

**การออกแบบเว็บไซต์สำหรับบริษัทออกแบบกราฟฟิก “FERTILE”**  
**WEB DESIGN FOR GRAPHIC DESIGN COMPANY “FERTILE”**



**ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต**

**สาขาวิชานิตศตศิลป์ ภาควิชานิตศตศิลป์**

**คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์**

**สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง**

**ปีการศึกษา 2546**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบเว็บไซต์สำหรับบริษัทออกแบบกราฟฟิก “FERTILE”

WEB DESIGN FOR GRAPHIC DESIGN COMPANY “FERTILE”

นางสาววิชุดา คุณฤดีคำเกิง

Miss WICHUTA DUSADEEDUMKOENG

ภาควิชาศิลปะการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....เสาวภา พงษ์คุณากร......วันที่ 25 มี.ค. 2547  
(อาจารย์เสาวภา พงษ์คุณากร)

หัวหน้าภาควิชา.....[Signature].....วันที่ 9 เม.ย. 47  
(อาจารย์รัศมีศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบเว็บไซต์สำหรับบริษัทออกแบบกราฟฟิก “Fertile” Web Design For Graphic Design Company “Fertile”
ชื่อ	นางสาววิชุดา คุษฎีคำเกิง
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2546
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์เสาวภา พงษ์คุณากร

### บทคัดย่อ

การโฆษณาประชาสัมพันธ์มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งสำหรับการประกอบธุรกิจในปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในธุรกิจด้านการออกแบบที่ต้องแสดงให้เห็นถึงศักยภาพและภาพพจน์ที่ดีขององค์กร การศึกษางานออกแบบเพื่อการประชาสัมพันธ์ตนเองของธุรกิจการออกแบบจึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจ และยังเป็นโอกาสให้นักออกแบบได้ใช้ความรู้ความสามารถในการออกแบบอย่างเต็มที่

การออกแบบ Website สำหรับบริษัทออกแบบกราฟฟิก Fertile นี้ เป็นการออกแบบเพื่อการประชาสัมพันธ์ตนเอง ที่มุ่งเน้นไปที่การสร้างภาพลักษณ์ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวขององค์กร คือ ความเป็นผู้หญิง ปราณีตและละเอียดอ่อน ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงรูปแบบในการทำงานที่ปราณีตและให้ความสำคัญกับรายละเอียด การเลือกใช้สื่อ Website เนื่องจากสามารถนำเสนอได้ทั้งภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหว และกลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ตลอดเวลา การนำเสนอได้แบ่งข้อมูลออกเป็นหน้าที่สำคัญๆ 5 หน้า ได้แก่ Main Page ซึ่งเป็นหน้าหลักสำหรับนำไปสู่เนื้อหาอื่นๆ Print Design สำหรับแสดงผลงานด้านสิ่งพิมพ์ Web Design สำหรับแสดงผลงานด้านการออกแบบ Website และ Multimedia Contact เป็นหน้าสำหรับการติดต่อกับทางบริษัท และ About Fertile ให้ข้อมูลความเป็นมาเกี่ยวกับบริษัท

## กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี จากความช่วยเหลือและสนับสนุนของบุคคลเหล่านี้ ซึ่งข้าพเจ้าขอกล่าวขอบคุณไว้ ณ ที่นี้ คือ

ขอบพระคุณคุณพ่อ คุณแม่ และพี่น้องทุกคน

ขอบพระคุณอาจารย์เสาวภา และ อาจารย์นිරรรณสำหรับความใส่ใจและคำแนะนำที่ดี

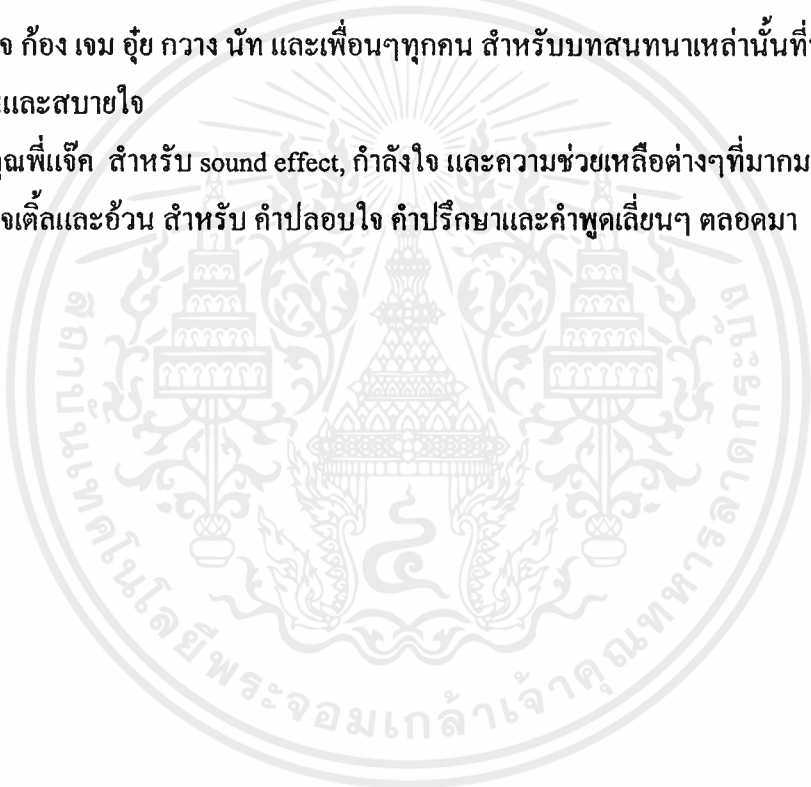
ขอบใจโน้ต สำหรับคำปรึกษาตอนศึกๆ ข่าวสารและน้ำใจ

ขอบใจอ้นและเจ้ง สำหรับความช่วยเหลือด้านเทคนิค

ขอบใจ ก้อง เจม อู๋ กวาง นัท และเพื่อนๆทุกคน สำหรับบทสนทนาเหล่านั้นที่ทำให้สนุกสนานและสบายใจ

ขอบคุณพีแฉ็ค สำหรับ sound effect, กำดังใจ และความช่วยเหลือต่างๆที่มากมายเหลือเกิน

ขอบใจเติ้ลและอ้วน สำหรับ คำปลอบใจ คำปรึกษาและคำพูดเล็กๆ ตลอดมา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## คำนำ

การออกแบบเพื่อประชาสัมพันธ์ตนเองของบริษัทออกแบบกราฟฟิกโดยใช้สื่อ Website นั้น เป็นการเปิดโอกาสให้นักออกแบบได้ใช้ความสามารถในการออกแบบได้อย่างเต็มที่ โดยสามารถสามารถนำเสนอได้ทั้ง ภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหว ดังนั้นจึงเป็นหัวข้อที่เหมาะสมที่จะศึกษาหาความรู้ในสาขาวิชานี้และจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการทำงานของข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่าศิลปนิพนธ์ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์กับผู้สนใจการออกแบบ Website ทั้งในด้านความคิด การนำเสนอ และรูปแบบของงาน

วิชุดา ดุษฎีคำเกิง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ

บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
คำนำ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพประกอบ	ฉ
บทที่ 1 การออกแบบเว็บไซต์สำหรับบริษัทออกแบบกราฟฟิก “Fertile”	
- ความเป็นมาของโครงการ	1
- วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
- ขอบเขตของโครงการ	1
- แนวทางบรรลุเป้าหมาย	2
บทที่ 2 Interactive , Multimedia และ Internet	
- ความหมายของ Multimedia	3
- องค์ประกอบของ Multimedia	3
- การรวมองค์ประกอบของ Multimedia	5
- ความหมายของ Interaction	5
- ความหมายของ Interactive Multimedia	5
- รูปแบบของ Interactive Multimedia	6
- บทความเรื่อง “การออกแบบ Interaction”	7
- บทความเรื่อง “Golden Rules of Interface Design”	8
- บทความเรื่อง “การกำหนด Style และองค์ประกอบต่างๆของ Interface Style”	10
- ประเภทของบริการต่างๆบน Internet	11
- ข้อมูลด้านสถิติของการใช้ Internet	
• การเข้าชม Websiteประเภทต่างๆ	13
• การตั้งความละเอียดหน้าจอ	14
• โปรแกรม Browser ที่ใช้	14
บทที่ 3 การออกแบบ website และ self promotion	
- ความหมายของ Self Promotion	15
- บทความเรื่อง “ลูกค้าต้องการอะไรจาก Website: Self Promotion ของคุณบ้าง”	16
- บทความเรื่อง “เว็บไซต์ที่ดี”	17

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ตัวอย่างกรณีศึกษาจาก Website: Self Promotion ของต่างประเทศ	
● Graphic Havoc	18
● ISO50	20
- ตัวอย่างกรณีศึกษาจาก Website: Self Promotion ของไทย	
● Luminos Media	22
● Idealiz	23
● Green Design	25
- ข้อมูลเกี่ยวกับลูกค้า	
● ประเภทของลูกค้า	27
● ปัจจัยที่ทำให้ลูกค้าพิจารณาว่าจะเลือกเราทำงานหรือไม่	27
● ระดับงบประมาณที่ลูกค้าต้องการว่าจ้างในการออกแบบเว็บไซต์	29
<b>บทที่ 4 บริษัทออกแบบกราฟิก Fertile</b>	
- ความเป็นมาของบริษัท	30
- ภาพลักษณ์	30
- การบริการ	30
- กลุ่มเป้าหมาย	30
- การเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย	30
- เหตุผลในการสร้างเว็บไซต์	31
<b>บทที่ 5 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้นเพื่อวางแนวทางในการออกแบบ</b>	32
<b>บทที่ 6 การสร้างสรรค์ผลงาน</b>	
- แนวทางในการออกแบบ	35
- แบบร่าง Logo	
○ ครั้งที่ 1	36
○ ครั้งที่ 2	37
- แบบร่าง Website	
○ ครั้งที่ 1	38
○ ครั้งที่ 2	40
<b>บทที่ 7 ผลงาน</b>	43
<b>บทที่ 8 บทสรุปและข้อเสนอแนะ</b>	51
<b>บรรณานุกรม</b>	52

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ

แบบร่าง Logo ครั้งที่ 1	
แบบที่ 1	36
แบบที่ 2	36
แบบร่าง Logo ครั้งที่ 2	37
แบบร่าง Website ครั้งที่ 1	
Intro	38
Web Design	39
แบบร่าง Website ครั้งที่ 2	
Intro	40
Main Page	41
Web Design	42
ผลงานจริง	
Logo	43
Site Map	44
Intro	45
Main Page	46
Print Design	47
Web Design	48
Contact	49
About Fertile	50

## บทที่ 1

### การออกแบบเว็บไซต์สำหรับบริษัทออกแบบกราฟฟิก “Fertile”

#### ความเป็นมาของการออกแบบ

สภาพสังคมในปัจจุบันนั้นมีการแข่งขันทางด้านธุรกิจสูง การโฆษณาประชาสัมพันธ์จึงมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งสำหรับธุรกิจหลายๆประเภท โดยเฉพาะอย่างยิ่งในธุรกิจประเภทการออกแบบ ที่ต้องแสดงให้เห็นถึงศักยภาพและภาพพจน์ที่ดีขององค์กร การศึกษางานออกแบบเพื่อการประชาสัมพันธ์ตนเองของธุรกิจเกี่ยวกับการออกแบบจึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจอย่างยิ่ง เนื่องจากการเปิดโอกาสให้ใช้ความรู้ความสามารถในการออกแบบอย่างเต็มที่

การประชาสัมพันธ์บริษัทออกแบบกราฟฟิกโดยใช้สื่อ Internet นั้นมีความเหมาะสมในหลายๆประการ คือ สามารถนำเสนอได้ทั้ง ภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นการเพิ่มรรถรสให้กับผู้ดูและเป็นการเพิ่มช่องทางในการแสดงออกของนักออกแบบ และสามารถเผยแพร่ได้เป็นวงกว้างโดยการใช้งบประมาณต่ำ นอกจากนี้ยังสามารถ update ข้อมูลและผลงานได้อยู่เสมออีกด้วย

#### วัตถุประสงค์ในการศึกษา

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์แนวความคิด รูปแบบและเทคนิคในการสร้างสรรค์เว็บไซต์ มีลักษณะพิเศษประเภท self promotion ของธุรกิจการออกแบบ
2. ทดลองออกแบบเว็บไซต์สำหรับบริษัทออกแบบกราฟฟิก ให้สามารถแสดงออกถึงศักยภาพและเอกลักษณ์ของบริษัท

#### ขอบเขตของโครงการ

Website โดยแบ่งเป็น

1. Intro
2. Main Page
3. ผลงาน Print Design
4. ผลงาน Web Design
5. Contact
6. About Fertile

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## แนวทางการบรรณูป่าหมาย

1. รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลการในการออกแบบ โดยสำรวจจาก website และ หนังสือที่เกี่ยวกับ self promotion ของ designer ต่างๆ และ company profile ของบริษัท graphic design ต่างๆ ทั้งของไทยและของต่างประเทศ
2. วิเคราะห์ข้อมูล และนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ
3. ทำแบบร่าง และ วิเคราะห์ความเหมาะสม
4. ปรับปรุงแบบร่าง
5. ผลิตงานจริง โดยใช้ โปรแกรม flash MX



