

รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

การออกแบบโลโก้และมาสคอตในการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อโปรโมตค่ายTalklab
Design of a logo and mascot for English language learning to promote Talklab camp.



โดย

นาย รพีพัฒน์ ดีล้วน 6506400023

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 193-491 สหกิจศึกษา
หลักสูตร แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม
ภาคการศึกษา 3 ปีการศึกษา 2567



รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

การออกแบบโลโก้และมาสคอตในการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อโปรโมตค่ายTalklab
Design of a logo and mascot for English language learning to promote Talklab camp.



โดย

นาย รพีพัฒน์ ดีล้วน 6506400023

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 193-491 สหกิจศึกษา
หลักสูตร แอนิเมชั่นและสื่อสร้างสรรค์
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม
ภาคการศึกษา 3 ปีการศึกษา 2567

หัวข้อโครงงาน	การออกแบบโลโก้และมาสคอตในการเรียนภาษาอังกฤษ เพื่อโปรโมตค่าย Talklab
รายชื่อผู้จัดทำ	นาย รพีพัฒน์ ดีล้วน
หลักสูตร	แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
อาจารย์นิเทศปรึกษา	อาจารย์ ภัทรพล เกิดปรางค์

อนุมัติให้โครงงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับทำงาน หลักสูตรแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม

คณะกรรมการตรวจสอบโครงงาน

.....อาจารย์ที่ปรึกษา
(อาจารย์ ภัทรพล เกิดปรางค์)

.....พนักงานที่ปรึกษา
(อรรถนันทพร ฐิตินันทวัฒน์)

.....กรรมการกลาง
(อาจารย์ มนฤดี มิตรเจริญถาวร)

..... ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มารุจ ลิมปะวัฒนะ)

สำนักงานอธิการบดี
เอกสารฉบับนี้สามารถอัปโหลดเข้าฐานข้อมูลได้
ลงชื่อ.....
วันที่ 7/11/69

จดหมายนำส่งรายงาน

วันที่ 23/ก.ย./2568

เรื่อง ขอส่งรายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

เรียน อาจารย์นิเทศ หลักสูตร เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขา แอนิเมชั่นและสื่อสร้างสรรค์

อาจารย์ ภัทรพล เกิดปรางค์

ตามที่ผู้จัดทำ นาย รพีพัฒน์ ดีล้วน นักศึกษาหลักสูตร แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยามได้ไปปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ระหว่างวันที่ 19 พฤษภาคม - วันที่ 29 สิงหาคม พ.ศ. 2568 ในตำแหน่ง กราฟิกดีไซน์ ได้รับมอบหมายงานจากพนักงานที่ปรึกษา ให้ทำรายงานเรื่อง การออกแบบโลโก้และมาสคอตในการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อโปรโมตค่าย Talklab

บัดนี้ การปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ได้เสร็จสิ้นลงแล้ว นาย รพีพัฒน์ ดีล้วน คณะผู้จัดทำผู้จัดทำ จึงขอนำส่งรายงานดังกล่าวมาพร้อมกันนี้จำนวน 1 ฉบับ เพื่อขอรับคำปรึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

ลงชื่อ นาย รพีพัฒน์ ดีล้วน

ลงชื่อ นาย รพีพัฒน์ ดีล้วน
ผู้จัดทำ

กิตติกรรมประกาศ

การที่ผู้จัดทำ ได้มาปฏิบัติสหกิจศึกษาในตำแหน่ง กราฟิกดีไซเนอร์ ณ บริษัท ไอ-บราวน์ กรุ๊ป ตั้งแต่วันที่ 19 พฤษภาคม ถึง 28 สิงหาคม ได้สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ด้วยดี ส่งผลให้ผู้จัดทำได้รับความรู้ประสบการณ์การทำงานต่างๆและความเข้าใจในชีวิตการทำงานจริงที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนและสามารถนำวความรู้ประสบการณ์ที่ได้ไปใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคตด้วยความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจากบริษัทไอบราวน์กรุ๊ปที่ให้โอกาสผู้จัดทำเข้ามาปฏิบัติสหกิจศึกษากรุณาเสียสละเวลาอบรมสอนงานและช่วยเหลือด้านต่างๆตลอดระยะเวลาในการปฏิบัติสหกิจศึกษาในครั้งนี้จึงขอขอบพระคุณอย่างสูงมาณที่นี้จากการสนับสนุนหลายฝ่าย ดังนี้

1. นาย ภัทรพล เกิดปรางค์ (อาจารย์นิเทศ)
2. นางสาว อรรถนันทพร ฐิตินันทวัฒน์ (ผู้นิเทศ)

และบุคคลที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำในการจัดทำรายงานสหกิจศึกษาฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์

ผู้จัดทำ หวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อ บริษัท ไอ-บราวน์ กรุ๊ป

และผู้สนใจปฏิบัติสหกิจศึกษาของบริษัทเพื่อเป็นแนวทางเบื้องต้นในการทำความเข้าใจและพัฒนาโครงงานต่อไป รวมทั้งในการค้นคว้าของผู้สนใจทั่วไปด้วย หากรายงานฉบับนี้มีข้อผิดพลาดประการใด ผู้จัดทำ ก็ขออภัยมา ณ ที่นี้

ผู้จัดทำ
นาย รพีพัฒน์ ดีล้วน
23/ก.ย./2568

ชื่อโครงงาน : การออกแบบโลโก้และมาสคอตในการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อโปรโมตค่าย Talklab
หน่วยกิต : 5
ผู้จัดทำ : นาย รพีพัฒน์ ดีล้วน 6506400023
อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์ ภัทรพล เกิดปรางค์
สาขาวิชา : แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
คณะวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
ภาคการศึกษา/ ปีการศึกษา 3/2567

บทคัดย่อ

โครงการนี้จัดทำขึ้นเพื่อออกแบบโลโก้และมาสคอตสำหรับใช้ในการประชาสัมพันธ์ค่าย TalkLab โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างอัตลักษณ์ที่ชัดเจนและช่วยดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย กระบวนการดำเนินงานเริ่มจากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบโลโก้และมาสคอต เช่น หลักการออกแบบ ทฤษฎีสี และแนวคิดด้านอัตลักษณ์ จากนั้นจึงนำข้อมูลมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบและพัฒนาผลงานให้สอดคล้องกับเป้าหมายของโครงการ

ผลลัพธ์ที่ได้คือ โลโก้และมาสคอตที่มีเอกลักษณ์ สื่อความหมายได้ตรงตามวัตถุประสงค์ และสามารถใช้เป็นสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่น่าสนใจและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ : โลโก้ / มาสคอต / การออกแบบ / การประชาสัมพันธ์

Project Title	Design of a logo and mascot for English language learning to promote Talklab camp.
Project Credits	5
Candidates	Mr. Rapeepat deeloun
Advisor	Mr. Pattarapon Koedprang
Major	Animation and Creative Media
Faculty	information technology
Semeste	3/2567

Abstract

This project was carried out to design a logo and mascot for promoting the TalkLab camp. The objective was to create a clear identity that attracts the attention of the target audience. The process began with studying and analyzing information related to logo and mascot design, such as design principles, color theory, and identity concepts. The gathered information was then applied to the design and development to align with the project's goals.

The outcome of this project is a distinctive logo and mascot that effectively conveys the intended message and serves as promotional media to build an engaging image and reach the target audience efficiently.

Keywords: Logo / Mascot / Design / Public Relations

..... (Co-op Advisor.)

..... Approved by

สารบัญ

หน้า

จดหมายนำส่งรายงาน ก

กิตติกรรมประกาศ ข

บทคัดย่อ ค

Abstract ง

สารบัญ ช

สารบัญตาราง ซ

สารบัญภาพ ซ

บทที่ 1 บท

1.2 ที่มาและความสำคัญของปัญหา 1

1.3 วัตถุประสงค์ 2

1.4 กลุ่มเป้าหมาย 2

1.5 ขอบเขต 2

1.6 ขั้นตอนการดำเนินงาน 3

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 3

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ข้อมูลของค่าย Talklabmission 4

2.2 แนวคิดการออกแบบให้กับ Talklabmission 5

2.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง 5

2.4 ทฤษฎีสี 6

2.5 หลักการออกแบบ 7

2.6 การ์ตูนสัญลักษณ์ 9

2.7 แนวความคิดอัตลักษณ์ 12

2.8 แนวความคิดสัญลักษณ์ 12

2.9 ทฤษฎีการสื่อสาร 13

2.10 ทฤษฎีการรับรู้ทางสายตา 13

2.11 โปรแกรมเกี่ยวข้อง 14

บทที่ 3 การออกแบบและพัฒนา

3.1 รายละเอียดการปฏิบัติงานตามโครงงาน 16

3.2 รายละเอียดการปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมาย 16

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ

4.1 ผลการปฏิบัติงานตามโครงงาน 36

4.2 ผลการปฏิบัติงานตามงานที่ได้รับมอบหมาย 36

บทที่ 5 สรุปผลการดำเนินงานและข้อมูลเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน 40

5.2 สรุปผลการปฏิบัติสหกิจศึกษา 40

บรรณานุกรม 42

ภาคผนวก 43

ภาคผนวก ก 44

ภาคผนวก ข 45

แบบสรุปโครงงานสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (CWIE) 48

สารบัญเลขภาพ

หน้า

รูปที่ 1.1 ภาพโลโก้ Talklabmission 2

รูปที่ 2.1 ตัวอย่าง Infographic ของค่าย Talklabmission 4

รูปที่ 2.2 ตัวอย่าง ตารางสีการใช้สีคู่ตรงข้าม 7

รูปที่ 2.3 ตัวอย่างหลักการออกแบบตัวละคร 8

รูปที่ 2.4 ตัวอย่างการออกแบบมาสคอต 10

รูปที่ 2.5 ตัวอย่างการออกแบบโลโก้ 12

รูปที่ 2.6 ตัวอย่างเครื่องหมายจราจร 13

รูปที่ 2.7 แผนภาพเกี่ยวกับการรับรู้ทางประสาทสัมผัส 14

รูปที่ 2.8 clip studio paint 14

รูปที่ 2.9 อินเทอร์เฟซโปรแกรม clip studio paint 15

รูปที่ 3.1 ภาพออกแบบ infographic ในสัปดาห์ที่ 1 17

รูปที่ 3.2 ภาพออกแบบ infographic ในสัปดาห์ที่ 2 18

รูปที่ 3.3 ภาพออกแบบ infographic ในสัปดาห์ที่ 3 19

รูปที่ 3.4 ภาพออกแบบ infographic ในสัปดาห์ที่ 4 21

สารบัญเลขภาพ (ต่อ)

