

การออกแบบเลขศิลป์เคลื่อนไหวเรื่อง“ข้อดีของสื่อออนไลน์”สำหรับกลุ่มวัยรุ่นอายุ12-18ปี



วิทยานิพนธ์เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนวัตกรรม  
พฤษภาคม 2559  
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

**INFO-MOTION DESIGN “BENEFIT ON SOCIAL MEDIA”**

**FOR 12-18 YEAES**



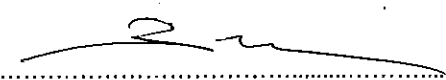
**A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Bachelor of Fine and Applied Arts in Innovative Media Design**

**May 2016**


**Copyright 2016 by Naresuan University**

วิทยานิพนธ์ เรื่อง “การออกแบบเลขศิลป์เคลื่อนไหวเรื่อง “ข้อดีของสื่อออนไลน์  
 สำหรับกลุ่มวัยรุ่นอายุ 12-18 ปี” ของนางสาวสมิตา จำมาลัย  
 ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
 ศิลปะกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์


  
 .....ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์  
 (อาจารย์ลินดา อินทรลักษณ์)


.....ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์  
 (อาจารย์มยุรี สุกังคณา)

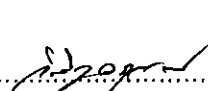
  
 .....กรรมการ  
 (ดร.คณีย์ เรียบสกุล)


  
 .....กรรมการ  
 (อาจารย์วิสิฐ จันมา)

.....กรรมการ  
 (อาจารย์เสกสรรค์ ญาณปัญญาพันธ์)

  
 .....กรรมการ  
 (อาจารย์จุมพล เข้มแสงสุวรรณ)

  
 .....กรรมการ  
 (อาจารย์ชวลิต ดวงอุทา)

  
 .....กรรมการ  
 (อาจารย์วิสิฐ อรุณเรตน์นันท์)

  
 .....  
 (รองศาสตราจารย์ ดร. นิรัช สุกังคัง)  
 หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

## ประกาศคุณูปการ

ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของ อาจารย์ มยุรี สุภังคนาซ ที่ปรึกษา  
วิทยานิพนธ์ ที่ได้อุทิศส่วเวลาอันมีค่ามาเป็นทีปรึกษา พร้อมทั้งให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาใน  
การทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ และขอกราบขอบพระคุณคณะกรรมการวิทยานิพนธ์ทุกท่าน ที่ได้กรุณา  
ให้คำแนะนำตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องของวิทยานิพนธ์ด้วยความเอาใจใส่ จนทำให้วิทยานิพนธ์  
ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์และทรงคุณค่า

กราบขอบพระคุณ อาจารย์ ชวลิต ดวงอุทา อาจารย์ประจำภาควิชาออกแบบ สาขาการ  
ออกแบบสื่อวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยนเรศวร เป็นอย่างสูง ที่สละเวลามาสอน Adobe After Effect  
จนงานสามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ ขอขอบคุณเพื่อนๆที่คอยให้คำปรึกษาและคอยให้ความช่วยเหลือ  
ทุกด้านอย่างเสมอ

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ที่ให้กำลังใจและให้ การสนับสนุนใน  
ทุกๆ ด้านอย่างดีที่สุดเสมอมา

คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงจะมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอบและอุทิศแก่ผู้มี  
พระคุณทุกๆ ท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์สื่อออนไลน์และผู้ที่สนใจ  
บ้างไม่มากก็น้อย

สมิตานันท์ จำมาลัย

ชื่อเรื่อง	ข้อดีของสื่อออนไลน์
ผู้วิจัย	สมิตานันท์ ฉ่ำมาลัย
ที่ปรึกษา	อาจารย์มยุรี สุภังคณาช
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ศป.บ สาขาวิชาการออกแบบสื่อนวัตกรรม มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2559
คำสำคัญ	สื่อออนไลน์ สมาร์ทโฟนแล็ปท็อป

#### บทคัดย่อ

สื่อออนไลน์ในปัจจุบันถือได้ว่าเข้ามามีบทบาทในชีวิตเราเป็นอย่างมากตั้งแต่ตอนต้นนอนจนถึงเข้านอน โดยส่วนใหญ่แล้วเรามักจะใช้ สมาร์ทโฟนในการเข้าใช้สื่อออนไลน์มากที่สุด รองลงมาคือคอมพิวเตอร์ และแล็ปท็อปตามลำดับ โดยใช้เพื่อพูดคุย อัพเดทข้อมูล อัพเดทรูปภาพ และวีดีโอ ซึ่งจะเห็นได้ว่าในปัจจุบันมีการติดต่อสื่อสารกันผ่านสื่อออนไลน์มากขึ้น

สื่อออนไลน์แต่ละประเภทมีข้อดีที่แตกต่างกันซึ่งสื่อออนไลน์ที่เป็นที่นิยมในหมู่วัยรุ่นนี้คือfacebook ใช้ในแลกเปลี่ยนความรู้google+ ใช้สำหรับหาข้อมูลต่างๆ instagramสามารถเก็บรูปภาพได้มากมายและสามารถอัพโหลดวีดีคอลลขนาดสั้น twitter เป็นแหล่งโปรโมทงานต่างๆ และเราสามารถตั้งข้อสงสัยต่างๆที่ไม่รู้ผ่านทางทวิตเตอร์ได้ ซึ่งจะทำให้ได้คำตอบที่รวดเร็ว tumblr สามารถขอกเล่าเรื่องราวต่างๆผ่านการเขียนบล็อกเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ต่างๆร่วมกัน whatsappเป็นสื่อกลางในการสื่อสาร และยังสามารถส่งไฟล์ต่างๆได้ สุดท้าย pinteresเป็นแหล่งที่รวบรวมรูปภาพต่างๆไว้ให้เราได้ศึกษาและสามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้ หากวัยรุ่นรู้ข้อดีของสื่อออนไลน์ก็จะส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้ในชีวิตประจำวัน

แม้ว่าการติดต่อสื่อสารกันผ่านสื่อออนไลน์จะเป็นตัวกลางในการเชื่อมสิ่งต่างๆเข้าหากันแต่ก็เป็นเสมือนดาบสองคม หากเรารู้จักใช้และศึกษาให้ถ่องแท้ ไม่ใช่ใช้เวลาในการแชทหรือเล่นเกมมากเกินไป จะเห็นได้ว่าสื่อออนไลน์ก็มีประโยชน์ต่อเรามากมาย

## สารบัญ

บทที่	หน้า
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1.ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2.วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
1.3.ขอบเขตของงานวิจัย.....	2
1.3.1 ขอบเขตของประชากรกลุ่มเป้าหมาย.....	
1.3.2 ขอบเขตของผลงานออกแบบสร้างสรรค์.....	
1.4. วิธีการศึกษาและขั้นตอนการดำเนินงาน.....	2
1.5. ขั้นตอนการดำเนินงาน.....	3
1.6. นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
1.7. โบนัสที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
2.1.ข้อมูลของงานวิจัย.....	6
2.2.1 สื่อออนไลน์.....	6
- สถิติการใช้โซเชียล.....	6
- โซเชียลมีเดียกับสังคมไทย.....	7
- การใช้โซเชียลของคนไทย.....	7
- อันดับโซเชียลที่ทรงอิทธิพลในปี2015.....	7
2.1.2 ที่มาของสื่อออนไลน์.....	9
- Facebook.....	9
- line.....	10
- google+.....	11
- Instagram.....	12
- twitter.....	13
- Tumblr.....	14
- Whatsapp.....	16
- pinterest.....	17

## สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
2.2. ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบ.....	18
2.2.1 ทฤษฎีการออกแบบอินโฟกราฟฟิค.....	18
- ความหมาย.....	18
- เคล็ดลับเพื่อการสร้าง Infographic.....	34
2.2.2 ทฤษฎีการออกแบบ motion graphic.....	35
- ความหมาย motion graphic.....	35
- ขั้นตอนการทำ motion graphic.....	35
2.2.3. ทฤษฎีการใช้สี.....	37
- การใช้สีกับงานออกแบบ.....	37
- การใช้สีในวงล้อ.....	43
2.2.4 การออกแบบ character.....	50
2.3. ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย.....	54
- เข้าใจวัยรุ่น อายุ 12-18 ปี.....	54
2.4. กรณีศึกษา.....	58
<b>บทที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวคิดการออกแบบ.....</b>	<b>65</b>
3.1. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของงานวิจัย.....	65
3.2. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบ.....	68
3.3. วิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย.....	69
3.4. วิเคราะห์กรณีศึกษา.....	70
3.5. วิเคราะห์สีที่ใช้ในการออกแบบ.....	71
3.6. ฟอนต์.....	72
3.7 แนวคิดในการออกแบบ.....	73

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 การออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน.....	75
4.1 คอนเซ็ป.....	75
4.2 เรื่องย่อ.....	75
4.3 คาแรคเตอร์ตัวละคร.....	76
4.4 ที่มาของตัวละคร.....	80
4.5 ฉาก.....	84
4.6 บท.....	85
4.7 สตอรี่บอร์ด.....	93
5 บทสรุป.....	117
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	117
5.2 อภิปรายผลการวิจัย.....	117
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	118
บรรณานุกรม.....	122
ภาคผนวก.....	125
ประวัติผู้วิจัย.....	129



## สารบัญภาพ

ภาพ		หน้า
1	ภาพที่ 1 ตราสัญลักษณ์ของสื่อออนไลน์.....	6
2	ภาพที่ 2 ตัวอย่างอินโฟกราฟิกส์ (Infographics) เรื่อง โครงการงานเว็บไซต์ภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัด.....	19
3	ภาพที่ 3 อินโฟกราฟิกส์ (Infographics) เรื่อง หลักการออกแบบ Infographics....	20
4	ภาพที่ 4 ตัวอย่างอินโฟกราฟิกส์ (Infographics) เรื่อง กัญเตี๋ยในสวน.....	23
5	ภาพที่ 5 ตัวอย่างอินโฟกราฟิกส์ (Infographics) เรื่อง แบรินด์สินค้า.....	24
6	ภาพที่ 6 women in business.....	25
7	ภาพที่ 7 Logo Choose attractive colors .....	25
8	ภาพที่ 8 color science .....	27
9	ภาพที่ 9 Don't misuse typography .....	28
10	ภาพที่ 10 Building a company with social media.....	30
11	ภาพที่ 11 คู่มือในดิงเกด.....	31
12	ภาพที่ 12 อินโฟกราฟิกอาวุธสำคัญของสำนักข่าวต่างๆ.....	32
13	ภาพที่ 13 อินโฟกราฟิกช่วยอธิบายถึงนโยบาย การใช้งบประมาณ.....	32
14	ภาพที่ 14 Capture inspiration.....	37
15	ภาพที่ 15 color wheel .....	38
16	ภาพที่ 16 การออกแบบ โดยมีพื้นที่ว่าง.....	39
17	ภาพที่ 17 palettes .....	39
18	ภาพที่ 18 Pantone1.....	40
19	ภาพที่ 19 Pantone2.....	40
20	ภาพที่ 20 สีจากธรรมชาติ.....	41
21	ภาพที่ 21 เลือกใช้สีแค่ 2 – 3 สี.....	42
22	ภาพที่ 22 สีจาก Pinterest.....	43
23	ภาพที่ 23 Image courtesy of Wake .....	44

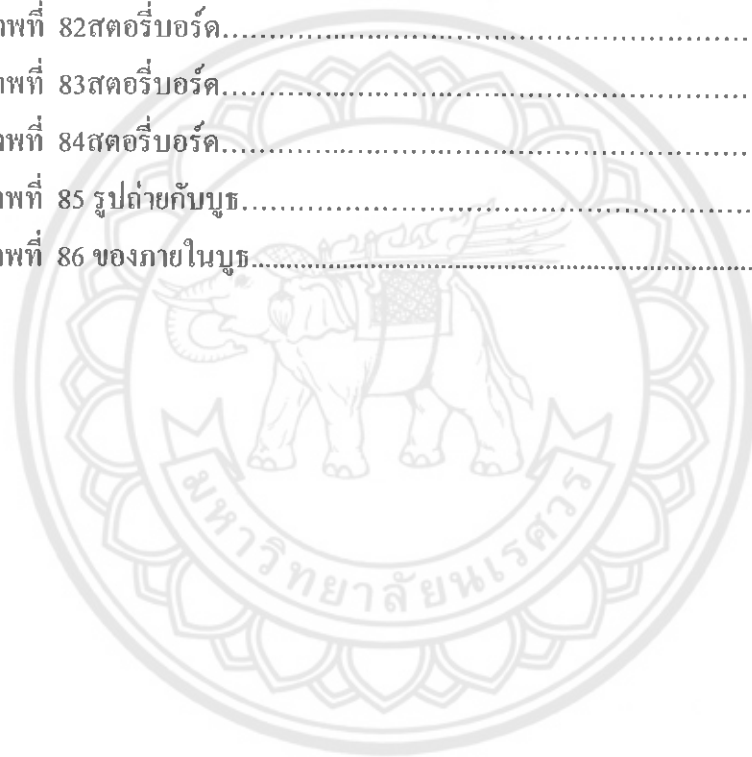
## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ		หน้า
24	ภาพที่ 24Image courtesy of Ray Trygstad 1.....	44
25	ภาพที่ 25สี่แบบ Analogous .....	45
26	ภาพที่ 26Image courtesy of Ray Trygstad:2.....	46
27	ภาพที่ 27Image courtesy of Ondo.....	46
28	ภาพที่ 28Image courtesy of Ray Trygstad 3.....	47
29	ภาพที่ 29Image courtesy of DocReady.....	47
30	ภาพที่ 30Image courtesy of Ray Trygstad 4.....	48
31	ภาพที่ 31Image courtesy of Shopify (2014 Commerce Report).....	48
32	ภาพที่ 32Image courtesy of Ray Trygstad5.....	49
33	ภาพที่ 33Image courtesy of Formlets.....	49
34	ภาพที่ 34The British Council - Social Media & You.....	58
35	ภาพที่ 35Evolution iphone.....	59
36	ภาพที่ 36infographic elements bundle.....	60
37	ภาพที่ 37SilviuArdelean.....	61
38	ภาพที่ 38Global Warming Motion Graphic (Lndonesia).....	62
39	ภาพที่ 39Flat design .....	63
40	ภาพที่ 40The best animated infogphics of the world.....	64
41	ภาพที่ 41สีที่ใช้ในงานออกแบบ.....	71
42	ภาพที่ 42อักษรที่ใช้.....	72
43	ภาพที่ 43ภาพสเกตตัวละคร ครั้งที่1.....	76
44	ภาพที่ 44ภาพสเกตตัวละคร ครั้งที่2.....	77
45	ภาพที่ 45ภาพสเกตตัวละคร ครั้งที่3.....	78
46	ภาพที่ 46ภาพสเกตตัวหุ่นยนต์ ครั้งที่ 1.....	78
47	ภาพที่ 47ภาพสเกตตัวหุ่นยนต์ ครั้งที่ 2 .....	79
48	ภาพที่ 48ที่มาของลิงค์ 1 .....	80
49	ภาพที่ 49ที่มาของลิงค์ 2.....	80

## สารบัญญภาพ (ต่อ )

ภาพ		หน้า
50	ภาพที่ 50 ที่มาของลิงค์3.....	80
51	ภาพที่ 51 ที่มาของโหลด 1.....	81
52	ภาพที่ 52 ที่มาของโหลด 2.....	81
53	ภาพที่ 53 ที่มาของโหลด 3.....	81
54	ภาพที่ 54 ที่มาของเลย์รื 1.....	82
55	ภาพที่ 55 ที่มาของเลย์รื 2.....	82
56	ภาพที่ 56 ที่มาของเลย์รื 3.....	82
57	ภาพที่ 57 ที่มาของเทล1.....	83
58	ภาพที่ 58 ที่มาของเทล 2.....	83
59	ภาพที่ 59 ที่มาของเทล3.....	83
60	ภาพที่ 60 ฉาก.....	84
61	ภาพที่ 61 แบบสเกตสตอรี่บอร์ด ครั้งที่1 .....	93
62	ภาพที่ 62 แบบสเกตสตอรี่บอร์ด ครั้งที่2.....	93
63	ภาพที่ 63 ภาพฉากและสตอรี่บอร์ด โดยรวม.....	94
64	ภาพที่ 64 สตอรี่บอร์ด.....	95
65	ภาพที่ 65 สตอรี่บอร์ด.....	96
66	ภาพที่ 66 สตอรี่บอร์ด.....	97
67	ภาพที่ 67 สตอรี่บอร์ด.....	98
68	ภาพที่ 68 สตอรี่บอร์ด.....	99
69	ภาพที่ 69 สตอรี่บอร์ด.....	100
70	ภาพที่ 70 สตอรี่บอร์ด.....	101
71	ภาพที่ 71 สตอรี่บอร์ด.....	102
72	ภาพที่ 72 สตอรี่บอร์ด.....	103
73	ภาพที่ 73 สตอรี่บอร์ด.....	104
74	ภาพที่ 74 สตอรี่บอร์ด.....	105
75	ภาพที่ 75 สตอรี่บอร์ด.....	106

76	ภาพที่ 76 สตอรีบอร์ด.....	107
77	ภาพที่ 77 สตอรีบอร์ด.....	108
78	ภาพที่ 78 สตอรีบอร์ด.....	109
79	ภาพที่ 79 สตอรีบอร์ด.....	110
80	ภาพที่ 80 สตอรีบอร์ด.....	111
81	ภาพที่ 81 สตอรีบอร์ด.....	112
82	ภาพที่ 82 สตอรีบอร์ด.....	113
83	ภาพที่ 83 สตอรีบอร์ด.....	114
84	ภาพที่ 84 สตอรีบอร์ด.....	115
85	ภาพที่ 85 รูปถ่ายกับบุร.....	116
86	ภาพที่ 86 ของภายในบุร.....	116



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1.ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันเลขศิลป์เคลื่อนไหว(info-motion graphic design)ถือได้ว่ามีบทบาทมากในยุคดิจิทัลไอทีนี้ เลขศิลป์เคลื่อนไหว(info-motion design)เป็นสื่อเคลื่อนไหวที่แปลงข้อมูลต่างๆทั้งในด้านข้อมูลทางสถิติ ตัวเลข หรือข้อมูลที่มีความซับซ้อนมาก ให้สามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น โดยการนำเสนอออกมาเป็นรูปภาพหรือ ตัวการ์ตูนเลขศิลป์เคลื่อนไหว(info-motion graphic design)นี้จะเป็นตัวบอกเล่าข้อมูลต่างๆผ่านทางตัวการ์ตูนที่เคลื่อนไหวให้มีความน่าสนใจ และสามารถทำให้ผู้รับสารสามารถเข้าถึงข้อมูลที่มีความซับซ้อนได้ในเวลาเพียง 5 นาทีหรือ 10 นาที เท่านั้น

ในยุคดิจิทัลนี้หากพูดถึง Social Mediaหรือสื่อออนไลน์มีน้อยคนนักที่จะไม่รู้จัก สื่อสังคมออนไลน์ถือได้ว่ามีบทบาทอย่างมากในปัจจุบันนี้ สื่อสังคมออนไลน์เป็นสื่อที่มีการตอบสนองทางสังคมได้หลายทิศทาง โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตหรือผ่านทางเว็บไซต์ ซึ่งผู้ใช้จะมีปฏิสัมพันธ์ได้ตอบกันได้โดยถือได้ว่าเป็นสื่อในรูปแบบใหม่ที่บุคคลทั่วไปสามารถนำเสนอและเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารได้ด้วยตนเองออกสู่สาธารณะ โดยใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์สื่อสารประเภทต่างๆซึ่งในปัจจุบันนี้มีแหล่งให้บริการเครือข่ายทางสังคมเกิดขึ้นบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นจำนวนมาก โดยสื่อจะมีการแพร่ไปอย่างรวดเร็ว และมีการเจริญเติบโตขึ้นเรื่อยๆโดย Social Media ถือว่าเป็นสื่อที่กำลังมาแรงมากในปัจจุบันนี้ตัวอย่างสื่อออนไลน์ที่พบเห็นได้จะมีมากมาย ซึ่งสามารถแยกประเภทออกได้เป็น 10 ประเภท 1 facebook 2.line 3.google+ 4.instagram 5.twitter 6.tumblr 7.what app 8. Pintrest ซึ่งจะแตกต่างกันออกไปในแต่ละอย่าง แม้เครือข่ายสังคมออนไลน์ จะเป็นสื่อขนาดใหญ่ที่ให้ข้อมูลข่าวสารมากมาย และสามารถกระจายออกไปอย่างรวดเร็วกว้างขวางมีประโยชน์มากมายในด้านการติดต่อสื่อสาร แต่สื่อก็เป็นดาบสองคมมีทั้งด้านดีและด้านเสีย ซึ่งในที่นี้จะเสนอให้เห็นถึงข้อดีของ Social Media ในแต่ละประเภทโดยผ่านทางสื่อเลขศิลป์เคลื่อนไหว(info-motion graphic design)โดยใช้รูปภาพและตัวการ์ตูนที่เคลื่อนไหวซึ่งจะทำให้ให้ผู้รับสื่อได้เห็นถึงข้อดีในการใช้ Social Media อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์มากที่สุด

ดังนั้นการจัดทำโครงการการออกแบบเลขศิลป์เคลื่อนไหว(info-motion graphic design) เรื่อง “ข้อดีของสื่อออนไลน์ ” สำหรับกลุ่มวัยรุ่นอายุ 12-18 ปีเป็นข้อดีของสื่อออนไลน์และการนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์อย่างคุ้มค่าเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงการใช้โซเชียลให้เกิดประโยชน์

## 1.2. วัตถุประสงค์ของการศึกษา

- 1.เพื่อศึกษาข้อดีของสื่อออนไลน์
- 2.เพื่อให้เห็นถึงการใช้สื่อออนไลน์ที่เหมาะสม
- 3.เพื่อศึกษาออกแบบ เลขศิลป์เคลื่อนไหวให้เหมาะกับกลุ่มวัยรุ่น อายุ 12-18 ปี
- 4.เพื่อสะท้อนให้เห็นข้อดีของสื่อออนไลน์

## 1.3.ขอบเขตของงานวิจัย

### 1.3.1 ขอบเขตของประชากรกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย วัยรุ่น อายุ 12-18 ปี

### 1.3.2 ขอบเขตของผลงานออกแบบสร้างสรรค์

เลขศิลป์เคลื่อนไหว(info-motion graphic design) 6 นาที

โปสเตอร์ข้อมูลเกี่ยวกับข้อดีของสื่อออนไลน์ ขนาดA2จำนวน 2แผ่น

## 1.4. วิธีการศึกษาและขั้นตอนการดำเนินงาน

- 1.ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสื่อออนไลน์ในแต่ละประเภท
- 2.ศึกษาด้านดีของสื่อออนไลน์แต่ละประเภทแล้วนำมาวิเคราะห์
- 3.ศึกษากลุ่มเป้าหมาย
- 4.ศึกษาขั้นตอนและกระบวนการทำเลขศิลป์เคลื่อนไหวสำหรับวัยรุ่นอายุ 12-18 ปี
- 5.ศึกษาการ design แบบ flat design

## 1.5.ขั้นตอนการดำเนินงาน ภาคเรียนที่ 1

กิจกรรม	ส.ค				ก.ย				ต.ค				พ.ย			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.หาข้อมูลรวบรวมเอกสารที่เกี่ยวข้อง				↔												
2.วิเคราะห์ข้อมูล -หัวข้อเรื่องที่จะทำ -วิเคราะห์ข้อมูล กลุ่มเป้าหมาย สื่อที่ใช้ -กรณีศึกษา -concept /mood and tone/				↔												
3.เข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา							↔									
4.สอบประเมินผลงานครั้งที่ 1							●									
5.สกัดแบบร่างและสกัด สตอรี่บอร์ด - บทในการดำเนินเรื่อง - สกัดแบบร่าง - สตอรี่บอร์ด								↔								
6.เข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา											↔					
7.แก้ไขแบบร่าง											↔					
8.สอบประเมินผลงานครั้งที่ 2												●				
9.แบบร่างอย่างสมบูรณ์ -พัฒนาสเกตและสตอรี่บอร์ด - ลงสีแบบสเกต												↔				
10.เข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา															↔	
11.แก้ไขแบบร่าง															↔	
12.สอบประเมินครั้งที่ 3																☺

## ภาคเรียนที่ 2

กิจกรรม	ม.ค				ก.พ				มี.ค				เม.ย				พ.ค			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
12.ทำวิดีโอ - เกริ่นเข้าเนื้อหา - facebook - line	←			→																
13 ทำรูปเล่ม 1-3			↔																	
14.เข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา				↔																
15.สอบประเมินผลงานครั้งที่1				●																
16 แก้ไขวิดีโอ				↔																
17.ทำวิดีโอ - google+ - instgram - twitter - tumblr				←				→												
17.เข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา							↔													
18.สอบประเมินผลงานครั้งที่2								●												
19.ทำโปสเตอร์/ปกซีดี - โปสเตอร์อินโฟกราฟฟิกบอกเล่าเรื่องราว - โปสเตอร์โปรโมท								↔												
20.แก้ไขวิดีโอ -whatsapp - pinterest - บทสรุป - ชื่อเรื่อง - เกิด								←				→								
21.พบอาจารย์ที่ปรึกษา												↔								
22.สอบประเมินครั้งที่3																●				
23 Pre Exhibition																				●
24 จัดแสดงงาน CentralPlaza พิชญโลก																				●
25 ส่งรูปเล่ม																				↔



### 1.6. นิยามศัพท์เฉพาะ

เลขศิลป์เคลื่อนไหวหมายถึงเนื้อหาส่วนที่เป็นภาพซึ่งปรากฏในเอกสารสิ่งพิมพ์ต่างๆ นอกเหนือจากเนื้อหาข้อความที่เป็นตัวอักษรภาพเหล่านี้อาจเป็นภาพวาดหรือภาพถ่ายก็ได้และยังนับรวมถึงภาพกราฟิกต่างๆเช่นจุดเส้นสีแถบกราฟิกหรือภาพลายเส้นเรขาคณิตอื่นๆที่ใช้ในการตกแต่งงานพิมพ์อีกด้วย

สื่อออนไลน์ หมายถึง การใช้ทักษะการออกแบบในเชิงศิลปะประสานเข้ากับระบบจัดการในการแบ่งฐานข้อมูลเพื่อให้เห็นข้อมูลบนระบบที่จัดเก็บทำให้ข้อมูลนั้นอยู่ในสภาพพร้อมใช้งาน โดยผ่านหน้าตาของการออกแบบที่ง่ายต่อการเข้าใจต่อสภาพทั่วไปของระบบอันนำไปสู่การสร้างความคุ้นเคยต่อระบบการถ่ายทอดและจัดเก็บในหัวข้อนั้นๆเพื่อให้บุคคลทั่วไปหรือกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการข้อมูลดังกล่าวสามารถเรียนรู้และค้นหาข้อมูลได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว

### 1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ การออกแบบ เลขศิลป์เคลื่อนไหว สำหรับวัยรุ่นอายุ 12-18 ปี
2. ทำให้ทราบถึงการใช้สื่อออนไลน์ที่เหมาะสม
3. ทำให้ผู้อ่านได้เห็นถึงข้อดีของสื่อออนไลน์และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง โครงการการออกแบบเล่นศิลป์เคลื่อนไหว(in-fo motiongraphic design )

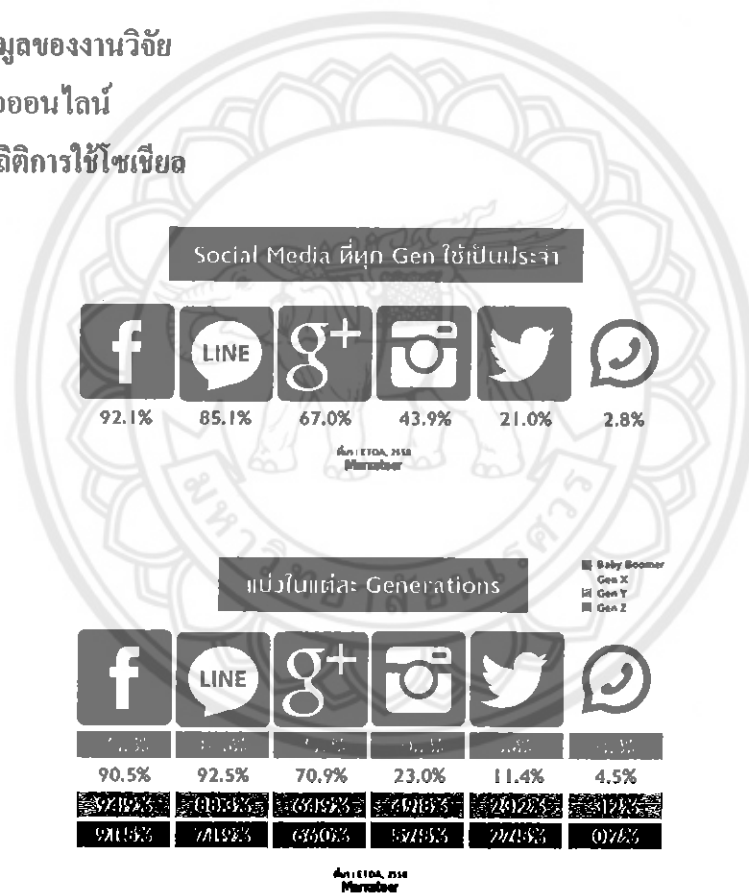
ข้อมูลในการศึกษาค้นคว้า

1. ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของงานวิจัย
2. ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบ ในเรื่องที่ทำกรวิจัย
3. ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย
4. กรณีศึกษา

2.1. ข้อมูลข้อมูลของงานวิจัย

2.1.1 สื่อออนไลน์

- สถิติการใช้โซเชียล



ภาพที่ 1 ตราสัญลักษณ์ของสื่อออนไลน์

(MARKETEER,2558<http://marketeer.co.th/2015/08/social-media-pw-gen/>)

### - โขเชียลมีเดีย กับสังคมไทย

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA) แจกผลสำรวจพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตในเมืองไทยว่า ค่าสุคนคนไทยประมาณ 30% ใช้งานอินเทอร์เน็ตเฉลี่ยสูงถึง 50.4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์หรือพูดอีกอย่าง เท่ากับเวลานี้มีคนไทยราว 21 ล้านคน ใช้เวลาประมาณ 7.2 ชั่วโมงต่อวัน (เกือบ 1 ใน 3 ของวัน) ขลุกอยู่กับอินเทอร์เน็ต ทั้งเพื่อความบันเทิง ขายสินค้า หาข้อมูล หรือใช้เพื่อการอื่นใดก็ตาม โดยนิยมใช้งานผ่านทางโทรศัพท์มือถือมากกว่าใช้ผ่านช่องทางอื่นๆเฉพาะการใช้งาน “เน็ต” ผ่าน โทร.มือถือ เพื่อคุยกัน ใน โขเชียล มีเดีย หรือเครือข่ายสังคมออนไลน์ ประเภท เฟซบุ๊ก ไลน์ ทวิตเตอร์ หรือ อินสตาแกรม (ไอจี) ได้รับความนิยมพุ่งพรวดสูงถึง 78.2% (ไทยรัฐฉบับพิมพ์,2558)<http://www.thairath.co.th/content/493094>

### - การใช้โซเชียลของคนไทย

การใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทย ตั้งแต่ 2 ทุ่ม-เที่ยงคืนเป็นช่วงที่เยาวชนอายุ 15-19 ปี ใช้งานสูงถึง 47% ประเทศไทยมีการใช้โซเชียลมากที่สุด คือ 1. เฟซบุ๊ก 92.2% 2. กูเกิล พลัส 63.7% และ แอปพลิเคชันแชท "ไลน์" 61.1 อุปกรณ์ที่ใช้เป็นสมาร์ทโฟน 33.7% คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ 31.6% โน้ตบุ๊ก 24.4% โดยใช้โซเชียลมีเดีย 1 พุดคุย 85.7% 2.อัปเดตข้อมูลข่าวสาร 64.6% 3.อัปโหลดแชร์รูปภาพหรือวิดีโอ 60.2% (healthygamer,2558)<http://www.healthygamer.net/information/news/14213>

### - อันดับโซเชียลที่ทรงอิทธิพลในปี 2015

- Facebook – แปรนต์ใหญ่ต่างๆจะมีการสร้างแฟนเพจเพื่อเพิ่มช่องทางในการสื่อสารกับกลุ่มลูกค้า เช่น ให้คนกดติดตามข่าวสารเกี่ยวกับแปรนต์ของตัวเอง โดยการกด Like ที่แฟนเพจ

- line ตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ที่แปรนต์ต่างๆสร้างจะเป็นตัวโปร โหมบแปรนต์ ซึ่งเราสามารถสร้างสติ๊กเกอร์แปรนต์ของตัวเองได้ โดยมี Official Account หรือ บัญชี Account ของคนดัง บริษัทที่มีชื่อเสียง ซึ่งเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่แปรนต์สามารถส่งข้อมูลข่าวสารให้กับผู้ติดตามคนอื่นๆได้มากยิ่งขึ้น

- Twitter – โขเชียลมีเดียที่ขึ้นชื่อว่าใช้งานง่ายที่สุด เพราะถึงแม้ว่าจะพิมพ์ข้อความได้เพียง 140 ตัวอักษร แต่นั่นก็ช่วยกลั่นกรองให้ผู้เขียนพิมพ์เฉพาะใจความสำคัญลงไป ทำให้ข้อความที่ส่งออกไปนั้นกระชับ และง่ายต่อการอ่าน

- Youtube – เว็บไซต์บริการที่ให้ผู้ใช้งานสามารถแชร์วิดีโอให้ผู้อื่นดูได้ โดยที่ผู้ถูกจัดเป็น 1 ในเว็บไซต์สำคัญสำหรับนักการตลาด ที่เราสามารถโฆษณาวิดีโอคอนเท้นท์ของเราให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมายได้

-Instagram – โซเชียลมีเดียที่เราสามารถอัปโหลดรูปภาพต่างๆและแชร์ให้กับผู้ติดตามของเราได้ โดยที่แบรนด์ต่างๆสมัยนี้ก็นิยมใช้ Instagram เป็นสื่อกลางเพื่อโปรโมทและให้ข้อมูลข่าวสารกับผู้ติดตามเช่นเดียวกัน

-Snapchat – แอปพลิเคชันที่เราสามารถแชร์รูป วิดีโอ ให้กับผู้อื่น ได้ โดยเราสามารถตั้งเวลาได้ว่าจะให้รูปนั้นโชว์กี่วินาที เมื่อครบเวลาที่กำหนดรูปนั้นก็จะถูกลบออกทันที

-Whatsapp – แอปพลิเคชันแชทยอดนิยมที่มีผู้ใช้งานปัจจุบันมากกว่า 700 ล้านคนทั่วโลก

-LinkedIn – Platform ที่เน้นในเรื่องของการทำธุรกิจ โดยตรง เป็นทั้ง Business Community ที่อัปเดตข่าวสาร และยังช่วยให้บริษัทสามารถว่าจ้างบุคลากรที่มีประสิทธิภาพมาเข้าร่วมทำงานกับบริษัทได้

-LinkedIn Pulse – Pulse ของ LinkedIn ซึ่งเป็นช่องทางที่คนสามารถแชร์ไอเดียใหม่ๆ และติดตามผู้นำความคิด (Thought Leader) ในอุตสาหกรรมนั้นๆได้

-Pinterest – เว็บที่เป็นเหมือน Inspiration Board ให้กับคนหลายๆคน เป็นที่นิยมในหมู่ผู้หญิง มีฟังก์ชันให้เราสามารถแชร์รูปภาพ ความคิดสร้างสรรค์ต่างๆ ให้กับคนอื่น โดยผู้ใช้สามารถ "Pin" ข้อมูลเหล่านั้นเก็บไว้เป็นหมวดๆได้

-Google+ – แพลตฟอร์มน้องใหม่จาก Google ที่รวมบริการต่างๆของ Google เข้าไว้ด้วยกัน ทำให้ผู้ใช้งานนั้นสามารถใช้งานได้อย่างสะดวก อีกทั้งยังสามารถให้ผู้ใช้งานสร้างคอนเท้นท์ต่างๆ แชร์ข้อมูลแลกเปลี่ยนกับเพื่อนใน Circles ที่ตนเองสร้างได้

-Vine – โซเชียลมีเดียที่มีจุดเด่นในการแชร์วิดีโอคอนเท้นท์สั้นๆ ไม่เกิน 6 วินาที ทำให้ข้อมูลต่างๆจะสื่อสารกับผู้ใช้นั้น ถูกผ่านการกลั่นกรองมาอย่างดี เพื่อที่จะใช้ 6 วินาทีนั้นให้คุ้มค่าที่สุดที่สุด

-Xing – เป็นเว็บไซด์หางานที่ดีเว็บไซด์หนึ่ง สามารถช่วยให้เราพัฒนาความสัมพันธ์กับผู้ว่าจ้าง และ ผู้นำความคิดในธุรกิจนั้นๆได้

-Renren – โซเชียลมีเดียที่ใหญ่ที่สุดในจีน มีการใช้งานจะคล้ายกับ Facebook คือผู้ใช้สามารถแชร์ความเห็นของตัวเอง อัปเดตสเตตัส และติดต่อกับผู้อื่นได้

-Disqus – เป็น Tool ที่ให้เราสามารถใช้รับมือกับ feedback คอมเม้นต่างๆ และสแปม บนเว็บไซด์ของเรา อีกทั้งยังช่วยให้เราสามารถสร้าง social engagement กับลูกค้าได้อีกด้วย

-Tumblr – เว็บบล็อกที่มีจุดเด่นตรงที่ผู้ใช้สามารถอัปโหลดภาพเคลื่อนไหว ภาพ gif ลงไปได้ ซึ่งต่างจากแพลตฟอร์มอื่นๆ เช่น Facebook ที่ไม่รองรับฟังก์ชันนี้

-Twoo – เว็บไซด์หาคู่ที่ช่วยให้ผู้ใช้พบปะผู้คนใหม่ๆ จับกลุ่มเป้าหมายอายุ 25 ปี หรือต่ำกว่า จากทั่วโลก

-MyMFB – โซเชียลมีเดียของมุสลิม มีฟังก์ชันการใช้งานต่างๆเหมือน Facebook โดยมีเป้าหมายที่จะเชื่อมโยงผู้ใช้งานมากกว่า 1.5 พันล้านคน เข้าเป็นแพลตฟอร์มเดียว

-vk.com – โซเชียลมีเดียสัญชาติรัสเซีย โดยที่เราสามารถตั้งโปรไฟล์ ส่งข้อความได้ มีวิธีการใช้งานแทบจะไม่ต่างจาก Facebook เลย

-Meetup – แพลตฟอร์มที่ช่วยให้เราสามารถพบปะกลุ่มคนใหม่ๆที่มีความสนใจและความชอบเหมือนๆเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งเหมือนกันเรา ทำให้เราได้มีเพื่อนเพิ่มในวงที่กว้างขึ้น (Randy Milanovic,2558)http://www.brandbuffet.in.th/2015/04/best-20-social-media-2015/#qjUwgV7bizZotZG4.97

## 2.1.2 ที่มาของสื่อออนไลน์

### - Facebook ที่มาFacebook

Facebook คือ บริการบนอินเทอร์เน็ตบริการหนึ่ง ที่จะทำให้ผู้ใช้สามารถติดต่อสื่อสารและร่วมทำกิจกรรมใดกิจกรรม หนึ่งหรือหลายๆ กิจกรรมกับผู้ใช้ Facebook คนอื่นๆ ได้ ไม่ว่าจะเป็นการตั้งประเด็นถามตอบในเรื่องที่สนใจ โฟสรูปภาพ โฟสคลิปวิดีโอ เขียนบทความหรือบล็อก แลกคุยกันแบบสดๆ เล่นเกมส์แบบเป็นกลุ่ม (เป็นที่นิยมกันอย่างมาก) และยังสามารถทำกิจกรรมอื่นๆ ผ่านแอปพลิเคชันเสริม (Applications) ที่มีอยู่อย่างมากมาย ซึ่งแอปพลิเคชันดังกล่าว ได้ถูกพัฒนาเข้ามาเพิ่ม เต็มอยู่เรื่อยๆ

วันที่ 4 กุมภาพันธ์ ปี พุทธศักราช 2548 Mark Zuckerberg ได้เปิดตัวเว็บไซต์ facebook ซึ่งเป็นเว็บไซต์ประเภท social network ซึ่งตอนนั้น เปิดให้เข้าใช้เฉพาะนักศึกษาของมหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ดเท่านั้น และเว็บนี้ก็ดังขึ้นมาในช่วงเวลา เพียงเปิดตัวได้สองสัปดาห์ ครั้งหนึ่งของนักศึกษาที่เรียนอยู่ที่มหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ด ก็สมัครเป็นสมาชิก facebook เพื่อเข้าใช้งานกันอย่างล้นหลาม และเมื่อทราบข่าวนี้ มหาวิทยาลัยอื่นๆ ในเขตบอสตันก็เริ่มมีความต้องการ และอยากขอเข้าใช้งาน facebook บ้างเหมือนกัน มาร์คจึงได้ชักชวนเพื่อนของเค้าที่ชื่อ Dustin Moskowitz และ Christ Hughes เพื่อช่วยกันสร้าง facebook และเพียง ระยะเวลา 4 เดือนหลังจากนั้น facebook จึง ได้เพิ่มรายชื่อและสมาชิกของมหาวิทยาลัยอีก 30 กว่าแห่ง

### Facebook คืออะไร ประวัติFacebook

ไอเดีย เริ่มแรกในการตั้งชื่อ facebook นั้นมาจากโรงเรียนเก่าในระดับมัธยมปลายของมาร์คที่ชื่อฟิลิปส์ เอ็กเซเตอร์ อะคาเดมี่ โดยที่โรงเรียนนี้ จะมีหนังสืออยู่หนึ่งเล่มที่ชื่อว่า The Exeter Face Book ซึ่งจะส่งต่อ ๆ กันไปให้นักเรียนคนอื่น ๆ ได้รู้จักเพื่อน ๆ ในชั้นเรียน ซึ่ง face book นี้จริงๆ แล้วก็เป็นหนังสือเล่มหนึ่งเท่านั้น จนเมื่อวันหนึ่ง มาร์ค ได้เปลี่ยนแปลงและนำมันเข้าสู่โลกของอินเทอร์เน็ต

คำว่า Facebook มาจากหนังสือเล่มที่ชื่อว่า The Exeter Face Book

เมื่อประสบความสำเร็จขนาดนี้ ทั้งมาร์ค คัสติน และ ฮิวจ์ ได้ย้ายออกไปที่ Palo Alto ในช่วงฤดูร้อนและไปขอแบ่งเช่า อพาร์ทเมนต์ แห่งหนึ่ง หลังจากนั้นสองสัปดาห์ มาร์คได้เข้าไปคุยกับ ซอน ปาร์คเกอร์ (Scan Parker) หนึ่งในผู้ร่วมก่อตั้ง Napster จากนั้นไม่นาน ปาร์คเกอร์ก็ย้ายเข้ามาร่วมทำงานกับมาร์คในอพาร์ทเมนต์ โดยปาร์คเกอร์ได้ช่วยแนะนำให้รู้จักกับนักลงทุนรายแรก ซึ่งก็คือ ปีเตอร์ ทิธ (Peter Thiel) หนึ่งในผู้ร่วมก่อตั้ง Paypal และผู้บริหารของ The Founders Fund โดยปีเตอร์ได้ลงทุนใน facebook เป็นจำนวนเงิน 500,000 เหรียญสหรัฐฯ

ด้วยจำนวนสมาชิกหลายล้านคน ทำให้บริษัทหลายแห่งสนใจในตัว facebook โดย friendster พยายามที่จะขอซื้อ facebook เป็นเงิน 10 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ ในกลางปีพ.ศ. 2548 แต่ facebook ปฏิเสธข้อเสนอไป และได้รับเงินทุนเพิ่มเติมจาก Accel Partners เป็นจำนวนอีก 12.4 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ ในตอนนั้น facebook มีมูลค่าจากการประเมินอยู่ที่ประมาณ 100 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ

(dmc.tv,2554 )[http://www.dmc.tv/pages/top\\_of\\_week/](http://www.dmc.tv/pages/top_of_week/)

#### ข้อดีของFacebook

- Facebook จะเป็นการสร้างเครือข่ายและจุดประกายด้านการศึกษาคืออย่างกว้างขวาง
- ทำให้ไม่ตกข่าว คือทราบความคืบหน้า เหตุการณ์ของบุคคลต่างๆและผู้ที่เกี่ยวข้อง
- ผู้ใช้สามารถสร้างเครือข่ายทางสังคม เพื่อนกลับหรือผู้ที่มีเป้าหมายเหมือนกัน และทำงานให้สำเร็จลุล่วงไปได้
- สามารถสร้างมิตรแท้ หรือเพื่อนที่รู้ใจที่แท้จริง
- Facebook เป็นซอฟต์แวร์ที่เอื้อต่อผู้ที่มีปัญหาในการปรับตัวทางสังคม ขาดเพื่อน อยู่โดดเดี่ยว หรือผู้ที่ไม่สามารถ ออกจากบ้านได้ ให้มีเครือข่ายทางสังคม และเติมเต็มชีวิตทางสังคมได้อย่างดี ไม่เหงาและปรับตัวได้ง่ายขึ้น- สร้างเครือข่ายที่ดี สร้างความเห็นอกเห็นใจ และให้กำลังใจที่ดีแก่ผู้อื่นได้

(มาคมพ,2553 )<http://www.nightsiam.com/forum/index.php?topic=3487.0>

#### - LINE

##### ที่มาline

เป็นโปรแกรมที่ถูกสร้างขึ้นในช่วงกลางปี 2010 โดยการร่วมมือของบริษัท Naver Japan Corporationและบริษัท livedoor โดยมี NHN Japan เป็นผู้พัฒนาฟีเจอร์ต่างๆ ของไลน์ และในส่วนของตลาดด้านธุรกิจนั้นยกให้บริษัทแม่ที่เกาหลี NHN Corporation จัดการ หลังจากที่เปิดตัวได้เพียงไม่นาน ก็ได้รับการตอบรับถึงหลายสิบล้านยูสเซอร์ในญี่ปุ่น ประเด็นแรกที่ใช้ในการสร้างโปรแกรมแชท LINE ขึ้นมาก็มีสาเหตุมาจากเหตุการณ์แผ่นดินไหวที่ภูมิภาค Tohoku เมื่อต้นปี 2011

