



รายงานการจัดทำโครงงานสหกิจศึกษา
การผลิตสื่อเพื่อความบันเทิงเกี่ยวกับ ไปเกม่อนของ ยูทูป ช่อง โอเวอร์บูท
The Cooperative Report the Production of Entertainment Media About Pokemon on
Youtube channel Overboot

โดย

นาย รณกฤต งามศิริเจริญกุล 6604600101

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา 146-468 สหกิจศึกษา

ภาควิชาภาพยนตร์ โทรทัศน์ และสื่อดิจิทัล

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษา 3 ปีการศึกษา 2567

หัวข้อรายงาน รายงานการจัดทำโครงการสหกิจศึกษาการผลิตสื่อเพื่อความบันเทิงเกี่ยวกับ
โปเกม่อนของ ยูทูป ช่อง โอเวอร์บูท
The Cooperative Report the Production of Entertainment Media About Pokemon on
Youtube channel Overboot
รายชื่อผู้จัดทำ นาย รัชฎถก จามศิริเจริญกุล 6604600101
ภาควิชา ภาพยนตร์ โทรทัศน์ และสื่อดิจิทัล
อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เวทิต ทองจันทร์

อนุมัติให้รายงานฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาภาควิชาสหกิจศึกษา

ประจำภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2567

คณะกรรมการการสอบรายงาน

.....อาจารย์ที่ปรึกษา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เวทิต ทองจันทร์)

.....พนักงานที่ปรึกษา
(นาย หนึ่งสยาม เบนจาทิกุล)

.....ประธานกรรมการ
(อาจารย์ ธนัช นนทชนก)

.....
ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มารุจ ลิ้มประวัฒน์)

กิตติกรรมประกาศ

(Acknowledgement)

การที่ผู้จัดทำได้มาปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ณ ช่องยูหุป โอเวอร์บุ๊ก ตั้งแต่วันที่ 3 มิถุนายน พ.ศ. 2568 ถึง วันที่ 30 สิงหาคม พ.ศ. 2568 ได้สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ด้วยดี ส่งผลให้ผู้จัดทำได้รับความรู้ ประสบการณ์การทำงานต่าง ๆ และความเข้าใจในชีวิตการทำงานจริง ด้วยความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจาก ช่อง ช่องยูหุป โอเวอร์บุ๊ก ที่ให้โอกาสผู้จัดทำได้เข้าปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ระยะเวลา สอนงาน และช่วยเหลือด้านต่าง ๆ ตลอดระยะเวลาในการปฏิบัติสหกิจศึกษาในครั้งนี้ จึงขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ ที่นี้ จากการสนับสนุนของหลายฝ่าย ดังนี้

- | | |
|---------------------------------------|--------------------------|
| 1. คุณหนึ่งสยาม เบญจาทิกุล | เจ้าของช่อง (โอเวอร์นัท) |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เวทิต ทองจันทร์ | อาจารย์ที่ปรึกษา |

และบุคคลท่านอื่น ๆ ที่มีได้กล่าวนามทุกท่าน ที่ได้ให้คำแนะนำช่วยเหลือในการจัดทำรายงาน
ผู้จัดทำขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและเป็นที่ปรึกษาใน
การทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ ตลอดจนให้การดูแลและให้ความเข้าใจกับชีวิตการทำงาน
ของผู้จัดทำ ผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผู้จัดทำ

ชื่อ รณกฤต งามศิริเจริญกุล

วันที่ 12 เดือน กันยายน ปี 2568

ชื่อโครงการ : การผลิตสื่อเพื่อความบันเทิงเกี่ยวกับโปเกมอนของ ยูทูป ช่อง โอเวอร์บูท

หน่วยกิต : 5

ผู้จัดทำ : นายธนกฤต งามศิริเจริญกุล

อาจารย์ที่ปรึกษา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เวทิต ทองจันทร์

ระดับการศึกษา : ปริญญาตรี

หลักสูตร : ภาพยนตร์ โทรทัศน์ และสื่อดิจิทัล

คณะ : นิเทศศาสตร์

ภาคการศึกษา/ปีการศึกษา : 3/2567

บทคัดย่อ

รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา เรื่อง "การผลิตสื่อเพื่อความบันเทิงเกี่ยวกับโปเกมอนของ ช่องยูทูป โอเวอร์บูท" มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและนำเสนอ กระบวนการทำงานจริงในการผลิตสื่อวิดีโอเพื่อความบันเทิง ซึ่งเป็นขั้นตอนสำคัญในการขับเคลื่อนช่อง ยูทูป และเพื่อบูรณาการองค์ความรู้จากภาควิชา ดิจิตอลมีเดีย คณะนิเทศศาสตร์ เข้ากับการปฏิบัติงานในสถานประกอบการจริง

ผลการปฏิบัติงานตลอดระยะเวลา 16 สัปดาห์นี้ ได้นำเสนอรายละเอียดการผลิตเนื้อหาภายใต้กระบวนการทำงานที่ชัดเจน เช่น การใช้โปรแกรม อะโดบี พรีเมียร์ โปร ในการตัดต่อ และการใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการดึงดูดผู้ชม ซึ่งอ้างอิงตามแนวคิดและหลักการผลิตสื่อที่ผู้จัดทำได้ศึกษามา นอกจากนี้ รายงานยังได้สรุปถึงความสำเร็จและปัญหาที่พบในการผลิตเนื้อหาจริง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงคุณภาพคอนเทนต์ ให้ตอบสนองความสนใจของผู้เข้าชมได้อย่างเหมาะสม และมีความน่าสนใจอย่างต่อเนื่อง

ตลอดระยะเวลาการปฏิบัติงานสหกิจศึกษานี้ ผู้จัดทำได้พัฒนาทักษะทางวิชาชีพด้านการผลิตและตัดต่อวิดีโออย่างมืออาชีพ รวมถึงได้บูรณาการองค์ความรู้ด้านนิเทศศาสตร์เข้ากับการทำงานจริง ซึ่งเป็นการเตรียมความพร้อมก่อนก้าวเข้าสู่การทำงานในอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัลต่อไปในอนาคต

คำสำคัญ : คอนเทนต์โปเกมอน / การผลิตสื่อวิดีโอ / ยูทูป / นักตัดต่อวิดีโอ

Project Title : The Cooperative Report the Production of Entertainment Media About Pokemon on

Youtube channel Overboot

Credits : 5

Authors : Ronnakirt Ngamsiricharoenkun

Advisor : Asst. Prof. Vethit ThongChantr

Degree Level : Bachelor's Degree

Program : Film, television and digital media

Faculty : Communication Arts

Semester/Academic Year : 3/2024

Abstract

This Cooperative Education Report, titled “The Production of Entertainment Media Content on Pokémon for the YouTube Channel OverBoot,” aims to study and present the practical workflow of video content production for entertainment. This process is crucial for driving the YouTube channel's success and for integrating the academic knowledge gained from the Digital Media program at the Faculty of Communication Arts with real-world professional practice.

The outcomes of this 16-week internship present clear details of the content production process, including the application of software such as Adobe Premiere Pro for editing, and the use of various techniques to maximize viewer engagement. These practices are based on communication arts principles and media production concepts studied by the intern. Additionally, the report summarizes the successes and challenges encountered during actual content production, serving as a guideline for continuously improving content quality to appropriately meet and sustain viewer interest.

Throughout the duration of this cooperative education placement, the intern successfully developed professional skills in video production and editing. The experience also facilitated the seamless integration of Communication Arts knowledge with practical work in the industry, effectively serving as a preparation phase for a professional career in the digital media industry.

Keywords: Pokémon Content / Video Production / YouTube / Video Editor



Approved by
Somkiat Sriphech
Advisor

สารบัญ

	หน้า
จดหมายนำส่งรายงาน	ก
บทคัดย่อ	ข
Abstract	ค
กิตติกรรมประกาศ	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์	2
1.3 ขอบเขตของรายงาน	2
1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ	2
บทที่ 2 ทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	3
2.1 ทฤษฎีการสื่อสาร	3
2.1.1 ใคร (Who)	4
2.1.2 พูดอะไร ด้วยวัตถุประสงค์อะไร (Says What)	4
2.1.3 โดยใช้วิธีการและช่องทางใด (In Which Channel)	4
2.1.4 ส่งไปยังใคร ในสถานการณ์อะไร (To Whom)	4
2.1.5 ได้ผลอย่างไรในปัจจุบัน และอนาคต (With What Effect)	4

	หน้า
2.2 แนวคิดในการสร้างผลงานวิดีโอ (อ้างอิงจากKrooying)	5
2.2.1 Storyboard	5
2.2.2 เตรียมองค์ประกอบ	5
2.2.3 ตัดต่องานวิดีโอ	5
2.2.4 ใส่ เอฟเฟก/ตัดต่อใส่ เสียง	6
2.2.5 แปลงวิดีโอเพื่อนำไปใช้งานจริง	6
2.3 แนวคิดในการตัดต่อวิดีโอ (อ้างอิงจาก Mr.piyadanai Wikein)	6
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายสังคม (Social Media) (อ้างอิงจาก Fiat Car's)	7
2.4.1 ทำให้เกิดการพูดถึง	7
2.4.2 ทำให้ง่ายที่สุด	8
2.4.3 ตรงประเด็น	8
2.4.4 น่าติดตาม	8
2.5 แนวคิดเกี่ยวกับวิดีโอออนไลน์ (อ้างอิงจาก สัมมนาออนไลน์)	8
บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน	9
3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	9
3.1.1 ชื่อสถานประกอบการ	9

	หน้า
3.1.2 ที่ตั้งของสถานประกอบการ	9
3.2 ลักษณะการประกอบการให้บริการหลักขององค์กร	9
3.2.1 ลักษณะการประกอบการ	9
3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารงานขององค์กร	10
3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย	10
3.5 ชื่อและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	11
3.5.1 ชื่อพนักงานที่ปรึกษา	11
3.5.2 ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	11
3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา	11
3.6.1 ระยะเวลาในการดำเนินงาน	11
3.6.2 วันเวลาในการปฏิบัติสหกิจ	11
3.7 ขั้นตอนและวิธีการปฏิบัติงานเพื่อนำเสนอผลงานและ พัฒนาการของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา	12
3.7.1 ขั้นตอนวิธีการปฏิบัติงาน	12
3.7.2 พัฒนาการของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา	13
3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้	14
3.8.1 ฮาร์ดแวร์	14
3.8.2 ซอฟต์แวร์	14

	หน้า
บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา	15
4.1 ศึกษาหน้าที่การเป็น Video Editor	15
4.2 หน้าที่ได้รับมอบหมาย	15
4.3 การบวนการผลิตวิดีโอสั้นวิดีโอที่ต้องค้นหาข้อมูลด้วยตนเอง	16
4.4 การบวนการผลิตวิดีโอสั้นวิดีโอที่ทางเจ้าของช่องมีผู้ติดตามมาให้	21
4.5 ปัญหาและอุปสรรคในการปฏิบัติงาน	25
4.6 การแก้ไขปัญหาและบทเรียนที่ได้รับ	25
4.7 สรุปผลการปฏิบัติงาน	25
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	26
5.1.1 ขั้นตอนการทำ Pre-production	26
5.1.2 ขั้นตอนการทำ Post-production และการควบคุมคุณภาพ	26
5.2 ข้อเสนอแนะ	27
บรรณานุกรม	28
ภาคผนวก	29
ประวัติผู้จัดทำ	31

