



รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา  
การออกแบบสื่อสำหรับเผยแพร่ในเฟสบุ๊คแฟนเพจ  
แสนรักรีสอร์ทและ 88 ลีฟวิ่ง

The Media Design for publish on Facebook  
Fanpages Sanrak Resort and 88Living

โดย

นาย กิตติพันธ์ อังสไพศาล 6104600023

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา 146-468 สหกิจศึกษา

ภาควิชา ภาพยนตร์ โทรทัศน์และสื่อดิจิทัล

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2563

หัวข้อรายงานสหกิจศึกษา : การออกแบบสื่อสำหรับเผยแพร่ในเฟสบุ๊คเพจ แसनรักรีสอร์ท  
และ 88 ลีฟวิ่ง

The Media Design for publish on Facebook Fanpages Sanrak  
Resort and 88Living

รายชื่อผู้ทำ : นายกิตติพันธ์ อังสไพศาล 6104600023

ภาควิชา : ภาพยนตร์ โทรทัศน์ และ สื่อดิจิทัล

อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์ สมเกียรติ ศรีเพ็ชร

อนุมัติให้รายงานสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา  
ภาควิชา สื่อดิจิทัล ประจำปีภาค การศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2563

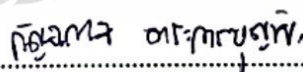
คณะกรรมการการสอบรายงาน

.....อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์สมเกียรติ ศรีเพ็ชร)

.....พนักงานที่ปรึกษา

(คุณธัญลักษณ์ บางเจริญทรัพย์)

.....กรรมการกลาง

(อาจารย์กัญฉกลาง ตระการบุญชัย)

.....

ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มารุจ ลิ้มปะวัฒน์)

## จดหมายนำส่งรายงาน

วันที่ 27 สิงหาคม พ.ศ.2564

เรื่อง ขอส่งรายงานการปฏิบัติสหกิจศึกษา

เรียน อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา ภาควิชาภาพยนตร์ โทรทัศน์และสื่อดิจิทัล

อาจารย์สมเกียรติ ศรีเพชร

ตามที่ผู้จัดทำนายกิตติพันธ์ อังสไพศาล นักศึกษาภาควิชาภาพยนตร์ โทรทัศน์ และสื่อดิจิทัลคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม ได้ไปปฏิบัติงานสหกิจศึกษาระหว่าง วันที่ 17 พฤษภาคม พ.ศ.2564 ถึงวันที่ 27 สิงหาคม พ.ศ.2564 ในตำแหน่งการออกแบบ สื่อสำหรับเผยแพร่ในเฟสบุ๊คเพจ แสนรัก รีสอร์ท และ 88 ลีฟวิ่ง ได้ทำรายงานสหกิจ หัวข้อเรื่อง “ การปฏิบัติงานสหกิจศึกษาการออกแบบสื่อสำหรับเผยแพร่ในเฟสบุ๊คเพจ แสนรัก รีสอร์ท และ 88 ลีฟวิ่ง ของบริษัท ทีแอลพีที จำกัด ”

บัดนี้การปฏิบัติงานสหกิจศึกษาได้สิ้นสุดแล้ว ผู้จัดทำจึงขอส่งโครงการ ดังกล่าวมาพร้อมกันนี้จำนวน 1 เล่มเพื่อขอรับคำปรึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

.....

นายกิตติพันธ์ อังสไพศาล

นักศึกษาสหกิจศึกษา

ภาควิชา ภาพยนตร์ โทรทัศน์และสื่อดิจิทัล

ชื่อรายงาน : รายงาน ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาการออกแบบสื่อสำหรับเผยแพร่ในเฟสบุ๊คแฟนเพจแสนรักรีสอร์ทและ 88 ลิฟวิง

ชื่อนักศึกษา : นาย กิตติพันธ์ อังสไพศาล

อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์สมเกียรติ ศรีเพชร

ระดับการศึกษา : ปริญญาตรี

ภาควิชา : ภาพยนตร์ โทรทัศน์และสื่อดิจิทัล

คณะ : นิเทศศาสตร์

ภาคการศึกษา / ปีการศึกษา : 3 /2563

#### บทคัดย่อ

รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาเรื่องการออกแบบสื่อสำหรับเผยแพร่ในเฟสบุ๊คแฟนเพจ มีวัตถุประสงค์เพื่อทราบขั้นตอนการออกแบบกราฟิกและผลิตวิดีโอ เพื่อเผยแพร่ลงเฟสบุ๊คเพจ แสนรัก รีสอร์ทและ 88 ลิฟวิง

จากการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ได้ทราบถึงการออกแบบสื่อสำหรับเผยแพร่บนเฟสบุ๊คแฟนเพจ ในระบบการทำงานเกี่ยวกับการดูแลเพจเฟสบุ๊ค และส่วนของการเผยแพร่เนื้อหาโฆษณา ซึ่งมีผลงาน วิดีโอ หรือภาพอินโฟกราฟิกลงเฟสบุ๊คแฟนเพจ โดยใช้โปรแกรม อะโดบี พรีเมียมโปร และ อะโดบี อีลาสเตเตอร์ในการผลิตผลงานกราฟิกและวิดีโอลงเฟสบุ๊คเพจ

ตลอดระยะเวลาการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาเป็นเวลา 16 สัปดาห์นั้นนอกจากจะได้พัฒนา ความรู้ความสามารถและทักษะทางวิชาชีพแล้ว ยังได้พัฒนาทักษะการปฏิบัติงานตามสภาพจริง และได้บูรณาการความรู้ทางด้านกระบวนการการทำงานของฝ่ายผู้ผลิตสื่อเพื่อเผยแพร่บนเฟสบุ๊คซึ่งการเตรียมพร้อมก่อนเข้าสู่ระบบการทำงานอย่างมืออาชีพต่อไปในอนาคต

ผู้ตรวจ

คำสำคัญ : การออกแบบ กราฟิก ตัดต่อวิดีโอ

**Report Title** : Media Design for Publishing on the Facebook Fanpages of Sanrak Resort and 88Living

**By** : Kittiphan Arungsapaisan

**Advisor** : Somkiat Sriphech

**Degree** : Bachelor of Communication Arts

**Major** : Film, Television, and Digital Media

**Faculty** : Communication Arts

**Semester / Academic year** : 3 /2020

### Abstract

This Cooperative Education Performance Report had the objective to know the process of graphic design and video production to be distributed on the Facebook pages of Sanrak Resort and 88 Living. It was the responsibility of the student to be aware of the design of the media for publishing, the system of working with Facebook pages administration and the publishing of advertising content. This included work, videos, or infographics on the Facebook fan page using Adobe Premiere Pro and Adobe Illustrator to produce graphics and videos.

Throughout the period of the cooperative education over 16 weeks, in addition to developing knowledge, the student gained competence and professional skills along with the practical skills for to real conditions. The student also integrated the knowledge of the work process of the media producer department to publish on Facebook, which is preparation before entering the professional work system in the future.

**Keywords:** Design, Graphics, Video Editing

Approved by  
.....

## กิตติกรรมประกาศ

### (Acknowledgement)

การที่ข้าพเจ้าได้มาปฏิบัติงานใน โครงการสหกิจศึกษา ณ บริษัท ทีแอลพีพี จำกัด ตั้งแต่ วันที่ 17 พฤษภาคม 2564 ถึง 27 สิงหาคม 2564 ปฏิบัติงาน ส่งผลให้ข้าพเจ้าได้รับความรู้ และ ประสบการณ์ต่างๆ ที่มีค่ามากมายสำหรับรายงานสหกิจศึกษาฉบับนี้ สำเร็จลงได้ด้วยดีจาก ความร่วมมือและสนับสนุนจาก

- 1.คุณชัยลักษณ์ บางเจริญทรัพย์ ผู้จัดการ
- 2.อาจารย์ สมเกียรติ ศรีเพ็ชร์ อาจารย์ที่ปรึกษา

ข้าพเจ้ารู้สึกดีใจที่ได้เข้ามาเป็นนักศึกษาฝึกงานที่นี่ เพื่อหาประสบการณ์จริงและรู้ถึงการ ทำงาน จริง ขอขอบพระคุณที่ทุกท่านที่คอยให้คำแนะนำและคอยสอนเรื่องงานที่ไม่เข้าใจ สามารถเข้าใจง่ายขึ้นจึงจัดทำรายงานเล่มนี้ขึ้นจนเสร็จสมบูรณ์

ผู้จัดทำ

นายกิตติพันธ์ อังสไพศาล

วันที่ 27 สิงหาคม 2564

## สารบัญ

จดหมายนำส่งรายงาน.....	ก
บทคัดย่อ.....	ข
Abstract .....	ค
กิตติกรรมประกาศ.....	ง
<b>บทที่ 1 บทนำ</b>	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	1
1.3 ขอบเขตของรายงาน.....	1
1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ .....	2
<b>บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b>	
2.1 ทฤษฎีดี.....	3
2.2 ทฤษฎีในการออกแบบการสื่อสาร.....	4
2.3 ทฤษฎีการเล่าเรื่อง .....	6
2.4 ทฤษฎีการตัดต่อ .....	9
<b>บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน</b>	
3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ.....	12
3.2 ลักษณะการประกอบการขององค์กร .....	13
3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารขององค์กร.....	14
3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย .....	14
3.5 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา.....	14
3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	14

3.7	ขั้นตอนและวิธีดำเนินงาน.....	15
3.8	อุปกรณ์ที่ใช้ .....	16
<b>บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงาน</b>		
4.1	หน้าที่ได้รับมอบหมาย .....	18
4.2	ขั้นตอนปฏิบัติงาน.....	20
4.3	ขั้นตอนหลังปฏิบัติงาน.....	35
4.4	สรุปงาน.....	36
<b>บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ</b>		
5.1	สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	37
5.2	ข้อจำกัดและข้อเสนอแนะในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา .....	37
	บรรณานุกรม.....	38
	ภาคผนวก.....	40
	ประวัติผู้จัดทำ.....	43



สารบัญตาราง

ภาพตาราง 3.1 แบบตารางรายละเอียดการปฏิบัติงานสหกิจ .....15



ภาพที่ 4.18 กระบวนการทำงานในโปรแกรม Adobe Illustrator.....	27
ภาพที่ 4.19 Export ออกมาเป็นไฟล์ Jpeg .....	28
ภาพที่ 4.20 ผลงานที่ผลิตในโปรแกรม Adobe Illustator .....	28
ภาพที่ 4.21 ตั้งค่าขนาดภาพของงาน อยู่ในหมวด instagram.....	29
ภาพที่ 4.22 ไฟล์รูปภาพใน Google drive ของบริษัท.....	29
ภาพที่ 4.23 อัปโหลดไฟล์รูปภาพใน Google drive ของบริษัท.....	30
ภาพที่ 4.24 เลือกตัวอย่างรูปแบบของผลงานที่ใช้ในการผลิต.....	30
ภาพที่ 4.25 จัดวางภาพตามรูปแบบในCanva.....	31
ภาพที่ 4.26 จัดวางภาพ และองค์ประกอบข้อมูลให้เรียบร้อย.....	31
ภาพที่ 4.27 ดาวน์โหลดผลงาน ( Artwork ) .....	32
ภาพที่ 4.28 ผลงานที่ผลิต Canva เสร็จสมบูรณ์ขนาดภาพ 1080 x 1080 pixel .....	32
ภาพที่ 4.29 ภาพรีวิว Google map.....	33
ภาพที่ 4.30 ภาพการแชร์ลงกลุ่มเป้าหมายการบริการ.....	33
ภาพที่ 4.31 ภาพการดันโพสต์ในเว็บไซต์ pantipmarket.com .....	34
ภาพที่ 4.32 ภาพการดันโพสต์ในเว็บไซต์ hongpak.com .....	34
ภาพที่ 4.33 ภาพเผยแพร่ Content ลงเพจ Facebook.....	35

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ทางบริษัท ที แอล พีพี จำกัด ได้ขาดคนทำงานในหน้าที่ส่วนของการผลิตสื่อในเฟสบุ๊คเพจ แสนร์กรีสมอร์ทและ 88 ลีฟวิ่ง ซึ่งหน้าที่ได้รับมอบหมายให้ดูแลเกี่ยวกับการผลิตสื่อเนื้อหา (content) ทั้ง 2 เพจ โดยมีผลงานในเฟสบุ๊คเพจสัปดาห์ละ 2 ชิ้น ทุกเพจ

ซึ่งจากการปฏิบัติงานที่ บริษัท ทีแอลพีพี จำกัด บริษัทมีการผลิตสื่อกราฟิกดีไซน์ที่เกี่ยวกับบริการห้องพักและมีการคิดผลิตเนื้อหา (Content) ลงเฟสบุ๊คเพจ แสนร์กรีสมอร์ทและ 88 ลีฟวิ่งอยู่ตลอดสัปดาห์ ได้รับหน้าที่เป็นผู้ดูแลเฟสบุ๊คเพจแสนร์กรีสมอร์ทและ 88 ลีฟวิ่งเพื่อศึกษาขั้นตอนการออกแบบงานกราฟิกสำหรับเผยแพร่ลง Facebook pages เพราะเฟสบุ๊คเพจจะต้องมีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลาหรือทุกสัปดาห์ โดยผลิตเนื้อหา (Content) เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายรับรู้ถึงข่าวสาร

ดังนั้น รายงานฉบับนี้จึงเป็นการศึกษากระบวนการปฏิบัติหน้าที่หน้าที่ของผู้ดูแลเฟสบุ๊คเพจแสนร์กรีสมอร์ทและการออกแบบงานกราฟิกเพื่อสำหรับการเผยแพร่ลง Facebook pages แสนร์กรีสมอร์ทและ 88 ลีฟวิ่ง

### 1.2 วัตถุประสงค์การศึกษา

- เพื่อศึกษาขั้นตอนการออกแบบงานกราฟิกสำหรับเผยแพร่ลง Facebook pages แสนร์กรีสมอร์ทและ 88 ลีฟวิ่ง

### 1.3 ขอบเขตของโครงการงาน

- ตั้งแต่วันที่ 17 พฤษภาคม 2564 ถึง 27 สิงหาคม 2564

#### 1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

- ได้เพิ่มประสบการณ์ในการทำงานจริง
- ได้ผลิตผลงานที่สมบูรณ์และถูกต้องตามความต้องการของทางบริษัท
- ช่วยเพิ่มยอดการติดตามและยอดไลค์ให้กับทางบริษัท จากการออกแบบกราฟิกและภาพโฆษณา



## บทที่ 2

### แนวคิดและ ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้อง

รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาเรื่อง “รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา การออกแบบสื่อสำหรับเผยแพร่ใน Facebook Page” ใข่แนวคิด ดังนี้

#### 1. การผลิตภาพกราฟิกคอนเทนต์เพื่อการโฆษณา

- ทฤษฎีสี

- ทฤษฎีในการออกแบบการสื่อสาร

#### 2. การผลิตวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการโฆษณา

- ทฤษฎีการเล่าเรื่อง

- ทฤษฎีการตัดต่อ

#### 2.1 ทฤษฎีสี

2.1.1 ทฤษฎีสี ( Theory of Colour ) มนุษย์เราได้มีการศึกษาคนคว้า และทดลองเกี่ยวกับสีมานานแล้ว เพื่อค้นหาคุณสมบัติที่แท้จริง เพื่อนำสีมาใช้ให้ เกิดประโยชน์สูงสุด เริ่มต้นจากเมื่อประมาณปี ค.ศ. 1731 J.C. Le Blon ได้ทำการศึกษาวิเคราะห์ธรรมชาติหรือ คุณลักษณะเฉพาะของสี และได้กำหนดสีขั้นต้นเป็น แดง เหลือง และน้ำเงิน แล้วนำสีทั้งสามมาจับคู่ผสมซึ่งกัน และกัน ทำให้เกิดสีต่าง ๆ อีกมากมาย (โกสุม สายใจ : 2540)