นั่นเอง ในตอนนี้ระบบการติดต่อทางการโทรศัพท์ล่มอย่างไม่เป็นท่า ทำให้ NHN Japan ตัดสินใจ ออกแบบ App ที่สามารถใช้ได้ทั้งบนมือถือ บนแท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์พีซี ซึ่งจะทำงานบน เครื่องข่ายข้อมูลที่สามารถเซทตอบโต้ได้รวดเร็วและต่อเนื่อง (สิรินิภา คอทา,ม.ป.ป )<https://sirinipha1.wordpress.com/>

### ข้อดีของline

- มีสติ๊กเกอร์ และ การ์ตูนอีโมชัน แสดงอารมณ์ต่างๆมากมายหลายแบบ ทั้ง กวนๆ น่ารักๆ เส่ร้า เสียใจ ดีใจ และคำทักทายต่างๆ
- Add Friend ได้หลายวิธี เช่น เพิ่มจากรายชื่อ QR Code การ Shake เป็นต้น
- สามารถส่งข้อความ การสร้างกรุป Chat และการแชร์ภาพ วิดีโอ เสียง ระหว่างการสนทนา
- สามารถ Voice Call ใ้แทนโทรศัพท์ได้ ทั้งในและต่างประเทศโดยไม่เสียเงิน
- การพูดคุยเป็นกลุ่ม หากมีคนอ่านข้อความ จะขึ้นว่า Read แล้วก็คน จะทำให้คาดเดาหรือ ประเมินได้ว่ามีใครอ่านหรือไม่อ่านได้

(Blogger.,2556 )<http://littlesoulstown.blogspot.com/2013/12/social-network.html>

### - GOOGLE+

#### ที่มาgoogle+

ใช้ชื่อ Tagline เอาไว้ว่า “Real-life sharing, rethought for the web” ซึ่งแน่นอนนี่คือคำเฉลย ของข้อมูลจากปุ่ม Google+ ที่ออกมาก่อนหน้านี้ จะเห็นว่าใน Google + นั้นมีการใช้คำว่า +Circles คือระบบเพื่อนนั่นเองที่จะสามารถสร้างกลุ่มเพื่อนเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลกัน ได้ และสามารถกำหนดเป็นกลุ่มๆได้ อย่างเช่น “เพื่อน”, “ครอบครัว” และกำหนดจำนวนคนในกลุ่ม ได้มากกว่า 100 คนเพื่อใช้พูดคุยกันบนโลกออนไลน์ได้

ต่อจากนั้นก็เป็นเรื่องของการพูดคุยกันใน Google + โดยจะที่ใช้ชื่อว่า +Spark ที่มันจะคอยทำหน้าที่กำหนดสิ่งที่เราสนใจต่างๆเพื่อเข้าไปแชร์ ข้อมูลหรือสนทนาได้

(แบบ Group ) ยกตัวอย่างเช่นเราสนใจเรื่อง “รถยนต์”, “การ์ตูน”, “แฟชั่น” เป็นต้น ซึ่งเราสามารถระบุสิ่งที่ชื่นชอบเหล่านั้น ได้แล้วก็มีข้อมูล feed เข้ามาให้เราได้ดู คล้ายหลักการการ เป็น Fan ของ Facebook นั่นเองที่เรากด Like แล้วเมื่อต้นทางมีการอัพเดทข้อมูลเราก็จะให้เห็นด้วย แต่ +Sparks จะดึงข้อมูลจาก Internet ที่มากกว่าผ่านปุ่ม Google + เข้ามาแสดงผลด้วยซึ่งมันรองรับภาษา ถึง 40 ภาษาในช่วงการเปิดตัวนี้เลย

กูเกิล พลัส (Google+) เป็นบริการเครือข่ายสังคมให้บริการ โดยกูเกิล โดยเปิดให้ใช้งานครั้งแรก เมื่อวันที่ 28 มิถุนายน พ.ศ. 2554 ผู้ที่จะเข้ามาทดลองใช้ต้องได้รับเชิญจากบุคคลที่ใช้อยู่เท่านั้น

Google+ ทำงานโดยรวมบริการหลายอย่างของทางกูเกิลเข้าไว้ที่เดียวกัน อาทิ เช่น กูเกิล บัซซ์, กูเกิล โพรไฟล์, กูเกิล ทอล์ก และอีกหลายบริการ ปัจจุบันได้มีการรับรองการทำงานผ่านเว็บเบราว์เซอร์ และ แอปพลิเคชันของแอนดรอยด์ และ ไอโฟน ซึ่งมีแผนการที่จะพัฒนาสำหรับโทรศัพท์มือถือ ไอโฟน ได้มีการวิเคราะห์กันว่าบริการตัวนี้ของกูเกิลจะเป็นคู่แข่งกับเครือข่ายสังคมเฟซบุ๊ก (pron\_one,2554) <http://www.vcharkarn.com/varticle/43109>

#### ข้อดีของgoogle+

หากใครนำ icon ของ Google plus ไปติดเว็บหรือบล็อกของตัวเอง จะว่าไป ซึ่งหากใครกด icon +1 ดังกล่าว ให้กับเว็บเรา หรือบทความมีผลต่อการทำอันดับใน search engine ของ google แน่แน่นอน เพราะ google จะมองว่าบทความที่เรากด + ให้เว็บหรือบทความนั้นมีประโยชน์ต่อเราและ Google ซึ่งเวลาเพื่อนๆ Search หาข้อมูลดังกล่าว บทความนั้นจะถูกจัดอันดับขึ้นมาก่อน (theseolife,2554) <http://theseolife.blogspot.com/2011/09/google-plus.html>

#### - INSTAGRAM

##### ที่มาInstagram

Instagram (อินสตาแกรม) คือ แอปพลิเคชันถ่ายภาพและแต่งภาพบนสมาร์ตโฟน ที่มาพร้อมกับลูกเล่นการแต่งเดิมสีสันทันให้กับรูปภาพด้วย Filters (ฟิลเตอร์) ต่าง ๆ ที่ให้เราสามารถเลือกปรับภาพได้หลากหลายและสวยงาม แนวอาร์ต ๆ ได้ตามใจชอบทั้งในเรื่องของ สี แสง เรียกได้ว่าสามารถปรับอารมณ์ของรูปภาพได้ตามต้องการ และสามารถแชร์รูปภาพสวย ๆ อวดเพื่อน ๆ ที่อยู่ใกล้สังคมออนไลน์อื่น ๆ เช่น Twitter, Facebook, Tumblr และ Foursquare เป็นต้น และในตัว Instagram เองก็เป็นสังคมออนไลน์การแบ่งปันภาพถ่าย (Social Photo Sharing) เพราะ Instagram มีระบบ Followers และ Following ให้ผู้ใช้งานสามารถเลือกติดตามชมรูปภาพ ความเคลื่อนไหวการใช้งานของเพื่อน ๆ ที่ใช้งานแอปพลิเคชันหากถูกใจ ชอบรูปภาพไหน สามารถกด Like รวมไปถึง Comment รูปภาพนั้นได้

อินสตาแกรมได้ถูกคิดค้นขึ้นมาที่ ซานฟรานซิสโก โดย เควิน ซิสตรอม และ ไมเคิล ไมค์ ครีเกอร์ คิดค้นโดยเน้นระบบ HTML5ในวันที่ 5 มีนาคม พ.ศ. 2553 ซิสตรอม ได้ลงทุนอีก 500,000 ดอลลาร์สหรัฐ ในการเพิ่มเติมแอปพลิเคชันอินสตาแกรมได้เปิดตัวบน แอปสโตร์ ของ แอปเปิล ในวันที่ 6 ตุลาคม พ.ศ. 2553หลังจากนั้น จอร์จ ริเซล ได้เข้าร่วมงานกับบริษัทในตำแหน่งผู้จัดการทั่วไป ซึ่งในขณะนั้นในบริษัทมีพนักงานไม่ถึง 10 คน และต่อมา ก็ได้มีผู้เข้าร่วมงานกับบริษัทเพิ่มเติม คือ เซน สวีเนีย โดยเข้ามาในเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2553 ในตำแหน่งวิศวกร และ เจสสิกา โซลแมน ก็ได้เข้ามาในเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2553ต่อมาในเดือนมกราคม พ.ศ. 2554 อินสตาแกรม ได้เพิ่ม แฮชแท็ก ซึ่งเป็นระบบที่สามารถทำให้ป้ายชื่อที่พิมพ์ลงไปนั้น ค้นหาได้ง่ายขึ้น ด้วยการพิมพ์ "#" ตามด้วยป้ายชื่อที่จะพิมพ์ [1] และต่อมาในเดือนกันยายน อินสตาแกรมได้ปล่อยเวอร์ชัน 2.0 ให้ดาวน์โหลด



โพลด บน แอปสโตร์ โดยเพิ่มความสามารถของแอปหลาย ๆ อย่างในวันที่ 2 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2554 อินสตาแกรมได้ประกาศผลกำไรของบริษัท โดยอยู่ที่ 7 ล้าน ดอลลาร์สหรัฐ The deal valued Instagram at around \$25 million. ต่อมาในวันที่ 3 เมษายน พ.ศ. 2555 หลังจากที่ได้ออกคอยกันมานาน อินสตาแกรมได้ปล่อยแอปพลิเคชัน ที่รองรับระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์และในสัปดาห์เดียวกัน บริษัทได้ประกาศผลกำไรของบริษัท โดยอยู่ที่ 50 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ซึ่งมูลค่าของบริษัทอยู่ที่ 500 ล้านดอลลาร์สหรัฐ[14]ซึ่งหลังจากนั้น วันที่ 12 เมษายน พ.ศ. 2555 เฟซบุ๊ก ได้เข้ามาซื้อกิจการ ใน ราคา 1 พันล้าน ดอลลาร์สหรัฐ[16][17]ซึ่งทำให้เฟซบุ๊กมีบริษัทที่กว้างขวางมากขึ้น[18][19]โดย มาร์ก ซักเคอร์เบิร์ก ประธานบริษัทเฟซบุ๊กกล่าวว่า "committed to building and growing Instagram independently" โดยแปลเป็นภาษาไทยได้ว่า จะมุ่งมั่นเพื่อสร้างอินสตาแกรมให้ก้าวหน้าต่อไป (WIKIPEDIA,2558 ) <https://th.wikipedia.org/wiki>

#### ข้อดีของInstagram

- ถ่ายภาพและแต่งภาพด้วยด้วย Filters (ฟิลเตอร์) หลากสีสัน 20 แบบ
- ถ่ายภาพพร้อมเลือกฟิลเตอร์แบบเรียลไทม์ (Live Filter เลือกฟิลเตอร์ได้ขณะกำลังถ่ายภาพ ไม่ต้องใส่ทีหลัง)
- เครื่องมือแต่งภาพ เช่น หมุนภาพ, ใสกรอบภาพ, เพิ่มแสงให้กับภาพและเบลอภาพ (Tilt-Shift )เฉพาะส่วนที่ต้องการได้
- แชร์รูปภาพไปยังเว็บสังคมออนไลน์ได้ เช่น Facebook, Twitter, Tumblr, Flickr และ Foursquare
- อัปโหลดรูปภาพได้ไม่จำกัด
- มีระบบ Followers และ Following เลือกติดตามบุคคลที่ต้องการได้
- สามารถComment และกด Like รูปภาพที่ชื่นชอบได้
- ระบุตำแหน่งที่ถ่ายภาพและแสดงบนแผนที่ (Photo Maps)

(kapook,2556 )<http://instagram.kapook.com/view58987.html>

#### - TWITTER

##### ที่มา twitter

เป็นบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์จำพวกไมโครบล็อก (Micro Blogging) โดยผู้ใช้สามารถส่งข้อความยาวไม่เกิน 140 ตัวอักษร ว่าตัวเองกำลังทำอะไรอยู่หรือ Re-tweet ข่าวสารที่น่าสนใจของคนอื่น และข้อความที่ส่งถึงกันมีศัพท์เรียกว่า "Tweets" ซึ่งเปรียบเหมือนเสียงนกร้องอยู่ตลอดเวลา ข้อความที่จะส่งนั้นต้อง เป็น Plain text เท่านั้นจะแทรกคำสั่ง โปรแกรมอะไรไม่ได้ ยกเว้นแต่ Hyperlink

ทวิตเตอร์ก่อตั้งโดยบริษัท Obvious Corp เมื่อเดือนมีนาคม ค.ศ. 2006 ที่ซานฟรานซิสโก สหรัฐอเมริกา

ข้อความอัปเดตที่ส่งเข้าไปยังทวิตเตอร์จะแสดงอยู่บนเว็บเพจของผู้ใช้คนนั้นบนเว็บไซต์ และผู้ใช้อื่นสามารถเลือกรับข้อความเหล่านี้ทางเว็บไซต์ทวิตเตอร์, อีเมล, เอสเอ็มเอส, เมสเซนเจอร์ (IM), RSS, หรือผ่านโปรแกรมเฉพาะอย่าง Twitterrific Twhirl ปัจจุบันทวิตเตอร์มีหมายเลขโทรศัพท์สำหรับส่งเอสเอ็มเอสในสามประเทศ คือ สหรัฐอเมริกา แคนาดา และสหราชอาณาจักร (Andrew,2553 ) <https://www.gotoknow.org/posts/310329>

### ข้อดีของ twitter

- เพื่อนฝูงรู้ Status และไม่ขาดการติดต่อกับเพื่อนฝูง ในทวิตเตอร์
- ได้ความรู้ใหม่ๆ เพิ่มขึ้น จากบุคคลที่เรา Following เช่น ถ้าบุคคลที่เราติดตามมีการอัปเดตข้อความที่เป็นสาระความรู้ และหากมีลิงค์ไปยังแหล่งข้อมูลนั้นด้วย คุณก็สามารถคลิกไปดูแหล่งข้อมูลความรู้นั้นได้เลย
- ติดตามข่าว สามารถอ่านรายงานสดจากยูสเซอร์ของทวิตเตอร์คนอื่นๆ ที่อยู่ในเหตุการณ์หรือสถานที่เกิดเหตุ
- เป็นช่องทางติดต่อกับบริษัทผู้ผลิต
- ขอความช่วยเหลือ ลักษณะเดียวกับบล็อกหรือฟอรัม ตั้งคำถาม ที่ไม่อยากจะไปค้นหาคำตอบด้วยตัวเอง
- ปัญหาที่เคยใช้เวลาคิด 5 นาที อาจได้คำตอบออกมาภายในเวลา 10 วินาทีบนทวิตเตอร์
- โปรโมตผลงาน/เว็บไซต์ของคุณหรือของบริษัท หรือแนะนำเว็บไซต์อื่นๆ ที่น่าสนใจ ทวิตเตอร์เป็นอีกทางเลือกหนึ่งสำหรับการ โปรโมตผลงาน, ประชาสัมพันธ์ หรือแนะนำเว็บไซต์
- ได้รู้จักทั้งคนดังและหรือ ไม่ดัง และคนที่อยากรู้จัก

(Andrew,2553 ) <https://www.gotoknow.org/posts/310329>

### - TUMBLR

#### ที่มา Tumblr

Tumblr (อ่านว่า ทัมเบลลอร์) เป็น Social Network หนึ่งเหมือนกับพวก Facebook หรือ Twitter จะเป็นเหมือน blog ทั่วไป แต่ความเจ๋งของมันจะอยู่ที่ สามารถอัปเดตทุกอย่างได้ไม่ว่าจะเป็นภาพไฟล์ gif,png,flv,mp4 สามารถ reblog ได้ คล้ายกับ retweet ที่ใช้ใน Twitter นั่นเอง แล้วสิ่งหนึ่งที่โดดเด่นคือ tumblr iPhone app ที่มีลูกเล่นที่สวยงาม สะดวกในการใช้ และฟรี! ทำให้สามารถโพสต์ผ่านทาง iPhone, iPod Touch และ iPad ได้ นอกจากนี้ก็ยังเปิดให้โพสต์ผ่านทางอีเมล และ smartphone อื่นๆเช่นกัน รูปแบบของตัวเว็บน่าสนใจมาก

เดวิด คาร์ป เกิดเมื่อวันที่ 6 กรกฎาคม พ.ศ. 2529 ที่อ็อพเพอร์เวสต์ไซด์ เมืองแมนฮัตตัน มหานครนิวยอร์ก ในครอบครัวที่มีพ่อเป็นนักเขียนบทภาพยนตร์และโทรทัศน์ และแม่เป็นครู ในวัยเด็กได้รับการศึกษาที่โรงเรียนแคลสตัน ซึ่งเป็นโรงเรียนที่แม่สอนวิทยาศาสตร์อยู่ ต่อมาเมื่ออายุได้ 11 ปี ก็เริ่มเรียนรู้เกี่ยวกับการเขียนเว็บไซต์ด้วย HTML ก่อนที่จะเรียนต่อที่โรงเรียนบรอนซ์ ไซแอนซ์ แต่เรียนอยู่ที่นั่นได้เพียง 1 ปี ก็ดรอป เพื่อเริ่มเรียนแบบโฮมสกูล เมื่ออายุได้ 15 ปี

ในช่วงนั้น คาร์ปอยากที่จะเข้าเรียนในสถาบันเอ็มไอที หรือมหาวิทยาลัยชื่อดังในสหรัฐฯ แม้ว่าเขาจะไม่มีวุฒิการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายก็ตาม เขาจึงตั้งใจพัฒนาตัวเองเรื่อย ๆ ทั้งด้านการออกแบบเว็บไซต์ การทำแอนิเมชันต่าง ๆ โดยเรียนจากโปรคิวเซอร์เฟรด ไซเบิร์ต ผู้ก่อตั้งเฟรดเดอเรเตอร์ สตูดิโอ รวมถึงเข้าคลาสเรียนภาษาญี่ปุ่น ไปด้วย และตั้งใจจะทำโปรเจกต์เด่น ๆ สักอย่างไปนำเสนอกับทางมหาวิทยาลัย เพื่อให้ได้เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยดังให้ได้

แต่ยังไม่ทันที่เขาจะสานฝันการได้เข้าเรียนมหาวิทยาลัยดัง วันหนึ่ง จอห์น มาโลนี นักธุรกิจรายหนึ่ง ได้มองหาผู้เชี่ยวชาญด้านซอฟต์แวร์ในการพัฒนาเว็บไซต์ UrbanBaby เฟรด ไซเบิร์ต จึงได้แนะนำให้มาโลนีให้รู้จักกับคาร์ป และในที่สุด คาร์ปก็ได้นั่งตำแหน่งที่ปรึกษาด้านซอฟต์แวร์ขณะที่มีอายุได้เพียง 16 ปีเท่านั้น

จากนั้น คาร์ป ก็ทำงานให้กับ UrbanBaby ไปอีกพักใหญ่ ก่อนที่จะลาออกหลังจากที่ UrbanBaby ถูกขายกิจการให้กับ CNET ในปี 2006 และหลังจากนั้น เขาก็เริ่มก่อตั้งบริษัทเดวิดวิลด์ของตัวเองขึ้น โดยให้บริการสร้างสรรค์ซอฟต์แวร์ต่าง ๆ ให้กับลูกค้า โดยมีมาร์โก อาร์เมนที่นักพัฒนาเว็บไซต์มาช่วยในฐานะวิศวกรซอฟต์แวร์ และไม่นาน คาร์ปและอาร์เมนที่ ก็ได้ร่วมกันพัฒนาเว็บบล็อก Tumblr ขึ้นมา และเปิดให้บริการในเดือนกุมภาพันธ์ 2007 ซึ่งหลังจากที่ Tumblr เปิดให้บริการเพียง 2 สัปดาห์เท่านั้น ปรากฏว่ามีผู้ใช้งานสมัครใช้บริการกว่า 75,000 คนเลยทีเดียว

เมื่อ Tumblr ส่อแววได้รับความนิยมอย่างมาก คาร์ป จึงตัดสินใจปิดบริษัทให้คำปรึกษาด้านซอฟต์แวร์ลง แล้วมาทุ่มเทเวลาให้กับการพัฒนา Tumblr อย่างเต็มที่ โดยผูกบริษัท Tumblr, Inc. ขึ้นแทน

จากวันนั้นถึงวันนี้ 6 ปีให้หลัง Tumblr ก็เติบโตและได้รับความนิยมต่อเนื่อง โดยสถิติล่าสุดเมื่อวันที่ 19 พฤษภาคมที่ผ่านมา Tumblr มีสมาชิกมากกว่า 108 ล้านรายทั่วโลก และนั่นส่งผลให้ Tumblr มีมูลค่ามหาศาล จนเมื่อวันที่ 20 พฤษภาคมที่ผ่านมา ก็มีการประกาศอย่างเป็นทางการว่า Yahoo ได้ซืบกิจการ Tumblr ด้วยเงิน 3.3 หมื่นล้านบาท ซึ่งนั่นทำให้เดวิด คาร์ป มีรายได้จากการขายกิจการให้กับ Yahoo ไม่ต่ำกว่า 8,000 ล้านบาท และเมื่อรวมกับทรัพย์สินเดิมที่มีอยู่ ส่งผลให้ชื่อของ เดวิด คาร์ป ขึ้นแท่นเป็นที่เศรษฐีหมื่นล้านอายุน้อยของโลกไปเรียบร้อยแล้ว แถมนเรื่องราวของเขายังเป็นตัวอย่างของผู้ที่ใฝ่รู้ใฝ่เรียนด้วยตัวเอง โดยไม่พึ่งใบปริญญา แต่กลับประสบความสำเร็จอย่างยิ่งใหญ่ได้เสียทีเดียว

(Andrew,2553 ) <https://www.tumblr.com/search/>

### ข้อดีของ Tumblr

- สามารถเปลี่ยนรูปแบบหน้าตา (Theme) ได้หลากหลายมาก เพื่อบอกถึงตัวตนของผู้ใช้งานคนนั้น – ซึ่ง Facebook มีหน้าตาเดียว
- สามารถอัพโหลดและแสดงรูปภาพเคลื่อนไหวได้ (.GIF) ซึ่ง facebook อัพโหลดได้ แต่ไม่สามารถแสดงภาพเคลื่อนไหวได้
- นอกจากภาพเคลื่อนไหวแล้ว มันยังอัพโหลดไฟล์ได้หลากหลายมากๆ เช่น ไฟล์ภาพ .png หรือไฟล์วิดีโอ .flv หรือ .mp4
- Reblog เป็นการยกเอาสถานะของผู้ใช้งานอื่นมาไว้บนหน้าสถานะของเรา (คล้ายๆ กับการ Retweet ใน Twitter นั่นแหละครับ)
- ความง่ายในการใช้งาน ไม่ต้องตั้งค่าอะไรให้วุ่นวายมาก อย่างการแสดงสถานะ คุณก็เลือกแค่เพียง Public (สาธารณะ) กับ Private (ส่วนตัว) เท่านั้น
- คุณสามารถตั้งชื่อ URL สวยๆ ได้ตั้งแต่ตอนแรกที่สมัครเลย เช่น manacomputers.tumblr.com
- tumblr สามารถใช้งาน ได้บนมือถือทั้งบน iPhone, iPad และบนมือถือและแท็บเล็ตที่ใช้ระบบปฏิบัติการ Android

(Andrew,2553 ) <https://www.tumblr.com/search/>

### - WHATSAPP

#### ที่มา whatsapp

WhatsApp เป็น App ด้าน Messaging ที่เกิดขึ้นมาเพื่อการส่งข้อความข้าม OS กันได้แบบไม่ต้องเสียค่า SMS เป็น ไอเดียของหนุ่มอเมริกันที่ชื่อ Brian Acton (คนซ้าย) กับ หนุ่มชาวยูเครน ที่ชื่อ Jan Koum (คนขวา) โดย Jan Koum เป็นชาวยูเครนที่อพยพมาอยู่ที่

Jan Koum เริ่มทำงานที่แรกในปี 1997 ที่ Yahoo อันเป็นที่ที่เค้าได้ทำงานร่วมกับ Brian Acton ทั้งคู่ทำงานด้วยกันมาเป็นเวลา 10 ปี จนในปี 2007 พวกเขาทั้งคู่ลาออกจาก Yahoo และพักผ่อนไม่ได้ทำงานเป็นเวลา 1 ปี ต่อมาในปี 2009 พวกเขาทั้งสองคนก็เกิดอยากทำงานอีกครั้งจึงไปสมัครงานที่ Facebook แต่ Facebook ไม่รับพวกเขาเข้าทำงาน ไม่น่าเชื่อว่าอีกเพียง 5 ปีต่อมา Facebook ต้องจ่ายเงินถึง 16,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐ เพื่อที่จะได้ครอบครองสิ่งที่ Brian Acton และ Jan Koum กิดค้นขึ้นมา ในปี 2009 นั้นเอง Brian Acton และ Jan Koum ได้ซื้อ iPhone มาใช้ พวกเขาเกิดไอเดียขึ้นมาทันทีว่า iPhone ที่มีระบบ App Store นี้แหละที่จะเป็นตัวเปลี่ยนอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์และ พวก iPhone นี้แหละที่น่าจะต้องการใช้ระบบอะไรสักอย่างที่จะสามารถทำให้พวกเขาติดต่อกับผู้ใช้ BlackBerry ได้ พวกเขาใช้เวลาคิดอยู่ไม่นานและชื่อ WhatsApp ก็เกิดขึ้น โคน Jan Koum นี้แหละที่ เป็นผู้เลือกชื่อ เพราะมันฟังดูเหมือน What's Up ดี

ถ้ามีการเอาอัตราการเจริญเติบโตของลูกค้ายามาเปรียบเทียบกันครับ สมมติว่า WhatsApp Facebook Gmail Twitter Skype ต่างๆเหล่านี้มาเทียบกันว่า หลังจากที่แต่ละบริษัทเกิดมา 4 ปี ใครจะมีลูกค้ายากกว่ากัน ถ้าพบว่า WhatsApp เป็นธุรกิจที่มีลูกค้าเข้ามาอยู่ในมือมากที่สุดถึง 41 ล้านคน ในขณะที่ 4 ปีแรก Facebook ยังแค่มีสมาชิกเพียง 145 ล้านคนเท่านั้น และล่าสุด WhatsApp ก็มีลูกค้าถึง 450 ล้านคนไปแล้ว

(TRACHOO KANCHANASATITYA,2557) <http://www.trachoo.com/2014/02/21/how-whatsapp-created-and-bought-by-facebook>

#### ข้อดีของ what app

- WhatsApp มีคนใช้มากกว่าและสามารถแชทกันผ่านระบบอื่นๆ ได้ด้วยเช่น Andriod /BB/Window 7
  - มีการแจ้งเตือนรวดเร็ว และสม่ำเสมอ
  - สามารถลบข้อความที่กดส่งไปแล้วได้
  - ส่งไฟล์แนบได้หลายอย่าง
  - ประหยัดแบตเตอรี่สรุปว่า เคล็ดลับความสำเร็จของ WhatsApp คือ ง่าย-เร็ว-เพื่อนเยอะ
- (Blogger.,2556) <http://littlesoultown.blogspot.com/2013/12/social-network.html>

#### - PINTEREST

##### ที่มา pinterest

Pinterest มันคือเว็บไซต์ประเภท Social Bookmark หรือ Web Bookmark สำหรับเก็บหน้าเว็บ คลิปวิดีโอ หรือไฟล์ภาพ หรืออะไรก็ตามที่อยู่บนเว็บ ซึ่งสิ่งที่เรากำหนดมันเกี่ยวข้องกับสิ่งที่เราสนใจในความชอบ และไลฟ์สไตล์ของเรา โดยใช้หลักของการปักหมุด "Pin" สิ่งที่น่าสนใจให้เพื่อนในเครือข่าย หรือ Social Network ของเราได้เห็นและหากพวกเขาสนใจก็จะเกิดกระแสออกต่อหรือ Viral Marketing ขึ้น <http://tech.mthai.com/software/14357.html>

คำว่า Pinterest มาจาก Pin + Interest ซึ่งมีความหมายเท่ากับ “การปักหมุดเรื่องที่น่าสนใจ” นั่นเองค่ะ  
(Kathy17forever,2014) <http://kathy17forever.exteen.com/20141229/pinterest>

Pinterest เปิดบริการตั้งแต่ปี 2009 และค่อยๆ ขยายการบริการจาก Closed beta เป็น Open beta แบบต้องมี Invite ไปเมื่อปี 2010 ก่อนจะร่อนเมลล์บริการอย่างแพร่หลายจริงๆ เมื่อปีก่อน การันตีความรุ่มรวยถึงขั้น Time แมกกาซีน หยิบไปเข้า 50 Best Websites of 2011 เลขที่เดียวขณะที่ความสำเร็จเริ่มเบ่งบานเมื่อเดือนที่แล้ว กับ สถิติการเข้าชมที่แซงหน้า โซเชียลเน็ตเวิร์คทั้ง Linked In, You Tube, Google+ บวกสถิติผู้ใช้ 11.7 ล้านคน/เดือน กลายเป็นเว็บไซต์ที่มี ยูสเซอร์ 10 ล้านคน

อย่างรวดเร็วที่สุดในประวัติศาสตร์ ไม่เพียงเท่านั้นยังพา สถิติผู้ใช้งานเฉลี่ย 11 ล้านคน/สัปดาห์ กับ ตัวเลขมูลค่าทางการตลาดที่ \$200 ล้านดอลลาร์ ในขณะที่ตัวเลขผู้บริหารมีแค่ 16 คนเท่านั้นเอง!!

(Faceblog,Mashable,2555) <http://tech.mthai.com/software/14357.html>

### ข้อดีของ Pinteres

- การดีไซน์ของ Pinterest จะทำให้การ “ปักหมุด” ( Pin ) แต่ครั้งเป็นสัปดาห์เป็นส่วน
- รวมบรรจุมันเข้าไปเป็น Categories เดียวกัน ซึ่งสามารถจะเลือกติดตาม ได้เฉพาะสิ่งที่คุณ Pin หรือจะตามเฉพาะบุคคล
- เรียกสายตายดีดีไซน์เฉพาะตัว ทั้งดงาม หวานแหวว นอกจากนั้นยังสามารถ Comment Like ที่ Pin ไว้ได้อย่างเต็มอรรถรส และจะอัปเดตเข้า Feed เฉพาะที่ Pin เท่านั้น
- ไม่รกตา

(Faceblog,Mashable,2555) <http://tech.mthai.com/software/14357.html>

## 2.2. ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบ

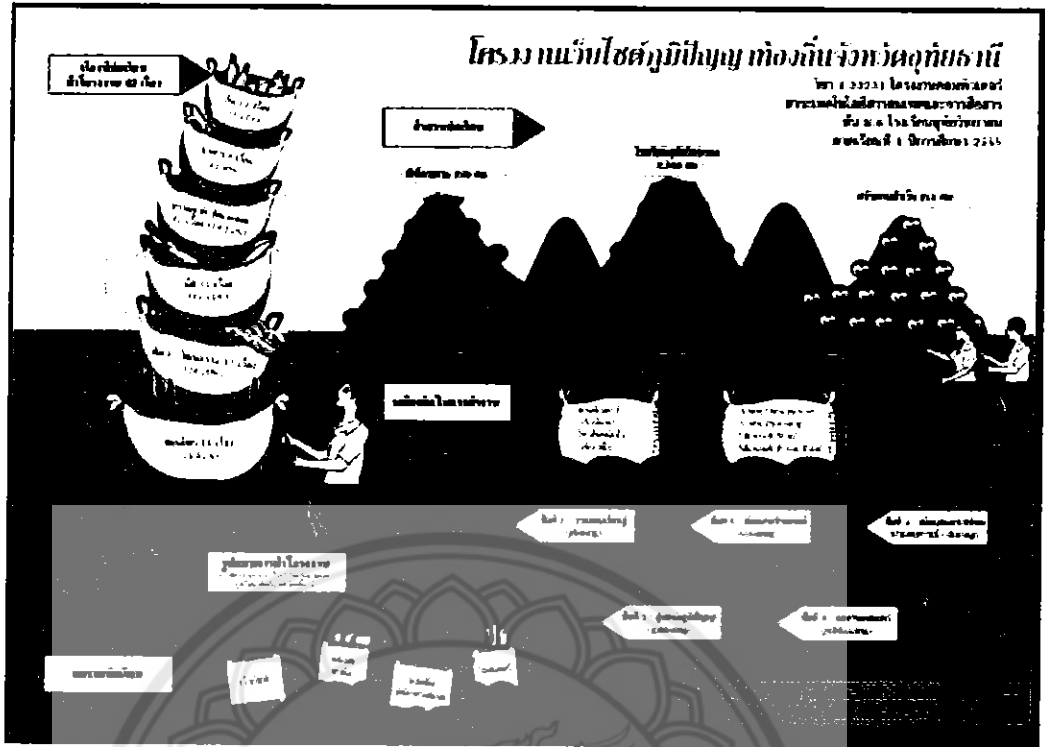
### 2.2.1 ทฤษฎีการออกแบบอินโฟกราฟฟิก

- ความหมาย

การออกแบบอิน โฟกราฟฟิกส์ (Infographics)

Infographics มาจากคำว่า Information + graphics

อิน โฟกราฟฟิกส์ (Infographics) หมายถึง การนำข้อมูลหรือความรู้มาสรุปเป็นสารสนเทศ ใน ลักษณะของกราฟิกที่ออกแบบเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว ดูแล้วเข้าใจง่ายในเวลารวดเร็วและ ชัดเจน สามารถสื่อให้ผู้ชมเข้าใจความหมายของข้อมูลทั้งหมด ได้ โดยไม่จำเป็นต้องมีผู้นำเสนอมา ช่วยขยายความเข้าใจอีก



ภาพที่ 2 ตัวอย่างอินโฟกราฟิกส์ (Infographics) เรื่อง โครงการเว็บไซต์ภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดอุทัยธานี (thumbsupteam,2556) <http://www.learningstudio.info/infographics-design>

อุทัยธานีการออกแบบอินโฟกราฟิกส์ เป็นการนำข้อมูลที่เข้าใจยากหรือข้อมูลที่เป็นตัวหนังสือจำนวนมาก มานำเสนอในรูปแบบต่างๆ อย่างสร้างสรรค์ ให้สามารถเล่าเรื่องได้ด้วยตัวเอง

มีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ หัวข้อที่น่าสนใจ ภาพและเสียง ซึ่งจะต้องรวบรวมข้อมูลต่างๆ ให้เพียงพอ แล้วนำมาสรุป วิเคราะห์ เรียบเรียง แสดงออกมาเป็นภาพจึงจะดึงดูดความสนใจได้ดี ช่วยลดเวลาในการอธิบายเพิ่มเติม กราฟิกที่ใช้อาจเป็นภาพ ลายเส้น สัญลักษณ์ กราฟ แผนภูมิ ไดอะแกรม ตาราง แผนที่ ฯลฯ จัดทำให้มีความสวยงาม น่าสนใจ เข้าใจง่าย สามารถจดจำได้นาน ทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพมากขึ้น

หลักการออกแบบอินโฟกราฟิกส์ (Infographics) แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ

- ด้านข้อมูล

ข้อมูลที่จะนำเสนอ ต้องมีความหมาย มีความน่าสนใจ เรื่องราวเปิดเผยเป็นจริง มีความถูกต้อง

- ด้านการออกแบบ

การออกแบบต้องมีรูปแบบ แบบแผน โครงสร้าง หน้าที่การทำงาน และความสวยงาม โดยออกแบบให้เข้าใจง่าย ใช้งานง่าย และใช้ได้จริง

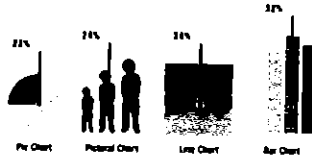
# INFOGRAPHIC • INFOGRAPHICS

Data visualization is a popular new way of sharing research. Here is a look at some of the visual devices, informational elements, and general trends found in the modern day infographic.

## DESIGN

### CHART STYLE

Percentage of infographics with the following charts:



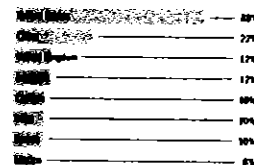
### TEXT

Some text is contained in text boxes.



## CONTENT

### COUNTRY'S RELIANCE



### TREND

Relative popularity of different infographic themes:



### KEY INFO

Percentage of infographics with key info:



### HAIR COLOR



### SECTIONAL HORIZONTALITY

Frequency of areas & connecting lines in infographic:



### SECTIONS



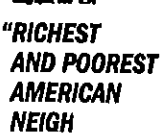
### CITED SOURCES

Average number of sources per infographic: 3.26



### TITLE

Average number of words per infographic title: 3.24



CONCEPT & DESIGN from Canva - SOURCE: 49 infographics collected at random from www.pinterest.com/infographics

ภาพที่ 3 อินโฟกราฟิกส์ (Infographics) เรื่อง หลักการออกแบบ Infographics (thumbsupteam,2556) <http://www.learningstudio.info/infographics-design>

การสร้างอินโฟกราฟิกส์ให้ดึงดูดความสนใจ (Designing An Amazing Infographics)

ข้อมูลสารสนเทศสามารถนำมาจัดทำให้สวยงามและมีประโยชน์ หากมีการนำเสนอที่ดี ที่ผ่านมาข้อมูลสารสนเทศจำนวนมากถูกนำมาจัดกลุ่มทำให้ไม่น่าสนใจการจัดทำข้อมูลให้เป็นภาพกราฟิกจึงเป็นที่นิยมในปัจจุบัน อินโฟกราฟิกส์เป็นการออกแบบให้เป็นภาพที่ช่วยอธิบายข้อมูลที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่าย

Hyperakt's Josh Smith ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ได้ค้นพบกระบวนการที่ดีในการออกแบบ อินโฟกราฟิกส์ (Infographics) 10 ขั้นตอน

- การรวบรวมข้อมูล (Gathering data)

คัดเลือกข้อมูลดิบที่รวบรวมมาแต่ที่ยังไม่เป็นระเบียบ โดยอาจใช้โปรแกรม Microsoft Excel เขียนแหล่งอ้างอิงที่มาของข้อมูลที่เป็นต้นฉบับ บันทึกภาพต่างๆ ที่เกี่ยวข้องจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย ไม่ควรแยกภาพหรือแผนภาพกับข้อมูลออกจากกัน

- การอ่านข้อมูลทั้งหมด (Reading everything)

การอ่านข้อมูลเฉพาะจุดเน้นหรืออ่านอย่างผิวเผินให้ผ่านไปอย่างรวดเร็วเพราะคิดว่าเสียเวลาจะทำให้ได้ข้อมูลไม่สมบูรณ์ข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องจะช่วยให้เรามองเห็นภาพรวมของ



ประเด็นสำคัญ ผู้ออกแบบอินโฟกราฟิกส์ต้องมีทักษะในการจัดการข้อมูลและแน่ใจว่าข้อมูลที่สำคัญไม่ถูกละเลยที่จะมาสนับสนุนเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ

#### - การค้นหาวิธีการเล่าเรื่อง (Finding the narrative)

การเล่าเรื่อง การบรรยาย การนำเสนอข้อมูลที่นำเมื่อจะทำให้อินโฟกราฟิกส์น่าเบื่อ เว้นแต่ว่าจะค้นพบการนำเสนอเรื่องราวที่ดึงดูดความสนใจอินโฟกราฟิกส์เริ่มที่จุดมุ่งหมายเดียว ขยายความข้อมูลที่ซับซ้อน อธิบายกระบวนการ เน้นที่แนวโน้มหรือสนับสนุนข้อโต้แย้งการหาวิธีการเล่าเรื่องที่นำเสนออาจจะยุ่งยากในระยะแรก ถ้าเราค้นเจอกับข้อมูลที่มีอยู่จะทำให้สามารถเล่าเรื่องราวได้ การใส่ใจกับเนื้อหาที่สำคัญที่จะช่วยให้การนำเสนอข้อมูลมีคุณค่า

#### - การระบุปัญหาและความต้องการ (Identifying problems)

หาเอกลักษณ์ ระบุชื่อ ชี้นำ แสดงตัว เมื่อได้ข้อมูลมาแล้วนำมาตรวจสอบความถูกต้องอาจมีข้อมูลที่ไม่สนับสนุนหัวข้อหรือประเด็นที่เราต้องการนำเสนอ ควรมีการอภิปรายหาข้อสรุปที่แท้จริงเพื่อระบุปัญหาและความต้องการผู้ชมต้องการข้อมูลที่มีการจัดการและมีการออกแบบที่ดี มิฉะนั้นจะกลายเป็นหลักฐานที่ไม่ถูกต้องข้อมูลต้องถูกต้องและไม่ผิดพลาด ปรับปรุงข้อมูลและเรื่องราวให้มีเอกลักษณ์ตรงกับหัวข้อศึกษาบททวนหลายๆ ครั้งหาวิธีการนำเสนอข้อมูลอย่างถูกต้องและมีคุณค่า ซึ่งไม่ใช่เรื่องง่ายในการออกแบบให้ชนะใจผู้ชม นักออกแบบที่ดีต้องมีมุมมองและเห็นคุณค่าในรายละเอียดของข้อมูลที่ชัดเจน

#### - การจัดลำดับโครงสร้างข้อมูล (Creating a hierarchy)

การจัดลำดับชั้นของข้อมูลเป็นที่นิยมในการสรุปข้อมูล เป็นการนำผู้ชมให้มองเห็นภาพรวมตั้งแต่ต้นจนจบเป็นวิธีการจัดการกับข้อมูลในการสร้างอินโฟกราฟิกส์และเรียงผู้ชมตามโครงสร้างลำดับชั้นของข้อมูล การจัดรูปแบบข้อมูลตามลำดับจะส่งเสริมให้ผู้ชมเข้าถึงข้อมูลเป็นช่วงระยะเวลาของการเล่าเรื่อง ซึ่งกลายเป็นวิธีการที่แพร่หลายในการออกแบบอินโฟกราฟิกส์

#### - การออกแบบโครงสร้างข้อมูล (Building a wireframe)

เมื่อพิจารณาตรวจสอบคัดเลือกข้อมูลอย่างละเอียดแล้ว จัดแบ่งข้อมูลเป็นลำดับชั้น และออกแบบโครงสร้างของข้อมูลผู้ออกแบบควรทำความเข้าใจกับภาพหรือกราฟิกที่เป็นตัวแทนของข้อมูลสำคัญ ที่จัดไว้เป็นลำดับชั้นแล้ว นำไปให้ผู้ชมวิพากษ์วิจารณ์ การออกแบบที่ผ่านการได้เสียงจากบุคคลในหลายมุมมองที่ให้ข้อเสนอแนะแตกต่างกันออกไป จะเป็นข้อสรุปของการจัดทำโครงสร้างอินโฟกราฟิกส์

#### - การเลือกรูปแบบอินโฟกราฟิกส์ (Choosing a format)

เมื่อสิ้นสุดการกำหนดภาพหรือกราฟิกที่เป็นตัวแทนของข้อมูลแล้ว วิธีจัดการข้อมูลที่ดีที่สุดก็คือ การนำเสนอข้อมูลด้วยแผนผัง กราฟต่างๆ เช่น กราฟแท่ง กราฟเส้น กราฟวงกลม หรืออาจจะใช้ไดอะแกรม หรือผังงานเพื่ออธิบายกระบวนการทำงาน อาจนำแผนที่มาประกอบในการเล่าเรื่อง หรือบางทีการใช้ตัวเลขนำเสนอข้อมูลง่ายๆ อาจเป็นวิธีที่ดีที่สุด

- การกำหนดภาพให้ตรงกับหัวข้อ (Determining a visual approach)

การเลือกใช้ภาพในการทำให้อินโฟกราฟิกส์ให้ดูดีมีสองแนวคิด คือ ใช้ข้อมูลดิบมาจัดทำเป็นกราฟหรือแผนผังให้น่าสนใจ ใช้สี การพิมพ์ และการจัดโครงสร้างในการออกแบบงานให้มีศิลปะ และใช้ลายเส้น วาดภาพหรือคำอุปมาเปรียบเทียบ ไม่แสดงข้อมูลตัวเลขออกมาอย่างชัดเจน จะเห็นเป็นภาพแสดงแทนข้อมูลคล้ายกับกราฟหรือแผนผังเท่านั้น เราไม่ควรติดยึดกับวิธีการใดวิธีการหนึ่ง ควรผสมผสานวิธีการ ใช้กราฟ แผนภาพ และแผนผัง ตกแต่งองค์ประกอบด้วยการวาดลายเส้นหรือนำภาพที่เป็นตัวแทนของข้อมูลมาจัดวางซ้อนกันอาจเสริมด้วยข้อมูล สื่อ ตรา สัญลักษณ์ และเนื้อหาในการออกแบบให้ตรงกับหัวข้อ

- การตรวจสอบข้อมูลและทดลองใช้ (Refinement and testing)

เมื่อออกแบบอินโฟกราฟิกส์เสร็จแล้วเริ่มตรวจสอบข้อมูลอย่างละเอียด ผู้ชมจะดูทั้งข้อมูลและภาพที่เล่าเรื่องราว เพื่อให้แน่ใจว่าผลงานที่เสร็จแล้วมีคุณภาพตรงกับหัวข้อและเป้าหมาย ประเมินทั้งการออกแบบและจุดเน้นจนกระทั่งผลงานชัดเจนและเข้าใจง่าย ทดลองให้กลุ่มตัวอย่างชมผลงานและให้ข้อคิดเห็นว่าจะสามารถเข้าใจได้ง่ายหรือไม่ โดยเฉพาะผู้ที่ไม่เคยเห็นข้อมูลมาก่อน ประเมินกลับไปกลับมาระหว่างผู้ชมและกลุ่มตัวอย่างจนกระทั่งลงตัวได้ข้อยุติ จึงนำเสนอเผยแพร่สู่สาธารณะ

- การแบ่งปันความรู้ในอินเทอร์เน็ต (Releasing it into the world)

