

การออกแบบอัตลักษณ์ค่ายดูดาวสำหรับเด็ก
“ACROSS THE UNIVERSE”
CORPORATE IDENTITY FOR STAR EXPLORER TRIP FOR CHILDREN



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิตศศิลป์ ภาควิชานิตศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบอัตลักษณ์ค่ายดูดาวสำหรับเด็ก
“ACROSS THE UNIVERSE”
CORPORATE IDENTITY FOR STAR EXPLORER TRIP



นางสาวรจนอร ไหญ่ไต้บาง
Miss ROJJANAON YAILAIBANG

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... วันที่ พ.ศ. ๒๕๖๐

(อาจารย์พิรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบอัตลักษณ์ค่ายดูดาวสำหรับเด็ก “ACROSS THE UNIVERSE” CORPORATE IDENTITY FOR STAR EXPLORER TRIP
ชื่อ	นางสาวรจนอร ใหญ่ไต้บาง
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2559
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พีรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์

บทคัดย่อ

การดูดาวในปัจจุบันยังคงไม่ได้แพร่หลายในสังคมไทยเท่าไรนัก มีเพียงกลุ่มคนที่สนใจดาราศาสตร์หรือชื่นชอบและหลงใหลการออกไปดูดาวเท่านั้น แต่ก็ถือว่าน้อยมาก ทั้งที่แท้จริงแล้วการดูดาวค่อนข้างมีประโยชน์อย่างมาก นอกจากจะได้ความรู้ในแง่มุมต่างๆแล้ว การดูดาวยังเป็นงานอดิเรกที่มีความน่าสนใจ ทำให้สนุกสนาน เพลิดเพลินใจได้ และการทำค่ายดูดาวนี้ยังเป็นอีกหนึ่งช่องทางในการให้เด็กๆที่อยู่แต่ในป่าคอนกรีตได้ออกไปสัมผัสธรรมชาติ ได้เรียนรู้จากธรรมชาติบ้าง

โครงการค่ายดูดาวสำหรับเด็กได้มีศึกษาการออกแบบ Corporate Identity เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบตามขอบเขตงานที่ตั้งเอาไว้ ได้แก่ สัญลักษณ์ของแบรนด์, สื่อเพื่อให้ความรู้ (สมุดคู่มือดูดาว, Facebook Content), สื่อประชาสัมพันธ์ (โบรชัวร์, Digital Poster, Facebook โครงการ), ของที่ระลึกแก่ผู้เข้าร่วมโครงการ (กระเป๋าเป้, หมวกและ Patch set, ผ้าผูกคอ, สติกเกอร์) โดยการออกแบบได้สื่อสารภาพลักษณ์ของโครงการให้สะท้อนถึงการเป็นนักสำรวจ (Star Explorer) ซึ่งเป็นคอนเซ็ปต์หลักในการออกแบบนี้ แสดงถึงความเรียบง่าย แต่ยังคงไว้ซึ่งความสนุกสนาน สดใส อีกทั้งได้ออกแบบส่วนต่างๆ ให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ตามที่ได้ตั้งภาพลักษณ์ของโครงการเอาไว้

กิตติกรรมประกาศ

ขอบคุณอาจารย์ทุกท่าน โดยเฉพาะครูหนึ่ง อาจารย์ที่ปรึกษาที่คอยให้ความช่วยเหลือ และคำแนะนำดี ๆ ในการทำศิลปนิพนธ์นี้ตั้งแต่แรกเริ่มจนเสร็จสมบูรณ์

ขอบคุณพ่อแม่สำหรับทุนและความช่วยเหลือต่างๆ รวมทั้งกำลังใจในการทำศิลปนิพนธ์

ขอบคุณเพื่อนทุกคนที่คอยถามไถ่ข่าวคราวกันอยู่เสมอแม้ว่าจะไม่ค่อยได้เจอกันเท่าไร ขอบคุณที่ให้คำปรึกษา ช่วยดูงานและชี้แนะในหลายๆจุด ขอบคุณที่คอยรับฟังปัญหาและอยู่เป็นเพื่อนกันเสมอในวันที่รู้สึกเหนื่อย หมดพลัง หรือวันที่เครียดมากจนอยากระบาย

สุดท้ายนี้ ขอบคุณตัวเองที่สุดที่สู้กับทั้งใจและกายในการทำศิลปนิพนธ์นี้ ขอบคุณที่ก้าวผ่านความผิดพลาดเหล่านั้นและสามารถแก้ปัญหาที่มันมาได้เป็นอย่างดี



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพ.....	จ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
2 การดูดาวเบื้องต้น.....	3
2.1 การหาตำแหน่งดาวเหนือ.....	3
2.2 การอ่านเข็มทิศ.....	4
2.3 การวัดระยะทางเชิงมุมของดาว.....	5
2.4 การดูกลุ่มดาวสว่างเบื้องต้น.....	7
3 การออกแบบอัตลักษณ์.....	12
3.1 ความหมายของอัตลักษณ์.....	12
3.2 องค์ประกอบของอัตลักษณ์.....	14
3.3 การสร้างอัตลักษณ์.....	15
3.4 สัญลักษณ์.....	15
3.5 การออกแบบสัญลักษณ์และเครื่องหมาย.....	16
3.6 กรณีศึกษาการออกแบบอัตลักษณ์ที่เคยมีมา.....	17
4 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น.....	19
4.1 Concept.....	19
4.2 ลักษณะเด่น แรงบันดาลใจในการออกแบบ.....	19
4.3 กลุ่มเป้าหมาย.....	21
4.4 ขอบเขตของงาน.....	21

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่	หน้า
5 การออกแบบ.....	22
5.1 แนวทางการออกแบบ.....	22
5.2 สัญลักษณ์โครงการ.....	22
5.3 กราฟฟิก.....	25
6 ผลงานสำเร็จ.....	41
6.1 สัญลักษณ์โครงการ.....	41
6.2 สื่อเพื่อให้ความรู้.....	42
6.3 สื่อเพื่อประชาสัมพันธ์.....	45
6.4 ของที่ระลึกแก่ผู้เข้าร่วมโครงการ.....	50
6.5 Font.....	53
6.6 ผลงานจริง.....	53
7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	60
7.1 บทสรุป.....	60
7.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา.....	60
7.3 ข้อเสนอแนะ.....	60
7.4 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	61
บรรณานุกรม.....	62
ประวัติผู้วิจัย.....	63

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 การหาดาวเหนือจากกลุ่มดาวหมีใหญ่.....	3
2.2 การหาดาวเหนือจากกลุ่มดาวค้างคาว.....	4
2.3 วิธีการอ่านเข็มทิศ.....	4
2.4 ลักษณะมือวัดมุมดาว 1 องศา.....	5
2.5 ลักษณะมือวัดมุมดาว 2 องศา.....	5
2.6 ลักษณะมือวัดมุมดาว 4 องศา.....	5
2.7 ลักษณะมือวัดมุมดาว 5 องศา.....	5
2.8 ลักษณะมือวัดมุมดาว 10 องศา.....	6
2.9 ลักษณะมือวัดมุมดาว 15 องศา.....	6
2.10 ลักษณะมือวัดมุมดาว 22 องศา.....	6
2.11 การวัดระยะทางเชิงมุมดาว.....	6
2.12 กลุ่มดาวหมีใหญ่และกลุ่มดาวหมีเล็ก.....	7
2.13 กลุ่มดาวคนคู่.....	8
2.14 กลุ่มดาวสิงโต.....	8
2.15 สามเหลี่ยมฤดูหนาว.....	9
2.16 กลุ่มดาวนายพราน.....	9
2.17 กลุ่มดาวสุนัขใหญ่และสุนัขเล็ก.....	10
2.18 สามเหลี่ยมฤดูร้อน.....	10
2.19 กลุ่มดาวพิณ.....	11
2.20 กลุ่มดาวหงส์.....	11
2.21 กลุ่มดาวนกอินทรี.....	11
3.1 โลโก้ค่าย Science Access ครั้งที่ 17.....	17
3.2 โลโก้ค่าย Zygote Camp สนุกคิดกับวิทยาศาสตร์ ครั้งที่ 9.....	17
3.3 โลโก้ค่าย IT Camp @ ITKMITL ครั้งที่ 10.....	17
3.4 โลโก้ค่าย เด็ก Nurse : Nursing Camp @KKU ครั้งที่ 3.....	17
3.5 โลโก้ค่าย CAMP MIAKONDA.....	18
3.6 โลโก้ค่าย Spirit of Adventure Day Camps.....	18
3.7 โลโก้ค่าย Summer Camp ของ Kenai Watershed.....	18
4.1 ตัวอย่างภาพคาแรคเตอร์การ์ตูน.....	19
4.2 ตัวอย่างภาพ Geometric Graphic.....	20
4.3 สีที่นำมาใช้ในการออกแบบ.....	20

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
4.4 ภาพเทคนิคเรื่องแสง.....	20
5.4 Sketch Logo ครั้งที่ 1.....	22
5.5 Sketch Logo ครั้งที่ 2.....	23
5.6 Sketch Logo ครั้งที่ 3.....	23
5.7 Logo ที่เลือกนำมาพัฒนา.....	24
5.8 Logo สำเร็จที่เลือกใช้.....	24
5.9 Layout Pattern ในการออกแบบ.....	27
5.10 Character หลัก.....	25
5.11 Character ดวงดาว.....	25
5.12 ตัวอย่าง Layout การพับโบรชัวร์.....	26
5.13 Sketch โบรชัวร์ครั้งที่ 1.....	26
5.14 Sketch โบรชัวร์ครั้งที่ 2.....	27
5.15 Sketch โบรชัวร์ครั้งที่ 3 - ด้านหน้า.....	27
5.16 Sketch โบรชัวร์ครั้งที่ 3 - ด้านหลัง.....	28
5.17 โบรชัวร์แบบสำเร็จ - ด้านหน้า.....	28
5.18 โบรชัวร์แบบสำเร็จ - ด้านหลัง.....	29
5.19 Sketch โปสเตอร์ครั้งที่ 1.....	29
5.20 Sketch โปสเตอร์ครั้งที่ 2.....	30
5.21 Sketch โปสเตอร์ครั้งที่ 3.....	31
5.22 Sketch โปสเตอร์ครั้งที่ 4.....	32
5.23 โปสเตอร์แบบสำเร็จ.....	33
5.24 ดัมมี่ Layout สมุดคู่มือคูดาว.....	34
5.25 Sketch ปกสมุดคู่มือครั้งที่ 1.....	34
5.26 Sketch ปกสมุดคู่มือครั้งที่ 2.....	35
5.27 ปกสมุดคู่มือแบบสำเร็จ.....	35
5.28 Sketch Layout เนื้อหาในสมุดคู่มือ ครั้งที่ 1.....	36
5.29 Sketch Layout ครั้งที่ 2 - ปกใน.....	36
5.30 Sketch Layout ครั้งที่ 2 - เนื้อหา.....	37
5.31 Sketch Layout Facebook Content.....	37
5.32 Sketch Patch แบบที่ 1 หมู่ดาวสัตว์.....	38
5.32 Sketch Patch แบบที่ 2 ดวงดาว.....	38
5.32 Patch แบบสำเร็จ.....	39
5.32 Sketch ผ้าผูกคอครั้งที่ 1.....	39

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
5.33 ตัวอย่างแบบกระเป่าเป้.....	40
6.1 Logo.....	41
6.2 Logo on Grid.....	41
6.3 Black and White Logo.....	42
6.4 Logo on Light and Dark Background.....	42
6.5 ปกหน้า-ปกหลังสมุดคู่มือดูดาว.....	42
6.6 เนื้อหาสมุดคู่มือดูดาว.....	43
6.7 Facebook Content.....	44
6.8 โบรชัวร์.....	45
6.9 โปสเตอร์แบบที่1 ดาวเสาร์.....	46
6.10 ภาพแคปโปสเตอร์ GIF แบบที่1.....	46
6.11 โปสเตอร์แบบที่2 กลุ่มดาวหมีใหญ่.....	47
6.12 ภาพแคปโปสเตอร์ GIF แบบที่2.....	47
6.13 โปสเตอร์แบบที่3 จรวด.....	48
6.14 ภาพแคปโปสเตอร์ GIF แบบที่3.....	48
6.15 ภาพ Facebook โครงการ.....	49
6.16 กระเป่าเป้.....	50
6.17 Patch ตัดหมวก 4 แบบ.....	51
6.18 ตัวอย่างหมวก.....	51
6.19 แพคเกจที่ใส่ Patch set.....	51
6.20 ตัวอย่างผ้าผูกคอ.....	52
6.21 สติกเกอร์.....	52
6.22 ภาพ Font ที่เลือกใช้.....	53
6.23 ภาพผลงานจริง - สมุดคู่มือดูดาว.....	53
6.24 ภาพผลงานจริง - สมุดคู่มือดูดาว.....	54
6.25 ภาพผลงานจริง - สติกเกอร์.....	54
6.26 ภาพผลงานจริง - โบรชัวร์.....	55
6.27 ภาพผลงานจริง - หมวกและ Patch set.....	56
6.28 ภาพผลงานจริง - กระเป่าเป้.....	56
6.29 ภาพผลงานจริง - ผ้าผูกคอ.....	57
6.30 พร็อบในการจัดแสดงงาน.....	57
6.31 ภาพงานเรื่องแสงใน Blacklight Box.....	58
6.32 ภาพการจัดแสดงผลงาน.....	58



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

มนุษย์ใช้ประโยชน์จากการดูดาวมาตั้งแต่ครั้งอดีตกาลจนถึงปัจจุบัน การดูดาวมีประโยชน์ในหลายแง่ ไม่ว่าจะเป็นการดูดาวเพื่อหาทิศ ใช้กลุ่มดาวเป็นการบอกเวลา ใช้การดูดาวเป็นการทำนายปริมาณฝนหรือเหตุการณ์ต่างๆ หรือแม้กระทั่งการดูดาวเพื่อประกอบอาชีพ ยกตัวอย่างเช่น เกษตรกรที่ใช้การดูดาวเป็นการบ่งบอกถึงฤดูเพาะปลูก เป็นต้น ถึงแม้ว่าปัจจุบันจะมีเทคโนโลยีเข้ามาทดแทนจนเราอาจมองไม่เห็นความสำคัญของดวงดาวอีกต่อไป แต่แท้จริงแล้วดวงดาวยังคงมีความน่าสนใจและมีเรื่องราวให้เราได้ศึกษาค้นคว้าอย่างไม่หยุดยั้ง

นอกจากนั้นการดูดาวยังเป็นงานอดิเรกชนิดหนึ่งที่ทำให้ทั้งความเพลิดเพลิน ความสนุกสนาน และความรู้ไปพร้อมๆกัน การสังเกตท้องฟ้าที่เต็มไปด้วยแสงดาวระยิบระยับ สร้างความสุขสงบใจและบรรยากาศน่าตื่นตาของมันเป็นได้ดี แต่หากเราได้ดูดาวเป็น เราจะรู้จักท้องฟ้า รู้จักสิ่งที่อยู่บนท้องฟ้า รู้จักกลุ่มดาวต่างๆ เราจะเข้าใจผลที่เกิดจากการเคลื่อนที่ของโลก ซึ่งต่างๆเหล่านี้จะช่วยเพิ่มอรรถรสในการชื่นชมท้องฟ้าตอนกลางคืนและยังช่วยเสริมสร้างจินตนาการให้กับเด็กได้เป็นอย่างดี

ข้าพเจ้าจึงมีแนวคิดในการจัดทำศิลปนิพนธ์นี้ขึ้น โดยมีจุดประสงค์เพื่อเป็นอีกหนึ่งช่องทางในการส่งเสริมเยาวชนไทยให้มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการดูดาวมากยิ่งขึ้น และเนื่องจากการดูดาวจำเป็นต้องไร้แสงรบกวน สถานที่ที่เหมาะสมกับการดูดาว จึงควรจะอยู่ใน ชนบท ภูเขา หรือ ชายทะเล ที่ออกห่างจากเมืองใหญ่ ไม่น้อยกว่า 100 กิโลเมตร การไปในสถานที่เหล่านี้จึงเป็นการเปิดโลกให้เด็กๆได้เข้าหาธรรมชาติ ได้เรียนรู้ธรรมชาติและส่งเสริมให้เด็กๆได้มีจินตนาการกว้างไกล

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาและออกแบบอัตลักษณ์ให้มีความสวยงาม น่าสนใจ ดึงดูดผู้คนและกลุ่มเป้าหมาย
2. เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนมีความรู้และความสนใจเกี่ยวกับการดูดาวมากยิ่งขึ้น
3. เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนที่มักอยู่แต่ในเมืองใหญ่ได้เข้าหาและสัมผัสกับธรรมชาติ
4. เพื่อเสริมสร้างจินตนาการให้กับเยาวชน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. สัญลักษณ์โครงการ
2. สื่อเพื่อให้ความรู้
 - 2.1 สมุดคู่มือดูดาว
 - 2.2 Facebook Content
3. สื่อเพื่อประชาสัมพันธ์
 - 3.1 โบรชัวร์
 - 3.2 Facebook โครงการ
 - 3.3 Digital Poster
5. ของที่ระลึกแก่ผู้เข้าร่วมโครงการ
 - 5.1 กระเป๋าเป้
 - 5.2 หมวก และ Patch
 - 5.3 ผ้าผูกคอ
 - 5.4 สติกเกอร์

1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูล
 - 1.1 ความรู้เบื้องต้นในการดูดาวและความรู้เกี่ยวกับดวงดาวต่างๆ
 - 1.2 กลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นเด็กวัย 9-12 ปีและผู้ปกครอง
 - 1.3 ศึกษาจากแหล่งข้อมูลสถานที่ เช่น ท้องฟ้าจำลอง และข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต
 - 1.4 การออกแบบ Corporate Identity
 - 1.5 รวบรวมข้อมูลที่จำเป็นในการจัดทำค่าย
2. วิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น
 - 2.1 Concept ของแบรนด์
 - 2.2 กลุ่มเป้าหมาย
 - 2.3 ข้อมูลที่จะนำมาใช้
 - 2.4 เอกลักษณ์และภาพลักษณ์ของแบรนด์
 - 2.5 วางแนวทางการออกแบบ
3. การออกแบบ และพัฒนาแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การดูดาวเบื้องต้น

