

การออกแบบกราฟิกเพื่อสื่อการ์ดเกม
เพื่อส่งเสริมการปฐมพยาบาลเบื้องต้น “แพทช์อัฟ”
GRAPHIC DESIGN FOR “PATCH UP” FIRST AID CARD GAME



นายต้นธาร รุ่งวงศ์

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิตศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2558

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบกราฟฟิกเพื่อสื่อการ์ดเกม
เพื่อส่งเสริมการปฐมพยาบาลเบื้องต้น “แพทช์อัฟ”
GRAPHIC DESIGN FOR “PATCH UP” FIRST AID CARD GAME



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขานิติศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2558

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบกราฟฟิกเพื่อสื่อการ์ดเกม
เพื่อส่งเสริมการปฐมพยาบาลเบื้องต้น “แพทช์อัฟ”
GRAPHIC DESIGN FOR “PATCH UP” FIRST AID CARD GAME



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขานិเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2558

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบกราฟฟิกเพื่อสื่อการ์ดเกม เพื่อส่งเสริมการปฐมพยาบาลเบื้องต้น “แพทช์อัฟ”

GRAPHIC DESIGN FOR “PATCH UP” FIRST AID CARD GAME



นาย ตันธาร รุ่งวงษ์

Mr. TONTARN ROONGWONG

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิตศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... *Plue*วันที่ 30 มิถุนายน 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบสื่อการ์ดเกม เพื่อส่งเสริมการปฐมพยาบาลเบื้องต้น “แพทซ์อัฟ”
ชื่อ	นาย ต้นธาร์ รุ่งวงษ์
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	การออกแบบนิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2558
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วรพล ยวงเงิน

บทคัดย่อ

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเกี่ยวกับ การออกแบบสื่อการ์ดเกมเพื่อส่งเสริมความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับ การปฐมพยาบาลเบื้องต้นให้แก่กลุ่มเป้าหมาย คือ เยาวชนไทย ช่วงอายุ 8 - 15ปี ที่มีขาดความเข้าใจด้านการปฐมพยาบาล อย่างถูกวิธี ซึ่งทำให้ความพยายามในการช่วยชีวิตไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร หรืออาจก่อให้เกิดอันตรายแก่ทั้งผู้พยายามรักษา และผู้รับการรักษาได้

ผู้จัดทำจึงได้เลือกใช้การ์ดเกมซึ่งสนับสนุนการเรียนรู้เชิง ปฏิบัติมาเป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบเพื่อการบรรลุจุดประสงค์ ดังกล่าวมาเป็นโจทย์ของการออกแบบ

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่าน ที่ได้ให้การสนับสนุน และให้ความรู้ การศึกษา มาตลอด
ไม่ว่าภายในระยะเวลาเรียน หรือที่ได้รับความอนุเคราะห์จากการสละเวลานอกเวลาเรียน ที่อยู่
นอกเหนือความจำเป็นในการปฏิบัติหน้าที่ด้วยความกรุณา

ขอขอบพระคุณครูแดง อาจารย์พรรณศรี ชูอารยะประทีป ที่ให้การอนุมัติในการใช้สถานที่
ของอาคารศิลปะ รวมไปถึงการอำนวยความสะดวกในการทำงานต่างๆ จนงานชิ้นนี้สำเร็จลุล่วง

ขอขอบพระคุณครูอ้วน อาจารย์วรพล ยวงเงิน ที่ให้การโอกาส และให้การดูแลงานชิ้นนี้
ถึงแม้ว่านักศึกษาคนนี้จะค่อนข้างนอกกลุ่มนอกทางก็ตาม

ขอขอบพระคุณคุณพ่อ และคุณแม่ รวมไปถึงครอบครัว ที่ได้ให้ความเข้าใจ ให้โอกาสทางการ
ศึกษา ที่ไม่กีดกัน หรือขัดขวางในสิ่งที่เหมาะสม และขึ้นอย่างเหมาะสมตลอดมา

ขอขอบคุณเพื่อนที่ได้ทำงานร่วมกัน ที่ได้เตือนสติ ที่ให้กำลังใจ ที่ให้สถานที่ในการพักและ
ทำงาน การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ชีวิต ที่ทำให้งานชิ้นนี้สำเร็จลุล่วง โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือ พัด สุร
พัด โชคกิจ, ก๋วยจั๊บ อติรุจ เจ็ดดีสกุล, เบนซ์ วัชรวิทย์ ภู่ดอก, ที ทิมทัฬหี เรื่องอร่าม, กาน กาน
จันทรมาศ, นิว ภาณุพงศ์ พุ่มสุวรรณค์, และ นะโม บุญพิศุทธิ์ อธิปัตยกุล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
ใบรับรองศิลปนิพนธ์.....	
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	จ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	1
1.4 วิธีดำเนินโครงการ.....	2
1.5 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	2
บทที่ 2 การปฐมพยาบาล.....	3
2.1 การปฐมพยาบาลคืออะไร.....	3
2.2 อุปกรณ์ปฐมพยาบาลเบื้องต้นที่ใช้กันแพร่หลาย.....	4
2.3 วิธีการปฐมพยาบาลเมื่อเจอเหตุฉุกเฉินทางสุขภาพ.....	8
บทที่ 3 การ์ดเกม.....	26
3.1 การ์ดเกมคืออะไร.....	26
3.2 โครงสร้างของการ์ดเกม.....	27
3.3 ประเภทของการ์ดเกม.....	29
บทที่ 4 การออกแบบ.....	31
4.1 การออกแบบกราฟิก.....	31
4.2 การออกแบบโลโก้.....	32
4.3 การออกแบบแพคเกจ.....	33
4.4 การออกแบบการ์ดเกม.....	34

	หน้า
บทที่ 5 วิเคราะห์และสรุปข้อมูล.....	36
5.1 สรุปข้อมูลเนื้อหา.....	36
5.2 สรุปเกณฑ์แนวทางการออกแบบ.....	37
5.3 สรุปแนวทางการออกแบบ.....	38
บทที่ 6 การดำเนินการออกแบบ.....	40
6.1 การออกแบบโลโก้.....	41
6.2 การออกแบบกราฟิกสำหรับอุปกรณ์ประกอบการเล่น.....	44
6.3 การออกแบบบรรจุภัณฑ์.....	56
บทที่ 7 ผลงานการออกแบบ.....	62
7.1 ผลงานการออกแบบที่ได้จากการดำเนินโครงการฯ.....	62
7.2 การอภิปรายผลงานการออกแบบ.....	72
7.3 ปัญหาที่พบ และแนวทางแก้ไข.....	73
7.4 ข้อเสนอแนะ.....	73
บรรณานุกรม.....	74
ประวัติผู้เขียน.....	75

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

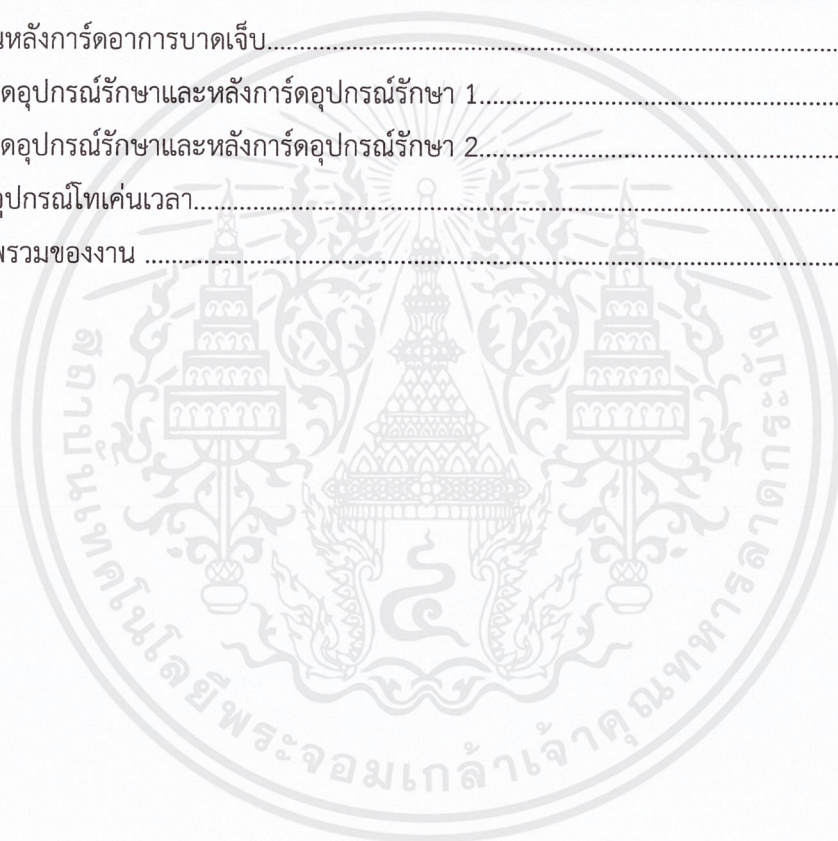
ภาพที่	หน้า
2.1 สัญลักษณ์ของการให้การปฐมพยาบาลสากล.....	3
2.2 ผ่าอกชนิดมีมัน.....	4
2.3 สำลีชนิดแห้งขนาดต่างๆ.....	4
2.4 คีมหนีบ.....	5
2.5 น้ำเกลือ.....	5
2.6 สารละลายโพวิโดนไอโอดีน ที่มีชื่อจดทะเบียนทางการค้าว่าเบต้าดีน.....	6
2.7 สายละลายแอลกอฮอล์.....	6
2.8 ถูน้ำร้อนที่สามารถใส่น้ำร้อนเพื่อทำการประคบร้อนได้.....	7
2.9 ถูประคบเย็นที่ใช้ความเย็นจากน้ำแข็ง.....	7
2.10 การผูกแฉวยอกล้อสามารถก่อให้เกิดบาดแผลและการติดเชื้อได้.....	8
2.11 เลือดไหลออกจากนิ้ว.....	9
2.12 สภาพของผู้ที่มีอาการแขนหัก.....	10
2.13 ภาพเอ็กซเรย์ของกระดูกขาที่หัก.....	11
2.14 แผนภาพอธิบายระดับต่างๆของแผลไฟลวก.....	12
2.15 การพยายามปฐมพยาบาลแก่ผู้ที่มีวัตถุติดคอ.....	15
2.16 การพยายามปฐมพยาบาลแก่ผู้ที่มีอาการวิงเวียน.....	16
2.17 การพยายามช่วยผู้ถูกไฟฟ้าช็อตด้วยการใช้วัตถุไม่นำไฟฟ้า ดันผู้มีอาการออกจากแหล่งกำเนิดไฟฟ้า.....	17
2.18 ขนம்பั้งขึ้นราที่สามารถก่อให้เกิดอาหารเป็นพิษได้.....	18
2.19 การเพื่อยืดขาด.....	19
2.20 การเป็นลมแดด.....	20
2.21 ผึ้งผึ้งเหล็กใน.....	21
2.22 ขาที่โดนหนวดของแมงกะพรุนกล่อง.....	22
2.23 เลือดกาเดาไหล.....	23
2.24 งูกัด.....	25
3.1 การ์ดเกมอุโนที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก.....	27
3.2 กิจกรรมการเล่นการ์ดเกมในครอบครัว.....	28
3.3 ฮาร์ทสโตน การ์ดเกมสะสมรูปแบบดิจิทัล.....	30
4.1 ตัวอย่างโลโก้แบบเวียร์ดมาร์ค.....	32
4.2 ภาพของอุปกรณ์ต่างๆในการเล่นการ์ดเกม.....	35
4.3 ไอคอนและข้อมูลสำคัญมักอยู่ที่มุมด้านซ้ายเพื่อที่จะมองเห็นได้ง่าย.....	35

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
5.1 ซ้ายบน คชาคาตุเศียส ซ้ายล่าง เครื่องหมายการจ่ายยา ขวาบน	
กาชาตสากล ขวาล่าง ดาวแห่งชีวิต.....	39
6.1 องค์ประกอบของการ์ดเกม “แพทซ์อัฟ”.....	40
6.2 การใช้สีและตัวอักษรที่ให้ความรู้สึกถึงความเป็นโรงพยาบาล	
และการเอียงเล็กน้อยเพื่อให้ไม่ดูจริงจังเกินไป.....	41
6.3 การใช้สีและตัวอักษรที่ให้ความรู้สึกถึงความเป็นโรงพยาบาล ที่ดูจริงจังและมั่นคง.....	42
6.4 การใช้ลายเส้นที่เรียบง่าย รวมกับเครื่องหมายกาชาดที่ดูจริงจัง.....	42
6.5 การนำตัวอักษรที่ไม่จริงจัง รวมเข้าด้วยกันด้วยผ้าพันแผล	
และใช้พลาสติกแปะเป็นเครื่องหมายกาชาดแทนตัว“T”.....	43
6.6 การใช้สีสันที่สดใส ที่เกี่ยวข้องกับทำให้การพยาบาลที่มีความหมายเชิงบวก	
มาเกี่ยวข้องและการเอียงเล็กน้อยให้ไม่ดูจริงจังเกินไป.....	43
6.7 อธิบายข้อมูลต่างๆของการ์ด.....	44
6.8 สเกตซ์รูปแบบที่ 1.....	44
6.9 สเกตซ์รูปแบบที่ 2.....	45
6.10 สเกตซ์รูปแบบที่ 3.....	45
6.11 การทดลองแก้ไขรูปแบบการ์ดอาการบาดเจ็บ.....	46
6.14 การทดลองแก้ไขรูปแบบการ์ดอุปกรณ์รักษา.....	47
6.15 สเกตซ์การ์ดอาการบาดเจ็บ.....	48
6.16 ภาพร่างอาการบาดเจ็บ 1.....	49
6.17 ภาพร่างอาการบาดเจ็บ 2.....	50
6.18 ชุดการ์ดอาการบาดเจ็บ 1.....	51
6.19 ชุดการ์ดอาการบาดเจ็บ 2.....	52
6.20 ชุดการ์ดอาการบาดเจ็บ 3.....	53
6.21 สเกตซ์เพื่อหาแนวทาง.....	53
6.22 การ์ดอุปกรณ์รักษาและหลังการ์ด.....	54
6.23 อธิบายการใช้ไทเค้นเวลาเพื่อประกอบสัญลักษณ์ในการ์ด.....	55
6.24 แผนภาพกล่องสำหรับบรรจุเกมขณะที่มีอุปกรณ์การเล่นใส่อยู่.....	56
6.25 แผนภาพกล่องสำหรับบรรจุเกมขณะที่นำอุปกรณ์การเล่นออก.....	57
6.26 ภาพชิ้นส่วนประกอบสำหรับการทาลेเซอร์คัทเพื่อประกอบเป็นกล่องบรรจุภัณฑ์.....	58
6.27 รูปหน้าประกอบหน้าปกกล่องบรรจุภัณฑ์.....	59
6.28 กระดาษบุฝากล่องบรรจุภัณฑ์.....	60
6.29 กระดาษบุตัวกล่องบรรจุภัณฑ์.....	61

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
7.1 โลโก้ที่ใช้งานจริงสำหรับการ์ดเกม“แพทซ์อัฟ”	62
7.3 ชุดการ์ดอาการบาดเจ็บ 1.....	63
7.4 ชุดการ์ดอาการบาดเจ็บ 2.....	64
7.5 ชุดการ์ดอาการบาดเจ็บ 3.....	65
7.6 ชุดการ์ดอาการบาดเจ็บ 4.....	66
7.7 ชุดการ์ดอาการบาดเจ็บ 5.....	67
7.8 ชุดการ์ดอาการบาดเจ็บ 6.....	68
7.9 ชุดการ์ดอาการบาดเจ็บ 7.....	69
7.10 ด้านหลังการ์ดอาการบาดเจ็บ.....	70
7.11 การ์ดอุปกรณ์รักษาและหลังการ์ดอุปกรณ์รักษา 1.....	70
7.12 การ์ดอุปกรณ์รักษาและหลังการ์ดอุปกรณ์รักษา 2.....	71
7.13 รูอุปกรณ์โทเคนเวลา.....	71
7.14 ภาพรวมของงาน	72



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ในการศึกษาที่มีระบบทั้งการเรียนรู้ในห้องเรียน และการ เรียนรู้ นอกห้องเรียน มีการวิจัยมาแล้วว่าเราจดจำสิ่งต่างๆได้ ดีที่สุด ผ่านการสอนและถ่ายทอดให้แก่ผู้อื่น รองลงมาคือการ ลงมือปฏิบัติด้วยตัวเอง และ การแลกเปลี่ยนความคิด ในขณะที่ การจด และการอ่าน ซึ่งอยู่ในการศึกษา กระแสหลัก กลับเป็นสิ่ง ที่สร้างการจดจำและการเรียนรู้ได้น้อยที่สุด

ความสามารถของการ์ดเกมคือทำให้ความรู้้อย่างแนบเนียน ผ่านความสนุกสนานและการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในหมู่คณะ

ในทุกวันนี้มีคนเข้าใจความรู้เชิงสุขภาพที่ถูกต่อน้อยมาก เช่น เมื่อถูกงูกัด ภาพในหัวของคนทั่วไปคือการนำเชือกมารัด และใช้ปากดูดพิษออกจากแผลงูกัด ซึ่งเป็นวิธีที่ไม่ถูกต้อง เพราะการรัดที่ไม่เหมาะสม อาจทำให้ส่วนที่โดนรัดแน่นไป ไม่มีเลือดไหลเวียนที่เพียงพอ และกลายเป็นเนื้อตายในที่สุด ในความจริง ควรจะให้ผู้ถูกกัดนอนนิ่งและทำให้สบาย เพื่อลดการสูบฉีดของเลือดที่จะนำพิษกระจายไปทั่วร่างกาย นอกจากนี้ยังเข้าใจผิดในการปฐมพยาบาลอื่นๆอีกหลายข้อ จึงต้องการที่จะนำสื่อการ์ดเกมมาช่วยส่งเสริมการรับมือ เมื่อเกิดเหตุฉุกเฉินทางสุขภาพที่ต้องการการปฐมพยาบาลเบื้องต้น หรือสามารถให้การปฐมพยาบาลเบื้องต้นได้

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.2.1 เพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้ด้านการปฐมพยาบาลที่ถูกต้อง ในรูปแบบการ์ดเกม
- 1.2.2 เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายมีความรู้ความเข้าใจด้าน การปฐมพยาบาลที่ถูกต้อง

