



รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

การผลิตสื่อเพื่อสร้างเสริมสุขภาพะเขตจัดการ (โหนด) เขตภาษีเจริญ

The Media Production for Health Promotion in Phasi Charoen

Counter (Node) Area

โดย

วายุ ดุจจานุทัศน์ 6104600042

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา 146-468 สหกิจศึกษา

สาขาวิชา ภาพยนตร์ โทรทัศน์และสื่อดิจิทัล

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565

หัวข้อรายงาน : การผลิตสื่อเพื่อสร้างเสริมสุขภาพะเขตจัดการ (โหนด)  
เขตภาษีเจริญ  
: Media Production for Health  
Promotion in Phasi Charoen Counter (Node) Area

รายชื่อผู้จัดทำ : นาย วายุ ดุจจานุทัศน์ 6104600042

ภาควิชา : ภาพยนตร์ โทรทัศน์ และสื่อดิจิทัล

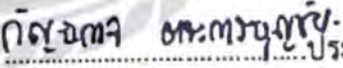
อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์ สมเกียรติ ศรีเพชร


อนุมัติให้โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาภาควิชาภาพยนตร์  
โทรทัศน์และสื่อดิจิทัลคณะนิเทศศาสตร์ประจำภาคการศึกษาที่ 2 ปี การศึกษา 2565

คณะกรรมการการสอบโครงการ

  
.....อาจารย์ที่ปรึกษา  
(อาจารย์สมเกียรติ ศรีเพชร)

  
.....พนักงานที่ปรึกษา  
( นางสาวสุธาวัลย์ ธรรมสังวาลย์ )

  
.....ประธานกรรมการ  
(อาจารย์กัญฉภาจ ตระการบุญชัย)

  
.....  
ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มารุจลิมปะวัฒนะ)

## จดหมายนำส่งรายงาน

27 พฤษภาคม 2566

เรื่อง ขอส่งรายงานการปฏิบัติสหกิจศึกษา

เรียน อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา ภาควิชาภาพยนตร์ โทรทัศน์และสื่อดิจิทัล

ตามที่คุณจัดท่านาย วายุ ดุจจานุทัศน์ นักศึกษาภาควิชาภาพยนตร์โทรทัศน์และสื่อดิจิทัล คณะนิเทศศาสตร์มหาวิทยาลัยสยาม ได้ไปปฏิบัติงานสหกิจศึกษาระหว่างวันที่ วันที่ 7 มกราคม 2566 - 12 พฤษภาคม 2566 ในตำแหน่งผู้ผลิตสื่อ ได้ทำรายงานสหกิจหัวข้อเรื่อง “การผลิตสื่อเพื่อสร้างเสริมสุขภาวะเขตจัดการ โหนด เขตภาษีเจริญ

บัดนี้การปฏิบัติงานสหกิจศึกษาได้สิ้นสุดแล้ว ผู้จัดทำจึงขอส่งโครงงานดังกล่าวมา พร้อมกันนี้จำนวน 1 เล่มเพื่อขอรับคำปรึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

นาย วายุ ดุจจานุทัศน์

นักศึกษาสหกิจศึกษา

ภาควิชา ภาพยนตร์โทรทัศน์และสื่อดิจิทัล

ชื่อรายงาน : การผลิตสื่อเพื่อสร้างเสริมสุขภาพเขตจัดการ (โหนด) เขตภาษีเจริญ  
 ชื่อนักศึกษา : นาย วายุ ดุจจานุทัศน์  
 อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์ สมเกียรติ ศรีเพชร  
 ระดับการศึกษา : ปริญญาตรี  
 ภาควิชา : ภาพยนตร์ โทรทัศน์ และสื่อดิจิทัล  
 คณะ : นิเทศศาสตร์

ภาคการศึกษา/ปี การศึกษา : 2/2565

**บทคัดย่อ**

รายงานฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการผลิตสื่อออนไลน์ต่างๆ ของสิรินทร์ และเพื่อน ผู้จัดงานได้รับมอบหมายให้ดำรงตำแหน่งผู้ผลิตสื่อประชาสัมพันธ์เพจเฟซบุ๊กโหนด เขตภาษีเจริญ เพื่อขับเคลื่อนงานส่งเสริมสุขภาพและพัฒนาและขยายช่องทางการตลาดออนไลน์

ตั้งแต่อบรม รู้จักขั้นตอนการทำงานของผู้ผลิตสื่อ ตั้งแต่การเตรียมการ การวางแผน การผลิต การทำอินโฟกราฟิก และโมชันกราฟิก เพื่อเผยแพร่ เพื่อการเล่าเรื่องที่สร้างด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator

ตลอดระยะเวลา 16 สัปดาห์ของสหกิจศึกษา นอกจากการพัฒนาความรู้ ความสามารถ และทักษะวิชาชีพแล้ว นักศึกษายังได้พัฒนาทักษะการปฏิบัติในสภาพจริงอีกด้วย ความรู้ขั้นตอนการทำงานของผู้ผลิตสื่อเป็นการเตรียมความพร้อมก่อนก้าวสู่การทำงานอย่างมืออาชีพในอนาคต

คำสำคัญ : ผู้ผลิตสื่อ อินโฟกราฟิก โมชันกราฟิก

ผู้ตรวจ  
 .....

**Title** : Media Production for Health Promotion in Phasi Charoen  
Counter Node Area

**By** : Mr. Wayu Dhutjanutat

**Advisor** : Mr. Somkiat Sriphech

**Degree** : Bachelor of Arts

**Major** : Film Television and Digital Media

**Aculty** : Communication Arts

**Semester / Academic year** : 2/2022

### Abstract

This report aims to study the production process of various Online media of Sirin and friends. The organizer was assigned the position media producers to promote the Facebook Page, Nodes Phasi Charoen District, to drive health promotion and to develop and expand Online marketing channels.

From training, to know the work process of media producers from preparation, planning, production, infographics, and motion graphics for the storytelling created with Adobe Illustrator.

During the 16 weeks of cooperative education, in addition to developing knowledge, competence, and professional skills the student also developed practical skills in real conditions. Knowledge of the work process of media producers is preparation before stepping into work professionally in the future.

**Keywords:** infographic, motion graphic, production

Approved by

.....

## กิตติกรรมประกาศ

(Acknowledgement)

การที่ผู้จัดทำได้มาปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ณ สหกรณ์เคหสถานศิริทรีและเพื่อนตั้งแต่วันที่ 7 มกราคม 2566 - 12 พฤษภาคม 2566 ส่งผลให้ผู้จัดทำได้รับทั้งความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ได้รับจากการปฏิบัติงานสหกิจมากมาย สำหรับรายงานสหกิจศึกษานี้สำเร็จลงได้ด้วยดีจากความร่วมมือและสนับสนุนหลายฝ่ายดังนี้

- 1.คุณสุธาวลัย ธรรมสังวาลย์ พนักงานที่ปรึกษา
- 2.อาจารย์สมเกียรติ ศรีพีเชร อาจารย์ที่ปรึกษา

และบุคคลท่านอื่น ๆ ที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่านที่ได้ให้คำ แนะนำ ช่วยเหลือในการจัดทำรายงานผู้จัด ทำขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและเป็นที่ปรึกษาในการทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ตลอดจนให้การดูแลและให้ความเข้าใจกับชีวิตของการทำงานจริงซึ่งผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผู้จัดทำ

นาย วายุ ดุจจานุทัศน์

19 พฤษภาคม 2566

## สารบัญ

	หน้า
จดหมายนำส่ง	ก
บทคัดย่อ	ข
Abstract	ค
กิตติกรรมประกาศ	ง
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	5
1.3 ขอบเขตของรายงาน.....	6
1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	6
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 แนวคิดการออกแบบ.....	6
2.2 แนวคิดอินโฟกราฟิก.....	8
2.3 การพัฒนาสื่อ Motion Graphic.....	17
บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน	
3.1 ชื่อและที่ตั้งประกอบการ.....	24
3.2 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริการขององค์กร.....	25
3.3 ตำแหน่งงานและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย.....	25
3.4 ชื่อและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา.....	25
3.5 ระยะเวลาการปฏิบัติงาน.....	26
3.6 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้.....	26
3.7 ขั้นตอนการดำเนินงาน.....	27
บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงาน	
4.1 ขั้นตอนการจัดทำ งานอินโฟกราฟิกแผนที่ ทั้ง 9 ชั้น.....	30
4.2 ขั้นตอนการตรวจสอบและแก้ไข งานอินโฟกราฟิกแผนที่ ทั้ง 9 ชั้น.....	36
4.3 ขั้นตอนส่งงาน งานอินโฟกราฟิกแผนที่ ทั้ง 9 ชั้น.....	36
งานคลิปโมชันกราฟฟิก	
4.1 ขั้นตอนการจัดทำ งานโมชันกราฟฟิก.....	85

4.2 ขั้นตอนการตรวจงานสอบและแก้ไข งานโมชันกราฟฟิก.....	91
4.3 ขั้นตอนส่งงาน งานโมชันกราฟฟิก.....	92
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลการปฏิบัติสหกิจ.....	98
5.2 ข้อเสนอแนะและการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	98
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	99
บรรณานุกรม.....	100
ภาคผนวก.....	101
ประวัติผู้จัดทำ.....	107





สารบัญตาราง

ตารางที่ 3.1 ตารางการทำงาน.....27



## สารบัญรูป

ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างของ Mood board .....	18
ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างของ Storyboard .....	20
ภาพที่ 2.3 ภาพคนเดินเป็นโครงร่างเพื่อเป็นแบบในการทำ Animate .....	21
ภาพที่ 2.4 ผลงานการออกแบบโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อนำเสนอตำนานเมืองศรีสะเกษ .....	22
ภาพที่ 3.1 ตราสัญลักษณ์ (Logo) ของNodeเขตภาษีเจริญ.....	24
ภาพที่ 3.2 ที่ตั้งสถานที่ประกอบการ.....	24
ภาพที่ 3.3 คุณ สุชาวัลย์ ธรรมสังวาลย์ พนักงานที่ปรึกษา.....	25
ภาพที่ 3.4 คอมพิวเตอร์ ใช้สำหรับการทำงานในโปรแกรม Adobe Illustrator .....	26
ภาพที่ 3.5 โปรแกรมที่ใช้ทำงาน Adobe Illustrator .....	26
ภาพที่ 4.1 ภาพประกอบการประชุมงาน.....	29
ภาพที่ 4.2 โปรแกรม word ข้อมูลที่รวบรวมทั้งหมด.....	30
ภาพที่ 4.3 ตัวอย่างการตั้งค่าน้ำกระดาษ.....	31
ภาพที่ 4.4 ขั้นตอนการใส่ background color .....	31
ภาพที่ 4.5 ขั้นตอนการวาดตัวเส้นแผนที่.....	32
ภาพที่ 4.6 เพิ่ม Layers เพื่อแยกเลเยอร์.....	32
ภาพที่ 4.7 ขั้นตอนการวางรูปวาด โรงเรียนและจุดมาค.....	33
ภาพที่ 4.8 ขั้นตอนการเขียน font .....	33
ภาพที่ 4.9 ขั้นตอนการลง color .....	34
ภาพที่ 4.10 ขั้นตอนการวางกราฟฟิก.....	34
ภาพที่ 4.11 ขั้นตอนจัดวางองค์ประกอบทั้งหมด.....	35
ภาพที่ 4.12 ขั้นตอนการ save .....	35
ภาพที่ 4.13 ขั้นตอนการตรวจงาน.....	36
ภาพที่ 4.14 ขั้นตอนการส่งงาน แผนที่โรงเรียนทั้งหมดในเขตภาษีเจริญ ส่งทางGmail .....	36
ภาพที่ 4.15 ขั้นตอนการเลือกน้ำกระดาษงาน.....	37
ภาพที่ 4.16 ขั้นตอนการใส่ background color .....	37
ภาพที่ 4.17 ขั้นตอนการวาดตัวเส้นแผนที่.....	38
ภาพที่ 4.18 เพิ่ม Layers เพื่อแยกเลเยอร์.....	38
ภาพที่ 4.19 ขั้นตอนการวางรูปวาด วัดและจุดมาค.....	39

ภาพที่ 4.20	ขั้นตอนการเขียน .....	39
ภาพที่ 4.21	ขั้นตอนการลง color .....	40
ภาพที่ 4.22	ขั้นตอนจัดวางองค์ประกอบทั้งหมด .....	40
ภาพที่ 4.23	ขั้นตอนการ save .....	41
ภาพที่ 4.24	ขั้นตอนการตรวจงาน.....	41
ภาพที่ 4.25	ขั้นตอนการ แพนที่วัดทั้งหมดในเขตภาษีเจริญ ส่งทาง Gmail .....	42
ภาพที่ 4.26	ขั้นตอนการเลือกหน้ากระดาษงาน.....	43
ภาพที่ 4.27	ขั้นตอนการใส่ background colo .....	43
ภาพที่ 4.28	ขั้นตอนการวาดแผนที่แขวงคลองขวาง.....	44
ภาพที่ 4.29	เพิ่ม Layers เพื่อแยกเลเยอร์.....	44
ภาพที่ 4.30	ขั้นตอนการวางรูปภาพ วัด โรงเรียนและชุมชน.....	45
ภาพที่ 4.31	ขั้นตอนการเขียน font .....	45
ภาพที่ 4.32	ขั้นตอนการลง color .....	46
ภาพที่ 4.33	ขั้นตอนจัดวางองค์ประกอบทั้งหมด.....	46
ภาพที่ 4.34	ขั้นตอนการ save .....	47
ภาพที่ 4.35	ขั้นตอนการตรวจงาน.....	47
ภาพที่ 4.36	ขั้นตอนการ วาง แผนที่ วัด โรงเรียนและชุมชน ส่งทาง Gmail .....	48
ภาพที่ 4.37	ขั้นตอนการเลือกหน้ากระดาษงาน.....	49
ภาพที่ 4.38	ขั้นตอนการใส่ background colo .....	49
ภาพที่ 4.39	ขั้นตอนการวาดแผนที่ แขวงคูหาสวรรค์.....	50
ภาพที่ 4.40	เพิ่ม Layers เพื่อแยกเลเยอร์.....	51
ภาพที่ 4.41	ขั้นตอนการวางรูปภาพ วัด โรงเรียนและชุมชน.....	51
ภาพที่ 4.42	ขั้นตอนการเขียน font .....	52
ภาพที่ 4.43	ขั้นตอนการลง color .....	52
ภาพที่ 4.44	ขั้นตอนจัดวางองค์ประกอบทั้งหมด.....	53
ภาพที่ 4.45	ขั้นตอนการ save .....	53
ภาพที่ 4.46	ขั้นตอนการตรวจงาน.....	54
ภาพที่ 4.47	ขั้นตอนการ วาง แผนที่ วัด โรงเรียนและชุมชน ส่งทาง Gmail .....	54
ภาพที่ 4.48	ขั้นตอนการเลือกหน้ากระดาษงาน.....	55

ภาพที่ 4.49	ขั้นตอนการใส่ background colo .....	55
ภาพที่ 4.50	ขั้นตอนการวาดแผนที่ แฉงบางจาก .....	56
ภาพที่ 4.51	เพิ่ม Layers เพื่อแยกเลเยอร์ .....	56
ภาพที่ 4.52	ขั้นตอนการวางรูปภาพ วัด โรงเรียนและชุมชน .....	57
ภาพที่ 4.53	ขั้นตอนการเขียน font .....	57
ภาพที่ 4.54	ขั้นตอนการลง color .....	58
ภาพที่ 4.55	ขั้นตอนจัดวางองค์ประกอบทั้งหมด .....	58
ภาพที่ 4.56	ขั้นตอนการ save .....	59
ภาพที่ 4.57	ขั้นตอนการตรวจงาน .....	59
ภาพที่ 4.58	ขั้นตอนการ วาง แผนที่ วัด โรงเรียนและชุมชน ส่งทาง Gmail .....	60
ภาพที่ 4.59	ขั้นตอนการเลือกหน้ากระดาษงาน .....	61
ภาพที่ 4.60	ขั้นตอนการใส่ background colo .....	61
ภาพที่ 4.61	ขั้นตอนการวาดแผนที่ แฉงบางแวก .....	62
ภาพที่ 4.62	เพิ่ม Layers เพื่อแยกเลเยอร์ .....	62
ภาพที่ 4.63	ขั้นตอนการวางรูปภาพ วัด โรงเรียนและชุมชน .....	63
ภาพที่ 4.64	ขั้นตอนการเขียน font .....	63
ภาพที่ 4.65	ขั้นตอนการลง color .....	64
ภาพที่ 4.66	ขั้นตอนจัดวางองค์ประกอบทั้งหมด .....	64
ภาพที่ 4.67	ขั้นตอนการ save .....	65
ภาพที่ 4.68	ขั้นตอนการตรวจงาน .....	65
ภาพที่ 4.69	ขั้นตอนการ วางแผนที่ วัด โรงเรียนและชุมชนส่งทาง Gmail .....	66
ภาพที่ 4.70	ขั้นตอนการเลือกหน้ากระดาษงาน .....	67
ภาพที่ 4.71	ขั้นตอนการใส่ background colo .....	67
ภาพที่ 4.72	ขั้นตอนการวาดแผนที่ แฉงบางหัว .....	68
ภาพที่ 4.73	เพิ่ม Layers เพื่อแยกเลเยอร์ .....	68
ภาพที่ 4.74	ขั้นตอนการวางรูปภาพ วัด โรงเรียนและชุมชน .....	69
ภาพที่ 4.75	ขั้นตอนการเขียน font .....	69
ภาพที่ 4.76	ขั้นตอนการลง color .....	70
ภาพที่ 4.77	ขั้นตอนจัดวางองค์ประกอบทั้งหมด .....	70

ภาพที่ 4.78	ขั้นตอนการ save .....	71
ภาพที่ 4.79	ขั้นตอนการตรวจงาน.....	71
ภาพที่ 4.80	ขั้นตอนการวางแผนที่ วัด โรงเรียนและชุมชน ส่งทาง Gmail .....	72
ภาพที่ 4.81	ขั้นตอนการเลือกหน้ากระดาษงาน.....	72
ภาพที่ 4.82	ขั้นตอนการใส่ background colo .....	73
ภาพที่ 4.83	ขั้นตอนการวาดแผนที่ แขวงปากคลองภาษีเจริญ.....	73
ภาพที่ 4.84	เพิ่ม Layers เพื่อแยกเลเยอร์.....	74
ภาพที่ 4.85	ขั้นตอนการวางรูปภาพ วัด โรงเรียนและชุมชน.....	74
ภาพที่ 4.86	ขั้นตอนการเขียน font .....	75
ภาพที่ 4.87	ขั้นตอนการลง color .....	75
ภาพที่ 4.88	ขั้นตอนจัดวางองค์ประกอบทั้งหมด.....	76
ภาพที่ 4.89	ขั้นตอนการ save .....	76
ภาพที่ 4.90	ขั้นตอนการตรวจงาน.....	77
ภาพที่ 4.91	ขั้นตอนการวางแผนที่ วัด โรงเรียนและชุมชนใน ส่งทาง Gmail .....	78
ภาพที่ 4.92	ขั้นตอนการเลือกหน้ากระดาษงาน.....	79
ภาพที่ 4.93	ขั้นตอนการใส่ background colo .....	79
ภาพที่ 4.94	ขั้นตอนการวาดแผนที่ แขวงบางด้วน.....	80
ภาพที่ 4.95	เพิ่ม Layers เพื่อแยกเลเยอร์.....	80
ภาพที่ 4.96	ขั้นตอนการวางรูปภาพ วัด โรงเรียนและชุมชน.....	81
ภาพที่ 4.97	ขั้นตอนการเขียน font .....	81
ภาพที่ 4.98	ขั้นตอนการลง color .....	82
ภาพที่ 4.99	ขั้นตอนจัดวางองค์ประกอบทั้งหมด.....	82
ภาพที่ 4.100	ขั้นตอนการ save .....	83
ภาพที่ 4.101	ขั้นตอนการตรวจงาน.....	83
ภาพที่ 4.102	ขั้นตอนการวางแผนที่ วัด โรงเรียนและชุมชน ส่งทาง Gmail .....	84
ภาพที่ 4.103	ขั้นตอนการเก็บข้อมูล.....	85
ภาพที่ 4.104	ขั้นตอนในใช้โปรแกรม word เก็บข้อมูล.....	85
ภาพที่ 4.105	ขั้นตอนในใช้โปรแกรม word เขียน สคริปต์.....	86
ภาพที่ 4.106	ขั้นตอนการอัดเสียงพูดในโทรศัพท์.....	86

ภาพที่ 4.107	ขั้นตอนเริ่มใช้ Adobe Premiere Pro .....	87
ภาพที่ 4.108	ขั้นตอนการลากเสียงใส่ช่องคลิป.....	87
ภาพที่ 4.109	ขั้นตอนการลากรูปภาพ.....	88
ภาพที่ 4.110	ขั้นตอนการใช้ Effect Controls .....	88
ภาพที่ 4.111	ขั้นตอนการเลือกซาวด์เพลง.....	89
ภาพที่ 4.112	ขั้นตอนการเขียน font .....	89
ภาพที่ 4.113	ขั้นตอนการขยับ font .....	90
ภาพที่ 4.114	ขั้นตอนการตรวจงาน.....	91
ภาพที่ 4.116	ขั้นตอนการส่งงาน โมชันกราฟฟิก.....	92
ภาพที่ 4.117	อินโฟกราฟฟิก แผนที่ โรงเรียนทั้งหมด.....	93
ภาพที่ 4.118	อินโฟกราฟฟิก แผนที่ วัดทั้งหมด.....	92
ภาพที่ 4.119	อินโฟกราฟฟิก แผนที่ แขวงคลองขวาง.....	94
ภาพที่ 4.120	อินโฟกราฟฟิก แผนที่ แขวงคูหาสวรรค์.....	94
ภาพที่ 4.121	อินโฟกราฟฟิก แผนที่ แขวงบางจาก.....	95
ภาพที่ 4.122	อินโฟกราฟฟิก แผนที่ แขวงบางแวก.....	95
ภาพที่ 4.123	อินโฟกราฟฟิก แผนที่ แขวงบางหว้า.....	96
ภาพที่ 4.124	อินโฟกราฟฟิก แผนที่ แขวงปากคลองภาษีเจริญ.....	96
ภาพที่ 4.125	อินโฟกราฟฟิก แผนที่ แขวงบางด้วน.....	97
ภาพที่ 4.126	งานโมชันกราฟฟิกเรื่อง สุขภาพและโรคไม่ติดต่อ.....	97

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ชุมชนคนทำมาหากินศิริรินทร์และเพื่อน ตั้งอยู่ที่ ซอยเพชรเกษม 48 แยก 4-7 ถนนเพชรเกษม แขวงบางจาก เขตภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร พื้นที่เนื้อที่ 7 ไร่ 8 ตารางวา เกิดจากการรวมกลุ่มของผู้เดือดจากการถูกละเมิดจาก 7 กลุ่ม ซึ่งมาจาก 4 เขต คือ

- (1) กลุ่มหน้าตลาดศิริรินทร์
- (2) กลุ่มรักรักษาบ้านจากเขตคลองสาน
- (3) กลุ่มจรัล 3 จากเขตบางกอกใหญ่ และ
- (4) กลุ่มเอกชัย 30
- (5) กลุ่มสุดเขตจากเขตจอมทอง
- (6) กลุ่มบางจาก
- (7) กลุ่มเทพประทานจากเขตภาษีเจริญ

จึงได้รวมกลุ่มกันเพื่อแก้ปัญหาความเดือดร้อนเรื่องที่อยู่อาศัยร่วมกัน เป็นที่มาของสหกรณ์เคหสถานศิริรินทร์และเพื่อน จำกัด ในปัจจุบัน

ชุมชนศิริรินทร์และเพื่อนร่วมกันจัดตั้งสหกรณ์ประเภท สหกรณ์บริการ (เคหสถาน) ชื่อสหกรณ์เคหสถานศิริรินทร์และเพื่อน จำกัด ในวันที่ 29 ธันวาคม 2549 เพื่อแก้ปัญหาความเดือดร้อนเรื่องที่อยู่อาศัย ตั้งแต่ได้มีการจดทะเบียนและจัดตั้งสหกรณ์เคหสถานศิริรินทร์และเพื่อน จำกัด ได้ดำเนินธุรกิจกู้ยืมเงินจากสถาบันพัฒนาองค์กรชุมชน (องค์การมหาชน)รวมเป็นจำนวนเงิน 45,900,000บาท สหกรณ์เคหสถานศิริรินทร์และเพื่อน จำกัด ดำเนินธุรกิจจัดสรรที่ดินให้สมาชิกเช่าซื้อเพื่อพัฒนาที่อยู่อาศัยพร้อมบ้านภายใต้โครงการบ้านมั่นคง สหกรณ์เคหสถานศิริรินทร์และเพื่อน จำกัดได้ซื้อที่ดินของ บริษัทบริหารสินทรัพย์(บสท.) ติดกับโรงเรียนบางจาก เขตภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร และให้สมาชิกทำสัญญากู้เงินยืมระยะยาวเพื่อปลูกสร้างบ้านจำนวน 153 หลังคาเรือน เพื่อนตามระเบียบของกรุงเทพมหานครในวันที่ 28 พฤศจิกายน 2553 สหกรณ์ฯ เป็นองค์กรที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อแก้ไขปัญหาและสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีของคนในชุมชนทุกด้านมุ่งสู่เป้าหมายชุมชนเข้มแข็งพึ่งตนเองตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง เป็นแบบบ้านแถว และต่อมาจัดตั้งเป็นชุมชนศิริรินทร์และเพื่อนภายในชุมชนมีการรวมกลุ่มกันผลิตสินค้าหลากหลายชนิด ปัจจุบันมีกลุ่ม

อาชีพที่ผลิตสินค้าจำหน่ายสู่ตลาดในชุมชน ทั้งสินค้าอุปโภคบริโภค เพื่อสร้างรายได้เสริมให้กับครอบครัว หลากหลายได้แก่

- (1) กลุ่มอาชีพผลิตภัณฑ์สมุนไพร
- (2) กลุ่มอาชีพผลิตภัณฑ์เครื่องหนังตัดเย็บ
- (3) กลุ่มอาชีพบริการตัดเย็บ-เปลี่ยนทรงเสื้อผ้า
- (4) กลุ่มอาชีพบริการอาหารตามสั่ง
- (5) กลุ่มอาชีพบริการอาหารว่าง-ขนม และ
- (6) กลุ่มอาชีพบริการเครื่องดื่ม ภายใต้การสนับสนุนจากสหกรณ์เคหสถานศิริรินทร์และเพื่อน จำกัด โดยมีความช่วยเหลือในด้านต่าง ๆ การที่จะส่งเสริม และพัฒนากลุ่มอาชีพมีความเข้มแข็ง

#### (1) กลุ่มอาชีพผลิตภัณฑ์สมุนไพร

เล็งเห็นถึงประโยชน์ของสมุนไพรที่ได้รับการพิสูจน์มาแล้ว ไม่ว่าจะเป็นในด้านผลการรักษาและความปลอดภัยเมื่อมีการนำมาใช้อย่างถูกต้อง โดยสมาชิกชุมชนมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อแก้ไขปัญหาและสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีของคนในชุมชนทุกด้านเน้นการแปรรูปผลิตภัณฑ์จากสมุนไพรต่าง ๆ คือ การเปลี่ยนแปลงสถานะของสมุนไพร ให้แตกต่างไปจากเดิม เพื่อประโยชน์ในการใช้งานที่หลากหลายมากขึ้น ทั้งนี้ธุรกิจการแปรรูปผลิตภัณฑ์จากสมุนไพรยังสามารถนำมาเป็นทักษะการประกอบอาชีพเบื้องต้นได้

#### (2) กลุ่มอาชีพผลิตภัณฑ์เครื่องหนังตัดเย็บ

รวมตัวเพื่อผลิตผลิตภัณฑ์โดยสมาชิกชุมชนต้องการมีรายได้เสริมให้กับครัวเรือน โดยสมาชิกสามารถแบ่งไปทำที่บ้านได้และนำมาประกอบรวมกันที่กลุ่มได้ มีการแบ่งงานตามขั้นตอนตามชนิด ผลิตภัณฑ์มีคุณภาพทั้งหนังแท้ และหนัง PVC (Poly Vinyl chloride) ใช้ดีทนทาน และมีราคายุติธรรม โดยตัดเย็บตามแบบที่ผู้ว่าจ้างกำหนดโดยมีเงื่อนไขรายละเอียดที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละโรงงาน อาทิ กระเป๋าสะพาย กระเป๋าธนบัตร กระเป๋าโทรศัพท์มือถือ เป็นต้น เพื่อส่งเสริมให้สมาชิกชุมชนสร้างธุรกิจได้อย่างยั่งยืน

#### (3) กลุ่มอาชีพบริการตัดเย็บ

เปลี่ยนทรงเสื้อผ้าเป็นอาชีพอิสระที่สมาชิกชุมชนสามารถนำมาเป็นอาชีพหลักหรืออาชีพรองได้ เพราะเป็นอาชีพที่ใช้ฝีมือในการออกแบบตัดเย็บเสื้อผ้า และเป็นทักษะในการประกอบอาชีพสหกรณ์เคหสถานศิริรินทร์และเพื่อน จำกัด จึงเห็นความสำคัญในการซ่อมแซมเสื้อผ้าและตัดแปลงรูปทรงเสื้อผ้า เนื่องจากเป็นอาชีพ



ที่สามารถยึดเป็นอาชีพเสริมจากการว่างงานประจำ โดยส่งเสริมและสนับสนุนสมาชิกชุมชนทั่วไปในชุมชน ได้ฝึกทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้าและตัดแปลงรูปทรงเสื้อผ้า เพื่อสร้างรายได้ในครัวเรือน

#### (4) กลุ่มอาชีพบริการอาหารตามสั่ง

เป็นหนึ่งในธุรกิจอาหารพร้อมรับประทาน (Ready to Eat) เป็นกลุ่มอาชีพที่มีแนวโน้มเติบโตอย่างต่อเนื่อง โดยได้รับปัจจัยหนุนจากชีวิตประจำวัน (Life Style) ของคนในสังคมปัจจุบัน ที่ในแต่ละวันของการดำรงชีวิตยังอยู่บนฐานของความรีบเร่ง และเต็มไปด้วยข้อจำกัดทางด้านเวลา ทำให้ไม่มีเวลาในการจัดเตรียมอาหารได้เอง

#### (5) กลุ่มอาชีพบริการอาหารว่าง-ขนม

สมาชิกชุมชนได้แบ่งหน้าที่กันทำดำเนินงานด้วยความละเอียดอ่อนประณีตในการเลือกสรรวัตถุดิบ และกระบวนการทำที่พิถีพิถัน ทำให้ขนมมีรสชาติที่อร่อยหอมหวาน และสีสวยงาม รูปลักษณะชวนรับประทานส่วนใหญ่เป็นขนมที่มีความเกี่ยวข้องกับคนไทยมาแต่อดีต จนถึงปัจจุบัน อาทิ ขนมกล้วย สาคูไส้หมู ข้าวเกรียบปากหม้อ ฯลฯ