หน้า

รูปที่ 3.5 ภาพออกแบบ infographic ในสัปดาห์ที่ 5 22

รูปที่ 3.6 ภาพออกแบบ infographic ในสัปดาห์ที่ 6 23

รูปที่ 3.7 ภาพออกแบบ infographic ในสัปดาห์ที่ 7 25

รูปที่ 3.8 ภาพออกแบบ infographic ในสัปดาห์ที่ 8 26

รูปที่ 3.9 ภาพออกแบบ infographic ในสัปดาห์ที่ 9 27

รูปที่ 3.10 ภาพออกแบบ infographic ในสัปดาห์ที่ 10 28

รูปที่ 3.11 ภาพออกแบบ infographic ในสัปดาห์ที่ 11 30

รูปที่ 3.12 ภาพออกแบบ infographic ในสัปดาห์ที่ 12 31

รูปที่ 3.13 ภาพออกแบบ infographic ในสัปดาห์ที่ 13 33

รูปที่ 3.14 ภาพออกแบบ infographic ในสัปดาห์ที่ 14 34

รูปที่ 3.15 ภาพออกแบบ infographic ในสัปดาห์ที่ 15 35

สารบัญเลขภาพ (ต่อ)

หน้า

รูปที่ 4.1 การออกแบบพัฒนามาสคอตปูครั้งที่ 1 39

รูปที่ 4.2 การออกแบบพัฒนามาสคอต Talklab ครั้งที่ 1 42

รูปที่ ก.1 หนังสือยินยอมให้เผยแพร่รายงาน/โครงงานสหกิจศึกษา 50

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ข้อมูลสถานประกอบการ

จากสถานการณ์ปัจจุบัน บริษัท TalkLab ยังขาดความทันสมัยและองค์ประกอบที่สามารถสร้างความน่าสนใจได้อย่างเพียงพอ อีกทั้งยังเผชิญกับสภาวะการแข่งขันที่ทวีความเข้มข้น ส่งผลให้การรับรู้และการมองเห็นของค่ายยังไม่ครอบคลุมอย่างทั่วถึง ปัจจุบัน ค่ายมีความมุ่งมั่นที่จะส่งเสริมความสนใจด้านภาษาอังกฤษในกลุ่มนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4–6) ไปจนถึงระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1–3) ให้เพิ่มมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ แม้ว่าคุณภาพทางการศึกษาและการจัดการเรียนการสอนของค่ายจะมีมาตรฐานและได้รับการยอมรับว่ามีความน่าเชื่อถือ แต่ยังคงขาดปัจจัยบางประการที่จะช่วยเสริมสร้างภาพลักษณ์และความโดดเด่นของแบรนด์ให้มีความน่าสนใจและเป็นที่จดจำมากยิ่งขึ้น

การออกแบบโลโก้และมาสคอตสำหรับการเรียนภาษาอังกฤษและประชาสัมพันธ์ค่าย TalkLabMission ทำหน้าที่เป็นตัวแทนของค่ายในการสื่อสารและโปรโมต โดยโลโก้เป็นสัญลักษณ์แทนแบรนด์เพื่อสร้างความน่าจดจำและสะท้อนอัตลักษณ์ ส่วนมาสคอตใช้เป็นตัวแทนในการโฆษณา แม้ว่าจะไม่มีข้อมูลปีที่ก่อตั้งแน่ชัด แต่ค่ายเริ่มโพสต์ครั้งแรกเมื่อวันที่ 25 มิถุนายน (ปีไม่ระบุ) ค่ายเน้นการเรียนภาษาแบบลงมือปฏิบัติจริง ฝึกทักษะการพูดและการมีส่วนร่วมในสังคม โดยไม่เน้นการท่องจำไวยากรณ์ ทำให้กิจกรรมไม่น่าเบื่อและมีความหมาย การเปิดสอนขึ้นอยู่กับคอร์สที่กำหนด ค่าลงทะเบียนประมาณ 290 บาท หรือแตกต่างกันตามคอร์ส ค่ายยังมีชุมชนผู้เรียนและช่องทางติดต่อชัดเจน เช่น TikTok และ LINE

ดังนั้น ผู้จัดทำจึงมีความประสงค์ที่จะออกแบบโลโก้และมาสคอตสำหรับการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อประชาสัมพันธ์ค่าย TalkLabMission ในรูปแบบสื่อสมัยใหม่ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มการรับรู้และทำให้ค่าย TalkLabMission เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้นในกลุ่มนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายจนถึงมัธยมศึกษาตอนต้น ตลอดจนส่งเสริมการประชาสัมพันธ์ค่ายให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด



ภาพที่ 1.1 ภาพโลโก้ Talklabmission
ที่มา :
https://www.facebook.com/photo/?fbid=1222099620561339 32&set=a.122209962080133932

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงงาน

1.2.1 ต้องการที่จะให้โลโก้บริษัทโดดเด่นสามารถสื่อสารภาพลักษณ์ของบริษัทได้

1.2.2 เพื่อถ่ายทอดแนวคิดหรือคุณค่าที่องค์กรต้องการสื่อสาร ผ่านการใช้สี ฟอนต์ และองค์ประกอบภาพ

1.2.3 เพื่อสร้างความต่อเนื่องในการนำไปใช้กับสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น โปสเตอร์ คลิปวิดีโอ หรือสื่อออนไลน์

1.3 กลุ่มเป้าหมาย

ช่วงประถมศึกษา 4-6 จนถึง มัธยมศึกษา 1-3

ช่วงอายุ 6-13 ปี และ 13-18 ปี

1.3 ขอบเขตของโครงงาน

1. ออกแบบโลโก้ สำหรับบริษัท Talklabmission
2. โลโก้ต้องสามารถนำไปใช้ได้ทั้งบนโปสเตอร์ และ สื่อออนไลน์
3. มาสคอตต้องมีดีไซน์เป็นมิตร ทันสมัย และเหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย

1.4 ขั้นตอนการดำเนินงาน

1. กำหนดหัวข้อโครงการ
2. วางแผนการดำเนินงาน
3. ศึกษาข้อมูล
4. รวบรวมข้อมูล.
5. ออกแบบมาสคอต
6. ออกแบบโลโก้
7. ปรับปรุงและแก้ไขงาน
8. จัดทำรูปเล่มโครงการ
9. นำเสนอผลงาน

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 ใช้ในการประชาสัมพันธ์ได้หลากหลาย

1.5.2 สื่อสารภาพลักษณ์ของโครงการได้ชัดเจนขึ้น

1.5.3 สร้างความน่าสนใจและจดจำในกลุ่มเป้าหมาย



บทที่2
แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ข้อมูลของ ค่าย Talklabmission

TalkLabMission เป็นค่ายสอนภาษาอังกฤษที่จัดการเรียนการสอนแบ่งออกเป็น 2 ช่วงวัย ได้แก่ อายุ 6–13 ปี และ 13–18 ปี โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการสื่อสารผ่านการพูดคุยและกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์มากกว่าการเรียนการสอนในเชิงท่องจำ ทั้งนี้ ทางค่ายมีความตั้งใจเชิญชวนทุกท่านร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในรูปแบบ Word Search เพื่อมอบให้แก่นักเรียนในพื้นที่ห่างไกล ได้มีโอกาสเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างสนุกสนานและเกิดประโยชน์สูงสุด



2.1 ตัวอย่าง Infographic ของค่าย Talklabmission

ที่มา : https://www.facebook.com/talklabmissionenglishcamp

แนวคิดการออกแบบให้กับ Talklabmission

ค่าย Talk Lab Mission ซึ่งเปิดดำเนินการเมื่อวันที่ 25 มิถุนายน (ปีไม่ได้ระบุ) เป็นค่ายที่มุ่งเน้นด้านการศึกษา โดยเฉพาะการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษให้กับเยาวชน อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันค่ายยังไม่ได้ให้ความสำคัญกับการประชาสัมพันธ์ในเชิงรุกมากนัก ซึ่งการโปรโมทในยุคปัจจุบันจำเป็นต้องครอบคลุมในหลายมิติ เพื่อสร้างการรับรู้และเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างกว้างขวาง
ดังนั้น โครงการนี้จึงจัดทำขึ้นโดยมีเป้าหมายในการออกแบบโลโก้และมาสคอต เพื่อใช้เป็นสื่อประชาสัมพันธ์ที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์ของค่ายได้อย่างชัดเจนและน่าสนใจ ตลอดจนช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ทันสมัยและเป็นมิตรกับผู้เรียน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อดึงดูดทั้งกลุ่มเป้าหมายเดิมและกลุ่มใหม่ รวมถึงผู้ที่มีความสนใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ให้เกิดแรงบันดาลใจและมีความตั้งใจเข้าร่วมกิจกรรมของค่ายมากยิ่งขึ้น

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การออกแบบโลโก้และมาสคอต ในการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อโปรโมทค่าย Talk Lab มีการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นประโยชน์ใน กรอบความคิดดังต่อไปนี้

1 ทฤษฎีสี
2. หลักการออกแบบ
3. แนวคิด การ์ตูนสัญลักษณ์
4. แนวคิดอัตลักษณ์
5. แนวคิด สัญลักษณ์
6. ทฤษฎีการสื่อสาร
7. ทฤษฎีการรับรู้ทางสายตา
8. โปรแกรมที่สร้างผลงาน

2.1 ทฤษฎีสี

2.1.1 ความหมายของสี

ลักษณะของแสง ที่ปรากฏแก่ สายตาเรา ให้เห็นเป็น สีขาว ดำ แดง เขียว หรือ เกิดจากการสะท้อนรัศมีของแสงมาสู่สายตาเรา สีที่ปรากฏ ในธรรมชาติ เกิดจากการสะท้อนของแสงสว่าง ตกกระทบ กับวัตถุแล้วเกิดการหักเหของ แสง สี

