รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

การออกแบบหน้าเว็บไซต์สำหรับบริษัท บี อะ เดวิล จำกัด

Website page design for BE A DEVIL Company

โดย

นางสาวสิริกร เกิดศรี 6306400007

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา 193 – 491 สหกิจศึกษา

สาขาวิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2565

หัวข้อโครงงาน การออกแบบหน้าเว็บไซต์สำหรับบริษัท บี อะ เดวิล จำกัด

Website page design for BE A DEVIL Company

รายชื่อผู้จัดทำ นางสาวสิริกร เกิดศรี 6306400007

ภาควิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์มนฤดี มิตรเจริญถาวร

อนุมัติให้โครงงานชิ้นนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ ประจำภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2565

คณะกรรมการสอบโครงงาน

..... อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์มนฤดี มิตรเจริญถาวร)

..... พนักงานที่ปรึกษา

(นางสาวแสงดาว กอกสูงเนิน)

..... กรรมการกลาง

(อาจารย์ภัทรพล เกิดปรางค์)

..... ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา

ชื่อโครงงาน	การออกแบบหน้าเว็บไซต์สำหรับบริษัท บี อะ เดวิล จำกัด
หน่วยกิตของโครงงาน	5 หน่วยกิต
ชื่อผู้จัดทำ	นางสาวสิริกร เกิดศรี
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์มนฤดี มิตรเจริญถาวร
ระดับการศึกษา	ปริญญาตรี
สาขาวิชา	แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
คณะ	เทคโนโลยีสารสนเทศ
ภาคการศึกษา/ปีการศึกษา	3 / 2566

บทคัดย่อ

นักศึกษาปฏิบัติงานสหกิจศึกษาได้มาปฏิบัติงาน ที่ บริษัท บี อะ เดวิล จำกัด พบว่าทางบริษัทยังมีฐานลูกค้าที่น้อย เนื่องจากเป็นบริษัทที่เพิ่งเปิดตัว นักศึกษาปฏิบัติงานสหกิจศึกษาจึงได้ทำการออกแบบหน้าเว็บไซต์ของทางบริษัท บี อะ เดวิล จำกัด ในการโปรโมทบริษัทด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop และโปรแกรม Adobe illustrator เป็นเครื่องมือในการออกแบบผลงาน เพื่อให้สามารถทราบถึงข้องมูลของทางบริษัท เพื่อเป็นประโยชน์ในการสร้างช่องทางการทำธุรกิจที่เปิดกว้างมากขึ้น

คำสำคัญ : การออกแบบกราฟิก / เว็บไซต์

Project Title	Website page design for BE A DEVIL Company
Credits	5
By	Miss Sirikon Koedsri
Advisor	Miss Monruedee Mitcharoenthavorn
Degree	Bachelor of Science
Major	Animation and Creative Media
Faculty	Informantion Technology
Semester / Academic Year	3 / 2023

Abstract

Cooperative education student came to work at BE A Devil Co., Ltd. and discovered that the company had a small customer base because it had recently launched. student designed the website for B.A. Devil Co., Ltd. using Adobe Photoshop and Adobe Illustrator as tools for their design work. Their goal was to obtain information about the company and make it more useful for expanding business opportunities

Keywords: Graphics Design / Website

จดหมายนำส่งรายงาน

วันที่ 30 เดือน กันยายน พ.ศ.2566

เรื่อง ขอส่งรายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

เรียน อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

อาจารย์มนฤดี มิตรเจริญถาวร

ตามที่ผู้จัดทำ นางสาวสิริกร เกิดศร นักศึกษาสาขาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยามได้ไปปฏิบัติงานสหกิจศึกษาระหว่างวันที่ 22 พฤษภาคม 2566 ถึงวันที่ 1 กันยายน 2566 ในตำแหน่ง นักศึกษาฝึกงาน ณ บริษัท บี อะ เดวิลจำกัด และได้รับมอบหมายงานจากพนักงานที่ปรึกษาและทำรายงานเรื่อง“การออกแบบหน้าเว็บไซต์สำหรับบริษัท บี อะ เดวิล จำกัด ”

บัดนี้การปฏิบัติงานสหกิจศึกษาได้สิ้นสุดลงแล้ว ผู้จัดทำจึงขอส่งรายงานดังกล่าวมพร้อม กันนี้ จำนวน 1 เล่ม เพื่อขอรับคำปรึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

นางสาวสิริกร เกิดศรี

นักศึกษาสหกิจศึกษา สาขาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

กิตติกรรมประกาศ

(Acknowledgement)

นักศึกษาได้มาปฏิบัติงานในโครงการสหกิจศึกษา ณ บริษัท บี อะ เดวิล จำกัด ตั้งแต่วันที่ 22 พฤษภาคม พ.ศ. 2566 ถึงวันที่ 1 กันยายน พ.ศ. 2566 ส่งผลให้ผู้จัดทำได้รับความรู้ และประสบการณ์ต่างๆที่มีค่ามากมาย สำหรับรายงานสหกิจศึกษาฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดีจากความร่วมมือ และสนับสนุนจากหลายฝ่ายดังนี้

คุณแสงดาว กอกสูงเนิน พี่เลี้ยงจากบริษัท บี อะ เดวิล จำกัด

อาจารย์มนฤดี มิตรเจริญถาวร อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา

และบุคคลอื่น ๆ ที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่านได้ให้คำแนะนำช่วยเหลือในการจัดทำรายงาน

ผู้จัดทำขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและเป็นที่ปรึกษาในการทำรายฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ตลอดจนให้การดูแลและให้ความเข้าใจกับชีวิตของการทำงานจริง ซึ่งผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผู้จัดทำ

นางสาวสิริกร เกิดศรี

29 กันยายน 2566

สารบัญ

หน้า

จดหมายนำส่งรายงาน…….....ก

บทคัดย่อ.....ข

Abstract.....ค

กิตติกรรมประกาศ .....ง

บทที่ 1 บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....1

วัตถุประสงค์.....2

ขอบเขตของโครงงาน.....2

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....3

บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวทางการออกแบบเว็บไซต์…….....5

การใช้คาร์แรคเตอร์ประกอบแบรนด์.....10

การตลาดออนไลน์……...…….....……..……..11

โปรแกรมที่ใช้ในการดำเนินงาน.....13

Figma…….....…..……..15

งานวิจัย การพัฒนาเว็บไซต์, และการสร้างสังคมออนไลน์ เพื่อประชาสัมพันธ์ธุรกิจชุมชน ในเขตอำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม.....17

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

] งานวิจัย การพัฒนาเว็บไซต์, และการสร้างสังคมออนไลน์ เพื่อประชาสัมพันธ์ธุรกิจชุมชน ในเขตอำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม.....17

งานวิจัย การพัฒนาเว็บไซต์ฐานข้อมูลศิษย์เก่าของคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม…….....17

งานวิจัย การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์สื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวกลุ่ม จังหวัด"ร้อย-แก่น-สาร-สินธุ์ "…….……..18

บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน

ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ.....……19

ลักษณะการประกอบการการให้บริการหลักขององค์กรณ์……...……20

รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารงานขององค์กรณ์.....20

ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย.....20

ชื่อและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา.....21

ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน.....……...……...……21

วัสดุอุปกรณ์ เครื่องมือหรือโปรแกรมหรือที่ใช้ในการพัฒนา.....21

ขั้นตอนการดำเนินงาน.....……..……22

บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงานตามโครงงาน

ผลการออกแบบเว็บไซต์ BE A DEVIL.....24

บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ

สรุปโครงงานสหกิจศึกษา.....33

สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....34

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บรรณานุกรม…….....35

ภาคผนวก.....38

ประวัติผู้จัดทำ.....42

สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพที่ 2.1 โปรแกรม Adobe Photoshop.....14

ภาพที่ 2.2 โปรแกรม Adobe illustrator.....15

ภาพที่ 3.1 แผนที่ บริษัท บี อะ เดวิล จำกัด……..19

ภาพที่ 3.2 แผนผังองค์กร…….....20

ภาพที่ 3.3 หน้าจอเว็บไซต์ Figma……..…..……22

ภาพที่ 4.1 หน้าจอภาพรวมแสดงผลเมื่อเข้าสู่เว็บไซต์ด้วยคอมพิวเตอร์……...……24

ภาพที่ 4.2 หน้าจอการการสมัครสมาชิก……..……...…25

ภาพที่ 4.3 ภาพแสดงฟังก์ชันของเว็บไซต์หน้าการเข้าสู่ระบบและการสมัครสมาชิก……..25

ภาพที่ 4.4 หน้าจอการแสดงผลการเข้าสู่ระบบ……..…….....26

ภาพที่ 4.5 หน้าจอแสดงผลการ์ตูนของ BE A DEVIL……..……...…...26

ภาพที่ 4.6 Facebook page……..……...……...…27

ภาพที่ 4.7 Instagram ของ BE A DEVIL……..……...……...….27

ภาพที่ 4.8 หน้าจออธิบายเกี่ยวกับบริษัท……..……...…28

ภาพที่ 4.9 หน้าฟีดข่าวของบริษัทที่กำลังเกิดขึ้น หรือกำลังร่วมจัดงาน…….……...…28

ภาพที่4.10 ภาพแสดงฟังก์ชันเมื่อกดที่รูปข่าว จะนำไปสู่หน้าเพจถัดไปคือหน้าของข่าวนั้นๆ…...29

ภาพที่ 4.11 หน้าจอฟังก์ชันแนะนำการค้นหาที่มากที่สุดเมื่อเข้าเว็บไซต์ BE A DEVIL……..……29

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

หน้า

ภาพที่ 4.12 หน้าจอการแสดงผลของยอดผู้คนที่เข้ามารับชมเว็บไซต์ และยอดการสมัครสมัครสมาชิกเพื่อรับสิทธิพิเศษของการเป็นสมาชิก BE A DE VIL……..…30

ภาพที่ 4.13 แสดงฟังก์ชันทั้งหมดในหน้าเว็บไซต์……...……30

ภาพที่ 4.14 ภาพคาแรคเตอร์ที่ออกแบบเพื่อใช้ในองค์กร……..……..…31

ภาพที่ 4.15 ภาพที่ออกแบบด้วยโลโก้ของบริษัท……...……..…...…31

ภาพที่ 4.16 ภาพโปรโมทวันเกิดของศิลปินที่ร่วมงานกับองค์กร……....…32

ภาพที่ ก.1 ภาพขณะปฏิบัติงาน……37

ภาพที่ ก.2 ภาพขณะปฏิบัติงาน……37

ภาพที่ ก.3 ภาพขณะปฏิบัติงาน……37

ภาพที่ ก.4 ภาพขณะปฏิบัติงาน……37

ภาพที่ ก.5 ภาพขณะปฏิบัติงาน……37

ภาพที่ ก.6 ภาพขณะปฏิบัติงาน……37

ภาพที่ ก.7 ภาพขณะปฏิบัติงาน……38

ภาพที่ ก.8 ภาพขณะปฏิบัติงาน……38

ภาพที่ ก.9 ออกแบบขาตั้งอคริลิค 1 ……38

ภาพที่ ก.10 ออกแบบขาตั้งอคริลิค 2 ……..……38

ภาพที่ ก.11 ออกแบบขาตั้งอคริลิค 3 ……..……38

ภาพที่ ก.12 ออกแบบขาตั้งอคริลิค 4 ……..……38

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 3.1 การเขียนขั้นตอนและระยะเวลาการดำเนินงานสำหรับการจัดทำรายงานสหกิจศึกษา