การประกอบอาชีพธุรกิจขนมเป็นอาชีพอิสระในการทำมาหากิน ด้วยการนำวัตถุดิบที่มีอยู่ในชุมชน และภูมิปัญญาดั้งเดิมของชาวชุมชนมาเป็นปัจจัยในการทำการผลิต เพื่อการบริโภคในครัวเรือนและจำหน่ายสร้างรายได้เสริมให้กับครอบครัว

#### (6) กลุ่มอาชีพบริการเครื่องดื่ม

เป็นการชงน้ำดื่มเพื่อสุขภาพโดยสมาชิกชุมชนเลือกสรรวัตถุดิบด้วยวิธีการทำที่พิถีพิถัน เพื่อให้มีรสชาติอร่อย อาทิ ร้านขายน้ำชงโบราณ ร้านขายน้ำผลไม้ปั่น ร้านขายน้ำสำเร็จรูป ร้านขายน้ำเพื่อสุขภาพ ร้านขายน้ำผลไม้สด ฯลฯ ถือเป็นอาชีพอิสระในการทำมาหากินที่เหมาะสมกับสภาพอากาศร้อนของประเทศไทย และสร้างรายได้ให้กับตนเองและครอบครัว นอกจากการชงขายในรูปแบบใส่น้ำแข็งพร้อมดื่มแล้ว ยังมีการต่อยอดน้ำชงโบราณ น้ำเพื่อสุขภาพ และน้ำผลไม้สดบรรจุขวดเพื่อจัดจำหน่ายด้วย และมีแนวโน้มในการร่วมกับกลุ่มอาชีพบริการอาหารว่าง-ขนมเพื่อจัดทำชุดอาหารว่าง (Snack Box) ต่อไป

อย่างไรก็ตาม ทั้ง 6 กลุ่มอาชีพยังคงทำการค้าแบบเดิมคือการขายตรงซึ่งในปัจจุบันการขายตรงอย่างเดียวอาจไม่เพียงพอต่อการแข่งขันในตลาด อีกทั้งเทคโนโลยีได้มี

การพัฒนาไปมากแต่ชุมชนยังไม่ได้ขยายช่องทางการตลาดทำให้เสียโอกาสในการขายสินค้าและบริการ ปัญหาทางการตลาดของสินค้าชุมชนจึงเป็นปัญหาที่พบอยู่ในขณะนี้ผลจากการที่ขาดความรู้ทางด้านการตลาดและการขายตรงอย่างเดียวอาจไม่เพียงพอต่อการแข่งขันจึงจำเป็นต้องใช้เทคโนโลยี

พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์เข้ามาร่วมด้วยเพื่อขยายช่องทางการตลาดให้เข้าถึงกลุ่มลูกค้ามากขึ้นและสามารถขายสินค้าได้เพิ่มขึ้นการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายต้องทำควบคู่ไปกับการขยายช่องทางการตลาดเพื่อให้ตรงกับกระแสด้านชีวิตในปัจจุบันที่มีความเร็วของข้อมูลอย่างมาก กลุ่มอาชีพจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนวิธีการเพื่อให้เข้ากับวิถีชีวิตปัจจุบัน กลุ่มอาชีพที่ยังไม่มีช่องทางการตลาดออนไลน์ควรประเมินความพร้อมสภาพปัจจุบันรวมถึงปัญหาของกลุ่มอาชีพเพื่อนำมาวิเคราะห์ในการขยายช่องทางการตลาด ศึกษาปัญหาที่เกิดขึ้นจากกลุ่มอาชีพจากชุมชนอื่น ๆ เพื่อเตรียมความพร้อมในการรองรับการผลิตและหาแนวทางการแก้ปัญหาไว้ล่วงหน้า

สำหรับช่องทางการตลาดเพื่อจำหน่ายสินค้าของ 6 กลุ่มอาชีพนั้นยังต้องมีการปรับตัว และเรียนรู้เพื่อรับมือกับความเปลี่ยนแปลง ภายใต้กระแสโลกยุคดิจิทัลเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วซึ่งเป็นการท้าทายหนึ่งที่กลุ่มอาชีพควรมีการเตรียมความพร้อม พัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ บรรลุภัณฑ์ให้มีความทันสมัยสวยงาม และพร้อมหาช่องทางการตลาดให้ครอบคลุมกลุ่มเป้าหมาย เพื่อการจัดจำหน่ายและประชาสัมพันธ์สินค้าและบริการให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น ในการจัดการด้านการตลาดของผลิตภัณฑ์ชุมชนควรมีการจัดอบรมถ่ายทอดองค์ความรู้ในการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าและการขยายช่องทางการจัดจำหน่ายให้มากขึ้น

ทีม CA ACT ARTs จึงได้เห็นความสำคัญของการพัฒนาและขยายช่องทางการตลาดออนไลน์ “ชุมชนคนทำมาหากินศิรินทร์และเพื่อน” ซึ่งเป็นอีกช่องทางหนึ่งในการจัดจำหน่ายและประชาสัมพันธ์

- (1) กลุ่มอาชีพผลิตภัณฑ์สมุนไพร
- (2) กลุ่มอาชีพผลิตภัณฑ์เครื่องหนังตัดเย็บ
- (3) กลุ่มอาชีพบริการตัดเย็บ-เปลี่ยนทรงเสื้อผ้า
- (4) กลุ่มอาชีพบริการอาหารตามสั่ง
- (5) กลุ่มอาชีพบริการอาหารว่าง-ขนม
- (6) กลุ่มอาชีพบริการเครื่องดื่ม

ให้สามารถขยายตลาดให้กว้างขวางมากขึ้นและสอดคล้องกับนโยบายที่ได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐ เพื่อรองรับการพัฒนาประเทศและยังสร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชนให้สามารถพึ่งตนเองได้อย่างยั่งยืน

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

- เพื่อเข้าใจถึงหน้าที่การผลิตสื่อสหกรณ์เคสสถานศิรินทร์และเพื่อน

## 1.3 ขอบเขตของรายงาน

ผลิตอินโฟกราฟฟิก 9 ชิ้นและคลิปโมชันกราฟิก 1 คลิป ในระหว่างวันที่ วันที่ 7 มกราคม 2565 - 12 พฤษภาคม 2566 เท่านั้น

## 1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

- สามารถเรียนรู้และเข้าใจกระบวนการทำงานในหน้าที่ของผู้ผลิตสื่อทางเฟส facebook และสื่อออนไลน์ต่างๆ มากขึ้นการเรียนรู้และปรับเพื่อทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี
- การลงนามทำงานในพื้นที่จริง เช่น การเข้าประชุมแล้วช่วยงานทางNodeเขต ภาษีเจริญ
- ได้เรียนรู้เทคนิคการติดต่อรายการโฆษณา
- พนักงานในองค์กรได้แลกเปลี่ยนองค์ความรู้กับนักศึกษา ทำให้เกิดผลงานใหม่ๆ



## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการที่ผู้จัดทำได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับรายงานบทบาท หน้าที่ของผู้ผลิตสื่อออนไลน์ แนวคิด ดังต่อไปนี้

2.1 แนวคิดการออกแบบ

2.2 แนวคิดอินโฟกราฟิก

2.3 การพัฒนาสื่อ Motion Graphic

#### 2.1 แนวคิดการออกแบบ

มีผู้นิยามความหมายของการออกแบบไว้หลายแนวทางดังนี้

การออกแบบ คือ กระบวนการสร้างสรรค์ประเภทหนึ่งของมนุษย์ โดยมีทัศนธาตุและลักษณะของทัศนธาตุเป็นองค์ประกอบ ใช้ทฤษฎีต่าง ๆ เป็นแนวทางและใช้เวลานาชนิดเป็นวัตถุดิบ ในการสร้างสรรค์ โดยที่นักออกแบบจะต้องมีขั้นตอนในการปฏิบัติงานหลายขั้นตอนตลอด กระบวนการสร้างสรรค์นั้น (มาโนช กะนั้นนท์. 2559)

การออกแบบ คือ การวางแผนสร้างรูปแบบ โดยวางแผนจัด ส่วนประกอบของการออกแบบ ให้สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอย วัสดุ และการผลิตสิ่งของที่ต้องการออกแบบนั้น (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2539) นวลน้อย บุญวงษ์ (2539) ได้สรุปขอบเขตของการออกแบบเป็น 2 แนวทางดังนี้

ก. เป็นคำนำมาหมายถึง ผลงานหรือผลผลิตที่เกิดขึ้นจากทั้ง 2 กระบวนการคือ กระบวนการออกแบบซึ่งยังอยู่ในรูปของแนวความคิด แบบร่างตลอดจนต้นแบบ และ กระบวนการผลิตซึ่งอยู่ในรูปของผลผลิตที่เป็นวัตถุดิบหรือผลิตภัณฑ์ต่างๆ เป็นคำกริยา หมายถึง กระบวนการทำงานเพื่อให้เกิดเป็นผลผลิตที่กล่าวถึงใน

ข้อ 1 นั้นเอง

ดังนั้นจึงขอ สรุปความหมาย ของการออกแบบได้ว่าการออกแบบ คือ กระบวนการทำงานของมนุษย์ ที่มีจุดมุ่งหมาย ในการแก้ปัญหา ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง หรือเกิดสิ่งใหม่อาจเป็นรูปแบบสองมิติ หรือสามมิติโดยกระบวนการทำงานนั้นมีการ วางแผนในรูปของแนวความคิด และปฏิบัติ การตามขั้นตอนที่ได้วางแผนนั้นออกมาเป็นรูปธรรมทั้งนี้เพื่อสนองตอบความต้องการ ของตนเอง และคนในสังคม

การแบ่งประเภทของงานออกแบบ

งานออกแบบเป็นสื่อกลางความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ และมนุษย์ กับวัตถุ ดังนั้นงานออกแบบจึงไม่อาจทำได้เพียงเพื่อความต้องการส่วนตนแต่จะต้อง คำนึงถึงความต้องการของผู้อื่นและสภาพแวดล้อมด้วย สภาพแวดล้อมในที่นี้คือ สภาพวัตถุ วัฒนธรรมและพฤติกรรมของคนในสังคม ซึ่งอาจแบ่งประเภทของงาน ออกแบบกว้างๆ ได้เป็น 3 ประเภท คือ (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2539:-)

2.1.1. งานออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอย

2.1.2 งานออกแบบเพื่อการติดต่อสื่อสาร

2.1.3 งานออกแบบเพื่อคุณค่าทางความงาม

2.1.1 งานออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอย เป็นงานออกแบบที่เน้นประโยชน์ใช้สอยหรือประโยชน์ทางกายเป็นหลัก มีคุณค่าทางความงามเป็นตัวผลักดันให้งานออกแบบน่าสนใจ นำใช้สอย ได้แก่ งานหัตถกรรมเป็นงานที่ทำด้วยมือมีคุณค่าด้านความงาม แต่ก็มีประโยชน์ใช้สอย งานออกแบบผลิตภัณฑ์ซึ่งปัจจุบันมีสภาพเป็นเครื่องไฟฟ้าและเครื่องจักรกลประกอบไว้ด้วยตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยีทำให้งานออกแบบต้องเกี่ยวข้องกับกลไกที่ สลับซับซ้อน ดังนั้นผู้ออกแบบจำเป็นต้องมีความรู้เฉพาะด้าน

2.1.2 งานออกแบบเพื่อการติดต่อสื่อสาร เป็นงานที่เน้นการสื่อสารด้วยภาษาและภาพที่เป็นสากลสามารถรับรู้ร่วมกันอาจเป็นงานพิมพ์หรือไม่ได้ จุดมุ่งหมายเพื่อประโยชน์ในทางความรู้ ความเข้าใจ การชี้ชวนหรือเรียกร้อง ได้แก่ งานออกแบบสิ่งพิมพ์ งานออกแบบโฆษณา งานออกแบบพาณิชย์ศิลป์ งานออกแบบสัญลักษณ์และเครื่องหมาย งานออกแบบเพื่อ การสื่อสารเหล่านี้จำเป็นต้องมีความรู้เฉพาะด้าน ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นงานออกแบบที่ เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาชุมชน ทั้งทางด้านสังคมศาสตร์ และมนุษยศาสตร์

2.1.3 งานออกแบบเพื่อคุณค่าทางความงาม เป็นงานออกแบบที่มีเป้าหมายเฉพาะตัว เน้นผลงานทางด้านอารมณ์ สะเทือนใจ ความรู้สึกสัมผัสในความงาม และคุณค่าทัศนคติได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรมสถาปัตยกรรม และภาพพิมพ์ ซึ่งเป็นงานวิจิตรศิลป์ ผู้ออกแบบ จะต้องได้รับการฝึกฝน มีความเชื่อและลักษณะเฉพาะตัว สามารถออกแบบให้สัมพันธ์กันทั้งรูปแบบและเนื้อหา

งานออกแบบโดยทั่วไปแล้ว ประโยชน์และความงามย่อมหมายถึงคุณค่า ในทางดีงาม แต่บางครั้งงานออกแบบก็อาจกระตุ้นให้เกิดความต้องการ เกิดความฟุ้งเพื่อเห็นแก่ตัว บิดเบือนความจริง ผิดศีลธรรมจรรยาบรรณ อันเป็นวิถีทางที่ไม่ถูกไม่ควรในสังคมในทางตรงกันข้าม หากงาน ออกแบบ ชักนำไปสู่ความดีงาม เช่น การช่วยเหลือ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อกัน เชิญชวนให้เกิดความรัก ความร่วมมือ

แสดงเอกลักษณ์ของชาติ งาน ออกแบบที่โน้มนำสังคมไปสู่สิ่งดีงามเช่นนั้นย่อมเป็นงานออกแบบที่มีคุณค่า (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2539:)

การออกแบบที่ดี คือ การแสดงออกซึ่งรูปแบบที่ดีที่สุดจากสาระของสิ่งใด สิ่งหนึ่งไม่ว่าจะเป็นการออกแบบเพื่อข่าวสาร หรือผลิตภัณฑ์ การออกแบบที่มีประสิทธิภาพนั้นนักออกแบบจะต้องมองการณ์ไกลถึงสิ่งที่ดี ที่สุดทางด้านรูปแบบ การผลิต การส่งหรือการสื่อสาร การนำไปใช้ รวมทั้งความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การสร้างสรรค์ต้องไม่ พิจารณาเพียงเฉพาะความงาม แต่จะต้องตระหนักถึงประโยชน์และ ธรรมเนียมตามช่วงเวลาที่ต้องการ (วิรุณ ตั้งเจริญ.2537: 7)

ผู้จัดทำได้นำสิ่งเหล่านี้ที่ได้ศึกษามาทำงานสหกิจเพื่อพัฒนางานแต่ละงานให้ดีขึ้นไปอีกเพื่อให้การวางแผนการสร้างรูปแบบ โดยวางแผนจัด ส่วนประกอบของการออกแบบ ให้สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอยวัสดุ และการผลิตสิ่งของที่ต้องการออกแบบนั้นๆให้ดียิ่งขึ้น

## 2.2 แนวคิดอินโฟกราฟิก

อินโฟกราฟิกส์ (Infographics) หมายถึง การนำข้อมูลหรือความรู้มาสรุปเป็นสารสนเทศในลักษณะของข้อมูลและกราฟที่อาจเป็นลายเส้น สัญลักษณ์ กราฟ แผนภูมิ ไดอะแกรม แผนที่ ฯลฯ ที่ออกแบบเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว ดูแล้วเข้าใจง่ายในเวลารวดเร็วและชัดเจน สามารถสื่อให้ผู้ชมเข้าใจความหมายของข้อมูลทั้งหมดได้โดยไม่จำ เป็นต้องมีผู้นำ เสนอมาช่วยขยายความเข้าใจอีก

การออกแบบอินโฟกราฟิก (Infographics) เป็น การนำข้อมูลที่เข้าใจยากหรือข้อมูลที่ เป็นตัวหนังสือจ นวนมากมาย มาเสนอในรูปแบบต่างๆ อย่างสร้างสรรค์ ให้สามารถเล่าเรื่องได้ด้วยตัวเอง มีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ หัวข้อที่น่าสนใจ ซึ่งจะต้องรวบรวมข้อมูล ต่างๆ ให้เพียงพอแล้วนำมาสรุป วิเคราะห์เรียบเรียงแสดงออกมาเป็นภาพจึงจะดึงดูดความสนใจได้ดีช่วย ลดเวลาในการอธิบายเพิ่มเติม กราฟฟิกที่ใช้อาจเป็นภาพ ลายเส้น สัญลักษณ์กราฟแผนภูมิไดอะแกรมตาราง แผนที่ ฯลฯ จัดทำให้มีความสวยงาม น่าสนใจ เข้าใจง่าย สามารถจดจำได้นาน ทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพมากขึ้น (จงรัก เทศนา, 2556) และการสื่อสารมีประสิทธิภาพมากขึ้นหลักการออกแบบอินโฟกราฟิกส์ (Infographics) แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ

### 1. ด้านข้อมูล

ข้อมูลที่จะนำ เสนอ ต้องมีความหมาย มีความน่าสนใจ เรื่องราวเปิดเผยเป็นจริง มีความถูกต้อง

## 2. ด้านการออกแบบ

การออกแบบต้องมีรูปแบบ แบบแผน โครงสร้าง หน้าที่การทำงาน และความสวยงาม โดยออกแบบให้เข้าใจง่าย ใช้งานง่าย และใช้ได้จริง

การสร้างอินโฟกราฟิกส์ให้ดึงดูดความสนใจ (Designing An Amazing Infographics)

ข้อมูลสารสนเทศสามารถนำ มาจัดทำ ให้สวยงามและมีประโยชน์ หากมีการนำ เสนอที่ดี ที่ผ่านมาข้อมูลสารสนเทศจำ นวนมากถูกนำ มาจัดกลุ่มทำ ให้ไม่น่าสนใจ การจัดทำข้อมูลให้เป็นภาพกราฟิกจึงเป็นที่นิยมในปัจจุบันอินโฟกราฟิกส์เป็นการออกแบบให้เป็นภาพที่ช่วยอธิบายข้อมูลที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่าย Hyperakt's Josh Smith (2558) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ได้ค้นพบกระบวนการที่ดีในการออกแบบ

อินโฟกราฟิกส์ (Infographics) 10 ขั้นตอน

### 1. การรวบรวมข้อมูล (Gathering data)

คัดเลือกข้อมูลดิบที่รวบรวมมาแต่ที่ยังไม่เป็นระเบียบ โดยอาจใช้โปรแกรม Microsoft Excel เขียนแหล่งอ้างอิงที่มาของข้อมูลที่เป็นต้นฉบับบันทึกภาพต่างๆที่เกี่ยวข้องจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายไม่ควรแยกภาพหรือแผนภาพกับข้อมูลออกจากกัน

### 2. การอ่านข้อมูลทั้งหมด (Reading everything)

การอ่านข้อมูลเฉพาะจุดเน้นหรืออ่านอย่างผิวเผินให้ผ่านไปอย่างรวดเร็วเพราะคิดว่าเสียเวลา จะทำให้ได้ข้อมูลไม่สมบูรณ์ ข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องจะช่วยให้เรามองเห็นภาพรวมของประเด็นสำคัญผู้ออกแบบอินโฟกราฟิกส์ต้องมีทักษะในการจัดการข้อมูลและแน่ใจว่าข้อมูลที่ สำคัญไม่ถูกละเลยที่จะมาสนับสนุนเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ

### 3. การค้นหาวิธีการเล่าเรื่อง (Finding the narrative)

การนำ เสนอข้อมูลที่น่าเบื่อจะทำให้อินโฟกราฟิกส์น่าเบื่อ เว้นแต่ว่าจะค้นพบการนำ เสนอเรื่องราวที่ดึงดูดความสนใจ อินโฟกราฟิกส์เริ่มที่จุดมุ่งหมายเดียว ขยายความข้อมูลที่ซับซ้อน อธิบายกระบวนการเน้นที่แนวโน้มหรือสนับสนุนข้อโต้แย้ง การหาวิธีการเล่าเรื่องที่นำเสนอ อาจจะยุ่งยากในระยะแรก ถ้าเราค้นเจอกับข้อมูลที่มีอยู่จะทำให้สามารถเล่าเรื่องราวได้ การใส่ใจกับเนื้อหาที่สำคัญที่จะช่วยให้การนำเสนอข้อมูลมีคุณค่าอินโฟกราฟิกส์ (Infographics) เรื่อง หลักการออกแบบ Infographics

### 4. การระบุปัญหาและความต้องการ (Identifying problems)

เมื่อได้ข้อมูลมาแล้ว นำ มาตรวจสอบความถูกต้อง อาจมีข้อมูลที่ไม่สนับสนุนหัวข้อหรือประเด็นที่เราต้องการ นำ เสนอ ควรมีการอภิปรายหาข้อสรุปที่แท้จริงเพื่อระบุปัญหาและความต้องการ ผู้ชมต้องการข้อมูลที่มีการจัดการและมีการออกแบบที่ดี มิฉะนั้นจะกลายเป็นหลักฐานที่ไม่ถูกต้อง ข้อมูลต้องถูกต้องและไม่ผิดพลาด ปรับปรุงข้อมูลและเรื่องราวให้มีเอกลักษณ์ตรงกับหัวข้อศึกษาทบทวนหลายๆ ครั้ง หาวิธีการนำ เสนอข้อมูลอย่างถูกต้องและมีคุณค่า ซึ่งไม่ใช่เรื่องง่ายในการออกแบบให้ชนะใจผู้ชม นักออกแบบที่ดีต้องมีมุมมองและเห็นคุณค่าในรายละเอียดของข้อมูลที่ชัดเจน

### 5. การจัดลำดับโครงสร้างข้อมูล (Creating a hierarchy)

การจัดลำดับชั้นของข้อมูลเป็นที่นิยมในการสรุปข้อมูล เป็นการนำผู้ชมให้มองเห็นภาพรวมตั้งแต่ต้นจนจบ เป็นวิธีการจัดการกับข้อมูลในการสร้างอินโฟกราฟิกและตรึงผู้ชมตามโครงสร้างลำดับชั้นของข้อมูล การจัดรูปแบบข้อมูลตามลำดับจะส่งเสริมให้ผู้ชมเข้าถึงข้อมูลเป็นช่วงระยะเวลาของการเล่าเรื่อง ซึ่งกลายเป็นวิธีการที่แพร่หลายในการออกแบบอินโฟกราฟิกส์



## 6. การออกแบบโครงสร้างข้อมูล (Building a wireframe)

เมื่อพิจารณาตรวจสอบคัดเลือกข้อมูลอย่างละเอียดแล้ว จัดแบ่งข้อมูลเป็นลำดับชั้น และออกแบบโครงสร้างของข้อมูล ผู้ออกแบบควรทำความเข้าใจกับภาพหรือกราฟิกที่เป็นตัวแทนของข้อมูลสำคัญที่จัดไว้เป็นลำดับชั้นแล้วนำไปให้ผู้ชมวิพากษ์วิจารณ์การออกแบบที่ผ่านการโต้เถียงจากบุคคลในหลายมุมมองที่ให้ข้อเสนอแนะแตกต่างกันออกไป จะเป็นข้อสรุปของการจัดทำ โครงสร้างอินโฟกราฟิกส์

## 7. การเลือกรูปแบบอินโฟกราฟิกส์ (Choosing a format)

เมื่อสิ้นสุดการกำหนดภาพหรือกราฟิกที่เป็นตัวแทนของข้อมูลแล้ว วิธีจัดกระทำข้อมูลที่ดีที่สุดคือ การนำเสนอข้อมูลด้วยแผนผัง กราฟต่างๆ เช่น กราฟแท่ง กราฟเส้น กราฟวงกลม หรืออาจจะใช้ไดอะแกรม หรือผังงานเพื่ออธิบายกระบวนการทำงาน อาจนำแผนที่มาประกอบในการเล่าเรื่อง หรือบางทีการใช้ตัวเลขนำเสนอข้อมูลง่ายๆ อาจเป็นวิธีที่ดีที่สุด

## 8. การกำหนดภาพให้ตรงกับหัวข้อ (Determining a visual approach)

การเลือกใช้ภาพในการทำให้อินโฟกราฟิกส์ให้ดูดีมีสองแนวคิด คือ ใช้ข้อมูลดิบมาจัดทำเป็นกราฟหรือแผนผังที่น่าสนใจ ใช้สี การพิมพ์ และการจัดโครงสร้างในการออกแบบงานให้มีศิลปะ และใช้สายเส้นวาดภาพหรือคำอุปมาเปรียบเทียบ ไม่แสดงข้อมูลตัวเลขออกมาอย่างชัดเจน จะเห็นเป็นภาพแสดงแทนข้อมูลคล้ายกับกราฟหรือแผนผังเท่านั้น เราไม่ควรติดยึดกับวิธีการใดวิธีการหนึ่ง ควรผสมผสานวิธีการใช้กราฟ แผนภาพ และแผนผังตกแต่งองค์ประกอบด้วยการวาดลายเส้นหรือนำภาพที่เป็นตัวแทนของข้อมูลมาจัดวางซ้อนกัน อาจเสริมด้วยข้อมูล สื่อ ตราสัญลักษณ์ และเนื้อหาในการออกแบบให้ตรงกับหัวข้อ

## 9. การตรวจสอบข้อมูลและทดลองใช้ (Refinement and testing)

เมื่อออกแบบอินโฟกราฟิกส์เสร็จแล้วเริ่มตรวจสอบข้อมูลอย่างละเอียด ผู้ชมจะดูทั้งข้อมูลและภาพที่เล่าเรื่องราว เพื่อให้แน่ใจว่าผลงานที่เสร็จแล้วมีคุณภาพตรงกับหัวข้อและเป้าหมาย ประเมินทั้งการออกแบบและจุดเน้นจนกระทั่งผลงานชัดเจนและเข้าใจง่าย

10. ผลงานข้อมูลที่มีลักษณะที่น่าสนใจจะถูกอ่านโดยบุคคลทั่วไป ข้อมูลที่ถูกตรวจสอบและพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญแล้วไม่ได้หมายความว่าเราจะเป็นผู้ค้นพบวิธีการเล่าเรื่องราว นั้น ถึงแม้ว่าผลงานจะเคยถูกเผยแพร่มาแล้ว การวิพากษ์วิจารณ์จากอินเทอร์เน็ตจะช่วยขยายข้อโต้แย้งและค้นพบวิธีการนำเสนอข้อมูลวิธีใหม่ได้ ข้อคิดเห็นต่างๆ จะได้รับการปรับปรุงแก้ไข ผลงานที่ถูกรีวิวจากผู้เชี่ยวชาญมาสู่ตัวเราเหมือนเป็นรางวัลในการทำ งาน การออกแบบที่ถูกถกเถียงกันอย่างเข้มข้นเป็นส่วนหนึ่งที่จะสกดผู้ชม การสร้างอินโฟกราฟิกส์ให้มีประสิทธิภาพ (Designing Effective Infographics) อินโฟกราฟิกส์เป็นที่นิยมแพร่หลายในอินเทอร์เน็ต เพราะสามารถถ่ายทอดข้อมูลจากการออกแบบที่มีศิลปะอย่างแท้จริง เป็น

ภาษาสากลที่สามารถเล่าเรื่องราวแม้ว่าดูแค่ภาพที่หน้า เสนอ เราสามารถพูดได้ว่าอินโฟกราฟิกส์ไม่มีขอบเขตและขีดจำกัดในการเล่าเรื่องผ่านภาพ การใช้กราฟิกช่วยเพิ่มความสวยงามแก่สิ่งต่างๆ ทำให้ข้อมูลน่าประทับใจมีคุณค่าอย่างมีนัยเพื่อที่จะเผยแพร่สู่สาธารณะ

### 1. เน้นที่หัวข้อหลักหัวข้อเดียว (Focus on a single topic)

สิ่งแรกที่ต้องพิจารณาคือหัวข้อหลักในการสร้างอินโฟกราฟิกส์ คุณจะมีผลงานที่มีประสิทธิภาพ ถ้าพยายามตอบคำถามเดียวจะชัดเจนถ้ารู้ทิศทางของสิ่งที่จะทำ สิ่งนี้จะขจัดความยุ่งยากสำหรับผู้อ่านและผู้ชม หลังจากกำหนดหัวข้อแล้วกำหนดคำถามเฉพาะที่ต้องการคำตอบในอินโฟกราฟิกส์

### 2. ออกแบบให้เข้าใจง่าย (Keep it simple)

ตั้งแต่เริ่มออกแบบข้อมูลคุณต้องแน่ใจว่าข้อมูลไม่อัดแน่นซับซ้อนสับสน เข้าใจได้ง่าย ไม่ทำให้ผู้อ่านและผู้ชมยุ่งยาก ภาพที่ซับซ้อนจะทำให้การตีความผิดพลาดไม่มีประสิทธิภาพ

### 3. ข้อมูลเป็นสิ่งสำคัญ (Data is important)

การสร้างอินโฟกราฟิกส์ต้องคำนึงถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อเป็นสำคัญ การออกแบบต้องไม่ทำ เกินขอบเขตของหัวข้อซึ่งจะเป็นการทำลายข้อมูลที่จำเป็นต้องแน่ใจว่าการออกแบบเน้นที่ข้อมูลและรูปแบบของอินโฟกราฟิกส์

#### 4. แนใจว่าข้อเท็จจริงถูกต้อง (Be sure facts are correct)

การทำข้อมูลให้ถูกต้องเป็นสิ่งสำคัญถ้าไม่ถูกต้องจะลดความน่าเชื่อถือของอินโฟกราฟิกส์ ดังนั้นก่อนที่จะสร้างอินโฟกราฟิกส์ต้องแนใจว่าข้อมูลถูกต้อง ศึกษาค้นคว้าหาข้อเท็จจริงและใช้ข้อมูลที่ถูกต้องอย่าลืมอ่านผลงานและตรวจสอบข้อเท็จจริงให้ถูกต้อง

#### 5. ให้อินโฟกราฟิกเป็นตัวเล่าเรื่อง (Let it tell a story)

อินโฟกราฟิกส์ที่มีประสิทธิภาพสามารถเล่าเรื่องราวด้วยภาพวาดหรือกราฟิก ซึ่งสามารถบอกบางสิ่งบางอย่างและสามารถถ่ายทอดข้อมูลได้ถึงแม้ว่าผู้ชมจะไม่ได้อ่านข้อมูลมาก่อน

