

การออกแบบสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ เรื่อง "มอนอน่ารู"



วิทยานิพนธ์เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาระดับปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม
พฤษภาคม 2559
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

INTERACTIVE MULTIMEDIA DESIGN OF MOR NOR NA ROO



**A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Bachelor of Fine and Applied Arts in Innovative Media Design**

May 2016

Copyright 2016 by Naresuan University

วิทยานิพนธ์ เรื่อง "การออกแบบสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ เรื่อง "มอนอนำรู้""

ของนาย วสุธร ชูแสงเพชร

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนวัตกรรม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

(อาจารย์ลินดา อินทรลักษณ์)

.....ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

(อาจารย์ลินดา อินทรลักษณ์)

.....กรรมการ

(ดร.दनัย เรียบสกุล)

.....กรรมการ

(อาจารย์วิสิฐ จันมา)

.....กรรมการ

(อาจารย์เสกสรรค์ ญาณปัญญาพันธ์)

.....กรรมการ

(อาจารย์มยุรี สุกังคณา)

.....กรรมการ

(อาจารย์ชวลิต ดวงอุทา)

.....กรรมการ

(อาจารย์วิสิฐ อรุณรัตน์านนท์)

อนุมัติ

(รองศาสตราจารย์ ดร. นิรัช สุดสังข์)

หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของ อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัยชิ้นนี้ ที่ได้อุทิศส่วสละเวลาอันมีค่ามาเป็นทีปรึกษา พร้อมทั้งให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ และขอกราบขอบพระคุณคณะกรรมการวิทยานิพนธ์ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องของวิทยานิพนธ์ด้วยความเอาใจใส่ จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์และทรงคุณค่า

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา อาจารย์ทุกท่านตลอดจนผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับผู้วิจัยที่ให้อำลัังใจและให้การสนับสนุนในทุกๆ ด้านอย่างดีที่สุดเสมอมา

คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงจะมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกๆ ท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการให้ความรู้เรื่องผลกระทบจากความหวาดระแวงในครอบครัวแก่ผู้ที่สนใจไม่มากก็น้อย

วสุธร ชูแสงเพชร



ชื่อเรื่อง	การออกแบบสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ เรื่อง "มอนอน่าลู"
ผู้วิจัย	วสุธร ชูแสงเพชร
ที่ปรึกษา	อาจารย์ ลินดา อินทราลักษณ์
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ศป.บ สาขาวิชาการออกแบบสื่อนวัตกรรม มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2559
คำสำคัญ	เว็บไซต์ โมชันกราฟิก เรขศิลป์เคลื่อนไหว

บทคัดย่อ

เว็บ เป็นสื่อที่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งานค่อนข้างมาก ทั้งทางภาพและเสียง มีความสามารถที่จะให้ผู้ใช้งานทราบข้อมูลที่ต้องการ ช่วยให้เราค้นหาหรือเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้อย่างง่ายดาย เว็บเป็นสิ่งที่ช่วยอำนวยความสะดวกให้เราในหลายๆด้าน ด้วยเทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่อง เช่น เป็นแผนที่ที่เราใช้ค้นหาสถานที่ต่างๆ เว็บแหล่งแปลภาษาได้ทุกที่ทุกเวลา เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ใช้สำหรับเด็กจนถึงบุคคลวัยทำงาน และยังใช้สืบค้นข้อมูลในการทำงานและพัฒนาสิ่งต่างๆ เป็นการส่งข่าวจากคนที่อยู่ไกลกันให้มาหากันได้

เราสามารถเห็นได้ว่านิสิตที่เข้ามาในรั้วมหาวิทยาลัยใหม่นั้น ยังมีความสับสนในระบบการศึกษาที่ใหญ่ขึ้น ซึ่งมีหน่วยงานต่างๆมากมาย ทำให้เวลามีปัญหาต่างๆ ยากที่จะหาหน่วยงานที่คอยให้คำปรึกษา ช่วยเหลือ และแก้ไขในนิสิต ทำให้งานชิ้นนี้เกิดขึ้นมา งานชิ้นนี้จึงเป็นตัวช่วยเหลือนิสิตที่จะทำให้นิสิตค้นหาหน่วยงานที่ให้ความช่วยเหลือได้อย่างง่ายดาย

สรุปแล้ว เว็บ เป็นสื่อที่มีความสามารถในการเผยแพร่และเข้าถึงผู้คน ได้รวดเร็วและกว้างขวาง การให้เว็บเป็นสื่อกลางที่ช่วยให้ข้อมูลต่างๆนั้น จึงเป็นไปอย่างง่ายดาย

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
1.3 ขอบเขตของงานวิจัย.....	2
1.4 วิธีการศึกษาและขั้นตอนการดำเนินงาน.....	2
1.5 ขั้นตอนการดำเนินงาน.....	3
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ	3
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
2.1 ข้อมูลเกี่ยวข้องกับโครงการ.....	5
2.1.1 แผนที่และพื้นที่ที่ตั้งของขอบเขตงานวิจัย.....	5
2.1.2 หน่วยงานที่ให้ความช่วยเหลือ.....	9
2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบ.....	15
2.2.1 รู้จักเว็บไซต์	15
2.2.2 เบื้องหลังการทำเรขาคณิตเคลื่อนไหว 1 ชั้น.....	19
2.2.3 การเขียนสตอรี่บอร์ด.....	22
2.2.4 การออกแบบกราฟิก.....	26
2.2.5 การใช้ฟอนต์ในงานออกแบบ.....	34
2.2.6 การใช้สีในงานออกแบบ.....	45
2.3 ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมาย.....	48
2.3.1 แนวคิดเกี่ยวกับความต้องการและความสนใจของวัยรุ่น	48
2.3.2 ความต้องการของวัยรุ่น.....	48
2.3.3 ลักษณะพื้นฐานของวัยรุ่น.....	48
2.3.4 ความสนใจของวัยรุ่น.....	49

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
2.4 กรณีศึกษา.....	50
2.4.1 กรณีศึกษาที่ 1.....	50
2.4.2 กรณีศึกษาที่ 2.....	51
2.4.2 กรณีศึกษาที่ 2.....	52
3 การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวความคิดในการออกแบบ.....	54
3.1 การวิเคราะห์ข้อมูลปัญหา.....	54
3.2 สรุปข้อมูลและแนวคิดในการออกแบบ.....	55
3.2 Reference	56
3.3 Reference Video	57
4 ผลการวิจัย.....	59
4.1 ส่วนที่ 1 แนวความคิดในการออกแบบ.....	59
4.1 ส่วนที่ 2 ขั้นตอนของการร่างแบบ.....	59
4.2 ส่วนที่ 3 ผลงานที่สร้างสรรค์.....	69
5 บทสรุป.....	83
สรุปผลการวิจัย.....	83
ปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน.....	84
ข้อเสนอแนะ.....	84

สารบัญ(ต่อ)

บรรณานุกรม.....	86
ภาคผนวก.....	89
ประวัติผู้วิจัย.....	95



สารบัญญภาพ

ภาพ	หน้า
1 เว็บไซต์โรงเรียนเสริมงานวิทยาคม	16
2 ทีม เบอร์เนิร์ส-ลี.....	18
3 เบื้องหลังการทำเรขาคณิตศิลป์เคลื่อนไหว 1 ชิ้น	20
4 สตอรี่บอร์ด 1.....	23
5 สตอรี่บอร์ด 2.....	25
6 สตอรี่บอร์ด 3.....	25
7 ให้อักษรตัวอักษร	35
8 เว้นบรรทัดให้พอเหมาะ.....	36
9 อาย่าอ "สเกล" จนเพื่อน	37
10 ทำสีเส้นให้ดึงดูด	38
11 เลือกฟอนต์ให้ดี	39
12 จัดการตั้งข้อความ	40
13 อย่าใช้ฟอนต์หลายตระกูล	41
14 เลือกฟอนต์ให้เข้ากับงาน	42
15 อย่าใช้เอฟเฟคตัวอักษรที่ไม่เหมาะสม.....	43
16 ใหญ่บ้างเล็กบ้าง	44
17 การใช้สีวรรณะเดียว	45
18 การใช้สีต่างวรรณะ	46
19 กรณีศึกษาที่ 1.....	50
20 กรณีศึกษาที่ 2.....	51
21 กรณีศึกษาที่ 3.....	52
22 การวิเคราะห์ข้อมูล 1.....	54
23 การวิเคราะห์ข้อมูล 2.....	55
24 Reference 1.....	56
25 Reference Video 1.....	57

สารบัญญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
26 Reference Video 2.....	57
27 Reference Video 3.....	58
28 แบบร่างเลเอาท์เว็บไซต์แบบที่ 1 ส่วนที่ 1	60
29 แบบร่างเลเอาท์เว็บไซต์แบบที่ 1 ส่วนที่ 2.....	60
30 แบบร่างเลเอาท์เว็บไซต์แบบที่ 1 ส่วนที่ 3.....	60
31 แบบร่างเลเอาท์เว็บไซต์แบบที่ 1 ส่วนที่ 4.....	61
32 แบบร่างเลเอาท์เว็บไซต์แบบที่ 1 ส่วนที่ 5.....	61
33 แบบร่างเลเอาท์เว็บไซต์แบบที่ 1 ส่วนที่ 6.....	61
34 แบบร่างเลเอาท์เว็บไซต์แบบที่ 1 ส่วนที่ 7.....	62
35 แบบร่างเลเอาท์เว็บไซต์แบบที่ 2 ส่วนที่ 1.....	62
36 แบบร่างเลเอาท์เว็บไซต์แบบที่ 2 ส่วนที่ 2.....	62
37 แบบร่างเลเอาท์เว็บไซต์แบบที่ 2 ส่วนที่ 3.....	63
38 แบบร่างเลเอาท์เว็บไซต์แบบที่ 2 ส่วนที่ 4.....	63
39 แบบร่างเลเอาท์เว็บไซต์แบบที่ 2 ส่วนที่ 5.....	63
40 แบบร่างเลเอาท์เว็บไซต์แบบที่ 2 ส่วนที่ 6.....	64
41 แบบร่างเลเอาท์เว็บไซต์แบบที่ 2 ส่วนที่ 7.....	64
42 แบบร่างเลเอาท์เว็บไซต์แบบที่ 2 ส่วนที่ 8.....	64
43 แบบร่างสตอรี่บอร์ด ส่วนที่ 1.....	65
44 แบบร่างสตอรี่บอร์ด ส่วนที่ 2.....	66
45 แบบร่างสตอรี่บอร์ด ส่วนที่ 3.....	66
46 แบบร่างสตอรี่บอร์ด ส่วนที่ 4.....	67
47 แบบร่างสตอรี่บอร์ด ส่วนที่ 5.....	67
48 แบบร่างสตอรี่บอร์ด ส่วนที่ 6.....	68
49 เว็บไซต์ ส่วนที่ 1.....	69
50 เว็บไซต์ ส่วนที่ 2.....	69

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
51 เว็บไซต์ ส่วนที่ 3.....	70
52 เว็บไซต์ ส่วนที่ 4.....	71
53 เว็บไซต์ ส่วนที่ 5.....	70
54 เว็บไซต์ ส่วนที่ 6.....	71
55 เว็บไซต์ ส่วนที่ 7.....	72
56 เว็บไซต์ ส่วนที่ 8.....	72
57 ตัวอย่างวิดีโอ ส่วนที่ 1.....	73
58 ตัวอย่างวิดีโอ ส่วนที่ 2.....	74
59 ตัวอย่างวิดีโอ ส่วนที่ 3.....	75
60 ตัวอย่างวิดีโอ ส่วนที่ 4.....	76
61 ตัวอย่างวิดีโอ ส่วนที่ 5.....	77
62 ตัวอย่างวิดีโอ ส่วนที่ 6.....	78
63 แผ่นพับ (ด้านหน้า).....	79
64 แผ่นพับ (ด้านหลัง).....	80
65 ของใส่แผ่นพับ.....	81
66 โปสเตอร์.....	82
67 ติดตั้งงานที่เซ็นทรัล.....	89
68 ภาพกับอาจารย์ที่ปรึกษา.....	90
69 บุคคลสำคัญเยี่ยมชมงาน 1.....	90
70 บุคคลสำคัญเยี่ยมชมงาน 2.....	91
71 บุคคลทั่วไปเยี่ยมชมงาน 1.....	91
72 บุคคลทั่วไปเยี่ยมชมงาน 2.....	92
73 บุคคลทั่วไปเยี่ยมชมงาน 3.....	92
74 บุคคลทั่วไปเยี่ยมชมงาน 4.....	93

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 ขั้นตอนการดำเนินงานภาคเรียนที่ 1.....	3
2 ขั้นตอนการดำเนินงานภาคเรียนที่ 2.....	4



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

มหาวิทยาลัยลัยเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่สำคัญสำหรับวัยรุ่นที่เพิ่งจบมาจากระดับชั้นมัธยม และยังเป็นสถานที่ที่มากมายไปด้วยสิ่งแปลกใหม่ต่างๆมากมาย ที่ส่วนใหญ่ักเรียนที่มุ่งหมายที่จะศึกษาต่อต้องใช้เวลาเรียนรู้ ทั้งสถานที่ติดต่องานต่างๆ และรวมไปถึงการที่ประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน

เนื่องจากทุกวันนี้มหาวิทยาลัยต่างๆ ขยายตัวไปอย่างรวดเร็ว รวมทั้งมหาวิทยาลัยนเรศวรด้วย มหาวิทยาลัยนเรศวรเป็นมหาวิทยาลัยที่มีขนาดใหญ่ที่สุดในภาคเหนือตอนล่าง และภาคในมหาวิทยาลัยนั้นเมืองศิครต่างๆ มากมาย อาทิ เช่น วิทยาลัยพลังงาน วิทยาลัยโลจิสติกส์และโซลูชัน ศูนย์เครือข่าย สมศ. เป็นต้น และรวมไปถึงหน่วยงานต่างๆ อีกจำนวนมาก ซึ่งอาจทำให้นิสิตที่เข้ามาใหม่มีความสับสน เพราะไม่เคยชินกับสถานที่ต่างๆ และขนาดของสถานศึกษาที่ใหญ่ขึ้นกว่าระดับมัธยมปลายหลายเท่าตัว ทำให้การติดต่องาน การลงทะเบียน การชำระค่าเล่าเรียน และการทำธุรกรรม จัดการ และติดต่องานอื่นๆ เป็นไปด้วยความยากลำบาก แต่ทั้งหมดนี้จะสามารถดูได้ใน “การออกแบบสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ เรื่อง “มอนอนำรู้”” ซึ่งมีข้อมูลที่สามารถนำไปใช้ได้จริงอย่างครบถ้วน ประกอบกับการเล่าข้อมูลที่กระชับ เข้าใจง่าย สดวกาม ทำให้มีความรวดเร็วในการศึกษาข้อมูลในเว็บไซต์และวีดีโอ

ดังนั้นการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ เรื่อง “มอนอนำรู้” จึงมีวิธีปฏิบัติมากมาย และยังให้ความรู้ถึงองค์กรต่างๆ ในมหาวิทยาลัย ปัญหาต่างๆ ที่นิสิตมักจะพบเจอและแก้ไขปัญหาได้ยากเนื่องจากไม่มีความรู้ที่ให้คำปรึกษาในการแก้ไข ให้นิสิตเข้าใจได้อย่างง่ายดาย

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

- 1.2.1 เพื่อศึกษาการออกแบบสื่อเรขศิลป์เคลื่อนไหว
- 1.2.2 เพื่อศึกษาการออกแบบเว็บไซต์
- 1.2.3 เพื่อศึกษาการสืบค้นข้อมูลอย่างเป็นระบบในมหาวิทยาลัยนเรศวร

1.3 ขอบเขตของงานวิจัย

- 1.3.1 ขอบเขตของประชากรกลุ่มเป้าหมาย
 - เด็กและเยาวชน อายุ 17-22 ปี
- 1.3.2 ขอบเขตของผลงานออกแบบสร้างสรรค์
 - ออกแบบเว็บไซต์
 - เรขศิลป์เคลื่อนไหวจำนวน 6 ชิ้น ความยาวชิ้นละ 15-25 วินาที
 - แผ่นพับขนาดกระดาษ A4 จำนวน 1 แผ่น(หน้า-หลัง)
 - โปสเตอร์ขนาด A3 จำนวน 1 แผ่น

1.4 วิธีการศึกษาและขั้นตอนการดำเนินงาน

1. ศึกษาขั้นตอนการออกแบบและผลิต
2. สืบค้นและทบทวนงานวิจัยหรือผลงานที่ผ่านมา
3. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสืบค้นข้อมูล
4. สรุปแนวคิดในการออกแบบ
5. พัฒนาแบบร่างเว็บไซต์
6. ผลิตชิ้นงาน
7. ตรวจสอบและแก้ไขข้อผิดพลาดโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านงานออกแบบสื่อ
8. สรุปผล

1.5 ขั้นตอนการดำเนินงาน

ภาคเรียนที่ 1

กิจกรรม	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.
1. ศึกษาขั้นตอนการออกแบบและผลิต	X	X			
2. สืบค้นและทบทวนงานวิจัยหรือผลงานที่ผ่านมา	X	X			
3. สอบประเมินผลงานครั้งที่ 1 (กลุ่มย่อย)		X			
4. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสืบค้นข้อมูล		X			
5. สรุปแนวคิดในการออกแบบ			X		
6. สอบประเมินผลงานครั้งที่ 2 (กลุ่มย่อย)			X		
7. พัฒนาแบบร่าง			X	X	X
8. ผลิตชิ้นงาน				X	X
9. ตรวจสอบและแก้ไขข้อผิดพลาด					X
10. สอบประเมินผลงานครั้งที่ 3 (กลุ่มใหญ่)					X

ตารางที่ 1 ขั้นตอนดำเนินงานภาคเรียนที่ 1
ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร

ภาคเรียนที่ 2

กิจกรรม	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.
1. ปรับปรุงแก้ไขชิ้นงาน	X				
2. สอบประเมินผลครั้งที่ 1	X				
3. ปรับปรุงแก้ไขชิ้นงาน		X			
4. สอบประเมินผลครั้งที่ 2		X			
5. ปรับปรุงแก้ไขชิ้นงาน			X		
6. สอบประเมินผลครั้งที่ 3			X		
7. เพิ่มเติมและปรับปรุงแก้ไขชิ้นงาน				X	
8. Pre Exhibition				X	
9. จัดแสดงผลงานที่เซ็นทรัลพลาซ่าพิษณุโลก					X
10. ส่งรูปเล่ม					X

ตารางที่ 2 ขั้นตอนดำเนินงานภาคเรียนที่ 2
ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

เว็บไซต์ หมายถึง แหล่งที่เก็บรวบรวมข้อมูลเอกสารและสื่อประสมต่าง ๆ เช่น ภาพ เสียง ข้อความบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

เรขศิลป์ หมายถึง การสื่อสารด้วยภาพ ตัวอักษร หรือองค์ประกอบอื่นๆ

เรขศิลป์เคลื่อนไหว หมายถึง การสื่อสารโดยการนำภาพ ตัวอักษร มาทำเป็นข้อมูลเชิงเคลื่อนไหว

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 ทำให้ทราบวิธีการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว

1.7.2 ทำให้ทราบวิธีการออกแบบเว็บไซต์

1.7.3 ทำให้ทราบถึงวิธีการศึกษาค้นคว้าข้อมูลอย่างเป็นระบบในมหาวิทยาลัยนเรศวร

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง การออกแบบสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ เรื่อง "มอนอน่าลู" แบ่งข้อมูลในการศึกษาดังนี้

ข้อมูลในการศึกษาค้นคว้า

1. ข้อมูลเกี่ยวข้องกับโครงการ
2. ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบ ในเรื่องที่ทำการวิจัย
3. ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย
4. กรณีศึกษา

2.1 ข้อมูลเกี่ยวข้องกับโครงการ

2.1.1 ประวัติความเป็นมาของมหาวิทยาลัยนเรศวร

เป็นมหาวิทยาลัยของรัฐ ตั้งอยู่ในจังหวัดพิษณุโลก ก่อตั้งเมื่อวันที่ 29 กรกฎาคม พ.ศ.2533 ภายหลังจากการยกฐานะขึ้นจากวิทยาเขตของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยชื่อ "มหาวิทยาลัยนเรศวร" นั้น ได้รับพระราชทานนามจากพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช เพื่อสดุดีและเฉลิมพระเกียรติแด่สมเด็จพระนเรศวรมหาราช วีรกษัตริย์แห่งกรุงศรีอยุธยาเนื่องด้วยพระองค์ประสูติที่เมืองพิษณุโลก และทรงเคยดำรงพระอิสริยยศเป็นสมเด็จพระมหาอุปราชครองเมืองพิษณุโลกมาก่อน

ปัจจุบันมหาวิทยาลัยนเรศวรเป็นศูนย์กลางการศึกษาในภูมิภาคภาคเหนือตอนล่างและภาคกลางตอนบนของประเทศไทย โดยมีการเรียนการสอนครอบคลุมครบทุกสาขาวิชาทั้งสายวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี วิทยาศาสตร์สุขภาพ มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ รวมทุกระดับการศึกษาทั้งสิ้น 184 หลักสูตร มีจำนวนนิสิตประมาณ 22,200 คน และมีอาจารย์ประจำกว่า 1,400 คน มหาวิทยาลัยนเรศวรได้รับการจัดอันดับในด้านการวิจัยให้เป็นมหาวิทยาลัยระดับดีเยี่ยมและเป็นมหาวิทยาลัยอันดับ 9 ของประเทศไทย จากการจัดอันดับมหาวิทยาลัยโดยสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาเมื่อปี พ.ศ. 2549 และได้รับการจัดอันดับโดย เว็บโอเมตริกซ์ (Webometrics) เมื่อเดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2556 ให้อยู่ในอันดับที่ 605 ของโลก อันดับที่ 15 ของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และอันดับที่ 9 ของมหาวิทยาลัยในประเทศไทย

พิธีพระราชทานปริญญาบัตรของมหาวิทยาลัยจัดขึ้นเป็นประจำทุกปีในช่วงเดือนธันวาคม โดยได้รับพระมหากรุณาธิคุณจากสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ทรงพระกรุณาเสด็จพระราชดำเนินแทนพระองค์มาทรงประกอบพิธีสำคัญต่างๆ ในกิจการของมหาวิทยาลัย นครสวรรค์ (อ้างอิง : http://www.nu.ac.th/th/a_aboutnu.php . สืบค้น 1 พ.ค. 2559)

2.1.1.1 คณะต่างๆ ในมหาวิทยาลัยนครสวรรค์

2.1.1.1.1 คณะแพทยศาสตร์

2.1.1.1.2 คณะเภสัชศาสตร์

2.1.1.1.2.1 หลักสูตรเภสัชศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาบริหาร

เภสัชกรรม

2.1.1.1.2.2 หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา

วิทยาศาสตร์เครื่องสำอาง

2.1.1.1.3 คณะพยาบาลศาสตร์

2.1.1.1.4 คณะทันตแพทยศาสตร์

2.1.1.1.5 คณะวิทยาศาสตร์การแพทย์

2.1.1.1.5.1 ภาควิชากายวิภาคศาสตร์

2.1.1.1.5.2 ภาควิชาจุลชีววิทยาและปรสิตวิทยา

2.1.1.1.5.3 ภาควิชาจุลสารภาควิชาชีวเคมี

2.1.1.1.5.4 ภาควิชาสรีรวิทยา

2.1.1.1.6 คณะสหเวชศาสตร์

2.1.1.1.6.1 ภาควิชาเทคนิคการแพทย์

2.1.1.1.6.2 ภาควิชาเทคโนโลยีและทรงออก

2.1.1.1.6.3 ภาควิชารังสีเทคนิค

2.1.1.1.6.4 ภาควิชากายภาพบำบัด

2.1.1.1.6.5 ภาควิชาทัศนมาตรศาสตร์

2.1.1.1.7 คณะสาธารณสุขศาสตร์

2.1.1.1.7.1 หลักสูตรสาธารณสุขศาสตรบัณฑิต

2.1.1.1.7.2 สาขาวิชาอาชีวอนามัยและความปลอดภัย

2.1.1.1.7.3 สาขาวิชาการแพทย์แผนไทยประยุกต์

2.1.1.1.8 คณะเกษตรศาสตร์ ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

2.1.1.1.8.1 สาขาวิชาภูมิศาสตร์

2.1.1.1.8.2 สาขาวิชาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

2.1.1.1.8.3 สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการอาหาร

2.1.1.1.8.4 สาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอาหารสัตว์

2.1.1.1.8.5 สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การเกษตร

2.1.1.1.8.6 สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การประมง

2.1.1.1.9 คณะวิทยาศาสตร์

2.1.1.1.9.1 สาขาวิชาคณิตศาสตร์

2.1.1.1.9.2 สาขาวิชาเคมี

2.1.1.1.9.3 สาขาวิชาชีววิทยา

2.1.1.1.9.4 สาขาวิชาฟิสิกส์

2.1.1.1.9.5 สาขาวิชาฟิสิกส์ประยุกต์

2.1.1.1.9.6 สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์

2.1.1.1.9.7 สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

2.1.1.1.9.8 สาขาวิชาสถิติ

2.1.1.1.10 คณะวิศวกรรมศาสตร์

2.1.1.1.10.1 สาขาวิชาวิศวกรรมสิ่งแวดล้อม

2.1.1.1.10.2 สาขาวิชาวิศวกรรมโยธา

2.1.1.1.10.3 สาขาวิชาวิศวกรรมไฟฟ้า

2.1.1.1.10.4 สาขาวิชาวิศวกรรมเครื่องกล

2.1.1.1.10.5 สาขาวิชาวิศวกรรมการจัดการ

2.1.1.1.10.6 สาขาวิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์

2.1.1.1.10.7 สาขาวิชาการจัดการภัยพิบัติ

2.1.1.1.11 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

2.1.1.1.11.1 สาขาสถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต

2.1.1.1.11.2 สาขาวิชาการออกแบบสิ่งแวดล้อม

2.1.1.1.11.3 สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์

2.1.1.1.11.4 สาขาออกแบบทัศนศิลป์

2.1.1.1.12 คณะนิติศาสตร์

2.1.1.1.13 คณะมนุษยศาสตร์

2.1.1.1.13.1 หลักสูตรดุริยางคศาสตร์ตะวันตก

2.1.1.1.13.2 หลักสูตรดุริยางคศาสตร์ไทย

2.1.1.1.13.3 หลักสูตรนาฏศิลป์ไทย

2.1.1.1.13.4 หลักสูตรภาษาจีน

2.1.1.1.13.5 หลักสูตรภาษาญี่ปุ่น

2.1.1.1.13.6 หลักสูตรภาษาฝรั่งเศส

2.1.1.1.13.7 หลักสูตรพม่าศึกษา

2.1.1.1.13.8 หลักสูตรภาษาอังกฤษ

2.1.1.1.13.9 หลักสูตรภาษาเกาหลี

2.1.1.1.13.10 หลักสูตรภาษาไทย

2.1.1.1.14. คณะบริหารธุรกิจ เศรษฐศาสตร์และการสื่อสาร

2.1.1.1.14.1 สาขาการจัดการธุรกิจ

2.1.1.1.14.2 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

2.1.1.1.14.3 สาขาการเงินการธนาคาร

2.1.1.1.14.4 สาขาการท่องเที่ยว

2.1.1.1.14.5 สาขาเศรษฐศาสตร์

2.1.1.1.14.6 สาขาการบัญชี

2.1.1.1.14.7 สาขาการประชาสัมพันธ์

2.1.1.1.14.8 สาขาการสื่อสารมวลชน

2.1.1.1.14.9 สาขาสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร

2.1.1.1.15 คณะศึกษาศาสตร์

2.1.1.1.15.1 สาขาวิชาคณิตศาสตร์ (กศ.บ.คณิตศาสตร์)

2.1.1.1.15.2 สาขาวิชาเคมี (กศ.บ.เคมี)

2.1.1.1.15.3 สาขาวิชาชีววิทยา (กศ.บ.ชีววิทยา)

2.1.1.1.15.4 สาขาวิชาฟิสิกส์ (กศ.บ.ฟิสิกส์)

2.1.1.1.15.5 สาขาวิชาภาษาไทย (กศ.บ.ภาษาไทย)

2.1.1.1.15.6 สาขาวิชาภาษาอังกฤษ (กศ.บ.ภาษาอังกฤษ)

2.1.1.1.15.7 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ (กศ.บ.คอมพิวเตอร์)

2.1.1.1.15.8 สาขาวิชาพลศึกษาและวิทยาศาสตร์การออกกำลังกาย

กกำลังกาย(กศ.บ.พลศึกษาและวิทยาศาสตร์การออกกำลังกาย)

2.1.1.1.16 คณะสังคมศาสตร์

2.1.1.1.16.1 สาขาวิชาจิตวิทยา

2.1.1.1.16.2 สาขาวิชาประวัติศาสตร์

2.1.1.1.16.3 สาขาวิชาพัฒนาสังคม

2.1.1.1.16.4 สาขาวิชาการวิจัยสังคม

2.1.1.1.17 วิทยาลัยนานาชาติ

2.1.1.1.17.1 สาขาวิชาการจัดการทรัพยากรมนุษย์

2.1.1.1.17.2 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจท่องเที่ยว

2.1.1.1.17.3 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจระหว่างประเทศ

2.1.1.1.17.4 สาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารธุรกิจ

(อ้างอิง : <http://www.nu.ac.th> . สืบค้น 1 พ.ค. 2559)