…….23

มหาวิทยาลัยสยาม
SIAM UNIVERSITY

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันเว็บไซต์เป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งที่สามารถแสดงออกถึงลักษณะความน่าเชื่อถือให้แก่องค์กร ลักษณะการดำเนินงานและการนำเสนอข่าวสารข้อมูลภายในองค์กรเพื่อแสดงให้เห็นถึงวิสัยทัศน์ของบุคคลในองค์กร จึงทำให้มองเห็นการโปรโมทผ่านเว็บไซต์ หรือ การสร้างเว็บไซต์ ซึ่งในปัจจุบันมีการเข้าถึงได้ง่าย และมีฐานระบบที่สามารถใช้งานได้หลากหลาย สำหรับผู้คนที่อยู่ในยุคอิเล็กทรอนิกส์ ดังนั้นการจัดทำเว็บไซต์ในปัจจุบันจึงมีผลอย่างมากต่อการดำเนินงาน

จากการที่นักศึกษาสหกิจศึกษาได้ไปปฏิบัติงาน ณ บริษัท บี อะ เดวิล จำกัด นักศึกษาได้มีโอกาสเข้าไปปฏิบัติงานในส่วนของการออกแบบกราฟิกดีไซน์ ออกแบบ Merchandise ต่างๆ ให้แก่บริษัท ทั้งนี้บริษัทมีความต้องการในการจัดสร้างสื่อการโปรโมทที่เป็นทางการขึ้น เนื่องจากบริษัทเพิ่งก่อตั้งเป็นเวลาเพียงไม่นาน จึงมีความต้องการอย่างสูงในการโปรโมทบริษัท และจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ในด้านของผลงาน และวิธีการทำงานที่ผ่านมาทั้งหมดขององค์กร ทางด้านบุคคลในองค์กรจึงเห็นถึงความสำคัญของเว็บไซต์ที่สามารถกระจายข่าวสารและสร้างโอกาสในกาทำงานเป็นอย่างมากในปัจจุบันหากต้องการติดต่อต้องติดต่อผ่าน beadevilofficial@gmail.comโดยในที่ผ่านมาทางบริษัทได้ทำสื่อการโปรโมทและการบริการผ่านทางช่องทางโซเชียล เช่น Facebook Instagram Twitter(X) และการร่วมงานกับบริษัทต่างๆโดยการโปรโมทผ่านโลโก้ที่ร่วมงาน ซึ่งทางบริษัทมองเห็นว่าการโปรโมทแบบเก่าขาดประสิทธิภาพในการเข้าถึงกลุ่มลูกค้า เนื่องจากลูกค้าบางท่านอาจจะคิดว่าบัญชีต่างๆไม่ใช่บัญชีทางการของบริษัท เข้าถึงได้ยากหากไม่ได้ใช้งานแอพพลิเคชั่นเหล่านั้น และการโปรโมทผ่านแบรนด์อื่นไม่ทำให้เป็นที่สนใจมากเพียงพอ

นักศึกษาสหกิจศึกษาจึงมีแนวคิดที่จะจัดสร้างและออกแบบเว็บไซต์ขององค์กรขึ้น โดยจะใช้เว็บไซต์การออกแบบเว็บไซต์ Figma ในการออกแบบเว็บไซต์ ในการเขียนโค้ดเว็บไซต์นั้นจะใช้โปรแกรม Visual Studio Code และ การออกแบบสื่อต่างๆโดยโปรแกรม Adobe Illustrator, Adobe

Photoshop ร่วมกับการใช้ ChatGPT AI , Google bard AI และ Neural Love เป็นตัวช่วยในการช่วยออกแบบ ในการทำงานและสามารถนำไปต่อยอดต่อไป เพื่อเป็นจะแสดงให้เห็นถึงภาพลักษณ์ ลักษณะการดำเนินงาน และลักษณะของงานที่เคยจัดทำไปแล้วขององค์กร โดยทั้งนี้ยังมีการจัดทำสื่อการโปรโมทในช่องทางต่างๆ เพื่อเชื่อมโยงออกไปจากเว็บไซต์ตามความสะดวกของผู้ใช้งาน

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงงาน

1. เพื่อพัฒนาระบบเว็บไซต์ให้เป็นช่องทางการประชาสัมพันธ์ การตลาด การดำเนินงาน และผลงานขององค์กร

2. เพื่อเป็นตัวกลางสื่อหลัก และเพิ่มความสะดวกรวดเร็วในการกระจายข่าวสารเกี่ยวกับการบริการ และข่าวสารในอนาคตที่กำลังจะเกิดขึ้น

1.3 ขอบเขตของโครงงาน

1.คุณสมบัติของเว็บไซต์ บริษัท บี อะ เดวิล จำกัด มีดังนี้

1.1. ส่วนของผู้ดูแลระบบ

1.1.1 หน้าจอการแสดงการอัพเดตข่าวสารขององค์กร

- ข่าวสารล่าสุดที่องค์กรเข้าร่วม
- ข้อมูลของข่าวสารแบบย่อ

1.1.2. หน้าจอการซื้อ - ขาย ผลิตภัณฑ์

- ผลิตภัณฑ์ของบริษัท
- ข้อมูลของผลิตภัณฑ์
- ช่องทางการซื้อผลิตภัณฑ์

1.1.3. หน้าจอสื่อข่าวสารที่องค์กรเคยจัดทำ

1.2. ส่วนของผู้ใช้งาน

1.2.1 หน้าจอการแสดงความคิดเห็น

- เพิ่มความคิดเห็น
- ตอบกลับความคิดเห็น

1.2.2 หน้าจอการติดต่อบริษัท

- การส่งข้อความผ่านอีเมลถึงบริษัทฯ โดยตรงโดยไม่ต้องเข้าผ่าน Gmail

1.2.3 หน้าจอสมัครสมาชิก

- สมัครสมาชิก
- แก้ไขข้อมูลส่วนตัว
- ข้อมูลสมาชิก

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สร้างภาพลักษณ์ที่น่าเชื่อถือให้แก่องค์กร
2. ลดค่าใช้จ่ายในการทำโฆษณาผ่านสื่ออื่นๆ
3. เพิ่มความสะดวกในการอัพเดตข่าวสารของบริษัทให้แก่ผู้ติดตามผลงาน
4. ได้ช่องทางที่ช่วยเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร บริการ ผลงานขององค์กร

บทที่2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การจัดทำโครงงาน ออกแบบหน้าเว็บไซต์ BE A DEVIL นี้ ผู้จัดทำได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่อไปนี้

1. แนวทางการออกแบบเว็บไซต์ (Website)
2. การใช้คาแรคเตอร์ประกอบแบรนด์
3. การตลาดออนไลน์
4. โปรแกรมที่ใช้ในการดำเนินงาน
5. Figma
6. งานวิจัย การพัฒนาเว็บไซต์และการสร้างสังคมออนไลน์ เพื่อประชาสัมพันธ์ธุรกิจชุมชนในเขตอำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม
7. งานวิจัย การพัฒนาเว็บไซต์ฐานข้อมูลศิษย์เก่าของคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
8. งานวิจัย การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์สื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัด"ร้อย-แก่น-สาร-สินธุ์ "

2.1. แนวทางการออกแบบเว็บไซต์ (Website)

2.1.1 ความหมายของเว็บไซต์ (Website)

เว็บไซต์ หมายถึง หน้าเว็บเพจที่จัดทำขึ้น เพื่อนำเสนอข้อมูลต่างๆ ผ่านทางคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต โดยจะมีหน้าเว็บเพจหลายๆ หน้าที่เชื่อมโยงเข้ากับไฮเปอร์ลิ้งค์ เพื่อให้สามารถเปิดไปยังหน้าเพจต่างๆ ได้อย่างง่ายดายและถูกจัดเก็บไว้ใน www. (เวิลด์ไวด์เว็บ) โดยเว็บไซต์ส่วนใหญ่นั้นก็มีทั้งเว็บไซต์ที่เปิดให้เข้าชมได้ฟรี และเว็บไซต์ที่ต้องสมัครสมาชิกและเสียค่าบริการ จึงจะเข้าใช้งานเว็บได้ ซึ่งข้อมูลในเว็บก็จะมีหลากหลายแบบ ขึ้นอยู่กับความต้องการนำเสนอของเจ้าของเว็บไซต์ การเรียกดูเว็บไซต์จะเรียกดูผ่านทางซอฟต์แวร์ ในลักษณะของเบราว์เซอร์ (วันบีลีฟ.,2560: 12-08)

เว็บไซต์ นั้นมีคำศัพท์เฉพาะทางหลายคำ เช่น เว็บเพจ (web page) และ โฮมเพจ (home page) เป็นต้น ปัจจุบันการออกแบบ เว็บไซต์ไม่ใช่เรื่องยากอีกต่อไป เนื่องจากมีเครื่องมือในการออกแบบเว็บไซต์ให้เลือกมากมาย ไม่ว่าจะเป็นโปรแกรมสำเร็จรูป หรือแม้กระทั่ง CMS (Content Management System) อย่าง Joomla Wordpress และ Drupal เป็นต้น (Alongkorn Tengsamut.,2559: 25-08)

โดยเว็บไซต์นั้นมีไว้เพื่อแสดงข้อมูลที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของผู้ทำเว็บไซต์นั้นๆ เช่น แสดงข้อมูลข่าวสารต่างๆ ข้อมูลบริษัท และขายสินค้า เป็นต้น

2.1.2 ประเภทของเว็บไซต์ (Website)

ในการจัดทำเว็บไซต์ใหม่ขึ้นมาหนึ่งเว็บไซต์นั้น สิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งคือการกำหนดวัตถุประสงค์ของการจัดทำให้ชัดเจน เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ ซึ่งสามารถแบ่งประเภทของเว็บไซต์ออกเป็น 10 ประเภท ดังนี้

1. E-Commerce Website เป็นประเภทเว็บไซต์ที่มีจุดประสงค์สำหรับขายสินค้าโดยตรง โดยเราจะเห็นข้อมูลรายละเอียดสินค้า โปรโมชั่นต่างๆ รูปภาพสวยๆ มีการวางเลย์เอ้าท์ที่โดดเด่น มีแคตตาล็อคออนไลน์ให้เลือก เว็บไซต์ประเภท E-Commerce จะมีลักษณะที่โดดเด่นอย่างหนึ่ง นั่นก็คือ สามารถสั่งซื้อสินค้าผ่านหน้าเว็บไซต์นั้นได้โดยตรง เพราะเว็บไซต์มีระบบในการสั่งซื้อสินค้าแบบเต็มรูปแบบ ทั้งการชำระเงินในรูปแบบออนไลน์ มีตะกร้าสินค้า มีการบอกถึงสถานะของสินค้า และยังเชื่อมต่อระบบการขนส่งสินค้าได้อีกด้วย

