

อภินันทนาการ



สำนักหอสมุด

การออกแอปพลิเคชันบนไอแพดเพื่อประชาสัมพันธ์
ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร



สืบสกุล สิงห์ทอง

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนเรศวร
วันลงทะเบียน..... 17 ต.ค. 2555.....
เลขทะเบียน..... ๖๐๖3๔๔1.....
เลขเรียกหนังสือ..... ๖๖.๘.....

164
๘7๙๓๓
๒๐๕๕

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนวัตกรรมการ
มีนาคม 2555
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

Application Design for Department of Art and Design
Naresuan University on iPad



An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment
of the Requirement for the Bachelor of Fine and Applied Arts Degree
in Innovative Media Design
March 2012
Copyright year by Naresuan University

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ ได้พิจารณาการศึกษาค้นคว้า
ด้วยตนเอง เรื่อง “การออกแบบแอปพลิเคชันบนไอแพดเพื่อประชาสัมพันธ์ภาควิชาศิลปะและการ
ออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร” เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อนวัตกรรม ของมหาวิทยาลัยนเรศวร



(อาจารย์ยิมยური สุกงังคนาซ)

อาจารย์ที่ปรึกษา



(ผศ.ดร. ศุภรัก สุวรรณวัจน์)

หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

มีนาคม 2555



กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ภายในหัวข้อการออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อประชาสัมพันธ์ภาควิชาศิลปะและการออกแบบมหาวิทยาลัยนเรศวร ได้สำเร็จลงได้ด้วยดีด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจาก อาจารย์ มยุรี สุภังคนาช อาจารย์ที่ปรึกษาภาคนิพนธ์ รวมถึง Mr. Antony Harfield อาจารย์คณะวิทยาศาสตร์สาขาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และคณาจารย์ในสาขาออกแบบสื่อวัฒนธรรมทุกท่านที่ไม่ได้เอ่ยนาม ที่ได้ให้คำแนะนำและปรึกษา ชี้แนะ ในเรื่องของการออกแบบตลอดจนการตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยการเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง

ขอขอบคุณครอบครัวสิงห์ทองและป่าที่คอยให้กำลังใจ จนการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาเป็นอย่างยิ่งจึงขอกราบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ
ที่นี้

สืบสกุล สิงห์ทอง

หัวข้อภาคนิพนธ์ การออกแบบแอปพลิเคชันบนไอแพดเพื่อประชาสัมพันธ์ภาควิชาศิลปะและการออกแบบมหาวิทยาลัยนเรศวร

ผู้ศึกษาค้นคว้า นายสืบสกุลสิงห์ทอง

ที่ปรึกษา อาจารย์มยุรีสุภังคนาข

ประเภทสารนิพนธ์ การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

(การออกแบบสื่อนวัตกรรม)มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2555

บทคัดย่อ

โลกปัจจุบันที่เทคโนโลยีของการสื่อสารมีหลากหลายรูปแบบและพัฒนาไปอย่างรวดเร็วการติดต่อประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารทำได้ง่ายขึ้นเพียงใช้นิ้วสัมผัสโดยเฉพาะอย่างยิ่งด้วยระบบการทำงานได้ตอบแบบอินเตอร์แอคทีฟบนไอแพด (iPad) ของตระกูลแอปเปิ้ล (Apple) ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมอย่างมากโครงการออกแบบแอปพลิเคชัน (Application) เพื่อการประชาสัมพันธ์ภาควิชาศิลปะและการออกแบบมหาวิทยาลัยนเรศวรจึงเป็นการนำนวัตกรรมด้านเทคโนโลยีการออกแบบและการสื่อสารข้อมูลต่างๆมาประยุกต์ใช้ในการตอบโต้ภัยด้านการประชาสัมพันธ์ข่าวสารความเคลื่อนไหวรายละเอียดหลักสูตรผลงานของนิสิตบุคลากรฯที่มีความสอดคล้องกับสภาพสังคมแห่งการเรียนรู้ในปัจจุบันซึ่งแอปพลิเคชันที่ได้ทำการออกแบบสมบูรณ์แล้วนั้นสามารถดาวน์โหลดผ่านทางไอจูน (iTunes store) ได้จริง

research title Application Design for Department of Art and Design –
Naresuan University on iPad

researcher Mr. Sebsakun Singthong

adviser Ms. Mayuree Suphangkanach

Course Independent Study, Bachelor of Fine Arts

(Innovative Media Design) Naresuan University, 2555

Abstract

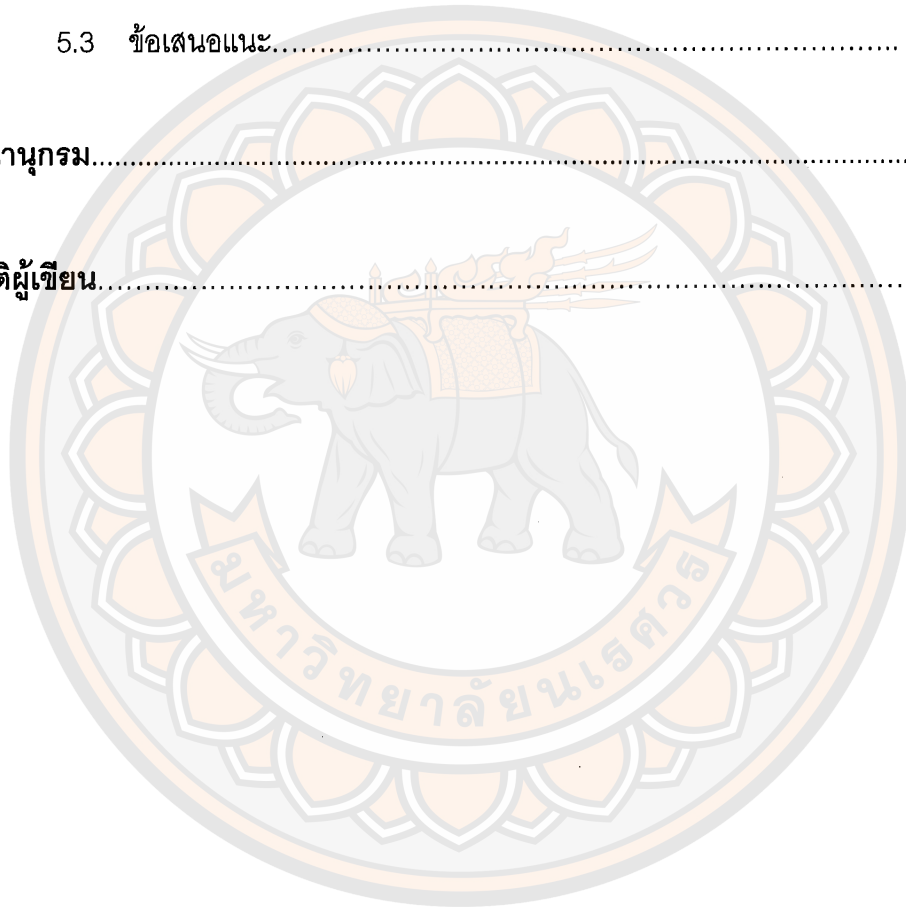
The trend of technology is rapidly emerging into the way of life nowadays, especially in the forms of communication. People are easily connected just through a touch of finger especially with the new interactive system like iPad by Apple which is becoming very popular among every lifestyle. Therefore, the application design for public relations project by the art and design department of Naresuan University is to study design and technology and emerge them into making specific application for university's movement such as classes schedule and curriculum or even student's portfolio. The end result of the completed application will be available for students to download via iTunes Store as well.

สารบัญ

บทที่		หน้า
บทที่ 1	บทนำ.....	1
	1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
	1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
	1.3 กรอบแนวความคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	2
	1.4 แผนการทำงานและขอบเขตการวิจัย.....	3
	1.5 คำสำคัญหรือคำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	4
	1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
บทที่ 2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
	2.1 ความหมายของการออกแบบ.....	5
	2.2 การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร.....	6
	2.3 การออกแบบสัญลักษณ์.....	7
	2.4 การจัดวางองค์ประกอบของหน้ากระดาษ.....	9
	2.5 การออกแบบแอปพลิเคชัน.....	14
	2.6 ผลงานและตัวอย่างกรณีศึกษา.....	15
บทที่ 3	วิธีการดำเนินการวิจัย.....	22
	3.1 วิธีการพัฒนาสื่อ.....	22
	3.2 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	23
	3.3 นำเสนอผลการออกแบบและเขียนแอปพลิเคชัน.....	24
บทที่ 4	ผลการวิจัย.....	25
	4.1 แนวความคิดในการออกแบบ.....	25
	4.2 แบบร่างและการพัฒนา.....	25
	4.3 ผลงานที่สร้างสรรค์.....	39

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
บทที่ 5 สรุปลผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ.....	52
5.1 สรุปลผลการวิจัย.....	52
5.2 ปัญหาของการวิจัย.....	53
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	53
บรรณานุกรม.....	54
ประวัติผู้เขียน.....	55



สารบัญภาพ

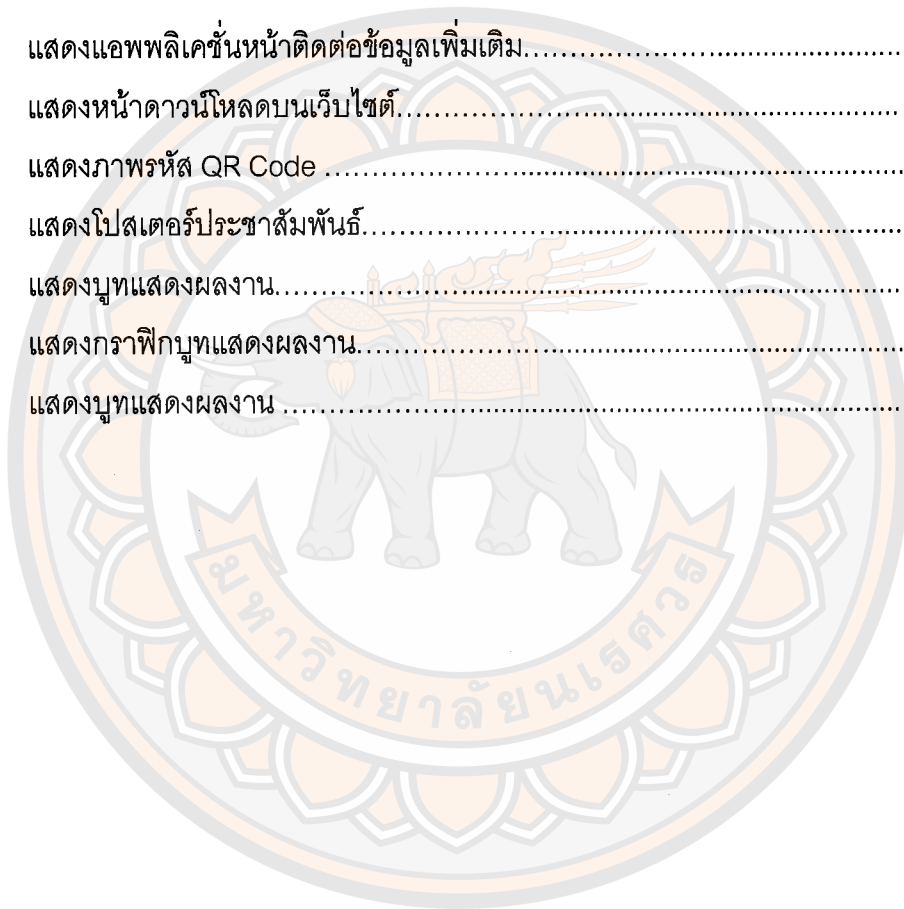
ภาพ	หน้า
1 แสดงไอคอนชุด1.....	15
2 แสดงไอคอนชุด2.....	15
3 แสดงไอคอนชุด3.....	16
4 แสดงเมนู.....	16
5 แสดงการจัดวาง1.....	17
6 แสดงการจัดวาง.....	17
7 แสดงสเกตแสดงการเคลื่อนไหว.....	18
8 แสดงการออกแบบกราฟิก 1.....	18
9 แสดงการออกแบบกราฟิก 2.....	19
10 แสดงรูปแบบการใช้งาน 1.....	19
11 แสดงรูปแบบการใช้งาน 2.....	20
12 แสดงโปสเตอร์ 1.....	21
13 แสดงโปสเตอร์2.....	21
14 แสดงแบบร่างไอคอนเมนูขั้นที่ 1.....	26
15 แสดงแบบร่างไอคอนเมนูขั้นที่ 2.....	26
16 แสดงแบบร่างไอคอนเมนูขั้นสุดท้าย.....	27
17 แสดงแบบร่างไอคอนเข้าใช้งานขั้นที่1.....	27
18 แสดงแบบร่างไอคอนเข้าใช้งานขั้นสุดท้าย.....	27
19 แสดงแบบร่างโครงสร้างแอปพลิเคชัน.....	28
20 แสดงแบบร่างการจัดวางขั้นที่1.....	29
21 แสดงแบบร่างการจัดวางขั้นที่2.....	30
22 แสดงแบบร่างการจัดวางขั้นที่3.....	31
23 แสดงแบบร่างการจัดวางระบบกริด.....	31
24 แสดงแบบร่างการจัดวางโดยรวมขั้นที่3.....	32
25 แสดงแบบร่างการจัดวางโดยรวมขั้นสุดท้าย.....	32

สารบัญญภาพ(ต่อ)

ภาพ		หน้า
26	แสดงแบบกราฟิกขั้นที่1.....	33
27	แสดงแบบกราฟิกขั้นที่2.....	33
28	แสดงแบบกราฟิกขั้นที่2.....	34
29	แสดงแบบกราฟิกขั้นสุดท้าย.....	34
30	แสดงแบบแบนด์เนอร์ขั้นที่1.....	34
31	แสดงแบบแบนด์เนอร์ขั้นสุดท้าย.....	34
32	แสดงแบบแบนด์เนอร์หลักสูตรขั้นสุดท้าย.....	35
33	แสดงภาพตัวอย่างบุคลากร1.....	36
34	แสดงภาพตัวอย่างบุคลากร2.....	36
35	แสดงภาพโปสเตอร์ขั้นที่1.....	37
36	แสดงภาพโปสเตอร์ขั้นสุดท้าย.....	38
37	แสดงแอปพลิเคชันหน้าการใช้งาน.....	39
38	แสดงแอปพลิเคชันหน้าหลัก.....	39
39	แสดงแอปพลิเคชันหน้าเสริมข่าวหลัก.....	40
40	แสดงแอปพลิเคชันหน้าข่าว.....	40
41	แสดงแอปพลิเคชันหน้าข้อมูลภาควิชา.....	41
42	แสดงแอปพลิเคชันหน้าข้อมูลบุคลากร.....	41
43	แสดงแอปพลิเคชันหน้าหลักสูตรการศึกษ.....	42
44	แสดงแอปพลิเคชันหน้าหลักสูตรออกแบบบรรจุภัณฑ์และผลิตภัณฑ์.....	42
45	แสดงแอปพลิเคชันหน้าหลักสูตรออกแบบสื่อนวัตกรรม.....	43
46	แสดงแอปพลิเคชันหน้าหลักสูตรออกแบบทัศนศิลป์.....	43
47	แสดงแอปพลิเคชันหน้าหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต.....	44
48	แสดงแอปพลิเคชันหน้าหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต.....	44
49	แสดงแอปพลิเคชันหน้ารางวัลและผลงานนิสิต.....	45

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ		หน้า
50	แสดงแอปพลิเคชันหน้าผลงานนิสิต.....	45
51	แสดงแอปพลิเคชันหน้าผลงานวีดีโอ.....	46
52	แสดงแอปพลิเคชันหน้าวีดีโอ.....	46
53	แสดงแอปพลิเคชันหน้าติดต่อข้อมูลเพิ่มเติม.....	47
54	แสดงหน้าดาวน์โหลดบนเว็บไซต์.....	47
55	แสดงภาพรหัส QR Code	48
56	แสดงโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์.....	49
57	แสดงบุทแสดงผลงาน.....	50
58	แสดงกราฟิกบุทแสดงผลงาน.....	50
59	แสดงบุทแสดงผลงาน	51