อินโฟกราฟิกส์ส่วนใหญ่เผยแพร่แบ่งปันในอินเทอร์เน็ต มีแพร่หลายเป็นที่นิยม เป็นการทดสอบผลงานข้อมูลที่มีลักษณะที่น่าสนใจจะถูกอ่านโดยบุคคลทั่วไป ข้อมูลที่ถูกตรวจสอบและพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญแล้วไม่ได้หมายความว่าเราจะเป็นผู้ค้นพบวิธีการเล่าเรื่องราวนั้น ถึงแม้ว่าผลงานจะเคยถูกเผยแพร่มาแล้ว การวิพากษ์วิจารณ์จากอินเทอร์เน็ตจะช่วยขยายข้อโต้แย้งและค้นพบวิธีการนำเสนอข้อมูลวิธีใหม่ได้ข้อคิดเห็นต่างๆ จะได้รับการปรับปรุงแก้ไข ผลงานที่ถูกวิจารณ์จากผู้เชี่ยวชาญมาสู่ตัวเราเหมือนเป็นรางวัลในการทำงาน การออกแบบที่ถูกถกเถียงอย่างเข้มข้นเป็นส่วนหนึ่งที่จะสะกดผู้ชม



ภาพที่ 4 ตัวอย่างอินโฟกราฟิกส์ (Infographics) เรื่อง กล้วยเดี่ยวในสวน (thumbsupteam,2556) <http://www.learningstudio.info/infographics-design>

**การสร้างอินโฟกราฟิกส์ให้มีประสิทธิภาพ (Designing Effective Infographics)**

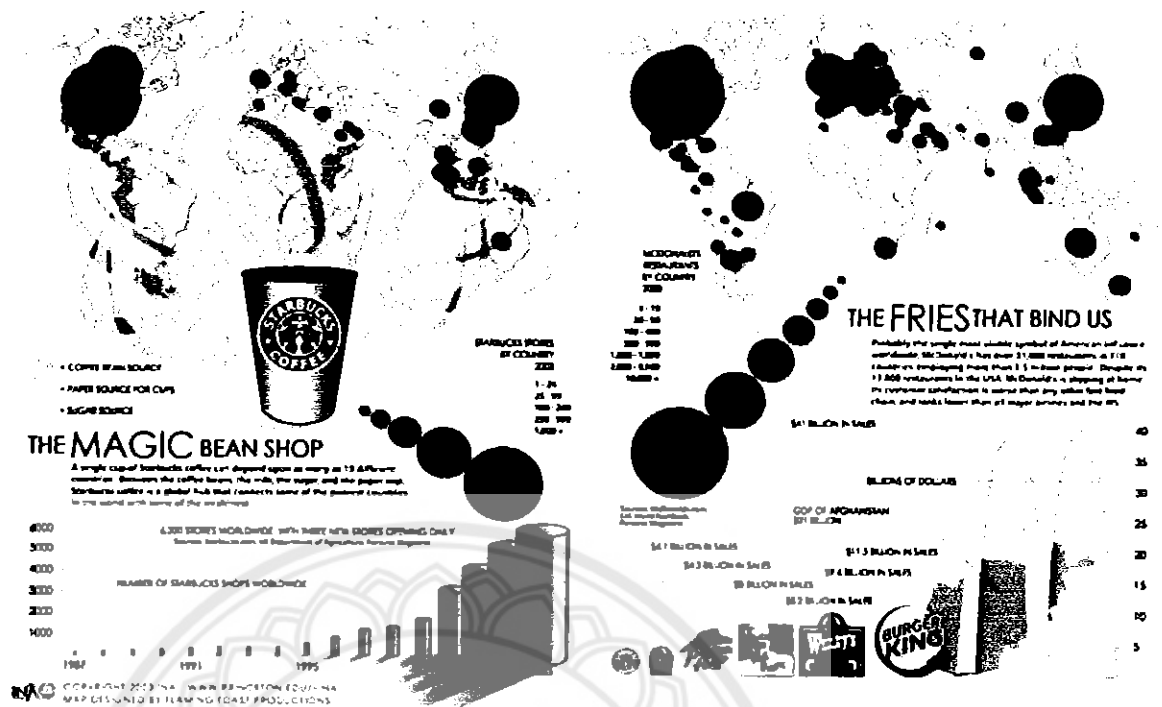
อินโฟกราฟิกส์เป็นที่นิยมแพร่หลายในอินเทอร์เน็ต เพราะสามารถถ่ายทอดข้อมูลจากการออกแบบที่มีศิลปะอย่างแท้จริง เป็นภาษาสากลที่สามารถเล่าเรื่องราวแม้ว่าคุณแค่ภาพที่นำเสนอ เราสามารถพูดได้ว่าอินโฟกราฟิกส์ไม่มีขอบเขตและขีดจำกัดในการเล่าเรื่องผ่านภาพ การใช้กราฟิกช่วยเพิ่มความสวยงาม แก่สิ่งต่างๆ ทำให้ข้อมูลน่าประทับใจมีคุณค่าอย่างมีนัยเพื่อที่จะเผยแพร่สู่สาธารณะ

- เน้นที่หัวข้อหลักหัวข้อเดียว (Focus on a single topic)

สิ่งแรกที่ต้องพิจารณาคือหัวข้อหลักในการสร้างอินโฟกราฟิกส์ คุณจะมีผลงานที่มีประสิทธิภาพ ถ้าพยายามตอบคำถามเดียวจะชัดเจนถ้ารู้ทิศทางของสิ่งที่จะทำสิ่งนี้จะชัดเจนความยุ่งยากสำหรับผู้อ่านและผู้ชม หลังจากกำหนดหัวข้อแล้วกำหนดคำถามเฉพาะที่ต้องการคำตอบในอินโฟกราฟิกส์

- ออกแบบให้เข้าใจง่าย (Keep it simple)

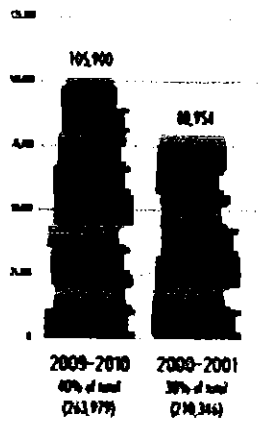
ตั้งแต่เริ่มออกแบบข้อมูลคุณต้องแน่ใจว่าข้อมูลไม่อัดแน่นซับซ้อนสับสน เข้าใจได้ง่าย ไม่ทำให้ผู้อ่านและผู้ชมยุ่งยาก ภาพที่ซับซ้อนจะทำให้การตีความผิดพลาดไม่มีประสิทธิภาพ



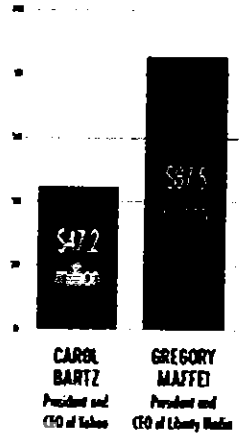
ภาพที่ 5 ตัวอย่างอินโฟกราฟิกส์ (Infographics) เรื่อง แบรินคัสตินค้ำ (thumbsupteam,2556) <http://www.learningstudio.info/infographics-design>

- ข้อมูลเป็นสิ่งสำคัญ (Data is important)  
 การสร้างอินโฟกราฟิกส์ต้องคำนึงถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อเป็นสำคัญ การออกแบบต้องไม่ทำเกินขอบเขตของหัวข้อซึ่งจะเป็นการทำลายข้อมูลที่จำเป็น ต้องแน่ใจว่าการออกแบบเน้นที่ข้อมูลและรูปแบบของอินโฟกราฟิกส์
- แน่ใจว่าข้อเท็จจริงถูกต้อง (Be sure facts are correct)  
 การทำข้อมูลให้ถูกต้องเป็นสิ่งสำคัญถ้าไม่ถูกต้องจะลดความน่าเชื่อถือของอินโฟกราฟิกส์ ดังนั้นก่อนที่จะสร้างอินโฟกราฟิกส์ต้องแน่ใจว่าข้อมูลถูกต้อง ศึกษาค้นคว้าหาข้อเท็จจริงและใช้ข้อมูลที่ถูกต้องอย่าลืมอ่านผลงานและตรวจสอบข้อเท็จจริงให้ถูกต้อง
- ให้อินโฟกราฟิกเป็นตัวเล่าเรื่อง (Let it tell a story)  
 อินโฟกราฟิกส์ที่มีประสิทธิภาพสามารถเล่าเรื่องราวด้วยภาพวาดหรือกราฟิก ซึ่งสามารถบอกบางสิ่งบางอย่างและสามารถถ่ายทอดข้อมูลได้ถึงแม้ว่าผู้ชมจะไม่ได้อ่านข้อมูลมาก่อน
- การออกแบบที่ดีทำให้มีประสิทธิภาพ (Good design is effective)  
 การบรรยายด้วยภาพถ้ามีการออกแบบที่ดีจะดึงดูดใจผู้ชม สิ่งสำคัญคือออกแบบอินโฟกราฟิกส์ให้เข้าใจง่าย ใช้ความคิดสร้างสรรค์ออกแบบให้น่าสนใจ ภาพ กราฟฟิก สี ชนิด แบบ และ ช่องว่าง

### WOMEN TAKING THE GMAT



### HIGHEST PAID CEO'S IN 2009



### WOMEN ATTENDING

CLASS OF 2011 AT TOP FULL-TIME MBA PROGRAMS

Yale Univ. - Women 37%  
 Harvard - 36%

ภาพที่ 6 women in business

(thumbsupteam,2556) <http://www.learningstudio.info/infographics-design>

### - ใช้สีที่ดึงดูดความสนใจ (Choose attractive colors)

การใช้สีเป็นสิ่งที่จำเป็นต้องเลือกใช้สีที่กระตุ้นดึงดูดความสนใจผู้ชม ควรศึกษาทฤษฎีการใช้สีด้วย ใช้สีให้ถูกต้องเหมาะสมกับหัวข้อที่เราจะออกแบบอินโฟกราฟิกส์ให้ใครชม ไม่จำเป็นต้องทำให้มีสีสั้นมาก อินโฟกราฟิกส์บางชิ้นมีสีเพียงเล็กน้อยก็มีประสิทธิภาพได้



ภาพที่ 7 Logo Choose attractive colors

(thumbsupteam,2556) <http://www.learningstudio.info/infographics-design>

- ใช้คำพูดที่กระชับ (Use short texts)

การออกแบบภาพที่ใช้ในการนำเสนอ จำเป็นต้องสรุปข้อความให้สั้นกระชับตรงกับจุดหมายที่ต้องการนำเสนอ อาจใช้แผ่นป้ายหรือข้อมูลสั้นๆ มาสนับสนุนภาพ การทำเรื่องราวให้ดึงดูดความสนใจอาจใช้ตัวเลขมาสรุปเปรียบเทียบข้อมูล และควรใช้ตัวหนังสือที่อ่านเข้าใจง่าย

- ตรวจสอบตัวเลขข้อมูล (Check your numbers)

ถ้านำเสนอข้อมูลด้วยตัวเลขผ่านกราฟและแผนผัง ตรวจสอบความถูกต้องของตัวเลขและภาพวาดและต้องรู้ว่าตัวเลขไหนควรใช้และไม่ควรมีอยู่ ด้วยวิธีนี้จะทำให้อินโฟกราฟิกส์มีประสิทธิภาพมากขึ้น

- ทำไฟล์อินโฟกราฟิกส์ให้เล็ก (Make the file size small)

ทำไฟล์อินโฟกราฟิกส์ให้เล็กเพื่อให้ผู้ชมเข้าถึงและดาวน์โหลดข้อมูลได้ง่าย และนำไปใช้ต่อได้ดีตามจุดประสงค์ที่ต้องการ ความเร็วและใช้เวลาในการถ่ายโอนข้อมูลใส่แฟลชไดรฟ์ สามารถแนบไฟล์ส่งอีเมลไปให้ผู้อื่น แต่ไม่ควรลดคุณภาพของรูปภาพควรใช้ไฟล์ที่มีคุณภาพสูงเพื่อที่จะดึงดูดผู้ชมสิ่งที่ไม่ควรทำในการออกแบบอินโฟกราฟิกส์ ปัจจุบันการใช้อินเทอร์เน็ตแพร่หลายมาก คนส่วนใหญ่จะรับข้อมูลที่เข้าถึงง่ายที่สุด ข้อมูลจำนวนมากที่แพร่หลายอยู่ในอินเทอร์เน็ต ข้อมูลบางส่วนออกแบบเป็นอินโฟกราฟิกส์ซึ่งถูกตีพิมพ์ออกมาใช้งานด้วย อินโฟกราฟิกส์เป็นเครื่องมือสำคัญในการสอน วงการธุรกิจ เป็นแรงบันดาลใจที่มีอิทธิพล ในการนำเสนอและการสื่อสารข้อมูลที่ยุ่งยากซับซ้อน ประสิทธิภาพของอินโฟกราฟิกส์นั้นต้องอาศัยวิธีการออกแบบที่มีพลังที่ยิ่งใหญ่

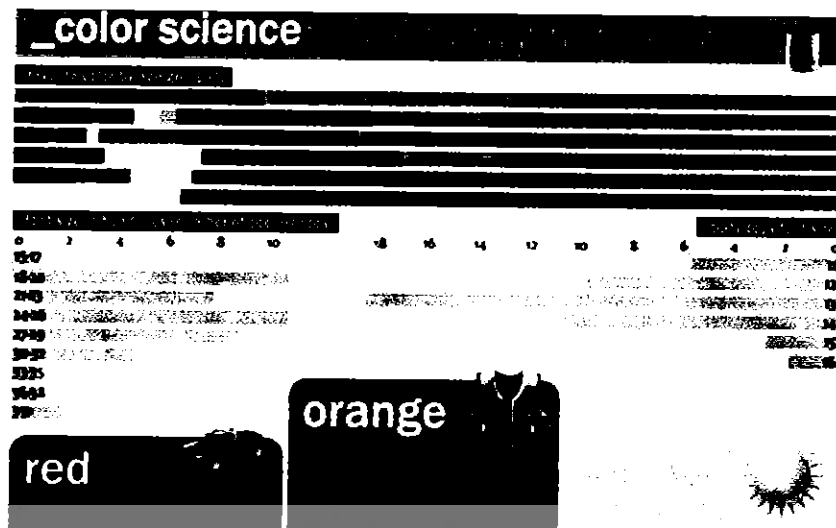
สิ่งที่ช่วยให้นักออกแบบคำนึงถึงว่าไม่ควรทำ 10 อย่าง

- อย่าใช้ข้อมูลมากเกินไป (Don't use too much text)

อินโฟกราฟิกส์เป็นการออกแบบโดยใช้ภาพ ควรมีตัวหนังสือน้อยกว่าภาพหรือแบ่งส่วนเท่าๆ กัน ซึ่งเหมาะสำหรับผู้ที่ทำอ่านน้อยและขึ้นอยู่กับภาพข้อมูล ถ้าคุณยังคงใส่ตัวหนังสือมากและมีภาพน้อยก็ยังไม่ถึงวัตถุประสงค์ของอินโฟกราฟิกส์

- อย่าทำข้อมูลที่นำเสนอให้ยุ่งยากซับซ้อน (Don't make confusing data presentation)

การนำเสนอข้อมูลที่ยุ่งยากซับซ้อนผิดวัตถุประสงค์ของการออกแบบอินโฟกราฟิกส์ อย่าเสียเวลานั้นข้อมูลที่ไม่ง่าย และต้องแน่ใจว่าคุณจัดการกับข้อมูลให้ชัดเจนและเข้าใจง่าย ซึ่งมักจะทำได้โดยการใส่กราฟ ภาพวาด และกราฟิกอื่นๆ มองดูที่อินโฟกราฟิกส์เหมือนเป็นผู้ชมเองว่าสามารถตอบคำถามที่คุณต้องการบอกผู้ชมหรือไม่



ภาพที่ 8 color science

(thumbsupteam,2556) <http://www.learningstudio.info/infographics-design>

### - อย่าใช้สีมากเกินไป (Don't overuse color)

การออกแบบอินโฟกราฟิกส์โดยใช้สีมากเกินไปจะทำให้ประสิทธิภาพในการนำเสนอข้อมูลน้อยลง ผู้อ่านจะไม่สามารถอ่านและเข้าใจเนื้อหาได้ดี ควรศึกษาจิตวิทยาการใช้สีที่ตัดกันด้วยเพื่อคำนึงถึงสุขภาพของผู้ชม

### - อย่าใส่ตัวเลขมากเกินไป (Don't place too much numbers)

การใช้ตัวเลขช่วยให้การสร้างอินโฟกราฟิกส์มีประสิทธิภาพ แต่อย่าใช้ให้มากเกินไปจะทำให้ผลผลิตของคุณออกมาเหมือนเป็นใบงานวิชาคณิตศาสตร์ จำไว้ว่าคุณต้องใช้กราฟิกนำเสนอจำนวนต่างๆ อย่าใช้ตัวเลขทั้งหมดในการทำให้ข้อมูลยุ่งยากซับซ้อน ออกแบบตัวเลขให้ง่ายเท่าที่จะทำได้และแน่ใจว่าข้อมูลถูกต้องเหมาะสมเข้าใจง่าย

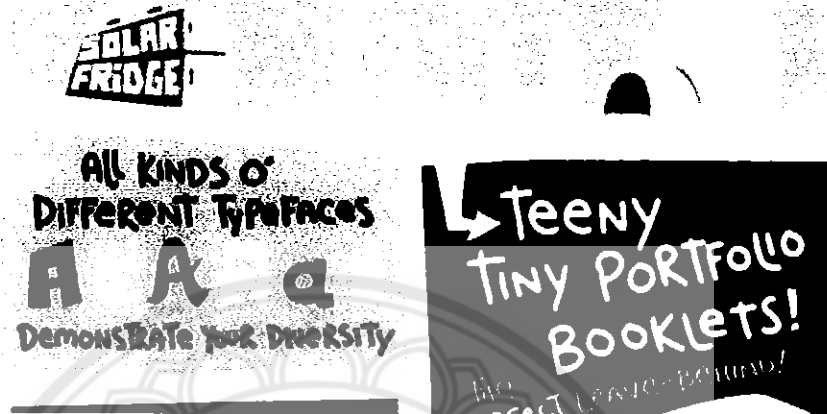
### - อย่าละเลยข้อมูลที่ไม่สามารถระบุแยกแยะได้ (Don't leave figures unidentified)

อินโฟกราฟิกส์บางเรื่องขาดตัวเลขไม่ได้ ข้อเท็จจริงบางอย่างต้องมีตัวเลขข้อมูลทางสถิติ แต่ผู้ชมอาจไม่เข้าใจทั้งหมด ถึงแม้จะมีความชำนาญในการออกแบบ ถ้าใส่ข้อมูลโดยไม่ระบุคำอธิบายลงไปด้วยก็จะเป็นตัวเลขที่ไม่มีประโยชน์ ดังนั้นต้องแน่ใจว่าใส่ป้ายระบุคำอธิบายของข้อมูลแต่ละชุด

### - อย่าสร้างอินโฟกราฟิกส์ให้น่าเบื่อ (Don't make it boring)

อินโฟกราฟิกส์ส่วนมากจะให้ความรู้ ประโยชน์ และความบันเทิง มีจุดมุ่งหมายที่การจัดการข้อมูลให้ผู้ชมเข้าใจง่าย ถ้าสร้างอินโฟกราฟิกส์ให้น่าเบื่อจะไม่ดึงดูดความสนใจของผู้ชม ต้องวางแผนสร้างแนวทางของเรื่องและการนำเสนอที่ดี จึงจะสามารถบอกเรื่องราวแก่ผู้ชมตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## POORLY THOUGHT OUT HUMANITARIAN PROJECTS



ภาพที่ 9 Don't misuse typography

(thumbsupteam,2556) <http://www.learningstudio.info/infographics-design>

### - อย่าใช้วิธีการพิมพ์ผิด (Don't misuse typography)

หลักการพิมพ์มีบทบาทที่สำคัญในการออกแบบ ที่ช่วยให้อินโฟกราฟิกส์ดูดีขึ้น ทำให้ง่ายในการถ่ายทอดข้อมูล แต่ถ้าใช้ผิดวิธีจะเป็นสิ่งที่เป็นผลเสียในการออกแบบ เราต้องรู้เทคนิคเพื่อที่จะใช้การพิมพ์ที่ดีที่สุดในการนำเสนอและจะไม่ทำให้การตีพิมพ์ผิดไป แน่ใจว่าใช้วิธีการพิมพ์ถูกต้องจะทำให้การตีความไม่ไขว้เขว สังเกตการใช้สีที่ดีและขนาดของ Fonts ด้วย

### - อย่านำเสนอข้อมูลที่ผิด (Don't present wrong information.)

ไม่มีใครอยากเห็นอินโฟกราฟิกส์เสนอข้อมูลผิด เพื่อให้แน่ใจควรตรวจสอบข้อมูลสองครั้ง โดยเฉพาะการใช้ข้อมูลทางสถิติถ้าข้อมูลผิดพลาดจะทำให้ผู้อ่านเข้าใจผิดเป็นสิ่งไม่ดี ข้อมูลในอินโฟกราฟิกส์จะต้องแม่นยำ น่าเชื่อถือ และถูกต้อง

### - อย่านั่นที่การออกแบบ (Don't focus on design)

อินโฟกราฟิกส์ไม่จำเป็นต้องเน้นที่การออกแบบให้สวยงาม ควรเน้นที่การนำเสนอข้อมูลที่ถูกต้อง การออกแบบอย่างสวยงามจะไม่มีประโยชน์ถ้ามีข้อมูลผิดพลาดหรือมีประโยชน์น้อย ดังนั้นก่อนสร้างอินโฟกราฟิกส์ดูว่ามีข้อมูลที่จำเป็นทั้งหมดอย่างถูกต้อง การจัดการข้อมูลสามารถนำเสนอได้ชัดเจน แต่ไม่ได้หมายความว่าจะไม่สนใจการออกแบบแน่นอนมันสำคัญด้วยเพราะอินโฟกราฟิกส์เป็นการผสมผสานระหว่างข้อมูลและการออกแบบกราฟิกอย่างมีประสิทธิภาพ

### - อย่าใช้แบบเป็นวงกลม (Don't use a circus layout)

แบบอินโฟกราฟิกส์ควรจะมีและสามารถชี้แนะผู้ชมดูทั้งหมด อย่าใส่องค์ประกอบทุกที่ที่เราคิดควร



พิจารณาว่าผู้ชมจะสนใจจุดไหน ต้องแน่ใจว่าผู้ชมสามารถเข้าใจในวิธีการนำเสนอ อย่าออกแบบเป็นวงกลม ผู้นำเสนอไม่ต้องทำให้ผู้อ่านยุ่งยากเพราะไม่ได้ใส่ข้อมูลที่ดีไว้

10 เคล็ดลับเพื่อการสร้าง Infographic สุดแจ่มที่จะสามารถทำให้เกิดเป็นกระแสหรือ Viral บอกต่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การนำเสนอข้อมูลในรูปแบบ Infographic กลายเป็นทางเลือกใหม่ในการนำเสนอข้อมูลที่ได้รับ ความนิยมและเริ่มพบเห็นกันได้บ่อยในบ้านเรา สำหรับใครที่สนใจและอยากทดลองทำอินโฟกราฟฟิคด้วยตัวเอง คงจะดีไม่น้อยถ้าลองเดินตามเว็บไซต์ [Avalancheininfographics.com](http://Avalancheininfographics.com) ที่รวบรวม 10 เคล็ดลับในการทำอินโฟกราฟฟิคไว้อย่างครอบคลุม

- กำหนดเป้าหมายอย่างชัดเจน

ในการนำเสนออินโฟกราฟฟิคว่าต้องการนำเสนอเพื่อจุดประสงค์อะไร เช่น ต้องการเข้าถึง และหาลูกค้ากลุ่มใหม่, เพื่อสร้างภาพลักษณ์ของแบรนด์, เพื่อการศึกษา หรือเพื่อต้องการความบันเทิงกับผู้อ่าน อย่าลืมว่าการกำหนดเป้าหมายอย่างชัดเจนในการทำอินโฟกราฟฟิคจะช่วยทำให้สามารถเลือกรูปแบบการนำเสนอได้อย่างง่ายดายและเหมาะสมมากขึ้น

- กำหนดกลุ่มเป้าหมายในการนำเสนอว่าเป็นผู้ชมกลุ่มไหน

เพื่อเป็นประโยชน์ในการเลือกหัวข้อและการเลือกใช้ระดับของภาษาให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

- มีการกำหนดใจความสำคัญในการนำเสนออินโฟกราฟฟิคเพียงเรื่องเดียวเท่านั้น

เพื่อเป็นการป้องกันการสับสนของผู้ชมในการเข้าถึงข้อมูล

- เนื้อหาที่นำเสนอบนอินโฟกราฟฟิคต้องมีความทันสมัยสุดใหม่ รวมถึงยังต้องสามารถสื่อสารได้อย่างตรงประเด็น, สั้นและกระชับ

เนื่องจากผลการสำรวจพบว่าผู้ชมส่วนใหญ่ใช้เวลาในการอ่านข้อมูลมากที่สุดเพียง 3 นาทีเท่านั้น

- มีการสำรวจข้อมูลที่ใช้ในการนำเสนอมาเป็นอย่างดี

ซึ่งหมายถึงมีการรวบรวมข้อมูลจากรอบด้านไม่ว่าจะเป็นข้อมูลจากโซเชียลมีเดีย, สถิติและข้อมูลสาธารณะเพื่อให้เห็นถึงมุมมองที่หลากหลายและมีความถูกต้องยิ่งขึ้น

- นำเสนอหัวเรื่อง (Header) ที่ดึงดูดความสนใจและน่าติดตาม

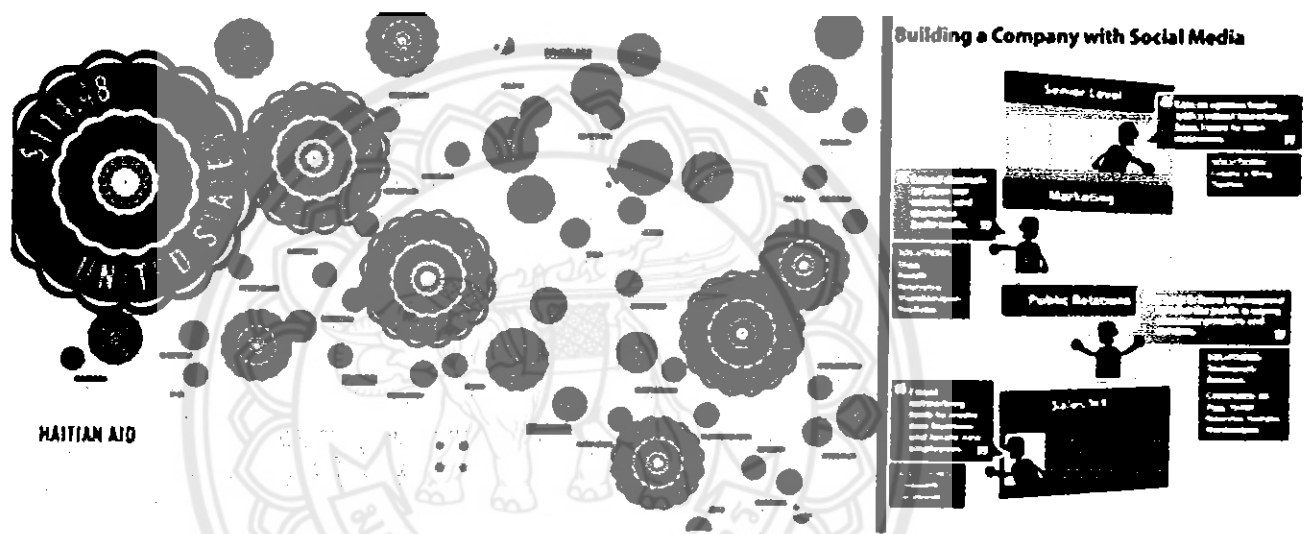
โดยผลสำรวจพบว่าผู้ชมกว่า 90% จะตามเข้าไปดูเนื้อหาบนอินโฟกราฟฟิคเพิ่มเติมหากพบว่าหัวเรื่องนำเสนออันมีความน่าสนใจ

- ออกแบบอินโฟกราฟฟิคให้มีความโดดเด่นสะดุดตา

ซึ่งการออกแบบนอกจากช่วยเรื่องความสวยงามแล้วยังช่วยให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงและทำความเข้าใจกับข้อมูลที่น่าสนใจได้ง่ายยิ่งขึ้น

- มีการบอกต่อและแชร์อินโฟกราฟฟิกไปอย่างกว้างขวางผ่านช่องทางต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น โซเชียล มีเดียอย่าง Facebook, Twitter และ Pinterest รวมถึงการนำเสนออินโฟกราฟฟิกบนเว็บไซต์ ที่เป็นแหล่งรวบรวมอินโฟกราฟฟิก เพื่อเพิ่มการมองเห็นจากผู้ชมเพิ่มมากขึ้น
- ระบุและอ้างอิงถึงแหล่งที่มาของข้อมูลอย่างชัดเจน
  - มีการสรุปข้อมูลทั้งหมดที่นำเสนอ เพื่อช่วยให้ผู้ชมสามารถเข้าใจถึงใจความสำคัญของเนื้อหาที่นำเสนอได้อย่างถูกต้องและตรงประเด็น

### Infographic เทรนด์มาแรงในสังคม “เครือข่ายนิยม”



ภาพที่ 10 Building a company with social media

(thumbsupteam,2556) <http://www.learningstudio.info/infographics-design>

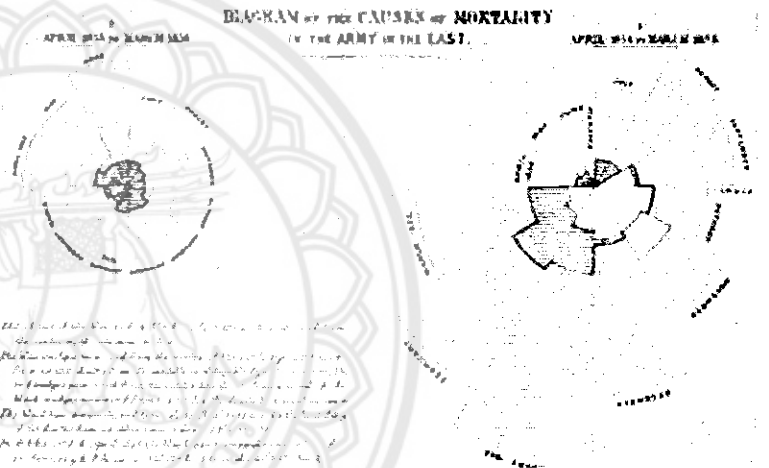
คำว่า “อินโฟกราฟิก” (Infographic) Infographic หรือ Information Graphic นี้คืออะไร ? หากแปลตรงตัวก็คือ ภาพหรือกราฟิกซึ่งบ่งชี้ถึงข้อมูล ไม่ว่าจะเป็นสถิติ ความรู้ ตัวเลข ฯลฯ เรียกว่าเป็นการย่อข้อมูลเพื่อให้ประมวลผลได้ง่ายเพียงแค่วาดตามอง ซึ่งเหมาะสำหรับผู้คนในยุคไอทีที่ต้องการเข้าถึงข้อมูลซับซ้อนมหาศาลในเวลาอันจำกัด (ก่อนที่จะพวกเขาจะเบื่อหน่ายเสียก่อน) ด้วยเหตุนี้ “อินโฟกราฟิก” จึงเป็นเหมือนพระเอกที่มาช่วยผู้เข้ามาจัดการกับ “ข้อมูล-ตัวเลข-ตัวอักษร” ที่เรียงรายเป็นดับเหมือนยาหม้อ ให้กลายร่างมาเป็นภาพที่สวยงาม

การทำอินโฟกราฟิกนี้ถือเป็นการเปิดโอกาสให้กราฟิกดีไซน์เนอร์ได้โชว์ทักษะด้านการสื่อสารกันแบบเต็มที่ เพราะอันที่จริงแล้ว การแปลงข้อมูลให้ออกมาเป็นภาพก็เป็นสิ่งที่คนทำกันมาตลอด ไม่ว่าจะเป็นภาพถ่าย ภาพวาด กราฟิก กราฟรูปทรงต่างๆ ตาราง แผนที่ แผนที่ แผนผัง หรือ ไดอะแกรม แต่ทักษะ

ทางด้านอินโฟกราฟิกนั้นจำเป็นต้องจัดระเบียบข้อมูลที่ทั้งมากและหลากหลายให้ “จบได้ในภาพเดียว”

กุหลาบของไนติงเกล อินโฟกราฟิกยุคบุกเบิก

ลองกลับไปดูการทำงานของอินโฟกราฟิกในยุคแรกๆ กัน เราคงคิดไม่ถึงว่านอกจากฟลอเรนซ์ ไนติงเกล (Florence Nightingale) จะเป็นพยาบาลในตำนานผู้อุทิศตนดูแลคนไข้อย่างไม่เห็นแก่เหน็ดเหนื่อยแล้ว ไนติงเกลยังเป็นผู้ออกแบบอินโฟกราฟิกที่มีคุณภาพการสื่อสารมวลชน (ของทหารและชนชั้นล่าง) อย่างมหาศาล ด้วยการอุทิศเวลารวบรวมข้อมูลและออกแบบ “กุหลาบไนติงเกล” โคอะแกรมทรงพลังระดับเปลี่ยนสังคมขึ้นมาได้



ภาพที่ 11 กุหลาบไนติงเกล

(thumbsupteam,2556) <http://www.learningstudio.info/infographics-design>

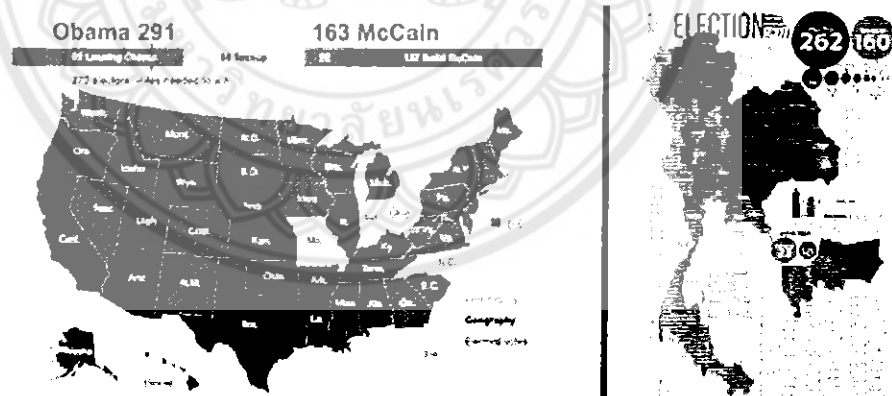
จากการได้เข้าไปดูแลทหารที่ผ่านสงครามมาในค่าย เธอพบว่า สิ่งที่คร่าชีวิตของทหารผ่านศึกได้ในจำนวนมากเท่าๆ กับทหารที่ตายในสงคราม ก็คือสภาพความเป็นอยู่ในสถานพยาบาลของทหารที่ทั้งสกปรกและแออัดยัดเยียด ทำให้เกิดการติดเชื้อรุนแรงและการสูญเสียชีวิตโดยไม่จำเป็น ไนติงเกลเสนอข้อมูลนี้ต่อรัฐ แต่สถาบันชั้นสูงไม่สนใจเสียงเรียกร้องของพยาบาลตัวเล็กๆ คนหนึ่ง เธอจึงคิดค้นหาทางนำเสนอข้อมูลใหม่โดยปรึกษากับนักสถิติศาสตร์ จนในที่สุด ไนติงเกลก็สามารถออกแบบ Diagram of the Causes of Mortality ที่เปรียบเทียบส่วนต่างๆ ของจำนวนการเสียชีวิตของทหารจากเหตุสุควิสัย และเหตุที่สามารถป้องกันได้ด้วยการสาธารณสุขที่ดีขึ้น แทนที่จะนำเสนอเป็นตารางบรรจข้อมูลยาวเหยียด โคอะแกรมของไนติงเกลบ่งชี้ความต่างของข้อมูลด้วยสีและขยายพื้นที่ออกจากศูนย์กลางจนดูเหมือนกลีบดอกกุหลาบ (ในเวลาต่อมาผู้คนจึงเรียกผลงานชิ้นนี้ว่า Nightingale Rose Diagram) ฟลอเรนซ์ ไนติงเกล รู้ว่าเธอมีเวลาดึงความสนใจจากผู้มีอำนาจได้ไม่มาก ฉะนั้น เธอ

จึงต้องนำเสนอข้อมูลในรูปแบบที่ทั้งดึงดูดที่สุดและเข้าใจง่ายที่สุดไปพร้อมกัน เธอเริ่มเผยแพร่ไดอะแกรมนี้สู่ผู้มีอำนาจที่เกี่ยวข้อง (ไปจนถึงพระราชินีวิกตอเรียที่ก็มีโอกาสได้ทอดพระเนตร) จนในที่สุด ข้อเสนอของเธอก็ถูกรับฟัง ส่งผลให้การสาธารณสุขในค่ายทหารค่อยๆ พัฒนาดีขึ้น

### สร้างคลื่นพลังใหม่ในเครือข่ายสังคม

แม้อินโฟกราฟิกจะเกิดขึ้นมาเนิ่นนานในหลากหลายรูปแบบ แต่สิ่งที่ผลักดันให้มัน “อิน” สุดๆ ได้ ณ ขณะนี้ ก็เพราะมันได้มาทำงานร่วมกับ “เครือข่ายสังคม” ที่สามารถกระจายข้อมูลได้อย่างรวดเร็วและง่ายดายเหมือนไฟลามทุ่ง

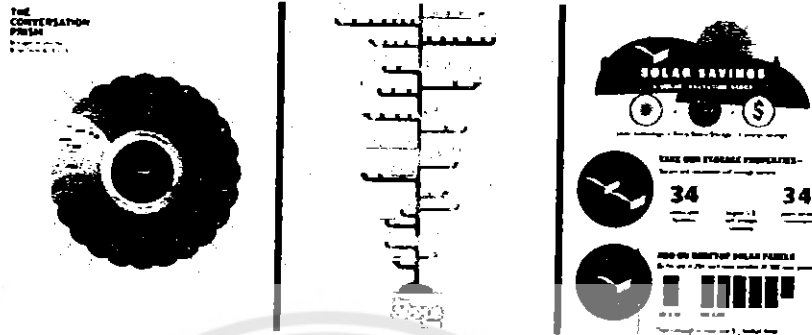
การใช้งานอินโฟกราฟิกเพื่อสื่อสารข้อมูลที่ซับซ้อนเริ่มได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในปี 2005 กระแสของมันแรงขึ้นมาพร้อมๆ กับเว็บอย่าง digg และ reddit ที่รวบรวมและเผยแพร่ข่าวสารบทความด้านเทคโนโลยี มันทำงานร่วมกับเครือข่ายสังคมโดยเปิดช่องทางให้ใครก็ได้โพสต์ข้อมูลที่นำเสนอใจขึ้นมา และหากโพสต์นั้นเข้าท่า สมาชิกก็จะเข้ามาช่วยกัน “ขุด” (dig) ยิ่งโพสต์ไหนมียอดขุดเยอะก็จะยิ่งขึ้นมาอยู่ด้านบนเหนือโพสต์อื่นๆ เหตุนี้ทำให้บรรดาบล็อกเกอร์นักโพสต์ต่างแข่งขันกันจัดเต็มให้กับโพสต์ของตัวเอง ใส่ลูกเล่นกันเต็มที่ทั้งภาพ คนตรี ไฟล์วิดีโอ ฯลฯ จนในที่สุด ก็มีคนหัวใสจัดเอาอินโฟกราฟิกขึ้นมาใช้เป็นไม้ตาย ทำให้มันได้รับความนิยมและแพร่กระจายอย่างรวดเร็วไปสู่วงการต่างๆ



ภาพที่ 12 อินโฟกราฟิกอาวุธสำคัญของสำนักข่าวต่างๆ

(thumbsupteam,2556) <http://www.learningstudio.info/infographics-design>

ใครที่ออกแบบได้แจ่ม สวย สื่อสารดี ก็จะถือไพ่เหนือกว่า เมื่อครั้งที่มีการเลือกตั้งประธานาธิบดีสหรัฐในปี 2008 สำนักข่าวทุกแห่งต่างพากันออกแบบอินโฟกราฟิกเพื่อรายงานความคืบหน้า คะแนนนิยม รวมไปถึงแคมเปญหาเสียงต่างๆ ของผู้สมัคร หลายคนยังใช้อินโฟกราฟิกเพื่อช่วยอธิบายถึงนโยบายการใช้งบประมาณ และอื่นๆ ค้วย



ภาพที่ 13 อินโฟกราฟิกช่วยอธิบายถึงนโยบาย การใช้งบประมาณ  
(thumbsupteam,2556) <http://www.learningstudio.info/infographics-design>

### ออกแบบอย่างไรให้โดนใจ

3 คำถามหลักที่นักออกแบบต้องตอบให้ได้ก่อนจะเริ่มทำอินโฟกราฟิกก็คือ ทำไม? อย่างไร? แล้วจะใช้งานได้ดีไหม? ซึ่งการจะสร้างอินโฟกราฟิกให้ออกมาดีนั้น นักออกแบบจำเป็นจะต้องมีพื้นฐานความเข้าใจในตัวข้อมูลที่ซับซ้อน ต้องรู้ชัดถึงจุดมุ่งหมายของอินโฟกราฟิก (เช่น ใครคือกลุ่มเป้าหมายที่จะสื่อสารด้วย) จากนั้นจึงค่อยหาวิธีแทนค่าตัวข้อมูลให้ปรากฏออกมาเป็นกราฟิกที่เรียบง่ายและสวยงาม ส่วนขั้นตอนสุดท้ายก็คือ การวัดผลว่า อินโฟกราฟิกที่ออกแบบมานั้นสามารถตอบโจทย์ได้ตรงหรือไม่ ถ้าไม่ก็ต้องกลับไปเริ่มต้นนับหนึ่งใหม่

### เคล็ดลับสำหรับสุดยอดอินโฟกราฟิก

- เรียบง่ายเข้าใจ : จำไว้ว่าอินโฟกราฟิกที่ดูวุ่นวายยุ่งเหยิงนั้น ไม่เคยใช้ได้ผล
- ตรวจสอบข้อเท็จจริง : ข้อมูลที่ผิดพลาดจะเป็นตัวบั่นทอนเครดิตของนักออกแบบมากที่สุด ฉะนั้นต้องตรวจสอบข้อมูลรวมถึงพินิจอักษรให้ถูกต้องเสมอ
- ใช้สีให้เป็น : เลือกใช้สีเพื่อการสื่อสารที่ทรงพลัง ชัดเจน เข้าใจง่าย และต้องรู้จักอารมณ์ของสีให้ดี
- ใส่เฉพาะตัวเลขที่จำเป็น : ตัวเลขเยอะๆ ไม่ได้หมายถึงการให้ข้อมูลที่ดีเสมอไป หลายครั้งตัวเลขที่มากเกินไปอาจทำให้เกิดความสับสนหรือสื่อสารผิดพลาดได้
- ทำคำบรรยายให้น่าอ่าน : ลองสังเกตคำบรรยายได้ภาพในจอโทรทัศน์เป็นตัวอย่าง เรื่องราวดีๆ จะยิ่งน่าสนใจขึ้นเมื่ออยู่กับภาพที่ดูดี
- กระชับเนื้อหาเข้าใจ : การนำเสนอภาพกราฟิกที่ดีที่สุดต้องการแค่สาระสำคัญที่ครบถ้วนด้วยจำนวนตัวอักษรที่จำกัด

- ขนาดมีผล : สร้างงานด้วยไฟล์ที่มีขนาดเล็กที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้แต่ยังคงคุณภาพของงานที่ชัดเจนไว้ (เพื่อที่เวลาคนดาวน์โหลดหรือนำไปเผยแพร่ต่อจะได้สะดวกรวดเร็ว)

- ลองสมัครสมาชิก Daily Infographic เพื่อหาแรงบันดาลใจเพิ่มเติมเกี่ยวกับผลงานคุณภาพ (จรงค์ เทศนา,ม.ป.ป)<http://www.learningstudio.info/infographics-design/>

#### - เคล็ดลับเพื่อการสร้าง Infographic

วันนี้ชาวออนไลน์หลายคนหลงรัก Infographic และลงมือแชร์ Infographic เพื่อส่งต่อให้เพื่อนในกลุ่มอย่างเป็นล่ำเป็นสัน นี่คือ 10 เคล็ดลับเพื่อการสร้าง Infographic สุดแจ่มที่จะสามารถทำให้เกิดเป็นกระแสหรือ Viral บอกต่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การนำเสนอข้อมูลในรูปแบบ Infographic กลายเป็นทางเลือกใหม่ในการนำเสนอข้อมูลที่ได้รับ ความนิยมและเริ่มพบเห็นกันได้บ่อยในบ้านเรา สำหรับใครที่สนใจและอยากทดลองทำอินโฟกราฟฟิคด้วยตัวเอง คงจะดีไม่น้อยถ้าลองเดินตามเว็บไซต์ [Avalancheinfographics.com](http://Avalancheinfographics.com) ที่รวบรวม 10 เคล็ดลับในการทำอินโฟกราฟฟิคไว้อย่างครอบคลุม

- กำหนดเป้าหมายอย่างชัดเจนในการนำเสนออินโฟกราฟฟิคว่าต้องการนำเสนอเพื่อจุดประสงค์อะไร เช่น ต้องการเข้าถึงและหาลูกค้ากลุ่มใหม่, เพื่อสร้างภาพลักษณ์ของแบรนด์, เพื่อการศึกษา หรือเพื่อต้องการความบันเทิงกับผู้อ่าน อย่าลืมว่าการกำหนดเป้าหมายอย่างชัดเจนในการทำอินโฟกราฟฟิคจะช่วยทำให้สามารถเลือกรูปแบบการนำเสนอได้อย่างง่ายดายและเหมาะสมมากขึ้น
- กำหนดกลุ่มเป้าหมายในการนำเสนอว่าเป็นผู้ชมกลุ่มไหน เพื่อเป็นประโยชน์ในการเลือกหัวข้อและการเลือกใช้ระดับของภาษาให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย
- มีการกำหนดใจความสำคัญในการนำเสนออินโฟกราฟฟิคเพียงเรื่องเดียวเท่านั้น เพื่อเป็นการป้องกันการสับสนของผู้ชมในการเข้าถึงข้อมูล
- เนื้อหาที่นำเสนอบนอินโฟกราฟฟิคต้องมีความทันสมัยสดใหม่ รวมถึงยังต้องสามารถสื่อสารได้อย่างตรงประเด็น, สั้นและกระชับ เนื่องจากผลการสำรวจพบว่าผู้ชมส่วนใหญ่ใช้เวลาในการอ่านข้อมูลมากที่สุดเพียง 3 นาทีเท่านั้น
- มีการสำรวจข้อมูลที่ใช้ในการนำเสนอมาเป็นอย่างดี ซึ่งหมายถึงมีการรวบรวมข้อมูลจากรอบด้านไม่ว่าจะเป็นข้อมูลจากโซเชียลมีเดีย, สถิติและข้อมูลสาธารณะเพื่อให้เห็นถึงมุมมองที่หลากหลายและมีความถูกต้องยิ่งขึ้น
- นำเสนอหัวเรื่อง (Header) ที่ดึงดูดความสนใจและน่าติดตาม โดยผลสำรวจพบว่าผู้ชมกว่า 90% จะตามเข้าไปดูเนื้อหาบนอินโฟกราฟฟิคเพิ่มเติมหากพบว่าหัวเรื่งนำเสนอ นั้นมีความน่าสนใจ
- ออกแบบอินโฟกราฟฟิคให้มีความโดดเด่นสะดุดตา ซึ่งการออกแบบนอกจากช่วยเรื่องความสวยงามแล้วยังช่วยให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงและทำความเข้าใจกับข้อมูลที่นำเสนอได้ง่ายยิ่งขึ้น