2. Business Website หรือบางครั้งอาจเรียกว่า Corporate Website ซึ่งเป็นเว็บไซต์ของทุกธุรกิจที่เอาไว้โปรโมทธุรกิจในทุกๆมิติ ตั้งแต่ประวัติความเป็นมา โครงสร้างองค์กร ทีมงาน สินค้า บริการ กิจกรรม ข่าวสาร บทความที่น่าสนใจ และอื่นๆ โดยตัว Business Website ก็จำเป็นต้องให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์มีความครบถ้วนอ่านแล้วเข้าใจง่าย เนื่องจาก Business Website ถือเป็นหน้าบ้านบนโลกออนไลน์ของธุรกิจ ลูกค้าหรือผู้ที่สนใจอยากรู้ว่าคุณคือใคร ขายสินค้าหรือบริการอะไร มันมีประโยชน์และข้อดีอย่างไร ก็จะพิมพ์ Google ลิ้งค์เข้ามายังเว็บไซต์ และนั่นก็จำเป็นที่จะต้องมีการวางเลย์เอ้าท์และแบ่งสัดส่วนให้สวยงาม ใช้งานง่าย เขียนคอนเทนต์ให้เป็นภาษาที่เข้าใจง่าย มีที่อยู่และช่องทางในการติดต่อสอบถามอย่างครบถ้วน ตัวอย่างของเว็บไซต์ประเภทนี้มีอยู่มากมาย เช่น มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, SCG, PTT และธุรกิจอื่นๆ เป็นต้น

3. Blog Website เราจะเห็นเว็บไซต์ประเภท Blog ค่อนข้างมากซึ่งมันก็คือเว็บไซต์ที่นำเสนอบทความที่เป็นความรู้ด้านต่างๆ โดยอาจเป็นบทความที่เจ้าของ Blog เขียนขึ้นมาเองทั้งหมด หรืออาจเป็น Blog รวมๆที่ให้คนอื่นๆแบ่งปันเนื้อหาความรู้ต่างๆก็ได้เช่นกัน

4. Portfolio Website เว็บไซต์ประเภทนี้อาจเห็นค่อนข้างน้อยครับเพราะเป็นเว็บไซต์ที่ไม่ค่อยใช้ในเชิงธุรกิจเหมือนประเภทอื่นๆ แต่มักจะเป็นการทำเพื่องานส่วนตัวเสียมากกว่าที่เอาไว้เก็บข้อมูลตัวอย่างผลงานที่เคยทำเพื่อประโยชน์ในการสมัครงานหรือรับงานเป็นหลัก โดยคนส่วนใหญ่ที่จะมี Portfolio Website เป็นของตัวเอง เช่น นักออกแบบกราฟฟิก นักเขียน ช่างถ่ายภาพ และศิลปินในแขนงต่างๆ ทั้งนี้ก็มีเป้าหมายเพื่อให้คนอื่นๆรู้ว่าคุณมีความสามารถและทักษะด้านไหนบ้าง และการออกแบบเว็บไซต์ประเภทนี้ส่วนใหญ่ก็จะแสดงผลงานอย่างชัดเจน มีการอธิบายถึงแนวคิดและไอเดีย นำเสนอผ่านภาพผลงานที่สวยงาม เป็นต้น

5. Membership Website เว็บไซต์ประเภท Membership Website มีเป้าหมายชัดเจนก็เพื่อต้องการให้ลูกค้าเก่านั้นกลับมาใช้บริการในรูปแบบสมาชิก โดยหากจะใช้บริการเว็บไซต์ประเภทนี้ได้ก็ต้องมีการสมัครและกรอกข้อมูลที่จำเป็นเพื่อตั้งรหัสผ่านก่อนใช้งานเท่านั้น บางเว็บไซต์ก็อาจมีการสร้างหน้าที่เป็นสำหรับสมาชิกเท่านั้นถึงจะเข้าไปอ่านข้อมูลลึกๆได้

และการสมัครนั้นก็อาจจะฟรีหรือเสียเงินซึ่งก็ขึ้นอยู่กับเนื้อหาหรือข้อมูลที่คุณจะมอบให้ลูกค้า ตัวอย่างเว็บไซต์ประเภทนี้ ก็เช่น Netflix, Disney+ หรือเว็บไซต์เกี่ยวกับคอร์สเรียนออนไลน์อย่าง SkillLane

6. Personal Website เว็บไซต์ส่วนตัวที่เอาไว้ถ่ายทอดประสบการณ์ของตัวเองรวมถึงการแบ่งปันความคิด ความชอบ ความสนใจ การสร้างแรงบันดาลใจ และยังสามารถนำแสดงผลงานต่างๆ เว็บไซต์ประเภทนี้อาจดูคล้ายคลึงกับ Portfolio Website แต่จะไม่ใส่รายละเอียดผลงานหรือการทำงานในอดีตแบบระเอียด และในบางครั้ง Personal Website ก็อาจมีผลกับการสมัครงานด้วยเช่นกัน

7. Non-profit Website เว็บไซต์ประเภท Non-profit Website หรือเว็บไซต์สำหรับหน่วยงานหรือองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไร โดยอาจเป็นมูลนิธิ ชมรม สมาคม กองทุนช่วยเหลือ หรือโครงการพิเศษต่างๆ ส่วนใหญ่ข้อมูลที่อยู่บนเว็บไซต์ประเภทนี้จะเกี่ยวกับการนำเสนอวิสัยทัศน์ พันธกิจ และคุณค่าของหน่วยงาน รวมไปถึงรายละเอียดโครงการหรือกิจกรรมต่างๆ และมีการนำเสนอประมวลภาพกิจกรรมในอดีตที่ผ่านมา เช่น UNICEF มูลนิธิคุณพ่อเรย์ บ้านคามิเลี่ยนเพื่อเด็กพิการซ้ำซ้อน เป็นต้น

8. Informational Website เว็บไซต์ประเภทนี้เป็นแหล่งรวมชุดข้อมูลความรู้อันหลากหลาย และที่โด่งดังจนเป็นที่รู้จักก็คือ Wikipedia นั่นเอง เว็บไซต์ลักษณะนี้จะรวบรวมข้อมูลที่ค่อนข้างละเอียดในลักษณะ Long-form Content ที่อาจมีรายละเอียดลึกถึงต้นกำเนิดและเรื่องราวต่างๆ เพราะโดยส่วนใหญ่คนที่จัดทำเว็บไซต์ลักษณะนี้ จะเก็บและรวบรวมข้อมูลมาจากหลายแหล่งและใช้เวลานานจนได้ข้อมูลที่มีคุณค่าและเป็นประโยชน์แก่ผู้อ่าน หากมองดีๆแล้ว Informational Website ก็อาจเป็นเว็บไซต์ที่รวบรวมข่าวสารต่างๆ (News) ได้เช่นกัน

9. Online Forum เว็บไซต์สำหรับชุมชนออนไลน์เพื่อแบ่งปันความชอบความสนใจที่มีในหัวข้อเรื่องเดียวกัน มีการตั้งเป็นกระทู้ถาม-ตอบ ในหลากหลายหัวข้อไม่ว่าจะเป็นความสนใจหรือความรู้เกี่ยวกับ รถยนต์ ท่องเที่ยว ภาพยนตร์ เกม และอื่นๆ โดยต้องมีการสมัคร

สมาชิกเพื่อยืนยันตัวตน เว็บไซต์ประเภทนี้จะอุดมไปด้วยข้อมูลและความรู้ที่เป็นประโยชน์ ที่มีการรวมตัวของกลุ่มคนหลายล้านคน ตัวอย่างเช่น Pantip, Dek-D, Reddit เป็นต้น

10. Event Website ประเภทเว็บไซต์ที่เป็นแหล่งรวบรวมกิจกรรมต่างๆที่จะเกิดขึ้น มีการแบ่งประเภทกิจกรรมให้เห็นชัดเจน เช่น งานอีเว้นท์เกี่ยวกับขายสินค้า งานแสดงศิลปะ งานคอนเสิร์ต งานที่เกี่ยวกับการขายอุปกรณ์กีฬา งานสัมมนา และอื่นๆ มีการระบุวันเวลาสถานที่อย่างชัดเจน โดยธุรกิจที่ดูมีความเกี่ยวของกับเว็บไซต์ประเภทนี้แบบตรงๆก็พวกศูนย์การประชุมและศูนย์การแสดงสินค้าอย่าง ศูนย์ประชุมแห่งชาติสิริกิต อิมแพคเมืองทองธานี ศูนย์นิทรรศการและการประชุมไบเทค ซึ่งถือว่าเป็นธุรกิจโดยตรงกับการจัดงานต่างๆ แต่ก็มีเว็บไซต์ที่รวบรวมกิจกรรมหรืออีเว้นท์ต่างๆอีกมากมาย เช่น ZipEvent, EventPass เป็นต้น

(ปรีดี นุกูลสมปรารถนา.,2566: 21-02)

2.1.3 องค์ประกอบในการออกแบบเว็บไซต์

การออกแบบเว็บไซต์เพื่อให้มีประสิทธิภาพ และสามารถดึงดูดความสนใจของผู้คนได้ดี จะต้องมีองค์ประกอบของเว็บไซต์อย่างครบถ้วน ซึ่งได้แก่

1. ความเรียบง่าย เข้าใจง่าย การออกแบบเว็บไซต์ที่ดี จะต้องเน้นที่ความเรียบง่ายเป็นหลัก โดยเลือกนำเสนอเฉพาะสิ่งที่ต้องการนำเสนอจริงๆ ในรูปแบบที่หลากหลาย โดยอาจจะเป็นสีสัน กราฟิก ภาพเคลื่อนไหวหรือตัวอักษร ที่สำคัญจะต้องมีการนำเสนอที่ไม่ดูรกหน้าเว็บจนเกินไป เพื่อไม่ให้เกิดความรู้สึกรกสายตา หรือสร้างความเบื่อหน่าย น่ารำคาญให้กับผู้ที่เข้าชมเว็บไซต์ มีตัวอย่างเว็บไซต์ที่มีการออกแบบโดยเน้นความเรียบง่ายได้ดี คือ Apple, Nokia และ Microsoft เป็นต้น

2. ความสม่ำเสมอ ไม่สับสน ควรออกแบบเว็บไซต์ด้วยความสม่ำเสมอ คือจะต้องมีรูปแบบ กราฟิก โทนสีและการตกแต่งต่างๆ ให้แต่ละหน้าบนเว็บไซต์มีความคล้ายคลึงกันและเป็นแนวเดียวกันไปตลอดทั้งเว็บไซต์ ดังตัวอย่างเว็บไซต์ทั่ว ๆ ไปที่จะสังเกตเห็นได้ว่าทุกหน้าของเว็บไซต์นั้น จะเน้นการตกแต่งในรูปแบบเดียวกันทั้งหมด ต่างก็แค่การนำเสนอของแต่ละหน้าเท่านั้น

3. สร้างความโดดเด่น เป็นเอกลักษณ์ การออกแบบเว็บไซต์เพื่อให้สามารถสื่อถึงจุดประสงค์ในการนำเสนอเว็บได้ดี จะต้องมีการสร้างความเป็นเอกลักษณ์และจุดเด่นให้กับเว็บไซต์ เพื่อให้สามารถสะท้อนถึงลักษณะขององค์กรได้มากที่สุด โดยการสร้างเอกลักษณ์ดังกล่าวนั้น อาจใช้ชุดสี รูปภาพ ตัวอักษรหรือกราฟิก นอกจากนี้ก็ต้องขึ้นอยู่กับว่า เป็นเว็บไซต์แบบบทางการหรือไม่ เพื่อจะได้ออกแบบได้อย่างเหมาะสมที่สุด

4. เนื้อหาต้องดี ครบถ้วน เนื้อหาเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดของการสร้างเว็บไซต์ เพราะสิ่งที่ทำให้ผู้คนเกิดความสนใจ และหมั่นติดตามเว็บไซต์เหล่านั้นอยู่เสมอ ก็คือเนื้อหาที่มีความสมบูรณ์และน่าสนใจ นอกจากนี้จะต้องมีการปรับปรุง พัฒนาเนื้อหาบนเว็บให้มีความทันสมัยอยู่เสมอ รวมถึงข้อมูลต้องมีความถูกต้องที่สุด

