

โครงการเสนอแนะการออกแบบนิทรรศการความรู้ทางการเงิน  
เรื่องมูลค่าของเงินตามเวลา แก่สมาคมธนาคารไทย  
ณ มหกรรมการเงิน Money Expo 2018  
Exhibition design for The Thai Bankers' Association



นาย กัณฑ์ฉัตร สมเหมาะ

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ศิลปกรรมศาสตร์  
บัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสันทะสามมิติ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์      โครงการเสนอแนะการออกแบบนิทรรศการความรู้ทางการเงินเรื่องมูลค่าของ  
เงินตามเวลาแก่สมาคมธนาคารไทย ณ มหกรรมการเงิน Money Expo  
Exhibition design for The Thai Bankers' Association

โดย                              นายกัณฑ์ฉัตร สมเหมาะ

สาขาวิชา                      การออกแบบสันทะสามมิติ

อาจารย์ที่ปรึกษา              อาจารย์ นีรวรรณ รัตนวิจารณ์

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม      อาจารย์ ดนุภพ ไชยศิริ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้  
นับศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการ  
ออกแบบสันทะสามมิติ

.....คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อันธิกา สวัสดิ์ศรี)

คณะกรรมการสอบศิลปนิพนธ์

.....ประธานกรรมการ  
(อาจารย์ นีรวรรณ รัตนวิจารณ์)

.....กรรมการ  
(อาจารย์ นีรวรรณ รัตนวิจารณ์)

.....กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รัชชัย มหานพวงศ์ชัย)

.....กรรมการ  
(อาจารย์ นพิน มั่นทะจิตร)

.....กรรมการ  
(อาจารย์ อรรถเวช บริรักษ์เลิศ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปะนิพนธ์ โครงการเสนอแนะการออกแบบนิทรรศการความรู้ทางการเงินเรื่องมูลค่าของเงิน  
ตามเวลาแก่สมาคมธนาคารไทย ณ มหกรรมการเงิน Money Expo  
Exhibition design for The Thai Bankers' Association

นักศึกษา นายกัณฑ์ฉัตร สมเหมาะ  
รหัสนักศึกษา 57020251  
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชา การออกแบบสหเทศสามมิติ  
พ.ศ. 2560  
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ นีรวรรณ รัตนวิจารณ์

### บทคัดย่อ

ความรู้ทางการเงินเป็นชุดความรู้ที่ทุกคนในยุคนี้ควรรู้ไว้ไม่ว่าจะเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่ เพราะเรื่องเงินทองนั้นอยู่ในทุกช่วงเวลาของชีวิต โดยเนื้อหาภายใน ประกอบด้วย ทักษะคิด(รู้จักคุณค่าของเงิน) พฤติกรรม(การวางแผนการเงินและการออมก่อนเกษียณ) และความรู้ทางการเงิน(เงินเพื่อ ดอกเบี้ย ผลตอบแทน)

ทางสมาคมธนาคารไทย สมาคมที่มีหน้าที่ส่วนหนึ่งในการให้ความรู้แก่ประชาชน มีความต้องการที่จะให้ทัศนคติเรื่องการเงินแก่ประชาชน ผ่านความรู้ทางการเงินที่เข้าใจง่ายและแพร่หลาย เพื่อนำไปสู่การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเงินของคนไทยต่อไป ผู้จัดทำโครงการจึงมีข้อเสนอแนะในการให้ความรู้แก่ประชาชนในพื้นที่ มหกรรมการเงิน ซึ่งเป็นแหล่งรวมคนที่มีความสนใจทางการเงินอยู่แล้ว ด้วยสื่อเก่าๆที่มีมาการให้ความรู้ทางการเงินนั้นเป็นเรื่องน่าเบื่อ ไม่น่าสนใจ รวมถึงในยุคสมัยนี้ แนวโน้มความสนใจในการลงทุนมีมากขึ้นรวมไปถึงเป็นหนึ่งในแนวทางการจัดงานของ มหกรรมการเงิน 2561 (money expo 2018)ที่ว่า wealth transformation หรือชื่อไทย มิติใหม่แห่งความมั่งคั่ง ผู้จัดทำจึงได้ออกแบบแนวคิด save hard lost harder ออกมาเพื่อเป็นข้อเสนอแนะในการพูดเรื่องการเงินที่ใช้การออมเป็นการเล่าเรื่อง เมื่อผู้ชมเห็นถึงมูลค่าที่ลดลงจากผลตอบแทนในการลงทุนแบบเดิม(การออม) อาจเป็นการทำให้คิดถึง การบริหารเงินของตนเองใหม่เพื่อไม่ให้มูลค่าของเงินหายไป

ผู้จัดทำโครงการหวังว่าข้อเสนอแนะการออกแบบในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจทั้งด้านเนื้อหาและการออกแบบหรือเพื่อนำไปพัฒนาต่อในเวลาต่อไป

## กิตติกรรมประกาศ

โครงการเสนอแนะการออกแบบ นิทรรศการความรู้ทางการเงินเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลา แก่สมาคมธนาคารไทย ณ มหกรรมการเงิน Money Expo 2018 จะเสร็จสมบูรณ์ไม่ได้หากขาดความช่วยเหลือจากบุคคลต่างๆผู้จัดทำจึงอยากขอบคุณทุกความช่วยเหลือต่างๆที่เป็นส่วนหนึ่งในโครงการออกแบบนี้

ด้วยความอนุเคราะห์ข้อมูลเรื่องพื้นที่งานมหกรรมการเงินจาก คุณกระแต เจ้าหน้าที่ฝ่าย Marketing and Exhibition Department ของบริษัท MEDIA ASSOCIATED COMPANY LIMITED. ที่ให้ความช่วยเหลือและชี้แนะข้อมูลอย่างเต็มใจทำให้ได้ซึ่งข้อมูลที่สำคัญในการทำโครงการ

