



รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

การอธิบายประเภทของฟอนต์ด้วยโปสเตอร์ไทโปกราฟิก

The Design of an Infographic Poster on Font Types

โดย

นางสาวลัทธিকা ถาวงษ์กลาง 6206400015

รายงานเล่มนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา 193-491 สหกิจศึกษา

ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2565

หัวข้อโครงการ การอธิบายประเภทของฟอนต์ด้วยโปสเตอร์ไทโปกราฟิก

The Design of an Infographic Poster on Font Types

รายชื่อผู้จัดทำ นางสาว ลัทธินิภา ถาวงษ์กลาง 6206400015

ภาควิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

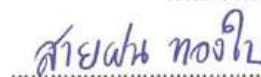
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์

อนุมัติโครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม ภาคการศึกษาที่ 3 ปี การศึกษา 2565

คณะกรรมการสอบโครงการ


.....อาจารย์ที่ปรึกษา
(อาจารย์ อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์)

พนักงานที่ปรึกษา


.....พนักงานที่ปรึกษา

(นางสาว สัยสน ทองใบ)

กรรมการกลาง


.....กรรมการกลาง

(อาจารย์ปัญจเวช บุญรอด)


.....ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มารุจ ลิ้มปะวัฒนา)

กิตติกรรมประกาศ

การที่ผู้จัดทำได้มาปฏิบัติงานในโครงการสหกิจศึกษา ณ บริษัท ตั้งแต่วันที่ 23 พฤษภาคม 2565 ถึงวันที่ 9 กันยายน 2565 ซึ่งมีผลช่วยให้ผู้จัดทำได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างๆที่มีเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้และฝึกฝนประสบการณ์ เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการทำงานในอนาคต โดยได้รับความร่วมมือจากทางบริษัทโลคัม จำกัด ในการให้ความรู้ที่สามารถนำไปปรับใช้ประกอบอาชีพในอนาคต จึงต้องขอขอบคุณมา ณ ที่นี้ สำหรับรายงานสหกิจศึกษาฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดีจากความร่วมมือและสนับสนุนจากบุคคลหลายฝ่ายดังต่อไปนี้

- 1.คุณ รวิศรา จามลิกุล ตำแหน่ง Branding Manager
- 2.คุณ สายฝน ทองใบ ตำแหน่ง Designer
- 3.อาจารย์อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์ ตำแหน่ง อาจารย์ที่ปรึกษา
- 4.กรรมการ (อาจารย์ ปัญจเวช บุญรอด)

ไปจนถึงบุคคลท่านอื่นที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำช่วยเหลือในการจัดทำรายงาน

ทางผู้จัดทำขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและเป็นที่ปรึกษาในการจัดทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ตลอดจนให้การดูแลและให้ความเข้าใจกับชีวิตของการทำงานจริง ซึ่งทางผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผู้จัดทำรายงาน

นางสาว ลักษิกา ถาวงษ์กลาง

2 พฤษภาคม 2565

ชื่อโครงการ : การอธิบายประเภทของของพอนด้วยโปสเตอร์ไทโปกราฟิก
หน่วยกิต : 5
ผู้จัดทำ : นางสาวลักษิกา ถาวงษ์กลาง
อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์ อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์
ระดับการศึกษา : ปริญญาตรี
คณะ : เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา : แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
ภาคการศึกษา / ปีการศึกษา : 3/2565

บทคัดย่อ

รายงานสหกิจฉบับนี้

เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรในการปฏิบัติงานรายงานสหกิจศึกษาประจำปีการศึกษา 2564 ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสยาม โครงการการออกแบบอินโฟกราฟิกที่ให้ความรู้เกี่ยวกับงานด้านกราฟิก โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาขั้นตอนการทำงานกราฟิกในการออกแบบไปจนถึงการสร้างกระแสให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความสนใจและต้องการศึกษาเพิ่มเติม

บริษัท ไลค์มีจำกัดเป็นบริษัทประเภทธุรกิจที่มีการนำเสนอข้อมูล

คอนเทนต์น่าสนใจรูปแบบต่างๆที่เกี่ยวข้องกับงานสร้างสรรค์และ เทคโนโลยีผ่านงานสื่อประเภทต่างๆ ซึ่งตัวผู้จัดทำได้สังเกตเห็นว่าในงานที่ทางกลุ่มแบรนด์ได้จัดทำนั้นยังมีการนำข้อมูลเกี่ยวกับประเภทของงานตัวอักษรไม่มากนักในช่วงเวลาที่ผ่านมา เมื่อเทียบกับงานอินโฟกราฟิกประเภทอื่น ๆ ในช่องทางสื่อออนไลน์

ทางผู้จัดทำจึงมีแนวคิดในการจัดทำ

อินโฟกราฟิกที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับประเภทของพอนต์ห้าประเภทในรูปแบบของโปสเตอร์ขึ้นมา เพื่อศึกษาถึงลักษณะความแตกต่างในประเภทของพอนต์ตัวหนังสือ

คำสำคัญ : อินโฟกราฟิก / ไทโปกราฟิก / พอนต์

Project Title : The Design of an Infographic Poster on Font Types

Credits : 5

By : Miss Luksika Thawongklang

Advisor : Mr. Auttasead Preedakorn

Degree : Bachelor of Science

Major : Animation and Creative Media

Faculty : Information Technology

Semester/Academic year : 3/2022

Abstract


This cooperative education report is a part of a project for the academic year 2021 at Siam University. The project involves the design of educational infographics related to graphic work. The objective was to study the process of graphics work from design to creating trends that attract the audience and encourage further study.

Like Me Co., Ltd. is a company that presents information and interesting content in various forms related to creative work and technology. The author observed that the information about types of fonts has not been included in the brand's work as compared to other infographics on media platforms.

Therefore, the author developed an infographic providing information about five types of fonts in the form of posters. The purpose was to study the characteristics and differences in font types.

Keywords: infographics, typography, fonts

Approved by



สารบัญ

	หน้า
จดหมายนำส่งรายงาน	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
บทคัดย่อ	ค
Abstract	ง
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ที่มาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์	2
1.3 กลุ่มเป้าหมาย	2
1.4 ขอบเขตของโครงการ	2
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
บทที่ 2 การทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	
2.1 ทฤษฎีการสื่อสาร	
2.1.1 องค์ประกอบของการสื่อสาร	
2.1.2 การสื่อสารภายใน-ภายนอก	
2.2 ความหมายของอินโฟกราฟิก	3
2.2 Typographic กับการออกแบบงาน	4
2.4 ประเภทของฟอนต์	4
2.4.1 ความแตกต่างของฟอนต์	4
2.4.2 ประเภทของฟอนต์	.5

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

2.5 สี (color)

2.5.1 การเลือกใช้สีที่อธิบายความรู้สึกเชิงธุรกิจและการตลาด

2.6 ระบบกริด (Grid)

2.6.1 เมนูสกริปต์กริดหรือบล็อกกริด

14

2.6.2 คอลัมน์กริด

14

2.6.3 โมดูลาร์กริด

14

2.6.4 ไฮราซิคัลกริด

14

บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 ชื่อและสถานที่ตั้งของสถานประกอบการ

10

3.2 ลักษณะการประกอบการ

10

3.3 ตำแหน่งงานและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

12

3.4 ชื่อและตำแหน่งที่ปรึกษา

12

3.5 ผังโครงสร้างพนักงานในทีม

19

3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

19

3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน

20

3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้

22

บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงาน

4.1 การปฏิบัติงานก่อนการทำดำเนินโครงการ

33

4.2 ขั้นตอนการการปฏิบัติงานโครงการ

34

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
4.3 การส่งงาน	40
บทที่ 5 สรุปผลการปฏิบัติงาน	41
5.1 สรุปผลการปฏิบัติงาน โครงการงาน	41
5.1.2 ข้อจำกัดหรือปัญหาของโครงการงาน	
5.2สรุปผลการปฏิบัติงาน	42
5.2.1 ข้อดีของการปฏิบัติงานสหกิจ	
5.2.2 ปัญหาที่พบของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา	
บรรณานุกรม	34
ภาคผนวก	11
ภาคผนวก ก ภาพการปฏิบัติงาน	25
ภาคผนวก ข สรุปผลงานฝึกสหกิจ	28
ประวัติผู้จัดทำ	54

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 3.1 แสดงระยะเวลาในการปฏิบัติหน้าที่ในแต่ละวัน	19
ตารางที่ 3.2 แสดงระยะเวลาในการดำเนินงานของโครงการ	20
ตารางที่ 3.3 กำหนดการทำงานสหกิจศึกษา	21

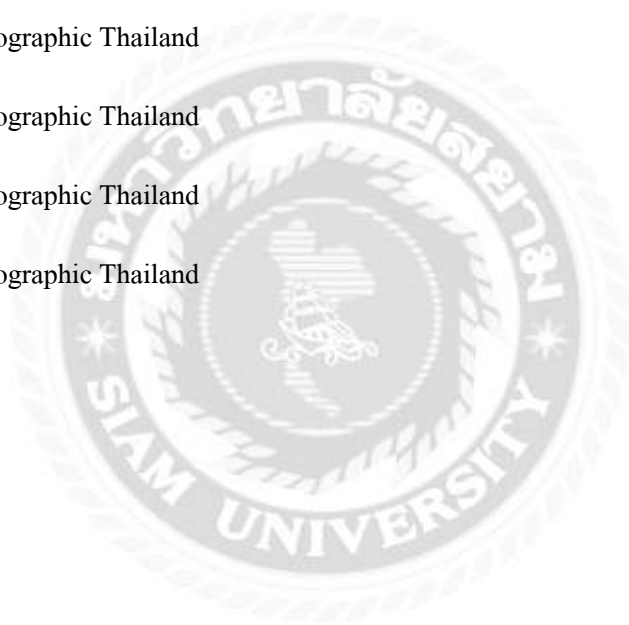


สารบัญภาพ

	หน้า
รูปที่ 2.1 กระบวนการสื่อสาร S-M-C -R	7
ภาพที่ 2.2 ความหมายของอินโฟกราฟิก(How to create Infographic : Infographic Thailand)	6
รูปที่ 2.3 Infographic for Typographic	7
รูปที่ 2.4 ตัวอย่างขนาดของ Typeface	8
รูปที่ 2.5 Transitional Serifs	9
รูปที่ 2.6 Futura	9
รูปที่ 2.7 Snell roundhand	10
รูปที่ 2.8 Silka Mono	
10รูปที่ 2.9 Grunge	
11รูปที่ 2.10 วงล้อสี	12
รูปที่ 3.2 ภาพแบนด์ Infographic Thailand	18
รูปที่ 3.5 ภาพผังโครงสร้างพนักงานในทีม	.19
รูปที่ 4.1 กระบวนการทำงานออกแบบ	24
รูปที่ 4.3 การตรวจงานสัปดาห์ที่ 1 จากผู้ดูแลแบนด์ครั้งที่ 1 และ 2	25
รูปที่ 4.4 ภาพงานที่ได้ทำในสัปดาห์ที่ (กำหนดมู้ดบอร์ด)	26
รูปที่ 4.5 ภาพงานที่ได้ทำในสัปดาห์ที่ (กำหนดมู้ดบอร์ด)	26
รูปที่ 4.5 ชิ้นงานสำเร็จชิ้นที่ 3	27
รูปที่ 4.6 การไปช่วยงานที่เลี้ยงในการดูแลผู้เข้าร่วมอบรม	27
รูปที่ 4.6 ชิ้นงานสำเร็จชิ้นที่ 2	28

รูปที่ 4.8 ชิ้นงานสำเร็จชิ้นที่ 4	29
รูปที่ 4.9 ตัวอย่างมีดบอร์ดชิ้นที่ 5	30
รูปที่ 4.9 ตัวอย่างมีดบอร์ดชิ้นที่ 6	
30รูปที่ 4.9 ตัวอย่างมีดบอร์ดชิ้นที่ 7	
30	
รูปที่ 4.10 ตัวอย่างภาพรวมโปรเจกต์รายงานชิ้นที่ 7	31
รูปที่ 4.9 ตัวอย่างมีดบอร์ดโปรเจกต์รายงานชิ้นที่ 8	31
รูปที่ 4.10 ตัวอย่างภาพรวมโปรเจกต์รายงานชิ้นที่ 7	47
รูปที่ 4.11 ตัวอย่างมีดบอร์ดชิ้นที่ 6	30
รูปที่ 4.12 ผังกระบวนการทำงานออกแบบงานทดลอง	33
รูปที่ 4.12 (ซ้ายมือ)การวางกราฟทำงาน	34
รูปที่ 4.13 (ขวามือ) จาก Pinterest	34
รูปที่ 4.14 การขึ้นกราฟทำงานคร่าวๆ	34
รูปที่ 4.15 Mood board Final	35
รูปที่ 4.16 ส่งตรวจสอบครั้งแรก	35
รูปที่ 4.17 งานออกแบบครั้งที่ 1	36
รูปที่ 4.18 งานออกแบบครั้งที่ 2 และ 3	36
รูปที่ 4.19 งานออกแบบสมบูรณ์	37
รูปที่ 4.20 งานออกแบบสมบูรณ์(หน้าที่ 4-5)	38
รูปที่ 4.21 งานออกแบบ(หน้าที่ 6-7)	39
รูปที่ 4.22 ภาพรวมงานออกแบบที่ผ่านการประเมิน	39

