

อภิธานนาการ



สำนักหอสมุด

การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร สโมสรฟุตบอล

จังหวัดน่าน



การศึกษาอิสระ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม

พฤษภาคม 2558

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยขอนแก่น

Corporate Identity Design of Nan Football Club
Nan Province




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

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบได้พิจารณาการศึกษา
ค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง “การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสโมสรฟุตบอลจังหวัดน่าน” เห็นสมควรรับ
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาออกแบบสื่อวัฒนธรรม
ของมหาวิทยาลัยนเรศวร



(รองคณบดีฝ่ายกิจการนิสิตและศิษย์เก่าสัมพันธ์ ดร. ดนัย เรียบสกุล)

อาจารย์ที่ปรึกษา



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศุภรัก สุวรรณวัจน์)

หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

พฤษภาคม 2558

ประกาศคุณูปการ

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ให้หัวข้อการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสโมสรฟุตบอลจังหวัดน่าน ฉบับนั้นสำเร็จลงได้ด้วยดีด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจากท่านอาจารย์ ดร. ดนัย เรียบสกุล อาจารย์ที่ปรึกษาภาคนิพนธ์ รวมถึงคณาจารย์ในสาขาศิลปะและการออกแบบทุกท่านที่ไม่ได้เอ่ยนาม ที่ได้ให้คำแนะนำปรึกษา ชี้แนะ และนิสิตภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ที่ได้ให้ความช่วยเหลือในการทำวิจัย ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง จนการศึกษาค้นคว้าตนเองฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาเป็นอย่างยิ่งจึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้



วรายุทธ พุ่มวิจิตร

| | | |
|-----------------|---|---|
| หัวข้อภาคนิพนธ์ | การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสโมสรฟุตบอลจังหวัดน่าน | |
| ผู้วิจัย | นายวราวุธ พุ่มวิจิตร | |
| ที่ปรึกษา | ดร.दनัย เรียบสกุล | |
| ประเภทสารนิพนธ์ | การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง (การออกแบบสื่อนวัตกรรม) | ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยนเรศวร 2558 |

บทคัดย่อ

การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสโมสรฟุตบอลจังหวัดน่านโดยมีจุดประสงค์เพื่อที่จะให้เห็นถึงภาพลักษณ์ของตัวองค์กร ที่เป็นที่น่าจดจำ มีความเป็นเอกลักษณ์ แสดงถึงนโยบายของสโมสรให้มากที่สุด โดยผ่านการออกแบบที่มีแนวคิด สอดคล้องและรองรับ ตัวองค์กรนำความสำคัญในพื้นที่ถิ่นมาใช้ในการออกแบบ

การดำเนินงานมีการศึกษาข้อมูลในการลงพื้นที่สำรวจและสอบถาม เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบอัตลักษณ์ ตราสัญลักษณ์ เอกสารในสำนักงาน สินค้าต่างๆ ป้าย และร้านขายสินค้าของสโมสร โดยมีปรึกษาผู้เชี่ยวชาญในสาขาที่เกี่ยวข้อง

ผลการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสโมสรฟุตบอลจังหวัดน่าน ได้ออกแบบมาโดยที่ตัวตราสัญลักษณ์จะมาจากฉายาของสโมสรก็คือ ช้างงาดำหากาฬซึ่งงาดำเป็นของหมู่บ้านคูเมืองของชาวจังหวัดน่าน ในตัวตราตราสัญลักษณ์จะเป็นรูปช้างที่มีงาสีดำเพื่อให้ตรงกับฉายาของสโมสรและแนวคิดในการออกแบบ แวดตาช้างแสดงถึงความดุเดือด มุ่งมั่น จริงจัง ในส่วนงาช้างจะออกมานอกกรอบแสดงถึงการก้าวข้ามข้อจำกัดต่างๆทั้งตัวนักกีฬาหรือทางด้านคุณทรัพย์ ตามนโยบายของสโมสรที่มุ่งเน้นการพัฒนาเยาวชนของจังหวัดน่านให้เป็นนักกีฬาที่มีคุณภาพในอนาคต ตัวช้างนั้นจะอยู่กรอบที่มีลักษณะเป็นรูปโล่ซึ่งแสดงถึง ความอดทน แข็งแรง หูของช้างนั้นจะมีลักษณะเหมือนปีกนกแสดงถึง การปีกขึ้นไปยังสิ่งที่สูงขึ้นไปสู่ความสำเร็จ ส่วนสีของตราสัญลักษณ์นั้นจะมีสีม่วง สีเหลือง ถึงเป็นสีประจำสโมสรและสีประจำจังหวัดน่านและสีขาว แสดงถึง ความสง่างาม การมีน้ำใจนักกีฬา รู้จักแพ้รู้จักชนะรู้จักภัย อีกทั้งยังมีในส่วนของ เอกสารในสำนักงาน สินค้าต่างๆ ร้านขายสินค้า ซึ่งออกแบบให้สอดคล้องกันให้ตัวของสโมสรนั้นดูทันสมัย เทียบเท่ากับสโมสรต่างๆในลี้คดิวิชั่นเดียวกัน

สารบัญ

| บทที่ | หน้า |
|---|------|
| 1 บทนำ..... | 1 |
| 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา..... | 1 |
| 1.2 จุดมุ่งหมายของการวิจัย..... | 3 |
| 1.3 ความสำคัญของการวิจัย..... | 3 |
| 1.4 ขอบเขตการวิจัย..... | 3 |
| 1.5 อุปกรณ์และโปรแกรมที่ใช้..... | 5 |
| 1.6 วิธีดำเนินการวิจัย..... | 5 |
| 1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากงานวิจัย..... | 6 |
| 1.8 คำสำคัญหรือคำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย..... | 6 |
| 2 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... | 8 |
| 2.1 กีฬาฟุตบอล..... | 8 |
| 2.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับองค์กรและสโมสร..... | 39 |
| 2.3 การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร..... | 41 |
| 3 วิธีการดำเนินการวิจัย..... | 78 |
| 3.1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย..... | 78 |
| 3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล..... | 78 |
| 3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล..... | 79 |
| 3.4 สรุปแนวทางในการออกแบบ..... | 80 |

สารบัญ(ต่อ)

| บทที่ | หน้า |
|--------------------------------------|------|
| 4 การพัฒนาและการสร้างสรรค์..... | 81 |
| 4.1 แนวคิดในการออกแบบ..... | 81 |
| 4.2 ขั้นตอนแบบร่าง..... | 83 |
| 4.3 การพัฒนาและการสร้างสรรค์..... | 84 |
| 4.4 ผลงานที่สร้างสรรค์..... | 86 |
| 5 บทสรุปผลการวิจัย..... | 102 |
| 5.1 สรุปผลการออกแบบ..... | 102 |
| 5.2 ปัญหาในการออกแบบ..... | 102 |
| 5.3 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยต่อไป..... | 102 |
| บรรณานุกรม..... | 103 |
| ภาคผนวก..... | 105 |
| ประวัติผู้วิจัย..... | 114 |

สารบัญตาราง

| ตารางที่ | หน้า |
|--|------|
| ตารางที่ 1 ตารางแสดงขนาดกระดาษ..... | 66 |
| ตารางที่ 2 ตารางแนวคิดในการออกแบบ..... | 82 |



สารบัญภาพ

| ภาพ | หน้า |
|--|------|
| ภาพ 1 แสดงขนาดสนามฟุตบอล..... | 16 |
| ภาพ 2 แสดงขนาดลูกฟุตบอล..... | 19 |
| ภาพ 3 แสดงผู้ตัดสิน..... | 23 |
| ภาพ 4 แสดงสโมสรฟุตบอลจังหวัดน่าน..... | 39 |
| ภาพ 5 แสดงสัญลักษณ์..... | 47 |
| ภาพ 6 แสดงภาษาภาพ..... | 47 |
| ภาพ 7 แสดงเครื่องหมายตัวอักษร..... | 48 |
| ภาพ 8 แสดงตราสัญลักษณ์..... | 48 |
| ภาพ 9 แสดง Combination Marks..... | 49 |
| ภาพ 10 แสดงเครื่องหมายการค้า..... | 49 |
| ภาพ 11 แสดงสัญลักษณ์เอลจี..... | 51 |
| ภาพ 12 แสดงของใช้ในสำนักงาน..... | 51 |
| ภาพ 13 แสดงตราสัญลักษณ์ต่างๆ..... | 52 |
| ภาพ 14 แสดงตราสัญลักษณ์แอปเปิ้ล..... | 53 |
| ภาพ 15 แสดงตราสัญลักษณ์ต่างๆ..... | 53 |
| ภาพ 16 แสดงตราสัญลักษณ์มหาวิทยาลัย..... | 54 |
| ภาพ 17 แสดงตราสัญลักษณ์ไนกี้..... | 54 |
| ภาพ 18 แสดงตราสัญลักษณ์โอลิมปิก..... | 55 |
| ภาพ 19 แสดงสื่อสิ่งพิมพ์..... | 55 |
| ภาพ 20 แสดงตราสัญลักษณ์ Webcreationzz..... | 56 |
| ภาพ 21 แสดงตราสัญลักษณ์ต่างๆ..... | 57 |
| ภาพ 22 แสดงการพิมพ์โดยแม่พิมพ์นูน..... | 73 |
| ภาพ 23 แสดงการพิมพ์โดยแม่พิมพ์ลายฉลุ..... | 73 |
| ภาพ 24 แสดงเครื่องถ่ายเอกสาร..... | 74 |
| ภาพ 25 แสดงเครื่องพิมพ์แบบ Dot Matrix..... | 75 |

สารบัญภาพ(ต่อ)

| ภาพ | หน้า |
|---|------|
| ภาพ 26 แสดงเครื่องพิมพ์แบบ Inkjet..... | 76 |
| ภาพ 27 แสดงเครื่องพิมพ์แบบ Laser Print..... | 77 |
| ภาพ 28 แสดงตราสัญลักษณ์สโมสรชลบุรี เอฟซี..... | 80 |
| ภาพ 29 แสดงแสดงที่มาของแนวคิด..... | 81 |
| ภาพ 30 แสดงขั้นตอนแบบร่างตราสัญลักษณ์..... | 83 |
| ภาพ 31 แสดงขั้นตอนพัฒนาและการสร้างสรรค์ 1..... | 84 |
| ภาพ 32 แสดงขั้นตอนพัฒนาและการสร้างสรรค์ 2..... | 85 |
| ภาพ 33 แสดงตราสัญลักษณ์ที่นำมาใช้..... | 86 |
| ภาพ 34 แสดงหนังสือคู่มือการใช้ตราสัญลักษณ์ 1..... | 87 |
| ภาพ 35 แสดงหนังสือคู่มือการใช้ตราสัญลักษณ์ 2..... | 88 |
| ภาพ 36 แสดงหนังสือคู่มือการใช้ตราสัญลักษณ์ 3..... | 89 |
| ภาพ 37 แสดงหนังสือคู่มือการใช้ตราสัญลักษณ์ 4..... | 90 |
| ภาพ 38 แสดงหนังสือคู่มือการใช้ตราสัญลักษณ์ 5..... | 91 |
| ภาพ 39 แสดงหนังสือคู่มือการใช้ตราสัญลักษณ์ 6..... | 92 |
| ภาพ 40 แสดงหนังสือคู่มือการใช้ตราสัญลักษณ์ 7..... | 93 |
| ภาพ 41 แสดงชุดกีฬา..... | 94 |
| ภาพ 42 แสดงเสื้อแขนยาว..... | 94 |
| ภาพ 43 แสดงกระเป๋า..... | 95 |
| ภาพ 44 แสดงผ้าพันคอ..... | 95 |
| ภาพ 45 แสดงธงเชียร์..... | 96 |
| ภาพ 46 แสดงหมวก..... | 96 |
| ภาพ 47 แสดงเข็มกลัด..... | 97 |
| ภาพ 48 แสดงธงหน้าทางเข้าสนาม..... | 97 |
| ภาพ 49 แสดงป้ายโฆษณา..... | 98 |
| ภาพ 50 แสดงด้านหน้าร้านขายสินค้า..... | 98 |

สารบัญภาพ(ต่อ)

| ภาพที่ | หน้า |
|--------------------------------------|------|
| ภาพ 51 แสดงภายในร้านขายสินค้า 1..... | 99 |
| ภาพ 52 แสดงภายในร้านขายสินค้า 2..... | 99 |
| ภาพ 53 แสดงภายในร้านขายสินค้า 3..... | 100 |
| ภาพ 54 แสดงภายในร้านขายสินค้า 4..... | 100 |
| ภาพ 55 แสดงเอกสารในสำนักงาน..... | 101 |



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ฟุตบอล หรือ ซอกเกอร์ เป็นกีฬาประเภททีมที่เล่นระหว่างสองทีมโดยแต่ละทีมมีผู้เล่น 11 คน โดยใช้ลูกบอล เป็นที่ยอมรับอย่างแพร่หลายว่าเป็นกีฬาที่เป็นที่นิยมมากที่สุดในโลก โดยจะเล่นในสนามหญ้าสีเขียวหรือ สนามหญ้าเทียม โดยมีประตูอยู่กึ่งกลางที่ปลายสนามทั้งสองฝั่ง เป้าหมายคือ ทำคะแนนโดยพาลูกฟุตบอลให้เข้าไปยังประตูของฝ่ายตรงข้าม ในการเล่นทั่วไปผู้รักษาประตูจะเป็นผู้เล่นเพียงคนเดียวที่สามารถใช้มือหรือแขนกับลูกฟุตบอลได้ ส่วนผู้เล่นอื่นๆจะใช้เท้าในการเตะลูกฟุตบอลไปยังตำแหน่งที่ต้องการ บางครั้งอาจใช้ลำตัวหรือศีรษะเพื่อสกัดลูกฟุตบอลที่ลอยอยู่กลางอากาศ โดยทีมที่พาลูกฟุตบอลเข้าประตูฝ่ายตรงข้ามได้มากกว่าจะเป็นผู้ชนะ ถ้าคะแนนเท่ากันให้ถือว่าเสมอ แต่ในบางเกมที่เสมอกันในช่วงเวลาปกติแล้วต้องการหาผู้ชนะจึงต้องมีการต่อเวลาพิเศษ และ/หรือยิงลูกโทษขึ้นอยู่กับกฎระเบียบของรายการแข่งขันนั้นๆ โดยกฎกติกาการเล่นสมัยใหม่จะถูกรวบรวมขึ้นในประเทศอังกฤษ โดยสมาคมฟุตบอลอังกฤษ ในปีพ.ศ. 2406 ได้กำเนิด Laws of the Game เพื่อเป็นแนวทางกติกาการเล่นในปัจจุบัน ฟุตบอลในระดับนานาชาติจะถูกวางระเบียบโดยฟีฟ่า ซึ่งรายการแข่งขันที่มีเกียรติสูงสุดในระดับนานาชาติคือการแข่งขันฟุตบอลโลกซึ่งจะจัดขึ้นทุกๆ 4 ปี (FIFA. History of Football : 2551)

ฟุตบอลในประเทศไทยเป็นกีฬาที่นิยมเล่นมากที่สุดในประเทศไทย แต่ฟุตบอลทีมชาติไทยเป็นทีมที่ไม่ประสบความสำเร็จในระดับไหนเลย และได้เข้าร่วมเป็นเจ้าภาพเอเชียนคัพ 2007 ในอดีตประเทศไทยไม่ค่อยสนับสนุนนักฟุตบอลอาชีพนัก นักเตะจึงนิยมไปค้าแข้งกับประเทศอื่นที่มีการสนับสนุนดีกว่าแต่หลังจากปี พ.ศ. 2552 ฟุตบอลอาชีพไทยเริ่มต้นตัว เนื่องจาก AFC ตั้งกฎข้อบังคับให้แต่ละสโมสรจดทะเบียนเป็นนิติบุคคล แต่มีสโมสรองค์กร รัฐวิสาหกิจ ปรับตัวไม่ได้ จึงต้องมีการยุบทีมทิ้ง หรือขายทีมไป หลังจากไทยพรีเมียร์ลีกฤดูกาล 2009 เริ่มขึ้น แฟนบอลเริ่มเข้ามาชมเกมสดในสนามมากขึ้น เงินเดือนนักเตะสูงขึ้น การจัดการของแต่ละสโมสรดีขึ้น ลีกไทยค่อยๆพัฒนาเป็นระดับ ส่งผลทำให้นักฟุตบอลที่เคยไปค้าแข้งต่างแดนกลับมายังประเทศไทย เนื่องจากค่าตอบแทนไม่แตกต่างกันมากนัก แต่ผลงานทีมชาติกลับสวนทางเพราะว่าต้องใช้เวลาปรับตัว เนื่องจากยุคที่ลีกบ้านเรายังไม่เจริญนัก ฟุตบอลมีเวลาเตรียมทีมเยอะ แต่ปัจจุบันแทบจะไม่ค่อยมีเวลาเพราะสโมสรเรียกเก็บตัวซ้อมเพื่อการแข่งขัน นักเตะจึงต้องใช้เวลาปรับตัว แต่ถือว่าฟุตบอลของประเทศไทยพัฒนาอย่างก้าวกระโดด เพราะเพียง 2 ปีเท่านั้นแฟนบอลหันมาเชียร์ทีมในจังหวัดตัวเองมากขึ้น ทีมกระจายไปยังต่างจังหวัดมากขึ้น

ส่งผลทำให้เกิดท้องถิ่นนิยม จึงเป็นที่มาที่แฟนบอลไทยเข้าไปชมเกมฟุตบอลไทยพรีเมียร์ลีก ดิวิชั่น 1 และดิวิชั่น 2 มากขึ้นนั่นเอง ฟุตบอลเริ่มเข้ามาในประเทศไทยในช่วงสมัยรัชกาลที่ 5 ในปี พ.ศ. 2440 และไทยร่วมเป็นสมาชิกฟีฟ่า เมื่อวันที่ 23 มิถุนายน พ.ศ. 2468 นับว่าเป็นประเทศแรกของไชนเอเชียที่เป็นสมาชิกฟีฟ่า (<http://th.wikipedia.org/wiki/ฟุตบอลในประเทศไทย>)

สโมสรฟุตบอลจังหวัดน่านก่อตั้งเมื่อปี พ.ศ. 2554 ในนามห้างหุ้นส่วนจำกัดน่านฟุตบอลคลับ โดยมีนายแพทย์ชลน่าน ศรีแก้ว เป็นผู้ก่อตั้งและมีนายสาริต บุญทอง เป็นประธานสโมสรคนแรก สถานที่ตั้ง 42/4 ถนนสุมนเทวราช ตำบลในเวียง อำเภอเมืองน่าน จังหวัดน่าน ฉายา งาช้างดำมหากาฬ สนามเหย้า สนามกีฬาากลางจังหวัดน่าน ความจุ 4,000 ที่นั่ง

งานอัตลักษณ์กลุ่มบริษัทเกี่ยวข้องกับการออกแบบโดยเฉพาะอย่างยิ่งการออกแบบกราฟิก การออกแบบอัตลักษณ์ขององค์กรในปัจจุบัน นับเป็นยุคของอิเล็กทรอนิกส์ที่มีการนำเอาเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาเป็นเครื่องมือ เครื่องใช้และเป็นวัสดุอุปกรณ์ช่วยในการออกแบบเกิดมีวัสดุสำเร็จรูปและเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ที่ช่วยในการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังเช่น การใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกมาช่วยในการทำ Word Processing การเรียงพิมพ์ การจัดวางรูปแบบของหน้ากระดาษ การสร้างภาพประกอบ การเขียนกราฟแผนภูมิ แผนที่ ตลอดจนงานเขียนแบบต่างๆ และที่สำคัญคือ ช่วยในการสร้างภาพ (Visualize) เพื่อหาแนวทางการคิดสร้างสรรค์ได้อย่างรวดเร็วอีกด้วย ความหมายของการออกแบบอัตลักษณ์ขององค์กร (Definition Of Graphic Design) มีผู้ให้คำนิยามของอัตลักษณ์ขององค์กร ไว้ว่า การออกแบบอัตลักษณ์ขององค์กร - ผลงานออกแบบลักษณะต่างๆ เพื่อให้ผู้คนได้อ่าน เช่น หนังสือนิตยสาร การโฆษณา ภาพยนตร์ โทรทัศน์ นิทรรศการ (Berryman : 1979)

เนื่องจากปัจจุบันนี้การออกแบบเอกลักษณ์องค์กรเป็นสิ่งสำคัญแก่ตัวองค์กรเป็นอย่างมากและในช่วงสมัยนี้ที่มีการพัฒนาเทคโนโลยีและมีการแข่งขันกันเพิ่มมากขึ้น ซึ่งในประเทศไทยเราองค์กรต่างๆก็มีการพัฒนาภาพลักษณ์เอกลักษณ์ให้ดูทันสมัย เพื่อที่จะสร้างความน่าจดจำและสร้างความเชื่อมั่นให้แก่กลุ่มเป้าหมายขององค์กรนั้น ซึ่งในปัจจุบันสโมสรฟุตบอลในประเทศไทยก็ได้มีการเปลี่ยนแปลงพัฒนาภาพลักษณ์ของสโมสรเป็นจำนวนมากด้วยกระแสความนิยมของฟุตบอลไทยที่เพิ่มมากขึ้น

สิ่งที่ได้กล่าวมานี้ผู้วิจัยจึงสังเกตเห็นปัญหาที่จะออกแบบเอกลักษณ์องค์กรสโมสรฟุตบอลน่านเอฟซีที่ยังดูล้าสมัย เพื่อให้มีคุณภาพเอกลักษณ์ดูทันสมัยเทียบเท่าสโมสรต่างๆในไทยแลนด์พรีเมียร์ลีกและลีกดิวิชั่นอื่นๆ ผู้วิจัยจึงอยากออกแบบอัตลักษณ์และผลิตภัณฑ์ของสโมสรฟุตบอลน่านเอฟซี เพื่อสร้างภาพลักษณ์ใหม่ให้ดูดีทันสมัยเป็นที่จดจำของคนในจังหวัดน่านและสร้างความน่าเชื่อถือให้แก่องค์กร

1.2 จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1.2.2 เพื่อศึกษาข้อมูลสโมสรทีมฟุตบอลน่านเอฟซี

1.2.2 เพื่อศึกษาข้อมูลออกแบบอัตลักษณ์องค์กร

1.2.3 เพื่อออกแบบอัตลักษณ์สโมสรทีมฟุตบอลน่านเอฟซี

1.3 ความสำคัญของการวิจัย

การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรของสโมสรทีมฟุตบอลน่านเอฟซีให้มีความเป็นเอกภาพนั้น จะทำให้สามารถแสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์ของสโมสรทีมฟุตบอลน่านเอฟซี ให้เป็นที่จดจำและชื่นชอบแก่กลุ่มแฟนคลับและผลงานการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรนี้ยังสามารถนำไปใช้ได้จริง

1.4 ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้เป็นการศึกษาเชิงพัฒนาอัตลักษณ์องค์กรสโมสรทีมฟุตบอลน่านเอฟซีซึ่งมีขอบเขตดังนี้

1.4.1 ขอบเขตด้านพื้นที่

ขอบเขตด้านพื้นที่หมายถึง สโมสรทีมฟุตบอลน่านเอฟซี 42/4 ถนนสุนทรเทวราช ตำบลในเวียง อำเภอเมืองน่าน จังหวัดน่าน

1.4.2 ขอบเขตด้านการออกแบบ

1. ตราสัญลักษณ์

2. หนังสือคู่มือการใช้งานเอกลักษณ์องค์กร

3 .การออกแบบอัตลักษณ์ของใช้ในสำนักงาน

3.1.นามบัตร

3.2.กระดาษเขียนจดหมาย

3.3.ซองจดหมาย

4 .การออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์

- 4.1.ชุดกีฬา
- 4.2.ผ้าพันคอ
- 4.3.กระเป๋า
- 4.4.หมวก
- 4.5 เสื้อคลุม
- 4.6 รอง
- 4.7 เข็มกลัด

5.การออกแบบการจัดแสดง

- 5.1 ออกแบบการจัดแสดงร้านค้า

6.การออกแบบป้าย

- 6.1 ธงราว
- 6.2 ป้ายโฆษณาขนาดใหญ่

1.4.3 ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายทุกช่วงอายุ โดยเฉพาะกลุ่มเป้าหมายช่วงอายุ 20 ปีขึ้นไปทุกเพศ ในพื้นที่จังหวัดน่าน และกลุ่มแฟนคลับของสโมสรทีมฟุตบอลน่านเอฟซี

1.4.4 ขอบเขตด้านระยะเวลา

| | กันยายน | ตุลาคม | พฤศจิกายน | ธันวาคม | มกราคม | กุมภาพันธ์ | มีนาคม | เมษายน |
|-----------------------------|---------|--------|-----------|---------|--------|------------|--------|--------|
| Pre-Production | | | | | | | | |
| หาหัวข้อที่น่าสนใจ | | | | | | | | |
| Proposal บทที่ 1 | | | | | | | | |
| Proposal บทที่ 2 | | | | | | | | |
| Proposal บทที่ 3 | | | | | | | | |
| Concept + Mood & Tone | | | | | | | | |
| Production | | | | | | | | |
| Skate | | | | | | | | |
| ดำเนินการสร้าง ผลงาน | | | | | | | | |
| Post- Production | | | | | | | | |
| นำเสนอ ปรับปรุง แก้ไข | | | | | | | | |
| สรุปผลและเขียน รายงาน | | | | | | | | |
| จัดพิมพ์รูปเล่ม | | | | | | | | |

1.5 อุปกรณ์และโปรแกรมที่ใช้

Adobe Illustrator CS6

Adobe Photoshop CS6

1.6 วิธีดำเนินการวิจัย

1.6.1 การค้นคว้าข้อมูลจากเอกสารและการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการลงภาคสนาม

การเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการทำธุรกิจจากการวิจัยและข้อมูลจากการลงภาคสนาม
ภายใต้กรอบแนวคิด จากการสัมภาษณ์ และเก็บรวบรวมภาพและบรรยากาศภายในสโมสรฟุตบอลน่าน

1.6.2 ศึกษาและตรวจสอบข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้มาตรวจสอบและศึกษาข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม ทั้งจากเจ้าของกิจการและผู้บริโภค รวมทั้งข้อมูลและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการทำธุรกิจด้านนี้

1.6.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้ทำการศึกษาและตรวจสอบมาจัดลำดับข้อมูลและรูปภาพเพื่อให้ง่ายต่อการสร้างกรอบแนวคิดและดำเนินการสร้างอัตลักษณ์องค์กร

1.6.4 เรียบเรียงรายงานการวิจัยและนำเสนอผลงานออกแบบ

นำข้อมูลที่ได้ทำการวิเคราะห์และออกแบบมารวบรวมและเรียบเรียงตามลำดับให้เป็นหมวดหมู่ตามบทตามขั้นตอนที่ได้ทำไว้ จัดเรียงเป็นรูปเล่มให้เรียบร้อย และนำเสนอผลงานด้วยการจัดแสดงผลงานในนิทรรศการงานออกแบบ

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากงานวิจัย

1.6.1 ได้ พัฒนาและสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับสโมสรทีมฟุตบอลนานาชาติ

1.6.2 ได้ความรู้และความเข้าใจในกระบวนการออกแบบอัตลักษณ์

1.6.3 ได้มีการออกแบบอัตลักษณ์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพและสร้างภาพลักษณ์ที่ดี

1.8 คำสำคัญหรือคำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

การออกแบบ หมายถึง การรู้จักวางแผนจัดตั้งขั้นตอน และรู้จักเลือกใช้วัสดุวิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการนั้น โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบ และคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดตามความคิดสร้างสรรค์ และการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นมา เช่น การจะทำโต๊ะขึ้นมาซักหนึ่งตัว เราจะต้องวางแผนไว้เป็นขั้นตอน โดยต้องเริ่มต้นจากการเลือกวัสดุที่จะใช้ในการทำโต๊ะนั้นว่าจะใช้วัสดุอะไรที่เหมาะสมในการยึดต่อระหว่างจุดต่างๆนั้นควรใช้ กาว ตะปู สกรู หรือใช้ข้อต่อแบบใดรู้ถึงวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้งาน ความแข็งแรงและการรองรับน้ำหนักของโต๊ะสามารถรองรับได้มากน้อยเพียงใดสีสนควรใช้สีอะไรจึงจะสวยงาม เป็นต้น

การออกแบบอัตลักษณ์ขององค์กร คือ การออกแบบอัตลักษณ์ขององค์กรหรือแบรนด์สินค้า ที่ไม่ได้หมายถึงการสร้างแบรนด์หนึ่งๆ โดยตรง แต่เป็นหน้าตาที่สำคัญที่จะกำหนดหน้าตาและทิศทางของแบรนด์นั้นๆ ได้ การออกแบบอัตลักษณ์นี้จึงไม่ใช่เรื่องง่าย เพราะมันไม่ใช่แค่การออกแบบ “โลโก้” แล้วนำไปประยุกต์ใช้กับเครื่องมือสื่อสารทั้งหมดของแบรนด์ CI Design คือ การออกแบบ “ภาพลักษณ์ทั้งหมดของแบรนด์” ที่จะทำให้ออกกายนอกสัมผัสได้เฉกเช่นเดียวกับที่องค์กรต้องการสื่อออกไป

เอกลักษณ์ คือ ลักษณะที่เหมือนกันหรือมีร่วมกัน เช่นตัวอย่าง ชุมชนบ้านสันเวียงใหม่อำเภอเมือง จังหวัดพะเยา มีการรวมตัวกันทำปลาส้มส่งขายเพื่อหารายได้เข้าชุมชนสิ่งเหล่านี้แหละเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของชุมชนบ้านสันเวียงใหม่

องค์กร คือ บุคคลกลุ่มหนึ่งที่มารวมตัวกัน โดยมีวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างร่วมกัน และดำเนินกิจกรรมบางอย่างร่วมกันอย่างมีขั้นตอนเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์นั้น โดยมีทั้ง องค์กรที่แสวงผลกำไร คือองค์กรที่ดำเนินกิจกรรมเพื่อการแข่งขันทางเศรษฐกิจ เช่น บริษัท ห้างหุ้นส่วน ห้างสรรพสินค้า ร้านค้าต่างๆ และ องค์กรที่ไม่แสวงผลกำไร คือองค์กรที่ดำเนินกิจกรรมเพื่อสาธารณประโยชน์เป็นหลัก เช่น สมาคม สถาบัน มูลนิธิ เป็นต้น

สโมสรฟุตบอลบ้าน คือ สถานที่ของผู้คนในจังหวัดน่านมารวมตัวกันเพื่อเชียร์กีฬาฟุตบอล

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดกรอบแนวคิดสำหรับการวิจัยโดยผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์เอกสาร ตำรา บทความทางวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยครอบคลุมเนื้อหา

2.1 กีฬาฟุตบอล

2.1.1 ประวัติฟุตบอล

2.1.2 ประวัติฟุตบอลในประเทศไทย

2.1.3 กติกาฟุตบอล

2.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับองค์กรและสโมสร

2.2.1 ความเป็นมาของสโมสรฟุตบอลน่านเอฟซี

2.3 การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร

2.3.1 ตราสัญลักษณ์

2.3.2 ผลิตรายการ

2.3.3 สื่อสิ่งพิมพ์

2.1 กีฬาฟุตบอล

ประโยชน์ของกีฬาฟุตบอล (อุทัย สงวนพงศ์ ม.ป.ป. : 2-3) ได้กล่าวถึงไว้ว่าการเล่นกีฬาทุกชนิด ย่อมก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้เล่นทั้งทางตรง และทางอ้อมเสมอ ฟุตบอลก็เป็นกีฬาอีกประเภทหนึ่งที่มีประโยชน์ต่อผู้เล่น ดังนี้

1. การเล่นฟุตบอลนั้น ผู้เล่นจะต้องเคลื่อนไหวร่างกายอยู่ตลอดเวลา รวมทั้งต้องไหวพริบดี มีอารมณ์มั่นคง มีสมาธิ มีความเชื่อมั่นในตนเอง สามารถแก้ปัญหาต่างๆ และตัดสินใจที่รวดเร็วและถูกต้อง เพราะถ้าผู้เล่นมีอารมณ์หุนหันุนใจขาดการตัดสินใจที่ดี จะทำให้การเล่นผิดพลาดได้บ่อยๆ ถ้าเป็นการแข่งขันก็จะทำให้พ่ายแพ้แก่ฝ่ายตรงข้ามได้ง่าย ซึ่งชีวิตประจำวันของมวลมนุษยาก็จะต้องมีการตัดสินใจและแก้ปัญหาเฉพาะหน้าอยู่เสมอ ดังนั้นฟุตบอลจึงเป็นกีฬาอีกประเภทหนึ่งที่ช่วยฝึกฝนให้ผู้เล่นมีไหวพริบที่ชาญฉลาดและแก้ปัญหาอย่างฉับพลันได้ดี

2. ฟุตบอลเป็นกีฬาอีกประเภทหนึ่ง ที่ช่วยเสริมสร้างสมรรถภาพทางร่างกายให้แข็งแรง ช่วยทำให้ระบบต่างๆ ภายในร่างกายทำงานมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เช่น ระบบกล้ามเนื้อ ระบบการหายใจ ระบบขับถ่าย ระบบการไหลเวียนของโลหิต เป็นต้น

3. ฟุตบอลเป็นกีฬาที่ช่วยส่งเสริมกิจกรรมที่รวมการเคลื่อนไหวตามธรรมชาติของมนุษย์เกือบทุกชนิด เช่น การวิ่งหลบหลีก หลอกล่อ การแย่ง การรับ การส่ง การกระโดด การเตะ ตลอดจนการใช้เท้าให้สัมพันธ์กับสายตาด้วย

4. ฟุตบอลเป็นกีฬาที่มีกฎ กติกา ผู้เล่น ต้องเคารพและปฏิบัติตามกฎกติกาการเล่นดังนั้นการเล่นฟุตบอลย่อมช่วยสอนให้ผู้เล่นรู้จักความยุติธรรมปฏิบัติตนให้อยู่ในขอบเขตอันพึงควรกระทำ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ให้รู้จักเคารพสิทธิของผู้อื่น มีความอดกลั้น อดทน ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเรา มีน้ำใจเป็นนักกีฬา (รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย) รู้จักการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ตลอดจนรู้จักปฏิบัติหน้าที่อันถูกต้อง

5. ฟุตบอลเป็นกีฬาที่ช่วยส่งเสริมความรักใคร่สามัคคีกันระหว่างหมู่คณะเพราะฟุตบอลเป็นกีฬาประเภททีม ซึ่งกีฬาประเภททีมทุกชนิดจะต้องมีการฝึกซ้อม เพื่อให้การเล่นในทีมมีความสัมพันธ์และรักใคร่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน หากทีมใดขาดความสามัคคีแล้ว เมื่อลงแข่งขันย่อมจะมีชัยชนะได้ยาก และผลจากการเล่นกีฬาประเภทนี้ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการ ดำเนินชีวิตให้มีนิสัยรักใคร่สามัคคีปรองดองกันในหมู่คณะมากยิ่งขึ้น