2.1.2 ความสำคัญของสี

‘สี’ ส่งผลต่อการรับรู้ของคนเรา ไม่ว่าจะด้านความรู้สึกหรือความหมายที่ซ่อนอยู่ ไม่เชื่อลองหันไปดูรอบข้างก็ได้ว่า สีของห้องปัจจุบันทำให้คุณรู้สึกอย่างไรเพราะงั้นในแต่ละครั้งที่ต้องเลือกอะไรซักอย่าง จะเห็นได้เลยว่า สีเป็นหนึ่งในปัจจัยที่จำเป็นต้องเลือกให้เหมาะสม บทความนี้จึงขอพาไปดูความ หมาย ของ สี ใน การ ออกแบบ กันว่า แต่ละสีมีความหมายอย่างไรและส่งผลเชิงจิตวิทยาให้ความ รู้สึก ของ สีไปในทางไหนบ้าง

2.1.3 หลักการใช้สี

การใช้สีกับงานออก มานั้นอยู่ที่นักออกแบบมีจุดประสงค์ใดที่จะสร้างความสนใจความเร้าใจต่อผู้ดูเพื่อให้เข้าถึงจุดหมายที่ตนต้องการหลักการใช้

2.1.4 การใช้สีวรรณะเดียว

คือการใช้สีเพียงสีเดียว หรือเฉดสีต่างๆ ของสีนั้นๆ ในการสร้างงานศิลปะหรือการออกแบบ โดยอาจมีการเพิ่มลดความเข้มอ่อนของสี หรือเพิ่มสีขาว-ดำ เพื่อสร้างมิติและความน่าสนใจให้กับงาน

2.1.5 การใช้สีต่างวรรณะ

การนำสีจากทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็นมาใช้ร่วมกันในงานออกแบบหรือศิลปะ โดยมีสัดส่วนการใช้สีที่แตกต่างกัน เพื่อสร้างจุดเด่นและความน่าสนใจให้กับงาน

2.1.6 การใช้สีตรงกันข้าม

สีสองสีที่อยู่ตรงข้ามกันบนวงจรสี ให้ความรู้สึกที่ขัดแย้งกันอย่างรุนแรง มี 6 คู่คือ

เหลือง (Yellow) กับ ม่วง (Violet)

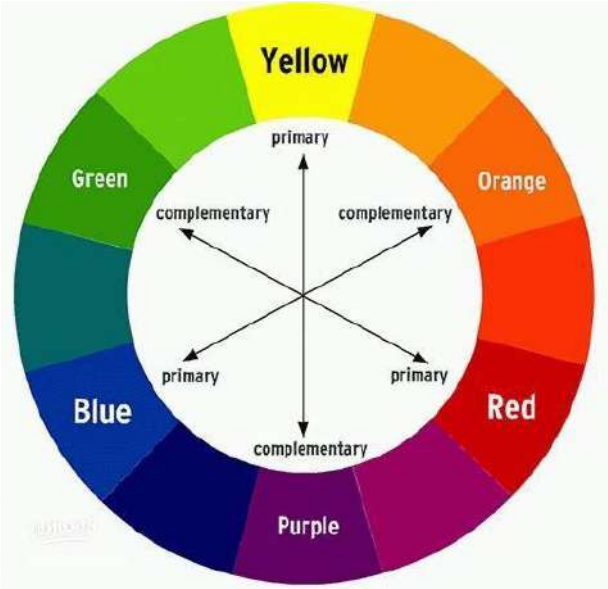
แดง (Red) กับ เขียว (Green)

น้ำเงิน (Blue) กับ ส้ม (Orange)

ส้มเหลือง (Yellow-Orange) กับ ม่วงน้ำเงิน (Blue-Green)

ส้มแดง (Red-Orange) กับ เขียวน้ำเงิน (Blue-Green)

- เขียวเหลือง (Yellow-Green) กับ ม่วงแดง (Red-Violet)



ภาพที่ 2.2 ตัวอย่าง ตารางสีการใช้สีคู่ตรงข้าม

ที่มา : https://www.lemon8-app.com/@kib_rattiyakorn/7417460257917616657?region=th

2.2 หลักการออกแบบ

แนวทางที่ใช้ในการจัดองค์ประกอบต่าง ๆ ในการสร้างงานออกแบบที่มีความสมดุล สวยงาม และมีประสิทธิภาพ โดยมีหลักการสำคัญหลายข้อที่มักนำมาปรับใช้ในการออกแบบทุกประเภท ได้แก่

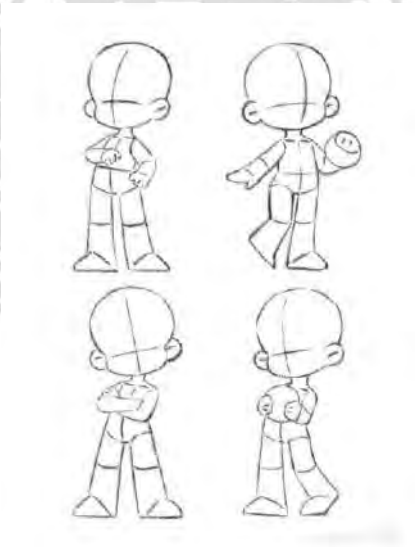
2.2.1 สมดุล (Balance) – การจัดองค์ประกอบให้มีความสมดุลกันในงานออกแบบเช่น สมดุลระหว่างสี รูปทรง หรือขนาด การจัดวางองค์ประกอบ ในงานให้มีน้ำหนักที่เท่ากัน ไม่เอนเอียงไปทางด้านใดด้านหนึ่ง ทำให้เกิดความรู้สึกมั่นคง กลมกลืน และน่ามอง กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ การสร้างความรู้สึกที่เท่าเทียมกันขององค์ประกอบต่างๆ ในภาพ

2.2.2 การเน้น (Emphasis) – การดึงดูดความสนใจไปยังส่วนที่สำคัญที่สุดในงานออกแบบ หรือก็คือการทำให้วัตถุหรือส่วนหนึ่งส่วนใดของงานโดดเด่นขึ้น เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชมไปยังส่วนนั้นๆ อาจใช้องค์ประกอบต่างๆ เช่น สี ขนาด รูปร่าง หรือพื้นผิวที่แตกต่างจากส่วนอื่นๆ

2.2.3 ความกลมกลืน (Harmony) – การทำให้ทุกองค์ประกอบในงานออกแบบมีความสอดคล้องและไม่ขัดแย้งกัน องค์ประกอบที่กลมกลืนกันควรมีความสัมพันธ์หรือความก้าวหน้าเชิงตรรกะบางอย่าง ควรจะดูราวกับว่ามันทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2.4 การเคลื่อนไหว (Movement) – การนำสายตาผู้ชมไปในทิศทางที่ต้องการ โดยการจัดเรียงองค์ประกอบอย่างมีลำดับ การใช้เทคนิคต่างๆ เช่น เส้น รูปทรง สี และองค์ประกอบศิลปะ เพื่อสร้างความรู้สึกของการเคลื่อนที่ หรือการเปลี่ยนแปลงในงานศิลปะ ศิลปะส่วนใหญ่จะเป็นสิ่งที่อยู่นิ่ง แต่ศิลปินสามารถใช้เทคนิค เพื่อสื่อถึงการเคลื่อนไหว

2.2.5 สัดส่วน (Proportion) – ความสัมพันธ์ที่เหมาะสมระหว่างขนาดหรือปริมาณขององค์ประกอบต่างๆ ความสัมพันธ์ของขนาดระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ในงานศิลปะหรือความสัมพันธ์ของขนาดขององค์ประกอบหนึ่งๆ กับองค์ประกอบอื่นๆ ทั้งหมดในงาน สัดส่วนที่ดีจะช่วยสร้างความสมดุล ความกลมกลืน และความรู้สึกที่สอดคล้องกันในงานศิลปะ



ภาพที่ 2.3 ตัวอย่างหลักการออกแบบตัวละคร

ที่มา : https://in.pinterest.com/pin/816981188677547630/

2.3 การ์ตูนสัญลักษณ์

มาสคอต คือ คาแรคเตอร์สัญลักษณ์ตัวแทนของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น องค์กร, หน่วยงาน, แบรนด์สินค้า, งานกิจกรรม หน้าที่หลักของ มาสคอต คือ เป็นตัวแทนในการประชาสัมพันธ์ เพื่อสร้างให้เกิดการจดจำและสร้างภาพลักษณ์เชิงบวก การออกแบบมาสคอตจึงมักจะออกมาในรูปแบบคาแรคเตอร์ของสิ่งที่สามารถรับรู้ร่วมกันได้ง่าย เพื่อให้ง่ายต่อการจดจำและเกิดความประทับใจ เหตุนี้มาสคอตส่วนใหญ่จึงถูกออกแบบให้เป็นคาแรคเตอร์ของตัวการ์ตูน, คนหรือสัตว์ที่มีบุคลิกลักษณะและการแสดงออกที่ชัดเจนในเชิงบวก มีความน่ารัก, ฉลาด, สดใส, ร่าเริง โดยต้องสามารถเสริมสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับแบรนด์สินค้า, องค์กรหรือหน่วยงานได้

2.3.1 การออกแบบมาสคอต

คือ การสร้างเอกลักษณ์ที่โดดเด่น น่าจดจำ และสื่อถึงแบรนด์หรือองค์กรได้ นอกจากนี้ การออกแบบยังต้องคำนึงถึงรูปร่าง ลักษณะนิสัย และเรื่องราวที่มาที่ไป เพื่อสร้างความผูกพันกับกลุ่มเป้าหมาย

2.3.1.1 กระบวนการออกแบบมาสคอตอาจมีขั้นตอนหลายขั้นตอน แต่ละองค์กรอาจ มีวิธีการที่แตกต่างกันไป ต่อไปนี้คือขั้นตอนที่สามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบมาสคอต

2.3.1.2 การวิเคราะห์และเข้าใจความต้องการในขั้นตอนนี้คุณต้องเข้าใจความ ต้องการขององค์กรหรือกิจกรรมที่ต้องการมาสคอต รวมถึงกลุ่มเป้าหมายของมันสิ่งที่คุณควรพิจารณา ได้รับคำแนะนำจากผู้รับผิดชอบหรือสมาชิกในองค์กรเพื่อให้คุณเข้าใจความต้องการของมันอย่างถูกต้อง

2.3.1.3 การวิจัยและตัดสินใจหลังจากที่เข้าใจความต้องการของมาสคอต คุณควรศึกษาและวิจัยเกี่ยวกับความสำคัญและสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับองค์กรหรือกิจกรรมนั้นๆ

2.3.2 การสร้างคอนเซ็ปต์ในขั้นตอนนี้คุณต้องมีความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างคอนเซ็ปต์ ของมาสคอต คอนเซ็ปต์ควรสอดคล้องกับองค์กรหรือกิจกรรมเป้าหมายและสามารถสื่อถึงคุณสมบัติหรือค่านิยมของมันได้อย่างชัดเจน