รูปที่ 4.2 ตัวอย่างโทรศัพท์ส่งงานเบสแคมป์	40
รูปที่ 4.24 การอัปเดตงาน	40
รูปที่ ปฏิบัติงาน 1	45
รูปที่ ปฏิบัติงาน 2	45
รูปที่ ปฏิบัติงาน 3	46
รูปที่ ปฏิบัติงาน 4	46
รูปที่ ปฏิบัติงาน 5	47
ภาพ ก.(1) ภาพจากเพจ Infographic Thailand	50
ภาพ ก.(2) ภาพจากเพจ Infographic Thailand	51
ภาพ ก.(3) ภาพจากเพจ Infographic Thailand	52
ภาพ ก.(4) ภาพจากเพจ Infographic Thailand	53



บทที่ 1

ความเป็นมาและความสำคัญ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันงานด้านกราฟิกนั้นได้รับความนิยมและมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและรวดเร็วกว่าแต่ก่อน โดยในปัจจุบันการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อโฆษณาหรือการประชาสัมพันธ์เพื่อสร้างความน่าสนใจในการนำเสนอข้อมูลเพื่อดึงดูดกลุ่มเป้าหมาย โดยปัจจุบันผู้คนเราต้องพึ่งพาสื่อออนไลน์และอินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางในการค้นหาข้อมูลที่สนใจรูปแบบต่างๆ เช่นเว็บไซต์ แพนเพจ หรือแม้กระทั่งข้อมูลจากยูทูป

บริษัท ไลค์มี เป็นบริษัทธุรกิจที่มีเป้าหมายสร้าง Content ในการเผยแพร่สู่คนจำนวนมาก และเสนอรูปแบบใหม่ๆ ด้วยงาน ครีเอทีฟ และ เทคโนโลยี นอกจากนี้ยังเป็นผู้ริเริ่มในการสร้าง Content ที่มีประโยชน์ และน่าสนใจ เพื่อคนรุ่นใหม่เสมอ โดยบริษัท ไลค์มี มีแบรนด์ในเครือที่นำเสนองานที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับคอนเทนต์ อันได้แก่ Infographic Thailand ที่เป็นผู้บุกเบิกและริเริ่มทำงานด้านอินโฟกราฟิกในประเทศไทย ตั้งแต่ตอนที่ไม่มีคนรู้จัก จนมีผู้ติดตามงานมากมาย ซึ่งในปัจจุบันนี้แบรนด์ Infographic Thailand ได้กำหนดแนวทางการนำเสนองานให้มีรูปแบบที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น โดยหนึ่งในงานที่ถูกเพิ่มเข้ามาจะมีงานทดลอง (Experiment) ที่เป็นการนำงานที่เคยมีอยู่แล้วนำมาตีความและออกแบบใหม่ เพื่อทดสอบความรู้ความสามารถ ทักษะการทำงานของพนักงานกับผู้มาเข้ารับการศึกษาในตำแหน่งต่างๆ ไปจนถึงการปรับตัวให้เข้ากับสังคม วัฒนธรรมองค์กร

Typographic เป็นงานกราฟิกที่มีการจัดวาง การออกแบบตัวอักษรเพื่อการสื่อสาร หรือเป็นการออกแบบงานตัวอักษร (Typefaces) และการจัดวางฟอนต์ ให้เหมาะสมสวยงามกับพื้นที่ว่างและองค์ประกอบต่างๆ ที่ใช้ในงานออกแบบสื่อสาร เช่นงานโปสเตอร์ที่ใช้สำหรับการทำงานด้านประชาสัมพันธ์หนังสือหรือสินค้า โบชัวร์ โบเมนูสินค้า ข่าวนั่งสื่อพิมพ์ เป็นต้น

การนำข้อมูลที่น่าสนใจเรื่องของตัวอักษรมาผสมเข้ากับงานอินโฟกราฟิก
จนเกิดเป็นงานออกแบบด้วยโปรแกรมตัวอักษรที่ให้ข้อมูลเอกลักษณ์ของลวดลายในตัวหนังสือนั้นถือว่าเป็นเรื่อ
องใหม่ และยังมีคนทำไม่เยอะนักในประเทศไทย
จึงเป็นสัญญาณที่ดีในการนำข้อมูลที่กลุ่มสายออกแบบที่เกี่ยวข้องกับงานตัวอักษรนั้นทราบอยู่แล้ว
มาดัดแปลงให้อยู่ในรูปแบบของภาพประกอบที่ให้ข้อมูลได้อีกด้วย

ด้วยเหตุนี้ทางผู้จัดทำจึงต้องการที่จะนำหัวข้อดังกล่าวมาออกแบบเป็นภาพโปสเตอร์หรือ
ซึ่งเป็นสื่อโฆษณาในการนำเสนอข้อมูลของฟอนต์ในหัวข้อ
เพื่อใช้ในการศึกษาลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ของชุดตัวอักษรประเภทนั้นๆ
ไว้ใช้สำหรับการนำข้อมูลนี้ไปต่อยอดกับงานออกแบบประเภทอื่นๆ

คำสำคัญ : อินโฟกราฟิก / โทโปกราฟิก / ฟอนต์

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อศึกษาที่มาถึงประเภท และลักษณะที่สำคัญของฟอนต์

1.2.2 เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบ การวางแผนการทำงาน และขั้นตอนการผลิตชิ้นงาน

1.3 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มวัยที่ทำงานตอนต้น 28-34 ปี ทำงานเกี่ยวกับกราฟิก และมีความสนใจเรื่องของฟอนต์

1.4 ขอบเขตของรายงาน

1.4.1

การคิดหัวข้อสำหรับเสนอพีเลียงและหัวน้งาน โดยการค้นหากลุ่มเป้าหมายจากคำอธิบายของผู้ดูแล
บรรณการค้นหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตและเอกสารอื่นๆ

1.4.2 นำเสนอหัวข้อที่เลือกมานำเสนอพนักงานที่ปรึกษา และผู้ดูแลเพื่อคัดเลือกหัวข้องานที่เหมาะสม

1.4.3 ขอบเขตการศึกษาและปฏิบัติงานอยู่ระหว่าง 23 พฤษภาคม 2565 – 9 กันยายน 2565

1.5 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 ได้ทราบเกี่ยวกับเอกลักษณ์ และลักษณะการใช้งานของฟอนต์



บทที่ 2

การทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

รายงานผลดำเนินโครงการสหกิจศึกษาเรื่อง “การอธิบายประเภทของพอนต์ด้วยโปรแกรมไทโปกราฟิก” มุ่งศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการงานอินโฟกราฟิก และความคิดสร้างสรรค์รายงานสหกิจศึกษาเล่มนี้มีจุดมุ่งหมายที่จะออกแบบงานอินโฟกราฟิกที่เป็นงานทดลองในการหาผู้เข้าชมงานในสื่อโซเชียลให้กับบริษัท ซึ่งมีความจำเป็นที่จะต้องทบทวนเอกสารวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องผู้ศึกษาในเรื่องต่อไปนี้เป็น

2.1 ทฤษฎีการสื่อสาร

2.1.1 องค์ประกอบของการสื่อสาร

2.1.2 การสื่อสารภายใน-ภายนอก

2.2 ความหมายของอินโฟกราฟิก

2.3 Typographic กับการออกแบบงาน

2.4 ประเภทของพอนต์

2.4.1 ความแตกต่างของพอนต์

2.4.2 ประเภทของพอนต์

2.5 สี (color)

2.5.1 การเลือกใช้สีที่อธิบายความรู้สึกเชิงธุรกิจและการตลาด

2.5 ระบบกริด (Grid)

2.5.1 เมนูสกริปต์กริดหรือบล็อกกริด

2.5.2 คอลัมน์กริด (Column Grid)

2.5.3 โมดูลาร์กริด

2.5.4 ไฮราซิคัลกริด (Hierarchical grid)



2.1 ทฤษฎีการสื่อสาร

การสื่อสาร คือ กระบวนการส่งสารและรับสาร (Message) โดยสารในที่นี้ จะอธิบายถึง ความรู้สึกทางความคิด ความรู้ ความต้องการ ที่เป็นนามธรรม ไม่สามารถจับต้องไม่ได้ ต้องรับรู้ได้ด้วยสมองหรือจิต หรืองานเอกสาร ที่เป็นภาพ ตัวอักษร จดหมาย หรือหนังสือพิมพ์ยังไม่จำเป็นว่าเป็นสารแต่ก็ใกล้เคียงกับความเป็นสารบางส่วน สารคือความหมายที่มาจับตัวหนังสือ รวมทั้งงานที่มาจับภาพ ตัวพิมพ์ การจัดหน้า ทำให้เกิดความรู้สึกทางความคิด ความรู้แก่ผู้อ่านการสื่อสารตามความหมายทั่วไป หมายถึง การสื่อสารความรู้ความคิด ความรู้สึก ความเข้าใจ ระหว่างบุคคล (Interpersonal Communication) เพื่อความเข้าใจร่วมกันเพื่อทำงานร่วมกันองค์ประกอบของการสื่อสารเบื้องต้นมีอยู่ 3 ประการคือผู้ส่งสาร ตัวสารและ ผู้รับสารการสื่อสารเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในสิ่งมีชีวิตเท่านั้น การสื่อสารเป็นสัญญาณของการมีชีวิต สิ่งที่ไม่สามารถสื่อสารได้คือสิ่งที่ไม่มีชีวิตเท่านั้น

2.1.1 องค์ประกอบของการสื่อสาร

การสื่อสารเป็น กระบวนการ (Process) หมายความว่า การสื่อสารมีองค์ประกอบที่ส่งผลต่อเนื่อง มักจะรู้จักกันดีในหมู่ผู้ทำงานด้านการสื่อสาร เงื่อนไขที่เชื่อมโยงระหว่าง ผู้ส่งสารกับ ตัวสาร คือ แนวคิดการสื่อสาร (Communication Concept) ซึ่งแบ่งเป็น 2 แบบคือ

1. การสื่อสารเพื่อความพอใจ / เข้าใจ ของตนเอง เรียกว่าการสื่อสารแบบอัตนัย (Subjective Communication)
2. การสื่อสารเพื่อความพอใจ / เข้าใจ ของผู้อื่น เรียกว่าการสื่อสารแบบปรนัย (Objective Communication)

สิ่งที่เชื่อมโยงระหว่าง สื่อ กับ ผู้รับสาร คือ การตีความ (วิชาการสื่อสาร การถอดรหัส - Decoding) ซึ่งผู้รับสารจำเป็นต้องมีความรู้ ความเข้าใจและทักษะในภาษานั้นๆ ในระดับหนึ่ง จึงจะถอดรหัส หรือ ตีความได้ตามเจตนาของผู้ส่งสาร และเช่นเดียวกันกับขั้นตอนเข้ารหัส

ขั้นตอนถอดรหัสก็อาจมีสิ่งรบกวนได้อันเกิดจาก สภาพแวดล้อม (เช่น แสงน้อย เสียงดัง)

หรืออคติของผู้รับสารที่โน้มน้ำหนักการตีความให้คิดเพี้ยนสิ่งที่เป็นเงื่อนไขของการสื่อสาร โดย เดวิด บอร์โล

(David Berlo)

ผู้คิดค้นกระบวนการของการติดต่อสื่อสารไว้ในลักษณะรูปแบบจำลองได้แบ่งลักษณะของการสื่อสารในรูปแบบจำลองออกเป็น

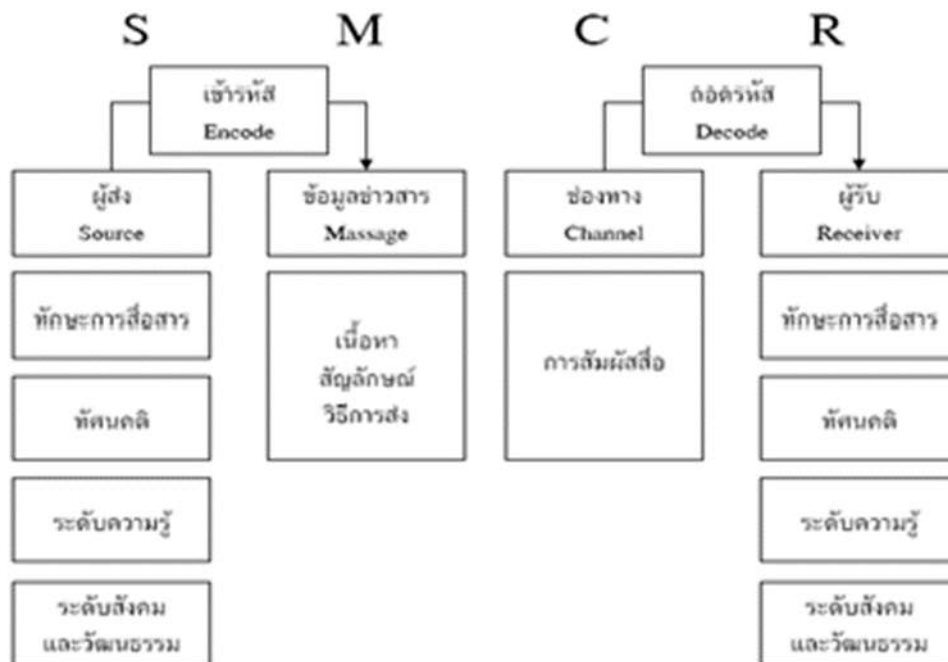
1. ผู้ส่ง (Source) ต้องเป็นผู้ที่มีทักษะความชำนาญในการสื่อสาร โดยมีความสามารถในการเข้ารหัส (encode) เนื้อหาข่าวสาร มีเจตคติที่ดีต่อผู้รับเพื่อผลในการสื่อสาร มีความรู้ที่ดีเกี่ยวกับข้อมูลข่าวสารที่จะส่ง และควรจะสามารถในการปรับระดับของข้อมูลนั้นให้เหมาะสมและง่ายต่อระดับความรู้ของผู้รับ ตลอดจนพื้นฐานทางสังคม และวัฒนธรรมด้วย