- มีการบอกต่อและแชร์อินโฟกราฟฟิกไปอย่างกว้างขวางผ่านช่องทางต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นโซเชียลมีเดียอย่าง Facebook, Twitter และ Pinterest รวมถึงการนำเสนออินโฟกราฟฟิกบนเว็บไซต์ที่เป็นแหล่งรวบรวมอินโฟกราฟฟิก เพื่อเพิ่มการมองเห็นจากผู้ชมเพิ่มมากขึ้น
    - ระบุและอ้างอิงถึงแหล่งที่มาของข้อมูลอย่างชัดเจน
    - มีการสรุปข้อมูลทั้งหมดที่นำเสนอ เพื่อช่วยให้ผู้ชมสามารถเข้าใจถึงใจความสำคัญของเนื้อหาที่นำเสนอ ได้อย่างถูกต้องและตรงประเด็น
- (thumbsupteam,2556)<http://thumbsup.in.th/2013/08/10-rules-about-infographics/>

## 2.2.2 ทฤษฎีการออกแบบ motion graphic

### - ความหมาย motion graphic

คำว่า 'motion graphic' หลายคนอาจจะได้ยินบ่อยๆ บางคนก็จำสับสนว่าเป็นประเภทเดียวกับ animation 'motion graphic'แยกออกมาสองคำ คำว่าmotion แปลว่า การเคลื่อนไหว และ graphic แปลว่า ศิลปะแขนงหนึ่งสื่อความหมายด้วยการใช้เส้น เช่น แผนภูมิ แผนภาพ การ์ตูน ดังนั้น motiongraphic ก็คือ การสร้างภาพด้วยกราฟิกให้มีการเคลื่อนไหวได้ในหลากหลายมิตินั่นเอง ซึ่งต่างกับ animation ตรงที่ไม่มีตัวละครเป็นตัวดำเนินเรื่อง หรือมีบทพูด และการตัดฉากสลับเหมือนภาพยนตร์ แต่จะเป็นการสร้างการเคลื่อนไหวให้กับgraphic แทน เลพใช้การพากย์เสียงบรรยายประกอบ นิยมใช้กับเรื่องราวที่มีข้อมูลเยอะ เข้าใจยาก ให้ออกมาในรูปแบบที่สนุกและเข้าใจง่ายมากขึ้น

### - ขั้นตอนการทำmotion graphic

#### -Direction Concept

คิดโครงสร้างทิศทางของเนื้อเรื่องที่จะเล่า โดยต้องรู้ว่าสินค้าคืออะไร คอนเซปเป็นอย่างไร โดย Direction Concept จะต้องมีมากกว่าหนึ่งเพื่อเป็นทางเลือก

#### - Mood board

มีไว้เพื่อกำหนดอารมณ์ของงาน ให้ได้เห็นภาพ และไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่ง Mood board จะช่วยให้เข้าใจภาพได้มากขึ้น การกำหนด Mood board ส่วนมากจะเป็นการใช้สี สไตลล์ของคาแรคเตอร์ แม้กระทั่ง ไซฟอนด์อะไร โดยมีมากกว่า 2 แบบ

#### - Script

เมื่อเลือก Direction Concept ก็สามารถนำไปเขียน Script ต่อได้โดย แบ่งออกเป็น3ส่วน คือ

- Introduction : เป็นส่วนเริ่มแรก ต้องต้องเล่าให้น่าสนใจ และสร้างความน่าติดตาม เช่น พูดถึงปัญหาหรืออินไซด์ที่ตรงกับคนดู เกริ่นขึ้นมาก่อน เพื่อเชื่อมโยงต่อไปที่ main idia
- main idia : เป็นใจความหลักของเนื้อเรื่อง ซึ่งเป็นการขายประโยชน์ของ product

- Ending :คือการสรุปเรื่องราวทั้งหมด ว่า ต้องการบอกอะไรกับคนดู ให้คนดูรู้สึกอะไร เช่น คู่มก่านะ ปลอดคัยนะ เป็นต้น เป็นต้น เป็น keyword สั้นๆ โดยการเขียน Script นั้นควรยาวตั้งแต่ 1 นาทีครึ่ง และไม่ควรมากเกิน 2 นาที เพื่อความกระชับและเข้าใจง่าย โดยต้องไม่สั้นไม่ยาว จนเกินกว่าเป้า

#### - Storyboard

เมื่อขั้นตอนการเขียน Script แล้ว ก็จะเอา Script เหล่านั้นมาบอกเล่าคู่กับภาพ ซึ่งเรียกว่า การเขียน Storyboard ซึ่ง Process นี้ motion graphic จะเป็นตัวที่ทำให้เห็นภาพและเข้าใจตรงกันมากขึ้น โดยแบ่งออกเป็นสองขั้นตอน คือ

##### Storyboard มือ

การสเก็ตภาพแบบง่ายๆ ควบคู่กับสคริปต์เพื่อเล่าเรื่องราวให้เห็นภาพมากขึ้นโดยเขียนประกอบด้วยว่าภาพนี้เล่าว่าอะไร มีการเคลื่อนไหวแบบไหน เพื่อง่ายต่อการแก้ไข เข้าใจได้อย่างรวดเร็ว

##### Storyboard ai

เมื่อ Storyboard มือ ผ่านแล้วก็นำแต่ละฉากไปขึ้น Adobe illustrator ซึ่งทำเป็นฉากพร้อม animation แล้วนำมาเรียงเป็น Storyboard โดยรูปแบบ graphic จะตาม mood board

#### - Animate

นำฉากที่สร้างใน Adobe illustrator มาแยก layer และทำให้เคลื่อนไหวใน Adobe after effect โดย motion graphic โดยก่อน Animate ควร อัปเดตเสียงไกด์ตาม Script ก่อน เพื่อจะได้ Animate ภาพได้ตามเสียงโดยไม่ผิดเพี้ยนตาม timeline พร้อมทั้งใส่ Sound effect

#### - Mix Sound

เมื่อ animate เสร็จเรียบร้อยแล้ว ก็จะเข้าสู่ขั้นตอนการอัดเสียงจริงที่บรรยาย (Infographic Thailand ,2557) <http://infographic.in.th/infographic/>

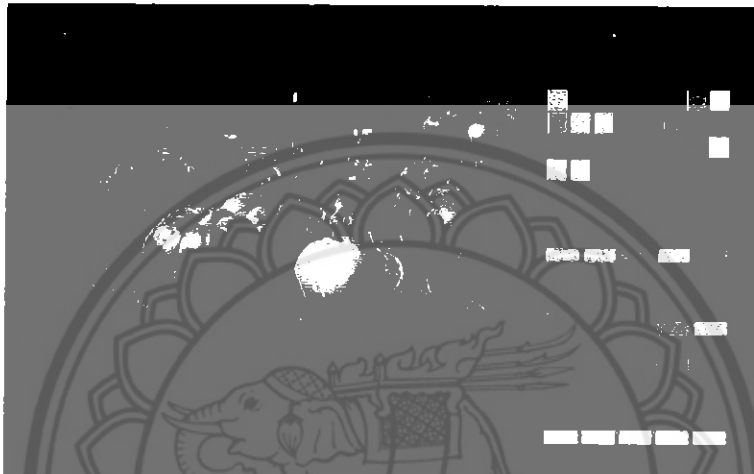


### 2.2.3. ทฤษฎีการใช้สี

#### - การใช้สีกับงานออกแบบ

สี อาจจะเป็นปัญหาของใครหลายคนอย่างแน่นอน จะเลือกสีไหนดี สีแบบไหนสวย สีนี้ดีไหม สีนั้นดีไหม เป็นคำถามที่เกิดขึ้นกับตัวคุณและเป็นคำถามที่เกิดขึ้นกับลูกค้าของคุณ วันนี้เราจะมาแนะนำเทคนิคที่ทำให้เรื่องสีเป็นเรื่องง่ายขึ้นสำหรับคุณ

#### - Capture inspiration

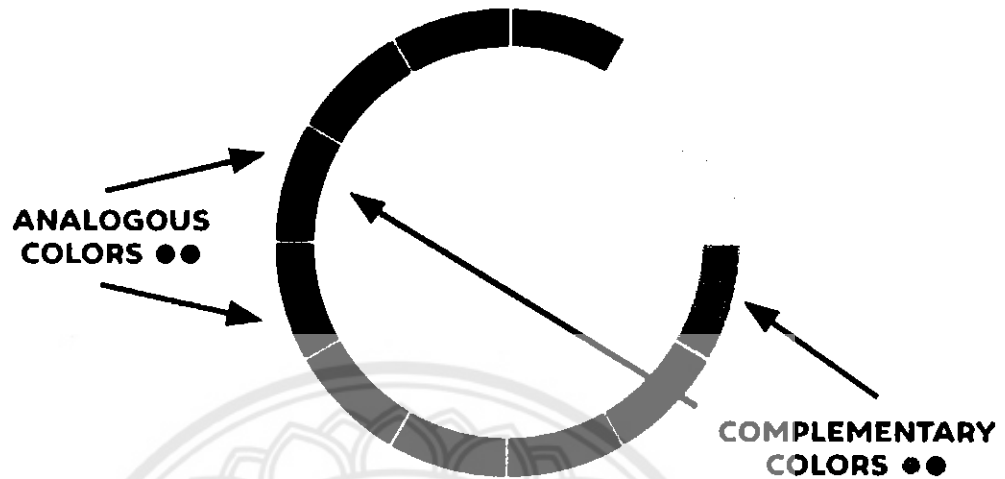


ภาพที่ 14 Capture inspiration

(TOEY WITHWEE,2558) <http://grappik.com/how-to-use-color-color-wheel>

แต่คุณเลือกภาพที่ต้องการมาสักหนึ่งภาพ เป็นภาพที่มี โทนสีและคู่สีตามที่คุณต้องการ ก็นำมัน มาคัดค่าสีจากโปรแกรมต่างๆ ซึ่งวันนี้เราแนะนำ photocopa ซึ่งเป็น webapp ที่ใช้งานง่ายตัวหนึ่ง เพียงเท่านั้นคุณจะได้ค่าสีตามที่คุณต้องการ เพื่อนำไปเป็น colour guide สำหรับงานออกแบบของคุณ แล้ว

- ใช้ color wheel



ภาพที่ 15 color wheel

(TOEY WITHWEE,2558) <http://grappik.com/how-to-use-color-color-wheel>

color wheel คือทฤษฎีสีที่เราควรจะเรียนรู้เอาไว้บ้าง ซึ่งสีจะประกอบไปด้วย 3 ชั้นคือ

ชั้นที่ 1 (Primary) – แม่สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน

ชั้นที่ 2 (Secondary) – สีที่เกิดจากสีชั้นที่ 1 หรือแม่สีผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะทำให้เกิดสีใหม่ 3 สี ได้แก่ สีส้ม สีม่วง สีเขียว

ชั้นที่ 3 (Tertiary) – สีที่เกิดจากสีชั้นที่ 1 ผสมกับสีชั้นที่ 2 ในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะได้สีอีก 6 สี คือ สีส้มแดง สีม่วงแดง สีเขียวเหลือง สีเขียวน้ำเงิน สีม่วงน้ำเงิน สีส้มเหลือง

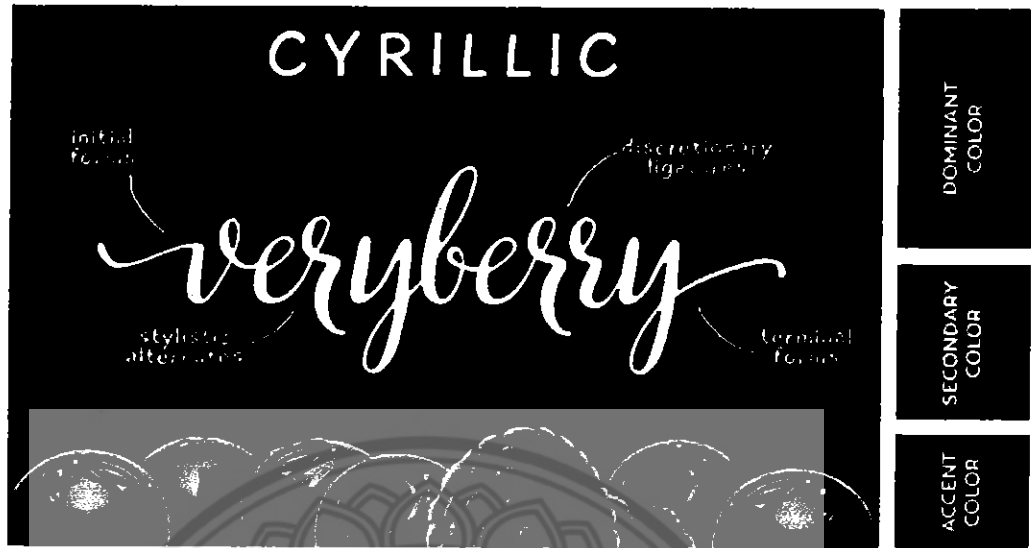
ต่อมาจะเป็น Color Theory ซึ่งจะประกอบไปด้วย

**Analogous Colors** – คือการเลือกใช้สีที่อยู่ติดกันใน Color Wheel เช่นสีน้ำเงินกับสีม่วง

**Complementary Colors** – การเลือกใช้สีที่อยู่ตรงข้ามกันใน Color Wheel เช่นสีส้มกับสีน้ำเงิน

**Triadic Colors** – การเลือกสีโดยใช้สามเหลี่ยมด้านเท่ามาทาบบน Color Wheel จะได้สีทั้งหมด 3 สี เช่น สีเขียว สีส้มและสีม่วง

-ออกแบบโดยมีพื้นที่ว่าง



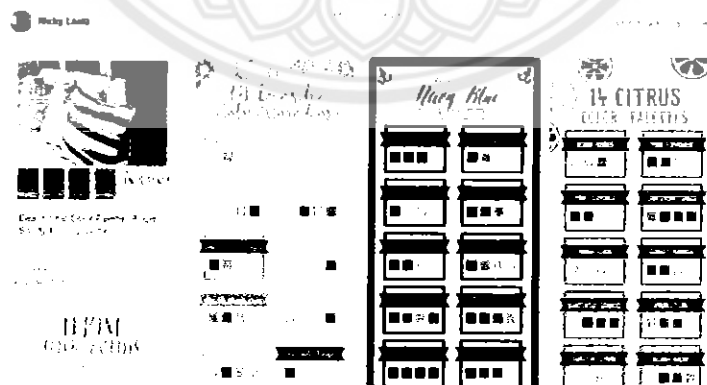
ภาพที่ 16 การออกแบบโดยมีพื้นที่ว่าง

(TOEY WITHWEE,2558) <http://grappik.com/how-to-use-color-color-wheel>

เทคนิคการออกแบบโดยมีพื้นที่ว่าง ใช้สีสัดส่วน 60% เป็นสีที่โดดเด่น 30% เป็นสีรอง 10% เป็นสีที่ดูเห็น อย่างในตัวอย่างสีเด่นคือสีดำ สีรองคือเขียว และสีที่เน้นคือแดงนั่นเอง

- บันทึกสีที่ชอบ

Palettes

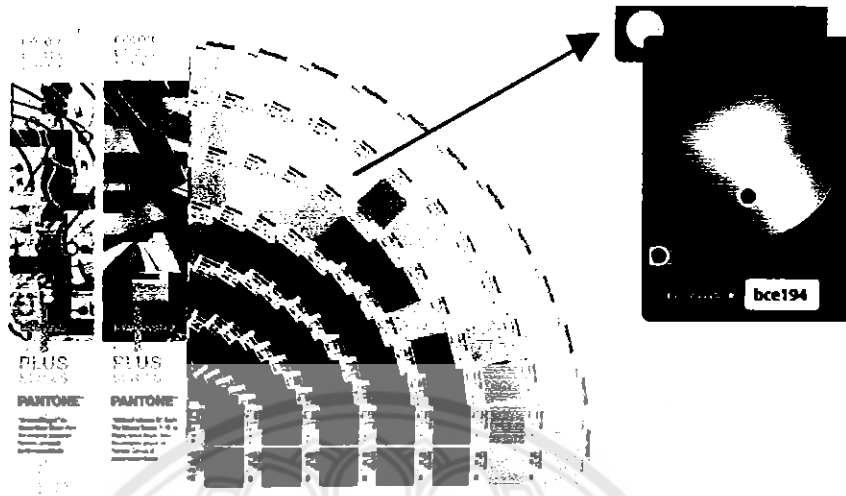


ภาพที่ 17 palettes

(TOEY WITHWEE,2558) <http://grappik.com/how-to-use-color-color-wheel>

ในแต่ละวันคุณคงได้พบเจอกับงานต่างๆ มากมาย ลอง save as ภาพที่คุณชอบเก็บเอาไว้ใช้งาน ในภายหลัง จะทำให้การทำงานเป็นเรื่องง่ายขึ้น หากคุณมีสีที่ชอบเอาไว้เป็น colour guide

-หา Pantone ไม้ใช้งานสักชุด



ภาพที่ 18Pantone1

(TOEY WITHWEE,2558) <http://grappik.com/how-to-use-color-color-wheel>

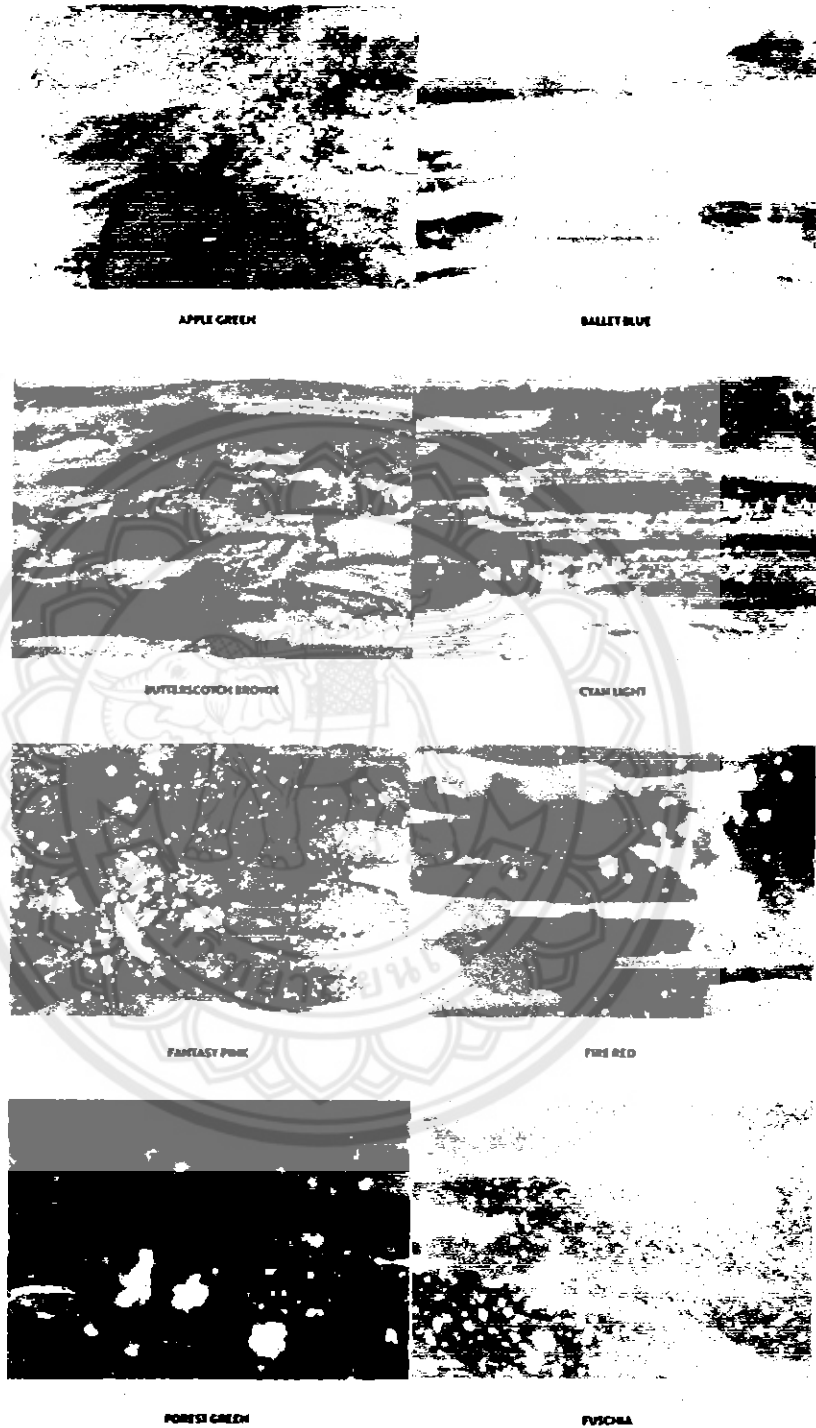
สังเกตว่าทำไม Designer บางคนต้องมี Pantone คัดตัวไม้ใช้งาน เพราะบางทีมองสีจากหน้าจอ มันอาจจะไม่ชัดเจนเท่ามองจาก Pantone ยังไงละ โดยเฉพาะงานพิมพ์ ที่ต้องใช้ความแม่นยำสูง ซึ่ง Pantone จะเป็นตัวช่วยสำคัญที่จะทำให้คุณได้ค่าสีที่แม่นยำออกมา



ภาพที่ 19Pantone2

(TOEY WITHWEE,2558)<http://grappik.com/how-to-use-color-color-wheel>

- หาสีจากธรรมชาติรอบตัวเรา

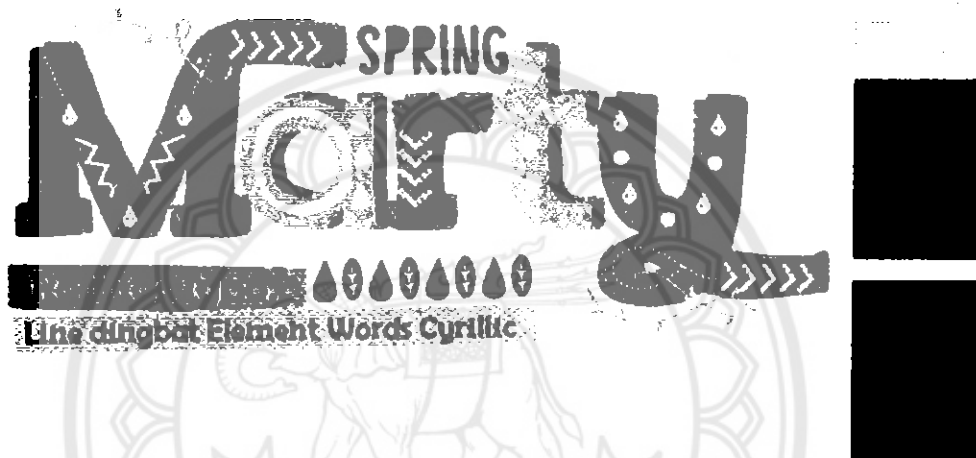


ภาพที่ 20 สีจากธรรมชาติ

(TOEY WITHWEE,2558) <http://grappik.com/how-to-use-color-color-wheel>

บางครั้งสิ่งที่สร้างแรงบันดาลใจได้มากที่สุดก็คือดวงตาของเรา ธรรมชาติคือการผสมสีที่ไม่มีที่สิ้นสุด ในแต่ละวันคุณคงพบเจอสีในธรรมชาติมากมายจนนับไม่ถ้วน และในแต่ละสถานที่คุณก็จะได้พบเจอสีที่ไม่เหมือนกันเลย

- เลือกใช้สีแค่ 2 – 3 สี



ภาพที่ 21 เลือกใช้สีแค่ 2 – 3 สี

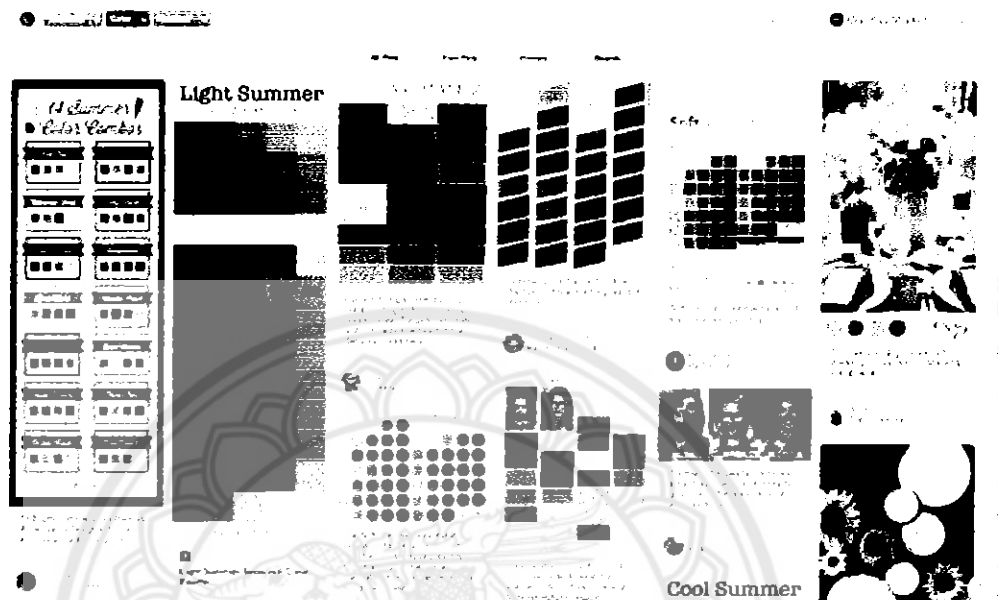
(TOEY WITHWEE,2558) <http://grappik.com/how-to-use-color-color-wheel>

สีที่เยอะเกินไป อาจจะทำให้งานของคุณดูยุ่งเหยิงเกินไป วิธีที่คนส่วนมากแนะนำกันคือ เลือกใช้สีสัก 2 – 3 สีในงานออกแบบนั้นๆ ซึ่งวิธีเลือกสีลองใช้ color wheel เลือกดูได้เลย รับรองว่างานของคุณจะออกมาดูสะอาด สำหรับพื้นที่ว่างลองเพิ่ม textures ลองไปสักนิด จะได้ออกมาไม่เรียบจนเกินไป

- เลือกสีหลัก แล้วหาสีที่เข้าคู่

ลองเลือกคิดว่างานที่คุณกำลังออกแบบเป็นงานอะไร เป็นกีฬา, แฟชั่น, ความงาม, หรือธุรกิจ เพราะอารมณ์ของแต่ละงานก็เลือกใช้สีที่ไม่เหมือนกัน อยากจะให้อารมณ์งานออกมาอ่อนนุ่มหรือรุนแรง แล้วลองใส่รายละเอียดเขาไปอีกนิดเช่น ฉันต้องการความโรแมนติกสีม่วง หรือ ฉันต้องการตีขมพุน่ารักๆ

## - Pinterest



ภาพที่ 22 สีจาก Pinterest

(TOEY WITHWEE,2558) <http://grappik.com/how-to-use-color-color-wheel>

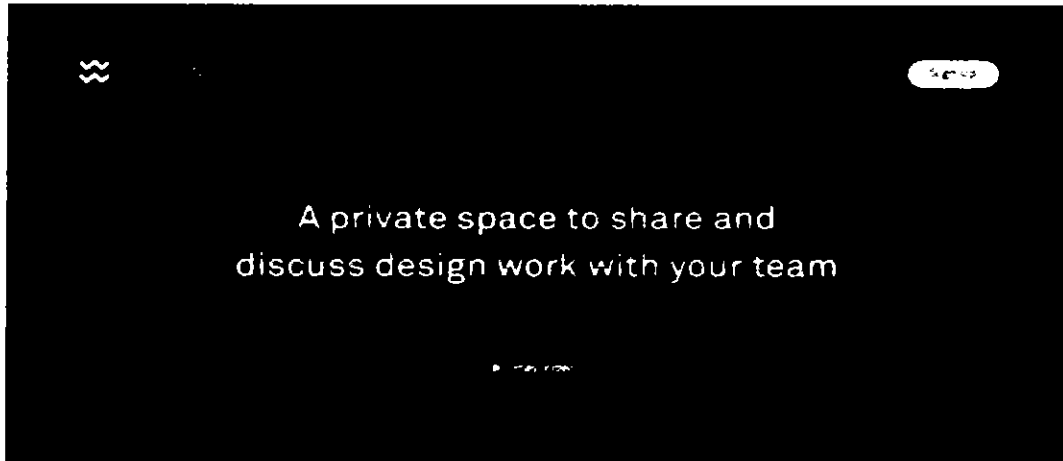
คือแหล่งรวบรวมงานออกแบบมากมาย ลองเข้าไปค้นหาสีที่คุณต้องการ ซึ่งมีให้เลือกมากมาย ดูทั้งวัน ก็ไม่หมดอย่างแน่นอน [Pinterest](https://www.pinterest.com)

(TOEY WITHWEE,2558)<http://grappik.com/how-to-use-color-color-wheel>

## - การใช้สีในวงล้อ

### - Monochromatic

สีพื้นฐานสุดๆ ในงานออกแบบ ใช้งานง่ายเพราะมีสีหลักแค่สีเดียว ช่วยเพิ่มความโดดเด่นให้กับงานและเพิ่มอารมณ์ของสีลงไปในงานได้เยอะ แต่จะคิดปัญหานิดหน่อยถ้าเรามีองค์ประกอบอื่นๆ เราจะพบสีนี้ได้มากในงานแนวๆ minimalist จริงแล้วการออกแบบโดยใช้ Monochromatic ก็ต้องหาสีอื่นเข้ามาช่วย แต่ควรเลือกใช้สีอื่นเพียงสีเดียวเท่านั้น



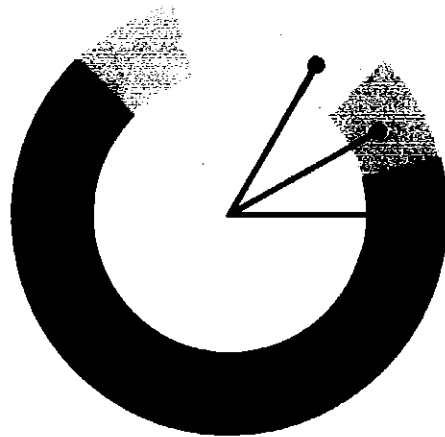
ภาพที่ 23 Image courtesy of Wake

(TOEY WITHWEE,2558) <http://grappik.com/colour-schemes>

ตัวอย่างด้านบนเลือกใช้น้ำเงินเป็นสีหลักและใช้สีขาวสำหรับองค์ประกอบอื่นๆ ด้วยสีน้ำเงินที่โดดเด่นบวกกลับสีขาวซึ่งเป็นสีกลางจึงทำให้ผสมออกมาได้อย่างลงตัว และเลือกใช้สีขาวจางๆ ครงปุ่ม Play Video เพื่อแยกองค์ประกอบออกมาให้เด่นชัด ผู้ใช้งานสังเกตเห็น ได้ง่ายมาก

#### - Analogous

Analogous หรือสามสีเรียงกันเป็น โทนสีที่ใช้สีถัดไปในวงล้อสี สีชุดนี้สามารถสร้างงานออกแบบที่น่าสนใจได้แบบง่ายคาย เป็นรูปแบบสีที่นำเสนอความหลากหลายมากกว่า Monochromatic ทำให้เรามีสีเลือกในงานกับองค์ประกอบต่างๆ ได้ง่าย ถึงแม้ว่างานที่ใช้สีแบบ Analogous จะไม่ได้ดูโดดเด่น แต่มันจะดูเรียบง่ายและเข้ากันได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 24 Image courtesy of Ray Trygstad 1

(TOEY WITHWEE,2558) <http://grappik.com/colour-schemes>



เมื่อมีการเลือกใช้สีแบบ Analogous เราก็ต้องเลือกมาเลยว่าจะให้สีอะไรเป็นสีหลัก เช่นในการออกแบบเว็บไซต์สีหลักก็อาจจะเป็นสีพื้นหลังเพราะมีปริมาณการใช้งานที่เยอะที่สุด และเลือกใช้สีรองกับองค์ประกอบอื่นภายในเว็บไซต์ และเลือกสีที่สามสำหรับจุดที่ต้องการจะเน้นจริงๆ เช่น ปุ่มกดหรือเมนู



PROJECTS

PROFILE

WELCOME

## DESIGN & CODE SYDNEY, AUSTRALIA

ABOUT

READ MORE

PROJECTS

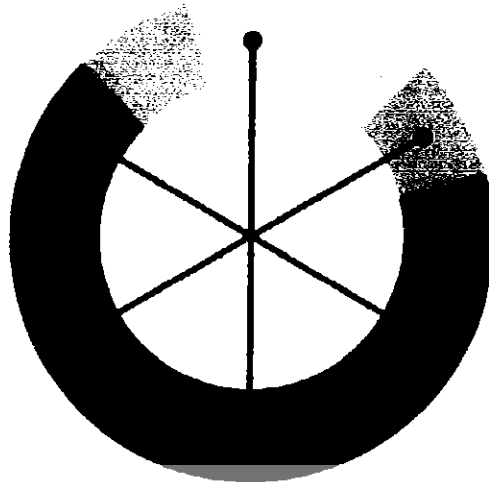
ภาพที่ 25 สีแบบ Analogous

(TOEY WITHWEE, 2558) <http://grappik.com/colour-schemes>

ในตัวอย่าง จะเห็นว่าสีที่นำมาใช้มากที่สุดคือสีเหลือง เลือกใช้สีที่อ่อนที่สุดเพื่อให้สามารถเข้ากันได้กับสีอื่นๆ และคูเป็นมิตร บวกกับสีที่สองที่เป็นสีส้มทำให้ผู้ใช้งานอ่านข้อความได้อย่างชัดเจน เรามาลองนึกภาพว่าถ้าเลือกใช้สีส้มเป็นสีหลักและใช้สีเหลืองเป็นสีข้อความ เว็บไซต์ก็จะสื่ออารมณ์ออกไปอีกแบบหนึ่ง

### - Complementary

เป็นวิธีเลือกใช้สีคู่ตรงข้ามสร้างความโดดเด่นกระตุ้นอารมณ์ของผู้ดูได้เยอะ ข้อได้เปรียบของ Complementary คือความโดดเด่นขององค์ประกอบ เพราะสีเป็นตัวช่วยเพิ่มความโดดเด่นได้มาก สีแบบ Complementary จะดูรุนแรง คู่กัน จัดจ้าน โดดเด่น



ภาพที่ 26 Image courtesy of Ray Trygstad:2  
(TOEY WITHWEE,2558) <http://grappik.com/colour-schemes>

การใช้งานที่เหมือนกับข้ออื่นๆ คือเราต้องเลือกสีหลักออกมาก่อนและใช้งานมันกับองค์ประกอบใหญ่ๆ และใช้งานสีตรงข้ามกับองค์ประกอบอื่นเช่น คิ้วหนังสือ ปุ่ม

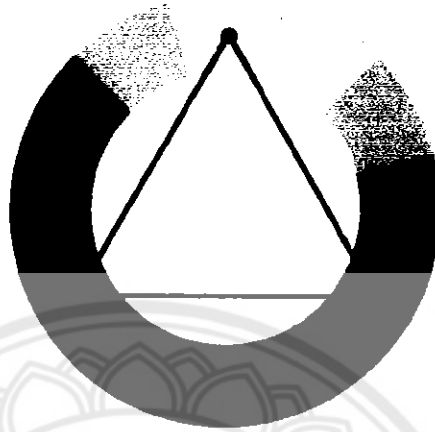


ภาพที่ 27 Image courtesy of Ondo  
(TOEY WITHWEE,2558) <http://grappik.com/colour-schemes>

ตัวอย่างด้านบนเลือกใช้สีส้มในองค์ประกอบใหญ่คือพื้นหลัง ใช้สีฟ้าเขียวกับส่วนของเมนู ซึ่งเว็บไซต์นี้ออกแบบมาให้ดูสนุกจึงมีการใช้สีที่หลากหลาย แต่ก็ยังเป็นสีแบบ Complementary แทบจะทั้งหมด

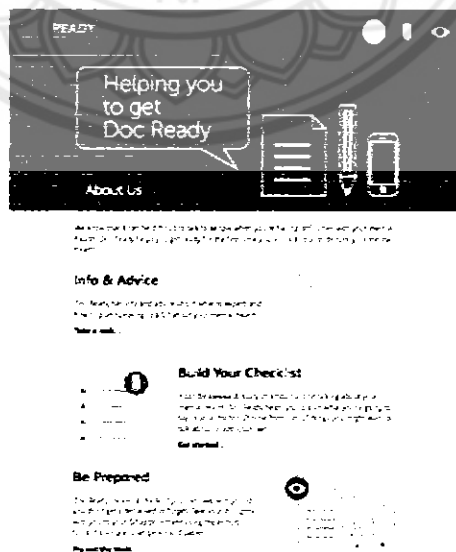
**- Triadic**

เป็นการเลือกใช้สีแบบสมมูลใช้รูปสามเหลี่ยมในวงล้อสี โดยที่ Triadic จะมีความหลากหลายมากกว่าแต่ไม่ถึงกับเด่นแบบ Complementary ทำให้งานของเราดูมองแล้วสบายตามากกว่า



ภาพที่ 28 Image courtesy of Ray Trygstad 3  
(TOEY WITHWEE,2558) <http://grappik.com/colour-schemes>

มีนักออกแบบมากมายบอกว่าสีแบบ Triadic เป็น โทนสีที่ดีที่สุด แต่จริงๆแล้วมันก็แล้วแต่งานของแต่ละคน ว่าเราอยากจะทำอารมณ์ไปทางด้านไหนมากกว่า ซึ่งเป็นทางเลือกที่ดีในการใช้ออกแบบเว็บไซต์ เพราะว่าเว็บไซต์มีผู้ใช้งานที่หลากหลาย แต่เพราะว่ามัน ไม่มีสีคู่ตรงข้ามจึงอาจทำให้คนไปสนใจกับองค์ประกอบหลายอันมากกว่าส่วนที่เราอยากจะทำให้มันเด่นที่สุด



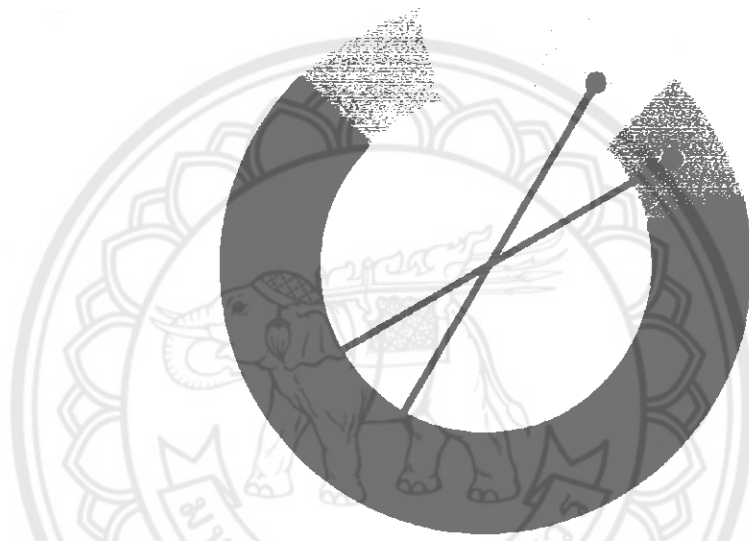
ภาพที่ 29 Image courtesy of DocReady

(TOEY WITHWEE,2558) <http://grappik.com/colour-schemes>

จากตัวอย่างด้านบนจะเห็นได้ว่าเว็บไซต์นี้ดูสบายตา และสีแบบพาสเทลยังช่วยให้ดูเป็นมิตร อบอุ่น  
ต่อผู้ใช้งานได้ดี การเลือกใช้งานที่ฟ้าในปริมาณที่เยอะ โดดเด่นช่วยให้ สีเหลือง สีแดง ดูเด่นชัดขึ้นมา  
ได้ โดยเฉพาะตรงปุ่ม “About Us” สีแดงที่ดูโดดเด่นขึ้นมาจากพื้นสีฟ้า และกราฟิกสีขาว

#### - Split-complementary

สีแบบ Split-complementary เป็นสีที่ดูพื้นฐานคือใช้คู่ตรงข้ามแต่ก็เพิ่มความโดดเด่นขึ้นมา  
เพราะเพิ่มสีตัวถัดไปเข้ามาด้วยจึงเพิ่มความหลากหลายให้กับงานมากขึ้น ช่วยเพิ่มความคิดสร้างสรรค์  
ให้กับงานมีความยืดหยุ่นสูง



ภาพที่ 30 Image courtesy of Ray Trygstad 4

(TOEY WITHWEE,2558) <http://grappik.com/colour-schemes>

ในปัจจุบันเราจะพบเว็บไซต์ที่เลือกใช้สีแบบนี้ได้มากมาย เราจะพบได้มากในเว็บไซต์ขาว – ดำ  
และเลือกใช้สีที่สามเพื่อเน้นองค์ประกอบที่เด่นๆ ถือว่าเป็นโทนสีที่น่าใช้งานสีหนึ่ง

shopify

2014

©

## A YEAR IN COMMERCE

A look back at industry insights, customer success, and Shopify growth.