2.3.3 การวางแผนการออกแบบในขั้นตอนนี้คุณจะวางแผนการออกแบบมาสคอตตาม คอนเซ็ปต์ที่ได้กำหนดไว้ คุณสามารถวางเส้นเชื่อมโยงระหว่างคอนเซ็ปต์และรายละเอียดการออกแบบที่ คุณต้องการเป็นรายละเอียด

2.3.4 การสร้างตัวละครเป็นขั้นตอนที่ จะเริ่มสร้างตัวละครมาสคอตขึ้นมา สามารถใช้โปรแกรมกราฟิกหรือซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องในการสร้างตัวละครตามที่คุณวางแผนไว้และควรให้ความสำคัญกับรายละเอียดเล็กๆ ที่สร้างความเป็นเอกลักษณ์ให้กับมาสคอต

2.3.5 การทดสอบและปรับปรุง หลังจากสร้างมาสคอตเสร็จสิ้น ควรมีการทดสอบมาสคอตกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อประเมินการแสดงอารมณ์หรือความรู้สึกที่ต้องการ จากผลการทดสอบ สามารถนำมาปรับปรุงและแก้ไขมาสคอตให้สอดคล้องกับความต้องการได้อย่างเหมาะสม



ภาพที่ 2.4 ตัวอย่างการออกแบบมาสคอต

ที่มา :

https://www.facebook.com/photo.php?fbid=153187736477388&id=109334924196003&set=a.139700657826096

2.4 โลโก้ (Logo)

คือ หัวใจสำคัญที่ช่วยสื่อสารตัวตนของแบรนด์ และแสดงภาพลักษณ์ที่ทำให้ลูกค้าจดจำ พร้อมสร้างความน่าเชื่อถือให้ธุรกิจได้ทันที การออกแบบโลโก้ที่ดีจึงต้องมีความใส่ใจในทุกขั้นตอน ไม่ว่าจะเป็นการเลือกสี ฟอนต์ หรือรูปแบบที่เหมาะสม ในบทความนี้ เราจะพาคุณไปรู้จักกับองค์ประกอบของโลโก้ที่ดี

2.4.1 เรียบง่าย (Simplicity)

โลโก้ควรออกแบบให้ดูสะอาดตา เข้าใจง่ายตั้งแต่แรกเห็น ความเรียบง่ายช่วยให้ผู้คนจดจำได้ทันทีและเหมาะกับการนำไปใช้บนสื่อต่าง ๆ

2.4.2 จดจำง่าย (Memorability)

การออกแบบโลโก้ที่ดีต้องมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น ไม่ซับซ้อนจนเกินไป เพื่อให้แบรนด์ของคุณเป็นที่จดจำในใจลูกค้า

2.4.3 เหมาะสม (Relevance)

โลโก้ควรสะท้อนถึงตัวตนของแบรนด์ เช่น หากคุณเป็นแบรนด์ที่เน้นความหรูหรา ควรเลือกใช้สีและฟอนต์ที่ดูพรีเมียม

2.4.4 มีเอกลักษณ์ (Uniqueness)

การสร้างโลโก้ที่แตกต่างจากคู่แข่งจะช่วยลดความสับสนและเพิ่มโอกาสในการสร้างภาพจำที่ชัดเจน

2.4.5 ปรับใช้ได้ง่าย (Versatility)

โลโก้ที่ดีควรใช้งานได้หลากหลาย เช่น บนเว็บไซต์ โซเชียลมีเดีย หรือแม้แต่ขนาดเล็กบนผลิตภัณฑ์

2.4.6 สมดุล (Balance)

การจัดองค์ประกอบของโลโก้ให้ดูสมมาตรหรืออสมมาตรอย่างเหมาะสม จะช่วยเพิ่มความดึงดูดใจ

2.4.7 สื่อสารข้อความที่ชัดเจน (Message)

โลโก้ควรสะท้อนถึงคุณค่าหรือภาพลักษณ์ที่แบรนด์ต้องการนำเสนอ เช่น ความน่าเชื่อถือหรือความคิดสร้างสรรค์

2.4.8 ไม่ตกยุค (Timeless)

หลีกเลี่ยงการออกแบบที่ยึดติดกับเทรนด์ชั่วคราว เพื่อให้โลโก้ใช้งานได้ในระยะยาว



ภาพที่ 2.5 ตัวอย่างการออกแบบโลโก้
ที่มา : https://fastwork.co/user/lalalpin/logo-design-4176

2.5 แนวคิด อัตลักษณ์

อัตลักษณ์ คือ คุณสมบัติเฉพาะตัว ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ลักษณะเฉพาะของบุคคล สังคม ชุมชน หรือประเทศนั้นๆ เช่น เชื้อชาติ ภาษา วัฒนธรรมท้องถิ่น และศาสนา ฯลฯ ซึ่งมีคุณลักษณะที่แตกต่างจากทั่วๆไปหรือสากลกับสังคมอื่นๆ หรือไม่เหมือนกับของคนอื่นๆ ส่วนใหญ่อัตลักษณ์จะต้องเป็นที่จดจำและเอาใจใส่จากลูกค้าและคนภายนอก ประกอบด้วยคุณลักษณะทางด้านการออกแบบ เช่น โลโก้ สีสัน และตัวอักษรรวมถึงบรรยากาศที่สร้าง ขึ้นโดยค่านิยมและพฤติกรรมขององค์กร

2.6 แนวคิด สัญลักษณ์

ความคิดเชิงสัญลักษณ์คือการแทนความเป็นจริงผ่านการใช้แนวคิดเชิงนามธรรม เช่น คำพูด ท่าทาง และตัวเลข โดยทั่วไปแล้ว หลักฐานของความคิดเชิงสัญลักษณ์จะปรากฏในเด็กส่วนใหญ่เมื่ออายุสิบแปดเดือน โดยมีการใช้สัญลักษณ์ (ตัวระบุ) อ้างอิงถึงวัตถุ เหตุการณ์ และพฤติกรรมที่เป็นรูปธรรม (ตัวระบุ) ได้อย่างน่าเชื่อถือ จุดเด่นของความคิดเชิงสัญลักษณ์คือภาษา ซึ่งใช้คำหรือสัญลักษณ์เพื่อแสดงแนวคิด

2.7 ทฤษฎีการสื่อสาร

แนวคิดเกี่ยวกับระบบสัญลักษณ์ เป็นประเด็นที่สำคัญในทางมานุษยวิทยา เนื่องจากมีส่วนในการอธิบายทฤษฎีเกี่ยวกับวัฒนธรรม สัญลักษณ์เป็นเรื่องที่จำเป็นสำหรับมนุษย์ในการที่จะสร้างระบบความหมายต่าง ๆ ให้กับโลกและธรรมชาติ มนุษย์จึงเป็นผู้สร้างสัญลักษณ์ของจักรวาล ซึ่งส่งผลทั้งในทางปฏิบัติและความคิด นักปรัชญาเอิร์นส คาสซิเรอร์ กล่าวไว้ว่า ความจริงทางกายภาพถูกทำให้กลายเป็นการกระทำเชิงสัญลักษณ์ของมนุษย์ มนุษย์จะเปลี่ยนความหมายของตัวเองให้เป็นสัญลักษณ์ ซึ่งถ่ายทอดออกมาเป็นภาษา งานศิลปะ สัญลักษณ์เกี่ยวกับตำนาน หรือพิธีกรรมทางศาสนา สัญลักษณ์เหล่านี้มองไม่เห็นด้วยตาเปล่า นอกจากจะใช้เครื่องหมายที่ประดิษฐ์ขึ้นมาเป็นเครื่องมือถ่ายทอด



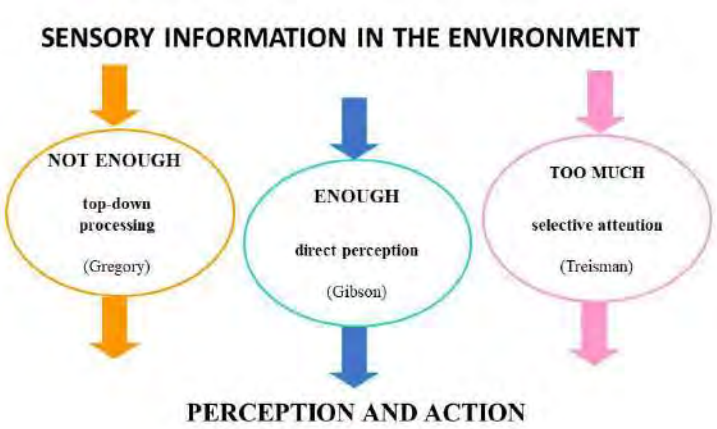
ภาพที่ 2.6 ตัวอย่างเครื่องหมายจราจร

ที่มา : https://th.theasianparent.com/สัญลักษณ์-ตาม-ทัศนคติ-โพเมอร์ตองสอน-เพื่อต้องสอน-เพื่อต่อดพพบาง-ของลูก

2.8 ทฤษฎีการรับรู้ทางสายตา

เพื่อรับข้อมูลจากสิ่งแวดล้อม เรามีอวัยวะรับความรู้สึก เช่น ตา หู และจมูก อวัยวะรับความรู้สึกแต่ละส่วนเป็นส่วนหนึ่งของระบบรับความรู้สึก ซึ่งรับข้อมูลและส่งข้อมูลไปยังสมอง

ปัญหาหนึ่งสำหรับนักจิตวิทยาคือการอธิบายว่าพลังงานทางกายภาพที่ได้รับจากอวัยวะรับความรู้สึกเป็นพื้นฐานของประสบการณ์การรับรู้อย่างไร ข้อมูลทางประสาทสัมผัสถูกแปลงเป็นการรับรู้เกี่ยวกับโต๊ะและคอมพิวเตอร์ ดอกไม้และอาคาร รถยนต์และเครื่องบิน ไปสู่ภาพ เสียง กลิ่น รสชาติ และประสบการณ์การสัมผัส ประเด็นทางทฤษฎีสำคัญประการหนึ่งที่นักจิตวิทยามีความเห็นแตกต่างกันคือ การรับรู้นั้นขึ้นอยู่กับข้อมูลที่มีอยู่ในสภาพแวดล้อมโดยตรงมากน้อยเพียงใด บางคนโต้แย้งว่ากระบวนการรับรู้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับความคาดหวังและความรู้เดิมของผู้รับรู้ รวมถึงข้อมูลที่มีอยู่ในตัวสิ่งเร้าเอง



