

การออกแบบเว็บไซต์เพื่อแนะแนวการศึกษาต่อ
ในสถาบันอุดมศึกษาทางด้านศิลปะ

WEBSITE DESIGN FOR UNDERGRADUATE STUDY IN ART COURSE



นางสาวมัทรี ฉัตรแก้วรวงศ์

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศิลป์ ภาควิชานิเทศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบเว็บไซต์เพื่อแนะแนวการศึกษาต่อในสถาบันอุดมศึกษาทางด้านศิลปะ
WEBSITE DESIGN FOR UNDERGRADUATE STUDY IN ART COURSE



นางสาวมัทรี ฉัตรแก้วรวงศ์
MISS MATSEE CHATKAEWWORAWONG

ภาควิชาศิลปะ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... *Amul* วันที่ 13 มิ.ย. 2560
(อาจารย์วรพล ยวงเงิน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ไม่อาจสำเร็จลุล่วงถ้าหากไม่มีบุคคลจากหลายฝ่ายที่คอยให้กำลังใจ และคอยเป็นที่ปรึกษาเรื่อยมา ตลอดระยะเวลาในการทำศิลปนิพนธ์

ขอขอบคุณบิดา - มารดา ที่คอยให้กำลังใจและสนับสนุนข้าพเจ้า

ขอขอบคุณเพื่อนๆและโปรแกรมเมอร์และรุ่นพี่ทุกชั้นปี ที่คอยช่วยเหลือเมื่อเกิดปัญหา และเป็นทีที่ปรึกษาด้านโปรแกรม ด้านการออกแบบ และการการปรับปรุงข้อมูล และอื่นๆอีกหลายด้าน

ขอขอบคุณอาจารย์ทุกท่าน ที่อดทนและช่วยเหลือ งานสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบคุณสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่มอบโอกาสทางการศึกษา และประสบการณ์ที่มีค่า ตลอดระยะเวลาสี่ปีที่ผ่านมา



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	ง
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	1
1.4 ขั้นตอนและวิธีดำเนินงาน.....	1
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
2 ข้อมูลทางการศึกษาต่อทางด้านศิลปะ.....	3
2.1 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	3
2.1.1 หลักสูตร.....	3
2.1.2 สถาบันอุดมศึกษา.....	3
2.2 หลักสูตรด้านศิลปะที่เปิด.....	3
2.2.1 หลักสูตรภาพยนตร์.....	3
2.2.2 หลักสูตรภาพถ่าย.....	3
2.2.3 หลักสูตรนิเทศศิลป์.....	4
2.2.4 หลักสูตรจิตรศิลป์.....	4
2.2.5 หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตร์.....	4
2.2.6 หลักสูตรโปรดักส์.....	5
2.2.7 หลักสูตรแอนิเมชัน.....	5
2.2.8 หลักสูตรแฟชั่น.....	6
2.3 การเตรียมตัวเพื่อสอบเข้า.....	6
2.3.1 Onet.....	6
2.3.2 Gat/Pat.....	6
2.3.3 สอบตรง.....	6
2.4 การตีศิลปะเพื่อเตรียมตัวสอบการออกแบบ.....	7
2.4.1 แนวข้อสอบสถาปัตยกรรมศาสตร์.....	7

ค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่	หน้า
2.4.2 แนวข้อสอบภาพยนตร์	7
2.4.3 แนวข้อสอบถ่ายภาพ หลักสูตรนิตศศิลป์	7
2.4.4 แนวข้อสอบการออกแบบนิตศศิลป์	7
2.4.5 แนวข้อสอบจิตรกรรม	7
2.4.6 แนวข้อสอบการออกแบบโปรดักส์	7
2.4.7 แนวข้อสอบแอนิเมชันรแอนิเมชัน	7
2.4.8 แนวข้อสอบแพชั่น	7
3 ข้อมูลทางการออกแบบเว็บไซต์.....	8
3.1 การออกแบบเว็บไซต์.....	8
3.1.1 ขั้นตอนที่ 1 กำหนดโครงสร้างของเว็บไซต์	8
3.1.2 ขั้นตอนที่ 2 กำหนดการเชื่อมโยงระหว่างเว็บเพจ	8
3.1.3 ขั้นตอนที่ 3 การออกแบบเว็บเพจแต่ละหน้า	9
3.1.4 ขั้นตอนที่ 4 การสร้างเว็บเพจแต่ละหน้า	9
3.1.5 ขั้นตอนที่ 5 การลงทะเบียนของพื้นที่เว็บไซต์	9
3.1.6 ขั้นตอนที่ 6 การอัปโหลดเว็บไซต์	10
3.2 รูปแบบโครงสร้างเว็บไซต์.....	11
3.2.1 โครงสร้างเว็บไซต์แบบเรียงตามลำดับ	11
3.2.2 โครงสร้างเว็บไซต์แบบลำดับขั้น	11
3.2.3 โครงสร้างเว็บไซต์แบบตาราง	12
3.2.4 โครงสร้างเว็บไซต์แบบแมงมุม	13
3.3 หลักในการสร้างเว็บเพจ.....	13
3.3.1 การวางแผน	13
3.3.2 การเตรียมการ	14
3.3.3 การจัดทำ	14
3.3.4 การทดสอบและการแก้ไข	14
3.3.5 การนำเว็บเพจต่างๆมารวบรวมเป็นเว็บไซต์.....	14
4 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูล.....	15
4.1 การสรุปข้อมูลที่มีในเว็บไซต์.....	15
4.2 กระบวนการคิดคอนเซ็ป.....	16
4.3 กระบวนการใช้สี.....	17
4.4 การวิเคราะห์และสรุปแนวทางการออกแบบโลโก้.....	20
4.5 การวิเคราะห์และสรุปการออกแบบหน้าเว็บไซต์	22

บทที่	หน้า
4.6 การวิเคราะห์และสรุปการออกแบบการออกแบบตัวละคร.....	24
4.7 การวิเคราะห์และสรุปเนื้อหาใน Quiz.....	25
5 การพัฒนางาน	30
5.1 สเก็ทโลโก้.....	30
3.2 Wireframe ของเว็บไซต์.....	31
3.3 กระบวนการออกแบบหน้าเว็บเพจ.....	32
3.4 การออกแบบตัวละคร.....	33
6 ผลงานการออกแบบ.....	35
6.1 โลโก้.....	35
6.2 ผลงานเว็บไซต์.....	36
7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	48
บรรณานุกรม.....	49
ประวัติผู้วิจัย.....	50

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
3.1	ภาพ Site Map.....	8
3.2	ภาพกำหนดการเชื่อมโยงระหว่างเว็บเพจ	8
3.3	ภาพเลย์เอาท์.....	9
3.4	ภาพภาษา HTML.....	9
3.5	ภาพ Web Hosting.....	10
3.6	ภาพโปรแกรมสำหรับอัปโหลด	10
3.7	ภาพโครงสร้างเว็บไซต์แบบเรียงลำดับ	11
3.8	ภาพโครงสร้างเว็บไซต์แบบลำดับชั้น	12
3.9	ภาพโครงสร้างเว็บไซต์แบบตาราง.....	12
3.10	ภาพโครงสร้างเว็บไซต์แบบแมงมุม	13
4.1	ภาพ Flowchart ของเว็บไซต์.....	15
4.2	ภาพคอนเซ็ปต์เรือกระดาน	16
4.3	ภาพคอนเซ็ปต์โรงเรียน	17
4.4	ภาพธีมสี	18
4.5	ภาพคู่มือตรงข้าม	19
4.6	ภาพตราโรงเรียนราชวินิต มัธยม.....	20
4.7	ภาพตราโรงเรียนอัสสัมชัญ.....	20
4.8	ภาพตราโรงเรียนชุมชนกุดหมากไฟ	21
4.9	ภาพการออกแบบหน้าเว็บโดยใช้ภาพถ่าย+ภาพประกอบ	22
4.10	ภาพการออกแบบหน้าเว็บโดยใช้ภาพการ์ตูนกราฟฟิก.....	23
4.11	ภาพวาดการ์ตูนแบบกึ่งสมจริง.....	24
4.12	ภาพวาดการ์ตูนแบบญี่ปุ่น.....	24
5.1	ภาพสเก็ตโลโก้ (1).....	30
5.2	ภาพสเก็ตโลโก้ (2).....	30
5.3	ภาพสเก็ตโลโก้ (3).....	31
5.4	ภาพ Wireframe ของเว็บไซต์.....	31
5.5	ภาพกระบวนการออกแบบหน้าเว็บเพจ.....	32
5.6	ภาพการออกแบบตัวละคร.....	33
6.1	ภาพโลโก้	35
6.2	ภาพผลงานเว็บไซต์ (1).....	36
6.3	ภาพผลงานเว็บไซต์ (2).....	37
6.4	ภาพผลงานเว็บไซต์ (3).....	38
6.5	ภาพผลงานเว็บไซต์ (4).....	39

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.6	ภาพผลงานเว็บไซต์ (5).....	40
6.7	ภาพผลงานเว็บไซต์ (6).....	41
6.8	ภาพผลงานเว็บไซต์ (7).....	42
6.9	ภาพผลงานเว็บไซต์ (8).....	43
6.10	ภาพผลงานเว็บไซต์ (9).....	44
6.11	ภาพผลงานเว็บไซต์ (10).....	45
6.12	ภาพผลงานเว็บไซต์ (11).....	46
6.13	ภาพผลงานเว็บไซต์ (12).....	46
6.14	ภาพผลงานเว็บไซต์ (13).....	47



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ประเทศไทยไม่ให้ความสำคัญต่ออาชีพทางด้านศิลปะ“ โครงการนี้เกิดจากข้อเท็จจริงที่ว่า ซึ่งก็เป็นผลกระทบมาจากการขาดความรู้และความเข้าใจของอาชีพเหล่านี้ จึงทำให้เด็ก ”เท่าที่ควร มัธยมศึกษาตอนปลายที่มีความต้องการที่จะสอบเข้ารับการศึกษาในด้านศิลปะและการออกแบบไม่ ว่าจริงๆแล้วตนเองนั้นเหมาะสม ”ไม่รู้ตัวเอง“ ได้การสนับสนุนไปด้วย สิ่งเหล่านั้นส่งผลกระทบต่อเด็ก กับอาชีพด้านใดในสายศิลปะและต้องปฏิบัติตัวอย่างไรให้ตัวเองได้เข้ารับเลือกศึกษาในสถาบันต่างๆที่มีเปิดสอนทางด้านนี้จากปัญหาดังกล่าวข้างต้น ทำให้ชาวเจ้าอยากออกแบบเว็บไซต์ที่รวบรวมข้อมูล และแบบทดสอบความเหมาะสมต่ออาชีพ ที่เด็กสายศิลปะควรจะต้องรู้ทั้งหมด มาไว้ที่เดียวกัน เพื่อความง่ายต่อการค้นคว้าข้อมูล และฝึกฝนตนเองต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 เพื่อศึกษาการออกแบบ UI ของเว็บไซต์ ที่สามารถจำแนกข้อมูลจำนวนมากให้มีระเบียบแต่ก็ยังคงดึงดูดสายของวัยรุ่น

