อภินันทนาการ

สำนักหอส

การออกแบบอินโฟกราฟิก เรื่องการเตรียมตัวสมัครงานสำหรับนักออกแบบ

ธรรมศักดิ์ แป้นจันทร์

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนเรศวร
วันลงทะเบียน 17 ก.ย. 2558
เลขทะเบียน
เลขเรียกหนังสือ

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบสื่อนวัตกรรม

เมษายน 2558

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

INFOGRAPHIC DESIGN OF JOB APPLICATION PREPARATION FOR DESIGNERS

THAMASAK PANJAN

An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment

of the Requirements for the Bachelor of Fine and Applied Arts

in Innovative Media Design

April 2015

Copyright 2015 by Naresuan University

คณะกรรมการสอบได้พิจารณาภาคนิพนธ์ของ นายธรรมศักดิ์ แป้นจันทร์ "การออกแบบอินโฟกราฟิก เรื่องการเตรียมตัวสมัครงานสำหรับนักออกแบบ" แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ วิชาเอกการออกแบบสื่อนวัตกรรมของมหาวิทยาลัยนเรศวร

.....

(อาจารย์เสกสรรค์ ญาณปัญญานนท์)

อาจารย์ที่ปรึกษา

พฤษภาคม 2558

.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์.ดร. ศุภรัก สุวรรณวัจน์)

หัวหน้าสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ

พฤษภาคม 2558

ชื่อเรื่อง	การออกแบบอินโฟกราฟิก เรื่องการเตรียมตัวสมัครงานสำหรับนักออกแบบ
ผู้ศึกษาค้นคว้า	ธรรมศักดิ์ แป้นจันทร์
ที่ปรึกษา	อาจารย์เสกสรรค์ ญาณปัญญานนท์
ประเภทสารนิพนธ์	การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ศป.บ. (การออกแบบสื่อนวัตกรรม) มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2558
คำสำคัญ	อินโฟกราฟิก

บทคัดย่อ

การออกแบบอินโฟกราฟิก เรื่องการเตรียมตัวสมัครงานสำหรับนักออกแบบ มีจุดประสงค์ เพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับการเตรียมตัวสมัครงานสำหรับนักออกแบบ ให้สามารถทำความเข้าใจได้ง่ายและยังทำให้เกิดความเพลิดเพลินในขณะรับชมด้วย ทำให้กลุ่มเป้าหมายได้รับความรู้ความเข้าใจแบบเรียบง่าย ซึ่งกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ที่เพิ่งสำเร็จการศึกษา หรือเป็นผู้ที่ไม่มีประสบการณ์การสมัครงานมาก่อน อยู่ในช่วงอายุ 22 - 30 ปี การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองนี้มุ่งเน้นการให้ความรู้เกี่ยวกับการเตรียมตัวสมัครงานสำหรับนักออกแบบอย่างเข้าใจง่ายที่สุด และให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินไปพร้อมกันอีกด้วย

ผลการศึกษาค้นคว้า สรุปได้ว่า ผู้ชมส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นว่าการออกแบบอินโฟกราฟิก เรื่องการเตรียมตัวสมัครงานสำหรับนักออกแบบนั้น มีประสิทธิภาพ คือ สามารถถ่ายทอดเนื้อหาออกมาให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจได้ และยังสร้างความเพลิดเพลินในระหว่างรับชมดึงดูดบุคคลทั่วไปได้ดี

ประกาศคุณูปการ

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองฉบับนี้ สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจากอาจารย์ เสกสรรค์ ญาณปัญญานนท์ ที่ปรึกษาและคณะกรรมการทุกท่าน ที่ได้ให้คำแนะนำปรึกษา ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง จนการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองสำเร็จสมบูรณ์ได้ ผู้ศึกษาค้นคว้าขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา และครอบครัวทุกท่าน ที่ให้กำลังใจและแรงสนับสนุนการทำงานในทุกๆด้าน ทำให้การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองสำเร็จได้ และเกิดผลประโยชน์สูงสุด

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาค้นคว้าฉบับนี้ คณะผู้ศึกษาค้นคว้าขออุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกๆ ท่าน

ธรรมศักดิ์ แป้นจันทร์

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	**บทนำ**	1
	ที่มาของความสำคัญของการศึกษา	1
	วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
	ขอบเขตการวิจัย	2
	ระยะเวลาในการทำงาน	3
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
	อุปกรณ์และโปรแกรมที่ใช้	3
	คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย	4
2	**เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง**	5
	หลักการออกแบบ	5
	ความหมายของการว่างงาน	22
	แก้ปัญหาเมื่อสับสนเรื่องหางาน	24
	อินโฟกราฟิก	37
3	**วิธีดำเนินการวิจัย**	49
	วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย	49
	วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	49
	การวิเคราะห์ข้อมูล	50
	สรุปแนวทางในการออกแบบ	53

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
4	**สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล**	53
	Pre-production	53
	Production	62
	Post-production	66
5	บทสรุป	69
	วัตถุประสงค์	69
	สรุปผลการวิจัย	69
	ปัญหาที่พบในการปฏิบัติงาน	70
	แนวทางการแก้ไขปัญหาและข้อเสนอแนะ	70
ภาคผนวก		71
บรรณานุกรม		75
ประวัติผู้วิจัย		76

สารบัญภาพ

ภาพ **หน้า**

1 ตัวอย่างสเปคตรัมของแสง.....11

2 ตัวอย่างสเปคตรัมของแสง.....12

3 ตัวอย่างแม่สีของแสง.....13

4 ตัวอย่างสีพื้นฐานลบ.....14

5 ตัวอย่างการเปลี่ยนแปลงตามสภาพแวดล้อมของสี.....14

6 ตัวอย่างสีคู่ตรงข้าม.....15

7 ตัวอย่างภาพติดตา.....15

8 ตัวอย่างแบบสมมาตร.....18

9 ตัวอย่างแบบอสมการ.....19

10 ตัวอย่างอินโฟกราฟิก(Infographic)
เรื่องโครงงานภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดอุทัยธานี.....37

11 อินโฟกราฟิก(Infographic)
เรื่องการออกแบบ Infographics.....38

12 ตัวอย่างอินโฟกราฟิก.....41

13 ภาพบอกลักษณะเส้นดิ่ง.....46

14 ภาพบอกลักษณะเส้นราบหรือเส้นแนวนอน.....46

15 ภาพบอกลักษณะของเส้นทแยง.....47

16 ภาพบอกลักษณะเส้นตัดกัน.....47

17 ภาพบอกลักษณะเส้นโค้ง.....48

18 ภาพบอกลักษณะเส้นซิกแซก.....48

19 ตัวอย่างภาพกรณีศึกษาเรื่อง รู้ สู้ flood.....51

20 ตัวอย่างภาพกรณีศึกษาเรื่อง Where things come from.....52

21 ตัวอย่างภาพกรณีศึกษาเรื่อง Barcelona 200 Moto Turbo.....52

22 แบบร่างสตอรี่บอร์ดครั้งที่1.....55

23 แบบร่างสตอรี่บอร์ดครั้งที่1.....56

24 แบบร่างตัวละครครั้งที่1.....57

25 แบบร่างตัวละครครครั้งที่2.....57

26 แบบร่างตัวละครครั้งที่3..... 58

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ **หน้า**

27 แบบร่างตัวละครครั้งที่4..... 58
28 แบบสำเร็จสตอรี่บอร์ด..... 62
29 แบบสำเร็จสตอรี่บอร์ด.....63
30 แบบสำเร็จสตอรี่บอร์ด..... 64
31 แบบสำเร็จสตอรี่บอร์ด..... 64
32 โปรแกรม After Effect CS6เพื่อทำภาพเคลื่อนไหวกราฟิก..... 66
33 โปรแกรม After Effect CS6เพื่อทำภาพเคลื่อนไหวกราฟิก.....67
34 งาน Save Add นิทรรศการศิลปะนิพนธ์ และการศึกษาอิสะ ครั้งที่ 13.....67
35 Boothจัดแสดงผลงานการออกแบบอินโฟกราฟิก
เรื่องการเตรียมตัวสมัครงานสำหรับนักออกแบบ.....68
36 ขั้นตอนการติดตั้งงานที่ศูนย์การค้าเซ็นทรัลพลาซ่า.....72
37 Boothผลงานเสร็จสมบูรณ์ที่ศูนย์การค้าเซ็นทรัลพลาซ่า.....72
38 ผู้เข้าชมผลงาน.....73
39 ผู้เข้าชมผลงาน.....73
40 ผู้เข้าชมผลงาน.....74
41 ผู้เข้าชมผลงาน(อาจารย์ที่ปรึกษา).....74

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของการศึกษา

ปัจจุบันตลาดแรงงานต้องเผชิญกับปัจจัยรอบด้าน โดยเฉพาะผลกระทบจากเศรษฐกิจที่ชะลอตัวลงอย่างต่อเนื่องท่ามกลางสถานการณ์ความไม่สงบทางการเมือง ซึ่งทำให้ศูนย์วิจัยกสิกรไทย คาดว่า อัตราการว่างงานในปี 2557 มีโอกาสขยับขึ้นมาที่ร้อยละ 0.8 (กรอบคาดการณ์ร้อยละ 0.7-1.0) จากร้อยละ 0.7 ในปี 2556 โดยจำนวนผู้ว่างงานอาจเพิ่มขึ้นมามีค่าเฉลี่ยประมาณ 3.20 แสนคนต่อเดือน

เมื่อคนที่ว่างงานมีจำนวนมาก การแข่งขันก็ยิ่งสูงขึ้นไปด้วย แล้วจะต้องทำอย่างไรให้เราเป็นที่ต้องการของบริษัทหรือองค์กรที่เราขอสมัครงาน เพราะการสมัครงานก็เหมือนกับการไปเสนอขายสินค้า ซึ่งจำเป็นจะต้องเตรียมตัวให้ดี การเตรียมตัวก่อนสมัครงานเป็นสิ่งจำเป็น จะต้องเริ่มตั้งแต่ก่อนจบการศึกษา ในแต่ละปีจะมีผู้จบการศึกษาปีละหลายหมื่นคน กระจัดกระจายทั่วประเทศ ซึ่งรวมกันแล้วจะเป็นแสน ๆ คน และรวมกับผู้ที่ตกค้างจากปีก่อน ๆ ที่ยังไม่ได้งานทำอีกมาก ความเชื่อที่ว่าเรียนเก่งหรือเรียนดีแล้วจะหางานง่ายนั้น อาจไม่เป็นจริงเสมอไป ที่ผ่านมาการรับคนเข้าทำงานในทุกวันนี้จะพิจารณาจากสิ่งอื่น ๆ ประกอบด้วย เช่น บุคลิกภาพ ความคล่องตัว ความอดทน ความเป็นคนมีปฏิภาณไหวพริบ เป็นต้น ซึ่งในปัจจุบันนั้นได้มีการเปลี่ยนแปลงไป ทางด้านของผู้ประกอบการที่ส่วนใหญ่นั้นพิจารณาปัจจัยองค์ประกอบอื่นๆ เพิ่มเข้ามาในการคัดเลือกบุคลากรเข้าทำงาน โดยทั่วไปผู้คนที่ต้องการสมัครงานนั้น เล็งเห็นการเตรียมตัวทางด้านกายภาพเป็นส่วนใหญ่ เช่น การวางตัว หรือ บุคลิกภาพ จนลืมพัฒนาทางด้านคุณภาพของตนเองไป เพราะในปัจจุบันนั้นผู้ประกอบการ ต้องการคัดบุคคลากรที่มีทักษะและคุณภาพและการพัฒนาตนเองอยู่ตลอดเวลา เพื่อที่จะมีความพร้อมต่อการแข่งขัน และมีทักษะในการรับมือการเปลี่ยนแปลงต่างๆขององค์กร เพราะบุคลากรที่มีคุณสมบัติเหล่านี้นั้น ย่อมเกิดประสิทธิภาพในการทำงานและนำมาซึ่งความเจริญก้าวหน้าขององค์กร และในโลกของการทำงานในอนาคตย่อมต้องเผชิญกับปัญหากับการแข่งขันที่สูงขึ้น เพราะมีการเข้ามาของหลายประเทศ ย่อมเป็นผลดีของหน่วยธุรกิจ ที่จะมีบุคลากรเข้ามาสมัครงานอย่างหลากหลาย โดยแต่ละคน จะมีคุณสมบัติแตกต่างกันออกไป แล้วแต่ว่าคุณสมบัติจะเป็นที่ต้องการขององค์กรนั้นๆ ดังนั้นหากบุคคลที่ต้องการงาน ยังขาดการฝึกฝนและพัฒนาตนเอง ก็จะเกิดปัญหาภาวการณ์ว่างงานเพิ่มขึ้น

สายอาชีพของนักออกแบบในขณะนี้ เป็นที่นิยมอย่างมากของนักเรียนและนักศึกษา เพราะต่างก็หวังว่าถ้าเรียนจบสาขานี้ไปแล้ว อาจได้โอกาสมาร่วมงานวงการบันเทิงทำงาน ทีวี โฆษณา ภาพยนตร์ และงานข่าวทั้งคนเบื้องหน้าและเบื้องหลัง นอกจากนี้เป็นสาขาอาชีพที่เรียนไม่หนัก และมีโอกาสได้ทำกิจกรรมต่างๆมากมาย เพราะเหตุนี้จะยิ่งทำให้เกิดการแข่งขันของสายอาชีพนักออกแบบในการหางานทำเพิ่มมากขึ้น จะเห็นว่านักศึกษาที่จบการศึกษามาแต่ละปีนั้นมีจำนวนมาก หากรวมกับมหาวิทยาลัยราชภัฏทั่วประเทศแล้ว แต่ที่ได้เข้าทำงานในวงการจริงๆ นั้นเพียงปีละไม่กี่พันคนเท่านั้น

ด้วยเหตุนี้เอง จึงได้ออกแบบอินโฟกราฟิกขึ้นมาเพื่อแสดงข้อมูลหรือความรู้โดยให้กราฟิกเป็นสื่อกลาง ซึ่งงานกราฟิกประเภทนี้นิยมใช้สำหรับข้อมูลที่มีความซับซ้อน โดยออกมาเป็นตัวงานที่มีความน่าสนใจ เข้าใจง่ายและเนื้อหาที่ดูไม่น่าเบื่อจนเกินไป จึงได้นำเรื่องของปัจจัยที่จะทำให้ไม่ตกงานมาเป็นประเด็น เพราะปัญหานี้ยังมีอัตราการเพิ่มสูงขึ้นเรื่อยๆ เพราะบุคคลไม่รู้ว่าตนเองยังมีการบกพร่องตรงส่วนไหน จึงไม่ได้รับการเลือกเข้าทำงาน นอกจากเนื้อหาที่มีประโยชน์และชวนน่าติดตามแล้วยังใช้สื่ออินโฟกราฟิก เพื่อให้เข้าใจง่ายและเห็นภาพมากขึ้นจากการอ่านข้อมูลธรรมดา

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อให้ผู้ที่ว่างงาน รู้ปัญหาตรงจุดและพัฒนาตนเองให้มีศักยภาพมากขึ้น เพื่อให้เป็นที่ต้องการของบริษัทหรือองค์กรนั้นๆ
2. เพื่อออกแบบอินโฟกราฟิกเพื่อให้เข้าใจได้ง่ายและเห็นภาพมากขึ้น

ขอบเขตการวิจัย

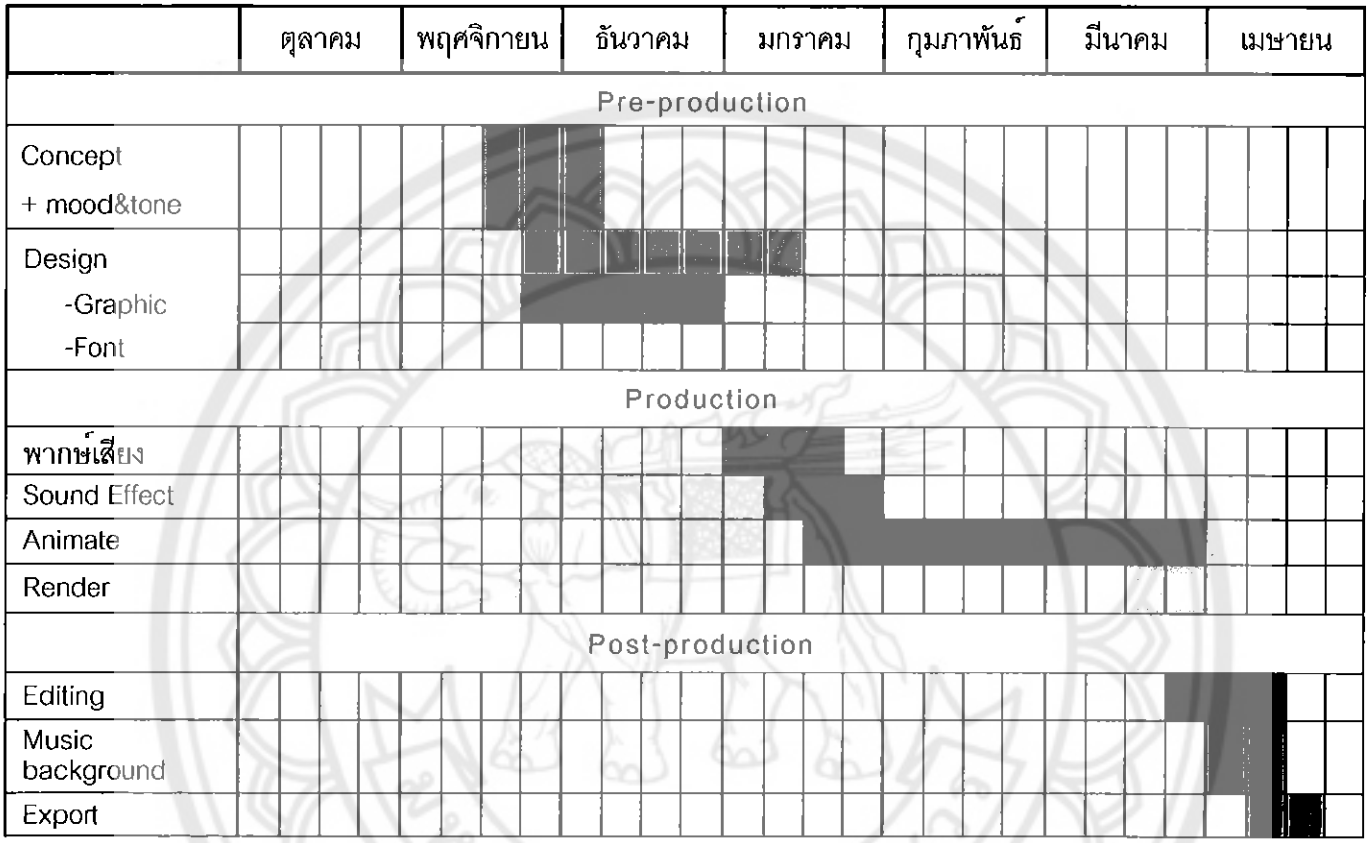
กลุ่มเป้าหมาย

ผู้หญิงและผู้ชายอายุ 22-30ปี เพราะเป็นช่วงอายุที่พึ่งจบการศึกษามาใหม่ๆ และเป็นช่วงที่อาจจะมีการเปลี่ยนงานบ่อย หรืออาจจะไม่มีประสบการณ์การสมัครงานมาก่อน

ขอบเขตของการศึกษา

การออกแบบอินโฟกราฟิก มีความยาว 5 นาที

ระยะเวลาในการทำงาน



ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ให้บัณฑิตที่จบใหม่หรือคนที่กำลังหางานทำ ได้เรียนรู้วิธีการเตรียมตัวเพื่อสมัครงานอย่างถูกวิธี
2. ลดปัญหาอัตราการว่างงานให้มีจำนวนน้อยลง
3. สามารถทำความเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายจากการออกแบบอินโฟกราฟิก

อุปกรณ์และโปรแกรมที่ใช้

Adobe After Effect CS6

Adobe Illustrator CS6

Adobe Premiere Pro CS6

Adobe Audition CS6

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

อินโฟกราฟิก(Infographic) ย่อมาจาก Information Graphic คือ ภาพหรือกราฟิกซึ่งบ่งชี้ถึงข้อมูล ไม่ว่าจะเป็นสถิติ ความรู้ ตัวเลข ฯลฯ เรียกว่าเป็นการย่นย่อข้อมูลเพื่อให้ประมวลผลได้ง่าย ซึ่งเหมาะสำหรับผู้คนในยุคไอทีที่ต้องการเข้าถึงข้อมูลซับซ้อนมหาศาลในเวลาอันจำกัด (เหตุผลเพราะมนุษย์ชอบและจดจำภาพสวยๆ ได้มากกว่าการอ่าน) ประโยชน์และพลังของอินโฟกราฟิก นั้นมีอยู่มากมาย เพราะด้วยแผนภาพสวยๆนี้ สามารถทำให้คนทั่วไปสามารถ เข้าใจ ข้อมูลปริมาณมากๆ ด้วยแผนภาพภาพเดียวเท่านั้น ด้วยข้อมูลที่ถูกคัดกรองมาเป็นอย่างดี ทำให้ผู้อ่านเข้าใจได้ง่าย เป็นวิธีการนำเสนอข้อมูลเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งเราสามารถหยิบยกเรื่องราวเล็กๆ ไปจนถึงเรื่องราวใหญ่โตมานำเสนอ ในมุมมองที่แปลกตา ทันสมัย ทันต่อเหตุการณ์ในโลกปัจจุบัน

แอนิเมชั่น (animation) รวมทั้งคำว่า animate และ animator มากจากรากศัพท์ละติน "anikmare" ซึ่งมีความหมายว่า ทำให้มีชีวิต ภาพยนตร์แอนิเมชั่นจึงหมายถึงการสร้างสรรค์ลายเส้นและรูปทรงที่ไม่มีชีวิตให้เคลื่อนไหวเกิดมีชีวิตขึ้นมาได้
(Paul Wells , 1998 : 10)

เรนเดอร์ริง (rendering) ยังคงเรียกว่า "การสร้างภาพจากแบบจำลอง" หรือ "การสร้างเป็นภาพสุดท้าย" คือกระบวนการสร้างภาพสองมิติจากแบบจำลองกราฟิกในระบบ โดยเริ่มจากการนำเข้าแบบจำลองกราฟิกซึ่งจะบรรยาย วัตถุสองมิติ หรือสามมิติโดยบอกโครงสร้างข้อมูลของวัตถุสามมิติ อันประกอบด้วยข้อมูลเชิงเรขาคณิต ได้แก่พิกัด มุมมอง พื้นผิวลวดลาย และข้อมูลเกี่ยวกับความสว่าง และคำนวณเพื่อแสดงผลลัพธ์เป็นภาพสองมิติบนจอ ซึ่งจะเป็นภาพแบบดิจิทัล (ภาพเชิงเลข) หรือ ภาพแบบจุดภาพ (ภาพแรสเตอร์) ทั้งนี้การเรนเดอร์ภาพไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะการให้แสงและเงา ในบางกรณีก็หมายถึงการให้สี หรือการให้เส้น โดยไม่ต้องมีการให้แสงเงา

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาค้นคว้าถึงกระบวนการ การออกแบบอินโฟกราฟิกการเตรียมตัวสมัครงานสำหรับนักออกแบบ ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลดังนี้

1. การออกแบบ
2. การว่างงาน
3. การหางาน
4. อินโฟกราฟิก
5. แนวคิดในการออกแบบตัวละคร

1 หลักการออกแบบ

1.1 **ความหมายของการออกแบบ** คือ การถ่ายทอดรูปแบบจากความคิดออกมาเป็นผลงาน ที่ผู้อื่น สามารถมองเห็น รับรู้ หรือสัมผัสได้ เพื่อให้มีความเข้าใจในผลงานร่วมกัน ความสำคัญของการออกแบบ มีอยู่หลายประการ กล่าวคือ

1. ในแง่ของการวางแผนการการทำงาน งานออกแบบจะช่วยให้การทำงานเป็นไปตาม ขั้นตอนอย่างเหมาะสม และประหยัดเวลา ดังนั้นอาจถือว่าการออกแบบ คือ การวาง แผนการทำงานก็ได้

2. ในแง่ของการนำเสนอผลงาน ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องมีความเข้าใจ ตรงกันอย่างชัดเจน ดังนั้น ความสำคัญในด้านนี้ คือ เป็นสื่อความหมายเพื่อความเข้าใจระหว่างกัน

3. เป็นสิ่งที่อธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับงาน งานบางประเภทอาจมีรายละเอียดมากมาย ซับซ้อน ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้อง และผู้พบเห็นมีความเข้าใจที่ชัดเจนขึ้น หรืออาจกล่าวได้ว่า ผลงานออกแบบ คือ ตัวแทนความคิดของผู้ออกแบบได้ทั้งหมด

4. แบบ จะมีความสำคัญอย่างที่สุด ในกรณีที่ นักออกแบบกับผู้สร้างงานหรือผู้ผลิต เป็นคนละคนกัน เช่น สถาปนิกกับช่างก่อสร้าง นักออกแบบกับผู้ผลิตในโรงงาน หรือถ้าจะเปรียบไปแล้ว นักออกแบบก็เหมือนกับคนเขียนบทละครนั่นเอง

แบบ เป็นผลงานจากการออกแบบ เป็นสิ่งที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์และฝีมือของ นักออกแบบ แบบมีอยู่หลายลักษณะ ดังนี้ คือ

1.เป็นภาพวาดลายเส้น(drawing) ภาพระบายสี(Painting) ภาพถ่าย(Pictures) หรือแบบร่าง (Sketch) แบบที่มีรายละเอียด (Draft) เช่น แบบก่อสร้างภาพพิมพ์ (Printing) ฯลฯ ภาพต่าง ๆ ใช้แสดงรูปลักษณะของงาน หรือแสดงรายละเอียดต่าง ๆ เกี่ยวกับงาน ที่เป็น 2 มิติ

2. เป็นแบบจำลอง (Model) หรือของจริง เป็นแบบอีกประเภทหนึ่งที่ใช้แสดงรายละเอียดของงานได้ชัดเจนกว่าภาพต่างๆ เนื่องจากมีลักษณะเป็น 3 มิติ ทำให้สามารถเข้าใจในผลงานได้ดีกว่า นอกจากนี้ แบบจำลองบางประเภทยังใช้งานได้ เหมือนของจริงอีกด้วยจึงสมารถใช้ในการทดลองและทดสอบการทำงาน เพื่อหาข้อบกพร่องได้

1.2 ความสำคัญของการออกแบบ

การออกแบบมีอิทธิพลต่อการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของมนุษย์เรา เกี่ยวข้องกับทุกระดับอายุ ทุกเพศ ทุกอาชีพ ทุกคนมีความรักสวยรักงาม ดังสุภาษิตไทยที่ว่า "ไก่งามเพราะขน คนงามเพราะแต่ง" เช่น การแต่งกายที่แต่ละคนต่างล้วนเลือกสรรและเลือกอย่างรอบคอบ ให้เข้ากับบุคลิกและสรีระของตน เริ่มตั้งแต่ลวดลาย สีเสื้อผ้าจะต้องกลมกลืนเข้ากัน มีผลต่อความสูง ความอ้วน เช่น คนตัวเตี้ยควรจะใส่เสื้อลายเส้นตรงแนวดิ่งที่มีหลายเส้น ส่วนคนอ้วนควรเลือกลายเส้นตรงแนวดิ่งที่มีสามสี่เส้น เน้นสีสดอยู่ส่วนที่เป็นแถบกลางตัว สีเข้มมืดๆอยู่แถบข้างลำตัวทั้งสองข้าง เป็นต้น รวมไปถึงเครื่องประดับต่างๆ เช่น แหวน นาฬิกา สร้อยคอ เข็มกลัดติดเสื้อ จนถึงแว่นตา ต้องมีการออกแบบเพื่อให้ถูกใจเหมาะสมผู้ใช้ทั้งสิ้น ถ้ามองไปถึงเก้าอี้นั่งรูปทรงแบบใดเหมาะกับงานชนิดใด สถานที่ใด เช่น ใช้กับโต๊ะทำงานปกติ ใช้กับโต๊ะคอมพิวเตอร์ ติดตั้งบนรถเก๋ง รถโดยสาร รถไฟฟ้า หรือในโรงภาพยนตร์ การเลือกซื้อรถยนต์ เกินกว่า 70 % เลือกที่รูปทรงและสีของรถ แม้แต่เม็ดยาที่เรากินรักษาโรค ยังต้องออกแบบให้มีสีน่ากิน เคลือบรสหวาน รูปทรงกลม มน กลืนง่าย เป็นต้น

มนุษย์เราให้ความสำคัญในด้านการออกแบบมาก จะเห็นได้ว่าการออกแบบศิลปะนั้นเป็นสิ่งที่ควบคู่อยู่กับความสุนทรียะของมนุษย์ตลอดมา

1. ช่วยถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดให้เป็นรูปธรรมได้ชัดเจน
2. เป็นภาพที่ติดอยู่กับวัสดุต่าง ๆ ได้นานสามารถนำมาเป็นหลักฐานอ้างอิงได้
3. ช่วยให้การสื่อสารและการเรียนรู้สะดวกและมีประสิทธิภาพ
4. ช่วยให้ผู้ชมเพลิดเพลินจากลายเส้นและสีสันที่สวยงาม
5. เป็นสื่อที่มีปริมาณการรับรู้มากที่สุด

1.2.1 หลักการออกแบบกราฟิก

ก่อนที่จะทำงานออกแบบกราฟิกประเภทใดก็ตาม สิ่งแรกที่ต้องคำนึงถึงคือ การกำหนดจุดประสงค์ที่ชัดเจนของงาน เพราะช่องทาง รูปแบบและวิธีการ ของการนำเสนอมีมาก มีความรวดเร็ว ไร้ขอบเขต เช่นใน เว็บไซต์ เครือข่ายอินเตอร์เน็ตต่างๆ ซึ่งต้องมีการปรับปรุง เปลี่ยนแปลงให้ทันเหตุการณ์ อาจจะทำให้เกิดความสับสน ยุ่งยากในการดำเนินงาน มีผลกระทบต่อการทำงาน เกิดความไม่เป็นระบบ มีการสูญเสียและสิ้นเปลืองโดยไม่จำเป็น

ดังนั้นผู้ออกแบบจึงควรมีหลักการและข้อควรคำนึงก่อนการเริ่มงานเพื่อการแก้ปัญหาที่ถูกต้อง รัดกุมและวางแผนการดำเนินงานให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีตลอดจนจบกระบวนการ ไม่มีปัญหาและอุปสรรค