#### 6. การออกแบบที่ดีทำให้มีประสิทธิภาพ (Good design is effective)

การบรรยายด้วยภาพถ้ามีการออกแบบที่ดีจะดึงดูดใจผู้ชม สิ่งสำคัญคือออกแบบอินโฟกราฟิกส์ให้เข้าใจง่าย ใช้ความคิดสร้างสรรค์ออกแบบให้น่าสนใจ ภาพ กราฟิก สี ชนิด และ ช่องว่าง เป็นสิ่งสำคัญในการออกแบบ

#### 7. ใช้สีที่ดึงดูดความสนใจ (Choose attractive colors)

การใช้สีเป็นสิ่งจำ เป็นควรเลือกใช้สีที่กระตุ้นดึงดูดความสนใจผู้ชม ควรศึกษาทฤษฎีการใช้สี ด้วยใช้สีให้ถูกต้องเหมาะสมกับหัวข้อว่าเราจะออกแบบอินโฟกราฟิกส์ให้ใครชม "ไม่จำ เป็นต้องทำให้มีสีสันมากอินโฟกราฟิกส์บางชิ้นมีสีเพียงเล็กน้อยก็มีประสิทธิภาพได้

#### 8. ใช้คำ พุดที่กระชับ (Use short texts)

การออกแบบภาพที่ใช้ในการนำเสนอ จำ เป็นต้องสรุปข้อความให้สั้นกระชับตรงกับจุดหมายที่ต้องการนำเสนอ อาจใช้แผ่นป้ายหรือข้อมูลสั้นๆ มาสนับสนุนภาพ การทำ เรื่องราวให้ดึงดูดความสนใจอาจใช้ตัวเลขมาสรุปเปรียบเทียบข้อมูล และควรใช้ตัวหนังสือที่อ่านเข้าใจง่าย

### 9. ตรวจสอบตัวเลขข้อมูล (Check your numbers)

ถ้านำเสนอข้อมูลด้วยตัวเลขผ่านกราฟและแผนผัง ตรวจสอบความถูกต้องของตัวเลขและภาพวาดและต้องรู้ว่าตัวเลขไหนควรใช้และไม่ควรมีอยู่ ด้วยวิธีนี้จะทำให้อินโฟกราฟิกส์มีประสิทธิภาพมากขึ้น

### 10. ทำไฟล์อินโฟกราฟิกให้เล็ก (Make the file size small)

ทำไฟล์อินโฟกราฟิกให้เล็กเพื่อให้ผู้ชมเข้าถึงและดาวน์โหลดข้อมูลได้ง่าย และนำไปใช้ต่อได้ดีตามจุดประสงค์ที่ต้องการ ดาวน์โหลดเร็วและใช้เวลาน้อยในการถ่ายโอนข้อมูลใส่แพลตฟอร์ม สามารถแนบไฟล์ส่งอีเมลไปให้ผู้อื่น แต่ไม่ควรลดคุณภาพของรูปภาพควรใช้ไฟล์ที่มีคุณภาพสูงเพื่อที่จะดึงดูดผู้ชมสิ่งที่ไม่ควรทำในการออกแบบอินโฟกราฟิกส์ปัจจุบันการใช้

อินเทอร์เน็ตแพร่หลายมาก คนส่วนใหญ่จะรับข้อมูลที่เข้าถึงง่ายที่สุด ข้อมูลจำนวนมากที่แพร่หลายอยู่ในอินเทอร์เน็ต ข้อมูลบางส่วนออกแบบเป็นอินโฟกราฟิกส์ซึ่งถูกตีพิมพ์

ออกมาใช้งานด้วย อินโฟกราฟิกส์เป็นเครื่องมือสำคัญในการสอน วงการธุรกิจ เป็นแรงบันดาลใจที่มีอิทธิพลในการนำเสนอและการสื่อสารข้อมูลที่ยุ่งยากซับซ้อน

ประสิทธิภาพของอินโฟกราฟิกส์นั้นต้องอาศัยวิธีการออกแบบที่มีพลังที่ยิ่งใหญ่ ต่อไปนี้เป็นสิ่งที่จะช่วยให้เห็นออกแบบคำ นี้ถึงว่าไม่ควรทำ 10 อย่าง

อย่าใช้ข้อมูลมากเกินไป (Don't use too much text)

อินโฟกราฟิกส์เป็นการออกแบบโดยใช้ภาพ ควรมีตัวหนังสือน้อยกว่าภาพหรือแบ่งส่วนเท่าๆ กันซึ่งเหมาะสมสำหรับผู้ที่ย่าน้อยและขึ้นอยู่ภาพข้อมูล ถ้าคุณยังคงใส่ตัวหนังสือมากและมีภาพน้อยก็ยังไม่ถึงวัตถุประสงค์ของอินโฟกราฟิกส์

อย่าทำ ข้อมูลที่นำเสนอให้ยุ่งยากซับซ้อน (Don't make confusing data presentation)

การนำเสนอข้อมูลที่ยุ่งยากซับซ้อนผิดวัตถุประสงค์ของการออกแบบอินโฟกราฟิกส์ อย่าเสียเวลานั้นข้อมูลที่ไม่น่าสนใจ เป็น และต้องแน่ใจว่าคุณจัดการกับข้อมูลให้ชัดเจนและเข้าใจง่าย ซึ่งมักจะทำได้โดยการใช้กราฟ ภาพวาด และกราฟิกอื่นๆ มองดูที่อินโฟกราฟิกส์เหมือนเป็นผู้ชมเองว่าสามารถตอบคำถามที่คุณต้องการบอกผู้ชมหรือไม่

อย่าใช้สีมากเกินไป (Don't overuse color)

การออกแบบอินโฟกราฟิกส์โดยใช้สีมากเกินไปจะทำให้ประสิทธิภาพในการนำเสนอข้อมูลน้อยลงผู้อ่านจะไม่สามารถอ่านและเข้าใจเนื้อหาได้ดี ควรศึกษาจิตวิทยาการใช้สีที่ตัดกันด้วยเพื่อคำนึงถึงสุขภาพของผู้ชม

อย่าใส่ตัวเลขมากเกินไป (Don't place too much numbers)

การใช้ตัวเลขช่วยให้การสร้างอินโฟกราฟิกส์มีประสิทธิภาพ แต่อย่าใช้ให้มากเกินไปจะทำให้ผลผลิตของคุณออกมาเหมือนเป็นใบงานวิชาคณิตศาสตร์ จำไว้ว่าคุณต้องใช้กราฟิกนำเสนอจำนวนต่างๆ อย่าใช้ตัวเลขทั้งหมดในการทำให้ข้อมูลยุ่งยากซับซ้อน ออกแบบตัวเลขให้ง่ายเท่าที่จะทำได้และแน่ใจว่าข้อมูลถูกต้องเหมาะสมเข้าใจง่าย

อย่าละเลยข้อมูลที่ไม่สามารถระบุแยกแยะได้ (Don't leave figures unidentified)

อินโฟกราฟิกส์บางเรื่องขาดตัวเลขไม่ได้ ข้อเท็จจริงบางอย่างต้องมีตัวเลขข้อมูลทางสถิติ แต่ผู้ชมอาจไม่เข้าใจทั้งหมด ถึงแม้จะมีความชำนาญในการออกแบบถ้าใส่ข้อมูลโดยไม่ระบุคำอธิบายลงไปด้วยก็จะเป็นตัวเลขที่ไม่มีประโยชน์ ดังนั้นต้องแน่ใจว่าใส่ป้ายระบุคำอธิบายของข้อมูลแต่ละชุด

อย่าสร้างอินโฟกราฟิกส์ให้น่าเบื่อ (Don't make it boring)

อินโฟกราฟิกส์ส่วนมากจะให้ความรู้ ประโยชน์ และความบันเทิง มีจุดมุ่งหมายที่การจัดการข้อมูลให้ผู้ชมเข้าใจง่าย ถ้าสร้างอินโฟกราฟิกส์ให้น่าเบื่อจะไม่ดึงดูดความสนใจของผู้ชม ต้องวางแผนสร้างแนวทางของเรื่องและการนำเสนอที่ดี จึงจะสามารถบอกเรื่องราวแก่ผู้ชมตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อย่าใช้วิธีการพิมพ์ผิด (Don't misuse typography)

หลักการพิมพ์มีบทบาทที่สำคัญในการออกแบบที่ช่วยให้อินโฟกราฟิกส์ดูดีขึ้น ทำให้ง่ายในการถ่ายทอดข้อมูล แต่ถ้าใช้ผิดวิธีจะเป็นสิ่งที่เป็นผลเสียในการออกแบบ เราต้องรู้เทคนิคเพื่อที่จะใช้การพิมพ์ที่ดีที่สุดในการนำเสนอและจะไม่ทำให้การตีพิมพ์ผิดไป แน่ใจว่าใช้วิธีการพิมพ์ถูกต้องจะทำให้การตีความไม่ไขว้เขว สังเกตการใช้สีที่ดีและขนาดของ Fonts ด้วย

อย่านำเสนอข้อมูลที่ผิด (Don't present wrong information.)

ไม่มีใครอยากเห็นอินโฟกราฟิกส์เสนอข้อมูลผิด เพื่อให้แน่ใจควรตรวจสอบข้อมูลสองครั้ง โดยเฉพาะการใช้ข้อมูลทางสถิติถ้าข้อมูลผิดพลาดจะทำให้ผู้อ่านเข้าใจผิดเป็นสิ่งไม่ดี ข้อมูลในอินโฟกราฟิกส์จะต้องแม่นยำ น่าเชื่อถือ และถูกต้อง

อย่าเน้นที่การออกแบบ (Don't focus on design)

อินโฟกราฟิกส์ไม่จำเป็นที่การออกแบบให้สวยงาม ควรเน้นที่การนำเสนอข้อมูลที่ถูกต้องการออกแบบอย่างสวยงามจะไม่มีประโยชน์ถ้ามีข้อมูลผิดพลาดหรือมีประโยชน์น้อย ดังนั้นก่อนสร้างอินโฟกราฟิกส์ควรมีข้อมูลที่จำเป็นทั้งหมดอย่างถูกต้อง การจัดการข้อมูลสามารถนำเสนอได้ชัดเจน แต่ไม่ได้หมายความว่าไม่สนใจการออกแบบแน่นอนมันสำคัญด้วยเพราะอินโฟกราฟิกส์เป็นการผสมผสานระหว่างข้อมูลและการออกแบบกราฟิกอย่างมีประสิทธิภาพ

อย่าใช้แบบเป็นวงกลม (Don't use a circus layout)

อินโฟกราฟิกส์ที่ดีจะสามารถชี้แนะผู้ชมและเข้าใจได้ทั้งหมด อย่าใส่องค์ประกอบทุกที่ที่เราคิดและอย่าออกแบบเป็นวงกลม ควรพิจารณาว่าผู้ชมจะสนใจจุดไหน ต้องแน่ใจว่าผู้ชมสามารถเข้าใจในวิธีการนำเสนอ ต้องไม่ให้ผู้ชมยุ่งยากเพราะไม่ได้ใส่ข้อมูลที่ตีไว้

พัชรา วาณิชวศิน (2558) ศึกษาเรื่อง “ศักยภาพของอินโฟกราฟิก (Infographic) ในการเพิ่มคุณภาพการเรียนรู้” พบว่า ร้อยละ 94.99 ของกลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นว่า อินโฟกราฟิกช่วยเพิ่มความ น่าสนใจ ความเข้าใจและการจดจำให้มากยิ่งขึ้น และมิติที่สองคือ การใช้อินโฟกราฟิก เป็นสื่อการเรียนรู้ สร้างความพึงพอใจในการเรียนรู้ผ่านการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพด้วยความชัดเจนและความเข้าใจ บรรลุ วัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการ โดยผลการใช้อินโฟกราฟิกเป็นสื่อการเรียนรู้จากงานวิจัยฉบับเดียวกัน พบว่าอินโฟกราฟิกช่วยสร้างความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดด้วยค่าเฉลี่ย 4.8

ผู้จัดทำได้นำข้อมูลมาเสนอในรูปแบบต่างๆอย่างสร้างสรรค์ ภาพสามารถเล่าเรื่องได้ มืองค์ประกอบสำคัญ โดยรวบรวมข้อมูลต่างๆ ให้เพียงพอ แล้วสรุป วิเคราะห์เรียบเรียง ทำให้ภาพนั้นมีความ น่าสนใจและดึงดูดสายตาของผู้ว่าจ้างได้ เป็นการลดเวลาในการอธิบายโดยใช้ภาพเป็นส่วนประกอบต่างอีกด้วย

### 2.3. การพัฒนาสื่อ Motion Graphic

กิตติศักดิ์สิงห์สูงเนิน และ จริญญา รามศิริ (2564) การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก เรื่อง 10 วิธีป้องกันโควิด-19 ด้วยฐานวิถีชีวิตใหม่ ผลการวิจัยพบว่า 1) ได้สื่อโมชันกราฟิก ที่มีความยาวเรื่องประมาณ 5 นาที 2) ผลการประเมินคุณภาพสื่อโมชันกราฟิกโดยผู้

เชี่ยวชาญ อยู่ในระดับมากที่สุด ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด

โมชันกราฟิก (Motion Graphic) สามารถแยกคำออกได้ 2 คำ ได้แก่โมชัน (Motion)คือ การขยับ การเลื่อน การเคลื่อนไหว ส่วนคำว่ากราฟิก (Graphic) คือ ศิลปะแขนงหนึ่งสื่อความหมายด้วยการใช้ เส้น สีรูปภาพ แผนภูมิแผนภาพ ดังนั้นโมชันกราฟิก ก็คือการสร้างให้มีกราฟิกมีการเคลื่อนไหวได้ หลากหลายมิติซึ่งโมชันกราฟิกนั้น จะแตกต่างกับแอนิเมชันตรงที่ไม่มีตัวละครเป็นตัวดำเนินเรื่อง หรือมีบทพูด และการตัดฉากสลับแบบภาพยนตร์แต่โมชันกราฟิกจะใช่แค่การเพิ่มหรือสร้าง ภาพเคลื่อนไหว ให้ภาพกราฟิก และใช้การพากย์เสียงบรรยายประกอบ โมชันกราฟิกจึงนิยาม คำมาเล่าเรื่องราวที่มีข้อมูลเยอะ เข้าใจยาก ออกมาในรูปแบบที่สวยงาม สนุกสนาน น่าติดตาม และเข้าใจง่าย มี 6 ชั้น ตอน

2.3.1 Direction Concept หรือ การกำหนดทิศทางของงาน เป็นชั้น ตอนที่ต้องใช้ Creative ต้อง คิดหาโครงสร้างทิศทางของเนื้อเรื่องที่จะเล่าจะต้องรู้ว่างานลูกค้าต้องการขายสินค้าอะไรคอนเซ็ป ของแบรนด์ลูกค้า โดยที่ Direction Concept อาจสรุปออกมามากกว่า 1 แบบก็ได้เพื่อที่จะเอาไว้เลือกใช้ หรือเอาไว้ให้ลูกค้าได้เลือก

2.3.2 Mood Board เป็นสิ่งที่ไม่ได้นำ ไปใช้งานจริงเพียงแค่อำไว้อารมณ์และแรงบันดาลใจ หรืออาจจะเป็นเว็บไซต์ซึ่งองค์ประกอบในงานออกแบบจะไม่เหมือนกัน เพราะฉะนั้น องค์ประกอบใน Mood board ก็จะไม่เหมือนกัน จะต้องใส่องค์ประกอบที่จะใช้ในงาน

ประกอบ ทุกส่วนลงไป Mood board เรียบร้อย จะทำให้มองเห็นภาพรวมของงานได้โดยง่าย Mood board ไม่ได้เป็นเพียงสิ่งที่เอาไว้สื่อถึงอารมณ์งาน แต่ก็เหมือนการทดลองแนวคิด มันจะง่ายกว่าการ ทดลองในงานจริงมาก จะทำให้มองเห็นภาพรวมของงานได้อย่างรวดเร็วที่สุด



ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างของ Mood board

2.3.3 Script หรือบทเป็นแบบร่างของการสร้างภาพยนตร์หรือการทำภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ จะมีการบอกเล่าเรื่องราวว่า ใครทำอะไรที่ไหน อย่างไร และต้องสื่อความหมายออกมาเป็นภาพโดยใช้ภาพเป็นตัวสื่อความหมาย เป็นการเขียนอธิบายรายละเอียดเรื่องราว เมื่อได้โครงสร้างเรื่องที่ชัดเจนแล้วจึงนำเหตุการณ์มาแตกขยายเป็นฉาก ๆ ลงรายละเอียดย่อย ๆ ใส่สถานการณ์ ช่วงเวลาสถานที่ ตัวละคร บทสนทนา บทพูด บทบรรยาย บางครั้งอาจกำหนดมุมกล้องหรือขนาดภาพให้ชัดเจนเลยก็ ซึ่ง สามารถแบ่งออกเป็น 3 ส่วนหลักคือ



2.3.4 Introduction ส่วนบทนำในส่วนนี้จะต้องเล่าเรื่องให้หน้าติดตาม ให้นำค้นหา เพราะส่วนนี้จะป็นเนื้อหาส่วนแรกทีออกปให้คนดูได้รับชม เช่น การเล่าถึงปัญหา หรือเนื้อหาหลัก ของเรื่อง เป็นการเกริ่นนา ก่อนเพื่อที่จะเชื่อมต่อเข้ากับส่วนต่อ ๆ ไปอีกที

2.3.5 Main Idea เป็นใจความสำคัญ ของเรื่อง อาจจะเป็นการเล่าเรื่องเนื้อหาส่วนทีสำคัญที่สุด หรือถ้าเป็นการขายของก็จะบอกถึงคุณประโยชน์ของผลิตภัณฑ์ชิ้นนั้นว่ามีอะไร

2.3.6 Ending หรือฉากจบ คือการสรุปเรื่องราว ปิดฉากของเหตุการณ์ทั้งหมด สรุปเรื่องราวทีเล่ามาตั้งแต่ต้น โดยจะบอกว่ผู้รับชมจะรับรู้อะไรจากการรับชม และมักจะมีประโยชน์เป็น KEYWORD ปิดท้ายสั้น ๆ ก็ได้โดยปกติการเขียน Script นั้นถ้าเป็นงานโฆษณา มักจะมีความยาวไม่ มากนัก โดยจะอยู่ประมาณ 1 นาทีครึ่งถึง 2 นาทีโดยประมาณ เพื่อความกระชับของเนื้อหาและความ เข้าใจง่าย และงานก็จะดูไม่น่าเบื่อ

2.3.7 Storyboard คือ การเขียนกรอบแสดงเรื่องราวทีสมบูรณ์ของภาพยนตร์ หรือหนังสือแต่ละเรื่องโดยมีการแสดงรายละเอียดทีจะปรากฏในแต่ฉากหรือแต่หน้าจอเช่น ข้อความ ภาพภาพเคลื่อนไหว เสียงดนตรีเสียงพูดและแต่อย่างนั้น มาลา ดับของการปรากฏของเรื่องราวว่าอะไรจะปรากฏขึ้นก่อน-หลัง อะไรจะปรากฏพร้อมกัน เป็นการออกแบบอย่างละเอียดในแต่หน้าจอก่อนทีจะลงมือสร้างแอนิเมชันหรือหนังสือขึ้นมาจริง ๆ รูปแบบของสตอรี่บอร์ด จะประกอบไปด้วย 2 ส่วนคือ ส่วนภาพกับส่วนเสียง โดยปกติการเขียนสตอรี่บอร์ด ก็จะวาดภาพในกรอบสี่เหลี่ยม ต่อด้วยการเขียนบทบรรยายภาพหรือบทการสนทนา และส่วนสุดท้ายคือการใส่เสียงซึ่งอาจจะประกอบด้วยเสียงสนทนา เสียงบรรเลง และเสียงประกอบต่าง ๆ สิ่งสำคัญทีอยู่ภายในสตอรี่บอร์ด ประกอบด้วยตัวละครหรือฉาก ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์สิ่งของ สถานที่หรือตัวการ์ตูน และทีสำคัญก็คือ การเคลื่อนไหวว่าเคลื่อนไหวอย่างไร และมุมกล้อง ทั้งในเรื่องของขนาดภาพ มุมภาพและการเคลื่อนไหว กล้อง รวมถึงเสียงการพูดกันระหว่างตัวละคร มีเสียงประกอบหรือเสียงดนตรี

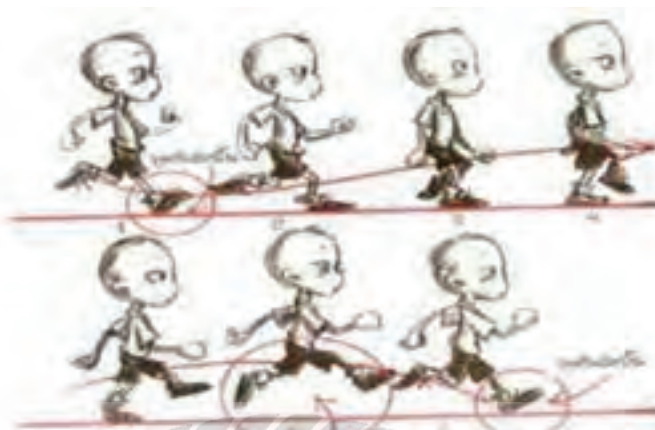


ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างของ Storyboard

2.3.8 Animate คือการใส่ความมีชีวิต หรือการเคลื่อนไหวต่าง ๆ เข้าสู่งานกราฟิกโดยถ้า ทำกราฟิกในโปรแกรม Adobe Illustrator ก็สามารถนำเข้ามาแยก Layer และส่งไปทำการเคลื่อนไหวได้โดยใช้โปรแกรม After Effect ได้ทันทีในขั้นตอนการทำความเรียงไคต์ไลน์เพื่อที่จะได้ภาพที่ตรงกับเสียงและไม่ผิดจากคอนเซ็ปต์ที่สร้างไว้ในขั้น ตอนแรก ๆ การทำ แอนิเมชันส่วนใหญ่จะมีรูปแบบการทำงานอยู่ 2 แบบ คือ

2.3.8.1 Straight ahead animation ซึ่งก็คือการ animate แบบทำทีละเฟรมเดินหน้าไป เรื่อย ซึ่งการ animate รูปแบบนี้จะเหมาะกับการทำ animation การเคลื่อนที่เป็นของธรรมชาติเช่น น้ำ ไฟ ลม ฝน เพราะสิ่งเหล่านี้จะคีย์เฟรม (key frame) ที่แน่นอน

2.3.8.2 pose-to-pose action ซึ่งก็คือการทำแอนิเมชันแบบใช้ key frame ที่นิยมทำกัน อยู่กำหนดท่าทางหลัก และตำแหน่งเฟรมที่เกิดขึ้น จากนั้นก็มาจัดการanimate in between ที่อยู่ช่วง ระหว่างคีย์เฟรมหลัก ซึ่งขั้น ตอนนี้ถ้าเป็นงาน computer animation ก็คือช่วงเส้นกราฟที่ไม่มีตำแหน่งคีย์เฟรม และคอมพิวเตอร์คำนวณการเคลื่อนที่ให้โดย animator จะควบคุมผ่านความโค้งของ เส้นกราฟ



ภาพที่ 2.3 ภาพคนเดินเป็นโครงร่างเพื่อเป็นแบบในการทำ Animate

2.3.9 Mix Sound หรือการผสมเสียงคือขั้น ตอนสุดท้ายในการผลิตโมชันกราฟิกเป็น การใส่เสียงทุกชนิดที่ต้องการในงานไม่ว่าจะเป็นเสียงบรรยากาศเสียงบทบรรยาย เสียงเอฟเฟกต์ เสียงเพลง เข้าไปในงาน โดยผ่านโปรแกรมที่ถนัด สามารถแยกออกเป็นเสียงต่าง ๆ ได้ 3 รูปแบบ

2.3.9.1 Dialog เสียงบรรยาย หรือบทพูด เป็นส่วนที่มีความส าคัญที่สุดที่ใช้ใน การบอกเล่าเรื่องราวและเนื้อหาของหนัง ส่วนมากจะบันทึกสดในขณะที่ถ่ายทำ เพราะจะสื่ออารมณ์ได้ ดีกว่าการนำมาพากย์ใหม่ แต่จะเสียค่าใช้จ่ายสูง ผู้ที่มีหน้าที่รับผิดชอบในการอัดและใช้เครื่อง บันทึกเสียงคือ Production Mixer โดยมี Boom Man เป็นผู้ช่วยในการถือและวางตำแหน่งของไมโครโฟนที่ใช้อัด หากช่วงไหนเสียงที่บันทึกมาคุณภาพไม่ดีเช่น มีเสียงรบกวนเยอะ เสียงเบาไป เสียงแตก

2.3.9.2 Sound Effect คือเสียงพิเศษที่ใส่เข้ามาเพื่อเพิ่มอารมณ์ทางเสียงต่อเนื้อหาในซีนั้น ๆ โดยสามารถแยกออกเป็น 3 ชนิดได้แก่

1) Foley คือการบันทึกเสียงพิเศษ เสียงที่ไม่สามารถบันทึกได้ระหว่าง การถ่ายทำ เช่น ทำเสียงเท้าเดินหรือวิ่ง ส่วนมากจะทำขึ้นมาใหม่เพราะเป็นการยากที่จะอัดได้อย่าง ชัดเจนในขณะที่ถ่ายทำและรวมถึงเสียงเสื้อผ้าที่เกิดจากการเคลื่อนไหวของตัวละคร หรือเสียงการ หยิบ จับวางของ เป็นต้น

2) Sound Design คือเสียงบางอย่างที่ไม่ได้เกิดขึ้นในชีวิตจริงแต่ไปเสริม ความรู้สึกให้กับภาพได้ เช่น เสียงฮัมต่างๆ ก็อาจใช้แทนความรู้สึกถึงอันตรายที่กำลังจะเกิดขึ้นหรือ เสียงดาบเลเซอร์ในภาพยนตร์เรื่อง Starwars

3) Ambience คือเสียงบรรยากาศในสถานที่ต่าง ๆ เช่น ในป่า ตอน กลางคืนจะต้องมีเสียงจิ้งหรีด เรไร หรือเสียงความวุ่นวายของสภาพการจราจรในเมือง หรือเสียงของ กลุ่มคนในงานเลี้ยง งานแต่งงาน ภัต ตาคาร ร้านอาหาร เป็นต้น ซึ่งจะมีเสียงแตกต่างกันหรือเสียง สภาพบรรยากาศของห้องแต่ละห้องก็จะไม่เหมือนกัน

2.3.8 Music หรือดนตรีประกอบก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่ใช้สร้างอารมณ์ของ หนังให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ดังที่เคยได้ยินจากภาพยนตร์หลาย ๆ เรื่อง ผู้ที่ทำหน้าที่ตรงนี้ก็คือ Music Composers อย่างไรก็ตาม สิ่งสำคัญที่สุดก็คือความพอดีในการใช้เสียงต่าง ๆ เช่นการไม่จงใจใช้ดนตรี หรือ effect ต่าง ๆ ที่ขบ เน้นอารมณ์มากเกินไป หรือ มีเสียงน้อยหรือโลงและรกจนเกิดความรู้สึกอึดอัด แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นก็อยู่ที่ดุลย พินิจของคนทำแต่ละคน



ภาพที่ 2.4 ผลงานการออกแบบโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อนำเสนอตำนานเมืองศรีสะเกษ

ดร.กิจติพงษ์ ประชาชิต. 2559. “การออกแบบและพัฒนาโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อนำ เสนอตำนานเมืองศรีสะเกษ” ใน วารสารวิถีสังคมมนุษย์. ปีที่ 4 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน. เพื่อออกแบบและ พัฒนาโมชันอินโฟกราฟิกนำเสนอตำนานเมืองศรีสะเกษ ในงานศรียุทธศาสตร์ จังหวัดศรีสะเกษ ประจ าปี 2559 และเพื่อประเมินคุณภาพโมชันอินโฟกราฟิกนำเสนอตำนานเมืองศรีสะเกษ การวิจัยใน ครั้งนี้เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ โดยมีกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือผู้เชี่ยวชาญทางด้าน วัน

ธรรมจำนวน 5 คน และผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบ 5 คนและผู้เชี่ยวชาญทางด้านนิเทศศาสตร์ จำนวน 5คน รวมจำนวนทั้งสิ้น 15 คน การออกแบบและพินนาโมชันอินโฟกราฟิก มีการหาคำตอบจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เช่น ตำรา เอกสารวิชาการ สื่อสมัยใหม่ และผู้เชี่ยวชาญเพื่อยืนยันความถูกต้อง และคุณภาพของกระบวนการผลิตในแต่ละชั้น ตอน ตั้งแต่กระบวนการเขียนบท ออกแบบตัวละคร ออกแบบฉาก สร้างภาพกราฟิก การออกแบบองค์ประกอบศิลป์ การสร้างการเคลื่อนไหว และการผลิตเสียงพบว่า การออกแบบและพินนาโมชันอินโฟกราฟิก กนกานาเสนอดานานเมืองศรีสะเกษ ในงานศรีพุทธเศรษฐ จังหวัดศรีสะเกษ ประจำปี 2559

ผู้จัดทำได้นำข้อมูลมาเป็นสารสนเทศแล้วนำเสนอในลักษณะของรูปภาพกราฟิก เช่น แผนภาพ แผนภูมิ กราฟ การ์ตูน ที่มีการเคลื่อนไหว มีการพากย์เสียงบรรยายประกอบ นิยมใช้กับเนื้อหาที่มีข้อมูลมาก ให้ออกมาในรูปแบบที่น่าสนใจและเข้าใจง่ายมากขึ้น



บทที่ 3  
รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 ชื่อและที่ตั้งสถานที่ของที่ประกอบการ

โหนด ภาชีเจริญชุมชนศิรินทร์และเพื่อน เป็นชุมชนตรงข้ามกับโรงเรียนบางจากเพชรเกษม 48แยก4-7 บางด้วน เขต ภาชีเจริญ กรุงเทพมหานคร 10160



ภาพที่ 3.1 ตราสัญลักษณ์ (Logo) ของNodeเขตภาชีเจริญ

ภาพที่3.2 สถานที่ตั้งของสถานประกอบการ

### 3.2 รูปแบบการจัดองค์การและการบริหารขององค์กร

องค์การเป็นศูนย์รวมของกลุ่มบุคคลที่มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน ไม่ว่าจะเป็นองค์การประเภทใดล้วนต้องอาศัยทรัพยากรบุคคลทุกระดับที่มีความรู้ความสามารถและมีความเข้าใจในองค์การนั้นอย่างชัดเจนที่สุดทั้งการจัดองค์การ กระบวนการจัดองค์การ เข้าใจในโครงสร้าง การจัดแผนงาน และสิ่งสำคัญที่สุดที่จะทำให้้องค์การบรรลุวัตถุประสงค์ คือ การรู้จักและเข้าใจในอำนาจหน้าที่ความรับผิดชอบ ปฏิบัติงานอย่างเต็มกำลังที่ได้รับมอบหมายงาน ผู้ดูแลชุมชนก็ต้องมีความรู้ความสามารถและความเข้าใจในการมอบหมายงานเป็นอย่างดี

