



รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

เฟรชเกต แอนิเมชัน แสดงแผนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า
กรณีศึกษา บริษัท โพลาร์ แบร์ มิชชั่น จำกัด

**Freshket Animation Warehouse Worker's Plan : A Case Study of Polar
Bear Mission Co.,ltd.**

โดย

นาย ชลิต พลทมิพ รหัสนักศึกษา 6114400001

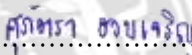
รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 119-413 การศึกษาเชิงบูรณาการทำงาน
ภาควิชาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและการบริการ
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม
ภาคเรียนที่ 3 ปีการศึกษา 2564


หัวข้อโครงการ เฟรชเกต แอนิเมชัน แสดงแผนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า
กรณีศึกษา บริษัท โพลาร์ เบร์ มิชชั่น จำกัด
Freshket Animation Warehouse Worker's Plan : A Case Study of Polar
Bear Mission Co.,Ltd.

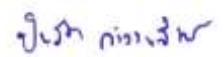
รายชื่อผู้จัดทำ นายชลิต พลทมิพ
ภาควิชา อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและบริการ
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ศุภัตรา ฮวบเจริญ


อนุมัติให้โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ภาควิชาอุตสาหกรรม
การท่องเที่ยวและการบริการ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม ภาควิชาการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา
2564

คณะกรรมการสอบโครงการ

.....อาจารย์ที่ปรึกษา
(อาจารย์ศุภัตรา ฮวบเจริญ)

.....พนักงานที่ปรึกษา
(นายพุทธิพงษ์ แต่งสี)

.....กรรมการกลาง
(อาจารย์ปิยธิดา กังวานสิทธิ์)

.....ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มารุจ ลิ้มปะวัฒน์)

จดหมายนำส่งเล่มรายงาน

วันที่ 30 เดือน กันยายน พ.ศ. 2565

เรื่อง ขอส่งรายงานการปฏิบัติสหกิจศึกษา
เรียน อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา ภาควิชาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและบริการ
อาจารย์ศุภัตรา ฮวบเจริญ

ตามที่ นายชลิต พลทมิพ (ผู้จัดทำ) นักศึกษาภาควิชาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและบริการ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม ได้ไปปฏิบัติงานสหกิจศึกษาระหว่างวันที่ 1 มิถุนายน 2565 ถึงวันที่ 30 กันยายน 2565 ในตำแหน่งหัวหน้าพนักงานคลังสินค้า ณ บริษัท โพลาร์ แบร์ มิชชั่น จำกัด และได้รับมอบหมายจากพนักงานที่ปรึกษาและทำรายงานเรื่องเฟรชเกต แอนิเมชัน แสดงแผนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า กรณีศึกษา บริษัท โพลาร์ แบร์ มิชชั่น จำกัด

บัดนี้การปฏิบัติงานสหกิจศึกษาได้สิ้นสุดแล้ว นายชลิต พลทมิพ (ผู้จัดทำ) จึงขอส่งรายงานดังกล่าวมาพร้อมกันนี้จำนวน 1 เล่ม และ CD จำนวน 1 แผ่น เพื่อขอรับคำปรึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

นายชลิต พลทมิพ

นักศึกษาสหกิจศึกษา

ภาควิชาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและบริการ

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

กิตติกรรมประกาศ

การที่ผู้จัดทำได้เข้าปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ณ บริษัท โพลาร์ แบร์ มิซซัน จำกัด ตั้งแต่วันที่ 1 มิถุนายน 2565 ถึงวันที่ 30 กันยายน 2565 โดยในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาครั้งนี้ทำให้ได้เรียนรู้วิธีการปฏิบัติงานและการบริหารจัดการคลังสินค้า และประสบการณ์ทำงานมากมายในการลงปฏิบัติงานจริง โดยสามารถนำความรู้และวิธีการต่างๆ ไปปรับใช้ในการทำงานในอนาคตได้ ทั้งนี้รูปเล่มสหกิจศึกษานี้จะสำเร็จลุล่วงมิได้เลย หากไม่ได้รับความอนุเคราะห์และสนับสนุนจากหลายฝ่ายดังนี้

1. คุณ พุทธิพงษ์ แต่งสี พนักงานที่ปรึกษา
2. อาจารย์ปิยธิดา กังวานสิทธิ์ กรรมการกลาง
3. อาจารย์ศุภัตรา ฮวบเจริญ อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา

อีกทั้งบุคคลที่เกี่ยวข้องหลายท่านที่ไม่ได้ระบุชื่อที่ได้ให้คำแนะนำระหว่างการปฏิบัติงาน และช่วยเหลือในการจัดทำรายงาน รวมทั้งขั้นตอนและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานให้ออกมาอย่างสมบูรณ์ ซึ่งผู้จัดทำขอขอบพระคุณทุกท่านเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผู้จัดทำ

นายชลิต พลทมิพ

30 กันยายน 2565

ชื่อโครงการ	: เฟรชเกต แอนิเมชัน แสดงแผนการปฏิบัติงานของพนักงาน คลังสินค้า กรณีศึกษา บริษัท โพลาร์ แบร์ มิซัน จำกัด
หน่วยกิต	: 5
ผู้จัดทำ	: นายชลิต พลทมิฬ
อาจารย์ที่ปรึกษา	: อาจารย์ศุภัตรา ฮวบเจริญ
ระดับการศึกษา	: ปริญญาตรี
สาขาวิชา	: อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและการบริการ
คณะ	: ศิลปศาสตร์
ภาคการศึกษา/ปีการศึกษา	: 3/2564

บทคัดย่อ

โครงการสหกิจศึกษาเรื่อง เฟรชเกต แอนิเมชัน กรณีศึกษา บริษัท โพลาร์ แบร์ มิซัน จำกัด จัดทำผ่านสื่อวิดีโอคือ การ์ตูน แอนิเมชัน โดยมีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อสร้างวิดีโอ เฟรชเกต แอนิเมชัน แสดงแผนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า กรณีศึกษา บริษัท โพลาร์ แบร์ มิซัน จำกัด 2) เพื่อสร้างการเรียนรู้แผนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า กรณีศึกษา บริษัท โพลาร์ แบร์ มิซัน จำกัด เกี่ยวกับขั้นตอนการทำงานของพนักงานคลังสินค้า พร้อมทั้งเครื่องมือเพื่อวัดผลของผู้ใช้งานทั้งก่อนและหลังใช้งานเครื่องมือ ผลของการทำโครงการเรื่องเฟรชเกต แอนิเมชัน แสดงแผนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า กรณีศึกษา บริษัท โพลาร์ แบร์ มิซัน จำกัดพบว่า ผู้จัดทำได้สร้างวิดีโอแอนิเมชันจำนวน 1 ชิ้นงานความยาวประมาณ 1.50 นาที และหลังจากพนักงานคลังสินค้าชมวิดีโอผลการทดสอบมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ร้อยละ 100 ซึ่งดีมากขึ้นจากก่อนเรียนเฉลี่ยอยู่ที่ร้อยละ 11 ทำให้ผลที่ได้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้

คำสำคัญ : เฟรชเกต แอนิเมชัน, คลังสินค้า, โพลาร์ แบร์ มิซัน

Title : Freshket Animation Warehouse Worker's Plan: A Case Study
of Polar Bear Mission Co.,Ltd.

Credits : 5

Author : Mr. Chalit Pontamin

Advisor : Miss Supattra Huabcharoen

Degree : Bachelor of Arts

Major : Tourism and Hospitality Industry

Faculty : Liberal Arts

Semester/ Year : 3/2022

Abstract

This cooperative education project on Freshket Animation, was produced through video media, namely cartoon animation, with the following objectives; 1. To create a video of Freshket Animation showing the warehouse worker's action plan; 2. To create a learning plan for warehouse staff about the process. The results of the project on Freshket Animation showed the operational plan of the warehouse staff found that the author was able to create a video animation of one video approximately 1.50 minutes in length. After watching the video, the test results were averaged at 100%, which is an improvement over the average 11% before class, making the results objective.

Keywords : Freshket Animation, Warehouse, Polar Bear Mission

Approved by



.....

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
จดหมายนำส่งเล่มรายงาน	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
บทคัดย่อ	ค
Abstract	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ	2
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
บทที่ 2 รายละเอียดการปฏิบัติหน้าที่	3
2.1 ชื่อและที่ตั้งสถานประกอบการ	3
2.2 ประวัติความเป็นมา	4
2.3 ตำแหน่งและลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย	5
2.4 ชื่อและตำแหน่งพนักงานที่ปรึกษา	5
2.5 ขั้นตอนและวิธีดำเนินงาน	6
2.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา	6
2.7 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้	7
2.8 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา	7
2.9 ข้อเสนอแนะของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา	7
บทที่ 3 การทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	8
3.1 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการคลังสินค้า	8
3.2 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการปฏิบัติการคลังสินค้า	10
3.3 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับระบบการจัดเก็บ	15

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
3.4 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับแอนิเมชัน	18
3.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	23
บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ	25
4.1 ขั้นตอนการศึกษาขั้นตอนการปฏิบัติหน้าที่ของพนักงานคลังสินค้า	25
4.2 ขั้นตอนการศึกษาการจัดทำเครื่องมือ (การ์ตูน แอนิเมชัน)	26
4.3 ขั้นตอนการดำเนินการสร้างการ์ตูน แอนิเมชัน	27
4.4 ผลตอบรับจากการกลุ่มพนักงานตัวอย่าง	28
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	31
5.1 สรุปผลโครงการ	31
5.2 ข้อเสนอแนะในการจัดทำโครงการ	32
บรรณานุกรม	33
ภาคผนวก ก ภาพการปฏิบัติงาน	
ภาคผนวก ข หนังสือรับรองการทำงาน	
ภาคผนวก ค แบบรายงานผลการปฏิบัติงานสหกิจ	
ภาคผนวก ง บทความทางวิชาการ	
ภาคผนวก จ โปสเตอร์	
ภาคผนวก ฉ แบบสอบถาม	
ภาคผนวก ช บทสัมภาษณ์พนักงานที่ปรึกษา	
ประวัติผู้จัดทำ	

สารบัญตาราง

เรื่อง	หน้า
ตารางที่ 2.1 แสดงขั้นตอนและการดำเนินงาน	6
ตารางที่ 4.1 ข้อคำถามในแบบประเมินความพึงพอใจ	30



สารบัญรูปภาพ

เรื่อง	หน้า
รูปที่ 2.1 ตราสินค้าของบริษัท โพลาร์ แบร์ มิซัน จำกัด	3
รูปที่ 2.2 แผนที่ บริษัท โพลาร์ แบร์ มิซัน จำกัด	3
รูปที่ 2.3 นักศึกษาสหกิจศึกษา	5
รูปที่ 4.1 รูปภาพระหว่างการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล	25
รูปที่ 4.2 รูปภาพระหว่างการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล	25
รูปที่ 4.3 ภาพระหว่างการดำเนินการค้นหาโปรแกรมสร้างการ์ตูน แอนิเมชัน	26
รูปที่ 4.4 ภาพระหว่างการดำเนินการค้นหาโปรแกรมสร้างการ์ตูน แอนิเมชัน	26
รูปที่ 4.5 ภาพระหว่างการดำเนินการสร้างการ์ตูน แอนิเมชัน	27
รูปที่ 4.6 ภาพระหว่างการดำเนินการสร้างการ์ตูน แอนิเมชัน	27
รูปที่ 4.7 ภาพระหว่างการดำเนินการปรับแต่งเสียง	27
รูปที่ 4.8 ภาพระหว่างการดำเนินการปรับแต่งเสียง	27
รูปที่ 4.9 วิดีโอที่เสร็จสมบูรณ์	28
รูปที่ 4.10 ภาพกลุ่มเป้าหมายรับชมเฟรชเกต แอนิเมชัน	28
รูปที่ 4.11 ภาพกลุ่มเป้าหมายรับชมเฟรชเกต แอนิเมชัน	28
รูปที่ 4.12 ผลการทดสอบก่อนชมการ์ตูน แอนิเมชัน	29
รูปที่ 4.13 ผลการทดสอบหลังชมการ์ตูน แอนิเมชัน	29
รูปที่ 4.14 ผลการประเมินหลังชมการ์ตูน แอนิเมชัน	30

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พนักงานคลังสินค้า และอาชีพคลังสินค้าเป็นหนึ่งในอาชีพที่มีเวลาเป็นสิ่งสำคัญเนื่องจากพนักงานคลังสินค้าจะต้องปฏิบัติงานแข่งกับเวลาและปฏิบัติงานให้แล้วเสร็จภายในระยะเวลาที่กำหนดเพราะหากพนักงานไม่สามารถดำเนินการได้ตามระยะเวลาจะส่งผลกระทบต่อฝ่ายอื่นๆที่ต้องดำเนินการต่อจากฝ่ายคลังสินค้าอย่างเช่น ฝ่ายขนส่งสินค้า หากคลังสินค้าผิดพลาดด้านเวลาทางฝ่ายขนส่งก็จะได้รับผลกระทบด้านการส่งสินค้าล่าช้าตามไปด้วย ผู้จัดทำจึงได้เล็งเห็นว่าปัญหานี้สามารถแก้ไขได้โดยการฝึกสอนพนักงานให้ปฏิบัติงานให้ถูกต้องตามขั้นตอนการทำงานพร้อมทั้งกำหนดระยะเวลา รวมไปถึงการเพิ่มผลผลิตมีความสำคัญต่อองค์กรในการช่วยลดต้นทุนการผลิตทำให้สินค้าที่ผลิตได้ใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า ลดการสูญเสียต่าง ๆ ในกระบวนการผลิต อีกทั้งช่วยให้คนงานมีทัศนคติที่ดีในการทำงาน เป็นการเพิ่มขวัญและกำลังใจในการทำงาน เพราะคนงานได้มีส่วนร่วมในการทำงาน มีการเรียนรู้ในการใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ เป็นการเพิ่มทักษะในการทำงาน และยังเป็นการพัฒนาให้คนงานมีความรู้ความสามารถความชำนาญในหน้าที่ของเขา ซึ่งผลดีก็จะตกอยู่กับองค์กร(ประยูร สุรินทร์และคณะ, 2551) และการปฏิบัติงานให้เป็นไปตามเวลาที่ลูกค้าต้องการสินค้า ซึ่งก็คือ การทำงานให้ได้ตาม Takt Time ของลูกค้านั่นเอง(ค่านาย อภิปรัชญาสกุล, 2553)

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง "การสร้างภาพเคลื่อนไหว" ด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับกัน และแสดงผลอย่างต่อเนื่องทำให้ดวงตาเห็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะภาพติดตา (Persistence of Vision) เมื่อตามนุษย์มองเห็นภาพที่ฉายอย่างต่อเนื่อง เรตินารักษาภาพนี้ไว้ในระยะสั้นๆ ประมาณ 1/3 วินาที หากมีภาพอื่นแทรกเข้ามาในระยะเวลาดังกล่าว สมอของมนุษย์จะเชื่อมโยงภาพทั้งสองเข้าด้วยกันทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องกัน แม้ว่าแอนิเมชันจะใช้หลักการเดียวกับวิดีโอ แต่แอนิเมชันสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานต่าง ๆ ได้มากมาย เช่นงานภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ งานพัฒนาเกมส์ งานสถาปัตยกรรมก่อสร้าง งานด้านวิทยาศาสตร์ หรืองานพัฒนาเว็บไซต์ เป็นต้น ดังนั้นคณะผู้จัดทำจึงได้จัดทำแอนิเมชันสื่อการเรียนการสอนนี้ขึ้นมาเพื่อให้ผู้ใช้งานสนใจในการเรียนรู้ และนำไปใช้ประโยชน์หรือต่อยอดในการทำงานเพิ่มขึ้นไปอีก

เนื่องด้วยปัจจุบันสื่อที่เป็นประเภทตัวหนังสือไม่มีความน่าสนใจทำให้ผู้เรียนรู้ไม่อยากจะอ่านและไม่ให้ความสนใจ ผู้จัดทำจึงสังเกตเห็นว่าการที่นำเอาการ์ตูน แอนิเมชัน เข้ามาเป็นตัวช่วยในการสื่อสารจะช่วยลดปัญหาดังกล่าวได้

1.2 วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างวิดีโอ เฟรชเกต แอนิเมชัน แสดงแผนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า กรณีศึกษา บริษัท โพลาร์ แบร์ มิซัน จำกัด
2. เพื่อสร้างการเรียนรู้แผนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า กรณีศึกษา บริษัท โพลาร์ แบร์ มิซัน จำกัด

1.3 ขอบเขตของโครงการ

ขอบเขตด้านเนื้อหา

- ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับขั้นตอนการบริหารจัดการคลังสินค้าอย่างละเอียด
- ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างและจัดทำแอนิเมชัน

ขอบเขตด้านประชากร

- พนักงานคลังสินค้าบริษัท โพลาร์ แบร์ มิซัน จำกัด จำนวน 20 คน

ขอบเขตด้านสถานที่

- คลังสินค้าบริษัท โพลาร์ แบร์ มิซัน จำกัด

ขอบเขตด้านระยะเวลา

- ระหว่างวันที่ 1 มิถุนายน – 30 กันยายน 2565

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. บริษัทสามารถนำแอนิเมชันที่ผู้จัดทำสร้างขึ้นมาใช้ประโยชน์ในการสื่อสารขั้นตอนการทำงานของพนักงานคลังสินค้าเพื่อลดความผิดพลาดในการปฏิบัติงาน
2. ลดข้อผิดพลาดในการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้าได้มากยิ่งขึ้น
3. อัตราของการทำงานเพิ่มมากขึ้นเนื่องจากไม่ต้องสูญเสียกำลังคนสำหรับการสอนงาน

