

โครงการออกแบบแอปพลิเคชันให้กับผู้นำเข้าคอนเสิร์ตแฮฟยูเฮิร์ท
เพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารกันกับกลุ่มผู้ใช้งาน
Application design project of concert promoter HAVE YOU HEARD?
for communication with user target



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบสันทนศาสตร์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์

โครงการออกแบบแอปพลิเคชันให้กับผู้นำเข้าคอนเสิร์ต
แอฟยูเอิร์ทเพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารกันกับกลุ่มผู้ใช้งาน

โดย

นางสาวนทกานต์ หาญสัมฤทธิ์ศักดิ์

สาขา

การออกแบบสนเทศสามมิติ

อาจารย์ที่ปรึกษา

ดร.นवलพรรณ แก้วฉวีกรังสี

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง อนุมัติให้นำศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสนเทศสามมิติ

.....คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิเศษ โสวิทย์สกุล)

คณะกรรมการสอบศิลปนิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(อาจารย์อรรถเวช บริรักษ์เลิศ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา
(ดร.นवलพรรณ แก้วฉวีกรังสี)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธวัชชัย มหานพวงศ์ชัย)

..... กรรมการ
(อาจารย์นীরวรรณ รัตน์วิจารณ์)

..... กรรมการ
(อาจารย์ตฤณภพ ไชยศิริ)

..... กรรมการ
(อาจารย์นพิน มั่นทะจัตริ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์

โครงการออกแบบแอปพลิเคชันให้กับผู้นำเข้าคอนเสิร์ต
แฮฟยูเอิร์ทเพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารกันกับกลุ่มผู้ใช้งาน
นางสาวนทกานต์ หาญสัมฤทธิ์ศักดิ์

นักศึกษา

รหัส

58020272

ปริญญา

ศิลปศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา

การออกแบบสนเทศสามมิติ

อาจารย์ที่ปรึกษา

ดร.นवलพรรณ แก้วฉวีกรังสี

บทคัดย่อ

โครงการออกแบบแอปพลิเคชันให้กับผู้นำเข้าคอนเสิร์ตแฮฟยูเอิร์ทเพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารกันกับกลุ่มผู้ใช้งาน มีวัตถุประสงค์ เพื่อสร้างแหล่งรวบรวมข้อมูลบริการ ให้ผู้จัดได้เข้าถึงความต้องการของกลุ่มผู้ใช้งานอายุระหว่าง 18 – 35 ปี ที่มีต่อวงดนตรีที่อยากชมการแสดง

โดยผู้ศึกษาได้มีการศึกษา เก็บข้อมูล และวิเคราะห์เกี่ยวกับการชมการแสดงคอนเสิร์ตที่มีการจัดการแสดงมากขึ้นในประเทศไทย เพื่อนำมาออกแบบระบบและหน้าตาของแอปพลิเคชันเพื่อการติดต่อสื่อสารกันระหว่างผู้นำเข้าคอนเสิร์ตและกลุ่มผู้ใช้งานเพื่อเพิ่มความสะดวกให้กับผู้ใช้งานในด้านการรวบรวมข้อมูลในหลายรูปแบบให้มาอยู่ภายในแอปพลิเคชันเดียว ประกอบไปด้วย ระบบข้อมูลข่าวสารในวงการเพลง ศิลปิน คอนเสิร์ต ระบบการเสนอซื้อศิลปินที่อยากชมการแสดงให้กับทางผู้จัดได้พิจารณาเพื่อนำเข้ามาจัดแสดงคอนเสิร์ต ระบบการเก็บสะสมตั๋วออนไลน์ (E-ticket) ที่แสดงข้อมูลตั๋วคอนเสิร์ตที่ผู้ใช้เคยไปรับชมมา ระบบแลกสิทธิพิเศษเฉพาะสมาชิก เอฟเฟกต์สำหรับใช้ในคอนเสิร์ต ระบบการเข้าระบบของสมาชิก และข้อมูลของผู้นำเข้าคอนเสิร์ตแฮฟยูเอิร์ท

กิตติกรรมประกาศ

โครงการออกแบบแอปพลิเคชันให้กับผู้นำเข้าคอนเสิร์ตแอฟฟิเคียนเพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารกันกับกลุ่มผู้ใช้งานเกิดขึ้นได้จาก ความตั้งใจและความเพียรพยายามของผู้จัดทำ ซึ่งได้เก็บรวบรวมข้อมูล ทำการศึกษา วิเคราะห์ และ สรุปผลข้อมูลต่างๆ เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบในแต่ละขั้นตอน นำเสนอและจัดแสดง ซึ่งศิลปินพันธ์ ฉบับนี้จะไม่สามารสำเร็จสมบูรณ์ได้ หากขาดแรงสนับสนุน กำลังใจ คำปรึกษา ตลอดจนความช่วยเหลือ เหลือต่างๆ จากบุคคลและหน่วยงานหลายฝ่าย จึงขอขอบพระคุณทุกท่านที่คอยให้ความช่วยเหลือไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณอาจารย์ดร.นวลพรรณ แก้วผณีรังสี ที่กรุณาเป็นอาจารย์ที่ปรึกษา คอยให้คำแนะนำในเรื่องต่างๆมากมาย ทำให้ผลงานออกแบบชิ้นนี้สำเร็จได้ด้วยดี ขอขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่าน ที่อบรมสั่งสอน มอบวิชาความรู้ ชี้แนะ และให้คำแนะนำต่างๆ ไม่ว่าจะเรื่องของการเรียน หรือเรื่องของการใช้ชีวิต

ขอขอบพระคุณ คุณแม่ เจ้เน็ด เจ้ตูน เจ้นิว สำหรับกำลังใจ และคอยสนับสนุน ช่วยเหลือตลอดเวลา ขอขอบพระคุณที่มอบความรัก ความอบอุ่น และอบรมเลี้ยงดูตลอดจนการสนับสนุนค่าใช้จ่ายในการทำงาน

ขอบคุณ เต ที่ให้คำปรึกษาในเรื่องการทำงาน ทั้งช่วยคิดช่วยเสนอมุมมองอื่นๆที่ เป็นประโยชน์ต่อการทำงาน หมิว ที่รับฟังและปลอบใจเมื่อมีปัญหาต่างๆ สุนิก ปอ ตรีม นิ่ง ปาน ที่คอยให้กำลังใจ ให้คำปรึกษาและแนวทางในการทำงาน

ขอบคุณ มิน กิฟ และเพื่อนๆที่ทั้งรับฟังและคอยช่วยเหลือในการทำงาน

ขอบคุณ ลีแทยง ศิลปินวงเอนซีที ที่คอยช่วยให้มีสติมีกำลังใจและแรงผลักดันในการทำงานให้สำเร็จลุล่วง

ขอบคุณเพื่อนๆ สม.4 ทุกคนในรุ่น ที่ร่วมทุกข์ร่วมสุข และคอยให้กำลังใจกันมาตลอด 4 ปี สุดท้ายขอขอบพระคุณทุกท่านที่มีส่วนให้ศิลปินพันธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงมาได้ด้วยดี

นทกานต์ หาญสัมฤทธิ์ศักดิ์

พฤษภาคม 2562

สารบัญ

บทคัดย่อ	II
กิตติกรรมประกาศ	III
สารบัญ	IV
สารบัญภาพ	VI
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ	2
1.4 วิธีการดำเนินงาน	2
1.5 ประโยชน์ที่ได้รับ	3
1.6 นิยามศัพท์	3
บทที่ 2 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ	
2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับโครงสร้างของธุรกิจการนำเข้าวงดนตรีเพื่อจัดคอนเสิร์ต	4
2.2 ผู้ใช้งาน	21
2.3 การออกแบบแอปพลิเคชัน	24
2.4 ตัวอย่างงานออกแบบ	31
2.5 ขอบเขตในการออกแบบ	39
บทที่ 3 การพัฒนาการออกแบบ	
3.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบ	40
3.2 การออกแบบระบบภายในแสดงการใช้งานของแอปพลิเคชัน	41
3.3 การพัฒนาแนวความคิดและการออกแบบ(ขั้นตอนสเก็ทและเรียงเรียงข้อมูล)	42
3.4 การออกแบบ art direction ครั้งที่ 2	48
3.5 สรุปผลการออกแบบขั้นสุดท้าย	53
บทที่ 4 การนำเสนอผลงาน	
4.1 ภาพนำเสนอผลงานการออกแบบแอปพลิเคชัน	56
4.2 แผนผังการใช้งานแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์	56

สารบัญ (ต่อ)

บทที่ 5 การสรุปผล อภิปรายและข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลงานการออกแบบ	70
5.2 ข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์	70
5.3 ข้อเสนอแนะจากผู้จัดทำโครงการ	70
5.4 แนวทางการพัฒนาการออกแบบ	71
บรรณานุกรม	72
ภาคผนวก	73
ประวัติผู้เขียน	77



สารบัญภาพ

ภาพที่ 1 ภาพโครงสร้างธุรกิจคอนเสิร์ต.....	5
ภาพที่ 2 ตารางแสดงจำนวนและการใช้งานช่องทางการสื่อสาร	7
ภาพที่ 3 แผนภาพเปรียบเทียบความสามารถของผู้จัดแต่ละเจ้า.....	9
ภาพที่ 4 โปสเตอร์การแสดงที่ร่วมจัดงานกับสิงห์โลฟ.....	10
ภาพที่ 5 หน้าเพจเฟซบุ๊กของแฮฟยูเฮิร์ท.....	11
ภาพที่ 6 หน้าใหม่ไลน์ทวิตเตอร์ของแฮฟยูเฮิร์ท	12
ภาพที่ 7 หน้าเพจอินสตาแกรมของแฮฟยูเฮิร์ท	13
ภาพที่ 8 ภาพหน้าเพจยูทูปของแฮฟยูเฮิร์ท	14
ภาพที่ 9 กราฟจุดยืนทางการตลาดของแฮฟยูเฮิร์ท	16
ภาพที่ 10 กราฟแสดงจุดทางการตลาดของแฮฟยูเฮิร์ท 2.....	17
ภาพที่ 11 กราฟแสดงจุดทางการตลาดของแฮฟยูเฮิร์ท 3.....	18
ภาพที่ 12 แผนภาพแสดงการไปชมคอนเสิร์ตของผู้ชม	19
ภาพที่ 13 ภาพการอัปเดตข่าวสารของผู้จัด.....	19
ภาพที่ 14 ภาพแสดงความอัปเดตหรือร้องเรียนของผู้ชม.....	20
ภาพที่ 15 แผนภูมิแสดงจำนวนผู้ใช้งานแต่ละประเภท	21
ภาพที่ 16 Personars 1.....	22
ภาพที่ 17 Personars 2.....	22
ภาพที่ 18 Personars 3.....	22
ภาพที่ 19 Personars 4.....	23
ภาพที่ 20 Personars 5.....	23
ภาพที่ 21 ระบบปฏิบัติการ ios.....	24
ภาพที่ 22 ตัวอย่างการจัดลำดับตัวอักษรด้วยขนาดต่อความสำคัญด้านเนื้อหา	25
ภาพที่ 23 เปรียบเทียบการใช้ตัวอักษรที่ถูกหลักบนแอปพลิเคชัน	26
ภาพที่ 24 ตัวอย่างการแสดงผลภาพวิดีโอบนไอโฟน xs.....	28
ภาพที่ 25 ภาพตารางแสดงขนาดฟิกเชลของไอคอนบนอุปกรณ์ต่างๆ	29
ภาพที่ 26 ข้อมูลกายวิภาคสำหรับการใช้งานอุปกรณ์.....	30
ภาพที่ 27 Spotify	31
ภาพที่ 28 ภาพภายในแอป Spotify 1	31
ภาพที่ 29 ภาพภายในแอป Spotify 2.....	32
ภาพที่ 30 ภาพภายในแอป Spotify 3.....	33
ภาพที่ 31 ภาพภายในแอป Spotify 4.....	33
ภาพที่ 32 Facebook	34
ภาพที่ 33 ภาพภายในแอป Facebook 1	35
ภาพที่ 34 ภาพภายในแอป Facebook 2.....	36

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ 35 ภาพภายในแอป Facebook 3.....	36
ภาพที่ 36 Twitter.....	37
ภาพที่ 37 ภาพภายในแอป twitter1	37
ภาพที่ 38 รูปสเก็ต Layout แอปพลิเคชันครั้งที่ 1.....	42
ภาพที่ 39 รูปสเก็ตฟังก์ชันแอปพลิเคชันครั้งที่ 1	43
ภาพที่ 40 ลงกราฟฟิกแอปพลิเคชันครั้งที่ 1 แบบที่ 1.....	46
ภาพที่ 41 ลงกราฟฟิกแอปพลิเคชันครั้งที่ 1 แบบที่ 2.....	44
ภาพที่ 42 ภาพแสดง art direction แบบที่ 1 ครั้งที่ 1.....	45
ภาพที่ 43 ภาพแสดง art direction แบบที่ 2 ครั้งที่ 1.....	46
ภาพที่ 44 ภาพแสดง art direction แบบที่ 3 ครั้งที่ 1.....	47
ภาพที่ 45 ภาพแสดง art direction ครั้งที่ 2.....	48
ภาพที่ 46 ภาพแสดงไอคอน.....	49
ภาพที่ 47 แอปพลิเคชันตามแนวความคิด art direction ที่ครั้งที่ 2.....	50
ภาพที่ 48 ภาพโปสเตอร์.....	51
ภาพที่ 49 ภาพ art direction ครั้งที่ 3.....	53
ภาพที่ 50 ภาพตัวอักษรภาษาอังกฤษที่ใช้ในแอปพลิเคชัน.....	54
ภาพที่ 51 ภาพตัวอักษรภาษาไทยที่ใช้ในแอปพลิเคชัน.....	54
ภาพที่ 52 ภาพไอคอนที่ใช้ในแอปพลิเคชัน.....	55
ภาพที่ 53 ผลงานออกแบบแอปพลิเคชัน.....	55
ภาพที่ 54 ภาพเปิดแอปพลิเคชันและหน้าโหมตสะสมตัว.....	57
ภาพที่ 55 ภาพโหมตสะสมตัว.....	58
ภาพที่ 56 ภาพหน้าโหมตสะสมตัวและรายละเอียดศิลป์.....	59
ภาพที่ 57 ภาพ E-ticket และเอฟเฟกต์สำหรับคอนเสิร์ต.....	60
ภาพที่ 58 ภาพรวมรายละเอียดและเอฟเฟกต์สำหรับคอนเสิร์ต.....	61
ภาพที่ 59 ภาพโหมตแลกเปลี่ยนสิทธิพิเศษ 1.....	62
ภาพที่ 60 ภาพโหมตแลกเปลี่ยนสิทธิพิเศษ 2.....	63
ภาพที่ 61 ภาพหน้าโหมตข่าวสาร 1.....	64
ภาพที่ 62 ภาพหน้าโหมตข่าวสาร 2.....	65
ภาพที่ 63 ภาพหน้าโหมตรายชื่อศิลปิน 1.....	66
ภาพที่ 64 ภาพโหมตรายชื่อศิลปิน 2.....	67
ภาพที่ 65 ภาพโหมตเข้าระบบและข้อมูลแฮฟยูเอิร์ท.....	68

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

ผลการวิจัยพบว่า พัฒนาการการจัดคอนเสิร์ตขึ้นอยู่กับปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจเป็นสำคัญ ตั้งแต่ก่อนบริษัทผู้จัดคอนเสิร์ตในประเทศไทยมีจำนวนจำกัดต่างจากในปัจจุบัน ทั้งยังมีการนำกลยุทธ์ทางการตลาดเข้ามาประยุกต์ใช้เพื่อให้คอนเสิร์ตกลายเป็นสินค้าที่ต้องการของตลาด และสามารถทำกำไรให้แก่ผู้จัดคอนเสิร์ต ศิลปินที่เข้ามาแสดงจะมีชื่อเสียงและเป็นที่ยอมรับอย่างแพร่หลาย และมีกลุ่มผู้ฟังในประเทศไทยมากขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับในอดีต เทคโนโลยีที่ก้าวหน้าถูกหยิบมาใช้ ทั้งการซื้อบัตรที่ง่ายขึ้น ทั้งในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ และวัตถุประสงค์ในการซื้อบัตรเพื่อเข้ามาฟังดนตรีจากศิลปินที่ตนเองชื่นชอบ ซึ่งแตกต่างไปจากในอดีตที่เป็นแฟชั่น ปริมาณของผู้ชมมีจำนวนเพิ่มขึ้นและลดลงตามภาวะเศรษฐกิจ (ศิริมา ถัมวิริยะเลิศ, 2541)

ทำให้เกิดกระแสปรากฏการณ์การของวงดนตรีต่างชาตินำมาแสดงคอนเสิร์ต ที่เข้ามาทำการแสดงในประเทศไทยเป็นจำนวนมาก ทำให้ผู้นำเข้าคอนเสิร์ตหน้าใหม่เยอะขึ้นในตลาดวงการเพลง ด้วยเช่นกัน แอปพลิเคชันที่จะจัดทำให้กับแฮฟยูเฮิร์ทนั้นจะช่วยทำให้ ทางผู้จัดสามารถที่จะกำหนดทิศทางในการนำเข้าวงดนตรีมาจัดแสดงได้โดยไม่ขาดทุน จากข้อมูลที่จะทราบได้ว่ากลุ่มฐานแฟนคลับของศิลปินมีมากขนาดไหน และทางผู้ใช้งานก็จะได้รับความสะดวกสบายมากยิ่งขึ้นจากเดิมที่ต้องคอยค้นหา รายละเอียดต่างๆของคอนเสิร์ต รายชื่อศิลปินที่จะมาทำการแสดง สถานที่จัดการแสดง วันจำหน่ายบัตร ราคาบัตร ช่องทางการจำหน่ายบัตร การเก็บรักษาบัตรก่อนจะถึงวันงาน การชมรูปภาพบรรยากาศงานย้อนหลัง รวมไปถึงการพูดคุยและเสนอรายชื่อบริษัทผู้จัดให้ผู้จัดได้พิจารณานำเข้ามาจัดงานแสดง ที่มักจะอยู่กระจัดกระจายให้มาอยู่ในแอปพลิเคชันเดียว

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 เพื่อสร้างแหล่งรวมตัวของกลุ่มลูกค้าเพื่อประโยชน์ต่อองค์กร ที่จะสามารถหาข้อมูลเพื่อใช้คำนวณในการหาสถานที่ ราคาบัตร และความเสี่ยงได้ มีพื้นที่ที่ลดความเสี่ยงในการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อพูดคุยกับลูกค้า

1.2.2 เพื่อเพิ่มความสะดวกให้แก่ลูกค้า หาข้อมูลหรือข่าวที่อัปเดตเกี่ยวกับงานแสดง รีวิว เรียกร้อง และร้องทุกข์เกี่ยวกับงานแสดงได้

1.2.3 อัตลักษณ์เพิ่มความน่าจดจำให้แก่องค์กร ทำให้องค์กรมีความน่าเชื่อถือมากขึ้น แสดงข้อมูลผลงานที่ผ่านมาขององค์กร

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา การออกแบบแอปพลิเคชัน โดยออกแบบแอปพลิเคชันให้มีรูปแบบการใช้งานที่สอดคล้องกับความต้องการขององค์กร

1.3.2 ขอบเขตด้านประชากร ผู้ลงทุนจัดทำแอปพลิเคชัน ผู้นำเข้าวงดนตรีเพื่อจัดงานแสดง แฮพ ยู เอิร์ท ผู้ใช้งานแอปพลิเคชัน คือกลุ่มผู้ใช้งานที่มีอายุ 18 - 35 ปี

1.3.3 ขอบเขตด้านพื้นที่ การใช้งานบนอุปกรณ์มือถือ ที่ใช้งานของโครงการออกแบบของจะเข้าไปอยู่ในระบบปฏิบัติการ IOS

1.4 วิธีการดำเนินงาน

1.4.1 รวบรวมข้อมูล จากการสำรวจ สอบถาม และสังเกตการณ์ถึงปัญหาการไปดูคอนเสิร์ต

1.4.2 พบปัญหาที่เกิด และค้นหาวิเคราะห์ข้อมูลถึงรวมแบบเดิมที่มีการใช้งานกันในปัจจุบัน

1.4.3 ศึกษาโครงสร้างธุรกิจการนำเข้าศิลปินเพื่อจัดงานแสดงคอนเสิร์ต

1.4.4 วิเคราะห์การตลาดของผู้จัดที่นำเข้าศิลปินประเภทเดียวกันมาเปรียบเทียบกัน

1.4.5 ศึกษาสื่อที่จะใช้ในการส่งสารว่าสื่อชนิดไหนเหมาะสมกับสารที่ต้องการส่ง

1.4.6 กำหนดสื่อที่จะใช้ในการส่งสาร คือ แอปพลิเคชัน

1.4.7 ศึกษาตัวอย่างงานออกแบบที่มีลักษณะใกล้เคียงกับสื่อที่จะออกแบบ

1.4.8 กำหนดทฤษฎีที่จะใช้ในการออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 1.4.9 ออกแบบผลงาน
- 1.4.10 สร้างชิ้นงานตัวอย่างเสมือนจริง
- 1.4.11 นำเสนอผลงาน

1.5 ประโยชน์ที่ได้รับ

- 1.5.1 องค์กรมีแอปพลิเคชันเพื่อรวมตัวของกลุ่มลูกค้าเพื่อประโยชน์ต่อองค์กรและสามารถอำนวยความสะดวกให้แก่ลูกค้าในด้านต่างๆได้
- 1.5.2 อัตลักษณ์เพื่อเพิ่มความน่าจดจำให้แก่องค์กร
- 1.5.3 ทางองค์กรได้สร้างความแตกต่างให้ตนเองออกจากคู่แข่ง
- 1.5.4 สร้างความน่าเชื่อถือให้แก่องค์กรมากขึ้น
- 1.5.5 องค์กรได้มีพื้นที่ในการขายความสามารถของตัวเองอย่างเต็มที่
- 1.5.4 เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเข้าถึงองค์กรในด้านต่างๆ

1.6 นิยามศัพท์

- 1.6.1 แอปพลิเคชัน ที่จะมีระบบพื้นที่ส่วนกลางในการรวมกลุ่มแฟนเพลงวงเดียวกัน มีการอัปเดตข่าวสารถึงงานแสดงรายละเอียดตั้งแต่ก่อนจะมีงานแสดงคอนเสิร์ตจนถึงหลังงานแสดงคอนเสิร์ต และมีสิทธิพิเศษที่จะได้รับจากแอปพลิเคชัน

บทที่ 2

การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ

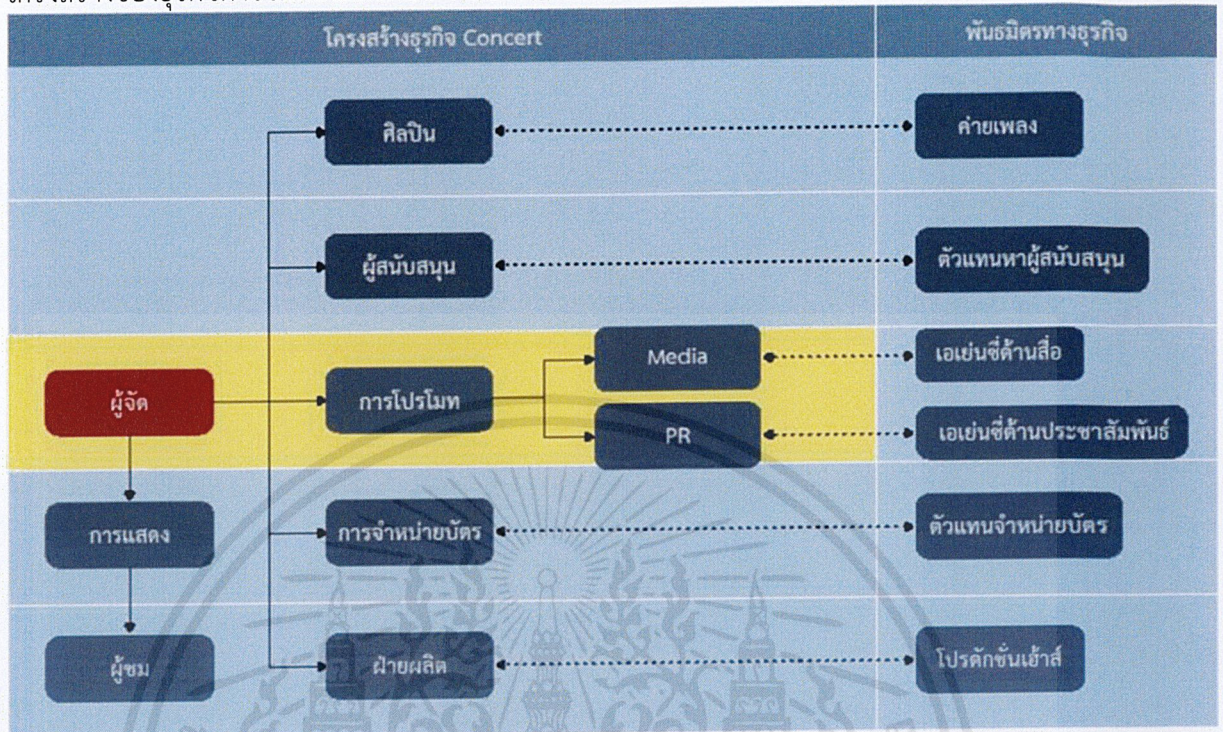
โครงการออกแบบแอปพลิเคชันให้กับผู้นำเข้าคอนเสิร์ตแฮฟยูเอิร์ทเพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารกันกับกลุ่มผู้ใช้งาน มีการศึกษาข้อมูลและนำมาวิเคราะห์สรุปผลเพื่อใช้ในการออกแบบแบ่งเป็นหัวข้อใหญ่ ดังต่อไปนี้

