

โครงการออกแบบสื่อบูรณาการด้านการจองเข้าใช้สนามภายใต้การดูแล
ของศูนย์กีฬาเพื่อบุคคลที่ต้องการออกกำลังกาย
ในสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
Integrated Media Design For Reservations System
Of Sports Center , KMITL.



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบสันทนเทศสามมิติ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ โครงการออกแบบสื่อบูรณาการด้านการจูงเข้าใช้สนามภายใต้การดูแล
 ของศูนย์กีฬาเพื่อบุคคลที่ต้องการออกกำลังกาย
 ในสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

โดย นายอนุพงศ์ ฤทธิ์บรรเจิด

สาขา การออกแบบสันทนเทศสามมิติ

อาจารย์ที่ปรึกษา อ.อรรถเวศ บริรักษ์เลิศ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
 อนุมัติให้แนบศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
 สาขาวิชาการออกแบบสันทนเทศสามมิติ

.....คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พิเชษ โสวิทย์สกุล)

คณะกรรมการสอบศิลปนิพนธ์

.....ประธานกรรมการ
 (อาจารย์นิรรรณ รัตนวิจารณ์)

.....อาจารย์ที่ปรึกษา
 (อาจารย์อรรถเวศ บริรักษ์เลิศ)

.....กรรมการ
 (อาจารย์คณภพ ไชยศิริ)

.....กรรมการ
 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นภาวรรณ สวัสดิชัย)

.....กรรมการ
 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ธวัชชัย มหานพวงศ์ชัย)

.....กรรมการ
 (อาจารย์นพิน มั่นตะจิตร์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	โครงการออกแบบสื่อบูรณาการด้านการจูงเข้าใช้สนามภายใต้การดูแล ของศูนย์กีฬาเพื่อบุคคลที่ต้องการออกกำลังภายในสถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
นักศึกษา	นายอนุพงศ์ ฤทธิ์บรรเจิด
รหัสประจำตัว	56020282
ปริญญา	ศิลปศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	การออกแบบสันทะสามมิติ
พ.ศ.	2559
อาจารย์ที่ปรึกษา	อ.อรรถเวศ บริรักษ์เลิศ

บทคัดย่อ

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาในเรื่องของการพัฒนาระบบการจูงสนาม
ออกกำลังกาย ซึ่งทำให้เกิดการศึกษาสื่อบูรณาการ ได้แก่ แอปพลิเคชันทางโทรศัพท์ เว็บไซต์
เพื่อใช้ในการจูงตามกระบวนการต่างๆเพื่อเข้าใช้สนามออกกำลังกาย สำหรับสื่อประชาสัมพันธ์
ได้แก่ โปสเตอร์และนิตยสารประจำจุดของเจ้าหน้าที่ โดยวิเคราะห์จากความสัมพันธ์ของผู้เข้าใช้สนามออก
กำลังกาย อันได้แก่ นักศึกษา เจ้าหน้าที่ และบุคคลภายนอกนั้นใครเป็นผู้ใช้งานเป็นกลุ่มหลักเพื่อให้
กลายมาเป็นกลุ่มเป้าหมายที่ต้องเข้าไปมีความสัมพันธ์เกี่ยวโยงในการออกแบบ ทำให้พบว่ากลุ่มที่เข้า
มาใช้เป็นกลุ่มหลัก คือ นักศึกษา และจากการหาข้อมูลการเข้าใช้งานที่นักศึกษาเป็นกลุ่มหลักทำให้
พบปัญหาที่ว่า การจูงสนามออกกำลังกายในปัจจุบันของศูนย์กีฬานั้นมีความยุ่งยากและไม่สะดวก
เท่าที่ควร อีกทั้งยังมีความวุ่นวายมาจากนักศึกษาและบุคคลผู้เจอนสนามที่คิดว่าตนเข้าใจใน
กฎระเบียบเท่าที่ควรจนละเลยกฎบางข้อที่พึงปฏิบัติไป รวมถึงกฎที่ควรปฏิบัติไม่แพร่หลายเท่าที่ควร
และรู้เพียงบุคคลในบางกลุ่มเท่านั้น ทำให้การเข้าใช้บริการการออกกำลังกายของศูนย์กีฬาไม่
สามารถแสดงถึงศักยภาพสูงสุดในการให้บริการและแสดงถึงความเอาใจใส่เรื่องสุขภาพและร่างกาย
ของสถาบันได้ไม่เท่าที่ควร

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณคณาจารย์ทุกท่านที่ช่วยให้ความรู้และขีดความสามารถตั้งแต่ปี 1 ถึงปี 4 ทำให้เกิดศิลปนิพนธ์ขึ้นนี้ ขอขอบคุณอาจารย์อรรถเวศ บริรักษ์เลิศ อาจารย์ณัฏฐภพ ชัยศิริ อาจารย์นิรวรรณ รัตนวิจารณ์ ผศ.ดร.นภาพรรณ สวัสดิชัย ผศ.ธวัชชัย มทานพวงศ์ชัย อาจารย์นพิน มัณฑะจิต กรรมการตรวจงานศิลปนิพนธ์ในครั้งนี้สำหรับคำแนะนำและข้อเสนอแนะต่างๆและขอขอบคุณอาจารย์พงษ์พันธ์ สุริยภัทร ที่ได้สอนวิธีการคิดและสร้างแอปพลิเคชันในชั้นปีที่ 3 จนทำให้ศิลปนิพนธ์สำเร็จลุล่วง

ขอขอบคุณเจ้าหน้าที่ประจำศูนย์กีฬาที่ให้ความร่วมมือสละเวลาในการสัมภาษณ์และเก็บข้อมูลจนได้ข้อมูลจนครบ

ขอขอบคุณเจ้าหน้าที่ฝ่ายกิจการนักศึกษาที่ช่วยประสานงานและให้ข้อมูลในการเข้าถึงการจองและเข้าใช้งานของเจ้าหน้าที่อย่างเป็นกันเอง

ขอขอบคุณผู้ให้สัมภาษณ์ออกกำลังกายทุกท่านที่ให้สัมภาษณ์ ถ่ายรูปในการเก็บข้อมูล โดยให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีและไม่รู้ตัวก็ตาม

ขอขอบคุณ คุณพ่อนายอารมณ ฤทธิบรรเจิดและคุณแม่นางนวลพันธ์ ฤทธิบรรเจิดที่เป็นกำลังใจในการทำศิลปนิพนธ์ในครั้งนี้เป็นอย่างดีคอยถามไถ่สารทุกข์สุกดิบและรับฟังการบ่นเรื่องต่างๆเวลารู้สึกแย่ๆ โดยเฉพาะเรื่องการเงินที่เป็นผู้สนับสนุนมาโดยตลอดจนถึงญาติๆรวมไปถึงคุณยายที่ให้กำลังใจและให้ค่าขนมเวลามาเยี่ยมจนได้เงินทุนสำรองซึ่งส่งผลให้สามารถสำเร็จศิลปนิพนธ์ในครั้งนี้ได้

ขอขอบคุณเพื่อนๆทุกคนที่มาช่วยงาน ขอขอบคุณพันธ์ สม.4 ที่ช่วยฟังและวิจารณ์กราฟิกให้ ขอขอบคุณเพชร สม.4 ที่ช่วยดูแลและวิจารณ์ตลอดจนไปกินข้าวเป็นเพื่อน ขอขอบคุณพลอยมา สม.4 ที่มาช่วยนั่งฟัง จด ทูตและร่วมกันวิเคราะห์แอปพลิเคชันให้ จนถึงไปปรีนงานเป็นเพื่อนกันเกือบทุกครั้งจนแอบรู้สึกเกรงใจ ขอขอบคุณกุกกิก สม.4 ที่ช่วยบ่น ตีตงานแนะนำสถานที่ปรีนงานและจนไปปรีนงานด้วยกันและขอขอบคุณไต้เติ้ล สม.4 ที่มาช่วยตีตงานในวันท้ายๆทำให้สามารถประหยัดเวลาได้เยอะขึ้นมาก

ขอขอบคุณเพื่อนๆ สม.4 ทุกคน สำหรับ 4 ปีที่ผ่านมาเป็น 4 ปีที่มีค่าและสนุกมากๆทำให้ 4 ปีนี้ไม่น่าเบื่อเลย

สารบัญ

	หน้า
ใบรับรองศิลปนิพนธ์.....	I
บทคัดย่อภาษาไทย.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญรูป.....	IX
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.4 วิธีดำเนินโครงการโดยย่อ.....	2
1.5 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	3
1.6 นิยามศัพท์.....	3
บทที่ 2 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ.....	5
2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับโครงสร้างแบรนด์ของสถาบันเทคโนโลยี.....	5
พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	
2.1.1 ประวัติความเป็นมา(Heritage).....	5
2.1.2 วิสัยทัศน์(Vision).....	5
2.1.3 คุณค่า(Value)	6
2.1.4 คำสัญญา(Promise)	6
2.1.5 บุคลิกภาพ(Personality)	6
2.1.6 ประโยชน์ที่ได้รับ(Benefit)	6
2.1.7 ภารกิจ(Mission)	6
2.1.8 กลุ่มเป้าหมาย(Audience)	6
2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับโครงสร้างแบรนด์ของศูนย์กีฬาของสถาบันเทคโนโลยี.....	6
พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	
2.2.1 ประวัติความเป็นมา(Heritage)	6
2.2.2 วิสัยทัศน์(Vision)	6
2.2.3 คุณค่า(Value)	6
2.2.4 คำสัญญา(Promise)	7
2.2.5 บุคลิกภาพ(Value).	7

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.2.1 Information architecture.....	30
3.2.2 flowchart.....	31
3.3 การพัฒนาแนวความคิดและการออกแบบขั้นที่ 1 : สเก็ต.....	35
3.4 การพัฒนาแนวความคิดและการออกแบบขั้นที่ 2 : สเก็ตกราฟิก.....	36
3.5 การพัฒนาแนวความคิดและการออกแบบขั้นที่ 3 : MATRIX.....	37
3.6 การพัฒนาแนวความคิดและการออกแบบขั้นที่ 4 : ART DIRECTION ครั้งที่ 1.....	38
3.7 การพัฒนาแนวความคิดและการออกแบบขั้นที่ 5 : ART DIRECTION ครั้งที่ 2.....	41
3.8 การพัฒนาแนวความคิดและการออกแบบขั้นที่ 6 : ART DIRECTION ครั้งที่ 3.....	44
3.8.1 การพัฒนาการออกแบบแนวความคิดที่ 1 Healthy life.....	44
3.8.2 การพัฒนาการออกแบบแนวความคิดที่ 2 just move it fun.....	45
3.9 ขั้นตอนการออกแบบขั้นที่ 7 : ทดลองครั้งที่ 1 ตาม ART DIRECTION	46
ทั้ง 2 แนวความคิด	
3.9.1 แนวความคิดที่ 1 Healthy life.....	46
3.9.2 แนวความคิดที่ 2 Just move it fun.....	49
3.10 ขั้นตอนการออกแบบขั้นที่ 8 : ทดลองครั้งที่ 2 และพัฒนาแบบตาม	51
ART DIRECTION ทั้ง 2 แนวความคิด	
3.10.1 แนวความคิดที่ 1 Healthy life.....	51
3.10.2 แนวความคิดที่ 1 Just move it fun.....	55
3.11 ขั้นตอนการออกแบบขั้นที่ 9 : พัฒนาแบบตามครั้งที่ 3 ตาม	58
ART DIRECTION แบบที่ 2 Just move it fun	
3.12 ขั้นตอนการออกแบบขั้นที่ 10 : พัฒนาแบบตามครั้งที่ 4 ตาม	59
ART DIRECTION แบบที่ 2 Just move it fun	
3.13 ขั้นตอนการออกแบบขั้นที่ 11 : พัฒนาแบบตามครั้งที่ 5 ตาม	60
ART DIRECTION แบบที่ 2 Just move it fun	
3.14 ขั้นตอนการออกแบบขั้นที่ 12 : พัฒนาแบบตามครั้งที่ 6 ตาม	63
ART DIRECTION แบบที่ 2 Just move it fun (ขั้นสุดท้าย)	
บทที่ 4 การนำเสนอผลงาน.....	67
4.1 ภาวนำเสนอผลงานการออกแบบแอปพลิเคชัน.....	67
4.1.1 ตราสัญลักษณ์ในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์.....	67
4.1.2 แอปพลิเคชันทางโทรศัพท์.....	68

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
4.1.3 แอปพลิเคชันทางเว็บไซต์.....	105
4.2 ภาพหุ่นจำลอง.....	107
4.2.1 ภาพจุดประจําจุดของเจ้าหน้าที่.....	107
4.2.2 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์.....	108
4.3 การจัดวางพื้นที่เพื่อนําเสนอผลงานการออกแบบ.....	109
4.4 แผนผังการใช้งานแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์.....	111
บทที่ 5 บทสรุป.....	112
5.1 ผลงานการออกแบบที่ได้จากการดำเนินโครงการฯ	112
5.1.1 ผลงานการออกแบบแอปพลิเคชัน.....	112
5.1.2 ผลงานการออกแบบอัตลักษณ์ในพื้นที่สาธารณะ.....	114
5.2 การอภิปรายผลงานการออกแบบ.....	115
5.2.1 รูปแบบแอปพลิเคชันในโทรศัพท์ที่ผู้ใช้งานเข้าถึงได้.....	115
5.2.2 รูปแบบแอปพลิเคชันในเว็บไซต์ที่เจ้าหน้าที่เข้าถึงได้.....	115
5.2.2 บุคลากรประจําจุดของเจ้าหน้าที่ในแต่ละสนาม.....	115
5.2.4 สื่อประชาสัมพันธ์ให้กลุ่มเป้าหมายได้เข้าถึง.....	115
5.3 ข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการตรวจสอบนิพนธ์.....	115
5.3.1 ระบบการยืนยันและยกเลิกการจองเข้าใช้งานสนามออกกําลังกาย.....	115
ดูถ่ายเกินไป	
5.3.2 ควรมีการระบุโทษของผู้ทำผิดกฎระเบียบให้ชัดเจนมากกว่านี้.....	118
รวมถึงประวัติความผิดที่เคยกระทำมา	
5.3.3 ควรเปลี่ยนภาพแนะนำสนามให้ดูเข้ากับแบรนด์ที่ดูมีพลัง.....	119
ในการออกกําลังกาย	
5.3.4 แผนที่ในสื่อประชาสัมพันธ์ที่เป็นโปสเตอร์.....	120
ควรเปลี่ยนเพื่อให้ดูดีมากยิ่งขึ้น	
5.4 ข้อเสนอแนะจากผู้จัดทำโครงการฯ.....	121
5.4.1 ภาพลักษณะของการออกแบบมีกลิ่นไอของความเป็นสถาบัน.....	121
5.4.2 สร้างระบบในการจองสนามออกกําลังกายออนไลน์.....	121
ให้ศูนย์กีฬาให้ระบบมีความชัดเจน	

สารบัญรูป

	หน้า
รูปที่ 2.1 สนามตะกร้า.....	8
รูปที่ 2.2 สนามเทนนิส.....	9
รูปที่ 2.3 สนามฟุตบอล.....	10
รูปที่ 2.4 สนามรักบี้ฟุตบอล.....	11
รูปที่ 2.5 สนามบาสเกตบอลและวอลเลย์บอลในอาคารยิมเนเซียม 1.....	12
รูปที่ 2.6 สนามเปตอง.....	13
รูปที่ 2.7 สนามปิงปองและแบดมินตันในอาคารยิมเนเซียม 2.....	14
รูปที่ 2.8 สระว่ายน้ำ.....	15
รูปที่ 2.9 ห้องออกกำลังกายในอาคารยิมเนเซียม 2.....	16
รูปที่ 2.10 ลานแอโรบิกในอัตรจรรย์ตรงศูนย์กีฬา.....	17
รูปที่ 2.11 ห้องออกกำลังกายในอัตรจรรย์ตรงศูนย์กีฬา.....	18
รูปที่ 2.12 ห้องเรียนโยคะ.....	19
รูปที่ 2.13 ตัวอย่างการจัดลำดับตัวอักษรด้วยขนาดต่อความสำคัญด้านเนื้อหา.....	24
รูปที่ 2.14 เปรียบเทียบการใช้ตัวอักษรที่ถูกหลักบนแอปพลิเคชัน.....	25
รูปที่ 2.15 ข้อมูลกายวิภาคสำหรับการใช้งานอุปกรณ์.....	26
รูปที่ 3.1 แผ่นผังแสดงข้อมูลการเข้าใช้แอปพลิเคชันโดยรวม.....	30
รูปที่ 3.2 แผ่นผังแสดงข้อมูลการเข้าใช้แอปพลิเคชันโดยละเอียด(1).....	31
รูปที่ 3.3 แผ่นผังแสดงข้อมูลการเข้าใช้แอปพลิเคชันโดยละเอียด(2).....	32
รูปที่ 3.4 แผ่นผังแสดงข้อมูลการเข้าใช้แอปพลิเคชันโดยละเอียด(3).....	33
รูปที่ 3.5 แผ่นผังแสดงข้อมูลการเข้าใช้แอปพลิเคชันโดยละเอียด(4).....	34
รูปที่ 3.6 sketch แอปพลิเคชันครั้งที่ 1.....	35
รูปที่ 3.7 ลงกราฟิกแอปพลิเคชันครั้งที่ 1 แบบที่ 1.....	36
รูปที่ 3.8 ลงกราฟิกแอปพลิเคชันครั้งที่ 1 แบบที่ 2.....	36
รูปที่ 3.9 ลงกราฟิกแอปพลิเคชันครั้งที่ 1 แบบที่ 3.....	37
รูปที่ 3.10 ภาพ matrix แสดง keyword.....	37
รูปที่ 3.11 ภาพแสดง art direction แบบที่ 1 ครั้งที่ 1 ชวนเพื่อนมาเล่นกีฬา.....	38
รูปที่ 3.12 ภาพแสดง art direction แบบที่ 2 ครั้งที่ 1 รูปร่างดีชีวิตดี.....	39
รูปที่ 3.13 ภาพแสดง art direction แบบที่ 3 ครั้งที่ 1 สนุกนะออกกำลังกาย.....	40
รูปที่ 3.14 ภาพแสดง art direction ครั้งที่ 2 แบบที่ 1 Sport.....	41
รูปที่ 3.15 ภาพแสดง art direction ครั้งที่ 2 แบบที่ 2 Exercise.....	42

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
5.4.3 การออกแบบแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์ในการทำงาน ควรไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมายให้หลากหลายมากกว่านี้	121
บรรณานุกรม.....	122
ภาคผนวก.....	123
ประวัติผู้เขียน.....	132



สารบัญรูป (ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 3.16 ภาพแสดง art direction ครั้งที่ 2 แบบที่ 3 Exercise for health.....	43
รูปที่ 3.17 ภาพแสดงแรงบันดาลใจแนวความคิดที่ 1.....	44
รูปที่ 3.18 ภาพแสดงแรงบันดาลใจแนวความคิดที่ 2.....	45
รูปที่ 3.19 ภาพแสดงโลโก้แนวความคิดที่ 1 ครั้งที่ 1.....	46
รูปที่ 3.20 ภาพแสดงโลโก้แนวความคิดที่ 1 ครั้งที่ 1.....	47
รูปที่ 3.21 ภาพแสดงแอปพลิเคชันแนวความคิดที่ 1 ครั้งที่ 1.....	47
รูปที่ 3.22 ภาพแสดงแอปพลิเคชันแนวความคิดที่ 1 ครั้งที่ 1.....	48
รูปที่ 3.23 ภาพแสดงโลโก้แนวความคิดที่ 2 ครั้งที่ 1.....	49
รูปที่ 3.24 ภาพแสดงโลโก้แนวความคิดที่ 2 ครั้งที่ 1.....	59
รูปที่ 3.25 ภาพแสดงแอปพลิเคชันแนวความคิดที่ 2 ครั้งที่ 1.....	50
รูปที่ 3.26 ภาพแสดงแอปพลิเคชันแนวความคิดที่ 2 ครั้งที่ 1.....	50
รูปที่ 3.27 ภาพแสดงโลโก้แนวความคิดที่ 1 ครั้งที่ 2.....	51
รูปที่ 3.28 ภาพแสดงไอคอนแนวความคิดที่ 1 ครั้งที่ 2 แบบที่ 1.....	51
รูปที่ 3.29 ภาพแสดงไอคอนแนวความคิดที่ 1 ครั้งที่ 2 แบบที่ 2.....	52
รูปที่ 3.30 ภาพแสดงไอคอนแนวความคิดที่ 1 ครั้งที่ 2 แบบที่ 3.....	52
รูปที่ 3.31 ภาพแสดงไอคอนแนวความคิดที่ 1 ครั้งที่ 2 แบบที่ 4.....	53
รูปที่ 3.32 ภาพแสดงไอคอนแนวความคิดที่ 1 ครั้งที่ 2 แบบที่ 5.....	53
รูปที่ 3.33 ภาพแสดงแอปพลิเคชันแนวความคิดที่ 1 ครั้งที่ 2.....	54
รูปที่ 3.34 ภาพโปสเตอร์แนวความคิดที่ 1 ครั้งที่ 2.....	54
รูปที่ 3.35 ภาพ kiosk แนวความคิดที่ 1 ครั้งที่ 2.....	55
รูปที่ 3.36 ภาพแสดงโลโก้แนวความคิดที่ 2 ครั้งที่ 2.....	55
รูปที่ 3.37 ภาพแสดงแอปพลิเคชันแนวความคิดที่ 2 ครั้งที่ 2.....	56
รูปที่ 3.38 ภาพแสดงแอปพลิเคชันแนวความคิดที่ 2 ครั้งที่ 2.....	56
รูปที่ 3.39 ภาพโปสเตอร์แนวความคิดที่ 2 ครั้งที่ 2.....	57
รูปที่ 3.40 ภาพ kiosk แนวความคิดที่ 2 ครั้งที่ 2.....	57
รูปที่ 3.41 พัฒนาแบบโลโก้ครั้งที่ 3.....	58
รูปที่ 3.42 พัฒนาแอปพลิเคชันครั้งที่ 3.....	58
รูปที่ 3.43 พัฒนาแอปพลิเคชันครั้งที่ 4.....	59
รูปที่ 3.44 พัฒนาโลโก้ครั้งที่ 5.....	60
รูปที่ 3.45 พัฒนาแอปพลิเคชันครั้งที่ 5.....	61

สารบัญรูป (ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 3.46 พัฒนาโปสเตอร์ ครั้งที่ 5.....	62
รูปที่ 3.47 พัฒนาโลโก้ครั้งที่ 6 (ขั้นสุดท้าย).....	63
รูปที่ 3.48 พัฒนาไอคอนครั้งที่ 6 (ขั้นสุดท้าย).....	63
รูปที่ 3.49 แสดงการออกแบบไอคอนที่ทักทายเมื่อเข้าใช้งานแอปพลิเคชัน.....	64
ในครั้งแรกของวันตามสภาพอากาศครั้งที่ 6 แบบที่ 1 (ขั้นสุดท้าย)	
รูปที่ 3.50 แสดงการออกแบบไอคอนที่ทักทายเมื่อเข้าใช้งานแอปพลิเคชัน.....	64
ในครั้งแรกของวันตามสภาพอากาศครั้งที่ 6 แบบที่ 2 (ขั้นสุดท้าย)	
รูปที่ 3.51 พัฒนาแอปพลิเคชันครั้งที่ 6 (ขั้นสุดท้าย).....	65
รูปที่ 3.52 พัฒนาโปสเตอร์ครั้งที่ 6 (ขั้นสุดท้าย).....	66
รูปที่ 4.1 โลโก้ในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์.....	67
รูปที่ 4.2 โลโก้ในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์.....	68
รูปที่ 4.3 ไอคอนที่ทักทายในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์.....	68
รูปที่ 4.4 ไอคอนที่ทักทายในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์.....	69
รูปที่ 4.5 ไอคอนที่ทักทายในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์.....	69
รูปที่ 4.6 หน้าแนะนำสนามในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์.....	70
รูปที่ 4.7 หน้าสนามอื่นๆในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์.....	71
รูปที่ 4.8 หน้าข่าวสารและกิจกรรมในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์.....	72
รูปที่ 4.9 หน้าแนะนำสนามและข้อมูลของสนามฟุตบอล.....	73
ในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์	
รูปที่ 4.10 หน้าแนะนำสนามและข้อมูลของสนามรักบี้ฟุตบอล.....	74
ในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์	
รูปที่ 4.11 หน้าแนะนำสนามและข้อมูลของสนามตะกร้อ.....	75
ในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์	
รูปที่ 4.12 หน้าแนะนำสนามและข้อมูลของสนามแบดมินตัน.....	76
ในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์	
รูปที่ 4.13 หน้าแนะนำสนามและข้อมูลของสนามเทเบิลเทนนิส.....	77
ในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์	
รูปที่ 4.14 หน้าแนะนำสนามและข้อมูลของสนามเปตอง.....	78
ในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์	

สารบัญรูป (ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 4.15 หน้าแนะนำสนามและข้อมูลของสนามเทนนิส.....	79
ในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์	
รูปที่ 4.16 หน้าแนะนำสนามและข้อมูลของสนามบาสเกตบอล.....	80
ในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์	
รูปที่ 4.17 หน้าแนะนำสนามและข้อมูลของสนามวอลเลย์บอล.....	81
ในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์	
รูปที่ 4.18 หน้าแนะนำสนามและข้อมูลของลู่วิ่ง.....	82
ในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์	
รูปที่ 4.19 หน้าแนะนำสนามและข้อมูลของสระว่ายน้ำ.....	83
ในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์	
รูปที่ 4.20 หน้าแนะนำสนามและข้อมูลของฟิตเนส(ศูนย์กีฬา)	84
ในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์	
รูปที่ 4.21 หน้าแนะนำสนามและข้อมูลของฟิตเนส(อิมเนเจียม 2.....	85
)ในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์	
รูปที่ 4.22 หน้าแนะนำสนามและข้อมูลของแอโรบิก.....	86
ในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์	
รูปที่ 4.23 หน้าแนะนำสนามและข้อมูลของโยคะ.....	87
ในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์	
รูปที่ 4.24 หน้าจองสนามฟุตบอลในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์.....	88
รูปที่ 4.25 หน้าจองสนามรักบี้ฟุตบอลในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์.....	89
รูปที่ 4.26 หน้าจองสนามตะกร้อในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์.....	90
รูปที่ 4.27 หน้าจองสนามแบดมินตันในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์.....	91
รูปที่ 4.28 หน้าจองสนามเทเบิลเทนนิสในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์.....	92
รูปที่ 4.29 หน้าจองสนามเปตองในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์.....	93
รูปที่ 4.30 หน้าจองสนามเทนนิสในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์.....	94
รูปที่ 4.31 หน้าจองสนามบาสเกตบอลในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์.....	95
รูปที่ 4.32 หน้าจองสนามวอลเลย์บอลในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์.....	96
รูปที่ 4.33 หน้าแสดงข้อมูลการจองก่อนยืนยันในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์.....	97
รูปที่ 4.34 หน้าแสดงข้อมูลการจองในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์.....	98

สารบัญรูป (ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 4.35 หน้าแสดงการแก้ไขข้อมูลการจองในแอปพลิเคชัน.....	99
ทางโทรศัพท์ (ผู้แก้ไขข้อมูล)	
รูปที่ 4.36 หน้าแสดงการยกเลิกการจองในแอปพลิเคชัน.....	100
ทางโทรศัพท์ (ผู้แก้ไขข้อมูล)	
รูปที่ 4.37 หน้าแสดงเมนูลิ้นชัก (drawer menu).....	101
รูปที่ 4.38 หน้าแสดงข้อมูลผู้ใช้งาน.....	102
รูปที่ 4.39 หน้าแสดงประวัติการจอง.....	102
รูปที่ 4.40 หน้าแสดงกฎระเบียบ.....	103
รูปที่ 4.41 หน้าแสดงการตั้งค่า.....	104
รูปที่ 4.42 หน้าแสดงแจ้งการเตือนการจอง.....	104
รูปที่ 4.43 แสดงการออกแบบเว็บไซต์.....	105
การเช็คการจองของเจ้าหน้าที่	
รูปที่ 4.44 แสดงการออกแบบเว็บไซต์.....	105
การเช็คอินสตาม์ผู้เข้าใช้ของเจ้าหน้าที่	
รูปที่ 4.45 แสดงการออกแบบเว็บไซต์.....	106
การเปลี่ยนแปลงข้อมูลสนามของเจ้าหน้าที่	
รูปที่ 4.46 แสดงการออกแบบเว็บไซต์.....	106
การอัปเดตข่าวสารของเจ้าหน้าที่	
รูปที่ 4.46 แสดง Kiosk ของเจ้าหน้าที่.....	107
รูปที่ 4.47 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์.....	108
รูปที่ 4.48 แสดงการจัดวางผลงานการออกแบบ.....	109
รูปที่ 4.49 แสดงการจัดวางผลงานการออกแบบ.....	109
รูปที่ 4.50 แสดงการจัดวางผลงานการออกแบบ.....	110
รูปที่ 4.51 แสดงการจัดวางผลงานการออกแบบ.....	110
รูปที่ 5.1 ภาพแสดงแอปพลิเคชันในโทรศัพท์.....	112
รูปที่ 5.2 ภาพแสดงแอปพลิเคชันในเว็บไวด์.....	113
รูปที่ 5.3 ภาพแสดงการประชาสัมพันธ์ในพื้นที่สาธารณะ.....	114
รูปที่ 5.4 ภาพแสดงการประชาสัมพันธ์ในพื้นที่สาธารณะ.....	114
รูปที่ 5.5 เพิ่มหน้าการยืนยันสนามที่สมาชิกทีมที่เหลื่อมมองเห็น.....	116
รูปที่ 5.6 เพิ่มหน้าการยกเลิกสนามที่สมาชิกทีมที่เหลื่อมมองเห็น.....	117