การค้นพบคุณสมบัติเกี่ยวกับสีนี้ได้ถูกกำหนดเป็น "ทฤษฎีสี" ขึ้นมา และต่อมาได้มีผู้นำหลักทฤษฎีสี นี้ไปศึกษา ค้นคว้าต่อ และได้ค้นพบคุณสมบัติของสีอีกหลาย ประการด้วยกัน ซึ่งความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีสี สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในงานด้านต่าง ๆ ได้อีก มากมายตามมา

2.1.2 วงจรสี (Colour Wheel) วงจรสี คือสีที่เกิดจากการผสมกันนี้เป็นคู่ เริ่มตั้งแต่ แม่สี 3 สี แล้วเกิดเป็นสีใหม่ขึ้นมา จนครบวงจร จะได้สี ทั้งหมด 12 สี ซึ่งแบ่งสีเป็น 3 ชั้นคือสีขั้นที่ 1 (Primary Colours) คือแม่สี 3สี ได้แก่ สีแดง เหลือง และน้ำเงิน สีขั้นที่ 2 (Secondary Colours) คือสีที่เกิดจากการผสมกันนี้เป็นคู่ ๆ ระหว่างแม่สี 3 สี จะได้สีเพิ่มขึ้นอีก 3 สี

สีขั้นที่ 3 (Tertiary Colours) คือสีที่เกิดจากการผสมกันเป็นคู่ ๆ ระหว่างแม่สี 3 สี กับสีขั้นที่ 2 จะได้สีเพิ่มขึ้นอีก 6 สี สีกลาง (Neutral Colour) คือสีที่เกิดการผสมสีทุกสี ในวงจรัส หรือแม่สี 3 สี ผสมกัน จะได้สีเทาแก่ สีทั้ง 3 ขั้น เมื่อนำมาจัดอยู่เป็นวงจรัสจะได้ลักษณะเป็นวงล้อสี

2.1.3 วรรณะของสี (Tone of Colour) วรรณะสี คือความแตกต่างของสีแต่ละกลุ่ม ในวงจรัสโดยแบ่งตามความรู้สึกด้านอุณหภูมิโดยแบ่งออกเป็น 2 วรรณะ คือ 1. สีวรรณะร้อน (Warm Tone) ประกอบด้วยสีเหลือง, ส้มเหลือง, ส้ม, ส้มแดง, แดง และม่วงแดง 2. สีวรรณะเย็น (Cool Tone) ประกอบด้วยสีม่วง, ม่วงน้ำเงิน, น้ำเงิน, เขียวน้ำเงิน, เขียวและเขียวเหลือง

2.1.4 สีตรงข้าม (Complementary Colour) สีตรงข้าม หมายถึง สีที่อยู่ในตำแหน่งตรงข้ามกันในวงจรัส และมีการตัดกันอย่างเด่นชัดซึ่งจะให้ความรู้สึกที่ ขัดแย้งกัน หากนำมาผสมกันจะได้สีกลาง (เทา) ซึ่งมีทั้งหมด 6 คู่ ได้แก่ สีเหลือง ตรงข้ามกับ สีม่วง สีแดง ตรงข้ามกับ สีเขียว สีน้ำเงิน ตรงข้ามกับ สีส้ม สีเขียวเหลือง ตรงข้ามกับ สีม่วงแดง สีส้มแดง ตรงข้ามกับ สีเขียวน้ำเงิน สีม่วงน้ำเงิน ตรงข้ามกับ สีส้มเหลือง

ผู้จัดทำได้นำแนวคิดและทฤษฎีเรื่องสี มาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับงาน โดยการใช้สีโทนเดียวกันเพื่อให้เข้ากับสัญลักษณ์ (Logo) เพื่อบ่งบอกว่าเป็นธุรกิจของแบรนด์และยังสามารถทำให้ผู้คนจดจำได้มากขึ้นกว่าเดิม

## 2.2 ทฤษฎีในการออกแบบการสื่อสาร

2.2.1 จากการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากเทคโนโลยีดิจิทัลที่ล้นพ้นและก้าวกระโดด (technology disruption) ส่งผลต่อการพลิกผันทางดิจิทัล (digital disruption) โดยเฉพาะสื่อดิจิทัลทำให้เกิดสื่อสังคมออนไลน์ใหม่ ๆ เกิดขึ้นตลอดเวลาเพื่อเป็นสื่อกลางสนองตอบต่อการสื่อสารของมนุษย์ที่ต้องการเป็นทั้งผู้ผลิตสารไม่ใช่แค่เพียง ผู้รับสาร สถานการณ์เช่นนี้ทำให้เกิดการออกแบบและผลิตสารมากมายมหาศาล หลั่งไหล กระจาดกระจาย แม้สารนั้นจะออกแบบสารมาเพื่อมุ่งประโยชน์ แต่หากผู้ออกแบบสารไม่เข้าใจกลยุทธ์วิธีการออกแบบสารในรูปแบบชีวิตวิถีใหม่ที่แปรเปลี่ยนไป สารเหล่านั้นย่อมกลายเป็น “ขยะออนไลน์” ที่ไม่อาจตอบสนองความต้องการหรือเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้

สาร ตามแนวคิดของ David K. Berlo องค์ประกอบตามแบบจำลองการสื่อสาร ประกอบด้วย ผู้ส่งสาร (sender) สาร (message) ช่องทางการสื่อสาร (channel) และผู้รับสาร (receiver) หากพิจารณาองค์ประกอบตามแบบจำลองการสื่อสาร ‘สาร’ จะทำหน้าที่ในฐานะเป็นตัวกลางในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารของผู้ส่งกับผู้รับ สารให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันตามวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร โดยเป็นทฤษฎีของ James Carey (1975) นักวิชาการด้านการสื่อสารและวัฒนธรรม เสนอแนวทางการทำความเข้าใจกระบวนการสื่อสารในสังคม โดยชี้ว่ากระบวนการสื่อสารในสังคมดำเนินการไปใน 2 แนวคิด คือแนวคิดเชิงการถ่ายทอดข่าวสาร (transmission approach) ที่เชื่อว่า การสื่อสาร คือการถ่ายทอดสัญญาณ (signal) และสาร (message) จาก จุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งซึ่งอยู่ห่างไกลกัน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อการควบคุม (control) และแนวคิดแบบจำลองเชิง พิธีกรรม (ritualistic approach) ที่มองว่า การสื่อสารมีความสำคัญทางสังคมในฐานะของการดำรงรักษาสังคมให้คงอยู่ (maintenance) ภายใต้วงระยะเวลาหนึ่ง ๆ การสื่อสารเป็นการแสดงออกถึงความเชื่อที่สมาชิกในสังคมมี ร่วมกัน (share beliefs) (กาญจนา แก้วเทพ : 2541)

การสื่อสารมี 2 รูปแบบใหญ่ ๆ คือ transmission model กับ ritualistic model การสื่อสารแบบ transmission model เป็นการส่ง ‘สาร’ จากผู้ส่งสารผ่านช่องทางการสื่อสาร ต่าง ๆ ไปยังผู้รับสาร ซึ่งนิยามนี้ ผู้ส่งสารจะมีฐานะเป็นผู้ควบคุมกระบวนการสื่อสาร ส่วน ritualistic model มองว่า การสื่อสารเป็นกระบวนการแลกเปลี่ยนความหมายซึ่งกันและกันระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร โดย ผลัดเปลี่ยนกันทำหน้าที่เป็นทั้งผู้ส่งและผู้รับ

‘สาร’ ตามแนวคิดแบบจำลองเชิงกระบวนการ (transmission model) ที่มองว่า ‘สาร’ เป็นสิ่งที่ถ่ายทอดใน กระบวนการสื่อสาร ตลอดนี้เป็นวิถีทาง (means) ที่ผู้ส่งสารต้องการสร้างให้เกิดอิทธิพลหรือผู้ส่งกระทบให้เกิดขึ้นแก่ผู้รับสาร โดยเชื่อว่า ‘สาร’ ที่ส่งไปจากผู้ส่งสารมีจุดประสงค์ให้เกิดผลอย่างใดอย่างหนึ่งกับผู้รับสาร และ ‘สาร’ ไม่ได้มีความหมายในตัวเองแต่เกิดจากกระบวนการเข้ารหัส (encoding) ของผู้ส่งสาร และการถอดรหัส (decoding) ของผู้รับสาร ดังนั้น ความหมายของ ‘สาร’ จึงเกิดจากการเข้ารหัสและถอดรหัสของผู้ส่งสาร และผู้รับสาร ไม่ว่าจะเป็นสารในรูปของสัญญาณหรือสัญลักษณ์ใด ๆ และหากมอง ‘สาร’ ตามแบบตามแบบจำลองที่เน้นความหมายของสาร (meaning based model) ที่เชื่อว่า การสื่อสารไม่ได้เป็นเพียงกระบวนการถ่ายทอดสารระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร แต่เป็นกระบวนการแลกเปลี่ยนความหมายระหว่างกัน ‘สาร’ ที่แท้จริง จึงไม่ใช่ความหมายที่เกิดจากการรับรู้และยอมรับของปัจเจกบุคคล แต่เป็นความหมายที่เกิดจากการรับรู้และยอมรับร่วมกันของคนในสังคม ต่าง ๆ

ที่มีลักษณะเป็นนามธรรมหรือรูปธรรมที่ต้องการสื่อสาร ให้แปรเปลี่ยนเป็นสารสำหรับการนำเสนอผ่าน สื่อให้ผู้รับสารรับรู้ เข้าใจในสารได้ตรงกันกับผู้ส่งสาร ดังนั้น ‘การออกแบบสาร’ จึงต้องสร้างความสัมพันธ์ให้สอดคล้องกับความต้องการข้อมูลข่าวสาร พฤติกรรมและช่องทางการสื่อสารต่างๆ ของผู้รับสารที่เปิดรับ ซึ่ง ช่องทางการสื่อสารนั้นก็คือ“สื่อ” ต่าง ๆ นั้นเอง สื่อแต่ละประเภทจะมีหลักการและกระบวนการออกแบบสารที่แตกต่างกันไปตามบุคลิกลักษณะเฉพาะของสื่อ ซึ่งผู้ออกแบบสารจะต้องทำหน้าที่การแปลงสารนั้นอย่างสร้างสรรค์ให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร

ผู้จัดทำได้นำแนวคิดและทฤษฎีเรื่องการสื่อสาร มาประยุกต์ใช้ในการเขียนคอนเทนต์เพื่อให้ผู้อ่านเกิด ความสนใจในข้อความและทำให้อยากกดอ่านเพิ่มเติม โดยการเขียนประโยคแรกให้รู้สึกเหมือนเป็นการตั้งคำถามที่เป็นเรื่องใกล้ตัวให้กับผู้อ่าน และทำการเว้นช่วงให้กดเข้ามาอ่านเพิ่มเติม

### 2.3 ทฤษฎีการเล่าเรื่อง

2.3.1 ทฤษฎีการเล่าเรื่องมีแนวคิดว่าเป็นมนุษย์เป็นนักเล่าเรื่อง การตัดสินใจและการสื่อสารของมนุษย์ ขึ้นอยู่กับเหตุผลที่ดี ซึ่งแตกต่างกันไปตามสถานการณ์ รูปแบบการสื่อสารและสื่อ เหตุผลที่ดีจะถูกควบคุมโดยภูมิ หลังของ บุคคล วัฒนธรรม ลักษณะนิสัย และอิทธิพลของภาษา ความมี เหตุผลของเรื่องราวที่เล่าขึ้น อยู่กับ ธรรมชาติของผู้เล่าเรื่องที่จะตระหนักถึงความน่าจะเป็น องค์ประกอบที่จะทำให้เรื่องราวปะติดปะต่อกันการเลือกสรรเรื่องราวเพื่อสร้างความเพลิดเพลิน แนวคิดการเล่าเรื่องนี้จึงมองว่า การสื่อสารของคนเราเป็นการเล่าเรื่องหรือการบรรยายทั้งสิ้น โดยผู้เล่า เรื่องทำหน้าที่เป็นผู้ประพันธ์หรือร่วมประพันธ์เรื่องราวที่นำมาเล่านั้น ๆ องค์ ความรู้ที่ศึกษาตัวเรื่องเล่า ได้ กลายเป็นความรู้เฉพาะด้านและได้รับการพัฒนาอย่างจริงจังในช่วง หลังของคริสต์ศตวรรษที่ 20 ซึ่งถือว่าเป็น องค์ความรู้ร่วมสมัยหมายความว่า ยุคที่การศึกษาเรื่องเล่า ได้กลายมาเป็นสาขาวิชาการเฉพาะอย่างเต็มตัวมี การกำหนดวัตถุประสงค์ที่ศึกษา และกำหนดวิธีการที่ใช้ในการศึกษาเพราะฉะนั้นจึงเกิดเป็นองค์ความรู้ชุด หนึ่งซึ่งเรียกได้ว่า เป็นศาสตร์แห่งการเล่าเรื่อง ซึ่งก็เป็นศาสตร์ที่ศึกษาตัวเรื่องเล่า นั้นเอง โดยเป็นการก้าวข้าม จากการศึกษาเนื้อหาไปสู่ความสนใจ ในโครงสร้างของการเล่าเรื่อง และวิธีการเล่าเรื่องของสื่อแต่ละชนิด ซึ่งประเภทของการเล่าเรื่องที่ได้รับการนำมาศึกษานั้นมีอยู่หลายชนิด ทั้ง นิทาน นิยายภาพยนตร์ และมิวสิควิดีโอ เป็นต้น องค์ประกอบของการเล่าเรื่อง ประกอบไปด้วย โครงเรื่อง แก่นเรื่องตัวละครและฉาก



2.3.2 โครงเรื่อง หมายถึง การลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมีเหตุผล และมีจุดหมายปลายทาง การวาง โครงเรื่องคือการวางแผนเรื่องราวที่ต้องการสื่อสาร และการกำหนดเส้นทางของการกระทำของตัวละคร ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจได้ว่ามีอะไรเกิดขึ้นในเรื่องนั้น คือมีใครทำอะไรด้วย จุดมุ่งหมายอย่างไร ภายใต้ สภาพแวดล้อมเช่นไร พบอุปสรรคอย่างไร แก้ไขเปลี่ยนแปลงหรือตัดสินใจ อย่างไร (สุรพล บุญลือ, 2556)

ความที่ชัดเจนของโครงเรื่องโดยแยกความแตกต่างระหว่างตัวเรื่อง และโครงเรื่อง กล่าวคือตัวเรื่อง คือการเล่า เหตุการณ์เรียงตามลำดับเวลาที่เกิดก่อนหลัง ในขณะที่โครงเรื่อง เป็นการเล่าเรื่องที่แสดงความเป็นเหตุเป็นผล ของเหตุการณ์ (กาญจนา แก้วเทพ, 2541)