สารบัญตาราง

ตาราง		หน้า
1	แสดงกรอบแนวความคิด.....	2
2	แสดงระยะเวลาแผนการทำวิจัย.....	3



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในโลกปัจจุบันเทคโนโลยีของการสื่อสารมีหลากหลายรูปแบบและกำลังพัฒนาไปอย่างรวดเร็วโลกที่กำลังเจริญเติบโตในช่วงเวลานี้ที่เราสามารถติดต่อข่าวสารกันง่ายมากขึ้นเพียงใช้นิ้วสัมผัสหรือพูดไม่กี่คำก็สามารถหาข้อมูลที่ต้องการได้อย่างสะดวกรวดเร็วและตอนนี้ที่กำลังเป็นที่นิยมอย่างมากในตลาดโลกด้วยระบบการทำงานที่มีมุมมองของอินเตอร์แอคทีฟ ด้วยความใหญ่ของหน้าจอเพื่อการอ่านที่สะดวกสบายคงไม่หนี iPad ของตระกูล Apple การสื่อสารที่กว้างใหญ่ให้เล็กเพียงปลายนิ้วจึงมองเห็นการเติบโตอย่างรวดเร็วจากผู้ใช้งานในกลุ่มนักศึกษาและคณะอาจารย์ ของภาควิชาออกแบบ รวมถึงบุคคลทั่วไป ผู้ที่มีเทคโนโลยีอยู่ในมือเพื่อความสะดวกสบายในการติดต่อข่าวสารของการประชาสัมพันธ์และกิจกรรมข่าวสารต่างๆ ในเวลานี้มีแต่เว็บไซต์ที่สร้างขึ้นในนามของภาควิชาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร ในชื่อเว็บว่า www.arch.nu.ac.th/artsite/ จึงเป็นติดต่อข่าวสารของทางภาควิชาได้เพื่อแหล่งเดียวและอาจไม่สะดวกสบายสำหรับผู้ที่ใช้เทคโนโลยีอย่าง iPad ด้วยเหตุผลต่างๆของการสื่อสารจึงได้เล็งเห็นความสำคัญของแอปพลิเคชัน iPad ที่จะสามารถมาตอบปัญหาที่เกิดขึ้น และที่สำคัญมากไปกว่านั้นแอปพลิเคชันดังกล่าวยังสามารถให้ดาวน์โหลดผ่านทาง iTunes Store อาจจะเป็นไปได้ในอีกแง่ที่จะสามารถประชาสัมพันธ์ให้บุคคลอื่นที่ทำความรู้จักความเป็นมา ความน่าที่สนใจของภาควิชาศิลปะและการออกแบบมากขึ้นก็เป็นได้ ด้วยรูปแบบที่ใช้งานง่ายและสะดวกรวดเร็วตามคอนเซ็ปความทันสมัยของโลก ณ เวลานี้มันจะเป็นนวัตกรรมใหม่ที่นำจับตามอง

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การศึกษาและออกแบบแอปพลิเคชันบนไอแพดเพื่อประชาสัมพันธ์ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวรนั้นได้แบ่งเป็นวัตถุประสงค์ ดังนี้

1.2.1 เพื่อออกแบบแอปพลิเคชันบนไอแพดเพื่อประชาสัมพันธ์ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร ให้สามารถให้นิสิต บุคลากรและบุคคลทั่วไปดาวน์โหลดใช้งานได้

1.2.2 เพื่อศึกษาและค้นคว้าการเขียนแอปพลิเคชันจากโปรแกรม Xcode ด้วยภาษา C+

1.2.3 เพื่อศึกษาระบบการประมวลผลของการติดต่อเครือข่ายบริษัท Apple

1.3 กรอบแนวความคิดที่ใช้ในการวิจัย



ตาราง 1 แสดงกรอบแนวความคิด

1.4 แผนการทำงานและขอบเขตการวิจัย

1.4.1 แผนการทำงาน แผนและระยะเวลาได้แบ่งออกเป็นขั้นตอนดังนี้

- รวบรวมข้อมูลและศึกษาการทำงานของแอปพลิเคชัน iPad (research)
- ค้นคว้ารูปแบบการนำเสนอและโครงสร้างแอปพลิเคชัน (Inspiration)
- ออกแบบรูปแบบการทำงานต่างๆของแอปพลิเคชันรวมถึงการจัดวาง (Design)
- ออกแบบโครงสร้างและจัดทำระบบ แอปพลิเคชัน (Application System)
- ทดสอบและแก้ไข (Test)
- อัปโหลดขึ้นบน iTunes Store (upload)



ตาราง 2 แสดงระยะเวลาแผนการทำวิจัย

1.4.2 ขอบเขตการวิจัย

- ออกแบบสัญลักษณ์เมนู 7 เมนู
- ออกแบบไอคอนบงบอกการทำงาน 3 ไอคอน
- ออกแบบแอปพลิเคชันบน iPad ขนาดหน้าจอ 1024*768 แนวนกน y จำนวน 40

หน้า

- ออกแบบโปรสแตอ์ประชาสัมพันธ์แอปพลิเคชัน
- นำแอปพลิเคชันอัปโหลดขึ้น iTunes store ในรูปแบบการการดาวน์โหลดแบบไม่

เสียเงิน

1.5 คำสำคัญหรือคำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

1.5.1 แอปพลิเคชัน(application) คือ ซอฟต์แวร์ ที่ให้ความสนุกหรือมีประโยชน์ หน้าที่ ของแอปพลิเคชันเชื่อมต่อการทำงานกับระบบปฏิบัติการ หรือโปรแกรมซอฟต์แวร์อื่นๆในเครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่

1.5.2 ไอแพด(iPad) คือ อุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ขนาดเล็ก(Tablet Pc)

1.5.3 ไอจูน สโตร์(iTune store) คือ แหล่งสะสมแอปพลิเคชันและอื่นอีกมากมายให้สำหรับผู้ต้องการดาวน์โหลดมาใช้ใน iPad

1.5.4 รหัสคิวอาร์ (อังกฤษ: QR Code) คือ บาร์โค้ดสองมิติชนิดหนึ่ง ที่ประกอบด้วยมอดูลสีดำเรียงตัวกัน มีพื้นฐานสีเหลี่ยม มีพื้นหลังสีขาว ที่สามารถอ่านได้ด้วยเครื่องสแกนคิวอาร์ ในโทรศัพท์มือถือที่มีกล้อง และสมาร์ตโฟน เพื่อถอดข้อมูลในรูปข้อความ หรือโปรแกรมชี้แหล่งทรัพยากรสากล และอื่นๆ

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 การออกแบบแอปพลิเคชันบนไอแพดเพื่อประชาสัมพันธ์ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวรได้ถูกใช้งานจริงและเข้าถึงกลุ่มบุคคลที่มีความทันสมัยที่ต้องการข่าวสารที่สะดวกรวดเร็ว

1.6.2 ได้ศึกษาและเข้าใจในเรื่องของการผลิตแอปพลิเคชันมากขึ้นทั้งในเรื่องของการออกแบบและการเขียนในด้านของโปรแกรมโดยการศึกษาด้วยตนเอง

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาค้นคว้าถึงกระบวนการพัฒนาการออกแบบแอปพลิเคชันบนไอแพดเพื่อ
ประชาสัมพันธ์ภาคศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร แบ่งออกเป็นหัวข้อต่างๆดังนี้

2.1 ความหมายของการออกแบบ

2.2 การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร

2.3 การออกแบบสัญลักษณ์

2.4 การจัดวางองค์ประกอบของหน้ากระดาษ

2.5 การออกแบบแอปพลิเคชัน

2.6 การเขียนแอปพลิเคชัน

2.7 ผลงานและตัวอย่างกรณีศึกษา

2.1 ความหมายของการออกแบบ

การออกแบบหมายถึง กระบวนการที่สนองความต้องการในสิ่งใหม่ๆของมนุษย์ซึ่งส่วนใหญ่
เพื่อการใช้ชีวิตให้อยู่รอดและมีความสุขสบายเพิ่มขึ้น

การออกแบบคือ การวางแผนสร้างสรรค์รูปแบบโดยวางแผนจัดส่วนประกอบของการออกแบบ
ให้สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอยวัสดุและการผลิตของสิ่งที่ต้องการออกแบบนั้น (วิรุณ ตั้งเจริญ ,2527 ,
หน้า 19)

การออกแบบหมายถึง การรู้จักวางแผนจัดขั้นตอนและรู้จักเลือกใช้วัสดุวิธีการเพื่อทำตามที่
ต้องการนั้นโดยสอดคล้องกับลักษณะรูปแบบและคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดตามความคิด
สร้างสรรค์ การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นมา (สาคร คันทโชติ, 2528, หน้า 5)

การออกแบบหมายถึง กิจกรรมอันสำคัญประการหนึ่งของมนุษย์ซึ่งหมายถึงสิ่งที่มีอยู่ในความนึกคิดอันอาจจะเป็นโครงการหรือรูปแบบที่นักออกแบบกำหนดขึ้นด้วยการจัดทำทาง ถ้อยคำ เส้น สี แสง เสียง รูปแบบและวัสดุต่างๆ โดยมีกฎเกณฑ์ทางความงาม (สิทธิศักดิ์ ธัญศรี สวัสดิ์กุล ,2529 , หน้า 5)

2.2 การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร

โดยทั่วไปแล้วการเอ่ยถึงการสร้างเอกลักษณ์ขององค์กร (เอกลักษณ์กลุ่มบริษัท) เป็นโฆษณาในเชิงกลยุทธ์ที่จะนำไปสู่จุดมุ่งหมายที่บริษัทต้องการ นั่นคือโฆษณาสถาบันสามารถเป็นเครื่องมือที่จะสร้างอิทธิพลต่อการรับรู้เกี่ยวกับบริษัทในหมู่มหาชนได้ตามความต้องการของบริษัทหรือสถาบันนั้นๆ ดังนั้นเมื่อการสร้างเอกลักษณ์ขององค์กรเป็นกลยุทธ์การสร้างภาพพจน์สถาบันที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้เกี่ยวกับบริษัทในหมู่มหาชนแล้วก่อให้เกิดอะไรขึ้นบ้าง ผู้บริหารระดับสูง (Chief Executive Officer) จะเป็นผู้มีบทบาทในการรับผิดชอบของส่วนองค์กร ซึ่งจะต้องมีการระบุจุดมุ่งหมายหรือวัตถุประสงค์ในการสร้างภาพพจน์โดยสืบเนื่องมาจากจุดประสงค์หลักขององค์กร (Corporate Purpose/goal) ที่ตั้งขึ้นมารวมทั้งภาระหน้าที่ที่องค์กรต้องทำต่อไปยาวไกลถึงอนาคต แต่โดยวัตถุประสงค์เบื้องต้นของการทำเอกลักษณ์ขององค์กรแล้วคือการขยายภาพพจน์ขององค์กรให้กว้างออกไปเป็นการประกาศถึงชื่อบริษัท (Corporate name) สัญลักษณ์ (Logo) ไปสู่กลุ่มเป้าหมายอันได้แก่กลุ่มลูกค้า (Customers) ผู้จะมาเป็นลูกค้า (Prospects) ได้ทราบถึงความสามารถและศักยภาพในการไปสู่ความสำเร็จของบริษัท เพื่อเป็นการกำหนดการสร้างการรับรู้เกี่ยวกับบริษัทในหมู่มหาชน (Publics) ในกรณีที่ร้านเพิ่งตั้งขึ้นมาใหม่และต้องการสร้างความรู้จัก , การจดจำชื่อใหม่ (New name) สัญลักษณ์ (Logo) โดยสร้างเอกลักษณ์ (Identity) ที่ใหม่และเหมาะสมไปสู่มหาชนโดยความสำเร็จของการรณรงค์โฆษณาสถาบัน จะมาจากการที่ผู้บริหารระดับสูงนิยามจุดประสงค์หลักขององค์กรได้เหมาะสมและถูกรับ (Perfected) ในเอกลักษณ์ที่โดดเด่นและแตกต่าง (Separate Identity) ซึ่งจะก่อให้เกิดผลประโยชน์ตามมากมาย โฆษณาสถาบันกับการวางตำแหน่งทางการตลาดเป็นการสร้างความตระหนักรู้ (Awareness) และการยอมรับ (Acceptance) ให้เกิดขึ้นมีการใช้โฆษณาสถาบันเพื่อเปลี่ยนการรับรู้ (Perception) ของมหาชนและสร้างการตระหนักรู้ที่เป็นจริง (Realistic Awareness) ของสถาบันในการตลาดธุรกิจขึ้นมา แทนอาจมีผลที่ต่างไปจากนี้แต่ผลที่ต้องการได้รับคล้ายคลึงกันคือการให้ความรู้กับกลุ่มเป้าหมาย (Target Audience) เกี่ยวกับบริษัทที่ดีเพื่อจะนำไปสู่ความเข้าใจที่ยังผลทันทีคือการยอมรับในบริษัท

สินค้าและนโยบายของบริษัทด้วย ในการสร้างตำแหน่งทางการตลาดของสถาบันก็เหมือนการสร้างบุคลิกพิเศษเฉพาะตัว (Unique Personality) ของสถาบันขึ้นมาเป็นการสร้างเอกลักษณ์ที่มั่นคง (Strong Identity) แล้วทำการสื่อสารไปสู่กลุ่มเป้าหมายโดยต้องคำนึงว่าเป็นบุคลิกที่เป็นหนึ่งเดียว (A Single Personality) ที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่เลือกสรรแล้วและบุคลิกนั้นต้องเป็นบุคลิกที่เป็นจริง สามารถสร้างความเชื่อถือโดยที่การยอมรับในตลาดธุรกิจของสถาบันที่สร้างขึ้นมาต้องสามารถสื่อสารได้อย่างชัดเจนว่าองค์กรถูกจัดสร้างขึ้นเพื่อภารกิจหน้าที่ใด อะไรคือวัตถุประสงค์ที่นำสู่จุดมุ่งหมาย และมีนโยบายในการทำงานอย่างไรซึ่งโดยทั่วไปแล้วการรณรงค์โฆษณาสถาบันที่บ่งบอกคุณลักษณะ (Character) ของบริษัท (กัลยาณี พลผล ,2523 ,หน้า 32)

2.3 การออกแบบสัญลักษณ์

นักออกแบบจะต้องใช้ความรู้ความสามารถอย่างยิ่งในการวิเคราะห์เนื้อหาของสารที่จะต้องการสื่อความหมาย และสังเคราะห์ให้เป็นรูปสัญลักษณ์ที่ใช้เป็นตัวแทนอันสามารถจะบอกได้ถึง ความหมาย ทั้งยังต้องใช้ความสามารถในการเขียนภาพ หรือผลิตภาพสัญลักษณ์ให้ประณีตคมชัด เพื่อสื่อความหมายได้ถูกต้องชัดเจนในการออกแบบสัญลักษณ์ นักออกแบบจะมีแหล่งบันดาลใจสำคัญ 2 ประการคือ

1. จากธรรมชาติสิ่งแวดล้อม (Natural Form) ได้แก่ ภาพดอกไม้ ใบไม้ ภูเขา ทะเล สัตว์ ดวงอาทิตย์ ดวงจันทร์ ฯลฯ จัดเป็นสัญลักษณ์ที่เกิดจากธรรมชาติ (Natural Symbol) 2. จากรูปแบบที่มนุษย์สร้าง (Manmade Form) ได้แก่ อาคารบ้านเรือน เครื่องใช้ สิ่งของต่าง ๆ เรียกว่า สัญลักษณ์ที่มนุษย์สร้างขึ้น (Conventional Symbol) นอกจากนี้การออกแบบสัญลักษณ์ให้บรรลุเป้าหมาย นักออกแบบควรคำนึงถึงหลักสำคัญ 3 ประการคือ

1. ความงามของสัญลักษณ์ จะต้องเกี่ยวข้องกับสุนทรียภาพ (Aesthetic Form) คือความงามของรูปแบบของสัญลักษณ์ไม่ว่าจะเป็น Representation หรือ Abstract ก็ตาม
2. ต้องเหมาะสมกับกาลเวลาทุกยุคทุกสมัย ควรหลีกเลี่ยงสิ่งที่เป็นความนิยมชั่วคราว
3. ต้องนำไปใช้ประโยชน์ได้หลายประการ สามารถลอกเลียนด้วยวิธีต่าง ๆ เช่นการย่อหรือขยายได้

จากการพิจารณาถึงสื่อสัญลักษณ์ที่มีอยู่ทั่วไปแล้วพอจะแยกประเภทตามลักษณะเฉพาะ อาจแบ่งได้เป็น

1. ภาพเครื่องหมายจราจร เป็นกติกาสากลซึ่งเข้าใจร่วมกันทั่วไป เพื่อความปลอดภัยในการใช้ยานพาหนะ เครื่องหมายภาพจราจรจะแสดงถึงสัญลักษณ์การใช้รถใช้ถนนในลักษณะต่าง ๆ กัน การออกแบบจะเน้นความชัดเจนของการสื่อความหมาย เข้าใจง่าย สีสันสะดุดตา