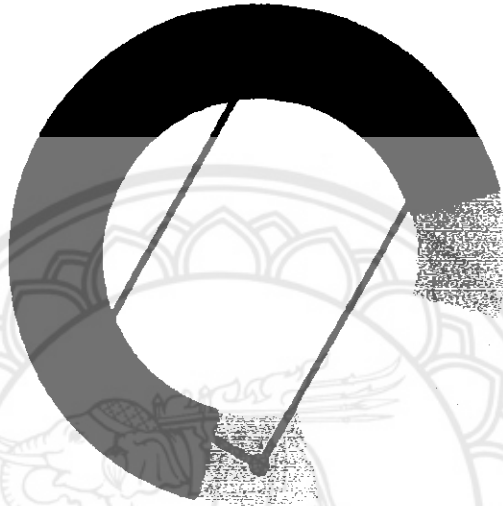
ภาพที่ 31 Image courtesy of Shopify (2014 Commerce Report)

(TOEY WITHWEE,2558) <http://grappik.com/colour-schemes>

เว็บตัวอย่างด้านบนเลือกใช้สีเหลืองเป็นสีหลัก ใช้สีของกราฟิกและข้อความเป็นสีน้ำเงินเข้ม ผสานกับสีดำเป็นเงาที่ด้านหลัง และสีเหลืองจะเสริมให้สีดำและน้ำเงินเข้มเด่นขึ้นมาได้มากนั่นเอง

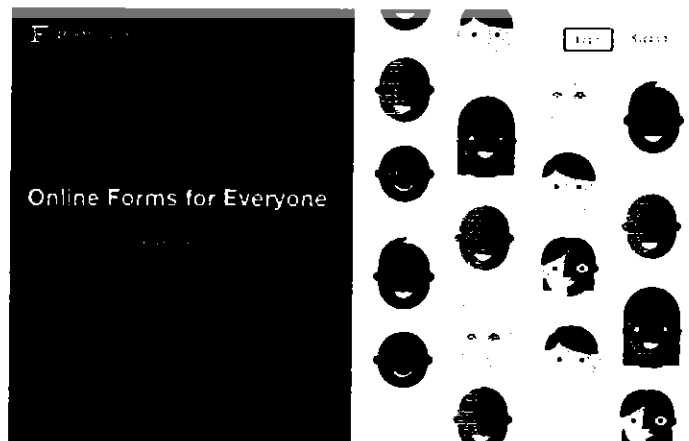
#### - Rectangular Tetradic

เป็นอีกหนึ่งโทนสีที่เพิ่มความซับซ้อนให้มากขึ้น แต่ก็เพื่อการใช้งานที่หลากหลายขึ้น ซึ่งงานออกแบบจะออกมาดูดีเลยละ ถ้าเราใช้งานมันได้อย่างถูกต้อง



ภาพที่ 32 Image courtesy of Ray Trygstad 5  
(TOEY WITHWEE, 2558) <http://grappik.com/colour-schemes>

มันเป็นโทนสีที่ใช้ความตัดกันของสีตรงข้ามผสานเข้ากับสีที่อยู่ใกล้เคียงและเพิ่มความหลากหลายให้มากขึ้น ซึ่งสีโทนนี้จะเพิ่มความน่าหลงใหลให้กับงานจึงไม่ต้องแปลกใจว่าทำไมโทนสีซับซ้อนนี้กลับมีนักออกแบบนำไปใช้งานกันมากมาย แต่จะต้องระวังการเลือกสีกันสักหน่อย



ภาพที่ 33 Image courtesy of Formlets  
(TOEY WITHWEE, 2558) <http://grappik.com/colour-schemes>

เรามองงานด้านบนจะเห็นความลงตัวของสีที่นำมาใช้งาน เลือกใช้ สีแดง, สีเหลือง, สีเขียว, สีฟ้าและสี ดำรวมทั้งปริมาณของสีขาวที่ลงตัว

(TOEY WITHWEE,2558)<http://grappik.com/colour-schemes/>

## 2.2.4 การออกแบบCharacter

### ขั้นตอนการออกแบบCharacter

สำหรับขั้นตอนการออกแบบ Character จะไม่มีขั้นตอนที่แน่นอนตายตัว ขึ้นอยู่กับหลายๆ ปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง การนำไปใช้งาน ว่างานสเกลใหญ่หรือเล็ก หรือนำไปใช้ใน สื่ออะไร แต่โดยรวมๆ แล้ว การออกแบบ Character ทั่วไปก็จะหนีไม่พ้นขั้นตอนต่อไปนี้

เริ่มจาก โทษย์

สร้างและออกแบบข้อมูลของ Character

วาด

เตรียมตัวละคร

### สร้าง Character Model Sheet

บางครั้งในงานออกแบบตัวละครสำหรับเกมส์หรือหนังสือที่ฟอร์มใหญ่ๆ หน่อย โทษย์ที่จะเริ่มทำงานควรจะละเอียดขนาดที่ว่า

### เริ่มจากโทษย์

เรื่องนี้ไม่ใช่เรื่องเล่นๆ ครับ ต้องมีโทษย์ก่อนถึงจะเริ่มทำงานได้ ไม่เช่นนั้นเขาจะไม่เรียกกันว่า การออกแบบตัวละคร แต่จะเรียกว่าการวาดการ์ตูนเล่นๆ มากกว่า โทษย์ที่ว่าก็มาจากเนื้อเรื่องนั่นเอง ก่อนอื่นต้องเข้าใจกันก่อนว่าถึงเนื้อเรื่องจะคิดไหน ก็ใช่ว่างานจะออกมาดีได้ตลอด เมื่อมีเนื้อเรื่องที่ดี แล้ว ในการนำเสนอออกไป ควรจะมีความน่าสนใจด้วย ทางเลือกแรกๆ สำหรับการสร้างความสนใจ ให้เนื้อเรื่องก็คือ มี Character ที่ “โคตร” ครับ

ดังนั้น ในขั้นตอนแรก เราควรดูเนื้อเรื่องแล้วสรุปโทษย์ออกมาให้ได้เสียก่อนว่าเราจะทำอะไร เช่น “ออกแบบตัวละครหลักสำหรับเกมส์ โดยให้เป็นอาชีพนักรบเด็ก เป็นตัวที่มีเผ่าผสมระหว่างซอมบี้กับ มังกร และมีอารมณ์ที่ชวนอึดอัด”

ทีนี้คนออกแบบ Character ก็ควรจะทำงานออกมาตอบโทษย์ที่กำหนดมาให้ได้ถูกต้องที่สุด แบบนี้งานจะตรงกับความต้องการ ตรงกับเนื้อเรื่อง แล้วทำงานต่อได้อย่างราบรื่น

## สร้างและออกแบบข้อมูลของ Character

หลังจากได้โจทย์สำหรับการทำงานมาแล้ว คราวนี้ถึงขั้นตอนที่**ต้องสร้างข้อมูลของ Character** ขึ้นมาก่อนตรงนี้ให้กรอกข้อมูลในส่วนของ Profile Data ให้ครบก็ถือว่าเพียงพอแล้ว แต่โดยหลักการอยากให้มองว่า Profile Data เป็นเพียงแบบฟอร์มเบื้องต้นเท่านั้น ถ้าอยากให้ตัวละครของเรามีชีวิตจริงๆ ก็ควรจะมีข้อมูลต่างๆ ให้เหมือนสิ่งมีชีวิตจริงๆ มากที่สุด Character Designer บางคน เตรียมข้อมูลตรงนี้ละเอียดถึงขั้นเรียงลำดับญาติของตัวละครมาเลย

การวาดให้สวยเป็นส่วนหนึ่งเท่านั้น เพราะข้อมูลที่สร้างขึ้นมาจะส่งผลกับตัวละครที่พบเจอสิ่งต่างๆ ในเนื้อเรื่องด้วย ดังนั้น เตรียมข้อมูลให้ละเอียดที่สุด ตัวละครก็จะดูเหมือนจริงมากที่สุด

## วาด

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สนุกสะใจที่สุดสำหรับงานออกแบบ Character ซึ่งมีมากมายหลายวิธี เช่น เขียนไปเลยไม่ต้องสนใจ เขียนมันเข้าไปหลายๆ รูป หรือเรียกกันว่าเขียน Thumbnail หรือจะเขียนมันรูปเดียวแล้วค่อยๆ แก้ ค่อยๆ ตกแต่งไปเรื่อยๆ จนได้ตรงตามความต้องการ

ตรงนี้มีข้อแนะนำข้อเดียวสำหรับการทำงาน คือ ทำใจให้สบายแล้วเขียนไปเรื่อยๆ ไม่ต้องไปใส่ใจว่าจะสวยหรือไม่สวย แล้วมาคิดว่าตัวไหนตรงใจมากที่สุดก็ค่อยจับมาพัฒนาต่อ โดยนึกถึงข้อมูลและโจทย์ที่เตรียมไว้สักหน่อย งานออกแบบดีๆ ก็ไม่ไกลเกินเอื้อมแล้วละ

เคล็ดลับสำคัญในการออกแบบ Character คือ ต้องออกแบบให้มีเอกลักษณ์ เอกลักษณ์ก็คือเอกลักษณ์ ไม่มีคำอื่นที่สามารถถ่ายทอดได้ดีกว่าคำนี้ แต่ถ้าจะลองให้พูดให้เข้าใจง่ายๆ ก็จะเหมือนกับการใส่ความโดดเด่นด้านต่างๆ หรือถ้าเป็น Character Designer ที่มีอาชีพหน่อยก็จะถึงขั้นที่สามารถใส่สไตล์ที่เป็นของคนออกแบบเองลงไปในทุกๆ ตัวละครได้เลย ไม่ว่าจะเห็นที่ไหนเราก็จะรู้ได้เลยว่า ตัวละครตัวนี้ใครออกแบบมา

### เตรียมตัวละคร (The Cast)

หลังจากที่ได้ออกแบบเรียบร้อยแล้ว ต้องขัดเกลา (Clean up) หรือลอกเส้นหรือวาดใหม่ให้สวยงามพร้อมนำตัวการ์ตูนไปใช้ต่อได้ การวาดภาพการ์ตูนควรเริ่มต้นจาก โครงสร้างของภาพด้วย รูปทรงพื้นฐานต่างๆ เช่น สี่เหลี่ยม, วงกลม, วงรี เป็นต้น และควรคำนึงถึงขนาดและสัดส่วนของ รูปทรง เพื่อให้ตัวการ์ตูนที่ออกมาได้ภาพที่ได้องค์ประกอบที่ถูกต้อง ยกตัวอย่างภาพ โครงสร้างของ ตัวต่อไปนี่ก็เกิดจากการวาดด้วยรูปวงรี โดยที่ขนาดของส่วนหัวจะดูใหญ่พอๆ กับขนาดของตัว ส่วน ขาจะใหญ่กว่าส่วนแขนเพียงเล็กน้อย เมื่อเราเข้าใจ สัดส่วนและขนาดของตัวการ์ตูนแล้ว จะทำให้เราสามารถออกแบบท่าทางของตัวการ์ตูนในลักษณะต่างๆ กัน ได้อย่างแม่นยำขึ้น

### สร้าง Character Model Sheet

หลังจากที่เราได้ตัวละครมาแล้ว คราวนี้ก็เป็นกรวาดด้านอื่นๆ ของตัวละคร เพื่อให้คนที่เอา งานไปทำต่อเข้าใจตัวละครได้มากที่สุด โดยทำออกมาเป็น Character Model Sheet

Character Model Sheet คือ แผ่นแสดงภาพการ์ตูนหรือตัวแสดงต่างๆ ที่ใช้งานในแอนิเมชัน ซึ่ง แสดงถึงการออกแบบ รูปทรง สัดส่วน และ โครงสร้างต่างๆ ของร่างกาย เป็นต้น การ์ตูนแต่ละตัวจะ ถูกออกแบบในหลายลักษณะท่าทางโดยนักวาดภาพ (Artists) ซึ่งแต่ละคนก็จะมีสไตล์เป็นของตัวเอง ดังนั้น นักแอนิเมเตอร์ (Animator) จึงต้องอาศัยเครื่องมือ Model Sheet ในการอ้างอิงเพื่อให้ภาพที่ ได้รับการออกแบบมานั้นมีทิศทางที่ตรงกัน การวาดภาพโดยการอ้างอิง Model Sheet เรามักจะเรียก กันว่า “On-model” ภายใน Model Sheet จะประกอบไปด้วยภาพการ์ตูนที่มีหลากหลายท่าละมุนมองที่ แตกต่างกัน

เนื่องจากตัวประกอบบางตัวไม่ได้แสดงในหลายๆ จาก อาจไม่จำเป็นต้องใช้ Model Sheet ในการอ้างอิง (Off-model) แต่อย่างไรก็ตามแนะนำให้สร้าง Model Sheet ในการอ้างอิงก่อนลงมือสร้าง การ์ตูนแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Flash เพราะช่วยสร้างมาตรฐานของตัวละคร และยังประหยัดเวลา ทำ ให้งานเสร็จสิ้นได้ในเวลาอันสั้น



## ตัวอย่างตัวละครเรื่อง “กระต่ายกับเต่า 2010”

ตัวละครหลักในเรื่อง “กระต่ายกับเต่า 2010” ได้แก่ เต่าและกระต่าย ดังนั้น เราต้องเตรียมภาพการ์ตูนตัวละครสองตัวนี้ในมุมมองต่างๆ กัน ซึ่งใน Model Sheet จะแสดงภาพของตัวละครที่มีมุมมองหมุนไปรอบๆ เราสามารถมองเห็นได้ในหลายทิศทาง และจะช่วยให้เรามีอิสระในการสร้างภาพเคลื่อนไหวในมุมที่หลากหลายมากขึ้น จนทำให้เรารู้สึกได้ ว่ามัน ไม่ยาก

### รถยนต์ (cars)

องค์ประกอบที่สำคัญของเรื่อง “กระต่ายกับเต่า 2010” จะใช้รถยนต์และมอเตอร์ไซค์เป็นพาหนะในการแข่งขัน ดังนั้น เราจึงต้องออกแบบพาหนะต่างๆ นี้ในมุมมองที่ไม่น้อยไปกว่าตัวละครเลยทีเดียว

### Perspective

เมื่อเรามองไปตามถนน จะเห็นเส้นขอบถนน ยาวไปเป็นทางจนสุดสายตา จุดสิ้นสุดของสายตานี้เราเรียกว่า จุดรวมสายตา จุดรวมสายตาเกิดจากที่ที่มองไปตามเส้นระนาบของถนนถึงจุดสิ้นสุดที่ไม่เคลื่อนที่ จากหลักการนี้เราสามารถนำมาช่วยในการวาดการ์ตูนประกอบภาพที่ให้ความลึก และมีบรรยากาศใกล้ – ไกล ที่เรียกกันว่าภาพแบบ Perspective หรือการเขียนภาพแบบทัศนียภาพ ที่ให้ภาพที่มองดูแล้วมีทิศทางและมีมิติของภาพ เหมาะสำหรับการวาดภาพทิวทัศน์ ตึก สิ่งของต่างๆ เป็นต้น

### ขนาดของตัวแสดง (Character Size)

นอกจากการออกแบบตัวละครแต่ละตัวแล้วการตรวจขนาดของตัวแสดงมีส่วนสำคัญมากกับนักวาดภาพและแอนิเมเตอร์ในการเปรียบเทียบขนาดที่แท้จริงเมื่อนำมาจัดวางในแต่ละฉาก ขนาดของตัวตัวละครจะบ่งบอกถึงภาพที่ออกมาเมื่อเทียบกับฉากและตัวละครแต่ละตัวว่ามีความเหมาะสมหรือไม่ก่อนนำไปใช้งาน และสามารถดูสัดส่วนของตัวละครว่าเป็นไปในทิศทางเดียวกันหรือไม่

### ฉาก (Stage)

ฉาก หมายถึง ช่วงเวลาของเหตุการณ์ สภาพแวดล้อม หรือสถานที่ที่เรื่องราวๆ นั้นเกิดขึ้น การออกแบบฉากหลังของภาพยนตร์การ์ตูน สามารถออกแบบได้หลายลักษณะ บางครั้งอาจเป็นภาพโครงร่างหรือวาดคล้ายง่าย หรือบางครั้งอาจเป็นฉากที่วาดจำลองเหมือนจริง ขึ้นอยู่กับทบทภาพยนตร์ วัตถุประสงค์ที่ใช้ ทั้งนี้สิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงในการออกแบบฉาก คือ ทัศนมิติ (Perspective) ที่ให้ภาพมี

ความลึกเกิดความจริง สวยงาม และกระตุ้นความสนใจของผู้ชม ซึ่งเราสามารถสร้างทัศนมิติให้กับภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติได้ด้วยวิธีการ ดังนี้ครับ คือ

การใช้สีอ่อนและสีแก่บนฉาก ซึ่งสิ่งที่เรากำหนดให้อยู่ไกลออกไปจะมีสีอ่อนกว่าสิ่งที่อยู่ใกล้ ซึ่งจะมีสีเข้มและชัดเจนกว่า

การกำหนดให้ขนาดของวัตถุที่อยู่ไกลมีขนาดเล็กกว่าวัตถุที่อยู่ใกล้

การกำหนดให้ฉากหน้า (Foreground) ฉากกลาง (Medium ground) และฉากหลัง (Background) เพื่อให้เกิดภาพที่มีความลึก

### แยกส่วนประกอบต่างๆ ของตัวละคร

หลังจากที่วาดเส้นและลงสีที่ต้องการ ให้กับตัวการ์ตูนแล้ว ก็ต้องนำภาพที่ได้มาแยกเป็นชิ้นส่วนต่างๆ เพื่อเตรียมการทำแอนิเมชันต่อไป เช่น ส่วนหัว, แขน, ขา, ตา, และปาก เป็นต้น ซึ่งการแยกส่วนประกอบต่างๆ นั้นจะขึ้นอยู่กับนำไปใช้ ดังนั้น เมื่อเราวาดตัวแสดงจึงควรพิจารณาว่า ส่วนใดบ้างที่ต้องการให้เคลื่อนไหว ก็ควรแยกส่วนเหล่านั้นออกมา และถ้าส่วนใดที่ไม่ต้องการให้เคลื่อนไหว ก็สามารถรวมกันเป็นชิ้นเดียวกันได้

(บดินทร์ ศรีวัฒนา, ม.ป.ป.) <https://sites.google.com/site/aquanaknighttsm/khan-txn-kar-xxkbaeb-character>

### 2.3. ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย

- เข้าใจวัยรุ่น อายุ 12-18 ปี
- ทำกิจกรรม, ทำงานเล็กๆ น้อยๆ ตามวัย ทำงานรับจ้างที่ได้ค่าแรง เพื่อหาประสบการณ์ชีวิต และทักษะในการทำงาน เมื่อโตเป็นผู้ใหญ่ และรู้ค่าของเงิน
- ผู้ใหญ่คอยเป็นที่ปรึกษา เมื่อเกิดปัญหา, อุปสรรค
- สอนและดูแลเรื่องการคบเพื่อนรวมถึงเพื่อนต่างเพศ ทำความรู้จักเพื่อนต่างเพศ รวมทั้งการสอนเรื่องเพศ การกระทำที่ไม่ถูกต้อง ความรับผิดชอบ
- อย่าไปวุ่นวายมากเกินไปเพราะเขาจะรำคาญได้
- วัยรุ่นจะเชื่อฟังผู้ใหญ่หน่อยลง ยังขาดวิจารณญาณ เด็กจะเอาตัวอย่างที่ได้พบเห็นมาประกอบเป็นพฤติกรรม เพราะฉะนั้นต้องระวังสื่อต่างๆ แม้นแต่เพื่อน / คนใกล้ชิด
- ที่สำคัญคือ ความรักที่ไม่ลำเอียงมีความยุติธรรมของผู้ใหญ่ หรือบางที่เราไม่รู้ตัว เพราะเราอาจจะคิดว่า วัยรุ่นไม่ต้องการการดูแลจากผู้ใหญ่ แต่ในส่วนตัวเขาต้องการ รู้ได้อย่างไร ก็ดูจาก ปฏิกริยา ถ้ามีอาการหน้าบึ้ง ต่อด้าน พ่อแม่ ทุกอย่างคือดีดิ่ง แน่นนอน ต้องมีอะไรผิดปกติที่เขาไม่พอใจ ผู้ใหญ่ต้องมีเวลาถาม ความรู้สึก ความในใจ ปัญหา ความต้องการ

- อย่างจู้หรือพูด (บ่น)
- เป็นเพื่อนเล่น ทำกิจกรรมกับเขา
- ความผูกพันใกล้ชิด , ความรักความอบอุ่น
- การเปิดใจของพ่อแม่ มีเวลาให้เขาเสมอ
- การเอาใจใส่ ดูแลพฤติกรรม คอยดูแลห่างๆ อย่าปล่อยให้พลละเลย หรือเข้มงวดเกินไป

วัยรุ่นจะเริ่มเมื่ออายุ 10-12ขวบขึ้นไป ปัจจุบันจะเร็วกว่าสมัยก่อนทั้งจากอาหาร , สิ่งแวดล้อม, กระแสสังคมซึ่งจะมีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางอารมณ์ , ร่างกาย, สังคม, พฤติกรรม เมื่อถึงเวลาเริ่มเปลี่ยนเป็นวัยรุ่นจะมีข้อที่พ่อแม่ผู้ปกครอง ครู มีความกังวลมาก ๆ ก็คือ

- การเชื่อฟังผู้ใหญ่จะน้อยลง แต่จะเชื่อเพื่อนหรือคนวัยเดียวกันมากขึ้นเพราะฉะนั้น การจะปลูกฝังค่านิยม คุณธรรม ความรักความอบอุ่น คำสั่งสอนต่าง ๆ ที่จะทำให้เขาทำตามพ่อแม่ต้องสอนตั้งแต่เล็ก ๆ จนถึงก่อนวัยรุ่น ที่สำคัญคือ ความรักที่ผู้ใหญ่ให้เด็ก โดยต้องไม่ลำเอียงมีความยุติธรรม ไม่ว่าลูก(ศิษย์)จะเก่ง,สวย, หล่อหน้าตาดีหรือมีความสามารถมากหรือไม่ก็ตาม และมีความรัก การเอาใจใส่ ดูแลพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ อย่างมุ่งแต่ทำงานหาเงินมากมาย(หรือไม่มากก็ตาม) แต่ต้องมีเวลาถามความรู้สึก ความในใจที่เขาอยากจะทำและบอกพ่อแม่ก่อนที่ลูกจะทำอะไรจนสายเกินแก้ บางครั้งเงินมาก ๆ ก็ไม่สามารถช่วยเหลืออะไรเด็กได้ อย่างจู้หรือพูด (บ่น)ในเรื่องที่เคยพูดไปแล้วบ่นเกินไป อย่าเป็นคนคุมมากเกินไป แต่ควรพูดให้เขาคิดว่าเขาสามารถรับผิดชอบเรื่องใดได้และต้องทำตามที่ได้ตกลงกันให้แน่นอน แม่จะได้ไม่บ่นมาก

เป็นเพื่อนเล่น ทำกิจกรรมกับเขา พร้อมพูดคุยซักถามปัญหา ความรู้สึก ความต้องการของเขาโดยอ่อน  
- อารมณ์จะขึ้น ๆ ลง ๆ เดี่ยวชอบเดี๋ยวไม่ชอบพฤติกรรมบางอย่างและการกระทำจนเฉียว ชี้แจงจุดหักได้  
ง่าย ( เพราะมีความวิตกกังวลเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย ) จะไม่ชอบให้พ่อแม่กอด , หอม (แต่กับเพื่อนเพศเดียวกันกอดคอ , แตะตัวไม่เป็นไร)

- ชอบลอง , ชอบเล่น , ชอบโชว์ , ชอบสิ่งท้าทาย อาจต่อต้านพ่อแม่

- ยังขาดวิจาร์ณญาณ พบเห็นสิ่งใดจะรับข้อมูลไว้หมด แต่ไม่รู้ว่าถูกหรือผิด เชื่อถือไม่ได้ เป็นจริงแค่ไหน

- การเปลี่ยนแปลงของวัยรุ่นในด้านพฤติกรรม จะขึ้นกับสภาพแวดล้อม, สังคม กลุ่มเพื่อนๆ ที่เขาสัมผัสอยู่ เช่นในสังคมโรงเรียนนานาชาติจะโตวัย (อาจจะถึงแก่แดด?) แต่ในสังคมโรงเรียนไทยจะช้ากว่า และเด็กจะเอาตัวอย่างที่ได้พบเห็นสัมผัสมาประกอบเป็นพฤติกรรมของตนเอง เพราะฉะนั้นเราต้องรู้นิสัย และพื้นเพ เพื่อนๆ ของลูกด้วย ที่สำคัญความผูกพันใกล้ชิด , การเปิดใจของพ่อแม่ที่มีให้เด็กเป็นเกราะสำคัญต่อเขาที่จะทำให้เด็กไม่ทำอะไรผิดพลาดได้ระดับหนึ่ง

- พฤติกรรมชอบแยกตัว ชอบเป็นส่วนตัว,ชอบอิสระ แต่ยังต้องการความรักความอบอุ่น ไม่ชอบให้กอดหอม รู้สึกรำคาญ ตรงข้ามกับวัยเด็กเขาต้องการ การกอด , หอม

เมื่อรู้การเปลี่ยนแปลงของวัยรุ่น ผู้ใหญ่ก็ต้องปรับตัว และคอยดูแลต่างๆ อย่าปล่อยให้พลละเลย หรือ เข้มงวดเกินไป มีเวลาให้เขาเสมอเมื่อเขาต้องการ คอยถามความรู้สึก ให้ความสนใจของเด็ก และคอย สังเกตพฤติกรรมสม่ำเสมอ จะเป็นเกราะป้องกันเด็กๆ จากอันตรายได้ระดับหนึ่ง

#### ระยะ 12-14ขวบ (ป. 6-ม.2)

- ทดลองสรุปว่าจะไรควรจะเป็นไปได้
- คิดถึงผลกระทบที่จะตามมาต่อหนทางที่ได้เลือกไว้ในระยะสั้นและระยะยาว
- สามารถมีความคิดริเริ่มโดยปราศจากความขึ้นชอบของผู้อื่น
- กำหนดมาตรฐานภายนอกเพื่อให้เกิดความยุติธรรม เช่น มาตรฐานทางกฎหมาย ,กฎระเบียบของโรงเรียน นำมาใช้ในการประเมินความต้องการและแก้ไขปัญหา
- ต้องตระหนักถึงประสิทธิภาพของข้อตกลงในการแก้ไขปัญหา ที่จะต้องยุติธรรม เป็นจริงได้และสามารถนำไปปฏิบัติได้

#### ระยะม.4 -ม.6 (15-18ปี )

- สามารถใช้ขบวนการแก้ไขปัญหามืออยู่ในบทสนทนาที่มีปัญหาความขัดแย้งเกิดขึ้น
- สามารถเลือกใช้ข้อตกลงใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์ที่สุดกับตนเองและผู้อื่น
- สามารถหาหนทางปรับปรุงข้อตกลงที่ดีอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้น
- สามารถประมวลความตั้งใจและความสามารถของตนเองและผู้อื่น ไปสู่การวางแผนการปฏิบัติได้อย่างดี
- สามารถทำปัจจัยที่ควบคุมไม่ได้มาใช้ให้เกิดประโยชน์ ในการทำข้อตกลงให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น
- สามารถกำหนดมาตรฐานความยุติธรรมจากภายนอกมาประยุกต์ใช้ ในการแก้ไขปัญหาคความขัดแย้งที่เกิดขึ้น
- ปฏิบัติตามข้อตกลงอย่างซื่อสัตย์และสนับสนุนให้ผู้อื่นทำตามด้วย

#### ระยะ 12-14 ปี

- สามารถร่วมสร้าง โครงการใหม่ๆ กับเพื่อนหรือผู้ใหญ่ได้
- สามารถเข้าร่วมขบวนการฝึกฝนให้หัดคิดริเริ่ม โครงการใหม่ๆ กับเพื่อนที่มีความขัดแย้งกันอยู่บ้าง
- สามารถเข้าใจว่าปฏิสัมพันธ์กับของทุกๆ สิ่งอาจจะก่อให้เกิดความคิดใหม่ๆ ขึ้นได้
- สามารถสอนนักเรียนรุ่นน้องให้หัดคิดริเริ่มสิ่งใหม่ๆ ได้

#### การสร้างความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

##### ระยะ 15-18ปี

- สามารถมีความคิดริเริ่มสิ่งใหม่ๆ ได้กับกลุ่มคนที่ไม่คุ้นเคย

- สามารถสอนเพื่อนหรือผู้สูงอายุกว่าให้มีความคิดริเริ่มใหม่ๆ ได้
- มีความคิดใหม่ๆ

#### ในด้านการตัดสินใจปัญหา

- สามารถมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับเพื่อนในห้องเรียนที่มีความขัดแย้งกัน  
ระยะ 12-14 ปี
- สามารถช่วยจัดการหาข้อสรุปในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนของนักเรียนรุ่นน้อง  
ระยะ 15-18 ปี
- สามารถจัดการหาข้อสรุปในการแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับกลุ่มชนต่างๆ  
สามารถช่วยเหลือในการหาข้อสรุปของที่ประชุมในฐานะสมาชิกคนหนึ่งได้

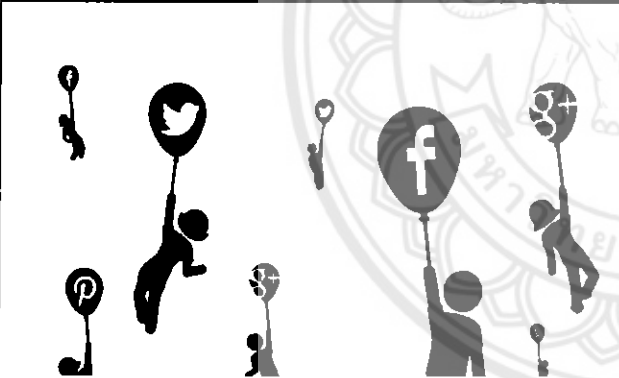
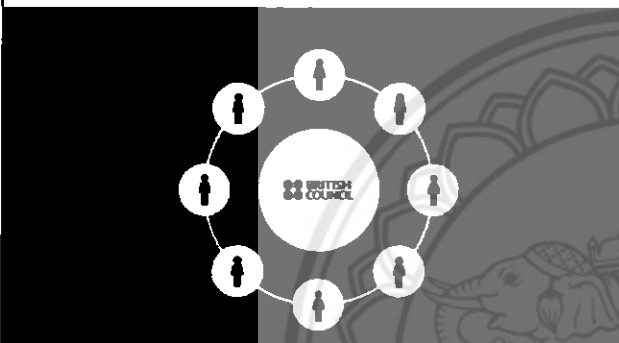
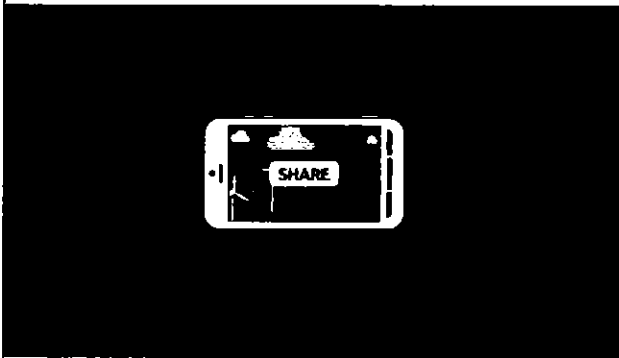
#### ปัจจัยที่มีผลต่อสมอง

สมองเจริญเติบโต (ฉลาด) สมองถูกทำลาย

(โดยเฉพาะก่อนวัยรุ่น) (เป็นได้ทุกวัย)

- การได้ทำกิจกรรมกลุ่ม , มีปฏิสัมพันธ์กับสังคม 1) ความเครียดนานๆ จากทุกสาเหตุ - ช่วยเหลือตัวเองตาม  
วัย - ทำงาน /เรียนหนัก น้่างาน การบ้านมาก
- ได้ทำหรือเรียนสิ่งที่ชอบ - ถูกบังคับให้เรียนหรือทำงานในสิ่งที่ไม่ชอบ
- ได้รับคำชมเชยเสมอ - ถูกดูค่าทุกวัน
- ความรัก ความอบอุ่นจากพ่อ แม่ / ผู้ใกล้ชิด - ขาดความรัก ความอบอุ่น
- ศิลปะ ดนตรี กีฬา ออกกำลังกาย ร้องเพลง ตาม - ขาดการออกกำลังกาย พักผ่อน
- ความชอบและอิสระ ไม่ใช่ท่องทฤษฎี - เข้มงวดเกินไป
- มองตนเองในแง่บวก - มองตนเองในแง่ลบ
- ได้คิดจินตนาการ เช่นการฟังนิทาน 2) สมองไม่ได้ถูกกระตุ้นหรือถูกใช้เลย เช่นการ
- เป็นคนยึดหยุ่น คิดจินตนาการ ความคิดแปลกแตกต่าง
- สัมผัสของจริง ทักษะศึกษา 3) ความกังวล โกรธ ทุกข์มานานๆ
- อาหารครบห้าหมู่ โดยเฉพาะ ปลา ถั่วเหลือง 4) ขาดอาหาร
- ธาตุเหล็ก ไอโอดีน วิตามิน บี (ความเครียดนานๆ จะยับยั้งการเรียนรู้  
(พญ .กมลพรรณ ชีวพันธุ์ศรี,2546)http://www.parentyouth.net/index.

## 2.4.กรณีศึกษา



เรื่อง The British Council - Social Media & You

ผู้สร้าง Binalogue Studio

ศึกษาการการลำดับข้อมูล/การดำเนินเรื่องพรรณนา

ผลงานของ Binalogue Studio

เป็นinfographic ที่นำเสนอในเรื่องของโซเชียลมีเดีย ในปัจจุบันสคริปต์สร้างขึ้นโดยสภาอังกฤษเป็นซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นจุดเริ่มต้นสำหรับแนวคิดแนวความคิดกำกับการออกแบบinfographicนี้ให้มีความจี๋เล่มและเป็นมิตร ซึ่งข้อความและตัวละครจะมีปฏิสัมพันธ์กับตัวอักษรเพื่อที่จะสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะสำคัญของสื่อทางโซเชียลมีเดีย

วิเคราะห์

มีสีที่ไปในโทนเดียวกันทำให้ง่ายต่อการจดจำ มีการแบ่งแยกโทรสีและอารมณ์ของภาพที่ชัดเจนมีการนำเสนอที่หลากหลายชวนให้ติดตาม ตัวละครมีการเล่นกับตัวอักษรทำให้รู้สึกทำให้เรื่องดูไม่น่าเบื่อ อีกทั้งยังมีการดำเนินเรื่องที่เชื่อม โขงกันทำให้รู้สึกคล้อยตามตัวละคร

ตีความ

ผู้สร้างต้องการให้ผู้ดูรู้สึกสนุกไปกับเรื่องราวของโซเชียลในปัจจุบัน และต้องการสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของสื่อโซเชียล

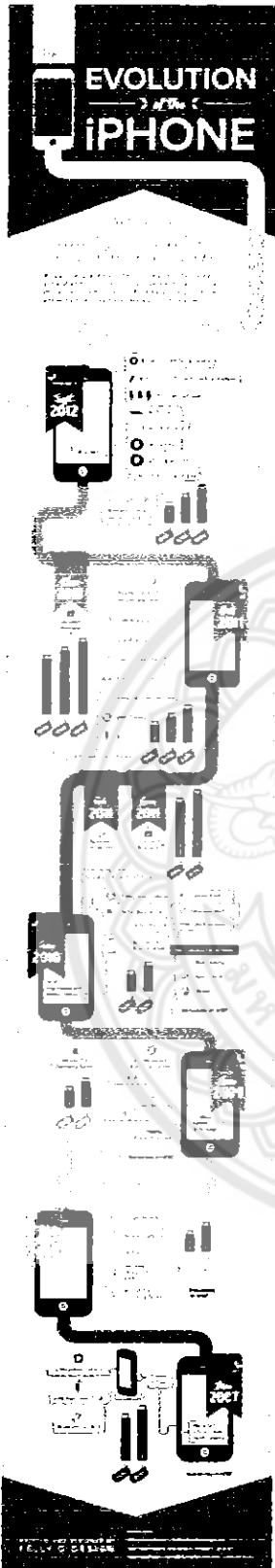
คะแนน 9/10

อ้างอิง

<https://www.youtube.com/watch?v=jW4Fdm5nMro>

ภาพที่ 34 The British Council - Social Media & You

(Binalogue Studio , 2556)<https://www.youtube.com/watch?v=jW4Fdm5nMro>



เรื่อง Evolution iPhone

ผู้สร้าง Bialogue Studio

ศึกษาด้านการลำดับข้อมูลแบบอินโฟกราฟฟิก

พรรณนา

เป็น infographic ที่อธิบายเกี่ยวกับประสิทธิภาพของมือถือตั้งแต่ปี 2009-2012 โดยจะอธิบายฟังก์ชันในการใช้งานต่างๆและราคาที่มีลักษณะที่เพิ่มขึ้นเรื่อยๆจากอดีต

วิเคราะห์

มีการแบ่งสีแบ่งโซน มีไอคอนรูปภาพที่เป็นสัญลักษณ์ซึ่งผ่านการสรุป วิเคราะห์มาแล้วอีกทั้งนี้ตัวหนังสือที่น้อยไม่เยอะเกินไปและสามารถเข้าใจเรื่องราวๆต่างได้ในเวลาไม่กี่นาทีและมีการเล่าเรื่องราวเป็นแบบ timeline ซึ่งทำให้สามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น

ตีความ

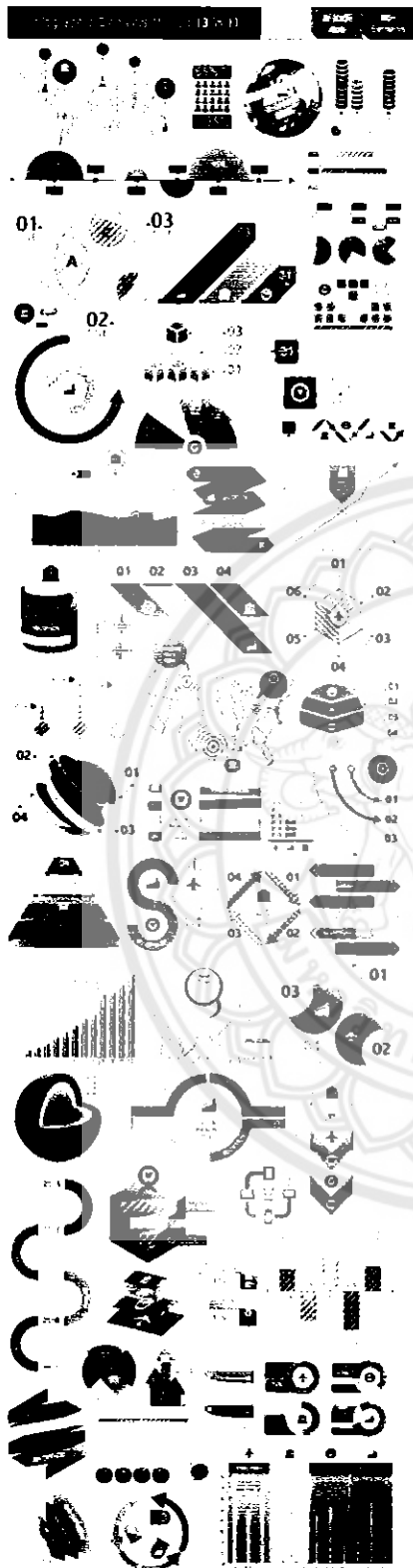
ผู้สร้างต้องการให้ทราบเกี่ยวกับวิวัฒนาการของมือถือตั้งแต่ปี 2009-2012 และต้องการให้ทราบถึงประสิทธิภาพในการทำงานที่เพิ่มขึ้นในแต่ละปี จึงมีการเรียบเรียงข้อมูลให้มีความเข้าใจได้ง่าย

คะแนน 8/10

อ้างอิง <https://www.pinterest.com/pin/91479436152166905>

ภาพที่ 35 Evolution iPhone

(Richard Darell,2555) <https://www.pinterest.com/pin/91479436152166905>



เรื่อง infograohic elements bundle

ผู้สร้าง Paradise

ศึกษาการ แทนค่าต่างเป็น infographic

พรรณนา

เป็นการแทนค่าข้อมูลในรูปแบบต่างๆที่เป็นสถิติทั้งกราฟแผนภูมิ หรืออื่นๆผ่านทางหลายรูปแบบด้วยรูปทรงต่างๆที่มีความหลากหลายและแปลกใหม่

วิเคราะห์

รูปทรงต่างๆมีลักษณะที่หลากหลาย สร้างความแปลกใหม่ มีการแบ่งสีและใช้สี 2-3 สี เพื่อให้ง่ายต่อการจำ มีการรวบรวมข้อมูลที่เป็นสถิติและแทนข้อมูลที่รวบรวมด้วยแผนภูมิรูปภาพกราฟ ซึ่งทำให้ข้อมูลมีความง่ายต่อผู้อ่าน ผู้อ่านสามารถรู้ข้อมูลสถิติทั้งหมดได้ในเวลาเพียงไม่กี่นาที

ตีความ

ผู้สร้างต้องการสร้างลักษณะไออะแกรมต่างๆที่มีความหลากหลายจากเดิมและมีความน่าสนใจโดยการใช้เพียง 4 สี คะแนน 10/10

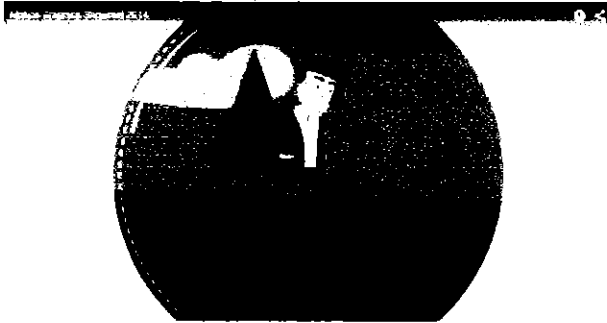
อ้างอิง

<https://www.pinterest.com/pin/86201780344089502>

ภาพที่ 36 infographic elements bundle

( behance, ม.ป.ป) <https://www.pinterest.com/pin/86201780344089502>





เรื่อง Silviu Ardelean

ศึกษาการ

ผู้สร้าง Silviu Ardelean

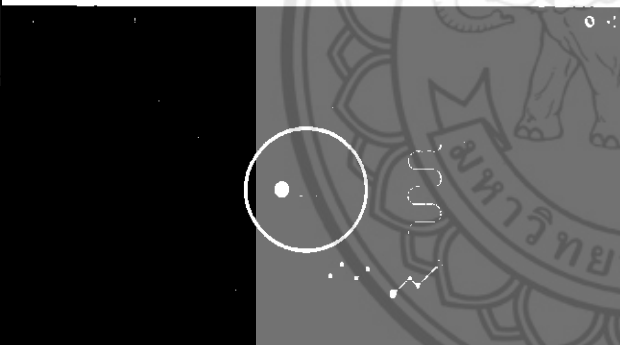
พรรณนา

เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเวลาและการทำงานและการทำเรซูเม่เพื่อสมัครงาน โดยเรซูเม่นี้จะบอกทักษะและข้อมูลต่างๆ



วิเคราะห์

เป็น motion graphic ที่มีการดำเนินเรื่องที่ต่อเนื่องกันมีการเชื่อม ต่อจากหนึ่งไปยังจุดหนึ่งจากจุดเล็กไปยังจุดใหญ่และจากจุดใหญ่ไปยังจุด มีการใช้ดนตรีที่ทำให้รู้สึกที่คืบคั้น ชวนให้ติดตาม มีสีตัดที่สดใสเข้ากับเพลง และมีการดำเนินเรื่องที่กระชับ ชวนให้ติดตามอยู่ตลอด มีการใช้เทคนิคที่หลากหลายไม่ซ้ำ ทำให้ไม่รู้สึกรอคอยในการชมและมีการใช้กราฟฟิกในการเคลื่อนไหวที่ดูแล้วสนุก



ตีความ

ผู้สร้างต้องการที่จะนำเสนอเรซูเม่ของตัวเองในรูปแบบใหม่โดยใช้กราฟฟิกการเคลื่อนไหวต่างๆให้ดูน่าสนใจ

คะแนน 10/10

อ้างอิง

<https://www.youtube.com/watch?v=VN0DSW9YS50>



ภาพที่ 37 Silviu Ardelean

(Silviu Ardelean,2557 )<https://www.youtube.com/watch?v=VN0DSW9YS50>



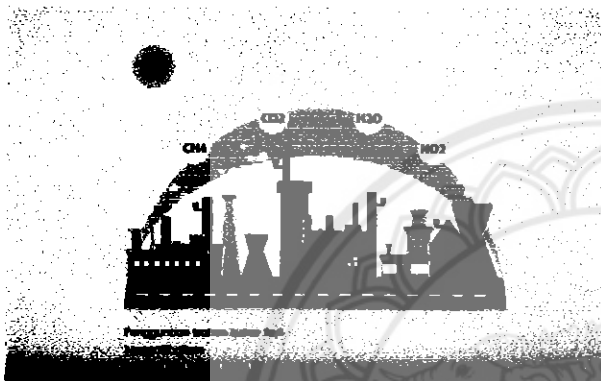
เรื่อง Global Warming Motion Graphic (Indonesia)

ผู้สร้าง Valianasandra

ศึกษาเกี่ยวกับการใช้สี

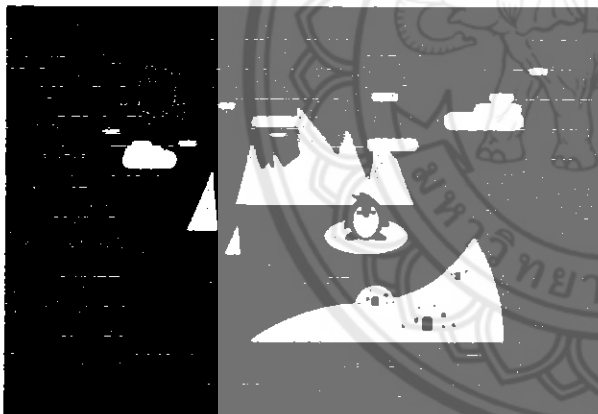
พรรณนา

เป็น มอนชันกราฟฟิกที่เล่าถึงภาวะโลกร้อนที่เกิดขึ้นในปัจจุบันว่ามีอุณหภูมิที่สูงขึ้นเรื่อยๆจากสาเหตุต่างๆไม่ว่าจะเป็น ควันจากรถ ควันจากโรงงานอุตสาหกรรม และอื่นๆ ที่มนุษย์สร้างขึ้นล้วนส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมโดยรอบๆ



วิเคราะห์

เก็บการเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับ ภาวะ โลกร้อน โดยผ่าน motion Graphic โดยมีจุดนำสายตาอยู่บริเวณตรงกลางมีฉากที่เปลี่ยน ไปตามเหตุการณ์ต่างๆเป็นลักษณะของครึ่งวงกลม มีการใช้สีที่สดใสและสีที่ที่มีความเหมาะสมกัน ช่วงสถานการณ์นั้นๆซึ่งสีที่ใช้จะมีการตัดกับพื้นหลังอย่างชัดเจน สีแต่ละช่วงจะเปลี่ยน ไปตามช่วง ซึ่งมีทั้ง โทนร้อน โทนเย็น และสีที่ให้ความรู้สึกสดชื่น

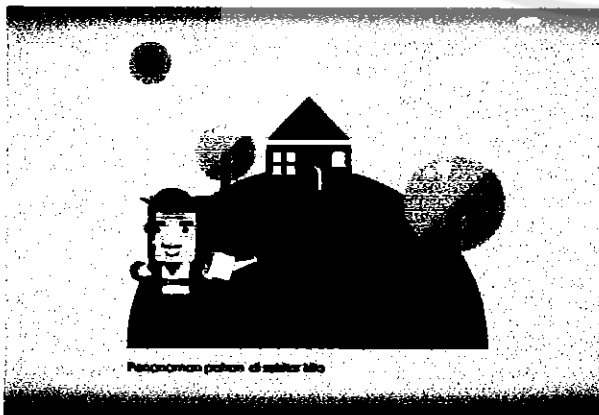


ตีความ

ผู้ต้องการให้มองเห็นถึงปัญหาภาวะโลกร้อนที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ว่ามีผลกระทบมากมายที่ตามมาและส่วนใหญ่อุบัติขึ้นจากฝีมือที่มนุษย์สร้างขึ้น

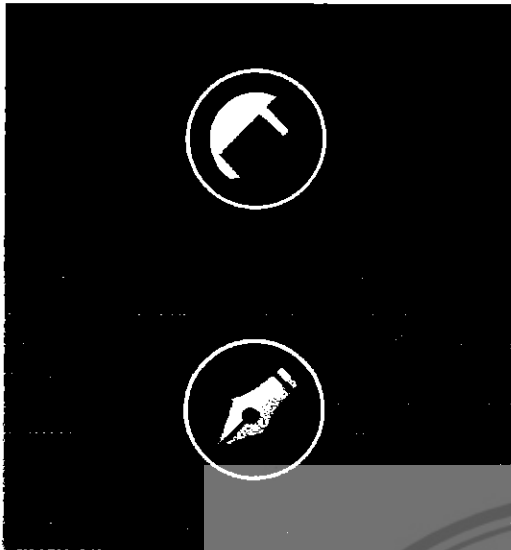
คะแนน 8/10

อ้างอิง <https://www.youtube.com/watch?v=GxPwJa6IghY>



ภาพที่ 38Global Warming Motion Graphic (Indonesia)

(Valiana Sandra,2558)<https://www.youtube.com/watch?v=GxPwJa6IghY>



ชื่อผู้แต่ง เว็บ huaban.com

ศึกษาการออกแบบไอคอนแบบ Flat design

พรรณนา

ไอคอน หรือสัญลักษณ์ ในลักษณะนี้เป็นไอคอนแบบสองมิติ มีลักษณะที่เรียบง่าย ใช้สีเพียงสีเดียวหรือ 2-3 สี