1.2.2 เพื่อศึกษาการทำภาพประกอบให้เข้ากับการออกแบบกราฟฟิก

1.2.3 เพื่ออำนวยความสะดวกในการค้นคว้าหาข้อมูลของนักเรียน

1.3 ขอบเขตโครงการ

1.3.1 Website

1.3.2 Quiz Game บนเว็บไซต์

1.4 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน

1.4.1 ในช่วงแรกของการทำงานนั้นจะเป็นการหาข้อมูลของสถาบันทั้งหมดในประเทศไทยว่ามีที่ไหนเปิดสอนบ้าง ด้วยการรวบรวมรายชื่อที่มีทั้งหมดในประเทศไทย และเปิดเว็บไซต์หาหลักสูตรที่มีของสถาบันไล่ไปที่ละสถาบันจนครบ

1.4.2 หลังจากได้ข้อมูลส่วนของสถาบันมาแล้ว จึงได้ไปพูดคุยสอบถามกับผู้เรียนจบไป ประกอบอาชีพด้านการออกแบบและศิลปะ และถามว่าควรจะมีนิสัยอย่างไรถึงควรประกอบอาชีพ เหล่านั้น เพื่อนำข้อมูลไปใช้ในส่วนของแบบสอบถาม

1.4.3 หลังจากที่ได้ข้อมูลหลักสองส่วนมาครบแล้วก็ทำการวิเคราะห์เพื่อทำการออกแบบ

1.4.4 ขั้นตอนต่อมาเป็นการจำแนกข้อมูลและทำแผนผังของเว็บไซต์ และการวางสคริปต์ของ Quiz game

1.4.5 ดำเนินการออกแบบ

1.4.6 ทดสอบผลงานออกแบบ

1.4.7 สรุปผล เก็บข้อมูล พัฒนาและปรับปรุง

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ทำให้เด็กมัธยมที่มีความต้องการจะเข้าเรียนต่อในสถาบันอุดมศึกษาในด้านศิลปะและการออกแบบ สามารถค้นคว้าหาข้อมูลของสถาบันที่อยากสอบเข้า อาชีพที่ต้องการจะเป็น ได้ง่ายยิ่งขึ้น และหากเป็นเด็กที่ยังไม่ทราบว่าตัวเองจะเข้าสายอาชีพทางไหนดี ก็สามารถเปิดเล่นเกมส่ายใจเพื่อทดสอบความเหมาะสมได้

บทที่ 2

ข้อมูลทางการศึกษาต่อทางด้านศิลปะ

2.1 นิยามศัพท์เฉพาะ

2.1.1 หลักสูตร

หมายถึง กลุ่มรายวิชาที่บังคับสำหรับการจบการศึกษาหรือเพื่อรับใบประกาศนียบัตรในสาขาวิชาต่างๆ

2.1.2 สถาบันอุดมศึกษา

หมายถึงสถาบันที่เปิดในการเรียนการสอนระดับสูงสุด เป็นขั้นต่อมาจากมัธยมศึกษา

2.2 หลักสูตรด้านศิลปะที่เปิด

การหาข้อมูลหลักสูตรที่มีทั้งหมดนั้น เจ้าของผลงานได้จำแนกออกมาเป็น 8 กลุ่มสายอาชีพหลักๆจากข้อมูลที่ได้ ด้วยความที่ว่ามีมหาวิทยาลัยแต่ละที่มีการเรียนการสอนแตกต่างกัน ตลอดจนชื่อเรียกหลักสูตร-คณะ แตกต่างกันไปหลายมหาลัย ซึ่งอาจจะทำให้นักเรียนสับสนได้จำแนกตามกลุ่มตามนี้

2.2.1 หลักสูตรภาพยนตร์ที่เปิดสอนมีดังนี้

- คณะวิจิตรศิลป์ สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ แขนงวิชาภาพยนตร์ มหาวิทยาลัย

ขอนแก่น

- ศิลปศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการผลิตภาพยนตร์ วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัย

มหิดล

2.2.2 หลักสูตรภาพถ่ายที่เปิดสอนมีดังนี้

- คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาภาพถ่าย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- คณะวิจิตรศิลป์ สาขาวิชาการถ่ายภาพ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ แขนงวิชาภาพถ่าย

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

- คณะศิลปะและการออกแบบ สาขาวิชาศิลปะ มหาวิทยาลัยรังสิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3 หลักสูตรนิเทศศิลป์ที่เปิดสอนมีดังนี้

- คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ การออกแบบนิเทศศิลป์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- คณะวิจิตรศิลป์ สาขาวิชาการออกแบบ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- คณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์(หลักสูตรนานาชาติ) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
- คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ แขนงวิชาออกแบบกราฟิก มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- ศิลปศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยมหิดล
- คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชานวัตกรรมกรรมการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต
- คณะมัณฑนศิลป์ สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

2.2.4 หลักสูตรวิจิตรศิลป์ที่เปิดสอนมีดังนี้

- คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาจิตรกรรม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- คณะวิจิตรศิลป์ สาขาวิชาจิตรกรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาทัศนศิลป์ กลุ่มวิชาเอกจิตรกรรม มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาศิลปะจินตทัศน์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ สาขาวิชาทัศนศิลป์ วิชาเอกจิตรกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร หลักสูตรการศึกษา 5 ปี
- คณะศิลปะจิตร สาขาวิชาจิตรกรรม สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

2.2.5 หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตร์ที่เปิดสอนมีดังนี้

- คณะศิลปะจิตร สาขาวิชาจิตรกรรม สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
- คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาสถาปัตยกรรม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์ (หลักสูตร 5 ปี) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์ (หลักสูตร 5 ปี) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
- คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ สาขาวิชาสถาปัตยกรรม (หลักสูตรนานาชาติ) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
- คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ สาขาวิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
- คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และผังเมือง สาขาวิชาสถาปัตยกรรมภายใน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และผังเมือง สาขาวิชาการผังเมือง มหาวิทยาลัย
ธรรมศาสตร์
- คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และผังเมือง สาขาวิชาภูมิสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และผังเมือง สาขาวิชาการออกแบบพัฒนาชุมชนเมือง
(หลักสูตรนานาชาติ) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต
- คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาสถาปัตยกรรมไทย มหาวิทยาลัยศิลปากร

2.2.6 หลักสูตรโปรตักส์ที่เปิดสอนมีดังนี้

- คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ สาขาวิชาการออกแบบอุตสาหกรรม
(หลักสูตรนานาชาติ) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
- คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ สาขาวิชาออกแบบเซรามิกส์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
- คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ สาขาวิชาศิลปประยุกต์และการออกแบบ
ผลิตภัณฑ์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
- คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาออกแบบบนเทคนิคศิลป์ แขนงวิชาออกแบบนิทรรศการ
และบรรจุภัณฑ์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- คณะศิลปะและการออกแบบ สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ มหาวิทยาลัยรังสิต
- คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- คณะมัณฑนศิลป์ สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

2.2.7 หลักสูตรแอนิเมชันที่เปิดสอนมีดังนี้

- วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี สาขาวิชาแอนิเมชัน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สาขาวิชามีเดียอาร์ต กลุ่มวิชาเอกแอนิเมชัน
และวิชวลเอฟเฟกต์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
- คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สาขาวิชามีเดียอาร์ต กลุ่มวิชาเอกการ
ออกแบบกราฟฟิก มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
- คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการ
ออกแบบ วิชาเอกการออกแบบแอนิเมชัน มหาวิทยาลัยศิลปากร
- คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการ
ออกแบบ วิชาเอกการออกแบบเกม มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการผลิตแอนิเมชัน สถาบันกนกนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.8 หลักสูตรแพชชั่นที่เปิดสอนมีดังนี้

- คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาการออกแบบสิ่งทอ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาศิลปะการออกแบบทัศนศิลป์ มหาวิทยาลัย
ธรรมศาสตร์
- คณะศิลปะและการออกแบบ สาขาวิชาแฟชั่นดีไซน์ มหาวิทยาลัยรังสิต
- คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาการออกแบบแฟชั่น มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาการออกแบบเครื่องประดับ มหาวิทยาลัยศรีนครินทร
วิโรฒ
- คณะมัณฑนศิลป์ สาขาวิชาการออกแบบเครื่องประดับ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- คณะมัณฑนศิลป์ สาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย มหาวิทยาลัยศิลปากร

2.3 การเตรียมตัวเพื่อสอบเข้า

ในการเตรียมตัวเพื่อสอบเข้านั้น นักเรียนควรศึกษาวิธีการรับสมัครของมหาวิทยาลัยต่างๆ โดยการสอบหลักๆจะประกอบไปด้วย

2.3.1 Onet หรือย่อมาจากภาษาอังกฤษ Ordinary National Education Test คือ การทดสอบทางการศึกษาในระดับชาติขั้นพื้นฐาน

2.3.2 Gat/Pat การสอบวัดความถนัด โดยแบ่งเป็น

- Gat (General Aptitude Test) หรือข้อสอบความถนัดทั่วไป แบ่งออกเป็นสองส่วนเท่าๆกันคือ Gat เชื่อมโยง วัดความสามารถในการอ่าน, คิด, วิเคราะห์ คะแนนเต็ม 150 คะแนน และ Gat ภาษาอังกฤษ วัดความถนัดด้านภาษาอังกฤษ คะแนนเต็ม 150 คะแนน
- Pat (Professional Aptitude Test) ความถนัดทางด้านวิชาชีพและวิชาการ โดยแบ่งสอบเป็น 7 วิชาความถนัด

PAT1 ความถนัดทางคณิตศาสตร์

PAT2 ความถนัดทางวิทยาศาสตร์

PAT3 ความถนัดทางวิศวกรรมศาสตร์

PAT4 ความถนัดทางสถาปัตยกรรมศาสตร์

PAT5 ความถนัดทางวิชาชีพครู

PAT6 ความถนัดทางศิลปกรรมศาสตร์

PAT7 ความถนัดทางภาษาต่างประเทศ

2.3.3 สอบตรง คือระบบที่ผู้สมัครหรือนักเรียนจะต้องสมัคร เพื่อเข้าศึกษาต่อกับมหาวิทยาลัยที่ต้องการสอบเข้าโดยตรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 การคิดศิลปะเพื่อเตรียมตัวสอบการออกแบบ

เนื่องจากโรงเรียนส่วนใหญ่ไม่ได้มีการเตรียมความพร้อมให้เด็กนักเรียนที่จะสอบในสายศิลปะโดยตรง ทำให้เด็กนักเรียนต้องพึ่งการติวจากสถาบันด้านนอก ข้าพเจ้าจึงได้รวบรวมแนวทางสำหรับการติวเพื่อสอบเข้าในแต่ละสายวิชาว่ามีอะไรบ้าง

2.4.1 แนวข้อสอบสถาปัตยกรรมศาสตร์

จะเน้นการวาดเปอร์สเปกทีฟเป็นหลัก ควรมีความรู้ทางด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ และที่สำคัญ จะต้องสอบความถนัดทางสถาปัตยกรรมศาสตร์หรือ Pat 4

2.4.2 แนวข้อสอบภาพยนตร์

ควรหัดวาดสตอรี่บอร์ดเพื่อฝึกทักษะ Story Telling ศึกษาข้อมูลข่าวสารในวงการภาพยนตร์