### 3.3 ตำแหน่งงานและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ชื่อ นาย วายุ ดุจจานุทัศน์ ตำแหน่งนักศึกษาฝึกงาน หน้าที่ ผู้ผลิตสื่อลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย คือการผลิตสื่อ อนุโปแกรมฟิกและสื่อโมชันกราฟฟิกตามที่ได้รับมอบหมายมากับพนักงานที่ดูแลและการเข้าประชุมแต่ละครั้งผู้จัดทำต้องถ่ายรูปบรรยากาศในที่ประชุมทุกครั้ง

### 3.4 ชื่อและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา



ภาพที่ 3.3 คุณ สุธาวัลย์ ธรรมสังวาลย์ พนักงานที่ปรึกษา

### 3.5 ระยะเวลาการปฏิบัติงาน

เริ่มตั้งแต่วันที่ 7 มกราคม 2566 - 12 พฤษภาคม 2566 โดยระยะเวลารวมทั้งสิ้น 16 สัปดาห์

### 3.6 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้



ภาพที่ 3.4 คอมพิวเตอร์ใช้สำหรับการทำงานในโปรแกรม Adobe Illustrator

ภาพที่ 3.5 โปรแกรมที่ใช้ทำงาน (Adobe Illustrator)



## 3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน

สัปดาห์	รายละเอียด
1	ศึกษาและเรียนรู้ระบบการทำงานภายในสหกรณ์เคหสถาน ศิริรินทร์และเพื่อน
2	ผู้จัดทำได้ประชุมกับพนักงานที่ปรึกษาเรื่องงานที่จะได้รับมอบหมายเกี่ยวกับงานที่จะแชร์ลง เพจ เฟสบุ๊ก โทหนด เขตภาษีเจริญ
3	เข้าร่วมประชุมครั้งที่ 1 วันที่ 18 มกราคม 2565 ณ ที่ ชุมชน ศรีประดู่ในหัวข้อเรื่อง การเก็บข้อมูลในชุมชนทั้งหมดในเขตภาษีเจริญ
4	ผู้จัดทำได้รับมอบหมายจากพนักงานที่ปรึกษาคือ อินโฟกราฟฟิก แผนที่ 9 ชุมชน
5	ผู้จัดทำ Work From Home ทำงานที่บ้านและเริ่มหาข้อมูลต่างๆ ในเขตภาษีเจริญทั้งหมด เช่น วัด โรงเรียน ชุมชน และข้อมูล ประวัตต่างๆทั้งหมด ทำลงใน Word
6	ผู้จัดทำ Work From Home ทำงานที่บ้าน ได้ส่งข้อมูลทั้งหมดใน Word ให้กับพนักงานที่ปรึกษาเพื่อตรวจข้อมูลต่างๆก่อนเริ่มทำงานที่ได้รับมอบหมายงาน อินโฟกราฟฟิกแผนที่ทั้ง 9 ชุมชน
7	เข้าร่วมการประชุมครั้งที่ 2 วันที่ 8 กุมภาพันธ์ 2565 ณ ที่ ชุมชนศรีประดู่ ในหัวข้อ เรื่องปัญหาในแต่ละชุมชนนั้นมีอะไรบ้างและชุมชนนั้นขาดสิ่งใดในชุมชน
8	เข้าร่วมการประชุมครั้งที่ 3 วันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2565 ณ ที่ ชุมชนศรีประดู่หัวข้อในการประชุมนี้เรียกแต่ละชุมชนในเขตภาษีเจริญ ทั้ง 51 ชุมชน มาฝึกการเขียนโจทย์ การขอ งบประมาณ เพื่อไปพัฒนาชุมชนของตัวเอง
9	ผู้จัดทำ Work From Home เริ่มกราฟแผนที่ในโปรแกรม Adobe Illustrator myh ทั้งหมด 9 ชุมชน

10	ผู้จัดทำ Work From Home งานอินโฟกราฟฟิกเริ่มส่งให้พนักงานที่ปรึกษาตรวจงาน
11	เข้าร่วมการประชุมครั้งที่ 4 วันที่ 12 มีนาคม 2565 ณ ที่ชุมชนศรีประดู่ หัวข้อการประชุมคือ การเตรียมการ จัดการเวทีการนำเสนอโครงการออมสินยูวพัฒน์รักษ์ถิ่น
12	การฝึกสอบและจัดเตรียมงาน จัดการเวทีการนำเสนอ โครงการออมสิน ก่อนวัน 24 มีนาคม 2565 ณ มหาลัยสยาม
13	วัน 24 มีนาคม 2565 นำเสนอโครงการออมสินยูวพัฒน์รักษ์ถิ่น ณ มหาลัยสยาม
14	ผู้จัดทำ Work From Home ทำการส่งงานอินโฟกราฟฟิกแผนที่ทั้งหมด 9 ชิ้นงาน
15	เข้าร่วมการประชุมครั้งที่ 5 วันที่ 23 เมษายน 2565 ณ ที่ชุมชนศรีประดู่ หัวข้อการประชุมคือการเก็บข้อมูล กลุ่ม สุขภาพและโรคไม่ติดต่อ เพื่อไปทำงานโมชันกราฟฟิก
16	ผู้จัดทำ Work From Home ส่งงาน โมชันกราฟฟิกที่ได้ทำขึ้นเพื่อโปรโมท เพจเฟซบุ๊ก Node เขตภาษีเจริญ

ตารางที่ 3.1 ตารางการทำงาน

## บทที่ 4

### ผลการปฏิบัติงาน

ขั้นตอนการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในหน้าที่ผู้ผลิตสื่อกับสหกรณ์เคหสถานศิรินทร์และเพื่อน ผู้จัดทำได้รับมอบหมายงาน อินโฟกราฟฟิก 9 ชิ้น และคลิปโมชันกราฟฟิก 1 คลิป ผู้จัดทำได้เริ่มตั้งแต่เตรียมการผลิต word ไปจนถึงการใช้ Adobe Illustrator ระบายพื้นที่ จนชิ้นงานสำเร็จพร้อมเผยแพร่โยกระบวนการทำงานมี

ดังนี้

#### 4.1 รับโจทย์งานจากพนักงานที่ปรึกษา

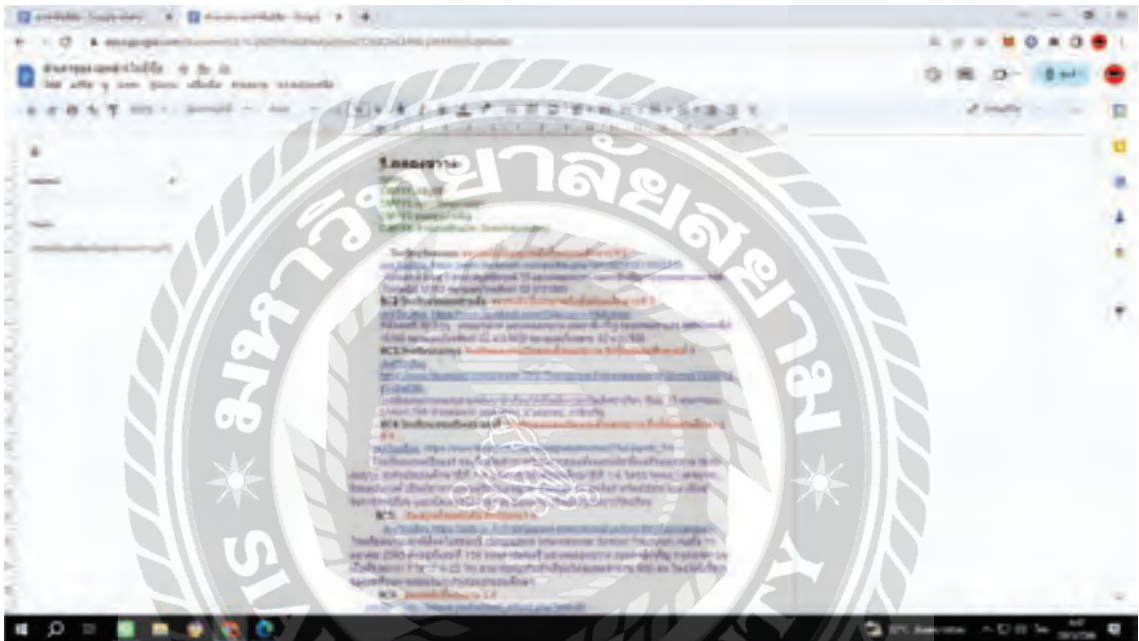
4.1.1 งานอินโฟกราฟฟิกแผนที่ทั้ง 9 ชิ้นเริ่มต้นตั้งแต่การประชุมครั้งแรกกับพนักงานที่ปรึกษา เพื่อมาระบุความต้องการของชิ้นงานว่าจะทำอย่างไรกัน โดยผู้จัดทำกับพนักงานที่ปรึกษาได้มีความเห็นร่วมกันว่าชิ้นงานนี้จะออกมาเป็น อินโฟกราฟฟิกแผนที่ ในเขตภาษีเจริญ



ภาพที่ 4.1 ภาพประกอบการประชุมงาน

## 4.2 การเตรียมข้อมูล

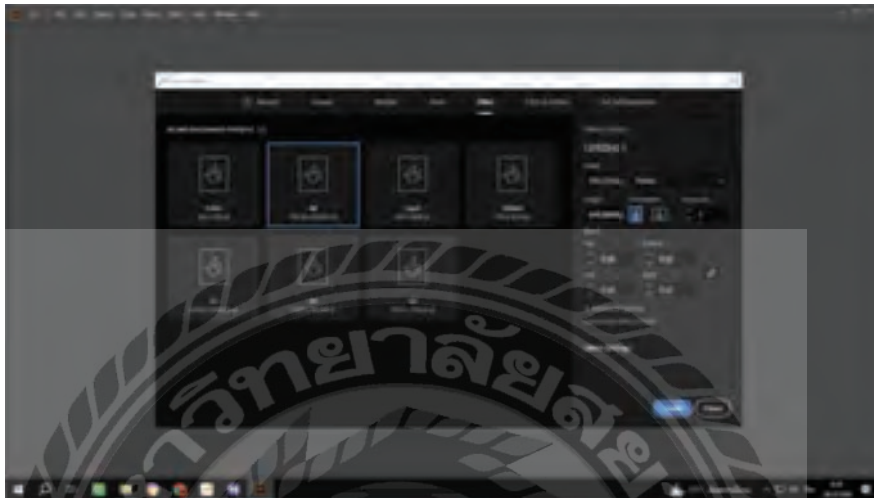
4.2.1 การค้นหาทางข้อมูลจาก google เกี่ยวกับข้อมูลวัด โรงเรียน ชุมชน ทั้งหมดในเขตภาษีเจริญและแขวงทั้งหมด 7 แขวง เช่น แขวงคลองขวาง บางด้วน แขวงปากคลองภาษีเจริญ บางหว้า แขวงบางจาก บางแวก แขวงคูหาสวรรค์ จากนั้น ผู้จัดการได้ข้อมูลที่รวบรวมมาทั้งหมด นำไปใส่ในโปรแกรม word ทั้งหมด



ภาพที่ 4.2 โปรแกรม word ข้อมูลที่รวบรวมทั้งหมด

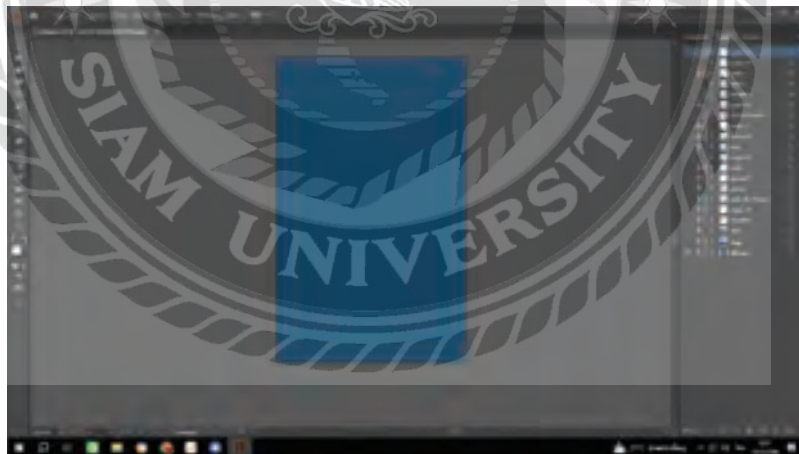
#### 4.1 ขั้นตอนการจัดทำ (งานชิ้น1)

4.1.1 โดยเริ่มต้นเปิดโปรแกรม Adobe Illustrator สร้างหน้าใหม่ขึ้นมา เพื่อกำหนดพื้นที่ให้กับชิ้นงาน สำหรับในการวาดรูปภาพและข้อความกับลงสี



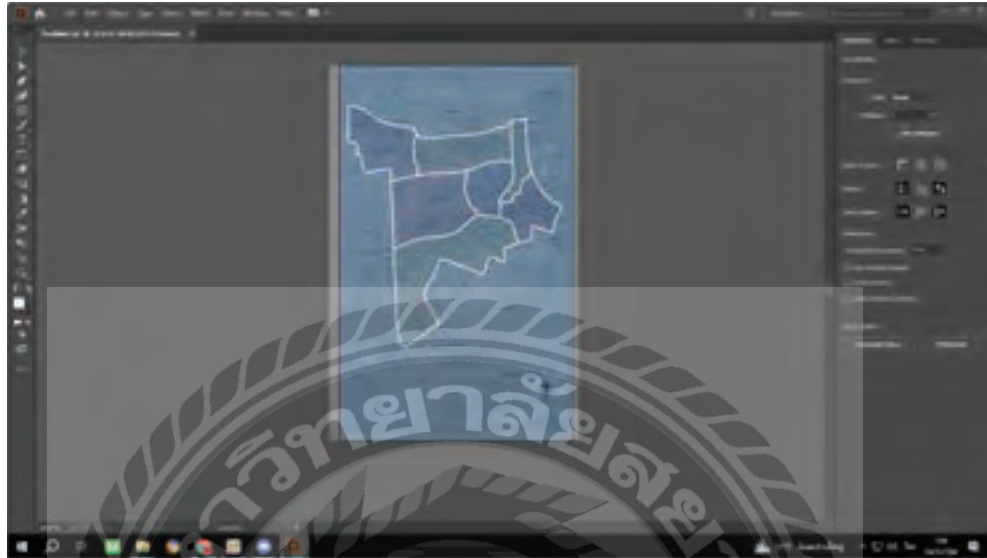
ภาพที่ 4.3 ตัวอย่างการตั้งค่าหน้ากระดาษ

4.1.2 Vector หรือ background color ให้กับชิ้นงาน โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



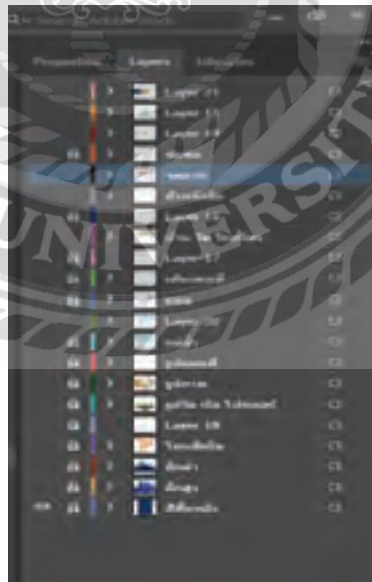
ภาพที่ 4.4 ขั้นตอนการใส่ background color

#### 4.1.3 การวาดตัวเส้นแผนที่ทั้งหมดในเขตภาษีเจริญด้วยการทำรูปแผนที่จริง โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



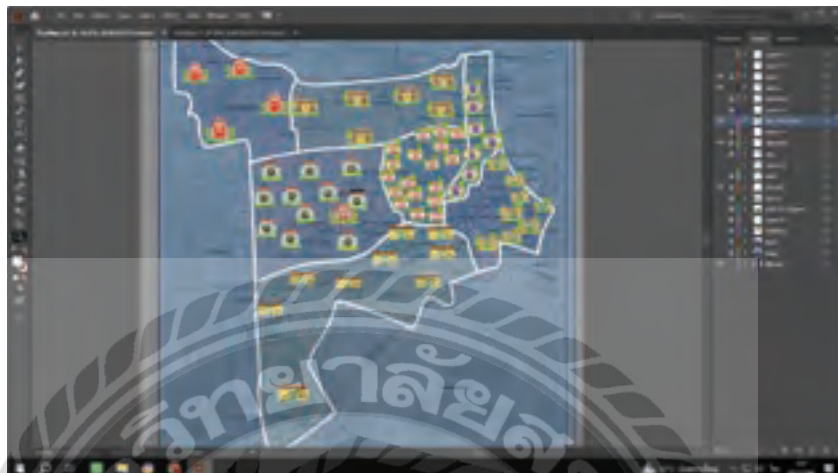
ภาพที่ 4.5 ขั้นตอนการวาดตัวเส้นแผนที่

#### 4.1.4 การเพิ่ม Layers เพื่อแยกเลเยอร์ต่างๆโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



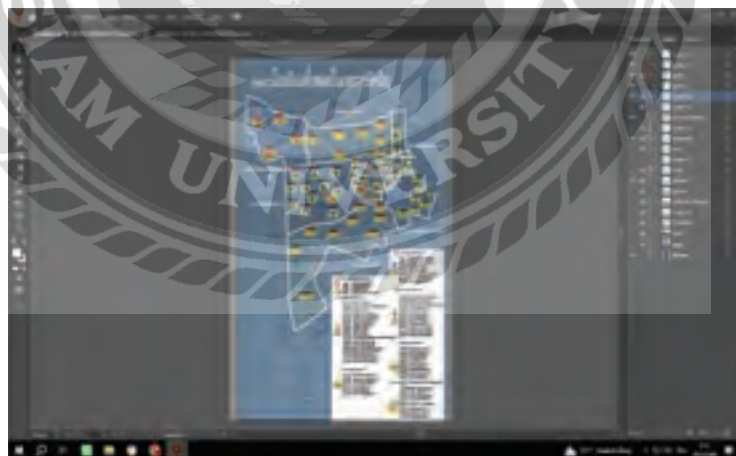
ภาพที่ 4.6 เพิ่ม Layers เพื่อแยกเลเยอร์

4.1.5 การใช้รูปวาด วัด โรงเรียน ชุมชนและจุดมรดก เพื่อวางตำแหน่งที่วางแผนไว้ตามแผนที่จริงใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



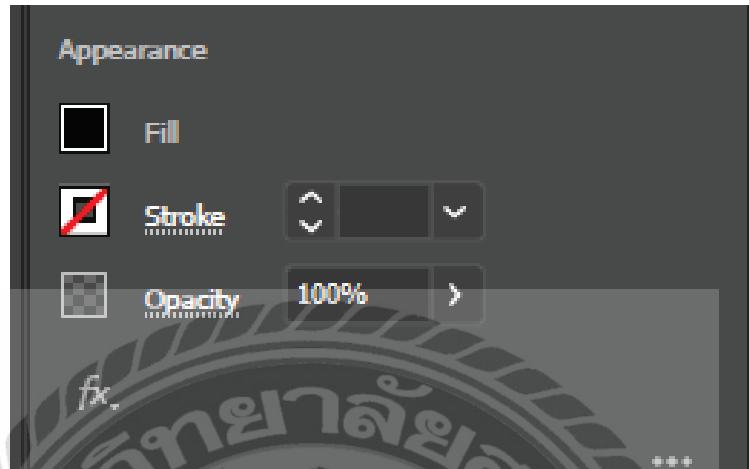
ภาพที่ 4.7 ขั้นตอนการวางรูปวาด โรงเรียนและจุดมรดก

4.1.6 การใช้เครื่องมือ Type Tool เพื่อเขียนตัว font ชื่อ โรงเรียนที่อยู่ในเขตภาษีเจริญ ทั้งหมดลงในกรอบสีขาวและตัวรูปวาดบนหัว โรงเรียน ใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



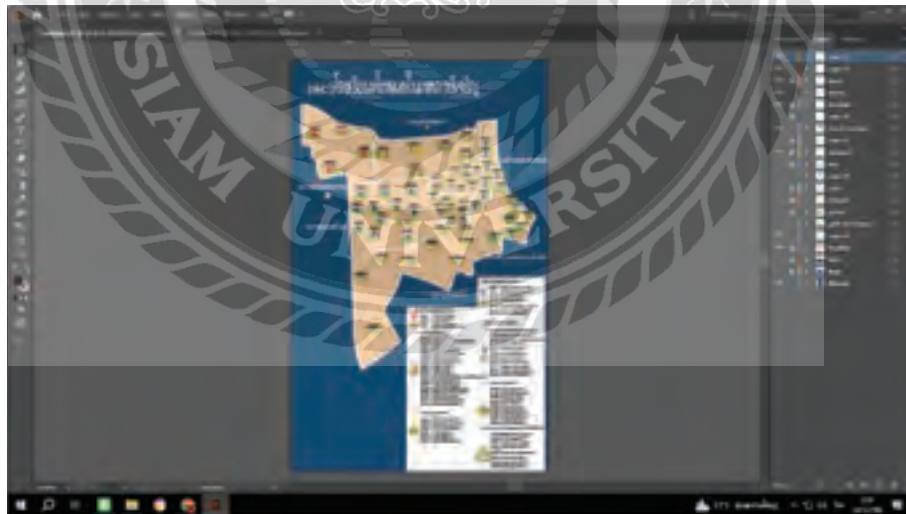
ภาพที่ 4.8 ขั้นตอนการเขียน font

4.1.7 การลง color ในเส้นแผนและในตัวแผนที่ที่ใช้เครื่องมือ Appearance ในโปรแกรม Adobe Illustrator



ภาพที่ 4.9 ขั้นตอนการลง color

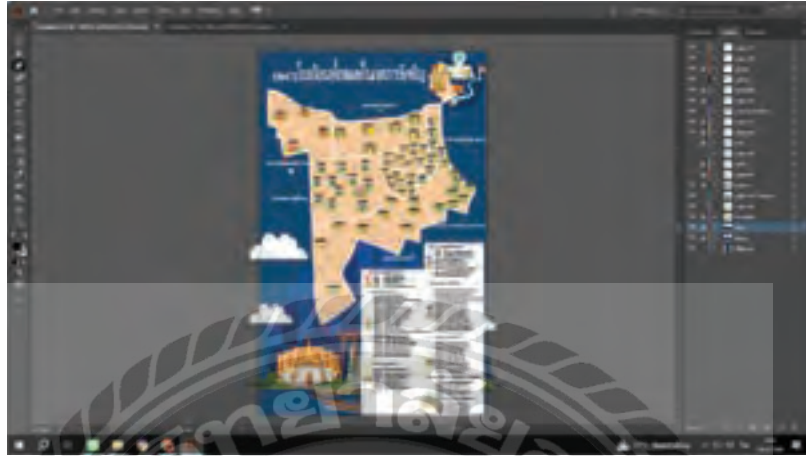
4.1.8 การใส่กราฟฟิกส่วนหนึ่งในชิ้นงาน โดยต้องคำนึงถึงองค์ประกอบศิลป์เป็นหลักไม่ให้ชิ้นงานดูลวกจนเกินไปและใช้โปรแกรม Adobe Illustrato



ภาพที่ 4.10 ขั้นตอนการวางกราฟฟิก

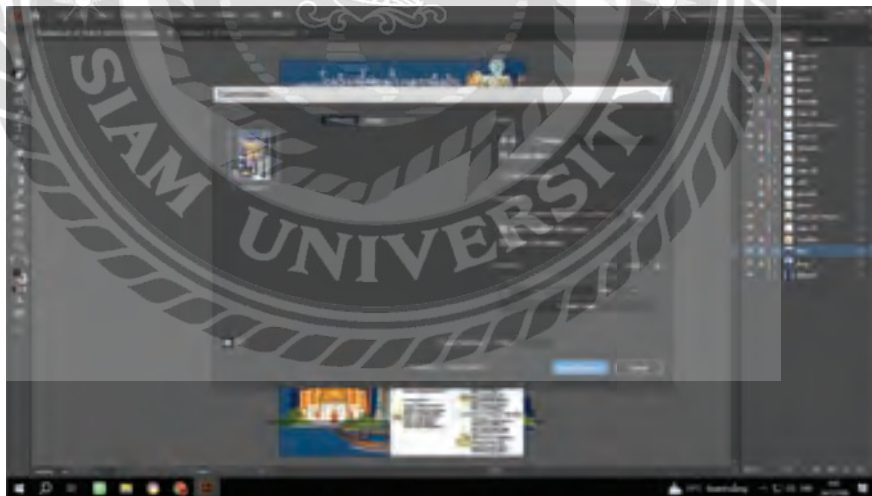


4.1.9 เป็นการจัดวางองค์ประกอบทั้งหมดในชิ้นงาน สร้างให้ชิ้นงานดูน่าสนใจ และ โดดเด่น ใช้โปรแกรม Adobe Illustrato



ภาพที่ 4.11 ขั้นตอนจัดวางองค์ประกอบทั้งหมด

4.1.10 save งาน ชิ้นนี้เสร็จเรียบร้อยด้วยการ File และเลือก Export for Screens ใช้โปรแกรม Adobe Illustrato



ภาพที่ 4.12 ขั้นตอนการ save

## 4.2 ขั้นตอนการตรวจงานสอบและแก้ไข

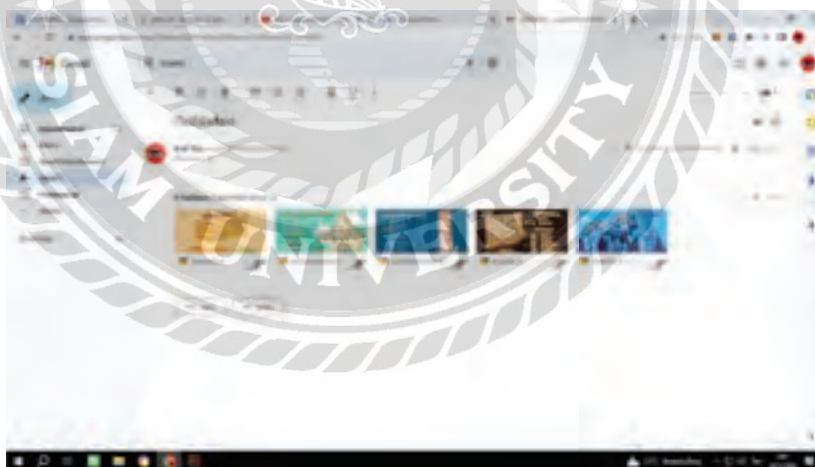
4.2.1 หลังจากออกแบบเสร็จเรียบร้อย จึงทำการส่งชิ้นงานใน LINE พนักงานที่ปรึกษา เพื่อให้พนักงานที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง และนำไปสู่การแก้ไข



ภาพที่ 4.13 ขั้นตอนการตรวจงาน

## 4.3 ขั้นตอนส่งงาน

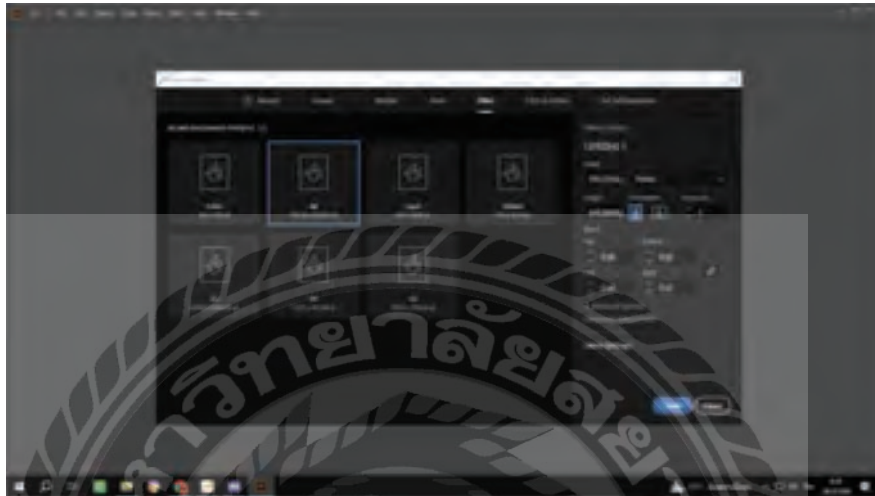
4.3.1 หลังจาก save เสร็จเรียบร้อย จึงทำการส่งชิ้นงานใน mail พนักงานที่ปรึกษา



ภาพที่ 4.14 ขั้นตอนการส่งงาน แผนที่โรงเรียนทั้งหมดในเขตภาษีเจริญ ส่งทาง Gmail

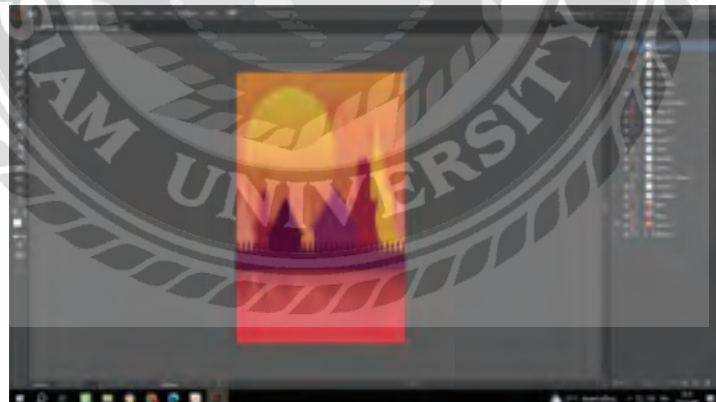
#### 4.1 ขั้นตอนการจัดทำ (งานชิ้น2)

4.1.1 โดยเริ่มต้นเปิดโปรแกรม Adobe Illustrator สร้างหน้าใหม่ขึ้นมา เพื่อกำหนดพื้นที่ให้กับชิ้นงาน สำหรับในการวาดรูปภาพและข้อความกับลงสี



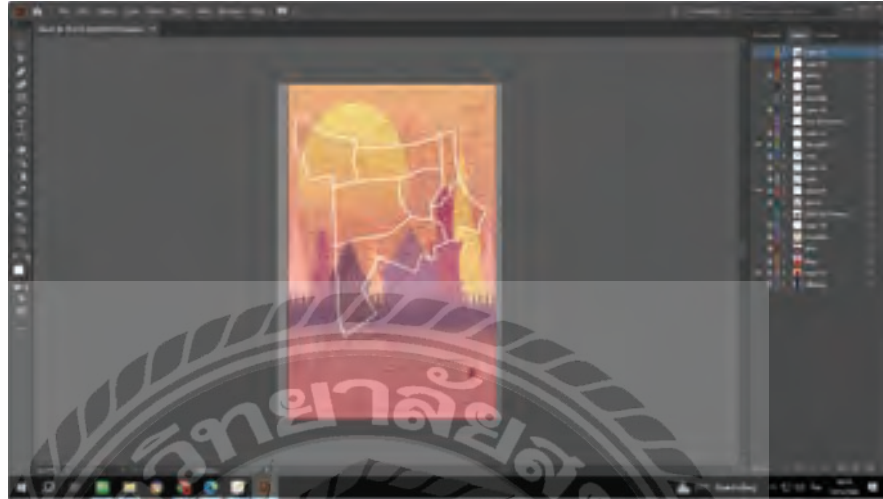
ภาพที่ 4.15 ขั้นตอนการเลือกหน้ากระดาษงาน