5. ระบบเนวิเกชั่น ใช้ง่าย ระบบเนวิเกชั่น เป็นเสมือนป้ายบอกทางเพื่อให้ผู้ใช้งาน ไม่เกิดความสับสนในขณะใช้งานเว็บไซต์ ซึ่งการออกแบบเนวิเกชั่นก็จะต้องเน้นที่ความเรียบง่าย ใช้งานสะดวก และมีความเข้าใจได้ง่าย ที่สำคัญจะต้องมีตำแหน่งการวางที่สม่ำเสมอ เพื่อให้ดูเป็นแนวทางเดียวกัน ทำให้ผู้ใช้งานหรือผู้ชมรู้สึกประทับใจ และจดจำเว็บไซต์ได้ง่ายขึ้น ส่วนใครที่มีการนำกราฟิกมาใช้ในระบบเนวิเกชั่น ก็จะต้องเลือกกราฟิกที่สามารถสื่อความหมายได้ดีเช่นกัน

6. คุณภาพของเว็บไซต์ เว็บไซต์ที่ดีจะต้องมีคุณภาพ ทั้งสิ่งที่ปรากฏให้เห็นบนเว็บไซต์ ไม่ว่าจะเป็นกราฟิก ชนิดตัวอักษร รูปภาพหรือสีสันที่ใช้ เนื้อหาที่นำมาแสดงผล ซึ่งหากเว็บไซต์มีคุณภาพก็จะสร้างความน่าเชื่อถือ และเป็นจุดเด่นที่ทำให้ผู้คนส่วนใหญ่เกิดความสนใจได้ดี เพราะฉะนั้นห้ามละเลยในส่วนของคุณภาพเด็ดขาด

7. ความสะดวกในการเข้าใช้งาน เว็บไซต์ควรให้ความสะดวกสบายแก่ผู้ใช้งานได้ดี คือจะต้องมีการแสดงผลได้ในทุกระบบปฏิบัติการ ไม่ว่าจะเป็นเว็บเบราว์เซอร์ คอมพิวเตอร์โน๊ตบุ๊คหรือบนโทรศัพท์มือถือ ที่สำคัญจะต้องมีความละเอียดของการแสดผลและสามารถใช้งานได้โดยไม่มีปัญหาด้วย

8. ความคงที่ของการออกแบบ การออกแบบเว็บไซต์ควรจะมีความคงที่ในการออกแบบ ด้วยการสร้างเว็บไซต์ด้วยแบบแผนเดียวกัน และมีการเรียบเรียงเนื้อหาอย่างรอบคอบ ทำให้เว็บมีความน่าเชื่อถือ และดูมีคุณภาพ ช่วยสร้างความประทับใจให้กับผู้ใช้งานได้เป็นอย่างดี

9. ความคงที่ของการทำงาน ระบบการทำงานบนเว็บไซต์จะต้องมีความคงที่ และสามารถใช้งานได้ดี ซึ่งนอกจากการออกแบบระบบการทำงานให้มีความทันสมัยและสร้างสรรค์แล้ว ก็จะต้องหมั่นตรวจสอบอยู่เสมอ เพราะหากระบบการใช้งานมีความผิดปกติก็จะได้แก้ปัญหาได้ทัน นอกจากนี้อาจมีการอัพเดตดีไซน์ให้ทันสมัยขึ้นบ่อยๆ เพื่อให้ผู้ใช้งานรู้สึกสนุกไปกับการใช้งานเว็บไซต์ (วันบีลีฟ.,2559: 13-08)

2.2. การใช้คาร์แรคเตอร์ประกอบแบรนด์

การสร้างแบรนด์ว่าเป็นเรื่องยากแล้ว แต่การสร้างความจดจำให้แบรนด์ ให้ติดไปอยู่หัวใจของผู้บริโภคอาจจะยิ่งยากกว่า ยิ่งในยุคการแข่งขันทางธุรกิจที่ดุเดือดในตอนนี้ กลยุทธ์หนึ่งที่ในช่วง 1-2 ปีมานี้ได้รับการตอบรับอย่างดีจากผู้บริโภคคือการสร้างจุดเชื่อมโยงระหว่าง “แบรนด์” กับ “ผู้บริโภค” หนึ่งในนั้นก็คือการทำ Character Marketing เป็นการสร้างการรับรู้ที่ดีให้แก่ลูกค้าได้ หากอยากให้สินค้าหรือบริการเป็นที่รู้จัก การจดจำจากภาพลักษณ์ หรือบุคลิกภาพของแบรนด์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว จะทำให้ลูกค้าเกิดการรับรู้ เข้าใจ และกระตุ้นอารมณ์ในทางที่ดีระหว่างแบรนด์และผู้บริโภคได้

Character Marketing หรือ Brand Character คืออะไร?

คือการสร้างตัวตนของแบรนด์ ทั้งภายนอก ในส่วนของบุคลิก ภาพลักษณ์ และภายใน ที่จะสื่อนิสัยของแบรนด์ออกไปให้ลูกค้าได้รับรู้ เข้าใจถึงจุดประสงค์หลักที่ต้องการ อย่างไรก็ตาม ก่อนที่จะสร้างคาแรกเตอร์ออกมาได้นั้นจะต้องอาศัยทฤษฎี Brand Personality และ Brand Archetypes

2.2.1 Brand Personality คือการสร้างจุดเชื่อมโยงสินค้ากับบุคลิกของแบรนด์

2.2.2 Brand Archetypes คือการตามหาความเป็นตัวเอง ด้วยสัญลักษณ์ สร้างภาพจำ มอบคุณค่า ให้แก่แบรนด์ (Pigabyte.,2566: 06-02)

2.3. การตลาดออนไลน์

2.3.1 การตลาดออนไลน์ (Online Marketing) คืออะไร

การตลาดออนไลน์ หรือ Online Marketing คือ การใช้ประโยชน์จากช่องทางออนไลน์ อาทิ Email Marketing, Social Media Marketing, SEO, Google Ads ฯลฯ เพื่อเผยแพร่ข้อความ หรือข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับแบรนด์ออกไป โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างการรับรู้ สร้าง Online Community ปิดการขาย ตลอดจนวัตถุประสงค์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมทางการตลาด

2.3.2 Internet Marketing คืออะไร

นอกจาก Online Marketing แล้ว บางคนอาจเคยได้ยินคำว่า “Internet Marketing” ด้วย ซึ่งนิยามของคำ ๆ นี้ ก็คือการดำเนินกิจกรรมทางการตลาดผ่านอินเทอร์เน็ตนั่นเอง ไม่ว่าจะเป็น การเขียนบล็อก การสร้างเว็บไซต์ การใช้ Email Marketing หรือการซื้อโฆษณาออนไลน์ อย่างไรก็ดี เมื่อพิจารณาจากนิยาม เราสามารถอนุมานได้ว่า Internet Marketing และ Online Marketing คือ สิ่งเดียวกัน เพราะทำบนช่องทางเดียวกัน เพื่อวัตถุประสงค์เดียวกัน

2.3.3 ความสำคัญของการตลาดออนไลน์ (Online Marketing)

การตลาดออนไลน์ คือทางออกในการสร้างรายได้ของทุก ๆ ธุรกิจ ช่วยให้ทุกธุรกิจสามารถเข้าถึงผู้คนจำนวนมากได้ด้วยวิธีการง่าย ๆ และยังสามารถมองหากลุ่มเป้าหมายที่มีแนวโน้มจะเป็นลูกค้าได้มากที่สุดด้วย นอกจากนี้ เมื่อเทียบต่อเม็ดเงินที่ต้องจ่ายออกไป การตลาดออนไลน์ยังมอบผลลัพธ์ที่ยอดเยี่ยม เพราะไม่ว่าจะได้ผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมายหรือไม่ เราก็ยังสามารถบันทึกข้อมูลแผนการตลาดออนไลน์ที่เคยใช้ เพื่อนำไปวิเคราะห์และปรับปรุงการตลาดออนไลน์ของเราในอนาคตได้

2.3.4 ประโยชน์ของการตลาดออนไลน์ (Online Marketing)

ประโยชน์ของการทำการตลาดออนไลน์ คือ การใช้ช่องทางออนไลน์เพื่อธุรกิจ พร้อมกับพลังแห่งการวัดผลที่ทำให้เราทราบข้อมูลเชิงลึกได้เป็นจำนวนมาก อาทิ

1. ได้รับข้อมูลที่บ่งบอกว่าช่องทางการตลาดออนไลน์ไหน ให้ความคุ้มค่าในการมองหาลูกค้า
2. ได้รับข้อมูลที่ช่วยชี้ชัดเจนมากขึ้นว่าช่องทางไหนมีประสิทธิภาพ ในการหาลูกค้าใหม่ พร้อมพัฒนามูลค่าให้แบรนด์ได้ตลอดการใช้งาน
3. ช่วยเก็บข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมของลูกค้าได้โดยตรง แบบที่ไม่รบกวนการใช้ชีวิตประจำวันของลูกค้า

2.4. โปรแกรมที่ใช้ในการดำเนินงาน

2.4.1 โปรแกรม Adobe Photoshop

Photoshop พัฒนาการของเทคโนโลยี เปลี่ยนแปลงโลกเสมอ สำหรับโลกของการถ่ายภาพแล้ว มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างก้าวกระโดด ปัจจุบันเราสามารถถ่ายภาพจากโทรศัพท์มือถือที่เรียกว่า สมาร์ทโฟน (Smartphone) กันอย่างแพร่หลาย สำหรับภาพถ่ายที่ได้จากโทรศัพท์มือ เราจะเรียกว่าไฟล์ภาพแน่นอนว่ามันคือระบบคอมพิวเตอร์ที่เป็นดิจิตอลนั่นเอง ด้วยเหตุปัจจัยเหล่านี้ทำให้การนำภาพถ่ายมาแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ สามารถทำได้ง่ายขึ้น โดยโปรแกรมที่ได้รับความนิยมในการปรับแต่งภาพถ่ายดิจิตอลก็คือ Photoshop

1. ประโยชน์ของโปรแกรม Photoshop

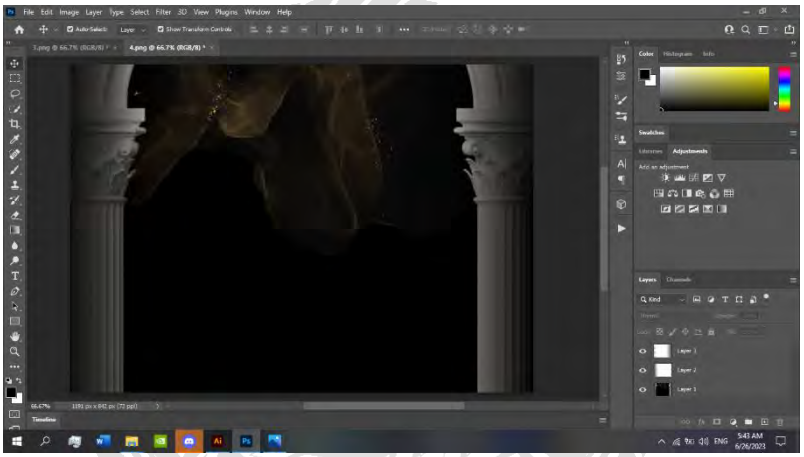
1.1 ใช้สำหรับแก้ไขข้อบอกพร่องของไฟล์ภาพดิจิตอล เช่น ภาพที่มีความมืดจนไม่สวยงาม ก็สามารถปรับแสงให้สว่างเพิ่มขึ้นตามความต้องการของเรา หรือภาพที่สว่างจนเกินไปที่เรามักเรียกกันว่า Over ก็สามารถปรับลดแสงตามความต้องการได้เช่นกัน