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 3.1 ขั้นตอนและวิธีการทำรายงานสหกิจศึกษา

14



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1 ภาพเปรียบเทียบสูตรการสื่อสารของลาสเวลล์กับองค์ประกอบของการสื่อสาร	5
ภาพที่ 3.1 ตราสัญลักษณ์ (Logo) Youtube Channel : Overboot	9
ภาพที่ 3.2 นาย หนึ่งสยาม เบญจาทิกุล เจ้าของช่อง OverBoot	10
ภาพที่ 3.3 นาย รณกฤต งามศิริเจริญกุล เด็กฝึกงาน : Video Editor	10
ภาพที่ 3.4 นาย หนึ่งสยาม เบญจาทิกุล พนักงานที่ปรึกษา	11
ภาพที่ 4.1 ภาพจาก Google Sheets ตัวอย่างการนำเสนอหัวข้อเรื่องทิดค้นหัวข้อด้วยตัวเอง	16
ภาพที่ 4.2 ภาพจาก Discord หากนำเสนอผ่านแล้ว	16
ภาพที่ 4.3 ภาพสกริปต์ที่ทำจาก Google Sheets	17
ภาพที่ 4.4 ภาพแชทจาก Discord ที่ เจ้าของช่องอัปโหลดไว้ที่ Google Drive	17
ภาพที่ 4.5 ภาพ ฟุตเทจ(วิดีโอและภาพ)ต่างๆที่ใช้ในวิดีโอสั้น	18
ภาพที่ 4.6 ตัวอย่างที่นำมา Reference จาก “Master Ball มันไม่ได้มีไว้แค่จับโปเกมอน 100% !!”	18
ภาพที่ 4.7 ภาพตัวอย่างการตัดต่อด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro 2024	19
ภาพที่ 4.8 ภาพตัวอย่างการเชื่อมวิดีโอด้วยโปรแกรม VLC Media Player	19
ภาพที่ 4.9 ภาพแชทจาก Discord ที่ทางผู้จัดทำอัปโหลดไว้ที่ Google Drive และการตรวจทานของเจ้าของช่อง	20
ภาพที่ 4.9 ภาพจาก Youtube Chanel : OverBoot ที่เจ้าของช่องทำการอัปโหลดเสร็จสิ้น	20
ภาพที่ 4.10 ภาพแชทจาก Discord ที่ทางเจ้าของอัปโหลดวิดีโอไว้ที่ Google Drive และส่งมาให้ผู้จัดทำและทำการส่งงาน	21
ภาพที่ 4.11 ตัวอย่างวิดีโอที่ทางเจ้าของอัปโหลดวิดีโอไว้ที่ Google Drive	21
ภาพที่ 4.12 ภาพ ฟุตเทจ(วิดีโอและภาพ)ต่างๆที่ใช้ในวิดีโอสั้น	22
ภาพที่ 4.13 ตัวอย่างวิดีโอที่นำมา Reference จากวิดีโอ “การ์ดมิวทูที่ดีที่สุด”	22

ภาพที่ 4.14 ภาพตัวอย่างการตัดต่อด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro 2024	23
ภาพที่ 4.15 ภาพตัวอย่างการเข้ารหัสวิดีโอด้วยโปรแกรม VLC Media Player	23
ภาพที่ 4.16 ภาพแชทจาก Discord ที่ทางผู้จัดทำอัปโหลดไว้ที่ Google Drive	24
ภาพที่ 4.17 ภาพจาก Youtube Chanel : OverBoot ที่เจ้าของช่องทำการอัปโหลดเสร็จสิ้น	24



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ช่องยูทูป โอเวอร์บุ๊ก เป็นหนึ่งในช่องที่ได้รับความนิยมในกลุ่มผู้ชื่นชอบโปเกม่อน ในประเทศไทย โดยมีจุดเด่นอยู่ที่การผลิตเนื้อหาที่เชิงลึกตั้งแต่การวิเคราะห์ข้อมูลตัวละคร, ทฤษฎีต่างๆ ในโลกของเกม, ไปจนถึงการนำเสนอเนื้อหาที่สนุกสนานและให้ความรู้ ซึ่งทำให้ช่องมีเอกลักษณ์และเป็นที่ยอมรับในฐานะแหล่งข้อมูลและความบันเทิงหลักสำหรับแฟนๆ โปเกม่อน มาอย่างยาวนาน

ในฐานะผู้จัดทำโครงการที่ได้รับโอกาสเข้ามาปฏิบัติงานสหกิจศึกษา จึงได้มีส่วนร่วมในกระบวนการผลิตสื่อของช่อง โอเวอร์บุ๊ก โดยได้รับมอบหมายให้รับผิดชอบการผลิต ยูทูปวิดีโอสั้น ตั้งแต่เริ่มต้นจนจบกระบวนการ เพื่อเพิ่มความหลากหลายให้กับเนื้อหาช่องและตอบสนองพฤติกรรมการรับชมสื่อของผู้คนในปัจจุบัน ขั้นตอนการทำงานเริ่มต้นจากการ หาหัวข้อ ที่น่าสนใจ, เขียนสคริปต์, ส่งสคริปต์ให้ โอเวอร์บุ๊ก ตรวจสอบและพากย์เสียง, หลังจากนั้นจึง นำคลิปเสียงที่ได้มาหาวิดีโอและเสียงประกอบที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้ในการตัดต่อ, ตัดต่อวิดีโอ ให้กระชับและน่าสนใจ, ส่งคลิปให้ตรวจสอบ, แก้ไข ตามคำแนะนำ, และสุดท้ายคือ นำวิดีโอลงช่อง เพื่อเผยแพร่สู่สาธารณะ

กระบวนการผลิตสื่อในครั้งนี้จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อทั้งตัวช่องและผู้ชม เพราะไม่เพียงแต่เป็นการช่วยให้ช่อง โอเวอร์บุ๊ก สามารถขยายฐานแฟนคลับและปรับตัวเข้ากับรูปแบบสื่อใหม่ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่ยังช่วยให้ผู้ชมได้รับชมเนื้อหาเกี่ยวกับโปเกม่อน ที่มีคุณภาพสูงในรูปแบบที่สั้นกระชับและเข้าถึงง่าย ซึ่งตอบโจทย์ความต้องการของผู้ที่ต้องการเสพความบันเทิงและสาระได้อย่างรวดเร็วในยุคดิจิทัล

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 มุ่งเน้นการจัดทำและผลิตสื่อออนไลน์ประเภท ยูทูปวิดีโอสั้น เพื่อเผยแพร่เนื้อหาเกี่ยวกับ โปเกมอน ให้กับยูทูปช่องโอเวอร์นู้ท

1.2.2 เพื่อศึกษาและประยุกต์ใช้กระบวนการผลิตสื่อวิดีโอสั้นอย่างเป็นระบบ

1.3 ขอบเขตของรายงาน

เพื่อใช้ความรู้นี้ไปผลิตรายงานการจัดทำโครงการสหกิจศึกษาการผลิตสื่อเพื่อให้ความบันเทิงเกี่ยวกับโปเกมอนของ ยูทูป ช่อง โอเวอร์นู้ท โดยเป็น ยูทูปวิดีโอสั้น ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ โปเกมอน บนช่อง โอเวอร์นู้ท ตั้งแต่การวางแผนไปจนถึงการตัดต่อและการเผยแพร่ ซึ่งเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการปฏิบัติงานจริงในโครงการสหกิจศึกษา ตั้งแต่วันที่ 3 มิถุนายน 2568 ถึงวันที่ 30 สิงหาคม 2568

1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

1.4.1 ได้เพิ่มปริมาณเนื้อหาที่มีคุณภาพบนช่องอย่างต่อเนื่อง ซึ่งช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วม (Engagement) ของผู้ชมและส่งเสริมการเติบโตของช่องในระยะยาว

1.4.2 ได้ฝึกฝนและพัฒนาทักษะเฉพาะด้านที่จำเป็นสำหรับสายอาชีพ ผู้สร้างเนื้อหา (Content Creator) โดยเฉพาะทักษะการตัดต่อวิดีโอสั้นที่มีความกระชับและน่าสนใจ รวมถึงการทำงานร่วมกับทีมผู้ผลิตมืออาชีพ

บทที่ 2

ทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

โครงการสหกิจเรื่อง “การผลิตสื่อเพื่อความบันเทิงเกี่ยวกับโปเกมอนของ ยูทูบ ช่อง โอเวอร์นู้ท” สำหรับเผยแพร่ทางสื่อสังคมออนไลน์ของช่อง โอเวอร์นู้ทโดยผู้จัดทำได้ทำการศึกษา ค้นคว้าสืบค้นข้อมูลอ้างอิง เกี่ยวกับการผลิตสื่อวิดีโอ โดยได้มีการนำแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ มา ศึกษาและปรับใช้กับการสร้างสรรค์ผลงานให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายในการผลิตคอนเทนต์ โปเกมอน ในการทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องได้ศึกษาดังต่อไปนี้

2.1 ทฤษฎีการสื่อสาร

2.2 แนวคิดในการสร้างผลงานวิดีโอ

2.3 แนวคิดในการตัดต่อวิดีโอ

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายสังคม (Social Media)

2.5 แนวคิดเกี่ยวกับวิดีโอออนไลน์

2.1 ทฤษฎีการสื่อสาร

ฮาโรลด์ ลาสเวลล์ (Harold Lasswell) (อ้างอิงจาก chulapedia) ได้ทำการวิจัยในเรื่องการ สื่อสารมวลชนไว้ในปี พ.ศ. 2491 การสื่อสาร (Communication) คือกระบวนการแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสารระหว่างบุคคลต่อบุคคลหรือบุคคลต่อกลุ่ม โดยใช้สัญลักษณ์ สัญญาณ หรือพฤติกรรมที่ เข้าใจกัน โดยมีองค์ประกอบดังนี้ ผู้ส่งสารคือผู้ที่ทำหน้าที่ส่งข้อมูล สารไปยังผู้รับสารโดยผ่าน ช่องทางที่เรียกว่าสื่อ ถ้าหากเป็นการสื่อสารทางเดียวผู้ส่งจะทำหน้าที่ส่งเพียงประการเดียว แต่ถ้า เป็นการสื่อสาร 2 ทาง ผู้ส่งสารจะเป็นผู้รับในบางครั้งด้วย ผู้ส่งสารจะต้องมีทักษะในการสื่อสาร มี เจตคติต่อตนเอง ต่อเรื่องที่ส่ง ต้องมีความรู้ในเนื้อหาที่จะส่งและอยู่ในระบบสังคมเดียวกับผู้รับก็ จะทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพ ข่าวสารในกระบวนการติดต่อสื่อสารก็มีความสำคัญ ข่าวสารที่ ดีต้องแปลเป็นรหัสเพื่อสะดวกในการส่ง การรับ และตีความเนื้อหาสารของสาร และการจัดสารก็ จะต้องทำให้การสื่อความหมายง่ายขึ้น