ภาพที่ 2.7 แผนภาพเกี่ยวกับการรับรู้ทางประสาทสัมผัส (Sensory Information)
ที่มา : https://www.simplypsychology.org/perception-theories.html

2.9 โปรแกรมเกี่ยวข้อง

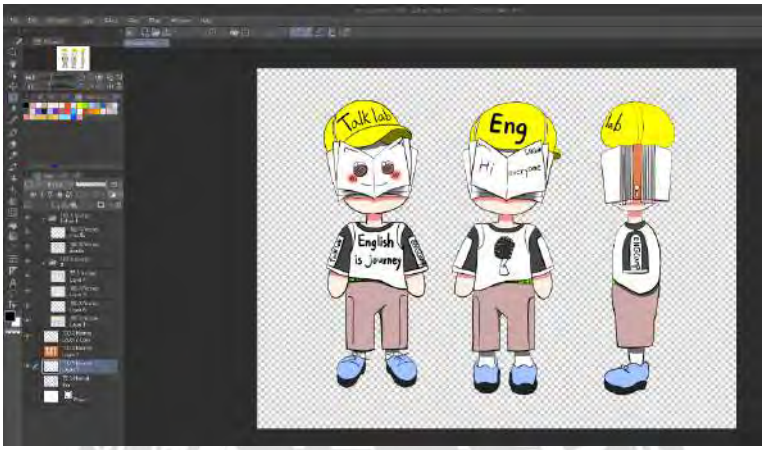
2.9.1 โปรแกรม Clip Studio paint

โปรแกรม Clip Studio Paint คือ ซอฟต์แวร์สำหรับสร้างสรรค์งานศิลปะดิจิทัลที่เน้นการวาดภาพประกอบ การ์ตูน และแอนิเมชัน 2 มิติ



ภาพที่ 2.8 clip studio paint

2.9.2 การวาดภาพและออกแบบภาพกราฟิกบน clip studio paint เหมาะสำหรับการสร้าง งานกราฟิก 2D เช่น ภาพประกอบ ตัวละคร และ องค์ประกอบต่างๆ เหมาะสำหรับการวาดภาพออกแบบโลโก้และมาสคอต



ภาพที่ 2.9 อินเทอร์เฟซโปรแกรม clip studio paint

บทที่ 3
การออกแบบและพัฒนา

3.1 รายละเอียดการปฏิบัติงานตามโครงการ

ในขั้นตอนเริ่มต้นของการดำเนินโครงการสหกิจศึกษา ผู้จัดทำได้รับการปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาและทีมงานค่าย Talklab Mission เพื่อกำหนดแนวทางการดำเนินงาน โดยเน้นการศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบโลโก้และมาสคอตที่เหมาะสมกับค่ายภาษาอังกฤษ จากนั้นได้นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และออกแบบในรูปแบบร่าง (Sketch) เพื่อนำเสนอให้ทีมงานพิจารณาและปรับแก้ก่อนพัฒนาต่อยอดเป็นผลงานจริง

ขั้นตอนต่อมาผู้จัดทำได้พัฒนางานออกแบบโลโก้และมาสคอต โดยมุ่งเน้นให้สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของค่าย Talklab Mission ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ และสร้างภาพลักษณ์ที่เป็นมิตรเข้าถึงง่าย และเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเยาวชนและนักเรียน นักศึกษา โดยใช้โปรแกรมออกแบบกราฟิก เช่น Photoshop และ Illustrator เพื่อสร้างสรรค์ผลงานให้สมบูรณ์ที่สุด

นอกจากนี้ ผู้จัดทำยังได้ฝึกทักษะการนำเสนอผลงานต่อทีมงานและรับฟังข้อเสนอแนะเพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้โลโก้และมาสคอตที่ออกแบบมามีความสวยงาม ใช้งานได้จริง และสามารถนำไปใช้ในการประชาสัมพันธ์ค่ายภาษาอังกฤษ Talklab Mission ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.2 รายละเอียดการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย

ตำแหน่งที่ทำงาน : การทำกราฟิกสำหรับเผยแพร่โซเชียลมีเดียของบริษัท

สัปดาห์ที่ 1



ภาพที่ 3.1 ออกแบบ infographic ในสัปดาห์ที่ 1

ชิ้นที่ 1 infographic ทำเรื่องทำไมถึงต้องเลือกค่ายของเรา

ชิ้นที่ 2 infographic ทำเรื่อง mini English camp

ชิ้นที่ 3 infographic ทำเรื่อง English camp ว่าถ้ามาค่ายและจะได้อะไรบ้าง

ชิ้นที่ 4 infographic ทำเรื่อง ทำไมควรเรียนEng ที่ค่าย talklabmission มีข้อดียังไง

ชิ้นที่ 5 infographic ทำเรื่อง ความหมายเหมือนกันแต่ใช้ต่างกัน

ชิ้นที่ 6 infographic ทำเรื่อง ภาพตัวอย่างสุดฮอตในค่าย

ชิ้นที่ 7 infographic ทำเรื่อง bring vs take
ชิ้นที่ 8 infographic ทำเรื่อง Hobby Vocabulary
ชิ้นที่ 9 infographic ทำเรื่อง Tradtional class vs Activity Based learning
ชิ้นที่ 10 infographic ทำเรื่อง Hobby Vocabulary

สัปดาห์ที่ 2



ภาพที่ 3.2 ออกแบบ infographic ในสัปดาห์ที่ 2

ชิ้นที่ 1 infographic ทำเรื่อง Abbreviation คำว่า LOL กับ OMG มาจากไหน
ชิ้นที่ 2 infographic ทำเรื่อง Ordering Food คำง่ายๆสั่งอาหารได้เป๊ะ part 1
ชิ้นที่ 3 infographic ทำเรื่อง Cafeteria slang คำพูดติดปากที่คนกินข้าวต้องรู้
ชิ้นที่ 4 infographic ทำเรื่อง Ordering Food คำง่ายๆสั่งอาหารได้เป๊ะ part 2

ชิ้นที่ 5 infographic ทำเรื่อง can you help me? Vs Slang Versions

ชิ้นที่ 6 infographic ทำเรื่อง I'am stuffed ความหมายอิ่มมากแน่นท้องสุดๆ ควรใช้ยังไง

ชิ้นที่ 7 infographic ทำเรื่อง Agree to help การใช้ตอบตกลงแบบสุภาพ

ชิ้นที่ 8 infographic ทำเรื่อง Declining Politely

ชิ้นที่ 9 infographic ทำเรื่อง Take it easy การใช้ให้เหมาะกับสถานะการคุยการตอบโต้

ชิ้นที่ 10 infographic ทำเรื่อง talklabmission English camp เป็นโปสเตอร์โปรโมตเชิญชวนคนมาเรียนที่ค่าย

สัปดาห์ที่ 3





ภาพที่ 3.3 ออกแบบ infographic ในสัปดาห์ที่ 3

ชิ้นที่ 1 infographic ทำเรื่อง Advice vs Advise คำคล้ายกันแต่อันนึงเป็นนามอีกอันเป็นกริยา

ชิ้นที่ 2 infographic ทำเรื่อง Borrow vs Lend ความหมายคล้ายกันแต่ใช้ต่างกัน

ชิ้นที่ 3 infographic ทำเรื่อง Affect vs Effect คำคล้ายกันแต่อันนึงเป็นนามอีกอันเป็นกริยา

ชิ้นที่ 4 infographic ทำเรื่อง Accept vs Expcept อ่านคล้ายกันแต่ความหมายต่างกัน การยอมรับและยกเว้น

ชิ้นที่ 5 infographic ทำเรื่อง Compliment vs Complement คำศัพท์ที่ใช้กันผิด ชม-เสริม

ชิ้นที่ 6 infographic ทำเรื่อง lie vs lay นอน-วาง อ่านให้ชัดจะได้พูดได้แม่นขึ้น

สัปดาห์ที่ 4



ภาพที่ 3.4 ออกแบบ infographic และทำคลิปให้ความรู้ ในสัปดาห์ที่ 4

ชิ้นที่ 1 editor ทำเรื่อง Mission ตรงตัวแปลว่าภารกิจแต่พอนำไปใช้ในวรีต่างก็มีความหมายอื่น

ชิ้นที่ 2 editor ทำเรื่อง การใช้ Much – Many ต่างกันยังไงการบอกปริมาณที่ต่างกันใช้ต่างกัน

ชิ้นที่ 3 infographic ทำเรื่อง Few vs Little ทำเป็นโปสเตอร์สแกนคิวอาร์โคตร เพื่อศึกษาเรื่อง Few vs Little ต่อได้

ชิ้นที่ 4 infographic ทำเรื่อง Color Mixing การผสมสีว่าแต่ละสีผสมสีอะไรแล้วเป็นสีอะไร

ชิ้นที่ 5 infographic ทำเรื่อง Mindset เด็กที่พูดภาษาอังกฤษว่าต่างยังไงกับคนที่พูดไม่คล่อง

ชิ้นที่ 6 infographic ทำเรื่อง โปสเตอร์ทำโปรโมชั่นการเรียนการสอนของค่าย

ชิ้นที่ 7 infographic ทำเรื่อง พัฒนาทักษะ 4 ด้าน เกี่ยวกับการฟัง การพูด อ่าน เขียน

ชิ้นที่ 8 infographic ทำเรื่อง การฝึกภาษาอังกฤษ ในชีวิตประจำวันของเด็กประถม
ชิ้นที่ 9 infographic ทำเรื่อง สัปดาห์ที่ 5 at the maket การเล่นเกมที่เป็นภาษาอังกฤษ
ชิ้นที่ 10 infographic ทำเรื่อง สัปดาห์ที่ 3 Myfavorite Hobby เขียนงานอดิเรกที่ชอบทำ

สัปดาห์ที่ 5



ภาพที่ 3.5 ออกแบบ infographic ในสัปดาห์ที่ 5

ชิ้นที่ 1 infographic ทำเรื่อง 5 ข้อดีของการเรียนแบบ abl

ชิ้นที่ 2 infographic ทำเรื่อง ทำโปสเตอร์โปรโมตค่าย สนทนาตัวต่อตัวสอบถามรายละเอียดได้ทางคิวอาร์โค้ด

ชิ้นที่ 3 infographic ทำเรื่อง ทำโปสเตอร์โปรโมตค่าย รายละเอียดของค่ายว่าคืออะไร 1