2. ข้อมูลข่าวสาร (Message) เกี่ยวข้องทางด้านเนื้อหา สัญลักษณ์ และวิธีการส่งข่าวสาร 3. ช่องทางในการส่ง (Channel)

หมายถึงการที่จะส่งข่าวสาร โดยการให้ผู้รับได้รับข่าวสารข้อมูลโดยผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 หรือเพียงส่วนใดส่วนหนึ่ง คือ การได้ยิน การดู การสัมผัส การลิ้มรส หรือการได้กลิ่น

4. ผู้รับ (Receiver) ต้องเป็นผู้ที่มีทักษะความชำนาญในการสื่อสาร โดยมีความสามารถในการ “การถอดรหัสสาร” (decode) เป็นผู้ที่มีเจตคติ ระดับความรู้ และพื้นฐานทางสังคม วัฒนธรรม เช่นเดียวหรือคล้ายคลึงกันกับผู้ส่งสารจึงจะทำให้การสื่อความหมายหรือการสื่อสารนั้นได้ผล

(อ้างอิงจากเว็บไซต์ของ <https://www.kroobannok.com/10212> วันที่ 10 ส.ค. 2550)



รูปที่ 2.1 กระบวนการสื่อสาร S-M-C-R

2.1.2 การสื่อสารภายใน-ภายนอก

การสื่อสารแบ่งตามเกณฑ์พื้นฐานที่สุด คือเกณฑ์ภายใน/ภายนอกร่างกาย มี 2 ด้าน คือ

1. การสื่อสารภายในตนเอง
2. การสื่อสารภายนอกระหว่างบุคคล



2.2 ความสำคัญของการออกแบบอินโฟกราฟิก (Infographic Design)

อินโฟกราฟิก (Infographic) หมายถึง การนำข้อมูลหรือความรู้มาสรุปเป็นสารสนเทศ ในลักษณะของกราฟิกที่ออกแบบเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว คุณแล้วเข้าใจง่ายในเวลาอันรวดเร็ว ชัดเจน สามารถสื่อสารให้ผู้ชมเข้าใจความหมายของข้อมูลทั้งหมดได้ ไม่มีความจำเป็นช่วยขยายความเข้าใจอีก

รูปที่ 2.2 ความหมายของอินโฟกราฟิก

(How to create Infographic : Infographic Thailand)

การออกแบบอินโฟกราฟิก (Infographic Design) เป็นการดึงข้อมูลที่เข้าใจยากหรือมีตัวหนังสือจำนวนมาก นำเสนอเป็นรูปแบบต่างๆ อย่างสร้างสรรค์ สามารถเล่าเรื่องได้ด้วยตัวของมันเอง องค์ประกอบที่สำคัญของงานนี้ คือ หัวข้อที่น่าสนใจ ภาพและเสียง ที่ต้องมีการรวบรวมข้อมูลต่างๆ ให้เพียงพอ แล้วนำมาสรุป วิเคราะห์ เรียบเรียง ให้ออกมาเป็นภาพจึงจะสามารถดึงดูดความสนใจได้ช่วยลดเวลาในการอธิบายเพิ่มเติม กราฟิกที่ใช้อาจเป็นภาพ ลายเส้น สัญลักษณ์ กราฟ แผนภูมิ เป็นต้น

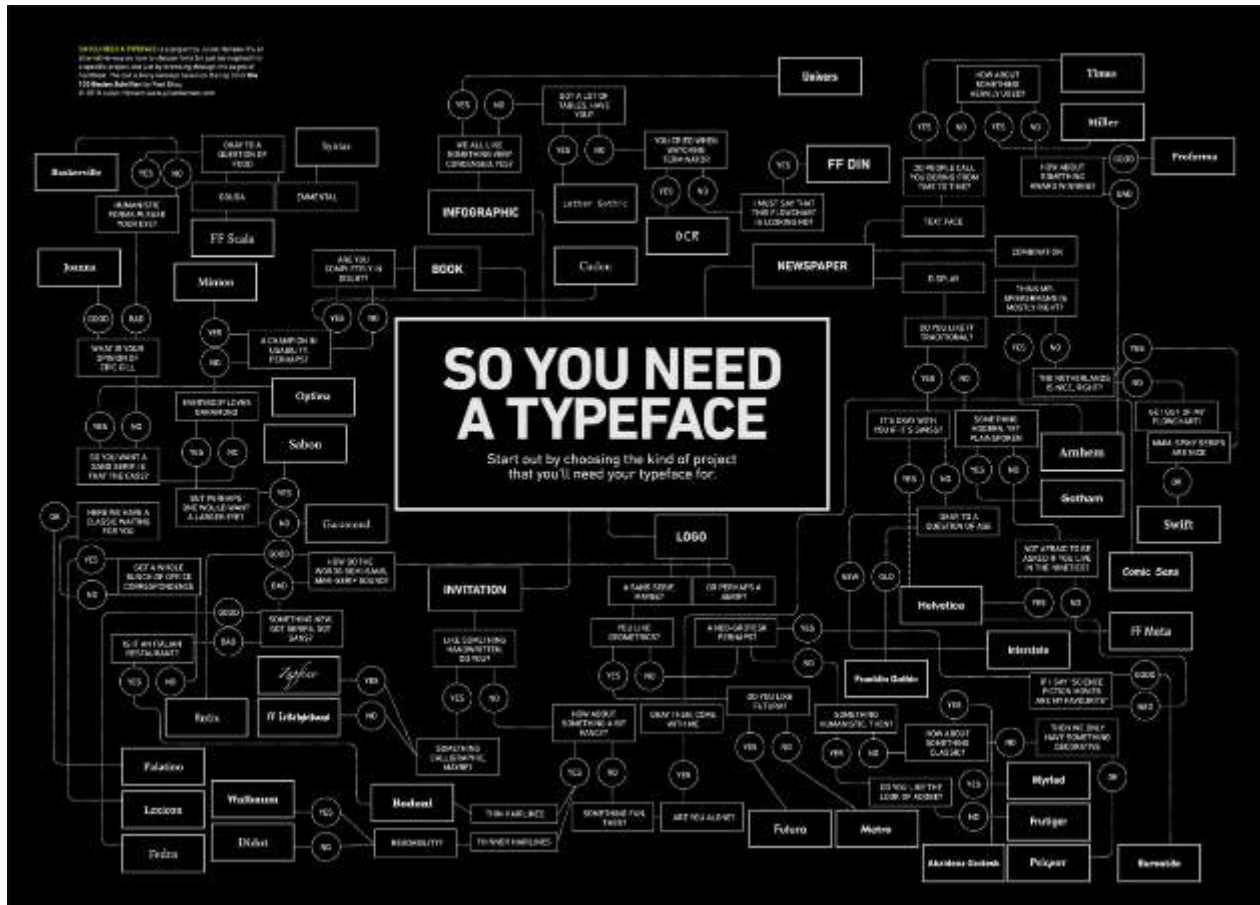
2.3 Typographic กับการออกแบบงาน

ตัวอักษรกับการออกแบบงานเป็นสิ่งที่อยู่คู่กันตลอดไม่ว่าจะเป็นการออกแบบเล็กๆ อย่างเช่น หนังสือนิตยสาร หน้าปกนิตยสาร ตลอดไปจนถึงสื่อโฆษณา โปสเตอร์ เป็นต้น อย่างไรก็ตามสิ่งที่นับว่าสำคัญที่สุดสำหรับงานสิ่งพิมพ์ทั้งหลายคือ สารหรือข้อความที่เราต้องการสื่อออกไป การออกแบบเป็นเพียงสิ่งที่ช่วยเสริมให้งานที่ออกมามีพลัง สามารถดึงดูดความสนใจจากผู้พบเห็นได้เวลามองผ่าน แม้แต่สื่อบันเทิงอย่างเกม ก็ยังต้องมีการออกแบบตัวอักษรเพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้แก่งานด้วย

ไม่จำเป็นต้องเป็นผู้ที่ออกแบบตัวอักษรขึ้นมาเอง ส่วนใหญ่เป็นเพียงคนที่ทำงานโดยใช้ Font และ Typeface ที่มีอยู่แล้ว

รูปที่ 2.3 Infographic for Typographic

<https://venngage.com/gallery/post/so-you-need-a-typeface/>



2.4 ประเภทของฟอนต์

2.4.1 ความแตกต่างของฟอนต์

ฟอนต์ (Font) คือ ลักษณะความเปลี่ยนแปลงของน้ำหนักเส้น ขนาดของ Typeface ที่เราเลือกใช้งานตัวอักษรนั้นจะมี ตัวบาง (Light) ตัวหนา (Bold), ตัวเอียง (Italic), ขนาดตัวอักษร เป็นต้น ความแตกต่างระหว่างฟอนต์กับไทเปอ์เฟซ (Typeface) คือ ลักษณะของชุดอักษรที่มีขนาดแตกต่างกัน

แต่จะยังคงเอกลักษณ์หลักของหน้าตาชุดอักษรนั้นยังเหมือนเดิมอยู่
ส่วนไทเปอร์เฟซจะเป็นชุดรูปแบบตัวอักษรที่มีเอกลักษณ์ที่ต่างกันไปตามประเภทของมัน โดยการออกแบบ
Typeface อาจจะมี Font แค่รูปแบบเดียว หรือมี Font หลายรูปแบบก็ได้

รูปที่ 2.4 ตัวอย่างขนาดของ Typeface



ที่มา : <https://mymodernmet.com/helvetica-typeface/>

2.4.2 ประเภทของฟอนต์

บนโลกใบนี้นั้น มีไทเปอร์เฟซหรือชุดตัวอักษรจำนวนมหาศาล แต่จะสามารถแบ่งออกได้ 5 รูปแบบใหญ่ ๆ
ที่สามารถมองเห็นเอกลักษณ์ได้อย่างชัดเจน โดยจะแบ่งออกเป็น

1. Serif

ฟอนต์ประเภทนี้มีเชิง ออกมาตรงฐานหรือปลายเส้น ด้วยสไตล์ที่ดูเรียบหรู และเป็นทางการ
จึงมักจะถูกใช้ในงานพาดหัวข่าวหัวจดหมาย ไปจนถึงงานสื่อสิ่งพิมพ์

Baskerville

ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

รูปที่ 2.5 Transitional Serifs

จาก : <https://visme.co/blog/types-of-fonts/>

2. Sans Serif

เป็นฟอนต์ที่ไม่มีเชิงหรือเท้า ตรงช่วงปลายเส้น มีความเรียบง่ายทันสมัยชัดเจน
คู่มือประสิทธิภาพในการสื่อสารนอกจากนี้ยังดูสบายตาอีกด้วย

Futura

ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

รูปที่ 2.6 Futura

ภาพจาก : <https://visme.co/blog/types-of-fonts/>

3. Script

ฟอนต์ประเภทนี้จะจำลองตัวหนังสือที่เหมือนลายมือ มีความโค้ง คู่อ่อนช้อยไม่ตรง หรือที่อ่อนเกินไป อ่านยาก แต่ให้ความรู้สึกเรียบหรู ดูสนุกสนาน เป็นกันเอง นิยมใช้กับงาน เกียรติบัตร หรือบัตรเชิญประเภทต่าง ๆ



รูปที่ 2.7 Snell roundhand

จาก : <https://visme.co/blog/types-of-fonts/>

4. Mono

ฟอนต์สไตล์พิมพ์ดีด คู่ทันสมัย เทคโนโลยีพัฒนามาจากรูปแบบ ในยุคของพิมพ์ดีด และภายหลังถูกพัฒนามาเป็นฟอนต์เพื่อ ใช้แสดงผลบนหน้าจอคอมพิวเตอร์



รูปที่ 2.8 Silka Mono

จาก : <https://freebiesbug.com/free-fonts/silka-mono/>

5. Decorative

เป็นฟอนต์ที่มีความหลากหลาย มีลักษณะหรือลูกเล่นที่แปลกตา สื่ออารมณ์ ความรู้สึก
ที่แตกต่างกันออกไป ส่วนใหญ่จะเป็นฟอนต์ที่อ่านยาก
เพราะสไตล์ที่หลากหลายใช้ในการสร้างหัวในงานโฆษณา มักจะใช้งานป้ายชื่อ หรืองานพาดหัว



เป็นต้น

รูปที่ 2.9 Grunge

จาก : <https://visme.co/blog/types-of-fonts/>

2.5 สี (color)

สีเป็นตัวแสดงอารมณ์ได้ดีไม่ว่าจะเป็นอารมณ์แบบจี๊ดจ๊าด เศร้าหมอง หรืออารมณ์ที่เกิดจากฤดูกาลต่างๆ
สามารถที่จะใช้สีแสดงอารมณ์ได้ทั้งสิ้น

นักออกแบบจะใช้สีในการสื่อความรู้สึกบางอย่างออกมาโดยอาจไม่ได้เป็ คเผยแพร่ชัดเจนตรงๆ

แต่ซ่อนเอาไว้ในสี ในอดีตกราฟิกดีไซน์นั้นมีสี ดำกับสี ขาวเป็นพื้นฐาน เวลาต่อมาก็มีสี

อื่นๆมาสร้างความสมบูรณ์ให้กับกระบวนการออกแบบ

นำมาซึ่งสื่อสมัยใหม่ที่มีผลในชีวิตประจำวันจนทำให้งานกราฟิกกับวีป็นสิ่งที่แยกกันกับชีวิตประจำวันแทบไม่
ออก ในที่นี้จะหยิบยกความหมายของสีที่ใช้ในการออกแบบโครงการดังต่อไปนี้



รูปที่ 2.10 วงล้อสี

2.5.1 การเลือกใช้สีที่อธิบายความรู้สึกเชิงธุรกิจและการตลาด

1. สีดำ แทนความคลาสสิก ความอมตะ ความเป็นกบฏ ความลึกซึ้งที่รุนแรง นับเป็นสีที่ได้รับความนิยมสูงสุดในแวดวงการออกแบบ