วิเคราะห์

เป็นการออกแบบ ไอคอน ในเชิงสัญลักษณ์ของ Flat design ซึ่งจะออกแบบให้ดูง่ายมีความเรียบร้อย และเป็นสากลซึ่งจะแสดงรายละเอียดต่างๆอย่างชัดเจน จะมีการเล่นกับเงาโดยเงาจะตกทอดผ่านด้านใดด้านหนึ่ง ซึ่งจะทำให้ภาพที่แบนๆมีมิติขึ้น โดยพื้นหลังของไอคอนจะมีสีที่ตัดกันตัวของไอคอน ถือได้ว่าสร้าง ความน่าสนใจให้กับผู้ดู

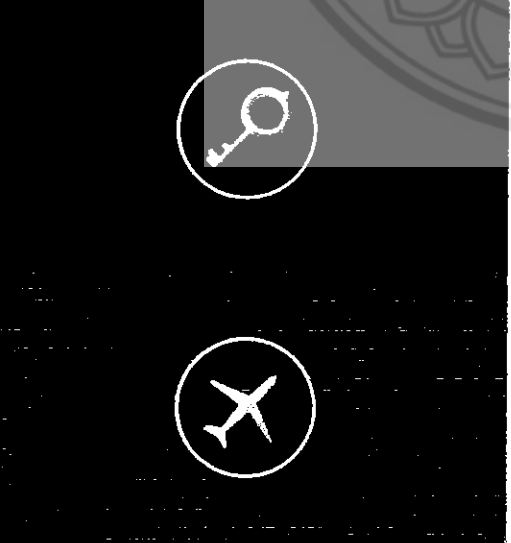
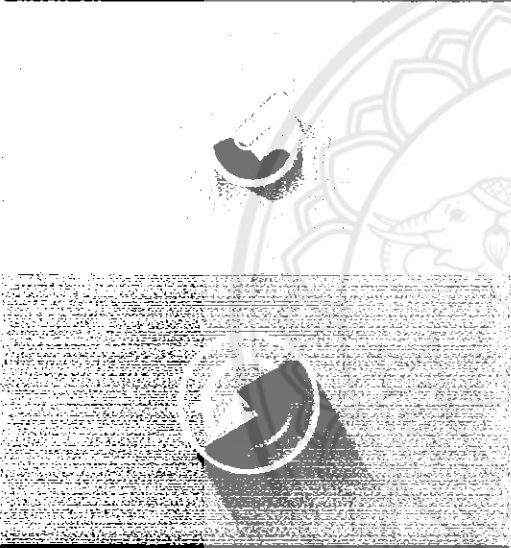
ตีความ

ผู้สร้างต้องการให้การออกแบบมีความเรียบง่าย ดูดี มีลักษณะที่เฉพาะตัว

คะแนน 9/10

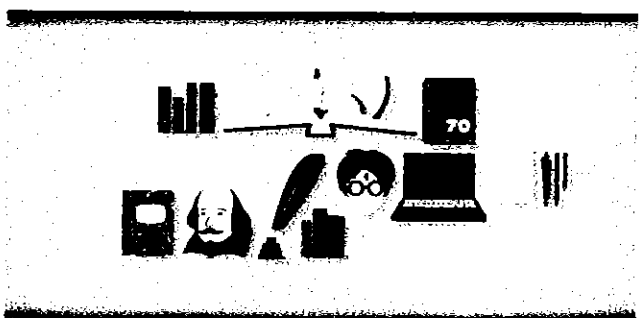
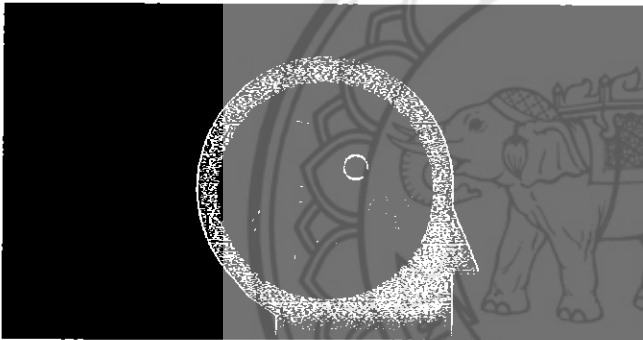
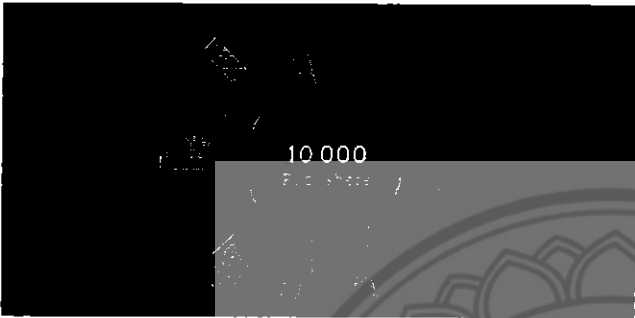
อ้างอิง

<https://www.pinterest.com/pin/86201780344089502>



ภาพที่ 39 Flat design

( behance, ม.ป.ป) <https://www.pinterest.com/pin/86201780344089502>



เรื่อง The best animated infographics of the world

ผู้สร้าง Verwda

ศึกษาด้านเทคนิคและการจัดองค์ประกอบภาพ

พรรณนา

เป็นการนำเสนอหารสื่อสารออนไลน์ในปัจจุบันที่มีความรวดเร็วและมีการสื่อสารกันโดยหลากหลายช่องทาง โดยมีการนำเสนอข้อมูลต่างๆที่มีความหลากหลาย ทั้ง กราฟ แผนภูมิ และรูปภาพ

วิเคราะห์

เป็นอินโฟกราฟฟิกเคลื่อนไหวที่ถือได้ถือได้ว่า เป็นอินโฟกราฟฟิกที่ดีที่สุดในโลก เป็นอินโฟกราฟฟิกที่ดูแบบๆแต่มีการนำเสนอเทคนิคต่างๆที่มีความหลากหลายขึ้นชวนให้ติดตาม มีเพลงประกอบที่ทำให้รู้สึกตื่นเต้น มีการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบ ของกราฟรูปภาพ ตัวเลข ที่ชัดเจน ทำให้การเสนอมองดูไม่น่าเบื่อและสามารถเข้าใจเนื้อหาต่างๆได้ง่าย

ตีความ

ผู้สร้างต้องการให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวต่างๆของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีการเคลื่อนไหวตลอดเวลา ทั้งผู้ใช้และสถิติต่างๆที่มีจำนวนที่มากขึ้นอย่าง

คะแนน 10/10

อ้างอิง

<https://www.youtube.com/watch?v=IxumhXTD9o>

ภาพที่ 40 The best animated infographics of the world

(verwda , 2556 ) <https://www.youtube.com/watch?v=IxumhXTD9o4>

### บทที่ 3

#### การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวความคิดในการออกแบบ

##### 3.1 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของงานวิจัย การใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นไทย

สื่อออนไลน์	ที่มา	ลักษณะ	ชื่อผู้ก่อตั้ง	ก่อตั้ง	จำนวนผู้ใช้	แนวโน้มในอนาคต/สำหรับวัยรุ่น
facebook	Facebook มาจากหนังสือ The Exeter Face Book	- โพสต์รูปภาพ - โพสต์คลิปวิดีโอ - เขียนบทความ - แชท - เล่นเกมส์	Mark Zuckerberg	4 /2/2548	92.1%	*คาดว่าประชาชนจะใช้อินเทอร์เน็ตครบถ้วนมากกว่า 80% และในปี
line	เหตุการณ์แผ่นดินไหวที่ภูมิภาค Tohoku เมื่อต้นปี 2011	- แชทตอบโต้เฉพาะบุคคล/กลุ่ม	บริษัท Naver Japan Corporation และบริษัท livedoor	กลางปี 2010	85.1%	2563 มากกว่า 95% ทำให้ประชาชนตื่นตัวและสะดวกสบายในการใช้งาน
Google+	- โครงการของ Google - โครงการ Social Networks ที่จะพัฒนาประสิทธิภาพของครูเกิด	- Circle การแบ่งเพื่อน - Huddle –การแชทเป็นกลุ่ม - Hangout การวิดีโอแชทเป็นกลุ่ม - Instant upload- อัปโหลดรูปภาพและวิดีโอที่ถ่ายขึ้นอัลบั้มอัตโนมัติ - Sparks ผู้ใช้ติดตามหัวข้อและประเด็นต่างๆ ที่ชอบ - Streams ผู้ใช้ดูอัปเดตต่างๆ จากเพื่อน	google	28/6/ 2554	67.0%	ยกระดับการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตของคนไทย
Instagram	การคิดค้นโดย	- เป็นแอปพลิเคชัน	เกวิน ซิสตรอม และ	5/3/2553	43.9 %	

	เน้นระบบ HTML5	ถ่ายภาพและแต่งภาพบนสมาร์ทโฟน ที่มาพร้อมกับลูกเล่นการแต่งเติมสีสันให้กับรูปภาพด้วย Filters (ฟิลเตอร์) ต่าง ๆ -เป็นสังคมออนไลน์ในการแบ่งปันภาพถ่ายระหว่างกัน	ไมเคิล ไมค์ ครีเกอร์		
ทวิตเตอร์	"Tweets" เปรียบเหมือนเสียงนกหรืออยู่ตลอดเวลา	-สังคมออนไลน์จำพวกไมโครบล็อก -การส่งข้อความที่มีขนาดสั้น -ข้อความ เป็น Plain text	บริษัท Obvious Corp	มีนาคม ค.ศ. 2006	21.0 %
Tumblr	ร่วมมือกับอาร์เมนท์ ในการพัฒนาเว็บบล็อก Tumblr	-สามารถอัปทุกอย่างได้ ไม่ว่าจะเป็นภาพไฟล์ gif,png,flv,mp4 -reblog ได้ คล้ายกับ Twitter	เดวิด คาร์ป	2/2007	5%
What app	เกิดขึ้นจากการซื้อ iPhone มาใช้ และเกิดไอเดีย .	-App ด้าน Messaging -chat	Brian Acton กับ Jan Koum	ปี 2009	2.8%
Pinteres	Pin + Interest ซึ่งมีความหมายเท่ากับ “การปักหมุดเรื่องที่สนใจ	-เว็บไซต์ประเภท Social Bookmark -สำหรับเก็บหน้าเว็บ -คลิปวิดีโอ -ไฟล์ภาพ -หรืออะไรก็ตามที่อยู่บนเว็บ เป็นสิ่งที่เราสนใจ	เบน ซิตเบอร์แมนน์, พอล เซียวารา และอีวาน ชาร์ป	ปี 2009	1%

### ข้อดีของสื่อออนไลน์ในด้านการศึกษา

1.Facebook	- ส่งเสริมการกระตุ้นการแบ่งปันความรู้ แลกเปลี่ยนความคิด ได้อย่างทั่วถึงและรวดเร็ว - เรียนรู้วิธีการ เทคนิคต่างๆ ทริคในการ รวมไปถึงการสอนการบ้าน ผ่านจากเพื่อนในเฟสบุค
2.line	- สามารถวิดีโอคอลแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันระหว่างการทำงาน - ใช้สติ๊กเกอร์ไลน์เพื่อบอกอารมณ์ความรู้สึก และเป็นการกระตุ้นการทำงาน
3.Twitter	- ทวิตเตอร์ช่วยให้แลกเปลี่ยนความคิดระหว่างกัน - สามารถติดตามและทราบผลได้ทันที
4.Instagram	- อัฟโหลด วิดีโอ รูปภาพ ความคืบหน้าในการทำงาน หรือใช้ในการเรียน - สามารถเก็บรูปภาพและความทรงจำต่างๆ ไว้ได้มากมาย
5.Whatsapp	- สามารถส่งไฟล์งานตัวอย่างแนบไปให้เพื่อนดูได้ - เป็นสื่อกลางในการพูดคุย แลกเปลี่ยนความรู้
6.Pinterest	- มีการรวบรวมผลงานต่างๆ ไว้มากมายมีการจัดเป็นหมวดหมู่ทำให้เป็นแรงบันดาลใจในการทำงาน ต่างๆ ได้ - นำรูปภาพ การ์ตูน มาใช้ประดับตกแต่งงานหรือนำมาใช้ในวิชาศิลปะและวิชาอื่นๆ
7.Google+	- ใช้ในการค้นหาข้อมูลในการทำงานที่สนใจได้ - สามารถเลือกได้ว่าจะแชร์ข้อมูลหรือความรู้ให้กับใคร
8.Tumblr	- บอกเล่าประสบการณ์ในการทำงานต่างๆหรือกระบวนการทำงาน ผ่านบล็อกเพื่อเป็นการแชร์ ความรู้ร่วมกัน

### การใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นไทย

การใช้อินเทอร์เน็ตสำหรับคนไทย	จำนวนชั่วโมง/ สัปดาห์ หรือ 7. 1 ชั่วโมง/วัน	สื่อที่ใช้	สื่อที่ได้รับความนิยม	ใช้โซเชียลมีเดีย
30% หรือ 21 ล้านคน	-50.4 ชั่วโมง/ สัปดาห์ หรือ 7. 1 ชั่วโมง/วัน	สมาร์ทโฟน 33.7% คอมพิวเตอร์ตั้ง โต๊ะ 31.6% โน้ตบุ๊ก 24.4%	-เฟซบุ๊ก -ไลน์ -ทวิตเตอร์ -อินสตาแกรม -ได้รับความนิยมถึง 78.2%	-พูดคุย 85.7% -อัปเดตข้อมูล -ข่าวสาร 64.6% -อัฟโหลดแชร์รูปภาพ หรือวิดีโอ 60.2%

### 3.2. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีและการออกแบบ

<p>Infographic</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. กำหนดเป้าหมายอย่างชัดเจน</li> <li>2. กำหนดกลุ่มเป้าหมาย</li> <li>3. มีการกำหนดใจความสำคัญในการนำเสนออินโฟกราฟฟิก</li> <li>4. เนื้อหาที่นำเสนอบนอินโฟกราฟฟิกต้องมีความทันสมัยใหม่</li> <li>5. มีการสำรวจข้อมูลที่ใช้ในการนำเสนอมาเป็นอย่างดี</li> <li>6. นำเสนอหัวข้อเรื่อง (Header) ที่ดึงดูดความสนใจและน่าติดตาม</li> <li>7. ออกแบบอินโฟกราฟฟิกให้มีความโดดเด่นสะดุดตา</li> <li>8. มีการบอกต่อและแชร์อินโฟกราฟฟิกไปอย่างกว้างขวาง</li> <li>9. ระบุและอ้างอิงถึงแหล่งที่มา</li> <li>10. มีการสรุปข้อมูลทั้งหมดที่นำเสนอ</li> </ol>
<p>motion graphic</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 concept</li> <li>2 mood board</li> <li>3 script</li> <li>4 storyboard</li> <li>5 annimate</li> <li>6 mix soubd</li> </ol>
<p>character</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 โจทย์</li> <li>2 Character</li> <li>2 วาด</li> <li>4เตรียมตัวละคร</li> <li>5สร้าง Character Model Sheet</li> <li>6 Perspective</li> <li>7 ขนาดของตัวแสดง (Character Size)</li> <li>8ฉาก (Stage)</li> <li>9แยกส่วนประกอบต่างๆ ของตัวละคร</li> </ol>



color	
การใช้สีกับงานออกแบบ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Capture inspiration</li> <li>2. ใช้ color wheel</li> <li>3. ออกแบบ โดยมีพื้นที่ว่าง</li> <li>4. บันทึกสีที่ชอบ</li> <li>5. หา Pantone ไว้ใช้งานสักชุด</li> <li>6. หาสีจากธรรมชาติรอบตัวเรา</li> <li>7. เลือกใช้สีแค่ 2 – 3 สี</li> <li>8. เลือกสีหลัก แล้วหาสีที่เข้าคู่</li> <li>9. Pinterest</li> </ol>
การใช้สีในวงล้อ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Monochromatic</li> <li>2. Analogous</li> <li>3. Complementary</li> <li>4. Triadic</li> <li>5. Split-complementary</li> <li>6. Rectangular Tetradic</li> </ol>

### 3.3.วิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย กลุ่มเป้าหมาย 12-18 ปี

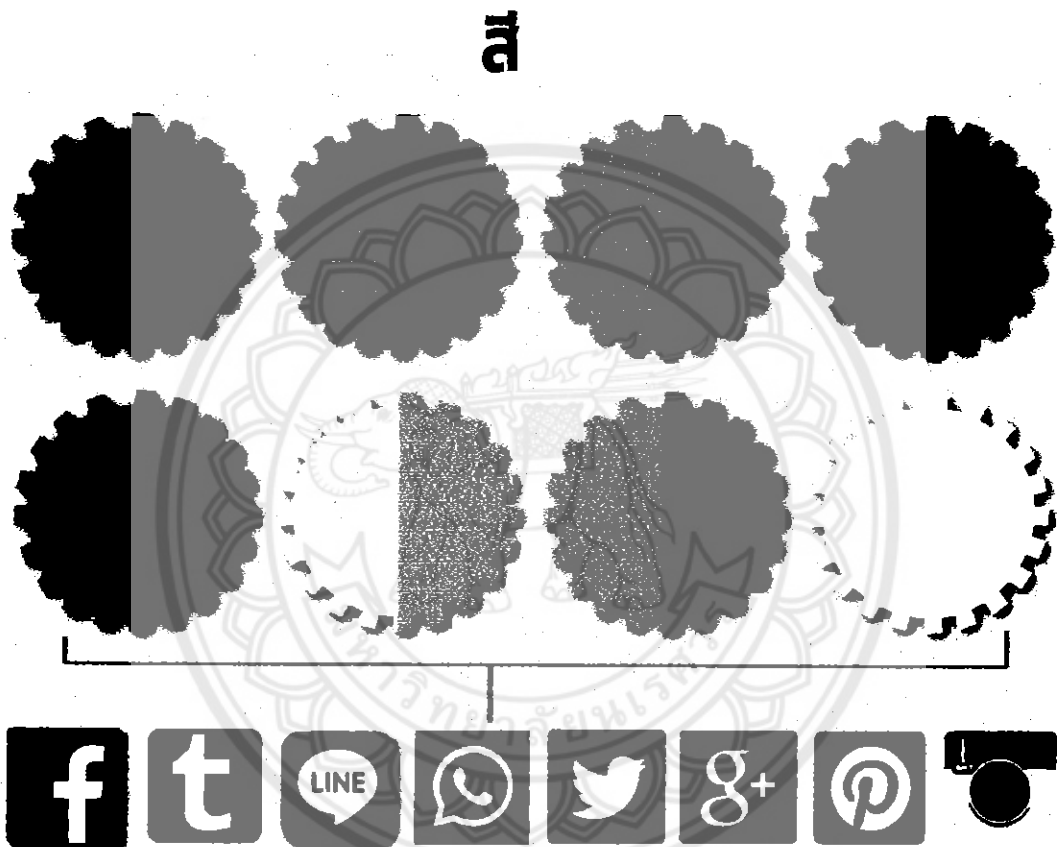
ช่วงอายุ	จิตใจ	ร่างกาย	การเข้าสังคม	การเรียนรู้
12-18	<ul style="list-style-type: none"> <li>-มีความกังวล</li> <li>-ความกลัว</li> <li>-ขาดความมั่นใจ</li> <li>-อ่อนไหวง่าย</li> <li>-มีทัศนคติที่เปลี่ยนไป</li> <li>-มีความจำดี</li> </ul>	-รูปร่าง หน้าตา	<ul style="list-style-type: none"> <li>-มีความเป็นตัวของตัวเอง</li> <li>-ต้องการยอมรับจากสังคม</li> <li>-อยู่กับเพื่อนเป็นหลัก</li> <li>-ชอบทำกิจกรรม</li> <li>-ชอบเข้าสังคม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-เรียนรู้จากเพื่อน</li> <li>-อยากรู้อยากลอง</li> <li>-มีแนวทางเป็นของตัวเอง</li> </ul>

## 3.4.วิเคราะห์กรณีศึกษา

ชื่อเรื่อง	ศึกษา	ข้อดี
Motion Graphics Showreef 2014	ศึกษาการดำเนินเรื่อง	-มีการดำเนินเรื่องที่กระชับ ชวนให้ติดตามอยู่ตลอด มีการใช้เทคนิคที่หลากหลาย ไม่ซ้ำกัน ทำให้ไม่รู้สึกได้รรรตในการชม
Global Warming Motion Graphic (Indonesia)	ศึกษาเกี่ยวกับการใช้สี	วงกลม มีการใช้สีสันทันทีสไตและสีสันทันทีที่มีความเหมาะสมกันช่วงสถานการณ์นั้นๆ ซึ่งสีที่ใช้จะมีการตัดกับพื้นหลังอย่างชัดเจนสีแต่ละช่วงจะเปลี่ยนไปตามช่วง ซึ่งมีทั้งโทนร้อน โทนเย็น
ศึกษาการออกแบบไอคอนแบบ flat design	ศึกษาการออกแบบไอคอนแบบ flat design	ไอคอนต่างๆดูมีมิติมากขึ้นโดยใช้เงายาว
the best animated infographics of the world 1280x720	ศึกษาการด้านเทคนิคและการจัดองค์ประกอบภาพ	เป็นอินโฟกราฟฟิคเคลื่อนไหวที่ถือได้ถือได้ว่า เป็นอินโฟกราฟฟิคที่ดีที่สุดในโลก เป็นอินโฟกราฟฟิคที่ดูแบบๆแต่มีการนำเสนอเทคนิคต่างๆ ที่มีความหลากหลายขึ้นชวนให้ติดตาม
The British Council - Social Media & You	ศึกษาการการลำดับข้อมูล/การดำเนินเรื่อง	มีสีที่ไปในโทนเดียวกันทำให้ง่ายต่อการจดจำ มีการแบ่งแยก โทสีและอารมณ์ของภาพที่ชัดเจนมีการนำเสนอที่หลากหลายชวนให้ติดตาม ตัวละครมีการเล่นกับตัวอักษรทำ ให้รู้สึกทำให้เรื่องดูไม่น่าเบื่อ
Evolution iphone	ศึกษาการเรียบเรียงข้อมูลแบบอินโฟกราฟฟิค	มีการแบ่งสี แบ่งโซน มีไอคอนรูปภาพที่เป็นสัญลักษณ์ซึ่งผ่านการสรุปวิเคราะห์มาแล้ว อีกทั้งมีตัวหนังสือที่น้อย ไม่เยอะเกินไปและสามารถเข้าใจเรื่องราวๆต่างได้ในเวลาไม่กี่นาที
infograohic elements bundle	ศึกษา การแทนค่าต่างเป็น infographic	รูปทรงต่างๆมีลักษณะที่หลากหลาย สร้างความแปลกใหม่มีการแบ่งสีและใช้สี 2-3 สี เพื่อให้ง่ายต่อการจำ มีการรวบรวม ข้อมูลที่เป็นสถิติและแทนข้อมูลที่รวบรวมด้วยแผนภูมิ รูปภาพ กราฟ

### 3.5. วิเคราะห์สีที่ใช้ในการออกแบบ

Mood and tone



3.6. FONT

# FONT

ENG

FONT QUARK

THAISANS NAUE  
THAISANS NAUE

ThaiSans Neue  
ThaiSans Neue

1 2 3 4 5 6 7 8 9

TH

FONT THAISANS NAUE

ไทยแซนส์ นอย  
ไทยแซนส์ นอย

3.7. แนวคิดในการออกแบบ

# Concept machine+

วันรุ่น อายุ 12-18 ปี

ชอบในการค้นคว้า เรียนรู้ ทดลอง คิดวิเคราะห์ มีความคิดที่เป็นระบบ และมีความรวดเร็วเป็นวัย  
 แห่งการแห่งรู้สิ่งใหม่ๆ มีอารมณ์ที่หลากหลาย



concept machine +

ระบบกลไก ที่เชื่อมต่อเรื่องราวดีๆ

ระบบกลไกมีการส่งทอดและถ่ายทอดข้อมูลอย่างเป็นระบบ ซึ่งจะประกอบไปด้วยกระบวนการต่างๆ เช่น การนำเข้า การผลิต และการส่งข้อมูลออก ซึ่งทั้งสามอย่างนี้จะต้องเชื่อมเข้าด้วยกันระบบต่างๆ การทำงานจะเป็นเหมือนเครื่องจักรที่จะมีกลไกซ่อนไว้ข้างใน ระบบกลไกจะเป็นตัวการในการเชื่อมต่อวัตถุให้วัตถุสามารถเคลื่อนที่จากต้นทางไปยังปลายทาง ระบบกลไกมีการส่งถ่ายข้อมูลออกไปในหลายๆทางซึ่งขึ้นอยู่กับระบบการทำงาน และระบบกลไกยังเป็นการเชื่อมต่อกันกับอุปกรณ์ต่างๆที่อยู่ภายในเข้าด้วยกัน เป็นเหมือนกับโซเชียลที่มีการเชื่อมต่อ ติดต่อกัน สื่อสารระหว่างกันได้หลากหลายช่องทาง การเชื่อมต่อของโซเชียลจะเป็นการเชื่อมต่อกันระหว่างบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่ง ซึ่งเป็นการส่งต่อข้อมูลผ่านตัวกลางต่างๆ ทั้งทางอินเทอร์เน็ตและทางสื่อโซเชียล การเชื่อมต่อข้อมูลทางโซเชียลจะเป็นไปอย่างรวดเร็วเหมือนกับระบบกลไกที่มีการทำงานที่รวดเร็ว วัยรุ่นส่วนมากชอบในการเรียนรู้ ชอบในการทดลอง ชอบในการค้นหา มีกระบวนการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ เพราะฉะนั้นระบบกลไกจึงเป็นกุญแจที่สำคัญในการเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องราวดีๆของโซเชียล ซึ่งโซเชียลมีการทำงานที่เป็นระบบ การทำงานของโซเชียลถือได้ว่าเป็นระบบการทำงานแบบกลไกการเคลื่อนที่ไปเรื่อยๆ เพื่อส่งทอดข้อมูลต่างๆไปยังผู้รับ มีการใช้สีที่เข้ากับยุคสมัยมากขึ้น เพราะวัยรุ่นถือได้ว่าเป็นวัยที่มีอารมณ์ที่หลากหลาย สีที่ใช้จึงมีความหลากหลาย และสีส่วนใหญ่จะมาจากสีโลโก้ของสื่อโซเชียลต่างๆที่ส่วนใหญ่เป็นที่นิยมในหมู่วัยรุ่น โดยที่จะขอฟลางจากเดิม เพื่อให้รู้สึกดูแล้วสบายสายตา โดยสีที่ใช้เปรียบได้กับชิ้นส่วนต่างๆในระบบกลไกของเครื่องจักรที่มีหลากหลายชิ้น

## บทที่ 4

### การออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน

จากการวิเคราะห์ในด้านต่างๆทั้งด้านสื่อออนไลน์และด้านพฤติกรรมของวัยรุ่นช่วงอายุ 12 -18 ปี จึงได้มาเป็นคอนเซ็ป machine +

#### 4.1 ทรูปคอนเซ็ป

ระบบกลไกมีการส่งทอดและถ่ายทอดข้อมูลอย่างเป็นระบบ ซึ่งจะประกอบไปด้วยกระบวนการต่างๆ เช่น การนำเข้า การผลิต และการส่งข้อมูลออก ซึ่งทั้งสามอย่างนี้จะต้องเชื่อมเข้าด้วยกันระบบต่างๆ การทำงานจะเป็นเหมือนเครื่องจักรที่จะมีกลไกซ้อนไว้ข้างใน ระบบกลไกจะเป็นตัวการในการเชื่อมต่อวัตถุให้วัตถุสามารถเคลื่อนที่จากต้นทางไปยังปลายทาง ระบบกลไกมีการส่งถ่ายข้อมูลออกไปในหลายๆทางซึ่งขึ้นอยู่กับระบบการทำงาน และระบบกลไกยังเป็นการเชื่อมต่อกันกับอุปกรณ์ต่างๆที่อยู่ภายในเข้าด้วยกัน เป็นเหมือนกับโซ่เช็ลที่มีมีการเชื่อมต่อ ติดต่อกัน สื่อสารระหว่างกัน ได้หลากหลายช่องทาง การเชื่อมต่อของโซ่เช็ลจะเป็นการเชื่อมต่อกันระหว่างบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่ง ซึ่งเป็นการส่งต่อข้อมูลผ่านตัวกลางต่างๆ ทั้งทางอินเตอร์เน็ตและทางสื่อโซลเช็ล การเชื่อมต่อข้อมูลทางโซ่เช็ลจะเป็นไปอย่างรวดเร็ว เหมือนกับระบบกลไกที่ทำงานที่รวดเร็ว วัยรุ่นส่วนมากชอบในการเรียนรู้ ชอบในการทดลอง ชอบในการค้นหา มีกระบวนการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ เพราะฉะนั้นระบบกลไกจึงเป็นกุญแจที่สำคัญในการเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องราวต่างๆของโซ่เช็ล

#### 4.2 เรื่องย่อ

##### เรื่องย่อครั้งที่ 1

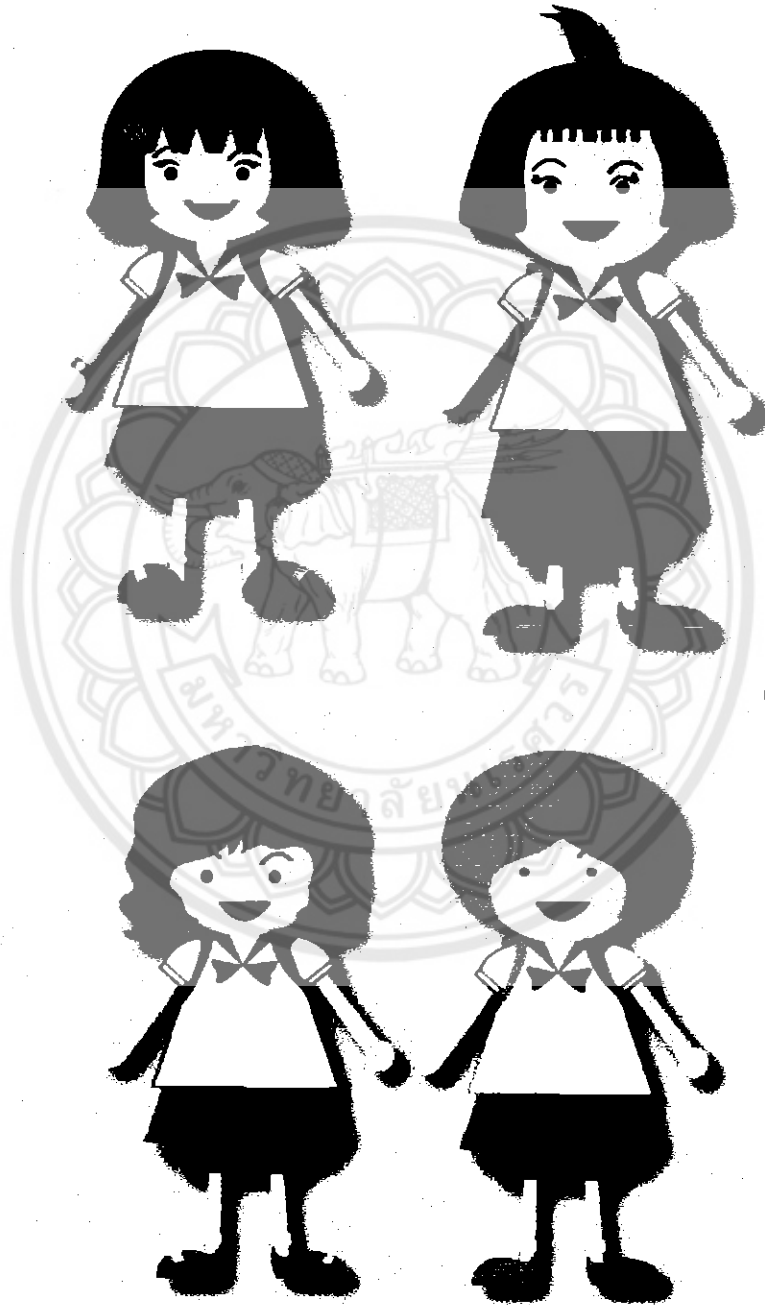
เรื่องราวเกี่ยวกับข้อดีในการใช้สื่อออนไลน์ในแต่ละประเภทในการทำรายงานวิชาวิทยาศาสตร์เรื่องการสืบพันธุ์และการตอบสนองของพืช ของเหล่าเดอะแก๊งทั้งสี่ ซึ่งประกอบด้วย มะลิ มาลี พุคซ้อน และแดงไทย ซึ่งต้องส่งรายงานในวันจันทร์ ซึ่งมีเวลาในการทำสองวันเท่านั้น โดยสรุปอกว่าทุกคนต้องมีส่วนร่วมในการทำรายงานครั้งนี้ แต่ในวันนั้นพุคซ้อนไม่ได้มาเรียนและพุคซ้อนไม่รู้รายละเอียดของของรายงานนี้เลย เหล่าเดอะแก๊ง จะแก้ปัญหาได้อย่างไรและรายงานจะเสร็จทันเวลาหรือไม่.....

##### ครั้งสุดท้าย

เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับข้อดีในการใช้สื่อออนไลน์ในแต่ละประเภทในการทำรายงานวิชาวิทยาศาสตร์ของเหล่าเดอะแก๊งทั้งสี่ ประกอบด้วย ลิงค์ โหลด เดย์รี่ และเทล ซึ่งต้องส่งรายงานในวันจันทร์นี้โดยสรุปอกว่าทุกคนต้องมีส่วนร่วมในการทำรายงานครั้งนี้ ซึ่งทั้งสี่คนมีเวลาในการทำแค่สองวัน แต่ในวันนั้นเดย์รี่ไม่

ได้มาเรียนเลขไม่รู้รายละเอียดต่างๆของรายงาน เหล่าคณะแก๊งจึงใช้สื่อออนไลน์ในการเชื่อมต่อกันในการทำ  
รายงานที่ครูได้มอบหมาย

4.3 คาแรคเตอร์ตัวละคร



ภาพที่ 43 ภาพสมกตตัวละคร ครั้งที่ 1





ภาพที่ 44 ภาพสเกตตัวละคร ครั้งที่ 2

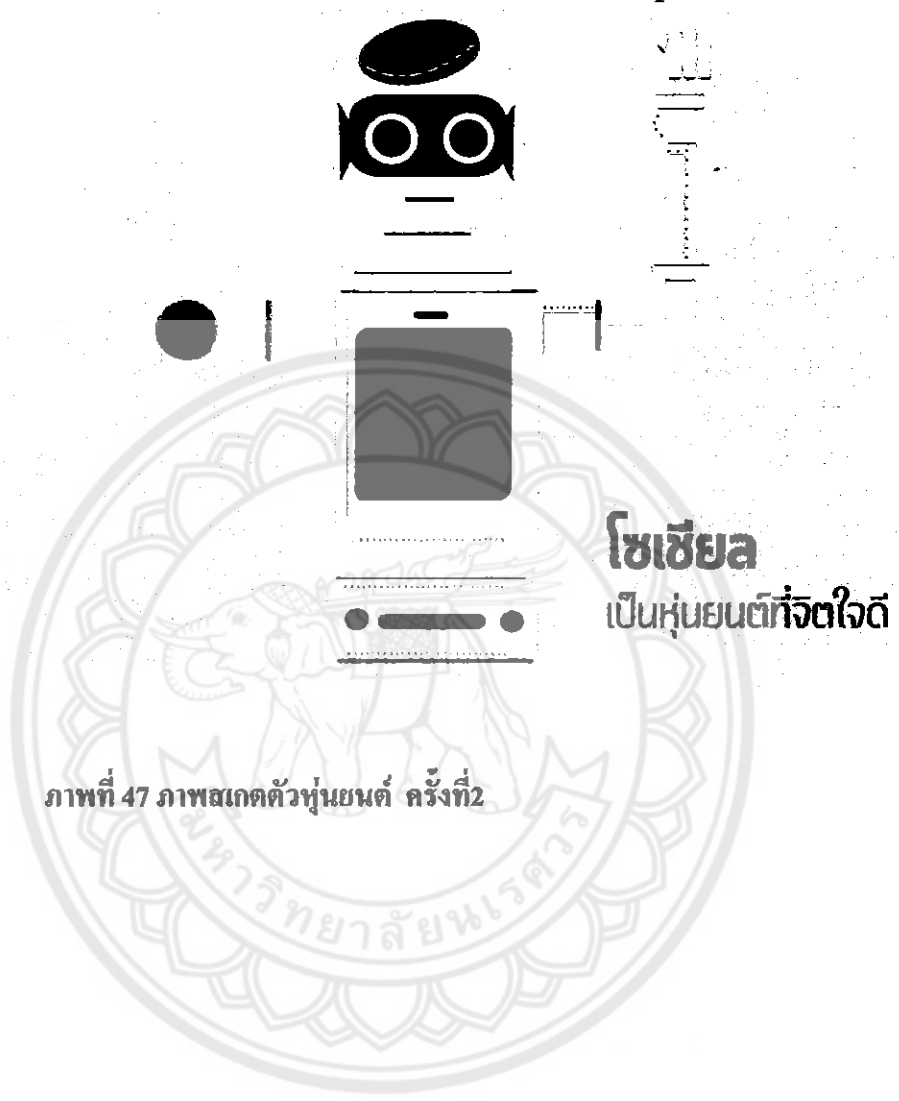
# คาแร็คเตอร์



ภาพที่ 45 ภาพสเกดตัวละคร ครั้งที่ 3



ภาพที่ 46 ภาพสเกดตัวหุ่นยนต์ครั้งที่ 1

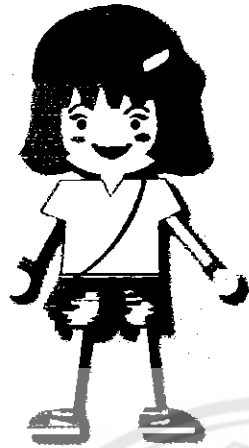


ภาพที่ 47 ภาพแสดงตัวหุ่นยนต์ ครั้งที่ 2

โซเซียล  
เป็นหุ่นยนต์ที่จิตใจดี

มหาวิทยาลัยนเรศวร

4.4 ที่มาของตัวละคร



### ลิงค์ (link)

หมายถึง  
การเชื่อมโยง สื่อสารระหว่างกัน

นิสัย

- สิวขี้เล่น
- มีความเป็นผู้นำ
- ชอบติดตามข่าวสารอยู่ตลอดเวลา

ภาพที่ 48 ที่มาของลิงค์ 1



ภาพที่ 49 ที่มาของลิงค์ 2



แพลตฟอร์มแหล่ง  
เรียนรู้ต่างๆรอบตัว

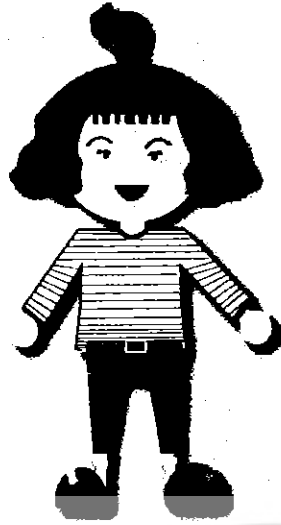


เว็บไซต์ค้นหาที่ใช้ในการ  
พูดคุยกันระหว่างเพื่อน



เป็นตัวกลางในการพูดคุยติดต่อสื่อสาร

ภาพที่ 50 ที่มาของลิงค์ 3



# โหลด (load)

หมายถึง การอัปโหลดข้อมูลลงโซเชียล

นิสัย

- สาวหัว ลุยๆ
- ชอบถ่ายรูป
- ชอบเรียนรู้สิ่งใหม่ๆที่ถูรอบตัว

ภาพที่ 51 ที่มาของโหลด 1



ภาพที่ 52 ที่มาของโหลด 2



เป็นแหล่งในการอัปโหลด



เก็บรูปภาพและ วิดีโอ ได้อย่างมากมาย

เป็นแหล่งเรียนรู้และถ่ายทอดข้อมูลต่างๆออกมาทางรูปภาพและตัวหนังสือ

ภาพที่ 53 ที่มาของโหลด 3



# เลย์รี่ (larry)

หมายถึง  
ชื่อนกในทวีตเตอร์

## นิสัย

- สาวสังคม
- ชอบเข้าสังคม
- มีเพื่อนเยอะ
- มีคนติดตามมากมาย

ภาพที่ 54 ที่มาของเลย์รี่ 1



ภาพที่ 55 ที่มาของเลย์รี่ 2



เป็นแหล่งในการระบายอารมณ์ของคน ทวิตเตอร์จึงมีสิ่งคนที่หลากหลาย

ภาพที่ 56 ที่มาของเลย์รี่ 3



# เทา (tale)

หมายถึง

การบอกเล่าเรื่องราวผ่านทาง  
ภาพและตัวหนังสือ

นิสัย

- สาวเรียบร้อย
- ชอบเขียนบล็อก
- ทำงานอย่างเป็นระบบ

ภาพที่ 57 ที่มาของเทลา 1



ภาพที่ 58 ที่มาของเทลา 2



มีการจัดการเรื่องราวต่างๆที่เป็นระเบียบ  
มีการบันทึกเรื่องราวต่างๆที่เป็นหมวดหมู่



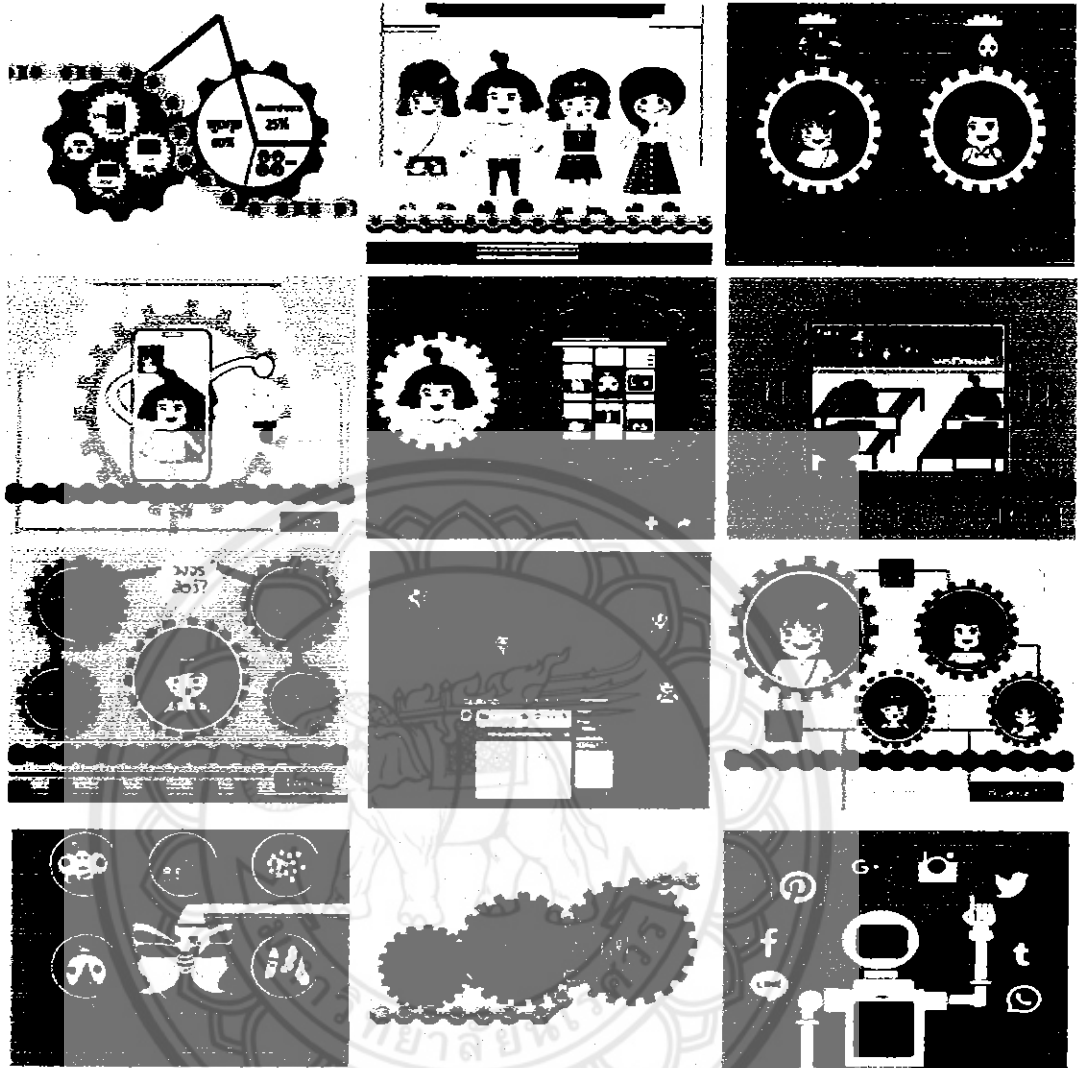
จะไม่ใช้โฆษณาหรือแบนเนอร์  
ห้ามลือคมีการจัดการที่เป็นระบบ



มีการจัดการข้อมูลที่เป็นระเบียบเรียบร้อย เป็นหมวดหมู่

ภาพที่ 59 ที่มาของเทลา 3

4.5 ฉาก



ภาพที่ 60 ภาพฉากและสตอรี่บอร์ด โคจรรวม(แบบจริง)



#### 4.6 บท

##### บทครั้งที่ 1

1. เกริ่นเข้าเนื้อหา โดยใช้ตัวละครบอกเล่า

2. ในปัจจุบันวัยรุ่นไทยนิยมใช้อินเตอร์เน็ต 7 ชั่วโมง/วัน และ 50 ชั่วโมงต่อ สัปดาห์ ซึ่งถือได้ว่ามีปริมาณการใช้ที่สูงมาก โดยอุปกรณ์ที่สำคัญที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารคือ 1 โน้ตบุ๊ก 33 % 2. คอมพิวเตอร์ 31 % 3. โน้ตบุ๊ก 24% และอื่นๆอีก 10 % โดยใช้สื่อออนไลน์สำหรับ พุดคุยถึง 60 % อัปเดตข้อมูล 25 % และอัปเดตรูปภาพและแชร์วิดีโอ 15 %

3. สื่อออนไลน์ที่ได้รับความนิยมในปี 2015 ได้แก่ 1 เฟสบุ๊ก 40% 2 ไลน์ 20% 3 ทรูทวิตเตอร์ 12 % 4 อินสตาแกรม 10% 5 ทวิตเตอร์ 7 % 6 tumblr 5% 7 what app 3% และ 8 pinterest 1%