สารบัญรูป (ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 5.7 เพิ่มหน้าการแสดงการโดนลงโทษในปัจจุบันและอดีตที่ผ่านมา.....	118
รูปที่ 5.8 เปลี่ยนภาพประกอบสนามทั้งแบบจอบและไม่จอบ.....	119
ในแอปพลิเคชันในโทรศัพท์	
รูปที่ 5.9 เปลี่ยนภาพประกอบสนามในแอปพลิเคชันในเว็บไวด์.....	120
รูปที่ 5.10 เปลี่ยนแผนที่ในโปสเตอร์.....	120



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ในปัจจุบันคนเรานั้นไม่ค่อยมีเวลาว่างในการออกกำลังกายมากนักเนื่องจากสังคมและเศรษฐกิจที่มีการแข่งขันสูงทำให้ผู้คนต้องกระตือรือร้นในการใช้ชีวิตมากยิ่งขึ้น ซึ่งส่งผลให้สุขภาพร่างกายไม่ค่อยแข็งแรง

ซึ่งสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังของเรามีสถานที่ออกกำลังกายที่ดีมีคุณภาพที่อยู่ภายใต้การดูแลของศูนย์กีฬาแต่เนื่องจากการจองพื้นที่สนามเพื่อออกกำลังกายในปัจจุบันของศูนย์กีฬามีความยุ่งยากและไม่สะดวกเท่าที่ควร อีกทั้งยังมีความวุ่นวายมาจากตัวผู้ใช้งานที่เก๋าสนามที่คิดว่าตนเข้าใจในกฎระเบียบเท่าที่ควรจนละเลยกฎบางข้อที่พึงปฏิบัติไป รวมถึงกฎที่ควรปฏิบัติไม่แพร่หลายเท่าที่ควรและรู้เพียงคนบางกลุ่มเท่านั้นประกอบกับความขาดแคลนสื่อที่ช่วยหรือส่งเสริมให้บุคคลที่เข้ามาใช้งานได้ทำความรู้จักในสถานที่ๆสามารถออกกำลังกายของศูนย์กีฬาอีกด้วย

ทำให้เราเล็งเห็นว่าควรเข้าไปจัดการแก้ปัญหาและออกแบบเพื่อสนับสนุนภาพลักษณ์และสร้างเสริมสุขภาพที่ดีแก่บุคคลที่ต้องการออกกำลังกาย

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 สร้างช่องทางการติดต่อเพื่อจองและเข้าใช้งานพื้นที่ภายใต้การดูแลของศูนย์กีฬาที่สะดวกสบายมากยิ่งขึ้น

1.2.2 แก้ปัญหาผู้ใช้ที่ไม่ยอมทำตามกฎระเบียบที่ศูนย์กีฬาระบุไว้

1.2.3 สร้างช่องทางการกระจายข่าวสารแก่ศูนย์กีฬา

1.2.4 เพื่อสนับสนุนภาพลักษณ์ด้านการส่งเสริมสุขภาพให้แก่สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 ขอบเขตของเนื้อหา

1.3.1.1 การออกแบบแอปพลิเคชัน โดยออกแบบแอปพลิเคชันให้มีรูปแบบการใช้งานที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้ใช้งานไปในทิศทางเดียวกันภายใต้มาตรการการดูแลของศูนย์กีฬาฯ โดยใช้กราฟิกที่สื่อถึงการออกกำลังกายในเชิงการสร้างสังคมที่เป็นเอกลักษณ์ โดยยังคงความรู้สึกของความเป็นสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังเอาไว้ให้ระลึกถึง

1.3.1.2 ออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ โดยออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ให้มีรูปแบบที่น่าสนใจ และใช้กราฟิกที่สื่อถึงการออกกำลังกายในเชิงการสร้างสังคมที่เป็นเอกลักษณ์เอาไว้ ซึ่งสื่อประชาสัมพันธ์จะประกาศตามจุดต่างๆในบริเวณสถาบันที่นักศึกษา บุคลากรภายในและบุคคลภายนอกสามารถมองเห็นและรับรู้ได้ง่าย รวมถึงการสร้างบรรยากาศของการประชาสัมพันธ์ตามบริเวณสนามที่อยู่ภายใต้การดูแลของศูนย์กีฬาฯ ให้ดูดึงดูดและส่งเสริมให้ผู้คนเข้ามาใช้บริการ

1.3.2 ขอบเขตของประชากร

1.3.2.1 นักศึกษา อันได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีของสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักเพราะเป็นกลุ่มที่มีจำนวนมากที่สุดในสถาบันที่เข้าไปใช้บริการและเป็นกลุ่มที่ทางสถาบันสนับสนุนให้ไปออกกำลังกายเป็นกลุ่มหลัก

1.3.2.2 บุคลากร อันได้แก่ ข้าราชการ พนักงาน ลูกจ้าง สามเณรหรือภรรยาชอบด้วยกฎหมายและบุตรที่ชอบด้วยกฎหมายของข้าราชการ รวมทั้งนักศึกษาระดับปริญญาโทและเอกของสถาบันฯ เป็นกลุ่มเป้าหมายรองเพราะถือว่าเป็นกลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้องและให้ประโยชน์แก่สถาบัน อีกทั้งยังมีจำนวนที่ไม่มากอีกด้วย

1.3.3 ขอบเขตของพื้นที่

1.3.3.1 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ซึ่งเป็นพื้นที่เก็บข้อมูล และเป็นพื้นที่ๆโครงการออกแบบของเราจะเข้าไปมีบทบาท

1.3.3.2 ใช้งานบนอุปกรณ์มือถือ ที่ใช้งานของโครงการออกแบบของเราจะเข้าไปอยู่ในระบบปฏิบัติการ IOS

1.4 วิธีดำเนินโครงการโดยย่อ

- 1.4.1 เก็บข้อมูลเบื้องต้น โดยเก็บข้อมูลเกี่ยวกับระบบ กฎระเบียบของศูนย์กีฬาและพื้นที่ที่อยู่ภายใต้การดูแลของศูนย์กีฬา รวมถึงพฤติกรรมของผู้เข้าใช้บริการของศูนย์กีฬา
- 1.4.2 จัดกลุ่มข้อมูล นำข้อมูลที่ได้มาจัดกลุ่มและแบ่งประเภท
- 1.4.3 วิเคราะห์ข้อมูล นำข้อมูลแต่ละกลุ่มหรือประเภทมาวิเคราะห์ถึงข้อเท็จจริงและความเป็นไปได้ในข้อมูลที่จะนำไปใช้ เช่น กลุ่มลูกค้า พฤติกรรม กฎระเบียบ เป็นต้น
- 1.4.4 กำหนดแนวทางการออกแบบ นำข้อมูลทีวิเคราะห์แล้วมาหาแนวทางในการออกแบบว่าควรไปในทิศทางใด มีอะไรบ้างเพื่อสื่อถึงบุคคลที่ต้องการออกกำลังกายในพื้นที่ที่อยู่ภายใต้การดูแลของศูนย์กีฬาภายในสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- 1.4.5 กำหนดขอบเขตการดำเนินงาน เพื่อหางานหรือผลลัพธ์ที่ต้นตอต้องออกแบบ โดยในโครงการนี้ได้กำหนดผลลัพธ์หรืองานที่จะทำ คือ แอปพลิเคชันเป็นสื่อหลักและมีสื่อประชาสัมพันธ์เป็นตัวเสริม
- 1.4.6 ออกแบบและพัฒนางาน พยายามออกแบบแอปพลิเคชันและสื่อประชาสัมพันธ์ให้ไปในแนวทางการออกแบบที่กำหนดไว้
- 1.4.7 จัดทำตัวชี้งาน นำดีไซน์ที่ออกแบบซึ่งผ่านการพัฒนาจนเสร็จแล้วมาจัดทำเป็นชิ้นงาน
- 1.4.8 นำเสนองาน นำตัวชี้งานมานำเสนอเพื่อแสดงถึงจุดขายและวัตถุประสงค์ในการออกแบบของโครงการ

1.5 ประโยชน์ที่ได้รับ

- 1.5.1 มีช่องทางการติดต่อเพื่อจองและเข้าใช้งานพื้นที่ภายใต้การดูแลของศูนย์กีฬาที่สะดวกสบายมากยิ่งขึ้น
- 1.5.2 ผู้เข้าใช้ทำตามกฎที่ศูนย์กีฬาระบุไว้อย่างเป็นระเบียบ
- 1.5.3 ข่าวสารจากศูนย์กีฬาสามารถกระจายไปสู่บุคคลต่างๆได้อย่างมีประสิทธิภาพได้หลายช่องทางมากยิ่งขึ้น
- 1.5.4 ภาพลักษณ์ด้านการส่งเสริมสุขภาพของสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังดูดีมากยิ่งขึ้น

1.6 นิยามศัพท์

1.6.1 แอปพลิเคชัน หมายถึง ซอฟต์แวร์ประเภทหนึ่งสำหรับใช้งานสำหรับงานเฉพาะทาง ซึ่งแตกต่างกับซอฟต์แวร์ประเภทอื่น เช่น ระบบปฏิบัติการ ที่ใช้สำหรับรับรองการทำงานหลายด้าน โดยไม่จำเพาะเจาะจง

1.6.2 สมาร์ทโฟน หมายถึง เป็นโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่มีความสามารถที่เพิ่มเติมนอกเหนือจากโทรศัพท์มือถือทั่วไป สมาร์ทโฟนได้ถูกมองว่าเป็นคอมพิวเตอร์พกพาที่ทำงานในลักษณะของโทรศัพท์เคลื่อนที่ โดยที่สามารถเชื่อมต่อความสามารถหลักของโทรศัพท์มือถือ เข้าร่วมกับแอปพลิเคชันของโทรศัพท์เอง สมาร์ทโฟนสามารถให้ผู้ใช้งานติดตั้งโปรแกรมเสริมสำหรับเพิ่มความสามารถของโทรศัพท์ตัวเองโดยรูปแบบนั้นขึ้นอยู่กับแพลตฟอร์มของโทรศัพท์และระบบปฏิบัติการ

1.6.3 ระบบปฏิบัติการ IOS หมายถึง ระบบปฏิบัติการที่พัฒนาขึ้นมาโดย Apple Inc. หรือในชื่อเดิมคือ Apple Computer Inc เพื่อรองรับอุปกรณ์พกพาต่าง ๆ เช่น iPhone , iPad, iPod เป็นต้น ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึง Application Store ได้จาก Apple App Store



การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ

โครงการออกแบบสื่อบูรณาการด้านการจูงเข้าใช้สนามภายใต้การดูแลของศูนย์กีฬา เพื่อบุคคลที่ต้องการออกกำลังกายในสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มีการศึกษาข้อมูลและนำมาวิเคราะห์สรุปผลเพื่อใช้ในการออกแบบ แบ่งเป็นหัวข้อใหญ่ ดังต่อไปนี้

- 2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับโครงสร้างแบรนด์ของสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- 2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับโครงสร้างแบรนด์ของศูนย์กีฬาของสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- 2.3 ข้อมูลเกี่ยวกับพื้นที่ออกกำลังกายที่อยู่ภายใต้การดูแลของศูนย์กีฬาและผู้เข้าใช้บริการ
- 2.4 ข้อมูลเกี่ยวกับกฎระเบียบของศูนย์กีฬา
- 2.5 ข้อมูลเกี่ยวกับผู้เข้าใช้บริการพื้นที่ออกกำลังกายของศูนย์กีฬา
- 2.6 ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบแอปพลิเคชันในมือถือ
- 2.7 ข้อมูลเกี่ยวกับอุปกรณ์มือถือ
- 2.8 สรุปขอบเขตในการออกแบบ

2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับโครงสร้างแบรนด์ของสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เป็นข้อมูลเกี่ยวกับแบรนด์ที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ของความเป็นสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

2.1.1 ประวัติความเป็นมา(Heritage)

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง พ.ศ. 2528 เป็นนิติบุคคล มีฐานะเป็นกรมในทบวงมหาวิทยาลัย ปัจจุบันสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้การศึกษา วิจัย ส่งเสริมและให้บริการวิชาการทางด้านวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี และครุศาสตร์อุตสาหกรรม รวมทั้งทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรมของชาติ

2.1.2 วิสัยทัศน์(Vision)

เป็นสถาบันอุดมศึกษาด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 1 ใน 10 ของภูมิภาคอาเซียน ในปี ค.ศ.2020

2.1.3 คุณค่า(Value)

เป็นผู้สร้างบุคลากรชั้นยอดให้เป็นรากฐานที่ดีของการพัฒนาประเทศ

2.1.4 คำสัญญา(Promise)

มุ่งมั่นให้การศึกษาและวิจัยเพื่อผลิตทรัพยากรมนุษย์ที่มีความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ควบคุมจริยธรรม และรักษาไว้ซึ่งศิลปวัฒนธรรมอันดีของประเทศ

2.1.5 บุคลิกภาพ(Personality)

มีความมุ่งมั่นและมีความเป็นผู้นำ

2.1.6 ประโยชน์ที่ได้รับ(Benefit)

นักศึกษาจะได้รับความรู้ทางวิชาการ ควบคุมจริยธรรม และรักษาไว้ซึ่งศิลปวัฒนธรรมอันดีของประเทศ เพื่อเป็นบุคลากรที่ประสบความสำเร็จในชีวิตในวันข้างหน้า

2.1.7 ภารกิจ(Mission)

ตามพระราชบัญญัติสถาบัน ที่กำหนดไว้ 4 ด้านคือ การจัดการเรียนการสอน การวิจัย บริการวิชาการ ทะนุบำรุงศิลปและวัฒนธรรม

2.1.8 กลุ่มเป้าหมาย(Audience)

นักศึกษาระดับปริญญาตรี โทและเอก

2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับโครงสร้างแบรนด์ของศูนย์กีฬาของสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เป็นข้อมูลเกี่ยวกับแบรนด์ที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ของความเป็นศูนย์กีฬาของสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังที่ได้วิเคราะห์ออกมา

2.2.1 ประวัติความเป็นมา(Heritage)

ศูนย์กีฬาพระจอมเกล้าลาดกระบัง เป็นศูนย์กีฬาที่สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง สร้างขึ้นให้เป็นสนามกีฬาที่ได้มาตรฐาน ตั้งแต่ พ.ศ. 2544 โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ นักศึกษา อาจารย์ ข้าราชการ เจ้าหน้าที่ของสถาบัน รวมทั้ง บุคคลภายนอกใช้เป็นสถานที่เล่นกีฬาและออกกำลังกาย เพื่อเป็นศูนย์กลางของการออกกำลังกายในเขตลาดกระบัง

2.2.2 วิสัยทัศน์(Vision)

เพื่อเป็นสถานที่รวมผู้คนที่ต้องการออกกำลังกายที่มีประสิทธิภาพและ สะดวกสบาย

2.2.3 คุณค่า(Value)

เป็นสถานที่ให้บริการฯออกกำลังกายหลากหลายประเภทที่มีขนาดใหญ่แก่บุคคลภายในและภายนอกสถาบันฯ

2.2.3.1 คุณค่าในเชิงจิตใจ(Intangibles value) ประกอบด้วยความเอาใจใส่ (Clarity) และความรวดเร็วในการให้บริการ(Speed)

2.2.4 คำสัญญา(Promise)

มุ่งมั่นให้บริการแก่ผู้ต้องการออกกำลังกายที่จะเข้ามาใช้สนามได้รับสะดวกสบายและมีความสุขในการเข้าใช้ตลอดเวลา

2.2.5 บุคลิกภาพ(Value)

มีความกระตือรือร้น ผู้ประสานงาน เป็นมิตร ดุติและใส่ใจผู้อื่น

2.2.6 ประโยชน์ที่ได้รับ(Benefit)

ผู้ต้องการออกกำลังกายจะได้รับประสบการณ์ที่มีคุณค่าด้านการจับจองพื้นที่ การบริการและสถานที่ผ่านการเข้าใช้พื้นที่ของศูนย์กีฬาฯ

2.2.7 ภารกิจ(Mission)

ให้บริการและบูรณาการกิจการนักศึกษา

2.2.8 กลุ่มเป้าหมาย(Audience)

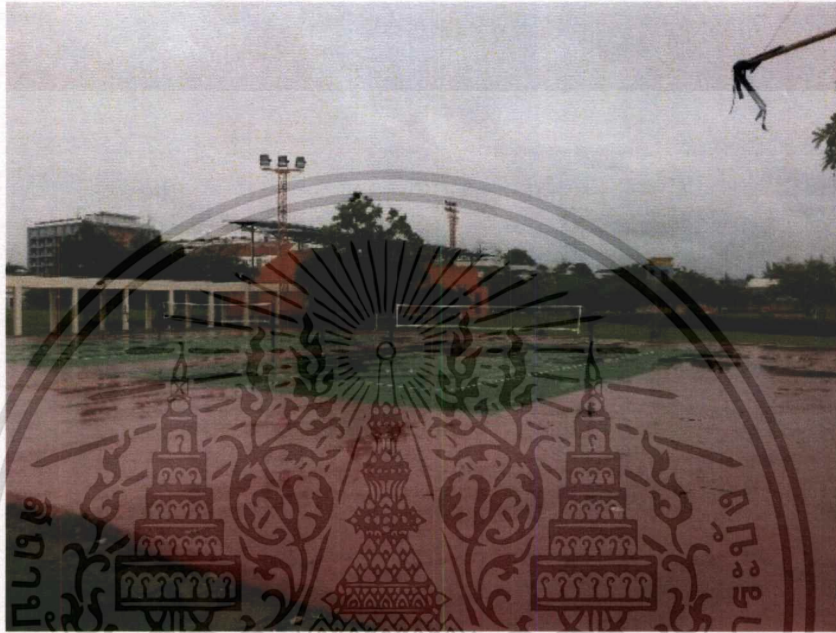
นักศึกษา บุคลากรและบุคคลภายนอกทุกเพศทุกวัย

2.3 ข้อมูลเกี่ยวกับพื้นที่ออกกำลังกายที่อยู่ภายใต้การดูแลของศูนย์กีฬาฯ

เป็นข้อมูลเกี่ยวกับกฎระเบียบ ข้อจำกัด และพฤติกรรมของผู้เข้าใช้พื้นที่ออกกำลังกายว่าเป็นอย่างไร มีส่วนไหนที่น่าสนใจบ้าง

2.3.1 พื้นที่ที่มีการจอง(ไม่จำกัดชั่วโมง)

2.3.1.1 สนามตะกร้อ



รูปที่ 2.1 สนามตะกร้อ

ก. เวลาให้บริการ คือ เปิดตลอด 24 ชั่วโมงแต่เปิดไฟสนามถึง 21.00 น. และจะปิดในวันนักศึกษาศึกษาและวันที่มีการจัดงานใหญ่ที่สนามกีฬากลาง

ข. กฎระเบียบของสนามตะกร้อ ได้แก่ ต้องทำเรื่องขอใช้สนามก่อนถึงจะเล่นได้ แต่งกายด้วยชุดออกกำลังกาย ปิดไฟสนาม 3 ทุ่มและงดให้บริการช่วงใกล้สอบ 1 สัปดาห์

ค. บุคคลที่เข้ามาใช้บริการ ได้แก่ นักศึกษา(หลัก) บุคคลภายนอก(รอง) บุคลากร
ง. อัตราการเข้าใช้บริการของผู้เข้าใช้งาน ได้แก่ ปกติจะเป็นคนในชมรมตะกร้อมาใช้สนาม

จ. ข้อจำกัดของสนามตะกร้อ ได้แก่ มีสนามใช้เล่น 2 สนาม สำหรับชมรม 1 สนามและคนอื่นที่ไม่ใช่คนในชมรมตะกร้ออีก 1 สนามและหากไม่มีการทำเรื่องขอใช้พื้นที่จะไม่มีการเปิดไฟให้

2.3.1.2 สนามเทนนิส



รูปที่ 2.2 สนามเทนนิส

ก. เวลาให้บริการ คือ เปิดและปิดเวลา 09.00-21.00 น. และจะปิดในวันนักขัตฤกษ์และวันที่มีการจัดงานใหญ่ที่สนามกีฬากลาง

ข. กฎระเบียบของสนามเทนนิส ได้แก่ ต้องสวมชุดและรองเท้ากีฬาเท่านั้นหากไม่ใส่แล้วยังเล่นจะถูกไล่ออกจากสนาม ปิดไฟสนาม 3 ทุ่ม ต้องดำเนินการจองก่อนเพื่อเข้าใช้พื้นที่หากพื้นที่งดให้บริการแต่มีผู้แอบเข้าใช้พื้นที่จะถูกดำเนินคดีตามกฎหมายและงดให้บริการช่วงใกล้สอบ 1 สัปดาห์

ค. บุคคลที่เข้ามาใช้บริการ ได้แก่ บุคลากร(หลัก) นักศึกษา(รอง) บุคคลภายนอก

ง. อัตราการเข้าใช้บริการของผู้เข้าใช้งาน ได้แก่ เริ่มมีคนมาเล่นเวลาประมาณ 17.30 น. และกลับไปทั้งหมดเวลาประมาณ 20.00 น. คนเล่นจะมีประมาณ 3-4 คน ทุกวัน คนส่วนใหญ่ที่มาเล่นจะเป็นอาจารย์และบุคลากรซึ่งจะมาหลังเลิกงานแล้วและมีชุดออกกำลังกายมาเปลี่ยนพร้อมพกอุปกรณ์เล่นมาด้วย นักศึกษาและชมรมเทนนิสจะมาน้อยมาก(นานๆครั้งจะมาเล่น) เพราะหากจะเล่นต้องเสียค่าสมาชิก 800 บาท/ปี คนนอกที่จะมาเล่นก็ต้องเสียค่าสมาชิกด้วยและบางครั้งอาจารย์จะโทรนัดให้คนนอกมาเล่นด้วย

จ. ข้อจำกัดของสนามเทนนิส ได้แก่ สนามมี 4 สนาม โดยสนาม 1-2 เป็นของอาจารย์และบุคลากรของทางมหาลัย ส่วนสนาม 3-4 จะเป็นของนักศึกษาและของชมรมเทนนิส กีฬาเทนนิสจะมีกฎการเล่นที่เป็นสากลอยู่ซึ่งพวกมือใหม่ที่เล่นจะไม่ค่อยรู้และกระทำการเสียมารยาทในการเล่นจนถูกผู้เล่นมือเก่าเขม่นเอาได้และหากไม่มีการทำเรื่องขอใช้พื้นที่จะไม่มีการเปิดไฟให้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับบริการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดต ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.1.3 สนามฟุตบอล



รูปที่ 2.3 สนามฟุตบอล

- ก. เวลาให้บริการ คือ เปิดตลอด 24 ชั่วโมงแต่เปิดไฟสนามถึง 21.00 น. และจะปิดในวันนักชดถุภษและวันที่มีการจัดงานใหญ่ที่สนามกีฬากลาง
- ข. กฎระเบียบของสนามฟุตบอล ได้แก่ ต้องสวมชุดและรองเท้ากีฬาเท่านั้น หากพื้นที่งดให้บริการแต่มีผู้แอบเข้าใช้พื้นที่จะถูกดำเนินคดีตามกฎหมาย บุคคลภายนอกต้องเสียค่าเช่าใช้บริการ ต้องดำเนินการจองก่อนเพื่อเข้าใช้พื้นที่ งดให้บริการช่วงใกล้สอบ 1 สัปดาห์และปิดไฟสนาม 3 ทูม
- ค. บุคคลที่เข้ามาใช้บริการ ได้แก่ นักศึกษา(หลัก) บุคลากร(รอง) บุคคลภายนอก
- ง. อัตราการเข้าใช้บริการของผู้เข้าใช้งาน ได้แก่ คนเริ่มมาออกกำลังกายเวลาประมาณ 17.30 น. (จ.-อา.) คนที่มาใช้สนามกีฬาจะเป็นคนจากชมรม และบุคลากรในวันเสาร์-อาทิตย์จะมีการสลับการใช้พื้นที่ของสนามกีฬาแต่บางครั้งจะมีคนจากสมาคมศิษย์เก่าและตำรวจที่คนจากสมาคมศิษย์เก่าชวนมาเล่นด้วย(เล่นกันประมาณ 10 โมงเช้า) หากวันไหนฝนตกคนจะมากันน้อยประมาณ 10 คน บางครั้งชมรมรักบี้จะมาใช้สนามด้วย คนออกจากสนามหมดเวลาประมาณ 5 ทูม (แต่ประมาณเที่ยงคืน-ตี1 จะมีคนประมาณ 1-2 คนมาวิ่งกัน) ในกรณีปิดเทอมสนามจะว่างไม่มีคนมาใช้งานและในส่วนลู่วิ่งคนก็น้อยลงส่วนที่มาวิ่งจะเป็นบุคลากรและคนนอก ส่วนการแข่งขันหากมีจะเริ่มเวลา 16.00-17.30 น. และเลิกเวลา 19.00-20.00 น.(งานแข่งระดับมหาลัย เช่น กีฬาแคสเสด เป็นต้น) แต่การแข่งขันของชมรมจะไปแข่งที่อื่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จ. ข้อจำกัด ได้แก่ หากไม่มีการทำเรื่องขอใช้พื้นที่จะไม่มีการเปิดไฟให้

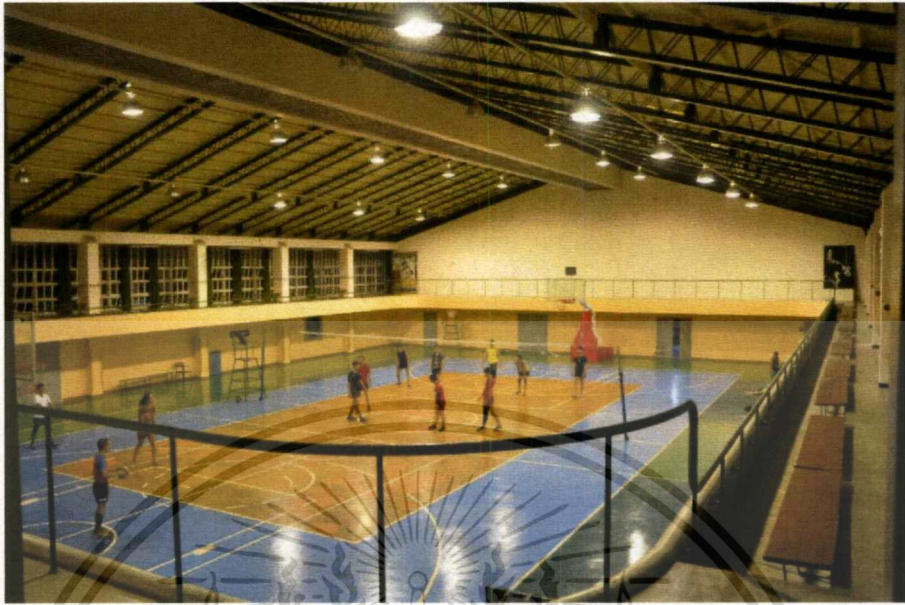
2.3.1.4 สนามรักบี้ฟุตบอล



รูปที่ 2.4 สนามรักบี้ฟุตบอล

- ก. เวลาให้บริการ คือ เปิดตลอด 24 ชั่วโมงแต่เปิดไฟสนามถึง 21.00 น. และจะปิดในวันนักชัตดุกซ์และวันที่มีการจัดงานใหญ่ที่สนามกีฬากลาง
- ข. กฎระเบียบของสนามรักบี้ ได้แก่ หากพื้นที่งดให้บริการแต่มีผู้แอบเข้าใช้พื้นที่ จะถูกดำเนินคดีตามกฎหมาย บุคคลภายนอกต้องเสียค่าเข้าใช้บริการ ต้องดำเนินการจองก่อน เพื่อเข้าใช้พื้นที่ แต่งกายด้วยชุดออกกำลังกายและปิดไฟสนาม 3 ทุ่ม
- ค. บุคคลที่เข้ามาใช้บริการ ได้แก่ นักศึกษา(หลัก) บุคลากร(รอง) บุคคลภายนอก
- ง. อัตราการเข้าใช้บริการของผู้เข้าใช้งาน ได้แก่ ปกติจะมีคนนอกและนักศึกษามาใช้สนามรักบี้ในการเล่นฟุตบอล โดยปกติแล้วจะเล่นกันทั้งหมดๆ โดยใช้ไฟจากสนามเทนนิสและไฟข้างทางช่วยทำให้สว่างเท่านั้น ชมรมรักบี้จะมีการมาซ้อมในช่วงใกล้มีการแข่งขันและหากมีการแข่งรักบี้ จะใช้สนามรักบี้ของสถาบันในการแข่งแต่นานๆครั้งถึงจะมีการแข่ง
- จ. ข้อจำกัด ได้แก่ ต้องทำเรื่องขอใช้สนามก่อนถึงจะเล่นได้เพราะหากไม่มีการทำเรื่องขอใช้พื้นที่จะไม่มีการเปิดไฟให้

2.3.1.5 สนามบาสเกตบอลและวอลเลย์บอล(ยิมเนเซียม 1)