2. เครื่องหมายสถาบัน สมาคม และกลุ่มต่าง ๆ ซึ่งกำหนดรูปแบบเพื่อแทนหรือเป็นสัญลักษณ์ของหน่วยงานนั้น ๆ

3. เครื่องหมายบริษัท สินค้าหรือผลิตภัณฑ์ เพื่อเป็นการสร้างความเชื่อมั่น กระตุ้นความน่าสนใจในบริษัการค้าหรือผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ และยังเป็นการเน้นถึงคุณภาพที่น่าเชื่อถือด้วยรูปลักษณ์ของเครื่องหมายที่ปรากฏ

4. ภาพเครื่องหมายสถานที่ เป็นเครื่องหมายที่แสดงสัญลักษณ์สถานที่ต่าง ๆ ที่แสดงให้เห็นเข้าใจร่วมกันได้โดยไม่ต้องใช้ตัวหนังสือหรือข้อความ ซึ่งบางครั้งอาจสื่อได้ยากกว่าการใช้สัญลักษณ์ เช่น โรงพยาบาล สนามบิน สถานีรถไฟ ห้องน้ำ

5. ภาพเครื่องหมายกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การกีฬา การก่อสร้าง การประชุม

6. เครื่องหมายที่ใช้ในการออกแบบ เขียนแบบ เป็นเครื่องหมายภาพที่ใช้สื่อความหมายร่วมกันระหว่างผู้ออกแบบเขียนแบบแปลน และผู้อ่านแบบหรือบุคคลทั่วไปที่เกี่ยวข้อง

ลักษณะของสัญลักษณ์ดังกล่าวแบ่งตามลักษณะของประเภทหรือเครื่องหมาย แต่ถ้าเราพิจารณาถึงการออกแบบสัญลักษณ์ต่าง ๆ ทุกลักษณะ อาจแบ่งเป็นประเภทใหญ่ ๆ ตามลักษณะและวิธีการออกแบบได้ 3 ประเภท คือ

1. ลักษณะแบบตัวอักษร (Letter Marks) ได้แก่ การออกแบบสัญลักษณ์โดยอาศัยรูปแบบตัวอักษรมาประดิษฐ์จัดวางให้สวยงาม ชัดเจน การออกแบบอาจจะใช้เฉพาะตัวอักษรหรือคำย่อของหน่วยงาน บริษัทหรือสถาบันองค์การต่าง ๆ มาใช้

2. ลักษณะแบบภาพ (Pictograph) คือ การออกแบบสัญลักษณ์โดยใช้รูปภาพเป็นแนวคิดในการออกแบบ ภาพอาจเป็นการแสดงทิศทาง กิจกรรม การกระทำ หรือภาพสัญลักษณ์ต่าง ๆ

3. ลักษณะแบบผสมผสาน (Combination Marks) คือการออกแบบภาพสัญลักษณ์ โดยนำเอารูปแบบตัวอักษรกับรูปภาพมาประกอบกันในการออกแบบอย่างสัมพันธ์กันและเหมาะสม

2.4 การจัดวางองค์ประกอบของหน้ากระดาษ

การจัดวางองค์ประกอบในทางศิลปะหรือทางการออกแบบมีแนวคิดที่ไม่แตกต่างกันเท่าไร นักออกแบบจะต้องหาแนวทางที่จะทำให้งานที่ออกแบบคิดค้นขึ้นมีความน่าสนใจ ไร่่าใจให้มากที่สุดและยังต้องอ้างอิงกับสิ่งที่จำกัดแล้วขอบเขตของความคิดอยู่บ้าง โดยอาจจะอาศัยแนวคิดจากเทคนิคในการใช้เส้น รูปร่าง มุมมอง จังหวะสีสามารถรวมเป็นองค์ประกอบให้มีความลงตัวและสวยงามที่สุด โดยที่ต้องเอื้อกันและกันดังนี้

1) สัดส่วน (Proportion)

การกำหนดขนาดและสัดส่วนของงานที่จะทำการผลิต โดยเฉพาะงานชิ้นแรกที่จะทำการผลิต เพื่อเป็นแนวทางในการจัดวางองค์ประกอบย่อยอื่น ๆ เพื่อให้มีขนาดสัดส่วนที่พอดีเหมาะสมกับองค์ประกอบโดยรวม การกำหนดกรอบ ของขอบเขตหรือขนาดของสิ่งพิมพ์โดยให้มีส่วนสูงและความกว้างที่สัมพันธ์กันดี จะส่งผลให้สื่อสิ่งพิมพ์นั้นมีความน่าสนใจ

2) ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลหรือบาลานซ์จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อ องค์ประกอบย่อยที่อยู่ในสื่อสิ่งพิมพ์ถูกจัดวางให้มีน้ำหนักเท่ากัน ความสมดุลหรือบาลานซ์แบ่งออกได้เป็น 2 แบบ คือ

2.1 ความสมดุลหรือบาลานซ์แบบซ้าย – ขวาเหมือนกัน

เป็นความสมดุลขององค์ประกอบซึ่งมีลักษณะที่เหมือนกันทั้งซ้ายและขวา เมื่อแบ่งด้วยเส้นตามแนวตั้งผ่านจุดกึ่งกลางหรือออกฟิดีคัลเซ็นเตอร์

2.2 ความสมดุลหรือบาลานซ์แบบซ้าย – ขวาไม่เท่ากัน

เป็นความสมดุลขององค์ประกอบซึ่งมีน้ำหนักต่าง ๆ กันรอบจุดกึ่งกลางสายตา หรืออ็อดพิคัลเซ็น

3) ความแตกต่าง(Contrast)

การสื่อความหมายโดยทั่วไปย่อมจะต้องมีบางสิ่งบางอย่างที่ต้อง เน้นมากกว่าส่วนอื่นๆ ซึ่งนอกจากจะเป็นการแสดงความสำคัญแล้วยังทำให้สิ่งที่ต้องการแสดงนั้นมีความ น่าสนใจมากขึ้นเช่น ในการบรรยาย ถ้าผู้พูด ๆ ด้วยน้ำเสียงราบเรียบไม่เน้นคำ ไม่เว้นจังหวะการพูดเสียเลย ผู้ฟังก็จะรู้สึก เบื่อหน่าย การผลิตสื่อสิ่งเพื่อการโฆษณาประชาสัมพันธ์ก็เช่นเดียวกัน ถ้าไม่เน้นให้เห็นซึ่ง ความแตกต่าง สิ่งพิมพ์นั้นก็จะดูไม่น่าสนใจเช่นกันการเน้นด้วยการสร้างความแตกต่างให้เกิดขึ้นในสื่อสิ่งพิมพ์ สามารถ ทำได้หลายวิธี กล่าวคือ การเน้นด้วยรูปร่าง ขนาด และความแตกต่างของแต่ละทิศทาง

4) ลีลาจังหวะ(Rhythm)

ลีลาหรือจังหวะ หมายถึง การเคลื่อนไหวที่มีความซ้ำและต่อเนื่องกันเป็นระยะ ๆ และจากการ เคลื่อนไหวซ้ำ ๆ ในการจัดองค์ประกอบของสื่อสิ่งพิมพ์ให้เกิดลีลาหรือจังหวะ สามารถทำได้ 2 วิธี คือ

4.1 จัดวางองค์ประกอบให้เกิดรูปแบบที่ซ้ำกันและต่อเนื่องกัน อาจจะเป็นการซ้ำกันทางด้าน รูปร่าง ความเข้มจางหรือสี เพื่อให้ผู้มองเห็นความคล้ายกันขององค์ประกอบได้ทันที

4.2 ใช้เส้นช่วยเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวของสายตาจากองค์ประกอบหนึ่งไปยังอีก องค์ประกอบหนึ่งตามทิศทาง ที่ต้องการในการสื่อความหมาย

5) ความมีเอกภาพ(Unity)

หมายถึง การจัดวางองค์ประกอบให้มีการรวมตัวเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน โดยไม่แตกแยก กระจัดกระจาย งานออกแบบขาดเป็นเอกภาพจะทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกแตกแยกและไม่น่าสนใจ

6) ความผสมกลมกลืน(Harmony)

ความผสมกลมกลืนหรือฮาร์โมนี คือ ความพอดีเหมาะสมของส่วนประกอบต่าง ๆ ที่ประกอบกันขึ้นเป็นสิ่งพิมพ์ ซึ่งเมื่อส่วนประกอบต่าง ๆ มีลักษณะพอเหมาะพอดีแล้วก็จะทำให้เกิดความงามมีสัมพันธ์กัน และมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความผสมกลมกลืนจะพบได้จาก ลักษณะขององค์ประกอบในเรื่องของสี รูปร่าง และลักษณะของตัวอักษรเป็นต้นจากหลักการทั้ง6ที่กล่าวมาทั้งหมดนี้เป็นหลักการพื้นฐานที่จำเป็น จะต้องทำความเข้าใจยึดเป็นหลักการสำคัญในงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เพื่อผลิตมาใช้ในงานต่างๆ เพื่อให้สื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตมีความสวยงาม และสื่อความหมายได้ตรงตามต้องการของสิ่งที่อยากจะทำต่อไป

ความหมายของระบบตาราง

ตาราง (Grid) คือตารางของเส้น (โดยส่วนใหญ่เส้นเหล่านี้จะไม่ปรากฏให้เห็นในชิ้นงานพิมพ์จริง) ที่จัดอย่างเป็นแบบแผนใช้เพื่อเป็นโครงในการกำหนดตำแหน่ง ขอบเขตบริเวณสำหรับบรรจุภาพ เนื้อหา ช่องว่างเปล่าและส่วนประกอบต่าง ๆ ในการจัดรูปแบบแต่ละหน้าของงานพิมพ์ เกิดจากการลากตรงเส้นตามแนวตั้งและแนวนอนให้ตัดกัน เพื่อกำหนดพื้นที่ให้เกิดขึ้นบนหน้ากระดาษ พื้นที่ที่เกิดขึ้นใหม่กับพื้นที่ของหน้ากระดาษดั้งเดิมจะมีความสัมพันธ์และมีนัยยะต่อกัน เพื่อให้เกิดแบบแผนบนหน้าเลย์เอาต์สำหรับการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ การสร้างตารางเป็นพื้นฐานของสื่อสิ่งพิมพ์แทบทุกรูปแบบเพื่อจัดรูปร่างของเนื้อหาให้อยู่ในสัดส่วนที่สวยงาม แม้ว่าจะมีผู้กล่าวว่าการใช้ตารางทำให้จำกัดความอิสระในการออกแบบแต่การใช้ตารางเป็นการวางโครงแบบหลวม ๆ เป็นเครื่องมือในการทำงานโดยเฉพาะงานออกแบบเป็นชุดเป็นเล่มที่ต้องการความต่อเนื่อง ความเป็นเอกภาพ ผู้ใช้สามารถพลิกแพลงได้ตลอดเวลา ไม่มีกฎบังคับให้องค์ประกอบต่าง ๆ อยู่แต่เพียงภายในกรอบที่จัดไว้ แต่ให้ดูผลงานสุดท้ายเป็นหลัก การใช้ตารางไม่ใช่สิ่งใหม่ นักออกแบบและศิลปินได้ใช้โครงสร้างตารางกันมานานนับศตวรรษแล้ว ในที่นี้ผู้จัดทำใช้คำว่า กริด แทนการเรียกตารางเพื่อไม่ให้เกิดความสับสนของเนื้อหา

ระบบ (System) หมายถึงความผสมผสานสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มที่รวมตัวกันทั้งหมดเป็นหน่วยเอกภาพที่ประกอบขึ้นด้วยส่วนย่อยหลาย ๆ ส่วนเป็นระบบแผนอันเกิดจากการจัดให้เกิดขึ้น

ระบบตาราง (Grid System) คือรูปแบบของตารางที่ใช้เป็นแม่แบบในการจัดเลย์เอาต์ที่สามารถตกแต่งดัดแปลงเพิ่มเติมได้แบบหลาย ๆ แบบที่ดูแตกต่างกันแต่ยังคงเค้าโครงของกริดต้นแบบไว้ได้ ซึ่งผลให้แบบต่าง ๆ ที่ได้มีความเป็นเอกภาพ มีความเกี่ยวเนื่องกัน มีความสอดคล้องกัน มีความเหมือนในบางประการ เป็นวิธีการออกแบบที่มีระบบและประหยัดเวลาได้อย่างมาก

สิ่งพิมพ์ประเภท โบรชัวร์ นิตยสาร รายงานประจำปี หนังสือ มักจะมีแบบจัดหน้าแต่ละหน้าที่ดูมีความคล้ายกัน เช่น มีจำนวน คอลัมน์เท่ากัน หัวเรื่อง ภาพประกอบ ตำแหน่ง เลขหน้า แบบเดียวกันหรือคล้ายกัน ด้วยการสร้างระบบตารางทำให้สะดวกสำหรับผู้ออกแบบในการจัดหน้าต่าง ๆ ในเล่มได้รวดเร็วขึ้น อนึ่ง การออกแบบระบบตารางที่สามารถใช้พลิกแพลงเป็นแบบต่าง ๆ ได้เป็นศิลปะอย่างหนึ่ง ระบบตารางที่ดีทำให้งานออกมาดูดีมีรูปแบบที่หลากหลาย ในขณะที่เดียวกันระบบตารางที่ไม่ดีหรือซับซ้อนเกินไปทำให้ใช้ยากและจำกัดการเสนอรูปแบบที่ต่างออกไป ทำให้รู้สึกขาดความสมบูรณ์ในการออกแบบ

จุดมุ่งหมายของระบบตาราง

จุดมุ่งหมายของระบบตารางคือ การจัดสิ่งที่ยุ่งเหยิงให้ดูดีมีระเบียบ ดังเช่นในร้านค้าระบบตารางจะช่วยให้ลูกค้าหาของที่ต้องการได้ง่ายขึ้น ระบบตารางจะช่วยให้ผู้อ่านพบข้อมูลที่สำคัญในนิตยสารหรือหนังสือพิมพ์ จะเห็นได้ว่าจุดมุ่งหมายของระบบตารางเป็นการพยายามรวบรวมสิ่งที่ที่กระจัดกระจายให้เป็นระเบียบ นักออกแบบพึงตระหนักไว้เสมอว่าระบบตารางคือเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้อ่านจดจำและเข้าใจเนื้อหาข่าวสาร ไม่ใช่แค่เป็นช่องแคบ ๆ ในหนังสือพิมพ์เท่านั้น การออกแบบระบบตารางทำได้มากมายหลายแบบแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับขนาดและรูปแบบของสิ่งพิมพ์แต่ละชนิด การออกแบบระบบตารางเป็นงานที่เกิดจากความเชี่ยวชาญ นักออกแบบทุกคนต้องฝึกให้เกิดทักษะและชำนาญเกี่ยวกับระบบตารางอยู่ตลอดเวลา นักออกแบบผู้มีประสบการณ์จะใช้เวลาศึกษาและปรับระบบตารางของตนเองให้สวยงามเหมาะสมกับการใช้งานเพราะช่วยย่นระยะเวลาการทำงานและให้ผลงานสุดท้ายออกมาสวยงามตามวัตถุประสงค์ ระบบตารางจึงเป็นเครื่องมือสำหรับสร้างงานที่ให้ความงามและนำไปสู่สุนทรียภาพอีกด้วย

แนวคิดในการออกแบบระบบตาราง

ระบบตารางไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือวางแผนการออกแบบของนักออกแบบในซีกโลกตะวันตก แต่ระบบตารางมีความเป็นสากล เป็นโครงสร้างของการสื่อสารที่ติดต่อถึงกันได้ทั้งโลก ส่วนประกอบสำคัญของการออกแบบระบบตารางมีอยู่ 3 อย่างคือ ระยะเวลาขอบคอดัมน์ และพื้นที่ว่างเป็นสาระสำคัญที่พึงตระหนักก่อนการออกแบบระบบตาราง