การเรียนรู้เพื่อดูดาวสิ่งแรกที่ต้องรู้จักคือ ทิศทาง เพราะทิศทางเป็นพื้นฐานเพื่อจะเป็นตัวกำหนดให้ทุกคนสามารถเข้าใจได้ตรงกัน ในการหาทิศทางเราจะกำหนดให้ดาว Polaris เป็นดาวเหนือเนื่องจากแกนโลกของเราชี้ไปที่ดาวดวงนี้ ซึ่งการศึกษาดวงดาวบนท้องฟ้า นั้น จำเป็นที่เราจะต้องมีจุดหมายในการค้นหาตำแหน่งต่างๆของดวงดาวอื่นๆ เพื่อขยายขอบเขตแห่งการเรียนรู้ต่อไป ดาวเหนือเป็นดาวดวงหนึ่งที่มีนิยมนำมาใช้ในการถือเอาเป็นจุดเริ่มต้นศึกษาถึงดวงดาวอื่นๆต่อไป

2.1 การหาตำแหน่งดาวเหนือ

การหาทิศในป่าหรือเมื่อเราไม่มีอุปกรณ์ใดๆ หลายคนอาจจะคิดว่าเป็นเรื่องยาก แท้จริงแล้วเราสามารถใช้นิยามตามธรรมชาติ เช่น การดูเงา ดูดาว ฯลฯ เพื่อใช้ในการสังเกตทิศได้ โดยเราต้องเริ่มจากการหาตำแหน่งดาวเหนือให้ได้ก่อน แล้วจึงจะใช้ดาวเหนือเพื่อหาทิศต่อไป

2.1.1 การหาดาวเหนือจากกลุ่มดาวหมีใหญ่

กลุ่มดาวหมีใหญ่ หรือ กลุ่มดาวจระเข้ กลุ่มดาวนี้มีดาวสว่างเจ็ดดวง เรียงตัวเป็นรูปกระบวยตักน้ำ ดาวสองดวงแรกของกระบวยตักน้ำจะชี้ไปยังดาวเหนือเสมอ ไม่ว่าทรงกลมท้องฟ้าจะหมุนไปอย่างไรก็ตาม ดาวเหนือจะอยู่ห่างออกไป 4 เท่าของระยะทางระหว่างดาวสองดวงแรกเสมอ



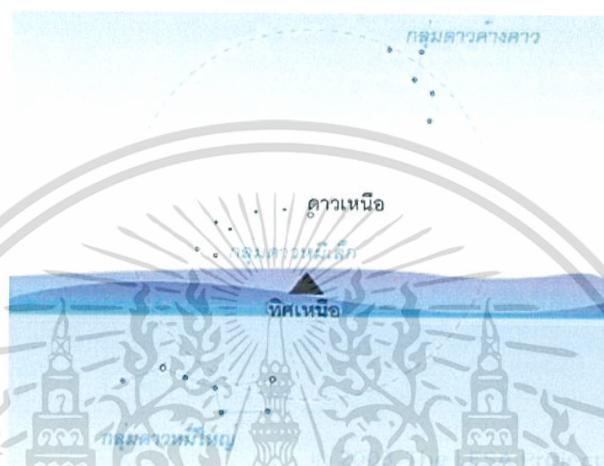
ภาพที่ 2.1 การหาดาวเหนือจากกลุ่มดาวหมีใหญ่

ที่มา : <http://www.lesa.biz/astromy/celestial-sphere/constellations/north-star>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.2 การหาดาวเหนือจากกลุ่มดาวค้างคาว

กลุ่มดาวค้างคาว ประกอบด้วย ดาวสว่าง 5 ดวง เรียงเป็นรูปตัว “M” หรือ “W” คว่า กลุ่มดาวค้างคาวจะอยู่ในทิศตรงข้ามกับกลุ่มดาวหมีใหญ่เสมอ ดังนั้นขณะกลุ่มดาวหมีใหญ่กำลังตก กลุ่มดาวค้างคาวก็กำลังขึ้น สลับกันแบบนี้เสมอ



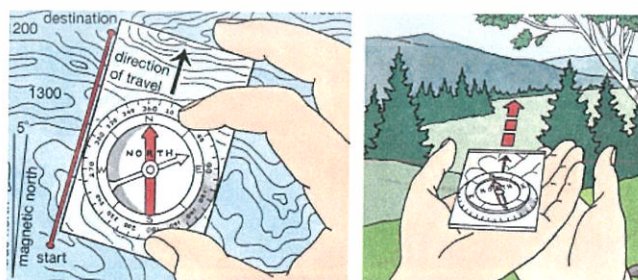
ภาพที่ 2.2 การหาดาวเหนือจากกลุ่มดาวค้างคาว

ที่มา : <http://www.lesa.biz/astronomy/celestial-sphere/constellations/north-star>

2.2 วิธีการอ่านเข็มทิศ

เข็มทิศ คือ เครื่องมือชี้บอกแนวทิศ ที่มีลูกศรเป็นเข็มแม่เหล็กเป็นตัวชี้ เราสามารถใช้เข็มทิศได้ เป็นเครื่องมือชี้บอกทิศทางได้อย่างถูกต้อง โดยมีวิธีการใช้เบื้องต้นง่ายๆ ดังนี้

1. วางเข็มทิศบนฝ่ามือหรือบนปกสมุดในแนวระดับโดยให้เข็มแม่เหล็กแกว่งไปมาอย่างอิสระ
2. หมุนฐานเข็มทิศจนกว่าเข็มแม่เหล็กสีแดงชี้ตรงกับตัวอักษร N ทิศเหนือ บนกรอบหน้าปัด
3. เมื่อลูกศรชี้ทิศทางไปทางทิศใด ก็เดินตามไปทางทิศนั้น ในการเดินทางไปตามทิศทางที่ลูกศรแดงชี้ นั้น ให้สังเกตและมองหาจุดเด่นในภูมิประเทศ แล้วจึงเดินไปยังสิ่งนั้น



ภาพที่ 2.3 วิธีการอ่านเข็มทิศ


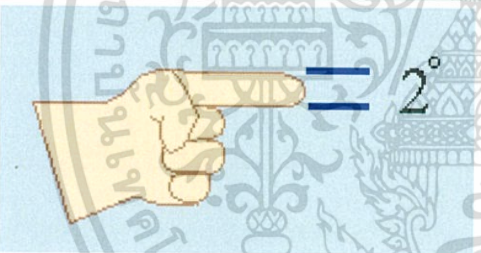
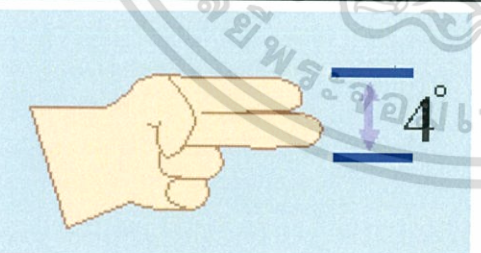
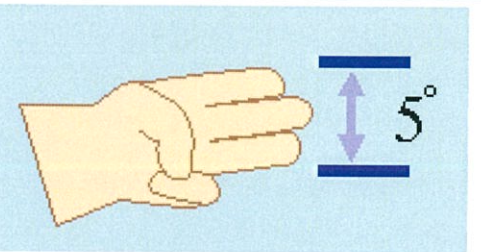
ที่มา : <http://trailclimbnation.com/basic-compass-reading>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

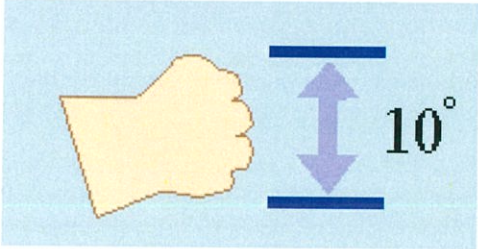
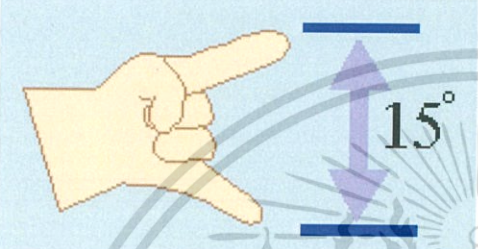

2.3 การวัดระยะทางเชิงมุมของดาว

การวัดมุมดาวเป็นวิธีการหนึ่งที่ไม่ต้องอาศัยอุปกรณ์เพิ่มเติม นักดาราศาสตร์ สามารถวัดได้ด้วยอาศัยฝ่ามือตนเอง ซึ่งวิธีการนี้ทำให้เราสามารถสังเกตเห็นดาวได้ดียิ่งขึ้นและรู้ถึงการเปลี่ยนแปลงของมันโดยไม่ต้องอาศัยอุปกรณ์อย่างอื่นมาช่วย เพียงแค่อาศัยการสังเกตและความรอบคอบในการวัดระยะมุมเท่านั้น

ตารางเปรียบเทียบลักษณะมือในการวัดระยะทางเชิงมุม

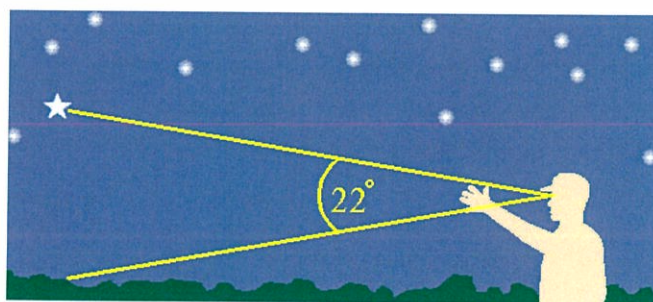
ลักษณะมือ	ความหมาย
 <p>ภาพที่ 2.4 ลักษณะมือวัดมุมดาว 1 องศา</p>	ความหนาของนิ้วก้อย = 1 องศา
 <p>ภาพที่ 2.5 ลักษณะมือวัดมุมดาว 2 องศา</p>	ความหนาของนิ้วชี้ = 2 องศา
 <p>ภาพที่ 2.6 ลักษณะมือวัดมุมดาว 4 องศา</p>	ความหนาของนิ้วชี้กับนิ้วกลาง = 4 องศา
 <p>ภาพที่ 2.7 ลักษณะมือวัดมุมดาว 5 องศา</p>	ความหนาของนิ้วชี้กับนิ้วกลาง และนิ้วนาง = 5 องศา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

 <p>ภาพที่ 2.8 ลักษณะมือวัดมุมดาว 10 องศา</p>	<p>1 กำปั้น = 10 องศา</p>
 <p>ภาพที่ 2.9 ลักษณะมือวัดมุมดาว 15 องศา</p>	<p>ปลายนิ้วชี้ถึงปลายนิ้วก้อย = 15 องศา</p>
 <p>ภาพที่ 2.10 ลักษณะมือวัดมุมดาว 1 องศา</p>	<p>ปลายนิ้วโป่งถึงปลายนิ้วก้อย = 22 องศา</p>

ที่มา : <http://www.reocities.com/Area51/Shire/1567/sp3hand.htm>

การวัดระยะเชิงมุมทำได้ด้วยวิธีง่ายๆ แค່เหยียดแขนให้ตรง ยกมือข้างที่ถนัดชูขึ้นไปบนท้องฟ้า แล้วกางมือเหยียดนิ้วให้เต็มที ใช้ตาข้างใดข้างหนึ่งเล็งผ่านนิ้วก้อยและนิ้วโป่งไปบนท้องฟ้า โดยให้ปลายนิ้วก้อยชี้ที่ขอบฟ้า



ภาพที่ 2.11 การวัดระยะทางเชิงมุมดาว

ที่มา : <http://www.reocities.com/Area51/Shire/1567/sp3hand.htm>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 การดูกลุ่มดาวสว่างเบื้องต้น

2.4.1 กลุ่มดาวหมีใหญ่

กลุ่มดาวที่มนุษย์รู้จักดีและใช้ประโยชน์ได้มากที่สุดก็คือ กลุ่มดาวหมีใหญ่หรือกลุ่มดาวจระเข้ เนื่องจากเป็นกลุ่มดาวสำคัญที่ช่วยชี้หาดาวเหนือได้ ดาวกลุ่มนี้มี 7 ดวง มีลักษณะคล้ายกระบวยตักน้ำ 4 ดวงเป็นตัวกระบวย อีก 3 ดวง เป็นด้าน ชาวจีนและชาวยุโรปเขาเห็นเป็นรูปกระบวย จึงเรียกกลุ่มดาวกลุ่มนี้ว่า “กระบวยใหญ่” (Big Dipper) ชาวกรีกซึ่งเป็นดินแดนแห่งเทพนิยายอันเกี่ยวกับดวงดาวต่างๆเห็นเป็น “หมีใหญ่” (Ursa Major) ส่วนคนไทยเห็นเป็น “จระเข้” แต่ทั้งกรีกและไทยเห็นเหมือนกันอยู่ 1 อย่างคือ เห็นดาว 3 ดวง ทางด้ามกระบวยเป็นหางหมีและหางจระเข้เหมือนกัน วิธีการหากลุ่มดาวหมีใหญ่คือ ลากเส้นตรงจากดาวเหนือไปยังดาวสองดวงหน้าสุด (หน้าท้องหมี) ตรงลงมาทางเส้นขอบฟ้าจนพบกับดาวดวงหนึ่งก็จะเจอเป็นดาวหมีใหญ่แล้ว



ภาพที่ 2.12 กลุ่มดาวหมีใหญ่และกลุ่มดาวหมีเล็ก

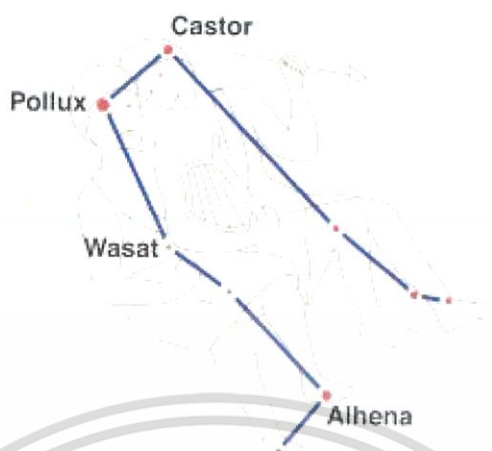
ที่มา : <http://baringtheaegis.blogspot.com/2015/05/constellations-ursa-major-ursa-minor.html>

2.4.2 กลุ่มดาวหมีเล็ก

กลุ่มดาวหมีเล็กมีลักษณะคล้ายกลุ่มดาวหมีใหญ่เพียงแค่มิขนาดเล็กลง ดาวที่เป็นส่วนหางของดาวหมีเล็กคือ “ดาวเหนือ” ดาวที่ท้องของหมีเล็กทั้ง 4 ดวงจะมีแสงสว่างขนาด 2,3,4 และ 5 แมกนิจูดตามลำดับ ซึ่งเป็นประโยชน์ในการช่วยให้เราสามารถวัดขนาดความสว่างของดาวข้างเคียงได้

2.4.3 กลุ่มดาวคนคู่

กลุ่มดาวคนคู่ ดาวกลุ่มนี้มีดาวดวงสว่างสุกใส 2 ดวง เป็นสังเกต คือ ดาว Pollux และ Castor ดาว 2 ดวงนี้ เป็นจุดสะดุดตาหาได้ง่ายอยู่ใกล้ๆ กลุ่มดาววัว เหนือกลุ่มดาวนายพรานใหญ่ขึ้นมาทางทิศตะวันออกของกลุ่มดาวสารถี โดยสามารถหาได้จากการลากตามแนวเส้นทะแยงมุมของหน้าท้องหมีไปข้างหน้า จะเจอกับดาว Pollux และดาว Castor ซึ่งนั่นก็คือกลุ่มดาวคนคู่นั่นเอง เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นับญาติเห็นไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.13 กลุ่มดาวคนคู่

ที่มา : <http://www.souledout.org/nightsky/geminigoodwill/geminigoodwill.html>

2.4.3 กลุ่มดาวสิงโต

กลุ่มดาวสิงโตเป็นกลุ่มดาวที่คนรู้จักดีที่สุดและสะดุดตาที่สุดอีกกลุ่มหนึ่ง ดาวกลุ่มนี้เกี่ยวข้องกับดวงอาทิตย์อย่างใกล้ชิดนับแต่แรกเกิดระบบสุริยะ ฉะนั้นทางโหราศาสตร์เขาจึงกำหนดให้ดวงอาทิตย์เป็นเจ้าของราศีสิงห์นี้ กลุ่มดาวสิงโตเป็นกลุ่มดาวที่บอกฤดูกาลได้เมื่อจะเริ่มหน้าร้อนของฝรั่งคือ ปลายเดือนมิถุนายน โดยสามารถหาได้ด้วยการลากจากกลุ่มดาวหมีใหญ่ไปอีกฝั่งหนึ่งของท้องฟ้าก็จะไปเจอกับดาวฤกษ์สีฟ้าที่ชื่อว่า Regulus หรือดาวหัวใจสิงห์



ภาพที่ 2.14 กลุ่มดาวสิงโต

ที่มา : <http://utahsadventurefamily.com/find-leo-constellation-and-regulus>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.4 สามเหลี่ยมฤดูหนาว

ในช่วงของหัวค่ำของฤดูหนาวจะมีกลุ่มดาวสว่างอยู่ทางทิศตะวันออก คือ กลุ่มดาวนายพราน กลุ่มดาวสุนัขใหญ่ และกลุ่มดาวสุนัขเล็ก หากลากเส้นเชื่อมดาวบีเทลจัส (Betelgeuse) ดาวสว่างสีแดงตรงหัวไหล่ของนายพรานไปยัง ดาวซิริอุส (Sirius) ดาวฤกษ์สว่างที่สุดสีขาว ตรงหัวสุนัขใหญ่ และ ดาวโปรซิออน (Procyon) ดาวสว่างสีขาวตรงหัวสุนัขเล็ก จะได้รูปสามเหลี่ยมด้านเท่า เรียกว่า “สามเหลี่ยมฤดูหนาว” ซึ่งจะขึ้นในเวลาหัวค่ำของฤดูหนาว