1.2 การลบส่วนเกินต่าง ๆ ภายในภาพได้อย่างง่ายดาย ยกตัวอย่างเช่น หากเราถ่ายภาพวิวที่มีสายไฟเป็นส่วนเกินภายในภาพ ก็สามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม Photoshop ลบออกได้อย่างรวดเร็ว

1.3. การสร้างงานในลักษณะต่าง ๆ เช่นป้ายโฆษณาเพื่อนำไปสั่งพิมพ์ลงบนวัสดุต่าง ๆ หรือจะเป็นการสร้างแบรนด์เนอร์ สำหรับโฆษณาบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ก็ทำได้อย่างรวดเร็ว

1.4 สามารถแปลงไฟล์ภาพได้หลากหลายนามสกุล แน่นอนว่าไม่ใช่แค่การแปลงไฟล์ภาพเพียงอย่างเดียว แต่ยังสามารถกำหนดคุณภาพให้กับไฟล์ภาพเหล่านั้นได้อีกด้วย

(Alongkorn Tengsamut.,2563: 05-03)



ภาพที่ 2.1 โปรแกรม Adobe Photoshop

2.4.2 โปรแกรม Adobe Illustrator

Adobe Illustrator เป็นโปรแกรมสำหรับวาดภาพประกอบด้านกราฟิก หรือที่เรียกสั้น ๆ ว่า "อิลลัสเตรเตอร์ (Illustrator)" ก็คงเป็นหนึ่งในชื่อที่ผู้คนในวงการทำภาพกราฟิกพูดถึงกัน ด้วยความที่โปรแกรมมีเครื่องมือหลากหลาย รองรับการวาดภาพสร้างสรรค์ผลงานออกมาได้หลายรูปแบบ ครองใจผู้ใช้งานไปหลายคน

โปรแกรม Adobe Illustrator เป็น โปรแกรมวาดรูป (Drawing Software) หรือออกแบบงานด้านกราฟิก ที่ถูกพัฒนาขึ้นโดย บริษัท Adobe ประเทศสหรัฐอเมริกา เป็นมาตรฐานในการออกแบบระดับสากลสามารถทำงานออกแบบได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น โลโก้ (Logo) สิ่งพิมพ์ (Publishing) บรรจุภัณฑ์ (Packaging) และยังออกแบบงานเพื่อใช้เป็นภาพประกอบในการทำงานอื่นๆ เช่น การ์ตูน หรือ ภาพประกอบหนังสือ ซึ่งในปัจจุบันเราก็ได้เห็นกันอย่างแพร่หลาย

สำหรับโปรแกรม Illustrator นั้น จัดว่าเป็นโปรแกรมที่เหมาะแก่การนำมาใช้ออกแบบโลโก้ ภาพวาดกราฟิก ภาพประกอบ อินโฟกราฟิก และ กราฟิกเพื่อใช้สำหรับภาพเคลื่อนไหว รวมไปถึงใช้ออกแบบ ผนามบัตร หัวจดหมาย หรือ เครื่องมือในสำนักงาน อย่างการดีไซน์ลวดลายบนปากกา ปกหนังสือ ลายกระเป๋า หน้าบัตรพนักงาน เป็นต้น

และสิ่งที่ควรรู้คือ โปรแกรม Adobe Illustrator นั้นไม่เหมาะกับการแต่งรูปภาพ และแก้ไขรูปถ่ายใดๆ ที่เป็นรูปแบบพิกเซล เลยแม้แต่นิดเดียว และก็ไม่เหมาะกับการนำมาใช้จัดการหน้ากระดาษจำนวนมากๆ ในงานด้านเสียง วิดีโอ และ อนิเมชัน ก็เช่นกัน (Nearikii.,2566: 10-07)

ภาพที่ 2.2 โลโก้โปรแกรม Adobe illustrator

2.5 Figma

Figma คือเครื่องมือออกแบบที่ขึ้นแท่นอันดับ 1 ในปี 2022 โดยสามารถใช้ออกแบบได้ตั้งแต่เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน สำหรับเหล่า UX/UI Designer ทั่วโลก หรือใช้สำหรับการแบบโลโก้ artwork ต่างๆ ของสายงาน Graphic Design รวมไปถึงคนทั่วไปที่ใช้ในการออกแบบ Presentation ในรูปแบบที่มีลูกเล่นมากกว่าที่เราเคยเห็นในอดีต

Figma ยังใช้สำหรับการสร้างแบบจำลอง (Prototype) และพรีเซ้นท์งานเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน และยังสามารถแชร์ Design System เพื่อให้สามารถหยิบยืมงานกันได้ และทำให้งานออกแบบในภาพรวมมีความสอดคล้องกัน

2.5.1 Figma ทำอะไรได้บ้าง?

1. Collaboration Features Edit together in real-time ทำงานพร้อมกันได้แบบไม่ delay พร้อม Version Control สามารถดูได้ว่าใครแก้ไขอะไร ตอนไหนบ้าง และสามารถย้อนกลับไปช่วงเวลานั้นๆ ได้อีกด้วย นอกจากนี้ยังส่งต่อไฟล์ให้กันง่ายๆ เพียงแค่ส่ง link ก็สามารถทำงานร่วมกันได้ทันที เหมาะกับ Remote team (การทำงานคนละที่ ไม่ต้องเข้าออฟฟิศร่วมกัน) หรือการทำงานในยุค New normal

2. Design Features ขึ้นชื่อว่าเป็น Design Tools แน่นอนว่าต้องมีฟีเจอร์ด้านงานออกแบบไว้อยู่แล้ว ซึ่งจัดไว้ให้พร้อมสรรพ ตั้งแต่เริ่มต้นออกแบบจนถึงส่งงานต่อให้ Developer

3. Prototyping Features คงคอนเซปต์ ครบ จบ ในโปรแกรมเดียว เมื่อเริ่มออกแบบได้แล้ว ต้องไปให้สุดถึงขั้นตอน Prototype

4. Design systems features เมื่อเราสร้าง Design Systems ของเราแล้ว Figma จะรวมไว้ใน “Assets” tab ทางซ้ายมือของโปรแกรม ที่สะดวกในการใช้งานมาก อยากจะใช้ Icons, Backgrounds, Images, avatars, fonts, buttons หรือ component ไหนที่สร้างไว้ เพียงลากมาใส่ใน Frame งาน Design ไม่มีวันสิ้นสุด งานแก้ต้องมา งานรื้อต้องมี เมื่อเราสร้าง Component ไว้

แล้ว อยากจะแก้ไขก็ทำได้ไม่ยาก เพียงเปลี่ยนที่เดียว ที่อื่นที่ใช้ Instance อันนั้นก็จะเปลี่ยนตามทั้งหมด(Patchara Boonmathanaruk.,2565: 27-09)

2.6. งานวิจัย การพัฒนาเว็บไซต์, และการสร้างสังคมออนไลน์ เพื่อประชาสัมพันธ์ธุรกิจชุมชน ในเขตอำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม

ในปัจจุบันธุรกิจชุมชนในพื้นที่มีการขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างมาก การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการประชาสัมพันธ์ธุรกิจชุมชนใน อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐมมีจำนวนน้อยมาก โดยผู้วิจัยทดสอบโดยใช้ การค้นหาเว็บไซต์ของธุรกิจชุมชนในเว็บไซต์ google.com วันที่ 20 มกราคม 2557 ไม่พบเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูล และประชาสัมพันธ์ธุรกิจชุมชนโดยตรงในพื้นที่ดังกล่าวเลย พบว่าไม่มีข้อมูลเอื้อประโยชน์แก่ธุรกิจชุมชนเลย ทีมวิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาฐานข้อมูลแผนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการประชาสัมพันธ์ผ่านเว็บไซต์ เครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งมีต้นทุนถูกกว่ากระบวนการพัฒนาของภาคเอกชนเป็นอย่างมากโดยมีกระบวนการโดยสรุปดังนี้ คณะวิจัยต้องการสำรวจถึงความต้องการของผู้ประกอบการและผู้บริโภคในการประชาสัมพันธ์ เนื้อหาที่ธุรกิจชุมชนต้องการจะสื่อไปถึงผู้บริโภค เมื่อคณะผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลในชุดโครงการที่1 แล้ว ก็จะนำมาเรียบเรียง และนำเสนอ ผ่านเว็บไซต์ อกจากนั้นจะประชาสัมพันธ์เว็บไซต์นี้ให้เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง รวมถึงสร้างเครือข่ายสังคม ออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ facebook.com เพื่อเพิ่มช่องทางในการเข้าถึงกลุ่มผู้บริโภค (รพีภัทร มานะสุนทร.,2558)

2.7. งานวิจัย การพัฒนาเว็บไซต์ฐานข้อมูลศิษย์เก่าของคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศแบบออนไลน์ได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตการทำงานและการใช้ชีวิตประจำวันของเรามากขึ้นไม่ว่าจะเป็นในด้านการจัดการหรือจัดเก็บข้อมูลการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ข่าวสารโดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดการและจัดเก็บข้อมูลนับเป็นหัวใจที่สำคัญยิ่งของเทคโนโลยีสารสนเทศ ดังที่องค์กรส่วนใหญ่ล้วนแล้วแต่เลือกที่จะจัดเก็บข้อมูลต่างๆ ไว้ในคอมพิวเตอร์ตลอดจนพัฒนาปรับรูปแบบการจัดเก็บข้อมูลโดยสร้างเป็นระบบฐานข้อมูล

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ปัจจุบันยังไม่มีระบบฐานข้อมูลศิษย์เก่าของคณะในรูปแบบของเว็บไซต์เผยแพร่ผ่านทางเว็บไซต์ของคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม เนื่องจากปัจจุบันมีการเก็บข้อมูลแบบการกรอกข้อมูลนักศึกษาลงในแบบฟอร์มกระดาษจึงเลือกพัฒนาเว็บไซต์ฐานข้อมูลศิษย์เก่าคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม (จักรกฤษ จันทวงษ์.,2566)

2.8. งานวิจัย การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์สื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัด" ร้อย-แก่น-สาร-สินธุ์ "

การประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยว และอำนวยความสะดวกข้อมูลให้แก่ผู้ที่กำลังวางแผนการท่องเที่ยวเป็นสิ่งที่ควรเร่งพัฒนาเพื่อส่งเสริมให้กลุ่มผู้ประกอบการธุรกิจด้านท่องเที่ยวสามารถแข่งขันกับต่างชาติได้ อุปสรรคในการดำเนินการเชิงรุกคือผู้ประกอบ การท่องเที่ยวไทยส่วนใหญ่ไม่ค่อยสนใจกับการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย มากนักเพราะคิดว่าประเทศไทยมีศักยภาพด้านแหล่งท่องเที่ยวจึงไม่ต้องพึ่งโลกอินเทอร์เน็ตขณะที่ต่างประเทศเช่น สิงคโปร์ และมาเลเซียมีการนำเทคโนโลยีสื่อเข้ามาใช้เป็นสื่อกลางและประสบความสำเร็จมากเพื่อให้ได้แนวทางในการดำเนินการให้แผนกลยุทธ์ประสบความสำเร็จวิธีการนำเสนอที่จะดำเนินการวิจัยนี้จำเป็นต้องทำงานอยู่บนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยมองระบบเครือข่ายเป็นเครื่องมือ เนื่องจากยุคนี้เป็นยุคแห่งสังคมเทคโนโลยีสารสนเทศ ข้อมูลข่าวสารหรือสารสนเทศได้กลายเป็นทรัพยากรที่มีนัยสำคัญเพิ่มมากขึ้น ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นไปอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะเทคโนโลยีด้านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ที่มีการพัฒนากันหลากหลายรูปแบบ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีการใช้งานครอบคลุมพื้นที่และมีจำนวนคนใช้งานมากที่สุด ทีมผู้วิจัยการพัฒนาเว็บไซต์ สื่อมัลติมีเดีย เพื่อหาแนวทางการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียสำหรับประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้วางแผนการท่องเที่ยวที่เลือกใช้อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางในการค้นหาข้อมูลเพื่อตัดสินใจเลือกท่องเที่ยวและส่งผลให้สาธารณชนสามารถเข้ามาท่องเที่ยวแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมของกลุ่มจังหวัดร้อยแก่นสารสินธุ์มากยิ่งขึ้นในอนาคต (พจน์ศิรินทร์ ลิมปินันทน์.,2558)

บทที่ 3

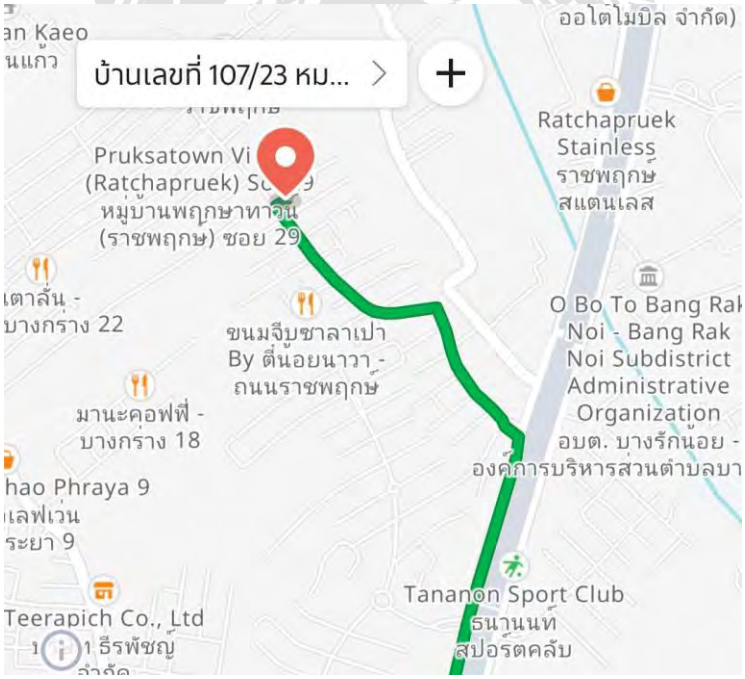
รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 ชื่อและสถานที่ตั้งของสถานที่ประกอบการ

ชื่อสถานที่ประกอบการณ์ : บริษัท บี อะ เดวิล จำกัด

ที่ตั้งสถานประกอบการณ์ : 107/22 หมู่บ้าน พฤกษาทาวน์ 3 ซอย 16 หมู่ที่10 ถนนราชพฤกษ์ ตำบลบางกร่าง อำเภอเมืองนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี 11000

หมายเลขโทรศัพท์ : 0865516349

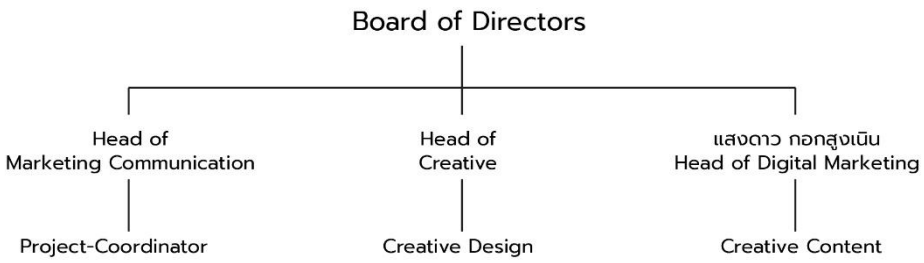


ภาพที่ 3.1 แผนที่ บริษัท บี อะ เดวิล จำกัด

3.2 ลักษณะการประกอบการ การให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท บี อะ เดวิล จำกัด เป็นบริษัทออแกไนซ์ ทำ SHOWBIZ , MARKETING ครบวงจร งาน CREATIVE สาย CONTENT เป็นต้น

3.3 รูปแบบการจัดการองค์กรและการบริการองค์กร



ภาพที่ 3.2 แผนผังองค์กร

3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย

ชื่อ - นามสกุล : นาวสาวสิริกร เกิดศรี

ตำแหน่งงาน : Creative Designer

ลักษณะงาน : ออกแบบงานตามโจทย์ที่บริษัทให้มา ตัดต่อ Graphic Design ของแคมเปญที่บริษัทกำลังร่วมจัดทำและไดคัทรูปภาพเพื่อนำไปใช้ในงานหลักของบริษัท

3.5 ชื่อและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

ชื่อ - นามสกุล : นางสาวแสงดาว กอกสูงเนิน

ตำแหน่งงาน : Co-founder

3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

1. ระยะเวลาในการปฏิบัติงานเวลา 16 สัปดาห์
2. ระยะเวลาที่ฝึกงาน 22 พฤษภาคม 2566 ถึงวันที่ 1 กันยายน 2566
3. วันเวลาในการปฏิบัติงานวันพุธ เวลา 11:00 – 18:00 น.

3.7 วัสดุอุปกรณ์ เครื่องมือหรือโปรแกรมหรือที่ใช้ในการพัฒนา

1.1 เครื่องคอมพิวเตอร์ พร้อมเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเตอร์เน็ต

1.2 เม้าส์ปากกา

1.3 โปรแกรมที่ใช้ในการดำเนินงาน ได้แก่

1.3.1) โปรแกรม Adobe Photoshop

1.3.2) โปรแกรม Adobe illustrator

1.4 Figma

3.8 ขั้นตอนการดำเนินงาน

3..8.1 วิเคราะห์เกี่ยวกับปัญหาและทำการรวบรวมช่องทางการติดต่อทั้งหมดของบริษัทเพื่อจัดทำหน้าการออกแบบเว็บไซต์

3.8.2 ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องการออกแบบหน้าเว็บไซต์ คือเรื่องดีไซน์ที่ต้องการและ ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากเว็บไซต์ต่าง ๆ และจัดเก็บข้อมูลเพื่อจัดทำเนื้อหาต่อไป

3.8.3 ศึกษาเทคนิควิธีการสร้างหน้าเว็บไซต์โดยใช้ Figma เป็นตัวช่วยในการออกแบบหน้าเว็บไซต์

ภาพที่ 3.3 หน้าจอเว็บไซต์ Figma

3.8.4 จัดทำโครงร่างรายงานเพื่อนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษา

3.8.5 จัดทำรายงานออกแบบหน้าเว็บไซต์ BE A DEVIL โดยสร้างบทเรียนที่สนใจตามแบบเสนอโครงร่างที่เสนอ

3.8.6 นำเสนอรายงานความก้าวหน้าให้ อาจารย์ที่ปรึกษาโครงงานได้ตรวจสอบ ซึ่งอาจารย์ที่ปรึกษาจะให้ ข้อเสนอแนะต่างๆ เพื่อให้จัดทำเนื้อหาและการนำเสนอที่น่าสนใจ ทั้งนี้เมื่อได้รับคำแนะนำก็จะนำมาปรับปรุงแก้ไข้ แก้ไขให้เป็นที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้น

3.8.7 จัดทำเอกสารรายงานโครงงาน ออกแบบหน้าเว็บไซต์ BE A DEVIL

3.8.8 ประเมินผลงานโดยให้อาจารย์ที่ปรึกษาประเมินผลงาน

ขั้นตอนการดำเนินงาน	พฤษภาคม 2566	มิถุนายน 2566	กรกฎาคม 2566	สิงหาคม 2566	กันยายน 2566
การนำเสนอหัวข้อรายงาน		◄——►			
การรวบรวมข้อมูลเบื้องต้น			◄——►		
การปฏิบัติการกิจกรรมพิเศษ				◄——►	
การติดตามผลงาน				◄——►	
สรุป					◄——►
เขียนรูปเล่มรายงาน					◄——►

ตารางที่ 3.1 การเขียนขั้นตอนและระยะเวลาการดำเนินงานสำหรับการจัดทำรายงานสหกิจศึกษา

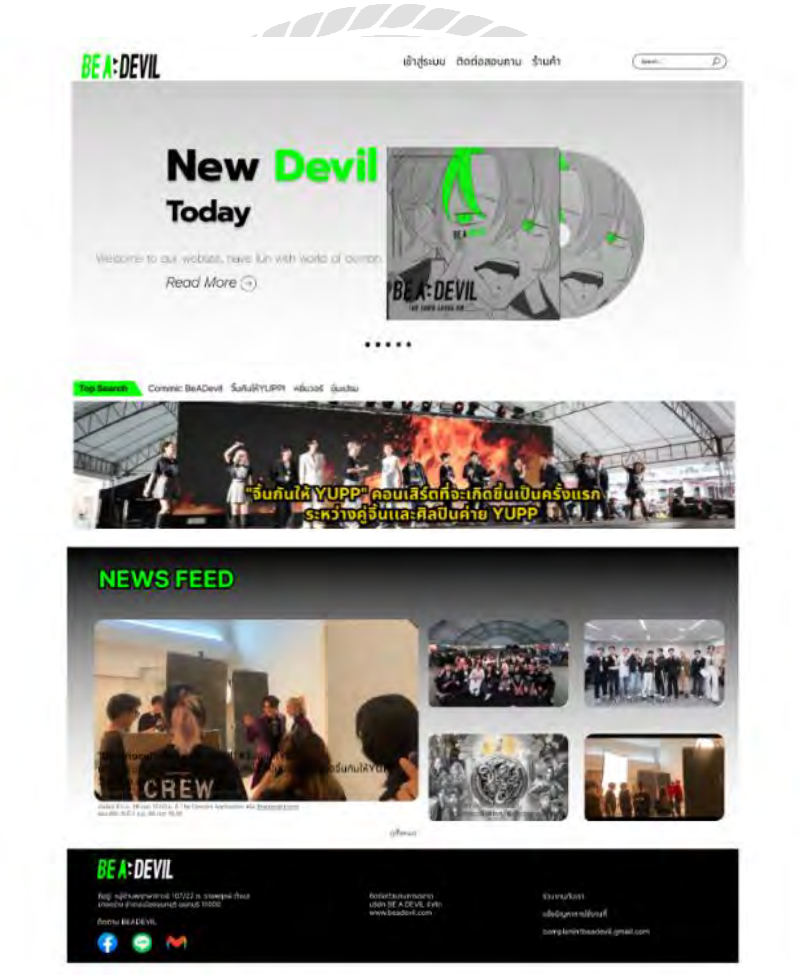
บทที่ 4

ผลการปฏิบัติงาน

การจัดทำการ ออกแบบหน้าเว็บไซต์ BE A DEVIL นี้ ผู้จัดทำมีผลการดำเนินงานตามขั้นตอนต่อไปนี้