6. สำหรับผู้ที่มีทักษะ การเล่นฟุตบอลที่ดีย่อมมีโอกาสได้รับคัดเลือกให้เป็น ตัวแทน ของชาติ โรงเรียน สถาบัน สโมสร เพื่อเข้าร่วมแข่งขันกับชาติอื่นหรือทีมอื่นๆ ซึ่งนอกจากจะเป็นการประกาศเกียรติคุณสร้างชื่อเสียงให้กับประเทศชาติ โรงเรียน สโมสร และวงศ์ตระกูลแล้ว ยังเป็นหนทางที่ทำให้คนรู้จัก อันเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงได้ทางหนึ่งด้วย

7. ปัจจุบันผู้เล่นฟุตบอลที่มีความสามารถสูงยังมีสิทธิได้เข้าศึกษาต่อ ในระดับสูง บางสาขา บางสถาบันได้ และหลายหน่วยงานยังรับบุคคลที่เป็นนักกีฬาฟุตบอลเข้าทำงาน เพราะฟุตบอลกำลังเป็นที่นิยมของวงการทั่วไป และมีการแข่งขันกันอยู่เป็นประจำ

สรุปได้ว่ากีฬาฟุตบอลนั้นมีประโยชน์ต่อคนเรามาก เช่น ทำให้ร่างกายแข็งแรง จิตใจ ที่แจ่มใส เข้าสังคมได้ดี ทำชื่อเสียงให้กับตนเองและวงศ์ตระกูล ยิ่งในปัจจุบันนี้ความ

เจริญก้าวหน้ามีมาก ความวุ่นวายในสังคมก็ตามมา ทั้งในเรื่องภาวะเศรษฐกิจและการครองชีพการกีฬา จะช่วยให้เราสามารถอยู่ในสังคมเป็นปกติสุข

2.1.1 ประวัติฟุตบอล

ฟุตบอล (Football) หรือซอคเกอร์ (Soccer) เป็นกีฬาที่ไม่สามารถยืนยันถิ่นกำเนิดได้ชัดเจน เนื่องจากแต่ละชนชาติต่างมีการเล่นที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกีฬาฟุตบอลในปัจจุบัน เช่นที่ฝรั่งเศสมีการเล่นที่เรียกว่าลาซูลอ (La soule) ส่วนอิตาลีก็มี จิโคโอ เดล คาลซิโอ (Gioco Del Calcio) และหากถกเถียงกันว่าประเทศใดเป็นผู้ให้กำเนิดกีฬาฟุตบอลก็คงไม่สามารถหาข้อยุติได้ เพราะต่างชาติหลักฐานการยืนยันที่เป็นรูปธรรมซึ่งสามารถใช้ในการอ้างอิง

แรกเริ่มตามหลักฐานวิทยาศาสตร์ที่พิสูจน์ได้ มีการเล่นกีฬาที่คล้ายฟุตบอลในบันทึกคู่มือทางทหารของประเทศจีนระหว่างราชวงศ์ฮั่น ในศตวรรษที่สองและสามก่อนคริสตศักราช เรียกว่า "ทซุ-ชู" (Tsu-Chu) ซึ่งหมายถึงการเตะลูกหนังด้วยเท้า โดยผู้เล่นที่มีชื่อเสียงในยุคนั้นต่างถูกนักประพันธ์และนักประวัติศาสตร์ยกย่องให้เป็นวีรบุรุษของชาติ (รั้งศฤง์ บุญชอล : 2541)

ในญี่ปุ่นก็มีกีฬาที่คล้ายกันชื่อเคมาริ (Kemari) เป็นการเล่นที่ต้องยืนเป็นวงกลม แล้วผู้เล่นต่างส่งบอลให้กันและกันโดยพยายามไม่ให้บอลสัมผัสพื้น เมื่อเทียบกับ ทซุ-ชู แล้วเป็นกีฬาที่ไม่มีปัจจัยของการแข่งขัน ไม่มีการแย่งกันครองบอล แต่ก็ยังมีการเล่นกันมาจนถึงปัจจุบัน

นอกจากนี้ยังพบกีฬาเอพิสกีรอส (Episkyros) ของกรีก แต่หลักฐานรายละเอียดที่เป็นรูปธรรมหลงเหลืออยู่น้อยมาก และยังคงค้นพบกีฬาที่คล้ายคลึงกันซึ่งเรียกว่าฮาร์ปาสตัม (Hatpastum) ของโรมัน ทั้งนี้วิธีการเล่นคือมีประตูคนละข้าง แล้วนำลูกบอลไปยังจุดหมาย อาจด้วยการเตะ ทุ่ม หรือขว้างลูกไปด้านหน้า ตามชื่อ ฮาร์ปาสตัม ซึ่งหมายถึงการเหวี่ยงไปข้างหน้า กีฬาชนิดนี้เป็นที่นิยมในช่วงปี.ศ. 700-800 อย่างไรก็ตามเมื่อโรมันนำไปเผยแพร่ที่อังกฤษ แทบจะไม่พบการใช้ทำเล่นกีฬาชนิดนี้ (FIFA. History of Football : 2551)

ฟุตบอลเริ่มมีกติกาการแข่งขันที่แน่นอน เมื่ออังกฤษได้ก่อตั้งสมาคมฟุตบอลในปี ค.ศ.1962 (พ.ศ. 2406) ในฉบับที่มีชื่อว่าฟรีเมสันส์ (Freemasons Tavern) ในกรุงลอนดอน โดยมีการร่างกฎการแข่งขันฟุตบอลในสมุดจดรายงานด้วยลายมือของเอบีเนเซอร์ คอบบ์ มอร์เลย์ (Ebenezer Cobb

Morley) ซึ่งปัจจุบันถูกจัดแสดงในหอสมุดแห่งชาติอังกฤษ (British Library) ภายในสมุดประกอบด้วยกฎต้นฉบับของฟุตบอล 13 ข้อ จากนั้นเกมการแข่งขันฟุตบอลก็ถูกพัฒนาเรื่อยมา (FA TV. The original football rule book : 2406)

2.1.2 ประวัติฟุตบอลในประเทศไทย

กีฬาฟุตบอลในประเทศไทยได้มีการเล่นตั้ง แต่สมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ เนื่องจากสมัยรัชกาลที่ 5 พระองค์ทรงส่งพระเจ้าลูกยาเธอพระเจ้าพระหลานยาเธอ และข้าราชการบริพารไปศึกษาวิชาการต่างๆที่ประเทศอังกฤษและผู้นำกีฬาฟุตบอลกลับมา ยังประเทศไทยเป็นคนแรกคือ"เจ้าพระยาธรรมศักดิ์มนตรี (สนั่น เทพหัสดิน ณ อยุธยา)"หรือที่ประชาชนเรียกกันว่า"ครูเทพ" ซึ่งท่านได้แต่งเพลงกราวกีฬาที่พร้อมไปด้วยเรื่องน่าใจนักกีฬาอย่างแท้จริง ผู้เขียนมีความเชื่อว่าเพลงกราวกีฬาที่ครูเทพแต่งไว้นี้จะต้องเป็น "เพลงอมตะ"และจะต้องคงอยู่คู่ฟ้าไทย

เมื่อปี พ.ศ.2454-2458 ท่านได้ดำรงตำแหน่งเป็นเสนาบดีกระทรวงธรรมการครั้งแรกเมื่อท่านได้นำ ฟุตบอลเข้าไปเล่นในประเทศไทย ได้มีเสียงวิพากษ์วิจารณ์ต่างๆมากมายโดยหลายคนกล่าวว่าฟุตบอลเป็นกีฬาที่ไม่เหมาะสมกับประเทศที่มีอากาศร้อนเหมาะสมกับประเทศที่มี อากาศหนาวมากกว่า และเป็นเกมที่ทำให้เกิดอันตรายต่อผู้เล่นและผู้ชมได้ง่าย ซึ่งข้อวิจารณ์ดังกล่าวถ้ามองอย่างผิวเผินอาจคล้อยตามได้แต่ภายหลังข้อกล่าว หากได้ค่อยหมดไปจนกระทั่งกลายเป็นกีฬายอดนิยมที่สุดของประชาชนชาวไทยและชาว โลกทั่วทุกมุมโลกในปัจจุบัน ซึ่งมีวิวัฒนาการดังต่อไปนี้พ.ศ.2440 รัชกาลที่ 5 ได้เสด็จนิวัตพระนคร กีฬาฟุตบอลได้รับความสนใจจากบรรดาข้าราชการ ครูอาจารย์ตลอดจนชาวอังกฤษในประเทศไทยและผู้สนใจชาวไทยจำนวนมากขึ้นเป็น ลำดับกอบปรกับครูเทพท่านได้เพียรพยายามปลูกฝังการเล่นฟุตบอลอย่างจริงจังและ แพร่หลายมากในโอกาสต่อมา

พ.ศ.2443 การแข่งขันฟุตบอลเป็นทางการครั้งแรกของประเทศไทยได้เกิดขึ้นเมื่อวันที่ 2 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2443 ณ สนามหลวงซึ่งเป็นสถานที่ออกกำลังกายและประกอบงานพิธีต่างๆการแข่งขันฟุตบอล คู่ประวัติศาสตร์ของไทยระหว่าง "ชุดบางกอก" กับ "ชุดกลมศึกษาธิการ"จากกระทรวงธรรมการ หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า"การแข่งขันฟุตบอลตามข้อบังคับของแอสโซซิเอชัน" เพราะสมัยก่อนเรียกว่า"แอสโซซิเอชันฟุตบอล" (Associations Football)สมัยปัจจุบันเรียกว่า"การแข่งขันฟุตบอลของสมาคม" หรือ "ฟุตบอลสมาคม" ผลการแข่งขันฟุตบอลนัดพิเศษปรากฏว่า 2:2 ต่อมาครูเทพได้วางแผนการจัดการ

แข่งขันฟุตบอลนักเรียนอย่างเป็นทางการพร้อม แปลงกติกาแบบสากลมาใช้ในการแข่งขันฟุตบอลในครั้งนี้ด้วย

พ.ศ.2444 หนังสือวิทยากรย์ เล่มที่1ตอนที่7 เดือนพฤษภาคม พ.ศ.2444 ได้ตีพิมพ์เผยแพร่ เรื่องกติกาการแข่งขันฟุตบอลสากลและการแข่งขันอย่างเป็นทางการ สากลการแข่งขันฟุตบอลนักเรียนครั้งแรกของประเทศไทย ได้เกิดขึ้นเมื่อปี พ.ศ.2444นี้ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนักเรียนชาย อายุไม่เกิน20ปี ใช้วิธีการแข่งขันแบบน็อกเอาต์หรือแบบแพ้คัดออก (Knockout or Eliminations) ภายใต้การดำเนินงานของ "กรมศึกษาธิการ" สำหรับทีมชนะเลิศติดต่อกัน3ปี จะได้รับโล่รางวัลเป็นกรรมสิทธิ์

พ.ศ.2448 เดือนพฤศจิกายนสามัคยาจารย์สมาคมได้เกิดขึ้นครั้งแรกเป็นการแข่งขันฟุตบอลขอ บรรดาครูและสมาชิกครูโดยใช้ชื่อว่า "ฟุตบอลสามัคยาจารย์"

พ.ศ.2450-2452 ผู้ตัดสินชาวอังกฤษชื่อ"มร.อี.เอส.สมิธ" อดีตนักฟุตบอลอาชีพ ได้มาทำการ ตัดสินในประเทศไทยเป็นเวลา2ปีทำให้คนไทยโดยเฉพาะครู อาจารย์ และผู้สนใจได้เรียนรู้กติกาและสิ่ง ใหม่ๆเพิ่มขึ้นมาก

พ.ศ.2451 มีการจัดการแข่งขัน"เตะฟุตบอลไกล" ครั้งแรก

พ.ศ.2452 พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่5 เสด็จสวรรคตเมื่อวันที่ 23 ตุลาคม พ.ศ.2452 นับเป็นการสูญเสียครั้งยิ่งใหญ่ของผู้สนับสนุนฟุตบอลไทยในยุคนั้น ซึ่งต่อมาในปีนี้ กรมศึกษาธิการก็ได้ประกาศใช้วิธีการแข่งขัน "แบบพบกันหมด" (Round Robin)แทนวิธีการแข่งขันแบบ แพ้คัดออก สำหรับคะแนนที่ใช้ นับเป็นแบบของแคนาดา(Candian System)คือ ชนะ2คะแนน เสมอ1 คะแนน แพ้0คะแนน และยังคงใช้อยู่จนถึงปัจจุบัน

พ.ศ.2453 กรมศึกษาธิการได้ปรับปรุงกติกาฟุตบอลให้ทันสมัยยิ่งขึ้น

พ.ศ.2454 กรมการศึกษาธิการได้จัดการแข่งขันฟุตบอล"รุ่นเล็ก"สำหรับนักเรียนอายุไม่ เกิน 18 ปีชิงโล่เงิน"มร. ดับบลิว. ยี. จอห์นสัน" ชาวอังกฤษซึ่งเป็นที่ปรึกษากระทรวงธรรมการในขณะนั้น และชุด ฟุตบอลโตได้ชนะเลิศติดต่อกัน 3 ปีจะได้รับโล่เป็นกรรมสิทธิ์ต่อมาพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้า เจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 พระองค์ทรงมีความสนพระทัยกีฬาฟุตบอลเป็นอย่างยิ่งถึงกับทรงกีฬาฟุตบอลเอง และทรงตั้งทีมฟุตบอลส่วนพระองค์ ชื่อทีม "เสือป่า"และได้เสด็จพระราชดำเนินประทับทอดพระเนตร

การแข่งขันฟุตบอลเป็นพระ ราชกิจวัตรเสมอมาโดยเฉพาะมวยไทย พระองค์ทรงเคยปลอมพระองค์เป็น สามัญชนขึ้นต่อมวยไทยจนได้ฉายาว่า"พระเจ้า เลือป่า"พระองค์ท่านทรงพระปรีชาสามารถมากจน เป็นที่ยกย่องของพสกนิกรที่ไทยจน ทราบทุกวันนี้จากพระราชกิจวัตรของพระองค์รัชกาลที่ 6 ทางด้าน ฟุตบอลนับได้ว่าเป็นยุคทองของไทยอย่างแท้จริง อีกทั้งยังมีการเผยแพร่ข่าวสาร หนังสือพิมพ์และบท ชาวต่างๆทางด้านฟุตบอลดังรายละเอียดต่อไปนี้

พ.ศ.2457 "พระยาโฆวาทรงกิจ"(แหม ผลพันธ์ิน) หรือนามปากกา "ครูทอง" ได้เขียนบทนำข่าว กีฬา"เรื่องจรรยาของผู้เล่นฟุตบอล" และ "คุณพระวรเวทย์พิสิฐ" (วรเวทย์ ศิวะศรียานนท์)ได้เขียน บทความกีฬา "เรื่องการเล่นฟุตบอล" และ "พระยาพาณิศศาสตรวิธาน" (อุพรธรรณแพทย์) ได้เขียน บทความกีฬาที่ประทับใจชาวไทยอย่างยิ่ง"เรื่องอย่าล้าหรือนักเลง ฟุตบอล"

พ.ศ.2458 ประชาชนชาวไทยสนใจฟุตบอลอย่างกว้างขวาง เนื่องจากกรมศึกษาธิการได้พัฒนา วิธีการเล่นวิธีการจัดแข่งขัน การตัดสินกติกาฟุตบอลที่สากลยอมรับตลอดจนระเบียบการแข่งขันที่รัดกุม ยิ่ง ขึ้นและผู้ใหญ่ในวงการให้ความสนใจอย่างแท้จริง นับตั้งแต่ รัชกาลที่ 6 ลงมาถึงพระบรมวงศานุ วงศ์ จนถึงสามัญชนและชาวต่างชาติ และในปี พ.ศ.2458จึงได้มีการแข่งขันฟุตบอลประเภทสโมสรครั้งแรกเป็นการชิงถ้วยพระราชทานและเรียกชื่อการแข่งขันฟุตบอลประเภทนี้ว่า"การแข่งขันฟุตบอลชิงถ้วย ทอง ของหลวง"การแข่งขันฟุตบอลสโมสรมีเป็นการแข่งขันระหว่าง "ทหาร-ตำรวจ-เสือป่า"ซึ่งผู้เล่น จะต้องมมีอายุเกินเกินกว่าระดับที่นักเรียน นับว่าเป็นการเพิ่มประเภทการแข่งขันฟุตบอลราชกรีทา สโมสร หรือสปอร์ตคลับนับได้ว่าเป็นสโมสรแรกของประเทศไทยเป็นศูนย์รวมของชาวต่าง ประเทศใน กรุงเทพฯซึ่งยังอยู่ในปัจจุบัน และศูนย์รวมสปอร์ตคลับเป็นศูนย์กลางของกีฬาหลายประเภทโดยเฉพาะ กีฬาฟุตบอลได้ มีผู้เล่นระดับชาติจากประเทศอังกฤษเข้าร่วมทีมอยู่หลายคนอาทิเช่น มร.เอ.พลี.โคลบี. อาจารย์โรงเรียนราชวิทยาลัยนับว่าเป็นทีมที่ดีมีความพร้อมมากทั้งทางด้านผู้ เล่นงบประมาณ และสนาม แข่งขันมาตรฐานจึงต้องเป็นเจ้าภาพให้ทีมต่างๆของไทยเข้ามาเยือนอยู่ เสมอทำให่วงการฟุตบอลไทยใน ยุคนั้นได้พัฒนายิ่งขึ้นและรัชกาลที่ 6 ทรงสนพระทัยโดยเสด็จมาเป็นองค์ประธานพระราชทานรางวัล เป็นพระราชกิจวัตรทำให้ ประชาชนเรียกการแข่งขันสมัยนั้นว่า "ฟุตบอลหน้าพระที่นั่ง"และระหว่างพัก ครึ่งเวลามีการแสดง "พวกฟุตบอลตลกหลวง"นับเป็นที่ชื่นชอบของปวงชนชาวไทยสมัยนั้นเป็นอย่างยิ่ง และการแข่งขันฟุตบอลสโมสรมีครั้งแรกนี้ มีทีมสมัครเข้าร่วมแข่งขัน 12 ทีมใช้เวลาในการแข่งขัน 46 วัน (11 กันยายน-27 ตุลาคม 2458) จำนวน 29 แมตช์ ฅสนามเสือป่า ถนนหน้าพระลานสวนดุสิต

กรุงเทพมหานครหรือสนามหน้ากองอำนวยการรักษาการพลอดภัยแห่งชาติปัจจุบัน พระองค์รัชกาลที่ 6 ได้ทรงโปรดเกล้าฯ แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินการแข่งขันนับว่าฟุตบอลไทยมีระบบในการบริหารมานาน ถึง 77 ปีแล้ว

ความเจริญก้าวหน้าของฟุตบอลภายในประเทศได้แผ่ขยายกว้างขวางทั่วประเทศไปสู่ สโมสรกีฬาต่างจังหวัด หรือชนบทอย่างรวดเร็วซึ่งเป็นที่นิยมกันทั่วไปภายใต้การสนับสนุนของรัชกาล ที่ 6 และพระองค์ท่านทรงเล็งเห็นการณ์ไกลว่าควรที่จะตั้งศูนย์กลางหรือสมาคมอย่าง มีระบบแผนที่ดีโดยมีคณะกรรมการบริหารสมาคมและทรงมีพระบรมราชโองการก่อ ตั้ง"สโมสรคณะฟุตบอลสยาม" ขึ้นมาโดยพระองค์และพระบรมวงศานุวงศ์ทรงเล่นฟุตบอลเองรัชกาลที่ 6 ได้ทรงมีวัตถุประสงค์ของการก่อตั้งสมาคมฟุตบอลแห่งสยามดังนี้ คือ

1. เพื่อให้ผู้เล่นฟุตบอลมีพลานามัยที่สมบูรณ์
2. เพื่อให้เกิดความสามัคคี
3. เพื่อให้เกิดไหวพริบ และเป็นนักกีฬาที่ประหยัดดี
4. เพื่อเป็นการศึกษากลยุทธ์ในการรุกและรับเช่นเดียวกับกองทัพทหาร

พ.ศ.2458 การแข่งขันระหว่างชาติครั้งแรกของประเทศไทยเมื่อวันอังคารที่ 23 พฤศจิกายน พ.ศ.2458 ณ สนามราชกรีฑาสโมสร(สนามม้าปทุมวันปัจจุบัน) ระหว่าง "ทีมชาติสยาม" กับ "ทีมราชกรีฑาสโมสร" ต่อหน้าพระที่นั่ง และมี "มร.ดักลาส โรเบิร์ตสัน" เป็นผู้ตัดสินซึ่งการแข่งขันปรากฏว่า ทีมชาติสยาม ชนะทีมราชกรีฑาสโมสร 2:1 ประตูและครั้งที่ 2 เมื่อวันที่ 18 ธันวาคม พ.ศ.2458 เป็นการแข่งขันระหว่างชาตินัดที่ 2 แบบเหย้าเยือนต่อหน้าพระที่นั่ง ณ สนามเสือป่าดุสิตและผลปรากฏว่าทีมชาติสยามเสมอกับทีมราชกรีฑาสโมสรหรือทีม รวมต่างชาติ 1:1 ประตู สมาคมฟุตบอลแห่งประเทศไทย (The Football Association of Thailand) ได้วิวัฒนาการตามลำดับต่อไปนี้

พ.ศ.2459 พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ตั้งสมาคมฟุตบอล แห่งสยามขึ้นเมื่อ วันที่ 25 เมษายน พ.ศ.2459 และตราข้อบังคับขึ้นใช้ในสมาคมฟุตบอลแห่ง สยามด้วยซึ่งมีชื่อว่า ส.ฟ.ท.และเขียนเป็นภาษาอังกฤษว่า "The Football Association of Thailand Under The Patronage of His The King" ใช้อักษรย่อว่า F.A.T. และสมาคมฯ จัดการแข่งขันถ้วยใหญ่ และถ้วยน้อยเป็นครั้งแรกในปีด้วย

พ.ศ.2468 เป็นภาคีสมาชิกสมาพันธ์ฟุตบอลระหว่างชาติ เมื่อ วันที่ 25 มิถุนายน พ.ศ.2468 ซึ่งมีชื่อย่อว่า ฟีฟ่า และเขียนเป็นภาษาอังกฤษว่า "FederationInternation De Football Association" ใช้อักษรย่อว่า F.I.F.A.

พ.ศ.2471 การแก้ไขเพิ่มเติมข้อบังคับครั้งที่ 1

พ.ศ.2475-2490 งดการแข่งขันฟุตบอลชิงถ้วยพระราชทาน เพราะเกิดสงครามโลกครั้งที่ 2

พ.ศ.2477 เริ่มการแข่งขันฟุตบอลประเพณี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย-มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

พ.ศ.2493 การแก้ไขเพิ่มเติมข้อบังคับครั้งที่ 2

พ.ศ.2495 สมาคมฟุตบอลฯได้จัดการแข่งขันฟุตบอลด้วยน้อยและด้วยใหญ่

พ.ศ.2499 การแก้ไขเพิ่มเติมข้อบังคับครั้งที่ 3 และเรียกว่าข้อบังคับลักษณะปกครอง

พ.ศ.2499 สมาคมฟุตบอลฯได้สิทธิ์ส่งทีมฟุตบอลชาติไทยเข้าร่วมการแข่งขัน"กีฬาโอลิมปิก" ครั้งที่ 16 นับเป็นครั้งแรกที่ประเทศไทยมีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขันเมื่อ วันที่ 26 พฤศจิกายน พ.ศ.2499 ณ นครเมลเบิร์น ประเทศออสเตรเลีย

พ.ศ.2500 เป็นภาคีสมาพันธ์ฟุตบอลแห่งเอเชีย ซึ่งมีชื่อย่อว่า เอ เอฟ ซีและเขียนเป็นภาษาอังกฤษว่า "Asian Football Confederation" ใช้อักษรย่อว่า A.F.C.

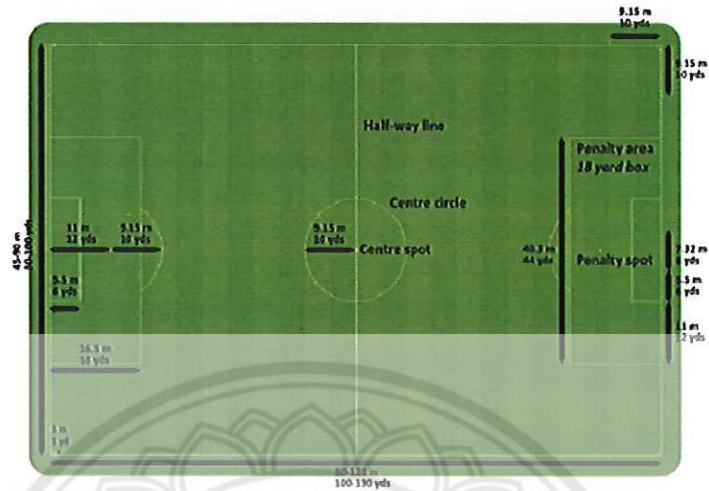
พ.ศ.2501 การแก้ไขเพิ่มเติมข้อบังคับลักษณะปกครองครั้งที่ 4

พ.ศ.2503 การแก้ไขเพิ่มเติมข้อบังคับลักษณะปกครองครั้งที่ 5

พ.ศ.2504-ปัจจุบันสมาคมฟุตบอลได้จัดแข่งขันฟุตบอลด้วยน้อยและด้วยใหญ่ซึ่ง ภายหลังได้จัดการแข่งขันแบบเดียวกับสมาคมฟุตบอลอังกฤษ คือจัดเป็นประเภทด้วยพระราชทาน ก ข ค และ ง และยังจัดการแข่งขันประเภทอื่นๆอีก เช่นฟุตบอลนักเรียน ฟุตบอลเตรียมอุดม ฟุตบอลอาชีวะ ฟุตบอลเยาวชนและอนุชนฟุตบอลอุดมศึกษา ฟุตบอลเอฟ.เอ.คัพ และฟุตบอลควีนส์คัพ ฟุตบอลคิงส์คัพ เป็นต้น นอกจากนี้ยังได้จัดการแข่งขันและส่งทีมเข้าร่วมแข่งขันกับที่มนานาชาติมาก มาจนถึงปัจจุบัน (สมาคมฟุตบอลแห่งประเทศไทย : 2557)

2.1.3 กติกาการฟุตบอล

กติกาข้อ 1 สนามแข่งขัน(The Field of Play)



ภาพ 1 แสดงขนาดสนามฟุตบอล

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/สนามฟุตบอล> (2557)

ขนาดสนาม (Dimensions)

สนามแข่งขันต้องเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า โดยความยาวของเส้นข้าง (Touch Line) ต้องยาวกว่าความ

ความยาว ต่ำสุด 90 เมตร (100 หลา)

สูงสุด 120 เมตร (130 หลา)

ความกว้าง ต่ำสุด 45 เมตร (50 หลา)

สูงสุด 90 เมตร (100 หลา)

การแข่งขันระหว่างนานาชาติ

ความยาว ต่ำสุด 100 เมตร (110 หลา)

สูงสุด 110 เมตร (120 หลา)

ความกว้าง ต่ำสุด 64 เมตร (70 หลา)

สูงสุด 75 เมตร (80 หลา)

การทำเครื่องหมายต่าง ๆ ของสนาม (Field Markings)

สนามแข่งขันทำด้วยเส้นต่าง ๆ ซึ่งเส้นต่าง ๆ เหล่านี้จะเป็นพื้นที่ของเขตนั้น ๆ ด้วย เส้นที่มีความกว้าง 2 เส้น เรียกว่า "เส้นข้าง" เส้นที่สั้นกว่า 2 เส้น เรียกว่า "เส้นประตู" ทุกเส้นต้องมีความกว้างไม่เกิน 12 เซนติเมตร (5 นิ้ว)

สนามแข่งขันจะต้องแบ่งออกเป็นสองส่วนเท่ากัน โดยเส้นแบ่งเขตแดน(Halfway Line) จะทำจุดกึ่งกลางสนาม (Center mark) ไว้ และทำวงกลมรัศมี 9.15 เมตร (10 หลา) ล้อมรอบจุดนี้ไว้

เขตประตู (The Goal Area)

จากขอบเสาประตูด้านในแต่ละข้างวัดออกไปตามแนวเส้นประตูแต่ละด้านละ 5.5 เมตร (6 หลา) และทำเส้นเป็นแนวตั้งฉากกับเส้นประตูเข้าไปในสนามแข่งขันเป็นระยะทาง 5.5 เมตร (6 หลา) เส้นทั้งสองเส้นนี้จะเชื่อมต่อด้วยเส้นหนึ่งที่เขียนขนานกับเส้นประตู พื้นที่ภายในเขตเส้นเหล่านี้และเส้นประตูล้อมรอบ เรียกว่า "เขตประตู"

เขตโทษ (Penalty Area)

จากขอบเสาประตูด้านในแต่ละข้างวัดออกไปตามแนวเส้นประตูด้านละ 16.5 เมตร เส้นทั้งสองเส้นนี้จะเชื่อมต่อด้วยเส้นหนึ่งที่ขนานกับเส้นประตู พื้นที่ภายในเขตเส้นเหล่านี้และเส้นประตูล้อมรอบ เรียกว่า "เขตโทษ"

ภายในเขตโทษแต่ละด้านทำจุดโทษ (Penalty Mark) ไว้ โดยห่างจากจุดกึ่งกลางระหว่างเสาประตูเป็นระยะทาง 11 เมตร (12 หลา) และทำส่วนโค้งเขียนไว้ด้านนอกเขตโทษโดยรัศมีห่างจากจุดโทษแต่ละด้านเป็นระยะทาง 9.15 เมตร (10 หลา)

เสาธง (Flagposts)

เสาธงต้องสูงไม่น้อยกว่า 1.5 เมตร (5 ฟุต) ต้องไม่มียอดแหลมและจะปักไว้ที่มุมสนามแต่ละมุม อาจปักเสาธงไว้ที่ปลายเส้นแบ่งแดนแต่ละด้านก็ได้ แต่ต้องห่างจากเส้นข้างไม่น้อยกว่า 1 เมตร (1 หลา)

ส่วนโค้งมุมสนาม(The Corner Arc)

จากเสาธงมุมสนามแต่ละด้านให้เขียน 1/4 ของส่วนโค้งไว้ด้านในสนามแข่งขันโดยมีรัศมี 1 เมตร (1 หลา)

ประตู่(Goals)

ประตู่ต้องตั้งอยู่บนกึ่งกลางเส้นประตูแต่ละด้าน ประกอบด้วยเสา 2 ต้นที่ปักตั้งฉากไว้และวัดห่างจากธงมุมสนามเป็นระยะห่างเท่ากัน และมีคานเชื่อมต่อไปในแนวนอน ระยะทางระหว่างเสาประตู่ 7.32 เมตร (8 หลา) และระยะทางจากส่วนใต้คานถึงพื้นสนาม 2.44 เมตร (8 ฟุต)

เสาและคานประตู่ทั้งสองด้าน ต้องมีขนาดเท่ากัน และมีความกว้างและความหนาไม่เกิน 12 เซนติเมตร (5 นิ้ว) เส้นประตู่ต้องมีความกว้างเท่ากับความกว้างของเสาและคานประตู่ อาจติดตาข่ายไว้ที่ประตู่และพื้นสนามด้านหลังประตู่โดยต้องแน่ใจว่าติดต้องไว้อย่างเรียบร้อยเหมาะสม และต้องไม่รบกวนการเล่นของผู้รักษาประตู่ เสาและคานประตู่ต้องเป็นสีขาวเท่านั้น

ความปลอดภัย(Safety)

ประตู่ต้องตั้งยึดติดไว้กับพื้นสนามเพื่อความปลอดภัย อาจใช้ประตู่ที่เคลื่อนย้ายได้ถ้าทำตามความต้องการนี้จนพอใจแล้วมติดสภาพฟุตบอลระหว่างประเทศ

1. ถ้าคานประตู่หลุด หรือหัก จะต้องหยุดการเล่นจนกว่าจะมีการซ่อมให้เสร็จหรือเปลี่ยนใหม่ก่อน ถ้าไม่สามารถทำการซ่อมแซมได้จะต้องยุติการแข่งขัน ไม่อนุญาตให้ใช้เชือกชิงแทนคานประตู่ การเริ่มเล่นใหม่จะเริ่มโดยการปล่อยลูกบอล ณ จุดที่ลูกบอลอยู่ในขณะที่การเล่นได้หยุดลง

2. เสาและคานประตู่ต้องทำด้วยไม้ ดลหะ หรือวัสดุที่ได้รับการรับรองแล้ว รูปทรงอาจเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้า จัตุรัส ทรงกลม หรือรูปไข่ และต้องไม่เป็นอันตรายต่อผู้เล่น

3. ไม่อนุญาตให้โฆษณาสินค้าทุกชนิดไม่ว่าจะเป็นของจริงหรือตัวแทนบนสนามแข่งขันและอุปกรณ์ของสนาม ผรวมทั้งที่ตาข่ายประตูและพื้นที่ภายในนั้น) นับตั้งแต่ทีมได้เข้าไปสู่สนามแข่งขันอีก จรกระทั่งหมดเวลาของการแข่งขันต้องไม่มีการโฆษณาบนอุปกรณ์ทุกชนิดที่แสดงให้เห็นบนขอบประตูตาข่าย เสาธง หรือบนพื้นธง ต้องไม่มีอุปกรณ์ต่าง ๆ จากภายนอกที่มาติดตั้งไว้กับสิ่งต่าง ๆ ดังกล่าวด้วย (กล้อง ไมโครโฟน ฯลฯ)

4. ห้ามมีการโฆษณาใด ๆ บนพื้นที่ภายในรัศมี 1 เมตรจากเส้นขอบของสนามฟุตบอล และไม่อนุญาตให้ติดป้ายโฆษณาบริเวณระหว่างเส้นประตูและบริเวณหลังตาข่ายของประตูฟุตบอล

5. ห้ามจำลองสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายใดๆ ไม่ว่าจะเป็นอย่างจริงหรือตัวแทนสหพันธ์ฟุตบอลนานาชาติ สหพันธ์สมาคมแห่งชาติ สโมสร หรือองค์กรอื่นๆบนสนามแข่งขัน และอุปกรณ์ของสนาม (รวมทั้งที่ตาข่ายประตูและพื้นที่ภายในนั้น)

6. อาจทำเส้นตั้งฉากกับเส้นประตูไว้ด้านนอกสนามแข่งขันโดยวัดห่างจากส่วนโค้งมุมสนามมาเป็นระยะทาง 9.15 เมตร (10 หลา) เพื่อให้แน่ใจว่าในขณะมีการเตะจากมุมได้มีการปฏิบัติให้ถูกต้องตามระยะนี้

กติกาข้อ 2 ลูกบอล(the Ball)



ภาพ 2 แสดงขนาดลูกฟุตบอล

ที่มา : www.ความรู้รอบตัว.com (2557)

คุณลักษณะและหน่วยการวัด (Qualities and Measurements)

1. เป็นทรงกลม
2. ทำจากหนังหรือวัสดุอื่นๆ ที่เหมาะสม
3. เส้นรอบวงไม่เกินกว่า 70 เซนติเมตร (28 นิ้ว) ไม่น้อยกว่า 68 เซนติเมตร (27 นิ้ว)
4. ในขณะที่เริ่มทำการแข่งขันน้ำหนักไม่เกิน 450 กรัม (16 ออนซ์) และไม่ต่ำกว่า 410 กรัม (14 ออนซ์)
5. ความดันลมเมื่อวัดที่ระดับน้ำทะเลเท่ากับ 0.6 - 1. (600 -1100 กรัม/ตร.ซม. หรือ 8.5 - 15.6 ปอนด์/ตร.นิ้ว)