สามารถแบ่ง การเล่าเรื่องออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. การเริ่มเรื่อง (exposition) เป็นจุดเริ่มต้นเพื่อชักจูงความสนใจของผู้ชมให้ติดตามต่อไป ซึ่งอาจจะใช้กล ยุทธการเริ่มเรื่องได้หลาย ๆ แบบ อาทิการแนะนำตัวละคร การเลือกฉาก การเปิดเรื่องราวด้วยประเด็นขัดแย้ง ฯลฯ
2. การพัฒนาเหตุการณ์ (Raising Action) เป็นขั้นตอนที่เรื่องราวเริ่มดำเนินไป มากขึ้น ความขัดแย้ง เริ่มทวีความรุนแรงหรือความเข้มข้นขึ้น ตัวละครเริ่มยุ่งยากลำบากใจมากขึ้น
3. ขั้นภาวะวิกฤต (Climax) เป็นขั้นตอนที่ความขัดแย้งพุ่งขึ้นสูงสุด และถึงจุด แรกหัก ตัวละครอยู่ในสถานการณ์ ที่ต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง
4. ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) เป็นขั้นตอนหลังจากที่จุดวิกฤตได้ผ่านพ้น ไปอันเนื่องมาจากปัญหาความยุ่งยาก หรือเงื่อนไขต่าง ๆ ได้ถูกเปิดเผย และได้รับแก้ไข
5. ขั้นการยุติเรื่องราว (Ending) เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่เรื่องราวได้จบสิ้นลงโดย อาจจะมีหลากหลายแบบ อาทิ อาจจะจบอย่างมีความสุข อย่างสูญเสีย หรืออย่างมีปริศนาคาใจ สิ่งที่สำคัญมากในโครงเรื่อง คือความขัดแย้ง ซึ่ง เกิดขึ้นระหว่างการผูกปมที่จะนำไปสู่จุดสุดยอด ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในเรื่องอาจเป็นความขัดแย้งระหว่าง มนุษย์กับชะตากรรม ระหว่างมนุษย์กับสังคมหรือสภาพแวดล้อมหรือระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน ทั้งหมด นี้เรียกว่า เป็นความขัดแย้งภายนอก นอกจากนี้ คือความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครเอง (อิรวดี ไตลังคะ, 2543)

2.3.4 แก่นเรื่อง หมายถึง ความคิดที่นำเสนอในเรื่อง ซึ่งสรุปจากสถานการณ์เฉพาะข อँगโลกบั้นเชิงคติ ออกมาเป็นความเข้าใจทั่ว ๆ ไปเกี่ยวกับโลกในชีวิตจริง เช่น ความคิดที่ได้

จากการอ่าน นิทานเรื่องกระต่ายกับ เต่า คือการทำอะไรที่ช้าแต่สม่ำเสมอดีกว่าทำเร็วแต่ไม่สม่ำเสมอ ดังนั้น การหาแก่นเรื่องจึงมีความสำคัญเพราะทำให้ผู้ชมพบความหมายของเรื่องที่สามารถนำไปสู่ความเข้าใจใน ชีวิตได้ (อิราวดี ไตลังคะ, 2543 : 66)

ความสัมพันธ์ระหว่างโครงเรื่องและตัวละครนั้น เป็นสิ่งจำเป็นเนื่องจากหากไม่มี ตัวละครปรากฏแล้วก็จะไม่มี โครงเรื่องและไม่มีเรื่องเล่า ผู้ชมส่วนใหญ่จะให้ความสนใจกับตัวละคร เป็นหลักสนใจถึงประสบการณ์และการผจญภัยของตัวละครชายและหญิงซึ่งก่อให้เกิดโครงเรื่องซึ่งตัวละครเหล่านี้ปรากฏอยู่ในชีวิตจริง เรารู้จักคน ส่วนใหญ่จากลักษณะภายนอก เช่น คำพูดหรือการกระทำจิตใจภายในของเขาจะค่อย ๆ เผยให้เห็นหลังจากการคุ้นเคยกัน นับเป็นปี ๆ ในทางตรงกันข้ามเรื่องเล่าสามารถทำให้เราเข้าถึงจิตใจของตัวละครไม่ว่าจะเป็นสติปัญญา อารมณ์ คุณงามความดี ซึ่งซ่อนอยู่ภายในได้โดยตรงในระยะเวลาอันรวดเร็ว (Pickering, 1993) ผู้ชมจะรู้จักตัวละครได้จากการกระทำคำพูด ความคิดของตัวละคร การกระทำของตัวละครอื่น ๆ ที่มีต่อตัวละครนั้น การกระทำของตัวละครที่มีต่อสภาพแวดล้อมหรือจากการบรรยาย หรือพรรณนาตัวละครโดยผู้แต่ง (Boynton and Mack, 1978)

2.3.5 ความสัมพันธ์ระหว่างโครงเรื่องและตัวละครนั้นเป็นสิ่งจำเป็นเนื่องจากหากไม่มีตัวละครปรากฏแล้วก็จะไม่มีโครงเรื่องและไม่มีเรื่องเล่าผู้ชมส่วนใหญ่จะให้ความสนใจกับตัวละครเป็นหลักสนใจถึง ประสบการณ์และการผจญภัยของตัวละครชายและหญิงซึ่งก่อให้เกิดโครงเรื่องซึ่งตัวละครเหล่านี้ปรากฏอยู่ใน ชีวิตจริงเรารู้จักคนส่วนใหญ่จากลักษณะภายนอก เช่น คำพูดหรือการกระทำจิตใจภายในของเขาจะค่อย ๆ เผยให้เห็นหลังจากการคุ้นเคยกัน นับเป็นปี ๆ ในทางตรงกันข้าม เรื่องเล่าสามารถทำให้เราเข้าถึงจิตใจของตัวละครไม่ว่าจะเป็นสติปัญญา อารมณ์ คุณงามความดี ซึ่งซ่อนอยู่ภายในได้โดยตรงในระยะเวลาอันรวดเร็ว (Pickering, 1993) ผู้ชมจะรู้จักตัวละครได้จากการกระทำคำพูด ความคิดของตัวละคร การกระทำของตัวละครอื่น ๆ ที่มีต่อตัวละครนั้น การกระทำของตัวละครที่มีต่อสภาพแวดล้อมหรือจากการบรรยาย หรือพรรณนาตัวละครโดยผู้แต่ง (Boynton and Mack, 1978) การแบ่งตัวละครออกเป็น 2 ประเภท (อิราวดี ไตลังคะ, 2543 : 51)

ได้แก่ ตัวละครมิติเดียวและตัวละครหลายมิติ

1. ตัวละครมิติเดียว (Flat Character) หมายถึง ตัวละครที่มีลักษณะนิสัยหรือพฤติกรรมซึ่งสามารถสรุป ได้อย่างไม่ยากเย็น เช่น “เธอเป็นคนหยิ่งยโส” “เขาเป็นคนอ่อนแอ” และจะคงลักษณะเช่นนี้ตลอดเรื่อง เป็นต้น

ผู้ชมสามารถคาดเดาได้ว่าตัวละครจะคิดหรือทำอะไรต่อไปได้ข้อดีของตัวละครเช่นนี้คือทำความเข้าใจง่าย และผู้อ่านจดจำลักษณะของตัวละครแบบนี้ได้ 2. ตัวละครหลายมิติ (Round Character) หมายถึงตัวละครที่มีลักษณะ หลากหลายแต่ละลักษณะอาจ ขัดแย้งกันและคาดเดาได้ยากพัฒนาหรือเปลี่ยนแปลงนิสัยหรือทัศนคติได้ตามเหตุการณ์สร้างความประหลาดใจให้แก่ผู้ชมได้

2.3.6 ฉาก (Setting) หมายถึง จุดหนึ่งของเวลาและสถานที่ที่เหตุการณ์ของโครงเรื่องนั้นเกิดขึ้นฉากช่วย ตัวของมันเองแทบจะไม่มี ความหมาย คือเมื่อเป็นส่วนหนึ่งของบรรยากาศการเผยลักษณะตัวละครและการเดินเรื่องแล้ว ฉากจะมีความสำคัญอย่างยิ่ง ฉากต้องเป็นมากกว่าสถานที่สำหรับสะท้อนความจริงของเรื่องราวที่เกิดขึ้น ณ ที่ใดที่หนึ่งฉากต้องมีความเกี่ยวข้องกับโครงเรื่องหรือตัวละครผู้ผลิตจะต้องสร้างฉากที่ให้ความสมจริงต่อการกระทำหรือพฤติกรรมของตัวละคร หากเด็กแต่ละคนฉากจะต้องมีความหมายและคุณค่าที่จะบ่งบอกมากกว่าลักษณะทางกายภาพความหมายและคุณค่าในแต่ละฉากจะส่งผลต่อการกระทำและพฤติกรรมของตัวละคร ในทางกลับกันการกระทำหรือพฤติกรรมของตัวละครจะมีผลต่อฉากเด็กแต่ละคนฉากเช่นกัน (เพลินตา, 2538 : 27-28)

ฉากบางฉากไม่ค่อยมีความสำคัญฉากเหล่านี้เป็นเพียงฉาก หลังเท่านั้นซึ่งแทบไม่มีความสัมพันธ์กับ โครงเรื่องหรือตัวละครในทางกลับกันฉากบางฉากมีความละเอียดลึกซึ้งและสัมพันธ์กับความหมายและเอกภาพ ของเรื่องทั้งหมดซึ่งเป็นฉากประเภทที่ผู้ชมและผู้วิจารณ์สนใจเป็นอย่างมาก (Pickering, 1993)

## 2.4 ทฤษฎีการตัดต่อ

2.4.1 การตัดต่อหมายถึง การเปลี่ยนภาพและเสียงจากหนึ่งช็อต (Shot) ไปยังช็อตต่อไป โดยให้มีความต่อเนื่องและเรียงลำดับเรื่องราว ไม่มีการกระโดดหรืออริยาบถซ้ำซ้อนกัน โดยรักษาคุณภาพของภาพและเสียง ให้กลมกลืนกันโดยตลอด การตัดต่อภาพยนตร์ คือการลำดับภาพจากภาพยนตร์ที่ถ่ายทำไว้โดยนำแต่ละฉากมา เรียงกันตามโครงเรื่อง จากนั้นใช้เทคนิคการตัดต่อให้ภาพและเสียงมีความสัมพันธ์ที่ต่อเนื่องกัน เพื่อให้ได้ ภาพยนตร์ที่เต็มรูปแบบ ถือได้ว่าการตัดต่อภาพยนตร์เป็นขั้นตอนสำคัญอีกอย่างหนึ่งของการสร้าง ภาพยนตร์ ก่อนการนำไปเผยแพร่การตัดต่อหรือว่าการลำดับภาพเป็นขั้นตอนที่ 3 ในกระบวนการ โปรดักชั่น คือ โปสต์โปรดักชั่น ซึ่งเป็นขั้นตอนสุดท้ายสำหรับการปรุงแต่งงานให้ชวนลิ้มรสต่อคนดู

2.4.2 ความสำคัญของการตัดต่อโดยเชื่อมต่อภาพ ในการถ่ายวิดีโอนั้นไม่นิยมแช่กล้องจับภาพหรือฉาก ใดหนึ่งนาน ๆ เพราะจะทำให้ผู้ชมเบื่อหน่าย ดังนั้นจึงมีการถ่ายเป็นช็อตสั้น ๆ จับภาพในมุมต่าง ๆ กัน ถ้าเป็นการถ่ายทำด้วยกล้องเดียวกัน จะต้องนำภาพทั้งหมดเหล่านั้นมาเรียงลำดับเข้าด้วยกันให้ถูกต้องตามเรื่องราวหรือตาม บทวิดีโอช่วยแก้ไขส่วนบกพร่อง ในการถ่ายวิดีโอบางครั้งมีการระมัดระวังและพิจารณากันอย่างรอบคอบแล้วก็ตาม ยังมักจะพบข้อบกพร่องอยู่เสมอ การตัดต่อสามารถช่วยได้โดยการตัดภาพที่ไม่ต้องการออกไปหรือแทรกภาพที่ดีเข้าไปแทนที่หรือต้องการแต่ภาพที่ไม่ต้องการเสียงที่มาอยู่กับภาพนั้นก็สามารถเอาออกไปได้ช่วยกำจัดเวลา ในการถ่ายวิดีโอรายการต่าง ๆ โดยเฉพาะที่เป็นรายการสำหรับออกอากาศนั้น เวลาเป็นเรื่องสำคัญมาก จำเป็นที่จะต้องถ่ายให้ได้เวลาตามที่กำหนด แม้ว่าถ่ายภาพที่ดี ๆ สวย ๆ และมีประโยชน์กับเรื่องที่จะเสนอมาก เพียงไร ก็จำเป็นจะต้องเลือกภาพนั้นมาตัดต่อให้ได้ความยาวพอเหมาะกับความยาวที่กำหนดเท่านั้น ดังนั้นเจ้าหน้าที่ตัดต่อลำดับภาพ ก็จะต้องใช้กระบวนการตัดต่อนี้ปรับแต่งตัดภาพส่วนเกินออกไป หรือแทรกบางภาพเพิ่มเข้ามาเพื่อให้ได้เวลาที่พอดี ช่วยสร้างเรื่องราวอย่างต่อเนื่อง การลำดับภาพเป็นการนำภาพแต่ละฉากเด็กแต่ละคนตอนมาเชื่อมต่อเข้าด้วยกัน ถ้าเป็น การต่อเชื่อมภาพอย่างมีศิลปะด้วยความคิดสร้างสรรค์ผู้ชมจะรู้สึกต่อเนื่องในเรื่องราวที่เชื่อมต่อกันอย่างเป็น ลำดับนั้น ใหรายละเอียดมากพอเท่าที่ผู้ชมอยากจะรู้ ให้ความรู้สึกและอารมณ์ตามที่ควรจะเป็น ทั้งนี้หมายถึงว่า ในขั้นตอนการถ่ายทำนั้นต้องได้ภาพที่ดี มีรายละเอียดเพียงพอมีทั้งภาพขนาดใหญ่ กลาง ภาพถ่ายไกลและภาพหลาย ๆ มุมของแต่ละฉากเด็กแต่ละคนตอน เจ้าหน้าที่ตัดต่อจึงจะสามารถเลือกภาพมาตัดต่อได้ตามต้องการวัตถุประสงค์ของการตัดต่อในการตัดต่อมีวัตถุประสงค์อยู่ 5 ประการดังนี้ (สุชาติ พรหมปัญญา, 2544 : 26)

1. เพื่อคัดเลือก การถ่ายวิดีโอเมื่อมีอาชีพก็ยังคงถ่ายทำกันหลาย ๆ รอบ ไม่ต้องพูดถึงวิดีโอที่เราถ่าย กันเองประเภทม่วนเดี๋ยวจบ จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องคัดเลือกเอาเฉพาะช่วงที่ดีที่สุด ส่วนที่เหลือตัดทิ้งไป
2. เพื่อลำดับภาพ เมื่อคัดเลือกตอนต่าง ๆ มาแล้วก็ต้องนำมาเรียงลำดับให้เป็นไปตามเนื้อเรื่องหรือสคริปที่วางไว้

3. เพื่อปรับความยาว หลังจากที่น่าตอนต่าง ๆ มาเรียงกันแล้ว ความยาวทั้งหมดอาจจะสั้น หรือยาว เกินไป จึงต้องมีการตัดออก หรือหามาเพิ่ม และปรับตำแหน่งเข้าออกและความยาวของแต่ละตอนให้เหมาะสม

4. เพื่อปรับแต่งแก้ไข ตอนที่เรานำเลือกมาอาจมีข้อบกพร่องในเรื่องแสง สี และสิ่งแปลกปลอมต่าง ๆ เข้ามาการตัดต่อจะทำให้เราได้แก้ไข ลบออก หรือปรับแต่งให้แต่ละตอนมีความกลมกลืนกัน

5. เพื่อปรุงแต่ง เป็นการเพิ่มสีสันเช่นการใส่เสียงดนตรีเสียง Effect การใส่ Transition การซ้อน ตัวหนังสือจะทำให้วิดีโอมีความน่าดูยิ่งขึ้นอย่างไรก็ตาม การใช้เทคนิคพราๆหรือก็อาจทำให้ดูเลอะเทอะ และลด ความน่าสนใจของเนื้อหาลงได้เช่นกัน วิดีโอจะสมบูรณ์ไปไม่ได้ถ้าขาดการจัดการเรื่องเสียงที่ดี การแทรกคำ บรรยาย การปรับความดังของช่วงต่าง ๆ การแพนซ้ายขวาของเสียง การเพิ่มเสียงดนตรีหรือเสียงเพลงประกอบ รวมทั้งการเพิ่มเสียงเทคนิคต่าง ๆ ลงไปในวิดีโอถือเป็นเสน่ห์ที่จะทำให้เกิดความประทับใจได้อย่างยิ่งทีเดียว (ดลใจ อุดมสิน, ม.ป.ป. : 28-29)

