



รายงานการปฏิบัติสหกิจศึกษา

โครงการออกแบบอินโฟกราฟิกบริษัท i-corp
i-corp company infographic design project

นายอารีฟิน เวะมิ

Areefeen Wohmi

รายงานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาวิชาสหกิจศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศ

(4111458)

ตามหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ
คณะวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการเกษตร มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

ปีการศึกษา 2565

ชื่องานวิจัย	โครงการออกแบบอินโฟกราฟิกบริษัท i-corp
ชื่อผู้วิจัย	นายอาร์ฟิน เวะมิ
หลักสูตร	วิทยาศาสตร์บัณฑิต (เทคโนโลยีสารสนเทศ)
ปีการศึกษา	2565
อาจารย์ผู้ควบคุมการศึกษา	อาจารย์พิมลพรรณ ลีลาภัทรพันธุ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ซอและ เกป็น อาจารย์รุสนี กาแมแล
พี่เลี้ยงที่ปรึกษา	นางสาวแวนัสเราะห์ อาแด

บทคัดย่อ

บริษัท อิสลามิค ซิสเต็มส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (Islamic System Corporation) จากการที่ได้เข้าไปฝึกสหกิจบริษัท อิสลามิค ซิสเต็มส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติหน้าที่ในฝ่ายกลุ่มงานเทคโนโลยีสารสนเทศในตำแหน่งงานอินโฟกราฟิกรวมไปถึงงานออกแบบสื่อต่าง ๆ การฝึกสหกิจทำให้มีทัศนคติที่หลากหลายได้ลงมือปฏิบัติจริงเป็นการนำเอาวิชาที่ได้ศึกษามาใช้จริงในการทำงานตลอดจนได้รับความรู้เพิ่มเติมนอกเหนือจากที่ได้ศึกษามาในห้องเรียน

รายงานการฝึกงานเป็นรายงานทางวิชาการภาคบังคับที่นักศึกษาต้องจัดทำในระหว่างปฏิบัติงาน ณ สถานประกอบการและเป็นส่วนสำคัญที่จะบ่งบอกถึงความสำเร็จของนักศึกษาในการออกฝึกสหกิจแล้ว

Abstract

Islamic System Corporation Co., Ltd. (Islamic System Corporation) from having entered the co-operative training of Islamic Systems Corporation Co., Ltd. has been assigned to perform duties in the information technology group in the design of various media, including UX/UI design. The subjects that have been studied can be used in work. as well as gaining additional knowledge beyond what was learned in the classroom

The internship report is a compulsory academic report. That students must prepare during work at the workplace and is an important part that indicates the success of students in Out of cooperative practice

กิตติกรรมประกาศ

ตามที่ได้จัดทำได้มาฝึกงาน ณ บริษัท อิสลามิค ซิสเต็มส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (Islamic System Corporation) ระหว่างวันที่ 5 ธันวาคม 2565 ถึงวันที่ 22 มีนาคม 2565 ในระหว่างการปฏิบัติงานคณะผู้จัดทำได้รับความรู้ประสบการณ์ต่าง ๆ ในการทำงานจริงหาได้จกมหาวิทยาลัยทั้งการทำงานและการจัดการทำรายงานฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดีความช่วยเหลือสนับสนุนให้คำปรึกษาต่าง ๆ จากบุคลากรใน บริษัท อิสลามิค ซิสเต็มส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (Islamic System Corporation)

นอกจากนี้ยังมีบุคคลท่านอื่น ๆ ที่ไม่ได้กล่าวไว้ ณ ที่นี้ ซึ่งได้อบรมสั่งสอนให้คำแนะนำที่ดีในการทำงานและการจัดทำรายงานฉบับนี้ ผู้จัดทำขอขอบพระคุณทุกท่านเป็นอย่างสูงและหากเนื้อหา รายงานฉบับนี้ความผิดพลาดประการใด ข้ามเจ้าขออภัย ณ โอกาสนี้

อารีฟิน เวาะมิ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ (ภาษาไทย)	ก
บทคัดย่อ (อังกฤษ)	ข
กิตติประกาศ	ค
สารบัญ	ง-จ
สารบัญภาพ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	
- 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการปฏิบัติสหกิจศึกษา	1
- 1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับบริษัท อิสลามิค ซิสเต็มส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด	3-4
- 1.3 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	5
- 1.4 ตำแหน่งงานและขอบเขตที่รับผิดชอบ	5
บทที่ 2 โครงงานสหกิจ	
- 2.1 ชื่อโครงงาน	6
- 2.2 สาเหตุ/ปัญหา (เป็นเหตุผลที่จำเป็นต้องทำโครงงาน)	6
- 2.3 วัตถุประสงค์	6
- 2.4 การออกแบบ	6
- 2.5 ขั้นตอนการดำเนินงาน	7-8
- 2.6 เครื่องมือที่ใช้ออกแบบ	8-11
บทที่ 3 งานออกแบบอินโฟกราฟิกที่ได้รับมอบหมาย	
- 3.1 งานออกแบบอินโฟกราฟิก	12-18
- 3.2 ปัญหาและอุปสรรคในการฝึกสหกิจ	18
- 3.3 ประโยชน์ที่ได้รับจากการฝึกสหกิจ	18
บทที่ 4 ส่วนสรุป	
- 4.1 ประเภทงานที่ได้รับมอบหมายในระหว่างการฝึกสหกิจ	19
- 4.2 จุดเด่นหน่วยฝึกสหกิจ	19
- 4.3 จุดเด่นของพี่เลี้ยง	19
- 4.4 ประโยชน์ที่ได้รับจากการฝึกสหกิจ	19

- 4.5 ปัญหา/ข้อจำกัด	20
- 4.6 ข้อเสนอแนะ	20
บรรณานุกรม	21
ภาคผนวก	22-24
ประวัติผู้วิจัย	25-26