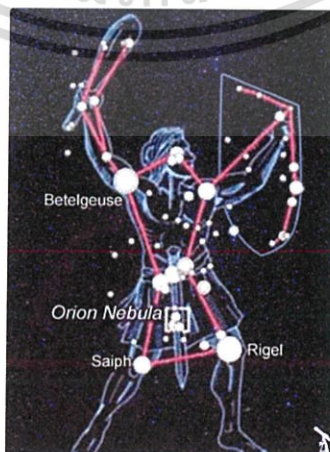


ภาพที่ 2.15 สามเหลี่ยมฤดูหนาว

ที่มา : http://www.kksci.com/etreading/daw/page/e-daw_1.htm

1. กลุ่มดาวนายพราน

กลุ่มดาวนายพรานเป็นกลุ่มดาวที่เหมาะสมกับการเริ่มต้นหัดดูดาวมากที่สุด เนื่องจากประกอบด้วยดาวสว่าง ที่มีรูปแบบการเรียงตัวที่โดดเด่นง่าย และขึ้นตอนหัวค่ำของฤดูหนาว ซึ่งมักมีสภาพอากาศดี ท้องฟ้าใส ไม่มีเมฆปกคลุม สัญลักษณ์ของกลุ่มดาวนายพรานก็คือ ดาวสว่างสามดวงเรียงกันเป็นเส้นตรง ซึ่งเรียกว่า “เข็มขัดนายพราน” (Orion’s belt) ทางทิศใต้ของเข็มขัดนายพราน มีดาวเล็กๆสามดวงเรียงกัน คนไทยเราเห็นเป็นรูป “ด้ามไม้” แต่ชาวยุโรปเรียกว่า “ดาบนายพราน”



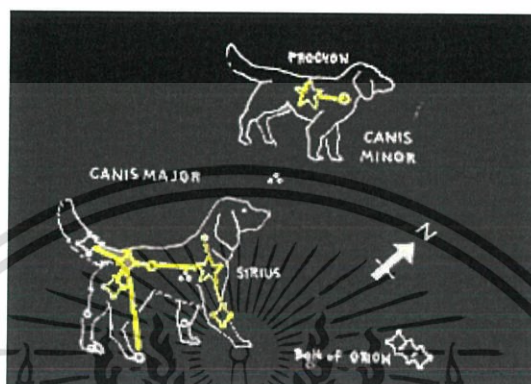
ภาพที่ 2.16 กลุ่มดาวนายพราน

ที่มา : <https://tamilandvedas.com/tag/orion/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. กลุ่มดาวสุนัขใหญ่และสุนัขเล็ก

กลุ่มดาวสุนัขใหญ่มีดาวฤกษ์ที่สว่างที่สุดบนท้องฟ้ามีชื่อว่า ดาวซิริอุส คนไทยเรียกว่า “ดาวโจร” กลุ่มดาวสุนัขเล็กมีดาวฤกษ์สว่างชื่อว่า โปรซิออน ซึ่งจะหาได้โดยการลากเส้นจากดาวไถไปทางด้านซ้ายจะเจอดาวซิริอุส หลังจากนั้นมองให้มองขึ้นไปเล็กน้อย จะเจอดาวโปรซิออนอยู่ใกล้ๆกัน

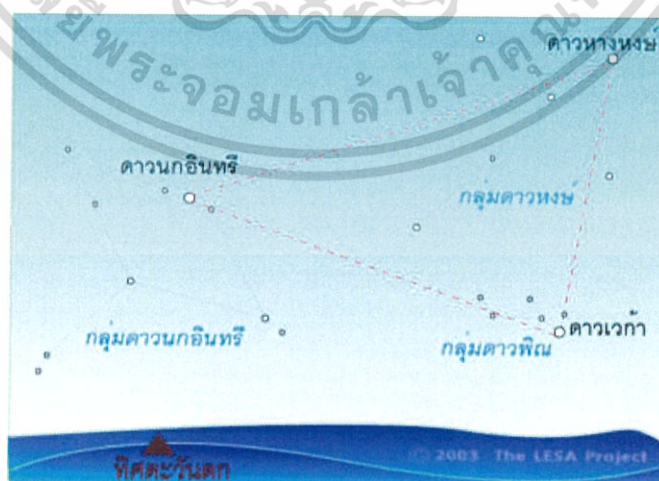


ภาพที่ 2.17 กลุ่มดาวสุนัขใหญ่และสุนัขเล็ก

ที่มา : <https://phuketindex.com/travel/photo-stories/other/s-star/canismajor.htm>

2.4.5 สามเหลี่ยมฤดูร้อน

สามเหลี่ยมฤดูร้อนจะมีกลุ่มดาวสว่างทางด้านทิศตะวันตก คือ กลุ่มดาวพิณ กลุ่มดาวหงษ์และกลุ่มดาวนกอินทรี หากลากเส้นเชื่อมดาวเวก้า (Vega) ดาวสว่างสีขาวในกลุ่มดาวพิณไปยังดาวหางหงษ์ (Deneb) ดาวสว่างสีขาวในกลุ่มดาวหงษ์ และ ดาวนกอินทรี (Altair) ดาวสว่างสีขาวในกลุ่มดาวนกอินทรี จะได้รูปสามเหลี่ยมด้านไม่เท่าเรียกว่า “สามเหลี่ยมฤดูร้อน” ซึ่งอยู่ในทิศตรงข้ามกับสามเหลี่ยมฤดูหนาว ขณะที่สามเหลี่ยมฤดูร้อนกำลังจะตก สามเหลี่ยมฤดูหนาวก็กำลังจะขึ้น



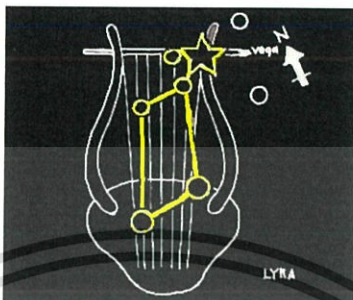
ภาพที่ 2.18 สามเหลี่ยมฤดูร้อน

ที่มา : http://www.kksci.com/elreaning/daw/page/e-daw_1.htm

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. กลุ่มดาวพิณ

กลุ่มดาวพิณเป็นกลุ่มดาวเล็กๆ แต่มีดาวฤกษ์เวก้า (Vega) ที่สว่างเป็นอันดับ 4 ในท้องฟ้า โดยสามารถหาเจอได้จากดาวหางหงส์ ซึ่งเป็นดาวตรงหางของกลุ่มดาวหงส์นั่นเอง



ภาพที่ 2.19 กลุ่มดาวพิณ

ที่มา : http://203.172.130.98/nfe_webkm

2. กลุ่มดาวหงส์

กลุ่มดาวหงส์เป็นกลุ่มดาวที่สวยงามมาก อยู่ในแถบทางช้างเผือก อยู่ใกล้ๆดาวเวก้า ชื่อสามัญโดยทั่วไปเรียกว่า กลุ่มดาวไม้กางเขนเหนือ (Northern-Cross)

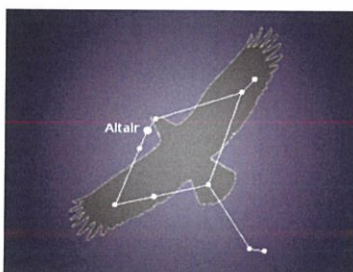


ภาพที่ 2.20 กลุ่มดาวหงส์

ที่มา : <https://phuketindex.com/travel/photo-stories/other/s-star/cygnus.htm>

3. กลุ่มดาวนกอินทรี

กลุ่มดาวนกอินทรีมีดาวฤกษ์แอลแทร์ (Altair) เป็นดาวฤกษ์ที่สว่างที่สุด ซึ่งดาวแอลแทร์เป็นยอดของเหล่ากลุ่มดาวสามเหลี่ยมฤดูร้อน



ภาพที่ 2.21 กลุ่มดาวนกอินทรี

ที่มา : [http://www.buzzle.com/articles/facts-about-the-aquila-](http://www.buzzle.com/articles/facts-about-the-aquila-constellation-that-you-may-not-know.html)

constellation-that-you-may-not-know.html ให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การออกแบบอัตลักษณ์

การสร้างอัตลักษณ์ต่อองค์กรหรือแบรนด์ สิ่งสำคัญอย่างหนึ่งคือ การออกแบบอัตลักษณ์ เพื่อให้ภาพลักษณ์ที่ตั้งไว้ขององค์กรหรือแบรนด์เป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น

3.1 ความหมายของอัตลักษณ์

ความหมายที่ 1

คำว่า “อัตลักษณ์” ไม่มีบันทึกไว้ในพจนานุกรม แต่มีตำราหลายเล่มให้ความหมายคำว่า “อัตลักษณ์” ไว้ว่า คุณลักษณะเฉพาะตัว ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ของลักษณะเฉพาะของตัวบุคคล สังคม ชุมชน หรือประเทศนั้นๆ เช่น เชื้อชาติ ภาษา วัฒนธรรมท้องถิ่น และศาสนา ฯลฯ ซึ่งมีคุณลักษณะที่ไม่ทั่วไป หรือสากลับสังคม อื่นๆ กล่าวคือ ลักษณะที่ไม่เหมือนกับของคนอื่นๆ “อัตลักษณ์” มาจากภาษาบาลีว่า อุตต + ลักษณะ โดยที่ “อุตตะ” มีความหมายว่า ตัวตน, ของตน ส่วน “ลักษณะ” หมายถึง สมบัติเฉพาะตัว หากมองเพียงแค่รูปศัพท์ “อัตลักษณ์” จึงเหมาะจะนำมาใช้หมายถึงลักษณะเฉพาะตัวของสิ่งใดสิ่งหนึ่งมากกว่า ส่วนคำว่า “เอกลักษณ์” มีคำว่า “เอก” ซึ่งหมายถึง หนึ่งเดียว จึงน่าจะหมายความวลักษณะหนึ่งเดียว (ของหลายๆ สิ่ง) หรือลักษณะที่ของหลายๆ สิ่งมีส่วนร่วม ซึ่งเป็นความหมายแรกตามพจนานุกรม

อย่างไรก็ดี คนไทยโดยส่วนใหญ่ยังนิยมใช้คำว่า “เอกลักษณ์” ในความหมายว่าลักษณะเฉพาะตัวที่ไม่เหมือนใครอย่างกว้างขวาง ส่วนคำว่า “อัตลักษณ์” นั้นมักจะใช้ในวงแคบๆ เช่น แวดวงวิชาการเท่านั้น และบางครั้งก็ใช้แบบมีนัยยะแฝง เช่น “เอกลักษณ์” เป็นสิ่งตายตัวไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ ส่วน “อัตลักษณ์” สามารถเปลี่ยนแปลงได้ แต่กระนั้นก็ยังไม่มีข้อบัญญัติการใช้ที่ชัดเจน

ความหมายที่ 2

Corporate Identity Design (หรือ CI Design) คือ การออกแบบอัตลักษณ์ขององค์กรหรือแบรนด์สินค้า ที่ไม่ได้หมายถึงการสร้างแบรนด์หนึ่งๆ โดยตรง แต่เป็นหน้าตาสำคัญที่จะกำหนดหน้าตาและทิศทางของแบรนด์นั้นๆ ได้ การออกแบบอัตลักษณ์นี้จึงไม่ใช่เรื่องง่าย เพราะมันไม่ใช่แค่การออกแบบ “โลโก้” แล้วนำไปประยุกต์ใช้กับเครื่องมือสื่อสารทั้งหมดของแบรนด์ CI Design คือ การออกแบบ “ภาพลักษณ์ทั้งหมดของแบรนด์” ที่จะทำให้คนภายนอกสัมผัสได้เฉกเช่นเดียวกับที่องค์กรต้องการสื่อออกไป เรียกว่า ถ้าพลาดก็อาจทำให้ภาพของแบรนด์บิดเบี้ยวไปเลยก็ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความหมายที่ 3

อัตลักษณ์คือ อัตลักษณ์คือความรู้สึกนึกคิดต่อตนเองว่า “ฉันคือใคร” ซึ่งจะเกิดขึ้นจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวเรากับคนอื่น โดยผ่านการมองตัวเองและคนอื่นมองเราในขณะนั้น (Kath2000 ; 6-7 อ้างใน พิศิษฐ์) และในขณะเดียวกันมโนทัศน์อัตลักษณ์ จะถูกกล่าวควบคู่ไปกับเรื่องของอำนาจ นิยามความหมายหรือการสร้างภาพแทนความจริง(representation)เมื่ออัตลักษณ์ไปสัมพันธ์กับแนวคิดที่กล่าวมาข้างต้นแล้ว ดูจะมีความหมายที่แตกต่างจากความหมายที่เข้าใจกันโดยสามัญสำนึกมาก (อภิญาญา ,2543:1)

อัตลักษณ์ แตกต่างจากบุคลิกภาพในประเด็นที่สำคัญหลายประการ เราอาจมีบุคลิกภาพร่วมกับบุคคลอื่น แต่การมีอัตลักษณ์ร่วมมีนัยของการเกี่ยวพันกับการตื่นตัว (active) บางอย่างในตัวของเรา เช่นเราเลือกที่จะแสดงตัวตนกับกลุ่มหรืออัตลักษณ์ที่เฉพาะ ซึ่งบางครั้งเราอาจมีตัวเลือกมากกว่าคนอื่น และอัตลักษณ์ต้องการความตระหนัก (awareness) บางอย่างที่เกี่ยวข้อกับส่วนที่เป็นของเรา บุคลิกภาพอธิบายลักษณะต่างที่บุคคลทั้งไปน่าจะมี เช่น การเข้าสังคมเก่งหรืออาจเป็นคุณลักษณะภายใน แต่อัตลักษณ์ต้องการพื้นฐานบางอย่าง อาจถูกจัดประเภทด้วยการมีลักษณะบุคลิกภาพ แต่เราต้องแสดงตนเอง(นั่นคือการยอมรับอย่างตั้งใจ) กับอัตลักษณ์ความสำคัญของการแสดงตัวตน (marking oneself) คือการมีอัตลักษณ์เหมือนกับกลุ่มหนึ่งและมีความแตกต่างกับอีกกลุ่มอื่น หากลองคิดถึงสถานการณ์ที่เราพบกับใครสักคนในครั้งแรก และเรากำลังพยายามค้นหาว่าเขาคือใคร ด้วยการตั้งคำถามว่าเขามาจากไหนและเขาทำอะไรในสถานการณ์ต่างๆ สิ่งเหล่านี้เป็นการกำลังพยายามค้นหาสิ่งเกี่ยวกับตัวของบุคคลนี้และสิ่งที่ทำให้เขาเหมือนกับเราด้วย (สิ่งที่เรามีร่วมกับเขา) และสิ่งที่ทำให้เขาแตกต่างจากเรา หรือการพิจารณาถึงสถานการณ์การเดินทางไกล สถานที่ที่คุณจะไป คุณได้ยินเสียงคนกลุ่มหนึ่งกำลังสนทนาแล้วพูดภาษาเดียวกับคุณ คุณจะรับรู้ด้วยความรู้สึกของการระลึก (recognition) และความเป็นเจ้าของร่วมกับกลุ่มนั้นการที่คุณมีบางอย่างร่วมกัน ได้นำเสนอช่วงของการระลึกและการมีบางอย่างร่วมกับผู้อื่นผู้มีอัตลักษณ์ร่วมกับคุณ อัตลักษณ์ถูกแสดงออกให้เห็นด้วยการคล้ายกัน นั่นคือมันเกี่ยวกับบุคคลที่เหมือนเราและความแตกต่างของบุคคลที่ไม่เหมือนกับเรา (Kath2000 ; 6-7 อ้างในพิศิษฐ์)

ลักษณะสำคัญของอัตลักษณ์ คือ มันยังเป็นเรื่องของการใช้ สัญลักษณ์ (symbol) เพราะการแสดงออกซึ่งความสัมพันธ์ต่างๆ จะกระทำโดยผ่านระบบสัญลักษณ์ที่หลากหลายรูปแบบในอีกด้านหนึ่ง อัตลักษณ์ก็เกี่ยวข้อง กับ มิติ “ภายใน” ของความเป็นตัวเราอย่างมากทั้งในด้านของอารมณ์ ความรู้สึกเรา เพราะมนุษย์ให้ความหมายหรือเปลี่ยนแปลงความหมายที่เกี่ยวข้องกับตนเอง ในกระบวนการที่เขาสัมพันธ์กับโลกและปริณทลของอัตลักษณ์และตัวตนที่มันซ้อนทับกันอยู่ จึงมีการจัดแบ่งประเภทของอัตลักษณ์เป็น 2 ระดับคือระดับอัตลักษณ์ส่วนบุคคล (personal identity) และอัตลักษณ์ทางสังคม (social identity) ที่จะใช้แสดงตน เช่น การที่สังคมกำหนดบทบาทหน้าที่ และระบบคุณค่าที่ติดตัวมา ความเป็นพ่อ ความเป็นเพื่อนความเป็นสามีภรรยา เข็มโรงเรียน ผ้าที่พันคอของทีม ภาษาหรือบางที่อาจเห็นได้จากเสื้อผ้าที่ใส่ สัญลักษณ์และการสร้างภาพแทนความจริง(representation) เป็นสิ่งสำคัญในการแสดงให้เห็นแนวทางหรือที่เรามีอัตลักษณ์ร่วมกับบุคคลบางคนและการแยกแยะเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวเราด้วยการสร้างความต่างจากคนอื่น ในความเข้าใจนี้เองแม้ว่าในฐานะของบุคคลเราควรจะยอมรับในอัตลักษณ์ต่างๆ อย่างตั้งใจ อัตลักษณ์เหล่านั้นยังเป็นผลผลิตที่สำคัญของสังคมที่เราอาศัยอยู่และความสัมพันธ์ระหว่างตัวเรากับคนอื่น อัตลักษณ์จึงได้จัดเตรียมการเชื่อมโยงระหว่างบุคคลกับโลกที่เขาอาศัยอยู่ นอกจากนี้อัตลักษณ์ยังรวม ถึงเรื่องราว “ฉันมองตัวฉันเองอย่างไร และคนอื่นมองฉันอย่างไร” มันเข้าไปเกี่ยวข้องกับตัวตน (self) และสิ่งที่อยู่ภายใน มันเป็นการกำหนดตำแหน่งที่ระลึกรู้จากสังคม ซึ่งเกิดขึ้นจากการที่คนอื่นรับรู้ด้วยไม่ใช่แค่เรารับรู้เท่านั้น อย่างไรก็ตามการที่เรามองตัวเราอย่างไรและคนอื่นมองเราอย่างไรมันอาจไม่สอดคล้องกันเสมอไป