1.3 ขอบเขตของโครงการ

- 1.3.1 บรรจุภัณฑ์ของเกม
- 1.3.2 พอคเกตบุคสอนการเล่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 1.3.3 โทเคนนับเวลา
- 1.3.4 การ์ดอาการบาดเจ็บ จำนวน 14 แบบ
- 1.3.5 การ์ดอุปกรณ์รักษา จำนวน 4 แบบ
- 1.3.6 การ์ดพอคเกตไกด์

1.4 วิธีดำเนินโครงการ

- 1.4.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการปฐมพยาบาลโดยละเอียด
- 1.4.2 ศึกษาระบบและแนวทางการออกแบบจากการ์ดเกม ที่มีอยู่จริง
- 1.4.3 คิดค้นระบบและออกแบบให้สอดคล้องกับเนื้อหา และกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการสื่อสาร
- 1.4.4 จัดทำพอคเกตบุค แพคเกจ การ์ด และ โทเคน

1.5 ประโยชน์ที่ได้รับ

- 1.5.1 สามารถสร้างสื่อการเรียนรู้ด้านการปฐมพยาบาลที่ ถูกต้องในรูปแบบการ์ดเกมได้
- 1.5.2 กลุ่มเป้าหมายมีความรู้ความเข้าใจด้านการ ปฐมพยาบาลที่ถูกต้องมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การปฐมพยาบาล

โครงการออกแบบการสื่อการ์ดเกม เพื่อส่งเสริมการ ปฐมพยาบาลเบื้องต้น มีการศึกษา ข้อมูลเรื่องการปฐมพยาบาล เพื่อใช้ในการออกแบบ แบ่งเป็นหัวข้อใหญ่ ดังต่อไปนี้

- 2.1 การปฐมพยาบาลคืออะไร
- 2.2 อุปกรณ์ปฐมพยาบาลเบื้องต้นที่ใช้กันแพร่หลาย
- 2.3 วิธีการปฐมพยาบาลเมื่อเจอเหตุฉุกเฉินทางสุขภาพ

2.1 การปฐมพยาบาลคืออะไร

การปฐมพยาบาลหมายถึงแนวคิด และขั้นตอนการปฏิบัติ ของความพยายามที่จะให้ การช่วยเหลือผู้ประสบภาวะปัญหาทางสุขภาพฉุกเฉินเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดการเสียชีวิต เพื่อลด การสูญเสียที่จะเกิดขึ้น เพื่อบรรเทาอาการของผู้บาดเจ็บ

เพื่อให้ได้ผลดีที่สุด ผู้ที่ให้การปฐมพยาบาลควรเป็นผู้ที่มีความรู้และทักษะในการปฐม-พยาบาล การปฐมพยาบาลที่ไม่ถูกวิธีและผิดพลาดอาจทำให้ผู้มีอาการบาดเจ็บมีอาการที่แย่ลงกว่าเดิม ได้ ผู้ที่พยายามให้การปฐมพยาบาลแก่ผู้อื่นจึงควรมีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง รวมถึง การมีอุปกรณ์ ที่เหมาะสม จึงจะทำให้การปฐมพยาบาลเพิ่มโอกาสประสบความสำเร็จให้สูงขึ้น



รูปที่ 2.1 สัญลักษณ์ของการให้การปฐมพยาบาลสากล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 อุปกรณ์ปฐมพยาบาลเบื้องต้นที่ใช้กันแพร่หลาย

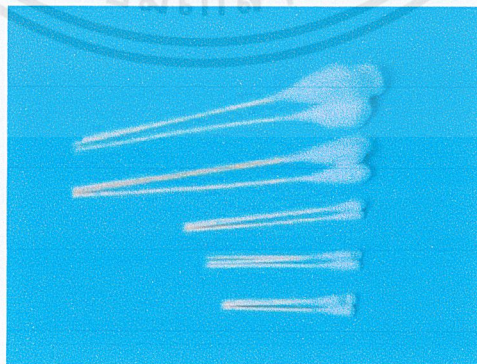
อุปกรณ์มาตรฐานสำหรับการปฐมพยาบาลเบื้องต้นที่นิยมใช้งานในปัจจุบัน

2.2.1 ผ้ากอซ เป็นลักษณะของผ้าที่ถูกถักให้มีช่องอากาศ สามารถผลิตได้จากวัสดุหลากหลายชนิด มักใช้สำหรับพันหรือ ปะแผล ทั้งแผลสดเพื่อห้ามเลือด หรือแผลอื่นๆเพื่อป้องกันการติดเชื้อ มีรูปแบบมากมาย เช่น แบบม้วนยาวที่มีกาวและไม่มีกาว แบบแผ่นสี่เหลี่ยม มีทั้งหนาและบาง สำหรับแผลชนิดต่างๆที่ เหมาะสมแก่การใช้งาน



รูปที่ 2.2 ผ้ากอซชนิดม้วน

2.2.2 สำลี สำลีทางการแพทย์มีลักษณะเป็นม้วน หรือเป็นแผ่น หรือเป็นก้อนกลม หรือเป็นแท่ง มีในทั้งรูปแบบหนา และบาง ใช้เพื่อการซับแผลสดเพื่อห้ามเลือด หรือซุบน้ำ หรือน้ำยา เพื่อทาลงบนแผล หรือเช็ดแผล หรือติดลงบนแผล เพื่อป้องกันการติดเชื้อ คล้ายกับการใช้งานของผ้ากอซ



รูปที่ 2.3 สำลีชนิดแท่งขนาดต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3 คีมหนีบ ใช้เพื่อหลีกเลี่ยงการสัมผัสกับแผลโดยตรง โดยไม่จำเป็น เพื่อลดโอกาสการติดเชื้อจากมือของผู้ให้การรักษา ไม่ให้ลงไปสู่แผลของผู้รับการรักษา ก่อนและหลังการใช้คีมตัวคีมควรได้รับการฆ่าเชื้อก่อนทุกครั้ง



รูปที่ 2.4 คีมหนีบ

2.2.4 น้ำเปล่า, น้ำกลั่น, หรือ น้ำเกลือ ใช้เพื่อการล้างแผล จากเลือด เศษฝุ่น ดิน เขม่า หรือสิ่งใดๆที่อาจติดอยู่ในแผลก่อน การทำแผล เพื่อให้ไม่เกิดการติดเชื้อหรือลดโอกาสติดเชื้อ หลังทำแผลไปแล้ว



รูปที่ 2.5 น้ำเกลือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.5 สารละลายโพวิโดนไอโอดีน หรือที่มีชื่อทางการค้า เป็นที่รู้จักในไทยว่าเบตาดีน เป็นน้ำยาฆ่าแบคทีเรียภายนอกที่ ให้ผลดีที่สุดในขณะที่สร้างความระคายเคืองต่อผิวหนังน้อยที่สุด ชนิดหนึ่ง ด้วยราคาที่ไม่สูงมากและประสิทธิภาพที่ดี จึงมีอยู่ใน กล่องอุปกรณ์ปฐมพยาบาลเบื้องต้นทั่วไป ในทุกที่ ใช้สำหรับการเช็ดแผลทำความสะอาดแผลภายนอก



รูปที่ 2.6 สารละลายโพวิโดนไอโอดีน ที่มีชื่อจดทะเบียนทางการค้าว่าเบตาดีน

2.2.6 สารละลายแอลกอฮอล์ ใช้สำหรับการเช็ดแผล ขณะที่แอลกอฮอล์นั้นสามารถฆ่าจุลินทรีย์ที่อาจอยู่รอบแผลได้ แต่เพราะความเป็นพิษของแอลกอฮอล์ อาจทำให้เนื้อเยื่อที่แผล ตายจึงไม่ควรนำมาล้างแผล และควรใช้ในปริมาณเหมาะสม



รูปที่ 2.7 สายละลายแอลกอฮอล์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.7 อุปกรณ์ประคบร้อน อาจหมายถึงผ้าชุบน้ำอุ่น ถุงน้ำร้อน ถุงเจลประคบร้อน หรือแผ่นประคบร้อน รูปแบบใดๆ ที่ให้พลังงานความร้อนจริง ไม่ได้เกิดจากความรู้สึกร้อนเทียม จากการถูกกระตุ้นโดยสารเคมี เพื่อการบรรเทาอาการบาดเจ็บ



รูปที่ 2.8 ถุงน้ำร้อนที่สามารถใส่น้ำร้อนเพื่อทำการประคบร้อนได้

2.2.8 อุปกรณ์ประคบเย็น อาจหมายถึงผ้าชุบน้ำเย็น ผ้าห่อน้ำแข็ง ถุงเจลประคบเย็น หรือแผ่นประคบเย็น รูปแบบใดๆ ที่ให้ความเย็นจริง ไม่ได้เกิดจากความรู้สึกเย็นเทียมจากการถูกกระตุ้นโดยสารเคมี เพื่อบรรเทาอาการบาดเจ็บ หากใช้น้ำแข็ง ห้ามให้น้ำแข็งสัมผัสกับแผลหรือผิวหนังของผู้รับการรักษา โดยตรง เพราะอาจทำให้เกิดน้ำแข็งกัดและเกิดเนื้อเยื่อตายได้

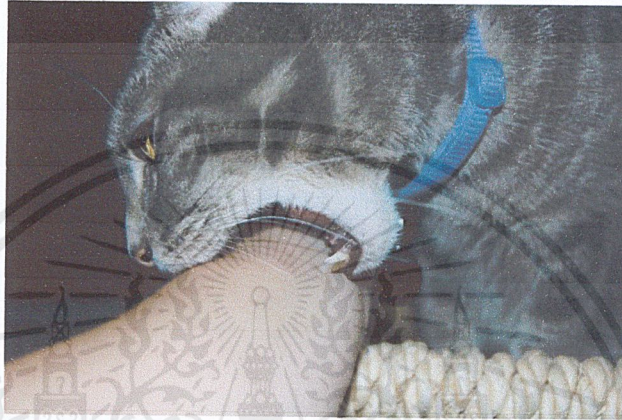


รูปที่ 2.9 ถุงประคบเย็นที่ใช้ความเย็นจากน้ำแข็ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 วิธีการปฐมพยาบาลเมื่อเจอเหตุฉุกเฉินทางสุขภาพ

อธิบายการข้อปฏิบัติเมื่อพบกับเหตุฉุกเฉินทางสุขภาพ ในรูปแบบต่างๆอย่างถูกต้องและเหมาะสม รวมไปถึงกรณีก่อนและ หลังจากการให้การปฐมพยาบาลไปแล้ว



รูปที่ 2.10 การถูกแมวขยอกล้อสามารถก่อให้เกิดบาดแผลและการติดเชื้อได้

2.3.1 Animal bite - ถูกสัตว์กัด

ขั้นที่ 1 กัดแผลไว้ตรงๆจนกว่าเลือดจะหยุดไหล

ขั้นที่ 2 ทำความสะอาดและปกป้อง

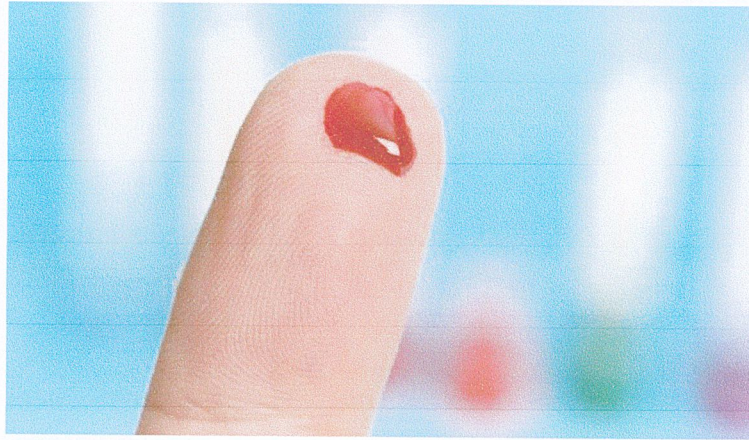
สำหรับแผลเล็กๆและรอยถลอก :

- ล้างด้วยสบู่และน้ำอุ่น นานหลายนาทีก่อนเริ่มทำ ความสะอาดแผล
- เช็ดด้วยยาฆ่าเชื้อและพันแผลด้วยผ้าพันแผล ปลอดเชื้อ

ขั้นที่ 3 ขอความช่วยเหลือ

- พบแพทย์หากแผลนั้นรุนแรง หรือหากเป็นสัตว์ป่า สัตว์เร่ร่อน สัตว์จรจัด โดยไม่ต้องสนขนาดของแผล
- หากเป็นสัตว์เลี้ยงควรติดต่อสอบถามผู้มีส่วน รับผิดชอบว่าสัตว์ตัวนั้นฉีดวัคซีนกัน พิษสุนัขบ้าครั้งสุดท้ายเมื่อใด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.11 เลือดไหลออกจากนิ้ว

2.3.2 Bleeding - เลือดไหล

ขั้นที่ 1 ห้ามเลือด

- กดลงไปยั้งรอยบาดหรือรอยแผลด้วยผ้าสะอาด เยื่อกระดาษ หรือผ้ากอซจนกว่าเลือดจะหยุดไหล
- หากเลือดซึมผ่านผ้า อย่าขจัดมันออกให้เพิ่มขึ้นของ กระดาษ, ผ้า, หรือ ผ้ากอซลงไปอีก แล้วกดแผลต่อไป
- หากเป็นแผลที่แขนหรือขาให้ยกขึ้นสูงกว่าตำแหน่ง ของหัวใจ เพื่อชะลอการไหลของเลือด
- ล้างมือหลังจากห้ามเลือดแล้ว และก่อนที่จะเริ่ม ทำความสะอาดแผล
- อย่ารัดแขนอย่างแน่นเพื่อห้ามเลือดยกเว้นอาการ วิกฤตและไม่สามารถห้ามได้ด้วย การกดแผลได้

ขั้นที่ 2 รอยบาดหรือรอยแผล

- ล้างด้วยน้ำอุ่นและสบู่อย่างนิ่มนวล จากนั้นให้ ล้างสบู่จากแผลด้วยน้ำ เพื่อไม่ให้เกิดการระคายเคือง
- ไม่ใช่สารละลาย Hydrogen peroxide หรือสารละลาย Iodine ในการล้างแผล เพราะสามารถทำอันตราย เนื้อเยื่อได้

ขั้นที่ 3 ปกป้องบาดแผล

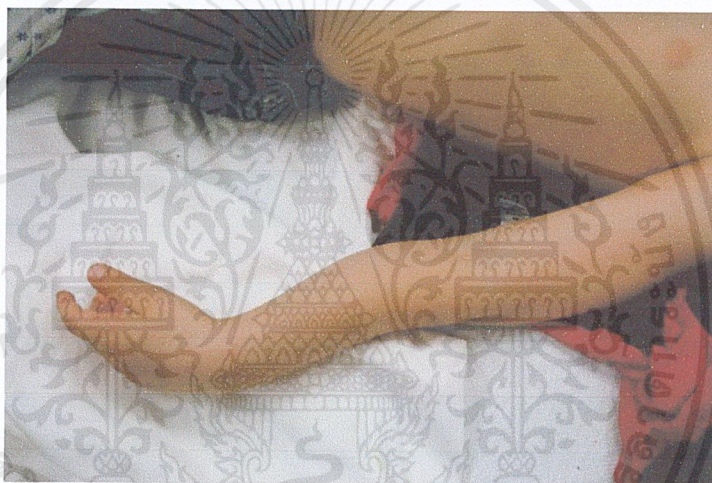
- ทายาฆ่าเชื้อเพื่อลดโอกาสติดเชื้อและพันด้วยผ้าพัน แผลปลอดเชื้อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- เปลี่ยนผ้าพันแผลทุกวันเพื่อให้แผลสะอาดและแห้ง

ขั้นที่ 4 ควรพบแพทย์เมื่อ

- แผลมีความลึกหรือแผลเปิด
- แผลเกิดบนใบหน้า
- แผลมีเศษดินหรือผงติดค้างแล้วนำออกมาไม่ได้
- มีอาการของการติดเชื้อ เช่น แผลเป็นผื่นแดง มีอาการกดเจ็บ มีไข้
- บริเวณแผลไร้ความรู้สึก



รูปที่ 2.12 สภาพของผู้ที่มีอาการแขนหัก

2.3.3 Broken Arm - แขนหัก

ขั้นที่ 1 ห้ามเลือดถ้าจำเป็น

- กดบริเวณที่เป็นแผลด้วยกระดาษ, ผ้าสะอาด, หรือ ผ้ากอซ จนกว่าเลือดจะหยุดไหล
- หากกระดูกที่มทะลุหนึ่งออกมา อย่าแตะต้องมันหรือพยายามดันมันกลับเข้าที่

ขั้นที่ 2 ลดการบวม

- ประคบด้วยน้ำแข็ง โดยหุ้มไว้ด้วยผ้า ห้ามไม่ให้สัมผัส น้ำแข็งโดยตรง
- ยกแผลให้อยู่เหนือตำแหน่งของหัวใจ หากเป็นไปได้

ขั้นที่ 3 หยุดการเคลื่อนที่ของแขน

- สำหรับอาการที่ไม่หนักมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ตัดแขนเสื้อออกหากไม่สามารถถอดเสื้อได้ โดยแขนต้องไม่เขยื้อน
- โดยไม่ให้แขนเขยื้อน ตามมันเข้ากับไม้บรรทัดหรือตาม เข่ากับม้วนหนังสือพิมพ์ด้วยการพันผ้าพันแผล

ขั้นที่ 4 พบแพทย์ทันที

ขั้นที่ 5 จากนั้น

- ทางศูนย์พยาบาลก็จะX-rayและทำเฝือกหรือตามให้
- อาจมีการผ่าตัดเพื่อให้กระดูกเข้าที่
- หากกระดูกแทงทะลุหนังต้องมีการทำ ความสะอาดและผ่าตัด