2.4.3 แนวข้อสอบการถ่ายภาพ

ศึกษาด้านองค์ประกอบศิลป์ เพราะเป็นสิ่งสำคัญในการถ่ายภาพ ควรมีพื้นฐานการถ่ายภาพ เช่นความรู้เรื่องอุปกรณ์ถ่ายภาพ

2.4.4 แนวข้อสอบการออกแบบนิเทศศิลป์

เรียนวิชาวาดเส้นพื้นฐานและวิชาจิตรกรรม เนื่องจากในการเรียนนิเทศศิลป์จะต้องมีความรู้เรื่องการใช้สีโปสเตอร์ นอกจากนั้นควรรู้หลักขององค์ประกอบศิลป์

2.4.5 แนวข้อสอบจิตรกรรม

เรียนวิชาวาดเส้นพื้นฐานและวิชาจิตรกรรม ศึกษาด้านกายวิภาคและประวัติศาสตร์ศิลป์

2.4.6 แนวข้อสอบการออกแบบโปรดักส์

การเรียนออกแบบโปรดักส์ ควรเป็นคนช่างสังเกต และติดตามข่าวสารด้านเทคโนโลยีอยู่เป็นประจำ เนื่องจากบรรจุกฎหมายที่ดีจะต้องมีความทันสมัย

2.4.7 แนวข้อสอบแอนิเมชัน

คล้ายกับด้านภาพยนตร์ ควรมีทักษะด้าน Story Telling และการวาดสตอรี่บอร์ด

2.4.8 แนวข้อสอบการออกแบบแฟชั่น

ติดตามข่าวสารด้านแฟชั่นอยู่เสมอ ควรมีความรู้ด้านกายวิภาคเพราะเราต้องทำงานกับสัดส่วนและความงามของมนุษย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

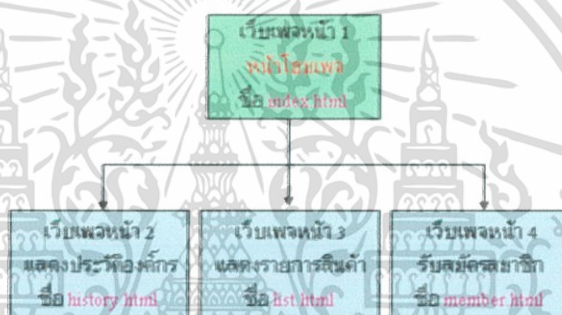
บทที่ 3

ข้อมูลทางการออกแบบเว็บไซต์

3.1 การออกแบบเว็บไซต์

3.1.1 ขั้นตอนที่ 1 กำหนดโครงสร้างของเว็บไซต์

การสร้างเว็บไซต์นั้นควรเริ่มจากการสร้างแผนผังของเว็บไซต์ก่อนหรือที่เรียกว่า Site Map ดังภาพตัวอย่างมีการกำหนดหน้าเว็บเพจ 4 หน้า

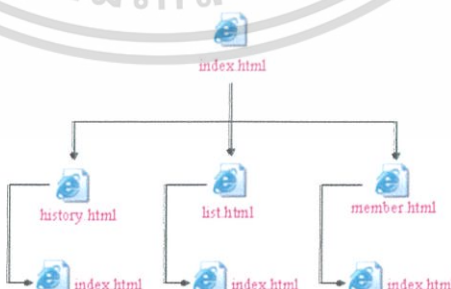


ภาพที่ 3.1 Site Map

ที่มา : การสร้างเว็บเพจด้วยภาษา html [ออนไลน์], สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <http://www.kts.ac.th/kts/kanghan/html/>.

3.1.2 ขั้นตอนที่ 2 กำหนดการเชื่อมโยงระหว่างเว็บเพจ

เราต้องกำหนดการเชื่อมโยงให้เว็บเพจแต่ละหน้าเชื่อมโยงถึงกันเพื่อให้กลับไปกลับมาระหว่างหน้าต่างได้ โดยแสดงชื่อไฟล์ HTML แต่ละไฟล์ที่มีการเชื่อมโยงสัมพันธ์กันดังภาพ



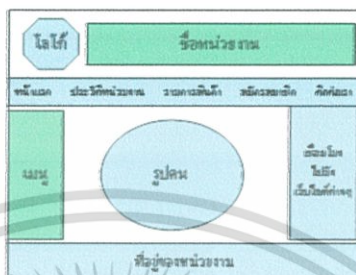
ภาพที่ 3.2 กำหนดการเชื่อมโยงระหว่างเว็บเพจ

ที่มา : การสร้างเว็บเพจด้วยภาษา html [ออนไลน์], สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <http://www.kts.ac.th/kts/kanghan/html/>.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.3 ขั้นตอนที่ 3 การออกแบบเว็บเพจแต่ละหน้า

เว็บเพจหน้าแรก ซึ่งเรียกว่าโฮมเพจควรออกแบบให้สวยงามเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เข้าชม ในขั้นตอนการออกแบบนี้ บางทีอาจเรียกว่าการออกแบบเลย์เอาต์ (Lay Out) สามารถทำได้โดยการเขียนลงในกระดาษ หรือใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยในการออกแบบก็ได้



ภาพที่ 3.3 เลย์เอาต์

ที่มา : การสร้างเว็บเพจด้วยภาษา html [ออนไลน์], สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <http://www.kts.ac.th/kts/kanghan/html/>.

3.1.4 ขั้นตอนที่ 4 การสร้างเว็บเพจแต่ละหน้า

นำเว็บเพจที่ออกแบบไว้มาสร้างโดยใช้ภาษา html หรืออาจใช้โปรแกรมสำเร็จรูป เช่น FrontPage, Macromedia Dreamweaver หรือโปรแกรมสำเร็จรูปอื่น ๆ ตามความถนัด

```
index.html - Notepad
File Edit Format View Help
<html>
<head>
<title>เว็บไซต์มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรสุพรรณบุรี</title>
</head>
<body>
<body bgcolor="white">
<h3>ยินดีต้อนรับทุกคน</h3>
<br>
</body>
</html>
```

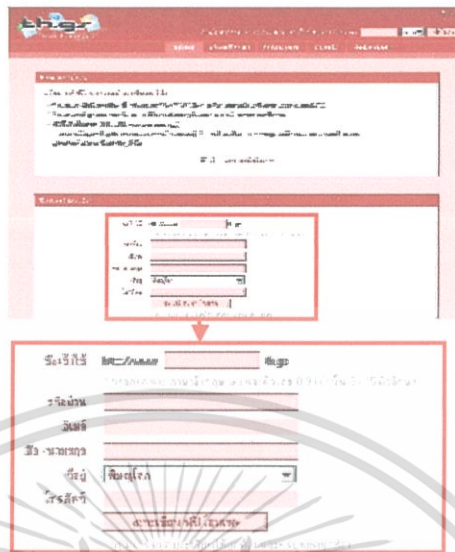
ภาพที่ 3.4 ภาษา HTML

ที่มา : การสร้างเว็บเพจด้วยภาษา html [ออนไลน์], สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <http://www.kts.ac.th/kts/kanghan/html/>.

3.1.5 ขั้นตอนที่ 5 การลงทะเบียนขอพื้นที่เว็บไซต์

เป็นการเผยแพร่เว็บไซต์เข้าสู่ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อให้บุคคลอื่น สามารถเข้าชมเว็บไซต์ของเราได้ โดยการนำเว็บไซต์ที่เราสร้างขึ้นไปไว้บนพื้นที่ที่ให้บริการ (Web Hosting)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

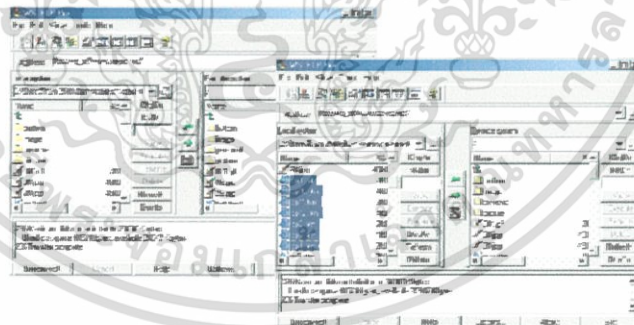


ภาพที่ 3.5 Web Hosting

ที่มา : การสร้างเว็บเพจด้วยภาษา html [ออนไลน์], สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <http://www.kts.ac.th/kts/kanghan/html/>.

3.1.6 ขั้นตอนที่ 6 การอัปโหลดเว็บไซต์

หลังจากสร้างเว็บไซต์และลงทะเบียนขอพื้นที่สำหรับฝากเว็บไซต์แล้ว ให้ใช้โปรแกรมสำหรับอัปโหลด (Upload) เช่นโปรแกรม CuteFTP เพื่อให้คนทั่วโลกสามารถเข้าชมเว็บไซต์ของเราผ่านทางระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้



ภาพที่ 3.6 โปรแกรมสำหรับอัปโหลด (Upload)

ที่มา : การสร้างเว็บเพจด้วยภาษา html [ออนไลน์], สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <http://www.kts.ac.th/kts/kanghan/html/>.

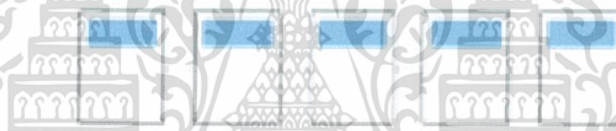
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 รูปแบบโครงสร้างเว็บไซต์

การออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์ สามารถทำได้หลายแบบ ขึ้นอยู่กับลักษณะของข้อมูล ความถนัดของผู้ออกแบบ ตลอดจนกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการนำเสนอ โครงสร้างของเว็บไซต์ประกอบไปด้วย 4 รูปแบบใหญ่ๆ ได้ดังนี้

3.2.1 โครงสร้างของเว็บไซต์แบบเรียงตามลำดับ (Sequential Structure)

เป็นโครงสร้างแบบธรรมดาที่ใช้กันมากที่สุดเนื่องจากง่ายต่อการจัดระบบข้อมูล ข้อมูลที่นิยมจัดด้วยโครงสร้างแบบนี้มักเป็นข้อมูลที่มีลักษณะเป็นเรื่องราว ตามลำดับ เช่น การเรียงลำดับตามตัวอักษร วรรณคดี สารานุกรม หรืออภิธานศัพท์ โครงสร้างแบบนี้เหมาะกับเว็บไซต์ที่มีขนาดเล็ก เนื้อหาไม่ซับซ้อน ใช้การลิงค์ (Link) ไปที่หน้า ทิศทางของการเข้าสู่เนื้อหา (Navigation) ภายในเว็บจะเป็นการดำเนินเรื่องในลักษณะเส้นตรง โดยมี ปุ่มเดินหน้า-ถอยหลัง เป็นเครื่องมือหลักในการกำหนดทิศทาง ข้อเสียของโครงสร้างแบบนี้คือ ผู้ใช้ไม่สามารถกำหนดทิศทางการเข้าสู่เนื้อหาของตนเองได้ทำให้เสียเวลา ในการเข้าสู่เนื้อหา



ภาพที่ 3.7 โครงสร้างของเว็บไซต์แบบเรียงตามลำดับ

ที่มา : การสร้างเว็บเพจด้วยภาษา html [ออนไลน์], สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <http://www.kts.ac.th/kts/kanghan/html/>.