4.1.2 Vector หรือ background color ให้กับชิ้นงาน โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



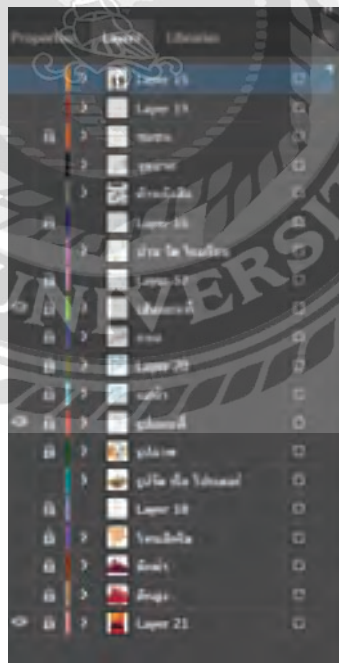
ภาพที่ 4.16 ขั้นตอนการใส่ background color

4.1.3 การวาดตัวเส้นแผนที่ทั้งหมดในเขตภาษีเจริญด้วยการทำรูปแผนที่จริง โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



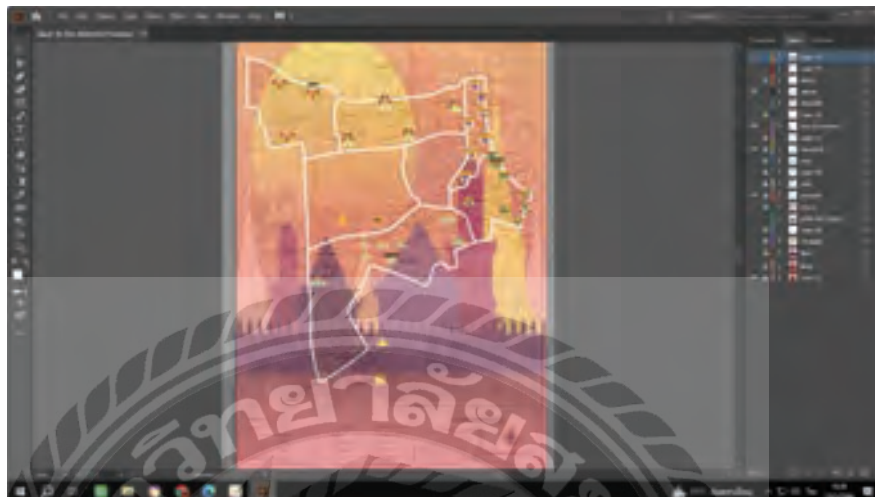
ภาพที่ 4.17 ขั้นตอนการวาดตัวเส้นแผนที่

4.1.4 การเพิ่ม Layers เพื่อแยกเลเยอร์ต่างๆโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



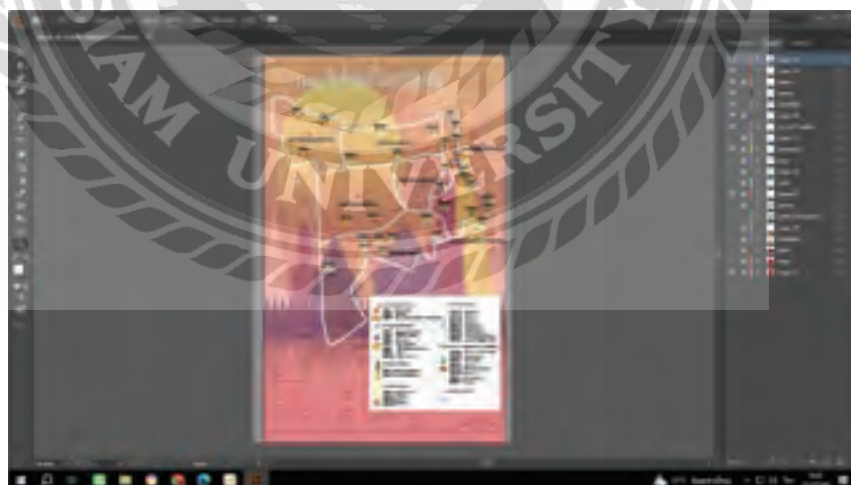
ภาพที่ 4.18 เพิ่ม Layers เพื่อแยกเลเยอร์

4.1.5 การใช้รูปวาด วัดและจุดมาค เพื่อวางตำแหน่งที่วางแผนไว้ตามแผนที่จริงใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



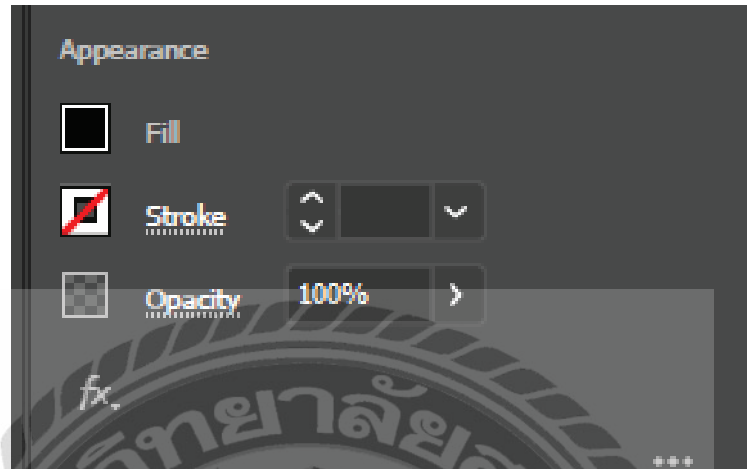
ภาพที่ 4.19 ขั้นตอนการวางรูปวาด วัดและจุดมาค

4.1.6 การใช้เครื่องมือ Type Tool เพื่อเขียนตัว font ชื่อวัดที่อยู่ในเขตภาษีเจริญทั้งหมด ลงในกรอบสีขาวและตัวรูปวาดบนหัว วัด ใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



ภาพที่ 4.20 ขั้นตอนการเขียน font

4.1.7 การลง color ในเส้นแผนและในตัวแผนที่ใช้เครื่องมือ Appearance ในโปรแกรม Adobe Illustrator



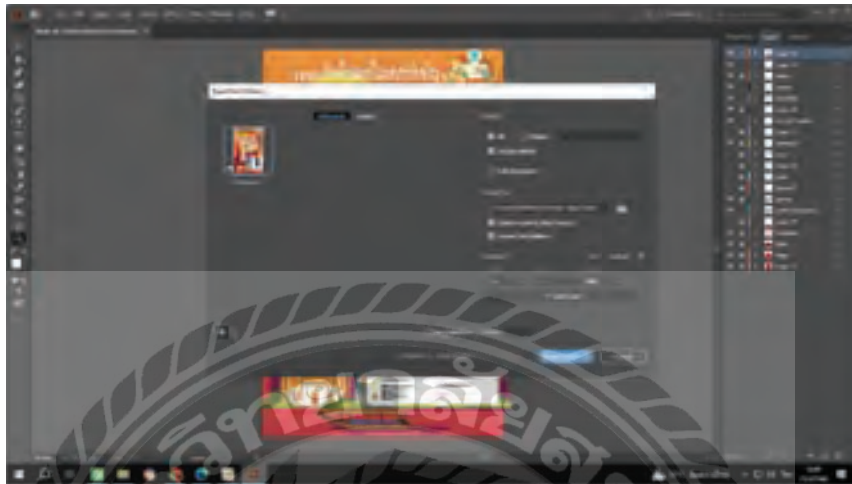
ภาพที่ 4.21 ขั้นตอนการลง color

4.1.8 การใส่กราฟฟิกส่วนหนึ่งในชิ้นงาน โดยต้องคำนึงถึงองค์ประกอบศิลป์เป็นหลักไม่ให้ชิ้นงานดูลวกจนเกินไปและใช้โปรแกรม Adobe Illustrato



ภาพที่ 4.22 ขั้นตอนจัดวางองค์ประกอบทั้งหมด

4.1.9 save งาน ขั้นนี้เสร็จเรียบร้อยด้วยการ File และเลือก Export for Screens ใช้โปรแกรม Adobe Illustrato



ภาพที่ 4.23 ขั้นตอนการ save

## 4.2 ขั้นตอนการตรวจงานสอบและแก้ไข

4.2.1 หลังจากออกแบบเสร็จเรียบร้อยแล้ว จึงทำการส่งชิ้นงานใน LINE พนักงานที่ปรึกษา เพื่อให้พนักงานที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง และนำไปสู่การแก้ไข



ภาพที่ 4.24 ขั้นตอนการตรวจงาน

### 4.3 ขั้นตอนส่งงาน

4.3.1 หลังจาก save เสร็จเรียบร้อย จึงทำการส่งชิ้นงานใน mail พนักงานที่ปรึกษา

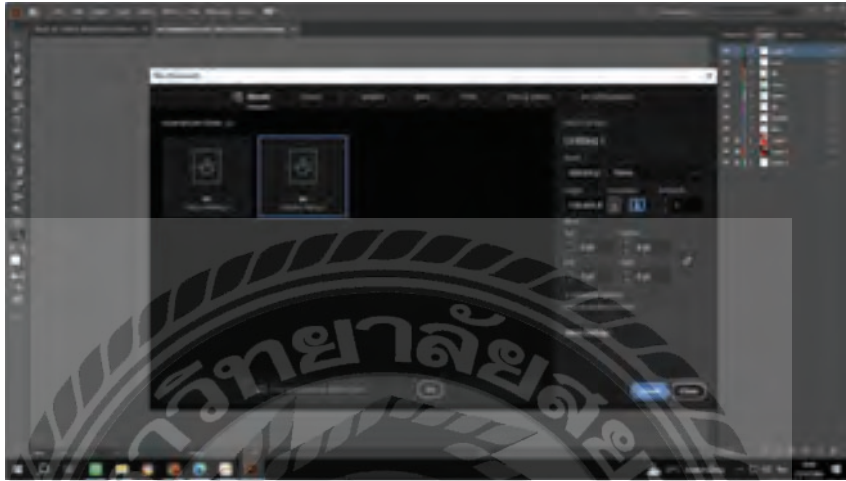


ภาพที่ 4.25 ขั้นตอนการ แพนทวดทงหมดเนเขตภาษเจรญู สงทงทง Gmail



#### 4.1 ขั้นตอนการจัดทำ (งานชั้น3)

4.1.1 โดยเริ่มต้นเปิดโปรแกรม Adobe Illustrator สร้างหน้าใหม่ขึ้นมา เพื่อกำหนดพื้นที่ให้กับชิ้นงาน สำหรับการวาดรูปภาพและข้อความกับลงสี



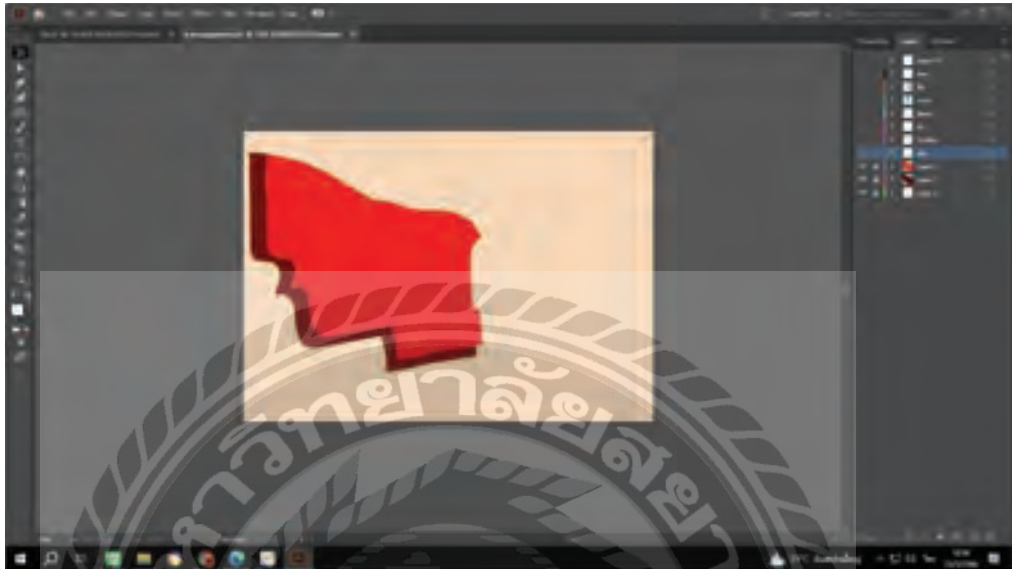
ภาพที่ 4.26 ขั้นตอนการเลือกหน้ากระดาษงาน

4.1.2 Vector หรือ background color ให้กับชิ้นงาน โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



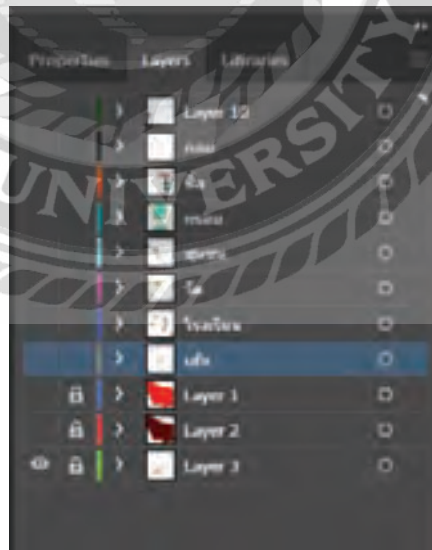
ภาพที่ 4.27 ขั้นตอนการใส่ background color

#### 4.1.3 การวาดตัวแผนที่แขวงคลองขวางด้วยการทำรูปแผนที่จริง โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



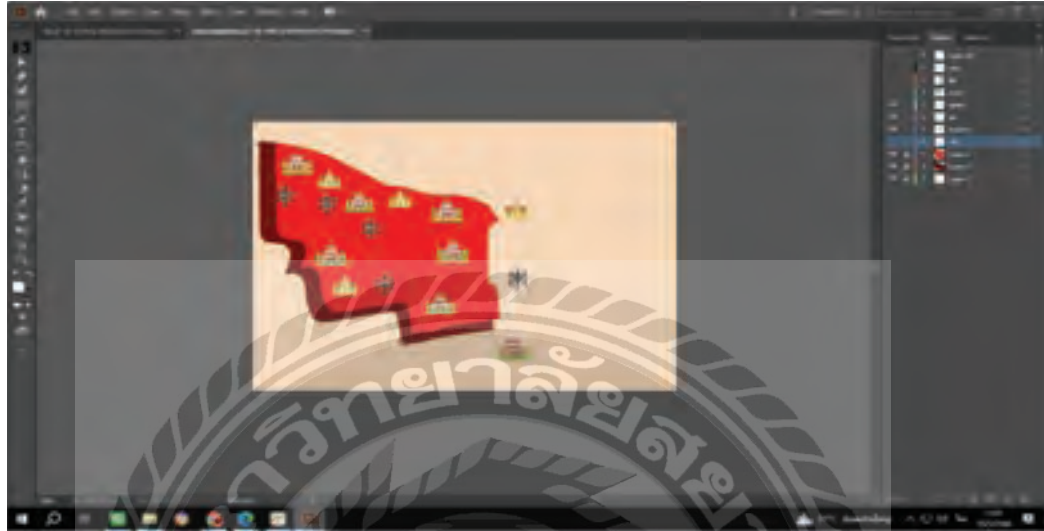
ภาพที่ 4.28 ขั้นตอนการวาดแผนที่แขวงคลองขวาง

#### 4.1.4 การเพิ่ม Layers เพื่อแยกเลเยอร์ต่างๆโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



ภาพที่ 4.29 เพิ่ม Layers เพื่อแยกเลเยอร์

4.1.5 การใช้รูปวาด วัด โรงเรียนและชุมชน เพื่อวางตำแหน่งที่วางแผนไว้ตามแผนที่จริงใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



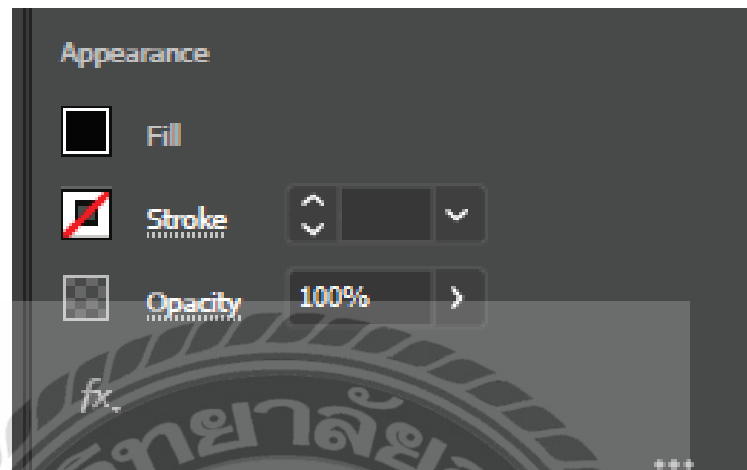
ภาพที่ 4.30 ขั้นตอนการวางรูปภาพ วัด โรงเรียนและชุมชน

4.1.6 การใช้เครื่องมือ Type Tool เพื่อเขียนตัว font ชื่อวัด โรงเรียนและชุมชนลงในกรอบ ใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



ภาพที่ 4.31 ขั้นตอนการเขียน font

4.1.7 การลง color ในเส้นแผนและในตัวแผนที่ที่ใช้เครื่องมือ Appearance ในโปรแกรม Adobe Illustrator



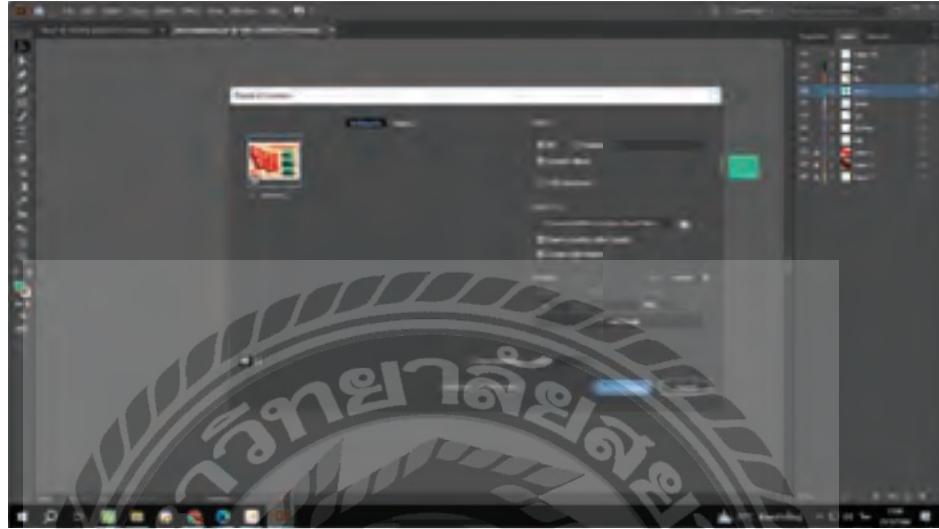
ภาพที่ 4.32 ขั้นตอนการลง color

4.1.8 การใส่กราฟฟิกส่วนหนึ่งในชิ้นงาน โดยต้องคำนึงถึงองค์ประกอบศิลป์เป็นหลักไม่ให้งานดูสกปรกเกินไปและใช้โปรแกรม Adobe Illustrato



ภาพที่ 4.33 ขั้นตอนจัดวางองค์ประกอบทั้งหมด

4.1.9 save งาน ชิ้นนี้เสร็จเรียบร้อยแล้วด้วยการ File และเลือก Export for Screens ใช้โปรแกรม Adobe Illustrato



ภาพที่ 4.34 ขั้นตอนการ save

## 4.2 ขั้นตอนการตรวจงานสอบและแก้ไข

4.2.1 หลังจากออกแบบเสร็จเรียบร้อยแล้ว จึงทำการส่งชิ้นงานใน LINE พนักงานที่ปรึกษา เพื่อให้พนักงานที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง และนำไปสู่การแก้ไข



ภาพที่ 4.35 ขั้นตอนการตรวจงาน

### 4.3 ขั้นตอนส่งงาน

4.3.1 หลังจาก save เสร็จเรียบร้อย จึงทำการส่งชิ้นงานใน mail พนักงานที่ปรึกษา

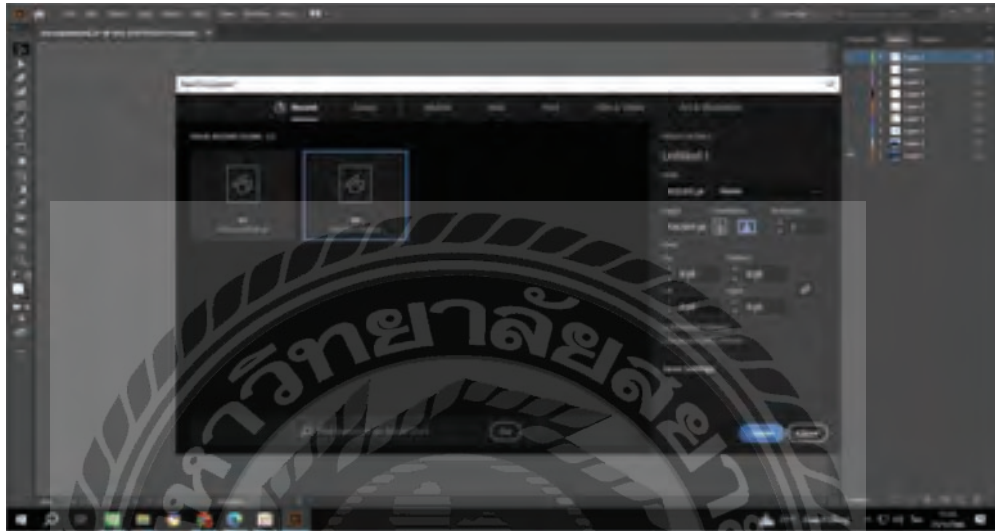


ภาพที่ 4.36 ขั้นตอนการ แผนที่ วัด โรงเรียนและชุมชนในแขวงคลองขวางเขตภาษีเจริญ ส่องทาง

Gmail

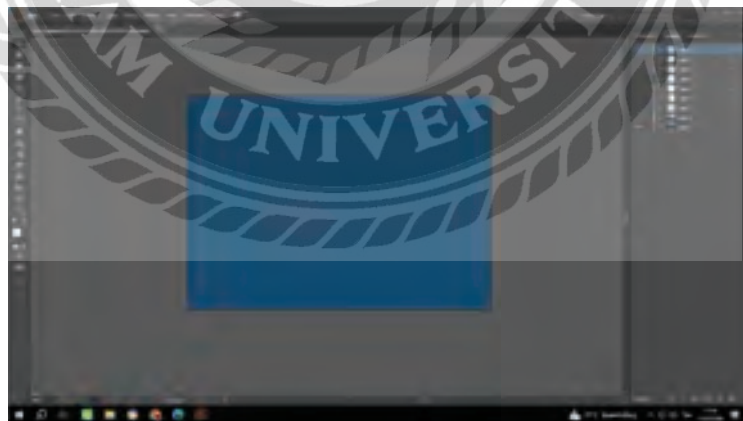
#### 4.1 ขั้นตอนการจัดทำ (งานชั้น4)

4.1.1 โดยเริ่มต้นเปิดโปรแกรม Adobe Illustrator สร้างหน้าใหม่ขึ้นมา เพื่อกำหนดพื้นที่ให้กับชิ้นงาน สำหรับในการวาดรูปภาพและข้อความกับลงสี



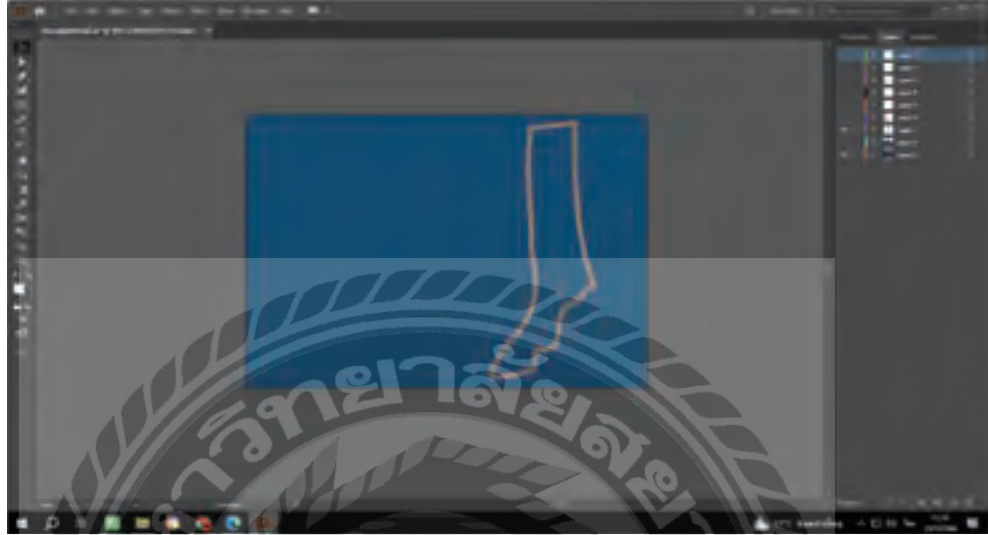
ภาพที่ 4.37 ขั้นตอนการเลือกหน้ากระดาษงาน

4.1.2 Vector หรือ background color ให้กับชิ้นงาน โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



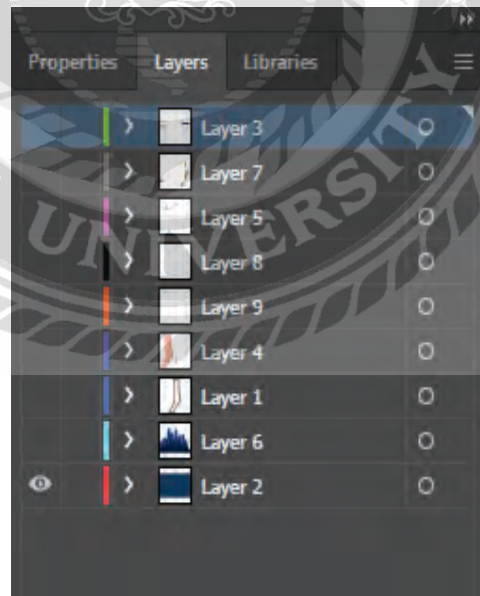
ภาพที่ 4.38 ขั้นตอนการใส่ background color

#### 4.1.3 การวาดตัวแผนที่แขวงคุดาหารวรรค์ด้วยการทาบรูปแผนที่จริง โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



ภาพที่ 4.39 ขั้นตอนการวาดแผนที่แขวงคุดาหารวรรค์

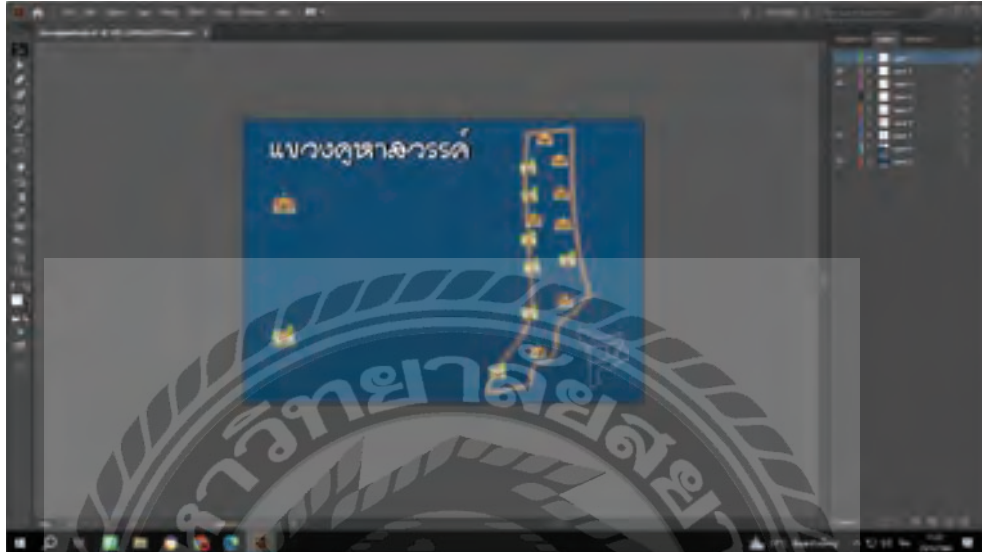
#### 4.1.4 การเพิ่ม Layers เพื่อแยกเลเยอร์ต่างๆโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



ภาพที่ 4.40 เพิ่ม Layers เพื่อแยกเลเยอร์



4.1.5 การใช้รูปวาด วัด โรงเรียนและชุมชน เพื่อวางตำแหน่งที่วางแผ่นไว้ตามแผนที่จริงใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



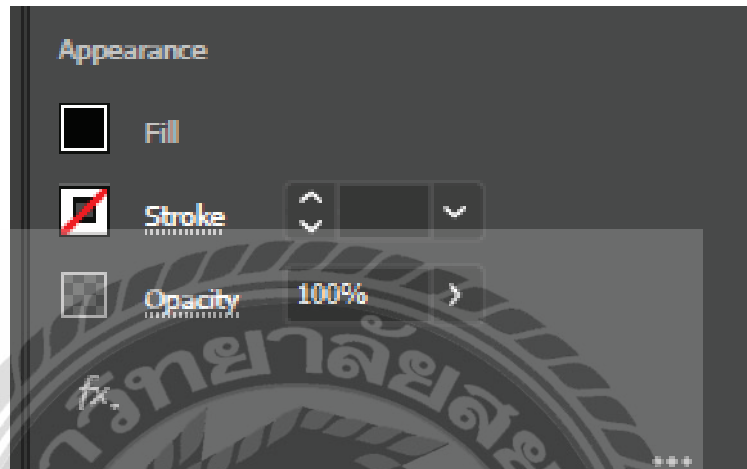
ภาพที่ 4.41 ขั้นตอนการวางรูปภาพ วัด โรงเรียนและชุมชน

4.1.6 การใช้เครื่องมือ Type Tool เพื่อเขียนตัว font ชื่อ วัด โรงเรียนและชุมชนแขวงคุดหาสวรรค์ ใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