4.1 ผลการออกแบบเว็บไซต์ BE A DEVIL

4.1.1 เปิดเว็บไซต์ BE A DEVIL จะปรากฏหน้าจอ ดังนี้

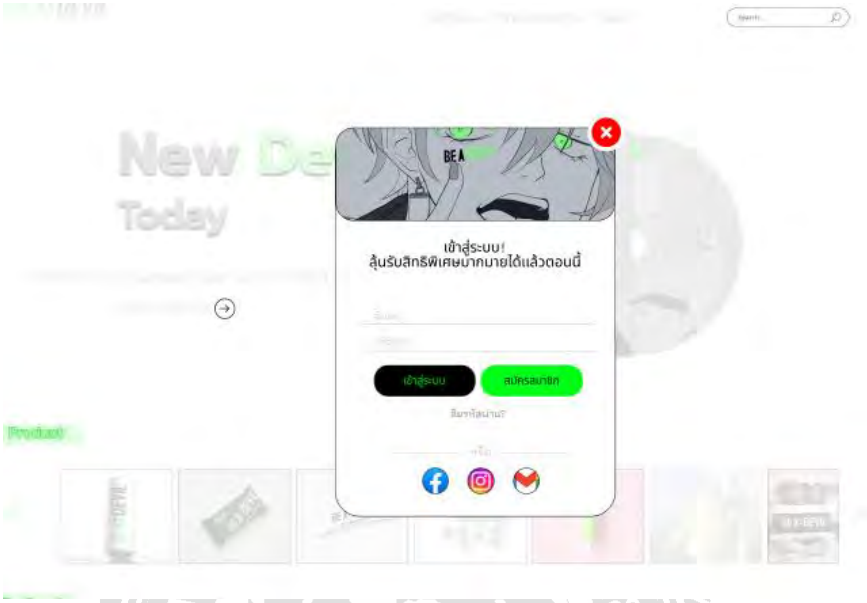


ภาพที่ 4.1 หน้าจอภาพรวมแสดงผลเมื่อเข้าสู่เว็บไซต์ด้วยคอมพิวเตอร์

หน้าจอเว็บไซต์จะแสดงผลรวบรวมช่องทางการติดต่อของบริษัท ผู้ใช้ระบบสามารถสมัครสมาชิกเพื่อรับข้อเสนอพิเศษมากมายในเว็บไซต์ และติดตามข่าวสารก่อนใครได้ทันทีด้วยการสมัครสมาชิกง่ายๆดังภาพที่ 4.2 ทางบริษัทได้รวมรวบช่องทางเรื่องราวของบริษัทแบบคอมมิค ดังรูปภาพที่ 4.4 เป็นต้น

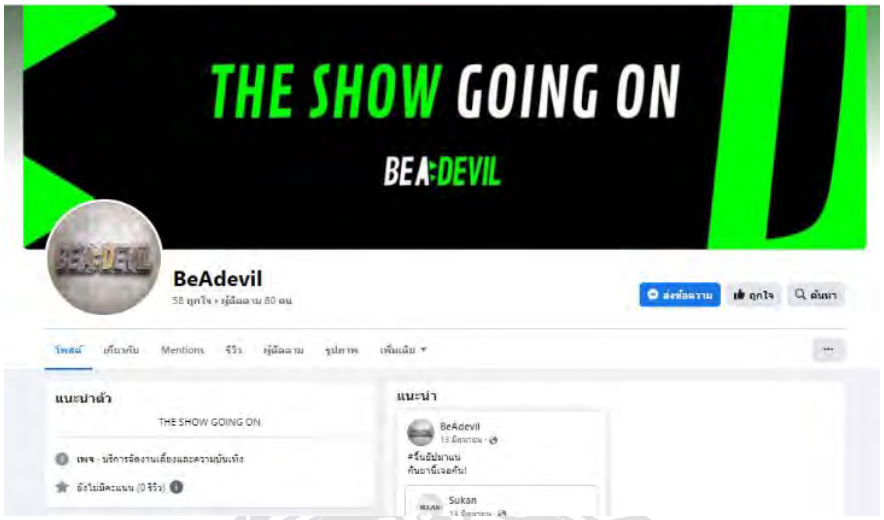
ภาพที่ 4.2 หน้าจอการการสมัครสมาชิก

ภาพที่4.3 ภาพแสดงฟังก์ชันของเว็บไซต์หน้าการเข้าสู่ระบบและการสมัครสมาชิก

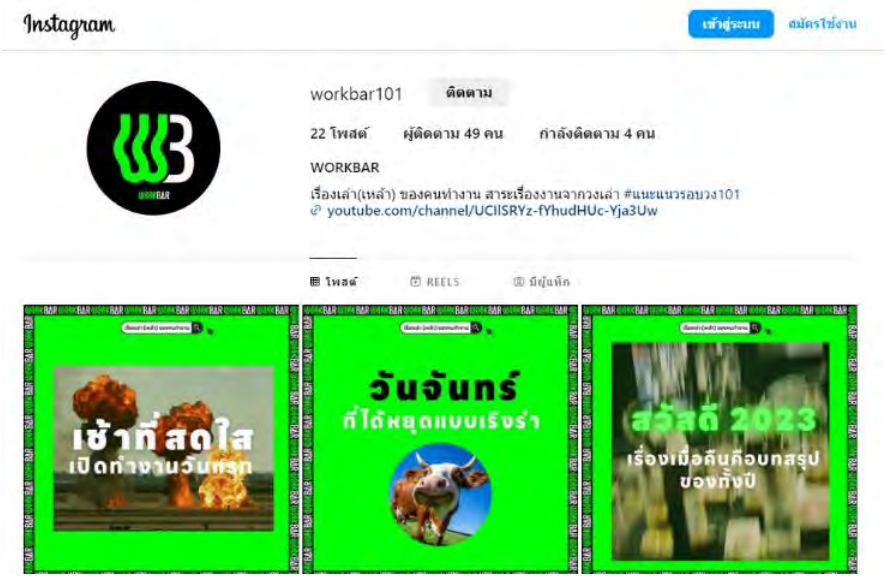


ภาพที่ 4.4 หน้าจอการแสดงผลการเข้าสู่ระบบ

ภาพที่ 4.5 หน้าจอแสดงผลการ์ตูนของ BE A DEVIL

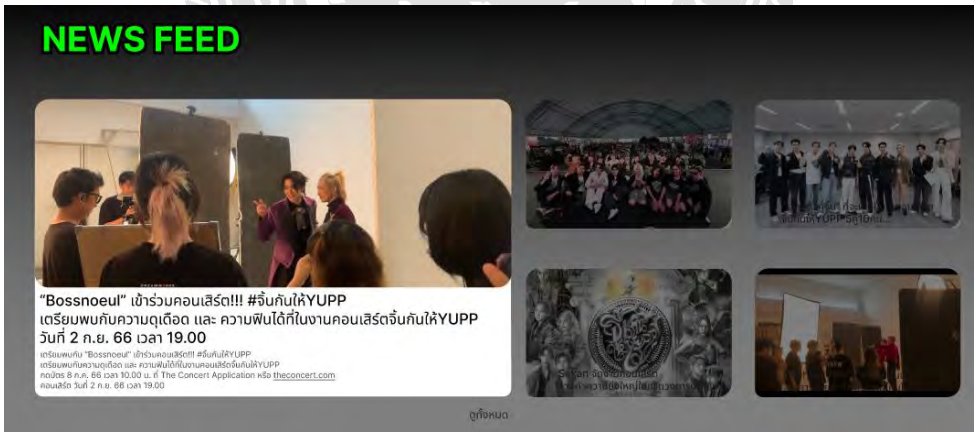


ภาพที่ 4.6 Facebook page

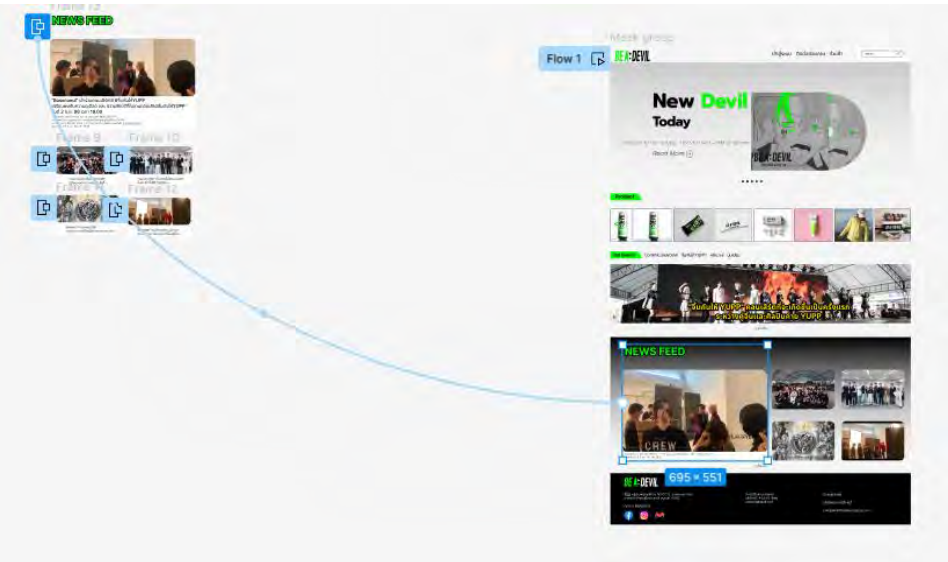


ภาพที่ 4.7 Instagram ของ BE A DEVIL

ภาพที่ 4.8 หน้าจออธิบายเกี่ยวกับบริษัท

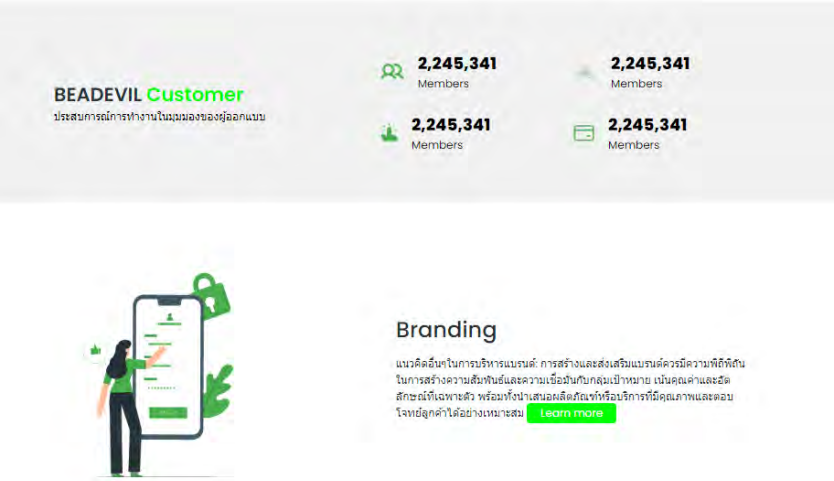


ภาพที่ 4.9 หน้าฟีดข่าวของบริษัทที่กำลังเกิดขึ้น หรือกำลังร่วมจัดงาน



ภาพที่4.10 ภาพแสดงฟังก์ชันเมื่อกดที่รูปข่าว จะนำไปสู่หน้าเพจถัดไปคือหน้าของข่าวนั้นๆ

