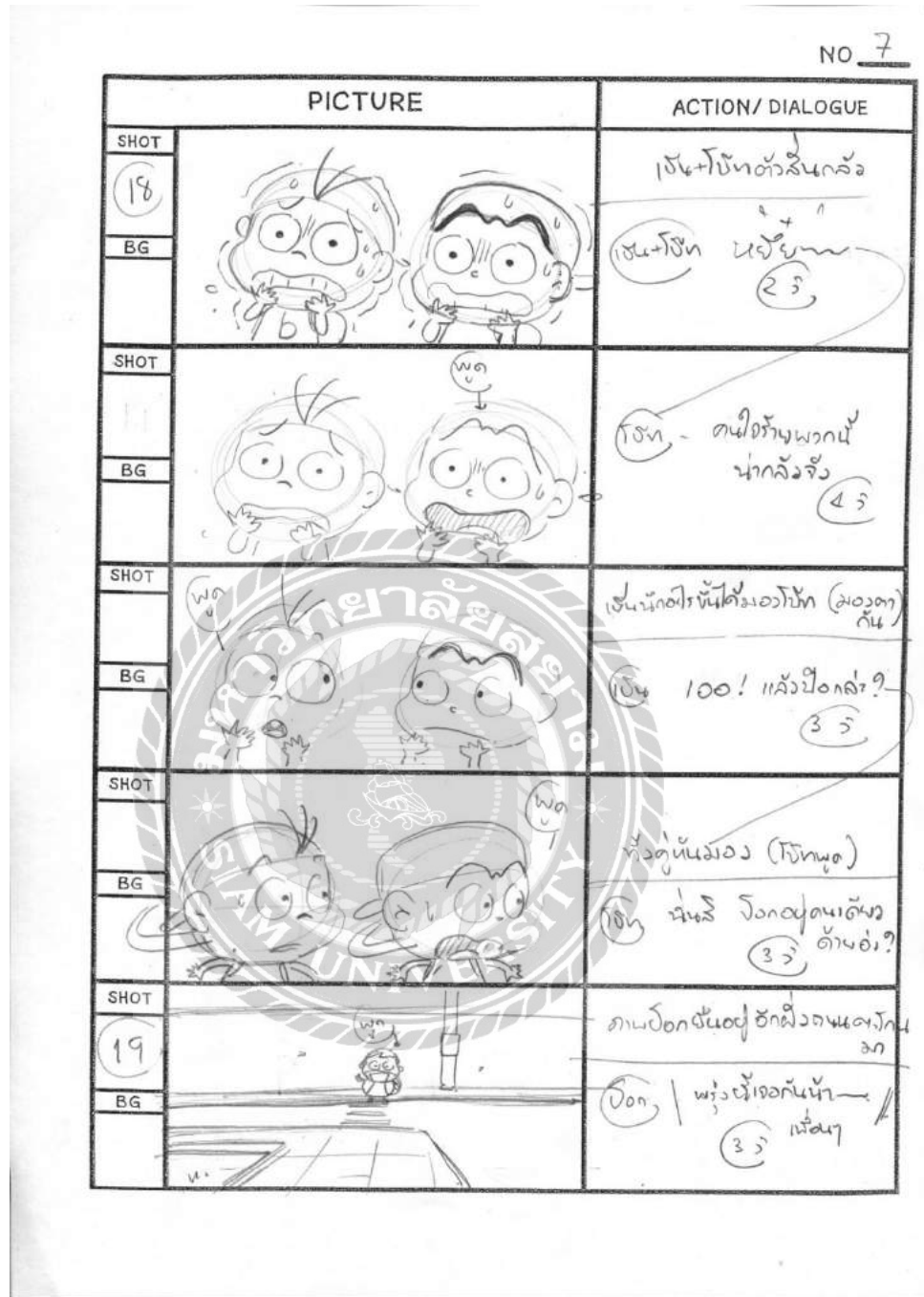
รูปที่ ก.4 Storyboard สื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเด็ก เรื่อง เด็กหาย 4