2.1.2 หน่วยงานที่ให้ความช่วยเหลือนิสิต

2.1.2.1 กองบริการการศึกษา

เป็นหน่วยงานระดับกอง ภายใต้สำนักงานอธิการบดีมหาวิทยาลัยนครสวรรค์ ภารกิจหลักคือส่งเสริม และสนับสนุน กระบวนการการผลิตทุกระดับ ตั้งแต่แรกเข้าศึกษา ระหว่างศึกษา จนกระทั่งสำเร็จการศึกษาซึ่งถือว่ากองบริการการศึกษา เป็นแหล่งรวมข้อมูลทุกหลักสูตรของมหาวิทยาลัย เป็นแหล่งสถิติทางการศึกษาของนิสิต เพราะว่าเราดูแลเรื่องของระบบทะเบียน นิสิตทั้งหมด ปัจจุบันมีโครงสร้างงานอยู่สามงานคือ 1 งานทะเบียนนิสิตและประมวลผล ซึ่งมีหน้าที่ ในการรับผิดชอบเรื่องของการลงทะเบียนนิสิตประมวลผลที่น้องๆต้องใช้ในระบบทะเบียนออนไลน์ เวลาลงทะเบียน หรืออะไรต่างๆก็จะเก็บข้อมูลของนิสิตทั้งหมดอยู่ตรงนั้นตั้งแต่แรกเข้าจนจบ การศึกษา งานทะเบียนเริ่มตั้งแต่แรกคือการรายงานตัว ที่นิสิตปีหนึ่งเข้ามา และระหว่างนั้นเช่นการ ลงทะเบียน การเพิ่มถอน การขอยื่นต่างๆ เพิ่มรายวิชา หรืออะไรต่างๆในระบบทั้งหมด หรือว่าแม้แต่ การกรอกเกรดหรืออะไรต่างๆของอาจารย์ก็จะให้ระบบนี้ ของทะเบียนออนไลน์ซึ่งส่วนของงาน ทะเบียนนิสิตก็คือโซนนี้จะเป็นผู้ดูแลทั้งหมด หรือแม้กระทั่งการยื่นสำเร็จการศึกษา ที่ได้ก็จะดู โครงสร้างว่าพวกเขาครบถ้วนเรียบร้อยไหม สำเร็จการศึกษาได้ไหมพี่ๆก็จะดูแลทั้งหมด งานที่สองก็

คืองานพัฒนาหลักสูตร จะมีหน้าที่รับผิดชอบ ประสานงาน ตรวจสอบ และก็พัฒนาหลักสูตรต่างๆ ของมหาวิทยาลัยให้เป็นไปตามมาตรฐาน ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ ซึ่งตรงนี้อาจจะไม่ได้เป็นฝ่ายที่ติดต่อดโดยตรงกับนิสิตมากนัก แต่เป็นส่วนหนึ่งที่คอยดูแลประสานงานต่างๆ ของแต่ละคณะงานที่สามคืองานใหม่ที่เพิ่งเข้ามาคืองานทุนกู้ยืมเพื่อการศึกษา ก็จะมีหน้าที่เกี่ยวกับหน่วยงานเดิมคือจะประสานงานทั้งหมดในเรื่องของ ทุนกู้ยืม กยศ กรอ ก็จะเป็นหน่วยประสานงานที่ทำงานร่วมกับคณะ ก็จะมี ถ้าผู้กู้ยืมในกระบวนการดำเนินการต่างๆ นื่องๆ ก็อาจจะมี การติดต่อกับตรงนี้บ้างหรือติดต่อผ่านคณะ มีรางวัลสำหรับนักเรียนเรียนดี ที่ใน 1 ปีการศึกษาได้ A ครบ 10 ตัวจะได้เงินสนับสนุน 5000 บาท และงานทะเบียน เดิมจะดูแลเรื่องทะเบียน แต่พอปรับโครงสร้างปี งานรับเข้าศึกษาก็จะมารวมอยู่กับงานทะเบียน เพราะฉะนั้น งานทะเบียนค่อนข้างจะ ควบคุมทั้งหมดก็คือตั้งแต่ รับสมัครนิสิตเข้ามาตามกระบวนการของมหาวิทยาลัย ไม่ว่าจะเป็นแอด มิชชั่น โควต้า ก็จะมาอยู่ในส่วนนี้ เพราะฉะนั้นเด็กที่จะเข้ามาอยู่มหาวิทยาลัย ค่อนข้างที่จะต้อง ติดต่อกับงานทะเบียน ตั้งแต่เข้ามาจนกระทั่งจบการศึกษา และระบบทะเบียนออนไลน์ก็ยังมีอยู่ที่นี่ เช่น ลงทะเบียนล่าช้า เพิ่มถอนรายวิชา หรือแม้แต่การตรวจสอบตารางเรียน ตารางสอบ ปฏิทิน การศึกษา จะตรวจสอบผลการเรียนปกติ รอพินิจ พันสภาพ อะไรต่างๆ ก็อยู่ในระบบนี้ หรือว่าเราจะ ใช้ตรวจสอบภาระค่าใช้จ่าย ทุนการศึกษา หรือว่าเราจะเข้าไปดูเพื่อตรวจสอบโครงสร้างหลักสูตร การ สำเร็จการศึกษา หรือแม้แต่การติดตามคำร้อง อย่างเช่น การยื่นคำร้องเปลี่ยนชื่อนามสกุล ขอเพิ่ม รายวิชา มาพ่ายในส่วนนี้ ก็จะสามารถเข้าไปเช็คในระบบทะเบียนออนไลน์ได้ เดิมกองบริการ การศึกษาอยู่ที่มิ่งขวัญ ตอนนี้เป็นกองศึกษาทั่วไป กองศึกษาทั่วไป จะดูแลในเรื่องของการจัดการ เรียนการสอนของรายวิชาศึกษาทั่วไป ที่เราต้องเรียนอย่างน้อย 30 หน่วยกิต ที่นี้จะดูแลเรื่องการ จัดการเรียนการสอน อย่างเช่นการจัดกลุ่มการเรียน เปรียบเสมือนคณะหนึ่งย่อยๆ ที่ดูแลในส่วน ของรายวิชาศึกษาทั่วไป โดยเฉพาะ กองบริการการศึกษาเค้าเตอร์มีเป็นจุดดูแลงานทะเบียน ที่ บริการรับคำร้อง เช่น การลาพักการเรียน เปลี่ยนชื่อ-นามสกุล ขอเทียบโอนรายวิชา การย้ายสาขา- คณะ ลงทะเบียนมากกว่าเกณฑ์ ก็สามารถยื่นแล้วก็ได้ติดต่อ ใบเบิกนิสิตลูกข้าราชการ ใบขอทรานส คริป ใบรับรองวุฒิ ต่างๆ ทำการตั้งแต่ 8.30-16.30 ณ. เว้นวันหยุดราชการ อีกส่วนหนึ่งคือการ บริการห้องเรียน ที่อาคารเฉลิมพระเกียรติ 72 พรรษาและพื้นที่จัดกิจกรรม ที่โด่ง โรงละคร อาคาร ปราบไตรจักร เป็นพื้นที่ที่กองบริการการศึกษาจะดูแลในการให้บริการ (อ้างอิง : ภัทริกา สิงห์สถิตย์ .(1 กันยายน 2558). หัวหน้างานทุนกู้ยืมเพื่อการศึกษา. สัมภาษณ์.)

2.1.2.2 ศูนย์บริการข้อมูลสำหรับนิสิต มหาวิทยาลัยนเรศวร

ศูนย์บริการข้อมูลสำหรับนิสิต สังกัดกองกิจการนิสิต จะให้บริการข้อมูลทุกเรื่อง เกี่ยวกับเรื่องการเรียนรู้ การศึกษา การใช้ชีวิต ของนิสิต ทั้งในและนอกมหาวิทยาลัย ตลอดเวลาที่ศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัย ข้อมูลไหนที่เราตอบนิสิตได้ เราก็ตอบ หรือข้อมูลไหนที่ไม่มีข้อมูลหรือว่ายังตอบไม่ได้ในทันที เราก็จะประสานงานไปหน่วยงานต่างๆที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนั้นๆ เพื่อที่จะหาคำตอบมาให้นิสิตที่ถามเข้ามา แล้วก็ทางศูนย์บริการข้อมูลนิสิตของเราก็จะมีทางติดต่อได้หลายช่องทาง ทั้งนิสิตเดินทางมาติดต่อด้วยตัวเองที่อาคารเฉลิมพระเกียรติ 72 พรรษาชั้นล่าง หรือว่าจะโทรมาที่เบอร์ 055-968334 หรือว่าจะคุยอินบลิคเข้ามาได้ที่เฟซบุ๊ก "SSID NU" ก็สามารถสอบถามมาได้ทุกเรื่อง ก็จะมีการเก็บรายงานประจำเดือนด้วย เวลาที่มีนิสิตติดต่อเข้ามาที่นี้ไม่ใช่จะให้บริการเฉพาะนิสิตอย่างเดียว อาจารย์หรือบุคลากรหรือว่าบุคคลภายนอกสามารถเดินเข้ามาสอบถามหรือโทรเข้ามาสอบถาม เราก็ตอบให้หมดทุกเรื่องเกี่ยวกับมหาวิทยาลัยนเรศวร ที่เราสามารถตอบได้ ถ้าเป็นกรณีศึกษาใหญ่อย่างนิสิตที่มีปัญหาเรื่องความเครียดส่วนตัว ครอบครัว เพื่อน หรือการเรียนรู้ เราก็อาจจะมีการประสานงานพูดคุยไปกับคณะ ถ้าเรารู้ว่าน้องเป็นเด็กคณะอะไร เราก็จะพูดคุยกับเจ้าหน้าที่คณะหรืออาจารย์ รองฝ่ายกิจการนิสิต เพื่อที่จะคุยปรึกษากันว่าน้องมีปัญหาอะไรหรือป่วย เหมือนคุยเชิงลึกมากขึ้น เหมือนส่งต่อกรณีศึกษากันเพราะบางทีคณะก็จะใกล้ชิดกับเด็กเข้าใจเด็กมากกว่า หรือบางทีถ้ามีความเครียดก็จะมีพี่ๆที่มาแนะนำอยู่ตรงกองกิจการนิสิตที่เป็นศูนย์แนะนำ เราก็จะส่งต่อไป อาจจะต้องคุยกันยาว บางทีบางปัญหาไม่ใช่แค่ถามตอบสั้นๆ แบบน้องเค้าเครียดอยากระบายหรืออยากมีเพื่อนคุยก็จะส่งต่อไปตรงนั้น พี่ตงนั่นเค้าก็จะช่วยแนะนำให้คำปรึกษา ให้น้องสบายใจมากขึ้นได้ (อ้างอิง : ธีฎฐารัตน์ อินทร์เมือง .(1 กันยายน 2558). เจ้าหน้าที่กองกิจการนิสิต. สัมภาษณ์.)

2.1.2.3 กองการศึกษาทั่วไป

มหาวิทยาลัยนเรศวรมีการพัฒนาทั้งทางด้านวิชาการ และด้านกายภาพ ให้มี ความเจริญก้าวหน้าอย่างมาก การจัดการศึกษาเป็นกระบวนการในการพัฒนาคุณภาพชีวิตมนุษย์ มหาวิทยาลัยนเรศวรในฐานะที่เป็นสถาบันอุดมศึกษาที่จัดการเรียนการสอน เพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของนิสิต ได้มองเห็นความสำคัญ ของหมวดกลุ่มวิชาตามปรัชญาการจัดการศึกษา สำหรับอุดมศึกษา คือ หมวดกลุ่มวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชาพื้นฐาน กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ และกลุ่มหมวดวิชาชีพ ซึ่งจากกลุ่มวิชาทั้ง 4 นั้น กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไปของมหาวิทยาลัยนเรศวร เป็นกลุ่มวิชาที่มีความสำคัญอีกกลุ่มหนึ่ง เนื่องจากเป็นกลุ่มวิชาที่มุ่งส่งเสริมสร้างปลูกฝังให้ผู้เรียนมีความรู้

เข้าใจ ในสรรพสิ่งที่เกี่ยวข้องกับตนเอง และสังคม เพื่อความเป็นไทจากอวิชชาบังเกิดความเป็นอิสระใฝ่แสวงการดำเนินชีวิต อย่างมี สาระ มีคุณค่า มีคุณภาพ และมีคุณธรรม มีจุดมุ่งหมายให้ นิสิตมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ที่เอื้อต่อการดำรงชีวิต เป็นสมาชิกของสังคมที่มีคุณค่า ดังนั้นการ จัดให้มีหน่วยงานที่แข็งแกร่งเพื่อรองรับภารกิจดังกล่าวให้มีการ จัดการที่เหมาะสม และมี ประสิทธิภาพ ในปีพ.ศ. 2553 ตามกรอบนโยบาย และแผนกลยุทธ์ มหาวิทยาลัยนเรศวร พ.ศ. 2552 - 2556 โดย ศาสตราจารย์ ดร.สุจินต์ จินายน อธิการบดีมหาวิทยาลัยนเรศวร ออกประกาศจาก สภามหาวิทยาลัยนเรศวร ในคราวประชุมครั้งที่ 149(1/2553) เมื่อวันที่ 16 มกราคม 2553 ประกาศ ให้จัดตั้งและปรับปรุงโครงสร้างของ ส่วนราชการ และหน่วยงานภายในสำนักงานอธิการบดี ให้ จัดตั้ง"กองการศึกษาทั่วไป"เป็นหน่วยงานภายในสำนักงานอธิการบดีมีฐานะเทียบเท่ากอง โดยแบ่ง โครงสร้างการบริหารงาน 3 งาน คือ 1. งานธุรการ 2. งานส่งเสริมวิชาการ 3.งานบริการสื่อ สารสนเทศในการเรียน

ต่อมาได้รับการอนุมัติจากสภามหาวิทยาลัยให้มีการปรับเปลี่ยนโครงสร้างหน่วยงาน ของกองการศึกษาทั่วไปในคราวประชุมสภามหาวิทยาลัยนเรศวร ครั้งที่ 198(8/2557) เมื่อวันที่ 24 สิงหาคม 2557 โดยมีมติให้ปรับโครงสร้างใหม่ คือ 1. งานบริหารทั่วไป 2. งานสนับสนุนการเรียน การสอน (อ้างอิง : พรธิดา บุญยะโรจน์ .(1 กันยายน 2558). หัวหน้าสวัสดิการและแนะแนว. สัมภาษณ์.)

2.1.2.4 กองคลัง

กองคลัง เป็นหน่วยงานภายใต้สำนักงานอธิการบดี มหาวิทยาลัยนเรศวร โดยเริ่มตั้งแต่วิทยาลัยวิชาการศึกษาพิษณุโลกได้เริ่มก่อตั้งในปี พ.ศ. 2510 ตามพระราชบัญญัติ วิทยาลัยวิชาการศึกษา พ.ศ.2497 สังกัดกรมการฝึกหัดครูกระทรวงศึกษาธิการ ต่อมาได้ยกฐานะ เป็นมหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ วิทยาเขตพิษณุโลก เมื่อวันที่ 28 มิถุนายน 2517 ในระหว่างนี้ มีสถานะเป็นงานการเงินและบัญชีขึ้นกับกองธุรการวิทยาเขต มีภารกิจในการควบคุมการเบิก จ่ายเงินตลอดจนการรับเงินค่าลงทะเบียนนิสิต และเรื่องอื่นๆ ที่มหาวิทยาลัยมอบหมาย ในปี พ.ศ. 2533 รัฐบาลได้มีมติยกฐานะมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ วิทยาเขตพิษณุโลกเป็นมหาวิทยาลัย นเรศวรและได้มีการปรับโครงสร้างการแบ่งส่วนงานภายใน ตามมติสภามหาวิทยาลัยในคราว ประชุมครั้งที่ 207(5/2558) เมื่อวันที่ 31 พฤษภาคม 2558 มีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 1 กรกฎาคม 2558 ซึ่งกองคลังได้รับการปรับโครงสร้างส่วนงานใหม่ออกเป็น 5 งาน คือ 1.งานการเงินรับ 2.งาน

การเงินจ่าย 3.งานพัสดุ 4.งานเงินเดือนและสวัสดิการ 5.งานบัญชีและวิเคราะห์งบการเงิน(อ้างอิง : <http://www.finance.nu.ac.th/web2014/index.php?p=history.php> . สืบค้น 27 พ.ค. 2559)

2.1.2.5 กองกิจการนิสิต

กองกิจการนิสิตจะแบ่งเป็นสองส่วน ซึ่งอยู่ที่โตม ส่วนแรกจะเป็นงานกิจกรรมนิสิต อีกส่วนคืองานสวัสดิการและแนะแนว จะดูแลในเรื่องของการแนะแนว ให้คำปรึกษา การบริการข้อมูล รับแจ้งเหตุฉุกเฉินนิสิต ผ่อนผันทหาร เบิกจ่ายค่ารักษาพยาบาล กองทุนสวัสดิภาพนิสิต ทุนการศึกษา กองทุนการศึกษาเพื่อนิสิตที่บริจาคมาจากที่ต่างๆ และศูนย์บริการนิสิตต่างชาติ ห้องทำงานสวัสดิการและแนะแนวจะมีหลายห้อง เช่นที่ศูนย์แนะแนวก็จะมีมาให้คำปรึกษาเป็นหลัก จัดหางานพิเศษ แนะแนวอาชีพ และการบริการนิสิตพิการ และการศึกษาวิชาทหารก็จะอยู่ที่นี้ด้วย ส่วนศูนย์บริการข้อมูลสำหรับนิสิตต่างชาติก็จะอยู่ที่หอพัก อยู่ชั้นล่างอาคารขวัญเมือง เพราะตรงนั้นจะเป็นที่พักของนิสิตต่างชาติก็จะตั้งตรงนั้นเพื่อความสะดวกในการให้บริการด้านข้อมูล ความช่วยเหลือต่างๆ และที่อาคารเฉลิมพระเกียรติ 72 พรรษาจะเป็นศูนย์บริการข้อมูลนิสิตเพราะเป็นแหล่งที่นิสิตไปเรียน เป็นอาคารเรียนรวม ซึ่งสะดวกต่อการให้บริการ ที่ศูนย์บริการข้อมูลนิสิตเหมือนจุดคัดกรองการให้คำปรึกษา และส่งต่อให้งานสวัสดิการและแนะแนวว่าจะแก้ไขปัญหาให้เด็กคนนี้อย่างไร บางคนอาจจะประสบปัญหาเรื่องชีวิต ครอบครัว หรือว่าเรื่องเพื่อน การคบเพื่อนคบแฟน บางคนอาจจะเจอปัญหาเรื่องการเงิน ที่นี้ก็จะดูว่าจะแก้ปัญหาได้อย่างไรบ้าง ที่นี้จะมีนักแนะแนวอยู่ที่ศูนย์แนะแนว จะให้คำปรึกษาและประเมินกรณีศึกษา ถ้ายากหรือเด็กมีภาวะอื่นๆแทรกซ้อน บางคนอาจจะมีความซึมเศร้าหรือตึงเครียดมากๆ ก็จะส่งต่อให้ภาคจิตวิทยา คณะสังคมศาสตร์ หรือบางทีก็จะส่งที่ภาคจิตเวช โรงพยาบาลมหาวิทยาลัยนครสวรรค์ ขึ้นอยู่กับการประเมินแต่ละกรณีว่าเค้านักแค่ไหน ถ้านิสิตที่บ้านมีปัญหาเรื่องค่าใช้จ่าย ก็จะเริ่มเช็คกว่าเค้ากู้ กยศ โหม เป็นปัญหาระยะสั้นหรือระยะยาว หรือว่าเป็นต่อเนื่อง ถ้าเป็นเรื่อง กยศ ก็จะเป็นปัญหาสั้นๆ พอได้รับเงิน กยศ ก็จะคลายปัญหาได้ แต่ถ้าเกิดกู้แล้วยังไม่พอหรือบางคนไม่ได้กู้ กู้ไม่ได้ด้วยปัญหาต่างๆ ที่นี้ก็จะดูว่าให้ทำงานพิเศษได้ไหม ก็จะมีแหล่งงานพิเศษให้ อาจจะหางานประจำให้ยาวๆ หรืออีกช่องทางหนึ่งก็จะเป็นทุนการศึกษา ดูว่าเค้าเข้าเกณฑ์ที่จะขอทุนได้ไหม เกรดได้ไหม ความประพฤติเป็นอย่างไร ทั้งหมดนี้จะเป็นหน้าที่ของกองแนะแนวทั้งหมด รวมถึงทุนได้เปล่าด้วย งานจะเชื่อมต่อกัน ที่นี้จะมีการแชร์ปัญหากันทุกเดือนอยู่แล้วในส่วนของผู้หน้าที่ ซึ่งจะมีเจ้าหน้าที่อยู่ประมาณ 7-8 คนในการแชร์ปัญหาต่างๆว่าจะมีการช่วยเหลือเค้าในช่องทางไหนบ้าง เช่น ช่วยเรื่องเงิน ช่วยอย่างไร ช่วยให้คำปรึกษา จะช่วยแบบไหน

ที่นี่จะให้ความช่วยเหลือในเรื่องในด้านข้อมูล คำปรึกษา สวัสดิการต่างๆที่เกี่ยวข้องกับเด็กและจำเป็น อย่างเช่นวิชาทหาร เด็กทุกคนต้องผ่านผ่านที่อยู่ห้องแนะนำ งานสวัสดิการและแนะแนวจะแบ่งเป็น 4 ห้อง ที่โดม 2 ห้อง ที่ขวัญเมือง 1 ห้อง ที่อาคารเฉลิมพระเกียรติ 72 พรรษา 1 ห้อง ลักษณะการแบ่ง ห้องทำงาน ไม่ได้ขึ้นอยู่กับโครงสร้างทั้งหมด แต่แบ่งตามลักษณะของเจ้าหน้าที่และงาน

กองกิจการนิสิตมีอยู่สองหน่วยงานคือ งานกิจกรรม และงานสวัสดิการและแนะแนวการศึกษา งานกิจกรรมจะแบ่งออกเป็นสามหน่วย หน่วยแรกก็จะเป็นกิจกรรมนิสิตก็จะคอยดูแล ภาครวมขององค์การนิสิต สภานิสิต สโมสรนิสิต และชมรมต่างๆในเรื่องกิจกรรมทั้งหมดที่นิสิตให้ความสนใจ ไม่ว่าจะเข้าชมรมใดก็ตาม เด็กก็จะมาที่ห้องนี้ อย่างงานส่งเสริมกิจกรรมก็จะมีด้วยกัน 5 ด้าน หนึ่งคือด้านวิชาการและทักษะชีวิต จะเป็นเรื่องของงานวิชาการซึ่งจะมีเจ้าหน้าที่ดูแลรับผิดชอบในแต่ละด้าน ด้านที่สองจะเป็นด้านศิลปะและวัฒนธรรมท้องถิ่น จะเป็นเรื่องของการเต้นรำการร้อง ส่วนที่สามจะเป็นเรื่องของคุณธรรมและจริยธรรม เป็นเรื่องของวินัยและคุณธรรม เด็กที่มีประวัติในการสร้างชื่อเสียงและผลงาน จะมาอยู่ในกลุ่มนี้ ส่วนด้านที่สี่จะเป็นด้านบำเพ็ญประโยชน์ จะเป็นเรื่องของจิตอาสา เช่นของ กยศ ทุกวันนี้อีกถ้าใครอยากจะทำ กยศ ได้ต่อเนื่อง ต้องเป็นจิตอาสาด้วย ด้านสุดท้ายจะเป็นด้านของกีฬา ซึ่งจะเป็นกีฬาทุกประเภท ที่นิสิตสนใจจะมาเข้าร่วมชมรม ซึ่งชมรมก็จะมีให้นิสิตเลือกในวันเปิดโลกกิจกรรม เพราะฉะนั้น ในส่วนของกองกิจจะรับฟัง ปัญหาของนิสิตในทุกเรื่อง ใครก็ตามที่คิดว่าเป็นเรื่องของนิสิตก็จะโยนเรื่องพวกนั้นมาที่นี้ ที่นี้ก็จะมีส่วนหนึ่งที่เป็นศูนย์บริการข้อมูลนิสิต เป็นศูนย์ที่ให้ความช่วยเหลือเด็กๆ ศูนย์บริการข้อมูลนิสิตจะสามารถตอบปัญหาพวกนี้ให้ได้แต่ถ้ามีข้อมูลบางอย่างที่ศูนย์บริการข้อมูลนิสิต ไม่สามารถให้ความช่วยเหลือได้ ศูนย์บริการข้อมูลนิสิตก็จะหาข้อมูลและตอบกลับในน้องๆนิสิต ส่วนในกิจกรรมที่สองจะดูแลเรื่องคุณธรรมและจริยธรรมของนิสิตในเรื่องของงานวินัย ซึ่งไม่ใช่เรื่องของการทำความดีอย่างเดียว เด็กบางคนทำผิดวินัย ส่วนนี้ไม่ว่าจะเป็นวินัยหมวดกันน้ำคอก มีการทำร้ายร่างกายกัน พฤติกรรมสอบ ลักทรัพย์ พวกนี้ถือว่าเป็นโทษวินัยทั้งนั้น เพราะฉะนั้นถ้ามีเหตุการณ์แบบนี้เกิดขึ้น ก็จะเป็นกลุ่มงานกองกิจการนิสิตที่จะตั้งกรรมการสอบสวนหาข้อเท็จจริง และนำเสนอคณะกรรมการบริหารเพื่อที่จะพิจารณาโทษกับนิสิต ส่วนกลุ่มที่สามจะเป็นเรื่องของการส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม จะเป็นเรื่องของการรำ การเต้น การร้อง ในส่วนนี้ก็จะชมรมรองรับในนิสิตเข้าไปอยู่ด้วย ในงานส่วนใหญ่จะดูแลสภานิสิต องค์การนิสิต และชมรมส่วนกลาง การเข้ากิจกรรมก็จะมีทราวาสศิลป์ กิจกรรมให้ ซึ่งเมื่อจบการศึกษาก็จะสามารถมาขอในทราวาสศิลป์เพื่อที่จะรับรองประสบการณ์การทำงานของตัวเอง ถ้านิสิตคนไหนไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมกลาง ก็จะต้องหาเวลาเข้ามาเข้าร่วมกิจกรรมหลักทั้งหมด 6 กิจกรรม เพราะถ้าไม่เข้าจะไม่สามารถยื่นจบได้ และอีกอย่างหนึ่ง ถ้านิสิตคนไหนมี

กิจกรรมที่จัดขึ้นเอง สามารถนำเสนอโครงการมายื่นขอเงินสนับสนุนได้เช่นกัน ที่นี้จะมีเงินสนับสนุนกิจกรรมอยู่จำนวนหนึ่ง ถ้าเป็นโครงการที่น่าสนใจและเห็นว่าเป็นประโยชน์ที่นี้ก็จะรับไว้พิจารณา ยิ่งเป็นกิจกรรมที่ทำต่อเนื่องอยู่ทุกปีก็จะมีโอกาสได้เงินสนับสนุนมากขึ้น รวมถึงด้านคุณธรรมจริยธรรมถ้าเด็กไปสร้างผลงานมา ทางนี้ก็จะมีเงินรางวัลและเกียรติบัตรให้อีกด้วย(อ้างอิง : พรดิคานุญยะโรจน์ .(1 กันยายน 2558). หัวหน้าสวัสดิการและแนะแนว. สัมภาษณ์.)

2.1.2.6 โรงพยาบาลมหาวิทยาลัยนเรศวร

โรงพยาบาลมหาวิทยาลัยนเรศวรมีจุดเริ่มต้นจากศูนย์วิจัยทางวิทยาศาสตร์สุขภาพ เป็นโครงการที่จัดตั้งขึ้นเพื่อรองรับการดำเนินงานของคณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ซึ่งถือกำเนิดวันที่ 18 มกราคม 2537 ต่อมาศูนย์วิจัยแห่งนี้เปลี่ยนชื่อเป็น สถาบันวิจัยทางวิทยาศาสตร์สุขภาพ และเริ่มให้บริการ การรักษาพยาบาลแก่ประชาชน ใน พ.ศ. 2545

ด้วยเหตุที่เป็นสถาบันให้บริการและวิจัยด้านสุขภาพ สถาบันจึงสร้างและประดิษฐานพระราชานุสาวรีย์สมเด็จพระมหิตลาธิเบศร อดุลยเดชวิกรม พระบรมราชชนก ผู้ทรงเป็น "บิดาแห่งการแพทย์ไทย" และสมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนี ผู้ทรงมีคุณูปการต่อการศึกษาและสาธารณสุขของไทย ณ ด้านหน้าอาคารสถาบันฯ เมื่อวันที่ 20 สิงหาคม 2546 ทั้งนี้ นับเป็นสิริมงคลแก่ชาวสถาบันฯ และมหาวิทยาลัยนเรศวร ที่ได้รับพระเมตตาคุณจากสมเด็จพระเจ้าพี่นางเธอ เจ้าฟ้ากัลยาณิวัฒนา กรมหลวงนราธิวาสราชนครินทร์ เสด็จมาทางเป็นประธานในพิธีวางศิลาฤกษ์พระราชานุสาวรีย์

นอกจากนี้ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ได้มีพระมหากฤษฎาธิคุณโปรดเกล้าฯ พระราชทานนามอาคารฯ ว่า "อาคารสิริธร" พร้อมพระราชานุญาตให้อัญเชิญพระนามาภิไธย "ส.ธ." กำกับ ทั้งเสด็จมาทรงเป็นประธานในพิธีเปิดอาคารและเปิดพระราชานุสาวรีย์เมื่อวันที่ 1 ธันวาคม 2546

ใน พ.ศ. 2548 สถาบันวิจัยทางวิทยาศาสตร์สุขภาพได้ปรับเปลี่ยนชื่อเป็น "โรงพยาบาลมหาวิทยาลัยนเรศวร" เพื่อดำเนินพันธกิจอย่างสมบูรณ์ในการให้บริการสุขภาพแก่นิสิต ช่างราชการ เจ้าหน้าที่และประชาชนในเขตภาคเหนือตอนล่าง(อ้างอิง : <http://www.med.nu.ac.th/fom/th/nuh2015/nuhMain.php?mod=history> . สืบค้น 27 พ.ค. 2559)

2.1.2.7 Foreign Student Office(FSO)

Foreign Student Office หรือ FSO เป็นศูนย์ที่ให้ความช่วยเหลือกับนิสิตต่างชาติในทุกๆ ด้าน Foreign Student Office เป็นหน่วยงานที่ขึ้นตรงกับกองกิจการนิสิต(ข้างอิง : รัษฎาวรรัตน์ อินทร์เมือง .(1 กันยายน 2558). เจ้าหน้าที่กองกิจการนิสิต. สัมภาษณ์.)