2. สีขาว แทนความเป็นกลาง ความอ่อนนุ่ม แลดูบริสุทธิ์ ปราศจากเชื้อโรคความอ่อนเยาว์ ส่วนของสีขาวมักได้รับการเลือกให้เป็นสีที่สื่อในภาพโฆษณาครี มบ่ารุงผิวและเป็นBackdrop ของเว็บไซต์ส่วนใหญ่เสมอ



3. สีเทา สีเงิน แทนความปลอดภัยปลอดภัยและสวัสดิภาพ ความน่าเชื่อถือซึ่งถือเป็นสีที่น่าจะ
เลือกใช้สำหรับธุรกิจที่สำคัญในอนาคต เพราะผู้คนจะเริ่มหันมาสนใจในด้านความปลอดภัย

4. สีน้ำเงิน เป็นสีที่ได้รับความนิยมสูงสุด ทั้งยังแสดงถึงความมั่นใจและมั่นคง เทคโนโลยี
เช่นเดียวกับที่ตำรวจต่างประเทศจะใช้ชุดประจำตัวเป็นสีน้ำเงิน



5. สีเหลือง เป็นสีที่แทนความร่าเริง สนุกสนาน สื่อถึงความสุขพลังงานที่สดใส ความมีไอเดีย
มักจะใช้กับการเปลี่ยนภาพลักษณ์ของแบรนด์ที่ต้องการภาพลักษณ์ใหม่



6. สีส้ม เป็นสีที่รวมพลังงานของสีแดงและสีเหลือง แสดงถึงความกระตือรือร้น ความหลงใหล
ความสนุกสนาน ความคิดสร้างสรรค์ ความมุ่งมั่น กำลังใจและความอบอุ่นแก่สายตา สีส้ม
อาจจะเป็นที่ทำให้รู้สึกถึงความร้อน แต่ก็ให้ความรู้สึกเป็นมิตรและเข้าถึงได้



2.5 ระบบกริด (Grid)

ระบบกริด คือ รูปแบบของกรอบหรือไม้บรรทัดที่ใช้เป็นแม่แบบในการจัดทำ Layout ซึ่งมีหลากหลายรูปแบบแตกต่างกันตาม การสร้างหรือออกแบบชิ้นงาน แต่ยังคงความสอดคล้องกันบางประการส่งผลให้งานที่ออกมามีความเป็นเอกเอกลักษณ์ แต่ไม่จำเจ อย่างไรก็ตามการออกแบบระบบกริดนั้นต้องมีความยืดหยุ่นพอที่จะรองรับข้อมูลที่หลากหลายระบบกริดที่ซับซ้อนมากเกินไปจะส่งผลให้นำไปใช้งานได้ยาก จากการนำเสนองานกราฟิกรูปแบบใหม่นั้นเอง รูปแบบของกริดพื้นฐาน(Grid Type)มีอยู่ 4 ประเภท แบ่งเป็นประเภทต่างได้ดังนี้



รูปที่ 2.11 ตัวอย่างระบบกริดจาก IconScout

2.5.1 **เมนูสกริปต์กริดหรือบล็อกกริด (Manuscript Grid/ Block Grid)** เป็นกริดที่มีโครงสร้างเรียบง่ายที่สุด จุดเด่นกริดประเภทนี้จะป็นช่องใหญ่ๆเพียงช่องเดียว มักใช้กับสิ่งพิมพ์ที่เน้นเนื้อหาเป็นหลักเช่น ตาราง นวนิยายแม้จะเป็นรูปแบบที่เรียบง่ายแต่หากมีการพลิกแพลงเล็กน้อย เช่น การแทรกรูปภาพใหญ่ๆลงใน 1 หน้า ก็จะช่วยสร้างความน่าสนใจในงานเพิ่มได้มากยิ่งขึ้น



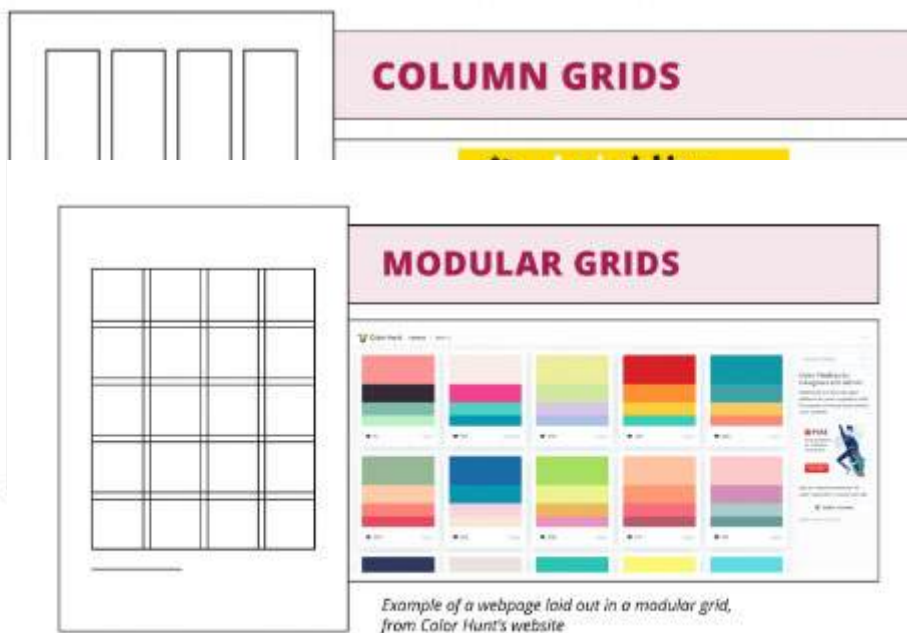
รูปที่ 2.12 ภาพตัวอย่างการใช้งานเมนูสกริปต์

2.5.2 **คอลัมน์กริด (Column Grid)** เป็นกริดที่มีคอลัมน์มากกว่า 1 คอลัมน์ในหนึ่งหน้ากระดาษ มักมีความสูงเกือบสุดหน้ากระดาษ ความกว้างของแต่ละคอลัมน์ไม่จำเป็นต้องเท่ากัน กริดรูปแบบนี้มักใช้ในงานนิตยสาร แค็ตตาล็อก โบรชัวร์ หนังสือพิมพ์ ส่วนการวางภาพ

ในกริดรูปแบบนี้มักจัดวางให้มีความกว้างเท่ากับ 1 คอลัมน์ (เสมอขอบซ้ายขวาของคอลัมน์) หากรูปนั้นใช้พื้นที่มากกว่า 1 คอลัมน์ ก็มักจะขยายให้กว้างเสมอกับคอลัมน์ถัดไป หรือมากกว่า

รูปที่ 2.13 ตัวอย่างการใช้งานเมนูสกริปต์

2.5.3 โมดูลาร์กริด (Modular Grid) เป็นรูปแบบกริดที่ประกอบด้วยโมดูลหลายๆ



โมดูลอันเกิดจากการตัดกันของเส้นตามแนวตั้งและเส้นตามแนวนอน ซึ่งทำให้เกิดโมดูลย่อยจำนวนมากนี้สามารถนำไปจัด Layout ได้อย่างหลากหลาย รองรับข้อความและรูปร่างที่หลากหลายเรื่องราวได้ในหนึ่งหน้า เหมาะกับสิ่งพิมพ์ที่ต้องการรูปแบบที่ปรับเปลี่ยนได้ง่ายเมื่อต้องใช้เป็นประจำและมีความแตกต่างกันของเนื้อหาสูง เช่น หนังสือพิมพ์ แคล์ตตาล็อก

รูปที่ 2.14 ตัวอย่างการใช้งานโมดูลาร์กริด

2.5.4 ไฮราซิคัลกริด (Hierarchical grid) เป็นระบบกริดที่มีความซับซ้อนที่สุดเลยก็ว่าได้ เนื่องจากหน้าตาของมันจะคล้ายกับโมดูลาร์กริดด้วยการนำช่องมาวางเรียงกัน แต่ความแตกต่างคือช่องที่วางนั้นจะมีขนาดเล็กใหญ่ไม่เท่ากัน นอกจากนี้ยังทับซ้อนกันได้ตามความต้องการอีกด้วย

ซึ่งไฮราซัลกริดนั้นเหมาะกับงานที่ต้องการความเป็นอิสระมาก ยกตัวอย่าง เช่น ไปสเตอร์หนัง
หน้าปกนิตยสาร หรืออะไรที่เป็นการอ่านแล้วรู้เรื่องในหน้าเดียว

รูปที่ 2.14 ตัวอย่างการใช้งานเมนูสกริปต์



บทที่ 3

รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อสถานประกอบการ บริษัท ไคโก้ จำกัด

ที่ตั้งสถานประกอบการ เลขที่ 126/5 ชั้น 2 อาคารไทยศรี ถนนกรุงธนบุรี แขวงบางลา ภู่อ่าง เขตคลองสาน กรุงเทพฯ 10600

เบอร์โทรศัพท์ ฝ่ายมหาวิทยาลัย : 097-134-3310 (มาตั้ง) สำหรับติดต่องาน : 095-4456-442 (ปุเป้)

เว็บไซต์ <https://infographicthailand.com/>

Facebook <https://www.facebook.com/infographic.thailan>

แผนที่สำหรับเดินทาง



รูปที่ 3.1 แผนที่ตั้งบริษัท

3.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กรที่ฝึกงาน

บริษัท ไลค์มีจำกัด เป็นบริษัทที่ประกอบกิจการ เกี่ยวกับซอฟต์แวร์ การนำเสนอคอนเทนต์ และเทรนด์ที่น่าสนใจ ในยุคปัจจุบัน มาเสนอเป็นสื่อประเภทต่างๆ เช่น งานอินโฟกราฟิก โมชัน โดยแบรนด์ Infographic Thailand จะเป็นผู้ทำหน้าที่หลักในการนำเสนองานประเภทนี้ ปัจจุบันทางเพจได้มีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาการนำเสนอผลงาน ให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น แต่ยังคงเน้นกลุ่มเป้าหมายกลุ่มหลักเช่นเดิม โดยงานที่นำเสนอนอกจากจะมีงาน อินโฟกราฟิกแล้ว ยังมีงานแนะนำเทรนด์ที่น่าสนใจ โพลแสดงความเห็น เป็นต้น



รูปที่ 3.2 ภาพแบรนด์ Infographic Thailand

3.3 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

นางสาว ลักษิกา ถาวงษ์กลาง

ฝ่ายออกแบบ กราฟฟิกดีไซน์

ตำแหน่ง นักศึกษาฝึกงาน

ลักษณะงานที่ได้รับ งานออกแบบมีดบอร์ด พร้อมกับการสร้างงาน

อินโฟกราฟิก จากกราฟท์ที่ได้รับ และช่วยงานนอกสถานที่

3.4 ชื่อและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา

3.4.1 ชื่อ-สกุลพนักงานที่ปรึกษา คุณสายฝน ทองใบ

3.4.2 ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา ฝ่ายออกแบบดีไซน์

3.5 ผังโครงสร้างพนักงานในทีม



รูปที่ 3.5 ภาพผัง โครงสร้างพนักงานในทีม

3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

3.6.1 ระยะเวลาในการดำเนินงาน วันที่ 23 พฤษภาคม - 9 กันยายน 2565

3.6.2 ปฏิบัติงาน วันจันทร์ - วันศุกร์ เวลา 09.00 – 18.00 น. (Work from home/WFH)

วันปฏิบัติงาน	ระยะเวลา	ลักษณะการดำเนินงาน
จันทร์-ศุกร์	09.00-18.00 น.	รับงานมอบหมาย ส่งความเคลื่อนไหวและงานสมบูรณ์
เสาร์(นอกเวลางาน)	ไม่เกิน 18.00 น.	ส่งความเคลื่อนไหว ปรับแก้ไขงานกรณีที่ยังไม่เสร็จให้พนักงานที่ปรึกษา

ตารางที่ 3.1 แสดงระยะเวลาในการปฏิบัติหน้าที่ในแต่ละวัน

3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินการเพื่อนำเสนอผลงานและพัฒนาการของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา
แบ่งเป็นหัวข้อย่อยได้ ดังนี้

- 3.7.1 ได้รับมอบหมายให้คิดคอนเทนต์ทดลองลง 5 หัวข้อ
- 3.7.2 นำหัวข้อไปค้นหาข้อมูลเพื่อลงรายละเอียดเพิ่มเติมสำหรับการ
นำเสนอ
- 3.7.3 หัวหน้าที่มีสรุปงานและแนะนำเพิ่มเติม
- 3.7.4 เริ่มออกแบบกราฟที่พร้อมกำหนดผู้ตอบรับ
- 3.7.5 นำเสนอกราฟและผู้ตอบรับ พร้อมปฏิบัติงาน
- 3.7.6 ส่งงานครั้งแรกให้พนักงานที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความเรียบร้อย
- 3.7.7 นำมาปรับปรุงแก้ไขหลังมีการส่งผลงานไปตรวจสอบความ
เรียบร้อย หากพบปัญหาควรแก้ไขตามคำแนะนำของพนักงานที่ปรึกษา
- 3.6.8 นำผลงานส่งตรวจสอบอีกครั้ง เพื่อความถูกต้องและความสมบูรณ์

3.8 ระยะเวลาในการดำเนินงานของโครงการ

ขั้นตอนการดำเนินงาน	พ.ศ.65	มิ.ย.65	ก.ค.65	ส.ค.65	ก.ย.65
1.ดำเนินการฝึกงาน		▶			
2.เริ่มค้นหาหัวข้อและข้อมูลอ้างอิง				▶	
3.พี่เลี้ยงและหัวหน้างานคอมเม้นต์และสรุปหัวข้อ				▶	
4.กำหนดภาพร่างและออกแบบ					▶
5.ส่งผลงานรอบแรกและฟังคอมเม้นต์งาน					
6.แก้ไขและส่งงาน					