- 2.1 ธุรกิจการนำเข้าวงดนตรีเพื่อจัดคอนเสิร์ต
- 2.2 ข้อมูลผู้ใช้งาน
- 2.3 การออกแบบแอปพลิเคชัน
- 2.4 ตัวอย่างงานออกแบบ
- 2.5 สรุปขอบเขตในการออกแบบ

2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับโครงสร้างของธุรกิจการนำเข้าวงดนตรีเพื่อจัดคอนเสิร์ต

คอนเสิร์ตเป็นการแสดงสดทางดนตรีในสถานที่ และเวลาที่ได้มีการตกลงกันเอาไว้โดยการแสดงแต่ละครั้งจะประกอบไปด้วยวงดนตรีผู้แสดง และผู้ชม ผู้จัดจะจัดเตรียมงานในด้านต่างๆ ทั้งเวที แสง สี เครื่องเสียง และอื่นๆ ซึ่งทำให้คอนเสิร์ตในแต่ละครั้งมีค่าใช้จ่ายมากมาย ไม่ว่าจะเป็นค่าสถานที่ ค่าสื่อประชาสัมพันธ์ ค่าอุปกรณ์ ค่าพนักงาน ทำให้ต้นทุนในการจัดคอนเสิร์ตแต่ละครั้งนั้นสูงมาก โดยผู้จัดจะเป็นผู้รับความรับผิดชอบกับค่าใช้จ่ายทั้งหมด ปัจจุบันคอนเสิร์ตสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือคอนเสิร์ตที่เก็บค่าผ่านประตู และฟรีคอนเสิร์ต

โครงสร้างของธุรกิจการจัดคอนเสิร์ตประกอบไปด้วย



ภาพที่ 1 ภาพโครงสร้างธุรกิจคอนเสิร์ต (พีรพล พิภวาร, 2552)

โดยลำดับวิธีการที่เป็นที่นิยมในการจัดคอนเสิร์ต 1 ครั้งจะมีวิธีการดังนี้

1. ผู้จัดสื่อสารกับศิลปินถึง แผนการทัวร์คอนเสิร์ตในเอเชีย หรือ ความสนใจที่จะมาจัดการแสดงในประเทศไทย
2. หากศิลปินสนใจที่จะมาทำการแสดงก็จะมีกรตกลงภายในกัน
3. ทางผู้จัดก็จะทำการปล่อย ตัวอย่างหรือเพลง เพื่อเช็คจำนวนผู้ที่สนใจคร่าวๆผ่านสื่อออนไลน์
4. จากข้อ 3 จะทำให้ผู้จัดจะสามารถกำหนดขนาดของงานได้ประมาณหนึ่งเพื่อเลือกสถานที่จัดงาน
5. ผู้จัดทำการโปรโมทผ่านสื่อเพื่อประกาศ ราคา สถานที่ วันที่ เวลา และสร้างงานกิจกรรมผ่านเฟซบุ๊กเพื่อตรวจสอบอีกครั้งถึงจำนวนคนที่คาดว่าจะซื้อบัตรแน่นอนและคนที่ยังไม่แน่ใจผ่านพีเจอรงานกิจกรรมของเฟซบุ๊กเพื่อประเมินความเสี่ยงโดยคร่าวๆ
6. วางจำหน่ายบัตรผ่านตัวแทนจำหน่ายที่อำนวยความสะดวกในการจองและซื้อบัตรคอนเสิร์ตและในปัจจุบันเนื่องจากกระแสการจัดแสดง คอนเสิร์ตเป็นที่นิยมอย่างมากในตลาดจึงทำให้เกิดผู้จัดหน้าใหม่ขึ้นมาเรื่อยๆมีทั้งผู้จัดที่จัดงานเล็กๆไปจนถึงผู้จัดที่จัดงานขนาดใหญ่ทั้งฟรีคอนเสิร์ตและคอนเสิร์ตที่ต้องใช้บัตรผ่านเข้าประตูโดยในหัวข้อนี้นทางผู้จัดทำได้หยิบเอาผู้นำเข้าคอนเสิร์ตประเภทนำเข้าวงดนตรีอินดี้สากล

เอกสารนี้เป็นลิขสิทธิ์ทางปัญญาของบริษัทฯ ใช้สำหรับการศึกษานี้เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

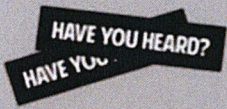
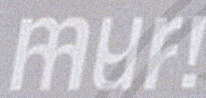
มาวิเคราะห์ 5 ผู้จัดด้วยกัน

1. แอฟ ยู เอิร์ท
2. แจม
3. เมอร์ เมอร์
4. เวิร์
5. วิจิ ครอบ

โดยทางผู้จัดทำได้ทำตารางแสดงจำนวนและการทำงานของ ช่องทางการสื่อสาร ของผู้นำ
เข้าคอนเสิร์ตข้างต้นมาเปรียบเทียบกัน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	Facebook	Twitter	Instagram	Youtube	Website	Application	E-mail
	●	●	●	●			●
	●						
	●						
	●				●		●
	●		●		●		●

● อัปเดตเป็นประจำ ● อัปเดตเฉพาะช่วงที่มีงานแสดง ● ขาดการอัปเดตมากกว่า 3 เดือน

ภาพที่ 2 ตารางแสดงจำนวนและการใช้งานช่องทางการสื่อสาร

จะเห็นได้ว่าทางผู้จัดแฮฟฟุเอิร์ทแม้จะมีช่องทางที่ใช้สื่อสารกับทางแฟนเพลงถึง 5 ช่องทาง แต่ช่องทางที่มีการอัปเดตเป็นประจำนั้นมีเพียงช่องทางผ่านทางเฟสบุ๊กเท่านั้น และช่องทางทั้งหมดที่แฮฟฟุเอิร์ท มีเป็นช่องทางสื่อสารผ่านทางแพลตฟอร์มทั้งหมด

แจม เนื่องจากเป็นผู้จัดหน้าใหม่ที่จัดงานขนาดเล็กผลงานที่ผ่านมาก็ยังมีไม่มากนักจึงทำให้มีงานคอนเสิร์ตที่จัดโดยแจมยังพบเห็นได้น้อยและก็มีช่องทางสื่อสารเพียงช่องทางเดียวผ่านทางเฟสบุ๊ก

เมอร์ เมอร์ แม้จะมีช่องทางสื่อสารเพียงช่องทางเดียวแต่ก็มีการอัปเดตตลอดเวลาทำให้

ผู้ชมสามารถติดตามข่าวสารได้ตลอด

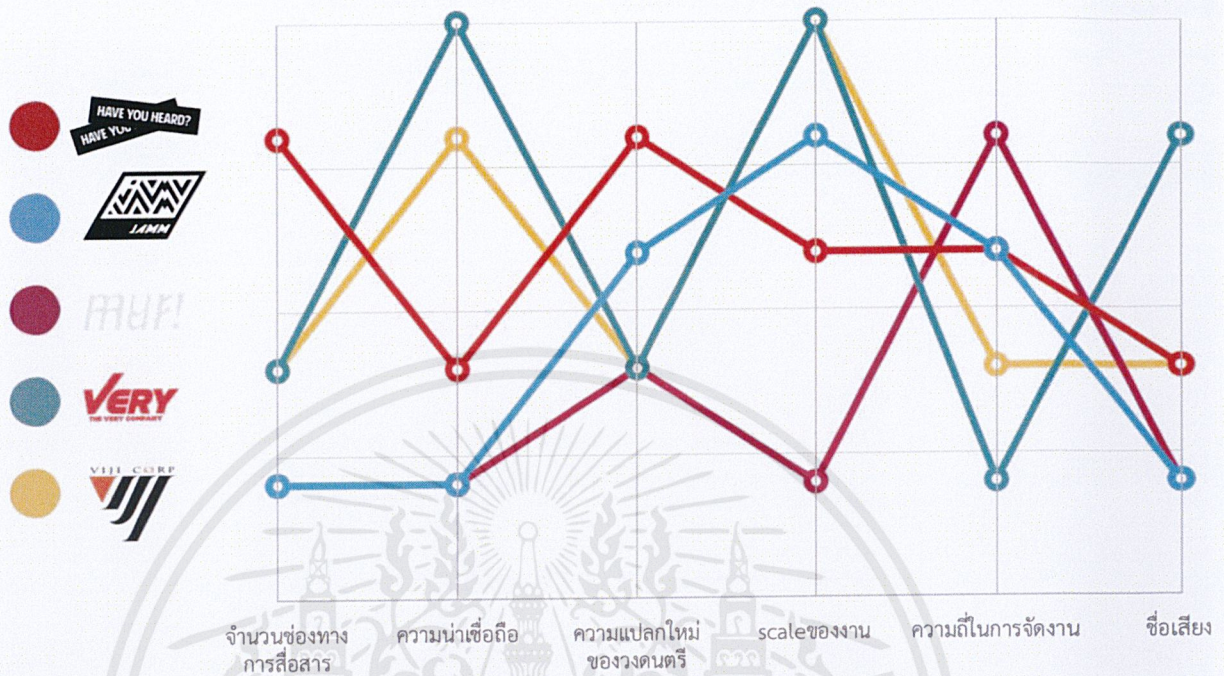
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เวรี่ ในบรรดา 5 ผู้จัดนี้เวรี่เป็นผู้จัดที่มีการก่อตั้งมายาวนานที่สุดแต่ได้ผันตัวเองจากช่องเคเบิลทีวีมาทำธุรกิจผู้นำเข้าคอนเสิร์ตเมื่อไม่นานมานี้แต่ด้วยประวัติของกลอนทำให้ทางวงดนตรีที่มีชื่อเสียงเชื่อใจและมาทำการแสดง

วิจิตรอป ก็เป็นอีกหนึ่งผู้จัดรายใหญ่ในวงการโดยมีช่องทางการสื่อสาร 3 ช่องทางและยังเป็นช่องทางที่เป็นแพลตฟอร์มของตัวเอง 1 ช่องทางอีกด้วย แม้จะมีการอัปเดตเป็นระยะในเว็บไซต์มีเพียงเพื่อบอกข้อมูลของบริษัทและผลงานที่ผ่านมาเท่านั้น

ต่อมาเป็นแผนภาพกลยุทธ์ของผู้นำเข้าคอนเสิร์ตทั้ง 5 รายที่นำมาเปรียบเทียบกันในเรื่องของจำนวนช่องทางการสื่อสาร ความน่าเชื่อถือ ความแปลกใหม่ของวงดนตรีที่นำเข้ามาจัดแสดง ขนาดของงาน ชื่อเสียงที่เป็นที่รู้จักของผู้นำเข้างานแสดงซึ่งจะเห็นได้ว่าผู้จัดแต่ละรายนั้นจุดแข็งและจุดอ่อนต่างกันหลายด้าน





ภาพที่ 3 แผนภาพเปรียบเทียบความสามารถของผู้จัดแต่ละเจ้า

โดยผู้จัดทำได้เลือกผู้นำเข้าวงดนตรีเพื่อจัดงานแควงคอนเสิร์ต แอพ ยู เอิร์ท มาเป็นผู้ส่งสาร

แอพยูเอิร์ท ผู้นำเข้าวงดนตรีอินดี้สากลเพื่อมาจัดการแสดงในประเทศไทย โดยมักจะเลือกวงดนตรีที่มีความแปลกใหม่ที่ผู้จัดรายใหญ่มักจะมองข้ามเข้ามาจัดแสดง จุดเริ่มต้นของแอพยูเอิร์ท นั่นก็คือทางเจ้าของแบรนด์เป็นคนที่ชื่นชอบการชมงานแสดงดนตรีอินดี้ แล้วก็เกิดคำถามว่า ทำไมวงดนตรีอินดี้ที่มามีคอนเสิร์ตแถวนี้ไม่ค่อยแวะมาเล่นที่เมืองไทยสักที จึงทำให้เกิดการอยากงานแสดงที่ตัวเองอยากดูเองซะเลย เลยเริ่มที่จะชักชวนเพื่อนที่ชอบชมงานแสดงดนตรีเหมือนกันมาร่วมกันทำ โดยใช้วิธีการส่งอีเมลไปหาวงดนตรีที่ทราบข่าวหรือคิดว่าจะมีทัวร์คอนเสิร์ตว่าสนใจจะเป็นผู้จัดให้เข้ามาแสดงงานดนตรีในประเทศไทย

โดย แอพยูเอิร์ท จะมีพันธมิตรทางธุรกิจหลักๆคือ ทิกเก็ตเมล่อน ที่คอยเป็นตัวแทนจำหน่ายบัตรของงานแสดงคอนเสิร์ต เนื่องจากทางเจ้าของแบรนด์เคยทำงานในวงการมาก่อนทำให้ค่อนข้างเป็นที่รู้จัก เลยใช้ช่องทางนี้ในการประชาสัมพันธ์โฆษณา งานแสดงคอนเสิร์ตที่ทาง แอพยูเอิร์ท จัดขึ้นและยังมี โลฟ ซีรี่ย์คอนเสิร์ต ที่ร่วมจัดงานแสดงกับ สิงห์ โลฟ อีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4 โปสเตอร์การแสดงที่ร่วมจัดงานกับสิงห์ไลฟ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยช่องทางการสื่อสารของ แสฟยูเอิร์ท มีอยู่ด้วยกัน 4 ช่องทางดังต่อไปนี้



ภาพที่ 5 หน้าเพจเฟซบุ๊กของแสฟยูเอิร์ท

ช่องทางแรกคือ เฟสบุ๊ก

- ก. ช่องทางหลักในการสื่อสารโต้ตอบกับกลุ่มลูกค้า
- ข. เป็นช่องทางที่ค่อนข้างจะออนไลน์อยู่ตลอดเวลา
- ค. ใช้อัปเดตข่าวสารต่างๆทั้งที่เกี่ยวกับงานแสดงขององค์กรและดนตรี
- ง. ใช้ตอบโต้กับกลุ่มลูกค้า
- จ. ใช้เป็นช่องทางในการสำรวจจำนวนลูกค้าคร่าวๆ
- ฉ. ช่องทางการโปรโมตงานแสดง
- ช. ใช้เป็นสื่อในการบอกข้อมูลขององค์กร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6 หน้าไทม์ไลน์ทวิตเตอร์ของแฮฟยูเฮิร์ท

ช่องทางที่สอง ทวิตเตอร์

- ก. ช่องทางการโปรโมทงานแสดง
- ข. อัปเดตข่าวสารโดยการแชร์โพสจากfacebook
 - ใช้เป็นช่องทางในการสำรวจจำนวนลูกค้าคร่าวๆ
 - ช่องทางการโปรโมทงานแสดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

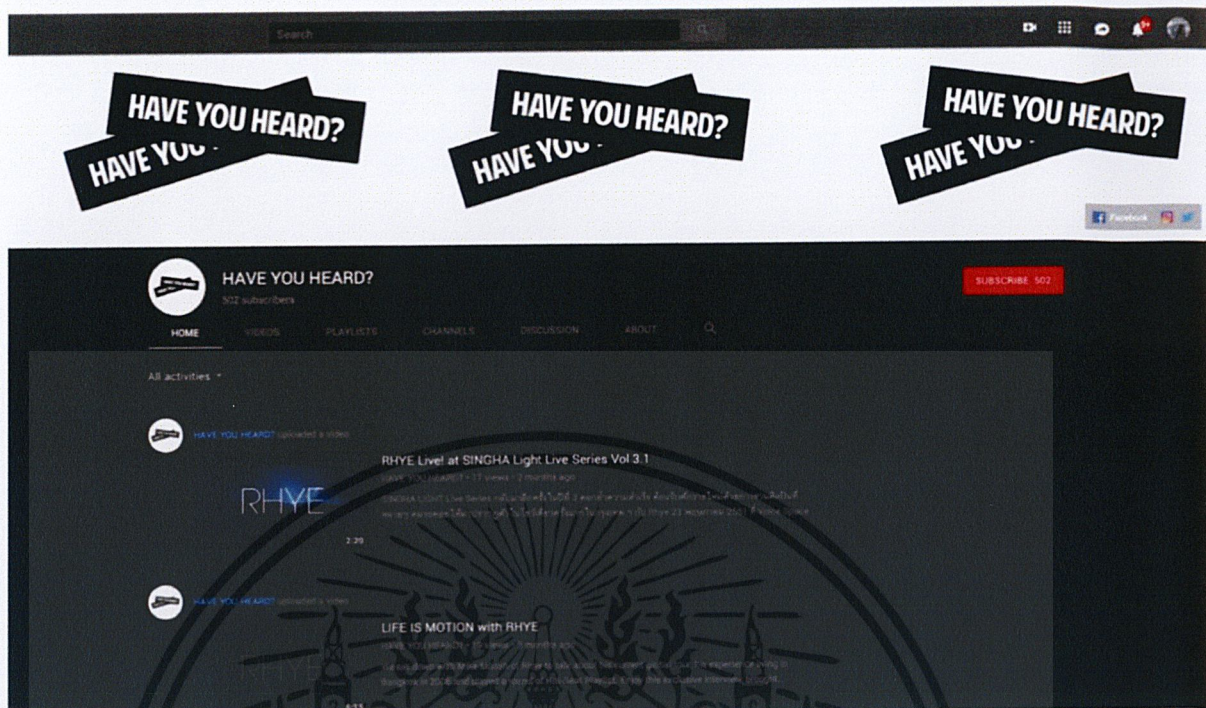


ภาพที่ 7 หน้าเพจอินสตาแกรมของแฮฟยูเฮิร์ท

ช่องทางที่สาม อินสตราแกรม

ก. ช่องทางการโปรโมทงานแสดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 8 ภาพหน้าเพจยูทูปของแฮพยูเอิร์ท

ช่องทางสุดท้าย ยูทูป

ก. สื่อเผยแพร่บรรยากาศหลังการแสดง

การใช้ช่องทางการสื่อสารผ่านแพลตฟอร์มทำให้เกิดข้อดีและข้อเสียดังนี้

ข้อดี

- ก. สะดวกและรวดเร็ว
- ข. เข้าถึงได้ง่าย
- ค. ประหยัดค่าใช้จ่าย
- ง. สามารถสร้างให้เกิดเป็นกระแส viral ได้ง่าย

ข้อเสีย

- ก. ขาดความน่าเชื่อถือ
- ข. แฟนเพลงบางส่วนไม่รับรู้ถึงการมีงานแสดง
- ค. เข้าถึงข้อมูลเชิงลึกของกลุ่มเป้าหมายได้ยาก
- ง. ผู้ใช้เข้ามารับชมและแสดงความคิดเห็นทำให้ควบคุมได้ยาก
- จ. แพลตฟอร์มสามารถแบนการใช้งานเมื่อไหร่ก็ได้

ข. การใช้งานง่ายจำนวนคนใช้เยอะทำให้เกิดคู่แข่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนลิขสิทธิ์ ห้ามนำไปเผยแพร่หรือทำซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉ. บางแพลตฟอร์มขาดการอัปเดตเพราะต้องใช้กำลังคนในการอัปเดต

จะเห็นได้ว่าข้อเสีย ของการใช้แพลตฟอร์ม สาธารณะจะมีค่อนข้างเยอะเนื่องจากบางระบบ มักจะเกิดการควบคุมได้

กลุ่มลูกค้าที่มาใช้บริการ

ลูกค้าของแฮฟฟุเฮิร์ท จะอยู่ในช่วงอายุ 20 ถึง 35 ปี โดยจะแบ่งเป็น กลุ่มแฟนเพลงของ ศิลปิน 60% กลุ่มแฟนของแฮฟฟุเฮิร์ท 20% และอื่นๆอีก 20% (นักท่องเที่ยวน , มาเป็นเพื่อน , ได้ บัตรฟรี , ฯลฯ)

ราคาบัตรคอนเสิร์ตแบ่งได้ 3 ประเภทด้วยกัน

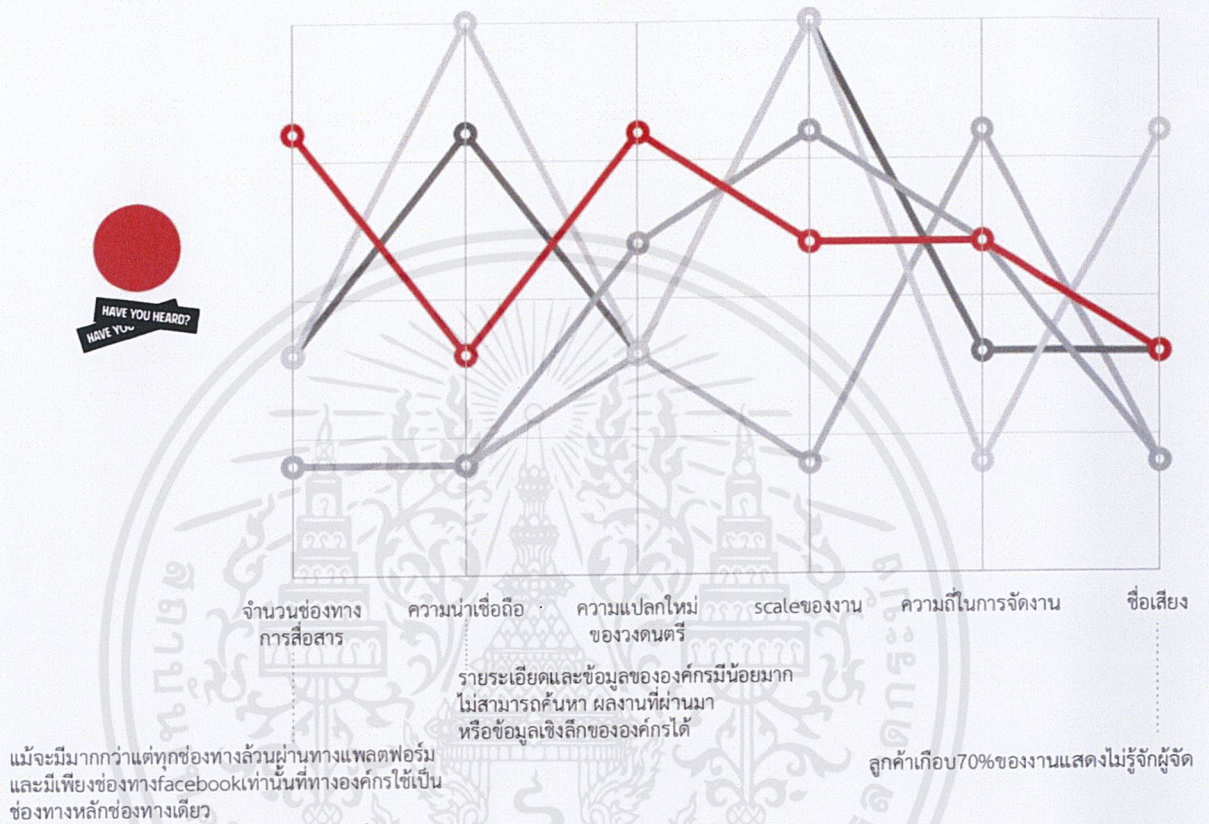
ประเภทที่ 1 ราคาบัตร ต่ำกว่า 1000 บาท มักจะเป็นวงที่ไม่ค่อยมีชื่อเสียงแต่จะมีแนว ดนตรีเฉพาะตัวที่น่าสนใจและมีฐานแฟนคลับที่น้อยเหมาะสำหรับผู้ชอบฟังเพลงหรือหาวงดนตรีใหม่ๆ