ขอขอบคุณอาจารย์ นีรวรรณ รัตนวิจารณ์ อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการครั้งนี้ ที่คอยกระตุ้นการทำงานที่ล่าช้าและคอยให้คำชี้แนะแก่ผู้จัดทำมาโดยตลอด และอยากกล่าวคำขอโทษกับการกระทำที่น่าเป็นห่วงต่างๆอีกทั้งคำติชมและกำลังใจจากอาจารย์ท่านอื่นๆทุกท่านที่ไม่ได้กล่าวถึง

ขอบคุณครอบครัวที่ภูเก็ตรู้สึกดีสำหรับความสบายใจจากความไม่กดดันในการเรียนแก่ผู้จัดทำ และคำสอนหลักธรรมที่โดนย่อยมาเพื่อแก้ความกังวลใจของผู้จัดทำโดยเฉพาะรวมถึงปัจจัยกำลังทรัพย์ที่ส่งเสริมด้านการเรียนมาจนถึงจบโครงการนี้

ขอบคุณเพื่อนๆน้องๆที่ให้ความช่วยเหลือในด้านแรงงานและคำติชมต่างๆเพื่อให้เห็นแง่มุมที่ต่างออกไป

และท้ายสุดขอขอบคุณนางสาวชญาณิศ ศรีภิรมย์ ที่คอยช่วยเหลือในทุกด้านและทนต่อความตื้อของผู้ทำโครงการและให้กำลังใจจนโครงการออกแบบสำเร็จลุล่วง

# สารบัญ

	หน้า
ใบรับรองศิลปนิพนธ์.....	I
บทคัดย่อภาษาไทย.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญตาราง.....	XI
สารบัญรูป.....	XII
บทที่ 1 : บทนำ.....	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	1
1.3.1 ขอบเขตเนื้อหา.....	1
ออกแบบนิทรรศการ.....	1
ภาพตัวอย่าง.....	1
ออกแบบสื่อนิทรรศการ.....	2
แบบจำลอง.....	2
1.3.2 ขอบเขตประชากร.....	2
เนื้อหาในงาน.....	2
กลุ่มเป้าหมาย.....	2
1.3.3 ขอบเขตพื้นที่.....	2
1.3 วิธีดำเนินโครงการ.....	2
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
1.5 นิยามศัพท์.....	3
บทที่ 2 : การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ.....	4
2.1 การเสนอความรู้ทางการเงินของสมาคมธนาคารไทย.....	4
2.1.1 ประวัติสมาคมธนาคารไทย.....	4
2.1.2 ประธานสมาคมธนาคารไทย.....	6
2.1.3 สำรวจความรู้ทางการเงิน.....	8
2.1.4 สื่อที่สมาคมเคยทำ.....	9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.2 ศึกษาทำความเข้าใจความรู้ทางการเงิน.....	10
2.2.1 ความทางการเงินของสมาคมธนาคารและธนาคารแห่งประเทศไทย.....	11
2.3 องค์ประกอบในงาน มหกรรมการเงิน.....	13
2.3.1 ประวัติความเป็นมา.....	13
2.3.2 ประเด็นที่ต้องคำนึงในการออกแบบในงานมหกรรมการเงิน.....	14
2.3.2.1 แนวคิดงานมหกรรมการเงิน2561.....	14
2.3.2.2 การประกวดบูธ.....	15
2.3.2.2.1 พื้นที่ขนาดใหญ่พิเศษ.....	16
2.3.2.2.2 พื้นที่ขนาดใหญ่.....	16
2.3.2.2.3 พื้นที่ขนาดกลาง.....	17
2.3.2.2.4 พื้นที่ขนาดเล็ก.....	17
2.3.2.2.5 สรุปข้อมูล.....	17
2.3.2.3 พื้นที่ผู้มาออกบูธ.....	17
2.3.2.3.1 แผนผังงาน.....	22
2.3.2.3.2 จุดสัมผัสสื่อในงานมหกรรมการเงิน.....	23
2.3.2.4 กรณีศึกษาชุดให้ความรู้.....	26
2.4 กลุ่มเป้าหมาย.....	27
2.4.1 กลุ่มเป้าหมายในงานมหกรรมการเงิน.....	27
2.4.1.1 บริการลงทุนที่สนใจ.....	27
2.4.1.2 บริการการเงินที่สนใจ.....	27
2.4.1.3 บริการอื่นๆที่สนใจ.....	27
2.4.1.4 สรุปเนื้อหาการเงินที่ต้องใช้ในการออกแบบ.....	28
2.4.2 ความเข้าใจของบุคคลทั่วไป.....	28
2.4.2.1 สื่อและช่องทางที่กลุ่มทดสอบรับรู้เรื่องการเงิน.....	29
2.4.2.2 สื่อที่สื่อสารกับกลุ่มเป้าหมาย.....	29
2.4.2.3 ความเข้าใจเนื้อหาของกลุ่มเป้าหมาย.....	29
2.4.2.4 สรุปเนื้อหาการเงินที่ต้องใช้ในการออกแบบ.....	34
2.5 วิเคราะห์ข้อมูลเรื่อง มูลค่าเงินตามเวลา.....	34
2.5.1 เนื้อหามูลค่าของเงินตามเวลาที่ใช้ในโครงการ.....	34
2.5.1.1 ความหมาย.....	34