1.2.2 หลักการดำเนินงานออกแบบกราฟิก

หลักการดำเนินงานและการวางแผนขั้นต้นของการออกแบบกราฟิกมีดังนี้

1. วัตถุประสงค์เพื่ออะไร ผู้ออกแบบต้องรู้ว่า จะบอกกล่าว เรื่องราวข่าวสารอะไรแก่ผู้รับรู้บ้าง เช่น ทฤษฎีหรือหลักการ การเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ ฯลฯ ผู้ออกแบบต้องรู้วิธีการนำเสนอ (Presentation) ที่ดีและเหมาะสมกับเรื่องราวเหล่านั้นว่ามีเป้าหมายของการออกแบบเป็นไปเพื่อวัตถุประสงค์ใด เช่น เพื่อแนะนำ เผยแพร่ เพื่อให้ความรู้ หรือความบันเทิงเป็นต้น
2. กลุ่มเป้าหมายเป็นใคร แบ่งเป็นเพศ ชาย หญิง หรือบุคคลทั่วไป มีช่วงอายุเท่าใด นิสิตนักศึกษาหรือเฉพาะกลุ่มสนใจ ข่าวสารที่ให้มีระดับความยาก-ง่าย หรือมีความเป็นสากลหรือไม่ เฉพาะคนในประเทศหรือชาวต่างชาติ ซึ่งผู้ออกแบบจำเป็นจะต้องรู้และเข้าใจเพื่อวางแผน ดำเนินการกับข่าวสาร ออกแบบ และการนำเสนอให้ตรงจุดกับกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการได้ถูกต้อง
3. สิ่งที่ต้องการบอกคืออะไร หมายถึง วิธีการที่จะสื่อความหมายกับผู้รับรู้หรือกลุ่มเป้าหมาย และถ้าที่มีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายไว้ล่วงหน้า ชัดเจนแล้วก็จะทำให้ผู้ออกแบบมีความสะดวกในการที่จะบอกหรือสื่อความหมายได้ง่ายขึ้น เช่น การเลือกใช้สัญลักษณ์ เครื่องหมาย และภาพประกอบต่าง ๆสื่อแทนคำศัพท์ ข้อความที่เป็นนามธรรม ได้ตรงตามระดับความสามารถในการรับรู้ของผู้รับ จะช่วยให้เกิดความเข้าใจในความหมายของข่าวสารนั้น ๆ จำได้ในเวลาอันรวดเร็วและจดจำไว้ตลอดไป

4. นำเสนอข่าวสารด้วยสื่อใด แบบใด ผู้ออกแบบต้องมีความรู้เกี่ยวกับประเภทของสื่อ ศักยภาพของสื่อชนิดต่างๆ คำนึงถึงการเลือกใช้สื่อในการนำเสนอข่าวสารเป็นรูปแบบใด จึงจะได้ผลดีมีความเหมาะสมกับข่าวสาร และผู้ออกแบบควรจะใช้วิธีการจัดการกับข่าวสารนั้น อย่างไร จึงจะสามารถโน้มน้าวจิตใจและสื่อความหมายต่อผู้รับได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด เช่น โปสเตอร์ หนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ อินเตอร์เน็ต ฯลฯ

1.2.3 การออกแบบกราฟิก

ส่วนใหญ่เป็นวิธีการที่เกี่ยวข้องกับการแสดงออกถึงการสื่อความหมายในลักษณะของตัวอักษรและภาพในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งเป็นการสื่อสารทางทัศนสัญลักษณ์ (Visual form) ดังนั้นในการออกแบบจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่จะต้องมีการเรียนรู้เกี่ยว การมองเห็นและจิตวิทยาที่เกี่ยวข้อง

1.3 องค์ประกอบศิลป์

การนำสิ่งต่างๆ มาประยุกต์ ดัดแปลง สร้างสรรค์ จัดร่วมเข้าด้วยกัน ตามสัดส่วนรูปร่าง รูปทรงตรงตามคุณสมบัติของสิ่งนั้นๆ เพื่อให้เกิดผลงานที่มี ความเหมาะสมส่วนจะเกิดความงดงาม น่าสนใจหรือไม่นั้น ย่อมขึ้นอยู่กับการนำเสนอภาพรวมของงาน ว่ามีการสื่อถึงเรื่องราว วัตถุประสงค์ ในงานการออกแบบของเรา

1.3.1 เส้น

เส้น คือ ร่องรอยที่เกิดจากเคลื่อนที่ของจุด หรือถ้าเรานำจุดมาวางเรียงต่อ ๆ กันไป ก็จะเกิดเป็นเส้นขึ้น เส้นมีมิติเดียวคือความยาวไม่มีความกว้างทำหน้าที่เป็นขอบเขต ของที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง น้ำหนักสี ตลอดจนกลุ่มรูปทรงต่างๆรวมทั้งเป็นแกนหรือโครงสร้างของรูปร่างรูปทรง

เส้นเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะทุกชนิดเส้นสามารถให้ความหมายแสดงความรู้สึก และอารมณ์ได้ด้วยตัวเองและด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่างๆขึ้นเส้นมี2 ลักษณะคือ เส้นตรง (Straight Line) และ เส้นโค้ง(Curve Line)เส้นทั้งสองชนิดนี้ เมื่อนำมาจัดวางในลักษณะต่าง ๆ กัน จะมีชื่อเรียกต่าง ๆ และให้ความหมายความรู้สึกที่แตกต่างกันอีกด้วย

ลักษณะของเส้น

1. เส้นตั้ง หรือ เส้นดิ่ง ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรง หนักแน่น เป็นสัญลักษณ์ของความซื่อตรง
2. เส้นนอน ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย
3. เส้นเฉียง หรือ เส้นทแยงมุม ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง
4. เส้นหยัก หรือ เส้นซิกแซก แบบฟันปลา ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว อย่างเป็นจังหวะ มีระเบียบ ไม่ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย ขัดแย้ง ความรุนแรง
5. เส้นโค้ง แบบคลื่น ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพ อ่อนโยน นุ่มนวล
6. เส้นโค้งแบบก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลี่คลาย หรือเติบโตในทิศทางที่ หมุนวนออกมา ถ้ามองเข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด
7. เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทาง ที่รวดเร็ว ไม่หยุดนิ่ง
8. เส้นประ ให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง ขาด หาย ไม่ชัดเจน ทำให้เกิดความเครียด

ความสำคัญของเส้น

- ใช้ในการแบ่งที่ว่างออกเป็นส่วน ๆ
- กำหนดขอบเขตของที่ว่าง หมายถึง ทำให้เกิดเป็นรูปร่าง (Shape) ขึ้นมา
- กำหนดเส้นรอบนอกของรูปทรง ทำให้มองเห็นรูปทรง (Form) ชัดขึ้น
- ทำหน้าที่เป็นน้ำหนักอ่อนแก่ ของแสดงและเงา หมายถึง การแรเงาด้วยเส้น
- ให้ความรู้สึกด้วยการเป็นแกนหรือโครงสร้างของรูป และโครงสร้างของภาพ

1.3.2 **สี**

1.3.2.1 **การใช้สีในเชิงสัญลักษณ์**

สีแดง

มีความอบอุ่นร้อนแรงเปรียบดังดวงอาทิตย์นอกจากนี้ยังแสดงถึง ความมีชีวิตชีวา ความรัก ความปรารถนา เช่น ดอกกุหลาบแดงวันวาเลนไทน์ ในทางจราจรสีแดงเป็นเครื่องหมายประเภทห้าม แสดงถึงสิ่งที่อันตรายเป็นสีที่ต้องระวังเป็นสีของเลือดในสมัยโรมัน สีของราชวงศ์เป็นสีแดง แสดงความมั่งคั่งอุดมสมบูรณ์และอำนาจ

สีเขียว

แสดงถึงธรรมชาติสีเขียวร่มเย็น มักใช้สื่อความหมายเกี่ยวกับการอนุรักษ์ธรรมชาติเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมการเกษตรการเพาะปลูก การเกิดใหม่ ฤดูใบไม้ผลิ การงอกงาม ในเครื่องหมายจราจรหมายถึง ความปลอดภัยในขณะเดียวกันอาจหมายถึงอันตรายยาพิษ เนื่องจากยาพิษ และสัตว์มีพิษ ก็มักจะมีสีเขียวเช่นกัน

สีเหลือง

แสดงถึงความสดใสความเบิกบานโดยเรามักจะใช้ดอกไม้สีเหลือง ในการไปเยี่ยมผู้ป่วย และแสดงความรุ่งเรืองความมั่งคั่งและฐานันดร ศักดิ์ ในทางตะวันออกเป็นสีของกษัตริย์ จักรพรรดิของจีนใช้ฉลองพระองค์สีเหลืองในทางศาสนาแสดงความเจิดจ้าปัญญาพุทธศาสนา และยังหมายถึงการเจ็บป่วย โรคระบาด ความริษยา ทรยศ หลอกลวง

สีน้ำเงิน

แสดงถึงความเป็นสุภาพบุรุษ มีความสุขุมหนักแน่นและยังหมายถึง ความสูงศักดิ์ ในธงชาติไทย สีน้ำเงินหมายถึงพระมหากษัตริย์ในศาสนาคริสต์เป็นสีประจำตัวแม่พระ โดยทั่วไป สีน้ำเงินหมายถึงโลกซึ่งเราจะเรียกว่า โลกสีน้ำเงิน(Blue Planet) เนื่องจากเป็นดาวเคราะห์ที่มองเห็น จากอวกาศโดยเห็นเป็นสีน้ำเงินสดใส เนื่องจากมีพื้นน้ำที่กว้างใหญ่

สีม่วง

แสดงถึงพลังความมีอำนาจในสมัยอียิปต์ สีม่วงแดงเป็นสีขอกษัตริย์ต่อเนื่องมาจนถึงสมัยโรมันนอกจากนี้สีม่วงแดงยังเป็นสีชุดของพระ สังฆราช สีม่วงเป็นสีที่มีพลังหรือการมีพลังแอบแฝงอยู่และเป็นสีแห่งความผูกพัน องค์การลูกเสือโลกก็ใช้สีม่วงส่วนสีม่วงอ่อนมักหมายถึง ความเศร้าความผิดหวังจากความรัก

สีฟ้า

แสดงถึงความสว่างความปลอดโปร่งเปรียบเหมือนท้องฟ้า เป็นอิสรเสรี เป็นสีขององค์การสหประชาชาติเป็นสีของความสะอาดปลอดภัย สีขององค์การอาหารและยา (อย.) แสดงถึงการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมการ ใช้พลังงานอย่างสะอาด แสดงถึงอิสรภาพที่สามารถโบยบินเป็นสีแห่งความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการที่ไม่มีขอบเขต

สีทอง

มักใช้แสดงถึงคุณค่าราคาสิ่งของหายากความสำคัญความสูงส่ง สูงศักดิ์ ความศรัทธาสูงสุด ในศาสนาพุทธ หรือเป็นสีกายของพระพุทธรูปในงานจิตรกรรม เป็นสีกายของพระพุทธเจ้า

พระมหากษัตริย์หรือเป็นส่วนประกอบของเครื่องทรงเจดีย์ต่างๆมักเป็นสีทองหรือขาว และเป็นเครื่องประกอบยศศักดิ์ ของกษัตริย์และขุนนาง

สีขาว

แสดงถึงความสะอาดบริสุทธิ์ เหมือเด็กแรกเกิดแสดงถึงความว่างเปล่า ปราศจากกิเลส ตัณหา เป็นสีอาภรณ์ของผู้ทรงศีลความเชื่อถือความดีงามความศรัทธา และหมายถึงการเกิดโดยที่แสงสีขาวเป็นที่กำเนิดของแสงสี ต่าง ๆ เป็นความรักและความหวัง ความห่วงใยเอื้ออาทรและเสียสละของพ่อแม่ ความอ่อนโยน จริงใจ บางกรณีอาจหมายถึง ความอ่อนแอ ยอมแพ้

สีดำ

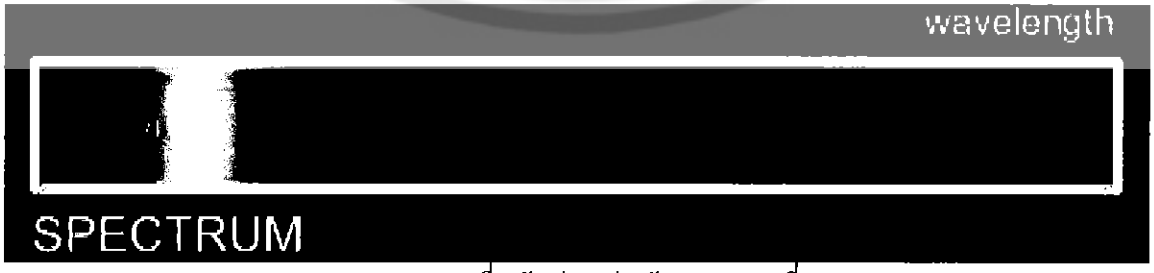
แสดงถึงความมืด ความลึกลับ สิ้นหวัง ความตายเป็นที่สิ้นสุดของทุกสิ่งโดยที่สีทุกสี เมื่ออยู่ในความมืดจะเห็นเป็นสีดำนอกจากนี้ยังหมายถึง ความชั่วร้าย ในคริสต์ศาสนาหมายถึง ซาตานอาถรรพ์เวทมนต์มนต์ดำ ไสยศาสตร์ ความซิงซัง ความโหดร้าย ทำลายล้าง ความลุ่มหลงเมามัว แต่ยังหมายถึงความอดทน กล้าหาญ เข้มแข็ง และเสียสละได้ด้วย

สีชมพู

แสดงถึงความอบอุ่นอ่อนโยน ความอ่อนหวานนุ่มนวล ความน่ารักแสดงถึงความรักของมนุษย์โดยเฉพาะรุ่นหนุ่มสาวเป็นสีของความ เอื้ออาทร ปลอบประโลม เอาใจใส่ดูแล ความปรารถนาดีและอาจหมายถึง ความเป็นมิตรเป็นสีของวัยรุ่นโดยเฉพาะผู้หญิงและนิยมใช้กับสิ่งของเครื่องใช้ของเด็กวัยรุ่นเป็นส่วนใหญ่

1.3.2.2 **แสงสี**

แสง เป็นพลังงานรังสี (Radiation Energy) ที่ตารับรู้และมีปฏิกิริยาตอบสนองด้วยกระบวนการวิเคราะห์แยกแยะของสมองตาสามารถวิเคราะห์พลังงานแสงโดยการรับรู้วัตถุ สัมพันธ์กับตำแหน่ง ทิศทาง ระยะทาง ความเข้มของแสง และความยาวคลื่นที่มองเห็นได้

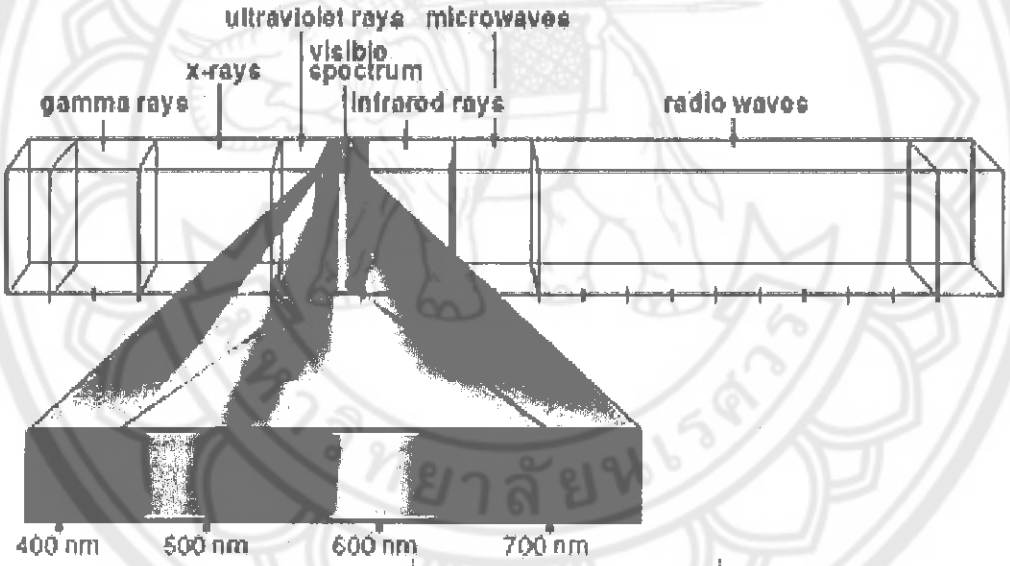


ภาพที่ 1 ตัวอย่างสเปคตรัมของแสง ภาพที่1

(ที่มา http://www.prc.ac.th/newart/webart/colour06.html)

สี คือลักษณะความเข้มของแสงที่ปรากฏแก่สายตาให้เห็นเป็นสี โดยผ่านกระบวนการรับรู้ด้วยตา มองจะรับข้อมูลจากตาโดยที่ตาได้ผ่านกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลพลังงานแสงมา แล้วผ่านประสาทสัมผัส การมองเห็นผ่านศูนย์สับเปลี่ยนในสมองไปสู่ศูนย์การมองเห็นภาพการสร้างภาพ หรือการมองเห็นก็คือ การที่ข้อมูลได้ผ่านการวิเคราะห์แยกแยะให้เรารับรู้ถึงสรรพสิ่งรอบตัว

ในราวปี ค.ศ. 1666 เซอร์ ไอแซค นิวตันได้แสดงให้เห็นว่า สีคือส่วนหนึ่งในธรรมชาติของแสงอาทิตย์โดยให้ลำแสงส่องผ่านแท่งแก้วปริซึม แสงจะหักเห เพราะแท่งแก้วปริซึมความหนาแน่นมากกว่าอากาศเมื่อลำแสงหักเหผ่านปริซึมจะปรากฏแถบสีสเปคตรัม (Spectrum) หรือที่เรียกว่า สีรุ้ง (Rainbow)คือ สีม่วง คราม น้ำเงิน เขียว เหลือง แสด แดง เมื่อแสงตกกระทบโมเลกุลของสสาร พลังงานบางส่วนจะดูดกลืนสีจาก แสงบางส่วน และสะท้อนสีบางสีให้ปรากฏเห็นได้ พื้นผิววัตถุที่เราเห็นเป็นสีแดง เพราะวัตถุดูดกลืนแสงสี อื่นไว้ สะท้อนเฉพาะแสงสีแดงออกมา วัตถุสีขาวจะสะท้อนแสงสีทุกสี และวัตถุสีดำ จะดูดกลืนทุกสี



ภาพที่ 2 ตัวอย่างสเปคตรัมของแสง ภาพที่ 2

(ที่มา http://www.prc.ac.th/newart/webart/colour06.html)

จากทฤษฎีการการหักเหของแสงของ ของนิวตัน และจากสามเหลี่ยมสี CIE พบว่า แสงสีเป็นพลังงานเพียงชนิดเดียวที่ปรากฏสี จากด้านทั้ง 3 ด้านของรูปสามเหลี่ยมสี CIE นักวิทยาศาสตร์ได้กำหนดแม่สีของแสงไว้ 3 สี คือ สีแดง (Red) สีเขียว (Green) และสีน้ำเงิน (Blue) แสงทั้งสามสี เมื่อนำมาฉายส่องรวมกันจะทำให้เกิดสีต่าง ๆ ขึ้นมา คือ

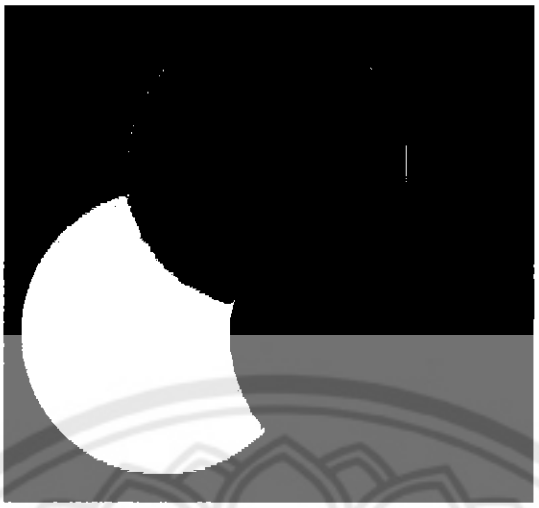
แสงสีแดง	+	แสงสีเขียว	=	แสงสีเหลือง (Yellow)
แสงสีแดง	+	แสงสีน้ำเงิน	=	แสงสีแดงมาเจนตา (Magenta)
แสงสีน้ำเงิน	+	แสงสีเขียว	=	แสงสีฟ้าไซแอน (Cyan)

และถ้าแสงสีทั้งสามสีฉายรวมกันจะได้แสงสีขาวหรือไม่มีสี เราสามารถสังเกตแม่สีของแสงได้จากโทรทัศน์สี หรือจอคอมพิวเตอร์สีโดยใช้แว่นขยายส่องดูหน้าจอจะเห็นเป็นแถบสีแสงสว่าง 3 สี คือ แดง เขียว และน้ำเงิน นอกจากนี้เราจะสังเกตเห็นว่าเครื่องหมายของสถานีโทรทัศน์สีหลายๆ ช่อง จะใช้แม่สีของแสง ด้วยเช่นกันทฤษฎีของแสงสีนี้เป็นระบบสีที่เรียกว่า RGB(Red - Green - Blue) เราสามารถนำไปใช้ในการ ถ่ายทำภาพยนตร์บันทึกภาพวิดีโอการสร้างภาพ เพื่อแสดงทางคอมพิวเตอร์ การจัดไฟแสงสีในการแสดง การจัดฉากเวที เป็นต้น

ภาพที่ 3 ตัวอย่างแม่สีของแสง

(ที่มา http://www.prc.ac.th/newart/webart/colour06.html)

แสงสีที่เป็นแม่สี คือ สีแดง น้ำเงิน เขียว จะเรียกว่า สีพื้นฐานบวก (Additive primary colors) คือ เกิดจากการหักเหของแสงสีขาวส่วนสีใหม่ ที่เกิดจากการผสมกันของแม่สีของแสงทั้งสามสี จะเรียกว่า สีพื้นฐานลบ (Subtractiveprimarycolors) คือ สีฟ้าไซแอน (Cyan) สีแดงมาเจนต้า (Magenta) และสีเหลือง (Yellow) ทั้งสามสีเป็นแม่สีแม่ใช้ในระบบการพิมพ์ออฟเซทหรือที่เรียกว่า ระบบสี CMYK โดยที่มีสีดำ (Black) เพิ่มเข้ามา



ภาพที่ 4 ตัวอย่างสีพื้นฐานลบ (ที่มา http://www.prc.ac.th/newart/webart/colour06.html)

1.3.2.3 **แสงสีกับการมองเห็น**

สีต่างๆจะเปลี่ยนไปตามสภาพแวดล้อมของสี และยังขึ้นอยู่สภาพของแสงด้วยโดยที่ในที่มีแสงว่างจัดๆ สีจะดูอ่อนลงในที่ที่มีแสงสว่างน้อยลงสีก็จะเข้มขึ้นด้วยและในที่ไม่มีแสงสว่างเลยเราจะมองเห็นสีต่าง ๆ เป็นสีดำถึงแม้จะมีความเข้มของแสงเหมือนกันแต่ถ้ามีสภาพแวดล้อมของสีแตกต่างกัน เช่น สีแสดที่อยู่บนพื้นสีดำจะดูอ่อนกว่าสีแสดที่อยู่บนพื้นสีขาวและสีที่อยู่บนพื้นสีต่างๆ กันก็จะดูมีความเข้มต่างกัน สีที่บนพื้นสีเข้มจะมองเห็นเด่นชัดกว่าสี ที่อยู่บนพื้นสีสว่าง เนื่องจากสีดำไม่สะท้อนแสงสีต่างๆ ทำให้ไม่รบกวนการมองเห็น

ภาพที่ 5 ตัวอย่างการเปลี่ยนแปลงตามสภาพแวดล้อมของสี

(ที่มา http://www.prc.ac.th/newart/webart/colour07.html)

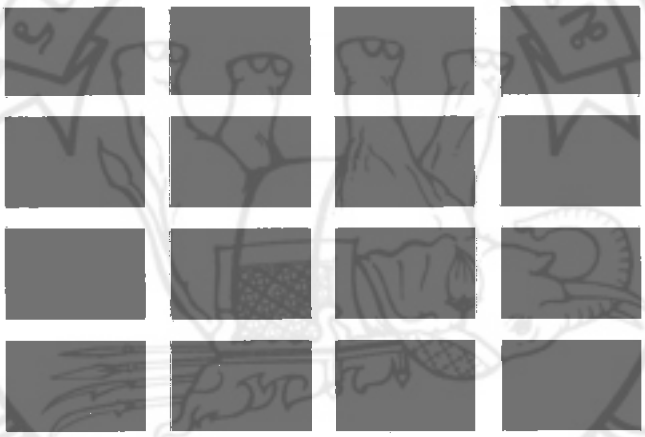
การมองเห็นของสีตรงข้ามการใช้สีตรงข้ามกันมาใช้ร่วมกันโดยนำมาวางอยู่เคียงคู่กัน ทั้งสองสีจะส่งผลต่อคู่สีอีกสีหนึ่งเราจะเห็นว่าสีเขียวที่อยู่บนสีแดงจะดูมีขนาดใหญ่กว่าสีแดง ที่อยู่บนสีเขียว ทั้งสองสีต่างหักล้างค่าความเข้มของสีซึ่งกันและกันจะทำให้ไม่ดูสดใสเท่าที่ควร ปรากฏการณ์อีกอย่างหนึ่งของสีตรงข้ามคือภาพติดตา(After Image) โดยการจ้องมองสีใดสีหนึ่งที่สดจัดในที่มีแสงสว่างจ้าสักครู่ จากนั้นไปจ้องมองที่กระดาษสีขาวจะปรากฏสีตรงข้ามของสีนั้น ๆ ขึ้นที่กระดาษสีขาวซึ่งเกิดจากอิทธิพลความแรงของสี

[redacted]

ภาพที่ 6 ตัวอย่างสีคู่ตรงข้าม

(ที่มา http://www.prc.ac.th/newart/webart/colour07.html)

ภาพติดตาอีกลักษณะหนึ่งก็คือ สีขาวกับสีดำ จากภาพเส้นตารางสีขาวบนพื้นสีดำจะมอง เห็นจุดตัดแนวตั้งกับแนวนอนของเส้นตารางสีขาวมีสีเทาๆลักษณะเช่นนี้เกิดจากอิทธิพลของสี ตรงข้ามที่อยู่ข้างเคียงคือสีดำ และรูปสีขาวบนพื้นดำ จะดูใหญ่กว่ารูปสีดำที่อยู่พื้นขาว



ภาพที่ 7 ตัวอย่างภาพติดตา

(ที่มา http://www.prc.ac.th/newart/webart/colour07.html)

1.4 หลักการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ

การจัดองค์ประกอบทางศิลปะ เป็น หลักสำคัญสำหรับผู้สร้างสรรค์ และผู้ศึกษางานศิลปะ เนื่องจากผลงานศิลปะใด ๆ ก็ตาม ล้วนมีคุณค่าอยู่ 2 ประการ คือ คุณค่าทางด้านรูปทรง และ คุณค่าทางด้านเรื่องราวคุณค่าทางด้านรูปทรง เกิดจากการนำเอา องค์ประกอบต่าง ๆ ของ ศิลปะ อันได้แก่ เส้น สี แสงและเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ฯลฯ มาจัดเข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดความงาม ซึ่งแนวทางในการนำองค์ประกอบต่างๆ มาจัดรวมกันนั้นเรียกว่า การจัดองค์ ประกอบศิลป์ (Art Composition) โดยมีหลักการจัดตามที่จะกล่าวต่อไป อีกคุณค่าหนึ่งของงานศิลปะ คือ คุณค่าทางด้านเนื้อหา เป็นเรื่องราว หรือสาระของผลงานที่ศิลปินผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะแสดงออกมา ให้ผู้ชมได้สัมผัส รับรู้ โดยอาศัยรูปลักษณะที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบศิลป์นั่นเองหรืออาจกล่าวได้ว่า ศิลปินนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวผ่านรูปลักษณะที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบทางศิลปะถ้าองค์ประกอบที่จัดขึ้น ไม่สัมพันธ์กับเนื้อหาเรื่องราวที่นำเสนอ งานศิลปะนั้นก็จะขาดคุณค่าทางความงามไป ดังนั้นการจัดองค์ประกอบศิลป์ จึงมีความสำคัญในการสร้างสรรค์งานศิลปะเป็นอย่างยิ่งเพราะจะทำให้งานศิลปะทรงคุณค่าทางความงามอย่างสมบูรณ์

การจัดองค์ประกอบของศิลปะมีหลักที่ควรคำนึงอยู่ 5 ประการ คือ

1.4.1 สัดส่วน

สัดส่วน หมายถึง ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดของ องค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรง และรวมถึงความสัมพันธ์กลมกลืนระหว่างองค์ประกอบทั้งหลายด้วยซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดีไม่ มากไม่น้อย ขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาจัดรวมกัน ความเหมาะสมของสัดส่วนอาจ พิจารณาจากคุณลักษณะดังต่อไปนี้

- **สัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน** จากรูปลักษณะตามธรรมชาติ ของ คน สัตว์ พืช ซึ่งโดยทั่วไปถือว่าสัดส่วนตามธรรมชาติ จะมีความงามที่เหมาะสมที่สุดหรือจากรูปลักษณะที่เป็นการ สร้างสรรค์ของมนุษย์ เช่น Gold section เป็นกฎในการสร้างสรรค์รูปทรงของกรีก ซึ่งถือว่า "ส่วนเล็กสัมพันธ์กับส่วนที่ใหญ่กว่า ส่วนที่ใหญ่กว่าสัมพันธ์กับส่วนรวม" ทำให้สิ่งต่างๆ ที่สร้างขึ้นมีสัดส่วนที่สัมพันธ์กับทุกสิ่งอย่างลงตัว
- **สัดส่วนจากความรู้สึก** โดยที่ศิลปะนั้นไม่ได้สร้างขึ้นเพื่อความงามของรูปทรงเพียง อย่างเดียว แต่ยังสร้างขึ้นเพื่อแสดงออกถึง เนื้อหา เรื่องราว ความรู้สึกด้วย สัดส่วนจะช่วยเน้นอารมณ์ ความรู้สึก ให้เป็นไปตามเจตนารมณ์ และเรื่องราวที่ศิลปินต้องการ ลักษณะเช่น นี้ ทำให้งานศิลปะของชนชาติต่าง ๆ มีลักษณะแตกต่างกัน เนื่องจากมีเรื่องราวอารมณ์และ ความรู้สึกที่ต้องการแสดงออกต่าง ๆ กันไป เช่น กรีก นิยมในความงาม