ระยะเวลา หน้าสิ่งพิมพ์แบ่งพื้นที่ออกเป็นสองส่วนใหญ่ ๆ คือส่วนที่เป็นพื้นที่สำหรับวางตัวพิมพ์และภาพประกอบ อีกส่วนหนึ่งคือบริเวณว่างรอบพื้นที่ส่วนแรกซึ่งจะกินอาณาบริเวณขอบหน้าสิ่งพิมพ์ทั้งสี่ด้าน พื้นที่ว่างนี้เรียกว่าระยะเวลา แม้นักออกแบบจะมีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับตัวพิมพ์สามารถกำหนดได้ว่าตัวพิมพ์ชนิดและขนาดใดเหมาะกับงานชนิดใด แต่ก็ยังไม่สามารถกำหนดขนาดเฉพาะของตัวพิมพ์ได้ จนกว่าจะกำหนดความกว้างของคอดัมน์ได้ก่อน แต่ความกว้างของคอดัมน์ก็ไร้จะกำหนดได้อย่างอิสระเพราะคอดัมน์ก็คือบริเวณที่ว่างตัวพิมพ์และภาพประกอบที่ถูกกำหนดโดยระยะเวลาอีกทีหนึ่ง

หลักการออกแบบสิ่งพิมพ์จะต้องกำหนดระยะเวลาให้ได้ก่อนเป็นอันดับแรกจึงจะได้พื้นที่สำหรับวางตัวพิมพ์และภาพประกอบ ต่อจากนั้นจึงแบ่งพื้นที่ดังกล่าวออกเป็นคอดัมน์เพื่อให้ตัวพิมพ์และภาพประกอบวางได้อย่างเป็นระบบและมีสัดส่วนในตำแหน่งที่ผู้อ่านจะพบข่าวสารและเข้าใจได้ง่าย ระยะเวลาจึงเป็นสิ่งที่ต้องกำหนดให้ตรงตามจุดมุ่งหมายเฉพาะไม่ใช่กำหนดโดยความพึงพอใจเท่านั้น เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่าระยะเวลาพื้นที่พิมพ์ภาพประกอบและขนาดของหน้ากระดาษจะต้องมีการจัดสัดส่วนให้สัมพันธ์กันอย่างถูกต้องเหมาะสม งานออกแบบสิ่งพิมพ์ที่ได้จึงจะดูดี แต่สูตรสำเร็จดังกล่าวก็ยังไม่เคยถูกค้นพบมาก่อนเลย ในอดีตเคยมีการค้นพบสัดส่วนสำเร็จรูปที่เรียกว่า สัดส่วนทอง (Golden Section) เป็นสัดส่วนที่มีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับว่าสัดส่วนของหน้ากระดาษควรเป็น 34:21 ทำให้การแบ่งระยะเวลาของหน้าสิ่งพิมพ์ได้เป็น 2:3:4:6

คอดัมน์ หลังจากการกำหนดระยะเวลา ต่อไปคือการออกแบบพื้นที่พิมพ์โดยร่างแบบ (Sketch) คอดัมน์ให้เป็นแถวจะร่างด้วยดินสอหรือคอมพิวเตอร์ก็ได้ การใช้คอมพิวเตอร์แบ่งส่วนคอดัมน์จะช่วยย่นระยะเวลาทำงานได้มาก ในการทำงานนักออกแบบมักวางระบบตารางเป็นแถว ๆ อาจจะมี 2 แถวบ้าง 3 แถวบ้าง และมีช่องว่างระหว่างแถวแทนที่จะทำเต็มหน้า ขนาดของแถวจะ

สัมพันธ์ได้สัดส่วนกับระยะขอบแล้วแบ่งแต่ละคอลัมน์เป็นหน่วยตารางทุก ๆ คอลัมน์ควรมีจำนวนหน่วยตารางเท่า ๆ กัน ถึงระลึกไว้เสมอว่าเส้นที่วางไปนั้นเป็นต้นร่างความคิดที่ต้องปรับให้เข้ากันได้กับหน้ากระดาษและขนาดของตัวพิมพ์ที่จะได้เลือกมา แบบร่างขั้นต้นจึงควรเป็นแบบร่างจิ๋ว (Thumbnail) ที่มีขนาดเล็ก เพื่อให้เห็นภาพรวมและยังเป็นการประหยัดเวลาและวัสดุอีกด้วย

พื้นที่ว่าง การวางตัวพิมพ์และภาพประกอบไม่จำเป็นต้องวางลงไปจนเต็มพื้นที่พิมพ์ควรจะเหลือพื้นที่ว่างไว้บ้างเพื่อให้ผู้อ่านได้พักสายตาและผ่อนคลายความตึงเครียดจากการอ่าน ในขณะเดียวกันพื้นที่ว่างยังเป็นบริเวณที่นักออกแบบจะได้ใส่ลูกเล่นหรืออารมณ์อันสุนทรีย์เพื่อแต่งแต้มงานพิมพ์ให้มีสีสันสนุกสนานน่าดูขึ้น

การออกแบบสิ่งพิมพ์ที่ยากที่สุดเป็นอันดับต้น ๆ ก็คือการออกแบบสิ่งพิมพ์ที่เต็มไปด้วยเนื้อความจนยากแก่การสร้างพื้นที่ว่าง แต่ถ้าจำเป็นต้องทำก็ต้องพิจารณาว่าส่วนใดที่สามารถยืดหยุ่นจัดวางเลย์เอาต์ให้เกิดพื้นที่ว่างได้ การทำแบบร่างหยาบจะช่วยให้การทำงานแก้ปัญหาเรื่องพื้นที่ว่างเป็นไปด้วยความรวดเร็วและมีแบบแผน

2.5 การออกแบบแอปพลิเคชัน

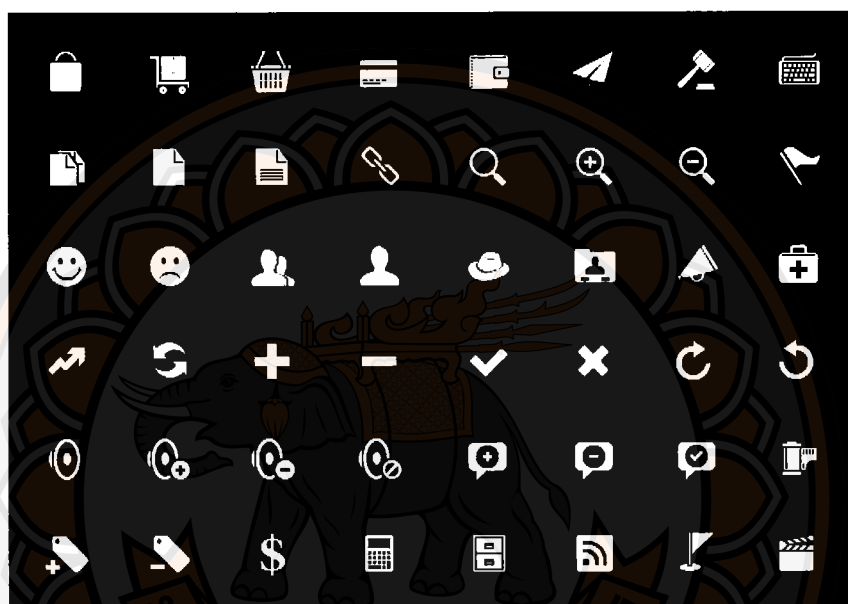
ในเทคโนโลยีสารสนเทศ Application เป็นการใช้เทคโนโลยีระบบ หรือผลิตภัณฑ์ คำศัพท์ Application เป็นคำย่อของ application program หรือโปรแกรมประยุกต์ ซึ่งโปรแกรมประยุกต์เป็นโปรแกรมที่ได้รับการออกแบบให้ทำงานด้วยหน้าที่ที่เจาะจงโดยตรงสำหรับผู้ ใช้ หรือในบางกรณีสำหรับโปรแกรมประยุกต์อื่น ๆ ตัวอย่าง ของโปรแกรมประยุกต์ เช่น โปรแกรมประมวลผลคำ (word processing เช่น MS Word) ฐานข้อมูล web browser เป็นต้น โปรแกรมประยุกต์ให้บริการจากระบบปฏิบัติการและโปรแกรมประยุกต์อื่น ๆ ส่วนการขอและวิธีการตามแบบแผนของการติดต่อกับโปรแกรมอื่นด้วยการใช้โปรแกรม ประยุกต์อื่น เรียกว่า application program interface (API)

2.6 ผลงานและตัวอย่างกรณีศึกษา

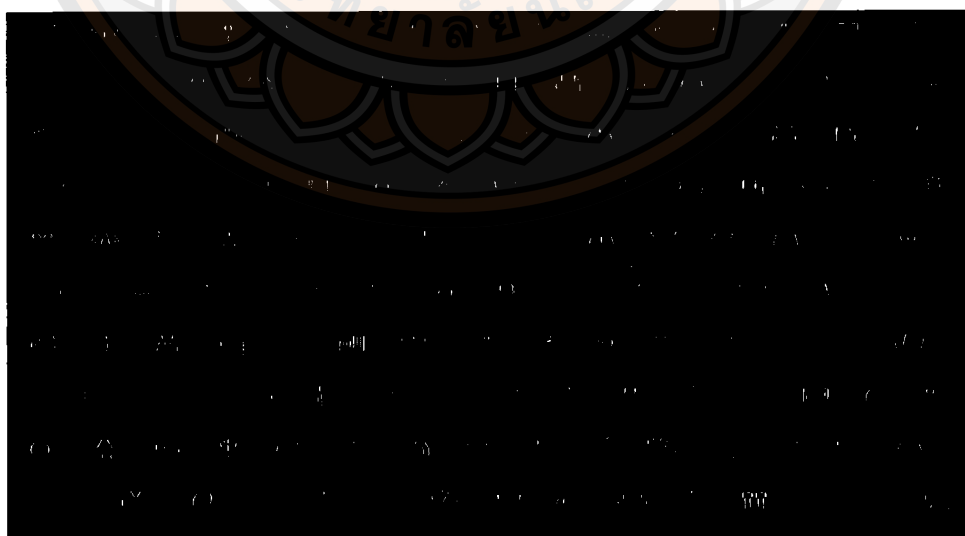
การทำวิจัยครั้งนี้ได้สังเกตค้นคว้าและรวบรวมตัวอย่างงานต่างๆไว้เป็นหัวข้อดังนี้

1) การออกแบบไอคอน (Icon)

ไอคอนในรูปแบบต่างๆที่มีความเป็นชุดและดูไปในทางเดียวกัน



ภาพ1แสดงไอคอนชุด1



ภาพ2 แสดงไอคอนชุด2



ภาพ3 แสดงไอคอนชุด3

PLANET PIT

เรื่อ : 100 : 100 : 100 : 100

หลังจากที่ฉบับที่แล้วเราคุยว่า Beyoncé ไม่ยอมให้ใครและศิลปินได้เห็นกับอย่างที่เราทำ ฉบับนี้เลยจัดหนัก เลือกอัลบั้มเพลงเต็มทีปาลงมาให้ได้แค่ขยับกับเสียงที่เดียว ถ้าเกิดคุณเป็นคนที่จะออกไปถึงจรวดอวกาศที่ต่อไปๆ เพื่อว่าคงเคยหยิบคัมเพลงของ Pitbull แบบไม่รู้ตัวมาแล้วบ้าง เพราะกับบ้านเขาเปิดกันกระหน่ำเสียงเสื่อเก็บ

อัลบั้มนี้ช่างน่าใจไม่น้อยเพราะเป็นการกลับมาทำอัลบั้มที่ 10 ของอีกจุกซ์อีก 1 ของศิลปินแร็ปจาก

พร้อมทั้งจังหวะที่กินขาด ขวบนั่น สิมคาย ก่อนสุดที่เค็ดู ราชลมน้อยค วงดนตรีที่เอนการคัดกรองมาอย่าง เจียบขาด แปลกใหม่แต่ไม่แปลกหู และสูงท้าย นักร้องรับเบียร์ระดับ แลวงน้ำ ที่ทำให้อัลบั้ม "Planet Pit" กลายเป็นอัลบั้มที่ฉุดฉีกวงการเรอซอ คัมได้ฟังเคียบมาที่เอนของบางเพลง

จะว่าไปแล้วเหตุผลสำคัญที่ทำให้อัลบั้มนี้สามารถถูกเปิดตานไป วนมาได้บ่อยครั้งโดยไม่เบื่อ น่าจะ มาจากสำเนียงและ Attitude ของ Pitbull ที่เข้ามาทางเนื้อเพลงนั่นเอง

คืออย่างความแซบของเนื้อ เพลง เห็นได้ชัดจากหลายประโยค อย่าง Mommy, no you can't go left/ "Cause you look so right" และ "I'm such a dirty, dirty dog/ My teeth will unsnap your bra" ในแทร็คที่ชื่อ "Pause" พอจะเป็นการ แซงหน้าแบบ ใจจัดนิดนึงทางด้วย กับเซอย่างประโยค "Got it locked-up, like Lindsey Lohan" ในแทร็คที่ ยัดคัลคอบนไปแล้วอย่าง "Give Me Everything" ที่ผสมผสานแนวทิดแบบ Rap-star Attitude (ไม่มีอะไรมา

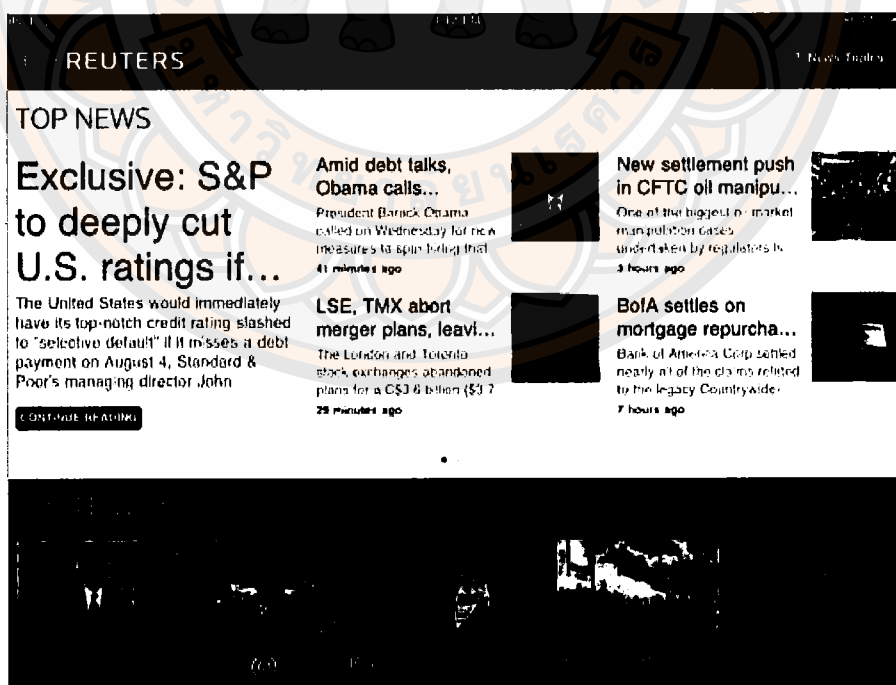
ภาพ4 แสดงเมนู

2) การออกแบบการจัดวาง (Layout)

การจัดวางของส่วนต่างๆพอให้มีความเป็นทางการและน่าเชื่อถือ



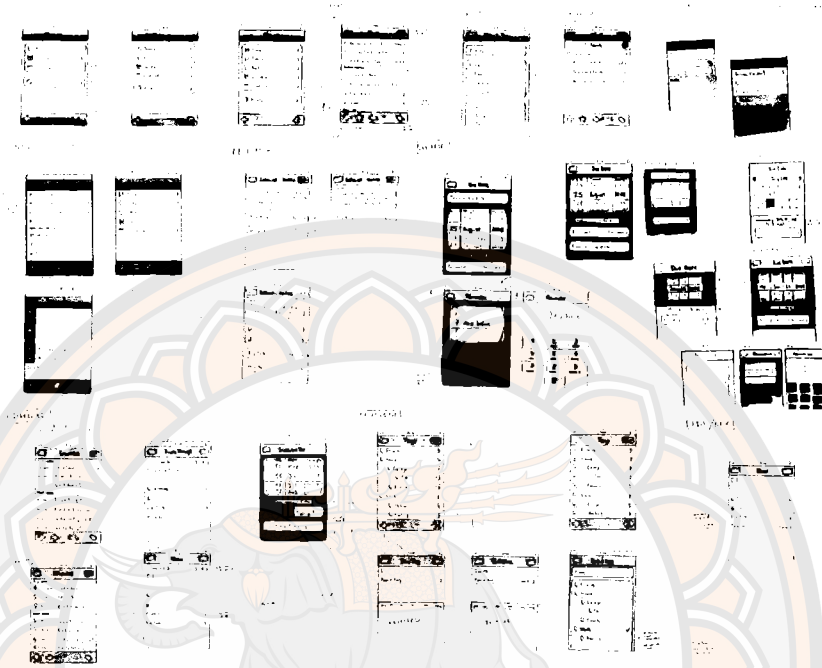
ภาพ5 แสดงการจัดวาง1



ภาพ6 แสดงการจัดวาง2

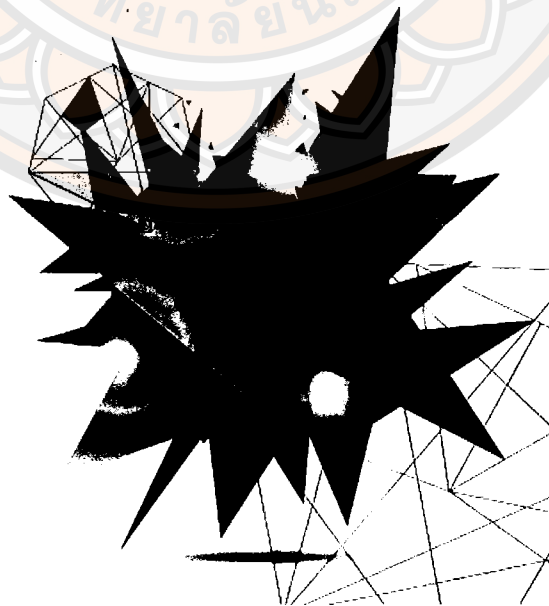
3) การออกแบบการเคลื่อนไหว (Interface)

