



รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

โครงการจัดทำBook standสำหรับโปรโมทหนังสือใหม่สำหรับส่งร้านหนังสือทั่วประเทศ
บริษัท บুক ไทม์ จำกัด

Project to create a Book stand to promote new books for delivery to bookstores
nationwide
for Booktime Co. Ltd.

โดย
นายอติวิชญ์ ศรีมรกต 6206400025

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาสหกิจศึกษา รหัส 130-409
สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยสยาม
ภาคการศึกษา 3 ปีการศึกษา 2565

หัวข้อโครงการ จัดทำBook standสำหรับโปรโมทหนังสือใหม่สำหรับส่งร้านหนังสือทั่วประเทศ
บริษัท บุ๊ค ทัม จำกัด ราย

ชื่อผู้จัดทำ นาย อติวิชญ์ ศรีมรกต 6206400025

ภาควิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

อาจารย์ที่ปรึกษา ดร. วิเชษฐ์ แสงดวงดี

อนุมัติโครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาภาควิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2565

คณะกรรมการสอบโครงการ



.....อาจารย์ที่ปรึกษา

(ดร.วิเชษฐ์ แสงดวงดี)

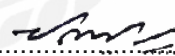
พนักงานที่ปรึกษา



.....พนักงานที่ปรึกษา

(นางอัคคณัฐ ชุมนอม)

กรรมการกลาง



.....กรรมการกลาง

(อาจารย์บัญญัติ บุญรอด)

.....ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มารุจ ลิ้มปะพัฒนา)

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
มหาวิทยาลัยสยาม
18 เมษายน 2566

เรื่อง สมัครงานสหกิจศึกษา

เรียน ผู้จัดการฝ่ายทรัพยากรมนุษย์

ตามที่ทางบริษัทของท่านได้แสดงความจำนงรับนักศึกษาสหกิจศึกษา คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยสยาม ประจำปีการศึกษาที่ 3/2565 เข้าปฏิบัติงาน ในตำแหน่งพนักงานศิลปกรรม กระผมมีความสนใจใคร่ขอแสดงความจำนงในตำแหน่งดังกล่าว กระผม นาย อติวิชญ์ ศรีมรกต อายุ 27 ปี นักศึกษาชั้นปีที่ 4 คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ มีความสนใจในงานของบริษัทท่านเป็นอย่างมาก กระผมได้ศึกษาตามหลักสูตรสาขาวิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับ งานด้านการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ รวมทั้งรายวิชา เกี่ยวกับการทำการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ และการซึ่งกระผมสนใจเป็นพิเศษ และผลการเรียนโดยเฉลี่ยของ กระผมอยู่ในเกณฑ์มาตรฐาน และจากการที่ กระผม ได้ทำงานอยู่ในบริษัทของครอบครัวอยู่แล้วทำให้ กระผม เป็นคนที่ มีความละเอียดรอบคอบ ความช่างสังเกต ความอดทน ความขยัน ความมีระเบียบในการ วางแผนการทำงานของกระผมให้มีมากยิ่งขึ้น ดังนั้นกระผมจึงมีความมั่นใจว่าจะสามารถนำความรู้ที่ ได้ ศึกษามาใช้และประยุกต์เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด กับบริษัทของท่าน นอกจากนี้กระผมยังพร้อมที่จะเรียนรู้ ระบบการปฏิบัติงานตลอดจนอุปกรณ์ต่างๆ ในการทำงานจาก บริษัทของท่าน สำหรับความสามารถ ทางด้านคอมพิวเตอร์ กระผมสามารถใช้โปรแกรม Microsoft Office (Word, PowerPoint) และ Adobe (Photoshop) ได้เป็นอย่างดี

กระผมมีความตั้งใจว่าจะสามารถปฏิบัติงานในหน้าที่ ที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถ และ จะปฏิบัติตามกฎระเบียบของบริษัทโดย เคร่งครัด กระผมยินดีที่จะให้สัมภาษณ์และให้ข้อมูลเพิ่มเติม หากท่านต้องการ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ
(นายอติวิชญ์ ศรีมรกต)

กิตติกรรมประกาศ

(Acknowledgement)

การที่ผู้จัดทำได้มาปฏิบัติงานในโครงการสหกิจศึกษา บริษัท บูด ใหม้ จำกัด ตั้งแต่วันที่ 14 พฤษภาคม พ.ศ.2566 ถึงวันที่ 1 กันยายน พ.ศ.2566 ส่งผลให้ผู้จัดทำได้รับความรู้ และประสบการณ์ต่างๆ ที่มีค่ามากมาย สำหรับโครงการสหกิจศึกษานับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดี จากความร่วมมือและการสนับสนุนจากหลายฝ่ายดังนี้

1. คุณอัคคณัฐ ชุมนุ่ม หัวหน้าฝ่ายการตลาด
2. ด.ร.วิเชษฐ์ แสงดวงดี อาจารย์ที่ปรึกษา

และบุคคลท่านอื่นๆที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำช่วยเหลือในการจัดทำโครงการ

ผู้จัดทำขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและ เป็นที่ปรึกษาในการทำโครงการฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ตลอดจนให้การดูแล สอนงานในด้านต่างๆ และให้ความรู้ความเข้าใจกับชีวิตของการทำงานจริง ซึ่งผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผู้จัดทำ

นายอติวิทย์ ศรีมรกต

ชื่อหัวข้อโครงการ	จัดทำBook standสำหรับโปรโมทหนังสือใหม่สำหรับส่งร้านหนังสือทั่วประเทศ บริษัท บุกไทม์ จำกัด
หน่วยกิตของโครงการ	5 หน่วยกิต
รายชื่อผู้จัดทำ	นายอติวิทย์ ศรีมรกต
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร.วิเชษฐ์ แสงดวงดี
วุฒิการศึกษา	วิทยาศาสตร์บัณฑิต
ภาควิชา	แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
คณะ	เทคโนโลยีสารสนเทศ
ภาคการศึกษา / ปี การศึกษา	3/2565

บทคัดย่อ

โครงการฉบับนี้ จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจัดทำBook standสำหรับโปรโมทหนังสือใหม่ เพื่อส่งไปร้านหนังสือทั่วประเทศ ของฝ่ายการตลาด ของบริษัท บุก ไทม์ จำกัด โดยนำเทคนิคการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop, Adobe Illustrator มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

ผลที่ได้รับจากการจัดทำโครงการคือ สามารถจัดทำสื่อสำหรับโปรโมทหนังสือใหม่ เพื่อส่งไปร้านหนังสือทั่วประเทศ ได้สำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ตั้งแต่แรก

ตลอดระยะเวลาการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา 16 สัปดาห์ ภายในบริษัท บุกไทม์ จำกัด ได้พัฒนาทักษะทางวิชาชีพและได้พัฒนาทักษะปฏิบัติงานตามสภาพจริง โดยได้บูรณาการองค์ความรู้จากการศึกษา เข้ากับการทำงานในสถานประกอบการ องค์ความรู้จากการศึกษาเข้ากับการทำงานในสถานประกอบการ

คำสำคัญ : การออกแบบ / สื่อโฆษณา / ออนไลน์

Project Title : Create a Book stand to promote new books for delivery to bookstores nationwide for Booktime Co. Ltd.

Credits : 5

By : Mr. Atiwit Srimoragot

Advisor : Dr. Vichet Saengduangdee

Degree : Bachelor of Science

Major : Animation and Creative Media

Faculty : Information Technology

Semester/Academic year : 3/2022

Abstract

This project Created with the objective of creating a book stand for promoting new books to send to bookstores across the country of the marketing department of Book Time Company Limited by using techniques for using Adobe Photoshop and Adobe Illustrator to get the most benefit.

The results obtained from the preparation of the project are Can create media for promoting new books to send to bookstores across the country The goals that were set from the beginning were achieved.

Throughout the period of 16 weeks with Booktime Company Limited, professional skills were developed according to actual conditions by integrating knowledge from education into working in the workplace.