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.5.1.2 ดอกเบี้ย.....	34
2.5.1.2.1 ความหมายดอกเบี้ย.....	34
2.5.1.2.2 ดอกเบี้ยอย่างง่าย.....	34
2.5.1.3 การคิดทบ.....	35
2.5.1.4 การคิดลด discounting.....	35
2.5.1.5 การแปลงมูลค่าเงิน.....	35
2.5.1.5.1 การแปลงมูลค่าเงิน เพื่อหาเงินในอนาคต จำนวนเดียว โดยทบต้นครั้งเดียว.....	35
2.5.1.5.2 การแปลงมูลค่าเงิน เพื่อหาเงินในอนาคต จำนวนเดียว โดยทบต้นหลายครั้ง.....	35
2.5.1.5.3 การแปลงมูลค่าเงิน เพื่อหาเงินในปัจจุบัน จำนวนเดียว โดยคิดลดหลายครั้ง.....	36
2.5.1.5.4 การแปลงมูลค่าเงิน หลายจำนวน.....	36
2.5.1.6 กฎ 72.....	36
2.5.1.7 เงินเฟ้อ.....	36
2.5.1.7.1 ความหมายของเงินเฟ้อ.....	36
2.5.1.7.2 สาเหตุของเงินเฟ้อ.....	37
2.5.1.7.3 ผลกระทบจากเงินเฟ้อ.....	37
2.5.1.7.4 การคงสถานะเงินเฟ้อในประเทศไทย.....	37
2.6 รูปแบบการเล่าเรื่อง.....	37
2.6.1 โครงเรื่องในแบบต่างๆ.....	38
2.7 การจัดนิทรรศการ.....	42
2.7.1 ความหมายของ นิทรรศการ.....	42
2.7.2 ประเภทนิทรรศการ.....	42
2.7.3 ประโยชน์ของนิทรรศการ.....	45
2.7.4 หลักการจัดนิทรรศการ.....	46
2.7.4.1 คุณค่าของนิทรรศการ.....	46
2.7.4.2 จุดมุ่งหมายของการออกแบบ.....	46

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.7.4.3 การวางแผนการจัดนิทรรศการ.....	47
2.7.4.3.1 การวางแผนเกี่ยวกับผู้ชม.....	47
2.7.4.3.2 การวางแผนเกี่ยวกับเรื่องและเนื้อหา.....	48
2.7.5 สรุปเนื้อหาการจัดนิทรรศการ.....	48
2.8 กรณีศึกษาตัวอย่างการเล่าเรื่องการเงินในรูปแบบต่างๆ.....	49
2.8.1 investory.....	49
2.8.2 econ chula expo.....	49
2.9 สรุปข้อกำหนดในการออกแบบ.....	50
บทที่ 3 : การดำเนินการออกแบบ.....	52
3.1 การวิเคราะห์ภาพลักษณะสมาคมและพื้นที่จัดแสดงงาน.....	52
3.1.1 key word ของสมาคม.....	52
3.1.2 ตราสัญลักษณ์ของสมาคมธนาคารไทย.....	52
3.1.3 mood and tone.....	53
3.1.4 แนวการจัดงาน มหกรรมการเงิน money expo 2018.....	53
3.2 แนวทางการเล่าเรื่อง.....	53
3.2.1 รูปแบบที่ 1.....	54
3.2.1.1 สรุปเนื้อหาพล็อตเรื่องที่ 1.....	56
3.2.2 รูปแบบที่ 2.....	56
3.2.2.1 สรุปเนื้อหาพล็อตเรื่องที่ 2.....	58
3.2.3 รูปแบบที่ 3.....	59
3.2.3.1 สรุปเนื้อหาพล็อตเรื่องที่ 3.....	60
3.3 พัฒนาแบบร่างแนวคิดการเล่าเรื่องครั้งที่ 1.....	61
3.3.1 แนวทางการเล่าเรื่องที่ 1.....	61
3.3.1.1 เนื้อหาส่วนที่ 1.....	62
3.3.1.2 เนื้อหาส่วนที่ 2.....	62
3.3.1.3 เนื้อหาส่วนที่ 3.....	63
3.3.1.4 เนื้อหาส่วนที่ 4.....	63
3.3.1.5 เนื้อหาส่วนที่ 5.....	63
3.3.2 แนวทางการเล่าเรื่องที่ 2.....	64

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.3.2.1 เนื้อหาส่วนที่ 1.....	64
3.3.2.2 เนื้อหาส่วนที่ 2.....	65
3.3.2.3 เนื้อหาส่วนที่ 3.....	65
3.3.2.4 เนื้อหาส่วนที่ 4.....	66
3.3.2.5 เนื้อหาส่วนที่ 5.....	67
3.3.3 แนวทางการเล่าเรื่องที่ 3.....	67
3.3.3.1 เนื้อหาส่วนที่ 1.....	68
3.3.3.2 เนื้อหาส่วนที่ 2.....	68
3.3.3.3 เนื้อหาส่วนที่ 3.....	69
3.3.3.4 เนื้อหาส่วนที่ 4.....	69
3.4 พัฒนาแบบร่างแนวคิดการเล่าเรื่องครั้งที่ 2.....	70
3.4.1 แนวทางการเล่าเรื่องที่ 1.....	70
3.4.1.1 เนื้อหาส่วนที่ 1.....	71
3.4.1.2 เนื้อหาส่วนที่ 2.....	73
3.4.1.3 เนื้อหาส่วนที่ 3.....	73
3.4.2 แนวทางการเล่าเรื่องที่ 2.....	74
3.4.2.1 เนื้อหาส่วนที่ 1.....	75
3.4.2.2 เนื้อหาส่วนที่ 2.....	76
3.4.2.3 เนื้อหาส่วนที่ 3.....	77
3.4.2.4 เนื้อหาส่วนที่ 4.....	78
3.4.2.5 เนื้อหาส่วนที่ 5.....	79
3.4.2.6 เนื้อหาส่วนที่ 6.....	80
3.4.3 แนวทางการเล่าเรื่องที่ 3.....	81
3.4.3.1 เนื้อหาส่วนที่ 1.....	82
3.4.3.2 เนื้อหาส่วนที่ 2.....	83
3.4.3.3 เนื้อหาส่วนที่ 3.....	83
3.4.3.4 เนื้อหาส่วนที่ 4.....	84
3.4.3.5 เนื้อหาส่วนที่ 5.....	85
3.5 เกณฑ์การเลือกแบบร่าง.....	86
3.5.1 เกณฑ์การเลือกแบบที่มาจากคณะกรรมการ money expo.....	86