รูปที่2.13 ภาพเอ็กซเรย์ของกระดูกขาที่หัก

2.3.4 Broken Leg - ขาหัก

ขั้นที่ 1 ลดการบวมและหลีกเลี่ยงอาการบาดเจ็บเพิ่มเติม

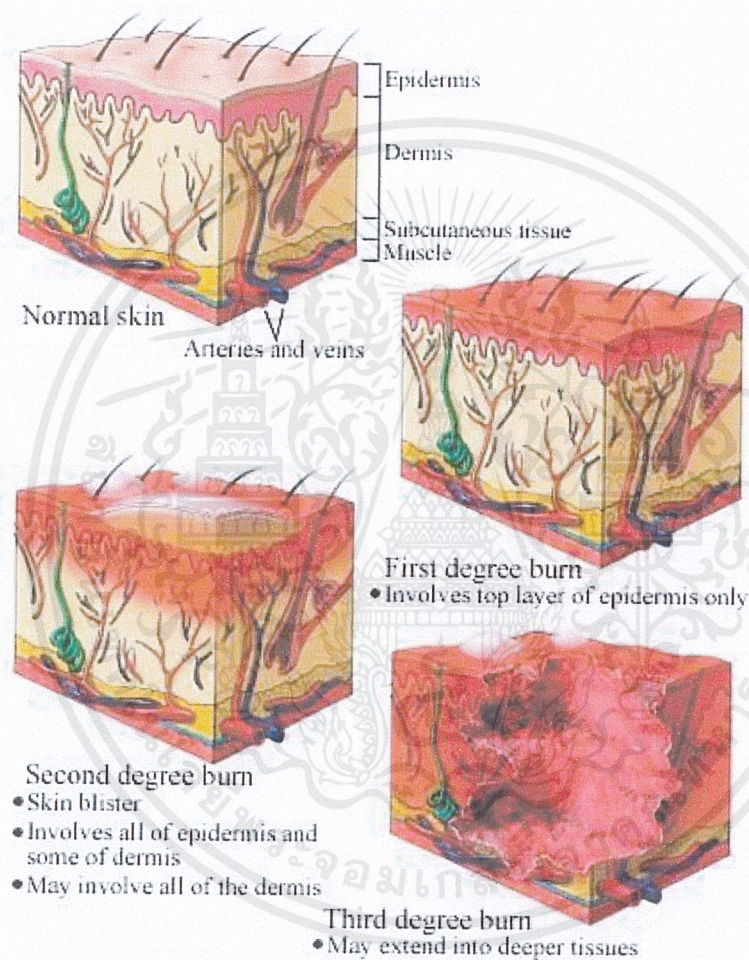
- ให้ขาอยู่นิ่งที่สุด อย่าให้ผู้บาดเจ็บต้องรับน้ำหนักที่ขา
- ประคบด้วยน้ำแข็ง โดยหุ้มไว้ด้วยผ้า ห้ามไม่ให้สัมผัส น้ำแข็งโดยตรง
- ยกให้ขาอยู่สูงตลอดเวลาด้วยหมอน, ฟูก, หรือ วัสดุใดๆที่ลดการกระแทกของขา

ขั้นที่ 2 ส่งให้ศูนย์พยาบาลให้เร็วที่สุด

ขั้นที่ 3 จากนั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- การรักษาขึ้นอยู่กับอาการบาดเจ็บ
- แพทย์จะX-rayเพื่อดูอาการ
- หากกระดูกเคลื่อนจะต้องเข้าเฝือก
- อาจต้องทำการผ่าตัด



รูปที่ 2.14 แผนภาพอธิบายระดับต่างๆของแผลไฟลวก

2.3.5 Burn - ไฟลวก

2.3.5.1 สำหรับทุกอาการไฟลวก

ขั้นที่ 1 ดับไฟในทันที

- ดับไฟหรือหยุดความร้อนจากของเหลวร้อน, ไอน้ำ หรือวัตถุใดๆที่ก่อความร้อน
- ช่วยผู้บาดเจ็บในการ“หยุด, นอน, กลิ้ง”เพื่อหยุดไฟ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- นำวัตถุที่ลุกไหม้ออกจากตัวผู้บาดเจ็บ
- นำผ้าที่ร้อน/ไหม้ออกมา หากผ้าติดไปกับหนัง ให้ตัดหรือฉีกบริเวณรอบๆ ออก

ขั้นที่ 2 นำสิ่งสวมใส่ที่ขวางทางออก

ถอดเครื่องประดับ, เข็มขัด, เสื้อที่รัด ออกจากจุดที่ไหม้ เพราะจุดที่ไหม้จะสามารถบวมและถูกสิ่งกีดขวางรัดได้เร็วมาก

จากนั้น ให้ทำตามขั้นตอนดังนี้

2.3.5.2 กรณีไฟลวกระดับที่1 (เฉพาะผิวหนังชั้นนอก)

ขั้นที่ 1 ลดการไหม้

- อังส่วนที่ถูกลวกไว้กับน้ำเย็นที่ไม่เย็นจัดที่ไหลตลอดเวลา หรือจุ่มน้ำเย็นจนกว่าความเจ็บปวดจะทุเลา
- ใช้ถุงประคบเย็นหากไม่สามารถหาน้ำไหลได้

ขั้นที่ 2 ปกป้องส่วนที่ไหม้

- พันด้วยผ้าพันแผลปลอดเชื้อหรือเสื้อผ้าสะอาดไว้หลวมๆ
- อย่าทาเนย, น้ำมัน, หรือสิ่งใดๆ ที่อาจทำให้เกิด อาการติดเชื้อได้

ขั้นที่ 3 ลดการบาดเจ็บ

- ให้ยาแก้ปวดอย่าง Ibuprofen, Acetaminophen, หรือ Naproxen

ขั้นที่ 4 พบแพทย์เมื่อ

- มีการติดเชื้อ มีไข้ มีผื่นแดง มีเมือกจากแผล
- ผื่นแดงอยู่นานกว่า 1 ชั่วโมง
- ความเจ็บปวดรุนแรงขึ้น

2.3.5.3 กรณีไฟลวกระดับที่2 (ลึกถึงผิวหนังชั้นใน)

ขั้นที่ 1 ลดการไหม้

- จุ่มในน้ำเย็นเป็นเวลา 10 – 15 นาที
- ใช้ถุงประคบถ้าไม่สามารถหาน้ำไหลได้
- อย่าใช้น้ำแข็ง เพราะสามารถลดอุณหภูมิร่างกายและ สร้างความเสียหายกว่าเดิม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- อย่าเจาะส่วนพุงหรือทอเนย, น้ำมัน, และสิ่งใดๆ ที่อาจทำให้เกิดการติดเชื้อ

ขั้นที่ 2 ปกป้องส่วนที่ไหม้

- พันด้วยผ้าพันแผลปลอดเชื้อที่ไม่เหนียวอย่างหลวมๆ
- และยึดไว้ให้คงตัวด้วยผ้าก๊อซหรือเทป

ขั้นที่ 3 ป้องกันจากการช็อค

- ยกเว้นเกิดไฟลวกที่หัว, คอ, หรือขา การกระทำ เหล่านี้อาจทำให้ผู้บาดเจ็บไม่สะดวกสบายได้
- ให้ผู้บาดเจ็บนอนราบ
- ยกเท้าสูงขึ้นประมาณ 12 นิ้ว
- ให้ส่วนที่ถูกไหม้ชื้นขึ้นสูงเหนือความสูงของหัวใจ ถ้าเป็นไปได้
- คลุมผู้บาดเจ็บด้วยเสื้อโค้ทหรือผ้าห่ม

ขั้นที่ 4 เข้าพบหมอ

- หมอสามารถตรวจว่าอาการรุนแรงขนาดไหน และให้ยาปฏิชีวนะที่เหมาะสมได้

2.3.5.4 กรณีไฟลวกระดับที่ 3

ขั้นที่ 1 โทรเรียกรถพยาบาล

ขั้นที่ 2 ปกป้องส่วนที่ไหม้

- พันด้วยผ้าพันแผลปลอดเชื้อที่ไม่เหนียวอย่างหลวมๆ หากโดนไหม้ในบริเวณที่ใหญ่ ให้คลุมด้วยแผ่นวัสดุใดๆ ที่ไม่รัดเข้าไปในแผล
- พันแผลที่นิ้วมือและเท้าแยกไว้ต่างหาก
- อย่าแช่น้ำ หรือทอเนย, น้ำมัน, และสิ่งใดๆ ที่อาจทำให้เกิดการติดเชื้อได้

ขั้นที่ 3 ป้องกันจากการช็อค

- ยกเว้นเกิดไฟลวกที่หัว, คอ, หรือขา การกระทำ เหล่านี้อาจทำให้ผู้บาดเจ็บไม่สะดวกสบายได้
- ให้ผู้บาดเจ็บนอนราบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ยกเท้าสูงขึ้นประมาณ12นิ้ว
- ให้ส่วนที่ถูกลมพัดขึ้นสูงเหนือความสูงของหัวใจ ถ้าเป็นไปได้
- คลุมผู้บาดเจ็บด้วยเสื้อโค้ตหรือผ้าห่ม
- หากไฟลวกหลอกลมอย่างวามอนใต้หัวผู้บาดเจ็บ ขณะที่เขานอน มันอาจปิดกั้นทางเดินหายใจได้
- หากไหม้ที่หน้า ให้ผู้บาดเจ็บนั่ง
- ตรวจวัดชีพจรและการหายใจ เพื่อไม่ให้ช็อค จนกว่าความช่วยเหลือจะมาถึง



รูปที่2.15 การพยายามปฐมพยาบาลแก่ผู้ที่มีวัตถุติดคอ

2.3.6 Choking - วัตถุติดคอ

ขั้นที่ 1 กระแทกหลัง

- กระแทกกระหว่างกระดูกสะบักด้วยสันมือ5ครั้ง

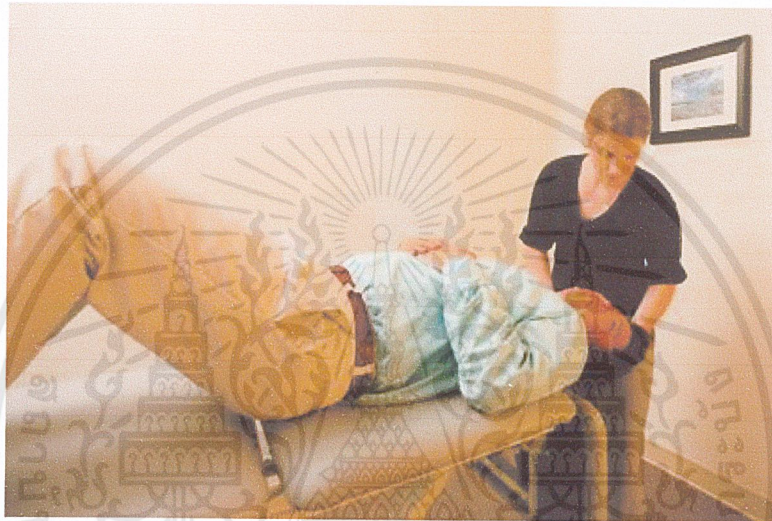
ขั้นที่ 2 ถ้ายังสำคัญอยู่ ให้กระทุ้ง

- ยืนอยู่ด้านหลังผู้มีอาการ แล้วโอบแขนไว้รอบเอว
- กำหมัดรออยู่เหนือสะดือผู้มีอาการ จับหมัดของคุณไว้ด้วยมืออีกข้าง
- กระทุ้งมือของคุณเข้าไปตรงๆและเฉียงขึ้นทางด้านบน ให้เหมือนพยายามยกเขาขึ้น
- กระทุ้งท้องของเขาแบบนี้5ครั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ถ้าอาการยังอยู่ ให้กระแทกหลังสลับกับกระทุ้งท้อง สลับกันไปเรื่อยๆอย่างละ5ครั้ง จนกว่าวัตถุที่ติดอยู่จะ ถูกสลักออกมา และสามารถหายใจได้
- วัตถุที่ติดอยู่สามารถคีบออกจากปากด้วยมือได้ ในกรณีที่คุณเห็นมันเท่านั้น หากไม่เห็นห้ามพยายามล้วงออก

ขั้นที่ 3 ทำCPRหากจำเป็น



รูปที่2.16 การพยายามปฐมพยาบาลแก่ผู้มีอาการวิงเวียน

2.3.7 Dizziness - วิงเวียน

ขั้นที่ 1 รักษาอาการเบื้องต้น

- ให้ผู้มีอาการนั่งลงหรือนอนลงนิ่งๆ
- ถ้าผู้มีอาการยังเวียนหัวอยู่ขณะที่พยายามลุก ให้ค่อยๆลุกอย่างช้าๆ
- หลีกเลี่ยงการเปลี่ยนท่าทางฉับพลัน
- หากหิวน้ำ ให้เขาดื่มน้ำ
- หลีกเลี่ยงแสงที่สว่างจัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.17 การพยายามช่วยผู้ถูกไฟฟ้าช็อตด้วยการใช้วัตถุไม่นำไฟฟ้าดันผู้มีอาการออกจากแหล่งกำเนิดไฟฟ้า

2.3.8 Electric shock - ไฟฟ้าช็อต

ขั้นที่ 1 แยกผู้บาดเจ็บออกจากแหล่งกำเนิดไฟฟ้า

- ตัดไฟฟ้า
- ถอดปลั๊กอุปกรณ์ไฟฟ้า
- หากปลั๊กเสีย ให้ปิดสวิตช์เบรกเกอร์, กล่องฟิวส์, หรือ สวิตช์ภายนอก

ขั้นที่ 2 หากไม่สามารถตัดไฟฟ้าได้

- ให้เรายืนอยู่บนพื้นแห้งที่ไม่นำไฟฟ้าเช่นบนหนังสือพิมพ์, สมุดโทรศัพท์, หรือแผ่นไม้
- แยกผู้บาดเจ็บออกจากกระแสไฟฟ้าด้วยวัตถุไม่นำไฟฟ้า อย่างเช่นด้ามไม้กวาด, แก้ว, หรือพรมเช็ดเท้า ที่ทำมาจากพลาสติก

หากเป็นไฟฟ้าแรงสูง

- ให้แจ้งการไฟฟ้า
- อย่าพยายามแยกผู้บาดเจ็บออกจากแหล่งกำเนิดไฟฟ้า ด้วยตนเองถ้าที่ขาและท่อนร่างของเรารู้สึกจิกจี้ ให้กระโดด เท้าเดียวไปจนถึงที่ปลอดภัย รอจนกว่าไฟฟ้าถูกตัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- หากสายไฟฟ้าร่วงลงมายังตัวรถให้ผู้โดยสาร อยู่ในรถต่อไป ยกเว้นเกิดไฟไหม้หรือการระเบิด

ขั้นที่ 2 ทำ CPR หากจำเป็น

ขั้นที่ 3 ตรวจสอบอาการบาดเจ็บอื่น

- หากมีเลือดออก ให้กดแผลและชันบริเวณที่มีแผลไว้ หากเป็นขาและแขน
- อาจมีกระดูกหัก หากผู้บาดเจ็บร่วงลงมาจากที่สูง
- อาจมีอาการไหม้



รูปที่ 2.18 ขนมปังชั้นราที่สามารถก่อให้เกิดอาหารเป็นพิษได้

2.3.9 Food Poisoning - อาหารเป็นพิษ

ขั้นที่ 1 ควบคุมอาการคลื่นไส้และการอาเจียน

- หลีกเลี่ยงอาหารแข็งจนกว่าอาการอาเจียนจะจบลง ทานอาหารเบาๆ รสจืดๆ อย่าง ข้าวต้ม กล้วย หรือขนมปัง
- ดื่มน้ำสามารถช่วยหลีกเลี่ยงการอาเจียนได้
- อย่ากินของทอด ของมัน ของเผ็ด หรือของหวาน
- อย่าทานยาแก้อาการคลื่นไส้หรืออาเจียนโดย ได้รับคำแนะนำจากแพทย์อาจทำให้ท้องเสียหนักกว่า เดิมหม้ออาจจ่ายยาลดอาการคลื่นไส้ให้ผู้ป่วย หากมีอาการเสี่ยงต่อภาวะขาดน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นที่ 2 ป้องกันภาวะขาดน้ำ

- ดื่มน้ำเปล่า เริ่มจากจิบเล็กๆก่อน แล้วค่อยๆดื่มเพิ่มขึ้น
- หากยังคงอาเจียนและท้องเสียหลัง24ชม.ของอาการ ให้ดื่มเกลือแร่ด้วย

ขั้นที่ 3 ควรพบหมอเมื่อ

- อาการยาวนานเกิน3วัน
- ปวดท้องอย่างหนัก
- มีไข้
- ถ่ายเป็นเลือดหรือมีสีคล้ำมืด
- อาเจียนยาวนานหรือมีเลือด
- มีอาการของการขาดน้ำอย่าง ปากแห้ง, ปัสสาวะน้อย, วิงเวียน, เหนื่อยล้า, อัตราการเต้นของหัวใจสูง, หรือการหายใจถี่



รูปที่2.19 การเพื่อยแดด

2.3.10 Heat Exhaustion - เพื่อยแดด

ขั้นที่ 1 ลดอุณหภูมิร่างกาย

- นำผู้มีอาการออกจากบริเวณที่มีความร้อน สู่ที่ๆเย็นกว่า
- ถ้าไม่มีเครื่องปรับอากาศ ให้พัดให้ลมเข้ามา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ฉีดพ่นพวกเขาด้วยสายยางหรืออาบน้ำเย็นให้เขา

ขั้นที่ 2 คืนน้ำให้ร่างกาย

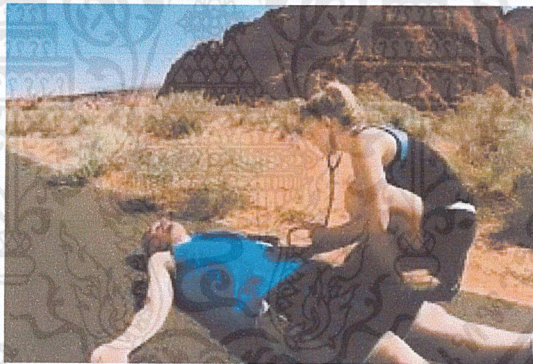
- ให้ดื่มน้ำเย็นที่ไม่มีส่วนผสมของแอลกอฮอล์
- หรือคาเฟอีนกับผู้มีอาการขณะที่เขาได้สติแล้ว

ขั้นที่ 3 พักผ่อน

- ให้เขาดกกิจกรรมทางกายภาพทั้งวัน
- หากปวดหัวอ่อนๆ ให้เขาทานAcetaminophen (Tylenol / ไทลินอล)