ชิ้นที่ 4 infographic ทำเรื่อง ทำโปสเตอร์โปรโมตค่าย รายละเอียดของค่ายว่าคืออะไร 2

ชิ้นที่ 5 infographic ทำเรื่อง Say vs tell การใช้ที่แตกต่างกัน

ชิ้นที่ 6 infographic ทำเรื่อง โปสเตอร์ทำโปรโมชั่นการเรียนการสอนของค่าย

ชิ้นที่ 7 infographic ทำเรื่อง พัฒนาทักษะ 4 ด้าน เกี่ยวกับการฟัง การพูด อ่าน เขียน

ชิ้นที่ 8 infographic ทำเรื่อง การฝึกภาษาอังกฤษ ในชีวิตประจำวันของเด็กประถม

ชิ้นที่ 9 infographic ทำเรื่อง สัปดาห์ที่ 5 at the maket การเล่นเกมที่เป็นภาษาอังกฤษ

ชิ้นที่ 10 infographic ทำเรื่อง สัปดาห์ที่ 3 Myfavorite Hobby เขียนงานอดิเรกที่ชอบทำ

สัปดาห์ที่ 6





ภาพที่ 3.6 ออกแบบ infographic ในสัปดาห์ที่ 6

ชิ้นที่ 1 infographic ทำเรื่อง เรียนเป็นกลุ่มเล็กพูดได้ทุกคน เกี่ยวกับการฝึกพูด

ชิ้นที่ 2 infographic ทำเรื่อง สมัครยังไงมาค่ายยัง บอกวิธีสมัครและการมาค่าย

ชิ้นที่ 3 infographic ทำเรื่อง ค่ายของเราสอนยังไง บอกกระบวนการว่าสอนยังไง

ชิ้นที่ 4 infographic ทำเรื่อง ทำไมพูดภาษาอังกฤษสำคัญที่สุด บอกถึงความสำคัญในการเรียน

ชิ้นที่ 5 infographic ทำเรื่อง โครงสร้างประโยคที่ใช้บ่อยในการสนทนา

ชิ้นที่ 6 infographic ทำเรื่อง เทคนิค การจำคัพท์+พูดได้ ไปพร้อมกันแบบง่าย

ชิ้นที่ 7 infographic ทำเรื่อง Top10 ประโยคที่ใช้จริงในชีวิตประจำวัน

ชิ้นที่ 8 infographic ทำเรื่อง ฝึกพูดวันละ 10 นาที พัฒนาเร็วจริงไหม

ชิ้นที่ 9 infographic ทำเรื่อง เปรียบเทียบ การเรียนแกรมมาร์และ เรียนสนทนา

ชิ้นที่ 10 infographic ทำเรื่อง ฝึกพูดภาษาอังกฤษยังไงไม่ให้น่าเบื่อ

สัปดาห์ที่ 7



ภาพที่ 3.7 ออกแบบคลิป อินโฟกราฟิกและโมชั่น ในสัปดาห์ที่ 7

ชิ้นที่ 1 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น ทำเรื่อง ทำไมต้องเรียนSpeaking
ชิ้นที่ 2 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น ทำเรื่อง สิ่งที่น้องจะได้จากค่าย
ชิ้นที่ 3 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น ทำเรื่อง เทคนิคจำคำศัพท์
ชิ้นที่ 4 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น ทำเรื่อง ฝึกออกเสียงชัดๆ
ชิ้นที่ 5 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น ทำเรื่อง ทำไมต้องเรียนเป็นกลุ่ม
ชิ้นที่ 6 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น ทำเรื่อง สรุปสิ่งที่จะได้กลับบ้าน
ชิ้นที่ 7 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น ทำเรื่อง คำศัพท์ในห้องเรียน
ชิ้นที่ 8 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น ทำเรื่อง สมัครยังไง วิธีสมัครค่าย English camp

ชิ้นที่ 9 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น ทำเรื่อง ประโยคให้กำลังใจ
ชิ้นที่ 10 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น ทำเรื่อง วิธีฝึกพูดที่บ้าน

สัปดาห์ที่ 8



ภาพที่ 3.8 ออกแบบคลิป อินโฟกราฟิกและโมชั่น ในสัปดาห์ที่ 8

ชิ้นที่ 1 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น ทำเรื่อง see vs look vs Watch
ชิ้นที่ 2 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น ทำเรื่อง ประโยคไทยที่แปลผิด
ชิ้นที่ 3 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น ทำเรื่อง Excuse me – Sorry

ชิ้นที่ 4 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น ทำเรื่อง ประโยคกันพลาดเวลาเที่ยว
ชิ้นที่ 5 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น ทำเรื่อง Beside – Besides
ชิ้นที่ 6 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น ทำเรื่อง Job - Work
ชิ้นที่ 7 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น ทำเรื่อง Bring it on !
ชิ้นที่ 8 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น ทำเรื่อง Hard - Hardly

สัปดาห์ที่ 9



ภาพที่ 3.9 ออกแบบ infographic ในสัปดาห์ที่ 9

ชิ้นที่ 1 infographic ทำเรื่อง 5 Phrases to order food สั่งอาหารให้ดูโปร
ชิ้นที่ 2 infographic ทำเรื่อง ประโยคขออนุญาตในห้องเรียน
ชิ้นที่ 3 infographic ทำเรื่อง พูดแบบนี้ฝรั่ง งง รวมประโยคที่ใช้ผิด
ชิ้นที่ 4 infographic ทำเรื่อง พูดแบบนี้ฝรั่ง งง รวมประโยคที่ใช้ผิดประจำ 1
ชิ้นที่ 5 infographic ทำเรื่อง พูดแบบนี้ฝรั่ง งง รวมประโยคที่ใช้ผิดประจำ 2
ชิ้นที่ 6 infographic ทำเรื่อง พูดแบบนี้ฝรั่ง งง รวมประโยคที่ใช้ผิดประจำ 3
ชิ้นที่ 7 infographic ทำเรื่อง พูดแบบนี้ฝรั่ง งง รวมประโยคที่ใช้ผิดประจำ 4

สัปดาห์ที่ 10

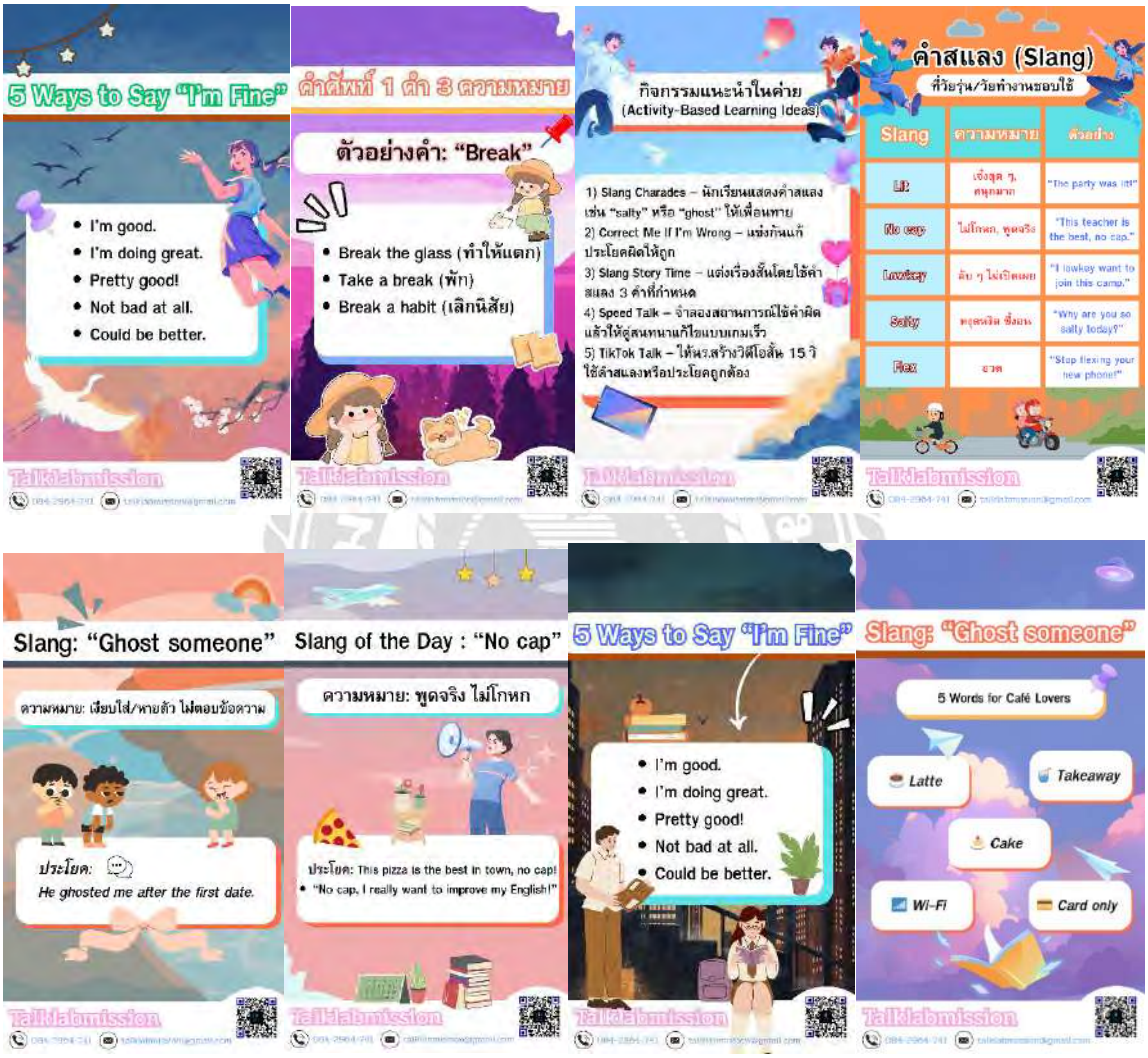


ภาพที่ 3.10 ออกแบบคลิป อินโฟกราฟิกและโมชั่น ในสัปดาห์ที่ 10

ชิ้นที่ 1 infographic ทำเรื่อง Bored vs Boring
ชิ้นที่ 2 infographic ทำเรื่อง I very like it very ช่วยอะไรไม่ได้ถ้าอยู่ผิดที่
ชิ้นที่ 3 infographic ทำเรื่อง can to swim can แล้วอย่าใช้ to ซ้ำอีก
ชิ้นที่ 4 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น ทำเรื่อง Passionate about วลีนี้ใส่แล้วดูโปร
ชิ้นที่ 5 infographic ทำเรื่อง Didn't went didแล้วอย่าใช้ went ผิดจุดเดียวคนดูก็รู้ได้
ชิ้นที่ 6 infographic ทำเรื่อง I woulb to join.. วลีนี้ใส่แล้วดูโปร
ชิ้นที่ 7 infographic ทำเรื่อง Good it / Good at – in กับ at ใช้ต่างกัน
ชิ้นที่ 8 infographic ทำเรื่อง My goal is to become... ใส่พอร์ตแล้วดูมุ่งมั่นสุดๆ
ชิ้นที่ 9 infographic ทำเรื่อง Do homework /make homework - make กับ do ใช้ต่างกัน
ชิ้นที่ 10 infographic ทำเรื่อง She like / She likes subject กับ verb ต้องไปด้วยกัน