ประเภทที่ 2 ราคาบัตร 1,000 ถึง 2,000 บาท มักจะเป็นวงดนตรีอินดี้สากลที่ค่อนข้างมี ฐานแฟนคลับแต่ว่ากลุ่มแฟนคลับมักจะเป็นนักเรียนนักศึกษาผู้ที่ยังมีรายได้น้อยทำให้ทางแฮฟฟุเฮิร์ท ไม่สามารถขายบัตรเพลงมากได้

ประเภทที่ 3 ราคาบัตร 2,000 บาทขึ้นไป มักจะเป็นวงดนตรีอินดี้ที่อยู่ในวงการมานานแล้ว และมีชื่อเสียงกลุ่มฐานแฟนคลับจะเป็นกลุ่มวัยทำงานที่มีรายได้ประจำและวงดนตรีที่มีค่าตัวสูงจึงทำ ให้บาทมีราคาสูงตามไปด้วย

ซึ่งคอนเสิร์ตในประเภทที่ 2 มักจะถูกจัดขึ้นบ่อยครั้งมากที่สุดเนื่องจากเป็นประเภทที่วง ดนตรีมักจะออกผลงานใหม่ๆมาเสมอเพื่อจัดทัวร์คอนเสิร์ตและหารายได้ในการทำผลงานใหม่ๆต่อไป และกลุ่มคนดูมีโอกาสในเรื่องของเวลามากที่สุดในบรรดา 3 ประเภทนี้ และยังเป็นกลุ่มที่มักเกิด เหตุการณ์ไม่คาดฝันเช่นเกิดเป็น viral แชร์กันในโลกออนไลน์ทำให้เพลงหรือวงดนตรีนั้นเป็นที่รู้จักใน วงกว้างและทำให้คนอยากชมด้านแสดงดนตรีเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว

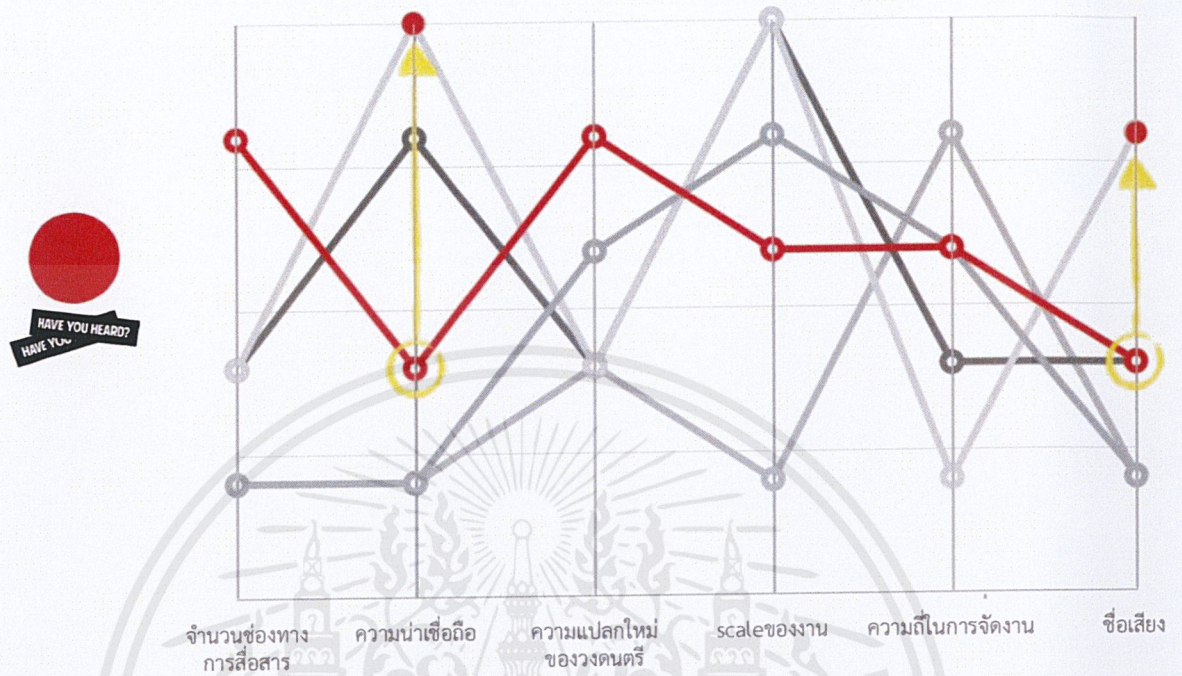
จากภาพที่ 3 แผนภาพเปรียบเทียบความสามารถของผู้จัดแต่ละเจ้า ผู้จัดคอนเสิร์ตแฮฟยูเฮิร์ท ในจุดที่อยู่บนกราฟค้นพบว่า ทางผู้จัดคอนเสิร์ตแฮฟยูเฮิร์ท ยังสามารถผลักดันให้จุดขึ้นไปอยู่ด้านบนของกราฟได้



ภาพที่ 9 กราฟจุดยืนทางการตลาดของแฮฟยูเฮิร์ท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

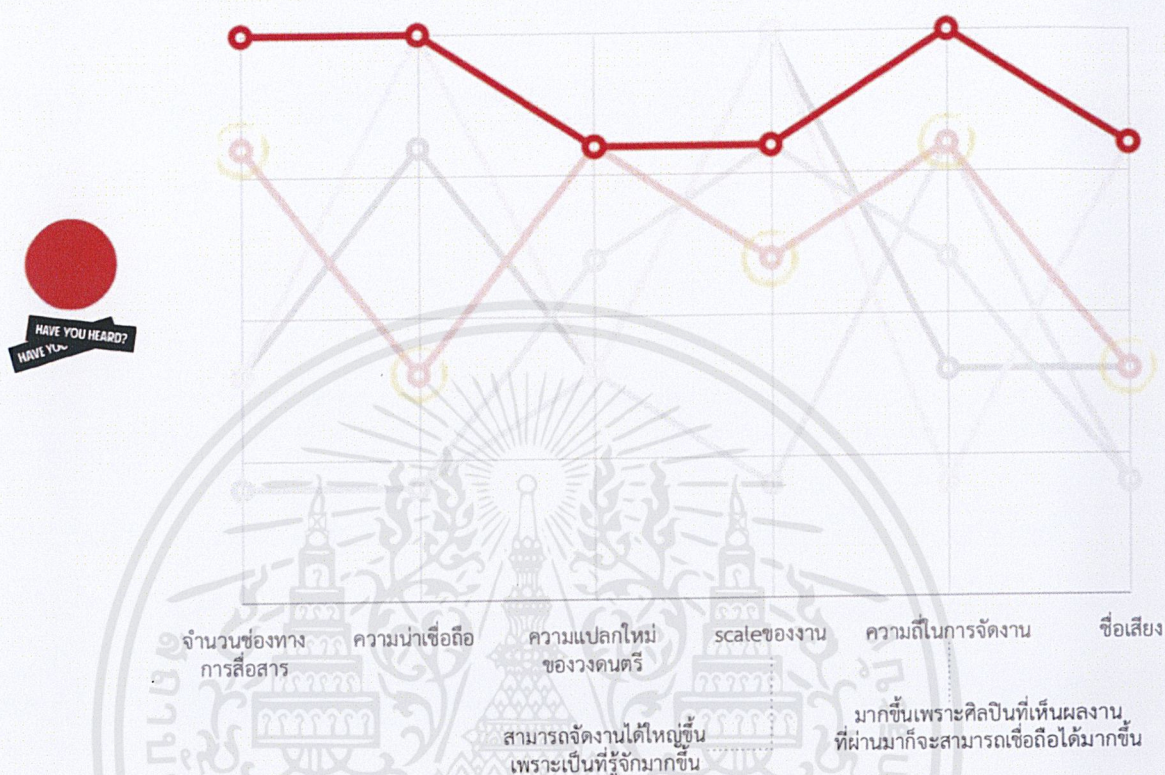
แผนการวางกลยุทธ์เพื่อเพิ่มปัจจัยที่เป็นประโยชน์ต่อองค์กรจากการออกแบบแอปพลิเคชัน



ภาพที่ 10 กราฟแสดงจุดทางการตลาดของแฮฟยูเอิร์ท2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การคาดการณ์ การเปลี่ยนแปลงที่คิดว่ามีความเป็นไปได้ของกราฟ หลังจากออกแบบและมีการใช้งานแอปพลิเคชัน

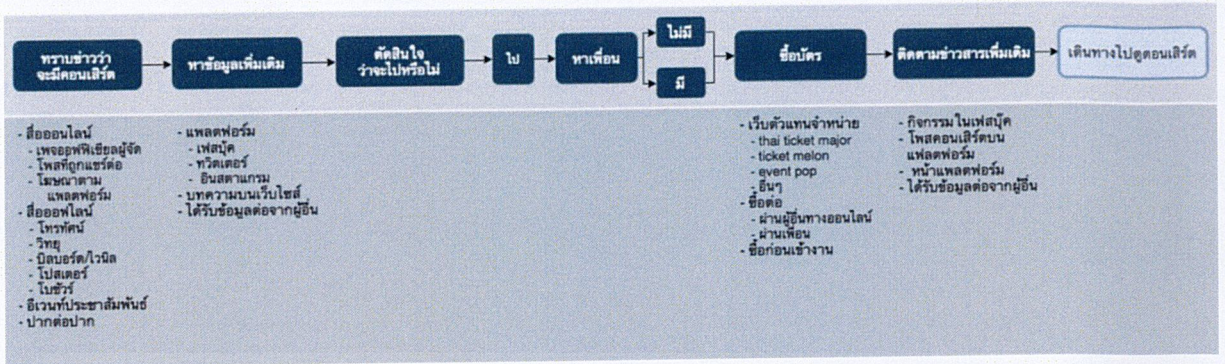


ภาพที่ 11 กราฟแสดงจุดทางการตลาดของแฮฟยูเฮิร์ท3

ผู้ชมคอนเสิร์ต

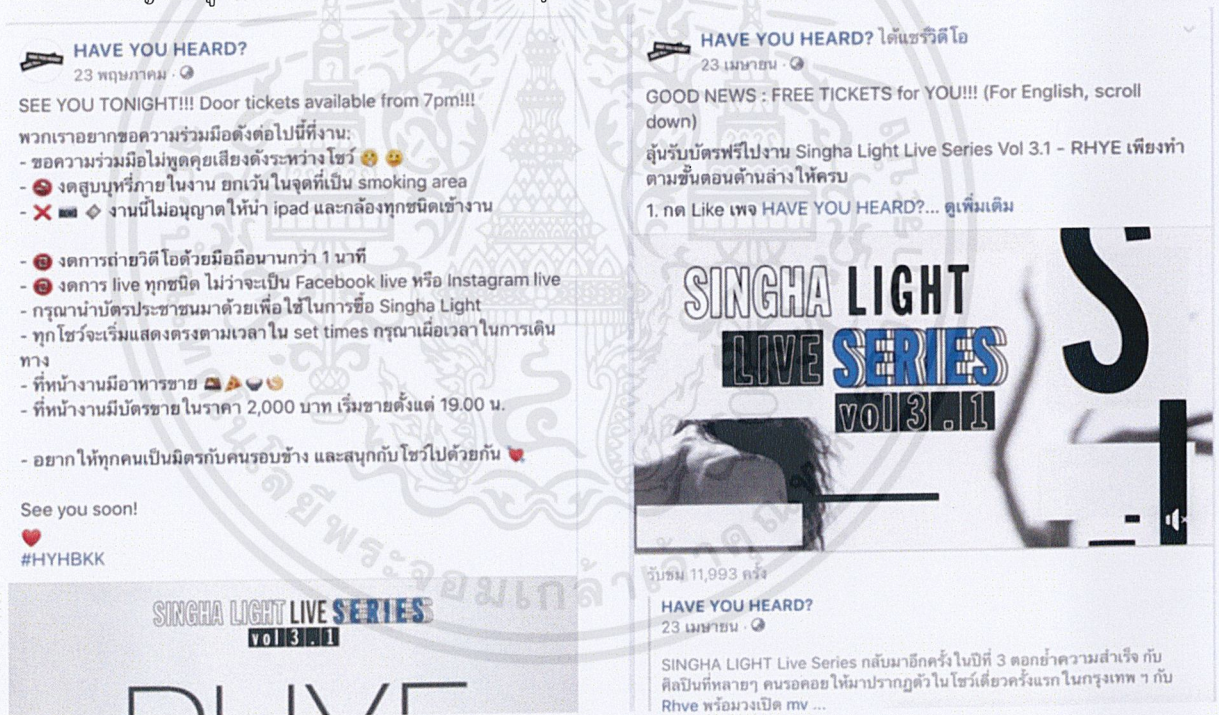
ปฏิเสธไม่ได้เลยว่า ในปัจจุบันการไปชมการแสดงคอนเสิร์ตมักพบเห็นได้บ่อยมากขึ้นจากคนใกล้ตัว ปัจจัยหนึ่งคือการที่คอนเสิร์ตกลายเป็นเทรนสำหรับคนรุ่นใหม่ และวงดนตรีที่ชายอัลบั้มได้ไม่ดีเท่าแต่ก่อน จึงต้องหันมาหารายได้จากการแสดงคอนเสิร์ตแทนและในการแสดงคอนเสิร์ตแต่ละครั้งก็จะมีแผนภาพการตัดสินใจดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 12 แผนภาพแสดงการไปชมคอนเสิร์ตของผู้ชม

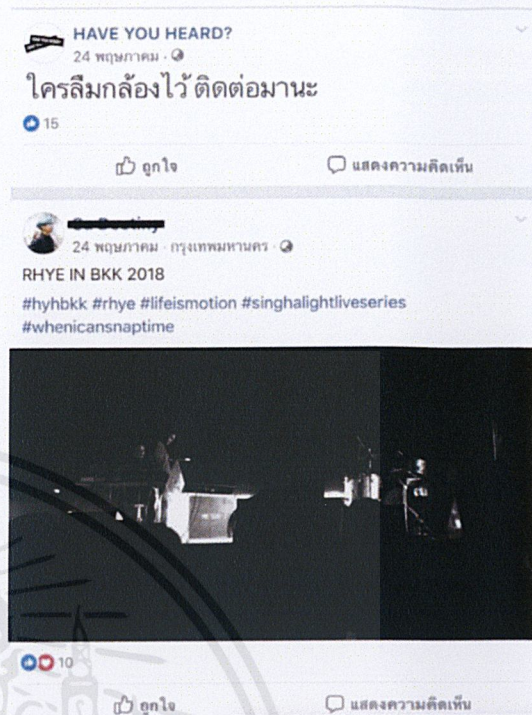
จากแผนภาพ มีการใช้งานสื่อออนไลน์เยอะมากในการซื้อบัตรและติดตามข่าวสารเพื่อไปดูงานแสดงแต่ละครั้ง เพราะฉะนั้นการให้ข้อมูลที่สำคัญ ครบถ้วน และสามารถเข้าถึงได้ง่ายจึงเป็นหน้าที่ที่สำคัญของผู้จัดคอนเสิร์ตที่จะจัดทำให้กับผู้ชม



ภาพที่ 13 ภาพการอัปเดตข่าวสารของผู้จัด

โดยก่อนและระหว่างที่จะมีการประชาสัมพันธ์การจะแสดงคอนเสิร์ตของผู้จัด ผู้ที่มีความต้องการจะไปดูการแสดงคอนเสิร์ตมักจะกดติดตามข่าวสารจากผู้จัดผ่านทางงานกิจกรรม บนแพลตฟอร์มที่ผู้จัดสร้างขึ้น เพื่อติดตามข่าวสาร กิจกรรมแจกบัตร หรือข้อควรปฏิบัติเกี่ยวกับงานแสดงคอนเสิร์ต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 14 ภาพแสดงความอัปเดตหรือร้องเรียนของผู้ชม

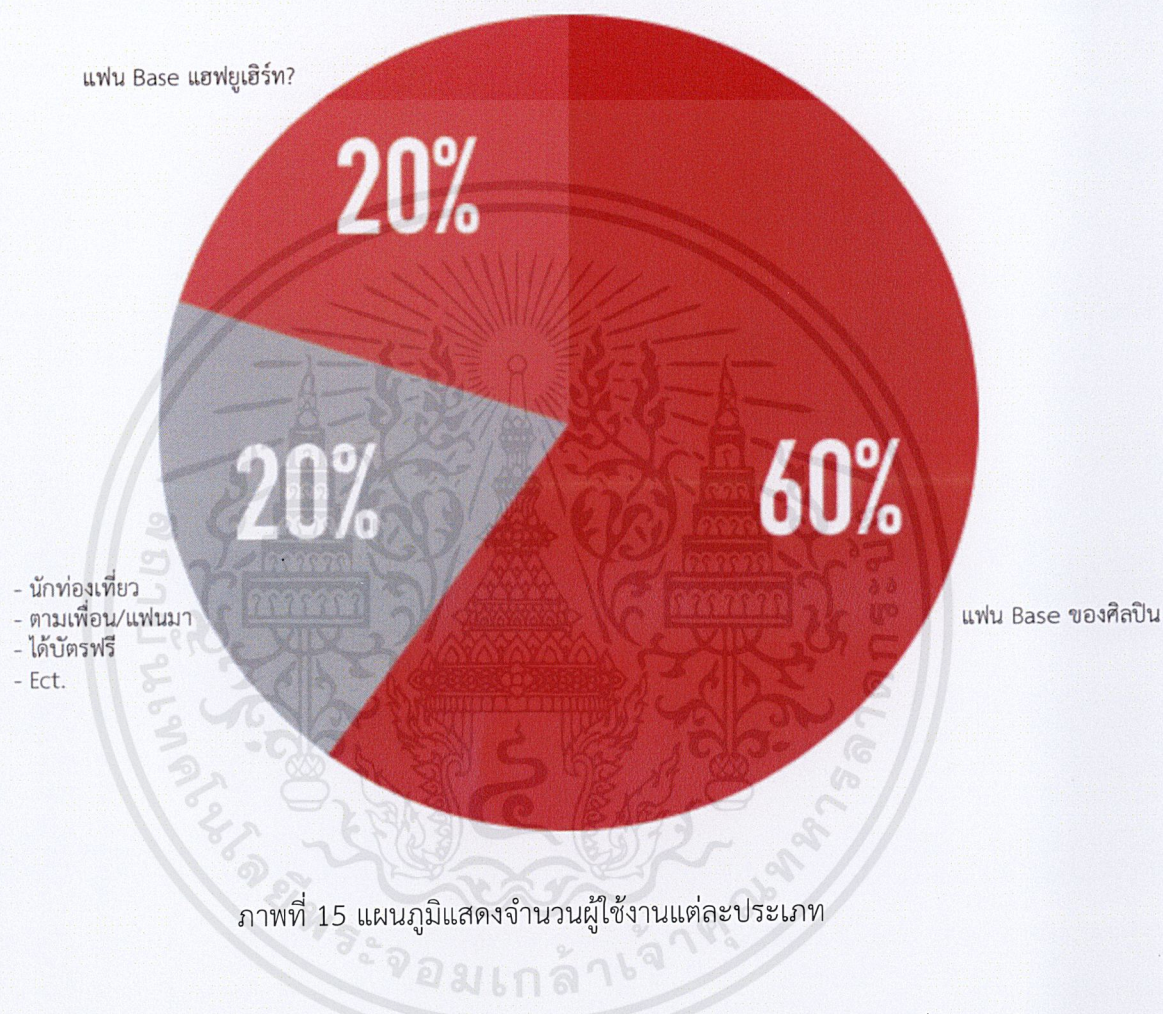
และเมื่อจบจากการชมการแสดง ผู้ชมมักจะมีกระแสตอบรับ คือสอบถามเพลงของวงเปิดหรือเพลงที่ผู้จัดเปิดเพื่อเพิ่มบรรยากาศภายในงาน

1. การตามหาของหายหรือการลืมของไว้ที่งาน
2. การแบ่งปันภาพบรรยากาศภายในงานแสดงคอนเสิร์ต
3. การพูดคุยกันถึงความประทับใจต่องานแสดงคอนเสิร์ต
4. การรีวิว หรือร้องเรียน ข้อผิดพลาดถึงความไม่สะดวกสบายภายในงานระหว่างการแสดงคอนเสิร์ต
5. การเข้าไปชมภาพหรือคลิปบรรยากาศของงานแสดงคอนเสิร์ตจากผู้จัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 ผู้ใช้งาน

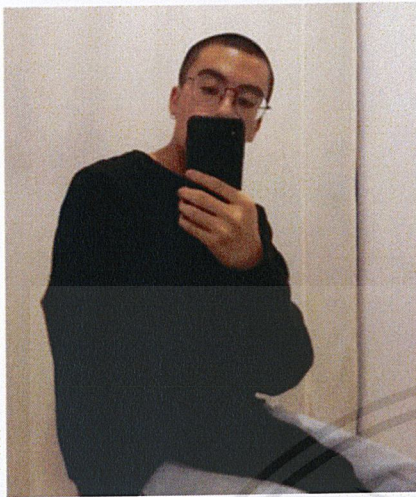
จากกระแสที่นิยมมากขึ้นของแนวเพลงอินดี้สากลและความสร้างสรรค์ของศิลปินในการสร้างผลงานที่หลากหลายทำให้กลุ่มคนฟังนั้นมีช่วงวัยอยู่ที่ อายุ 20 - 35 ปี แยกได้เป็น 3 ประเภท



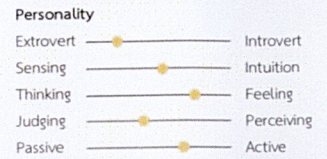
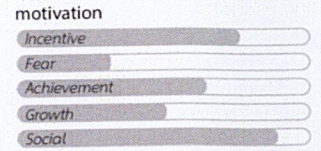
โดยร้อยละ 20 เป็นกลุ่มแฟนเพลงหลักของแอฟยูเอิร์ทมักจะติดตามข่าวสารเป็นประจำและสนใจในการไปชมคอนเสิร์ตที่ทางแอฟยูเอิร์ทจัดขึ้น ร้อยละ 60 เป็นกลุ่มแฟนเพลงหลักของศิลปินมักจะรับรู้ข่าวสารผ่านการติดตามศิลปินว่าจะมีการแสดงเมื่อไหร่ที่ไหน เพื่อซื้อบัตรไปชมการแสดง ร้อยละ 20 เป็นแฟนเพลงอื่นๆที่อาจจะบังเอิญมีเหตุทำให้มาชมคอนเสิร์ต เช่น มาเป็นเพื่อนได้บัตรฟรี นักท่องเที่ยว เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Personas



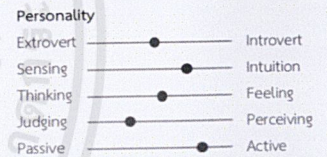
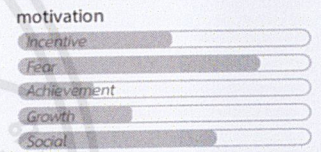
Name พีท พงศ์กุล
Age 26
Occupation ฟรีแลนซ์ / นายแบบ
Location กรุงเทพฯ
Status โสด
Influencers เพื่อน , Social Media , กระแสดังๆในปัจจุบัน
Technology expertise
Softwares : Apple , iOS
Mobile apps : Spotify , Fungjai , Camera , Youtube
Social networks : Instagram , Twitter , Facebook , Tinder
Gold ได้ทำแบบที่ต้องการ ไรกรอบหรือกฎเกณฑ์
Frustration สถานการณ์ไม่เป็นไปตามที่คิด
Bio
 เรียนจบมา4ปี ทำงานเพื่อหาเงินมาต่อความต้องการของตัวเอง
 ใช้ชีวิตแบบที่อยากใช้ไม่สนคำพูดคนอื่น