ขั้นที่ 4 ติดต่อแพทย์เมื่อ

- มีอาการเกิน1ชั่วโมง
- มีการคลื่นไส้หรืออาเจียน



รูปที่2.20 การเป็นลมแดด

2.3.11 Heat Stroke - ลมแดด

ขั้นที่ 1 เรียกศูนย์พยาบาล

ขั้นที่ 2 ลดอุณหภูมิร่างกายขณะรอเจ้าหน้าที่

- นำผู้มีอาการออกจากแดดเข้าไปยังร่ม และในที่ที่มีเครื่องปรับอากาศถ้าเป็นไปได้
- ฉีดละอองน้ำลงบนตัวผู้มีอาการ ใช้ผ้าเปียก หรือถุงน้ำแข็งประคบได้วงแขน, คอ, และหว่างขา พัดอากาศให้ถ่ายเทไปรอบๆ เพื่อลดความร้อนลง
- อย่าให้ผู้มีอาการดื่มน้ำหากไม่ได้สติหรืออาเจียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นที่ 3 รักษาอาการ

- หากช้ำ ช่วยให้เขาไม่บาดเจ็บ นำสิ่งกีดขวางรอบตัวออก
- หากอาเจียน ให้ตะแคงตัวผู้มีอาการเพื่อเปิด ทางเดินหายใจ

ขั้นที่ 4 จากนั้น

- ที่ศูนย์พยาบาล จะดูแลไม่ให้ผู้มีอาการต้องขาดน้ำและ ได้รับความเย็นตามเหมาะสม



รูปที่ 2.21 ผึ้งผึ้งเหล็กไน

2.3.12 Insect Sting - แมลงต่อย

ขั้นที่ 1 ขจัดเหล็กไน

- ขูดบริเวณดังกล่าวด้วยบัตรหรือคีมหนีบ
- อย่าบีบเหล็กไน เพราะทำให้พิษไหลซึมเพิ่มได้
- หากมีอาการแพ้ ให้พบแพทย์ทันที

ขั้นที่ 2 ควบคุมอาการปวด

- ประคบด้วยน้ำแข็ง โดยหุ้มไว้ด้วยผ้า ห้ามไม่ให้สัมผัส น้ำแข็งโดยตรง
- หากถูกต่อยที่ขาหรือแขน ให้ยกขึ้นเหนือตำแหน่ง ของหัวใจ
- ให้นำเครื่องประดับที่รัดออกจากบริเวณที่ถูกต่อย เพราะเมื่อบริเวณรอบๆ แผลแผลบวมสิ่งเหล่านั้นจะถูกถอดออกยากและทำให้ยึดอัด

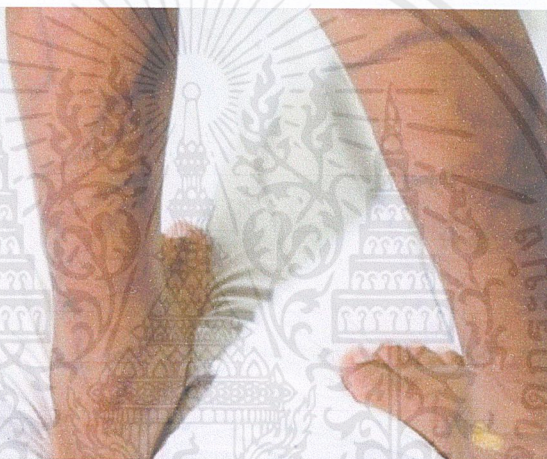
ขั้นที่ 3 รักษาอาการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- เพื่อลดความเจ็บปวด สามารถทานยาแก้ปวดทั่วไปได้อย่างAcetaminophen, Ibuprofen, ไม่ควรให้Aspirinแก่ผู้ที่มีอายุต่ำกว่า18ปี
- หากมีอาการคัน ให้ทานAntihistamine, สามารถทาส่วนผสมของCalamineและ Baking sodaลงบนแผลได้ด้วย

ขั้นที่ 4 จากนั้น

- ภายใน2-5วัน แผลควรจะหายไป ควรทำความสะอาดบ่อยครั้งเพื่อป้องกันการติดเชื้อที่สามารถเกิดขึ้นได้



รูปที่2.22 ขาที่โดนหนวดของแมงกะพรุนกล่อง

2.3.13 Jellyfish sting - แมงกะพรุนต้อย

ขั้นที่ 1 นำผู้บาดเจ็บออกจากน้ำ

- เรียกแพทย์ทันทีหาก :
- ผู้บาดเจ็บแสดงอาการแพ้
- แมงกะพรุนนั้นคือ แมงกะพรุนกล่อง
- แผลมีขนาดใหญ่ครึ่งแขนขึ้นไป

ขั้นที่ 2 หยุดการต้อย

- ล้างบริเวณที่ถูกต้อยด้วยน้ำทะเลเพื่อหยุดการทำงาน ของเซลล์ที่ทำการต้อย

ขั้นที่ 3 ลดการปนเปื้อนและขจัดหนวด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

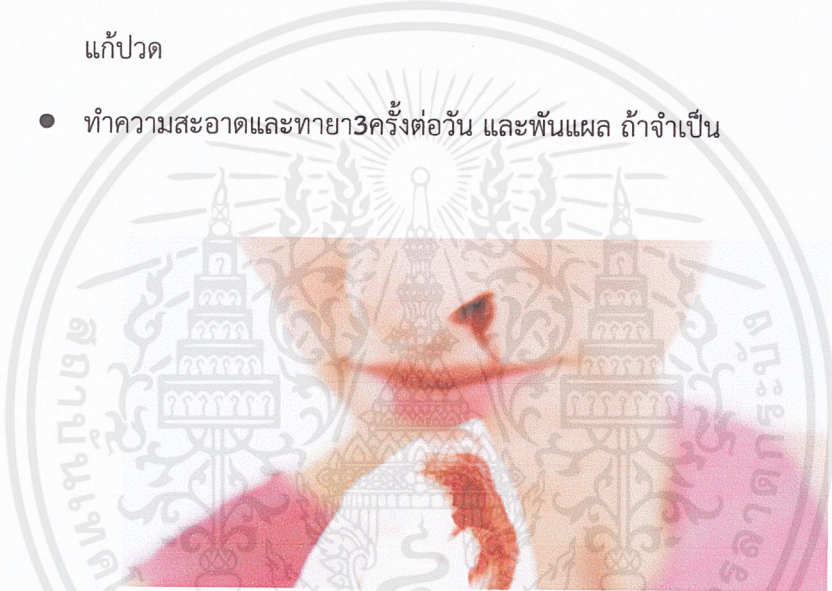
- แชน้ำร้อนประมาณ20นาทีที่ถูประคบเย็นสามารถใช้ได้เช่นกันหากไม่สามารถแช่น้ำร้อนได้

ขั้นที่ 4 ลดความระคายเคือง

- ทาครีมHydrocortisoneอ่อนๆ หรือทานAntihistamineเพื่อลดอาการคันและอาการบวม

ขั้นที่ 5 จากนั้น

- ประคบด้วยอุณหภูมิต่ำโดยหุ้มไว้ด้วยผ้า ห้ามไม่ให้สัมผัส น้ำแข็งโดยตรง, หรือทานยาแก้ปวด
- ทำความสะอาดและทายา3ครั้งต่อวัน และพันแผล ถ้าจำเป็น



รูปที่2.23 เลือดกำเดาไหล

2.3.14 Nosebleed - เลือดกำเดาไหล

ขั้นที่ 1 ห้ามเลือด

- ให้ผู้มีอาการนั่งตรงๆและเอนมาข้างหน้าเล็กน้อย ไม่ต้องนอนหรือเอียงหัวไปด้านหลัง เพราะอาจทำให้เลือด ไปขวางทางเดินหายใจได้
- ใช้นิ้วโป้งและชี้บีบที่ใต้สันจมูก ดันมือเข้าหาใบหน้า
- กดเป็นเวลา5นาที จับเวลาด้วยนาฬิกา
- ถ้าอาการยังไม่หายไปใน5นาที ให้ทำซ้ำ

ขั้นที่ 2 ติดต่อแพทย์เมื่อ

- อาการยังไม่หายไปใน10นาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- เลือดกำเดาไหลจากอาการบาดเจ็บอื่นที่ศีรษะ

2.3.15 Seizures - การชัก

- เรียกศูนย์พยาบาลทันทีเมื่อพบผู้มีอาการชัก

ขั้นที่ 1 ป้องกันการสำลัก

- ปลดเสื้อผ้าคอของผู้มีอาการให้หลวม
- ตะแคงผู้มีอาการเพื่อเปิดทางเดินหายใจ
- อย่าใส่อะไรเข้าไปในปากผู้มีอาการ

ขั้นที่ 2 ป้องกันจากการบาดเจ็บ

- ขยับของมีคมและมีมุมออกห่าง อย่างเช่นเครื่องแก้ว, หรือเฟอร์นิเจอร์
- บอกคนรอบข้างให้ถอยห่าง
- อย่าพยายามตรึงผู้มีอาการไว้

ขั้นที่ 3 การรักษา

- หากผู้มีอาการเคยชักมาก่อนหรือมีแนวทาง ในการรักษาอยู่แล้ว ให้รักษาตามแนวทางนั้น
- การสแกนสมองอาจจำเป็นต้องทำที่โรงพยาบาล

ขั้นที่ 4 จากนั้น

- อยู่กับผู้มีอาการจนถึงมือแพทย์



รูปที่ 2.24 งูกัด

2.3.16 Snakebite - งูกัด

ขั้นที่ 1 จดจำลักษณะของงู

- เตรียมพร้อมที่จะให้ข้อมูลแพทย์ และติดต่อแพทย์

ขั้นที่ 2 คຸ້ມกัันผู้ถูกงูกัด

ขณะที่รอการช่วยเหลือ :

- ให้ย้ายผู้ถูกกัดให้ห่างจากระยะโจมตีของงู
- ให้เขานอนลงโดยที่แผลงูกัดต้องอยู่ต่ำกว่า ตำแหน่งของหัวใจเพื่อให้พิษแล่นช้าลง
- ให้ผู้ถูกกัดผ่อนคลายและพัก การอยู่นิ่งๆจะช่วยให้พิษกระจายได้ยากขึ้น
- พันแผลอย่างหลวมๆด้วยผ้าพันแผลที่สะอาด
- นำเครื่องประดับใดๆออกจากบริเวณที่ถูกกัด
- ถอดรองเท้าถ้าขาหรือเท้าถูกกัด

สิ่งที่ไม่ห้ามทำ :

- กรีด, หรือฉีดยาบริเวณที่ถูกกัด
- พยายามดูดพิษ
- รัดแผลอย่างแน่น(เพราะอาจทำให้เนื้อตายได้)
- ประคบด้วยน้ำหรือน้ำแข็ง
- ให้ดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์หรือคาเฟอีน หรือยาอื่นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การ์ดเกม

โครงการออกแบบการสื่อการ์ดเกม เพื่อส่งเสริมการ ปฐมพยาบาลเบื้องต้น มีการศึกษา ข้อมูลเรื่องการ์ดเกม เพื่อใช้ในการออกแบบ แบ่งเป็นหัวข้อใหญ่ ดังต่อไปนี้

- 3.1 การ์ดเกมคืออะไร
- 3.2 โครงสร้างของการ์ดเกม
- 3.3 ประเภทของการ์ดเกม

3.1 การ์ดเกมคืออะไร

การ์ด หรือไพ่ หมายถึงสิ่งพิมพ์ แข็ง บาง ทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า มีสองหน้า ขนาดเหมาะสมมือ มีรายละเอียดเพื่อการใช้งานระบุอยู่ ซึ่งอาจเป็นวัสดุใดก็ได้ ด้านหน้าและด้านหลังอาจเหมือนกันหรือต่างกันได้

การ์ดสำหรับเล่นนั้น ต้องถูกเล่นด้วยการ์ดที่มีเป็นสำหรับ หรือ กอง การ์ดในสำหรับชุดหนึ่งต้องมีขนาดและรูปทรงที่เหมือนกัน เนื้อหาของการ์ดที่นำมาเล่นต้องเป็นที่รับรู้โดยผู้เล่นทั้งสองฝ่าย

การ์ดเกมหมายถึงการละเล่นใดๆ ที่ใช้การ์ดเป็นอุปกรณ์หลัก ในการเล่น ซึ่งอาจเป็นการ์ดมาตรฐาน หรืออาจเป็นการ์ดเฉพาะ สำหรับเกมนั้นๆก็ได้

เกมที่การ์ดสามารถเล่นได้นั้นมีจำนวนนับไม่ถ้วน มีเกมเพียงจำนวนหนึ่งเท่านั้นที่มีกติกาเป็นสากลที่เล่นด้วยการ์ด มาตรฐานเป็นทางการ นอกจากเกมเหล่านั้นเกมส่วนใหญ่ เป็นการละเล่นพื้นถิ่น ซึ่งมีความแตกต่างไปตามท้องถิ่น

การ์ดเกมอาจไม่ใช้การ์ดเล่นเพียงอย่างเดียวเสมอไป อาจรวมไปถึงการใช้อุปกรณ์อย่างอื่น เช่นกระดาน เพื่อบันทึกคะแนน หรือจำกัดตำแหน่งการ์ด ก็ได้เช่นกัน

เพื่อไม่ให้สับสนกับบอร์ดเกม บอร์ดเกมให้ความสำคัญ กับตำแหน่งของหมาก และสิ่งอื่นบนกระดานมากกว่าการ์ด ซึ่งสามารถมีการ์ดในการเล่นได้ แต่จะถูกให้ความสำคัญรองลงมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.1 การ์ดเกมอูโน่ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก

3.2 โครงสร้างของการ์ดเกม

3.2.1 จำนวนผู้เล่น การ์ดเกมนั้นสามารถแบ่งประเภทตาม จำนวนผู้เล่นได้ หากเป็นเกมที่เล่นคนเดียวจะถูกเรียกว่าโซลitaire การ์ดเกมหลายเกมอาจเล่นได้อย่างจำกัด เพียงหนึ่งคน สองคน หรือหลายคน ตามที่กติการะบุ โดยที่ผู้เล่นทุกคนอาจแข่งกันเอง หรือผู้เล่นหลายคนอาจถูกแบ่งเป็นสองทีม หรือมากกว่าก็ได้ การ์ดเกมหลายเกมนั้นถูกประยุกต์ขึ้นมาจากเกมที่เดิมที่เล่น ได้เพียงสองคน จนกลายเป็นเกมใหม่ขึ้นมา

3.2.2 ทิศทางการเล่น ในการเล่นเกม ตำแหน่งผู้เล่น มักล้อมรอบโต๊ะหรือพื้นที่เป็นวง ทิศทางการเล่นหรือการเวียน จึงเกิดขึ้นเมื่อมีผู้เล่นจำนวนสามคนหรือมากกว่า โดยอาจเป็นไป ในทิศตามเข็มนาฬิกาหรือทวนเข็มนาฬิกาก็ได้ แต่เกมบางเกม อาจจะมีกฎเฉพาะของตัวเอง เช่นการกลับทิศทางการเล่น เมื่อถึงจุดๆหนึ่งของเกม

3.2.3 การแจกไพ่ การ์ดเกมต้องมีการแจกไพ่ กฎของการ แจกไพ่แต่ละเกมมีกฎเฉพาะของตนเอง บางเกมจำเป็นต้องมี คนกลางเป็นคนแจกไพ่ บางเกมผู้เล่นสามารถแจกการ์ดเองได้ อาจมีการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัดสินผู้แจกจากการโยนเหรียญ หรือวิธีอื่น ๆ เป็นต้น ก่อนจะเริ่มการแจกไพ่มักจะมีการสับไพ่ หรือตัดไพ่อีกก่อน กติกา และมารยาท สำหรับผู้ที่เป็นคนสับไพ่หรือตัดไพ่ ขึ้นอยู่กับเกมนั้นๆ

3.2.4 มือของผู้เล่น มือของผู้เล่นมีส่วนเกี่ยวข้องกับการเล่น และสำหรับบางเกมเป็นตัวกำหนดการชี้คะแนนและการแพ้ชนะ ในบางเกมอาจกำหนดให้ผู้เล่นที่การ์ดหมดก่อนเป็นผู้ชนะ หรือในเกมนั้นอาจกำหนดให้ผู้ที่มีการ์ดหมดมือก่อนเป็นผู้แพ้ก็ได้ เมื่อมือ ของผู้เล่นหมดลงแล้ว กติกาของบางเกมอาจกำหนดให้แจกการ์ด จากกอง เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเล่นต่อได้เช่นกัน

3.2.5 รอบของเกม รอบของเกมสามารถใช้เป็นตัวในการ กำหนดผลคะแนนของผู้เล่นได้ เช่น เกมจะจบลงเมื่อถึงรอบที่ตั้งไว้ และผู้ที่มีคะแนนสูงสุดเป็นผู้ชนะ หรือเมื่อถึงรอบๆหนึ่ง คนที่ครบตามเงื่อนไขอาจเป็นผู้แพ้และต้องถูกคัดออก บางครั้ง เกมบางเกมไม่ได้บังคับว่าผู้เล่นทุกคนในวงจำเป็นจะต้องร่วมเล่น เพื่อให้ครบรอบ แต่เกมบางเกมก็จำเป็นจะต้องรอให้ผู้เล่นทุกคน กระทำบางอย่างก่อนเพื่อจบรอบเช่นกัน



รูปที่ 3.2 กิจกรรมการเล่นการ์ดเกมในครอบครัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 ประเภทของการ์ดเกม

การ์ดเกมมีประเภทหลากหลายจุดประสงค์ของการเล่น รูปแบบการเล่น กติกา รูปแบบการ์ดที่ใช้เพื่อการเล่น สามารถแบ่ง เป็นประเภทต่างๆได้โดยสังเขป

3.3.1 Trick-taking game - เกมล่อซื้อ เป็นเกมแนวที่ผู้เล่นแต่ละคนเล่นการ์ด เพียงใบเดียวจากบนมือ อิงจากมูลค่าของการ์ดที่มี ให้หลอกล่อ ผู้อื่นให้มากที่สุดเพื่อที่จะได้ผลลัพธ์ตามต้องการ

3.3.2 Matching game - เกมจับคู่ เป็นเกมที่เล่นกับการมีคู่ของการ์ด โดยการรวบรวมคู่ให้ครบด้วยวิธีต่างๆ อาจรวมไปถึงรูปแบบ อย่างเกมตกปลาด้วยก็ได้