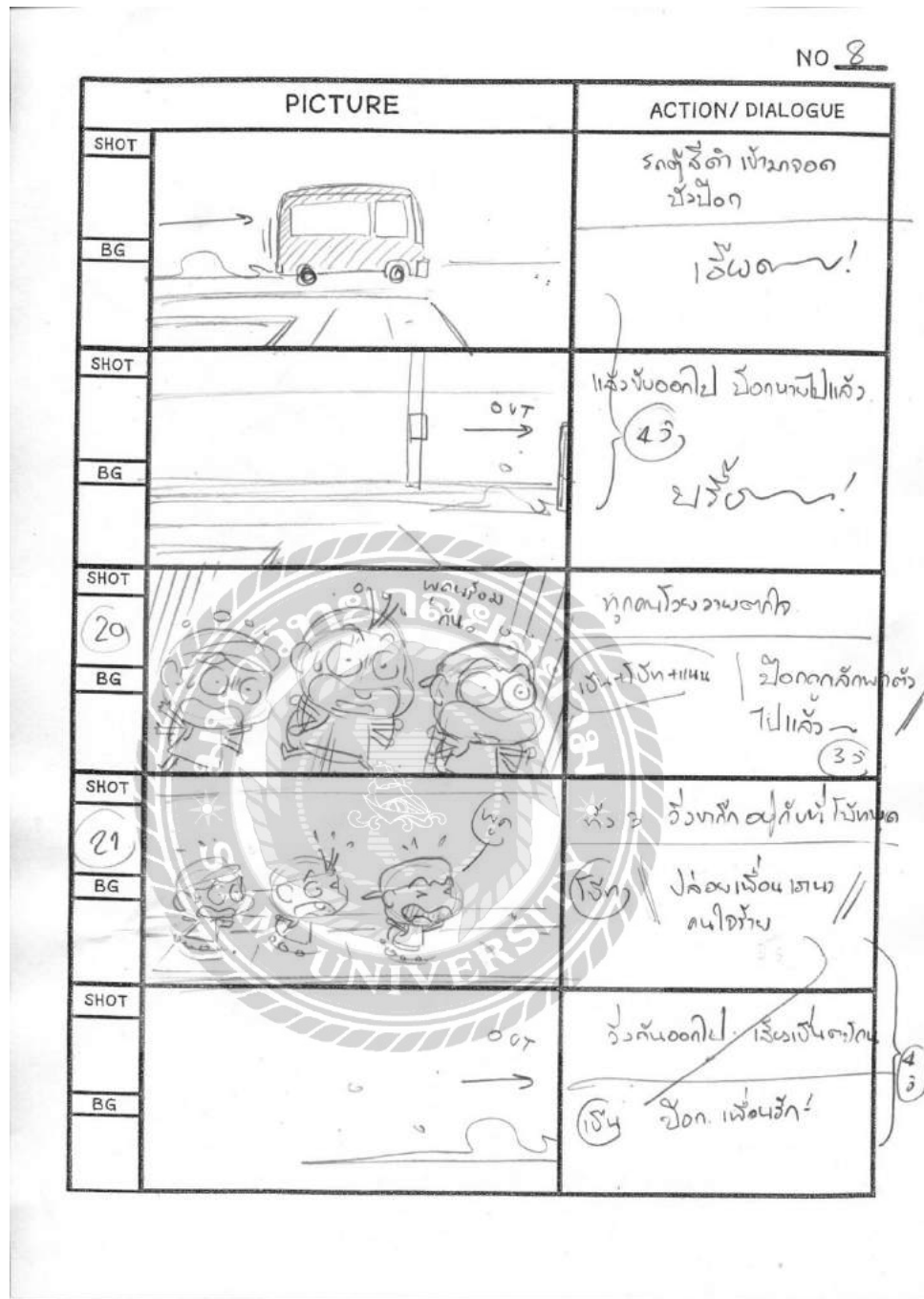
รูปที่ ก.5 Storyboard สื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเด็ก เรื่อง เด็กหาย 5