## บทที่ 2

### Interactive, Multimedia และ Internet

มัลติมีเดียเริ่มต้นในราว ๆ ต้นปี พ.ศ. 2534 พร้อม ๆ กับการใช้ระบบปฏิบัติการวินโดวส์ 3.0 ซึ่งเป็นระบบปฏิบัติการที่ใช้สำหรับเครื่องพีซี (PC) และเป็นระบบปฏิบัติการที่เรียกว่า กราฟิกยูซเซอร์อินเทอร์เฟซ (Graphic User Interface) หรือที่เรียกย่อ ๆ ว่า GUI สำหรับ GUI เป็นอินเทอร์เฟซที่สามารถแสดงได้ทั้งข้อความ (Text) และกราฟิก (Graphic) ซึ่งง่ายต่อการใช้งาน ต่อมาในราว ต้นปี พ.ศ.2535 บริษัทไมโครซอฟต์ได้พัฒนาโปรแกรมมัลติมีเดียเวอร์ชัน 1.0 ที่ใช้ร่วมกับระบบปฏิบัติการวินโดวส์ 3.0 ทำให้ระบบปฏิบัติการวินโดวส์มีศักยภาพเพิ่มขึ้นในเรื่องของภาพและเสียง ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของมาตรฐานมัลติมีเดียที่เรียกว่า มาตรฐานเอ็มพีซี (MPC : Multimedia Personal Computer) ซึ่งมาตรฐานนี้จะป็นสิ่งกำหนดระบบพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับมัลติมีเดียที่เล่นบนระบบ ปฏิบัติการวินโดวส์

การเริ่มนำเอาวินโดวส์ 3.1 เข้ามาแทนวินโดวส์ 3.0 ในราว ๆ ต้นเดือนมีนาคม พ.ศ.2536 ทำให้การใช้มัลติมีเดียกว้างขวางยิ่งขึ้น โดยเฉพาะมีศักยภาพในการเล่นไฟล์เสียง (Wave) ไฟล์มิดิ (MIDI) ไฟล์ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และภาพยนตร์จากแผ่นซีดีรอม (CD-ROM) จนกลายเป็นจุดเริ่มต้นของมัลติมีเดียที่ใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์พีซีจนถึงปัจจุบัน

#### ความหมายของ Multimedia

คำว่า มัลติมีเดีย มีผู้ให้ความหมายไว้ดังต่อไปนี้

มัลติมีเดีย คือ ระบบสื่อสารข้อมูลข่าวสารหลายชนิด โดยผ่านสื่อทางคอมพิวเตอร์ซึ่งประกอบด้วย ข้อความ ฐานข้อมูล ตัวเลข กราฟิก ภาพ เสียง และวีดิทัศน์ (Jeffcoate. 1995)

มัลติมีเดีย คือ การใช้คอมพิวเตอร์สื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ กราฟ ภาพศิลป์ (Graphic Art) เสียง ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวีดิทัศน์ เป็นต้น (Vaughan. 1993)

#### องค์ประกอบของ Multimedia

มัลติมีเดียที่สมบูรณ์ควรจะต้องประกอบด้วยสื่อมากกว่า 2 สื่อตามองค์ประกอบ ดังนี้ ตัวอักษร ภาพนิ่ง เสียง ภาพเคลื่อนไหว การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ และวีดิทัศน์ เป็นต้น โดยที่องค์ประกอบเหล่านี้มีความสำคัญต่อการออกแบบ ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**ตัวอักษร (Text)** ตัวอักษรถือว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการเขียนโปรแกรม มัลติมีเดีย โปรแกรมประยุกต์โดยมากมีตัวอักษรให้ผู้เขียนเลือกได้หลาย ๆ แบบ และสามารถที่จะเลือกสีของตัวอักษรได้ตามต้องการ นอกจากนั้นยังสามารถกำหนดขนาดของตัวอักษรได้ตามต้องการ การโต้ตอบกับผู้ใช้ก็ยังนิยมใช้ตัวอักษร รวมถึงการใช้ตัวอักษรในการเชื่อมโยงแบบ ปฏิสัมพันธ์ ได้ เช่น การคลิกไปที่ตัวอักษรเพื่อเชื่อมโยง ไปนำเสนอ เสียง ภาพกราฟิก หรือเล่นวีดิทัศน์ เป็นต้น นอกจากนี้ตัวอักษรยังสามารถนำมาจัดเป็นลักษณะของเมนู (Menus) เพื่อให้ผู้ใช้เลือกข้อมูลที่จะศึกษาได้ โดยคลิกไปที่บริเวณกรอบสี่เหลี่ยมของมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์

**ภาพนิ่ง (Still Images)** ภาพนิ่งเป็นภาพกราฟิกที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย หรือภาพวาด เป็นต้น ภาพนิ่งมีบทบาทสำคัญต่อมัลติมีเดียมาก ทั้งนี้เนื่องจากภาพจะให้ผลในเชิงของการเรียนรู้ ด้วยการมองเห็น ไม่ว่าจะดูโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ วารสาร ฯลฯ จะมีภาพเป็นองค์ประกอบเสมอ ดังคำกล่าวที่ว่า “ภาพหนึ่งภาพมีคุณค่าเท่ากับคำถึงพันคำ” ดังนั้นภาพนิ่งจึงมีบทบาทมากในการออกแบบมัลติมีเดียที่มีตัวอักษรและภาพนิ่งเป็น GUI (Graphical User Interface) ภาพนิ่งสามารถผลิตได้หลายวิธี อย่างเช่น การวาด (Drawing) การสแกนภาพ (Scanning) เป็นต้น

**เสียง (Sound)** เสียงในมัลติมีเดียจะจัดเก็บอยู่ในรูปของข้อมูลดิจิทัล และสามารถเล่นซ้ำ (Replay) ได้จากเครื่องคอมพิวเตอร์พีซี การใช้เสียงในมัลติมีเดียก็เพื่อนำเสนอข้อมูล หรือสร้างสภาพแวดล้อมให้น่าสนใจยิ่งขึ้น เช่น เสียงน้ำไหล เสียงหัวใจเต้น เป็นต้น เสียงสามารถใช้เสริมตัวอักษรหรือนำเสนอวัสดุที่ปรากฏบนจอภาพได้เป็นอย่างดี เสียงที่ใช้ร่วมกับโปรแกรมประยุกต์สามารถบันทึกเป็นข้อมูลแบบดิจิทัลจากไมโครโฟน แผ่นซีดี เสียง (CD-ROM Audio Disc) เทปเสียง และวิทยุ เป็นต้น

**ภาพเคลื่อนไหว (Animation)** ภาพเคลื่อนไหวจะหมายถึง การเคลื่อนไหวของภาพกราฟิก อาทิการเคลื่อนไหวของลูกสูบและวาล์วในระบบการทำงานของเครื่องยนต์ 4 จังหวะ เป็นต้น ซึ่งจะทำได้สามารถเข้าใ้ระบบการทำงานของเครื่องยนต์ได้เป็นอย่างดี ดังนั้นภาพเคลื่อนไหว จึงมีขอบข่ายตั้งแต่การสร้างภาพด้วยกราฟิกอย่างง่าย พร้อมทั้งการเคลื่อนไหวกราฟิกนั้น จนถึงกราฟิกที่มีรายละเอียดแสดงการเคลื่อนไหว โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวในวงการธุรกิจ ก็มี Autodesk Animator

**การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive Links)** การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์จะหมายถึง การที่ผู้ใช้มัลติมีเดียสามารถเลือกข้อมูลได้ตามต้องการ โดยใช้ตัวอักษรหรือปุ่มสำหรับตัวอักษรที่สามารถเชื่อมโยงได้จะเป็นตัวอักษรที่มีสีแตกต่างจากอักษรตัวอื่น ๆ ส่วนปุ่มก็จะมีลักษณะคล้ายกับปุ่มเพื่อชมภาพยนตร์ หรือคลิก ลงบนปุ่มเพื่อเข้าหาข้อมูลที่ต้องการ หรือเปลี่ยนหน้าต่างของข้อมูลต่อไป

**วิดีโอ (Video)** การใช้มัลติมีเดียในอนาคตจะเกี่ยวข้องกับการนำเอาภาพยนตร์วิดีโอ ซึ่งอยู่ในรูปของดิจิทัลรวมเข้าไปกับ โปรแกรมประยุกต์ที่เขียนขึ้น โดยทั่วไปของวิดีโอจะนำเสนอด้วยเวลาจริงที่จำนวน 30 ภาพต่อวินาที ในลักษณะนี้จะเรียกว่าวิดีโอดิจิทัล (Digital Video) คุณภาพของวิดีโอจะทัดเทียมกับคุณภาพที่เห็นจากจอโทรทัศน์ ดังนั้นทั้งวิดีโอ ดิจิทัลและเสียงจึงเป็นส่วนที่ผนวกเข้าไปสู่การนำเสนอได้ทันทีด้วยจอคอมพิวเตอร์ ในขณะที่เสียงสามารถเล่นออกไปยังลำโพงภายนอกได้โดยผ่านการ์ดเสียง (Sound Card)

### การรวมองค์ประกอบของ Multimedia

พื้นฐานของมัลติมีเดียจะต้องมีองค์ประกอบมากกว่า 2 องค์ประกอบเป็นอย่างน้อย เช่น ใช้ตัวอักษรร่วมกับการใช้สีที่แตกต่างกัน 2-3 สี ภาพศิลป์ ภาพนิ่ง จากการวาดหรือการสแกน นอกนั้นก็อาจมีเสียงและวิดีโอร่วมอยู่ด้วยก็ได้ การใช้มัลติมีเดียที่นิยมกันมี 2 แบบ แบบแรกคือ การใช้มัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอและแบบที่สอง คือการใช้มัลติมีเดียเพื่อการฝึกอบรม

### ความหมายของ interaction และ interactive

- LEXiTRON Dictionary (Online) โดย nectec ได้แปลความหมายไว้ว่า  
Interaction [N] ; ปฏิกริยา  
Syn. collaboration; interplay; synergy  
Related. การมีปฏิสัมพันธ์, การสื่อสารระหว่างกัน, การทำงานร่วมกัน.
- Cyberdict โดย ศ.ดร. วิทย์ เทียงบูรณธรรม ได้แปลความหมายไว้ว่า  
Interactive (adj.) [อินเทอร์แอคทีฟ] คือ (เครื่องอิเล็กทรอนิกส์) ซึ่งใช้ได้สองทางของการถ่ายข้อมูลระหว่างอุปกรณ์กับผู้ใช้
- Maran graphic book and 3d dictionary ให้คำจำกัดความไว้ว่า  
Interactive = A system that interacts with you as though you're having a conversation: you ask the system to do something and it responds. Most programs are somewhat interactive, with computer games and multimedia the most interactive of all.

### ความหมายของ Interactive Multimedia

การที่ผู้ใช้สามารถที่จะควบคุมสื่อให้นำเสนอออกมาตามต้องการได้จะเรียกว่า มัลติมีเดีย ปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) การปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้สามารถจะกระทำได้โดยผ่านทางคีย์บอร์ด (Keyboard) เมาส์ (Mouse) หรือตัวชี้ (Pointer) เป็นต้น การใช้มัลติมีเดียในลักษณะปฏิสัมพันธ์ ก็เพื่อ

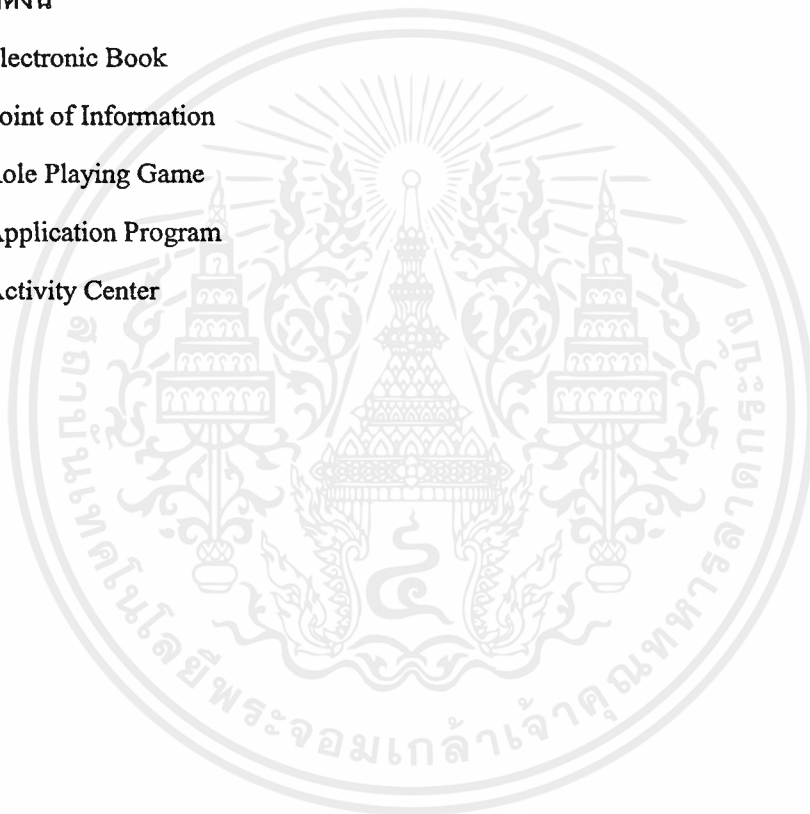
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ช่วยให้ผู้ใช้สามารถเรียนรู้หรือทำกิจกรรม รวมถึงดูสื่อต่าง ๆ ด้วยตัวเองได้ สื่อต่าง ๆ ที่นำมารวมไว้ในมัลติมีเดีย เช่น ภาพ เสียง วิดิทัศน์ จะช่วยให้เกิดความหลากหลายในการใช้คอมพิวเตอร์อันเป็นเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในแนวทางใหม่ที่ทำให้การใช้คอมพิวเตอร์น่าสนใจ และเร้าความสนใจเพิ่มความสนุกสนานในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

### รูปแบบของ Interactive Multimedia

สื่อมากมายทั้งที่อยู่ใน CD-ROM และ ที่ให้บริการบน Internet แบ่งจำพวกตามประเภทของการใช้งาน ได้ดังนี้

- Electronic Book
- Point of Information
- Role Playing Game
- Application Program
- Activity Center