บทที่ 2

รายละเอียดการปฏิบัติงาน

2.1 ชื่อและที่ตั้งสถานประกอบการ

freshket

รูปที่ 2.1 ตราสินค้าของบริษัท โพลาร์ แบร์ มิซซัน จำกัด

ที่มา : เว็บไซต์ www.freshket.co

ชื่อสถานประกอบการ : บริษัท โพลาร์ แบร์ มิซซัน จำกัด
ที่ตั้งหน่วยงาน : 163/141 ซอยประชาอุทิศ 11 แขวงคอนเมือง เขตคอนเมือง
กรุงเทพมหานคร 10210
เว็บไซต์ : www.freshket.co



รูปที่ 2.2 แผนที่ บริษัท โพลาร์ แบร์ มิซซัน จำกัด

ที่มา : Google Map (13.913560504252905, 100.5792106655115)

2.2 ประวัติความเป็นมา

Freshket เป็นแพลตฟอร์มของสตาร์ทอัพที่ชนะเลิศโครงการ dtac accelerate batch4 ในปี 2559 จากผู้ตั้งที่ชื่อว่า พงษ์ลดา พะเนียงเวทย์ ผู้ที่เคยทำธุรกิจซัพพลายเออร์จัดหาของสดส่งให้กับร้านอาหารขนาดใหญ่ในตลาดไท และธุรกิจที่เธอทำอยู่เธอได้เห็นถึงปัญหาของร้านอาหารขนาดเล็กที่ไม่สามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบราคาถูกได้ เพราะไม่สามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบได้โดยตรง ซึ่งปัญหาของร้านค้าขนาดเล็กเธอมองเป็น โอกาสทางธุรกิจของเธอ รวมถึงผู้ค้าส่งวัตถุดิบต่างๆ ก็ต้องการขยายฐานลูกค้าเข้าไปยังร้านค้าขนาดเล็กเช่นกันซึ่งความคิดของคุณพงษ์ลดา พะเนียงเวทย์ ทำให้ได้พัฒนาแอป Freshket และเปิดบริการอย่างเป็นทางการในเดือนมกราคม 2560 และได้รับการตอบรับอย่างดีจากร้านอาหารและซัพพลายเออร์

Freshket คือแพลตฟอร์มตลาดสดออนไลน์ที่เกิดจากปัญหาร้านอาหารขนาดเล็กเข้าไม่ถึงแหล่งวัตถุดิบ ชื่อ Freshket สำหรับคนทั่วไปในช่วงที่ผ่านมาจะไม่เคยรู้จัก สำหรับร้านอาหารขนาดเล็กและกลางในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑลอาจจะพอรู้จักกันบ้าง ในฐานะแพลตฟอร์มในการสั่งอาหารสด และวัตถุดิบอาหารออนไลน์ ที่มีราคาแทบไม่ต่างจากการเดินไปซื้อเองที่ตลาดและสั่งวันนี้พรุ่งนี้ส่ง

จนในช่วงเหตุการณ์โควิด-19 ที่ทำให้คนอยู่บ้านมากขึ้น และไม่ต้องการที่จะพาตัวเองไปแหล่งชุมชนอย่างตลาด หรือซูเปอร์มาร์เก็ตเพื่อลดความเสี่ยงในการติดเชื้อโควิด-19 และในบางพื้นที่ได้พึ่งรถพุ่มพวงเป็นแหล่งซื้อปิ้งอาหารสดที่สำคัญ Freshket จึงเปิดให้บริการกับคนทั่วไป ด้วยและการขยายการให้บริการกับคนทั่วไป ทำให้ชื่อ Freshket เป็นที่รู้จักมากขึ้น

วิสัยทัศน์

การใช้เทคโนโลยีเพื่อเข้ามาจัดการระบบซัพพลายเชนด้านสินค้าเกษตรให้มีประสิทธิภาพและมีความโปร่งใส ทำให้เกษตรกรและผู้ผลิตอาหารสามารถเข้าถึงข้อมูลรวมถึงขายสินค้าได้ในราคาที่ดีขึ้น ทำให้ร้านอาหาร โรงแรมและผู้ผลิตอาหารสามารถซื้อวัตถุดิบคุณภาพในราคาที่เหมาะสม โดยเฟรชเก็ตจะพัฒนาเทคโนโลยีซัพพลายเชนแพลตฟอร์มตั้งแต่ต้นน้ำจนถึงปลายน้ำ เพื่อให้เกิดราคาที่เป็นธรรม มีความโปร่งใสและมีสินค้าที่มีคุณภาพ

2.3 ตำแหน่งและลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย



รูปที่ 2.3 นักศึกษาสหกิจศึกษา

ที่มา : ผู้จัดทำ

- 2.3.1 ชื่อนักศึกษา : นายชลิต พลทมิพ
- 2.3.2 ตำแหน่งงาน : หัวหน้าพนักงานคลังสินค้า
- 2.3.3 หน้าที่ความรับผิดชอบ : ควบคุมดูแลการปฏิบัติงานของผู้ได้บังคับบัญชา

ตรวจสอบ

และรายงานผลการปฏิบัติงานของผู้ได้บังคับบัญชา

2.4 ชื่อและตำแหน่งพนักงานที่ปรึกษา

- 2.4.1 พนักงานที่ปรึกษา : นายพุทธิพงษ์ แต่งสี
- 2.4.2 ตำแหน่ง : ผู้จัดการ

2.5 ขั้นตอนและวิธีดำเนินงาน

ตารางที่ 2.1 แสดงขั้นตอนและการดำเนินงาน

ขั้นตอนการดำเนินงาน	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.
1.คิดหัวข้อ ครงงานและนำเสนอ ครงงาน	➔			
2.ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง		➔		
3.วางแผนและดำเนินงานจัดทำนิเมชัน			➔	
4.ดำเนินการวัดผลโดยใช้เครื่องมือวัดผลที่สร้างขึ้น			➔	
5.สรุปผลและจัดทำรูปเล่ม ครงงาน				➔

การดำเนินโครงการเป็นไปตามลำดับขั้นตอนเพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของโครงการดังนี้

- 3.5.1 คิดหัวข้อ ครงงานและและนำเสนอหัวข้อ ครงงานต่อพนักงานที่ปรึกษาภายในหน่วยงาน แล้วจึงนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อขอคำแนะนำมาแก้ไขให้ถูกต้อง
- 3.5.2 ศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับขั้นตอนการทำงานและการสร้างการ์ตูนอนิเมชัน เพื่อนำมาจัดสร้างเป็นแอนิเมชันฉบับจริง
- 3.5.3 จัดทำการ์ตูน อนิเมชัน จำนวน 1 หัวข้อและเครื่องมือการวัดผล 2 ฉบับ
- 3.5.4 ให้ผู้ที่เกี่ยวข้องของลองใช้งานเครื่องมือ
- 3.5.5 เผยแพร่ให้กลุ่มตัวอย่างดำเนินการศึกษาขั้นตอนการทำงานผ่านอนิเมชันที่จัดทำขึ้น
- 3.5.6 จัดทำเอกสารของโครงการเพื่อนำเสนอ เป็นรูปเล่ม โดยมีทั้งหมด 5 บท รวมถึงจัดทำเครื่องมือการนำเสนอ เพื่อใช้ในการนำเสนอโครงการ

2.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

เริ่มปฏิบัติงานวันที่ 1 มิถุนายน – 30 กันยายน 2565

2.7 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้

- 2.7.1 อุปกรณ์ด้านฮาร์ดแวร์
 - 2.7.1.1 เครื่องคอมพิวเตอร์
 - 2.7.1.2 แท็บเล็ต
 - 2.7.1.3 โทรศัพท์มือถือ
- 2.7.2 อุปกรณ์ด้านซอฟต์แวร์
 - 2.7.1.1 โปรแกรม Microsoft Word
 - 2.7.1.2 โปรแกรม Canva
 - 2.7.1.3 แอปพลิเคชัน VideoDay
 - 2.7.1.4 โปรแกรม Chrome

2.8 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

- 2.8.1 ได้นำเอาความรู้ความสามารถในด้านต่างๆ มาปรับปรุงและพัฒนาการดำเนินงานให้ดีขึ้น
- 2.8.2 ได้ทราบศักยภาพและสิ่งที่ตนเองถนัดและศึกษามานำมาใช้งานได้จริง
- 2.8.3 ได้มองเห็นจุดบกพร่องของตนเองและได้เรียนรู้วิธีการแก้ไข

2.9 ข้อเสนอแนะของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

- 2.9.1 ควรมีมุมมองที่หลากหลายและเข้าใจในเรื่องของการมองพฤติกรรมของคนรอบข้างให้มากขึ้น
- 2.9.2 ควรมีวิธีการแก้ไขปัญหาให้หลากหลายสำรองไว้เพื่อแผนเดิมที่ดำเนินการมาใช้งานได้
- 2.9.3 ควรกล้าคิดกล้าตัดสินใจมากกว่าเดิมเพราะตำแหน่งที่ได้รับต้องใช้เวลากล้าคิดกล้าตัดสินใจในการแก้ปัญหา

บทที่ 3

การทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

โครงการสหกิจศึกษา เรื่อง “เฟรชเกต แอนิเมชัน แสดงแผนการปฏิบัติงานของพนักงาน คลังสินค้า ทัศนศึกษา บริษัท โพลาร์ แบร์ มิซัน จำกัด” ได้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นสื่อในการเรียนรู้ สำหรับพนักงานใหม่และพนักงานเดิมที่ยังไม่เข้าใจเรื่องขั้นตอนการทำงาน ผ่านการ์ตูน อนิเมชัน ทางคณะผู้จัดทำได้ศึกษาข้อมูลแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

- 3.1 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการคลังสินค้า
- 3.2 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการปฏิบัติการคลังสินค้า
- 3.3 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับระบบการจับเก็บสินค้า
- 3.4 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับแอนิเมชัน
- 3.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการคลังสินค้า

3.3.1 ความหมายของคลังสินค้า

คำนาย อภิปรัชญาสกุล (2547) อธิบายว่า คลังสินค้า หมายถึง พื้นที่ที่ได้วางแผน แล้ว เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการใช้สอยและเคลื่อนย้ายสินค้าและวัตถุดิบ (A Planned Space for the Efficient Accommodation and Handling for Goods and Materials) โดยคลังสินค้าทำหน้าที่ในการ เก็บสินค้าระหว่างกระบวนการเคลื่อนย้ายเพื่อสนับสนุนการผลิต และการกระจายสินค้า ซึ่งสินค้าที่ เก็บในคลังสินค้าสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1. วัตถุดิบ (Material) ซึ่งอยู่ในรูป วัตถุดิบ ส่วนประกอบ (Components)และชิ้นส่วนต่าง ๆ (Part) 2. สินค้าสำเร็จรูป (Finished Goods) หรือ “สินค้า”จะนับรวมไปถึงงาน ระหว่างการผลิต (Work In Process) ตลอดจนสินค้าที่ต้องการทิ้ง (Disposed)และวัสดุที่นำมาใช้ใหม่(Recycle Materials) การจัดการ

คลังสินค้า หมายถึง กระบวนการประสมประสานทรัพยากรต่าง ๆ เพื่อให้การดำเนินงานการจัดการคลังสินค้าเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ของ คลังสินค้าแต่ละประเภทที่กำหนดไว้ วัตถุประสงค์ของการจัดการคลังสินค้า 1. ลดระยะทางในการปฏิบัติการในการเคลื่อนย้ายในคลังสินค้าให้มากที่สุด 2. การใช้พื้นที่และปริมาตรในการจัดเก็บให้เกิดประโยชน์สูงสุด 3. สร้างความมั่นใจว่าแรงงาน เครื่องมือ อุปกรณ์ สาธารณูปโภคต่าง ๆ มีเพียงพอ และ สอดคล้องกับระดับของธุรกิจที่ได้วางแผน

ไว้ 4. สร้างความพึงพอใจในการทำงานในแต่ละวันแก่ผู้เกี่ยวข้องในการเคลื่อนย้ายสินค้า ทั้ง การรับเข้าและการจ่ายออก โดยใช้ปริมาณจากการจัดซื้อ และความต้องการในการจัดส่งให้แก่ลูกค้า เป็นเกณฑ์ 5. สามารถวางแผนได้อย่างต่อเนื่อง ควบคุม และรักษาระดับการใช้ทรัพยากรต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการบริการภายใต้ต้นทุนที่เกิดประสิทธิผลคุ้มค่าในการลงทุนตามขนาดธุรกิจที่กำหนด

ศศิธา ภมรสติธย์ (2547) กล่าวว่า การจัดการคลังสินค้าเป็นการวางแผนและควบคุมเกี่ยวกับประเภทและปริมาณของสินค้าคงคลังที่ต้องการเก็บรักษา ตลอดจนรูปแบบของระบบ

การควบคุมสินค้าคงคลังที่เหมาะสม คำว่า “สินค้าคงคลัง” ในที่นี้หมายรวมถึงวัตถุดิบที่ใช้ในการผลิต(Raw Material) สินค้าระหว่างทำ(Work in Process) และสินค้าสำเร็จรูป(Finished

Goods) สินค้าเหล่านี้มีต้นทุนและระบบที่ใช้ในการจัดการสินค้าคงคลังที่แตกต่างกันออกไป โดยสำคัญดังต่อไปนี้

1. เพื่อตอบสนองความต้องการลูกค้า การเก็บสินค้าคงคลังไว้ในปริมาณที่เพียงพอกับความต้องการของลูกค้า จะไม่ทำให้เกิดปัญหาสินค้าขาดมือ ซึ่งการที่สินค้าขาดมือนั้น ถ้าลูกค้าไม่สามารถรอสินค้างวดใหม่ได้และไปซื้อสินค้าของกลุ่มคู่แข่งจะทำให้กิจการต้องสูญเสียยอดขายไปนอกจากนั้นการมีสินค้าคงคลังไว้อย่างช่วยให้เวลานำ(Lead Time) ในการตอบสนองคำสั่งซื้อสินค้าของลูกค้าลดลง

2. เพื่อป้องกันความไม่แน่นอนที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต สินค้าคงคลังช่วยป้องกันความไม่แน่นอนที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตได้ เช่นในบางครั้งผู้ผลิตอาจมีการสั่งซื้อวัตถุดิบไว้เนื่องจากคาดว่าราคาของวัตถุดิบในอนาคตอาจสูงขึ้นหรือขาดแคลนหรือมีแนวโน้มว่าโรงงานซัพพลายเออร์จะมีการสไตร์คของแรงงาน ฯลฯ ดังนั้นการเก็บวัตถุดิบว่าวนหนึ่งทำให้สามารถส่งป้อนการบวนการผลิตได้ในเวลาที่ต้องการโดยไม่ก่อให้เกิดปัญหาการขาดแคลนวัตถุดิบ และไม่ทำให้สายการผลิตหยุดชะงัก

3.2 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการปฏิบัติการคลังสินค้า

ไชยยศ ไชยมั่งคงและมยุขพันธ์ ไชยมั่งคง (2556)อธิบายว่างานปฏิบัติการคลังสินค้านี้มีขั้นตอนและรายละเอียดมาก งานส่วนใหญ่จะเป็นงานด้านการยกขน การจัดเก็บและหยิบสินค้าตามใบสั่งซื้อ ปฏิบัติการคลังสินค้าใช้แรงงานเข้มข้นมีดังนี้

3.2.1. การรับสินค้า (Receiving) สินค้าที่ส่งมาจากโรงงานของบริษัทหรือจากซัพพลายเออร์ เมื่อสินค้ามาถึงคลังสินค้า ปฏิบัติการคลังสินค้า ดังนี้

3.2.1.1 ขนถ่ายสินค้าออกจากยานพาหนะ (Unloading) สินค้าที่มาถึงคลังสินค้าอาจขน โดยรถบรรทุก รถไฟหรือเรือ เมื่อยานพาหนะมาถึงคลังสินค้า พนักงานคลังสินค้าจะขนถ่ายสินค้า มาวางกอง ณ พื้นที่จุดรับสินค้า (Receiving Dock) การขนถ่ายสินค้าออกจากยานพาหนะอาจใช้รถ โฟรคลิฟต์รถลาก สายพานล าดเสียง หรือแรงงานคน เวลาที่ใช้จึงขึ้นอยู่กับการใช้อุปกรณ์และทักษะพนักงาน

3.2.1.2 ตรวจสอบจำนวน (Counting) สินค้าที่ขนออกจากยานพาหนะและนำมากองไว้ พนักงานจะนับจำนวนหีบห่อ หรือจำนวนชิ้นสินค้าตามเอกสารกำกับสินค้า การตรวจสอบเพื่อจะได้ทราบจำนวนว่าถูกต้องหรือไม่ หากจำนวนสินค้าไม่ถูกต้องหรือขาดจำนวน พนักงานก็จะบันทึกไว้ ในเอกสารรับสินค้าเพื่อเป็นหลักฐานการเรียกค่าเสียหาย

3.2.1.3 การตรวจสอบสภาพสินค้า (Survey) การตรวจสอบสภาพสินค้าเป็นการตรวจสอบสภาพภายนอก หีบห่อโดยดูจากสภาพหีบห่อว่ามีสภาพบุบย่นหรือฉีกขาดหรือไม่ หากมีหีบห่อเสียหายพนักงานจะบันทึกไว้เพื่อเป็นหลักฐานการเรียกร้องค่าเสียหาย (Claim) จากบริษัทประกันหรือผู้รับขน

3.2.2 การระบุประเภทและจัดกลุ่มสินค้า (Identifying and Sorting) สินค้าขาเข้าเมื่อ

ตรวจสอบจำนวนและสภาพแล้ว ขั้นตอนต่อไปก็จะเป็นการระบุประเภทและจัดกลุ่มสินค้า ดังนี้