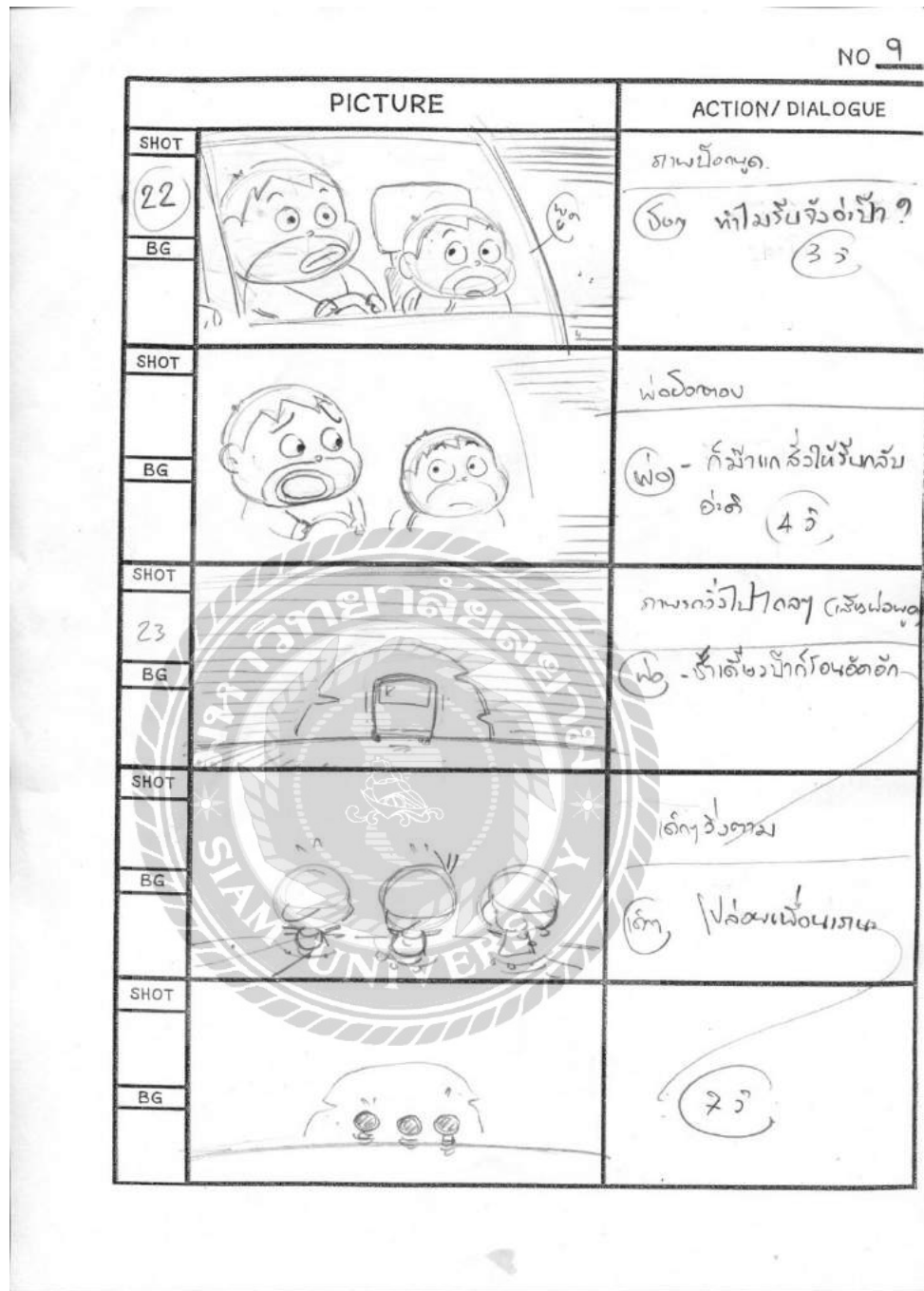
รูปที่ ก.6 Storyboard สื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเด็ก เรื่อง เด็กหาย 6



รูปที่ ก.7 Storyboard สื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเด็ก เรื่อง เด็กหาย 7