ผู้จัดทำได้นำแนวคิดและทฤษฎีการออกแบบกราฟิกและวิดีโอมาประยุกต์ใช้ในงานการออกแบบสื่อ สำหรับเผยแพร่ใน Facebook Page ในเรื่องของการโฆษณาด้วยภาพกราฟิก และวิดีโอคอนเทนต์การเลือกใช้สี (Tone) การเล่าเรื่อง ( Story telling ) เพื่อให้หน้าสนใจต่อการกดเข้ามาดูและเป็นผลดีต่อธุรกิจ

### บทที่ 3

#### รายละเอียดการปฏิบัติงาน

##### 3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

3.1.1 ชื่อสถานประกอบการ บริษัท ทีแอลพีพี จำกัด (สำนักงานใหญ่)

3.1.2 ที่ตั้งสถานประกอบการ 2823/3 เจริญกรุง แขวงบางค้อแหลม

เขตบางค้อแหลม กรุงเทพมหานคร 10120



บริษัท ทีแอลพีพี จำกัด

ภาพที่ 3.1 โลโก้ บริษัท ทีแอลพีพี จำกัด



ภาพที่ 3.2 แสดงภาพแผนที่ทำงาน

### 3.2 ลักษณะการประกอบการขององค์กร

บริษัท ทีแอลพีพี จำกัด ก่อตั้งขึ้นเพื่อให้บริการหลังขององค์กร : อสังหาริมทรัพย์ รูปแบบการจัดการงานในองค์กรและ การบริหารงานในองค์กร จัดสรรตามความสามารถ ความถนัด ของผู้ปฏิบัติงาน บริษัทมีความถนัดและชำนาญในการสร้างสรรค์ผลงานและ แนวความคิดแปลกใหม่ ในการพัฒนาแผนการสื่อสารการตลาด การโฆษณาและ ประชาสัมพันธ์ในทุกกลุ่มเป้าหมาย กิจกรรมพิเศษลงเพจเฟสบุ๊ค



ภาพที่ 3.3 สถานที่ทำงานของบริษัท



ภาพที่ 3.4 สถานที่ทำงานในบริษัท

### 3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารขององค์กร

ชื่อ - นามสกุล คุณ ชญลักษณ์ บางเจริญทรัพย์ (ผู้จัดการ)

### 3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย

นาย กิตติพันธ์ อังสไพศาล นักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ สาขา ภาพยนตร์ – โทรทัศน์ และสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยสยาม ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาโดยได้รับมอบหมายให้สร้างสรรค์ผลิตรายการแบบสื่อ สำหรับเผยแพร่ใน Facebook ห้องพักไกล่นวมินทร์ รามอินทรา 88 living และ แชนรักรีสอร์ท สวนส้ม ไกล้วัดท่ากระเปือ วัดท่าไม้ ถนนพระราม2 สมุทรสาคร จากการทำงานได้มีหน้าที่

1. สร้าง Gmail 2 user เพื่อรีวิวนสถานที่ธุรกิจ google Maps ทั้งหมด 8 ธุรกิจ คิด content และ ทำภาพ artwork และ วิดีโอ รวมอาทิตย์ละ 4 content ลง Facebook Page ดังนี้

1.1 ห้องพักไกล่นวมินทร์ รามอินทรา 88 living

1.2 แชนรักรีสอร์ท สวนส้ม ไกล้วัดท่ากระเปือ วัดท่าไม้ ถนนพระราม2 สมุทรสาคร

2. ค้นโพสหรือสร้างกระทู้ตามเว็บไซต์เกี่ยวกับธุรกิจที่ดูแล อาทิตย์ละ 2-3 เว็บบ

### 3.5 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

ที่ปรึกษาการในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาที่บริษัท ทีแอลพีพี จำกัด โดย

คุณ ชญลักษณ์ บางเจริญทรัพย์ ตำแหน่งผู้จัดการ เป็นคนจัดการดูแล ที่จะเป็นคนมอบหมายงานส่วนใหญ่ เป็นคนในองค์กรความรู้ต่างๆ เป็นพี่เลี้ยง ให้ความปรึกษา ดูแล และแนะนำในการทำงาน

### 3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

ในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ครั้งนี้ มีระยะเวลาในการปฏิบัติงานที่ บริษัท ทีแอลพีพี จำกัด ตั้งแต่วันที่ 17 พฤษภาคม 2564 ถึง 27 สิงหาคม 2564 ปฏิบัติงานมีเวลา 08:00-17:30 น เนื่องจากเกิดสถานการณ์โควิด 19 เลขทำงานในรูปแบบ work form home



### 3.7 ขั้นตอนและวิธีดำเนินงาน

รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาผู้จัดท รายงานสามารถสร้างตารางปฏิบัติสหกิจศึกษา (รวม16 สัปดาห์) และเสนอผลงานและพัฒนาการของผู้จัดท ารายงานดังนี้

ระยะเวลา	รายละเอียดการปฏิบัติงานสหกิจ
สัปดาห์ที่ 1	นัดการประชุม
สัปดาห์ที่ 2	ศึกษางานที่ต้องทำ ส่งตรวจcontent หา reference เพื่อทำในอาทิตย์ต่อไป
สัปดาห์ที่ 3	ทำ artwork ,โพสต์content, แชร์ลงกลุ่ม facebook,รีวิว google Meps, ดันโพสต์ในเว็บไซต์,ส่งตรวจงาน
สัปดาห์ที่ 4	ทำ artwork ,โพสต์content, แชร์ลงกลุ่ม facebook,รีวิว google Meps, ดันโพสต์ในเว็บไซต์,ส่งตรวจงาน
สัปดาห์ที่ 5	ทำ artwork ,โพสต์content, แชร์ลงกลุ่ม facebook,รีวิว google Meps, ดันโพสต์ในเว็บไซต์,ส่งตรวจงาน
สัปดาห์ที่ 6	ทำ artwork ,โพสต์content, แชร์ลงกลุ่ม facebook,รีวิว google Meps, ดันโพสต์ในเว็บไซต์,ส่งตรวจงาน
สัปดาห์ที่ 7	ทำ artwork ,โพสต์content, แชร์ลงกลุ่ม facebook,รีวิว google Meps, ดันโพสต์ในเว็บไซต์,ส่งตรวจงาน
สัปดาห์ที่ 8	ทำ artwork ,โพสต์content, แชร์ลงกลุ่ม facebook,รีวิว google Meps, ดันโพสต์ในเว็บไซต์,ส่งตรวจงาน
สัปดาห์ที่ 9	ทำ artwork ,โพสต์content, แชร์ลงกลุ่ม facebook,รีวิว google Meps, ดันโพสต์ในเว็บไซต์,ส่งตรวจงาน
สัปดาห์ที่ 10	ทำ artwork ,โพสต์content, แชร์ลงกลุ่ม facebook,รีวิว google Meps, ดันโพสต์ในเว็บไซต์,ส่งตรวจงาน
สัปดาห์ที่ 11	ทำ artwork ,โพสต์content, แชร์ลงกลุ่ม facebook,รีวิว google Meps, ดันโพสต์ในเว็บไซต์,ส่งตรวจงาน
สัปดาห์ที่ 12	ทำ artwork ,โพสต์content, แชร์ลงกลุ่ม facebook,รีวิว google Meps, ดันโพสต์ในเว็บไซต์,ส่งตรวจงาน
สัปดาห์ที่ 13	ทำ artwork ,โพสต์content, แชร์ลงกลุ่ม facebook,รีวิว google Meps, ดันโพสต์ในเว็บไซต์,ส่งตรวจงาน

สัปดาห์ที่ 14	ทำ artwork , โพสต์ content, แชร์ลงกลุ่ม facebook, รีวิว google Meps, ดันโพสต์ในเว็บไซต์, ส่งตวรงาน
สัปดาห์ที่ 15	ทำ artwork , โพสต์ content, แชร์ลงกลุ่ม facebook, รีวิว google Meps, ดันโพสต์ในเว็บไซต์, ส่งตวรงาน
สัปดาห์ที่ 16	ทำ artwork , โพสต์ content, แชร์ลงกลุ่ม facebook, รีวิว google Meps, ดันโพสต์ในเว็บไซต์, ส่งตวรงาน

ภาพตาราง 3.1 แบบตารางรายละเอียดการปฏิบัติงานสหกิจ

### 3.8 อุปกรณ์ที่ใช้

#### 3.8.1 อุปกรณ์ด้านฮาร์ดแวร์

- คอมพิวเตอร์

#### 3.8.2 อุปกรณ์ด้านซอฟต์แวร์

- โปรแกรม Adobe Premiere pro
- โปรแกรม Adobe Photoshop
- โปรแกรม Adobe Illustrator
- โปรแกรม Canva

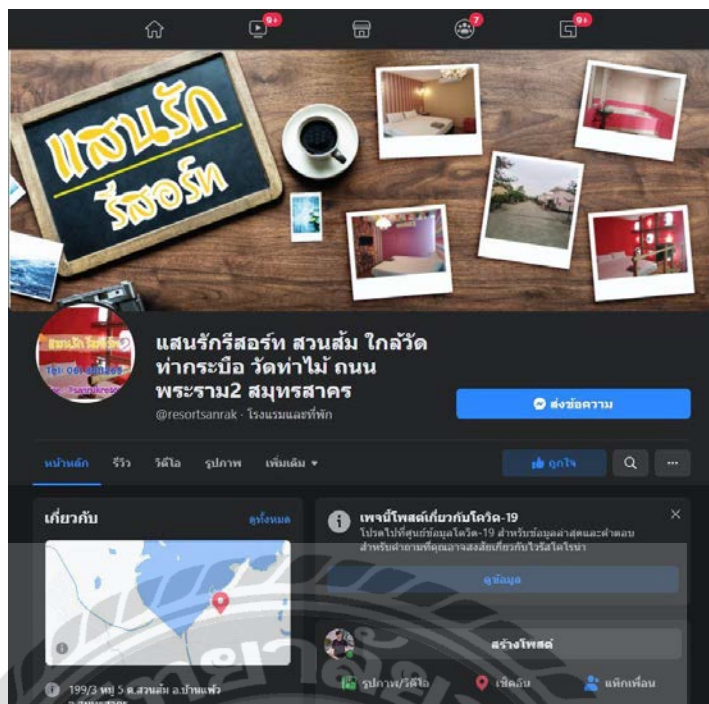
## บทที่ 4

### ผลการปฏิบัติงาน

จากการปฏิบัติสหกิจศึกษาที่ บริษัท ทีแอลพีพี จำกัด ผู้รายงานได้ศึกษากระบวนการผลิตสื่อสำหรับเผยแพร่ใน Facebook page ที่มีชื่อว่า ห้องพักไกล่นวมินทร์ รามอินทรา88 living และ แสนร์กรีสมอร์ทไกล้วัดกระบือท่าไม้ถนนพระราม 2 สมุทรสาคร



ภาพที่ 4.1 Facebook page ห้องพักไกล่นวมินทร์ รามอินทรา88 living

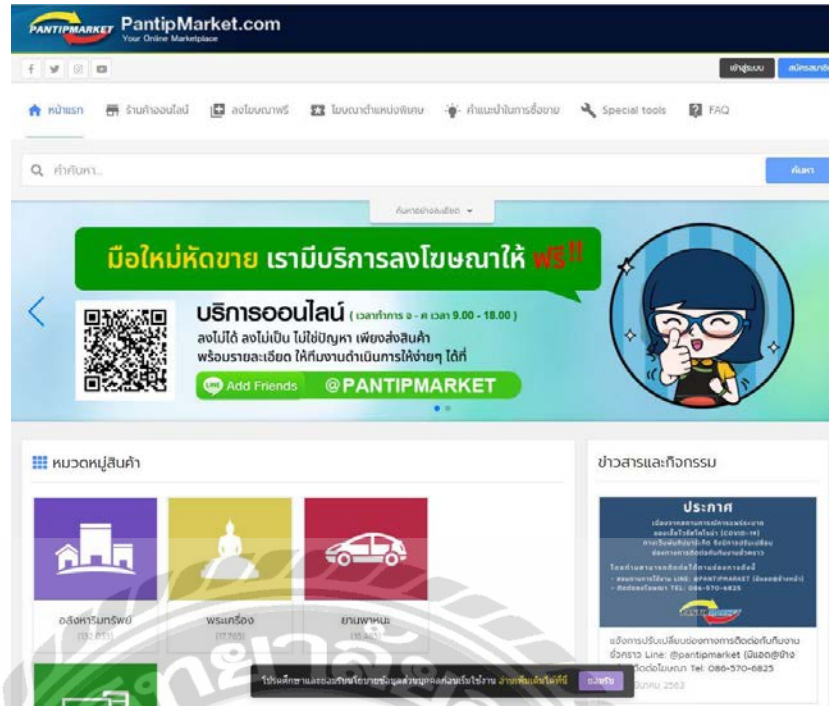


ภาพที่ 4.2 Facebook page แสนรักรีสอร์ทที่ใกล้วัดกระบือท่าไม้ถนนพระราม 2 สมุทรสาคร

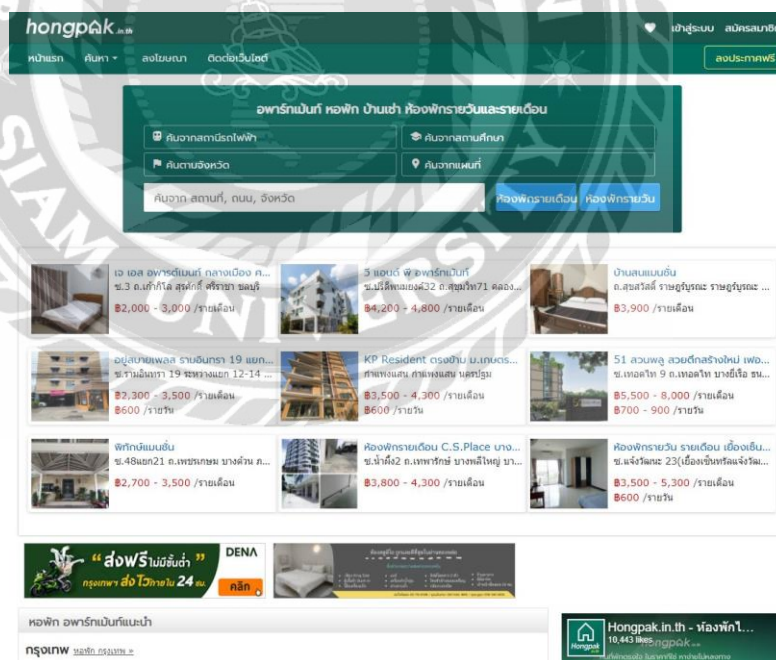
โดยหน้าที่หลักของผู้รายงานคือ ออกแบบงานในรูปแบบใช้ความคิดสร้างสรรค์ คิดคำโฆษณาให้กระชับได้ใจความและจัดวางองค์ประกอบงานให้รูปแบบเหมาะสมกับตัวประเภทธุรกิจตรงตามโทนสีของสถานที่พัก (Mood and Tone) โดยกระบวนการทำงานของ Graphic design และ Content Creator มีผลการปฏิบัติงานและกระบวนการเตรียมงานดังนี้