3.3.3 Shedding game - เกมทิ้ง เป็นเกมที่มักเริ่มต้นจากการที่ผู้เล่นมี การ์ดบนมือจำนวนหนึ่ง โดยมีจุดประสงค์ให้ผู้เล่นทิ้งการ์ด จากมือให้หมด หรือเหลือน้อยที่สุด ให้ได้ตามกติกา

3.3.4 Accumulating game - เกมเก็บ เป็นเกมที่มีจุดประสงค์เพื่อรวบรวมการ์ด ให้ได้ครบสำหรับ หรือให้ได้มากที่สุด

3.3.5 Fishing game - เกมตกปลา เป็นการเล่นเกมที่มีการ์ดส่วนหนึ่งอยู่ บนมือ ซึ่งต้องนำมาเล่นกับการ์ดอีกส่วนที่ถูกวางไว้บนโต๊ะ เพื่อตกการ์ดที่เป็นคู่จากบนโต๊ะให้ขึ้นมาบนมือให้ได้

3.3.6 Comparing game - เกมเปรียบเทียบ เป็นการเล่นที่นำมูลค่าของการ์ด ที่การ์ดมา มีเปรียบเทียบกัน เกมเหล่านี้มักใช้ในการพนัน

3.3.7 Solitaire / Patience game เกมคนเดียว เป็นรูปแบบของเกม ที่ออกแบบเจาะจง สำหรับการเล่นด้วยตัวคนเดียวโดยเฉพาะ

3.3.8 Drinking card game - เกมดื่ม เป็นเกมที่พนันกันให้ผู้แพ้ หรือชนะ ตามกติกาของเกมนั้นๆ ต้องดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์

3.3.9 Multi-genre game - เกมสหประภท เป็นเกมที่มีประเภทของหลายเกม ผสมอยู่ เช่นการนำเกมตกปลามาผสมกับเกมจับคู่เป็นต้น

3.3.10 Collectible card game - การ์ดเกมสะสม เป็นการ์ดเกมที่ผู้เล่นสองฝั่งขึ้นไป ถือครอบสำหรับของตนเองโดยผู้เล่นแต่ละคนสามารถมีการ์ดที่ แตกต่างกันได้ โดยยึดจากการ์ดมีความ

เข้าใจในกองการ์ด ขนาดใหญ่ร่วมกัน อาจรวมไปถึงการซื้อขาย หรือแลกเปลี่ยน การ์ดเหล่านั้นกับผู้อื่นได้ด้วย

3.3.11 Casino / Gambling card game - การ์ดพนัน เป็นเกมการ์ดที่มุ่งเน้นการเล่นเพื่อชิงเงิน ถึงแม้ว่าเกมการ์ดใดๆก็สามารถใช้เงินเป็นเดิมพันได้ แต่การ์ดเหล่านี้จะมีจุดเด่นพิเศษคือ จำเป็นต้องวางเงินเพื่อเล่น



รูปที่ 3.3 ฮาร์ทสโตน การ์ดเกมสะสมรูปแบบดิจิทัล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การออกแบบ

โครงการออกแบบการสื่อการ์ดเกม เพื่อส่งเสริมการ ปฐมพยาบาลเบื้องต้น มีการศึกษา ข้อมูลเรื่องการออกแบบ เพื่อใช้ในการออกแบบ แบ่งเป็นหัวข้อใหญ่ ดังต่อไปนี้

- 4.1 การออกแบบกราฟิก
- 4.2 การออกแบบโลโก้
- 4.3 การออกแบบแพคเกจ
- 4.4 การออกแบบการ์ดเกม

4.1 การออกแบบกราฟิก

การออกแบบกราฟิกหมายถึงกระบวนการทางการสื่อสาร ด้วยสไตล์ศิลปะ เพื่อแก้ไขปัญหา ต่างๆผ่านการใช้งานของ อักษร พื้นที่ว่าง รูปภาพ และสี ที่เหมาะสมและถูกต้อง

4.1.1 การใช้อักษร คือศาสตร์ของการจัดวางตัวอักษร ให้สามารถอ่านออกได้ และสามารถ เข้าใจได้ และมีความงดงาม น่าดึงดูดสายตาแก่ผู้พบเห็น ซึ่งทำได้ผ่านการเลือกแบบอักษร การ กำหนดขนาด ความยาวของบรรทัด การเว้นบรรทัด ช่องไฟ และระยะห่างจากตัวอักษร ให้เหมาะสม แก่งานออกแบบนั้นๆ

4.1.2 การใช้พื้นที่ว่าง คือการใช้งานพื้นที่บนขนาดของ ตัวงานให้เหมาะสม ให้เกิด ความหมาย เกิดความน่าดึงดูดสายตา รวมไปถึงการเว้นระยะและการจัดวางระหว่างรูปภาพ ตัวอักษร และองค์ประกอบต่างๆให้เหมาะสมอีกด้วย

4.1.3 การใช้รูปภาพ คือการใช้งานรูปภาพที่ครอบคลุม ไปถึงภาพถ่าย รูปวาด เพื่อ สนับสนุน ส่งเสริม หรือใช้งานร่วมกัน กับตัวอักษร เพื่อให้เกิดการสื่อสารที่ถูกต้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 การออกแบบโลโก้

การออกแบบตราสัญลักษณ์เพื่อใช้แสดงออกทางอัตลักษณ์ ให้แก่บริษัท กลุ่ม องค์กร หรือ บุคคล ให้เป็นที่รับรู้โดย สาธารณะ ผ่านการออกแบบทางกราฟิก

4.2.1 ซิมโบล หรือไอคอน เป็นโลโก้ที่มีเพียงตราสัญลักษณ์ ขององค์กรหรือบุคคล เพียง อย่างเดียวโดยไม่มีตัวอักษรเข้ามา เกี่ยวข้อง มักออกแบบให้ดูเรียบง่ายไม่ซับซ้อนเพื่อให้จดจำง่าย

4.2.2 เวิร์ดมาร์ค เป็นโลโก้ที่เป็นตัวอักษรที่เขียนเป็น ชื่อขององค์กรหรือบุคคล ซึ่งบ่อยครั้ง มักถูกออกแบบให้เป็น ตัวอักษรพิเศษจำเพาะ เป็นเอกลักษณ์ขององค์กรหรือบุคคลนั้นๆ

4.2.3 เล็ทเทอร์มาร์ค เป็นโลโก้ที่ใช้การออกแบบตัวอักษร พิเศษ โดยการใช้ตัวอักษรย่อของ องค์กร หรือบุคคล ประกอบกับ การตกแต่งเล็กน้อย เพื่อให้คนจดจำได้ง่ายขึ้นกว่าการใช้ ชื่อเต็มของ องค์กรหรือบุคคลนั้นๆ

4.2.4 มาร์คผสม เป็นโลโก้ที่มีการผสมระหว่างการใช้ ซิมโบล ไอคอน เวิร์ดมาร์ค เล็ทเทอร์ มาร์ค มากกว่าหนึ่งอย่าง อาจจะทั้งหมดหรือเพียงไม่กี่อย่างก็ได้

4.2.5 ตรา เป็นโลโก้ที่มีการนำชื่อขององค์กรหรือบุคคล มาผนวกเข้ากับตราซึ่งมีรูปรตรงเดิม อยู่แล้ว



รูปที่ 4.1 ตัวอย่างโลโก้แบบเวิร์ดมาร์ค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 การออกแบบแพคเกจ

การออกแบบแพคเกจคือการออกแบบบรรจุภัณฑ์ของ ผลิตภัณฑ์ต่างๆ โดยการคำนึงถึงการปกป้องผลิตภัณฑ์ การขนส่ง การกักเก็บ การขาย และการใช้งาน ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ผ่านการเลือกใช้วัสดุ ขั้นตอนการผลิตและการประกอบ การใช้ ลวดลายและกราฟิก ที่เหมาะสม

4.3.1 การปกป้อง บรรจุภัณฑ์ต้องปกป้องผลิตภัณฑ์ และตัวของบรรจุภัณฑ์เองได้ เพื่อไม่ให้ตัวบรรจุภัณฑ์เอง หรือผลิตภัณฑ์ที่ถูกบรรจุอยู่ในชำรุดเสียหาย หรือเกิดการชำรุดเสียหายน้อยที่สุด ไม่ว่าจะจากอุณหภูมิ การกระแทก แสงสว่าง หรือการเกิดปฏิกิริยาทางเคมี

4.3.2 การขนส่ง บรรจุภัณฑ์ต้องสามารถถูกรวบรวม เพื่อการขนส่งได้โดยง่าย ไม่ว่าจะด้วยการขนด้วยมือหรือเครื่องจักร

4.3.3 การกักเก็บ บรรจุภัณฑ์ต้องปกป้องผลิตภัณฑ์ และตัวของบรรจุภัณฑ์เองได้ เพื่อไม่ให้ตัวบรรจุภัณฑ์เอง หรือผลิตภัณฑ์ที่ถูกบรรจุอยู่ในชำรุดเสียหาย หรือเกิดการชำรุดเสียหายน้อยที่สุด ไม่ว่าจะจากอุณหภูมิ การกระแทก แสงสว่าง หรือการเกิดปฏิกิริยาทางเคมี และสามารถถูกรวบรวม เพื่อการขนส่งได้โดยง่าย ไม่ว่าจะด้วยการขนด้วยมือหรือเครื่องจักร

4.3.4 การขาย บรรจุภัณฑ์ต้องเป็นที่น่าดึงดูด ดึงดูดใจ และมีเอกลักษณ์ และสามารถสื่อสารกับผู้ซื้อสินค้าที่ใช้บรรจุภัณฑ์ ได้อย่างถูกต้องชัดเจน และส่งเสริมภาพลักษณ์ของผู้ผลิตสินค้า

4.3.5 การใช้งาน บรรจุภัณฑ์ต้องสามารถใช้งานได้ง่าย ผ่านการออกแบบที่เหมาะสมแก่การใช้งาน

4.3.6 วัสดุของบรรจุภัณฑ์ วัสดุของบรรจุภัณฑ์ต้อง เหมาะสมแก่บรรจุภัณฑ์นั้นๆ ทั้งด้านขนาด ความทนทาน น้ำหนัก เพื่อส่งเสริมการสื่อสารและการใช้งานของผลิตภัณฑ์

4.3.7 การใช้ลวดลายและกราฟิก บรรจุภัณฑ์ต้องมีลวดลาย หรือองค์ประกอบทางกราฟิกที่เหมาะสมเพื่อส่งเสริมการสื่อสาร และการใช้งานของผลิตภัณฑ์

4.4 การออกแบบการ์ดเกม

การออกแบบการ์ดเกมเป็นการออกแบบลักษณะของ การ์ดเกมเพื่อให้เหมาะสมกับวิถีเล่น การใช้งาน และรูปลักษณ์ ที่สวยงามดึงดูด

4.4.1 การออกแบบการจับวางและใช้งานการ์ด การ์ดบนมือมักถูกถือในลักษณะพาดทาง พื้นที่ด้านบน และด้านซ้ายบนจึงเป็นบริเวณที่ถูกเห็นมากที่สุด ข้อมูลต่างๆ ของการ์ดจึงมักถูกระบุไว้ในจุดดังกล่าว เช่น ชื่อการ์ด และไอคอน

4.4.2 การ์ดสำหรับการ์ดเกมนั้นมีสองด้าน ด้านหน้าการ์ด มักใช้เพื่อระบุความสามารถของ การ์ด การ์ดด้านหลังมักใช้เพื่อ ระบุประเภทของการ์ด แต่ก็สามารถระบุ ข้อมูลอื่นๆได้เช่น

- ใช้เพื่อระบุคะแนนที่ได้จากการ์ดดังกล่าว
- ใช้เพื่อระบุข้อมูลเหมือนด้านหน้าในสถานการณ์ ที่เปลี่ยนไปตามรูปแบบของเกม เช่นมีภาพประกอบที่เปลี่ยนไป
- ใช้เพื่อระบุข้อมูลเหมือนกันกับด้านหน้า ในกรณีเป็นการ์ดที่ต้องถือ อาจเพื่อให้ทุก ฝ่ายรับรู้ทั่วกัน กรณีไม่ต้องถือ อาจเพื่อให้การ์ดนั้นมีสถานะเหมือนโทเคนหนึ่ง

4.4.3 ขนาดของการ์ดที่มักพบได้ทั่วไปคือ $3.5" \times 2.5"$, $3.5" \times 2"$, $2.5" \times 2"$ ซึ่งอาจมีขนาดใดนอกเหนือจากนี้อีกก็ได้ ที่เหมาะสมแก่การเล่นเกมนั้นๆ รวมไปถึงอักษรและไอคอนบน การ์ด ที่อาจแปรผันไปตามขนาดของการ์ด ที่เหมาะสมต่อการเล่น

4.4.4 ขอบของการ์ดเกมมักถูกลบออกด้วยการตัด ให้กลายเป็นขอบมน เพื่อลดโอกาสบาดเจ็บขณะเล่นการ์ด และ ความรู้สึกสบายมือขณะที่ถือจับ

4.4.5 โทเคนหลายชนิดมักออกแบบให้มีลูกเล่นที่สามารถ หยิบจับได้ เช่นสามารถซ้อนได้, เสียบได้, ตັงได้, ขยับได้, พลิกได้ เพื่อความบันเทิงและเป็นลูกเล่นที่มีผลต่อการเล่นเกม

4.4.6 กล่องบรรจุภัณฑ์ของการ์ดเกมมักออกแบบให้ สามารถนำการ์ดออกมาจากกล่องได้ง่ายด้วยลูกเล่นของกล่องได้

- การเว้นช่องให้สามารถสอดนิ้วลงไปหยิบอย่างพอดีได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- การชิงเชือก เพื่อให้การดึงเชือกนั้นชักร์ด ออกมาจากช่องเก็บให้สามารถหยิบจับได้ง่าย
- การใส่กลไกอย่างปุ่มกด สปริง หรือแม่เหล็กลงในกล่อง

4.4.7 หนังสืออธิบายกฎอาจมีอยู่ในขนาดใดก็ได้ ขึ้นอยู่กับ ขนาดของเนื้อหาที่จำเป็นต้องอธิบาย หากตัวเกมมีขนาดใหญ่ และความซับซ้อนที่มาก จะจำเป็นต้องมีการอธิบายที่ละเอียด รวมทั้งข้อบ่งชี้ด้านการใช้การ์ด และกติกาอย่างครบถ้วน



รูปที่4.2 ภาพของอุปกรณ์ต่างๆในการเล่นการ์ดเกม



รูปที่4.3 ไอคอนและข้อมูลสำคัญมักอยู่ที่มุมด้านซ้ายเพื่อที่จะมองเห็นได้ง่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

วิเคราะห์และสรุปข้อมูล

การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบในบทที่ 2 - 4 ทำให้ทราบถึงความต้องการและขอบเขตในการออกแบบ การดำเนินการออกแบบแบ่งเป็นหัวข้อต่างๆ ได้ ดังนี้

- 5.1 สรุปข้อมูลเนื้อหา
- 5.2 สรุปเกณฑ์แนวทางการออกแบบ
- 5.3 สรุปเกณฑ์แนวทางการออกแบบ

5.1 สรุปข้อมูลเนื้อหา

จากข้อมูลที่ได้ค้นคว้ามา ได้ทราบถึงข้อมูลของเนื้อหาต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำการ์ดเกม เพื่อส่งเสริมการปฐมพยาบาล ประกอบไปด้วยเนื้อหา ดังนี้

5.1.1 การปฐมพยาบาล ได้ทราบถึงขั้นตอนก่อนที่จะเริ่มทำการปฐมพยาบาล ขณะที่ปฐมพยาบาล และหลังจากที่ปฐมพยาบาล เพื่อให้เกิดผลสูงสุด รวมถึงได้ทราบอุปกรณ์ในการปฐมพยาบาลที่พบได้ทั่วไป รวมถึงข้อบ่งชี้ในการใช้งาน ข้อดีและข้อเสียของบางอุปกรณ์ได้

5.1.2 การ์ดเกม ได้ทราบถึงความหมายและคำนิยามของการ์ดเกม องค์ประกอบต่างๆ ของการ์ดเกม และรูปแบบต่างๆ ของการ์ดเกม

5.1.3 การออกแบบ ได้ทราบถึงความหมาย ที่มา และความสำคัญของการออกแบบต่างๆ ประกอบไปด้วยการออกแบบกราฟิก การออกแบบโลโก้ การออกแบบบรรจุภัณฑ์ รวมไปถึงได้ศึกษาข้อมูลในการออกแบบการ์ดเกมอีกด้วย

5.2 สรุปเกณฑ์แนวทางการออกแบบ

เพื่อให้บรรลุจุดประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ คือการออกแบบสื่อการ์ดเกมเพื่อส่งเสริมการปฐมพยาบาลเบื้องต้นที่ถูกต้องให้แก่เยาวชนในช่วงอายุ 8 - 15 ปี จึงเห็นสมควรว่าควรออกแบบกราฟิกและบรรยากาศสำหรับการ์ดเกมให้มีความน่าสนใจ เข้าถึงง่าย เป็นมิตร ให้ความรู้ถึงการมีความรู้ถึงภาวะที่ดีในองค์กรวม และสร้างความรู้สึกร่าเริงเมื่อต้องพบกับปัญหาทางสุขภาพ เพื่อให้เกิดความตระหนักถึงความสำคัญเมื่อพบกับเหตุฉุกเฉินทางสุขภาพ

5.2.1 เกณฑ์การเลือกเหตุฉุกเฉินทางสุขภาพเพื่อจัดทำการ์ด

เหตุฉุกเฉินทางสุขภาพที่เลือกมาเพื่อจัดทำการ์ด มีเกณฑ์การคัดเลือกเฉพาะเหตุการณ์ที่พบได้บ่อยในประเทศไทย ประกอบไปด้วยชื่ออาการต่างๆ ที่สามารถ บรรเทา และรักษา ได้โดยง่าย ไม่มีขั้นตอนการปฏิบัติซับซ้อน มีขั้นตอนการปฏิบัติที่แน่นอน ไม่แบ่งแยกเฉพาะทาง หรือที่ต้องการการปฏิบัติพิเศษ ที่หากมีการ ปฏิบัติที่ผิดพลาดเพียงเล็กน้อย อาจสามารถก่อให้เกิดอันตรายต่อผู้ปฏิบัติการรักษา หรือผู้รับการรักษา ก่อนปฏิบัติการรักษา ขณะปฏิบัติ หรือหลังการปฏิบัติ เพื่อไม่ให้ผู้ที่เรียนรู้และมีความสนใจในการให้การรักษายาบาล ปฏิบัติขั้นตอนต่างๆที่ไม่ถูกต้องด้วยความมั่นใจที่สร้างผลเสีย