ความหมายที่ 4

อัตลักษณ์ (อ่านว่า อัด-ตะ-ลัก) ประกอบด้วยคำว่า อัด กับคำว่า ลักษณะ อัด มาจากคำว่า อุตต แปลว่า ตน ตัวเอง อัตลักษณ์ จึงแปลว่า ลักษณะของตนเอง ลักษณะของตัวเอง เป็นศัพท์ที่คณะกรรมการบัญญัติศัพท์ของราชบัณฑิตยสถานได้บัญญัติให้ตรงกับคำภาษาอังกฤษว่า character เป็นลักษณะเฉพาะของบุคคลซึ่งรวมสติปัญญา คุณธรรม จริยธรรม ความประพฤติที่แสดงออกเป็นลักษณะนิสัยของบุคคลนั้น แต่ปัจจุบัน มีการนำคำว่าอัตลักษณ์ไปใช้แทนคำว่า ตน ตัว เช่น หนังสือเรื่องนี้ปรากฏอัตลักษณ์ของนักเขียนแจ่มแจ้งทีเดียว ครูควรช่วยนักเรียนให้พัฒนาอัตลักษณ์ของเขาได้อย่างเหมาะสม หรือใช้ อัตลักษณ์เพื่อแทนคำว่า เอกลักษณ์ คำทั้งสองคำนี้อาจจะดูมีความหมายใกล้เคียงกันมาก แต่มีลักษณะเน้นต่างกัน อัตลักษณ์เน้นลักษณะทั้งหมดของบุคคลโดยไม่ได้เปรียบเทียบกับใคร ส่วนเอกลักษณ์เน้นลักษณะที่เป็นหนึ่ง ลักษณะที่โดดเด่นซึ่งเป็นส่วนที่แยกบุคคลนั้นออกจากบุคคลอื่น

3.2 องค์ประกอบของอัตลักษณ์

1. การใช้สัญลักษณ์ เพื่อแสดงภาพลักษณ์ของแบรนด์ ควรใช้อย่างเป็นระบบทั้งชื่อ สัญลักษณ์ รวมถึงการออกแบบอื่นๆ เพื่อแสดงให้เห็นคุณค่าและภาพลักษณ์ของแบรนด์
2. การสื่อสาร เป็นการเผยแพร่ข่าวสาร การรับรู้ของแบรนด์แก่ผู้บริโภคไม่ว่าจะด้วยการโฆษณาหรือส่งเสริมการขาย เป็นต้น
3. พฤติกรรมขององค์กร เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่แสดงภาพลักษณ์แบรนด์ เพราะพฤติกรรมองค์กรมีผลต่อการรับรู้ภาพลักษณ์ขององค์กรหรือแบรนด์แก่ผู้บริโภคด้วย เช่น การทำ Corporate Social Responsibility เพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่ดีแก่องค์กร เป็นต้น

การสร้างอัตลักษณ์องค์กรควรมีการกำหนดก่อนว่าอะไรคืออัตลักษณ์หลักที่จะเป็นแกนแท้ของแบรนด์ สะท้อนตัวตนและลักษณะเฉพาะของแบรนด์นั้น แล้วมีอะไรที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนขยายที่จะช่วยส่งเสริมความเป็นตัวตนของแบรนด์มากยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 การสร้างอัตลักษณ์

กระบวนการสร้างอัตลักษณ์สามารถทำได้ ดังนี้

1. ดำเนินการเก็บข้อมูล เพื่อให้เกิดความชัดเจนของภาพลักษณ์ที่ต้องการสื่อ อาจได้จากการสังเกต การสัมภาษณ์เพื่อให้ได้ข้อเท็จจริง และใช้ในการกำหนดกลยุทธ์ต่อไป
2. การกำหนดกลยุทธ์ที่ชัดเจน เป็นขั้นการสังเคราะห์ข้อมูลให้ได้ความกระจ่างในความเป็นตัวตนที่แท้จริงของแบรนด์ แล้วจึงนำมากำหนดวางตำแหน่งให้แบรนด์แตกต่างจากคู่แข่ง หรือสร้างคุณค่าให้กับแบรนด์เพื่อใช้สื่อสารกับผู้บริโภคต่อไป
3. การออกแบบอัตลักษณ์ ควรจะมีความชัดเจน หนักแน่น และเข้าใจง่าย และสอดคล้องกับภาพลักษณ์หลักของแบรนด์ เป็นขั้นตอนที่จะแสดงภาพลักษณ์ของแบรนด์ออกมาเป็นรูปธรรมได้
4. ประเมินผลการออกแบบแบรนด์ โดยวิธีที่ดีที่สุดคือการสอบถามกลุ่มผู้บริโภคโดยตรง
5. การสร้างจุดสัมผัส เป็นขั้นตอนการตรวจสอบการออกแบบ ทดสอบว่าสิ่งที่ออกแบบนั้นใช้ได้กับทุกงานหรือไม่ และสอดคล้องเป็นรูปธรรมตามภาพลักษณ์ของแบรนด์ที่ตั้งไว้หรือไม่ เพื่อจะได้ปรับแก้ให้การออกแบบตอบสนองต่อความต้องการของแบรนด์
6. การจัดการคุณค่าของแบรนด์ กำหนดคลังแวลู่มให้กับแบรนด์ และติดตามประเมินผล เพื่อควบคุมให้งานออกแบบอัตลักษณ์ถูกใช้อย่างต่อเนื่อง และถูกต้อง

3.4 สัญลักษณ์

“สัญลักษณ์ หมายถึง ลักษณะของสิ่งใดๆ ที่กำหนดนิยามกันขึ้นมาเองให้ใช้หมายความแทนอีกสิ่งหนึ่ง” จากพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525

The Oxford English Dictionary (เดลเลน (Allen), 1990) ให้ความหมายของคำว่า สัญลักษณ์ไว้ 2 ความหมาย ดังนี้

1. สิ่งที่เป็นตัวแทนของสิ่งอื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งวัตถุซึ่งเป็นตัวแทนของสิ่งที่ไม่ใช่วัตถุหรือสิ่งที่เป็นนามธรรม
2. ตัวอักษรที่เขียนขึ้นหรือเครื่องหมาย (Mark) ที่ใช้เป็นตัวแทนบางสิ่งบางอย่าง เช่น ตัวอักษรรูปร่าง หรือเครื่องหมายแทนวัตถุกระบวนการบางอย่าง เป็นต้น

วิรุณ ตั้งเจริญ (2526) กล่าวว่าสัญลักษณ์คือ สื่อความหมายที่แสดงนัยหรือเงื่อนไขความคิด เพื่อเป็นการบอกให้ทราบถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งมีผลทางด้าน การรับรู้ความคิดหรือทัศนคติ

ฉะนั้นอาจสรุปได้ว่าสัญลักษณ์ คือ สิ่งที่ใช้เป็นตัวแทนของสิ่งหนึ่งเพื่อให้เห็นได้อย่างเป็นรูปธรรม แม้สิ่งนั้นจะเป็นเพียงนามธรรม

ตราสัญลักษณ์ (Logo) ราชบัณฑิตยสถาน (2530) ให้ความหมายของคำว่า “ตราสัญลักษณ์ ระบุว่า คำว่า Logo ดัดทอนมาจาก Logotype หมายถึง เครื่องหมาย ตรา สัญลักษณ์ ซึ่งสื่อความหมาย เฉพาะถึงส่วนราชการ มูลนิธิสมาคม บริษัท ห้างร้าน ฯลฯ อาจจะเป็นตัวอักษรหรือรูปภาพ หรือทั้งสองอย่างประกอบกัน รูปภาพนั้นมักจะเป็นลักษณะเรขาคณิต (Graphic Art)”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เครื่องหมายการค้า (Trade Mark) หมายความว่า “เครื่องหมายที่เจ้าของเครื่องหมายรับรองใช้ หรือจะใช้เป็นที่หมาย หรือเกี่ยวข้องกับสินค้า หรือบริการของบุคคลอื่น เพื่อเป็นการรองรับเกี่ยวกับ แหล่งกำเนิดส่วนประกอบ วิธีการผลิต คุณภาพ หรือลักษณะใดๆ ของสินค้านั้นหรือรองรับเกี่ยวกับ สภาพ คุณภาพ หรือคุณลักษณะอื่นใดของบริการนั้น” (ทองเจือ เขียวทอง, 2548 ,65)

3.5 การออกแบบสัญลักษณ์และเครื่องหมาย

1. หลักในการออกแบบตราสัญลักษณ์

- 1.1 การใช้ตารางกริด
- 1.2 คำนึงถึงสัดส่วนที่จะนำไปใช้เป็นสำคัญ
- 1.3 มีเอกภาพ การจัดวางควรจัดวางให้มีความกลมกลืน มีการนำองค์ประกอบในการออกแบบมาใช้อย่างเหมาะสม

- 1.4 มีความโดดเด่น สื่อความหมายชัดเจน
- 1.5 มีความร่วมสมัยเข้าถึงคนสมัยนั้นๆ ได้
- 1.6 มีความเรียบง่าย จะช่วยให้ เข้าใจได้ง่ายว่าสื่อความหมายถึงอะไร

2. แนวทางการออกแบบ

- 2.1 ออกแบบโดยใช้เส้น
- 2.2 ออกแบบโดยใช้รูปร่างเรขาคณิต
- 2.3 ออกแบบโดยใช้เงา
- 2.4 ออกแบบโดยใช้ Figure and Ground
- 2.5 ออกแบบโดยใช้เทคนิคการออกแบบ
 1. การตัดทอน
 2. การบังหรือการซ้อน
 3. ออกแบบให้เกิดการเคลื่อนไหว
 4. มีความต่อเนื่องกัน
 5. มองได้จากหลายด้าน
- 2.6 ออกแบบโดยวิธีบวกหรือเพิ่ม คือการแทรกภาพลงในตัวอักษรหรือแทรกตัวอักษรลงในภาพ
- 2.7 ออกแบบโดยใช้ตัวอักษร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.6 กรณีศึกษาการออกแบบสัญลักษณ์ที่เคยมีมา

1. สัญลักษณ์โครงการกิจกรรมค่ายของไทย



ภาพที่ 3.1 โลโก้ค่าย Science Access ครั้งที่ 17
ที่มา : <https://www.camphub.in.th>



ภาพที่ 3.2 โลโก้ค่าย Zygo Camp สนุกคิดกับวิทยาศาสตร์ ครั้งที่ 9
ที่มา : <https://www.camphub.in.th>



ภาพที่ 3.3 โลโก้ค่าย IT Camp @ ITKMIL ครั้งที่ 10
ที่มา : <https://www.camphub.in.th>



ภาพที่ 3.4 โลโก้ค่าย เด็ก Nurse : Nursing Camp @KKU ครั้งที่ 3
ที่มา : <https://www.camphub.in.th>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. สัญลักษณ์โครงการกิจกรรมค่ายของต่างประเทศ



A Summer Camp for Girls

ภาพที่ 3.5 โลโก้ค่าย CAMP MIAKONDA
ที่มา : <https://www.miakonda.com>



SPirit OF ADVENTURE
DAY+CAMPS

ภาพที่ 3.6 โลโก้ค่าย Spirit of Adventure Day Camps
ที่มา : <http://www.scoutspirit.org/signature-activities/summer-camping>



ภาพที่ 3.7 โลโก้ค่าย Summer Camp ของ Kenai Watershed
ที่มา : <http://kenaiwatershed.org/community-outreach/summer-camp/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

4.1 Concept

โครงการค่ายดูดาวสำหรับเด็กที่ให้ความรู้และความสนุกสนานเกี่ยวกับดวงดาวแก่เยาวชน โดยตั้งชื่อโครงการว่า Across The Universe (อีกฟากหนึ่งของจักรวาล) สื่อถึงบนจักรวาลอันกว้างใหญ่ไพศาลที่เราอาศัยอยู่นั้นไม่ได้มีอยู่แค่ด้านเดียว มันยังมีความน่าสนใจอีกมากมายให้ได้ค้นคว้า คอนเซ็ปต์ Star Explorer ซึ่งมีความหมายตรงตัว ต้องการให้เด็กที่เข้าร่วมโครงการค่ายดูดาวนี้เป็นเหมือนนักสำรวจดวงดาว แบ่งกลุ่มกันทำกิจกรรมเป็นกลุ่มเหมือนการจัดค่ายลูกเสือ เพื่อให้มีความสนุกและสามารถเข้าถึงการดูดาวได้มากยิ่งขึ้น

4.1.1 ภาพลักษณ์ของโครงการ

ภาพลักษณ์ของโครงการประกอบด้วยคีย์เวิร์ดหลักสองคำคือ SIMPLE AND FUN หมายถึงการเป็นโครงการที่ง่าย ๆ ไม่ยุ่งยากแต่มีความสนุกสนาน ซึ่งคีย์เวิร์ดนี้จะช่วยส่งเสริมให้โครงการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้มากยิ่งขึ้น

4.2 ลักษณะเด่น แรงบันดาลใจในการออกแบบ

4.2.1 ภาพคาแรคเตอร์การ์ตูน

จากการสำรวจ เด็กในวัยนี้ยังมีความสนใจในเหล่าตัวการ์ตูนอยู่ ซึ่งการออกแบบให้คาแรคเตอร์มีหน้ามีตาจะช่วยดึงดูดให้เด็กสนใจเรื่องราวหรือข้อมูลโครงการมากยิ่งขึ้น

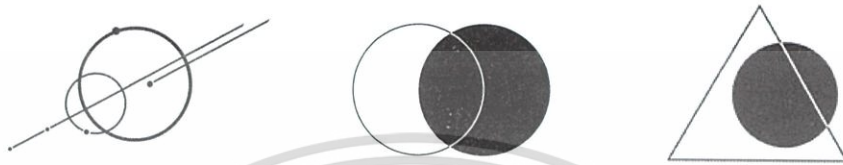


ภาพที่ 4.1 ตัวอย่างภาพคาแรคเตอร์การ์ตูน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ที่มาจาก www.pinterest.com อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.2 Geometric Graphic

การนำรูปทรงเรขาคณิตพื้นฐานมาใช้เป็นหลักในการออกแบบ ทั้งวงกลม สีเหลี่ยม สามเหลี่ยม และตัดแปลงตามความเหมาะสม ทำให้ได้ลายเส้นที่ดูเรียบง่าย สามารถเข้าใจได้โดยง่าย



ภาพที่ 4.2 ตัวอย่างภาพ Geometric Graphic
ที่มา : www.pinterest.com

4.2.3 สีพื้นผิวดวงดาว

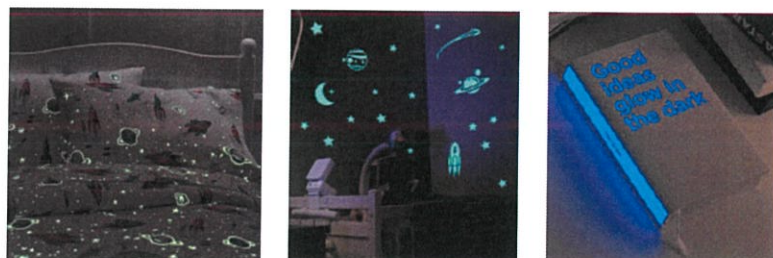
พื้นผิวของดวงดาวมีสีหลากหลาย โดยการออกแบบจะอ้างอิงสีจากพื้นผิวและรัศมีของดวงดาวและนำมาปรับเปลี่ยนเพื่อให้เข้ากับสไตล์ของงานและความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 4.3 สีที่นำมาใช้ในการออกแบบ

4.2.4 เทคนิคเรืองแสง

นำเทคนิคเรืองแสงในที่มีมาใช้ในการออกแบบ เปรียบเสมือนดวงดาวที่ส่องแสงบนท้องฟ้าตอนกลางคืน และเพื่อเพิ่มความสุขสนุกสนาน ความน่าสนใจให้กับงาน



ภาพที่ 4.4 ภาพเทคนิคเรืองแสง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 กลุ่มเป้าหมาย

จากการค้นคว้า การดูดาวเบื้องต้นจำเป็นต้องมีทักษะและวุฒิภาวะประมาณหนึ่ง เนื่องจากเป็นเรื่องที่ต้องใช้เวลาพอสมควรในการทำความเข้าใจและจดจำ โดยเด็กที่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมเหล่านี้ได้ต้องไม่มีอายุที่น้อยจนเกินไป การจัดค่ายที่ต่างจังหวัดเองก็จำเป็นต้องจำกัดให้เด็กที่สามารถดูแลตัวเองได้ประมาณหนึ่ง ผู้ออกแบบจึงไปทำการพูดคุยกับผู้เชี่ยวชาญและอาจารย์บางท่านจึงได้ข้อสรุปมาว่า เด็กที่สมควรเข้าร่วมโครงการค่ายดูดาวควรมีอายุตั้งแต่ 9 ปีขึ้นไป

จากการสรุปผลสำรวจดังกล่าวจึงได้กลุ่มลูกค้าเป้าหมายหลัก คือ

1. เด็กอายุ 9-12 ปีที่มีความสนใจด้านดาราศาสตร์หรือการดูดาว
2. ผู้ปกครอง

4.4 ขอบเขตของงาน

1. สัญลักษณ์โครงการ
โลโก้ Across The Universe
2. สื่อเพื่อให้ความรู้
 - 2.1 สมุดคู่มือดูดาว
สมุดขนาด B5 รวบรวมข้อมูลพื้นฐานการดูดาวเบื้องต้น รวมถึงข้อมูลเกี่ยวกับดวงดาวท้ายเล่มมีกระดาษโน้ตเพื่อใช้จดสิ่งที่สนใจ
 - 2.2 Facebook Content
ข้อมูล Fact Content ลงในเฟซบุ๊กเพื่อเป็นการโปรโมทเพจและดึงดูดความสนใจ
3. สื่อเพื่อประชาสัมพันธ์
 - 3.1 โบรชัวร์
 - 3.2 Facebook โครงการ
 - 3.3 Digital Poster
โปสเตอร์ GIF 3 ใบ สามารถเคลื่อนไหวได้ ลงในเฟซบุ๊กเป็นการโปรโมทโครงการ
5. ของที่ระลึกแก่ผู้เข้าร่วมโครงการ
 - 5.1 กระเป๋าเป้
 - 5.2 หมวก และ Patch
หมวก 1 ใบ Patch 4 อัน โดยที่หมวกจะติดตีนตุ๊กแกเพื่อให้สามารถนำ Patch มาสับเปลี่ยนลายได้ตามความต้องการ
 - 5.3 ผ้าผูกคอ
ผ้าผูกคอขนาด 50 x 30 เซนติเมตร สกรีนลายดวงดาวและปักลายกลุ่ม 4 ลาย
 - 5.4 สติกเกอร์
สติกเกอร์ขนาด 15 x 11 เซนติเมตร แบบพลาสติกใสและ PVC ขาว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การออกแบบ

