



รายงานปฏิบัติงานสหกิจศึกษา
การผลิตผลงานภาพกราฟิกให้กับบริษัท ไลน์ไลฟ์จำกัด
Producing Graphics for Final Life Co., Ltd

โดย

นางสาว มุจรินทร์ ศรีบุระ 5604640112


รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา 144-491 โครงการสื่อดิจิทัล
ภาควิชาการสื่อดิจิทัล คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม
ภาคการศึกษา 1 ปีการศึกษา 2562


หัวข้อโครงการ การผลิตผลงานภาพกราฟิกให้กับ บริษัท ไฟนอลไลฟ์ จำกัด
 Producing Graphics for Final Life Co., Ltd
 รายชื่อผู้จัดทำ นางสาว มุจรินทร์ ศรีบุระ 5604640112
 ภาควิชา สื่อดิจิทัล
 อาจารย์ที่ปรึกษาอาจารย์ สมเกียรติ ศรีเพชร

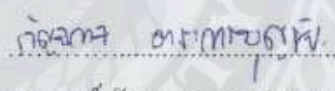
อนุมัติให้รายงานฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดทำโครงการภาควิชาสื่อดิจิทัลประจำภาค
 การศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2562


คณะกรรมการการสอบรายงาน




 อาจารย์ที่ปรึกษา
 (อาจารย์ สมเกียรติ ศรีเพชร)


 พนักงานที่ปรึกษา
 (นางสาว ชวนันท์ บุคदारวม)


 ประธาน
 (อาจารย์ ภัฏกลาง ตระการบุญชัย)


 ผู้ช่วยอธิการบดี
 และผู้อำนวยการสภกิจศึกษา
 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มารุจ ลิ้มประวัธนะ)

จดหมายนำส่งรายงาน

วันที่ 19 สิงหาคม พ.ศ 2562

เรื่อง ขอส่งรายงานการปฏิบัติงานสหกิจ

เรียน อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา ภาควิชาสื่อดิจิทัล

อาจารย์สมเกียรติ ศรีเพ็ชร

ตามที่คุณเขียน นางสาวมูจรินทร์ ศรีบุระ นักศึกษาภาควิชาสื่อดิจิทัล คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม ได้ไปปฏิบัติงานสหกิจศึกษาระหว่างวันที่ 19 สิงหาคม 2562 ถึง วันที่ 6 ธันวาคม 2562 ตำแหน่ง Graphic Design ณ บริษัท ฟोनอล โลว์ จำกัด และได้รับมอบหมายจากพนักงานที่ปรึกษาให้ทำการศึกษาและทำรายงานเรื่อง “การผลิตภาพกราฟิกในกับ บริษัท ฟोनอล โลว์ ”

ผู้เขียนทราบว่าคณะกรรมการ สหกิจศึกษา คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม ได้กำหนดจรรยาบรรณวิชาการในการพิจารณารายงานสหกิจศึกษาไว้ 3 ประการดังนี้

1. รายงานสหกิจศึกษามีความซื่อสัตย์ทางวิชาการ โดยไม่นำผลงานของผู้อื่นมานำเสนอและไม่ลอกเลียนผลงานของผู้อื่น

2. รายงานสหกิจศึกษาให้เกียรติและอ้างอิงถึงบุคคลหรือแหล่งที่มาของข้อมูลที่นำมาใช้ในรายงานสหกิจศึกษาและแสดงหลักฐานของการค้นคว้า

3. รายงานสหกิจศึกษาต้องไม่คำนึงถึงผลประโยชน์ในการจัดทำรายงานจนละเมิดสิทธิของสถานประกอบการ หรือนำเสนอความลับของสถานประกอบการ

บัดนี้การปฏิบัติงานสหกิจศึกษาได้สิ้นสุดแล้ว ผู้จัดทำรายงานดังกล่าวมาพร้อมกันนี้จำนวน 1 เล่มเพื่อขอรับคำปรึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(นางสาวมูจรินทร์ ศรีบุระ)

นักศึกษาสหกิจศึกษา

ภาควิชาสื่อดิจิทัล

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัย

ชื่อโครงการ	: การผลิตผลงานภาพกราฟิกให้กับ บริษัท ไลน์อไลฟ์ จำกัด
หน่วยกิต	: 5 หน่วยกิต
ผู้จัดทำ	: นางสาว มุจรินทร์ ศรีบุระ
อาจารย์ที่ปรึกษา	: อาจารย์ สมเกียรติ ศรีเพชร
ระดับการศึกษา	: ปริญญาตรี
สาขาวิชา	: สื่อดิจิทัล
คณะ	: คณะนิเทศศาสตร์
ภาคการศึกษา/ปีการศึกษา	: 1/2562

บทคัดย่อ

รายงานปฏิบัติงานสหกิจศึกษาเรื่องการผลิตผลงานภาพกราฟิกให้กับบริษัท ไลน์อไลฟ์ จำกัดมีวัตถุประสงค์เพื่อเข้าใจขั้นตอนการผลิตผลงานภาพกราฟิกให้กับ บริษัท ไลน์อไลฟ์ จำกัด โดยมีขั้นตอน คือการรับทราบข้อมูลและรายละเอียดของผลงานการออกแบบ อาทิ ผลิตภัณฑ์ ข้อความที่ใช้จากนั้นทำการออกแบบผ่าน โปรแกรมคอมพิวเตอร์โดยทำการกำหนดขนาดของผลงาน วางองค์ประกอบต่างๆ ตามที่ได้รับมอบหมายก่อนทำการผลิตชิ้นงาน ส่งตรวจและนำส่งไปยังฝ่ายการขายเพื่อนำผลงานไปใช้ต่อไป

ผลงานจากการปฏิบัติงาน ผู้เขียนได้รับประสบการณ์การทำงานเป็นกลุ่มเป็นทีม การร่วมมือกันทำงานเพื่อให้ได้ผลงานที่ออกมามีประสิทธิภาพ การเรียนรู้แก้ไขปัญหา ข้อผิดพลาดในงานแต่ผู้เขียนก็สามารถแก้ไขปัญหาจนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี นอกจากนี้การทำโครงการได้ใช้ความสามารถของผู้เขียนได้ทำในสิ่งที่ไม่ถนัด ไม่กล้าแสดงออก และเป็นการช่วยพัฒนาฝีมือของผู้เขียนทำให้มีศักยภาพการทำงานที่ดีขึ้น

คำสำคัญ : งานกราฟิก, โปรแกรมคอมพิวเตอร์, บริษัท ไลน์อไลฟ์ จำกัด

ผู้ตรวจ

.....

Project Title : Producing Graphics for Final Life Co., Ltd
Credits : 5 Credits
By : Miss Mujarin Sribura 5604640112
Adyisor : Mr. Somkiat Sripech
Degree : Communication Arts
Major : Digital Media
Faculty : Communication Arts
Semester : 1/2016

Abstract

Final Life Company Limited does business in body cleaning products and is an online company using modern technology.

I worked in the graphic content creator department and designed a poster by adding colors to highlight and draw attention. When the design was finished it was sent to the consultant staff to verify that it was correct before printing and disseminate the work via social media.

I have learned the process of designing, producing posters and flyers to meet customer needs and will continue to apply this experience to future work and projects.

Keywords:Producing Graphic, Computer Program, Final Life Co., Ltd.

Approved by

.....

กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgement)

ผู้เขียนได้จัดทำรายงานการทำโครงการสื่อดิจิทัลในหัวข้อ เพื่อการผลิตผลงานภาพกราฟิกให้กับบริษัท โฟนอลไลฟ์จำกัด เพื่อเผยแพร่ผลงานภาพกราฟิกต่างๆ ตั้งแต่เดือนสิงหาคมถึงเดือนธันวาคม ส่งผลให้ผู้ตัวเขียนได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างๆ ที่มีค่ามากมายสำหรับการจัดทำรายงานโครงการฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดีด้วยความร่วมมือและฝ่ายสนับสนุนดังนี้

นางสาว ชญานันท์ บุคคารวม ผู้ช่วยผู้จัดการฝ่ายปฏิบัติการกราฟิกและการตลาด
อาจารย์ สมเกียรติ ศรีเพชร อาจารย์ที่ปรึกษา

และบุคคลท่านอื่นๆที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่านที่ให้คำแนะนำช่วยเหลือในการจัดทำรายงาน ผู้จัดทำขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและปรึกษาในการทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ ตลอดจนให้การดูแลและให้ความเข้าใจกับชีวิตของการทำงานจริงซึ่งผู้จัดทำขอขอบพระคุณไว้เป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผู้จัดทำ

นางสาวมูจรินทร์ ศรีบุระ

รหัสประจำตัวนักศึกษา 5604640112

สารบัญ

หน้า

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

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	2
1.3 ขอบเขตของรายงาน.....	2
1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	2

บทที่ 2 ทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดในการออกแบบ.....	3
2.2 แนวคิดองค์ประกอบ.....	4
2.3 แนวคิดสี และ วรรณะของสี.....	5
2.4 แนวคิดทฤษฎีคอมพิวเตอร์กราฟิก.....	7

บทที่ 3 รายละเอียดของการปฏิบัติงาน

3.1 ชื่อและที่อยู่ของสถานประกอบการ.....	9
3.2 ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑ์ การให้บริการหลักขององค์กร.....	10
3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารงาน.....	10
3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย.....	11
3.5 ชื่อ – นามสกุลและ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา.....	11
3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจ.....	11
3.7 ขั้นตอนการดำเนินงาน.....	12
3.8 เครื่องมืออุปกรณ์.....	12

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงาน

4.1 ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)	13
4.2 ขั้นตอนการผลิต (Pro-Production)	14
4.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)	22

บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	24
5.2 ข้อเสนอแนะการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	24

บรรณานุกรม.....	25
-----------------	----

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก ภาพการปฏิบัติงาน.....	26
---------------------------------	----

ภาคผนวก ข แบบบันทึกการทำงานประจำวัน.....	32
--	----

ประวัติผู้จัดทำ.....	39
----------------------	----

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 3.1 ตารางขั้นตอนการทำงาน.....	12