อาการที่เลือกจึงประกอบไปด้วยอาการต่างๆดังนี้ – หายใจหอบ, เลือดกำเดาไหล, เลือดออก มีแผลเปิดที่แขน ขา หรือลำตัว, วิงเวียน, วัตถุประสงค์, แผลไฟไหม้ระดับหนึ่งถึงระดับสาม, ขาหัก, แขนหัก, สัตว์กัด, ผึ้งต่อย

อาการที่ไม่เลือกจึงประกอบไปด้วยอาการต่างๆดังนี้ – น้ำแข็งกัด, แมงมุมกัด, งูกัด, แมงกะพรุนต่อย, สภาวะอุณหภูมิร่างกายต่ำผิดปกติ, อาการแพ้ต่างๆ, อาการที่เกิดขึ้นกับดวงตา, การจมน้ำ, มีวัตถุติดภายในหู หรือ จมูก, การถูกไฟช็อต หรือ ไฟดูด, การบริโภคสารเคมีที่ไม่สมควรบริโภค, อาการในช่องปาก, อาการบาดเจ็บในช่องทวารหนัก หรือ ช่องคลอด, การอาเจียน เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.2 เกณฑ์การเลือกอุปกรณ์รักษาพยาบาลเพื่อจัดทำการ์ด

อุปกรณ์การรักษาที่คัดเลือกเพื่อใช้สำหรับการจัดทำการ์ด มีเกณฑ์การเลือกจากความจำเป็นในการจัดทำการ์ดอาคารฉุกเฉิน

อุปกรณ์รักษาที่เลือกจึงประกอบไปด้วยอุปกรณ์ต่างๆดังนี้ – ถุงประคบเย็น, ถุงประคบร้อน, ยารักษา, ผ้าพันแผล, และ อุปกรณ์ล้างแผล

5.3 สรุปแนวทางการออกแบบ

เพื่อให้บรรลุจุดประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ คือการออกแบบสื่อการ์ดเกมเพื่อส่งเสริมการปฐมพยาบาลเบื้องต้นที่ถูกต้องให้แก่เยาวชนในช่วงอายุ 8 - 15 ปี ตามที่ได้ตั้งเกณฑ์ไว้ การออกแบบกราฟิกและบรรจุภัณฑ์จึงจะใช้กราฟิกที่มีความเข้าถึงได้ง่ายและให้ความรู้สึกสนุกสนาน โดยใช้องค์ประกอบจากอุปกรณ์รักษาต่างๆที่ได้ศึกษามา การนำเสนอสัญลักษณ์ต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการปฐมพยาบาล การพยาบาล และการรักษาที่ดัดแปลง ใช้งาน หรือเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ และใช้โทนของภาพและสีเพื่อส่งเสริมเป้าหมายดังกล่าว โดยคำนึงถึงการใช้งานจริงด้วย

5.3.1 การออกแบบโลโก้

สัญลักษณ์ต่างๆที่มีอยู่แล้ว ซึ่งสามารถใช้เป็นแรงบันดาลใจ หรือเป็นองค์ประกอบให้แก่โลโก้ได้ประกอบไปด้วย

คชาคาตุเซียส เป็นสัญลักษณ์รูปงูที่พันรอบคชามีปีก เป็นสัญลักษณ์ที่หมายถึงการรักษาที่เป็นที่รู้จักแพร่หลายมากสัญลักษณ์หนึ่ง

เครื่องหมายการจ่ายยา เป็นสัญลักษณ์ของการจ่ายยา โดยมีเพียงผู้ที่ได้รับรองแล้วว่าเหมาะสมที่จะเป็นเภสัชเท่านั้น จึงควรแก่การใช้สัญลักษณ์ดังกล่าว

กาชาดสากล เป็นสัญลักษณ์ขององค์กรกาชาดสากล ซึ่งมีจุดประสงค์ในการให้ความช่วยเหลือด้านปัญหาทางสุขภาพฉุกเฉิน การพยาบาล และการช่วยชีวิต เป็นสัญลักษณ์ที่เป็นที่รู้จักแพร่หลายมากสัญลักษณ์หนึ่ง

ดาวแห่งชีวิต เป็นสัญลักษณ์ที่มีรูปพันรอบคทาอัสเคลพิอัสอยู่ภายในดาวหกแฉก เป็นสัญลักษณ์ของการปฐมพยาบาล โดยทั้งหกทิศนั้นเป็นตัวแทนของหกสิ่งควรปฏิบัติเมื่อทำการปฐมพยาบาล ประกอบไปด้วย การรีบสำรวจปัญหา การรีบรายงานปัญหา การรีบตอบสนองปัญหา การแก้ไขปัญหา การเตรียมเคลื่อนย้ายผู้ต้องการความช่วยเหลือ และการส่งต่อผู้ต้องการความช่วยเหลือ แต่เครื่องหมายนี้ได้รับความนิยมเพียงในสหรัฐอเมริกาเท่านั้น



รูปที่ 5.1 ซ้ายบน คทาาคาตุเซียส ซ้ายล่าง เครื่องหมายการจ่ายยา ขวาบน กาชาดสากล ขวาล่าง ดาวแห่งชีวิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

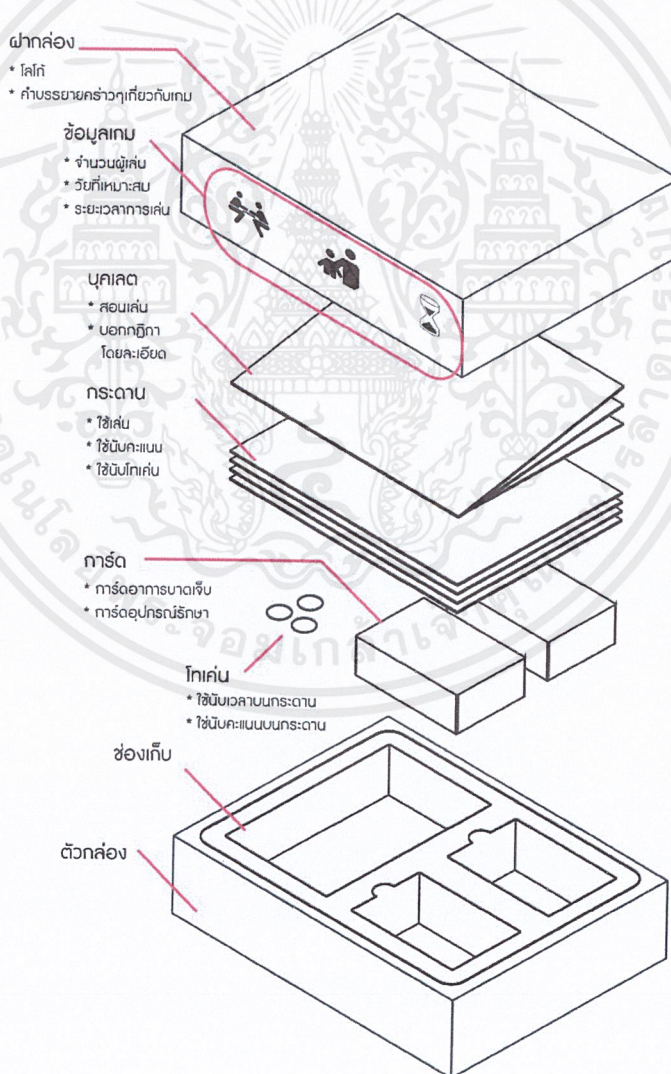
การดำเนินการออกแบบ

ขั้นตอนการออกแบบสื่อเกมการ์ด เพื่อส่งเสริมการปฐมพยาบาลเบื้องต้น “แพทซ์อัฟ” ได้แบ่งเป็นหัวข้อการออกแบบต่างๆ ดังนี้

6.1 การออกแบบโลโก้

6.2 การออกแบบกราฟิกสำหรับอุปกรณ์ประกอบการเล่น

6.3 การออกแบบบรรจุภัณฑ์

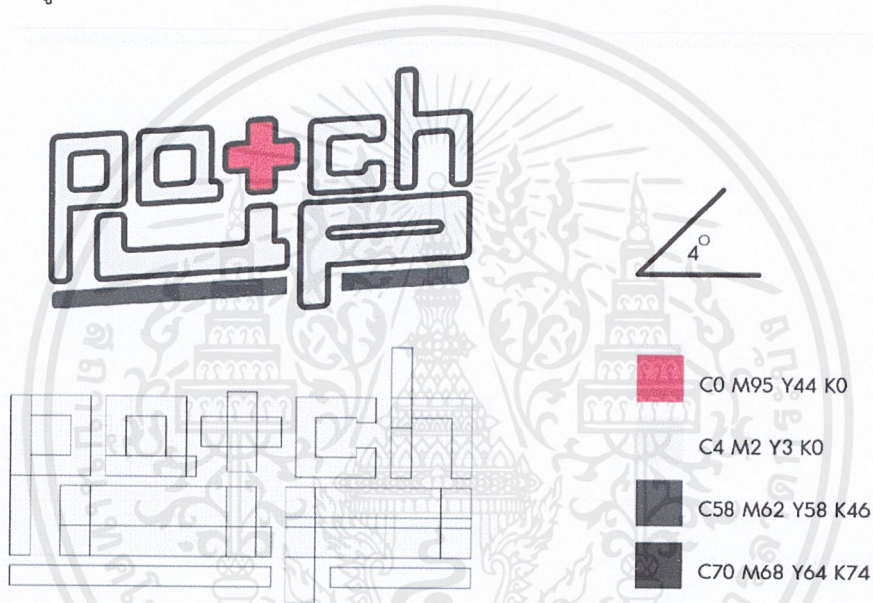


รูปที่ 6.1 องค์ประกอบของการ์ดเกม “แพทซ์อัฟ”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.1 การออกแบบโลโก้

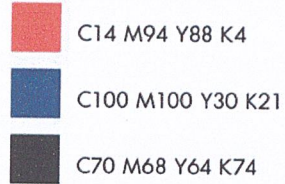
ต้องการออกแบบโลโก้ใหม่คำว่า Patch up ให้ตรงกับเกณฑ์การออกแบบที่ได้คาดหวังไว้ ผ่านการใช้องค์ประกอบต่างๆที่ได้ศึกษาและค้นคว้ามา จึงได้ไอเดียว่า ต้องการเปลี่ยนตัว “T” ในคำว่า “Patch” ให้กลายเป็นเครื่องหมายกาชาด ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ด้านการให้การรักษายาบาลที่เป็นที่รู้จักแพร่หลายที่สุด ให้อยู่ในโลโก้ตัวอักษรนี้ด้วย



รูปที่ 6.2 การใช้สีและตัวอักษรที่ให้ความรู้สึกถึงความเป็นโรงพยาบาล และการเอียงเล็กน้อยเพื่อให้ไม่ดูจริงจังเกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

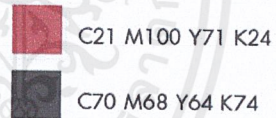
Patch
—up—



Patch
—up—

รูปที่ 6.3 การใช้สีและตัวอักษรที่ให้ความรู้สึกถึงความเป็นโรงพยาบาล ที่ดูจริงจังและมั่นคง

PatchUP



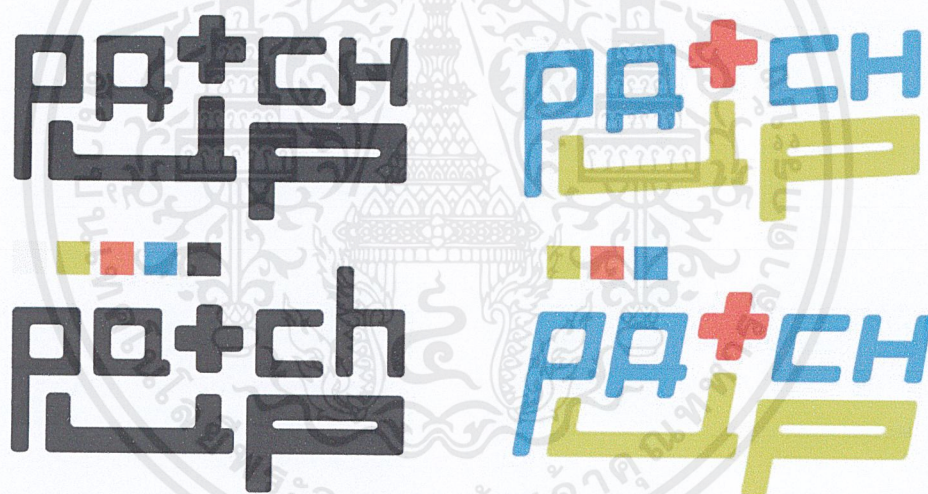
PatchUP

รูปที่ 6.4 การใช้ลายเส้นที่เรียบง่าย รวมกับเครื่องหมายกาชาดที่ดูจริงจัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.5 การนำตัวอักษรที่ไม่จริงจัง รวมเข้าด้วยกันด้วยผ้าพันแผล
และใช้พลาสติกแปะเป็นเครื่องหมายกาชาดแทนตัว "T"

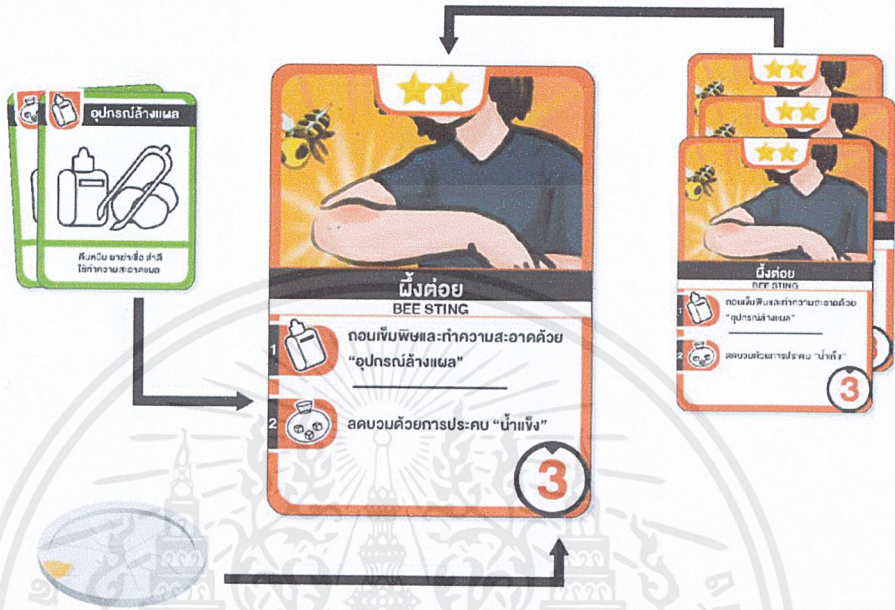


รูปที่ 6.6 การใช้สีสันทึบที่สดใส ที่เกี่ยวข้องกับการให้การรักษาที่มีความหมายเชิงบวกมาเกี่ยวข้องและการเอียง
เล็กน้อยให้ไม่ดูจริงจังเกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2 การออกแบบกราฟิกสำหรับอุปกรณ์ประกอบการเล่น

6.2.1 ลักษณะการ์ด การวางลักษณะโดยคร่าวๆของลักษณะการ์ด โดนอิงจากโลโก้ที่ยังไม่สามารถเลือกตัวสำเร็จ ณ ขณะนั้นได้



รูปที่ 6.7 อธิบายข้อมูลต่างๆของการ์ด



รูปที่ 6.8 สเกตซ์รูปแบบที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.9 สเกตซ์รูปแบบที่ 2



รูปที่ 6.10 สเกตซ์รูปแบบที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.11 การทดลองแก้ไขรูปแบบการ์ดอาการบาดเจ็บ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.14 การทดลองแก้ไขรูปแบบการ์ดอุปกรณ์รักษา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สเกตซ์ของการ์ตูนอาการบาดเจ็บต่างๆเมื่อได้แนวทางแล้ว จะมีภาพสองชุดคือ ขณะเผชิญ
สภาวะฉุกเฉิน และหลังได้รับการรักษา



รูปที่ 6.16 ภาพร่างอาการบาดเจ็บ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2.2 การ์ดอาการบาดเจ็บ

การเลือกแนวทางของงาน ขณะที่ยังไม่ได้แนวทางการออกแบบและให้ภาพประกอบที่ชัดเจน



รูปที่ 6.15 สเกตช์การ์ดอาการบาดเจ็บ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.17 ภาพร่างอาการบาดเจ็บ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การนำภาพประกอบมาวาด การจัดใส่ลงในการ์ด แสดงเป็นก่อนได้รับการปฐมพยาบาล และ
หลังได้รับการปฐมพยาบาล



รูปที่ 6.18 ชุดการ์ดอาการบาดเจ็บ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



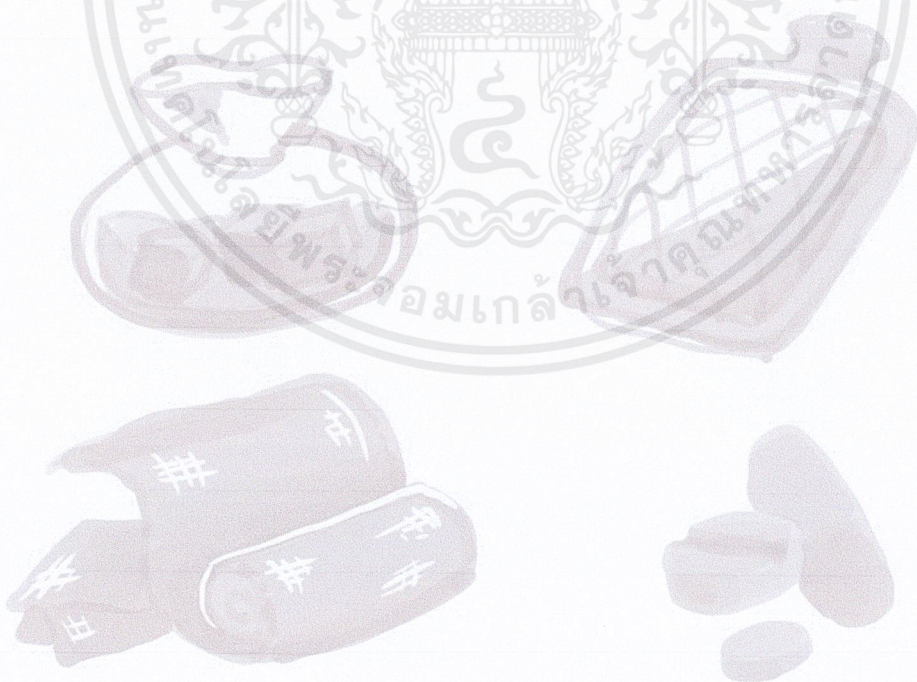
รูปที่ 6.19 ชุดการ์ดอาการบาดเจ็บ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.20 ชุดการ์ดอาการบาดเจ็บ 3