Keywords: design, advertising media, online

Approved by



สารบัญ

จดหมายนาส่งรายงาน.....	2
กิตติกรรมประกาศ.....	3
บทคัดย่อ.....	4
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ที่มาและความสำคัญ.....	8
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	8
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	9
1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	9
บทที่ 2 ทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	
2.1 7 เรื่องสำคัญของการจัดวางองค์ประกอบภาพ.....	10
2.2 แนวคิดทฤษฎีสี่.....	14
2.3 แนวคิดหลักการออกแบบ.....	22
บทที่ 3 รายละเอียดเกี่ยวกับงานที่ปฏิบัติ	
3.1 ชื่อและสถานประกอบการ.....	25
3.2 รูปแบบโครงสร้างองค์กร.....	27
3.3 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย.....	27
3.4 ชื่อตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา.....	28
3.5 ระยะเวลาปฏิบัติงาน.....	28
3.6 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน.....	28

3.7 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้.....	29
บทที่ 4 การประเมินคุณภาพของการปฏิบัติงานและผลงาน	
4.1 รายละเอียดและรูปแบบการทำการตลาดในรูปแบบออฟไลน์.....	30
4.2 สิ่งที่ต้องการนำเสนอ เพื่อให้ตัวสินค้ามีความโดดเด่นมากขึ้น.....	30
4.3 ช่วงการวางแผนการปฏิบัติงานตั้งแต่เริ่มจนถึงช่วงการปฏิบัติงาน.....	30
4.4 ช่วงระหว่างการออกแบบตั้งแต่แรกจนถึงตัวสุดท้าย.....	34
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลโครงการ.....	40
5.2 สรุปผลที่ได้จากการทโครงการ.....	40
5.2.1 ผลที่ได้รับในการจัดทำโครงการ.....	40
5.2.2 ปัญหาที่พบในการจัดทำโครงการ.....	40
5.2.3 แนวทางแก้ปัญหา.....	41
5.3 สรุปผลที่ได้จากการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	41
5.3.1 ผลที่ได้รับจากการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	41
5.3.2 ปัญหาที่พบจากการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	41
5.3.3 แนวทางแก้ปัญหา.....	41
5.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	42
บรรณานุกรม.....	43

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

บริษัท บู้ค ไทม์ จำกัด ตั้งอยู่ ณ เลขที่ 214 ซอยพระรามที่ 2 ซอย 38 ถนนพระราม 2 แขวงบางมด เขตจอมทอง กรุงเทพฯ 10150 เป็นสถานประกอบการที่ดำเนินการ/ประกอบกิจการเกี่ยวกับผลิตและจัดจำหน่ายสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นหนังสือนิตยสารแปลจากต่างประเทศ, หนังสือความรู้, รวมไปถึงหนังสือธรรมะ โดยดำเนินการตั้งตั้งแต่ปี 2546 ปัจจุบันมี คุณจินตนา เฉลิมชัยกิจเป็นผู้บริหารสูงสุด

สำหรับฝ่ายการตลาดมี คุณอัคคณัฐ ชุมนุม ตำแหน่งหัวหน้าฝ่ายการตลาด เป็นผู้กำกับดูแล และรับผิดชอบ การทำการตลาดของบริษัท ไม่ว่าจะเป็นการทำสื่อสำหรับโปรโมทบนช่องทางออนไลน์โซเชียลมีเดียทั้งบน Facebook, Instagram, TikTok , X, และ Line โดยสื่อที่ทำมีทั้งรูปภาพโปรโมทสินค้าที่เป็นภาพนิ่ง และวิดีโอ รวมไปถึงออกแบบสื่อที่ใช้โปรโมทแบบออฟไลน์ เช่นโปสเตอร์ตามร้านค้า

จากการเข้าปฏิบัติสหกิจศึกษา ณ บริษัท บู้ค ไทม์ จำกัด ในตำแหน่งการตลาดตั้งแต่วันที่ 22 พฤษภาคม พบว่า สถานประกอบการประสบปัญหาด้านการโปรโมทสินค้าทางออฟไลน์ที่มีน้อยจนเกินไป ทำให้ตัวสินค้า หรือหนังสือของทางบริษัท ที่วางอยู่บนชั้นวางหนังสือของร้านค้าต่างๆนั้นไม่โดดเด่นเท่าที่ควร ซึ่งทำให้เป็นที่มาของโครงการที่ผมริเริ่มจัดทำในครั้งนี้

ทั้งนี้ สถานประกอบการได้มอบหมายให้ คุณอัคคณัฐ ชุมนุม ทำหน้าที่พี่เลี้ยงสอนงานเกี่ยวกับด้านการทำกราฟฟิกต่างๆที่ใช้สำหรับทำสื่อสำหรับโปรโมททางออนไลน์ โดยพี่เลี้ยงได้เสนอให้แก้ปัญหาทางด้านการโปรโมทสินค้าออฟไลน์ที่มีน้อยจนเกินไป ผม และทีมการตลาดจึงร่วมกันคิดหาทางแก้ปัญหาดังกล่าวร่วมกัน จนท้ายที่สุดได้ออกมาเป็นโครงการที่ข้าพเจ้าได้ตัดสินใจทำขึ้นขึ้นมาในครั้งนี้

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

เพื่อขยายขอบเขตการโปรโมทของฝ่ายการตลาดของบริษัท โดยการผลิต Book stand สำหรับโปรโมทหนังสือใหม่

1.3 ขอบเขตของโครงการ

- 1.3.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา ศึกษาปัญหาในการโฆษณาจากฝ่ายการตลาด
- 1.3.2 ขอบเขตด้านพื้นที่ ศึกษาเฉพาะ ฝ่ายการตลาด
- 1.3.3 ขอบเขตด้านเวลา ตั้งแต่วันที่ 30 พฤษภาคม 2566 – 11 สิงหาคม 2566

1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

ทำให้การโฆษณาของทางฝ่ายการตลาดของบริษัท มีประสิทธิภาพมากขึ้น



บทที่ 2

ทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

โครงการสหกิจศึกษาเรื่อง “โครงการจัดทำBook standสำหรับโปรโมทหนังสือใหม่สำหรับส่งร้านหนังสือทั่วประเทศ บริษัท บூค ไทม์ จำกัด” โดยมีจุดประสงค์ในการขยายขอบเขตการโปรโมทของฝ่ายการตลาดของบริษัท โดยการผลิต Book stand สำหรับโปร โมทหนังสือใหม่ เพื่อให้สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้มากขึ้น ในการทบทวนเอกสารและ วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องผู้ศึกษาในเรื่องต่อไปนี้

2.1 เรื่องสำคัญของการจัดวางองค์ประกอบภาพ

2.2 แนวคิดทฤษฎีสี่

2.3 แนวคิดหลักการออกแบบ

1. กฎสามส่วน (Rule of thirds)

หลายๆคนอาจจะเคยอ่านบทความเกี่ยวกับพื้นฐานการถ่ายภาพและคงเคยได้ยินคำว่า กฎสามส่วนกันมาบ้างแล้ว โดยทั่วไป แล้วสำหรับมือใหม่นั้น จะเน้นถ่ายให้ตัวแบบนั้นอยู่ตรงกลางของภาพ ซึ่งมันอาจจะทำให้ดูน่าเบื่อและไม่ดึงดูด



แต่ในกฎสามส่วนจะช่วยให้การแบ่งสัดส่วนได้ดีขึ้นโดยจะมีจุดตัดของเส้นแนวและแนวนอนที่ปรากฏบนจอแสดงผลให้เราพยายามให้แบบนั้นอยู่ภายในจุดที่เรากำหนดไว้ เวลาที่มองเห็นรูปแล้วเนี่ยจะเห็นได้ชัดเลยว่าการวางตัวแบบไว้ถูกจุดจะช่วยให้ภาพดูน่าดึงดูดและเต็มไปด้วยพลัง

2. การวางบุคคลหรือวัตถุไว้ที่จุดศูนย์กลางของภาพ (Center composition)

เมื่อพูดถึงการจัดวางให้แบบอยู่ใจกลางของภาพแล้วนั้นก็อาจจะดูเดิมๆ น่าเบื่อไป ซึ่งการถ่ายภาพนั้นเป็นเหมือนงานศิลปะ ไม่มีอะไรตายตัว บางครั้งเราสามารถทำให้ภาพดูมีมิติมีระยะชัดมากขึ้น จะช่วยให้ภาพดูน่าสนใจ เวลาที่เราใช้ที่ปส์นี้ในการถ่ายภาพจะทำให้เราเข้าใจเรื่องของบาลานซ์ของภาพมากขึ้น การจัดวางองค์ประกอบแบบนี้ทำให้ภาพที่ได้นั้นดูสมจริงทางด้านอารมณ์ แม้ว่าการจัดวางจะดูธรรมดาแต่ให้ความหมายมาก ถ้าเราถ่ายแบบแนวที่ใช้สื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกแล้วละก็ อย่าลืมนึกถึงการถ่ายภาพแนวนี้



3. เส้นนำสายตา (Leading lines)

