



แบบเสนอข้อมูลสำหรับการคัดเลือกและตัดสินรางวัลนวัตกรรมสหกิจศึกษา  
คณะกรรมการคัดเลือกและตัดสินสหกิจศึกษาดีเด่น วันสหกิจศึกษาไทย ครั้งที่ 4

พ.ศ. 2555

จ. โครงการ/งาน ประจำสหกิจศึกษาดีเด่น

(โครงการหรืองานประจำที่คัดเลือกต้องมีอายุไม่เกิน 2 ปีการศึกษา)

ทำเครื่องหมาย “ X ” ของประเภทโครงการหรืองานประจำ

○ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (โครงการหรืองานประจำ)

⊗ สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และการจัดการ (โครงการหรืองานประจำ)

ชื่อผลงาน การผลิตสื่อโฆษณาเพื่อการส่งเสริมการขาย

ชื่อนักศึกษา นางสาวปิยะวรรณ อรุณรักษ์

สาขาวิชา การโฆษณาและการประชาสัมพันธ์

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยหาดใหญ่

อาจารย์นิเทศก์ อ.สุตาภัทร พร้อมมูล

สถานประกอบการ บริษัท เอ็ดดู จำกัด

พนักงานที่ปรึกษา นางพาณิกภัค เกตุทองสง

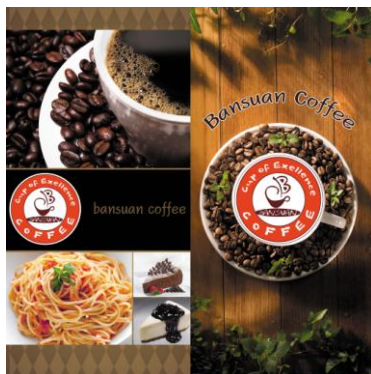
ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในตำแหน่งกราฟิก (งานประจำ)

- โครงการมีผลตอบแทนที่เป็นตัวเงินหรือไม่เป็นตัวเงิน โดยสามารถเพิ่มศักยภาพต่อสถานประกอบการได้

(สรุปข้อมูลที่สนับสนุนสามารถมีรูปภาพประกอบได้ กำหนดความยาวไม่เกิน 1 หน้า A4)

เอ็ดดู เป็นบริษัทที่รับออกแบบ ผลิต ติดตั้งงานพิมพ์ครบวงจร ซึ่งมีทั้งไวนิล ไปสเตอร์ เมนูบอร์ด โลโก้ นามบัตร ชุดนิทรรศการ เช่น X-stand j-flag Roll-up Standee Pull-Frame เป็นต้น ตั้งอยู่ที่บ้านเลขที่ 7 ซอยเพชรเกษม 41 อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา

งานที่นักศึกษาปฏิบัติสามารถผลิตผลงานที่เป็นสื่อในรูปแบบต่างๆ เช่น ป้ายโฆษณา ไปสเตอร์ นามบัตร เมนู ที่นำไปใช้งานได้จริง และนักศึกษาได้ทำเองจริง 100% จำนวน 116 ชิ้น แบ่งเป็น



- |                           |               |
|---------------------------|---------------|
| 1. ป้ายไวนิล              | จำนวน 77 ชิ้น |
| 2. ป้ายไปสเตอร์           | จำนวน 3 ชิ้น  |
| 3. รายการอาหาร            | จำนวน 16 ชิ้น |
| 4. นามบัตร                | จำนวน 2 ชิ้น  |
| 5. ชุดนิทรรศการ (x-stand) | จำนวน 13 ชิ้น |
| 6. ชุดนิทรรศการ (roll up) | จำนวน 3 ชิ้น  |
| 7. ชุดนิทรรศการ (j-flag)  | จำนวน 2 ชิ้น  |



- ☞ ผลงานที่นำเสนอลูกค้าสามารถเพิ่มรายได้ให้กับองค์กรมากขึ้น คิดเป็นมูลค่ามากกว่า 50,000 บาท
- ☞ นักศึกษาสามารถปฏิบัติงานด้วยตนเองในทุกกระบวนการ ตั้งแต่การประสานงานกับลูกค้า จนกระทั่งส่งมอบผลงานให้กับลูกค้า ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักศึกษาสามารถทดแทนพนักงานประจำได้