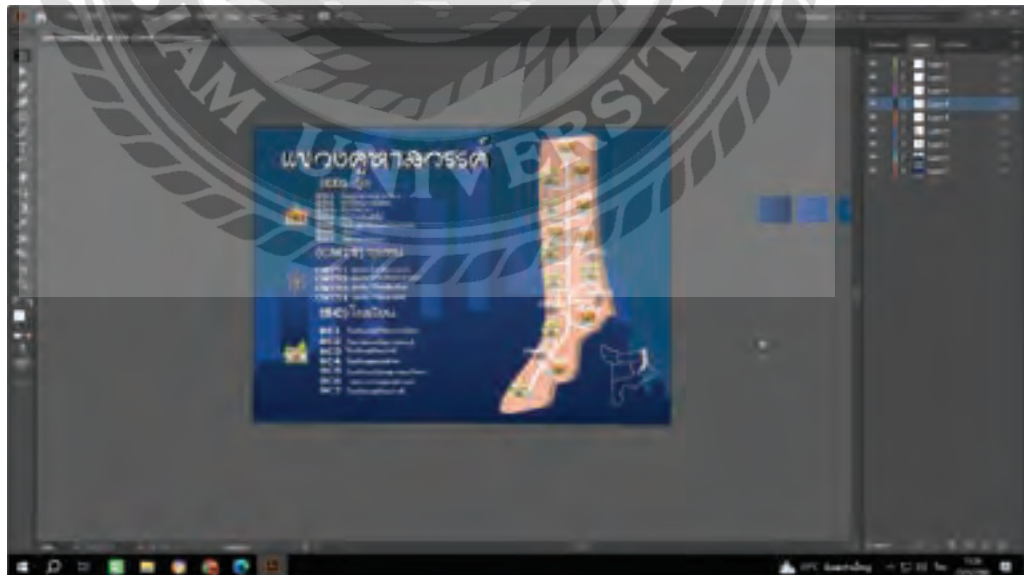
ภาพที่ 4.42 ขั้นตอนการเขียน font

4.1.7 การลง color ในเส้นแผนและในตัวแผนที่ที่ใช้เครื่องมือ Appearance ในโปรแกรม Adobe Illustrator



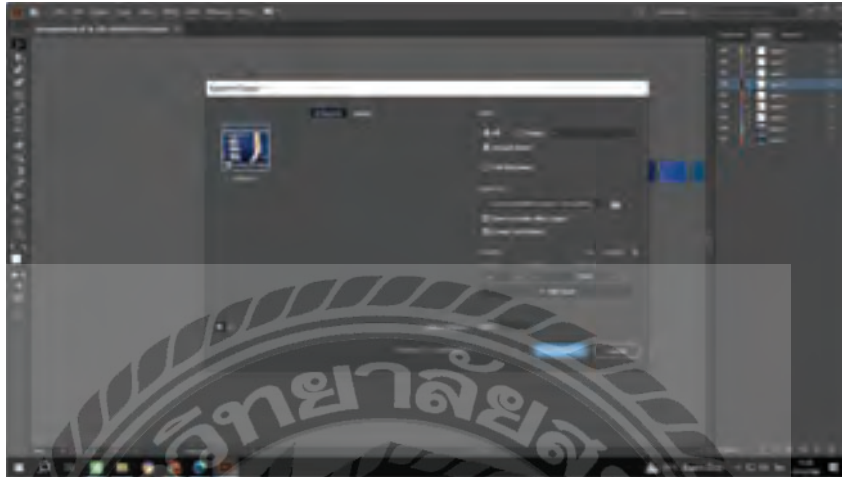
ภาพที่ 4.43 ขั้นตอนการลง color

4.1.8 การใส่กราฟฟิกส่วนหนึ่งในชิ้นงาน โดยต้องคำนึงถึงองค์ประกอบศิลป์เป็นหลักไม่ให้ชิ้นงานดูลวกจนเกินไปและใช้โปรแกรม Adobe Illustrato



ภาพที่ 4.44 ขั้นตอนจัดวางองค์ประกอบทั้งหมด

4.1.9 save งาน ขั้นนี้เสร็จเรียบร้อยด้วยการ File และเลือก Export for Screens ใช้โปรแกรม Adobe Illustrato



ภาพที่ 4.45 ขั้นตอนการ save

## 4.2 ขั้นตอนการตรวจงานสอบและแก้ไข

4.2.1 หลังจากออกแบบเสร็จเรียบร้อยแล้ว จึงทำการส่งชิ้นงานใน LINE พนักงานที่ปรึกษา เพื่อให้พนักงานที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง และนำไปสู่การแก้ไข



ภาพที่ 4.46 ขั้นตอนการตรวจงาน

### 4.3 ขั้นตอนส่งงาน

4.3.1 หลังจาก save เสร็จเรียบร้อย จึงทำการส่งชิ้นงานใน mail พนักงานที่ปรึกษา



ภาพที่ 4.47 ขั้นตอนการแผนที่ วัด โรงเรียนและชุมชนในแขวงคุดาสวรรค์เขตภาชีเจริญส่งทาง

Gmail

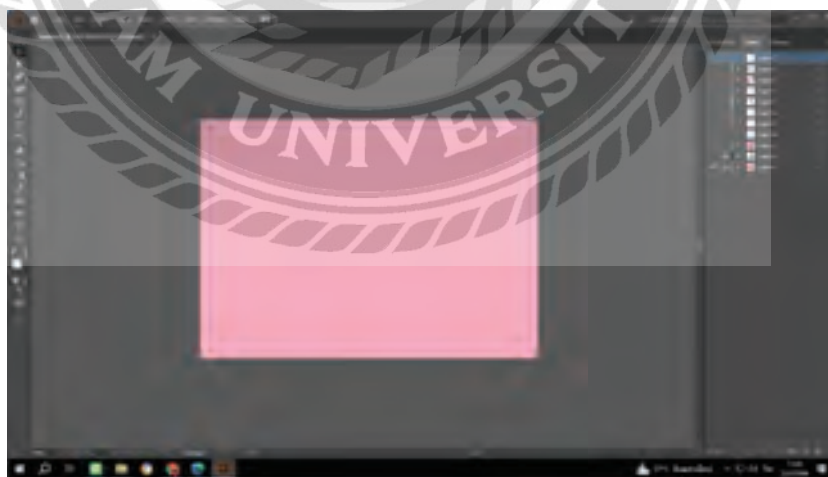
#### 4.1 ขั้นตอนการจัดทำ (งานชั้น5)

4.1.1 โดยเริ่มต้นเปิดโปรแกรม Adobe Illustrator สร้างหน้าใหม่ขึ้นมา เพื่อกำหนดพื้นที่ให้กับชิ้นงาน สำหรับในการวาดรูปภาพและข้อความกับลงสี



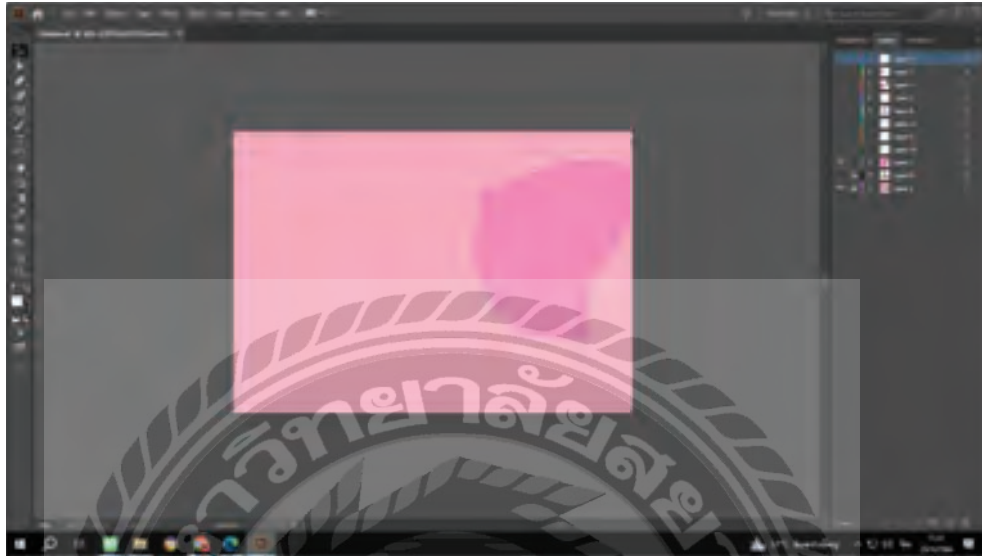
ภาพที่ 4.48 ขั้นตอนการเลือกหน้ากระดาษงาน

4.1.2 Vector หรือ background color ให้กับชิ้นงาน โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



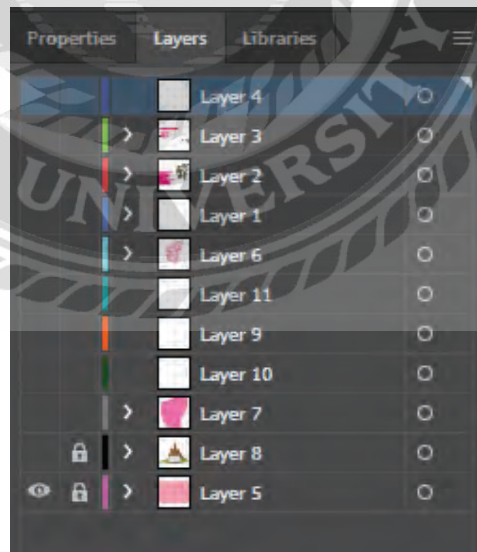
ภาพที่ 4.49 ขั้นตอนการใส่ background color

#### 4.1.3 การวาดตัวแผนที่แขวงบางจากด้วยใช้การทาบรูปแผนที่จริง โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



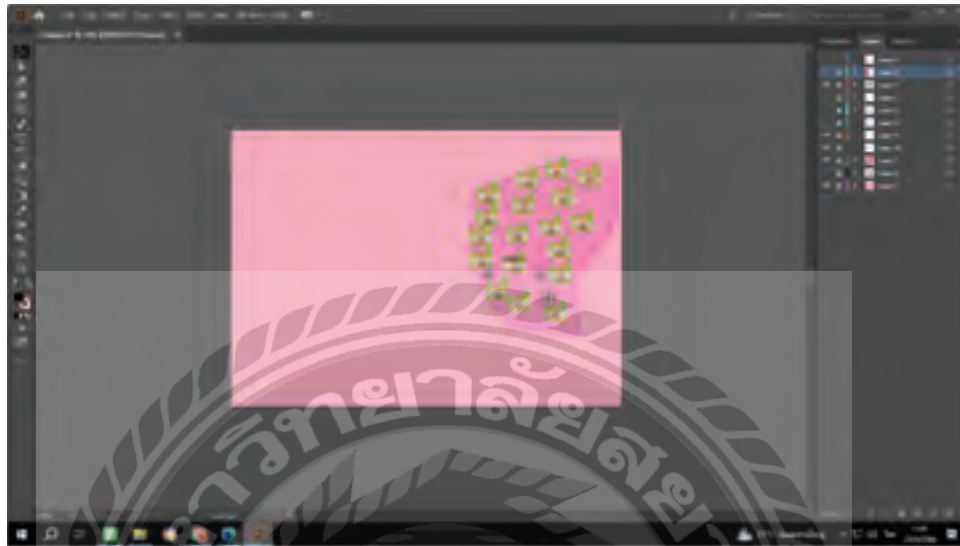
ภาพที่ 4.50 ขั้นตอนการวาดแผนที่แขวงบางจาก

#### 4.1.4 การเพิ่ม Layers เพื่อแยกเลเยอร์ต่างๆโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



ภาพที่ 4.51 เพิ่ม Layers เพื่อแยกเลเยอร์

4.1.5 การใช้รูปวาด วัด โรงเรียนและชุมชน เพื่อวางตำแหน่งที่วางแผ่นไว้ตามแผนที่จริงใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



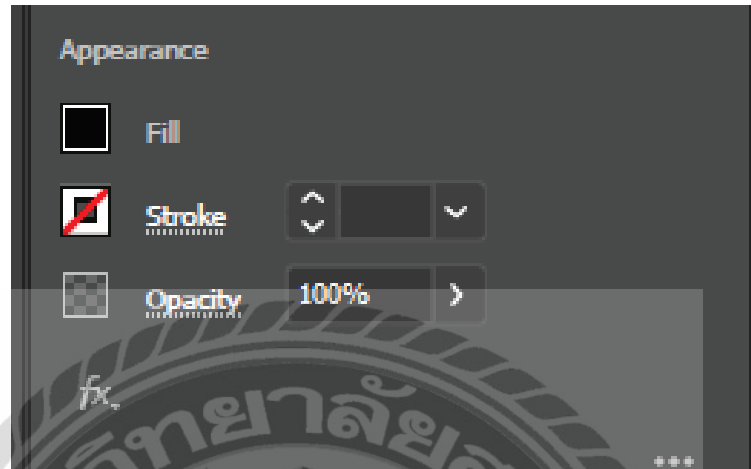
ภาพที่ 4.52 ขั้นตอนการวางรูปภาพ วัด โรงเรียนและชุมชน

4.1.6 การใช้เครื่องมือ Type Tool เพื่อเขียนตัว font ชื่อ วัด โรงเรียนและชุมชนแขวงบางจาก ใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



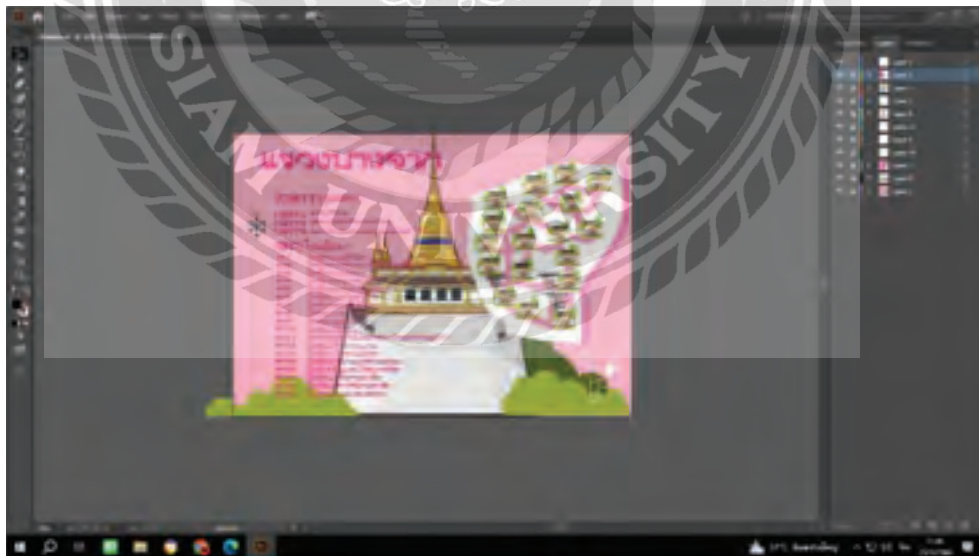
ภาพที่ 4.53 ขั้นตอนการเขียน font

4.1.7 การลง color ในเส้นแผนและในตัวแผนที่ใช้เครื่องมือ Appearance ในโปรแกรม Adobe Illustrator



ภาพที่ 4.54 ขั้นตอนการลง color

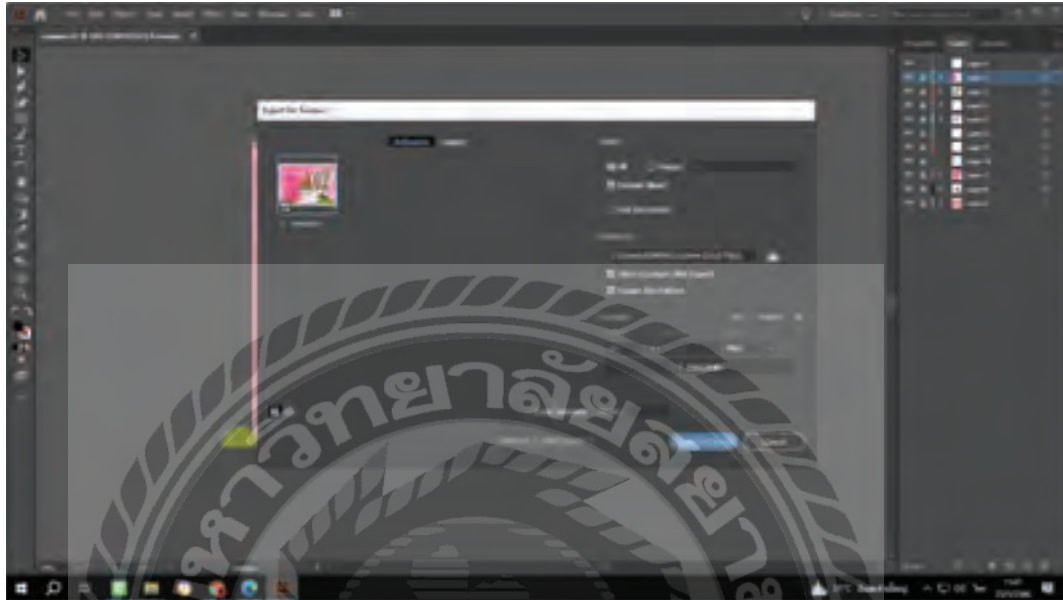
4.1.8 การใส่กราฟฟิกส่วนหนึ่งในชิ้นงาน โดยต้องคำนึงถึงองค์ประกอบศิลป์เป็นหลักไม่ให้ชิ้นงานดูลวกจนเกินไปและใช้โปรแกรม Adobe Illustrato



ภาพที่ 4.55 ขั้นตอนจัดวางองค์ประกอบทั้งหมด



4.1.9 save งาน ชิ้นนี้เสร็จเรียบร้อยแล้วด้วยการ File และเลือก Export for Screens ใช้โปรแกรม Adobe Illustrato



ภาพที่ 4.56 ขั้นตอนการ save

## 4.2 ขั้นตอนการตรวจงานสอบและแก้ไข

4.2.1 หลังจากออกแบบเสร็จเรียบร้อยแล้ว จึงทำการส่งชิ้นงานใน LINE พนักงานที่ปรึกษา เพื่อให้พนักงานที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง และนำไปสู่การแก้ไข



ภาพที่ 4.57 ขั้นตอนการตรวจงาน

### 4.3 ขั้นตอนส่งงาน

4.3.1 หลังจาก save เสร็จเรียบร้อย จึงทำการส่งชิ้นงานใน mail พนักงานที่ปรึกษา



ภาพที่ 4.58 ขั้นตอนการแผนที่ วัด โรงเรียนและชุมชนในแขวงบางจากเขตภาษีเจริญ ส่งทาง Gmail

#### 4.1 ขั้นตอนการจัดทำ (งานชั้น6)

4.1.1 โดยเริ่มต้นเปิดโปรแกรม Adobe Illustrator สร้างหน้าใหม่ขึ้นมา เพื่อกำหนดพื้นที่ให้กับชิ้นงาน สำหรับในการวาดรูปภาพและข้อความกับลงสี



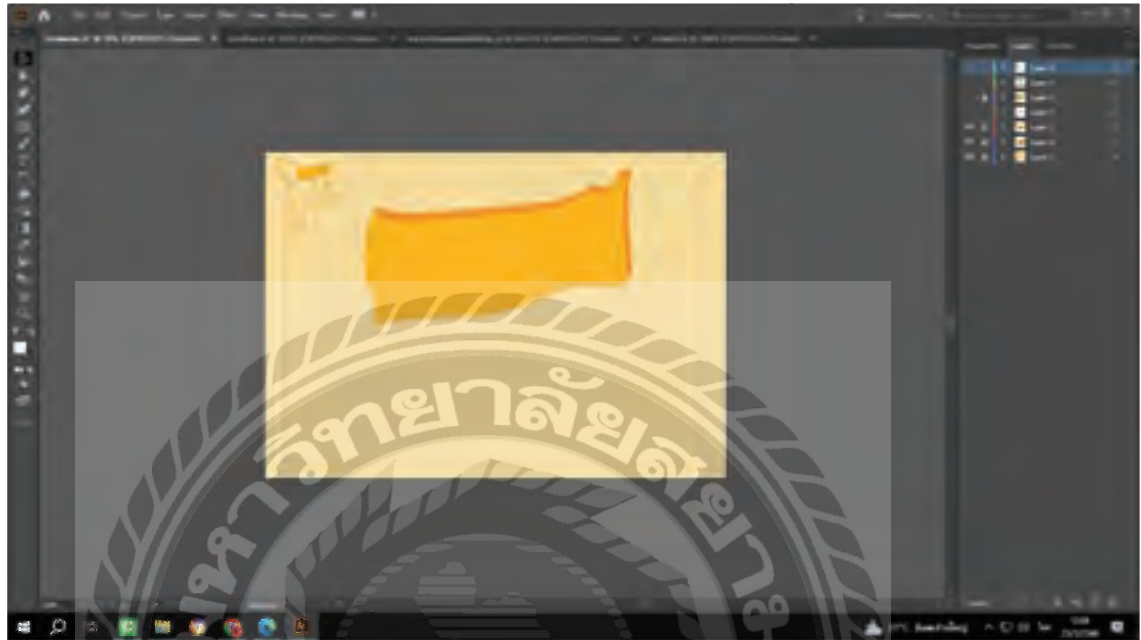
ภาพที่ 4.59 ขั้นตอนการเลือกหน้ากระดาษงาน

4.1.2 Vector หรือ background color ให้กับชิ้นงาน โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator

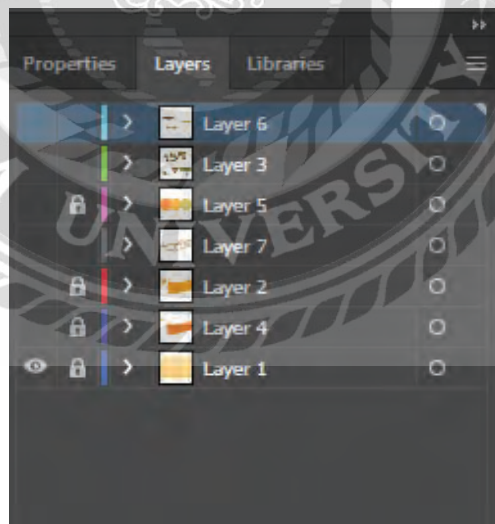


ภาพที่ 4.60 ขั้นตอนการใส่ background color

#### 4.1.3 การวาดตัวแผนที่แขวงบางแวกด้วยใช้การทาบรูปแผนที่จริง โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator

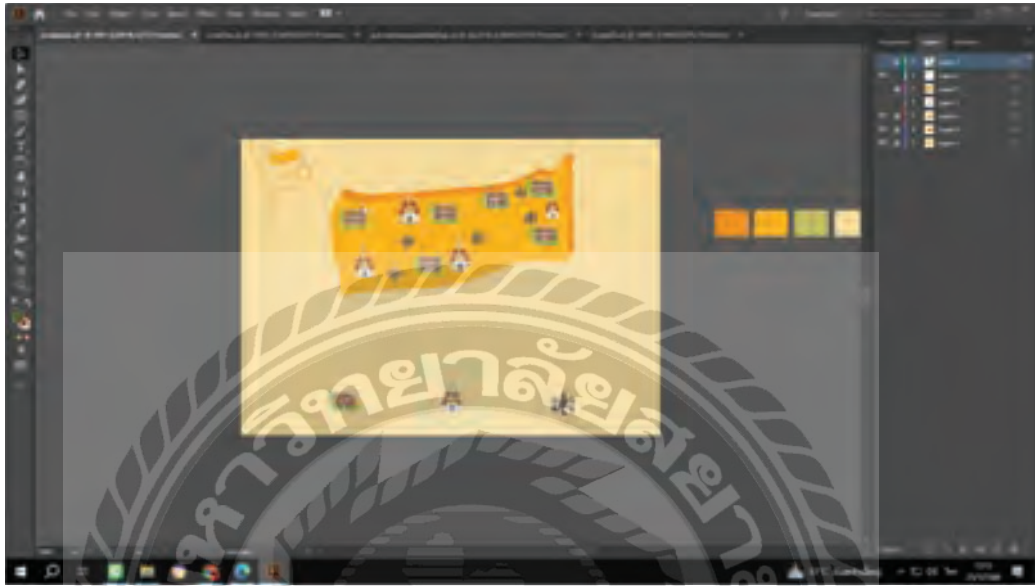


#### 4.1.4 การเพิ่ม Layers เพื่อแยกเลเยอร์ต่างๆโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



ภาพที่ 4.62 เพิ่ม Layers เพื่อแยกเลเยอร์

4.1.5 การใช้รูปวาด วัด โรงเรียนและชุมชน เพื่อวางตำแหน่งที่วางแผ่นไว้ตามแผนที่จริงใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



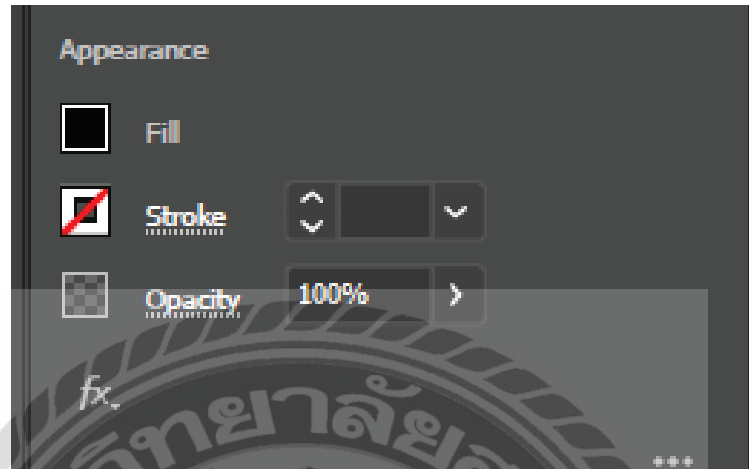
ภาพที่ 4.63 ขั้นตอนการวางรูปภาพ วัด โรงเรียนและชุมชน

4.1.6 การใช้เครื่องมือ Type Tool เพื่อเขียนตัว font ชื่อ วัด โรงเรียนและชุมชนแขวงบางแกว ใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



ภาพที่ 4.64 ขั้นตอนการเขียน font

4.1.7 การลง color ในเส้นแผนและในตัวแผนที่ใช้เครื่องมือ Appearance ในโปรแกรม Adobe Illustrator



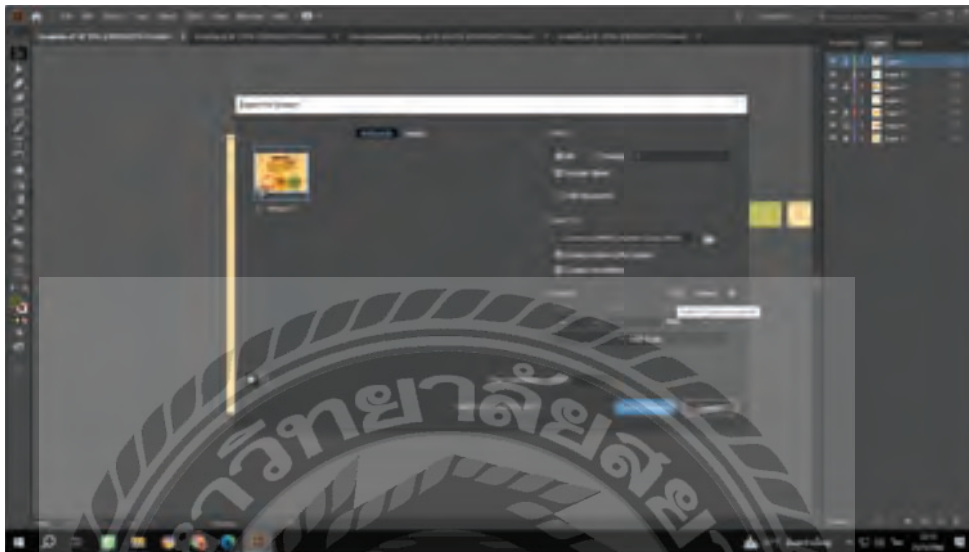
ภาพที่ 4.65 ขั้นตอนการลง color

4.1.8 การใส่กราฟฟิคส่วนหนึ่งในชิ้นงาน โดยต้องคำนึงถึงองค์ประกอบศิลป์เป็นหลักไม่ให้ชิ้นงานดูรกจนเกินไปและใช้โปรแกรม Adobe Illustrato



ภาพที่ 4.66 ขั้นตอนจัดวางองค์ประกอบทั้งหมด

4.1.9 save งาน ชิ้นนี้เสร็จเรียบร้อยแล้วด้วยการ File และเลือก Export for Screens ใช้โปรแกรม Adobe Illustrato



ภาพที่ 4.67 ขั้นตอนการ save

## 4.2 ขั้นตอนการตรวจงานสอบและแก้ไข

4.2.1 หลังจากออกแบบเสร็จเรียบร้อยแล้ว จึงทำการส่งชิ้นงานใน LINE พนักงานที่ปรึกษา เพื่อให้พนักงานที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง และนำไปสู่การแก้ไข



ภาพที่ 4.68 ขั้นตอนการตรวจงาน

### 4.3 ขั้นตอนส่งงาน

4.3.1 หลังจาก save เสร็จเรียบร้อย จึงทำการส่งชิ้นงานใน mail พนักงานที่ปรึกษา



ภาพที่ 4.69 ขั้นตอนการแผนที่ วัด โรงเรียนและชุมชนในแขวงบางเวกเขตภาษีเจริญ ส่งทาง Gmail



#### 4.1 ขั้นตอนการจัดทำ (งานชั้น7)

4.1.1 โดยเริ่มต้นเปิดโปรแกรม Adobe Illustrator สร้างหน้าใหม่ขึ้นมา เพื่อกำหนดพื้นที่ให้กับชิ้นงาน สำหรับการวาดรูปภาพและข้อความกับลงสี