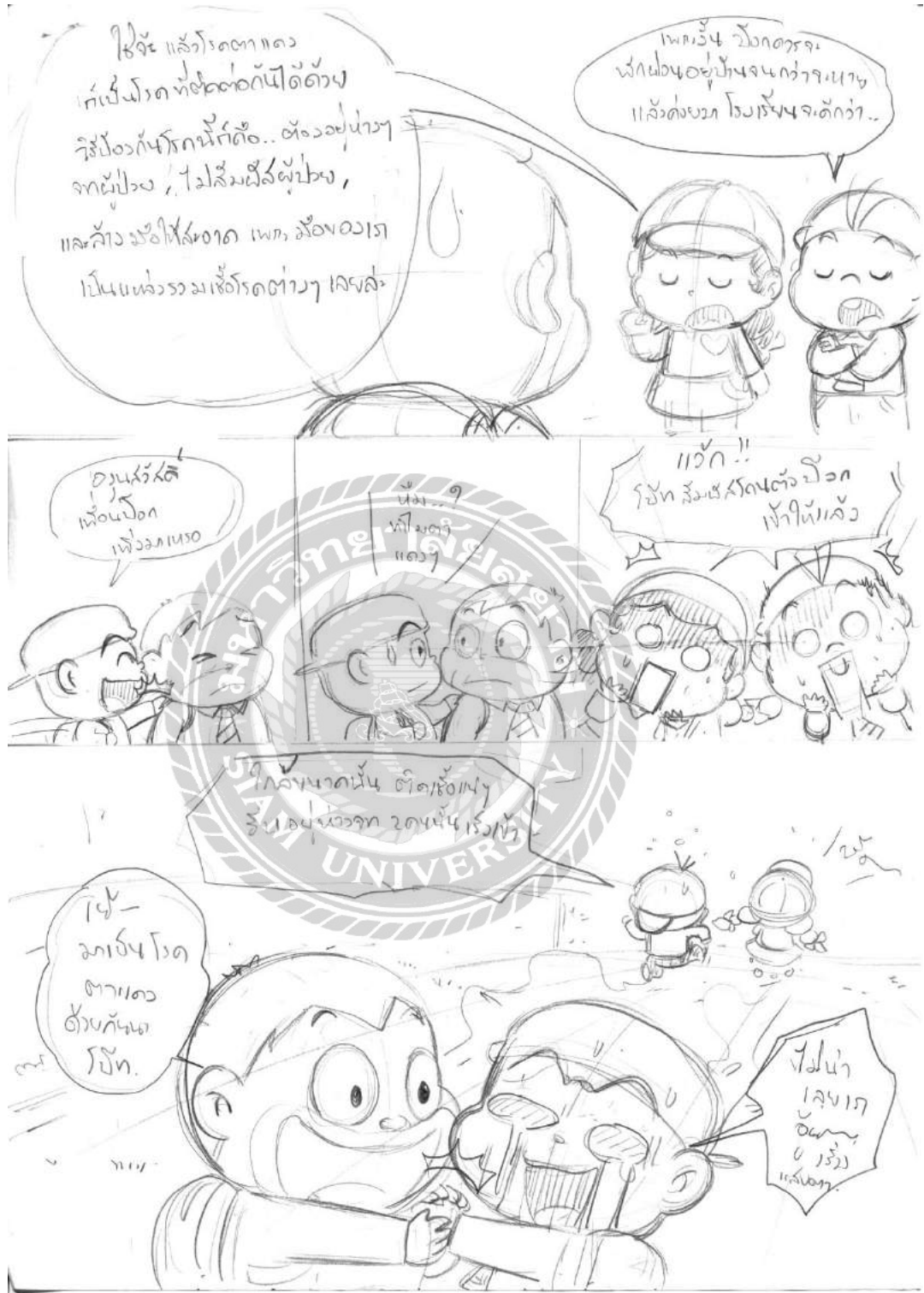
รูปที่ ก.8 Storyboard สื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเด็ก เรื่อง เด็กหาย 8



รูปที่ ก.9 Storyboard สื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเด็ก เรื่อง เด็กหาย 9



รูปที่ ก.10 Storyboard เกร็ดความรู้ท้ายเล่ม เรื่อง โรคตาแดง 1



รูปที่ ก.11 Storyboard เกร็ดความรู้ท้ายเล่ม เรื่อง โรคตาแดง 2

ภาคผนวก ข
รูปภาพขณะปฏิบัติงาน



รูปที่ ข.1 ขณะปฏิบัติงานออกแบบหน้าปก Page Facebook



รูปที่ ข.2 ทดลองสวมชุดหุ่นก่อนวันออกกิจกรรม



รูปที่ ข.3 ขณะปฏิบัติงานกิจกรรมนอกสถานที่



รูปที่ ข.4 ภายหลังจากการแสดงละครหุ่น

ประวัติผู้จัดทำ



รหัสนักศึกษา 5605100039
ชื่อ - สกุล นาย พิทยา เอื้อวงศ์อารีย์
คณะ เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ
ที่อยู่ 38 ซอย สะแกงาม 21 ถนน พระราม 2
แขวงแสมดำ เขตบางขุนเทียน กรุงเทพฯ 10150
ผลงาน สื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเด็ก เรื่อง “เด็กหาย”