รูปที่ 2.5 สนามบาสเกตบอลและวอลเลย์บอลในอาคารยิมเนเซียม 1

- ก. เวลาให้บริการ คือ เปิดและปิดเวลา 09.00-21.00 น. และจะปิดในวันนักชดถุขและวันที่มีการจัดงานใหญ่ที่สนามกีฬากลาง
- ข. กฎระเบียบของสนามบาสเกตบอลและวอลเลย์บอล ได้แก่ ต้องสวมชุดและรองเท้ากีฬาเท่านั้น ให้นักกีฬาและผู้ได้รับอนุญาตในการเข้าใช้พื้นที่เท่านั้น หากพื้นที่งดให้บริการแต่มีผู้แอบเข้าใช้พื้นที่จะถูกดำเนินคดีตามกฎหมาย ต้องทำเรื่องขออนุญาตก่อนเข้าใช้สนามและปิดไฟสนาม 3 ทุ่ม
- ค. บุคคลที่เข้ามาใช้บริการ ได้แก่ นักศึกษา(หลัก) บุคคลภายนอก(รอง) บุคลากร
- ง. อัตราการเข้าใช้บริการของผู้เข้าใช้งาน ได้แก่ คนที่มาเล่นส่วนใหญ่เป็นนักศึกษา(99%) มีเพียงชมรมเท่านั้นที่เข้ามาใช้เป็นส่วนใหญ่และคนนิยมมาเล่นในช่วง 17.30 น.
- จ. ข้อจำกัด ได้แก่ มีสนาม 2 สนามแต่สนามทั้งสองถูกใช้ร่วมกันในการเล่นบาสเกตบอลและวอลเลย์บอล

2.3.1.6 สนามเปตอง



รูปที่ 2.6 สนามเปตอง

- ก. เวลาให้บริการ คือ เปิดตลอด 24 ชั่วโมงแต่เปิดไฟสนามถึง 21.00 น. และจะปิดในวันนักขัตฤกษ์และวันที่มีการจัดงานใหญ่ที่สนามกีฬากลาง
- ข. กฎระเบียบของสนามเปตอง ได้แก่ ต้องสวมชุดและรองเท้ากีฬาเท่านั้นและจองสนามก่อนใช้บริการ
- ค. บุคคลที่เข้ามาใช้บริการ ได้แก่ นักศึกษา(หลัก) บุคคลภายนอก(รอง) บุคลากร
- ง. อัตราการเข้าใช้บริการของผู้เข้าใช้งาน ได้แก่ คนที่มาเล่นส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาจากชมรมเปตองและศิษย์เก่าที่จบไปแล้ว คนนิยมมาเล่นในช่วง 17.30 น.และสนามที่นิยมเล่นคือ สนาม 1 และ 2 เป็นหลัก
- จ. ข้อจำกัด ได้แก่ มีสนามให้เล่น 7 สนามและใช้ไฟจากสนามข้างๆในการเล่น หากเล่นถึงค่ำ

2.3.2 พื้นที่ที่มีการจอง(จำกัดชั่วโมง)

2.3.2.1 สนามแบดมินตันและเทเบิลเทนนิส(ยิมเนเซียม 2)



รูปที่ 2.7 สนามปิงปองและแบดมินตันในอาคารยิมเนเซียม 2

ก. เวลาให้บริการ คือ เปิดและปิดเวลา 09.00-21.00 น. ยกเว้นปิดในวันนักขัตฤกษ์และวันที่มีการจัดงานใหญ่ที่สนามกีฬากลาง

ข. กฎระเบียบของโซนแบดมินตันและปิงปอง ได้แก่ ต้องสวมชุดและรองเท้ากีฬาเท่านั้น กรอกแบบฟอร์มและยื่นบัตรนักศึกษาก่อนเล่นได้ครั้งละ 1 ชม. แต่จะมีการเอาบัตรนักศึกษาเพื่อนมายื่นต่อเพื่อใช้เล่นในสนามถัดไป นักศึกษาบุคลากรและบุคคลทั่วไปหากมีบัตรที่สถาบันออกให้ต้องแสดงบัตรให้เจ้าหน้าที่ดู ห้ามวิ่งเล่นหรือเล่นผาดโผนในพื้นที่ ต้องดำเนินการจองก่อนเพื่อเข้าใช้พื้นที่ หากพื้นที่งดให้บริการแต่มีผู้แอบเข้าใช้พื้นที่จะถูกดำเนินคดีตามกฎหมายและปิดไฟสนาม 3 ชม

ค. บุคคลที่เข้ามาใช้บริการ ได้แก่ นักศึกษา(หลัก) บุคลากร(รอง) บุคคลภายนอก

ง. อัตราการเข้าใช้บริการของผู้ใช้งาน ได้แก่ เริ่มมีคนมาเล่นเวลา 9.00 น.

คนมาเยอะที่สุดช่วงเย็นเวลาประมาณ 17.30 น. สอบถามข้อมูลการใช้สนามจากเจ้าหน้าที่เจ้าหน้าที่มักไม่อยู่ช่วงเวลา 18.00 น. และทำให้คนที่มาใช้สนามจะเริ่มทำตามใจตัวเอง เช่น มาค้นหาของตรงโต๊ะเจ้าหน้าที่ ดีแบदनอกสนามที่เตรียมไว้และคนส่วนใหญ่ที่มาเล่นจะเป็นนักศึกษา(90%)

จ. ข้อจำกัด ได้แก่ สนามตีแบดมี 9 สนาม โดยสนามที่ 3-4 ให้สำหรับชมรมเท่านั้น ส่วนของโซนปิงปองมี 6 โต๊ะ ชมรมปิงปอง 2 โต๊ะ สำหรับคนอื่น 4 โต๊ะ

2.3.3 พื้นที่ที่ไม่มี การจอง(จ่ายเงิน)

2.3.3.1 สระว่ายน้ำ



รูปที่ 2.8 สระว่ายน้ำ

ก. เวลาให้บริการ คือ วันจันทร์,พุธและพฤหัสบดีจะใช้ช่วงเปิด-ปิดเวลาเดียวกัน คือ รอบเช้า 08.00-12.00 น. รอบบ่าย 13.00-19.30 น. วันอังคารและศุกร์ใช้ช่วงเปิด-ปิดเวลาเดียวกัน คือ รอบเช้า 10.00-12.00 น. รอบบ่าย 13.00-19.30 น. วันเสาร์และอาทิตย์ใช้ช่วงเปิด-ปิดเวลาเดียวกัน คือ รอบเช้า 07.30-12.00 น. รอบบ่าย 13.00-19.00 น.และปิดในวันนักขัตฤกษ์ และวันที่มีการจัดงานใหญ่ที่สนามกีฬากลาง

ข. กฎระเบียบของสระว่ายน้ำ ได้แก่ ฝนฟ้าคะนองห้ามใช้พื้นที่ ห้ามบันทึกภาพด้วยกล้องทุกชนิด (ยกเว้นได้รับอนุญาตจากศูนย์กีฬา) ห้ามผู้เป็นโรคติดต่อเข้าใช้บริการ เด็กอายุ 0-8 ปี ต้องมีผู้ปกครองอยู่ด้วย ต้องล้างตัวก่อนใช้พื้นที่ ต้องสวมชุดว่ายน้ำ หมวก แว่นตา ก่อนใช้พื้นที่นักศึกษาและบุคลากรต้องเสียค่าเข้าใช้บริการ

ค. บุคคลที่เข้ามาใช้บริการ ได้แก่ นักศึกษา(หลัก) บุคลากร(รอง) บุคคลภายนอก

ง. อัตราการเข้าใช้บริการของผู้เข้าใช้งาน ได้แก่ คนเริ่มมาใช้สระว่ายน้ำเวลาประมาณ 11.00 น. คนส่วนใหญ่ที่มาว่ายน้ำจะเป็นนักศึกษาแต่ก็มีคนนอกที่เข้ามาว่ายน้ำด้วย ซึ่งจะมาทั้งเป็นครอบครัวและทุกช่วงวัย ในวันหยุดเสาร์-อาทิตย์คนจะมีมาเพิ่มประมาณ 50 คนโดยเฉลี่ย คนจะมาเล่นช่วงเย็นเวลาประมาณ 17.30-19.30 น. กั้นเยอะ ในวันปกติช่วงเช้าจะมีคนมาว่ายน้ำประมาณ 10 คน ช่วงบ่ายประมาณ 100 คน โดยนักศึกษามาเยอะที่สุดประมาณ 70% คนนอก 29% บุคลากร 1% ส่วนวันหยุดรอบเช้าคนจะมาว่ายน้ำประมาณ 35 คน ช่วงบ่ายประมาณ 145 คน

โดยนักศึกษามาเยอะที่สุดประมาณ 57% คนนอก 41% บุคลากร 2%แต่ในช่วงเดือนเม.ย.-พ.ค. (ช่วงฤดูร้อน)หลังเที่ยงคืนจะมีคนแอบป็นกำแพงมาเล่นน้ำในช่วงนี้เสมอๆ ส่วนปิดเทอมคนที่มาว่ายน้ำส่วนใหญ่จะเป็นคนนอกและวันหยุดเสาร์-อาทิตย์และวันปกติคนจะพอๆกัน

จ. ข้อจำกัด ได้แก่ มีลู่วายน้ำ 7 ลู่วาย เป็นของชมรมว่ายน้ำ 2 ลู่วาย

2.3.3.2 ห้องออกกำลังกาย(ยิมเนเซียม 2)



รูปที่ 2.9 ห้องออกกำลังกายในอาคารยิมเนเซียม 2

ก. มีเวลาให้บริการ 2 ช่วง คือ 09.00-12.00 น. และ 13.00-20.00 น.

และปิดในวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ นักชกซ์ถูกซ์และวันที่สถาบันจัดงานใหญ่ๆที่สนามกีฬากลาง

ข. กฎระเบียบของโซนเล่นห้องออกกำลังกาย ได้แก่ ต้องสวมชุดและรองเท้ากีฬา เท่านั้นมีการเซ็นชื่อก่อนเข้าใช้บริการ นักศึกษาและบุคลากรต้องเสียค่าเข้าใช้บริการครั้งละ 10 บาท ต้องมีผ้าเช็ดตัวอย่างน้อยคนละ 1 ผืนและห้ามถอดเครื่องออกกำลังกายโดยไม่ได้รับอนุญาต

ค. บุคคลที่เข้ามาใช้บริการ ได้แก่ นักศึกษา(หลัก) บุคลากร(รอง) บุคคลภายนอก

ง. อัตราการเข้าใช้บริการของผู้เข้าใช้งาน ได้แก่ คนที่มาเล่นส่วนใหญ่เป็น นักศึกษา(99%) โดยคนเริ่มมาเล่นช่วง 09.00 น. และเล่นช่วงเช้า 10-15 คน ซึ่งช่วงเวลาที่คนมาเยอะสุด คือ ช่วงเวลา 16.30-20.00 น. ในกรณีปิดเทอมคนที่มาเล่นจะน้อยลงอย่างเห็นได้ชัด

จ. ข้อจำกัด ได้แก่ มีเจ้าหน้าที่นั่งรอให้บริการอยู่ด้านหน้า(แต่บางครั้งเจ้าหน้าที่หายไปจะไปทำธุระส่วนตัวจนไม่มีคนเฝ้า) มีห้องออกกำลังกาย 2 ห้องและสามารถรองรับผู้ใช้ต่อเครื่องออกกำลังกายประมาณ 10 คนต่อห้องแต่มีเครื่องปั่นออกกำลังกายด้านนอกอีก 10 เครื่อง

2.3.4 พื้นที่ๆไม่มีการจอง(ฟรี)

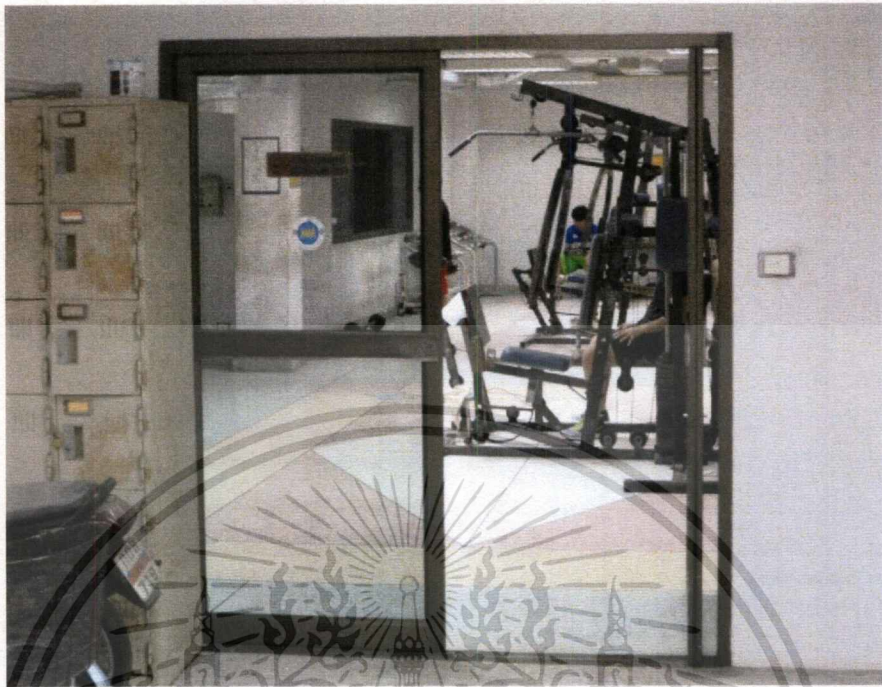
2.3.4.1 ลานแอโรบิก(ศูนย์กีฬากลาง)



รูปที่ 2.10 ลานแอโรบิกในอ้อมจรรย์ตรงศูนย์กีฬาฯ

- ก. เวลาให้บริการ คือ 17.00 - 18.00 น. ยกเว้นเสาร์-อาทิตย์และปิดในวันนักชดถุข์และวันที่มีการจัดงานใหญ่ที่สนามกีฬากลาง
- ข. กฎระเบียบของลานแอโรบิก ได้แก่ เซ็นชื่อก่อนเข้าใช้บริการและแต่งกายด้วยชุดออกกำลังกาย
- ค. บุคคลที่เข้ามาใช้บริการ ได้แก่ บุคลากร(หลัก) บุคคลภายนอก(รอง) นักศึกษา
- ง. อัตราการเข้าใช้บริการของผู้เข้าใช้งาน ได้แก่ มีจำนวนคนที่ไม่แน่นอนบางวันก็มาเยอะบางวันก็มาน้อยแต่ไม่ต่ำกว่า 10 คน คนที่เดินส่วนใหญ่จะเป็นบุคลากรของมหาวิทยาลัยมีนักศึกษาเดินเป็นส่วนน้อย เป็นบุคคลภายนอกและบุคลากรเป็นส่วนใหญ่ที่เข้ามาใช้บริการและคนนำเดินมีผลต่อจำนวนผู้เข้าใช้บริการ
- จ. ข้อจำกัด ได้แก่ สถานที่มีขนาดไม่ใหญ่มากสามารถจุคนได้ประมาณ 42 คน

2.3.4.2 ห้องออกกำลังกาย(ศูนย์กีฬา)

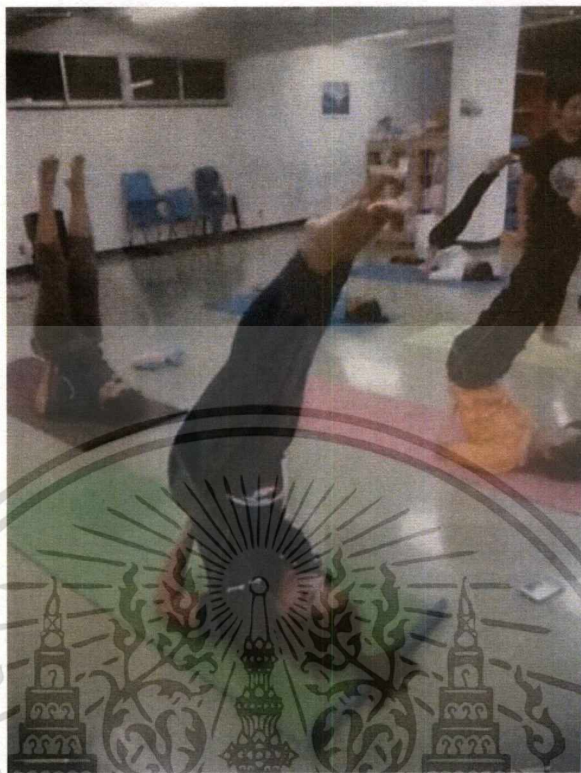


รูปที่ 2.11 ห้องออกกำลังกายในอิมเจอร์รี่ตรงศูนย์กีฬาฯ

- ก. เวลาให้บริการ คือ เปิดและปิดเวลา 09.00-21.00 น.และปิดในวันนักชดถกษ์ และวันที่มีการจัดงานใหญ่ที่สนามกีฬากลาง
- ข. กฎระเบียบของห้องออกกำลังกาย ได้แก่ ต้องสวมชุดและรองเท้ากีฬาเท่านั้น มีการเซ็นชื่อก่อนเข้าใช้แต่คนที่มาประจำจะไม่ค่อยเซ็นเพราะถือว่ารู้จักที่นี่ดี ต้องมีผ้าเช็ดเหงื่ออย่างน้อยคนละ 1 ผืน ห้ามถอดเครื่องออกกำลังกายโดยไม่ได้รับอนุญาตและปิดไฟ 3 ทุ่ม
- ค. บุคคลที่เข้ามาใช้บริการ ได้แก่ นักศึกษา(หลัก) บุคลากร(รอง) บุคคลภายนอก
- ง. อัตราการเข้าใช้บริการของผู้เข้าใช้งาน ได้แก่ คนที่มาใช้ห้องออกกำลังกายส่วนใหญ่เป็นนักศึกษา(99%)และคนเริ่มมาออกกำลังกายเวลาประมาณ 17.30 น. (จ.-อา.)
- จ. ข้อจำกัด ได้แก่ พื้นที่มีขนาดเล็กไม่สามารถรองรับความต้องการของผู้ใช้จำนวนมากได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.4.3 ห้องเรียนโยคะ



รูปที่ 2.12 ห้องเรียนโยคะ

- ก. เวลาให้บริการ คือ จันทร์ พุธ สבת ศุกร์ 17.00-18.30 น.
- ข. กฎระเบียบของห้องเรียนโยคะ ได้แก่ ต้องสวมชุดและรองเท้ายogaเท่านั้นงดการใส่เสียงดังและเซ็นชื่อก่อนเข้าใช้บริการ
- ค. บุคคลที่เข้ามาใช้บริการ ได้แก่ บุคลากร(หลัก) บุคคลภายนอก(รอง) นักศึกษา
- ง. อัตราการเข้าใช้บริการของผู้เข้าใช้งาน ได้แก่ คนที่มาเล่นส่วนใหญ่เป็นบุคลากรและบุคคลภายนอกเนื่องจากความไม่แพร่หลายของข่าวสารและคนนิยมมาเล่นในช่วง 17.30 น.
- จ. ข้อจำกัด ได้แก่ ห้องมีขนาดไม่ใหญ่มากและเป็นการแชร์ห้องร่วมกับชมรมอื่น

2.3.5 สรุปเนื้อหา โดยสามารถสรุปได้ว่าพื้นที่ออกกำลังกายแต่ละพื้นที่มีเวลาเปิดปิดใกล้เคียงกัน คือ 09.00-21.00 น. มีกฎระเบียบจำเพาะของแต่ละพื้นที่เป็นของตัวเอง ผู้ใช้บริการส่วนใหญ่ก็จะเป็นนักศึกษาและช่วงเวลาที่คนนิยมมาออกกำลังกาย คือ ช่วงเวลาเย็นประมาณ 17.30 น. ซึ่งสามารถนำมาเป็นข้อมูลในการออกแบบต่อไปได้

2.4 ข้อมูลเกี่ยวกับกฎระเบียบของศูนย์กีฬา

กฎระเบียบในศูนย์กีฬานั้นถูกสร้างขึ้นมาเพื่อควบคุมพฤติกรรม ความเป็นระเบียบและความ เป็นไปของผู้เข้าใช้บริการให้ไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งทำให้การให้บริการของศูนย์กีฬาและการเข้าใช้ บริการสะดวก รวดเร็วและปลอดภัยนั่นเอง โดยเราแบ่งประเภทของกฎที่ใช้เป็น 3 ประเภทใหญ่ๆดังนี้

2.4.1 กฎที่ใช้กับทุกพื้นที่ออกกกำลังกาย

- ก. ห้ามใส่ชุดนักศึกษาเข้าเล่น
- ข. หากทรัพย์สินสูญหายทางศูนย์กีฬาจะไม่รับผิดชอบ
- ค. หากบาดเจ็บหรือเสียชีวิต ผู้ใช้บริการจะไม่ฟ้องร้องและเอาความต่อศูนย์กีฬา
- ง. หากฝ่าฝืนกฎแล้วถูกตักเตือนแต่ไม่ปฏิบัติตามให้เจ้าหน้าที่ระงับการใช้บริการ

ได้ทันที

- จ. ห้ามบุคคลภายนอกทำการฝึกสอน (ยกเว้นได้รับอนุญาตจากศูนย์กีฬา)
- ฉ. 2 อาทิตย์ก่อนสอบกลางเทอมหรือปลายภาคไม่อนุญาตให้นักศึกษาจองพื้นที่ ออกกำลังกายได้
- ช. ห้ามดื่มสุราหรือของมึนเมา
- ซ. ห้ามเล่นการพนัน
- ฅ. ห้ามนำสุนัขเข้าพื้นที่
- ญ. ห้ามสูบบุหรี่
- ฎ. ห้ามทิ้งเสื้อผ้าและผ้าเช็ดตัวไว้ในพื้นที่
- ฏ. ห้ามนำอาหาร-เครื่องดื่มมาในพื้นที่บริการ (ยกเว้นสถานที่จัดเตรียมไว้ให้)
- ฐ. ห้ามขว้างน้ำลายและปัสสาวะในพื้นที่บริการ

โดยกฎที่สำคัญจะมีตั้งแต่ข้อ ก.-ฉ. เพราะเป็นกฎระเบียบที่ต้องปฏิบัติตามและไม่สามารถฝ่าฝืนได้ ซึ่งหากไม่ปฏิบัติตามจะไม่สามารถเข้าใช้ศูนย์กีฬาต่อไปได้

2.4.2 กฎที่ใช้ได้ในพื้นที่ออกกกำลังกายเกือบทุกที่

- ก. ต้องสวมชุดออกกกำลังกายหรือชุดวอร์มเท่านั้น (ยกเว้น สระว่ายน้ำ)
- ข. ห้ามใส่รองเท้าแตะหรือเท้าเปล่าเข้าเล่น (ยกเว้น สระว่ายน้ำ/โยคะ)
- ค. ต้องรับผิดชอบต่อและชดใช้ต่อความเสียหายกับทรัพย์สินอันเกิดจากความประมาท (ยกเว้น สนามฟุตบอล/รักบี้/แอโรบิก)

- ง. ห้ามถอดเสื้อ (ยกเว้น สระว่ายน้ำ)

2.4.3 กฎที่ใช้ได้ในบางพื้นที่ออกกกำลังกาย

2.4.3.1 กฎที่ใช้เฉพาะสระว่ายน้ำ

- ก. ฝนฟ้าคะนองห้ามใช้พื้นที่
- ข. ห้ามบันทึกภาพด้วยกล้องทุกชนิด (ยกเว้นได้รับอนุญาตจากศูนย์กีฬา)
- ค. ห้ามผู้เป็นโรคติดต่อเข้าใช้บริการ

- ง. เด็กอายุ 0-8 ปี ต้องมีผู้ปกครองอยู่ด้วย
- จ. ต้องล้างตัวก่อนใช้พื้นที่
- ฉ. ก่อนใช้พื้นที่นักศึกษาและบุคลากรต้องเสียค่าเข้าใช้บริการ

2.4.3.2 กฎที่ใช้เฉพาะห้องออกกำลังกาย(ศูนย์กีฬาฯ)

- ก. ต้องมีผ้าเช็ดแห้งอย่างน้อยคนละ 1 ผืน
- ข. ห้ามถอดเครื่องออกกำลังกายโดยไม่ได้รับอนุญาต

2.4.3.3 กฎที่ใช้เฉพาะห้องออกกำลังกาย(ยิมเนเซียม2)

- ก. นักศึกษาและบุคลากรต้องเสียค่าเข้าใช้บริการ
- ข. ต้องมีผ้าเช็ดแห้งอย่างน้อยคนละ 1 ผืน
- ค. ห้ามถอดเครื่องออกกำลังกายโดยไม่ได้รับอนุญาต

2.4.3.4 กฎที่ใช้เฉพาะสนามรักบี้ฟุตบอล

- ก. หากพื้นที่งดให้บริการแต่มีผู้แอบเข้าใช้พื้นที่จะถูกดำเนินคดีตามกฎหมาย
- ข. บุคคลภายนอกต้องเสียค่าเข้าใช้บริการ
- ค. ต้องดำเนินการจองก่อนเพื่อเข้าใช้พื้นที่

2.4.3.5 กฎที่ใช้เฉพาะสนามบาสเกตบอลและวอลเลย์บอล

- ก. ให้นักกีฬาและผู้ได้รับอนุญาตในการเข้าใช้พื้นที่เท่านั้น
- ข. หากพื้นที่งดให้บริการแต่มีผู้แอบเข้าใช้พื้นที่จะถูกดำเนินคดีตามกฎหมาย

2.4.3.6 กฎที่ใช้เฉพาะสนามเบดมินตันและสนามเทเบิลเทนนิส

- ก. นักศึกษาบุคลากรและบุคคลทั่วไปหากมีบัตรที่สถาบันออกให้ต้องแสดงบัตร

ให้เจ้าหน้าที่ดู

- ข. ห้ามวิ่งเล่นหรือเล่นผาดโผนในพื้นที่
- ค. ต้องดำเนินการจองก่อนเพื่อเข้าใช้พื้นที่
- ง. หากพื้นที่งดให้บริการแต่มีผู้แอบเข้าใช้พื้นที่จะถูกดำเนินคดีตามกฎหมาย

2.4.3.7 กฎที่ใช้เฉพาะสนามตะกร้อ

- ก. ต้องดำเนินการจองก่อนเพื่อเข้าใช้พื้นที่

2.4.3.8 กฎที่ใช้เฉพาะสนามเทนนิส

- ก. ต้องดำเนินการจองก่อนเพื่อเข้าใช้พื้นที่
- ข. หากพื้นที่งดให้บริการแต่มีผู้แอบเข้าใช้พื้นที่จะถูกดำเนินคดีตามกฎหมาย

2.4.3.9 กฎที่ใช้เฉพาะห้องเรียนโยคะ

- ก. งดการใช้เสียงดัง
- ข. เซ็นชื่อก่อนเข้าใช้บริการ

2.4.3.10 กฎที่ใช้เฉพาะสนามฟุตบอล

- ก. หากพื้นที่งดให้บริการแต่มีผู้แอบเข้าใช้พื้นที่จะถูกดำเนินคดีตามกฎหมาย
- ข. บุคคลภายนอกต้องเสียค่าเช่าใช้บริการ
- ค. ต้องดำเนินเรื่องการจองก่อนเพื่อเข้าใช้พื้นที่

2.4.3.11 กฎที่ใช้เฉพาะลานแอโรบิก

- ก. เซ็นชื่อก่อนเข้าใช้บริการ

2.5 ข้อมูลเกี่ยวกับผู้เข้าใช้บริการพื้นที่ออกกำลังกายของศูนย์กีฬา

เป็นข้อมูลเกี่ยวกับประเภทผู้เข้าใช้บริการพื้นที่ออกกำลังกายของศูนย์กีฬาเพื่อแบ่งกลุ่มผู้เข้าใช้ตามปริมาณและการให้ความสำคัญต่อผู้เข้าใช้ของสถาบันฯ

2.5.1 นักศึกษาระดับชั้นปริญญาตรี เป็นกลุ่มนักศึกษาที่รวมกันทุกคณะและทุกวิทยาลัยแล้ว มีประมาณหลายพันคนเป็นอัตราส่วนที่มากกว่า 90% ของจำนวนคนในสถาบันฯ ซึ่งถือว่าเป็นกลุ่มหลักที่เข้าไปใช้บริการสถานที่ออกกำลังกายของศูนย์กีฬา โดยสามารถแบ่งเป็นประเภทได้ดังนี้

2.5.1.1 นักศึกษาทั่วไป ได้แก่

- ก. นักศึกษาจากโควตานักกีฬา
- ข. นักศึกษาที่สอบเข้ามาในหลักสูตรรวมถึงโควตาการยื่นเกรดตามปกติ

2.5.1.2 ชมรมนักศึกษา ได้แก่

- ก. ชมรมบาส
- ข. ชมรมเปตอง
- ค. ชมรมว่ายน้ำ
- ง. ชมรมเทนนิส
- จ. ชมรมปิงปอง
- ฉ. ชมรมรักบี้ฟุตบอลนักศึกษา
- ช. ชมรมฟุตบอลนักศึกษา
- ซ. ชมรมวอลเลย์บอล
- ณ. ชมรมแบดมินตัน

2.5.1.3 กิจกรรมการแข่งขันกีฬาในนามของคณะและสถาบันฯ ได้แก่

- ก. กีฬาแคสเสด
- ข. การแข่งขันกีฬาในเทคนิคเกษตร
- ค. กีฬาคณะครุศาสตร์
- ง. การแข่งขันกีฬาในวิทยาลัยบริหารและจัดการ