- การดำเนินงานมีความถูกต้อง มีระเบียบแบบแผน และทำให้นักศึกษามีโอกาสได้ใช้วิชาความรู้/ทักษะตามที่ได้เรียนมา

**(สรุปข้อมูลที่สนับสนุนสามารถมีรูปภาพประกอบได้ กำหนดความยาวไม่เกิน 2 หน้า A4)**

- ☞ การปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในตำแหน่งกราฟิกมีหลักการสำคัญ ในการออกแบบและจัดองค์ประกอบของสื่อสิ่งพิมพ์ ดังนี้

หลักการที่สำคัญใน การออกแบบและจัดวางองค์ประกอบของสื่อสิ่งพิมพ์

1. สัดส่วนหรือพร็อพอร์ชัน คือ การกำหนดขนาดและสัดส่วนของงานที่จะทำการผลิต โดยเฉพาะงานชิ้นแรกที่จะทำการผลิต เพื่อเป็นแนวทางในการจัดวางองค์ประกอบย่อยอื่น ๆ เพื่อให้มีขนาดสัดส่วนที่พ้องเหมาะกับองค์ประกอบโดยรวม การกำหนดกรอบ ของขอบเขตหรือขนาดของสิ่งพิมพ์โดยให้มีส่วนสูงและความกว้างที่สัมพันธ์กันดี จะส่งผลให้สื่อสิ่งพิมพ์นั้นมีความน่าสนใจ

2. ความสมดุลหรือบาลานซ์ ความสมดุลหรือบาลานซ์จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อ องค์ประกอบย่อยที่อยู่ในสื่อสิ่งพิมพ์ถูกจัดวาง ให้มีน้ำหนักเท่ากัน ความสมดุลหรือบาลานซ์แบ่งออกได้เป็น 2 แบบ คือ

2.1 ความสมดุลหรือบาลานซ์แบบซ้าย ขวาเหมือนกัน เป็นความสมดุลขององค์ประกอบ ซึ่งมีลักษณะที่เหมือนกันทั้งซ้ายและขวาเมื่อแบ่งด้วยเส้นตามแนวตั้งผ่านจุดกึ่งกลางหรือออฟดีคัลเซ็นเตอร์

2.2 ความสมดุลหรือบาลานซ์แบบซ้าย – ขวาไม่เท่ากัน เป็นความสมดุลขององค์ประกอบ ซึ่งมีน้ำหนักต่าง ๆ กันรอบจุดกึ่งกลางสายตา หรือออฟดีคัลเซ็น

3. ความแตกต่างหรือคอนทราสต์ การสื่อความหมายโดยทั่วไปย่อมจะต้องมีบางสิ่งบางอย่างที่ต้องการเน้นมากกว่าส่วนอื่น ๆ ซึ่งนอกจากจะเป็นการแสดงความสำคัญแล้วยังทำให้สิ่งที่ต้องการแสดงนั้น



มีความน่าสนใจมากขึ้น เช่น ในการบรรยาย ถ้าผู้พูด ๆ ด้วยน้ำเสียงราบเรียบ ไม่นั่นคำ ไม่เว้นจังหวะการพูด เสียงผู้ฟังก็จะรู้สึกเบื่อหน่าย การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการโฆษณาประชาสัมพันธ์ ก็เช่นเดียวกัน ถ้าไม่เน้นให้เห็นซึ่งความแตกต่าง สิ่งพิมพ์นั้นก็ดูไม่น่าสนใจเช่นกัน การเน้นด้วยการสร้างความแตกต่างให้เกิดขึ้นในสื่อสิ่งพิมพ์สามารถทำได้หลายวิธี กล่าวคือ การเน้นด้วยรูปร่าง ขนาด และความแตกต่างของแต่ละทิศทาง

4. ลีลาจังหวะหรือริทึม ลีลาหรือจังหวะ หมายถึง การเคลื่อนไหวที่มีความซ้ำแลต่อเนื่องกันเป็นระยะ ๆ และจากการเคลื่อนไหวซ้ำ ๆ ในการจัดองค์ประกอบ ของสื่อสิ่งพิมพ์ให้เกิดลีลาหรือจังหวะสามารถทำได้ 2 วิธี คือ