3.2.2.1 ระบุประเภทสินค้า สินค้าที่นำมาวางกอง ณ จุดรับสินค้าและผ่านการตรวจสอบ และตรวจสอบสภาพภายนอกแล้วพนักงานจะระบุประเภทสินค้า โดยการทำเครื่องหมายการระบุประเภทสินค้าก็เพื่อประโยชน์ในการจัดเก็บสินค้า

3.2.2.2 จัดกลุ่มสินค้า สินค้า ที่ระบุประเภทแล้วจะทำการแยกกลุ่มพร้อม กับทำเครื่องหมายไว้บนหีบห่อ เครื่องหมายหีบห่อเป็นตัวอักษรหรือ ตัวเลขก็ได้ เพื่อสะดวกต่อการหยิบ สินค้าและตรวจนับสต็อก

3.2.3 การจัดเก็บสินค้า (Storage) สินค้าขาเข้าเมื่อผ่านกระบวนการรับและจัดกลุ่ม แล้วก็จะทราบว่าสินค้าใดเป็นสินค้าผ่านคลังสินค้า และสินค้าใดที่จะต้องเก็บรักษาไว้ที่ คลังสินค้า สินค้า ผ่านคลังจะขนไปไว้ที่ลานวางสินค้าขาออก เพื่อยกขนขึ้นยานพาหนะ ต่อไป สินค้าที่จะต้องเก็บมี ขั้นตอน ดังนี้

3.2.3.1 แผนจัดเก็บ (Storage Plan) การจัดเก็บจะพิจารณาปัจจัยด้านสินค้า และปัจจัยด้านพื้นที่คลังสินค้าปัจจัยด้านคลังสินค้าที่จะต้องนำมาพิจารณา ประกอบการทำแผนจัดเก็บสินค้า ได้แก่ ปริมาณและความถี่การผ่านเข้า - ออกของ สินค้าแต่ละชนิด และคุณลักษณะสินค้าว่าเป็น สินค้ามีมูลค่าสูง แดกหักง่าย เน่า เสียง่าย หรือเป็นสินค้าอันตราย ข้อมูลข้างต้นนำมาใช้ในการ จัดสรรพื้นที่และ ตำแหน่งหรือสถานที่เก็บ สินค้าที่มีปริมาณเข้า - ออกมากก็จะจัดสรรพื้นที่เก็บมาก และเก็บไว้ใกล้ประตูเข้า - ออก

3.2.3.2 ระบบการจัดเก็บ (Storage System) คลังสินค้าจะใช้ระบบการจัดเก็บแบบใดนั้น ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมระบบการจัดเก็บ มีดังนี้

3.2.3.2.1 แบบกำหนดพื้นที่ตายตัว (Fixed -Slot Storage) การ จัดตามแบบนี้คลังสินค้าจะกำหนดพื้นที่จัดเก็บสินค้าแต่ละกลุ่มไว้ตายตัว นั่นคือ สินค้าจะเก็บตามที่กำหนดไว้ การกำหนดพื้นที่เก็บสินค้ามีข้อดีที่ ง่ายต่อการหยิบสินค้า (Picking) ข้อด้อยคือ อาจมีพื้นที่ไม่ได้ใช้ประโยชน์ อันเนื่องจากปริมาณสินค้าเข้า - ออกน้อย หรืออาจเกิดภาวะพื้นที่ไม่ เพียงพอสำหรับสินค้าบางกลุ่ม ที่มีปริมาณมาก

3.2.3.2.2 แบบไม่มีกำหนดพื้นที่ (Floating Slot Storage or Randomized - Slot Storage) การเก็บสินค้าแบบนี้ใช้วิธีมีที่ว่างที่ใดก็เก็บ สินค้า ณ ที่นั้น วิธีนี้สะดวกในการเก็บแต่ยุ่งยากในการ หยิบสินค้าซึ่งจะ ใช้เวลานานและเส้นทางเดินหยิบสินค้าไกล การเก็บวิธีนี้มีข้อดีที่ใช้ ประโยชน์พื้นที่ คลังสินค้าได้เต็มที่ดังนั้นหากจะให้มีประสิทธิภาพ จะต้องใช้คอมพิวเตอร์ควบคุมเพื่อง่ายต่อการ ค้นหาและหยิบสินค้าที่ ต้องการ

3.2.3.2.3 แบบกำหนดโซน (Zone -Slot Storage) ระบบนี้จะแบ่งพื้นที่คลังสินค้าเป็น Zone จำนวน Zone จะขึ้นอยู่กับการจัดกลุ่มสินค้า ถ้าจัดกลุ่มสินค้าน้อยกลุ่ม จำนวนโซนก็จะน้อย วิธีนี้มีข้อดีที่สินค้าหลายชนิดจะอยู่ในโซนเดียวกัน ทำให้ใช้ประโยชน์พื้นที่คลังสินค้าได้มากขึ้น แต่จะมีความล่าช้าในการหยิบเช่นเดียวกับแบบไม่กำหนดพื้นที่

3.2.4. การปกป้องสินค้า (Damage Protection) คลังสินค้ามีพื้นที่กว้างขวางและเก็บสินค้า หลากหลายชนิด สินค้ามีการวางทับซ้อนกัน สินค้าที่วางอยู่กลางแจ้งได้รับความเสียหายจากการทับซ้อน หรือเสียหายจากการบิบัติหรือขาดการถ่ายเทอากาศ สินค้าที่เก็บเข้าที่แล้วจะต้องดูแลมิให้เกิดความเสียหาย ชำรุด บอบสลาย หรือสูญเสีย โดยจัดวางสินค้าในสภาพแวดล้อมที่ดีและสามารถตรวจได้

3.2.5. การหยิบสินค้า (Order Picking) งานหยิบสินค้าเป็นงานปฏิบัติการคลังสินค้าที่สำคัญการหยิบสินค้าที่มีประสิทธิภาพจะลดเวลาว่างร้งสั่งซื้อและตอบสนองความต้องการของลูกค้าได้ รวดเร็ว ประสิทธิภาพการหยิบสินค้าในคลังสินค้าประกอบด้วย ความรวดเร็ว ความถูกต้องและ สินค้าไม่เสียหาย เมื่อคลังสินค้าได้รับใบสั่งจ่ายสินค้าก็จะมอบหมายให้พนักงานคลังสินค้าทำการ หยิบสินค้า ใบสั่งจ่ายจะระบุประเภท ชนิด ปริมาณ (จำนวน) การหีบห่อ และการขนส่ง สินค้าที่ หยิบแล้วจะนำไปวางลานหีบห่อ วิธีการหยิบ มีดังนี้

3.2.5.1 ระบบไม่กำหนดพื้นที่ (Floating System) เป็นระบบที่พนักงานหยิบ แต่ละคน รับผิดชอบแต่ละใบสั่งจ่ายสินค้า พนักงานหยิบจะหยิบสินค้าตามรายการใบสั่งจ่ายแล้วนำสินค้าไป วางที่ลานขาออก การหยิบตามวิธีนี้มีข้อเสีย คือ ระยะทางเดินยาว สำหรับข้อดี คือ สินค้าแต่ละ ใบสั่งจ่ายจะรวมอยู่ที่เดียวกัน

3.2.5.2 ระบบแบ่งเขตพื้นที่ (Zone System) วิธีนี้จะแบ่งพื้นที่คลังสินค้าเป็นโซน พนักงาน หยิบจะรับผิดชอบเป็นโซนไป ใบสั่งจ่ายสินค้าจะแจกจ่ายไปแต่ละโซน เมื่อพนักงานหยิบสินค้า แล้วก็จะนำไปวางที่ลานรวบรวมสินค้า ข้อดีของวิธีนี้คือ ลดระยะทางการหยิบ ข้อเสีย เพิ่มงาน รวบรวมสินค้าตามใบสั่ง

3.2.5.3 ระบบตามลำดับบริเวณ (Sequential System)วิธีนี้จะจัดลำดับบริเวณคลังสินค้า การหยิบสินค้าจะหยิบตามลำดับบริเวณ เมื่อพนักงานหยิบสินค้า ลำดับบริเวณแรกแล้ว เสร็จก็จะส่งใบสั่งจ่ายสินค้าต่อไปเรื่อยๆจนหยิบสินค้าได้ครบ ข้อดี คือ ลดระยะทางหยิบสินค้า แต่ต้องใช้อุปกรณ์ยกขนมาก

3.2.5.4 ระบบรวบรวมใบสั่งจ่าย (Multiple Order System) วิธีการหยิบสินค้าในระบบนี้ จะรวบรวมใบสั่งจ่ายสินค้าแล้วท การจ าแนกกลุ่มสินค้า พนักงานจะได้รับมอบหมายให้หยิบสินค้า ตามกลุ่มสินค้า เมื่อหยิบสินค้าได้แล้ว ก็น ำไปวางเพื่อคัดแยกตามแต่ละใบสั่ง ข้อดีวิธีนี้ คือ หยิบสินค้าครั้งละจำนวน มากทำให้ประหยัด สำหรับข้อเสีย คือ ต้องมาทำการคัดแยกสินค้าตามแต่ละใบสั่ง จ่ายสินค้าอีก

3.2.6. หีบห่อเพื่อการขนส่ง มีวัตถุประสงค์เพื่อปกป้องความเสียหายสินค้าจากการขนส่ง และใช้ประโยชน์พื้นที่ระวางยานพาหนะสูงสุด สินค้าที่หยิบออกจากที่เก็บเป็น หน่วยเล็กหรือแบ่งจากหน่วยใหญ่จะนำมาหีบห่อใหม่ หีบห่อจะติดฉลากบอกประเภท และ ปริมาณสินค้าและคำแนะนำการยกขนและเก็บรักษาหีบห่อควรมีขนาดที่สอดคล้อง กันกับมาตรฐานสากลทั้งนี้เพื่อใช้ ประโยชน์ระวางบรรทุก อุปกรณ์เคลื่อนย้ายและเครื่องมือ ยกขนสูงสุด รวมทั้งให้สอดคล้องกับ รูปแบบขนส่งที่ใช้

3.2.7. การขนสินค้าขึ้นยานพาหนะ (Loading) สินค้าที่หยิบจากที่เก็บจะนำมาวาง รวมที่ลานสินค้าขาออก พนักงานทำการตรวจสอบและนับสินค้าที่ขนขึ้นยานพาหนะแต่ละ คัน ทั้งนี้เพื่อไม่ให้มีความผิดพลาดด้านจำนวนและชนิดสินค้า ความผิดพลาดเป็นสิ่ง สูญเสียเพราะต้องนำสินค้า กลับคืนซึ่งเสียค่าขนส่ง ขณะที่ลูกค้าไม่มีสินค้าใช้หรือขายและ สินค้าอาจเสียหายจากการยกขนและขนส่งซ้ำซ้อน

3.2.8. การตรวจนับสินค้า (Inventory Checking) การตรวจนับสินค้าในคลังสินค้า เป็นการ ตรวจสอบสต็อกสินค้าตามชนิดและปริมาณ และเปรียบเทียบกับสถิติสินค้าที่ได้ จ่ายออกไปว่า ถูกต้องตรงกันหรือไม่ นอกจากนี้ยังเป็นการตรวจสอบสภาพและตำแหน่งที่ จัดเก็บสินค้าอีกด้วย การตรวจนับสินค้ามี 2 วิธี คือ

3.2.8.1 การตรวจนับเป็นงวด (Periodic Inventory Checking) การตรวจ นับเป็นงวด อาจ เป็น 4 ครั้งต่อปี 2 ครั้งต่อปี หรือปีละครั้ง การตรวจนับก็เพื่อจะ ได้ทราบปริมาณสินค้าในสต็อก แต่ละชนิดว่ามีเท่าใด สินค้าใดมีมาก สินค้าใดมี น้อย หรือไม่มี ในมุมมองของบริษัทการตรวจนับ สินค้าจะทำให้ทราบสถานะ สินค้าคงคลัง และใช้เป็นข้อมูลเพื่อจัดการสินค้าคงคลัง การตรวจนับเป็นรายปีมี ข้อเสียที่บริษัทไม่ทราบสถานะสินค้าคงคลังระหว่างปี บริษัทอาจมีสินค้าคงคลัง โดยรวมมากทำให้ต้นทุนสินค้าคงคลังสูง สินค้าบางชนิดมีมากไปบางชนิดมีน้อย ซึ่งอาจไม่สอดคล้องกับนโยบายบริการลูกค้า นอกจากนี้การตรวจนับรายปียังใช้

เจ้าหน้าที่มากต้องใช้บุคลากรจากหน่วยงานอื่นมาช่วยและต้องมีการฝึกอบรมพนักงาน

3.2.8.2 การตรวจนับแบบต่อเนื่อง (Cycle Checking) เป็นการตรวจนับตลอดปีโดย เจ้าหน้าที่คลังสินค้า การตรวจนับแบบนี้ทำให้ทราบสถานะสินค้าคงคลัง วิธีการตรวจนับ แบบต่อเนื่องมีดังนี้

3.2.8.2.1 จำแนกสินค้าเป็นกลุ่ม กำหนดนโยบายการตรวจนับในแต่ละกลุ่มสินค้า

3.2.8.2.2 สุ่มตรวจสินค้าในแต่ละกลุ่ม โดยไม่มีกำหนดไว้ล่วงหน้า เพื่อป้องกันการ ลักขโมย

3.2.8.2.3 ตรวจสอบสินค้าคงคลังที่มียอดเป็นศูนย์หรือเป็นลบ สินค้าที่มียอดเป็นศูนย์ มีความสำคัญ เพราะถ้าลูกค้าสั่งซื้อจะไม่มีสินค้าให้ ฉะนั้น เพื่อความถูกต้องจึงต้องตรวจนับรายการสินค้าที่เป็นศูนย์

3.2.8.2.4 ตรวจสอบสินค้าที่ใกล้กำหนดการจัดส่งให้ลูกค้าโดยใช้พนักงานที่มีเวลา เหลือแต่ละวันมาตรวจสอบ การตรวจสอบนี้จะรู้สถานะสินค้าคงคลังและบริหารสินค้าคงคลังก่อน ส่งมอบ

3.2.9. การจัดทำรายงาน (Reporting) การจัดทำรายงานเป็นการปฏิบัติการคลังสินค้าขั้น สุดท้าย รายงานจะแสดงปริมาณสินค้าผ่านเข้า - ออกคลังสินค้า การรับ - จ่ายสินค้า สินค้าเสียหายและปริมาณสินค้าในคลัง ณ สิ้นงวดหรือสิ้นปี ข้อมูลใช้ประโยชน์เพื่อวางแผนการผลิตและบริการลูกค้า

3.3 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับระบบการจัดเก็บสินค้า

(Tompkins & Smith, 1988, pp. 542 -544) ได้อธิบายแนวคิดระบบการจัดเก็บสินค้า ดังนี้

3.3.1. ระบบการจัดเก็บแบบสุ่มในระบบการจัดเก็บแบบสุ่มจะไม่มีกำหนดตำแหน่งจัดเก็บแต่จะพิจารณาเก็บตามพื้นที่ที่ว่างในคลังสินค้ามากกว่า ในการจัดเก็บจะมีการบันทึกข้อมูล ระบุรายการและจำนวนที่ ชัดเจน ของแต่ละตำแหน่งการเก็บ ระบบบันทึกนี้จะทำแบบอาจจะทำด้วยจดบันทึกโดยคนหรือ ระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งจะเรียบร้อยดี จะขึ้นอยู่กับวินัยในการทำงานในคลังสินค้า เช่นความละเอียด ความถูกต้องของการบันทึกสินค้าเข้าและออกจากระบบ การบันทึกที่เหมาะสมสมควรมีการลงรายละเอียดพื้นที่การเก็บกับรายละเอียดที่มากพอ เช่นสภาพของสินค้าที่รับจำนวนสินค้าต่อกล่องหรือ Pallet วันที่ Pack ชนิดของการบรรจุ และ ความเหมือนของสินค้า การจัดการระบบสินค้าคงคลัง

ควรมีการดูแลรักษาสินค้าแต่ละรายการอยู่ เสมอ เช่น จำนวนที่เหลือ ชื่อสินค้า ที่อยู่และเบอร์ติดต่อ Supplier ราคาต่อหน่วย การลดราคา เวลา ปริมาณการส่งและข้อมูล อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ระบบการจัดเก็บแบบสุ่ม การพิจารณาการเลือกสินค้า อาจขึ้นอยู่กับระดับกฎและรูปแบบของคลังสินค้า อย่างไรก็ตามระบบการจัดเก็บแบบสุ่มที่ใช้กันจะมีลักษณะ ดังนี้

3.3.1.1 เมื่อรับสินค้าเข้าในคลังสินค้าจะมีการบันทึกตำแหน่งการเก็บ (ทั้งระบบบันทึกโดยคนหรือระบบคอมพิวเตอร์) สามารถค้นหารายการสินค้าได้ ณ ปัจจุบันได้คลังสินค้าทั่วไปจะมีระบบการระบุตำแหน่งการจัดเก็บ เช่น หมายเลข Rack หมายเลขช่องว่างระหว่าง Rack และหมายเลขช่องที่จัดเก็บ

3.3.1.2 หากตำแหน่งที่มีอยู่พอเพียงกับสินค้าที่จะเข้ามาใหม่แต่สินค้าที่เข้ามาใหม่ถูกกำหนดให้วางตำแหน่งซ้ำที่เดียวกันกับสินค้าที่มีอยู่แล้วสินค้าที่ใหม่นั้นจะถูกพิจารณาหาตำแหน่งอื่นที่ว่าง เช่น ถ้ามีหลายๆ ตำแหน่งที่ว่างอยู่นั้น จะถูกกำหนดให้วางสินค้าแบบสุ่ม โดยให้ระยะทางนั้นสั้นที่สุด