ตารางที่ 3.2 แสดงระยะเวลาในการดำเนินงานของโครงการ

สัปดาห์ที่	วันที่	งานชิ้นที่	รายละเอียดการปฏิบัติงาน
1	23-28 พฤษภาคม 2565	1	ปฐมนิเทศ ทำแบบทดสอบก่อนเริ่มฝึกงาน พร้อมรับงานตามที่พี่เลี้ยงมอบหมาย
2	30 พฤษภาคม 2565 ถึง 4 มิถุนายน 2565		
3	06-10 มิถุนายน 2565	2	ปรับแก้ไขงาน “แนะนำเว็บบริษัทงาน” รับงานมอบหมายใหม่ และไปช่วยงานนอกสถานที่กับพี่เลี้ยง
4	13-17 มิถุนายน 2565		
5	20-24 มิถุนายน 2565	3	ปรับแก้ และรับงานมอบหมายชิ้นใหม่
6	27-01 มิถุนายน 2565		
7	4-8 กรกฎาคม 2565	4	รับงานมอบหมายชิ้นใหม่ขึ้นมาทำก่อนเมื่อเสร็จแล้ว จึงปรับแก้ไขงานต่อ
8	11-15 กรกฎาคม 2565		
9	15-19 กรกฎาคม 2565	5	ปรับแก้ไขงานชิ้นที่4 รับงานมอบหมายชิ้นใหม่ และเริ่มทำหัวข้อรายงานสำหรับเสนอ
10	25-29 กรกฎาคม 2565		
11	1-5 สิงหาคม 2565	7	ปรับแก้งาน สรุปหัวข้องานที่จะใช้ในรายงานสหกิจ กำหนดผู้คอบอร์ด และออกแบบงาน
12	8-11 สิงหาคม 2565		
13	15-19 สิงหาคม 2565		
14	22-26 สิงหาคม 2565	8	ปรับแก้ไขชิ้นงาน รับงานมอบหมายชิ้นสุดท้ายพร้อมปรับแก้ไขงาน เริ่มทำรายงานสำหรับเสนอรับงาน
15	29 สิงหาคม 2565 ถึง 2 กันยายน 2565		
16	5-9 กันยายน 2565		

ตารางที่ 3.3 กำหนดการทำงานสหกิจศึกษา

3.9 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้

3.9.1 ฮาร์ดแวร์ แบ่งอุปกรณ์การทำงานเป็น

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. เม้าส์ Keyboard และกระดานออกแบบกราฟิก

3.9.2 ซอฟต์แวร์ แบ่งโปรแกรมการทำงานเป็น

1. โปรแกรม photoshop
2. โปรแกรม illustrator
3. โปรแกรม Microsoft PowerPoint / Word



บทที่ 4

ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ

ผลจากการปฏิบัติงานในครั้งนี้เป็นการออกแบบกราฟิกสื่อสำหรับรับสมัครงาน และงานอินโฟกราฟิกสำหรับการให้ข้อมูล ผู้จัดทำได้รู้จักวิธีการใช้โปรแกรมและเครื่องมือใหม่ในการออกแบบ โดยการเรียนรู้ถึงหลักการทำงานการออกแบบกราฟิก (Graphic) ว่าการทำงานออกแบบที่ดีจำเป็นต้องคำนึงถึงเรื่องอะไรบ้าง ควรรู้จักการวางแผนเป็นขั้นตอนและได้พัฒนาทักษะรวมถึงการทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่น ได้รู้จักวิธีการออกแบบกราฟิกการจัดวางองค์ประกอบ เพื่อเพิ่มจุดสนใจให้หยุดอ่านเนื้อหางาน การใช้เครื่องมือต่างๆในโปรแกรม ในการทำให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความสนใจมากขึ้น ผู้จัดทำจึงได้นำผลงานการปฏิบัติงาน โดยประยุกต์ข้อมูล ประสบการณ์ฝึกงานที่ผ่านมาเป็นผลงานช่วงของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ซึ่งแบ่งการปฏิบัติงานออกเป็น 2 หัวข้อดังต่อไปนี้

4.1 การปฏิบัติงานในเวลาดำเนินโครงการ

ขั้นตอนการดำเนินงานในวันฝึกงานช่วงสัปดาห์แรก จะเป็นการประชุมนิเทศนักศึกษาฝึกงาน มีการแนะนำลักษณะงานของแบรนด์ที่ฝึกงานอยู่โดยหน้าที่ของนักศึกษาฝึกงานออกแบบคือการจัดทำกราฟที่ขึงคอนเทนต์มาออกแบบมีดบอร์ดและสร้างชิ้นงานให้มีความสวยงาม ตัวงานอาจจะไม่ตรงกับชิ้นงานดั้งเดิมก็ได้แต่ไม่ควรหลุดจากกราฟที่กำหนดเกินไป นอกจากนี้เมื่อออกแบบแล้ว ผู้ตรวจสอบงานจะมีสองคน คือหัวหน้าทีม (ผู้ดูแลแบรนด์) ที่จะคอยควบคุมเรื่องความถูกต้องและความใกล้เคียงกับองค์กร และพนักงานที่ปรึกษา ช่วยตรวจสอบเรื่องดีไซน์ การฝึกงานจะเป็นการทำงานแบบออนไลน์มีการสรุปรายงานทุกวันจันทร์ และตรวจงานชิ้นสุดท้ายในวันศุกร์ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสามารถนักศึกษาฝึกงานด้วยว่าสามารถทำได้ตามเวลาที่กำหนดไหม หากไม่เสร็จภายในสัปดาห์ระยะเวลาจะถูกเพิ่มให้อีกสองสัปดาห์เพื่อจบงาน ระหว่างฝึกงานหน้าที่ของนักศึกษาฝึกงานอีกหนึ่งหน้าที่ คือการไปช่วยงานนอกสถานที่ เช่น การช่วยงานอบรม ช่วยงานอีเวนต์ กิจกรรมนอกสถานที่ เป็นต้น เพื่อพบพนักงานที่ปรึกษา และสร้างสัมพันธ์กับเพื่อนนักศึกษาในทีมคนอื่นๆด้วย

4.1.1 การรับงาน ในแต่ละสัปดาห์จะมีตราพีเรื่องต่างๆ ถูกอัปโหลดเข้าเว็บสำหรับทำงานของแบรนด์ เด็กฝึกงานจะต้องเข้าไปปรับงานตามที่พี่เลี้ยงมอบหมาย

4.1.2 การกำหนดมู้ดบอร์ด เมื่อรับงานมาแล้วจะต้องทำความเข้าใจกับเนื้อหาของงานก่อน หลังจากนั้นให้ทำการหาภาพอ้างอิงที่จะใช้ในการออกแบบชิ้นงานมากำหนดมู้ดบอร์ด

4.1.3 การออกแบบงาน ในขั้นตอนนี้จะต้องผ่านการตรวจสอบมู้ดจากพี่เลี้ยงและผู้ดูแลแบรนด์ก่อน หากผ่านการตรวจแล้วจึงสามารถลงมือปฏิบัติงานในขั้นต่อไป

4.1.4 การปรับแก้งานตามข้อแนะนำ หลังจากส่งงานหากผู้ดูแลงานทั้งสองคนอนุมัติให้ผ่านงาน สามารถข้ามขั้นตอนนี้ได้เลย หากไม่จะต้องปรับแก้ไขตามที่ได้รับคำแนะนำจนผ่านการตรวจสอบงาน

4.1.5 การปรับแก้งานครั้งสุดท้ายก่อนส่งงาน

เมื่อผ่านการตรวจสอบงานแล้วจะสามารถนำงานไปลงไฟล์งานของบริษัทเพื่อรอดำเนินงานในขั้นตอนการเผยแพร่ต่อไป



รูปที่ 4.1 กระบวนการทำงานออกแบบ

สัปดาห์ที่ 1-2 เตรียมความพร้อมก่อนปฏิบัติงานจริง มีการปฐมนิเทศ

และการอบรมให้ข้อมูลก่อนการทำงานมีการทำแบบทดสอบ

พร้อมกับการออกแบบมู้ดบอร์ดสำหรับออกแบบงาน งานที่ได้รับ คือ งาน โฟโต้อัลบั้ม(photo album)

เป็นอินโฟกราฟิกที่เล่าเรื่องที่ละภาพ มีจำนวนทั้งหมด 5 ภาพ พี่เลี้ยงและหัวหน้าแบรนด์ ใช้เวลา 2 วันในการคิดมีดบอร์ด ออกแบบงาน แก้ไขงานทั้งสิ้น 2 สัปดาห์ 2 วัน



รูปที่ 4.2 การตรวจงานสัปดาห์ที่1จากผู้ดูแลแบรนด์ครั้งที่ 1 และ 2



รูปที่ 4.3 การตรวจงานสัปดาห์ที่1จากผู้ดูแลแบรนด์ครั้งที่ 1 และ 2

สัปดาห์ที่ 3-4 ประชุมงานครั้งที่ 2 เป็นการประชุมทุกวันจันทร์เพื่ออัปเดตขั้นตอนการทำงาน พร้อมสรุปการทำงานจากสัปดาห์ที่ผ่านมา และรับงานชิ้นที่ 2 ซึ่งเป็นงานออกแบบมีดบอร์ด สำหรับใช้สร้างชิ้นงานอินโฟกราฟิกประเภททั่วไปที่เป็นภาพเดี่ยว (pic pose) เรื่อง “ภูมิแพ้อาหารในผู้ใหญ่” ใช้เวลา 2 สัปดาห์ 3 วัน บ่ายประกาศรับสมัครงาน ใช้เวลา 3 วันเนื่องจากมีมีดบอร์ดดั้งเดิมของแบรนด์อยู่แล้ว มาจัดองค์ประกอบงานและใส่ดีไซน์เพิ่มเติม ในสัปดาห์ที่ 3 ได้รับหน้าที่ในการ ไปช่วยเหลือพี่เลี้ยงในการอบรมการสร้างงานอินโฟกราฟิกสำหรับผู้เริ่มต้น

โดยต้องคอยดูแลให้ความช่วยเหลือผู้มาอบรมในงานเป็นเวลา 1 วัน ค้างงานขึ้นที่ 2
จึงถูกเลื่อนกำหนดส่งและแก้ไขชิ้นงานไปด้วย

รูปที่4.4 ภาพงานที่ได้ทำในสัปดาห์ที่(กำหนดมีดบอร์ด)

รูปที่4.4 ภาพงานที่ได้ทำในสัปดาห์ที่(กำหนดมีดบอร์ด)



รูปที่4.5 ชิ้นงานสำเร็จขึ้นที่ 3



รูปที่4.6 การไปช่วยงานที่เสี่ยงในการดูแลผู้เข้าร่วมอบรม



สัปดาห์ที่ 5-6 หลังจากปรับแก้และส่งงานชิ้นที่ 2 แล้ว ได้รับงานอินโฟกราฟิกทั่วไปแบบภาพเดี่ยว เรื่อง “กินนมแล้วท้องอืด” ที่นำเสนอข้อมูลเกี่ยวอาการแพ้อาหารในผู้ใหญ่ มาออกแบบมีดและดำเนินการออกแบบชิ้นงานใช้เวลาโดยรวมอยู่ที่ 1 สัปดาห์ 2 วัน

เคยกินได้ก็มาแพ้ตอนโตได้อย่างไร
รู้จักภูมิแพ้อาหารในผู้ใหญ่

ทำไมถึงเพิ่งมาแพ้อาหารตอนโตแล้ว?

เป็นภาวะที่ระบบภูมิคุ้มกันของสุ่มกรั้วในผู้ใหญ่ทำปฏิกิริยาต่อการแพ้อาหารมากขึ้น

★ Adult-onset food allergy

สาเหตุที่ 1
 ใช้ยาปฏิชีวนะ
 และ/หรือ

สาเหตุที่ 2
 อาการแพ้
 ที่เรื้อรังในวัยเด็ก

1. การแพ้แบบเฉียบพลัน
 ไม่กี่นาที หรือภายใน 2 ชั่วโมงหลังจากกินอาหาร
 ที่เป็นสาเหตุ ร่างกายจะแสดงอาการ เช่น

- อาการแพ้แบบเฉียบพลัน เช่น หายใจลำบาก
- อาการแพ้แบบเฉียบพลัน เช่น ผื่นขึ้น
- อาการแพ้แบบเฉียบพลัน เช่น ปวดท้อง
- อาการแพ้แบบเฉียบพลัน เช่น อาเจียน

2. การแพ้แบบมีปัจจัยอื่นกระตุ้น
 สามารถทานอาหารนั้นได้แต่จะแสดงอาการ
 เมื่อเจอปัจจัยกระตุ้น เช่น

- ยาต้านปวดในกลุ่ม NSAID
- เครื่องดื่มแอลกอฮอล์
- การออกกำลังกาย

ฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์ในการให้ความรู้เท่านั้น ไม่สามารถนำมาใช้เพื่อการวินิจฉัยหรือการรักษาทางการแพทย์ได้ และหากท่านมีอาการแพ้หรือสงสัยว่าแพ้ ควรปรึกษาแพทย์ผู้เชี่ยวชาญ

รูปที่ 4.6 ชิ้นงานสำเร็จชิ้นที่ 2

สัปดาห์ที่ 7-8 ระหว่างการปรับแก้งานชิ้นที่ 4 ได้รับงานแบบอัลบั้มมาออกแบบ 1
 ชิ้นงานแต่หลังจากใช้เวลาในการออกแบบตัวงานถึง 4 ครั้งพบว่าแม่ขึ้นตอนการออกแบบมีจุดจะผ่านแล้ว
 ชิ้นงานที่ออกแบบกลับให้ความรู้สึกต่างจากที่ผู้ดูแลแบรนด์คาดหวังไว้งานชิ้นนี้จึงถูกมอบหมายให้เพื่อนร่วมงาน
 อีกคนทำแทนแล้ว รับชิ้นงานใหม่ที่เป็นงานแบบภาพเดียวแทนหลังจากการกลับไปแก้ไขงานชิ้นที่ 4

กินนมแล้วท้องอืด
 แบบนี้หรือเปล่าที่เรียกแพ้นม?