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
รูปที่ 3.1 ตราสัญลักษณ์ (Logo) บริษัท ฟोनอลไลท์ จำกัด.....	9
รูปที่ 3.2 ที่ตั้งของสถานประกอบการ.....	9
รูปที่ 3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารงาน.....	10
รูปที่ 3.4 นางสาว มุจรินทร์ ศรีบุระ ตำแหน่ง Graphic Design.....	11
รูปที่ 4.1 ผลิตภัณฑ์สบู่และครีมกันแดด.....	13
รูปที่ 4.2 Character ใช้โปรแกรม Adobe Illustrator.....	14
รูปที่ 4.3 Character ที่ปรากฏในชิ้นงานบางชิ้น.....	14
รูปที่ 4.4 การออกแบบผลิตภัณฑ์ครีมกันแดดและสบู่.....	15
รูปที่ 4.5 การใส่เงาให้วัตถุ.....	15
รูปที่ 4.6 การใส่เงาให้ Text.....	16
รูปที่ 4.7 การทำสีและแสง.....	16
รูปที่ 4.8 ผลงานที่เสร็จสิ้นแล้ว.....	17
รูปที่ 4.9 ภาพเครื่องมือ Make Clipping Mask.....	18
รูปที่ 4.10 การตัดภาพส่วนที่ต้องการ โดยใช้เครื่องมือ Pen Tool คือ ภาพนางแบบ.....	18
รูปที่ 4.11 ตัดภาพส่วนที่ต้องการใช้เครื่องมือ Pen Tool	19
รูปที่ 4.12 ขั้นตอนบันทึกงาน.....	19
รูปที่ 4.13 ผลงานที่เสร็จแล้ว.....	20
รูปที่ 4.14 ผลงานสคยอดสบู่ที่เสร็จแล้ว.....	20
รูปที่ 4.15 ผลงานสบู่สมุนไพรที่เสร็จแล้ว.....	21
รูปที่ 4.16 ผลงานตำนานสบู่ที่เสร็จแล้ว.....	21
รูปที่ 4.17 ผลงานสบู่ที่เสร็จแล้ว.....	22
รูปที่ 4.18 เผยแพร่ภาพทางเพจ Facebook.....	22
รูปที่ 4.19 เผยแพร่ทางโปรแกรม Line.....	23

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

บริษัท ฟोनอลไลฟ์ จำกัด ก่อตั้งในปี พ.ศ. 2550 เป็นการขายแบบหน้าร้าน และได้จดทะเบียนขึ้นเป็นบริษัทอย่างเป็นทางการเมื่อ ปีพ.ศ.2555 ซึ่งเป็นการขายแบบออนไลน์ โดยออกแบบภาพกราฟิก แล้วทำการเผยแพร่โฆษณาทาง Facebook เป็นหลัก โดยมีคุณชยุต ศรีเรือง เป็นผู้ร่วมก่อตั้ง ซึ่งเป็นเจ้าแรกในประเทศไทยที่ทำผลิตภัณฑ์ทำความสะอาดร่างกาย คือ สบู่ ที่ช่วยแก้ปัญหาสำหรับคนที่มี กระจเนื้อ ขึ้นตามร่างกาย ไม่ว่าจะเป็นที่ใบหน้า ลำตัว เป็นต้น เพราะสบู่มีสารสกัดจากธรรมชาติ ไม่ทดลองกับสัตว์ ไม่มีส่วนผสมของสัตว์เจือปน ลูกค้าที่มีปัญหาดังกล่าวเมื่อไปสถาบันเสริมความงาม ไม่กล้าที่จะจ่ายแพง อาจเสี่ยงเกิดปัญหาตามมาทีหลัง เกี่ยวกับใบหน้า และลำตัว จึงหันมาเลือกใช้สบู่ เป็นทางเลือกใหม่ ใช้ได้ผลดีเหมือนกัน แต่อาจจะใช้เวลาสักกระยะหนึ่ง ธุรกิจค้าส่งและค้าปลีก ในด้านการตลาดออนไลน์ โดยมีการซื้อขายผ่านทางอินเทอร์เน็ตเป็นหลัก ส่วนใหญ่แล้วจะใช้โทรศัพท์มือถือเป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็นซื้อสินค้าและบริการต่างๆ ซึ่งการโฆษณาทาง Facebook จึงสำคัญและจำเป็นมาก

สถานประกอบการของบริษัท ฟोनอล ไลฟ์ จำกัด ยังขาดแคลนถึงทรัพยากรบุคคลในการทำหน้าที่นี้ ซึ่งธุรกิจดังกล่าวต้องการบุคคลที่มีความรู้และความสามารถในการทำงานออกแบรวมถึงปัจจัยอื่นๆ เช่น

เรื่องการเดินทาง เรื่องค่าตอบแทน การหาตัวแทนจำหน่าย เป็นต้น ซึ่งผู้เขียนเห็นว่า ยังขาดบุคลากรในการทำหน้าที่นี้ จึงอยากมาเป็นส่วนหนึ่งของบริษัทจึงได้ติดต่อมา การทำงานส่วนใหญ่ในแผนกที่ผู้เขียนมาฝึกสหกิจศึกษาคือ การออกแบบภาพกราฟิกเพื่อการโฆษณาเผยแพร่ทาง Facebook และ โปรแกรม Line โดยจะมีลูกค้าและลูกเพจเข้ามาเลือกชมสินค้าอยู่ตลอด หน้าที่หลักของผู้เขียนคือ มีหน้าออกแบบภาพกราฟิก และ คอยอัปเดตข่าวสารอยู่เสมอ

จากผลสำรวจของทางสถานประกอบการ บริษัท ฟोनอล ไลฟ์ จำกัด พบว่า ลูกค้ากลุ่มเป้าหมาย ส่วนใหญ่เป็นผู้หญิง ผู้หญิงที่ชอบของสวยๆงามๆ และมักตัดสินใจซื้อสินค้าจากภาพที่สวยงาม สะดุดตา มีการตกแต่งภาพให้ดูสวยงามจริงเพียงเล็กน้อยเพื่อให้ดูน่าสนใจ เพื่อช่วยการกระตุ้นการตัดสินใจซื้อสินค้า การออกแบบภาพกราฟิกและในการจัดวางตำแหน่งของภาพนั้นมีประโยชน์และเป็นตัวช่วยสำคัญในการขายออนไลน์ เพื่อให้ลูกค้าเห็นภาพสินค้าตัวอย่างจริงที่ชัดเจนและช่วยในการตัดสินใจซื้อของทางโซเชียลมีเดีย ได้ง่ายขึ้น

1.2 วัตถุประสงค์

เพื่อเข้าใจขั้นตอนการผลิตผลงานภาพกราฟิกให้กับบริษัท ไลน์ จำกัด

1.3 ขอบเขตของรายงาน

1.3.1 ศึกษาเฉพาะการออกแบบภาพกราฟิกของ บริษัท ไลน์ จำกัด

1.3.2 ระหว่างวันที่ 20 สิงหาคม 2562 – วันที่ 6 ธันวาคม 2562 เท่านั้น

1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

1.4.1 ทราบถึงขั้นตอนในการออกแบบภาพกราฟิก บริษัท ไลน์ จำกัด

1.4.2 บริษัท ไลน์ จำกัด นำผลงานนี้ไปประกอบการดำเนินธุรกิจต่อไป



บทที่ 2

บททวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

รายงานสหกิจศึกษาเรื่อง การออกแบบกราฟิก สำหรับ โฆษณาภาพสินค้า ของบริษัท ไลน์ จำกัด ผู้เขียนได้ศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิก สำหรับโฆษณาสินค้า ของบริษัท ไลน์ จำกัด ซึ่งการออกแบบกราฟิกสินค้าลงเพจเฟซบุ๊ก และ โปรแกรมไลน์ เป็นการให้เห็นความโดดเด่นของตัวสินค้า ทั้งนี้ผู้จัดทำได้นำแนวคิดต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับ การออกแบบกราฟิก มาประยุกต์ใช้ในการศึกษากระบวนการเรียนรู้ และ กระบวนการทำงานมีแนวคิดดังต่อไปนี้

- 2.1 แนวคิดในการออกแบบ
- 2.2 แนวคิดองค์ประกอบ
- 2.3 แนวคิดสี และ วรรณะของสี
- 2.4 แนวคิดทฤษฎีคอมพิวเตอร์กราฟิก

2.1 แนวคิดในการออกแบบ

มาใช้ในการออกแบบกราฟิก ให้พิจารณาจากหลักการดังต่อไปนี้

วรพงษ์ วรชาติอุดมพงศ์ .2540 : 17-18 ได้กล่าวว่า รูปแบบการในสร้างนั้นต้องสวยเรียบง่าย และ สะดุดตา

2.1.1 รูปแบบ/ขนาดตัวอักษร การสร้างรูปแบบตัวอักษรให้มีแบบที่แปลกตา สวยงามจะช่วยเร่งความรู้สึกการตอบสนองได้อย่างดี โดยเน้นความชัดเจน สวยงาม อ่านง่าย และ ต้องสอดคล้องกับการออกแบบนั้นๆด้วย นอกจากรูปแบบตัวอักษรแล้ว การกำหนดตัวอักษรที่มีความสำคัญไม่น้อย ขนาดตัวอักษรที่มีขนาดเล็กมากอาจเป็นอุปสรรคในการสื่อความหมายที่ดี ความกว้างและความสูงพอเหมาะก็จะช่วยให้รูปแบบดูง่ายขึ้น ไม่ควรใช้ตัวอักษรมากกว่า 2 รูปแบบในส่วนในพื้นที่เดียวกัน หรือ หน้าจอเดียวกัน

2.1.2 ระยะห่างและพื้นที่ว่าง การจัดวางในการออกแบบกราฟิก มีวัตถุประสงค์ต้องการจัดระเบียบของข้อมูล ช่วยเน้นความชัดเจนและเป็นระเบียบมากขึ้น ทำให้อ่านง่าย และ สบายตา