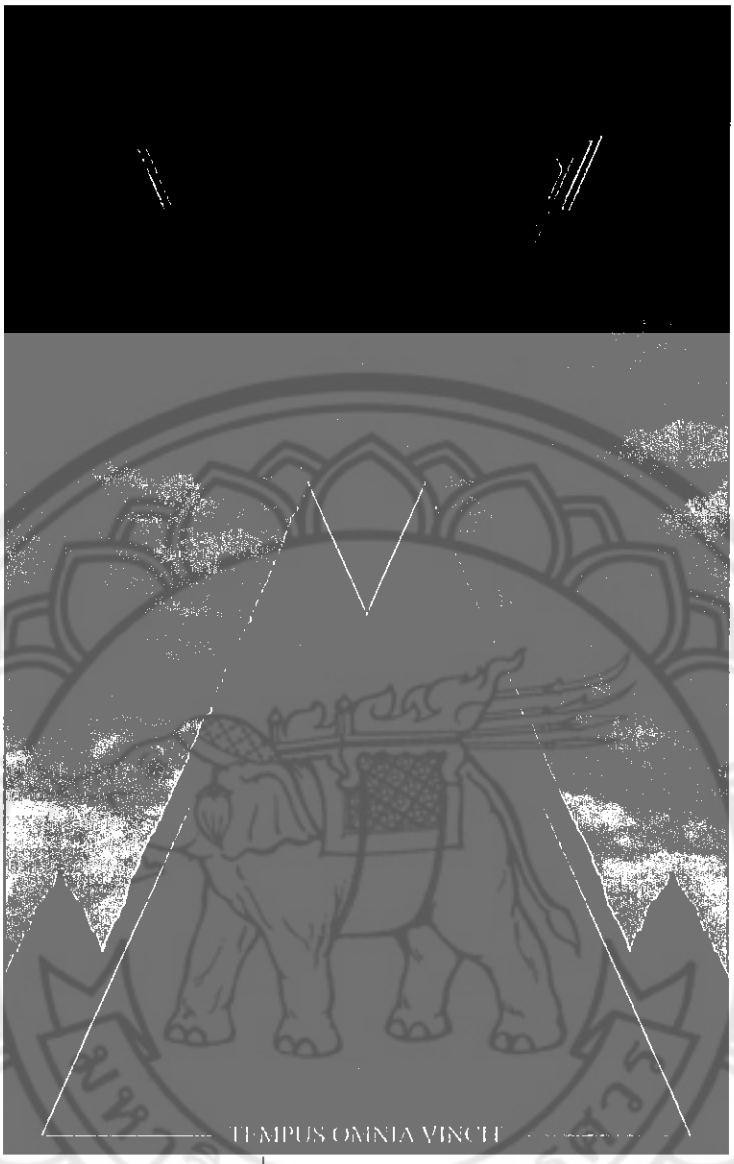
ตามธรรมชาติเป็น อุดมคติ เน้นความงามที่เกิดจากการประสานกลมกลืนของรูปทรง จึงแสดงถึงความเหมือน จริงตามธรรมชาติ ส่วนศิลปะแอฟริกันดั้งเดิม เน้นที่ความรู้สึกทางวิญญาณที่น่ากลัวดังนั้น รูปลักษณะจึงมีสัดส่วนที่ผิดแผกแตกต่างไปจากธรรมชาติทั่วไป เป็นความพอเหมาะพอดีไม่มากไม่น้อย ขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาจัดรวมกัน

1.4.2 **ความสมดุล**

ความสมดุล หรือ ดุลยภาพ หมายถึง น้ำหนักที่เท่ากันขององค์ประกอบไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง ในทางศิลปะยังรวมถึงความประสานกลมกลืน ความพอเหมาะพอดีของ ส่วนต่าง ๆ ในรูปทรงหนึ่ง หรืองานศิลปะชิ้นหนึ่ง การจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ลงในงานศิลปกรรมนั้นจะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วงในธรรมชาตินั้นทุกสิ่งสิ่งที่ทรงตัวอยู่ได้โดยไม่ล้มเพราะมีน้ำหนัก

ฉะนั้น ในงานศิลปะถ้ามองดูแล้วรู้สึกว่าบางส่วนหนักไป แน่นไป หรือ เบา บางไป ก็จะทำให้ภาพนั้นดูเอนเอียง และเกิดความ รู้สึกไม่สมดุล เป็นการบกพร่องทางความงาม ดุลยภาพในงานศิลปะมี 2 ลักษณะคือ

- **ดุลยภาพแบบสมมาตร** (Symmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกัน คือ การวางรูปทั้งสองข้างของแกนสมดุล เป็นการสมดุลแบบธรรมชาติลักษณะแบบนี้ในทางศิลปะมีใช้น้อย ส่วนมากจะใช้ในลวดลายตกแต่ง ในงานสถาปัตยกรรมบางแบบ หรือในงานที่ต้องการดุลยภาพที่นิ่งและมั่นคงจริง ๆ



ภาพที่ 8 ตัวอย่างภาพแบบสมมาตร

(ที่มา https://www.pinterest.com/emeraldscarf/spiritual)

- **ดุลยภาพแบบอสมมาตร** (Asymmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกัน มักเป็นการสมดุลที่เกิดจากการจัดใหม่ของมนุษย์ ซึ่งมีลักษณะที่ทางซ้ายและขวาจะไม่ เหมือนกัน ใช้องค์ประกอบที่ไม่เหมือนกัน แต่มีความสมดุลกัน อาจเป็นความสมดุลด้วยน้ำหนักขององค์ประกอบ หรือสมดุลด้วยความรู้สึกก็ได้ การจัดองค์ประกอบให้เกิดความ สมดุลแบบอสมมาตรอาจทำได้โดย เลื่อนแกนสมดุลไปทางด้านที่มีน้ำหนักมากกว่าหรือ เลื่อนรูปที่มีน้ำหนักมากกว่าเข้าหาแกน จะทำให้เกิดความสมดุลขึ้น หรือใช้หน่วยที่มีขนาดเล็กแต่มีรูปลักษณะที่น่าสนใจถ่วงดุลกับรูปลักษณะที่มีขนาดใหญ่แต่มีรูปแบบธรรมดา

ภาพที่ 9 ตัวอย่างภาพแบบอสมมาตร

(ที่มา https://www.pinterest.com/kimix8/visual/)

1.4.3 **จังหวะลีลา**

จังหวะลีลา หมายถึง การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการซ้ำกันขององค์ประกอบ เป็นการซ้ำที่เป็นระเบียบ จากระเบียบธรรมดาที่มีช่วงห่างเท่าๆกันมาเป็นระเบียบที่สูงขึ้นซับซ้อนขึ้น จนถึงขั้นเกิดเป็นรูปลักษณะของศิลปะ โดยเกิดจากการซ้ำของหน่วยหรือการสลับกันของหน่วยกับช่องไฟหรือเกิดจาก การเลื่อนไหลต่อเนื่องกันของเส้น สี รูปทรง หรือ น้ำหนัก

รูปแบบๆหนึ่ง อาจเรียกว่า แม่ลายการนำแม่ลายมาจัดวางซ้ำๆกันทำให้เกิดจังหวะและถ้าจัดจังหวะให้แตกต่างกันออกไปด้วยการเว้นช่วงหรือสลับ ช่วงก็จะเกิดลวดลายที่แตกต่างกันออกไปได้อย่างมากมาย แต่จังหวะของลายเป็นจังหวะอย่างง่ายๆให้ความ รู้สึกเพียงผิวเผิน และเบื่อง่าย เนื่องจากขาดความหมาย เป็นการรวมตัวของสิ่งที่เหมือนกัน แต่ไม่มีความหมายในตัวเอง จังหวะที่น่าสนใจและมีชีวิต

ได้แก่ การเคลื่อนไหวของคน สัตว์ การเติบโตของพืช การเต้นรำ เป็นการเคลื่อนไหวของโครงสร้างที่ให้ความบันดาล ใจในการสร้างรูปทรงที่มีความหมาย เนื่องจากจังหวะของลายนั้น ซ้ำตัวเองอยู่ตลอดไปไม่มีวันจบและมีแบบรูปของการซ้ำที่ตายตัว แต่งานศิลปะแต่ละชิ้นจะต้องจบลงอย่างสมบูรณ์และมีความหมายในตัวงานศิลปะทุกชิ้นมีกฎเกณฑ์และระเบียบที่ซ่อนลึกอยู่ภายในไม่สามารถมองเห็นได้ชัดเจน งานชิ้นใดที่แสดงระเบียบกฎเกณฑ์ที่ชัดเจนเกินไปงานชิ้นนั้นก็จะจำกัดตัวเองไม่ต่าง อะไรกับลวดลายที่มองเห็นได้ง่าย ไม่มีความหมายให้ผลเพียงความเพลิดเพลินสบายตาแก่ผู้ชม

1.4.4 **การเน้น**

การเน้น หมายถึง การกระทำให้เด่นเป็นพิเศษกว่าธรรมดา ในงานศิลปะจะต้องมี ส่วนใดส่วนหนึ่ง หรือจุดใดจุดหนึ่งที่มีความสำคัญกว่าส่วนอื่นๆเป็นประธานอยู่ถ้าส่วนนั้นๆ อยู่ปะปนกับส่วนอื่น และมีลักษณะเหมือนๆกันก็อาจถูกกลืนหรือถูกส่วนอื่นๆที่มีความสำคัญน้อยกว่าบดบัง หรือแย่งความสำคัญความน่าสนใจไปเสีย งานที่ไม่มีจุดสนใจ หรือประธาน จะทำให้ดูน่าเบื่อ เหมือนกับลวดลายที่ถูกจัดวางซ้ำกันโดยปราศจากความหมายหรือเรื่องราวที่น่าสนใจดังนั้น ส่วนนั้นจึงต้องถูกเน้น ให้เห็นเด่นชัดขึ้นมา เป็นพิเศษกว่าส่วนอื่นๆ ซึ่งจะทำให้ผลงานมีความงาม สมบูรณ์ ลงตัว และน่าสนใจมากขึ้น การเน้นจุดสนใจสามารถทำได้ 3 วิธี คือ

- **การเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน** (Emphasis by Contrast) สิ่งที่แปลกแตกต่างไปจากส่วนอื่นๆ ของงาน จะเป็นจุดสนใจ ดังนั้น การใช้องค์ประกอบที่มีลักษณะแตกต่าง หรือขัดแย้ง กับส่วนอื่น ก็จะทำให้เกิดจุดสนใจขึ้นในผลงานได้ แต่ทั้งนี้ต้องพิจารณาลักษณะความแตกต่างที่นำมาใช้ด้วยว่า ก่อให้เกิดความขัดแย้งกันในส่วนรวมและทำให้เนื้อหาของงานเปลี่ยนไปหรือไม่ โดยต้องคำนึงว่า แม้มีความขัดแย้ง แตกต่างกันในบางส่วน และในส่วนรวมยังมีความกลมกลืนเป็นเอกภาพเดียวกัน
- **การเน้นด้วยการด้วยการอยู่โดดเดี่ยว** (Emphasis by Isolation) เมื่อสิ่งหนึ่งถูกแยกออกไปจากส่วนอื่นๆ ของภาพ หรือกลุ่มของมัน สิ่งนั้นก็จะเป็นจุดสนใจเพราะเมื่อแยกออกไปแล้วก็จะเกิดความสำคัญขึ้นมา ซึ่งเป็นผลจากความแตกต่าง ที่ไม่ใช่แตกต่างด้วยรูปลักษณะแต่เป็นเรื่องของตำแหน่งที่จัดวางซึ่งในกรณีนี้รูปลักษณะนั้น ไม่จำเป็นต้องแตกต่างจากรูปอื่น แต่ตำแหน่งของมันได้ดึงสายตาออกไป จึงกลายเป็นจุดสนใจขึ้นมา
- **การเน้นด้วยการจัดวางตำแหน่ง** (Emphasis by Placement) เมื่อองค์ประกอบอื่น ๆ ชี้นำมายังจุดใด ๆ จุดนั้นก็จะเป็นจุดสนใจที่ถูกเน้นขึ้นมา และการจัดวางตำแหน่งที่เหมาะสม ก็สามารถทำให้จุดนั้นเป็นจุดสำคัญขึ้นมาได้เช่นกัน

1.4.5 **เอกภาพ**

เอกภาพ หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันขององค์ประกอบศิลป์ทั้งด้านรูปลักษณะ และด้านเนื้อหาเรื่องราวเป็นการประสานหรือจัดระเบียบของส่วนต่างๆให้เกิดความเป็น หนึ่งเดียว เพื่อผลรวมอันไม่อาจแบ่งแยกส่วนใดส่วนหนึ่งออกไป การสร้างงานศิลปะ คือ การสร้างเอกภาพขึ้นจากความสับสน ความยุ่งเหยิงเป็นการจัดระเบียบ และดุลยภาพ ให้แก่สิ่งที่ขัดแย้งกันเพื่อให้รวมตัวกันได้ โดยการเชื่อมโยงส่วนต่าง ๆให้สัมพันธ์กันเอกภาพของงานศิลปะ มีอยู่ 2 ประการ คือ

- **เอกภาพของการแสดงออก** หมายถึง การแสดงออกที่มีจุดมุ่งหมายเดียว แน่นอน และมีความเรียบง่าย งานชิ้นเดียวจะแสดงออกหลายความคิด หลายอารมณ์ไม่ได้ จะทำให้สับสนขาดเอกภาพและการแสดงออกด้วยลักษณะเฉพาตัวของศิลปิน แต่ละคนก็สามารถทำให้เกิดเอกภาพ แก่ผลงานได้
- **เอกภาพของรูปทรง** คือ การรวมตัวกันอย่างมีดุลยภาพ และมีระเบียบขององค์ประกอบทางศิลปะ เพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงหนึ่ง ที่สามารถแสดงความคิดเห็นหรืออารมณ์ของศิลปินออกได้อย่างชัดเจน เอกภาพของรูปทรง เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดต่อความงามของผลงานศิลปะเพราะเป็นสิ่งที่ศิลปินใช้เป็นสื่อในการแสดงออกถึงเรื่องราว ความคิด และอารมณ์ ดังนั้นกฎเกณฑ์ในการสร้างเอกภาพในงานศิลปะเป็นกฎเกณฑ์เดียวกันกับธรรมชาติซึ่งมีอยู่ 2 หัวข้อคือ

1. กฎเกณฑ์ของการขัดแย้ง (Opposition) มีอยู่ 4 ลักษณะ คือ
   - การขัดแย้งขององค์ประกอบทางศิลปะแต่ละชนิด และรวมถึงการขัดแย้งกันขององค์ประกอบต่างชนิดกันด้วย
   - การขัดแย้งของขนาด
   - การขัดแย้งของทิศทาง
   - การขัดแย้งของที่ว่างหรือจังหวะ

2. กฎเกณฑ์ของการประสาน (Transition) คือ การทำให้เกิดความกลมกลืน ให้สิ่งต่าง ๆ เข้ากันด้วยอย่างสนิท เป็นการสร้างเอกภาพจากการรวมตัวของสิ่งที่เหมือนกันเข้าด้วยกัน การประสานมีอยู่ 2 วิธีคือ

   - การเป็นตัวกลาง (Transition) คือ การทำสิ่งที่ขัดแย้งกันให้กลมกลืนกัน ด้วยการ ใช้ตัวกลางเข้าไปประสาน เช่น สีขาว กับสีดำ ซึ่งมีความแตกต่าง ขัดแย้งกันสามารถทำให้ อยู่ร่วมกันได้อย่างมีเอกภาพ ด้วยการใช้สีเทาเข้าไประสาน ทำให้เกิดความกลมกลืนกันมากขึ้น

- การซ้ำ (Repetition) คือ การจัดวางหน่วยที่เหมือนกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไป เป็นการสร้างเอกภาพที่ง่ายที่สุด แต่ก็ทำให้ดูจืดชืดน่าเบื่อที่สุด

2 ความหมายของการว่างงาน

การว่างงาน (Unemployment) หมายถึง ภาวการณ์ที่บุคคลในวัยแรงงานที่พร้อมจะทำงานแต่ไม่สามารถหางานทำได้ หรือเจ็บป่วย รองานใหม่ หางานที่เหมาะสมไม่ได้ บุคคลในวัยแรงงานจะพิจารณาผู้ที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป ส่วนแรงงานที่ไม่ได้อยู่ในวัยแรงงาน ได้แก่ นักเรียน นักศึกษา นักบวช ผู้ที่เกษียณอายุ ผู้เจ็บป่วยพิการทางร่างกายและสติปัญญา และผู้ทำงานอยู่ในครัวเรือน ซึ่งขนาดของบุคคลในวัยแรงงานเล็กกว่าขนาดของประชากรของประเทศ (Total Population) เพราะประชากรของประเทศประกอบด้วยเด็ก ผู้ที่ไม่ได้อยู่ในวัยแรงงาน และผู้ที่อยู่ในวัยแรงงาน

2.1 ประเภทของการว่างงาน

การว่างงานแบ่งออกได้ 5 ประเภท คือ

- **การว่างงานชั่วคราว** (Frictional Unemployment) เป็นการว่างงานในระยะสั้น สาเหตุมาจากความไม่สมบูรณ์ของตลาดแรงงานในด้านต่างๆ เช่น ข้อมูล การคมนาคม เป็นต้น
- **การว่างงานตามฤดูกาล** (Seasonal Unemployment) เป็นการว่างงานที่เกิดขึ้นตามฤดูกาล พบส่วนใหญ่ในภาคเกษตรกรรม ส่วนสาขาการผลิตอื่นๆ ที่เกิดการว่างงานประเภทนี้เช่น ภาคก่อสร้าง เป็นต้น
- **การว่างงานเนื่องจากโครงสร้างของเศรษฐกิจ** (Structural Unemployment) การว่างงานประเภทนี้เกิดจากการที่แรงงานไม่สามารถปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางเศรษฐกิจได้เช่น เทคโนโลยีการผลิต การย้ายแหล่งอุตสาหกรรม เป็นต้น
- **การว่างงานเนื่องจากวัฏจักรเศรษฐกิจ** (Cyclical Unemployment) เป็นการว่างงานที่เกิดจาก เศรษฐกิจเปลี่ยนแปลงโดยเฉพาะในช่วงเศรษฐกิจตกต่ำซึ่งสินค้าขายไม่ออก ผู้ผลิตต้องลดการผลิตและการจ้างงานตามมา
- **การว่างงานแฝง** (Disguised Unemployment) เกิดจากการที่มีจำนวนแรงงานเกินความจำเป็น ส่วนใหญ่พบในภาคเกษตรกรรม บุคคลที่ว่างงานแฝงจะทำงานต่ำกว่าระดับ (Underemployment)

2.2 ประโยชน์ของตัวเลขการว่างงาน

ตัวเลขอัตราการว่างงานของประเทศใช้ประโยชนสำคัญด้านต่างๆ ดังนี้

- **เป็นเครื่องชี้ภาวะเศรษฐกิจ** อัตราการว่างงานในประเทศจะเป็นปัจจัยหนึ่งที่สามารถบอกภาวะเศรษฐกิจได้เช่น ในช่วงเศรษฐกิจตกต่ำ อัตราการว่างงานค่อนข้างสูงในช่วงภาวะเศรษฐกิจขยายตัว อัตราการว่างงานจะลดลง อย่างไรก็ตาม แม้ในช่วงที่เศรษฐกิจรุ่งเรือง การจ้างงานขยายตัวมากจนถึงระดับการจ้างงานเต็มที่ (full employment) อัตราการว่างงานก็ยังมีค่ามากกว่าศูนย์ เรียกอัตราการว่างงาน ณ ระดับการจ้างงานเต็มที่ว่า อัตราการว่างงานตามธรรมชาติ (The Natural Rate of Unemployment) หรืออัตราการว่างงานที่เป็นเป้าหมาย (The Target Rate of Unemployment) จะถือว่า การว่างงานดังกล่าวไม่เป็นปัญหาทางเศรษฐกิจ
- **เป็นเครื่องชี้อัตราการว่างงานในประเทศ** ซึ่งสามารถใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการวางแผนแก้ปัญหา โดยการดำเนินนโยบายสร้างงานให้แก่แรงงานของประเทศเพื่อให้มีรายได้ใช้ในการบริโภค และประเทศสามารถใช้ประโยชน์จากแรงงานได้อย่างเต็มที่ เกิดผลดีแก่เศรษฐกิจของแรงงานและของประเทศ
- **เป็นเครื่องชี้การจัดทำงบประมาณการจ่ายเงินชดเชยการว่างงาน** ในประเทศที่มีระบบประกันสังคม มีกองทุนจ่ายเงินทดแทนการว่างงาน กองทุนจะต้องจัดทำงบประมาณรายจ่ายเงินทดแทนการว่างงานซึ่งต้องอาศัยตัวเลขอัตราว่างงาน

3.1 แก้ปัญหาเมื่อสับสนเรื่องหางาน

3.1.1 ตั้งคำถามกับจุดมุ่งหมายในการทำงานที่เราหวังไว้

ปณิธานที่เคยตั้งใจและคาดหวังไว้ในครั้งที่ยังเรียนหนังสือคงเหลืออยู่บ้างไหม งานที่อยากทำกับงานที่ได้ทำอย่างไหนจะมีความสุขมากกว่ากัน คิดว่าจะเลือกงานอะไรอย่างไหนดีกว่ากัน ต้องคิดอยู่เสมอว่าในการทำงานวันหนึ่งๆ ถ้าได้งานนั้นแล้วทำให้มีความสุขก็เหมือนกับวันนั้นคุณไม่ได้ทำอะไรเลย ระบุอันดับตำแหน่งเหมือนเลือกคณะที่สอบเข้าในมหาวิทยาลัยใหม่ๆ ไว้ก็ได้

3.1.2 ค้นหาประสบการณ์การทำงาน การฝึกงานที่ผ่านมา

สิ่งเหล่านี้ บ่งบอกถึงประสบการณ์การเรียนรู้ที่ผ่านมาว่าตัวคุณเคยทำงานหรือร่วมกิจกรรมองค์กรไหนมาบ้าง หรือเคยมีกิจกรรมออกค่ายที่ไหน ทำหน้าที่อะไร ปัญหาที่เกิดและเคยได้แก้ไข มีอะไรบ้าง ชอบหรือไม่ชอบ

กิจกรรมแต่ละตำแหน่งที่เคยทำนั้นใช้ชื่อว่าอะไร และคุณเคยได้รับตำแหน่งความรับผิดชอบแบบไหน ต้องประสานงานเกี่ยวข้องกับใครบ้าง ลองจำบันทึกสิ่งที่ควรสรรหาและจดจำใส่ลงในกระดาษและอ่านทบทวนว่ามีอะไรหลงเหลืออยู่บ้างที่ยังเป็นประสบการณ์สำคัญๆ เพราะจะได้ใช้ประโยชน์ในการสัมภาษณ์และหาตำแหน่งงานที่เหมาะสมกับตนเองต่อไป และอย่าลืมว่า แม้ในขณะนั้นอาจเป็นตำแหน่งเล็กๆ แต่เวลานี้มันคือความสำคัญอันยิ่งใหญ่ที่จะทำให้คุณกล้าเดินบนถนนของคนทำงานได้อย่างกล้าหาญ ที่คุณคาดไม่ถึงเลย

3.1.3 การสมัครงานแบบเน้นวุฒิการศึกษา

การวัดระดับเกรดที่ดีได้ในการสอบ เป็นจุดแรกที่ทำให้ทุกที่ทำงานตัดสินใจง่าย แต่ทั้งนี้การระบุสาขาวิชาที่เรียนมา วิชาเอก วิชาโท วิชาเลือก การเรียนพิเศษ ความรู้เฉพาะ ความสามารถพิเศษหรือประกาศนียบัตรที่เคยฝึกอบรมมาก็จำเป็น สิ่งเหล่านี้จะเป็นเหมือนเครื่องประดับที่ทำให้คุณดูสวยงาม ประสบการณ์และความตั้งใจมุ่งหวังมีอะไรบ้าง ควรระบุให้ชัดเจนไว้ก่อนสมัครจริง

ถึงกระนั้นก็ตาม ลองสำรวจเอกสารและผลการเรียนของตนอีกครั้ง เคยเข้ารับการอบรมความรู้พิเศษหรือเข้าคอร์สอะไรมาบ้าง เช่น คอมพิวเตอร์ เทคนิคการพูด โต้วาที หรือ อาสาสมัครขายสินค้าการกุศล เหล่านี้เป็นต้น

3.1.4 เสื้อผ้า กางเกง รองเท้า นาฬิกา ปากกา ที่เย็บกระดาษ แสดงถึงความพร้อมเสมอ

1854380

17 ก.ย. 2558

อุปกรณ์ทั้งหมดนี้ คือ สิ่งที่มองเห็นและสัมผัสได้ด้วยสายตาของผู้รับเข้าทำงาน จึงต้องอยู่ในความเรียบร้อยและอยู่ในสภาพพร้อมใช้งาน ไม่ควรไปเสียเวลาหยิบยืมจากที่อื่นและเป็นการฝึกทักษะความรอบคอบไปในตัวด้วย

ผู้รับสมัครเข้าทำงานอาจจะสังเกตความพร้อมเล็กๆน้อยๆเหล่านี้จากคุณได้เช่นกัน และจะช่วยให้การตัดสินใจของเขาเกิดขึ้นได้ง่ายจากการเตรียมพร้อมนี้

3.1.5 จิตวิทยาในท่าทีบุคลิกภาพ ปฏิภาณไหวพริบ การตอบโต้ ลักษณะท่าทาง รวมถึงการแสดงความอ่อนน้อมถ่อมตนให้อยู่ในสภาวะที่เหมาะสม

"สำเนียงส่อภาษา กิริยาก่อสกุล" ยังคงใช้ได้อยู่เสมอ ในกรณีสังเกตการณ์พบกันครั้งแรก จึงไม่ควรมองข้ามการถูกมองโดยไม่รู้ตัว ควรมีความพร้อมและเตรียมตัวให้ดี ศึกษาเพิ่มเติมอย่าคิดว่าหน้าตาดี เกรดดี หรือจบมาดีซะอย่าง ยังไงก็มีชัยไปกว่าครึ่งอยู่แล้ว ไม่ใช่ความคิดที่ถูกต้องเสมอไป เพราะความเป็นจริงฝ่ายบุคคลของแต่ละบริษัทต่างๆส่วนใหญ่จะรับคนไปช่วยแก้ปัญหา ไม่ได้สร้างปัญหาหรือเดินแฟชั่นโชว์อวดใคร ผู้รับสมัครหรือฝ่ายสรรหาฯ จะรู้จักความสมารถของคุณในเบื้องต้น ก็ต่อเมื่อทดสอบด้วยการสัมภาษณ์คุณเท่านั้น มารยาทกิริยาท่าทาง คุณจึงต้องรู้และรักษาท่าทีไว้ให้ดีเสมอ

3.1.6 ฝึกข่มใจรักษาสภาพจิตใจ พิชิตความเคลื่อนไหว

การรู้จักผ่อนปรนบางคำพูดในการตอบคำถาม เมื่อเวลาสำคัญมาถึง คุณต้องใจเย็น กล้าพูด กล้าถาม กล้าตัดสินใจ ด้วยความรอบคอบ ระมัดระวังและรักษาฟอร์มให้ดีอยู่เสมออาการประหม่าตัวสั่น ใจสั่นตัวเย็นเวลาที่จะสัมภาษณ์นั้น ถือว่าเป็นเรื่องปกติของคนสมัครงาน จงอย่าได้กลัวจนเกินเหตุ

แต่ดังที่กล่าวมา ถ้าคุณเตรียมพร้อมให้ดีอาการเหล่านี้จะลดไปกว่าครึ่งและอาจจะทำให้คุณเกิดพลังในการคิดสำหรับการโต้ตอบจากการสัมภาษณ์งานนั้นๆ ก็เป็นได้

วิธีแก้ปัญหาเมื่อต้องไปสัมภาษณ์งานขั้นแรกสำหรับมือใหม่ ก็คือต้องทำใจให้เย็นที่สุด นิ่งที่สุด มีสมาธิมากที่สุด และพร้อมไม่ว่าคำถามใดจะเกิดขึ้นกับคุณ หากยังรู้สึกหวั่นวิตก การลุกขึ้นเดิน หายใจเข้า-ออกลึกๆ 3-4 ครั้ง แล้วยิ้มแย้มแจ่มใส หากอึดอัดจนเกินไป ให้คุณลองชูแขนขึ้นแล้วก็พูดด้วยเสียงดังพอประาณว่า "คุณทำได้" อาจจะทำให้คุณรู้สึกดีขึ้นมาก็ได้ จงเตรียมพร้อมที่จะตอบทุกคำถามอย่างมั่นใจ ตอบตามความเป็นจริงและตามคำถามที่ได้ฝึกเตรียมมาให้เหมาะสม ไม่ควรตอบเลี่ยงไม่ตรงคำถาม หากไม่รู้ก็บอกว่าไม่รู้จริงๆ แต่ควรแสดงความคิดเห็นส่วนตัวประกอบบ้างเล็กน้อย เพราะฝ่ายสรรหาว่าจ้างหรือผู้รับสมัครงาน จะสังเกตดูคุณตลอดเวลาควรพูดและตอบให้เป็นธรรมชาติปกติ คือทางออกที่ดีที่สุดในเวลานั้น

3.1.7 ศึกษาข้อมูล หน้าที่ ตำแหน่ง ความรับผิดชอบในตำแหน่งงานที่สมัคร

ภาษิตที่ว่า "รู้เขารู้เรา รบร้อยครั้งชนะร้อยครั้ง" คำๆนี้ยังใช้ได้ไม่เสื่อมคลายในทุกยุคทุกสมัย หากมีการเตรียมตัวให้พร้อมอยู่เสมอ เพราะการจะเข้าสู่องค์กรนี้แล้ว คุณจะทำงานอยู่กับฝ่ายไหน รับผิดชอบอะไร ต้องเกี่ยวข้องประสานงานกับใครบ้าง บริษัทผลิตหรือจำหน่ายวัสดุอุปกรณ์อะไร คู่แข่ง รวมถึงวิสัยทัศน์ขององค์กรนั้นๆ เป็นอย่างไร

สรุปว่าเมื่อคุณต้องร่วมงานและร่วมธุรกิจกับเขาคุณต้องรู้ว่าต้องทำเกี่ยวกับอะไร หากไม่รู้ หรือเตรียมตัวไม่ทันในข้อนี้ไม่ว่าเหตุจำเป็นใดๆ ในวันเข้ารับการสมัครหรือสัมภาษณ์งานควรมาถึงก่อนเวลาซักถามยามหรือ รปภ.ที่หน้าบริษัทนั้นๆ อ่านข้อมูลที่ติดไว้ที่หน้าบอร์ดประชาสัมพันธ์ที่มี เพราะถ้าองค์กรนั้นมีมาตรฐานที่ดีจะต้องมีการประชาสัมพันธ์ที่ดี ปรากฏชัดให้คุณได้ฝึกสังเกตและเป็นการวัดมาตรฐานขององค์กรนั้นๆเช่นกัน เพราะสิ่งเหล่านี้จะเป็นหนึ่งในคำถามและคำตอบสำคัญที่จะทำให้คุณได้รับการพิจารณาเข้าทำงานหรือพลาดตำแหน่งงานนั้น

3.1.8 **ตรงต่อเวลา และรักษานัดครั้งแรกให้ประทับใจองค์กร**

คุณจะต้องให้ความสำคัญเกี่ยวกับเวลา พึงเข้าใจคำว่า เวลาเป็นสิ่งสำคัญของทุกคน การเคารพเวลาของบุคคลอื่นอยู่เสมอไม่ควรให้คนอื่นเขารอคุณ

สาระสำคัญของข้อนี้คือ คุณต้องไปถึงที่นัดหมายก่อนเวลาที่กำหนดอย่างน้อย 10 หรือ 15 นาที ไม่ควรแก้ตัวหรือกล่าวอ้างว่ารถติด ท้องเสีย หรือคำพูดใดๆ ที่แสดงว่าคุณมาช้าทั้งสิ้น เพราะสิ่งเหล่านั้นผู้ที่มีประสบการณ์มากกว่าคุณ เขาย่อมรู้ดีว่าคุณไม่ได้เตรียมตัว มีความเฉื่อยชา หรืออาจจะชอบพูดโกหก แล้วประโยชน์อะไรที่จะได้รับจากคนประเภทนั้นเข้ามาทำงานในองค์กร หากมาช้า มาสายหรือไม่ทันจริงๆ ให้รีบโทรศัพท์ไปบอกล่วงหน้าก่อนถึงเวลานัดหมายสักครึ่งชั่วโมงหรือสิบห้านาที การกระทำเช่นนี้ จำช่วยบรรเทาความรู้สึกทัศนคติไม่ดีลงได้ และยังทำให้รู้สึกว่าคุณให้ความสำคัญกับองค์กรนั้นๆ อยู่เช่นกัน