กติกาข้อ 3 จำนวนผู้เล่น(The Number of Players)

ผู้เล่น (Players)

การแข่งขัน เล่นโดยผู้เล่น 2 ทีม แต่ละทีมประกอบด้วยผู้เล่นไม่เกิน 11 คน และต้องมีคนหนึ่งเป็นผู้รักษาประตู จะไม่อนุญาตให้ทีมทำการแข่งขัน ถ้าผู้เล่นทีมใดน้อยกว่า 7 คน

การแข่งขันที่เป็นทางการ(Official Competition)

ในการแข่งขันที่เป็นทางการภายใต้การดูแลรับผิดชอบของสหพันธ์ฟุตบอลนานาชาติ สหพันธ์หรือสมาคมแห่งชาติ การเปลี่ยนผู้เล่นทำได้มากที่สุด 3 คน

การแข่งขันอื่น ๆ (Other Matches)

ในการแข่งขันอื่น ๆ การเปลี่ยนตัวผู้เล่นจะต้องกำหนดไว้ภายใต้เงื่อนไข คือ

1. ทีมที่เข้าร่วมแข่งขันตกลงเห็นชอบในจำนวนการเปลี่ยนตัวมากที่สุดนั้น
2. ผู้ตัดสินได้รับการแจ้งก่อนการแข่งขัน

ถ้าผู้ตัดสินไม่ได้รับแจ้งหรือ ไม่ได้รับความเห็นชอบตามข้อตกลงก่อนการแข่งขันจะเริ่มขึ้น จะอนุญาตให้เปลี่ยนตัวไม่เกิน 3 คน

การแข่งขันทุกรายการ (All Matches)

ในการแข่งขันทุกรายการ บัญชีรายชื่อผู้เล่นสำรองต้องส่งให้ผู้ตัดสินก่อนที่การแข่งขันจะเริ่มขึ้น ผู้เล่นสำรองที่ไม่มีชื่อในบัญชีรายชื่อจะไม่สามารถเข้าร่วมแข่งขันครั้งนั้นได้

ขั้นตอนการเปลี่ยนตัว (Substitution Procedure)

เงื่อนไขต่าง ๆ ต่อไปนี้จะใช้ปฏิบัติเมื่อมีการเปลี่ยนตัวผู้เล่นสำรองเข้าเล่นแทน

1. ก่อนที่จะทำการเปลี่ยนตัวต้องแจ้งให้ผู้ตัดสินรับทราบก่อน
2. ผู้เล่นสำรองจะเข้าสนามแข่งขันได้ที่บริเวณเส้นแบ่งแดนเท่านั้นและอยู่ในระหว่างการเล่นได้หยุด ลง
3. การเปลี่ยนตัวจะสมบูรณ์เมื่อผู้เล่นสำรองได้เข้าไปในสนามแข่งขันแล้ว
4. จากเวลานั้นผู้เล่นสำรองที่เปลี่ยนตัวจะกลายเป็นผู้เล่นทันทีและผู้เล่นที่ถูกเปลี่ยนจะสิ้นสุดการเป็นผู้เล่น
5. ผู้เล่นที่ถูกเปลี่ยนตัวออกมาแล้วจะไม่สามารถเข้าไปมีส่วนร่วมใด ๆ ในการแข่งขันได้อีก
6. การเปลี่ยนตัวทุกครั้งอยู่ในอำนาจและการตัดสินใจของผู้ตัดสินว่าจะอนุญาตให้เข้าเล่นได้หรือไม่

การเปลี่ยนหน้าที่กับผู้รักษาประตู(Changing the Golkeeper)

1. แจ้งให้ผู้ตัดสินทราบก่อนการเปลี่ยนหน้าที่กัน
2. ทำการเปลี่ยนหน้าที่กันในขณะที่การเล่นได้หยุดลงแล้ว

การกระทำผิด/การลงโทษ (Infringements/Sanctions)

ถ้าผู้เล่นสำรองเข้าไปในสนามแข่งขันโดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้ตัดสิน

- 1.หยุดการเล่น
- 2.คาดโทษและให้ใบเหลืองผู้เล่นสำรองนั้น และให้ออกจากสนามแข่งขันก่อน
- 3.การเริ่มเล่นใหม่โดยการปล่อยลูกลูกบอล ณ จุดที่การเล่นได้หยุดลง

ถ้าผู้เล่นเปลี่ยนหน้าที่กับผู้รักษาประตูโดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้ตัดสินก่อนทำการเปลี่ยนนั้น

- 1.ให้การเล่นดำเนินต่อไป
 - 2.ผู้เล่นที่เกี่ยวข้องต้องถูกคาดโทษและให้ใบเหลืองเมื่อลูกบอลได้อยู่นอกการเล่นแล้ว
- สำหรับการกระทำผิดอื่น ๆ ของกติกาข้อนี้ ผู้เล่นที่เกี่ยวข้องต้องถูกคาดโทษและให้ใบเหลือง

การเริ่มเล่นใหม่ (Restart of Play)

ถ้าการเล่นได้หยุดลงโดยผู้ตัดสินเพื่อทำการคาดโทษ การจะเริ่มเล่นใหม่โยให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้เตะโทษโดยอ้อม ณ จุดที่ลูกบอลอยู่ในขณะการเล่นได้หยุดลง

การให้ผู้เล่นและผู้เล่นสำรองออกจากการแข่งขัน (Players And Substitutes Sent Off)

ผู้เล่นคนใดถูกให้ออกก่อนการเตะเริ่มการแข่งขัน (Kick-Off) สามารถเปลี่ยนผู้เล่นสำรองที่มีชื่ออยู่ในบัญชีรายชื่อเข้าเล่นแทนได้

ผู้เล่นสำรองที่มีชื่ออยู่ในบัญชีรายชื่อถูกให้ออกทั้งก่อนการเตะเริ่มการแข่งขัน หรือภายหลังที่มีการแข่งขันได้เริ่มขึ้นแล้วจะเปลี่ยนตัวแทนกันไม่ได้

กติกาข้อ 4 อุปกรณ์การแข่งขันของผู้เล่น (The Players' Equipment)และความปลอดภัย (Safety)

ผู้เล่นต้องไม่ใช้อุปกรณ์การเล่น หรือสวมใส่สิ่งต่าง ๆ ที่จะทำให้เกิดอันตรายต่อตนเองและผู้เล่นอื่น (รวมทั้งเครื่องประดับต่าง ๆ ทุกชนิด)

อุปกรณ์เบื้องต้น (Basic Equipment)

1. เสื้อยืดหรือเสื้อเชิ้ต (Jersey or Shirt)
2. กางเกงขาสั้น (Shorts) ถ้าใส่กางเกงปรับอุณหภูมิ (Thermal) ไว้ภายใน สีกางเกงชั้นนอก

3. ถุงเท้ายาว (Stocking)
4. สนับแข้ง (Shinguards)
5. รองเท้า (Footwear)

สนับแข้ง (Shinguards)

1. ต้องอยู่ภายใต้ถุงเท้ายาว
2. ต้องทำจากวัสดุที่เหมาะสม (ยาง พลาสติก หรือวัสดุที่คล้าย ๆ กัน)
3. มีความเหมาะสมที่จะใช้ในการป้องกันได้ดี

ผู้รักษาประตู (Goalkeepers)

ผู้รักษาประตูแต่ละทีมต้องสวมชุดที่มีสีแตกต่างจากผู้เล่นคนอื่น ๆ รวมทั้งผู้ตัดสิน และผู้ช่วยผู้ตัดสิน

การกระทำผิด/การลงโทษ (Infringement/Sanctions)

1. ไม่จำเป็นต้องหยุดการเล่น
2. ผู้เล่นที่กระทำผิดจะได้รับคำแนะนำจากผู้ตัดสินให้ออกจากสนามแข่งขันไปเพื่อทำการแก้ไขอุปกรณ์ของตนเอง
3. ผู้เล่นจะออกจากสนามแข่งขันเมื่อลูกบอลได้อยู่ในการเล่นจนกระทั่งเขาได้ทำการแก้ไขอุปกรณ์ให้ถูกต้องแล้ว
4. ผู้เล่นคนใดคนหนึ่งถูกให้ออกจากสนามแข่งขันไปเพื่อแก้อุปกรณ์ของตนเองให้ถูกต้องจะกลับเข้ามาเล่นใหม่ไม่ได้ ถ้าไม่ได้รับอนุญาตจากผู้ตัดสิน
5. ผู้ตัดสินทำการตรวจสอบดูว่า อุปกรณ์ของผู้เล่นนั้นแก้ไขถูกต้องก่อนที่จะอนุญาตให้เขากลับเข้ามาในสนามแข่งขันใหม่
6. จะอนุญาตให้ผู้เล่นกลับเข้ามาในสนามแข่งขันใหม่ได้ต่อเมื่อลูกบอลอยู่นอกการเล่นเท่านั้น ผู้เล่นที่ถูกให้ออกจากสนามแข่งขันเนื่องจากการกระทำผิดกติกาข้อนี้และได้เข้ามาสมทบ (หรือกลับเข้ามาสมทบ) ในสนามโดยได้รับอนุญาตจากผู้ตัดสินก่อนจะต้องถูกคาดโทษและให้ใบเหลือง

การเริ่มเล่นใหม่ (Restart of Play)

ถ้าการเล่นได้หยุดลงโดยผู้ตัดสินเพื่อการคาดโทษ การเล่นจะเริ่มเล่นใหม่โดยผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้เตะโทษโดยอ้อม ณ จุดที่ลูกบอลอยู่ในขณะที่ผู้ตัดสินสั่งหยุดการเล่น

มติสภาฟุตบอลระหว่างประเทศ

1. ผู้เล่นต้องไม่เปิดเผยแสดงให้เห็นเสื้อด้านในซึ่งมีสโลแกนหรือการโฆษณา
2. ผู้เล่นคนใดถอดเสื้อเพื่อเปิดให้เห็นสโลแกนหรือการโฆษณาจะต้องถูกลงโทษโดยคณะกรรมการจัดการแข่งขัน
3. เสื้อต้องมีแขนเสื้อ

กติกาข้อ 5 ผู้ตัดสิน (The Referee)



ภาพ 3 แสดงผู้ตัดสิน

ที่มา : <http://life.truelife.com> (2557)

อำนาจและหน้าที่ (The Authority of the Referee)

การแข่งขันแต่ละครั้งต้องควบคุมโดยผู้ตัดสินซึ่งเขาจะต้องเป็นผู้ได้รับแต่งตั้งให้ปฏิบัติหน้าที่ ซึ่งมีอำนาจหน้าที่อย่างเต็มที่ในการปฏิบัติให้เป็นไปตามกติกการแข่งขัน

อำนาจ และหน้าที่ (Poers and Duties)

1. ปฏิบัติตามกติกาข้อต่าง ๆ
2. ควบคุมการแข่งขันโดยมีผู้ช่วยผู้ตัดสิน กรรมการผู้ตัดสินคนที่ 4 คอยให้ความร่วมมือช่วยเหลือตามความเหมาะสม
3. แน่ใจว่าลูกบอลทุกลูกที่ใช้ในการแข่งขันถูกต้องตามข้อกำหนดของกติกาข้อ 2
4. แน่ใจว่าอุปกรณ์ของผู้เล่นถูกต้องตามข้อกำหนดของกติกาข้อ 4
5. ทำหน้าที่รักษาเวลาการแข่งขัน และเขียนรายงานการแข่งขัน

6. พิจารณาการสั่งหยุดการเล่น หยุดการเล่นชั่วคราว หรือยุติการแข่งขัน (Suspend or Terminate the Match) ทุกกรณีของการกระทำผิดกติกาการแข่งขัน
7. พิจารณาการสั่งหยุดการเล่น หยุดการเล่นชั่วคราว หรือยุติการแข่งขัน เนื่องจากมีสิ่งรบกวนจากภายนอกทุกชนิดทำการรบกวนการแข่งขัน
8. สั่งหยุดการเล่นถ้าดุลยพินิจของเขาเห็นว่าผู้เล่นบาดเจ็บหนักและแน่ใจว่าเคลื่อนย้ายออกจากสนามแข่งขันไปแล้ว ผู้เล่นที่บาดเจ็บนั้นจะกลับเข้าไปในสนามแข่งได้อีกเอภายหลังจากการเริ่มเล่นใหม่ได้เริ่มเล่นไปแล้ว
9. อนุญาตให้การเล่นดำเนินต่อไปจนกว่าลูกบอลจะอยู่นอกการเล่นถ้าเห็นว่าผู้เล่นบาดเจ็บเพียงเล็กน้อย
10. แน่ใจว่าผู้เล่นที่มีเลือดไหลออกจากบาดแผลได้ออกจากสนามแข่งขันแล้ว และผู้เล่นนั้นจะกลับไปเล่นใหม่ได้เมื่อได้รับสัตยาบันจากผู้ตัดสิน ซึ่งต้องพึงพอใจแล้วว่าเลือดที่ไหลออกมา นั้นได้หยุดแล้ว
11. อนุญาตให้การเล่นดำเนินต่อไปเมื่อทีมที่ถูกกระทำผิดจะเกิดประโยชน์จากการได้เปรียบ และถ้าการคาดคะเนในการให้ได้เปรียบนั้นไม่เป็นตามที่คาดไว้ในขณะนั้น ก็จะลงโทษตามความผิดที่เกิดขึ้นแต่แรกนั้น
12. ลงโทษความผิดที่ร้ายแรงกว่าในกรณีที่ผู้เล่นทำผิดมากกว่า 1 อย่าง ภายในเวลาเดียวกัน
13. ควบคุมระเบียบวินัยโดยแสดงการต่อต้านต่อผู้เล่นที่กระทำผิดต้องได้รับการคาดโทษ และการให้ออกจากการแข่งขัน เขาไม่ได้ถูกบังคับว่าต้องกระทำในทันทีทันใด แต่ต้องทำทันทีลูกบอลอยู่นอกการเล่นแล้ว
14. ทำหน้าที่แสดงการต่อต้านเจ้าหน้าที่ทีมที่ขาดความรับผิดชอบในการควบคุมการประพฤติปฏิบัติตนเองที่ดี และเขาอาจพิจารณาให้ออกจากสนามแข่งขันและบริเวณแวดล้อมในทันที
15. ปฏิบัติตามการช่วยเหลือของผู้ช่วยผู้ตัดสินตามเหตุการณ์ที่ตนเองมองไม่เห็น
16. แน่ใจว่าไม่มีบุคคลอื่น ๆ ที่ไม่ได้รับอนุญาตเข้าไปในสนามแข่งขัน
17. ให้ทำการเริ่มเล่นได้หยุดลง
18. เขียนรายงานการแข่งขันเสนอต่อผู้ที่มีอำนาจหน้าที่ที่ได้แต่งตั้งไว้ ซึ่งรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมระเบียบทุกอย่างที่กระทำต่อผู้เล่นและเจ้าหน้าที่ทีมและเหตุการณ์อื่น ๆ ที่ก่อกวนที่เกิดขึ้นก่อนการแข่งขัน ระหว่างการแข่งขัน หรือภายหลังจากการแข่งขัน



กติกาข้อ 6 ผู้ช่วยผู้ตัดสิน (The Assistant Referees)

หน้าที่ (Duties)

สำนักหอสมุด
21 ก.ย. 2558

ผู้ช่วยผู้ตัดสิน 2 คน ต้องเป็นผู้ที่ได้รับการแต่งตั้งให้ปฏิบัติหน้าที่โดยเป็นผู้ชี้แนะ แสดงให้ผู้ตัดสินทราบสิ่งต่าง ๆ ส่วนการตัดสินในเป็นหน้าที่ของผู้ตัดสิน

1. เมื่อลูกบอลทั้งลูกได้ผ่านออกจากสนามแข่งขัน
2. ฝ่ายใดได้สิทธิ์ในการเตะจากมุม เตะจากประตู หรือทุ่ม
3. เมื่อผู้เล่นถูกลงโทษฐาน การอยู่ในตำแหน่งล้ำหน้า
4. เมื่อมีการต้องการเปลี่ยนตัวผู้เล่น
5. เมื่อมีการกระทำผิดหรือมีเหตุการณ์อื่น ๆ เกิดขึ้นโดยที่ผู้ตัดสินไม่เห็น
6. เมื่อผู้เล่นกระทำความผิดกติกาเกิดขึ้นใกล้ผู้ช่วยผู้ตัดสินมากกว่าผู้ตัดสิน (รวมถึงเหตุการณ์กระทำผิดกติกาภายในเขตโทษ)
7. เมื่อมีการเตะโทษ ณ จุดโทษ ผู้ช่วยผู้ตัดสินต้องดูว่าผู้รักษาประตู เคลื่อนออกมาข้างนอก ก่อนที่ลูกบอลจะถูกเตะหรือไม่ และต้องดูลูกบอลเข้าประตูหรือไม่

การช่วยเหลือ (Assistant)

ผู้ช่วยผู้ตัดสินมีหน้าที่ช่วยเหลือผู้ตัดสินในการควบคุมการแข่งขันให้เป็นไปตามกติกาการแข่งขัน และในกรณีพิเศษผู้ช่วยผู้ตัดสินอาจเข้าไปในสนามได้เพื่อช่วยควบคุมระยะ 9.15 เมตร ถ้าผู้ช่วยผู้ตัดสินเข้าไปเกี่ยวข้องกับห้ามการปฏิบัติหน้าที่ของผู้ตัดสินเกินสมควร หรือประพฤติตนไม่เหมาะสม ผู้ตัดสินสามารถปลดเขาออกจากหน้าที่ และเขียนรายงานเสนอต่อผู้มีอำนาจหน้าที่ที่ได้รับการแต่งตั้งไว้

กติกาข้อ 7 ระยะเวลาของการแข่งขัน (The Duration of the Match)

ช่วงเวลาของการเล่น (Periods of Play)

การแข่งขันแบ่งออกเป็น 2 ครึ่ง ครึ่งละ 45 นาทีเท่ากัน ยกเว้นได้มีการพิจารณาทกลงร่วมกัน ทั้ง 2 ฝ่าย ระหว่างผู้ตัดสินกับทีมที่เข้าร่วมแข่งขันทั้ง 2 ทีม การตกลงต่าง ๆ ต้องทำการแก้ไขก่อนเริ่มทำการแข่งขันและต้องทำตามระเบียบของการแข่งขันด้วย (ตัวอย่างเช่น การลดเวลาการแข่งขันแต่ละครึ่งเหลือ 40 นาที เนื่องจากแสงสว่างไม่เพียงพอ)

พักครึ่งเวลา (Half-Time Interval)

1. ผู้เล่นทุกคนมีสิทธิ์ได้พักครึ่งเวลา
2. การพักครึ่งเวลาต้องไม่เกิน 15 นาที
3. ระเบียบการแข่งขันต้องระบุไว้ชัดเจนว่าเวลาที่ใช้ในการพักครึ่งเวลาเท่าใด

4. เวลาในการพักครึ่งเวลาอาจเปลี่ยนแปลงแก้ไขได้ แต่ต้องขึ้นอยู่กับความเห็นชอบของผู้ตัดสินเท่านั้น

การชดเชยเวลาที่เสียไป (Allowance for Time Lost)

การชดเชยเวลาสามารถทำได้ทั้ง 2 ครั้งของการแข่งขันสำหรับเวลาที่สูญเสียไปจาก

1. การเปลี่ยนตัวผู้เล่น
2. การตรวจสอบผู้เล่นที่บาดเจ็บ
3. การนำผู้เล่นที่บาดเจ็บออกจากสนามแข่งขันเพื่อทำการปฐมพยาบาล
4. การถ่วงเวลาการแข่งขัน
5. สาเหตุอื่น ๆ ที่เกิดขึ้นทุกกรณี

การชดเชยสำหรับเวลาที่สูญเสียไปจะอยู่ในดุลยพินิจของผู้ตัดสิน

การเตะ ณ จุดโทษ (Penalty Kick)

อนุญาตให้เพิ่มเวลาเพื่อการเตะลูกโทษ ณ จุดโทษ ในช่วงเวลาสุดท้ายของแต่ละครึ่ง หรือในช่วงเวลาสุดท้ายของการต่อเวลาพิเศษ

การต่อเวลาพิเศษ (Extra Time)

ระเบียบของการแข่งขันอาจจะระบุช่วงเวลาของการเล่นไว้เป็น 2 ครึ่งเท่ากัน โดยปฏิบัติตามเงื่อนไขของกติกาข้อ 8

การยกเลิกการแข่งขัน (Abandoned Match)

การยกเลิกการแข่งขัน จะต้องทำการแข่งขันใหม่ ยกเว้นระเบียบการแข่งขันจะได้ระบุไว้เป็นอย่างอื่น

กติกาข้อ 8 การเริ่มการแข่งขันและการเริ่มเล่นใหม่ (The Start and Restart of Play)

การเตรียมการเบื้องต้น (Preliminaries)

ทำการเสี่ยงเหรียญ ทีมที่ชนะการเสี่ยงจะเป็นฝ่ายเลือกประตูที่จะทำการรุกในครึ่งเวลาแรกของการแข่งขัน อีกทีมจะเป็นฝ่ายได้เตะเริ่มเล่น (Kick-off) เพื่อเริ่มต้นการแข่งขัน ทีมที่ชนะการเสี่ยงจะทำการเตะเริ่มเล่นเพื่อเริ่มต้นการแข่งขันในครึ่งเวลาหลังของการแข่งขัน ทั้งสองทีมจะเปลี่ยนแดนกันในครึ่งเวลาหลังของการแข่งขัน และทำการรุกประตูตรงข้าม

การเตะเริ่มเล่น (Kick-off)

การเตะเริ่มเล่นเพื่อเริ่มต้นการแข่งขันหรือเพื่อเริ่มเล่นใหม่

1. เมื่อเริ่มต้นการแข่งขัน
2. ภายหลังจากมีการทำประตูได้
3. เมื่อเริ่มต้นการแข่งขันครึ่งเวลาหลัง
4. เมื่อเริ่มต้นการแข่งขันแต่ละครึ่งของการต่อเวลาพิเศษที่นำมาใช้สามารถทำประตูได้โดยตรง

จากการเตะเริ่มเล่น

ขั้นตอนในการดำเนินการ (Procedure)

1. ผู้เล่นทุกคนต้องอยู่ในแดนตนเอง
2. ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามกับทีมที่กำลังเตะเริ่มเล่นต้องอยู่ห่างจากลูกบอล 9.15 เมตร (10 หลา) จนกว่าลูกบอลจะอยู่ในการเล่น
3. ลูกบอลต้องวางนิ่งอยู่บนจุดกึ่งกลางสนาม
4. ผู้ตัดสินให้สัญญาณ
5. ลูกบอลอยู่ในการเล่นเมื่อถูกเตะและเคลื่อนที่ไปข้างหน้าแล้ว
6. ผู้เตะไม่สามารถเล่นลูกบอลเป็นครั้งที่ 2 ได้จนกว่าจะถูกสัมผัสโดยผู้เล่นคนอื่น ๆ ก่อน ภายหลังจากที่ทีมหนึ่งทำประตูได้ อีกทีมหนึ่งจะเป็นฝ่ายได้เตะเริ่มเล่น

การกระทำผิด/การลงโทษ (Infringement/Sanction)

ถ้าผู้เตะได้สัมผัสลูกบอลเป็นครั้งที่สองก่อนที่จะถูกสัมผัสโดยผู้เล่นคนอื่น ๆ ก่อน จะให้ฝ่ายตรงข้ามได้เตะโทษโดยอ้อม ณ จุดที่การกระทำผิดเกิดขึ้น สำหรับการกระทำผิดอื่น ๆ ทุกกรณีจากการเตะเริ่มเล่นใหม่

การปล่อยลูกบอล (Dropped Ball)

การปล่อยลูกบอลเป็นวิธีหนึ่งของการเริ่มเล่นใหม่ของการแข่งขันภายหลังจากการเล่นได้หยุดลงชั่วคราว ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญมากสำหรับกรณีที่ไม่มีการเตะในกติกการแข่งขันและในขณะที่ลูกบอลยังอยู่ในการเล่น

ขั้นตอนในการดำเนินการ (Procedure)

ผู้ตัดสินปล่อยลูกบอล ณ จุดที่ลูกบอลอยู่ในขณะที่สั่งหยุดการเล่น

การกระทำผิด/การลงโทษ (Infringements/Sanction)

ต้องทำการปล่อยลูกบอลใหม่ถ้า

1. ลูกบอลถูกสัมผัสโดยผู้เล่นคนหนึ่งคนใดก่อนที่จะสัมผัสพื้นสนาม
2. ลูกบอลออกจากสนามแข่งขันไปภายหลังจากสัมผัสพื้นสนามแล้วแต่ไม่ถูกสัมผัสโดยผู้เล่นคนหนึ่งคนใดก่อน

สภาพการณ์พิเศษ (Special Circumstances)

1. การให้ทีมฝ่ายรับได้เตะโทษโดยอ้อมภายในเขตประตูของตนเองจะทำการเตะจากที่ใดก็ได้ภายในเขตประตู
2. การให้ทีมฝ่ายรุกได้เตะโทษโดยอ้อมภายในเขตประตูของฝ่ายตรงข้าม จะทำการเตะจากเส้นเขตประตู ณ จุดที่ใกล้กับการกระทำผิดเกิดขึ้นมากที่สุด
3. การปล่อยลูกบอลเพื่อทำการเริ่มเล่นใหม่ภายหลังจากการเล่นได้หยุดลงชั่วคราวภายในเขตประตู จะต้องทำบนเส้นเขตประตูที่ขนานกับเส้นประตู ณ จุดที่ใกล้ลูกบอลมากที่สุดในขณะที่การเล่นหยุดลง

กติกาข้อ 9 ลูกบอลอยู่ในและนอกการเล่น (The Ball In and Out of Play)

ลูกบอลอยู่นอกการเล่น (Ball Out of Play)

ลูกบอลจะอยู่นอกการเล่นเมื่อ

1. ลูกบอลได้ผ่านเส้นประตูหรือเส้นข้างไม่ว่าจะเป็นบนพื้นดินหรือในอากาศออกไปทั้งลูก
2. ผู้ตัดสินสั่งหยุดการเล่น

ลูกบอลอยู่ในการเล่น (Ball In Play)

กระดอนจากเสาประตู คานประตู หรือธงมุมสนาม และเข้ามาในสนามแข่งขันกติกาคือข้อ 10

การนับประตู (The Method of Scoring)

ถือว่าทำประตูได้เมื่อลูกบอลทั้งลูกได้ผ่านเส้นประตูระหว่างเสาประตูและภายใต้คานประตู ภายใต้เงื่อนไขว่าต้องไม่มีการกระทำผิดกติกาการแข่งขันเกิดขึ้นก่อนที่ทีมนั้นจะทำประตูได้ทีมชนะ (Winning Team)

ทีมที่ทำประตูได้มากกว่าในระหว่างการแข่งขันจะเป็นฝ่ายชนะ ถ้าทั้งสองทีมทำประตูได้เท่ากันหรือทำประตูกันไม่ได้ การแข่งขันครั้งนั้นจะถือว่า "เสมอกัน" (DRAW)

ระเบียบการแข่งขัน (Competition Rule)

สำหรับการแข่งขันที่จบลงโดยผลเสมอกัน ระเบียบการแข่งขันอาจจะกำหนดรายละเอียดซึ่งเกี่ยวข้องกับเวลาพิเศษเอาไว้ หรือการดำเนินการอื่น ๆ ที่สหพันธ์ฟุตบอลนานาชาติรับรอง เพื่อหาทีมที่ชนะในการแข่งขันครั้งนั้น

กติกาข้อ 11 การล้ำหน้า (Offside)

จะไม่ถือว่าเป็นการกระทำผิดถ้าเพียงแต่อยู่ในตำแหน่งล้ำหน้าเท่านั้น ผู้เล่นจะอยู่ในตำแหน่งล้ำหน้าถ้าเขาอยู่ใกล้เส้นประตูของฝ่ายตรงข้ามมากกว่าลูกบอลและผู้เล่นคนที่ 2 จากท้ายสุดของฝ่ายตรงข้าม

ผู้เล่นจะไม่อยู่ในตำแหน่งล้ำหน้าถ้า

1. เขาอยู่ในแดนตนเองของสนามแข่งขัน
2. เขาอยู่ในแนวเดียวกันกับผู้เล่นคนที่ 2 จากท้ายสุดของฝ่ายตรงข้าม
3. เขาอยู่ในแนวเดียวกันกับผู้เล่นทั้ง 2 คน ท้ายสุดของฝ่ายตรงข้าม

การกระทำผิด (Offence)

ผู้เล่นที่อยู่ในตำแหน่งล้ำหน้าจะถูกลงโทษถ้าในขณะนั้นลูกบอลได้ถูกสัมผัสหรือเล่นโดยผู้เล่นคนหนึ่งในทีมของเขา และผู้ตัดสินพิจารณาเห็นว่าเขาเข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องในการเล่นอย่างชัดเจน (Involved in Active Play) โดย

1. เกี่ยวข้องกับการเล่น หรือ
2. เกี่ยวข้องผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม หรือ
3. อาศัยความได้เปรียบจากการอยู่ในตำแหน่งล้ำหน้าขณะนั้น

การกระทำที่ไม่ผิด (No Offence)

ถ้าผู้เล่นรับลูกบอลโดยตรงจากกรณีต่าง ๆ ต่อไปนี้จะไม่เป็นการล้ำหน้า

1. การเตะจากประตู
2. การเตะจากมุม
3. การทุ่ม

การกระทำผิด/การลงโทษ (Infringement/Sanction)

สำหรับการกระทำผิดทุกอย่างของการล้ำหน้า ผู้ตัดสินจะลงโทษโดยให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้เตะโทษโดยอ้อมจาก ณ ที่ซึ่งมีการกระทำผิดเกิดขึ้น

กติกาข้อ 12 การเล่นที่ผิดกติกาและเสียมารยาท (Fouls and Misconduct)

โทษโดยตรง (Direct Free Kick)

ถ้าผู้เล่นกระทำผิดตามความผิดข้อหนึ่งข้อใดใน 6 ข้อต่อไปนี้ โดยผู้ตัดสินพิจารณาเห็นว่าขาดความระมัดระวังไม่ไตร่ตรองยั้งคิดหรือใช้กำลังแรงเกินกว่าเหตุ จะให้ฝ่ายตรงข้ามได้เตะโทษโดยตรง ได้แก่

1. เตะ (Kicks) หรือพยายามเตะคู่ต่อสู้
2. ชัดขา (Trips) หรือพยายามชัดขาคู่ต่อสู้
3. กระโดด (Jumps) เข้าใส่คู่ต่อสู้
4. ชน (Charges) คู่ต่อสู้
5. ทำร้าย (Strikes) หรือพยายามทำร้ายคู่ต่อสู้
6. ผลัก (Pushes) คู่ต่อสู้

ถ้าผู้เล่นกระทำผิดตามความผิดข้อหนึ่งข้อใดใน 4 ข้อต่อไปนี้จะให้ฝ่ายตรงข้ามได้เตะโทษโดยตรงเช่นกัน ได้แก่

1. สกัดกัน (Tackles) คู่ต่อสู้เพื่อแย่งการครอบครองลูกบอล แต่ทำการปะทะถูกตัวคู่ต่อสู้ก่อนที่จะสัมผัสลูกบอล
2. ดึง (Holds) คู่ต่อสู้
3. ถ่มน้ำลาย (Spits) รดใส่คู่ต่อสู้
4. เล่นลูกบอลด้วยมือโดยเจตนา (ยกเว้นผู้รักษาประตูที่อยู่ในเขตโทษของตนเอง)

การเตะโทษ ณ จุดโทษ (Penalty Kick)

ถ้าผู้เล่นกระทำผิดตามความผิดข้อหนึ่งข้อใดใน 10 ข้อ ภายในเขตโทษของตนเองในขณะที่ลูกบอลอยู่ในการเล่น จะให้เป็นการเตะโทษ ณ จุดโทษโดยไม่ต้องคำนึงถึงตำแหน่งที่ลูกบอลอยู่

การเตะโทษโดยอ้อม (Indirect Free Kick)

จะให้ฝ่ายตรงข้ามได้เตะโทษโดยอ้อมถ้าผู้รักษาประตูกายในเขตโทษของตนเองกระทำผิดตามความคิดข้อหนึ่งข้อใดใน 4 ข้อต่อไปนี้

1. ครอบครองลูกบอลอยู่ในมือเกินกว่า 6 วินาทีก่อนปล่อยออกจากการครอบครอง
2. สัมผัสลูกบอลด้วยมืออีกครั้งภายหลังจากการปล่อยลูกบอลจากการครอบครองแล้ว และยังไม่ถูกสัมผัสโดยผู้เล่นอื่นก่อน
3. สัมผัสลูกบอลด้วยมือภายหลังจากผู้เห็นฝ่ายเดียวกันเจตนาเตะส่งมาให้
4. สัมผัสลูกบอลด้วยมือภายหลังจากการได้รับมาจากการทุ่มโดยผู้เล่นฝ่ายเดียวกัน

จะให้ฝ่ายตรงข้ามได้เตะโทษโดยอ้อมเช่นกันถ้าในดุลยพินิจของผู้ตัดสินเห็นว่าผู้เล่นนั้น

1. เล่นในลักษณะที่เป็นอันตราย
2. ชัดขวางการเคลื่อนที่ไปข้างหน้าของคู่ต่อสู้
3. ป้องกันผู้รักษาประตูไม่ให้ปล่อยลูกบอลออกจากมือ
4. กระทำผิดในลักษณะอื่น ๆ ที่ไม่ระบุไว้ในกติกาข้อ 12 ซึ่งต้องทำการหยุดการเล่นเพื่อคาดโทษหรือให้ออกจากการแข่งขัน

การลงโทษเรื่องระเบียบวินัย (Disciplinary Sanctions)

การแสดงใบแดงหรือใบเหลือง สามารถใช้ได้กับผู้เล่นหรือผู้เล่นสำรองหรือผู้เล่นที่ถูกเปลี่ยนตัวเท่านั้น

การกระทำผิดที่ต้องได้รับการคาดโทษ (Cautionable Offences)

1. การกระทำผิดเกี่ยวกับการประพฤติตนอย่างไม่มีน้ำใจนักกีฬา (Unsporting Behaviour)
2. แสดงอาการคัดค้านการตัดสินโดยคำพูดหรือริยาท่าทางการแสดงออก (Dissent by Word or Action)
3. ทำผิดกติกาการแข่งขันบ่อย ๆ (Persistently Infringes the Law of the Game)
4. ชะลอการเริ่มเล่น (Delay the Restart of Play)
5. เมื่อมีการเตะจากมุมหรือการเตะโทษเพื่อการเล่นใหม่ ไม่ถอยไปอยู่ในระยะที่ถูกต้อง
6. เข้าไปสมทบหรือกลับเข้าไปสมทบในสนามแข่งขันโดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้ตัดสิน
7. เจตนาออกจากสนามแข่งขันไปโดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้ตัดสิน

การกระทำผิดที่ต้องให้ออก (Senting-off offences)