สื่อหรือช่องทางในการรับสารคือ ประสาทสัมผัสทั้งห้า คือ ตา หู จมูก ลิ้น และกายสัมผัส และตัวกลางที่มนุษย์สร้างขึ้นมาเช่น สิ่งพิมพ์ กราฟิก สื่ออิเล็กทรอนิกส์

(ทฤษฎีของลาสเวลล์) คือการสื่อสารที่มีองค์ประกอบดังนี้

1. ใคร (Who)
2. พูดอะไร (Says What)
3. โดยวิธีและช่องทางใด (In Which Channel)
4. ไปยังใคร (To Whom)
5. ด้วยผลอะไร (With What Effect)

2.1.1 ใคร คือ ผู้ส่งหรือผู้ทำการสื่อสาร เช่น ในการอ่านข่าว ผู้อ่านข่าวเป็นผู้ส่งข่าวสารไปยังผู้ฟัง

2.1.2 พูดอะไร ด้วยวัตถุประสงค์อะไร คือ สิ่งที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาข่าวสารที่ส่งไป ผู้ส่งจะส่งเนื้อหาอะไร โดยอาจเป็นข่าวสารธรรมดาเพื่อให้ผู้รับทราบความเคลื่อนไหวของเหตุการณ์ต่าง ๆ

2.1.3 โดยใช้วิธีการและช่องทางใด คือ ผู้ส่งทำการส่งข่าวสารโดยการพูด การแสดงกิริยาท่าทาง ใช้ภาพ ฯลฯ หรืออาจจะใช้อุปกรณ์ระบบไฟฟ้า เช่น ไมโครโฟน หรือเครื่องฉายภาพยนตร์ เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาข่าวสารให้ผู้รับรับได้โดยสะดวก

2.1.4 ส่งไปยังใคร ในสถานการณ์อะไร คือ ผู้ส่งจะส่งข่าวสารไปยังผู้รับเป็นใครบ้าง เนื่องจากโอกาสอะไร เช่น การอ่านข่าวเพื่อให้ผู้ฟังทางบ้านทราบข่าวสารประจำวัน ผู้ส่งย่อมต้องทราบว่าผู้รับเป็นกลุ่มใดบ้างเพื่อสามารถเลือกสรรเนื้อหาและวิธีการส่งให้เหมาะสมกับผู้รับ

2.1.5 ได้ผลอย่างไรในปัจจุบัน และอนาคต คือ การส่งข่าวสารนั้นเพื่อให้ผู้รับฟังผ่านไปเลย ๆ หรือจดจำด้วย ซึ่งต้องอาศัยเทคนิควิธีการที่แตกต่างกัน และเช่นเดียวกันกับการเรียนการสอนที่จะได้ผลนั้น ผู้สอนจะต้องตระหนักอยู่เสมอว่าเมื่อสอนแล้วผู้เรียนจะได้ความรู้มากน้อยเท่าใด



ภาพที่2.1 ภาพเปรียบเทียบสูตรการสื่อสารของลาสเวลล์กับองค์ประกอบของการสื่อสาร

การประยุกต์ใช้ทฤษฎีลาสเวลล์ในโครงการ: ทางช่อง OverBoot ได้นำทฤษฎีของลาสเวลล์มาใช้โดย ผู้ส่ง คือ ช่อง YouTube OverBoot/ผู้จัดทำ สาร คือ ข้อมูลเชิงลึก (Lore), แนวทางการเล่น, ความลับ, และความสนุกสนานในโลกโปเกมอน สื่อ คือ โซเชียลมีเดีย (YouTube, Facebook) ผู้รับ คือ กลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบและติดตามคอนเทนต์โปเกมอน ผล คือ ช่อง OverBoot คาดหวังให้เกิดการรับชมอย่างต่อเนื่อง เพิ่มจำนวนผู้ติดตาม และสร้างชุมชนผู้สนใจโปเกมอนที่แข็งแกร่งขึ้น

2.2 แนวคิดในการสร้างผลงานวิดีโอ (อ้างอิงจาก Krooying)

การสร้างผลงานวิดีโอจะต้องผ่านกระบวนการคิดวางแผนอย่างรอบคอบ เพราะปัญหาที่มักเกิดขึ้นเสมอคือการไม่ได้ภาพตามที่ต้องการ เนื้อหาที่ถ่ายมาไม่สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการนำเสนอ แนวคิดในการทำงานวิดีโออย่างมีประสิทธิภาพตรงตามความต้องการ จะช่วยให้ไม่ต้องมาเสียเวลาแก้ไขภายหลัง โดยมีลำดับแนวคิดของงานสร้างวิดีโอเบื้องต้น ดังนี้

2.2.1 Storyboard การเขียน โครงสร้างรายละเอียดของผลงานทั้งหมดแบบจำลองเพื่อให้เห็นลำดับขั้นตอนของการทำงาน สิ่งประกอบทั้งหมดของผลงาน การเขียน Storyboard เป็นการทำให้เพื่อนร่วมองค์กรทำความเข้าใจได้รวดเร็วและยังวิเคราะห์ความผิดพลาดได้ดี

2.2.2 เตรียมองค์ประกอบ ในการทำงานวิดีโอจะต้องเตรียมองค์ประกอบต่าง ๆ ให้ครบถ้วน ไม่ว่าจะเป็นไฟล์วิดีโอ, ไฟล์ภาพนิ่ง, ไฟล์เสียง หรือไฟล์ชาวด์แทร็กซ์ต่าง ๆ

2.2.3 ตัดต่องานวิดีโอ การตัดต่อคือการนำองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เตรียมไว้มาตัดต่อเป็นงานวิดีโอ งานวิดีโอจะออกมาดีน่าสนใจเพียงใดขึ้นอยู่กับ การตัดต่อเป็นสำคัญ

2.2.4 ใส่ เอฟเฟก/ตัดต่อใส่ เสียง ในขั้นตอนการตัดต่อ จะมีการตกแต่งงานวิดีโอด้วยเทคนิคพิเศษต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการใส่สี การใส่ข้อความ หรือเสียงดนตรี ซึ่งจะช่วยให้งานของเรามีสีสันและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

2.2.5 แปลงวิดีโอเพื่อนำไปใช้งานจริง ขั้นตอนการแปลงวิดีโอเป็นขั้นตอนสุดท้ายในการทำงานวิดีโอที่เราได้ทำเรียบร้อยแล้วนั้น ไปใช้งาน และนำผลงานไปเผยแพร่หรือนำไปใช้งานได้ทันที

การใช้แนวคิดในการสร้างผลงานวิดีโอทางช่อง OverBoot เห็นว่าเป็นเรื่องสำคัญในการทำงาน เพื่อช่วยให้การทำให้เป็นระบบและแสดงการทำงานอย่างมีขั้นตอน ทำให้ทางเจ้าของช่องสามารถทำความเข้าใจและเสนอความคิดเห็นเพิ่มเติมได้สะดวก

ผู้จัดทำจึงนำแนวคิดในการสร้างผลงานวิดีโอมาใช้กับตัวโครงงานคือกระบวนการทำงานที่มีขั้นตอนมากยิ่งขึ้น โดยการทำงานมีขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นตอนการเตรียมงาน (เช่น การเขียนสคริปต์ไปเกมอน)
2. ขั้นตอนก่อนการผลิต (เช่น การหา Footage, การเล่นเกมเพื่อเก็บ Footage ที่หาไม่ได้)
3. ขั้นตอนการผลิต (เช่น การตัดต่อ, การใส่เอฟเฟกต์)
4. ขั้นตอนการเผยแพร่ผลงาน

2.3 แนวคิดในการตัดต่อวิดีโอ (อ้างอิงจาก Mr.piyadanai Wikein)

ในปัจจุบันการตัดต่อวิดีโอมีอิทธิพลอย่างมากต่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ซึ่งการตัดต่อมีหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการตัดต่อภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว สี หรือเสียง ซึ่งการตัดต่อวิดีโอมีหลากหลายรูปแบบ สื่อความหมายแตกต่างกันออกไป รวมไปถึงจุดประสงค์วิดีโอด้วยเช่นกัน

ความหมายของการตัดต่อ

การตัดต่อวิดีโอ คือ การนำเสนอภาพหลายภาพมาประกอบกันให้เป็นเรื่องราว โดยการนำรายละเอียดของภาพและเหตุการณ์ที่สำคัญจากสื่อบันทึกอิเล็กทรอนิกส์ที่ได้บันทึกไว้หรือวิดีโอ footage (VDO Footage) มาทำการสร้างสรรค์เพื่อเรียงลำดับให้ได้เนื้อหาตามจุดประสงค์ ซึ่งภาพที่

นำมาลำดับไม่จำเป็นต้องสำคัญเท่ากันทุกภาพ ความสำคัญอาจจะลดลงไปตามเนื้อหา ภาพบางภาพสามารถเป็นสื่อสำคัญของการเกิดของเหตุการณ์แต่บางภาพอาจเป็นส่วนประกอบเท่านั้น

ซึ่งโครงการการผลิตสื่อวิดีโอแสดงผลงานโดยรวมของช่อง OverBoot มีการใช้รูปแบบการตัดต่อวิดีโอ ดังนี้

- Quick Cut: การตัดต่อภาพแบบเร็ว ๆ เพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจดึงดูดอารมณ์ของคนดู ซึ่งสามารถทำให้เกิดความรู้สึกตื่นเต้น มีชีวิตชีวา เร่งรีบ เร้าใจ

การนำวิดีโอไปใช้งาน

วิดีโอสามารถนำไปใช้งานได้หลายลักษณะ ซึ่งสามารถแสดงดังต่อไปนี้

- ด้านบันเทิง (Video Entertainment) สามารถบันทึกมัลติมีเดียวิดีโอ รายการโทรทัศน์ ที่ชื่นชอบ บันทึกการแสดงสด หรือในงานเลี้ยงสังสรรค์ต่าง ๆ เพื่อนำกลับมาชมได้อีกครั้ง
- ด้านการนำเสนอ (Video Presentation) สำหรับแนะนำสินค้า กิจกรรม ด้านต่าง ๆ

การตัดต่อภาพแต่ละครั้งผู้จัดทำต้องการให้ผู้ชมมีความรู้สึกน่าสนใจ โดยใช้ภาพและเสียงมาประกอบ เพื่อให้การนำเสนอมีความเพลิดเพลินกับการรับชม

ผู้จัดทำจึงนำแนวคิดในการตัดต่อวิดีโอมาใช้กับตัวโครงการคือ นำเทคนิคการตัดต่อคลิปวิดีโอมาทำให้คลิปวิดีโอเกิดความน่าสนใจน่าติดตามมากยิ่งขึ้น โดยเน้นการใช้เทคนิค Quick Cut เพื่อสร้างความตื่นเต้นและเร้าใจในฉากการต่อสู้หรือช่วงสรุปข้อมูลสำคัญของโปเกมอน

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายสังคม (Social Media) (อ้างอิงจาก Fiat Car's)

ปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์มีอิทธิพลอย่างมาก ทำให้ต้องคิดไตร่ตรอง คัดเลือกผลงานให้ออกมาตอบใจത്യของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งปัจจัยที่จะทำให้ผลงานมีคุณภาพ ต้องทำให้เกิดสิ่งต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

2.4.1 ทำให้เกิดการพูดถึง การทำให้เกิดการบอกต่อ การเผยแพร่ เกิดการพูดถึงหรือกลายเป็นกระแส โดยวิดีโอจะต้องไม่มีความน่าเบื่อและมีความน่าสนใจ สอดแทรกเนื้อหาที่จะสื่อออกมาพร้อม ๆ กับความบันเทิงหรือทำให้เกิดความเพลิดเพลินในขณะที่รับชม

2.4.2 ทำให้ง่ายที่สุด การทำวิดีโอออกมาให้เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน เพื่อให้ผู้ที่ได้ชมทราบถึงเนื้อหาที่เราจะสื่อ และความยาวของวิดีโอที่เหมาะสมกับแพลตฟอร์ม แต่หากมีเนื้อหาเยอะ จะต้องดำเนินเรื่องให้มีความน่าสนใจตลอดเวลาเพื่อดึงผู้ชมให้ดูจนจบ

2.4.3 ตรงประเด็น ให้เนื้อหามีความชัดเจน ความชัดเจนเป็นอีกจุดที่สำคัญ เพราะหากผู้ชมไม่เข้าใจถึงสิ่งที่เราต้องการจะสื่อก็เท่ากับว่าวิดีโอของเราล้มเหลว ซึ่งวิธีการแก้ไขนั้น คือ ควรจะเน้นให้เห็นชัดเจนเฉพาะเรื่องที่สำคัญ ๆ เท่านั้น โฟกัสให้เข้าใจได้ชัดเจนว่าต้องการสื่อถึงอะไร เพื่ออะไร ให้ตรงประเด็นที่สุด

2.4.4 นำติดตาม สารความรู้และการนำเสนอ จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทำให้ผู้ชมรู้สึกสนุก โดยมีการเล่าเรื่องแบบไม่น่าเบื่อ ทำให้ผู้ชมอยากติดตามต่อไปจนจบ

ผู้จัดทำจึงนำแนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมมาใช้กับตัวโครงการคือ นำมาเป็นช่องทางในการเผยแพร่เนื้อหาของคลิปวิดีโอไปเกมนอน เพื่อให้เกิดการ พูดถึง และสามารถ ตรงประเด็น กับความสนใจของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นแฟนคลับไปเกมนอน

2.5 แนวคิดเกี่ยวกับวิดีโอออนไลน์ (อ้างอิงจาก สัมมนาออนไลน์)

แนวคิดรูปแบบของสังคมบนโลกอินเทอร์เน็ตที่คนส่วนใหญ่นิยมใช้แบ่งปัน หรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความสนใจในเรื่องราวต่าง ๆ และเชื่อมโยงไปในทิศทางเดียวกัน โดยใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นตัวกลางเพื่อติดต่อสื่อสารและรับรู้ข่าวสารหรือกระจายข่าวสาร ซึ่งมีข้อดีคือประหยัดเวลาและสามารถกระจายข้อมูลได้อย่างทั่วถึง ซึ่งปัจจุบันมีความนิยมใช้เพื่อโปรโมทผลงานอีกด้วย

ซึ่งโครงการการผลิตสื่อเพื่อความบันเทิง แสดงผลงานโดยรวมของช่อง OverBoot มีการนำสื่อวิดีโอมาเผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์ โดยผ่านช่องทางหลักคือ YouTube ซึ่ง YouTube คือ โซเชียลมีเดียที่รวมสาระความรู้ ความบันเทิง ซึ่งใช้ภาพเคลื่อนไหวในการสื่อสารเช่น ภาพยนตร์, เพลง, วิดีโอ, ไลฟ์วิดีโอ เป็นต้น

ผู้จัดทำจึงนำแนวคิดเกี่ยวกับวิดีโอออนไลน์มาใช้กับตัวโครงการคือ ได้นำผลงานไปเผยแพร่บนโซเชียลมีเดีย โดยเฉพาะช่อง YouTube ของ OverBoot เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้ชมที่สนใจไปเกมนอนในวงกว้าง และมีผู้คนสนใจเป็นจำนวนมากตามเป้าหมายของช่อง

บทที่ 3

รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

3.1.1 ชื่อสถานประกอบการ : **Youtube Channel : Overboot (โอเวอร์บู๊ท)**

3.1.2 ที่ตั้งของสถานประกอบการ

เลขที่ 209/16 ถนนลาดพร้าว ซอยลาดพร้าว 1 ตำบล/แขวงจอมพล อำเภอ/เขต จตุจักร
จังหวัด กรุงเทพมหานคร รหัสไปรษณีย์ 10900 โทรศัพท์ 099-4542926



ภาพที่ 3.1 ตราสัญลักษณ์ (Logo) Youtube Channel : Overboot

3.2 ลักษณะการประกอบการให้บริการหลักขององค์กร

3.2.1 ลักษณะการประกอบการ

ช่อง YouTube OverBoot เป็นหนึ่งในช่องชั้นนำของประเทศไทยในการสร้างสรรค์สื่อบันเทิงเกี่ยวกับ Pokemon หรือที่รู้จักในฐานะ “Content Creator” ที่มุ่งเน้นการผลิตเนื้อหาที่มีคุณภาพสูงและครบวงจร มีการพัฒนาและเติบโตอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากความสำเร็จของเนื้อหาวิดีโอเชิงลึกที่เผยแพร่มาร่วมหลายปี ซึ่งเป็นการนำเสนอข้อมูลที่สดใหม่และเข้าถึงแฟน ๆ Pokemon ทุกกลุ่ม ทำให้ช่อง OverBoot กลายเป็นหนึ่งในช่องที่ได้รับความนิยมสูงสุดในหมวดนี้

นอกเหนือจากเนื้อหาวิดีโอแบบยาวแล้ว ช่องยังให้ความสำคัญกับการผลิตและนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบวิดีโอสั้นอย่าง YouTube Shorts ซึ่งเป็นผลมาจากการทำงานที่แบ่งหน้าที่กันอย่างชัดเจนและราบรื่น กระบวนการเริ่มต้นจากการหาข้อมูลและเขียนสคริปต์ ก่อนจะถูก ตรวจสอบ และนำไปสู่ขั้นตอนการตัดต่อวิดีโอ โดยการหาวิดีโอและเสียงประกอบที่เหมาะสม เพื่อให้ได้ผลงานที่มีคุณภาพสูงและเป็นไปตามเอกลักษณ์ของช่อง

ด้วยความร่วมมือนี้ ทำให้ช่อง OverBoot สามารถผลิตเนื้อหาได้อย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ ซึ่งสะท้อนถึงศักยภาพในการสร้างสรรค์ที่แข็งแกร่งและสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ชมในยุคดิจิทัลได้อย่างลงตัว ช่อง OverBoot ดำเนินงานภายใต้คำนิยามหลักที่เน้นการทำงานเป็นทีม, ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์, และการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อบรรลุพันธกิจในการส่งมอบคุณค่าและความบันเทิงให้กับผู้ชมอย่างยั่งยืน

3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารงานขององค์กร



ภาพที่ 3.2

นาย หนึ่งสยาม เบญจาทิกุล
เจ้าของช่อง OverBoot



ภาพที่ 3.3

นาย รณกฤต งามศิริเจริญกุล
เด็กฝึกงาน : Video Editor

3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

นาย รณกฤต งามศิริเจริญกุล ได้ไปปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ณ **Youtube Channel : Overboot** ในตำแหน่ง Video Editor (ผู้ตัดต่อวิดีโอ) โดยลักษณะงานที่ได้รับมอบหมายดังนี้

- หาข้อมูลเกี่ยวกับโปเกมอน
- นำเสนอหัวข้อเกี่ยวกับโปเกมอน
- เขียนสคริปสำหรับวิดีโอสั้นของโปเกมอน
- ตัดต่อวิดีโอสั้น

3.5 ชื่อและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

3.5.1 ชื่อพนักงานที่ปรึกษา

: นาย หนึ่งสยาม เบญจาทิกุล (พี่บู้ท)

3.5.2 ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

: เจ้าของช่อง



ภาพที่ 3.4 นาย หนึ่งสยาม เบญจาทิกุล พนักงานที่ปรึกษา

3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

3.6.1 ระยะเวลาในการดำเนินงาน ตั้งแต่วันที่ 3 มิถุนายน 2568 - วันที่ 9 สิงหาคม 2568 (รวมทั้งสิ้น 16 สัปดาห์)

3.6.2 วันเวลาในการปฏิบัติสหกิจ วันอังคาร-วันเสาร์ เวลา 13.00 น. – 20.00 น.

3.7 ขั้นตอนและวิธีการปฏิบัติงานเพื่อนำเสนอผลงานและพัฒนาการของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

3.7.1 ขั้นตอนวิธีการปฏิบัติงาน

ขั้นตอนการวิเคราะห์และวางแผน (Pre-Production)

- เริ่มจากการค้นคว้าและคัดเลือกข้อมูลเกี่ยวกับโปเกมอนที่กำลังเป็นที่นิยมและน่าสนใจ เพื่อนำมาสร้างหัวข้อสำหรับวิดีโอสั้น (YouTube Shorts)
- นำเสนอหัวข้อของวิดีโอสั้นต่อเจ้าของช่อง (ครีเอเตอร์) หรือพนักงานที่ปรึกษา เพื่อรับความเห็นชอบในทิศทางเนื้อหา
- เมื่อหัวข้อผ่านการอนุมัติแล้ว จะดำเนินการค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมอย่างละเอียดเพื่อนำมาเรียบเรียงเป็นสคริปต์สำหรับวิดีโอสั้น
- ส่งสคริปต์ฉบับสมบูรณ์ให้เจ้าของช่องตรวจทานความถูกต้องของเนื้อหาและสำนวนการสื่อสาร ก่อนเริ่มขั้นตอนการผลิต

ขั้นตอนการผลิต (Production & Post-Production)

- ค้นหาและรวบรวม footage (Footage) หรือภาพประกอบวิดีโอที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในสคริปต์ เพื่อเตรียมเข้าสู่กระบวนการตัดต่อ
- ลงมือตัดต่อวิดีโอสั้นตามสคริปต์ โดยใส่เสียงประกอบ กราฟิก และองค์ประกอบอื่น ๆ เพื่อให้วิดีโอมีความน่าสนใจและได้มาตรฐานตามรูปแบบของช่อง
- ส่งวิดีโอสั้นฉบับร่าง (Draft) ให้เจ้าของช่องตรวจทานคุณภาพ ความถูกต้อง และความสมบูรณ์ของภาพและเสียง

ขั้นตอนสุดท้าย (Finalization)

- อัปโหลดไฟล์วิดีโอสั้นฉบับสมบูรณ์ลงบน Google Drive เพื่อส่งมอบให้เจ้าของช่อง
- เจ้าของช่องดำเนินการอัปโหลดวิดีโอสั้นลงบน Youtube Channel : OverBoot