ทำไมกินนมวัวแล้วท้องเสีย?
 มนุษย์มี 'แลคโตส' ที่ร่างกายมนุษย์ไม่สามารถย่อยเองได้
 ต้องมีเอนไซม์ที่เรียกว่า 'Lactase' ทำหน้าที่ช่วยย่อย

คนที่ไม่แพ้
 มี Lactase และพอจะย่อยแลคโตส

แลคโตส → แลคโตส → แลคโตสถูกย่อย → แลคโตสถูกย่อย
 แลคโตสถูกย่อย ไปเป็นน้ำตาลให้ร่างกายดูดซึม

คนที่แพ้
 มี Lactase น้อยกว่าปกติ

แลคโตส → แลคโตส → แลคโตสถูกย่อย
 ก๊าซ ท้องเฟ้อ, เสียของ, อมก้าง, ท้องเสีย

+ อยากกินนม เลือกแบบไหน ไม่ต้องกลัวท้องเสีย +

- นมแลคโตสฟรี**
ปราศจากน้ำตาลแลคโตส
- นมข้าวโอ๊ต**
ปราศจากแลคโตส
- นมอัลมอนต์**
แคลอรีต่ำ ไม่มีแลคโตส
- นมถั่วเหลือง**
โปรตีนนมวัว ผิดกันง่าย

รูปที่ 4.8 ชิ้นงานสำเร็จชิ้นที่ 4

สัปดาห์ที่ 9-10 งานชิ้นที่ 5 ที่ได้รับมอบหมายเป็นแบบภาพเดียว

อยู่ในหมวดทั่วไปเป็นอินโฟกราฟิกที่ใช้อาหารเป็นส่วนอ้างอิงของข้อมูล

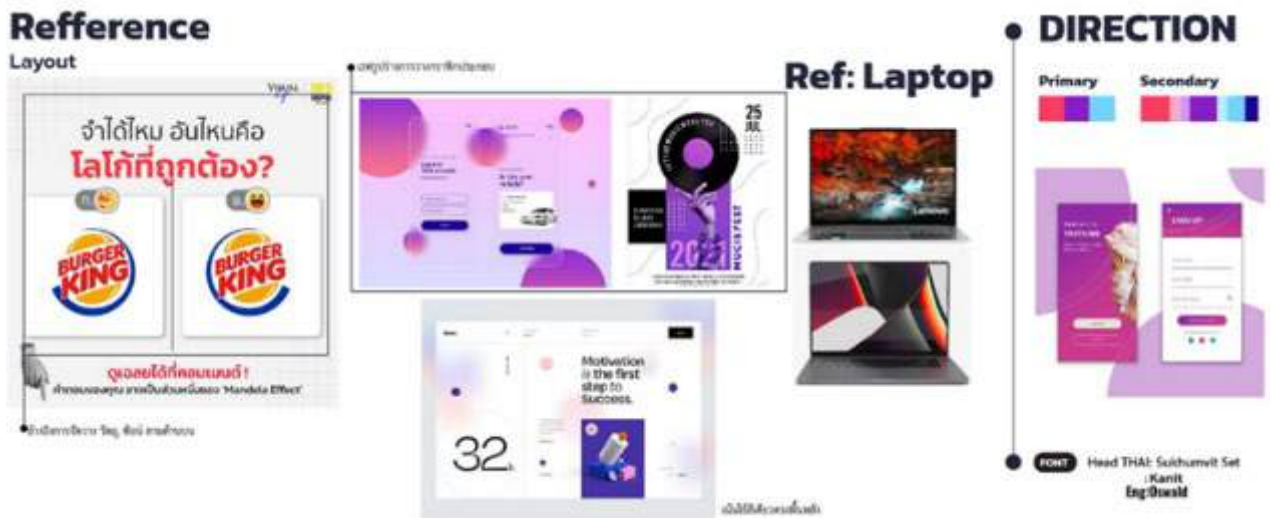
ภาพอ้างอิงที่ใช้จึงมีส่วนประกอบของอาหารที่มีการแบ่งเลขอร์ของข้อมูล เวลาที่ใช้คือ 1 สัปดาห์ 2 วัน

เมื่อผ่านการตรวจสอบแล้วจึงรับงานหมวดทั่วไปขนาดสี่เหลี่ยมจัตุรัสสำหรับแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเครื่องมือของอุปกรณ์เทคโนโลยีเพื่อตรวจสอบความเห็นของผู้ใช้



และไม่ได้ใช้งานอุปกรณ์ชิ้นนั้นว่าจะแสดงความคิดเห็นต่อโพสต์อย่างไร

รูปที่ 4.9 ตัวอย่างมู้ดบอร์ดชิ้นที่ 5



รูปที่ 4.9 ตัวอย่างมู้ดบอร์ดชิ้นที่ 6

Refference

Layout



Ref: Laptop



DIRECTION



FONT Head Thai: Sukhumvit Set
Kanit
Eng: Baskerville

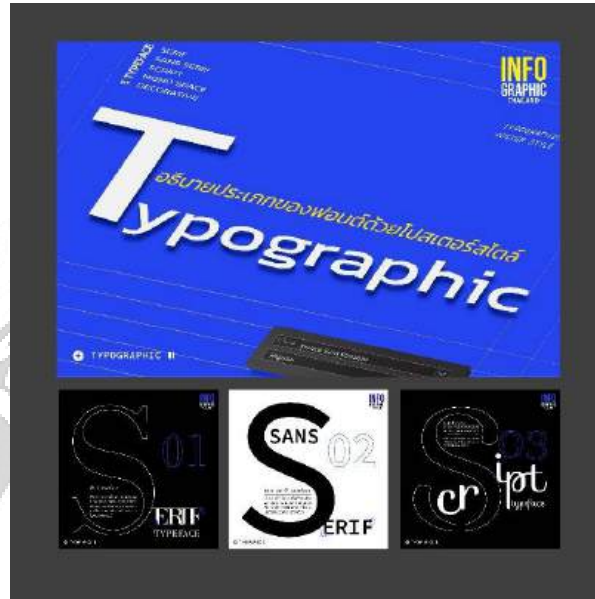
รูปที่ 4.9 ตัวอย่างมู้ดบอร์ดชิ้นที่ 6

สัปดาห์ที่ 11-13 หลังจาก ปรับแก้งานเสร็จแล้วจึงเริ่มค้นหาข้อมูลหัวข้องานที่ต้องการนำมาประยุกต์ใช้
ในหัวข้องานที่ต้องการนำมาประยุกต์ใช้ สัปดาห์ที่ 13
จะเป็นช่วงเวลาที่ต้องนำเสนอข้อมูลในการออกแบบที่จะทำ
เมื่อหัวข้องานผ่านการประเมินแล้วจึงเริ่มการหาข้อมูลเพิ่มเติมพร้อมจัดทำภาพร่าง 4 วัน
ออกแบบชิ้นงานคิดมู้ดบอร์ด 2 วันและใช้เวลาในการตรวจสอบ 1 วัน
หนึ่งจุดประสงค์ของโปรเจคนี้อคือการให้นักศึกษาฝึกตั้งแต่กระบวนการคิดและออกแบบชิ้นงาน

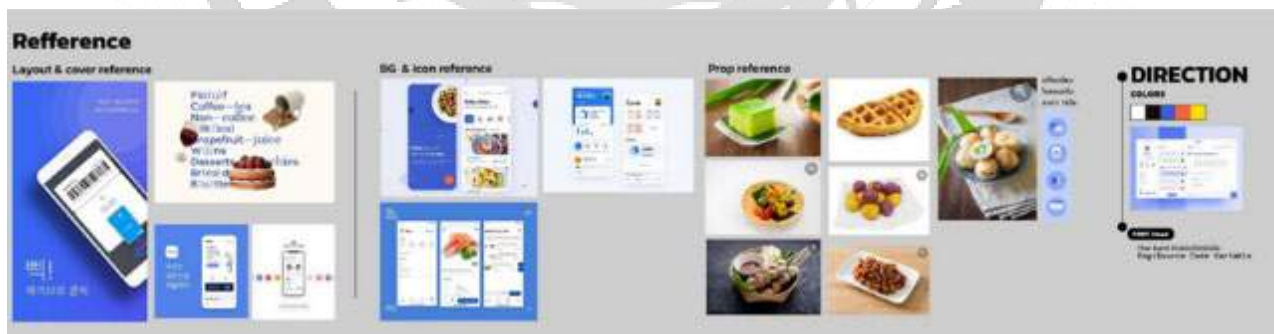


รูปที่ 4.9 ตัวอย่างมู้ดบอร์ดโปรเจกต์งานชิ้นที่ 7

สัปดาห์ที่ 14-15 หลังจากมีuibอร์ดผ่านการประเมินแล้วจะถูกนำมาออกแบบในสัปดาห์นี้ โดยขั้นตอนในการจัดองค์ประกอบของงานชิ้นนี้จะอ้างอิงลักษณะการวางกริดเพื่อกำหนดขอบเขตพื้นที่งาน และอ้างอิงการจัดวางตามงานโปสเตอร์สไตล์ไทโปกราฟิกประเภทอื่นๆด้วย



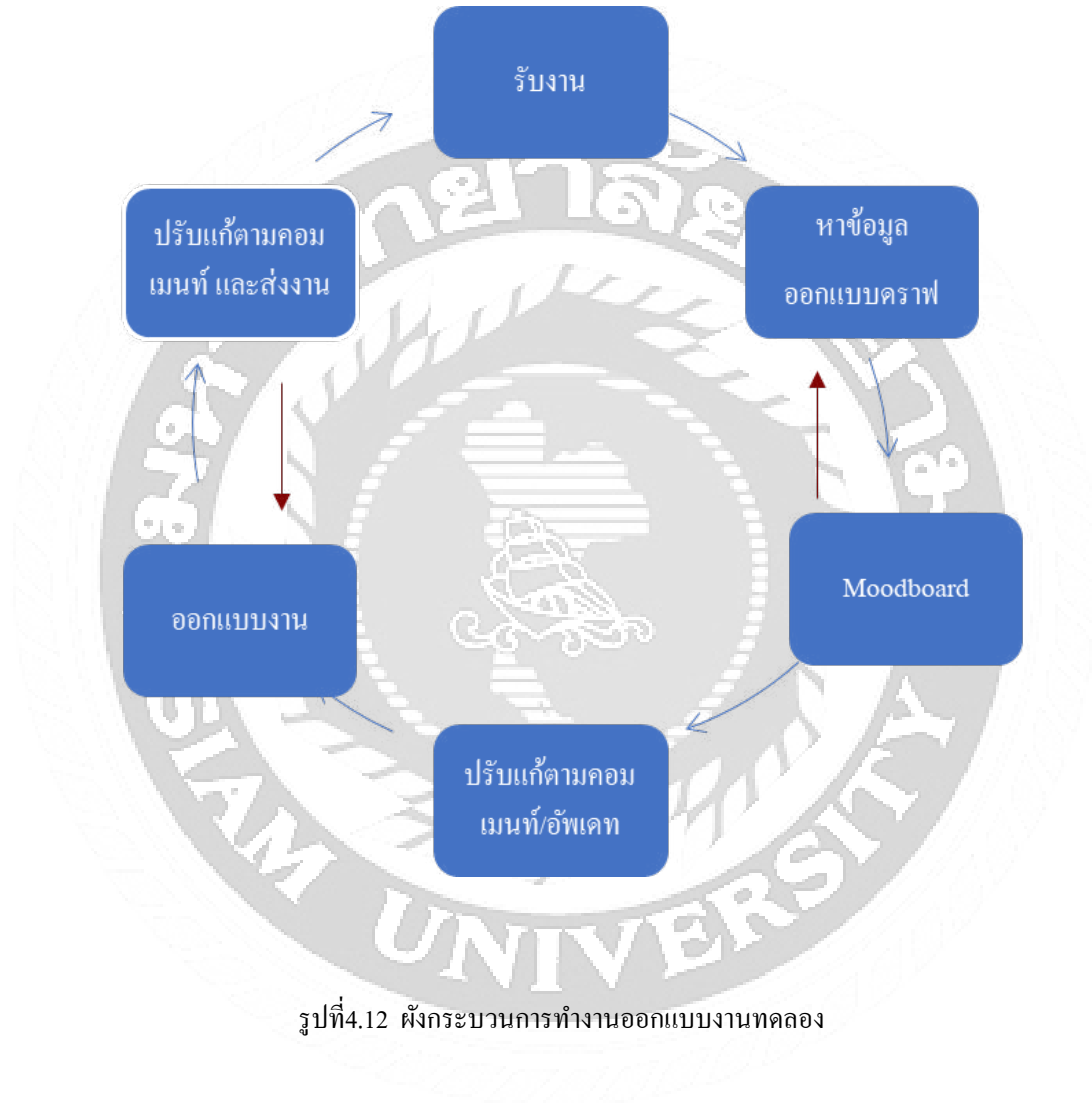
สัปดาห์ที่ 16 เนื่องจากงานโปรเจกเสร็จช้ากว่ากำหนด ตัวงานชิ้นล่าสุดจึงต้องเพิ่มเวลาในการทำงานมาอีกหนึ่งสัปดาห์โดยงานชิ้นสุดท้ายจะเป็นการแนะนำไอคอนในที่ใช้ชื่อเรียกเป็นอาหาร เวลาทำทั้งหมด คือ 1สัปดาห์ 4