4. เราสามารถแยกประเภทของสื่อออนไลน์ได้เป็น 4 ประเภท โดย

ประเภทที่ 1 คือ chat มี line และ what app มีข้อดีคือตัวสติ๊กเกอร์ไลน์เป็นตัวโปรโมทแบรนด์ ซึ่งเราสามารถสร้างสติ๊กเกอร์แบรนด์ของตัวเองได้ โดยมี Official Account หรือ บัญชี Account ของคนดังบริษัทที่มีชื่อเสียง ซึ่งเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่แบรนด์สามารถส่งข้อมูลข่าวสารให้กับผู้ติดตามคนอื่นๆ ได้มากขึ้น และ/สามารถโทรศัพท์ผ่าน LINE Call สำหรับการติดต่อธุรกิจทางไกล ด้วยค่าบริการราคาที่ถูกมาก เพราะเป็นการ โทรผ่าน VOIP ส่วน what app เป็นตัวสื่อสารหรือเชื่อมต่อ โดยการแชททางธุรกิจ ที่มีการติดต่อสื่อสารกัน

ประเภทที่สอง คือ blog มี tumblr ข้อดี คือ เป็น เว็บไซต์ที่มีจุดเด่นตรงที่ผู้ใช้สามารถอัปเดตรูปภาพเคลื่อนไหว ภาพ gif ลงไปได้ ซึ่งต่างจากแพลตฟอร์มอื่นๆ เช่น Facebook ที่ไม่รองรับฟังก์ชันนี้

ประเภทที่ 3 ด้าน รูปภาพ คือ อินสตาแกรมถือได้ว่า เป็น โซเชียลมีเดียที่เราสามารถอัปเดตรูปภาพต่างๆ และแชร์ให้กับผู้ติดตามของเราได้ โดยที่แบรนด์ต่างๆ สมัยนี้ก็นิยมใช้ Instagram เป็นสื่อกลางเพื่อโปรโมทสินค้าต่างๆ และสร้างภาพลักษณ์ของธุรกิจและใช้เป็นเครื่องมือในการศึกษาข้อมูลและเป็นแหล่งข้อมูลทางธุรกิจ

ประเภทที่ 4 การอัปเดตข้อมูลข่าวสาร คือ facebook google+ twitter และ pinterest โดยเฟสบุ๊ค ช่วยในการสร้าง Brand สินค้าให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น/ช่วยโปรโมทสินค้าและบริการใหม่ นำเสนอข้อมูลองค์กร และสร้างกลุ่มลูกค้าใหม่จำนวนมากในเวลาอันสั้น google+ มีผลต่อการทำ SEO ที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด ในหมู่โซเชียล และหากโพสบทความหรือสิ่งต่างๆ จะมีผลต่ออันดับการเสิร์ชของ google ทำให้ข้อมูลที่เราโพสปรากฏเป็นอันดับต้นๆ ของการค้นหา twitter ช่วยในการในการแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็นความคิดเห็นทั้งจากลูกค้าทางธุรกิจและผู้บริโภค เพื่อนำข้อมูลเหล่านั้นมาพัฒนาผลิตภัณฑ์ต่อไปใน/และทราบผลของกระแสตอบรับได้โดยทันทีอนาคต และ pinterest สามารถสะท้อน “บุคลิก” ของแบรนด์ได้และ Pinterest ถือเป็นเครื่องมือในการสำรวจเทรนด์ในการตลาดที่มีประสิทธิภาพ โดย สื่อทั้งสี่ประเภทนี้มีผลต่อการทำ seo หรือ การทำให้บทความ หรือสิ่งของเราปรากฏอันดับต้นๆ ในการเสิร์ชของ google

5 สำหรับเวลาที่คนส่วนใหญ่นิยมโพสต์สื่อออนไลน์

เฟซบุ๊ก 13.00คนแชร์มากที่สุด 15.00 คนคลิกมากที่สุด 9.00-19.00 ได้รับคำแนะนำจากแฟนเพจ  
ทวิตเตอร์

17.00 มีการรีทวีตสูงสุด

12.00 และ 18.00 มีการคลิกมากที่สุด

ไลน์? และ what app เป็นรูปแบบการแชท คนจะใช้เวลาที่ไม่แน่นอน

Pintrest เวลา 20.00-23.00

Tumblrเวลา11.00

Instagram15.00-16.00

Google+ 9.00

จะเห็นได้ว่าช่วงเวลาในการโพสต์ของสื่อออนไลน์ต่างๆ มีผลในด้านธุรกิจ และการโฆษณาอย่างมาก

6 จากสถิติแนวโน้มในการใช้สื่อออนไลน์ในปี2015 คนใช้สื่อออนไลน์ในการเชื่อมต่อสื่อสารกัน 80 % แต่  
ในอีก5ปีข้างหน้า หรือปี 2563 จะมีการเชื่อมต่อของสื่อสารกันเพิ่มขึ้นเป็น95% และเชื่อว่าในอีกไม่กี่ปี  
ข้างหน้าการเชื่อมต่อในการติดต่อสื่อสารทางสื่อออนไลน์จะเพิ่มขึ้นจนถึง100%

## บทครั้งที่ 2

วัยรุ่นไทยใช้สื่อออนไลน์เพื่อการศึกษาสื่อออนไลน์ถือว่า เข้ามามีบทบาทมากในปัจจุบัน ซึ่งมีถือเป็นปัจจัยที่สำคัญ ของวัยรุ่น วัยรุ่นไทยเกือบทุกคนจะใช้มือถือในการเข้าถึง สื่อออนไลน์ถึง 33% คอมพิวเตอร์ 31% โน้ตบุ๊ก 24% และอุปกรณ์อื่นๆอีก 10% โดยใช้เพื่อพูดคุยติดต่อดีสารมากถึง60% อัปเดตข้อมูลต่างๆ 25% และอัปเดตรูปภาพและวีดีโอ 15%

เราสามารถที่จะใช้สื่อออนไลน์ในการแชร์ความรู้เทคนิคต่างๆ ทั้งประสบการณ์การเรียนรู้ เพื่อเรียนรู้ร่วมกัน ผ่านทางสื่อออนไลน์กับการศึกษาจะมีอะไรบ้างไปดูกัน เลยอันดับหนึ่ง1... ตกเป็นของ facebook ซึ่งได้รับความนิยมมากถึง 40 % facebookช่วยในการแบ่งปันความรู้แลกเปลี่ยนความคิดได้อย่างรวดเร็วและสามารถเรียนรู้วิธีการเทคนิคต่างๆหรือ ทริคในการเรียน รวมไปถึงการสอนการบ้านทางสื่อออนไลน์, อันดับต่อไปอันดับที่ 2.สื่อที่มาแรงไม่แพ้เฟสบุคอย่าง . line ได้รับความนิยมถึง 20% โดย line สามารถวีดีโอคอลพูดคุยเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้การทำงาน และ สติ๊กเกอร์ไลน์ใช้เป็นตัวแสดงความรู้สึกต่างๆซึ่งเป็นตัวช่วยในการกระตุ้นการทำงาน อันดับ ต่อไปอันดับที่ 3..น้องใหม่มาแรงอย่าง google+ ซึ่งได้รับความนิยมถึง 12% google+ใช้สำหรับค้นหาข้อมูลในการหางานที่สนใจและ สามารถเลือกแชร์ข้อมูลความรู้ต่างๆให้กับเพื่อนได้ อันดับ ต่อไปอันดับที่...4.หนีไม่พ้นแอปฯแต่งรูปยอดนิยมอย่าง..instagram ที่ได้รับความนิยมถึง 10% โดย ..instagramสามารถอัปเดตวีดีโอรูปภาพเพื่อแสดงความคืบหน้าการทำงาน หรือใช้บันทึกวีดีโอรูปภาพในส่วนที่เป็นสาระสำคัญ ของการเรียน เพื่อให้เพื่อนที่ไม่มาเรียนสามารถส่งงานและเข้าใจในเนื้อหา อันดับต่อไปอันดับที่5.ตกเป็นของ twitter ได้รับความนิยม 7% สำหรับ twitter สามารถช่วยในการหาคำตอบและการแลกเปลี่ยนความคิด ซึ่งสามารถทราบผลได้ทันทีและรวดเร็ว อันดับ ต่อไปเป็นอันดับที่ 6 ตกเป็นของบล็อกอย่าง .tumblr ที่ได้รับความนิยม 5% tumblrสามารถเขียนเรื่องราวผ่านบล็อก เพื่อบอกเล่าประสบการณ์ต่างๆหรืออธิบายกระบวนการและรายละเอียดในการทำงาน เพื่อเป็นการแชร์ความรู้ร่วมกันอันดับต่อไป อันดับ ที่ 7.แชทยอดนิยม อย่าง what app ได้รับความนิยม 3 % what app สามารถส่งไฟล์งานตัวอย่างแนบไปให้เพื่อนดูได้ และเป็นสื่อกลางในการพูดคุย แลกเปลี่ยนความรู้โดยการแชทกันและอันดับสุดท้าย อันดับที่ 8 เป็น .pinterest ได้รับความนิยมมากถึง.....1% เท่านั้นpinterest จะได้รับความนิยมในต่างประเทศมาก pinterestรวบรวมผลงานต่างๆไว้มากมาย มีการจัดเป็นหมวดหมู่ทำให้เป็นแรงบันดาลใจในการทำงานต่างๆได้ และสามารถนำ รูปภาพ การ์ตูน มาใช้ในการประดับ ตกแต่งงานหรือนำ มาใช้ในวิชาศิลปะและวิชาอื่นๆ

จากสถิติการสื่อสารในปี2015 วัยรุ่นมีการติดต่อดีสารกัน85 % แต่ในอีก5 ปีข้างหน้า หรือในปี 2563 การสื่อสารจะเพิ่มขึ้นถึง95% และเชื่อว่า ในอนาคตในอีกไม่กี่ปีการสื่อสารจะดีขึ้นและสามารถควบคุมได้ทั่วประเทศจนเต็ม 100 % ซึ่งการติดต่อดีสารส่วนมากจะใช้สื่อออนไลน์เป็นตัวกลางในการเชื่อมต่อดีสารระหว่างกัน สื่อออนไลน์เป็นเสมือนดาบสองคม เป็นทั้งดีและไม่ดีหากเรารู้จักแบ่งเวลา เรียนรู้ ข้อดีของสื่อออนไลน์แต่ละประเภท สื่อออนไลน์ก็จะสร้างประโยชน์. \*\*จบ\*\*

### บทครั้งที่ 3

(1) พี่เซี่ยล จะพาน้องๆ ไปรู้จักข้อดีของการใช้สื่อออนไลน์เพื่อการศึกษา สื่อออนไลน์ ถือได้ว่าเข้ามามีบทบาทมากในปัจจุบัน โดยเฉพาะโทรศัพท์ (2)วัยรุ่นไทยเกือบทุกคนใช้โทรศัพท์เพื่อการเข้าถึง สื่อออนไลน์ ถึง 33% (3)คอมพิวเตอร์ 31% (4)แล็ปท็อป 24% (5)และอุปกรณ์อื่นๆอีก 10% (6)โดยใช้เพื่อพูดคุยติดต่อสื่อสารมากถึง...60% (7) อีพเจตข้อมูลต่างๆ 25% (8) และอีพโหลดรูปภาพและวีดีโอ 15% (9).เรามาลองดูกันว่า การใช้สื่อออนไลน์เพื่อการศึกษาจะมีข้อดีอย่างไรบ้าง ตัวอย่าง เช่น (10) วิชาวิทยาศาสตร์ ของชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น คุณครูให้จับกลุ่มทำรายงาน กลุ่มละ4คน (11)ประกอบด้วย มะลิ มาลี พุดซ้อน และแดงไทย โดยทุกคนต้องมีส่วนร่วมในการทำรายงานชิ้นนี้ (12) เริ่มต้นที่มะลิ (13)รับผิดชอบในการประสานงานและคอยแบ่งหน้าที่ให้กับเพื่อน โดยผ่านfacebook

facebook ได้รับความนิยมมากถึง 40 % สามารถแบ่งปันความรู้ เทคนิคต่างๆหรือ ทริคในการเรียน รวมไปถึงการสอนการบ้านผ่านสื่อออนไลน์, (14)แถมยังมีแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้อย่างรวดเร็ว (15)จากนั้นมะลิได้ใช้ไลน์ในการวีดีโอถึงมาลีเพื่อให้มาลีหาข้อมูลในการทำรายงาน

(16). lineก็เป็นสื่อที่มาแรงไม่แพ้ facebook ได้รับความนิยมถึง 20% โดย line สามารถวีดีโอคอลพูดคุยเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้การทำงาน, ตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ก็มีจุดเด่น ที่เป็นการแสดงความรู้สึกต่างๆซึ่งเป็นตัวช่วยในการกระตุ้นการทำงานอีกด้วย (17) มาลี เริ่มสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมจาก google+

(18) โดยค้นหาข้อมูลและ เลือกรวบรวมข้อมูลความรู้ให้กับเพื่อนๆ (19)ซึ่งgoogle+ เป็น นื่องใหม่มาแรงที่ได้รับความนิยม 12% (20)ในวันที่คุณครูส่งงานกลุ่ม (21)พุดซ้อนติดธุระกับครอบครัว ไม่ได้มาเรียน (22)มะลิจึงทำการบันทึกภาพ วีดีโอโดยอีพโหลดลงในอินสตาแกรมและแทรกพุดซ้อน

(23)อินสตาแกรม ได้รับความนิยมถึง.. 10% สามารถอีพโหลด รูปภาพ (24)วีดีโอ ในเวลาสั้นๆ ในส่วนที่เป็นสาระสำคัญของการเรียน ถือได้ว่าเป็นแอปฯแต่งรูปยอดนิยมในหมู่วัยรุ่นสมัยนี้เลยทีเดียว (25)พุดซ้อนจึงรับหน้าที่ในการหาคำและความหมายของคำศัพท์ (26) โดยการตั้งคำถามผ่านทาง

ทวิตเตอร์ (26)ซึ่ง ได้รับความนิยมในหมู่วัยรุ่น 7% เป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน สามารถที่จะทราบคำตอบได้ทันที (27) และสุดท้ายแดงไทย (28)ใช้บล็อกในการหาข้อมูลจากผู้ที่มีประสบการณ์ในการทำงาน เพื่อศึกษาปัญหาและวิธีการแก้ไข โดยผ่านทาง tumblr

(29)บล็อกอย่าง .tumblr ที่ได้รับความนิยม 5% โดยการบอกเล่าประสบการณ์ต่างๆหรืออธิบายกระบวนการและรายละเอียดในการทำงาน เพื่อเป็นการแชร์ความรู้ร่วมกัน (30) ข้อมูลในส่วนต่างๆที่ มาลี พุดซ้อน และแดงไทยได้หามา ถูกส่งมาให้มะลิเป็นคนรวบรวม (31)โดยทุกคนใช้แชทยอดนิยม อย่าง what app ที่ได้รับความนิยม 3 % (32)ในการส่งไฟล์งานตัวอย่างแนบไปให้มะลิดู เพื่อตรวจความเรียบร้อยของงาน

(33)สุดท้าย มะลิหาภาพเพื่อมาใช้ประกอบรายงานจาก

pinterestซึ่ง ได้รับความนิยมมากถึง.....1% (34) pinterest เป็นแรงบันดาลใจในการทำรายงานต่างๆ โดยการนำรูปภาพ ตัวการ์ตูน มาใช้ประกอบในรายงาน (35) และเป็นเสมือนแหล่งรวบรวมผลงานต่างๆไว้มากมาย มี

การจัดที่เป็นหมวดหมู่ (36)สุดท้ายรายงานเสร็จสมบูรณ์ส่งทันเวลา (37) ทุกคนได้มีส่วนร่วมในการทำงาน โดยการติดต่อสื่อสารกันทางสื่อออนไลน์ในแต่ละประเภท

(38)จากสถิติการใช้สื่อออนไลน์ในปี2015 วิทยุมีการติดต่อสื่อสารกันมากถึง 85 % (39)ซึ่งในอีก5 ปีข้างหน้า หรือในปี 2563 การสื่อสารจะเพิ่มขึ้นเป็น95% (40) พี่โชนีลเชื่อว่า ในอนาคตการสื่อสารจะดีขึ้น และสามารถครอบคลุมทั่วประเทศ 100% (41) การติดต่อสื่อสาร โดยการใช้สื่อออนไลน์เป็นตัวกลางในการเชื่อมต่อสื่อสารระหว่างกัน (42)แต่บางครั้งก็เป็นเสมือนดาบสองคม มีทั้งดีและไม่ดี (43)หากน้องๆศึกษาให้ดี ไม่เขมามากเกินไป (44)ใช้สื่อออนไลน์แต่ละประเภทให้ถูกต้องเหมาะสม จะสร้างประโยชน์อย่างแน่นอน พี่โชนีลขอการันตี

\*\*จบ\*\*



### บทครั้งสุดท้าย

- (1) วันนี้โซเชียล จะพาน้องๆ ไปรู้จักข้อดีของการใช้สื่อออนไลน์เพื่อการศึกษาการเข้าถึงสื่อออนไลน์ ถือได้ว่าเข้ามามีบทบาทมากในปัจจุบัน โดยเฉพาะสมาร์ทโฟน
- (2) ที่วัยรุ่นไทยเกือบทุกคนใช้มาก ถึง 33%
- (3) คอมพิวเตอร์ 31%
- (4) แล็ปท็อป 24%
- (5) และอุปกรณ์อื่นๆอีก 10%
- (6) โดยใช้เพื่อพูดคุยติดต่อสื่อสารมากถึง...60% เลยทีเดียว
- (7) อีเมลข้อมูลต่างๆ 25%
- (8) อีโพลรูปภาพและวิดีโอ 15%
- (9) เรามาลองดูกันว่า การใช้สื่อออนไลน์เพื่อการศึกษาจะมีข้อดีอย่างไรบ้าง ตัวอย่าง เช่น
- (10) วิชาวิทยาศาสตร์ ของชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น คุณครูให้จับกลุ่มทำรายงาน กลุ่มละ4คน
- (11) ประกอบด้วย ลิงก์ โพลด Larty และทิกเกอร์ ครูเห็นว่าทุกคนต้องมีส่วนร่วมในการทำ
- รายงานชิ้นนี้ (12) เริ่มต้นจากลิงค์
- (13) ใช้ facebook ที่ได้รับความนิยมมากถึง 40 %
- (14) เพื่อรับผิดชอบในการประสานงาน
- (15) และคอยแบ่งหน้าที่ให้กับเพื่อนๆ
- (16) แบ่งปันความรู้ แบ่งปันเทคนิค และ ทริคในการเรียน รวมไปถึงการสอนการบ้านผ่านสื่อออนไลน์ ,ได้อย่างรวดเร็ว
- (17) จากนั้นลิงค์ได้ใช้ไลน์ ที่เป็นสื่อยอดนิยม ไม่แพ้ facebook ได้รับความนิยมถึง 20%
- (18) ในการวิดีโอถึงโพลดเพื่อการหาข้อมูลในการทำรายงาน
- (19) และพูดคุยเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้การทำงาน, มีตัวสติ๊กเกอร์ไลน์คิ้วคิ้ว ที่เป็นจุดเด่นในการ
- แสดงความรู้สึกต่างๆซึ่งเป็นตัวช่วยในการกระตุ้นการทำงานกลุ่มอีกด้วย
- (20) โพลด เริ่มสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมจาก google+
- (21) ซึ่ง เป็น น้องใหม่มาแรงที่ได้รับความนิยม 12%
- (22) โดยค้นหาข้อมูล
- (23) และ เลือกแชร์ข้อมูลความรู้ให้กับเพื่อนๆ
- (24) แต่ในวันที่คุณครูส่งงานกลุ่มนี้ซิ
- (25) Larry
- (26) ติดธุระกับครอบครัว ไม่ได้มาเรียน
- (27) โพลดจึงทำการบันทึกภาพ

- (28) วิดีโอโดยอัพโหลดลงในอินสตาแกรมและแทรก Larry เพื่อจะได้ไม่ตกข่าว
- (29) อินสตาแกรม ได้รับความนิยมถึง.. 10% สามารถอัพโหลด รูปภาพ วิดีโอ ในเวลาสั้นๆ
- (30) ในส่วนที่เป็นสาระสำคัญของการเรียน และมีแอปฯแต่งรูปสุดฮิตที่นิยม ในหมู่วัยรุ่นสมัยนี้ อีกด้วยนะ
- (31) Larry รับหน้าที่ในการหาความหมายของคำศัพท์
- (32) โดยการตั้งคำถามผ่านทางทวิตเตอร์
- (33) ซึ่งก็เป็นอีกหนึ่งช่องทางที่นิยมในหมู่วัยรุ่น 7%
- (34) เป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน สามารถที่จะทราบคำตอบได้ทันที
- (35) และสุดท้ายเทล
- (36) ใช้บล็อก โดย ผ่านทาง tumblr ที่ได้รับความนิยม 5%
- (37) ในการหาข้อมูลจากผู้ที่มีประสบการณ์ในการทำงาน เพื่อศึกษาปัญหาและวิธีการแก้ไข
- (38) ซึ่งบล็อกอย่าง .tumblr ได้บอกเล่าประสบการณ์ต่างๆหรืออธิบายกระบวนการและรายละเอียดในการทำงาน เพื่อเป็นการแชร์ความรู้ร่วมกัน
- (39) ข้อมูลในส่วนต่างๆที่ แต่ละคน ได้หามา ถูกส่งกลับมาให้ลิงค์เป็นคน รวบรวม
- (40) โดยทุกคนใช้แชท อย่าง what app ที่ได้รับความนิยม 3 %
- (41) ในการส่งไฟล์งานตัวอย่าง
- (42) แนนไปให้ลิงค์ดู เพื่อตรวจสอบความเรียบร้อยของงาน
- (43) สุดท้าย เทลหาภาพเพื่อมาใช้ประกอบรายงานจาก pinterest
- (44) ซึ่งจะได้รับความนิยมแค่ 1 % เท่านั้น
- (45) pinterest เสมือนแหล่งรวบรวมผลงานต่างๆ ไว้มากมาย มีการจัดที่เป็นหมวดหมู่
- (46) เป็นแหล่งสร้างแรงบันดาลใจในการทำรายงานต่างๆ สามารถอ้างอิงและนำรูปภาพ ตัวการ์ตูน มาใช้ประกอบในรายงาน
- (47) สุดท้ายรายงานก็เสร็จสมบูรณ์พร้อมข้อมูลรูปภาพอ้างอิงและส่งทันเวลาพอดี
- (48) สมาชิก ได้มีส่วนร่วมในการทำรายงาน ผ่านการติดต่อสื่อสารกันทางข้อดีของสื่อออนไลน์ในแต่ละประเภทได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ
- (49) จากเรื่องราวตัวอย่างสะท้อนให้เห็นว่า การใช้สื่อออนไลน์ในปี2015นี้ วัยรุ่นมีการติดต่อสื่อสารกันมากถึง 85 %
- (50) ซึ่งส่งผลให้ในอีก5 ปีข้างหน้า (หรือในปี 2563 )การสื่อสารจะเพิ่มขึ้นเป็น95%
- (51) ทีโชนเชยลเชื่อว่า ในอนาคตการสื่อสารจะดีขึ้นและสามารถครอบคลุมเต็มพื้นที่ทั่วประเทศ 100%
- (52) แม้ว่าการติดต่อสื่อสาร โดยการใช้สื่อออนไลน์จะเป็นตัวกลางในการเชื่อมสิ่งต่างๆเข้าหากัน
- (53) แต่บางครั้งก็เป็นเสมือนดาบสองคม มีทั้งข้อดีและไม่ดี
- (54) หากน้องๆศึกษาให้ถ่องแท้ ไม่ใช้เวลากับการแชทหรือเล่นเกมมากเกินไป

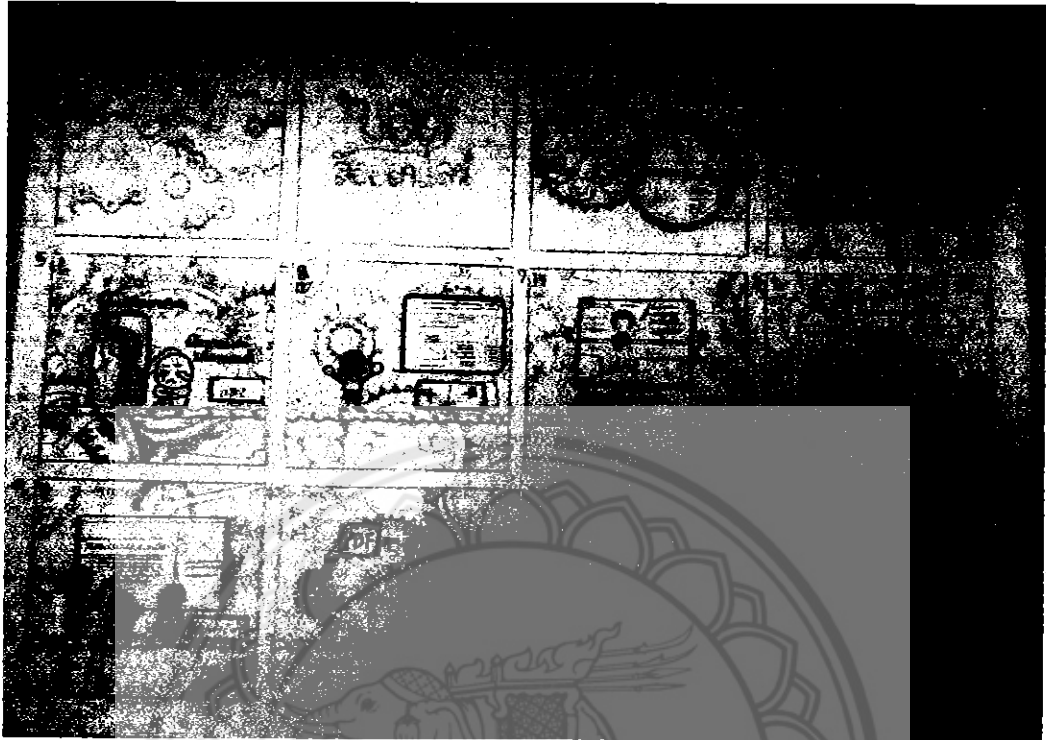
- (55) ก็จะเห็นว่าสื่อออนไลน์แต่ละประเภทสามารถสร้างคุณประโยชน์หลายอย่างได้มากมายเลย  
ที่เคียวพีโซเซียลขอการันตี

**\*\*จบ\*\***

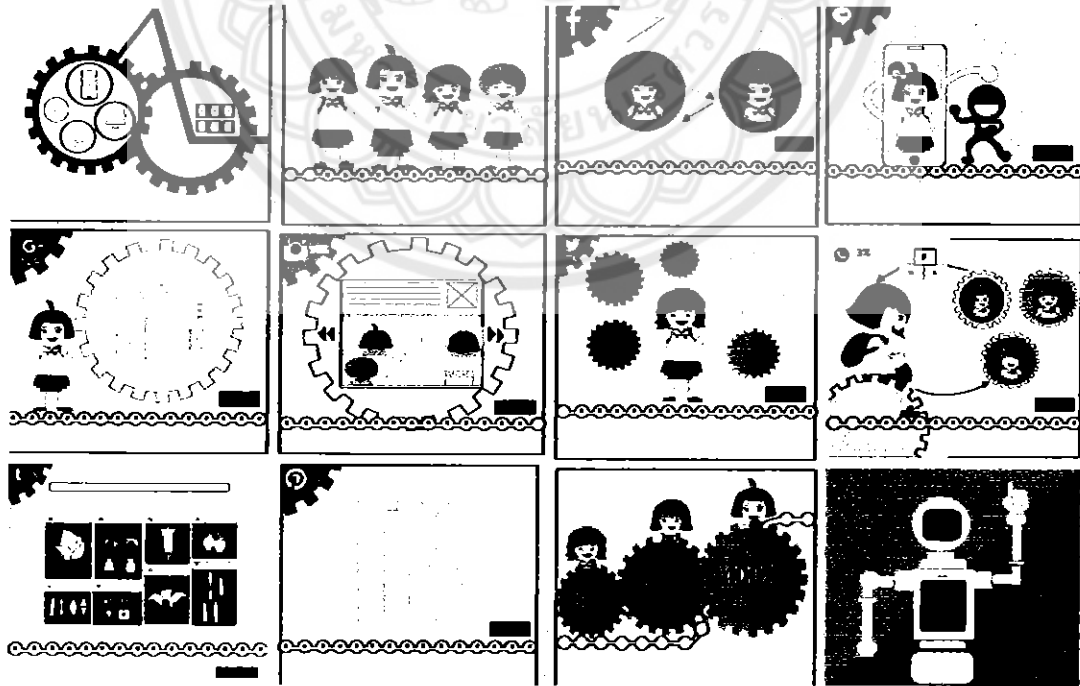




สตอรี่บอร์ด

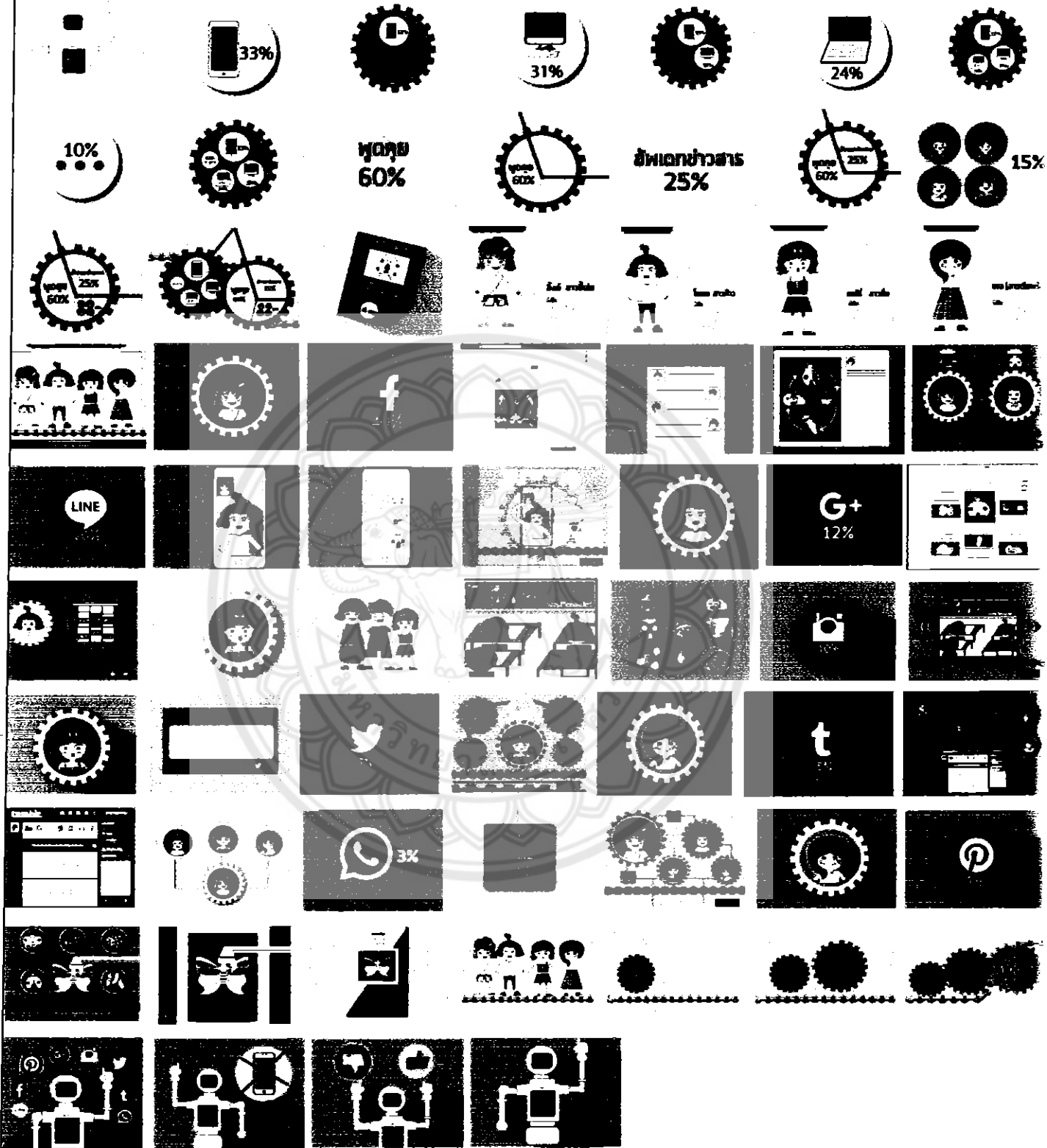


ภาพที่ 61 แบบสเกตสตอรี่บอร์ด ครั้งที่ 1



ภาพที่ 62 แบบสเกตสตอรี่บอร์ด ครั้งที่ 2

สตอรี่บอร์ด(แบบจริง)

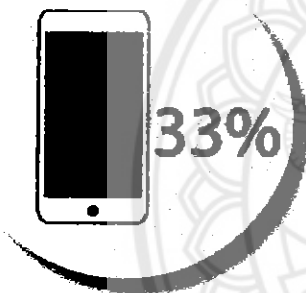


ภาพที่ 63 ภาพฉากและสตอรี่บอร์ด โดยรวม

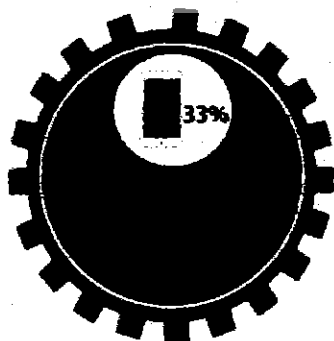


**Video :** หุ่นยนต์  
**Audio :** วันนี้พี่โชนีเชิด จะพาน้องๆ ไปรู้จักข้อดีของการใช้สื่อออนไลน์เพื่อการศึกษาการเข้าถึงสื่อออนไลน์ ถือได้ว่าเข้ามามีบทบาทมากในปัจจุบัน โดยเฉพาะ สมาร์ทโฟน

**Fx**  
**Movement :** ตัวหุ่นยนต์พูด



**Video :** โทรศัพท์และจำนวนเปอร์เซ็นต์  
**Audio :** ที่วัยรุ่นไทยเกือบทุกคนใช้มาก ถึง 33%  
**Fx**  
**Movement :** วงกลมและตัวโทรศัพท์ที่อยู่ด้านในจะค่อยลดขนาดลง



**Video :** รูปฟันเฟืองและโทรศัพท์  
**Audio :** -  
**Fx**  
**Movement :** วงกลมและตัวโทรศัพท์ที่อยู่ด้านในจะค่อยๆ เล็กลงและเข้าไปอยู่ในตัวฟันเฟือง

ภาพที่ 64 สคอรีบอร์ด

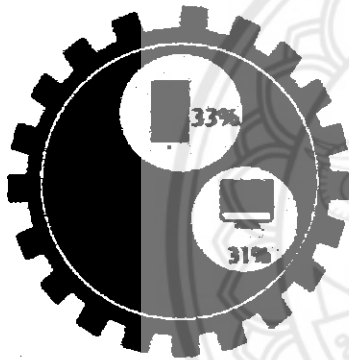


**Video :** คอมพิวเตอร์กับเปอร์เซ็นต์ในวงกลม

**Audio :** คอมพิวเตอร์ 31%

**Fx**

**Movement** : วงกลมและคอมพิวเตอร์ด้านในที่อยู่ด้านค่อๆ ขยายใหญ่ขึ้น



**Video :** โทรศัพท์คอมพิวเตอร์ที่อยู่ด้านในของฟันเฟือง

**Audio :** -

**Fx**

**Movement** : วงกลมที่ล้อมคอมพิวเตอร์ย่อขนาดเล็กลงและเข้าไปอยู่ในตัวฟันเฟือง

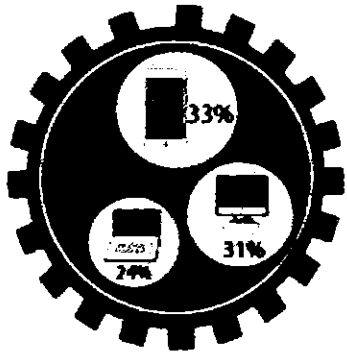


**Video :** โน้ตบุ๊กและเปอร์เซ็นต์

**Audio :** แล็ปท็อป 24%

**Fx**

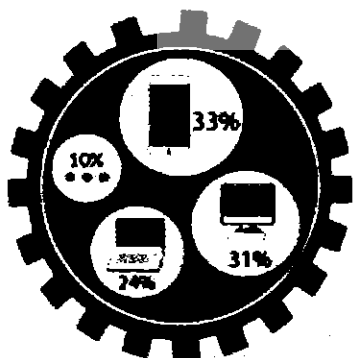
**Movement** : วงกลมและโน้ตบุ๊กจะขยายใหญ่ขึ้น



**Video :** โทรศัพท์คอมพิวเตอร์และโน้ตบุ๊กอยู่ในพื้นเฟือง  
**Audio :** -  
**Fx**  
**Movement** : วงกลมที่ล้อม โน้ตบุ๊กจะค่อยๆย่อขนาดเล็ก  
 ลงและเข้าไปอยู่ในตัวพื้นเฟือง



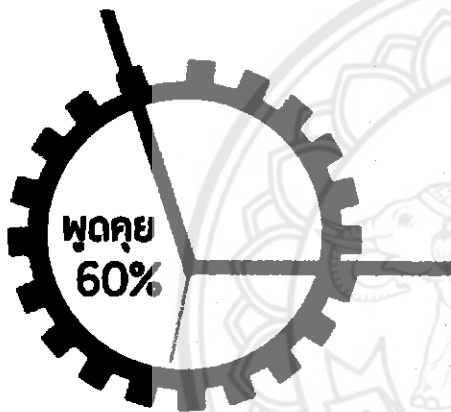
**Video :** จุดสามจุดในวงกลมและเปอร์เซ็นต์  
**Audio :** และอุปกรณ์อื่นๆอีก 10%  
**Fx**  
**Movement** : วงกลมและจุดสามจุดจะค่อยๆขยายใหญ่  
 ขึ้น



**Video :** โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊กและจุดอื่นๆสามจุด  
 ข้างในพื้นเฟือง  
**Audio :** -  
**Fx**  
**Movement** : จุดสามจุดจะค่อยๆเล็กลงมารวมอยู่ข้างในพื้นเฟือง

**พุดคุย  
60%**

- Video :** ตัวหนังสือและจำนวนเปอร์เซ็นต์
- Audio :** โดยใช้เพื่อพุดคุยติดต่อกับสื่อสารมากถึง...60% เลขที่เดียว
- Fx**
- Movement :** ตัวหนังสือขึ้นมาและจำนวนเปอร์เซ็นต์ขึ้นตาม



- Video :** ฟันเฟือง และช่องเปอร์เซ็นต์
- Audio :** -
- Fx**
- Movement :** ตัวหนังสือคำว่า พุดคุยกับเปอร์เซ็นต์จะย่อขยายลงมาและไปตรงช่องของฟันเฟือง

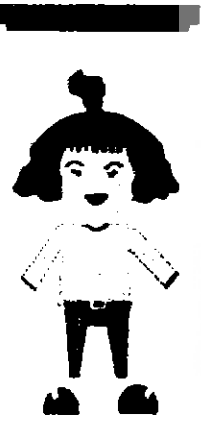
**อัปเดตข่าวสาร  
25%**

- Video :** ตัวหนังสือและเปอร์เซ็นต์
- Audio :** อัปเดตข้อมูลต่างๆ 25%
- Fx**
- Movement :** ตัวหนังสือขึ้นมาและจำนวนเปอร์เซ็นต์ขึ้นตาม



**ลิ่งลี่ สาวขี้เล่น**  
นิสัย  
- รักเล่นตลก  
- ชอบทำเรื่องขำขัน  
- ชอบแกล้งคนอื่น

**Video :** รูปลิ่งลี่ แสงไฟ ตัวหนังสือ  
**Audio :** ลิ่งลี่  
**Fx**  
**Movement :** ตัวละครขึ้นมา แสงไฟส่องและตามด้วย ตัวหนังสือ



**โหลด สาวหัว**  
นิสัย  
- รักเล่นตลก  
- ชอบทำเรื่องขำขัน  
- ชอบแกล้งคนอื่น

**Video :** รูปโหลด แสงไฟ ตัวหนังสือ  
**Audio :** โหลด  
**Fx**  
**Movement :** ตัวละครขึ้นมา แสงไฟส่องและตามด้วย ตัวหนังสือ



**เลย์รี่ สาวนับ**  
นิสัย  
- รักเล่นตลก  
- ชอบทำเรื่องขำขัน  
- ชอบแกล้งคนอื่น

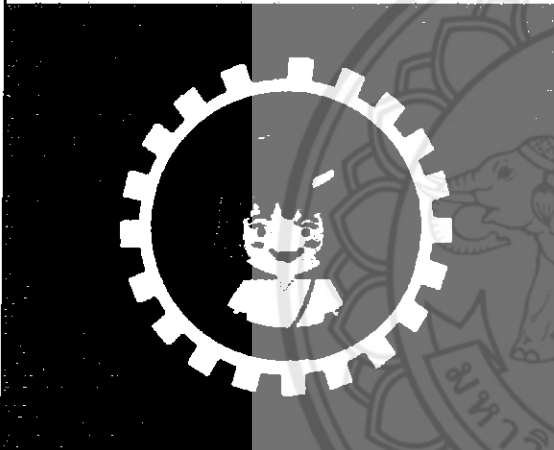
**Video :** รูปเลย์รี่ แสงไฟ ตัวหนังสือ  
**Audio :** เลย์รี่  
**Fx**  
**Movement :** ตัวละครขึ้นมา แสงไฟส่องและตามด้วย ตัวหนังสือ



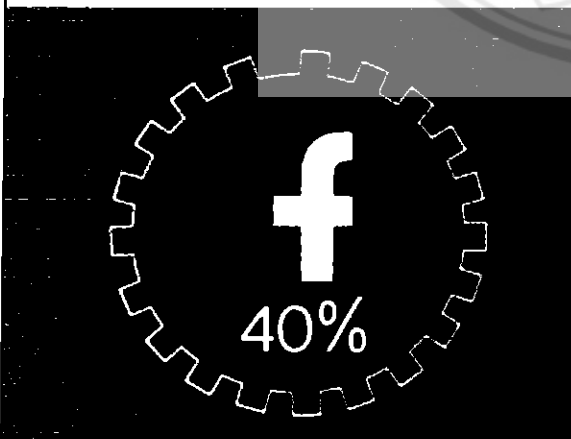
**เท (สาวเรียบร้อย)**

**นิสัย**  
ชอบใช้เวทมนตร์  
แสงไฟส่องตามด้วย  
ตัวหนังสือ

**Video :** รูปเทล แสงไฟ ตัวหนังสือ  
**Audio :** เทล  
**Fx**  
**Movement :** ตัวละครขึ้นมา แสงไฟส่องและตามด้วย  
ตัวหนังสือ

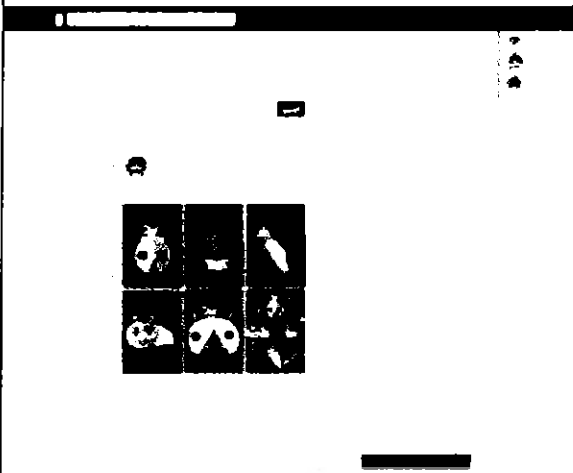


**Video :** รูปลิงค์ ในพื้นเพื่อง  
**Audio :** เริ่มต้นจากลิงค์  
**Fx**  
**Movement :** รูปลิงค์ขึ้นมา



**Video :** รูปโลโก้เฟสบุ๊คและเปอร์เซ็นต์การใช้  
**Audio :** ใช้ facebook ที่ได้รับความนิยมมากถึง 40 %  
**Fx**  
**Movement :** พื้นเพื่องค่อยๆ หมุนจนเห็นเป็น โลโก้เฟสบุ๊คและ  
จำนวนสถิติ

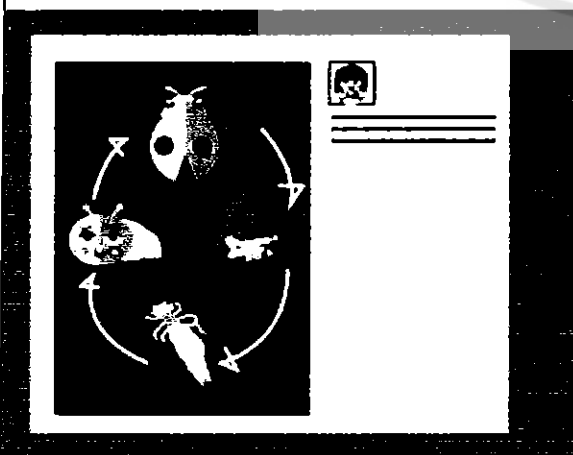




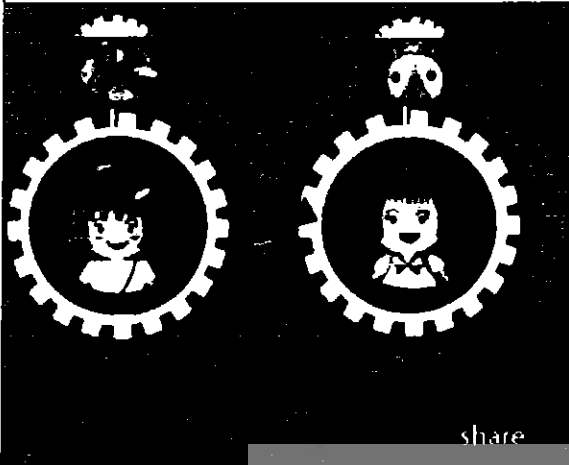
**Video :** หน้าเฟสบุ๊คที่มีคนแชร์เรื่องเกี่ยวกับวงจรชีวิตสัตว์  
**Audio :** เพื่อรับฝึชชอบในการประสานงาน  
**Fx**  
**Movement :** เลื่อนหน้าเฟสบุ๊คแล้วคลิกไปที่ช่องแชท