3.1.9 **สร้างเสน่ห์ด้วยรอบยิ้ม พูดชัดถ้อยชัดคำ กล่าวคำขอบคุณ ขอโทษ และยกมือไหว้เมื่อสัมภาษณ์จบลง**

การไหว้ การสวัสดี เป็นรูปแบบหนึ่งของการทักทายที่สุภาพอ่อนโยนที่สุดของคนไทย ฉะนั้นเมื่อถึงเวลาเข้าสัมภาษณ์แม้ผู้สัมภาษณ์จะดูอายุน้อยหรือดูอ่อนประสบการณ์กว่าก็ตาม คุณก็ต้องรู้จักไหว้อย่างอ่อนโยนและควรเป็นผู้ไหว้ก่อนเสมอ

เมื่อถึงช่วงเวลาที่ต้องพูด ตอบ หรือซักถามนั้นก็ต้องระบุคำถามคำตอบที่เป็นทางการ อย่าพูดวกไปวนมาและคำนึงถึงมารยาทคำตอบที่เป็นทางการ อย่าพูดวกไปวนมาและคำนึงถึงมารยาท ทางสังคมไว้

ให้พร้อมอยู่เสมอ ควรนึกอยู่เสมอว่า ค่านิยมทางสังคมในการทำงาน คุณก็ต้องเตรียมใจไว้ให้พร้อมและยอมรับในค่านิยมนั้นๆ ตามเหตุผลสมควร

3.2 ทำอย่างไรเมื่อว่างงาน

3.2.1 สร้างพลังแห่งปัญญาด้วยการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจากสิ่งที่แฝงเร้นและมีอยู่รอบ ๆตัวเรา

สิ่งแรกที่คุณต้องทำคือการเป็นพหูสูตกูรูแห่งความรู้ทั่วไป เริ่มด้วยการคว้าหนังสือที่วางอยู่ข้างๆ คุณมาอ่านคอลัมน์บทความค้นหาเรื่องราวที่คุณชอบและสนใจ แล้วลองถามตัวเองดูว่าชอบเรื่องไหนเกี่ยวกับอะไร แล้วถามตัวเองอีกครั้งว่า ถ้าเป็นตำแหน่งงานเราจะชอบทำงานแบบไหน เมื่อถามตัวเองให้ชัดเจนแล้วก็เริ่มแสวงหาข้อมูลตำแหน่งงานต่างๆ และอย่าลืมศึกษาฝึกฝนตนเองด้วยการเรียนเสริม ทำกิจกรรมต่างๆ เพิ่มเติม จากเวลาว่างที่มี เพื่อขยายโอกาสให้กว้างขึ้นทีละเล็กทีละน้อยไม่ว่าจะเป็นการเรียนการฝึกวิชาชีพ หรือการฝึกใช้คอมพิวเตอร์ โปรแกรมให้ชำนาญเหล่านี้เพื่อขจัดความเครียด เปิดโอกาส และสร้างสมาธิให้กับตนเอง

3.2.2 เปิดสมองด้วยการพบปะสังสรรค์กับเพื่อนและคนรู้จักที่เคยฝึกงาน ช่วยงาน หรือญาติพี่น้องอยู่เสมอ

อย่าลืมว่าการทำงาน คือ สิ่งเริ่มต้นทางเดินแห่งอนาคตของคุณและยิ่งไปกว่านั้น คุณไม่ได้อยู่คนเดียว ไม่ว่าจะตกงานหรือทำงานก็ตาม เพราะฉะนั้น เพื่อนๆ คุณก็ควรติดต่อบ้างเป็นระยะ ไม่ควรอายหากคุณกำลังตกงาน ควรบอกและแสดงท่าทีว่ากำลังหางานอยู่เช่นกัน บางครั้งอาจจะพบทางออกที่ดีจากเพื่อนที่ทำงานแล้วหรือมีแนวทางสร้างความรู้หรือกำลังใจในการหางานทำใหม่ๆ จากคำพูดของเพื่อนๆ เกิดขึ้นมาก็ได้

3.2.3 สร้างฐานข้อมูล จัดเก็บ ตำแหน่งงานหน้าที่การทำงาน เมื่อไปสมัครงานหรือสัมภาษณ์งานในแต่ละองค์กรไว้เสมอ

จงพยายามสรรหาฝึกฝนเรียนวิชาชีพต่างๆมาใส่ตน เรียนรู้กฎกติกามารยาทในการสมัครและสัมภาษณ์งาน ขยันอ่านขยันหาความรู้จากแหล่งงานต่างๆ เช่น สำนักงานจัดหางาน หนังสือพิมพ์ท้องถิ่น หนังสือพิมพ์ทั่วไป อินเตอร์เน็ต ที่มีประกาศรับสมัครงานและสังเกตข่าวสารจากจังหวัดต่างๆ ที่มีนิคมอุสาหกรรมโรงงานหรือบริษัทที่อยู่ตามแหล่งชุมชน หมั่นโทรศัพท์ไปสอบถามและกล้าที่จะสอบถาม

ตำแหน่งต่างๆ โดยการจดรายละเอียดตำแหน่งงานต่างๆ ที่สนใจใส่สมุดบันทึกเพื่อป้องกันการสับสนในการพูดคุยแต่ละครั้ง

3.2.4 "ขอบคุณ" ก็ได้งาน ไม่ลืมผู้มีพระคุณผู้หลักผู้ใหญ่ ไม่ว่าจะได้ทำงานแล้วหรือว่ายังว่างงานอยู่ก็ตาม

คุณควรจะระลึกถึงผู้มีพระคุณในวันสำคัญต่างๆ อยู่เสมอไม่ว่าจะเป็นญาติผู้ใหญ่ ครูบาอาจารย์ หรือแม้กระทั่งพ่อแม่ของเพื่อนร่วมงานก็ตาม ควรหาโอกาสไปแสดงความนอบน้อม สักการะกราบไหว้ แนะนำตัวอยู่เสมอ เพราะว่าผู้ใหญ่เหล่านั้นเป็นผู้ประกอบด้วยเมตตา และรู้จักคนมากมาย สิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นการขยายโอกาสให้คุณได้พบกับตำแหน่งงานที่ดีได้มากยิ่งขึ้น

บางครั้งอาจจะเป็นโอกาสดีที่มีให้คุณได้พบกับได้พบกับผู้คนมากขึ้นจากท่านเหล่านั้นก็เป็นได้ จงอย่าลืมว่าการอ่อนน้อมถ่อมตน จะทำให้คุณได้รับคะแนนนิยมและความเอ็นดูจากคนรอบข้างอยู่เสมอ

3.2.5 ให้กำลังใจกับตนเอง ไม่ท้อแท้

สิ่งที่สำคัญที่สุดที่จะเป็นพลังผลักดันที่ดีของการว่างงาน คือ กำลังใจ การสร้างพลังชีวิตที่มีอยู่ในตัวของคุณเองให้มีกำลังใจที่ดี รู้จักยิ้มแย้ม แจ่มใส เมื่อใดก็ตามหากคุณท้อใจ ล้าขึ้นมา นั่นก็หมายความว่าคุณสูญเสียโอกาสให้กับตัวคุณเองไปครึ่งค่อนชีวิต คุณจะต้องระลึกอยู่เสมอว่า ตัวคุณเองจะต้องฟันฝ่าอุปสรรค์ต่างๆ นี้ไปให้จงได้และต้องประสบความสำเร็จด้วยตัวคุณเอง ไม่วันใดก็วันหนึ่ง ต้องบอกตนเองและรู้ว่า "ภายหลังเมฆฝนพายุร้าย ย่อมมีฟ้าที่สวยงามรอคอยอยู่เสมอ"

3.2.6 แสวงหาความรู้ใหม่ สร้างโอกาสทางเลือกให้กับตนเอง

หากคุณมีเวลามากพอสำหรับการเข้าคอร์สอบอบรมคอมพิวเตอร์ เรียนภาษา หรือเรียนหลักสูตรเร่งรัดฝึกอบรมต่างๆ จงอย่าพลาดโอกาสนั้น ควรเข้ารับการฝึกอบรมกับสถาบันต่างๆ ที่ได้เปิดการฝึกอบรมให้กับหน่วยงานต่างๆ เพราะนั่นคือการสมัครงานแบบประชิดตัวฝ่ายบุคคล เพราะบางแห่งอาจจะส่งตัวแทนระดับหัวหน้างาน ผู้บริหาร หรือผู้ที่มีส่วนสำคัญของแต่ละบริษัทมาฝึกอบรมร่วมด้วย เพราะฉะนั้นนี่คือเคล็ดลับทักษะพิเศษที่ต้องรู้ไว้ก่อนใครที่คุณไม่ควรละเลย ติดต่อสอบถามถึงการฝึกอบรมงานทางด้านนี้กับศูนย์จัดฝึกอบรมอยู่เสมอ และควรเลือกหรือขอคำแนะนำว่า มีการจัดอบรม เกี่ยวกับหลักสูตรใดบ้างที่คุณควรเข้าอบรม เสริมทักษะความรู้ แล้วคุณก็เลือกหลักสูตรที่เกี่ยวกับตำแหน่งงานที่คุณต้องการ แฝงตัวเข้าอบรมและทำความรู้จักคุ้นเคยได้ทันที

เทคนิคการฝึกฝนและการเรียนรู้สิ่งต่างๆ เหล่านี้ ไม่ได้มีการเรียนการสอนในรั้วของมหาวิทยาลัย แต่ยังคงมีอยู่มากมายในสถาบันฝึกอบรมหรือโรงเรียนสอนพิเศษทั่วไป หากคุณมองไปรอบๆ ตัว คุณอาจจะได้พบโอกาส ตำแหน่งงานในทันทีจากสถาบันเหล่านี้นั่นเอง สิ่งที่น่าลองต่อไป บางครั้งหากคุณลองสมัครงานในตำแหน่งใดก็ได้ที่ใช้ความรู้ต่ำกว่าระดับที่คุณจบมากหรือไม่จำเป็นต้องใช้วุฒิการศึกษาใดๆ เพื่อแสวงหาโอกาสจะเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่คุณจะได้เรียนรู้ประสบการณ์ต่างๆ ให้แก่ตนเองได้เร็ว

3.2.7 เข้าใจ "ความเป็นจริง" กับสิ่งที่ต้องทำ

บางครั้งเมื่อตกงาน หรือว่าว่างงานมากๆ มักมีความเครียดเข้ามาเยือน ทำให้คิดน้อยใจในชีวิตตนเอง อาจนำพาไปหาเครื่องมึนเมาหรือคิดในทางทุจริตมิจฉาชีพครอบงำ การคิดอย่างนี้นอกจากจะทำให้ตนเองตกงานอยู่อย่างนี้แล้ว ยังจะทำให้ชีวิตตกต่ำลงไปด้วย ควรคิดหาทางออกอยู่เสมอว่าเรามีดีอยู่ในตัวเรา สักวันหนึ่งคนอื่นคงมองเห็นความดีของเราบ้างล่ะ ความอดทนนั้นจะทำให้คนได้ดี และในขณะนี้คุณก็กำลังฝึกฝนตนเองให้แข็งแกร่งอยู่ โอกาสนี้เป็นเวลาที่คุณได้อดทนฝึกฝนตนเองเพียงพอแล้วหรือยัง

3.3 การค้นหางาน ค้นหาตำแหน่งงาน

3.3.1 รู้จักการประกาศรับสมัครงานจากอินเตอร์เน็ต หนังสือพิมพ์ และนิตยสาร แหล่งงานต่าง ๆ

หนังสือประกาศรับสมัครงาน และหนังสือพิมพ์ มีขายทั่วไปตามแผงหนังสือและร้านหนังสือ ซึ่งสามารถซื้อหาอ่านได้แต่อาจจะต้องเจอปัญหาอยู่บ้าง เพราะบางบริษัทก็มักจะลงโฆษณารับสมัครในหนังสือประเภทนี้ เพื่อเป็นการโฆษณาตัวเองมากกว่าการรับสมัครพนักงาน

งานจากเว็บไซต์หรือจากอินเตอร์เน็ตรับสมัครงานต่างๆควรตรวจสอบ และโทรศัพท์ไปสอบถามข้อมูลก่อนส่งใบสมัครหรือเดินทางไปสมัครไปสัมภาษณ์งานจะดีที่สุด หนังสือพิมพ์ท้องถิ่นในบางจังหวัดที่มีนิคมอุสาหกรรมเพราะว่าส่วนใหญ่จังหวัดเหล่านี้จะมีหนังสือพิมพ์ท้องถิ่นในลักษณะประเภทหางานนี้อยู่แทบทุกจังหวัด และมักจะเป็นข่าวสดๆตำแหน่งด่วนๆ ในการรับสมัครงานอยู่เสมอ ถ้าคุณไม่ติดใจเรื่องทำงานใกล้บ้าน ไกลบ้าน หรือต่างจังหวัด หนังสือพิมพ์ประเภทนี้จะช่วยและมีประโยชน์อย่างมากในการหางานในแต่ละจังหวัด

3.3.2 ต้นกำเนิดแหล่งงานคือสำนักจัดหางาน

สำนักงานจัดหางานเป็นหน่วยงานราชการที่รู้จักองค์กร บริษัทหรือสถานที่ประกาศรับสมัครงานเป็นอย่างดี คุณสามารถจะไปกรอกใบสมัครงานทิ้งไว้ โทรศัพท์ไปสอบถามข้อมูลด้วยตัวเองได้เสมอ หรือจะจดสถานที่หน่วงงานบริษัทที่เปิดรับสมัครพนักงานไว้ เดินทางไปสมัครด้วยตัวเองที่สำนักจัดหางานหรือที่บริษัทนั้นๆเลยก็ได้ ปัจจุบันการติดต่อสอบถามกับเจ้าหน้าที่ในสำนักจัดหางาน มักจะได้รับความสะดวกและการบริการเป็นอย่างดีซึ่งแตกต่างจากสมัยก่อนเป็นอย่างมาก

3.3.3 อย่าลืมวันสำคัญของคนหางาน คือ วันนัดพบแรงงาน

ในแต่ละเดือนของแต่ละจังหวัดส่วนมากจะมีการจัดวันนัดพบแรงงานของสำนักจัดหางาน ที่ได้ร่วมมือกับห้างร้าน บริษัท โรงงานต่างๆ อยู่เสมอ องค์กรเหล่านี้ได้เดินทางมาเปิดรับสมัครและสัมภาษณ์งานเบื้องต้นด้วยตนเอง คุณสามารถติดตามวันนัดพับแรงงานของแต่ละจังหวัดว่าจะจัดที่ไหนวันใดจากสำนักงานหรือตามป้ายประชาสัมพันธ์นั้นๆ จะมีการประชาสัมพันธ์บอกกล่าวอย่างเป็นทางการอยู่เสมอ

3.3.4 แหล่งข้อมูลเก่าและสถาบันเดิม ประกาศของสถาบันศึกษาที่ใกล้บ้าน

ส่วนหนึ่งในการหาข้อมูลที่คนหางานไม่ควรมองข้าม ก็คือ ป้ายประกาศรับสมัครงานทั่วไปของสถานศึกษาในแต่ละสถาบัน หาได้รู้และเข้าใจหาข้อมูล คุณก็จะรู้ว่าแหล่งข้อมูลนี้ เป็นข้อมูลการรับสมัครงานที่เร่งด่วนในการรับพนักงานของบริษัทนั้นๆ เพราะส่วนใหญ่หากต้องการพนักงานจะมุ่งหาผู้ที่พึ่งจะสำเร็จการศึกษาและผู้ที่จบโดยตรงในคณะสาขาวิชานั้นๆ โดยจุดประสงค์ต้องการรับผู้ที่กำลังจะเรียนจบหรือสำเร็จการศึกษา ซึ่งบริษัทเหล่านี้ไม่ต้องการพนักงานที่มีประสบการณ์มากนัก แต่ต้องการคนที่จบมาโดยตรง ต้องการสร้างบุคลากรรุ่นใหม่ในบางสาขาเจ้ามา โดยบริษัทที่เข้ารับสมัครงานพร้อมที่จะมีการพัฒนาและฝึกอบรมการทำงานในตำแหน่งนั้นให้ก่อน

ดังนั้นคุณก็ไม่ควรพลาดโอกาสนี้ เพราะยังมีอีกหลายตำแหน่งที่อาจจะทำให้ผู้รับสมัคร เปลี่ยนใจหันกลับมาสนใจคุณก็เป็นได้

3.3.5 ข่าวสารสถานการณ์ วิทยุ โทรทัศน์ อินเตอร์เน็ต และตามสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ

การติดตามสื่อต่างๆ ก็เป็นอีกทางหนึ่งซึ่งคุณจะได้ยินและเห็นอยู่เสมอในบางรายการที่เปิดรับสมัครและแจ้งข้าวการรับสมัครแบบเร่งด่วน หากเมื่อเปรียบเทียบจากแหล่งข้อมูลที่กล่าวมา เป็นแหล่งข้อมูลที่ค่อนข้างใช้เวลา ใช้ความบังเอิญและระยะเวลารอนาน หรือเมื่อมีประกาศก็จะมีผู้เข้ารับสมัครค่อนข้างมาก แต่ก็ขึ้นอยู่กับตำแหน่งนั้นๆว่ามีคนสนใจมากหรือน้อย

3.3.6 **ตำแหน่งงาน ทางเดิน ป้ายหน้าร้าน หรือตามหน้าบริษัท**

การหางานอีกแบบที่ต้องอาศัยความอดทน ความกล้า แบบการตลาดเชิงรุก และมักจะได้ผลรู้คำตอบในทันที การเดินหางานชนิดนี้ เมื่อเจอป้ายประกาศรับสมัคงานก็สามารถมุ่งหน้าเข้าไปสมัครได้เลย ซึ่งส่วนใหญ่จะได้รับการสัมภาษณ์และตัดสินใจได้ทันทีในขณะนั้น คุณก็ต้องอยู่ในสภาพที่เตรียมพร้อมที่จะเข้ารับการสัมภาษณ์และเริ่มงานใหม่เช่นกัน

ฉะนั้นแล้ว หากคุณกำลังหางานตามขั้นตอนนี้ งานที่จะได้ทำทันทีจะมีความเป็นไปและประสบความสำเร็จค่อนข้างสูง จึงควรมีการเตรียมตัวให้พร้อมทั้งร่างกายและชุดที่สุภาพอยู่เสมอเมื่อต้องการสมัครงานดังกล่าว สำหรับการประกาศรับสมัครงานที่หน้าบริษัท ต้องระวังพวกมิจฉาชีพแอบแฝง ควรศึกษาข้อมูลข่าวสารต่างๆให้ดี

3.3.7 **ติดต่อคนรู้จัก ญาติ เพื่อน เพื่อแจ้งการว่างงานอยู่เสมอ**

นับว่าเป็นวิธีที่ง่ายที่สุดและหางานได้เร็วเช่นกันสำหรับการหางาน เพราะเมื่อมีคนรู้จักเพื่อนที่ทำงานอยู่ในสถานประกอบการต่างๆ เราสามารถสอบถามหรือได้รับการชักชวนเข้าไปสมัครและมักจะได้รับการพิจารณาเป็นพิเศษให้เข้าทำงานได้ทันที หากแม้ไม่มีงานจากคนที่รู้จักก็ควรโทรศัพท์สอบถามและติดตามบ้างเป็นระยะ เพราะเมื่อโอกาสนั้นมาถึงคุณอาจจะได้รับการพิจารณาเป็นคนแรกก็อาจจะเป็นไปได้

3.4 **การสร้างภาพลักษณ์ที่ดีมีงานเร็ว**

3.4.1 **นำเสนอตนเองให้ "น่าสนใจ" ด้วยการแสดงอวจนะภาษาและลักษณะท่าทางที่น่าประทับใจ**

สิ่งเหล่านี้เป็นเรื่องที่มองเห็นได้จากระยะสายตาที่ผู้สัมภาษณ์จะเฝ้าสังเกตคุณ โดยที่คุณไม่รู้ตัว เพราะเมื่อองค์กรต่างๆจะทำการรับสมัครสัมภาษณ์คุณเข้าทำงานกับเขาแล้ว การสังเกตผู้ร่วมงานใหม่คือคุณก็จะเริ่มขึ้นโดยอัตโนมัติทันที การมองจากลักษณะต่างๆของผู้เข้ารับการสัมภาษณ์งานไม่ว่าจะดูจากการเดิน การยืน การแสดงออกระหว่างการสนทนาอากัปกิริยาต่างๆของผู้เข้ารับการสัมภาษณ์งาน หรือตัวคุณเองจึงต้องควรระวังอยู่เสมอ

อาการที่ไม่ควรให้เกิดขึ้นคือเดินก้มหน้า หลังงอ ยื่นหน้าท้อง วางตัวในท่าที่สบายจนเกินไป ห้ามเอามือล้วงกระเป๋า หรือเอามือเกาะขอบกางเกง แม้ขณะนั้นคุณจะรู้สึกเหนื่อยล้าจากการรอคอยหรือการเดินทางมาก็ตาม ควรเดินเข้ามาอย่างสง่าเท่าที่จะทำได้และควรอยู่ท่าปกติไม่เกร็ง หรือหดหู่จนเกินไป

3.4.2 โน้มน้าว "ตนเอง" ให้น่าประทับใจ แต่งกายให้เหมาะสมกับสถานที่และองค์กร

ผู้ชาย แม้ว่าคุณจะมีคติยึดมั่นในหลักการใดๆ ก็ตามกับการสร้างบุคลิกอันเป็นเอกลักษณ์ของคุณ แต่ในการเข้ารับการสัมภาษณ์งาน ควรแต่งกายให้สุภาพไว้ก่อนเป็นอันดับแรกแม้ตำแหน่งนั้นๆ ในเวลาทำงานจริงจะไม่ให้พนักงานแต่งกายสุภาพหรือดีเกินไปก็ตาม แต่ในเบื้องต้นของการสัมภาษณ์งาน คุณจะต้องสร้างความสุภาพให้เป็นความประทับใจให้เกิดขึ้นก่อน ด้วยการให้เกียรติแก่องค์กรและผู้สัมภาษณ์งาน อาจจะเป็นเสื้อเชิตสีขาว หรือสีครีมอ่อนๆ แขนยาวรีดจับกลีบให้เรียบร้อย หากจะให้ดีควรผูกเนกไทที่มีสีสันงามตา ไม่ฉูดฉาดจนดูแล้วรู้สึกแสบตาบาดอารมณ์เกินไป กางเกงแสล็กสีเข้ม หรือสีดำ รองเท้าและถุงเท้าให้อยู่ในโทนสีเดียวกัน และควรเป็นรองเท้าหนังหุ้มส้นสีดำหรือสีน้ำตาล ข้อห้ามปฏิบัติ คือ ไม่ควรสวมกางเกงยีนไปสัมภาษณ์หรือสมัครงานโดยเด็ดขาด

ผู้หญิง นับว่าเป็นเรื่องสำคัญ การแต่งกายด้วยเครื่องประดับที่มองแล้วสบายตา และควรระวังเครื่องประดับที่มีสีสันหรูหราเกินควร แม้ผู้หญิงมีสิ่งอำนวยความสะดวกที่สามารถช่วยเสริมความงามได้อย่างเยอะแยะมากมายปานใดก็ตาม แต่กระนั้นก็ต้องระวังเรื่องการแต่งกายให้เรียบร้อยตามสมควรและเหมาะสมถูกกาลเทศะ มองรวมๆ แล้วต้องดูสุภาพ สบายตา พอเหมาะกับอายุ และตำแหน่งงานที่ไปสมัคร ถ้าเป็นงานออฟฟิศควรสวมกระโปรงที่ความยาวเสมอเข่า อย่าสั้นกว่านั้น แม้จะเป็นสมัยนิยมก็ตาม เพราะตามหลักทั่วไปหากสั้นกว่านี้นั้นถือว่าไม่สุภาพสำหรับสำหรับคนทำงาน เสื้อผ้าก็ควรเลือกให้สีที่สุภาพสบายตาให้เข้ากับกระโปรง เหมาะสมกับการทำงาน ควรเป็นเสื้อแขนยาว คอมีปกสุภาพ อย่าใช้เสื้อที่คว้านคอลึกกว้างคนเกินไป ข้อห้ามปฏิบัติ ไม่ควรใส่กระโปรงที่มีสีสันแสบตาหรือมีลายดอกไม้บานสะพรั่งพริ้วไปสัมภาษณ์งานโดยเด็ดขาด เพราะจะทำให้ความโดดเด่นทางบุคลิกภาพของคุณลดไปรวมอยู่ที่สีสันของกระโปรงเพียงอย่างเดียว

3.4.3 "เสริมเสน่ห์" เครื่องประดับ เครื่องแต่งกาย และน้ำหอม

คุณต้องระวังในการใช้น้ำหอมที่มีกลิ่นฉุนจนเกินไป เพราะจะทำให้ผู้ที่ทำการสัมภาษณ์นั้นฉุน และรำคาญกลิ่นจากตัวคุณได้ ข้อสำคัญ ควรใส่ไปพอประมาณและควรเป็นกลิ่นเบาๆ เพื่อระงับกลิ่นกายเท่านั้น

และอย่าลืมว่าเครื่องประดับต่างๆ มีผลทางด้านการคัดเลือก อยู่พอสมควร ดังนั้นการมีเครื่องประดับราคาแพงหรูหรา หรือโปะเครื่องประดับไปทั่วตัวก็อาจถูกพิจารณาไม่รับเข้าทำงานได้เช่นกัน

ประการสำคัญที่ไม่ควรลืม จงอย่าห้อยพระที่มีรูปร่างประหลาดๆ มีสัญลักษณ์เหมือนหงพรายพ่อมดแม่มดปู่ตาบารมี หินเสริมรัศมี บารมี หรือแม้กระทั่งคุณไสย์ต่างๆ ถึงแม้ว่าคุณจะบอกว่าเป็นเครื่องรางประจำตระกูลก็ตาม

ควรใช้เครื่องประดับที่พองามและจำเป็นเท่านั้น เช่น นาฬิกา หรือแหวนสักวงพอดูดี ไม่หรูหราเกินควร ไม่ควรใส่นาฬิกาที่มีราคาเรือนแสนแบรนด์ดัง ไมว่าจะเป็นของจริงหรือของปลอมก็ตามเมื่อไปสมัครงานหรือสัมภาษณ์งาน สรุปได้ว่า เสน่ห์ที่ดีอยู่ที่การเลือกแต่พอดี และการมีบุคลิกให้พองาม

3.4.4 **"สมาร์ทมาด" ดูดี มีท่าทีเป็นผู้นำในขณะสัมภาษณ์งาน**

บางครั้งผู้สมัครงานหรือผู้เข้ารับการสัมภาษณ์งาน มักจะลืมกิริยาต่างๆ สิ่งเดียวที่คุณจะประคองตัวเองให้มีท่าทีที่ดี คือ การมีสติ และควรตระหนักให้ดีอยู่เสมอว่า คุณเป็นคนที่กำลังถูกจับตามองอยู่ในขณะนี้ แม้กระนั้นก็ตงพึงระวังมิให้มีสิ่งต่างๆเหล่านี้เกิดขึ้นกับตัวคุณได้

- อย่าคุยเพลินหรือนั่งกระดิกเท้าเล่น หรือแกว่งมือไปมา

- ไม่ควรใช้มือเคาะโต๊ะ ค้ำคางหรือเกาคาง คอ หู แม้ว่าจะประหม่าก็ตาม ควรกุมมือให้แน่นและควรวางอยู่หน้าตัก ในท่าทางที่สบาย

- ระวังการนั่งเอนตัวไปข้างหน้า-หลัง หรือทำตัวโยกเยกเลื่อนเก้าอี้ไปมา

- ไม่ควรเผลอนั่งเอามือพาดแขนไปบนโต๊ะ แม้ว่าจะเป็นท่าที่สบายที่สุดแล้วก็ตาม

- อย่าแลบลิ้น หรือเลียริมฝีปากเวลาสัมภาษณ์งาน แม้ปากจะแงด้วยกรณีใดๆก็ตาม

- ห้ามถอนหายใจแรงๆ หลายๆ ครั้ง เมื่อถูกสอบถามจากผู้สัมภาษณ์ แม้คุณจะเข้าใจว่าเป็นเรื่องธรรมดาของคุณเองก็ตาม

- อย่าสวมแว่นตาสีดำหรือแว่นที่มีลักษณะทึบขณะไปสมัครงานหรือสัมภาษณ์งาน

- อย่านั่งเอามือกุมเป้ากางเกงหรือกระโปรงจนไหล่ห่อ เพราะจะทำให้เสียบุคลิก และดูไม่มีความมั่นใจในตนเอง ควรวางในท่าที่สบาย

3.4.5 รักษาความสะอาด ดูแลสุขภาพร่างกายให้ดี ก่อนเข้ารับการสัมภาษณ์

ลักษณะของผู้นำ ผู้ร่วมงานที่ดี ต้องดูมีสง่าราศี อยู่เสมอ ตามคำโบราณที่ว่า จะเป็นม้าก็เป็นม้าอาชาไนย จะเป็นช้างก็เป็นช้างอาชาไนย ฉะนั้น การสร้างลักษณะโหงวเฮ้งที่อำนวยชัย ด้วยการดูแลร่างกาย หน้าตาสายตา จึงเป็นอีกประการหนึ่งที่จำเป็นสำหรับผู้ไปสมัคร หรือผู้เข้ารับการสัมภาษณ์งาน สิ่งต่างๆ เหล่านี้สามารถสร้างสรรค์ได้จากตัวคุณเอง ซึ่งจำแนกออกได้ดังนี้

- **ดูแลทรงผมให้ประทับใจไม่ควรยุ่งเหยิงจนเหาหลงทาง**

หรือวางไข่ปนกัน แต่ควรอยู่ในสภาพตัดรองทรงหรือควรหวีให้เรียบร้อย ลงทุนซื้อน้ำมันเซ็ทผมในวันสมัครงานหรือสัมภาษณ์งานสักหน่อย เพื่อควบคุมอารมณ์ผมให้อยู่ในอารมณ์เดียวกัน ถ้าเป็นผู้หญิงก็ควรมัดผมจัดเก็บให้อยู่ในสภาพที่ไม่ฟูฟ่อง

- **หนวดเคราขนจมูกต้องรู้จักตัดเกลาออกไปบ้าง**

ควรตัดใจโกนถอนให้เกลี้ยงเกลาสักวันเพื่อให้พื้นที่หน้าตาดีๆมีที่จับจองของราศีมงคลให้กับตัวคุณเองซักหน่อย

- **นิ้วมือ เล็บ ไม่ควรตกแต่งให้ดูเป็นงานวัดไม่ควร**

ต่อเติมเสริมรวยให้ดูยาวจนน่ากลัวและไม่ควรปล่อยให้ดำเหมือนเพิ่งซ่อมช่วงล่างรถยนต์มาหมาดๆ ที่สำคัญอย่าสวมแหวนเงิน 1 วง แล้วแผนที่สวมควรเป็นแหวนเรียบร้อยปกติพองามเท่านั้น