การเคลื่อนไหวในส่วนของแอปพลิเคชัน

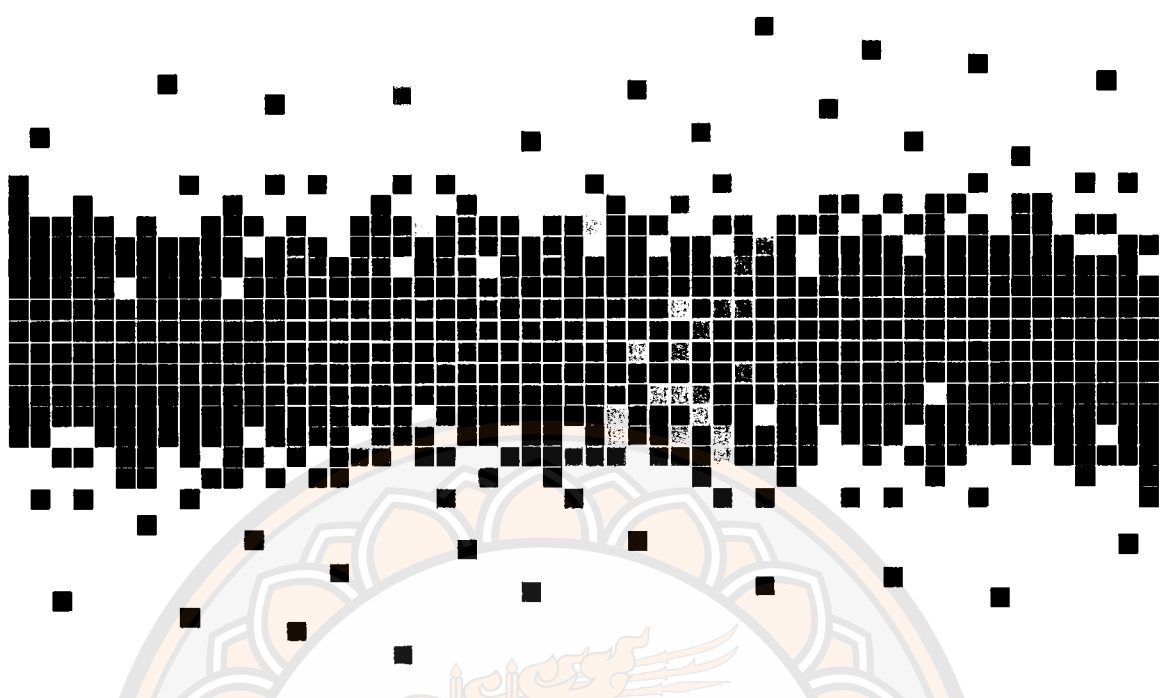


ภาพ7 แสดงสเกตแสดงการเคลื่อนไหว

4) การออกแบบกราฟิก (Graphic Design)

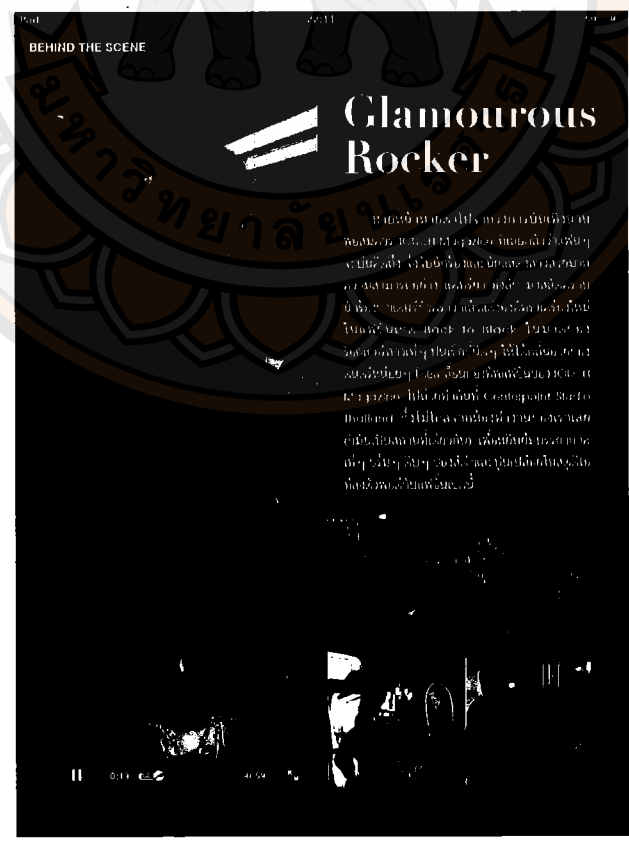


ภาพ8แสดงการออกแบบกราฟิก1



ภาพ9แสดงการออกแบบกราฟิก2

4) การเขียนแอปพลิเคชัน (System)



ภาพ10แสดงรูปแบบการใช้งาน1

iPad 9:45 100%

kellyhodgkins

Timeline


Mentions

Lists


Messages

Profile


Search

 **TechmemeFH** 5 min


September Surprise: AOL Reups and Expands Search Agreement With Google (@karaswisher / BoomTown) <http://j.mp/cGlwar> <http://techme.me/A0FL>

 **IntoMobile** 6 min


Samsung Galaxy Tab officially unveiled as Android-powered iPad competitor <http://bit.ly/9TW9QW>

 **TechmemeFH** 10 min


Samsung Galaxy Tab preview (@futurepaul / Engadget) <http://j.mp/caMxOx> <http://techme.me/A0FK>


 **phonescooper** 12 min


I <3 this. Samsung's 1GHz processor = Hummingbird. HTC's 800MHz processor = Scorpion. Which appeals to you more, Hummingbird or Scorpion?

 **fromedome** 13 min

Flip the P upside-down in Ping and it's bing. Just sayin.

 **gigaom** 16 min

Vlingo Adds Voice Check-ins to Foursquare <http://dlvr.it/4btTc>
 Retweeted by om

 **mathewi** 17 min

for the morning crew: "How Your Cloud Dream Is Becoming a Security Nightmare" -- <http://is.gd/eRoRI>

ภาพ 11 แสดงรูปแบบการใช้งาน 2

5) การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ (Poster)

All-new design
Less in your hands.
More at your fingertips.



ภาพ12 แสดงโปสเตอร์1



ภาพ13แสดงโปสเตอร์2

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยการออกแบบแอปพลิเคชันบนไอแพดเพื่อประชาสัมพันธ์ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร โครงการที่จะพัฒนาในด้านการประชาสัมพันธ์ให้มีความทันสมัยและสะดวกสบายมากขึ้นเพื่อสิ่งทีรวดเร็วและสะดวกต่อผู้ใช้ที่จะได้รับข่าวสารภายในภาควิชาให้ได้มากที่สุดโดยมีขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานวิจัยดังต่อไปนี้

3.1 วิธีการพัฒนาสื่อ

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาค้นคว้าข้อมูลในการออกแบบและเขียนแอปพลิเคชัน

ขั้นตอนที่ 2 ค้นคว้าตัวอย่างแนวทางของการออกแบบแอปพลิเคชัน

ขั้นตอนที่ 3 เข้าสู่กระบวนการออกแบบ

ขั้นตอนที่ 4 ปรับปรุงแก้ไขงานออกแบบ

ขั้นตอนที่ 5 ศึกษาข้อมูลการเขียนแอปพลิเคชันเพิ่มเติม

ขั้นตอนที่ 6 เข้าสู่กระบวนการเขียนแอปพลิเคชัน

ขั้นตอนที่ 7 ปรับปรุงแก้ไขแอปพลิเคชัน

ขั้นตอนที่ 8 อัปโหลดเข้าสู่ iTunes Store

ขั้นตอนที่ 9 จัดแสดงผลงาน

ขั้นตอนที่ 10 นำเสนอศิลปนิพนธ์

3.2 วิธีการดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยการออกแบบแอปพลิเคชันประชาสัมพันธ์ โดยรวบรวมข้อมูลทั้งหมดที่ค้นคว้ามา ประมวลผลความเป็นได้และทางออกที่ดีที่สุด โดยให้มีประสิทธิภาพและใช้งานได้จริง

1. ขั้นตอนของการออกแบบแอปพลิเคชัน

1.1 รวบรวมข้อมูลข่าวสารและความต้องการตามจุดประสงค์ของทางภาควิชา

1.2 วางแนวคิด (Concept) ที่จะใช้ในการออกแบบทั้งหมดให้รัดกุมเพื่อให้มีความผิดพลาดที่น้อยที่สุดและสามารถนำไปเชื่อมโยงกับการออกแบบได้ตามขอบเขต

1.3 ออกแบบและพัฒนาตามแนวคิด (Concept) ที่ได้ทั้งหมดในโปรแกรมหลักๆดังนี้

- Adobe illustrator

- Adobe Photoshop

1.4 การเตรียมข้อมูลรูปภาพที่ใช้ในแอปพลิเคชัน

2. ขั้นตอนการเขียนแอปพลิเคชัน

2.1 ศึกษาและปรึกษาข้อมูลการเขียนโปรแกรมจากผู้ที่มีความรู้ละเอียดถึงในการเขียนแอปพลิเคชันบน iPad

2.2 ออกแบบโครงสร้างของการเชื่อมต่อหน้าต่างๆของแอปพลิเคชัน

2.3 เขียนและพัฒนาแอปพลิเคชันต่างโครงสร้างที่ได้รับการออกแบบในโปรแกรมหลักๆดังนี้

- SKD Story Board ios(MAC)ในรูปแบบภาษา C+

- Xcode(MAC) ในรูปแบบภาษา C+

3. ตรวจสอบในส่วนของการออกแบบผ่านระบบการจำลอง Simulationios (MAC)

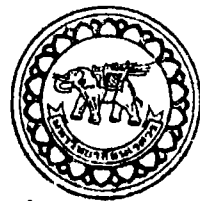
4. ตรวจสอบระบบการทำงานทั้งหมดระบบการจำลอง Simulation iOS (MAC)

5. นำแอปพลิเคชันที่สมบูรณั้พ้ขึ้น iTunes Store

3.3 การนำเสนอผลงานและการออกแบบแอปพลิเคชัน

การนำเสนอผลงานการออกแบบแอปพลิเคชันบนไอแพดเพื่อประชาสัมพันธ์ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้มีการให้ดาวน์โหลดและทดลองใน iTunes Store ได้ร่วมจัดแสดงในงาน "นเรศวรวิชาการ" และนิทรรศการการแสดงผลงานการศึกษาอิสระ " Last Shot " ที่จัดขึ้นที่บริเวณห้างสรรพสินค้า เซ็นทรัลพลาซา พิษณุโลก โดยมีผู้เชี่ยวชาญและผู้สนใจเข้าร่วมชมเป็นจำนวนมาก





สำนักงานหอสมุด

17 ต.ค. 2555

๗
๑A
๗6.8
164
สาขา
๒๕๕๖

บทที่ 4 ผลการวิจัย

๖๐33441

จากการศึกษาและรวบรวมข้อมูลทั้งหมดแล้วได้เริ่มในเรื่องการออกแบบแอปพลิเคชันบนไอแพดประชาสัมพันธ์ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร ทั้งทางในการออกแบบและการเขียนโปรแกรม ได้ผลการวิจัยและมีการพัฒนาสร้างสรรค์ดังนี้

4.1 แนวคิดในการออกแบบ

การออกแบบแอปพลิเคชันประชาสัมพันธ์ที่มีกลุ่มเป้าหมายหลักในเหตุผลของการใช้งานและดูทันสมัยนั้นเป็นแนวคิดแรกในการออกแบบ

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายแบ่งเป็นเหตุผลและประโยชน์ที่จะได้รับดังนี้

นิสิตนักศึกษา กิจกรรมและข่าวสาร

บุคลากรและอาจารย์ ข่าวสารของภาควิชา

บุคคลทั่วไป ข้อมูลของภาควิชา

การประชาสัมพันธ์ของภาควิชาที่ได้เข้ามาอยู่ในแอปพลิเคชันเกิดความรวดเร็วในการใช้งานและสะดวกต่อผู้ให้ข่าวสารมากขึ้น

4.2 แบบร่างและการพัฒนา

การออกแบบแอปพลิเคชันมีขั้นตอนต่างๆตามบทที่ 3 ที่กล่าวมาขั้นตอนในแบบร่างและการพัฒนามีรายละเอียดมากในการออกแบบดังนี้

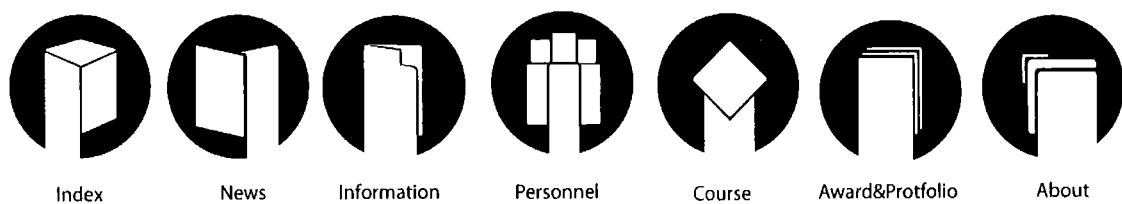
แบบร่างไอคอนและเมนู

ไอคอนเมนูการเลือกใช้งานหน้าต่างๆของแอปพลิเคชันแบ่งเป็น 7 เมนูดังนี้

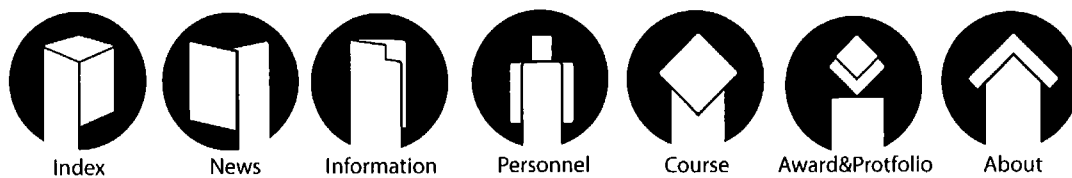
1. หน้าหลัก (Index)
2. ข่าวสารและประชาสัมพันธ์ (News)
3. ข้อมูลภาควิชาศิลปะและการออกแบบ (Information)
4. บุคลากร (Personnel)
5. หลักสูตรการศึกษา (Course)
6. รางวัลและผลงาน (Award&Portfolio)
7. ติดต่อเพิ่มเติม (About)