ภาพที่ 16 Personars 1



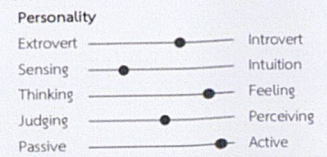
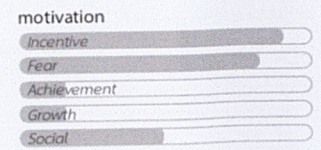
Name แนตตี้ ปิยฉวี
Age 23
Occupation นักศึกษา
Location ชลบุรี
Status โสด
Influencers ศิลปินที่ชื่นชอบ ข่าวสารในทวีตเตอร์
Technology expertise
Softwares : Apple , iOS
Mobile apps : Spotify , Melon , Camera , Youtube , Snow
Social networks : Twitter , Facebook , Instagram , Line
Gold เรียนจบ มีชีวิตเป็นของตัวเอง
Frustration ทำงานไม่ทันส่ง เรียนไม่จบ
Bio
 เรียนหนัก งานเยอะ บำคารณำกร้อเกาหลี แต่ก็ฟังเพลงนอกกระแส
 ต้องคอยหาแรงบันดาลใจเพื่อใช้ในการเรียน



ภาพที่ 17 Personars 2



Name คอปเตอร์ อธิธินันท์
Age 18
Occupation นักเรียน
Location กรุงเทพฯ
Status โสด
Influencers เพื่อน , Social Media , เทรนในวัยเดียวกัน
Technology expertise
Softwares : Apple , iOS
Mobile apps : Apple music , Joox , Youtube
Social networks : Instagram , Twitter , Facebook , Line
Gold ชนะงานประกวดดนตรีหรือมีรายได้จากการเล่นดนตรี
Frustration ครอบครัวยุไม่เข้าใจ ไม่สนับสนุน
Bio
 นักเรียนสายวิทย์ที่มีงานอดิเรกเป็นการเล่นดนตรี เวลาฟังเพลง
 จะสนใจเทคนิคในเพลงมากกว่าอาร์มของเพลง
 เคยเป็นนักเรียนแลกเปลี่ยน

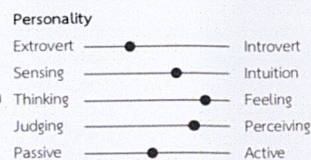
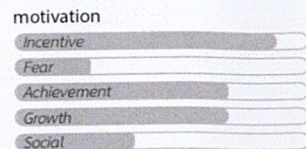


ภาพที่ 18 Personars 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



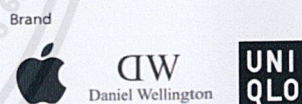
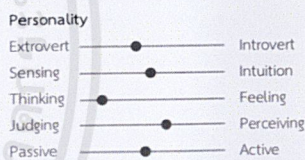
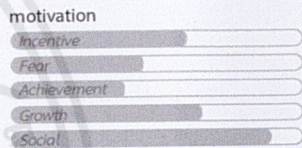
Name นก อนุชา
Age 35
Occupation เจ้าของร้านขายซีดี
Location กรุงเทพฯ
Status แต่งงาน
Influencers ชาวสารบ้านเมือง , กระแสความนิยมสมัยก่อน
Technology expertise
Softwares : Apple , iOS
Mobile apps : Camera , Youtube
Social networks : Line , Instagram , Facebook
Gold ได้เป็นเผยแพร่เสน่ห์ของคนตรียุคอนาล็อกในยุคดิจิทัล
Frustration ความคลาสสิกค่อยๆจางหายไป
Bio
 เปิดร้านขายแผ่นเสียง ซีดีอัลบั้ม โดยเป็นคนรักเพลง รักดนตรี
 อยากให้คนอื่นได้ฟัง ได้รักแบบเดียวกับที่ตนเป็น
 ของที่จะขายให้ลูกค้าก็ตั้งใจด้วย



ภาพที่ 19 Personars 4



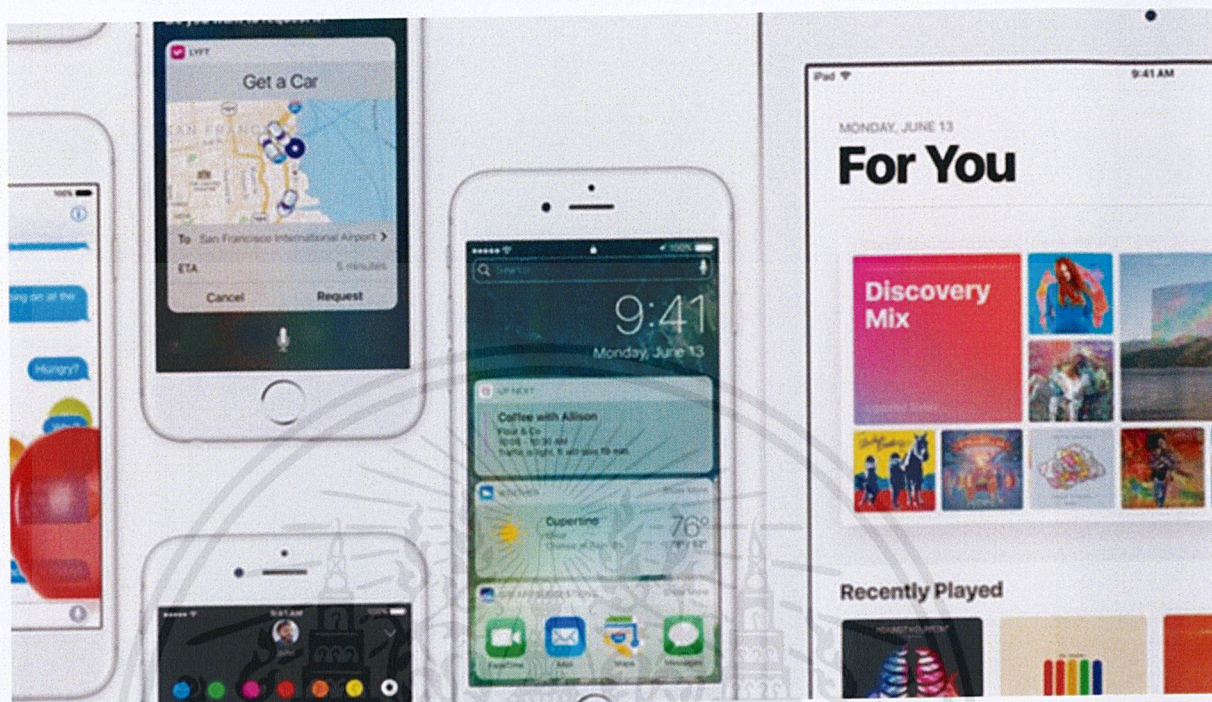
Name พิมพ์ฉวี
Age 30
Occupation พนักงานออฟฟิศ
Location นนทบุรี
Status มีคนรู้จัก
Influencers เพื่อนสมัยมัธยม , กระแสในเฟสบุ๊ค , เทรนในทวิตเตอร์
Technology expertise
Softwares : Apple , iOS
Mobile apps : Apple music , Netflix , VSCO
Social networks : Facebook , Twitter , Instagram , Line
Gold ได้เลื่อนตำแหน่งเพื่อร่วมงานที่ดี
Frustration ตกงาน เป็นหนี้
Bio
 พนักงานออฟฟิศที่มีสไตล์การฟังเพลงและชื่นชอบงานคอนเสิร์ตมาตั้งแต่
 สมัยเรียนมัธยม แต่ด้วยภาระการทำงานทำให้ได้ไปชมคอนเสิร์ตน้อยลง
 เพราะต้องให้สัปดาห์ก่อน



ภาพที่ 20 Personars 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 การออกแบบแอปพลิเคชัน



ภาพที่ 21 ระบบปฏิบัติการ ios

iOS เป็นระบบปฏิบัติการบนมือถือของ Apple ที่ใช้บนอุปกรณ์ iPhone, iPad และ iPod Touch เดิมเรียกว่า iPhone OS

iOS ใช้อินเทอร์เฟซแบบมัลติทัชซึ่งมีการใช้ทำาง่ายๆในการใช้งานอุปกรณ์เช่นกวาดนิ้วข้ามหน้าจอเพื่อเลื่อนไปยังหน้าถัดไปหรือใช้นิ้วมือขยับเพื่อซูมออก iOS มีแอปมากกว่า 2 ล้านรายการที่สามารถดาวน์โหลดได้ใน Apple App Store ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในอุปกรณ์เคลื่อนที่ทุกเครื่อง

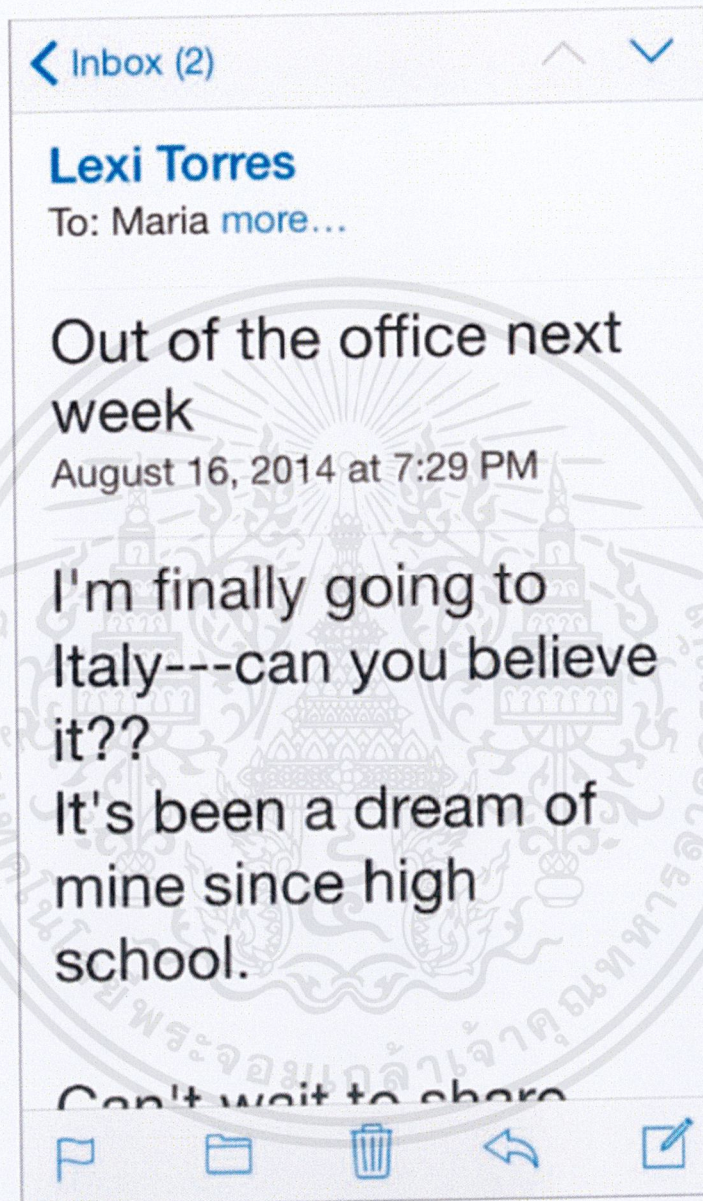
ในออกการออกแบบแอปพลิเคชัน มีข้อควรคำนึงการออกแบบดังนี้

ข้อควรคำนึงการออกแบบโดยใช้ตัวอักษร โดยปกติแล้ว การออกแบบจำเป็นต้องอ่านได้ง่ายและชัดเจน ถ้าผู้ใช้งานไม่สามารถอ่านข้อความ ได้ก็จะมีประโยชน์อะไรหากนำตัวอักษรหรือการจัดวางที่สวยงามมาใช้กับแอปพลิเคชัน

แอปพลิเคชันสามารถปรับช่องว่างระหว่างตัวอักษรและช่องว่างระหว่างบรรทัดได้ อัตโนมิติในขนาดตัวอักษรทุกขนาด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แอปพลิเคชันจะต้องถูกออกแบบให้ใช้งานสามารถจำแนกประเภทของตัวอักษร เช่น หัวข้อหลัก หัวข้อย่อย ย่อหน้าสำคัญ หรือส่วนแนะนำ



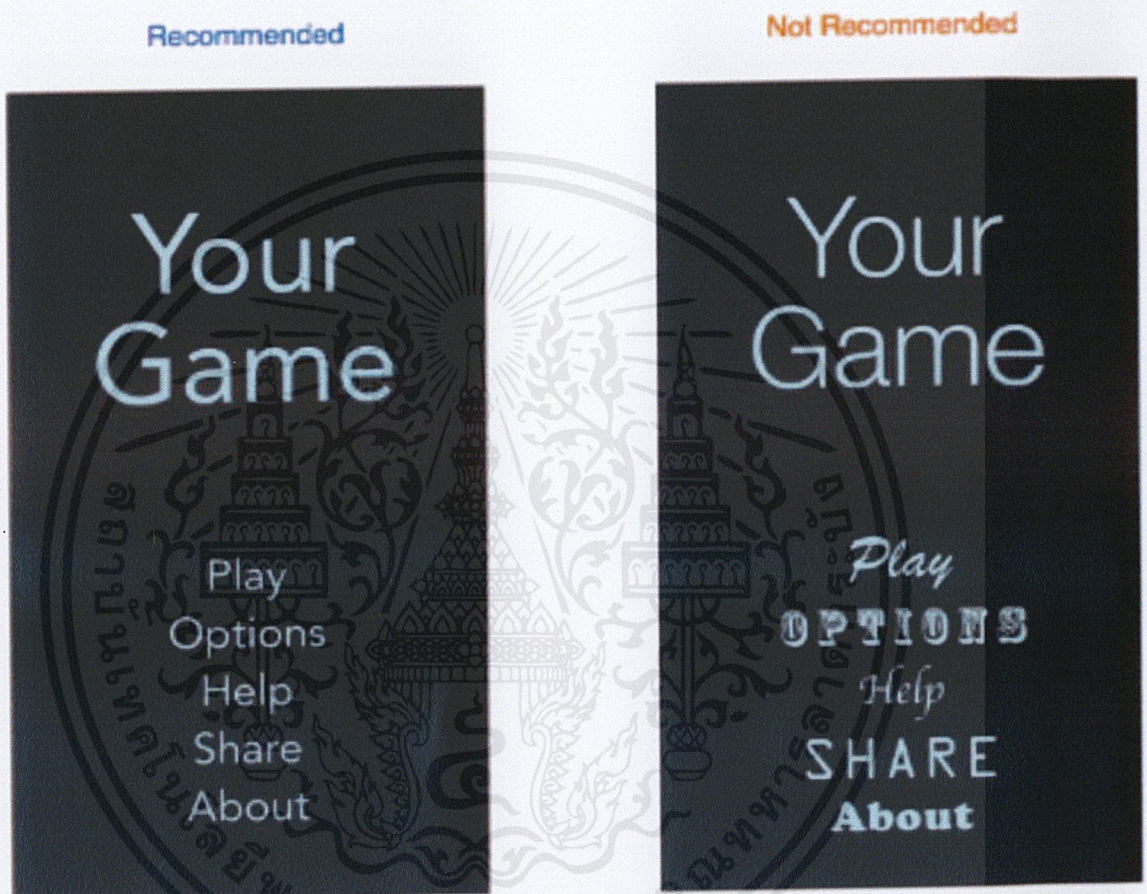
ภาพที่ 22 ตัวอย่างการจัดลำดับตัวอักษรด้วยขนาดต่อความสำคัญด้านเนื้อหา

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

CH58-SW1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขนาดอักษรขนาดเล็กที่สุดควรมีขนาด 11 points, แม้ขณะที่ผู้ใช้เลือกขนาดตัวอักษรขนาดเล็กเป็นพิเศษ สำหรับการเปรียบเทียบตัวอักษร เนื้อหาหลักควรใช้ขนาด 17 points โดยเป็นค่าเบื้องต้นซึ่งต้องแน่ใจว่ารูปแบบการจัดวางตามแนวทางการออกแบบของเรา ตัวอักษรจะสามารถอ่านได้ง่ายในขนาดตัวอักษรแต่ละขนาด



ภาพที่ 23 เปรียบเทียบการใช้ตัวอักษรที่ถูกหลักบนแอปพลิเคชัน

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

CH58-SW1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อมูลเกี่ยวกับอุปกรณ์มือถือ

วิดีโอ

เครื่องเล่นวิดีโอที่ให้มาด้วยระบบiosมีสองโหมดคือการแบบเต็มหน้าจอ (aspect fill) และแบบพอดีหน้าจอ (aspect) ตามค่าเริ่มต้นระบบจะเลือกโหมดดูตามอัตราส่วนกว้างยาวของวิดีโอ และผู้ใช้สามารถสลับโหมดระหว่างการเล่นได้

โหมดคุณภาพเต็มหน้าจอ (aspect fill) วิดีโอจะปรับขนาดให้เต็มจอแสดงผล การครอบตัดอาจเกิดขึ้น โหมดการดูภาพเริ่มต้นสำหรับวิดีโอแบบกว้าง (2: 1 ถึง 2.40: 1)

โหมดคุณภาพพอดีหน้าจอ (aspect) วิดีโอทั้งหมดจะปรากฏบนหน้าจอ Letterboxing หรือ pillarboxing จะเกิดขึ้น คือโหมดการดูภาพเริ่มต้นสำหรับมาตรฐานของวิดีโอ (4: 3, 16: 9 และทุกสิ่งที่มีค่าสูงสุด 2: 1) และวิดีโอแบบกว้างพิเศษ (เหนือกว่า 2.40: 1)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 24 ตัวอย่างการแสดงผลภาพวิดีโอบนไอโฟน xs

ที่มา <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/ios/visual-design/video/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขนาดของไอคอน

ทุกแอปจะต้องจัดหาไอคอนขนาดเล็กสำหรับใช้บนหน้าจอโฮมและเมื่อมีการติดตั้งแอป พลิกเคชั่นรวมถึงไอคอนขนาดใหญ่สำหรับการแสดงผลใน App Store

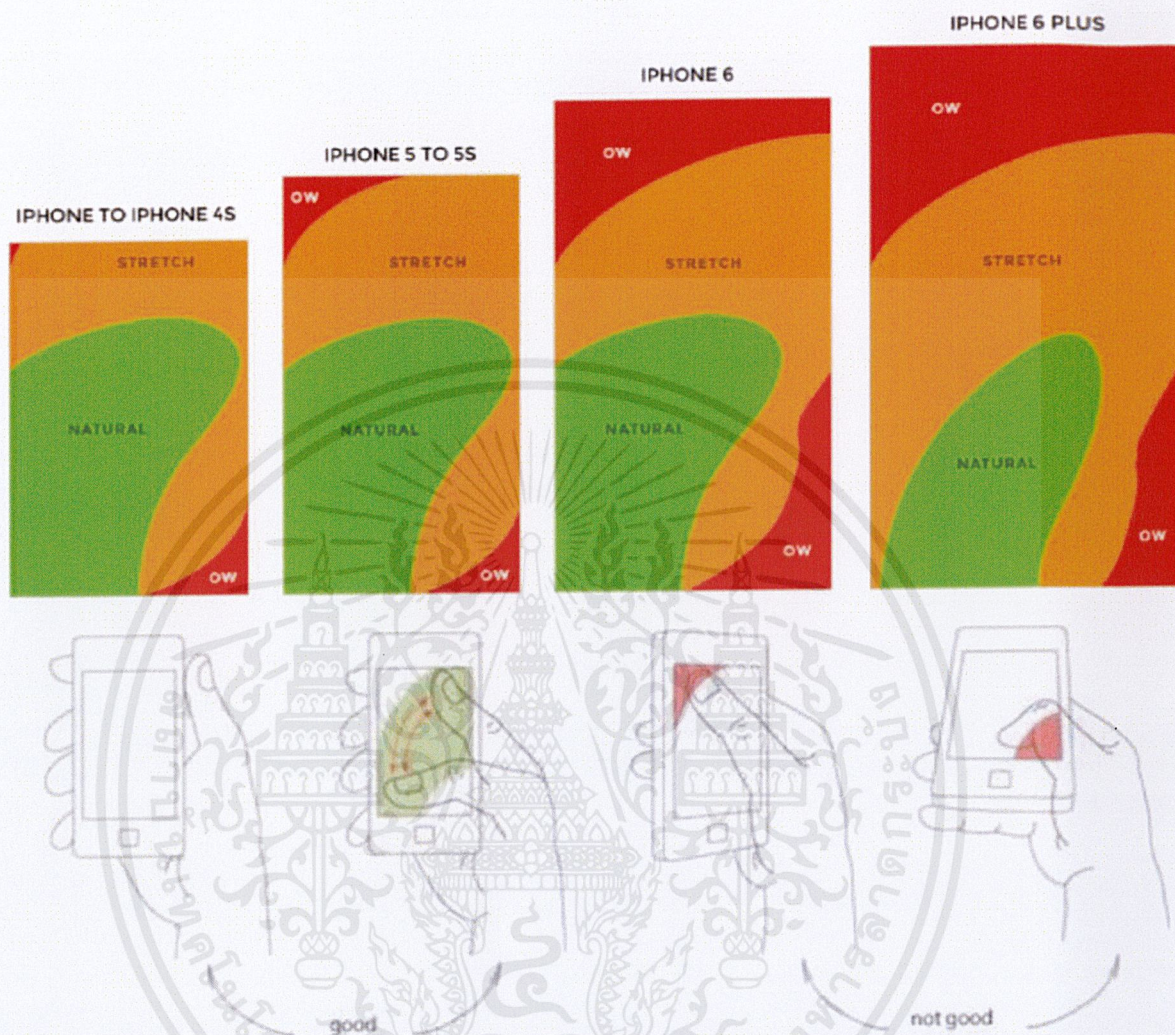
อุปกรณ์หรือบริบท	ขนาดไอคอน
iPhone	180 พิกเซล × 180 พิกเซล (60 × 60pt ที่ 3x) 120px × 120px (60pt × 60pt @ 2x)
iPad Pro	167px × 167px (83.5pt × 83.5pt @ 2x)
iPad, iPad mini	152 พิกเซล × 152 พิกเซล (76 × 76 พิกเซล @ 2x)
แอปสโตร์	1024px × 1024px (1024pt × 1024pt @ 1x)

ภาพที่ 25 ภาพตารางแสดงขนาดพิกเซลของไอคอนบนอุปกรณ์ต่างๆ

ที่มา <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/ios/icons-and-images/image-size-and-resolution/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อมูลกายวิภาคสำหรับการใช้งานอุปกรณ์มือถือ



ภาพที่ 26 ข้อมูลกายวิภาคสำหรับการใช้งานอุปกรณ์

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

รูปแสดงขอบเขตความถนัดในการใช้งานด้วยมือ โดยการจำแนกพื้นจะทำให้สามารถกำหนด ตำแหน่งในการจัดวางข้อมูลได้เหมาะสมตามลำดับความสำคัญจากภาพได้จำแนกความสะดวกในการ ใช้งานด้วยสี

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

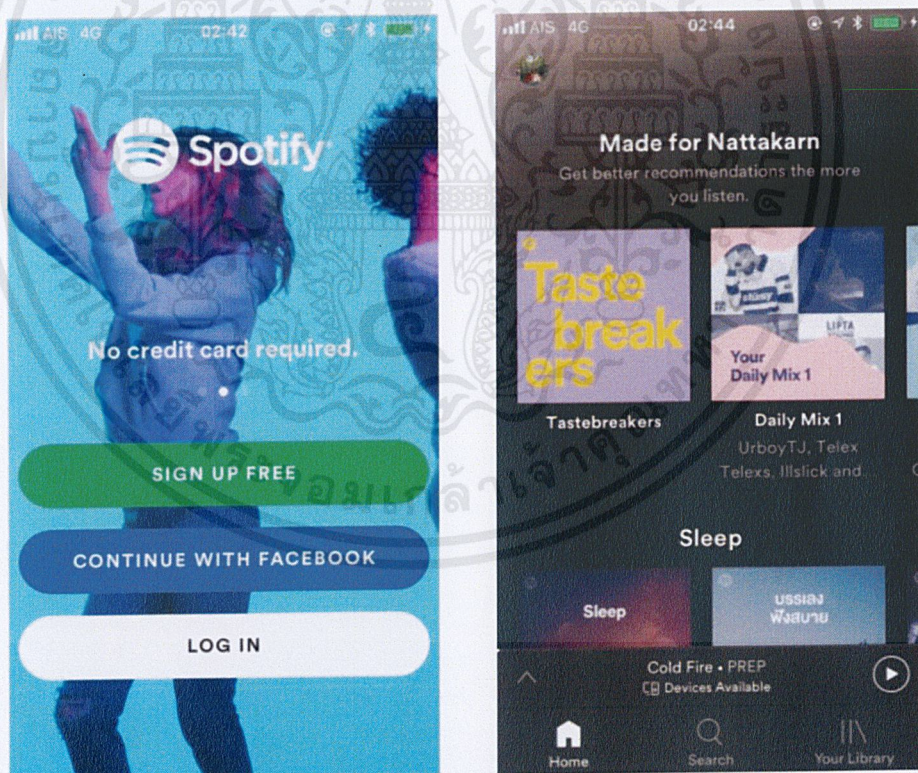
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 ตัวอย่างงานออกแบบ