เส้นนำสายตาหรือ leading lines ทำหน้าที่นำสายตาของผู้ชมไปยังจุดสนใจของภาพ ซึ่งวิธีนี้เป็นอีกวิธีในการจัดวางองค์ประกอบของภาพที่ดี การถ่ายแบบใช้เส้นนำสายตาถือว่าทำหายตากล้องมากๆเลยนะครับ การจะหาเส้นนำสายตาโดยใช้สิ่งที่อยู่รอบๆตัวเรานั้นบางครั้งไม่ได้เจอกันง่ายๆ แต่พุดถึงเส้นนำสายตาแล้วไม่จำเป็นจะต้องเป็นเส้นตรงเสมอไป จะเป็นเส้นโค้งก็ได้ เราสามารถวางตัวแบบหลักไว้ในจุดที่ดึงดูดสายตาของผู้ชมและมองเห็นได้ง่าย ในครั้งต่อไปให้ลองถ่ายโดยใช้เส้นนำสายตา พยายามมองหาเส้นนำสายตาที่น่าสนใจ จะทำให้ได้ภาพที่คมสวย



4. ใช้ฉากหน้าเข้าช่วย ทำให้ภาพดูมีมิติมากขึ้น (Foreground interest)

เวลาที่เรากลับไปถ่ายภาพและเราพบว่าการถ่ายภาพที่เห็นแต่จุดตรงกลางจนไปถึงฉากหลังเนี่ยภาพที่ได้จะดูที่อู้อู้อไป ถ้าเรามองข้ามฉากหน้าไปนั้นองค์ประกอบของภาพก็ดูเหมือนจะขาดอะไรไป ทุกครั้งที่ถ่ายภาพอย่างลึกลับประกอบ อย่างเช่น ฉากหน้าที่จะช่วยทำให้ผู้ชมใช้สายมมองเห็นตั้งแต่จุดเริ่มต้นของภาพจนถึงสุดปลายของภาพ วิธีการนี้เป็นการให้ภาพได้เล่าเรื่องและสื่อสารถึงผู้ชม และยังเป็นการดึงความสนใจไปที่ตัวแบบที่ง่ายขึ้นอีกด้วย



5. ระยะเลนส์หรือทางยาวโฟกัส (Focal length)

วิธีการนี้จะสร้างความแปลกตาให้กับรูปถ่ายของคุณ แม้ว่าจะวางองค์ประกอบที่แสนธรรมดา แต่ระยะของเลนส์จะช่วยเพิ่มมุมมองที่ต่างออกไปในการใช้เลนส์ระยะเลนส์ที่ต่างกันก็จะได้องค์ประกอบของภาพที่ต่างกัน เช่น การถ่ายภาพแนวกีฬา จะต้องใช้ระยะเลนส์อยู่ที่ 200 – 300 มม. หรือการถ่ายภาพบุคคล ใช้ระยะเลนส์อยู่ที่ 35- 85 มม. จนไปถึงการถ่ายรูปวิวทิวทัศน์ที่ต้องใช้เลนส์มุมที่กว้างขึ้น เพื่อเก็บภาพทั้งหมดภายในช็อตเดียว



6. รูรับแสง (Aperture)

รูรับแสงเกี่ยวข้องยังงกับการจัดวางองค์ประกอบ เนื่องจากว่ารูรับแสงนั้นมีผลต่อพื้นที่ในฉากหลัง เมื่อเราถ่ายภาพโดยใช้รูรับแสงที่กว้างมากขึ้นจะทำให้ฉากหลังละลายและไม่อยู่ในโฟกัส ซึ่งจะทำให้วัตถุหลักโดดเด่นขึ้นมาต่อมาถ้าหากว่าเราต้องการที่จะถ่ายให้ฉากหลังให้อยู่ร่วมกับแบบหลัก เราก็จะเลือกค่ารูรับแสงที่ต่ำลงมา เช่น $f/8 - f/14$ เป็นต้น



7. การจัดวางบุคคลลงในภาพเพื่อใช้เป็นขนาดอ้างอิง

เวลาที่เราถ่ายภาพวิว มันก็ยากที่จะทำให้ผู้ชมนั้นโฟกัสกับสิ่งที่ตากล้องอยากให้เห็น การมองหา ระยะชัดลึกต้นของภาพ ถ้าหากเราลองวางตัวบุคคลไว้ในองค์ประกอบของภาพ ผู้ชมก็จะพอมองออกว่าขนาดของวัตถุหรือสิ่งรอบๆ นั้นมีขนาดกว้างหรือแคบแค่ไหน ระยะใกล้ไกล โดยวัดจากขนาดตัวของบุคคล อีกทีหนึ่ง ที่จะไม่ใช่มีแค่ภาพวิวเปล่าๆ ไว้ให้มองแค่พื้นที่ว่างๆ จะทำให้ภาพได้องค์ประกอบที่มีระยะ ขนาดของภาพอยู่ในตัวมันเอง

2.2 แนวคิดทฤษฎีสี

สี(COLOUR) หมายถึง ลักษณะกระทบต่อสายตาให้เห็นเป็นสีมีผลถึงจิตวิทยา คือมีอำนาจให้เกิด ความเข้มของแสงที่อารมณ์และความรู้สึกได้ การที่ได้เห็นสีจากสายตาสายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึก ต่างๆตามอิทธิพลของสี เช่น สดชื่น ร้อน ตื่นเต้น เศร้า สีมีความหมายอย่างมากเพราะ ศิลปินต้องการใช้สีเป็นสื่อสร้างความประทับใจในผลงานของศิลปะและสะท้อนความประทับใจนั้นให้บังเกิดแก่ผู้ดูมนุษย์เกี่ยวข้องกับสีต่างๆ อยู่ตลอดเวลาเพราะทุกสิ่งที่อยู่รอบตัวนั้นล้วนแต่มีสีสันท่างกันมากมาย สีเป็นสิ่งที่ควรศึกษาเพื่อประโยชน์กับตนเองและ ผู้สร้างงานจิตรกรรมเพราะ เรื่องราวของสีนั้นมี

หลักวิชาเป็นวิทยาศาสตร์จึงควรทำความเข้าใจวิทยาศาสตร์ ของสีจะบรรลุผลสำเร็จในงานมากขึ้น ถ้าไม่เข้าใจเรื่องสีดีพอสมควร ถ้าได้ศึกษาเรื่องสีดีพอแล้ว งานศิลปะก็จะประสบความสำเร็จเป็นอย่างดี คำจำกัดความของสี

1. แสงที่มีความถี่ของคลื่นในขนาดที่ตามนุษย์สามารถรับสัมผัสได้
2. แม่สีที่เป็นวัตถุ (PIGMENTARY PRIMARY) ประกอบด้วย แดง เหลือง น้ำเงิน
3. สีที่เกิดจากการผสมของแม่สี



คุณลักษณะของสี

สีแท้ (HUE) คือ สีที่ยังไม่ถูกสีอื่นเข้าผสม เป็นลักษณะของสีแท้ที่มีความสะอาดสดใส เช่น แดง เหลือง น้ำเงินสีอ่อนหรือสีจาง (TINT) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีขาว เช่น สีเทา, สีชมพูสีแก่ (SHADE) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีดำ เช่น สีน้ำตาล

ประวัติความเป็นมาของสี

มนุษย์เริ่มมีการใช้สีตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ มีทั้งการเขียนสีลงบนผนังถ้ำ ผนังหิน บนพื้นผิวเครื่องปั้นดินเผา และที่อื่นๆ ภาพเขียนสีบนผนังถ้ำ (ROCK PAINTING) เริ่ม ทำตั้งแต่สมัยก่อน