รูปที่ 4.11 ตัวอย่างมีuibอร์ดชิ้นที่ 8

4.2 การปฏิบัติงานโครงการ

ในสัปดาห์ที่ 11 ทางผู้จัดทำจะได้นำหัวข้องานที่ต้องการนำเสนอเกี่ยวกับทางหัวหน้าทีมผู้ดูแลแบรนด์ มากำหนดหัวข้อเพิ่มเติมในการปฏิบัติงานชิ้นนี้ส่วนที่ต่างจากงานทั่วไปในแต่ละสัปดาห์ ก็คือการทำข้อมูลและการออกแบบกราฟตัวเองโดยขั้นตอนการดำเนินหลังจากนำเสนอหัวข้องานมีขั้นตอนดังต่อไปนี้



รูปที่ 4.12 ผังกระบวนการทำงานออกแบบงานทดลอง

4.2.1

ขั้นตอนการนำเสนอหัวข้องานที่สนใจและต้องการทำค้นหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตแล้วประเมินว่าเรื่องไหนน่าสนใจ

ทำรายละเอียดของหัวข้อที่เลือกมาให้มากกว่า 2 หัวข้อที่เลี้ยงจะทำการคัดกรองข้อมูลที่น่าสนใจส่งต่อให้ผู้ดูแลตรวจสอบหัวข้อที่น่าสนใจและเป็นไปได้ในการทำให้เสร็จสมบูรณ์มากที่สุด

จึงจะเริ่มขั้นตอนถัดไปในการออกแบบกราฟและมู้ดบอร์ด ด้วยการขึ้นชิ้นงานจาก Reference

และการนำข้อมูลที่สรุปคร่าวๆ ไว้จากหัวข้อก่อนหน้ามาออกแบบต่อนั้นเอง
 ในขั้นตอนนี้เป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการวางแผนงานไว้เพื่อให้เห็นภาพในการปฏิบัติงานขั้นต่อไป

อธิบายประเภทของฟอนต์ด้วยโปสเตอร์สไตล์
Typography



รูปที่ 4.12 (ซ้ายมือ)การวางกราฟทำงาน

รูปที่ 4.13 (ขวามือ) จาก Pinteres



รูปที่ 4.14 การขึ้นกราฟทำงานคร่าวๆ

4.2.2 ขั้นตอนการออกแบบ

จะเป็นหลักการออกแบบจากการอ้างอิงเอกสารในบทที่สองในการนำสีที่ใกล้เคียงกับองค์กรมาใช้ แต่เนื่องจากออตว์ปกนั้นเข้ากับงานทดลองอื่น

และหัวหน้าทีมแนะนำให้งานสามชิ้นแรกสามารถใช้รูปแบบงานเดียวกันได้จึงแนะนำให้ไปปรับแก้ไขเพิ่มและมีการปรับแก้อีกสามครั้งในส่วนของตัวปกแล้วจึงส่งอัปเดตงานอีกครั้ง



รูปที่ 4.15 Mood board Final



รูปที่

ปีที่ 4.17 งานออกแบบครั้งที่ 1

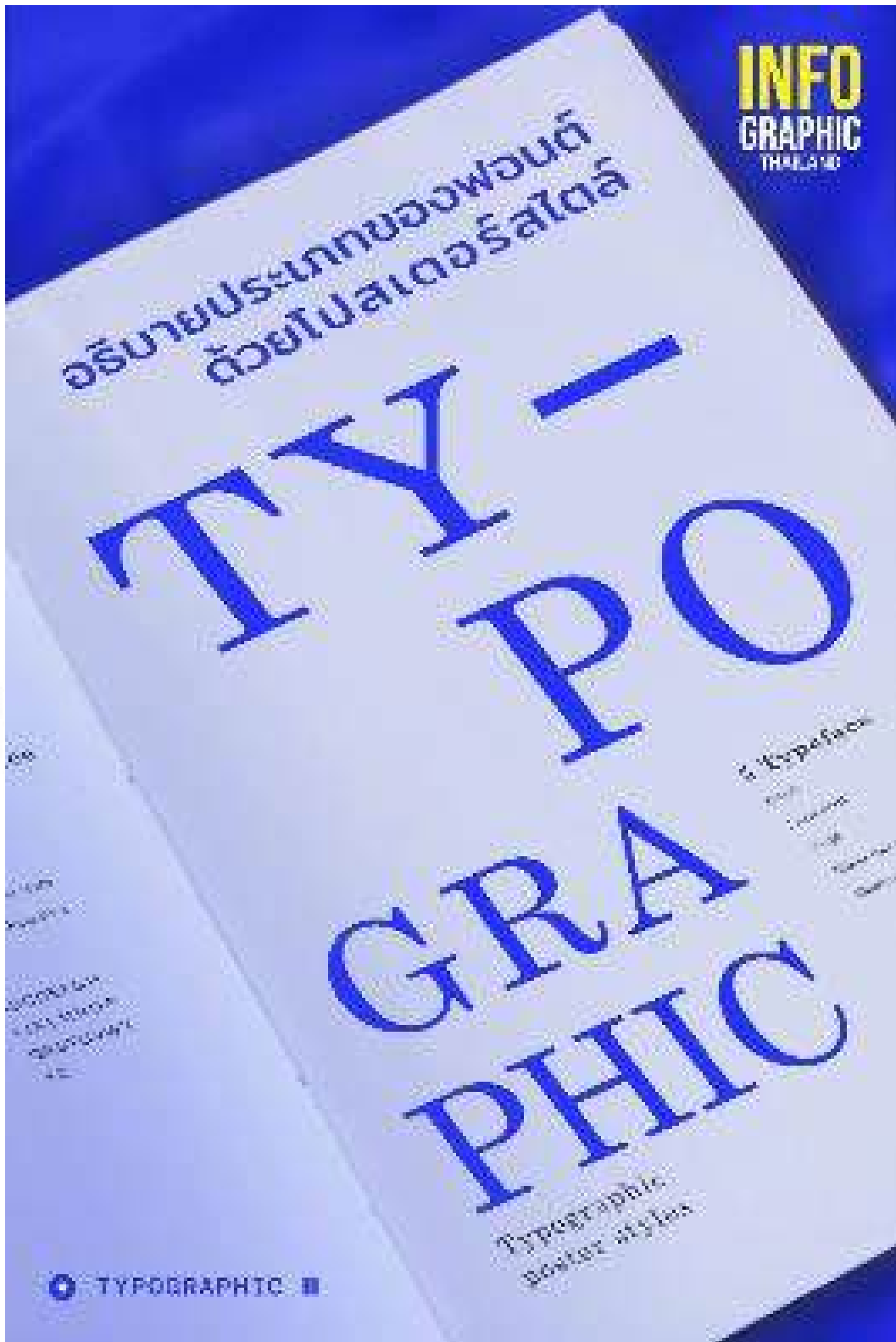
4.16

ส่งตรวจสอบครั้งแรก

จากการตรวจสอบงานครั้งแรกนั้นผู้ดูแลแบรนด์พบว่าตัวงานหน้าปกมีความคล้ายกับชิ้นงานทดลองก่อนหน้า จึงให้นำไปปรับรูปแบบของปกกับเนื้อหางานสองหน้าสุดท้ายที่ยังมีความน่าสนใจไม่พอใหม่เพิ่มเติม



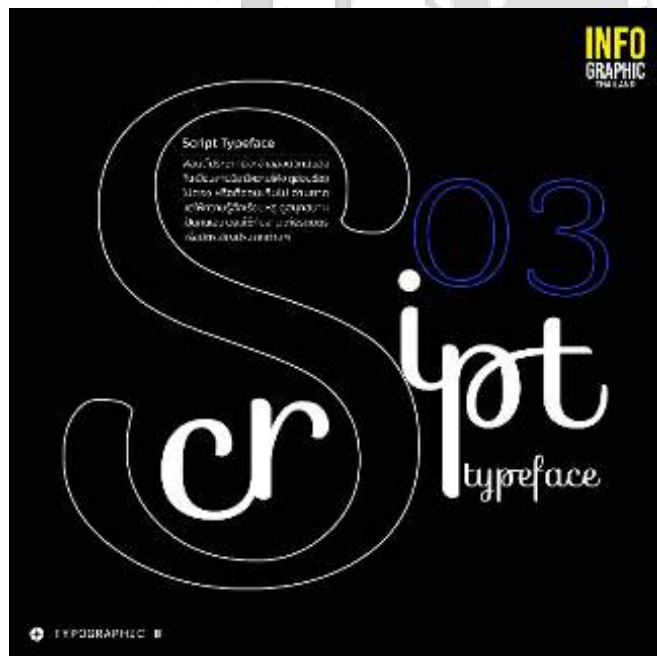
รูปที่ 4.18 งานออกแบบครั้งที่ 2 และ 3



รูปที่ 4.19 งานออกแบบสมบูรณ์



รูปที่ 4.20 งานออกแบบสมบูรณ์(หน้าที่ 2-3)



รูปที่ 4.20 งานออกแบบสมบูรณ์(หน้าที่ 4-5)



รูปที่ 4.21 งานออกแบบ(หน้าที่ 6-7)



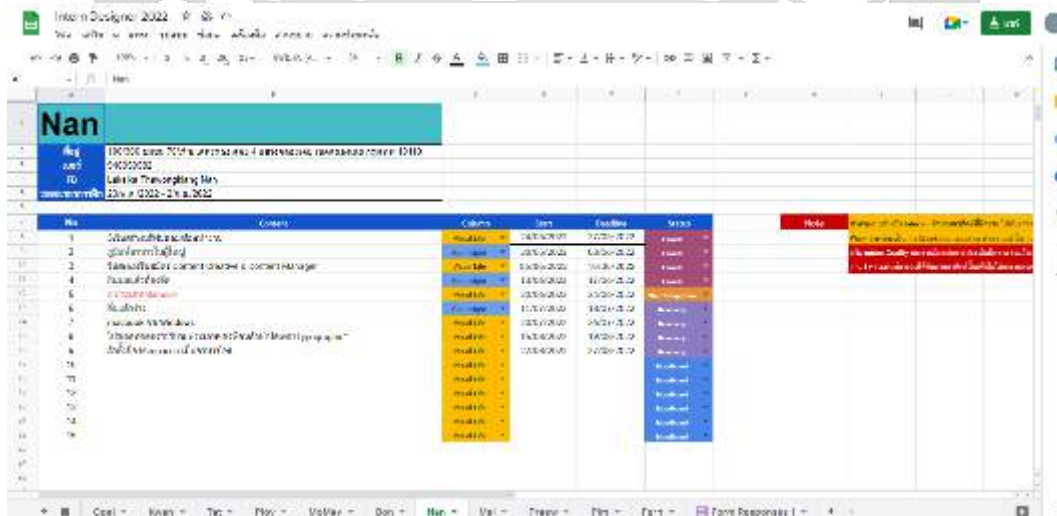
รูปที่ 4.22 ภาพรวมงานออกแบบที่ผ่านการประเมิน

4.3 การส่งงาน

เมื่อผู้ดูแลแบรนด์ซึ่งเป็นผู้ตรวจงานคนสุดท้าย อนุมัติให้งานผ่านแล้ว จะทำการรวบรวมไฟล์งานต่างๆลงในเบสแคมป์ ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มสำหรับส่งงานให้ทางบริษัทเพื่อที่จะได้ทำการตรวจทาน และสามารถนำไปเผยแพร่สู่สาธารณะในเวลาถัดไป



รูปที่ 4.2 ตัวอย่างใคร่ไฟล์งานเบสแคมป์



รูปที่ 4.24 การอัปเดตงาน

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปโครงการงานสหกิจศึกษา

5.1.1 สรุปผลการประเมินงานโดยรวม

จากการปฏิบัติงานที่ บริษัท ไลค์มี จำกัด ตั้งแต่วันที่ 23 พฤษภาคม 2565 ถึง 2 กันยายน 2565 และเพิ่มระยะเวลาในการปฏิบัติงานเพิ่มอีก 1 สัปดาห์จากการทำงานเสร็จช้ากว่าระยะเวลาหลักที่กำหนด รวมเป็นเวลา 16 สัปดาห์ งานที่ได้รับมอบหมายออกแบบงานอินโฟกราฟิกจากกราฟที่ได้รับมาจากทางฝ่ายคอนเทนต์ และการออกไปช่วยงานนอกสถานที่กับพนักงานพนักงานที่ปรึกษา ทำให้ได้รับประสบการณ์ในการทำงาน ความชำนาญในการใช้โปรแกรม นอกจากนี้ยังได้เรียนรู้ขั้นตอนการทำงานต่างๆ ลักษณะเครื่องมือในโปรแกรมกราฟิกที่ใช้สำหรับงานออกแบบของบริษัท ตามระยะเวลาที่กำหนด รวมทั้งการรับข้อมูลจากพนักงานที่ปรึกษาและผู้จัดการหรือผู้ดูแลแบรนด์ เพื่อผลิตงานออกมาให้มีคุณภาพและความพึงพอใจต่อชิ้นงาน ทั้งนี้การได้ทำสื่อการให้ข้อมูลประเภทต่างๆ ควรเป็นข้อมูลที่ถูกต้อง มีแหล่งที่มาชัดเจน และอัปเดตอยู่เสมอ เนื่องจากผู้จัดทำได้เผยแพร่ออกไปจึงต้องคำนึงถึงความถูกต้องและเป็นประโยชน์ต่อผู้รับข่าวสารทางผู้จัดทำจึงมีความจำเป็นที่จะต้องอัปเดตข้อมูลและแหล่งที่มาอยู่ตลอดเวลา เพื่อที่จะได้ตรวจสอบว่าข้อมูลมีความถูกต้องหรือไม่ จะได้ไม่เกิดปัญหาการลอกเลียนแบบงานในภายหลัง การจัดทำสื่ออินโฟกราฟิกให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมายนั้นมีความจำเป็นต่อบริษัทเป็นอย่างมาก เพราะสามารถเพิ่มจำนวนกลุ่มเป้าหมายจากเฟสบุ๊ค การเข้ามาแวะชมงานติดตามผ่านเพจเฟสบุ๊ค หรือช่องทางอื่นไปจนถึงการส่งต่องานให้ผู้อื่น จึงทำให้บริษัทมีคนภายนอกเข้ามาพบเห็นและรู้จักมากกว่าที่ผ่านมา