5.1 แนวทางการออกแบบ

เนื่องจากโครงการค่ายดูดาวนี้มีกลุ่มเป้าหมายหลักเป็นเด็ก แนวทางการออกแบบจึงเน้นไปที่สไตล์ Art Direction ที่สามารถเข้าใจได้โดยง่าย การใช้เส้นขนาดปานกลางและรูปทรงเรขาคณิต สีเส้นสดใสเพื่อให้เหมาะกับวัย นอกจากนี้ยังมีการออกแบบคาแรคเตอร์ตัวการ์ตูนขึ้นมา เพิ่มความสนุกสนานและเรื่องราวให้กับค่ายมากขึ้น

5.2 สัญลักษณ์โครงการ

Logo ได้เริ่มออกแบบโดยการคิดถึง 키워ดเกี่ยวกับดวงดาว และคำว่า Across The Universe รวมทั้งต้องคำนึงถึงรูปแบบที่ต้องมองออกได้ง่าย ไม่ซับซ้อน

5.2.1 Sketch Logo ครั้งที่ 1



ภาพที่ 5.1 Sketch Logo ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จะเห็นได้ว่า แบบร่างครั้งที่ 1 มีหลากหลายรูปแบบ ทั้งการใช้เส้นลกระหว่างดาวให้เหมือนกับ หมู่ดาวบนท้องฟ้า หรือการนำวงกลมที่หมายถึงดวงดาวมาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบ

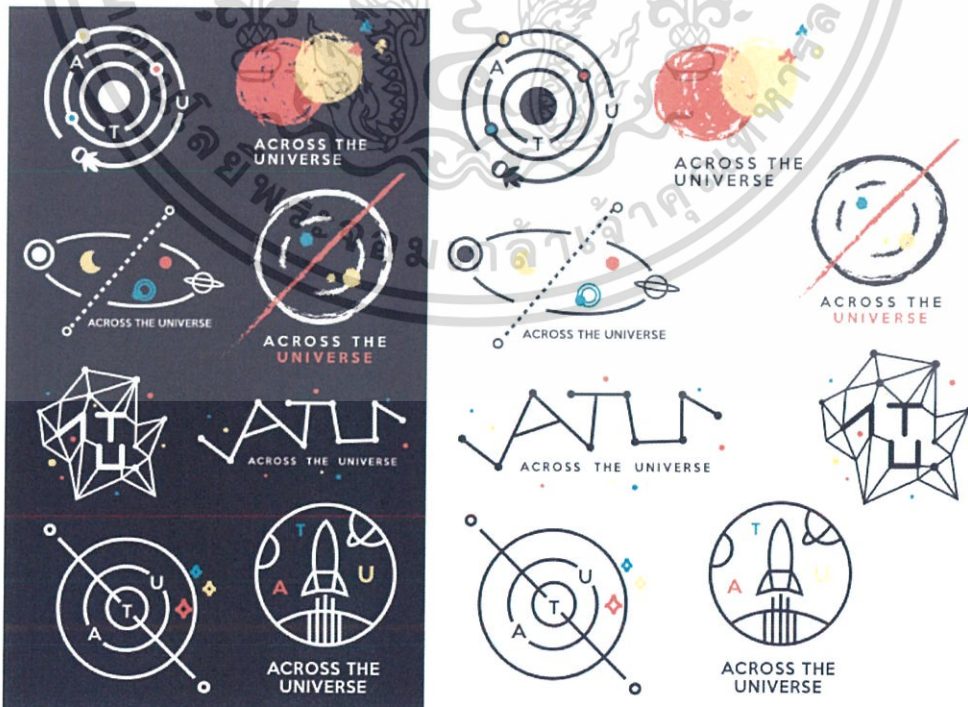
5.2.2 Sketch Logo ครั้งที่ 2



ภาพที่ 5.2 Sketch Logo ครั้งที่ 2

จากแบบร่างครั้งนี้ทำให้ได้รับเปลี่ยนการใช้สีทั้งหมด เนื่องจากสีพาสเทลอย่างชมพูหรือม่วง ไม่เหมาะที่จะนำมาใช้กับเด็กผู้ชาย เพราะค่ายูดาวนี้ควรใช้สีที่เหมาะสมกับทุกเพศ รวมถึงแนวทางของ โลโก้เองก็ต้องแก้ไขเพราะยังไม่ลงตัวด้วยเช่นกัน

5.2.3 Sketch Logo ครั้งที่ 3

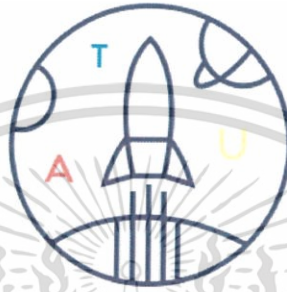


ภาพที่ 5.3 Sketch Logo ครั้งที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างครั้งที่ 3 ได้มีการนำแบบร่างดินสอในครั้งที่ 1 มาทำทดลองทำเป็นโลโก้ และมีการใช้เทคนิคหลายแบบ ทั้งการใช้เส้นเรียบๆ การใช้เส้นลายพู่กัน หรือแม้แต่ทดลองการวางพอนต์ทั้งแบบซ้อย่อโครงการและชื่อเต็มโครงการ นอกจากนี้ยังได้ปรับเปลี่ยนชุดสีในการนำมาใช้ทั้งหมด

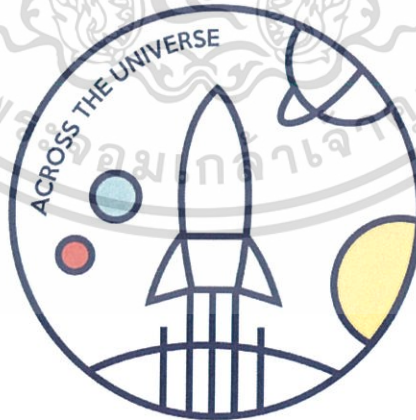
5.2.4 สรุป Logo ที่เลือกใช้



ACROSS THE
UNIVERSE

ภาพที่ 5.4 Logo ที่เลือกนำมาพัฒนา

ในท้ายที่สุด ได้มีการเลือกโลโก้ที่นำมาพัฒนาต่อ เนื่องจากเป็นโลโก้ที่สามารถมองเห็นได้ง่าย มีความเชื่อมโยงกับค่าย มีการใช้พื้นที่ได้ดีที่สุดหากเทียบกับอันอื่น รวมถึงยังดูเหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย



ภาพที่ 5.5 Logo สำเร็จที่เลือกใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 กราฟฟิก

5.3.1 Layout Pattern

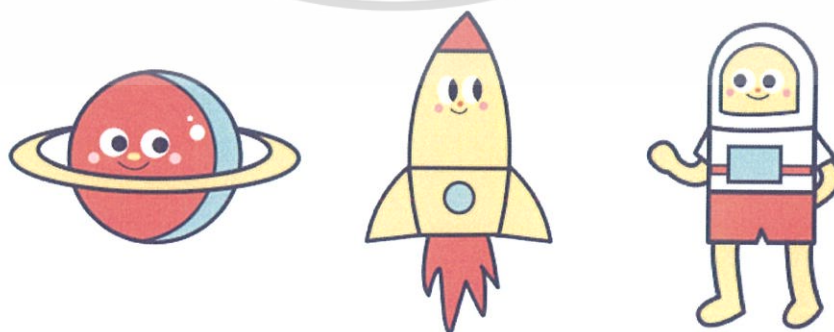
การออกแบบจำเป็นต้องมีขอบเขตที่จำกัด เพื่อให้เรื่องราวทั้งหมดอยู่ในแนวทางเดียวกัน ดังนั้นจึงได้กำหนดให้มีรูปแบบแพทเทิร์นในการวาง Layout โดยตั้งมุมมองเวลาที่เรามองดาวผ่านกล้องดูดาวมาเป็นรูปแบบหลักที่ใช้ในการออกแบบ



ภาพที่ 5.6 Layout Pattern ในการออกแบบ

5.3.2 Character

ได้มีการออกแบบคาแรคเตอร์ตัวการ์ตูนขึ้นมา เพื่อดึงดูดให้เด็กมีความสนใจโครงการมากยิ่งขึ้น โดยมีคาแรคเตอร์หลัก 3 ตัวคือ มนุษย์อวกาศ, ดาวเสาร์ และจรวด นอกจากนี้ยังมีคาแรคเตอร์ของดวงดาวที่โด่งดังต่างๆอีก 6 ตัว



ภาพที่ 5.7 Character หลัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.8 Character ดวงดาว

5.3.3 โบรชัวร์

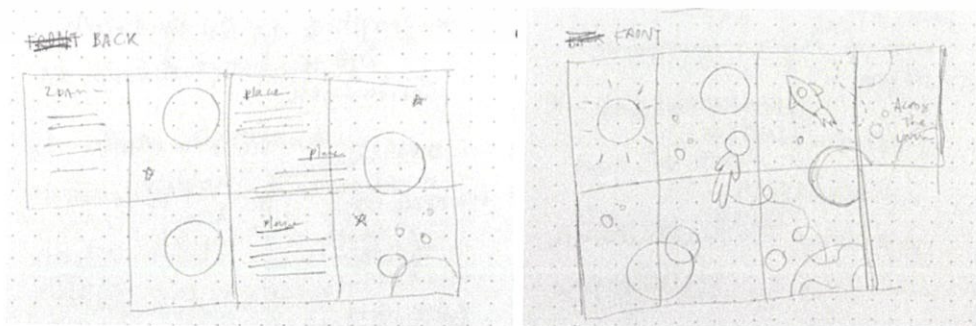
Layout ของโบรชัวร์ต้องการให้เป็นเหมือนสูจิบัตรเป็นเล่ม จึงเลือกวิธีการพับเก็บที่สามารถพับได้ไม่ยาก ไม่ซับซ้อนและเมื่อพับเสร็จสมบูรณ์จะกลายเป็นเหมือนสมุดเล่มเล็กๆ



ภาพที่ 5.9 ตัวอย่าง Layout การพับโบรชัวร์

ที่มา : www.pinterest.com

1. Sketch โบรชัวร์ครั้งที่ 1



ภาพที่ 5.10 Sketch โบรชัวร์ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. Sketch โบรชัวร์ครั้งที่ 2



ภาพที่ 5.11 Sketch โบรชัวร์ครั้งที่ 2

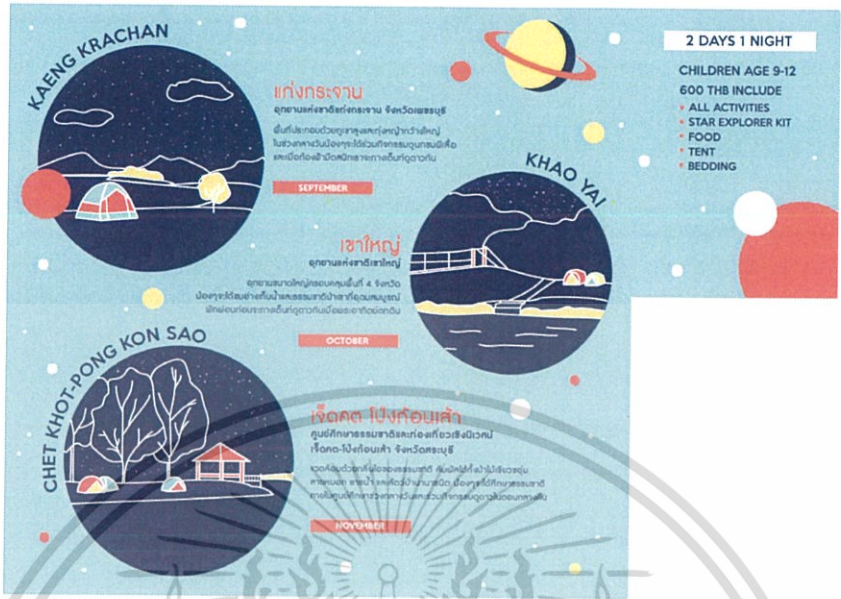
มีการจัดวาง Layout คร่าวๆ โดยวางแผนว่าจะใส่รูปภาพสถานที่ต่างๆไว้ในดวงดาววงกลม และวางฟอนต์ชื่อสถานที่ที่เหลื่อมเข้าไป ใช้ภาษาอังกฤษในการออกแบบทั้งหมด

3. Sketch โบรชัวร์ครั้งที่ 3



ภาพที่ 5.12 Sketch โบรชัวร์ครั้งที่ 3 - ด้านหน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เหมือนยูเอตเห็นนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

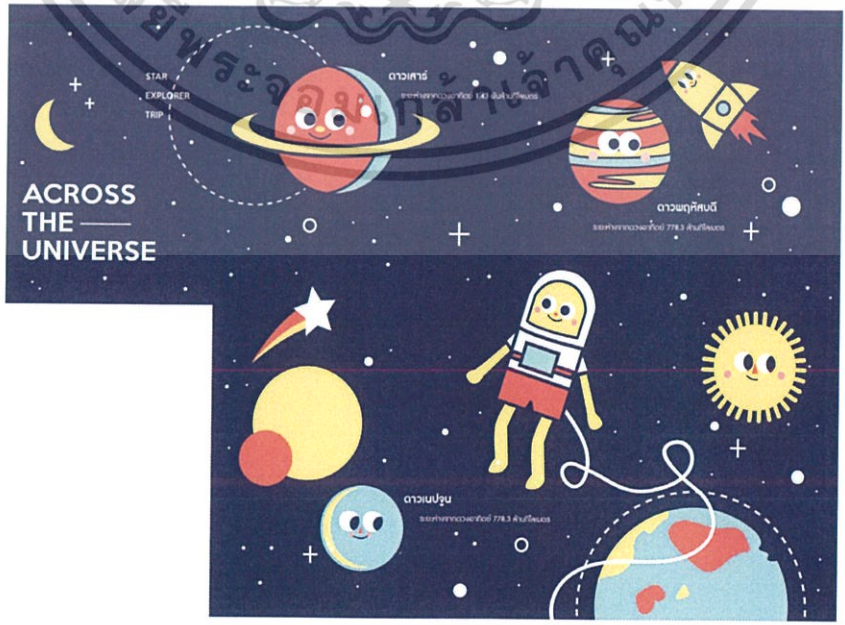


ภาพที่ 5.13 Sketch โบรชัวร์ครั้งที่ 3 - ด้านหลัง

นำแบบร่างครั้งที่ 2 มาพัฒนาโดยวาดลายเส้นรูปภาพสถานที่แทนการใช้รูปภาพจริง เนื่องจากหากนำรูปภาพจริงมาใช้จะทำให้ดูหลุดจากการออกแบบโดยรวมทั้งหมด ได้มีการเปลี่ยนแปลงชุดสีที่ใช้ และเปลี่ยนจากข้อมูลสถานที่ภาษาอังกฤษมาเป็นภาษาไทยเพื่อให้เข้าใจได้มากขึ้นแทน

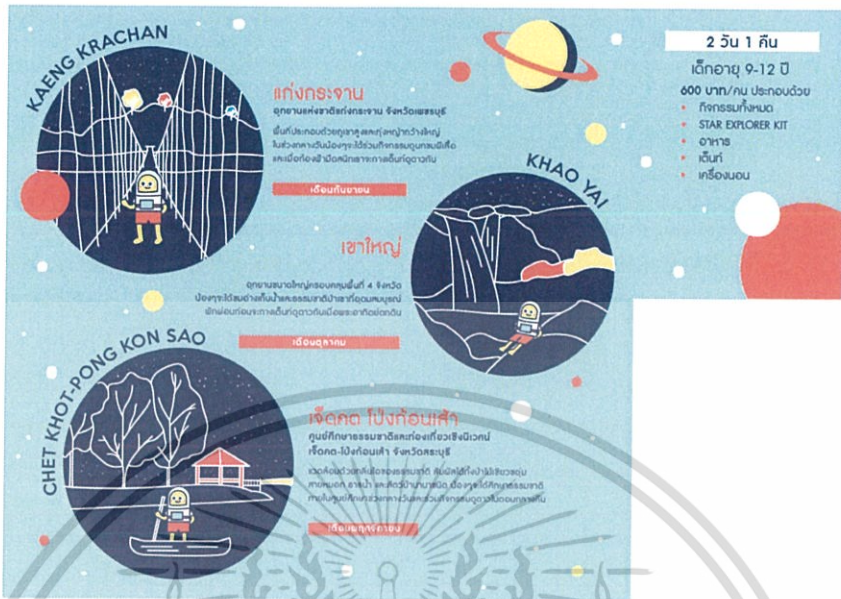
ได้ออกแบบโบรชัวร์ด้านหน้าเพิ่มเป็นรูปประกอบบนอวกาศที่สามารถนำไปติดเป็นโปสเตอร์ได้ แต่ได้วาง Layout ผิดด้านจึงต้องนำไปพัฒนาต่อไป

4. สรุบบรชัวร์แบบสำเร็จ



ภาพที่ 5.14 โบรชัวร์แบบสำเร็จ - ด้านหน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับนักเรียนเพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้ดูแลให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



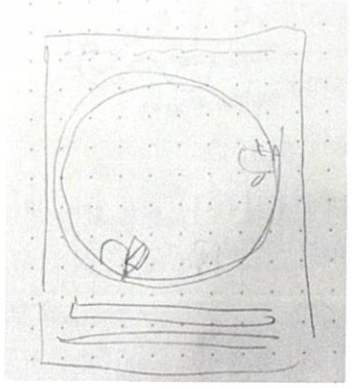
ภาพที่ 5.15 โบรชัวร์แบบสำเร็จ - ด้านหลัง

สำหรับโบรชัวร์แบบสำเร็จสมบูรณ์ เนื่องจากต้องการให้ภาพประกอบโบรชัวร์ด้านหน้าไม่ได้เป็นเพียงภาพเฉยๆ จึงเพิ่มเติมข้อมูลที่ให้ความรู้เรื่องระยะห่างของดวงดาวแต่ละดวงที่ปรากฏในภาพเข้าไปด้วย ส่วนโบรชัวร์ด้านหลังได้เปลี่ยนภาษาที่ใช้เป็นภาษาไทยทั้งหมด และเพิ่มเติมคาแรคเตอร์ทำกิจกรรมต่างๆในภาพวาดสถานที่เพื่อให้ดูสนุกสนานมากยิ่งขึ้น

5.3.4 โปสเตอร์

โปสเตอร์จะนำไปทำเป็นภาพเคลื่อนไหว GIF โดยมีทั้งหมด 3 แบบ บอกเล่าเรื่องราวที่น่าสนใจเกี่ยวกับจักรวาลอวกาศเพื่อเป็นการเชิญชวนให้เด็กๆหรือผู้ที่พบเห็นสนใจและมาเข้าร่วมโครงการ