3.7.2 พัฒนาการของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

ระยะเวลา	รายละเอียดการปฏิบัติงานสหกิจ
สัปดาห์ ที่ 1	ที่ปรึกษาจะทำการทดสอบฝีมือและลองผลิตคลิปคร่าวๆ
สัปดาห์ ที่ 2	เริ่มการผลิตคลิปที่ 1 “ เรื่องราวของ ฮาได้ ลูการิโอ ”
สัปดาห์ ที่ 3	เริ่มการผลิตคลิปที่ 2 “ 5 อันดับโปเกมอนที่ควรเป็นร่างสุดท้ายของซาโตชิ ”
สัปดาห์ ที่ 4	เริ่มการผลิตคลิปที่ 3 “ 5 อันดับโปเกมอนที่เห็นแล้ว มันใช่โปเกมอนจริงดิ ?! ”
สัปดาห์ ที่ 5	ที่ปรึกษาจะทำการทดสอบฝีมือเพื่อไปสู่ขั้นต่อไป
สัปดาห์ ที่ 6	เริ่มการผลิตคลิปที่ 4 “ หากโปเกมอนเทรนเนอร์ “หายไป” ”
สัปดาห์ ที่ 7	เริ่มการผลิตคลิปที่ 5 “ 10 โปเกมอนมาษาที่ไม่ควรพลาด (อัปเดตในปี 2025) ”
สัปดาห์ ที่ 8	เริ่มการผลิตคลิปที่ 6 “ เป้าหมายของแก๊งวายร้ายของโลกโปเกมอน ”
สัปดาห์ ที่ 9	เริ่มการผลิตคลิปที่ 7 “ ภาพ Sprite โปเกมอนที่ถูกมองข้าม ”
สัปดาห์ ที่ 10	ที่ปรึกษาจะทำการทดสอบฝีมือเพื่อไปสู่ขั้นต่อไป
สัปดาห์ ที่ 11	เริ่มการผลิตคลิปที่ 8 “5 อันดับโปเกมอนที่ถูกลืมในจักรวาลโปเกมอน ”
สัปดาห์ ที่ 12	เริ่มการผลิตคลิปที่ 9 “5 อันดับโปเกมอนที่ถูกเนิร์ฟได้แบบเจ็บมาก ”
สัปดาห์ ที่ 13	ที่ปรึกษาจะทำการทดสอบฝีมือเพื่อไปสู่ขั้นต่อไป
สัปดาห์ ที่ 14	เริ่มการผลิตคลิปที่ 10 “ การ์ดเลือกผสม ”
สัปดาห์ ที่ 15	เริ่มการผลิตคลิปที่ 11 “ คนมีดวงกับการ์ดที่ไม่ต้องการ ”
สัปดาห์ ที่ 16	พบอาจารย์ที่ปรึกษา และปรึกษากระบวนการเขียนเล่มรายงานกับอาจารย์ที่ปรึกษา

ตารางที่ 3.1 ตารางการปฏิบัติงานสหกิจ

3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ จำแนกเป็น 2 ส่วนใหญ่ๆ ดังนี้

3.7.1 ฮาร์ดแวร์

คอมพิวเตอร์, คีย์บอร์ด, เมาส์

โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน สำหรับติดต่อสื่อสาร, หูฟัง

3.7.2 ซอฟต์แวร์

แอปพลิเคชัน Google Sheets ใช้ในการพิมพ์สกริปต์งาน

แอปพลิเคชัน Google Drive ใช้ในการอัปโหลดงาน

โปรแกรม Discord ใช้ในการติดต่อและพูดคุยงาน

โปรแกรม Adobe Premiere Pro 2024 ใช้ในการตัดต่อวิดีโอ

โปรแกรม VLC Media Player ใช้ในการเปิดวิดีโอและเช็คก่อนส่งตรวจวิดีโอ



บทที่ 4

ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ

ขั้นตอนการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในหน้าที่ Video Editor ของ ช่อง YouTube OverBoot
มีผลปฏิบัติงานและกระบวนการดังนี้

4.1 ศึกษาหน้าที่การเป็น Video Editor

หน้าที่โดยสังเขป :

การสนับสนุนในระยะเตรียมการ (Pre-Production Support):

- ค้นหาและคัดกรอง ข้อมูลเกี่ยวกับโปเกมอนที่ได้รับความนิยม เพื่อนำมาพัฒนาเป็น แนวคิดหลัก และ แนวทางการเล่าเรื่อง เสนอต่อครีเอเตอร์/พนักงานที่ปรึกษา เพื่อกำหนดทิศทางของเนื้อหาให้ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของช่อง OverBoot

การดำเนินการตัดต่อและหลังการผลิต (Post-Production Focus):

1. รับผิดชอบกระบวนการ Post-Production โดยใช้โปรแกรมหลัก เช่น Adobe Premiere Pro
2. ดูแลตั้งแต่การ เรียบเรียงฟุตเทจ การปรับปรุงคุณภาพด้าน สีและเสียง การเพิ่ม กราฟิกและเอฟเฟกต์ เพื่อให้ได้วิดีโอที่มี คุณภาพสูงสุด พร้อมสำหรับการเผยแพร่บนช่อง YouTube OverBoot

4.2 หน้าที่ได้รับมอบหมาย

ผู้จัดทำได้รับหน้าที่ในตำแหน่ง Video Editor โดยงานที่รับผิดชอบหลักแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

1. การสนับสนุนงาน Pre-Production : วิเคราะห์และค้นหา ข้อมูลโปเกมอนที่น่าสนใจ เพื่อนำเสนอ เป็น แนวคิดหลัก และ แนวทางการเล่าเรื่อง ต่อครีเอเตอร์/ที่ปรึกษา เพื่อกำหนดทิศทางของเนื้อหา
2. การผลิตและการจัดการ Post-Production : รับผิดชอบกระบวนการ Post-Production ทั้งหมด ตั้งแต่การ ตัดต่อ การปรับคุณภาพ ภาพและเสียง การใส่ กราฟิก/เอฟเฟกต์ โดยใช้โปรแกรมหลัก คือ Adobe Premiere Pro เพื่อให้ได้วิดีโอคุณภาพสูงพร้อมเผยแพร่บนช่อง OverBoot

4.3 การบวนการผลิตวิดีโอสั้นวิดีโอที่ต้องค้นหาข้อมูลด้วยตนเอง

1. ขั้นตอนการวางแผนต่างๆก่อนเริ่มผลิต (Pre-Production)

ตัวอย่างจากวิดีโอชื่อ “ 5 อันดับโปเกมอนที่ถูกลืมนในจักรวาลโปเกมอน ”

1. หาข้อมูลหรือคิดค้นหัวข้อที่เกี่ยวกับโปเกมอนที่คิดว่าผลิตเป็นวิดีโอแล้วจะได้ยอดผู้เข้าชมที่แน่นอนและนำมาสร้างเป็นหัวข้อและทำการนำเสนอต่อเจ้าของช่อง หากนำเสนอผ่านจะสามารถทำสคริปต์ต่อได้ทันที

ผู้จัดทำ : 5อันดับโปเกมอนที่ถูกคนส่วนใหญ่ลืมนไปเลยว่าเคยมีมันอยู่ด้วย

หรือหัวข้อเกี่ยวกับโปเกมอนที่มักจะถูกลืมนับ

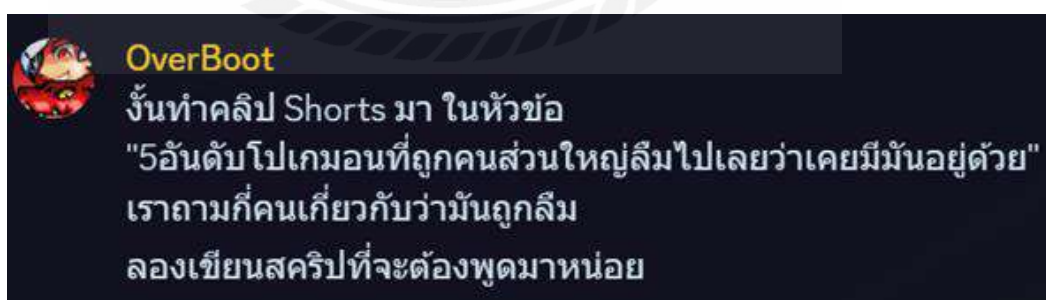
เช่น เทปโปโอ (Remoraid) / โคโจทซ์ (Barcoach) เป็นคั่นที่ยกตัวอย่างมาเพื่อนๆคงยังรู้สึกแบบว่าตัวพวกนี้มันมีอยู่ด้วยหรือ

OverBoot : เรากำลังจะทำพาร์ท 2 หรือ

ผู้จัดทำ : ประมาณนั้นคับแต่เป็นอีกหัวข้อนึง

ภาพที่ 4.1 ภาพจาก Google Sheets ตัวอย่างการนำเสนอหัวข้อเรื่องด้วยการคิดค้นหัวข้อด้วยตัวเอง

โดยทางผู้จัดทำและเจ้าของช่องได้ทำการคุยขั้นตอนการทำผลงานและวิธีการต่างๆผ่าน Discord ทั้งการพิมพ์และคุยด้วยเสียงเป็นต้น



ภาพที่ 4.2 ภาพจาก Discord หากนำเสนอผ่านแล้ว

2. เริ่มการเขียนสคริปต์จากหัวข้อที่นำเสนอผ่านแล้ว

"รันสลับไปเกมอนที่ทุกคนส่วนใหญ่ลืมไปเลยว่ามีมันอยู่ด้วย"

ว่า "เอ๊ะ...ตัวนั้นมันอยู่หรือนะ?" อาจจะลืมไปกันแล้ว หรือบางคนอาจจะไม่เคยรู้จักด้วยซ้ำ!

5. ลากิกิริ (Bruxish)

ปลาหลากหลายตัวนี้เนี่ย แค่เห็นหน้าก็รู้สึกแปลกๆ แล้วใช้ไหมครับ? ดีไซน์มันดูไม่ค่อยเหมือนไปเกมอนซะเท่าไร แล่มีสีที่แปลกๆด้วย ทำให้หลายคนเผลอลืมไปว่ามีปลาหลากหลายตัวนี้อยู่ในโลกไปเกมอนด้วย!

4. กาลากา (Klawf)

ปูตีนตัวใหญ่ยักษ์จากภูมิภาคทะเลทราย มันดูเป็นปูที่สมจริงซะจนบางทีเราก็กินไปว่ามันคือไปเกมอน! ด้วยรูปร่างหน้าตาที่เหมือนปูที่อยู่ในธรรมชาติทั่วไป แล่มันยังชอบเกาะอยู่ตามหน้าผาอีก ยิ่งทำให้มันกลืนไปกับสิ่งแวดล้อมได้ง่ายๆ จนบางคนอาจเผลอคิดว่า "นี่มันปูจริงๆนี่หว่า?"