สารบัญภาพ

- ภาพที่ 1.1 ภาพมุมสูงของบริษัท อิสลามิก ซิสเต็มส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด
- ภาพที่ 1.2 สัญลักษณ์บริษัท อิสลามิก ซิสเต็มส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด
- ภาพที่ 1.3 แผนที่ตั้งบริษัท อิสลามิก ซิสเต็มส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด
- ภาพที่ 1.4 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ ยุคดิจิทัล ตั้งรหัสล็อกหน้าจอมือถือเหมือนกับรหัสแอปธนาคาร
- ภาพที่ 1.5 แบนเนอร์รับพิมพ์บัตร บัตรไปทำฮัจย์ บัตรทัวร์เที่ยว
- ภาพที่ 1.6 แบนเนอร์รับพิมพ์บัตร บัตรคุณครู บัตรนักเรียน
- ภาพที่ 1.7 โปสเตอร์รับสมัคร ตำแหน่งเจ้าหน้าที่โปรแกรมเมอร์
- ภาพที่ 1.8 แบนเนอร์เปลี่ยนโอนผ่าน QR Code
- ภาพที่ 1.9-1.10 แบนเนอร์เปลี่ยนโอนผ่าน QR Code
- ภาพที่ 1.11 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ทักษะด้านดิจิทัล
- ภาพที่ 1.12 โปสเตอร์ประกาศวันหยุดทำการปีใหม่
- ภาพที่ 1.13 โปสเตอร์ต้อนรับเดือนรอมฎอน
- ภาพที่ 1.14 โปสเตอร์ต้อนรับเดือนรอมฎอน
- ภาพที่ 1.15 โปสเตอร์สู่สันต์วันฮารีรายอ อี้ดีลฟิตรี (Aidil Fitri)
- ภาพที่ 1.16-1.17 โปสเตอร์สู่สันต์วันฮารีรายอ อี้ดีลฟิตรี (Aidil Fitri)

บทที่ 1

บทนำ

- 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการปฏิบัติสหกิจศึกษา
- 1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับบริษัท อิสลามิค ซิสเต็มส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด
- 1.3 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา
- 1.4 ตำแหน่งงานและขอบเขตที่รับผิดชอบ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการปฏิบัติสหกิจศึกษา

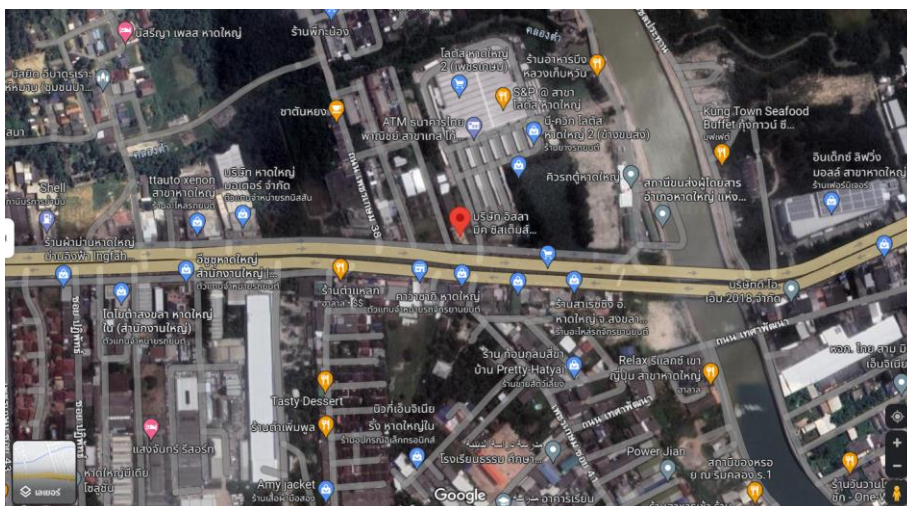
ในปัจจุบันงานออกแบบอินโฟกราฟิกในชีวิตประจำวันมาก จึงเป็นที่มาในการมาศึกษาในการออกแบบกราฟิกอยู่ในองค์กร เพื่อพัฒนาในด้านออกแบบที่ดีให้มากยิ่งขึ้น การนำข้อมูลที่มีผลต่อการออกแบบมาจัดการแยกแยะหาความเกี่ยวข้องสัมพันธ์ ระหว่างกัน เพื่อสรุปให้ออกมาเป็นกลุ่มลักษณะที่งานออกแบบนั้น ๆ ควรจะเป็นหรือควรทำหน้าที่ตามการใช้งาน

ภาพอินโฟกราฟิก 2 มิติ 3 มิติ และออกแบบสื่อมัลติมีเดียต่าง ๆ เป็นสิ่งที่แบรนด์ต่าง ๆ ใช้กันทั้งในสื่อที่เป็น Offline และ Online เพราะนอกจากจะดึงดูดความสนใจจากกลุ่มเป้าหมายได้ง่ายขึ้นแล้ว ยังสามารถบอกเล่าสิ่งที่ต้องการสื่อสารออกไปได้อย่างชัดเจนและเข้าใจง่ายด้วย ซึ่งคนที่อยู่เบื้องหลัง คอยออกแบบสร้างสรรค์ชิ้นงานที่สวยงามน่าสนใจ

1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับบริษัท อิสลามิก ซิสเต็มส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด

1.2.1. ชื่อสถานประกอบ

บริษัท อิสลามิก ซิสเต็มส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด



ภาพที่ 1.1 ภาพมุมสูงของบริษัท อิสลามิก ซิสเต็มส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด

1.2.2. สัญลักษณ์สถานประกอบการ

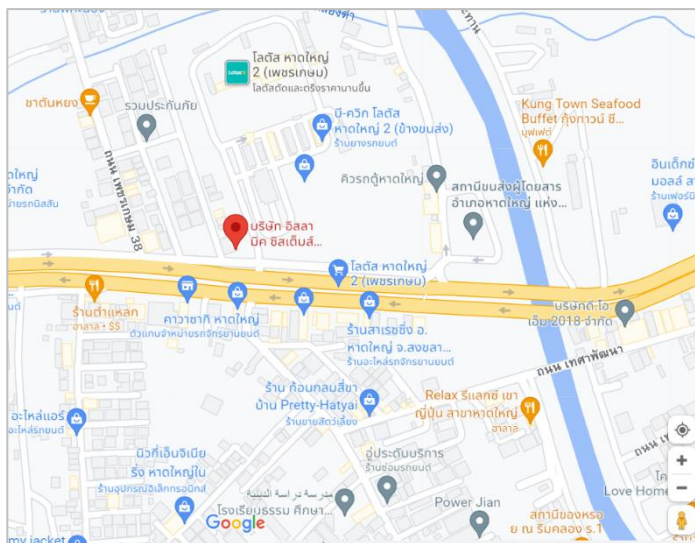


ภาพที่ 1.2 สัญลักษณ์บริษัท อิสลามิก ซิสเต็มส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด

1.2.3. สถานที่ตั้ง แผนที่ตั้งของสถานประกอบ

ที่อยู่ : 1332 ถ. เพชรเกษม ตำบล หาดใหญ่ อำเภอหาดใหญ่ สงขลา 90110

โทรศัพท์ 074-360199 – 081-9579492



ภาพที่ 1.3 แผนที่ตั้งบริษัท อิสลามิก ซิสเต็มส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด

วิสัยทัศน์

องค์กรเราเป็นผู้ให้บริการที่ครอบคลุมด้านไอที ระบบ สินค้า และบริการ เพื่อเป็นผู้ให้บริการในรูปแบบ "One Stop Service"

พันธกิจ

- ผลิตเนื้อหาด้านธุรกิจ ไอซีที การศึกษา และอื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์ มีความถูกต้องและน่าเชื่อถือ
- พัฒนาสื่อรูปแบบใหม่ ๆ ที่มีคุณภาพและสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ให้บริการสื่อสารการตลาดแบบบูรณาการ เพื่อตอบสนองความต้องการของลูกค้าอย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยความเป็นมืออาชีพ
- พัฒนาเครื่องมือทางดิจิทัลเพื่อตอบสนองความเปลี่ยนแปลงด้วยนวัตกรรมทางด้านเทคโนโลยี

สารสนเทศ

เป้าหมาย

1. บริษัทมีเป้าหมายที่จะเป็นผู้นำด้านการผลิตเนื้อหา ด้านบริหารจัดการธุรกิจ การตลาด ไอซีที การศึกษา และเนื้อหาอื่นที่เกี่ยวข้อง โดยมุ่งเน้นในข้อมูลเชิงลึก การวิเคราะห์เชิงธุรกิจในรายอุตสาหกรรม สำหรับกลุ่มผู้บริหาร เจ้าของกิจการ และเนื้อหาในเชิงกว้าง หรือภาพรวมสำหรับผู้อ่านทั่วไป รวมถึงเนื้อหาความรู้เพื่อพัฒนาบุคลากรในองค์กร เพื่อให้ก้าวทันกับกระแสการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจสังคม และเทคโนโลยีในยุคโลกาภิวัตน์

2. บริษัทมีเป้าหมายที่จะเป็นผู้นำด้านสื่อที่มีอิทธิพลต่อผู้บริโภค และสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยนำเสนอเนื้อหาที่ผลิตขึ้นผ่านสื่อต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้และการเข้าถึงข่าวสารของกลุ่มเป้าหมาย ไม่ว่าจะเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ งานนิทรรศการ สัมมนา กิจกรรมทางการตลาดรูปแบบต่าง ๆ หรือสื่อสังคมออนไลน์อื่น ๆ เพื่อเพิ่มศักยภาพในการสื่อสารและการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. บริษัทมีเป้าหมายที่จะเป็นผู้นำด้านการให้บริการสื่อสารทางการตลาดที่ครบวงจร เพื่อสร้างการรับรู้ ความเข้าใจ และการเป็นที่ยอมรับในวงกว้าง ซึ่งครอบคลุมตั้งแต่การให้คำปรึกษาทางการตลาด การฝึกอบรมการโฆษณา การประชาสัมพันธ์ การส่งเสริมการขาย การตลาดทางตรง การจัดงานแสดงสินค้า การจัดการประชุมสัมมนา และกิจกรรมการตลาดในรูปแบบต่าง ๆ ให้กลุ่มลูกค้าภาคธุรกิจเอกชนและหน่วยงานภาครัฐ ทั้งในระดับประเทศและระดับภูมิภาค
4. บริษัทมีเป้าหมายที่จะพัฒนาซอฟต์แวร์ ทั้งในส่วนที่เป็นแพลตฟอร์ม เครื่องมือ และแอปพลิเคชันคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ต่าง ๆ เพื่อให้เป็นเครื่องมือในการบริหารและพัฒนาบุคลากรในองค์กรสมัยใหม่ ที่ต้องรับมือกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว รวมถึงพัฒนาเครื่องมือทางการตลาดที่ช่วยในการสื่อสารด้วยรูปแบบที่ทันสมัย เพื่อช่วยให้การสื่อสารการตลาดประสบความสำเร็จ และสามารถวัดผลได้อย่างแม่นยำ

บทบาทอำนาจหน้าที่ของโรงพยาบาลกะป้อ ตามกฎกระทรวง

บริษัทพัฒนาซอฟต์แวร์เป็นบริษัทที่เชี่ยวชาญในการสร้างผลิตและพัฒนาซอฟต์แวร์ บางบริษัทอาจมุ่งเน้นไปที่ซอฟต์แวร์สำหรับดำเนินธุรกิจหรือจะเป็นการพัฒนาให้กับบุคคลอาจเป็นได้ทั้งซอฟต์แวร์ที่พร้อมใช้งานทันที ซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์หรือซอฟต์แวร์สำเร็จรูป (Out-of-box single license)หรือผลิตภัณฑ์ เช่น Software-as-a-Service (SaaS) เพื่อช่วยให้จัดการการทำงานของแต่ละบริษัทได้อย่างเป็นระบบและสะดวกสบายมากขึ้น ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของบริษัทได้เป็นอย่างดี

เป็นบริษัทที่เน้นการพัฒนาและการขายผลิตภัณฑ์ซอฟต์แวร์ เป้าหมายของบริษัทพัฒนาซอฟต์แวร์ (Software House) ที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับฐานลูกค้าและความเชี่ยวชาญของบริษัทพัฒนาซอฟต์แวร์ (Software House) นั้น ๆ ด้วย หากเป็นการพัฒนาซอฟต์แวร์เฉพาะด้าน จะสามารถช่วยลดเวลาในการทำงาน งานที่ได้ตรงกับความต้องการ ลดค่าใช้จ่ายได้ รวมถึงลดข้อผิดพลาดต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นได้อย่างมาก

1.3 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

1.3.1 นางสาวแว้นสเราะห์ นามสกุล อาแด ตำแหน่ง ธุรการ (Administrative)

1.4 ตำแหน่งงานและขอบเขตที่รับผิดชอบ

1.4.1 ผู้ช่วยนักพัฒนาซอฟต์แวร์

1.4.2 ขอบเขตงานที่รับผิดชอบ

1) ออกแบบ (Designer)