1. กระทำผิดกติกาอย่างร้ายแรง (Serious Foul play)
2. ประพฤติผิดกติกาอย่างแรง (Violent Conduct)
3. ถ่มน้ำลายรดใส่ (Spit) คู่ต่อสู้หรือบุคคลอื่น ๆ
4. ป้องกันฝ่ายตรงข้ามในการได้ประตูหรือโอกาสในการทำประตูหรือโอกาสในการทำประตูอย่างชัดเจน โดยเจตนาใช้มือเล่นลูกบอล (ไม่รวมถึงผู้รักษาประตูที่อยู่ภายในเขตโทษของตนเอง)
5. ป้องกันโอกาสในการทำประตูได้อย่างชัดเจนของฝ่ายตรงข้ามที่กำลังเคลื่อนที่มุ่งตรงไปยังหน้าประตูของฝ่ายตนโดยการกระทำผิดกติกาต้องถูกลงโทษโดยตรง หรือเตะโทษ ณ จุดโทษ

6. ทำผิดซ้ำซาก (Uese offensive) ใช้อวาจาดูหมิ่นเหยียดหยามหรือหยาบคาย (Insulting of Abusive Language) หรือแสดงท่าทางไม่เหมาะสม (Gestures) โดยผู้ตัดสินเป็นผู้พิจารณา ระดับของความรุนแรงของการกระทำผิด

7. ได้รับการคาดโทษเป็นครั้งที่สองในการแข่งขันครั้งเดียวกัน (Receives a Second Caution in the Same Match)

ผู้เล่นที่ถูกให้ออกต้องออกจากพื้นที่บริเวณใกล้เคียงสนามแข่งขันและเขตเทคนิค

กติกาข้อ 13 การเตะโทษ (Free Kicks)

ประเภทของการเตะโทษ (Type of Free Kick)

การเตะโทษมีทั้งโทษโดยตรง (Direct) และโทษโดยอ้อม (Indirect) ในการเตะโทษทั้งโดยตรงและโดยอ้อม ในขณะที่เตะลูกบอลต้องตั้งวางนิ่งอยู่กับที่และผู้เตะต้องไม่สัมผัสลูกบอลเป็นครั้งที่สองก่อนที่จะถูกสัมผัสโดยผู้เล่นคนอื่น ๆ ก่อน

การเตะโทษโดยตรง (Direct Free Kick)

1. ถ้าเตะโดยตรง เตะที่เดียวเข้าประตูของฝ่ายตรงข้ามโดยตรงจะถือว่าเป็นประตู
2. ถ้าเตะโทษโดยตรง เตะที่เดียวเข้าประตูของตนเองโดยตรงจะให้ฝ่ายตรงข้ามได้เตะจากมุม

การเตะโทษโดยอ้อม (Indirect Free Kick)

สัญญาณ (Signal) ผู้ตัดสินจะแสดงสัญญาณการเตะโทษโดยอ้อมโดยการยกแขนชูขึ้นเหนือศีรษะ เขายังต้องยกแขนค้างไว้ในตำแหน่งนั้นจนกว่าได้ทำการเตะไปแล้วและลูกบอลถูกสัมผัสโดยผู้เล่นอื่น ๆ ก่อน หรือ ได้ออกนอกการเล่นไปแล้ว

ลูกบอลเข้าประตู (Ball Enters the Goal)

1. ถ้าเตะโทษโดยอ้อมเตะที่เดียวเข้าประตูของฝ่ายตรงข้ามโดยตรงจะให้เป็นการเตะจากประตู
2. ถ้าเตะโทษโดยอ้อมเตะที่เดียวเข้าประตูของตนเองโดยตรงจะให้ฝ่ายตรงข้ามได้เตะจากมุม

ตำแหน่งการเตะโทษ (Position of Free Kick)

การเตะโทษภายในเขตโทษ (Free Kick Inside the Penalty Area)

การเตะโทษโดยตรงและโดยอ้อมโดยฝ่ายรับ

1. ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามทุกคนต้องอยู่ห่างจากลูกบอลอย่างน้อย 9.15 ม. (10 หลา)
2. ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามทุกคนต้องอยู่นอกเขตโทษจนกว่าลูกบอลจะอยู่ในการเล่น
3. ลูกบอลจะอยู่ในการเล่นเมื่อถูกเตะที่เดียวออกนอกเขตโทษโดยตรง

4. การเตะโทษที่อยู่ภายในเขตประตูจะตั้งเตะจากที่ใดก็ได้ภายในเขตนั้น

การเตะโทษโดยอ้อมโดยฝ่ายรุก

1. ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามทุกคนต้องอยู่ห่างจากลูกบอลอย่างน้อย 9.15 ม. (10 หลา) จนกว่าลูกบอลจะอยู่ในการเล่น ยกเว้นพวกเขาจะอยู่ระหว่างเสาประตูบนเส้นประตูของตนเอง
2. ลูกบอลจะอยู่ในการเล่นเมื่อได้ถูกเตะและเคลื่อนที่ไปแล้ว
3. การเตะโทษโดยอ้อมที่เกิดขึ้นภายในเขตประตูของฝ่ายรับจะตั้งเตะจากเส้นเขตประตูที่ขนานกับเส้นประตู ณ จุดที่ใกล้กับการกระทำผิดเกิดขึ้นมากที่สุด

การเตะโทษนอกเขตโทษ (Free Kick Outside the Penalty Area)

1. ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามทุกคนต้องอยู่ห่างจากลูกบอลอย่างน้อย 9.15 ม. (10 หลา) จนกว่าลูกบอลจะอยู่ในการเล่น
2. ลูกบอลจะอยู่ในการเล่นเมื่อได้ถูกเตะและเคลื่อนที่ไปแล้ว
3. การเตะโทษจะทำการเตะจากที่ซึ่งการกระทำผิดเกิดขึ้น

การกระทำผิด / การลงโทษ (Infringements/Sanctions)

ถ้าในขณะที่ผู้เล่นกำลังเตะโทษ มีผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามมาอยู่ใกล้ลูกบอลมากกว่าระยะที่ถูกระงับ ต้องทำการเตะใหม่ ถ้าในขณะที่กำลังเตะโทษโดยผู้เล่นฝ่ายรับ จากภายในเขตโทษของตนเอง ลูกบอลไม่ถูกเตะให้เข้าสู่การเล่นโดยตรง ต้องทำการเตะใหม่

การเตะโทษโดยผู้เล่นอื่นที่ไม่ใช่ผู้รักษาประตู

ถ้าภายหลังจากลูกบอลได้เข้าสู่การเล่นแล้ว ผู้เตะได้สัมผัสลูกบอลเป็นครั้งที่สอง (ยกเว้นเล่นลูกบอลด้วยมือ) ก่อนที่ลูกบอลจะถูกสัมผัสโดยผู้เล่นอื่นก่อน ให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้เตะโทษโดยอ้อม การเตะจะกระทำจากที่ซึ่งการกระทำผิดเกิดขึ้น

1. ให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้เตะโทษโดยตรง การเตะจะกระทำจากที่ซึ่งการกระทำผิดเกิดขึ้น
2. ให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้เตะโทษ ณ จุดโทษถ้าการกระทำผิดเกิดขึ้นภายในเขตโทษของผู้เตะนั้น

การเตะโทษโดยผู้รักษาประตู

1. ให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้เตะโทษโดยตรง ถ้าการกระทำผิดเกิดขึ้นภายนอกเขตโทษของผู้รักษาประตูนั้น การเตะจะกระทำจากที่ซึ่งการกระทำผิดเกิดขึ้น

2. ให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้เตะโทษโดยอ้อม ถ้าการกระทำผิดเกิดขึ้นภายในเขตโทษของผู้รักษาประตูนั้น การเตะจะกระทำจากที่ซึ่งการกระทำผิดเกิดขึ้น

กติกาข้อ 14 การเตะโทษ ณ จุดโทษ (The Penalty Kick)

การเตะโทษ ณ จุดโทษ จะลงโทษแก่ทีมที่กระทำผิด 1 ใน 10 ข้อของการกระทำผิดที่เป็นโทษโดยตรงซึ่งกระทำผิดภายในเขตโทษของตนเองและในขณะที่ลูกบอลอยู่ในการเล่น

สามารถทำประตูได้โดยตรงจากการเตะโทษ ณ จุดโทษ

อนุญาตให้ชดเชยเวลาเพิ่มออกไปเพื่อเพื่อการเตะโทษ ณ จุดโทษในขณะที่หมดเวลาการแข่งขันของแต่ละครึ่งและแต่ละครึ่งของการต่อเวลาพิเศษ

ตำแหน่งของลูกบอลและผู้เล่น

(Position of the Ball and the Players)

ลูกบอล ตั้งอยู่บนจุดโทษ

ผู้เล่นที่ทำการเตะโทษ ณ จุดโทษ แสดงตนอย่างชัดเจน

ผู้รักษาประตูฝ่ายรับ ต้องอยู่บนเส้นประตูระหว่างเสาประตู หันหน้าหาผู้เตะจนกว่าจะได้ลูก

เตะ

ผู้เล่นคนอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากผู้เตะต้อง

1. อยู่ในสนามแข่งขัน
2. อยู่นอกเขตโทษ
3. อยู่ด้านหลังจุดโทษ
4. อยู่ห่างจากจุดโทษ
5. อยู่ห่างจากจุดโทษอย่างน้อย 9.15 เมตร (10 หลา)

ผู้ตัดสิน

1. จะไม่ให้สัญญาณเพื่อการเตะโทษ ณ จุดโทษจนกว่าผู้เล่นจะอยู่ในตำแหน่งตามที่กติการะบุไว้

ไว้

2. ตัดสินใจเมื่อการเตะโทษ ณ จุดโทษได้กระทำโดยสมบูรณ์แล้ว

ขั้นตอนในการดำเนินการ (Procedure)

1. ผู้เล่นที่ทำการเตะโทษ ณ จุดโทษต้องเตะลูกบอลไปข้างหน้า
2. เขาต้องไม่เล่นลูกบอลเป็นครั้งที่สองก่อนที่จะถูกสัมผัสโดยผู้เล่นอื่นก่อน
3. ลูกบอลจะอยู่ในการเล่นเมื่อถูกเตะและเคลื่อนที่ไปข้างหน้าแล้ว หรือเมื่อมีการชดเชยเวลาเพิ่มออกไปเพื่ออนุญาตให้มีการเตะโทษ ณ จุดโทษหรือให้มีการเตะใหม่เมื่อหมดเวลาในครึ่งแรกหรือหลังแล้วจะให้เป็นการเตะถ้าก่อนที่ลูกบอลจะผ่านระหว่างเสาประตูภายใต้คานประตูลูก

บอลถูกสัมผัสไม่ว่าจะเป็นอย่างไรอย่างใดอย่างหนึ่งหรือทั้งสองอย่างของขอบประตู และ/หรือคานประตูและหรือผู้รักษาประตู

การกระทำผิด/การลงโทษ (Infringement/Sanctions)

ถ้าผู้ตัดสินได้ให้สัญญาณในการเตะ ณ จุดโทษ และก่อนที่ลูกบอลจะอยู่ในการเล่น มีเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งต่อจากนี้เกิดขึ้น คือ

1. ผู้เล่นที่ทำการเตะโทษ ณ จุดโทษ กระทำผิดกติกาการแข่งขัน
 - 1.1 ผู้ตัดสินต้องปล่อยให้การเตะดำเนินต่อไป
 - 1.2 ถ้าลูกบอลเข้าประตูจะให้ทำการเตะใหม่
 - 1.3 ถ้าลูกบอลไม่เข้าประตูจะไม่ให้ทำการเตะใหม่
2. ผู้รักษาประตูกระทำผิดกติกาการแข่งขัน
 - 2.1 ผู้ตัดสินต้องปล่อยให้การเตะดำเนินการต่อไป
 - 2.2 ถ้าลูกบอลเข้าประตูให้เป็นประตู
 - 2.3 ถ้าลูกบอลไม่เข้าประตูให้ทำการเตะใหม่
3. ผู้เล่นฝ่ายเดียวกับผู้เตะเข้าไปในเขตโทษหรือเคลื่อนที่ไปด้านหน้าจุดโทษหรือห่างจากจุดโทษไม่ถึง 9.15 เมตร (10 หลา)
 - 3.1 ผู้ตัดสินต้องปล่อยให้การเตะดำเนินการต่อไป
 - 3.2 ถ้าลูกบอลเข้าประตูให้ทำการเตะใหม่
 - 3.3 ถ้าลูกบอลไม่เข้าประตูจะไม่ให้ทำการเตะใหม่
 - 3.4 ถ้าลูกบอลกระดอนจากผู้รักษาประตู คาน หรือเสาประตูและถูกเล่นโดยผู้เล่นนี้ ผู้ตัดสินต้องสั่งให้หยุดการเล่น และเริ่มเล่นใหม่โดยให้ฝ่ายรับได้เตะโทษโดยอ้อม
4. ผู้เล่นฝ่ายเดียวกับผู้รักษาประตูเข้าไปในเขตโทษหรือเคลื่อนที่ไปด้านหน้าจุดโทษ หรือ ห่างจากจุดโทษไม่ถึง 9.15 เมตร (10 หลา)
 - 4.1 ผู้ตัดสินต้องปล่อยให้การเตะดำเนินต่อไป
 - 4.2 ถ้าลูกบอลเข้าประตูให้เป็นประตู
 - 4.3 ถ้าลูกบอลไม่เข้าประตูให้ทำการเตะใหม่
5. ผู้เล่นทั้งฝ่ายป้องกันและฝ่ายรุกทำผิดกติกาแข่งขันให้ทำการเตะใหม่ ถ้าภายหลังจากเตะโทษ ณ จุดโทษได้ทำการเตะไปแล้ว
 1. ผู้เตะได้สัมผัสลูกบอลเป็นครั้งที่สอง (ยกเว้นเล่นลูกบอลด้วยมือ) ก่อนที่จะถูกสัมผัสโดยผู้อื่นก่อน ให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้เตะโทษโดยอ้อม ณ ที่ซึ่งการกระทำผิดได้เกิดขึ้น

2. ผู้เตะเจตนาเล่นลูกบอลด้วยมือก่อนที่จะถูกสัมผัสโดยผู้เล่นคนอื่นให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้เตะโทษโดยตรง ณ ที่ซึ่งกระทำผิดเกิดขึ้น
3. ลูกบอลถูกสัมผัสโดยสิ่งรบกวนจากภายนอกขณะที่กำลังเคลื่อนที่ไปข้างหน้า ให้ทำการเตะใหม่
4. ลูกบอลกระดอนจากผู้รักษาประตู คาน หรือเสาประตูเข้ามาในสนามแข่งขัน และจากนั้นถูกสัมผัสลูกบอล

กติกาข้อ 15 การทุ่ม (The Throw – In)

การทุ่มเป็นวิธีการอย่างหนึ่งของการเริ่มเล่นใหม่ ไม่สามารถทำประตูได้โดยตรงจากการทุ่ม

1. เมื่อลูกบอลผ่านเส้นข้างนอกไปทั้งลูกไม่ว่าจะเป็นบนพื้นดินหรือในอากาศ
2. จากจุดที่ซึ่งลูกบอลตัดผ่านออกเส้นข้างนอก
3. ให้ฝ่ายตรงข้ามกับผู้เล่นที่สัมผัสลูกบอลครั้งสุดท้าย

ขั้นตอนในการดำเนินการ (Procedure)

ขณะที่ทำการปล่อยลูกบอล ผู้ทุ่มต้อง

1. หันหน้าเข้าสนามแข่งขัน
2. ส่วนเท้าทั้งสองข้างอยู่บนเส้นข้างหรือบนสนามนอกเส้นข้าง
3. ใช้มือทั้งสองข้าง
4. ปล่อยลูกบอลจากด้านหลังและข้ามผ่านศีรษะ

การทุ่มโดยผู้รักษาประตู

1. ถ้าภายหลังจากที่ลูกบอลอยู่ในการเล่นแล้ว ผู้รักษาประตูสัมผัสลูกบอลครั้งที่สอง (ยกเว้นเล่นลูกบอลด้วยมือ) ก่อนที่จะถูกสัมผัสโดยผู้เล่นคนอื่น ๆ ก่อน ให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้เตะโทษโดยอ้อมจากที่ซึ่งการกระทำผิดเกิดขึ้น
2. ถ้าภายหลังจากที่ลูกบอลอยู่ในการเล่นแล้ว ผู้รักษาประตูเจตนาเล่นลูกบอลด้วยมือก่อนที่จะถูกสัมผัสโดยผู้เล่นคนอื่น ๆ ก่อน
 - 2.1 ให้ฝ่ายตรงข้ามได้เตะโดยตรงถ้าการกระทำผิดเกิดขึ้นนอกเขตของผู้รักษาประตู การเตะจะเตะจากที่ซึ่งการกระทำผิดเกิดขึ้น
 - 2.2 ให้ฝ่ายตรงข้ามได้เตะโทษโดยอ้อมถ้าการกระทำผิดเกิดขึ้นในเขตโทษของผู้รักษาประตู การเตะจะเตะจากที่ซึ่งการกระทำผิดเกิดขึ้น

ถ้าฝ่ายตรงข้ามทำการขัดขวางหรือก่อกวนอย่างไม่เหมาะสมต่อผู้ฟุตจะต้องถูกคาดโทษและได้รับใบเหลืองฐานประพฤติตนอย่างไม่เป็นน้ำใจนักกีฬา

สำหรับการกระทำผิดอื่น ๆ ของกติกาข้อนี้ ให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้ฟุต

กติกาข้อ 16 การเตะจากประตู (The Goal Kick)

การเตะจากประตูเป็นวิธีการอย่างหนึ่งของการเริ่มเล่นใหม่ สามารถทำประตูได้โดยตรงจากการเตะจากประตู แต่ต้องเป็นประตูฝ่ายตรงข้ามเท่านั้น

การให้เตะจากประตู

เมื่อลูกบอลทั้งลูกได้ผ่านเส้นประตูออกไป ไม่ว่าจะทั้งบนพื้นดินหรือในอากาศโดยผู้เล่นฝ่ายรุก เป็นผู้สัมผัสครั้งสุดท้าย และไม่ใช่เป็นการทำประตูตามเงื่อนไขของกติกา ข้อ 10

ขั้นตอนในการดำเนินการ (Procedure)

1. ลูกบอลจะถูกเตะจากจุดใดก็ได้ภายในเขตโทษประตูโดยผู้เล่นฝ่ายรับ
2. ฝ่ายตรงข้ามต้องอยู่ในเขตโทษจนกว่าลูกบอลจะอยู่ในการเล่น
3. ผู้เตะต้องไม่เล่นลูกบอลเป็นครั้งที่สองจนกว่าจะถูกสัมผัสโดยผู้เล่นคนอื่น ๆ ก่อน
4. ลูกบอลจะอยู่ในการเล่นเมื่อถูกเตะผ่านออกนอกเขตโทษโดยตรง

การกระทำผิด/การลงโทษ (Infringement/Sanctions)

ถ้าลูกบอลไม่ถูกเตะเข้าสู่การเล่นให้ออกนอกเขตโทษโดยตรงต้องทำการเตะใหม่ การเตะจากประตูโดยผู้เล่นคนอื่น ๆ ที่ไม่ใช่ผู้รักษาประตู

1. ถ้าภายหลังจากที่ลูกบอลอยู่ในการเล่นแล้ว ผู้เตะได้สัมผัสลูกบอลเป็นครั้งที่สอง (ยกเว้นเล่นลูกบอลด้วยมือ) ก่อนที่จะถูกสัมผัสโดยผู้เล่นคนอื่น ๆ ก่อน ให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้เตะโทษโดยอ้อมจากที่ซึ่งการกระทำผิดเกิดขึ้น
2. ถ้าภายหลังจากที่ลูกบอลอยู่ในการเล่นแล้ว ผู้เตะเจตนาเล่นลูกบอลด้วยมือก่อนที่จะถูกสัมผัสโดยผู้เล่นคนอื่น ๆ ก่อน
 - 2.1 ให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้เตะโทษโดยตรงจากที่ซึ่งการกระทำผิดเกิดขึ้น
 - 2.2 ถ้าการกระทำผิดเกิดขึ้นภายในเขตโทษของผู้เตะจะให้เตะโทษ ณ จุดโทษ

การเตะโทษจากประตูโดยผู้รักษาประตู

1. ถ้าภายหลังจากที่ลูกบอลอยู่ในการเล่นแล้ว ผู้รักษาประตูสัมผัสลูกบอลเป็นครั้งที่สอง (ยกเว้น เล่นลูกบอลด้วยมือ) ก่อนที่จะถูกสัมผัสโดยผู้เล่นคนอื่น ๆ ก่อน ให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้เตะโทษโดยอ้อมจากที่ซึ่งการกระทำผิดเกิดขึ้น

2. ถ้าภายหลังจากการที่ลูกบอลอยู่ในการเล่นแล้ว ผู้รักษาประตูเจตนาเล่นลูกบอลด้วยมือ ก่อนที่จะถูกสัมผัสโดยผู้เล่นคนอื่น ๆ ก่อน

2.1 ให้ฝ่ายตรงข้ามได้เตะโทษโดยตรงถ้าการกระทำผิดขึ้นนอกเขตโทษของผู้รักษาประตู การเตะจะเตะจากที่ซึ่งการกระทำผิดเกิดขึ้น

2.2 ให้ฝ่ายตรงข้ามได้เตะโทษโดยอ้อมถ้าการกระทำผิดขึ้นในเขตโทษของผู้รักษาประตู การเตะจะเตะจากที่ซึ่งการกระทำผิดขึ้นสำหรับการกระทำผิดกติกาอื่น ๆ ของกติกาข้อนี้ให้ทำการเตะใหม่

กติกาข้อ 17 การเตะจากมุม (The Corner Kick)

การเตะจากมุมเป็นวิธีการอย่างหนึ่งของการเริ่มเล่นใหม่ สามารถทำประตูได้โดยตรงจากการเตะจากมุม แต่ต้องทำประตูฝ่ายตรงข้ามเท่านั้น

การให้เตะจากมุม

เมื่อลูกบอลทั้งลูกได้ผ่านออกเส้นประตูไปทั้งบนพื้นดินหรือในอากาศโดยผู้เล่นฝ่ายรับเป็นผู้สัมผัสลูกคนสุดท้าย และไม่ใช้เป็นการทำประตูตามเงื่อนไขของกติกาข้อ 10

ขั้นตอนในการดำเนินการ (Procedure)

1. ลูกบอลจะถูกวางไว้ภายในส่วนโค้งที่มุมให้ใกล้กับเสาธงสนามมากที่สุด
2. ต้องไม่เคลื่อนย้ายเสาธงสนาม
3. ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามต้องอยู่ห่างจากลูกบอลอย่างน้อย 9.15 เมตร (10 หลา) จนกว่าลูกบอล

จะ

อยู่ในการเล่น

4. ลูกบอลจะถูกเตะโดยผู้เล่นคนหนึ่งเป็นฝ่ายรุก
5. ลูกบอลอยู่ในการเล่นเมื่อถูกเตะและเคลื่อนที่ไปแล้ว
6. ผู้เตะต้องไม่เล่นลูกบอลเป็นครั้งที่สองจนกว่าจะสัมผัสโดยผู้เล่นคนอื่น ๆ ก่อน

การกระทำผิด/การลงโทษ (Infringements/Sanctions)

การเตะจากมุมโดยผู้เล่นอื่น ๆ ที่ไม่ใช่ผู้รักษาประตู

1. ถ้าภายหลังจากที่ลูกบอลอยู่ในการเล่นแล้ว ผู้เตะได้สัมผัสลูกบอลเป็นครั้งที่สอง (ยกเว้นเล่นลูกบอลด้วยมือ) ก่อนที่จะถูกสัมผัสโดยผู้เล่นคนอื่น ๆ ก่อน ให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้เตะโทษโดยอ้อมจากที่ซึ่งการกระทำผิดเกิดขึ้น

2. ถ้าภายหลังจากที่ลูกบอลอยู่ในการเล่นแล้ว ผู้เตะเจตนาเล่นลูกบอลด้วยมือก่อนที่จะถูกสัมผัสโดยผู้เล่นคนอื่น ๆ ก่อน

2.1 ให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้เตะโทษโดยตรงจากที่ซึ่งการกระทำผิดเกิดขึ้น

2.2 ถ้าการกระทำผิดเกิดขึ้นภายในเขตโทษของผู้เตะ จะให้เตะโทษ ณ จุดโทษ

การเตะจากมุมโดยผู้รักษาประตู

1. ถ้าภายหลังจากที่ลูกบอลอยู่ในการเล่นแล้ว ผู้รักษาประตูสัมผัสลูกบอลครั้งที่สอง (ยกเว้นเล่นด้วยมือ) ก่อนที่จะถูกสัมผัสโดยผู้เล่นคนอื่น ๆ ก่อน ให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้เตะโทษโดยอ้อมจากที่ซึ่งการกระทำผิดเกิดขึ้น

2. ถ้าภายหลังจากที่ลูกบอลอยู่ในการเล่นแล้ว ผู้เตะเจตนาเล่นลูกบอลด้วยมือก่อนที่จะถูกสัมผัสโดยผู้เล่นคนอื่น ๆ ก่อน

2.1 ให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้เตะโทษโดยตรงจากที่ซึ่งการกระทำผิดเกิดขึ้น

2.2 ถ้าการกระทำผิดเกิดขึ้นภายในประตูเขตโทษของผู้เตะ จะให้เตะ ณ จุดโทษ

2.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับองค์กรและสโมสร

2.2.1 ความเป็นมาของสโมสรฟุตบอลจังหวัดน่านเอฟซี



ภาพ 4 แสดงสโมสรฟุตบอลจังหวัดน่าน

ที่มา : <http://www.nanfc.co.th> (2557)

สโมสรฟุตบอลจังหวัดน่าน เป็นสโมสรฟุตบอลอาชีพในประเทศไทยโดยเป็นทีมจากจังหวัดน่าน ปัจจุบันแข่งขันอยู่ใน ลีกภูมิภาค ดิวิชัน 2 สโมสรฟุตบอลจังหวัดน่านก่อตั้งเมื่อปี พ.ศ. 2554 ในนามห้างหุ้นส่วนจำกัดน่านฟุตบอล คลับ โดยมีนายแพทย์ชลน่าน ศรีแก้ว เป็นผู้ก่อตั้งและมีนายสาธิต บุญทองซึ่งเป็นประธานหอการค้าจังหวัดน่าน เจ้าของห้างทองถิ่น นราไฮเปอร์มาร์ท ผู้ประกอบการรายใหญ่ของจังหวัดน่านและ เป็นประธานสโมสรคนแรก สโมสรฟุตบอลจังหวัดน่านมีฉายาว่า งาช้างดำ มหาพิหาร ที่ตั้งสนามอยู่ที่สนามกีฬากลางจังหวัดน่าน ความจุประมาณ 1,600 ที่นั่ง

2.2.2 สารันจากประธานสโมสร

จากการทำทีมมา 3 ปีตั้งแต่ปี 2011 เราได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ มากมายกับคำว่าฟุตบอลอาชีพ สำหรับฤดูกาลต่อไป ทีมน่านเอฟซีได้ปรับวิสัยทัศน์และนโยบายการทำทีมให้ชัดเจนเต็มรูปแบบยิ่งขึ้น เพื่อก้าวสู่ความเป็นทีมฟุตบอลอาชีพและเป็นส่วนหนึ่งของการผลักดันเยาวชนในจังหวัดน่านเข้าสู่ประตูฟุตบอลอาชีพต่อไปในอนาคต

2.2.3 นโยบายการทำทีม

- 1.การทดสอบฝีเท้าเพื่อเป็นนักฟุตบอลอาชีพกับสโมสรน่านเอฟซี จะพิจารณาจากเยาวชนน่านก่อน
- 2.การส่งเสริมและผลักดันเยาวชนในจังหวัดที่มีสมารถที่จะพัฒนาฝีเท้าได้ให้ติดทีมชุดใหญ่เพื่อสร้างประการณ์
- 3.จัดทำอะคาเดมี่เพื่อพัฒนาทักษะและความสามารถทางด้านฟุตบอลสำหรับเยาวชนจังหวัดน่าน แยกเป็นทีมเยาวชนตามรุ่นอายุ 12,15,18 ปีโดยบูรณาการกับการส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพกีฬาฟุตบอล ของสมาคมกีฬาจังหวัดน่าน
- 4.แนวทางการพัฒนาทักษะและความสามารถทางด้านฟุตบอลของเยาวชนจังหวัดน่าน จะเน้นการมีส่วนร่วม กับ ครู อาจารย์และ ผู้ฝึกสอน จากโรงเรียนต่างๆของทุกอำเภอจังหวัดน่าน เพื่อให้การขับเคลื่อนไปในทิศทางเดียวกัน
- 5.ให้มีการฝึกซ้อมกับทีมรุ่นอายุต่างๆกับทีมชุดใหญ่เพื่อเพิ่มประสบการณ์เป็นระยะๆ

6.ผู้เล่นชุดใหญ่ของทีมมีการเสริมักฟุตบอลการจากต่างจังหวัดและนักฟุตบอลจากต่างชาติตามความเหมาะสม เพื่อเป็นการประดับประดาของทีมและถ่ายทอดประสบการณ์ฟุตบอลอาชีพให้แก่เยาวชนของทีม

7.เน้นการมีส่วนร่วมของแฟนบอล โดยการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อต่างๆให้มากขึ้น รวมถึงการจัดกิจกรรมต่างๆให้นักฟุตบอลของทีมได้มีโอกาสพบปะพูดคุยกับแฟนบอล

8.เปิดรับข้อชี้แนะ และความคิดเห็นต่างๆรวมทั้งแฟนบอล ฝ่ายเว็บไซต์สโมสร และแฟนเพจสโมสร เพื่อการปรับปรุงและพัฒนาทีมไปในทิศทางเดียวกัน

2.3 การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร

อัตลักษณ์องค์กรคืออะไร

(ผศ.สุมิตร ศรีวิบูลย์ : 2546 หน้า 21) คำว่า อัตลักษณ์องค์กร หรือ Corporate Identity(CI) หมายถึง การแสดงออกให้เห็นภาพลักษณ์(Image)ที่ปรากฏต่อสายตาผู้อื่น พร้อมๆกับแสดงถึงความ เป็นอัตลักษณ์(identity)ขององค์กรนั้น โดยอาศัยองค์ประกอบกราฟฟิก(De Nevev : 1992,หน้า3)หรือ อาจกล่าวให้เข้าใจง่ายก็คือ หมายถึงการสื่อสารภาพลักษณ์ขององค์กรอย่างเป็นระบบและเป็นรูปธรรมที่ชัดเจน เพื่อสร้างสร้างเป็นอัตลักษณ์และความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน รวมทั้งสร้างความเข้าใจอันดีให้ เกิดแก่องค์กร บุคคลากร

ความสำคัญของอัตลักษณ์องค์กร

แม้ว่าองค์กรจะมีภาพลักษณ์ที่ดีเพียงใด แต่ถ้าภาพลักษณ์นั้นมิได้รับการเผยแพร่สู่สาธารณชน หรือผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย ภาพลักษณ์ที่ดีนั้นย่อมไม่ก่อให้เกิดประโยชน์แก่องค์กรเท่าที่ควร ด้วยเหตุนี้องค์กรที่ประสบความสำเร็จหลายแห่ง จึงได้กำหนดให้มีแผนสำหรับอัตลักษณ์องค์กร รวมอยู่ในแผนการบริหารงานขององค์กรด้วย เหตุที่องค์กรส่วนใหญ่ต้องอัตลักษณ์กรนั้นมีมีที่มาจากสาเหตุ 2 ประการคือ

1.องค์กรนั้นเป็นองค์กรที่ตั้งขึ้นมาใหม่ และมีคู่แข่งเป็นจำนวนมาก จึงสร้างอัตลักษณ์เฉพาะตัว องค์กร

2.องค์กรนั้นเป็นองค์กรที่ตั้งมานานพอสมควร และเห็นความจำเป็นที่จะต้องการพัฒนารูปแบบCI เสียใหม่ ซึ่งระยะเวลาที่เหมาะสมสำหรับการเปลี่ยนแปลงCI นั้นขึ้นอยู่กับลักษณะของธุรกิจแต่ละ

ประเภท เช่น เป็นธุรกิจที่เกี่ยวกับแฟชั่นเครื่องแต่งกาย อาจมีความจำเป็นที่จะต้องปรับเปลี่ยน CI บ่อยครั้งว่าธุรกิจที่เกี่ยวข้องข้องกับการเงินแผนการตลาด องค์กรต่างๆ ควรมีแผนการบริหารงานระยะยาว ซึ่งรวม CI อยู่ในแผนนั้นๆ ด้วย เพื่อให้การสร้าง CI เป็นไปอย่างต่อเนื่อง และมีทิศทางที่ชัดเจนผลที่องค์กร จะได้รับจากการมีอัตลักษณ์ที่ดีภาพลักษณ์ที่ดีขององค์กร จะให้ประโยชน์ดังนี้

1. องค์กรนั้นได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวาง

การยอมรับนี้จะเป็นสัดส่วนโดยตรง(Direct Proportion)กับระยะเวลาที่ภาพลักษณ์นั้น ได้รับการตอบรับจากสังคม ซึ่งการยอมรับจะเกิดขึ้นได้ต้องอาศัยระยะเวลาที่ผลิตภัณฑ์นั้นสามารถพิสูจน์ให้เห็น คุณภาพที่ดีและมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

2. แสดงให้เห็นถึงความยิ่งใหญ่ขององค์กร

ผู้บริหารให้ความสำคัญต้องการความรู้สึกถึงพลังความยิ่งใหญ่ขององค์กรผ่านทางสินค้าหรือบริการขององค์กร ยี่เยี่ยพวกเขาความรู้สึกเชื่อมั่นว่า เขากำลังติดต่อหรือใช้บริการขององค์กรที่มีความมั่นคงและเชื่อถือได้

3. ความรู้สึกเชื่อมั่นในความมีประสบการณ์และความเก่าแก่ขององค์กร

ผู้บริหารมีความคุ้นเคยกับชื่อของสินค้าหรือองค์กรที่มีความเก่าแก่และมีภาพลักษณ์ที่ดีทำให้เกิดการยอมรับและสร้างความเชื่อมั่นให้กับผู้บริโภค สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ต้องสั่งสมมาเป็นระยะเวลานาน กว่าองค์กรจะสามารถเก็บเกี่ยวผลประโยชน์จากสิ่งเหล่านี้ได้

4. แสดงให้เห็นถึงการดำเนินธุรกิจอย่างต่อเนื่อง

การสร้างภาพลักษณ์ขององค์กรเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นอย่างช้าๆ ต้องอาศัยระยะเวลานานพอควร ใน การที่จะแสดงให้เห็นถึงความสม่ำเสมอ ในการดำเนินธุรกิจอย่างต่อเนื่องขององค์กรนั้นๆ บางครั้ง ภาพลักษณ์ขององค์กรอาจไม่เป็นไปตามที่องค์กรนั้นต้องการให้เป็นหรืออัตลักษณ์และภาพลักษณ์ของ องค์กรอาจไม่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน อันเนื่องจากการมองปัญหาและวิเคราะห์ปัญหาไม่ถูกต้องหรือ อาจเกิดการได้ข้อมูลไม่ครบถ้วน

5. กระตุ้นให้บุคลากรมีส่วนร่วม

การที่องค์กรมี CI ที่ดีจะมีผลต่อกระบวนการคิดในองคกร บางครั้งผู้บริหารองค์กรบางครั้ง ผู้บริหารองค์กรจะคิดถึงแต่เฉพาะเรื่องของผลกำไร หรือประโยชน์ที่องค์กรจะได้รับแต่เพียงอย่างเดียว โย ลืมนึกถึงจุดมุ่งหมายขององค์กรนั้นๆ ไป ส่วนที่สำคัญที่สุดระบบ CI คือการเป็นตัวกระตุ้นให้กระบวนการ คิดในองค์กร