#### 4.1 หน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

1. ดูแลการลงเนื้อหาใน Facebook page
2. คิดเนื้อหา content และทำผลงาน artwork ลง Facebook page จำนวน 2 เพจ สัปดาห์ละ 4 ผลงาน
3. รีวิวนสถานที่ในแอปพลิเคชันใน Google Maps ของธุรกิจของบริษัท
4. การลงเนื้อหาในเว็บไซต์ pantipmarket.com hongpak.com และ rentHub.com



ภาพที่ 4.3 เว็บไซต์ pantipmarket.com



ภาพที่ 4.4 เว็บไซต์ hongpak.com

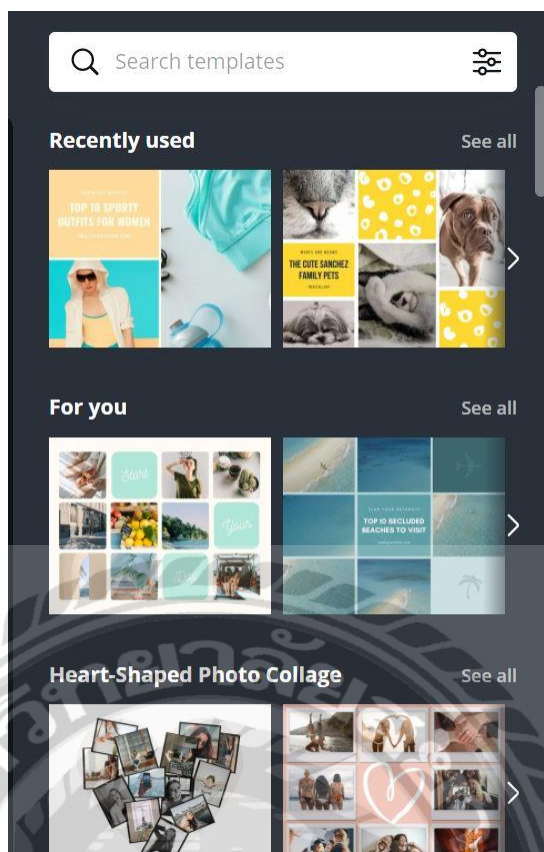
The screenshot displays the RentHub.in.th website interface. At the top, there is a search bar with the text "ค้นหาสิ่งที่คุณต้องการ" and a search icon. Below the search bar, there are navigation links for "Home", "ค้นหาจาก", and "ติดต่อเรา". The main heading reads "รวมอพาร์ทเมนท์ทั่วประเทศ กว่า 15,000 แห่ง". Below this, there are four filter buttons: "รถไฟฟ้า", "กำหนดตามจังหวัด", "สถานศึกษา", and "ทำเลยอดนิยม". The central part of the page features a map titled "โปรดเลือกสถานีที่ต้องการค้นหา" (Please select the station you want to search for), showing various Bangkok MRT stations. Below the map, there are four apartment listings:

- ที่พักโปรโมชัน** (Promotional Housing): Serviced Apartment, 300+ units, 1-2 bedrooms, 4,000-6,000 THB/month.
- ใกล้ เซ็นทรัล บางกอกน้อย ฟองฟาย** (Near Central Bangkok Noi Fongfai): 1.5-2 bedrooms, 4,000-6,000 THB/month.
- APPLE HOUSE ลาดกระบัง** (Apple House Ladkrabang): 1-2 bedrooms, 4,000-6,000 THB/month.
- Bamboo For Rest (บางมด ฟองฟาย)** (Bamboo For Rest Bangmad Fongfai): 1-2 bedrooms, 4,000-6,000 THB/month.
- @กลางลาด อพาร์ทเมนท์** (At Ladkrabang Apartment): 1-2 bedrooms, 4,000-6,000 THB/month.

ภาพที่ 4.5 เว็บไซต์ rentHub.com

## 4.2 ขั้นตอนปฏิบัติงาน

4.2.1 ก่อนเริ่มปฏิบัติงานต้องศึกษารายละเอียดข้อมูลจากในเพจ โดยพนักงานที่ปรึกษาได้มอบหมายหน้าที่ให้ไปดูศึกษาข้อมูลเพจ ที่สามารถนำมาทำเนื้อหา( Content) ลงเพจ โดยมีไฟล์ภาพของบริษัทให้ทาง E-mail และเริ่มทำงานโดยใช้ Canva ผ่านทางหน้าเว็บไซต์ canva.com เป็นตัวอย่างผลงานอื่นๆ และเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตงาน (Reference) ในการจัดวางรูปแบบของภาพหรือส่วนประกอบภายในภาพ



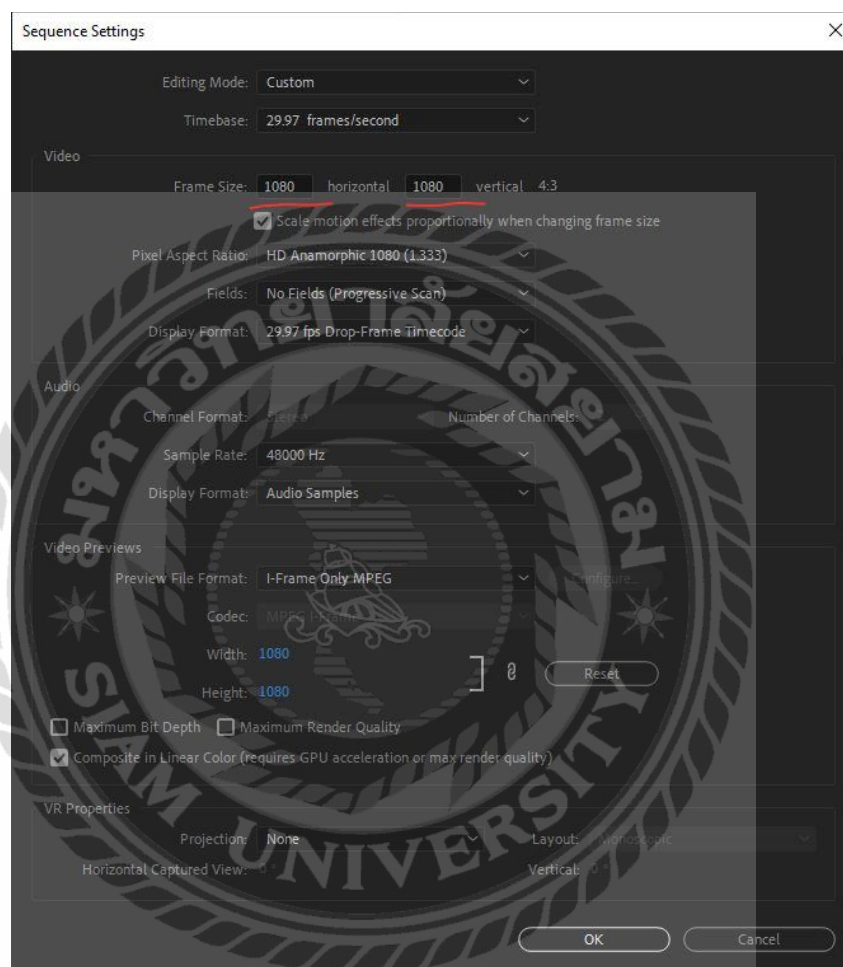
ภาพที่ 4.6 ตัวอย่างการจัดวางหน้ากระดาษใน Canva เว็บไซต์

ผลงานทั้งหมด 32 ชิ้น ที่ผลิตในโปรแกรม Adobe Premiere pro Adobe Illustrator และเว็บไซต์ Canva

- โดยผลงานวิดีโอที่ผลิตใน Adobe Premiere pro ทั้งหมด 4 ชิ้น โดยผลงานแต่ละชิ้น มีวิธีการผลิตที่มีความคล้ายกันในทุกผลงาน (อธิบายวิธีการผลิตในหัวข้อ 4.2.2 )
- โดยผลงาน Infographic ที่ผลิตใน Adobe Illustrator ทั้งหมด 14 ชิ้น โดยผลงานแต่ละชิ้น มีวิธีการผลิตที่มีความคล้ายกันในทุกผลงาน (อธิบายวิธีการผลิตในหัวข้อ 4.2.3 )
- โดยผลงาน Artwork ที่ผลิตใน Canva เว็บไซต์ทั้งหมด 14 ชิ้น โดยผลงานแต่ละชิ้นมีวิธีการผลิตที่มีความคล้ายกันในทุกผลงาน (อธิบายวิธีการผลิตในหัวข้อ 4.2.4 )

4.2.2 ผลงานวิดีโอที่ผลิตใน Adobe Premiere pro เป็นการผลิตผลงานที่คล้ายๆกัน โดยจัดทำในรูปแบบอัลบั้มภาพเคลื่อนไหวของแต่ละเพลง จึงเลือกทำวิดีโอโดยใช้อัตราส่วน 1:1 คือ 1080 x 1080 pixel เนื่องจากมีขนาดที่พอดีทำให้สะดวกในการรับชม โดยมีขั้นตอนดังนี้

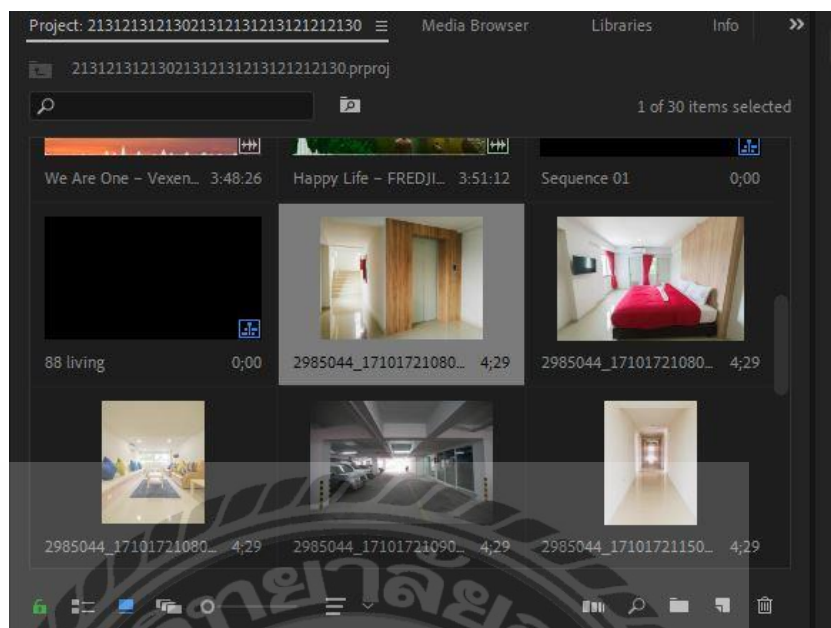
ขั้นตอนที่ 1 : ตั้งค่าขนาดของวิดีโอในอัตราส่วน 1:1 คือ 1080 x 1080 pixel ซึ่งเป็นขนาดที่เหมาะสมในการรับชมผ่านทาง Facebook page