- **รองเท้าสัญลักษณ์ของความโดดเด่นควรเป็น**

รองเท้าหุ้มส้นสีดำ หรือสีขาวสุภาพอย่าสวมรองเท้ากีฬารองเท้าที่มีสีสันเป็นหนังลวดลาย ไม่ว่าจะเป็นลายจระเข้ งูเหลือม อวดตั้งสรรพคุณของจริงหรือของปลอมก็ตามแม้สิ่งเหล่านี้จะมีราคาแพงหรูหราในสายตาคุณ แต่ผู้ทำการสัมภาษณ์คงไม่ได้มาจากวัดเขาดินแน่นอน จึงไม่มองเห็นหนังสัตว์เหล่านั้นเป็นสิ่งสวยงามตามคุณไปด้วยแน่ ดังนั้นไม่ว่าหญิงหรือชายควรดูแลรองเท้าที่สวมใส่ข้อความขัดให้เรียบร้อย ผู้หญิงก็ควรสวมรองเท้าหุ้มส้นธรรมดาอยู่ในระดับพอดี ไม่ควรสูงแบบส้นตึก แต่ก็ไม่ควรส้นแบนแบบรองเท้าฟองน้ำเช่นกัน ทั้งหมดนี้เป็นข้อพึงรู้และปฏิบัติให้เป็นนิสัยก่อนไปสัมภาษณ์งานแม้ว่าบางครั้งคุณก็อาจจะแต่งอะไรตามใจตนเองบ้างก็ตาม ควรอดใจรอเมื่อคุณมีงานทำและมีอาชีพที่มั่นคงแล้วคุณจะแต่งอย่างไรก็ไม่มีใครว่าเมื่อเวลานั้นมาถึง

3.5 การทำพอร์ตโฟลิโอที่ดี

ท่ามกลางความวุ่นวายของสถานการณ์บ้านเมืองแบบนี้ "การได้งานทำ" สำหรับนักศึกษาจบใหม่คงไม่ใช่เรื่องง่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสาขาวิชาด้านการออกแบบที่พื้นที่ในตลาดแรงงานยังจำกัดอยู่มากเมื่อเทียบกับสาขาวิชาอื่นๆ ดังนั้น หลายคนจึงอาจจะตัดสินใจไปศึกษาต่อต่างประเทศ ขณะที่อีกหลายคนก็ยังคงมุ่งหน้าหางานกันต่อไป ส่วนเด็กกลุ่มที่กำลังเรียนอยู่เทอมสุดท้าย ต่างก็เพียรพยายามทุ่มเทกับโครงงานนิพนธ์ก่อนจบกันอย่างเต็มที่ ซึ่งไม่ว่าจะเป็นใครในบรรดาคนทั้ง 3 กลุ่มนี้ สิ่งสำคัญที่สุดสิ่งหนึ่งในสาขาวิชาชีพออกแบบก็คือ "แฟ้มผลงาน" หรือที่เรียกกันติดปากว่า "พอร์ต" อันมาจากคำเต็มๆ ว่า "พอร์ตโฟลิโอ" (portfolio) นั่นเอง จะว่าไป "พอร์ตโฟลิโอ" ก็เปรียบเสมือนตัวแทนและทุกสิ่งทุกอย่าง ที่เป็นตัวตนของครีเอทีฟหรือนักออกแบบคนนั้น (บางทีเจ้าของพอร์ตอาจเข้าใจตัวเองมากขึ้น จากการพินิจดูพอร์ตของตัวเองด้วยซ้ำ) โดยเฉพาะสำหรับคนที่มีหน้าที่พิจารณารับเข้าคนเข้าเรียนต่อ หรือเข้าทำงาน เขาไม่ได้รู้อะไรเกี่ยวกับเรามากไปกว่ารูปถ่ายงานไม่กี่สิบรูปในแฟ้มนั้นหรอก (หรือในเว็บไซต์ถ้ามี)

ดังนั้น ในเบื้องต้นแล้วจึงอาจกล่าวได้ว่า พอร์ตโฟลิโอ มีส่วนสำคัญในการชี้เป็นชี้ตายถึงอนาคตทางการศึกษาและการงานเลยทีเดียว ซึ่งแน่นอนว่า สถานศึกษายิ่งมีชื่อเสียงก็ยิ่งรับเข้ายาก ตำแหน่งดีๆ เงินเดือนสูงๆ ในบริษัทมีชื่อก็ต้องดูกันแล้วดูกันอีกไม่รู้กี่รอบกี่แผนก ทุกวันนี้แม้ว่าจะไม่มีกฎตายตัวในการเตรียมพอร์ตโฟลิโอให้โดนใจใครทุกคนก็ตาม แต่อย่างน้อยที่สุด พอร์ตของคุณก็ควรจะแสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ ทักษะความชำนาญ ขอบข่ายเนื้องาน ความคิด และจุดมุ่งหมายของคุณ ลองมาดูเกร็ดเล็กเกร็ดน้อย 5 ประการ ที่ทำให้พอร์ตโฟลิโอของคุณเป็นที่น่าสนใจ และมีโอกาสเข้าตากรรมการได้สูง

1. **ถูกคน ถูกที่ ถูกใจ** ข้อแรกจำไว้ก่อนว่า ไม่มีสูตรสำเร็จหรือกฎเป๊ะๆ ว่าพอร์ตโฟลิโอควรจะเป็นอย่างไร การทำพอร์ตต้องตอบสนองต่อวัตถุประสงค์ที่จะนำไปใช้ เพราะพอร์ตแต่ละประเภทมีความแตกต่างกันไปตามลักษณะการใช้งาน ตามสถานการณ์ และตามผู้พิจารณาด้วย เช่น ต้องดูว่าเป็นการทำพอร์ตเพื่อพิจารณารับเข้าศึกษาต่อ หรือเพื่อขอฝึกงาน หรือเพื่อสมัครงาน ถ้าเพื่อการสมัครงาน งานนั้นเป็นงานแรกหรืองานที่สอง นอกจากนี้ ยังต้องคำนึงถึงลักษณะในการติดต่อเพื่อนำเสนอพอร์ตด้วย บางทีอาจต้องแสดงเป็นสมุดผลงานที่ไม่มีการคืนให้ บางทีอาจแสดงเป็นเว็บไซต์ หรือบางทีก็เป็นแฟ้มไว้แสดงตอนสัมภาษณ์ แต่ละสถานการณ์ที่กล่าวมา เป็นปัจจัยที่ทำให้เราต้องเลือกใช้สื่อที่เหมาะสมและแตกต่างกันไป
2. **เผยทักษะแบบโปรเฟชชั่นนอล** การที่พอร์ตมีเพียงรูปถ่ายผลงานที่สวยงามหรือสเก็ตช์ที่เยี่ยมยอดนั้น จัดว่าแค่ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำเท่านั้น สิ่งสำคัญคือ เจ้าของพอร์ตต้องแสดงให้

เห็นว่า ตัวเองสามารถสื่อสารความคิดที่ซับซ้อนออกมาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ฉับไว และมีความเป็นมืออาชีพด้วย อย่างน้อยที่สุด พอร์ตของเราควรแสดงให้เห็นทักษะความชำนาญในกลุ่มทักษะหลักๆ ดังต่อไปนี้ คือ การใช้องค์ประกอบศิลป์ (composition) การวาดภาพ (drawing) การทำโมเดล (model making) เทคนิคการผลิต (production techniques) การผลิต (manufacturing/fabricating), โมเดล 3 มิติ (3D Model), การออกแบบโดยใช้คอมพิวเตอร์ (CAD) เป็นต้น

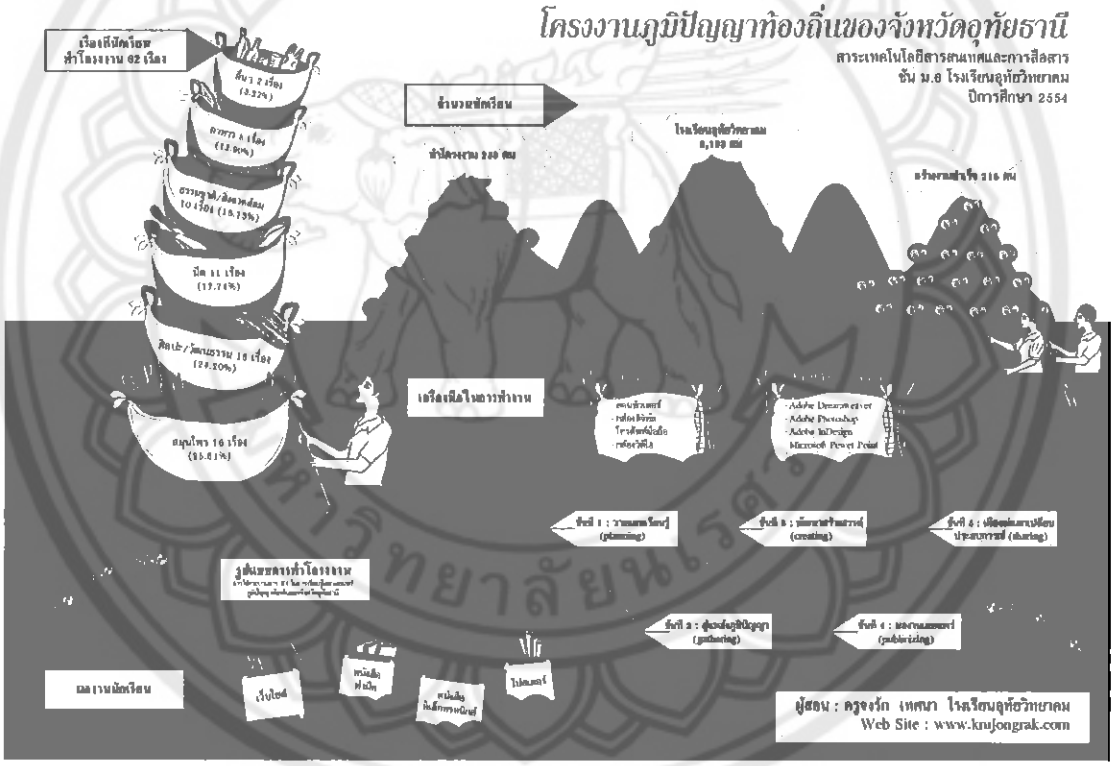
3. **โชว์ความหลากหลาย** พอร์ตของเราควรแสดงให้เห็นถึงความสามารถที่หลากหลาย โดยการใช้ทักษะความชำนาญหลายประเภทในงาน ผ่านสื่อและเทคโนโลยีที่ต่างประเภทกัน ยิ่งไปกว่านั้น การผสมผสานทักษะและสื่อหลากชนิดเข้าด้วยกันยิ่งจะทำให้งานดูน่าสนใจมากขึ้น นอกจากนั้นแล้ว ยังความหลากหลายยังสะท้อนให้เห็นว่า เราสามารถทำงานร่วมกับคนอื่นได้ ซึ่งก็เป็นทักษะที่สำคัญอีกประการหนึ่งเช่นกัน
4. **ย้ำความมุ่งมั่น** นักออกแบบที่มีความคิดสร้างสรรค์ มีความสามารถในการแก้ไขปัญหาและดูแลโปรเจคได้ตั้งแต่ต้นจนจบ ย่อมเป็นนักออกแบบที่ใครๆ ก็อยากได้มาร่วมงานด้วย ซึ่งความสามารถเหล่านี้เมื่อถูกนำมาแสดงผ่านทางพอร์ตโฟลิโอ บวกกับประวัติส่วนตัว (resume) ที่เตรียมพร้อมมาเป็นอย่างดี ก็น่าจะใช้เป็นเครื่องบ่งบอกความสามารถและความเป็นตัวตนของเราได้ ยิ่งถ้าเป็นโปรเจคที่เราเป็นผู้ริเริ่ม หรือทำเองทั้งหมดด้วยแล้ว อันนี้ยิ่งจะสะท้อนถึงความมุ่งมั่นได้ดีที่สุด อย่าลืมว่า ไม่มีใครต้องการนักออกแบบที่เฝ้ารอแต่คำแนะนำจากผู้อื่นอยู่ตลอดเวลา หรือครีเอทีฟที่ไม่สามารถทำงานคนเดียวได้เลย อันนี้ก็คงไม่ไหวเช่นกัน
5. **อะไรๆ ที่ "ไม่ธรรมดา"** ถ้าเรามีคุณสมบัติที่กล่าวมาข้างต้นครบแล้ว จงเพิ่มข้อสุดท้ายนี้เข้าไปอีกสักข้อ การที่เราจะประสบความสำเร็จในโลกแห่งการแข่งขันนั้น เราจะต้องล้ำหน้าไปไกลกว่าที่ระยะทางกำหนดเสมอ พอร์ตของเราต้องแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจในคอนเซ็ปต์พื้นฐานอย่างถ่องแท้ ถึงกึ๋น และผ่านกระบวนการคิดมาหลายระดับ งานที่ผ่านกระบวนการคิดมาหลายต่อหลายชั้น จะทำให้ผู้พิจารณารู้สึกเพลิดเพลินไปกับ "การค้นหา" สิ่งที่อยู่ในงานนั้นๆ ยิ่งถ้าได้ผสมผสานเทคนิคต่างๆ ในการใช้สื่อหรือองค์ประกอบเข้าไปด้วย งานนั้นก็จะยิ่งโดดเด่นมากขึ้นไปอีก แต่จงระวังไว้เสมอว่า เทคนิคพิเศษต้องมาควบคู่กับเนื้อหาที่มีคุณภาพ ผ่านกระบวนการคิดที่กลั่นและกรองมาแล้วเป็นอย่างดี เพราะถึงอย่างไรคุณภาพความคิดที่แท้จริงก็สำคัญกว่าเทคนิคการนำเสนออย่างแน่นอน

แม้ที่กล่าวมาทั้งหมดจะฟังดูยากและต้องใช้ความพยายามไม่น้อย แต่อย่าลืมว่า "พอร์ตโฟลิโอ" เป็นเพียงสิ่งเดียวที่คนแปลกหน้าจะรู้จักและเข้าถึงตัวตนของเราได้ ดังนั้นจงคิดเสียว่า ความพยายาม และแรงกายแรงใจที่เราลงไป ในวันหน้ามันจะให้ผลตอบแทนที่คุ้มยิ่งกว่าคุ้ม

4. อินโฟกราฟิก

Infographics มาจากคำว่า Information + graphic

อินโฟกราฟิก (Infographic) หมายถึง การนำข้อมูลหรือความรู้มาสรุปเป็นสารสนเทศ ในลักษณะของข้อมูลและกราฟิกที่อาจเป็นลายเส้น สัญลักษณ์ กราฟ แผนภูมิ ไดอะแกรม แผนที่ ฯลฯ ที่ออกแบบเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว ดูแล้วเข้าใจง่ายในเวลารวดเร็วและชัดเจน สามารถสื่อให้ ผู้ชมเข้าใจความหมายของข้อมูลทั้งหมดได้โดยไม่จำเป็นต้องมีผู้นำเสนอมาช่วยขยายความเข้าใจอีก



ภาพที่ 10 ตัวอย่างอินโฟกราฟิก (Infographic) เรื่อง โครงงานภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดอุทัยธานี

(ที่มา https://www.gotoknow.org/posts/478051)

การออกแบบอินโฟกราฟิก เป็นการนำข้อมูลที่เข้าใจยากหรือข้อมูลที่เป็นตัวหนังสือจำนวนมากมานำเสนอในรูปแบบต่างๆ อย่างสร้างสรรค์ ให้สามารถเล่าเรื่องได้ด้วยตัวเอง มีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ หัวข้อที่น่าสนใจ ภาพและเสียง ซึ่งจะต้องรวบรวมข้อมูลต่างๆ ให้เพียงพอ แล้วนำมาสรุป วิเคราะห์ เรียบเรียง แสดงออกมาเป็นภาพจึงจะดึงดูดความสนใจได้ดี ช่วยลดเวลาในการอธิบายเพิ่มเติม กราฟิกที่ใช้อาจ

เป็นภาพ ลายเส้น สัญลักษณ์ กราฟ แผนภูมิ ไดอะแกรม ตาราง แผนที่ ฯลฯ จัดทำให้มีความสวยงาม น่าสนใจ เข้าใจง่าย สามารถจดจำได้นาน ทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพมากขึ้น

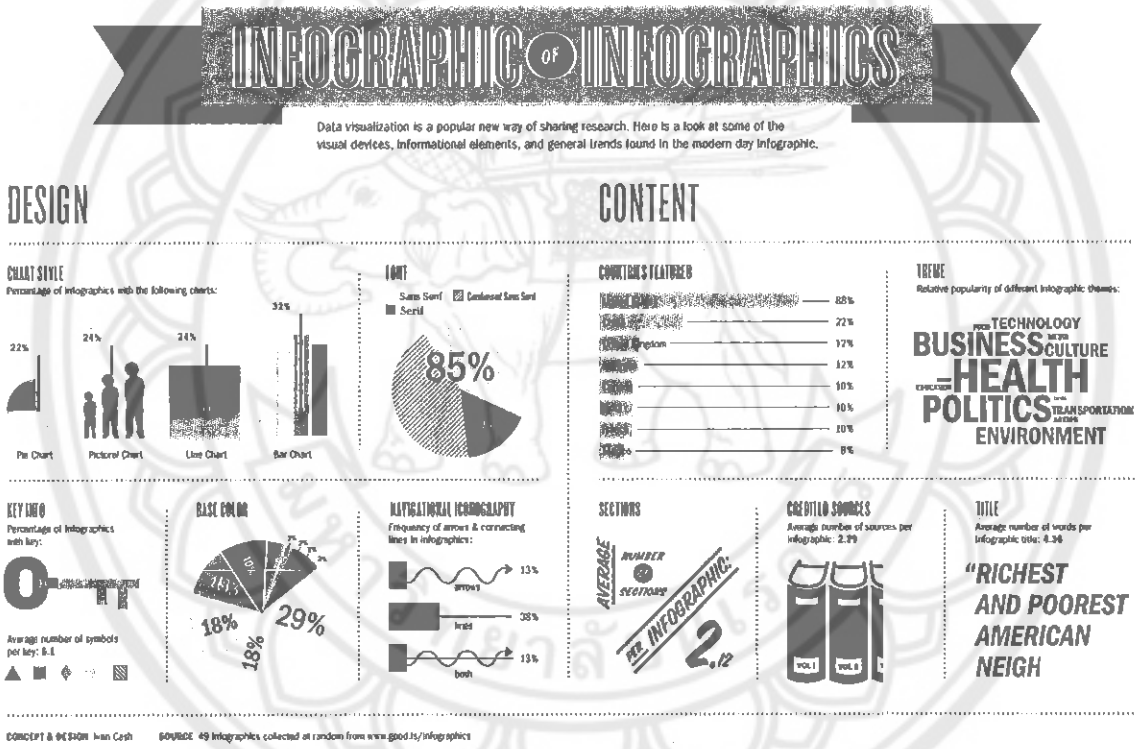
4.1 หลักการออกแบบอินโฟกราฟิก (Infographic) แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ

1. ด้านข้อมูล

ข้อมูลที่จะนำเสนอ ต้องมีความหมาย มีความน่าสนใจ เรื่องราวเปิดเผยเป็นจริง มีความถูกต้อง

2. ด้านการออกแบบ

การออกแบบต้องมีรูปแบบ แบบแผน โครงสร้าง หน้าที่การทำงาน และความสวยงาม โดยออกแบบให้เข้าใจง่าย ใช้งานง่าย และใช้ได้จริง



ภาพที่ 11 อินโฟกราฟิก(Infographic) เรื่อง หลักการออกแบบ Infographics

(ที่มา

http://www.pleplejung.com/2011/12/%E0%B8%97%E0%B8%B3%E0%B9%84%E0%B8%A1%E0%B8%95%E0%B9%89%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B9%80%E0%B8%9B%E0%B9%87%E0%B8%99-infographic/)

4.2 การสร้างอินโฟกราฟิกให้ดึงดูดความสนใจ (Designing An Amazing Infographics)

ข้อมูลสารสนเทศสามารถนำมาจัดทำให้สวยงามและมีประโยชน์ หากมีการนำเสนอที่ดี ที่ผ่านมาข้อมูลสารสนเทศจำนวนมากถูกนำมาจัดกลุ่มทำให้ไม่น่าสนใจ การจัดทำข้อมูลให้เป็นภาพกราฟิกจึงเป็นที่นิยมในปัจจุบัน อินโฟกราฟิกเป็นการออกแบบให้เป็นภาพที่ช่วยอธิบายข้อมูลที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่าย

Hyperakt's Josh Smith ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ได้ค้นพบกระบวนการที่ดีในการออกแบบอินโฟกราฟิก (Infographic) 10 ขั้นตอน

1. **การรวบรวมข้อมูล** (Gathering data)

คัดเลือกข้อมูลดิบที่รวบรวมมาแต่ที่ยังไม่เป็นระเบียบ โดยอาจใช้โปรแกรม Microsoft Excel เขียนแหล่งอ้างอิงที่มาของข้อมูลที่เป็นต้นฉบับ บันทึกภาพต่างๆ ที่เกี่ยวข้องจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย ไม่ควรแยกภาพหรือแผนภาพกับข้อมูลออกจากกัน

2. **การอ่านข้อมูลทั้งหมด** (Reading everything)

การอ่านข้อมูลเฉพาะจุดเน้นหรืออ่านอย่างผิวเผินให้ผ่านไปอย่างรวดเร็ว เพราะคิดว่าเสียเวลาจะทำให้ได้ข้อมูลไม่สมบูรณ์ ข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องจะช่วยให้เรามองเห็นภาพรวมของประเด็นสำคัญ ผู้ออกแบบอินโฟกราฟิกต้องมีทักษะในการจัดการข้อมูล และแน่ใจว่าข้อมูลที่สำคัญไม่ถูกละเลยที่จะมาสนับสนุนเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ

3. **การค้นหาวิธีการเล่าเรื่อง** (Finding the narrative)

การนำเสนอข้อมูลที่น่าเบื่อจะทำให้อินโฟกราฟิกน่าเบื่อ เว้นแต่ว่าจะค้นพบการนำเสนอเรื่องราว ที่ดึงดูดความสนใจ อินโฟกราฟิกเริ่มที่จุดมุ่งหมายเดียว ขยายความข้อมูลที่ซับซ้อน อธิบายกระบวนการ เน้นที่แนวโน้มหรือสนับสนุนข้อโต้แย้ง การหาวิธีการเล่าเรื่องที่น่าสนใจอาจจะยุ่งยากในระยะแรก ถ้าเราคุ้นเคยกับข้อมูลที่มีอยู่จะทำให้สามารถเล่าเรื่องราวได้ การใส่ใจกับเนื้อหาที่สำคัญที่จะช่วยให้การนำเสนอข้อมูลมีคุณค่า

4. **การระบุปัญหาและความต้องการ** (Identifying problems)

เมื่อได้ข้อมูลมาแล้วนำมาตรวจสอบความถูกต้อง อาจมีข้อมูลที่ไม่สนับสนุนหัวข้อหรือประเด็นที่เราต้องการนำเสนอ ควรมีการอภิปรายหาข้อสรุปที่แท้จริงเพื่อระบุปัญหาและความต้องการ ผู้ชมต้องการข้อมูลที่มีการจัดการและมีการออกแบบที่ดี มิฉะนั้นจะกลายเป็นหลักฐานที่ไม่ถูกต้อง ข้อมูลต้องถูกต้องและไม่ผิดพลาด ปรับปรุงข้อมูลและเรื่องราวให้มีเอกลักษณ์ตรงกับหัวข้อศึกษาทบทวนหลายๆ ครั้ง หาวิธีการนำเสนอข้อมูลอย่างถูกต้องและมีคุณค่า ซึ่งไม่ใช่เรื่องง่ายในการออกแบบให้ชนะใจผู้ชม นักออกแบบที่ดีต้องมีมุมมองและเห็นคุณค่าในรายละเอียดของข้อมูลที่ชัดเจน

5. **การจัดลำดับโครงสร้างข้อมูล** (Creating a hierarchy)

การจัดลำดับชั้นของข้อมูลเป็นที่นิยมในการสรุปข้อมูล เป็นการนำผู้ชมให้มองเห็นภาพรวมตั้งแต่ต้นจนจบ เป็นวิธีการจัดการกับข้อมูลในการสร้างอินโฟกราฟิกและตรึงผู้ชมตามโครงสร้างลำดับชั้นของข้อมูล การจัดรูปแบบข้อมูลตามลำดับจะส่งเสริมให้ผู้ชมเข้าถึงข้อมูลเป็นช่วงระยะของการเล่าเรื่อง ซึ่งกลายเป็นวิธีการที่แพร่หลายในการออกแบบอินโฟกราฟิก

6. การออกแบบโครงสร้างข้อมูล (Building a wireframe)

เมื่อพิจารณาตรวจสอบคัดเลือกข้อมูลอย่างละเอียดแล้ว จัดแบ่งข้อมูลเป็นลำดับชั้น และออกแบบโครงสร้างของของข้อมูล ผู้ออกแบบควรทำความเข้าใจกับภาพหรือกราฟิกที่เป็นตัวแทนของข้อมูลสำคัญ ที่จัดไว้เป็นลำดับชั้นแล้วนำไปให้ผู้ชมวิพากษ์วิจารณ์ การออกแบบที่ผ่านการโต้เถียงจากบุคคลในหลาย มุมมองที่ให้ข้อเสนอแนะแตกต่างกันออกไป จะเป็นข้อสรุปของการจัดทำโครงสร้างอินโฟกราฟิก

7. **การเลือกรูปแบบอินโฟกราฟิก** (Choosing a format)

เมื่อสิ้นสุดการกำหนดภาพหรือกราฟิกที่เป็นตัวแทนของข้อมูลแล้ว วิธีจัดกระทำข้อมูลที่ดีที่สุดคือการนำเสนอข้อมูลด้วยแผนผัง กราฟต่างๆ เช่น กราฟแท่ง กราฟเส้น กราฟวงกลม หรืออาจจะใช้ไดอะแกรม หรือผังงานเพื่ออธิบายกระบวนการทำงาน อาจนำแผนที่มาประกอบในการเล่าเรื่อง หรือบางทีการใช้ตัวเลขนำเสนอข้อมูลง่ายๆ อาจเป็นวิธีที่ดีที่สุด

8. **การกำหนดภาพให้ตรงกับหัวข้อ** (Determining a visual approach)

การเลือกใช้ภาพในการทำให้อินโฟกราฟิกให้ดูดีมีสองแนวคิด คือ ใช้ข้อมูลดิบมาจัดทำเป็นกราฟหรือแผนผังให้น่าสนใจ ใช้สี การพิมพ์ และการจัดโครงสร้างในการออกแบบงานให้มีศิลปะ และใช้ลายเส้นวาดภาพหรือคำอุปมาเปรียบเทียบ ไม่แสดงข้อมูลตัวเลขออกมาอย่างชัดเจน จะเห็นเป็นภาพแสดงแทนข้อมูลคล้ายกับกราฟหรือแผนผังเท่านั้น

เราไม่ควรติดยึดกับวิธีการใดวิธีการหนึ่ง ควรผสมผสานวิธีการใช้กราฟ แผนภาพ และแผนผัง ตกแต่งองค์ประกอบด้วยการวาดลายเส้น หรือนำภาพที่เป็นตัวแทนของข้อมูลมาจัดวางซ้อนกัน อาจเสริมด้วยข้อมูล สื่อ ตราสัญลักษณ์ และเนื้อหาในการออกแบบให้ตรงกับหัวข้อ

9. **การตรวจสอบข้อมูลและทดลองใช้** (Refinement and testing)

เมื่อออกแบบอินโฟกราฟิกเสร็จแล้วเริ่มตรวจสอบข้อมูลอย่างละเอียด ผู้ชมจะดูทั้งข้อมูลและภาพที่เล่าเรื่องราว เพื่อให้แน่ใจว่าผลงานที่เสร็จแล้วมีคุณภาพตรงกับหัวข้อและเป้าหมาย ประเมินทั้งการออกแบบและจุดเน้นจนกระทั่งผลงานชัดเจนและเข้าใจง่าย ทดลองให้กลุ่มตัวอย่างชมผลงานและให้ข้อคิดเห็นว่าสามารถเข้าใจได้ง่ายหรือไม่ โดยเฉพาะผู้ที่ไม่เคยเห็นข้อมูลมาก่อน ประเมินกลับไปกลับมาระหว่าง ผู้ชมและกลุ่มตัวอย่างจนกระทั่งลงตัวได้ข้อยุติ จึงนำเสนอเผยแพร่สู่สาธารณะ

10. การแบ่งปันความรู้ในอินเทอร์เน็ต (Releasing it into the world)

อินโฟกราฟิกส่วนใหญ่เผยแพร่แบ่งปันในอินเทอร์เน็ต มีแพร่หลายเป็นที่นิยม เป็นการทดสอบผลงาน ข้อมูลที่มีลักษณะที่น่าสนใจจะถูกอ่านโดยบุคคลทั่วไป ข้อมูลที่ถูกตรวจสอบและพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญแล้วไม่ได้หมายความว่าเราจะเป็นผู้ค้นพบวิธีการเล่าเรื่องราวนั้น ถึงแม้ว่าผลงานจะเคยถูก

เผยแพร่มาแล้ว การวิพากษ์วิจารณ์จากอินเทอร์เน็ตจะช่วยขยายข้อโต้แย้งและค้นพบวิธีการนำเสนอข้อมูลวิธีใหม่ได้ ข้อคิดเห็นต่างๆ จะได้รับการปรับปรุงแก้ไข ผลงานที่ถูกวิจารณ์จากผู้เชี่ยวชาญมาสู่ตัวเราเหมือนเป็นรางวัลในการทำงาน การออกแบบที่ถูกกลั่นกรองอย่างเข้มข้นเป็นส่วนหนึ่งที่จะสะกดผู้ชม

ภาพที่ 12 ตัวอย่างอินโฟกราฟิก (ที่มา http://www.youtube.com/watch?v=b8zAAEDGQPM)

4.3 **การสร้างอินโฟกราฟิกให้มีประสิทธิภาพ** (Designing Effective Infographic)

อินโฟกราฟิกเป็นที่นิยมแพร่หลายในอินเทอร์เน็ต เพราะสามารถถ่ายทอดข้อมูลจากการออกแบบที่มีศิลปะอย่างแท้จริง เป็นภาษาสากลที่สามารถเล่าเรื่องราวแม้ว่าดูแค่ภาพที่นำเสนอ เราสามารถพูดได้ว่าอินโฟกราฟิกไม่มีขอบเขตและขีดจำกัดในการเล่าเรื่องผ่านภาพ การใช้กราฟิกช่วยเพิ่มความสวยงามแก่สิ่งต่างๆ ทำให้ข้อมูลน่าประทับใจมีคุณค่าอย่างมีนัยเพื่อที่จะเผยแพร่สู่สาธารณะ

1. **เน้นที่หัวข้อหลักหัวข้อเดียว** (Focus on a single topic)

สิ่งแรกที่ต้องพิจารณาคือหัวข้อหลักในการสร้างอินโฟกราฟิก คุณจะมีผลงานที่มีประสิทธิภาพ ถ้าพยายามตอบคำถามเดียวจะชัดเจน ถ้ารู้ทิศทางของสิ่งที่จะทำสิ่งนี้จะขจัดความยุ่งยากสำหรับผู้อ่านและผู้ชม หลังจากกำหนดหัวข้อแล้วกำหนดคำถามเฉพาะที่ต้องการคำตอบในอินโฟกราฟิก