6. ได้บุคคลากรที่เป็นบุคคลชั้น "หัวกระทิ"

เมื่อองค์กรมีระบบ CI ที่ต้องคึกกรนั้นย่อมจะมีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับในสายตาของบุคคลทั่วไปจึงมักจะได้นักการตลาดที่มีความรู้ความสามารถมาร่วมงาน เนื่องจากทุกคนย่อมปรารถนาที่จะได้ทำงานในองค์กรที่ประสบความสำเร็จ

7. สร้างเครือข่ายได้ง่าย

เมื่อองค์กรที่ระบบ CI ที่ดี จะทำให้เกิดภาพลักษณ์ที่ดี ผลที่ตามมาคือการการเครือข่ายที่ดี เนื่องจากผู้จัดจำหน่ายหรือตัวแทนจำหน่ายต่างก็ต้องการประกอบธุรกิจกับองค์กร ซึ่งมีภาพลักษณ์ของสินค้าหรือการบริการที่ดีในใจของผู้บริโภค การสร้างภาพลักษณ์ที่ดีกับตัวแทนจำหน่ายจะทำให้ทำได้ง่าย

8. แสดงให้เห็นถึงคุณลักษณะขององค์กร

การสร้าง CI ที่ดีนั้น สามารถบ่งชี้ถึงคุณลักษณะขององค์กร และระบุกลุ่มผู้บริโภคได้อย่างชัดเจน เช่น โทรศัพท์มือถือวันทูคอลล์ให้ภาพลักษณ์ของความสะอาดกลาบายทันสมัย กลุ่มเป้าหมายคือวัยรุ่นเป็นต้น

การสร้างอัตลักษณ์องค์ให้กับองค์กรสามารถแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูล

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่นักออกแบบจะต้องศึกษาข้อมูลลูกค้า วัตถุประสงค์หลักของขั้นตอนคือการข้อมูลให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ข้อมูลที่ได้จะทำให้เราทราบถึงปัญหาและนำมาวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาในการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีแก่องค์กรและการทำงานในขั้นตอนที่ 1 อาจแบ่งออกได้ดังนี้

1. จัดประชุมเพื่อรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาถึงธรรมชาติและโครงสร้างขององค์กร รวมถึงภาพขององค์กรที่ปรากฏอยู่ในใจของบุคคลในและนอกองค์กร ข้อมูลที่ต้องการประกอบด้วย

- ประวัติความเป็นมา
- ปรัชญาขององค์กร
- ลักษณะและโครงสร้างองค์กร
- ข้อมูลทางการตลาด
- บุคคลากร ลูกค้ำ ผ้ค้ำปลีกลฯ

2. การสัมภาษณ์

นับเป็นอีกวิธีหนึ่งที่มีประโยชน์อย่างยิ่งในการรวบรวมข้อมูลตั้งแต่เริ่มต้น เนื่องจากเป็นการระดมความคิดจากทุกคนคนที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับองค์กร เพื่อทราบถึงความคิดและมุมมองของแต่ละบุคคล เป็นการก่อให้เกิดความรู้สึกถึงการมีส่วนร่วมในองค์กรนั้นๆ ผู้บริหารส่วนใหญ่มักไม่มีโอกาสที่จะได้คิดทบทวนถึงปรัชญา หรือจุดมุ่งหมายขององค์กรเท่าไรได้นักเนื่องจากมุ่งแต่องานบริหารให้องค์กรนั้นมีการเติบโตมั่นคงและมีผลกำไร

3. การทำแบบสอบถาม

ในบางองค์กรเราจะพบว่า มีข้อจำกัดในเรื่องของงบประมาณ เวลา หรือ ที่ตั้ง ซึ่งไม่เหมาะสมกับการใช้วิธีสัมภาษณ์ที่ต้องใช้เวลาและงบประมาณมากกว่าการทำแบบสอบถามจึงเป็นอีกวิธีหนึ่งที่สามารถเก็บข้อมูลจากพนักงานในแต่ละชั้นได้

4. การหาข้อมูลทางกายภาพขององค์กร

นักออกแบบจะต้องศึกษาถึงรูปร่างลักษณะตลอดจนการตกแต่งทั้งภายในและภายนอกของอาคาร พูดย่างๆก็คือศึกษาทุกส่วนและทุกอาคารซึ่งอาจจะมีสัญลักษณ์ขององค์กรปรากฏอยู่ สิ่งนี้จะเป็นตัวสร้างพลังงานให้แก่องค์กร โดยการสร้างความประทับใจในสิ่งที่มองเห็นเป็นโอกาสในการสร้าง CI ให้เป็นที่รับแก่ที่บุคคลทั่วไป ยิ่งไปกว่านั้นนักออกแบบจะต้องทำศึกษาถึงร้านค้าปลีกกลุ่มเป้าหมาย สี การจัดแสดง รวมถึงการจัดวางป้ายสัญลักษณ์ทั้งภายในและภายนอกอาคารให้สามารถแสดงถึง CI ที่ต้องการด้วย

5. การตรวจสอบภาพของการใช้งาน

ก่อนที่นักออกแบบจะสรุปแนวคิดในการแก้ไขปัญหาหรือกำหนดแนวทางในการสร้างสรรค์นักออกแบบจำเป็นต้องเข้าใจถึงภาพรวมทั้งหมดที่งานออกแบบนั้นจะถูกนำไปใช้เสียก่อน นักออกแบบควรรวบรวมสิ่งพิมพ์ต่างๆ ในองค์กร อาทิ สิ่งพิมพ์ธุรกิจ สิ่งพิมพ์เพื่อการประชาสัมพันธ์ภายในและภายนอกองค์กร เพราะการติดชิ้นงานทุกชิ้นบนบอร์ดจะทำให้ทีมงานและลูกค้ามองเห็นปรัชญา แนวคิดและความต่อเนื่องในสิ่งเหล่านั้น

6. การทำวิจัย

ในการทำวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน

6.1 การวิจัยข้อมูลทั่วไป

นักออกแบบหรือที่ปรึกษาทางการออกแบบควรขอผลวิจัยที่ได้เคยทำมาก่อน หรือค้นคว้าข้อมูลจากวารสารทางการค้าหรืออุตสาหกรรม เนื่องจากองค์ที่ทำธุรกิจประเภทเดียวกันมักจะประสบปัญหาคล้ายคลึงกัน ข้อมูลบางอย่างอาจมีความเกี่ยวเนื่องกัน สามารถใช้เป็นข้อมูลประกอบได้

6.2 การวิจัยการออกแบบ

วิธีนี้คือการทำวิจัยการออกแบบทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับภาพลักษณ์และหีบห่อของสินค้า สามารถใช้เครื่องมือที่แตกต่างกันได้ แบ่งได้เป็น2วิธีคือ

- การสอบถามมองเห็นภาพ
- การสอบถาม

7. วิเคราะห์ข้อมูล

จากข้อมูลที่ได้มาทั้งหมดนักออกแบบจะต้องนำมาวิเคราะห์เพื่อสรุปหาแนวทางในการแก้ปัญหา การได้ทราบถึงการดำเนินการเกี่ยวกับ CI ที่ผ่านมา จะช่วยให้นักออกแบบสามารถมองเห็นสิ่งที่องค์กรนั้นขาด หรือส่วนที่บกพร่องที่ทำให้ CI นั้นไม่เกิดประสิทธิภาพผลสูงสุด ในบางครั้งการวิเคราะห์วัฒนธรรมและการสื่อสารขององค์กร อาจทำให้ทราบข้อมูลอันน่าตกใจจำเป้าหมายซึ่งได้แก่สิ่งที่เราต้องการจะเป็หรือต้องการให้บุคคลทั่วไปมองว่าเราเป็น อาจไม่ตรงกับความเป็นจริงที่บุคคลทั่วไปรับรู้ หรือจากการสัมภาษณ์อาจพบว่าการบริหารงานหรือการแบ่งสายงานขององค์กรเป็นตัวปิดกั้นการทำงานของอีกส่วนหนึ่งเหล่านี้เป็นต้น

8. ประเมินค่าใช้จ่ายของโครงการ

ในส่วนท้ายของการวิเคราะห์ นักออกแบบจะต้องทำรายงานแสดงถึงผลที่จะได้รับจากการเปลี่ยนแปลงในครั้งนี้ รวมถึงการประมาณการค่าใช้จ่ายสำหรับการดำเนินการ ซึ่งประกอบด้วยค่าใช้จ่ายของส่วนต่างๆ อาทิเช่น ค่าใช้จ่ายในการสัมภาษณ์ ทำแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูล การออกแบบ การผลิตชิ้นงาน ฯลฯ เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการพิจารณาของลูกค้า นักออกแบบบางคนอาจเริ่มจากงบประมาณของลูกค้า และพิจารณาว่าจากงบประมาณที่มีอยู่นั้นจะสามารถทำให้เกิดประโยชน์สูงสุดได้อย่างไร

9. การนำเสนอข้อมูลแก่ลูกค้า

เมื่อได้ดำเนินการตามขั้นตอนทั้ง8ประการแล้ว ก่อนที่นักออกแบบจะเริ่มดำเนินการ ขั้นตอนการออกแบบ จำเป็นต้องมีการประชุมกับลูกค้า เพื่อนำเสนอผลการวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลรวมถึงการ

ประมาณการค่าใช้จ่ายดังที่ได้กล่าวข้างต้น และเพื่อเป็นการประจักษ์สัมฤทธิ์ผลควรมีการนำเสนอ ประเด็นสำคัญต่างๆด้วยภาพ แสดงให้เห็นถึงขั้นตอนต่างๆในการหาข้อมูลการสัมภาษณ์ ภาพถ่าย องค์กร ตัวอย่างงานออกแบบที่ผ่าซลฯ ส่วนวิธีการในการนำเสนอ นั้น อาจใช้การนำเสนอด้วย คอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรม power point หรือเทคนิคอื่นๆขึ้นอยู่กับความเหมาะสม สิ่งที่สำคัญคือ แสดงให้ลูกค้าถึงความพร้อมและความเป็นมืออาชีพ

ขั้นตอนที่ 2 พัฒนาการออกแบบ

ถ้ากล่าวการวิจัยเป็นรากฐานสำหรับกระบวนการสร้าง CI การพัฒนาการออกแบบก็คือการ สร้าง CI โดยอาศัยความคิดสร้างสรรค์บนรากฐานของการวิจัย การที่จะสร้าง CI อย่างเป็นระบบให้แก่ องค์การนั้นมักจะเป็นการทำงานใน 3 ลักษณะดังนี้คือ

- 1.ปรับปรุงสัญลักษณ์เดิมที่ใช้มานานเป็นเวลานาน
- 2.สร้างอัตลักษณ์ให้สำหรับองค์กรที่มีการปรับปรุงโครงสร้าง
- 3.สร้างอัตลักษณ์สำหรับองค์กรที่ตั้งขึ้นใหม่

ขั้นตอนที่ 3 การใช้งานและการประเมินผล

ขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการสร้าง CI ให้กับองค์กรก็คือ การกำหนดเกณฑ์หรือมาตรฐานในการใช้งานระบบอัตลักษณ์นั้นกับการสื่อสารทุกแบบในองค์กร เพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของนัก ออกแบบ ซึ่งมักจะไม่มีโอกาสได้เห็นได้เห็นการใช้งานให้เป็นผลสำเร็จเต็มรูปแบบ เนื่องจาก CI เป็น กระบวนการที่ใช้เวลานานกว่าจะเห็นผล และต้องการความเข้าใจของผู้ที่เกี่ยวข้องทุกคนในการสร้าง ความยั่งยืนในระบบอัตลักษณ์

2.3.1 ตราสัญลักษณ์

สัญลักษณ์ หรือ Logo มาจากคำเต็ม Logotype หมายถึง สัญลักษณ์ เครื่องหมาย ตัวแทน หรือสื่ออย่างใดอย่างหนึ่งที่บ่งบอก ประเภท รูปแบบ หรือรูปพรรณสัณฐานของสิ่งที่เป็นเจ้าของ สัญลักษณ์ หรือ Logo นั้นๆ ดุจดั่งเงาจริงๆ แล้วแทบจะไม่ต้องแปลความหมาย หรืออธิบายด้วยซ้ำ กับ คำคำนี้เพราะว่า ถ้าได้ยินคำว่า Logo ผู้ที่ฟังก็จะเข้าใจได้เลย ไม่ต้องแปล หรืออธิบาย จะเข้าใจได้ดี ความหมาย ขยายความได้มากกว่า และกว้างมากกว่าคำที่ได้อธิบายไว้แต่ต้น เหมือนที่ทุกคนเข้าใจ

และลึกซึ้งกับคำว่า "เงิน" พอเอ่ยคำคำนี้ทุกคนจะเข้าใจได้ดี ลึกซึ้ง และรู้ความหมายกับคำว่าเงินคืออะไร แต่จะให้แปล และตีความนั้นค่อนข้างจะลำบาก เป็นต้น

เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ (Logo) เป็นผลของการออกแบบกราฟิกที่เกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์ (Symbolism) อันได้แก่ ภาพสัญลักษณ์และเครื่องหมายต่างๆ ที่ช่วยสร้างเอกลักษณ์ ได้แก่สินค้าและบริษัทผู้ผลิตเช่นการออกแบบตราสัญลักษณ์ของสินค้า และบริษัทให้มีเอกลักษณ์แบบเฉพาะตนเองเพื่อความจำจำ ความเชื่อถือ และตราตรึงผู้บริโภคตลอดไป ซึ่งมีลักษณะแตกต่างกันดังนี้

1. สัญลักษณ์ (symbol) มีลักษณะเป็นเครื่องมือที่ไม่ใช้ตัวอักษรประกอบ ใช้สำหรับแสดงบอกถึงการร่วมกัน เช่น บริษัท องค์กร สถาบันที่ก่อตั้งขึ้นโดยกฎหมาย



ภาพ 5 แสดงสัญลักษณ์

ที่มา : <http://grainedit.com> (2557)

2. ภาษาภาพ (Pictograph) ไม่ใช้ภาษาทางตัวอักษรประกอบ แต่ใช้ภาพบอกแทน หรือสื่อความหมายด้วยภาพให้ทราบถึงทิศทาง กิจกรรม หรือแทนสิ่งเฉพาะเช่น เครื่องหมายบอกทิศทางความปลอดภัย การคมนาคม



ภาพ 6 แสดงภาษาภาพ

ที่มา : <http://ynpn.org/blog/blog/2011/12/15/ynpn-symbol-sign> (2557)

3. เครื่องหมายตัวอักษร (Letter Marks) มักอยู่ในรูปตัวอักษรที่เกิดจากการย่อเอาตัวอักษรออกมาจากคำเต็ม หรือชื่อเต็มขององค์กร บริษัท สถาบันต่างๆ ออกมาใช้เป็นเครื่องหมายแสดงแทน



ภาพ 7 แสดงเครื่องหมายตัวอักษร

ที่มา : <http://www.firebellymarketing.com> (2557)

4. ชื่อหรือคำเต็มที่เป็นตัวอักษร (Logo) และอ่านออกเสียงได้ตามหลักไวยากรณ์ของภาษาโดยใช้ตัวอักษรเพียงเท่านั้นและคำว่า(Logo)ตัดทอนมาจาก(Logotype)หมายถึง ตรา สัญลักษณ์ซึ่งสื่อความหมายเฉพาะถึงส่วนราชการ มูลนิธิ สมาคม บริษัท ห้างร้าน ฯลฯ



ภาพ 8 แสดงตราสัญลักษณ์

ที่มา : <https://www.gotoknow.org> (2557)

5. เป็นการผสมผสานระหว่างภาพและตัวอักษร (Combination Marks) เข้ามาใช้ร่วมกัน และสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสม



ภาพ 9 แสดง Combination Marks

ที่มา : www.dtelepathy.com (2557)

6. เครื่องหมายการค้า (Trademarks) ซึ่งอาจจะมีได้หลายลักษณะที่ได้กล่าวไว้ทั้ง 5 ประการ ขึ้นอยู่กับว่าเจ้าของกิจการต้องการให้เครื่องหมายของตนเองอยู่ในลักษณะใด ก็เลือกใช้ตามความเหมาะสม



ภาพ 10 แสดงเครื่องหมายการค้า

ที่มา : www.spicyip.com (2557)

ความสำคัญของตราสัญลักษณ์

การออกแบบเอกลักษณ์ขององค์กร มีส่วนสร้างสรรค์สัญลักษณ์และข้อตกลงร่วมกันของคนในสังคมโดยเข้ามามีส่วนช่วยเสริมการรับรู้ทางการมองเห็น เป็นลู่ทางหรือสื่อกลาง ช่วยการรับรู้แห่ง

ข้อตกลงต่างๆ ให้มีประสิทธิภาพ มีความชัดเจน มีผลกระทบทางด้านจิตวิทยาในอันที่จะระลึกถึง และเป็นเครื่องหมายแห่งความทรงจำข้อเตือนใจ ข้อควรระวังในระบบระเบียบของกฎเกณฑ์และความเชื่อที่จะปฏิบัติต่อกันไปเพื่อความคงอยู่ของสังคมที่สงบร่มเย็นดังเช่นที่ปรากฏอยู่เป็นเครื่องหมายสัญลักษณ์ และข้อตกลงต่างๆ เช่น สัญลักษณ์แทนศาสนา ลัทธิ เครื่องหมายจรรยา เป็นต้น ซึ่งเครื่องหมายสัญลักษณ์ต่างๆ ทางเอกลักษณ์ขององค์กรนี้จำเป็นต้องอาศัยการออกแบบให้มีขนาดรูปทรงที่ชัดเจน เรียบร้อย สวยงาม และเหมาะสมกับอำนาจทางการมอง (Visual Percertion) ของมนุษย์

ตราสัญลักษณ์ เปรียบเหมือนหน้าตาของเจ้าของกิจการ และเจ้าของสินค้า ดุจดั่งเงา เช่น นายขาวเป็นคนดำ หน้าตาขี้เหร่ พุดจาเสียงดังไม่เข้าหูใคร ชอบช่วยเหลือเพื่อน กินเก่ง นอนกรนอ้าปาก ฯลฯ ถ้าจะถามว่า นายขาวมีอะไรในตัวที่ทำให้เพื่อนๆ จำได้ บางคนก็จะจำเอาความขี้เหร่ของนายขาว บางคนก็จะจำได้ในน้ำเสียงของเขาที่เป็นคนมีเสียงดังฟังชัด บางคนก็จะประทับใจการมีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น และบางคนก็จะจำเสียงกรนของเขา สิ่งเหล่านั้น คือ ตราสัญลักษณ์ ของนายดำที่มีต่อบุคคลต่างๆ เป็น ตราสัญลักษณ์ ที่เกิดขึ้นโดยไม่ได้ตั้งใจ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นมาโดยธรรมชาติของนายขาว หรือพ่อแม่ให้มาตามบุญตามกรรมซึ่งถือว่าเป็น ตราสัญลักษณ์ โดยกำเนิด

ตราสัญลักษณ์ใช้เพื่ออะไร

1.ด้านจิตวิทยา คือ การต้องการให้ผู้บริโภคเกิดความรู้สึก ความเชื่อมั่น เกิดความเข้าใจในตัวสินค้าและยอมรับในตัวสินค้า และที่สำคัญคือความต้องการที่จะสร้างให้ผู้บริโภคเกิดความรู้สึกประทับใจ

2.ด้านพฤติกรรม คือ การที่ต้องการให้ผู้บริโภคแสดงถึงพฤติกรรมตอบสนองการจูงใจของเอกลักษณ์องค์กร

3.ด้านภาพพจน์ คือ การให้ผู้บริโภคเกิดทัศนคติที่ดี มีความนิยมชมชอบต่อผู้ผลิต

คุณลักษณะของสัญลักษณ์ที่ดี

ในการพิจารณาคุณลักษณะของเครื่องหมายที่ดี ควรที่จะมีการกำหนดกฎเกณฑ์ให้เป็นมาตรฐาน ดังที่ คูวายามะ(KUwayama : 2516)ได้เสนอไว้ 8ข้อ คือเนื้อหา ความเหมาะสมสื่อเอกลักษณ์ ความร่วมสมัย สร้างความทรงจำ ความน่าเชื่อถือ ความเป็นประโยชน์ ความเป็นเอกลักษณ์ของสื่อ

(ทองเจือ เทียตทอง : 2535)อธิบายไว้ โดยปรับพัฒนาจากของ กุวยามะ โดยปรับพัฒนาจากของ กุวยามะดังนี้

1. ความหมาย

สัญลักษณ์ควรมีความหมายหรือเนื้อหาและผู้บริโภคเข้าใจ หือรู้สึกที่ได้จากภาพที่ปรากฏสามารถสื่อถึงวัตถุประสงค์หรือกิจการของ บริษัท หน่วยงาน หรือสินค้าได้



ภาพ 11 แสดงสัญลักษณ์เอคลีน

ที่มา : www.samanair.com (2557)

2. ความเหมาะสมกับสื่อ

หมายถึง ความงาม ความลงตัว ความเป็นไปได้ ที่ใช้กับสื่อต่างๆ เพราะสัญลักษณ์บางอย่างอาจดูดีเมื่ออยู่บนกล่องสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ แต่ไม่เหมาะสมกับการทำป้ายน็อน ดังนั้นจึงต้องพิจารณาเครื่องหมายว่าใช้สื่อสำคัญที่สุดแบบไหน แล้วเลือกให้เหมาะสมและชื่อสำคัญอีกประการหนึ่งก็คือความเหมาะสมเมื่อใช้ในขนาดย่อขยายต่างกัน

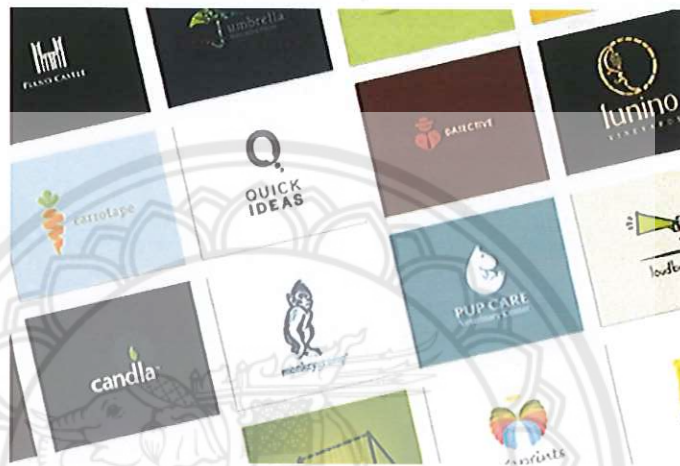


ภาพ 12 แสดงของใช้ในงานสำนักงาน

ที่มา : www.designyoutrust.com (2557)

3. ความร่วมสมัย

หมายความว่าสามารถเข้าถึงคนในสมัยนั้นๆ ได้คือ มีความทันสมัยอยู่ตลอดเวลาสัญลักษณ์ที่ดีควรมีอายุการใช้งานยาวนานเช่น 5-10 ปี ก็ยังคงดูทันสมัยอยู่จากกล่าวได้ว่า เครื่องหมายเป็นผลงานศิลปะชิ้นหนึ่งที่สามารถสะท้อนถึงรสนิยมของสังคมในช่วงเวลาหนึ่ง



ภาพ 13 แสดงตราสัญลักษณ์ต่างๆ
ที่มา : www.dezignorama.com (2557)

4. ความน่าเชื่อถือ

รูปแบบของสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายควรใช้คนมองแล้วเกิดความศรัทธา น่าเชื่อถือเช่น เครื่องหมายการค้าของอาหาร เมื่อดูแล้วจะต้องไม่ก่อให้เกิดความรู้สึกว่าเมื่อรับประทานแล้วอาจเป็นอันตราย เครื่องหมาย ธนาคาร หมู่บ้าน บริษัทขนส่ง ฯลฯ จะต้องสร้างความน่าเชื่อถือให้กับลูกค้า



ภาพ 14 แสดงตราสัญลักษณ์แอปเปิ้ล

ที่มา : www.macthai.com (2557)

5.ความเป็นเอกลักษณ์

นั่นคือนักออกแบบจะต้องสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่แปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบใคร คือมีความแตกต่างไปจากเครื่องหมายของหน่วยงาน/สินค้าอื่น ในธุรกิจประเภทเดียวกันการเอกลักษณ์พิเศษเฉพาะตัวจะทำให้เกิดความสนใจได้ดีกว่าและมีความชัดเจนในการที่จะสื่อสารถึงวัตถุประสงค์หรือถึงกิจการของบริษัทบอกกล่าว



ภาพ 15 แสดงตราสัญลักษณ์ต่างๆ

ที่มา : www.pinterest.com (2557)

6. สี

มีการใช้สีที่เหมาะสมกับธุรกิจ/สินค้า เช่น สินค้าประเภทอาหารมักจะใช้สีที่สดใสอย่างสีแดง สีเขียวทำให้ดูน่ารับประทานการกำหนดสีควรเป็นเอกลักษณ์และต่างไป จากธุรกิจประเภทเดียวกัน เช่น ในธุรกิจฟิล์มสีเขียวคือฟูจิ สีเหลืองคือโกดัก เป็นต้น สีที่เป็นเอกลักษณ์ นอกจากนั้นยังต้องคำนึงความสวยงามของคู่สีและความเด่นชัดสะดุดความสนใจ



ภาพ 16 แสดงตราสัญลักษณ์มหาวิทยาลัย

ที่มา : www.thailandlibrary.net (2557)

7. ความเรียบง่าย

การออกแบบตัดทอนให้เหลือน้อยเรียบง่าย ไม่รุงรังจะสามารถสร้างความประทับใจและสร้างความทรงจำได้ดีในการออกแบบที่ทำให้เรียบง่ายเป็นระเบียบควรใช้หลักจิตวิทยาของเกสตัลท์



ภาพ 17 แสดงตราสัญลักษณ์ไนกี้

ที่มา : knowledge.truelife.com (2557)

8. ความเป็นสากล

ความสามารถในการออกแบบให้เครื่องหมายสื่อสารได้กับคนทั่วไป เพราะธุรกิจการค้าฝนปัจจุบันมักจะมีธุรกิจข้ามชาติดังนั้น เครื่องหมายหนึ่งจะสามารถใช้ได้ทุกประเภทแม้จะแตกต่างกันด้านภาษา วัฒนธรรม ศาสนา ก็ตามหรือแม้ในประเทศเดียวกัน คนละภาคก็สามารถสื่อสารกันเข้าใจและที่สำคัญคือเครื่องหมายในสาธารณะจะต้องมีความเป็นสากล



ภาพ 18 แสดงตราสัญลักษณ์โอลิมปิก

ที่มา : www.tlcthai.com (2557)

9. การนำไปใช้ประโยชน์ง่าย

สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้หลายทางอย่างเหมาะสม เช่น เป็นตราประทับทำหัวจดหมายของจดหมาย นามบัตร ตีตบนสินค้า เสื้อผ้า เป็นต้น



ภาพ 19 แสดงสื่อสิ่งพิมพ์

ที่มา : www.draward.com (2557)

10.เอกภาพ

ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันที่จะก่อให้เกิดความงามแก่เครื่องหมาย การจะเกิดเอกภาพได้ต้องอาศัยองค์ประกอบของการออกแบบและหลักออกแบบ เช่น เครื่องหมายการค้าของบริษัทข้างล่างนี้ เอกภาพเกิดจากรูปร่าง เส้น นำมาจัดให้เกิดความกลมกลืน และสมดุล จนก่อให้เกิดเอกภาพที่สวยงาม



ภาพ 20 แสดงตราสัญลักษณ์ Webcreationzz

ที่มา : www.webcreationzz.com (2557)

11.ความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

ต้องออกแบบให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมายของธุรกิจทั้งแบบอ่างระดับการสื่อความเข้าใจง่าย กับกลุ่มสูงกลุ่มต่ำ และต้องคำนึงถึงสถานภาพของบริษัทด้วย เครื่องหมายที่ดีจะต้องเหมาะสมกับกลุ่มผู้บริโภคคือจะต้องมีระดับความเป็นนามธรรมที่ตรงตามกลุ่มเป้าหมายของสินค้า เช่น ผู้ที่มีความคิดความรู้มีฐานะทั้งการเงินและสังคมสูงจะสามารถรับรู้ถึงเครื่องหมายที่เป็นนามธรรมสูงส่วนในทางตรงข้ามก็จะต้องใช้เครื่องหมายที่มีระดับนามธรรมต่ำ



ภาพ 21 แสดงตราสัญลักษณ์ต่างๆ

ที่มา : www.search-this.com (2557)

2.3.2 ผลิตภัณฑ์

ความหมายของผลิตภัณฑ์

ดร.ฟิลิปป์ คอตเลอร์ (Kotler, 2000 p. 394) ปรมาจารย์ทางการตลาด ให้ความหมายของผลิตภัณฑ์ว่า "ผลิตภัณฑ์ หมายถึงอะไรก็ได้ที่สามารถนำเสนอขายสู่ตลาด เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค" เมื่อศึกษาแนวคิดทางการตลาด พบว่า การตอบสนองความต้องการผู้บริโภค หมายถึงรวมทั้งความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์ทั้งทางด้านกายภาพ (ดีผลิตภัณฑ์) จิตวิทยา (ความเชื่อมั่น, ภาพลักษณ์ผลิตภัณฑ์ ฯลฯ) และสังคมวิทยา (การเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ฯลฯ) ที่ผู้บริโภคได้รับหลังการบริโภคผลิตภัณฑ์

ผลิตภัณฑ์ (Product) หมายถึง ทุกสิ่งที่นักการตลาดนำมาเสนอกับตลาด เพื่อเรียกร้องความสนใจ เพื่อการได้กรรมสิทธิ์ หรือเพื่อการอุปโภคบริโภค ซึ่งสามารถตอบสนองความต้องการของตลาดได้ (kotler 1997 : 430)

ประเภทของผลิตภัณฑ์

การจำแนกประเภทของผลิตภัณฑ์ อาจใช้หลักเกณฑ์หรือมาตรฐานในการจำแนกได้หลาย ๆ แบบ เช่น จำแนกตามลักษณะของสินค้า เป็นสินค้าที่ใช้แล้วสิ้นเปลือง หรือสินค้าใช้ถาวร การที่จะจำแนกประเภทโดยวิธีใดขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ในการนำไปใช้ประโยชน์ โดยทั่วไปสามารถจำแนกประเภทผลิตภัณฑ์โดยยึดกลุ่มเป้าหมายทางการตลาด (Market Target) สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. สินค้าอุปโภคบริโภค (Consumer Goods) หมายถึง สินค้าหรือบริการที่ซื้อโดยผู้บริโภคขั้นสุดท้าย (Final consumer) ความต้องการในการบริโภคสินค้าประเภทนี้ มักเกิดขึ้นอย่างอิสระจากความต้องการและความคิดส่วนตัว ซึ่งอาจจะมีพฤติกรรมที่แตกต่างกัน เช่น ซื้อเพราะชอบสีสรรหรือความสวยงามต่างๆ ซื้อเพราะตามอย่างคนอื่น ซื้อเพราะประหยัด หรือซื้อเพราะมีเหตุจูงใจให้ซื้อ (Buying Motives) เป็นต้นว่า ซื้อเพราะอารมณ์ (Emotional) เช่น ซื้อรองเท้าเพราะชอบรูปทรงและลวดลายที่แปลก หรือซื้อเพราะเหตุผล (Rational) เช่น ซื้อแว่นตาเพราะเหตุที่สายตาสั้น เป็นต้น

2. สินค้าอุตสาหกรรม (Industrial Goods) หมายถึง สินค้าในตลาดอุตสาหกรรม ซึ่งผู้ซื้อจะซื้อไปเพื่อเป็นปัจจัยในการผลิต เพื่อการขายต่อ เพื่อให้การบริการ เพื่อการดำเนินงานขององค์กรต่างๆ ซึ่งรวมเรียกผู้ซื้อสินค้าประเภทนี้ว่าผู้ซื้อทางอุตสาหกรรม

หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์

การออกแบบมีหลักการพื้นฐาน โดยอาศัยส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์ตามที่ได้กล่าวมาแล้วในบทเรียนเรื่อง " องค์ประกอบศิลป์ " คือ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี และพื้นผิว นำมาจัดวางเพื่อให้เกิดความสวยงามโดยมีหลักการ และต้องคำนึงถึงสิ่งต่างๆเหล่านี้

1. หน้าที่ใช้สอย

หน้าที่ใช้สอยถือเป็นหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สำคัญที่สุดเป็นอันดับแรกที่ต้องคำนึงผลิตภัณฑ์ทุกชนิดต้องมีหน้าที่ใช้สอยถูกต้องตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ คือสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและสะดวกสบาย ผลิตภัณฑ์นั้นถือว่ามีประโยชน์ใช้สอยดี (HIGH FUNCTION) แต่ถ้าหากผลิตภัณฑ์ใดไม่สามารถสนองความต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพผลิตภัณฑ์นั้นก็จะถือว่ามีประโยชน์ใช้สอยไม่ดีเท่าที่ควร (LOW FUNCTION) สำหรับคำว่าประโยชน์ใช้สอยดี (HIGH FUNCTION) นั้น ดลต์ รัตนทัศน์ (2528 : 1) ได้กล่าวไว้ว่า เพื่อให้ง่ายแก่การเข้าใจขอให้อัตว์อย่างการออกแบบมีดหั่นผักแม้ว่ามีดหั่นผักจะมีประสิทธิภาพในการหั่นผักให้ขาดได้ตามความต้องการ แต่จะกล่าวว่ามีดนั้นมีประโยชน์ใช้สอยดี (HIGH FUNCTION) ยังไม่ได้ จะต้องมืองค์ประกอบอย่างอื่นร่วมอีกเช่น ด้ามจับของมีดนั้นจะต้องมีความโค้งเว้าที่สัมพันธ์กับขนาดของมือผู้ใช้ ซึ่งจะเป็นส่วนที่ก่อให้เกิดความสะดวกสบายในการหั่นผักด้วย และภายหลังจากการใช้งานแล้วยังสามารถทำความสะอาดได้ง่าย การเก็บและบำรุงรักษาจะต้องง่ายสะดวกด้วย ประโยชน์ใช้สอยของมีดจึงจะครบถ้วนและสมบูรณ์ เรื่องหน้าที่ใช้สอยนับว่าเป็นสิ่งที่ละเอียดอ่อนซับซ้อนมาก ผลิตภัณฑ์บางอย่างมี