2.5.2 บุคลากรและผู้เกี่ยวข้องทางสายเลือดตามกฎหมาย อันประกอบไปด้วย ข้าราชการ พนักงาน ลูกจ้าง สามเษหรือภรรยาชอบด้วยกฎหมายและบุตรที่ชอบด้วยกฎหมายของข้าราชการ รวมทั้งนักศึกษาระดับปริญญาโทประเภทของสถาบัน อันเป็นกลุ่มบุคคลที่มีจำนวนน้อยที่สุดแต่ถือว่าเป็นผู้เกี่ยวข้องอันให้คุณประโยชน์แก่สถาบันฯ ซึ่งถือว่าเป็นกลุ่มที่มีความสำคัญและเข้าใช้บริการพื้นที่ออกกำลังกายของศูนย์กีฬาเป็นอันดับสองรองลงมาจากนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยสามารถแบ่งเป็นประเภทได้ดังนี้

2.5.2.1 บุคลากรและผู้เกี่ยวข้องทางสายเลือดตามกฎหมายทั้งเดี่ยวและกลุ่ม

2.5.2.2 ชมรมของบุคลากร ได้แก่ ชมรมฟุตบอลบุคลากร

2.5.2.3 กิจกรรมการแข่งขันกีฬาในนามของหน่วยงานภายในสถาบันฯ ได้แก่

กีฬาสิบลูกกรง

2.5.3 บุคคลภายนอก เป็นกลุ่มบุคคลที่แทบจะไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับสถาบันฯแต่มีความเกี่ยวเนื่องกันทางด้านผลประโยชน์และพื้นที่เป็นหลัก ซึ่งบุคคลภายนอกนี้จะมีหลากหลายทางอายุเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งบุคคลเหล่านี้ถือเป็นกลุ่มเป้าหมายที่มีบทบาทและจำนวนน้อยที่สุด โดยสามารถแบ่งเป็นประเภทได้ดังนี้

2.5.3.1 บุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่อาศัยในชุมชนเดียวกันหรือใกล้เคียงกับสถาบันฯ

2.5.3.2 หน่วยงานหรือองค์กรที่เข้ามาขอใช้พื้นที่ ได้แก่ ชมรมฟุตบอลบุคลากร

ก. ไทยฮอนต้า U13

ข. ไทยฮอนต้า U17

ค. ราชประชา

ง. กีฬาเขตลาดกระบัง

2.6 ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบแอปพลิเคชันในมือถือ

2.6.1 ข้อควรคำนึงการออกแบบโดยใช้ตัวอักษร

โดยปกติแล้ว การออกแบบจำเป็นต้องอ่านได้ง่ายและชัดเจน ถ้าผู้ใช้งานไม่สามารถอ่านข้อความได้ก็จะมีประโยชน์อะไรหากนำตัวอักษรหรือการจัดวางที่สวยงามมาใช้กับแอปพลิเคชัน

2.6.1.1 แอปพลิเคชันสามารถปรับช่องว่างระหว่างตัวอักษรและช่องว่างระหว่างบรรทัด ได้อัตโนมัติ ในขนาดตัวอักษรทุกขนาด

2.6.1.2 แอปพลิเคชันจะต้องถูกออกแบบให้ผู้ใช้สามารถจำแนกประเภทของตัวอักษร เช่น หัวข้อหลัก หัวข้อย่อย ย่อหน้าสำคัญ หรือส่วนแนะนำ



รูปที่ 2.13 ตัวอย่างการจัดลำดับตัวอักษรด้วยขนาดต่อความสำคัญด้านเนื้อหา
ที่มา https://developer.apple.com/library/ios/documentation/UserExperience/Conceptual/MobileHIG/ColorImagesText.html#//apple_ref/doc/uid/TP40006556-

CH58-SW1

2.6.1.3 ขนาดอักษรขนาดเล็กที่สุดควรมีขนาด 11 points, แม้ขณะที่ผู้ใช้เลือกขนาดตัวอักษรขนาดเล็กเป็นพิเศษ สำหรับการเปรียบเทียบตัวอักษร เนื้อหาหลักควรใช้ขนาด 17 points โดยเป็นค่าเบื้องต้นซึ่งต้องแน่ใจว่ารูปแบบการจัดวางตามแนวทางการออกแบบของเรา ตัวอักษรจะสามารถอ่านได้ง่ายในขนาดตัวอักษรแต่ละขนาด



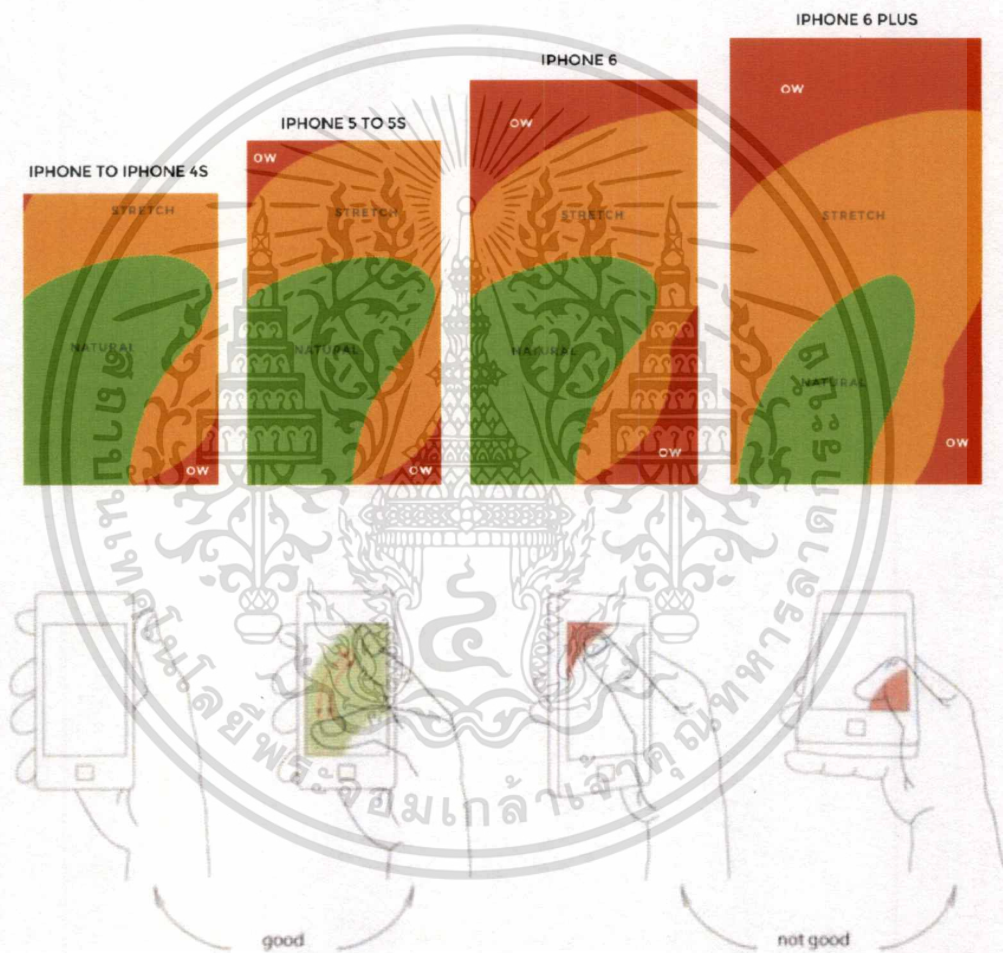
รูปที่ 2.14 เปรียบเทียบการใช้ตัวอักษรที่ถูกหลักบนแอปพลิเคชัน
ที่มา https://developer.apple.com/library/ios/documentation/UserExperience/Conceptual/MobileHIG/ColorImagesText.html#//apple_ref/doc/uid/TP40006556-

CH58-SW1

2.7 ข้อมูลเกี่ยวกับอุปกรณ์มือถือ

ด้วยคุณสมบัติที่ได้เปรียบของ Smart Phone ที่สามารถพกพาและเรียกใช้งานได้สะดวกที่สุดในการจัดทำบัญชีรายรับรายจ่าย เมื่อเทียบกับอุปกรณ์อื่น เช่น คอมพิวเตอร์ หรือกระดาษสมุดสำหรับจดที่มีข้อจำกัดด้านการพกพาและใช้งานมากกว่า โครงการการออกแบบนี้จึงให้ความสำคัญกับอุปกรณ์ประเภท Smart Phone ซึ่งมีแนวโน้มสูงสุดที่จะสามารถตอบโจทย์ตามความต้องการได้

2.7.1 ข้อมูลกายวิภาคสำหรับการใช้งานอุปกรณ์มือถือ



รูปที่ 2.15 ข้อมูลกายวิภาคสำหรับการใช้งานอุปกรณ์

ที่มา <https://www.createful.com/2014/designing-new-iphone-screen-resolutions/>

รูปแสดงขอบเขตความถนัดในการใช้งานด้วยมือ โดยการจำแนกพื้นที่จะทำให้สามารถกำหนดตำแหน่งในการจัดวางข้อมูลได้เหมาะสมตามลำดับความสำคัญจากภาพได้จำแนกความสะดวกในการใช้งานด้วยสี

- ก. พื้นที่ OW แปลว่า ความยากในการกดใช้งานพื้นที่บริเวณนั้น ใช้งานได้ยาก
- ข. พื้นที่ STRETCH แปลว่า ความยากในการกดใช้งานพื้นที่บริเวณนั้น ใช้งานได้ปานกลาง
- ค. NATURAL แปลว่า ความยากในการกดใช้งานพื้นที่บริเวณนั้น ใช้งานได้สะดวก

2.8 สรุปขอบเขตในการออกแบบ

การจัดทำโครงการศิลปะนิพนธ์ชิ้นนี้ใช้ข้อมูลจากการรวบรวมข้อมูลจากสัมภาษณ์และอ้างอิงจากชิ้นงานที่มีเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ต่อโครงการผนวกกับข้อมูลจากการค้นคว้าเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการใช้พื้นที่ออกกำลังกายของศูนย์กีฬาภายใต้สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง การออกแบบแอปพลิเคชันในมือถือและศึกษาจากตัวอย่างระบบที่มีความสอดคล้องด้านเนื้อหา เพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูลสำหรับพัฒนาโครงการ โดยมีขอบเขตในการออกแบบดังนี้

2.8.1 ออกแบบแอปพลิเคชันสำหรับจองพื้นที่ออกกำลังกายของศูนย์กีฬาเป็นหลักเพื่อให้มีความสอดคล้องกับกระบวนการเข้าใช้พื้นที่ออกกำลังกายโดยมีกลุ่มนักศึกษาเป็นหลักโดยที่ใช้แนวทางจากข้อมูลพฤติกรรมการใช้บริการ

2.8.2 จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ตาม touchpoint ของสถาบันฯ เพื่อดึงดูดให้บุคคลต่างๆ ที่ต้องการออกกำลังและไม่อยากออกกำลังกายรู้สึกถึงบรรยากาศที่น่าเข้าไปใช้บริการจนเกิดความอยากขึ้นมา

บทที่ 3

การพัฒนาการออกแบบ

จากการรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์เนื้อหา ทำให้สามารถสรุปข้อมูลที่ได้เพื่อนำมาทำการออกแบบดังต่อไปนี้

- 3.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบ
- 3.2 การออกแบบระบบภายในแสดงการใช้งานของแอปพลิเคชัน
- 3.3 การพัฒนาแนวความคิดและการออกแบบขั้นที่ 1 : สเก็ต
- 3.4 การพัฒนาแนวความคิดและการออกแบบขั้นที่ 2 : สเก็ตกราฟิก
- 3.5 การพัฒนาแนวความคิดและการออกแบบขั้นที่ 3 : MATRIX
- 3.6 การพัฒนาแนวความคิดและการออกแบบขั้นที่ 4 : ART DIRECTION ครั้งที่ 1
- 3.7 การพัฒนาแนวความคิดและการออกแบบขั้นที่ 5 : ART DIRECTION ครั้งที่ 2
- 3.8 การพัฒนาแนวความคิดและการออกแบบขั้นที่ 6 : ART DIRECTION ครั้งที่ 3
- 3.9 ขั้นตอนการออกแบบขั้นที่ 7 : ทดลองครั้งที่ 1 ตาม ART DIRECTION ทั้ง 2 แนวความคิด
- 3.10 ขั้นตอนการออกแบบขั้นที่ 8 : ทดลองครั้งที่ 2 และพัฒนาแบบตาม ART DIRECTION ทั้ง 2 แนวความคิด
- 3.11 ขั้นตอนการออกแบบขั้นที่ 9 : พัฒนาแบบตามครั้งที่ 3 ตาม ART DIRECTION แบบที่ 2 Just move it fun
- 3.12 ขั้นตอนการออกแบบขั้นที่ 10 : พัฒนาแบบตามครั้งที่ 4 ตาม ART DIRECTION แบบที่ 2 Just move it fun
- 3.13 ขั้นตอนการออกแบบขั้นที่ 11 : พัฒนาแบบตามครั้งที่ 5 ตาม ART DIRECTION แบบที่ 2 Just move it fun
- 3.14 ขั้นตอนการออกแบบขั้นที่ 12 : พัฒนาแบบตามครั้งที่ 6 ตาม ART DIRECTION แบบที่ 2 Just move it fun (ขั้นสุดท้าย)

3.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบ

3.1.1 ที่มาของแนวคิด

จากการที่การจองพื้นที่สนามเพื่อออกกำลังกายในปัจจุบันของศูนย์กีฬา มีความยุ่งยากและไม่สะดวกเท่าที่ควร อีกทั้งยังมีความวุ่นวายมาจากผู้เล่นผู้เช่าสนามที่คิดว่าตนเข้าใจในกฎระเบียบเท่าที่ควรจนละเลยกฎบางข้อ ที่พึงปฏิบัติไป รวมถึงกฎที่ควรปฏิบัติไม่แพร่หลายเท่าที่ควรและ รู้เพียงคนบางกลุ่มเท่านั้น ทำให้การเข้าใช้บริการการออกกำลังกายของศูนย์กีฬาไม่สามารถแสดงถึงศักยภาพสูงสุดในการให้บริการและแสดงถึงความเอาใจใส่เรื่องสุขภาพและร่างกายของสถาบันได้

3.1.2 เงื่อนไขความต้องการในการออกแบบ

จากการวิเคราะห์เนื้อหาต่างๆที่ได้รับรวบรวมข้อมูลมาทำให้สามารถวิเคราะห์ให้เห็นถึงเงื่อนไขความต้องการโดยแบ่งเป็น การสะท้อนภาพลักษณ์การออกกำลังกายของสถาบัน การจองพื้นที่ การประชาสัมพันธ์ ได้ดังนี้

3.1.2.1 การสะท้อนภาพลักษณ์การออกกำลังกายของสถาบัน มองหาจุดเด่นหรือจุดร่วมที่น่าสนใจของสถาบัน โดยการใช้สีส้มที่เป็นสีประจำสถาบันเป็นสีรองแทรกไปลงในการออกแบบเนื่องจากตัวสถาบันของเราใช้สีส้มตามจุดและอาคารต่างๆรวมไปถึงโปรดักในการนำเสนอความเป็นสถาบัน

3.1.2.2 การจองพื้นที่ พยายามดึงกฎระเบียบที่เป็นกรอบบังคับในการจองพื้นที่มาใช้ และปรับให้เหมาะสมกับบุคคลในสถาบันอันได้แก่ นักศึกษาเป็นกลุ่มหลักเนื่องจากมีจำนวนเยอะที่สุดและเป็นกลุ่มที่เข้ามาใช้พื้นที่ออกกำลังกายเป็นกลุ่มหลักๆประกอบด้วยทางสถาบันมีการสนับสนุนการออกกำลังกายแก่นักศึกษาทั้งทางกฎระเบียบและการจัดตั้งสถานที่ที่เหมาะสมแก่การออกกำลังกายขึ้นมา

3.1.2.3 การประชาสัมพันธ์ โดยประชาสัมพันธ์บริเวณรอบๆและภายในสถาบันในจุดที่นักศึกษาผ่านหรืออยู่เป็นจุดหลักๆ นอกจากนี้ยังต้องมีการประชาสัมพันธ์ในพื้นที่ออกกำลังกายด้วย เพื่อดึงดูดและสร้างความสนใจให้แก่นักศึกษาและสร้างบรรยากาศที่ดูสนุกสนานและน่าเข้าไปใช้บริการให้มากยิ่งขึ้นอีกด้วย

3.1.3 แนวคิดในการออกแบบ

จากการนำวัตถุประสงค์อันประกอบไปด้วย

ก. ความต้องการสร้างระบบที่สามารถจองพื้นที่และทราบถึงกำหนดการในการเข้าใช้พื้นที่ล่วงหน้าอย่างสะดวกและรวดเร็ว

ข. สะท้อนภาพลักษณ์ในการส่งเสริมสุขภาพของสถาบัน

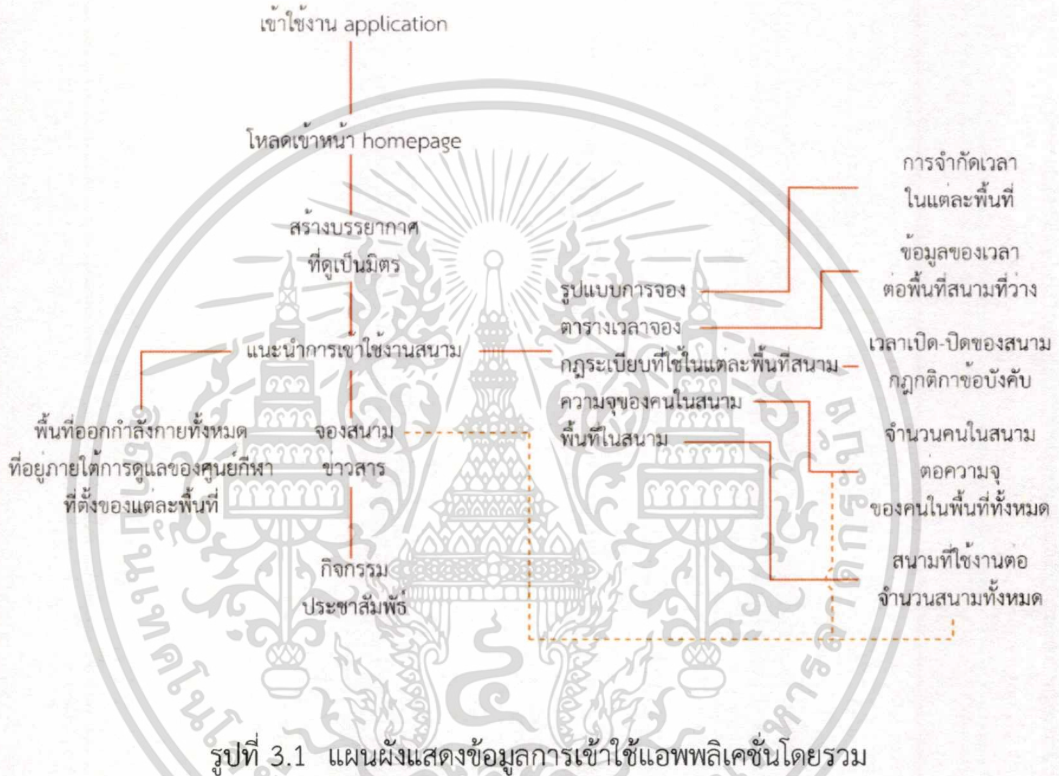
ทำให้สามารถกำหนด design concept ที่แสดงถึงความสนุกสนานในการออกกำลังกายภายในสถาบันขึ้นมาได้

3.2 การออกแบบระบบภายในแสดงการใช้งานของแอปพลิเคชัน

ในการออกแบบระบบภายในแสดงการใช้งานของแอปพลิเคชันเป็นการวางพื้นฐาน ซึ่งเป็นโครงสร้างหลักของแอปพลิเคชันว่าแอปพลิเคชันของเรานั้นต้องการสื่อสารอะไรบ้าง

3.2.1 Information architecture เป็นการวางระบบโดยรวมอย่างเป็นขั้นตอนว่าแอปของเรา นั้นต้องการพูดเรื่องอะไรก่อนอะไรหลังตามลำดับชั้นความสำคัญของเนื้อหาที่เราจะสื่อสาร

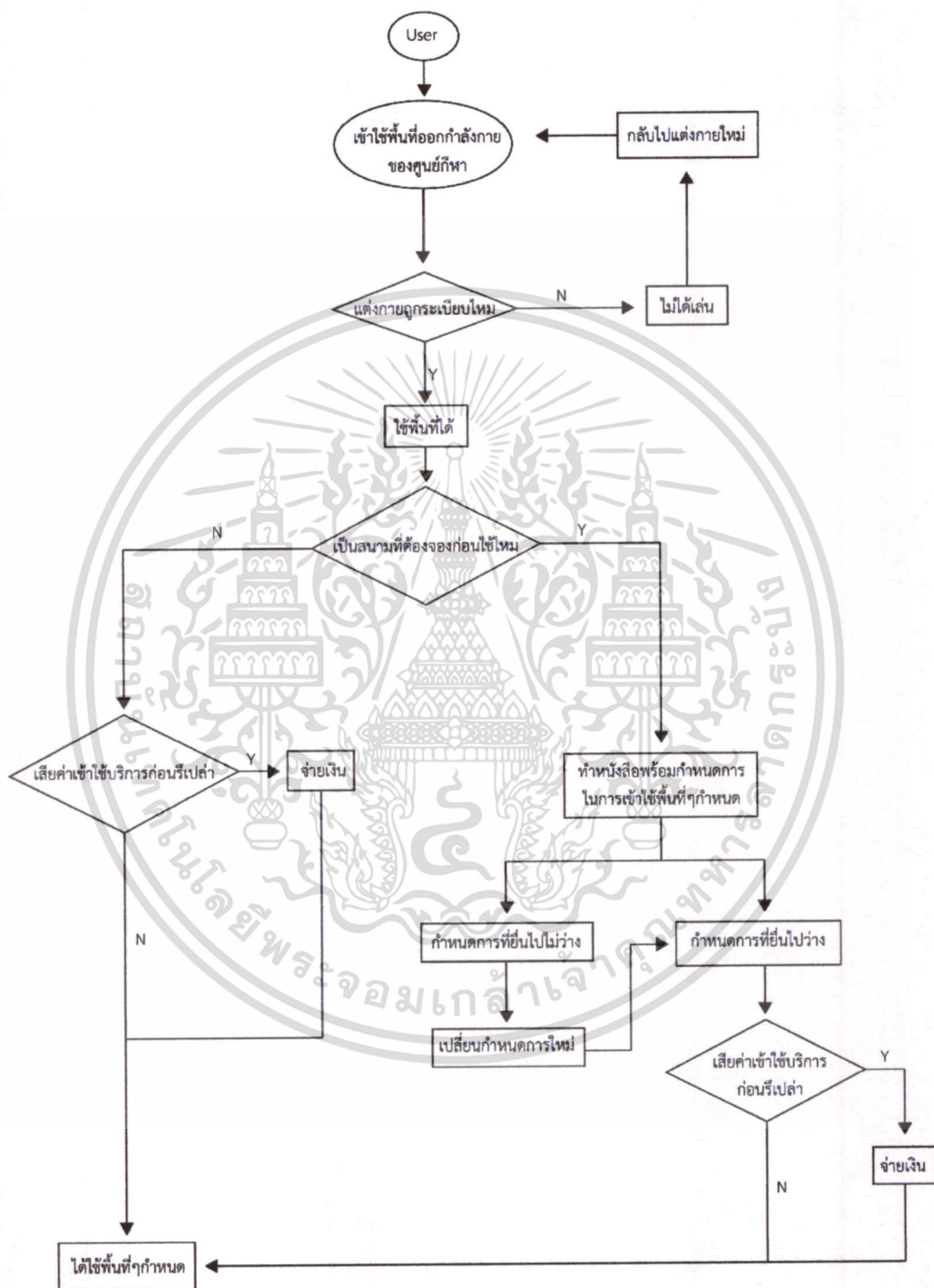
Information architect



รูปที่ 3.1 แผนผังแสดงข้อมูลการเข้าใช้แอปพลิเคชันโดยรวม

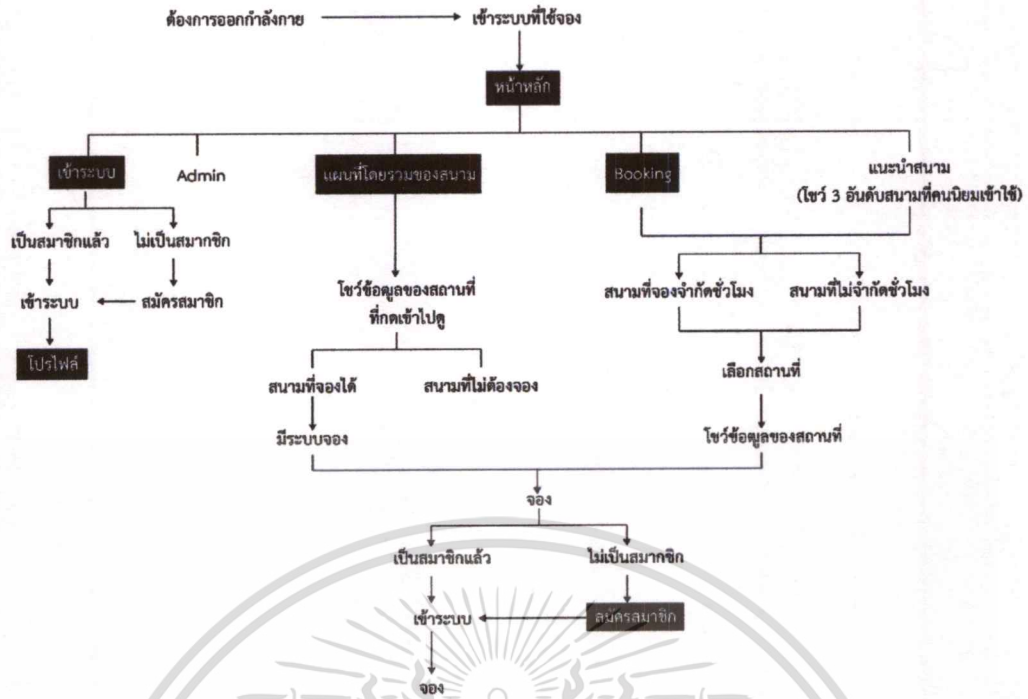
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใด ๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.2 flowchart เป็นการวางระบบโดยรวมแบบละเอียดอย่างเป็นขั้นตอนว่าแอปพลิเคชันของเรานั้นประกอบไปด้วยหน้าและฟังก์ชันอะไรบ้าง โดยแสดงถึงการปฏิสัมพันธ์กันไปมาระหว่างแต่ละหน้า



รูปที่ 3.2 แผนผังแสดงข้อมูลการเข้าใช้แอปพลิเคชันโดยละเอียด(1)

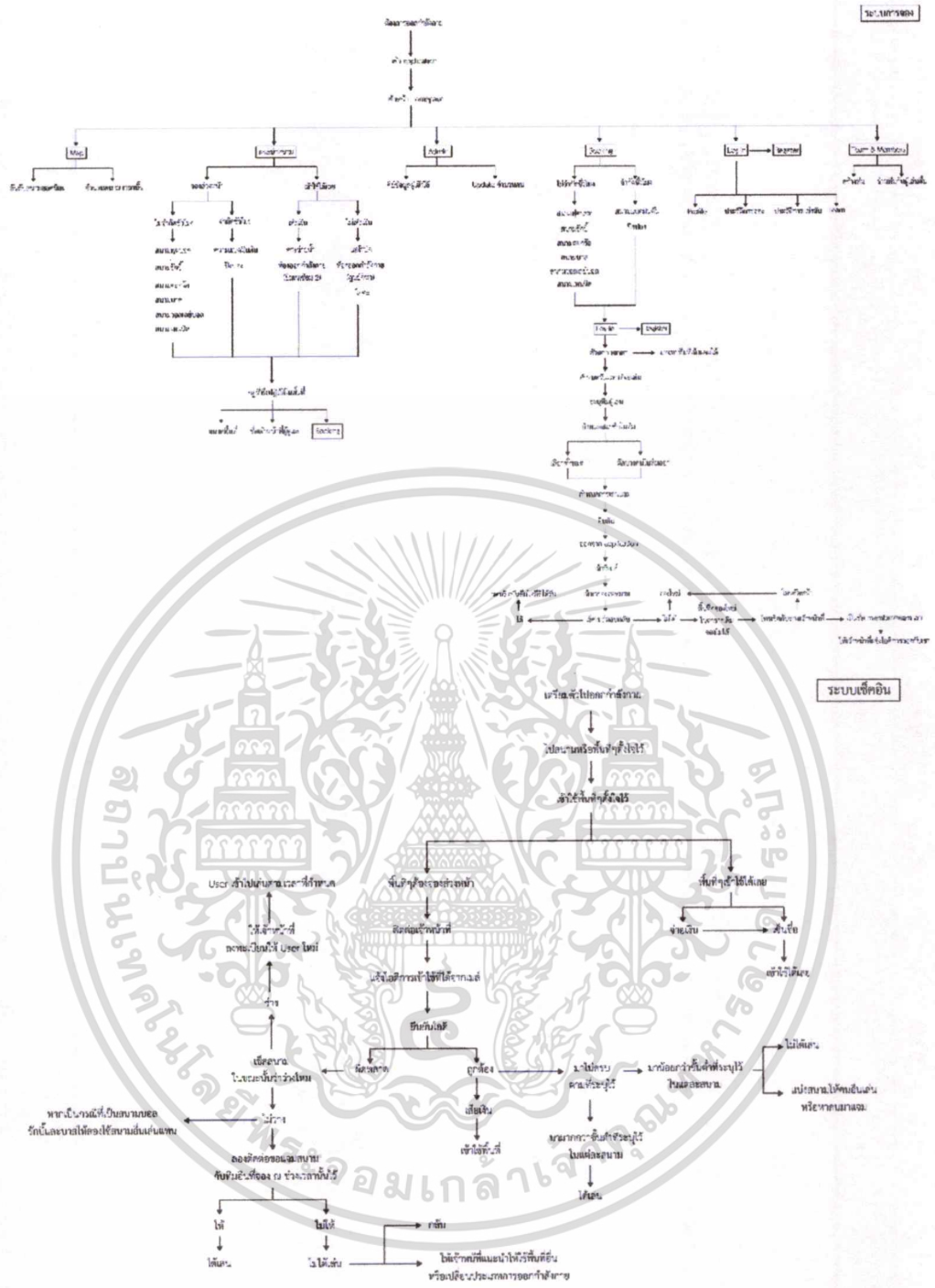
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.3 แผนผังแสดงข้อมูลการเข้าใช้แอปพลิเคชันโดยละเอียด(2)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