## บทความเรื่อง “ การออกแบบ Interaction ”

Interactive ใน computer หมายความว่า user ไม่ใช่ designer ที่เป็นผู้ควบคุมลำดับเหตุการณ์ การก้าวไปข้างหน้า และที่สำคัญที่สุดคือ สิ่งที่จะดูและสิ่งที่จะไม่ดู จุดเริ่มต้นของการออกแบบ interaction ก็คือ คิดว่าจะให้อำนาจการควบคุมกับ user อย่างไรและที่ไหนบ้าง

ความคาดหวังในเรื่องการออกแบบ interaction มักจะเกี่ยวข้องกับความเข้าใจใน technology คนคาดหวังเรื่องนี้เพราะต้องการความชำนาญทางด้านคอมพิวเตอร์ ซึ่งมันทำให้เรารู้ว่า computer ทำอะไรได้บ้าง แต่สิ่งสำคัญที่คุณกำลังออกแบบนั้นคือเรื่องของมนุษย์ ไม่ใช่เรื่องของเทคนิค interaction ที่ประสบความสำเร็จหมายความว่า คนเป็นผู้ออกคำสั่งว่าให้ computer ทำอะไร การนึกภาพว่า user ต้องการจะทำอะไรในเวลาทีให้นั้นเป็นเกณฑ์ของการออกแบบ Interaction

การเปลี่ยนรูปจาก information เป็น interaction หมายถึงการทำให้ข้อมูลกลายเป็นประสบการณ์

- กระตุ้นให้ user มีประสบการณ์ โดยการให้การชี้แนะที่ชัดเจน และให้มีทางเลือก
- สร้างสรรค์การเดินทางที่น่าสนใจ หรืออย่างน้อยที่สุดก็ควรจะเป็นวิถีทางที่ชัดเจน เพื่อที่จะเข้าถึงข้อมูลต่างๆ ได้
- ให้ user สามารถควบคุมว่าจะไปที่ๆต้องการไปและทำอย่างที่ต้องการได้
- ทำให้ประสบการณ์เหล่านี้เป็นเรื่องง่าย และสามารถเข้าใจได้โดยสัญชาตญาณ ให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้

วิธีต่างๆที่จะสร้างสรรค์ interactive สำหรับสินค้าแต่ละชนิดก็ต่างกันออกไป แต่อย่างไรก็ตาม จุดมุ่งหมายพื้นฐานของการออกแบบ interaction ก็ยังคงเหมือนกัน ซึ่งก็คือ ความชัดเจน ความเรียบง่าย และความไม่ยุ่งยากในการใช้

ที่มา: แปลจากหนังสือ Interactivity by Design

ผู้แต่ง Ray Kristof & Amy Satran

## บทความเรื่อง “Golden Rules of Interface Design”

### 1. เรียนรู้ได้ง่าย

ครั้งแรกที่ user พบกับสิ่งที่เรา design มันจะต้องเรียบง่ายและสามารถเข้าใจได้โดยสัญชาตญาณ เมื่อนำไปใช้กับ website นั้น user จะต้องสามารถกำหนดการเดินทางของตนเองได้อย่างดี และเข้าถึงข้อมูลได้โดยง่าย หมายถึงว่าต้องไม่ใช้เวลาในการทำความเข้าใจนานเกินไป user ไม่ต้องการใช้เวลาๆมากเพื่อเรียนรู้งานของเรา เป็นหน้าที่ของ designer ที่จะทำให้กระบวนการเหล่านี้สามารถเข้าใจได้โดยง่าย

### 2. มีประสิทธิภาพในการใช้งาน

เมื่อ user เรียนรู้กับอะไรบางอย่างแล้ว ครั้งต่อไปที่ต้องกลับมาใช้อีก เขาควรจะสามารถขยับระยะทางเพื่อไปถึงสิ่งที่ต้องการได้เลย อย่าทำให้ interface ยุ่งเหยิงด้วยการใส่ option พิเศษเข้าไปมากๆ ซึ่งมันจะทำให้สับสนมากกว่าที่จะสะดวกในการใช้งาน interface ที่ประสบความสำเร็จควรมีแค่เพียงวิธีการอย่างเดียวที่มีประสิทธิภาพ ทำให้กระบวนการง่าย ชัดเจน ให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้

### 3. จดจำได้ง่าย

ยกตัวอย่างเช่น การที่ user ไม่ต้องผ่านกระบวนการต่างๆที่ซับซ้อนทุกๆครั้งที่เข้าไปดู tape การแสดงอันหนึ่ง แค่เพียงการที่ user เคยเข้าใจกระบวนการเข้าถึงมาครั้งหนึ่งแล้ว ไม่ได้หมายความว่าเขาจะเข้าใจได้ถูกต้องเหมือนเดิมในครั้งที่สอง ซึ่งบางทีอาจจะเป็นหลายวันหรือหลายๆสัปดาห์ต่อมาที่จะเข้ามาใช้อีก กระบวนการควรจะเรียบง่ายและสามารถจดจำได้ง่าย ควรเป็น step ที่จะทำตามได้ถูกต้องตั้งแต่การเข้ามาเป็นครั้งแรกและในครั้งต่อไป โดยไม่ต้องมาเรียนรู้กระบวนการทั้งหมดใหม่อีกครั้ง

### 4. ทำข้อผิดพลาดต่างๆให้เป็นเรื่องเล็ก

แค่เพียงว่าการออกแบบของคุณ make sense กับทุกคนใน design studio มันไม่ได้หมายความว่า จะ make sense กับ user ทั่วไป คนเรามักจะทำผิด และ มนุษย์ไม่ได้สมบูรณ์แบบ Interface จึงจำเป็นที่จะต้องทำทุกอย่างเพื่อป้องกันการทำผิดพลาดของ user และทำให้มันเป็นเรื่องเล็กโดยทำให้แก้ไขได้ง่ายเมื่อมีการทำผิดพลาด

### 5. ทำให้ user พอใจ

แม้ว่าเรื่องนี้จะดูเหมือนเป็นเรื่องเล็กน้อยๆ แต่ก็มีความสำคัญสำหรับ designer ที่จะพิจารณาในระหว่างกระบวนการออกแบบ คุณต้องการให้คนชอบสิ่งที่你做 ตัวอย่างเช่น การเข้าชม website นั้นมันเป็นเรื่องของความสมัครใจ ไม่มีใครบังคับให้เข้าไปใช้ และก็มี website อื่นๆอีกตั้งมากมายที่ user จะเข้าไปใช้ได้ ทำไม user ต้องมาอยู่ที่ website ที่เขาใจยากและใช้

ยากๆ อย่างไรก็ตามมันก็เป็นไปไม่ได้ที่จะทำให้ user พอใจตลอดเวลา สิ่งสำคัญก็คือการออกแบบ interface ที่ให้อ่านากับ user ที่จะเข้าถึงสิ่งที่เขาต้องการ ในขณะที่เดียวกันก็สะท้อนให้เห็นภาพลักษณ์ของสินค้าไปด้วย

ที่มา : แปลจากหนังสือ design for interaction

แต่งโดย Lisa Baggerman



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

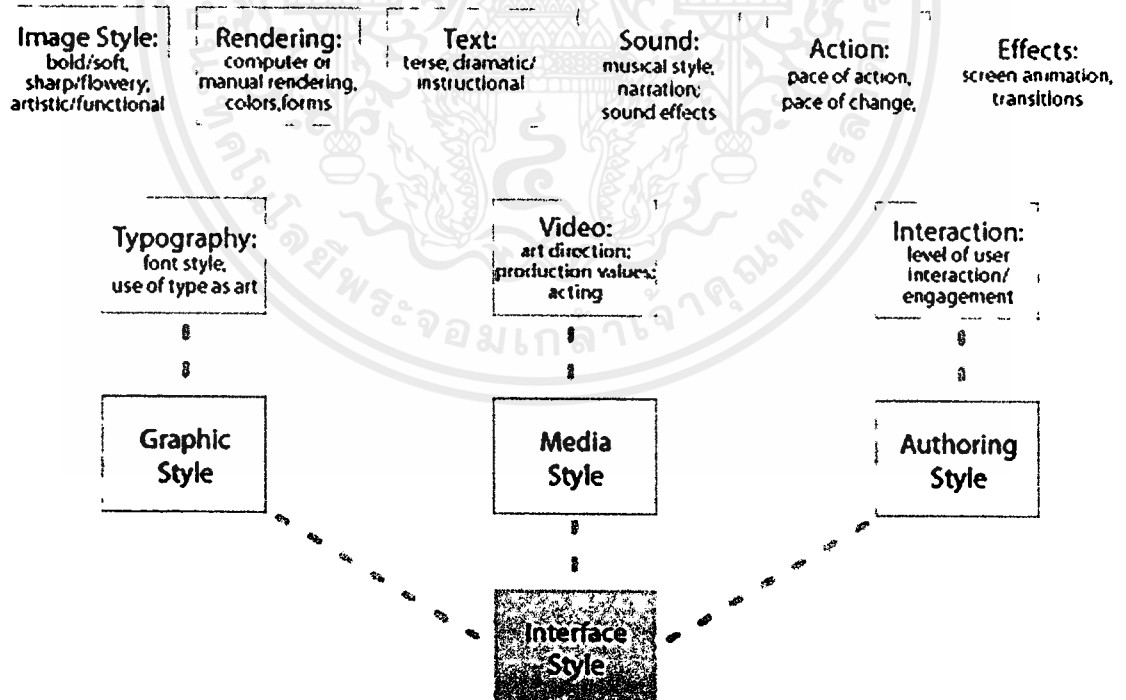
## บทความเรื่อง “ การกำหนด Style ”

Style คือการรวบรวมเอา character ที่คุณรับรู้ได้จากสิ่งของ คน และประสบการณ์ แต่การกำหนด style นั้น ซับซ้อนมากขึ้นเมื่อสื่อที่ต่างชนิดกันซึ่งก็มีลักษณะที่แตกต่างกันมาอยู่รวมในสิ่งแวดล้อมเดียวกัน

Style โดยตัวของมันเองไม่มีอันไหนที่ดี หรือ เลว แต่มันจะเป็นที่พอใจ หรือไม่เป็นที่พอใจต่างหาก สิ่งที่ทำให้มันเป็นที่ชื่นชอบส่วนใหญ่นั้นขึ้นอยู่กับทำให้ความสำคัญกับการสร้างสรรค์มัน และสร้างสรรค์ด้วยการรวบรวมเอา element ที่บ่งบอกถึง style นั้นๆ ได้อย่างละเอียดรอบคอบ

การประเมินคุณค่า style ของผู้คนส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลจากสังคม มาตรฐานทางสังคมของคำว่า “เหมาะสม” ชอบ และ ไม่ชอบ ที่คนได้รับในวัยเด็กและความทันสมัยที่เหมือนกับการเปลี่ยนแปลงของแฟชั่นตลอดชีวิต

## องค์ประกอบต่างๆของ Interface Style



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประเภทของบริการต่างๆบนอินเทอร์เน็ต

งานประชาสัมพันธ์ (Advertise) การประชาสัมพันธ์โรงเรียน บริษัท ห้างร้าน ตัวเอง หรือทุกเว็บ ที่มีเป้าหมายเพื่อให้ผู้คน ได้รู้จักเว็บของตน เช่น TV บริษัท ห้างร้าน คารา นักร้อง นักเรียน นักเลงองค์กร สถาบัน กรม กระทรวง ทบวง ถ่ายเพลง เป็นต้น ตัวอย่างเช่น [www.yonok.ac.th](http://www.yonok.ac.th)

แหล่งข้อมูล (Data resource) แหล่งที่ให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ เช่น วิธีการดูแลสุขภาพ การซ่อมคอมพิวเตอร์ การเขียนโปรแกรม บทความวิชาการ การบริหาร การทำอาหาร การดูแลสุนัข การพัฒนาระบบ การต่อสู้ การ hack ระบบ การป้องกันถูก hack เป็นต้น ตัวอย่างเช่น [www.thaiclinic.com](http://www.thaiclinic.com)

Gallery เว็บเพื่อการสะสม เช่น ภาพคารา ภาพการ์ตูน รถยนต์ นาฬิกา picture clipart รูปตนเอง คอมพิวเตอร์ ท้องฟ้า เครื่องบิน สัตว์ ผลไม้ ขนม coke ขยะ เป็นต้น

Download มีหน้าที่รวบรวม มาให้ผู้คนได้ copy เช่น freeware shareware ไม่ว่าจะ เป็น script program picture clipart screensaver background song game เป็นต้น มีตัวอย่างเช่น [www.Shareware.com](http://www.Shareware.com)

ของฟรี (Free) ให้บริการฟรีทั้งหลาย ไม่ว่าจะ เป็น redirection homepage email banner postcard cache advertise เป็นต้น ตัวอย่างเช่น [www.sansuk.com/free.html](http://www.sansuk.com/free.html)

กระดาน (webboard) จัดกระดานไว้เป็นหมวด ๆ ให้ผู้คนเข้าไปส่งคำถาม และผู้คนที่จะเข้าไปตอบคำถาม เป็นการแลกเปลี่ยนความรู้ คล้ายหลักการของ usenet news ซึ่งมีมาแต่โบราณ และทำให้ internet กระจายอย่างทั่วถึงมาจนทุกวันนี้ แต่ปัจจุบันรัศมีของ web บดบังการใช้ usenet news จนคนไทยหลายคนไม่รู้จักแล้ว มีตัวอย่างเช่น [http://pantip.inet.co.th/tech/frame\\_internet.html](http://pantip.inet.co.th/tech/frame_internet.html)

Chat ดึงมาทั้งการคุยกันแบบ interactive ทั้งผ่านเว็บ และ โปรแกรม หากโปรแกรมก็ต้องการให้ pirch mirc และ icq ที่ช่วยให้คนทั้งโลกคุยกันผ่านเป็นพิมพ์ได้ทันทีทันใด บนเว็บก็ใช้ได้ถึงแม้จะช้ากว่าโปรแกรมอื่นแต่ก็ได้รับความนิยมอยู่เช่นกัน มีตัวอย่างเช่น [www.sanook.com](http://www.sanook.com) [www.hansa.com](http://www.hansa.com)