ประโยชน์ใช้สอยตามที่ผู้คนทุกๆ ไปทราบเบื้องต้นว่า มีหน้าที่ใช้สอยแบบนี้ แต่ความละเอียดอ่อนที่นักออกแบบได้คิดออกมานั้นได้ตอบสนองความสะดวกสบายอย่างเต็มที่ เช่น มิดในครัวมีหน้าที่หลักคือใช้ความคมช่วยในการหั่น สับ แต่เราจะเห็นได้ว่ามีการออกแบบมิดที่ใช้ในครัวอยู่มากมายหลายแบบหลายชนิดตามความละเอียดในการใช้ประโยชน์เป็นการเฉพาะที่แตกต่างเช่น มิดสำหรับปอกผลไม้ มิดแล่นเนื้อสัตว์ มิดสับกระดูก มิดบะช่อ มิดหั่นผัก เป็นต้น ซึ่งก็ได้มีการออกแบบลักษณะแตกต่างกันออกไปตามการใช้งาน ถ้าหากมีการใช้มีดอยู่ชนิดเดียวแล้วใช้กันทุกอย่างตั้งแต่แล่นเนื้อ สับบะช่อ สับกระดูก หั่นผัก ก็อาจจะใช้ได้ แต่จะไม่ได้ความสะดวกเท่าที่ควร หรืออาจได้รับอุบัติเหตุขณะที่ใช้ได้ เพราะไม่ใช่ประโยชน์ใช้สอยที่ได้รับการออกแบบมาให้ใช้เป็นการเฉพาะอย่าง การออกแบบเก้าอี้ก็เหมือนกัน หน้าที่ใช้สอยเบื้องต้นของเก้าอี้ คือใช้สำหรับนั่ง แต่นั่งในกิจกรรมใดนั่งในห้องรับแขก ขนาดลักษณะรูปแบบเก้าอี้ก็เป็นความสะดวกในการนั่งรับแขก พูดคุยกัน นั่งรับประทานอาหาร ขนาดลักษณะเก้าอี้ก็เป็นความเหมาะสมกับโต๊ะอาหาร นั่งเขียนแบบบนโต๊ะเขียนแบบ เก้าอี้ก็จะมีขนาดลักษณะที่ใช้สำหรับการนั่งทำงานเขียนแบบ ถ้าจะเอาเก้าอี้รับแขกมาใช้นั่งเขียนแบบ ก็คงจะเกิดการเมื่อยล้า ปวดหลัง ปวดคอ แล้วนั่งทำงานได้ไม่นาน ตัวอย่างดังกล่าวต้องการที่จะพูดถึงเรื่องของหน้าที่ใช้สอยของผลิตภัณฑ์ว่าเป็นสิ่งที่สำคัญและละเอียดอ่อนมาก ซึ่งนักออกแบบจำเป็นต้องศึกษาข้อมูลอย่างละเอียด

2 .ความแข็งแรง

ผลิตภัณฑ์จะต้องมีความแข็งแรงในตัวของผลิตภัณฑ์หรือโครงสร้างเป็นความเหมาะสมในการที่นักออกแบบรู้จักใช้คุณสมบัติของวัสดุและจำนวน หรือปริมาณของโครงสร้าง ในกรณีที่เป็นผลิตภัณฑ์ที่จะต้องมีการรับน้ำหนัก เช่น โต๊ะ เก้าอี้ ต้องเข้าใจหลักโครงสร้างและการรับน้ำหนัก อีกทั้งต้องไม่ทิ้งเรื่องของความสวยงามทางศิลปะ เพราะมีปัญหาว่า ถ้าใช้โครงสร้างให้มากเพื่อความแข็งแรง จะเกิดสวนทางกับความงาม นักออกแบบจะต้องเป็นผู้ดึงเอาทั้งสองสิ่งนี้เข้ามาอยู่ในความพอดีให้ได้

ส่วนความแข็งแรงของตัวผลิตภัณฑ์เองนั้นก็ขึ้นอยู่กับที่การออกแบบรูปร่างและการเลือกใช้วัสดุ และประกอบกับการศึกษาข้อมูลการใช้ผลิตภัณฑ์ว่า ผลิตภัณฑ์ดังกล่าวต้องรับน้ำหนักหรือกระทบกระแทกอะไรหรือไม่ในขณะที่ใช้งานก็จะต้องทดลองประกอบการออกแบบไปด้วย แต่อย่างไรก็ตาม ความแข็งแรงของโครงสร้างหรือตัวผลิตภัณฑ์ นอกจากเลือกใช้ประเภทของวัสดุ โครงสร้างที่เหมาะสมแล้วยังต้องคำนึงถึงความประหยัดควบคู่กันไปด้วย

3. ความสะดวกสบายในการใช้

นักออกแบบต้องศึกษาวิชากายวิภาคเชิงกลเกี่ยวกับสัดส่วน ขนาด และขีดจำกัดที่เหมาะสมสำหรับอวัยวะส่วนต่างๆ ในร่างกายของมนุษย์ ทุกเพศ ทุกวัย ซึ่งจะประกอบด้วยความรู้ทางด้านขนาด สัดส่วนมนุษย์ (ANTHROPOMETRY) ด้านสรีรศาสตร์ (PHYSIOLOGY) จะทำให้ทราบ ขีดจำกัด ความสามารถของอวัยวะส่วนต่างๆ ในร่างกายมนุษย์ เพื่อใช้ประกอบการออกแบบ หรือศึกษาด้าน จิตวิทยา (PSYCHOLOGY) ซึ่งความรู้ในด้านต่างๆ ที่กล่าวมานี้ จะทำให้นักออกแบบ ออกแบบและ กำหนดขนาด (DIMENSIONS) ส่วนโค้ง ส่วนเว้า ส่วนตรง ส่วนแคบของผลิตภัณฑ์ต่างๆ ได้อย่าง พอเหมาะกับร่างกายหรืออวัยวะของมนุษย์ที่ใช้ ก็จะทำให้เกิดความสะดวกสบายในการใช้การไม่เมื่อยมือหรือ เกิดการล้าในขณะที่ใช้ไปนานๆ ผลิตภัณฑ์ที่จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องศึกษาวิชาดังกล่าว ก็จะเป็นผลิตภัณฑ์ ที่ผู้ใช้ต้องใช้อวัยวะร่างกายไปสัมผัสเป็นเวลานาน เช่น แก้ว อี๋ ด้าม เครื่องมือ อุปกรณ์ต่างๆ การออกแบบ ภายในห้องโดยสารรถยนต์ ที่มีมือจับรถจักรยาน ปุ่มสัมผัสต่างๆ เป็นต้น ผลิตภัณฑ์ที่ยกตัวอย่างมานี้ถ้า ผู้ใช้ผู้ใดได้เคยใช้มาแล้วเกิดความไม่สบายร่างกายขึ้น ก็แสดงว่าศึกษาวิชากายวิภาคเชิงกลไม่ดีพอแต่ทั้งนี้ก็ ต้องศึกษาผลิตภัณฑ์ดังกล่าวให้ดีกว่าก่อน จะไปเหมาะว่าผลิตภัณฑ์นั้นไม่ดี เพราะผลิตภัณฑ์บางชนิดผลิต มาจากประเทศตะวันตก ซึ่งออกแบบโดยใช้มาตรฐานผู้ใช้ของชาวตะวันตก ที่มีรูปร่างใหญ่โตกว่าชาว เอเชีย เมื่อชาวเอเชียนำมาใช้ อาจจะไม่พอดีหรือหลวม ไม่สะดวกในการใช้งาน นักออกแบบจึง จำเป็นต้องศึกษาสัดส่วนร่างกายของชนชาติหรือเผ่าพันธุ์ที่ใช้ผลิตภัณฑ์เป็นเกณฑ์

4 .ความสวยงาม

ผลิตภัณฑ์ในยุคปัจจุบันนี้ความสวยงามนับว่ามีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าหน้าที่ใช้สอย เลย ความสวยงามจะเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการตัดสินใจซื้อเพราะประทับใจ ส่วนหน้าที่ใช้สอยจะดีหรือไม่ ต้องใช้เวลาอีกกระยะหนึ่งคือใช้ไปเรื่อยๆ ก็จะเกิดข้อบกพร่องในหน้าที่ใช้สอยให้เห็นภายหลัง ผลิตภัณฑ์ บางอย่างความสวยงามก็คือ หน้าที่ใช้สอยนั่นเอง เช่น ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ของขวัญตกแต่งต่างๆ ซึ่งผู้ ซื้อเกิดความประทับใจในความสวยงามของผลิตภัณฑ์ ความสวยงามจะเกิดมาจากสิ่งสองสิ่งด้วยกันคือ รูปร่าง (FORM) และสี (COLOR) การกำหนดรูปร่างและสี ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ไม่เหมือนกับการ กำหนด รูปร่าง สี ได้ตามความนึกคิดของจิตรกรที่ต้องการ แต่ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์เป็นในลักษณะ ศิลปะอุตสาหกรรมจะทำตามความชอบ ความรู้สึกนึกคิดของนักออกแบบแต่เพียงผู้เดียวไม่ได้ จำเป็นต้องยึดข้อมูลและกฎเกณฑ์ผสมผสานรูปร่างและสีสินให้เหมาะสม

5. ราคาพอสมควร

ผลิตภัณฑ์ที่ผลิตขึ้นมาขายนั้นย่อมต้องมีข้อมูลด้านผู้บริโภคและการตลาดที่ได้ค้นคว้าและสำรวจแล้ว ผลิตภัณฑ์ย่อมจะต้องมีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่จะใช้ว่าเป็นคนกลุ่มใด อาชีพฐานะเป็นอย่างไร มีความต้องการใช้สินค้าหรือผลิตภัณฑ์นี้เพียงใด นักออกแบบก็จะเป็นผู้กำหนดแบบผลิตภัณฑ์ประมาณราคาขายให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่จะซื้อได้การจะได้มาซึ่งผลิตภัณฑ์ที่มีราคาเหมาะสมกับผู้ซื้อนั้น ก็อยู่ที่การเลือกใช้ชนิดหรือเกรดของวัสดุ และเลือกวิธีการผลิตที่ง่ายรวดเร็ว เหมาะสม

6. การซ่อมแซมง่าย

หลักการนี้คงจะใช้กับผลิตภัณฑ์ เครื่องจักรกล เครื่องยนต์ เครื่องใช้ไฟฟ้าต่างๆ ที่มีกลไกภายในซับซ้อน อะไหล่บางชิ้นย่อมต้องมีการเสื่อมสภาพไปตามอายุการใช้งานหรือการใช้งานในทางที่ผิด นักออกแบบย่อมที่จะต้องศึกษาถึงตำแหน่งในการจัดวางกลไกแต่ละชิ้นตลอดจนนอตสกรู เพื่อที่จะได้ออกแบบส่วนของฝากรอบบริเวณต่างๆ ให้สะดวก ในการถอดซ่อมแซมหรือเปลี่ยนอะไหล่ได้ง่าย

7. วัสดุและวิธีการผลิต

ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่ผลิตด้วยวัสดุสังเคราะห์ อาจมีกรรมวิธีการเลือกใช้วัสดุและวิธีผลิตได้หลายแบบ แต่แบบหรือวิธีใดถึงจะเหมาะสมที่สุด ที่จะไม่ทำให้ต้นทุนการผลิตสูงกว่าที่ประมาณ ฉะนั้นนักออกแบบคงจะต้องศึกษาเรื่องวัสดุและวิธีผลิตให้ลึกซึ้ง โดยเฉพาะวัสดุจำพวกพลาสติกในแต่ละชนิดจะมีคุณสมบัติทางกายภาพที่ต่างกันออกไป เช่น มีความใส ทนความร้อน ผิวมันวาว ทนกรดต่างได้ดี ไม่ลื่น เป็นต้น ก็ต้องเลือกให้คุณสมบัติดังกล่าวให้เหมาะสมกับคุณสมบัติของผลิตภัณฑ์ที่พึงมีอยู่ในยุคสมัยนี้ มีการรณรงค์ช่วยกันพิทักษ์สิ่งแวดล้อมด้วยการใช้วัสดุที่นำกลับหมุนเวียนมาใช้ใหม่ ก็ยิ่งทำให้นักออกแบบย่อมต้องมีบทบาทเพิ่มขึ้นอีกคือ เป็นผู้ช่วยพิทักษ์สิ่งแวดล้อมด้วยการเลือกใช้วัสดุที่หมุนเวียนกลับมาใช้ใหม่ได้ ที่เรียกว่า รีไซเคิล

8. การขนส่ง

นักออกแบบต้องคำนึงถึงการประหยัดค่าขนส่ง การขนส่งสะดวกหรือไม่ ระยะเวลาใกล้หรือระยะไกล กินเนื้อที่ในการขนส่งมากน้อยเพียงใด การขนส่งทางบกทางน้ำหรือทางอากาศต้องทำการบรรจุหีบห่ออย่างไร ถึงจะทำให้ผลิตภัณฑ์ไม่เกิดการเสียหายชำรุด ขนาดของตู้คอนเทนเนอร์บรรจุสินค้าหรือเนื้อที่ที่ใช้ในการขนส่งมีขนาด กว้าง ยาว สูง เท่าไหร่ เป็นต้น หรือในกรณีที่ผลิตภัณฑ์ที่ทำการออกแบบมีขนาดใหญ่โดยยาวมาก เช่น เตียง หรือพัดลมแบบตั้งพื้น นักออกแบบก็ควรที่จะคำนึงถึงเรื่องการขนส่งตั้งแต่ขั้นตอนของการออกแบบกันเลยทีเดียว คือ ออกแบบให้มีชิ้นส่วน สามารถถอดประกอบได้ง่าย สะดวก เพื่อให้หีบห่อมีขนาดเล็กที่สุดสามารถบรรจุได้ในลังที่เป็นขนาดมาตรฐาน เพื่อการประหยัดค่าขนส่ง

เมื่อผู้ซื้อซื้อไปก็สามารถที่จะขนส่งได้ด้วยตนเองนำกลับไปบ้านก็สามารถประกอบชิ้นส่วนให้เข้ารูปเป็นผลิตภัณฑ์ได้โดยสะดวกด้วยตนเอง

2.3.3 สื่อสิ่งพิมพ์

ความหมายและความสำคัญของสื่อสิ่งพิมพ์

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานได้ให้ความหมายคำที่เกี่ยวกับ“สื่อสิ่งพิมพ์”ไว้ดังนี้ คำว่า “สิ่งพิมพ์ หมายถึง สมุด แผ่นกระดาษ หรือวัตถุใด ๆ ที่พิมพ์ขึ้น รวมตลอดทั้งบทเพลง แผนที่ แผนผัง แผนภาพ ภาพวาด ภาพระบายสี ใบประกาศ แผ่นเสียง หรือสิ่งอื่นใดอันมีลักษณะเช่นเดียวกัน”

“สื่อ หมายถึง ก. ทำการติดต่อให้ถึงกัน ชักนำให้รู้จักกัน

น. ผู้หรือสิ่งที่ทำการติดต่อให้ถึงกัน หรือชักนำให้รู้จักกัน”

“พิมพ์ หมายถึง ก. ถ่ายแบบ, ใช้เครื่องจักรกดตัวหนังสือหรือภาพ เป็นต้นให้ติดบนวัตถุ เช่น แผ่นกระดาษ ผ้า ทำให้เป็นตัวหนังสือหรือรูปรอยอย่างใด ๆ โดยการกดหรือการใช้พิมพ์หิน เครื่องกล วิธีเคมี หรือวิธีอื่นใดอันอาจให้เกิดเป็นสิ่งพิมพ์ขึ้นหลายสำเนา

น. รูป , รูปร่าง, ร่างกาย, แบบ”

ดังนั้น “สื่อสิ่งพิมพ์” จึงมีความหมายว่า “สิ่งที่พิมพ์ขึ้น ไม่ว่าจะเป็แผ่นกระดาษหรือวัตถุใด ๆ ด้วยวิธีการต่าง ๆ อันเกิดเป็นชิ้นงานที่มีลักษณะเหมือน ต้นฉบับขึ้นหลายสำเนาในปริมาณมากเพื่อเป็นสิ่งที่ทำการติดต่อ หรือชักนำให้บุคคลอื่นได้เห็นหรือทราบ ข้อความต่าง ๆ”

ประวัติสื่อสิ่งพิมพ์

ประวัติการพิมพ์“หลักฐานทางประวัติศาสตร์ศิลปะได้ปรากฏบนผนังถ้ำอัลตามิรา (Altamira) ในสเปน และถ้ำลาสคัวซ์ (Lascaux) ในฝรั่งเศส มีผลงานแกะสลักหิน แกะสลักผนัง ถ้าเป็นรูปสัตว์ลายเส้นจึงเป็นหลักฐานในการแกะพิมพ์ เป็นครั้งแรกของมนุษย์ หลังจากนั้นได้มีบุคคลคิดวิธีการทำกระดาษขึ้น จนมาเป็นการพิมพ์ในปัจจุบัน นั่นคือ ไช่ลั่น ซึ่งมีเชื้อสายจีน ชาวจีน ได้ผลิตทำหมึกแท่งขึ้น ซึ่งเรียกว่า “บัก”

ประวัติการพิมพ์ในประเทศไทย

ในสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช กษัตริย์อยุธยา ได้เริ่มแต่งและพิมพ์หนังสือคำสอนทางศาสนา คริสต์ขึ้น และหลังจากนั้นหมอบรัดเลย์เข้ามาเมืองไทย และได้เริ่มดำเนินงานพิมพ์จนสนใจเป็นธุรกิจด้านการพิมพ์

ในเมืองไทยพ.ศ.2382ได้พิมพ์เอกสารทางราชการเป็นชิ้นแรกคือหมายประกาศห้ามสูบบุหรี่ซึ่งพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงโปรดให้จ้างพิมพ์จำนวน 9,000 ฉบับต่อมาเมื่อวันที่ 4 ก.ค.2387 ได้ออกหนังสือฉบับแรกขึ้น คือ บางกอกเรคอร์ดเดอร์(Bangkok Recorder) ป็นจดหมายเหตุอย่างสั้น ออกเดือนละ2ฉบับใน 15มิ.ย. พ.ศ.2404 ได้พิมพ์หนังสือเล่มออกจำหน่ายโดยชื่อลิขสิทธิ์จากหนังสือนิราศลอนดอนของหม่อมราโชทัยและได้เริ่มต้นการซื้อขายลิขสิทธิ์จำหน่ายในเมืองไทยหมดรัดเล่ได้ถึงแก่กรรมในเมืองไทยกิจการ การพิมพ์ของไทยจึงเริ่มต้นเป็นของไทยหลัง จากนั้นในพ.ศ. 2500 ประเทศไทยจึงนำเครื่องพิมพ์แบบโรตารีออฟเซต(RotaryoffSet)มาใช้เป็นครั้งแรกโรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิชนำเครื่องหล่อเรียงพิมพ์Monotypeมาใช้กับตัวพิมพ์ภาษาไทยธนาคารแห่งประเทศไทย

ชนิดของสื่อสิ่งพิมพ์

1. หนังสือเรียน แบบเรียน ตำรา เอกสารการสอน
2. หนังสือพิมพ์
3. วารสาร นิตยสาร
4. แผ่นปลิว โฆษณา
5. หนังสือการ์ตูน
6. หนังสืออนานิยาย

ประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์

สื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือ

- หนังสือสารคดี ตำรา แบบเรียน

เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่แสดงเนื้อหาวิชาการในศาสตร์ความรู้ต่าง ๆ เพื่อสื่อให้ผู้อ่าน เข้าใจ ความหมาย ด้วยความรู้ที่เป็นจริง จึงเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่เน้นความรู้อย่างถูกต้อง

- หนังสือบันเทิงคดี

เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดยใช้เรื่องราวสมมติ เพื่อให้ผู้อ่านได้รับความเพลิดเพลิน สนุกสนาน มักมีขนาดเล็ก เรียกว่า หนังสือฉบับกระเป๋า หรือ Pocket Book ได้

สื่อสิ่งพิมพ์เพื่อเผยแพร่ข่าวสาร

-หนังสือพิมพ์ (Newspapers) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดยนำเสนอเรื่องราว ข่าวสารภาพ และความคิดเห็น ในลักษณะของแผ่นพิมพ์ แผ่นใหญ่ ที่ใช้วิธีการพับรวมกัน ซึ่งสื่อสิ่งพิมพ์ชนิดนี้ ได้พิมพ์ออกเผยแพร่ทั้งลักษณะหนังสือพิมพ์รายวัน,รายสัปดาห์และรายเดือน

-วารสาร, นิตยสาร เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดยนำเสนอสาระ ข่าว ความบันเทิง ที่มีรูปแบบการนำเสนอ ที่โดดเด่น สะดุดตา และสร้างความสนใจให้กับผู้อ่าน ทั้งนี้การผลิตนั้น มีการ กำหนดระยะเวลาการออกเผยแพร่ที่แน่นอน ทั้งลักษณะวารสาร, นิตยสารรายปักษ์ (15 วัน) และ รายเดือน

-จุลสาร เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นแบบไม่มุ่งหวังผลกำไร เป็นแบบให้เปล่าโดยให้ผู้อ่านได้ศึกษาหาความรู้มีกำหนดการออกเผยแพร่เป็นครั้งๆหรือลำดับต่างๆในวาระพิเศษ

-สิ่งพิมพ์โฆษณา

- โบรชัวร์ (Brochure) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีลักษณะเป็นสมุดเล่มเล็ก ๆ เย็บติดกันเป็นเล่ม

จำนวน 8 หน้าเป็น อย่างน้อย มีปกหน้าและปกหลัง ซึ่งในการแสดงเนื้อหาจะเกี่ยวกับโฆษณาสินค้า

- ใบปลิว (Leaflet, Handbill) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ใบเดียว ที่เน้นการประกาศหรือโฆษณา มักมีขนาด A4 เพื่อ่ายในการแจกจ่าย ลักษณะการแสดงเนื้อหาเป็นข้อความที่ผู้อ่าน อ่านแล้วเข้าใจง่าย

- แผ่นพับ (Folder) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตโดยเน้นการนำเสนอเนื้อหา ซึ่งเนื้อหาที่นำเสนอ นั้นเป็นเนื้อหาที่สรุปใจความสำคัญลักษณะมีการพับเป็นรูปเล่มต่างๆ

- ใบปิด (Poster) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณา โดยใช้ปิดตามสถานที่ต่าง ๆ มีขนาดใหญ่ เป็นพิเศษซึ่งเน้นการนำเสนออย่างโดดเด่นดึงดูดความสนใจ

สิ่งพิมพ์เพื่อการบรรจุภัณฑ์

เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ใช้ในการห่อหุ้มผลิตภัณฑ์การค้าต่าง ๆ แยกเป็นสิ่งพิมพ์หลัก ได้แก่ สิ่งพิมพ์ที่ใช้ปิดรอบขวด หรือ ครอบป้องกันผลิตภัณฑ์การค้า สิ่งพิมพ์รอง ได้แก่ สิ่งพิมพ์ที่เป็นกล่องบรรจุ หรือฉลาก

สิ่งพิมพ์มีค่า

เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่เน้นการนำไปใช้เป็นหลักฐานสำคัญต่าง ๆ ซึ่งเป็นกำหนดตามกฎหมาย เช่น ธนาคา, บัตรเครดิต, เช็คธนาคาร, ตั๋วแลกเงิน, หนังสือเดินทาง, โฉนด เป็นต้น

สิ่งพิมพ์ลักษณะพิเศษ

เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีการผลิตขึ้นตามลักษณะพิเศษแล้วแต่การใช้งาน ได้แก่ นามบัตร, บัตรอวยพร, ปฏิทิน,บัตรเชิญ,ใบส่งของ,ใบเสร็จรับเงิน,สิ่งพิมพ์บนแก้ว,สิ่งพิมพ์บนผ้า เป็นต้น

สิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์

เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นเพื่อใช้งานในคอมพิวเตอร์หรือระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้แก่

DocumentFormats,E-bookforPalm/PDA เป็นต้น

บทบาทของสื่อสิ่งพิมพ์

สื่อสิ่งพิมพ์มีบทบาทดังต่อไปนี้

1. บทบาทของสื่อสิ่งพิมพ์ในงานสื่อมวลชน สื่อสิ่งพิมพ์มีความสำคัญในด้านการนำเสนอข้อมูล ข่าวสาร สารและความเป็นเทิง ซึ่งเมื่องานสื่อมวลชนต้องเผยแพร่ จึงต้องผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือพิมพ์,วารสาร,นิตยสาร เป็นต้น

2. บทบาทของสื่อสิ่งพิมพ์ในสถานศึกษา สื่อสิ่งพิมพ์ถูกนำไปใช้ในสถานศึกษาโดยทั่วไป ซึ่งทำให้ผู้เรียน ผู้สอนเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น เช่น หนังสือ ตำรา แบบเรียน แบบฝึกหัดสามารถพัฒนาได้เป็นเนื้อหาในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้

3. บทบาทของสื่อสิ่งพิมพ์ในงานด้านธุรกิจ สื่อสิ่งพิมพ์ที่ถูกนำไปใช้ในงานธุรกิจประเภทต่าง ๆ เช่น งานโฆษณาได้แก่การผลิตหัวจดหมาย/ซองจดหมาย,ใบเสร็จรับเงิน/ใบส่งของ,โฆษณาหน้าเดียว,นามบัตร เป็นต้น

4. บทบาทของสื่อสิ่งพิมพ์ในงานธนาคารงานด้านการธนาคารซึ่งรวมถึงงานการเงินและงานที่เกี่ยวข้องกับ หลักฐานทางกฎหมาย ได้นำสื่อสิ่งพิมพ์หลาย ๆ ประเภทมาใช้ในการดำเนินงาน เช่น ใบนำฝาก, ใบถอน,ธนบัตร,เช็คธนาคาร,ตั๋วแลกเงินและหนังสือเดินทาง

5. บทบาทของสื่อสิ่งพิมพ์ในห้างสรรพสินค้า และร้านค้าปลีก สื่อสิ่งพิมพ์ที่ทางห้างสรรพสินค้าหรือร้านค้าปลีกใช้ในการดำเนินธุรกิจได้แก่ใบปิดโฆษณาต่างๆใบปลิว,แผ่นพับ,จุลสาร

การออกแบบและจัดหน้าสื่อสิ่งพิมพ์

หลักการสร้างเอกสารสิ่งพิมพ์ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. การระบุค่าต่างๆของโปรแกรมได้แก่ค่ากำหนดแถบไม้บรรทัด (Ruler) ว่าเป็นนิ้ว, เซนติเมตร หรือ มิลลิเมตร และยังมีกำหนดระยะกระโดด หรือที่เรียกว่า Tab ซึ่งควรปรับแต่งค่าเหล่านี้ ก่อนการพิมพ์ให้เหมาะสมกับความถนัดและเหมาะสมกับงานพิมพ์นั้นจะช่วยให้การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์เกิดความสะดวกรวดเร็วและตรงกับความต้องการ

2. การกำหนดค่าของกระดาษกระดาษแบ่งตามผิวได้2ประเภทคือ

2.1 กระดาษไม่เคลือบผิว เป็นกระดาษที่ไม่มีการเคลือบของผิวกระดาษด้วยสารใด ๆ จะมีลักษณะเป็น ผิวขรุขระ

2.2 กระดาษเคลือบผิว เป็นกระดาษที่มีการเคลือบผิวด้วยสารเคมีที่ผิวกระดาษ เพื่อให้
เกิดความมันและเรียบซึ่งมาตรฐานสิ่งพิมพ์ขององค์ระหว่างประเทศว่าด้วยมาตรฐาน
ISO(International Organization for Standardization) แบ่งมาตรฐานกระดาษไว้ 3 ชุด ชุด A และ B
สำหรับงานพิมพ์ทั่วไป และชุด C สำหรับงานของจดหมาย ซึ่งกระดาษจะมีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้า
สัดส่วนความกว้างและความยาวอยู่ที่ 1: 1.414 โดยประมาณ

3. การตั้งค่าเครื่องพิมพ์ ได้แก่ การตั้งระยะกั้นหน้า (Left Margin) การตั้งระยะกั้นหลัง
(Right Margin) การตั้งระยะขอบบน (Top Margin) หรือการตั้งระยะขอบล่าง (Bottom) เครื่องพิมพ์
แต่ละประเภท แตกต่างกัน หากไม่ได้กำหนดค่าเครื่องพิมพ์ งานพิมพ์ที่ได้ อาจเสียระยะในการจัดพิมพ์ไว้
ในเอกสาร

การออกแบบและจัดหน้าสื่อสิ่งพิมพ์

กระดาษชุด A เป็นกระดาษที่นิยมใช้ ซึ่งมีขนาดกระดาษต่าง ๆ ดังนี้

| กระดาษชุด A | ขนาด(มิลลิเมตร) | ขนาด(นิ้ว) |
|-------------|-----------------|-------------|
| A0 | 841x1,189 | 33.11x46.81 |
| A1 | 594x841 | 23.39x33.11 |
| A2 | 420x594 | 16.54x23.39 |
| A3 | 297x420 | 11.69x16.54 |
| A4 | 210x297 | 8.27x11.69 |
| A5 | 148x210 | 5.83x8.27 |
| A6 | 105x148 | 4.13x5.83 |
| A7 | 74x105 | 2.91x4.13 |

ตารางที่ 1: แสดงขนาดกระดาษ

ที่มา : www.aiprinting.com (2557)

ขั้นตอนการออกแบบสิ่งพิมพ์

1. เก็บรวบรวมข้อมูลของสิ่งพิมพ์
2. สรุปลักษณะต่าง ๆ เช่น ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์, ลักษณะกระดาษ
3. ออกแบบแนวคิดสื่อสิ่งพิมพ์ว่าต้องการให้ออกมาให้รูปแบบใด

4. ทดลองทำและแก้ไขในสิ่งที่ต้องการปรับปรุง
5. พิมพ์สื่อสิ่งพิมพ์

กระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

1. ภาพรวมในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์มุ่งการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ให้แสดงเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารีอย่างโดดเด่นโดยกำหนดสื่อสิ่งพิมพ์แต่ละประเภทให้มีขนาดและรูปแบบเฉพาะแบบเดียวกัน เพื่อแสดงถึงเอกลักษณ์และบุรณภาพ

2. บทบาทอาจารย์นักวัฒนศึกษเทคโนโลยีการศึกษาและนักศึกษาในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์นั้น ต้องอาศัยความร่วมมือและการประสานงานจากบุคคลหลายกลุ่มที่เกี่ยวข้องจึงจำเป็นต้องมีความเข้าใจและร่วมมือที่ดีต่อกันระหว่างกลุ่มบุคคลเหล่านี้ได้แก่ อาจารย์และผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งคือนักวิชาการด้านเนื้อหาเป็นผู้เขียนเนื้อหาสาระของแต่ละรายวิชาที่จะนำมาผลิตเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ นักวัฒนศึกษการศึกษามีบทบาทร่วมกับนักวิชาการด้านเนื้อหาในการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนออกแบบประเมินก่อนเรียน ระหว่างเรียนและหลังเรียนการจัดทำข้อสอบประเภทต่างๆ เพื่อเป็นเครื่องมือใช้ในการประเมินผลการศึกษารวมไปถึงการวิเคราะห์ข้อสอบและการสร้างคลังข้อสอบประจำวิชานักเทคโนโลยีการศึกษามีบทบาทในการออกแบบภาพประกอบและกราฟฟิกของสื่อสิ่งพิมพ์นักศึกษามีบทบาทที่สำคัญในการเรียนรู้และร่วมทดสอบประเมินประสิทธิภาพของสื่อสิ่งพิมพ์โดยให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้สื่อสิ่งพิมพ์

3. อุปกรณ์การผลิตในระยะแรกนี้ ทางมหาวิทยาลัยยังไม่มีโรงพิมพ์เป็นของตนเองสื่อสิ่งพิมพ์ทุกประเภทสามารถดำเนินการผลิตได้ที่ศูนย์บรรณสารและสื่อการศึกษา และอุปกรณ์ที่ใช้ในการออกแบบสิ่งพิมพ์ซึ่ง ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วง อาทิเช่น เครื่องสแกนเนอร์ เครื่องพิมพ์เลเซอร์ ZipDrive เป็นต้น เครื่องมือเหล่านี้จะต้องเป็นเครื่องมือที่ทันสมัยและมีความเร็ว

4. สภาพแวดล้อมในการผลิตตามที่มหาวิทยาลัยจัดตั้งหน่วยผลิตและพัฒนาสื่อการศึกษา เพื่อเป็นหน่วยงานในการผลิตสื่อมัลติมีเดีย ทั้งสื่อภาพ สื่อเสียง สื่อกราฟิก และสื่อพิมพ์ เพื่อนำไปใช้ในระบบการศึกษาไร้พรมแดนและเพื่อการปฏิบัติงานของหน่วยงานอื่นในมหาวิทยาลัย งานผลิตสื่อสิ่งพิมพ์สามารถใช้สิ่งอำนวยความสะดวกของหน่วยฯ นี้ได้ โดยสภาพแวดล้อมในด้านการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์นั้นต้องให้มีความเหมาะสมในด้านบรรยากาศที่เอื้ออำนวยต่อการออกแบบสื่อโดยมีอุณหภูมิและแสงสว่างที่เหมาะสม

ขั้นตอนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

ขั้นตอนในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ มีขั้นตอนหลัก 4 ขั้นตอนได้แก่ ขั้นตอนวางแผน ขั้นตอนเตรียมการ ขั้นตอนผลิตและขึ้นประเมิน

1. ขั้นตอนวางแผน ประกอบด้วยขั้นตอนต่อไปนี้

1.1 แต่งตั้งกลุ่มผลิตรายวิชา ประกอบด้วย ประธาน บรรณาธิการ นักวิชาการด้านเนื้อหา นักเทคโนโลยีการศึกษาและผู้จัดการหรือเลขานุการ

1.2 พิจารณาคัดเลือกผู้เขียนได้แก่ อาจารย์ และผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก เพื่อเขียนเนื้อหาสาระสื่อสิ่งพิมพ์แต่ละรายวิชาโดยพิจารณา จากคุณวุฒิและประสบการณ์ที่ตรงกับเนื้อหาสาระที่จะเขียนในรายวิชานั้นๆ แล้วจึงเสนอชื่อผู้เขียน โดยฝ่ายเลขานุการจะเป็นผู้จัดทำรายละเอียดเกี่ยวกับประวัติและผลงานของทุกท่านเสนอไปยังโครงการการศึกษาไร้พรมแดน เพื่อขอความเห็นชอบจากคณะกรรมการบริหารโครงการนำเสนอสภาวิชาการเพื่อพิจารณาและอนุมัติต่อไป

1.3 เมื่อสภาวิชาการพิจารณาอนุมัติกลุ่มผลิตรายวิชาแล้ว ประธานกลุ่มผลิตรายวิชาจะแจ้งและมอบหมายงานให้ผู้เขียนในแต่ละหน่วยไปพิจารณาและจัดทำรายละเอียด เกี่ยวกับการแบ่งหน่วยการสอนเป็นตอนและหัวเรื่อง โดยผู้เขียนในแต่ละหน่วยจะไปจัดทำแผนผังแนวคิดของแต่ละหน่วย แล้วกำหนดชื่อบท ชื่อหัวเรื่อง และหัวเรื่องย่อย แล้วจึงนำโครงร่างดังกล่าวเสนอกลุ่มผลิตรายวิชาเพื่อพิจารณา

1.4 กลุ่มผลิตรายวิชาจะร่วมกันพิจารณาชื่อบทและหัวเรื่องที่ผู้เขียน แต่ละหน่วยเสนอมา โดยพิจารณาความ สอดคล้องและความสัมพันธ์ต่อเนื่องกัน ทั้งในหน่วยการสอนและระหว่างหน่วยการสอน เป็นการป้องกันความซ้ำซ้อน ที่อาจเกิดขึ้น