1. Sketch โปสเตอร์ครั้งที่ 1



ภาพที่ 5.16 Sketch โปสเตอร์ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. Sketch โปสเตอร์ครั้งที่ 2



ภาพที่ 5.17 Sketch โปสเตอร์ครั้งที่ 2

ในตอนแรก การออกแบบโปสเตอร์ยังไม่ได้คำนึงถึง Content ที่จำเป็นต้องใส่เพื่อให้โปสเตอร์มีเรื่องราวที่น่าสนใจ จึงออกแบบมาโดยเน้นถึงแค่ความเด่นของวัตถุในโปสเตอร์แต่ละแบบ

- โปสเตอร์แบบที่ 1 มนุษย์อวกาศที่ล่องลอยอยู่บนจักรวาล
- โปสเตอร์แบบที่ 2 การลากเส้นหมู่ดาวเป็นรูปกลุ่มดาวหมีใหญ่
- โปสเตอร์แบบที่ 3 การโคจรของดวงดาวบนท้องฟ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. Sketch โปสเตอร์ครั้งที่ 3



ภาพที่ 5.18 Sketch โปสเตอร์ครั้งที่ 3

ได้มีการปรับเปลี่ยนชุดสีใหม่ทั้งหมด รวมถึงการทดลองจัดวางข้อมูลที่เป็นลงไปโปสเตอร์ อย่างเช่น ชื่อโครงการ รายละเอียดค่ายคร่าวๆ เบอร์โทร และเฟชบุ๊คเพจที่ใช้ติดต่อ เป็นต้น

นอกจากนั้น เมื่อได้ออกแบบคาแรคเตอร์แล้ว จึงนำคาแรคเตอร์มนุษย์อวกาศมาใส่แทน แต่ยังคงจัดวางทุกอย่างใน Layout เดิม ซึ่งก็คือ ภาพอวกาศจะอยู่ในวงกลมที่สมมติว่าเป็นมุมมองการมองผ่านกล้องดูดาวจากบนพื้นโลกขึ้นไปบนท้องฟ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. Sketch โปสเตอร์ครั้งที่ 4

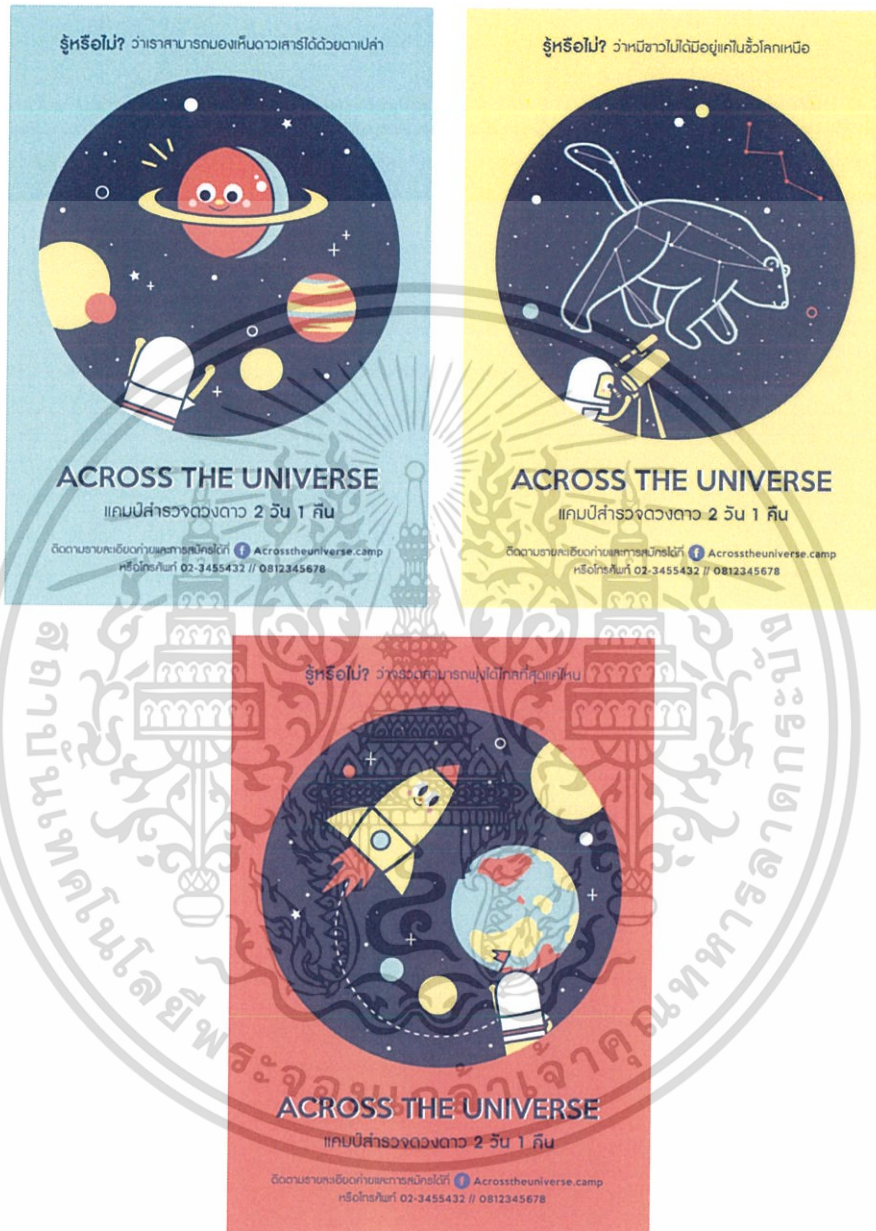


ภาพที่ 5.19 Sketch โปสเตอร์ครั้งที่ 4

ในครั้งนี้ออกแบบได้คำนึงถึง Content ที่จะใส่ลงไปในโปสเตอร์ให้มีเรื่องราวมากขึ้น จึงปรับเปลี่ยนหัวข้อให้การออกแบบโปสเตอร์จำนวน 2 อัน คือโปสเตอร์ใบที่ 1 เป็นเรื่องดาวเสาร์ และโปสเตอร์ใบที่ 3 เป็นเรื่องของจรวดทดแทนอันเดิม รวมทั้งยังได้ออกแบบให้มีการเพิ่มคาแรคเตอร์มนุษย์อวกาศซึ่งเป็นตัวการ์ตูนหลักลงไปนอกวงกลม มีการทำกิจกรรม มี Reaction เพื่อให้โปสเตอร์มีจุดเริ่มต้นและจุดจบ มีเรื่องราวในตัวของมันเอง ไม่ได้เป็นเพียงภาพโปรโมทสวยๆเท่านั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. สรุปโปสเตอร์แบบสำเร็จ



ภาพที่ 5.20 โปสเตอร์แบบสำเร็จ

โปสเตอร์แบบเสร็จสมบูรณ์ได้มีการปรับให้คำแรดเตอร์มมนุษย์อวกาศเข้าไปอยู่ในวงกลม และจัดวางตัวอักษรข้อมูลค่ายใหม่ทั้งหมด เพิ่ม Centent Copy ในโปสเตอร์นั้นๆ และท้ายที่สุดได้นำโปสเตอร์ทั้งสามแบบไปทำเป็นภาพเคลื่อนไหว GIF

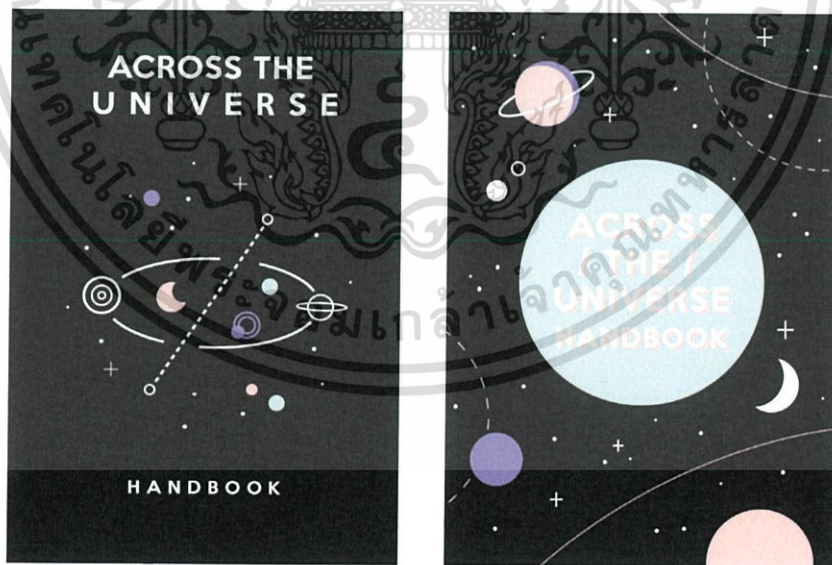
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3.5 สมุดคู่มือดูดาว



ภาพที่ 5.21 คัมมี้ Layout สมุดคู่มือดูดาว

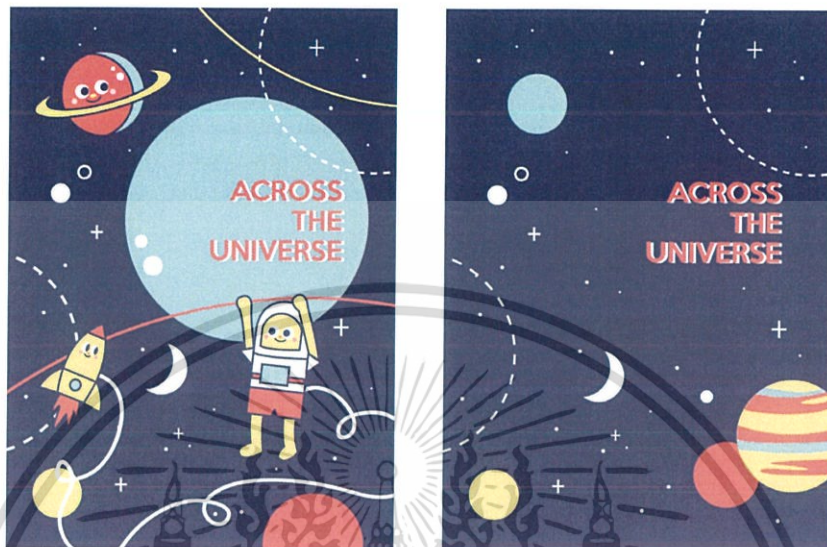
1. Sketch ปกสมุดคู่มือครั้งที่ 1



ภาพที่ 5.22 Sketch ปกสมุดคู่มือครั้งที่ 1

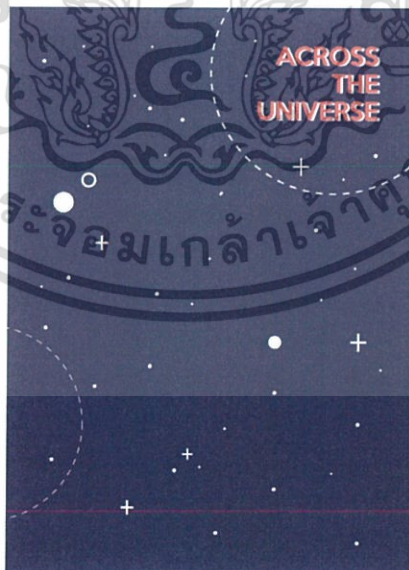
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. Sketch ปกสมุดคู่มือครั้งที่ 2



ภาพที่ 5.23 Sketch ปกสมุดคู่มือครั้งที่ 2

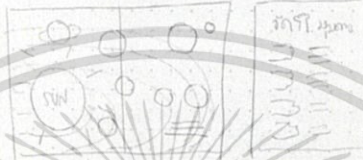
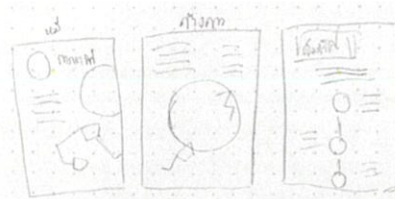
3. ปกสมุดคู่มือแบบสำเร็จ



ภาพที่ 5.24 ปกสมุดคู่มือแบบสำเร็จ

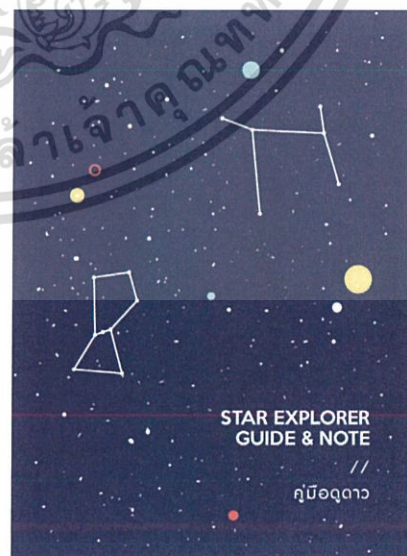
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. Sketch Layout ครั้งที่ 1



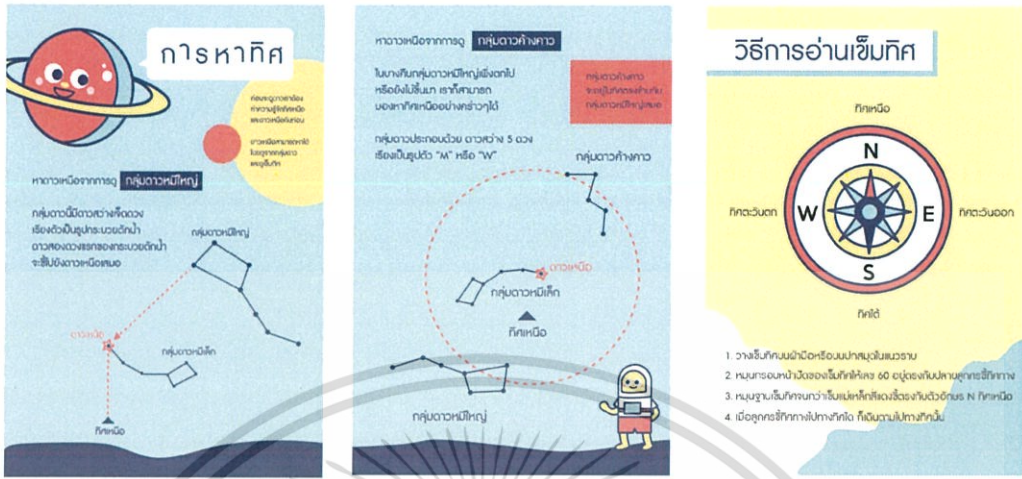
ภาพที่ 5.25 SKetch Layout เนื้อหาในสมุดคู่มือ ครั้งที่ 1

5. Sketch Layout ครั้งที่ 2



ภาพที่ 5.26 Sketch Layout ครั้งที่ 2 - ปกใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.27 Sketch Layout ครั้งที่ 2 - เนื้อหา

5.3.6 Facebook Content

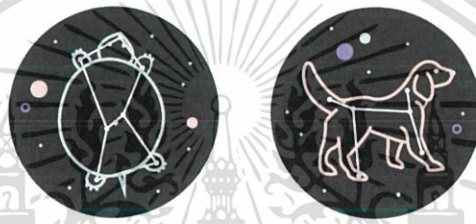
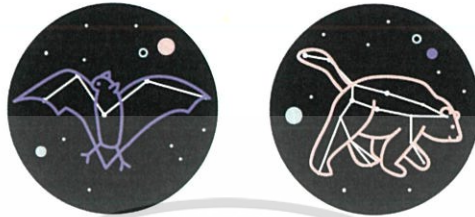


ภาพที่ 5.28 Sketch Layout Facebook Content

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3.7 หมวกและ Patch

1. Sketch Patch แบบที่ 1 หมูดาวสัตว์



ภาพที่ 5.29 Sketch Patch แบบที่ 1 หมูดาวสัตว์

2. Sketch Patch แบบที่ 2 ดวงดาว



ภาพที่ 5.30 Sketch Patch แบบที่ 2 ดวงดาว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. สรุปรูป Patch แบบสำเร็จ



ภาพที่ 5.31 Patch แบบสำเร็จ

5.3.8 ผ้าผูกคอ

1. Sketch ผ้าผูกคอครั้งที่ 1



ภาพที่ 5.32 Sketch ผ้าผูกคอครั้งที่ 1

แบบร่างผ้าผูกคอในครั้งที่ 1 ต้องการใช้ผ้าขนาด 50 x 30 เซนติเมตร กุ๊นขอบสีฟ้า แดง เหลือง สกรีนลายดวงดาวสีขาวสะท้อนแสง และปักลายหมูทั้ง 4 แบบลงไปคล้ายกับผ้าพันคอลูกเสือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3.9 กระเป๋าเป้



ภาพที่ 5.33 ตัวอย่างแบบกระเป๋าเป้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

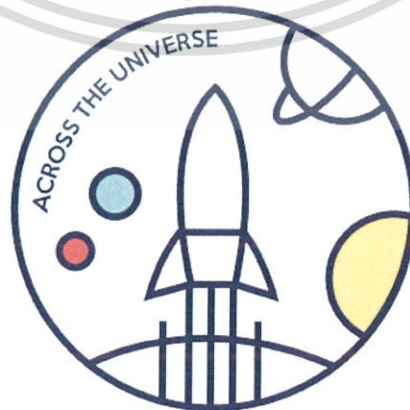
ผลงานสำเร็จ

การออกแบบอัตลักษณ์สำหรับโครงการค่ายดูดาวสำหรับเด็ก Across The Universe สำเร็จและบรรลุเป้าหมายตามขอบเขตงาน ดังนี้