ภาพที่ 4.7 ตั้งค่าขนาดของวิดีโอ 1080 x 1080 pixel

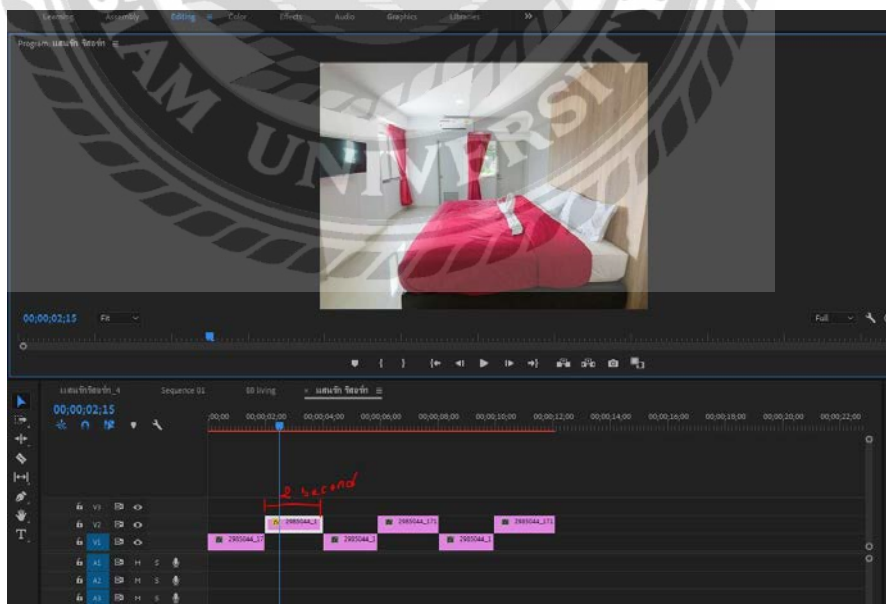


## ขั้นตอนที่ 2 : อัปโหลดไฟล์ที่ใช้ตัดต่อผลงาน



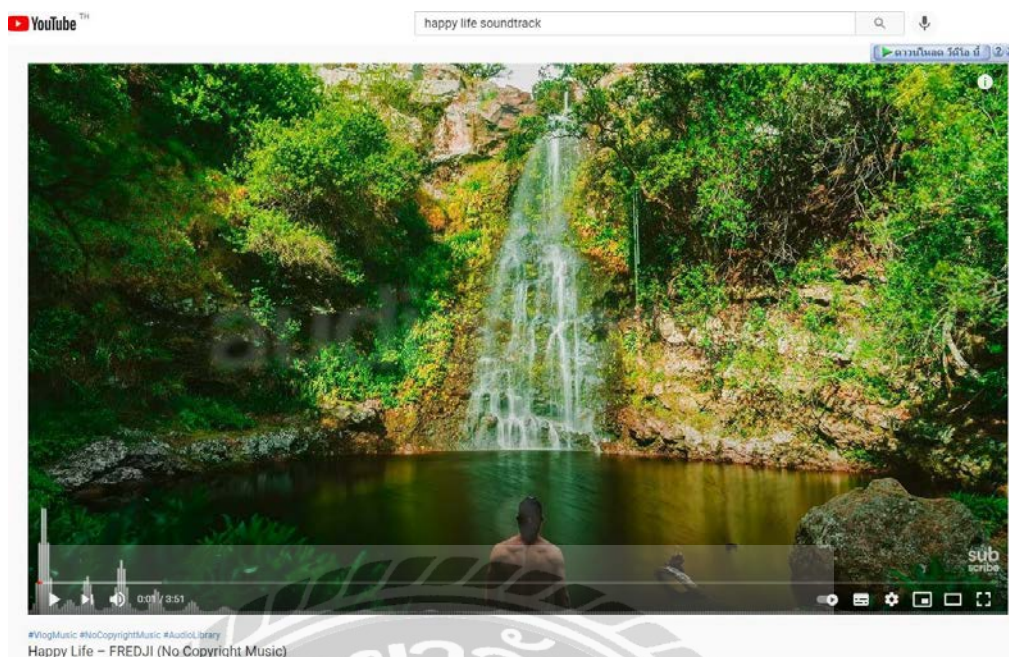
ภาพที่ 4.8 อัปโหลดไฟล์

## ขั้นตอนที่ 3 : ดำเนินการตัดต่อวิดีโอ ในโปรแกรม Adobe Premiere pro โดยเรียงภาพใหม่ ระยะเวลาของภาพไม่เกิน 2 วินาที

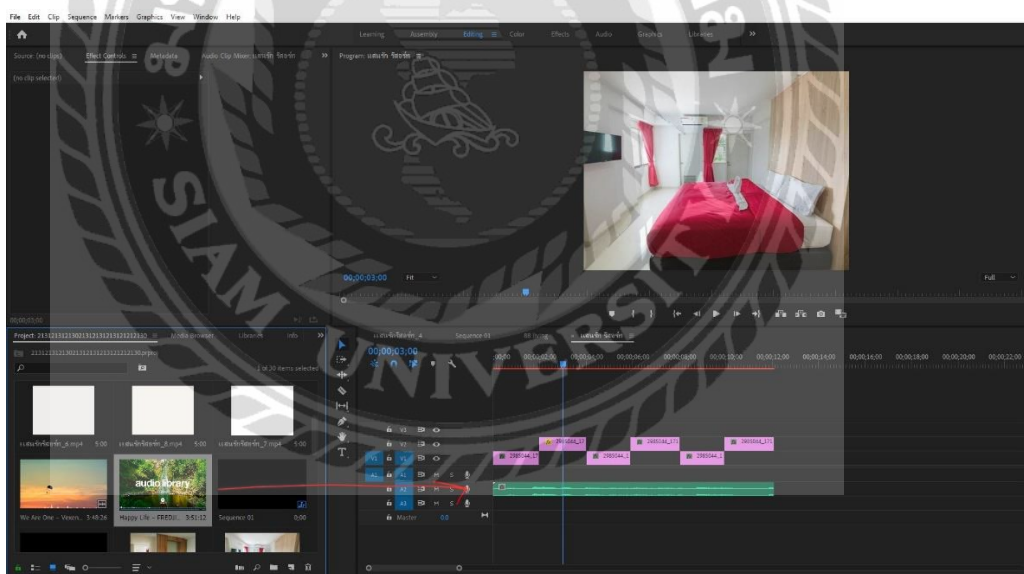


ภาพที่ 4.9 เรียงระยะเวลาของภาพไม่เกิน 2 วินาที

## ขั้นตอนที่ 4 : ใส่เพลงประกอบที่ดาวน์โหลดจาก Youtube

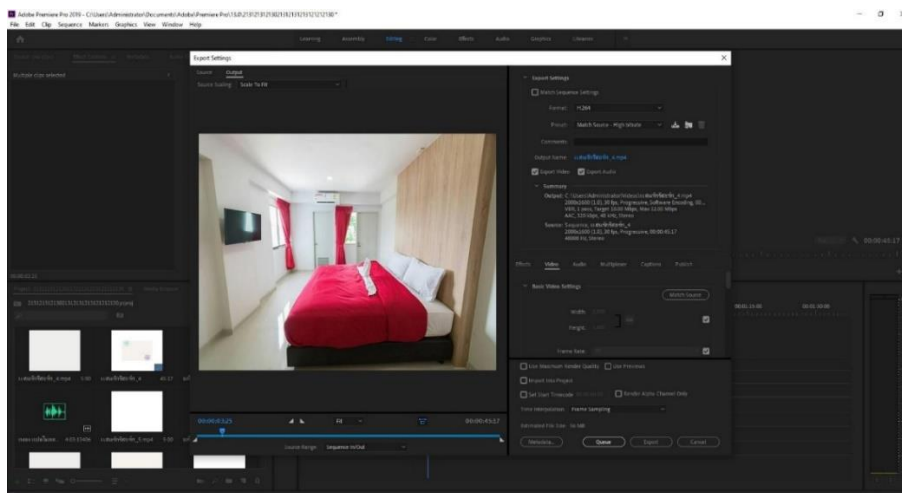


ภาพที่ 4.10 เพลงประกอบที่ดาวน์โหลดจาก Youtube



ภาพที่ 4.11 ใส่เพลงประกอบที่ดาวน์โหลดจาก Youtube

ขั้นตอนที่ 5 : ดำเนินการ Export ออกมาเป็นไฟล์ในรูปแบบ mp.4 และนำส่งให้หน้าที่  
 ปรีกษา ได้ตรวจสอบความเรียบร้อยของงาน ก่อนจะนำไปโพสต์ใน Facebook page



ภาพที่ 4.12 คำเนิการ Export ออกมาเป็นไฟล์ในรูปแบบ mp.4

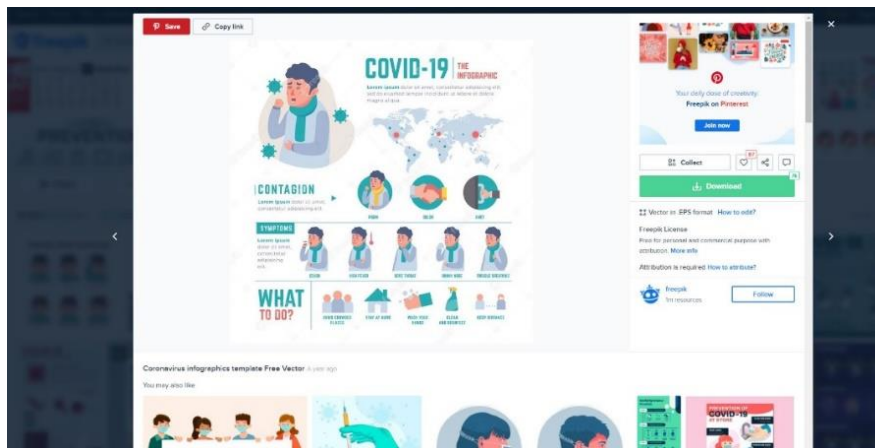


ภาพที่ 4.13 ผลงานที่ผลิตใน Adobe Premiere pro เสร็จสมบูรณ์ขนาดวิดีโอ

1080 x 1080 pixel

4.2.3 ผลงานอินโฟกราฟิก (Infographic) ในโปรแกรม Adobe Illustrator เป็นการผลิตผลงานที่คล้ายๆกัน โดยจัดทำในรูปแบบอินโฟกราฟิก (Infographic) ของแต่ละเพจ จึงเลือกขนาดภาพขนาด A4 เนื่องจากมีขนาดที่พอดีทำให้สะดวกในการรับชมและการใช้หัวข้อเนื้อหาเป็นเรื่องเกี่ยวกับข้อมูลอาการติดเชื้อโควิดเบื้องต้น โดยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 : เริ่มจากการดาวน์โหลดภาพประกอบใน Freepik .com



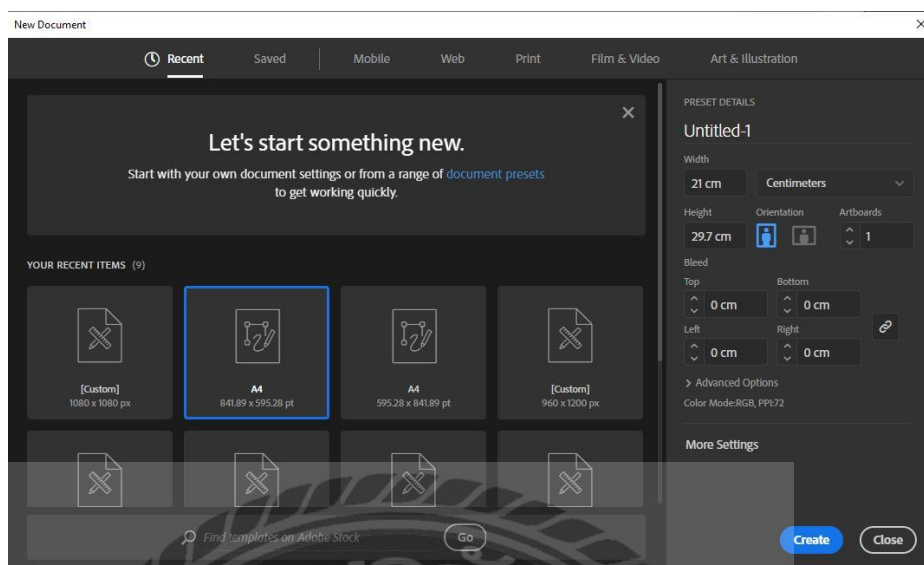
ภาพที่ 4.14 ภาพ ดาวน์โหลด Freepik.com

## ขั้นตอนที่ 2 : หาภาพประกอบโดยใช้คำค้นหา Covid-19



ภาพที่ 4.15 ใช้คำค้นหา Covid-19

### ขั้นตอนที่ 3 : ตั้งค่านาการกระดาษ A4



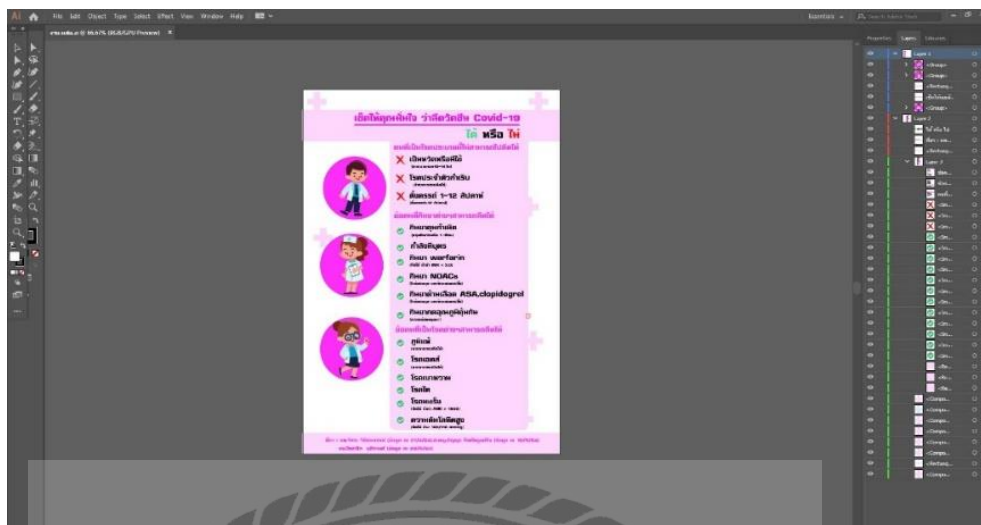
ภาพที่ 4.16 ตั้งค่านาการกระดาษ A4

### ขั้นตอนที่ 4 : นำไฟล์ภาพประกอบที่ดาวน์โหลดจาก Freepik ใส่ในผลงาน



ภาพที่ 4.17 นำไฟล์ภาพประกอบ (Freepik) ใส่ในผลงาน

## ขั้นตอนที่ 5 : จัดวางภาพให้เรียบร้อยตามที่บริษัทแนะนำ



ภาพที่ 4.18 กระบวนการทำงานในโปรแกรม Adobe Illustrator ขนาด A4 (แนวตั้ง)

## ขั้นตอนที่ 6 : ทำการ Export ออกมาเป็นไฟล์ Jpeg. และส่งไฟล์งานให้พนักงานที่ ปรึกษาดูตรวจสอบก่อนเผยแพร่ใน Facebook page



ภาพที่ 4.19 Export ออกมาเป็นไฟล์ Jpeg ขนาดภาพ A4 (แนวตั้ง)

**เช็ดให้ถูกหมั่นใจ ว่าฉีดวัคซีน Covid-19**

**ได้ หรือ ไม่**





**คนที่เป็โรคประเภทนี้ให้สามารถไปฉีดได้**

- ✗ **เป็หวัดหรือหิไซ**  
(ระยะเวลา 10-14 วัน)
- ✗ **โรคประจำตัวกำเริบ**  
(ถ้าอาการสงบแล้ว)
- ✗ **ตั้งครรภ์ 1-12 สัปดาห์**  
(ตั้งแต่ 1-12 สัปดาห์)

**ข้อกัที่กัทยาต่างๆสามารถฉีดได้**

- ✔ **กัทยาคุมกำเนิด**  
(ไม่ใช่ออสู ยาคุมแบบฮอร์โมน)
- ✔ **กำลัษัณัตุ**
- ✔ **กัทยา warfarin**  
(ค่า INR < 3.0)
- ✔ **กัทยา NOACs**  
(ไม่ใช่ออสู ยาคุมแบบฮอร์โมน)
- ✔ **กัทยาต้านเลือด ASA, clopidogrel**  
(ไม่ใช่ออสู ยาคุมแบบฮอร์โมน)
- ✔ **กัทยาควบคุมกัตุกัณ**  
(ยาคุมแบบฮอร์โมน)

**ข้อกัที่เป็โรคต่างๆสามารถฉีดได้**

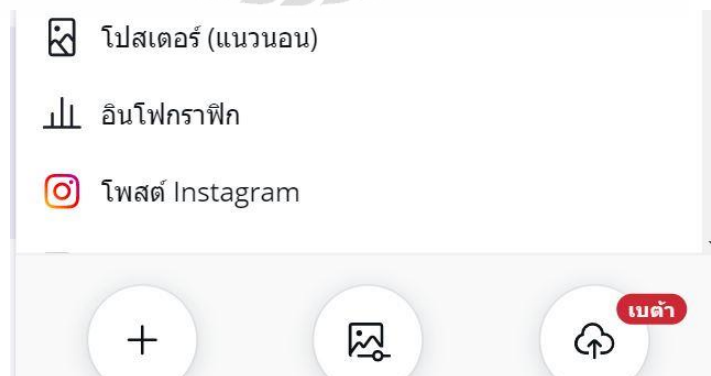
- ✔ **กัตุเ็**  
(ขนาดขนาดฉีดได้)
- ✔ **โรคออสั**  
(ขนาดขนาดฉีดได้)
- ✔ **โรคเบาหวาน**
- ✔ **โรคไต**
- ✔ **โรคหะเร็**  
(ค่า SpO2 > 90%)
- ✔ **ควาณัฒัณัตุ**  
(ฉีดได้ กัษั 10 mg/kg)

ที่มา : กรมวัทยา วัณณัณณัณ (ฉบับอัปเดต 25/4/64) ส.พ.ร.กัตุณา วัณณัณณัณ (ฉบับอัปเดต 25/02/64)  
กรมวัณณัณณัณ วัณณัณณัณ (ฉบับอัปเดต 25/02/64)

ภาพที่ 4.20 ผลงานที่ผลิตใน โปรแกรม Adobe Illustator เสร็จสมบูรณ์ขนาดภาพ  
ขนาด A4 (แนวตั้ง)

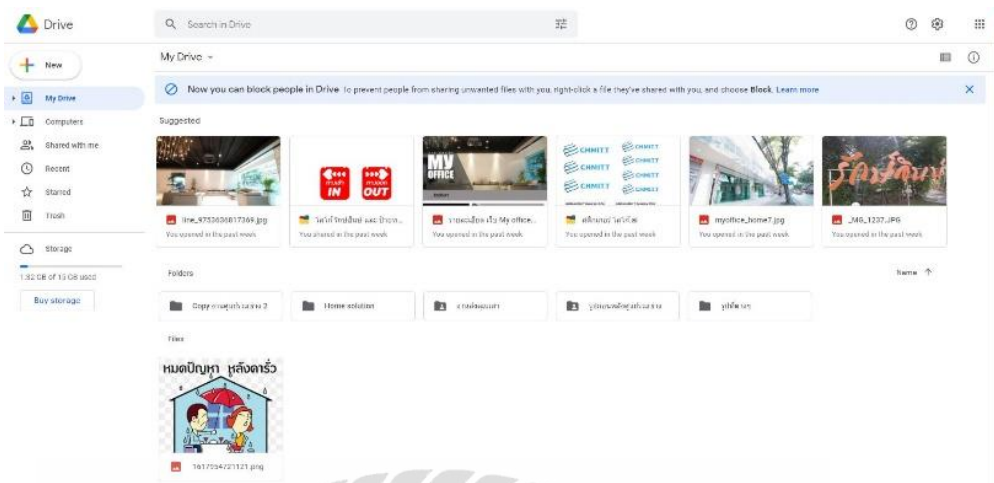
4.2.4 ผลิตผลงาน Artwork ใน Canva เว็บไซต์ Canva.com เป็นการผลิตผลงานที่คล้ายๆกัน โดยจัดทำในรูปแบบอัลบั้มภาพเคลื่อนไหว จึงเลือกทำภาพเคลื่อนไหวโดยใช้อัตราส่วน 1:1 คือ 1080 x 1080 pixel เนื่องจากมีขนาดที่พอดี ทำให้สะดวกในการรับชม โดยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 : ตั้งค่าขนาดภาพของงาน 1080 x 1080 pixel อยู่ในหมวด โพสต์ instagram