ภาพ14 แสดงแบบร่างไอคอนเมนูชั้นที่1



ภาพ15แสดงแบบร่างไอคอนเมนูชั้นที่2



ภาพ16 แสดงแบบร่างไอคอนเมนูขั้นสุดท้าย

ไอคอนการเข้าใช้งานแอปพลิเคชัน



ภาพ17แสดงแบบร่างไอคอนเข้าใช้งานขั้นที่1



ภาพ18แสดงแบบร่างไอคอนเข้าใช้งานขั้นสุดท้าย

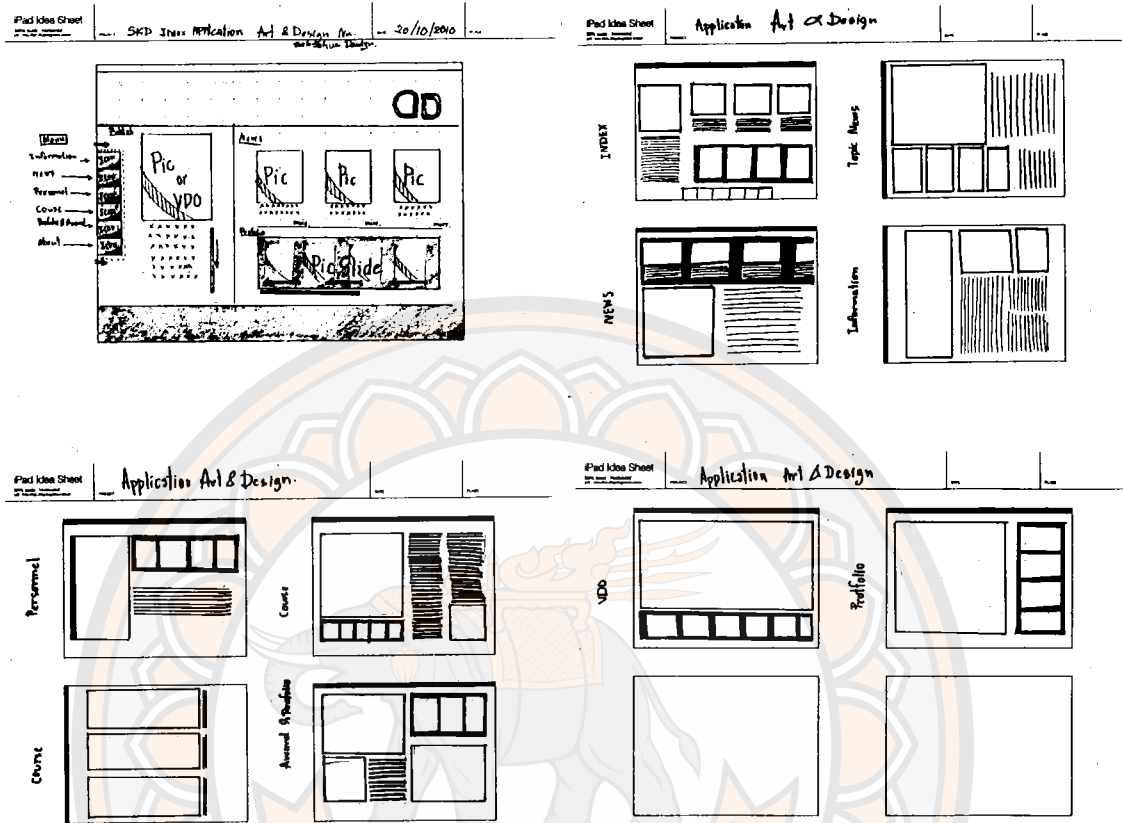
แบบร่างการโครงสร้างและการจัดวาง

โครงสร้างการใช้งานแอปพลิเคชันในส่วนต่างๆ

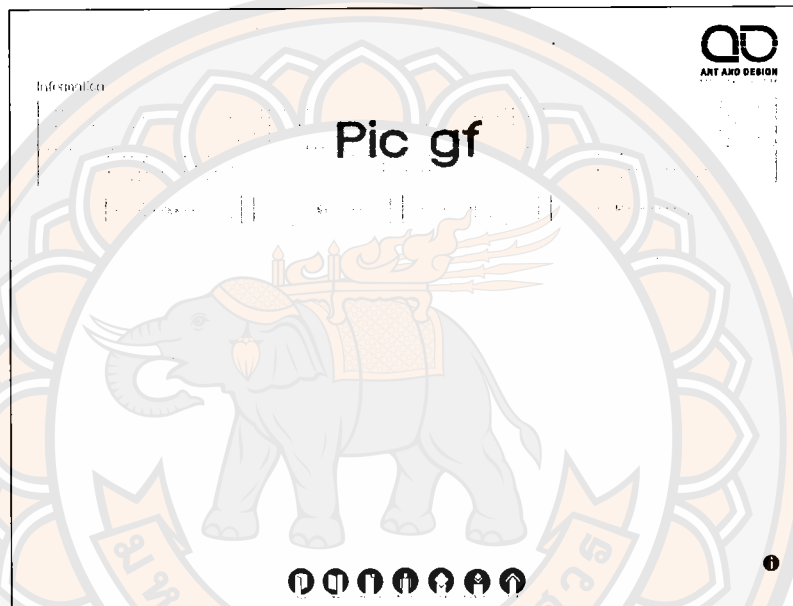
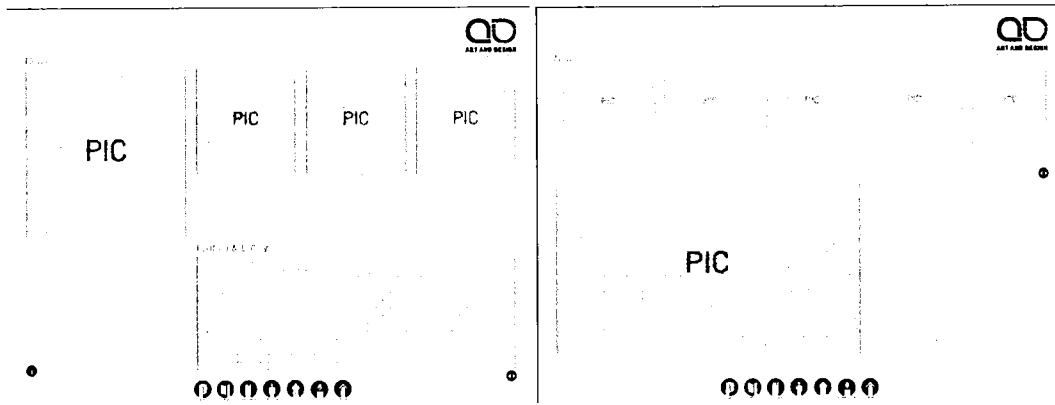


ภาพ19แสดงแบบร่างโครงสร้างแอปพลิเคชัน

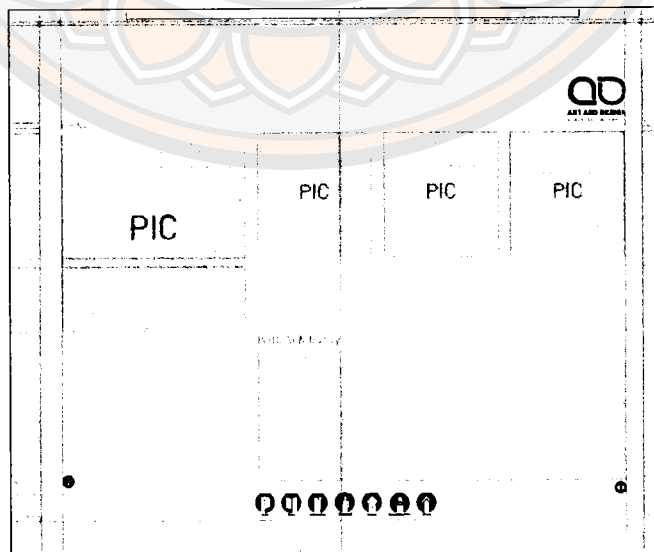
การจัดวางของมูลและรูปภาพของหน้าต่างๆ



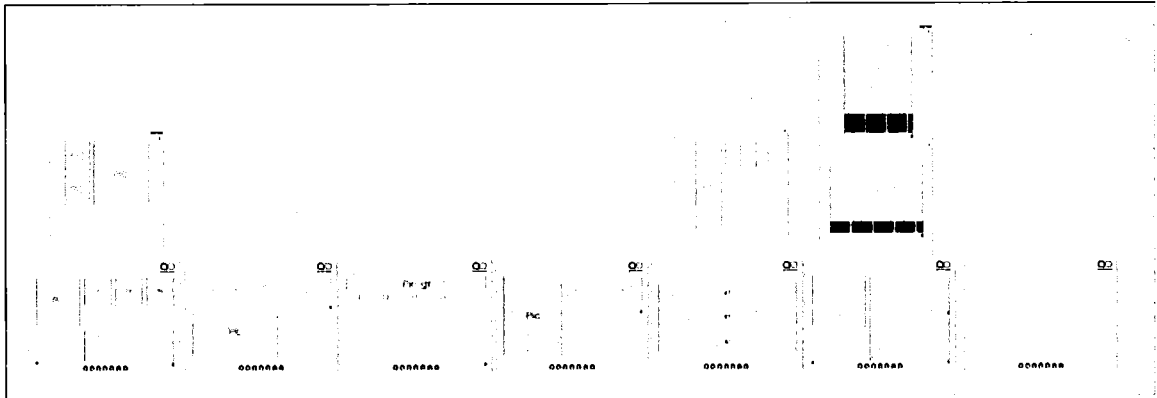
ภาพ 20 แสดงแบบร่างการจัดวางขั้นที่ 1



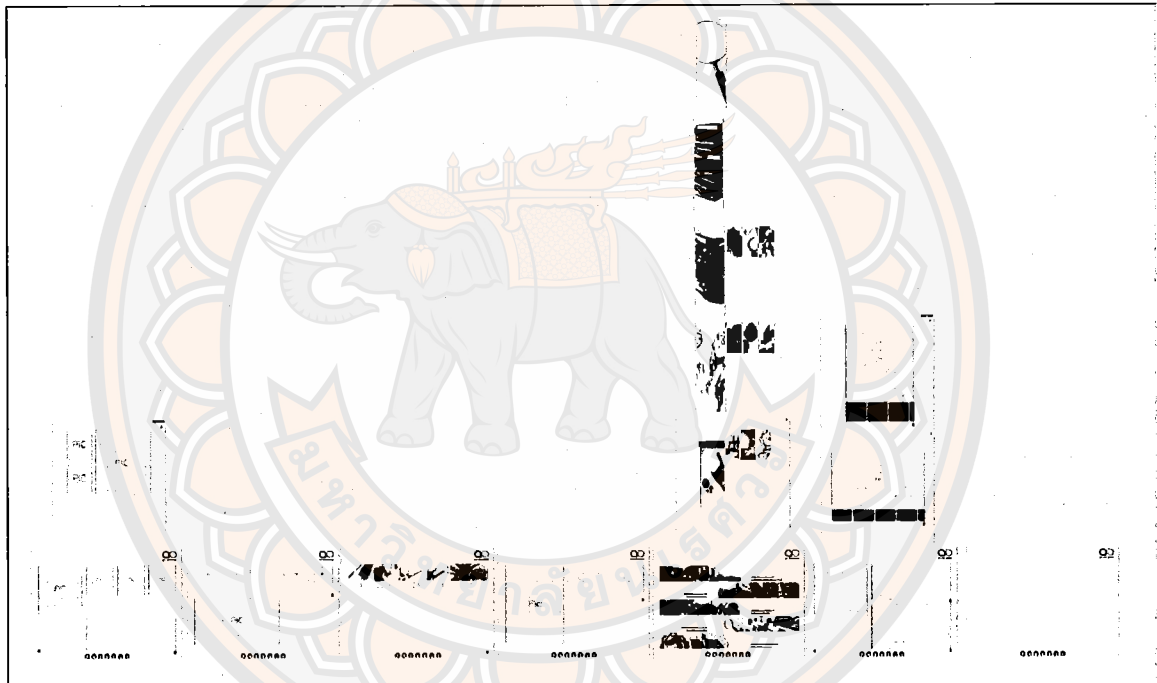
ภาพ22แสดงแบบร่างการจัดวางชั้นที่3



ภาพ23แสดงแบบร่างการจัดวางระบบกริด



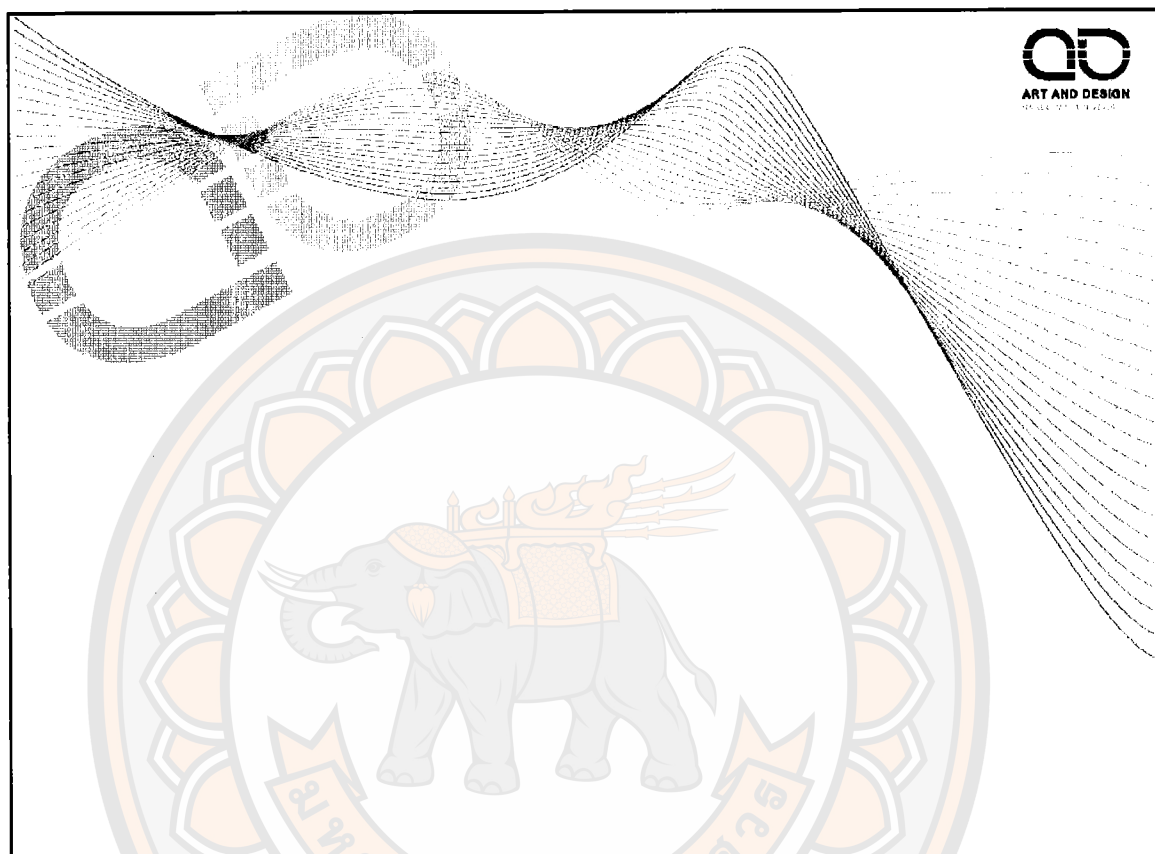
ภาพ24 แสดงแบบร่างการจัดวางโดยรวมขั้นที่3



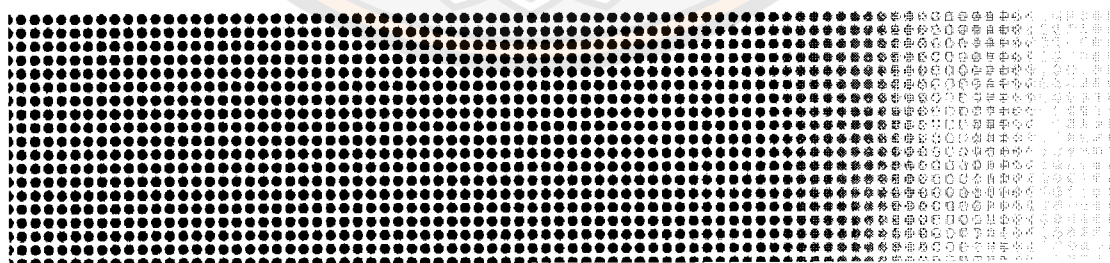
ภาพ25 แสดงแบบร่างการจัดวางโดยรวมขั้นสุดท้าย