3.2.2 โครงสร้างของเว็บไซต์แบบลำดับชั้น (Hierarchical Structure)

เป็นโครงสร้างที่ดีที่สุดวิธีหนึ่งในการจัดระบบโครงสร้างที่มีความซับซ้อนของข้อมูล โดยแบ่งเนื้อหา ออกเป็นส่วนต่างๆ และมีรายละเอียดย่อย ๆ ในแต่ละส่วนลดหลั่นกันมาในลักษณะแนวคิดเดียวกับ แผนภูมิองค์กร จึงเป็นการง่ายต่อการทำความเข้าใจกับโครงสร้างของเนื้อหา ลักษณะเด่นคือการมีจุดเริ่มต้นที่จุดร่วมจุดเดียว นั่นคือ โฮมเพจ (Homepage) และเชื่อมโยงไปสู่เนื้อหาในลักษณะเป็นลำดับจากบนลงล่าง



ภาพที่ 3.8 โครงสร้างของเว็บไซต์แบบลำดับชั้น

ที่มา : การสร้างเว็บเพจด้วยภาษา html [ออนไลน์], สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <http://www.kts.ac.th/kts/kanghan/html/>.

3.2.3 โครงสร้างของเว็บไซต์แบบตาราง (Grid Structure)

๑) โครงสร้างรูปแบบนี้มีความซับซ้อนมากกว่ารูปแบบที่ผ่านมา การออกแบบเพิ่มความยืดหยุ่นให้แก่การเข้าสู่เนื้อหาของผู้ใช้ โดยเพิ่มการเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหาแต่ละส่วน เหมาะแก่การแสดงให้เห็นความสัมพันธ์กันของเนื้อหา การเข้าสู่เนื้อหาของผู้ใช้จะไม่ใช่เป็นลักษณะเชิงเส้นตรง เนื่องจากผู้ใช้สามารถเปลี่ยนทิศทางการเข้าสู่เนื้อหาของตนเองได้



ภาพที่ 3.9 โครงสร้างของเว็บไซต์แบบตาราง

ที่มา : การสร้างเว็บเพจด้วยภาษา html [ออนไลน์], สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <http://www.kts.ac.th/kts/kanghan/html/>.

3.2.4 โครงสร้างเว็บไซต์แบบใยแมงมุม (Web Structure)

โครงสร้างประเภทนี้จะมีความยืดหยุ่นมากที่สุด ทุกหน้าในเว็บสามารถจะเชื่อมโยงไปถึงกันได้หมด เป็นการสร้างรูปแบบการเข้าสู่เนื้อหาที่เป็นอิสระ ผู้ใช้สามารถกำหนดวิธีการเข้าสู่เนื้อหาได้ด้วยตนเอง การเชื่อมโยงเนื้อหาแต่ละหน้าอาศัยการโยงข้อความที่มีมโนทัศน์ (Concept) เหมือนกัน ของแต่ละหน้าในลักษณะของไฮเปอร์เท็กซ์หรือไฮเปอร์มีเดีย โครงสร้างลักษณะนี้จัดเป็นรูปแบบที่ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอนตายตัว (Unstructured) นอกจากนี้การเชื่อมโยงไม่ได้จำกัดเฉพาะเนื้อหาภายในเว็บนั้นๆ แต่สามารถเชื่อมโยงออกไปสู่เนื้อหาจากเว็บภายนอกได้



ภาพที่ 3.10 โครงสร้างของเว็บไซต์แบบใยแมงมุม

ที่มา : การสร้างเว็บเพจด้วยภาษา html [ออนไลน์], สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <http://www.kts.ac.th/kts/kanghan/html/>.

3.3 หลักในการสร้างเว็บเพจ

เว็บเพจคือหน้าเอกสารแต่ละหน้าของเว็บไซต์ สรุปหลักการสร้างได้ดังนี้

3.3.1 การวางแผน

- กำหนดเนื้อหา ก่อนลงทำเว็บเราจะต้องรู้ว่าเราจะทำเว็บเกี่ยวกับอะไร เนื้อหาเป็นอย่างไร กลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มใด ทั้งนี้เพื่อที่เราจะได้นำเนื้อหา เหล่านั้นมาใส่ในเว็บเพื่อแสดงให้รู้ว่า เนื้อหาโดยรวมเกี่ยวกับอะไร เช่น เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ก็ต้องมีข้อมูลของคอมพิวเตอร์แต่ละชนิด ลักษณะ ราคาแต่ละรุ่นและสถานที่ขาย เป็นต้น
- ออกแบบมุมมองในหน้าเว็บ (Layout) คือการจัดวางองค์ประกอบในเว็บเพจว่าส่วนใดควรจะมีอะไร อาจทำโดยการร่างใส่กระดาษเปล่า ๆ ไว้ก่อนหรือใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยในการออกแบบก็ได้ การใช้ตารางช่วยในการจัดองค์ประกอบในหน้าเว็บนั้นจะทำให้เว็บเพจมีความเป็นระเบียบยิ่งขึ้นและสะดวกต่อการแก้ไขปรับปรุง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.2 การเตรียมการ

เช่นการเตรียมการด้านข้อมูลทั้งที่เป็นเนื้อหา ภาพ เสียง หรือสิ่งจำเป็นต่างๆ ที่นักเรียนคิดว่าต้องการจะนำเสนอในการทำเว็บเพจนั้น เมื่อเรารู้แล้วว่าเราจะทำเว็บเกี่ยวกับอะไร การรวบรวมข้อมูลก็มีส่วนสำคัญอย่างยิ่ง

3.3.3 การจัดทำ

เมื่อวางแผนและเตรียมการเรียบร้อยแล้ว ก็ถึงเวลาจัดทำ อาจจะทำคนเดียว หรือทำเป็นกลุ่ม โดยใช้เครื่องมือที่เตรียมไว้ ซึ่งจะอธิบายถึง วิธีการจัดทำหรือวิธีการสร้างเว็บเพจในลำดับต่อไป

3.3.4 การทดสอบและการแก้ไข

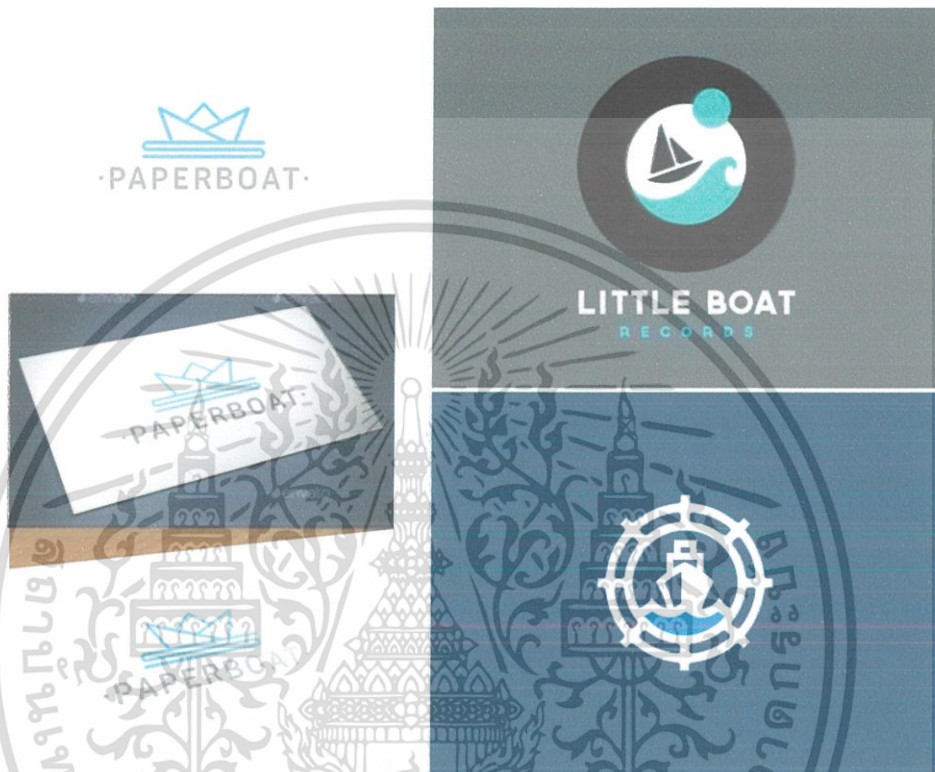
การสร้างเว็บเพจทุกครั้งควรมีการทดสอบก่อนเผยแพร่ทุกครั้งเพื่อหาข้อบกพร่องแล้วนำมาแก้ไขการทำเว็บนั้นเมื่อทำเสร็จและอัปโหลดไปไว้ในเครื่องเซิร์ฟเวอร์แล้ว ให้ทดลองแนะนำเพื่อนที่สนิทและใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ ให้ลองเปิดดูและให้บอกข้อผิดพลาดมา เช่น การเชื่อมโยงต่างๆ, รูปภาพ และตัวอักษร ว่าถูกต้องหรือเปล่า หากทดสอบจากเครื่องของตนเองแล้ว ข้อผิดพลาดต่างๆ มักจะไม่ค่อยปรากฏให้เห็นเนื่องจากว่าข้อมูลต่าง ๆ จะอยู่ในเครื่องของตนเองและการเชื่อมโยงต่างๆ เช่นกัน โปรแกรมจะทำการค้นหาในเครื่องจนพบ ทำให้เราไม่เห็นข้อผิดพลาด หลังจากทดสอบแล้วให้ดำเนินการแก้ไขข้อผิดพลาด

3.3.5 การนำเว็บเพจต่าง ๆ มารวบรวมเป็นเว็บไซต์

เมื่อสร้างเว็บเพจเสร็จ จัดรวบรวม และเรียบเรียงหน้าเว็บเพจแต่ละหน้า ทำการทดสอบ แก้ไขปรับปรุงเสร็จแล้ว ก็สามารถเผยแพร่เว็บเพจทั้งหมดออกสู่สาธารณชนในรูปแบบของเว็บไซต์ได้

4.2 กระบวนการคิดคอนเซ็ป

4.2.1 คอนเซ็ปเรือกระดาษ



ภาพที่ 4.2 คอนเซ็ปเรือกระดาษ

ที่มา : logo design and templates [ออนไลน์], สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <https://graphicriver.net/category/logo-templates>.

ที่มาของคอนเซ็ปนี้คือ เปรียบเด็กเหมือนเรือกระดาษ เด็กจะพัฒนาหรือเล่นไปได้ไกลแค่ไหนขึ้นอยู่กับว่าพ่อแม่และโรงเรียนให้การศึกษาที่เหมาะสมรึเปล่า ซึ่งเปรียบเทียบในเชิงสัญลักษณ์มีสองอย่าง ได้แก่

การพัฒนา = เรือ

การศึกษา = กระดาษ

4.2.2 คอนเซ็ปโรงเรียน



ภาพที่ 4.3 คอนเซ็ปโรงเรียน

ที่มา : Creative School Logo Designs [ออนไลน์], สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <https://www.designtrends.com/graphic-web/logo-designs/school-logo-design.html>.