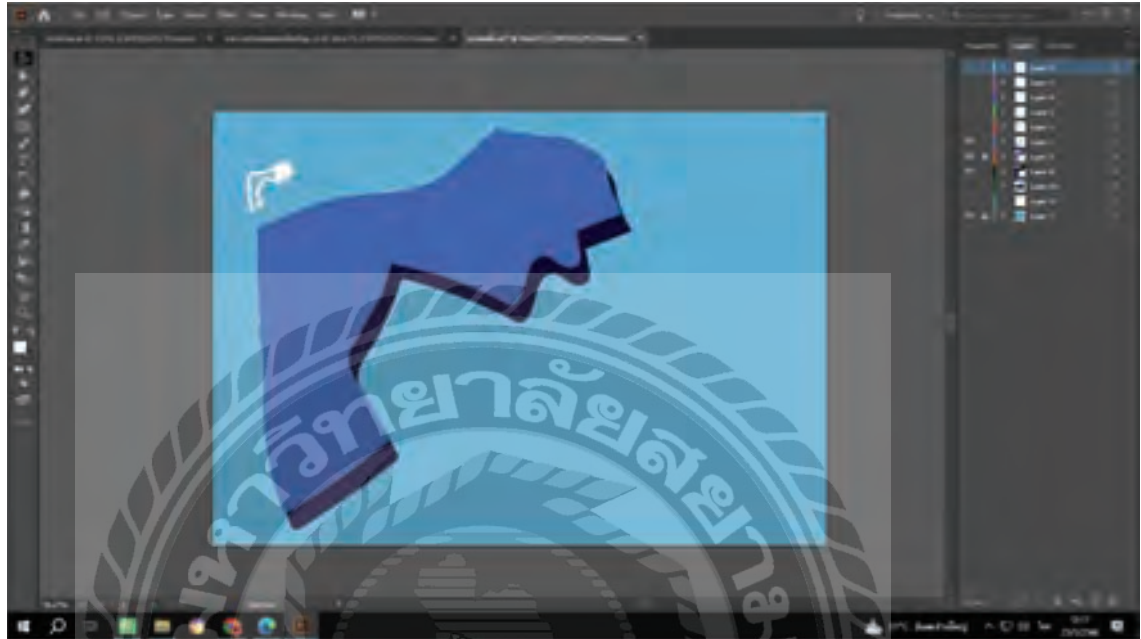
ภาพที่ 4.70 ขั้นตอนการเลือกหน้ากระดาษงาน

4.1.2 Vector หรือ background color ให้กับชิ้นงาน โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



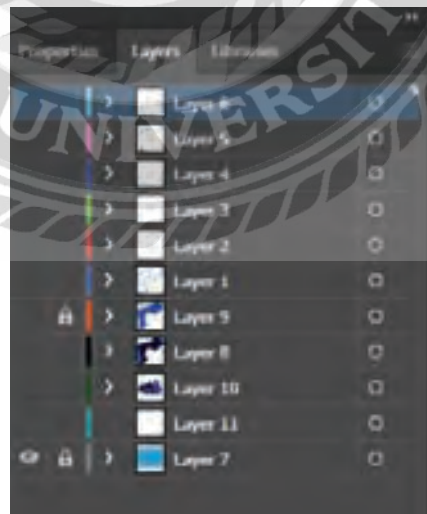
ภาพที่ 4.71 ขั้นตอนการใส่ background color

#### 4.1.3 การวาดตัวแผนที่แขวงบางหว้าด้วยการทำรูปแผนที่จริง โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



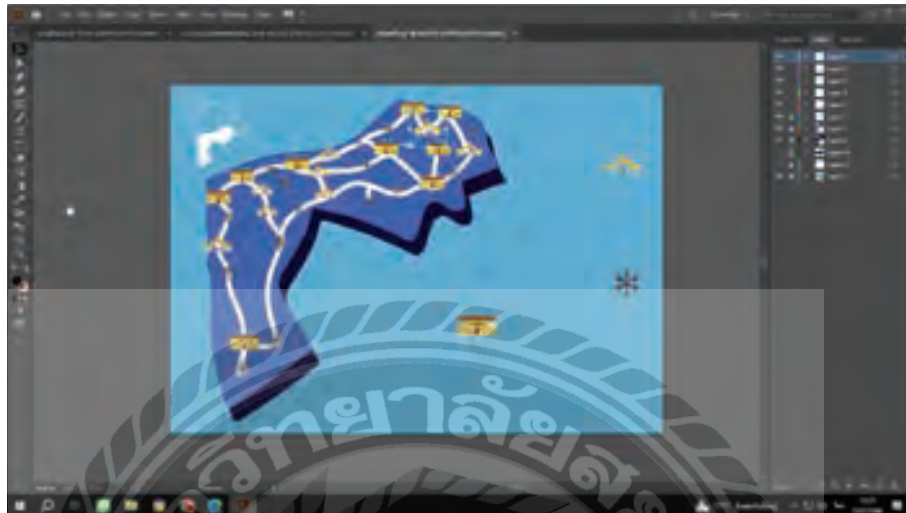
ภาพที่ 4.72 ขั้นตอนการวาดแผนที่บางหว้า

#### 4.1.4 การเพิ่ม Layers เพื่อแยกเลเยอร์ต่างๆโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



ภาพที่ 4.73 เพิ่ม Layers เพื่อแยกเลเยอร์

4.1.5 การใช้รูปวาด วัด โรงเรียนและชุมชน เพื่อวางตำแหน่งที่วางแผนไว้ตามแผนที่จริงใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



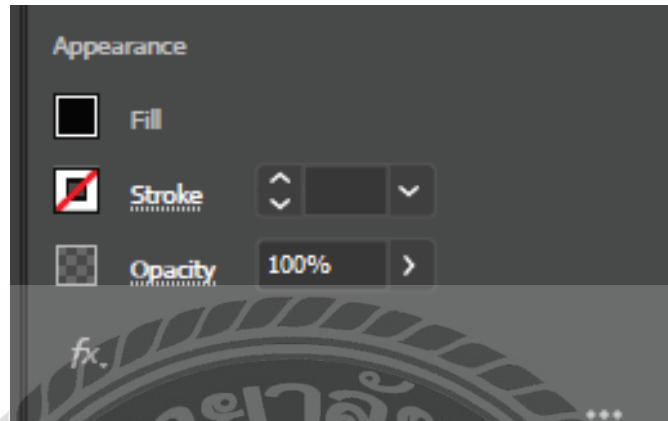
ภาพที่ 4.74 ขั้นตอนการวางรูปภาพ วัด โรงเรียนและชุมชน

4.1.6 การใช้เครื่องมือ Type Tool เพื่อเขียนตัว font ชื่อ วัด โรงเรียนและชุมชนแขวงบางหว้า ใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



ภาพที่ 4.75 ขั้นตอนการเขียน font

4.1.7 การลง color ในเส้นแผนและในตัวแผนที่ใช้เครื่องมือ Appearance ในโปรแกรม Adobe Illustrator



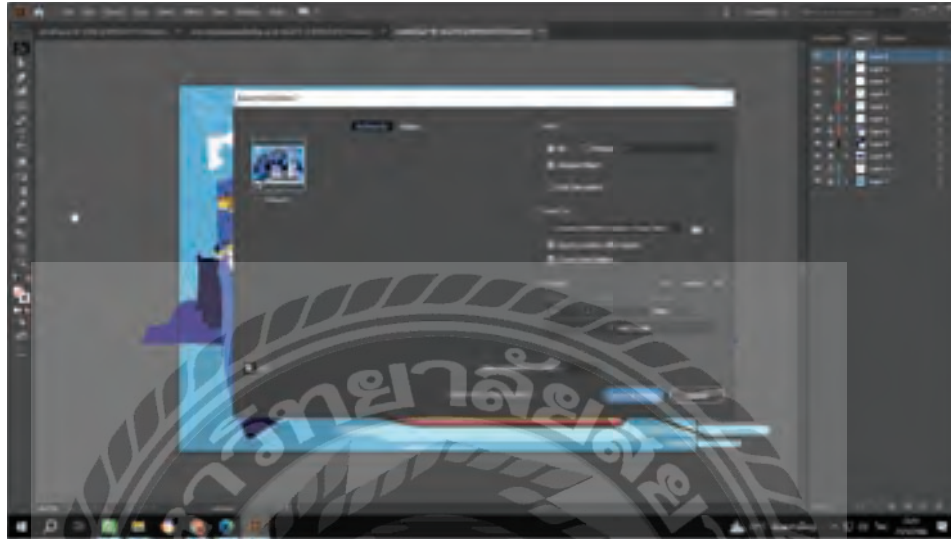
ภาพที่ 4.76 ขั้นตอนการลง color

4.1.8 การใส่กราฟฟิคส่วนหนึ่งในชิ้นงาน โดยต้องคำนึงถึงองค์ประกอบศิลป์เป็นหลักไม่ให้ชิ้นงานดูลวกจนเกินไปและใช้โปรแกรม Adobe Illustrato



ภาพที่ 4.77 ขั้นตอนจัดวางองค์ประกอบทั้งหมด

4.1.9 save งาน ชิ้นนี้เสร็จเรียบร้อยแล้วด้วยการ File และเลือก Export for Screens ใช้โปรแกรม Adobe Illustrato



ภาพที่ 4.78 ขั้นตอนการ save

#### 4.2 ขั้นตอนการตรวจงานสอบและแก้ไข

4.2.1 หลังจากออกแบบเสร็จเรียบร้อยแล้ว จึงทำการส่งชิ้นงานใน LINE พนักงานที่ปรึกษา เพื่อให้พนักงานที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง และนำไปสู่การแก้ไข



ภาพที่ 4.79 ขั้นตอนการตรวจงาน

### 4.3 ขั้นตอนส่งงาน

4.3.1 หลังจาก save เสร็จเรียบร้อย จึงทำการส่งชิ้นงานใน mail พนักงานที่ปรึกษา



ภาพที่ 4.80 ขั้นตอนการแนบที่ วัด โรงเรียนและชุมชนในแขวงบางหว้าเขตภาษีเจริญ ส่งทาง Gmail

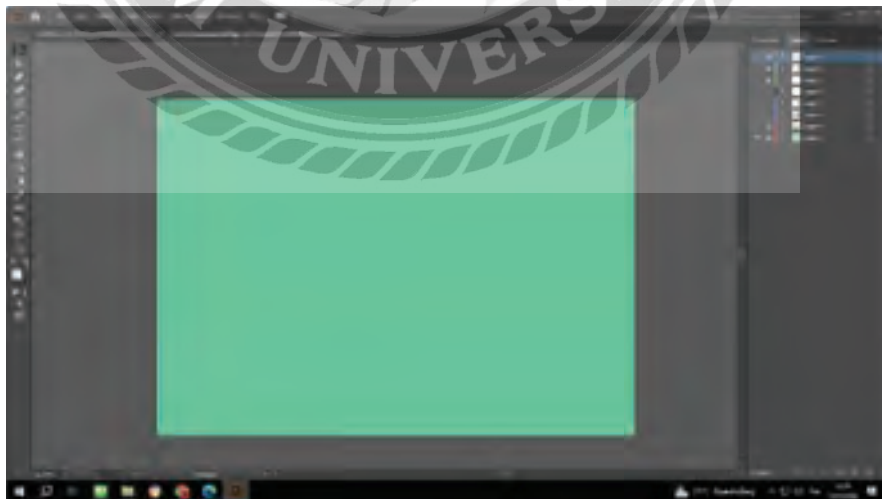
#### 4.1 ขั้นตอนการจัดทำ (งานชั้น8)

4.1.1 โดยเริ่มต้นเปิดโปรแกรม Adobe Illustrator สร้างหน้าใหม่ขึ้นมา เพื่อกำหนดพื้นที่ให้กับชิ้นงาน สำหรับการวาดรูปภาพและข้อความกับลงสี



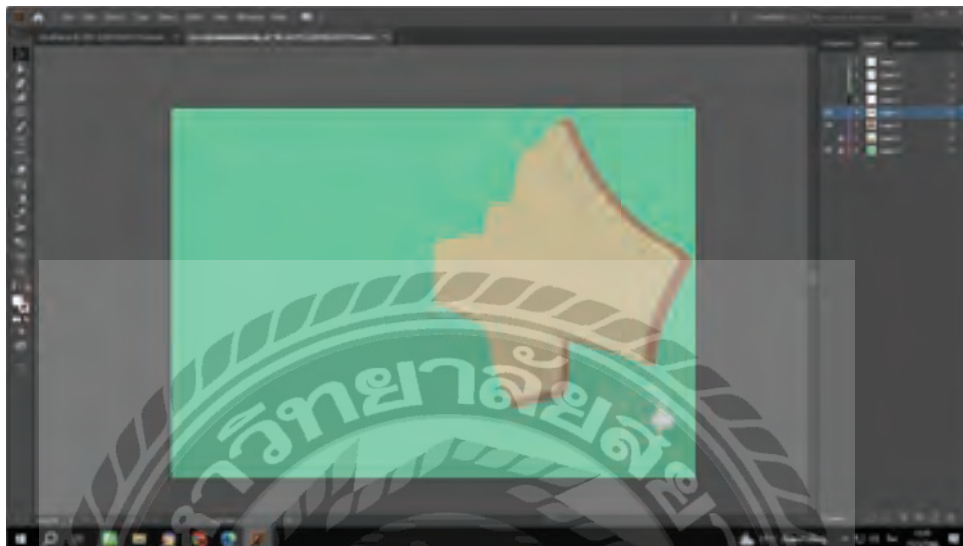
ภาพที่ 4.81 ขั้นตอนการเลือกหน้ากระดาษงาน

4.1.2 Vector หรือ background color ให้กับชิ้นงาน โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



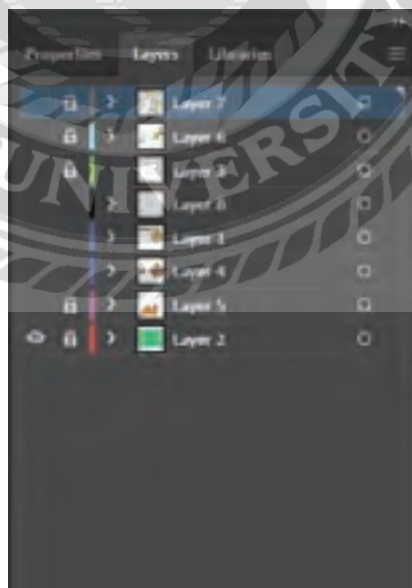
ภาพที่ 4.82 ขั้นตอนการใส่ background color

4.1.3 การวาดตัวแผนที่แขวงปากคลองภาษีเจริญ.ด้วยการทำรูปแผนที่จริง โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



ภาพที่ 4.83 ขั้นตอนการวาดแผนที่แขวงปากคลองภาษีเจริญ

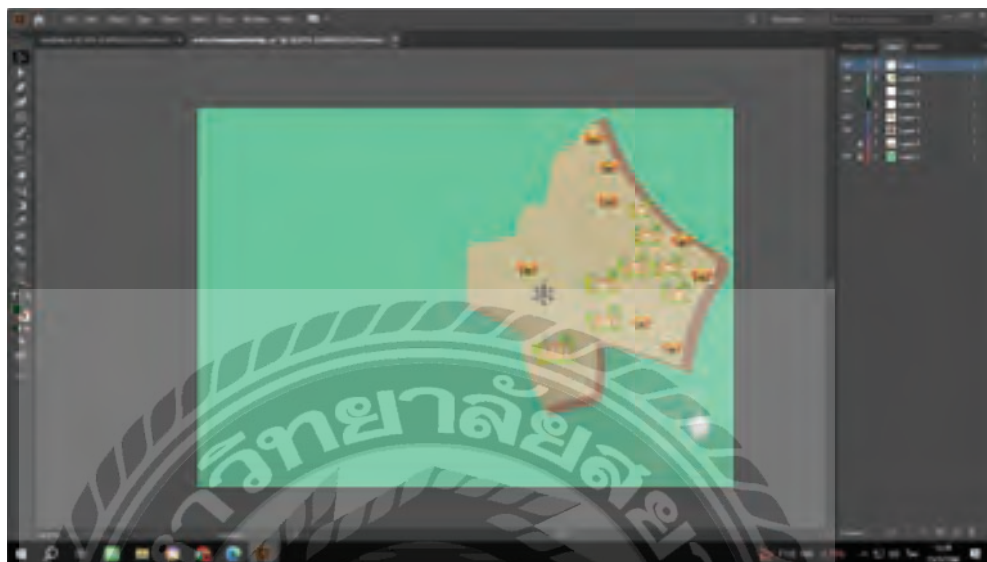
4.1.4 การเพิ่ม Layers เพื่อแยกเลเยอร์ต่างๆโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



ภาพที่ 4.84 เพิ่ม Layers เพื่อแยกเลเยอร์



4.1.5 การใช้รูปวาด วัด โรงเรียนและชุมชน เพื่อวางตำแหน่งที่วางแผนที่วางแผนที่จริงใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



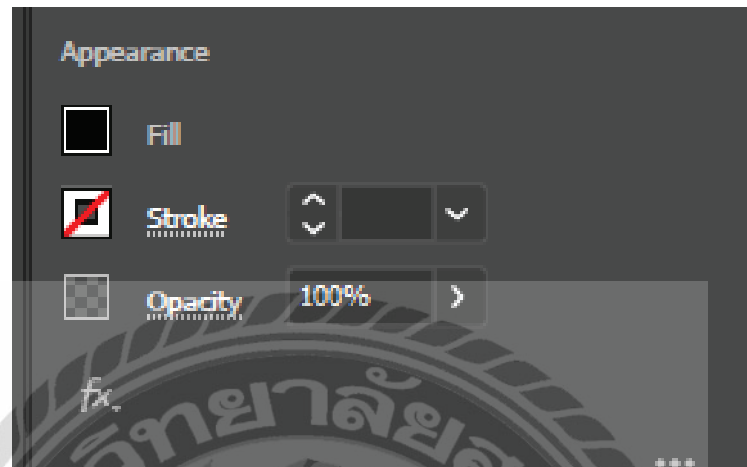
ภาพที่ 4.85 ขั้นตอนการวางรูปภาพ วัด โรงเรียนและชุมชน

4.1.6 การใช้เครื่องมือ Type Tool เพื่อเขียนตัว font ชื่อ วัด โรงเรียนและชุมชนแขวงปากคลองภาษีเจริญ ใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



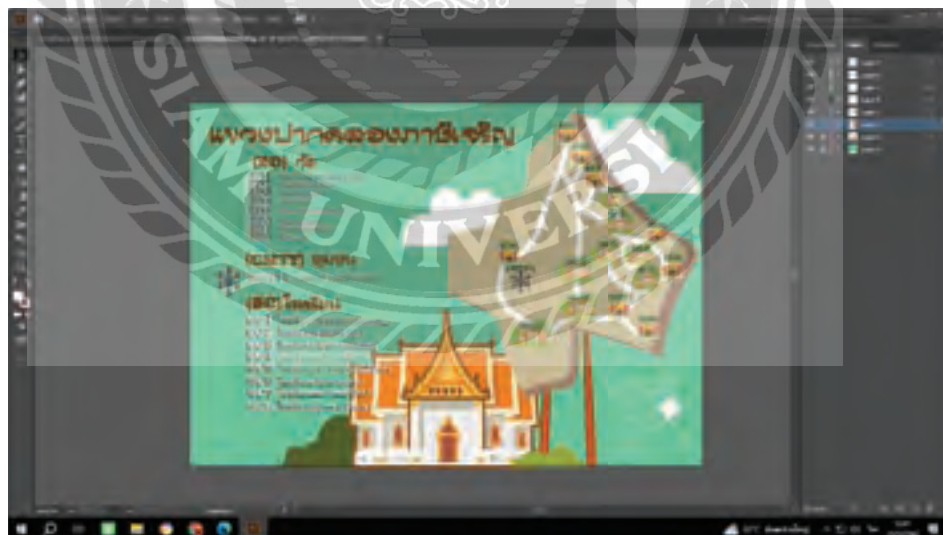
ภาพที่ 4.86 ขั้นตอนการเขียน font

#### 4.1.7 การลง color ในเส้นแผนและในตัวแผนที่ที่ใช้เครื่องมือ Appearance ในโปรแกรม Adobe Illustrator



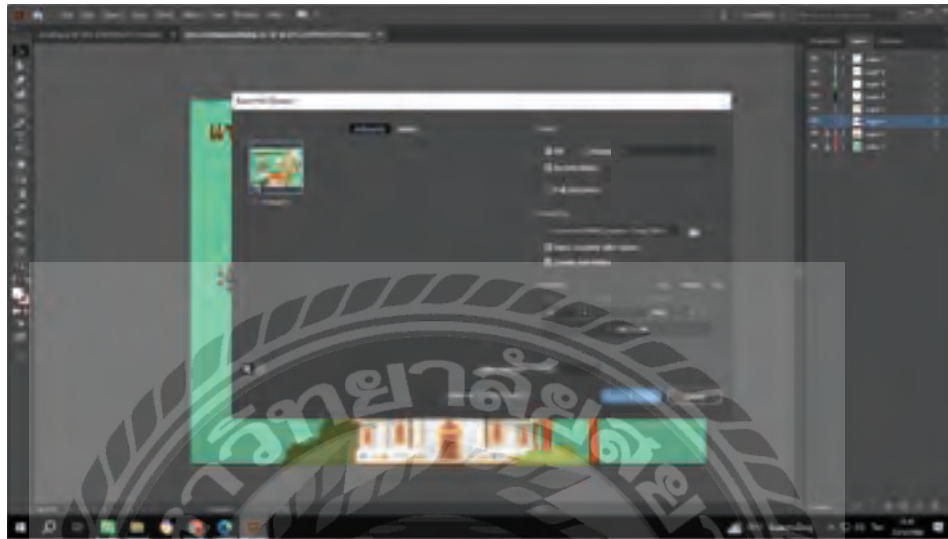
ภาพที่ 4.87 ขั้นตอนการลง color

#### 4.1.8 การใส่กราฟฟิกส่วนหนึ่งในชิ้นงาน โดยต้องคำนึงถึงองค์ประกอบศิลป์เป็นหลักไม่ให้ชิ้นงานดูลวกจนเกินไปและใช้โปรแกรม Adobe Illustrato



ภาพที่ 4.88 ขั้นตอนจัดวางองค์ประกอบทั้งหมด

4.1.9 save งาน ขั้นนี้เสร็จเรียบร้อยด้วยการ File และเลือก Export for Screens ใช้โปรแกรม Adobe Illustrato



ภาพที่ 4.89 ขั้นตอนการ save

## 4.2 ขั้นตอนการตรวจงานสอบและแก้ไข

4.2.1 หลังจากออกแบบเสร็จเรียบร้อยแล้ว จึงทำการส่งชิ้นงานใน LINE พนักงานที่ปรึกษา เพื่อให้พนักงานที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง และนำไปสู่การแก้ไข



ภาพที่ 4.90 ขั้นตอนการตรวจงาน

### 4.3 ขั้นตอนส่งงาน

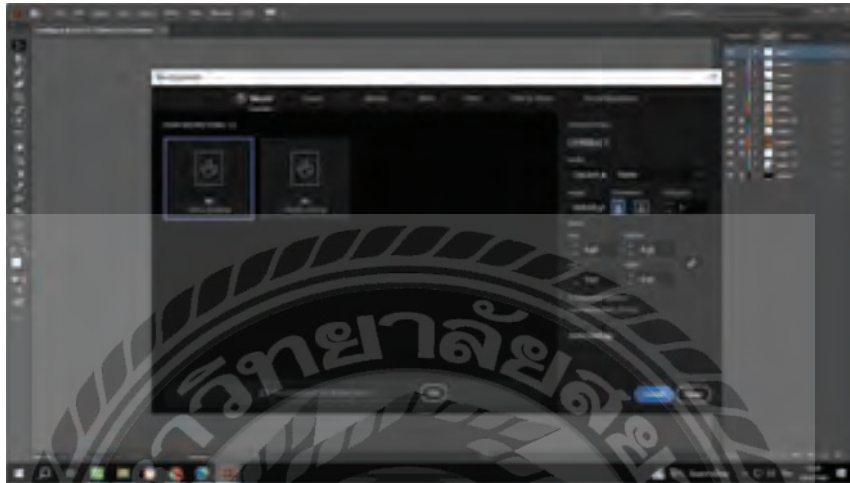
4.3.1 หลังจาก save เสร็จเรียบร้อย จึงทำการส่งชิ้นงานใน mail พนักงานที่ปรึกษา



ภาพที่ 4.91 ขั้นตอนการแผนที่ วัด โรงเรียนและชุมชนในแขวงปากคลองภาษีเจริญเขตภาษีเจริญ ส่ง  
ทาง Gmail

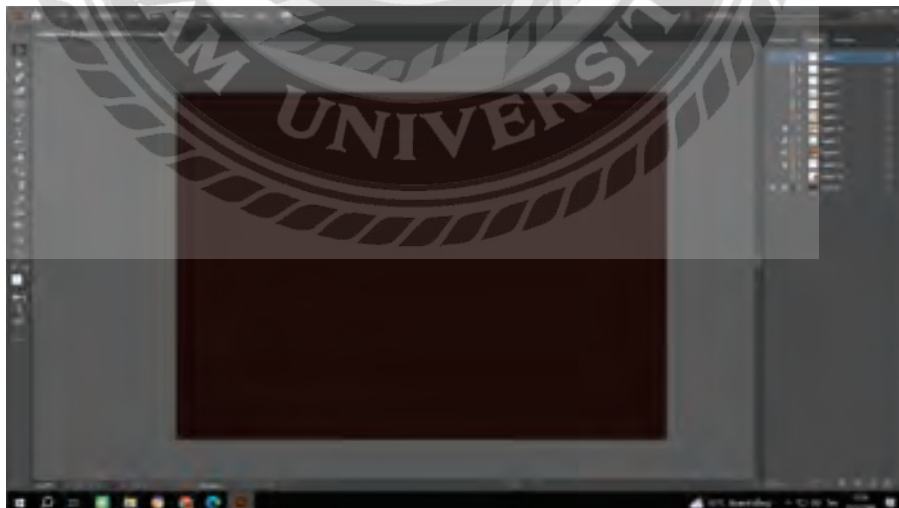
#### 4.1 ขั้นตอนการจัดทำ (งานชิ้น9)

4.1.1 โดยเริ่มต้นเปิดโปรแกรม Adobe Illustrator สร้างหน้าใหม่ขึ้นมา เพื่อกำหนดพื้นที่ให้กับชิ้นงาน สำหรับในการวาดรูปภาพและข้อความกับลงสี



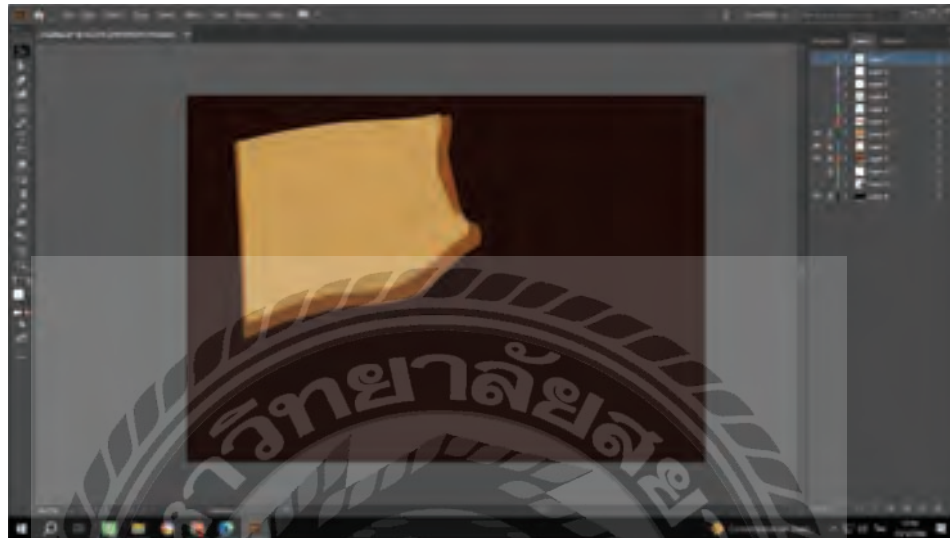
ภาพที่ 4.92 ขั้นตอนการเลือกหน้ากระดาษงาน

4.1.2 Vector หรือ background color ให้กับชิ้นงาน โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



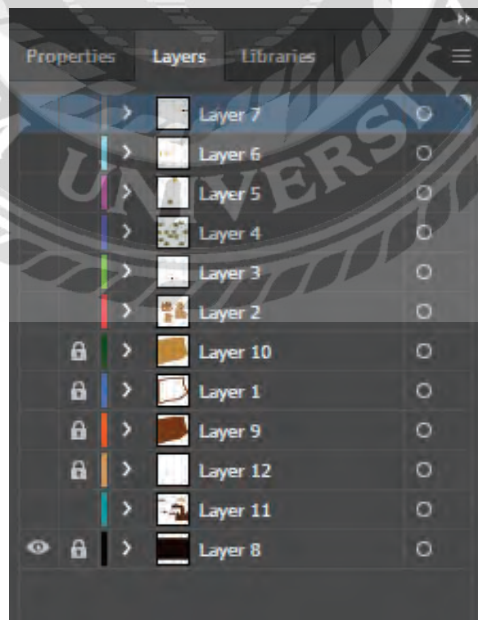
ภาพที่ 4.93 ขั้นตอนการใส่ background color

#### 4.1.3 การวาดตัวแผนที่แขวงบางด้วนด้วยการทาบรูปแผนที่จริง โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



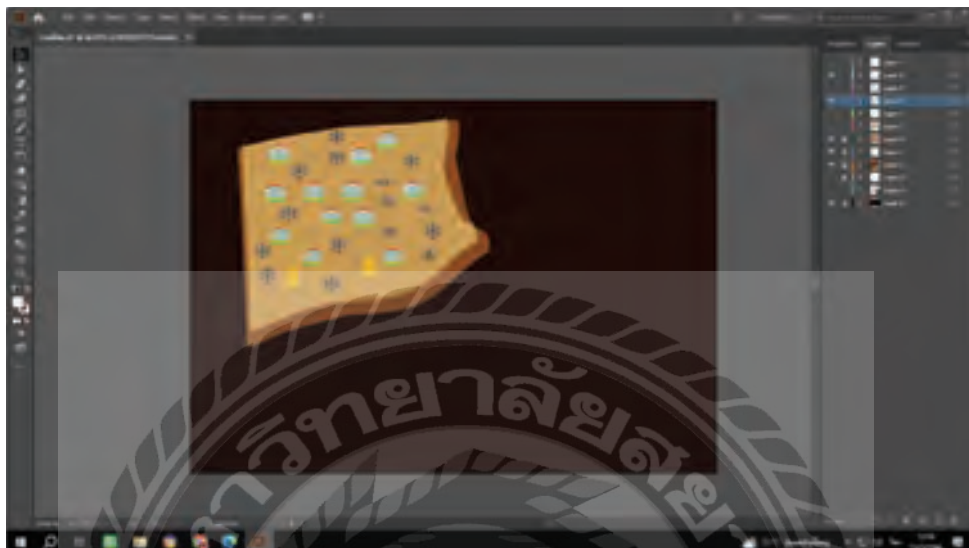
ภาพที่ 4.94 ขั้นตอนการวาดแผนที่แขวงบางด้วน

#### 4.1.4 การเพิ่ม Layers เพื่อแยกเลเยอร์ต่างๆโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



ภาพที่ 4.95 เพิ่ม Layers เพื่อแยกเลเยอร์

4.1.5 การใช้รูปวาด วัด โรงเรียนและชุมชน เพื่อวางตำแหน่งที่วางแผนไว้ตามแผนที่จริงใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