แบบร่างกราฟิก

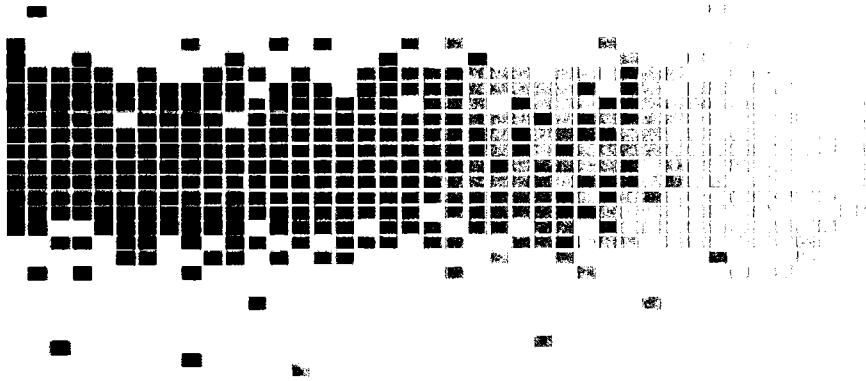
รูปแบบกราฟิกแบคกราวแอฟพลีเคชั่น



ภาพ26 แสดงแบบกราฟิกชั้นที่1



ภาพ27แสดงแบบกราฟิกชั้นที่2



ภาพ28แสดงแบบกราฟิกขั้นที่2



ภาพ29แสดงแบบกราฟิกขั้นสุดท้าย

รูปแบบแบนด์เนอร์หัวข้อต่างๆ



ภาพ30แสดงแบบแบนด์เนอร์ขั้นที่1



ภาพ31 แสดงแบบแบนด์เนอร์ขั้นสุดท้าย



ภาพ32แสดงแบบแบนด์เนอร์หลักสูตรขั้นสุดท้าย

กราฟิกข้อมูลรูปบุคคลากร



ภาพ33แสดงภาพตัวอย่างบุคลากร1



ภาพ34แสดงภาพตัวอย่างบุคลากร2

แบบร่างโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์



ภาพ35แสดงภาพโปสเตอร์ชั้นที่1

Application

Department of Art and Design Naresuan University
for iPad

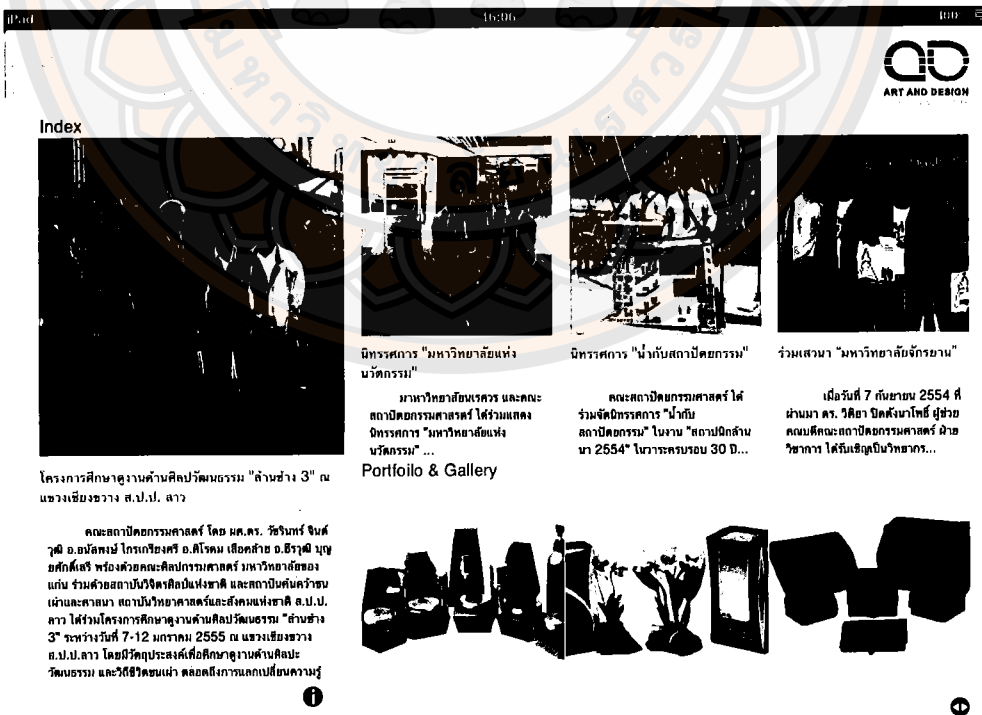


ภาพ36แสดงภาพโปสเตอร์ชิ้นสุดท้าย

4.3 ผลงานที่สร้างสรรค์



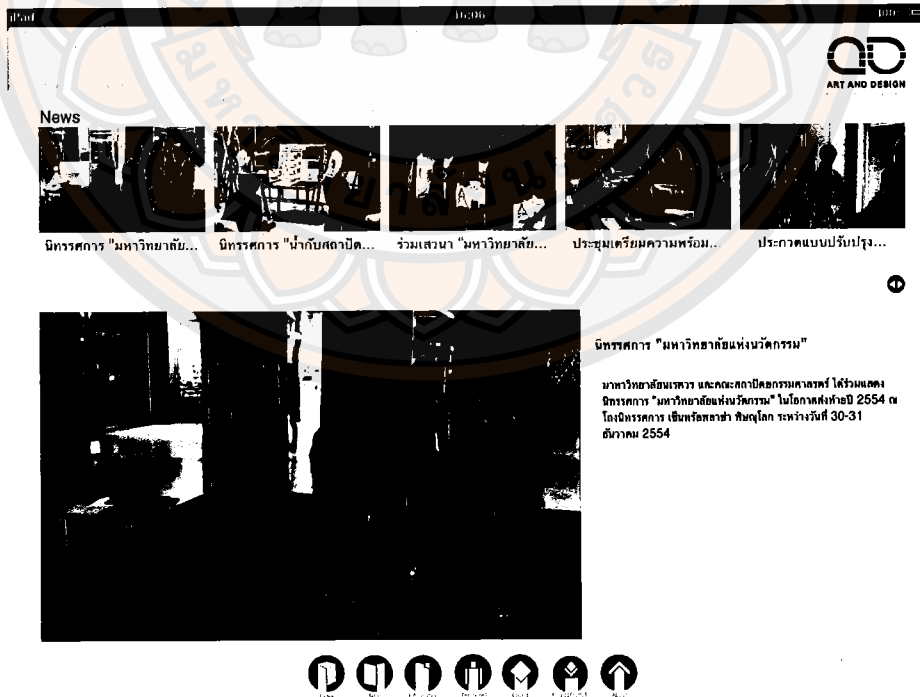
ภาพ37แสดงแอปพลิเคชันหน้าการใช้งาน



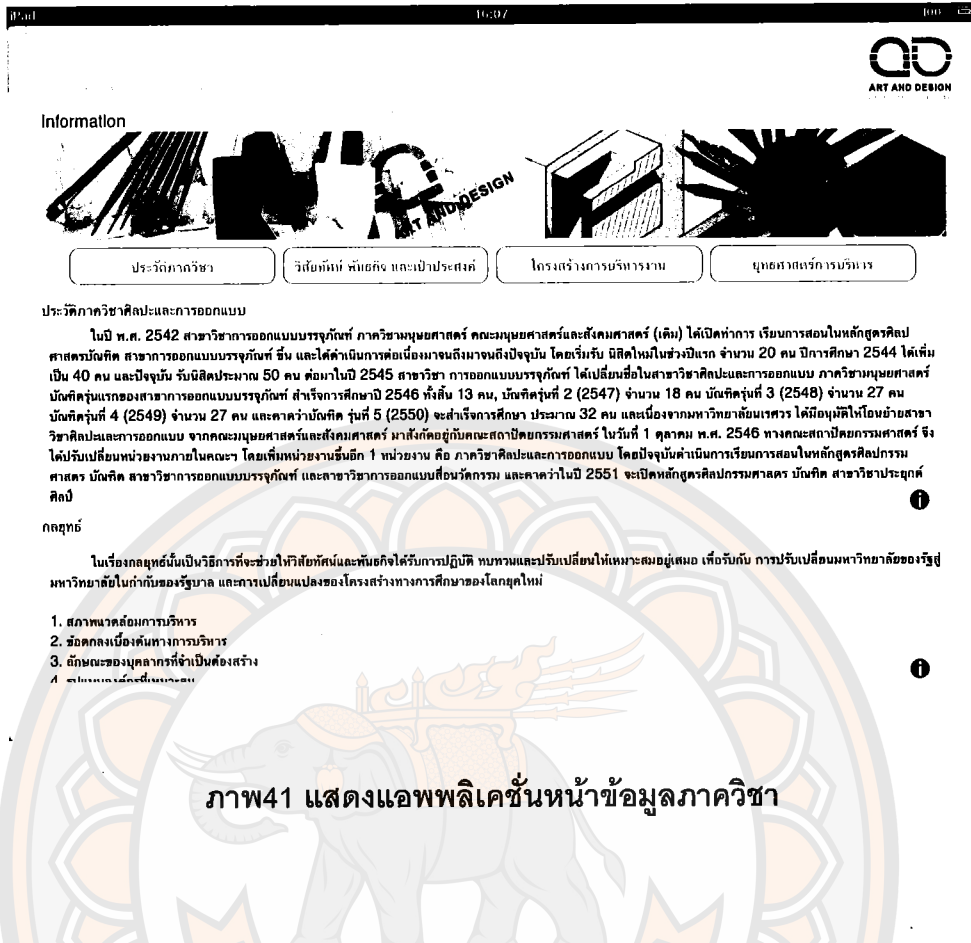
ภาพ38แสดงแอปพลิเคชันหน้าหลัก



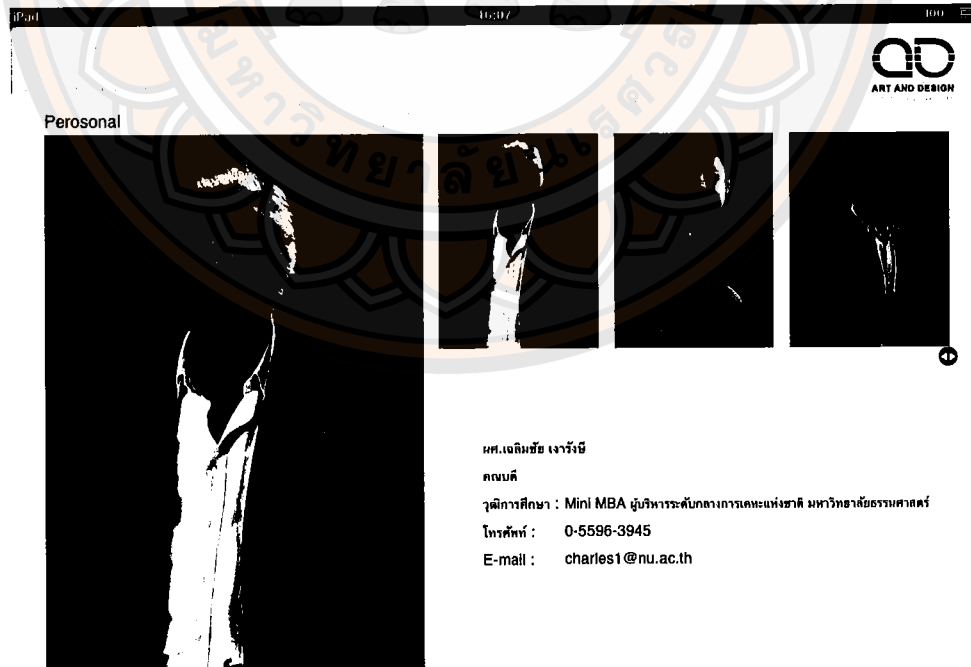
ภาพ39 แสดงแอปพลิเคชันหน้าเสริมข่าวหลัก



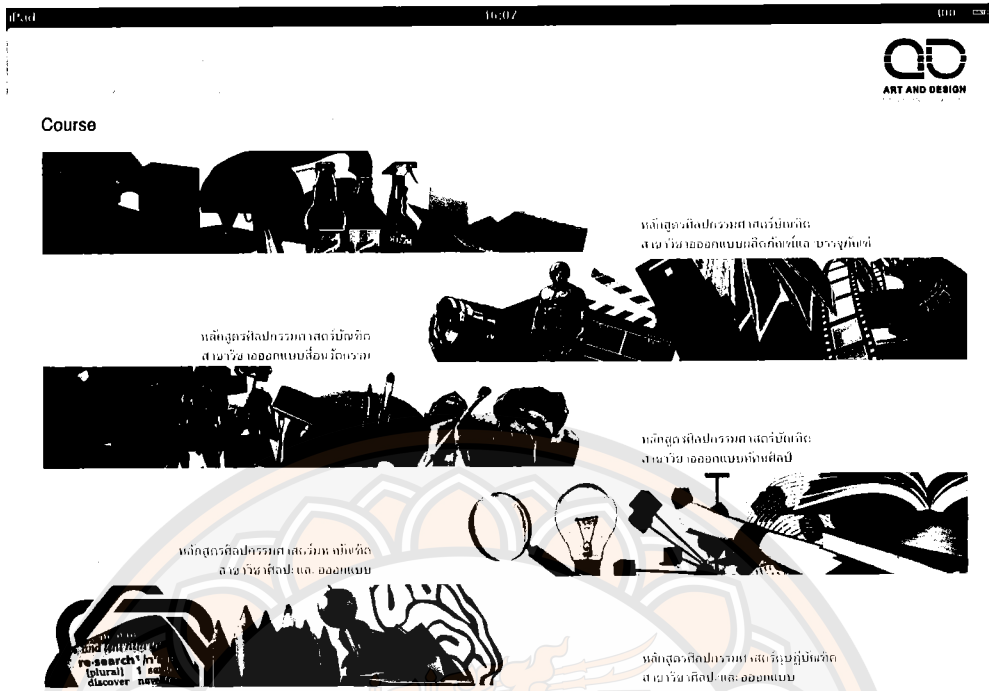
ภาพ40 แสดงแอปพลิเคชันหน้าข่าว



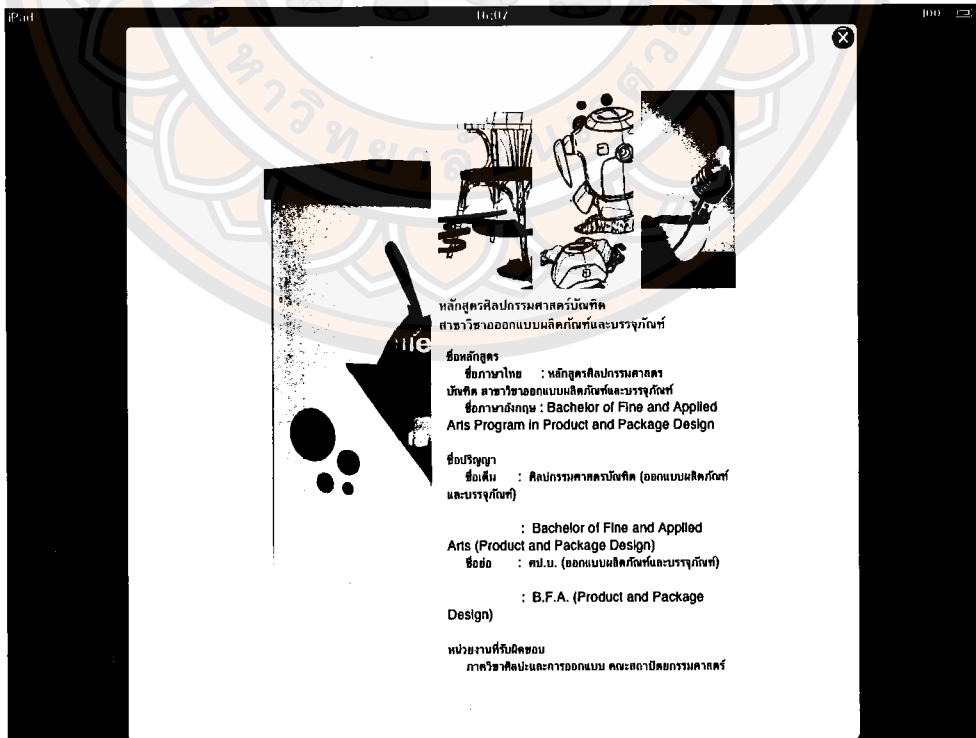
ภาพ41 แสดงแอปพลิเคชันหน้าข้อมูลภาควิชา



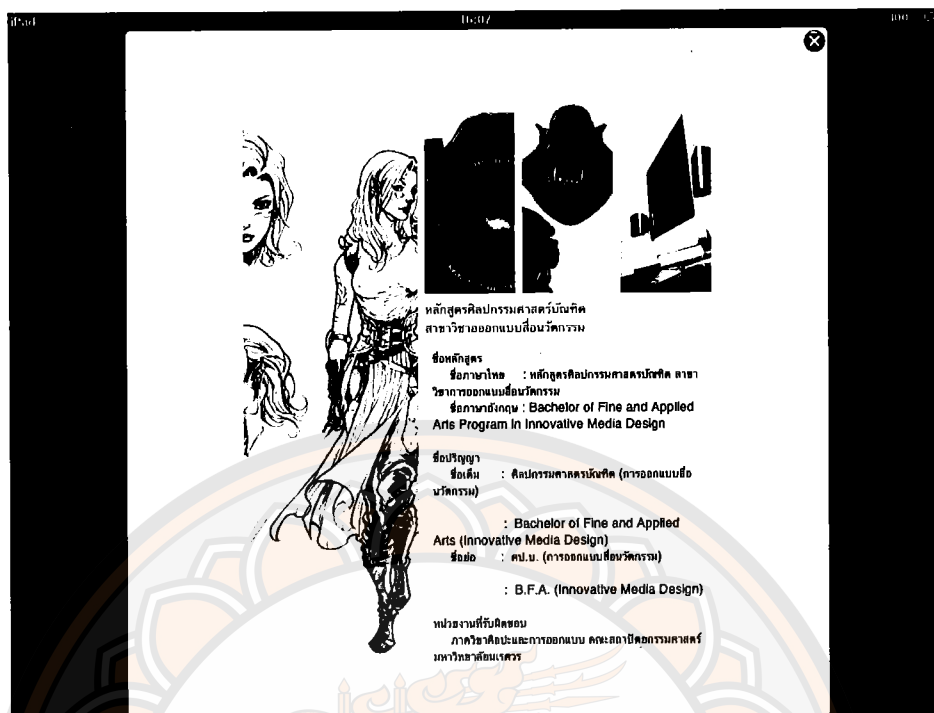
ภาพ42 แสดงแอปพลิเคชันหน้าข้อมูลบุคลากร



ภาพ43 แสดงแอปพลิเคชันหน้าหลักสูตรการศึกษา



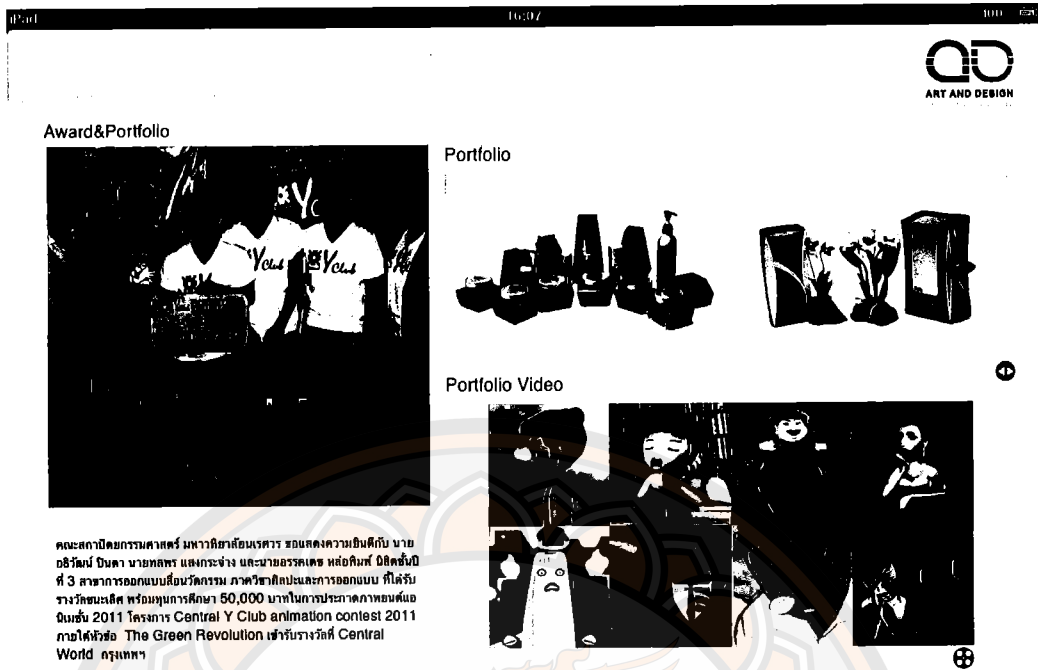
ภาพ44 แสดงแอปพลิเคชันหน้าหลักสูตรการออกแบบบรรจุภัณฑ์และผลิตภัณฑ์



ภาพ45 แสดงแอปพลิเคชันหน้าหลักสูตรการออกแบบสื่อนิเวศกรรม



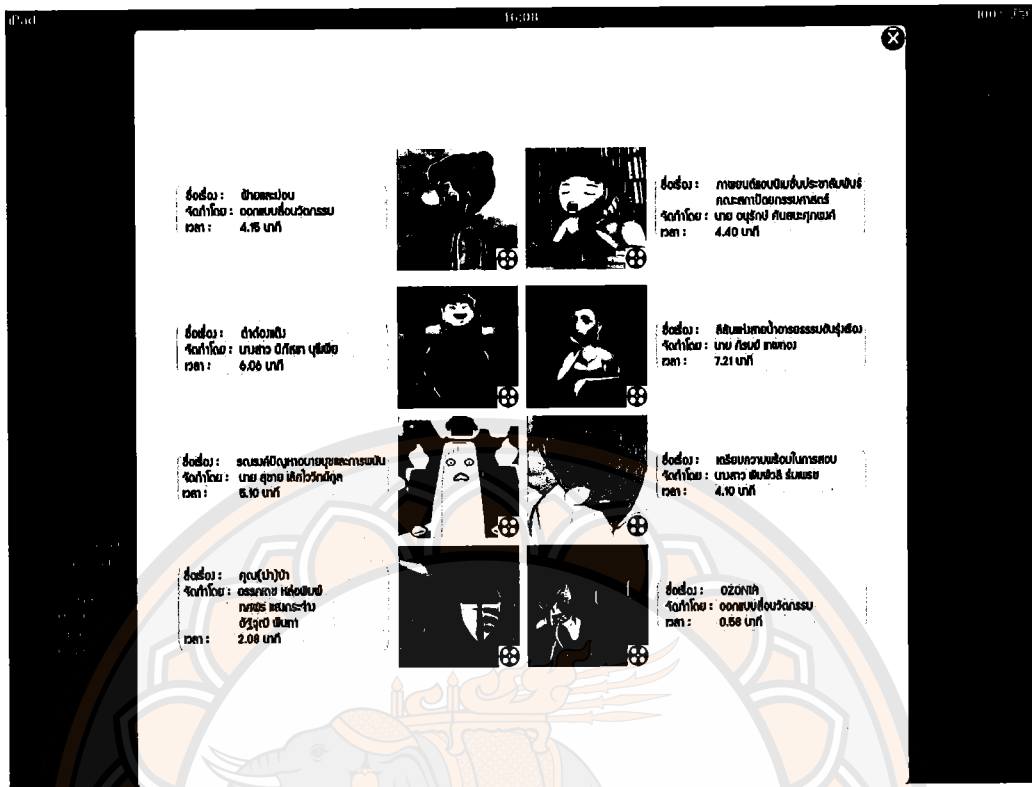
ภาพ46 แสดงแอปพลิเคชันหน้าหลักสูตรการออกแบบทัศนศิลป์



ภาพ49 แสดงแอปพลิเคชันหน้ารางวัลและผลงานนิสิต



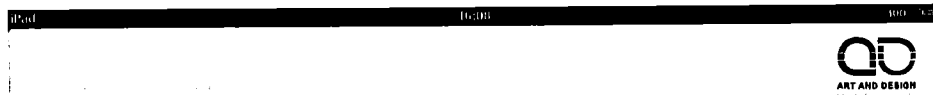
ภาพ50 แสดงแอปพลิเคชันหน้าผลงานนิสิต



ภาพ51 แสดงแอปพลิเคชันหน้าผลงานวิดีโอ



ภาพ52 แสดงแอปพลิเคชันหน้าวิดีโอ



About

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์
ตำบล ท่าโพธิ์ อำเภอเมือง จังหวัด พิจิตร 65000
โทรศัพท์ 0 55 96 4302-4312 แฟกซ์. 0 5596 4308
อีเมล : arch_webmaster@nu.ac.th

Faculty of Architecture : Naresuan University
Thapho, Maung, Phitsanulok, 65000
Tel. +66 5596 4302-4312 Fax. +66 5596 4308
E-mail : arch_webmaster@nu.ac.th

Design/Develop by
Sobotun Singthong
e-mail: sasotun@hotmail.com
http://www.sasotun.com/designs-by-sobotun



ภาพ53 แสดงแอปพลิเคชันหน้าติดต่อข้อมูลเพิ่มเติม

Description

This application contains information about Art & Design at Naresuan University, Phitsanulok, Thailand.

This application contains information about Art & Design at Naresuan University, Phitsanulok, Thailand.

Art & Design Naresuan University Support >

...More



iPad Screenshots

View in iTunes

Free
Category: Education
Released: Mar 16, 2012
Version: 1.0
Size: 182 MB
Language: English
Seller: Antony Hatfield
© Art & Design Naresuan University
Rated 4 +

Requirements: Compatible with iPad.Requires iOS 5.0 or later.

Customer Ratings

We have not received enough ratings to display an average for the current version of this application.



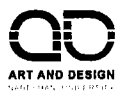
ภาพ54 แสดงหน้าดาวน์โหลดบนเว็บไซต์



ภาพ55แสดงภาพรหัส QR Code



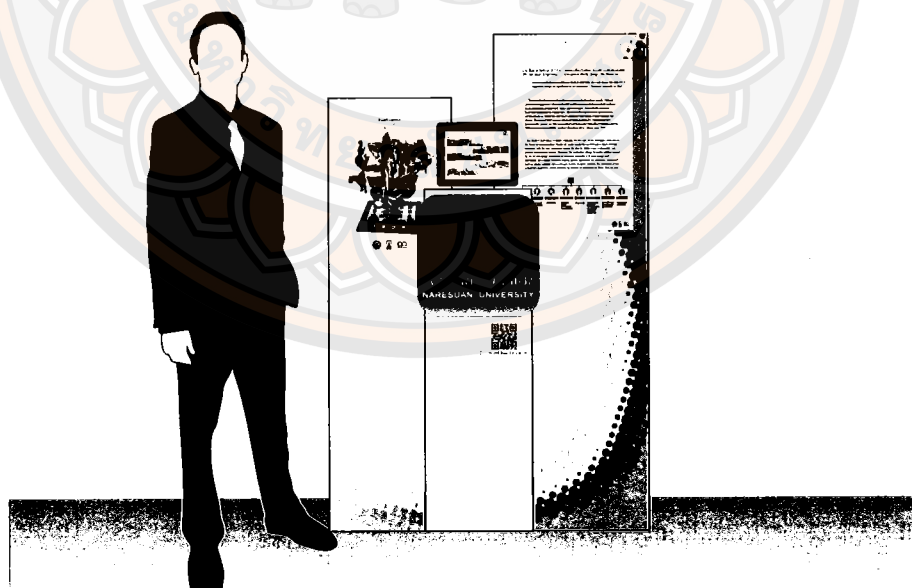
Application
Department of Art and Design Naresuan University
for iPad



ภาพ56 แสดงโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์



ภาพ57 แสดงบุทแสดงผลงาน



ภาพ58 แสดงกราฟิกบุทแสดงผลงาน



ภาพ59 แสดงบูทแสดงผลงาน