2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบ

2.2.1 รู้จักเว็บไซต์ (Website)

2.2.1.1 เว็บไซต์ (Website) คืออะไร

เว็บไซต์ (Website) เป็นกลุ่มของเว็บเพจที่มีความเกี่ยวข้องกัน และอยู่ภายใต้ชื่อโดเมนเดียวกันเป็นแหล่งที่เก็บรวบรวมข้อมูลเอกสารและสื่อประสมต่าง ๆ เช่น ภาพ เสียง ข้อความ ของแต่ละบริษัทหรือหน่วยงานโดยเรียกเอกสารแต่ละหน้าของเว็บไซต์ว่า เว็บเพจ (Web Page) และเรียกเว็บหน้าแรกของแต่ละเว็บไซต์ว่า โฮมเพจ (Home Page)

อาจกล่าวได้ว่า เว็บไซต์ก็คือ เว็บเพจอย่างน้อยสองหน้าที่มีลิงก์ (Links) ถึงกัน หรือเปรียบได้กับหนังสือหนึ่งเล่ม ยกตัวอย่างเช่น <http://www.swt.ac.th> เป็น คือ เว็บไซต์ของโรงเรียนเสริมงามวิทยาคม



ภาพที่ 1 เว็บไซต์โรงเรียนเสริมงามวิทยาคม

ที่มา : <https://krupiyadanai.files.wordpress.com/2013/06/swt.jpg>

2.2.1.2 เว็บเพจ (Webpage) คืออะไร

เว็บเพจ (Webpage) เป็นหน้าเอกสารที่เขียนขึ้นในรูปแบบภาษาเอชทีเอ็มแอล (Hypertext Markup Language: HTML) ซึ่งสามารถเชื่อมโยงไปยังเอกสารหน้าอื่นได้ โดยเรียกดูผ่านเว็บเบราว์เซอร์

เว็บเพจ (Webpage) เป็นเอกสารที่ใช้เผยแพร่ข้อมูลข่าวสารซึ่งประกอบด้วยข้อความ ภาพ เสียง ภาพยนตร์ กราฟิก และมัลติมีเดีย ผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เว็บเพจจะถูกนำมาใช้ในการประชาสัมพันธ์ และนำเสนอข้อมูลความรู้ต่าง ๆ จึงส่งผลทำให้แต่ละเว็บเพจมีความแตกต่างกันไปตามวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้งาน ซึ่งอาจเปรียบเว็บเพจได้กับหน้าหนังสือแต่ละหน้านั้นเอง

2.2.1.3 โฮมเพจ (Homepage) คืออะไร

โฮมเพจ (Homepage) คือ คำที่ใช้เรียกหน้าแรกของเว็บไซต์ โดยเป็นทางเข้าหลักของเว็บไซต์ เมื่อเปิดเว็บไซต์นั้นขึ้นมา โฮมเพจก็จะเปรียบเสมือนกับเป็นสารบัญและคำนำที่เจ้าของเว็บไซต์นั้นได้สร้างขึ้น เพื่อให้ประชาสัมพันธ์เว็บไซต์ของตนเองหรือองค์กร นอกจากนี้ภายในโฮมเพจก็อาจมีเอกสารหรือข้อความที่เชื่อมโยงต่อไปยังเว็บเพจอื่นๆ อีกด้วย

2.2.1.4 เว็บเบราว์เซอร์ (Web browser) คืออะไร

เว็บเบราว์เซอร์ (Web browser) เป็นโปรแกรมใช้สำหรับการแสดงเว็บเพจ และสามารถเชื่อมโยงไปยังส่วนอื่นในเว็บเพจเดียวกันหรือเว็บเพจอื่นผ่านการเชื่อมโยงหลายมิติ หรือไฮเปอร์ลิงค์ (hyperlink) เรียกสั้นๆว่า ลิงค์ (link)

เว็บเบราว์เซอร์ช่วยเพิ่มความน่าสนใจในการใช้งานอินเทอร์เน็ตนอกเหนือไปจากการสื่อสารหรือการแลกเปลี่ยนไฟล์ระหว่างเครือข่าย ตัวอย่างเว็บเบราว์เซอร์ เช่น Mozilla Firefox, Microsoft Internet Explorer, Apple Safari, Google Chrome และ Opera

2.2.1.5 เว็บเซิร์ฟเวอร์ (Webserver) คืออะไร

เว็บเซิร์ฟเวอร์ (Webserver) เป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ให้บริการเว็บเพจ เมื่อผู้ใช้ร้องขอเว็บเพจผ่านเว็บเบราว์เซอร์ โดยใช้ยูอาร์แอล (uniform Resource Location: URL) ระบุตำแหน่งของเว็บเพจ เว็บเซิร์ฟเวอร์จะส่งเว็บเพจที่ค้นหาได้กลับไปแสดงผลผ่านเว็บเบราว์เซอร์ของผู้ใช้

2.2.1.6 เว็บโฮสติง (Web Hosting) คืออะไร

เว็บโฮสติง (Web Hosting) เป็นการให้บริการพื้นที่สำหรับสร้าง และจัดเก็บเว็บไซต์ของหน่วยงาน หรือบุคคลทั่วไป เพื่อให้บุคคลอื่นเข้าถึงได้ผ่านอินเทอร์เน็ต

2.2.1.6 เว็บเกิดขึ้นได้อย่างไร

เว็บไซต์แรกของโลก คือ <http://info.cern.ch> เปิดตัวครั้งแรกบนโลกไซเบอร์เมื่อวันที่ 6 สิงหาคม 2534 สร้างโดย เซอร์ทิโมที จอห์น เบอส์เนิร์ส-ลี (Sir Timothy John Berners-Lee, OM, KBE, FRS, FEng, FRSA) หรือที่เรารู้จักในนาม ทิม เบอส์เนิร์ส-ลี ผู้คิดและพัฒนาระบบ เวิลด์ไวด์เว็บ (WorldWideWeb) เป็นคนแรกของโลก

ทิม เบอส์เนิร์ส-ลี เกิดในกรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ เป็นบุตรของนายคอนเวย์ เบอส์เนิร์ส-ลี และนางแมรี ลี วูดส์ ซึ่งทั้งสองคนนี้เป็นนักคณิตศาสตร์ ผู้อยู่ในทีมสร้างคอมพิวเตอร์ "แมนเชสเตอร์ มาร์ก 1" คอมพิวเตอร์ยุคแรกของโลก



ภาพที่ 2 ทิม เบอส์เนิร์ส-ลี

ที่มา : <http://oxygen.readyplanet.com/images/1190787281/berners-lee-250.jpg>

ระหว่างเดือนมิถุนายน – ธันวาคม พ.ศ. 2523 เป็นช่วงที่ ทิม เบอส์เนิร์ส-ลี ได้ทำงานเป็น Freeland อยู่ที่เซิร์น (Cern) ได้เสนอโครงการ ข้อความหลายมิติ (Hypertext) ขึ้นเพื่อใช้ในการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างนักวิจัยด้วยกัน และมีการเริ่มสร้างระบบต้นแบบไว้แล้ว โดยใช้ชื่อว่า ENQUIRE

“เมื่อถึง พ.ศ. 2532 เซิร์นได้กลายเป็นศูนย์อินเทอร์เน็ตที่ใหญ่ที่สุดในยุโรป และเบอส์เนิร์ส-ลีได้เล็งเห็นโอกาสในการใช้ "ข้อความหลายมิติ" ผสมเข้ากับอินเทอร์เน็ต เบอส์เนิร์ส-ลีเขียนไว้ในข้อเสนอโครงการของเขาว่า "...เพียงเอาความคิดเรื่องข้อความหลายมิตินี้เชื่อมต่อกับความคิด "ทีซีพี" และ "DNS" และเท่านั้นก็จะได้ "เวิลด์ไวด์เว็บ.." เบอส์เนิร์ส-ลีร่างข้อเสนอของ

เขาเมื่อเดือนมีนาคม พ.ศ. 2532 และในปี พ.ศ. 2533 ด้วยความช่วยเหลือของโรเบิร์ต ไคลิยู ช่วยปรับร่างโครงการให้ ไมค์ เซนดอลล์ผู้จัดการของเบอร์เนิร์ส-ลีจึงรับข้อเสนอของเขา ในข้อเสนอนี้ เบอร์เนิร์ส-ลีได้ใช้ความคิดเกี่ยวกับระบบเอ็นโคร์มาใช้สร้างเวปไซด์เวป ซึ่งเขาได้ออกแบบและสร้างเว็บเบราวเซอร์และเอดิเตอร์ตัวแรก (เรียกว่าWorldWideWeb และพัฒนาด้วย NEXTSTEP) และเว็บเซิร์ฟเวอร์ขึ้น เรียกว่า httpd (ย่อมาจาก HyperText Transfer Protocol Daemon)

เว็บไซต์แรกสุดสร้างขึ้นที่เซิร์น นำขึ้นออนไลน์เมื่อวันที่ 6 สิงหาคม พ.ศ. 2534 ให้คำอธิบายว่าเวปไซด์เวปคืออะไร การที่จะเป็นเจ้าของเบราวเซอร์ทำได้อย่างไรและจะติดตั้งเว็บเซิร์ฟเวอร์ได้อย่างไร นอกจากนี้ยังนับเป็นเว็บไดเรกทอรีอันแรกของโลกด้วยเนื่องจากเบอร์เนิร์ส-ลีดูแลรายชื่อของเว็บไซต์อื่นๆ ทั้งหมด นอกจากของตนเองด้วย

เบอร์เนิร์ส-ลีเปิดเผยให้ความคิดแก่ทุกคนและทุกองค์กรโดยไม่คิดมูลค่า เขาไม่เคยจดทะเบียนลิขสิทธิ์การค้นคิดของเขาเลย รวมทั้งไม่เรียกค่าตอบแทนหรือรางวัลอื่นใดจากใคร นอกจากเงินเดือนปกติ ดังนั้น กลุ่มบริษัทเวปไซด์เวปจึงตัดสินใจไม่คิดมูลค่าใดๆ จากการนำมาตราฐานของกลุ่มบริษัทไปใช้ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ประกอบการทุกรายยอมรับมาตรฐานเดียวกันได้บนพื้นฐานทางเทคโนโลยี ไม่ใช่พื้นฐานค่าลิขสิทธิ์ถูกหรือแพง" (ที่มา : th.wikipedia.org)

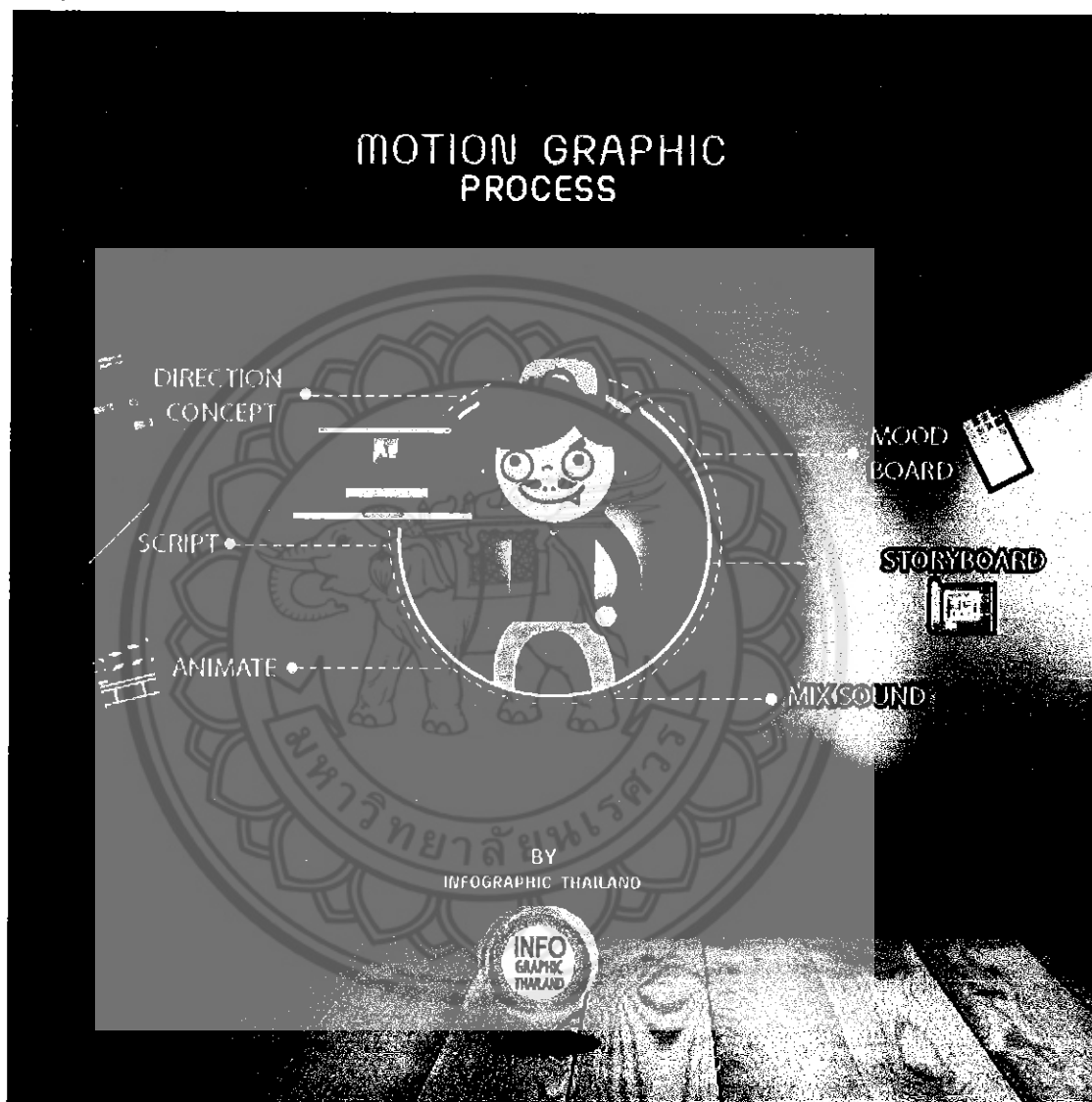
ในพ.ศ. 2548 ทีม เบอร์เนิร์ส-ลี ได้รับยกย่องจากนิตยสาร Time ให้เป็น 1 ใน 100 บุคคลที่ทรงอิทธิพลของศตวรรษที่ 20 และในวันที่ 13 มิถุนายน 2550 ได้รับพระราชทานเครื่องราชอิสริยาภรณ์ฝ่ายหน้าจากสมเด็จพระบรมราชินีเอลิซาเบท เป็นการส่วนพระองค์ ซึ่งคนที่ได้รับและยังมีชีวิตอยู่มีเพียง 24 คนเท่านั้น

เมื่อวันที่ 06 สิงหาคม 2550 ที่ผ่านมาได้ครบรอบ 16 ปีพอดี ของการกำเนิดเว็บไซต์ <http://info.cern.ch> และในปัจจุบันยังสามารถใช้งานได้อยู่ โดยภายในเว็บจะแสดงเนื้อหาบอกเล่าความเป็นมาของการเกิดเว็บไซต์แห่งแรกของโลกขึ้น (อ้างอิง : <https://krupiya.danai.wordpress.com> . สืบค้น 5 ธ.ค. 2558)

2.2.2 เบื้องหลังการทำ motion graphic 1 ขึ้น

คำว่า "motion graphic" หลายคนอาจจะได้ยินบ่อยๆ บางคนก็จำสับสนว่าเป็นประเภทหนึ่งของ animation หรือเปล่า ก่อนอื่นเลย ขออธิบายก่อนให้เข้าใจตรงกันก่อนว่า "motion graphic" คืออะไร motion graphic นั้น ถ้าแยกออกเป็นสองคำจะได้คำว่า motion ซึ่งแปลว่า การเคลื่อนไหว และ graphic ซึ่งก็คือ ศิลปะแขนงหนึ่งสื่อความหมายด้วยการใช้เส้น เช่น แผนภูมิ แผนภาพ การ์ตูน ดังนั้น motion graphic ก็คือ การสร้างภาพด้วยกราฟิกให้มีการเคลื่อนไหวได้ในหลากหลายมิตินั้นเอง ซึ่งต่างกับ animation ตรงที่ไม่มีตัวละครเป็นตัวดำเนินเรื่อง หรือมีบทพูด และ

การตัดฉากสลับเหมือนภาพยนตร์ แต่จะเป็นการสร้างการเคลื่อนไหวให้กับ graphic แทน และใช้การพากย์เสียงบรรยายประกอบ นิยมใช้กับเรื่องราวที่มีข้อมูลเยอะ เข้าใจยาก ให้ออกมาในรูปแบบที่สนุกและเข้าใจง่ายมากขึ้น



ภาพที่ 3 เบื้องหลังการทำ motion graphic 1 ชิ้น

ที่มา : <http://infographic.in.th/wp-content/uploads/2015/09/motiongraphics-process-09-08.jpg>

การทำ motion graphic สักชิ้น ก็ต้องเป็นขั้นเป็นตอน ถึงจะออกมาได้อย่างสมบูรณ์ เรามาดูกันดีกว่าว่า ขั้นตอนในการทำ motion graphic ของ infographic thailand มี step อะไรบ้าง ซึ่งมีคนทำหน้าที่ 2 คน คือ creative และ motion graphic designer

2.2.2.1 Direction Concept

เมื่อได้รับbriefจากลูกค้ามาแล้ว เป็นขั้นตอนของ creative ที่จะต้องคิดหาโครงสร้างทิศทางของเนื้อเรื่องที่จะเล่า โดยต้องรู้ว่า ลูกค้าต้องการขายสินค้าอะไร ? คอนเซ็ปของแบรนด์ลูกค้า ? โดย Direction concept จะมีให้เลือกมากกว่า 1 เพื่อที่จะได้เขียนสคริปเล่าได้ต่างกันอย่างนั้นเอง เพื่อเป็นแนวทางให้ลูกค้าเลือก

2.2.2.2 Mood Board

มีไว้เพื่อกำหนดอารมณ์ของงาน ให้ทีมงาน และ ลูกค้า เห็นภาพไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่ง mood board จะช่วยให้เข้าใจภาพได้มากขึ้น การกำหนด mood board ส่วนมากจะเป็น การใช้สี สไตลของคาแรกเตอร์ แม้กระทั่ง ใช้ฟอนท์อะไร โดยมีมากกว่า 2 แบบ เพื่อให้ลูกค้าเห็นภาพมากขึ้นก็จะส่งพร้อม reference video ควบคู่กันไปด้วย ซึ่งในส่วนนี้ motion graphic designer จะเป็นคนออกแบบคิดควบคู่กับ creative

2.2.2.3 Script

เมื่อลูกค้าเลือก Direction concept มาแล้ว creative ก็จะสามารถนำไปเขียน Script ต่อได้ โดย แบ่งออกเป็น 3 ส่วนคือ

2.2.2.3.1 Introduction เป็นส่วนเริ่มแรก ซึ่งต้องเล่าให้น่าสนใจ และสร้างความน่าติดตาม เช่น พูดถึงปัญหา หรือ อินไซต์ที่ตรงกับคนดู เกินขึ้นมาบ้างก่อน เพื่อเชื่อมโยงต่อไปที่ main idea

2.2.2.3.2 main idea เป็นใจความหลักของเนื้อเรื่อง ซึ่งเป็นการขายประโยชน์ของ product

2.2.2.3.3 Ending คือ การสรุปเรื่องราวทั้งหมด ว่า ต้องการบอกอะไรคนดู ให้คนดูรู้สึกอะไร เช่น คุ่มค่านะ ปลอดภัยนะ เป็นต้น เป็น keyword สั้นๆ โดยการเขียน Script นั้นควรยาวตั้งแต่ 1 นาทีครึ่งและไม่ควรเกิน 2 นาทีครึ่ง เพื่อความกระชับและความเข้าใจง่าย โดยต้องไม่สั้นไม่ยาว จนเกินน่าเบื่อ

2.2.2.4 Storyboard

เมื่อผ่านขั้นตอนการเขียน Script แล้ว ก็จะเอา Script เหล่านั้นมาบอกเล่า คู่กับภาพ ซึ่งเรียกว่า การเขียน Storyboard ซึ่ง process นี้ motion graphic designer จะเป็นคน ทำ เพื่อให้ทำให้เห็นภาพและเข้าใจตรงกันมากขึ้น โดยแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอนคือ

2.2.2.4.1 Storyboard มือ การสเก็ตภาพแบบง่าย ๆ ควบคู่กับสคริปต์ เพื่อเล่าเรื่องราวให้เห็นภาพมากขึ้น โดยมีเขียนประกอบด้วยว่า ภาพนี้เล่าว่าอะไร มี การเคลื่อนไหว แบบไหน เพื่อง่ายต่อการแก้ไข เข้าใจได้อย่างรวดเร็ว

2.2.2.4.2 Storyboard ai เป็นใจความหลักของเนื้อเรื่อง ซึ่งเป็นการขาย ประโยชน์ของ product

2.2.2.5 Animate

นำจากที่สร้างใน Adobe illustrator มาแยก layer และ ทำให้เคลื่อนไหว ใน Adobe after effect โดย motion graphic designer โดยก่อน animate ควร จัดเสียงไกด์ตาม script ก่อน เพื่อจะได้ animate ภาพได้ตามเสียงโดยไม่ผิดเพี้ยนตาม timeline พร้อมทั้งใส่ sound effect

2.2.2.6 Mix Sound

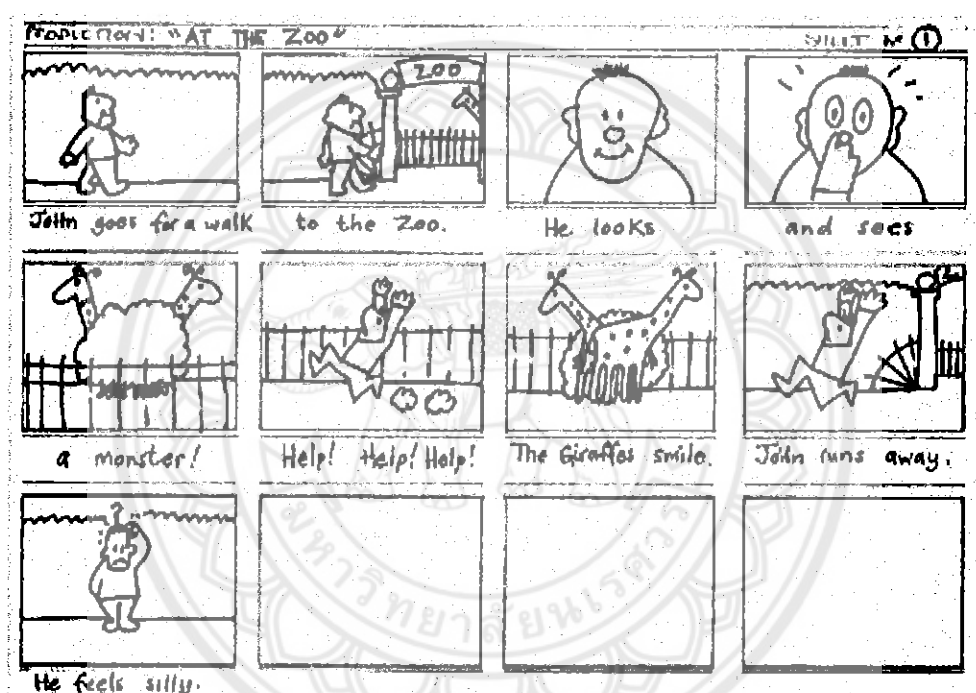
เมื่อ animate เสร็จเรียบร้อยแล้ว ก็จะเข้าสู่ขั้นตอนการอัดเสียงโฆษณจริงที่ บรรยาย motion graphic โดยอัดที่ห้องอัดเสียง เพื่อให้ได้เสียงออกมามีคุณภาพมากที่สุด (อ้างอิง : <http://infographic.in.th/infographic/เบื้องหลังการทำ-motion-graphic-1-ชิ้น> . สืบค้น 5 ธ.ค. 2558)

2.2.3 การเขียน Storyboard

2.2.3.1 Storyboard คืออะไร

Storyboard คือ การเขียนภาพนิ่งเพื่อสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบของ สื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) หรือสื่อประสม หมายถึงสื่อหลายแบบ เป็นการใช้สื่อในหลายรูปแบบ ทั้งข้อความ เสียง รูปภาพ หรือภาพเคลื่อนไหว เพื่อกำหนดแนวทางให้ทีมผู้ผลิตเกิดความเข้าใจไปในแนวทางเดียวกัน ในการถ่ายทำเป็นภาพเคลื่อนไหวรูปแบบต่างๆ ได้แก่ ภาพยนตร์ ภาพยนตร์ โฆษณาภาพยนตร์สั้น ภาพยนตร์การ์ตูนภาพยนตร์สารคดี หรือแม้แต่การทำผลงาน โดยแสดงออก

ถึงความต่อเนื่องของการเล่าเรื่อง จุดประสงค์ของ Storyboard คือ เพื่อไว้ศึกษาการเล่าเรื่อง ลำดับเรื่องมุกตลก ภาพไม่จำเป็นต้องละเอียดมาก แค่พอบอกองค์ประกอบสำคัญได้ เช่น ตำแหน่งตัวละครที่สัมพันธ์กับฉากและตัวละครอื่นๆ มุกตลก แสงเงา (อย่างคร่าวๆ) เป็นการสเก็ทภาพของเฟรม(Shot)ต่างๆจากบท ดูเหมือนการ์ตูนช่อง แต่ไม่ใช่การ์ตูนอาจวาดตัวละครเป็นวงกลม สีเหลี่ยมฉากเป็นสี่เหลี่ยม การสร้าง Storyboard จะช่วยให้ producer และผู้กำกับได้เห็นภาพของรายการที่จะถ่ายทำเป็นรูปธรรมชัดเจนขึ้นได้ในแต่ละ Shot ที่จะดำเนินการ



ภาพที่ 4 สตอรี่บอร์ด 1

ที่มา : <http://www.kjn.ac.th/wordpress/srisakul/wp-content/uploads/2014/07/storyboard1->

1.gif

2.2.3.2 การเตรียมข้อมูลสำหรับ Storyboard

ข้อมูลสำหรับทำ Storyboard อาจมีทั้งภาพ เสียง ข้อความภาพเคลื่อนไหว(Animation Movies) หรืออื่นๆ ซึ่งจะต้องมีการจัดเตรียมขึ้นมาก่อนที่จะนำไปใส่โปรแกรม มีรายละเอียดที่เกี่ยวข้อง คือ การจัดเตรียมภาพสำหรับโปรแกรม การจัดเตรียมเสียงสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animation File)

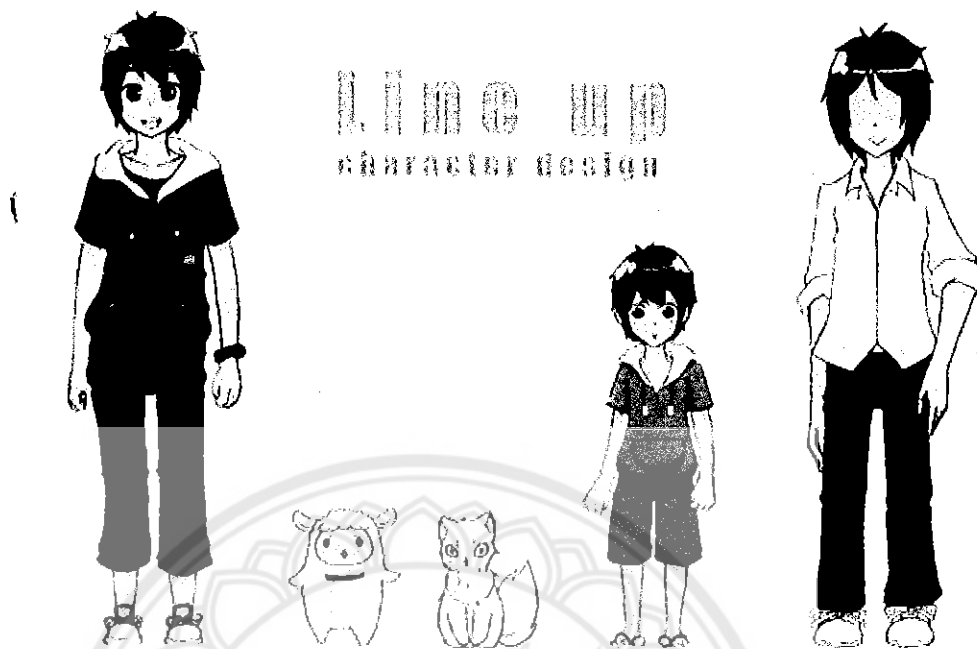
2.2.3.3 เทคนิคในการเขียนบทหรือเนื้อเรื่อง