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.5.2 เกณฑ์การเลือกแบบที่เพิ่มเติม.....	86
3.5.3 สรุปผลการเลือกแบบ.....	86
บทที่ 4 : การนำเสนอผลงานการออกแบบ.....	88
4.1 พัฒนาแบบร่างขั้นสุดท้าย.....	88
4.1.1 ปรับเปลี่ยนการเล่าเรื่องในพื้นที่.....	88
4.1.2 การปรับเปลี่ยนพื้นที่.....	89
4.1.2.1 พื้นที่แก้ไข.....	90
4.1.2.2 เส้นทางการเดินของผู้ชมในงาน.....	90
4.1.3 กำหนด ภาพลักษณะในการสื่อสาร.....	91
4.1.3.1 ตัวอักษรในงาน.....	93
4.1.3.2 logo ของบูธ.....	92
4.1.4 สื่อในพื้นที่.....	92
4.1.4.1 สื่อที่ 1 ออมก่อนเจ็บ เก็บก่อนจน.....	92
4.1.4.1.1 จอภาพในจุดที่ 1.....	94
4.1.4.1.2 ป้ายบรรยายจุดที่ 1.....	94
4.1.4.1.3 ป้ายชื่อจุด.....	94
4.1.4.1.4 สื่อภาพเคลื่อนไหวในจุดที่ 1.....	94
4.1.4.2 สื่อที่ 2 เส้นทางเงินล้าน.....	96
4.1.4.2.1 สื่อที่ 2 ในส่วนที่ 2.....	97
4.1.4.2.2 สื่อที่ 2 แผ่นพับให้ความรู้.....	97
4.1.4.2.3 สื่อที่ 2 ตู้อิเล็กทรอนิกส์.....	98
4.1.4.2.4 ป้ายบรรยายจุดที่ 2.....	101
4.1.4.2.5 ป้ายชื่อจุด.....	101
4.1.4.3 สื่อที่ 3 กีบดักเศรษฐกิจใหม่.....	101
4.1.4.3.1 จอแสดงผลแบบใส.....	101
4.1.4.3.2 จอภาพ.....	102
4.1.4.3.3 จอแสดงผลจากพื้น.....	103
4.1.4.4 สื่อที่ 4 1,xxx,xxx.....	104
4.1.4.4.1 สื่อภาพเคลื่อนไหวเงินเฟ้อ.....	105
4.1.4.4.2 กราฟฟีกกับโต๊ะหุ่นจำลองเงินล้าน.....	107

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
4.1.5 พื้นที่ในส่วนการใช้งานของทางสมาคม.....	110
4.1.5.1 เคาน์เตอร์และชุดโต๊ะ.....	110
4.1.5.2 logo.....	111
4.1.5.3 ผนังโปรงใสขนาดใหญ่.....	112
4.1.5.4 สื่อเนื้อหาติดจอ.....	113
4.2 แบบจำลองผลงานขั้นสุดท้าย ขนาด 1:10.....	114
4.3 แบบจำลองสื่อ.....	114
4.3.1 กราฟฟิกในส่วน เส้นทางเงินล้าน.....	114
4.3.2 แผ่นพับ.....	115
4.3.3 สัดส่วนตู้อิเล็กทรอนิกส์ขนาด 1:1.....	115
4.3.4 สื่อวางหุ่นจำลองเงินล้านสัดส่วน 1:1.....	116
4.4 แผ่นนำเสนอผลงานออกแบบ.....	116
4.4.1 ภาพจำลองบรรยากาศ.....	116
บทที่ 5 : การสรุปผล อภิปรายและข้อเสนอแนะ.....	118
5.1 ผลงานการออกแบบที่ได้จากการดำเนินโครงการฯ.....	118
5.1.1 ผลงานออกแบบพื้นที่ให้ความรู้แก่สมาคมธนาคารไทย.....	118
5.1.2 สื่อภายในนิทรรศการตามจุดที่กำหนด.....	118
5.2 การอภิปรายผลงานออกแบบ.....	119
5.3 ข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์.....	119
5.4 ข้อเสนอแนะจากผู้จัดทำโครงการ.....	119
5.5 การแก้ไขผลงานการออกแบบ.....	119
บรรณานุกรม.....	121
ภาคผนวก.....	123
ประวัติผู้เขียน.....	127

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
ตารางที่ 2.1 แสดงเนื้อหาตามหัวข้อความรู้ทางการเงิน	11
ตารางที่ 2.2 แสดงรูปแบบการเล่าเรื่องตามประเภทบุรุษในงาน	18
ตารางที่ 2.3 แสดงการเปรียบเทียบการรับสื่อของกลุ่มเป้าหมาย	30
ตารางที่ 2.4 แสดงการเปรียบเทียบสื่อตามเนื้อหา	31
ตารางที่ 2.5 ข้อกำหนดด้านเนื้อหาและพื้นที่	50
ตารางที่ 2.6 เกณฑ์การออกแบบ	51
ตารางที่ 3.1 แสดงโครงเรื่องที่ 1	54
ตารางที่ 3.2 แสดงเกณฑ์และจุดมุ่งหมายของการออกแบบ	56
ตารางที่ 3.3 แสดงแสดงโครงเรื่องที่ 2	57
ตารางที่ 3.4 แสดงเกณฑ์และจุดมุ่งหมายของการออกแบบ	58
ตารางที่ 3.5 แสดงแสดงโครงเรื่องที่ 3	59
ตารางที่ 3.6 แสดงเกณฑ์และจุดมุ่งหมายของการออกแบบ	61
ตารางที่ 3.7 แสดงการปรับเปลี่ยนเนื้อหาบางส่วน	88