6.1 สัญลักษณ์โครงการ

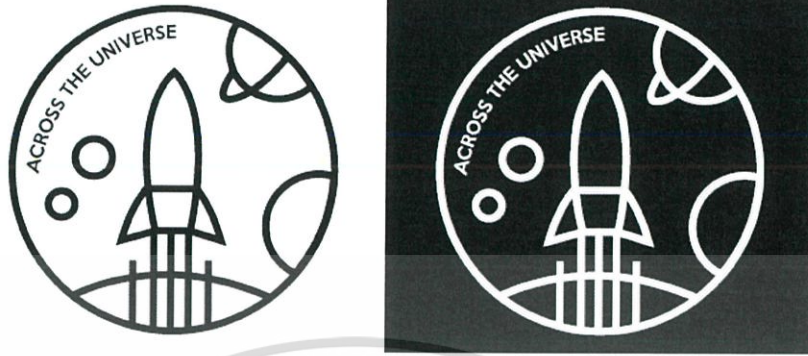


ภาพที่ 6.1 Logo



ภาพที่ 6.2 Logo on Grid

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.3 Black and White Logo



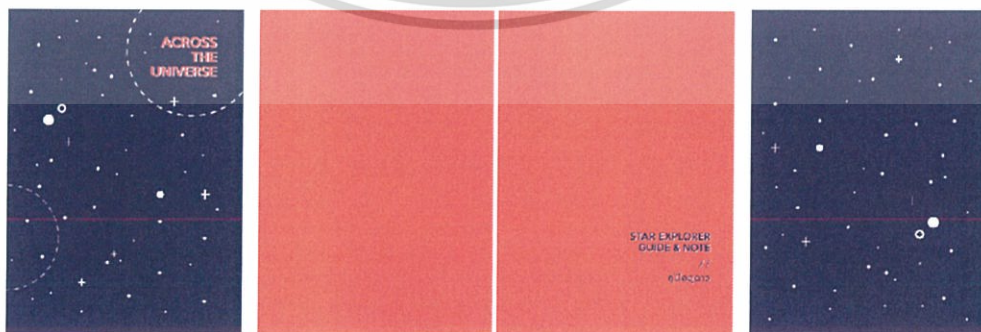
ภาพที่ 6.4 Logo on Light and Dark Background

6.2 สื่อเพื่อให้ความรู้
 6.2.1 สมุดคู่มือดูดาว

ปกหน้า

ปกong

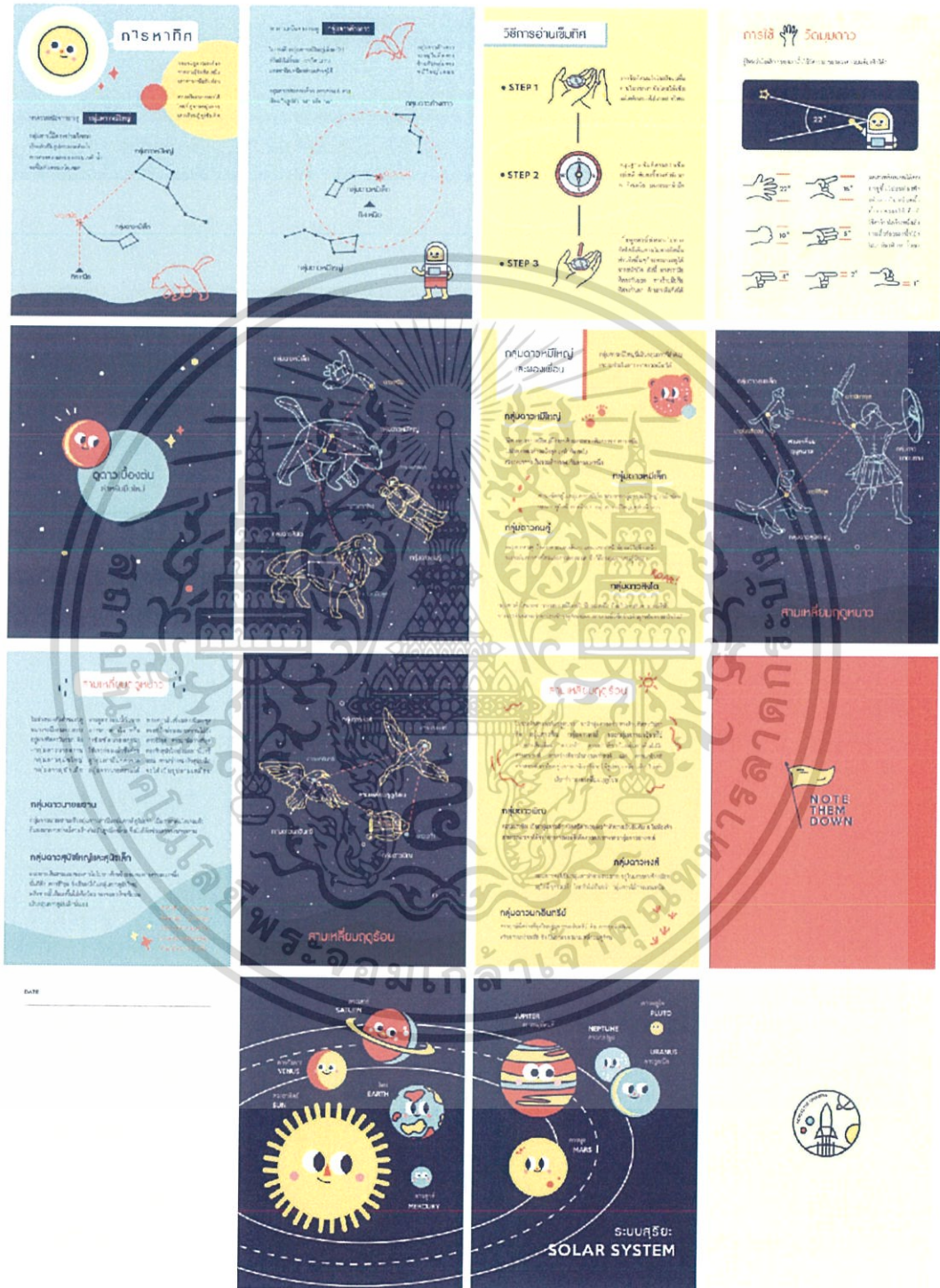
ปกหลัง



ภาพที่ 6.5 ปกหน้า-ปกหลังสมุดคู่มือดูดาว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

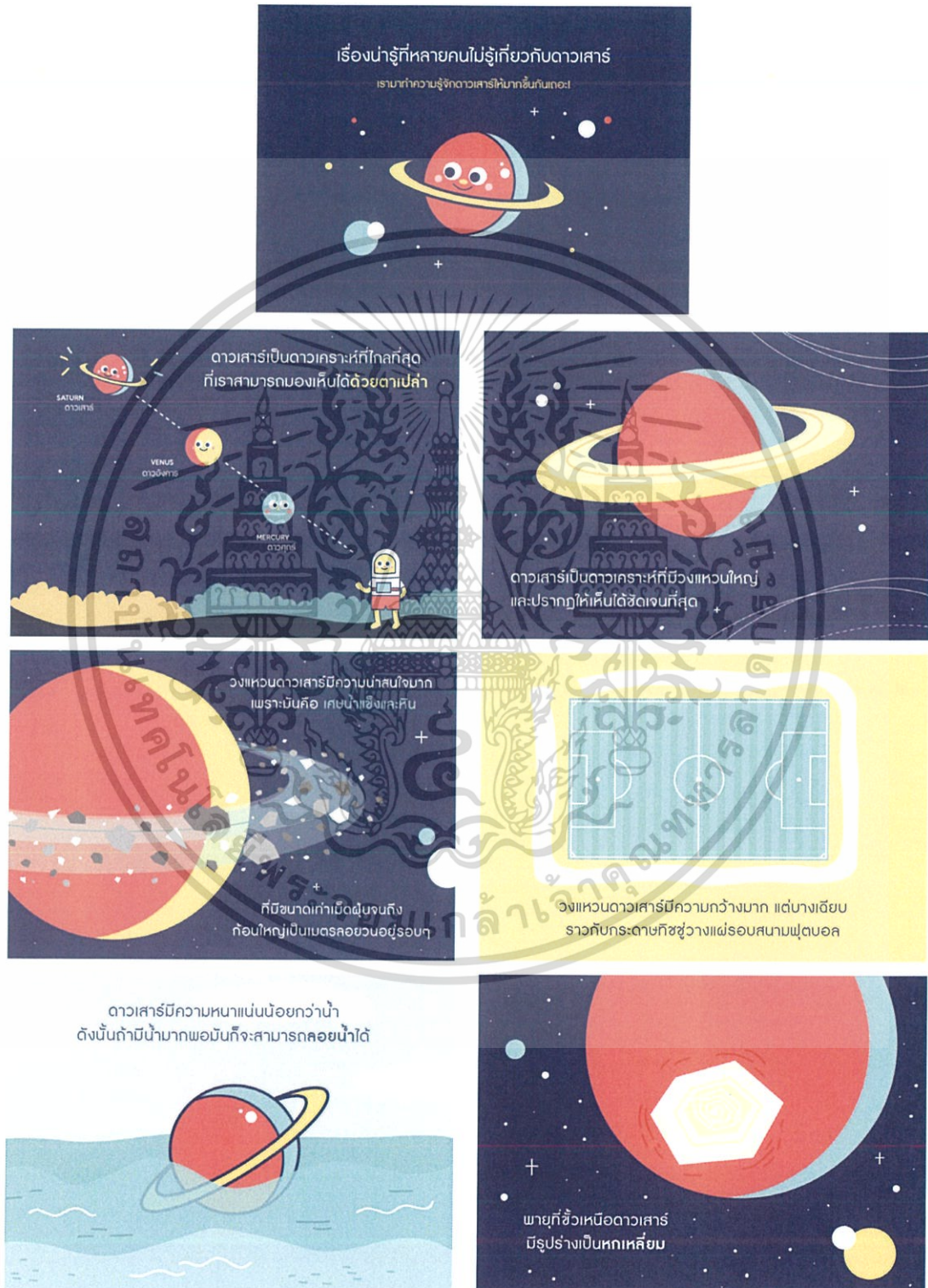
เนื้อหา



ภาพที่ 6.6 เนื้อหาสมุดคู่มือดูดาว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2.2 Facebook Content

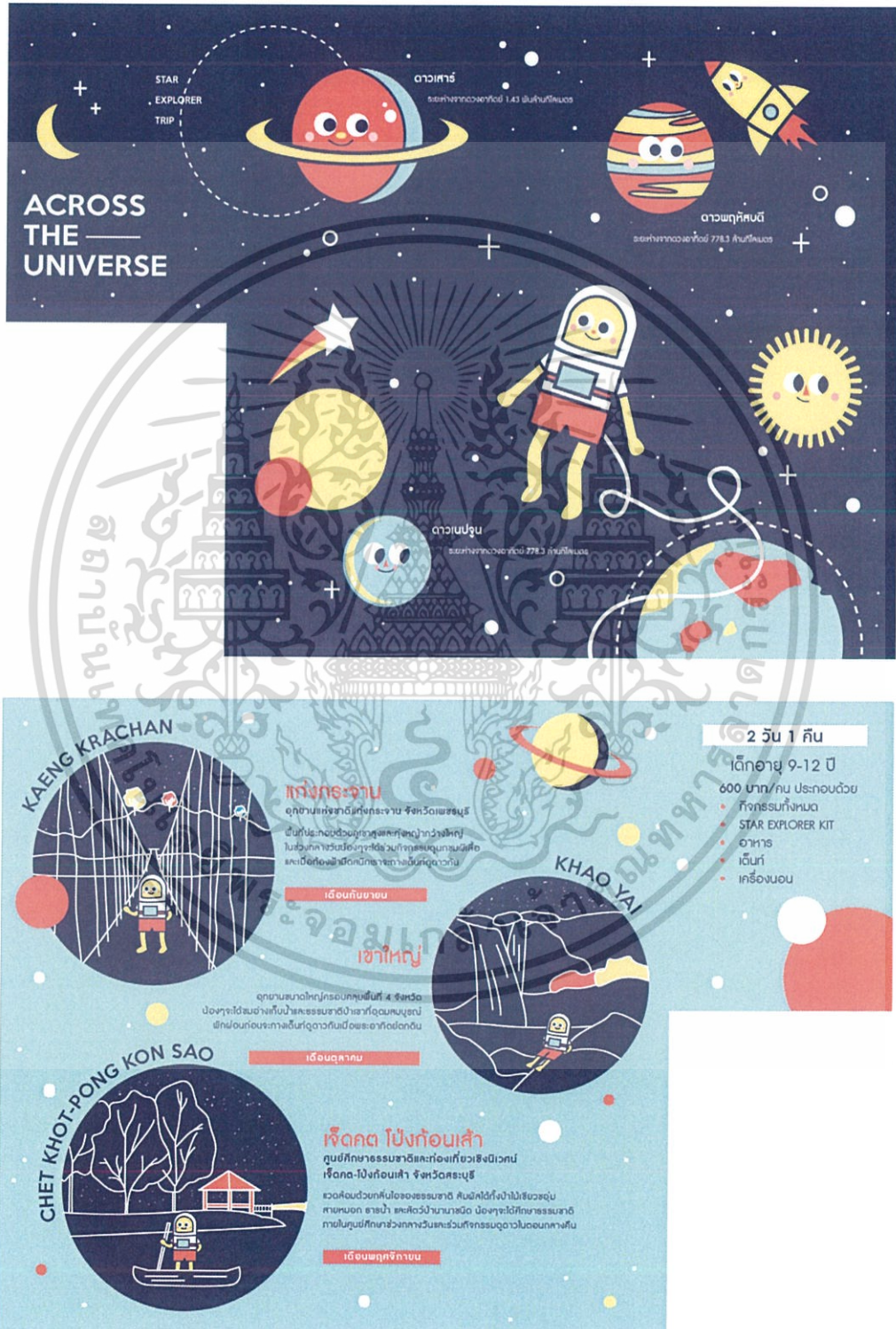


ภาพที่ 6.7 Facebook Content

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3 สื่อเพื่อประชาสัมพันธ์

6.3.1 โบรชัวร์

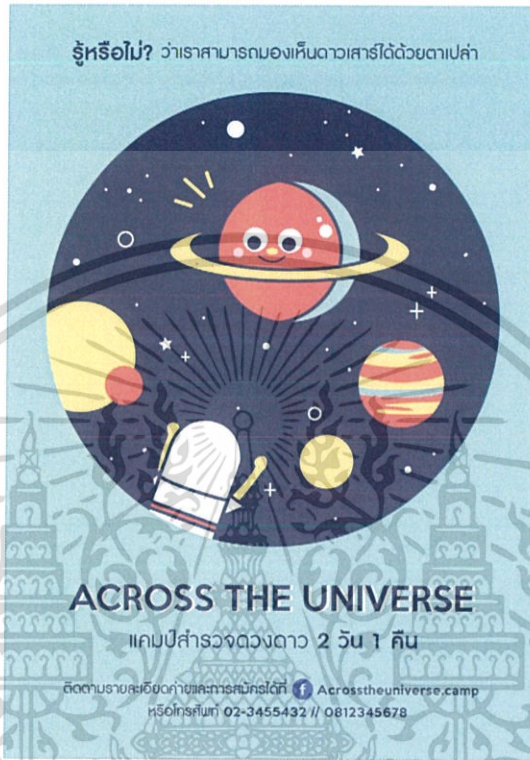


ภาพที่ 6.8 โบรชัวร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3.2 โปสเตอร์

1. โปสเตอร์แบบที่1 ดาวเสาร์



ภาพที่ 6.9 โปสเตอร์แบบที่1 ดาวเสาร์



ภาพที่ 6.10 ภาพแคปโปสเตอร์ GIF แบบที่1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. โปสเตอร์แบบที่ 2 กลุ่มดาวหมีใหญ่



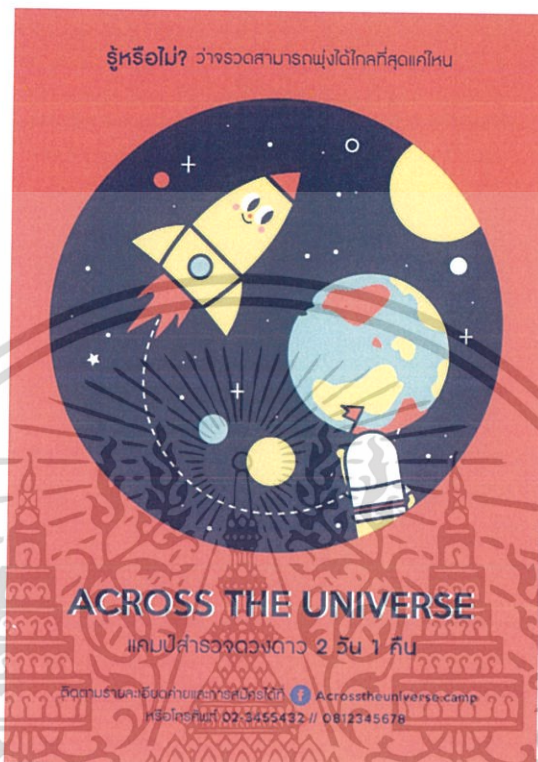
ภาพที่ 6.11 โปสเตอร์แบบที่ 2 กลุ่มดาวหมีใหญ่



ภาพที่ 6.12 ภาพแคปโปสเตอร์ GIF แบบที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไมอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. โปสเตอร์แบบที่3 จรวด