E-commerce ซื้อขายผ่านเว็บ ด้วยบัตรเครดิต บ้าง e-mail ซื้อขายกันบ้าง เช่น หนังสือ เสื้อผ้า อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ รถยนต์ เป็นต้น มีตัวอย่างเช่น [www.amazon.com](http://www.amazon.com) [www.Click2net.com](http://www.Click2net.com)

Search engine บริการสืบค้นเว็บ ที่ดังมานานก็คือ [www.yahoo.com](http://www.yahoo.com) ซึ่งช่วยให้สืบค้นอะไรได้ง่ายรวดเร็ว และปัจจุบันก็มีคนทำกันมาก มีตัวอย่างเช่น [www.yahoo.com](http://www.yahoo.com) [www.thaiseek.com](http://www.thaiseek.com)

Poll online ปัจจุบันมีคนทำ poll ถามกันเล่น ๆ ในเว็บดังมากมาย แต่จะเอาข้อมูลไปอ้างอิงทางวิชาการไม่ได้ เพียงแต่ทำเล่นๆ แบ่งข้อมูลกันแบบสบายๆ เท่านั้น เช่น [www.siampage.com](http://www.siampage.com)

Quiz online มีข้อสอบให้ทำ และเฉลยว่าผิดถูกอย่างไร บางเว็บก็ให้ลองทำ บางเว็บก็ให้ทำฟรีไม่คิดตัง มีตัวอย่างเช่น [www.thaiall.com/quiz](http://www.thaiall.com/quiz)

Game online มีการสร้างเกมส์ ที่เล่นแบบ online ด้วยหลาย ๆ ภาษา หลายลูกเล่น ไม่มีจำกัด  
ด้านความคิด มีตัวอย่างเช่น [www.thaiicq.com/games](http://www.thaiicq.com/games)

บริการส่ง Mail ICQ Pager บริการเหล่านี้ในไทยรู้จักกันดี บางเว็บหน้าเดียวส่ง ได้ทั้ง mail icq  
และ pager มีตัวอย่างเช่น [www.thaiicq.com](http://www.thaiicq.com)

ที่มา : <http://www.thaile.com/articles/a6.htm>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ข้อมูลด้านสถิติของการใช้ Internet

ข้อมูลทางด้านสถิติของการใช้ Internet เป็นข้อมูลที่สำคัญอย่างยิ่งสำหรับนักออกแบบ Website เนื่องจากเป็นเครื่องบ่งชี้มาตรฐานและสภาพแวดล้อมในการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ใช้งาน ซึ่งจะทำให้การออกแบบนี้สามารถใช้งานได้ในวงกว้างที่สุดและสามารถแสดงผลได้อย่างดีที่สุดเพื่อนำเสนอสิ่งที่นักออกแบบต้องการสื่อสารได้อย่างเต็มที่

- สถิติการเข้าชมเว็บไซต์ประเภทต่างๆ ของไทย ประจำเดือน ตุลาคม พ.ศ. 2546

10 อันดับหมวดเว็บไซต์ยอดนิยม	
อินเทอร์เน็ต	28.22%
บันเทิง	26.84%
ธุรกิจ	8.14%
ข่าวและสื่อ	7.40%
บุคคลและสังคม	6.34%
เกมส์	5.77%
ช้อปปิ้ง	4.01%
ยานยนต์	3.02%
หน่วยงานราชการ	2.09%
คอมพิวเตอร์	1.93%

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- สถิติการตั้งความละเอียดหน้าจอของไทย ประจำเดือน ตุลาคม พศ. 2546

ความละเอียดหน้าจอ	
800*600	57.6%
1024*768	38.31%
1152*864	1.51%
640*480	0.75%

- สถิติการโปรแกรม Browser ที่ใช้ ประจำเดือน ตุลาคม พศ. 2546

บราวเซอร์	
MSIE 6.0	57.06%
MSIE 5.5	22.27%
MSIE 5.0	22.23%
Netscape7/6.2.X	0.22%

ที่มา : <http://truehits.net/>

### บทที่ 3

#### การออกแบบ website และ self promotion

##### ความหมายของ Self Promotion

Yahoo Dictionary ได้ให้คำจำกัดความของ Self Promotion ไว้ว่า

##### Self Promotion

**SYLLABICATION:** self-pro-mo-tion

**NOUN:** Promotion, including advertising and publicity, of oneself effected by oneself: A television talk show is an excellent vehicle for self-promotion

Self promotion คือ การบอกให้โลกรู้ว่าเราคือใคร และมีความสามารถอย่างไร เพื่อที่จะประชาสัมพันธ์ตนเอง และผลงาน self promotion เป็นเครื่องมือทางการตลาดอย่างหนึ่งของ designer เพื่อวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันออกไป ยกตัวอย่างเช่น เพื่อย้ำเตือนความทรงจำให้แก่ลูกค้าเก่า เพื่อสร้างลูกค้าใหม่ หรือ เพื่อแสดงให้เห็นภาพลักษณ์ขององค์กร

Self promotion ที่ดีต้องสามารถแสดงถึงสิ่งทีองค์กรต้องการสื่อสารให้ลูกค้ารับรู้ได้อย่างถูกต้อง แสดงถึงความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสม และมีสไตล์เฉพาะตัว

## บทความเรื่องลูกค้าต้องการอะไรจากเว็บไซต์ self promotion ของคุณบ้าง

เราควรรู้ว่าลูกค้าของคุณกำลังมองหาอะไรเมื่อมาเยี่ยมชมเว็บไซต์ของคุณ

ลูกค้าบางคนก็เห็นภาพอย่างชัดเจนถึงสิ่งที่ตนเองต้องการ ในขณะที่บางคนไม่ บางคนก็ชอบท่องไปเพื่อดูเว็บไซต์ แต่บางคนไม่ บางคนก็มีความรู้อย่างดีเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต แต่บางคนก็ไม่รู้อะไรเลย แต่ทุกคนนั้นล้วนมีความคิดเห็นของตัวเองซึ่งนี่คือสิ่งที่สำคัญสำหรับเรา

นี่คือสิ่งที่ลูกค้าของคุณมองหาเมื่อเข้าเยี่ยมชมเว็บไซต์ของคุณ

**ผลงาน design** จำนวนมาก เมื่อลูกค้าต้องการจ้างใครสักคน เขาต้องการจะดูผลงานให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ และต้องการเห็นงานที่มีคุณภาพก่อนที่จะตัดสินใจลงทุนเวลา มาเพื่อติดคุณ

**ความคิดสร้างสรรค์** แม้ว่ามันจะเป็นเรื่องที่ subjective มากๆ แต่อย่างไรก็ตาม ลูกค้าก็ต้องการความคิดสร้างสรรค์จากมืออาชีพที่พวกเขาจ้าง บางสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่ธรรมดา ไม่น่าเบื่อ หรือเป็นอุตสาหกรรมเกินไป จะทำให้ลูกค้าหยุดดูและให้ความสนใจ

**มีกลยุทธ์** ความคิดสร้างสรรค์อย่างเดียวไม่เพียงพอ ลูกค้าคาดหวังที่จะเห็นความเชี่ยวชาญด้านการตลาดด้วย ใช้เว็บไซต์ของคุณแสดงให้เห็นว่างานของคุณจะช่วยให้ธุรกิจเค้าเติบโตได้อย่างไร

**มีโครงสร้างเว็บไซต์และการให้ข้อมูลที่ดี** ลูกค้าไม่มีเวลามากที่จะมาทำความเข้าใจเว็บไซต์ของคุณ ดังนั้นควรทำให้ง่ายต่อการเข้าถึงและง่ายต่อการเข้าใจ

ที่มา : แปลจากบทความของ Ilise Benun, the director of Creative Marketing & Management, a Hoboken, New Jersey-based consulting firm

## บทความเรื่อง “เว็บไซต์ที่ดี”

เว็บไซต์ที่ดี ต้องเป็นเว็บไซต์ที่จะต้องนำเสนอในสิ่งที่สร้างสรรค์ ไม่ชักจูงผู้คนให้ลงไปสู่ความตกต่ำ จะบอกว่าเว็บไซต์ไหนดีหรือไม่ดีนั้นคงจะเป็นเรื่องยาก ขึ้นอยู่กับสถานะของผู้ ที่เกี่ยวข้องกับเว็บไซต์นั้น บุคคลนั้นเกี่ยวข้องกับลักษณะใดก็จะมีมุมมองไปในลักษณะหนึ่ง ผู้จัดทำเว็บไซต์ และผู้ใช้บริการ ต่างคนต่างมีมุมมองที่แตกต่างกันออกไป

มุมมองของผู้ใช้บริการ แบ่งได้เป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่เข้ามาเยี่ยมชมเว็บไซต์เราอย่างมีวัตถุประสงค์ สำหรับกลุ่มนี้ ต้องการสิ่งอำนวยความสะดวก ความรวดเร็ว ความถูกต้อง และครบถ้วน ตอบสนองต่อวัตถุประสงค์ที่เข้ามาได้อย่างสมบูรณ์ อีกกลุ่มหนึ่งเป็นกลุ่มที่เข้ามาอย่างไร้จุดหมาย ดังนั้นเว็บไซต์ที่ดีสำหรับกลุ่มนี้ก็คือ ต้องมีความรวดเร็วในการตอบสนอง เมื่อเข้ามาแล้วเขาสามารถมองเห็นสิ่งที่เขาสนใจ และได้ประโยชน์สำหรับตัวเขา แล้วเมื่อทุกคนกลับเข้ามาเป็นครั้งที่ 2 เขาก็จะต้องได้รับข้อมูลใหม่ๆบริการใหม่ๆที่ดีกว่าเดิม

มุมมองของผู้จัดทำ เว็บไซต์ที่ดีต้องมีเทคนิคและเครื่องมือที่ดี เพื่อช่วยอำนวยความสะดวก ป้องกันการทำงานที่ผิดพลาดของระบบ ป้องกันการเข้ามาของผู้ประสงค์ร้าย ระบบทำงานได้อย่างรวดเร็ว สวยงาม เป็นที่ยอมรับของทุกฝ่าย

เจ้าของเว็บไซต์และผู้ให้การอุปถัมภ์ต้องการให้มีผู้เข้ามาเยี่ยมชมจำนวนมาก ผู้เยี่ยมชมสามารถได้รับข่าวสารข้อมูลที่นำเสนออย่างครบถ้วนและได้รับการตอบสนองจากผู้เยี่ยมชมอย่างเต็มที่

โดยภาพรวมแล้ว ผู้ผลิตต้องการให้มีผู้คนเข้ามาเยี่ยมชมเว็บไซต์ของตนเองให้มาก ๆ คงหนีไม่พ้นที่จะต้องทำเว็บไซต์ตัวเองให้สวยงาม มีข้อมูลน่าสนใจ สามารถนำเสนอแก่ผู้เข้าเยี่ยมชมได้อย่างถูกต้อง รวดเร็ว สะดวกสบาย และมีความน่าเชื่อถือ เมื่อต้องการให้มีผู้เยี่ยมชมจำนวนมาก ต้องมีการประชาสัมพันธ์เว็บไซต์ของตัวเองให้เป็นที่รู้จัก เมื่อต้องการประชาสัมพันธ์ วิธีการที่สะดวกและประหยัดก็คือการประชาสัมพันธ์ผ่านเว็บไซต์ที่ให้บริการแลกเปลี่ยนเนอร์ (Banner Exchange) ผู้ให้บริการแบนเนอร์ที่ดีควรจะตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้บริการได้ทันที ควรจะช่วยประชาสัมพันธ์ เว็บไซต์ของผู้ใช้บริการ เพื่อให้เว็บไซต์ของผู้ใช้บริการเป็นที่รู้จักมากขึ้น ซึ่งจะมีผลต่อทั้ง 2 ฝ่ายคือ ฝ่ายของผู้ให้บริการ ได้จำนวนในการแสดงแบนเนอร์มากขึ้น ในส่วนของผู้ใช้บริการก็จะได้มีคนรู้จักมากขึ้น

โดย คุณ จตุรงค์ บุญจอม

## ตัวอย่างกรณีศึกษาจาก Website: Self Promotion ของต่างประเทศ

- **Graphic Havoc (www.ghava.com)**

We are a multi-disciplinary design group specializing in unique solutions for international clients. We practice creative thought, corporate identity development and brand building, moving image, environment design, interactive design and development, marketing, product packaging and art direction.

### Showreel (มีผลงานให้ดู 4 ชิ้น คือ)

L.A.M.B.

555Soul

Hot Jobs

Tylenol OUCH

### Who We Are

GHava™ is a collective of five, working with the overlap of art and design. Our interests lie in the exploration of collaborative process, its effect on commercial design projects, and on our fine art. All collaborations begin with the five individuals that make up GHava™ and, in the case of design, branch out to clients and other outside entities. Each member of GHava™ pursues their individual creative goals then brings that experience to bear on the collaborative work done within the company

### Clients

adidas international, cartoon network, chocolate industries, coca cola, complex magazine, Crispin, Porter and Bogusky, Curious Pictures, DC Shoe Co., EastDev Music, ECKO Unlimited, Elemental Magazine, ESPN, Hughes Entertainment, Hefty Records, Island Def Jam, KAWS Inc., L.A.M.B-GRS, Leez Gibbons Enterprises, MCI, Mass Appeal magazine, MTV, Nike, Psyop, RCA, Sprite, Tokion magazine, Triple Five Soul, Tylenol, Universal Records, USA networks, Warner Brothers Records, Warp Records, Wieden \* Kennedy

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**Press**

Download press clipping

**Work Archive**

We keep an extensive online archive of previous projects.

[Email us](#) if you are interested in seeing more

**Shop**

Buy books, posters, art and clothing from GH & friends.