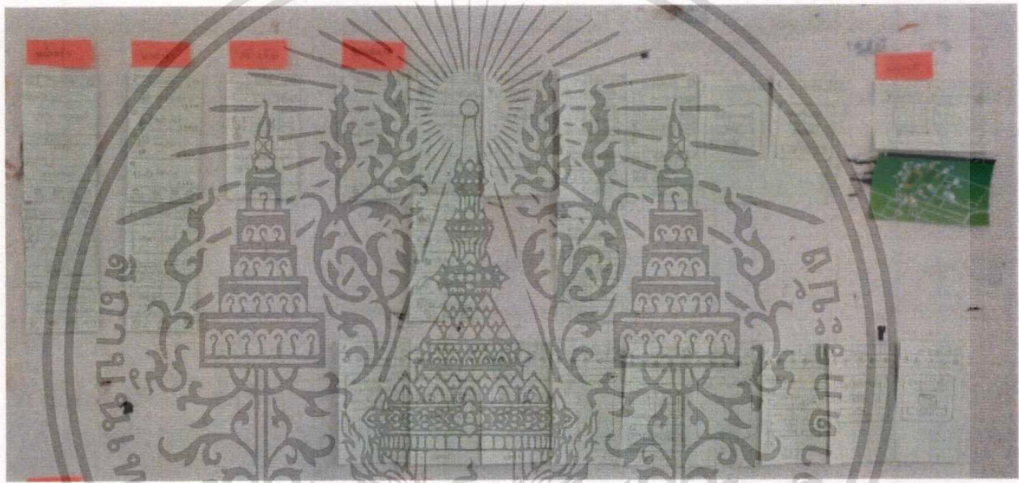
รูปที่ 3.4 แผนผังแสดงข้อมูลการเข้าใช้แอปพลิเคชันโดยละเอียด(3)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ซึ่งจากการทำ flowchart ทำให้เห็นถึงโครงสร้างทั้งหมดของระบบว่าแอปพลิเคชันของเราแต่ ละหน้านั้นต้องการสื่อสารอะไรบ้างและทำอะไรให้แต่ละหน้าเล่าเรื่องที่ต้องการอย่างมีระบบและ สอดคล้องกับหน้าอื่นๆได้ รวมถึงได้เห็นถึงขอบพร้อมของแอปพลิเคชันว่าเวลาเกิดปัญหานั้น แอปพลิเคชันของเราสามารถแก้ปัญหาและเข้าไปจัดการอย่างมีประสิทธิภาพขนาดไหน

3.3 การพัฒนาแนวความคิดและการออกแบบขั้นที่ 1 : สเก็ต

ในการออกแบบเบื้องต้นได้ใช้การ sketch ด้วยมือในกระดาษกราฟเพื่อมองหา ตำแหน่งและขนาดของไอคอนเพื่อให้แอปพลิเคชันมีการจัดตำแหน่งและขนาดที่เหมาะสม ในการใช้งาน



รูปที่ 3.6 sketch แอปพลิเคชันครั้งที่ 1

จากการ sketch layout หน้าแอปพลิเคชันทำให้รู้ว่าตำแหน่งในการจัดวางที่ดีและเหมาะสมควร อยู่ตรงไหนและในแต่ละหน้าควรเล่าอะไรบ้าง แต่ควรใส่กราฟิกเพิ่มเพื่อให้มองภาพรวมของการ ออกแบบได้ง่ายยิ่งขึ้นเพราะแอปพลิเคชันเป็นงานออกแบบกราฟิก

3.4 การพัฒนาแนวความคิดและการออกแบบขั้นที่ 2 : สเก็ทกราฟิก

ใส่กราฟิกลงไปในแต่ละหน้าของแอปพลิเคชันเพื่อหารูปแบบกราฟิกและการจัดวางในแต่ละหน้าได้เหมาะสมมากยิ่งขึ้น



รูปที่ 3.7 ลงกราฟิกแอปพลิเคชันครั้งที่ 1 แบบที่ 1



รูปที่ 3.8 ลงกราฟิกแอปพลิเคชันครั้งที่ 1 แบบที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

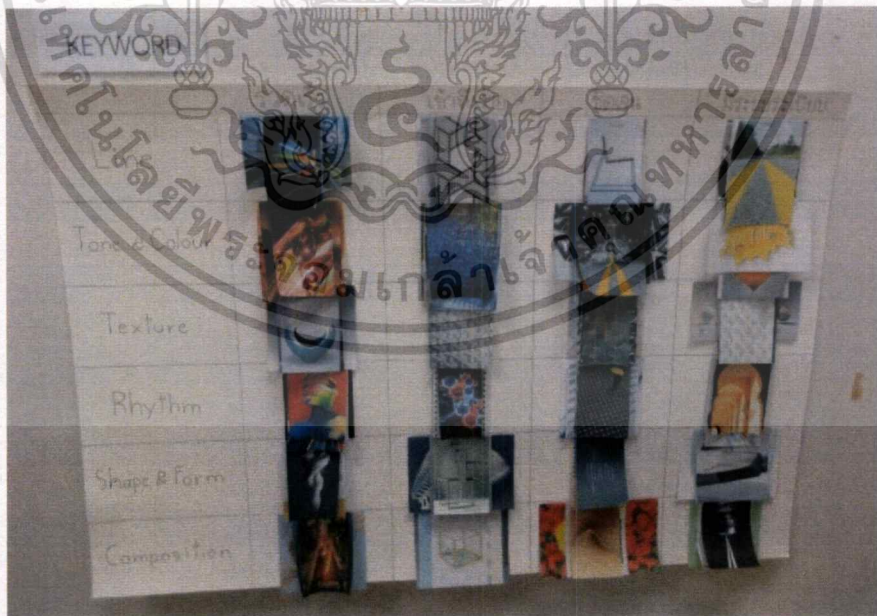


รูปที่ 3.9 ลงกราฟิกแอปพลิเคชันครั้งที่ 1 แบบที่ 3

ในการทดลองทำครั้งนี้ทำให้เห็นว่ากราฟิกที่เลือกใช้และ layout ที่ทำมาไม่สามารถควบคุมได้ และดูไม่น่าสนใจ

3.5 การพัฒนาแนวความคิดและการออกแบบขั้นที่ 3 : MATRIX

จากการสังเกตกราฟิกครั้งที่แล้วทำให้รู้ว่าตัวงานยังขาดการควบคุมด้านกราฟิกอยู่ในครั้งนี้จึงได้จัดทำ matrix เพื่อแสดงจุดที่น่าสนใจหรือ keyword ในการออกแบบ



รูปที่ 3.10 ภาพ matrix แสดง keyword

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ซึ่งการจัดทำ matrix เพื่อหา keyword ในครั้งนี้ทำให้ทราบว่ากราฟิกในการออกแบบ แอปพลิเคชันนี้ต้องรวดเร็ว เข้าถึงง่าย ชัดเจน มีระบบและควรใช้กราฟิกในรูปแบบใดบ้างจึงจะเหมาะสม

3.6 การพัฒนาแนวความคิดและการออกแบบขั้นที่ 4 : ART DIRECTION ครั้งที่ 1

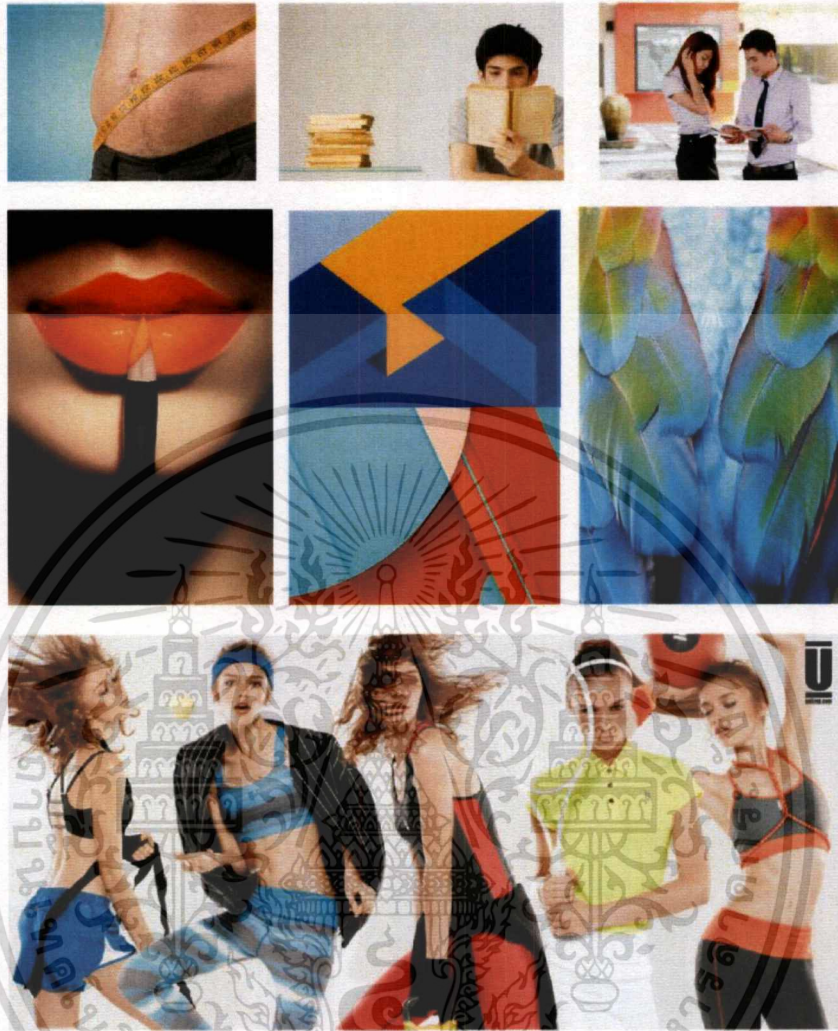
จากการหา keyword โดยการจัดทำ matrix ครั้งที่แล้วทำให้ทราบคำจำกัดความของการออกแบบขึ้นมาทำให้เห็นแนวทางการออกแบบได้คร่าวๆแล้วทำให้ครั้งนี้จึงจัดทำ art direction เพื่อทาบบรรยากาศในการควบคุมงานกราฟิกให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้นไปอีกขั้น



รูปที่ 3.11 ภาพแสดง art direction แบบที่ 1 ครั้งที่ 1 ชวนเพื่อนมาเล่นกีฬา

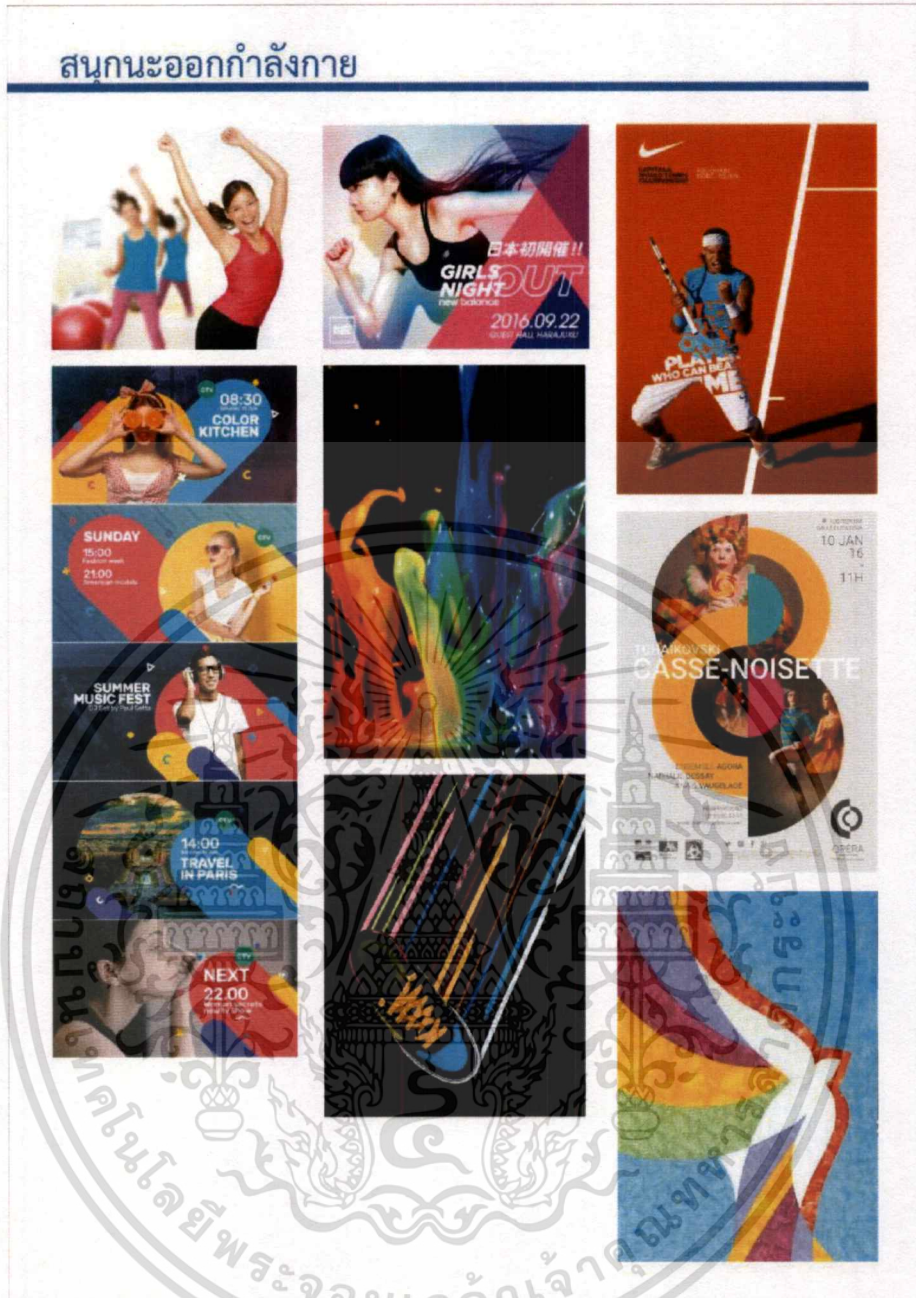
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปร่างดี ชีวิตดี



รูปที่ 3.12 ภาพแสดง art direction แบบที่ 2 ครั้งที่ 1 รูปร่างดีชีวิตดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใด ๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.13 ภาพแสดง art direction แบบที่ 3 ครั้งที่ 1 ส่นุกนะออกกำล้งกาย

ซึ่งการจัดทำ art direction ทั้งสามแบบนี้ยังไม่สามารถกำหนดแนวทางการออกแบบที่แน่นอน
ไม่ได้เพราะ art direction ทั้งสามแบบยังดูงและฟุ้งจนเกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.7 การพัฒนาแนวความคิดและการออกแบบขั้นที่ 5 : ART DIRECTION ครั้งที่ 2



รูปที่ 3.14 ภาพแสดง art direction ครั้งที่ 2 แบบที่ 1 Sport

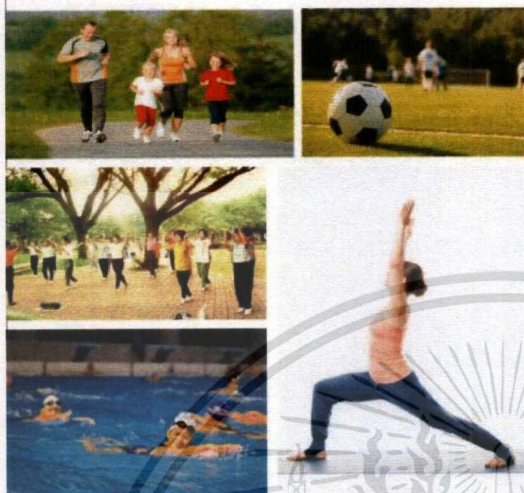
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Art direction

Mood : Exercise

Graphic

INSPIRATION



TEXT



COLOUR



รูปที่ 3.15 ภาพแสดง art direction ครั้งที่ 2 แบบที่ 2 Exercise

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.16 ภาพแสดง art direction ครั้งที่ 2 แบบที่ 3 Exercise for health

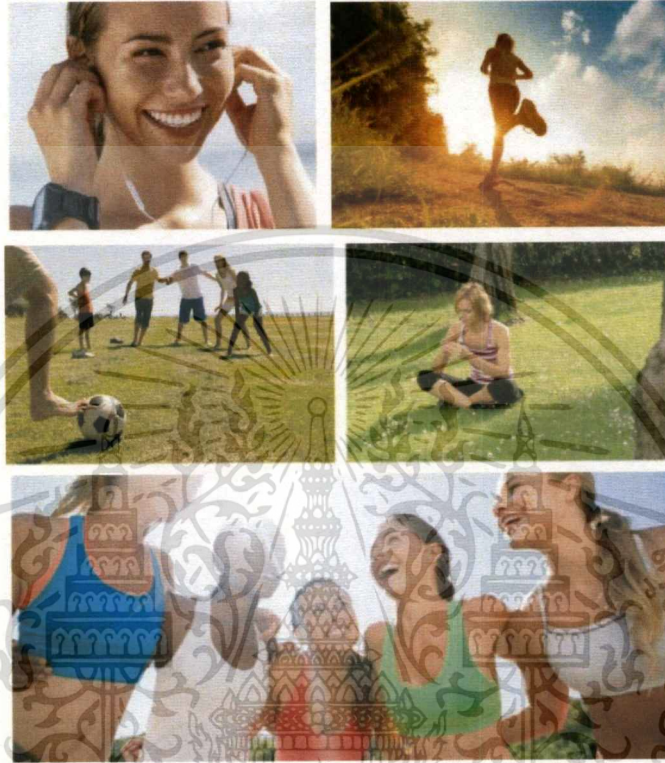
ในการจัดทำ art direction ทั้งสามแบบนี้ยังไม่สามารถกำหนดแนวทางการออกแบบที่แน่นอนไม่ได้แต่ art direction ที่ 2 และ 3 ดูมีความเป็นไปได้มากกว่าแบบแรก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.8 การพัฒนาแนวความคิดและการออกแบบขั้นที่ 6 : ART DIRECTION ครั้งที่ 3

การออกแบบ art direction ในครั้งนี้ได้กำหนดแนวทางการออกแบบขึ้นมา 2 แนวความคิด เพื่อหาแนวทางการออกแบบที่ดูเข้าท่ามากที่สุด

3.8.1 การพัฒนาการออกแบบแนวความคิดที่ 1 Healthy life



รูปที่ 3.17 ภาพแสดงแรงบันดาลใจแนวความคิดที่ 1

เป็นแนวความคิดที่สะท้อนให้เห็นถึงชีวิตที่ดีที่ได้จากการออกกำลังกายอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งการพัฒนาการออกแบบของการพัฒนาแนวความคิดที่ 1 Healthy life ของแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์ที่ใช้กราฟิกและสีให้ดูสดใสแสดงถึงการออกกำลังกายที่ทำให้ร่างกายแข็งแรงสดใส โดยแบ่งออกเป็นส่วนของการออกแบบแอปพลิเคชันและการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์

3.8.2 การพัฒนาการออกแบบแนวความคิดที่ 2 just move it fun



รูปที่ 3.18 ภาพแสดงแรงบันดาลใจแนวความคิดที่ 2

เป็นแนวความคิดที่สะท้อนให้เห็นถึงความสุขสนุกสนานในการออกกำลังกายอย่างมีความสุข ซึ่งการพัฒนาการออกแบบของกรพัฒนาแนวความคิดที่ 2 Just move it fun ของแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์ที่ใช้กราฟิกที่เป็นเส้นสายดูรวดเร็วและพุ่งทะยาน และใช้สีน้ำเงินเป็นสีหลักที่แสดงถึงความมีพลังและแข็งแรงในการออกกำลังกาย โดยมีสีส้มเป็นสีรองที่แสดงถึงความสนุกสนานและกลิ่นไอของสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง โดยแบ่งออกเป็นส่วนของกรออกแบบแอปพลิเคชันและการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์

3.9 ขั้นตอนการออกแบบขั้นที่ 7 : ทดลองครั้งที่ 1 ตาม ART DIRECTION ทั้ง 2 แนวความคิด

การทดลองออกแบบตามแนวความคิดทั้ง 2 แนวความคิดครั้งนี้เพื่อหาแนวทางการออกแบบและการจัดวางที่เหมาะสม

3.9.1 แนวความคิดที่ 1 Healthy life

ก. การออกแบบ art direction

Element Healthy life



รูปที่ 3.19 ภาพแสดงโลโก้แนวความคิดที่ 1 ครั้งที่ 1

ข. การออกแบบตราสัญลักษณ์

MOVEMAX

รูปที่ 3.20 ภาพแสดงโลโก้แนวความคิดที่ 1 ครั้งที่ 1

ค. การออกแบบไอคอน



รูปที่ 3.21 ภาพแสดงแอปพลิเคชันแนวความคิดที่ 1 ครั้งที่ 1

ง. การออกแอปพลิเคชัน



รูปที่ 3.22 ภาพแสดงแอปพลิเคชันแนวความคิดที่ 1 ครั้งที่ 1



3.9.2 แนวความคิดที่ 2 Just move it fun

ก. การออกแบบ art direction

Element

Just move it fun

Typography

SPORT_{RSU}

Graphic

movement
graphic

COLOUR



รูปที่ 3.23 ภาพแสดงโลโก้แนวความคิดที่ 2 ครั้งที่ 1

ข. การออกแบบตราสัญลักษณ์

MOVEMAX

รูปที่ 3.24 ภาพแสดงโลโก้แนวความคิดที่ 2 ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ค. การออกแบบไอคอน



รูปที่ 3.25 ภาพแสดงแอปพลิเคชันแนวความคิดที่ 2 ครั้งที่ 1

ง. การออกแบบแอปพลิเคชัน



รูปที่ 3.26 ภาพแสดงแอปพลิเคชันแนวความคิดที่ 2 ครั้งที่ 1

สรุปการทดลองออกแบบในครั้งนี้ทำให้ทราบว่ายังใช้การไม่ได้เพราะใช้กราฟิกในการออกแบบที่ใกล้เคียงกันเกินไปทำให้ไม่สามารถวัดผลได้

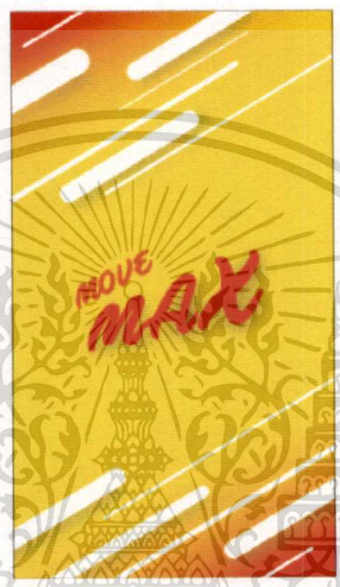
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.10 ขั้นตอนการออกแบบขั้นที่ 8 : ทดลองครั้งที่ 2 และพัฒนาแบบตาม ART DIRECTION ทั้ง 2 แนวความคิด

จากการทดลองออกแบบครั้งที่แล้วที่การออกแบบใช้กราฟิกที่คล้ายๆกันทำให้ผลออกมาไม่แน่ชัด ดังนั้นครั้งนี้จึงได้แก้ไขและทำการออกแบบใหม่

3.10.1 แนวความคิดที่ 1 Healthy life

ก. การออกแบบตราสัญลักษณ์



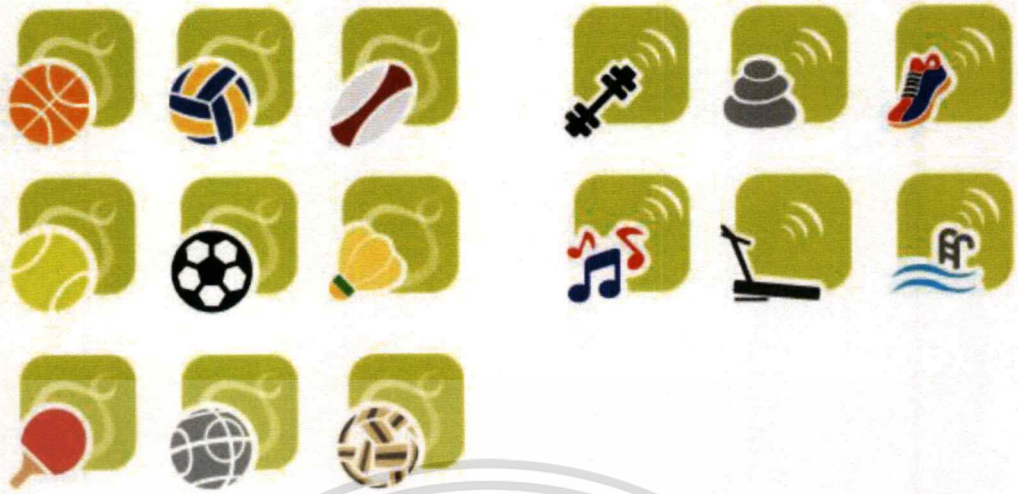
รูปที่ 3.27 ภาพแสดงโลโก้แนวความคิดที่ 1 ครั้งที่ 2

ข. การออกแบบไอคอน



รูปที่ 3.28 ภาพแสดงไอคอนแนวความคิดที่ 1 ครั้งที่ 2 แบบที่ 1

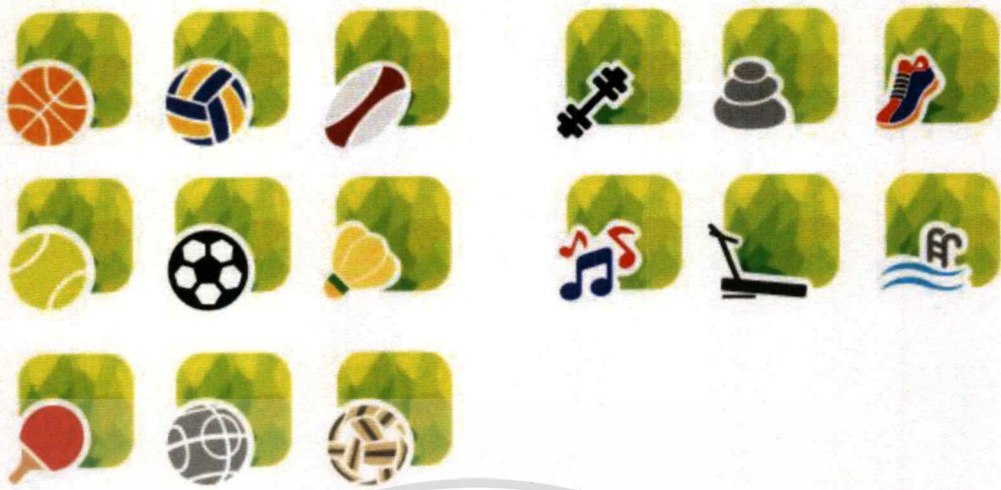
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.29 ภาพแสดงไอคอนแนวความคิดที่ 1 ครั้งที่ 2 แบบที่ 2



รูปที่ 3.30 ภาพแสดงไอคอนแนวความคิดที่ 1 ครั้งที่ 2 แบบที่ 3



รูปที่ 3.31 ภาพแสดงไอคอนแนวความคิดที่ 1 ครั้งที่ 2 แบบที่ 4



รูปที่ 3.32 ภาพแสดงไอคอนแนวความคิดที่ 1 ครั้งที่ 2 แบบที่ 5

โดยไอคอนที่เลือกใช้ในครั้งนี้ได้เลือกไอคอนแบบที่ 5 เนื่องจากมีการใช้กราฟิกที่ดูเป็นเส้นสายและมีพลัง

ค. การออกแอปพลิเคชัน



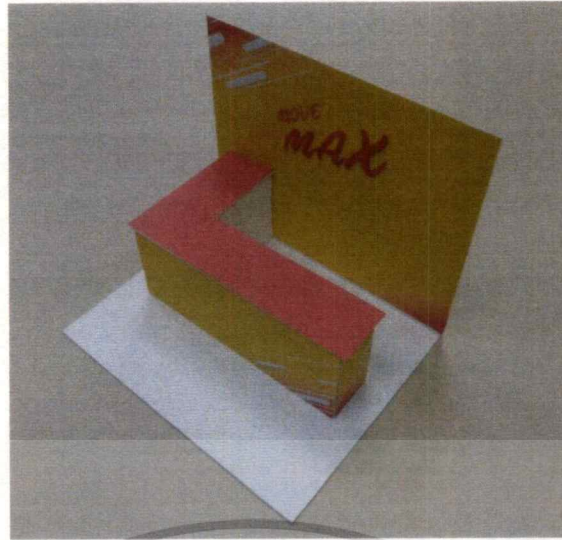
รูปที่ 3.33 ภาพแสดงแอปพลิเคชันแนวความคิดที่ 1 ครั้งที่ 2