2) บริหารการเงิน

3) ประสานงาน

บทที่ 2

โครงการสทกิจ

- 2.1 ชื่อโครงการ
- 2.2 สาเหตุ/ปัญหา (เป็นเหตุผลที่จำเป็นต้องทำโครงการ)
- 2.3 วัตถุประสงค์
- 2.4 การออกแบบ
- 2.5 ขั้นตอนการดำเนินงาน
- 2.6 เครื่องมือที่ใช้ออกแบบ

2.1 ชื่อโครงการ

โครงการออกแบบอินโฟกราฟิกบริษัท i-corp

2.2 สาเหตุและปัญหา

ในปัจจุบันระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เข้ามาบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้น และในบริษัท อิสลามิซิสเต็มส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด ได้ขาดคนทำสื่อในบริษัท ขาดคนออกแบบสื่อกราฟิกต่าง ๆ จึงเป็นที่มาในการมาศึกษามาทำอินโฟกราฟิกในบริษัทให้ดียิ่งขึ้น

2.3 วัตถุประสงค์

- 1) ออกแบบงานอินโฟกราฟิกในบริษัท
- 2) เพื่อการที่จะให้เกิดสิ่งที่ดีกว่า ในด้านของประโยชน์ใช้สอย และมีความสวยงาม

2.4 การออกแบบ

1. เตรียมอุปกรณ์ ได้แก่ คอมพิวเตอร์ เครื่องพิมพ์ แฟลช ไดรฟ์ และกระดาษ A4 ในการร่างแบบก่อนที่จะเข้าออกแบบในโปรแกรม
2. เตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างชิ้นงาน เช่น หนังสือ
3. ออกแบบชิ้นงานโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator และ Adobe Photoshop

2.5 ขั้นตอนการดำเนินงาน

2.5.1 ทำความเข้าใจจุดประสงค์ในการทำ

ในการทำ Infographic เป็นสิ่งสำคัญมากที่ผู้จัดทำจะต้องเข้าใจจุดประสงค์ในการจัดทำ ซึ่งควรตอบคำถามนี้ให้ได้ว่า ทำไมต้องทำ ทำเพื่ออะไร และนำเสนอที่ไหน เพื่อเป็นการวางขอบเขตให้กับรูปแบบหรือหน้าตา Infographic ที่นำเสนอออกมา เช่น เพื่ออธิบายข้อมูลสถิติ เพื่ออธิบายสินค้าและบริการที่มีทั้งหมดในบริษัท

2.5.2 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายเป็นอีกหนึ่งขั้นตอนที่สำคัญ เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกันส่งผลให้การรับรู้เนื้อหาแตกต่างกันด้วย ดังนั้น ผู้จัดทำจึงต้องออกแบบหน้าตา Infographic ให้เหมาะสมกับการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมาย เช่น กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนที่มาฟังเนื้อหาการสอน อาจจะต้องออกแบบให้มีสีสันที่ดึงดูดใจ ให้สายตาอยู่กับเนื้อหาได้นาน แต่ถ้าหากเป็นลูกค้า ซึ่งมีความเร่งรีบ ต้องการเข้าใจข้อมูลอย่างรวดเร็ว ก็จะต้องออกแบบให้เนื้อหาเข้าใจง่าย กระชับ

2.5.3 กำหนดหัวข้อ และรวบรวมข้อมูล

เมื่อรู้ที่เราทำไปทำไม เพื่อใคร และนำเสนอที่ไหนแล้วก็มาถึงขั้นตอนการกำหนดหัวข้อที่ต้องการจะนำเสนอเราควรกำหนดหัวข้อที่จำเป็นเท่านั้น ส่วนใดไม่เกี่ยวข้องไม่จำเป็นต้องนำมาแสดงด้วย เนื่องจากจะทำให้ผู้อ่านไม่เข้าใจว่าต้องการโฟกัสในส่วนใด แล้วจึงรวบรวมข้อมูลทั้งหมด

2.5.4 จัดลำดับข้อมูล

เมื่อรวบรวมข้อมูลทั้งหมดได้แล้วลำดับต่อมาคือการนำข้อมูลมาจัดลำดับว่าข้อมูลใดควรนำเสนอ ก่อน-หลัง ข้อมูลใดสำคัญที่สุด และสำคัญรองลงมาหรือข้อมูลใดควรนำเสนอก่อน เพราะมีผลต่อการนำเสนอข้อมูลในส่วนถัดมา เพื่อจัดลำดับการรับรู้ของผู้อ่านให้เข้าใจง่ายที่สุด

2.5.5 สร้างสตอรี่

อีกหนึ่งขั้นตอนที่สำคัญ และหลาย ๆ คนมักจะมองข้าม คือการค้นหาวีธีการเล่าเรื่อง การทำ Infographic ที่ดี จะต้องสร้างสตอรี่ หรือค้นหาวีธีการนำเสนอข้อมูลเหล่านั้นให้เข้าใจง่าย และน่าสนใจ เช่น ต้องการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของบริษัท เราอาจจะนำเสนอเป็นแบบ Timeline เพราะเป็นการเล่าเรื่องที่ช่วยให้เห็นจุดเกิดของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในแต่ละช่วงเวลานั้น ๆ เห็นภาพได้อย่างต่อเนื่อง และเข้าใจได้ง่าย หรือต้องการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับสินค้าและบริการที่มีทั้งหมดของบริษัท อาจจะนำเสนอในรูปแบบ Flowchart แยกให้เห็นองค์ประกอบต่างๆ ของบริษัท ได้ชัดเจน และรับรู้ได้อย่างรวดเร็วในภาพ ๆ เดียว

2.5.6 ออกแบบจัดทำ

เมื่อเราได้วิธีการเล่าเรื่องแล้ว ก็นำมาสู่ขั้นตอนในการออกแบบหน้าตาของ Infographic ซึ่งหัวใจของ Infographic คือการแปลงข้อมูลตัวอักษร ออกมาให้เป็นรูปภาพ ดังนั้น ในการออกแบบจึงจำเป็นต้องออกแบบภาพให้เข้าใจง่าย และสื่อความหมาย ไม่ควรใช้ภาพที่มีรายละเอียดมากเกินไป เนื่องจากจะทำให้ยากต่อการจดจำ ซึ่งรูปแบบภาพที่เป็นที่นิยม คือการใช้ไอคอน หรือภาพกราฟิกที่ไม่ซับซ้อน ในการสื่อความหมาย และใช้สีในการออกแบบไม่เยอะเกินไป ประมาณ 3-4 สี เท่านั้น