2.1.3 การกำหนดโครงสร้างสี สีมืดทึบอย่างยิ่งที่จะช่วยเน้นความชัดเจน ทำให้ สะดุดตา สร้างสรรค์ความสวยงาม การกำหนดโครงสร้างจะใช้วิธีการใดก็ตามขึ้นอยู่กับลักษณะและ ประเภทของงานนั้นๆ ข้อคำนึงสำคัญคือสีบนตัวภาพพื้นภาพและบนตัวอักษรต้องมีความโดดเด่น ชัดเจน เหมาะกะบกลุ่มเป้าหมายซึ่งจะมีความสนใจและความชอบแตกต่างกันไป นักออกแบบ จิตวิทยาการใช้สีในการจัดโครงสร้างสีบนชิ้นงาน เพื่อเป้าหมายการตอบสนองที่ดีที่สุด

2.1.4 การจัดวางตำแหน่งหมายถึงการออกแบบจัดโครงสร้างทั้งหมดที่จะกำหนดตำแหน่งขนาดของภาพประกอบ ควรคำนึงจุดเด่นที่ควรเน้นความสมดุลต่างๆตลอดจนความสบายตาในการมองและให้ความสำคัญต่อสาระทุกส่วนที่ปรากฏบนชิ้นงานเท่ากันหมด จะทำให้งานกราฟิกเป็นที่น่าสนใจยิ่งขึ้น

ดังนั้นการผลิตงานกราฟิกการออกแบบงานนั้นย่อมมีวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่แตกต่างกันไปลักษณะเฉพาะของงานหรือเงื่อนไขต่างๆของงานและวิธีการดำเนินงานต้องสอดคล้องกับปัจจัยทุกด้านในการสร้างงานออกแบบจึงควรศึกษาถึงองค์ประกอบสำคัญๆหลายๆด้านแนวทางในการคิดงานกราฟิกจะแปรเปลี่ยนไปตามลักษณะของสื่อหรืองานแต่ละประเภท เพราะฉะนั้น การรู้หลักการจัดรูปแบบ โครงสร้างสี การจัดวางตำแหน่งจึงเป็นสิ่งสำคัญในการผลิตชิ้นงาน

2.2 แนวคิดองค์ประกอบในการออกแบบ

การออกแบบที่ดี จึงควรคำนึงถึงองค์ประกอบต่างๆต่อไปนี้

รสริน พิมลบรรยงก์. 2542 : 80-95 ได้กล่าวว่าการจัดองค์ประกอบภาพรวมนั้นต้องคำนึงถึงจุดเด่นของสินค้าเป็นหลักและคอนเทนต์ข้อความที่ต้องใส่ ลงในเฟรมเดียวกันต้องมีความคิดสร้างสรรค์ มีเอกลักษณ์ของตนเอง

2.2.1 ความง่าย (Simplicity) การออกแบบกราฟิกประเภทแผนภูมิ แผนภาพ หรือแผนสถิติ ที่ใช้สำหรับประกอบในเอกสารสิ่งพิมพ์อาจไม่เหมาะสมต่อการนำไปใช้กับเครื่องฉาย เพราะอาจมีข้อความมากเกินไป จนเกิดความสับสนได้ แต่อาจจะเหมาะสมกับคอมพิวเตอร์ เพราะช่วยให้ข้อมูลให้เป็นรูปธรรมและง่ายต่อการทำความเข้าใจ โดยมีสิ่งที่สนับสนุนลักษณะที่เป็นความง่ายเป็นงานออกแบบที่มีเป้าหมายเฉพาะตัว เน้นผลงานทางด้านอารมณ์สะท้อนใจ ความรู้สึกสัมผัสในความงาม และคุณค่าที่สนคดีได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรมสถาปัตยกรรม และภาพพิมพ์ ซึ่งเป็นงานวิจิตรศิลป์ ผู้ออกแบบจะต้องได้รับการฝึกฝนมีความเชื่อและลักษณะเฉพาะตัว สามารถออกแบบให้สัมพันธ์ กันทั้งรูปแบบและเนื้อหา

งานออกแบบโดยทั่วไปแล้ว ประโยชน์และความงามย่อมหมายถึงคุณค่าในทางดีงาม แต่บางครั้งงานออกแบบก็อาจกระตุ้นให้เกิดความต้องการ เกิดความฟุ้งเฟ้อเห็นแก่ตัว บิดเบือนความจริง ผิดศีลธรรมจรรยาบรรณ อันเป็นวิถีทางที่ไม่ถูกไม่ควรในสังคมในทางตรงกันข้าม หากงานออกแบบชักนำไปสู่ความดีงาม เช่น การช่วยเหลือ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อกัน เชิญชวนให้เกิดความรัก ความร่วมมือ แสดงเอกลักษณ์ของชาติ งานออกแบบที่โน้มนำสังคมไปสู่สิ่งดีงามเช่นนั้นย่อมเป็นงานออกแบบที่มีคุณค่า

การออกแบบที่ดี คือ การแสดงออกซึ่งรูปแบบที่ดีที่สุดจากสาระของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบเพื่อข่าวสาร หรือผลิตภัณฑ์ การออกแบบที่มีประสิทธิภาพนั้นนัก

ออกแบบจะต้องมองการณ์ไกลถึงสิ่งที่ดีที่สุดทางด้านรูปแบบ การผลิต การส่งหรือการสื่อสารการนำไปใช้ รวมทั้งความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การสร้างสรรค์ต้องไม่พิจารณาเพียงเฉพาะความงาม แต่จะต้องตระหนักถึงประโยชน์และรสนิยมตามช่วงเวลาที่ต้องการ โดยวางแผนจัดส่วนประกอบของการออกแบบ ให้สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอย วัสดุ และการผลิตสิ่งของที่ต้องการออกแบบนั้น ได้สรุปขอบเขตของการออกแบบตามแนวทางดังนี้

2.2.2 งานต่อการนำไปใช้ คือ ขนาดพอเหมาะไม่ใหญ่เกินไปไม่เล็กเกินไป ง่ายต่อการแสดงภาพหน้าจอ

2.2.3 ง่ายต่อการอ่าน และ ทำความเข้าใจง่ายจากข้อความสั้นๆ กะทัดรัด อ่านและเข้าใจได้ทันที

การออกแบบชิ้นงานแต่ละชิ้นต้องอาศัยความสมดุล ความสมดุล หมายถึง ความเท่ากันหรือการถ่วงเพื่อให้เกิดการเท่ากันความสมดุลในลักษณะไม่เท่ากัน (Nonsymmetry Balancing) คือมีลักษณะสมดุลกันในตัวเองไม่จำเป็นจะต้องเท่ากันแต่ดูในด้านความรู้สึกแล้วเกิดความสมดุลกันในตัวลักษณะการสมดุลแบบนี้ผู้ออกแบบจะต้องมีการประลองดูให้แน่ใจในความรู้สึกของผู้พบเห็นด้วยซึ่งเป็นความสมดุลที่เกิดในลักษณะที่แตกต่างกันได้ เช่น ใช้ความสมดุลด้วยผิว (Texture) ด้วยแสง-เงา (Shade) หรือด้วยสี (Colour)

มาโนช (2538: 143-144) กล่าวว่า ในทางศิลปะและการออกแบบ จุดศูนย์ถ่วง (Gravity Balance) การออกแบบใดๆที่เป็นวัตถุสิ่งของและจะต้องใช้งานการทรงตัวจำเป็นที่ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วงได้แก่ การไม่โยกเอียงหรือให้ความรู้สึกไม่มั่นคงแข็งแรง ดังนั้นสิ่งใดที่ต้องการจุดศูนย์ถ่วงแล้วผู้ออกแบบจะต้องระมัดระวังในสิ่งนี้ให้มาก ตัวอย่างเช่น แก้วจะต้องตั้งตรงยึดมั่นทั้งสี่ขาเท่าๆกัน การทรงตัวของคนถ้ายืน 2 ขา ก็จะต้องมีน้ำหนักลงที่เท้าทั้ง 2 ข้างเท่าๆกัน ถ้ายืนเอียงหรือพิงฝา น้ำหนักตัวก็จะลงเท้าข้างหนึ่งและส่วนหนึ่งจะลงที่หลังพิงฝา รูปปั้นคนในท่าวิ่งจุดศูนย์ถ่วงจะอยู่ที่ใด ผู้ออกแบบจะต้องรู้และวางรูปได้ถูกต้องเรื่องของจุดศูนย์ถ่วงจึงหมายถึงการทรงตัวของวัตถุสิ่งของนั่นเอง เช่น น้ำหนักเป็นเส้น รูปร่าง รูปทรง หรือสี ซึ่งเป็นการรับรู้ได้ทางประสาทตา

2.3 แนวคิดความหมายสี (Meanings of color)

ฉัฐกร สงคราม. 2553 : 105 – 113 ได้กล่าวว่า สีต่าง ๆ นั้นล้วนแล้วมีอิทธิพลต่อจิตใจเมื่อได้พบเห็นไม่ว่าจะสีโทนร้อนหรือเย็น ย่อมมีผลต่อจิตใจทั้งสิ้น เช่น สีน้ำเงิน บ่งบอกถึงอารมณ์เหงาเศร้าซึมเป็นต้น

สีแต่ละสีสามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึก หรือ สีสันของเนื้อหาได้เป็นอย่างดี ซึ่งถ้าพิจารณาความหมายของสีแต่ละสีตามของสีตามลักษณะของสีทั้งนี้ก็เพราะการสร้างความหมาย

นั้น จำเป็นต้องเชื่อมโยงสิ่งที่มนุษย์ได้สัมผัสทางสายตากับความรู้สึกลงกายภาพ รวมทั้งความรู้สึกในระดับจิตวิทยา หรือจิตใต้สำนึกตามธรรมชาติ