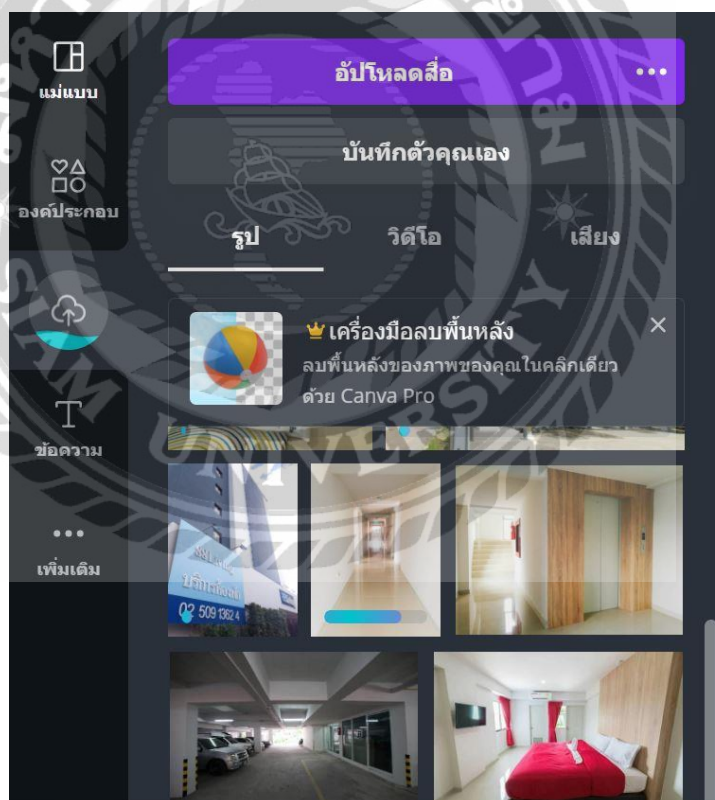


ภาพที่ 4.21 ตั้งค่าขนาดภาพของงาน 1080 x 1080 pixel อยู่ในหมวด instagram

## ขั้นตอนที่ 2 : นำภาพจากใน Google drive อัปโหลดลง Canva



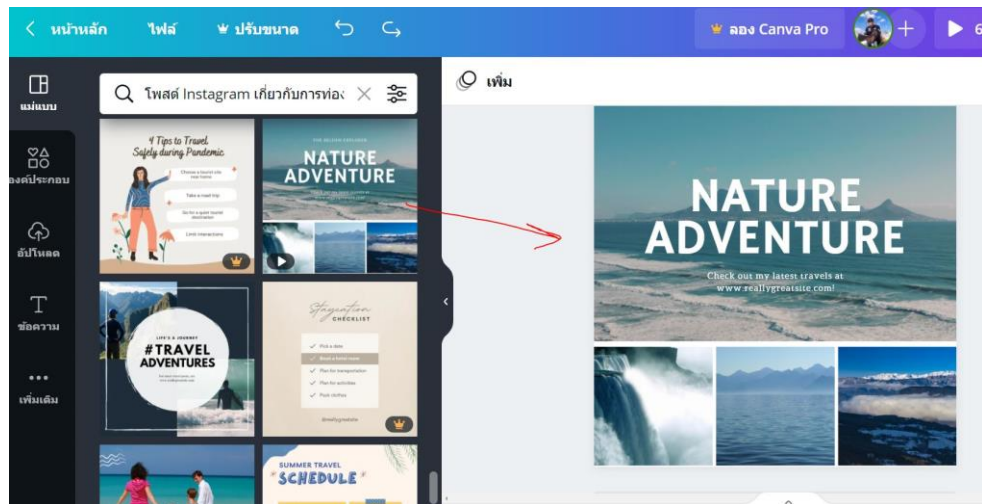
ภาพที่ 4.22 ไฟล์รูปภาพใน Google drive ของบริษัท



ภาพที่ 4.23 อัปโหลดไฟล์รูปภาพใน Google drive ของบริษัท

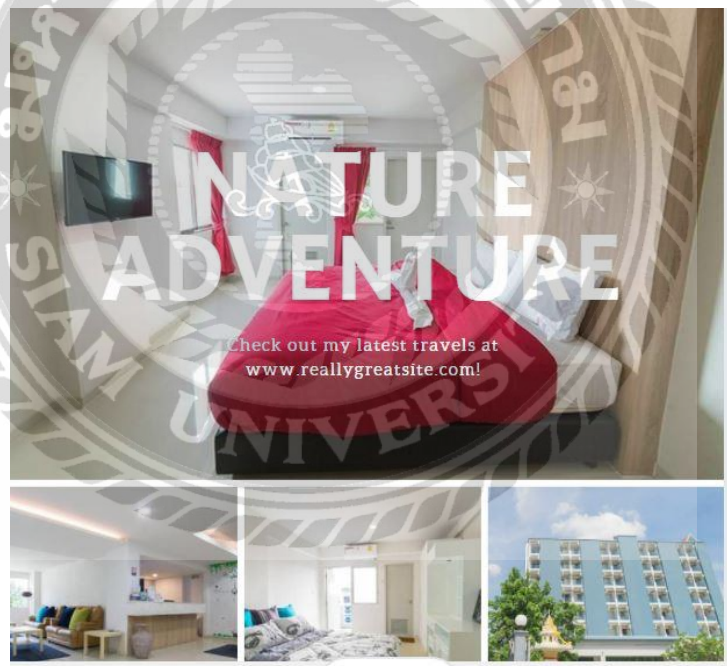
## ขั้นตอนที่ 3 : เลือกตัวอย่างรูปแบบของผลงานที่ใช้ในการผลิต





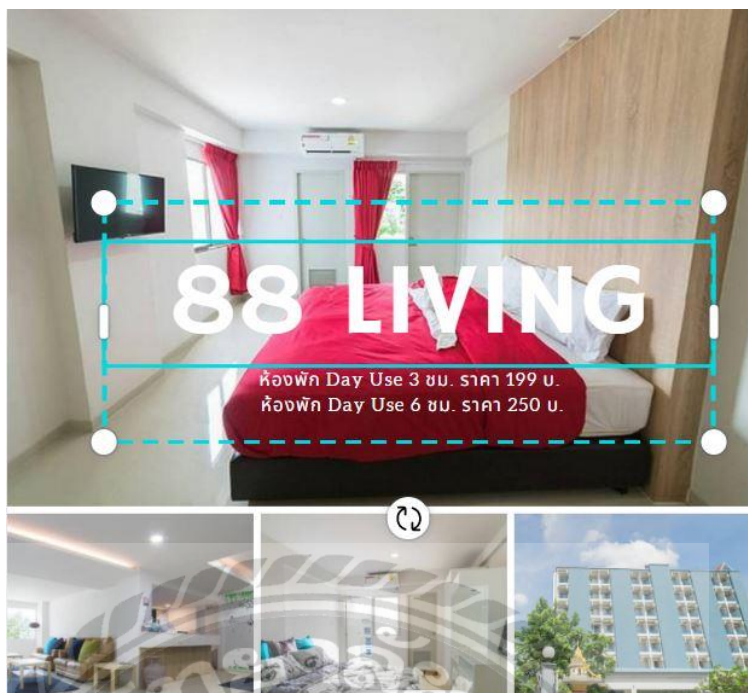
ภาพที่ 4.24 เลือกตัวอย่างรูปแบบของผลงานที่ใช้ในการผลิต

ขั้นตอนที่ 4 : นำภาพที่อัปโหลดจัดวางภาพตามรูปแบบในCanva



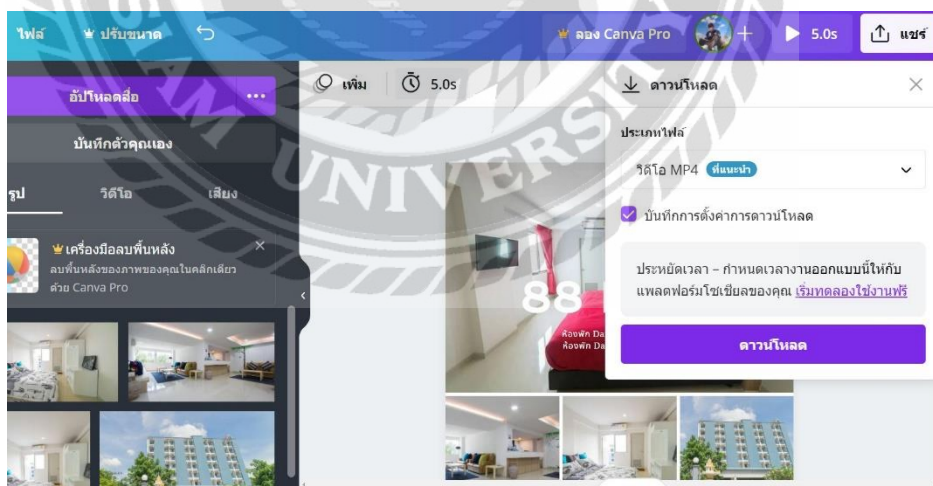
ภาพที่ 4.25 จัดวางภาพตามรูปแบบในCanva

ขั้นตอนที่ 5 : จัดวางภาพ และองค์ประกอบข้อมูลให้เรียบร้อย

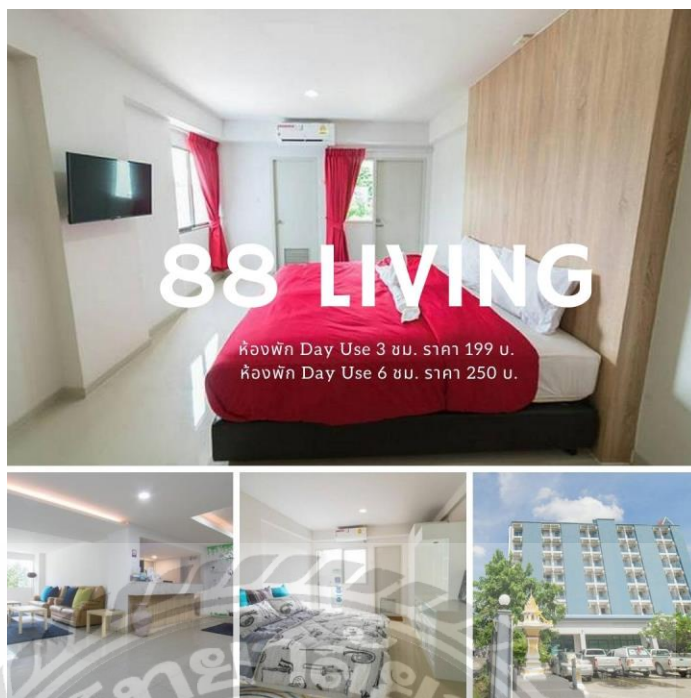


ภาพที่ 4.26 จัดวางภาพ และองค์ประกอบข้อมูลให้เรียบร้อย

ขั้นตอนที่ 6 : ทำการดาวน์โหลดผลงาน ( Artwork ) ออกมาเพื่อให้พนักงานที่ปรึกษา  
ตรวจสอบก่อนเผยแพร่ใน Facebook page



ภาพที่ 4.27 ดาวน์โหลดผลงาน ( Artwork )

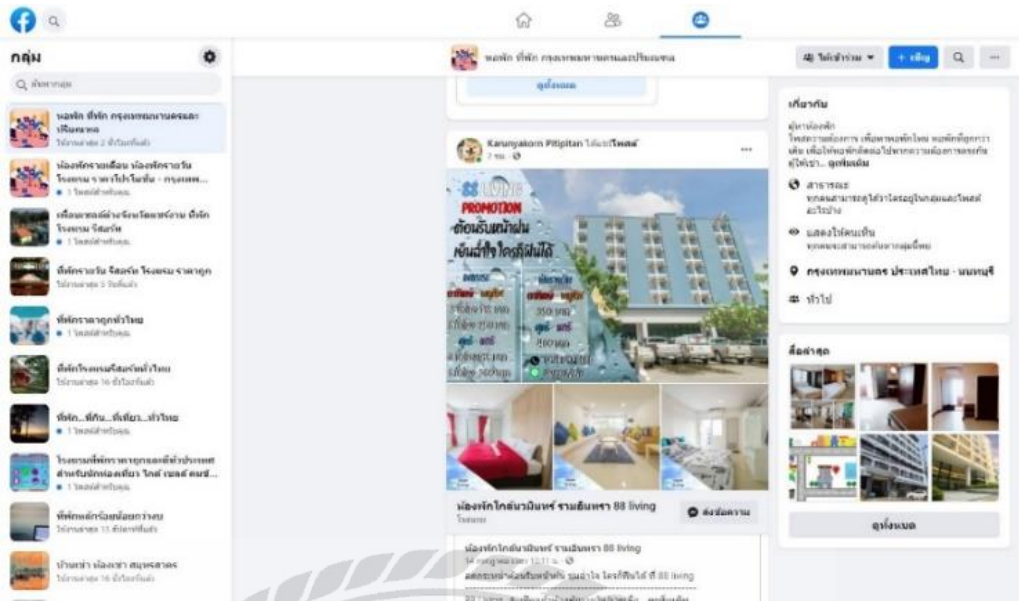


ภาพที่ 4.28 ผลงานที่ผลิต Canva เสร็จสมบูรณ์ขนาดภาพ 1080 x 1080 pixel



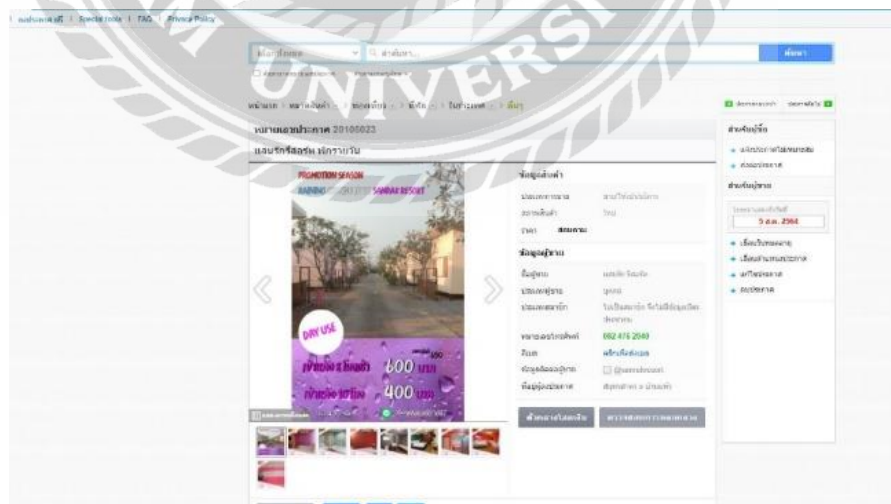
ภาพที่ 4.29 ภาพรีวิว Google map

4.2.5 รีวิวหรือแชร์ ลงกลุ่มเป้าหมายที่พิกตามกลุ่มที่ต้องแชร์ ให้ได้ 2-3 กลุ่ม เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายที่ต้องการใช้บริการที่พัก ได้เห็นการโฆษณาจากภาพ Artwork ที่ได้รับมอบหมาย



ภาพที่ 4.30 ภาพการแชร์ลงกลุ่มเป้าหมายการบริการ

4.2.6 หลังจากโพสต์ Content และ แชร์ลงกลุ่มใน Facebook page ที่ได้รับมอบหมายให้ดูแลเรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการค้นโพสในเว็บไซด์ ค้นโพส หมายถึง เป็นการรีวิวในเว็บไซด์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มเป้าหมาย ที่จะต้องการหาที่พักบริการซึ่งได้รีวิวดตามเว็บไซด์ต่างๆในเว็บไซด์มีชื่อว่า pantipmarket.com, hongpak.com , rentHub.com ในส่วนเรื่องของการค้นโพสได้รับมอบหมายให้ทำการค้นโพส สัปดาห์ ละ 2-3 เว็บไซด์



ภาพที่ 4.31 ภาพการค้นโพสในเว็บไซด์ pantipmarket.com

The screenshot shows the Hongpak.com website interface. At the top, there are promotional banners for DENA and a travel agency. Below the banners is a search bar with filters for location (Bangkok), price range (600-650 Baht/night), and room type (Z-A). A list of hotels is displayed, including 'Sanrak Resort' and '88 Living Nawamin 88, Ramintra 58 Intersection 3'. The page also features a sidebar with navigation options like 'จัดการที่พัก' and 'จัดการโฆษณา'.