ที่มาของคอนเซ็ปนี้คือ เปรียบเทียบเราเป็นอาจารย์แนะแนวที่คอยบอกข่าวสารให้นักเรียน และทำให้นักเรียนรู้สึกเหมือนเล่นโรลเพลย์อยู่

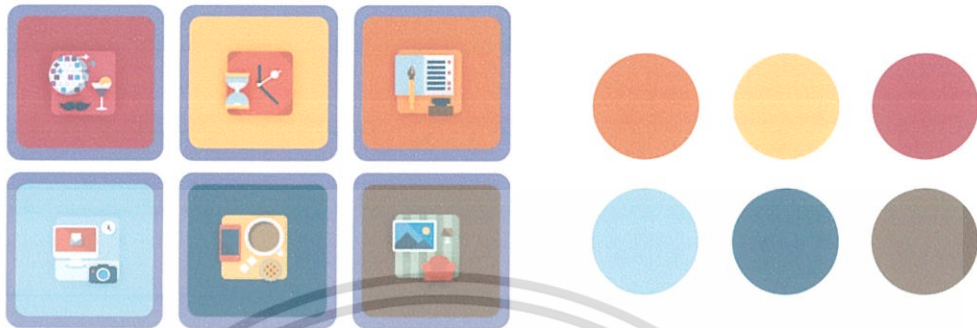
หลังจากวิเคราะห์และสรุปข้อมูลแล้ว ข้าพเจ้าเลือกคอนเซ็ปโรงเรียน เพราะเข้าถึงเด็กได้ง่าย และเข้าใจจุดประสงค์เว็บไซต์ได้ทันที

4.3 กระบวนการใช้สี

หลังจากที่ได้เนื้อหาของเว็บไซต์มาแล้ว ข้าพเจ้าก็ทำการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย ซึ่งกลุ่มเป้าหมายของเราคือ เด็กนักเรียนวัยมัธยมปลายที่ชื่นชอบศิลปะ จึงเป็นที่มาของธีมสีของเว็บไซต์ที่มีเฉดสีที่หลากหลาย และภาพประกอบเกมที่เป็นภาพเพนท์

ในการเลือกธีมสี ข้าพเจ้าได้ทดลองหาธีมสีที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายวัยรุ่นรักศิลปะ โดยได้ออกแบบธีมสีมาดังนี้

ธีมสีที่ 1 : ธีมวินเทจ



ธีมสีที่ 2 : ธีมพาสเทล



ธีมสีที่ 3 : ธีมสดใส



ภาพที่ 4.4 ธีมสี

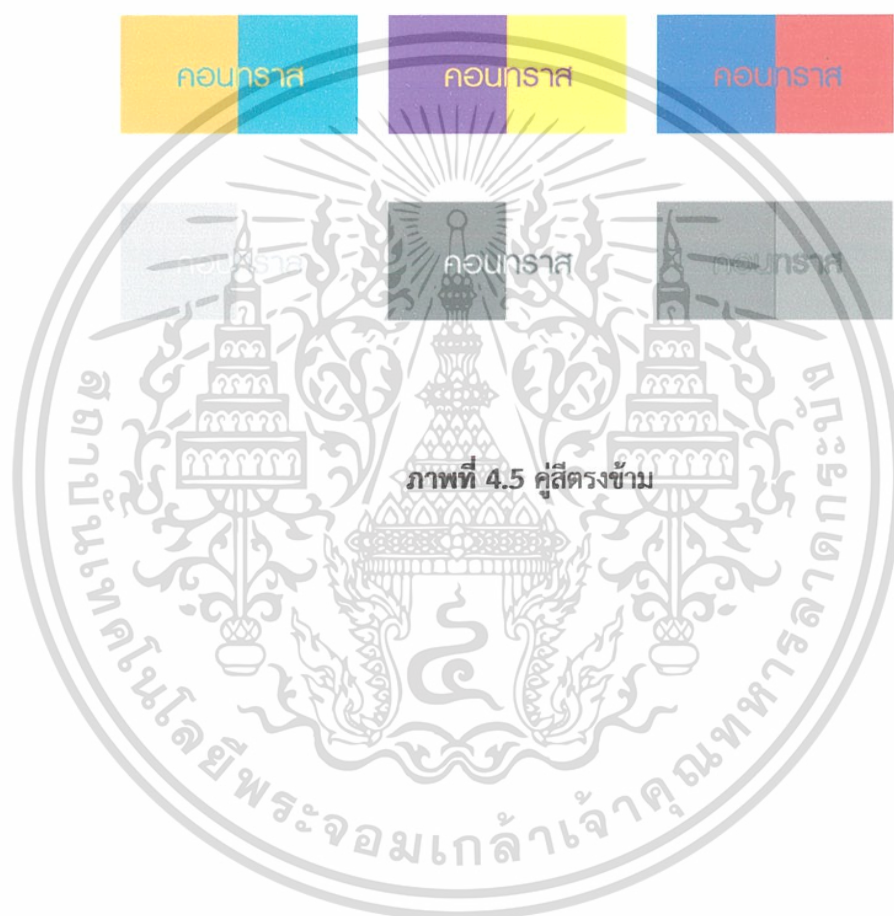
ที่มา : Pinterest [ออนไลน์], สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <https://www.pinterest.com>.

หลังจากวิเคราะห์และสรุปข้อมูลแล้ว ข้าพเจ้าเลือกตัดธีมสีวินเทจและพาสเทลออก เนื่องจากธีมสีวินเทจมีลักษณะที่เข้มเกินไปและไม่เหมาะสำหรับใช้ในเว็บไซด์แนะนำ ส่วนสีพาสเทลเหมาะสำหรับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้หญิง จึงไม่เหมาะกับเว็บไซด์ที่ต้องออกแบบให้เข้ากับทุกกลุ่มเป้าหมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้วยเหตุนี้ ข้าพเจ้าจึงได้เลือกใช้มีสติกส์ เนื่องจากเข้ากับกลุ่มวัยรุ่นได้ง่าย และเข้าได้กับทุกเพศ มีความชัดเจนตัดกันของเนื้อสี เหมาะสำหรับเว็บไซต์แนวนอนที่มีเนื้อหาหลากหลาย

สาเหตุที่ได้คู่สีหลัก เป็นเหลืองและม่วง เนื่องจาก สีม่วง และสีเหลืองเป็นสีคู่ตรงข้ามที่มีน้ำหนักตัดกันมากที่สุดในวงจร และน้ำหนักที่ตัดกันมากนี้ สามารถสร้างความชัดเจนในขณะที่อ่านเนื้อหาในเว็บได้ดีกว่าคู่สีอื่นๆ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 การวิเคราะห์และสรุปแนวทางการออกแบบโลโก้

แนวทางที่1 มงกุฏ



ภาพที่ 4.7 ตราโรงเรียนอัสสัมชัญ

ที่มา : โรงเรียนอัสสัมชัญ [ออนไลน์], สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/โรงเรียนอัสสัมชัญ>.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวทางที่3 คบเพลิง



ภาพที่ 4.8 คราโรงเรียนชุมชนกุศทัฬหะ

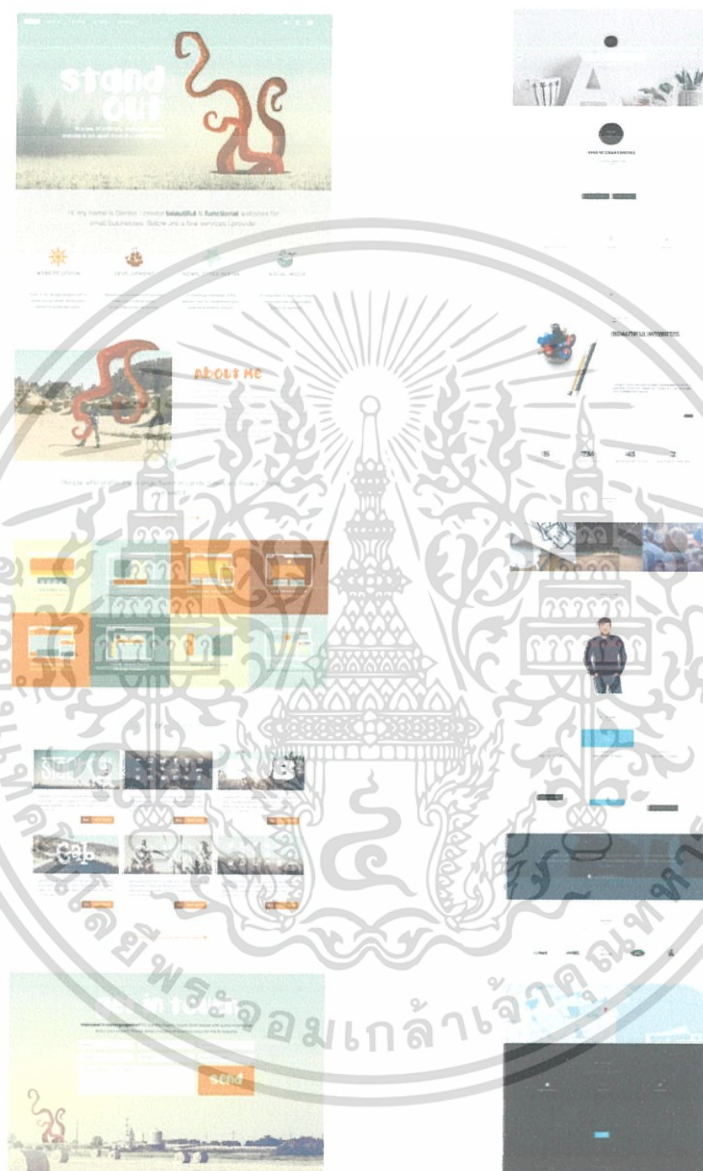
ที่มา : โรงเรียนชุมชนกุศทัฬหะ [ออนไลน์], สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2560. เข้าถึงได้จาก http://data.bopp-obec.info/emis/schooldata-view.php?School_ID=1041680473&Area_CODE=4101.