กระบวนการเหล่านี้ทำให้เกิดหลักการเกี่ยวกับสี และการสื่อความหมาย ซึ่งถือเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากสำหรับ Graphics Designer เพราะในงานออกแบบ สีไม่ได้มีหน้าที่แค่เฉพาะในเชิง Function (การทำหน้าที่ในเชิงกายภาพที่มีความเป็นวิทยาศาสตร์อยู่) แต่ต้องรวมไปถึงหน้าที่ในเชิง Emotion (เชิงอารมณ์ความรู้สึกที่เกี่ยวกับจิตวิทยาการรับรู้ของมนุษย์)

ทั้งนี้ก็เพราะการสร้างความหมายนั้นจำเป็นต้องเชื่อมโยงสิ่งที่มนุษย์ได้สัมผัสทางสายตากับความรู้สึกลงกายภาพ รวมทั้งความรู้สึกในระดับจิตวิทยา หรือจิตใต้สำนึกตามธรรมชาติ

กระบวนการเหล่านี้ทำให้เกิดหลักการเกี่ยวกับสี และการสื่อความหมาย ซึ่งถือเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากสำหรับ Graphics Designer เพราะในงานออกแบบ สีไม่ได้มีหน้าที่แค่เฉพาะในเชิง Function (การทำหน้าที่ในเชิงกายภาพที่มีความเป็นวิทยาศาสตร์อยู่) แต่ต้องรวมไปถึงหน้าที่ในเชิง Emotion (เชิงอารมณ์ความรู้สึกที่เกี่ยวกับจิตวิทยาการรับรู้ของมนุษย์) สามารถแบ่งออกออกได้ดังนี้

สีแดง = ความรัก ความเกลียด โกรธ อันตราย

สีเหลือง = ความอบอุ่น ความสงบ ความเจริญเต็มที่

สีน้ำเงิน = เยือกเย็น จิตใจเหี่ยวแห้ง เศร้าซึม

สีดำ = แข็งแรง ประณีต รวย เป็นการเป็นงาน

สีเขียว = หนุ่ม อ่อนวัย สดชื่น ความเจริญเติบโต

สีขาว = สะอาด ความบริสุทธิ์

สีส้ม = พลังงาน ร่าเริง สดใส สนุกสนาน

สีม่วง = สูงศักดิ์ ร่ำรวย หลงใหล

สีชมพู = อ่อนโยน น่ารัก น่าทะนุถนอม เป็นต้น

ดังนั้นสีพื้นหลังกับสีตัวอักษรควรมีสีเข้มอ่อนตัดกันคือพื้นหลังสีเข้มตัวอักษรควรมีสีอ่อน และถ้าสีพื้นหลังอ่อนตัวอักษรควรมีสีเข้ม หลีกเลี่ยงการจับคู่สีข้อความ/ภาพที่ตัดหรือกลมกลืนกันมากเกินไป เช่น แดงกับเขียว น้ำเงินกับเขียว

ในกรณีสีพื้นและตัวอักษรใกล้เคียงกัน อาจเพิ่มขอบตัวอักษรทำเงา หรือทำสีฟุ้งรอบตัวอักษร (Shadow) หรือทำฟุ้งรอบตัวอักษรก็ได้ ไม่ควรใช้สีหลายสีในคำ/ประโยคเดียวกัน ยกเว้นต้องการเน้นให้สนใจ

วรรณะของสี

1. วรรณะสีร้อน คือ สีที่ให้ความรู้สึกร้อนแรง กระฉับกระเฉง กระตือรือร้น เช่น สีแดง สีส้ม สีเหลือง สีม่วงแดง

2. วรรณะสีเย็น คือ สีที่ให้ความรู้สึกละมุน สบายตา อ่อนโยน เช่น สีฟ้า สีเขียว สีที่ให้ความรู้สึกร้อน-เย็น ในวงจรสีจะมีสีร้อน 7 สี และสีเย็น 7 สี ซึ่งแบ่งที่สีม่วงกับสีเหลือง ซึ่งเป็นได้ทั้ง 2 วรรณะ สีตรงกันข้ามคือสีตัดกัน หรือสีคู่ปฏิปักษ์ เป็นสีที่มีค่าความเข้มของสีตัดกันอย่างรุนแรง ในทางปฏิบัติไม่นิยมนำมาใช้ร่วมกัน เพราะจะทำให้แต่ละสีไม่สดใสเท่าที่ควร

การออกแบบนั้นในปัจจุบันนิยมใช้โปรแกรม Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator เป็นโปรแกรมที่ใช้วาดภาพที่มีชื่อเสียงมาก และเป็นที่นิยมใช้ในการวาดภาพกราฟิก แบบ Vector ที่จะพบได้มากที่สุดพวกวาดการ์ตูน หรือวาดภาพตามใบปรีวแผ่นพับต่างรวมถึงภาพในนิตยสารต่างถือว่าเป็นโปรแกรมที่มีความนิยมมากโปรแกรมหนึ่งในงานออกแบบกราฟิก โปรแกรมตระกูล Adobe นับว่ามีบทบาทสำคัญอย่างมากในเรื่องของงานดังกล่าว นักออกแบบทุกหน่วยงานที่มักจะหาโปรแกรมเหล่านี้มาใช้เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่ใช้ได้ง่ายสีทันสมัยสวยงามเหมาะแก่การผลิตชิ้นงานต่างๆ รวมทั้งยังมีบรรดา Plug-in ต่างๆ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้งานได้หลากหลาย และสามารถหาดาวน์โหลดได้จากเว็บไซต์ทั่วไปทำให้ผู้ออกแบบสามารถพัฒนางานกราฟิกออกมาได้หลากหลายและสวยงามแปลกตามากยิ่งขึ้น

2.4 แนวคิดโปรแกรม Adobe Photoshop

วรรณังอร วรสินันตรกุล (2554) ได้กล่าวว่า Photoshop หมายถึง โปรแกรมที่ใช้สำหรับการจัดการภาพหรืองานกราฟิกที่ต้องการความละเอียดสูง เพื่อสร้างสรรค์และตกแต่งภาพให้เกิดความสวยงามมีการจัดระบบความละเอียดของงานเป็นแบบ Raster Graphic ภาพที่อยู่ในโปรแกรม นั้น จะแบ่งความละเอียดของภาพออกเป็นตารางสี่เหลี่ยม ซึ่งในแต่ละช่องหรือ Pixel จะแน่นอน หากทำการย่อหรือขยายภาพจะทำให้ความละเอียดของภาพเปลี่ยนไปโดยเฉพาะการขยายขนาดของภาพจะทำให้ความละเอียด หรือความคมชัดของภาพลดลงเนื่องจากอัตราความละเอียดของแต่ละช่องจะเท่าเดิม แต่เนื้อที่กลับถูกขยายให้ใหญ่ขึ้น

Photoshop เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการตกแต่งภาพ ปรับแต่งรูปภาพ ความคมชัดสีของภาพ การปรับภาพให้คมชัดหรือพรางมัว การปรับแต่งสีภายในภาพ การใช้ประโยชน์จากเลเยอร์ การสร้างภาพพื้นผิวแบบต่างๆ รวมไปถึงการใช้ฟิลเตอร์เพื่อปรับแต่งภาพหรือปรับขนาดภาพได้ตามความต้องการเพื่อดูสวยงาม

Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมสร้างและแก้ไขรูปภาพอย่างมืออาชีพ ประกอบไปด้วยเครื่องมือมากมาย เพื่อสนับสนุนการสร้างงานประเภทสิ่งพิมพ์ งานวิดิทัศน์ งานนำเสนอ งานมัลติมีเดีย ตลอดจนงานออกแบบ

2.4.1 แนวคิดโปรแกรม Adobe Illustrator

Illustrator คือ โปรแกรมที่ใช้ในการวาดภาพที่มีลักษณะเป็นลายเส้นหรือเวกเตอร์ และยังสามารถรวมภาพกราฟิกที่แตกต่างกันระหว่างเวกเตอร์และบิตแม็พ ให้เป็นงานกราฟิกที่มีทั้งภาพเป็นเส้นที่คมชัดและมีเอฟเฟกต์สีเส้นสวยงามหรือมีความแปลกใหม่ร่วมกันได้ Illustrator ให้เราสามารถสร้างภาพโดยเริ่มต้นจากหน้ากระดาษเปล่าเหมือนจิตรกรที่เขียนภาพลงบนผืนผ้าใบ ซึ่งใน Illustrator จะมีทั้งฟังก์ชัน ดินสอ และอุปกรณ์การวาดอื่น ๆ ที่สามารถทำได้บนเครื่องคอมพิวเตอร์

Illustrator สามารถสร้างงานได้มากมาย ดังต่อไปนี้

งานสิ่งพิมพ์ ได้แก่ งานโฆษณา โบรชัวร์ นามบัตร หนังสือ หรือนิตยสาร ซึ่งถือได้ว่าเกือบทุกสิ่งพิมพ์ที่ต้องการความคมชัดเลยทีเดียว

- งานออกแบบทางกราฟิก การสร้างภาพสามมิติ การออกแบบปกหนังสือ การออกแบบสกรีน CD-ROM และการออกแบบการ์ดอวยพร ฯลฯ

- งานทางด้านการ์ตูน ในการสร้างภาพการ์ตูนต่าง ๆ นั้น Illustrator ได้เข้ามามีบทบาทและช่วยในการวาดรูปได้เป็นอย่างดี

- งานเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต ใช้สร้างภาพตกแต่งเว็บไซต์ ไม่ว่าจะเป็น Background หรือปุ่มตอบโต้ แถบหัวเรื่อง ตลอดจนภาพประกอบต่าง ๆ ที่ปรากฏบนหน้าเว็บ