ประวัติศาสตร์ในทวีปยุโรป โดยคนก่อนสมัยประวัติศาสตร์ในสมัยหินเก่าตอนปลาย ภาพเขียนสีที่มีชื่อเสียงในยุคนี้พบที่ประเทศฝรั่งเศสและประเทศสเปนในประเทศไทย กรมศิลปากรได้สำรวจพบภาพเขียนสีสมัยก่อนประวัติศาสตร์บนผนังถ้ำ และ เพิงหินในที่ต่างๆ จะมีอายุระหว่าง 1500-4000 ปี เป็นสมัยหินใหม่ และยุคโลหะได้ค้นพบตั้งแต่ปี พ.ศ. 2465 ครั้งแรกพบบนผนังถ้ำในอ่าวพังงา ต่อมาก็ค้นพบอีกซึ่งมีอยู่ทั่วไป เช่น จังหวัดกาญจนบุรี อุทัยธานี เป็นต้นสีที่เขียนบนผนังถ้ำส่วนใหญ่เป็นสีแดง นอกนั้นจะมีสีส้ม สีเลือดหมู สีเหลือง สีน้ำตาล และสีดำสับบนเครื่องปั้นดินเผา ได้ค้นพบการเขียนลายครั้งแรกที่บ้านเชียงจังหวัดอุดรธานี เมื่อปี พ.ศ.2510 สีที่เขียนเป็นสีแดงเป็นรูปลายก้นชดจิดกรรมผาผนังตามวัดต่างๆสมัยสุโขทัยและอยุธยา มีหลักฐานว่า ใช้สีในการเขียนภาพหลายสี แต่ก็อยู่ในวงจำกัดเพียง 4 สี คือ สีดำ สีขาว สีดินแดง และสีเหลือง ในสมัยโบราณนั้น ช่างเขียนจะเอาวัตถุต่างๆในธรรมชาติมาใช้เป็นสีสำหรับเขียนภาพ เช่น ดินหรือหินขาว ใช้ทำสีขาว สีดำก็เอามาจากเขม่าไฟ หรือจากตัวหมึกจีน เป็นชาติแรกที่พยายามค้นคว้าเรื่องสีธรรมชาติได้มากกว่าชาติอื่นๆ คือ ใช้หินนำมาบดเป็นสีต่างๆ สีเหลืองนำมาจากยางไม้ รงหรือรงทอง สีครามก็นำมาจากต้นไม้ส่วนใหญแล้วการค้นคว้าเรื่องสีก็เพื่อที่นำมาใช้ ย้อมผ้าต่างๆ ไม่นิยมเขียนภาพเพราะเงินมีคดิในการเขียนภาพเพียงสีเดียว คือ สีดำโดยใช้หมึกจีนเขียน

(ทฤษฎีสี <https://homegame9.wordpress.com/ทฤษฎีสี/>, สืบค้น 16 กันยายน 2565)

สีสามารถแยกออกเป็น 2 ประเภทคือ

1. สีธรรมชาติ
2. สีที่มนุษย์สร้างขึ้น

สีธรรมชาติ เป็นสีที่เกิดขึ้นเองธรรมชาติ เช่น สีของแสงอาทิตย์ สีของท้องฟ้ายามเช้า เย็น สีของรุ้งกินน้ำ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเองธรรมชาติ ตลอดจนสีของ ดอกไม้ ต้นไม้ พื้นดิน ท้องฟ้า น้ำทะเล



สีจากธรรมชาติ

สีที่มนุษย์สร้างขึ้น หรือได้สังเคราะห์ขึ้น เช่น สีวิทยาศาสตร์ มนุษย์ได้ทดลองจากแสงต่างๆ เช่น ไฟฟ้า นำมาผสมโดยการทอแสงประสานกัน นำมาใช้ประโยชน์ในด้านการละคร การจัดฉากเวที โทรทัศน์ การตกแต่งสถานที่



สีที่มนุษย์สร้างขึ้น

แม่สี (PRIMARIES)

สีต่างๆ นั้นมีอยู่มากมายแหล่งกำเนิดของสีและวิธีการผสมของสีตลอดจนรู้สึกที่มีต่อสีของมนุษย์แต่ ละกลุ่มย่อมไม่เหมือนกัน สีต่างๆ ที่ปรากฏนั้นย่อมเกิดขึ้นจากแม่สีในลักษณะที่แตกต่างกันตามชนิดและ ประเภทของสีนั้น

แม่สี คือ สีที่นำมาผสมกันแล้วทำให้เกิดสีใหม่ ที่มีลักษณะแตกต่างไปจากสีเดิม

แม่สี มีอยู่ 2 ชนิด คือ

1. แม่สีของแสง เกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม มี 3 สี คือ สีแดง

สีเหลือง และสีน้ำเงิน อยู่ในรูปของแสงรังสี ซึ่งเป็นพลังงานชนิดเดียวที่มีสี

คุณสมบัติของแสงสามารถนำมาใช้ ในการถ่ายภาพ ภาพโทรทัศน์ การจัดแสงสี

ในการแสดงต่าง ๆ เป็นต้น (ดูเรื่อง แสงสี)

2. แม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีที่ได้มาจากธรรมชาติ และจากการสังเคราะห์โดยกระบวนการ

ทางเคมี มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน แม่สีวัตถุธาตุเป็นแม่สีที่นำมาใช้ งานกันอย่างกว้างขวางใน วงการศิลปะ วงการอุตสาหกรรม ฯลฯ แม่สีวัตถุธาตุ เมื่อนำมาผสมกันตามหลักเกณฑ์ จะทำให้เกิด วงจรสี ซึ่งเป็นวงสี



แม่สี

ธรรมชาติ เกิดจากการผสมกันของแม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีหลักที่ใช้งานกันทั่วไป ในวงจรรสี จะแสดงสิ่งต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

วงจรรสี (Colour Circle)

สีขั้นที่ 1 คือ แม่สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน



สีขั้นที่ 1

สีขั้นที่ 2 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 หรือแม่สีผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะทำให้



สีขั้นที่ 2

เกิดสีใหม่ 3 สี ได้แก่

สีแดง ผสมกับสีเหลือง ได้สี ส้ม

สีแดง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้สี ม่วง

สีเหลือง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้สี เขียว

สีขั้นที่ 3 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 ผสมกับสีขั้นที่ 2 ในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะได้สีอื่นๆ



สีขั้นที่ 3

อีก 6 สี คือ

สีแดง ผสมกับสีส้ม ได้สี ส้มแดง

สีแดง ผสมกับสีม่วง ได้สี ม่วงแดง

สีเหลือง ผสมกับสีเขียว ได้สีเขียวเหลือง

สีน้ำเงิน ผสมกับสีเขียว ได้สีเขียวน้ำเงิน

สีน้ำเงิน ผสมกับสีม่วง ได้สีม่วงน้ำเงิน

สีเหลือง ผสมกับสีส้ม ได้สีส้มเหลือง

วรรณะของสี คือสีที่ให้ความรู้สึกร้อน-เย็น ในวงจรสีจะมีสีร้อน 7 สี และ

สีเย็น 7 สี ซึ่งแบ่งที่ สีม่วงกับสีเหลือง ซึ่งเป็นได้ทั้งสองวรรณะ

สีตรงข้าม หรือสีตัดกัน หรือสีคู่ปฏิปักษ์ เป็นสีที่มีค่าความเข้มของสี ตัดกันอย่างรุนแรง ในทางปฏิบัติไม่นิยมนำมาใช้ร่วมกัน เพราะจะทำให้แต่ละสีไม่สดใสเท่าที่ควร การนำสีตรงข้ามกันมาใช้ร่วมกัน อาจกระทำได้ดังนี้

1. มีพื้นที่ของสีหนึ่งมาก อีกสีหนึ่งน้อย
2. ผสมสีอื่นๆ ลงไปสีใดสีหนึ่ง หรือทั้งสองสี
3. ผสมสีตรงข้ามลงไปในสีทั้งสองสี

สีกลาง คือ สีที่เข้าได้กับสีทุกสี สีกลางในวงจรสี มี 2 สี คือ สีน้ำตาล กับ สีเทา

สีน้ำตาล เกิดจากสีตรงข้ามกันในวงจรสีผสมกัน ในอัตราส่วนที่เท่ากัน สีน้ำตาลมีคุณสมบัติสำคัญ คือ ใช้ผสมกับสีอื่นแล้วจะทำให้สีนั้น ๆ เข้มขึ้นโดยไม่เปลี่ยนแปลงค่าสี ถ้าผสมมาก ๆ เข้มก็จะกลายเป็นสีน้ำตาล

สีเทา เกิดจากสีทุกสี ๆ สีในวงจรสีผสมกัน ในอัตราส่วนเท่ากัน สีเทา มีคุณสมบัติที่สำคัญ คือ ใช้ผสมกับสีอื่น ๆ แล้วจะทำให้ มีด หมน ไซ้ในส่วนที่เป็นเงา ซึ่งมีน้ำหนักอ่อนแก่ในระดับต่าง ๆ ถ้าผสมมาก ๆ เข้มจะกลายเป็นสีเทา