ง. การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์



รูปที่ 3.34 ภาพโปสเตอร์แนวความคิดที่ 1 ครั้งที่ 2

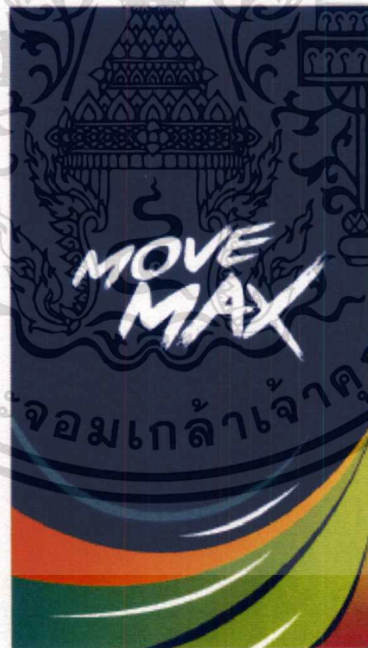
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.35 ภาพ kiosk แนวความคิดที่ 1 ครั้งที่ 2

3.10.2 แนวความคิดที่ 1 Just move it fun

ก. การออกแบบตราสัญลักษณ์



รูปที่ 3.36 ภาพแสดงโลโก้แนวความคิดที่ 2 ครั้งที่ 2

ข. การออกแบบไอคอน



รูปที่ 3.37 ภาพแสดงแอปพลิเคชันแนวความคิดที่ 2 ครั้งที่ 2

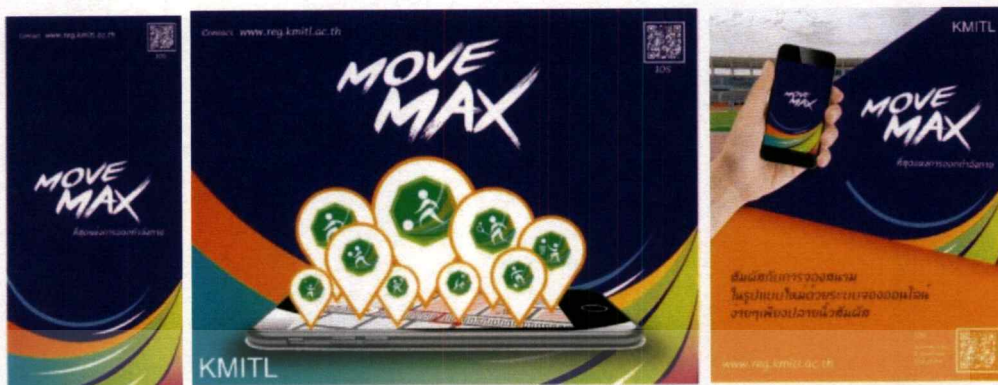
ค. การออกแบบแอปพลิเคชัน



รูปที่ 3.38 ภาพแสดงแอปพลิเคชันแนวความคิดที่ 2 ครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ง. การสื่อประชาสัมพันธ์



รูปที่ 3.39 ภาพโปสเตอร์แนวความคิดที่ 2 ครั้งที่ 2



รูปที่ 3.40 ภาพ kiosk แนวความคิดที่ 2 ครั้งที่ 2

สรุปการทดลองออกแบบในครั้งนี้ทำให้สามารถเลือกและกำหนดแนวทางการออกแบบได้แล้ว โดยแนวใช้นิวความคิดที่ 2 Just move it fun เป็นแนวทางการออกแบบและใช้สีน้ำเงินเป็นสีหลัก แต่ต้องเปลี่ยนแบบกราฟิกใหม่เพราะคล้ายกับซีเกมส์มากเกินไป

3.11 ขั้นตอนการออกแบบขั้นที่ 9 : พัฒนาแบบครั้งที่ 3 ตาม ART DIRECTION แบบที่ 2 Just move it fun

จากการทดลองออกแบบครั้งที่แล้วที่ได้เลือก art direction ที่ 2 Just move it fun เป็นแนวทางการออกแบบ ครึ่งนี้จึงได้ทำการพัฒนากาฟิกขึ้นมาใหม่

ก. การออกแบบตราสัญลักษณ์



รูปที่ 3.41 พัฒนาแบบโลโก้ครั้งที่ 3

ข. การออกแบบแอปพลิเคชัน



รูปที่ 3.42 พัฒนาแอปพลิเคชันครั้งที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปการทดลองและพัฒนาแบบในครั้งนี้ทำให้ทราบว่าควรเปลี่ยนรูปแบบการจัดวางไปคอนใหม่ และเพิ่มชื่อให้ไอคอนเพื่อให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจ

3.12 ขั้นตอนการออกแบบขั้นที่ 10 : พัฒนาแบบตามครั้งที่ 4 ตาม ART DIRECTION แบบที่ 2 Just move it fun

จากการทดลองออกแบบครั้งที่แล้วทำให้ทราบปัญหาเรื่องการอ่านและจัดวางไอคอน ดังนั้นในครั้งนี้จึงได้ทำการแก้ไขขึ้นมาใหม่

ก. การออกแบบแอปพลิเคชัน



รูปที่ 3.43 พัฒนาแอปพลิเคชันครั้งที่ 4

สรุปการทดลองและพัฒนาแบบในครั้งนี้ทำให้ทราบว่า การแก้ไขการจัดวางไปคอนดูดีขึ้นแต่ยังสามารถดูดีได้มากกว่านี้อีก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.13 ขั้นตอนการออกแบบขั้นที่ 11 : พัฒนาแบบตามครั้งที่ 5 ตาม ART DIRECTION แบบที่ 2 Just move it fun

จากการทดลองออกแบบครั้งที่แล้วทำให้ทราบว่า การออกแบบและจัดวางไอคอนยังดูดีได้มากกว่าเดิมและทำการแก้ไขกราฟิกบางส่วนใหม่

ก. การออกแบบตราสัญลักษณ์แอปพลิเคชัน



รูปที่ 3.44 พัฒนาโลโก้ครั้งที่ 5

ข. การออกแบบแอปพลิเคชัน



รูปที่ 3.45 พัฒนาแอปพลิเคชันครั้งที่ 5

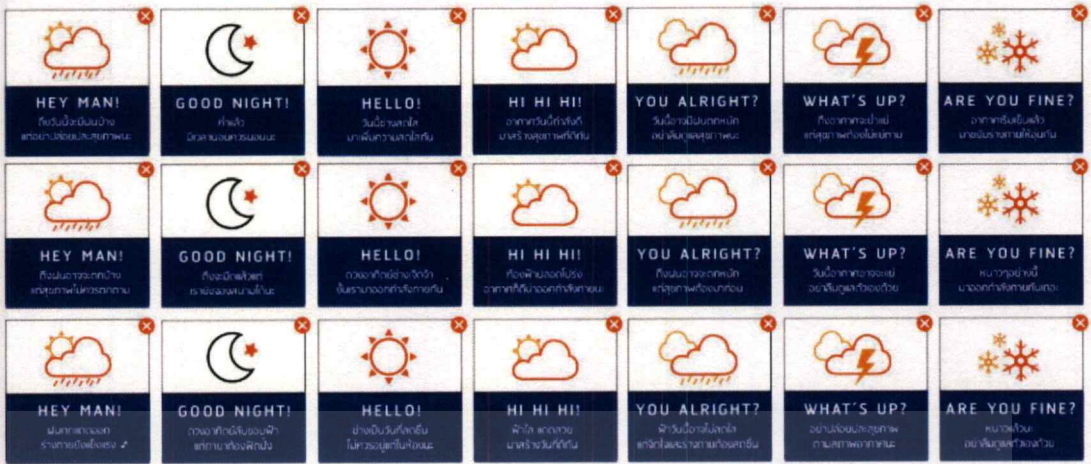
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ค. การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์



รูปที่ 3.46 พัฒนาโปสเตอร์ ครั้งที่ 5

สรุปการทดลองและพัฒนาแบบในครั้งนี้นำให้ทราบว่า การแก้ไขเรื่องการจัดวางไอคอนดูดีขึ้น แต่ยังสามารถดูดีได้มากกว่านี้ กราฟิกตรงส่วนตราสัญลักษณ์ก็ควรเปลี่ยนใหม่เพราะไม่เข้ากับกราฟิกด้านในแอปพลิเคชัน



รูปที่ 3.49 แสดงการออกแบบไอคอนที่ทักทายเมื่อเข้าใช้งานแอปพลิเคชันในครั้งแรกของวันตามสภาพอากาศครั้งที่ 6 แบบที่ 1 (ขั้นสุดท้าย)



รูปที่ 3.50 แสดงการออกแบบไอคอนที่ทักทายเมื่อเข้าใช้งานแอปพลิเคชันในครั้งแรกของวันตามสภาพอากาศครั้งที่ 6 แบบที่ 2 (ขั้นสุดท้าย)

โดยในครั้งนี้ได้เลือกใช้ไอคอนที่ทักทายเมื่อเข้าใช้งานแอปพลิเคชันในครั้งแรกของวันตามสภาพอากาศ แบบที่ 1 เพราะรู้สึกว่าการใช้คำบนพื้นสีขาวดูโล่งเกินไปประกอบด้วยไอคอนบนพื้นสีน้ำเงินทำให้ไอคอนที่ทักทายดูไม่เด่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ค. การออกแบบแอปพลิเคชัน



รูปที่ 3.51 พัฒนาแอปพลิเคชันครั้งที่ 6 (ขั้นสุดท้าย)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ค. การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์



รูปที่ 3.52 พัฒนาโปสเตอร์ครั้งที่ 6 (ขั้นสุดท้าย)

ในการพัฒนาขั้นสุดท้ายได้มีการปรับเปลี่ยนกราฟิกภาพรวมทั้งหมดให้ดูเข้ากันและมีการปรับเปลี่ยนการใช้งานในแต่ละหน้าให้แสดงประสิทธิภาพในการใช้งานให้มากที่สุดแต่ยังมีส่วนที่ต้องแก้ไข ได้แก่ ไอคอนอธิบายจำนวนคนในสนาม กฎระเบียบ หน้าประวัติผู้ใช้และหน้าข่าวสารที่ยังต้องปรับปรุงให้ดูดีและแสดงข้อมูลให้ง่าย เหมาะสมกับหัวข้อที่จะสื่อสาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การนำเสนอผลงาน

การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ ซึ่งผลสรุปนำไปสู่การดำเนินการออกแบบผลงาน โดยนำเสนอต่อคณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์ในรูปแบบของการนำเสนอชิ้นงานที่เป็นหุ่นจำลองและต้นแบบซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

- 4.1 ภาพนำเสนอผลงานการออกแบบแอปพลิเคชัน
- 4.2 ภาพหุ่นจำลอง
- 4.3 การจัดวางพื้นที่เพื่อนำเสนอผลงานการออกแบบ
- 4.4 แผนผังการใช้งานแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

4.1 ภาพนำเสนอผลงานการออกแบบแอปพลิเคชัน

การออกแบบแอปพลิเคชันนี้มีไว้สำหรับให้กลุ่มเป้าหมายที่ต้องการออกกำลังกายได้เข้ามาจองพื้นที่สนามออกกำลังกายที่อยู่ภายใต้การดูแลของศูนย์กีฬาของสถาบันได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวดเร็ว และมีระบบ โดยอยู่ภายใต้การดูแลของเจ้าหน้าที่ของศูนย์กีฬา นอกจากนี้แล้วแอปพลิเคชันยังเข้าไปทำงานในส่วนของการแจ้งกฎระเบียบและข้อจำกัดต่างๆให้กลุ่มเป้าหมายที่เข้ามาใช้งานได้ปฏิบัติตัวให้ถูกต้องและเหมาะสมอีกด้วย

- 4.1.1 ตราสัญลักษณ์ในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์



รูปที่ 4.1 โลโก้ในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.2 แอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

4.1.2.1 หน้า log in และ sign up ก่อนเข้าใช้งานแอปพลิเคชัน



รูปที่ 4.2 โลโก้ในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

4.1.2.2 หน้าทักทายก่อนเข้าใช้แอปพลิเคชัน



รูปที่ 4.3 ไอคอนทักทายในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.2.3 หน้าแสดงกฎระเบียบเมื่อใช้งานแอปพลิเคชันครั้งแรก



รูปที่ 4.4 ไอคอนที่ตกภายในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

4.1.2.4 หน้าหลักในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์ (แนะนำสนาม)



รูปที่ 4.5 ไอคอนที่ตกภายในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.2.5 หน้าจอสนามในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

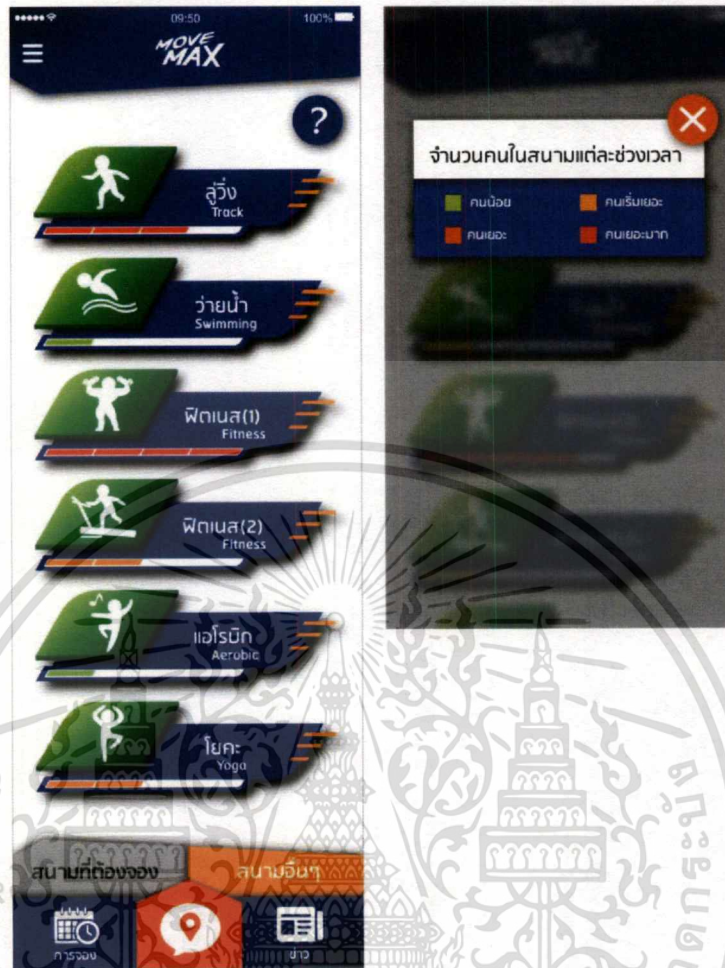
ก. สนามจอง



รูปที่ 4.6 หน้าแนะนำสนามในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

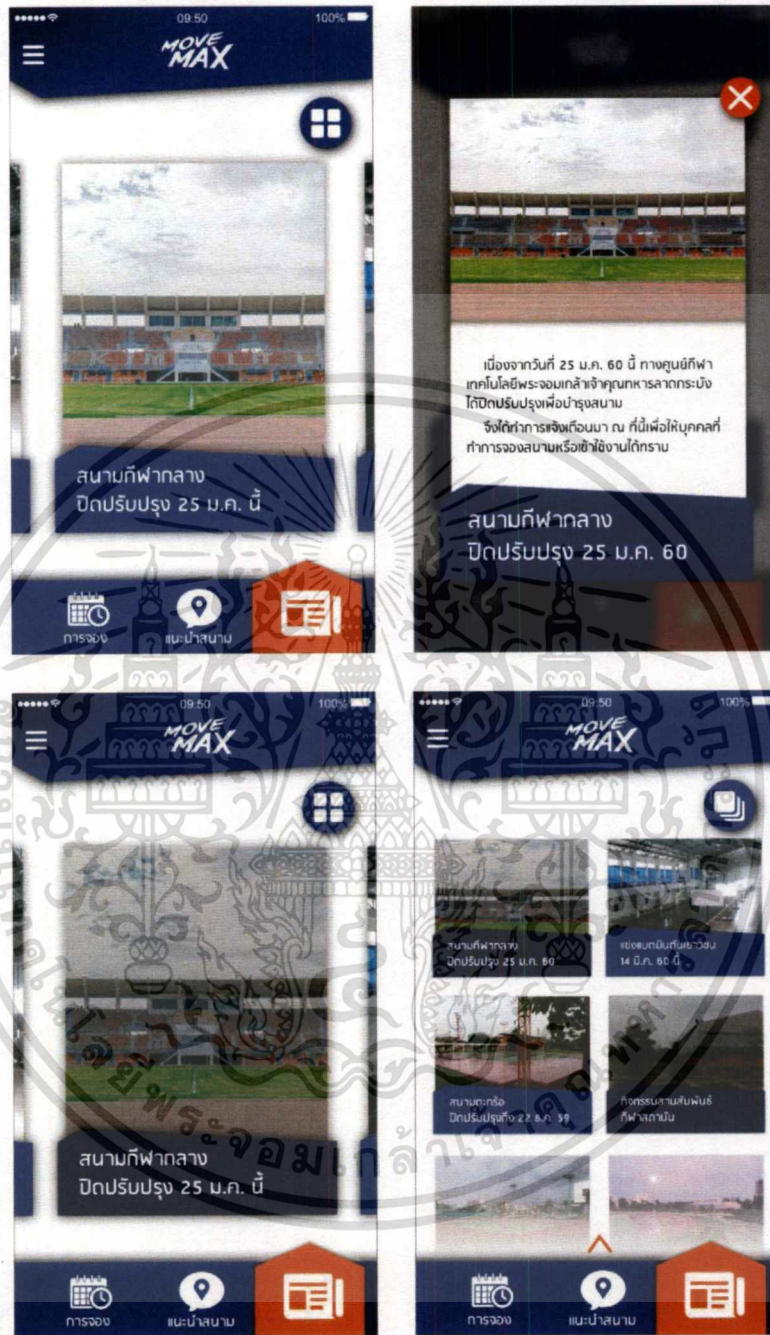
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข. สนามอื่นๆ (สนามที่เข้าใช้บริการได้เลย)



รูปที่ 4.7 หน้าสนามอื่นๆในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

4.1.2.6 หน้าข่าวในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์



รูปที่ 4.8 หน้าข่าวสารและกิจกรรมในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.2.7 หน้าแนะนำและบอกข้อมูลสนามในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

ก. ฟุตบอล



รูปที่ 4.9 หน้าแนะนำสนามและข้อมูลของสนามฟุตบอลในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

ข. รักบี้ฟุตบอล



รูปที่ 4.10 หน้าแนะนำสนามและข้อมูลของสนามรักบี้ฟุตบอลในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ค. ตะกร้อ



รูปที่ 4.11 หน้าแนะนำสนามและข้อมูลของสนามตะกร้อในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ง. แบทมินตัน



รูปที่ 4.12 หน้าแนะนำสนามและข้อมูลของสนามแบดมินตันในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จ. เทเบิลเทนนิส



รูปที่ 4.13 หน้าแนะนำสนามและข้อมูลของสนามเทเบิลเทนนิสในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉ. เปตอง



รูปที่ 4.14 หน้าแนะนำสนามและข้อมูลของสนามเปตองในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ช. เทนนิส



รูปที่ 4.15 หน้าแนะนำสนามและข้อมูลของสนามเทนนิสในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ซ. บาสเกตบอล



รูปที่ 4.16 หน้าแนะนำสนามและข้อมูลของสนามบาสเกตบอลในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ณ. วอลเลย์บอล



รูปที่ 4.17 หน้าแนะนำสนามและข้อมูลของสนามวอลเลย์บอลในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ญ. ลู่วิ่ง



รูปที่ 4.18 หน้าแนะนำสนามและข้อมูลของลู่วิ่งในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

๓. วายน้ำ



รูปที่ 4.19 หน้าแนะนำสนามและข้อมูลของสระวายน้ำในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

ฉ. ฟิตเนส(ศูนย์กีฬาฯ)



รูปที่ 4.20 หน้าแนะนำสนามและข้อมูลของฟิตเนส(ศูนย์กีฬาฯ)ในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

รูปที่ 4.21 ฟิตเนส(ยิมเนเซียม 2)



รูปที่ 4.21 หน้าแนะนำสนามและข้อมูลของฟิตเนส(ยิมเนเซียม 2)ในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

๗. แอโรบิก



รูปที่ 4.22 หน้าแนะนำสนามและข้อมูลของแอโรบิกในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

ฒ. โยคะ

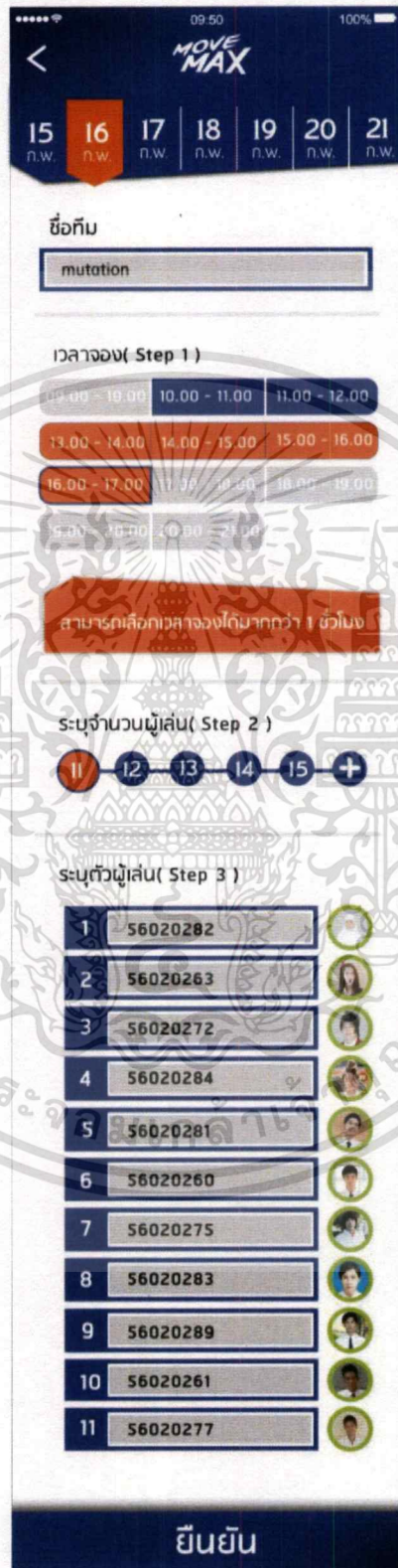


รูปที่ 4.23 หน้าแนะนำสนามและข้อมูลของโยคะในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.2.8 หน้าจอสนามในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

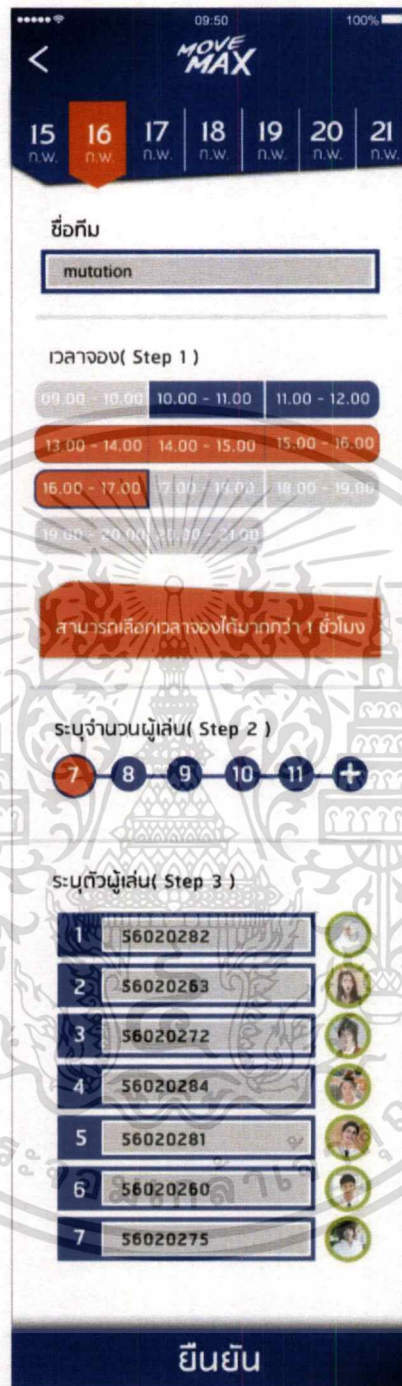
ก. ฟุตบอล



รูปที่ 4.24 หน้าจอสนามฟุตบอลในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข. รักบี้ฟุตบอล



รูปที่ 4.25 หน้าจองสนามรักบี้ฟุตบอลในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ค. ตะกร้อ

MOVE MAX

15 ก.พ. 16 ก.พ. 17 ก.พ. 18 ก.พ. 19 ก.พ. 20 ก.พ. 21 ก.พ.

ชื่อทีม
mutation

สนามที่จอง(Step 1)
1 2

เวลาจอง(Step 2)
09.00 - 10.00 10.00 - 11.00 11.00 - 12.00
13.00 - 14.00 14.00 - 15.00 15.00 - 16.00
16.00 - 17.00 17.00 - 18.00 18.00 - 19.00
19.00 - 20.00 20.00 - 21.00

สามารถเลือกเวลาจองได้มากกว่า 1 ชั่วโมง

ระบุจำนวนผู้เล่น(Step 3)
4 5 6 7 8 +

ระบุตัวผู้เล่น(Step 4)

1	56020282	
2	56020263	
3	56020272	
4	56020284	

ยืนยัน

รูปที่ 4.26 หน้าจองสนามตะกร้อในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ง. แคมมินตัน

MOVE MAX

15 16 17 18 19 20 21
ก.ว. ก.ว. ก.ว. ก.ว. ก.ว. ก.ว. ก.ว.

ชื่อทีม
mutation

สนามที่จอง(Step 1)

เวลาจอง(Step 2)

ระบุจำนวนผู้เล่น(Step 3)

ระบุตัวผู้เล่น(Step 4)

1 56020282
2 56020263
3 56020272
4 56020284

ยืนยัน

รูปที่ 4.27 หน้าจองสนามแบดมินตันในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จ. เทเบิลเทนนิส

MOVE MAX

15 ก.พ. 16 ก.พ. 17 ก.พ. 18 ก.พ. 19 ก.พ. 20 ก.พ. 21 ก.พ.

ชื่อทีม
mutation

สนามที่จอง(Step 1)
1 2 3 4 5 6

เวลาจอง(Step 2)
09.00 - 10.00 10.00 - 11.00 11.00 - 12.00
13.00 - 14.00 14.00 - 15.00 15.00 - 16.00
16.00 - 17.00 17.00 - 18.00 18.00 - 19.00
19.00 - 20.00 20.00 - 21.00

สามารถเลือกเวลาจองได้มากกว่า 1 ชั่วโมง

ระบุจำนวนผู้เล่น(Step 3)
4 5 6 7 8 +

ระบุตัวผู้เล่น(Step 4)

1	56020282	
2	56020263	
3	56020272	
4	56020284	

ยืนยัน

รูปที่ 4.28 หน้าจองสนามเทเบิลเทนนิสในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉ. เปตอง

MOVE MAX

15 ก.พ. 16 ก.พ. 17 ก.พ. 18 ก.พ. 19 ก.พ. 20 ก.พ. 21 ก.พ.

ชื่อทีม
mutation

สนามที่จอง(Step 1)
1 2 3 4 5 6 7

เวลาจอง(Step 2)
09.00 - 10.00 10.00 - 11.00 11.00 - 12.00
13.00 - 14.00 14.00 - 15.00 15.00 - 16.00
16.00 - 17.00 17.00 - 18.00 18.00 - 19.00
19.00 - 20.00 20.00 - 21.00

ระบุจำนวนผู้เล่น(Step 3)
3 4 5 6 7 +

ระบุตัวผู้เล่น(Step 4)
1 56020282
2 56020263
3 56020272

ยืนยัน

รูปที่ 4.29 หน้าจองสนามเปตองในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ช. เทนนิส

MOVE MAX

15 ก.พ. 16 ก.พ. 17 ก.พ. 18 ก.พ. 19 ก.พ. 20 ก.พ. 21 ก.พ.

ชื่อกิม
mutation

สนามที่จอง(Step 1)
1 2 3 4

เวลาจอง(Step 2)
09.00 - 10.00 10.00 - 11.00 11.00 - 12.00
13.00 - 14.00 14.00 - 15.00 15.00 - 16.00
16.00 - 17.00 17.00 - 18.00 18.00 - 19.00
19.00 - 20.00 20.00 - 21.00
สามารถเลือกเวลาจองได้มากกว่า 1 ชั่วโมง

ระบุจำนวนผู้เล่น(Step 3)
4 5 6 7 8 +

ระบุตัวผู้เล่น(Step 4)
1 56020282
2 56020263
3 56020272
4 56020284

ยืนยัน

รูปที่ 4.30 หน้าจองสนามเทนนิสในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ซ. บาสเกตบอล

MOVE MAX

15 ก.พ. 16 ก.พ. 17 ก.พ. 18 ก.พ. 19 ก.พ. 20 ก.พ. 21 ก.พ.