3.3.1.3 ถ้าไม่มีตำแหน่งว่างเหลืออยู่สินค้าที่เข้ามาใหม่จะถูกวาง ณ ตำแหน่งใดที่สามารถวางได้โดยระดับเหตุผลที่เป็นไปได้ขึ้นอยู่กับระบบคอมพิวเตอร์ จะมีการบันทึก และดูแล การจัดเก็บสินค้า ซึ่งจะสามารถเช็คได้ว่า ณ ขณะนั้นมีพื้นที่ว่างพอไหม จะนำไปสู่การเก็บและบันทึกข้อมูลสำหรับสินค้าที่เข้ามาใหม่ต่อไป ใช้ระบบคอมพิวเตอร์ค้นหาข้อมูลรายละเอียดสินค้าที่เก็บจะได้ทราบข้อมูลการเก็บและตำแหน่งที่ว่าง ช่วยให้ประหยัดเวลาก่อนที่จะทำการนำสินค้าไปเก็บนั้นจะต้องบันทึกข้อมูลการเก็บเข้าในระบบ คลังสินค้าเพื่อให้ระบบข้อมูลทันกับการปฏิบัติงานจริงเมื่อมีการนำสินค้าออกตามจำนวนที่สั่งจะต้องทำการปรับข้อมูลออกจากระบบคลังสินค้าเพื่อให้ระบบข้อมูลทันกับสถานะจริงของสินค้า เช่น สินค้าที่เก็บนั้นสามารถนำออกหมดได้เหลือจำนวนน้อย สินค้า ณ ตำแหน่งนั้นจะถูกนำออกมาก่อน เป็นการบริหารพื้นที่การเก็บ และสามารถช่วยพื้นที่ว่างในการเก็บ พอเพียงกับสินค้าที่เข้ามาใหม่เมื่อข้อมูลทุกอย่างมีการยืนยันและพร้อม การเลือกสินค้าออกจากตำแหน่งที่ระบุจะมีการปรับข้อมูลระบบตามสินค้าจริงที่เปลี่ยนแปลงระบบการจัดเก็บแบบสุ่มถ้าได้รับการจัดระบบอย่างดีจะช่วยให้สามารถใช้พื้นที่ได้อย่างคุ้มค่าที่สุด เช่น ระบบการบันทึกและเปลี่ยนแปลงข้อมูลการจัดเก็บให้ใช้และเข้าใจง่ายมีการปรับปรุงระบบคอมพิวเตอร์

3.3.2. ระบบการจัดเก็บแบบกำหนดตำแหน่ง (Fixed Location System) เป็นระบบที่สินค้าทุกรายการถูกระบุเขตพื้นที่ในการเก็บไว้แล้ว โดยทฤษฎีแล้วจะไม่มีสินค้าเก็บนอกเขตพื้นที่ที่กำหนดไว้ถ้าพื้นที่เขตนั้นยังมีที่ว่างพอเพียงอยู่การจัดเก็บแบบระบุตำแหน่งนี้สามารถกำหนดประสิทธิภาพในคลังสินค้าได้ เช่นสามารถวัดเวลาในการจัดเก็บและนำสินค้าออกได้ แนวคิดการจัดเก็บแบบระบุตำแหน่งนี้คือ สินค้าที่มีอัตราหมุนเวียนสูงควร จะเก็บไว้ ใกล้จุดเข้าและออก ส่วนสินค้าที่มีอัตราการหมุนเวียนต่ำควรเก็บไว้ในเขตพื้นที่ ถัดเข้าไปการจัดเก็บแบบระบุตำแหน่งมีรูปแบบการจัดเก็บแบบธรรมดา คือ สินค้าแต่ละ รายการ จะถูกจัดเก็บ อยู่ในระบบคลังสินค้า โดยมีเหตุผลที่ต้องพิจารณา ได้แก่

3.3.2.1 อัตราการไหลเวียนสินค้าและความถี่ของสินค้า ของทุกรายการ อย่างสม่ำเสมอ

3.3.2.2 พิจารณาจากการบินที่การจัดเก็บสินค้าแล้วทำการบางกลุ่มข้อมูล การเก็บดูแล ระบบการบินที่ข้อมูลแต่ละกลุ่ม (Tompkins & Smith, 1988, pp. 627 -630)

3.3.3. ระบบการจัดเก็บแบบกำหนดพื้นที่การจัดเก็บแบบกำหนดตำแหน่งนี้จะจัดการพื้นที่การจัดเก็บให้เหมาะสมกับสินค้าแต่ละรายการถ้ารายการนั้นมีปริมาณมากก็จัดสรรพื้นที่การเก็บไว้มาก ถ้าปริมาณน้อยก็จัดสรรพื้นที่น้อยตามไปด้วยระบบการจัดเก็บแบบกำหนดตำแหน่งนี้จะพิจารณา ดังนี้

3.3.3.1 พื้นที่การจัดเก็บต้องมีความเหมาะสมกับสินค้า เช่น อุปกรณ์ Pack เก็บไว้ใกล้กับพื้นที่ที่ต้องใช้งาน

3.3.3.2 พื้นที่ที่จองไว้ต้องเหมาะสมกับขนาดและน้ำหนักของสินค้า

3.3.3.3 พิจารณาถึงเงื่อนไขและข้อกำหนดของสินค้าเช่นสินค้าที่ต้องควบคุมอุณหภูมิได้

3.3.3.4 สินค้าที่จัดเก็บต้องมีการจำกัดความสูงเพื่อป้องกันความเสียหายที่เกิดขึ้น

3.3.3.5 จัดการหรือใช้นโยบายการเก็บแบบแบ่งแยกชนิดกลุ่มสินค้า

3.3.3.6 จัดเก็บให้สามารถนำสินค้าออกได้สะดวก

3.3.4. ระบบการจัดเก็บแบบแบ่งเขตพื้นที่ การจัดเก็บแบบแบ่งเขตเป็นการจัดเก็บกลุ่มสินค้าในเขตพื้นที่ที่เหมาะสมในคลังสินค้าการจัดเก็บแบบแบ่งเขตนี้จะจัดเก็บในพื้นที่

ต่างกัน หรือต่างชั้นกันใน Rack เช่น สินค้าที่มีน้ำหนัก มากเก็บชั้นล่าง ส่วนสินค้าที่มีน้ำหนักเบาเก็บที่ชั้นบนหรือเก็บสินค้าที่มีขนาดเล็กแยกเก็บออกจากสินค้าที่มีขนาดใหญ่ ตัวอย่างอื่น ๆ เช่น

3.3.4.1 จำนวนรายการสินค้าน้อยแต่อัตราการหมุนเวียนสินค้ามากจัดเก็บที่พื้น

3.3.4.2 จำนวนรายการสินค้ามากแต่อัตราการหมุนเวียนน้อยใส่ Pallet และจัดเก็บที่ Rack

3.3.4.3 จำนวนรายการปานกลางแต่อัตราการหมุนเวียนสินค้ามากจัดเก็บที่ Rack การจัดเก็บแบบแบ่งเขตควรจะมีการแบ่งเขตพื้นที่จัดเก็บและแบ่งกลุ่มสินค้าแล้วจึงจัดการจัดเก็บสินค้าแต่ละกลุ่มที่เหมาะสมกับพื้นที่แบ่งไว้ (Tompkins & Smith, 1988, pp. 542 -544)

3.4 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับแอนิเมชัน

3.4.1 ความหมายของแอนิเมชัน

ทวิศักดิ์ กาญจนสุวรรณ (2552 : 222) แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง "การสร้างภาพเคลื่อนไหว" ด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับกัน และแสดงผลอย่างต่อเนื่องทำให้ดวงตาเห็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะภาพติดตา (Persistence of Vision) เมื่อตามนุษย์มองเห็นภาพที่ฉายอย่างต่อเนื่อง เรตินารักษาภาพนี้ไว้ในระยะสั้นๆ ประมาณ 1/3 วินาทีหากมีภาพอื่นแทรกเข้ามาในระยะเวลาดังกล่าวสมองของมนุษย์จะเชื่อมโยงภาพทั้งสองเข้าด้วยกันทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องกัน แม้ว่าแอนิเมชันจะใช้หลักการเดียวกับวิดีโอ แต่แอนิเมชันสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานต่างๆ ได้มากมาย เช่นงานภาพยนตร์งาน โทรทัศน์ งานพัฒนาเกมงานสถาปัตยกรรมก่อสร้าง งานด้านวิทยาศาสตร์หรืองานพัฒนาเว็บไซต์ เป็นต้น

3.4.2 Flash กับงาน แอนิเมชัน

ชเนศ หาญใจ (2555 : ออนไลน์) Flash เองก็เป็นเครื่องมือที่มีหลักการพื้นฐานเดียวกันกับอุปกรณ์การสร้างภาพเคลื่อนไหวในสมัยก่อนแต่ด้วยเทคโนโลยีที่ล้ำสมัยจึงทำให้ไม่ต้องสร้างผลงานด้วยเวลา 50 ปีแต่อาจใช้เพียง 2-3 นาทีในการนำเสนอความคิดของท่านลงบนคอมพิวเตอร์ได้ในทันที Frame หากอ้างอิงจากหลักการแอนิเมชันข้างต้น ก็คือ แอนิเมชันเกิดจากการนำภาพที่ต่อเนื่องมาฉายด้วยความเร็วระดับหนึ่ง คำว่า Frame นั้นใช้แทนรูปภาพที่ต่อเนื่องแต่ละรูปนั่นเอง

ตัวอย่างเช่น แอนิเมชันของรูปลูกบอลแดงพื้นที่ใช้รูปทั้งหมด 7 รูป ก็หมายความว่า แอนิเมชันนี้ โปรแกรม Flash จะมีหัวอ่านหรือ Frame Marker วิ่งไปจากเฟรมแรกถึงเฟรมสุดท้าย เพื่อแสดงผล Frame Rate อย่างที่กล่าวไปแล้วว่าเมื่อ Movie ของ Flash ถูกสั่งให้เล่นหัวอ่านหรือ Frame Marker จะวิ่งจากเฟรมแรกถึงเฟรมสุดท้าย ด้วยความเร็วระดับหนึ่งที่ทำให้เห็นเป็นภาพต่อเนื่อง ซึ่งความเร็วในที่นี่จะสัมพันธ์กับ Frame Rate หรืออัตราเร็วในการเล่น Frame โดยมีหน่วยเป็น fps หรือ Frame Per Second (Frame ต่อวินาที) ค่า Frame Rate เริ่มต้นของ Flash นั้นถูกตั้งอยู่ที่ 12 fps ซึ่งเป็นค่าที่เหมาะสมกับการทำงานเว็บมีความหมายว่า งานชิ้นนี้เวลาเล่นจริงจะมีการถ่ายภาพ 12 ภาพ ใน 1 วินาทีดังนั้นหากต้องการ Animation ที่เล่นเร็วขึ้นท่านอาจใช้ Frame Rate ที่ 24 fps หรือ ฉาย 24 ภาพต่อวินาทีเพื่อให้หัวอ่านวิ่งเร็วกว่าเดิม

3.4.3 ขั้นตอนในการผลิตงานสำหรับทำการ์ตูนแอนิเมชัน

ขั้นตอนการผลิตงานสำหรับทำการ์ตูนแอนิเมชันโดยทั่วไปแล้วมีพื้นฐานดังต่อไปนี้

3.4.3.1 ไอเดีย (Idea) หรือบางคนอาจใช้คำว่าแรงบันดาลใจ (Inspiration) ซึ่งจะ เป็น สิ่งแรกที่เรารสร้างสรรค์จินตนาการและความคิดของเราว่าผู้ชมของเราควรเป็นใคร อะไรที่เราต้องการ ให้ผู้ชมทราบภายหลังจากที่ชมไปแล้วควรให้เรื่องที่เราสร้างออกมาเป็น สไตลล์ไหนซึ่งอาจจะมาจาก ประสบการณ์ที่เราได้อ่านได้พบเห็น และสิ่งต่างๆ รอบตัวเป็น ต้น

3.4.3.2 โครงเรื่อง (Story) โครงเรื่องจะประกอบไปด้วยการเล่าเรื่องที่บอกถึง เนื้อหาเรื่องราวทุกอย่างในภาพยนตร์ทั้งตัวละครลำดับเหตุการณ์ฉากแนวคิดและที่สำคัญ เราควรพิจารณาว่าการเล่าเรื่องควรจะมีการหักมุมอย่างน้อยเพียงไรสามารถสร้างความ บันเทิงได้หรือไม่และความน่าสนใจนี้สามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกประทับใจจนสามารถระลึก ในความทรงจำและทำให้คนพูดถึงตราบนานเท่านานหรือเปล่า

3.4.3.3 สคริปต์ (Script) เป็นขั้นตอนในการจับใจความสำคัญของเนื้อเรื่องให้ออกมาในแต่ละฉากพร้อมทั้งกำหนดมุมกล้องเทคนิคพิเศษรวมถึงระยะเวลาของการ เคลื่อนไหวโดยให้รายละเอียดต่างๆเช่น ผู้จัดทำเสียงดนตรี (Musicians) เสียงประกอบ (Sound Effects) จิตรกรในการวาดหรือนักออกแบบตัวละคร (Artists) และแอนิเมเตอร์ (Animators) สร้างภาพให้กับตัวละคร (Characters Design) ขั้นตอนนี้เป็นารออกแบบและ กำหนดลักษณะนิสัย บุคลิกบทบาทต่างๆและท่าทางการเคลื่อนไหวให้กับตัวละคร โดย

อาศัยองค์ประกอบพื้นฐานของการออกแบบ ได้แก่ขนาด (Size) รูปทรง (Shape) และสัดส่วน (Proportion)

3.4.3.4 สตอรี่บอร์ด (Storyboards) เป็นการถ่ายภาพในการเล่าเรื่องให้ได้ครบถ้วน ทั้งเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอารมณ์ในเหตุการณ์นั้นๆ สีหน้า ท่าทาง ลักษณะต่างๆของตัวละคร บอกถึงสถานที่และมุมมองของภาพซึ่งภาพวาดทั้งหมดจะเรียงต่อเนื่องเป็นเหตุผลกันเมื่อดูแล้วสามารถเข้าใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน

3.4.3.5 บันทึกเสียง (Sound Recording) หลังจากที่เรารู้ได้ออกแบบตัวละครและสร้างสตอรี่บอร์ดเรียบร้อยแล้ว เราก็จะเข้าสู่ขั้นตอนของการอัดเสียง ซึ่งเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้อย่างยิ่งบางสตูดิโออาจจะเริ่มต้นด้วยการอัดเสียง Soundtrack ก่อนซึ่งการอัดเสียงประกอบแอนิเมชันจะแยกออกเป็นประเภทของเสียงโดยหลักแล้วจะมีดังนี้

3.4.3.5.1 เสียงบรรยาย (Narration) เป็นส่วนสำคัญในการสร้างความเข้าใจเป็นการปูพื้นฐานให้กับผู้ชมว่าเรื่องเป็นอย่างไรและยังเป็นการเชื่อมโยงให้เรื่องราวติดต่อกันด้วย

3.4.3.5.2 บทสนทนา (Dialogue) เป็นหลักการหนึ่งในการสื่อเรื่องราวตามบทบาทของตัวละครเป็นการสื่อความหมายให้ตรงตามเนื้อเรื่องที่สั้นกระชับและสัมพันธ์กับภาพ

3.4.3.5.3 เสียงประกอบ (Sound Effects) เป็นเสียงที่นอกเหนือจากบรรยายเสียงสนทนาเสียงประกอบจะทำให้เกิดรู้สึกสมจริงสมจังมีจินตนาการ เช่นเสียงระเบิด เสียงฟ้าร้อง เป็นต้นราวกับได้เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์หรือสถานที่นั้นด้วย

3.4.3.5.4 ดนตรีประกอบ (Music) ช่วยสร้างอารมณ์ของผู้ชมให้คล้อยตามเนื้อหาและปรับอารมณ์ของผู้ชมระหว่างการเชื่อมต่อของฉากหนึ่งไปยังอีกฉากหนึ่งได้ด้วยตรวจสอบความเรียบร้อยของแอนิเมชัน (Animatic Checking) Animatic คือการนำภาพที่วาดโดยช่างศิลป์ตามแนวคิด สร้างสรรค์มาประกอบกันเข้าเป็นเรื่องราวพร้อมเสียง ประโยชน์ของการทำ Animatic คือเวลานำเสนองานงานแอนิเมชันเบื้องต้น จะไม่หยาบเกินไปสามารถสื่อแนวคิดหลักใหญ่ๆช่วยให้นักสร้างสรรค์สามารถทบทวนแนวความคิดก่อนที่จะผลิตเป็นภาพยนตร์ทบทวนกรอบเวลาการดำเนินเรื่องราวเหตุผลที่สามารถอธิบายได้อย่างต่อเนื่อง สามารถ

ปรับแต่งเพิ่มเติมภาพหรือตัดเข้าสู่ฉากอื่น ได้ทันทีเพื่อให้ได้งานที่มีอารมณ์จังหวะ และองค์ประกอบที่ใกล้เคียงก่อนการทำแอนิเมชัน

3.4.3.6 ปรับแต่งชิ้นงาน (Refining the Animation) หลังจากที่เราได้ทำ Animatic แล้วจะต้องนำไปปรับปรุงและตกแต่งแก้ไขสตอรี่บอร์ดและขั้นตอนอื่นๆ โดยละเอียด เช่น ลักษณะงานศิลป์(Character Art) ฉากหลัง (Background) เสียง (Sound) เวลา (Timeing) และส่วนประกอบอื่นๆจนกระทั่งเข้าสู่การผลิตงานแอนิเมชันต่อไป โดยการวาดเส้นด้วย คอมพิวเตอร์การลงสีฉากและตัวละครภาพประกอบและเสียงต่อไป (Composting) ซึ่งในอดีตการปรับเปลี่ยนแผนงานการทำภาพยนตร์การ์ตูน มีค่าใช้จ่ายสูง แต่ในปัจจุบันนี้ได้นำระบบดิจิทัลคือคอมพิวเตอร์นั่นเองเข้ามาช่วยในการสร้างงานแอนิเมชันทำให้ประหยัดค่าใช้จ่ายได้มากขึ้น