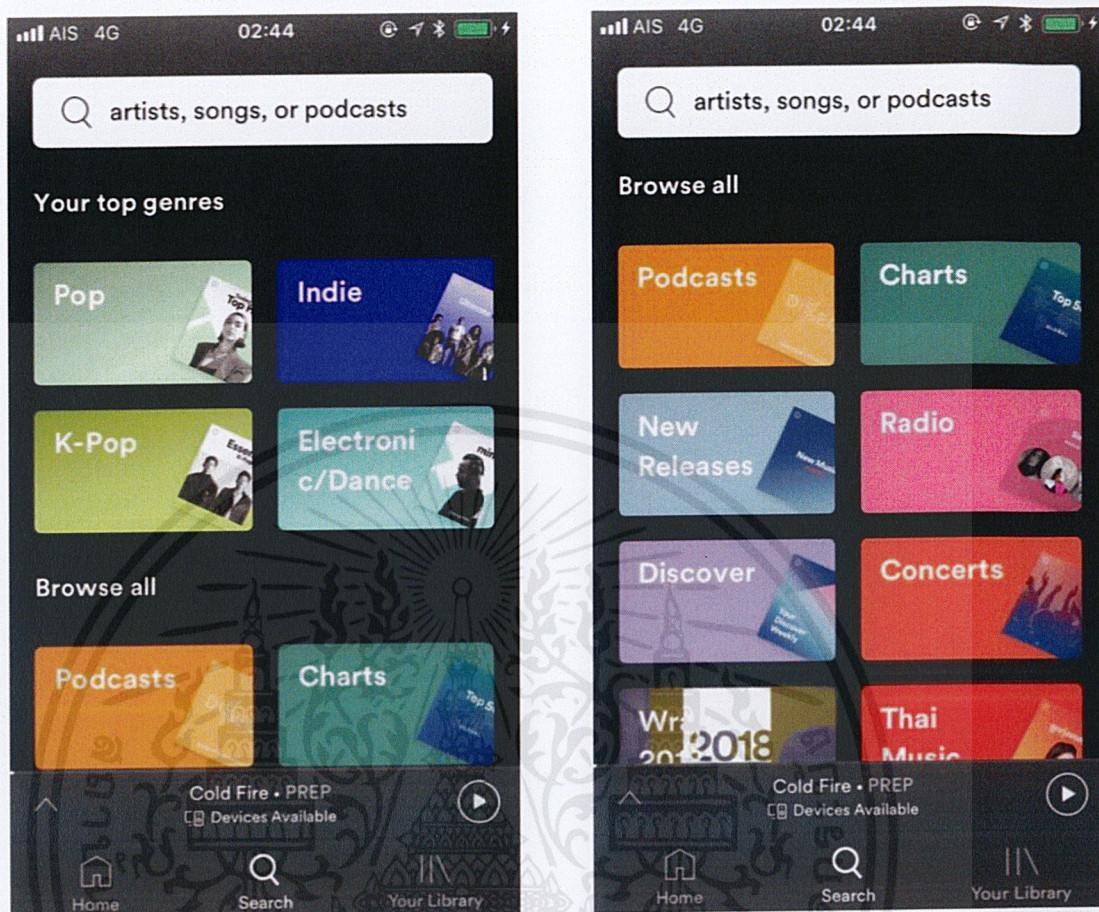
ภาพที่ 27 Spotify

2.4.1 Spotify แอปพลิเคชันที่ให้บริการสตรีมเพลงดิจิทัล พอดแคสต์ และวิดีโอ ที่ใช้ระบบ Artificial Intelligence เพื่อวิเคราะห์การฟังเพลงของผู้ใช้งาน มีทั้งการให้แบบฟรี และพรีเมียมที่ต้องเสียค่าใช้จ่าย



ภาพที่ 28 ภาพภายในแอป Spotify 1

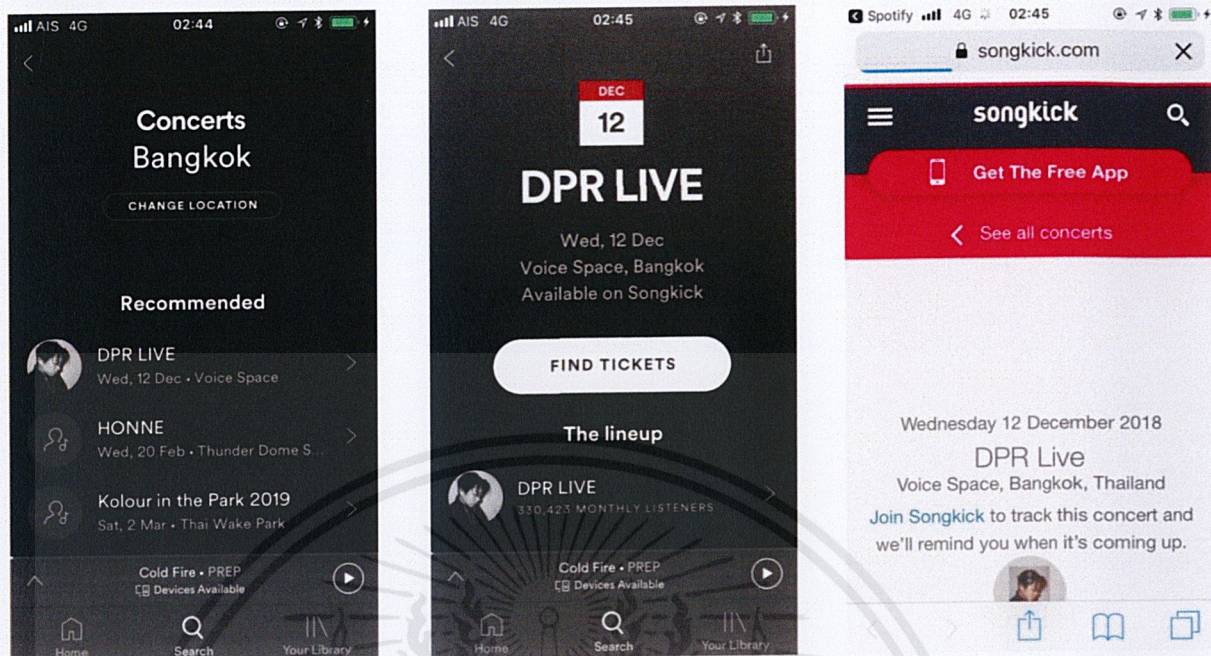
การเข้าใช้งานแอปพลิเคชันจะต้องทำการลงทะเบียน หรือ ล็อกอินผ่านเฟซบุ๊ก เมื่อเข้าใช้งานจะเจอหน้าหลัก (Home) เป็นการแนะนำเพลง แนวเพลงประเภทต่างๆ เช่น เพลย์ลิสเพลงสำหรับกล่อมนอน เพลย์ลิสเพลงสำหรับการจัดจ่อ เพลงออกใหม่ แนะนำเพลงฮิต เป็นต้น เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 29 ภาพภายในแอป Spotify 2

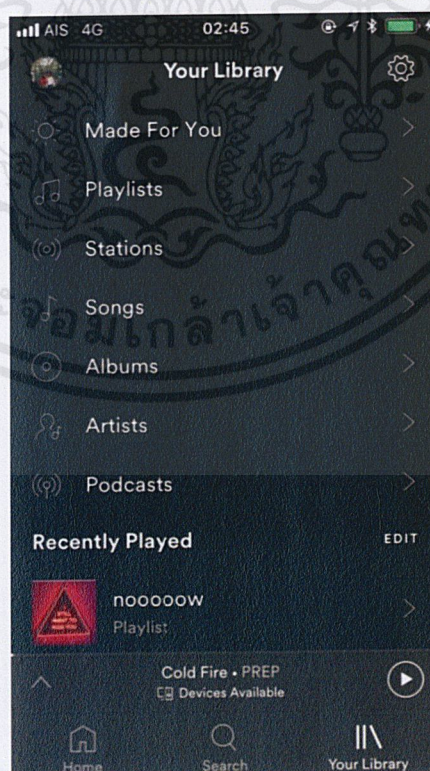
หน้าการค้นหา (Search) มีไว้สำหรับค้นหาเพลง ศิลปิน หรือ การเผยแพร่เสียง ที่ต้องการ ฟังและการแบ่งประเภทเพลง แนวเพลงที่ที่แอปได้รวบรวมไว้ให้กับผู้ใช้งาน รวมถึงมีการรวมงานแสดงคอนเสิร์ตที่กำลังจะจัดขึ้นในบริเวณพื้นที่ที่ผู้ใช้งานอยู่จากโลเคชั่นของเครื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 30 ภาพภายในแอป Spotify 2

ระบบการแสดงผลงานคอนเสิร์ตที่กำลังจะเกิดขึ้นบนพื้นที่ตามโลเคชั่น จะมีการบอกรายละเอียดเกี่ยวกับงานแสดง และลิงก์ไปยังเว็บเบราว์เซอร์ที่จำหน่ายบัตรคอนเสิร์ต



ภาพที่ 31 ภาพภายในแอป Spotify 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าข้อมูลของผู้ใช้ (Your library) จะโชว์รายการต่างๆที่ผู้ใช้บันทึกไว้

สรุป

ก. กลุ่มผู้ใช้งานตั้งแต่วัยรุ่นไปจนถึงวัยผู้ใหญ่ตอนปลาย สังเกตได้จากโปรโมชันแพ็คเกจสมัครฟรีเยี่ยมสำหรับครอบครัว แต่มีเนื้อหาที่ครอบคลุมสำหรับเด็กไปจนถึงวัยสูงอายุ

ข. หากไม่ใช่แพ็คเกจฟรีเยี่ยม จะมีโฆษณาคอยแทรก และถูกจำกัดการใช้งานในแต่ละวัน

ค. ระบบ Artificial Intelligence ที่คอยจัดเพลลิสแนวเพลงเพื่อผู้ใช้งานแต่ละคน

ง. มีเมนูรวบรวมงานแสดงคอนเสิร์ต ของศิลปินที่มีผลงานบนแอปริเคชั่น และตามโลกออนไลน์ แต่สามารถหาไปซื้อตั๋วคอนเสิร์ตได้จากปุ่ม find tickets

จ. แบ่งประเภทโดยการใช้ คำที่สื่อความหมาย และกราฟฟิกที่มีความเป็นเอกภาพเดียวกัน

ฉ. สีพื้นหลังเป็นสีโทนเข้ม ตัดด้วยสีอ่อนขององค์ประกอบและตัวหนังสือที่มีความเป็น

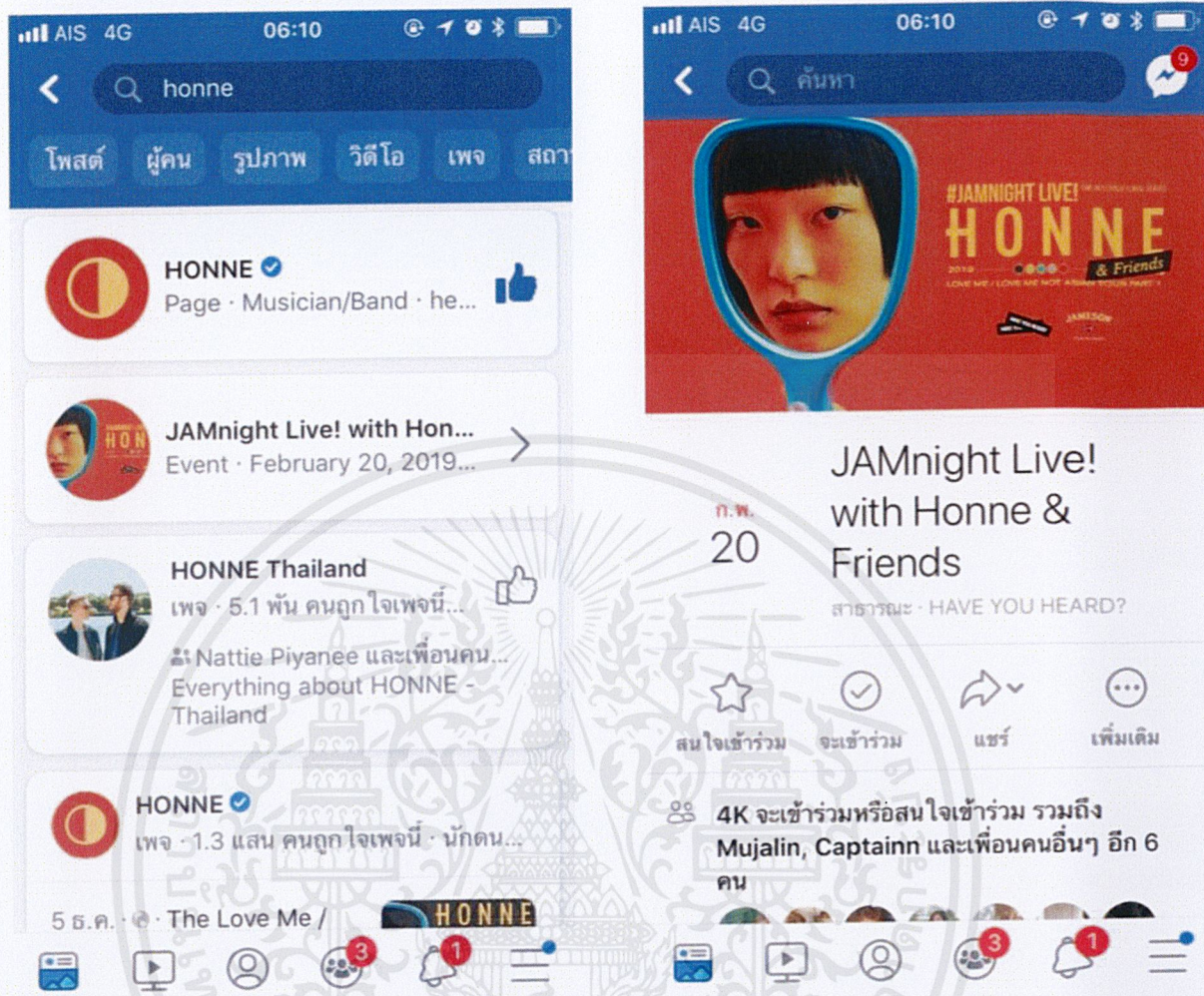
Corporate Identity เดียวกัน



ภาพที่ 32 Facebook

2.4.2 Facebook เว็บไซต์ที่ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผ่าน Internet หรือ เรียกได้ว่า เป็น Social Network ที่ใครก็ได้สามารถสมัครสมาชิกได้ฟรี โดยอยู่ภายใต้การควบคุมระบบของทีม admin โดยในตัวอย่างงานออกแบบนี้จะพูดถึง ระบบกิจกรรมบนเฟสบุ๊ค เพียงเท่านั้น

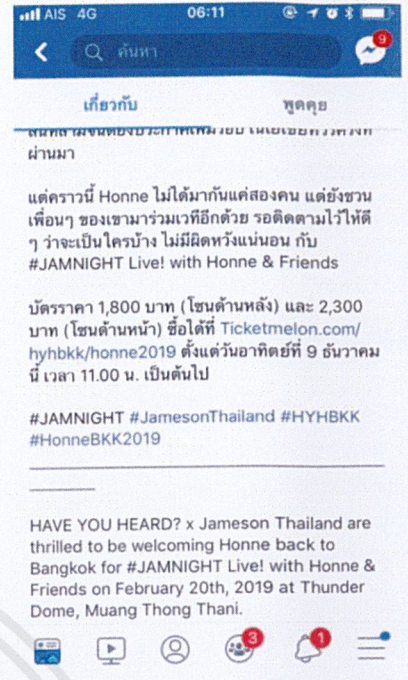
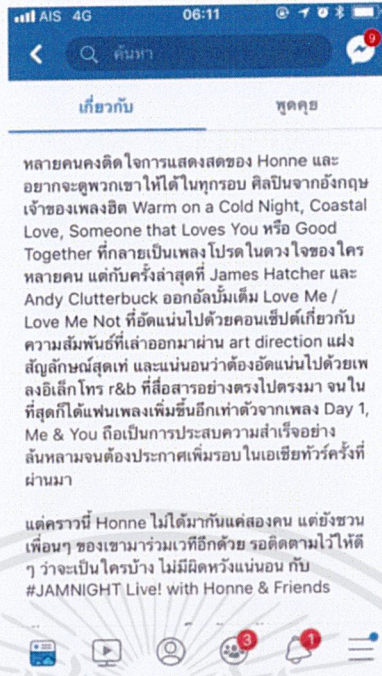
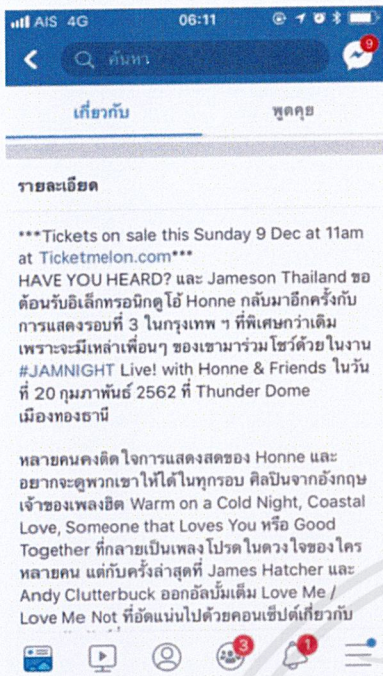
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 33 ภาพภายในแอป Facebook 1

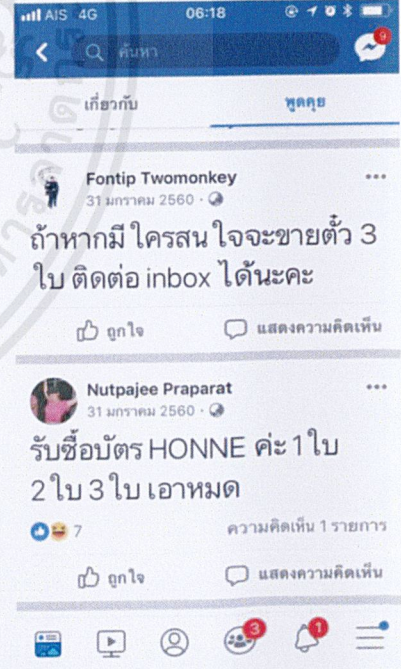
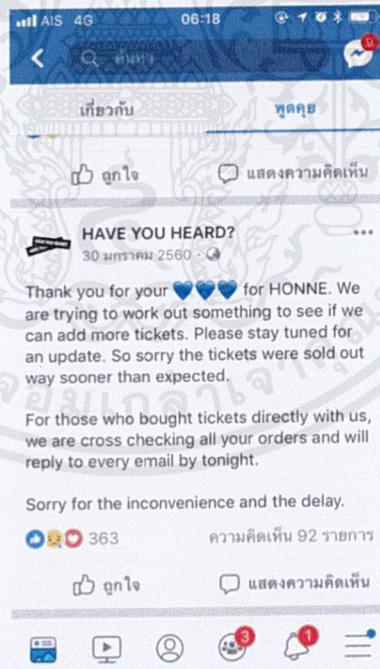
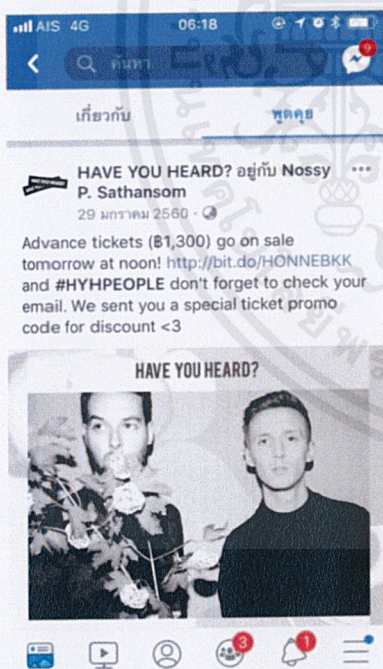
เมื่อเข้ามาในหน้าแรกจะมีช่องสำหรับค้นหาที่ค้นหา โพสต์ ผู้คน รูปภาพ วิดีโอ เพลง สถานที่ กลุ่ม แอป งานกิจกรรม ตลาด ตามคำที่กรอกลงไป จะเจองานกิจกรรมที่ผู้นำเข้าคอนเสิร์ตมักจะสร้างขึ้นเพื่อบอกรายละเอียดและอัปเดตข่าวสารของคอนเสิร์ตนั้นๆ เมื่อเข้าไปที่หน้างานกิจกรรมจะมี ปุ่มให้กดว่าสนใจงานหรือไม่ จะเข้าร่วมงาน แชร์ และเพิ่มเติม โดยในปุ่มเพิ่มเติม จะมี บันทึก คัดลอกลิงก์ เพิ่มในปฏิทิน รายงานงานกิจกรรม และการตั้งค่าการแจ้งเตือน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 34 ภาพภายในแอป Facebook 2

จะพบกับหน้า เกี่ยวกับ ที่จะบอกข้อมูลเกี่ยวกับงานกิจกรรมนั้น



ภาพที่ 35 ภาพภายในแอป Facebook 2

หน้า พุดคุย สามารถโพสต์ได้ทั้งผู้สร้างงานกิจกรรมและผู้ที่จะเข้ามาดูงานกิจกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุป

ก. กลุ่มผู้ใช้งานแอปพลิเคชันตั้งแต่วัยรุ่นไปจนถึงวัยผู้ใหญ่ แต่ระบบงานกิจกรรมมีผู้ใช้งานเพียง 60% จากจำนวนผู้ที่เป็นไปตามงานกิจกรรมที่จัดขึ้นจริง

ข. ในหน้าพูดคุยไม่ว่าใครก็สามารถที่จะโพสต์แสดงความคิดเห็นได้ทำให้โพสต์หลักที่เกี่ยวข้องกับงานกิจกรรมจมลงไปได้อย่างรวดเร็ว

ค. มีระบบแจ้งเตือนเมื่อใกล้ถึงงานกิจกรรม

ง. แหล่งรวบรวมข้อมูลที่ครอบคลุมเกี่ยวกับงานกิจกรรมหากงานกิจกรรมนั้นถูกสร้างโดยผู้จัดตัวจริง

จ. หากพ้นวันงานกิจกรรมไปแล้วก็เลยไม่มีการแจ้งเตือนเมื่อมีการโพสต์ในงานกิจกรรมนี้ เว้นแต่จะเปิดรับการแจ้งเตือนเกี่ยวกับงานกิจกรรมไว้

ฉ. รูปแบบเอกภาพ การจัดวาง เป็นไปตาม ระบบ Corporate Identity ของ Facebook



ภาพที่ 36 Twitter

2.4.3 Twitter เป็นบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์จำพวกไมโครบล็อก โดยผู้ใช้งานสามารถส่งข้อความยาวไม่เกิน 280 ตัวอักษร ว่าตนเองกำลังทำอะไรอยู่ โดยเรียกการส่งข้อความนี้ว่า ทวิต ในแอปพลิเคชันจะมีการใช้ แฮชแท็ก (#) เปรียบเสมือนช่องทาง (Channel) ของ คลื่นวิทยุสื่อสาร ที่เอาไว้ใช้พูดคุยกัน ถ้าใช้คนละช่องหรือคนละชื่อก็จะหากันไม่เจอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 37 ภาพภายในแอป Twitter