ชื่อทีม
mutation

สนามที่จอง(Step 1)

เวลาจอง(Step 2)

09.00 - 10.00	10.00 - 11.00	11.00 - 12.00
13.00 - 14.00	14.00 - 15.00	15.00 - 16.00
16.00 - 17.00	17.00 - 18.00	18.00 - 19.00
19.00 - 20.00	20.00 - 21.00	

สามารถเลือกเวลาจองได้มากกว่า 1 ชั่วโมง

ระบุจำนวนผู้เล่น(Step 3)

7 8 9 10 11 +

ระบุตัวผู้เล่น(Step 4)

1	56020282	
2	56020263	
3	56020272	
4	56020284	
5	56020281	

ยืนยัน

รูปที่ 4.31 หน้าจองสนามบาสเกตบอลในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

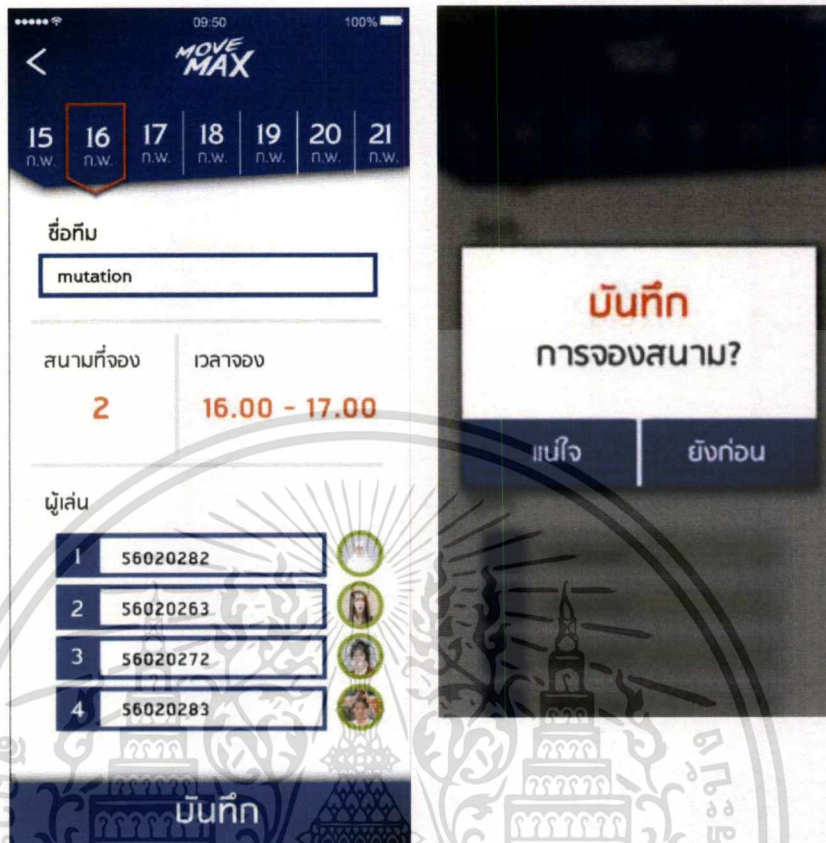
ณ. วอลเลย์บอล



รูปที่ 4.32 หน้าจองสนามวอลเลย์บอลในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

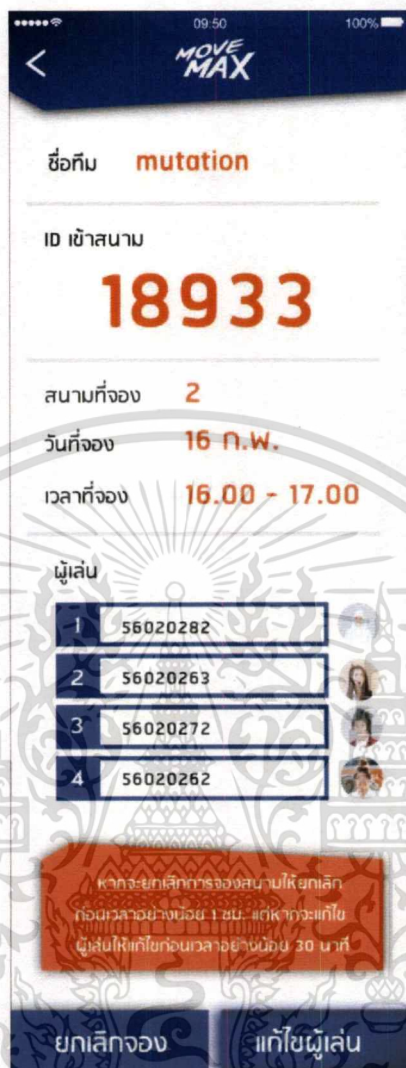
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.2.9 หน้าแสดงข้อมูลการจองก่อนยืนยันในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์



รูปที่ 4.33 หน้าแสดงข้อมูลการจองก่อนยืนยันในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

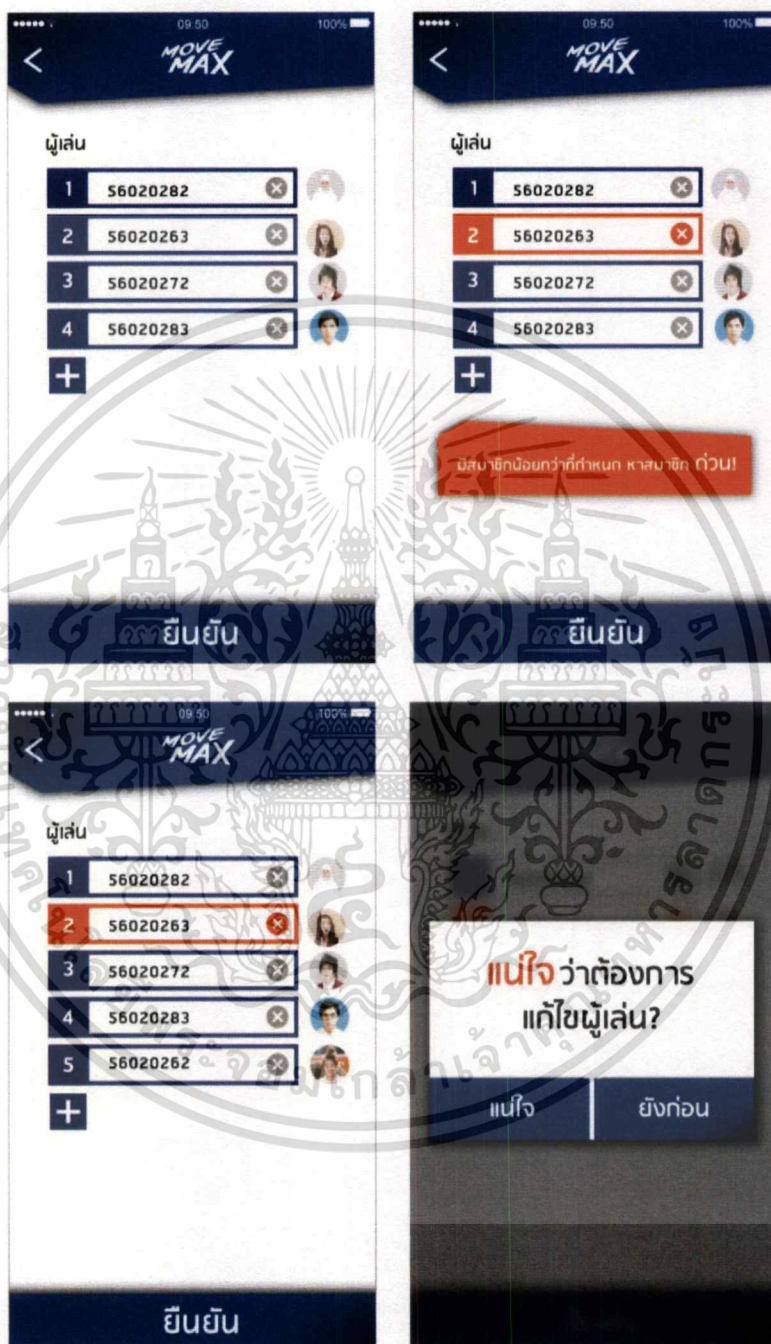
4.1.2.10 หน้าแสดงข้อมูลการจองในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์



รูปที่ 4.34 หน้าแสดงข้อมูลการจองในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

4.1.2.11 หน้าแสดงการแก้ไขข้อมูลการจองในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์ ของผู้แก้ไขข้อมูล

ก. แก้ไขผู้เล่น



รูปที่ 4.35 หน้าแสดงการแก้ไขข้อมูลการจองในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์ (ผู้แก้ไขข้อมูล)

ข. ยกเลิกสนาม



รูปที่ 4.36 หน้าแสดงการยกเลิกการจองในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์ (ผู้แก้ไขข้อมูล)

4.1.2.12 หน้าแสดงเมนูลิ้นชัก (drawer menu) ในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์
ของสมาชิกที่เหลือ

ก. หน้าเมนูลิ้นชัก (drawer menu)



รูปที่ 4.37 หน้าแสดงเมนูลิ้นชัก (drawer menu)

ข. หน้าแสดงข้อมูลผู้ใช้งาน



รูปที่ 4.38 หน้าแสดงข้อมูลผู้ใช้งาน

ค. หน้าประวัติการจอง



รูปที่ 4.39 หน้าแสดงประวัติการจอง

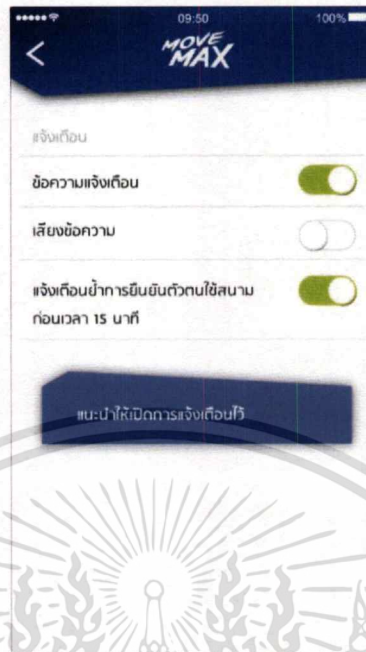
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ง. หน้ากฎระเบียบ



รูปที่ 4.40 หน้าแสดงกฎระเบียบ

จ. หน้าตั้งค่า



รูปที่ 4.41 หน้าแสดงการตั้งค่า

4.1.2.13 หน้าแจ้งเตือนการจอง



รูปที่ 4.42 หน้าแสดงแจ้งการเตือนการจอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.3 แอปพลิเคชันทางเว็บไซต์

MOVE MAX ที่สุุดแห่งการออกกำลังกาย

เช็คการจอง | ยืนยันสนาม | สนามกีฬา | ข่าวสาร

ยังไม่ได้ก้ยื่นสมัครภาพการจอง

- แปลงตามวันการจอง
- แปลงตามประเภทสนาม

ยืนยันสมัครภาพการจองแล้ว

สมัครภาพการจองถูกยกเลิก

14/มกราคม/2560

ประเภท	ทีม	สนามที่	เวลา	รหัส	ยืนยันสถานะ
เทเบิลเทนนิส	นุชนา	4	16.00-17.00	18933	ยืนยัน
เทนนิส	สิบล้านนาท	3	18.00-19.00	17569	ยืนยัน
ฟุตบอล	สฟ	1	17.00-21.00	13764	ยืนยัน
เปตอง	ดอกไม้จ...	2	15.00-16.00	10737	ยืนยัน
เทนนิส	นาท	4	15.00-18.00	17457	ยืนยัน
เทเบิลเทนนิส	hihi	5	16.00-17.00	10932	ยืนยัน
ฟุตบอล	fifteen	1	15.00-17.00	18369	ยืนยัน

รูปที่ 4.43 แสดงการออกแบบเว็บไซต์การเช็คการจองของเจ้าหน้าที่

MOVE MAX ที่สุุดแห่งการออกกำลังกาย

เช็คการจอง | ยืนยันสนาม | สนามกีฬา | ข่าวสาร

ประเภท

- ฟุตบอล
- รักบี้ฟุตบอล
- ตะกร้อ
- แบดมินตัน
- เทเบิลเทนนิส
- เปตอง
- เทนนิส
- บาสเกตบอล
- วอลเลย์บอล

14/มกราคม/2560

ทีม	สนามที่	สมาชิก	เวลา	รหัส
นุชนา	4	4	16.00-17.00	18933
สิบล้านนาท	3	5	18.00-19.00	17569
สฟ	1	4	17.00-18.00	13764
ดอกไม้จ...	2	4	15.00-16.00	10737
นาท	4	6	15.00-16.00	17457
hihi	5	8	19.00-20.00	10932
fifteen	1	5	16.00-17.00	18369

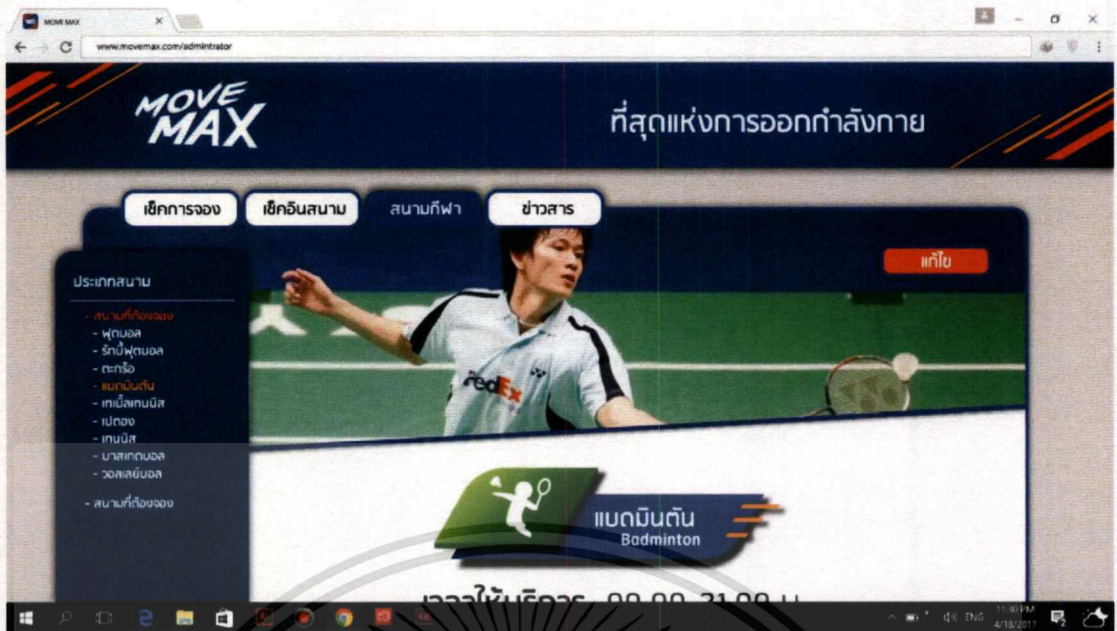
สมาชิก

- 56020282
- 56020283
- 56020272
- 56020283

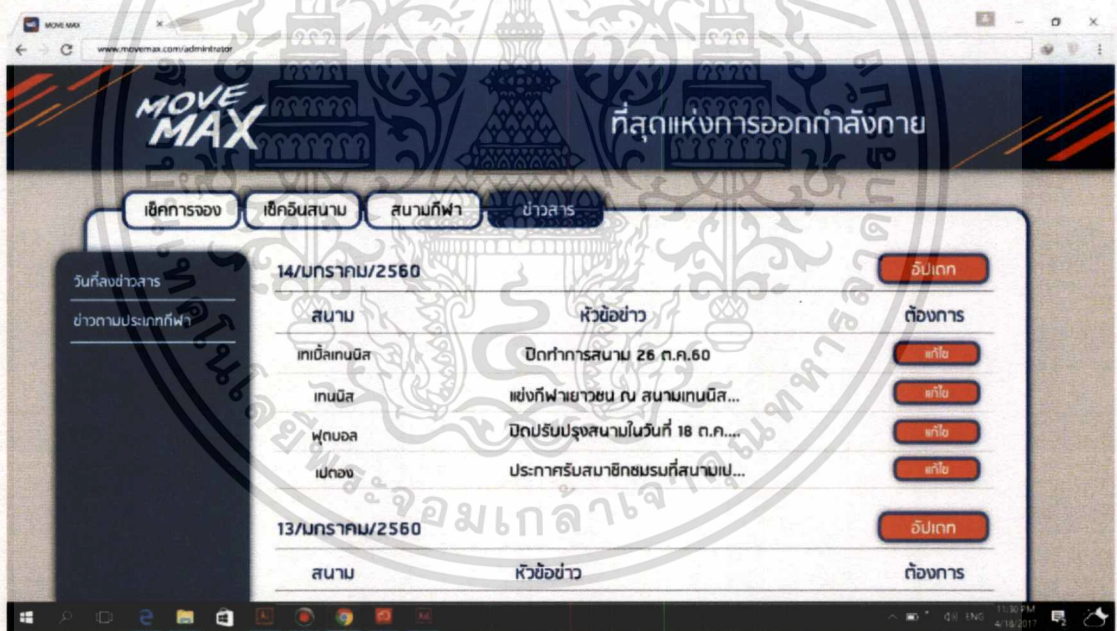
เช็กรหัส

รูปที่ 4.44 แสดงการออกแบบเว็บไซต์การเช็คยืนยันสนามผู้ใช้ของเจ้าหน้าที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.45 แสดงการออกแบบเว็บไซต์การเปลี่ยนแปลงข้อมูลสนามของเจ้าหน้าที่



รูปที่ 4.46 แสดงการออกแบบเว็บไซต์การอัปเดตข่าวสารของเจ้าหน้าที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 ภาพหุ่นจำลอง

การออกแบบจุด touch point นี้จะเน้นสร้างบรรยากาศให้ดูเชิญชวนในการเข้าใช้งานพื้นที่ออกกำลังกาย โดยจะแบ่งไปตามจุดต่างๆที่กลุ่มเป้าหมายอยู่เป็นจุดหลักและตามสถานที่ออกกำลังกายแต่ละแห่งเพื่อประชาสัมพันธ์ไปในตัวอีกด้วย

4.2.1 ภาพบุรประจำจุดของเจ้าหน้าที่



รูปที่ 4.46 แสดง Kiosk ของเจ้าหน้าที่

4.2.2 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์



รูปที่ 4.47 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 การจัดวางพื้นที่เพื่อนำเสนอผลงานการออกแบบ

จากการจัดพื้นที่เพื่อนำเสนอผลงานออกแบบในครั้งสุดท้าย ได้รับรวบรวมรูปภาพ การจัดวางพื้นที่นำเสนอผลงานไว้ดังนี้



รูปที่ 4.48 แสดงการจัดวางผลงานการออกแบบ



รูปที่ 4.49 แสดงการจัดวางผลงานการออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.50 แสดงการจัดวางผลงานการออกแบบ



รูปที่ 4.51 แสดงการจัดวางผลงานการออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 แผนผังการใช้งานแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

แผนผังการใช้งานแอปพลิเคชันต่างๆที่ปรากฏในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์ทั้งหมดและแสดงแผนผังการเชื่อมโยงไปหน้าอื่นๆ

*หมายเหตุ : แผนผังการใช้งานแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์ทั้งหมดจะแสดงในภาคผนวก ก.



การสรุปผล อภิปรายและข้อเสนอแนะ

การดำเนินโครงการออกแบบสื่อบูรณาการด้านการจูงใจใช้สนามภายใต้การดูแลของศูนย์กีฬาเพื่อบุคคลที่ต้องการออกกำลังกายในสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มีการสรุปผล อภิปรายและข้อเสนอแนะดังนี้

- 5.1 ผลงานการออกแบบที่ได้จากการดำเนินโครงการฯ
- 5.2 การอภิปรายผลงานการออกแบบ
- 5.3 ข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์
- 5.4 ข้อเสนอแนะจากผู้จัดทำโครงการฯ

5.1 ผลงานการออกแบบที่ได้จากการดำเนินโครงการฯ

จากการดำเนินโครงการออกแบบสื่อบูรณาการด้านการจูงใจใช้สนามภายใต้การดูแลของศูนย์กีฬาเพื่อบุคคลที่ต้องการออกกำลังกายในสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ได้มีการออกแบบผลงานโดยรวม 2 ชิ้นงานใหญ่ๆ ดังนี้

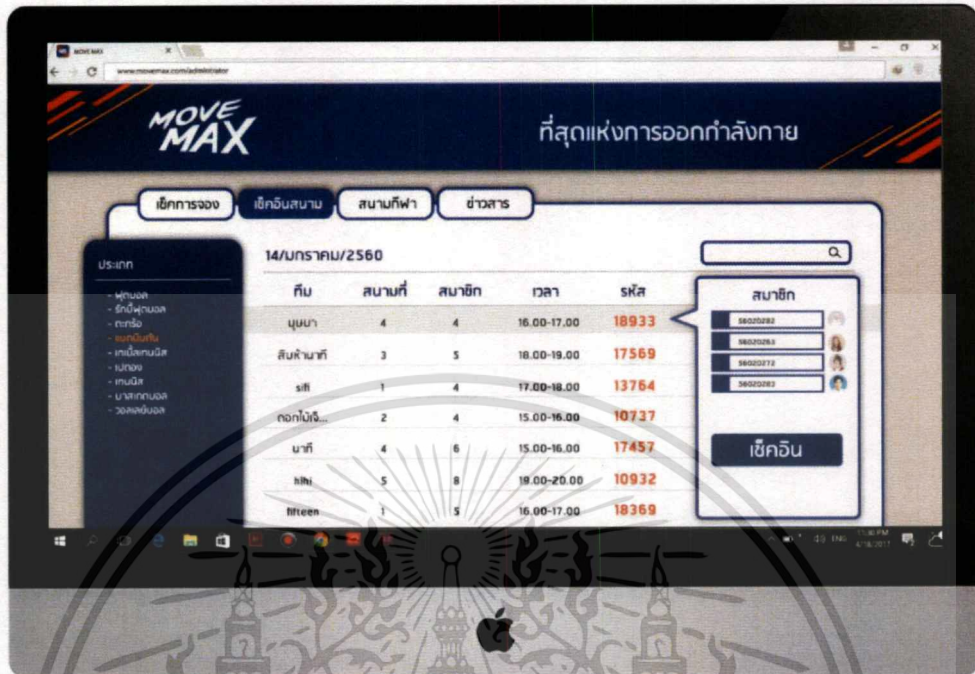
- 5.1.1 ผลงานการออกแบบแอปพลิเคชัน
- 5.1.1.1 แอปพลิเคชันในโทรศัพท์มือถือ



รูปที่ 5.1 ภาพแสดงแอปพลิเคชันในโทรศัพท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.1.1.2 แอปพลิเคชันในเว็บไซต์



รูปที่ 5.2 ภาพแสดงแอปพลิเคชันในเว็บไซต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.1.2 ผลงานการออกแบบอัตลักษณ์ในพื้นที่สาธารณะ



รูปที่ 5.3 ภาพแสดงการประชาสัมพันธ์ในพื้นที่สาธารณะ



รูปที่ 5.4 ภาพแสดงการประชาสัมพันธ์ในพื้นที่สาธารณะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 การอภิปรายผลงานการออกแบบ

ผลการออกแบบสื่อสื่อบูรณาการด้านการจูงใจเข้าใช้สนามภายใต้การดูแลของศูนย์กีฬาเพื่อบุคคลที่ต้องการออกกำลังกายในสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังในครั้งนี้สามารถอภิปรายงานออกแบบได้ดังนี้

5.2.1 รูปแบบแอปพลิเคชันในโทรศัพท์ที่ผู้ใช้งานเข้าถึงได้

จากการทดลองและออกแบบทำให้ผู้ใช้งานซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงการจองได้สะดวกและรวดเร็วมากยิ่งขึ้น ประกอบกับสามารถเข้าถึงกฎกติกา มารยาทการเข้าพื้นที่และเวลาการเข้าใช้สนามได้อย่างถูกต้อง แม่นยำมากยิ่งขึ้น

5.2.2 รูปแบบแอปพลิเคชันในเว็บไซต์ที่เจ้าหน้าที่เข้าถึงได้

จากการทดลองและออกแบบทำให้เจ้าหน้าที่ที่มีความสะดวกสบายในการจัดการข้อมูลจำนวนมากได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีระบบระเบียบ

5.2.2 บุคลากรจุดของเจ้าหน้าที่ในแต่ละสนาม

ช่วยสร้างบรรยากาศในพื้นที่ออกกำลังกายในแต่ละพื้นที่ให้ดูน่าเข้าใช้งานและมีบรรยากาศโดยรวมที่แสดงให้เห็นว่าพื้นที่คือพื้นที่ๆใช้ออกกำลังกาย

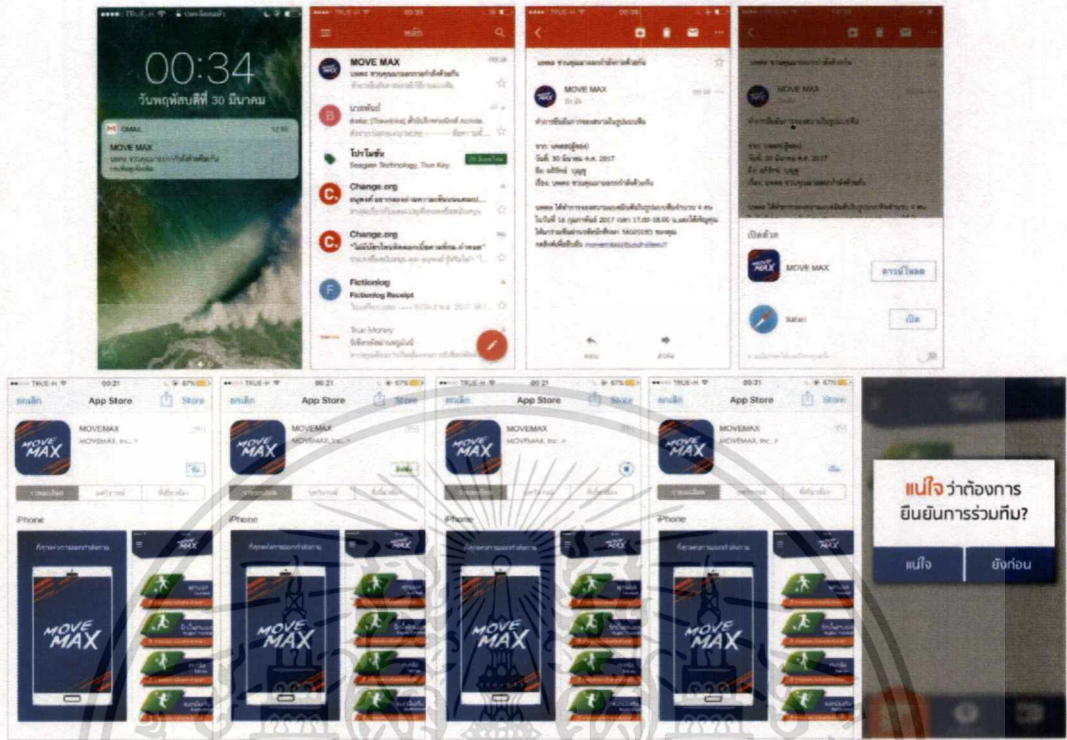
5.2.4 สื่อประชาสัมพันธ์ที่กลุ่มเป้าหมายได้เข้าถึง

ช่วยดึงดูดให้กลุ่มเป้าหมายทราบถึงข่าวสารและกระตุ้นความสนใจในการเข้าใช้งานพื้นที่รวมถึงสร้างบรรยากาศในการออกกำลังกายได้อีกด้วย

5.3 ข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

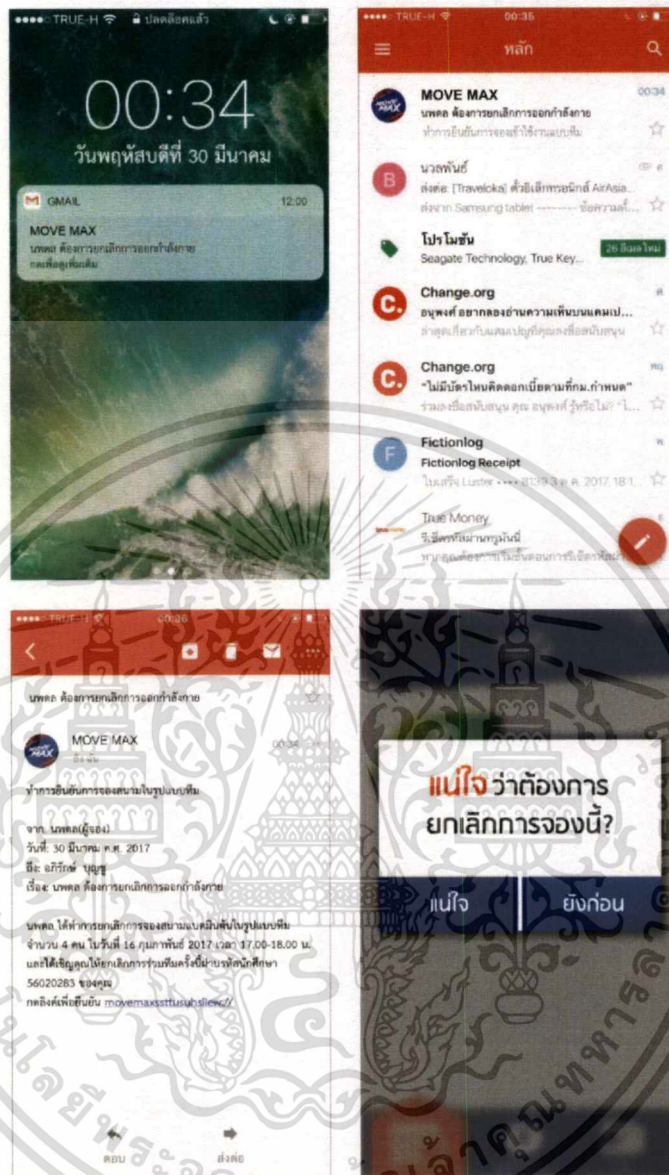
5.3.1 ระบบการยืนยันและยกเลิกการจองเข้าใช้งานสนามออกกำลังกายดูยุ่งเกินไปไม่ครอบคลุมไปถึงการเข้าใช้งานในระบบที่ทีมที่ยังมีสมาชิกที่เหลือของทีมต้องมีส่วนร่วมด้วยการใช้ระบบตอบรับผ่านเมลเพื่ออำนวยความสะดวกในการตอบรับการใช้งาน