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
ภาพที่ 2.1 นาย ปรีดี ดาวฉาย	7
ภาพที่ 2.2 ทักษะทางการเงิน	8
ภาพที่ 2.3 แผนผังการทำงานของสมาคมธนาคารไทย เกี่ยวกับปัญหาทางการเงิน	9
ภาพที่ 2.4 โครงการ เทรนหนี โดยสมาคมธนาคารไทย	10
ภาพที่ 2.5 กรอบทักษะทางการเงิน	10
ภาพที่ 2.6 ตารางแสดงแนวโน้มการเพิ่มขึ้น ของคะแนนทักษะทางการเงิน	11
ภาพที่ 2.7 ตราสัญลักษณ์ มหกรรมการเงินการธนาคาร	14
ภาพที่ 2.8 ธุรกิจในเคสบริษัท มีเดีย แอสโซซิเอตเต็ด จำกัด	14
ภาพที่ 2.9 โปสเตอร์ มหกรรมการเงินครั้ง 18	15
ภาพที่ 2.10 คณะกรรมการประกวดบูธสวยงาม	16
ภาพที่ 2.11 ภาพบูธประเภท พื้นที่ขนาดใหญ่พิเศษ 850-1000 ตร.ม	16
ภาพที่ 2.12 ภาพบูธประเภท พื้นที่ขนาดใหญ่ 300-500 ตร.ม	16
ภาพที่ 2.13 ภาพบูธประเภท พื้นที่ขนาดกลาง 200-250 ตร.ม	17
ภาพที่ 2.14 ภาพบูธประเภท พื้นที่ขนาดเล็ก 100-120 ตร.ม	17
ภาพที่ 2.15 ผู้มาออกบูธในงาน	18
ภาพที่ 2.16 ฝั่งงาน money expo	22
ภาพที่ 2.17 เวทีกลาง	23
ภาพที่ 2.18 ดาราและศิลปินในงาน	23
ภาพที่ 2.19 ส่วนเวทีของแต่ละบูธ	24
ภาพที่ 2.20 พริตตี้และมาสคอต	24
ภาพที่ 2.21 ป้ายบนเสารอบงาน	24
ภาพที่ 2.22 directory board	25
ภาพที่ 2.23 ป้ายเพดาน	25
ภาพที่ 2.24 จุดต่อคิวนอกตัวงาน	25
ภาพที่ 2.25 เกมส์และสื่อinteractiveในงาน	26
ภาพที่ 2.26 บูธ กสทช และ บูธ สฟธอ	26
ภาพที่ 2.27 กราฟแสดงสื่อที่กลุ่มเป้าหมายได้รับเรื่องการเงิน	27

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
ภาพที่ 2.28 ตารางความเข้าใจความรู้ทางการเงิน ของธนาคารแห่งประเทศไทย 2556	27
ภาพที่ 2.29 บริการลงทุนที่สนใจของผู้มาชม	27
ภาพที่ 2.30 บริการที่สนใจของผู้มาช	28
ภาพที่ 2.31 สนใจเข้าร่วมกิจกรรมในงาน	28
ภาพที่ 2.32 ภาพแสดงความต่างของโครงเรื่องและเนื้อเรื่อง	38
ภาพที่ 2.33 แผนภาพโครงเรื่อง	38
ภาพที่ 2.34 ตัวอย่างโครงเรื่องแบบ Monomyth	39
ภาพที่ 2.35 ตัวอย่างโครงเรื่องแบบ The mountain	39
ภาพที่ 2.36 ตัวอย่างโครงเรื่องแบบ Nested loops	39
ภาพที่ 2.37 ตัวอย่างโครงเรื่องแบบ Sparklines	40
ภาพที่ 2.38 ตัวอย่างโครงเรื่องแบบ In medias res	40
ภาพที่ 2.39 ตัวอย่างโครงเรื่องแบบ Converging ideas	41
ภาพที่ 2.40 ตัวอย่างโครงเรื่องแบบ False start	41
ภาพที่ 2.41 ตัวอย่างโครงเรื่องแบบ Petal Structure	42
ภาพที่ 2.42 ภาพตัวอย่าง INVESTORY	49
ภาพที่ 2.43 ภาพตัวอย่างงานงาน ECON CHULA EXPO	50
ภาพที่ 3.1 key word ของสมาคม	52
ภาพที่ 3.2 ตราสัญลักษณ์ของสมาคมธนาคารไทย	52
ภาพที่ 3.3 mood and tone	53
ภาพที่ 3.4 money expo 2018 : concept wealth transformation	53
ภาพที่ 3.5 แผนภาพ creative strategy 1	54
ภาพที่ 3.6 ระดับโครงเรื่อง	55
ภาพที่ 3.7 mood tone	56
ภาพที่ 3.8 แผนภาพ creative strategy 2	57
ภาพที่ 3.9 ระดับโครงเรื่อง	68
ภาพที่ 3.10 mood tone	58
ภาพที่ 3.11 แผนภาพ creative strategy 3	59
ภาพที่ 3.12 ระดับโครงเรื่อง	60

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
ภาพที่ 3.13 mood tone	61
ภาพที่ 3.14 พื้นี่งาน	62
ภาพที่ 3.15 เนื้อหาส่วนที่ 1	62
ภาพที่ 3.16 เนื้อหาส่วนที่ 2	62
ภาพที่ 3.17 เนื้อหาส่วนที่ 3	63
ภาพที่ 3.18 เนื้อหาส่วนที่ 4	63
ภาพที่ 3.19 เนื้อหาส่วนที่ 5	63
ภาพที่ 3.20 พื้นี่งาน	64
ภาพที่ 3.21 เนื้อหาส่วนที่ 1	65
ภาพที่ 3.22 เนื้อหาส่วนที่ 2	65
ภาพที่ 3.23 เนื้อหาส่วนที่ 3	66
ภาพที่ 3.24 เนื้อหาส่วนที่ 4	66
ภาพที่ 3.25 เนื้อหาส่วนที่ 4	67
ภาพที่ 3.26 พื้นี่ใช้งาน	67
ภาพที่ 3.27 เนื้อหาส่วนที่ 1	68
ภาพที่ 3.28 เนื้อหาส่วนที่ 2	68
ภาพที่ 3.29 เนื้อหาส่วนที่ 3	69
ภาพที่ 3.30 เนื้อหาส่วนที่ 4	69
ภาพที่ 3.31 mood tone	70
ภาพที่ 3.32 typeface	70
ภาพที่ 3.33 พื้นี่ใช้งาน	71
ภาพที่ 3.34 แผนภาพการเล่าเรื่อง	71
ภาพที่ 3.35 เนื้อหาส่วนที่ 1	72
ภาพที่ 3.36 เนื้อหาส่วนที่ 2	73
ภาพที่ 3.37 เนื้อหาส่วนที่ 3	73
ภาพที่ 3.38 mood tone	74
ภาพที่ 3.39 typeface	74
ภาพที่ 3.40 พื้นี่ให้ความรู้	74
ภาพที่ 3.41 แผนภาพการเล่าเรื่อง	75