3. เบราคาสุ (Rabsca)

มันดินเหนียวลอยได้ตัวนี้ รูปร่างหน้าตาที่ดูเหมือนอะไรบางอย่างอยู่ข้างในตัวมัน แล่ยังเป็นประเภท **แมลง/พื้จิด** อีกยังทำให้มันดูเป็นไปเกมอนที่ค่อนข้างแปลกตา และไม่ค่อยคิดอยู่ในความทรงจำของใครหลายคนซะเท่าไร จนบางทีเราก็กินเผลอลืมมันไป

2. โคโจทซ์ (Barboach)

ไปเกมอนปลาไหลจากภูมิภาคไฮเอน หน้าตาเป็นมิตรมาก แต่ด้วยความที่มันเป็นปลาที่ดูธรรมดาๆ ทำให้มันไม่ค่อยมีเอกลักษณ์ในการจดจำเท่าไร บางคนอาจจะจำได้แต่ร่างพัฒนาอย่าง **นมาซูน (Whiscash)** แต่กับโคโจทซ์น้อยๆ ตัวนี้หลายคนอาจจะลืมไปแล้วว่ามันคือไปเกมอนตัวแรกในสายวิวัฒนาการนี้!

ภาพที่ 4.3 ภาพสคริปต์ที่ทำจาก Google Sheets

3. สคริปต์หากผ่านแล้ว เจ้าของช่องจะทำการพакย์เสียงแล้วส่งมาให้ผู้จัดทำ

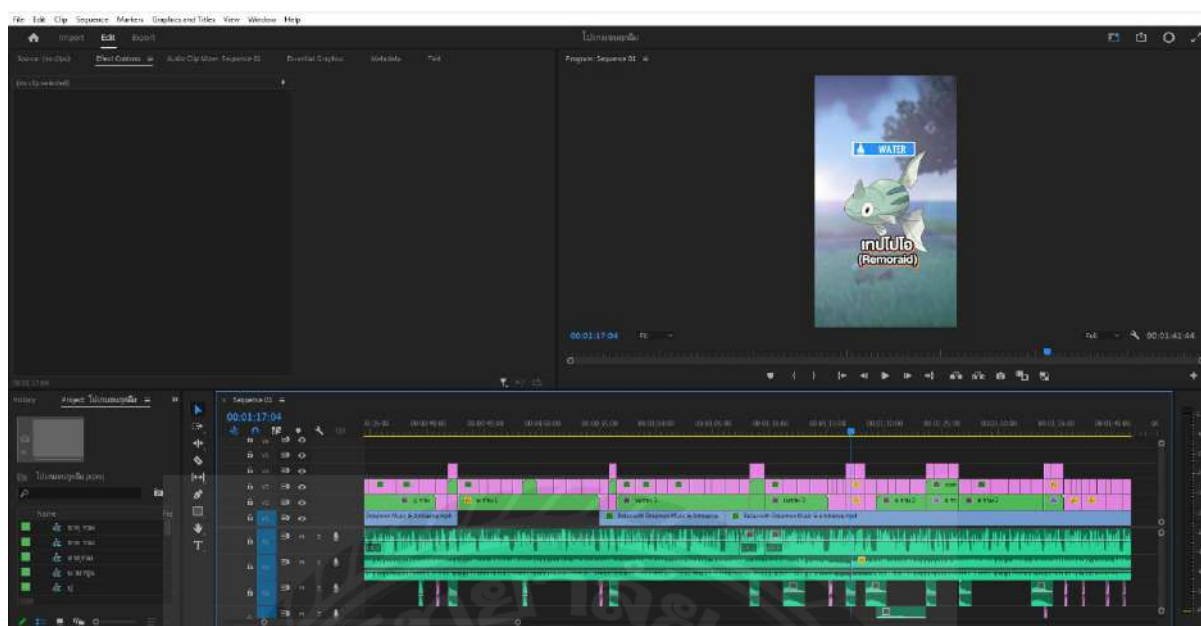


OverBoot

<https://drive.google.com/file/d/1jyZIJ26halciCs43f-yUDj3A2yzQRu38/view?usp=sharing>

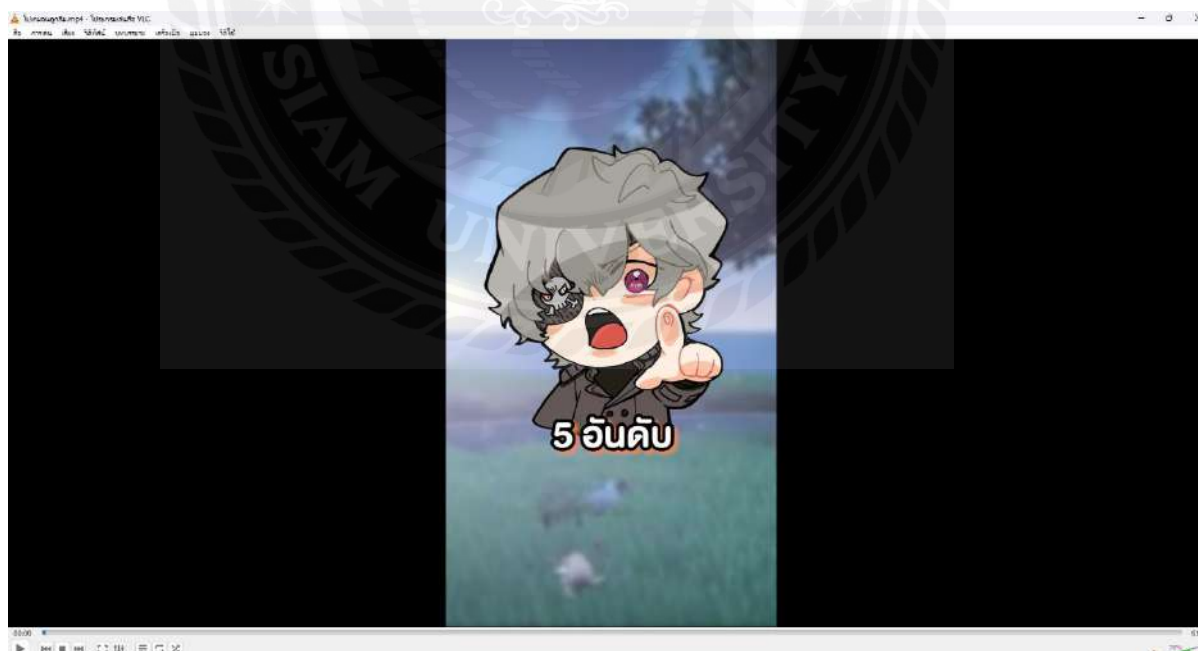
ภาพที่ 4.4 ภาพแชทจาก Discord ที่ เจ้าของช่องอัปโหลดไว้ที่ Google Drive

โดยการตัดต่อส่วนใหญ่ทางผู้จัดทำจะทำการใช้ Adobe Premiere Pro 2024 ในการตัดต่อ



ภาพที่ 4.7 ภาพตัวอย่างการตัดต่อด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro 2024

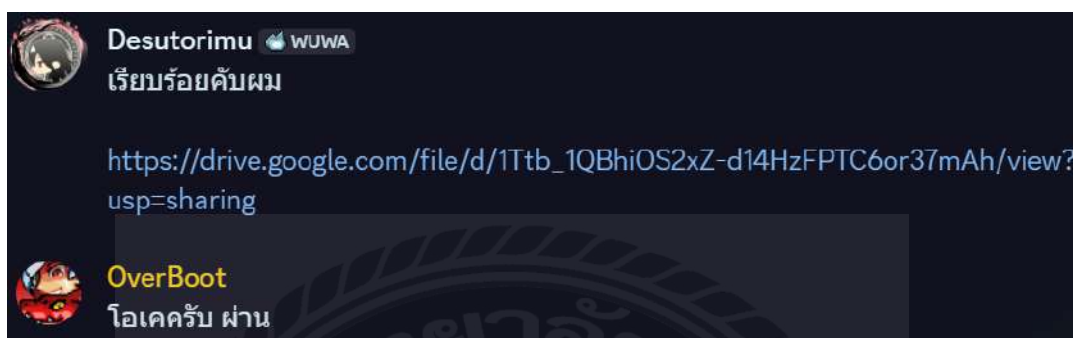
3. ทำการตรวจทานความถูกต้องของวิดีโอ



ภาพที่ 4.8 ภาพตัวอย่างการเช็ควิดีโอด้วยโปรแกรม VLC Media Player

3. ขั้นตอนสุดท้าย (Finalization)

1. ทำการส่งวิดีโอที่ทำการตรวจทานเสร็จเรียบร้อยแล้วให้กับเจ้าของช่อง
หลังจากการตรวจทานวิดีโอเรียบร้อยแล้วทางผู้จัดทำจะทำการส่งวิดีโอด้วย Google Drive ให้กับ
เจ้าของช่องและรอการตรวจทานจากเจ้าของช่องว่าจะต้องแก้ไขวิดีโอหรือไม่



ภาพที่ 4.9 ภาพแชทจาก Discord ที่ทางผู้จัดทำอัปโหลดไว้ที่ Google Drive และการตรวจทานของเจ้าของช่อง

2. เจ้าของช่องทำการอัปโหลดวิดีโอที่ผ่านการตรวจ



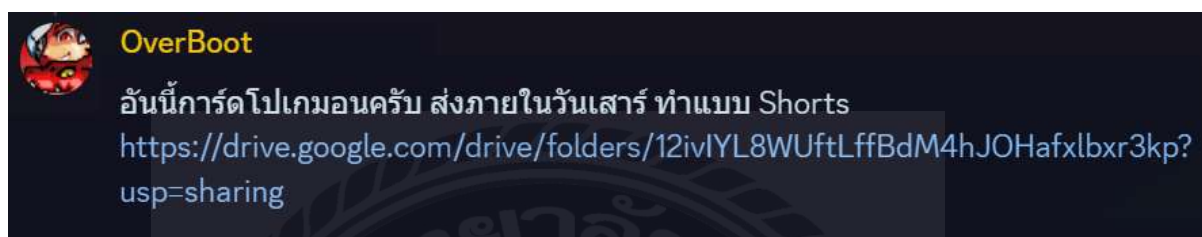
ภาพที่ 4.9 ภาพจาก Youtube Chanel : OverBoot ที่เจ้าของช่องทำการอัปโหลดเสร็จสิ้น