6.2.3 การ์ดอุปกรณ์รักษา



รูปที่ 6.21 สเตจซ์เพื่อหาแนวทาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

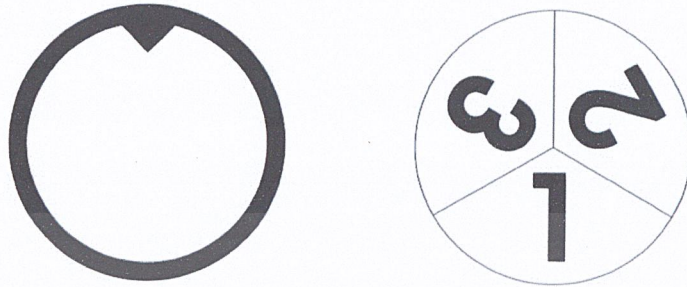


รูปที่ 6.22 การ์ดอุปกรณ์รักษาและหลังการคัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2.4 โทเคนเวลา

อุปกรณ์ประกอบการเล่นเพื่อแสดงเวลาซึ่งเป็นระบบของเกม

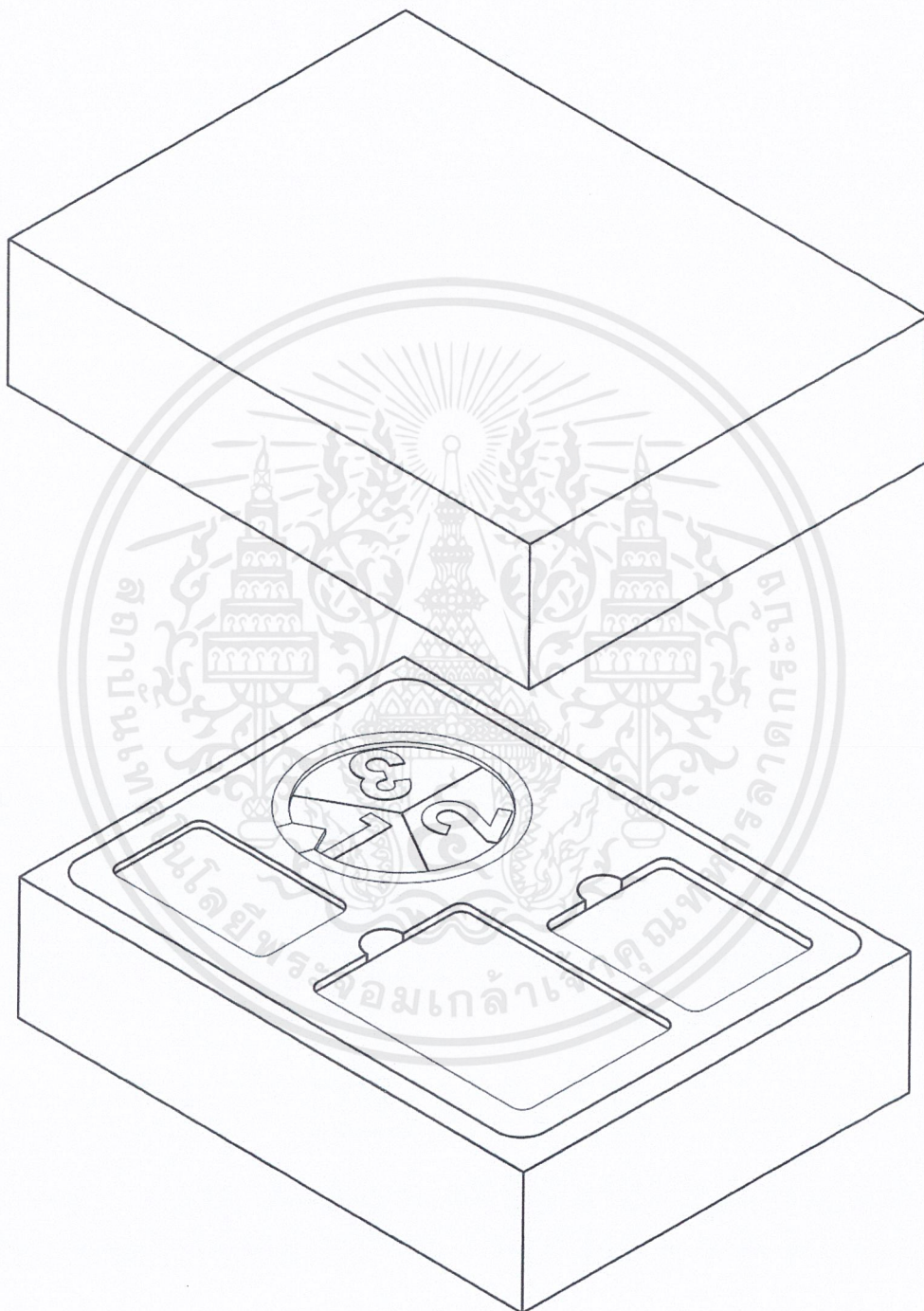


รูปที่ 6.23 อธิบายการใช้โทเคนเวลาเพื่อประกอบสัญลักษณ์ในการ์ด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

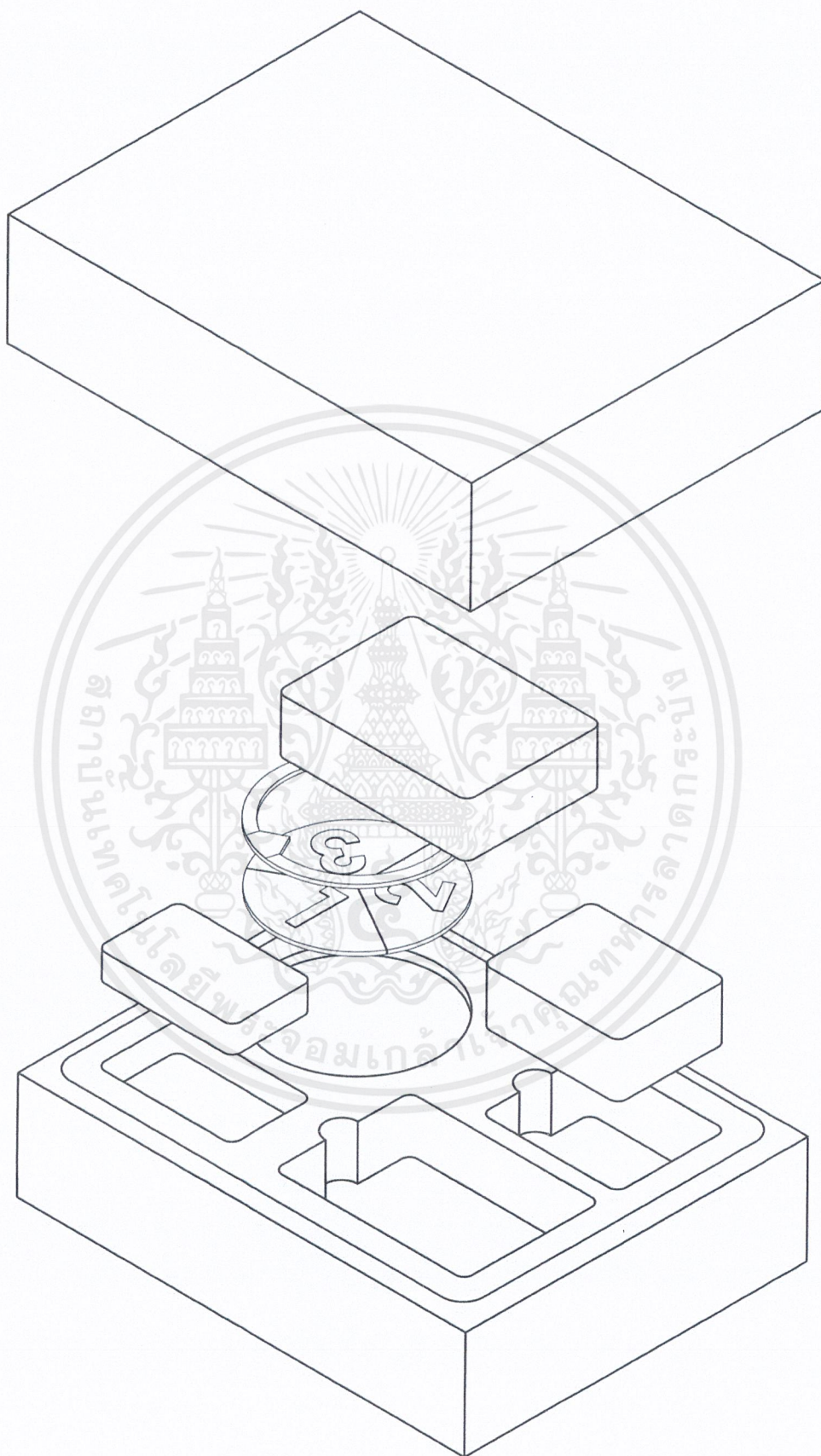
6.3 การออกแบบบรรจุภัณฑ์

6.3.1 การออกแบบกล่อง



รูปที่ 6.24 แผนภาพกล่องสำหรับบรรจุเกมขณะที่มีอุปกรณ์การเล่นใส่อยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.25 แผนภาพกล่องสำหรับบรรจุเกมขณะที่นำอุปกรณ์การเล่นออก

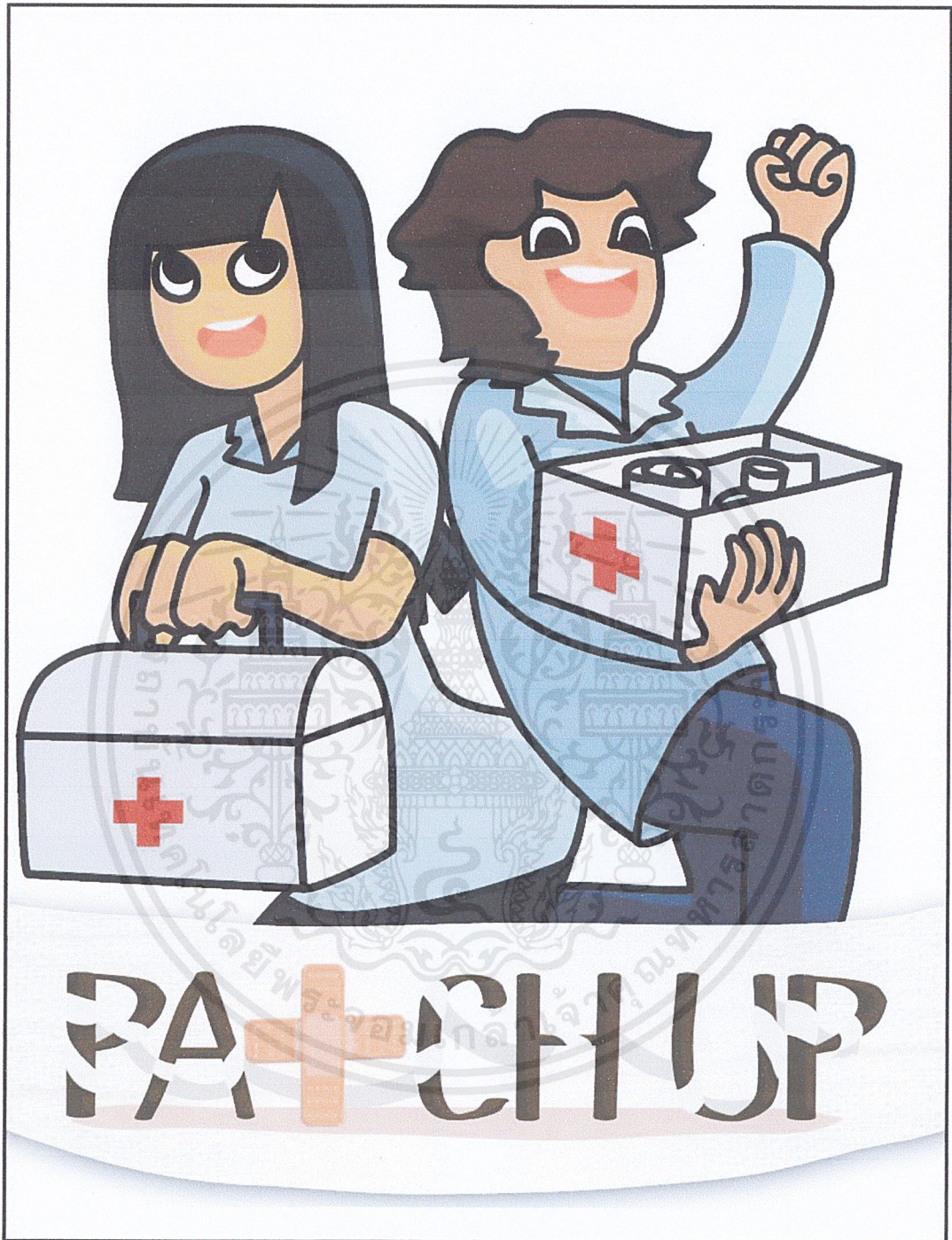
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.26 ภาพชิ้นส่วนประกอบสำหรับการทำเลเซอร์คัทเพื่อประกอบเป็นกล่องบรรจุภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3.2 การออกแบบกราฟิกสำหรับบรรจุภัณฑ์



รูปที่ 6.27 รูปหน้าประกอบหน้าปกกล่องบรรจุภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.28 กระดาษบุฝากล่องบรรจุภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.29 กระดาษบุตัวกล่องบรรจุภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

ผลงานการออกแบบ

ผลงานการออกแบบสุดท้ายที่ได้เลือกมาเพื่อใช้งานจริง ประกอบไปด้วยหัวข้อต่างๆ ดังนี้

7.1 ผลงานการออกแบบที่ได้จากการดำเนินโครงการฯ

7.2 การอภิปรายผลงานการออกแบบ

7.3 ปัญหาที่พบ และแนวทางแก้ไข

7.4 ข้อเสนอแนะ

7.1 ผลงานการออกแบบที่ได้จากการดำเนินโครงการฯ

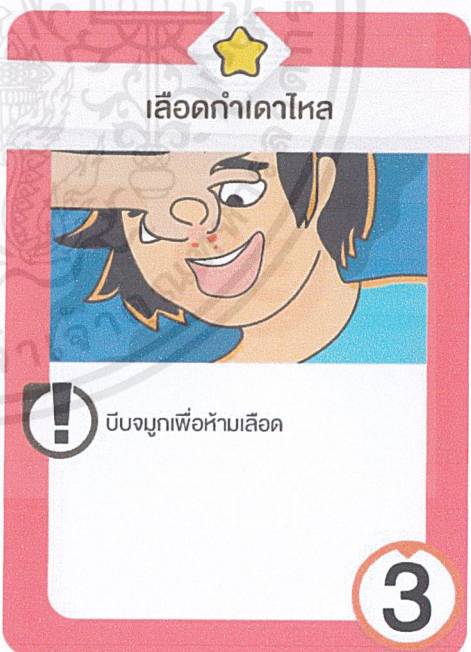
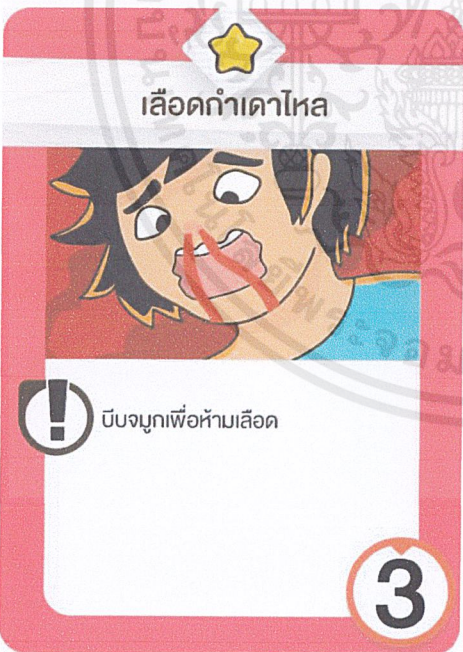
7.1.1 โลโก้



รูปที่ 7.1 โลโก้ที่ใช้งานจริงสำหรับการ์ดเกม “แพทซ์อัฟ”