สัปดาห์ที่ 11



ภาพที่ 3.11 ออกแบบ infographic ในสัปดาห์ที่ 11

ชิ้นที่ 1 infographic ทำเรื่อง 5 ways to say I'm fine
ชิ้นที่ 2 infographic ทำเรื่อง คำศัพท์ 1 คำ 3 ความหมาย
ชิ้นที่ 3 infographic ทำเรื่อง กิจกรรมในค่าย แนะนำว่าค่ายทำอะไรบ้าง

ชิ้นที่ 4 infographic ทำเรื่อง คำสแลง (Slang)
ชิ้นที่ 5 infographic ทำเรื่อง Slang “Ghost someone”ความหมายเงื่อนไข/หายตัว
ชิ้นที่ 6 infographic ทำเรื่อง Slang of the ay “No cap”
ชิ้นที่ 7 infographic ทำเรื่อง 5ways to say “I’m fine”
ชิ้นที่ 8 infographic ทำเรื่อง Slang “Ghost someone” 5 words café love

สัปดาห์ที่ 12





ภาพที่ 3.12 ออกแบบ infographic ในสัปดาห์ที่ 12

ชิ้นที่ 1 infographic ทำเรื่อง ตาราง คลาสประจำเดือนกันยายน สาขาท่าพระ
ชิ้นที่ 2 infographic ทำเรื่อง ประโยคพูดติดปากในชีวิตประจำวัน
ชิ้นที่ 3 infographic ทำเรื่อง จำคำศัพท์ไม่ขึ้นลองใช้ 3 เทคนิคนี้
ชิ้นที่ 4 infographic ทำเรื่อง ประโยคที่ใช้เวลาสั่งอาหาร
ชิ้นที่ 5 infographic ทำเรื่อง คำแสลงยอดฮิตของวัยรุ่น
ชิ้นที่ 6 infographic ทำเรื่อง สำนวนอังกฤษที่ใช้จริงๆในชีวิตประจำวัน
ชิ้นที่ 7 infographic ทำเรื่อง คำศัพท์ที่เกี่ยวกับอาชีพ
ชิ้นที่ 8 infographic ทำเรื่อง ประโยคที่ใช้เวลาแนะนำตัว
ชิ้นที่ 9 infographic ทำเรื่อง 5 ข้อดีของการพูดภาษาอังกฤษเก่ง
ชิ้นที่ 10 infographic ทำเรื่อง กิจกรรมฝึกพูดที่บ้าน อยู่บ้านดีพูดได้ลองใช้ 3 วิธีนี้

สัปดาห์ที่ 13



ภาพที่ 3.13 ออกแบบ อินโฟกราฟิกและโมชั่น ในสัปดาห์ที่ 13

ชิ้นที่ 1 infographic ทำเรื่อง คำที่หมายถึง ดี/เยี่ยม มีอะไรบ้าง

สัปดาห์ที่ 14



ภาพที่ 3.14 ออกแบบคลิป อินโฟกราฟิกและโมชั่น ในสัปดาห์ที่ 14

ชิ้นที่ 1 infographic ทำเรื่อง แล้วแต่คุณ ในภาษาอังกฤษมีอะไรบ้าง
ชิ้นที่ 2 infographic ทำเรื่อง ประโยคพูดติดปาในชีวิตประจำวัน

ชิ้นที่ 3 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น ทำเรื่อง คำที่กับการหยุด/ระงับ
ชิ้นที่ 4 ออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชั่น ทำเรื่อง คำที่หมายถึง ไม่/ปฏิเสธ

สัปดาห์ที่ 15



ภาพที่ 3.15 ออกแบบ infographic ในสัปดาห์ที่ 15

ชิ้นที่ 1 infographic ทำเรื่อง แล้วแต่คุณ ในภาษาอังกฤษมีอะไรบ้าง
ชิ้นที่ 2 infographic ทำเรื่อง ประโยคพูดติดปากในชีวิตประจำวัน

บทที่ 4
ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ

ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ

การจัดทำโครงการฝึกทักษะการสื่อสารและแนวทางการเรียนต่อด้านภาษาอังกฤษ เพื่อให้ความรู้พื้นฐานและการเตรียมความพร้อมสำหรับผู้เข้าร่วมค่าย นำเสนอกับค่าย Talklab Mission English Camp

ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

ปรึกษาพนักงานบัณฑิต

ปรึกษาเกี่ยวกับโครงการที่จะจัดทำและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น รวมถึงข้อมูลจากฝ่ายที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดทิศทางและแนวทางการดำเนินงานของโครงการ

การศึกษาข้อมูลการเรียนต่อและภาษาอังกฤษ

การจัดทำโครงการออกแบบในลักษณะการฝึกทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษและการเตรียมความพร้อมในการเรียนต่อ ผู้จัดทำได้ศึกษาข้อมูลจากแหล่งวิชาการและสื่อออนไลน์ รวมถึงบทความที่เกี่ยวข้องกับทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษและแนวทางการพัฒนาความสามารถทางภาษา จากนั้นนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมและสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

การเก็บข้อมูลรวบรวมข้อมูล

ผู้จัดทำได้เก็บข้อมูลจากผู้ที่สนใจการเรียนต่อด้านภาษาอังกฤษและการออกแบบในลักษณะการฝึกทักษะ เพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในกิจกรรมจริง และสามารถตอบสนองต่อความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ออกแบบและพัฒนา

4.1 การวิเคราะห์การออกแบบโลโก้และมาสคอต

ศึกษาข้อมูลจากค่าย Talklab Mission English Camp และแนวทางการออกแบบโลโก้และมาสคอต วิเคราะห์แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ เช่น อัตลักษณ์ ความหมายของสัญลักษณ์ สี และรูปแบบที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย จากนั้นนำมาวิเคราะห์เพื่อกำหนดทิศทางการออกแบบให้สอดคล้องกับภาพลักษณ์ของค่าย

4.2 ออกแบบตัวละคร

การออกแบบมาสคอตและโลโก้ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อให้มีความโดดเด่นและสื่อถึงความเป็นเอกลักษณ์ของค่าย Talklab Mission English Camp โดยคำนึงถึงความน่าสนใจ ความเป็นมิตร และความเหมาะสมกับผู้เข้าร่วมค่าย รวมทั้งสามารถนำไปใช้ในการประชาสัมพันธ์และกิจกรรมต่าง ๆ ของค่ายได้อย่างเหมาะสม

4.2.1 เหตุผลในการออกแบบตัวละคร

การเลือกชุดและสีของมาสคอตอ้างอิงจาก ทฤษฎีสีและทฤษฎีการ์ตูนสัญลักษณ์ เพื่อให้มาสคอตดูเป็นมิตร น่ารัก และสะดุดตาในสื่อต่างๆ รูปร่างตัวละครออกแบบให้ เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายเด็กและเยาวชน โดยใช้สัดส่วนที่ดูเป็นมิตรและสามารถนำไปวาดหรือผลิตเป็นของที่ระลึกได้ง่าย

4.2.2 การออกแบบหน้า (Face Design)

รูปหน้า : กลมโต ตาโตเป็นประกาย เหตุผล ตามทฤษฎี Visual Perception และ CuteFactor ที่ระบุว่าใบหน้ากลมและตาโตทำให้ตัวละครดูเป็นมิตรและน่าจดจำ การแสดงอารมณ์ ยิ้มกว้างและกระตือรือร้น เหตุผล เพื่อสร้างความรู้สึกสนุกสนานและเข้ากับคอนเซปต์ของค่าย

4.2.3 การเลือกชุดและอุปกรณ์

เสื้อผ้า เสื้อยืดลายโลโก้ค่าย กางเกงสั้น เหตุผล สื่อถึงความเรียบง่ายและความเป็นนักเรียน ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง: Principles of Design (Unity & Harmony) ให้ชุดสอดคล้องกับโลโก้และสีหลักของค่าย

4.2.4 การตอบสนองต่อคำร้องขอ (Request) หรือเงื่อนไขที่ได้รับ

ตัวละครต้อง เข้ากับสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบดิจิทัลและสื่อสิ่งพิมพ์ สามารถผลิตเป็นสินค้าของที่ระลึกได้ เช่น โปสเตอร์, สมุด, พวงกุญแจ เน้น ความน่ารักและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายเด็กและเยาวชน ออกแบบให้ สามารถเคลื่อนไหวในรูปแบบ Vtube / GIF ได้

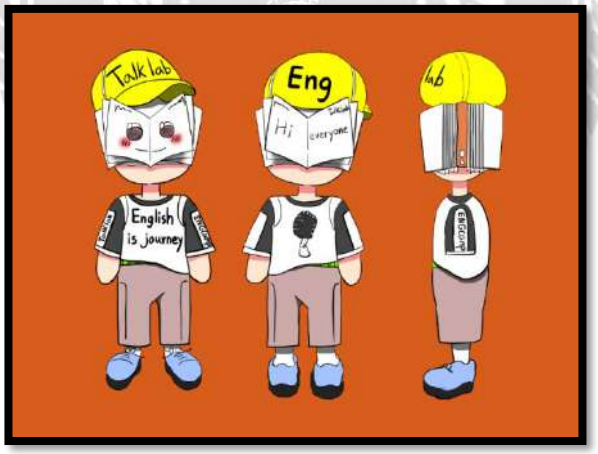
4.2.5 สรุปผลการออกแบบ

มาสคอตมีความสอดคล้องกับคอนเซปต์ของค่าย การเลือกสีและชุดสอดคล้องกับทฤษฎีสีและหลักการออกแบบ รูปร่างและการแสดงอารมณ์สร้างความน่ารักและเป็นมิตร สามารถใช้ได้ทั้งในสื่อประชาสัมพันธ์และสื่อดิจิทัล