2. **ออกแบบให้เข้าใจง่าย** (Keep it simple)

ตั้งแต่เริ่มออกแบบข้อมูลคุณต้องแน่ใจว่าข้อมูลไม่อัดแน่นซับซ้อนสับสน เข้าใจได้ง่าย ไม่ทำให้ผู้อ่านและผู้ชมยุ่งยาก ภาพที่ซับซ้อนจะทำให้การตีความผิดพลาดไม่มีประสิทธิภาพ

3. **ข้อมูลเป็นสิ่งสำคัญ** (Data is important)

การสร้างอินโฟกราฟิกต้องคำนึงถึงข้อมูลที่เกี่ยวกับหัวข้อเป็นสำคัญ การออกแบบต้องไม่ทำเกินขอบเขตของหัวข้อ ซึ่งจะเป็นการทำลายข้อมูลที่จำเป็น ต้องแน่ใจว่าการออกแบบเน้นที่ข้อมูลและรูปแบบของอินโฟกราฟิก

4. **แน่ใจว่าข้อเท็จจริงถูกต้อง** (Be sure facts are correct)

การทำข้อมูลให้ถูกต้องเป็นสิ่งสำคัญถ้าไม่ถูกต้องจะลดความน่าเชื่อถือของอินโฟกราฟิก ดังนั้นก่อนที่จะสร้างอินโฟกราฟิกต้องแน่ใจว่าข้อมูลถูกต้อง ศึกษาค้นคว้าหาข้อเท็จจริงและใช้ข้อมูลที่ถูกต้อง อย่าลืมอ่านผลงานและตรวจสอบข้อเท็จจริงให้ถูกต้อง

5. **ให้อินโฟกราฟิกเป็นตัวเล่าเรื่อง** (Let it tell a story)

อินโฟกราฟิกที่มีประสิทธิภาพสามารถเล่าเรื่องราวด้วยภาพวาดหรือกราฟิก ซึ่งสามารถบอก บางสิ่งบางอย่างและสามารถถ่ายทอดข้อมูลได้ ถึงแม้ว่าผู้ชมจะไม่ได้อ่านข้อมูลมาก่อน

6. **การออกแบบที่ดีทำให้มีประสิทธิภาพ** (Good design is effective)

การบรรยายด้วยภาพถ้ามีการออกแบบที่ดีจะดึงดูดใจผู้ชม สิ่งสำคัญคือออกแบบอินโฟกราฟิก ให้เข้าใจง่าย ใช้ความคิดสร้างสรรค์ออกแบบให้น่าสนใจ ภาพ กราฟิก สี ชนิด แบบ และช่องว่าง เป็นสิ่งสำคัญในการออกแบบ

7. **ใช้สีที่ดึงดูดความสนใจ** (Choose attractive colors)

การใช้สีเป็นสิ่งจำเป็นควรเลือกใช้สีที่กระตุ้นดึงดูดความสนใจผู้ชม ควรศึกษาทฤษฎีการใช้สีด้วย ใช้สีให้ถูกต้องเหมาะสมกับหัวข้อว่าเราจะออกแบบอินโฟกราฟิกให้ใครชม ไม่จำเป็นต้องทำให้มีสีสันมาก อินโฟกราฟิกบางชิ้นมีสีเพียงเล็กน้อยก็มีประสิทธิภาพได้

8. **ใช้คำพูดที่กระชับ** (Use short texts)

การออกแบบภาพที่ใช้ในการนำเสนอ จำเป็นต้องสรุปข้อความให้สั้นกระชับตรงกับจุดหมายที่ต้องการนำเสนอ อาจใช้แผ่นป้ายหรือข้อมูลสั้นๆมาสนับสนุนภาพ การทำเรื่องราวให้ดึงดูดความสนใจ อาจใช้ตัวเลขมาสรุปเปรียบเทียบข้อมูล และควรใช้ตัวหนังสือที่อ่านเข้าใจง่าย

9. **ตรวจสอบตัวเลขข้อมูล** (Check your numbers)

ถ้านำเสนอข้อมูลด้วยตัวเลขผ่านกราฟและแผนผัง ตรวจสอบความถูกต้องของตัวเลขและภาพวาด และต้องรู้ว่าตัวเลขไหนควรใช้และไม่ควรมีอยู่ ด้วยวิธีนี้จะทำให้อินโฟกราฟิกมีประสิทธิภาพมากขึ้น

10. **ทำไฟล์อินโฟกราฟิกให้เล็ก** (Make the file size small)

ทำไฟล์อินโฟกราฟิกให้เล็กเพื่อให้ผู้ชมเข้าถึงและดาวน์โหลดข้อมูลได้ง่าย และนำไปใช้ต่อได้ดีตามจุดประสงค์ที่ต้องการ ดาวน์โหลดเร็วและใช้เวลาน้อยในการถ่ายโอนข้อมูลใส่แฟลชไดร์ฟ สามารถแนบไฟล์ส่งอีเมลไปให้ผู้อื่น แต่ไม่ควรลดคุณภาพของรูปภาพควรใช้ไฟล์ที่มีคุณภาพสูงเพื่อที่จะดึงดูดผู้ชม

4.4 สิ่งที่ไม่ควรทำในการออกแบบอินโฟกราฟิก

ปัจจุบันการใช้อินเทอร์เน็ตแพร่หลายมาก คนส่วนใหญ่จะรับข้อมูลที่เข้าถึงง่ายที่สุด ข้อมูลจำนวนมหาศาลที่แพร่หลายอยู่ในอินเทอร์เน็ต ข้อมูลบางส่วนออกแบบเป็นอินโฟกราฟิก ซึ่งถูกตีพิมพ์ออกมาใช้งานด้วย อินโฟกราฟิกเป็นเครื่องมือสำคัญในการสอน วงการธุรกิจ เป็นแรงบันดาลใจที่มีอิทธิพล ในการ

นำเสนอและการสื่อสารข้อมูลที่ยุ่งยากซับซ้อน ประสิทธิภาพของอินโฟกราฟิกนั้นต้องอาศัยวิธีการออกแบบที่มีพลังที่ยิ่งใหญ่ ต่อไปนี้เป็นสิ่งที่ช่วยให้นักออกแบบคำนึงถึงว่าไม่ควรทำ10 อย่าง

1. อย่าใช้ข้อมูลมากเกินไป (Don't use too much text)

อินโฟกราฟิกเป็นการออกแบบโดยใช้ภาพ ควรมีตัวหนังสือน้อยกว่าภาพหรือแบ่งส่วนเท่าๆ กัน ซึ่งเหมาะสำหรับผู้ที่อ่านน้อยและขึ้นอยู่ภาพข้อมูล ถ้าคุณยังคงใส่ตัวหนังสือมากและมีภาพน้อยก็ยังไม่ถึงวัตถุประสงค์ของอินโฟกราฟิก

2. อย่าทำข้อมูลที่นำเสนอให้ยุ่งยากซับซ้อน (Don't make confusing data presentation)

การนำเสนอข้อมูลที่ยุ่งยากซับซ้อนผิดวัตถุประสงค์ของการออกแบบอินโฟกราฟิก อ ย่าเสียเวลาเน้นข้อมูลที่ไม่จำเป็น และต้องแน่ใจว่าคุณจัดการกับข้อมูลให้ชัดเจนและเข้าใจง่าย ซึ่งมักจะทำโดยการใช้กราฟ ภาพวาด และกราฟิกอื่นๆ มองดูที่อินโฟกราฟิกเหมือนเป็นผู้ชมเองว่าสามารถตอบคำถามที่คุณต้องการบอกผู้ชมหรือไม่

3. อย่าใช้สีมากเกินไป (Don't overuse color)

การออกแบบอินโฟกราฟิกโดยใช้สีมากเกินไปจะทำให้ประสิทธิภาพในการนำเสนอข้อมูลน้อยลง ผู้อ่านจะไม่สามารถอ่านและเข้าใจเนื้อหาได้ดี ควรศึกษาจิตวิทยาการใช้สีที่ตัดกันด้วยเพื่อคำนึงถึงสุขภาพของผู้ชม

4. อย่าใส่ตัวเลขมากเกินไป (Don't place too much numbers)

การใช้ตัวเลขช่วยให้การสร้างอินโฟกราฟิกมีประสิทธิภาพ แต่อย่าใช้ให้มากเกินไปจะทำให้ผลผลิตของคุณออกมาเหมือนเป็นใบงานวิชาคณิตศาสตร์ จำไว้ว่าคุณต้องใช้กราฟิกนำเสนอจำนวนต่างๆ อย่าใช้ตัวเลขทั้งหมดในการทำให้ข้อมูลยุ่งยากซับซ้อน ออกแบบตัวเลขให้ง่ายเท่าที่จะทำได้และแน่ใจว่าข้อมูลถูกต้องเหมาะสมเข้าใจง่าย

5. อย่าละเลยข้อมูลที่ไม่สามารถระบุแยกแยะได้ (Don't leave figures unidentified)

อินโฟกราฟิกบางเรื่องขาดตัวเลขไม่ได้ ข้อเท็จจริงบางอย่างต้องมีตัวเลขข้อมูลทางสถิติ แต่ผู้ชมอาจไม่เข้าใจทั้งหมด ถึงแม้จะมีความชำนาญในการออกแบบถ้าใส่ข้อมูลโดยไม่ระบุคำอธิบายลงไปด้วยก็จะ เป็นตัวเลขที่ไม่มีประโยชน์ ดังนั้นต้องแน่ใจว่าใส่ป้ายระบุคำอธิบายของข้อมูลแต่ละชุด

6. อย่าสร้างอินโฟกราฟิกน่าเบื่อ (Don't make it boring)

อินโฟกราฟิกส่วนมากจะให้ความรู้ ประโยชน์ และความบันเทิง มีจุดมุ่งหมายที่การจัดการข้อมูลให้ผู้ชมเข้าใจง่าย ถ้าสร้างอินโฟกราฟิกให้น่าเบื่อจะไม่ดึงดูดความสนใจของผู้ชม ต้องวางแผนสร้างแนวทางของเรื่องและการนำเสนอที่ดี จึงจะสามารถบอกเรื่องราวแก่ผู้ชมตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

7. **อย่าใช้วิธีการพิมพ์ผิด** (Don't misuse typography)

หลักการพิมพ์มีบทบาทที่สำคัญในการออกแบบที่ช่วยให้อินโฟกราฟิกดูดีขึ้น ทำให้ง่ายในการถ่ายทอดข้อมูล แต่ถ้าใช้ผิดวิธีจะเป็นสิ่งที่เป็นผลเสียในการออกแบบ เราต้องรู้เทคนิคเพื่อที่จะใช้การพิมพ์ที่ดีที่สุดในการนำเสนอ และจะไม่ทำให้การตีพิมพ์ผิดไป แน่ใจว่าใช้วิธีการพิมพ์ถูกต้องจะทำให้การตีความ ไม่ไขว้เขว สังเกตการณ์ใช้สีที่ดีและขนาดของ Fonts ด้วย

8. **อย่านำเสนอข้อมูลที่ผิด** (Don't present wrong information.)

ไม่มีใครอยากเห็นอินโฟกราฟิกเสนอข้อมูลผิด เพื่อให้แน่ใจควรตรวจสอบข้อมูลสองครั้ง โดยเฉพาะการใช้ข้อมูลทางสถิติ ถ้าข้อมูลผิดพลาดจะทำให้ผู้อ่านเข้าใจผิดเป็นสิ่งไม่ดี ข้อมูลในอินโฟกราฟิกจะต้องแม่นยำน่าเชื่อถือ และถูกต้อง

9. **อย่าเน้นที่การออกแบบ** (Don't focus on design)

อินโฟกราฟิกไม่จำเป็นต้องเน้นที่การออกแบบให้สวยงาม ควรเน้นที่การนำเสนอข้อมูลที่ถูกต้อง การออกแบบอย่างสวยงามจะไม่มีประโยชน์ ถ้ามีข้อมูลผิดพลาดหรือมีประโยชน์น้อย ดังนั้นก่อนสร้างอินโฟกราฟิกดูว่ามีข้อมูลที่จำเป็นทั้งหมดอย่างถูกต้อง การจัดการข้อมูลสามารถนำเสนอได้ชัดเจน แต่ไม่ได้หมายความว่าจะไม่สนใจการออกแบบ แน่นอนมันสำคัญด้วยเพราะอินโฟกราฟิกเป็นการผสมผสานระหว่างข้อมูลและการออกแบบกราฟิกอย่างมีประสิทธิภาพ

10. **อย่าใช้แบบเป็นวงกลม** (Don't use a circus layout)

อินโฟกราฟิกที่ดีจะสามารถชี้นำผู้ชมดูและเข้าใจได้ทั้งหมด อย่าใส่องค์ประกอบทุกที่ที่เราคิดและอย่าออกแบบเป็นวงกลม ควรพิจารณาว่าผู้ชมจะสนใจจุดไหน ต้องแน่ใจว่าผู้ชมสามารถเข้าใจในวิธีการนำเสนอ ต้องไม่ให้ผู้อ่านยุ่งยากเพราะไม่ได้ใส่ข้อมูลที่ดีไว้

5. แนวคิดในการออกแบบตัวละคร

การที่ตัวละครจะมีเอกลักษณ์ที่เป็นแบบฉบับของตัวเองนั้น ต้องมีองค์ประกอบจากการสร้างรูปลักษณ์ ลักษณะ บุคลิก หน้าตา รูปร่าง ที่ไม่เหมือนกัน ซึ่งลักษณะตัวละครแต่ละตัวย่อมมีความแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบทางกายภาพ ดังนั้นการออกแบบให้ตัวละครมีลักษณะที่จดจำ และมีลักษณะเฉพาะของตัวเอง ต้องคำนึงหลักพื้นฐานของการออกแบบ

หลักพื้นฐานของการออกแบบตัวละคร

1. **แนวคิดการออกแบบ** (CONCEPT) กล่าวคือ การสร้างแรงบันดาลใจหรือจินตนาการ มโนภาพที่เกิดจากความคิด ที่มาจากสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติใกล้ตัวเรา มาเป็นโครงสร้างของความคิด มีทิศทางที่มาที่ไปของการออกแบบ เช่น การออกแบบสิ่งมีชีวิตตัวหนึ่ง ต้องรู้ว่าจุดกำเนิดของสิ่งมีชีวิตนั้นมาจากไหน พัฒนามาจากอะไร และมีความสามารถ และพฤติกรรมอะไรบ้าง

2. **รูปร่างและรูปทรง** (SHAPE&FORM)

- รูปร่าง (SHAPE) ได้แก่ ภาพร่างที่มีลักษณะแบนๆ ไม่มีความหนาและความลึกแบบภาพ 2 มิติ
- รูปทรง (FORM) คือ โครงสร้างทั้งหมดของรูปภาพนั้น รูปที่เกิดจะมีลักษณะเป็นมิติ ความลึก ความหนา ซึ่งรูปทรงทั้งหมดแบ่งออกเป็น 3 ประเภทด้วยการ
- รูปทรงอิสระ (Free Form) รูปทรงที่มีลักษณะผิดจากธรรมชาติลักษณะไม่จำกัดรูปทรง อาจเกิดขึ้นโดยความบังเอิญ หรือลักษณะที่เลื่อนไหลเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา
- รูปทรงเรขาคณิต (Geometrical Form) คือโครงสร้างที่มาจากรูปวงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม ที่เป็นพื้นฐานของงานศิลป์ทุกแขนง
- รูปทรงที่สร้างขึ้นมาใหม่ (Semiabstract Form) คือ การตัดทอนหรือดัดแปลงรูปแบบจากธรรมชาติ และผสมจินตนาการของตนเองอย่างมีเอกภาพ เป็นลักษณะเฉพาะตัว

3. **อารมณ์** (Emotion) หรือความรู้สึก (Feeling) การถ่ายทอดอารมณ์ ที่ก่อให้เกิดความรู้สึกคล้อยตาม เช่น อารมณ์โกรธ เศร้า ตลก ยิ้ม ซึ่งถ้าวาดให้เป็นลายเส้นสามารถสร้างความรู้สึกให้เกินความจริงก็ได้

4. **การเน้น** (Emphasis) เป็นการเน้นความสำคัญให้ชัดเจน สร้างให้โดดเด่นเป็นพิเศษ การเน้นแบ่งออกหลายลักษณะ เช่น การเน้นพื้นผิว เส้น และรูปทรง ในที่นี้แบ่งออกหลักๆ 2 ลักษณะคือ

4.1 การเน้นรายละเอียด การเพิ่มเติมให้มีความชัดเจนมากขึ้น เพื่อให้เกิดระยะ มีมิติมากขึ้น ซึ่งทำให้เกิดภาพ 3 มิติ (Three Dimensions)

4.2 การเน้นเส้นของรูปทรง คือการเน้นเส้นรอบนอก (Out Line) ควรเป็นเส้นที่ใหญ่หรือหนากว่าเส้นภายใน เพื่อเพิ่มความเด่นชัด สร้างความสวยงาม และสามารถสร้างระยะเพิ่มขึ้นด้วย

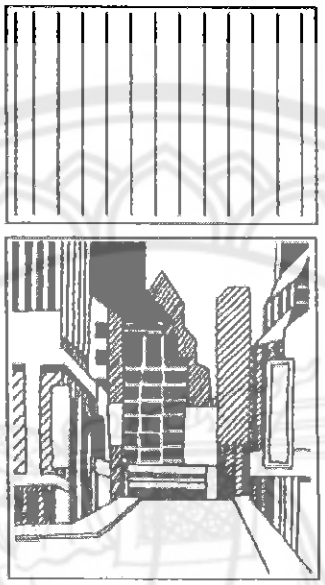
5. **การจัดภาพ** (Composition) คือการสร้างดุลยภาพ (Balance) การจัดภาพทำให้เกิดความสมดุล ไปด้านใดด้านหนึ่ง ซึ่งทำให้เกิดความสวยงาม มีความสมบูรณ์ลงตัว

6. จุดเด่น (Dominance) **คือจุดหรือตำแหน่งในภาพ สร้างความน่าสนใจเป็นพิเศษเป็นองค์ประธานของภาพ ต่อจากนั้น องค์ประกอบต่างๆรอบๆ จะมีความสำคัญรองลงไป ซึ่งจุดรองนั้นเรียบกว่าจุดเสริม (Sub Ordination) จุดเสริมสามารถสร้างจุดเด่น มีความน่าสนใจเพิ่มขึ้น**

7. จุด (Point) **จุดมีมิติที่เล็กมาก ไม่สามารถแสดงความกว้าง ความยาว ความลึก และ เมื่อนำจุดมาเรียงต่อกันจะได้เป็นเส้น การเลี้ยงจุดทำให้เกิดรูปทรงต่างๆ**

8. **เส้น** (Line) เส้นเกิดจากการนำจุดหลายๆจุดมาเรียงต่อกันจนเกิดเป็นความยาว การนำเส้นต่างๆมาประกอบการ สามารถสร้างรูปทรงต่างๆ ตามต้องการได้ เส้นสามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกในตัวมันเอง ดังนั้นจะแยกเส้นต่างๆ ออกดังนี้

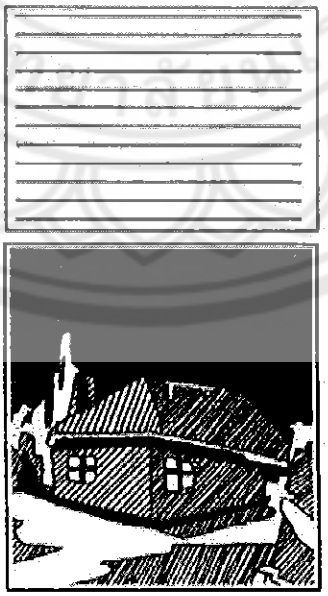
- **เส้นดิ่ง** (Straight Lines) แสดงความสูงให้รู้สึกมั่นคง แข็งแรง งามสง่า



ภาพที่ 13 ภาพบอกลักษณะของเส้นดิ่ง

(ที่มา จักรกฤษณ์ นิลทะสิน,การวาดภาพการ์ตูน,พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพมหานคร : วาดศิลป์,2545), 18.)

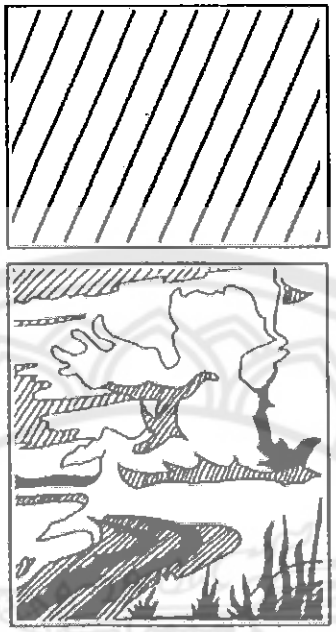
- **เส้นราบหรือเส้นแนวนอน** (Horizontal Lines) แสดงความรู้สึกผ่อนคลาย สงบนิ่ง ราบเรียบ



ภาพที่ 14 ภาพบอกลักษณะเส้นราบหรือเส้นแนวนอน

(ที่มา จักรกฤษณ์ นิลทะสิน,การวาดภาพการ์ตูน,พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพมหานคร : วาดศิลป์,2545), 18.)

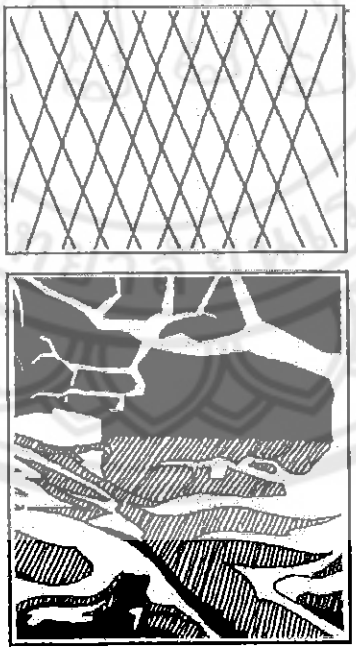
- **เส้นทแยง** (Diagonal Lines) แสดงความรู้สึกถึงการเปลี่ยนแปลง เคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่ง ไม่แน่นอน ไม่แข็งแรง และไม่มั่นคง



ภาพที่ 15 ภาพบอกลักษณะของเส้นทแยง

(ที่มา จักรกฤษณ์ นิลทะสิน,การวาดภาพการ์ตูน,พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพมหานคร : วาดศิลป์,2545), 19.)

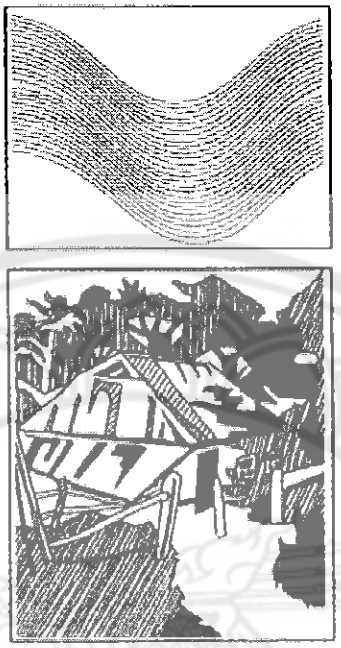
- **เส้นตัดกัน** (Cross Lines) แสดงความรู้สึกขัดแย้ง ไม่มั่นคง สับสน



ภาพที่ 16 ภาพบอกลักษณะของเส้นตัดกัน

(ที่มา จักรกฤษณ์ นิลทะสิน,การวาดภาพการ์ตูน,พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพมหานคร : วาดศิลป์,2545), 19.)

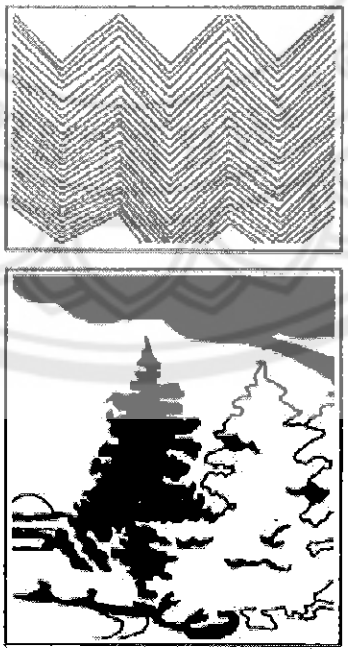
- **เส้นโค้ง** (Curve Lines) แสดงความรู้สึกลื่นไหล ไม่หยุดนิ่ง นุ่มนวล อ่อนช้อย ร่าเริง และสนุกสนาน



ภาพที่ 17 ภาพบอกลักษณะของเส้นโค้ง

(ที่มา จักรกฤษณ์ นิลทะสิน,การวาดภาพการ์ตูน,พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพมหานคร : วาดศิลป์,2545), 19.)

- **เส้นซิกแซก** (Zigzag Lines) แสดงความรู้สึกสับสน วุ่นวาย ตื่นเต้น ให้อารมณ์เคลื่อนไหวรุนแรง



ภาพที่ 18 ภาพบอกลักษณะของเส้นซิกแซก

(ที่มา จักรกฤษณ์ นิลทะสิน,การวาดภาพการ์ตูน,พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพมหานคร : วาดศิลป์,2545), 19)

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การออกแบบอินโฟกราฟิกการเตรียมตัวสมัครงานสำหรับนักออกแบบ ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบ โดยเสนอความคิดและวิธีการให้เพื่อความเข้าใจอย่างเป็นระบบ อันมีเนื้อหาและขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.4 สรุปแนวทางในการออกแบบ

3.1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มวัยรุ่นช่วงอายุ 22 – 30 ปี เป็นช่วงวัยที่กำลังจะจบการศึกษาระดับมหาวิทยาลัย และเป็นช่วงที่เริ่มทำงานได้ไม่นาน ทำให้มีโอกาสที่จะเปลี่ยนงานอยู่บ่อยๆ เนื่องจากกำลังค้นหาตัวเองว่าชอบงานที่ตัวเองกำลังทำอยู่หรือไม่ เหตุนี้จึงเลือกกลุ่มเป้าหมายในช่วงอายุนี้ เพราะมีแนวโน้มที่จะต้องสมัครงานอยู่มาก

3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาออกแบบอินโฟกราฟิกการเตรียมตัวสมัครงาน ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

3.2.1 วางแผน เริ่มต้นจากการกำหนดวัตถุประสงค์ของการออกแบบ ให้ตัวอินโฟกราฟิกมีความน่าสนใจ และสร้างความเพลิดเพลินในการรับชม

3.2.2 การศึกษาข้อมูลจากหนังสือ เว็บไซต์ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และดูตัวอย่างผลงานอินโฟกราฟิกแนวต่างๆ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งาน

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลด้านการออกแบบ

1.1 การออกแบบอินโฟกราฟิก

- กำหนดกลุ่มป้าหมายอย่างชัดเจน เพื่อจะได้ใช้ภาษาที่ถูกต้อง
- กำหนดใจความสำคัญ
- เนื้อหาต้องมีความน่าสนใจ มีเนื้อหาที่มีความกระชับ
- สำรวจข้อมูลให้มีความถูกต้อง ชัดเจน
- ออกแบบกราฟิกให้เข้าใจง่าย มีความน่าสนใจ
- สรุปข้อมูลของเนื้อเรื่อง เพื่อให้ผู้รับชมเข้าใจได้ง่ายมากยิ่งขึ้น

1.2 ด้านหลักการออกแบบ

- สีเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของงานศิลปะ และเป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึก อารมณ์ และจิตใจ ได้มากกว่าองค์ประกอบอื่น ๆ ในชีวิตของมนุษย์มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับสีต่างๆ อย่างแยกไม่ออก โดยที่สีจะให้ประโยชน์ในด้านต่างๆ เช่น ทำให้จำแนกสิ่งต่างๆ เพื่อให้เห็นชัดเจน และเพื่อให้เกิดความสวยงาม กลมกลืน
- รูปร่าง (Shape) คือ รูปแบน ๆ มี 2 มิติ มีความกว้างกับความยาวไม่มีความหนา เกิดจากเส้นรอบนอกที่แสดงพื้นที่ขอบเขตของรูปต่าง ๆ เช่น รูปวงกลม รูปสามเหลี่ยม หรือ รูปอิสระที่แสดงเนื้อที่ของผิวที่เป็นระนาบมากกว่าแสดงปริมาตรหรือมวล ซึ่งจะช่วยให้สามารถมองเห็นภาพ และเข้าใจได้ง่าย
- สัดส่วน เป็นความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดขององค์ประกอบที่แตกต่างกันทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรง และรวมถึง ความสัมพันธ์กลมกลืนระหว่างองค์ประกอบทั้งหลายด้วย ซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดีที่จะทำให้ผลงานดูน่าสนใจเพิ่มมากขึ้น

2. วิเคราะห์ข้อมูลจากกรณีศึกษา

2.1 จากกรณีศึกษาเรื่อง รู้สู้ flood ได้ข้อสรุปดังนี้

People's lives get disrupted by these whales.