ความหมาย-อารมณ์ของสี

Yellow-Green การเจ็บป่วย – ความอิจฉา – ชี้อลาด – การแตกแยก

Yellow ความสุข – พลังงาน – ความเจริญ – การเรียนรู้ – การสร้างสรรค์

White ความบริสุทธิ์ – ความดี – ความดีพร้อม – ความเรียบง่าย – ความยุติธรรม

Red พลัง – อันตราย – สงคราม – อำนาจ

Purple ความหยิ่งรู้ – ความทะเยอทะยาน – ความก้าวหน้า – ความสง่างาม – อำนาจ

Pink เป็นมิตร – ความรัก – ความโรแมนติก – ความเคารพ

Orange กำลัง – ความมีโชค – พลังชีวิต – การให้กำลังใจ – ความสุข

Light Yellow ปัญญา – ความฉลาด

Light Red ความรู้สึกดีใจ – เรื่องทางเพศรส – ความรู้สึกของความรัก

Light Purple เรื่องรักใคร่ – ความสงบ –

Light Green ความกลมกลืน – ความสงบ – สันติภาพ

Light Blue การหยิ่งรู้ – โอกาส – ความเข้าใจ – ความอดทน – ความอ่อนโยน

Green ความอุดมสมบูรณ์ – การเติบโต – การกลับมาของมิตรภาพ

Gold สติปัญญา – ความร่ำรวย – ความสว่าง – ความสำเร็จ – โชคลาภ

Dark Yellow: การตักเตือน – การเจ็บป่วย – ความเสื่อม – ความอิจฉา

Dark Red ความโกรธ – ความรุนแรง – ความกล้าหาญ – กำลังใจ

Dark Purple ความสูงส่ง – ความปรารถนาอันแรงกล้า – ความหรรษา

Dark Green ความทะเยอทะยาน – ความโลภ – ความริษยา

Dark Blue ความจริง – สัจธรรม – อำนาจ – ความรู้ – ความซื่อสัตย์ – การป้องกัน

Brown ความอดทน – ความมั่นคง

Blue สุขภาพ – ความเชื่อถือ – ไหวพริบ – จงรักภักดี – ความเลื่อมใส – ความถูกต้อง

Black ความลึกลับ – ความตาย – อำนาจ – พลัง – ความแรง – สิ่งชั่วร้าย – ความปราณีต

Aqua การป้องกัน – สุขภาพ

(ทฤษฎีสี <https://homegame9.wordpress.com/ทฤษฎีสี/>, สืบค้น 16 กันยายน 2565)

2.3 แนวคิดหลักการออกแบบ

งานกราฟิก เป็นส่วนสำคัญที่มีบทบาทยิ่งต่อการออกแบบและกระบวนการผลิตสื่อ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อที่ต้องการการสัมผัสรับรู้ด้วยตา ได้แก่ หนังสือ นิตยสาร วารสาร แผ่นป้ายบรรจุภัณฑ์ แผ่นพับ แผ่นปลิว โทรทัศน์ โฆษณา ภาพยนตร์ ฯลฯ นักออกแบบจะใช้วิธีการทางศิลปะและวิธีการทางการออกแบบร่วมกัน สร้างรูปแบบสื่อ เพื่อให้เกิดศักยภาพสูงสุดในการที่จะเป็นตัวกลางในการสื่อความหมายระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร วิธีการออกแบบและวิธีแก้ปัญหาการออกแบบ โดยการนำเอารูปภาพประกอบ ภาพถ่าย สัญลักษณ์ รูปแบบ ขนาดตัวอักษร มาจัดวางเพื่อให้เกิดการนำเสนอข้อมูลอย่างชัดเจน เกิดผลดีต่อกระบวนการสื่อความหมาย องค์ประกอบสำคัญที่จะช่วยทำให้งานกราฟิกมีความโดดเด่นน่าสนใจ นักออกแบบจึงใช้หลักและวิธีการทางศิลปะเป็นแนวทางในการออกแบบ โดยพิจารณาดังนี้

1. รูปแบบตัวอักษรและขนาด

การสร้างรูปแบบตัวอักษรให้มีรูปแบบแปลกตา สวยงามจะช่วยเร่งเร้าความรู้สึกตอบสนองได้เป็นอย่างดี โดยเน้นความชัดเจนสวยงาม สอดคล้องกับจุดประสงค์ สำหรับข้อความนำเรื่องและข้อความรายละเอียด นอกจากนั้นขนาดของตัวอักษรก็มีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน ขนาดของตัวอักษรทุกตัวบนชิ้นงาน ต้องมีความพอดี อ่านได้ง่าย สื่อความหมายได้ดีไม่ต้องคิดมาก นอกจากนั้นแล้วการจัดวางรูปแบบข้อความที่ดีก็จะช่วยให้การสื่อความหมายเป็น ไปอย่างมีประสิทธิภาพด้วย



รูปแบบตัวอักษรที่ 2

2. การกำหนดระยะห่างและพื้นที่ว่าง

การจัดพื้นที่ว่างในการออกแบบกราฟิก มีวัตถุประสงค์เพื่อการจัดระเบียบของข้อมูล ช่วยเน้นความเป็นระเบียบและความชัดเจน ระยะห่างหรือพื้นที่ว่างจะช่วยพักสายตาในการอ่าน ทำให้ดูสบายตา สร้างจังหวะลีลาขององค์ประกอบภาพให้เหมาะสมและสวยงาม



การกำหนดระยะห่าง

3. การกำหนดสี

สีมีบทบาทอย่างมากที่ช่วยเน้นความชัดเจน ทำให้สะดุดตา สร้างสรรค์ความสวยงาม การกำหนดสีใด ๆ ขึ้นอยู่กับประเภทของงานนั้นๆ ข้อสำคัญที่ควรคำนึงถึงคือ สีบนตัวภาพ พื้นภาพและตัวอักษร ต้องมีความโดดเด่น ชัดเจน เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายซึ่งมีความชอบที่แตกต่างกัน นักออกแบบจะพยายามใช้สีเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์มากที่สุด

4. การจัดวางตำแหน่ง

เป็นการจัดวางโครงร่างทั้งหมดที่จะกำหนดตำแหน่งขนาดของภาพประกอบ ตำแหน่งของข้อความทั้งหมด และส่วนประกอบอื่นๆที่ปรากฏ ซึ่งต้องคำนึงถึงจุดเด่นที่ควรเน้น ความสมดุลต่างๆ ความสบายตาในการมอง นักออกแบบต้องให้ความสำคัญต่อทุกๆ ส่วนที่ปรากฏบนชิ้นงานเท่ากันทั้งหมด ความพอเหมาะพอดีช่วยให้งานออกแบบมีความน่าเชื่อถือและน่าสนใจ

กราฟิก(Graphic)

งานกราฟิกเป็นส่วนสำคัญที่มีบทบาทยิ่งต่อการออกแบบและกระบวนการผลิตสื่อ โดยเฉพาะที่ ต้องการการสัมผัสรับรู้ด้วยตา ได้แก่ หนังสือ นิตยสาร วารสาร แผ่นพับแผ่นป้ายโฆษณา บรรจุภัณฑ์ แผ่นปลิว โทรทัศน์ ภาพยนตร์ ฯลฯ

นักออกแบบจะใช้วิธีการทางศิลปะและหลักการทางการออกแบบร่วมกันสร้างสรรค์รูปแบบสื่อเพื่อให้เกิดศักยภาพในการที่จะเป็นตัวกลางของกระบวนการสื่อความหมายระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร นักออกแบบกราฟิกจะต้องค้นหา รวบรวมข้อมูลต่างๆ ขบคิดแนวทางและวางรูปแบบที่ดีที่สุดใอันที่จะทำให้สื่อ นั้นสามารถดึงดูดกลุ่มเป้าหมายให้เกิดการรับรู้ ยอมรับ และมีทัศนคติที่ดีต่อการตอบสนองสื่อที่มองเห็น

ประวัติของงานกราฟิก

งานกราฟิกมีประวัติความเป็นมาตามหลักฐานในอดีตเมื่อมนุษย์เริ่มรู้จักการขีดเขียน ขุด จารึกเป็นร่องรอย ให้ปรากฏเป็นหลักฐานในปัจจุบัน การออกแบบกราฟิกสมัยก่อนประวัติศาสตร์จึงเป็นการเริ่มต้นการสื่อความหมายด้วยการวาดเขียน ต่อมาประมาณ 9000 ปี ก่อนคริสตกาล ชาว Sumerien ในแคว้นเมโสโปเตเมีย ได้เริ่มเขียนตัวอักษรรูปลิ่ม และตัวอักษร Hieroglyphic ของชาวอียิปต์ งานกราฟิกเริ่มได้รับการยอมรับมากขึ้นเมื่อได้คิดค้นกระดาษและวิธีการพิมพ์ ในปีค.ศ.1950 การออกแบบได้ชื่อว่า Typographical Style เป็นการพัฒนาโดยนักออกแบบชาวสวิส ตั้งแต่สมัยหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นต้นมา