เมื่อเข้าแอป หน้าแรกจะเป็นหน้าโฮมที่ใช้สัญลักษณ์บ้านแทนการใช้คำ หน้าต่อมาจะเป็นหน้าสำหรับค้นหา ใช้สัญลักษณ์แว่นขยาย เมื่อค้นหาหัวข้อที่สนใจโดยการใส่ # (แฮชแท็ก) จะช่วยเพิ่มการกรองข้อมูลประมาณหนึ่งหรือหัวข้อที่ค้นหาแต่เมื่อค้นหาหัวข้อจาก # (แฮชแท็ก) จะพบทวีตที่ใส่ # (แฮชแท็ก) นั้นมาในทวีต จะได้รับการแบ่งเป็นหัวข้อเนื้อหาย่อยคือ ทวิตเด่น ทวิตล่าสุด ผู้คนที่เกี่ยวข้องกับคำที่ค้นหา รูปภาพ วิดีโอ ข่าวสาร การถ่ายทอดสด เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

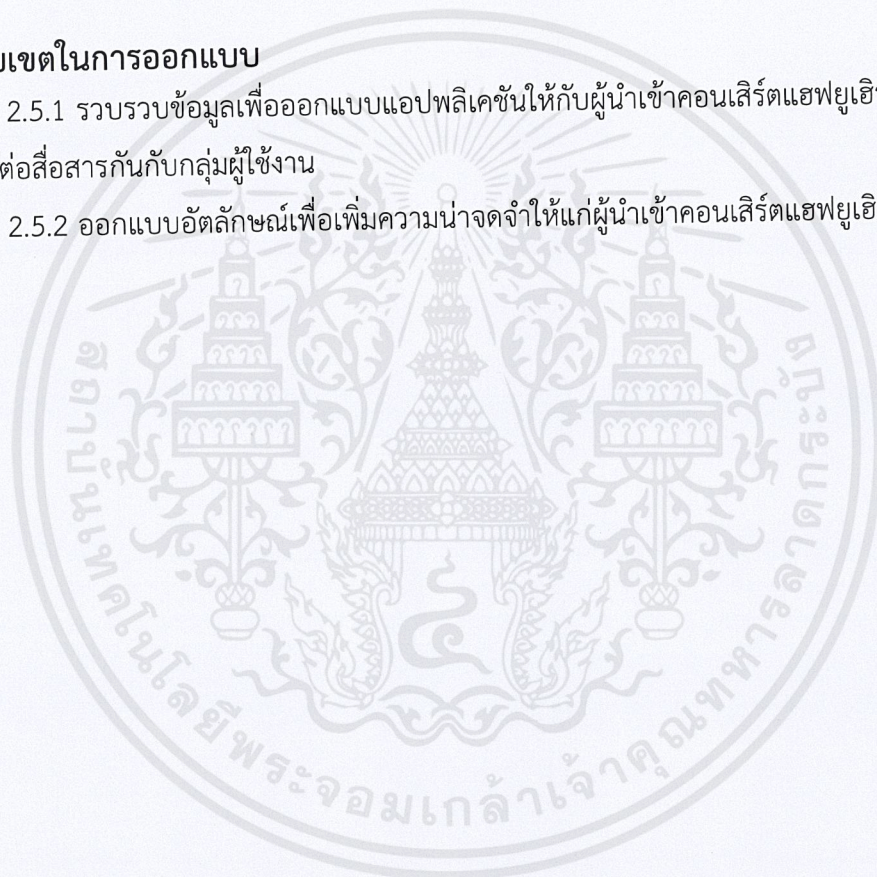
สรุป

- ก. กลุ่มผู้ใช้งานแอปพลิเคชันตั้งแต่วัยรุ่นไปจนถึงวัยผู้ใหญ่ และผู้ใช้งานแอปที่สนใจหัวข้อจะค้นหา # แทบทั้งหมดของผู้ใช้งานแอปพลิเคชัน
- ข. เนื่องจากเครือข่ายสังคมออนไลน์จำพวกไมโครบล็อก ทำให้ข่าวสารไหลเร็วมาก
- ค. ข่าวสารที่ได้รับอาจจะเป็นไปได้ทั้ง ข้อมูลเท็จ ความคิดเห็นส่วนบุคคล รวมไปถึงข่าวจากสำนักข่าวเองด้วย
- ง. มีการแบ่งหมวดหมู่ของเนื้อหาข่าวอย่างชัดเจน

2.5 ขอบเขตในการออกแบบ

2.5.1 รวบรวมข้อมูลเพื่อออกแบบแอปพลิเคชันให้กับผู้นำเข้าคอนเสิร์ตแฮฟฟุเอิร์ทเพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารกันกับกลุ่มผู้ใช้งาน

2.5.2 ออกแบบอัตลักษณ์เพื่อเพิ่มความน่าจดจำให้แก่ผู้นำเข้าคอนเสิร์ตแฮฟฟุเอิร์ท



บทที่ 3

การพัฒนาการออกแบบ

การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบในบทที่ 2 ทำให้ทราบถึงความ ต้องการและขอบเขตในการออกแบบ การดำเนินการออกแบบแบ่งเป็นหัวข้อต่างๆ ได้ ดังนี้

- 3.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบ
- 3.2 การออกแบบระบบภายในโครงสร้างของแอปพลิเคชัน
- 3.3 การพัฒนาแนวความคิดและการออกแบบ (ขั้นตอนสเก็ตและเรียบเรียงข้อมูล)
- 3.4 การพัฒนาแนวความคิดและการออกแบบ(ขั้นตอนแบบร่าง)
- 3.5 สรุปผลการออกแบบขั้นสุดท้าย

3.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบ

3.1.1 ที่มาของแนวคิด

จากการประสบปัญหาโดยตรงและการสำรวจพบว่าในปัจจุบันสารที่ผู้จัดแฮฟยูเอิร์ทต้องการที่จะสื่อสารถูกกระจายมาในรูปแบบต่างๆผ่านทางแพลตฟอร์มคือ การกระจายข่าวสารผ่านทางเฟซบุ๊ก การจำหน่ายบัตรผ่านทางผู้แทนจำหน่าย การเผยแพร่วิดีโอผ่านทางยูทูป การพูดคุยผ่านทางทวิตเตอร์ รวมไปถึงการโพสรูปผ่านทางอิสตาแกรม ทำให้ผู้รับสารในบางครั้งพลาดข้อมูลข่าวสารที่ผู้ส่งสารต้องการที่จะสื่อ ในขณะที่เดียวกันแฮฟยูเอิร์ทก็ไม่ทราบถึงจำนวนคนที่สนใจชมงานแสดงเดียวกัน ทำให้พลาดโอกาสในการนำศิลปินเข้ามาจัดแสดงในประเทศไทย ทำให้แฟนเพลงบางไม่ทราบถึงการแสดงของศิลปินโดยทั่วถึง เป็นผลกระทบ ต่อมาที่ทำให้บัตรจำหน่ายไม่หมด

3.1.2 เงื่อนไขความต้องการในการออกแบบ

จากผลการสำรวจพบว่าสิ่งที่ผู้จัดแฮพยูเอิร์ทต้องการคือสื่อที่สามารถกระจายข่าวสารงานแสดงต่างๆได้อย่างทั่วถึง และสื่อที่สามารถรวบรวมแฟนเพลงไว้ในสื่อเดียวกันได้ และสิ่งที่ผู้ใช้งานต้องการคือสื่อที่รวบรวมการกระจายข่าวสารในรูปแบบต่างๆไว้ในที่เดียวเพื่อความสะดวกสบาย รวดเร็ว และแม่นยำได้

3.1.3 วิเคราะห์ขอบเขตของโครงการ

ขอบเขตด้านเนื้อหา การออกแบบแอปพลิเคชัน โดยออกแบบแอปพลิเคชันให้มีรูปแบบการใช้งานที่สอดคล้องกับความต้องการ สามารถสื่อสารข้อมูลได้อย่างชัดเจน แม่นยำ เพื่อง่ายต่อการใช้งาน

ขอบเขตด้านประชากร ผู้ลงทุนจัดทำแอปพลิเคชัน ผู้นำเข้าวงดนตรีเพื่อจัดงานแสดงแฮพ ยู เอิร์ท ผู้ใช้งานแอปพลิเคชันคือกลุ่มผู้ใช้งานที่มีอายุ 18 - 35 ปี ที่ต้องการความสะดวกรวดเร็วในการค้นหาข้อมูลข่าวสารต่างๆที่ต้องการ

ขอบเขตด้านพื้นที่ การใช้งานบนอุปกรณ์มือถือ ที่ใช้งานของโครงการออกแบบของจะเข้าไปอยู่ในระบบปฏิบัติการ IOS

3.2 การออกแบบระบบภายในแสดงการใช้งานของแอปพลิเคชัน

3.2.1 Infomation Architecture เป็นการวางระบบแอปพลิเคชันโดยรวม

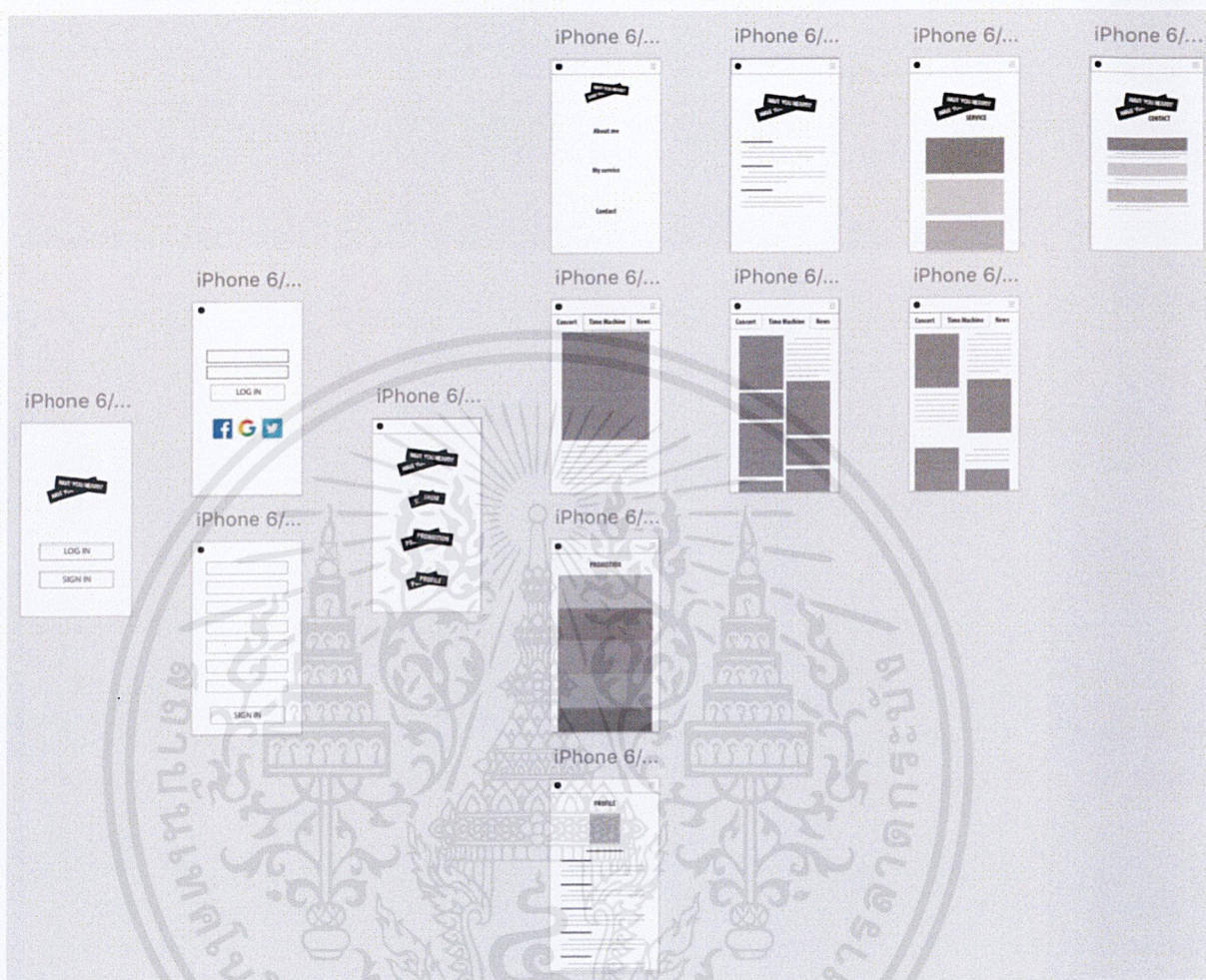
*หมายเหตุ : Infomation Architecture จะแสดงในภาคผนวก ก.

3.2.2 flowchart เป็นการวางระบบโดยรวมแบบละเอียดอย่างเป็นขั้นตอนว่าแอปพลิเคชันนั้นประกอบไปด้วยหน้าและฟังก์ชันอะไรบ้าง โดยแสดงถึงการปฏิสัมพันธ์กันไปมา ระหว่างแต่ละหน้า

*หมายเหตุ : flowchart จะแสดงในภาคผนวก ข.

3.3 การพัฒนาแนวความคิดและการออกแบบ(ขั้นตอนสเก็ตและเรียบเรียงข้อมูล)

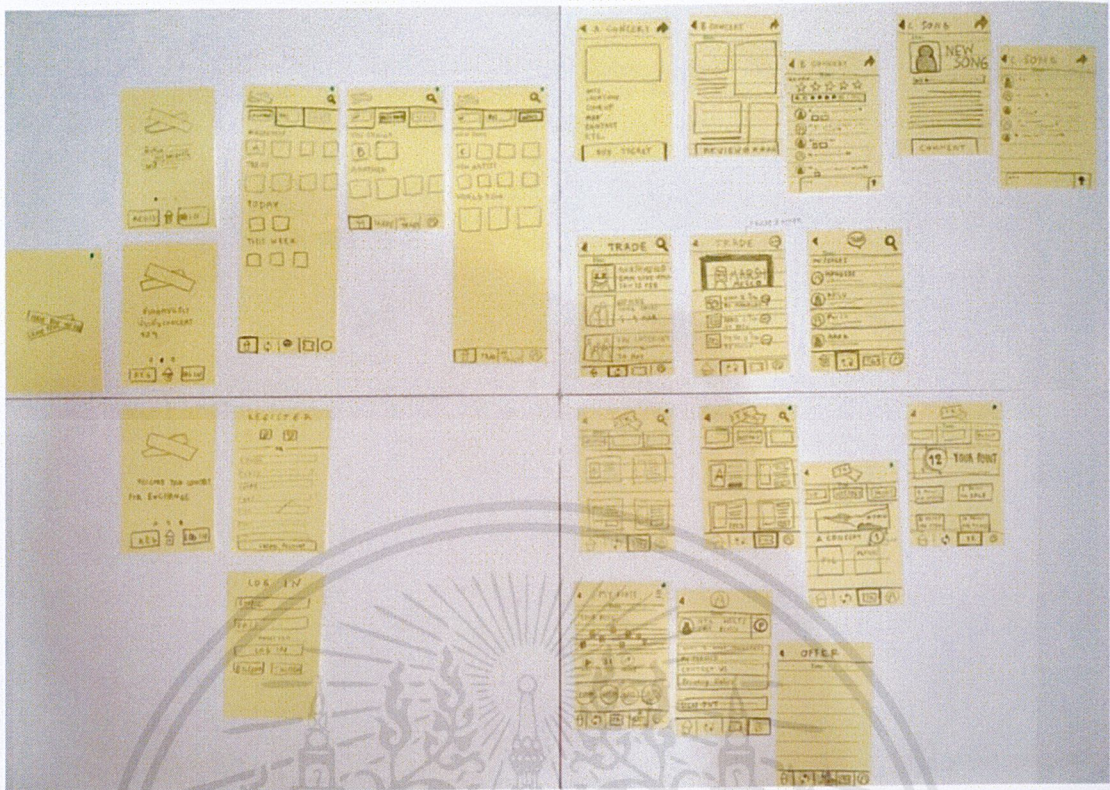
3.3.1 สเก็ต layout หน้าแอปพลิเคชัน



ภาพที่ 38 รูปสเก็ต Layout แอปพลิเคชันครั้งที่ 1

จากการสเก็ตเพื่อกำหนด layout หน้าแอปพลิเคชันเพื่อดูตำแหน่งในการจัดวาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 39 รูปสเก็ตเพื่อกำหนดฟังก์ชันแอปพลิเคชันครั้งที่ 1

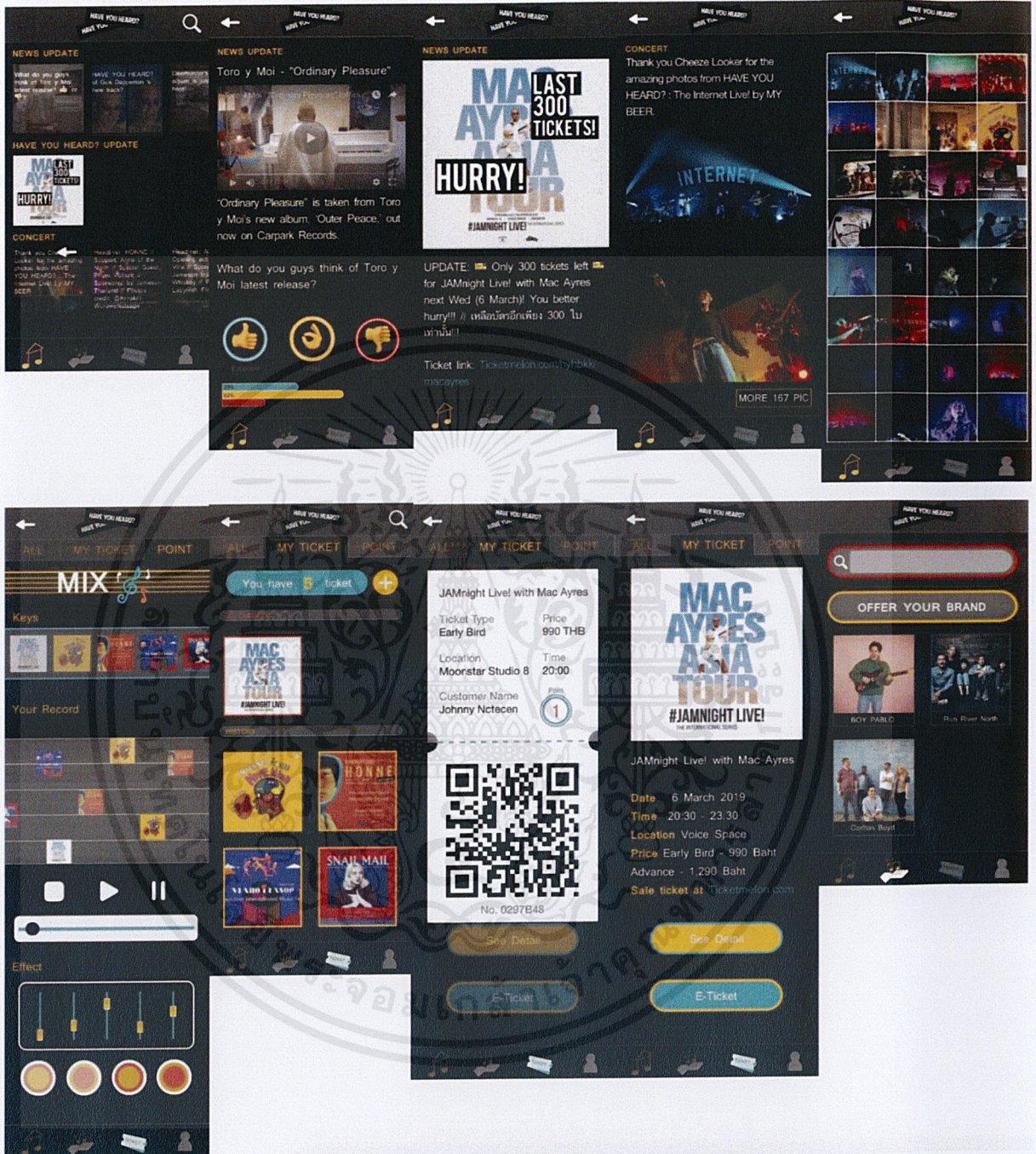
3.3.2 ใส่กราฟฟิคลงไปบนหน้าแอปพลิเคชัน



ภาพที่ 40 ลงกราฟิกแอปพลิเคชันครั้งที่ 1 แบบที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.2 ใส่กราฟฟิคลงไปบนหน้าแอปพลิเคชัน



ภาพที่ 41 ลงกราฟิกแอปพลิเคชันครั้งที่ 1 แบบที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.3 จัดทำ art direction เพื่อกำหนด mood & styling ให้กับงาน



ภาพที่ 42 ภาพแสดง art direction แบบที่ 1 ครั้งที่ 1

Illustration + Bold Color การขึ้นรูปด้วยโปรแกรมทำให้องค์ประกอบของภาพคมชัดโดย
ใช้สีที่ตัดกันเพื่อให้สื่อถึงความรู้สึกที่หิวหาว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 43 ภาพแสดง art direction แบบที่ 2 ครั้งที่ 1

Hand Draw Style (strokes, stains, spots & doodles) ภาพประกอบที่ดูเหมือนถูกสร้างด้วยมือ มีพื้นผิวที่ดูเป็นการวาดโดยใช้อุปกรณ์ต่างๆ เช่น สีน้ำมัน สีน้ำ สีเทียน สีฝุ่น ฝีแปรง แล้วถูกนำมาจัดองค์ประกอบจนเกิดเป็น รูปแบบต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 44 ภาพแสดง art direction แบบที่ 3 ครั้งที่ 1

Mid Century Modern Art เส้นเรียบง่าย (Simple Lines) ไม่ตัดแปลง ตัดทอนส่วนที่ไม่จำเป็นออก(Pure Forms) รูปทรงที่เข้าถึงได้ง่ายมีอิสระแต่ไม่ยุ่งเหยิง ในทोनสีที่อบอุ่น

ในการจัดทำ art direction ทั้งสามแบบนี้ยังไม่สามารถกำหนดแนวทางการออกแบบที่แน่นอนได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4 การออกแบบ art direction ครั้งที่ 2

3.4.2 การออกแบบ art direction ครั้งที่ 2

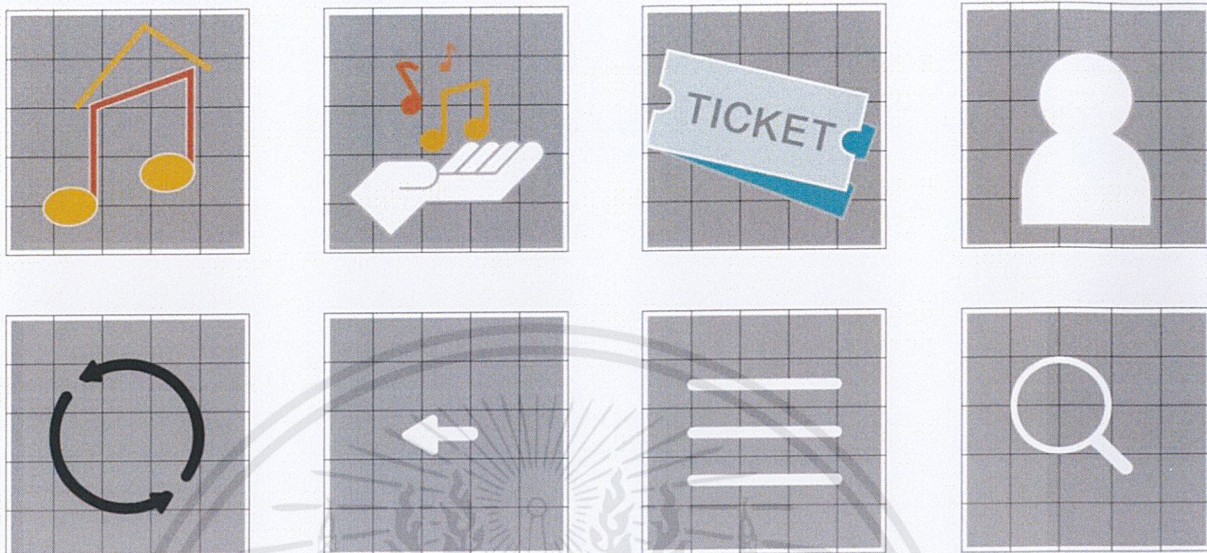


ภาพที่ 45 ภาพแสดง art direction ครั้งที่ 2

art direction ในหัวข้อ feel free to be yourself เป็นการผสมผสานภาพที่ไม่น่าจะอยู่ด้วยกันได้ มารวมในภาพเดียวกันเพื่อสื่อสารถึงความหลากหลายของศิลปินที่ต้องการถ่ายทอดความรู้สึกผ่านทางเสียงเพลงให้แก่ผู้ชม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.2 การออกแบบไอคอน