5.3.1.1 การยืนยันสนามที่สมาชิกทีมที่เหลื่อมมองเห็น



รูปที่ 5.5 เพิ่มหน้าการยืนยันสนามที่สมาชิกทีมที่เหลื่อมมองเห็น

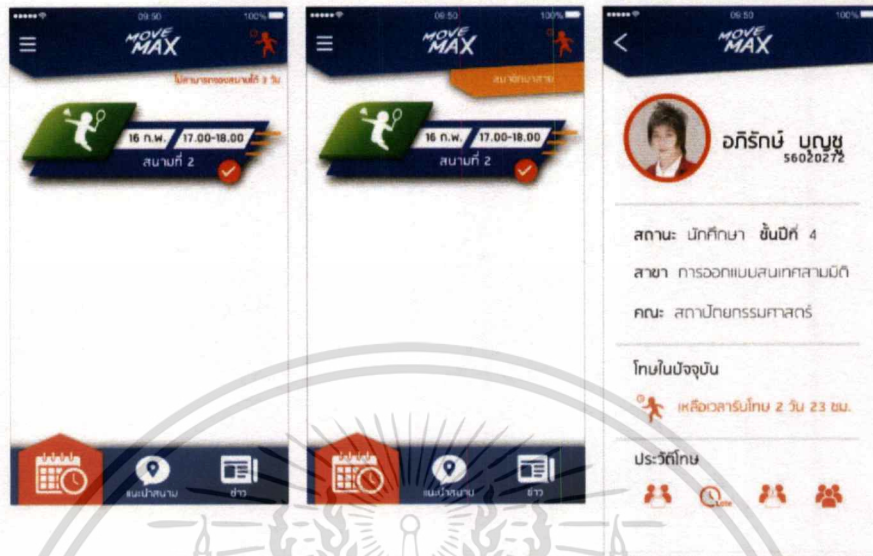
5.3.1.2 การยกเลิกสนาม



รูปที่ 5.6 เพิ่มหน้าการยกเลิกสนามที่สมาชิกทีมที่เหลื่อมมองเห็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3.2 ควรมีการระบุโทษของผู้ทำผิดกฎระเบียบให้ชัดเจนมากกว่านี้รวมถึงประวัติความผิดที่เคยกระทำมา



รูปที่ 5.7 เพิ่มหน้าการแสดงผลการโดนลงโทษในปัจจุบันและอดีตที่ผ่านมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

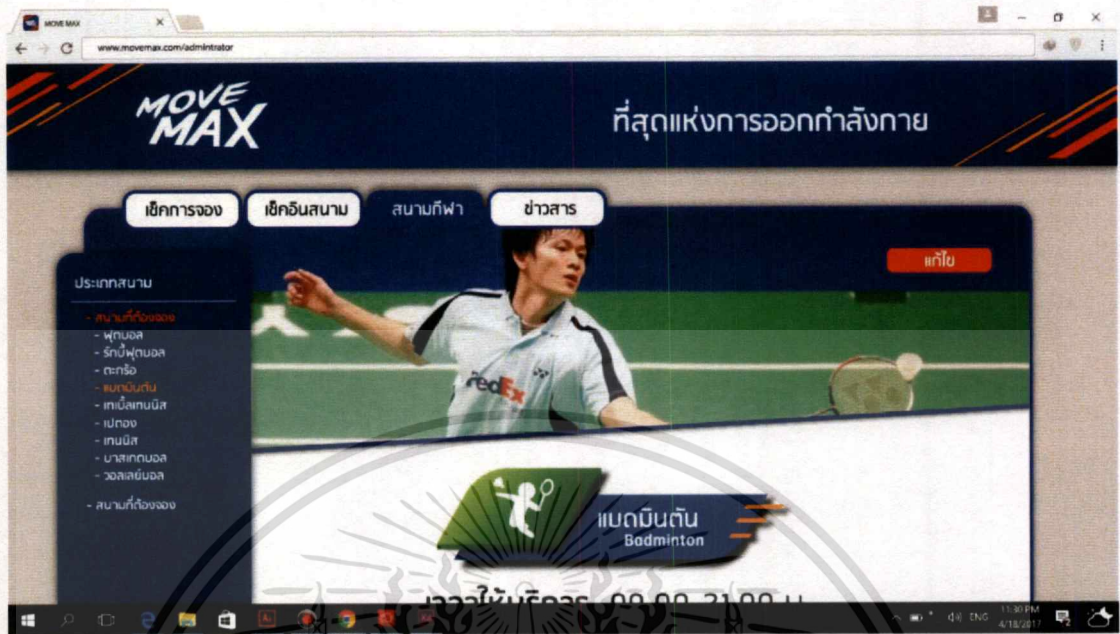
5.3.3 ควรเปลี่ยนภาพแนะนำสนามให้ดูเข้ากับแบรนด์ที่ดูมีพลังในการออกกำลังกาย

5.3.3.1 แอปพลิเคชันในโทรศัพท์



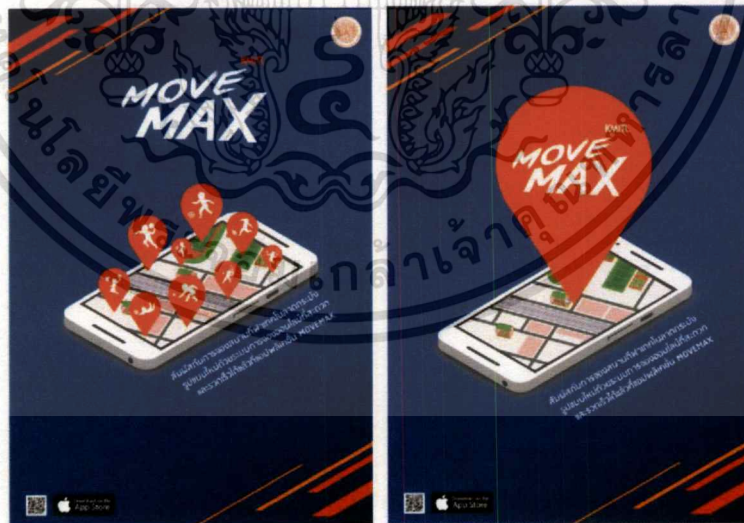
รูปที่ 5.8 เปลี่ยนภาพประกอบสนามทั้งแบบจองและไม่จองในแอปพลิเคชันในโทรศัพท์

5.3.3.2 แอปพลิเคชันในเว็บไซต์



รูปที่ 5.9 เปลี่ยนภาพประกอบสนามในแอปพลิเคชันในเว็บไซต์

5.3.4 แผนที่ในสื่อประชาสัมพันธ์ที่เป็นโปสเตอร์ควรเปลี่ยนเพื่อให้ดูดีมากยิ่งขึ้น



รูปที่ 5.10 เปลี่ยนแผนที่ในโปสเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4 ข้อเสนอแนะจากผู้จัดทำโครงการฯ

5.4.1 ภาพลักษณ์ของการออกแบบมีกลิ่นไอของความเป็นสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

5.4.2 สร้างระบบในการจองสนามออกกำลังกายออนไลน์ให้ศูนย์กีฬาให้ระบบมีความชัดเจน มีแบบแผนสามารถควบคุมและจองได้ง่ายมากยิ่งขึ้น ซึ่งเดิมที่ศูนย์กีฬามีระบบการจองอยู่แล้วแต่เป็นระบบการจองที่ดูวุ่นวายไม่แพร่หลาย อีกทั้งยังต้องเสียเวลาในการเดินทางไปจองสนามถึงพื้นที่นั้นๆ

5.4.3 การออกแบบแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์ในการทำงาน ควรไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมายให้หลากหลายมากกว่านี้เพราะผู้ใช้งานที่เป็นนักศึกษามีความต้องการและความเข้าใจในการใช้งานที่แตกต่างกัน



บรรณานุกรม

นิธินาถ เชิดชัยศรีพงศ์. 2556. “โครงการออกแบบสื่อบูรณาการสำหรับการจัดจำหน่ายสินค้า
เกษตรอินทรีย์ในรูปแบบการจัดส่งของสหกรณ์ กรีนเนท จำกัด”. ภาควิชาการออกแบบ
สนเทศสามมิติ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง

ภัทรดนัย นิลวงศ์. 2557. “โครงการการออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการวางแผนทาง
การเงินของ นักศึกษาระดับอุดมศึกษา”. ภาควิชาการออกแบบสนเทศสามมิติ
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

Developer. 2560. การใช้อักษรในแอปพลิเคชัน. [online]. เข้าถึงได้จาก
[https://developer.apple.com/library/ios/documentation/UserExperience/
Conceptual/MobileHIG/ColorImagesText.html#//apple_ref/doc/uid/TP40006556-
CH58-SW1](https://developer.apple.com/library/ios/documentation/UserExperience/Conceptual/MobileHIG/ColorImagesText.html#//apple_ref/doc/uid/TP40006556-CH58-SW1)

createful. 2557. ข้อมูลกายวิภาคสำหรับการใช้งานอุปกรณ์. [online]. เข้าถึงได้จาก
<https://www.createful.com/2014/designing-new-iphone-screen-resolutions/>





เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

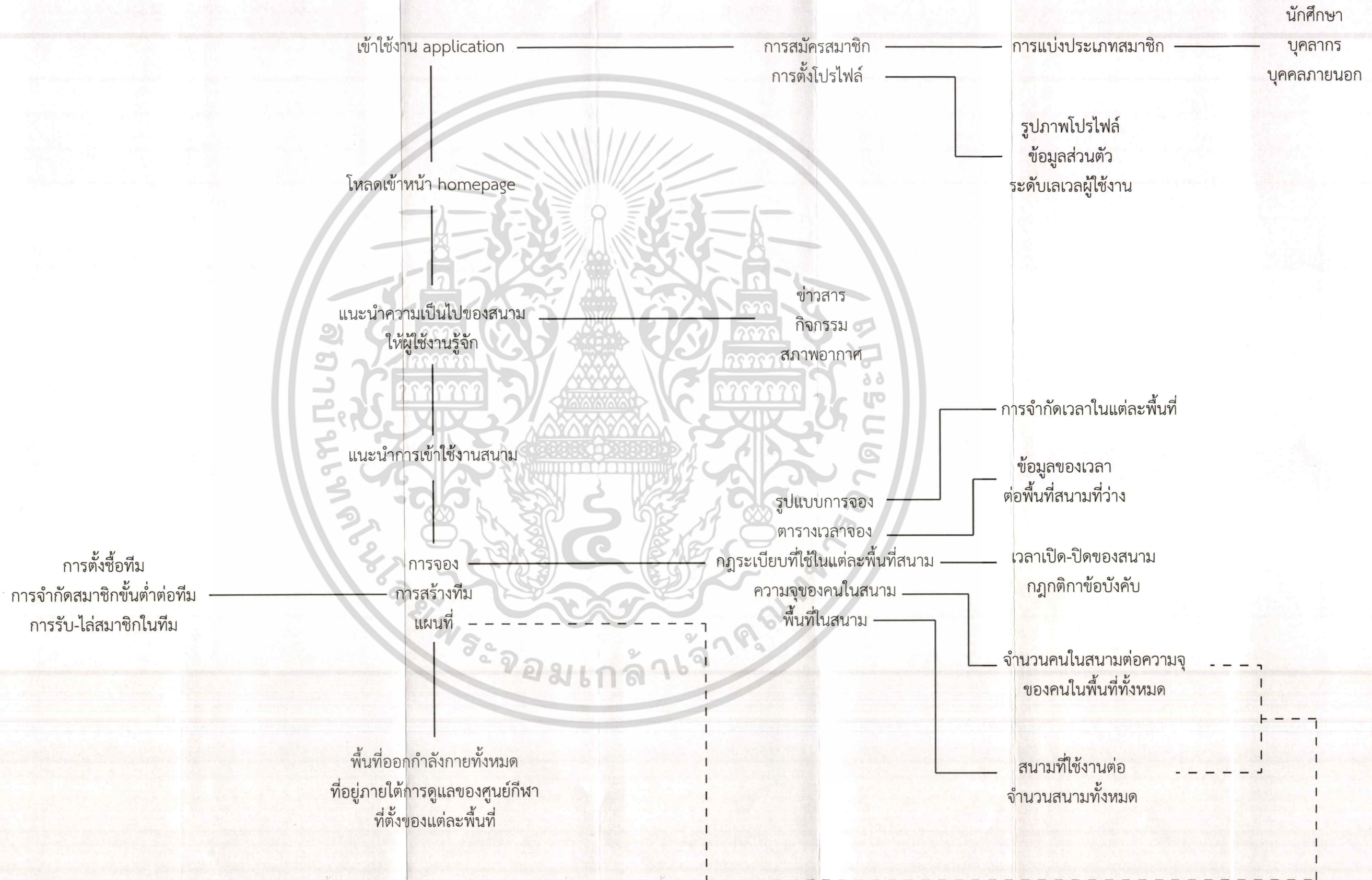


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

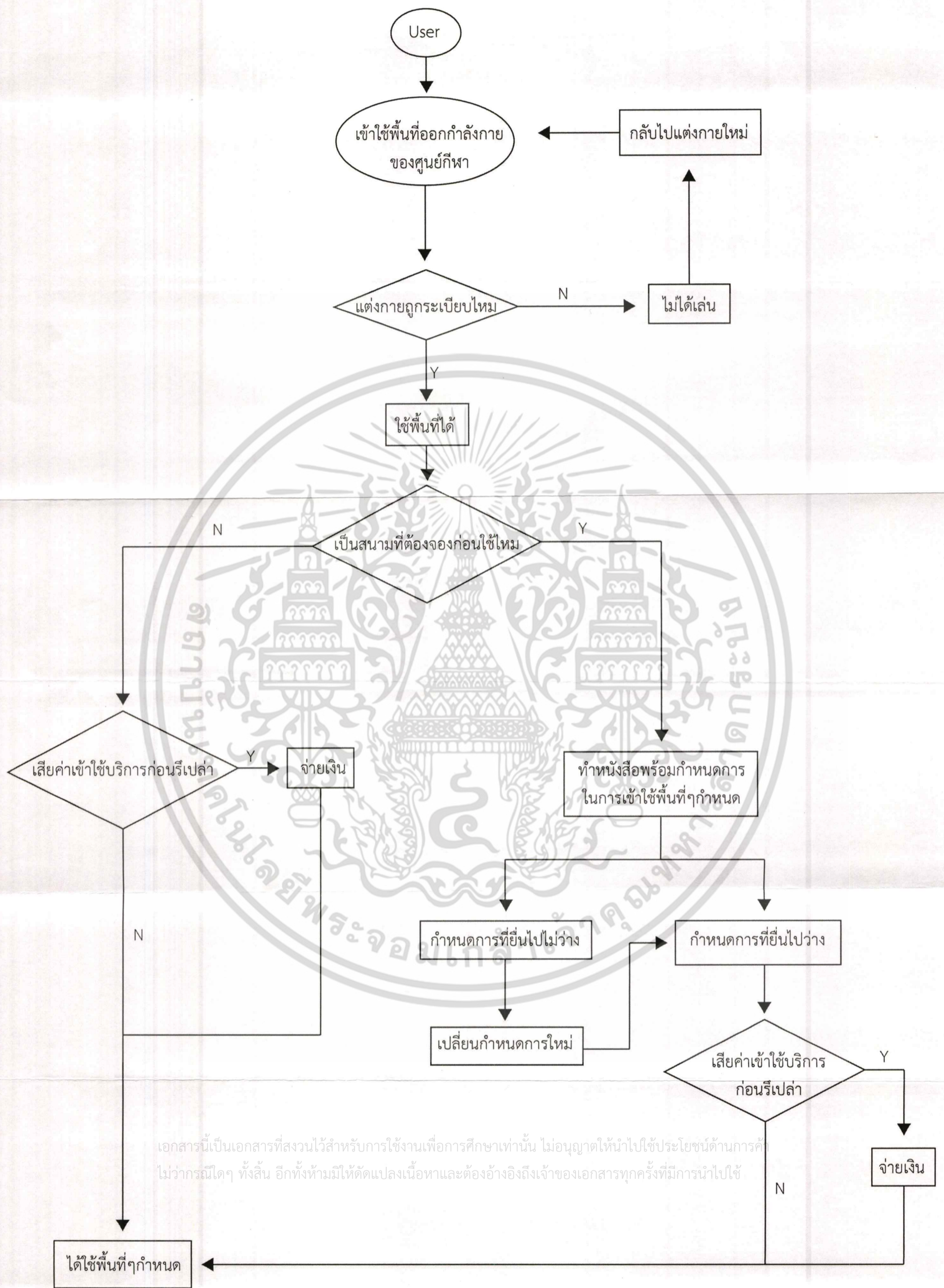


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

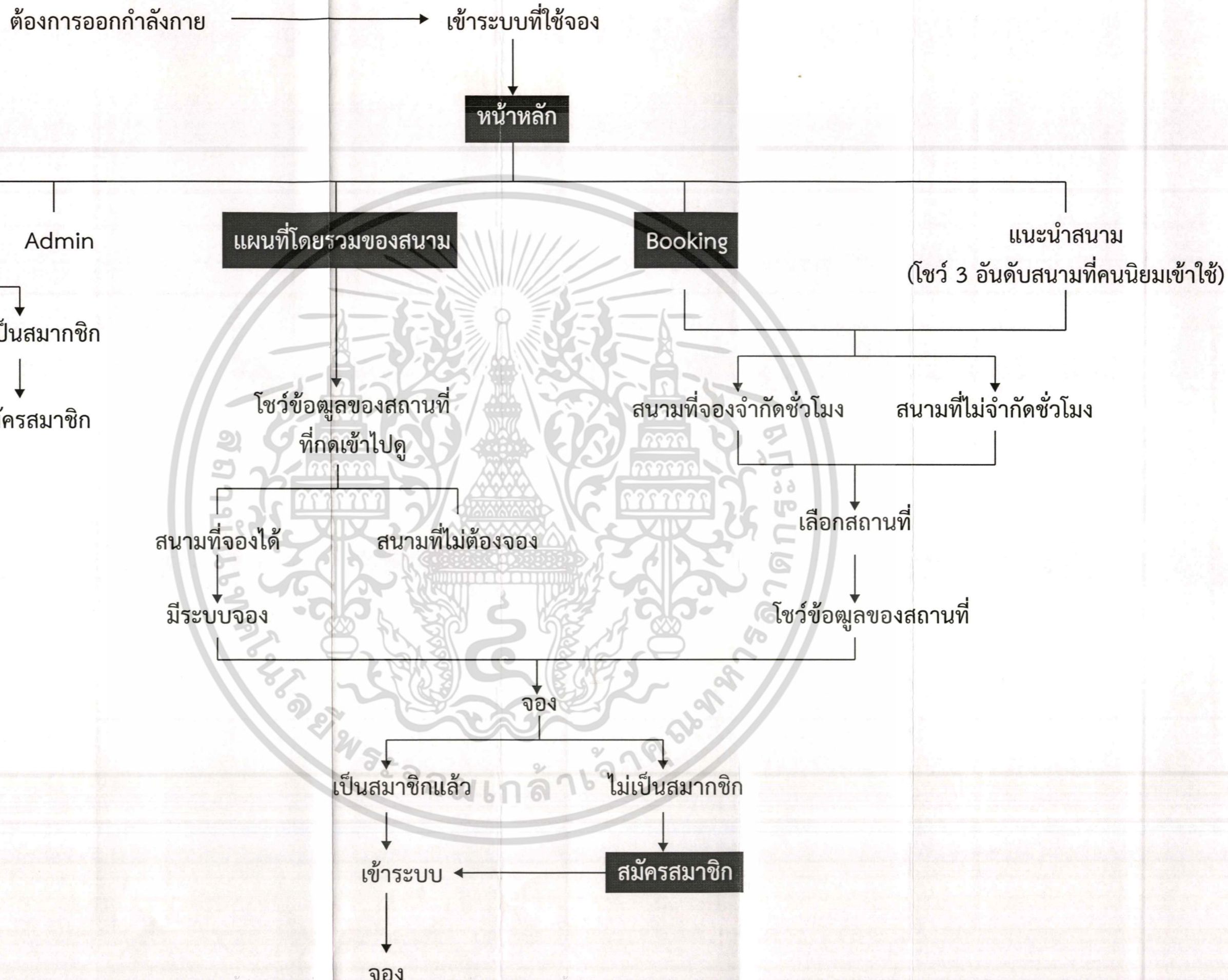
INFORMATION ARCHITECT



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

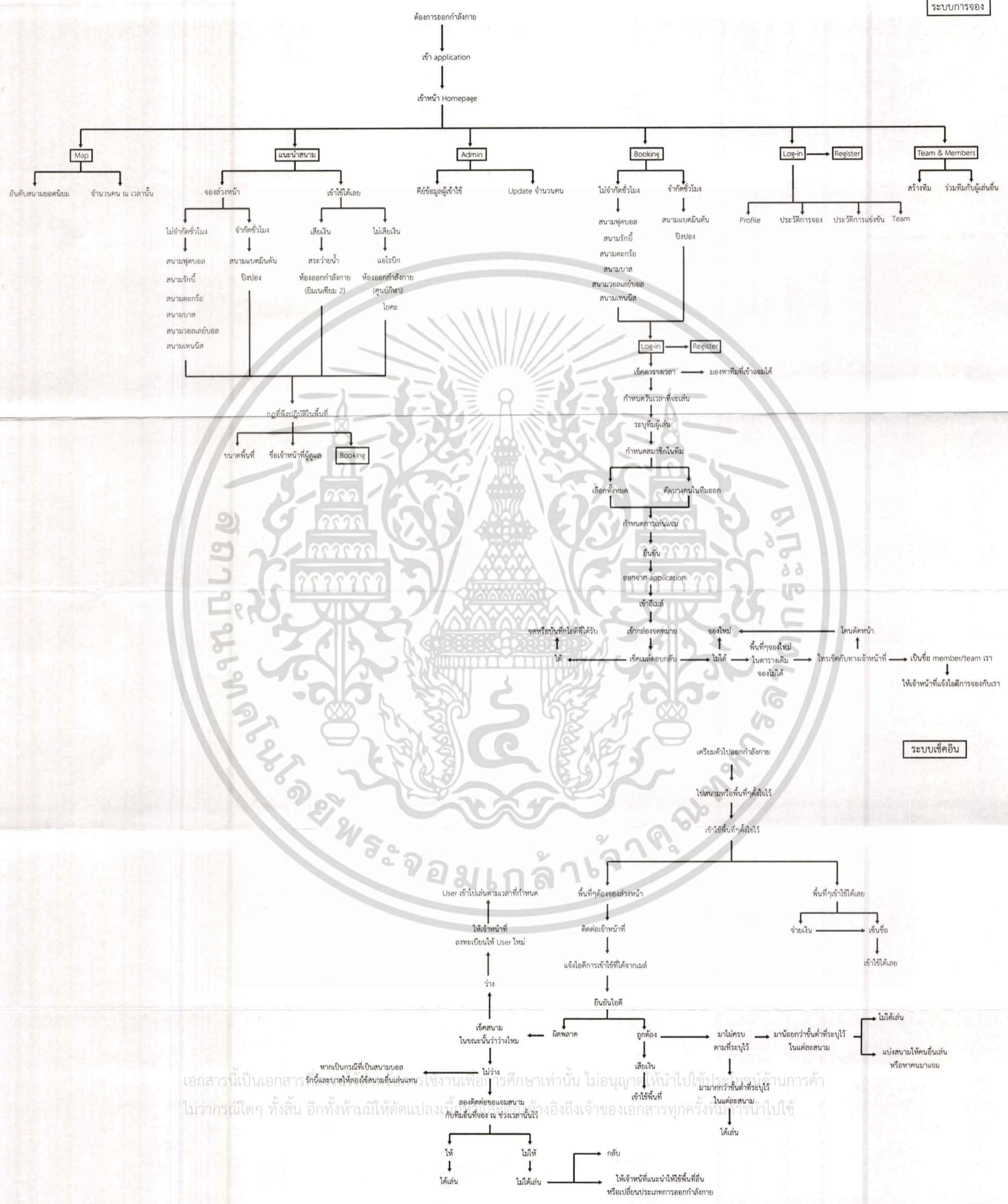


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

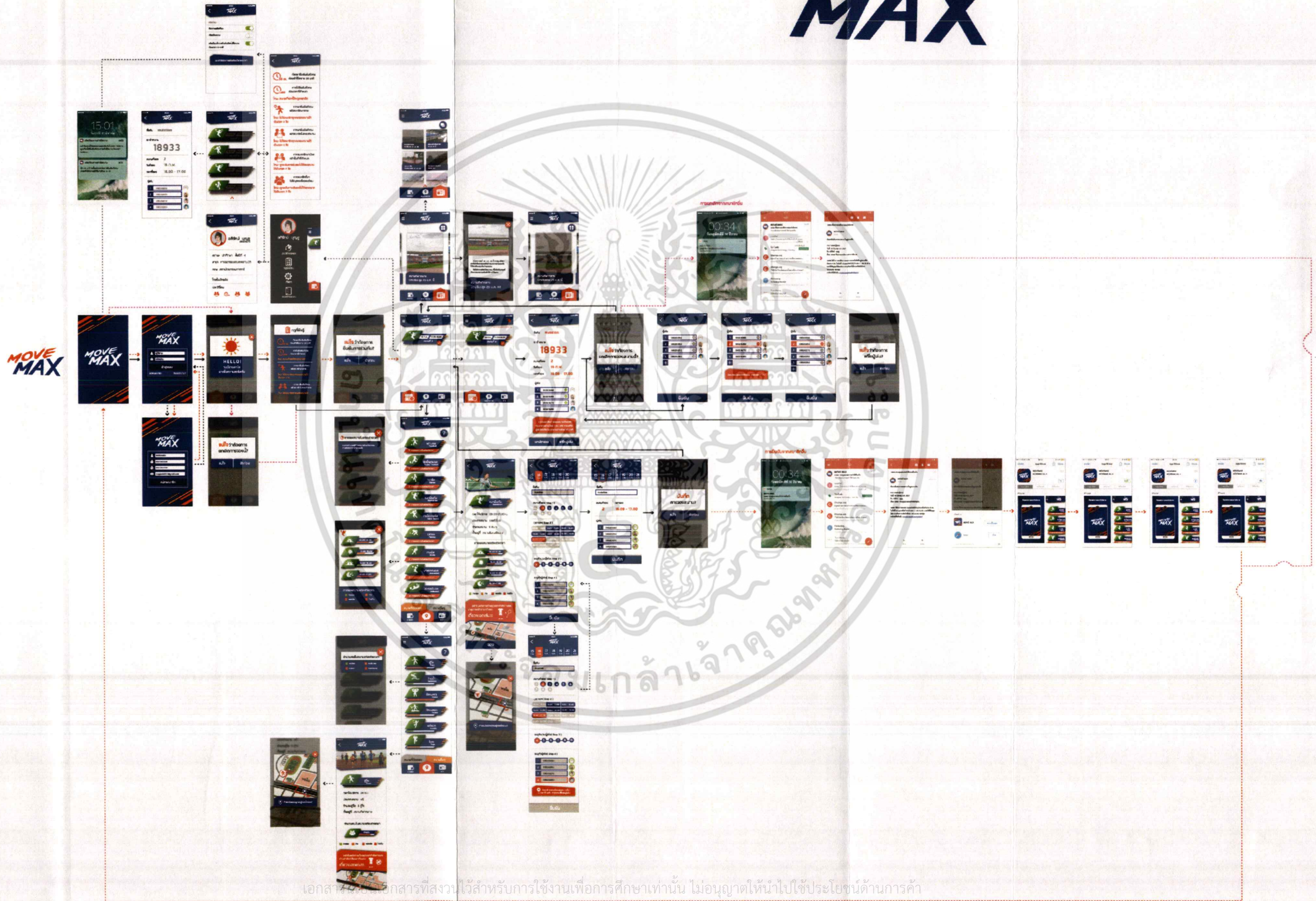


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระบบการจอง



เอกสารนี้เป็นเอกสารลับและเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ไม่ควรเผยแพร่ให้ผู้อื่นได้รับทราบ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

- จบการศึกษาชั้นอนุบาล 1 จากโรงเรียนพริ้มวิทยา
- จบการศึกษาชั้นอนุบาล 2-3 จากโรงเรียนศรีธรรมราชศึกษา
- จบการศึกษาชั้นประถมศึกษาจากโรงเรียนมเหยงคณ์ศึกษา
- จบการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโปรงแกมปกติจากโรงเรียนเบญจมราชูทิศ
- จบการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสาขาวิทย์-คณิตจากโรงเรียนเบญจมราชูทิศ
- ปัจจุบันกำลังศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 ในสาขาการออกแบบสเนเทศสามมิติ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้