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
ภาพที่ 3.42 เนื้อหาส่วนที่ 1	75
ภาพที่ 3.43 เนื้อหาส่วนที่ 2	75
ภาพที่ 3.44 เนื้อหาส่วนที่ 3	77
ภาพที่ 3.45 เนื้อหาส่วนที่ 4	78
ภาพที่ 3.46 เนื้อหาส่วนที่ 5	79
ภาพที่ 3.47 เนื้อหาส่วนที่ 6	80
ภาพที่ 3.48 mood tone	80
ภาพที่ 3.49 typeface	80
ภาพที่ 3.50 พื้นที่ให้ความรู้	80
ภาพที่ 3.51 แผนภาพการเล่าเรื่อง	81
ภาพที่ 3.52 เนื้อหาส่วนที่ 1	82
ภาพที่ 3.53 เนื้อหาส่วนที่ 2	83
ภาพที่ 3.54 เนื้อหาส่วนที่ 3	83
ภาพที่ 3.55 เนื้อหาส่วนที่ 4	84
ภาพที่ 3.56 เนื้อหาส่วนที่ 5	85
ภาพที่ 3.57 เกณฑ์การเลือกแบบ	86
ภาพที่ 4.1 แผนภาพการเล่าเรื่อง	89
ภาพที่ 4.2 พื้นที่ปรับใหม่	89
ภาพที่ 4.3 ภาพด้าน	90
ภาพที่ 4.4 พื้นที่ให้ความรู้	91
ภาพที่ 4.5 mood tone	92
ภาพที่ 4.6 typeface DB Adman X Bold Bold	91
ภาพที่ 4.7 logo	92
ภาพที่ 4.8 จุดที่ 1	93
ภาพที่ 4.9 จอภาพขนาด 65 นิ้ว	94
ภาพที่ 4.10 ป้ายบรรยายจุดที่ 1	94
ภาพที่ 4.11 ป้ายชื่อจุด	94
ภาพที่ 4.12 สื่อเคลื่อนไหวในจุดที่ 1	95
ภาพที่ 4.13 จุดที่ 2 ส่วนที่ 1	96

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
ภาพที่ 4.14 จุดที่ 2 ส่วนที่ 2	96
ภาพที่ 4.15 ระยะเวลาที่ซ่อนในแผ่นพับทั้งหมด	97
ภาพที่ 4.16 กล่องใส่แผ่นพับ	97
ภาพที่ 4.17 แผ่นพับ	98
ภาพที่ 4.18 ตู้อิเล็กทรอนิกส์ 5 ตู้%	99
ภาพที่ 4.19 ความต่างของข้อมูล 0% และ 1-0%	100
ภาพที่ 4.20 ผังการทำงานของตู้อิเล็กทรอนิกส์	100
ภาพที่ 4.21 ป้ายบรรยายจุดที่ 2	101
ภาพที่ 4.22 ป้ายชื่อจุดที่ 2	101
ภาพที่ 4.23 พื้นที่จุดที่ 3	102
ภาพที่ 4.24 จอแสดงผลแบบใส	102
ภาพที่ 4.25 จอแสดงผลแบบใส	103
ภาพที่ 4.26 กราฟฟิกบนพื้น	103
ภาพที่ 4.27 กราฟฟิกบนพื้น	104
ภาพที่ 4.28 ช่วงที่ 1	105
ภาพที่ 4.29 แผนผังภาพเคลื่อนไหวเรื่องเงินเพื่อ	106
ภาพที่ 4.30 ช่วงที่ 2	107
ภาพที่ 4.31 เนื้อหาบนสื่อที่ควบคู่กับหุ่นจำลองเงิน	108
ภาพที่ 4.32 ผังสื่อเคลื่อนไหวที่ 1	109
ภาพที่ 4.33 ผังสื่อเคลื่อนไหวที่ 2	109
ภาพที่ 4.34 พื้นที่ใช้งานสมาคม	110
ภาพที่ 4.35 เคนเตอร์	111
ภาพที่ 4.36 ชุดโต๊ะ	111
ภาพที่ 4.37 logo	111
ภาพที่ 4.38 ผังโปร่งใสขนาดใหญ่	112
ภาพที่ 4.39 ผังสื่อดิจิทัล	112
ภาพที่ 4.40 แบบจำลองผลงานชิ้นสุดท้าย ขนาด 1:10	113
ภาพที่ 4.41 สัดส่วนขนาดกราฟฟิกและที่ใส่แผ่นพับขนาด 1:1	114
ภาพที่ 4.42 แผ่นพับขนาด 1:1	114

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
ภาพที่ 4.43 สັดส่วนตู้อิเล็กทรอนิกส์ขนาด 1:1	115
ภาพที่ 4.44 สັดส่วนตู้จำลองเงินล้านขนาด 1:1	115
ภาพที่ 4.45 แผ่นนำเสนอผลงานออกแบบ	116
ภาพที่ 4.46 ภาพจำลองบรรยากาศ	117
ภาพที่ 5.1 การแก้ไขพื้นที่	120



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

การเงินคืออีกหนึ่งเรื่อง que ทุกคนต่างคิดตรงกันว่าเข้าใจยากเพราะว่ามีเนื้อหาที่ค่อนข้างเป็นนามธรรมมูลค่าหรือคุณค่าของเงินล้วนแล้วเกิดจากสถาบันต่างๆหรือแม้กระทั่งตัวเราเป็นตัวกำหนดขึ้น การเรียนการสอนในระบบการศึกษาที่แทบจะพูดถึงเนื้อหาที่น้อยมากซึ่งความรู้เรื่องการเงินถือเป็นสิ่งสำคัญในการใช้ชีวิตของทุกคน