ดังนั้นเทคโนโลยีในปัจจุบันก่อเกิดผลกระทบต่อสังคมออนไลน์เป็นอย่างมากในการเผยแพร่ผลงานทางสื่อออนไลน์ โดยเฉพาะ การทำงานของบริษัท ไลน์ จำกัด ที่มีการทำงานแบบออนไลน์เทคโนโลยีที่ทันสมัย และการพัฒนาของซอฟต์แวร์ได้ช่วยอำนวยความสะดวกให้องค์กร สามารถเก็บรวบรวมข้อมูลลูกค้าได้อย่างมีระบบ และนำมาใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ข้อได้เปรียบที่เห็นได้อย่างชัดเจนคือ ระบบการทำงานที่มีการนำเทคโนโลยีเข้ามาสนับสนุน ซึ่งมีความเที่ยงตรงกว่าการบริหารโดยคน และยังสามารถแสดงให้เห็นถึงทิศทางและแนวโน้มในเรื่องต่างๆ อย่างชัดเจน เช่น อัตราการเติบโตของลูกค้า ความจำเป็นที่จะต้องหานักงานใหม่ และการฝึกฝนทีมงานได้อีกด้วย

บทที่ 3
รายละเอียดของการปฏิบัติงาน

3.1 ชื่อและที่อยู่ของสถานประกอบการ

3.1.1 ชื่อสถานประกอบการ

บริษัท ไฟนอลไลท์ จำกัด

3.1.2 ที่ตั้งของสถานประกอบการ

2/122 หมู่บ้าน ปริณักษณ์ ซ.บางขุนเทียน16
แขวงแสมดำ เขตบาง ขุนเทียน กทม.10150



รูปที่ 3.1 ตราสัญลักษณ์ (Logo) บริษัท ไฟนอลไลท์ จำกัด

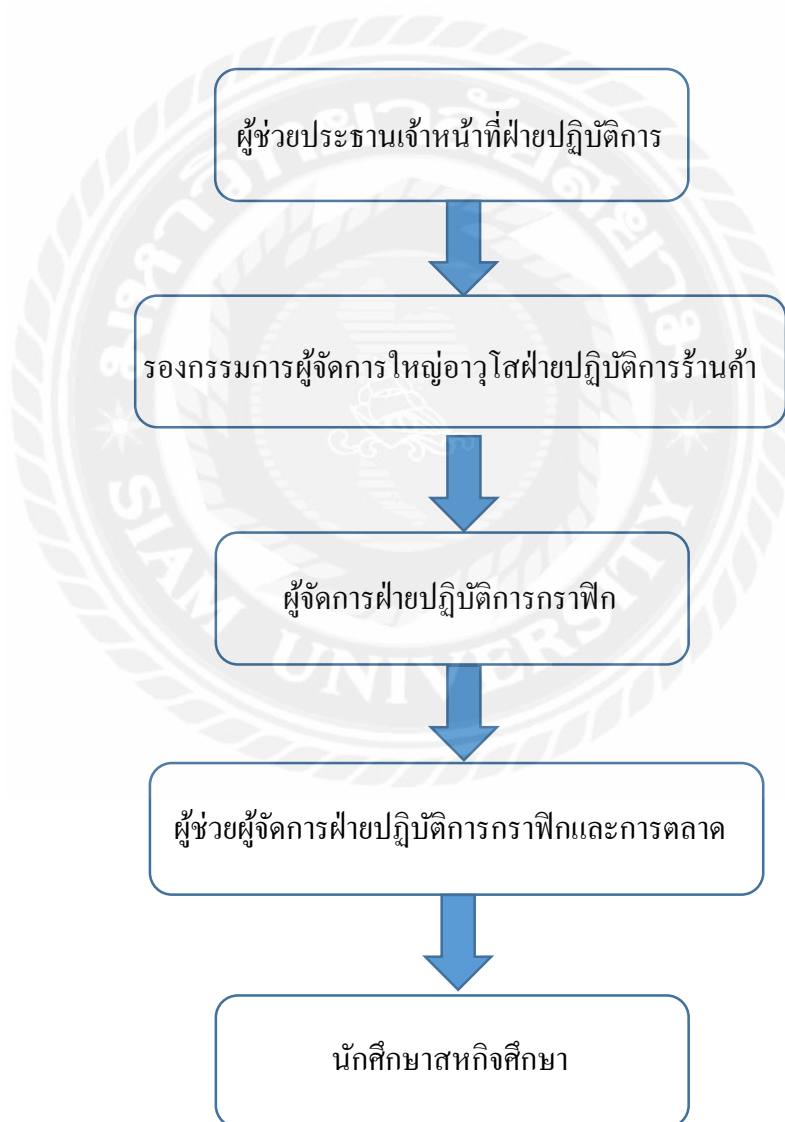


รูปที่ 3.2 ที่ตั้งของสถานประกอบการ

3.2 ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑ์ การให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท ฟोनอลไลท์ จำกัด เป็นบริษัท ที่เกี่ยวกับธุรกิจค้าส่งและค้าปลีก ในด้านการตลาดออนไลน์ โดยมีการซื้อขายผ่านทางอินเทอร์เน็ตเป็นหลัก บริษัท ฟोनอลไลท์ จำกัด ก่อตั้งในปี พ.ศ. 2550 เป็นการขายแบบหน้าร้าน และได้จดทะเบียนขึ้นเป็นบริษัทอย่างเป็นทางการเมื่อ ปีพ.ศ.2555 โดยมีคุณชยุต ศรีเฮือง เป็นผู้ร่วมก่อตั้ง ซึ่งเป็นเจ้าแรกในประเทศไทยที่ทำผลิตภัณฑ์ทำความสะอาดชำระร่างกาย คือ สบู่ ที่ช่วยแก้ปัญหาสำหรับคนที่มี ภาวะเนื้อ ขึ้นตามร่างกาย ไม่ว่าจะเป็นที่ใบหน้า ลำตัว เป็นต้น

3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารงาน



รูปที่ 3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารงาน

3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย

3.4.1 ตำแหน่งที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

นางสาว มุจรินทร์ ศรีบุระ ตำแหน่ง Graphic Design

3.4.2 ลักษณะงานที่ได้รับมอบหมายจากพนักงานที่ปรึกษา

ออกแบบภาพกราฟิกเพื่อเผยแพร่ทางโซเชียลมีเดีย



รูปที่ 3.4 นางสาว มุจรินทร์ ศรีบุระ ตำแหน่ง Graphic Design

3.5 ชื่อ – นามสกุลและ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

คุณ ชญานันท์ บุคคารวม ตำแหน่ง ผู้ช่วยผู้จัดการฝ่ายปฏิบัติการกราฟิกและการตลาด

3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจ

1. ระยะเวลาในการดำเนินงาน วันที่ 20 สิงหาคม 2562 ถึง วันที่ 6 ธันวาคม 2562 (รวม 16 สัปดาห์)
2. วันและเวลาในการปฏิบัติสหกิจ วันจันทร์-วันศุกร์ เวลา 10:00-18:00 น.

3.7 ขั้นตอนการดำเนินงาน

ตารางที่ 3.1 ตารางขั้นตอนการทำงาน

ระยะเวลา	รายละเอียดของการทำงาน
สัปดาห์ที่ 1	เรียนรู้ทำงานของบริษัท
สัปดาห์ที่ 2	เรียนรู้การคิดคอนเทนต์ต่างๆเพื่อประกอบในชิ้นงาน
สัปดาห์ที่ 3	เรียนรู้การคิดคาแรคเตอร์
สัปดาห์ที่ 4	อบรม ISO 14001 คือ มาตรฐานระบบการจัดการสิ่งแวดล้อม
สัปดาห์ที่ 5	การไดคัทภาพสินค้า เอาภาพมารวมกันและใส่สีใส่เงาให้วัตถุและทำการเผยแพร่ภาพ ทางโซเชียลมีเดีย
สัปดาห์ที่ 6	การไดคัทภาพสินค้า เอาภาพมารวมกันและใส่สีใส่เงาให้วัตถุและทำการเผยแพร่ภาพ ทางโซเชียลมีเดีย
สัปดาห์ที่ 7	เรียนรู้การยิงแอด ทาง Facebook
สัปดาห์ที่ 8	ออกบูธ ที่ไบเทคบางนา
สัปดาห์ที่ 9	ออกบูธที่ ศูนย์ศิลป์บางโพธิ์ ศูนย์ฝึกอาชีพ
สัปดาห์ที่ 10	ส่งสินค้า ที่ จังหวัดสมุทรสาคร
สัปดาห์ที่ 11	การไดคัทภาพสินค้า เอาภาพมารวมกันและใส่สีใส่เงาให้วัตถุและทำการเผยแพร่ภาพ ทางโซเชียลมีเดีย
สัปดาห์ที่ 12	การไดคัทภาพสินค้า เอาภาพมารวมกันและใส่สีใส่เงาให้วัตถุและทำการเผยแพร่ภาพ ทางโซเชียลมีเดีย
สัปดาห์ที่ 13	แพ็คสินค้า ส่งสินค้า เตรียมออกบูธวันถัดไป
สัปดาห์ที่ 14	ออกบูธ ไบเทคบางนา ฮอลล์ 106
สัปดาห์ที่ 15	ออกบูธ เดอะมอลล์บางแค ชั้น G
สัปดาห์ที่ 16	อบรมสัมมนา เปิดตัวฟรีเซนต์อร์ จาก สปป .ลาว

3.8 เครื่องมืออุปกรณ์

Hardware

- คอมพิวเตอร์ 1 ตัว

Software

- โปรแกรม Illustrator

บทที่ 4

ผลการปฏิบัติงาน

ในบทนี้ ผู้เขียนจะรายงานถึงขั้นตอนการปฏิบัติงาน โดยมีขั้นตอนในภาพรวมดังนี้ พนักงานที่ปรึกษาได้มอบไฟล์งานให้ และอธิบายขั้นตอนการทำงานการผลิตผลงาน โดยมีรายละเอียดคือ

พนักงานที่ปรึกษาได้มอบไฟล์งานให้คือรูปสินค้า และ กำหนดค่าสีให้ภาพสินค้า ได้แก่ สบู่และครีมกันแดด โลโก้ ภาพพื้นหลัง (Background) เลขที่จดแจ้งของ อย. (หรือรหัสสินค้า) ภาพถ้วยรางวัลการ์ตูนของแบรนด์ แสดงถึงสินค้าที่ได้มาตรฐานและมีคุณภาพ