จากการวิเคราะห์และสรุปข้อมูล ข้าพเจ้าเลือกใช้โลโก้เป็นโลโก้ เพราะมีความสากลและเข้าใจง่าย ตัดสินใจไม่เลือกใช้ตรามงกุฎเพราะทำให้โลโก้ดูเหมือนมีส่วนเกี่ยวข้องกับหน่วยงานราชการ และไม่เลือกใช้ตราคบเพลิงเพราะไม่สามารถสื่อถึงจุดประสงค์ของเว็บไซต์ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5 การวิเคราะห์และสรุปการออกแบบหน้าเว็บไซต์

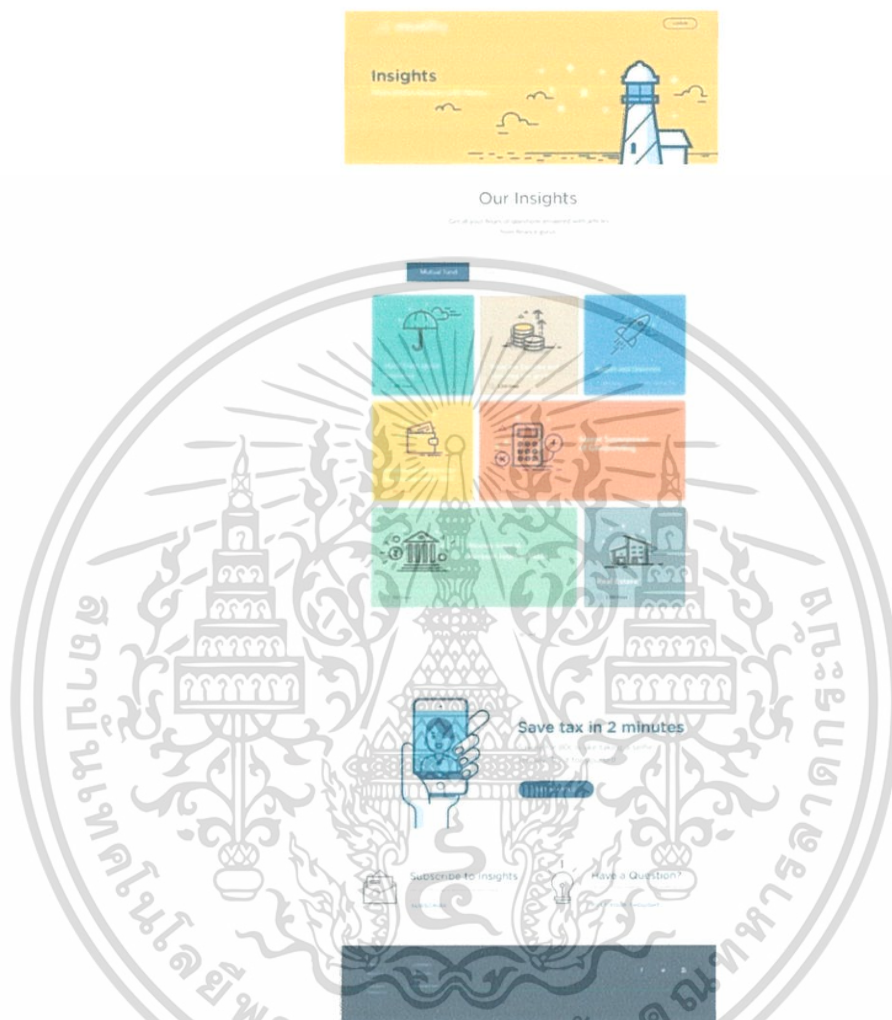
แบบที่1 ออกแบบหน้าเว็บโดยใช้ภาพถ่าย+ภาพประกอบ



ภาพที่ 4.9 การออกแบบหน้าเว็บโดยใช้ภาพถ่าย+ภาพประกอบ
ที่มา : Web Design [ออนไลน์], สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <https://www.pinterest.com>.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบที่2 ออกแบบหน้าเว็บโดยใช้ภาพการ์ตูนกราฟฟิก



ภาพที่ 4.10 การออกแบบหน้าเว็บโดยใช้ภาพการ์ตูนกราฟฟิก

ที่มา : Web Design [ออนไลน์], สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <https://www.pinterest.com>.

จากการวิเคราะห์และสรุปข้อมูล ข้าพเจ้าเลือกให้แบบการ์ตูนกราฟฟิก เพราะเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่ายกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.6 การวิเคราะห์และสรุปการออกแบบการออกแบบตัวละคร

ข้าพเจ้าได้ทำการค้นหาตัวอย่างการวาดภาพประกอบเพื่อนำมาใช้ในส่วนของ Quiz เกม และได้ตัวอย่างมาดังนี้

แบบที่ 1 ภาพวาดการ์ตูนแบบกึ่งสมจริง



ภาพที่ 4.11 ภาพวาดการ์ตูนแบบกึ่งสมจริง

ที่มา : SakimiArt [ออนไลน์], สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <https://www.pinterest.com/MRRROWCIAA/sakimiart>.

แบบที่ 2 ภาพวาดการ์ตูนแบบญี่ปุ่น



ภาพที่ 4.12 ภาพวาดการ์ตูนแบบญี่ปุ่น

ที่มา : Walk through YUME 100 [ออนไลน์], สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <https://writer.dek-d.com/dek-d/writer/viewlongc.php?id=1425340&chapter=12>.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากวิเคราะห์และสรุปข้อมูล ข้าพเจ้าเลือกภาพวาดการ์ตูนที่สมจริง เพราะเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่ายกว่าแบบการ์ตูนที่นิยมแคในกลุ่มผู้หญิง

4.7 การวิเคราะห์และสรุปเนื้อหาใน quiz

เนื้อเรื่องในส่วนของQuiz ข้าพเจ้าอยากออกแบบให้ผู้เล่นรู้สึกเหมือนเหตุการณ์จริงในชีวิตมากที่สุด ข้าพเจ้าจึงให้ตัวละครหลักเป็นเด็กนักเรียนศิลปะที่กำลังออกตามหาความชอบและความถนัดของตัวเอง โดยให้ผู้เล่นไปเจอสถานการณ์ที่ได้พูดคุยกับบุคคลที่มีอาชีพที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและศิลปะ ซึ่งบทสนทนาที่ผู้เล่นได้ตอบกับตัวละครนั้นจะเป็นผลชีวิตว่าตัวผู้เล่นเหมาะกับหลักสูตรไหน

คำถามที่ใช้ในQuiz 18 ข้อ

คำถาม 1

แม่ : ลูกพอจะมีไอเดียอะไรดีๆบ้างไหมจะ

1. ลองแต่งร้านแบบใหม่ดูดีมั๊ยคะ
2. คิดเมนูใหม่เพื่อเรียกลูกค้าสิคะ
3. ถ่ายรูปรีวิวร้านลงอินเทอร์เน็ตเพื่อเรียกลูกค้า
4. จัดโปรโมชั่นส่งเสริมการขาย

คำถาม 2

ผู้หญิง 1 : นัน!!!...เธอ สาวน้อยตรงนั้นนะ เธอคิดว่าชุดกระโปรงสวยๆนี้ ใช้ลายลูกไม้แบบไหนแล้วสวยกว่ากัน ระหว่างลูกไม้ลายดอก กับลูกไม้ลายเถาใบไม้

ผู้หญิง 2 : ไซ้ๆๆ เธอคิดว่าแบบไหนจะดีกว่ากันเธอ

1. เอ...มันก็ดูไม่เห็นจะต่างกันเท่าไรนะเลยนะคะ
2. แบบอื่นเข้ากับพวกคุณมากกว่านะคะ

คำถาม 3

พนักงานพาทใหม่ที่ดูใจดียอมช่วยเหลือทำ ฟ้ายากได้ไอเดียเกี่ยวกับการแต่งร้านเพิ่ม ถ้าเป็นคุณจะถามเขาเกี่ยวกับอะไร

1. คิดว่าจะทำสินค้าอะไรที่ดึงดูดลูกค้าดี
2. คิดว่าจะเปลี่ยนธีมร้านดีมั๊ย
3. คิดว่ามีคลิปโปรโมทร้านดีมั๊ย
4. เปลี่ยนภาพลักษณ์พนักงานให้ดูดีขึ้นดีมั๊ย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำถาม 4

ถ้าฟ้าต้องการไปซื้อเฟอร์นิเจอร์ไม้ชิ้นเล็กๆสักชิ้น ถ้าเป็นคุณจะเลือกเฟอร์นิเจอร์แบบไหน

1. เฟอร์นิเจอร์ชิ้นใหญ่แบบโบราณคลาสสิก
2. เฟอร์นิเจอร์แบบโมเดิร์นที่เน้นความสวยงาม
3. เฟอร์นิเจอร์ล้าๆที่ออกแบบมาเพื่อสะดวกต่อการใช้งานและพับเก็บได้
4. เก้าอี้ธรรมดา

คำถาม 5

ถ้าฟ้าจะต้องเลือกห้องนอนแบบใหม่ไปให้คุณแม่ที่ร้าน ฟ้าจะเลือกแบบไหนดี

1. เาแบบดูกระดาดหึ่ง่ายๆก็พอแล้ว
2. ทำห้องสีส้มสะดุดตาและเน้นความสวยงามดูทันสมัย
3. ห้องที่เทใส่ปากได้เลย ไม่ต้องเบื่อนมือเวลาหยิบ
4. ห้องแชนแนลที่เข้าทีมกับโปรโมชันหรือเทศกาล

คำถาม 6

ว่าแต่เธอชอบคุณนังมัย

1. ก็ดูอยู่บ้างค่ะ
2. ชอบดูมากเลยค่ะ
3. ฉันชอบรูปวาดมากกว่าค่ะ
4. ไม่ได้ดูเลยค่ะ

คำถาม 7

แล้วสนใจเรียนเรื่องการถ่ายภาพนตร์มัย

1. โห...น่าสนใจสุดๆไปเลยค่ะ (ตาเป็นประกาย)
2. ฉันคิดว่าการถ่ายภาพน่าสนใจมากกว่า
3. ฉันชอบกราฟฟิค CG ค่ะ

คำถาม 8

สถานที่นี้สวยงามมากๆ ถ้าเลือกได้อยากจะทำอะไรกับสถานที่นั้น

1. ไลฟ์สดตัวเอง กับวิวสระน้ำให้ชาวโซเชียลได้รับรู้
2. หยิบโทรศัพท์ขึ้นมาถ่ายรูปวิวสระน้ำ
3. สเก็ตรูปวิว
4. สนใจศาลาริมสระน้ำมากกว่า และไปนั่งพักผ่อนชมวิว

คำถาม 9

ถ้าเป็นฟ้าจะตอบคนนั้นกลับไปว่าอะไร

1. แสงเงาอะไรกัน มันก็แค่สระน้ำนี่นา
2. โอ้สวยมากจริงๆ เหมาะแก่การถ่ายรูปสุดๆ

คำถาม 10

สนใจเป็นแบบถ่ายรูปให้มั๊ย

1. อยากจะลองเป็นแบบถ่ายภาพ
2. อยากลองเป็นคนถ่ายมากกว่า
3. อย่าดีกว่า
4. ฉันชอบถ่ายวิถีโอมากกว่า

คำถาม 11

ถ้าจะแต่งตัวไปเที่ยวหอศิลปะจะใส่ชุดแบบไหนไปดี

1. ชุดสวยจัดเต็มนำสมัย
2. เสื้อยืดกางเกงยีนส์
3. ชุดคูตี่งทางการ
4. ชุดอะไรก็ได้แต่มีกระเป๋าวินเทจใบใหญ่ๆไว้ใส่สมุดวาดภาพ

คำถาม 12

จากการตัดสินใจรูปลักษณ์ภายนอก คุณคิดอย่างไรเกี่ยวกับผู้ชายคนนี้

1. ผู้ชายประหลาดที่คุยกับรูปวาด
2. สไตส์การแต่งตัวของเขาคู่แท้จริงๆ
3. ที่นี้หอศิลป์เขาเอาจักรยานขึ้นมานอนชั้น3 ได้อย่าง
4. จักรยานพับได้ของเขาที่สุดๆ
5. คนที่ดูเหมือนหลุดมาจากหนังสือโลว์ไฟล์คนนี่คือใครกัน

คำถาม 13

เธอก็มองเห็นความสุขของมันใช่ไหมล่ะ

1. ฉันเห็นเป็นภาพพระยี่ภระยี่ภระยี่ที่ไม่ว่าว่าเป็นรูปอะไร
2. ฉันชอบรูปที่ดูออกว่าเป็นอะไรมากกว่า
3. ฉันชอบศิลปะที่จับต้องได้มากกว่า
4. ชอบของที่ใช้งานได้มากกว่า
5. ฉันมาที่นี่เพื่อดูรูปถ่าย