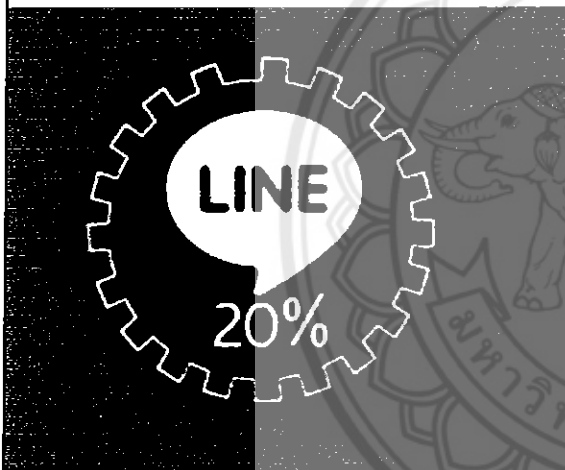
**Video :** ช่องแชทของ facebook  
**Audio :** และคอยแบ่งหน้าที่ให้กับเพื่อนๆ  
**Fx :** เสียดใจเตือนข้อความของ facebook  
**Movement :** การคุยกันของคนทั้งสี่คน



**Video :** รูปภาพและข้อความบรรยาย  
**Audio :** แบ่งปันความรู้ แบ่งปันเทคนิค  
**Fx**  
**Movement :** เมื่อออกจากช่องแชทคลิกไปที่รูปภาพที่เพื่อนใน facebook



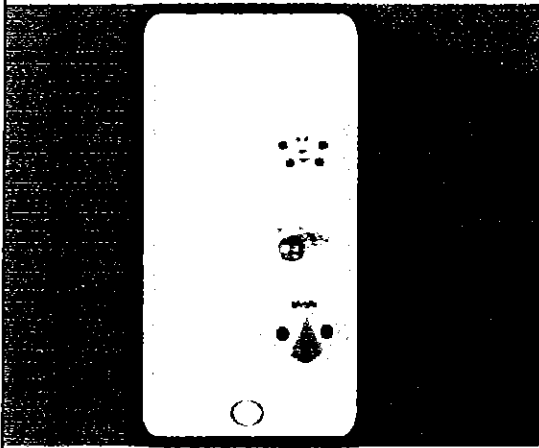
- Video :** รูปลิงค์แลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อนในเฟส
- Audio :** และ ทริคในการเรียน รวมไปถึงการสอนการบ้านผ่านสื่อออนไลน์, ได้อย่างรวดเร็ว
- Fx**
- Movement** : ชุมออกมาจะเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างเพื่อน จากนั้นคลิกที่ปุ่มแชร์



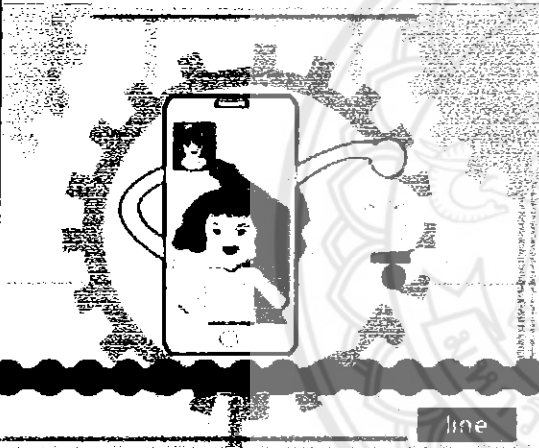
- Video :** โลกได้ Line ในพื้นเฟืองและจำนวนเปอร์เซ็นต์
- Audio :** จากนั้นลิงค์ได้ใช้ไลน์ ที่เป็นสื่อยอดนิยมไม่แพ้ facebook ได้รับความนิยมถึง 20%
- Fx :** เสียงไลน์
- Movement** : รูป โลก ใ้และจำนวนเปอร์เซ็นต์ปรากฏขึ้น



- Video :** รูปโทรศัพท์ที่ลิงค์วีดีโอคอลลหาโหลด
- Audio :** ในการวีดีโอถึงโหลดเพื่อการหาข้อมูลในการทำรายงาน
- Fx :** เสียง Viine
- Movement** : ตากระพริบ ปากขยับ



**Video :** รูปโทรศัพท์ที่มีสติ๊กเกอร์ไลน์  
**Audio :** และพูดคุยเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้การทำงาน, มีตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ตุ๊กตัก  
**Fx :** เสียง Line  
**Movement :** สติ๊กเกอร์ไลน์ด้งขึ้นมา



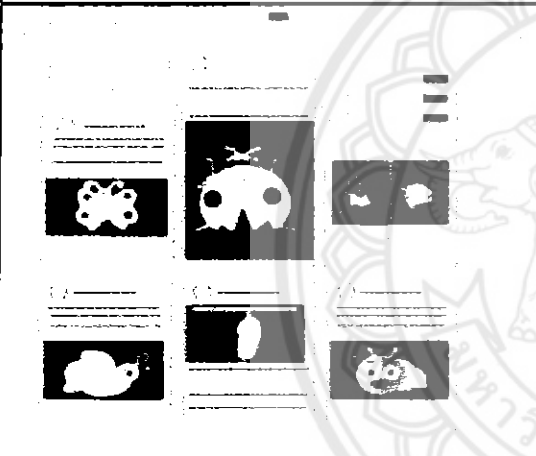
**Video :** โทรศัพท์  
**Audio :** เป็นจุดเด่นในการ แสดงความรู้สึกต่างๆซึ่งเป็นตัวช่วยในการกระตุ้นการทำงานกลุ่มอีกด้วย  
**Fx :** เสียง Line  
**Movement :** ชูมออกมาจะเห็นตัวโทรศัพท์และตัวสติ๊กเกอร์ไลน์หยอกล้อเล่นกัน คลิ๊กปุ่มไลน์เพื่อเลื่อนไปยังจากต่อไป



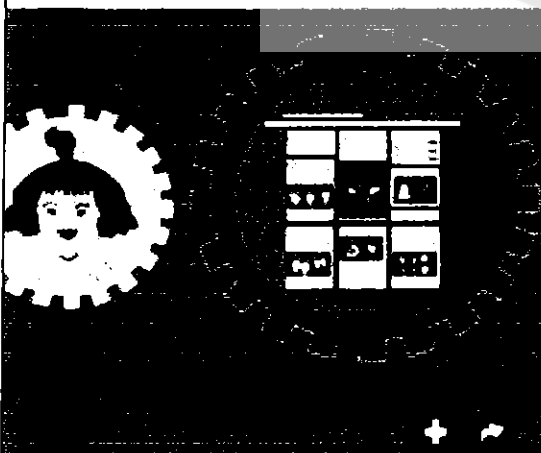
**Video :** รูปโหลด  
**Audio :** โหลด เริ่มสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมจากgoogle+  
**Fx**  
**Movement :** รูปโหลดปรากฏขึ้น



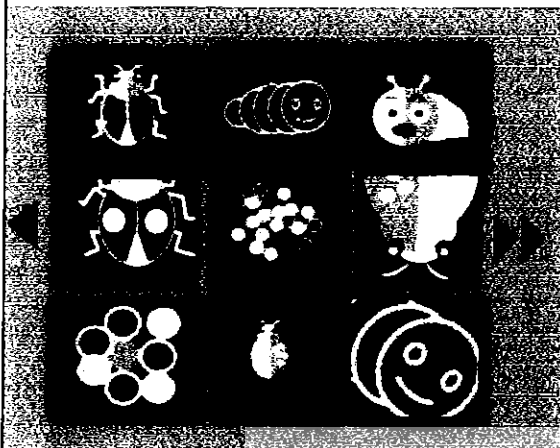
- Video :** รูปโลโก้ google+ และจำนวนเปอร์เซ็นต์
- Audio :** ซึ่ง เป็น นื่องใหม่มาแรงที่ได้รับความนิยม 12%
- Fx**
- Movement** : ฟันเฟืองหมุนอย่างรวดเร็วและค่อยๆเห็นตัวโลโก้  
ด้านใน



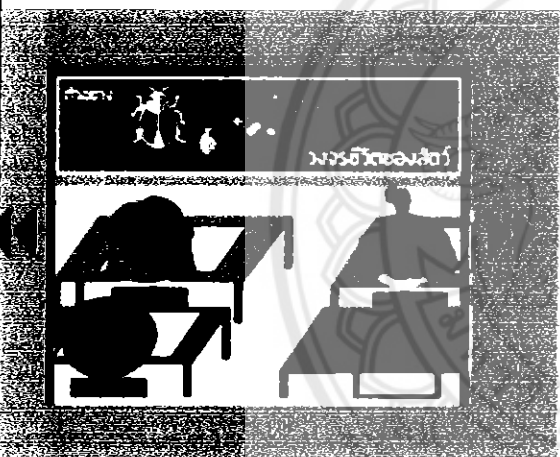
- Video :** หน้าเว็บของ google+
- Audio :** โดยค้นหาข้อมูล
- Fx**
- Movement** : เลื่อนไปที่แต่ละรูป



- Video :** รูปโหลดและข้อมูลในฟันเฟือง
- Audio :** และ เลือกแชร์ข้อมูลความรู้ให้กับเพื่อนๆ
- Fx**
- Movement** : ชูมออกมาจะเห็นภาพโหลดและข้อมูลใน  
ตัวฟันเฟือง คลิ๊กถูกรร เพื่อเปลี่ยนไปยังฉากต่อไป

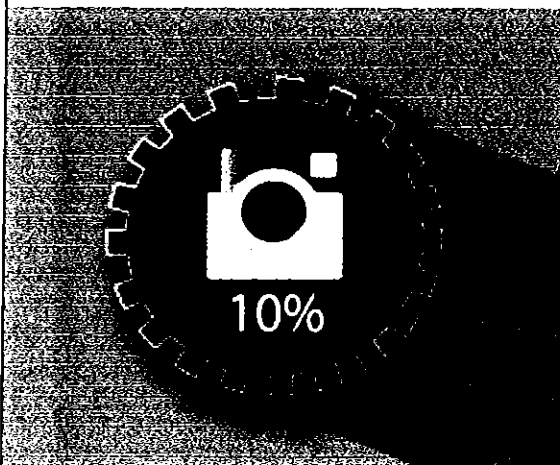


- Video :** รูปต่างๆที่บันทึกจากห้องเรียน
- Audio :** โพลคจึงทำการบันทึกภาพ
- Fx**
- Movement :**คลิกที่ลูกศรด้านขวาเพื่อเปลี่ยนฉาก

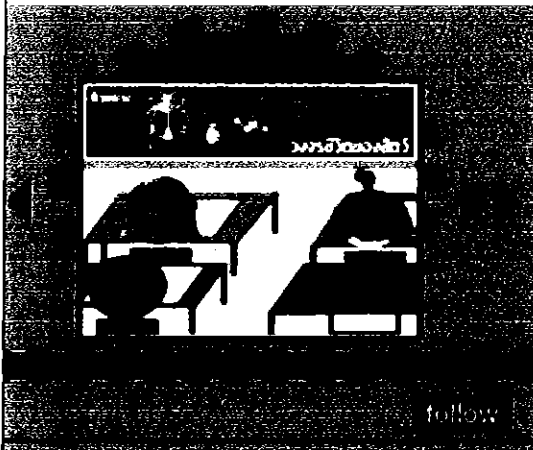


- Video :** วิดีโอการเรียนในห้องเรียน
- Audio :** วิดีโอโดยอัฟโพลคลงในอินสตาร์แกรมและแททก Larry เพื่อจะได้ไม่ตกข่าว
- Fx**
- Movement :** ถ่ายจากด้านหลังของนักเรียนแล้วซูมเข้าไปที่เนื้อหาที่ละส่วนในกระดาน คลิกที่ลูกศรเพื่อเปลี่ยน

ฉาก



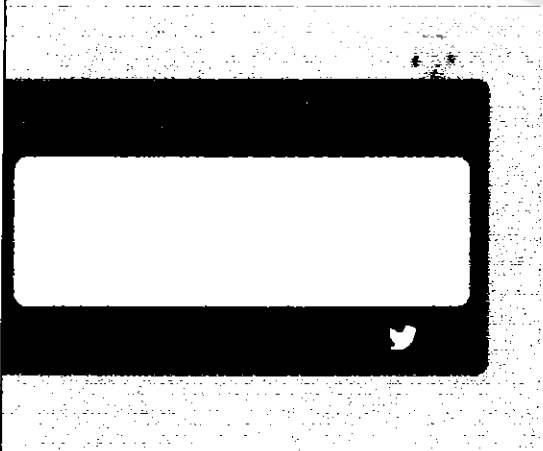
- Video :** รูปโลโก้อินสตาร์แกรมและจำนวนเปอร์เซ็นต์
- Audio :** อินสตาร์แกรม ได้รับความนิยมถึง.. 10% สามารถอัฟโพลค รูปภาพวิดีโอ ในเวลาสั้นๆ
- Fx :** เสียงซัดเตอร์กลิ้ง
- Movement :** ถ่ายจากด้านหลังของนักเรียนแล้วซูมเข้าไปที่เนื้อหาที่ละส่วนในกระดาน คลิกที่ลูกศรเพื่อเปลี่ยนฉาก



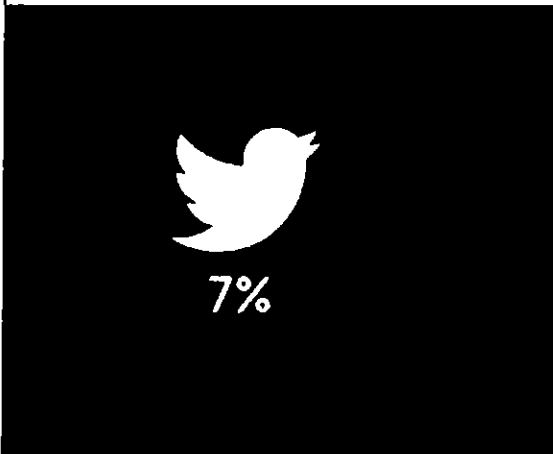
- Video :** รูปภาพที่ถ่ายออกมา
- Audio :** และมีฟิวเตอร์แต่งรูปสตูดิโอที่นิยมในหมู่วัยรุ่น
- Fx :** เสียงซัดเคอร์ค็อง
- Movement :** สีของภาพจะเปลี่ยนไปตามฟิวเตอร์คลิก Follow เพื่อเปลี่ยนฉาก



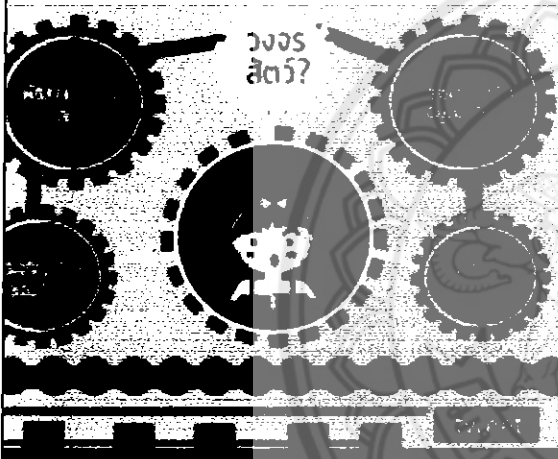
- Video :** รูปเลี้ยว
- Audio :** Lady รับหน้าที่ในการหาความหมายของคำศัพท์
- Fx**
- Movement :** รูปเลี้ยวขึ้นมา



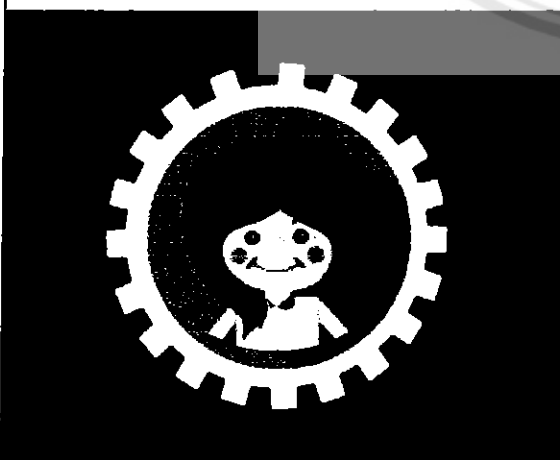
- Video :** ตั้งคำถามในทวิตเตอร์
- Audio :** โดยการตั้งคำถามผ่านทางทวิตเตอร์
- Fx**
- Movement :** เขียนคำถามไปตรงหน้าทวิตแล้วคลิกไปที่ปุ่มบท



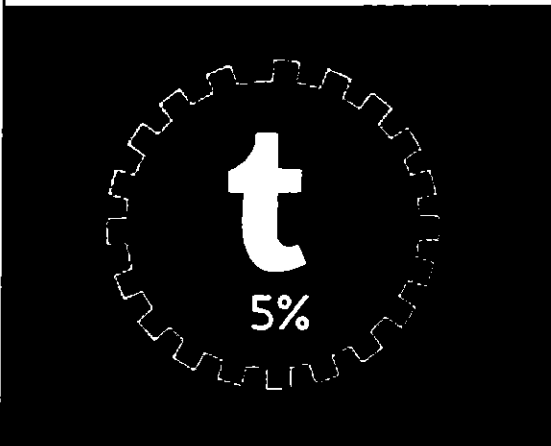
- Video :** นกกับจำนวนเปอร์เซ็นต์
- Audio :** ซึ่งก็เป็นอีกหนึ่งช่องทางที่นิยมในหมู่วัยรุ่น 7%
- Fx :**
- Movement :** นกบินมาพร้อมจำนวนเปอร์เซ็นต์ผ่านไปทางขวา



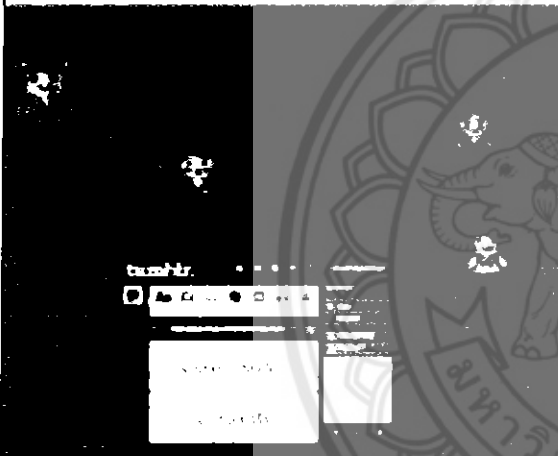
- Video :** รูปเลื่อยี่ตรงกลางและคำตอบ
- Audio :** เป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน  
สามารถที่จะทราบคำตอบได้ทันที
- Fx :**
- Movement :** รูปเลื่อยี่ขึ้นมาและคำตอบต่างๆที่อยู่ในพื้นเบื้องจะ  
ค่อยๆปรากฏขึ้นมาตาม คลิ๊กที่ปุ่ม tweet เพื่อเลื่อน  
ไปยังฉากต่อไป



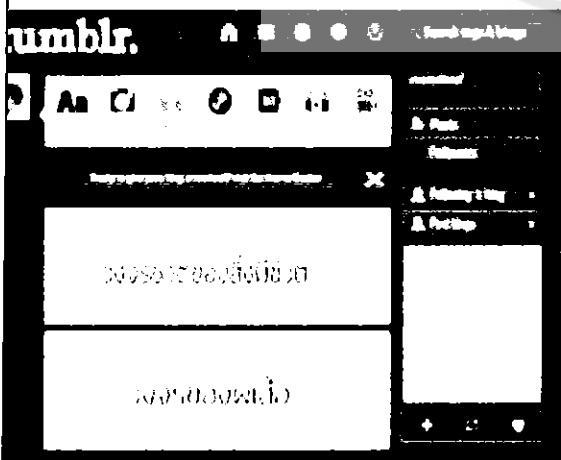
- Video :** รูปเทล
- Audio :** และสุดท้ายเทล
- Fx :**
- Movement :** รูปเทลขึ้นมา



- Video :** รูปโลโก้ tumblr และจำนวนเปอร์เซ็นต์
- Audio :** ใช้บล็อกล็อก โดยผ่านทาง tumblr ที่ได้รับความนิยม 5%
- Fx :**
- Movement :** ตัวพื้นเฟื่องหมุน

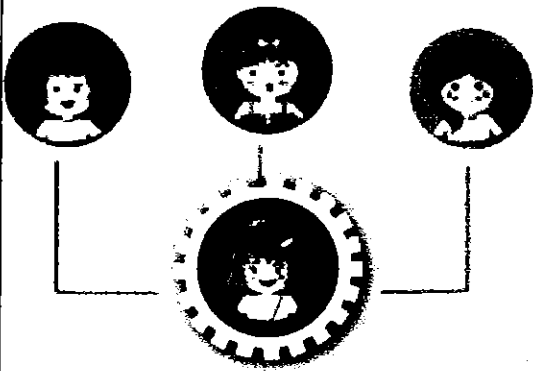


- Video :** รูปคนที่หลากหลาย กับหน้าเว็บ
- Audio :** ในการหาข้อมูลจากผู้ที่มีประสบการณ์ในการทำงาน เพื่อศึกษาปัญหาและวิธีการแก้ไข
- Fx :**
- Movement :** ภาพจะเลื่อนไปตามไซ้

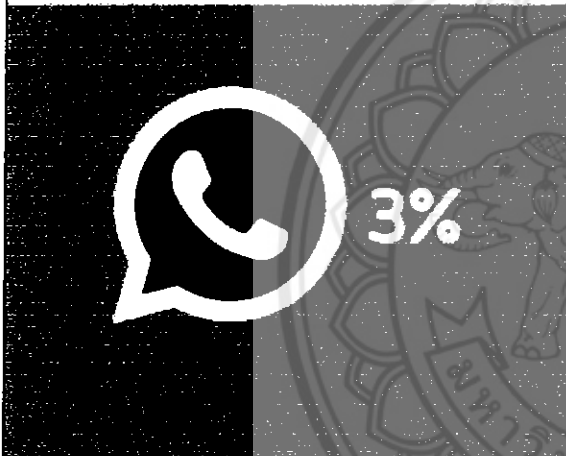


- Video :** รูปหน้าเว็บ tumblr
- Audio :** ซึ่งบล็อกอย่าง .tumblr ได้บอกเล่าประสบการณ์ต่างๆ หรืออธิบายกระบวนการและรายละเอียดในการทำงาน เพื่อเป็นการแชร์ความรู้ร่วมกัน
- Fx :**
- Movement :** :เลื่อนไปในหน้าเว็บ คลิกที่รูปหัวใจเพื่อเปลี่ยนไป ยังจากถัดไป

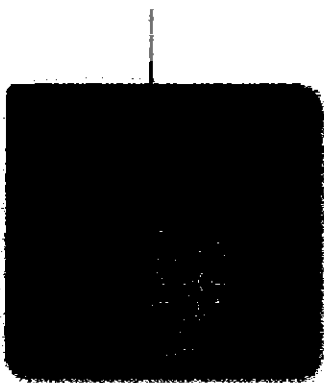




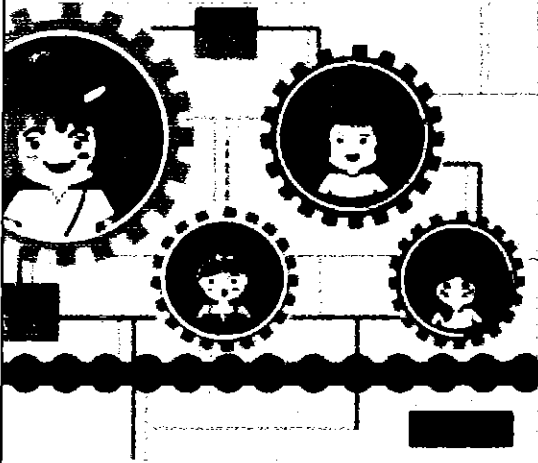
- Video :** หน้าสมาชิกทุกคน
- Audio :** ข้อมูลในส่วนต่างๆที่ แต่ละคนได้หามา ถูกส่งกลับ  
มาให้ถึงค์เป็นกรรวบรวม
- Fx :**
- Movement :** ฟันเพื่อนจะปรากฏหน้าทุกคนขึ้นมาทีละ  
คนและหมุนไปพร้อมๆกัน



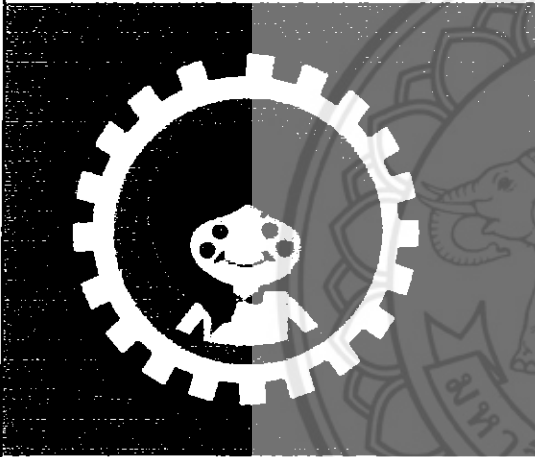
- Video :** โลโก้ whatsapp
- Audio :** โดยทุกคนใช้แซท อย่าง what app ที่ได้รับความนิยม 3 %
- Fx :**
- Movement :** whatsappจะค่อยๆปรากฏขึ้นมา



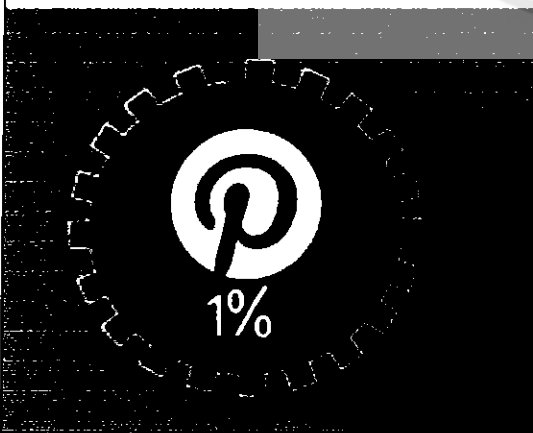
- Video :** ไฟร์งานต่างๆ
- Audio :** ในการส่งไฟร์งานตัวอย่าง
- Fx :**
- Movement :** ค่อยๆซูมออก



Video : รูปสมาชิกทุกคนในการส่งโปรแกรมไปให้ลิงค์  
 Audio : แนบไปให้ลิงค์ดู เพื่อตรวจสอบความเรียบร้อยของงาน  
 Fx :  
 Movement :คลิกที่ปุ่ม ที่เขียนคำว่า Broadcast to



Video : รูปของเทล  
 Audio : สดท้าย เทลหาภาพเพื่อมาใช้ประกอบรายงานจาก  
 pinterest  
 Fx :  
 Movement :พื้นเพื่องค้อยๆหมุน



Video : รูปโลโก้ Pintersrt  
 Audio : ซึ่งจะได้รับความนิยมนแค่ 1 % เท่านั้น  
 Fx :  
 Movement :ตัว โล โโก้และฟังเพื่องค้อยๆซัดขึ้นมา



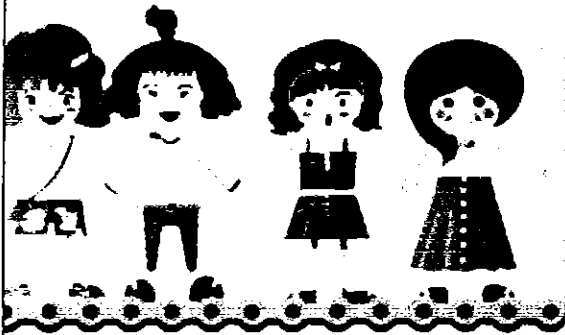
Video : รูปภาพที่นำมาใช้ใน Pintersrt  
 Audio : pinterestเสมือนแหล่งรวบรวมผลงานต่างๆไว้  
 มากมาย มีการจัดที่เป็นหมวดหมู่  
 Fx :  
 Movement :เครื่องจะหนีบผีเสื้อออกมา



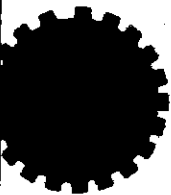
Video : ผีเสื้อ  
 Audio : เป็นแหล่งสร้างแรงบันดาลใจในการทำรายงาน  
 ต่างๆ สามารถอ้างอิงและนำรูปภาพ ตัว การ์ตูน  
 มาใช้ประกอบในรายงาน  
 Fx :  
 Movement :เครื่องจักรจะนำผีเสื้อมาวางไว้ ชูมออก



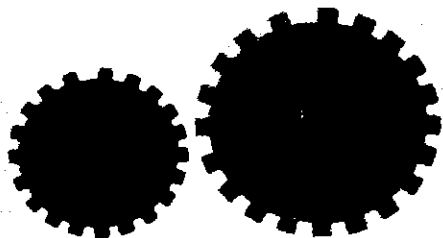
Video : รูปรายงานที่เสร็จสมบูรณ์  
 Audio : สดทำรายงานก็เสร็จสมบูรณ์พร้อมข้อมูลรูปภาพ  
 อ้างอิงและส่งทันเวลาพอดี  
 Fx :  
 Movement :ชูมออกมจะเห็นภาพรายงานที่เสร็จสมบูรณ์



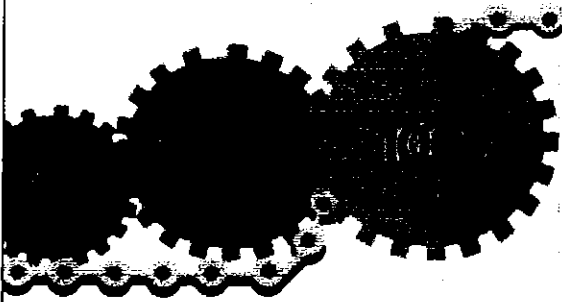
- Video :** ทุกคนจับมือกันด้วยความดีใจ
- Audio :** สมาชิกได้มีส่วนร่วมในการทำรายงาน ผ่านการติดต่อสื่อสารกันทางข้อดีของสื่อออนไลน์ในแต่ละประเภทได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ
- Fx :**
- Movement :** มือของสุดท้ายจะพับขึ้นและปล่อยฟันเฟืองลงมา



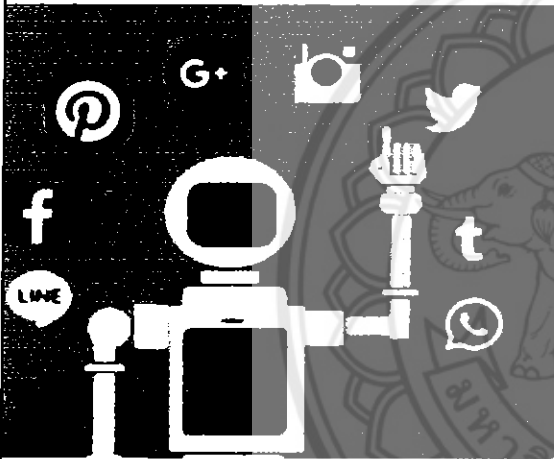
- Video :** ฟันเฟืองและสถิติ
- Audio :** จากเรื่องราวตัวอย่างสะท้อนให้เห็นว่า การใช้สื่อออนไลน์ในปี2015นี้ วัยรุ่นมีการติดต่อสื่อสารกันมากถึง 85 %
- Fx :**
- Movement :** ฟันเฟืองตกลงมาและจำนวนเปอร์เซ็นต์ปรากฏขึ้นมา



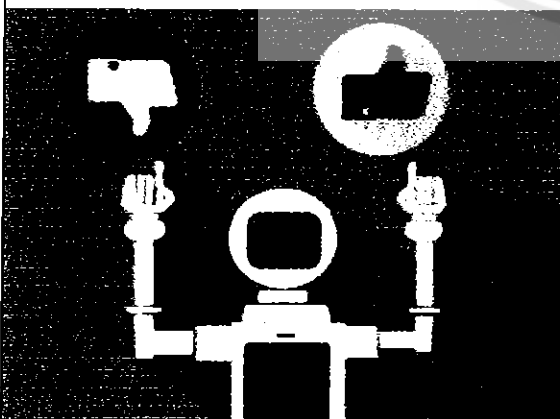
- Video :** ฟันเฟืองและสถิติ
- Audio :** ซึ่งส่งผลให้ในอีก5 ปีข้างหน้า (หรือในปี 2563) การสื่อสารจะเพิ่มขึ้นเป็น95%
- Fx :**
- Movement :** ฟันเฟืองอันที่สองก็ขึ้นมาตามและตามด้วยเปอร์เซ็นต์



**Video :** ฟันเฟืองและสถิติ  
**Audio :** พี่ไชเชษฐ์เชื่อว่า ในอนาคตการสื่อสารจะดีขึ้นและสามารถครอบคลุมเต็มพื้นที่ทั่วประเทศ 100%  
**Fx :**  
**Movement :** ฟันเฟืองและเปอร์เซ็นต์อันที่สามก็ขึ้นมา

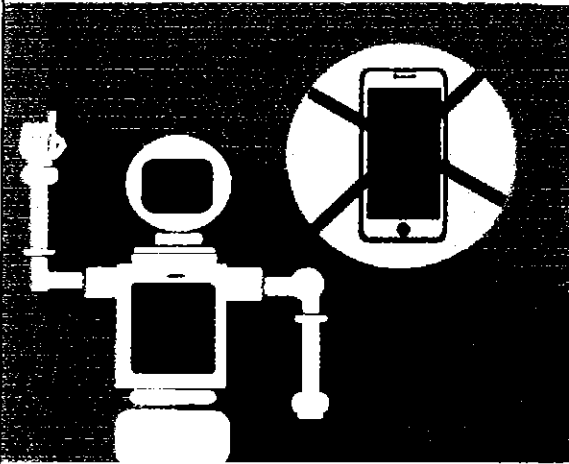


**Video :** หุ่นยนต์ และ โซเชียลทั้งหมด  
**Audio :** แม้ว่าการติดต่อสื่อสาร โดยการใช้สื่อออนไลน์จะเป็นตัวกลางในการเชื่อมสิ่งต่างๆเข้าหากัน  
**Fx :**  
**Movement :** โซเชียลแต่ละตัวค่อยๆปรากฏขึ้นทีละตัว

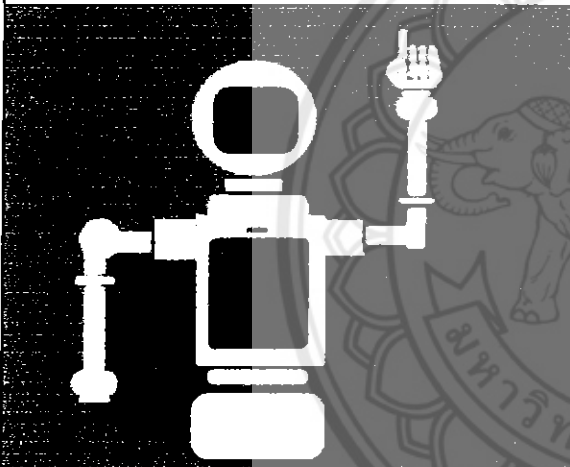


**Video :** หุ่นยนต์และรูปมือที่เชื่อมกับแฮ  
**Audio :** แต่บางครั้งก็เป็นเสมือนดาบสองคม มีทั้งข้อดีและไม่ดี  
**Fx :**  
**Movement :** มือทางขวามือขึ้นก่อนตามด้วยมือทางซ้าย

ภาพที่ 83 สตอรี่บอร์ด



- Video :** หุ่นยนต์และรูปมือถือที่มีเครื่องหมายกากบาท
- Audio :** หากน้องๆศึกษาให้ต้องแท้ ไม่ใช่เวลากับการแชทหรือเล่นเกมมากเกินไป
- Fx :**
- Movement :** ภาพมือถือปรากฏขึ้นมา



- Video :** หุ่นยนต์
- Audio :** ก็จะเห็นว่าสื่อออนไลน์แต่ละประเภทสามารถสร้างคุณประโยชน์หลายอย่างได้มากมายเลยทีเดียว พี่โซเซียลขอการันตี
- Fx :**
- Movement :** ตัวหุ่นยนต์พูด

ภาพที่ 84 สตอรี่บอร์ด

จัดแสดงงาน ที่เซ็นทรัล พิชญโลก



ภาพที่ 85 รูปถ่ายกับบูธ



ภาพที่ 86 ของภายในบูธ

## บทที่ 5

### บทสรุป

อิทธิพลของสื่อออนไลน์ได้เข้ามาแทรกซึมในการใช้ชีวิตประจำวันของในเด็กอายุ 12-18 ปีอย่างมาก สื่อออนไลน์ถือได้ว่ามีอิทธิพลทั้งต่อสังคมและวัฒนธรรม เพราะอินเทอร์เน็ตได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน ทำให้สามารถติดต่อสื่อสารระหว่างกันได้อย่างรวดเร็ว รวมไปถึงการสืบค้นข้อมูลต่างๆ การศึกษาถึงข้อดีของสื่อออนไลน์จึงเป็นเรื่องที่สำคัญอย่างยิ่ง เพื่อให้เด็กวัยนี้ได้เรียนรู้และเข้าใจสื่อมากขึ้น

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

สื่อออนไลน์ได้มีการเผยแพร่ผ่านทางอินเทอร์เน็ตอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะ สมาร์ทโฟน ที่เข้ามามีบทบาทมากในเด็กวัย 12-18 ปี ดังนั้นนั้นการเรียนรู้ข้อดีจากสื่อเหล่านี้และนำจุดเด่นแต่ละข้อมาใช้ให้เกิดประโยชน์มากที่สุดในเรื่องของการศึกษาในปัจจุบัน ซึ่งจะส่งผลดีต่อการใช้สื่อของเด็กในวัยนี้ จากการศึกษาในเรื่องของข้อดีของสื่อออนไลน์ ทำให้เห็นว่าสื่อออนไลน์ในแต่ละประเภทมีประโยชน์ต่อการนำไปใช้อย่างมาก การใช้สื่อ infomotion graphic design ถือได้ว่าเป็นตัวช่วยในปลูกฝังให้เด็กในวัย 12-18 ปี มีความเข้าใจและเรียนรู้ในเรื่องของสื่อออนไลน์ได้ดียิ่งขึ้นซึ่งสามารถแยกลักษณะการใช้งานของสื่อออนไลน์ในแต่ละประเภทได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมกับวัยผ่านตัวละคนในบทบาทสมมุติ

#### 5.2 อภิปรายผล

ในการทำสื่อประเภท infomotion graphic design เรื่องข้อดีของสื่อออนไลน์ของเด็กอายุ 12-18 ปี ในเวลา 6 นาทีทั้งหมด 64 ชิ้น ซึ่งทำให้ได้เรียนรู้กระบวนการในการทำงานต่างๆ ทั้งการศึกษากลุ่มเป้าหมาย สรุปข้อมูลให้ไม่ยาว กระชับ วรรค เขียนบทให้ไม่ซับซ้อนมากเกินไป ใช้ภาษาแบบเด็กๆ ซึ่งทำให้เด็กสามารถเข้าถึงเนื้อหาต่างๆ ได้ง่าย การเขียนสคริปต์ให้ทำงานได้ง่ายขึ้น การหาเสียงพากย์ให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยผู้พากย์จะออกเสียง ร ล และคำควบ อย่างชัดเจน และการใช้โปรแกรมต่างๆ เช่น ai ใช้ในการเขียนภาพทั้งหมด โปรแกรม ac ใช้ทำในภาพเคลื่อนไหวต่างๆ ส่วนโปรแกรม pr ใช้เพื่อตัดต่อวิดีโอและเสียงซึ่งการทำสื่อประเภทนี้ต้องอาศัยองค์ประกอบหลายๆ อย่างควบคู่กันซึ่งในแต่ละช่วงของวิดีโอจะมีความยากง่ายต่างกัน บางช่วงใช้เวลาในการทำค่อนข้างนาน แต่ก็ทำให้ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เพิ่มขึ้นจากการลงมือทดลองหรือการทำซ้ำๆ หลายๆ ครั้ง



### 5.3 ข้อเสนอแนะ

- ศึกษาโปรแกรมและการใช้งานของโปรแกรมแต่ละอย่าง
- หากเกิดปัญหาควรเรียนรู้และแก้ไขมันอย่างมีสติ
- จัดการเวลาให้ดี โดยกำหนดว่าในหนึ่งวันควรทำอะไร และในหนึ่งอาทิตย์งานต้องเสร็จกี่วิ
- เพื่อเวลาไว้ซัก 1-2 อาทิตย์สำหรับแก้ไขงาน
- พบอาจารย์ที่ปรึกษาบ่อยๆ เพราะอาจารย์จะเป็นคนช่วยให้คำแนะนำต่างๆ





### บรรณานุกรม

- กมลพรรณ ชิวพันธุ์ศรี. (9 กรกฎาคม 2546). เด็กวัยไหนควรพัฒนาอะไร ? ตั้งแต่ 0- 18 ปี article. สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://www.parentyouth.net/index>.
- ไทยรัฐฉบับพิมพ์. (10 เมษายน 2558). โขเขียนมีเดีย กับสังคมไทย . สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://www.thairath.co.th/content/493094>.
- บดินทร์ ศรีวัฒนา. (ม.ป.ป). ขั้นตอนการออกแบบ Character. สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2558, จาก <https://sites.google.com/site/aquanaknighttsm/khan-txn-kar-xxkbaeb-character>.
- มาดามเฟ. (24 กันยายน 2553). ข้อดีและข้อเสียของfacebook. สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://www.nightsiam.com/forum/index.php?topic=3487.0>.
- สิรินิภา กณทา. (ม.ป.ป). ประวัติ LINE. สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2558, จาก <https://sirinipha1.wordpress.com/>.
- Andrew. (2553). Twitter (ทวิตเตอร์) คืออะไร? และประโยชน์ของทวิตเตอร์. สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2558, จาก <https://www.gotoknow.org/posts/310329>.
- Andrew. (2553). ที่มา tumblr. สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2558, จาก <https://www.tumblr.com/search>.
- Binalogue Studio. (27 มีนาคม 2556). The British Council - Social Media & You - Infographics. สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2558, จาก <https://www.youtube.com/watch?v=jW4Fdm5nMro>.
- behance. (ม.ป.ป). Infographic Elements Bundle (3 in 1). สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2558, จาก <https://www.pinterest.com/pin/86201780344089502>.
- Blogger.(16 ธันวาคม 2556). ข้อดี-ข้อด้อย ของ Social Network. สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://littleseoultown.blogspot.com/2013/12/social-network.html>
- dmc.tv. (19 มิถุนายน 2554). Facebook คืออะไร ประวัติของ Facebook และวิธีการสมัคร Facebook. สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2558, จาก [http://www.dmc.tv/pages/top\\_of\\_week/](http://www.dmc.tv/pages/top_of_week/).
- Faceblog,Mashable. (21 กุมภาพันธ์ 2555). Pinterest โขเขียนบล็อกมาร์คหน้าหวาน อลังการปักหมุด. สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://tech.mthai.com/software/14357.html>.
- healthygamer. (25 กรกฎาคม 2558). เจาะพฤติกรรม..คนไทยในยุคดิจิทัล. สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://www.healthygamer.net/information/news/14213>.
- Infographic Thailand.(31 กรกฎาคม 2557). เบื้องหลังการทำ motion graphic 1 ชิ้น. สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://infographic.in.th/infographic>.
- kapook. (21 มีนาคม 2556). Instagram (อินสตาแกรม) คืออะไร. สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://instagram.kapook.com/view58987.html>.

- Kathy17forever. (29 ธันวาคม 2557). มาทำความเข้าใจจัก Pinterest กันเถอะ!. สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://kathy17forever.exteen.com/20141229/pinterest>.
- pron\_one.(25 กรกฎาคม 2554). google plus คืออะไร (Google+). สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://www.vcharkarn.com/varticle/43109>.
- MARKETEER.(13 กันยายน 2558). SOCIAL MEDIA ยอดนิยมของคนแต่ละ GEN. สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://marketeer.co.th/2015/08/social-media-pw-gen/>.
- Randy Milanovic. (19 เมษายน 2558). สุดยอด 20 โซเชียลมีเดียทรงพลังของโลกปี 2015. สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://www.brandbuffet.in.th/2015/04/best-20-social-media-2015/#qjUwgV7bizZotZG4.97>.
- Richard Darell. (27 พฤศจิกายน 2555). iPhone Evolution Completely Showcased [Infographic]. สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2558, จาก <https://www.pinterest.com/pin/91479436152166905.Theseolife>. (2554). ข้อดี-ข้อเสีย google plus. สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://theseolife.blogspot.com/2011/09/google-plus.html>.
- Silviu Ardelean. (21 มกราคม 2557). Motion Graphics Showreel 2014. สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2558, จาก <https://www.youtube.com/watch?v=VN0DSW9YS50>.
- TOEY WITHWEE.(17 มิถุนายน 2558)). เลือกใช้ “สี” อย่างไรให้งานออกแบบของเราแจ่มขึ้น. สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2558, จาก ) <http://grappik.com/how-to-use-color-color-wheel>.
- TOEY WITHWEE.(29 มิถุนายน 2558). ทำความเข้าใจ Colour schemes ตัวช่วยให้เรื่องสีเป็นเรื่องง่าย. สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://grappik.com/colour-schemes>.
- TRACHOO KANCHANASATITYA. (21 2557). ประวัติ ที่มา ของ Whatsapp วอทส์แอปพเรื่องราวที่พลิกผันราวกับละครไทย. สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://www.trachoo.com/2014/02/21/how-whatsapp-created-and-bought-by-facebook>.
- thumbsupteam. (29 สิงหาคม 2556). การออกแบบอินโฟกราฟิกส์ (Infographics). สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://www.learningstudio.info/infographics-design>.
- valiana sandra. (26 เมษายน 2558). Global Warming Motion Graphic (Indonesia). สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2558, จาก <https://www.youtube.com/watch?v=GxPwJa6IghY>.
- vrwda. (8 มกราคม 2556). the best animated infographics of the world 1280x720. สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2558, จาก <https://www.youtube.com/watch?v=IxumhXTD9o4>.
- WIKIPEDIA.(10 พฤศจิกายน 2558). อินสตาแกรม. สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2558, จาก <https://th.wikipedia.org/wiki>.