[Enter online store](#)

**BBS**

Old school messageboards are good for news. [Links, photos, recent small jobs etc.](#)

**Contact****New York**

184 Kent Ave. Suite 311

Brooklyn, NY 11211

phone: 718.388.5519

fax: 718.387.7383

email: [info@ghava.com](mailto:info@ghava.com)

**Los Angeles**

1129 N. Hoover St. #207

Los Angeles, CA 90029

phone: 323.663.9098

fax: 603.908.5624

email: [info@ghava.com](mailto:info@ghava.com)

**Mailing List**

[Subscribe](#) to our mailing list to keep up to date on GH events.

สรุป : เป็นบริษัทออกแบบที่ค่อนข้างใหญ่ มีสาขา และ รับงานจากบริษัทที่มีชื่อเสียงมากมาย แต่เว็บไซต์ไม่ใหญ่ ไม่ซับซ้อน คือประกอบไปด้วยหน้าหลักที่แสดงถึงข้อมูลทั้งหมดนี้ ผลงานที่นำมาแสดงก็มีเพียงแค่ 4 ชิ้นเท่านั้น เว็บไซต์ไม่เน้นที่ interactive เลย ส่วนใหญ่เป็นภาพนิ่ง อาจเน้นไปที่การติดต่อกันของคนที่เข้ามากกว่าเพราะมี message board มี mailing list และ นอกจากนั้นก็ยังมี online store ด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ISO50 ([www.iso50.com](http://www.iso50.com))

## information

### - Profile/about

- Name: Scott Hansen
- Location: Sacramento, California
- Background: Actively designing for the screen since about 1998  
Have been doing work for print since 2001  
Photography since 2000
- Print Work: The print works are done using primary Adobe Illustrator and Adobe Photoshop
- Photography: For the photo I use a LOMO LCA with Fuji Velvia ISO50 slide film (hence the name of the site.)
- Purchasing: Please contact me if u would like to purchase any of the prints or photographs on the site
- Music: I also record music under the name TYCHO. The music featured on this site is from my last album. You can purchase the CD or learn more about my music at [tychomusic.com](http://tychomusic.com)
- Thanks: for Dusty Brown for the high-level of actionscript, programming and advisory on the site. Dusty runs pushobject media, check him out at [www.pushobject.com](http://www.pushobject.com)  
Thanks to Arnaud Mercier or Elixir Studio for his inspiration in design and photography.

### - Contact

เป็น Interface ขึ้นมาให้สามารถกรอกข้อมูลและ click ปุ่มเพื่อ mail ไปหาได้เลย

### - Newsletter

เป็น interface ขึ้นมาให้กรอก e-mail และ click ส่งไปได้เลย

## Selected work

- print มี icon ขึ้นมาให้เลือก 20 icon ให้เลือกดูทีละอัน
- photography มี icon ขึ้นมาให้เลือก 16 icon ให้เลือกดูทีละอัน
- branding/logo มี icon ขึ้นมาให้เลือก 9 icon ให้เลือกดูทีละอัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- misc                    งานประเภท ปก magazine online, banner    มี icon ขึ้นมาให้เลือก 8 icon ให้เลือกดูทีละอัน

สรุป : เป็นบริษัท design เล็กๆที่มีสมาชิกคือ Scott Hansen เพียงคนเดียว เน้นการแสดงผลงานที่เป็นงาน print และ ภาพถ่าย เว็บไซต์ไม่ซับซ้อน มี interface หลักๆเพียง 2 หน้าคือ intro และ หน้าหลักซึ่งรูปภาพผลงานจะเปลี่ยนไปเมื่อเราเลือก แต่มีการทำภาพเคลื่อนไหวที่น่าสนใจในจุดเล็กๆ เช่นเมื่อมีการ load เมื่อ icon ต่างๆปรากฏขึ้น



## ตัวอย่างกรณีศึกษาจาก Website: Self Promotion ของไทย

- **Luminos Media (www.luminos-media.com)**

### Home

เป็นหน้าสำหรับ news update ต่างๆ

และมีข้อความ “Welcome to luminos media, We are the new generation in web media. With years of experienced in web design business, we can make your dream comes true”

### Profile

Luminos Media Company Limited was founded in purposed of Internet Advertising, Web Hosting Rental, Domain Name Registration, Web Developer and Website Updating. With our experiences, you can count on us that we will do our best for your satisfaction. With our skills, we can create qualitatively and functionality website.

### Showcase

ผลงานที่เคยทำ พวก website และ cd rom คือ

- website : Tea Tree/ Pharmacosmet สามารถ link ไปที่เว็บได้
- cd rom: S&P/import export
- website: Fischer Connectors สามารถ link ไปที่เว็บได้
- website: Target Media and Television สามารถ link ไปที่เว็บได้

### Service

- web media
  - web design
  - e-commerce
- print media
  - Corporate Identity
  - Brochure
  - Illustration
  - Stationery

## Contact

537/211 ซอยสาธุประดิษฐ์ 37 ถนนสาธุประดิษฐ์ แขวงช่องนนทรี เขตยานนาวา กรุงเทพฯ  
10120

537/211 Soi Sathupradith 37, Sathupradith Road, Chongnonsri Yannawa Bangkok 10120

Tel: 0.2682.4558-9 Fax: 0.2682.0869

e-mail: [info@luminos-media.com](mailto:info@luminos-media.com)

download map

สรุป : เว็บไซต์มีข้อมูลที่ไม่มากเกินไปและไม่ซับซ้อน แต่การแบ่งประเภทของผลงานที่เคยทำมาอยู่ในทั้งหน้า Showcase และ Service ทำให้ดูสับสน

● **[Idealiz \(www.idealiz.com\)](http://www.idealiz.com)**

## About us

Idealiz is a creative studio with great big ideas. Specializing in graphics and web design, corporate signs, displays and packaging, we're your one-stop resource for fresh design concepts. We're reliable, flexible and we know how to deliver your job on time. Our staff have the knowledge and expertise your need: over 5 years experience in graphic design at O&M Advertising (Thailand) and experience in web design in New York, excellent programmers and a superb marketing team.

Idealiz recognizes the importance of design and service for the success of its clients. We are proud to present to you our beautiful designs and quality productions.

## Portfolio

### - Print Design

Identity

Poster

Print Ad

Brochure

Packaging

### - Web Design

Transets: popup

Transets.com

Tgg: mock up

Tgg: awake2000

Pumpkin festival

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Staff

Here are our professional staff you can trust

1,2,3,4,5,6

## Contact

Please feel free to contact here

3-352 Cheangwattana 14 Road, Donmuang, Bangkok 10210 Thailand

Tel: (662) 982-4080, 982-7266

Fax: (662) 573-2493

E-mail: [info@idealiz.com](mailto:info@idealiz.com)

สรุป : เว็บไซต์นี้เน้นไปที่การใช้ไอเดียในการนำเสนอผลงาน แต่ไม่เน้นในด้านภาพ การใช้เสียง หรือ ภาพเคลื่อนไหวเลย มีโครงสร้างเว็บไซต์ที่ไม่ซับซ้อน และมีการให้ข้อมูลที่เป็นภาษาอังกฤษทั้งหมด

● green design ([www.green-w.com](http://www.green-w.com))

- main

- service

ประวัติ

เราเป็นหนึ่งในผู้ที่ให้บริการเกี่ยวกับการทำเว็บ และต่อมาได้พัฒนาเป็นผู้ให้บริการแบบครบวงจร ได้เพิ่มการทำกราฟฟิกรวมเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของเราด้วย และด้วยประสบการณ์ในการทำเว็บและเป็นผู้ให้บริการกว่า 2 ปี วันนี้เราพร้อมแล้วอย่างเต็มที่ ที่จะเป็นส่วนหนึ่งของการเจริญเติบโตของธุรกิจของคุณ กับการมีเว็บไซต์ สนใจที่จะให้เราปรับใช้ติดต่อได้ที่หน้า Contact แล้วรอการตอบรับจากเราอย่างรวดเร็วทันใจ

บริการต่างๆ ของ greendesign

- webdesign

เป็นที่รู้กันดี ขณะนี้อินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทต่อชีวิตประจำวัน มากขึ้น คนทั่วโลกนิยมใช้อินเทอร์เน็ตในการค้นหาข้อมูล ซื้อสินค้า ตลอดจนการศึกษา รายละเอียดสินค้าให้ดีขึ้นก่อนจะตัดสินใจ ตอนนี้เว็บไซต์เป็นสื่อที่มาแรงที่สุดที่จะเข้าตรงถึงกลุ่มเป้าหมาย ในขณะที่ค่าใช้จ่ายถือว่าถูกมาก เพราะเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงคนทั่วโลก ได้ตลอด 24 ชม. เว็บไซต์จึงเป็นส่วนสำคัญในการเพิ่มยอดขาย การตั้งซื้อสินค้าและบริการ การจะทำการตลาดจากเว็บไซต์ให้ได้ผล ต้องออกแบบเว็บไซต์ให้ตรงกลุ่มเป้าหมาย ง่ายแก่ความเข้าใจ สวยงามและมีชีวิตชีวา

ข้อดีของการมีเว็บไซต์

คุณเคยคิดบางไหมว่า การมีเว็บไซต์เป็นของตัวเองนั้นมีประโยชน์อย่างไรบ้าง ถ้าเราจะเทียบค่าใช้จ่ายในการทำเว็บไซต์กับการทำในสื่ออื่นๆ เช่น น.ส.พ., วิทยุ, โทรทัศน์ ค่าใช้จ่ายต่ำมากๆ ถ้าเทียบกับสื่ออื่นๆ

ประโยชน์หลักคือ

- แสดงถึงความทันสมัย ไม่ล้าหลังทางเทคโนโลยี
- สามารถให้ข้อมูลที่ครบถ้วน ทันสมัย แก้ไขเปลี่ยนแปลงได้ง่าย
- เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายอย่างแท้จริง ตรงความต้องการ
- สามารถเรียกดูข้อมูลได้ตลอด 24 ชั่วโมงทั่วโลก ไม่มีเวลาหยุด
- มีการตอบโต้ (interactive) ได้โดยไม่มีขีดจำกัดเหมือนสื่ออื่นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- เป็นประตุนำบ้าน บานแรกของท่านที่ให้ความเชื่อถือแก่ลูกค้าได้
- webprograme
- คู่มือเว็บไซต์
- graphic design
- 3d
- retouch (photo shop)
- print
- identity
- presentation
- multimedia

สนใจติดต่อเราได้ที่นี่

01-2050431 ( วิจิต ) webmaster@green-w.com

ฝ่ายการตลาด

สุพรรณณี (แพง) marketing@green-w.com

- contact

สนใจติดต่อเราได้ที่นี่

01-2050431 ( วิจิต ) webmaster@green-w.com

ฝ่ายการตลาด

สุพรรณณี (แพง) marketing@green-w.com

- portfolio

- PROJECT webboard
- PROJECT present
- PROJECT ieshow.com
- ..... (มีผลงานให้คุณเป็นภาพนิ่งประมาณ 40 ชิ้น)

- tutorials

**สรุป :** เน้นไปที่การใช้ภาพสามมิติ มีการกล่าวถึงการทำให้เว็บไซต์ที่คิด ซึ่งมีคุณสมบัติเรื่องการทำให้เว็บไซต์ดูมีชีวิตชีวา แต่เว็บไซต์นี้ดูไม่มีชีวิตชีวา มีการจัดระบบข้อมูลที่สับสน ให้ข้อมูลซ้ำซ้อน

## ข้อมูลเกี่ยวกับลูกค้า

จากการสัมภาษณ์คุณจิตพล สุขกาย designer ของบริษัท silly holly ซึ่งเป็นบริษัทออกแบบกราฟฟิก เกี่ยวกับเรื่องลูกค้าและการทำงานของบริษัท

- ประเภทของลูกค้า
  - ประมาณ 20% คือลูกค้าที่เป็นคนรู้จักกัน
 

ลูกค้ากลุ่มนี้ ส่วนใหญ่จะเป็นงานชิ้นเล็กๆ เช่น brochure แผ่นพับต่างๆ มีการติดต่องานที่เป็นแบบกันเอง ไม่มีการทำสัญญา ไม่มีการระบุนการจ่ายเงินเป็นงวดๆ เพียงแค่เป็นการคุยแบบปากเปล่า บางครั้งลูกค้า brief งานทางโทรศัพท์แล้วสามารถส่งงานให้ดูทาง internet ได้เลย
  - ประมาณ 20% คือ designer ที่มีงานเยอะจนทำไม่ทัน
 

งานเหล่านี้เราไม่ต้องเป็นคนติดต่อกับลูกค้าโดยตรง เพียงแค่รับ brief จาก designer เท่านั้น
  - ประมาณ 45% คือลูกค้าที่มาจาก Agency
 

งานที่ได้จากลูกค้ากลุ่มนี้ส่วนใหญ่จะเป็นงานที่เป็น Project ใหญ่ๆ เช่น Corporate Identity, packaging ของผลิตภัณฑ์สปา ป้ายต่างๆในงานแสดงสินค้า ฯลฯ จะมีการติดต่อกันที่เป็นแบบทางการ มีการเซ็นสัญญา ระบุนการจ่ายเงินเป็นงวดๆ มีการทำงานที่เป็นระบบ รายได้ดี แต่บางครั้งต้องทำตามความต้องการของ Agency มากกว่าที่จะได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์
  - ประมาณ 15% คือลูกค้าที่ได้จากการ walk in
 

ส่วนใหญ่งานประเภทนี้ได้แก่ การวาดภาพประกอบลงหนังสือ และ magazine ต่างๆ รายได้ไม่มาก แต่ได้ทำงานที่ค่อนข้างอิสระและไม่อิงเรื่องการตลาดมากนักเกินไป และงานแบบนี้มีข้อดีตรงที่เราได้เครดิตด้วย
- ปัจจัยที่ลูกค้าพิจารณาว่าจะเลือกเราทำงานหรือไม่
  - ประมาณ 60% พิจารณาจากผลงานที่ผ่านมา
 