2.5.7 เผยแพร่

ในการเผยแพร่ Infographic ในปัจจุบันก็มักจะนำเสนอในรูปแบบออนไลน์เป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากเข้าถึงได้ง่าย สามารถ Like หรือ Share ข้อมูลไปได้อย่างรวดเร็วผ่านทาง Social Media ดังนั้น เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ ควรมีการตั้ง Caption หรือคำโปรยภาพให้น่าสนใจ เพื่อดึงดูดกลุ่มเป้าหมายให้เข้ามาดูเนื้อหาตนเอง เพียงเท่านี้ข้อมูลมากมายของคุณ ก็จะกลายเป็น Infographic ที่น่าสนใจ ทำให้การนำเสนอข้อมูลไม่ใช่เรื่องที่น่าเบื่ออีกต่อไป

2.6 เครื่องมือที่ใช้ออกแบบ

2.6.1 เครื่องมือที่ใช้ออกแบบกราฟิก

1) Adobe Illustrator เป็นโปรแกรมวาดภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์ ซึ่งพัฒนาโดยบริษัท Adobe System รุ่นแรก จัดทำขึ้นในปี ค.ศ. 1986 เพื่อใช้งานกับเครื่องแมคอินทอช และได้พัฒนารุ่นที่ 2 ออกมาให้ใช้งานได้กับวินโดวส์ ซึ่งได้รับความนิยมพึงพอใจ และ การตอบรับที่ดีจากผู้ใช้งานจำนวนมากจนปัจจุบันได้พัฒนาออกมาจนถึงรุ่นที่ 13 และได้รวบรวมเข้าไปเป็น 1 ในโปรแกรมชุด Adobe Creative Suite 3 (CS3) เวอร์ชันปัจจุบันตอนนี้ Adobe Illustrator CC 2021

โปรแกรมพื้นฐานที่นักออกแบบทุกคนต้องเรียนรู้ในการสร้างงานกราฟิกมี 2 ชนิด คือโปรแกรมประเภทวาดภาพ และโปรแกรมประเภทตกแต่งภาพ

Illustrator คือ โปรแกรมที่ใช้ในการวาดภาพ โดยจะสร้างภาพที่มีลักษณะเป็นลายเส้น หรือที่เรียกว่า Vector Graphic จัดเป็นโปรแกรมระดับมืออาชีพที่ใช้กันเป็นมาตรฐานในการออกแบบระดับสากลสามารถทำงานออกแบบต่าง ๆ ได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสิ่งพิมพ์ บรรจุภัณฑ์ เว็บ และภาพเคลื่อนไหวตลอดจนการสร้างภาพเพื่อใช้เป็นภาพประกอบในการทำงานอื่น ๆ เช่น การตูน ภาพประกอบหนังสือ

Adobe Illustrator เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับการวาดภาพที่เป็นภาพลายเส้นหรือที่เรียกกันว่า การกราฟและเครื่องมือที่นิยมกันใช้ส่วนใหญ่จะเป็น Pen tool ซึ่งเป็นเครื่องมือหลักในการวาดเส้นและปรับลดลายต่างๆซึ่งโปรแกรม Adobe Illustrator นี้จะนิยมใช้ในงานออกแบบต่างๆ เช่น โปสเตอร์โลโก้ นามบัตร ออกแบบปกหนังสือ ฉลากสินค้า ฯลฯ

2) Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมในตระกูล Adobe เป็นโปรแกรมสร้างและแก้ไขรูปภาพอย่างมืออาชีพโดยเฉพาะนักออกแบบในทุกวงการย่อมรู้จักโปรแกรมตัวนี้ดี โปรแกรม Photoshop เป็นโปรแกรมที่มีเครื่องมือมากมายเพื่อสนับสนุนการสร้างงานประเภทสิ่งพิมพ์ งานวิทัศน์ งานนำเสนอ งานมัลติมีเดีย ตลอดจนงานออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ เวอร์ชันปัจจุบันเป็นเวอร์ชัน Adobe Photoshop CC 2021

โปรแกรม Photoshop เป็นโปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและภาพกราฟิก ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถ retouching ตกแต่งภาพและการสร้างภาพ ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมสูงมากในขณะนี้ เราสามารถใช้โปรแกรม Photoshop ในการตกแต่งภาพ การใส่ Effect ต่าง ๆ ให้กับภาพ และตัวหนังสือ การทำภาพขาวดำ การทำภาพถ่ายเป็นภาพเขียน การนำภาพมารวมกัน การ Retouch ตกแต่งภาพต่าง ๆ

3. Flex Message Simulator คือรูปแบบ Bot ของ Line ที่มีหน้าที่ตอบกลับผู้ใช้งาน เวลาที่ผู้ใช้งานต้องการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งกับไลน์ ซึ่งสามารถปรับแต่งรูปแบบ ออกแบบข้อความได้ตามที่ใจต้องการ มีโครงสร้าง Message ที่ซับซ้อน แต่การแสดงผลง่ายตาย ไม่ว่าจะอยู่ในแนวดิ่งหรือแนวนอน สามารถบรรจุได้ทั้งรูปภาพ, ข้อความและอื่น ๆ ได้อีกมากมาย โดย Flex Message จะแบ่งออกเป็น 3 รูปแบบ ดังนี้

Container เป็นส่วนนอกสุดของ Message มีด้วยกัน 2 อย่าง คือ

- Bubble ที่เป็นการแสดงข้อความรูปแบบเดียวกับ
- Carousel ที่เป็นการแสดงข้อความรูปแบบหลาย ๆ ข้อความ สามารถเลื่อนได้

Block ส่วนประกอบด้านในของ Container มีองค์ประกอบ 4 อย่าง คือ

- Header แสดงส่วนหัวของข้อความ
- Hero แสดงรูปภาพเป็นหลัก
- Body แสดงข้อความเป็นหลัก
- Footer แสดงส่วนด้านล่างของข้อความ

Component ส่วนด้านในของ Block มีด้วยกัน 8 อย่าง คือ

- Button แสดงปุ่มบน Message
- Icon แสดงไอคอนบน Message
- Image แสดงรูปภาพบน Message
- Text แสดงข้อความบน Message
- Box ระบุโครงสร้างของ Component ลูก
- Filler มองเห็นแค่ความกว้างและความสูงเท่านั้น
- Separator สร้างตัว separator
- Spacer ไม่สามารถมองเห็นส่วนที่ว่าง ๆ