การออกแบบกราฟิก ได้พัฒนาและขยายขอบเขตงานออกไปอย่างกว้างขวาง ไม่จำกัดอยู่แต่ในสิ่งพิมพ์เท่านั้น โดยเข้าไปอยู่ในกระบวนการสื่อสารอื่นๆ เช่น ภาพยนตร์ โทรทัศน์ วิทยุทัศน์ การถ่ายภาพ ไปสเตอร์ การโฆษณา ฯลฯ

การออกแบบกราฟิก ในปัจจุบันเป็นยุคของอิเล็กทรอนิกส์ นวัตกรรมและเทคโนโลยีได้นำเครื่องมือเครื่องใช้ วัสดุอุปกรณ์ มาช่วยในการออกแบบกราฟิกได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การใช้คอมพิวเตอร์มีโปรแกรมด้านการจัดพิมพ์ตัวอักษร ที่นิยมกันมากคือ Microsoft Word และยังมีโปรแกรมอื่นๆที่สนับสนุนงานกราฟิกอีกมากมาย เช่น Adobe Photoshop , Illustrator , PageMaker , CorelDraw , 3D studio , LightWave 3D , AutoCad ฯลฯ

ความหมายของกราฟิก

กราฟิก หมายถึง ภาพลายเส้นหรือภาพที่เกิดจากการวัด จากการขีดเขียนที่แสดงด้วยตารางหรือแผนภาพ การวาดเขียนหรือการระบายสี การสร้างงานศิลปะบนพื้นระนาบหรืออาจกล่าวอีกนัยหนึ่งว่างาน

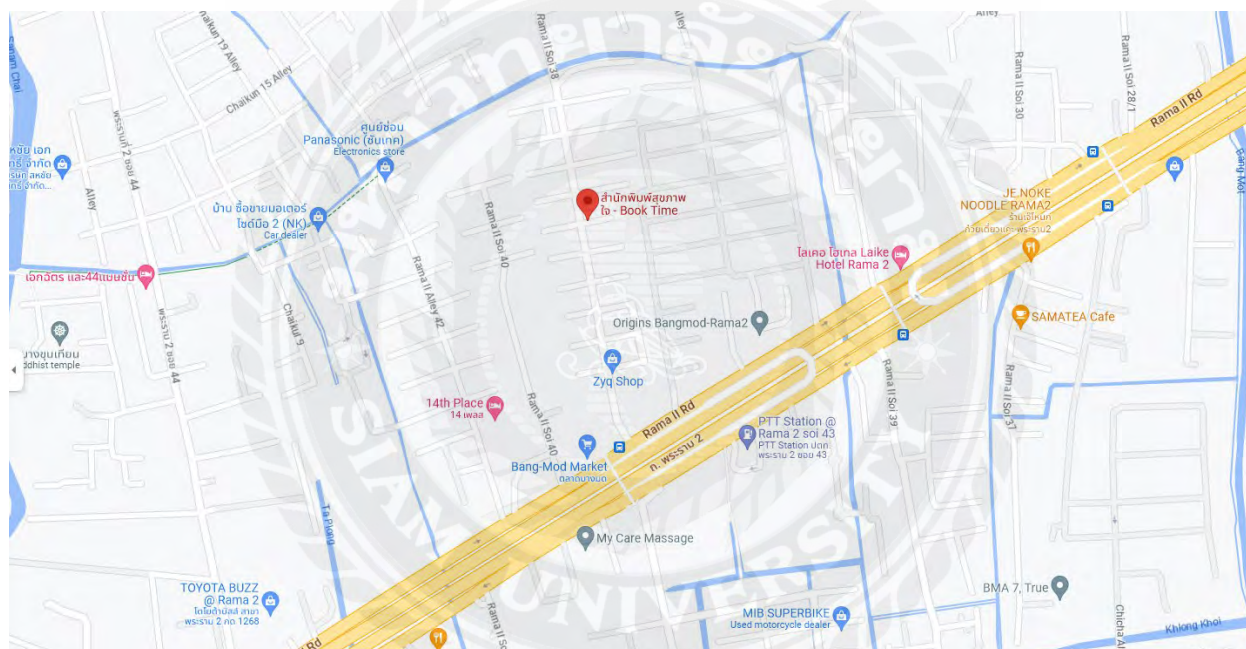
กราฟิก หมายถึง กระบวนการออกแบบต่างๆในสิ่งที่เป็นวัสดุ 2 มิติ คือมีความกว้างและความยาวเท่านั้น เช่น งานออกแบบบ้านของสถาปนิกในการเขียนแบบ ตัวภาพและรายละเอียดบนแปลนบ้านเรียกว่าเป็นงานกราฟิก การเขียนภาพเหมือนจริงของจิตรกร การออกแบบภาพโฆษณาของนักออกแบบ การออกแบบฉลากหรือลวดลายหรือภาพประกอบหรือตัวอักษรที่ปรากฏบนฉลากสินค้า บนตัวสินค้าหรือบนภาชนะบรรจุภัณฑ์สินค้า ฯลฯ เหล่านี้จัดว่าเป็นงานกราฟิกทั้งสิ้น

บทที่ 3

รายละเอียดเกี่ยวกับงานที่ปฏิบัติ

3.1 ชื่อและสถานประกอบการ

ชื่อ : บริษัท บুক ไทม์ จำกัด
 ที่ตั้ง : เลขที่ 214 ซอยพระรามที่ 2 ซอย 38 ถนนพระราม 2 แขวงบางมด เขต
 จอมทอง กรุงเทพฯ 10150
 โทรศัพท์ : 02-415-2621, 02-415-6507
 Email : cs@booktime.co.th

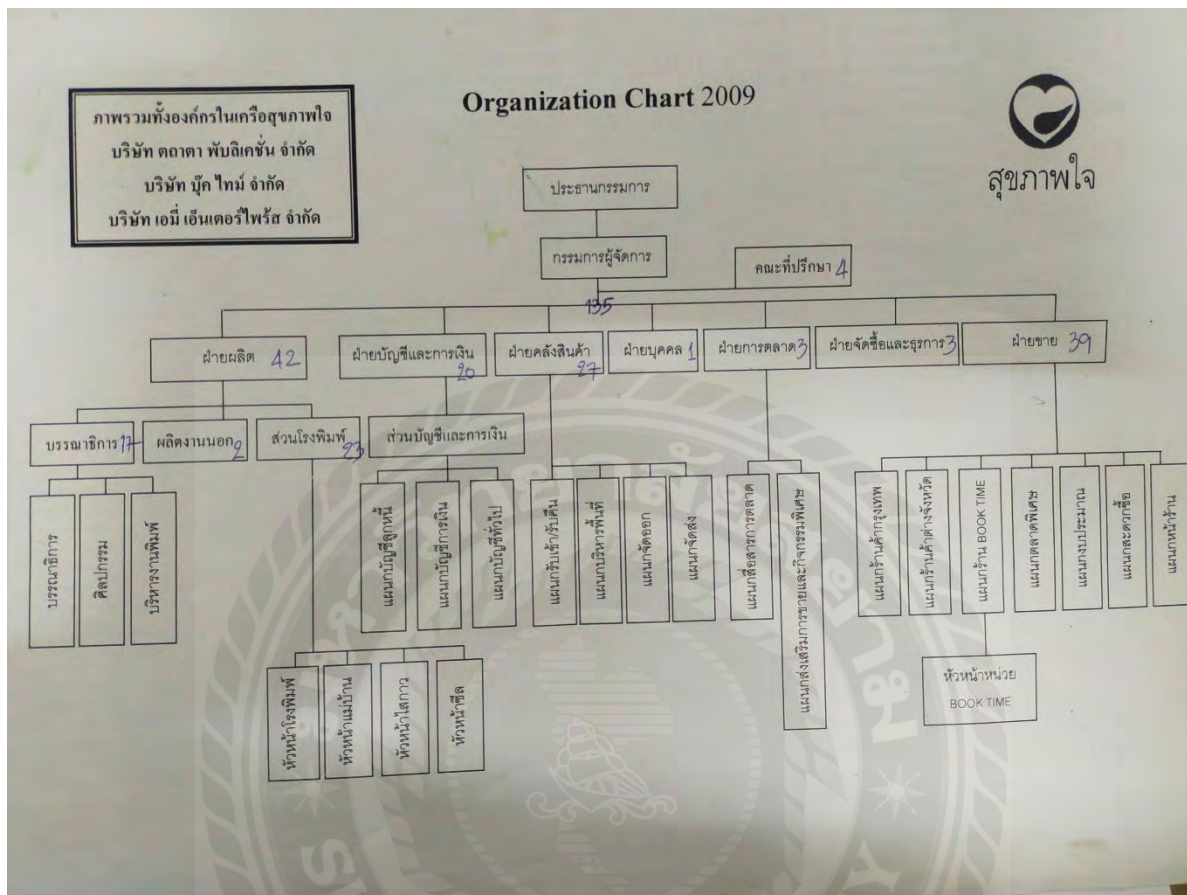


รูปที่ 3.1 แผนที่ตั้งบริษัท บุก ไทม์ จำกัด



รูปที่ 3.2 รูปบริษัท ม็อค ไท้ม จำกัด

3.2 รูปแบบโครงสร้างองค์กร



รูปที่ 3.3 รูปแบบโครงสร้างองค์กร

3.3 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ชื่อ-นามสกุล : นายอติวิชญ์ ศรีมรกต