3.4.3.7 การเล่าเรื่องด้วยภาพในงานแอนิเมชัน ความหมายที่เกิดจากการใช้ขนาดภาพ มุมกล้องการเคลื่อนที่ ล้วนเป็นภาษาสากลซึ่งคนทั้งโลกดูแล้วเข้าใจได้ตรงกันคนส่วนใหญ่สื่อสารกับภาษาภาพในภาพยนตร์โดยไม่รู้ตัวแต่สำหรับคนที่ต้องทำงานอยู่เบื้องหลังแล้วการไม่รู้หลักการใช้ภาพในการสื่อสารความหมายและอารมณ์ความรู้สึกก็คงไม่ต่างจากคนที่ขับรถโดยไม่รู้ว่าจะอุปกรณ์ต่างๆในรถมีหน้าที่ทำงานอย่างไร

3.4.3.8 บทภาพ คือภาษาเขียนในบทแอนิเมชันจะถูกแปลเป็นภาษาภาพ โดยเน้นให้ได้ความหมายที่ชัดเจน ควบคู่ไปกับอารมณ์ของภาพที่ทะลุทะลวงไปยังผู้ชม ไม่ว่าจะเศร้า ตื่นเต้น น่ากลัว ชวนหัว หรืออื่นๆ

3.4.3.9 องค์ประกอบหลักๆ ในภาษาภาพมีอยู่สามอย่าง ได้แก่ หนึ่งขนาดภาพ ซึ่งจะไปแล้วก็อาจเปรียบได้กับพยัญชนะในภาษาไทยสองมุมกล้องซึ่งอาจเปรียบได้กับสระ และสามการเคลื่อนกล้อง ซึ่งก็คงเหมือนกับวรรณยุกต์เมื่อนำองค์ประกอบทั้งสามมาประกอบเข้าด้วยกัน ก็จะได้หนึ่งภาพ เป็นเสมือนหนึ่งคำที่สมบูรณ์ด้วยความหมายและอารมณ์ความรู้สึก

3.4.3.9.1 ภาพไกลมาก หรือ Extreme Long Shot (EXS) เป็นขนาดภาพที่กว้างไกลมากขนาดภาพนี้มักใช้ในฉากเปิดเครื่องหรือเริ่มต้นเพื่อบอกสถานที่ว่า เหตุการณ์เกิดขึ้นที่ไหน ปกติฉากที่เปิดโดยใช้ภาพขนาดนี้มักมีขนาดกว้างใหญ่ เช่นมหานครซึ่งเต็มไปด้วยหมอกตึกสูงเสียดฟ้า, ท้องทะเลกว้างสุดลูกหูลูกตา, ขุนเขาสูงตระหง่าน, ฉากการประจันหน้ากันในสงคราม, ฉากการแสดงมหกรรมคอนเสิร์ต ฯลฯ จุดเด่นของภาพ Extreme Long Shot อยู่ตรงความยิ่งใหญ่ของภาพ ซึ่งสามารถสร้างพลังดึงดูดคนดูไว้ได้เสมอ

3.4.3.9.2 ภาพไกลหรือ Long Shot (LS) เป็นขนาดภาพที่ย่อลงมาจากรูปภาพ Extreme Long Shot คือ กว้างไกลพอที่จะมองเห็นเหตุการณ์โดยรวมทั้งหมดได้เมื่อคุณแล้วรู้ได้ทันทีว่าในฉากนี้ใครทำอะไรอยู่ที่ไหนกันบ้างเพื่อให้คุณไม่เกิดความสับสนเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของตัวละครในฉากนั้นๆถือเป็นขนาดภาพที่เหมาะสมกับการเปิดฉาก หรือเปิดตัวละคร เพื่อให้เห็นภาพรวมก่อนที่จะนำคุณเข้าไปใกล้ตัวละครมากขึ้นในช็อต (Shot) ต่อไป แต่ในขณะที่เหตุการณ์ดำเนินไปเราก็ยังสามารถใช้ภาพ Long Shot ตัดสลับกับภาพขนาดอื่นๆได้เช่นกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเหตุการณ์ในเรื่องถ้าเป็นช่วงที่ต้องการแสดงให้เห็นท่าทางของตัวละครมากกว่าอารมณ์สีหน้าก็ควรใช้ภาพขนาดนี้

3.4.3.9.3 ภาพปานกลาง หรือ Medium Shot (MS) เป็นภาพที่คนดูจะไม่ได้เห็นตัวละครตลอดทั้งร่างเหมือนภาพ Long Shot แต่จะเห็นประมาณครึ่งตัวเป็นขนาดภาพที่ทำให้รายละเอียดของตัวละครมากยิ่งขึ้นเหมือนพาดูใกล้ๆไปใกล้ตัวละครให้มากขึ้นภาพขนาดนี้ถูกใช้บ่อยมากกว่าภาพขนาดอื่นๆเพราะสามารถให้รายละเอียดได้มากไม่น้อยเกินไปคือคนดูจะได้เห็นทั้งท่าทางของตัวละครและอารมณ์ที่ฉายบนสีหน้าไปพร้อมๆกัน

3.4.3.9.4 ภาพใกล้หรือ Close up (CU) เป็นขนาดภาพที่เน้นใบหน้าตัวละคร โดยเฉพาะเพื่อแสดงอารมณ์ของตัวละครในขณะนั้นว่ารู้สึกอย่างไรต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภาพขนาดนี้มักมีการเคลื่อนไหวน้อยเพื่อให้คนดูเก็บรายละเอียดได้ครบถ้วนคลิกเพื่อดูภาพขนาดใหญ่

3.4.3.9.5 ภาพใกล้หรือ Extreme Close up (ECU) เป็นขนาดภาพที่ตรงกันข้ามชนิดสุดขั้วกับภาพ Extreme Long Shot คือจะพาคุณเข้าไปใกล้ตัวละครมากๆ เช่น แคตา ปาก จมูก เล็บ รวมไปถึงการถ่ายสิ่งของอื่น ๆ อย่างชัดเจน เพื่อให้เห็นรายละเอียดกันอย่างแจ่มแจ้ง เช่น ก้อนน้ำแข็งในแก้ว, หัวแหวน, ไก่ปิ้ง เป็นต้น การเลือกใช้ขนาดของภาพต้องให้มีความหลากหลาย ระวังอย่าใช้ภาพที่มีขนาดเท่ากันมาเรียงต่อกันบ่อยๆ เพราะจะทำให้งานดูไม่น่าสนใจวิธีที่ดีที่สุดในการศึกษาการใช้ขนาดภาพคือหาภาพยนตร์แอนิเมชันที่โปรดปรานมาสักเรื่องเปิดดูอย่างช้าๆ ค่อยๆเรียนรู้วิธีการใช้ขนาดภาพ ลองวิเคราะห์ดูว่าทำไมเขาถึงเลือกใช้ขนาดภาพแบบนี้ รับรองในไม่ช้า คุณจะเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องนี้ขึ้นมากทีเดียว

3.4.4 คอมพิวเตอร์กราฟิก 3 มิติ

คอมพิวเตอร์กราฟิก 3 มิติคือภาพที่สร้างขึ้นจากการจำลองตัวแบบ 3 มิติโดยใช้การคำนวณต่างๆ เช่น พีชคณิตเชิงเส้น ตรีโกณมิติจากนั้นวาดภาพกลับบนระนาบ 2 มิติหรือบน 3D Projection หรืออาจหมายถึงการคำนวณอื่นๆเพื่อเปลี่ยนแปลงรูปร่างของโมเดล 3 มิติสตอปโมชัน (Stop motion) เป็นแอนิเมชันที่อะนิเมเตอร์ต้องสร้างส่วนประกอบต่างๆ ของภาพขึ้นด้วยวิธีอื่นนอกเหนือจากการวาดบนแผ่นกระดาษหรือแผ่นเซล และยังคงขอมเมื่อยมือ ขยับรูปร่างท่าทางของส่วนประกอบเหล่านั้นทีละนิดๆ แล้วใช้กล้องถ่ายไว้ทีละเฟรมๆ

3.4.5 กราฟิกแอนิเมชัน (Graphic animation)

เป็นอีกเทคนิคที่น่าสนใจไม่เบาเกิดจากการนำกล้องมาถ่ายภาพนิ่งต่างๆ ที่เราเลือกไว้จะเป็นภาพจากนิตยสาร หนังสือพิมพ์ฯลฯ ก็ได้ ทีละภาพ ทีละเฟรม แล้วนำมาตัดต่อเข้าด้วยกันเหมือนเทคนิคคอลลาจ (collage ปะติด) โดยอาจใช้เทคนิคแอนิเมชันแบบอื่นมาประกอบด้วยก็ได้ โมเดลแอนิเมชัน (Model animation) คือการทำตัวละคร โมเดลขึ้นมาขยับ แล้วซ้อนภาพเข้ากับฉากที่มีคนแสดงจริงและแบล็กกราวด์เหมือนจริง

3.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ภควลัญช์ เพสอุน, มณีรัตน์ ชีระวิวัฒน์, และนิรัตน์ อิมามี. (2560) ได้กล่าวไว้ในงานวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน เรื่องการป้องกันภาวะแทรกซ้อนของหลอดเลือดแดงบริเวณขาหนีบในผู้ป่วยได้รับการสวนหัวใจ ผลการศึกษาพบว่าหลังการรับชมสื่อแอนิเมชัน กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยการรับรู้โอกาสเสี่ยง การรับรู้ความรุนแรงของภาวะแทรกซ้อน ความคาดหวังในผลลัพธ์ของการปฏิบัติตัว และการรับรู้ความสามารถของงานในปฏิบัติตัวเพื่อป้องกันภาวะแทรกซ้อนของหลอดเลือดแดง หลังทำการสวนหัวใจ ดีวก่อนชมสื่อแอนิเมชัน อย่างมีนัยสำคัญ ($P < 0.001$) แสดงให้เห็นว่า สื่อแอนิเมชันมีประสิทธิภาพทำให้ผู้ป่วยเกิดการรับรู้ที่ดีและส่งผลให้เกิดการปฏิบัติตัวที่ถูกต้อง เพื่อป้องกันภาวะแทรกซ้อนของหลอดเลือดแดงที่ บริเวณขาหนีบได้

สุรินทร์ ฉำมาก (2561) ได้จัดทำงานวิจัยเรื่องการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง กาล (Tense) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า การ์ตูนแอนิเมชันวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง กาล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ KW-CAI ตามเกณฑ์เท่ากับ 80.80 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชันวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง กาลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก

ณัชชา ชนาวรานนท์ (2562) ได้จัดทำงานวิจัยเรื่องการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนให้เห็นผลกระทบจากการเลี้ยงดูบุตรโดยใช้สื่อเทคโนโลยีผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความเข้าใจในเนื้อหาที่ต้องการจะนำเสนอได้ข้อคิดและตระหนักถึงผลกระทบจากการเลี้ยงดูเด็กโดยใช้สื่อเทคโนโลยีเป็นแอนิเมชันที่มีประโยชน์ และมีความพึงพอใจด้านเทคนิคและการออกแบบในเกณฑ์ที่ดีถึงดีมาก ซึ่งจากแบบสอบถามมีส่วนช่วยอย่างมากในการวิจัยทำให้ผู้วิจัยได้รับรู้ถึงความคิดเห็น และมุมมองใหม่ๆ เพิ่มขึ้น



บทที่ 4

ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ

โครงการ เรื่อง “เฟรชเกต แอนิเมชัน แสดงแผนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า ทัศนศึกษา บริษัท โพลาร์ แบร์ มิซัน จำกัด” จัดทำขึ้นเพื่อเป็นการแก้ไขปัญหาการขาดแคลนพนักงานฝ่ายฝึกอบรม และเป็นการแก้ไขปัญหาสำหรับพนักงานที่จำขั้นตอนการปฏิบัติงานไม่ได้ อีกทั้งผู้จัดทำและพนักงานที่ปรึกษายังลงความเห็นตรงกันว่าหากทำชิ้นงานนี้ขึ้นมาแล้วจะสามารถลดปัญหาดังกล่าวได้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

- 4.1 ขั้นตอนการศึกษาขั้นตอนการปฏิบัติหน้าที่ของพนักงานคลังสินค้า
- 4.2 ขั้นตอนการศึกษาการจัดทำเครื่องมือ (การ์ตูน แอนิเมชัน)
- 4.3 ขั้นตอนการดำเนินการสร้างการ์ตูน แอนิเมชัน
- 4.4 ผลตอบรับจากการกลุ่มพนักงานตัวอย่าง

4.1 ขั้นตอนการศึกษาขั้นตอนการปฏิบัติหน้าที่ของพนักงานคลังสินค้า

4.1.1 ศึกษาขั้นตอนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้าอย่างละเอียดตั้งแต่กระบวนการตั้งชื่อสินค้ากับทรัพย์สินหลายเออร์ไปจนถึงกระบวนการจัดส่งสินค้าให้ถึงมือลูกค้า

4.1.1.1 เมื่อรับสินค้าเข้าในคลังสินค้าจะมีการบันทึกตำแหน่งการเก็บ (ทั้งระบบบันทึกโดยคนหรือระบบคอมพิวเตอร์) สามารถค้นหารายการสินค้าได้ ณ ปัจจุบันได้คลังสินค้าทั่วไปจะมีระบบการระบุตำแหน่งการจัดเก็บ เช่น หมายเลข Rack หมายเลขช่องว่างระหว่าง Rack และหมายเลขช่องที่จัดเก็บ

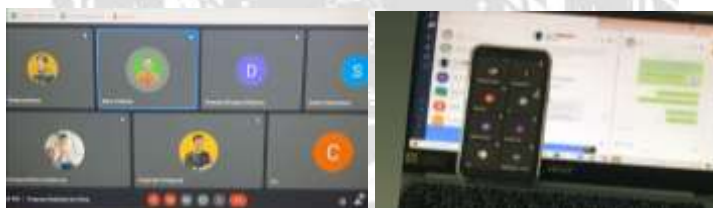
4.1.1.2 หากตำแหน่งที่มีอยู่พอเพียงกับสินค้าที่จะเข้ามาใหม่แต่สินค้าที่เข้ามาใหม่ถูกกำหนดให้วางตำแหน่งซ้ำที่เดียวกันกับสินค้าที่มีอยู่แล้วสินค้าที่ใหม่นั้นจะถูกพิจารณาหาตำแหน่งอื่นที่ว่าง เช่น ถ้ามีหลายๆ ตำแหน่งที่ว่างอยู่นั้น จะถูกกำหนดให้วางสินค้าแบบสุ่ม โดยให้ระยะทางนั้นสั้นที่สุด

4.1.1.3 ถ้าไม่มีตำแหน่งว่างเหลืออยู่สินค้าที่เข้ามาใหม่จะถูกวาง ณ ตำแหน่งใดที่สามารถวางได้โดยระดับเหตุผลที่เป็นไปได้ขึ้นอยู่กับระบบคอมพิวเตอร์ จะมีการบันทึก และดูแล การจัดเก็บสินค้า ซึ่งจะสามารถเช็คได้ว่า ณ ขณะนั้นมีพื้นที่ว่างพอไหม จะนำไปสู่การเก็บและบันทึกข้อมูลสำหรับสินค้าที่เข้ามาใหม่ต่อไป ใช้ระบบคอมพิวเตอร์ค้นหาข้อมูลรายละเอียดสินค้าที่เก็บจะได้ทราบข้อมูลการเก็บและตำแหน่งที่ว่าง ช่วยให้ประหยัดเวลาก่อนที่จะทำการนำสินค้าไปเก็บนั้น

จะต้องบันทึกข้อมูลการเก็บเข้าระบบ คลังสินค้าเพื่อให้ระบบข้อมูลทันกับการปฏิบัติงานจริงเมื่อมีการนำสินค้าออกตามจำนวนที่สั่งจะต้องทำการปรับข้อมูลออกจากระบบคลังสินค้าเพื่อให้ระบบข้อมูลทันกับสถานะจริงของสินค้า เช่น สินค้าที่เก็บนั้นสามารถนำออกหมดได้เหลือจำนวนน้อย สินค้า ณ ตำแหน่งนั้นจะถูกนำออกมาก่อน เป็นการบริหารพื้นที่การเก็บ และสามารถช่วยพื้นที่ว่างในการเก็บ พอเพียงกับสินค้าที่เข้ามาใหม่เมื่อข้อมูลทุกอย่างมีการยืนยันและพร้อม การเลือกสินค้าออกจากตำแหน่งที่ระบุจะมีการปรับข้อมูลระบบตามสินค้าจริงที่เปลี่ยนแปลงระบบการจัดเก็บแบบสุ่มถ้าได้รับการจัดระบบอย่างดีจะช่วยให้สามารถใช้พื้นที่ได้อย่างคุ้มค่าที่สุด เช่น ระบบการบันทึกและเปลี่ยนแปลงข้อมูลการจัดเก็บให้ใช้และเข้าใจง่ายมีการปรับปรุงระบบคอมพิวเตอร์

4.1.2 สอบถามขั้นตอนการทำงานของพนักงานที่มีอายุงานมากกว่า 1 ปีเพื่อนำเอาข้อมูลมาสรุปว่าแอนิเมชันที่จะดำเนินการจัดทำในครั้งนี้จะต้องออกมาในรูปแบบใด

4.1.3 สอบถามปัญหาจากพนักงานระดับหัวหน้างานทุกท่านที่ต้องการให้ช่วยแก้ไขไม่ว่าจะเป็นวิธีการแพ็คสินค้า วิธีการตรวจสอบสินค้าผ่านการประชุมระดมความคิดเห็นจากปัญหาที่เคยเกิดขึ้นและวิธีที่ใช้ในการแก้ปัญหา