4.1 จัดวางองค์ประกอบให้เกิดรูปแบบที่ซ้ำกันและต่อเนื่องกัน อาจจะเป็นการซ้ำกันทางด้านรูปร่าง ความเข้มจางหรือสี เพื่อให้ผู้มองเห็น ความคล้ายกันขององค์ประกอบได้ทันที

4.2 ใช้เส้นช่วยเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวของสายตาจากองค์ประกอบหนึ่ง ไปยังอีกองค์ประกอบหนึ่งตามทิศทางที่ต้องการ ในการสื่อความหมาย

5. ความมีเอกภาพหรือยูนิตี ความมีเอกภาพหรือยูนิตี เป็นการนำเอาองค์ประกอบซึ่งมีลักษณะต่าง ๆ กันเข้ามาจัดวางเพื่อให้ สื่อสิ่งพิมพ์สื่อความหมายตามความต้องการนั้น จะต้องพิจารณาให้องค์ประกอบต่าง ๆ เหล่านี้มีความสัมพันธ์กันอย่างมีเอกภาพอีกด้วย

6. ความผสมกลมกลืนหรือฮาร์โมนี ความผสมกลมกลืนหรือฮาร์โมนี คือ ความพอดีเหมาะสมของส่วนประกอบต่าง ๆ ที่ประกอบกันขึ้นเป็นสิ่งพิมพ์ ซึ่งเมื่อส่วนประกอบต่าง ๆ มีลักษณะพอเหมาะพอดีแล้ว ก็จะทำให้เกิดความงามมีสัมพันธ์กัน และมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความผสมกลมกลืนจะพบได้จากลักษณะขององค์ประกอบในเรื่องของสี รูปร่าง และลักษณะของตัวอักษรเป็นต้นจากหลักการทั้ง 6 ที่กล่าวมาทั้งหมดนี้เป็นหลักการพื้นฐานที่จำเป็น จะต้องทำความเข้าใจยึดเป็นหลักการสำคัญในงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เพื่อผลิตมาใช้ในงานต่างๆ เพื่อให้สื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตมีความสวยงาม และสื่อความหมายได้ตรงตามต้องการของสิ่งที่อยากจะทำต่อไป

☞ เนื่องจากร้านเอ็ดทูมิน โยบายให้พนักงานตำแหน่งกราฟิกเป็นผู้ติดต่อประสานงานกับลูกค้าโดยตรง เพื่อง่ายต่อการสื่อสารให้ตรงกับความต้องการของลูกค้ามากที่สุด ดังนั้น การออกแบบสื่อสิ่งในการปฏิบัติงานตำแหน่งกราฟิก มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนก่อนการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

1. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับจากลูกค้าเมื่อทำการพูดคุยกับลูกค้าแล้ว จะนำข้อมูลทั้งหมดมาทำการวิเคราะห์ ซึ่งจะวิเคราะห์ในประเด็นและหัวข้อที่สำคัญดังนี้

- วัตถุประสงค์ที่ลูกค้าต้องการที่จะสื่อออกมาคืออะไร เช่น ต้องการให้กลุ่มเป้าหมายทราบข่าวสาร ต้องการให้กลุ่มเป้าหมายทราบว่าสินค้าที่จำหน่ายคืออะไรมีคุณสมบัติอย่างไรบ้าง



- รูปแบบที่ลูกค้าต้องการ ควรจะออกมาในรูปแบบใด เช่น การเน้นสีเขียวทั้งหมดในงาน ออกแบบ เน้นความเป็นธรรมชาติ ตรีมงานต่างๆที่เกี่ยวข้องกับลูกค้า

- การใช้สื่อสิ่งพิมพ์ชนิดใดในการเผยแพร่ เช่น ป้ายคัตเอาท์ ป้ายธงญี่ปุ่น เอ็กซ์สแตน เป็นต้น

- กลุ่มเป้าหมาย ผู้ที่ได้รับสื่อที่ลูกค้าจะต้องการสื่อโดยตรงเป็นใคร ซึ่งจะทำให้การออกแบบ ง่ายและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้มากยิ่งขึ้น