ภาพที่ 19 ตัวอย่างภาพกรณีศึกษาเรื่อง รู้ สู้ flood

(ที่มา https://www.youtube.com/watch?v=b8zAAEDGQPM)

- การใช้สัญลักษณ์แทนความหมายของคำนั้นๆ สามารถทำให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น
- การมีเสียงพากย์ช่วยให้ภาพหรือสัญลักษณ์ที่ถ่ายทอดออกมาให้มีความเข้าใจมากกว่าการใช้ภาพหรือสัญลักษณ์เพียงอย่างเดียว
- สัญลักษณ์ กราฟิกมีความเรียบง่าย
- โทนสีของงานดู นุ่มนวล ไม่สว่างจนเกินไป

2.2 จากกรณีศึกษาเรื่อง Where things come from (Motion Graphics) ได้ข้อสรุปดังนี้

ภาพที่ 20 ตัวอย่างภาพกรณีศึกษาเรื่อง Where things come from

(ที่มา https://www.youtube.com/watch?v=arCu01QbGq0)

- การเคลื่อนไหวที่นุ่มนวล ก็มีส่วนที่ทำให้เกิดความน่าสนใจมากขึ้น
- ถ้าจังหวะของดนตรีประกอบกับภาพกราฟิกมีความกลมกลืนกันก็จะทำให้รู้สึกเพลิดเพลินในระหว่างการรับชม

2.3 จากกรณีศึกษาเรื่อง Barcelona 200 MotoTurbo ได้ข้อสรุปดังนี้

ภาพที่ 21 ตัวอย่างภาพกรณีศึกษาเรื่อง Barcelona 200 MotoTurbo

(ที่มา https://www.youtube.com/watch?v=HZgGLfdajnc)

- ใช้กราฟิกที่เรียบง่าย น่าสนใจ
- สีสันของงานทำให้กระตุ้นความรู้สึกสนุก
- เสียงดนตรีประกอบส่งเสริมให้ ดูสนุกสนานขึ้น
- การเคลื่อนไหวดูนุ่นนวล กระชับ รวดเร็ว

3.4 สรุปแนวทางในการออกแบบ

สรุปผลแนวทางในการออกแบบอินโฟกราฟิก การเตรียมตัวสมัครงานสำหรับนักออกแบบมีกระบวนการออกแบบดังนี้

1. วิเคราะห์และศึกษาข้อมูลต่างๆ ซึ่งประกอบด้วย ข้อมูลเทคนิคการสมัครงานและสัมภาษณ์งานให้ได้งานเร็ว ข้อมูลการออกแบบอินโฟกราฟิก
2. นำผลที่ได้จากการวิเคราะห์มาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบอินโฟกราฟิก ให้ตัวผลงานมีความน่าสนใจและสามารถรับข้อมูลได้อย่างง่ายดาย
3. กำหนดภาพรวมของการออกแบบตามแนวคิด โดยมี concept การพัฒนาในชีวิตจริงของทุกคนต่างก็ต้องอยากมีอาชีพที่ตนเองใฝ่ฝัน แต่ในขณะเดียวกันเราก็ต้องหมั่นพัฒนาตัวเองให้เป็นที่ประทับใจ หรือเป็นที่ต้องการขององค์กรนั้นๆด้วย

บทที่ 4

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลการเตรียมตัวสมัครงาน สามารถนำมาทำการวิเคราะห์และทำการออกแบบกราฟิกและพัฒนาให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยมีขั้นตอนการปฏิบัติงานดังต่อไปนี้

4.1 Pre-production

4.1.1 แนวความคิดในการออกแบบ

4.1.2 ขั้นตอนการเขียนสตอรี่บอร์ด

4.1.3 ขั้นตอนการร่างตัวละคร

4.1.4 ขั้นตอนการเขียนบทบรรยาย

4.2 Production

4.2.1 สตอรี่บอร์ด

4.2.2 ตัวละคร

4.2.3 บทบรรยาย

4.3 Post-production

4.3.1 ทำภาพกราฟิกเคลื่อนไหว / ตัดต่อ / ใส่เสียง

4.3.2 การนำเสนอผลงาน

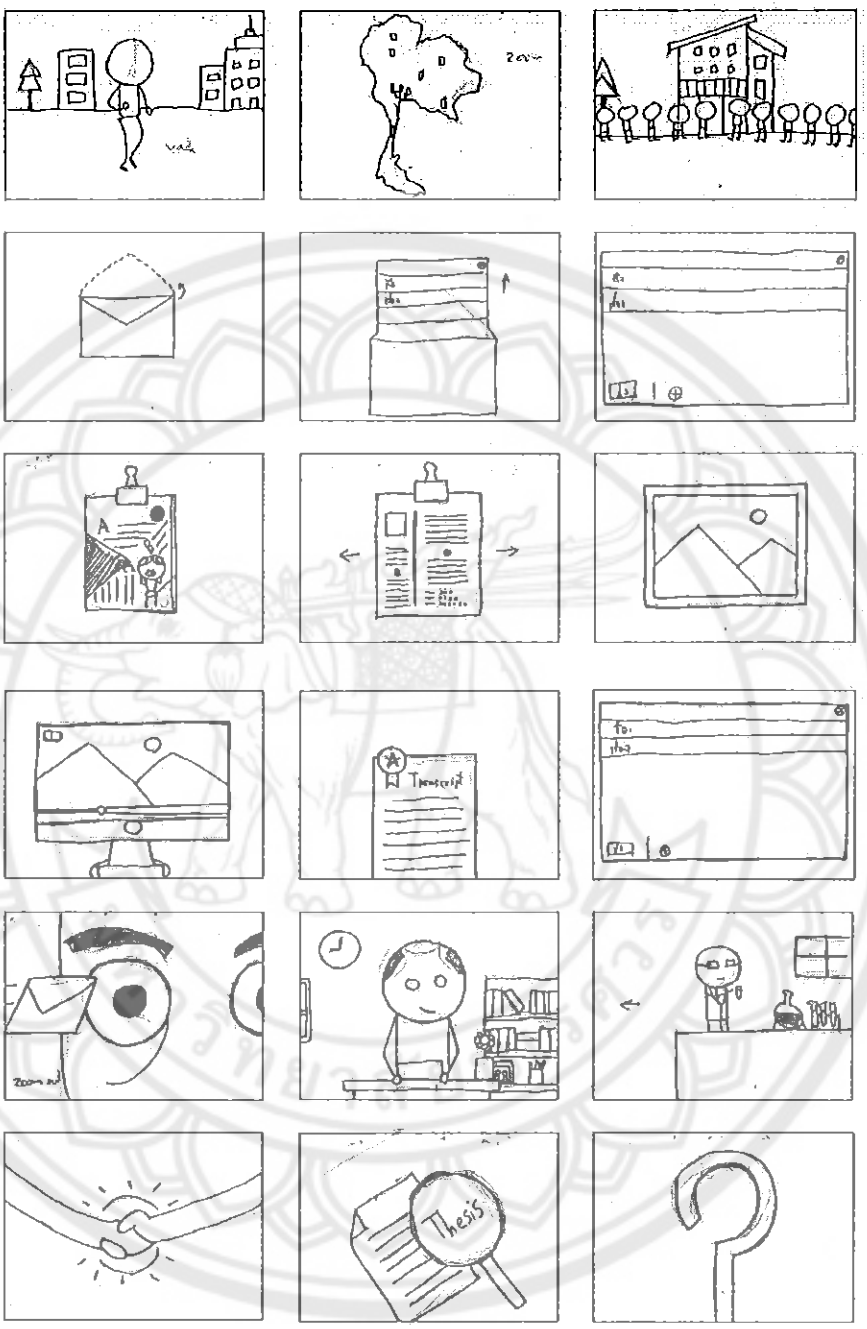
ขั้นตอนที่ 4.1 Pre-production

4.1.1 แนวความคิดในการออกแบบ

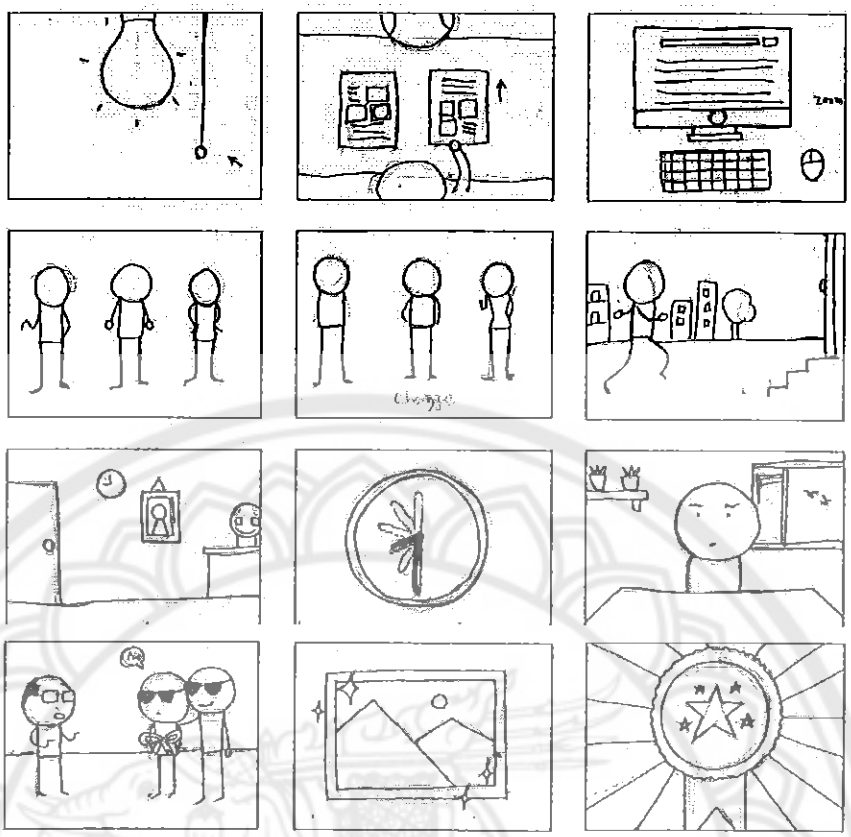
หลังจากได้รวบรวมข้อมูลเรื่องการเตรียมตัวสมัครงาน สำหรับนักออกแบบ จึงได้วิเคราะห์แนวคิดออกมาคือ การพัฒนา เพราะในชีวิตจริงของทุกคนต่างก็ต้องอยากมีอาชีพที่ตนเองใฝ่ฝัน แต่ในขณะเดียวกันเราก็ต้องหมั่นพัฒนาตัวเองให้เป็นที่ประทับใจ หรือเป็นที่ต้องการขององค์กรนั้นๆด้วย

4.1.2 ขั้นตอนการเขียนสตอรี่บอร์ด

แบบร่างสตอรี่บอร์ดครั้งที่ 1



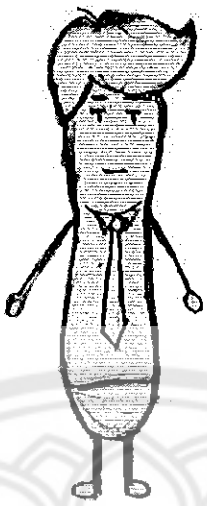
ภาพที่ 22 แบบร่างสตอรี่บอร์ดครั้งที่ 1



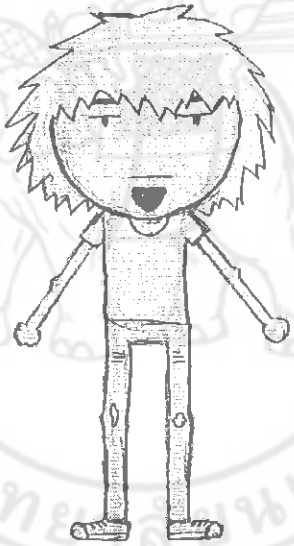
ภาพที่ 23 แบบร่างสตอรี่บอร์ดครั้งที่ 1

4.1.3 ขั้นตอนแบบร่างตัวละคร

ผู้วิจัยได้กำหนดกราฟิกในงานเพื่อครอบคลุมและสอดคล้องกับเนื้อหา ได้เปรียบเทียบว่านักศึกษาที่เพิ่งจะสำเร็จการศึกษาหรือว่าผู้ที่ไม่มีประสบการณ์ในด้านของการสมัครงาน ก็เหมือนกับรูปทรงเรขาคณิตที่เป็นรูปทรงพื้นฐาน ไม่รู้วิธีการเตรียมตัวไม่รู้วิธีการสมัครงาน และถ้าเมื่อรูปทรงเหล่านี้เกิดการพัฒนาก็จะกลายไปเป็นรูปทรงต่างๆ ที่หลากหลายขึ้น

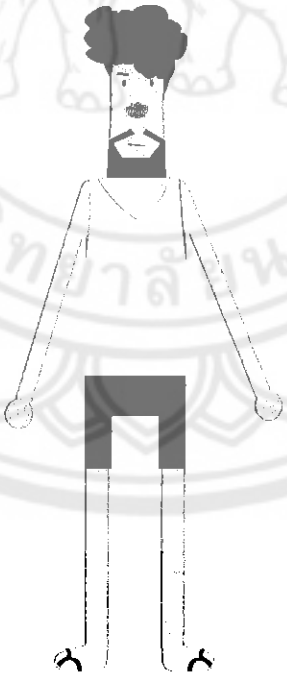


ภาพที่ 24 แบบร่างตัวละครครั้งที่ 1



ภาพที่ 25 แบบร่างตัวละครครั้งที่ 2

ภาพที่ 26 แบบร่างตัวละครครั้งที่ 3



ภาพที่ 27 แบบร่างตัวละครครั้งที่ 4

4.1.4 ขั้นตอนการเขียนบทบรรยาย

การเขียนบทบรรยายครั้งที่ 1

เป็นธรรมดาของนักศึกษาเมื่อเรียนจบมาแล้ว แล้วอยากสมัครงานในบริษัทสักที่ 1 ก็คงเลี่ยงไม่ได้ที่จะเตรียมตัวให้พร้อมก่อนที่จะสมัครงาน แล้วจะต้องทำอย่างไรละ! ที่เราจะได้รับเลือกให้เข้าไปทำงานในองค์กรที่เราต้องการ ในเมื่อสถาบันการศึกษาต่างๆก็มีสาขานี้กันอยู่กว่า 38 แห่ง!! จึงทำให้เกิดการแข่งขันของแอนิเมเตอร์สูงขึ้น ดังนั้นเรามาดูขั้นตอนการเตรียมตัวสมัครงานกันดีกว่า

อย่างแรกเลยเราต้องส่ง email ไปในบริษัทที่เราอยากสมัคร สิ่งที่สำคัญในการส่งอีเมล์คือต้องกำหนดหัวข้อให้ชัดเจนว่าเราต้องการจะทำอะไร เพราะถ้าไม่ชัดเจนทางบริษัทอาจจะไม่เข้าใจว่า เราต้องการจะสมัครมาทำงานหรือมาฝึกงานกันแน่ และสิ่งที่ต้องอยู่ในอีเมลก็มีอยู่ 3 อย่างก็คือ

1.resume เชื่อว่าหลายคนที่เรียนทางด้านศิลปะมา ก็อยากให้ resume ของตัวเองเป็นที่น่าสนใจใส่ลูกเล่นเยอะๆ สีสันที่เห็นแล้วสะดุดตา แต่จริงแล้ว resume ของคนที่มีประสบการณ์ หรือคนที่จบต่างประเทศมา เขาจะทำให้เรียบง่าย แต่เน้นผลงานที่ยาวเหยียด เพราะ resume ที่ดีไม่ว่าจะมาในรูปแบบใด ต้องให้ข้อมูลที่ชัดเจนเข้าใจง่าย

2. Portfolio portfolioที่เราส่งไปควรจะสามารถเปิดดูได้ง่ายให้มากที่สุด ถ้าเป็นVDO ก็อาจจะอัพโหลดไว้แล้วส่งลิงค์ไปอาจสะดวกต่อการเปิดดูมากยิ่งขึ้นและอีกอย่าง ต้องเป็นผลงานที่ตรงกับตำแหน่งที่เราต้องการสมัครด้วย

3.ทรานสคริป หากเป็นนักศึกษาที่จบใหม่ก็ต้องดูทรานสคริปประกอบด้วย แต่อาจไม่จำเป็นสำหรับผู้ที่มีประสบการณ์ ที่มีผลงานผ่านตามาบ้างแล้ว หลังจากส่งE-mail เสร็จ หากผลงานเข้าตาบริษัท ทางบริษัทก็จะส่งงานให้ลองทำ และอาจจะให้แก้ไขตรงนู้นตรงนี้เพื่อดูการสื่อสารระหว่างเรากับบริษัทว่ามีความเข้าใจตรงกันไหม สื่อสารกันรู้เรื่องหรือเปล่า โดยทางบริษัทเองจะมีระยะเวลากำหนดให้แล้วแต่งานไป

ต่อมาก็จะเป็นการสัมภาษณ์งาน อย่างแรกที่เราควรจะทำ ก็คือการแนะนำตัวเอง ซึ่งการแนะนำตัวเองอาจจะบอกชื่อ อายุ เรียนจบที่ไหนมา สาขาอะไร เคยทำงานอะไรมาบ้าง ตำแหน่งอะไร ถ้าเป็นนักศึกษาที่จบใหม่ก็ให้บอกว่า Thesis เรานั้นทำอะไร ซึ่งการเตรียมเอกสาร เราก็ควรปริ้นผลงานออกเป็น 2 ชุด ก็คือชุดแรก ก็เอาไว้ให้เราอธิบาย และอีกหนึ่งชุด สำหรับกรรมการ นอกจากนี้ เราควรศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับองค์กรนั้นๆด้วยว่าเขาทำงานเกี่ยวกับอะไร ตำแหน่งที่เราสมัครรับผิดชอบด้านไหน มันจะแสดงถึงความ

ตั้งใจที่อยากจะมาร่วมงานกันจริงๆ /ส่วนทางด้านบุคลิกภาพนั้น บริษัทCreativeส่วนใหญ่ ไม่ได้ซีเรียสกับสไตล์การแต่งตัวของเราสักเท่าไหร่ ไม่ว่าจะเป็นสไตล์ อินดี้ เพื่อชีวิต ไฮโซแต่ก็อย่าลืมว่าหากคุณเป็นคนมีสไตล์ ก็ต้องให้เกียรติองค์กรนั้นบ้าง ส่วนพฤติกรรมในการสัมภาษณ์ กรรมการจะสังเกตดูตั้งแต่แรกอยู่แล้วว่า เรามีวินัยแค่ไหน มีวินัยในที่นี้หมายถึงการตรงต่อเวลา เพราะในการสัมภาษณ์เราควรจะไปก่อนเวลา 30 นาทีเพื่อเตรียมความพร้อม เตรียมตัวสำหรับการสัมภาษณ์ และในระหว่างสัมภาษณ์ เราก็ควรมีการ eye contact กับกรรมการ ไม่ควรหลบสายตา หรือนั่งตาลอยออกไปนอกหน้าต่าง เพราะมันแสดงถึงความตั้งใจของคุณ ว่าคุณมีความสนใจในการสัมภาษณ์มากน้อยแค่ไหน นอกจากนี้ ก็ควรพูดจาให้ชัดเจน เป็นธรรมชาติ ที่สำคัญควรพูดจานอบน้อม อย่าลืมว่า การพูดจานอบน้อมเป็นการสร้างเสน่ห์ให้แก่คุณได้อย่างดีทางหนึ่ง มนุษยสัมพันธ์ดีก็เป็นสิ่งที่สำคัญ เพราะว่าการพูดคุยกันระหว่างสัมภาษณ์นั้น มันก็จะแสดงถึงว่าคุณมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีมากเพียงใด

และเนื่องจากการทำงานสายศิลปะนี้ การสัมภาษณ์จึงจะไม่มีคำถามที่ตายตัว จะออกไปเป็นคำถามที่สบายๆมากกว่าเพื่อให้ผู้สมัครเกิดความผ่อนคลาย ไม่เกร็งจนเกินไป และส่วนใหญ่ทางบริษัทจะเปิดโอกาสให้เราพูด หรือสอบถามว่ามีคำถามอะไรที่อยากจะถามบ้าง ซึ่งการทำแบบนี้ บริษัทจะพบความเป็นธรรมชาติ เป็นตัวของตัวเองของผู้สมัครงาน และหากสถาบันของเรามีชื่อเสียงไม่เทียบเท่ากับสถาบันที่ดังๆ ก็ขอให้หยุดท้อก่อน เพราะเดี๋ยวนี้สถาบันอาจไม่ค่อยมีผลต่อการคัดเลือกสักเท่าไหร่ หากคุณเป็นคนขยันพอ และเปิดรับความรู้ใหม่ๆอยู่ตลอดเวลา แค่นี้คุณก็มีโอกาสมากกว่าคนอื่นๆแล้ว

การเขียนบทบรรยายครั้งที่ 2

เป็นธรรมดาของนักศึกษาเมื่อเรียนจบมาแล้ว แล้วอยากสมัครงานในบริษัทสักที่หนึ่ง ก็คงเลี่ยงไม่ได้ที่จะเตรียมตัวให้พร้อมก่อนที่จะสมัครงาน แล้วจะต้องทำอย่างไรละ! ที่เราจะได้รับเลือกให้เข้าไปทำงานในองค์กรที่เราต้องการ ในเมื่อสถาบันการศึกษาต่างๆก็มีสาขานี้กันอยู่กว่า 38 แห่ง!! จึงทำให้เกิดการแข่งขันของสูงขึ้น ดังนั้นเรามาดูขั้นตอนการเตรียมตัวสมัครงานกันดีกว่า

อย่างแรกเลยเราต้องส่ง email ไปในบริษัทที่เราอยากสมัคร สิ่งที่สำคัญในการส่งอีเมล์คือต้องกำหนดหัวข้อให้ชัดเจนว่าเราต้องการจะทำอะไร และสิ่งที่ต้องอยู่ในอีเมลก็มีอยู่ 3 อย่างก็คือ

1.resume เชื่อว่าหลายคนที่เรียนทางด้านศิลปะมา ก็อยากให้ resume ของตัวเองเป็นที่น่าสนใจ ใส่ลูกเล่นเยอะๆ สีสันที่เห็นแล้วสะดุดตา แต่จริงแล้ว resume ที่ดีควรจะทำให้เรียบง่าย ฟอนต์เรียบๆสัก 2 แบบ แต่เน้นการสื่อสารข้อมูลที่ชัดเจนเข้าใจง่าย

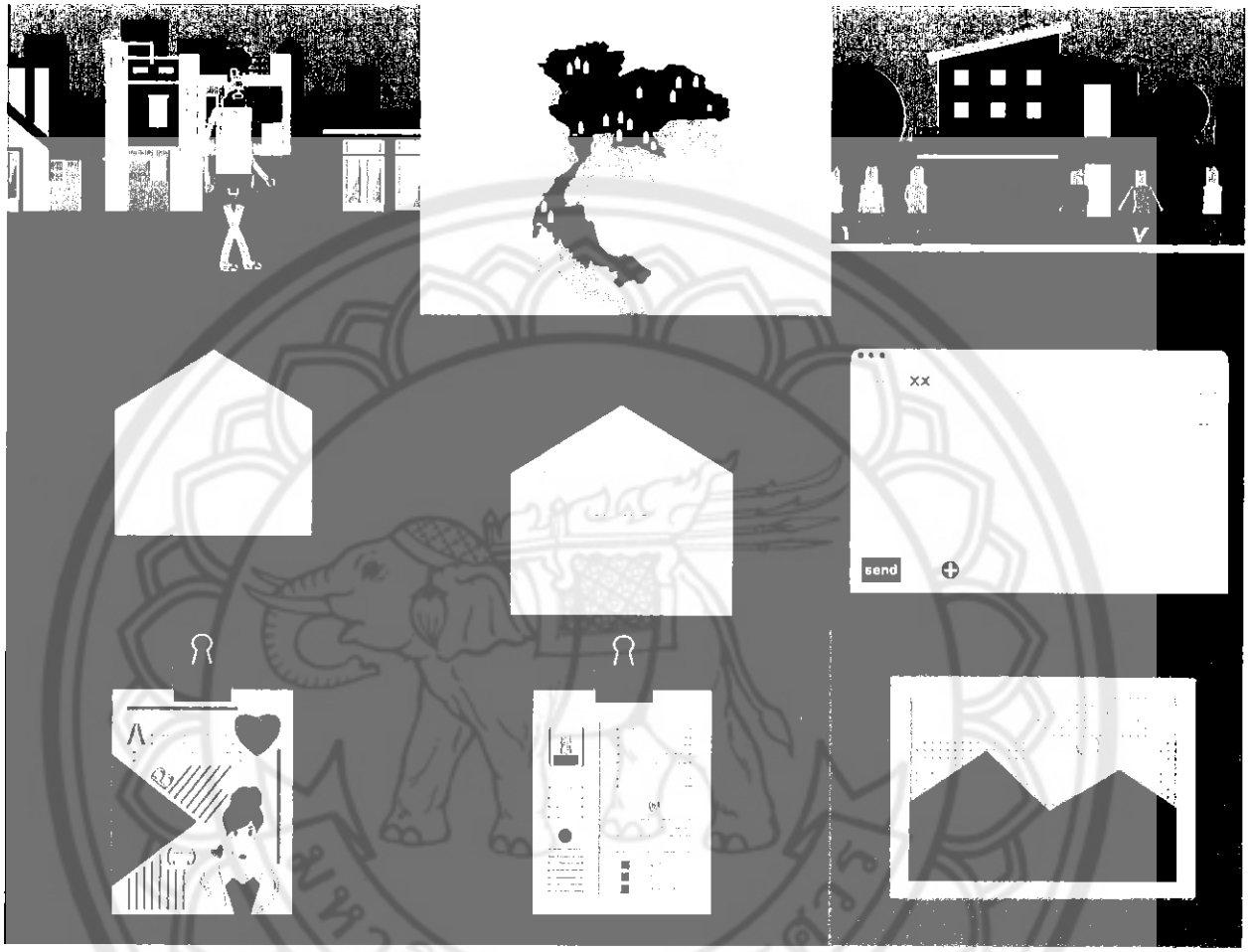
2. Portfolio ผลงานก็ควรจะเป็นสไตล์ที่ใกล้เคียงกันกับบริษัท และส่งผลงานให้ตรงกับตำแหน่งที่เราต้องการสมัครด้วย ที่สำคัญต้องสามารถเปิดดูได้ง่ายให้มากที่สุด ถ้าเป็นVDO ก็อาจจะอัพโหลดไว้แล้วส่งลิงค์ไปอาจสะดวกมากกว่า

3.ทรานสคริป หากเป็นนักศึกษาที่จบใหม่ก็ต้องดูทรานสคริปประกอบด้วย หลังจากส่งE-mail เสร็จ หากผลงานเข้าตาบริษัท ทางบริษัทก็จะส่งงานให้ลองทำ และอาจจะให้แก้ไขเพื่อดูการสื่อสารว่ามีความเข้าใจตรงกันไหม ถ้าหากเรียนจบไม่ตรงสายก็สามารถสมัครได้ แต่ต้องมีผลงานให้บริษัทดู โดยการไปศึกษาเรียนรู้เพิ่มเติมมา

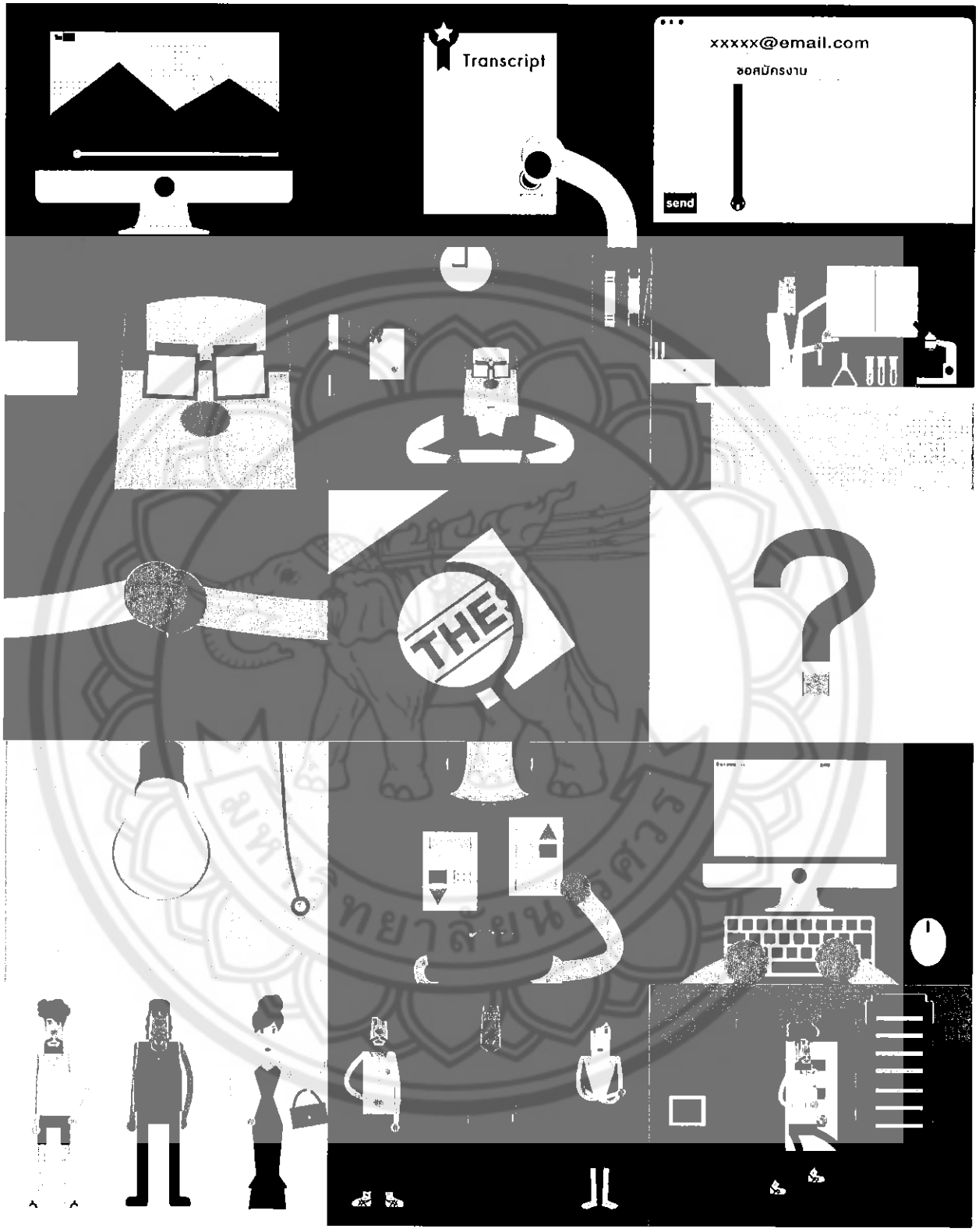
ส่วนการสัมภาษณ์งาน อย่างแรกที่เราควรจะทำ ก็คือการแนะนำตัวเอง ซึ่งการแนะนำตัวเองอาจจะบอกชื่อ อายุ เรียนจบที่ไหนมา สาขาอะไร เคยทำงานอะไรมาบ้าง ตำแหน่งอะไร ถ้าเป็นนักศึกษาที่จบใหม่ก็ให้บอกว่า Thesis เรานั้นทำอะไร ส่วนคำถามจะไม่มีคำถามที่ตายตัว จะเปิดโอกาสให้นำเสนอความคิดซะมากกว่า เพื่อให้เราเกิดความผ่อนคลายนั่นเอง ซึ่งการเตรียมเอกสาร เราก็ควรเตรียมผลงานออกเป็น 2 ชุด ก็เพื่อสำหรับให้กรรมการเอาไว้ดูด้วย นอกจากนี้ เราควรศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับองค์กรนั้นๆ ด้วยว่าเขาทำงานเกี่ยวกับอะไร ตำแหน่งที่เราสมัครรับผิดชอบด้านไหน มันจะแสดงถึงความตั้งใจที่อยากจะมาร่วมงานกันจริงๆ /ด้านบุคลิกภาพนั้น บริษัทCreativeส่วนใหญ่ ไม่ได้ซีเรียสกับสไตล์การแต่งตัวของเราสักเท่าไหร่ ไม่ว่าจะเป็นสไตล์ อินดี้ เพื่อชีวิต คุณหนูไฮโซ แต่อย่างน้อยก็ต้องให้เกียรติองค์กรนั้นบ้าง ส่วนพฤติกรรมในการสัมภาษณ์ กรรมการจะสังเกตดูตั้งแต่แรกอยู่แล้วว่า เรามีวินัยแค่ไหน มีวินัยในที่นี้หมายถึงการตรงต่อเวลา เพราะในการสัมภาษณ์เราควรจะไปก่อนเวลา 30 นาทีเพื่อเตรียมความพร้อม และในระหว่างสัมภาษณ์ เราก็ควรมีการ eye contact กับกรรมการ ไม่ควรหลบสายตา หรือนั่งตาลอยออกไปนอกหน้าต่าง เพราะมันแสดงถึงความตั้งใจของคุณว่ามีมากแค่ไหน การพูดก็ควรพูดจาให้ชัดเจนเป็นธรรมชาติ และอ่อนน้อม เพราะการพูดจานอบน้อมเป็นการสร้างเสน่ห์ให้แก่คุณได้อย่างดีทางหนึ่ง มนุษยสัมพันธ์ดีก็เป็นสิ่งที่สำคัญ เพราะว่าการพูดคุยกันระหว่างสัมภาษณ์นั้น มันก็จะแสดงถึงว่าคุณมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีมากแค่ไหน และในบางครั้งที่สมัครงาน เราอาจจะเจอคู่แข่งที่เป็นเด็กเส้นที่ผู้ใหญ่หรืออาจารย์ฝากงานมา แต่ถ้าไม่มีผลงานหรือผลงานไม่ดีจริงๆ ก็โดนปฏิเสธมาหลายคนแล้ว ดังนั้นอย่าลืมว่าผลงานที่ดีนั้น จะเป็นตัวบ่งบอกถึงความขยัน ความพยายาม และคุณภาพของตัวเราเอง