ว่าเป็นรูปแบบที่ตรงกับความต้องการของลูกค้าหรือไม่ สไตลเป็นอย่างไร แสดงถึงศักยภาพและความเชี่ยวชาญของเราได้มากน้อยเพียงใด เรามีความน่าเชื่อถือเพียงไร
  - ประมาณ 25% พิจารณาจากเครดิตการทำงาน
 

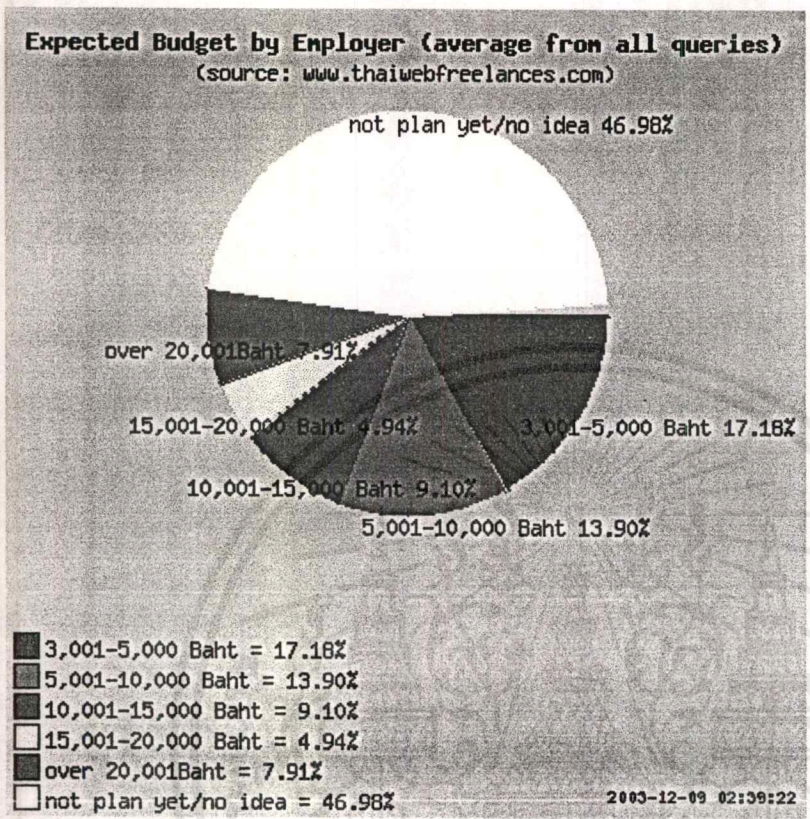
เช่น เคยทำงานในบริษัทที่มีชื่อเสียง เคยออกแบบให้กับผลิตภัณฑ์ที่เป็นที่รู้จัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ประมาณ 10% พิจารณาจากคนที่แนะนำมา
  - จากการบอกเล่าของคนที่แนะนำมา เช่นถ้าเราเคยทำงานให้คนก่อนหน้านี้แล้วดี เป็นที่ชื่นชอบ ทั้งด้าน design หรือด้านการพูดคุย การบริการ ก็จะมีการบอกต่อกัน แบบปากต่อปาก
- ประมาณ 5% พิจารณาจากสถาบันการศึกษา
  - ลูกค้าบางส่วน เช่น คนสูงอายุ มักจะมีความเชื่อในเรื่องสถาบันที่ designer เรียนจบ มา เช่น ถ้าจบศิลปากรก็จะได้รับความเชื่อถืออย่างมาก



- ระดับงบประมาณที่ถูกคาดว่าจะจ้างในการออกแบบเว็บไซต์



ที่มา : [http://www.thaiwebfreelances.com/stats\\_employer.php](http://www.thaiwebfreelances.com/stats_employer.php)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### บริษัทออกแบบกราฟิก Fertile

#### ความเป็นมา

Fertile Graphic Design ถูกก่อตั้งขึ้นในปี 2000 เพื่อเป็นบริษัท graphic design ที่ทำงานด้าน print design และ web design

580/354 ถ.อโศก-ดินแดง เขตดินแดง กรุงเทพฯ 10320

Tel: (662) 247-4927, (669) 106-6661

Fax: (662) 247-5079

e-mail: tuesday\_march@yahoo.com

#### ภาพลักษณ์

ความเป็นผู้หญิงที่สดใส ประณีต และละเอียดอ่อน ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดในการทำงานที่ปราณีต ให้ความสำคัญกับรายละเอียดและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

#### การบริการ

Corporate Identity, Illustration, Packaging Design, Book Design, Poster, Brochure, Web site Design, Multimedia Design.

#### กลุ่มเป้าหมาย

Agency โฆษณา และ บุคคลทั่วไปที่มีความทันสมัย

#### การเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย

- กลุ่มเป้าหมายที่เป็น Agency

ทำให้เป็นที่รู้จักจากกลุ่มเป้าหมายได้โดยการ walk in , สร้าง connection จากกลุ่มคนรู้จัก ให้ลูกค้าเข้ามาเยี่ยมชมเว็บไซต์และติดต่อมา

- กลุ่มเป้าหมายที่เป็นบุคคลทั่วไป

ติด banner ตามเว็บไซต์ต่างๆ และเข้าร่วมกับ search engine เพื่อให้ลูกค้าเข้ามาเยี่ยมชมเว็บไซต์และติดต่อมา

#### เหตุผลในการสร้างเว็บไซต์

- เพื่อใช้เผยแพร่ผลงานและภาพพจน์ที่ดีของบริษัท
- กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ตลอด 24 ชม.
- เป็นช่องทางการนำเสนอที่ใช้สื่อได้หลากหลายโดยใช้งบประมาณต่ำ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้นเพื่อวางแผนงานในการออกแบบ

#### การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

จากข้อมูลเกี่ยวกับ Multimedia และ Interaction ทำให้สามารถสรุปเกี่ยวกับการออกแบบ interaction และ interface ที่ได้ดังนี้คือ ควรมีการใช้องค์ประกอบของ Multimedia ที่เหมาะสมและดึงดูดความสนใจได้ดี การใช้เสียงและภาพเคลื่อนไหวเข้ามาประกอบไม่ควรมีมากเกินไป จนทำให้รู้สึกอึดอัดจนเกินไป Interaction ควรจะสามารถเข้าใจได้ง่ายเพียงพอที่ user จะสามารถควบคุมให้ตนเองเข้าถึงข้อมูลได้โดยไม่ลำบาก ส่วนในเรื่อง interface นั้นก็ควรจะอำนวยความสะดวกให้กับ user ทั้งในเรื่องความง่ายต่อการเข้าใจ มีประสิทธิภาพในการทำงาน และการรองรับต่อการกระทำผิดพลาดของ user อีกด้วย และการกำหนดรูปแบบ (Style) ของงานนั้นก็เป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่ง ควรจะกำหนดจากการพิจารณาองค์ประกอบต่างๆให้ครบถ้วน

จากการศึกษาเว็บไซต์ประเภท self promotion ทั้งของไทยและของต่างประเทศหลายเว็บไซต์ สามารถตั้งข้อสังเกตได้ว่าเว็บไซต์เกี่ยวกับ self-promotion ของบริษัทออกแบบส่วนใหญ่จะไม่ทำให้ซับซ้อน คือ จะประกอบไปด้วยส่วนหลักๆ อันได้แก่ 1. ส่วนที่เกี่ยวกับบริษัท 2. ส่วนที่เป็นผลงาน ซึ่งส่วนใหญ่จะเน้นไปที่การนำเสนอผลงานที่เคยทำมาแล้ว และจะไม่เน้นไปที่การให้ข้อมูลที่เป็นตัวอักษรมากนัก ทั้งนี้อาจจะเพื่อตอบสนองความต้องการของคนในปัจจุบันที่ไม่ชอบที่จะอ่านข้อมูลที่เป็นตัวอักษรยาวๆ ประกอบกับเว็บไซต์ประเภทนี้ซึ่งเป็นเว็บไซต์เกี่ยวกับการออกแบบ ควรมุ่งเน้นไปที่ภาพมากกว่า

เว็บไซต์ส่วนใหญ่มุ่งแสดงความน่าเชื่อถือ โดยการใช้คำเกริ่นนำที่แสดงถึงความเชี่ยวชาญในด้านการทำงาน และตัวเว็บไซต์เองก็นำเสนอผลงานโดยตรงไปตรงมา แต่บางเว็บไซต์เท่านั้นที่นำเสนอโดยใช้ theme ในการออกแบบ ซึ่งข้าพเจ้าคิดว่าการนำเสนอแบบมี theme จะสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เข้าชมได้มากกว่า

นอกจากนี้การนำเสนอข้อมูลแก่ผู้เข้าชม ได้อย่างถูกต้อง รวดเร็ว และสะดวกสบาย ก็เป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่ง เนื่องจากผู้เข้าชมบางประเภทต้องการความรวดเร็วในการตอบสนอง เมื่อเข้ามาแล้วเขาต้องการมองเห็นสิ่งที่เขาสนใจได้โดยไม่ใช้เวลาโหลดข้อมูลทีนานเกินไป

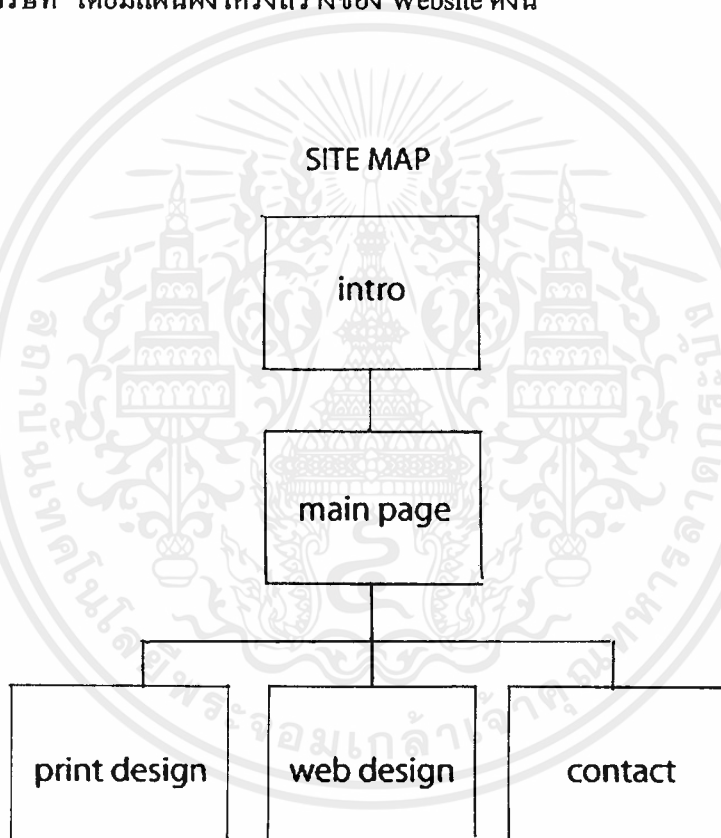
จากการวิเคราะห์ข้อมูลด้านลูกค้านั้นแสดงให้เห็นว่า การประชาสัมพันธ์บริษัทให้เป็นที่รู้จัก เป็นเรื่องที่สำคัญมาก การที่ลูกค้าจะรู้จักบริษัท เข้ามาเยี่ยมชมเว็บไซต์ และเลือกเราเป็นพนักงานนั้น ย่อมพิจารณาจากปัจจัยหลายๆอย่าง ซึ่งสิ่งที่สำคัญที่สุดก็คือผลงานที่เราเคยทำมาแล้วความน่าเชื่อถือ

ของบริษัท ดังนั้นการสร้างเว็บไซต์ให้แสดงภาพพจน์ที่ดี มีความน่าเชื่อถือ แสดงถึงศักยภาพและความเชี่ยวชาญในการทำงานจึงเป็นสิ่งที่สำคัญ รองลงมาก็คือ การประชาสัมพันธ์ตนเองที่คตินั้นจะต้องมีการแสดงให้เห็นถึงผลงานทางการออกแบบที่มากเพียงพอ ที่จะทำให้นักค้าสามารถเห็นภาพรูปแบบการทำงานของเรานี้ได้ นอกจากนี้ก็มีปัจจัยอื่นๆ คือ จะต้องมีการสร้างเว็บไซต์ที่ไม่ซับซ้อนหรือมีจำนวนหน้าที่ไม่มากเกินไป ซึ่งจะช่วยให้เข้าใจยากและน่าเบื่อ การใช้เวลาในการโหลดข้อมูลนานจนเกินไปก็สามารถทำให้เกิดความเบื่อหน่ายได้เช่นกัน

การประชาสัมพันธ์ตนเองทางเว็บไซต์เป็นช่องทางที่กลุ่มลูกค้าสามารถเข้าถึงได้โดยง่ายทั้งจากที่บ้าน ที่ทำงาน ฯลฯ และสามารถเข้าชมได้ตลอด 24 ชม. และเป็นช่องทางอันดีที่เปิดโอกาสให้บริษัทออกแบบกราฟฟิคเล็กๆสามารถแสดงออกได้อย่างเต็มที่ ทั้งยังแสดงให้เห็นถึงความทันสมัยขององค์กรอีกด้วย

นอกจากนั้นข้อดีของการใช้เว็บไซต์ประชาสัมพันธ์นั้นคือ นอกเหนือไปจากกลุ่มลูกค้าที่มีการติดต่อกันอยู่แล้ว เว็บไซต์สามารถประชาสัมพันธ์ได้ในวงกว้าง คือ บุคคลทั่วไปที่มีคอมพิวเตอร์สามารถเข้าเยี่ยมชมได้โดยสะดวก เป็นการเพิ่มกลุ่มเป้าหมายให้กว้างขึ้นอีกด้วย