คำถาม 14

คุณสามารถ อัดนอนได้มากที่สุดกี่วัน

1. 3 วัน
2. 4 วัน
3. 2 วัน
4. 1 วัน

คำถาม 15

นักศึกษา : เธอมีความรอบคอบและอดทนต่อแรงกดดันขนาดไหนกัน

ฟ้า :

1. ฉันเป็นคนมีระเบียบวินัยมาก
2. ฉันชอบทำงานตามอารมณ์และความรู้สึก
3. ฉันชอบริเริ่มอะไรใหม่ๆ และชอบนวัตกรรม
4. ฉันชอบสร้างสิ่งที่จินตนาการให้ออกมาเป็นรูปร่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำถาม 16

ฟ้าไปเจอธุรกิจกรรมแล้วเห็นของรางวัลที่ฟ้าชอบมาก ของรางวัลนั้นคืออะไร

1. อาร์ตบุ๊ก
2. หนังสือนิทานที่มีป๊อปอัพแฉ่งออกมา
3. หนังสือรวมภาพท่องเที่ยวหน้าตก
4. หนังสือประดิษฐ์สิ่งของด้วยตนเองแบบง่ายๆ
5. หนังสือแบบอนาโตมีและโพลีซัน

คำถาม 17

ฟ้าไปเจอกลุ่มคนแต่งคอสเพลย์ ฟ้าจะอย่างไร

1. วิ่งเข้าไปขอถ่ายรูปทันที
2. สนใจการแต่งตัวของนักคอสเพลย์
3. สนใจพรอพาวุธและชุดเกราะ
4. สนใจคาแรคเตอร์ของตัวการ์ตูนที่นักคอสเพลย์แต่ง

คำถาม 18

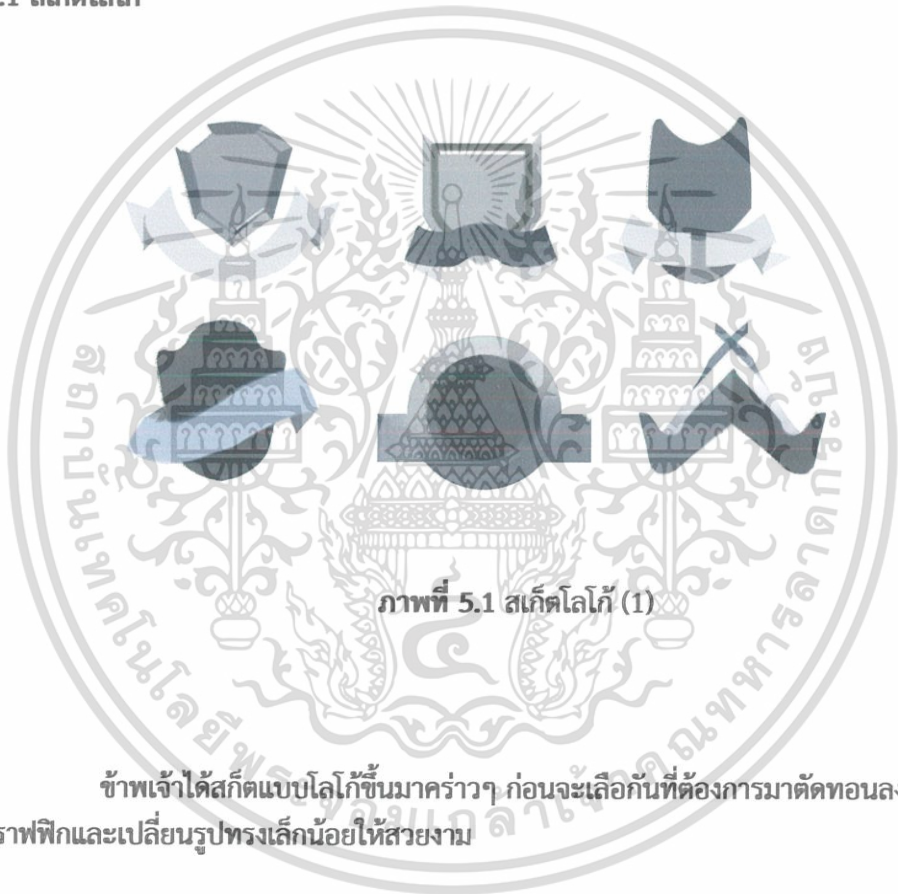
เธอชอบดูการ์ตูนกับเล่นเกมมัย

1. ชอบอ่านหนังสือการ์ตูน
2. ชอบดูหนังมากกว่า
3. ไม่สนใจ ชอบช้อปปิ้ง
4. เล่นแต่เกมจับหนุมม วิดีโอเกมคอนโซล

บทที่ 5

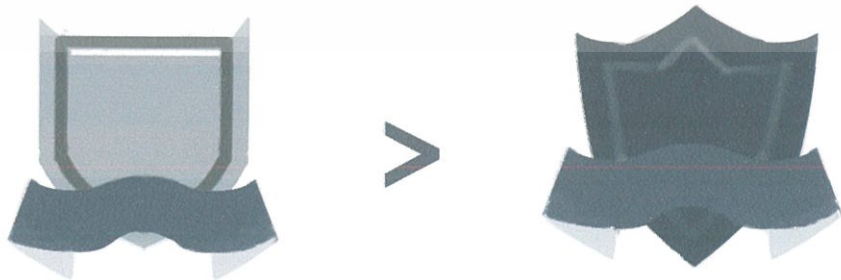
การพัฒนางาน

5.1 สเก็ทโลโก้



ภาพที่ 5.1 สเก็ทโลโก้ (1)

ข้าพเจ้าได้สเก็ตแบบโลโก้ขึ้นมาคร่าวๆ ก่อนจะเลือกกันที่ต้องการมาตัดทอนลงให้เป็นกราฟฟิกและเปลี่ยนรูปทรงเล็กน้อยให้สวยงาม



ภาพที่ 5.2 สเก็ทโลโก้ (2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เลือกฟอนจาก Dejavu / Eckfort / Lemon milk เลือก Lemon Mlik เพราะมีความทันสมัยที่สุด แล้วจึงจัดวางลง Logo ตัวจริง



ภาพที่ 5.3 สเก็ตโลโก้ (3)

5.2 wireframe ของเว็บไซต์

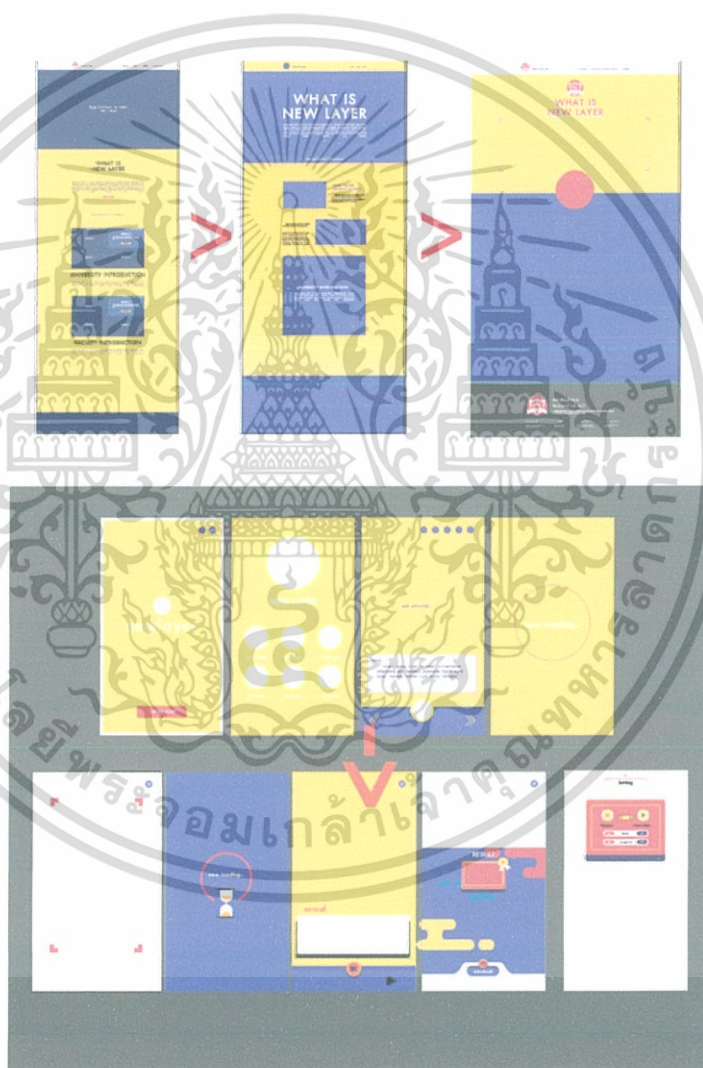


ภาพที่ 5.4 wireframe ของเว็บไซต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 กระบวนการออกแบบหน้าเว็บเพจ

เมื่อได้ข้อมูลมาครบถ้วน และได้ wire frame มาแล้ว เราจึงนำข้อมูลมาจัดวางบนหน้าเพจ และปรับเปลี่ยนให้โทนสีดูลงตัวมากขึ้น จากภาพแรกด้านซ้ายสุดที่สีมีความจืดและหม่น ก็ได้ปรับปรุงให้สดใสขึ้นในภาพที่สองตรงกลาง หลังจากนั้นก็ได้แทรกสีอื่นๆลงไปให้ดูไม่น่าเบื่อ และสุดท้าย เป็นรูปด้านขวาสุดที่มีความลงตัวของแล้วสีของหน้า Quiz ที่แทรกสีอื่นๆลงไปบ้าง เพราะสีเหลืองจะดูสว่างแสบตาเวลาเล่นเกมส่นานๆ



ภาพที่ 5.5 กระบวนการออกแบบหน้าเว็บเพจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4 การออกแบบตัวละคร

ข้าพเจ้าได้ทำการออกแบบซึ่งเป็นเด็กนักเรียนหญิง โดยมีรายละเอียดดังนี้ ตัวละครหลัก



ตัวละครแบบมีรายละเอียดครบถ้วนครึ่งตัว

ภาพที่ 5.6 การออกแบบตัวละคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เนื่องจากแบบคัดทอนไม่เหมาะจะนำมาใช้ในเลเอาท์ของหน้าเกมส์ และแบบรายละเอียดครบถ้วนใช้เวลานานเกินไป จึงไม่สามารถคุมให้คาแรคเตอร์ทุกตัวในเกมส์ที่มีความละเอียดระดับนี้ให้เสร็จทันเวลาได้ ข้าพเจ้าจึงได้เลือกคาแรคเตอร์ที่มีความละเอียดระดับต่ำลงมาและมีแค่ครึ่งตัว เพื่อทำงานให้ทันเสร็จตามกำหนด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ผลงานการออกแบบ