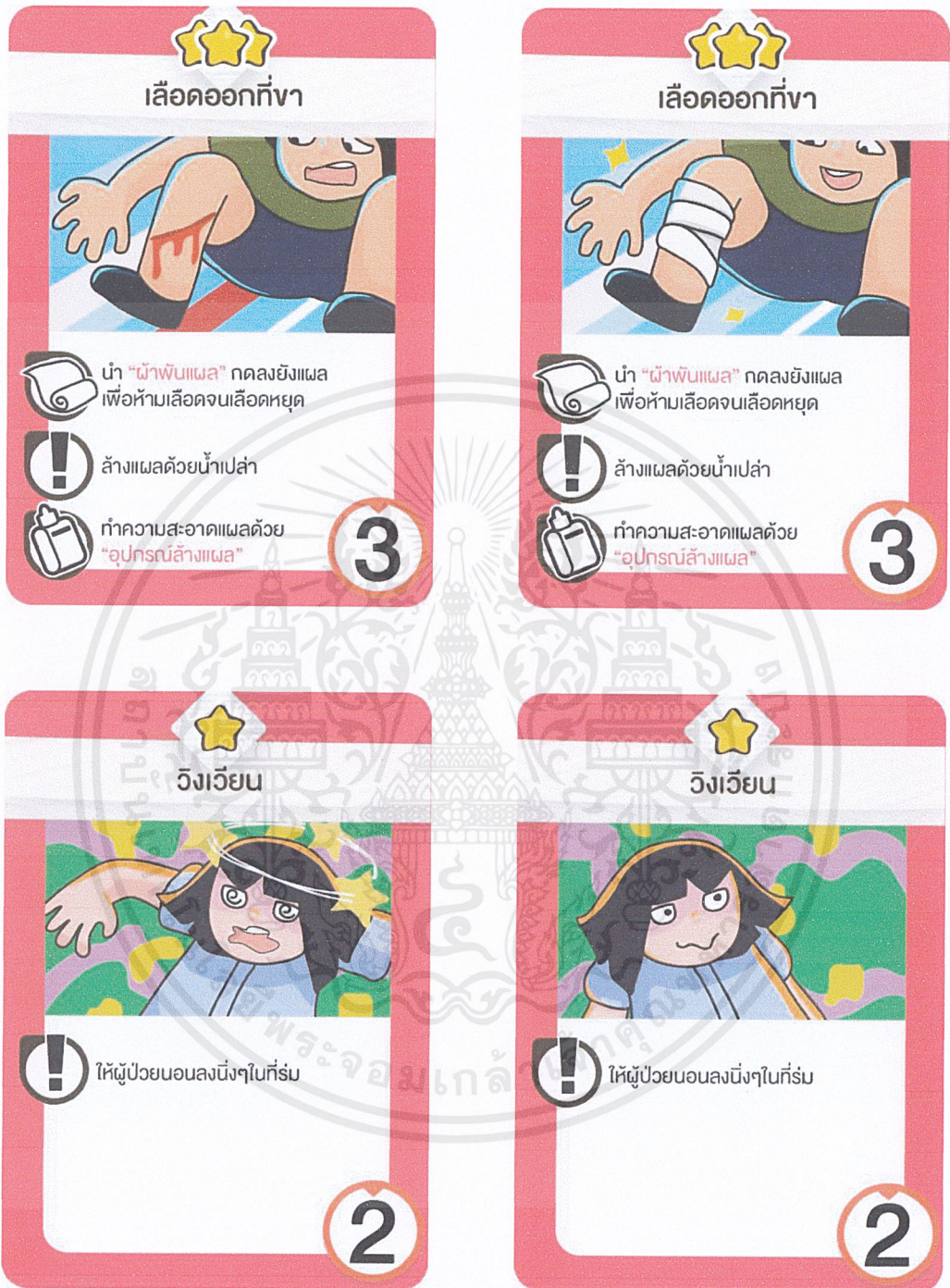
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.1.2 การ์ดอาการบาดเจ็บ



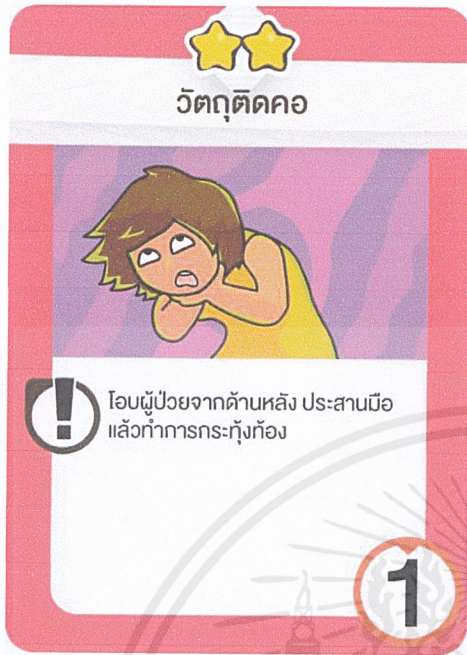
รูปที่ 7.3 ชุดการ์ดอาการบาดเจ็บ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



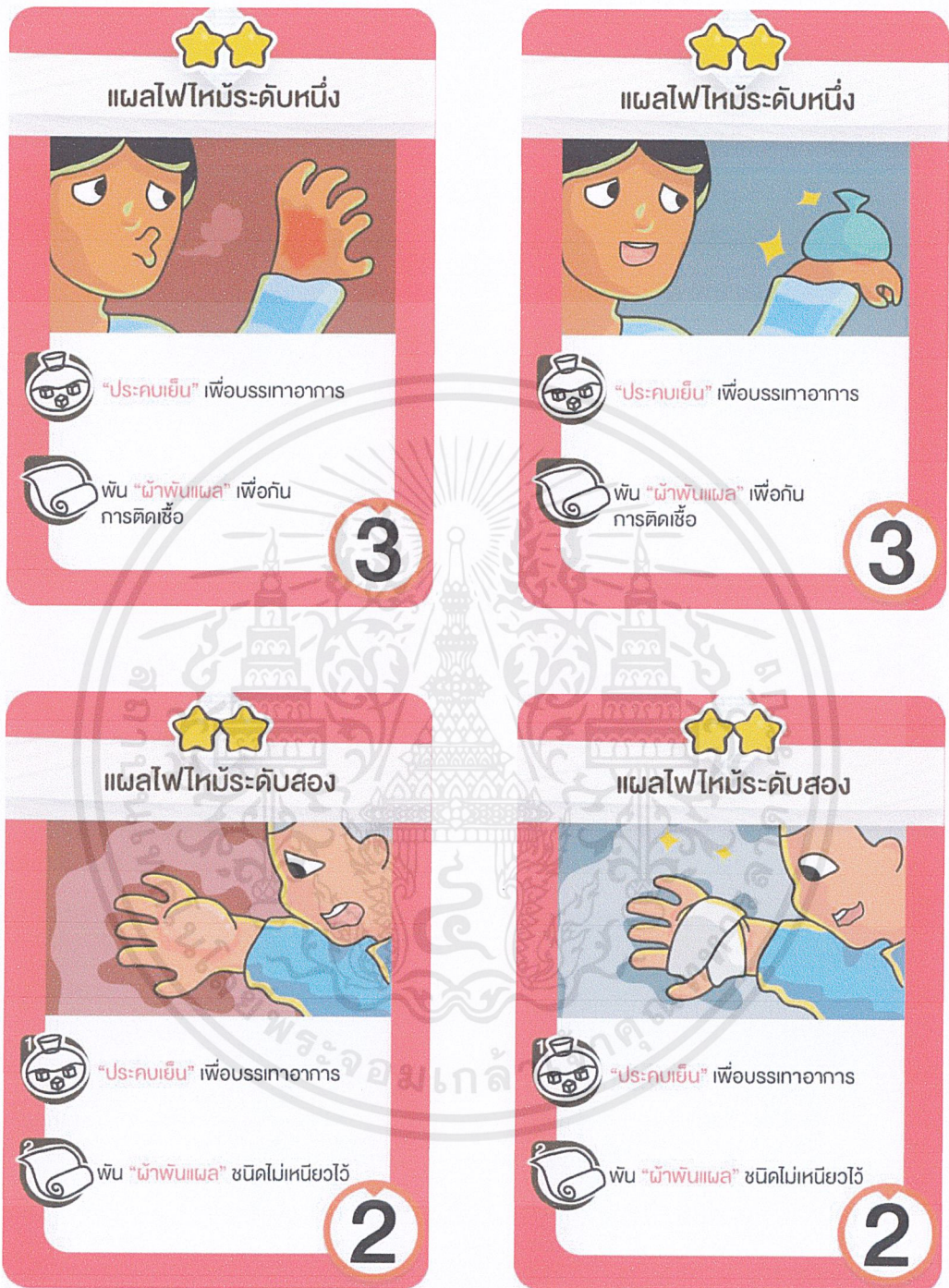
รูปที่ 7.4 ชุดการคัดอาการบาดเจ็บ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 7.5 ชุดการ์ดอาการบาดเจ็บ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 7.6 ชุดการปฐมพยาบาลเจ็บ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

☆☆

แผลไฟไหม้ระดับสาม



พัน "ผ้าพันแผล" ชนิดไม่เหนียวไว้
หลวมๆ แล้วรีบนำส่งแพทย์ให้ไวที่สุด

1

☆☆

แผลไฟไหม้ระดับสาม



พัน "ผ้าพันแผล" ชนิดไม่เหนียวไว้
หลวมๆ แล้วรีบนำส่งแพทย์ให้ไวที่สุด

1

☆☆

งาหัก



นำวัตถุที่บดอย่างหมอน หรือกองผ้า
มารองไว้ ก่อนพาเข้าพบแพทย์

1

☆☆

งาหัก



นำวัตถุที่บดอย่างหมอน หรือกองผ้า
มารองไว้ ก่อนพาเข้าพบแพทย์

1

รูปที่ 7.7 ชุดการ์ดอาการบาดเจ็บ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

★★

แขนหัก มีแผลเปิด



กดบริเวณแผลด้วย “ผ้าพันแผล” เพื่อห้ามเลือด โดยไม่ให้โดนกระดูก

หาวิสัญญยาตามด้วย “ผ้าพันแผล” แล้วรับน้ำส่งแพทย์

2

★★

แขนหัก มีแผลเปิด



กดบริเวณแผลด้วย “ผ้าพันแผล” เพื่อห้ามเลือด โดยไม่ให้โดนกระดูก

หาวิสัญญยาตามด้วย “ผ้าพันแผล” แล้วรับน้ำส่งแพทย์

2

★★

แขนหัก



หาวิสัญญยาตามด้วย “ผ้าพันแผล”

ลดบวมด้วยการ “ประคบเย็น” แล้วรับน้ำส่งแพทย์

3

★★

แขนหัก



หาวิสัญญยาตามด้วย “ผ้าพันแผล”

ลดบวมด้วยการ “ประคบเย็น” แล้วรับน้ำส่งแพทย์

3

รูปที่ 7.8 ชุดการ์ดอาการบาดเจ็บ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

☆☆

แผลจากสัตว์กัด



-  กดบริเวณแผลด้วย "ผ้าพันแผล" เพื่อห้ามเลือดจนหยุดไหล
-  ทำความสะอาดแผลป้องกันการติดเชื้อด้วย "อุปกรณ์ล้างแผล"
-  พัน "ผ้าพันแผล" เพื่อป้องกันการติดเชื้อ

3

☆☆

แผลจากสัตว์กัด



-  กดบริเวณแผลด้วย "ผ้าพันแผล" เพื่อห้ามเลือดจนหยุดไหล
-  ทำความสะอาดแผลป้องกันการติดเชื้อด้วย "อุปกรณ์ล้างแผล"
-  พัน "ผ้าพันแผล" เพื่อป้องกันการติดเชื้อ

3

☆☆

ผึ้งต่อย



-  ก่อนจับพิษและทำความสะอาดด้วย "อุปกรณ์ล้างแผล"
-  ลดบวมด้วยการ "ประคบเย็น"

3

☆☆

ผึ้งต่อย



-  ก่อนจับพิษและทำความสะอาดด้วย "อุปกรณ์ล้างแผล"
-  ลดบวมด้วยการ "ประคบเย็น"

3

รูปที่ 7.9 ชุดการ์ดอาการบาดเจ็บ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 7.10 ด้านหลังการ์ดอาการบาดเจ็บ

7.1.3 การ์ดอุปกรณ์รักษา



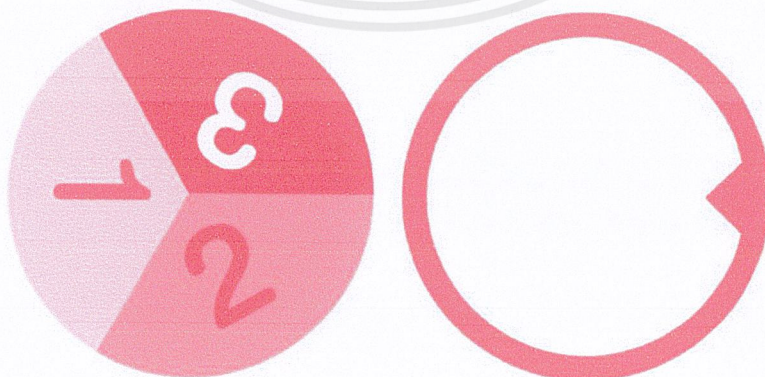
รูปที่ 7.11 การ์ดอุปกรณ์รักษาและหลังการ์ดอุปกรณ์รักษา 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 7.12 การ์ดอุปกรณ์รักษาและหลังการดอุปกรณ์รักษา 2

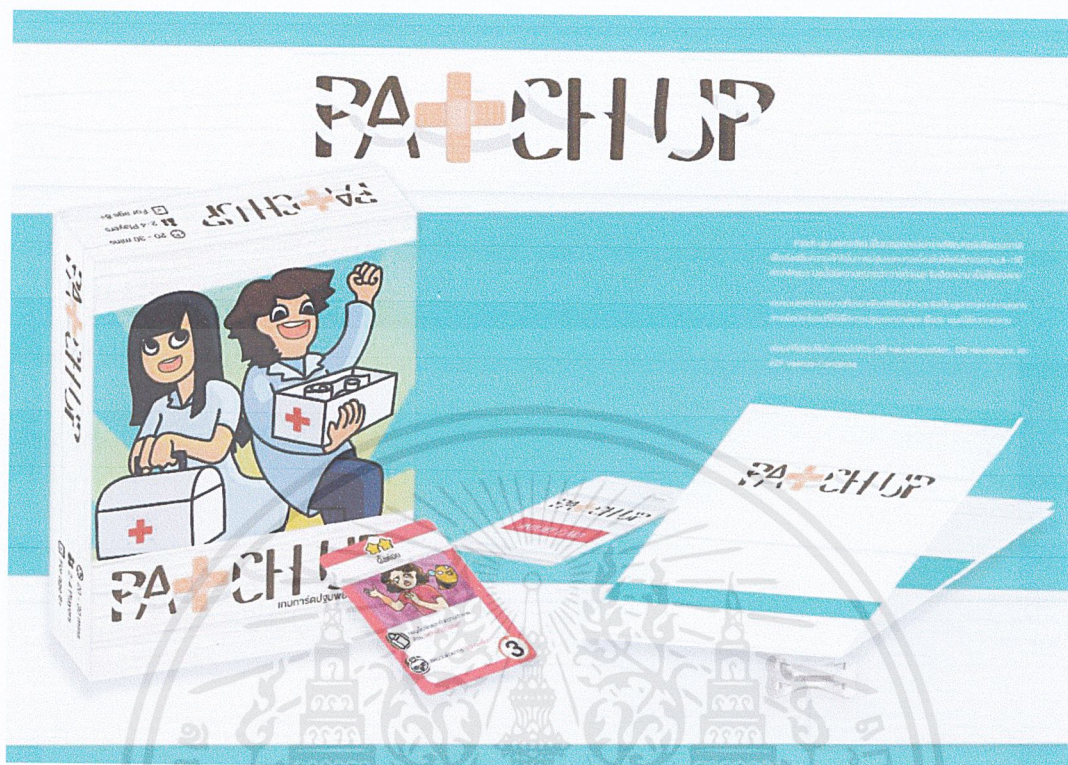
7.1.4 โทเคนเวลา



รูปที่ 7.13 รูปอุปกรณ์โทเคนเวลา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.1.5 ภาพรวมของงาน



รูปที่ 7.14 ภาพรวมของงาน

7.2 การอภิปรายผลงานการออกแบบ

จากการศึกษาการออกแบบกราฟิกเพื่อจัดทำการ์ดเกม ในการออกแบบการ์ดเกมนั้น สิ่งที่เป็นตัวกำหนดโครงสร้างของการออกแบบทั้งหมดถูกอ้างอิงมาจากการออกแบบระบบ การออกแบบระบบที่ดีช่วยให้การพยายามสื่อสาร ประสบการณ์ที่ต้องการให้ผู้เล่นได้รับ สามารถเข้าถึงเป้าหมาย ที่ต้องการได้ชัดเจนขึ้น ผ่านการออกแบบกราฟิก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.3 ปัญหาที่พบ และแนวทางแก้ไข

7.3.1 ไม่สามารถคิดระบบที่ดีได้เพียงพอ ละไม่มีความชัดเจนในระบบของตัวเกม ทำให้การออกแบบซึ่งจำเป็นต้องอิงตามระบบของเกม เกิดความไม่ชัดเจน และดำเนินการต่อได้ยาก จึงควรวางและทดสอบระบบให้ดีกว่าก่อนเริ่มออกแบบทั้งหมด เพื่อที่จะไม่เกิดปัญหาในภายหลัง

7.3.2 ขาดความเข้าใจในกระบวนการจัดทำที่ถูกต้อง ไม่ทราบถึงกรรมวิธีในการพิมพ์ที่เหมาะสมต่อการจัดพิมพ์การ์ด และการผลิตกล่องบรรจุภัณฑ์ จึงทำให้เกิดข้อผิดพลาด ควรที่จะทำชิ้นงานให้เสร็จเร็วขึ้นกว่านี้ และทดสอบพิมพ์ก่อนล่วงหน้าเป็นเวลานาน เพื่อที่จะได้ทราบถึงข้อผิดพลาดก่อนถึงกำหนดการณ้ส่งจริง

7.4 ข้อเสนอแนะ

หากสนใจการทำศิลปนิพนธ์ที่เกี่ยวข้องกับการ์ดเกม หรือเกมกระดาน ควรเป็นผู้ที่มีความสนใจในด้านนี้อยู่ก่อนแล้ว และควรมีประสบการณ์การเล่นเกมที่หลากหลาย เพื่อที่จะได้ทราบ และมีจินตนาการที่กว้างขวางขึ้น เพื่อลดเวลาในการพยายามทำความเข้าใจ และคิดค้นระบบใหม่ของตนเอง และในขณะเดียวกัน ก็ช่วยลดความไม่แน่นอนในการออกแบบ รวมถึงปัญหาโดยรวมทั้งหมด

บรรณานุกรม

ภาษาอังกฤษ

สืบค้นจาก https://en.wikipedia.org/wiki/First_aid

สืบค้นจาก https://en.wikipedia.org/wiki/Card_game

สืบค้นจาก <https://boardgamegeek.com/>

สืบค้นจาก https://en.wikipedia.org/wiki/Graphic_design

สืบค้นจาก <https://en.wikipedia.org/wiki/Typography>

สืบค้นจาก <http://www.webmd.com/first-aid>

ประวัติผู้เขียน

นาย ต้นธาร์ รุ่งวงศ์ เกิดปีพ.ศ.2537 จบการศึกษาชั้นประถมและมัธยมจาก โรงเรียน
 สารสาสน์วิเทศร่มเกล้า ในสายศิลป์-คำนวณ ปัจจุบันศึกษาในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต ใน
 สาขาวิชานิตยศิลป์ ภาควิชานิตยศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ของ สถาบันเทคโนโลยีพระจอม
 เกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้