1. ต้องมีการบรรยายสภาพและบรรยากาศของสถานที่ หรือการพรรณนาภาพอย่างใดอย่างหนึ่ง เพื่อนำความคิดของผู้อ่านให้ซาบซึ้งในท้องเรื่องให้เห็นภาพจากที่เราวาดด้วยตัวอักษรนั้นให้ชัดเจน
2. การวางโครงเรื่องมีการดำเนินเรื่องตั้งแต่เริ่มนำเรื่องจนถึงปลายยอดเรื่องหรือที่เรียกว่า ไคลแมกซ์ (Climax) และจบเรื่องลงโดยให้ผู้อ่านเข้าใจและมีความรู้สึกตามเนื้อเรื่อง
3. การจัดตัวละครและให้บทบาทแก่ตัวละครที่สำคัญในเรื่อง เพื่อแสดงลักษณะนิสัยอย่างหนึ่งอย่างใด ที่ก่อให้เกิดเรื่องราวต่างๆ ขึ้น
4. การบรรยายเรื่องแบบการมีตัวตนที่เข้าไปอยู่ในเรื่องและการเป็นบุรุษที่สามได้แก่ ตัวละครแสดงบทบาทของตนเอง เป็นวิธีที่ดีที่สุด
5. การเปิดเรื่อง อาจใช้วิธีการให้ตัวละครสนทนากัน การบรรยายตัวละคร การวางฉากและการบรรยายตัวละครประกอบ การบรรยายพฤติกรรมตัวละครแต่ละตัวละคร ก็ได้

2.2.3.4 การออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละครเป็นขั้นตอนของสร้างตัวละครขึ้นมาตามเนื้อเรื่องที่สร้างขึ้นโดยตัวละครใดๆก็ตาม ถ้าเราระบายสีดำลงไปในตัวละครนั้นทั้งตัวซึ่งจะทำให้มองเห็นแต่โครงร่างเท่านั้น หากตัวละครตัวนั้นดูโดดเด่นและมีบุคลิกที่สามารถจดจำได้ง่ายนั้นละที่เรียกว่าตัวละครที่ดี

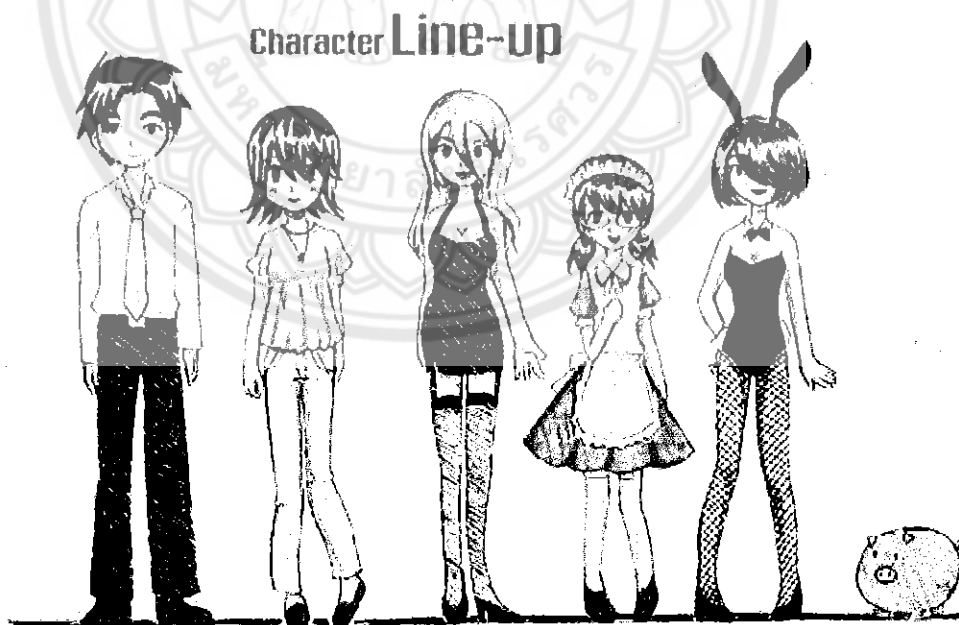
นอกจากนี้ยังมีสิ่งที่เราต้องคำนึงถึงอีกมากมายเช่นความสวยงาม และสิ่งหนึ่งที่ทำเมื่อลงมือออกแบบสามหนูกับหนึ่งแมวแดงใหญ่คือ เรียบง่ายและมีบุคลิกภาพเฉพาะที่เป็นตัว นั้นเป็นเพราะเชื่อว่ามันจะช่วยทำให้ขั้นตอนการลงมือวาดจริงนั้นจะดำเนินไปได้อย่างราบรื่น ซึ่งก็เป็นเช่นนั้นจริงๆและสำหรับภาพประกอบด้านบนคือสามหนู กับหนึ่งแมวแดงใหญ่ในร่างแรกก่อนที่จะพัฒนาชุดเกลือบแบบจนได้ตัวจริง



Line up
character design

ภาพที่ 5 สตอรี่บอร์ด 2

ที่มา : <http://www.kjn.ac.th/wordpress/srisakul/wp-content/uploads/2014/07/img011.jpg>



Character Line-up

"Loss of Money" by KJN team

ภาพที่ 6 สตอรี่บอร์ด 3

ที่มา : <http://www.kjn.ac.th/wordpress/srisakul/wp-content/uploads/2014/07/line-up.jpg>

2.2.3.5 สิ่งสำคัญที่อยู่ในStoryboard

1. Subject หรือCharacter ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของ สถานที่ หรือตัวการ์ตูน ฯ และที่สำคัญคือพวกเขากำลังเคลื่อนไหวอย่างไร

2. กล้อง ทำงานอย่างไร ทั้งในเรื่องของขนาดภาพ มุมภาพ และการเคลื่อนกล้อง

3. เสียง พวกเขากำลังพูดอะไรกัน มีเสียงประกอบ หรือเสียงดนตรีอย่างไร (อ้างอิง : <https://krupiyadanai.wordpress.com> . สืบค้น 5 ธ.ค. 2558)

2.2.4 การออกแบบกราฟิก

งานกราฟิกเป็นส่วนสำคัญที่มีบทบาทยิ่งต่อการออกแบบและกระบวนการผลิตสื่อ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อที่ต้องการการสัมผัสรับรู้ด้วยตา ได้แก่ หนังสือ นิตยสาร วารสาร แผ่นป้ายบรรจุภัณฑ์ แผ่นพับ แผ่นปลิว โพรทัศน์ โฆษณา ภาพยนตร์ ฯลฯ นักออกแบบจะใช้วิธีการทางศิลปะและวิธีการทางการออกแบบร่วมกันสร้างรูปแบบสื่อ เพื่อให้เกิดศักยภาพสูงสุดใน การที่จะเป็นตัวกลางในการสื่อความหมายระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร วิธีการออกแบบและวิธีแก้ปัญหาการออกแบบ โดยการนำเอารูปภาพประกอบ ภาพถ่าย สัญลักษณ์ รูปแบบ ขนาดตัวอักษร มาจัดวางเพื่อให้เกิดการนำเสนอข้อมูลอย่างชัดเจน เกิดผลดี ต่อกระบวนการสื่อความหมาย

2.2.4.1 ความหมายของการออกแบบกราฟิก

เป็นลักษณะของการออกแบบพื้นผิว 2 มิติ เพื่อเป็นสื่อกลาง สำหรับถ่ายทอดข้อความ ความรู้สึกนึกคิด และอารมณ์ จากบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่ง เพื่อให้เข้าใจและรู้เรื่องโดยใช้ประสาทตาในการรับรู้เป็นส่วนใหญ่ งานกราฟิกมีอิทธิพลต่อชีวิตประจำวัน ของเราเป็นอย่างมาก สิ่งที่เรามองเห็นด้วยตาจะโน้มน้าวจิตใจได้ดีกว่าการรับรู้ประเภทอื่น งาน กราฟิกที่ดีต้องขึ้นอยู่กับการออกแบบที่ดีด้วย นับตั้งแต่หลักการเบื้องต้นของศิลปะ รวมถึงการ เลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ที่นำมาใช้ในการผลิตวัสดุกราฟิก นอกจากนี้ยังต้องมีความรู้ในเรื่อง เทคโนโลยีใหม่ๆ ซึ่งจะสามารถนำมาใช้ในการออกแบบกราฟิกด้วย เพื่อที่จะสามารถพัฒนางาน ออกแบบให้ทันยุคสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

2.2.4.2 คุณค่าของงานกราฟิก

งานกราฟิกชิ้นที่ดีจะทำให้เห็นถึงความคิดในการออกแบบเป็นเลิศ จะมีอิทธิพลโดยตรงที่จะโน้มน้าวผู้รับข้อมูลให้เกิดความสนใจและยอมรับ และในขณะเดียวกันก็ยิ่งแสดงถึง

1. เป็นสื่อกลางในการสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจตรงกัน จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งได้อย่างถูกต้องและชัดเจน
2. สามารถทำหน้าที่เป็นสื่อ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ เกิดการศึกษากับกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี
3. ช่วยทำให้เกิดความน่าสนใจ ประทับใจ และน่าเชื่อถือแก่ผู้พบเห็น
4. ช่วยให้เกิดการกระตุ้นทางความคิด และการตัดสินใจอย่างรวดเร็ว
5. ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์
6. ทำให้ผู้พบเห็นเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ทั้งทางด้านการกระทำและความคิด

2.2.4.3 ความสำคัญของการออกแบบงานกราฟิก

2.2.4.3.1 การออกแบบที่ดีทำให้ข้อมูลที่จัดกระจายมีระเบียบมากขึ้น ก่อให้เกิดความเข้าใจที่ชัดเจนและถูกต้อง

2.2.4.3.1 ช่วยให้ระบบการถ่ายทอดข้อมูลเป็นไปอย่างรวดเร็วและชัดเจน

2.2.4.3.2 ช่วยสร้างสรรค์สัญลักษณ์ทางสังคม เพื่อการสื่อความหมายร่วมกัน

2.2.4.3.3 ช่วยพัฒนาระบบการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2.2.4.3.4 ช่วยให้เกิดจินตภาพ เกิดมีแนวคิดสิ่งใหม่ๆ อยู่เสมอๆ

2.2.4.3.5 ส่งเสริมให้เกิดค่านิยมทางความงาม

2.2.4.3.6 ส่งเสริมความก้าวหน้าทางธุรกิจและการพัฒนา

ประเทศ

2.2.4.3.7 ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

2.2.4.4 อิทธิพลของศิลปะในการออกแบบกราฟิก

องค์ประกอบสำคัญที่จะช่วยทำให้งานกราฟิกมีความโดดเด่นน่าสนใจ นักออกแบบจึงใช้หลักและวิธีการทางศิลปะเป็นแนวทางในการออกแบบ โดยพิจารณา ดังนี้

2.2.4.4.1 รูปแบบตัวอักษรและขนาด

การสร้างรูปแบบตัวอักษรให้มีรูปแบบแปลกตา สวยงาม จะช่วยเร่งเร้าความรู้สึกตอบสนองได้เป็นอย่างดี โดยเน้นความชัดเจนสวยงาม สอดคล้องกับจุดประสงค์ สำหรับข้อความนำเรื่องและข้อความรายละเอียด นอกจากนั้นขนาดของตัวอักษรก็มีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน ขนาดของตัวอักษรทุกตัวบนชิ้นงานต้องมีความพอดี อ่านได้ง่าย สื่อความหมายได้ดีไม่ต้องคิดมาก นอกจากนั้นแล้วการจัดวางรูปแบบข้อความที่ดีก็จะช่วยให้การสื่อความหมายเป็น ไปอย่างมีประสิทธิภาพด้วย

2.2.4.4.2 การกำหนดระยะห่างและพื้นที่ว่าง

การจัดพื้นที่ว่างในการออกแบบกราฟิก มีวัตถุประสงค์เพื่อการจัดระเบียบของข้อมูล ช่วยเน้นความเป็นระเบียบและความชัดเจน ระยะห่างหรือพื้นที่ว่าง จะช่วยพักสายตาในการอ่าน ทำให้ดูสบายตา สร้างจังหวะลีลาขององค์ประกอบภาพให้เหมาะสมและสวยงาม

2.2.4.4.3 การกำหนดสี

สีมีบทบาทอย่างมากที่ช่วยเน้นความชัดเจน ทำให้สะดุดตา สร้างสรรค์ความสวยงาม การกำหนดสีใดๆ ขึ้นอยู่กับประเภทของงานนั้นๆ ข้อสำคัญที่ควรคำนึงถึงคือ สีบนตัวภาพ พื้นภาพและตัวอักษร ต้องมีความโดดเด่น ชัดเจน เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายซึ่งมีความชอบที่แตกต่างกัน นักออกแบบจะพยายามใช้สีเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์มากที่สุด

2.2.4.4.4 การจัดวางตำแหน่ง

เป็นการจัดวางโครงร่างทั้งหมดที่จะกำหนดตำแหน่งขนาดของภาพประกอบ ตำแหน่งของข้อความทั้งหมด และส่วนประกอบอื่นๆที่ปรากฏ ซึ่งต้องคำนึงถึงจุดเด่นที่ควรเน้น ความสมดุลต่างๆ ความสบายตาในการมอง นักออกแบบต้องให้ความสำคัญต่อทุกๆส่วนที่ปรากฏบนชิ้นงานเท่ากันทั้งหมด ความพอเหมาะพอดีช่วยให้งานออกแบบมีความน่าเชื่อถือและน่าสนใจ

2.2.4.5 ส่วนประกอบของการออกแบบ

2.2.4.5.1 จุด

เป็นส่วนประกอบที่เล็กที่สุด เป็นพื้นฐานเบื้องต้นของ ส่วนประกอบต่างๆ โดยอาจเรียงเป็นเส้นหรือรวมเป็นภาพ

2.2.4.5.2 เส้น

เป็นส่วนประกอบของจุดหลาย ๆ จุดต่อเนื่องกันจนกลายเป็น เส้น อาจเป็นเส้นตรง เส้นโค้งก็ได้ รวมถึงสิ่งอื่นๆ ที่มีลักษณะเป็นแนวเส้น

2.2.4.5.3 รูปร่าง

เมื่อนำเส้นมาบรรจบกันจะเป็นภาพรูปร่างมีลักษณะเป็น 2 มิติ คือ กว้าง และยาว ซึ่งมีลักษณะ เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปสามเหลี่ยม รูปกลม รูปหลายเหลี่ยม รูปอิสระ ไม่แน่นอน

2.2.4.5.4 รูปทรง

เป็นลักษณะของรูป 3 มิติ ซึ่งนอกจากจะมีความกว้างความยาว แล้ว ยังเพิ่มความหนาขึ้นอีกด้วย ทำให้เราทราบถึงรูปร่างพื้นฐานของวัตถุต่างๆได้

2.2.4.5.5 แสงและเงา

เราสามารถเห็นวัตถุต่างๆ ได้ก็ต่อเมื่อมีแสงไปกระทบวัตถุนั้น แล้วแสงจากวัตถุนั้นสะท้อนเข้าตาเรา จึงทำให้เราเห็นภาพขึ้น ส่วนเงานั้นจะทำให้เราเห็นภาพนั้น เต็มขึ้น หรือเห็นรายละเอียดชัดเจนขึ้นว่าวัตถุนั้นมีรูปร่างเป็นอย่างไร

2.2.4.5.6 สี

มีอิทธิพลอย่างมากต่อมนุษย์เรา สีที่ปรากฏนั้นอาจเกิดจากการมองเห็นของสายตา จากการที่แสงส่องมากระทบวัตถุ เกิดจากสีที่มีอยู่ในตัวของวัตถุเอง เราอาจ แยกสีเป็น 2 ประเภท คือ สีที่เกิดจากธรรมชาติ เช่น สีของใบไม้ ดอกไม้ ท้องฟ้า สีผิว และอื่น ๆ อีกมากมายและ สีที่เกิดจากการผลิตขึ้นมาโดยมนุษย์ อาจให้สีเหมือนธรรมชาติหรือสร้างขึ้นใหม่ก็ได้

2.2.4.5.7 ลักษณะพื้นผิว

ในการออกแบบกราฟิก พื้นผิวมี 2 ลักษณะคือ พื้นผิวที่สามารถสัมผัสได้ อาจเรียบหรือขรุขระและพื้นผิวที่สื่อออกมาด้วยลายเส้น หรือวิธีการใด ๆ ทางกราฟิก

2.2.4.5.8 สัดส่วน

สัดส่วนทั้งในส่วนของวัตถุ และความเหมาะสมระหว่างวัตถุและบริเวณภาพ ซึ่งเรื่องนี้เกี่ยวข้องกับเรื่องขนาด ปริมาณ และบริเวณว่าง จะต้องพิจารณาให้ละเอียด ไม่ควรละเลย ซึ่งจะมีผลต่อการสื่อความหมายได้

2.2.4.5.9 ทิศทาง

เป็นการนำสายตา จูงใจ และแสดงความเคลื่อนไหว อาจแสดงด้วยเส้น ลูกศร สายตา การเดินทาง ถนน ฯลฯ

2.2.4.5.10 จังหวะ

ลีลา การจัดวางเส้น รูปร่าง รูปทรงที่มีความต่อเนื่อง มีลีลาที่เคลื่อนไหวที่แสดงความถี่หรือใกล้ชิด ความห่างหรือไกลกัน และอาจมีความพอเหมาะพอดีที่เรียกว่า "ลงตัว"

2.2.4.5.11 บริเวณว่าง

ควรจะคำนึงถึงและใช้ให้ถูกต้อง มิเช่นนั้นแล้วจะมีผลต่อการสื่อความหมายให้ผิดพลาดคลาดเคลื่อนได้ การใช้บริเวณว่างที่เหมาะสมจะทำให้ได้ภาพชัดเจน ง่ายต่อการรับรู้และเข้าใจรวมไปถึงความงามอีกด้วย

2.2.4.5.12 ระยะของภาพ

สายตาของมนุษย์เราจะมองเห็นภาพที่อยู่ใกล้ชัดเจนที่สุด และมองเห็นภาพที่อยู่ไกลเลือนราง ให้รายละเอียดไม่ชัดเจน การรับรู้ของสายตาและการถ่ายทอดเพื่อสื่อความหมายในเรื่องระยะของภาพนี้ ทำให้เกิดความถูกต้อง สมจริง บอกได้ถึงขนาด สัดส่วน ระยะทาง ความลึก ฯลฯ

2.2.4.6 การจัดองค์ประกอบของงานกราฟิก

2.2.4.6.1 จัดให้เป็นเอกภาพ

ในที่นี้หมายถึง สิ่งที่ช่วยทำให้ชิ้นงานเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ซึ่งต้องขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์นั้น ๆ ความเป็นเอกภาพจะครอบคลุมถึงเรื่องของความคิดและการออกแบบ

2.2.4.6.2 ความสมดุล

ในงานกราฟิกเป็นเรื่องของความงาม ความน่าสนใจ เป็นการจัดสมดุลกันทั้งในด้านรูปแบบและสี มีอยู่ 2 ลักษณะที่สำคัญ คือ ความสมดุลในรูปทรงหรือความเหมือนกันทั้ง 2 ด้าน คือเมื่อมองดูภาพแล้วเห็นได้ทันทีว่าภาพที่ปรากฏนั้นเท่ากัน ลักษณะภาพแบบนี้จะทำให้ความรู้สึกที่มั่นคง เป็นทางการ แต่อาจทำให้น่าเบื่อได้ง่ายและอีกแบบคือความสมดุลในความรู้สึก หรือความสมดุลที่สองข้างไม่เหมือนกัน เป็นความแตกต่างกันทั้งในด้านรูปแบบ สี หรือ

พื้นผิว แต่เมื่อมองดูโดยรวม จะเห็นว่าเท่ากัน ไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง ความสมดุลในลักษณะนี้ทำให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหว แปรเปลี่ยน ไม่เป็นทางการ และไม่น่าเบื่อ

2.2.4.6.2 การจัดให้มีจุดสนใจ

ภายในเนื้อหาที่จำกัดจะต้องมีการเน้น การเน้นจะเป็น ณ จุดใดจุดหนึ่งที่จะเห็นว่ามีความสำคัญ อาจทำได้ด้วยภาพหรือข้อความก็ได้ โดยมีหลักว่า "ความคิดเดียวและจุดสนใจเดียว" การ มีหลายความคิด หรือมีจุดสนใจหลายจุด จะทำให้การออกแบบเกิดความล้มเหลวเพราะหาจุดเด่นชัดไม่ได้ ภาพรวมจะไม่ชัดเจน ขาดเอกลักษณ์ของความเป็นผู้นำในตัวชิ้นงาน

สำหรับวิธีการที่จะทำให้มีจุดสนใจอาจเน้นด้วย สี ขนาด สัดส่วน และรูปร่างที่แปลกไปกว่าส่วนอื่นๆ ในภาพ ส่วนตำแหน่งที่เหมาะสมในการวางจุดสนใจนั้นสามารถกระทำได้ดังนี้

นำภาพมาแบ่งเป็น 3 ส่วน บริเวณที่เส้นตัดกันนั้นก็คือ ตำแหน่งที่เหมาะสม จากผลการวิจัยหลายๆครั้ง พบว่า ตรงจุดตัดกันที่มุมบนซ้ายนั้นเป็นตำแหน่งที่ดีที่สุด เหตุผลหนึ่งที่สนับสนุนก็คือ ในการอ่านหนังสือนั้น เรามักอ่านจากมุมซ้ายไปขวา และจากบนลงล่าง ฉะนั้น ตำแหน่งนี้จะเป็นจุดแรกที่สายตาเรามอง เพื่ออ่านหรือดูภาพบนแผ่นภาพนั่นเอง

2.2.4.7 แนวสร้างสรรค์งานกราฟิก

งานกราฟิกที่น่าสนใจจะต้องมีเอกลักษณ์ของตัวเองชัดเจน การออกแบบจะเป็นตัวสนับสนุนให้งานน่าสนใจ การออกแบบจึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างมากที่จะทำให้งานน่าสนใจ และการสร้างสรรค์งานออกแบบกราฟิกทั่วไป จะมีรูปแบบองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานกราฟิกเพื่อการพิจารณา ดังนี้

2.2.4.7.1 แบบแถบตรง

เป็นองค์ประกอบที่กำหนดเพื่อหาสาระรายละเอียดที่ต้องการ นำเสนอเข้าด้วยกันให้อยู่ในขอบเขตแนวตั้งตรง

2.2.4.7.2 แบบแกน

เป็นลักษณะที่มีแกนกลาง และมีสาขาแยกย่อยออกไป โดยเน้นจุดเด่นที่แกน กิ่งก้านสาขาจะช่วยเป็นองค์ประกอบเสริมให้จุดเด่นมีความชัดเจนยิ่งขึ้น

2.2.4.7.3 แบบตาราง

เป็นองค์ประกอบที่มีลักษณะเป็นตารางเล็กใหญ่สลับกับภาพในเนื้อหาที่กำหนด

2.2.4.7.4 แบบกลุ่ม

เป็นลักษณะการจัดรวมเป็นกลุ่มไม่เกิน 3 กลุ่มในชิ้นงาน และมีขนาดแตกต่างกัน โดยคำนึงถึงเรื่องการจัดพื้นที่ว่างด้วย

2.2.4.7.5 แบบต่อเนื่อง

องค์ประกอบที่จัดวางให้มีลักษณะที่ต่อเนื่องกัน โดยคำนึงถึงจังหวะลีลาของรูปทรงรวมกับพื้นที่ว่างด้วย

2.2.4.7.6 แบบอักษร

อาจจัดเป็นแบบรูปทรงตัวอักษรอย่างใดอย่างหนึ่งที่มีรูปร่างสวยงาม เช่น จัดแบบตัว T แบบตัว H แบบตัว S แบบตัว I หรือแบบตัว Z ก็ได้

2.2.4.8 การจัดองค์ประกอบภาพในงานกราฟิก

การจัดองค์ประกอบภาพในงานกราฟิก ในงานศิลปะ หรือการออกแบบ มีแนวคิดไม่แตกต่างกันเท่าใดนัก นักสร้างสรรค์จะต้องหาแนวทางที่จะทำให้งานกราฟิกที่คิดขึ้นมีความน่าสนใจ ใ้ใจให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ และการนำเสนอควรจะต้องคำนึงถึง

2.2.4.8.1 การใช้เส้น

เส้นเป็นตัวกำหนดรูปร่างและเป็นองค์ประกอบในการสร้างสรรค์งานกราฟิก ซึ่งอาจจะแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ 5 ชนิด คือ เส้นโค้ง (Curved) เส้นหมุน (Spiral) เส้นวนไปมา (Meandering) เส้นซิกแซก (Zigzag) เส้นตรง (Straight)

การเขียนเส้นด้วยวัสดุที่แตกต่างกัน ย่อมทำให้ลักษณะของเส้นมีความแตกต่างกันไป และแนวการเขียนด้วยเส้นวัสดุประเภทเดียวกันของศิลปิน ก็สามารถแสดงลีลาของการเขียนได้หลายแบบหลายวิธี ล้วนน่าสนใจทั้งสิ้นซึ่งสามารถเลือกใช้ได้อย่างเหมาะสม

2.2.4.8.2 การกำหนดรูปร่าง

รูปร่างเกิดจากการใช้เส้นลักษณะต่าง ๆ กัน ลากมาต่อกันเกิดเป็นรูปร่างหลัก (Basic shape) ในศิลปะ หรือที่เรียกว่า รูปทรงพื้นฐานทางเรขาคณิต และรูปทรงอิสระซึ่งมีรูปร่างที่ไม่แน่นอน ลักษณะที่ชัดเจนของรูปร่างต่าง ๆ จะเน้นความรู้สึกของการมองเห็นเป็น 2 มิติ คือ แสดงให้เห็นส่วนกว้างและยาว หรือกว้างและสูงเท่านั้น ถ้าเป็นการเน้นส่วนหนาหรือส่วนลึกขึ้นมาจะทำให้รูปร่างต่าง ๆ แสดงความเป็น 3 มิติเพิ่มขึ้น ทำให้การมองเห็นเปลี่ยนแปลงไปเป็นรูปทรงต่าง ๆ และถ้าเพิ่มรายละเอียดสี สัน แสงเงาลงไป ก็ยิ่งจะเพิ่มความมีมิติมากยิ่งขึ้น

2.2.4.8.3 มุมมองทัศนียภาพ

การนำเสนอรูปภาพงานสิ่งพิมพ์เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ ใ้ใจสามารถสร้างได้โดยง่ายด้วยการเสนอมุมมองของภาพที่จะนำเสนอ มุมมองที่แปลกตาสามารถสร้างสรรค์ขึ้นได้โดยง่าย อาจจะใช้การถ่ายภาพ หรือใช้เทคนิคพิเศษในห้องมืด หรือจากการเขียนภาพ และการเลือกมุมภาพในการนำเสนอก็ได้ จะเห็นว่ามุมมองต่าง ๆ ที่ต่างกันไป ย่อมให้ความรู้สึกที่ต่างกันอย่างชัดเจน

2.2.4.8.4 จังหวะและลีลา

การกำหนดจังหวะของแต่ละส่วนหรือการจัดวางองค์ประกอบภาพ จำเป็นที่จะต้องอาศัยหลักการทางศิลปะ การสร้างจังหวะหรือลีลาของส่วนประกอบต่าง ๆ ได้แก่ ข้อความ ภาพประกอบ หรือสัญลักษณ์ จะทำหน้าที่ 2 ทาง คือ เป็นการชี้ให้ผู้ดูภาพ และสาระข้อมูลตามต้องการ และเป็นการเน้นให้เกิดความสวยงามแปลกตา วิธีการสร้างองค์ประกอบให้เกิดจังหวะลีลากระทำได้หลายแบบ ได้แก่

2.2.4.8.4.1 แบบจัดระเบียบ

เป็นการจัดที่ค่อนข้างเน้นรูปแบบอย่างเป็นทางการ เช่น การจัดให้เกิดความสมดุลแบบสมมาตร การแบ่งแยกตัวอักษรและภาพไว้เป็นคนละส่วนกัน การแบ่งระยะพื้นที่ว่างเป็นระยะ ๆ เท่ากัน

2.2.4.8.4.2 การจัดแบบสลับ

การสร้างจังหวะลีลาแบบสลับเป็นการสลับเนื้อหาสาระรูปภาพ การสลับรูปแบบรูปทรง เพื่อเน้นความตื่นตาตื่นใจไม่น่าเบื่อหน่าย นิยมใช้จัดออกแบบกราฟิกหน้าเอกสาร

2.2.4.8.4.3 การจัดแบบศูนย์กลาง

เป็นการเน้นรูปภาพอยู่ตรงกลางภาพ และให้ตัวอักษรข้อความอยู่ล้อมรอบหรือกระจายเป็นรัศมี นิยมใช้จัดในงานออกแบบสื่อโฆษณา