6.1 โลโก้



ภาพที่ 6.1 โลโก้

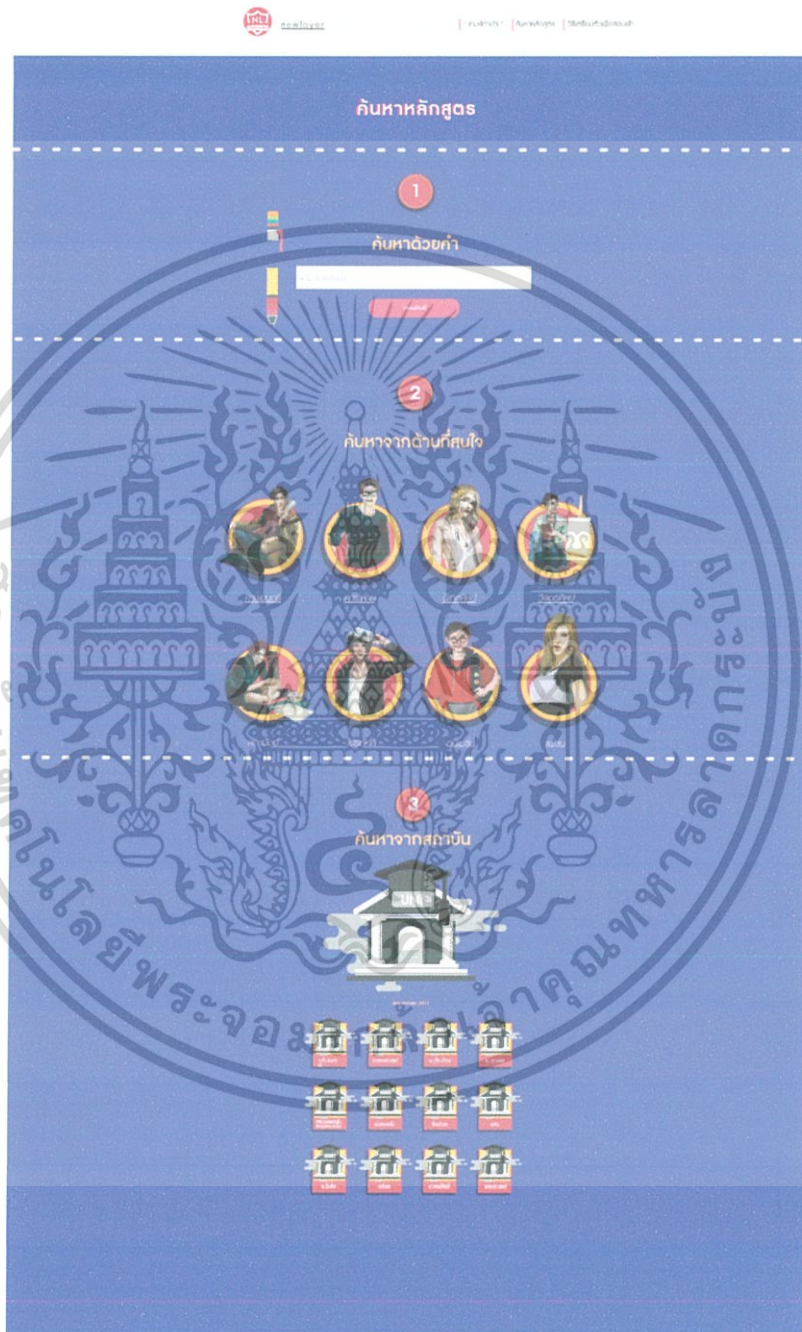
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2 ผลงานเว็บไซต์



ภาพที่ 6.2 ผลงานเว็บไซต์(1)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.3 ผลงานเว็บไซต์(2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สาขาวิชา กายยนตร์
Faculty of Education

- คณะวิชา กายยนตร์ สาขารัฐบาลศึกษาศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- คณะวิชา กายยนตร์ สาขารัฐบาลศึกษาศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- คณะวิชา กายยนตร์ สาขารัฐบาลศึกษาศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

"ระยะเวลาในการเรียน 4-5 ปี"

คุณจบปริญญาตรีได้

- จบปริญญาตรี สาขา กายยนตร์ สาขารัฐบาลศึกษาศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- จบปริญญาตรี สาขา กายยนตร์ สาขารัฐบาลศึกษาศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- จบปริญญาตรี สาขา กายยนตร์ สาขารัฐบาลศึกษาศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คุณจบปริญญาโทได้

- จบปริญญาโท สาขา กายยนตร์ สาขารัฐบาลศึกษาศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คุณจบปริญญาเอกได้

- จบปริญญาเอก สาขา กายยนตร์ สาขารัฐบาลศึกษาศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

"วิธีเตรียมตัวสอบเข้า"

- สอบเข้ามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- สอบเข้ามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- สอบเข้ามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- สอบเข้ามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ภาพที่ 6.4 ผลงานเว็บไซต์ (3)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สาขาวิชา จิตรกรรม
หลักสูตร ศิลปศาสตรบัณฑิต

- คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาจิตรกรรม
รามาธิบดีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- คณะจิตรกรรมและประติมากรรม
มหาวิทยาลัยศิลปากร
- คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะวิชาศิลปกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
- คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาทัศนศิลป์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
- คณะจิตรกรรมและประติมากรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
- คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาจิตรกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

"ระยะเวลาในการเรียน 4 ปี"

คุณสมบัติของผู้ประสงค์เข้าเรียน

- ผู้เรียนต้องมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยสะสมในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (เกรดเฉลี่ย) ไม่น้อยกว่า 2.00 และต้องผ่านการสอบคัดเลือกเข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาตรี

ลักษณะงาน

- สามารถรับเงินเดือนเฉลี่ย 30,000 บาทต่อเดือน (ขึ้นอยู่กับตำแหน่งงาน) และสามารถรับค่าตอบแทนพิเศษอื่น ๆ ได้ตามตำแหน่งงานที่ได้รับมอบหมาย

"วิธีเตรียมตัวสอบเข้า"

- เตรียมความพร้อมด้านร่างกาย (Drawing)
- วิชาสามัญ (สอบวิชาสามัญ)
- มีความรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์

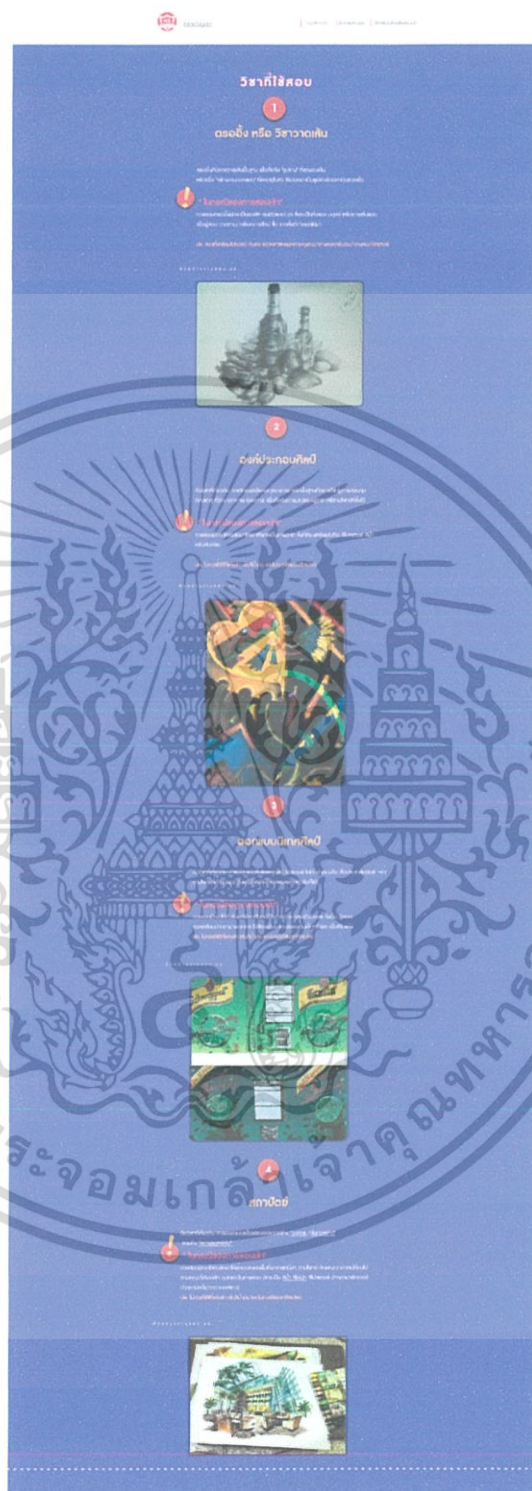
ภาพที่ 6.7 ผลงานเว็บไซต์ (6)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

The image shows a vertical screenshot of a website interface. At the top is a circular profile picture of a young woman with glasses, wearing a red and black jacket. Below her name, 'สาขาวิชา อปนิเวศน์' (Department of Environmental Science), is a list of bullet points in Thai. The next section, titled 'อาจารย์ อปนิเวศน์' (Faculty of Environmental Science), contains another list of bullet points. Below that is a section titled 'ระยะเวลาในการเรียน 4 ปี' (Duration of study 4 years), which includes a list of activities and a paragraph of text. At the bottom, a yellow checkmark icon is above a section titled '" 58 ธีม ตัวสอบเข้า "' (58 Exam Themes), which lists four items: 1. 22 สาขาที่สมัครสอบ (22 application branches), 2. 46 สาขาที่เปิดรับสมัคร (46 branches accepting applications), 3. 62 สาขา (62 branches), and 4. 10 สาขา (10 branches).

ภาพที่ 6.9 ผลงานเว็บไซต์ (8)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.11 ผลงานเว็บไซต์ (10)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.12 ผลงานเว็บไซต์ (11)
นางสาวมัทรี ฉัตรแก้วรวงศ์, 2560.



ภาพที่ 6.13 ผลงานเว็บไซต์ (12)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.14 ผลงานเว็บไซต์ (13)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

ในระหว่างที่ทำงานเว็บไซต์นี้นั้น ข้าพเจ้าได้เจอกับปัญหามากมาย ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเรื่องระยะเวลาในการทำงาน และการเขียนรูปเล่มศิลปนิพนธ์ จึงอยากแนะนำผู้สำเร็จการศึกษาในปีต่อไป ให้ศึกษาการทำรูปเล่มศิลปนิพนธ์จากรุ่นพี่หลายๆคน เพื่อเป็นแนวทางที่ถูกต้องในการทำงานต่อไป



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- บทเรียนออนไลน์ การสร้างเว็บด้วยภาษา HTML [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/site/kuchaipw/khan-txn-kar-srang-web>
- ระบบการแนะแนว หนึ่งในตัวการความล้มเหลวของการศึกษาไทย [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <http://news.voicetv.co.th/thailand/308412.html>
- โรงเรียนอัสสัมชัญ [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/โรงเรียนอัสสัมชัญ>
- ระบบสารสนเทศเพื่อบริหารการศึกษา [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2560. เข้าถึงได้จาก data.bopp-obec.info. (http://data.bopp-obec.info/emis/schooldata-view.php?School_ID=1041680473&Area_CODE=4101)
- Design Trends [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <https://www.designtrends.com/graphic-web/logo-designs/school-logo-design.html>
- Logo and Templates [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <https://graphicriver.net/category/logo-templates>
- Patcharapol Thepprapan. ตราโรงเรียนราชวินิต มัธยม [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <http://iamnecktie.blogspot.com>
- Walk through Yume 100 [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <https://writer.dek-d.com/dek-d/writer/viewlongc.php?id=1425340&chapter=12>
- Web Design [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <https://www.pinterest.com>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