ดังนั้นจึงสามารถวางแผนทางในการออกแบบเว็บไซต์สำหรับบริษัทออกแบบกราฟฟิก “Fertile” ได้คือ เน้นไปที่การแสดงให้เห็นถึงภาพลักษณ์ของบริษัท อันได้แก่ ความเป็นผู้หญิง ปรานีดีและละเอียดอ่อน โดยจะใช้ลวดลายและเส้นโค้งที่แสดงถึงความอ่อนช้อยของต้นไม้ และการเจริญเติบโตของต้นไม้มานำเสนอผลงานและข้อมูล โดยมี theme ในการออกแบบคือ การนำผู้เยี่ยมชม Website เข้าไปสู่ดินแดนแห่งจินตนาการ ใช้ลักษณะกราฟฟิกแบบ Vector ทั้งหมดเพื่อให้ File ทั้งหมดมีขนาดเล็กและสามารถ Load ได้เร็ว จำนวนหน้าของ Website มีไม่มากและไม่ซับซ้อน เพื่อให้ผู้เข้าชมสามารถเข้าใจได้ง่าย โดยจะเน้นไปที่หน้า Web Design และ Print Design ซึ่งเป็นหน้าที่นำเสนอผลงานของบริษัท โดยมีแผนผังโครงสร้างของ Website ดังนี้



## บทที่ 6

### การสร้างสรรค์ผลงาน

#### แนวทางในการออกแบบ

จากความหมายของคำว่า Fertile ซึ่งหมายถึง ความอุดมสมบูรณ์ จึงนำเอาลักษณะการเติบโตงอกงามของต้นไม้มาเป็นการนำเสนอข้อมูลต่างๆ ของบริษัท โดยเฉพาะผลงานที่เคยสร้างมาซึ่งเป็นสิ่งสำคัญของ Website นำเสนอโดยการนำมาเปรียบเทียบกับการงอกงามเป็นดอกเป็นผลของต้นไม้

การเข้าสู่ Website เปรียบเสมือนการเข้าสู่ดินแดนแห่งจินตนาการ ที่ซึ่งต้นไม้เจริญเติบโตงอกงามด้วยลักษณะแปลกใหม่ อาณาจักรที่ให้อิสระกับการคิดสร้างสรรค์และไม่มีข้อจำกัด และสะท้อนให้เห็นถึงภาพลักษณ์อันดีของทางบริษัท

## แบบร่าง Logo

- แบบร่างครั้งที่ 1

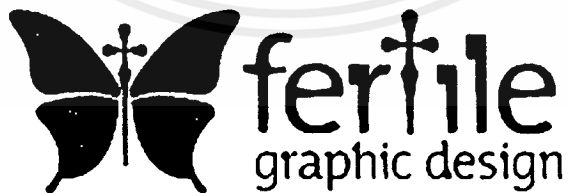
logo ต้องนำเสนอภาพลักษณ์ที่เป็นตัวแทนแห่งความอุดมสมบูรณ์

### แบบที่ 1



ยูนิคอร์นตามตำนานเป็นตัวแทนแห่งความอุดมสมบูรณ์

### แบบที่ 2



ผีเสื้อซึ่งแสดงให้เห็นถึงความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติได้เช่นกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- แบบร่างครั้งที่ 2

จากแบบร่างครั้งที่ 1 เห็นได้ว่า แบบร่างแบบที่ 2 มีความเหมาะสมมากกว่า ทั้งในด้านภาพลักษณ์ของบริษัทที่เน้นการแสดงออกถึงความเป็นผู้หญิง และในด้านการนำไปใช้งานกับภาพเคลื่อนไหว จึงได้นำแบบร่างแบบที่ 2 มาปรับปรุง

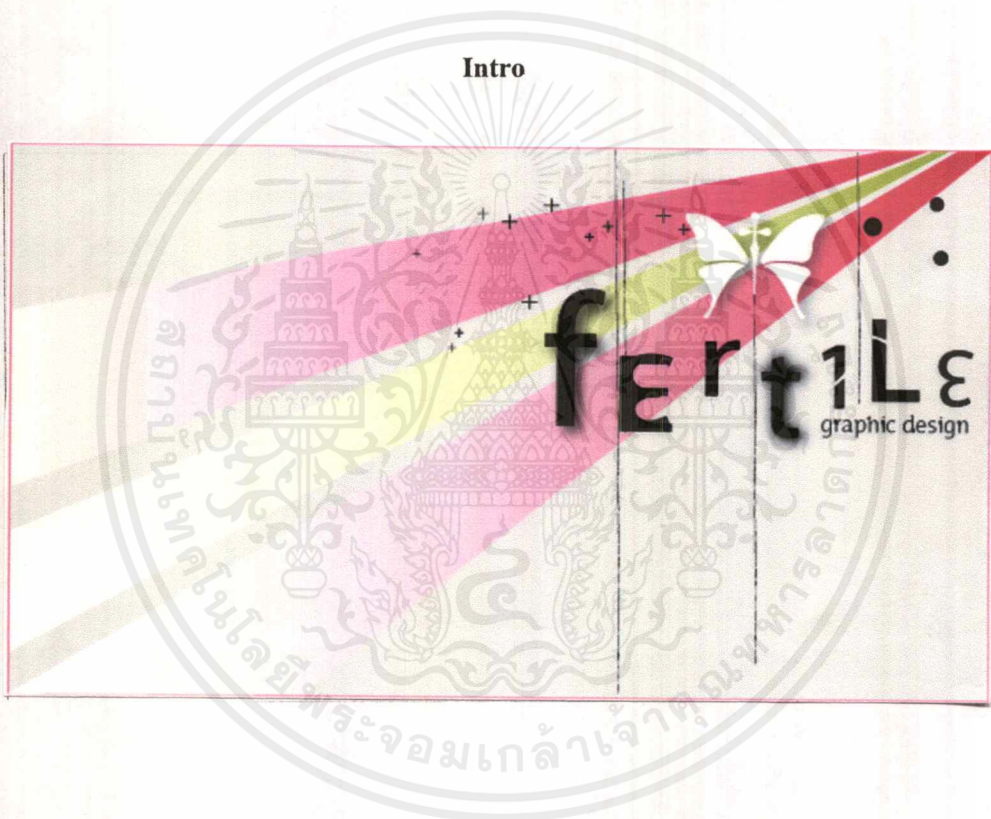


นำตัว T ซึ่งอยู่ในชื่อบริษัทมาใช้รวมกันเป็นตัวผีเสื้อ และปรับปรุงเส้นโค้งให้ดูเพริ้วบางขึ้น ใช้ font Blurmix นำมาปรับให้เส้นมีความคมและเป็นเหลี่ยมมากขึ้น

## แบบร่าง Website

- แบบร่างครั้งที่ 1

Art Direction จะต้องแสดงออกถึงภาพลักษณ์ของบริษัท ซึ่งก็คือ ความเป็น ผู้หญิง สดใส ปราณีต และตามแนวความคิดในการนำเสนอ Website นั้นจะต้อง แสดงออกถึงความเป็น Fantasy ด้วย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Web Design

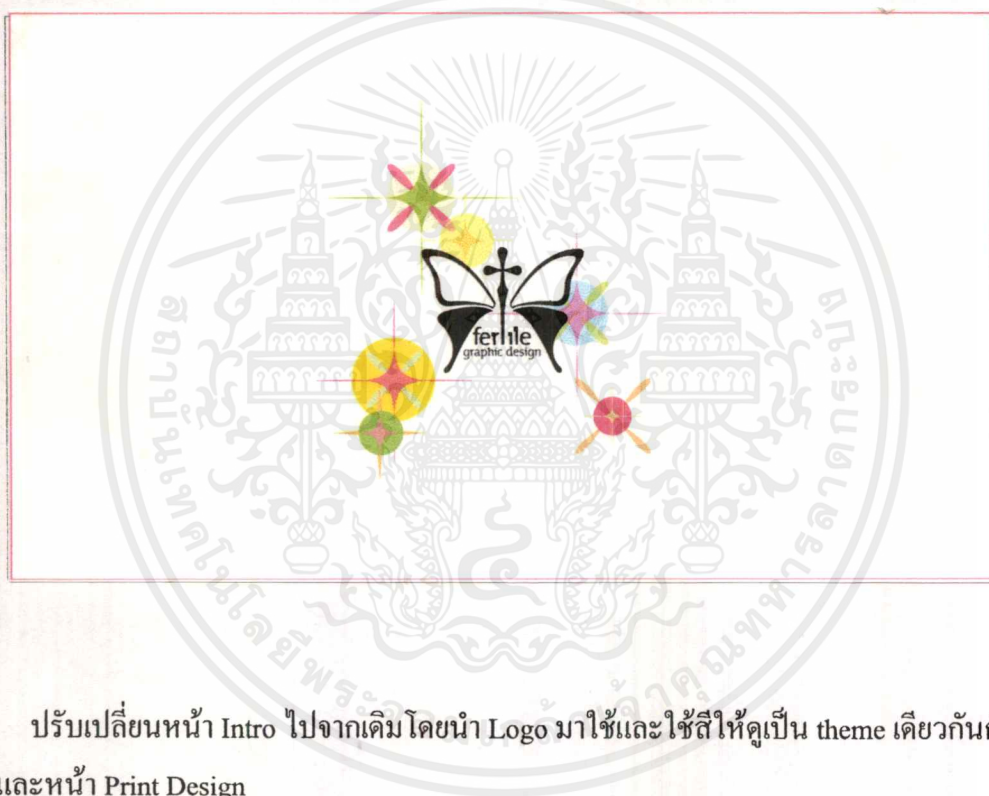


ใช้สีในการออกแบบหลักๆ คือ สีชมพูและสีเขียว เพื่อนำเสนอความสดใสตาม Concept ใช้กราฟฟิกแสดงถึงแสงสีแห่งความอุดมสมบูรณ์ และแสดงออกถึงความเป็นผู้หญิงด้วยการใช้ลักษณะเส้นของต้นไม้ที่คดโค้ง เลื้อยพัน

- แบบร่างครั้งที่ 2

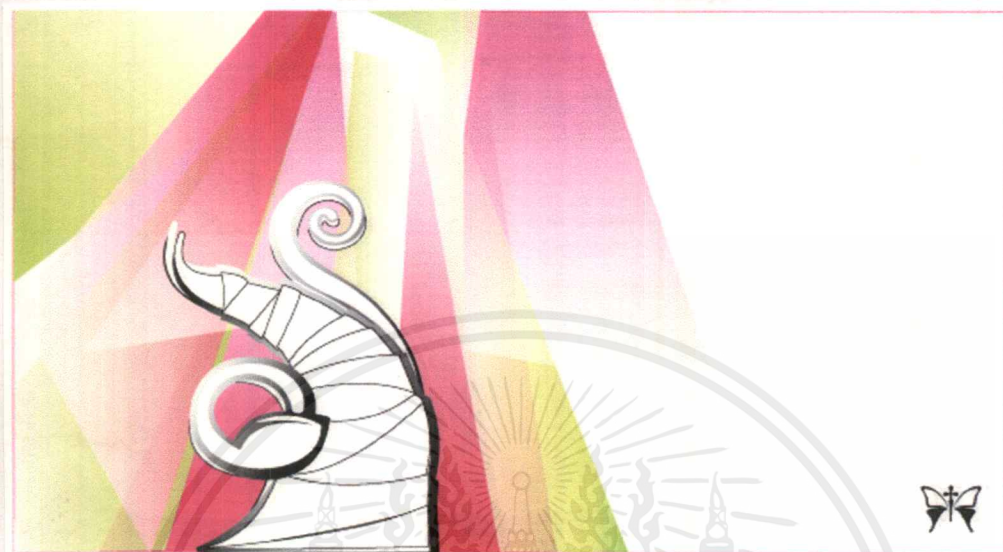
จากแบบร่างครั้งที่ 1 เห็นได้ว่าการนำตัวอักษรขนาดใหญ่มาใช้นั้นกลายเป็นจุดเด่นของงานจนบดบังส่วนอื่นที่สำคัญซึ่งก็คือส่วนที่แสดงผลงาน และตัวอักษรเหล่านั้นขาดเหตุผลที่จะนำมาใช้ หน้า Intro และ หน้า Print Design นั้นขาดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน จึงนำมาปรับปรุงเป็นแบบร่างครั้งที่ 2 ดังนี้

### Intro



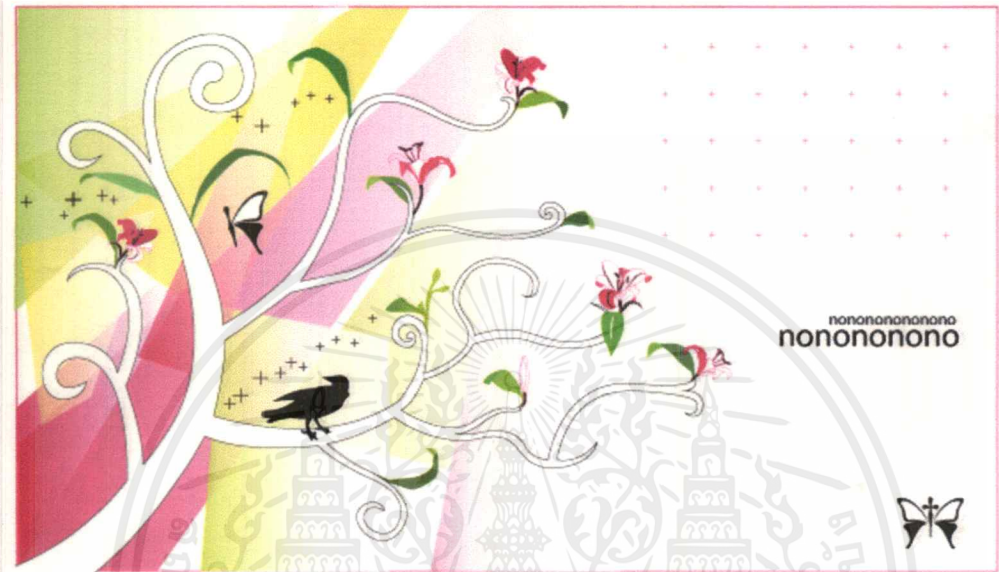
ปรับเปลี่ยนหน้า Intro ไปจากเดิมโดยนำ Logo มาใช้และใช้สีให้ดูเป็น theme เดียวกันกับหน้าอื่นๆ และหน้า Print Design