1.5 กลุ่มผลิตรายวิชาที่มีประธานเป็นผู้ดูแลการผลิตชุดวิชานั้นประธานอาจเป็นบรรณาธิการเองหรือคัดเลือกบุคคลที่เหมาะสมในกลุ่มผลิตรายวิชาเป็นบรรณาธิการแทนซึ่งผู้ที่เป็นบรรณาธิการ นี้จะต้องเป็นบุคคลที่มีความรอบรู้ในเนื้อหาสาระ ทั้งหมดคอยตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาสาระความถูกต้องของภาษาและรูปแบบทั้งยังต้องคอยติดต่อประสานงานกับผู้เกี่ยวข้องในการจัดพิมพ์ดังนั้นบรรณาธิการจะต้องเป็นผู้ที่มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี มีความรับผิดชอบสูง เพื่อให้สื่อสิ่งพิมพ์มีมาตรฐานและเสร็จทันเวลากำหนด

1.6 ในการเตรียมเนื้อหาสาระที่จะจัดพิมพ์ ผู้เขียน แต่ละท่านจะใช้โปรแกรม Microsoft Word ในการเขียนเนื้อหาแล้วเก็บบันทึกข้อมูลลงในแผ่นดิสก์ในรูปแบบของ Word Document File โดยมีกำหนดระยะเวลาที่แน่นอนในการส่งต้นฉบับ (Hard Copy)ให้ผู้เขียนส่งพร้อมแผ่นดิสก์ให้แก่กลุ่มผลิตรายวิชา เพื่อร่วมกันตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาวิชาที่เสนอ ความยากง่าย ความทันสมัยของเนื้อหา และข้อมูลและความถูกต้องของการใช้ภาษา และศัพท์เฉพาะถ้ามีข้อขัดแย้งหรือเกิดปัญหาในเรื่องความถูกต้องของเนื้อหาบรรณาธิการจะเป็นผู้ติดต่อประสานงานกับผู้เขียนหรือประธานกลุ่มผลิตรายวิชา เพื่อหาข้อยุติและตรวจสอบครั้งสุดท้ายก่อนนำเสนอให้นักวิชาการการพิมพ์ เพื่อจัดวางรูปหน้า (Layout) ใหม่ในคอมพิวเตอร์ระบบแมคอินทอช

1.7 นักวิชาการการพิมพ์จัดรูปหน้าสิ่งพิมพ์โดยใช้โปรแกรมจัดวางรูปหน้าขั้นสูงคือโปรแกรม Adobe PageMaker ช่วยในการจัดการ โดยนักวิชาการการพิมพ์จะทำการเปลี่ยนแปลง ตัวอักษรและรูปแบบจาก Word Document File ที่ผู้เขียนใช้เขียนต้นฉบับมาเป็น PageMaker File แทน (PageMaker ใช้กันทั่วไปในสำนักพิมพ์ในเมืองไทย) ถ้าสิ่งพิมพ์ประเภทไหนหรือเล่มใดที่ไม่จำเป็นต้องใช้โปรแกรมจัดการขั้นสูงในการจัดทำ Layout นักวิชาการการพิมพ์ก็จะใช้โปรแกรม Microsoft Word ของคอมพิวเตอร์ระบบพีซี ซึ่งเป็น Format เดียวกันกับที่ผู้เขียนจัดส่งมาให้ ทั้งนี้เพื่อลดขั้นตอนในการผลิต และเพื่อความสะดวกรวดเร็วในการจัดทำ

1.8 เพื่อให้สิ่งพิมพ์มีรูปแบบแสดงเอกลักษณ์โดดเด่นของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี จึงกำหนดการใช้ขนาดของกระดาษปกให้เป็นกระดาษอาร์ตการ์ด น้ำหนัก 210 กรัมต่อตารางเมตร ขนาด A4 (210 x 297 มิลลิเมตร) และกระดาษเนื้อในเป็นกระดาษปอนด์ขาว น้ำหนัก 60 กรัมต่อตารางเมตร ขนาด A4 (210 x 297 มิลลิเมตร) ส่วนตัวอักษรในสิ่งพิมพ์ทุกชนิดให้เป็นอักษร AngsanaUPC

2. ขั้นตอนเตรียมการ

ในการเตรียมการผลิตสิ่งพิมพ์มหาวิทยาลัยต้องจัดตั้งศูนย์หรือหน่วยงานผลิตสิ่งพิมพ์ขึ้น พร้อมทั้งจัดหาบุคลากรที่มีความรู้ความชำนาญ ในการออกแบบสิ่งพิมพ์และอุปกรณ์ในการออกแบบเช่นเครื่องคอมพิวเตอร์ระบบพีซี เครื่องคอมพิวเตอร์ระบบแมคอินทอช เครื่องสแกนเนอร์ เครื่องพิมพ์เลเซอร์ความเร็วสูง(ขาว/ดำ)และZipDriveรวมไปถึงการจัดหาอุปกรณ์ในการพิมพ์เช่นกระดาษปก และ กระดาษสำหรับพิมพ์เนื้อหาสาระของเอกสารแต่ละประเภท

3. ขั้นผลิต

เมื่อนักวิชาการการพิมพ์ได้รับข้อมูลที่จะผลิตสื่อสิ่งพิมพ์แต่ละประเภทจากบรรณาธิการ ก็จะทำ Layout ให้เป็นมาตรฐานตามแบบที่ทางมหาวิทยาลัยกำหนด นักวิชาการการพิมพ์จะทำการพิมพ์ Dummy ออกมาเพื่อส่งกลับไปให้ผู้เขียนและบรรณาธิการได้ตรวจสอบเนื้อหาสาระและรูปแบบอีกครั้ง ว่าตรงกับที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอหรือไม่ ผู้เขียนและบรรณาธิการสามารถแก้ไขหรือเพิ่มเติมเนื้อหาสาระใน Dummy นั้นได้เลย แล้วส่งกลับไปยังนักวิชาการการพิมพ์เพื่อทำการปรับแต่ง จนกว่าจะเรียบร้อยสมบูรณ์และไม่มีข้อผิดพลาดใดๆ เมื่อเนื้อหาที่จะนำเสนอมีความถูกต้องสมบูรณ์แล้ว นักวิชาการการพิมพ์ก็จะพิมพ์ออกมาอีกครั้งเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อส่งต่อไปที่ศูนย์บรรณสารและสื่อการศึกษาดำเนินการผลิตเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ตามจำนวนที่ต้องการต่อไป

4. ขั้นประเมิน

ในการประเมินคุณภาพของสื่อสิ่งพิมพ์นั้น จำเป็นต้องได้รับความร่วมมือจากนักศึกษาทุกท่าน เพื่อให้ได้รับข้อมูลที่สอบถามกลับมาและนำข้อมูลเหล่านั้นมาปรับปรุงแก้ไขสื่อสิ่งพิมพ์นั้นๆ ให้ได้คุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด

การประเมินผลสื่อสิ่งพิมพ์

1. การทดลองใช้เบื้องต้น

เป็นการนำสิ่งพิมพ์ที่ได้ผลิตขึ้นทั้งหมดไปทดสอบเบื้องต้น เนื้อหาข้อผิดพลาดและปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2. การทดลองใช้จริง

เป็นการนำสื่อสิ่งพิมพ์ตามที่ปรับปรุงแล้วไปใช้ในการเรียนการสอนจริงและประเมินผล โดยสอบถามจากนักศึกษาทุกภาคการศึกษา

ข้อดีของสื่อสิ่งพิมพ์

1. มีเนื้อที่มีความหลากหลายเพียงพอที่จะใช้บรรจุเนื้อหาสาระ ข้อความภาพต่าง ๆ ได้ตามความมุ่งหมายของการประชาสัมพันธ์
2. ดึงดูดความสนใจ หรือความสะดอกในการหยิบใช้
3. เข้าถึงกลุ่มประชาชนเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ อายุการใช้งานนาน
4. ให้ข่าวสาร เนื้อหาสาระความรู้ความเข้าใจอย่างต่อเนื่องด้วย รูปแบบการนำเสนอต่าง ๆ กัน

5. เป็นวิธีการเรียนรู้ที่ดีที่สุดวิธีหนึ่ง
6. สามารถอ่านได้ตามความสามารถของแต่ละบุคคลและสามารถนำติดตัวไปทุกหนแห่ง
7. เหมาะสำหรับการอ้างอิงหรือทบทวน และ สำหรับการผลิตเป็นจำนวนมากสะดวกในการแก้ไขปรับปรุงเนื้อหาใหม่
8. เป็นสื่อมีราคาถูก เมื่อผลิตครั้งละจำนวนมากๆ คงทนและเก็บได้เป็นเวลานาน

ข้อเสียของสื่อสิ่งพิมพ์

1. ถ้าจะทำให้ดีต้องเสียค่าใช้จ่ายสูง
2. ต้องอาศัยความสามารถในการอ่านนั้นคือประชาชนกลุ่มเป้าหมายจะต้องเป็นผู้ที่อ่านออกเขียนได้
3. หากต้องการคุณภาพสิ่งพิมพ์ที่มีคุณภาพดี ต้องใช้ต้นทุนที่สูง
4. บางครั้งต้องพิมพ์ใหม่เพื่อปรับปรุงข้อมูลที่ล้าสมัย
5. ต้องอาศัยความสามารถในการอ่าน เพราะผู้ที่ไม่รู้หนังสือไม่สามารถอ่านให้เข้าใจได้

คุณค่าของสื่อสิ่งพิมพ์

1. ใช้ประกอบคำบรรยายในการสอน
2. ช่วยเป็นแนวทางในการกำหนดเนื้อหาในรูปแบบเดียวกัน
3. ช่วยให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าได้ตลอดเวลาที่ต้องการและใช้เป็นหลักฐานทางวิชาการ
4. เป็นสื่อพื้นฐานทางด้านการเรียนการสอน
5. ใช้เป็นสื่อเพื่อการเผยแพร่โฆษณาประชาสัมพันธ์

ประเภทของการพิมพ์

ในปัจจุบันมีวิธีการพิมพ์อยู่หลายวิธีด้วยกัน แต่เป็นที่นิยมกันมากได้แก่

1. การพิมพ์โดยแม่พิมพ์ร่องลึก (Intaglio Printing)
2. การพิมพ์โดยแม่พิมพ์พื้นแบน (Planographic printing)
3. การพิมพ์โดยแม่พิมพ์นูน (Relief Printing)
4. การพิมพ์โดยแม่พิมพ์ลายฉลุ (Screen-Process Printing)
5. การพิมพ์ด้วยแสงโดยวิธีการถ่ายภาพเอกสาร (Photographic Printing)
6. ระบบโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อใช้ในการพิมพ์

การพิมพ์โดยแม่พิมพ์ร่องลึก (Intaglio Printing)

วิธี การพิมพ์แบบนี้ จะทำแม่พิมพ์โดยการกัดแบบให้เป็นร่องลงไปแม่พิมพ์ ส่วนที่เป็นผิวเรียบด้านหน้าใช้น้ำยาเคลือบผิว เพื่อกันหมึกไหลมาเกาะ เมื่อนำหมึกทางลงบนแม่พิมพ์ หมึกจะลงไปซังในร่องที่กัดไว้ หลังจากนั้นนำกระดาษที่ต้องการพิมพ์วางทับบน แม่พิมพ์ หมึกก็จะติดออกมาตามต้องการ งานพิมพ์ประเภทนี้เป็นชนิดที่มีคุณภาพยอดเยี่ยม ตัวพิมพ์จะนูนทั้ง ภาพลายเส้นและตัวหนังสือ นิยมใช้พิมพ์เอกสารสำคัญเพื่อป้องกันการปลอมแปลงหรือทำเลียนแบบ

การพิมพ์โดยแม่พิมพ์พื้นแบน (planographic Printing)

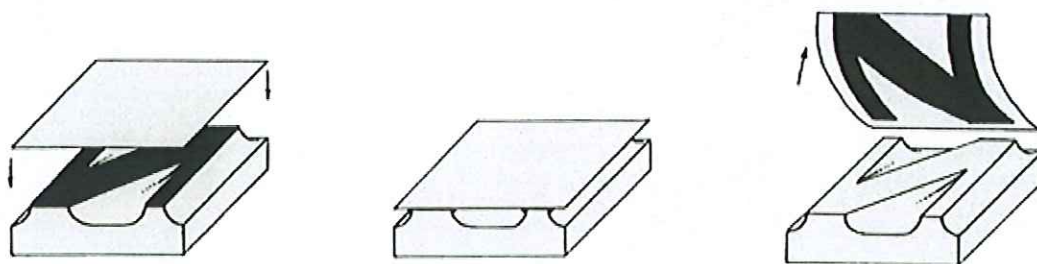
แม่พิมพ์ชนิดนี้จะมีลักษณะเป็นแผ่นแบน (Plate) การพิมพ์จะอาศัยหลักการทางเคมี คือ เมื่อจัดทำภาพบนแผ่นโลหะแบนแล้ว คุณสมบัติที่ต้องการคือ เมื่อทาหมึกลงบนแผ่นนั้นส่วนที่เป็นภาพจะดูดหมึกไว้ ส่วนที่ไม่มีภาพคือไม่ต้องการพิมพ์จะไม่ดูดหมึก เมื่อนำไปกดทับกระดาษหมึกก็จะติดบนกระดาษเป็นภาพที่ต้องการได้ การพิมพ์แบบนี้เป็นที่นิยมมากเรียกว่าระบบออฟเซต (Offset) เหมาะสำหรับการพิมพ์ตัวหนังสือและภาพลายเส้น ลงบนแผ่นกระดาษ แผ่นโลหะ หรือผ้าก็ได้

การพิมพ์ออฟเซต (offset Printing)

การพิมพ์ออฟเซตเป็นวิธีการพิมพ์แบบพื้นแบนอีกวิธีหนึ่งที่ใช้แม่พิมพ์ทำด้วยแผ่นโลหะอลูมิเนียมหรือเป็นแผ่นสังกะสี หรืออาจทำจากกระดาษ หรือเป็นแผ่นพลาสติกก็ได้ การเลือกใช้แผ่นแม่พิมพ์ชนิดใดนั้น ขึ้นอยู่กับจำนวนในการพิมพ์ แม่พิมพ์โลหะ สามารถพิมพ์ได้เป็นจำนวนมากเป็นหมื่น ๆ แผ่น (ซีเยงค์ พรหมวงศ์ 2523 : 198) การพิมพ์แบบออฟเซตมีลักษณะที่พิเศษแตกต่างจากวิธีการอื่น คือมีลูกโม่ทรงกระบอกอย่างน้อย 3 ลูก ทำหน้าที่ดังนี้

1. ลูกโม่ใช้หุ้มแผ่นแม่พิมพ์ อาจเป็นแผ่นโลหะหรือกระดาษก็ได้ เรียกว่า โม่แม่พิมพ์ (Plate Cylinder) ลูกโม่แม่พิมพ์ จะมีลักษณะกลมเหมือนท่อโลหะขนาดใหญ่ มีขอเกี่ยวแผ่นแม่พิมพ์หรือเพลทให้ตึงแน่นไม่เคลื่อนที่ติดกับลูกโม่ เพราะแผ่นเพลทจะต้องถูกกับ ลูกกลิ้งหมึก และลูกกลิ้งน้ำอยู่ตลอดเวลาถ้าเคลื่อนที่เพียงเล็กน้อย ตำแหน่งของภาพ จะเคลื่อนไปจะมีปัญหากับการพิมพ์สอดสีหรือการพิมพ์หลายเพลท
2. ทำหน้าที่รับภาพจากแผ่นแม่พิมพ์ เรียกว่าลูกโม่ยาง (Blanket Cylinder)
3. ทำหน้าที่กดกระดาษให้แนบกับลูกโม่ยาง เพื่อให้หมึกติดเป็นภาพลงบนกระดาษ (Impression cylinder)

การพิมพ์โดยแม่พิมพ์นูน (Relief Printing)

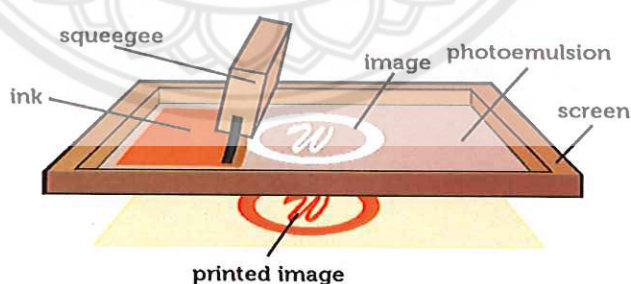


ภาพ 22 แสดงการพิมพ์โดยแม่พิมพ์นูน

ที่มา : www.graphicsatlas.org (2557)

การพิมพ์วิธีนี้เป็นการแกะหรือกัดบล็อก หรือการใช้ตัวอักษรหล่อเป็นตัวนูน เมื่อนำหมึกทาลงบนหน้าของบล็อก แล้วนำไปกดทับบนกระดาษก็จะได้ภาพบนกระดาษนั้น แม่พิมพ์ไม่ว่าจะเป็นภาพหรือตัวอักษรจะต้องกลับซ้ายขวา เพราะการพิมพ์จะเหมือนกับการกดด้วยตรายาง ภาพจะกลับเป็นจริงบนกระดาษ แม่พิมพ์อาจทำได้หลายวิธี เช่น การแกะด้วยมือ การหล่อหรือจะใช้วิธีการแกะบล็อกก็ได้ โดยเฉพาะแม่พิมพ์เป็นภาพจากภาพถ่าย สำหรับวิธีการหล่อส่วนมาก จะหล่อเป็นตัวอักษรนำมาเรียง เรียกว่า ตัวเรียงพิมพ์ (Letter press) จึงเรียกว่าการพิมพ์แบบตัวเรียง (Letter Press Printing)

การพิมพ์โดยแม่พิมพ์ลายฉลุ (Screen-Process printing)



ภาพ 23 แสดงการพิมพ์โดยแม่พิมพ์ลายฉลุ

ที่มา : www.saxoprint.co.uk (2557)

การพิมพ์วิธีนี้ เป็นวิธีพิมพ์ที่ใช้หลักการง่าย ๆ คือ การใช้แม่พิมพ์ที่ทำด้วยผ้าบาง ๆ แต่มีความเหนียว โดยมีจุดประสงค์ว่าถ้าบริเวณใดที่ไม่ต้องการให้หมึกผ่านก็บังส่วนนั้น เมื่อทำการพิมพ์จะวางแม่พิมพ์ทับบนกระดาษและปาดหมึกลง บนแม่พิมพ์ที่วางทับอยู่นั้น ส่วนที่เปิดไว้หมึกก็จะไม่สามารถ

ผ่านลงไปติดกระดาษได้ ส่วนที่ไม่ได้ปิดไว้หมึกก็จะลงไปติดกระดาษ ที่รองอยู่ด้านล่าง ทำให้ได้ภาพตามที่ต้องการ การสร้างแม่พิมพ์ลายฉลุมี 3 วิธีคือ

1. การฉลุด้วยมือ (Hand Cut Stencil)
2. การใช้วิธีการถ่ายภาพ (Photo Stencil)
3. การใช้เครื่องปรุไซลิคโทรนิคส์

การพิมพ์ด้วยแสงโดยวิธีการถ่ายเอกสาร



ภาพ 24 แสดงเครื่องถ่ายเอกสาร

ที่มา : www.sakonnakhonguide.com (2557)

ในปัจจุบันเครื่องถ่ายเอกสารนับว่าเป็นสิ่งจำเป็นอย่างหนึ่งในการดำเนินงาน ไม่ว่าจะเป็นด้านธุรกิจ ด้านการติดต่องาน หรือทางด้านการศึกษา หลักการอย่างง่าย ๆ ในการทำงานของเครื่องถ่ายเอกสาร เป็นลำดับขั้นตอนดังนี้

1. แสงสว่างจากหลอดไฟส่องไปกระทบกับต้นฉบับและสะท้อนภาพไปยัง Drum
2. เกิดไฟฟ้าสถิตบนผิว Drum บริเวณที่ไม่ได้รับแสงสะท้อนที่เป็นภาพ
3. ผงแม่เหล็กที่อยู่ในกล่องรวมกับผงหมึกถูกส่งออกมาเกาะที่ผิว Drum เฉพาะบริเวณที่เป็นภาพ
4. แผ่นกระดาษเคลื่อนที่ผ่าน
5. กิดประจุที่มีกำลังสูงกว่า บนเส้นลวดใต้แผ่นกระดาษที่กำลังเคลื่อนที่ การเคลื่อนที่ของกระดาษจะสัมผัสกับ Drum
6. ผงแม่เหล็กจะพาผงหมึกลงมาที่กระดาษ ที่จริงแล้วจะมาที่เส้นลวดแต่มีกระดาษ ขวางอยู่ผงจึงติดอยู่บนกระดาษภาพ จึงมาปรากฏบนกระดาษ เพราะมีผงหมึกที่ถูกดูดลงมาตามลักษณะ ของภาพ

7. กระดาษที่มีภาพปรากฏ เคลื่อนที่ผ่านลูกกลิ้งความร้อน และอัดให้ผงหมึกละลายติดแน่นเป็นภาพที่คงทนตามต้องการ

ระบบโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อใช้ในการพิมพ์

การศึกษาในปัจจุบัน ผู้เรียนต้องมีความรู้ทางด้านคอมพิวเตอร์อย่างน้อยควรเป็นขั้นพื้นฐาน การใช้งานส่ว มากเน้น ไปที่การพิมพ์รายงาน เพื่อให้ได้ผลงานการพิมพ์ที่คุณภาพดี เรามักใช้โปรแกรม Winword บน Windows สำหรับเครื่อง PC ใช้งานทั่วไป เนื่องจากมีแบบตัวอักษรที่สวยงามหลายรูปแบบ ผู้สนใจควรศึกษาโปรแกรมเหล่านั้นและ ฝึกหัดให้บ่อย ๆ เพื่อให้เกิดความคล่องตัวในการใช้งาน การที่จะใช้โปรแกรมอื่นก็ได้เพราะโปรแกรมกราฟฟิกจะมีส่วนของ การพิมพ์ตัวอักษรอยู่แล้ว ถ้าหากมีความรู้ทางด้านโปรแกรมราวิตรี (RW) หรือ จูฬา (CW) ก็ใช้งานได้เช่นเดียวกัน แต่ตัว เลือกที่จะใช้อักษรแบบต่าง ๆ มีน้อย แต่ก็ใช้งานไม่ยุ่งยากซับซ้อน อุปกรณ์ประกอบที่สำคัญคือ เครื่องพิมพ์ที่ใช้ร่วมกับ คอมพิวเตอร์นั่นเอง เครื่องพิมพ์ที่นิยมใช้กันในปัจจุบันมีดังนี้

เครื่องพิมพ์แบบ Dot Matrix



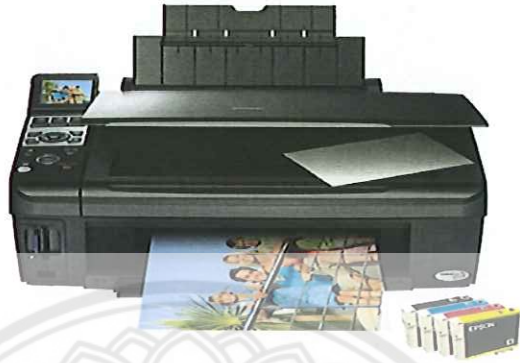
ภาพ 25 แสดงเครื่องพิมพ์แบบ Dot Matrix

ที่มา : www.jestineyong.com (2557)

เป็นเครื่องพิมพ์ใช้ระบบการกระแทก โดยใช้หัวเข็มขนาดเล็กซึ่งมีอยู่ 2 ชนิดคือถ้าเป็นเครื่องพิมพ์ขนาดเล็กจะมี 9 หัวเข็ม และขนาดใหญ่ที่มีความละเอียดสูงจะมี 24 หัวเข็ม การทำงานเป็นไปตามคำสั่งของเครื่องคอมพิวเตอร์ หัวเข็มจะ กระแทกผ่านผ้าหมึกพิมพ์เช่นเดียวกับเครื่องพิมพ์ดีด ตัวอักษรก็จะไปติดบนกระดาษ และฉบับที่พิมพ์นี้ไปทำสำเนา จำนวน มากด้วยเครื่องพิมพ์ระบบดิจิตอลหรือถ่ายเอกสารได้เลย แต่ถ้าหากจะนำไปพิมพ์สำเนาในระบบโรเนียวให้พิมพ์ลงบนกระดาษ ไขโดยนำผ้าพิมพ์ออก และให้หัวเข็มกระแทกเจาะลงบนกระดาษไขเช่นเดียวกับการพิมพ์ด้วย

เครื่องพิมพ์ดีดเครื่องพิมพ์ ประเภทนี้มีความจำเป็นในการพิมพ์ที่ต้องสำเนาด้วยคาร์บอน 2 - 3 ชั้น เช่น การพิมพ์ใบเสร็จรับเงิน เป็นต้น

เครื่องพิมพ์แบบ Inkjet



ภาพ 26 แสดงเครื่องพิมพ์แบบ Inkjet

ที่มา : itsjacqueline.wordpress.com (2557)

เป็นเครื่องพิมพ์ที่ทำงานตามคำสั่งของคอมพิวเตอร์ โดยวิธีการพ่นหมึกโดยตรงลงบนกระดาษ โดยหัวพิมพ์ จะ บรรจุหมึกเป็นแบบ Ink Cartridge การพ่นหมึกออกมานี้มีอยู่ 2 แบบ คือ แบบใช้ความร้อน (heating/cooling (thermal) inkjet method) ซึ่งใช้อยู่ในเครื่อง Canon , HP และ lenmark ส่วนแบบที่ 2 เป็นแบบ mechanical method เครื่อง Epson ใช้ระบบนี้ การพิมพ์ระบบอิงค์เจ็ตในปัจจุบันได้คุณภาพที่ดีมากที่สุดนี้ขึ้นอยู่กับคุณภาพของกระดาษ ที่นำมาใช้พิมพ์ เนื่องจากหมึกพิมพ์จำเป็นต้องการกระดาษที่ซึมซับหมึกได้ง่ายและรวดเร็ว ไม่เช่นนั้นจะให้เลอะได้ง่ายอีก ประการหนึ่งจำเป็น ต้องปรับไดรแอร์ให้เหมาะสมกับการพิมพ์ เพราะถ้าหากเครื่องพิมพ์ทำงานผิดพลาดตัวอักษรหรือรูปภาพ จะเกิดอาการสั่นหรือ ภาพส่ายเป็นคลื่น ความเร็วในการพิมพ์จะประมาณ 1 - 2 แผ่นต่อนาที การใช้เครื่องพิมพ์ประเภทนี้จึง เหมาะกับการทำต้นฉบับ จำนวนน้อย และนำไปสำเนาด้วยเครื่องพิมพ์ระบบดิจิตอลหรือนำไปถ่าย ทำเพลทออฟเวทได้โดยตรง

เครื่องพิมพ์แบบเลเซอร์ (Laser Printer)



ภาพ 27 แสดงเครื่องพิมพ์แบบ Laser Print

ที่มา : www.bestbuy.ca (2557)

เครื่องพิมพ์แบบเลเซอร์เป็นการทำงานโดยใช้ Photo sensitive drum ในการทำงานเพื่อให้เกิดรูปภาพหรือ ตัวอักษร ซึ่งมีลักษณะการทำงานคล้ายคลึงกับเครื่องถ่ายภาพเอกซเรย์มาก จะแตกต่างกันตรงที่ข้อมูลของเครื่องถ่ายภาพเอกซเรย์จะเป็น แผ่นภาพหรือตัวอักษรที่ต้องการทำสำเนาลงบนกระดาษอีกแผ่นหนึ่ง ให้เหมือนกับต้นฉบับเดิม ส่วนการพิมพ์ด้วยเลเซอร์ เป็น การถ่ายโอนข้อมูลที่เก็บไว้ในหน่วยความจำของคอมพิวเตอร์ โดยเมื่อต้องการพิมพ์โปรแกรมการพิมพ์ก็จะส่งข้อมูลไปยัง เครื่องโดยใช้ Page Description Language เครื่องพิมพ์ก็จะประมวลผลที่ละหน้าและเก็บไว้ในหน่วยความจำของเครื่อง พิมพ์ หลังจากนั้นจะเกิดการ Modulation ทำให้ลำแสงสะท้อนผ่านกระจกเงาที่กำลังหมุนสัมพันธ์กับดรัมที่เคลือบด้วยวัสดุ ไวแสงหมุนไปพร้อม ๆ กัน แสงเลเซอร์จะกวาดไปบนสแกนไลน์ (Scan Line) ทำให้เกิดจุดไฟฟ้าสถิตเล็ก ๆ ขึ้นบนผิวดรัม ในขณะที่เดียวกันดรัมก็จะดูดเอาโทนเนอร์ที่มีประจุไฟฟ้าอยู่ติดขึ้นมาตามคำสั่งภาพหรืออักษรนั้น เมื่อกระดาษผ่านเข้ามาก็จะดูด เอาผงหมึกลงมาเกาะติดและผ่านกระบวนการความร้อนเพื่อให้เกิดการหลอมละลายติดบนกระดาษ ผลของการพิมพ์ที่ได้ สามารถนำไปเป็นต้นฉบับได้เช่นเดียวกับเครื่องพิมพ์อิงค์เจต การพิมพ์ด้วยเครื่อง เลเซอร์จะมีความเร็วสูงกว่าอิงค์เจตมาก โดยประมาณ 4-20 แผ่นต่อนาที ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับขีดความสามารถของเครื่องพิมพ์

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การออกแบบอัตลักษณ์องค์สโมสรรฟุตบอลจังหวัดน่าน ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบ โดยเสนอความคิดและวิธีการให้เพื่อความเข้าใจอย่างเป็นระบบ อันมีเนื้อหาและขั้นตอนดังต่อไปนี้

- 3.1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย
- 3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.4 สรุปแนวทางในการออกแบบ

3.1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มวัยรุ่นช่วงอายุ 17ขึ้นไป เป็นช่วงวัยที่สนใจและเข้าใจเหตุการณ์ ข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวกับกีฬาฟุตบอลได้เป็นอย่างดี และสามารถวิเคราะห์เรื่องราวข้อมูลต่างๆ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้

3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาออกแบบการออกแบบอัตลักษณ์องค์สโมสรรฟุตบอลจังหวัดน่าน ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

- 3.2.1 วางแผน เริ่มต้นจากการกำหนดวัตถุประสงค์ของการออกแบบ ให้การออกแบบอัตลักษณ์องค์ มีความน่าสนใจ และสร้างความน่าเชื่อถือต่อตัวองค์กร
- 3.2.2 การศึกษาข้อมูลจากหนังสือ เว็บไซต์ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และดูตัวอย่างผลงานอัตลักษณ์องค์แนวต่างๆ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งาน
- 3.2.3 ลงพื้นที่สัมภาษณ์ข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวกับสโมสรรฟุตบอลจังหวัดน่านและนำของข้อมูลต่างๆ ออกแบบผลงาน

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลด้านการออกแบบ

1.1 การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร

- กำหนดกลุ่มเป้าหมายอย่างชัดเจน
- มีเอกลักษณ์ที่ชัดเจน
- ผลิตภัณฑ์สินค้าสามารถนำไปใช้ทำกิจกรรมต่างๆได้
- ผลิตภัณฑ์มีราคาสินค้าที่เหมาะสม
- อัตลักษณ์องค์กรต้องมีความทันสมัย
- สามารถทำให้อัตลักษณ์เป็นที่จดจำได้และสร้างความน่าเชื่อถือให้แก่กลุ่มเป้าหมาย

1.2 ด้านหลักการออกแบบ

- อัตลักษณ์องค์กรต้องมีสัญลักษณ์ที่มีความเรียบง่าย(Simplicity) เป็นการนำเสนอความเป็นองค์กรนั้นได้อย่างชัดเจน ซึ่งถ้าเป็นเครื่องที่มีรายละเอียดปลีกย่อยมาก จะทำให้คนจดจำเครื่องหมายนั้นได้ยาก
- อัตลักษณ์องค์กรต้องมีลักษณะเฉพาะตัว(Uniqueness) เพราะเป็นการสร้างรูปแบบที่ไม่ซ้ำใครซึ่งจะทำให้ผู้บริโภคจดจำได้และมีเอกลักษณ์ของตัวเององค์กรนั้นๆ
- อัตลักษณ์องค์กรต้องมีสัญลักษณ์ทรงคุณค่า(Value) ความมีพลังในตัวของสัญลักษณ์ขึ้นอยู่กับความสามารถที่จะทำให้เกิดจดจำ ซึ่งจำเป็นต่อองค์การออกแบบและสื่อความหมายอย่างเป็นระบบ
- อัตลักษณ์องค์กรต้องมีความแตกต่าง(Differentiate) เนื่องจากองค์กรต่างๆที่มีคู่ขนานในกลุ่มธุรกิจเดียวกัน ซึ่งการสร้างความแตกต่างนี้จะองค์กรนั้นมีจุดเด่นและเป็นที่ยอมรับได้ง่าย
- อัตลักษณ์องค์กรต้องมีสัญลักษณ์ที่บอกรายละเอียด(Descriptive)สัญลักษณ์นั้นสามารถสื่อความหมายได้ชัดเจนไม่ว่าจะเป็นบุคลากร ลูกค้านักลงทุนส่วนใหญ่ มักจะนิยมเครื่องหรือชื่อที่สามารถสื่อความหมายได้
- อัตลักษณ์องค์กรต้องสามารถเชื่อมโยงถึงสินค้าหรือบริการ สัญลักษณ์ที่มีชื่อขององค์กรและการใช้สีนั้นจะทำให้ กลุ่มเป้าสามารถรับรู้และเข้าใจได้ง่ายว่าองค์กรนั้นทำธุรกิจประเภทอะไร

- อัตลักษณ์องค์กรต้องมีสัญลักษณ์ที่สื่อสารแตกต่างกัน(Tone of voice) สัญลักษณ์ขององค์กรสามารถพูดหรืออธิบายถึงความเป็นองค์หรือสินค้านั้นๆได้โดยอาศัยคุณลักษณะที่แฝงอยู่ในสัญลักษณ์นั้น
- อัตลักษณ์องค์กรต้องมีสัญลักษณ์ที่มีความงามเป็นเลิศ(Graphic excellence) สัญลักษณ์ที่ได้รับการออกแบบมีความสวยงามเพื่อสามารถเพิ่มคุณค่าให้แก่สินค้าหรือองค์นั้นได้

1.3 วิเคราะห์ข้อมูลจากกรณีศึกษา



จากกรณีศึกษาอัตลักษณ์ของสโมสรฟุตบอล ชลบุรี สรุปได้ดังนี้

- มีความทันสมัยเข้ากับยุคในปัจจุบัน
- สามารถสร้างความแตกต่างจากสโมสรต่างในประเทศไทย
- มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวไม่ซ้ำใคร

3.4 สรุปแนวทางในการออกแบบ

- สรุปผลแนวทางในการออกแบบอัตลักษณ์สโมสรฟุตบอลจังหวัดน่านมีกระบวนการออกแบบดังนี้
- 1. วิเคราะห์และศึกษาข้อมูลต่างๆ ซึ่งประกอบด้วย ข้อทั่วไปเอกสารต่างๆที่เกี่ยวกับสโมสรฟุตบอล จังหวัดน่านและข้อมูลการลงพื้นที่ไปสัมภาษณ์
- 2. นำผลที่ได้จากการวิเคราะห์มาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบอัตลักษณ์ ให้ตัวผลงานมีความน่าสนใจและสามารถเป็นที่จดจำได้ง่าย
- 3. กำหนดภาพรวมของข้อมูลเอกสารทั้งหมดที่ได้วิเคราะห์รวมถึงแนวคิดในการออกแบบมาสร้างผลงานเป็นอัตลักษณ์องค์กร