ภาพที่ 4.1 การออกแบบพัฒนาโลโก้ Talklab

นำไปเป็นโปรไฟล์และโลโก้ให้กับค่าย Talklab



ภาพที่ 4.2 การออกแบบพัฒนามาสคอต Talklab

นำไปเป็นมาสคอตให้กับค่าย Talklab

บทที่ 5
สรุปผลการดำเนินงานและข้อมูลเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

โครงการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบโลโก้และมาสคอตสำหรับค่าย Talklab Mission มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างเอกลักษณ์ที่ชัดเจนและน่าสนใจ สามารถใช้เป็นสัญลักษณ์ในการสื่อสารและโปรโมตกิจกรรมของค่ายได้อย่างเหมาะสม ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย และเพิ่มการจดจำแบรนด์ โดยผู้จัดทำได้ศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหลักการออกแบบ ทฤษฎีสี อัตลักษณ์ และการใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้จนเกิดเป็นผลงานจริงที่สามารถนำไปใช้สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลลัพธ์ที่ได้ช่วยเสริมภาพลักษณ์ของค่าย Talklab Mission ให้มีความโดดเด่นและน่าจดจำมากยิ่งขึ้

5.2 สรุปผลการปฏิบัติสหกิจ

จากการปฏิบัติงานสหกิจที่โครงการ Talklab Mission ระหว่างวันที่ 19 พฤษภาคม 2568 ถึงวันที่ 29 สิงหาคม 2568 รวมระยะเวลา 15 สัปดาห์ ผู้จัดทำได้รับประสบการณ์ตรงด้านการออกแบบโลโก้และมาสคอต ได้เรียนรู้การวิเคราะห์ข้อมูล การสร้างสรรค์งานให้ออกมาเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย และการปรับแก้ผลงานตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาและทีมงาน เป็นพื้นฐานสำคัญที่ช่วยเพิ่มพูนทักษะและความเข้าใจในการทำงานด้านการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ สามารถนำไปต่อยอดในการทำงานในอนาคต

ปัญหาและอุปสรรค

ในการจัดทำโครงการจนสำเร็จลุล่วง ผู้จัดทำได้สรุปปัญหาและอุปสรรคในการทำงานไว้ ดังนี้

1. ในการออกแบบโลโก้ช่วงแรกพบปัญหาเรื่องการจัดวางองค์ประกอบที่ยังไม่เป็นระเบียบ จึงได้ทดลองปรับเปลี่ยนหลายรูปแบบจนได้ตำแหน่งที่เหมาะสม
2. ส่วนกรอบข้อความด้านล่างโลโก้ แม้จะมีการเพิ่มรายละเอียดแล้ว แต่ยังไม่สามารถทำให้โดดเด่นได้มากนัก

3. สำหรับมาสคอต ปัญหาแรกคือการตัดสินใจว่าจะสร้างเป็นตัวอะไรดี เนื่องจากเป็นโครงการด้านการศึกษา จึงเลือกใช้ “หนังสือ” เป็นแนวคิดหลัก เพราะหนังสือเปรียบเสมือนความทรงจำที่บันทึกสิ่งต่าง ๆ ไว้

4. อีกปัญหาคือการออกแบบชุดของมาสคอต จึงได้ค้นหา Reference และนำมาปรับให้เข้ากับตัวละคร พร้อมทั้งแก้ไขเพิ่มเติมตามคำแนะนำของพี่ที่ปรึกษา

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการพัฒนาโครงการมีดังนี้

1. โลโก้ยังมีการเล่นกับตัวอักษรได้มากกว่านี้อีกทำให้ดูมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นได้อีก
2. สามารถพิ่มรายละเอียดพื้นหลังของโลโก้พิ่มได้อีก
3. กรอบข้อความด้านล่างของโลโก้นั้นสามารถเพิ่มรายละเอียดอีกได้
4. มาสคอตสีเสื้อผ้าควรให้มีความโดดเด่นมากกว่านี้หรือรายละเอียดก็เช่นกัน
5. รายละเอียดตรงหมวกยังเล่นสีหรือละเอียดอื่นได้เพิ่มอีก

SIAM UNIVERSITY

บรรณานุกรม

บริษัท บางพลีสเตชันเนอรี จำกัด. (ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์). ศิลปะแห่งสี. สืบค้นจาก เว็บไซต์บางพลีสเตชันเนอรี: https://bangpleestationery.com/art-of-color/

ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. (ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์). หลักการออกแบบ. สืบค้นจาก https://itcenter.ssru.ac.th/ranking-content/design-principles

บริษัท วิธิตา แอนิเมชั่น จำกัด. (ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์). มาสคอต. สืบค้นจาก https://vithita.com/mascot/

เว็บไซต์ทำถูกดอตคอม. (12 พฤศจิกายน 2567). 10 ตัวอย่างการออกแบบโลโก้ที่ดี สื่อถึงความประทับใจไม่รู้ลืม. สืบค้นจาก https://www.tumtook.com/content/sme/1075-%E0%B8%AD%E0%B8%AD%E0%B8%81%E0%B9%81%E0%B8%9A%E0%B8%9A-%E0%B9%82%E0%B8%A5%E0%B9%82%E0%B8%81%E0%B9%89-03112024

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต. (ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์). อัตลักษณ์ของนักศึกษา. สืบค้นจาก https://www.swu.ac.th/studentidentity.php

ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน). (27 สิงหาคม 2558). มานุษยวิทยาว่าด้วยสัญลักษณ์. สืบค้นจาก https://anthropology-concepts.sac.or.th/glossary/145

แมคลีโอด, เอส. (16 มิถุนายน 2566). ทฤษฎีการรับรู้ทางสายตาในทางจิตวิทยา. เว็บไซต์จิตวิทยาอย่างง่าย. สืบค้นจาก https://www.simplypsychology.org/perception-theories.html

ภาคผนวก

ภาคผนวก.ก



หนังสืออนุญาตให้เผยแพร่ผลงาน
(สำหรับนักศึกษาฝึกงาน)

วันที่ 06 กันยายน 2568

เรื่อง อนุญาตให้เผยแพร่ผลงาน

เรียน นาย รพีพัฒน์ ติล้วน

รหัสนักศึกษา 6506400023

หลักสูตร/สาขาวิชา แอนิเมชั่น และสื่อสร้างสรรค์ คณะ เทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัย ดยาม

ตามที่นักศึกษาได้เข้ารับการฝึกงานกับ
หน่วยงาน/บริษัท ไอ-บราวน์ กรุ๊ป
ตั้งแต่วันที่ 19 พฤษภาคม 2568 ถึงวันที่ 29 สิงหาคม 2568

หน่วยงานขอรับรองว่า ผลงานที่นักศึกษาได้จัดทำขึ้นในระหว่างการฝึกงาน เช่น เอกสาร รายงาน ข้อมูล ผลการวิเคราะห์ ภาพถ่าย สื่อดิจิทัล หรืองานสร้างสรรค์อื่น ๆ นั้น
หน่วยงานอนุญาตให้นักศึกษาสามารถนำไปใช้เพื่อการศึกษา การจัดทำรายงาน การเผยแพร่เชิงวิชาการ หรือการตีพิมพ์ ได้ โดยมีเงื่อนไขว่า

1. การเผยแพร่จะต้องไม่กระทบต่อความลับทางธุรกิจหรือข้อมูลภายในของหน่วยงาน

2. หากนำไปใช้เผยแพร่ ต้องอ้างอิงชื่อหน่วยงาน/บริษัทอย่างเหมาะสม

3. ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ในเชิงพาณิชย์ เว้นแต่จะได้รับอนุญาตเพิ่มเติมเป็นลายลักษณ์อักษร

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ และใช้เป็นหลักฐานต่อไป

ลงชื่อ.....ประเทศไทย.....ในตำแหน่งอนุญาต

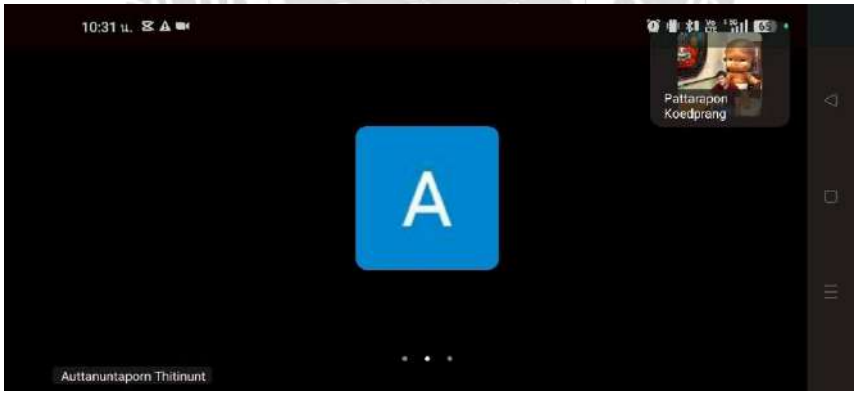
(.....นส. ประเทศไทย ธุ.ต่อนิทยาลัย.....)

ตำแหน่ง ผจก. ฝ่ายพร.สนเทศวิทย์.....

ภาคผนวก.ข

ภาพการนิเทศของอาจารย์ ครั้งที่ 1





ภาพการนิเทศของอาจารย์ ครั้งที่ 2



ประวัติผู้จัดทำ



รหัสนักศึกษา	6506400023
ชื่อ-นามสกุล	นาย รพีพัฒน์ ดีล้วน
ที่อยู่	171/112 หมู่ 13 ตำบลสวนหลวง จังหวัดสมุทรสาคร
	เขตกระทุ่มแบน หมู่บ้านไรโอ ไปรษณีย์74110
เบอร์โทรศัพท์	064-7465-574
E-Mail	rapeepat.dee@siam.edu
ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย	โรงเรียนวัดราชโอรส
ระดับปริญญาตรี	มหาวิทยาลัยสยาม

https://drive.google.com/drive/folders/1tl4VB6NZHwEU71jsdnZjiZQ7U5pLtQdj

รายงานการปฏิบัติงานสหกิจ

การออกแบบโลโก้และมาสคอตในการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อโปรโมตค่ายTalklab

Design of a logo and mascot for English language learning to promote Talklab camp.

โดย

นาย รพีพัฒน์ ดีล้วน 6506400023

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 193-491 สหกิจศึกษา
หลักสูตร แอนิเมชั่นและสื่อสร้างสรรค์
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม
ภาคการศึกษา 3 ปีการศึกษา 2567