2. การออกแบบร่าง ทำการร่างแบบคร่าวๆ ซึ่งเป็นการร่างแบบง่ายๆ ในกระดาษ จัดวาง ตำแหน่ง ตัวอักษร รูปภาพ โลโก้ หรือองค์ประกอบทั้งหมดที่ใช้ในอาร์ตเวิร์ค ให้ลูกค้าดูก่อนลงมือออกแบบ จริงกับโปรแกรม

3. ขั้นตอนการตรวจสอบ เมื่อออกแบบเรียบร้อยแล้ว ตรวจสอบผลงาน โดยหัวหน้าแผนก กราฟิก ซึ่งพิจารณาถึงเงื่อนไข ข้อตกลงว่าตรงตามความต้องการของลูกค้าหรือไม่

4. ส่งผลงานการออกแบบให้ลูกค้าพิจารณา เพื่อยืนยันแบบที่ถูกต้อง

5. ขั้นตอนการผลิต หลังจากที่สรุปงานกับลูกค้าเรียบร้อยแล้ว ส่งไฟล์งานให้ฝ่ายผลิตเพื่อผลิต งานออกมาพร้อมติดตั้งต่อไป

☞ นักศึกษาได้นำวิชาความรู้และทักษะที่ได้เรียนมาประยุกต์ใช้กับการปฏิบัติงานจริง ได้แก่

โปรแกรม โปรแกรม Adobe Photoshop



โปรแกรม Adobe Illustrator





วิชาที่นำมาประยุกต์ใช้ ได้แก่ การสร้างภาพกราฟิกพื้นฐาน การสร้างภาพกราฟิกและภาพเคลื่อนไหวเพื่องานวิทยุโทรทัศน์

- ความพึงพอใจของสถานประกอบการต่อโครงการ

(สรุปข้อมูลที่สนับสนุนสามารถมีรูปภาพประกอบได้ กำหนดความยาวไม่เกิน 2 หน้า A4)

☞ จากผลการประเมินของสถานประกอบการที่มีต่อการปฏิบัติงานของนักศึกษา อยู่ในระดับดีเยี่ยม (97 คะแนน)

ตารางที่ 1 คะแนนการประเมินผลของสถานประกอบการที่มีต่อการปฏิบัติงานของนักศึกษา

หัวข้อในการประเมิน	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
ผลสำเร็จของงาน - ปริมาณงาน - คุณภาพงาน	10	10
ความรู้ความสามารถ - ความรู้ความสามารถทางวิชาการ - ความสามารถในการเรียนรู้และประยุกต์วิชาการ - ความรู้ความชำนาญด้านปฏิบัติการ - วิจัยรณญาณและการตัดสินใจ - การจัดการและวางแผน - ทักษะการสื่อสาร - การพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ในการทำงานอย่างต่อเนื่อง	35	34
ความรับผิดชอบหน้าที่	20	20
ลักษณะส่วนบุคคล	25	25
การจัดทำรายงานสหกิจศึกษา - การวางแผนและความสม่ำเสมอในการจัดทำรายงาน - ประโยชน์ต่อสถานประกอบการ	10	8
รวม	100	97

☞ สถานประกอบการ (บริษัท เอดีทู) รับนักศึกษาเป็นพนักงานประจำและขณะนี้ นักศึกษาได้ปฏิบัติงานในตำแหน่งกราฟิก



- สร้างนวัตกรรมจากความคิดสร้างสรรค์ให้กับองค์กรในระหว่างสหกิจศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม  
(สรุปข้อมูลที่สนับสนุนสามารถมีรูปภาพประกอบได้ กำหนดความยาวไม่เกิน 4 หน้า A4)  
☞ นักศึกษาได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ได้หลากหลายรูปแบบ เช่น วนิด โปสเตอร์ เมนู โบร์ชัวร์ โลโก้ นามบัตร ชุดนิทรรศการ ซึ่งเป็นผลงานที่ได้รับการยอมรับจากลูกค้าและสถานประกอบการเป็นอย่างดี



หมายเหตุ: สามารถดูผลงานประกอบการพิจารณาจาก Web Link

<http://www.sendspace.com/file/crnkdq>