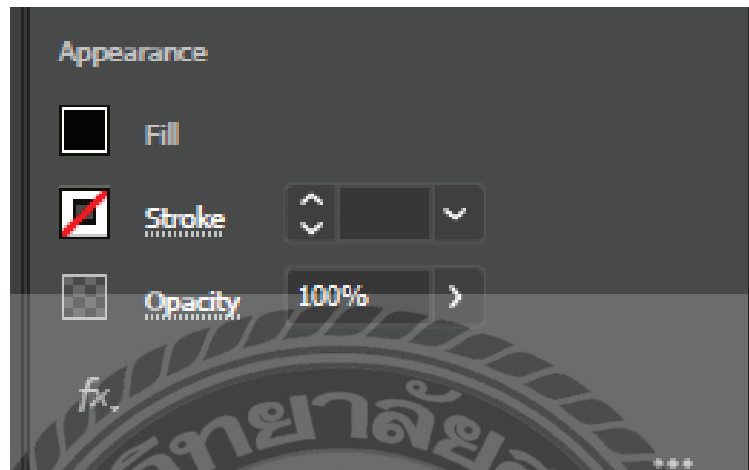
ภาพที่ 4.96 ขั้นตอนการวางรูปภาพ วัด โรงเรียนและชุมชน

4.1.6 การใช้เครื่องมือ Type Tool เพื่อเขียนตัว font ชื่อ วัด โรงเรียนและชุมชนแขวงปากคลอง ภาษีเจริญ ใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



ภาพที่ 4.97 ขั้นตอนการเขียน font

4.1.7 การลง color ในเส้นแผนและในตัวแผนที่ที่ใช้เครื่องมือ Appearance ในโปรแกรม Adobe Illustrator



ภาพที่ 4.98 ขั้นตอนการลง color

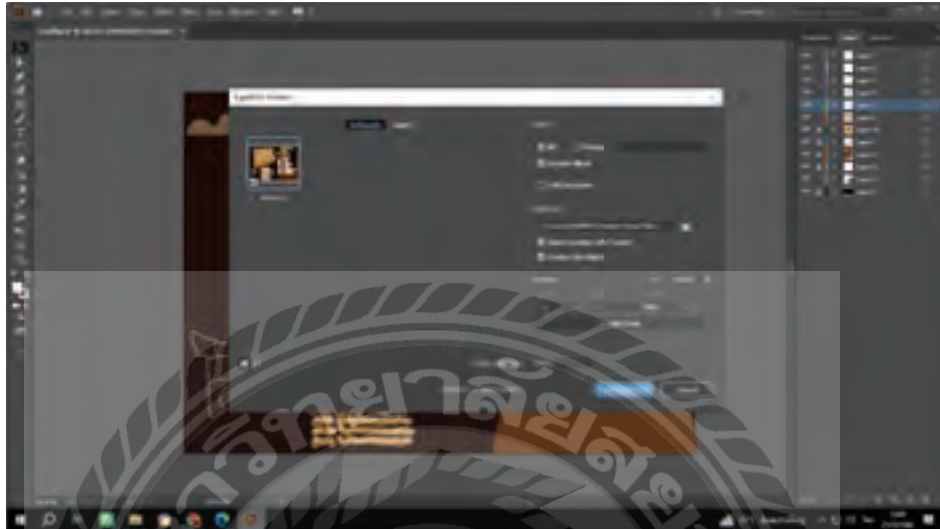
4.1.8 การใส่กราฟฟิกส่วนหนึ่งในชิ้นงาน โดยต้องคำนึงถึงองค์ประกอบศิลป์เป็นหลักไม่ให้ชิ้นงานดูลวกจนเกินไปและใช้โปรแกรม Adobe Illustrato



ภาพที่ 4.99 ขั้นตอนจัดวางองค์ประกอบทั้งหมด



4.1.9 save งาน ชิ้นนี้เสร็จเรียบร้อยแล้วด้วยการ File และเลือก Export for Screens ใช้โปรแกรม Adobe Illustrato



ภาพที่ 4.100 ขั้นตอนการ save

#### 4.2 ขั้นตอนการตรวจงานสอบและแก้ไข

4.2.1 หลังจากออกแบบเสร็จเรียบร้อยแล้ว จึงทำการส่งชิ้นงานใน LINE พนักงานที่ปรึกษา เพื่อให้พนักงานที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง และนำไปสู่การแก้ไข



ภาพที่ 4.101 ขั้นตอนการตรวจงาน

### 4.3 ขั้นตอนส่งงาน

4.3.1 หลังจาก save เสร็จเรียบร้อย จึงทำการส่งชิ้นงานใน mail พนักงานที่ปรึกษา



ภาพที่ 4.102 ขั้นตอนการแผนที่ วัด โรงเรียนและชุมชนในแขวงบางด้วนเขตภาษีเจริญ ส่งทาง

Gmail

#### 4.1 ขั้นตอน ผลิตคลิปโมชันกราฟฟิก (งานชิ้น10)

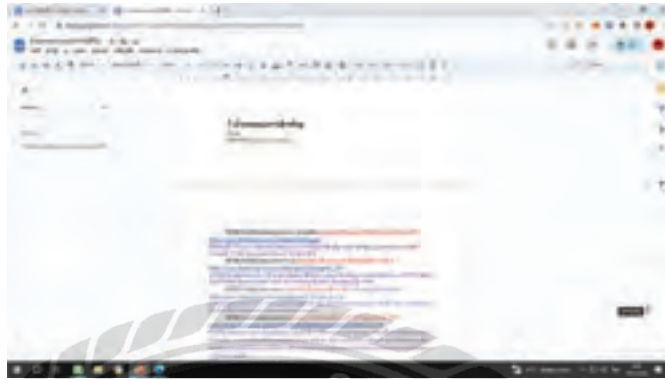
4.1.1 ผู้จัดทำได้เข้าร่วมการประชุม โครงการพัฒนาศักยภาพ ติดตามประเมินผลกลไกลดหน่วยจัดการ (Node ระดับเขต) เพื่อเก็บข้อมูลไปใช้ในงาน โมชันกราฟฟิก ในหัวข้อ สุขภาพและโรคไม่ติดต่อ เพราะคลิปนี้ทำขึ้นเพื่อโปรโมท

เพจ facebook โหนด เขตภาษีเจริญ#ขับเคลื่อนงานสร้างเสริมสุขภาพ



ภาพที่ 4.103 ขั้นตอนการเก็บข้อมูล

4.1.2 ผู้จัดทำได้รวบรวมข้อมูลในงานเพื่อเก็บหัวข้อที่ได้รับมอบหมายไว้แล้วทำลงใน โปรแกรม word



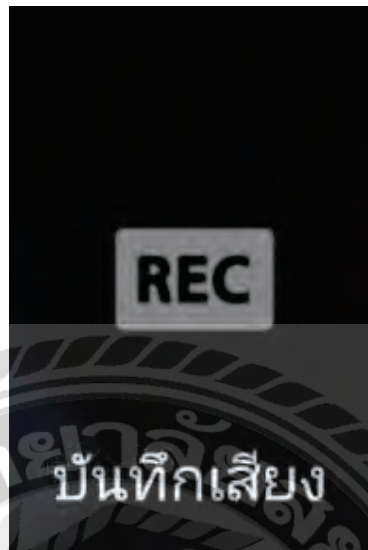
ภาพที่ 4.104 ขั้นตอนในใช้โปรแกรม word เก็บข้อมูล

4.1.3 ผู้จัดทำได้เขียนสคริปต์ใน word ก่อนอัดเสียงลงในโปรแกรม Adobe Premiere Pro



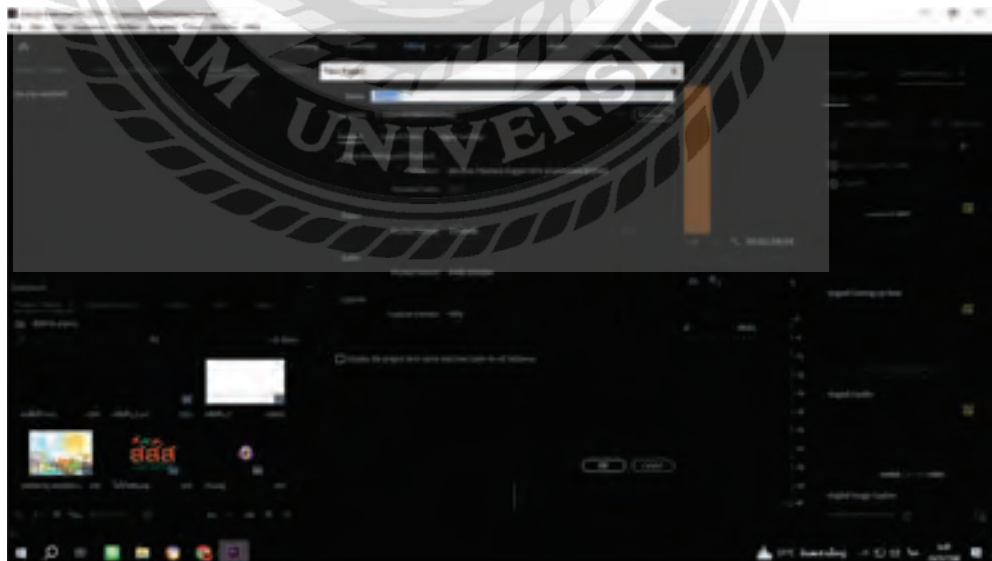
ภาพที่ 4.105 ขั้นตอนในใช้โปรแกรม word เขียน สคริปต์

4.1.4 ผู้จัดทำได้อัดเสียงตามสคริปต์ที่เขียนไว้ใน โทรศัพท์ก่อนจะใส่ไปใน โปรแกรม Adobe Premiere Pro



ภาพที่ 4.106 ขั้นตอนการอัดเสียงพูดในโทรศัพท์ที่

4.1.5 เริ่มต้นการใช้ โปรแกรม Adobe Premiere Pro กด File และ เลือก Project เปิดการปรับขนาดคลิปวิดีโอหรือขนาดไฟล์ของผู้จัดทำ



ภาพที่ 4.107 ขั้นตอนเริ่มใช้ Adobe Premiere Pro

4.1.6 ผู้จัดทำได้เลือกใช้ไฟล์เสียงพูดเลือกมาใส่ใน Project จากนั้นลากไฟล์เสียงมาตรงช่อง A1 เพื่อเรียงเสียงพูดจากโปรแกรม Adobe Premiere Pro



ภาพที่ 4.108 ขั้นตอนการลากเสียงใส่ช่องคลิป

4.1.7 ผู้จัดทำได้เลือกรูปภาพต่างๆใส่ใน Project ก่อนจะใช้ในการทำโมชันกราฟฟิก โปรแกรม Adobe Premiere Pro



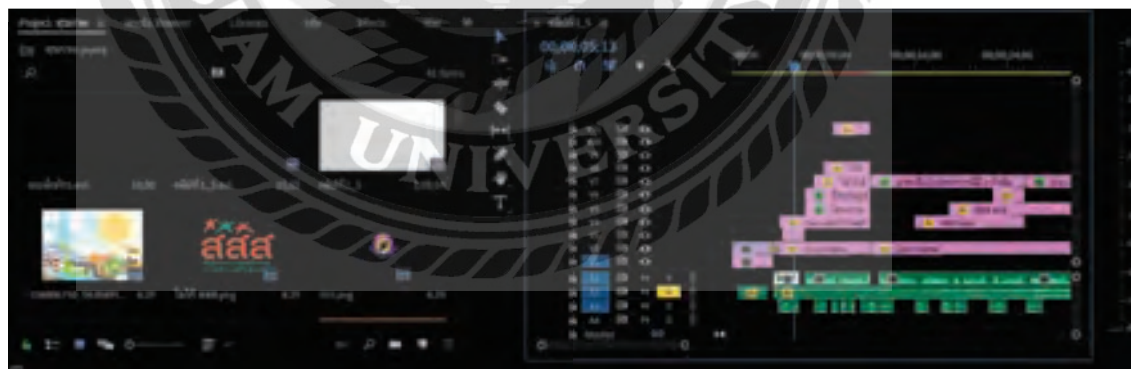
ภาพที่ 4.109 ขั้นตอนการลากรูปภาพ

4.1.8 ผู้จัดทำได้เลือกรูปภาพจาก Project ลากมาช่องตัดคลิปวิดีโอจากนั้นเลือก Effect Controls จากนั้นปรับแต่ง หารูปภาพขยับ โปรแกรม Adobe Premiere Pro



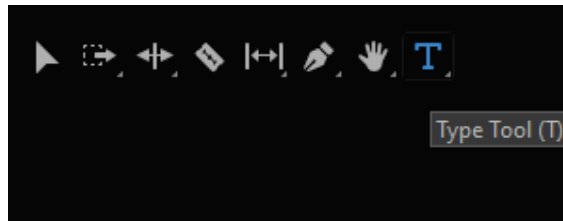
ภาพที่ 4.110 ขั้นตอนการใช้ Effect Controls

4.1.9 ผู้จัดทำได้เลือกซาวด์เพลงจาก Project ลากมาช่องตัดคลิปวิดีโอใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro



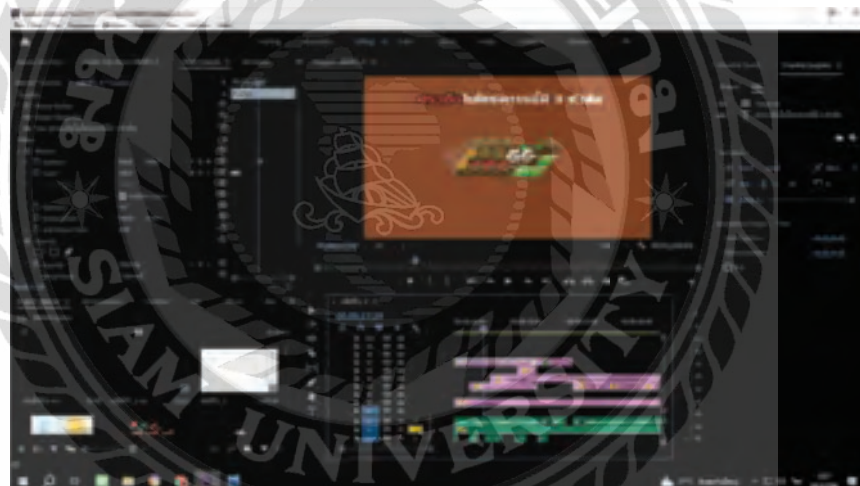
ภาพที่ 4.111 ขั้นตอนการเลือกซาวด์เพลง

#### 4.1.10 ผู้จัดทำได้ใช้เครื่องมือ Type Tool เพื่อเขียน font โปรแกรม Adobe Premiere Pro



ภาพที่ 4.112 ขั้นตอนการเขียน font

#### 4.1.11 ผู้จัดทำได้ใช้ Effect Controls เพื่อให้ font ขยับตามที่ต้องการ โปรแกรม Adobe Premiere Pro

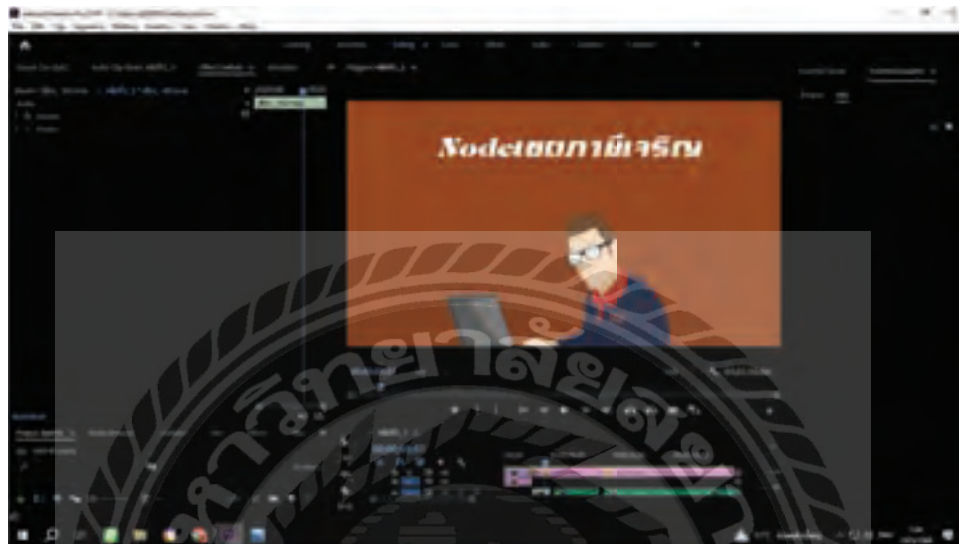


ภาพที่ 4.113 ขั้นตอนการขยับ font



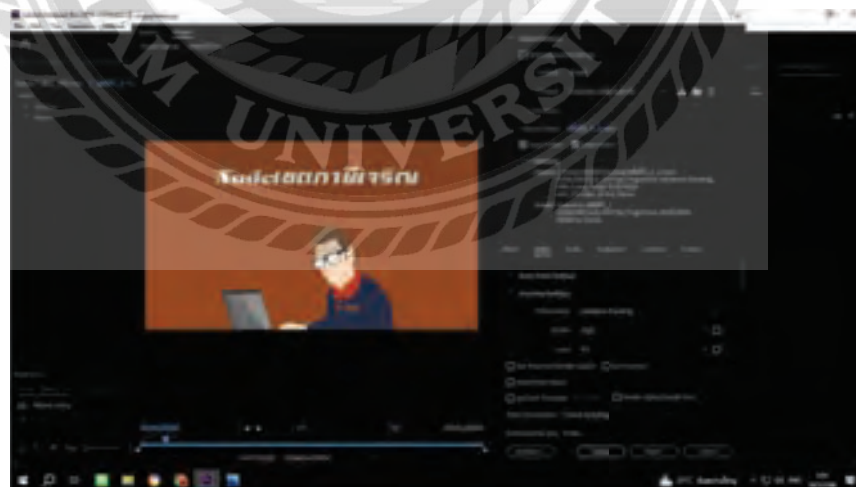
## 4.2 ขั้นตอนการตรวจงานสอบและแก้ไข

### 4.2.1 ผู้จัดทำได้ตรวจงานคลิปโมชันกราฟฟิตจนแน่ใจแล้วก่อนจะ Export



ภาพที่ 4.114 ขั้นตอนการตรวจงาน

### 4.2.2 ผู้จัดทำ กด Export ชิ้นงานนี้เพื่อส่งงานให้กับพนักงานที่ปรึกษา



ภาพที่ 4.115 ขั้นตอนการ Export

## 4.3 ขั้นตอนการส่งงาน

### 4.3.1 ผู้จัดทำ ได้ส่งผลงานทาง drive



ภาพที่ 4.116 ขั้นตอนการส่งงาน โมชันกราฟฟิก

## 4.7 สรุปผลการดำเนินงานหน้าที่ผู้ผลิตสื่อ

หน้าที่ผู้ผลิตสื่อเมื่อได้รับมอบหมายงานในแต่ละขั้นแล้วทำให้ดีที่สุดและผู้จัดทำได้มีองค์ความรู้พื้นฐานของโปรแกรม Adobe Illustrator, Adobe Premiere Pro ได้ใช้องค์ความรู้ในการวางแผนอย่างเป็นระเบียบและทำความเข้าใจและไตร่ตรองอย่างถี่ถ้วนต่อชิ้นงานและยังได้ความรู้จากพนักงานที่ปรึกษาด้วยการทำงานเป็นทีมและปรึกษางานที่ได้รับมอบหมายอย่างมืออาชีพ

ผลงานของผู้จัดทำทั้ง 10 ผลงาน

1. อินโฟกราฟฟิก แผนที่โรงเรียนทั้งหมด



ภาพที่ 4.117 ผลงานสำเร็จ

2. อินโฟกราฟฟิก แผนที่วัดทั้งหมด



ภาพที่ 4.118 ผลงานสำเร็จ

3.อินโฟกราฟฟิก แผนที่ แขวงคลองขวาง



ภาพที่ 4.119 ผลงานสำเร็จ

4.อินโฟกราฟฟิก แผนที่ แขวงคูหาสวรรค์



ภาพที่ 4.120 ผลงานสำเร็จ

5.อินโฟกราฟฟิก แผนที่ แขวงบางจาก



ภาพที่ 4.121 ผลงานสำเร็จ

6.อินโฟกราฟฟิก แผนที่ แขวงบางแวก



ภาพที่ 4.122 ผลงานสำเร็จ

7.อินโฟกราฟฟิก แผนที่ แขวงบางหว้า



ภาพที่ 4.123 ผลงานสำเร็จ

8.อินโฟกราฟฟิก แผนที่ แขวงปากคลองภาษีเจริญ



ภาพที่ 4.124 ผลงานสำเร็จ

9.อินโฟกราฟฟิก แผนที่ แขวงบางด้วน



ภาพที่ 4.125 ผลงานสำเร็จ

9.งานโมชันกราฟฟิกเรื่อง สุขภาพและโรคไม่ติดต่อ



ภาพที่ 4.126 ผลงานสำเร็จ

## บทที่ 5

### สรุปผลและข้อเสนอแนะ

#### 5.1 สรุปผลการปฏิบัติสหกิจ

จากที่ผู้จัดทำได้ปฏิบัติสหกิจศึกษาสหกรณ์เคหสถานศิริรินทร์และเพื่อนในบทบาทของผู้ผลิตสื่อ จึงได้ทราบหลักกระบวนการและแนวคิดของ ผู้ผลิตและได้ทราบถึงทฤษฎีแนวคิดที่ได้ใช้ในการผลิตสื่อออนไลน์ โฆษณา รวมถึง วิสัยทัศน์ในการทำงานร่วมกับผู้อื่นฝึกตนเองให้มีความรับผิดชอบ ส่งผลให้มีความทำงานเป็นทีมที่ดีจากการปฏิบัติสหกิจมีความสอดคล้องกับ วัตถุประสงค์ครั้งนี้ได้ทราบถึงกระบวนการผลิต (Producer) สื่อออนไลน์ต่างๆของสหกรณ์เคหสถานศิริรินทร์และเพื่อนและผู้จัดทำได้รับมอบหมายตำแหน่ง ผู้ผลิตสื่อ เพื่อให้โปรเมท เพจเฟซบุ๊ก Nodeเขตภาษีเจริญและการพัฒนาและขยายช่องทางการตลาดออนไลน์ “ชุมชนคนทำมาหากินศิริรินทร์และเพื่อน”

#### 5.2 ข้อเสนอแนะและการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

##### ข้อดีหรือประโยชน์ที่ได้รับ

การปฏิบัติสหกิจศึกษาปัญหาที่พบ คือ การพรีเซนต์ในภาคซึ่งเป็นการไม่เตรียมตัวของผู้จัดทำเองและการพูดพรีเซนต์นั้น ผู้จัดทำนั้นทำไม่ดีหรือออกมาแย่มากและยังมีตัวผลงานที่ออกมาดูไม่ค่อยดีจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ในชิ้นงานและโทริสบางผลงานดีอีกผลงานไม่ดีเช่นกัน ผู้จัดทำได้รวบรวม ข้อดีหรือประโยชน์ที่ได้รับต่างๆไว้ ดังนี้

- 1.ผู้จัดทำได้ช่วยโปรโมท เพจเฟซบุ๊กให้แก่ (โหนดจ เขตภาษีเจริญ)
- 2.ได้รับรู้ถึงปัญหาต่างในชุมชนที่ต้องการความช่วยเหลือในการค้าขายและด้วยเหตุนี้ผู้จัดทำ

ทำสื่อพินโพกราฟฟิตเพื่อโปรโมทให้กับชุมชน

- 3.ได้ความรู้เกี่ยวกับการทำงานเป็นทีมในที่ประชุมเช่น การวางแผน

การจัดเตรียมงานต่างๆ



### 5.3 ข้อเสนอแนะ

การมีส่วนร่วมในการปฏิบัติงานสหกิจครั้งนี้ได้ปฏิบัติงานร่วมกับพนักงานมืออาชีพในชุมชนครั้งแรก ทำให้เกิดความตื่นเต้น วิทกกังวลและกลัวว่าจะปฏิบัติงานได้ไม่ดีเป็นต้น เหตุให้การดำเนินงาน ล่าช้า แต่เมื่อถึงการปฏิบัติงานจริงผู้จัดทำก็ได้ลงมือทำอย่างเต็มที่ ตั้งสติคิดให้ถี่ถ้วน วางแผนก่อน ทำงาน ทุกชิ้น และช่วยงานในทุก ๆ อย่างเพื่อเป็นการเรียนรู้งานไปในตัว และได้รับคำปรึกษาจาก พนักงานที่ปรึกษา

เป็นอย่างไรทำให้ผู้จัดทำได้รับประโยชน์และองค์ความรู้มากมายเพื่อพัฒนาตนเองและประกอบอาชีพในอนาคต



## บรรณานุกรม

- กจิตพงษ์ ประชาจิต. (2559). ผลงานการออกแบบโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อนำเสนอตำนานเมืองศรีสะเกษ. เข้าถึงได้จาก <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/truhusocjo/article/download/242592/164727/844151>
- กิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน. (2564). สื่อโมชันกราฟิกเสริมความรู้เรื่อง การป้องกันโรคอาร์เอสวี. วารสารแม่โจ้เทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยแม่โจ้, 7(2). <https://research.rmutsb.ac.th/fullpaper/2565/research.rmutsb-99-20220701110258223.pdf>
- จรงค์ เทศนา. (2556). อินโฟกราฟิก (Infographics). วันที่ 28 มิถุนายน 2561, เข้าถึงได้จาก [https://chachoengsao.cdd.go.th/wp-content/uploads/sites/9/2019/01/infographics\\_information.pdf](https://chachoengsao.cdd.go.th/wp-content/uploads/sites/9/2019/01/infographics_information.pdf)
- นวลน้อย บุญวงศ์. (2539). หลักการออกแบบ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พัชรา วาณิชวดี. (2558). ศักยภาพของอินโฟกราฟิก (Infographic) ในการเพิ่ม การเรียนรู้ (วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทบัณฑิต) กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- มาโนช กะนั้นนท์. (2559). ศิลปะการออกแบบ (พิมพ์ครั้งที่3). กรุงเทพฯ: โอเอส พรีนติ้ง เฮาส์ จำกัด. [http://netra.lpru.ac.th/~weta/c1/c1\\_print.html](http://netra.lpru.ac.th/~weta/c1/c1_print.html)
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2539). งานออกแบบโดยทั่วไปแล้ว (พิมพ์ครั้งที่2). กรุงเทพฯ : ศูนย์บรรณสารและสื่อการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี. เข้าถึงได้จาก <https://fineart.msu.ac.th/e-documents/myfile/Design%20Fundamental%201.pdf>
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2537). การออกแบบที่มีประสิทธิภาพนั้นมักออกแบบจะต้องมองการณ์ไกลถึงสิ่งที่ดี (พิมพ์ครั้งที่2). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี. เข้าถึงได้จาก <https://fineart.msu.ac.th/e-documents/myfile/Design%20Fundamental%201.pdf>
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2539). งานออกแบบเป็นสื่อกลางความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ (พิมพ์ครั้งที่2). กรุงเทพฯ: ศูนย์บรรณสารและสื่อการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี. เข้าถึงได้จาก <https://fineart.msu.ac.th/e-documents/myfile/Design%20Fundamental%201.pdf>



ภาคผนวก



เพชรเกษม 48 แยก 4-7 บางด้วน เขต

ภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร 10160

หนังสือฉบับนี้ให้ไว้เพื่อรับรองว่า นาย วายุ ดุจจามุทัศน์ ได้ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในตำแหน่ง ผู้ผลิตสื่อ สหกรศิรินทร์และเพื่อน ระหว่าง วันที่ 7 มกราคม 2565 - 12 พฤษภาคม 2565 โดย ระยะเวลารวมทั้งสิ้น 4 เดือน และเป็นผู้ดำเนินงานในหัวข้อ 1-10 ดังนี้

- 1.งานกราฟแผนที่ทั้งหมดในเขตภาษีเจริญ (พื้นที่โรงเรียน)
- 2.งานกราฟแผนที่ทั้งหมดในเขตภาษีเจริญ (พื้นที่วัด)
- 3.งานกราฟแผนที่แขวง คลองขวาง
- 4.งานกราฟแผนที่แขวง คูหาสวรรค์
- 5.งานกราฟแผนที่แขวง บางด้วน
- 6.งานกราฟแผนที่แขวง ปากคลองภาษีเจริญ
- 7.งานกราฟแผนที่แขวง บางหว้า
- 8.งานกราฟแผนที่แขวง บางจาก
- 9.งานกราฟแผนที่แขวง บางแวก
- 10.งานคลิปโมชันกราฟฟิก

ขอรับรองว่าเป็นความจริง

.....

ตำแหน่ง พนักงานที่ปรึกษา

(สุชาวัลย์ ธรรมสังวาลย์)



ผู้จัดทำถ่ายภาพบรรยากาศในที่ประชุม



ผู้จัดทำถ่ายภาพบรรยากาศในที่ประชุม



ผู้จัดทำเช็คชื่อผู้เข้างานประชุมและแจกป้ายชื่อแต่ละชุมชน



การประชุมงานในชุมชนศรีประดู่



ผู้จัดทำช่วยจัดเอกสารให้กับหัวหน้างาน



ผู้จัดทำถ่ายภาพการประชุมในชุมชนศรีประดู่



บรรยายภาคการลงทะเบียนในเขตภาษีเจริญ



ผู้จัดทำถ่ายทำถ่ายภาพบรรยายภาคชุมชนที่มาลงทะเบียนเขตภาษีเจริญ



## ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ นาย วายุ ดุจจันทุศน์

รหัสนักศึกษา 6104600042

เบอร์ติดต่อ 093-0192070

Email wayuballball183@gmail.com

ที่อยู่ปัจจุบัน 47/426 ซอย 7 หมู่บ้าน พระราม2 แสมดำ เขตบางขุนเทียน กรุงเทพมหานคร 10150

ประวัติการศึกษา สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษา - ปลาย โรงเรียนบางมดวิทยา

ปัจจุบัน กำลังงั้ศึกษาระดับ ปริญญาตรีคณะนิเทศศาสตร์มหาวิทยาลัยสยาม คณะ

นิเทศศาสตร์เอกวิชา สื่อดิจิทัล

ความสนใจทางด้านวิชาการ ผู้ผลิตสื่อ

ประสบการณ์ด้านสหกิจศึกษา ตำแหน่ง ผู้ผลิตสื่อ ที่ทำงาน สหกรณ์เคหสถานศิรินทร์และเพื่อน

ทักษะและความสามารถพิเศษอื่น ๆ

Adobe Illustrator , Adobe Premiere Pro