ภาพที่ 46 ภาพแสดงไอคอน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.3. การออกแบบแอปพลิเคชัน



ภาพที่ 47 แอปพลิเคชันตามแนวความคิด art direction ที่ครั้งที่ 2
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไมอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.4 การออกสื่อประชาสัมพันธ์



ภาพที่ 48 ภาพโปสเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.5 วิเคราะห์ส่วนที่ต้องปรับปรุงแก้ไขขั้นตอนแบบสุดท้าย

การวิเคราะห์เลือกแบบเพื่อนำไปพัฒนาต่อจากการสำรวจและทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย และ พิจารณาแก้ไข

เมื่อทำการสำรวจและทดลองตามการออกแบบตามแนวความคิดแล้ว สามารถสรุปได้ว่า ในการพัฒนาแนวความคิดและการออกแบบนั้น แนวความคิดดังกล่าวจากภาพรวมแล้วดูให้ความรู้สึก เก่า ไม่เหมาะสมกับโจทย์ที่ได้ตั้งไว้ขาดกลิ่นไอของความเป็นงานแสดงคอนเสิร์ต ทำให้ต้องแก้ไข ดังต่อไปนี้

ก. เปลี่ยน art direction และ element ต่างๆให้แสดงความงานแสดงคอนเสิร์ตมากขึ้น

ข. สีที่เลือกใช้ทำให้มีความรู้สึถึงความเรคโทในยุค 80-90 มากกว่าปัจจุบัน

ค. ไอคอนบางชิ้นไม่สื่อสารเท่าที่ควร

จ. ขาด action ที่ชัดเจนในบางระบบของแอปพลิเคชัน

ง. ขาดเอกลักษณ์ที่น่าจดจำ

3.5 สรุปผลการออกแบบขั้นสุดท้าย

ผลการออกแบบสุดท้าย เน้นการออกแบบที่สื่อสารให้ดูมีความเป็นคอนเสิร์ตมากขึ้น เพื่อให้ดูใกล้ชิดกับ กลุ่มเป้าหมายที่ชื่นชอบไปชมการแสดงดนตรีสด

3.5.1 การพัฒนา art direction จากการนำ art direction ครั้งที่ 1 แบบที่ 1 ผสมผสานกับ art direction ครั้งที่ 2



ภาพที่ 49 ภาพ art direction ครั้งที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5.1 การกำหนดตัวอักษรที่ใช้ในแอปพลิเคชัน

Helvetica Bold
A B C D E F G H
I J K L M N O P Q
R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m
n o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Helvetica Regular
 A B C D E F G H
 I J K L M N O P Q
 R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m
 n o p q r s t u v w x y z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

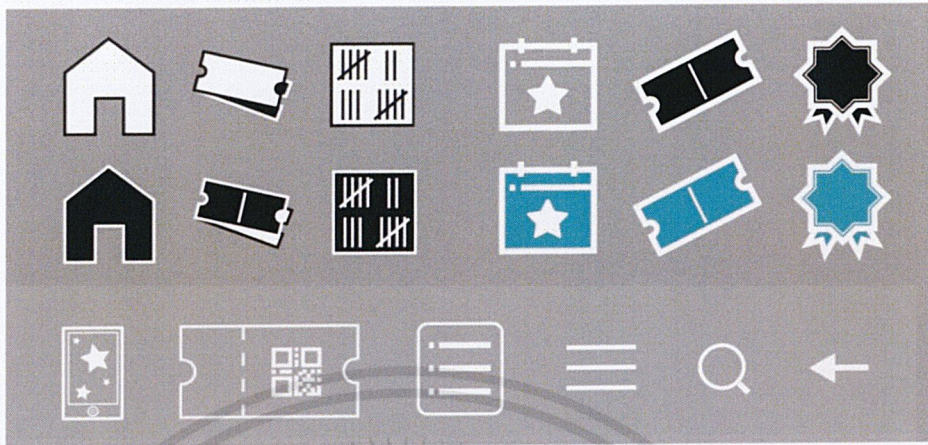
20 pt **Helvetica Bold** Helvetica Regular
 17 pt **Helvetica Bold** Helvetica Regular
 15 pt **Helvetica Bold** Helvetica Regular
 10 pt **Helvetica Bold** Helvetica Regular

ภาพที่ 50 ภาพตัวอักษรภาษาอังกฤษที่ใช้ในแอปพลิเคชัน

Helvetica Bold Helvetica Regular
 ก ข ช ค ค ฆ ง จ ฉ ซ ซ
 ฌ ญ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ณ ด ต
 ถ ท ธ น บ ป ผ ฝ พ ฟ ภ
 ม ย ร ล ว ศ ษ ส ห ฬ อ ฮ

ภาพที่ 51 ภาพตัวอักษรภาษาไทยที่ใช้ในแอปพลิเคชัน

3.5.2 การพัฒนาไอคอนที่ใช้ในแอปพลิเคชัน



ภาพที่ 52 ภาพไอคอนที่ใช้ในแอปพลิเคชัน

3.5.2 การพัฒนาไอคอนที่ใช้ในแอปพลิเคชัน



ภาพที่ 53 ผลงานออกแบบแอปพลิเคชัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การนำเสนอผลงาน

การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบซึ่งผลสรุปนำไปสู่การดำเนินการออกแบบผลงาน โดยนำเสนอต่อคณะกรรมการตรวจสอบศิลปนิพนธ์ในรูปแบบของการนำเสนอชิ้นงานที่เป็นหุ่นจำลองและต้นแบบซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

4.1 ภาพนำเสนอผลงานการออกแบบแอปพลิเคชัน

4.2 แผนผังการใช้งานแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

4.1 ภาพนำเสนอผลงานการออกแบบแอปพลิเคชัน

การออกแบบแอปพลิเคชันนี้มีไว้สำหรับให้กลุ่มเป้าหมายที่ต้องการสื่อที่รวบรวมข่าวสาร ข้อมูลต่างๆเกี่ยวกับการแสดงคอนเสิร์ต ที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย สะดวก และรวดเร็ว โดยมีสิทธิพิเศษตอบแทน ระบบการเก็บตัวออนไลน์ และการเรียกร่องวงดนตรีหรือศิลปินที่น่าสนใจให้ผู้นำเข้าคอนเสิร์ตนำเข้ามาจัดงานแสดงผ่านแอปพลิเคชัน นอกจากนี้ทางผู้จัดงานยังคำนวณจำกลุ่มเป้าหมายเพื่อลดความเสี่ยงในการจัดงานแสดง และสามารถรับรู้ถึงความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

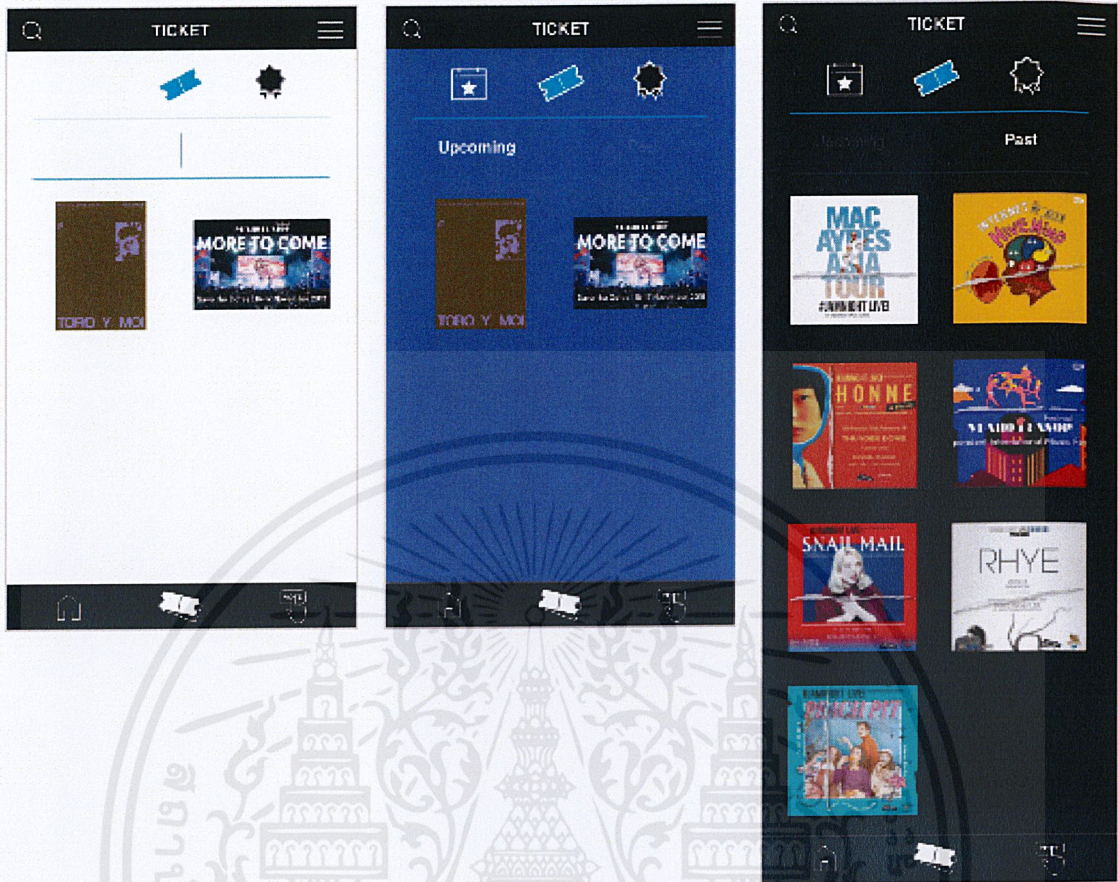
4.1.1 แอปพลิเคชัน

แอปพลิเคชันที่อัปเดตข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเพลง ข้อมูลเกี่ยวกับงานแสดงคอนเสิร์ต งานแสดงคอนเสิร์ต สิทธิพิเศษภายในแอปพลิเคชัน การเสนอรายชื่อศิลปินที่อยากชมคอนเสิร์ตในประเทศไทย การเก็บสะสม e-ticket และข้อมูลการติดต่อสื่อสารกับผู้นำเข้าคอนเสิร์ตแฮฟยูเฮิร์ท



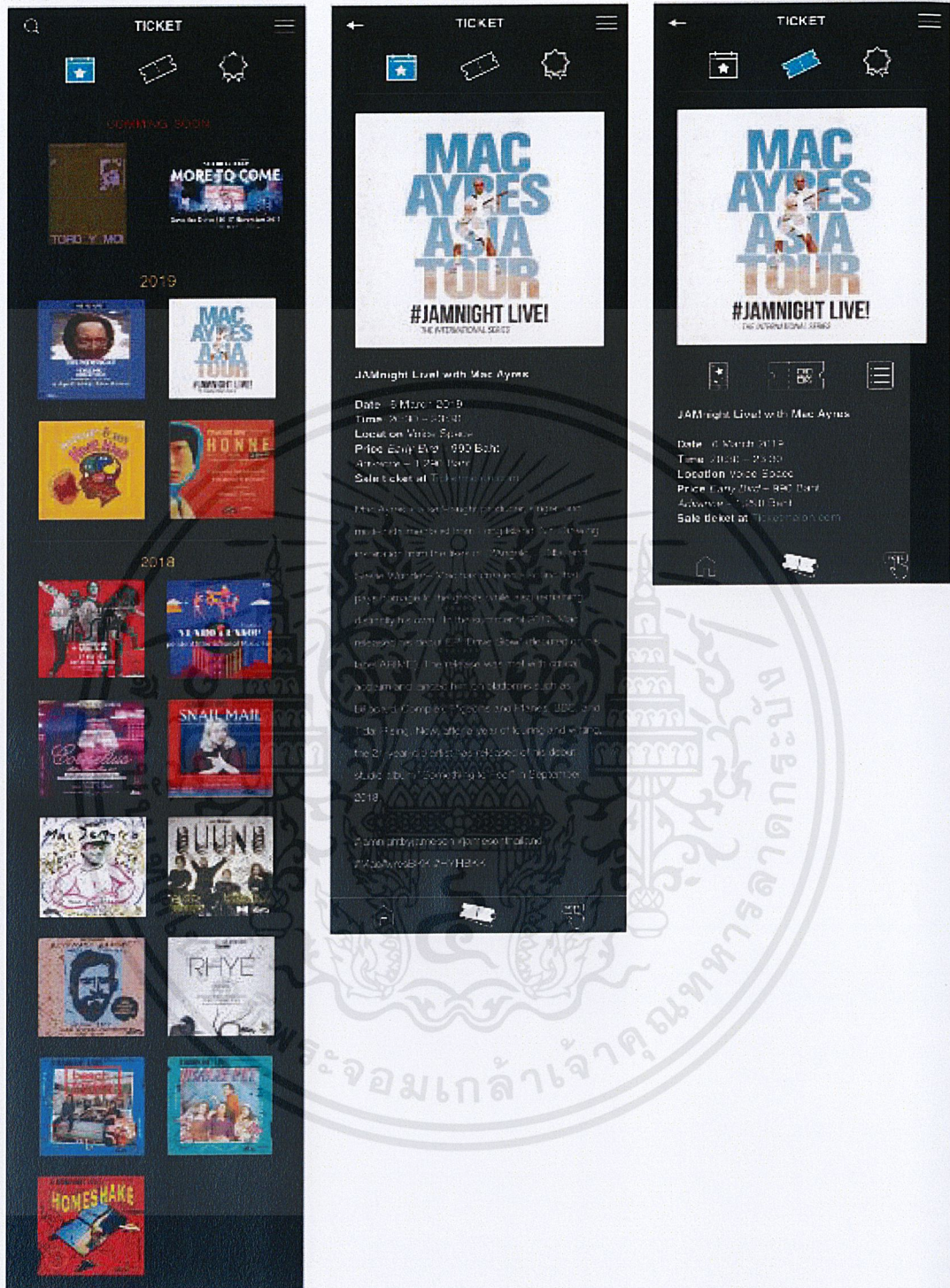
ภาพที่ 54 ภาพเปิดแอปพลิเคชันและหน้าโหมดสะสมตั๋ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



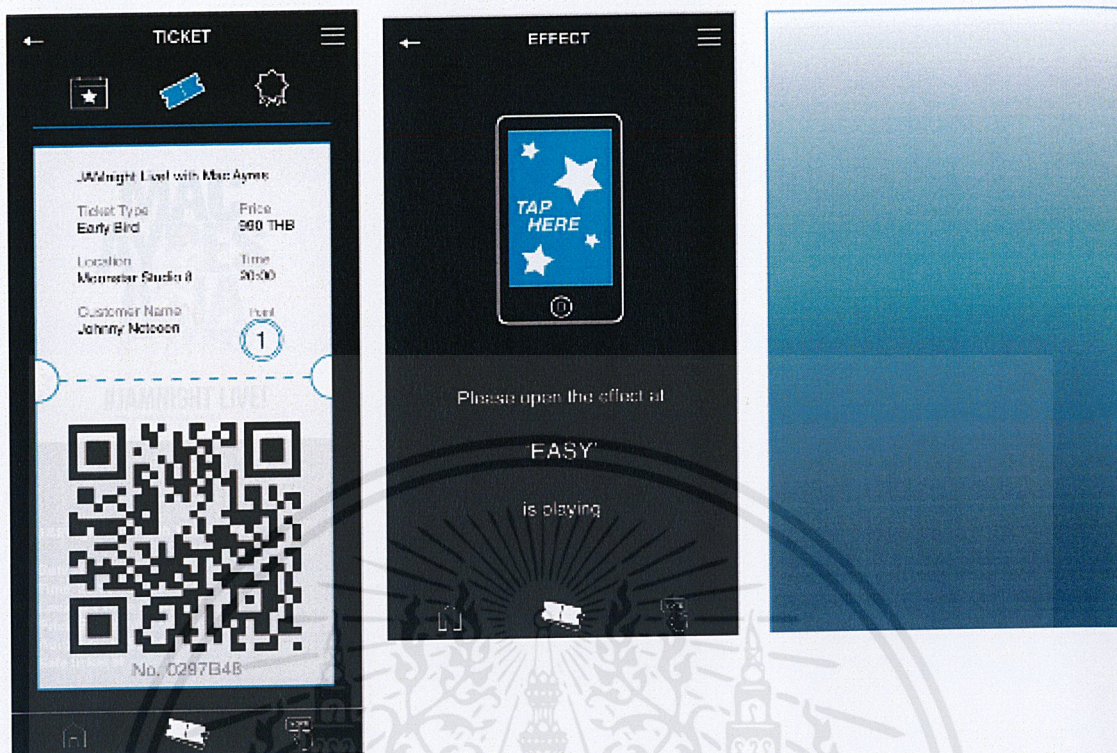
ภาพที่ 55 ภาพหน้าโหมตสะสมตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



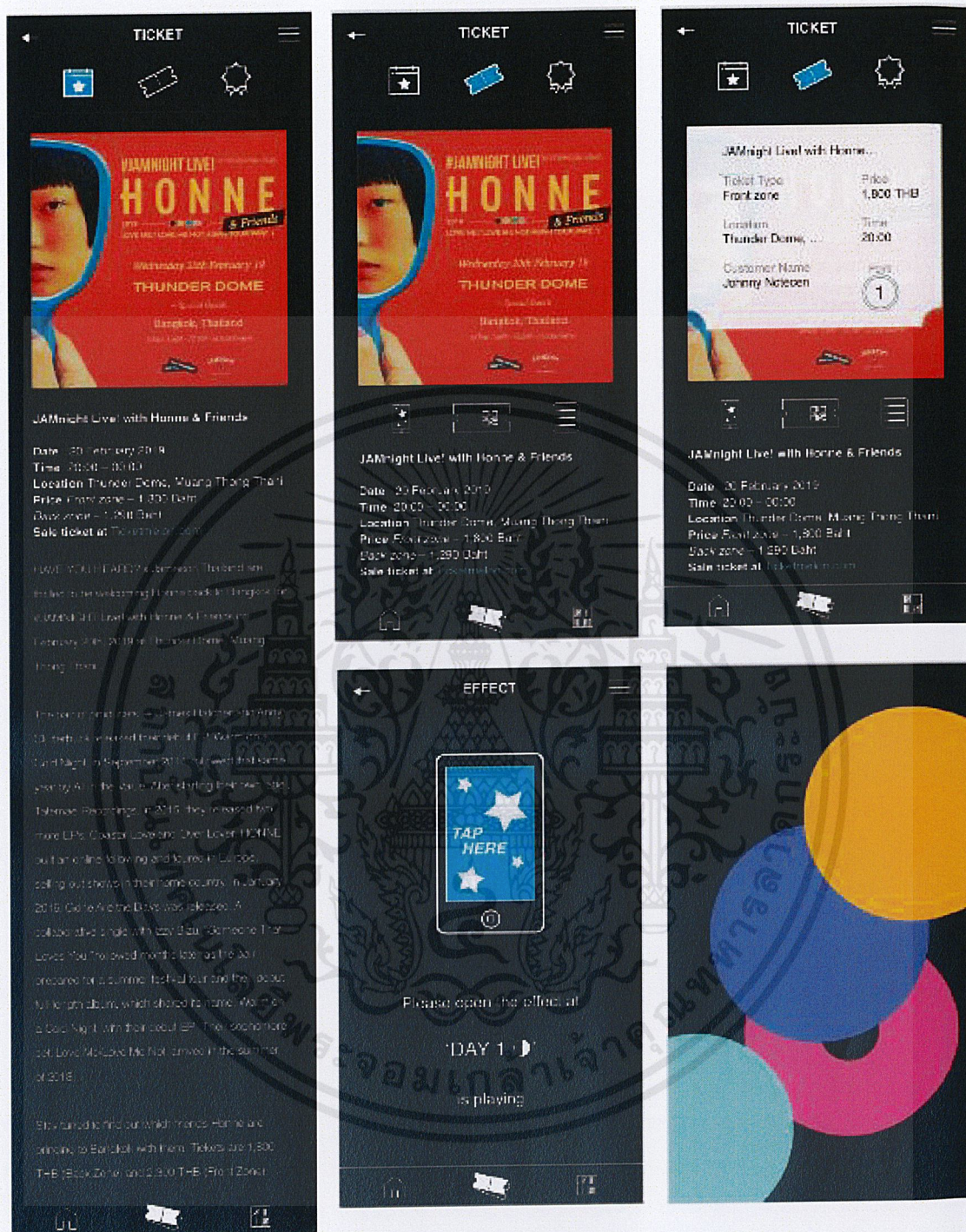
ภาพที่ 56 ภาพหน้าโหมดยุคสมัยและรายละเอียดศิลปิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 57 ภาพ E-ticket และเอฟเฟกต์สำหรับคอนเสิร์ต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 58 ภาพรายละเอียดและเอฟเฟกต์สำหรับคอนเสิร์ต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



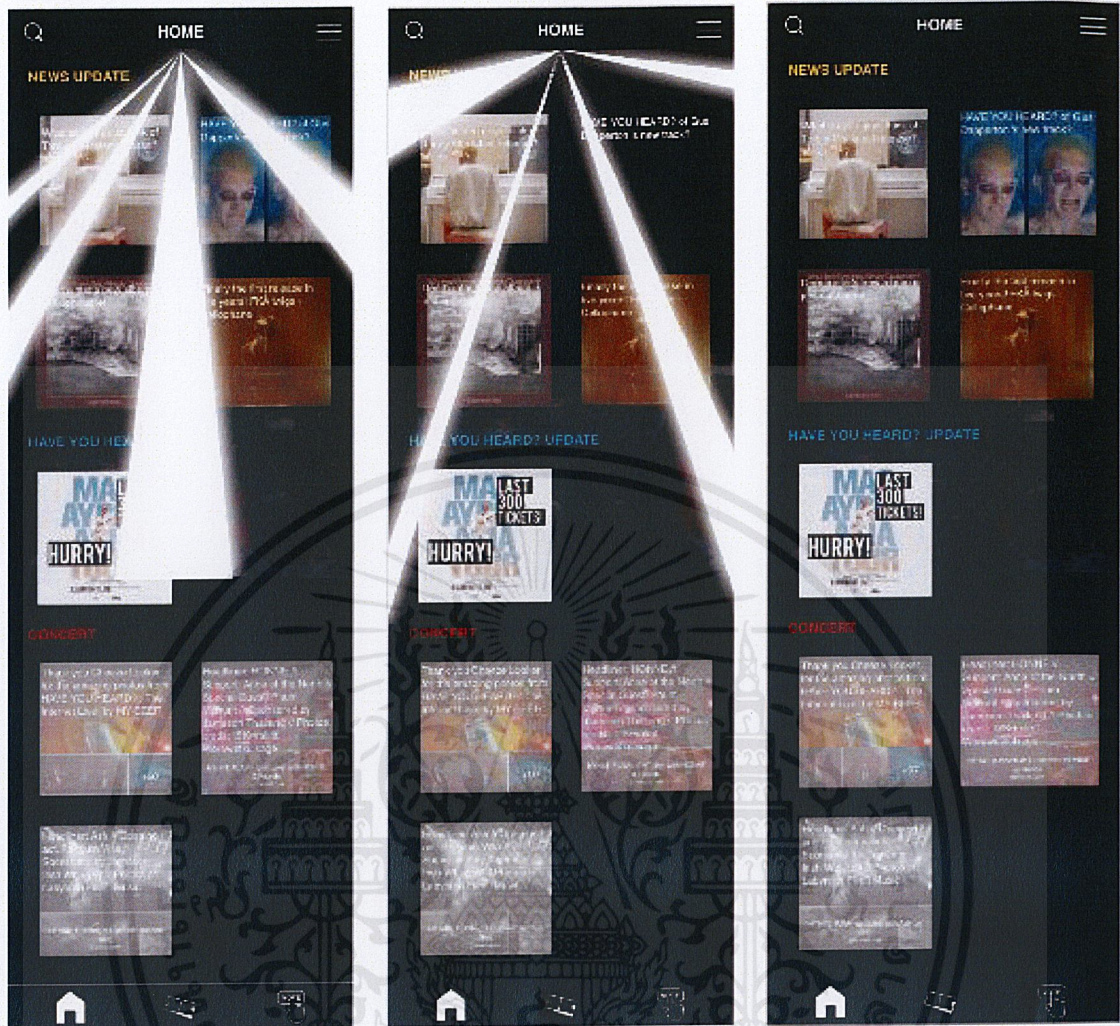
ภาพที่ 59 ภาพโหมดแลกเปลี่ยนสิทธิพิเศษ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