ภาพที่ 4.32 ภาพการค้นโผล่ในเว็บไซต์ hongpak.com

#### 4.3 ขั้นตอนหลังปฏิบัติงาน

##### 4.3.1 ส่งตรวจ แก้ไข

- ส่งตรวจผลงานให้ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบ
- ทำการแก้ไขในส่วนของงานตามที่ ที่ปรึกษากำหนด

##### 4.3.2 เผยแพร่

- นำผลงาน Content ที่ทำให้บริษัทเผยแพร่ช่องทางลงเพจ Facebook



ภาพที่ 4.33 ภาพเผยแพร่ Content ลงเพจ Facebook

#### 4.4 สรุปงาน

สิ่งที่ได้รับมอบหมายจากการทำงานคิดการสร้าง Content เพื่อกลุ่มเป้าหมายบน Facebook Page ห้องพักใกล้ฉนวนมิตร รามอินทรา 88 living และ แชนรักรีสอร์ทใกล้วัดกระมื่อท่าไม้ถนนพระราม 2 สมุทรสาคร 2 Content ทั้ง 2 เพจ และทำการแชร์ Content ไปยังกลุ่มเป้าหมายของผู้ที่จะใช้บริการทางที่พัก มีการรีวิว สถานที่บริการต่างๆของบริษัท ด้วย E-mail ที่ต้องสร้างขึ้นใหม่ เพื่อทำการรีวิว ทุกสถานที่บริการของบริษัท และ ทำการสร้างกระทู้หรือโฆษณาลงเว็บไซต์ต่างๆที่เกี่ยวข้องกับสถานที่บริการ อย่างน้อย 2-3 เว็บไซต์

## บทที่ 5

### สรุปผลและเสนอแนะ

#### 5.1 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

จากการปฏิบัติงานที่บริษัททีแอลพีพี จำกัด เป็นเวลาระยะ 16 สัปดาห์ เริ่มปฏิบัติงานตั้งแต่วันที่ 17 พฤษภาคม 2564 ถึงวันที่ 27 สิงหาคม พ.ศ. 2564 งานที่ได้รับมอบหมายในส่วนของการคิดเนื้อหา (Content) และผลิตภาพอินโฟกราฟิกและวิดีโอ เพื่อ กลุ่มเป้าหมาย ลง Facebook page จึงได้ทราบถึงกระบวนการทำงานของบทบาทหน้าที่ผู้ดูแลเพจและผู้ผลิตสื่อเพื่อเผยแพร่บนออนไลน์ของ บริษัททีแอลพีพี จำกัด ทำให้ได้รับประสบการณ์ในการทำงาน มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย ได้ฝึกทักษะการทำงานในโปรแกรม และได้เรียนรู้ระบบการทำงานขององค์กรได้ประสบการณ์จากการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยการทำงานร่วมกับผู้อื่นนั้น ต้องรู้จักรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นแล้วนำมาปรับใช้และต้องค้นคว้าหาความรู้ใหม่ๆ มาสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้ได้ผลงานออกมามีประสิทธิภาพมากขึ้น

#### 5.2 ข้อจำกัดและขอเสนอแนะในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

เนื่องด้วยเหตุการณ์แพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด 19 อย่างรุนแรงในช่วงที่ผู้จัดทำกำลังสหกิจศึกษา จึงไม่สามารถไปทำงานที่บริษัททีแอลพีพี จำกัด ได้ซึ่งทางบริษัททำการ Work From Home ตลอดการสหกิจแต่ทางบริษัทจะมีการนัดประชุมในทุกวันศุกร์ ในช่วง 8 โมงครึ่งเพื่ออัปเดตผลงานให้กับพนักงานที่ปรึกษา ปัญหาที่พบส่วนใหญ่ เป็นเรื่องของเวลาทำงาน เพราะในช่วงการทำงานทางคานส์ออนไลน์ต้องมีเวลาตรวจสอบงานซึ่งเป็นสิ่งสำคัญควรเตรียมตัวให้พร้อม และ เนื่องจากพนักงานที่ปรึกษาไม่สามารถ ตรวจสอบทุกช่วงเวลาในการทำงานได้ ส่งผลทำให้เวลาการทำงานไม่มีความแน่นอน ฉะนั้นแล้ว ขอเสนอแนะสำหรับการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาหากต้องประสบกับสถานการณ์เช่นนี้ ควรทำงานวางแผนก่อนปฏิบัติให้รอบคอบ และควรเตรียมตัวให้พร้อมกับการทำงานเสมอ การทำงานออกแบบควรค้นคว้ารูปแบบหลายๆอย่างอยู่เพื่อเป็นแรงบันดาลใจในการทำงานในรูปแบบที่ดีแตกต่างกัน

### บรรณานุกรม

กาญจนา แก้วเทพ. (2541). *การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค*. กรุงเทพฯ: อินฟินิตี้เพรส.

กาญจนา แก้วเทพ. (2541). *สื่อสารมวลชน: ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ:

โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.

โกสุม สายใจ. (2540). *สีและการใช้สี*. กรุงเทพฯ: สายใจพรินติ้ง.

คลใจ อุดมสิน. (2542). *การพัฒนาชุดการสอนโดยใช้สื่อประสม วิชาการถ่ายภาพเบื้องต้น*

*ระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล*

*มกค. กรุงเทพฯ: สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.*

เพลินดา. (2538). *โรงเรียน นักเขียน*. นนทบุรี: ไรเตอร์.

สุชาติ พรหมปัญญา. (2544). *ความสำคัญของการตัดต่อ*. เข้าถึงได้จาก

<https://bit.ly/33za0Hq>

สุชาติ พรหมปัญญา. (2544). *วัตถุประสงค์ของการตัดต่อ*. เข้าถึงได้จาก

<https://bit.ly/33za0Hq>

สุรพล บุญลือ. (2556). *การพัฒนาการเรียนด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ (AR) ร่วมกับ*

*หนังสือนิทาน สองภาษาโดยใช้กระบวนการกลุ่มเพื่อส่งเสริมความสามารถทาง*

*ภาษาด้านการฟังและการพูด ของเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย

*เทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.*

อิราตี ไตลังคะ. (2543). *ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง*. กรุงเทพฯ:

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.



Boynton, Robert W. and Mack, Maynard. (1978). *Introduction to the short story*.

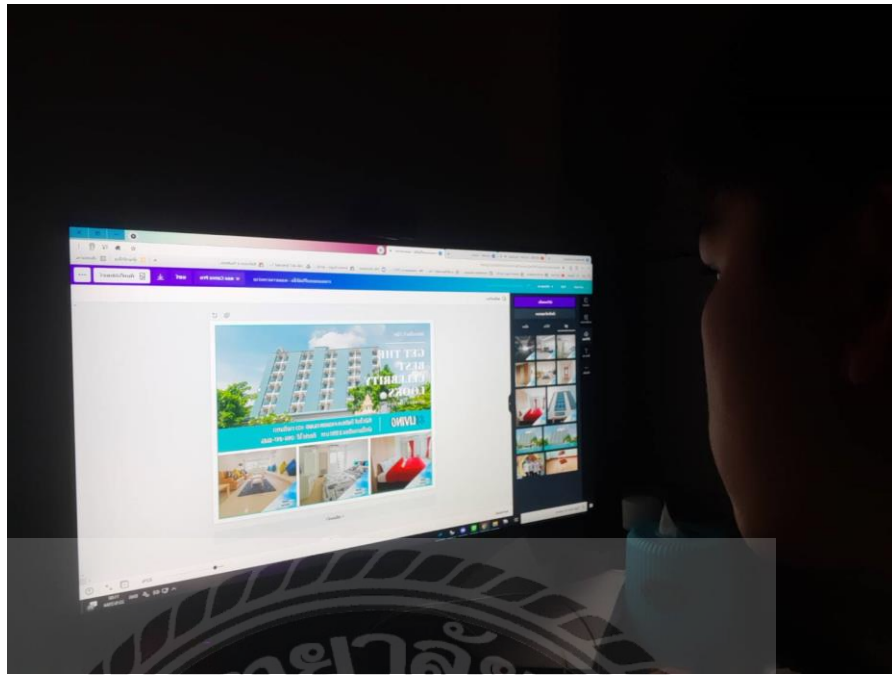
Ports mouth, NH: Boyton/Cook Pub.

Pickering, A. (1993). The mangle of practice: Agency and emergence in the sociology of science. *American Journal of Sociology*, 99(3), 559-589.

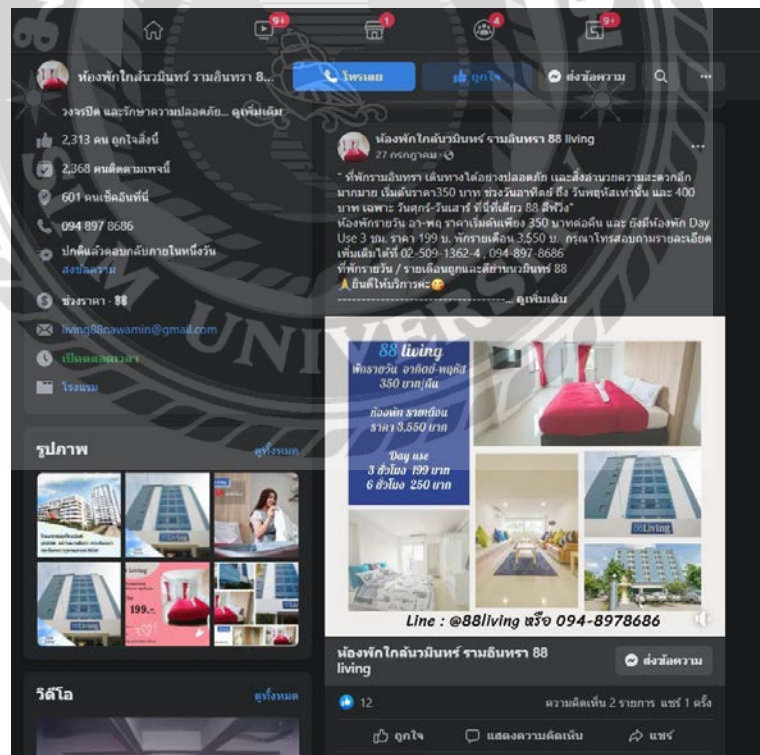




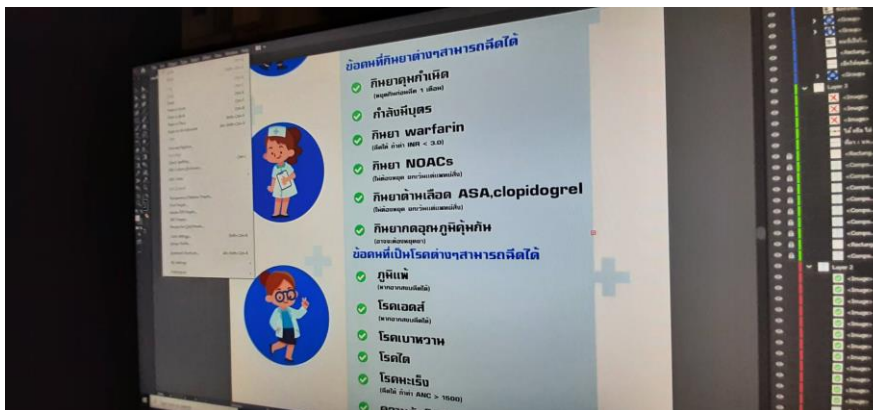
# ภาคผนวก



ภาพเบื้องหลังการผลิตสื่อ ลงเพจเฟสบุ๊คบริษัท



ภาพการนำผลงานวิดีโอเผยแพร่ลงเพจเฟสบุ๊คของบริษัท



ภาพเบื้องหลังการผลิตสื่อ อินโฟกราฟิก

**เช็กให้คุณหมั่นใจ ว่าฉีดวัคซีน Covid-19 ได้ หรือ ไม่ได้**

**คนที่เป็โรคประภทที่ไม่สามารถไปฉีดได้**

- ✗ เป็นหวัดหรือห้ไข (การหายคอก่อน 10-14 วัน)
- ✗ โรคประจำตัวกำเริบ (ถ้าหายรสมบฉีดได้)
- ✗ ตั้งครรภ์ 1-12 สัปดาห์ (ตั้งครรภ์ 12 สัปดาห์)

**ข้อคทที่กัทยาต่างๆสามารถฉีดได้**

- ✔ กัทยาคุมกำเนิด (คุมกำเนิดชนิด 1 เดือน)
- ✔ กาลังห้บุตร
- ✔ กัทยา warfarin (ฉีดได้ ถ้าค่า INR < 3.0)
- ✔ กัทยา NOACs (ฉีดอนบรูต, ยาวัวเนตแพพเมอ์)
- ✔ กัทยาต้านเลือด ASA, clopidogrel (ฉีดอนบรูต, ยาวัวเนตแพพเมอ์)
- ✔ กัทยาควบคุมกัทยาคุมกำเนิด (ยาคุมชนิดคุมขยา)

**ข้อคทที่เป็โรคต่างๆสามารถฉีดได้**

- ✔ กัทยาแพ (พากฉวยสมบฉีดได้)
- ✔ โรคอดส์ (พากฉวยสมบฉีดได้)
- ✔ โรคเบาหวาน
- ✔ โรคไต
- ✔ โรคหะเร็ง (ฉีดได้ ถ้าค่า ANC > 1500)
- ✔ ความดันโลหิตสูง (ฉีดได้ ถ้า < 180/110 mmHg)

ที่มา : หม.วชิระ วิธิตยากรณ์ (ข้อมูล ณ 21/4/64), ส.พญ.กัญญา โยคโณบลยกิจ (ข้อมูล ณ 10/5/64)  
หม.โนนารัตน์ มุสิกวงษ์ (ข้อมูล ณ 29/5/64)

ภาพผลงานอินโฟกราฟิกเผยแพร่ลงเพจเฟซบุคของบริษัท

## ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ	นาย กิตติพันธ์ อังสไพศาล
รหัสนักศึกษา	6104600023
เบอร์ติดต่อ	095-931-2936
E-mail	kittiphan668@gmail.com
ที่อยู่ปัจจุบัน	10 ถนนเพชรเกษม ซอย.110 แขวงหนองค้างพลู เขตหนองแขม กรุงเทพฯ 10160
ประวัติการศึกษา	จบการศึกษาระดับมัธยมปีที่ 3 ที่โรงเรียนหอแซฟอุปถัมภ์ สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่โรงเรียนหอแซฟอุปถัมภ์
ปัจจุบัน	กำลังศึกษาระดับปริญญาตรีคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม วิชาเอก ภาพยนตร์ ทีวีและสื่อดิจิทัล
ความสนใจทางด้านวิชาการ	การสร้างสรรค์และออกแบบสื่อโฆษณาออนไลน์
ประสบการณ์สหกิจศึกษา	Graphic Design
ตำแหน่ง	Graphic Design
สถานที่ประกอบการ	บริษัท ทีแอลพีพี จำกัด
ทักษะและความสามารถพิเศษอื่นๆ	ถ่ายภาพ ทำสื่อโฆษณา