ดูเหมือนว่าเจ้าตัว Flex Message นี่นั้น จะดูมีความซับซ้อน แต่จริง ๆ แล้วรูปแบบการทำงานและการสร้างนั้นไม่ได้ยากเลย ในที่นี้จะมาพูดถึงการรูปแบบของ Flex Message บน LINE Bot Designer ที่ง่าย สะดวก ต่อให้ไม่มีความรู้ทางด้านไอทีก็สามารถสร้างได้ด้วยตัวเอง

- **Blank**
เป็นหน้าเปล่าที่สามารถสร้างสรรค์รูปแบบได้เองตามใจชอบ ไม่ว่าจะเป็นส่วนหัว ส่วนรูปภาพ ข้อความปุ่มต่าง ๆ
- **Restaurant**
เหมาะกับร้านอาหาร ร้านกาแฟ ร้านเบเกอรี่ สามารถโชว์ชื่อร้าน คณะของร้าน ที่อยู่ เวลา เปิด-ปิด ช่องทางการติดต่อกับร้านและถ้าหากร้านนั้นมีเว็บไซต์หรือช่องทางโซเชียลมีเดีย ก็ สามารถสร้างปุ่มให้คลิกไปยังหน้านั้นได้
- **News**
เหมาะกับการแนะนำข่าวหรือบทความอัปเดตสร้างหัวข้อเพื่อให้ผู้ใช้งานคลิกเลือกหัวข้อข่าว หรือบทความเพื่อไปยังหน้านั้น ๆ
- **Shopping**
เหมาะสำหรับร้านค้าที่ทำช้อปปิ้งออนไลน์ สร้างรูปแบบการเลือกสินค้าให้อยู่ในรูปแบบ Carousel พร้อมทั้งเพิ่มสินค้าลงตะกร้าสินค้าและชำระเงินผ่านช่องทางนี้ได้ง่ายดาย
- **Menu**
เหมาะกับร้านอาหารออนไลน์ สามารถโชว์เมนูอาหารและเพิ่มลงตะกร้า เพื่อทำการออเดอร์ รายการอาหารนั้น ๆ ได้

- Ticket

เหมาะกับธุรกิจภาพยนตร์ การแสดง คอนเสิร์ตต่าง ๆ ที่ผู้รับชมจำเป็นต้องใช้ตั๋วเข้าชม สามารถใส่ชื่อการแสดง วันที่ เวลา และรายละเอียดของการแสดงพร้อมทั้งเพิ่มคิวอาร์โค้ดไว้ด้านล่างได้ด้วย

รูปแบบทั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้น สามารถนำปรับแต่งให้เหมาะสมกับการนำไปใช้งานของแต่ละธุรกิจได้ ซึ่งสามารถพัฒนาเพิ่มเติมได้ตามที่ต้องการ ถ้าหากว่ามีทักษะทางด้านโค้ดโปรแกรม แต่ถ้าไม่ วิธีง่าย ๆ ก็สามารถใช้โปรแกรม LINE Bot Designer นี้แหละในสร้างมันขึ้นมาเลย เพียงเท่านี้ คุณก็สามารถออกแบบ Flex Message ให้ได้ถูกใจคุณและผู้ใช้งานได้แล้ว

ส่วนที่ 3

งานออกแบบอินโฟกราฟิกที่ได้รับมอบหมาย

- 3.1 งานออกแบบอินโฟกราฟิก
- 3.2 ปัญหาและอุปสรรคในการฝึกสหกิจ
- 3.3 ประโยชน์ที่ได้รับจากการฝึกสหกิจ

3.1 งานออกแบบอินโฟกราฟิก

3.1.1 ออกแบบสื่อกราฟิกในบริษัท

1) เครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบงานอินโฟกราฟิก

1.1) Adobe Illustrator cc 2021

1.2) Adobe Photoshop cc 2021

3.1.2. โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ ยุคดิจิทัล ตั้งรหัสล็อกหน้าจอมือถือเหมือนกับรหัสแอปธนาคาร
เสี่ยงถูกดักเงินหมดบัญชี



ภาพที่ 1.4 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ ยุคดิจิทัล ตั้งรหัสล็อกหน้าจอมือถือเหมือนกับรหัสแอปธนาคาร

3.1.3 แบนเนอร์รับพิมพ์บัตร เช่น บัตรครู บัตรนักเรียน บัตรไปทำฮัจย์ และบัตรทัวร์เที่ยว



ภาพที่ 1.5 แบนเนอร์รับพิมพ์บัตร บัตรไปทำฮัจย์ บัตรทัวร์เที่ยว



ภาพที่ 1.6 แบนเนอร์รับพิมพ์บัตร บัตรคุณครู บัตรนักเรียน

3.1.4 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์รับสมัคร ตำแหน่งเจ้าหน้าที่โปรแกรมเมอร์ จำนวน 1 อัตรา