รูปที่ 4.1 – 4.2 รูปภาพระหว่างการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล
ที่มา : ผู้จัดทำ

4.2 ขั้นตอนการศึกษาการจัดทำเครื่องมือ (การ์ตูน แอนิเมชัน)

4.2.1 ในเบื้องต้นผู้จัดทำได้ดำเนินการหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาโปรแกรมและแอปพลิเคชัน รวมไปถึงรูปภาพบางส่วน ที่จะนำมาทำเป็นการ์ตูน แอนิเมชัน



รูปที่ 4.3 ภาพระหว่างการดำเนินการค้นหาโปรแกรมสร้างการ์ตูน แอนิเมชัน

ที่มา : ผู้จัดทำ

4.2.2 จากการสืบค้นทำให้ผู้จัดทำได้เลือกโปรแกรม VideoDay เพื่อดำเนินการทำแอนิเมชันในครั้งนี้เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่สามารถทำได้ทั้งแอนิเมชัน และตัดต่อวีดีโอปกติได้



รูปที่ 4.4 ภาพระหว่างการดำเนินการค้นหาโปรแกรมสร้างการ์ตูน แอนิเมชัน

ที่มา : ผู้จัดทำ

4.2.3 ขั้นตอนในการผลิตงานสำหรับทำการ์ตูนแอนิเมชัน

4.2.3.1 ไอเดีย (Idea) ผู้จัดทำได้ดำเนินการหาไอเดียในการที่จะทำสื่อให้ออกมามีความน่าสนใจตลอดไปจนถึงผู้ที่ชมจะต้องสามารถนำความรู้ไปพัฒนาต่อได้

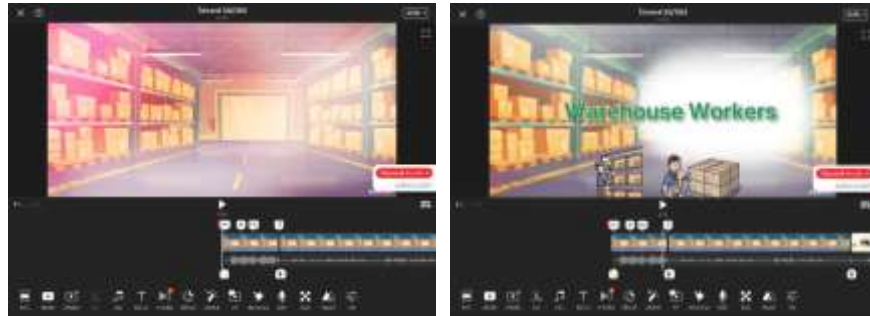
4.2.3.2 โครงเรื่อง (Story) โครงเรื่องจะประกอบไปด้วยการเล่าเรื่องที่บอกถึงเนื้อหาเรื่องราวทุกอย่างตั้งแต่ขั้นตอนแรกจนถึงขั้นตอนสุดท้ายของการทำงานลำดับเหตุการณ์ฉากแนวคิดและที่สำคัญต้องสามารถสร้างความบันเทิงได้หรือไม่และความน่าสนใจนี้สามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกประทับใจ

4.2.3.3 สคริปต์ (Script) เป็นขั้นตอนในการจับใจความสำคัญของเนื้อเรื่องให้ออกมาในแต่ละฉากพร้อมทั้งกำหนดว่าในแต่ละช่วงจะต้องพูดอะไรและใส่ข้อมูลในส่วนไหน

4.2.3.4 สตอรี่บอร์ด (Storyboards) เป็นการใช้ภาพในการเล่าเรื่องให้ได้ครบถ้วนทั้งเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอารมณ์ในเหตุการณ์นั้นๆ ลักษณะต่างๆของตัวละครบอกถึงสถานที่และมุมมองของภาพซึ่งภาพวาดทั้งหมดจะเรียงต่อเนื่องเป็นเหตุผลกันเมื่อดูแล้วสามารถเข้าใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน

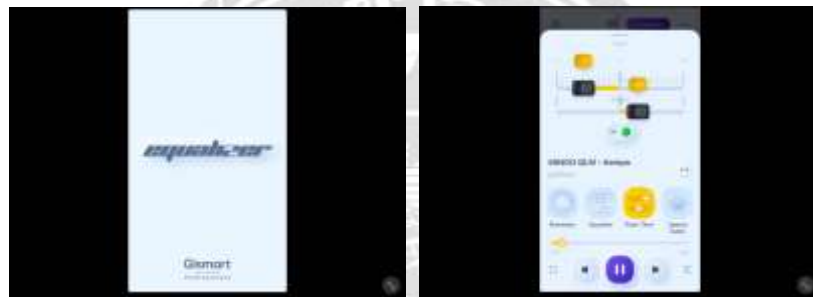
4.3 ขั้นตอนการดำเนินการสร้างการ์ตูน แอนิเมชัน

4.3.1 ดำเนินการสร้างการ์ตูน แอนิเมชัน ผ่านแอปพลิเคชัน Videodays ที่ดำเนินการดาวน์โหลดมาจาก App Store เพื่อดำเนินการสร้าง



รูปที่ 4.5 – 4.6 ภาพระหว่างการดำเนินการสร้างการ์ตูน แอนิเมชัน
ที่มา : ผู้จัดทำ

4.3.2 ดำเนินการบันทึกเสียงและปรับแต่งเสียงจากเสียงพูดปกติให้เป็นเสียงของการ์ตูน



รูปที่ 4.7 – 4.8 ภาพระหว่างการดำเนินการปรับแต่งเสียง
ที่มา : ผู้จัดทำ

4.3.3 เนื่องจากข้อจำกัดด้านระยะเวลาเพื่อไม่ให้กระทบกับเวลาการทำงานพนักงานที่ปฏิบัติงานจึงทำให้ได้วีดีโอแอนิเมชันความยาวไม่เกิน 3 นาที และมีขั้นตอนการทำงานที่ครบถ้วนตั้งแต่การรับเข้าสินค้าไปจนถึงการส่งออกสินค้าให้กับลูกค้า ตามข้อมูลในข้อ 4.1



รูปที่ 4.9 วีดีโอแสดงแผนการทำงานของพนักงานคลังสินค้าที่เสร็จสมบูรณ์

ที่มา : ผู้จัดทำ

4.4 ผลตอบรับจากการกลุ่มพนักงานตัวอย่าง

4.4.1 เนื่องจากสถานการณ์โรคระบาดโควิด 19 ทำให้ต้องปฏิบัติงานที่บ้าน ผู้จัดทำจึงได้ใช้วิธีการจัดประชุมออนไลน์เพื่อนำเสนอให้พนักงานที่ปรึกษา และพนักงานคลังสินค้าที่เป็นกลุ่มตัวอย่างได้รับชม และทำแบบทดสอบก่อน – หลัง รวมถึงการทำแบบประเมินชิ้นงานในครั้งนี้จำนวน 20 คน ผลปรากฏว่าด้านระยะเวลาของวิดีโอมีความเหมาะสมมีค่าเฉลี่ยรวมเป็น 1.30 อยู่ในระดับน้อยมาก และด้านข้อมูลชัดเจนครบถ้วนมีค่าเฉลี่ยรวมเป็น 4.80

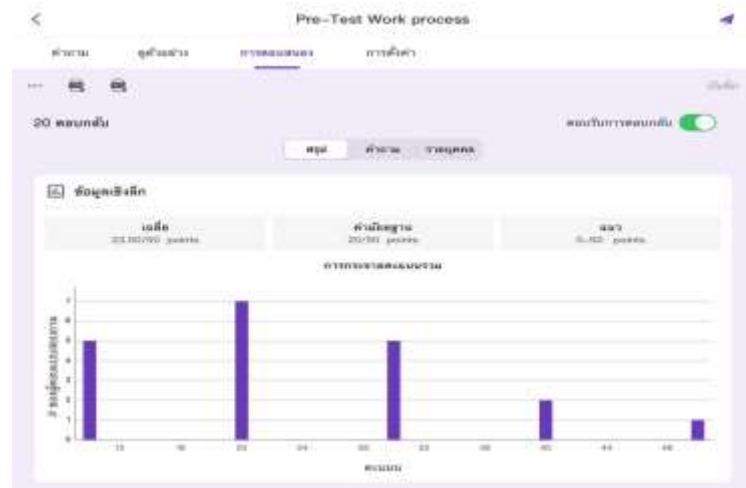


รูปที่ 4.10 – 4.11 ภาพกลุ่มเป้าหมายรับชมเฟรชเกต แอนิเมชัน ทัศนศึกษา บริษัท โพลาร์ แบร์

มิชชั่น

ที่มา : ผู้จัดทำ

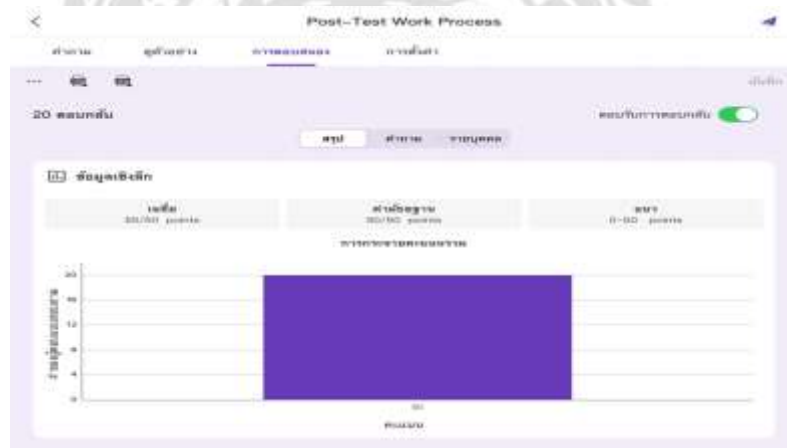
4.4.2 จากการทำแบบทดสอบก่อนชมการ์ตูน แอนิเมชันของพนักงานคลังสินค้าจำนวน 20 คนผลปรากฏว่าคะแนนเฉลี่ยเพียง 23.50 จากคะแนนเต็ม 50 คะแนน



รูปที่ 4.12 ผลการทดสอบก่อนชมการ์ตูน แอนิเมชัน

ที่มา : ผู้จัดทำ

4.4.3 จากการทำแบบทดสอบหลังชมการ์ตูน แอนิเมชันของพนักงานคลังสินค้าจำนวน 20 คนผลปรากฏว่าคะแนนเฉลี่ยเพียง 50 จากคะแนนเต็ม 50 คะแนน



รูปที่ 4.13 ผลการทดสอบหลังชมการ์ตูน แอนิเมชัน

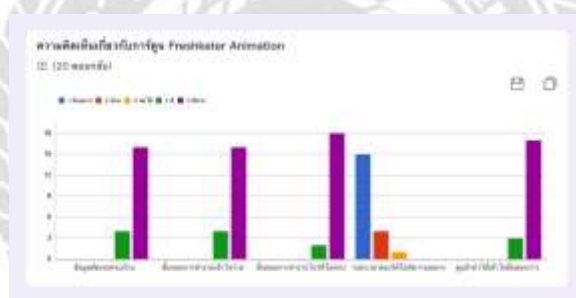
ที่มา : ผู้จัดทำ

4.4.4 ผลจากการทำแบบประเมินเกี่ยวกับการ์ตูน แอนิเมชัน

ตารางที่ 4.1 ข้อคำถามในแบบประเมินความพึงพอใจ

หัวข้อความพึงพอใจ	5	4	3	2	1
1. ข้อมูลชัดเจนครบถ้วน					
2. ขั้นตอนการทำงานเข้าใจง่าย					
3. ขั้นตอนการทำงานในวิดีโอครบถ้วน					
4. ระยะเวลาของวิดีโอมีความเหมาะสม					
5. ดูแล้วทำให้เข้าใจขั้นตอนการทำงานมากยิ่งขึ้น					

ผลการประเมินจากกลุ่มเป้าหมายทั้งหมด 20 คน พบว่า ในด้านของเนื้อหาที่นำมาใช้ครบถ้วนสมบูรณ์อยู่ในระดับ ดีมาก และต้องปรับปรุงในด้านของเวลาความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่ลงความเห็นอยู่ในระดับ น้อยมาก ควรนำไปปรับปรุงในอนาคต



รูปที่ 4.14 ผลการประเมินหลังชมการ์ตูน แอนิเมชัน

ที่มา : ผู้จัดทำ

4.4.5 ข้อเสนอแนะของกลุ่มเป้าหมาย

ผู้จัดทำได้มีการใช้เครื่องมือแบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจกลุ่มเป้าหมายจำนวน 20 รายได้ข้อเสนอแนะไปในทิศทางเดียวกันดังนี้

4.4.5.1 เนื้อหาครบถ้วน เข้าใจง่าย ง่ายต่อการเรียนรู้และไม่น่าเบื่อ

4.4.5.2 ชื่นงานมีความแปลกใหม่สำหรับกลุ่มเป้าหมาย

4.4.5.3 ควรปรับปรุงด้านเวลาขยายให้ยาวขึ้น

บทที่ 5

สรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลโครงการ

หลังจากการเริ่มปฏิบัติงานสหกิจศึกษาตั้งแต่วันที่ 1 มิถุนายน 2565 ถึงวันที่ 30 กันยายน 2565 เป็นระยะเวลาทั้งหมด 18 สัปดาห์ ในตำแหน่งหัวหน้าคลังสินค้า ของบริษัท โพลาร์แบร์ มิซัน โดยผู้จัดทำให้จัดสร้างการ์ตูน แอนิเมชันเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับขั้นตอนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้าภายใต้ชื่อโครงการ “เฟรชเกต แอนิเมชัน แสดงแผนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า กรณีศึกษา บริษัท โพลาร์ แบร์ มิซัน จำกัด” จัดทำผ่านสื่อวีดิโอคือ การ์ตูน แอนิเมชัน โดยมีวัตถุประสงค์คือ 1.เพื่อสร้างวีดิโอ เฟรชเกต แอนิเมชัน แสดงแผนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า กรณีศึกษา บริษัท โพลาร์ แบร์ มิซัน จำกัด 2.เพื่อสร้างการเรียนรู้แผนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า กรณีศึกษา บริษัท โพลาร์ แบร์ มิซัน จำกัด

ในการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดที่ผ่านมาข้างต้น ผู้จัดทำได้สรุปผลการดำเนินการตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ ดังต่อไปนี้คือ

5.1.1 เพื่อสร้างวีดิโอ เฟรชเกต แอนิเมชัน แสดงแผนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า กรณีศึกษา บริษัท โพลาร์ แบร์ มิซัน จำกัด ผลปรากฏว่าได้การ์ตูนแอนิเมชัน แสดงแผนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า ความยาว 1.40 นาที ซึ่งเป็นไปตามข้อจำกัดที่ทางพนักงานที่ปรึกษาให้มาคือไม่เกิน 3 นาที

5.1.2 เพื่อสร้างการเรียนรู้แผนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า กรณีศึกษา บริษัท โพลาร์ แบร์ มิซัน จำกัด ประสิทธิภาพของวีดิโอการ์ตูนแอนิเมชัน เฟรชเกต แอนิเมชัน แสดงแผนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า กรณีศึกษา บริษัท โพลาร์ แบร์ มิซัน จำกัด ที่ได้ทำการสร้าง ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ดีมาก กล่าวคือ จากการหาประสิทธิภาพได้ค่าร้อยละของคะแนนก่อนชมแอนิเมชันเท่ากับ 11.5 และร้อยละของคะแนนจากแบบทดสอบหลังชมแอนิเมชันเท่ากับ 100

การประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง เฟรชเกต แอนิเมชัน แสดงแผนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า ด้านข้อมูลชัดเจนครบถ้วนมีค่าเฉลี่ยรวมเป็น 4.80 อยู่ที่ระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 96 (S.D. = 0.40) ด้านขั้นตอนการทำงานในวีดิโอครบถ้วนมีค่าเฉลี่ยรวมเป็น 4.80 อยู่ที่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 96 (S.D. = 0.40) ด้านขั้นตอนการทำงานในวีดิโอครบถ้วนมีค่าเฉลี่ยรวมเป็น 4.90 อยู่ที่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 98 (S.D. = 0.30) ด้านระยะเวลาของวีดิโอมีความเหมาะสมมีค่าเฉลี่ยรวมเป็น 1.30

อยู่ในระดับน้อยมาก คิดเป็นร้อยละ 26 (S.D. = 0.55) ด้านคุณแล้วทำให้เข้าใจขั้นตอนการทำงานมากยิ่งขึ้นมีค่าเฉลี่ยรวมเป็น 4.85 อยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 97 (S.D. = 0.35)

ซึ่งบรรลุวัตถุประสงค์ของ โครงการนี้ ผู้จัดทำพบว่า กลุ่มเป้าหมายสนใจในชิ้นงานและจดจำชิ้นงานได้ อย่างไรก็ตามยังมีกลุ่มเป้าหมายบางส่วนที่ไม่เข้าใจในข้อจำกัดด้านเวลา ข้อเสนอแนะว่าควรขยายเวลาเพิ่มมากขึ้นกว่านี้ แนะนำให้เพิ่มระยะเวลามากขึ้นเพื่อเนื่องจากเข้าใจง่ายและสนุกไม่น่าเบื่อ ซึ่งจากแบบสอบถามทำให้ผู้วิจัยได้รับรู้ถึงความคิดเห็นคำแนะนำและมุมมองใหม่ ๆ ซึ่งจะนำมาพัฒนาปรับปรุงผลงานให้ดียิ่งขึ้น

5.2 ข้อเสนอแนะในการจัดทำโครงการ

แนะนำให้เพิ่มระยะเวลาของวิดีโอให้ยาวกว่านี้มากขึ้นประมาณ 5 – 10 นาที และทำหัวข้ออื่นๆต่อไปเพราะสนุกไม่น่าเบื่อเหมือนการอ่านเอง