## Main Page



ใช้กราฟฟิกแสงสีที่แสดงความอุดมสมบูรณ์เช่นเดิม แต่ลักษณะของต้นไม้เปลี่ยนแปลงไป  
เป็นต้นอ่อน เพื่อให้เหมาะสมกับการทำภาพเคลื่อนไหว ที่จะต้องออกมามาตาม Concept

## Web Design



ตัดองค์ประกอบที่เป็นตัวอักษรออก เพิ่มส่วนที่จำเป็นและสำคัญต่อการใช้งานเข้าไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 7

### ผลงาน

#### Logo

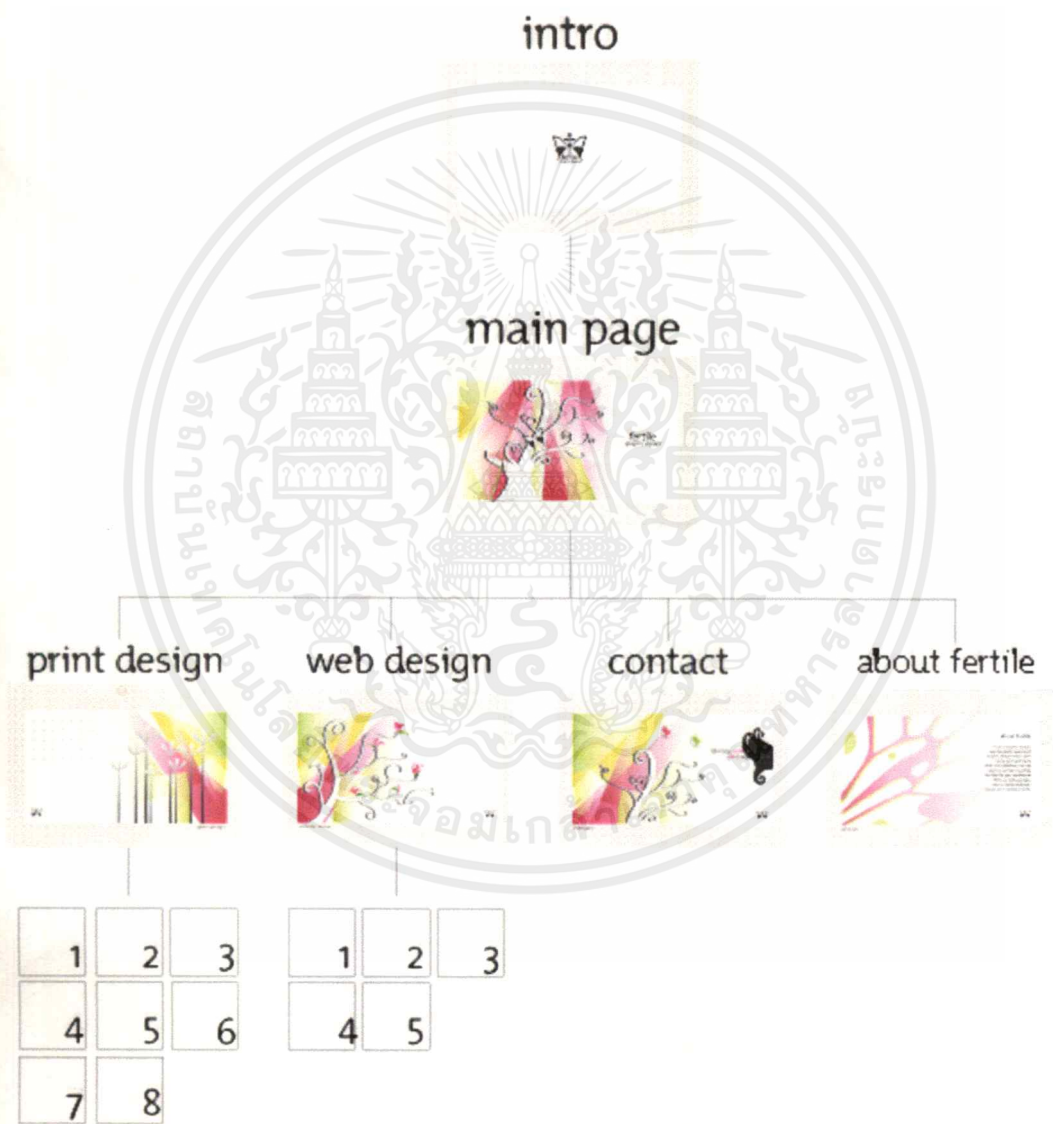


จากแบบร่างครั้งที่ 2 ได้นำมาปรับให้มีพื้นที่ที่เป็นสีขาวมากขึ้นเพื่อให้ดูไม่หนาหนัก และขยายตัวอักษรให้ใหญ่ขึ้น Logo นี้สามารถใช้แยกกันได้ระหว่างภาพและตัวอักษร เพื่อความสะดวกในการนำไปปรับใช้กับส่วนต่างๆของ Website และรวมถึงงานในสื่ออื่นๆด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Website

Site Map



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Intro



นำ Logo มาใช้เป็นจุดเด่นของหน้าเนื่องจากการเน้นย้ำถึงบริษัท ใช้ Background เป็น Pattern เพื่อภาพรวมของ Website ที่ต้องการให้ละเอียด ปราณีตแบบผู้หญิง และเพื่อให้ส่วนที่เป็น ภาพเคลื่อนไหวทั้งหมดถูกจัดวางดูเป็นกลุ่มก้อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Main Page



ปรับปรุงจากแบบร่างครั้งสุดท้ายโดยการเพิ่มต้นไม้ต้นใหญ่ที่มีเส้นคดโค้ง เลื้อยพันเข้าไป เพื่อให้ Website ทั้งหมดดูมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน แต่ก็ยังสามารถจะแสดงถึงการเจริญเติบโต ซึ่งเป็น Concept ในการนำเสนอได้อยู่เช่นเดิม ปรับปรุงลักษณะเส้นให้ดูเป็น Graphic ที่ดูมีมิติและ แสดงให้เห็นถึงความเป็น Fantasy มากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

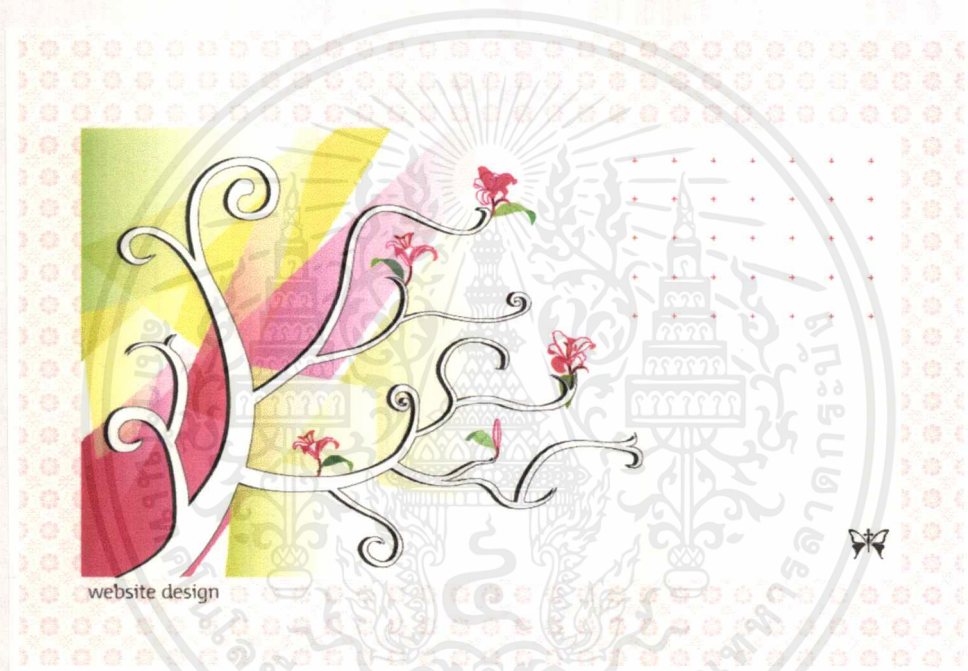
## Print Design



ในหน้า Print Design นี้เป็นส่วนสำคัญของ Website ที่จะนำเสนอผลงาน โดยจากหน้านี้จะมี movie การเคลื่อนไหวของดอกไม้หลายๆ แบบบรรจุอยู่ ซึ่งจะนำไปสู่ผลงานตามหมวดหมู่ต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Website Design



จากแบบร่างครั้งสุดท้าย ได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบ โดยเหลือไว้เฉพาะองค์ประกอบที่มีเหตุผล และหน้าที่ในการใช้งานเท่านั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

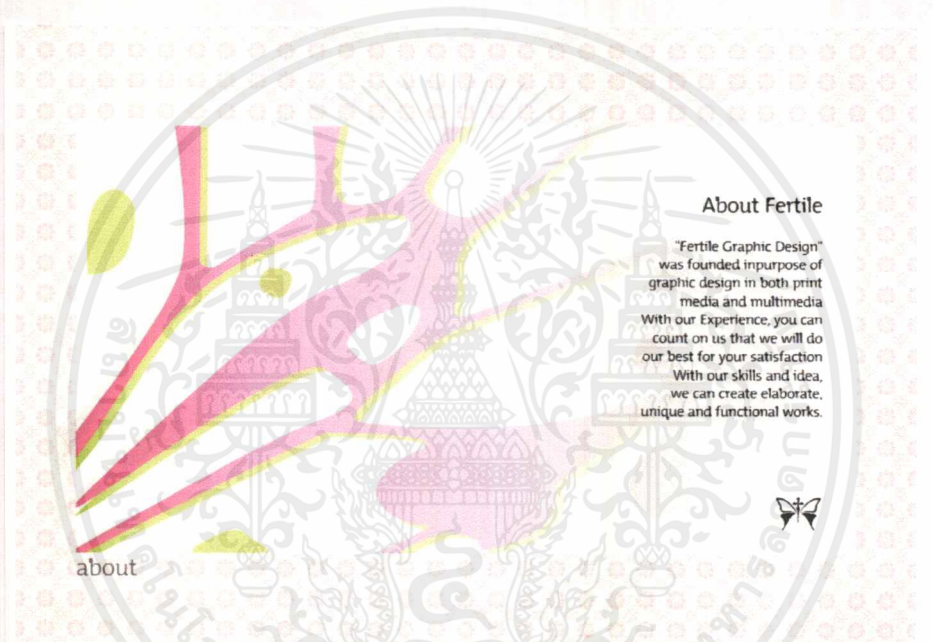
## Contact



ใ้ชนกเป็นตัวแทนของการสื่อสาร นำมาซึ่งข้อมูลคือ ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ และ e-mail address

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## About Fertile



ตามลักษณะ Logo ที่เป็นตัวผีเสื้อ จึงใช้การเปรียบเทียบโดยหน้าที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับบริษัท  
เปรียบเสมือนการมองเข้าไปในหลอดขยายปีกของผีเสื้อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 8

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

จากการทำงานในครั้งนี้ทำให้สามารถสรุปได้ว่า ผลงานที่จะออกมาดีเพียงใดนั้นที่สำคัญอันดับแรกขึ้นอยู่กับ Concept ถ้ามีความชัดเจนก็จะทำให้การดำเนินงานในขั้นต่อไปนั้นง่ายขึ้นและเป็นไปตามกระบวนการได้ดี

ในการทำ Website ซึ่งต้องทำงานกับ Multimedia การคิดนั้นควรมองภาพรวมของทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและการใช้เสียง ดังนั้นงานที่เพิ่มเข้ามานั้นอาจจะมีมากขึ้นหลายเท่าตัว ซึ่งควรจะจัดการกับเวลาการทำงานให้ดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาที่อาจเกิดขึ้นทางด้านเทคนิค ที่อาจทำให้เกิดความล่าช้าและทำให้งานไม่สำเร็จลุล่วงทันเวลาได้

ในการนำเสนอผลงานนั้น เป็นธรรมดาที่จะได้รับความคิดเห็นจากบุคคลหลายๆคนซึ่งอาจจะมีทั้งที่มีเหตุผลที่ดีบ้าง และทั้งที่ใช้รสนิมส่วนตัวไม่มีเหตุผลบ้าง แต่การยิ่งรับฟังมากก็ยิ่งทำให้เกิดผลดีกับงานของเรามากขึ้น ถ้าเราเห็นด้วยกับคำแนะนำเหล่านั้นก็นำมาใช้ปรับปรุงงาน แต่ถ้าเราเห็นว่าคำวิจารณ์เหล่านั้นขาดเหตุผลที่ดีก็ให้นิ่งเฉย และอย่าสูญเสียความมั่นใจในสิ่งที่เราเข้าใจและตั้งใจทำมา

## บรรณานุกรม

จตุรงค์ บุญจอม. 2003. เว็บไซต์ที่ดี. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <http://www.thaile.com/article/a4.htm>

พัลลภ พิริยสุรวงศ์. 2003. มัลติมีเดียเพื่อการเรียนการสอน. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <http://seameo.org/vl/pallop/>

Baggerman, Lisa. Design For Interaction. Massachusetts : Rockport Publishers, 2000.

Benun, I. 2001. What Do They Want From Your Self Promotion Website. [Online]. Available: [http://www.howdesign.com/db/self\\_promo/prospectneeds.asp](http://www.howdesign.com/db/self_promo/prospectneeds.asp)

Kristof, Ray., and Satran Amy. Interactivity by Design. California : Adobe Press, 1995.

Merriam-Webster Online Dictionary. 2003. [Online]. Available: <http://www.m-w.com/cgi/bin/dictionary?book=Dictionary&va=interactive>