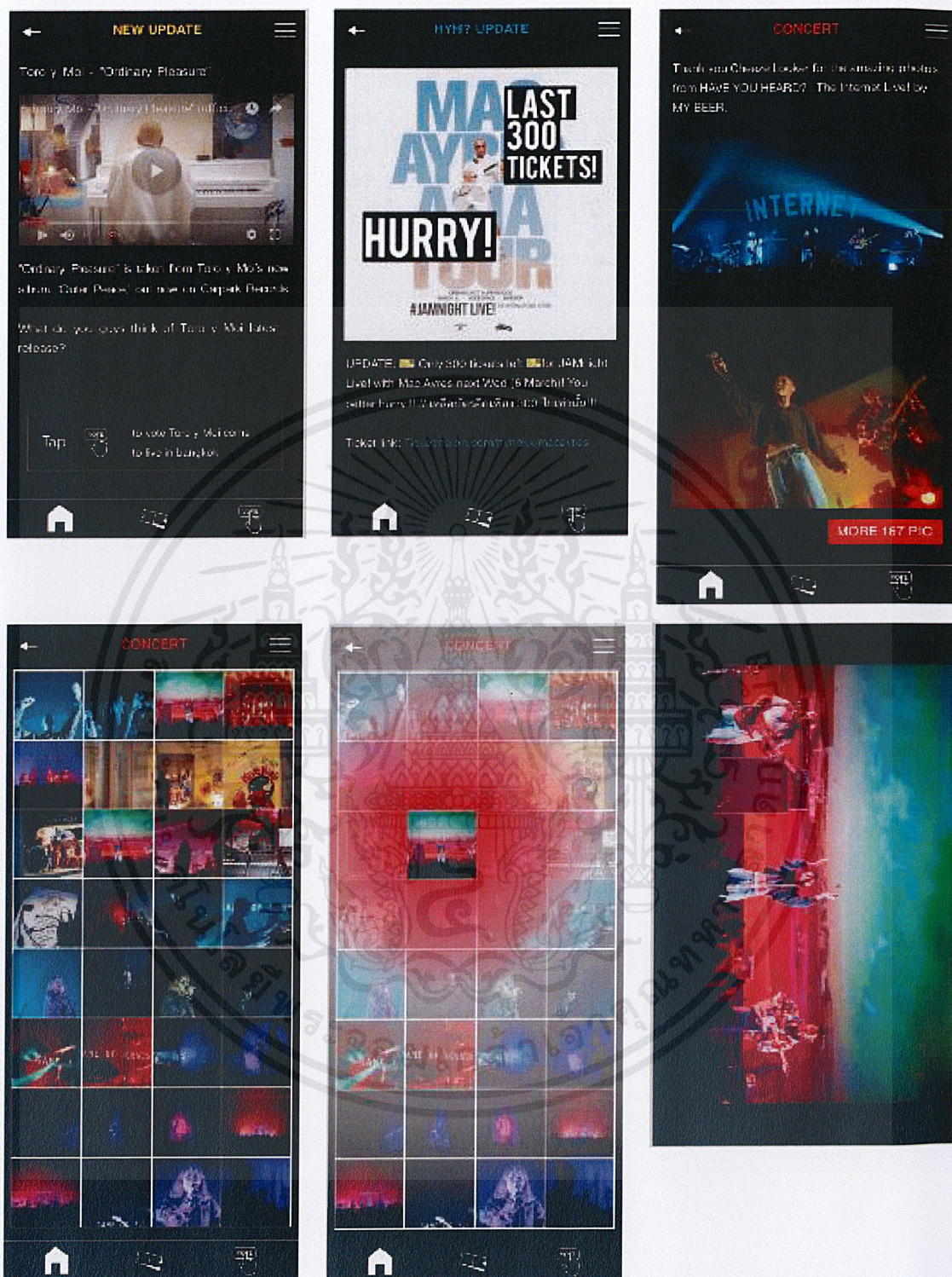
ภาพที่ 60 ภาพโหมดแลกเปลี่ยนสิทธิพิเศษ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



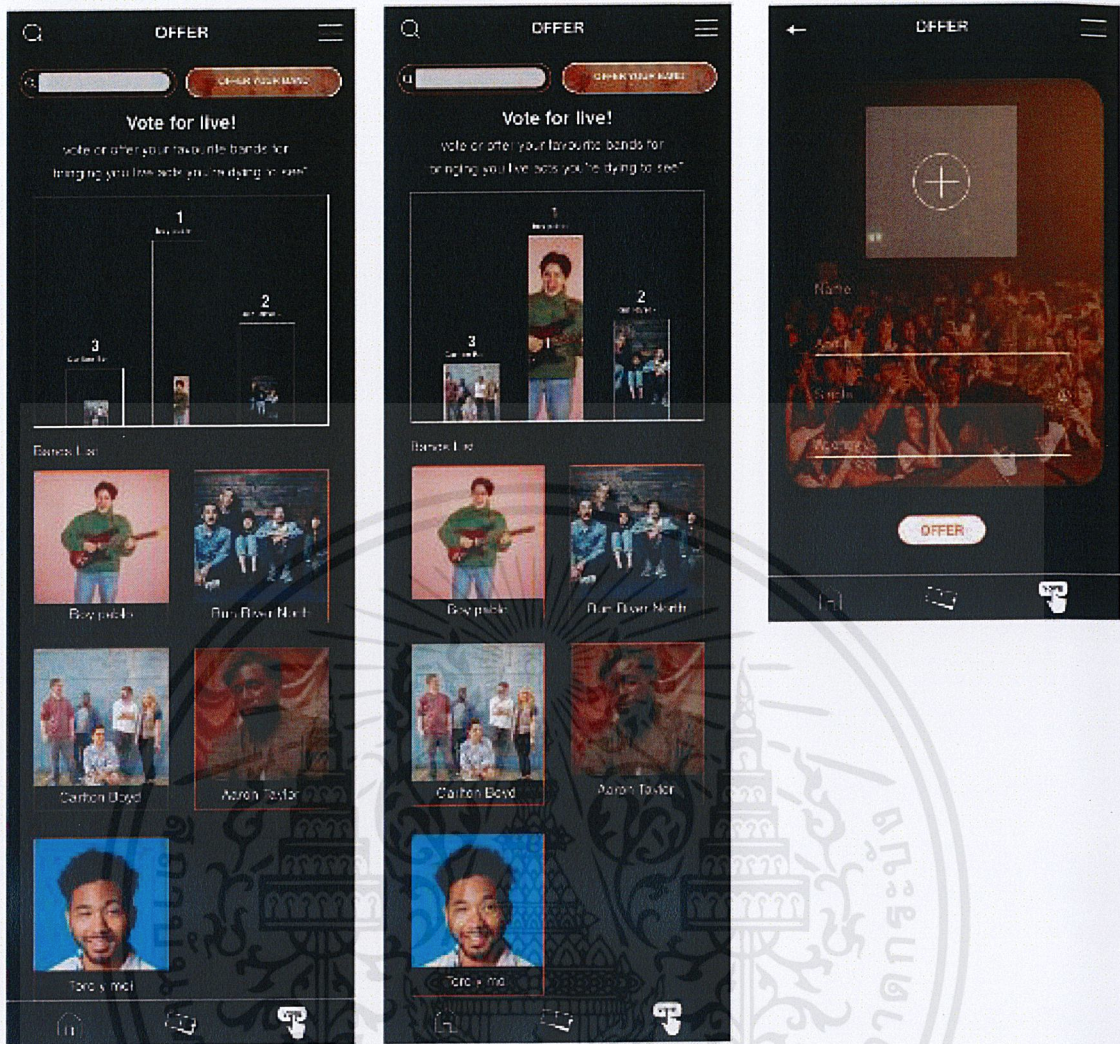
ภาพที่ 61 ภาพหน้าโฮมดิวสาร 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



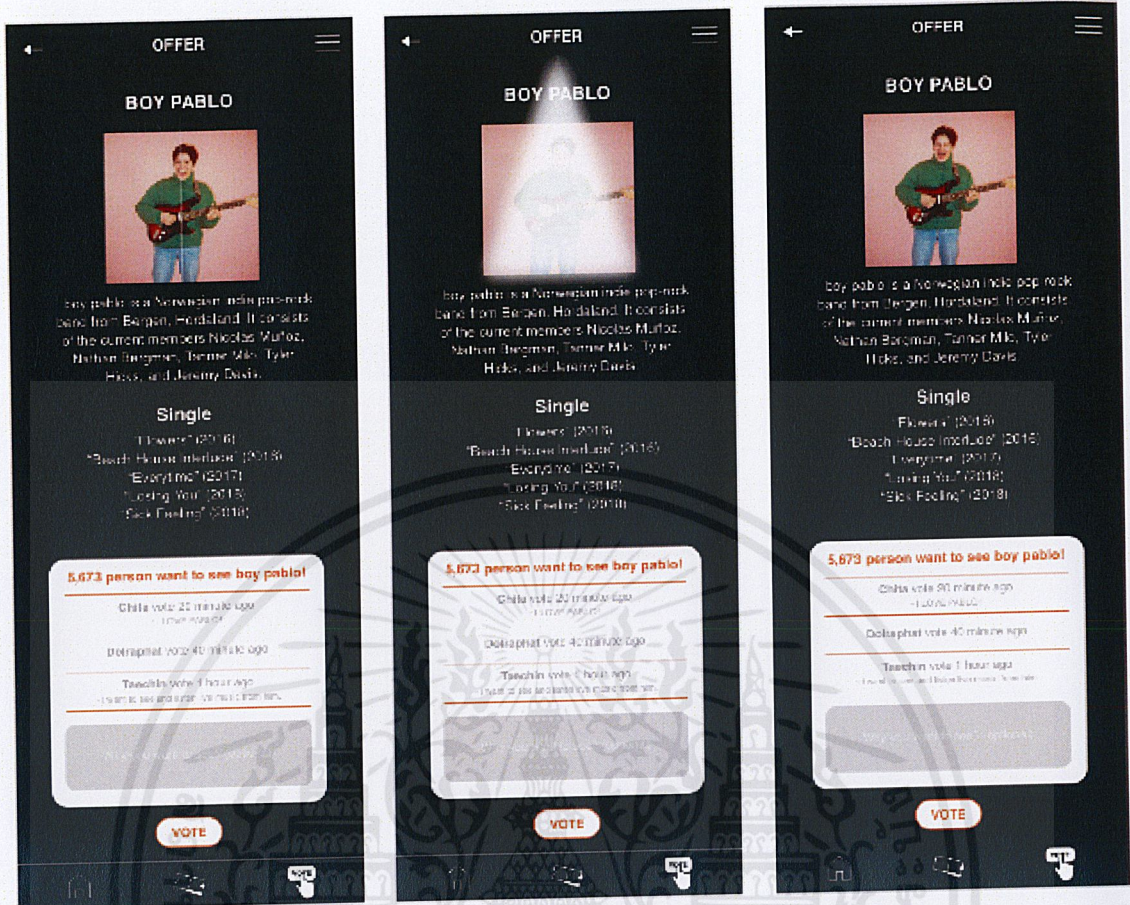
ภาพที่ 62 ภาพหน้าโหมตข่าวสาร 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 63 ภาพโหมดรายชื่อศิลปิน 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 64 ภาพโหมตรงายชื่อศิลปิน 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 65 ภาพโหมดเข้าระบบและข้อมูลแฮฟยูเฮิร์ท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 แผนผังการใช้งานแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์

แผนผังการใช้งานแอปพลิเคชันต่างๆที่ปรากฏในแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์ทั้งหมดและแสดง แผนผังการเชื่อมโยงไปหน้าอื่นๆ

หมายเหตุ : แผนผังการใช้งานแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์จะแสดงในภาคผนวก ค.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การสรุปผล อภิปรายและข้อเสนอแนะ

การดำเนินโครงการออกแบบแอปพลิเคชันให้กับผู้นำเข้าคอนเสิร์ตแฮฟยูเอิร์ทเพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารกันกับกลุ่มผู้ใช้งาน มีการสรุปผลอภิปราย และข้อเสนอแนะดังนี้

- 5.1 สรุปผลงานการออกแบบ
- 5.2 ข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์
- 5.3 ข้อเสนอแนะจากผู้จัดทำโครงการ
- 5.4 แนวทางการพัฒนาการออกแบบ

5.1 สรุปผลงานการออกแบบ

5.1.1 สามารถรวบรวมสื่อในรูปแบบต่างๆคือ วิดีโอ ข่าวสาร รูปภาพ การแสดงความต้องการต่างๆไว้ในแอปพลิเคชันเดียวกันได้

5.1.2 ระบบภายในแอปพลิเคชันสามารถสามารถตอบสนองการใช้งานของผู้ใช้งานในเรื่องของสิทธิ์พิเศษได้ ทำให้ผู้ใช้งานรู้สึกอยากจะสะสมคะแนนเพื่อแลกของรางวัล

5.1.3 ขั้นตอนการออกแบบทั้งหมดดำเนินไปได้อย่างเป็นระบบภายใต้การรวบรวม ศึกษา และ วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้ได้การออกแบบขั้นสุดท้าย

5.2 ข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

5.2.1 ไม่สะท้อนภาพลักษณ์ของผู้นำเข้าคอนเสิร์ตแฮฟยูเอิร์ท

5.2.2 บางหน้าของแอปพลิเคชันไม่สามารถเชื่อมโยงกับภาพรวมของผลงานได้ ทำให้ผู้ใช้งานอาจจะรู้สึกไม่ได้ใช้งานแอปพลิเคชันนี้อยู่เพราะรู้สึกหลงทางในแอปพลิเคชัน

5.2.3 ไม่สามารถเชื่อมโยงโลกดิจิทัลกับโลกของดนตรีได้

5.2.4 ควรเปิดพื้นที่ให้เป็น communication ของผู้ใช้งานมากกว่านี้

5.2.5 ควรมี Art Direction ที่เป็นคอนเสิร์ตและมีเสียง มีความสนุกมากกว่านี้

5.3 ข้อเสนอแนะจากผู้จัดทำโครงการ

5.3.1 การเข้าถึงบางระบบในแอปพลิเคชันสามารถเข้าถึงได้ยากทำให้รู้สึกว่าแอปพลิเคชันใช้งานยากต่อการใช้งาน

5.3.2 ภาพรวมของแอปพลิเคชันดูเรียบง่ายไปเมื่อเทียบกับเนื้อหาของแอปพลิเคชันที่เป็นเรื่องของคอนเสิร์ต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3.3 การออกแบบแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์ในการทำงาน ควรไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมายให้ หลากหลายมากกว่านี้เพื่อให้เข้าถึงพฤติกรรมการใช้งานที่หลากหลายของผู้ใช้งานในแต่ละช่วงอายุ

5.4 แนวทางการพัฒนาการออกแบบ

การออกแบบแอปพลิเคชันขึ้นนี้สามารถพัฒนาระบบปฏิบัติการไปพัฒนาต่อให้ครอบคลุมไป ด้านอื่นๆ เช่น การซื้อตั๋วคอนเสิร์ตภายในแอปได้เลยโดยไม่ต้องผ่านผู้แทนจำหน่าย การเพิ่มระบบเพลงโปรด ศิลปินคนโปรดเพื่อนวิเคราะห์ข่าวสารให้ตรงสไตล์กับผู้ใช้งาน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

พีรพล พิภาวกร. การศึกษาโครงสร้างตลาด และพฤติกรรมการแข่งขันของธุรกิจการจัดคอนเสิร์ต ศิลปินแจ๊สต่างประเทศในประเทศไทย. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. คณะเศรษฐศาสตร์. 2552.

ศิริมา ลีมีวิริยะเลิศ. พัฒนาการของการจัดคอนเสิร์ตศิลปินต่างประเทศในประเทศไทย. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. บัณฑิตวิทยาลัย. 2541.

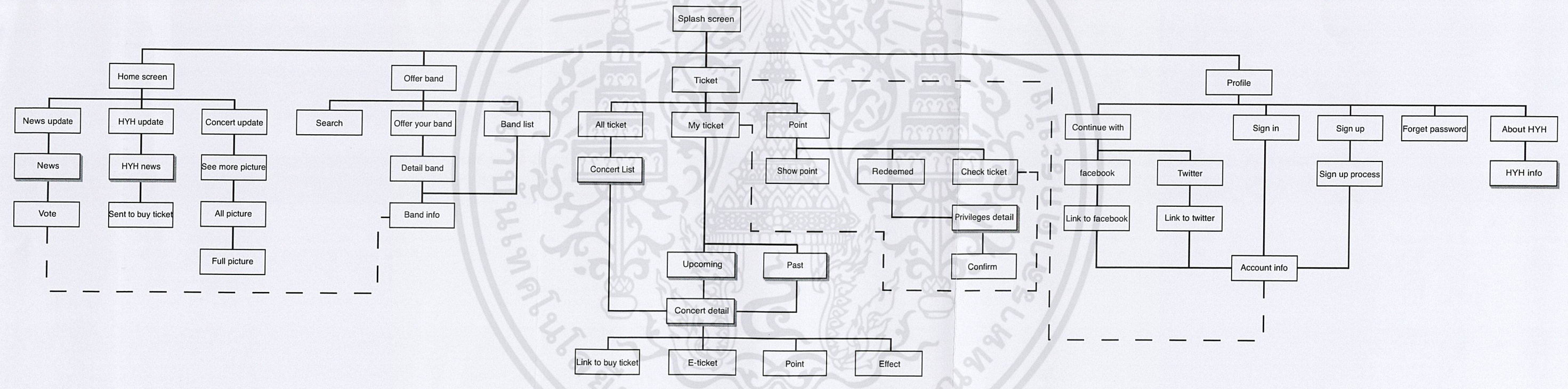
Developer. (2561). การใช้อักษรในแอปพลิเคชัน. เข้าถึงได้จาก <https://developer.apple.com/library/ios/documentation/UserExperience/%20Conceptual/MobileHIG/ColorImagesText.html#>

createful. (2561). ข้อมูลกายวิภาคสำหรับการใช้งานอุปกรณ์. เข้าถึงได้จาก <https://www.createful.com/2014/designing-new-iphone-screen-resolutions/>

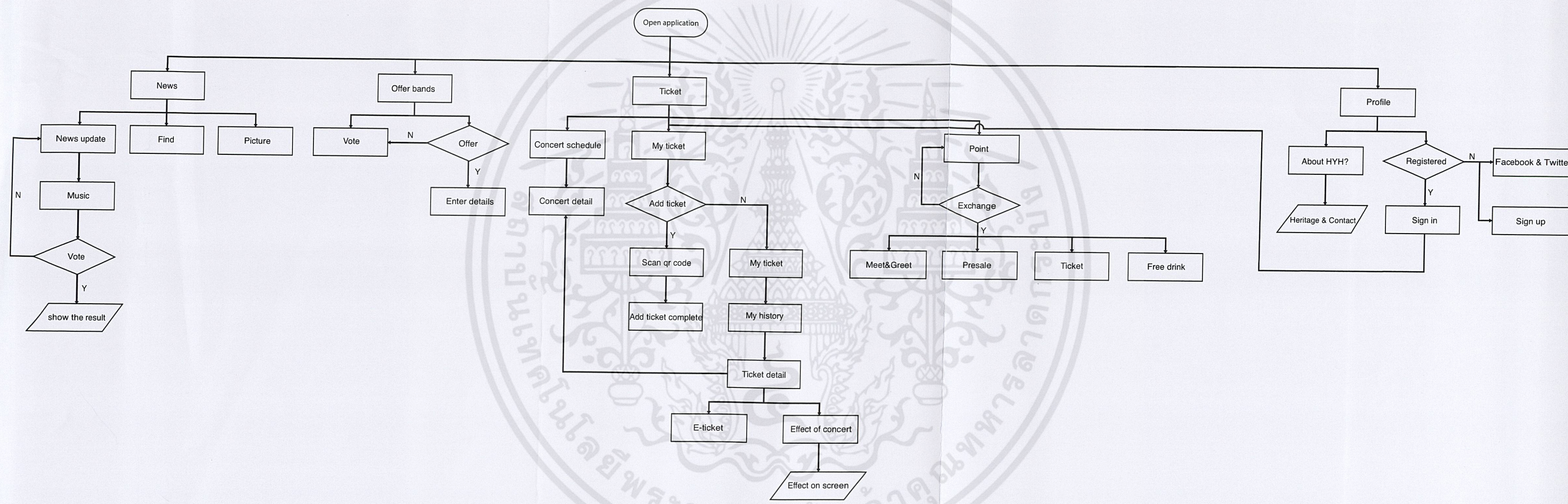
ภาคผนวก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 38 แผนผังแสดงข้อมูลการเข้าใช้แอปพลิเคชันโดยรวม



ภาพที่ 39 แผนผังแสดงข้อมูลการเข้าใช้แอปพลิเคชันโดยละเอียด

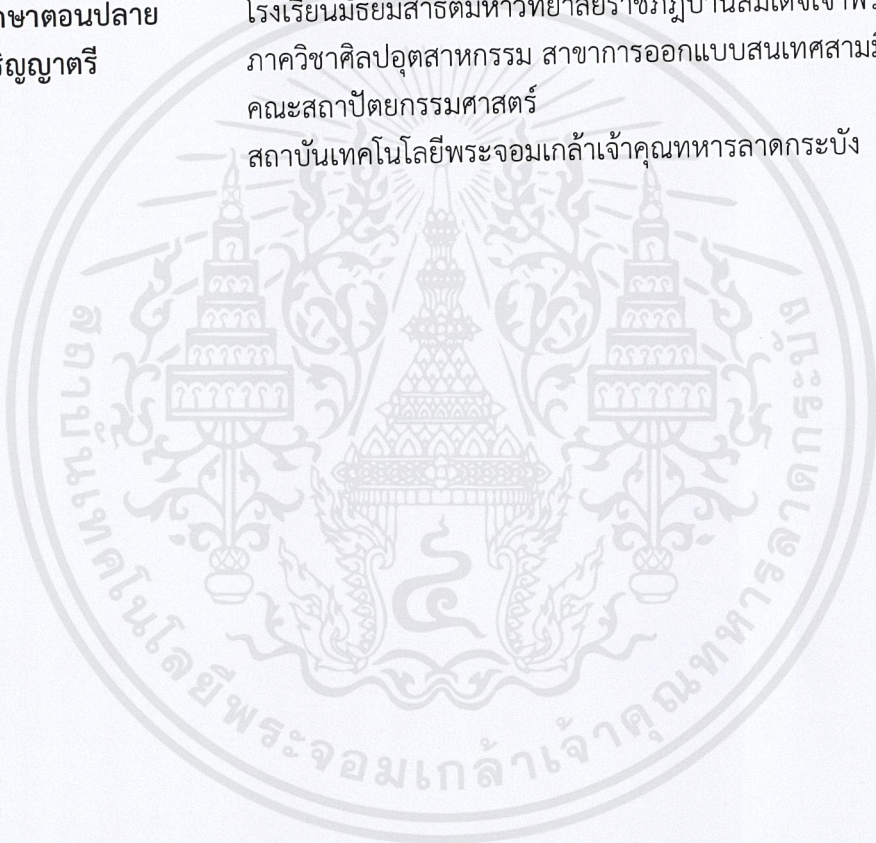


ภาพที่ 57 ภาพแผนผังการใช้งานแอปพลิเคชัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวนทกานต์ หาญสัมฤทธิ์ศักดิ์
ประวัติการศึกษา	
อนุบาล	โรงเรียนสุโรจน์วิทยา
ประถมศึกษา	โรงเรียนช่างตาครูส์ศึกษา
มัธยมศึกษาตอนต้น	โรงเรียนช่างตาครูส์ศึกษา
มัธยมศึกษาตอนปลาย	โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
ระดับปริญญาตรี	ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม สาขาการออกแบบสเนเทศสามมิติ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้