4.4 การบวนการผลิตวิดีโอสั้นวิดีโอที่ทางเจ้าของช่องมีฟุตบอลมาให้

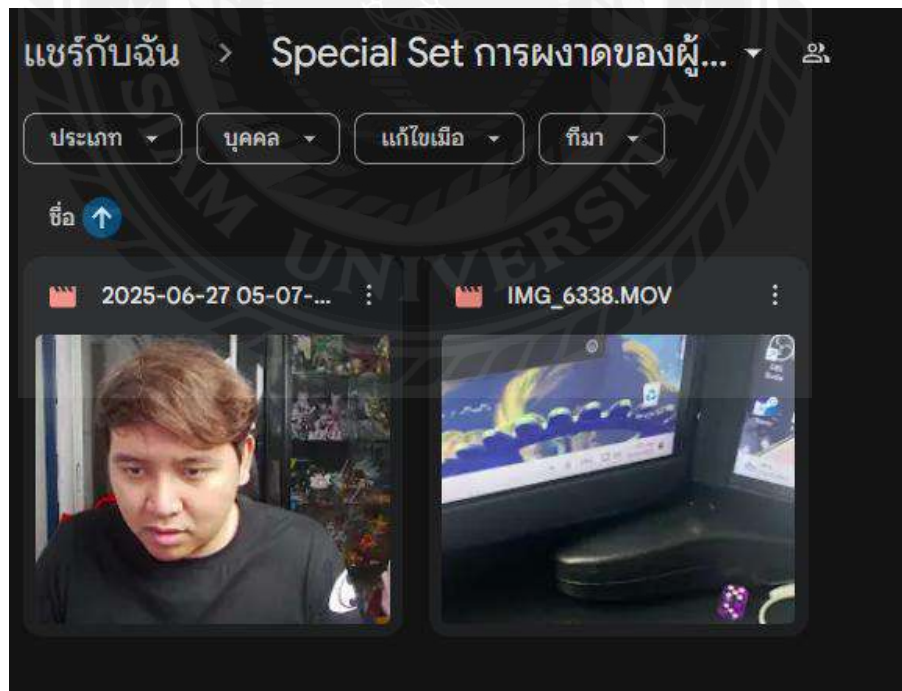
1. ขั้นตอนการผลิต (Production)

ตัวอย่างจากวิดีโอชื่อ “ คนมีดวงกับการ์ดที่ไม่ต้องการ ”

1. รับวิดีโอดิบจากผู้จัดทำและการรับการสั่งงานจากเจ้าของช่อง



ภาพที่ 4.10 ภาพแชทจาก Discord ที่ทางเจ้าของอัปโหลดวิดีโอไว้ที่ Google Drive และส่งมาให้ผู้จัดทำและทำการสั่งงาน



ภาพที่ 4.11 ตัวอย่างวิดีโอที่ทางเจ้าของอัปโหลดวิดีโอไว้ที่ Google Drive

2. ค้นหาเพลง BGM ต่างๆเพื่อนำมาใช้ในวิดีโอ

โดยทางผู้จัดทำจะทำการค้นหาจาก Youtube และ Google โดยทำการพิมพ์คีย์เวิร์ดต่างๆลงไปให้ตรงกับโปเกมอนที่อยู่ในวิดีโอ และทำการนำมารวมกันไว้ในโฟลเดอร์



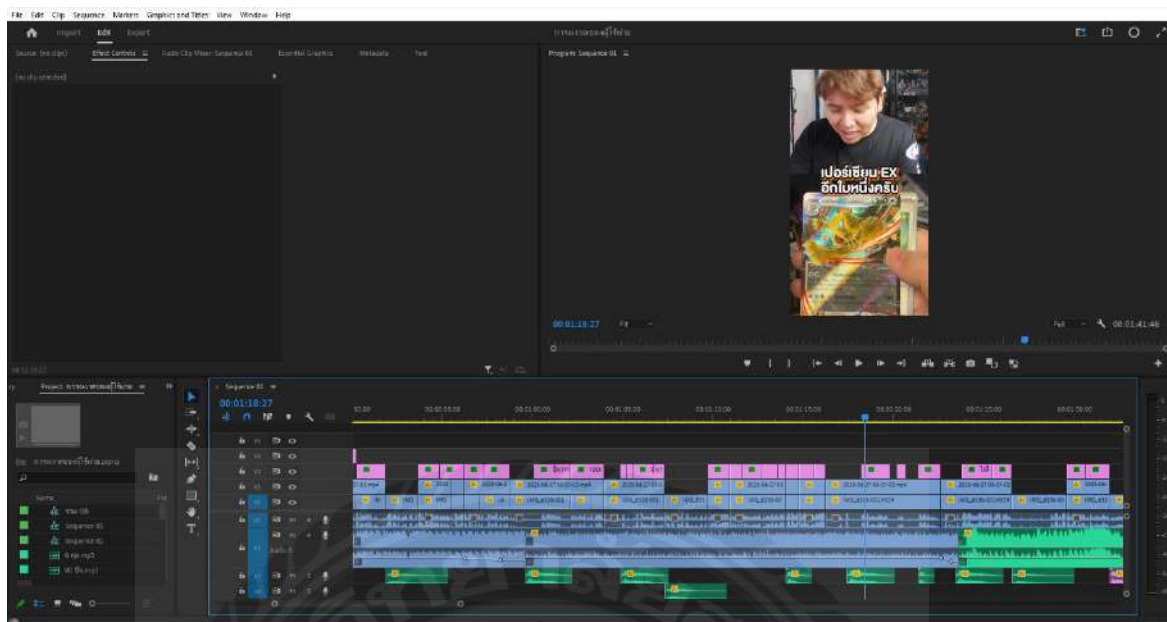
ภาพที่ 4.12 ภาพ ฟุตเทจ(วิดีโอและภาพ)ต่างๆที่ใช้ในวิดีโอสั้น

3. เริ่มทำการตัดต่อโดยอ้างอิง Reference สไลด์การตัดต่อจากวิดีโอในช่อง OverBoot



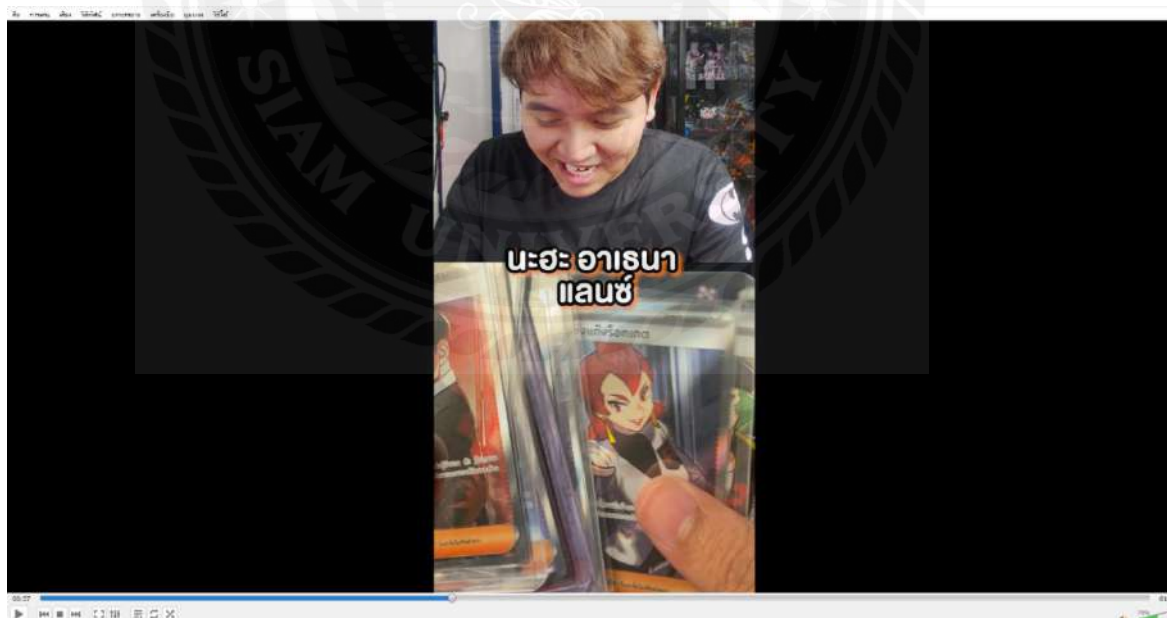
ภาพที่ 4.13 ตัวอย่างวิดีโอที่นำมา Reference จากวิดีโอ “การดมวิทที่ดดีที่สุดในชุดใหม่ "การผงดของผู้ไร้ฟ่าย””

โดยการตัดต่อส่วนใหญ่ทางผู้จัดทำจะทำการใช้ Adobe Premiere Pro 2024 ในการตัดต่อ



ภาพที่ 4.14 ภาพตัวอย่างการตัดต่อด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro 2024

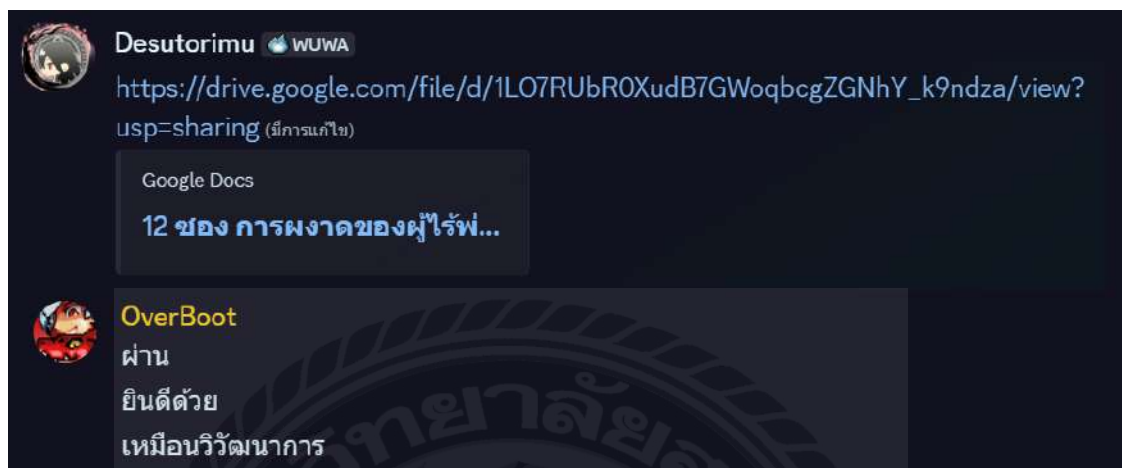
4. ทำการตรวจทานความถูกต้องของวิดีโอต้น



ภาพที่ 4.15 ภาพตัวอย่างการเช็ควิดีโอด้วยโปรแกรม VLC Media Player

2. ขั้นตอนสุดท้าย (Finalization)

1. ทำการส่งวิดีโอที่ทำการตรวจทานเสร็จเรียบร้อยแล้วให้กับเจ้าของช่อง
หลังจากการตรวจทานวิดีโอเรียบร้อยแล้วผู้จัดทำจะทำการส่งวิดีโอด้วย Google Drive ให้กับ
เจ้าของช่องและรอการตรวจทานจากเจ้าของช่องว่าจะต้องแก้ไขวิดีโอหรือไม่



ภาพที่ 4.16 ภาพแชทจาก Discord ที่ทางผู้จัดทำอัปโหลดไว้ที่ Google Drive และการตรวจทาน
ของเจ้าของช่อง

2. เจ้าของช่องทำการอัปโหลดวิดีโอที่ผ่านการตรวจ



ภาพที่ 4.17 ภาพจาก Youtube Chanel : OverBoot ที่เจ้าของช่องทำการอัปโหลดเสร็จสิ้น

4.5 ปัญหาและอุปสรรคในการปฏิบัติงาน

ระหว่างการปฏิบัติงาน ผู้จัดทำได้พบปัญหาเรื่องความผิดพลาดในการ ใส่ซับไตเติล (Subtitle) ภาษาไทย ซึ่งส่งผลให้ต้องมีการแก้ไขงานซ้ำหลายครั้งและเป็นสาเหตุให้ การส่งมอบงานเกิดความล่าช้า ในบางโอกาส