โดยผู้เขียนต้องทำการคิดคอนเทนต์หรือข้อความที่ใช้ประกอบผลงานที่น่าสนใจ โดยมีภาพ มีสีสรรที่ดึงดูดใจน่าสนใจ และสีที่เป็นสีประจำตัวของแบรนด์สินค้า คือ สีน้ำตาล สีทอง สีแดง เลือดหมู สีชมพูเข้ม ในแต่ละวันจะได้รับมอบหมายงานที่คล้ายๆกัน ซึ่งพนักงานที่ปรึกษาจะให้ ผู้เขียนทำการคิดคอนเทนต์ก่อนที่จะลงมือปฏิบัติงาน จากนั้นพนักงานที่ปรึกษาจะให้ภาพ และ ข้อมูลอีกส่วนหนึ่งที่เป็นส่วนผสมในตัวของผลิตภัณฑ์ และให้ผู้เขียนทำการออกแบบ เมื่อได้ข้อมูล ต่างๆครบถ้วนแล้วผู้เขียนจึงได้แบ่งขั้นตอนการทำงานเป็น 3 ตอนหลักๆดังนี้

4.1 ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)

สืบค้นข้อมูล

เนื่องจากทางบริษัท ฟินอล ไลท์ จำกัดมีการทำงานแบบออนไลน์โดยมีองค์ประกอบในการทำงานดังนี้พนักงานที่ปรึกษาจะมอบงานเป็นไฟล์ภาพสินค้าผลิตภัณฑ์ (ดูภาพเพิ่มเติม4.1) ที่มีจำหน่ายและกำหนดค่าสีมาให้และ โลโก้ภาพพื้นหลัง (Background) มีเลขที่จดแจ้ง (เลขที่ อ.ย) โดยเน้นการออกแบบกราฟิก เป็นภาพ Vector ออกเผยแพร่และทำการโฆษณาสินค้าทางสื่อออนไลน์โดยผู้เขียนต้องทำการออกแบบให้สอดคล้อง กับกลุ่มเป้าหมาย โดยเฉพาะกลุ่มลูกค้า ผู้หญิง เลือกโทนสีที่เหมาะสม เพื่อนำไปเผยแพร่ต่อไป ซึ่งจะมีขั้นตอนในการออกแบบดังต่อไปนี้



รูปที่ 4.1 ผลิตภัณฑ์สบู่และครีมกันแดด

4.2 ขั้นตอนการผลิต (Pro-Production)

ขั้นตอนแรก พนักงานที่ปรึกษาให้ผู้เขียนได้คิด Character และมีกลุ่มเป้าหมายชัดเจน คือ ผู้หญิงอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไปใช้โทนสีที่กำหนดให้ใช้สีชมพูและไล่สีให้อยู่ในโทนเดียวกัน ให้มีโทนสีที่อ่อนกว่าโทนสีหลักของผลิตภัณฑ์ เพื่อให้สีพื้นหลังนั้นกลมกลืนกัน เมื่ออยู่ในเฟรมเดียวกัน



รูปที่ 4.2 Character ใช้โปรแกรม Adobe Illustrator

ต่อไปนี้ผู้เขียนจะทำการโหลดภาพกราฟิกจาก เว็บไซต์ [www. Freepik .com](http://www.freepik.com) เช่น รูปใบไม้ นำมาตกแต่ง จากนั้นนำไฟล์ที่ได้มาเปิดในโปรแกรม Adobe Illustrator หรือ Adobe Photoshop เพื่อเลือกภาพมา ตกแต่งตามที่ได้ออกแบบไว้ก่อนหน้า ซึ่งตัวแรกเตอร์อาจปรากฏในผลงานบางชิ้นเท่านั้น



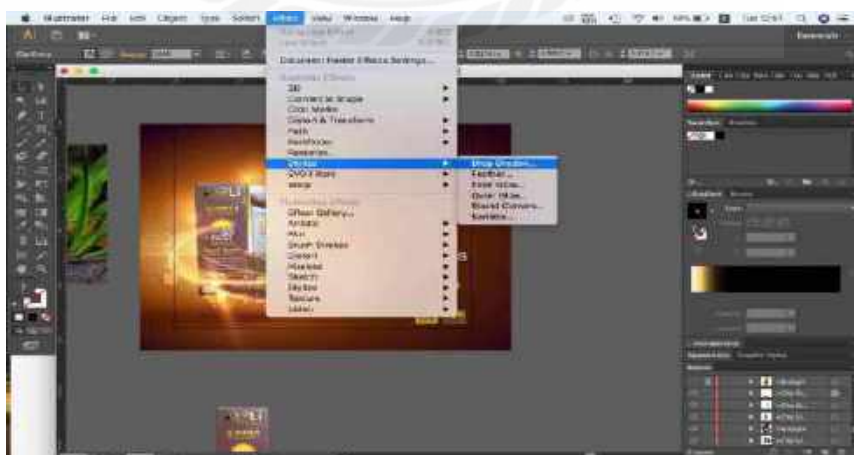
รูปที่ 4.3 Character ที่ปรากฏในงานบางชิ้น

ต่อไปนี้ผู้เขียนจะอธิบายวิธีการผลิตผลงานชิ้นต่อไป โดยจะมีรายละเอียดและขั้นตอนดังต่อไปนี้



รูปที่ 4.4 การออกแบบผลิตภัณฑ์ครีมกันแดดและสบู่

เมื่อผู้เขียนได้ภาพสบู่และครีมกันแดดมาแล้วเปิดภาพใน Illustrator เพื่อให้มีการเลือกเกิดขึ้นจากนั้นจะทำการตัดภาพ โดยจะเลือกส่วนที่เป็นเฉพาะรูปผลิตภัณฑ์ และวิธีตัดภาพส่วนเกินออกหรือตัดภาพส่วนที่ต้องการผู้เขียนใช้เครื่องมือ Pen Tool (ดูภาพเพิ่มเติมรูปที่ 4.5 ภาพเครื่องมือ) ในการเลือกส่วนที่ต้องการภาพที่เราต้องการให้บรรจบกันและชิดกันผู้เขียนจะทำการเลือกวัตถุทั้งสอง แล้วคลิกขวาเลือก Make Clipping Mask ซึ่งเป็นเครื่องมือที่จะทำการเลือกส่วนที่เราต้องการตามที่วาด แล้วตั้งขนาดของภาพ ดังนี้ คือ W 1280px H 1024px X640px Y-512px เป็นขนาดพอเหมาะเวลาลูกค้าทำการเข้าไปดูสินค้าผ่านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และสมารถโฟนนำภาพที่ตัดแต่ง ทั้งหมดไม่ว่าจะเป็นภาพ ตัวอักษร ต่างๆ มารวมเพื่อดูความสวยงามความเรียบร้อยของงาน ให้นักงานที่ปรึกษาเห็นผลงานงาน เพื่อเสร็จสิ้น นำไปเผยแพร่ได้เลยได้



รูปที่ 4.5 การใส่เงาให้วัตถุ

วิธีใส่เงาให้วัตถุ เลือกวัตถุที่ต้องการ ใส่เพื่อให้ดูสะอาดและสวยงามมากยิ่งขึ้น

1. ไปที่เมนูบาร์ เลือกEffect > Stylize > Drop Shadow
2. Opacity ค่าโปร่งแสงของเงา
3. X Offset ทิศทางซ้าย-ขวาของเงา
4. Y Offset ทิศทางบน-ล่างของเงา
5. Blur ความฟุ้งของขอบเงา / Color สีของเงา



รูปที่ 4.6 การใส่เงาให้ Text

เมื่อกดคำสั่ง selection tool รวมมาแล้ว มาประกอบในเลเยอร์นี้ จัดเรียงตามรูปแบบ ความสวยงามของชิ้นงาน ใส่เงาให้ Text เลือกวัตถุที่ต้องการ ให้ดูมีมิติและสวยงามมากยิ่งขึ้น ซึ่งหลักการทำงานจะทำในลักษณะเดียวกันเลือก เพียงแต่ใส่สีและเงาเพิ่มเติม



รูปที่ 4.7 การทำสีและแสง

วิธีทำสีและแสง

1. เลือก Rounded Rectangle Tool วาดให้เป็นรูปแสงตามต้องการ
2. เลือกประเภทสี Gradient > Type Radial เพื่อให้แสงกระจายจากจุดกึ่งกลางไปด้านนอก
3. ปรับแต่งไล่สีจากสี ขาว - ทอง - ดำ
4. เลือกโหมด Transparency > Screen เพื่อให้พื้นสีดำโปร่งแสงเมื่ออยู่บนชั้นงาน



รูปที่ 4.8 ผลงานที่เสร็จสิ้นแล้ว

ต่อไปนี้ผู้เขียนจะอธิบายถึงขั้นตอนการผลิตผลงานขึ้นไปที่มีรูปภาพและเนื้อหาโทนสีที่คล้ายๆกัน แต่จะแตกต่างกันตรงที่มีภาพนางแบบนำมาประกอบในชั้นงานดังกล่าวด้วย

วิธีตัดภาพส่วนเกินออก หรือตัดภาพส่วนที่ต้องการใช้เครื่องมือ Pen Tool ในการเลือกส่วนที่ต้องการให้บรรจบกันและชิดกันผู้เขียนจะทำการเลือกวัตถุทั้งสอง แล้วคลิกขวาเลือก Make Clipping Mask ซึ่งเป็นเครื่องมือที่จะทำการเลือกส่วนที่เราต้องการที่จะวาด (ดูภาพเพิ่มเติมรูปที่ 4.9) แล้วตั้งขนาดเป็นดังนี้คือ W 1280px H 1024px X640px Y-512px จากนั้นผู้เขียนได้ทำการหาภาพจาก www.Google.com ซึ่งเป็นภาพนางแบบผู้หญิงเพื่อสื่อความหมายถึงความงามและได้ทำการตัดภาพผลิตภัณฑ์ส่วนที่ต้องการและนำภาพผลิตภัณฑ์มาบรรจบและชิดกัน (ดูภาพเพิ่มเติมรูปที่ 4.10 และ 4.11) และผู้เขียนจะทำการใส่ข้อความและไล่สีตัวอักษรผู้เขียนจะเลือกสีประเภท Gradient และทำการเลือกสี ไล่จากเข้มไปอ่อน ซึ่งหลักการทำงานจะเป็นในลักษณะเดียวกัน