2.2.4.8.4.4 การจัดแบบกระจาย

เป็นการจัดแบบอิสระโดยไม่เน้นลักษณะขององค์ประกอบแบบใด การจัดภาพแบบนี้จะมีจังหวะลีลาไม่แน่นอน แล้วแต่โอกาสและลักษณะงานนั้น ๆ นิยมใช้ในงานออกแบบสื่อโฆษณา

2.2.4.8.4.5 การจัดแบบผสมผสาน

เป็นการนำเอาหลาย ๆ วิธีการจัดออกแบบร่วมกัน ทำให้เกิดเป็นรูปแบบใหม่ขึ้นมา การจัดวิธีการนี้จะต้องคำนึงถึงความสอดคล้องสัมพันธ์กันมากที่สุด

2.2.4.8.5 เทคนิคเกี่ยวกับภาพ

ที่มาของภาพที่นำมาใช้ในงานกราฟิกอาจได้จากภาพถ่าย การเขียนภาพ หรือการพิมพ์ภาพ การใช้คอมพิวเตอร์ ตลอดจนวิธีการสร้างสรรค์อื่น ๆ อีกมากมาย แต่ละแบบแต่ละวิธีการสามารถสร้างสรรค์ภาพให้น่าสนใจได้อย่างอิสระ บางแบบอย่างอาจจะเหมาะสมกับการใช้งานเฉพาะอย่าง บางแบบอาจใช้ได้ทั่วไป การสร้างสรรค์อย่างอิสระนี้เองทำให้นักออกแบบสามารถนำเอาเทคนิคเกี่ยวกับภาพมาใช้ในงานกราฟิกได้อย่างกว้างขวาง เทคนิคต่าง ๆ จะทำให้รูปแบบของงานสร้างสรรค์เปลี่ยนแปลงไป เช่น การใช้ภาพที่มีรายละเอียดมาก ๆ ในการนำเสนอ การใช้ภาพที่มีความต่อเนื่องกันเพื่อการนำเสนอ ใช้ภาพเล็ก ๆ หลาย ๆ แบบรวมกันเป็นกลุ่มใหญ่ในการนำเสนอ

2.2.4.9 พื้นฐานการออกแบบ

2.2.4.9.1 ความหมายและแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบ

ในการคิด สร้าง ประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ ของมนุษย์ ผลงานที่ปรากฏมักจะมี ความแตกต่างกันแม้ว่าผลงานนั้นอาจจะมีจุดมุ่งหมายหรือความต้องการในการใช้งานที่เหมือนกัน ทั้งนี้เพราะพื้นฐานและปัจจัยต่าง ๆ ที่เข้ามาเกี่ยวข้องกันมีความแตกต่างกัน รวมทั้งในการสร้าง คิดประดิษฐ์ผลงานเหล่านั้นมีที่มาจากความคิดโดยผสมผสานเอาข้อมูลต่าง ๆ มาใช้ประกอบแตกต่างกัน กระบวนการดังกล่าวเราเรียกว่า การออกแบบ

การออกแบบกล่าวได้ว่าเป็นคำที่ปรากฏใช้ในแทบทุกวิชาชีพ ไม่เฉพาะในด้านศิลปะเท่านั้น การทำอาหาร การสร้างบ้าน การตัดเย็บเสื้อผ้า ซึ่งเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวเรามากที่สุด ผู้ผลิตก็ต้องใช้การออกแบบมาช่วยให้งานออกมาตรงตามความต้องการในการใช้งาน และมีความสวยงาม ซึ่งปัจจัยที่มีผลต่อการออกแบบนั้นจะประกอบด้วยเงื่อนไขเบื้องต้น 2 ประการคือ

2.2.4.9.1.1 เงื่อนไขในด้านเทคนิค

เงื่อนไขทางเทคนิคนั้นจะประกอบไปด้วย คุณค่าในด้านการใช้สอย ความรู้ทางเทคโนโลยี

2.2.4.9.1.2 เงื่อนไขทางด้านทางศิลปะ

มนุษย์มีสิ่งที่เรียกว่า สุนทรียภาพภายในตัวเอง มีความคิดริเริ่มและสร้างสรรค์ เงื่อนไขในส่วนนี้จึงเป็นส่วนที่มีให้ผลงานมีความแปลกใหม่ และสวยงาม สำหรับการจัดนิทรรศการเงื่อนไขนี้จะมุ่งเน้นพิจารณาไปในงานเฉพาะว่าเป็นการออกแบบ

ในด้านใด นั้นมีส่วนสำคัญที่ต้องพิจารณา คือ การออกแบบการจัดสถานที่ การออกแบบสื่อประเภทต่างๆ (อ้างอิง : <http://bowtysnoo.blogspot.com/> . สืบค้น 5 ธ.ค. 2558)

2.2.5 การใช้ Font ในงานออกแบบ

การออกแบบที่ดีนั้นไม่ใช่เพียงแค่การเลือกสีและการจัดองค์ประกอบภาพเท่านั้น การวางตัวอักษรให้สวยงามและอ่านง่ายเป็นอีกปัจจัยที่จะทำให้งานออกแบบของคุณออกมาสวยงาม ดังนั้นถ้าคุณต้องการที่จะได้ออกแบบงานของคุณให้สวยเพอร์เฟคคุณต้องเรียนรู้กฎการจัดวางตัวอักษรดังนี้

2.2.5.1 ให้อ่านที่ตัวอักษร

การให้อ่านที่กับตัวอักษรจะทำให้คนอ่านไม่รู้สึกรวดตาหรืออึดอัดเกินไป ลองคิดเล่นๆว่าคุณกำลังมองวิวเมืองแล้วเห็นถนนมีแต่รถเต็มไปหมดคุณจะรู้สึกอึดอัดรีเปล่า ? ตัวอักษรก็เช่นเดียวกันให้อ่านที่กับตัวอักษรแล้วงานออกแบบของคุณจะดูไม่อึดอัดจนเกินไป



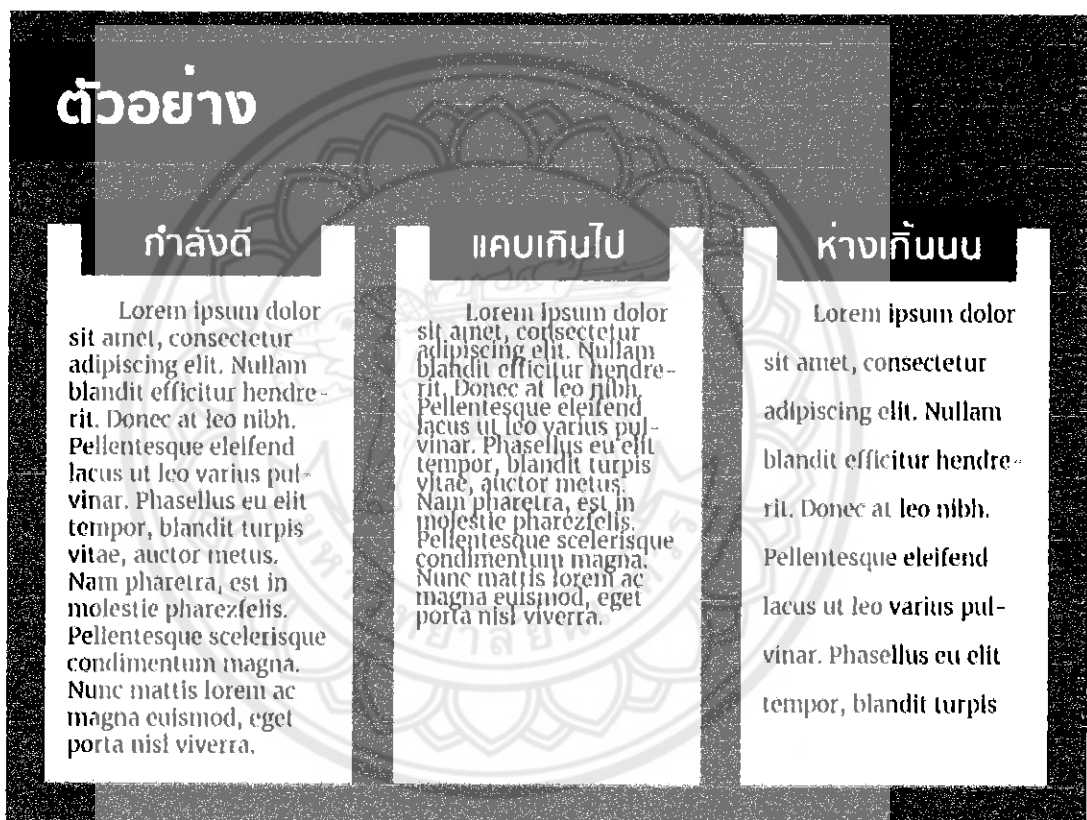
ภาพที่ 7 ให้อ่านที่ตัวอักษร

ที่มา : [http://grappik.com/wp-content/uploads/2015/05/typography-mistakes-1-](http://grappik.com/wp-content/uploads/2015/05/typography-mistakes-1-662x497.jpg)

662x497.jpg

2.2.5.2 เว้นบรรทัดให้พอเหมาะ

การเว้นบรรทัดให้พอเหมาะพอดีเป็นอีกหนึ่งจุดที่หลายๆคนลืมให้ความสำคัญ การเว้นระยะห่างระหว่างบรรทัดมีผลต่อการอ่านมาก เพราะถ้าคุณเว้นระยะบรรทัดมากเกินไปคนอ่านจะต้องกวาดสายตาให้มากขึ้นและแน่นอน อាកปรวดตาจะตามมาทีหลังอย่างเลี่ยงไม่ได้



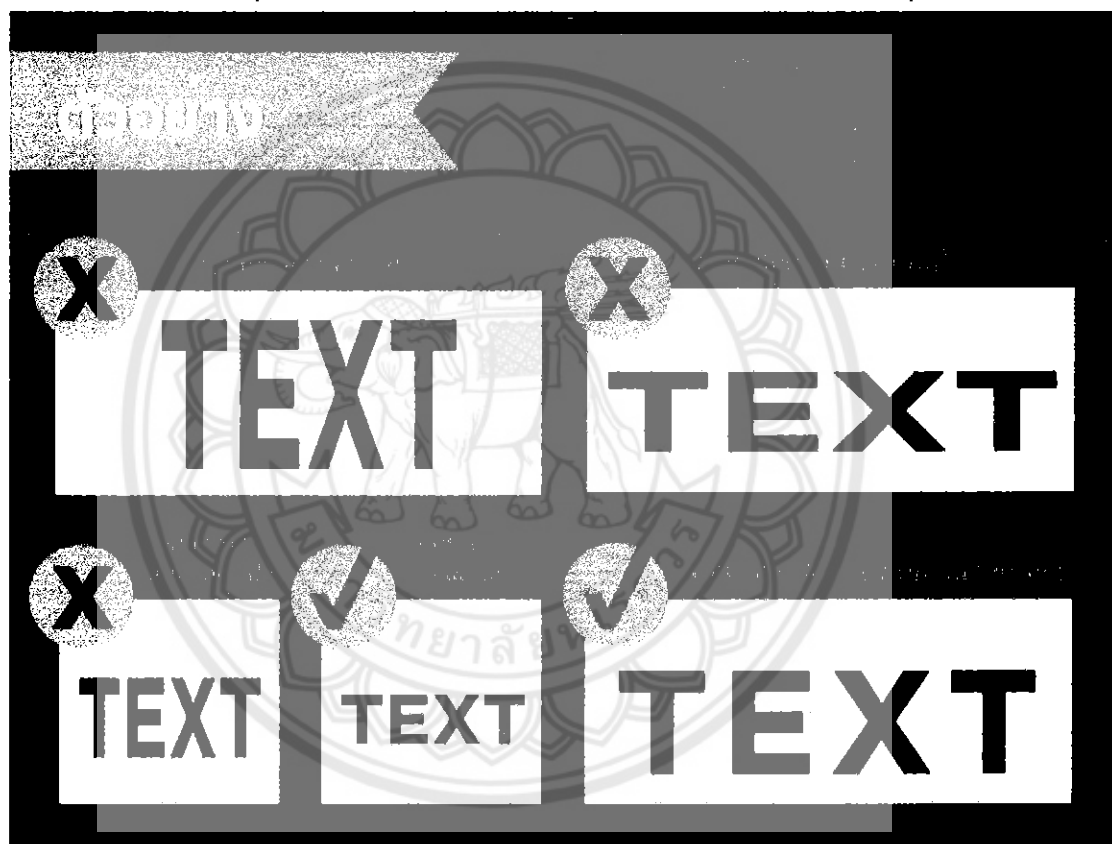
ภาพที่ 8 เว้นบรรทัดให้พอเหมาะ

ที่มา : [http://grappik.com/wp-content/uploads/2015/05/typography-mistakes-2-](http://grappik.com/wp-content/uploads/2015/05/typography-mistakes-2-662x497.png)

662x497.png

2.2.5.3 อาย่าย่อ "สเกล" จนเพี้ยน

อีกหนึ่งผิดพลาดที่ไม่สามารถให้อภัยได้ คือการที่คุณย่อหรือเพิ่มขนาดตัวอักษรแต่คุณย่อแบบไม่ดูสเกลของตัวอักษรเลย บางคนย่อจนตัวอักษรบิดเบี้ยวจนหมดรูป อย่าเชียวนะ เวลាយ่อทุกครั้งอย่าลืมกด Shift ไปด้วยทุกครั้งเพื่อให้เกิดความเคยชิน หรือถ้าคุณไม่อยากจะกด Shift ให้คุณเพิ่มเป็นตัวเลขขนาดแทนจะดีกว่าการย่อขยายเองมากๆเลย



ภาพที่ 9 อาย่าย่อ "สเกล" จนเพี้ยน

ที่มา : <http://grappik.com/wp-content/uploads/2015/05/typography-mistakes-3-662x497-copy.png>

2.2.5.4 ทำสีเส้นให้ดึงดูด

ถ้าอยากให้คนสนใจในงานของคุณ คุณจะต้องออกแบบและจัดวางตัวอักษรของคุณให้สามารถอ่านได้ง่าย และหลักการง่ายๆที่จะมาช่วยให้งานของคุณมีพลังดึงดูดมากขึ้นก็คือการเลือกสีเส้นให้คนอ่านสามารถอ่านได้ง่าย เลือกสีให้ตัดกัน จะสามารถทำให้อ่านได้ง่ายมากขึ้น

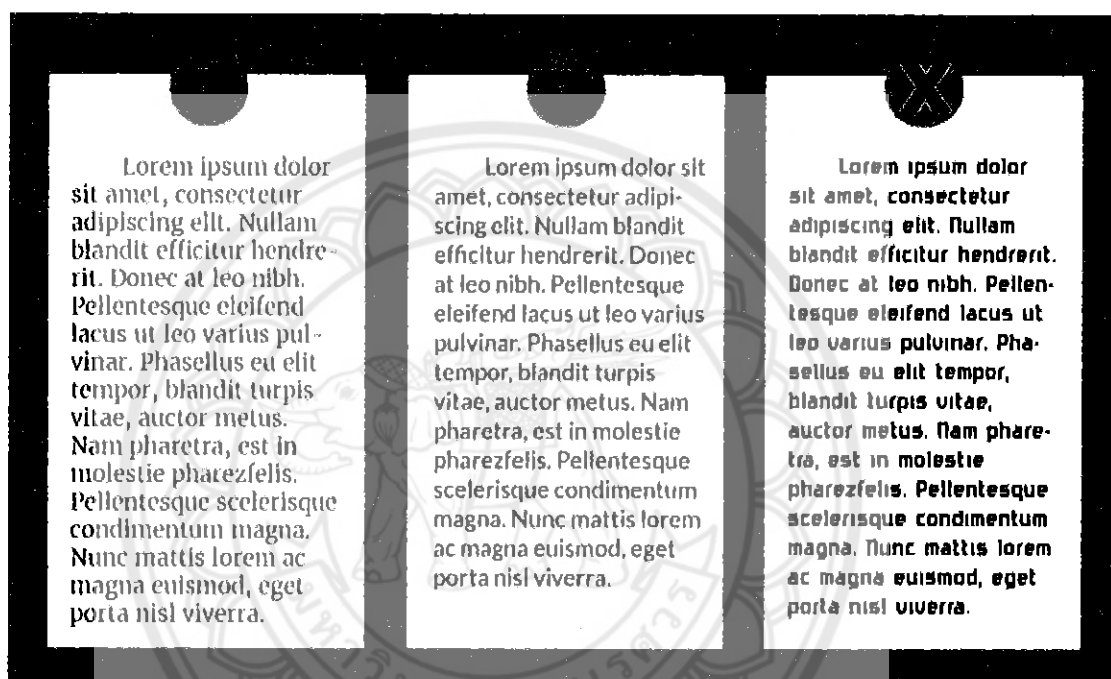


ภาพที่ 10 ทำสีเส้นให้ดึงดูด

ที่มา : <http://grappik.com/wp-content/uploads/2015/05/typography-mistakes-4-662x497-copy.png>

2.2.5.5 เลือกฟอนต์ให้ดี

Font บาง Font ไม่เหมาะกับการอ่านที่เยอะๆ หรอกนะ Font แต่ละตัวจะมีคุณสมบัติเฉพาะตัว เพราะฉะนั้นคุณจะต้องเลือกดีๆ เพื่อที่งานของคุณจะได้ไม่ละเอะ



ภาพที่ 11 เลือก Font ให้ดี

ที่มา : <http://grappik.com/wp-content/uploads/2015/05/typography-mistakes-5-662x497-copy.png>

2.2.5.6 จัดการดึงข้อความ

หลายคนเจอเนื้อหาบางๆที่ต้องนำมาออกแบบและจัดวางพยายามเว้นบรรทัดจัดหน้าให้ดูดีที่สุดแต่ในการจัดทุกครั้งมันจะมี "ดึง" ข้อความหลุดออกมาเสมอเพราะมันอย่าทิ้งมันไว้ให้โดดเดี่ยวพามันกลับเข้าไปในประโยคด้วย เพื่อที่จะได้ประหยัดเนื้อที่และประโยคจะได้ไม่ขาดหาย

<p>>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nullam blandit efficitur hendrerit. Donec at leo nibh. Pellentesque eleifend lacus ut leo varius pulvinar. Phasellus eu elit tempor, blandit turpis vitae, auctor metus. Nunc lorem ac magna euismod, eget mollis ornare vehicula. Cras faucibus urna augue, non egestas sem vestibulum a. Integer porta sollicitudin fermentum. Duis eu augue aliquam, placerat neque non, pellentesque dui. Praesent non metus lectus. Mauris ut.</p>	<p>Morbi at diam vitae massa ornare ullamcorper. Morbi ut nisi ut urna mattis venenatis vel auctor leo. Ut et diam eu nisi luctus pretium sodales in elit. Curabitur sagittis, metus consequat sagittis lacinia, libero lacus vulputate metus, ut bibendum fells lacus vitae urna. Aliquam vulputate, lacus ac ultrices egestas, nulla felis porta arcu, ac convallis metus fells in turpis. Donec orci turpis, tincidunt sodales ante id, ultrices dignissim elit. Ut tempor neque sagittis velit vehicula, eu varius enim elit rutrum.</p>	<p>vel non est. Vivamus nec posuere purus. Maecenas nec faucibus turpis. Mauris feugiat aliquam euismod. Sed euismod tortor quis metus volutpat, vel imperdiet ipsum ultrices. Aenean facilisis tortor quis sapien volutpat hendrerit. Morbi bibendum nisi eget massa congue, vitae placerat arcu porttitor. Mauris quis nunc vestibulum, vestibulum lectus non, consectetur purus. Sed aliquet odio et euismod molestie. Nam gravida suscipit ex, id feugiat ligula pretium nec. Vivamus eget odio mollis.</p>
---	--	---

ภาพที่ 12 จัดการดึงข้อความ

ที่มา : <http://grappik.com/wp-content/uploads/2015/05/typography-mistakes-6-662x497->

copy.png

2.2.5.7 อย่าใช้ฟอนต์หลายตระกูล

นักออกแบบหลายคนชอบติด 1 ประโยคจัดฟอนต์ 7 ตระกูล น้ำไปแล้ววอวววว !! มันรกเกินไป 1 ประโยคควรมีฟอนต์ไม่เกิน 3 ตระกูล เพื่อที่จะทำให้ประโยคนั้นไม่รกจนเกินไป



Using too **MANY**
typefaces is
confusing and **LOOKS**
messy and **CLUTTERED.**

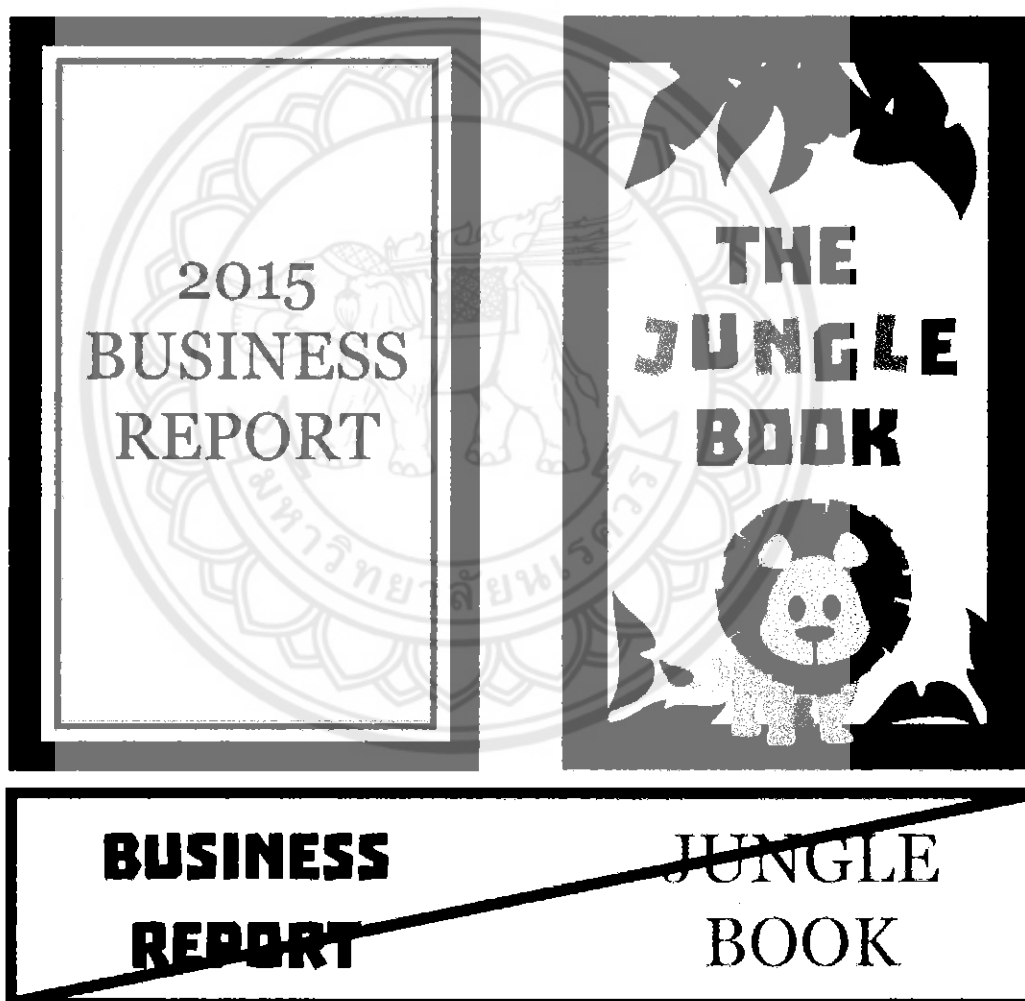
ภาพที่ 13 อย่าใช้ฟอนต์หลายตระกูล

ที่มา : [http://grappik.com/wp-content/uploads/2015/05/typography-mistakes-7-](http://grappik.com/wp-content/uploads/2015/05/typography-mistakes-7-662x497.png)

662x497.png

2.2.5.8 เลือกฟอนต์ให้เข้ากับงาน

การเลือกฟอนต์ให้เหมาะสมกับงานเป็นเรื่องที่เราต้องใส่ใจให้มากที่สุด หลายคนออกแบบงานมาอย่างดีแต่พอเลือกฟอนต์แล้ว บอกได้คำเดียว เลือกฟอนต์ผิด ชีวิตเปลี่ยน

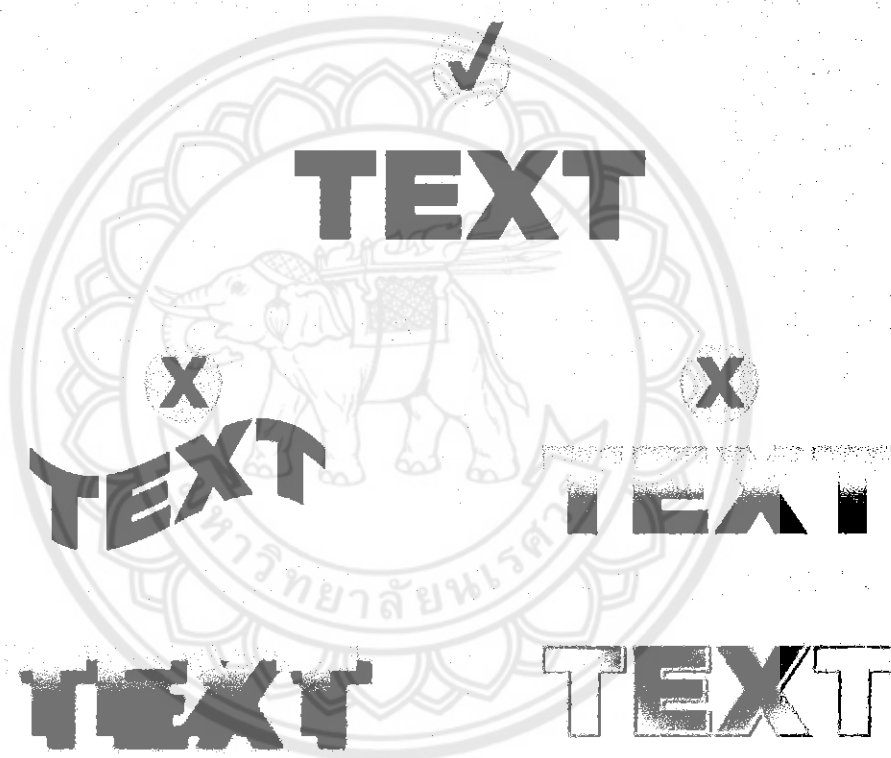


ภาพที่ 14 เลือกฟอนต์ให้เข้ากับงาน

ที่มา : <http://grappik.com/wp-content/uploads/2015/05/typography-mistakes-9-662x626.png>

2.2.5.9 อย่าใช้เอฟเฟค ตัวอักษรที่ไม่เหมาะสม

เอฟเฟคของฟอนต์ที่มากับโปรแกรมต่างๆ ขอรับรองเลยว่า อย่า (หรือถ้าเลี่ยงไม่ได้ก็ใช้ให้น้อยที่สุด) ลองเปลี่ยนมาเน้นความหนาให้ฟอนต์หรือ ใช้สีให้เด่นๆ แทน ดีกว่า เพราะเอฟเฟคที่มีให้อาจทำให้ดูล้าสมัยและโบราณ



ภาพที่ 15 อย่าใช้เอฟเฟคตัวอักษรที่ไม่เหมาะสม

ที่มา : [http://grappik.com/wp-content/uploads/2015/05/typography-mistakes-16-](http://grappik.com/wp-content/uploads/2015/05/typography-mistakes-16-662x497.png)

662x497.png

2.2.5.10 ใหญ่บ้างเล็กบ้าง

ถ้าจะพาดหัวอะไรสักอย่างนึงคุณลองนึกดูนะว่ามันจะมีคำที่ต้องเน้น และไม่เน้น ถ้ามันขนาดเท่ากันหมดหรือหนาเท่ากันหมด มันจะดึงความสนใจไปหมด ลองปรับให้ใหญ่บ้างเล็กบ้างดู (อ้างอิง : <http://grappik.com/10%E0%B8%A7%E0%B8%B4%E0%B8%98%E0%B8%B5-%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B9%83%E0%B8%8A%E0%B9%89-font/> . ดึบคึน 4 ธ.ค. 2558)



ภาพที่ 16 ใหญ่บ้างเล็กบ้าง

ที่มา : <http://grappik.com/wp-content/uploads/2015/05/Untitled-1-copasasy.jpg>

2.2.6 การใช้สีในงานออกแบบ

2.2.6.1 หลักการใช้สี

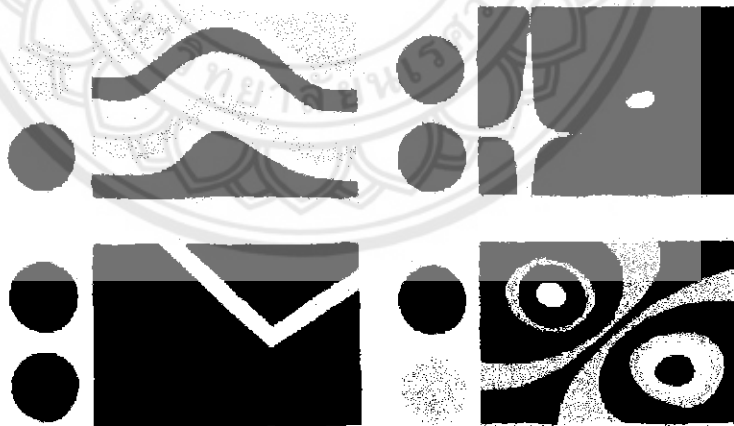
การใช้สีกับงานออกแบบนั้น อยู่ที่นักออกแบบมีจุดมุ่งหมายใด ที่จะสร้างความสนใจ ความเข้าใจต่อผู้ดู เพื่อให้เข้าถึงจุดหมายที่ตนต้องการ หลักของการใช้มีดังนี้