บรรณานุกรม

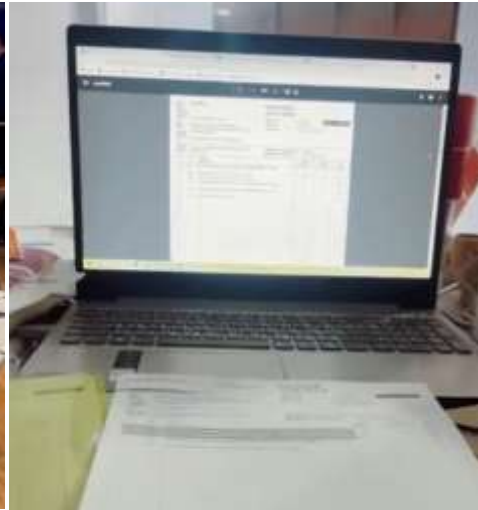
- คำนาย อภิปรัชญาสกุล. (2547). *โลจิสติกส์และการจัดการซัพพลายเชน กลยุทธ์สำหรับลดต้นทุนและเพิ่มกำไร*. กรุงเทพฯ: โฟกัสมีเดีย แอนด์พับลิชชิง จำกัด.
- จาวรวัฒน แสงทอง. (2552). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง คู่ลำดับและกราฟโดยใช้บทเรียนโปรแกรมและสื่อสำเร็จรูปแบบผสม*. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์บัณฑิต). กรุงเทพฯ: สาขาวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- จันทิมา สระสงคราม. (2558). *สื่อส่งเสริมการเรียนรู้ 2 มิติ พื้นฐานการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ วิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. (โครงการนักศึกษาวิทยาศาสตร์บัณฑิต). บุรีรัมย์: สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- ชวัลกร สัตยาไชย. (2549). *การจัดการวัตถุดิบคงคลังประเภทไม้ ภูมิศึกษา บริษัท ผินสยาม จำกัด*. (งานนิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต). ชลบุรี: สาขาวิชาการจัดการขนส่งและโลจิสติกส์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ชุมพล จันทร์ฉลอง. (2561). *การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง รักษผืนป่า ผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์. วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระราชูปถัมภ์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 8(2), 93-103.
- ไชยยศ ไชยมั่งคง และ มยุขพันธ์ ไชยมั่งคง (2556). *กลยุทธ์โลจิสติกส์และซัพพลายเชนเพื่อแข่งขันในตลาดโลก*. กรุงเทพฯ: ดวงกมลสมัย จำกัด.
- ณัชชา ธนารานนท์. (2562). *การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนให้เห็นผลกระทบจากการเลี้ยงดูบุตรโดยใช้สื่อเทคโนโลยี*. เข้าถึงได้จาก <https://rsuir-library.rsu.ac.th>
- ณัฐกร สงคราม. (2554). *การออกแบบและพัฒนาวัสดุพิมพ์เพื่อการเรียนรู้*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. (2552). *Animation*. เข้าถึงได้จาก <http://www.kanlayanee.ac.th/animation/web/animation.htm>.
- ทิพย์วัลย์ เอี่ยมปิยะกุล. (2551). *การปรับปรุงประสิทธิภาพการจัดการคลังสินค้า ภูมิศึกษาบริษัท ให้บริการซ่อมอุปกรณ์สื่อสาร*. (วิศวกรรมศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: ภาควิชาวิศวกรรมอุตสาหกรรม คณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิสนา แวมมณี. (2544). *วิทยาการด้านการคิด*. กรุงเทพฯ: เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป แมเนจเม้นท์ จำกัด.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ทศนา แคมมณี. (2550). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ชเนศ หาญใจ. (2558). *Flash กับงาน Animation*.
เข้าถึงได้จาก <http://thanetnetwork.com/animation/web/flash.htm>.
- ประเสริฐ ลาดสุวรรณ. (2549). *การลดระยะทางการเคลื่อนย้ายสินค้าในคลังสินค้าโดยใช้ระบบการจัดเก็บแบบแบ่งกลุ่มสินค้า*. (งานนิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต). ชลบุรี: สาขาวิชาการจัดการขนส่งและโลจิสติกส์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- พิภพลิตาภรณ์. (2540). *การบริหารของคลังระบบ MRP*. กรุงเทพฯ: สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย - ญี่ปุ่น).
- ภควัตยัญ เพตสุน, มณีรัตน์ ชีระวิวัฒน์ และ นิรัตน์ อิมามี. (2560). การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน เรื่องการป้องกันภาวะแทรกซ้อนของหลอดเลือดแดงบริเวณขาหนีบ ในผู้ป่วยได้รับการสวนหัวใจ. *วารสารสาธารณสุขศาสตร์*, 47(3), 315-325.
- วิทยาธู เสรีวิริยะกุล. (2544). *ระบบการจัดการรายการซ่อมและการจัดการอะไหล่: กรณีศึกษาผู้ประกอบการรถปรับอากาศไมโครบัส*. (งานวิทยานิพนธ์วิศวกรรมศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: ภาควิชาวิศวกรรมอุตสาหกรรม บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรินทร์ น้ามาก. (2561). *การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง กาล (Tense) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. (สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสาร). ปทุมธานี: คณะครูศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- ศลิษา ภมรสถิต. (2547). *การจัดการดำเนินงาน*. กรุงเทพฯ: ท้อป.
- Tompkins & Smith. (1988). *The Warehouse management handbook north*. Carolina: Mcgraw-Hill.



ภาคผนวก ก
ภาพการปฏิบัติงาน



ภาพการปฏิบัติงานที่คลังสินค้าย่อยของบริษัทก่อนมีการปฏิบัติงานที่บ้านเนื่องจากสถานการณ์โรคระบาดโควิด 19 โดยมีการจัดทำรายงานการรับเข้าและส่งออกสินค้าประจำวัน



ภาพบรรยากาศขั้นตอนระหว่างการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า



ภาพจุดคัดแยกพัสดุก่อนนำส่งไปยังสาขาย่อยเพื่อจัดส่งต่อไปกับลูกค้า



ภาคผนวก ข
หนังสือรับรองการทำงาน

บริษัท โพลาร์ แร่ มิชชั่น จำกัด เลขประจำตัวผู้เสียภาษี 0105559082715
163/141 ซอยประชาอุทิศ11 แขวงคลองเมือง เขตคลองเมือง กรุงเทพฯ 10210

freshket

หนังสือรับรองการทำงาน

วันที่ 9 ธันวาคม 2564

หนังสือรับรองฉบับนี้ออกไว้เพื่อรับรองว่าพนักงานท่านนี้ได้ปฏิบัติงานกับ
บริษัท โพลาร์ แร่ มิชชั่น จำกัด

ชื่อ	นายชลิต พลทวี
ตำแหน่ง	Inventory Supervisor
ฝ่าย	Supply Operations
วันเริ่มงาน	12 มิถุนายน 2564
Basic Salary	24,000.00 บาท

ขอแสดงความนับถือ



(ปวีณา ลักษิตานนท์)

HR Manager

หนังสือฉบับนี้จะสมบูรณ์ก็ต่อเมื่อมีตราประทับบริษัทแล้วเท่านั้น



ภาคผนวก ค
แบบรายงานผลการปฏิบัติงานสหกิจ



ภาคผนวก จ
บทความทางวิชาการ

เฟรชเกต แอนิเมชัน แสดงแผนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า กรณีศึกษา บริษัท
โพลาร์ แบร์ มิชชั่น จำกัด

**Freshket Animation warehouse worker's plan.: A Case Study of Polar Bear
Mission Co.,Ltd.**

นายชลิต พลทมิพ

ภาควิชาอุตสาหกรรม การท่องเที่ยวและการบริการ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

E-mail : Chalit.pon@siam.edu

บทคัดย่อ

โครงการสหกิจศึกษาเรื่อง เฟรชเกต แอนิเมชัน กรณีศึกษา บริษัท โพลาร์ แบร์ มิชชั่น จำกัด จัดทำผ่านสื่อวิดีโอคือ การ์ตูน แอนิเมชัน โดยมีวัตถุประสงค์คือ 1. เพื่อสร้างวิดีโอ เฟรชเกต แอนิเมชัน แสดงแผนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า กรณีศึกษา บริษัท โพลาร์ แบร์ มิชชั่น จำกัด 2. เพื่อสร้างการเรียนรู้แผนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า กรณีศึกษา บริษัท โพลาร์ แบร์ มิชชั่น จำกัด เกี่ยวกับขั้นตอนการทำงานของพนักงานคลังสินค้า พร้อมทั้งเครื่องมือเพื่อวัดผลของผู้ใช้งานทั้งก่อนและหลังใช้งานเครื่องมือ ผลของการทำโครงการเรื่องเฟรชเกต แอนิเมชัน แสดงแผนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า กรณีศึกษา บริษัท โพลาร์ แบร์ มิชชั่น จำกัดพบว่า ผู้จัดทำได้เป็นวิดีโอแอนิเมชันจำนวน 1 ชิ้นงานความยาวประมาณ 1.50 นาที และหลังการชมวิดีโอผลการทดสอบมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 50 คะแนนซึ่งดีมากขึ้นจากก่อนเรียนเฉลี่ย 23 คะแนน ทำให้ผลที่ได้เป็นไปตามวัตถุประสงค์

คำสำคัญ : เฟรชเกต แอนิเมชัน, คลังสินค้า, โพลาร์ แบร์ มิชชั่น

Abstract

Cooperative education project on Freshket Animation, a case study of Polar Bear Mission Co., Ltd. produced through video media, namely cartoon animation, with the objectives of 1. To create a video of Freshket Animation showing the warehouse worker's action plan, a case study of Polar Bear Mission Co., Ltd. 2. To create a learning plan for warehouse staff, a case study of Polar Bear Mission Co., Ltd. about the process. warehouse worker as well as tools to measure the results of users before and after using the tool The results of the project on Freshket Animation showing the operational plan of the warehouse staff. A case study of Polar Bear Mission Co., Ltd. found that the author was able to create a video animation of 1 piece of approximately 1.50 minutes in length and after watching the video. The test results were averaged at 50, which is an improvement over the average 23 points before class, making the results objective.

Keywords : Freshket Animation, Warehouse, Polar Bear Mission

ทำให้ดวงตาเห็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะภาพติดตา (Persistence of Vision)

ที่มาของปัญหา

พนักงานคลังสินค้า และอาชีพคลังสินค้า เป็นหนึ่งในอาชีพที่มีเวลาเป็นสิ่งสำคัญเนื่องจากพนักงานคลังสินค้าจะต้องปฏิบัติงานแข่งกับเวลา และปฏิบัติงานให้แล้วเสร็จภายในระยะเวลาที่กำหนดเพราะหากพนักงานไม่สามารถดำเนินการได้ตามระยะเวลาจะส่งผลกระทบต่อฝ่ายอื่นๆที่ต้องดำเนินการต่อจากฝ่ายคลังสินค้าอย่างเช่น ฝ่ายขนส่งสินค้า หากคลังสินค้าผิดพลาดด้านเวลาทางฝ่ายขนส่งก็จะได้รับผลกระทบด้านการส่งสินค้าล่าช้าตามไปด้วย ผู้จัดทำจึงได้เล็งเห็นว่าปัญหานี้สามารถแก้ไขได้โดยการฝึกสอนพนักงานให้ปฏิบัติงานให้ถูกต้องตามขั้นตอนการทำงาน

ทบทวนวรรณกรรม

ว่า คลังสินค้า หมายถึง พื้นที่ที่ได้วางแผนแล้ว เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการใช้สอยและเคลื่อนย้ายสินค้าและวัตถุดิบ คลังสินค้าทำหน้าที่ในการ เก็บสินค้าระหว่างกระบวนการเคลื่อนย้ายเพื่อสนับสนุนการผลิต และการกระจายสินค้า

ไชยยศ ไชยมั่งคงและมยุขพันธ์ ไชยมั่งคง (2556)อธิบายว่างานปฏิบัติการคลังสินค้ามี ขั้นตอนและรายละเอียดมาก งานส่วนใหญ่จะเป็นงานด้านการยกขน การจัดเก็บและหยิบสินค้าตาม ใบสั่งซื้อ

ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ (2552 : 222) แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง "การสร้างภาพเคลื่อนไหว" ด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับกัน และแสดงผลอย่างต่อเนื่อง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างวิดีโอ เฟรชเกต แอนิเมชัน แสดงแผนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า วิทยาลัย บริษัท โพลาร์ แบร์ มิซัน จำกัด
2. เพื่อสร้างการเรียนรู้แผนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า วิทยาลัย บริษัท โพลาร์ แบร์

ขอบเขตของโครงการ

- 1.ขอบเขตด้านเนื้อหา
 - ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับขั้นตอนการบริหารจัดการคลังสินค้าอย่างละเอียด
 - ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างและจัดทำอนิเมชัน
- 2.ขอบเขตด้านประชากร
 - พนักงานคลังสินค้าบริษัท โพลาร์ แบร์ มิซัน จำกัด จำนวน 20 คน
- 3.ขอบเขตด้านสถานที่
 - คลังสินค้าบริษัท โพลาร์ แบร์ มิซัน จำกัด
- 4.ขอบเขตด้านระยะเวลา
 - ระหว่างวันที่ 1 มิถุนายน – 30 กันยายน 2565

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. บริษัทสามารถนำแอนิเมชันที่ผู้จัดทำสร้างขึ้นมาใช้ประโยชน์ในการสื่อสารขั้นตอนการทำงานของพนักงานคลังสินค้าเพื่อลดความผิดพลาดในการปฏิบัติงาน

2. ลดข้อผิดพลาดในการปฏิบัติงานของพนักงาน คลังสินค้าได้มากยิ่งขึ้น
3. อัตราของการทำงานเพิ่มมากขึ้นเนื่องจากไม่ต้องสูญเสียกำลังคนสำหรับการสอนงาน

อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้

อุปกรณ์ด้านฮาร์ดแวร์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. แท็บเล็ต
3. โทรศัพท์มือถือ

อุปกรณ์ด้านซอฟต์แวร์

1. โปรแกรม Microsoft Word
2. โปรแกรม Canva
3. แอปพลิเคชัน VideoDay
4. โปรแกรม Chrome

ขั้นตอนและวิธีดำเนินงาน

1. คิดหัวข้อโครงการและแนะนำเสนอหัวข้อโครงการต่อพนักงานที่ปรึกษาภายในหน่วยงาน แล้วจึงนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อขอคำแนะนำมาแก้ไขให้ถูกต้อง
2. ศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับขั้นตอนการทำงานและการสร้างการ์ตูนอนิเมชัน เพื่อนำมาจัดสร้างเป็นอนิเมชันฉบับจริง
3. จัดทำการ์ตูน อนิเมชัน จำนวน 1 หัวข้อและเครื่องมือการวัดผล 2 ฉบับ
4. ให้ผู้ที่เกี่ยวข้องของลองใช้งานเครื่องมือ
5. เผยแพร่ให้กลุ่มตัวอย่างดำเนินการศึกษาขั้นตอนการทำงานผ่านอนิเมชันที่จัดทำขึ้น

6. จัดทำเอกสารของโครงการเพื่อนำเสนอ เป็นรูปเล่มโดยมีทั้งหมด 5 บท รวมถึงจัดทำเครื่องมือการนำเสนอ เพื่อใช้ในการนำเสนอโครงการ

กราฟิกแอนิเมชัน (Graphic animation)

เป็นอีกเทคนิคที่น่าสนใจไม่เบาเกิดจากการนำกล้องมาถ่ายภาพนิ่งต่างๆ ที่เราเลือกไว้(จะเป็นภาพจากนิตยสาร หนังสือพิมพ์ ฯลฯ ก็ได้) ทีละภาพ ทีละเฟรม แล้วนำมาตัดต่อเข้าด้วยกันเหมือนเทคนิคคอลลาจ (collage ปะติด) โดยอาจใช้เทคนิคแอนิเมชันแบบอื่นมาประกอบด้วยก็ได้

โมเดลแอนิเมชัน (Model animation)คือการทำตัวละครโมเดลขึ้นมาขยับ แล้วซ้อนภาพเข้ากับฉากที่มีคนแสดงจริงและแบล็กกราวด์เหมือนจริง

การสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับกัน และแสดงผลอย่างต่อเนื่อง ทำให้ดวงตาเห็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะภาพติดตา (Persistence of Vision) เมื่อตามนุษย์มองเห็นภาพที่ฉาย อย่างต่อเนื่อง เรตินารักษาภาพนี้ไว้ในระยะสั้นๆ ประมาณ 1/3 วินาทีหากมีภาพอื่นแทรกเข้ามาในระยะเวลาดังกล่าวสมองของมนุษย์จะเชื่อมโยงภาพทั้งสองเข้าด้วยกันทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องกัน แม้ว่าแอนิเมชันจะใช้หลักการเดียวกับวิดีโอ แต่แอนิเมชัน สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานต่างๆ ได้มากมาย เช่นงานภาพยนตร์งานโทรทัศน์ งานพัฒนาเกมงานสถาปัตยกรรมก่อสร้าง งานด้านวิทยาศาสตร์หรืองานพัฒนาเว็บไซต์

สรุปผลโครงการ

หลังจากการเริ่มปฏิบัติงานสหกิจศึกษาตั้งแต่วันที่ 1 มิถุนายน 2565 ถึงวันที่ 30 กันยายน 2565 เป็นระยะเวลาทั้งหมด 18 สัปดาห์ ในตำแหน่งหัวหน้าคลังสินค้า ของบริษัท โพลาร์แบร์ มิซัน โดยผู้จัดทำให้จัดสร้างการ์ตูน แอนิเมชันเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับขั้นตอนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้าภายใต้ชื่อโครงการ “เฟรชเกต แอนิเมชัน แสดงแผนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า ทัศนศึกษา บริษัท โพลาร์แบร์ มิซัน จำกัด” จัดทำผ่านสื่อวิดีโอคือ การ์ตูน แอนิเมชัน โดยมีวัตถุประสงค์คือ 1. เพื่อสร้างวิดีโอ เฟรชเกต แอนิเมชัน แสดงแผนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า ทัศนศึกษา บริษัท โพลาร์แบร์ 2. เพื่อสร้างการเรียนรู้แผนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า ทัศนศึกษา บริษัท โพลาร์แบร์ ในการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดที่ผ่านมาข้างต้น ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ดังต่อไปนี้คือ