รูปที่ 4.11 ตัดภาพส่วนที่ต้องการใช้เครื่องมือ Pen Tool

คือภาพสรุปเมื่อมีการสร้าง Selection คำสั่งส่วนใหญ่ เช่น การปรับสี แสงเงา และการใช้ฟิลเตอร์ จะมีผลเฉพาะพื้นที่ที่เลือกไว้เท่านั้น นอกจากนี้ Selection ยังใช้ในการตัดต่อภาพด้วย เพื่อคัดลอกหรือตัดแยกเฉพาะวัตถุที่ต้องการออกมาจากภาพเดิม



รูปที่ 4.12 ขั้นตอนบันทึกงาน

เมื่อใส่ข้อความและสีเสร็จเรียบร้อยแล้วผู้เขียนจะทำการบันทึกงาน ไปที่เมนูแถบเครื่องมือ File > Export / Color Model (เพราะเป็นงานที่แสดงบนหน้าจอ) Resolution : High 300 ppi



รูปที่ 4.13 ผลงานที่เสร็จแล้ว

รูปภาพต่อไปนีที่ผู้เขียนนำมาแสดง คือ ผลงานที่ทำในลักษณะเดียวกันทั้งเนื้อหา โทนสีนี้ มีอีก 4 ภาพที่ใช้โปรแกรมและขั้นตอนเดียวกัน



รูปที่ 4.14 ผลงานสุดยอดสบู่ที่เสร็จแล้ว



รูปที่ 4.15 ผลงานสบู่สมุนไพรที่เสร็จแล้ว



รูปที่ 4.16 ผลงานตำนานสบู่ที่เสร็จแล้ว



รูปที่ 4.17 ผลงานสบู่ที่เสร็จแล้ว

4.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

หลังจากผลงานที่ได้เสร็จสิ้นไปแล้วบางส่วน ภาพนี้ได้ทำการยิงแอดโฆษณา ซึ่งทางพนักงานที่ปรึกษาได้ทำการเผยแพร่ ทางเพจ Facebook และ ในโปรแกรม Line โดยมีลูกเพจและลูกค้าที่ติดตามเพจ ได้เข้ามาเพื่อรับชม งานที่ผู้เขียนได้รับมอบหมายนั้นเมื่อทำเสร็จแล้วก่อนที่จะได้เผยแพร่ ผู้เขียนต้องให้พนักงานที่ปรึกษาดูดูก่อน หากภาพไหนนำไปยิงแอดโฆษณาทาง Facebook ก็ถือว่าผ่าน แต่ถ้าภาพไหนไม่สามารถยิงแอดโฆษณาทาง Facebook พนักงานที่ปรึกษาจะนำไปเผยแพร่ทางโปรแกรม Line อีกที ทั้งนี้ก็ถือว่าผ่านเหมือนกัน เนื้อหาและภาพต้องสอดคล้องกัน และต้องน้อยกว่า 20 % ของทั้งหมด เนื่องจากเป็นกฎของทาง Facebook



รูปที่ 4.18 เผยแพร่ภาพทางเพจ Facebook



รูปที่ 4.19 เผยแพร่ทางโปรแกรม Line

ผลงานที่ผู้เขียนได้ทำการผลิตนั้นเป็นภาพเวกเตอร์ที่มีรูปโฆษณาสินค้ามีทั้งหมด 6 ชิ้นงาน ซึ่งได้ทำการเผยแพร่ผลงานทั้งหมดผ่านช่องทางในเฟซบุ๊กและโปรแกรมไลน์เป็นการจัดแสดงภาพผลงานที่ผลิตขึ้นมา เพื่อให้กลุ่มลูกค้าสามารถเข้าถึงข้อมูลด้านสรรพคุณสินค้าต่างๆได้

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

จากการปฏิบัติงานสหกิจที่ บริษัท ไลน์ จำกัด ตั้งแต่วันที่ 20 สิงหาคม 2561 ถึงวันที่ 6 ธันวาคม 2561 รวมทั้งสิ้นเป็นระยะเวลา 16 สัปดาห์ ผู้เขียนได้ฝึกสหกิจศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิกโดยมีภาพสินค้ามาประกอบด้วยได้เรียนรู้กับการทำงานที่มีระเบียบมีขั้นตอนของสถานประกอบการทราบถึงขั้นตอนของการออกแบบคิดข้อความต่างๆเพื่อให้เกิดความเข้าใจได้เรียนรู้หลักการการทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้รู้ทำงานเป็นทีม กล้าคิด กล้าพูด โดยปกติ ผู้เขียนจะเป็นคนไม่กล้าแสดงออก และได้ศึกษาเกี่ยวกับการยิงแอดโฆษณาทาง Facebook ทำให้มีความรู้มากขึ้น รู้จักการทำงานอย่างตรงต่อเวลา มีระเบียบวินัยมากขึ้น นอกจากนี้ยังนำความรู้ที่ได้เรียนมาไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดในชีวิตการทำงานจริงต่อไป

5.2 ข้อเสนอแนะการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

- การทำงานส่วนใหญ่ใช้อินเตอร์เน็ตเป็นหลักหากสัปดาห์ใดไม่มีอินเทอร์เน็ตก็ทำงานในออฟฟิศทั้งสัปดาห์หากมีอินเทอร์เน็ตก็ต้องออกบูธทั้งสัปดาห์เช่นเดียวกัน งานออกแบบที่ค้างอยู่ก็ทำส่งไม่ทันตามเป้าหมายที่พนักงานที่ปรึกษากำหนดไว้
- เพราะฉะนั้นการไปก่อนเวลาจึงดีที่สุด เพื่อที่จะได้เตรียมการไว้ก่อนถึงเวลาทำงานจริง และการฝึกฝนการใช้โปรแกรมให้ดีกว่านี้ ควรฝึกเป็นประจำเพื่อความชำนาญในการใช้โปรแกรม

บรรณานุกรม

- ณัฐกร สงคราม. (2553). *ความหมายของสี*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มาโนช กงกะนันท์. (2538). *ศิลปะการออกแบบ*. กรุงเทพฯ: บริษัทโรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิชย์ จำกัด.
- รสริน พิมลบรรยงค์. (2542). *แนวคิดองค์ประกอบในการออกแบบ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ ศิลป์บรรณาการ.
- วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์. (2540). *แนวคิดในการออกแบบ*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ ศิลป์บรรณาการ.
- วรรณนงอร วรรณรัตนตรกูล. (2554). *แนวคิดทฤษฎีคอมพิวเตอร์กราฟิก*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์บ้านหนังสือ.
- หลักการออกแบบ*. (ม.ป.ป). เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/site/karxxkbaebngansilpa/home/4-hlak-kar-xxkbaeb>.





ภาคผนวก ก
ภาพการปฏิบัติงาน



ภาพที่ 1 งานเปิดตัวพรีเซนเตอร์ นางแบบจาก สปป ลาว



ภาพที่ 2 งานเปิดงานเปิดตัวภาพผลิตภัณฑ์สุนัข



ภาพที่ 3 งานสัมมนา



ภาพที่ 4 งานสัมมนาของผู้บริหารระดับสูง



ภาพที่ 5 ออกบูชที่ไบเทค บางนา



ภาพที่ 6 แพ็คสินค้า ไปส่งที่ขนส่งเอกชน



ภาพที่ 7 ออกบูธ ที่ศูนย์ฝึกออาชีพ บางไทร



ภาพที่ 8 ออกบูธ เคอะมอลล์บางแค ชั้น G



ภาพที่ 9 ผลิตภัณฑ์ของบริษัท ไฟนอลไลฟ์จำกัด



The logo of Siam University is a circular emblem. It features a central figure, possibly a bird or a deity, surrounded by a wreath. The text "SIAM UNIVERSITY" is written in a circular path around the inner part of the emblem. The outermost ring contains Thai script.

ภาคผนวก ข
แบบบันทึกการทำงานประจำวัน

โครงการสหกิจศึกษา มหาวิทยาลัยสยาม

CO-OPERATIVE EDUCATION PROJECT



แบบบันทึกการทำงานประจำวัน

วัน/เดือน/ปี	เวลาเข้ามา	เวลาออกงาน	ภารกิจประจำวันนักศึกษาสหกิจศึกษา	ลายมือชื่อ นศ. สหกิจฯ	ลายมือชื่อพนักงานพี่เลี้ยง	หมายเหตุ
19/8/2562	10:00	18:00	เรียนรู้อาไรท์งานบริษัท	มวรินทร์	ppk	
20/8/2662	10:00	18:00	เรียนรู้อาไรท์ทำงานของบริษัท	มวรินทร์	ppk	
21/8/2662	10:00	18:00	เรียนรู้อาไรท์ทำงานของบริษัท	มวรินทร์	ppk	
22/8/2662	10:00	18:00	อบรม 150 14001	มวรินทร์	}	
23/8/2662	10:00	18:00	การฝึกออกแบบเกณฑ์ต่างๆ	มวรินทร์		
26/8/2662	10:00	18:00	การออกแบบตามเฟกเตอร์	มวรินทร์	}	
27/8/2662	10:00	18:00	ศึกษากฎหมายสินค้า	มวรินทร์		
28/8/2662	10:00	18:00	ออกแบบงานโฆษณา	มวรินทร์	}	
29/8/2662	10:00	18:00	ออกแบบสื่อโฆษณา	มวรินทร์		
30/8/2662	10:00	18:00	ออกแบบสื่อโฆษณา	มวรินทร์	}	
2/9/2562	10:00	18:00	ประชุมที่โรงแรมบางนา	มวรินทร์		
3/9/2562	10:00	18:00	ประชุมที่โรงแรมบางนา	มวรินทร์	}	
4/9/2562	10:00	18:00	ออกแบบชิ้นงาน	มวรินทร์		
5/9/2562	10:00	18:00	ออกแบบชิ้นงาน	มวรินทร์	}	
6/9/2562	10:00	18:00	ประชุมที่โรงแรมบางนา	มวรินทร์		