ขั้นตอนที่ 4.2 Production

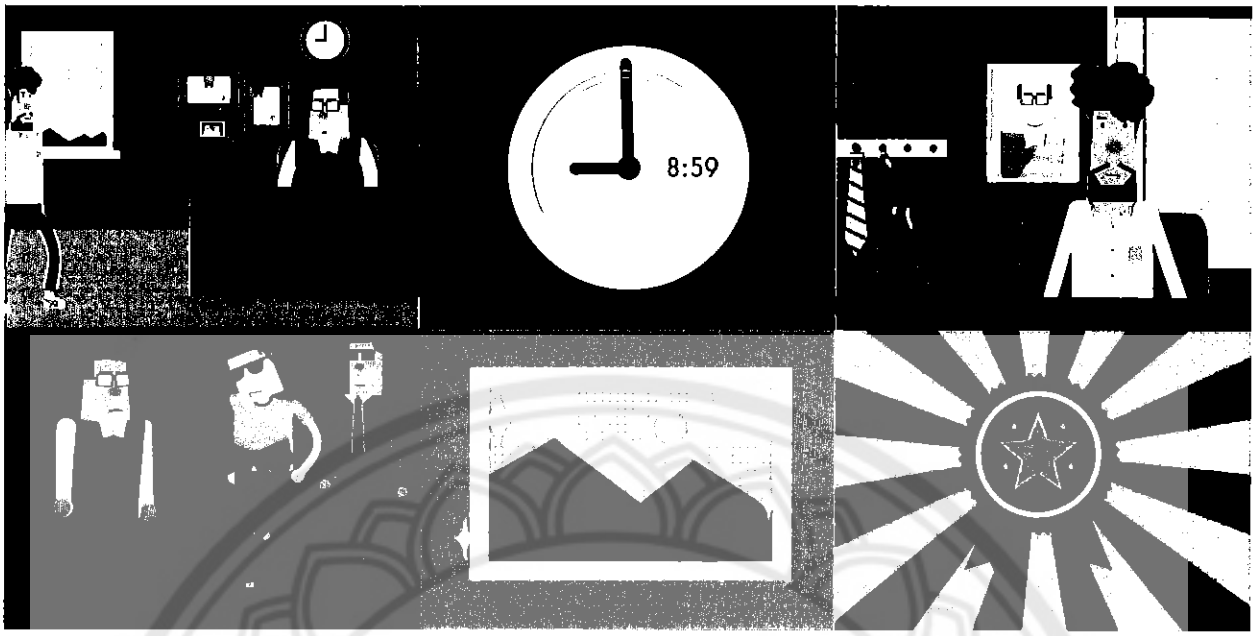
แบบสำเร็จสตอรี่บอร์ด



ภาพที่ 28 แบบสำเร็จสตอรี่บอร์ด



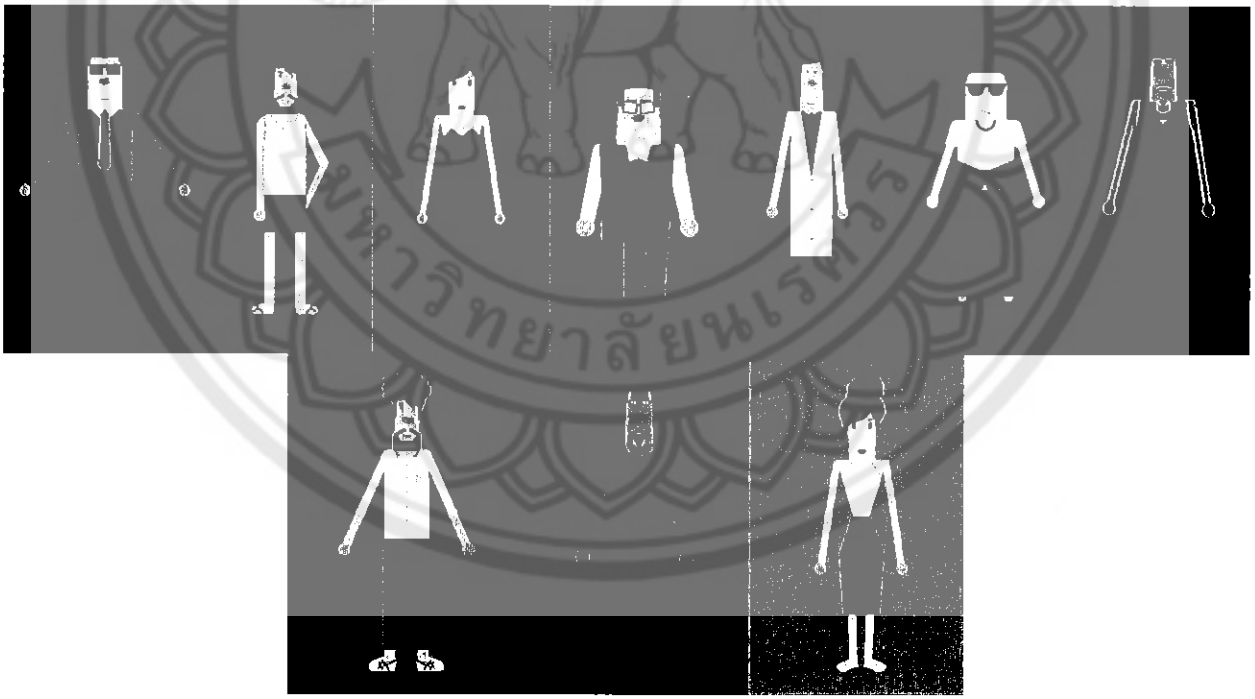
ภาพที่ 29 แบบสำเร็จสตอรี่บอร์ด



ภาพที่ 30 แบบสำเร็จสตอรี่บอร์ด

4.2.3 ตัวละคร

แบบสำเร็จตัวละคร



ภาพที่ 31 แบบสำเร็จสตอรี่บอร์ด

4.2.4 บทบรรยาย

แบบสำเร็จบทบรรยาย

เป็นธรรมดาของนักศึกษาเมื่อเรียนจบมาแล้ว แล้วอยากสมัครงานในบริษัทสักที่หนึ่ง ก็คงเลี่ยงไม่ได้ที่จะต้องเตรียมตัวให้พร้อมก่อนที่จะสมัครงาน แล้วจะต้องทำอย่างไรละ! ที่เราจะได้รับเลือกให้เข้าไปทำงานในองค์กรที่เราต้องการ ในเมื่อสถาบันการศึกษาต่างๆก็มีสาขานี้กันอยู่กว่า 38 แห่ง!! จึงทำให้เกิดการแข่งขันของสูงขึ้น ดังนั้นเรามาดูขั้นตอนการเตรียมตัวสมัครงานกันดีกว่า

อย่างแรกเลยเราต้องส่ง email ไปในบริษัทที่เราอยากสมัคร สิ่งที่สำคัญในการส่งอีเมล์คือต้องกำหนดหัวข้อให้ชัดเจนว่าเราต้องการจะทำอะไร และสิ่งที่ต้องอยู่ในอีเมลก็มีอยู่ 3 อย่างก็คือ

1.resume เชื่อว่าหลายๆคน ก็อยากให้ resume ของตัวเองเป็นที่น่าสนใจ ใส่ลูกเล่นเยอะๆ สีสันที่เห็นแล้วสะดุดตา แต่จริงแล้ว resume ที่ดีควรจะทำให้เรียบง่าย ฟอนต์เรียบๆสัก 2 แบบ แต่เน้นการสื่อสารข้อมูลที่ชัดเจนเข้าใจง่าย

2. Portfolio ก็ควรจะเป็นสไตล์ที่ใกล้เคียงกับบริษัท และส่งผลงานให้ตรงกับตำแหน่งที่เราต้องการสมัครด้วย ที่สำคัญต้องสามารถเปิดดูได้ง่ายให้มากที่สุด ถ้าเป็นVDO ก็อาจจะอัพโหลดไว้แล้วส่งลิงค์ไปอาจสะดวกมากกว่า

3.ทรานสคริป หากเป็นนักศึกษาที่จบใหม่ก็ต้องดูทรานสคริปประกอบด้วย หลังจากส่งE-mail เสร็จ หากผลงานเข้าตาบริษัท ทางบริษัทก็จะส่งงานให้ลองทำ และอาจจะให้แก้ไขเพื่อดูการสื่อสารระหว่างเรากับบริษัท ว่ามีความเข้าใจตรงกันหรือไม่ แล้วถ้าหากเรียนจบไม่ตรงสายแต่อยากทำงานในด้านออกแบบก็สามารถสมัครได้ แต่ต้องมีผลงานไปให้บริษัทดู โดยการไปฝึกฝนทักษะ และศึกษาเรียนรู้เพิ่มเติมมาก่อน

ส่วนการสัมภาษณ์งานอย่างแรกที่เราควรจะทำ ก็คือการแนะนำตัวเอง ซึ่งการแนะนำตัวเองอาจจะบอกชื่อ อายุ เรียนจบที่ไหนมา สาขาอะไร เคยทำงานอะไรมาบ้าง แล้วถ้าเป็นนักศึกษาที่จบใหม่ก็ให้บอกว่า Thesis เรานั้นทำอะไร ที่สำคัญอย่าลืมเอาโน้ตบุ๊คไปเปิดงานด้วยเพื่อความสะดวกยิ่งขึ้น ส่วนคำถามจะไม่มีคำถามที่ตายตัว จะเปิดโอกาสให้นำเสนอความคิดซะมากกว่า เพื่อให้เราเกิดความผ่อนคลาย และดูทัศนคติของเราไปด้วยนั่นเอง ซึ่งการเตรียมเอกสาร เราก็ควรเตรียมผลงานออกเป็น 2 ชุด ก็เพื่อสำหรับเอาไว้ให้กรรมการเอาไว้ดูด้วย นอกจากนี้ เราควรศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับบริษัทด้วยว่า เขาทำงานเกี่ยวกับอะไร ตำแหน่งที่เราสมัครจะต้องรับผิดชอบด้านไหนบ้าง มันจะแสดงถึงความตั้งใจที่อยากจะมา

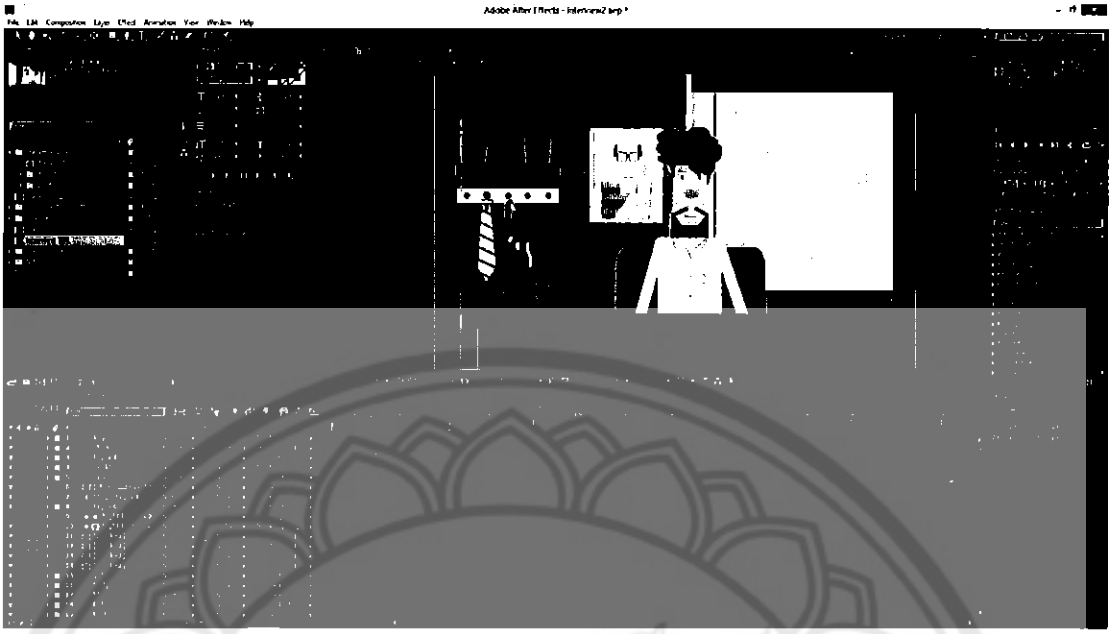
ร่วมงานกันจริงๆ /ด้านบุคลิกภาพนั้น บริษัทCreativeส่วนใหญ่ ก็ไม่ได้ซีเรียสกับสไตล์การแต่งตัวของเราสักเท่าไหร่ ไม่ว่าจะเป็นสไตล์ อินดี้ เพื่อชีวิต หรือว่าคุณหนูไฮโซ แต่อย่างน้อยเราก็ต้องให้เกียรติบริษัทนั้นบ้าง ส่วนพฤติกรรมในการสัมภาษณ์ กรรมการจะสังเกตดูตั้งแต่แรกอยู่แล้วว่า เรามีวินัยแค่ไหน มีวินัยในที่นี้หมายถึงการตรงต่อเวลา เพราะในการสัมภาษณ์เราควรจะไปก่อนเวลา 30 นาทีเพื่อเตรียมความพร้อม และในระหว่างสัมภาษณ์ เราก็ควรมีการ eye contact กับกรรมการ ไม่หลบสายตา หรือนั่งตาลอยออกไปนอกหน้าต่าง เพราะมันอาจแสดงถึงความตั้งใจของคุณว่ามีมากน้อยแค่ไหน การมีมารยาท ไม่ได้เป็นเพียงการสร้างเสน่ห์ให้แก่เราเพียงอย่างเดียว แต่มันจะสร้างความประทับใจและอยากที่จะร่วมงานกับเรามากยิ่งขึ้น และในบางครั้งที่สมัครงาน เราอาจจะเจอคู่แข่งที่เป็นเด็กเส้นที่ผู้ใหญ่หรืออาจารย์ฝากงานมา แต่ถ้าไม่มีผลงานหรือผลงานไม่ดีจริงๆ ก็โดนปฏิเสธมาหลายคนแล้ว ดังนั้นอย่าลืมว่าผลงานที่ดีนั้น จะเป็นตัวบ่งบอกถึงความตั้งใจความขยัน ความพยายาม และคุณภาพของตัวเราเอง

ขั้นตอนที่ 4.3 Post-production

4.3.1 ทำภาพเคลื่อนไหว / ตัดต่อ / ใส่เสียง

ผลิตงานกราฟิกให้เป็นภาพเคลื่อนไหวโดยมีความยาว 5 นาที ตามที่ได้กำหนดไว้ตามสตอรี่บอร์ด โดยใช้โปรแกรม Adobe After Effect CS6

ภาพที่ 32 โปรแกรม After Effect CS6 เพื่อทำภาพเคลื่อนไหวกราฟิก



ภาพที่ 33 โปรแกรม After Effect CS6 เพื่อทำภาพเคลื่อนไหวกราฟิก

4.3.2 การนำเสนอผลงาน

ในการนำเสนอผลงาน ได้นำงานไปจัดแสดงภายในงาน Save Add นิทรรศการศิลปนิพนธ์และการศึกษาอิสระ ครั้งที่ 13 จัดขึ้นระหว่างวันที่ 9 – 13 พฤษภาคม 2558 รวมทั้งสิ้น 5 วัน

ภาพที่ 34 งาน Save Add นิทรรศการศิลปะนิพนธ์ และการศึกษาอิสระครั้งที่ 13

ภาพที่ 35 Booth จัดแสดงผลงานการออกแบบอินโฟกราฟิก เรื่องการเตรียมตัวสมัครงานสำหรับนักออกแบบ

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบอินโฟกราฟิก เรื่องการเตรียมตัวสมัครงานสำหรับนักออกแบบ ผู้วิจัยสามารถสรุปและข้อเสนอแนะ ปัญหา และแนวทางแก้ปัญหาเกี่ยวกับผลงานออกแบบ ดังต่อไปนี้

5.1 วัตถุประสงค์

5.2 สรุปผลการวิจัย

5.3 ปัญหาที่พบในการปฏิบัติงาน

5.4 แนวทางแก้ไขปัญหาและข้อเสนอแนะ

5.1 วัตถุประสงค์

3. เพื่อให้ผู้ที่ว่างงาน รู้ปัญหาตรงจุดและพัฒนาตนเองให้มีศักยภาพมากขึ้น เพื่อให้เป็นที่ต้องการของบริษัทหรือองค์กรนั้นๆ
4. เพื่อออกแบบอินโฟกราฟิกเพื่อให้เข้าใจได้ง่ายและเห็นภาพมากขึ้น

5.2 สรุปผลการวิจัย

วิจัยการออกแบบอินโฟกราฟิก เรื่องการเตรียมตัวสมัครงานสำหรับนักออกแบบ มุ่งเน้นเนื้อหาให้ความรู้เกี่ยวกับขั้นตอนการเตรียมตัวสมัครงานที่ดี เพื่อสร้างความเข้าใจให้กับผู้ที่เพิ่งสำเร็จการศึกษาหรือผู้ที่ยังไม่มีประสบการณ์การสมัครงานมาก่อน โดยขอบเขตของเนื้อหามีทั้งหมด 5 ประเภท คือ

1. การแข่งขันของสายอาชีพนักออกแบบ
2. หัวข้อ E-mail และการส่ง E-mail
3. การศึกษาข้อมูลก่อนการสมัครงาน
4. บุคลิกภาพและพฤติกรรมในการสัมภาษณ์งาน
5. คุณภาพของผลงาน

5.3 ปัญหาที่พบในการปฏิบัติงาน

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย มีอุปสรรคมากมาย เนื่องจากเป็นการวิจัยที่ต้องใช้ความละเอียดในการทำงาน ซึ่งต้องวางแผนอย่างรอบคอบ จึงมีข้อผิดพลาดในการทำงานดังต่อไปนี้

5.3.1 ปัญหาเกี่ยวกับเนื้อหา

- มีปัญหาเนื่องจากข้อมูลตอนแรกที่นำเสนอไป มันเป็นข้อมูลที่พื้นฐานไม่ใช่สำหรับนักออกแบบ

5.3.2 ปัญหาเกี่ยวกับเทคนิคการเคลื่อนไหว

- เทคนิคการเคลื่อนไหวบางอย่างไม่รู้วิธีการทำ
- ในบางจังหวะที่เนื้อหาจบแล้ว แต่ภาพยังไม่จบ
- ไฟล์บางฉากมีขนาดใหญ่มากๆ ต้องใช้เวลานานในการพรีวิว

5.3.3 ปัญหาเกี่ยวกับเรื่องเสียงประกอบ

- เสียงประกอบการเคลื่อนไหวหายาก

5.4 แนวทางการแก้ปัญหาและข้อเสนอแนะ

5.4.1 แนวทางการแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับเนื้อหา

- ออกพื้นที่ไปสัมภาษณ์บริษัทที่เกี่ยวกับงานออกแบบจริง

5.4.2 แนวทางแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับเทคนิคการเคลื่อนไหว

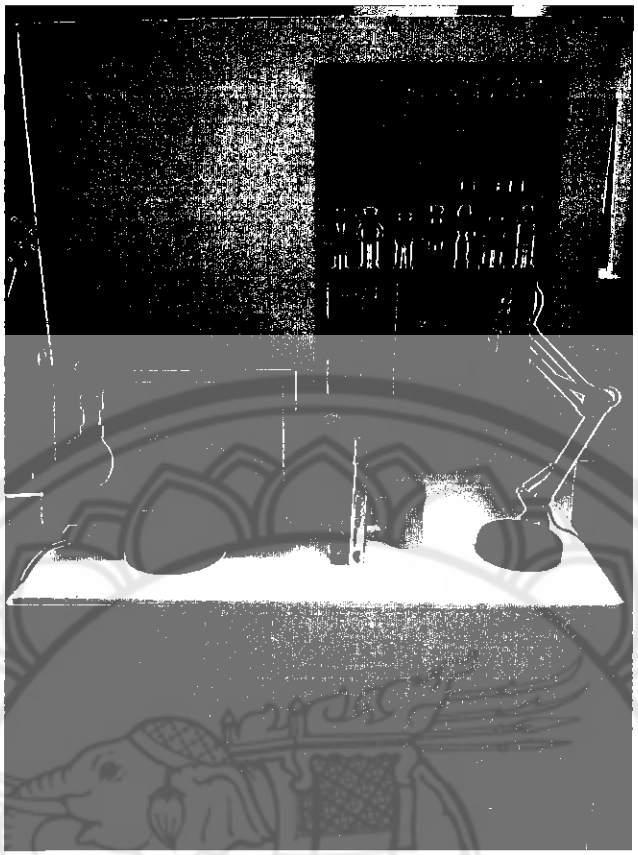
- ศึกษาเพิ่มเติมจากอินเตอร์เน็ตและอาจารย์ที่ปรึกษา
- ต้องคิดภาพใหม่ให้น้อยลงแต่ยังสามารถสื่อสารได้เหมือนเดิม
- ลดความละเอียดในการพรีวิวลง

5.4.3 แนวทางการแก้ปัญหาเกี่ยวกับเรื่องเสียงประกอบ

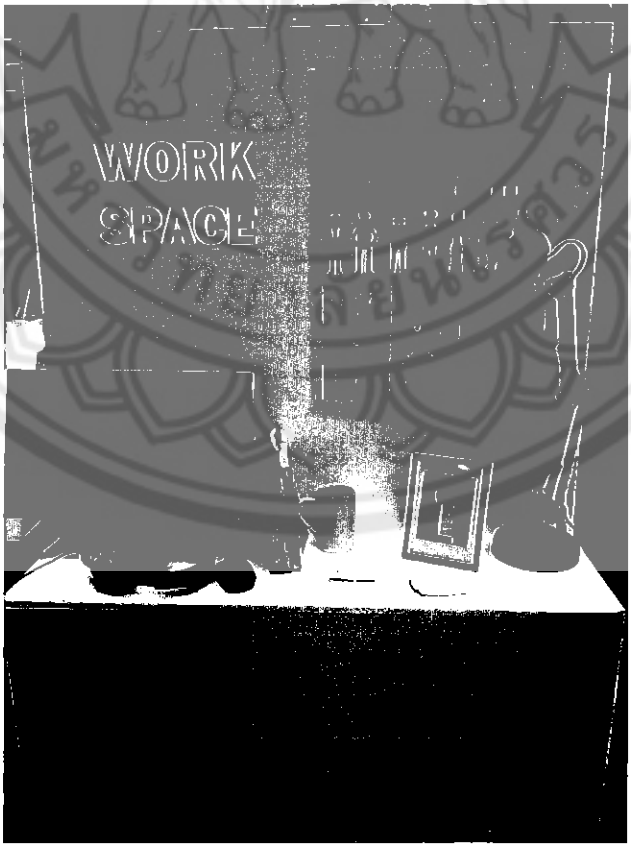
- เนื่องจากเสียงประกอบที่ต้องการนั้นหายาก ต้องใช้เวลาในการค้นหาดังนั้นควรทำกราฟิกให้เคลื่อนไหวให้เสร็จเรียบร้อยก่อน จะได้มีเวลาหาเสียงประกอบ

ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยนเรศวร

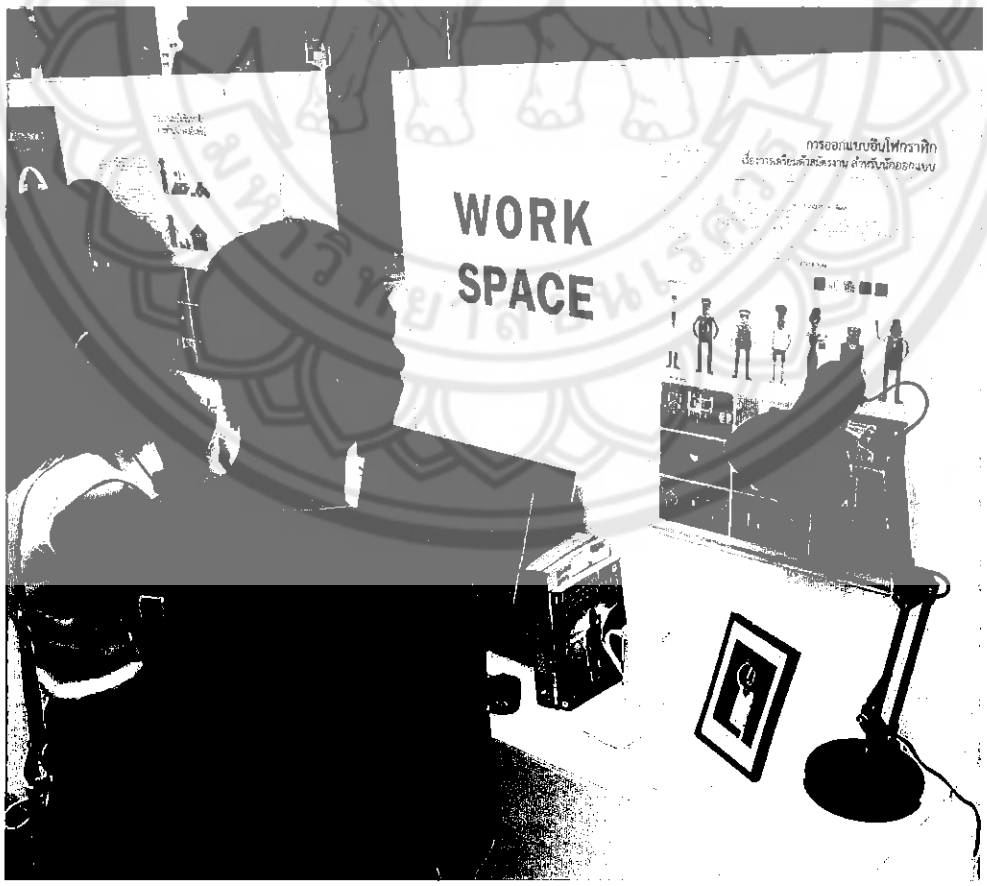


ภาพที่ 36 ขั้นตอนการติดตั้งผลงานที่ศูนย์การค้าเซ็นทรัลพลาซ่า



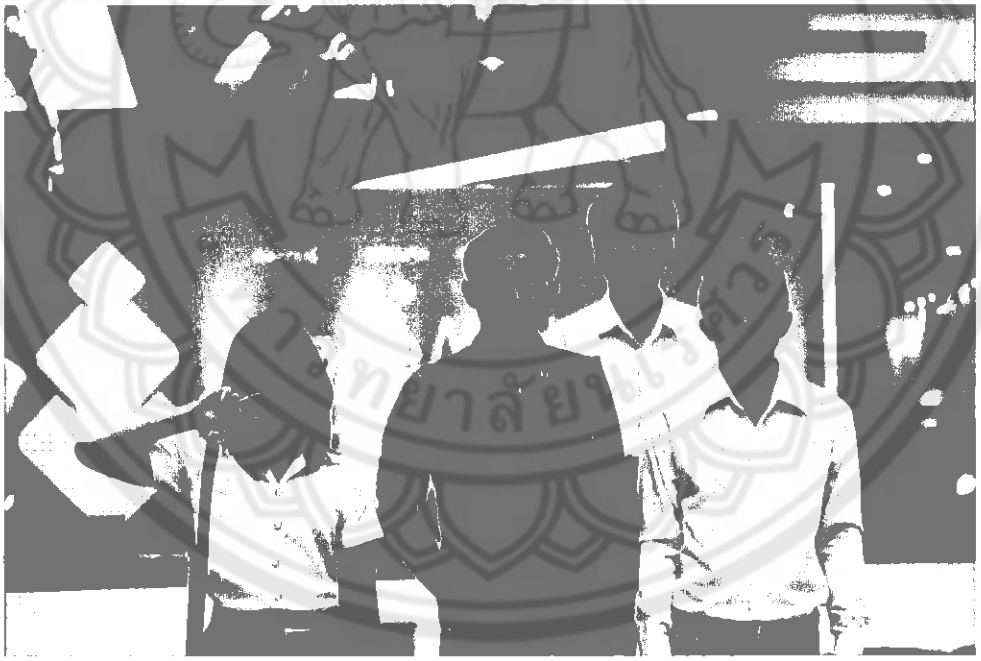
ภาพที่ 37 Booth ผลงานเสร็จสมบูรณ์ที่ศูนย์การค้าเซ็นทรัลพลาซ่า

ภาพที่ 38 ผู้เข้าชมผลงาน



ภาพที่ 39 ผู้เข้าชมผลงาน

ภาพที่ 40 ผู้เข้าชมผลงาน



ภาพที่ 41 ผู้เข้าชมผลงาน(อาจารย์ที่ปรึกษา)

บรรณานุกรม

(22-23).อเนกพงศ์ โฆษภัทรพิมพ์ (11 มกราคม 2556). **บทความเรื่องปัญหาการว่างงาน.** สืบค้นเมื่อ 17 ธันวาคม2557 จาก http://sd11.igetweb.com/articles/42055351/52355054

(4).(2556). **Infographicsคืออะไร และ นำไปใช้งานอย่างไร.**

สืบค้นเมื่อ 17 ธันวาคม 2557, จาก http://www.oknation.net/blog/print.php?id=843232

(4).(2556). **ความหมายแอนิเมชัน** (Animation). สืบค้นเมื่อ 17 ธันวาคม 2557,

จาก https://teyza0809.wordpress.com/2013/06/25/animation-%E0%B8%84%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%AD%E0%B8%B0%E0%B9%84%E0%B8%A3/

(24-34).โชติกานต์ เที่ยงธรรม.(2554).**สมัครงานและสัมภาษณ์งานให้ได้งานเร็ว.** กรุงเทพฯ ,หน้า

(4).ราชบัณฑิตยสถาน. **พจนานุกรมศัพท์เทคโนโลยีทางภาพ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน.** กรุงเทพฯ : ราชบัณฑิตยสถาน, 2556, หน้า 261.

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-ชื่อสกุล (ภาษาไทย) :	**ธรรมศักดิ์ แป้นจันทร์**
(ภาษาอังกฤษ) :	THAMASAK PANJAN
วัน เดือน ปีเกิด :	28 สิงหาคม 2536
ที่อยู่ปัจจุบัน :	168 หมู่ที่ 2 ตำบล ตาลเตี้ย อำเภอ เมือง จังหวัด สุโขทัย 64000

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2544	มัธยมศึกษาปีที่ 3 จากโรงเรียนสุโขทัยวิทยาคม อำเภอ เมือง จังหวัด สุโขทัย
พ.ศ. 2548	มัธยมศึกษาปีที่ 3 จากโรงเรียนสุโขทัยวิทยาคม อำเภอ เมือง จังหวัด สุโขทัย
พ.ศ. 2554	ศป.บ. (ออกแบบสื่อนวัตกรรม) มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัด พิษณุโลก