1. เพื่อสร้างวิดีโอ เฟรชเกต แอนิเมชัน แสดงแผนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า ทัศนศึกษา บริษัท โพลาร์แบร์ ผลปรากฏว่าได้การ์ตูนแอนิเมชัน แสดงแผนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า ความยาว 1.40 นาที ซึ่งเป็นไปตามข้อจำกัดที่ทางพนักงานที่ปรึกษาให้มาคือไม่เกิน 3 นาที
2. เพื่อสร้างการเรียนรู้แผนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า ทัศนศึกษา บริษัท โพลาร์แบร์ มิซัน จำกัด

ประสิทธิภาพของวิดีโอการ์ตูนแอนิเมชัน เฟรชเกต แอนิเมชัน แสดงแผนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า ทัศนศึกษา บริษัท โพลาร์แบร์ มิซัน จำกัด ที่ได้ทำการสร้างซึ่งอยู่ในเกณฑ์ดีมาก กล่าวคือ จากการหาประสิทธิภาพได้ค่าร้อยละของคะแนนก่อนชมแอนิเมชันเท่ากับ 11.5 และร้อยละของคะแนนจากแบบทดสอบหลังชมแอนิเมชันเท่ากับ 100

การประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง เฟรชเกต แอนิเมชัน แสดงแผนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า ด้านข้อมูลชัดเจนครบถ้วนมีค่าเฉลี่ยรวมเป็น 4.80 อยู่ที่ระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 96 (S.D. = 0.40) ด้านขั้นตอนการทำงานในวิดีโอครบถ้วนมีค่าเฉลี่ยรวมเป็น 4.80 อยู่ที่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 96 (S.D. = 0.40) ด้านขั้นตอนการทำงานในวิดีโอครบถ้วนมีค่าเฉลี่ยรวมเป็น 4.90 อยู่ที่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 98 (S.D. = 0.30) ด้านระยะเวลาของวิดีโอมีความเหมาะสมมีค่าเฉลี่ยรวมเป็น 1.30 อยู่ในระบับน้อยมาก คิดเป็นร้อยละ 26 (S.D. = 0.55) ด้านดูแล้วยทำให้เข้าใจขั้นตอนการทำงานมากยิ่งขึ้นมีค่าเฉลี่ยรวมเป็น 4.85 อยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 97 (S.D. = 0.35)

ซึ่งบรรลุวัตถุประสงค์ของงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยพบว่ากลุ่มเป้าหมายสนใจในงานและจดจำงานได้อย่างไรก็ตามยังมีกลุ่มเป้าหมายบางส่วนที่ไม่เข้าใจในข้อจำกัดด้านเวลา

ข้อเสนอแนะว่าควรขยายเวลาเพิ่มมากขึ้นกว่านี้
แนะนำให้เพิ่มระยะเวลาเพิ่มขึ้นเพื่อเนื่องจากเข้าใจ
ง่ายและสนุกไม่น่าเบื่อ ซึ่งจากแบบสอบถามทำให้
ผู้วิจัยได้รับรู้ถึงความคิดเห็นคำแนะนำและมุมมอง
ใหม่ ๆ ซึ่งจะนำมาพัฒนาปรับปรุงผลงานให้ดียิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะในการจัดทำโครงการ

1. อยากให้เพิ่มระยะเวลาของวิดีโอให้ยาวกว่านี้
เนื้อหาครบถ้วนแล้ว หากเป็นไปได้อยากให้
ทำหัวข้ออื่นๆต่อไปด้วยเพราะสนุกไม่น่าเบื่อ
เหมือนการอ่านเอาเอง
2. ต้องการให้เพิ่มเพิ่มเวลาให้ยาวขึ้นกว่าเดิม สัก 5-
10 นาทีเลยได้ไหมสนุกดีทำให้จำง่าย

บรรณานุกรม

ค่านาย อภิปรัชญาสกุล. (2547). *โลจิสติกส์และการ
จัดการซัพพลายเชน กลยุทธ์สำหรับลด
ต้นทุนและเพิ่มกำไร*. กรุงเทพฯ: โฟกัสมีเดีย
แอนด์พับลิชชิง จำกัด.

จารุวรรณ แสงทอง. (2552). *การเปรียบเทียบผล
สัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
เรื่อง คู่ลำดับและกราฟโดยใช้บทเรียน
โปรแกรมและสื่อสำเร็จรูปแบบผสม*. (วิทยานิพนธ์
ศึกษาศาสตร์บัณฑิต). กรุงเทพฯ: สาขาวิชา
เทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทร
วิโรฒ ประสานมิตร.

จันทิมา สระสงคราม. (2558). *สื่อส่งเสริมการ
เรียนรู้ 2 มิติ พื้นฐานการเรียนรู้วิทยา
ศาสตร์ วิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 3*. (โครงการนักศึกษาวิทยาศาสตร์
บัณฑิต). นุริรัมย์: สาขาวิชาเทคโนโลยี
สารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.

ชวัลกร สัตยาไชย. (2549). *การจัดการวัตถุดิบคงคลัง
ประเภทไม้ กรณีศึกษา บริษัท ผินสยาม
จำกัค*. (งานนิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตร
มหาบัณฑิต). ชลบุรี: สาขาวิชาการจัดการ
ขนส่งและโลจิสติกส์, บัณฑิตวิทยาลัย,
มหาวิทยาลัยบูรพา.

ชุมพล จันท์ฉลอง. (2561). *การพัฒนาการ์ตูนแอนิ
เมชัน 2 มิติ เรื่อง รักย์ผืนป่า ผ่านระบบ
เครือข่ายคอมพิวเตอร์*. *วารสารวิจัยและ
พัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระราชูปถัมภ์
(มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 8(2), 93-
103.

ไชยยศ ไชยมั่งคง และ มยุขพันธ์ ไชยมั่งคง (2556). *กลยุทธ์โลจิสติกส์และซัพพลายเชนเพื่อ
แข่งขันในตลาดโลก*. กรุงเทพฯ: ดวงกมล
สมัย จำกัด.

ณัชชา ธนาวรานนท์. (2562). *การออกแบบแอนิเม
ชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนให้เห็นผลกระทบ
จากการเลี้ยงดูบุตรโดยใช้สื่อเทคโนโลยี*.
เข้าถึงได้จาก <https://rsuir-library.rsu.ac.th>

ณัฐกร สงคราม. (2554). *การออกแบบและพัฒนา
มัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้*. (พิมพ์ครั้งที่ 2).
กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

- ทวิศักดิ์ กาญจนสุวรรณ.(2552). Animation. เข้าถึงได้จาก
<http://www.kanlayanee.ac.th/animation/web/animation.htm>.
- ทิพย์วัลย์ เอี่ยมปิยะกุล. (2551). *การปรับปรุงประสิทธิภาพการจัดการคลังสินค้ากรณีศึกษาบริษัทให้บริการซ่อมอุปกรณ์สื่อสาร*. (วิศวกรรมศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ:ภาควิชาวิศวกรรมอุตสาหกรรม, คณะวิศวกรรมศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทศนา แคมมณี. (2544). *วิทยาการด้านการคิด*. กรุงเทพฯ:เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป แมเนจเม้นท์ จำกัด.
- ทศนา แคมมณี. (2550). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ธเนศ หาญใจ. (2558). *Flash กับงาน Animation*. เข้าถึงได้จาก<http://thanetnetwork.com/animation/web/flash.htm>.
- ประเสริฐ ลาดสุวรรณ. (2549). *การลดระยะทางการเคลื่อนย้ายสินค้าในคลังสินค้าโดยใช้ระบบการจัดเก็บแบบแบ่งกลุ่มสินค้า*. (งานนิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต). ชลบุรี:สาขาวิชาการจัดการขนส่งและโลจิสติกส์, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- พิภพลิตาภรณ์. (2540). *การบริหารของคลังระบบ MRP*. กรุงเทพฯ: สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี(ไทย - ญี่ปุ่น).
- ภควัฒน์ เพสอุน, มณีรัตน์ ชีระวิวัฒน์ และ นิรัตน์ อิมามิ. (2560). การพัฒนาสื่อแอนิเมชันเรื่องการป้องกันภาวะแทรกซ้อนของหลอดเลือดแดงบริเวณขาหนีบ ในผู้ป่วยได้รับการสวนหัวใจ. *วารสารสาธารณสุขศาสตร์*, 47(3), 315-325.
- วิทยาอุช เสรีวิริยะกุล. (2544). *ระบบการจัดการงานซ่อมและการจัดการอะไหล่:กรณีศึกษาผู้ประกอบการรถปรับอากาศไมโครบัส*. (งานวิทยานิพนธ์วิศวกรรมศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ:ภาควิชาวิศวกรรมอุตสาหกรรม, บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรินทร์ ฉ่ำมาก. (2561). *การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง กาล (Tense) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. (สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสาร). ปทุมธานี:คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- ศลิษา ภมรสถิต. (2547). *การจัดการดำเนินงาน*. กรุงเทพฯ: ท็อป.
- Tompkins & Smith. (1988). *The Warehouse Management Handbook North. Carolina: Mcgraw-Hill*.



ภาคผนวก ง
โปสเตอร์



เฟรชเกต แอนิเมชัน แสดงแผนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า กรณีศึกษา บริษัท โพลาร์ แบร์ มิชัน จำกัด

Freshket Animation Warehouse Worker's Plan : A Case Study of Polar Bear Mission Co.,Ltd.

ผู้จัดทำ : นายชลิต พลทวีพี 6114400001 พนักงานที่ปรึกษา : นายพุทธพงษ์ แต่งสี

อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์ศุภิตรา ฮวบเจริญ สถานประกอบการ : บริษัท โพลาร์ แบร์ มิชัน จำกัด

ภาควิชาอุตสาหกรรม การท่องเที่ยวและบริการ คณะศิลปศาสตร์

ที่มาของปัญหา

พนักงานคลังสินค้า และอาชีพคลังสินค้า เป็นหนึ่งในอาชีพที่มีเวลาเป็นสิ่งสำคัญเนื่องจาก พนักงานคลังสินค้าจะต้องปฏิบัติงานแข่งกับเวลาและปฏิบัติงานให้แล้วเสร็จภายในระยะเวลาที่กำหนดเพราะหากพนักงานไม่สามารถดำเนินการได้ตามระยะเวลาจะส่งผลกระทบต่อฝ่ายอื่นๆที่ต้องดำเนินการต่อจากฝ่ายคลังสินค้าอย่างเช่น ฝ่ายขนส่งสินค้า หากคลังสินค้าผิดพลาดด้านเวลาทางฝ่ายขนส่งก็จะได้รับผลกระทบด้านการส่งสินค้าล่าช้าตามไปด้วย ผู้จัดทำจึงได้เล็งเห็นว่าปัญหานี้สามารถแก้ไขได้โดยการฝึกสอน พนักงานให้ปฏิบัติงานให้ถูกต้องตามขั้นตอนการทำงาน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างวิดีโอ เฟรชเกต แอนิเมชัน แสดงแผนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า กรณีศึกษา บริษัท โพลาร์ แบร์ มิชัน จำกัด
2. เพื่อสร้างการเรียนรู้แผนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า กรณีศึกษา บริษัท โพลาร์ แบร์

สรุปผลโครงการ

1. บริษัทสามารถนำแอนิเมชันที่ผู้จัดทำสร้างขึ้นมาใช้ประโยชน์ในการสื่อสารขั้นตอนการทำงานของพนักงานคลังสินค้าเพื่อลดความผิดพลาดในการปฏิบัติงาน
2. ลดข้อผิดพลาดในการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้าได้มากยิ่งขึ้น
3. อัตราของการทำงานเพิ่มมากขึ้นเนื่องจากไม่ต้องสูญเสียกำลังคนสำหรับการสอนงาน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. คิดหัวข้อโครงการและนำเสนอหัวข้อโครงการต่อพนักงานที่ปรึกษาภายในหน่วยงาน แล้วจึงนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อขอคำแนะนำแก้ไขให้ถูกต้อง
2. ศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับขั้นตอนการทำงานและการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน เพื่อนำมาจัดสร้างเป็นอนิเมชันฉบับจริง
3. จัดทำการ์ตูน อนิเมชัน จำนวน 1 หัวข้อและเครื่องมือการวัดผล 2 ฉบับ
4. ให้ผู้ที่เกี่ยวข้องลองใช้งานเครื่องมือ
5. เผยแพร่ให้กลุ่มตัวอย่างดำเนินการศึกษาค้นคว้าการทำงานผ่านอนิเมชันที่จัดทำขึ้น

สรุปผลโครงการ

การประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ที่มีต่อการดูแอนิเมชัน เรื่อง เฟรชเกต แอนิเมชัน แสดงแผนการปฏิบัติงานของพนักงานคลังสินค้า ด้านข้อมูลชัดเจนครบถ้วน มีค่าเฉลี่ยรวมเป็น 4.80 อยู่ที่ระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 96 (S.D. = 0.40) ด้านขั้นตอนการทำงานในวิดีโอครบถ้วนมีค่าเฉลี่ยรวมเป็น 4.80 อยู่ที่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 96 (S.D. = 0.40) ด้านขั้นตอนการทำงานในวิดีโอครบถ้วนมีค่าเฉลี่ยรวมเป็น 4.90 อยู่ที่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 98 (S.D. = 0.30) ด้านระยะเวลาของวิดีโอมีความเหมาะสมมีค่าเฉลี่ยรวมเป็น 1.30 อยู่ในระดับน้อยมาก คิดเป็นร้อยละ 26 (S.D. = 0.55) ด้านดูแล้วทำให้เข้าใจขั้นตอนการทำงานมากยิ่งขึ้นมีค่าเฉลี่ยรวมเป็น 4.85 อยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 97 (S.D. = 0.35) ซึ่งบรรลุวัตถุประสงค์ของงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยพบว่า กลุ่มเป้าหมายสนใจในชิ้นงานและจดจำชิ้นงานได้ อย่างไรก็ตามยังมีกลุ่มเป้าหมายบางส่วนที่ไม่เข้าใจในข้อจำกัดด้านเวลา



ภาคผนวก จ
แบบสอบถาม



แบบสอบถามความพึงพอใจต่อเฟรชเกต แอนิเมชัน แสดงแผนการปฏิบัติงานของ
พนักงานคลังสินค้า วิทยาลัยการศึกษ บริษัท โพลาร์ แบร์ มิซัน จำกัด

คำชี้แจง แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งในการประกอบการศึกษาในระดับปริญญาตรี คณะศิลป
ศาสตร์ ภาควิชาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและการบริการ มหาวิทยาลัยสยาม ผู้จัดทำจึงขอความ
ร่วมมือในการตอบแบบสอบถามนี้ด้วยความเป็นจริง

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง : ใส่เครื่องหมาย ✓ ในช่องว่างที่ตรงกับข้อมูลของท่าน)

1. รหัสพนักงาน _____
2. ตั้งกัก (แผน คลังสินค้า (Warehouse) สต็อกสินค้า (Inventory)

ตอนที่ 2 ประเมินระดับความพึงพอใจต่อเฟรชเกต แอนิเมชัน แสดงแผนการปฏิบัติงานของ
พนักงานคลังสินค้า วิทยาลัยการศึกษ บริษัท โพลาร์ แบร์ มิซัน จำกัด

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมายในช่องที่ท่านต้องการเลือก ตามความเป็นจริงหรือใกล้เคียงกับความ
คิดเห็นของท่านมากที่สุด 5 ระดับ (5 = พึงพอใจมากที่สุด , 4 = พึงพอใจมาก , 3 = พึงพอใจปาน
กลาง , 2 = พึงพอใจน้อย, 1 = พึงพอใจน้อยที่สุด)

คุณลักษณะ	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. ข้อมูลชัดเจนครบถ้วน					
2. ขั้นตอนการทำงานเข้าใจง่าย					
3. ขั้นตอนการทำงานในวิดีโอครบถ้วน					
4. ระยะเวลาของวิดีโอมีความเหมาะสม					
5. ดูแล้วทำให้เข้าใจขั้นตอนการทำงานมากยิ่งขึ้น					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

เพิ่มเติม.....
.....



ภาคผนวก ช
บทสัมภาษณ์พนักงานที่ปรึกษา

บทสัมภาษณ์พนักงานที่ปรึกษา

ในส่วนของตัวโครงการที่น้องชลิติได้คิดและจัดทำขึ้นเป็นความคิดที่แปลกใหม่ ซึ่งบริษัทของเราไม่เคยมีมาก่อนตัวชิ้นงานนี้ทางบริษัทสามารถนำมาเป็นแบบอย่างและพัฒนาเอามาปรับใช้ในการเรียนรู้ได้ในรูปแบบ E-learning ในหัวข้ออื่นๆเพื่อนำมาพัฒนาบุคลากรในทุกๆตำแหน่งต่อไปครับ



(นายพุทธิพงษ์ แต่งสี)
พนักงานที่ปรึกษา

ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ - สกุล : นายชลิต พลทมิพ
รหัสนักศึกษา : 6114400001
ภาควิชา : อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและการบริการ
คณะ : ศิลปศาสตร์
ที่อยู่ : 117 หมู่ที่ 2 ตำบลวังนุรี อำเภอวังนุรี
จังหวัดร้อยเอ็ด 45170