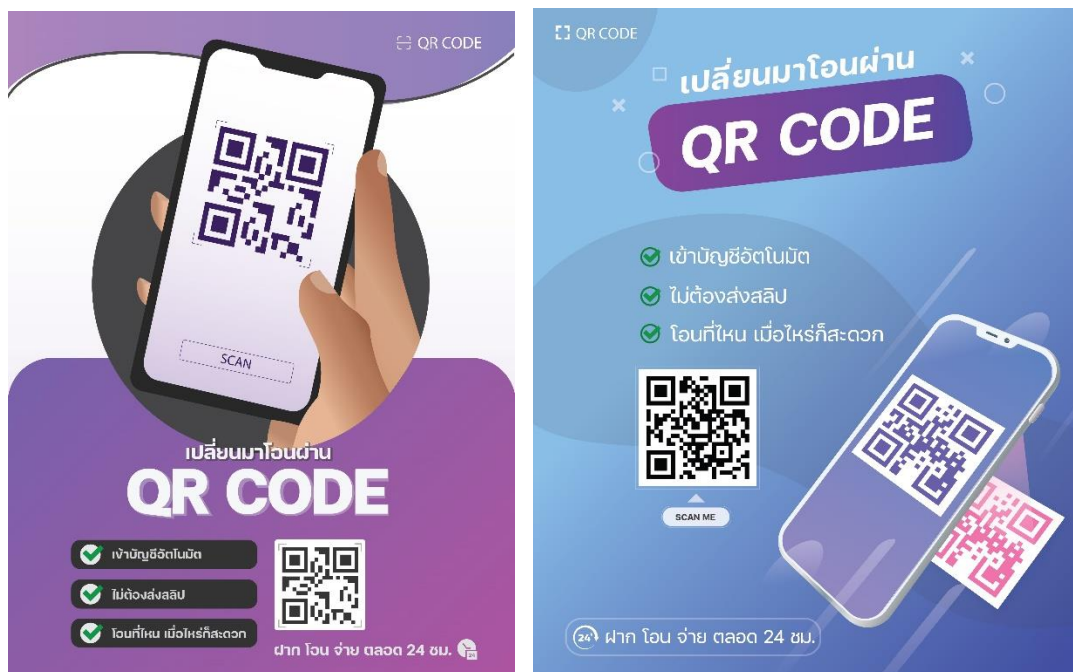


ภาพที่ 1.7 โปสเตอร์รับสมัคร ตำแหน่งเจ้าหน้าที่โปรแกรมเมอร์

3.1.5 แบนเนอร์เปลี่ยนโอนผ่าน QR Code



ภาพที่ 1.8 แบนเนอร์เปลี่ยนโอนผ่าน QR Code



ภาพที่ 1.9-1.10 แบนเนอร์เปลี่ยนโอนผ่าน QR Code

3.1.6 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ทักษะด้านดิจิทัล



ภาพที่ 1.11 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ทักษะด้านดิจิทัล

3.1.7 โปสเตอร์ประกาศวันหยุดทำการปีใหม่



ภาพที่ 1.12 โปสเตอร์ประกาศวันหยุดทำการปีใหม่

3.1.8 โปสเตอร์ต้อนรับเดือนรอมฎอน เดือนอันประเสริฐยิ่ง



ภาพที่ 1.13 โปสเตอร์ต้อนรับเดือนรอมฎอน



ภาพที่ 1.14 โปสเตอร์ต้อนรับเดือนรอมฎอน

3.1.9 โปสเตอร์สู่สันต์วันฮารีรายอ อี้ดิลฟิตรี (Aidil Fitri)



ภาพที่ 1.15 โปสเตอร์สู่สันต์วันฮารีรายอ อี้ดิลฟิตรี (Aidil Fitri)



ภาพที่ 1.16-1.17 โปสเตอร์สุสันต์วันฮารีรายอ อี้ดิลฟิตรี (Aidil Fitri)

3.2 ปัญหาและอุปสรรคในการฝึกสหกิจ

- 3.5.1 ทบทวนเครื่องมือในโปรแกรม และเรียนรู้เครื่องมือใหม่ ๆ
- 3.5.2 การสื่อสารในการทำงาน

3.3 ประโยชน์ที่ได้รับจากการฝึกสหกิจ

- 3.6.1 ได้รับความรู้ใหม่ ๆ และประสบการณ์ในสภาวะการทำงานจริง
- 3.6.2 ฝึกให้ปฏิบัติงานมีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย
- 3.6.3 ได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่นและเพิ่มทักษะการเรียนรู้ระบบการทำงานในองค์กร
- 3.6.4 เรียนรู้โปรแกรมต่าง ๆ ที่องค์กรนำมาใช้ในการทำงาน
- 3.6.5 ได้เรียนรู้การทำอินโฟกราฟิกและการออกแบบ UX/UI แบบทำงานจริงในบริษัท

ส่วนที่ 4

ส่วนสรุป

- 4.1 ประเภทงานที่ได้รับมอบหมายในระหว่างการฝึกสหกิจ
- 4.2 จุดเด่นหน่วยฝึกสหกิจ
- 4.3 จุดเด่นของพี่เลี้ยง
- 4.4 ประโยชน์ที่ได้รับจากการฝึกสหกิจ
- 4.5 ปัญหา/ข้อจำกัด
- 4.6 ข้อเสนอแนะ

4.1 ประเภทงานที่ได้รับมอบหมายในระหว่างการฝึกสหกิจ

- 4.1.1 ออกแบบงานอินโฟกราฟิก

4.2 จุดเด่นหน่วยฝึกสหกิจ

4.2.1 การทำงานมีความมั่นคงเป็นบริษัทหลักทรัพย์จัดการกองทุนที่มีความน่าเชื่อถือ และมั่นคงสูง โดยมีธนาคารภายในองค์กร โดยยึดมั่นในหลักจรรยาบรรณ และประโยชน์สูงสุดของลูกค้า ภายใต้ประสบการณ์และความเชี่ยวชาญด้านการลงทุนของคณะกรรมการการลงทุน และทีมผู้จัดการกองทุนให้ความสำคัญกับระบบการกำกับควบคุม และการบริหารความเสี่ยงที่มีประสิทธิภาพเป็นหนึ่งในผู้นำในธุรกิจจัดการลงทุน และมีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง

4.3 จุดเด่นของพี่เลี้ยง

4.3.1 เป็นคนใจดี อารมณ์ดี และเป็นกันเอง เต็มที่ในเรื่องของสวัสดิการน้ำดื่มอาหาร และให้คำปรึกษาได้ตลอดเวลาเรียนรู้การทำงานออกแบบอินโฟกราฟิกในบริษัท

4.4 ประโยชน์ที่ได้รับจากการฝึกสหกิจ

- 4.4.1 ได้รับความรู้ใหม่ ๆ และประสบการณ์ ในสภาวะการทำงานจริง
- 4.4.2 ได้เรียนรู้การทำงานออกแบบอินโฟกราฟิกในองค์กร
- 4.4.3 ฝึกให้ปฏิบัติงานมีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย
- 4.4.4 ได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น และเพิ่มทักษะการเรียนรู้ระบบการทำงานในองค์กร
- 4.4.4 เรียนรู้โปรแกรมต่าง ๆ ที่องค์กรนำมาใช้ในการทำงาน

4.5 ปัญหา/ข้อจำกัด

จากที่ได้ปฏิบัติสหกิจศึกษาบริษัท อิสลามิก ซิสเต็มส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด ในครั้งนี้ ได้รับประสบการณ์การทำงานมากมายที่สามารถนำไปใช้และนำไปเป็นแนวคิดในการทำงานจริงในอนาคต และการทำงานนั้นยังมี อุปสรรคอยู่เสมอ ซึ่งการปฏิบัติสหกิจศึกษาในครั้งนี้นั้นสามารถอธิบายถึงปัญหาและอุปสรรคที่ได้รับ ดังต่อไปนี้