โครงการสหกิจศึกษา มหาวิทยาลัยสยาม

CO-OPERATIVE EDUCATION PROJECT

แบบบันทึกการทำงานประจำวัน

วัน/เดือน/ปี	เวลาทำงาน	เวลาออกงาน	ภารกิจประจำวันนักศึกษาสหกิจศึกษา	ลายมือชื่อ นส. สหกิจฯ	ลายมือชื่อพนักงานพี่เลี้ยง	หมายเหตุ
9/9/2562	10:00	16:00	ฝึกซ้อมคำ	มจรินทร์	พี่เลี้ยง	
10/9/2562	10:00	16:00	ฝึกซ้อมคำ	มจรินทร์	พี่เลี้ยง	
11/9/2562	10:00	19:00	ออกแบบข้อสอบฯ	มจรินทร์	พี่เลี้ยง	
12/9/2562	10:00	18:00	ออกแบบข้อสอบฯ	มจรินทร์	พี่เลี้ยง	
13/9/2562	10:00	18:00	เรียนรู้ภารกิจแอด Facebook	มจรินทร์	พี่เลี้ยง	
16/9/2562	10:00	18:00	เรียนรู้ภารกิจแอด Facebook	มจรินทร์	}	
17/9/2562	10:00	18:00	ฝึกสอนเทคนิคใช้ผลงาน	มจรินทร์		
18/9/2562	10:00	18:00	ฝึกสอนเทคนิคใช้ผลงาน	มจรินทร์	}	
19/9/2562	10:00	18:00	ฝึกสอนเทคนิคใช้ผลงาน	มจรินทร์		
20/9/2562	10:00	18:00	ฝึกซ้อมคำ / ฝึกซ้อมคำ	มจรินทร์	}	
23/9/2562	10:00	18:00	ฝึกซ้อมคำ / ฝึกซ้อมคำ	มจรินทร์		
24/9/2562	10:00	18:00	ฝึกซ้อมคำ / ฝึกซ้อมคำ	มจรินทร์	}	
25/9/2562	10:00	18:00	ฝึกซ้อมคำ / ฝึกซ้อมคำ	มจรินทร์		พี่เลี้ยง
26/9/2562	10:00	18:00	ฝึกซ้อมคำ / ฝึกซ้อมคำ	มจรินทร์	พี่เลี้ยง	
27/9/2562	10:00	18:00	ฝึกซ้อมคำ / ฝึกซ้อมคำ	มจรินทร์	พี่เลี้ยง	



โครงการสหกิจศึกษา มหาวิทยาลัยสยาม

CO-OPERATIVE EDUCATION PROJECT

แบบบันทึกการทำงานประจำวัน

วัน/เดือน/ปี	เวลาทำงาน	เวลาออกงาน	ภารกิจประจำวันนักศึกษาสหกิจศึกษา	ลายมือชื่อ นศ. สหกิจฯ	ลายมือชื่อพนักงานพี่เลี้ยง	หมายเหตุ
30/9/2562	10:00	16:00	ล้างรถจักรยาน	อุทิศพงษ์	พี่เลี้ยง	
1/10/2562	10:00	16:00	ไปพบลูกค้า	อุทิศพงษ์	พี่เลี้ยง	
2/10/2562	10:00	18:00	ส่งของสินค้าไปยังแขก	อุทิศพงษ์	พี่เลี้ยง	
3/10/2562	10:00	18:00	ล้างรถจักรยาน	อุทิศพงษ์	พี่เลี้ยง	
4/10/2562	10:00	18:00	แพ็คเกจสินค้า	อุทิศพงษ์	พี่เลี้ยง	
7/10/2562	10:00	18:00	แพ็คเกจสินค้า	อุทิศพงษ์	พี่เลี้ยง	
8/10/2562	10:00	18:00	แพ็คเกจสินค้า	อุทิศพงษ์	พี่เลี้ยง	
9/10/2562	10:00	18:00	000แบบของงาน	อุทิศพงษ์	}	
10/10/2562	10:00	18:00	000แบบของงาน	อุทิศพงษ์		
11/10/2562	10:00	18:00	000แบบของงาน	อุทิศพงษ์	พี่เลี้ยง	
14/10/2562	10:00	18:00	000แบบของงาน	อุทิศพงษ์	พี่เลี้ยง	
15/10/2562	10:00	18:00	000 บุหรี่	อุทิศพงษ์	พี่เลี้ยง	
16/10/2562	10:00	18:00	000 บุหรี่	อุทิศพงษ์	พี่เลี้ยง	
17/10/2562	10:00	18:00	000 บุหรี่	อุทิศพงษ์	พี่เลี้ยง	
18/10/2562	10:00	18:00	000 บุหรี่	อุทิศพงษ์	พี่เลี้ยง	



โครงการสหกิจศึกษา มหาวิทยาลัยสยาม

CO-OPERATIVE EDUCATION PROJECT

แบบบันทึกการทำงานประจำวัน

วัน/เดือน/ปี	เวลาทำงาน	เวลาออกงาน	ภารกิจประจำวันนักศึกษาสหกิจศึกษา	ลายมือชื่อ นศ. สหกิจฯ	ลายมือชื่อพนักงานพี่เลี้ยง	หมายเหตุ
21/10/2562	10:00	18:00	ฝึกสอนเทคนิค	น.อริณห์	}	
22/10/2562	10:00	18:00	ฝึกสอนเทคนิค	น.อริณห์		
23/10/2562	10:00	18:00	ประชุมปรึกษา	น.อริณห์	}	
24/10/2562	10:00	18:00	ฝึกสอนเทคนิค	น.อริณห์		
25/10/2562	10:00	18:00	สอนแบบผสมรวม	น.อริณห์	}	
28/10/2562	10:00	18:00	อบรม สัมมนาแล้วเสร็จ	น.อริณห์		
29/10/2562	10:00	18:00	อบรม สัมมนา จำ เน้น	น.อริณห์	}	
30/10/2562	10:00	18:00	สอนแบบผสม	น.อริณห์		
31/10/2562	10:00	18:00	สอนแบบผสม	น.อริณห์	}	
1/11/2562	10:00	18:00	สอนแบบผสม	น.อริณห์		
4/11/2562	10:00	18:00	ไปซื้ออุปกรณ์	น.อริณห์	}	
5/11/2562	10:00	18:00	ไปซื้ออุปกรณ์	น.อริณห์		
6/11/2562	10:00	18:00	ถ่ายภาพฝึกสอน	น.อริณห์	}	
7/11/2562	10:00	18:00	ฝึกสอนเทคนิค	น.อริณห์		
8/11/2562	10:00	18:00	ประชุมปรึกษา	น.อริณห์		



โครงการสหกิจศึกษา มหาวิทยาลัยสยาม

CO-OPERATIVE EDUCATION PROJECT

แบบบันทึกการทำงานประจำวัน

วัน/เดือน/ปี	เวลาทำงาน	เวลาออกงาน	ภารกิจประจำวันนักศึกษาสหกิจศึกษา	ลายมือชื่อ มศ. สหกิจฯ	ลายมือชื่อพนักงานที่เลี้ยง	หมายเหตุ
11/11/2562	10:00	18:00	พิมพ์เอกสารต่าง ๆ	อุไรพร	/	
12/11/2562	10:00	18:00	พิมพ์เอกสารต่าง ๆ	อุไรพร		
13/11/2562	10:00	18:00	พิมพ์เอกสารต่าง ๆ	อุไรพร	/	
14/11/2562	10:00	18:00	พิมพ์เอกสารต่าง ๆ	อุไรพร		
15/11/2562	10:00	18:00	ติดตามแบบจรรยาบรรณ	อุไรพร	/	
18/11/2562	10:00	18:00	แจ้งค.ร.ช.ค้ำ	อุไรพร		
19/11/2562	10:00	18:00	แจ้งค.ร.ช.ค้ำ	อุไรพร	/	
20/11/2562	10:00	18:00	แจ้งค.ร.ช.ค้ำ	อุไรพร		
21/11/2562	10:00	18:00	000 บุช	อุไรพร	/	
22/11/2562	10:00	18:00	000 บุช	อุไรพร		
25/11/2562	10:00	18:00	000 บุช	อุไรพร	/	
26/11/2562	10:00	18:00	00066 บวบ นวพรณ	อุไรพร		
27/11/2562	10:00	18:00	00066 บวบ นวพรณ	อุไรพร	/	
28/11/2562	10:00	18:00	00066 บวบ นวพรณ	อุไรพร		
29/11/2562	10:00	18:00	00066 บวบ นวพรณ	อุไรพร	/	

ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ มุจรินทร์ ศรีบุระ

รหัสนักศึกษา 5604640112

เกิด วันที่ 6 มกราคม 2536

E-mail mujarin.sribura@gmail.com

ที่อยู่ปัจจุบัน 67/1288 หมู่ที่ 16 (หมู่บ้านพระปิ่น3) ต.บางแม่นาง อ.บางใหญ่ จ.นนทบุรี 11140

ปัจจุบันศึกษาอยู่ ณ มหาวิทยาลัยสยาม คณะนิเทศศาสตร์ สาขาวิชา สื่อดิจิทัล

ทักษะและความสามารถ

สามารถใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่างๆ เช่น Adobe photoshop Adobe Illustrator

ความรู้ที่จากการปฏิบัติงาน

จากการปฏิบัติงานนี้ผู้เขียนได้สร้างสรรค์ผลงานสื่อดิจิทัล ในสิ่งที่ได้รับมอบหมายได้ใช้ความรู้ในด้านต่างๆ ที่ได้เรียนมาเพื่อออกแบบผลงานและเผยแพร่ผลงานผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ จากผลตอบรับที่ได้ทำให้รู้สึกประทับใจมากที่มีลูกเพจมาคอมเมนต์เกี่ยวกับผลงานนี้