5.1.2 ข้อจำกัดหรือปัญหาของโครงการ

1. ด้านการสื่อสาร เพราะไม่สารอธิบายงานที่ต้องการจะทำให้เกิดความเข้าใจได้ง่าย
2. ปัญหาด้านการประยุกต์งานให้เข้ากับกราฟที่ที่กำหนดไว้

ทำให้มักจะหารูปอ้างอิงที่เข้ากับงานหรือองค์กรได้ยาก

3. ด้านการจัดการเวลาให้เสร็จตามกำหนดเวลา
4. ปัญหาเกี่ยวกับโปรแกรมค้าง(ปัญหาส่วนบุคคล)

5.2 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ในการทำงานอินโฟกราฟิก ผู้จัดทำจำเป็นต้องมีการศึกษาข้อมูลและการวางแผนก่อนการทำงานเพื่อให้งานที่จัดทำออกมามีประสิทธิภาพ มีความคิดสร้างสรรค์และการทำงานในรูปแบบใหม่ๆ โดยจะต้องมีการสื่อสารกับองค์กรเพื่อให้ง่ายต่อการ

5.2.1 ข้อดีของการปฏิบัติงานสหกิจ

1. เรียนรู้ขั้นตอนในการสร้างงานที่มีระเบียบแบบแผนแบบเป็นขั้นตอน
2. เรียนรู้การอยู่ร่วมกับผู้อื่นและการสร้างความสัมพันธ์ในทีมงาน
3. รู้จักบริหารเวลา ให้สามารถทำงานให้ได้ตามเป้าหมาย

5.2.2 ปัญหาที่พบของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

- 1.ปัญหาด้านการประยุกต์งานให้เข้ากับกราฟิกที่กำหนดไว้ ทำให้มักจะหาเรฟอ้างอิงที่เข้ากับเนื้อหาและการจัดองค์ประกอบงาน
- 2.ปัญหาด้านการวิเคราะห์และแก้ปัญหาเฉพาะหน้า
- 3.ขาดความละเอียดในการปฏิบัติงาน ทำให้ต้องกลับมาแก้ไขงานบ่อยครั้ง

บรรณานุกรม

- ชนาธร อุดมเจริญสุข. (2561). การออกแบบกราฟิกสื่อโฆษณาและประชาสัมพันธ์เพื่อเสริมสร้างความสนใจ และให้ความรู้เกี่ยวกับสินค้าของบริษัท ทาร์เล้นท์ เทคโนโลยี จำกัด. มหาวิทยาลัยสยาม
- นภัสภรณ์ สิ้นธุรัตเวช. (2556). โทโปกราฟิกสำหรับงานอีเว้นท์จำกัด. สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น
- บริษัท ไลค์มีกับเรื่อง ข้อมูลแนะนำบริษัท. (ม.ป.ป.). <https://www.jobthai.com/th/company/206041>
- เมธิศ ลี้ลือชัย. (2561). ข้อมูลทฤษฎีการสื่อสาร โครงการการออกแบบสติกเกอร์ไลน์ให้กับองค์กรเพื่อใช้ในการ สื่อสารกับลูกค้า. มหาวิทยาลัยสยาม
- ระบบของกริดคืออะไร โดย Brig Atwood. (ม.ป.ป.). <https://www.oozlemedia.com/advantages-of-grid-systems-in-web-design/>
- ลักษณะของฟอนต์แต่ละประเภท. (2565). <https://tips.thaiware.com/1978.html>
- อัญชริกา จันจุฬา. (2563). การพัฒนาสื่ออิน โฟกราฟิก เพื่อสร้างการรับรู้และจัดจำ สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาตอนปลาย. มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา



ภาคผนวก ก.

ภาพการปฏิบัติงาน









ภาคผนวก ข.

สรุปผลงานการฝึกสหกิจ

ภาคผนวก ข.

สรุปผลงานการฝึกสหกิจ

จากการปฏิบัติงานที่ บริษัท ไลค์มี จำกัด ตั้งแต่วันที่ 23 พฤษภาคม 2565 ถึง 9 กันยายน 2565 เป็นระยะเวลา 16 สัปดาห์ ภายในสัปดาห์จะถูกแบ่งช่วงเวลาที่ผู้จัดต้องดำเนินการออกแบบงานแต่ละสัปดาห์เป็น การคิดมู๊ดบอร์ด 2 วัน ออกแบบ 2-3 วัน อีก 1-2 สัปดาห์จะเป็นการรอแ่งงานจากผู้ตรวจงานทั้งสองท่าน หากผู้ดูแลแบรนด์ไม่อนุมัติ ให้ผ่านจะต้องนำงานกลับไปแก้ไขแล้วส่งให้พนักงานที่ปรึกษาช่วยตรวจสอบใหม่ ทำแบบนี้จนผ่านครบทั้ง 2 คน ระยะเวลากระบวนการทำงานทั้งสิ้น 2-3 สัปดาห์ ซึ่งเกณฑ์การทำงานโดยรวมนับว่าพอใช้ได้ แต่ควรฝึกฝนการทำงานให้รวดเร็วมากกว่านี้

หากเปรียบเทียบกับนักศึกษาฝึกงานที่อยู่ในเกณฑ์พอใช้คนอื่น

เมื่อส่งงานแล้วทางเพจจะกำหนดระยะเวลาตรวจสอบงานเป็นเวลาหนึ่งสัปดาห์

โดยมีกลุ่มเป้าหมายในเพจเป็นผลลัพธ์ของงาน

ตัวงานที่นักศึกษาเป็นผู้ทำจะสามารถนำไปเก็บเป็นผลงาน ได้อีกด้วย

(แม้งานจะอนุมัติให้ผ่านแล้วแต่งานที่สามารถลงในเล่ม ได้จะมีแ่งงานทดลองที่นักศึกษาเป็นผู้ทำเองทั้งหมด

ไม่ก็เป็นงานที่ลงสาธารณะแล้วเท่านั้น)

งานที่ได้รับมอบหมายออกแบบมีทั้ง 9 ชิ้น แบ่งหัวข้อออกเป็น

1. งานที่ไม่ผ่านการประเมิน

เป็นงานที่มีปัญหาในด้านการออกแบบมามืองค์ประกอบงาน โดยรวมไม่สวยแ่งมากกว่า 5

ครั้งจากผู้ดูแลแบรนด์แล้วยังหาบทสรุปงานไม่ได้งานจะโดนบดทิ้งและรับงานใหม่ทันทีจำนวน 1 ชิ้น

2. งานที่ผ่านการประเมินแล้วแต่ยังไม่ได้เผยแพร่

เป็นงานที่ไม่อนุมัติให้นำชิ้นงานไปลงต่อทุกช่องทาง จนกว่าทางเพจจะเผยแพร่

3. งานที่ผ่านการประเมินและเผยแพร่แล้ว

เป็นงานที่อนุมัติให้นำไปแชร์ต่อแบบสาธารณะเพื่อกระจายงานให้กลุ่มเป้าหมายคนใหม่เลือกเข้ามาดูงาน และสามารถนำผลงานมาลงรายงานได้ ทุกชิ้นงานมีผลลัพธ์อยู่ในระดับที่พอใช้ ไม่ได้ต่างกันมากนัก มีเพียงประกาศรับสมัครงานที่จำนวนผู้มีผู้ชมงานน้อย

ซึ่งคาดว่าปัญหานี้จะอยู่ตรงที่เนื้อหาที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับกรนำเสนอข้อมูลมากนักอีกทั้งการจัดวางภาพประในงานยังไม่ดีมากนัก จึงอาจจะเป็นเหตุผลส่วนหนึ่งที่

UPDATED ○ ○ ○ ○ ○

VISUAL Life INFO GRAPHIC THAILAND

3 เว็บไซต์สร้าง brief ปลอม

+ ซ่อมทำงาน! 🔍

ดีไซน์เนอร์
มือใหม่
ต้องเจอ!

GRAPHIC DESIGN TREND

UPDATED ○ ○ ○ ○ ○ VISUAL INFO

www.goodbrief.io

เว็บไซต์ตัวอย่างมีไฟล์งานครบถ้วนให้
ดาวน์โหลดแบบฟรีๆ

UPDATED ○ ○ ○ ○ ○ VISUAL INFO

www.fakeclients.com

เว็บไซต์ตัวอย่างให้
ดาวน์โหลดแบบฟรีๆ

UPDATED ○ ○ ○ ○ ○ VISUAL INFO

www.briefz.biz

Design a logo for a
wellness startup.

ปุ่ม form และปุ่ม Call to Action
สำหรับเว็บไซต์แล้ว

👍 คุณ, Porky City, Saifon Thongbai และ คนอื่นๆ อีก 74 คน

แชร์ 113 ครั้ง

ภาพ ก.(1) ภาพจากเพจ Infographic Thailand

INFO
GRAPHIC
THAILAND

INTERNSHIP

THE NEXT HUNTER

นักศึกษาฝึกงาน
ตำแหน่ง

CONTENT CREATIVE
CONTENT MANAGER

รับสมัคร
ด่วน!

[Click Link to Apply](#)



คุณ, Porky City, Saifon Thongbai และ คนอื่นๆ อีก 26 คน

แชร์ 8 ครั้ง

ภาพ ก.(2) ภาพจากเพจ Infographic Thailand

เคยกินได้ก็ทำ มาแพ้อันโตได้ยังไง รู้จักภูมิแพ้อาหารในผู้ใหญ่+

ทำไมถึงเพิ่งมาแพ้อาหารตอนทีโตแล้ว?

อวัยวะระบบที่ลดประสิทธิภาพของจุลินทรีย์ในลำไส้ใหญ่ ทำให้เสียต่อการแพ้อาหารมากขึ้น



1. การแพ้มบเมียบพลัน

ไม่กี่นาที หรือภายใน 2 ชั่วโมงหลังจากได้รับอาหารที่เป็นสาเหตุ ร่างกายจะแสดงอาการ เช่น

- ทางผิวหนัง: ผื่นคัน, ผื่นลมพิษ, คันระ
- ทางระบบทางเดินหายใจ: หายใจลำบาก, ไซนัสอักเสบ
- ทางระบบไหลเวียนโลหิต: ไข้, หัวใจเต้นเร็ว
- ทางระบบทางเดินอาหาร: คลื่นไส้, อาเจียน

2. การแพ้มบเมียบึงจียอื่นกระตุ้น

สามารถทานอาหารได้ปกติแต่จะแสดงอาการเมื่อมีปัจจัยกระตุ้น เช่น

- ยาแก้ปวด: กลุ่ม NSAID
- เครื่องดื่ม: แอลกอฮอล์
- การออกกำลังกาย: การออกกำลังกาย

คนที่แพ้อาหารหนึ่งหรือสองชนิด มีความเสี่ยงต่อการเป็นโรคแพ้อาหารในผู้ใหญ่สูงกว่าคนทั่วไป หากผู้ใดว่าแพ้อาหารสามารถป้องกันได้ด้วยวิธีการหลีกเลี่ยงอาหารที่แพ้ และพยายามฝึกตัวเองให้ชิน

ภาพ ก.(3) ภาพจากเพจ Infographic Thailand

กินนม แล้วท้องอืด

แบบนี้หรือเปล่าที่เรียกแพ้นม?

ทำไมกินนมวัวแล้วท้องเสีย?

นมวัวมี "แลคโตส" ที่ร่างกายมนุษย์ไม่สามารถย่อยเองได้ ต้องมีเอนไซม์ที่ชื่อว่า "Lactase" ทำหน้าที่ช่วยย่อย



+ อยากกินนม เลือกแบบไหน ไม่ต้องกลัวท้องเสีย +

นมแลคโตสฟรี ปราศจากน้ำตาลแลคโตส	นมข้าวโอ๊ต ปราศจากแลคโตส	นมอัลมอนด์ ของดื่มที่ไม่มีแลคโตส	นมถั่วเหลือง ไม่ปนนมวัว ดูข้างข้าง

ภาพ ก.(4) ภาพจากเพจ Infographic Thailand

ประวัติผู้จัดทำ



รหัสนักศึกษา : 6206400015

ชื่อ-นามสกุล : นาง ลักษิกา ถาวงษ์กลาง

อีเมลล์ : laksika.tha@siam.edu

คณะ : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาวิชา : แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

ที่อยู่ : 100/306 ซ.เคหะคลองเตย4 ถนนอาจณรงค์ แขวงคลองเตยเขต

คลองเตย กรุงเทพมหานคร 10110

ผลงาน : อธิบายประเภทของพ่อนด้วยโปรแกรมโทโปกราฟิก

ประวัติการศึกษา

ประถมศึกษา : โรงเรียนชุมชนหมู่บ้านพัฒนา

มัธยมศึกษา(ปวช.) : วิทยาลัยอาชีวศึกษาณิชยการจันทน์

ปริญญาตรี : มหาวิทยาลัยสยาม