4.5.1 การเตรียมความพร้อมในเรื่องของการทำอินโฟกราฟิก

4.5.2 ช่วงแรก ๆ ของการฝึกงานไม่ค่อยมีความกล้าที่จะแสดงความคิดเห็น เมื่อพี่ๆ ถามถึงความถนัดเกี่ยวกับการออกแบบ ก็ไม่กล้าบอก เพราะกลัวว่าอาจจะทำได้ไม่ดีและไม่ชอบในสิ่งที่เราออกแบบให้กับเขาได้เห็นถึงผลงาน

4.5.3 เนื่องจากเป็นการลงมือทำงานจริงเป็นครั้งแรก จึงทำให้ทำงานไม่ค่อยคล่องตัวและยังมีปัญหาในส่วนการเล่นโปรแกรม Ai เพราะไม่ค่อยได้เล่นโปรแกรมนาน ระหว่างทำงานก็ทบทวนโปรแกรมไปด้วย

4.6 ข้อเสนอแนะ

ในการที่ได้เข้าร่วมการปฏิบัติสหกิจศึกษากับ บริษัท อิสลามิก ซิสเต็มส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด ในครั้งนี้ รู้สึกเห็นด้วยกับการ ที่นักศึกษารุ่นต่อไปร่วมการปฏิบัติสหกิจศึกษาที่หน่วยงานแห่งนี้ หรือหน่วยงานอื่น ๆ ที่เป็นทำงาน นอกจากในร่วมหาวิทยาลัย เพราะการทำงานนั้นนอกจากจะได้รับความรู้แล้วเราได้เรียนรู้การเป็นอยู่ในสถานที่ทำงานอีกด้วย

จึงว่าต่อไปต้องพบเจออะไรบ้างและเป็นประสบการณ์ ในการนำไปประยุกต์ใช้ในช่วงเวลา ที่ทำงานจริงได้ โดยมีข้อเสนอแนะดังนี้

4.6.1 ควรเตรียมความพร้อมในเรื่องของความรู้ทบทวนในสิ่งที่เคยเรียนมาตั้งแต่เนิ่น ๆ เพื่อลด เวลาในการศึกษาข้อมูลเนื้อหาต่าง ๆ ในเวลาออกปฏิบัติสหกิจศึกษา

4.6.2 เมื่อได้รับงานมาแล้วควรที่จะนำไปศึกษาแล้วนำมาเสนอความคืบหน้าของงาน

4.6.3 ควรที่จะปรึกษาพี่เลี้ยงให้บ่อยเพื่อรับรู้ความต้องการของงานและทราบถึงปัญหา และวิธีการแก้ปัญหา นั้น ๆ ตามคำแนะนำของพี่เลี้ยง

บรรณานุกรม

บริษัท i-corp (2554). *ความเป็นมาและความสำคัญของการปฏิบัติสหกิจศึกษา (ISLAMIC SYSTEMS CORPARATION CO.,LTD)* <http://i-corp.co.th/index> บริษัท อิสลามิก ซิสเต็มส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด

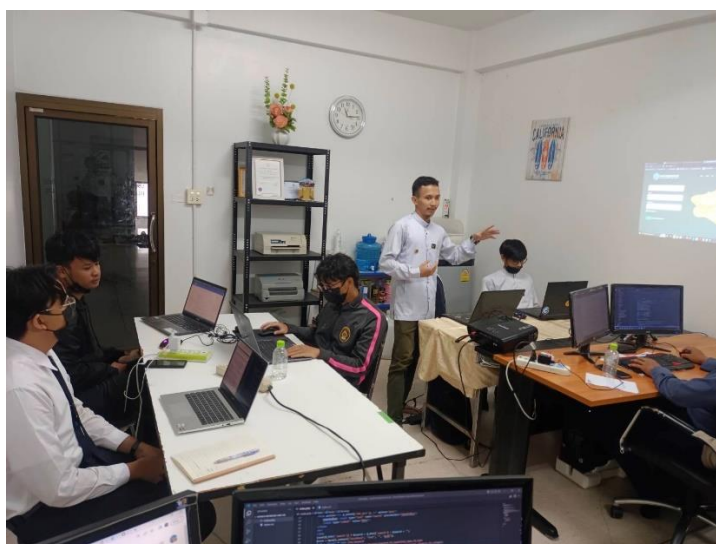
อรยา ปรีชาพานิช. (2557). *คู่มือเรียน การวิเคราะห์และออกแบบ (SAnalysis and Design)* ฉบับสมบูรณ์. นนทบุรี: ไอดีซีเมียร์ จำกัด.

Adobe Illustrator (2555) *โรงเรียนเขื่อนพิทยาสรรค์ / ตำบลยางท่าแจ้ง อำเภอโกสุมพิสัย จังหวัดมหาสารคาม 44140* โรงเรียนเขื่อนพิทยาสรรค์ <https://shorturl.asia/tjEnb>

Adobe Photoshop (2556) <https://sites.google.com/site/combnw/photoshop-khux-xari>

Flex Message Simulator (2560) *FLEX MESSAGE* พี่เจอรูรูปแบบใหม่จาก LINE ออกแบบได้ ตามสไตล์คุณ <https://shorturl.asia/WdkqE>

ภาคผนวก





ประวัติผู้วิจัย

ประวัติผู้วิจัย



ชื่อ-สกุล (ภาษาไทย) นายอารีฟิน เวะมิ
 ชื่อ-สกุล (ภาษาอังกฤษ) Mr. Areefeen Wohmi
 หลักสูตร/สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ
 สังกัด คณะวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการเกษตร
 ที่อยู่ปัจจุบัน 231/23 ซอย ทิเล 2 ถนน สุขยางค์ ตำบล สะเตง อำเภอเมือง จังหวัด
 ยะลา 95000
 โทรศัพท์ 0656411082
 อีเมล 406265008@yru.ac.th

ประวัติการศึกษา

วุฒิการศึกษา	สถานที่ศึกษา	จังหวัด	ปีที่สำเร็จการศึกษา
ประถมศึกษา	โรงเรียนบ้านบ่อหิน	ยะลา	2555
มัธยมศึกษา	โรงเรียนพัฒนาวิทยา	ยะลา	2561
ปริญญาตรี	มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา	ยะลา	2565