2.2.6.1.1 การใช้สีวรรณะเดียว

ความหมายของสีวรรณะเดียว (tone) คือกลุ่มสีที่แบ่ง ออกเป็นวงล้อของสีเป็น 2 วรรณะ คือ

- วรรณะร้อน (warm tone) ซึ่งประกอบด้วย สีเหลือง สี ส้ม สีแดง สีม่วง สีเหล่านี้ให้อิทธิพล ต่อความรู้สึก ตื่นเต้น เร้าใจ กระฉับกระเฉง ถือว่าเป็นวรรณะ ร้อน

- วรรณะเย็น (cool tone) ประกอบด้วย สีเหลือง สีเขียว สีน้ำเงิน สีม่วง สีเหล่านี้ดู เย็นตา ให้ความรู้สึก สงบ สดชื่น (สีเหลืองกับสีม่วงอยู่ได้ทั้งสองวรรณะ) การใช้สีแต่ละครั้งควรใช้สีวรรณะเดียวในภาพทั้งหมด เพราะจะทำให้ภาพความเป็นอันหนึ่งอัน เดียวกัน (เอกภาพ) กลมกลืน มีแรงจูงใจให้คล้อยตามได้มาก

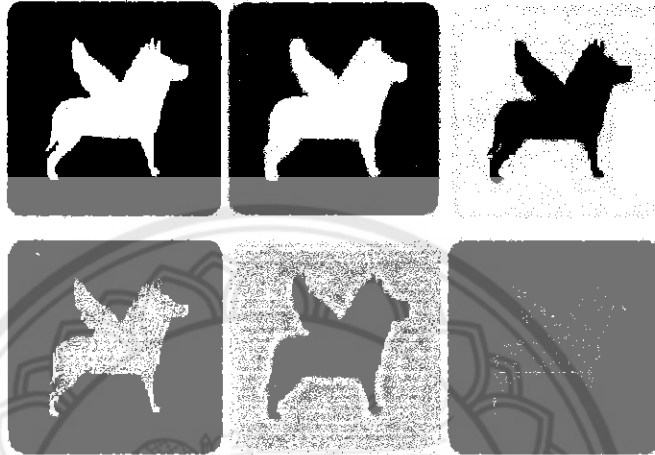


ภาพที่ 17 การใช้สีวรรณะเดียว

ที่มา : http://www.108award.com/images/1213004605/dual_tone.jpg

2.2.6.1.2 การใช้สีต่างวรรณะ

หลักการทั่วไป ใช้อัตราส่วน 80% ต่อ 20% ของวรรณะสี คือ ถ้าใช้สีวรรณะร้อน 80% สีวรรณะเย็นก็ 20% เป็นต้น ซึ่งการใช้แบบนี้สร้างจุดสนใจของผู้ดู ไม่ควรใช้อัตราส่วนที่เท่ากันเพราะจะทำให้ไม่มีสีโดดเด่น ไม่น่าสนใจ



ภาพที่ 18 การใช้สีต่างวรรณะ

ที่มา : http://www.108award.com/images/1213004605/undual_tone.jpg

2.2.6.1.3 การใช้สีตรงกันข้าม

สีตรงข้ามจะทำให้ความรู้สึกที่ตัดกันรุนแรง สร้างความเด่น และเร้าใจได้มากแต่หากใช้ไม่ถูกหลัก หรือไม่เหมาะสม หรือใช้จำนวนสีมากเกินไป ก็จะทำให้ความรู้สึกพร่ามัว ลายตา ขัดแย้ง ควรใช้สีตรงข้าม ในอัตราส่วน 80% ต่อ 20% หรือหากมีพื้นที่เท่ากันที่จำเป็นต้องใช้ ควรนำสีขาว หรือสีดำ เข้ามาเสริม เพื่อ ตัดเส้นให้แยกออกจาก กันหรืออีกวิธีหนึ่งคือการลดความสดของสีตรงข้ามให้หม่นลงไป สีตรงข้ามมี 6 คู่ได้แก่ สีเหลือง ตรงข้ามกับ สีม่วง , สีแดง ตรงข้ามกับ สีเขียว, สีนํ้าเงิน ตรงข้ามกับ สีส้ม, สีเขียวเหลือง ตรงข้ามกับ สีม่วงแดง, สีส้มเหลือง ตรงข้ามกับ สีม่วงนํ้าเงิน, สีส้มแดง ตรงข้ามกับ สีเขียวนํ้าเงิน

การใช้สีตัดกัน ควรคำนึงถึงความเป็นเอกภาพด้วยวิธีการใช้มีหลายวิธี เช่น ใช้สีให้มีปริมาณต่างกัน เช่น ใช้สีแดง 20 % สีเขียว 80% หรือ ใช้เนื้อสีผสมในกันและกัน หรือใช้สีหนึ่งสีใดผสมกับสีคู่ที่ตัดกัน ด้วยปริมาณเล็กน้อย รวมทั้งการเอาสีที่ตัดกันมาทำให้เป็นลวดลายเล็ก ๆ สลับกัน

ในงานออกแบบ หรือการจัดภาพ หากเรารู้จักใช้สีให้มีสภาพโดยรวมเป็นวรรณะร้อน หรือวรรณะเย็น เราจะสามารถควบคุม และสร้างสรรค์ภาพให้เกิดความประสานกลมกลืน งดงามได้ง่ายขึ้น เพราะสีมีอิทธิพลต่อมวล ปริมาตร และช่องว่าง สีมี

คุณสมบัติที่ทำให้เกิดความกลมกลืน หรือขัดแย้งได้ สีสามารถขับเน้นให้เกิดจุดเด่น และการรวมกันให้เกิดเป็นหน่วยเดียวกันได้ เราในฐานะผู้ใช้สีต้องนำหลักการต่างๆ ของสีไปประยุกต์ใช้ให้สอดคล้อง กับเป้าหมายในงานของเรา เพราะสีมีผลต่อการออกแบบ คือ

2.2.6.1.3.1 สร้างความรู้สึก

สีให้ความรู้สึกต่อผู้พบเห็นแตกต่างกันไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ และภูมิหลัง ของแต่ละคนสีบางสีสามารถรักษาบำบัดโรคจิตบางชนิดได้ การใช้สีภายใน หรือภายนอกอาคาร จะมีผลต่อการ สัมผัส และสร้างบรรยากาศได้

2.2.6.1.3.2 สร้างความน่าสนใจ

สีมีอิทธิพลต่องานศิลปะการออกแบบ จะช่วยสร้างความประทับใจ และความน่าสนใจเป็นอันดับแรกที่พบเห็น

2.2.6.1.3.3 สีบอกสัญลักษณ์ของวัตถุ

ซึ่งเกิดจากประสบการณ์ หรือภูมิหลัง เช่น สีแดงสัญลักษณ์ของไฟ หรืออันตราย สีเขียวสัญลักษณ์แทนพืช หรือความปลอดภัย เป็นต้น

2.2.6.1.3.4 สีช่วยให้เกิดการรับรู้และจดจำ

งานศิลปะการออกแบบต้องการให้ผู้พบเห็นเกิดการจดจำ ในรูปแบบ และผลงานหรือเกิดความประทับใจ การใช้สีจะต้องสะดุดตา และมีเอกภาพ (อ้างอิง : <http://www.108award.com/index.php?lay=show&ac=article&id=538702105> .

สืบค้น 4 ธ.ค. 2558)

2.3 ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมาย

2.3.1 แนวคิดเกี่ยวกับความต้องการและความสนใจของวัยรุ่น

วัยรุ่นเป็นวัยที่มีความต้องการเข้ามามีส่วนร่วมในสังคมที่กว้างออกไปมากกว่าครอบครัวและเพื่อนเล่น นอกจากนั้นวัยรุ่นยังมีความต้องการและความสนใจต่าง ๆ ตามแบบฉบับของตัวเอง โดยที่มีความต้องการเป็นอิสระและเป็นตัวของตัวเองสูงมาก ซึ่งความต้องการของวัยรุ่นนั้นมีเรื่องที่ควรศึกษาและทำความเข้าใจ ดังนี้

2.3.2 ความต้องการของวัยรุ่น

เนื่องจากวัยรุ่นเป็นวัยที่อยู่ในระยะหัวเลี้ยวหัวต่อที่อยู่ระหว่างวัยเด็กกับวัยผู้ใหญ่ จึงมีลักษณะทั่ว ๆ ไปที่พอสรุปได้ดังนี้

3.2.1 เป็นวัยแห่งการเปลี่ยนแปลง กล่าวคือ เปลี่ยนแปลงทั้งด้านอารมณ์ ความคิดเห็น

3.2.2 เป็นวัยแห่งการเสริมสร้าง จะเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะทางร่างกาย เช่นด้านสมองและน้ำหนัก

3.2.3 เป็นวัยที่ต้องการความเป็นอิสระ ต้องการพึ่งตนเองและมีแนวความคิดต่อต้านผู้ใหญ่ บางครั้งถึง กับมีการโต้เถียงกันอย่างรุนแรง

3.2.4 เป็นวัยที่ต้องการแสวงหาความรู้ อยากรู้ อยากเห็นจะทดลองทำในสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ที่ตนยังไม่เคยทำ

3.2.5 ต้องการปรัชญาชีวิตและแนวทางชีวิตของตน

3.2.6 เป็นวัยที่ต้องเผชิญปัญหาหามาก เพราะเป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อที่สำคัญยิ่ง เป็นวัยแห่งความยุ่งยากสับสนและการปรับตัว

3.2.7 เป็นวัยที่ต้องการความเข้าใจ ความเห็นอกเห็นใจจากผู้ใหญ่ ไม่ชอบการลงโทษ

2.3.3 ลักษณะพื้นฐานของวัยรุ่น

3.3.1 ต้องการเป็นอิสระ วัยรุ่นส่วนมากปรารถนาการเป็นตัวของตัวเอง เมื่อเติบโตต้องการสิทธิและความเป็นผู้ใหญ่

3.3.2 ต้องการเป็นที่ยอมรับนับถือของสมาชิกในกลุ่ม

3.3.3 ต้องการเป็นส่วนหนึ่งในกลุ่ม เป็นที่รู้จักและเป็นที่ต้องการของบุคคลอื่น ๆ

3.3.4 ต้องการความมั่นคงในอารมณ์ รวมทั้งความรู้สึกปลอดภัย ต้องการความสำเร็จ ความพอใจ และการประสบความสำเร็จในขอบเขต เช่น ด้านกีฬา การละคร การเขียน

การได้วาที ฯลฯ ความสำเร็จเหล่านี้นำมาซึ่งรางวัลและทำให้บุคคลพบความก้าวหน้าและ ความสำเร็จ

2.3.4 ความสนใจของวัยรุ่น

ลักษณะความสนใจของวัยรุ่นนั้นมีขอบข่ายกว้างขวาง มีความสนใจในหลายๆ ด้านและยังไม่มี ความสนใจที่ลึกซึ้ง เพราะยังไม่เข้าใจในตนเอง เป็นช่วงที่แสวงหาเอกลักษณ์ของตนเองเป็นระยะที่ลองผิดลองถูก เป็นระยะที่เปลี่ยนแปลงบทบาทของชีวิต ความสนใจของวัยรุ่นจะเป็นไปอย่างไรยังคงต้องขึ้นอยู่กับองค์ประกอบอื่นๆ อีกหลายประการ เช่นเพศ ฐานะทางสังคมและ เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อมรอบตัว

ความสนใจ (Interest) หมายถึง แนวโน้มทางด้านจิตใจหรือความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งมีอิทธิพลทำให้บุคคลนั้นเอาใจใส่และรู้สึกในการกระทำกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งนั้น ถึงแม้เด็กวัยรุ่นจะมีความสนใจในเรื่องต่างๆ แตกต่างกัน เนื่องจากลักษณะทางบุคลิกภาพ การศึกษา สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม ความสามารถ ความถนัด ฯลฯ แต่จะมีลักษณะร่วมกันของความสนใจ นั่นคือ ความสนใจที่แคบเข้ามาในเฉพาะเรื่อง สรุปความสนใจของวัยรุ่นไว้ดังนี้

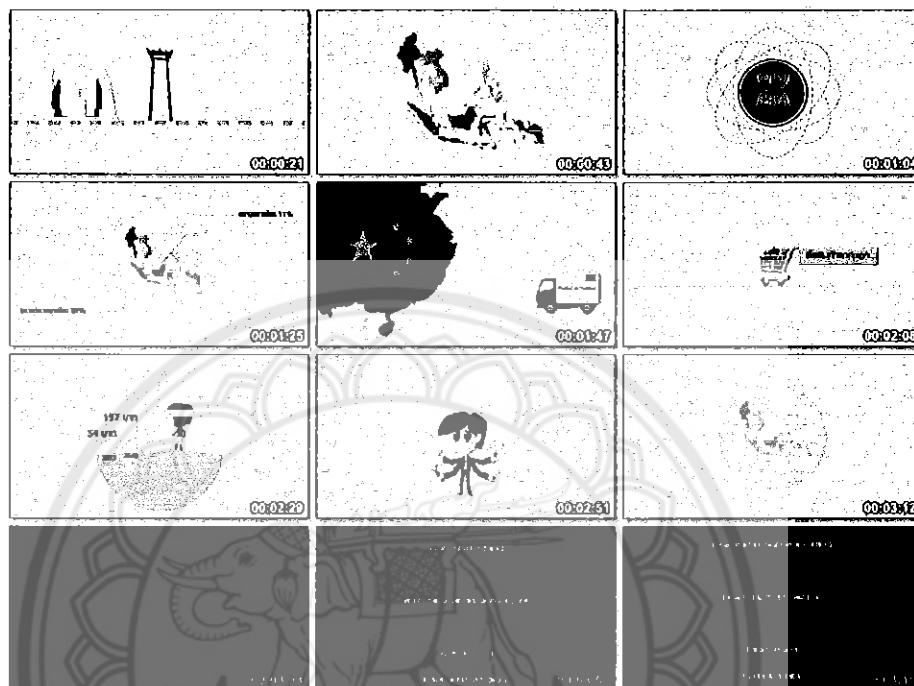
3.4.1 ความสนใจเกี่ยวกับตนเอง เช่น รูปร่าง หน้าตา การแต่งกาย และการวางตัว ทั้งนี้เพื่อปรับปรุงตัวเองให้เป็นที่สนใจและดึงดูดใจของผู้อื่นและเพื่อนต่างเพศ

3.4.2 ความสนใจเกี่ยวกับสังคม ในระยะแรกจะมีความสนใจเพื่อนเพศเดียวกันให้ความสำคัญและเวลากับเพื่อนมาก ต่อมาจะเริ่มสนใจเพศตรงข้าม สนใจที่เข้าร่วมกลุ่มหรือมีส่วนร่วมในสังคม รวมถึงสนใจในบทบาททางสังคมของบุคคล

3.4.3 ให้ความสนใจในการเลือกอาชีพและวิถีชีวิต เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการเป็นผู้ใหญ่ (อ้างอิง : http://www.baanjomyut.com/library_2/extension-1/kids/02.html . สืบค้น 4 ธ.ค. 2558)

2.4. กรณีศึกษา

2.4.1 กรณีศึกษาที่ 1



ภาพ 19 กรณีศึกษาที่ 1

ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร

ชื่อผู้ออกแบบ : Thawanhatai Thitayarak

ผลงานสร้างขึ้นเมื่อ : 2014

ชื่อผลงาน : Is Thailand ready for AEC

พรรณนา

เป็นเรขศิลป์เคลื่อนไหวที่มีเนื้อหาที่ครอบคลุม เข้าใจง่าย และใช้สีสันได้สะดุดตา มีความกะทัดรัดในการนำเสนอเรื่องของ AEC และยังบอกถึงการเตรียมตัวเบื้องต้นสู่การเข้า AEC

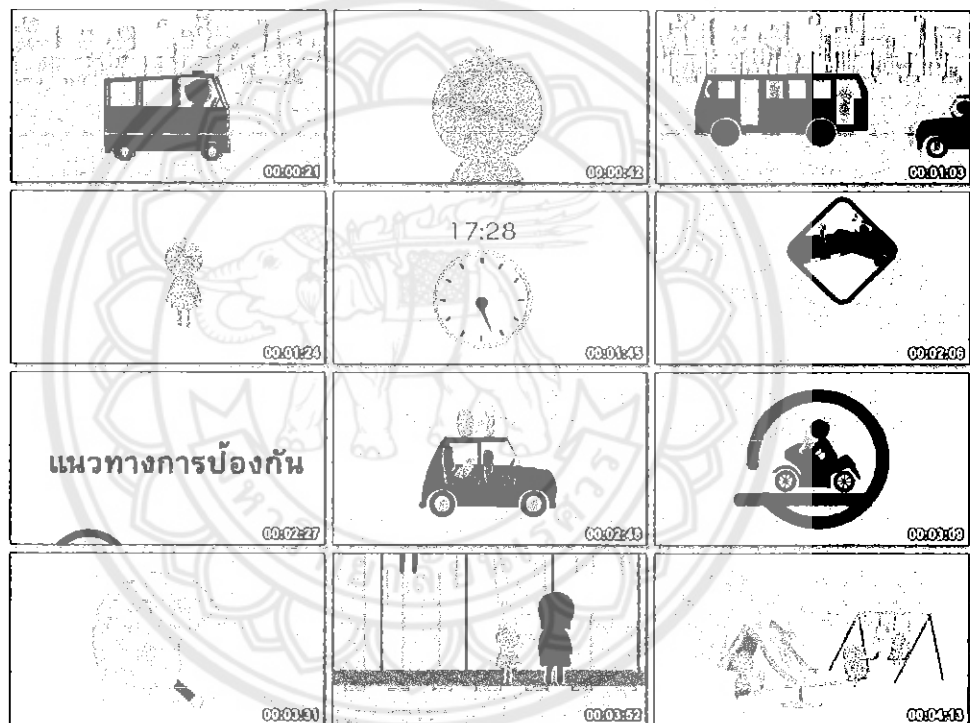
ขั้นวิเคราะห์ เป็นเรขศิลป์เคลื่อนไหวที่มีการนำเสนอที่ดี ผู้ออกแบบได้นึกถึงขั้นตอนและเตรียมรูปแบบการนำเสนอมาอย่างครบถ้วน

ข้อดี มีเนื้อหาที่กะทัดรัด เข้าใจง่าย และนำเสนอได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์

ข้อเสีย มีความรวดเร็วในการนำเสนอเนื้อหาไปเล็กน้อย

คะแนนประเมิน (10/10คะแนน) เป็นเรขาคณิตเคลื่อนไหวมีความสวยงาม มีการนำเสนอข้อมูลได้ กระชับ และมีการเรียบเรียงมาอย่างเป็นระบบ ซึ่งในวิดีโอนี้ได้แสดงให้เห็นถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้น หลังจากการเกิดประชนคมอาเซียน เนื้อหาที่มีความครบถ้วน โดยรวมแล้วเป็นผลงานที่มีความ สมบูรณ์

2.4.1 กรณีศึกษาที่ 2



ภาพ 20 กรณีศึกษาที่ 2

ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร

ชื่อผู้ออกแบบ : Suphaluck Kidkumsuen

ผลงานสร้างขึ้นเมื่อ : 2012

ชื่อผลงาน : Infographic animation about road accidental for kids

พรรณนา

เป็นเรขาคณิตเคลื่อนไหวที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องอุบัติเหตุบนท้องถนนที่เกิดขึ้นกับเด็ก ที่มีความสวยงาม เนื้อหากระชับ เข้าใจง่าย

ชั้นวิเคราะห์ เป็นเรขศิลป์เคลื่อนไหวที่มีเนื้อหาและภาพประกอบสอดคล้องกัน เข้าใจได้ง่าย
 ข้อดี มีการนำเสนอแบบค่อยเป็นค่อยไป ทำให้มีเวลาในการทำความเข้าใจ
 ข้อเสีย ยังมีภาพฟิกบางจุดที่ทำให้เข้าใจยาก

คะแนนประเมิน (8/10คะแนน) เป็นเรขศิลป์เคลื่อนไหวที่มีข้อมูลกระชับและดำเนินข้อมูลอย่าง
 ค่อยเป็นค่อยไป ทำให้ผู้บริโภคนั้นมีเวลาได้คิดและนึกตาม ตัวกราฟฟิกมีความสวยงาม แต่มีบาง
 ช่วงที่กราฟฟิกทำให้มีความสับสน

2.4.1 กรณีศึกษาที่ 3



ภาพ 21 กรณีศึกษาที่ 3
 ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร

ชื่อผู้ออกแบบ : Source (France) François Pumir, Pierre Rossignol and Wild-touch
 ผลงานสร้างขึ้นเมื่อ : Tuesday 23, June
 ชื่อผลงาน : Ice and sky : The history of climate change

พรรณนา

เป็นเว็บที่เล่าถึงการเปลี่ยนแปลงของสภาพอากาศในน้ำแข็งและท้องฟ้า โดยอธิบายผ่านเว็บโดยภาพ ตัวหนังสือ และวิดีโอ ทำให้เรามีความเข้าใจในการเปลี่ยนแปลงของสภาพอากาศมากขึ้น

ชั้นวิเคราะห์ เป็นเว็บที่มีเนื้อหาและภาพประกอบสอดคล้องกัน เข้าใจได้ง่าย

ข้อดี มีเนื้อหาครบถ้วนสมบูรณ์ มีการเล่าเป็นระบบและหลากหลายรูปแบบทำให้ไม่น่าเบื่อ ฟอนต์และเลย์เอาท์ที่น่าสนใจและจัดการเป็นระบบ ทำให้การอ่านทำความเข้าใจเป็นไปได้ง่าย

ข้อเสีย ตัวเว็บมีการใช้กราฟิกและลูกเล่นเยอะ ถ้าใช้คอมพิวเตอร์ที่สเปคต่ำอาจทำให้เคลื่อนไหวได้ช้าและค้างได้

คะแนนประเมิน (9/10 คะแนน) เป็นเว็บที่มีข้อมูลกระชับและดำเนินข้อมูลอย่างค่อยเป็นค่อยไป ทำให้เรานั้นมีเวลาได้คิดและนึกตาม ตัวกราฟิกมีความสวยงาม แต่มีระบบและลูกเล่นมากที่ให้เว็บมีการโหลดช้า



บทที่ 3

การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวความคิดในการออกแบบ

3.1 การวิเคราะห์ข้อมูลปัญหา



ภาพ 22 การวิเคราะห์ข้อมูล 1

ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร

3.3 Reference



ภาพ 24 reference 1

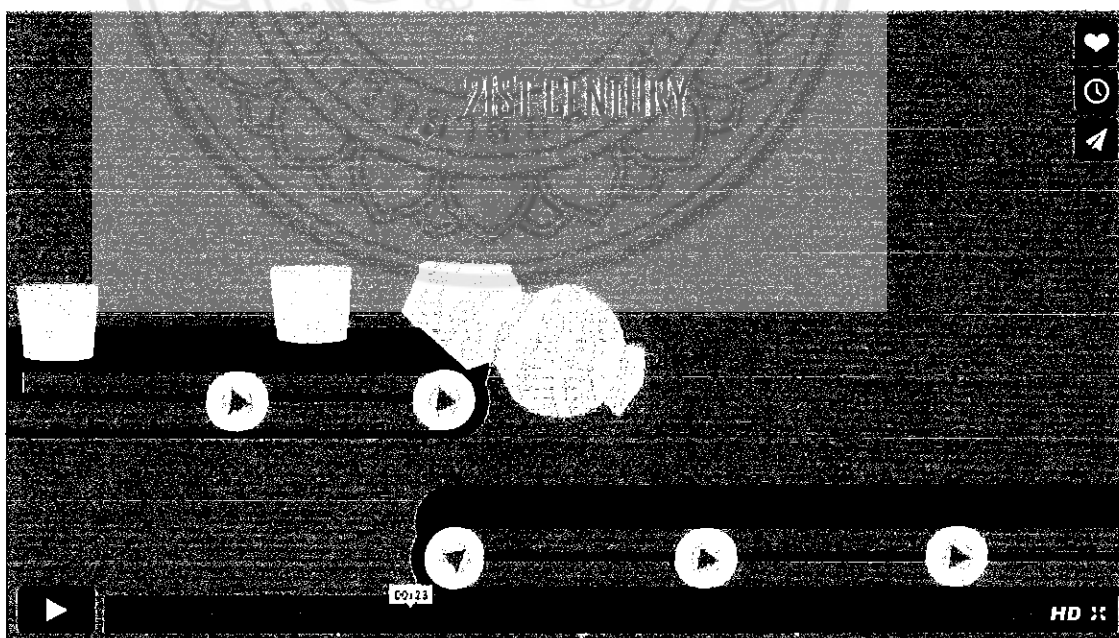
ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร

3.4 Reference Video



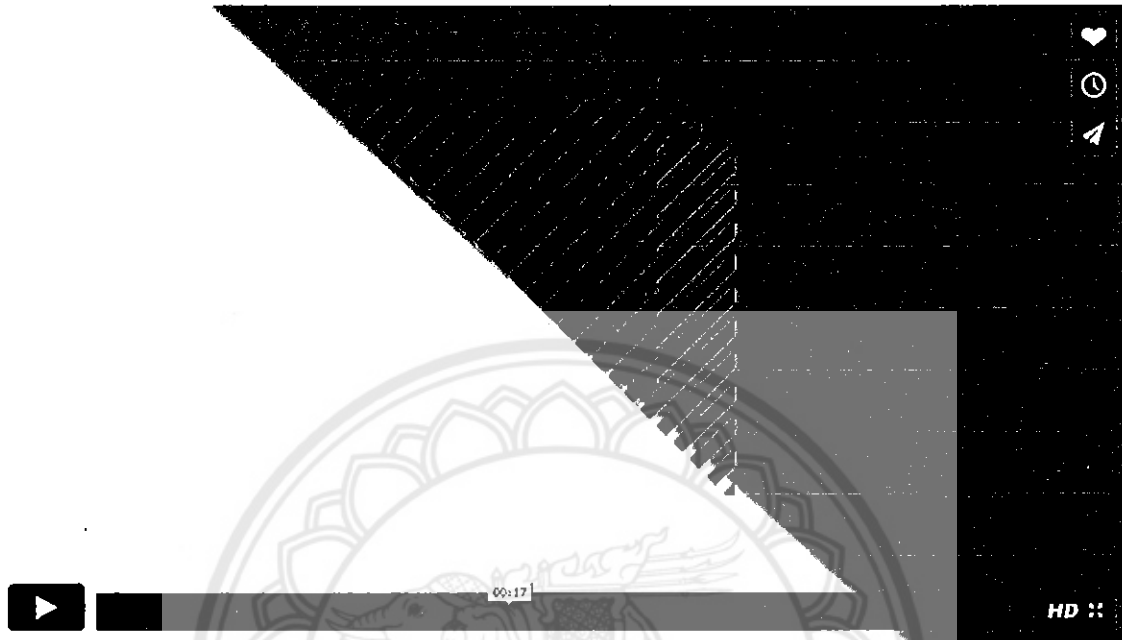
ภาพ 25 Reference Video 1

ทีมา วสุธร ชูแสงเพชร



ภาพ 26 Reference Video 2

ทีมา วสุธร ชูแสงเพชร



ภาพ 27 Reference Video 3

ที่มา วศุธร ชูแสงเพชร



บทที่ 4

ผลการวิจัย

จากกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังกล่าว ผู้ศึกษาจึงได้มีแนวทางในการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ เรื่อง "มอนอนำรู้" เพื่อให้เกิดประโยชน์มากที่สุด โดยมีขั้นตอนการปฏิบัติงาน ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 แนวความคิดในการออกแบบ

ส่วนที่ 2 ขั้นตอนการร่างแบบ

ส่วนที่ 3 ผลงานที่สร้างสรรค์

4.1 ส่วนที่ 1 แนวความคิดในการออกแบบ

1. ชื่อโครงการการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ เรื่อง "มอนอนำรู้"

2. วัตถุประสงค์

1.1 เพื่อการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ เรื่อง "มอนอนำรู้"

1.2 เพื่อให้นิสิตที่มีปัญหาในการค้นหาหน่วยงานที่ให้ความช่วยเหลือในด้านต่างๆ สามารถค้นหาได้ง่ายยิ่งขึ้น

3. แนวทางในการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ เรื่อง "มอนอนำรู้" มีเนื้อหาสาระที่เกี่ยวกับสถานที่ต่างๆ รวมถึงที่ตั้งของขององค์กรที่ให้ความช่วยเหลือกับนิสิต ให้นิสิตที่มีปัญหาสามารถค้นหาได้อย่างง่ายดาย

3.1 ความน่าสนใจ มาจากการผสมผสานเว็บกับโมชันกราฟิกเข้าด้วยกัน ทำให้สามารถเลือกที่จะค้นหาได้สองช่องทาง

3.2 ความเป็นเอกลักษณ์ จากงานที่ผสมผสานงานโมชันกราฟิกกับเว็บไซต์ ทำให้มีความเป็นเอกลักษณ์มากยิ่งขึ้น