เมื่อความรู้เรื่องการเงินนั้นสำคัญเพื่อเข้าถึงประชาชนทุกคนจึงมีหลายหน่วยงานพยายามให้ความรู้เรื่องการเงินในรูปแบบต่างๆและต่อบกับความมุงหวังของตัวองค์กรของตนหนึ่งในนั้นคือสมาคมธนาคารไทยสมาคมที่เป็นเหมือนศูนย์รวมสถาบันทางการเงินซึ่งมีแผนการที่จะส่งเสริมการให้ความรู้ทางการเงินแก่ประชาชนจากผลสำรวจพบว่าการที่ประชาชนมีความรู้ทางการเงินเพิ่มขึ้นจะทำให้พฤติกรรมในทางการเงินดีขึ้นไปด้วย ความต้องการปรับเปลี่ยนทัศนคติเรื่องการเงินสถานที่ที่รวบรวมกลุ่มคนทางการเงินอย่างมหกรรมการเงินการธนาคาร Money expo จึงเป็นอีกช่องทางที่น่าสนใจในการเผยแพร่ความรู้ทางการเงิน ด้วยแนวโน้มความสนใจเรื่องการเงินที่มากขึ้นจากสถิติของทาง มหกรรมการเงินที่มากขึ้นทุกปี ในปีนี้แนวทางของงานที่ชื่อ wealth transformation หรือชื่อไทย มิติใหม่แห่งความมั่งคั่ง จึงหนีไม่พ้นเรื่องการลงทุนแน่นอน ดังนั้นการให้ความรู้ทางการเงินที่เล่นไปกับภาพจำความมั่งคั่งจึงเป็นแนวทางที่น่าสนใจ เพื่อให้การรับความรู้มีช่องทางและรูปแบบใหม่เพิ่มขึ้น

### 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 ให้ความรู้ในเรื่องความหมาย และกลไกมูลค่าของเงินตามเวลา อย่างเข้าถึงง่ายแก่ประชาชนทั่วไป

1.2.2 ส่งเสริมภาพลักษณ์ของสมาคมในการยกระดับความรู้ทางการเงิน

### 1.3 ขอบเขตของโครงการ

#### 1.3.1 ขอบเขตของเนื้อหา

1.3.1.1 ออกแบบนิทรรศการ (Exhibition design) ขนาดพื้นที่ 100 ตร.ม. โดยจำกัดความสูงไม่เกิน 7 ม.

1.3.1.2 ภาพตัวอย่างของนิทรรศการเพื่อบอกถึงรูปแบบหน้าตาและอารมณ์ของงาน

1.3.1.3 ออกแบบสื่อจัดแสดงนิทรรศการ เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาอย่างเหมาะสม

1.3.1.4 แบบจำลอง ตัวงานนิทรรศการและสื่อจัดแสดง

1.3.1.5 การให้เนื้อหา การให้เนื้อหาเป็นการให้ความรู้ทางการเงินในเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลาเป็นใจความสำคัญโดยมีเนื้อหาช่วยในการช่วยเพิ่มความเข้าใจในเนื้อหาหลักจำนวน 3 เรื่อง คือ ดอกเบี้ย เงินเฟ้อ การคิดลบ และคิดทบ ผ่านแนวทางการเล่าเรื่องที่จัดทำขึ้น

#### 1.3.2 ขอบเขตของประชากร

1.3.2.2 กลุ่มเป้าหมาย กลุ่มคนที่มาเดินงานมหกรรมการเงินซึ่งมีทั้งมาเพื่อซื้อสินค้าทางการเงินและมีทั้งมาร่วมงานอื่นๆใน ศูนย์แสดงการประชุม อิมแพ็ค เมืองทองธานี ซึ่งติดตามการจัดมหกรรมต่างๆเป็นประจำ

#### 1.3.3 ขอบเขตด้านพื้นที่

1.3.3.1 งานมหกรรมการเงิน ครั้งที่ 18 Money expo 2018 ศูนย์แสดงสินค้า และการประชุม อิมแพ็ค เมืองทองธานี (IMPACT Exhibition and Convention Center) อาคารชาเลนเจอร์ 2-3 อิมแพ็ค เมืองทองธานี

### 1.4 วิธีดำเนินโครงการ

1.4.1 ศึกษาความต้องการและเป้าหมายของสมาคมธนาคารไทยในการสื่อสารเนื้อหาความรู้ทางการเงิน

1.4.2 ศึกษาการจัดงานของงานมหกรรมการเงิน money expo

1.4.3 ศึกษากลุ่มเป้าหมาย และความสนใจ

1.4.4 เรียบเรียงข้อมูลสื่อสารอะไรและจุดประสงค์ใด

1.4.5 กำหนดขนาดพื้นที่การสัญจรและความสามารถในการรับผู้ชม

1.4.6 กำหนดเนื้อหาและแนวทางการสื่อสารเรื่องราวในนิทรรศการ

1.4.7 กำหนดประเภทสื่อ

1.4.8 ทำแบบจำลองนิทรรศการและประเมินความเหมาะสม

1.4.9 ออกแบบชุดสื่อภายในนิทรรศการ

## 1.5 ประโยชน์ที่ได้รับ

1.5.1 ได้รับความรู้ด้านความหมายและกลไกในเนื้อหาทักษะทางการเงินชุดความรู้ทางการเงิน เรื่อง มูลค่าของเงินตามเวลา

1.5.2 ตระหนักถึงคุณค่าของเงินและใส่ใจการเงินมากขึ้น

## 1.6 นิยามศัพท์

1.6.1 เนื้อหาความรู้ทางการเงิน หมายถึง ทักษะทางการเงิน ชุดความรู้ทางการเงิน เรื่อง มูลค่าของเงินตามเวลา

1.6.2 โครงเรื่อง หมายถึง ส่วนประกอบที่เป็นประเด็นที่สำคัญในแต่ละช่วงของเนื้อเรื่อง ทั้งหมด นำมาจัดวางเพื่อเห็นตำแหน่ง อารมณ์และการเคลื่อนไหวของเนื้อหา

1.6.3 การคิดทบทวนและการคิดลด หมายถึง การคิดทบทวนการคำนวณอัตราดอกเบี้ยเพื่อหาผลตอบแทนในอนาคต การคิดลดคือการคิดหามูลค่าในปัจจุบัน