ภาพที่ 4.11 หน้าจอฟังก์ชันแนะนำการค้นหาที่มากที่สุดเมื่อเข้าเว็บไซต์ BE A DEVIL

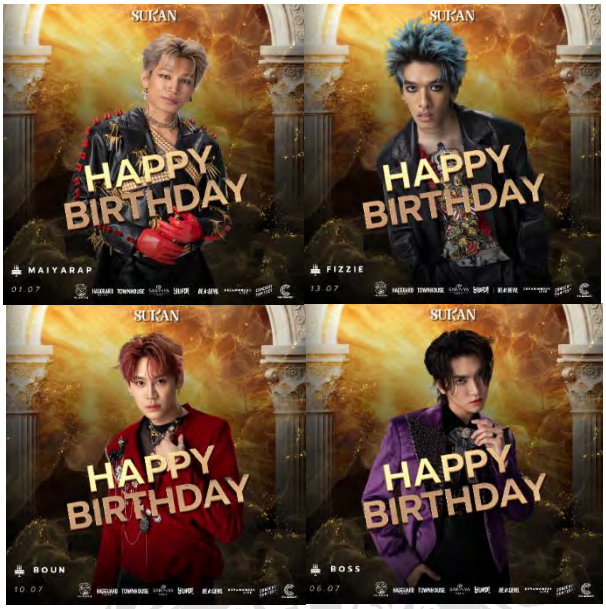


ภาพที่ 4.12 หน้าจอการแสดงผลของยอดผู้คนที่เข้ามารับชมเว็บไซต์ และยอดการสมัครสมัครสมาชิก เพื่อรับสิทธิพิเศษของการเป็นสมาชิก BE A DE VIL

ภาพที่4.13 แสดงฟังก์ชันทั้งหมดในหน้าเว็บไซต์

ภาพที่ 4.14 ภาพคาแรคเตอร์ที่ออกแบบเพื่อใช้ในองค์กร

ภาพที่ 4.15 ภาพที่ออกแบบด้วยโลโก้ของบริษัท



ภาพที่ 4.16 ภาพโปรโมทวันเกิดของศิลปินที่ร่วมงานกับองค์กร

SIAM UNIVERSITY

บทที่5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลโครงงาน

5.1.1 สรุปผลโครงงาน

จากที่บริษัท บี อะ เดวิล จำกัด ให้นักศึกษาได้ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ได้มีโอกาสร่วมทำงานกับพนักงานภายในองค์กร เพื่อการออกแบบหน้าเว็บไซต์ให้แก่บริษัท โดยนักศึกษาปฏิบัติงานสหกิจศึกษาจึงได้ออกแบบจะออกแบบเน้นไปที่ข่าวสารขององค์กร หรืองานที่เคยร่วมจัดทำ โดยการค้นคว้า ปรึกษาพนักงานภายในองค์กร และการนำเครื่องมืออื่นๆมาใช้ในการออกแบบทั้งหมด สรุปผลที่ได้ว่า การออกแบบเว็บไซต์ BE A DEVIL ตอบสนองความต้องการของทางองค์กรได้ดี และจะมีการดำเนินการต่อไปให้เป็นเว็บไซต์ให้สมบูรณ์แบบยิ่งขึ้น

5.1.2 ข้อจำกัดของโครงงาน

1. ปัญหาด้านการจัดวางหน้าเว็บไซต์บน Figma เนื่องจากบางอุปกรณ์ที่มีภายใน Figma ยังไม่ตอบโจทย์ในการออกแบบในสิ่งที่นักศึกษาปฏิบัติงานสหกิจศึกษาต้องการได้ทั้งหมด

2. ปัญหาในการใช้เครื่องมือ โปรแกรม Adobe illustrator เนื่องจากนักศึกษาปฏิบัติงานสหกิจศึกษายังไม่มีความรู้ ความชำนาญในการใช้เครื่องมือ ทำให้มีความล่าช่าในการออกแบบเว็บไซต์

3. ใช้เวลาในการทำค่อนข้างมาก เนื่องจากยังมีงานอื่นๆ ของบริษัท

5.1.3 ข้อเสนอแนะ

1. ศึกษาโปรแกรมการออกแบบอื่นเพิ่มเติม

2. ศึกษาการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ให้มากยิ่งขึ้น

3. ควรจัดตารางการทำงานอย่างรอบคอบและแบ่งเวลาให้ชัดเจน

5.2 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

5.2.1 ข้อดีของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

1. ได้ฝึกฝนทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทำให้มีประสบการณ์ในการทำงานจริงภายในองค์กร

2. ได้ฝึกระเบียบวินัยในการจัดการเวลา และงานที่ได้รับมอบหมาย

3. ช่วยเพิ่มทักษะในการตัดสินใจ และการสื่อสารกับเพื่อนร่วมงาน

4. ได้รับประสบการณ์ในการทำงานด้าน Graphic มากยิ่งขึ้น

5.2.2 ปัญหาที่พบของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

1. ขาดการบริหารเวลาในการทำงาน เนื่องจากเรียงลำดับความสำคัญของงานผิดพลาด

2. ขาดประสบการณ์ในการตัดสินใจ

5.2.3 ข้อเสนอแนะ

1. ควรจัดลำดับความสำคัญของงานให้มีประสิทธิภาพ และทำงานให้ตรงต่อเวลา

2. ควรศึกษาในการออกแบบให้หลากหลาย

มหาวิทยาลัยสยาม
SIAM UNIVERSITY

บรรณานุกรม

จักรกฤษ จันทวงษ์ . (2566). *งานวิจัยการพัฒนาเว็บไซตฐานข้อมูลศิษยเก่าของคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม*. มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม. http://etheses.psru.ac.th/lib-irpsru/sites/default/files/site/default/research/11J2561.pdf

ปรีดี นุกุลสมปรารถนา. (2566). *10 ประเภทเว็บไซต์กับการใช้งานที่เหมาะสม*. https://www.popticles.com/marketing/types-of-website/

พจน์ศิรินทร์ ลิมปินันทน์. (2558). *งานวิจัย การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์สื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัด"ร้อย-แก่น-สาร-สินธุ์"*. http://research.rmu.ac.th/rdi-mis//upload/fullreport/1632900795.pdf

รพีภัทร มานะสุนทร. (2558). *งานวิจัยการพัฒนาเว็บไซต์และการสร้างสังคมออนไลน์เพื่อประชาสัมพันธ์ธุรกิจชุมชนในเขตอำเภอพุทธมณฑลจังหวัดนครปฐม*. https://repository.rmutr.ac.th/bitstream/handle/123456789/356/Fulltext.pdf?sequence=1&isAllowed =y

วันบีลีฟ. (2560). *เว็บไซต์ (Website) ความหมายของเว็บไซต์ ประโยชน์ที่สำคัญและองค์ประกอบต่างๆ*. https://www.1belief.com/article/website/ee

Alongkorn Tengsamut. (2563). *ประโยชน์ของโปรแกรม Photoshop*. https://www.ninetechno.com

Nearikii. (2566). *Adobe Illustrator คืออะไร? สามารถทำอะไรได้บ้างเหมาะกับงานแบบไหน ?*. https://www.softwaresuite.store/adobe/tips/2196.html

บรรณานุกรม(ต่อ)

Patchara Boonmathanaruk. (2565). *Figma คืออะไร? ทำไมถึงเป็น Tool มาแรง ที่สุดในวงการ Design!.* https://blog.skooldio.com/figma-ui-design-tool/

Pigabyte. (2566). *Case study: เรียนรู้การทำ Character Marketing คีย์ลัดเจาะ หัวใจผู้บริโภค มองผ่านความสำเร็จ "โต๊ะจัง".* https://www.marketingoops.com/exclusive/business-case/case-study-toh-jung/

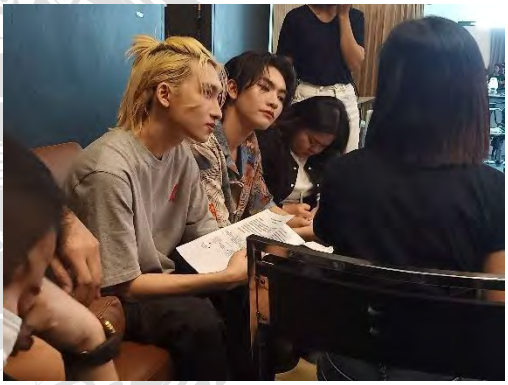
ภาคผนวก

รูปภาพขณะปฏิบัติงาน

ภาพที่ ก.1 ภาพขณะปฏิบัติงาน

ภาพที่ ก.2 ภาพขณะปฏิบัติงาน

ภาพที่ ก.3 ภาพขณะปฏิบัติงาน



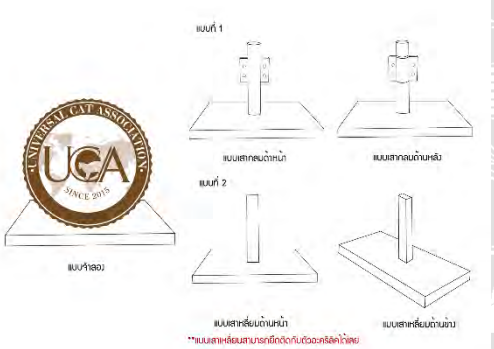
ภาพที่ ก.4 ภาพขณะปฏิบัติงาน

ภาพที่ ก.5 ภาพขณะปฏิบัติงาน

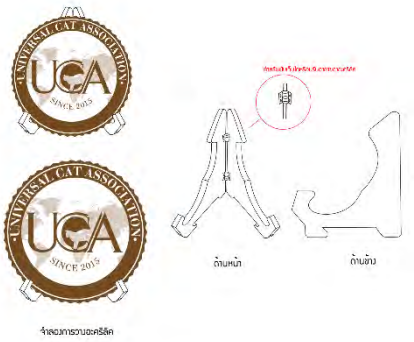
ภาพที่ ก.6 ภาพขณะปฏิบัติงาน

ภาพที่ ก.7 ภาพขณะปฏิบัติงาน

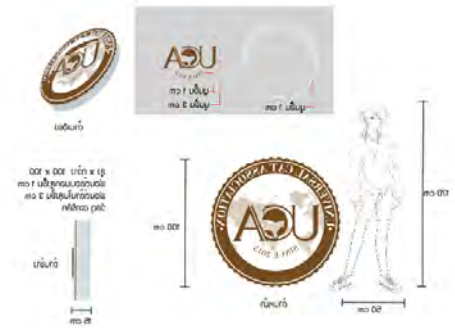
ภาพที่ ก.8 ภาพขณะปฏิบัติงาน



ภาพที่ ก.9 ออกแบบขาตั้งอคริลิค 1



ภาพที่ ก.10 ออกแบบขาตั้งอคริลิค 2



ภาพที่ ก.11 ออกแบบขาตั้งอคริลิค 3

ภาพที่ ก.12 ออกแบบขาตั้งอคริลิค 4

ประวัติผู้จัดทำ/คณะผู้จัดทำ

รหัสนักศึกษา	:	6306400007
ชื่อ-นามสกุล	:	สิริกร เกิดศรี
คณะ	:	เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขาวิชา	:	แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
ที่อยู่	:	หมู่บ้านอณาสิริ ซอย26 99/237 ต.บางแม่นาง อ.บางใหญ่ จ.นนทบุรี 11140
ผลงาน	:	ออกแบบหน้าเว็บไซต์ บี อะ เด วิล ให้กับองค์กร เพื่อพัฒนาองค์กรต่อไปในอนาคต