รหัสนักศึกษา : 6206400025

ตำแหน่งที่ได้รับมอบหมาย : ตำแหน่งพนักงานทั่วไป ฝ่ายการตลาด

ลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย

- จัดทำป้ายสำหรับใช้โปรโมทบนเว็บออนไลน์ต่างๆ
- จัดทำวิดีโอสำหรับใช้โปรโมทบนเว็บออนไลน์ต่างๆ
 - พากย์เสียงลงวิดีโอ
 - ถ่ายคลิปสำหรับทำวิดีโอ
 - ตัดต่อวิดีโอ
- หาข้อมูลสำหรับการตลาดใหม่ๆ

3.4 ชื่อตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

คุณอัศฉณัฐ ชุมนุม หัวหน้าฝ่ายการตลาด

3.5 ระยะเวลาปฏิบัติงาน

ในการปฏิบัติงานนักศึกษาโครงการสหกิจศึกษาได้ใช้เวลาในการปฏิบัติงานนับตั้งแต่วันที่ 22 พฤษภาคม 2566 ถึงวันที่ 1 กันยายน 2566

3.6 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน

1. กำหนดหัวข้อโครงการ ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงาน และปัญหาในการดำเนินงาน ภายในองค์กร แล้วนำมาปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา และพนักงานที่ปรึกษาเพื่อกำหนดหัวข้อโครงการ
2. ศึกษาข้อมูลต่างๆ เกี่ยวกับวิธีทำการตลาด ทำการศึกษาข้อมูลการทำการตลาดต่างๆภายในบริษัท ว่ามีที่ประเภทอะไรบ้างศึกษาว่าแต่ละระบบมีลักษณะอย่างไร มีข้อดี ข้อเสียอย่างไร เพื่อที่จะได้ทำการเลือกวิธีที่เหมาะสมมาใช้ในการทำการโปรโมทหนังสือ
3. การวางแผนดำเนินการ กำหนดรูปแบบและวิธีที่จะใช้ในการตลาดที่ดีที่สุด เพื่อโปรโมทหนังสือใหม่ที่กำลังจะวางขาย
4. ดำเนินงานตามแผนที่วางเอาไว้ ออกแบบ Book stand โดยอยู่ในการดูแลกำกับของหัวหน้างาน สำหรับใช้เพื่อวางบนชั้นวางหนังสือที่ร้านหนังสือทั่วประเทศ
5. สรุปผลและจัดทำรูปเล่มโครงการ นำข้อมูลที่ได้ทั้งหมด มาทำการสรุปผลในการทำงาน และจัดทำรูปเล่มโครงการ

ระยะเวลาในการดำเนินงานของโครงการ
ตารางที่แสดงระยะเวลาการดำเนินงานของโครงการ

ขั้นตอนการดำเนินงาน	2562			
	พฤษภาคม	มิถุนายน	กรกฎาคม	สิงหาคม
1. กำหนดหัวข้อโครงการและปัญหา	←→			
2. ศึกษาเอกสารและระบบการจัดเรียงเอกสาร		←→		
3. การวางแผนดำเนินการ			←→	
4. การดำเนินงานตามแผน			←→	
5. สรุปผลโครงการและจัดทำรูปเล่มโครงการ				←→

3.7 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้

ฮาร์ดแวร์

- โน้ตบุ๊ก
- เครื่องปริ้น
- เม้าส์ และคีย์บอร์ด

ซอฟต์แวร์

- โปรแกรม Adobe Photoshop
- โปรแกรม Adobe Illustrator
- โปรแกรม Adobe InDesign

บทที่ 4

การประเมินคุณภาพของการปฏิบัติงานและผลงาน

4.1 รายละเอียดและรูปแบบการทำการตลาดในรูปแบบออฟไลน์

การทำการตลาดของ บริษัท บุก ไท้ม จำกัดนั้น โดยส่วนมากมักจะใช้การโปรโมทในรูปแบบออนไลน์เป็นส่วนใหญ่ โดยโครงการที่ได้จัดทำขึ้นมานั้น เกิดจากการที่ข้าพเจ้าได้มองเห็นถึงช่องโหว่ว่าการโปรโมทแบบออฟไลน์ของทาง บริษัท บุก ไท้ม จำกัด นั้นยังมีค่อนข้างน้อยมาก ข้าพเจ้าจึงนำเสนอเรื่องนี้ในการประชุม และกลายมาเป็นโครงการที่ข้าพเจ้าทำขึ้น ซึ่งก็คือ “Book stand” ขนาด 14.5 x 32 cm สำหรับวางหนังสือบนร้านค้า

และเนื่องจากตัว“Book stand”นี้จะนำไปใช้ที่ร้านหนังสือทั่วประเทศ จึงจำเป็นต้องมีการแก้หลายขั้นตอนมาก

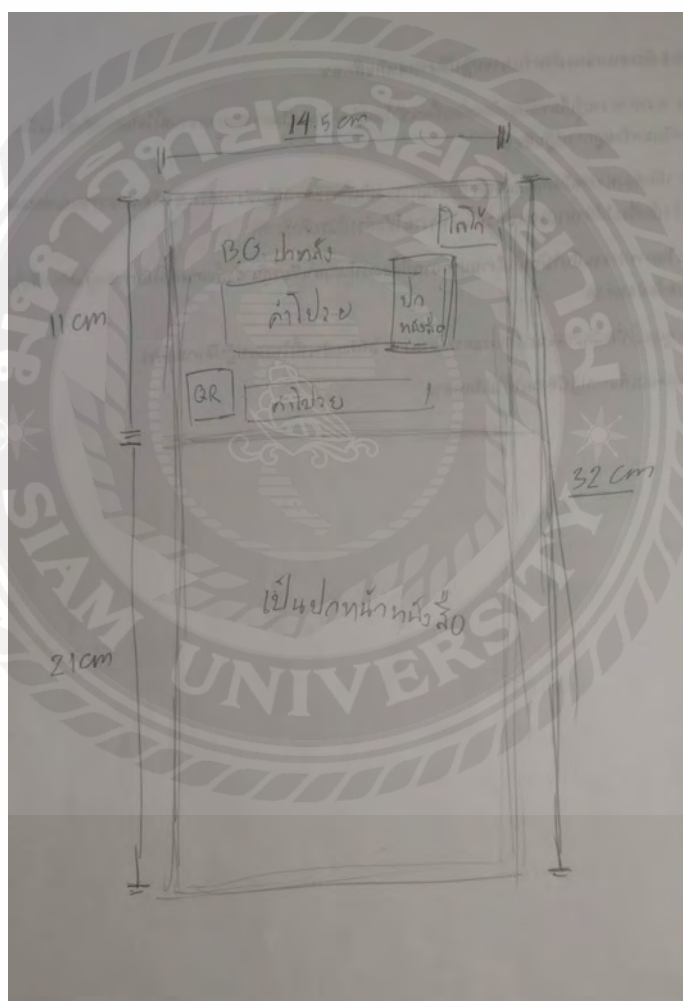
4.2 สิ่งที่ต้องการนำเสนอ เพื่อให้ตัวสินค้ามีความโดดเด่นมากขึ้น



ตัวอย่างรูป แบบฟอร์มของตัวที่จะวางบนชั้นวางหนังสือ

4.3 ช่วงการวางแผนการปฏิบัติงานตั้งแต่เริ่มจนถึงช่วงการปฏิบัติงาน

ในการประชุมวางแผนปฏิบัติงานในครั้งแรก ฝ่ายการตลาดตั้งใจที่จะใช้วีดิโอคลิปสั้น ในการโปรโมตหนังสือใหม่ โฉนหน้าคลิปเหล่านั้นไปเปิดที่หน้าร้านหนังสือ ข้างๆหนังสือที่ออกใหม่ แต่ในภายหลังฝ่ายการตลาดได้สังเกตเห็นว่า ถ้าเป็นคลิปวิดีโอจะมีบางร้านที่ไม่สามารถเปิดได้ เนื่องจากไม่ใช่ทุกร้านที่มีจอที่มีอยู่ที่ร้าน ดังนั้นทางฝ่ายการตลาดจึงตัดสินใจที่จะเปลี่ยนจากวิดีโอ มาเป็น Book stand แทนเพื่อให้หนังสือของทางบริษัท มีความโดดเด่นและน่าสนใจมากกว่าเล่มอื่นเมื่อวางอยู่บนชั้นวางหนังสือ