4.2 ส่วนที่ 2 ขั้นตอนของการร่างแบบ

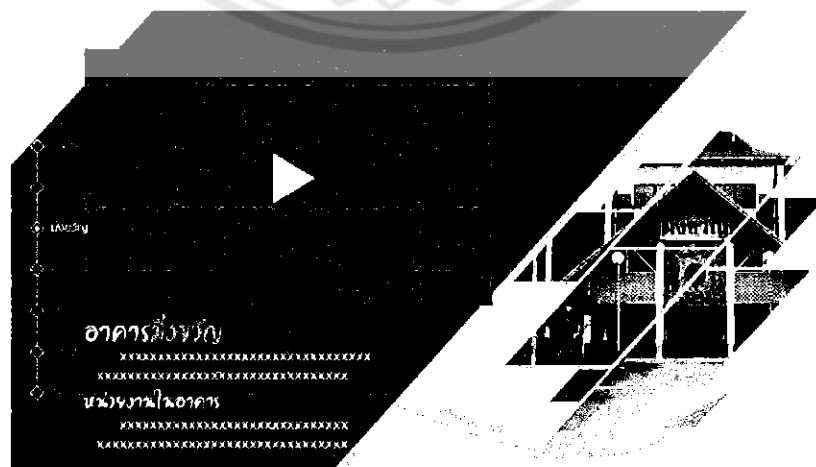
ในส่วนขั้นตอนนี้จะเป็นการร่างแบบการจัดวางเลย์เอาต์ เพื่อสะดวกแก่การนำไปสร้างสรรค์ผลงานในขั้นตอนต่อไป



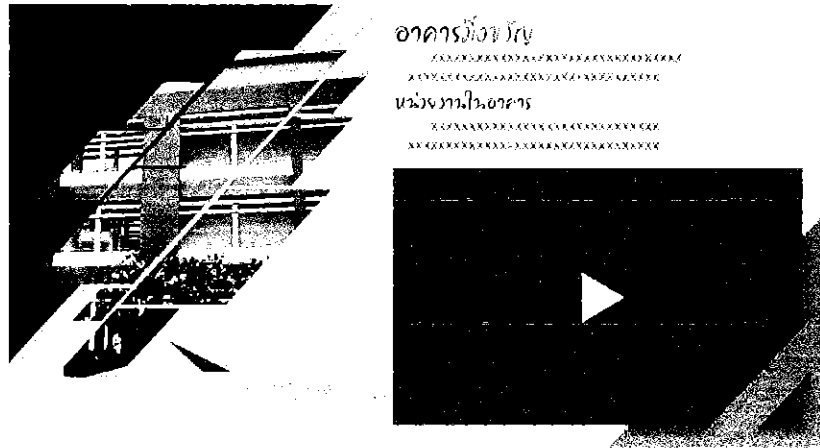
ภาพ 28 แบบร่างเลเอาท์เว็บไซต์แบบที่ 1 ส่วนที่ 1
 ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร



ภาพ 29 แบบร่างเลเอาท์เว็บไซต์แบบที่ 1 ส่วนที่ 2
 ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร



ภาพ 30 แบบร่างเลเอาท์เว็บไซต์แบบที่ 1 ส่วนที่ 3
 ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร



ภาพ 31 แบบร่างเลเอาท์เว็บไซต์แบบที่ 1 ส่วนที่ 4

ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร



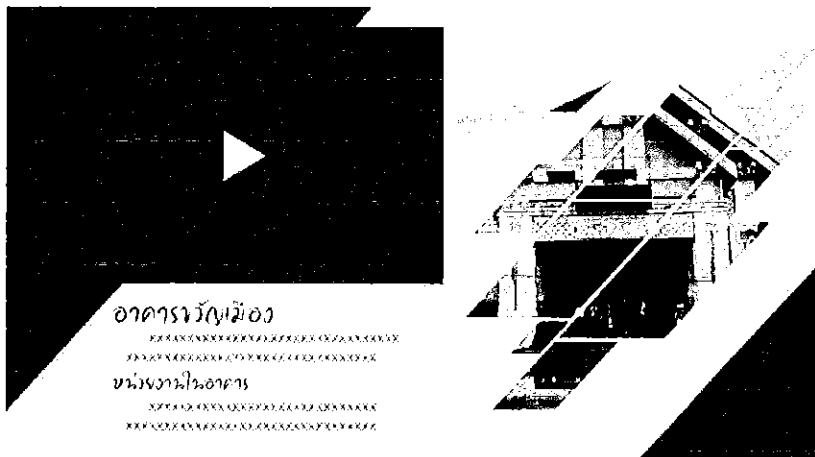
ภาพ 32 แบบร่างเลเอาท์เว็บไซต์แบบที่ 1 ส่วนที่ 5

ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร



ภาพ 33 แบบร่างเลเอาท์เว็บไซต์แบบที่ 1 ส่วนที่ 6

ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร



ภาพ 34 แบบร่างเลย์เอาต์เว็บไซต์แบบที่ 1 ส่วนที่ 7

ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร



ภาพ 35 แบบร่างเลย์เอาต์เว็บไซต์แบบที่ 2 ส่วนที่ 1

ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร



ภาพ 36 แบบร่างเลย์เอาต์เว็บไซต์แบบที่ 2 ส่วนที่ 2

ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร



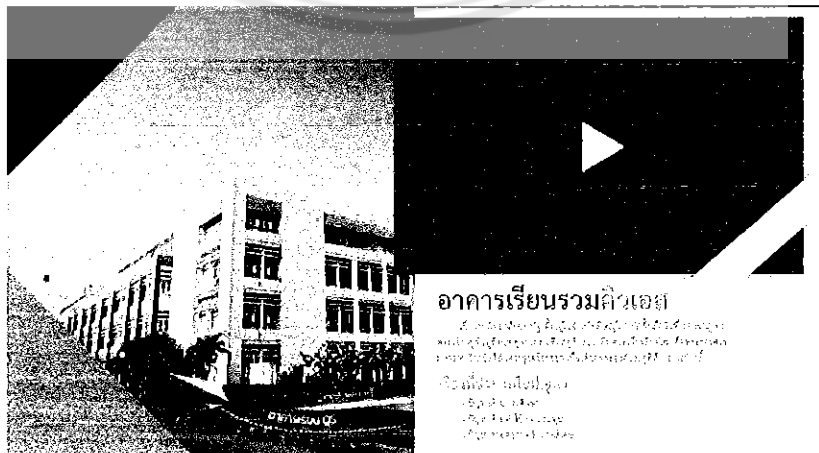
ภาพ 37 แบบร่างเลเอาท์เว็บไซต์แบบที่ 2 ส่วนที่ 3

ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร



ภาพ 38 แบบร่างเลเอาท์เว็บไซต์แบบที่ 2 ส่วนที่ 4

ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร



ภาพ 39 แบบร่างเลเอาท์เว็บไซต์แบบที่ 2 ส่วนที่ 5

ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร



ภาพ 40 แบบร่างเลเอาท์เว็บไซต์แบบที่ 2 ส่วนที่ 6

ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร



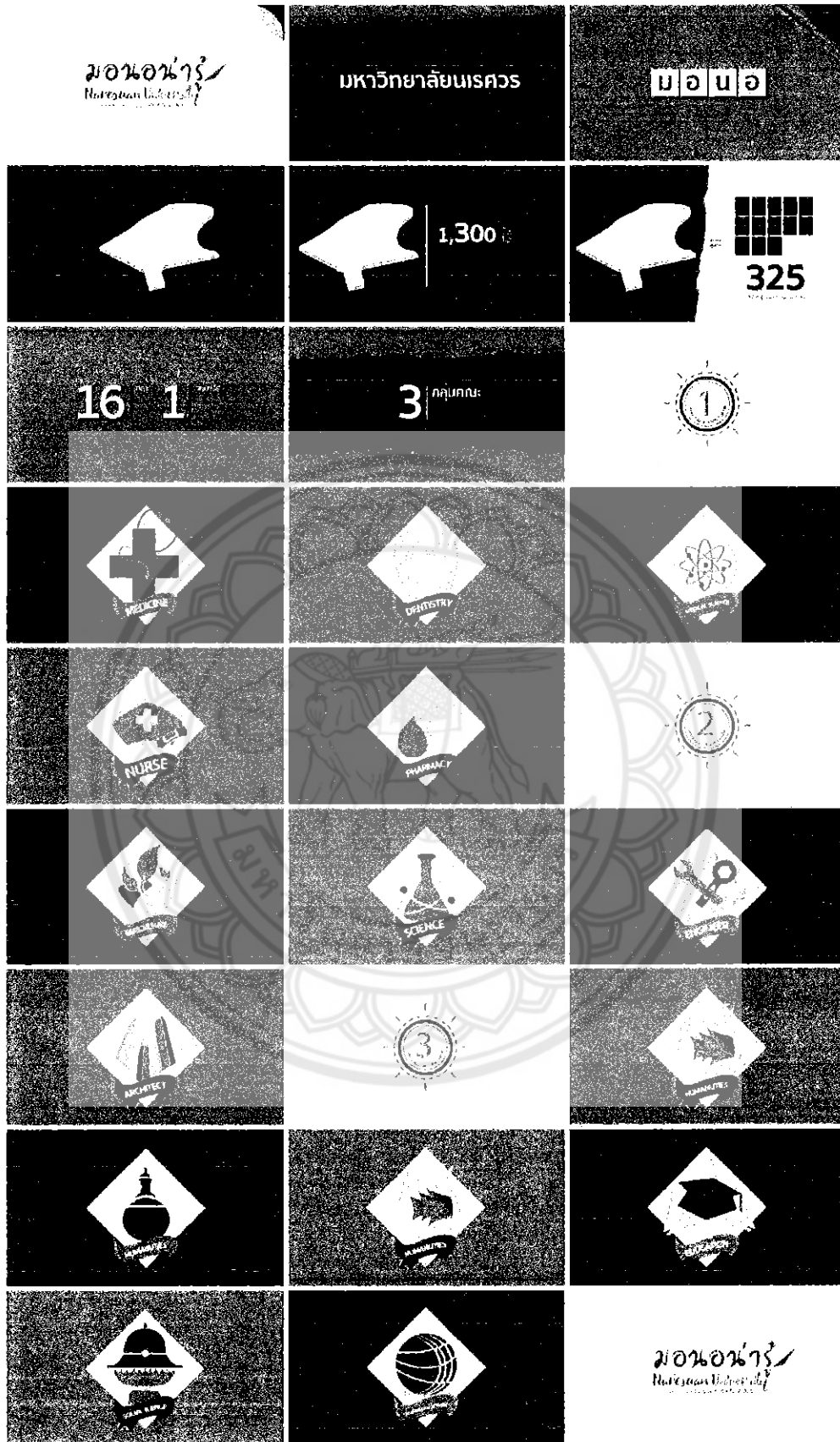
ภาพ 41 แบบร่างเลเอาท์เว็บไซต์แบบที่ 2 ส่วนที่ 7

ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร



ภาพ 42 แบบร่างเลเอาท์เว็บไซต์แบบที่ 2 ส่วนที่ 8

ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร



ภาพ 43 แบบร่างสตอรี่บอร์ด ส่วนที่ 1
ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร



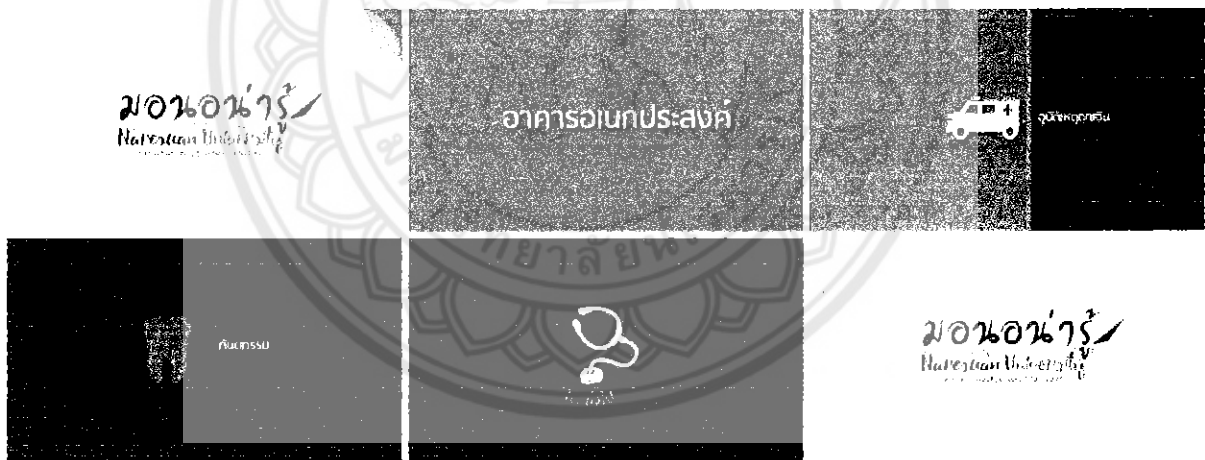
ภาพ 44 แบบร่างสตอรี่บอร์ด ส่วนที่ 2
ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร



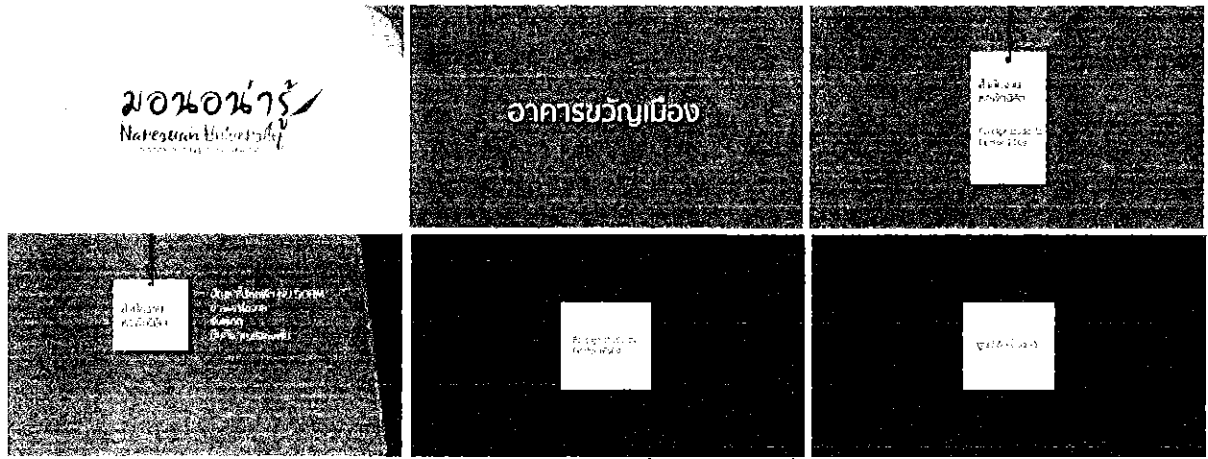
ภาพ 45 แบบร่างสตอรี่บอร์ด ส่วนที่ 3
ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร



ภาพ 46 แบบร่างสตูดิโอเวิร์ค ส่วนที่ 4
ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร



ภาพ 47 แบบร่างสตูดิโอเวิร์ค ส่วนที่ 5
ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร

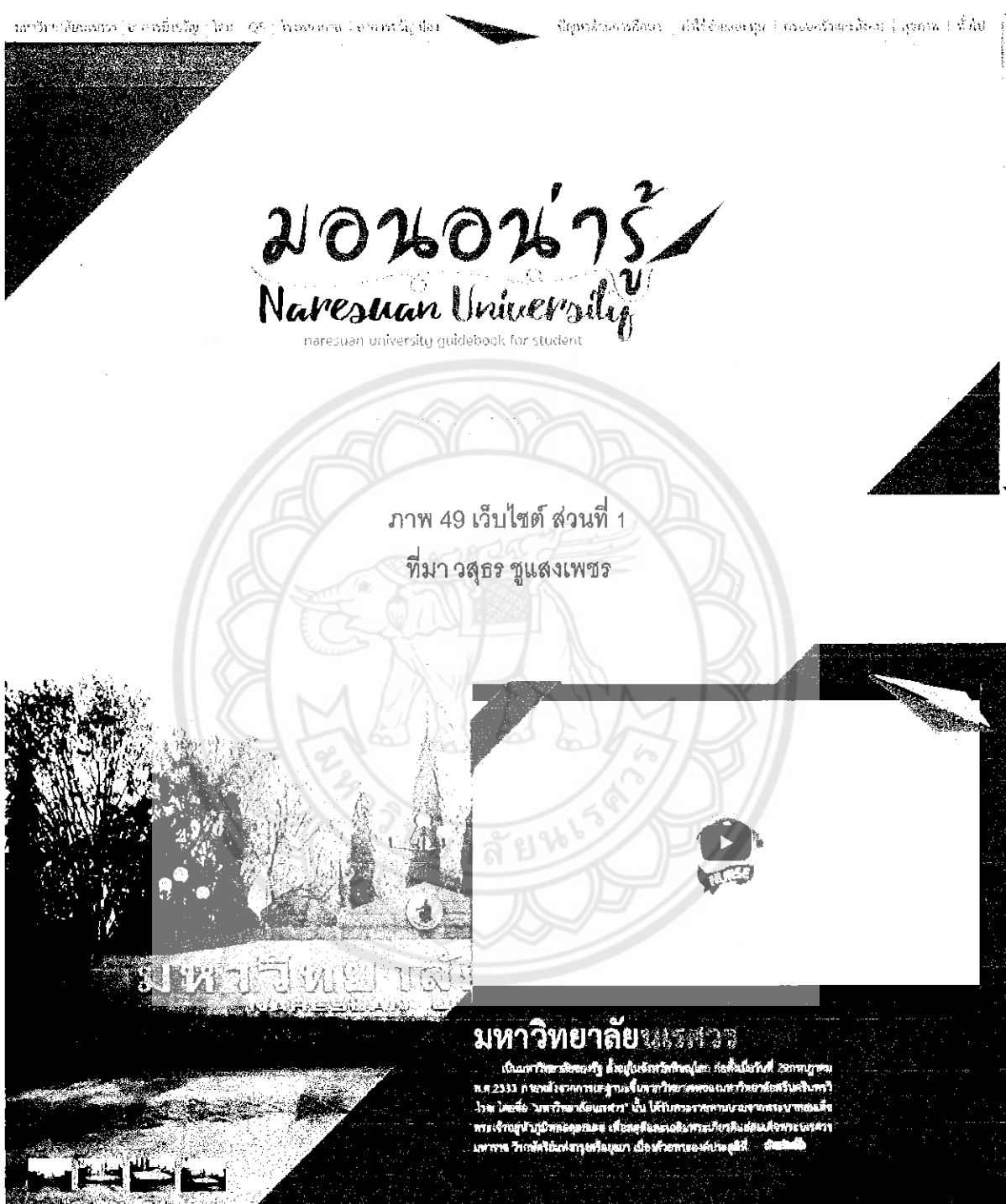


ภาพ 48 แบบร่างสตอรี่บอร์ด ส่วนที่ 6

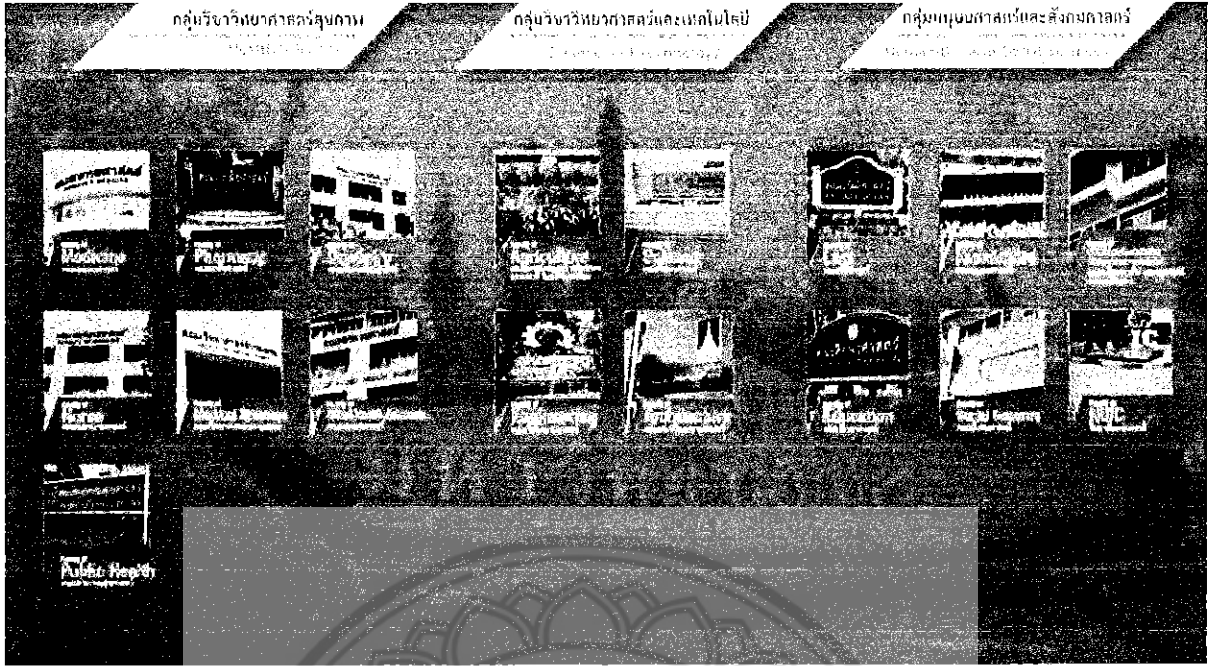
ที่มหาวิทยาลัย ชูแสงเพชร



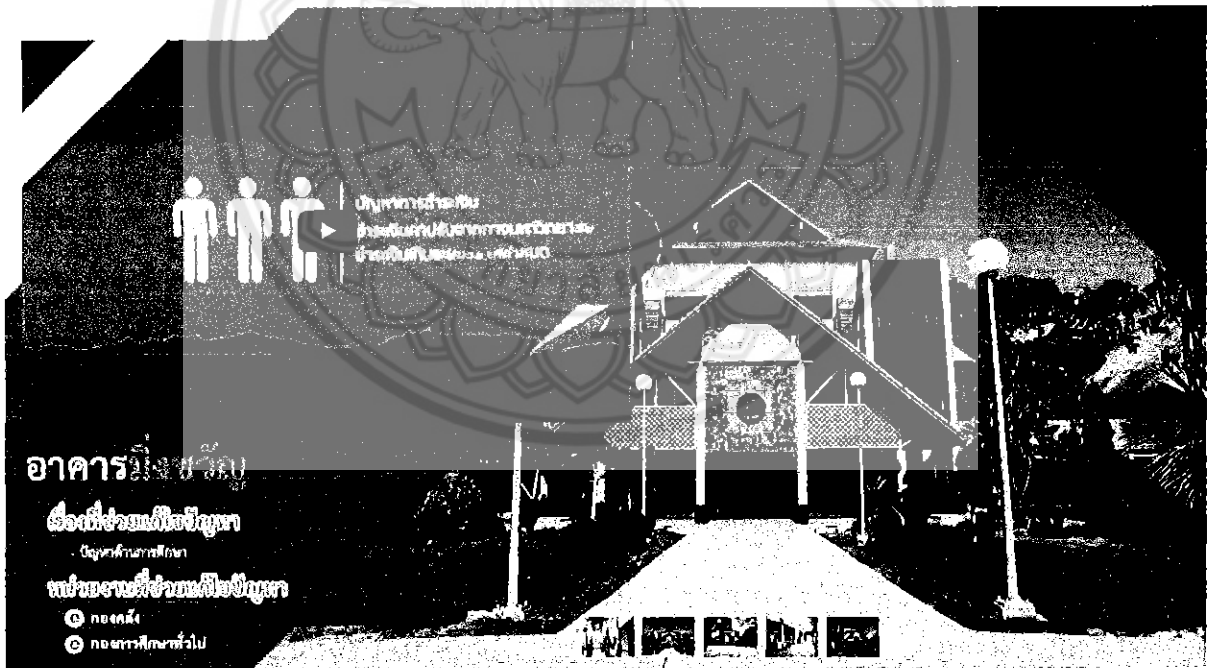
4.3 ส่วนที่ 3 ผลงานที่สร้างสรรค์



ภาพ 50 เว็บไซต์ ส่วนที่ 2
ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร



ภาพ 51 เว็บไซต์ ส่วนที่ 3
ที่ มา วสุธร ชูแสงเพชร

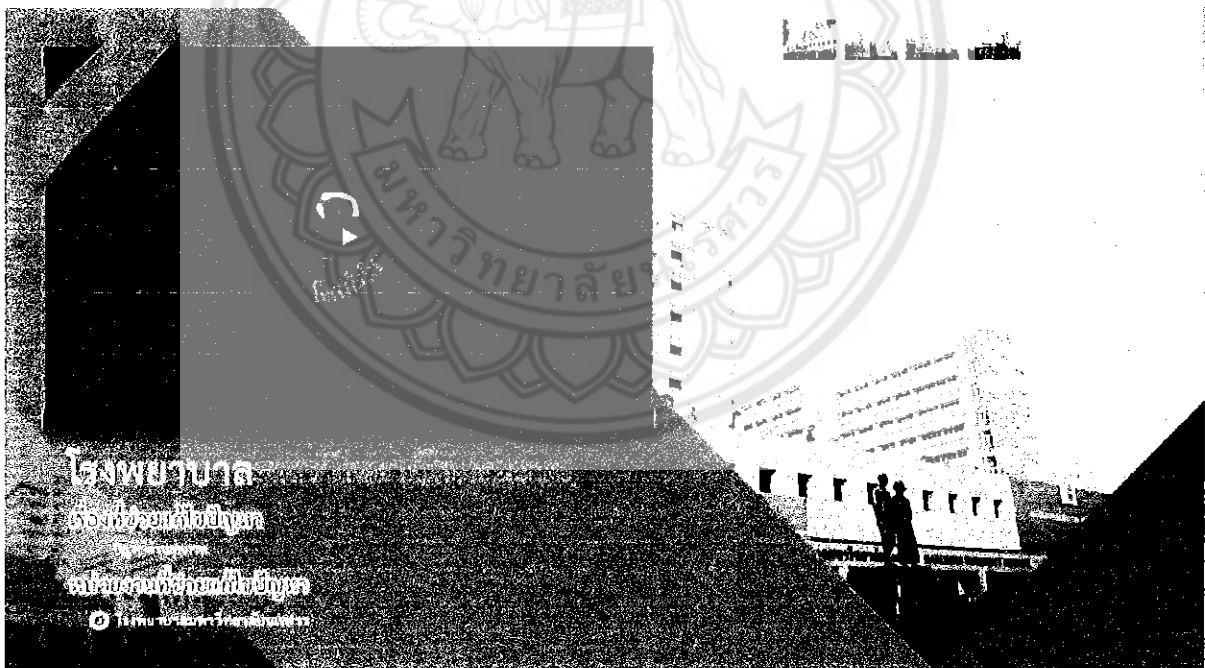


ภาพ 52 เว็บไซต์ ส่วนที่ 4
ที่ มา วสุธร ชูแสงเพชร



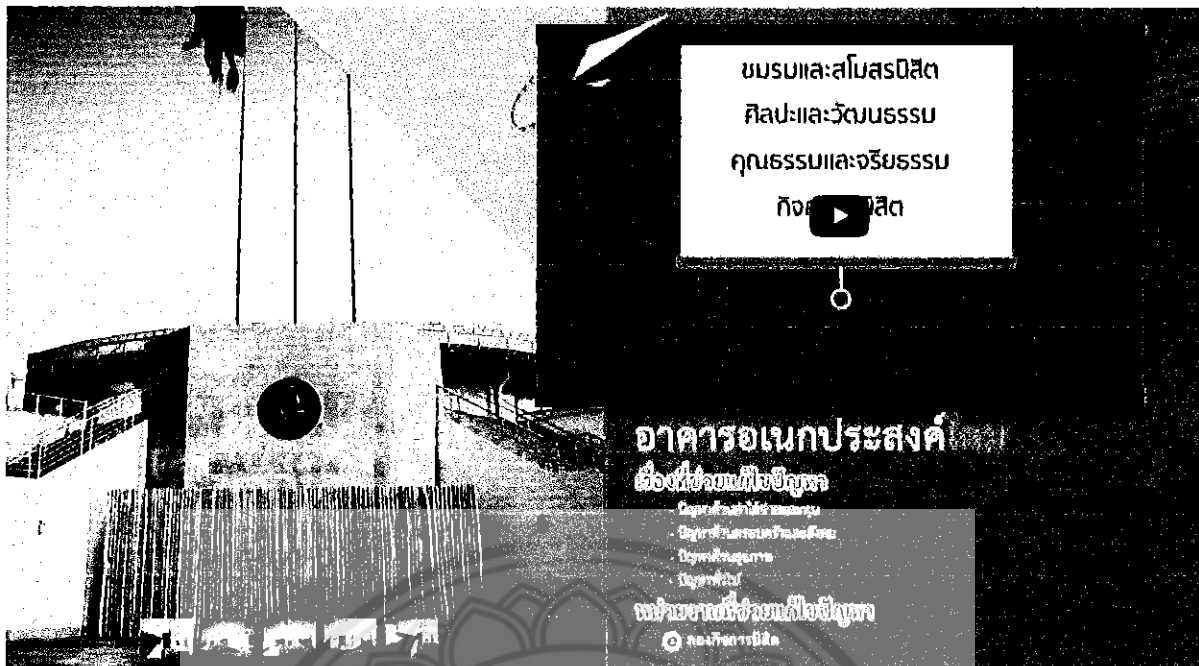
ภาพ 53 เว็บไซต์ ส่วนที่ 5

ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร



ภาพ 54 เว็บไซต์ ส่วนที่ 6

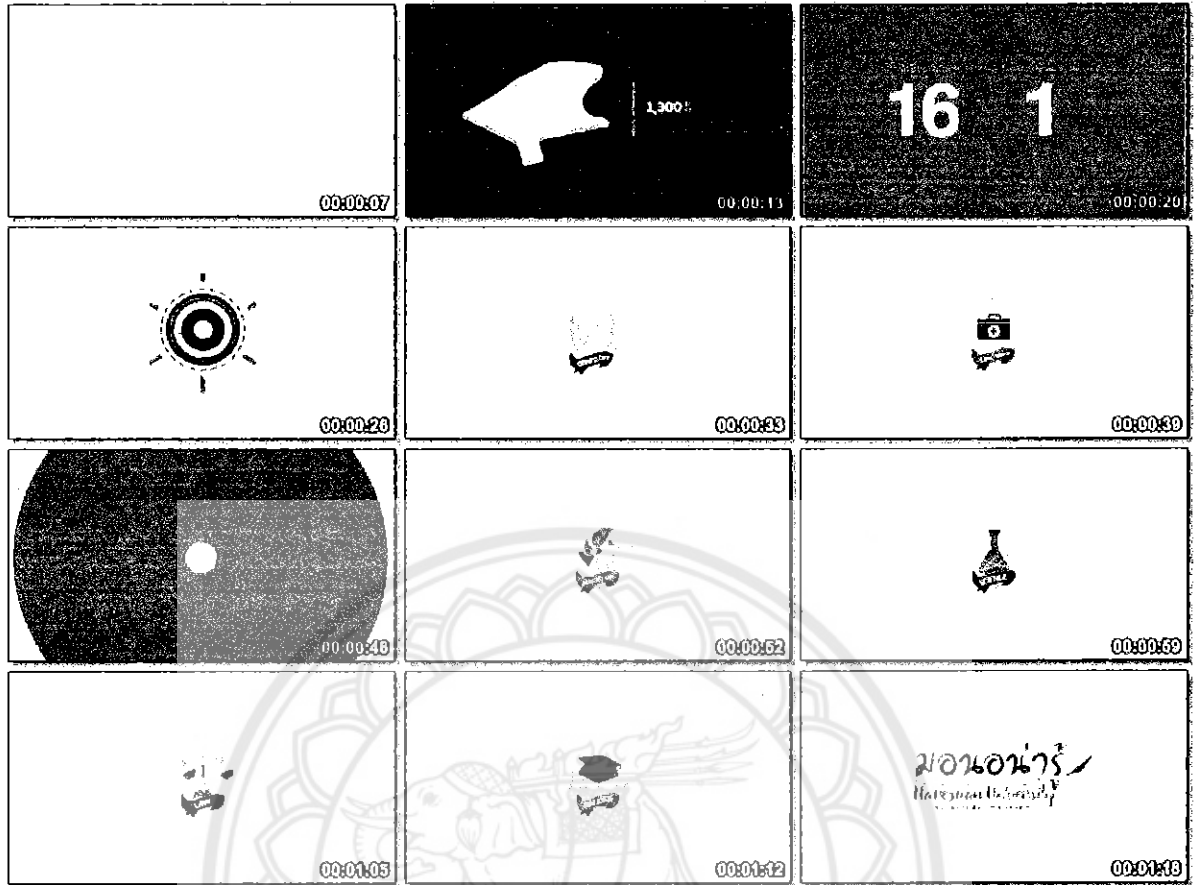
ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร



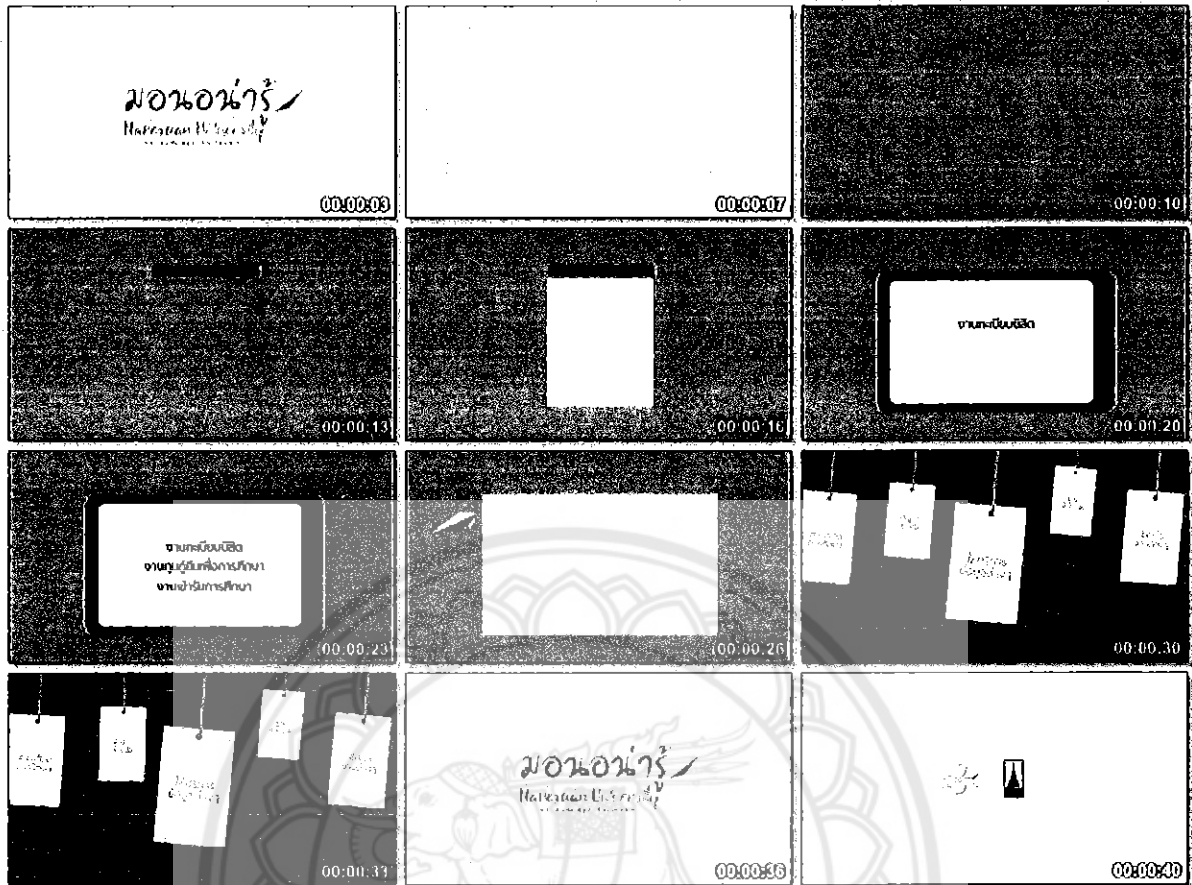
ภาพ 55 เว็บไซต์ ส่วนที่ 7
ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร



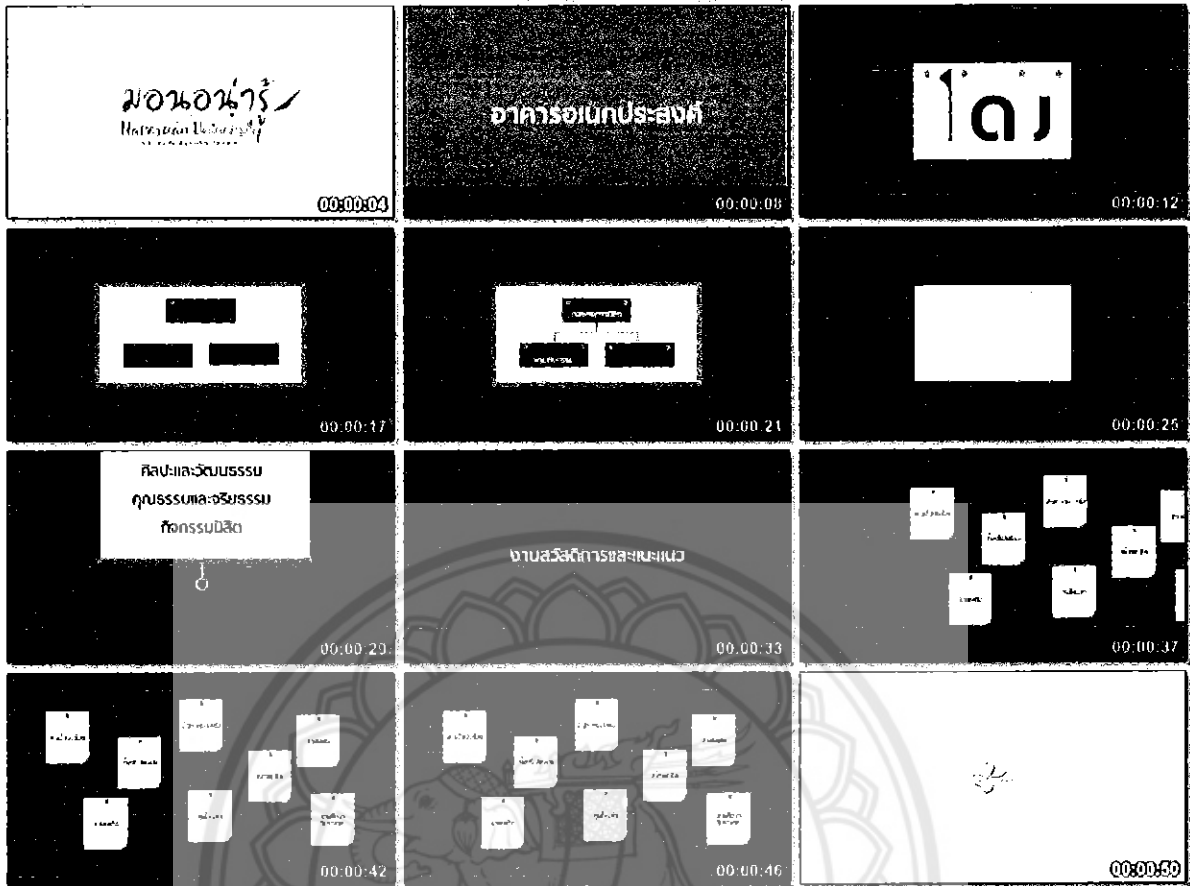
ภาพ 56 เว็บไซต์ ส่วนที่ 8
ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร



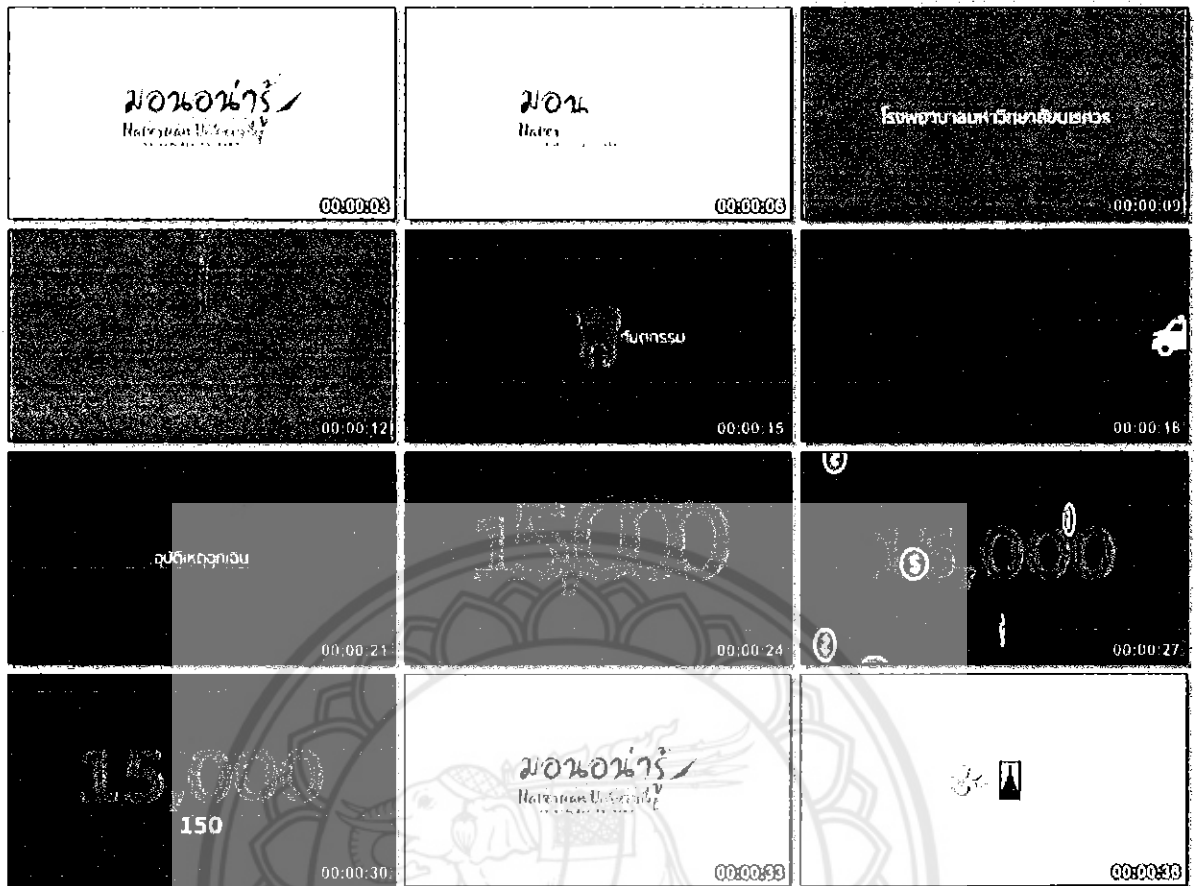
ภาพ 57 ตัวอย่างวิดีโอ ส่วนที่ 1
ที่มหาวิทยาลัยบูรพา



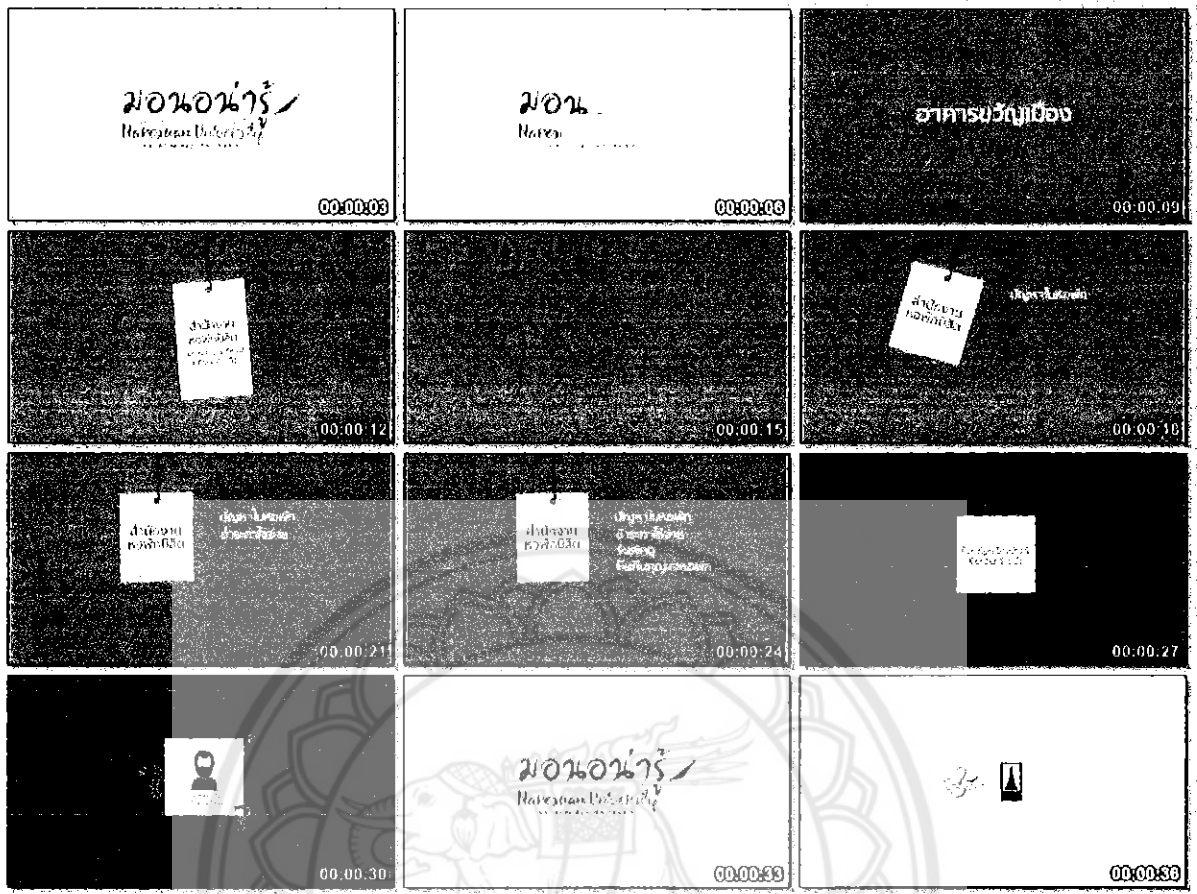
ภาพ 59 ตัวอย่างวิดีโอ ส่วนที่ 3
ที่มหาวิทยาลัยบูรพา



ภาพ 60 ตัวอย่างวิดีโอ ส่วนที่ 4
ที่มหาวิทยาลัยสุโขทัย



ภาพ 61 ตัวอย่างวิดีโอ ส่วนที่ 5
ที่มหาวิทยาลัยสุโขทัย



ภาพ 62 ตัวอย่างวีดีโอ ส่วนที่ 6
ที่มวสุธร ชูแสงเพชร

WASUTHORN CHUSANGPHET



มหาวิทยาลัยนเรศวร

- อาคารอมกประสงค์
- อาคารฝั่งขวัญ
- โรงพยาบาลมหาวิทยาลัยนเรศวร
- อาคารเฉลิมพระเกียรติ
- อาคารขวัญเมือง

มอหนองบัวรี
Naresuan University

ภาพ 63 แผ่นพับ (ด้านหน้า)
ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร

WASUTHORNCHUSANGPHET



มหาวิทยาลัย Naresuan University

naresuan university guidebook for student

มหาวิทยาลัยนเรศวร

มีเนื้อที่ประมาณ	มีการเรียนการสอนทั้งหมด
1,300 ไร่	161 คณะ วิทยาลัย

คณะกลุ่มวิทยาศาสตร์สุขภาพ	คณะกลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	คณะกลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

อาคารมิ่งขวัญ กองการศึกษาทั่วไป	อาคารเฉลิมพระเกียรติ QS กองนริการการศึกษา
ช่วยเหลือนิสิตที่มีปัญหาในการเรียนและลงทะเบียนเรียนในรายวิชาศึกษาทั่วไป	งานทะเบียนนิสิต งานทุนกู้ยืมเพื่อการศึกษา งานเข้ารับการศึกษา
กองการศึกษาทั่วไป	ศูนย์บริการข้อมูลนิสิต(SSIB)
ปัญหาการชำระเงิน ชำระเงินคืนระยะเวลาที่กำหนด ชำระเงินค่าปรับจากทางมหาวิทยาลัย	ให้บริการข้อมูลและแก้ปัญหาเบื้องต้นต่างๆ ยื่นตรงกันกองกิจการนิสิต

กองกิจการนิสิต		
งานกิจกรรม	สวัสดิการและแนะแนว	บอร์ดติดต่อเหตุฉุกเฉินตลอด 24 ชั่วโมง 086-9369977
กิจกรรมนิสิต คุณธรรมและจริยธรรม ศิลปะและวัฒนธรรม ชมรมและสโมสรนิสิต	ศูนย์แนะแนว การดำเนินชีวิต ยาเสพติด ห้องในวัยเรียน	ทุนให้เปล่า สร้างอาชีพ งานพิเศษ ปัญหาครอบครัว

โรงพยาบาลมหาวิทยาลัยนเรศวร		
โรคทั่วไป	ให้บริการรักษา ทันตกรรม	อุบัติเหตุฉุกเฉิน
และ มีเงินช่วยเหลือจาก การเกิดอุบัติเหตุของ นิสิตในมหาวิทยาลัย		สูงถึง 15,000 ๕



ภาพ 66 ไปสเตอร์
ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร

บทที่ 5

บทสรุป

จากการศึกษาการออกแบบเรื่องการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ เรื่อง “มอนอนารู” ผู้วิจัยสามารถสรุปการดำเนินการตามหัวข้อต่อไปนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการออกแบบสื่อเรขาคณิตเคลื่อนไหว
2. เพื่อศึกษาการออกแบบเว็บไซต์
3. เพื่อศึกษาการสืบค้นข้อมูลอย่างเป็นระบบในมหาวิทยาลัยนเรศวร

1.สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการสังเกต และจากการสอบถามบุคคลที่เพิ่งเข้ามาศึกษาในมหาวิทยาลัยนเรศวร สรุปได้ว่า นิสิตมีความสับสนในเรื่องหน่วยงานต่างๆและสถานที่ในมหาวิทยาลัย และเมื่อนิสิตมีปัญหา ก็ไม่สามารถเข้าถึงหน่วยงานที่ให้ความช่วยเหลือได้ หรือได้โดยยาก งานชิ้นนี้จึงมีจุดประสงค์เพื่อให้นิสิตที่เพิ่งเข้ามารับการศึกษามหาวิทยาลัยได้ทราบถึงหน่วยงานที่ให้ความช่วยเหลือในกรณีต่างๆที่อยู่ในสถานที่ใด เพื่อง่ายต่อการค้นหาและให้ความช่วยเหลือในขั้นตอนต่อไป

1.1 ขอบเขตการวิจัย

- 1.1.1 ออกแบบเว็บไซต์และวีดีโอโมชันกราฟิกมอนอนารูเพื่อให้นิสิตค้นหาข้อมูลได้โดยง่าย และง่ายต่อการช่วยเหลือ
- 1.1.2 ศึกษาสถานที่ต่างๆในมหาวิทยาลัยนเรศวร
- 1.1.3 ศึกษาเทคนิคการทำเว็บไซต์และวีดีโอโมชันกราฟิก

1.2 ขอบเขตกลุ่มเป้าหมาย

1.2.1 ศึกษากลุ่มเป้าหมายเด็กและเยาวชน อายุ 17-22 ปีทางกายภาพการพัฒนาของกลุ่มวัยรุ่น และ ผู้ใหญ่ ทางด้านจิตใ้จการเรียนรู้ ความชอบ ที่มีความต้องการเข้าศึกษาต่อ หรือกำลังศึกษา ในมหาวิทยาลัยนเรศวร

1.3 ขอบเขตการออกแบบ

1.3.1 ออกแบบเว็บไซต์มอออนไลน์

1.3.2 วีดีโอโมชันกราฟิกจำนวน 6 วีดีโอ ความยาววีดีโอละ 15-25 วินาที

1.3.3 แผ่นพับขนาดกระดาษ A4 จำนวน 1 แผ่น(หน้า-หลัง)

1.3.4 โปสเตอร์ขนาด A3 จำนวน 1 แผ่น

2.ปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน

จากการศึกษานั้นปัญหาที่เกิดขึ้นในหลายๆส่วน เริ่มจากการค้นคว้าข้อมูล ข้อมูลค่อนข้างละเอียด และหาได้ยาก จึงต้องศึกษาจากสื่อหลายๆชนิด ทั้งหนังสือ อินเทอร์เน็ต และการลงพื้นที่เพื่อไปเก็บข้อมูลเพิ่มเติม ไปถ่ายรูปรูปที่ต่างๆด้วยตนเอง และเกิดปัญหาข้อผิดพลาดในกระบวนการทำงาน เช่น การจัดหน้าเว็บไซต์ เมนูบาร์ไม่ตอบสนอง

3.ข้อเสนอแนะ

ในขั้นตอนของกระบวนการประเมินผลทางการศึกษาได้เป็นไปอย่างถูกต้องตามระบบที่คณะกรรมการได้กำหนดไว้ ซึ่งสามารถบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่วางเอาไว้ ทั้งนี้เนื่องจากการได้รับข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์จากอาจารย์ที่ปรึกษาที่ได้คอยช่วยเหลืออย่างเต็มที่ การศึกษาสภาพทั่วไปของการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ เรื่อง "มอออนไลน์" ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

3.1 การศึกษาข้อมูลของสถานที่และองค์กรต่างๆในมหาวิทยาลัยต้องทำโดยละเอียดและต้องมีการลงพื้นที่จริง จึงจะได้ข้อมูลที่เป็นปัจจุบันและแม่นยำยิ่งขึ้น

3.2 ความหลากหลายขององค์กรต่างๆในมหาวิทยาลัยนเรศวรนั้น ผู้วิจัยต้องการสืบค้นโดยความแม่นยำ เพราะหลายๆองค์กรมีหน้าที่ค่อนข้างคล้ายกันทำให้ยากต่อการแยกแยะ

3.3 ขั้นตอนการพัฒนาารูปแบบเว็บไซต์ มีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเป็นส่วนที่สำคัญมากที่สุดที่ต้องใช้ในการแสดงผลงาน

3.4 การจัดลำดับความสำคัญของงาน จะต้องมีการวางแผนการดำเนินงานทั้งก่อนและหลัง เพื่อให้การทำผลงานประสบความสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ

3.5 การทำวิจัยไม่สามารถทำด้วยตัวเองได้ จำเป็นอย่างมากที่ต้องมีคนให้คำปรึกษา และให้คำชี้แนะ





บรรณานุกรม

- การเขียนสตอรี่บอร์ด. [ออนไลน์] สืบค้น 5 มกราคม 2559 , จาก
<https://krupiyadanai.wordpress.com> .
- การใช้ฟอนต์ในงานออกแบบ. [ออนไลน์] สืบค้น 5 มกราคม 2559 , จาก
<http://grappik.com> .
- การใช้สีในงานออกแบบ. [ออนไลน์] สืบค้น 5 มกราคม 2559 , จาก
<http://www.108award.com/index.php?lay=show&ac=article&id=538702105> .
- การออกแบบกราฟิก. [ออนไลน์] สืบค้น 5 มกราคม 2559 , จาก
<http://bowtysnoo.blogspot.com/> .
- กองคลัง. [ออนไลน์] สืบค้น 28 พฤษภาคม 2559 , จาก
<http://www.finance.nu.ac.th/web2014/index.php?p=history.php> .
- ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมาย. [ออนไลน์] สืบค้น 5 มกราคม 2559 , จาก
http://www.baanjomyut.com/library_2/extension-1/kids/02.html .
- เบื้องหลังการทำโมชันกราฟิก 1 ชิ้น. [ออนไลน์] สืบค้น 5 มกราคม 2559 , จาก
<http://infographic.in.th/infographic/> .
- ประวัติความเป็นมาของมหาวิทยาลัยนเรศวร. [ออนไลน์] สืบค้น 5 มกราคม 2559 , จาก
http://www.nu.ac.th/th/a_aboutnu.php .
- โรงพยาบาลมหาวิทยาลัยนเรศวร. [ออนไลน์] สืบค้น 28 พฤษภาคม 2559 , จาก
<http://www.med.nu.ac.th/fom/th/nuh2015/nuhMain.php?mod=history> .
- เว็บไซต์คืออะไร. [ออนไลน์] สืบค้น 5 มกราคม 2559 , จาก
<https://krupiyadanai.wordpress.com> .
- วสุธร ชูแสงเพชร (ผู้บันทึก). (2558). กองการศึกษาทั่วไป [แถบบันทึกเสียง].
 พิษณุโลก: คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- วสุธร ชูแสงเพชร (ผู้บันทึก). (2558). กองกิจการนิสิต [แถบบันทึกเสียง].
 พิษณุโลก: คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- วสุธร ชูแสงเพชร (ผู้บันทึก). (2558). กองแนะแนวการศึกษา [แถบบันทึกเสียง].
 พิษณุโลก: คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- วสุธร ชูแสงเพชร (ผู้บันทึก). (2558). ศูนย์บริการข้อมูลสำหรับนิสิต [แถบบันทึกเสียง].

พิษณุโลก: คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.







ภาพ 67 ติดตั้งงานที่เซ็นทรัล
ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร



ภาพ 68 ภาพกับอาจารย์ที่ปรึกษา
ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร



ภาพ 69 บุคคลสำคัญเยี่ยมชมงาน 1
ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร



ภาพ 70 บุคคลสำคัญเยี่ยมชมงาน 2
ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร



ภาพ 71 บุคคลทั่วไปเยี่ยมชมงาน 1
ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร



ภาพ 72 บุคคลทั่วไปเยี่ยมชมงาน 2
ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร



ภาพ 73 บุคคลทั่วไปเยี่ยมชมงาน 3
ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร



ภาพ 74 บุคคลทั่วไปไปเยี่ยมชมงาน 4
ที่มา วสุธร ชูแสงเพชร





ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - ชื่อสกุล วสุธร ชูแสงเพชร
 วัน เดือน ปี เกิด 26 มิถุนายน 2536
 ที่อยู่ปัจจุบัน 444/23 ถนนพิชัยสงคราม ตำบลอรุณภูมิ
 อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก 65000
 ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน นิสิตปริญญาตรี
 ประวัติการศึกษา
 พ.ศ. 2559 ศป.บ (การออกแบบสิ่งแวดล้อม) มหาวิทยาลัยนเรศวร