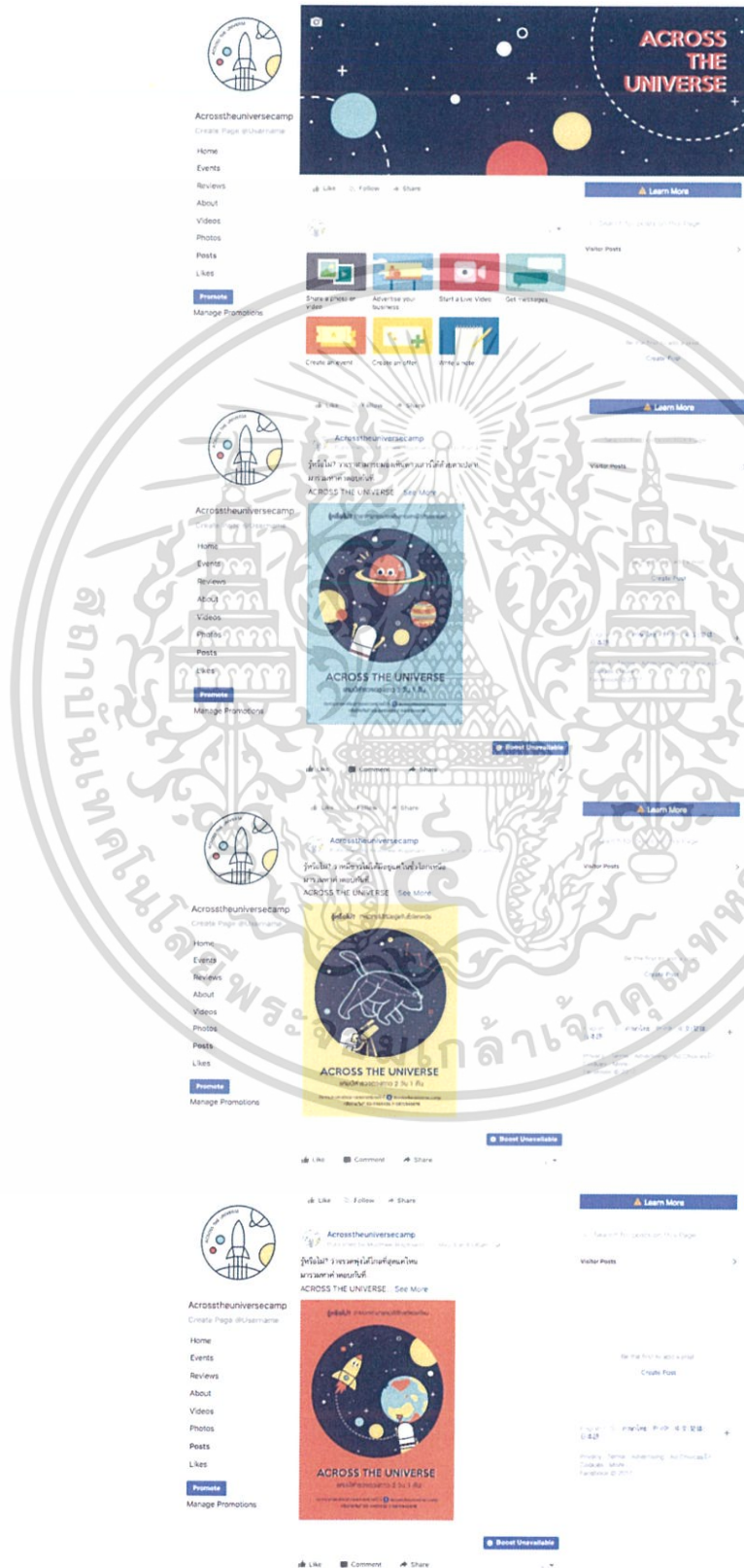
ภาพที่ 6.13 โปสเตอร์แบบที่3 จรวด



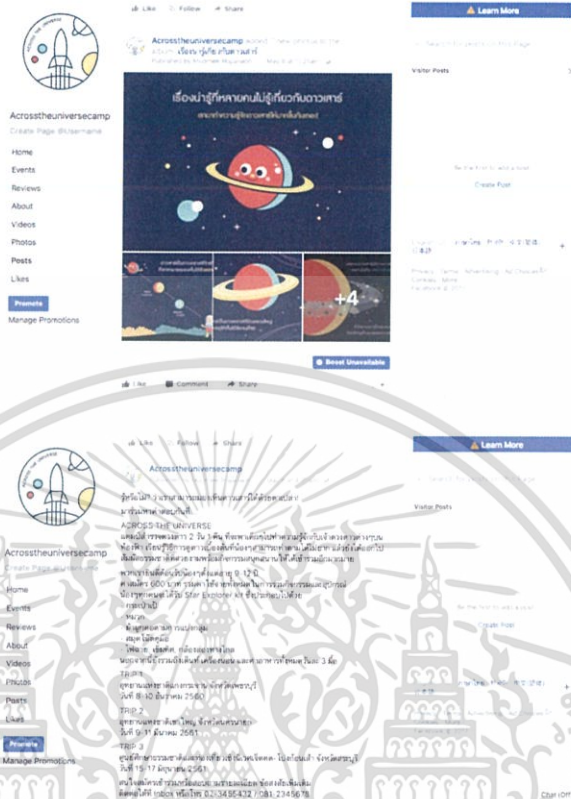
ภาพที่ 6.14 ภาพแคปโปสเตอร์_GIF แบบที่3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3.3 Facebook โครงการ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.15 ภาพแคป Facebook โครงการ

6.4 ของที่ระลึกแก่ผู้เข้าร่วมโครงการ

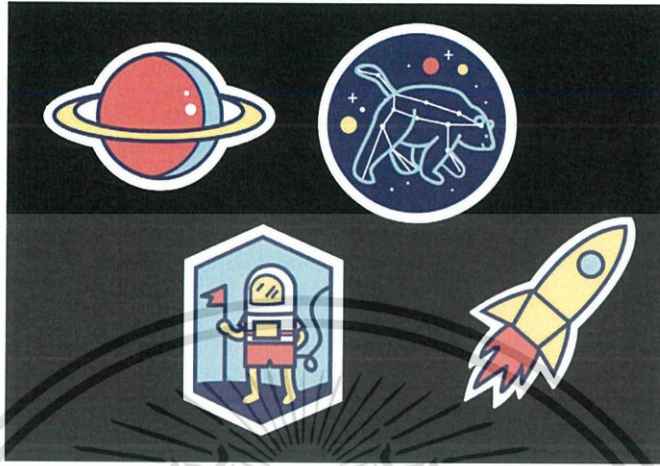
6.4.1 กระเป๋าเป้



ภาพที่ 6.16 กระเป๋าเป้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

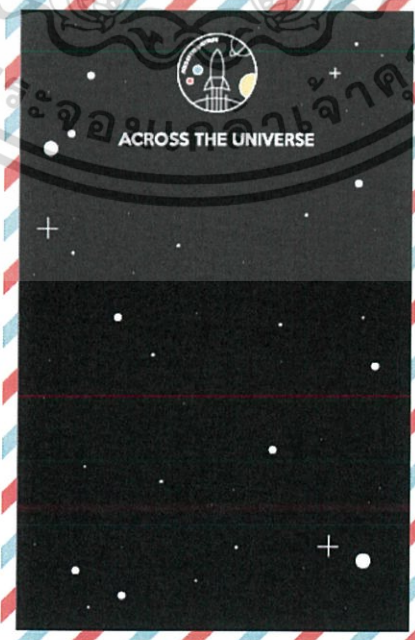
6.4.2 หมวกและ Patch



ภาพที่ 6.17 Patch ติดหมวก 4 แบบ



ภาพที่ 6.18 ตัวอย่างหมวก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับภาพที่ 6.19 แพคเกจที่ได้ Patch set ญาติให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.4.3 ฟ้าผูกคอ



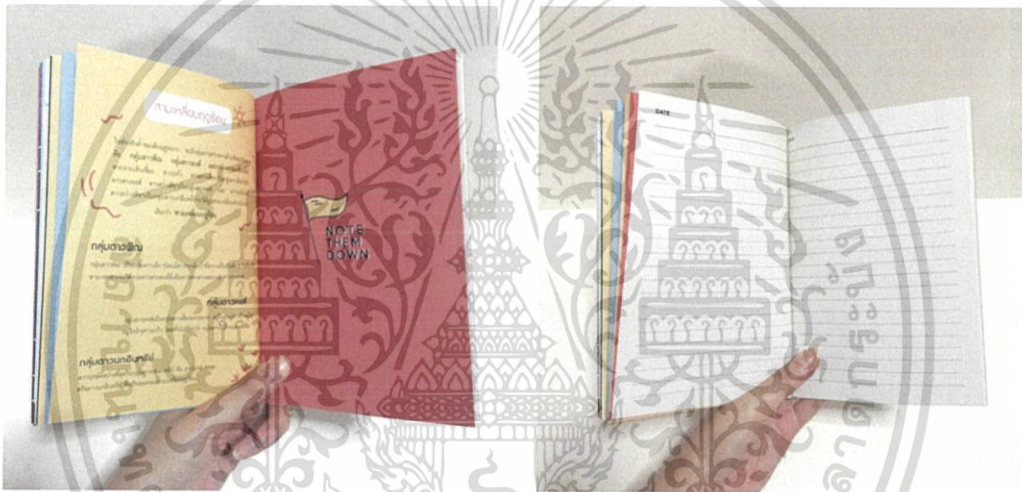
ภาพที่ 6.20 ตัวอย่างฟ้าผูกคอ

6.4.4 สติ๊กเกอร์



ภาพที่ 6.21 สติ๊กเกอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.24 ภาพผลงานจริง - สมุดคู่มือดูดาว



ภาพที่ 6.25 ภาพผลงานจริง - สติกเกอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.26 ภาพผลงานจริง - โบรชัวร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.27 ภาพผลงานจริง - หมวกและ Patch set



ภาพที่ 6.28 ภาพผลงานจริง - กระเป๋าเป้

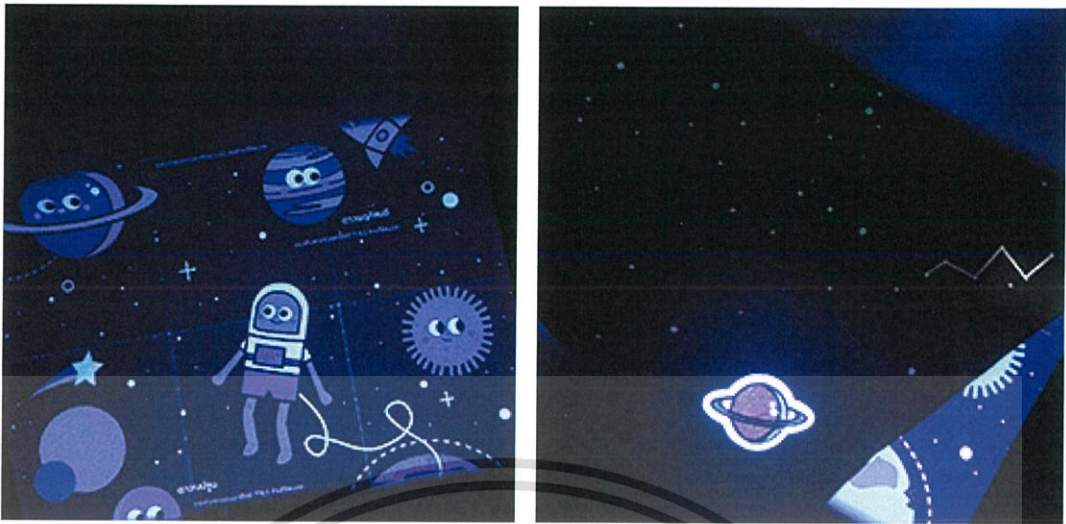
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.29 ภาพผลงานจริง - ผ้าผูกคอ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับภาพที่ 6.30 พร้อมในการจัดแสดงงาน ญาติให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.31 ภาพงานเรื่องแสงใน Blacklight Box



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานภายในเท่านั้น ไม่ควรนำออกนอกพื้นที่ หรือเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.33 ภาพการจัดแสดงผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 บทสรุป

การออกแบบอัตลักษณ์ให้กับโครงการค่ายดูดาวสำหรับเด็ก ‘Across The Universe’ สำเร็จ และบรรลุเป้าหมายตอบสนองการใช้งานที่ได้ตั้งเอาไว้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง ภาพลักษณ์ กราฟฟิก หรือ กลุ่มเป้าหมายของโครงการก็ตาม แม้ในบางส่วนของงานจะยังบกพร่อง ไม่ได้แก้ไขมากเท่าที่ควร แต่โดยรวมแล้วก็สามารถแสดงภาพลักษณ์ที่เรียบง่ายแต่สนุกสนาน ทำให้การดูดาวไม่น่าเบื่ออีกต่อไป ซึ่งเป็นจุดประสงค์หลักของโครงการออกมาได้

7.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา

ในการออกแบบอัตลักษณ์ให้กับโครงการค่ายดูดาวสำหรับเด็ก ‘Across The Universe’ เกิดปัญหาและพบข้อจำกัดในการศึกษา ดังนี้

1. ในตอนเริ่มต้นงานยังมีความสับสนว่าควรจะเริ่มต้นจับข้อมูลส่วนไหนมาทำบ้างดี จนกระทั่งได้ไปศึกษาข้อมูลต่างๆอย่างละเอียด ทั้งการลงสถานที่แหล่งเรียนรู้ดาราศาสตร์และการค้นคว้าจากอินเทอร์เน็ตและหนังสือ จึงได้นำข้อมูลจากแบบสำรวจนี้มาเป็นแนวทางในการออกแบบได้

การทำแบบสำรวจหรือพูดคุยกับกลุ่มเป้าหมายถือเป็นสิ่งที่ได้มีความสำคัญ ช่วยให้สามารถกำหนดแนวทางการออกแบบได้ง่ายขึ้นและชัดเจน

2. การสร้างความลงตัวให้งานกราฟฟิกภาพรวมออกมาให้สื่อสารภาพลักษณ์โครงการ รวมถึงครอบคลุมคอนเซ็ปต์เป็นอีกปัญหาหนึ่ง ในช่วงแรกยังคงสับสน จับต้นชนปลายไม่ถูกว่าจะไปทางไหน พบว่าการลองทำแบบร่างก่อนสามารถช่วยได้ในระดับหนึ่ง ทำให้ได้ทดลองหลายๆแนวทาง เป็นวิธีที่ดีกว่าการลงมือทำเลย รวมถึงการขอคำปรึกษาจากอาจารย์ที่ปรึกษาก็ช่วยได้มากเช่นกัน

3. ขาดความรู้แท้จริงเกี่ยวกับการดูดาว เพราะไม่เคยได้ออกไปดูดูดาวจริงๆ สามารถทำได้แค่ค้นคว้าหาข้อมูล จึงทำให้มีการมองข้ามส่วนสำคัญที่ต้องระมัดระวังบางอย่างไป หรือข้อมูลอาจไม่ครบถ้วน

4. ในขั้นตอนการผลิตจริงเกิดปัญหาขึ้น เช่น การทำเทคนิคพิเศษอย่างเทคนิคเรืองแสง ในประเทศไทยยังคงหาร้านที่รับพิมพ์สีเรืองแสงลงบนกระดาษได้ยาก จึงต้องหาวิธีการอื่นมาทดแทนแก้ไข ไม่ได้เป็นไปตามต้องการที่ตั้งใจไว้ในตอนแรก

7.3 ข้อเสนอแนะ

1. ควรศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการทำงานอย่างละเอียด และทำความเข้าใจให้ถ่องแท้ก่อน

ออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. การทำแบบสำรวจหรือลงพื้นที่พูดคุยกับกลุ่มเป้าหมาย มีส่วนช่วยในการกำหนดแนวทางการออกแบบได้อย่างมาก ใช้เป็นเหตุผลในการคิดไอเดียต่างๆได้

3. การวางแผนกำหนดขั้นตอน รวมไปถึงระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาข้อมูล ทำแบบร่าง และทำงานจริง ควรทำอย่างละเอียด หากเป็นไปได้ให้กำหนดว่าในแต่ละสัปดาห์งานต้องเสร็จลุล่วงเท่าไร เพื่อจะได้เผื่อเวลาเอาไว้แก้ไขงาน หรือปัญหาที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการทำงานได้ทันเวลา

4. ขั้นตอน กระบวนการ หรือวิธีการผลิต เป็นสิ่งที่ต้องศึกษาอย่างถี่ถ้วน ตั้งแต่การเตรียมไฟล์ ไปจนถึงการพิมพ์ผลิตผลงานจริง รวมถึงการศึกษาเทคนิคพิเศษ เป็นส่วนที่ต้องระมัดระวังอย่างมาก

5. ควรมีแผนสำรองในการทำงาน เมื่อเวลาที่เกิดปัญหาฉุกเฉินจะจะสามารถแก้ไขทัน

7.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้พบปัญหาในการทำงาน และรู้จักตัวเองมากขึ้น ทำให้เกิดการพัฒนาเรื่องการทำงานอย่างเป็นระบบ มีการวางแผนงาน

2. ประเด็นในการศึกษา หรือโครงการที่ศึกษาที่จะต้องหาข้อมูลมากมาย ทำให้มีความรู้เรื่องที่ศึกษามากขึ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษา (Science Center for Education) หรือ ท้องฟ้าจำลองกรุงเทพ (Bangkok Planetarium). *การดูดาวและวัตถุบนท้องฟ้า*. กรุงเทพฯ: ถนนสุขุมวิท. โรงเรียนเซนต์ฟรังซิสเซเวียร์ เมืองทองธานี. *สำรวจและพูดคุยกับกลุ่มเป้าหมาย*. นนทบุรี: บ้านใหม่. LESA : ศูนย์การเรียนรู้วิทยาศาสตร์โลกและดาราศาสตร์. *พื้นฐานการดูดาว*. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://www.lesa.biz/>.
- สถาบันวิจัยดาราศาสตร์แห่งชาติ Fan Page (NARITpage). *เรื่องน่ารู้เกี่ยวกับดาวเสาร์*. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/NARITpage/>.
- ชุดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โลก และดาราศาสตร์ (Learning Module on Earth Science and Astronomy). *กิจกรรมดูดาวเบื้องต้น*. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก http://portal.edu.chula.ac.th/lesa_cd/assets/document/lesa212/1/sky_watch/sky_watch.html.
- Geocities. *การดูดาวเบื้องต้น*. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://www.geocities.ws/sakont2000/>. สมาชิกหมายเลข 936681. *ดูดาวง่ายๆ เริ่มได้จากดาวจระเข้*. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://pantip.com/topic/31986330>.
- สมาชิกหมายเลข 936681. *ดูดาวแบบโจสเลน “ดูดาวง่ายๆ เริ่มได้จากดาวใด”*. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://pantip.com/topic/31652544>.
- Reocities. *สารพันดาว : การวัดระยะมุมดาว*. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://www.reocities.com/Area51/Shire/1567/sp3hand.htm>.
- วิรุฬหกกลับ. *วิธีเริ่มต้นสำหรับผู้สนใจดาราศาสตร์*. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://www.vcharkarn.com/varticle/38988>.
- นางสาวโชติกา ศรีประเสริฐ. *การรวบรวมความหมายของอัตลักษณ์*. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://chotika51-thesis.blogspot.com/2011/07/blog-post.html>.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - สกุล	รจนอร ใหญ่ไต้บาง
วัน เดือน ปี เกิด	10 กรกฎาคม พ.ศ. 2538
ที่อยู่ปัจจุบัน	125/293 หมู่บ้านสายลม ถนนแจ้งวัฒนะ ตำบลปากเกร็ด อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี รหัสไปรษณีย์ 11120
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2549	ระดับประถมศึกษา โรงเรียนเซนต์ฟรังซิสเซเวียร์
พ.ศ. 2555	ระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนเซนต์ฟรังซิสเซเวียร์
พ.ศ. 2559	ปริญญาตรีศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชา นิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
E - mail	mm.rojjanaon@gmail.com
เบอร์โทรศัพท์	086 - 572 - 5318

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้