ภาพการสเก็ตผลงานครั้งแรก



รูปภาพระหว่างการหาข้อมูลและ ปรึกษางานกันพีในทีมการตลาด





รูประหว่างการปฏิบัติงานโครงการ

4.4 ช่วงระหว่างการออกแบบตั้งแต่แรกจนถึงตัวสุดท้าย



ตัวอย่างรูปการออกแบบครั้งแรก

แก้ครั้งที่หนึ่ง เพราะว่าในการออกแบบครั้งแรกนั้นมีความจำเจมากเกินไป เนื่องจากการที่มีปกหนังสืออยู่ในส่วนที่ต้องการจะโปรโมทสินค้า ทั้ง ๆที่มีปกให้เห็นอยู่แล้วในด้านล่าง



ตัวอย่างรูปการแก้ครั้งที่หนึ่ง

แก้ครั้งที่สอง จากการใช้ส่วนที่โล่งมากจนเกินไป และต้องการให้โลโก้ของบริษัทที่มุมด้านขวาด้วย



ตัวอย่างรูปการแก้ครั้งที่สอง

แก้ครั้งที่สามและสี่ จากการทำตัวโลโกมีขนาดใหญ่เกินไป และต้องการให้ขายคำว่า “รางวัลชนะเลิศ อันดับที่1”



ตัวอย่างรูปการแก้ครั้งที่สาม

เรื่องผู้เป่าดาวดั่งดวงดาว

DAIFUKU

汝、星のごとく

รางวัลชนะเลิศ #1
ที่ร้านหนังสือทั่วญี่ปุ่นโหวดให้เป็น
หนังสือที่**ดีที่สุด**แห่งปี2023

นวนิยายแนวรามาสุดเข้มข้น
จากปลายปากกา ของนักเขียนชื่อดัง นาจิระ ยู

DAIFUKU

เรื่องผู้เป่าดาวดั่งดวงดาว

DAIFUKU

汝、星のごとく

QR CODE

ทดลองอ่าน

นาจิระ ยู เขียน
เมธี ธรรมพิภพ แปล

ตัวอย่างรูปการแก้ครั้งที่สี่

แก้ตั้งสุดท้ายและเป็นตัวที่จะนำมาใช้จริงที่ร้านหนังสือทั่วประเทศ นั้นเกิดจากที่ต้องการให้ขยายคำว่า “รางวัลที่1” ให้ใหญ่ขึ้นอีก และเพิ่มโลโก้ตัวที่เป็นรางวัลที่หนังสือได้รับจากประเทศญี่ปุ่นเข้าไป และทำที่สุดท้ายจึงออกมาเป็น“Book stand”แบบนี้

DAIFUKU

売りたい本
いちばん!
全国書店員お薦め
2023年本屋大賞

ชนะเลิศอันดับ 1
Japan Bookseller's Award 2023
หนังสือที่จะโอบกอดคุณด้วยความซาบซึ้ง
เต็มเปี่ยมไปด้วยกำลังใจ

นวนิยายดราม่าสุดเข้มข้น
จากปลายปากกานักเขียนชื่อดัง นางิระ ยู

DAIFUKU

汝、星のごとく

เธอผู้เป็ช้
ดาวดั่ง
ดาวงดาว

ทดลองอ่าน

นางิระ ยู เขียน
เมธี ธรรมพิภพ แปล

ตัวอย่างรูปการแก้ครั้งสุดท้ายและเป็นตัวที่นำไปใช้จริง

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลโครงการ

จากการดำเนินงานการจัดทำสื่อสำหรับโปรโมทหนังสือใหม่ เพื่อส่งร้านหนังสือทั่วประเทศ ให้ฝ่ายการตลาด ผลการดำเนินงานพบว่าบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ซึ่งก่อให้เกิดผลดีดังนี้

1. ทำให้การโปรโมทหนังสือใหม่ของฝ่ายการตลาดของบริษัท มีประสิทธิภาพมากขึ้น
2. ทำให้การทำงานของฝ่ายการตลาด มีเป้าหมายและรูปแบบที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น
3. มีรูปแบบที่ง่ายต่อการจัดทำ
4. มีจุดเด่นที่ชัดเจนและโดดเด่นมากยิ่งขึ้น

5.2 สรุปผลที่ได้จากการทำโครงการ

5.2.1 ผลที่ได้รับในการจัดทำโครงการ

1. ด้านวิชาการ

- ได้เรียนรู้เกี่ยวกับระบบการทำการตลาดมากยิ่งขึ้น
- ได้เรียนรู้เกี่ยวกับเทคนิคการทำการตลาดใหม่ๆที่ไม่เคยรู้

2. ด้านสังคม

- ได้เรียนรู้เกี่ยวกับการสื่อสาร เพื่อนำมาใช้ในการสอบถามและนำมาใช้ในโครงการ

5.2.2 ปัญหาที่พบในการจัดทำโครงการ

- ในตอนแรกของโครงการ ตัวรูปแบบของงานที่ทำมีการแก้ไขหลายครั้งมาก และระหว่างที่ทำโครงการต้องทำงานอื่นไปด้วย ทำให้การทำโครงการล่าช้ากว่าที่คาดไว้

5.2.3 แนวทางแก้ปัญหา

- โฟกัสไปที่โครงการที่จะทำก่อนเป็นอันดับแรก และพูดคุยกับผู้ดูแลมากขึ้น

5.3 สรุปผลที่ได้จากการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

5.3.1 ผลที่ได้รับจากการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

1. ด้านวิชาการ

- ได้รับความรู้งานโฆษณา ของฝ่ายการตลาด
- ได้เรียนรู้ด้านการทำงานของบริษัทจริง ๆ
- ได้เรียนรู้เทคนิคการใช้โปรแกรมที่ไม่เคยทำมาก่อน

2. ด้านสังคม

- ได้เรียนรู้เรื่องการปรับตัว การทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้ฝึกฝนความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย การตรงต่อเวลาและการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า

5.3.2 ปัญหาที่พบจากการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

- งานที่รับมามีค่อนข้างมากและ หลายขั้นตอน

5.3.3 แนวทางแก้ปัญหา

- ทำการจดบันทึกสิ่งที่จะทำต่อไปเป็นลำดับ
- ปรึกษาพี่เลี้ยงในการทำงาน

5.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

1. ควรหาความรู้เกี่ยวกับองค์กรก่อนที่จะเข้าไปปฏิบัติงาน เป็นการแสดงความตั้งใจในการทำงาน เพื่อเตรียมพร้อมสู่การปฏิบัติงาน
2. เมื่อต้องทำงานในหลายแผนก ก็อาจมีการจัดบันทึกวิธีการปฏิบัติงานต่าง ๆ หรือเอกสารของแต่ละแผนกไว้ เพื่อที่จะได้นำมาอ่านทบทวนและทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. ในการทำงานที่บริษัทนั้นมีงานมากมายที่ต้องทำในเวลาเดียวกัน ดังนั้นอาจต้องมีการจัดบันทึก เพื่อไม่ให้เกิดข้อผิดพลาด
4. ทุกครั้งที่พนักงานแนะนำและมอบหมายงาน ให้ฟังอย่างตั้งใจและปฏิบัติตามอย่างรอบคอบเพื่อจะปฏิบัติงานได้ไม่ผิดพลาด



บรรณานุกรม

Beeacrylic. (2557). หลักการออกแบบตอนที่1. <https://www.beeacrylic.com/หลักการออกแบบ-ตอน1>

Homegame9. (ม.ป.ป.). ทฤษฎีสี. <https://homegame9.wordpress.com/ทฤษฎีสี>

Photoschoolthailand. (2564). เรื่องสำคัญของการจัดวางองค์ประกอบภาพ.
<https://www.photoschoolthailand.com/7-keys-for-photography-composition/>





รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

โครงการจัดทำBook standสำหรับโปรโมทหนังสือใหม่สำหรับส่งร้านหนังสือทั่วประเทศ
บริษัท บুক ไทม์ จำกัด
BOOKTIME COMPANY

โดย

นาย อติวิษณุ ศรีมรกต 6206400025

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาสหกิจศึกษา รหัส 130-409

สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษา 3 ปีการศึกษา 2565