4.6 การแก้ไขปัญหาและบทเรียนที่ได้รับ

1. การกำหนดให้มีการตรวจทานความถูกต้องของซับไตเติลและเนื้อหาไม่น้อยกว่า 10 ครั้ง เพื่อลดข้อผิดพลาดด้านภาษาและรายละเอียดในงาน Post-production
2. เรียนรู้ว่าเป็นบางกรณีการตัดสินใจคิดนอกกรอบหรือปรับปรุงแนวทางการตัดต่อจากที่ได้รับมอบหมาย สามารถช่วยยกระดับคุณภาพของผลงานให้มีความ สมบูรณ์และน่าสนใจยิ่งขึ้น ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.7 สรุปผลการปฏิบัติงาน

การปฏิบัติงานในครั้งนี้ช่วยให้ผู้จัดทำมีความเข้าใจในบทบาทของ Video Editor ในกระบวนการผลิตสื่อวิดีโอเพื่อความบันเทิงอย่างมากขึ้น โดยผลิตผลงานไปทั้งหมด 11 ผลงาน โดยเน้นการทำงานครอบคลุมทั้งในส่วน ก่อนการผลิต (Pre-production) และ หลังการผลิต (Post-production) ซึ่งเป็นประสบการณ์สำคัญที่ช่วยเตรียมความพร้อมสำหรับการทำงานในสายงานนิเทศศาสตร์และการผลิตสื่อดิจิทัลในอนาคต

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

จากการที่ผู้จัดทำได้ปฏิบัติสหกิจศึกษาในบทบาท Video Editor ณ ช่อง YouTube OverBoot การปฏิบัติงานครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและประยุกต์ใช้ทักษะการเป็น Video Editor ในกระบวนการผลิตสื่อวิดีโอเพื่อความบันเทิง โดยเน้นที่การทำงานในขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-production) และหลังการผลิต (Post-production) ซึ่งมีกระบวนการทำงานหลักที่สำคัญดังนี้

5.1.1 ขั้นตอนการทำ Pre-production

1. รับงานที่ได้รับมอบหมายและทำความเข้าใจ : เพื่อทราบความต้องการและเป้าหมายของเนื้อหาที่ต้องผลิต (เช่น คลิปวิดีโอสั้น หรือวิดีโอขนาดยาว)
2. การวิเคราะห์และนำเสนอแนวคิดหลัก : ค้นหาและวิเคราะห์ข้อมูลไปगेมอนที่เป็นกระแส เพื่อพัฒนาเป็น แนวคิดหลัก และหัวข้อวิดีโอ
3. การจัดทำ Story Outline/Flow : จัดทำโครงร่างการเล่าเรื่องที่กระชับ เพื่อกำหนดลำดับการตัดต่อและจังหวะที่น่าสนใจ
4. การประสานงานกับทีม : ติดต่อสื่อสารอย่างใกล้ชิดกับเจ้าของช่องและทีมงานด้านข้อมูล เพื่อให้มั่นใจว่าข้อมูลมีความถูกต้อง และการตัดต่อเป็นไปตามสไตล์ของช่อง
5. การวางแผนการตัดต่อ : วางแผนการใช้กราฟิก เอฟเฟกต์ และการปรับสี เพื่อให้งาน Post-production ดำเนินไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ

5.1.2 ขั้นตอนการทำ Post-production และการควบคุมคุณภาพ

1. การตัดต่อลำดับภาพและเสียง : ดำเนินการตัดต่อโดยใช้หลักการองค์ประกอบศิลป์ (เช่น กฎสามส่วน, พื้นที่ว่าง) เพื่อสื่อสารเนื้อหาอย่างมีประสิทธิภาพ
2. การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า : ตัดสินใจแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นจากฟุตเทจที่มีข้อจำกัด หรือปัญหาด้านเวลาได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยไม่ลดทอนคุณภาพของงาน

3. การควบคุมคุณภาพและตรวจทาน : ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลโปเกมอนที่ปรากฏบนหน้าจอ และ ตรวจทานความถูกต้องของซับไตเติลภาษาไทยอย่างละเอียด เพื่อป้องกันข้อผิดพลาดก่อนการเผยแพร่
4. การรับคำแนะนำและแก้ไขงาน : นำข้อเสนอแนะจากเจ้าของช่องมาปรับปรุงแก้ไขงานให้มีประสิทธิภาพสูงสุด

การปฏิบัติงานในครั้งนี้ ทำให้ผู้จัดทำได้รับประสบการณ์ที่มีคุณค่าและสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการทำงานในสายอาชีพด้าน นิเทศศาสตร์ สาขาสื่อดิจิทัล ในอนาคตได้อย่างมั่นใจ

5.2 ข้อเสนอแนะ

จากประสบการณ์ในการปฏิบัติงานจริง ผู้จัดทำตระหนักถึงความสำคัญของปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการทำงาน

ข้อเสนอแนะต่อตนเอง (ผู้ปฏิบัติงาน)

1. ปัญหาเรื่องซับไตเติลผิดพลาด ผู้จัดทำควรเพิ่มความรอบคอบและกำหนดให้มีการตรวจทานงาน Post-production โดยเฉพาะรายละเอียดปลีกย่อยไม่น้อยกว่า 10 ครั้ง เพื่อลดความผิดพลาดและลดความล่าช้าในการส่งมอบงาน
2. เนื่องจากงาน Video Editor จำเป็นต้องใช้สมาธิและความคิดสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง จึงควรจัดเวลาพักผ่อนให้เพียงพอ เพื่อให้สามารถทำงานได้อย่างเต็มประสิทธิภาพและมีความคิดสร้างสรรค์ที่สดใหม่อยู่เสมอ
3. ฝึกฝนการตัดสินใจ คิดนอกกรอบ หรือปรับเปลี่ยนแนวคิดเพื่อยกระดับผลงานให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น เมื่อเห็นช่องทางการพัฒนาจากเนื้อหาต้นฉบับ

บรรณานุกรม

สื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนการสอน. (ม.ป.ป) . ความหมายและประเภทของสื่อ สังคมออนไลน์. [เว็บไซต์]. แหล่งที่มา: <https://smforedu.blogspot.com/2014/02/blog-post.html>

Chulapedia. (2554). แบบจำลองการสื่อสารของลาสเวลล์. แหล่งที่มา:

<http://www.chulapedia.chula.ac.th/>

Fiat Car's. (2562, 26 เมษายน) . 5 แนวคิดง่ายๆ ที่จะทำให้ VDO ของคุณประสบความสำเร็จ. [เว็บไซต์].

แหล่งที่มา: <https://blog.lnw.co.th/>

Krooying. (2559, 15 มกราคม) แนวคิดการสร้างวิดีโอ. แหล่งที่มา:

https://srp32400.blogspot.com/2016/01/blog-post_73.html

Piyadanai Wikein (2559) การตัดต่อวิดีโอหรือภาพยนตร์. แหล่งที่มา:

<https://krupiyadanai.wordpress.com/computer4>

ภาคผนวก



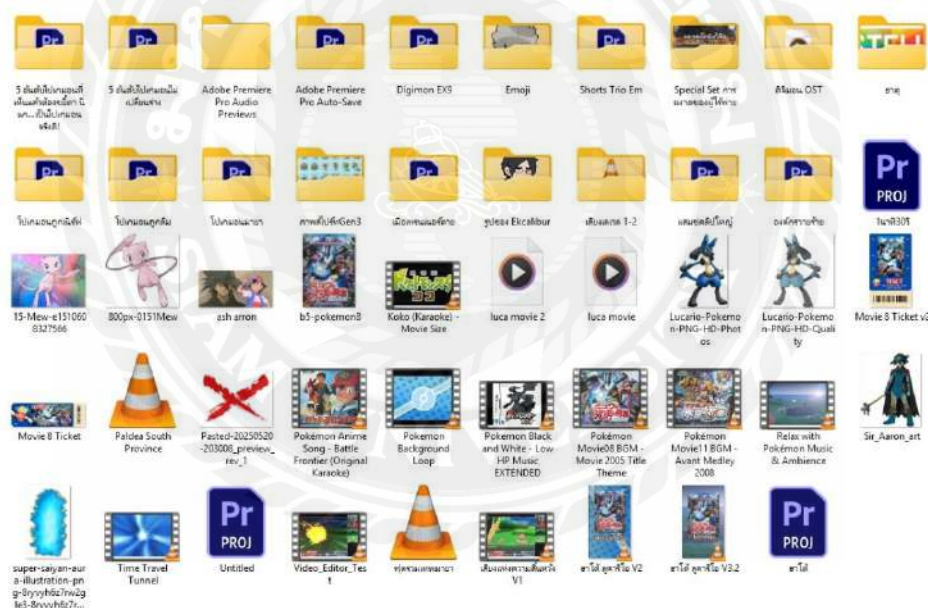
บรรยากาศในการทำงานด้วย Adobe Premiere Pro 2024



บรรยากาศในการทำงานด้วย Adobe Premiere Pro 2024



บรรยากาศการรับงานและคุยงานด้วยโปรแกรม Discord



ภาพไฟล์เคอร์ต่างๆที่ใช้ตลอดกันฝึกสหกิจ

ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ	นาย รณกฤต งามศิริเจริญกุล
รหัสนักศึกษา	6604600101
เบอร์ติดต่อ	095-725-4320
Email	Pokemon20487@gmail.com
ที่อยู่ปัจจุบัน	59/97 หมู่บ้านเพชรสยาม 1 ซ.เลียครองฝั่งใต้ 5/3 แขวง.หนองแขม เขต.หนองแขม 10160
การศึกษา	สำเร็จระดับ มัธยมต้น และ ปลายที่โรงเรียนอัสสัมชัญธนบุรี
ปัจจุบัน	กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี คณะนิเทศศาสตร์ วิชาเอก ภาพยนตร์ โทรทัศน์ และสื่อดิจิทัล
ความสนใจด้านวิชา	การเป็นเบื้องหลัง (ฝ่ายตัดต่อ) การเป็นยูทูบเบอร์/เกมเมอร์
ประสบการณ์ด้านสหกิจศึกษา ตำแหน่ง	Video Editor
สถานประกอบการ	Youtube Chanel OverBoor



<https://drive.google.com/drive/folders/11RXhbWAKlipejoZ-YBSVRQezwPmnEzvb?usp=sharing>

รายงานการจัดทำโครงการสหกิจศึกษา
การผลิตสื่อเพื่อความบันเทิงเกี่ยวกับ โปเกม่อนของ ยูทูป ช่อง โอเวอร์บู๊ท
The Cooperative Report the Production of Entertainment Media About Pokemon on
Youtube channel Overboot

โดย

นาย รณกฤต งามศิริเจริญกุล 6604600101

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา 146-468 สหกิจศึกษา

ภาควิชาภาพยนตร์ โทรทัศน์ และสื่อดิจิทัล

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษา 3 ปีการศึกษา 2567