บทที่ 4

การพัฒนาและการสร้างสรรค์

จากกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลของสภาพทั่วไปของ สโมสรฟุตบอลจังหวัดน่าน จากข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูลและการพัฒนาการออกแบบ เพื่อเป็นแนวทางการวิเคราะห์ข้อมูลและการพัฒนาการออกแบบ เพื่อเป็นแนวทางการวิเคราะห์และพัฒนาสร้างสรรค์งานออกแบบให้มีประโยชน์มากที่สุด โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

- 4.1 แนวคิดในการออกแบบ(Concept)
- 4.2 ขั้นตอนแบบร่าง(Sketch)
- 4.3การพัฒนาและการสร้างสรรค์(Development and Desing)
- 4.4ผลงานที่สร้างสรรค์(New Media)

4.1 แนวคิดในการออกแบบ(Concept)

แนวคิดในการออกแบบเบื้องต้นที่ว่า ต้องการจะสร้างความเป็นเอกลักษณ์ เป็นที่จดจำให้กับองค์กร โดยที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นสโมสรฟุตบอลจังหวัดน่าน โดยที่ยึดสัญลักษณ์ที่มีความสำคัญมาจากฉายาของสโมสรฟุตบอลจังหวัดน่าน คือ งาช้างดำมหากาฬเข้ามาเป็นแนวคิดหลัก เพื่อให้สอดคล้องกับตราสัญลักษณ์เดิมของสโมสร และมีการพัฒนาให้ตราสัญลักษณ์มีความทันสมัย ความ

concept : winner



แข็งแรง



อดทน



ดุร้าย



สง่างาม

เป็นสากล

ภาพ 29 แสดงที่มาของแนวคิด

ที่มา : นายวรายุทธ พุ่มวิจิตร (2557)

| แนวคิด | สัญลักษณ์ |
|---------|---|
| แข็งแรง | ช้างซึ่งเป็นสัตว์ที่มีพลังกำลังที่แข็งแรงในตราสัญลักษณ์ |
| อดทน | รูปทรงโลในตราสัญลักษณ์ |
| จุดยืน | ตาช้างที่มีแนวตาดูด้านในตราสัญลักษณ์ |
| สง่างาม | สีขาวและหูที่มีลักษณะคล้ายปีกในตราสัญลักษณ์ |

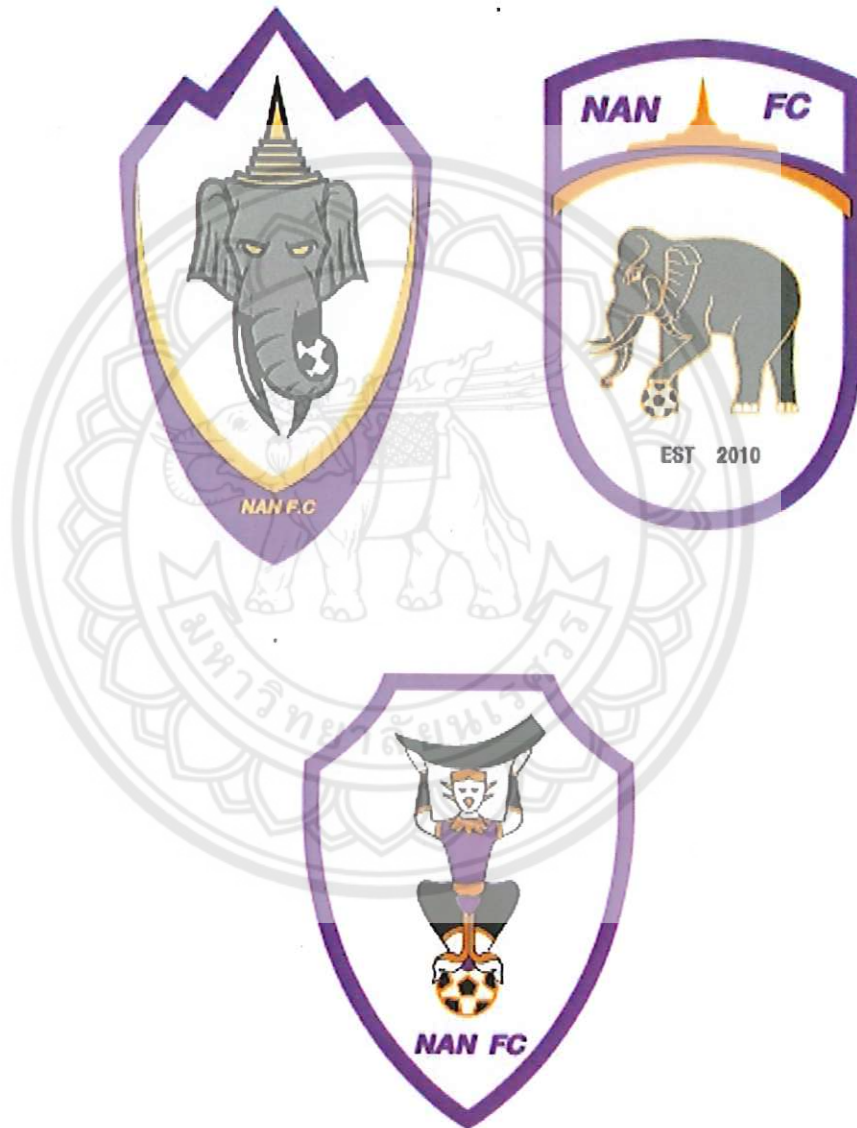
ตารางที่ 2 : ตารางแนวคิดในการออกแบบ

ที่มา : นายวรายุทธ พุ่มวิจิตร (2557)



4.2 ขั้นตอนแบบร่าง(Sketch)

การแบบและพัฒนาตราสัญลักษณ์ เป็นสิ่งแรกที่จะออกแบบ เมื่อได้ตราสัญลักษณ์จำได้นำไปพัฒนาออกแบบในส่วนอื่นๆต่อไป โดยที่ได้ทำขึ้นโดยที่มีสัญลักษณ์ต่างๆใน ตราสัญลักษณ์ เช่น โล่แสดงถึงความแข็งแกร่ง ช้างงาดำแสดงถึงที่มาของฉายาสโมสรชื่อจำกัด และตัวอักษรที่เขียนชื่อสโมสร



ภาพ 30 แสดงขั้นตอนแบบร่างตราสัญลักษณ์

ที่มา : นายวรายุทธ พุ่มวิจิตร (2557)

4.3 การพัฒนาและการสร้างสรรค์(Development and Desing)

หลังจากได้แนวทางของรูปแบบตราสัญลักษณ์จากแบบร่าง(Sketch) จากหัวข้อ 4.2 แล้วจึงนำมาแก้ไขพัฒนาต่อจนได้ตราสัญลักษณ์ที่สมบูรณ์และเหมาะสม โดยสีที่ใช้จะเป็นสีม่วงและสีเหลือง ตัวอักษรที่ได้ประดิษฐ์ขึ้นมา



ภาพ 31 แสดงขั้นตอนพัฒนาและการสร้างสรรค์ 1

ที่มา : นายวรายุทธ พุ่มวิจิตร (2557)



ภาพ 32 แสดงขั้นตอนพัฒนาและการสร้างสรรค์ 2

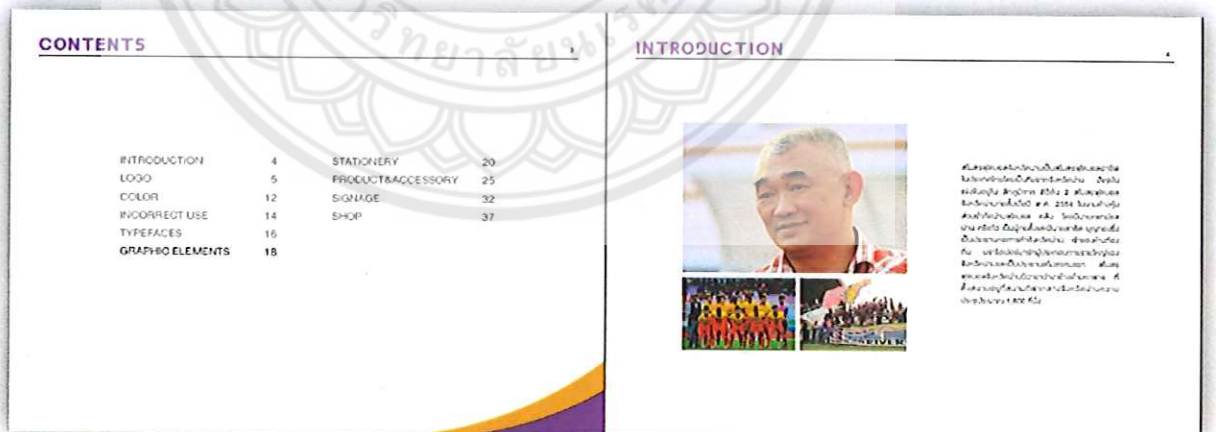
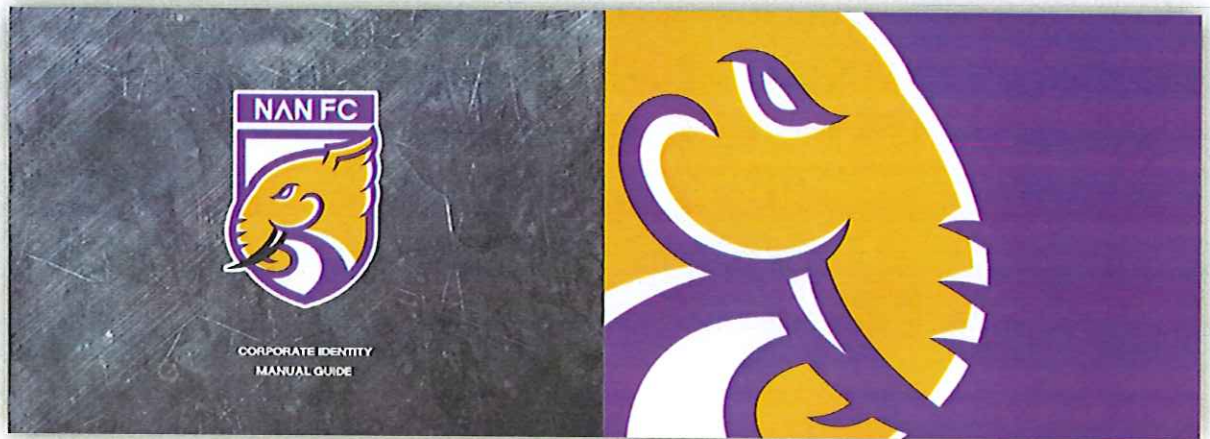
ที่มา : นายวรายุทธ พุ่มวิจิตร (2557)

4.4 ผลงานที่สร้างสรรค์(New Media)

จัดแสดงผลงานในงานนิทรรศการแสดงผลงานการศึกษาอิสระ " Save Add " ของนิสิต
ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร




ภาพ 33 แสดงตราสัญลักษณ์ที่นำมาใช้
ที่มา : นายวรายุทธ พุ่มวิจิตร (2557)



ภาพ 34 แสดงหนังสือคู่มือการใช้ตราสัญลักษณ์ 1

ที่มา : นายวราวุธ พุ่มวิจิตร (2557)


CONCEPT DESIGN



มีแนวคิดมาจาก 3 สิ่ง คือ
 1. โลโก้ NAN FC
 2. หัวม้า
 3. ปีก


การนำ 3 สิ่งนี้ มาผสมกันเพื่อสร้าง
 โลโก้ใหม่ ที่มีความหมายและ
 สวยงาม โดยนำ โลโก้ NAN FC
 มาผสมกับ หัวม้า และ ปีก
 เพื่อสร้าง โลโก้ใหม่ ที่มีความ
 สวยงาม และมีความหมาย

GRID SYSTEM AND CLERA SPACE




มีจุดประสงค์เพื่อใช้ในการ
 กำหนดขนาดของโลโก้
 ให้เหมาะสมกับพื้นที่
 ที่ใช้ และเพื่อให้
 โลโก้มีความชัดเจน
 และสวยงาม

SIZE CONTROL




ขนาดของโลโก้
 ควรเป็น 1:1 หรือ 2:1
 หรือ 3:1 หรือ 4:1
 หรือ 5:1 หรือ 6:1
 หรือ 7:1 หรือ 8:1
 หรือ 9:1 หรือ 10:1

BACKGROUND CONTROL




โลโก้ควรใช้บนพื้น
 สีขาว หรือ พื้น
 สีน้ำเงิน หรือ พื้น
 สีเทา หรือ พื้น
 สีดำ หรือ พื้น
 สีอื่น ๆ

BLACK AND WHITE COLOR



โลโก้สามารถใช้
 สีดำ หรือ สีขาว
 หรือ สีเทา หรือ
 สีอื่น ๆ

COLOR



ภาพ 35 แสดงหนังสือคู่มือการใช้ตราสัญลักษณ์ 2
 ที่มา : นายวรายุทธ พุ่มวิจิตร (2557)

COLOR

PRIMARY COLOR

| | |
|------|-----|
| P 16 | 0 1 |
| P 17 | 0 2 |
| P 18 | 0 3 |
| P 19 | 0 4 |

SECONDARY COLOR


| | | |
|------|------|------|
| S 1* | S 2 | S 3 |
| S 4 | S 5 | S 6 |
| S 7 | S 8 | S 9 |
| S 10 | S 11 | S 12 |

PRIMARY COLOR ใช้ สีตามมาตรฐาน
ที่กำหนด

SECONDARY COLOR ใช้ สีตามมาตรฐาน
ที่กำหนด

INCORRECT USE

INCORRECT USE



ใช้ฟอนต์และสีที่ไม่ถูกต้องตามที่
กำหนดไว้ในคู่มือการใช้งาน
ตราสัญลักษณ์ของมหาวิทยาลัย
เทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

TYPEFACE

TYPEFACE

PRIMARY TYPE
NGAH DAM
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S
T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

SECONDARY TYPE
COFFINMATHS X 43 LEH 43 LEH
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S
T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

GRAPHIC ELEMENT

ภาพ 36 แสดงหนังสือคู่มือการใช้ตราสัญลักษณ์ 3

ที่มา : นายวรายุทธ พุ่มวิจิตร (2557)



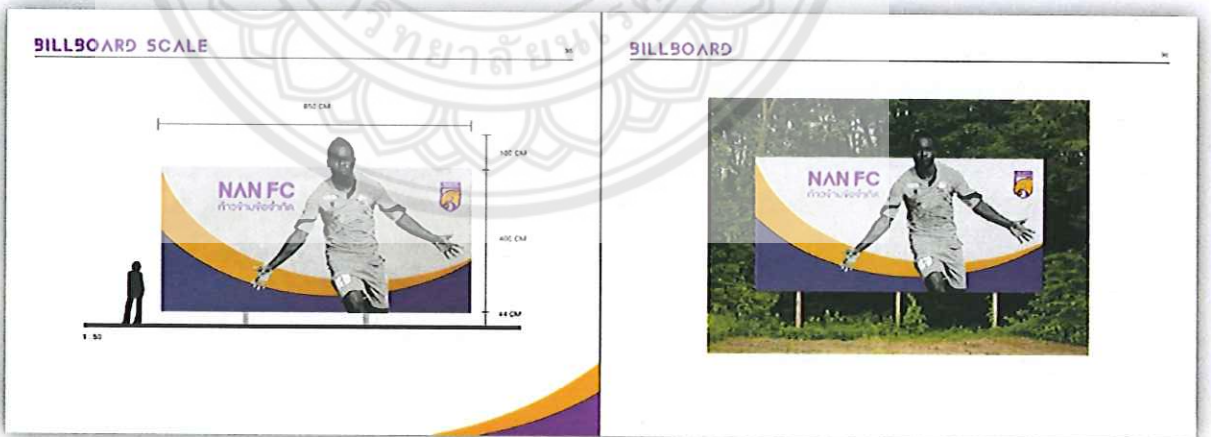
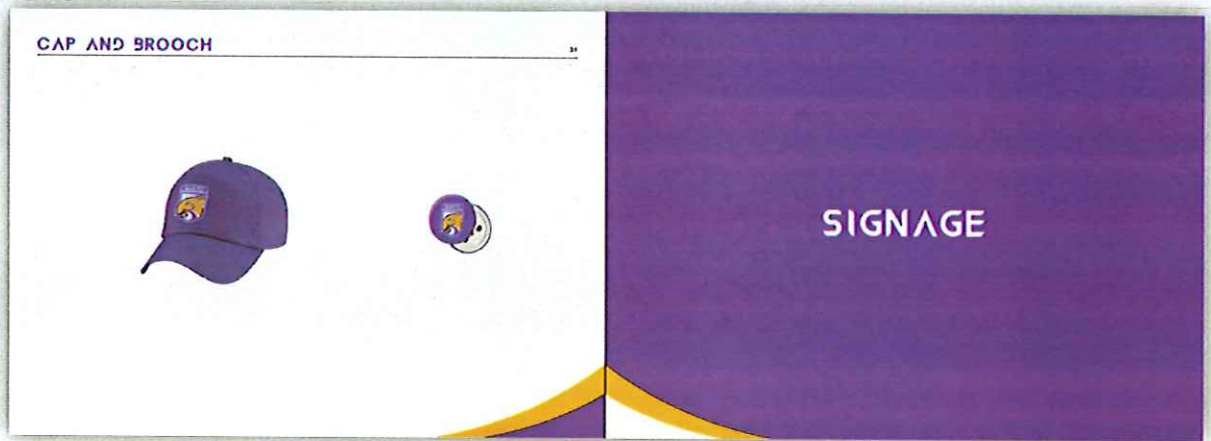
ภาพ 37 แสดงหนังสือคู่มือการใช้ตราสัญลักษณ์ 4

ที่มา : นายวรายุทธ พุ่มวิจิตร (2557)

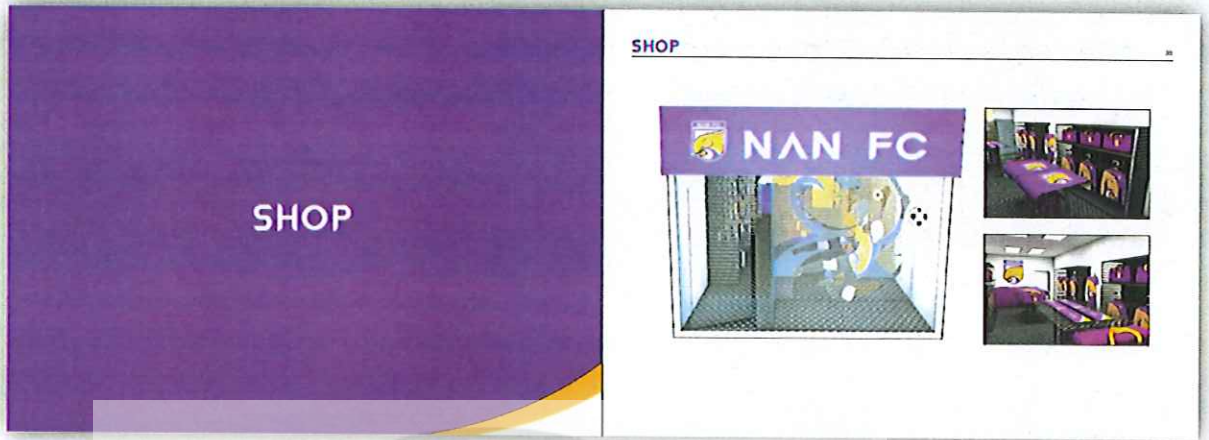


ภาพ 38 แสดงหนังสือคู่มือการใช้ตราสัญลักษณ์ 5

ที่มา : นายวรายุทธ พุ่มวิจิตร (2557)



ภาพ 39 แสดงหนังสือคู่มือการใช้ตราสัญลักษณ์ 6
ที่มา : นายวรายุทธ พุ่มวิจิตร (2557)



ภาพ 40 แสดงหนังสือคู่มือการใช้ตราสัญลักษณ์ 7

ที่มา : นายวรายุทธ พุ่มวิจิตร (2557)



ภาพ41. ชุดกีฬา

ที่มา : นายวรายุทธ พุ่มวิจิตร (2557)



ภาพ 42 แสดงเสื้อแขนยาว

ที่มา : นายวรายุทธ พุ่มวิจิตร (2557)



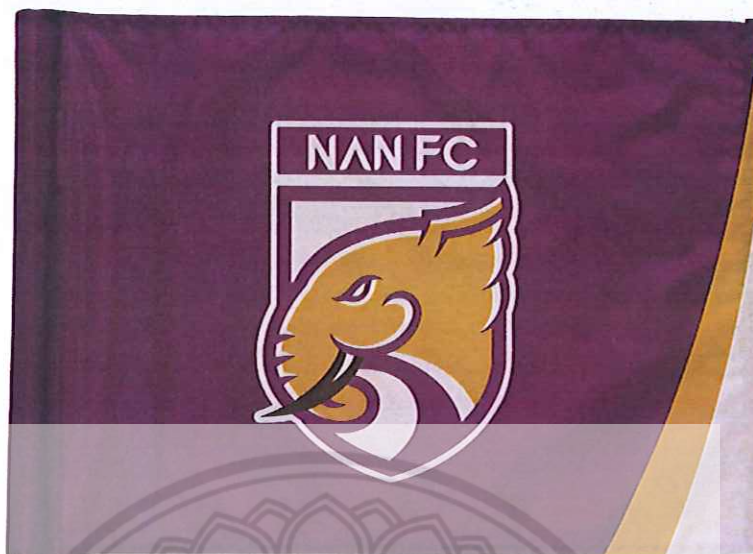
ภาพ 43 แสดงกระเป๋า

ที่มา : นายวรายุทธ พุ่มวิจิตร (2557)



ภาพ 44 แสดงผ้าพันคอ

ที่มา : นายวรายุทธ พุ่มวิจิตร (2557)



ภาพ 45 แสดงธงเชียร์

ที่มา : นายวรายุทธ พุ่มวิจิตร (2557)



ภาพ 46 แสดงหมวก

ที่มา : นายวรายุทธ พุ่มวิจิตร (2557)



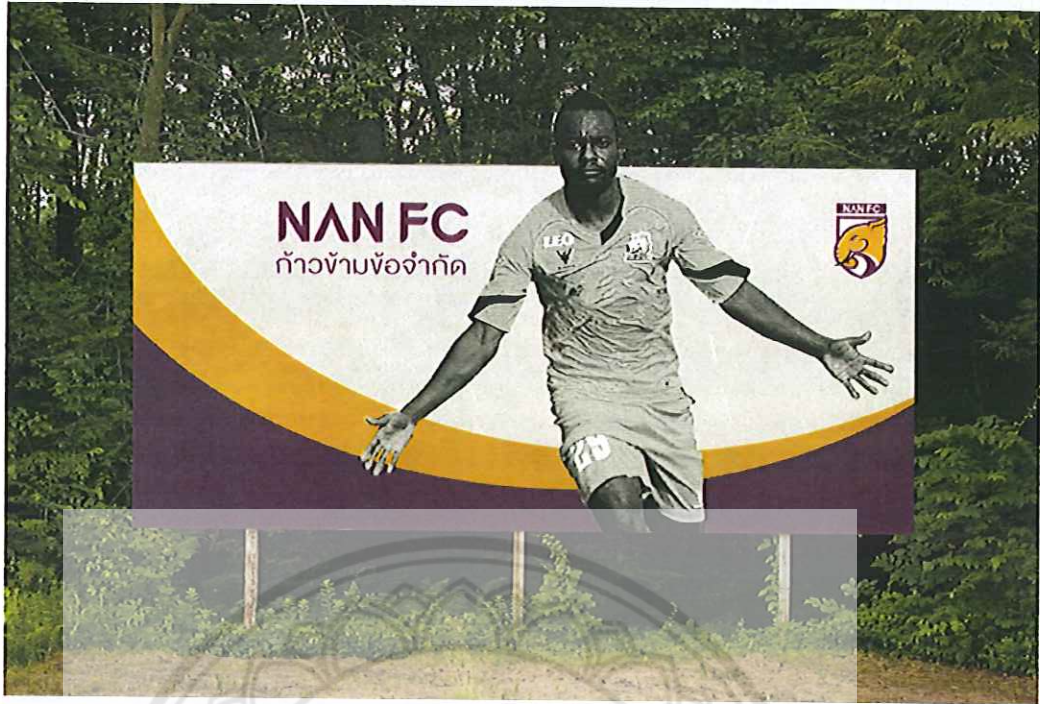
ภาพ 47 แสดงเข็มกลัด

ที่มา : นายวรายุทธ พุ่มวิจิตร (2557)



ภาพ 48 แสดงธงหน้าทางเข้าสนาม

ที่มา : นายวรายุทธ พุ่มวิจิตร (2557)



ภาพ 49 แสดงป้ายโฆษณา

ที่มา : นายวรายุทธ พุ่มวิจิตร (2557)



ภาพ 50 แสดงด้านหน้าร้านขายสินค้า

ที่มา : นายวรายุทธ พุ่มวิจิตร (2557)



ภาพ 51 แสดงภายในร้านขายสินค้า 1

ที่มา : นายวราวุธ พุ่มวิจิตร (2557)



ภาพ 52 แสดงภายในร้านขายสินค้า 2

ที่มา : นายวราวุธ พุ่มวิจิตร (2557)



ภาพ 53 แสดงภายในร้านขายสินค้า 3

ที่มา : นายวรายุทธ พุ่มวิจิตร (2557)



ภาพ 54 แสดงภายในร้านขายสินค้า 4

ที่มา : นายวรายุทธ พุ่มวิจิตร (2557)



ภาพ 55 แสดงเอกสารในสำนักงาน

ที่มา : นายวรายุทธ พุ่มวิจิตร (2557)

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และ ข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยในหัวข้อการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสโมสรรฟุตบอลจังหวัดน่าน โดยการออกแบบเน้นที่จะสร้างความเป็นที่จดจำและภาพลักษณ์ใหม่ให้กับตัวองค์กร แสดงถึงที่มาของฉายาของสโมสรคืองานช่างดำมหากาฬ ให้ดูแข็งแกร่ง ดุดัน เพื่อเชื่อมโยงเข้ากับคอนเซ็ปต์ที่ได้กล่าวไว้ ทั้งยังมีการปรับภาพลักษณ์เพื่อให้ดูทันสมัย มีความเท่าเทียมกับสโมสรในลีกดิวิชั่นต่างๆ

5.1 สรุปผลการออกแบบ

การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสโมสรรฟุตบอลจังหวัดน่าน ออกแบบโดยใช้โปรแกรมณ Illustrator มีตราสัญลักษณ์, หนังสือคู่มือการใช้ตราสัญลักษณ์, ชุดฟุตบอล, เสื้อแขนยาว, เอกสารในสำนักงาน, หมวก, ผ้าพันคอ, เข็มกลัด, ธงเชียร์, กระเป๋า, ป้ายโฆษณา, ธงทางเข้า, ร้านค้า เพื่อต้องการที่สร้างภาพลักษณ์ใหม่ให้กับตัวองค์กร โดยดำเนินการตามแนวคิดที่ได้วางแผนไว้ แสดงถึงความแข็งแกร่ง ความแข็งแกร่ง ความดุดัน ซึ่งตัวงานจะจัดแสดงในงาน นิทรรศการ "Save Add" ที่ เซ็นทรัล พลาซ่า จังหวัด พิษณุโลก

5.2 ปัญหาในการออกแบบ

การที่จะสร้างภาพลักษณ์ใหม่ให้กับองค์กร ที่เป็นสโมสรรฟุตบอลนั้นนับเป็นเรื่องที่ยาก เพราะเป็นองค์กรที่ใหญ่ ระดับจังหวัด และยากที่จะออกแบบมาแล้วเป็นที่น่าเชื่อถือ และน่าสนใจ การที่หยิบยกเรื่องราวมาใช้ในการออกแบบและพัฒนานับว่าเป็นเรื่องที่ยาก เพราะตราสัญลักษณ์ขององค์กรในลักษณะ คล้ายๆกันก็มีให้เห็นอยู่มากมาย

5.3 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ในการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสโมสรรฟุตบอลจังหวัดน่าน ผู้ศึกษามีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. ควรมีการศึกษาหาข้อมูลอ้างอิงที่จะใช้ในการออกแบบให้มากพอ เพื่อความน่าเชื่อถือ
2. อาจจะมีการทำแบบทดสอบหลังการวิจัยเพื่อประเมินผลให้ตรงตามจุดประสงค์ได้มากขึ้น



บรรณานุกรม

ทองเจือ เขียดทอง. (2535). การออกแบบสัญลักษณ์. (พิมพ์ครั้งที่4). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ศิลปประ
ภา.

ผศ.สุมิตรา ศรีวิบูลย์ (2546). การออกแบบอัตลักษณ์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ เอ บิ๊ก ดิสทริบิวชั่น
จำกัด.

กติกากีฬาฟุตบอล.สืบค้น 20 ธันวาคม 2557,จาก <http://footballfootballclub.blogspot.com>

ประวัติฟุตบอล.สืบค้น 20 ธันวาคม 2557,จาก <http://www.fat.or.th>

ประวัติฟุตบอลไทย.สืบค้น 20 ธันวาคม 2557,จาก <http://www.fat.or.th>

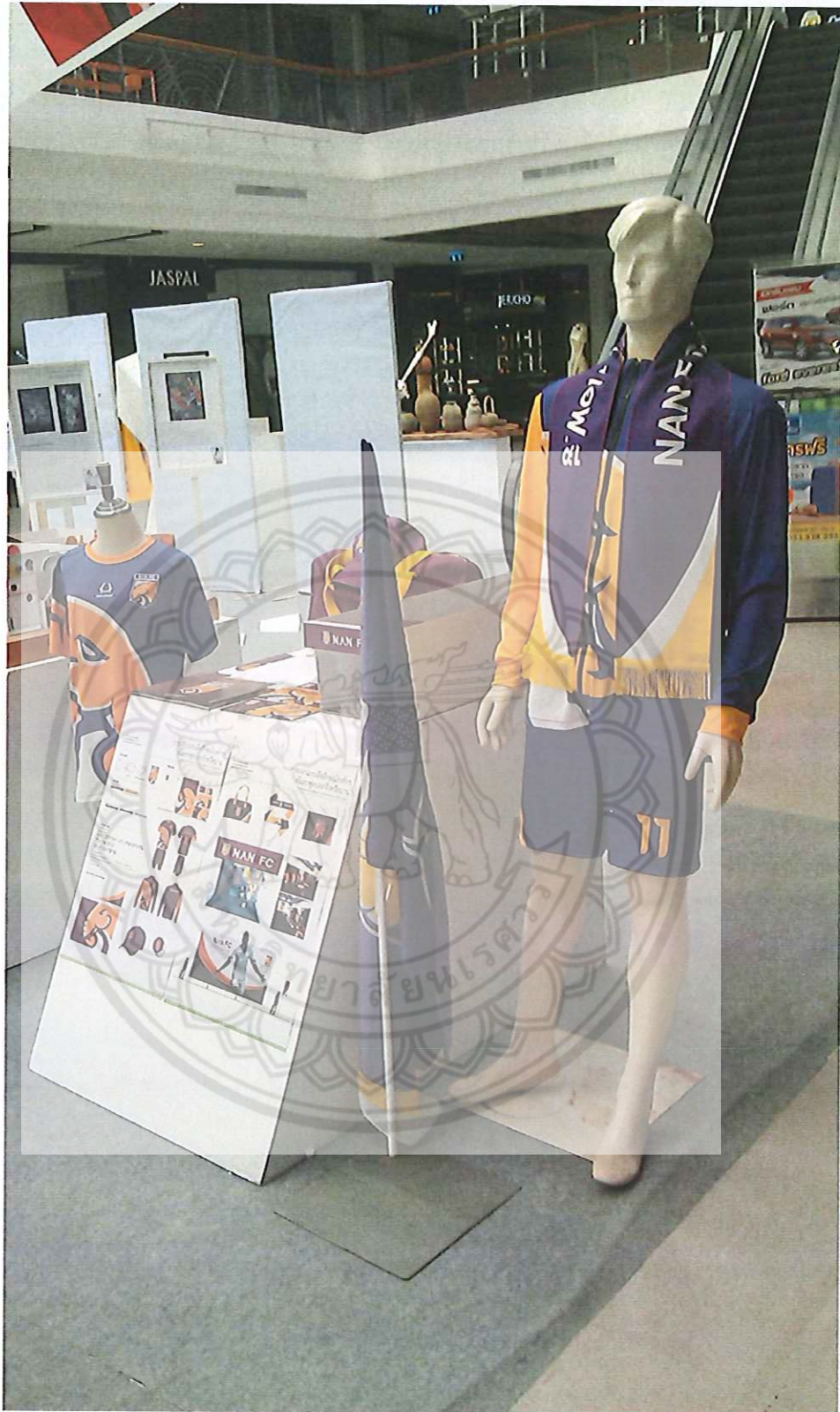
หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์.สืบค้น 20 ธันวาคม 2557,จาก <http://www.skcc.ac.th>

ประวัติสื่อสิ่งพิมพ์.สืบค้น 20 ธันวาคม 2557,จาก <http://suchatditthanat.weebly.com>

ประเภทของการพิมพ์.สืบค้น 20 ธันวาคม 2557,จาก <https://chakraiya.wordpress.com/>







ภาพแสดงผลงานนิทรรศการ save add 1



ภาพแสดงผลงานนิทรรศการ save add 2



ภาพแสดงผลงานนิทรรศการ save add 3



ภาพแสดงพิธีเปิดงานนิทรรศการ save add



ภาพแสดงบรรยากาศภายในงานนิทรรศการ save add



ภาพแสดงผลงานนิทรรศการ save add 4



ภาพแสดงผลงานนิทรรศการ save add 5



ภาพแสดงผลงานนิทรรศการ save add 6



ภาพแสดงผลงานนิทรรศการ save add 7



ภาพแสดงพิธีการปิดงาน นิทรรศการ save add



ภาพแสดงร่วมถ่ายภาพกับอาจารย์ที่ปรึกษา







54711209
 วรยุทธ พุ่มวิจิตร / Mr Warayut Pumwitt
 19/26 ซ.สุขุมวิท 65 เขตวัฒนา แขวงพระโขนง กรุงเทพฯ 10110
 08-6077-9047 / tontatom@hotmail.com

การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสโมสรฟุตบอลจังหวัดน่าน
 Identity designed nan football club

ที่ปรึกษา : อาจารย์ คณัฏ เวียงสกุล

ออกแบบอัตลักษณ์องค์กรเพื่อสร้างเอกลักษณ์ร่อบองค์กรให้เป็นที่ยกย่องและ สร้างภาพลักษณ์คู่กันสมัย

OHMD

ภาพแสดงสู่จิตร์

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – นามสกุล นายวรายุทธ พุ่มวิจิตร

เกิดเมื่อ 28 พฤศจิกายน 2532

สถานที่เกิด นครสวรรค์

สถานที่อยู่ปัจจุบัน 19/26 ซอยสุขุมวิท65 เขตวัฒนา แขวงพระโขนงเหนือ
จังหวัดกรุงเทพมหานคร 10110

ตำแหน่งหน้าที่ นิสิตปริญญาตรี

ประวัติการศึกษา

พุทธศักราช 2548 มัธยมศึกษาปีที่3 จากโรงเรียนปทุมคงคา

พุทธศักราช 2550 มัธยมศึกษาปีที่6 จากโรงเรียนปทุมคงคา

พุทธศักราช 2558 ศป.บ การออกแบบสื่อนวัตกรรม มหาวิทยาลัยนเรศวร
จังหวัดพิษณุโลก