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย

การวิจัยและการออกแบบแอปพลิเคชันบนไอแพดเพื่อประชาสัมพันธ์ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวรครั้งนี้ ได้บรรลุตามวัตถุประสงค์และขอบเขตต่างๆที่ได้กำหนดไว้อย่างสมบูรณ์แบบ อีกทั้งยังเป็นแอปพลิเคชันแรกของภาควิชาที่ได้มีการพัฒนาและนำมาเผยแพร่สื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบแอปพลิเคชันบน iPad นับว่าเป็นสื่อประชาสัมพันธ์ที่ทันสมัยเหมาะสมสำหรับยุคสมัยปัจจุบัน ซึ่งสำเร็จตามหัวข้อดังต่อไปนี้

ความมุ่งหมายของการศึกษา

เพื่อออกแบบแอปพลิเคชันบนไอแพดเพื่อประชาสัมพันธ์ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร ให้สามารถให้นิสิต บุคลากรและบุคคลทั่วไปดาวน์โหลดใช้งานได้

เพื่อศึกษาและค้นคว้าการเขียนแอปพลิเคชันจากโปรแกรม Xcode ด้วยภาษา C+

เพื่อศึกษาระบบการประมวลผลของการติดต่อเครือข่ายบริษัท Apple

สรุปขอบเขตการวิจัย

- ออกแบบสัญลักษณ์เมนู 7 เมนู
- ออกแบบไอคอนบงบอกการทำงาน 3 ไอคอน
- ออกแบบแอปพลิเคชันบน iPad ขนาดหน้าจอล 1024*768 แนวนอน y จำนวน 40 หน้า
- ออกแบบโปรสเตอร์ประชาสัมพันธ์แอปพลิเคชัน
- นำแอปพลิเคชันอัปโหลดขึ้น iTunes Store ในรูปแบบการการดาวน์โหลดแบบไม่เสียเงิน

5.2 ปัญหาของการวิจัย

ปัญหาของการศึกษาและวิจัยครั้งนี้ได้พบปัญหาหลายอย่างทั้งในเรื่องของการออกแบบและการรวบรวมข้อมูล การจัดการกับไฟล์ที่ออกแบบก่อนนำไปเขียนเป็นโปรแกรมในส่วนของขนาดไฟล์ภาพจำเป็นต้องคำนึงถึงการเขียนในโปรแกรมเพื่อสะดวกและรวดเร็ว

ปัญหาในการเขียนโปรแกรมในจุดนี้จากการเริ่มเขียนด้วยการศึกษาด้วยตนเองรวมถึงการมีที่ปรึกษาส่วนตัวติดปัญหาของการเขียนโค้ดเนื่องจากโปรแกรม XCode ต้องการให้ภาษา C+ เป็นหลัก จึงมีบางโค้ดที่อาจติดปัญหาในการเขียน

ปัญหาการอัปเดตแอปพลิเคชันเนื่องด้วยบริษัท Apple เป็นบริษัทที่มีจุดมุ่งหมายในการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์อย่างดีจึงต้องปรึกษาผู้เชี่ยวชาญในการอัปเดตหรือแม้กระทั่งการทดลองการใช้งานแอปพลิเคชันบนไอแพดนั้นก็จำเป็นต้องเป็นยูเซอร์เครือข่ายของบริษัท Apple ในการทดลองการอัปเดตจำเป็นต้องใช้เวลาในการตรวจสอบตัวแอปพลิเคชันเป็นเวลาประมาณ 7-14 วันเพื่อทดสอบและปล่อยให้ผู้ที่สนใจดาวนโหลด

5.3 ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยการออกแบบแอปพลิเคชันบนไอแพดเพื่อประชาสัมพันธ์ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้มีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ควรวางแผนการดำเนินวิจัยให้ดี
2. นำความรู้ที่ค้นคว้าหรือตัวอย่างผลงานมาศึกษาการทำงานให้ได้ผลที่สุด
3. ควรรวบรวมไฟล์ที่ใช้ในแอปพลิเคชันเป็นหัวข้อๆ ตั้งชื่อไฟล์เป็นภาษาอังกฤษไม่ควรซ้ำกัน
4. ควรศึกษาและหาที่ปรึกษาในส่วนของ การเขียนโปรแกรมให้ดีพอควรหาข้อมูลเรื่องโค้ดที่จะใช้ในงานให้ครบถ้วน
5. การดำเนินการวิจัยจำเป็นต้องมีงบประมาณในเรื่องของค่าลิขสิทธิ์ในการเป็นยูเซอร์ของ Apple สูงอยู่พอสมควร

บรรณานุกรม

<http://www.slideshare.net/krunapon/mobile-app4education> พัฒนาแอปพลิเคชัน ภาควิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ (คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร)

ความหมายของการออกแบบ (วิรุณ ตั้งเจริญ ,2527 ,หน้า 19)

การศึกษาและวิจัย โมบายแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา(ผศ.ดร.กานดา รุณนะพงศาสายแก้ว)

การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร(กัลยาณี พูลผล ,2523 ,หน้า 32)

การออกแบบระบบกริด (รายงานปลายภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ เรื่องระบบกริด,กรกนก พานมารดา ,2555, หน้า6)

www.google.com

www.arch.nu.ac.th

www.arch.nu.ac.th/artsite/

www.ipadthailand.com

www.store.apple.com