1.6.4 มูลค่าเงินตามเวลา หมายถึง เนื้อหาที่ว่าด้วยจำนวนเงินที่มีมูลค่าเปลี่ยนแปลงตามเวลานั้นคือ เงินจำนวนเดียวกัน ผ่านเวลาที่ต่างกันก็ทำให้มูลค่าไม่เท่ากัน

## บทที่ 2

### การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ

โครงการเสนอแนะการออกแบบนิติบรรณการเรื่องความรู้ทางการเงิน มีการศึกษาข้อมูลและนำมาวิเคราะห์สรุปผลเพื่อใช้ในการออกแบบ แบ่งเป็นหัวข้อใหญ่ ดังต่อไปนี้

- 2.1 ศึกษาความต้องการและเป้าหมายของสมาคมธนาคารไทยในการสื่อสารเนื้อหาความรู้ทางการเงิน
- 2.2 ศึกษาทำความเข้าใจกับกรอบความรู้ ทักษะทางการเงิน
- 2.3 องค์ประกอบในมหรกรรมการเงินการธนาคาร
- 2.4 กลุ่มเป้าหมายและความสนใจนิติบรรณการ
- 2.5 วิเคราะห์ข้อมูลเรื่อง มูลค่าของเงินตามกาลเวลา
- 2.6 รูปแบบการเล่าเรื่อง
- 2.7 รูปแบบนิติบรรณการ
- 2.8 กรณีศึกษาตัวอย่างการเล่าเรื่องการเงินในรูปแบบต่างๆ
- 2.9 สรุปข้อกำหนดในการออกแบบ

#### 2.1 ศึกษาความต้องการและเป้าหมายของสมาคมธนาคารไทยในการสื่อสารเนื้อหาความรู้ทางการเงิน

เรื่องความรู้ทางการเงินมีความสำคัญกับตัวเราในปัจจุบันซึ่งการจะนำเสนอเนื้อหาเหล่านี้จึงต้องรู้ถึงตัวประกอบรอบๆตัวของผู้รับสาร ดังนั้นจึงเล็งเห็นถึงตัวเจ้าภาพที่มีผลต่อความรู้ทางการเงินของผู้รับสารของเราเจ้าภาพนั้นคือ สมาคมธนาคารไทย

##### 2.1.1 ประวัติความเป็นมาของสมาคม

ย้อนกลับไปในปีพ.ศ. 2501 เมื่อกลุ่มของนายธนาคารชั้นนำที่เป็นตัวแทนของธนาคารพาณิชย์ไทยได้จัดตั้งกลุ่มขึ้นมาที่มีการประชุมเพื่อหารือเกี่ยวกับจัดตั้งในรูปแบบของสมาคมในเดือนกันยายน 2501 ซึ่งประกอบด้วย ธนาคารพาณิชย์ 13 แห่งในสมัยนั้น มีการเลือกประธาน รองประธาน และ 3 กรรมการอีก 3 ท่าน ซึ่งในปัจจุบัน สมาคมธนาคารไทยมีจำนวนสมาชิก 15 ธนาคาร นับตั้งแต่ก่อตั้ง สมาคมธนาคารไทยได้มีบทบาทที่สำคัญในการเป็นตัวแทนธนาคารพาณิชย์ในการหารือกับธนาคารแห่งประเทศไทย, กระทรวงการคลัง, กระทรวงพาณิชย์ และหน่วยงานอื่น ๆ ของรัฐบาลในการกำหนดและการดำเนินนโยบายทางเศรษฐกิจและการเงินที่สำคัญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สมาคมธนาคารไทยร่วมมือกับสภาหอการค้าไทยแห่งประเทศไทย และสภาอุตสาหกรรมแห่งประเทศไทยจัดตั้งคณะกรรมการร่วมภาคเอกชน (กกร) ซึ่งเป็นสถาบันหลักภาคเอกชนในการส่งเสริมการค้า การอุตสาหกรรม และการเงินของประเทศ โดยมีจุดมุ่งหมายให้เป็นศูนย์รวมความคิดเห็นและข้อเสนอแนะที่เป็นเอกภาพของภาคธุรกิจเอกชน เกี่ยวกับแนวทางในการแก้ปัญหาทางการค้าและเศรษฐกิจ และนำเสนอต่อคณะกรรมการร่วมภาครัฐบาลและเอกชนเพื่อแก้ไขปัญหาทางเศรษฐกิจ (กรอ) หรือเสนอต่อหน่วยงานราชการที่รับผิดชอบเกี่ยวกับปัญหานั้นๆ โดยตรง เพื่อประกอบการพิจารณาในการวางแผนพัฒนาเศรษฐกิจ หรือกำหนดเป็นนโยบาย หรือมาตรการในการแก้ปัญหาเศรษฐกิจของชาติ สมาคมธนาคารไทยได้เข้าร่วมเป็นสมาชิกสมาคมธนาคารแห่งประเทศไทย ซึ่งมีสมาคมธนาคารสมาชิก 10 ประเทศ ได้แก่ สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ บรูไน เมียนมาร์ สาธารณรัฐประชาธิปไตยลาว เวียดนาม กัมพูชา โดยมีการประสานงานอย่างใกล้ชิด ความร่วมมือที่ผ่านมา เช่น มาตรการแก้ปัญหา Y2K, การจัดประชุมเชิงวิชาการ เชิงปฏิบัติการ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความแข็งแกร่งของระบบการเงิน การธนาคารในภูมิภาคอาเซียน

สมาคมธนาคารไทยได้ดำเนินการตามวัตถุประสงค์หลัก แบ่งความร่วมมือในการดำเนินงาน ออกเป็น 3 ด้าน ประกอบด้วย

1. ความร่วมมือระหว่างธนาคารสมาชิก เป็นการสร้างความร่วมมือเพื่อส่งเสริมและพัฒนาธุรกิจการเงินการธนาคาร แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับสถานการณ์เศรษฐกิจทั้งในประเทศและของโลก รวมทั้งหารือในประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการกำหนดนโยบาย มาตรการ และ กฎ ระเบียบ ของหน่วยงานภาครัฐ ที่มีผลกระทบหรือเป็นอุปสรรคต่อการประกอบธุรกิจการเงินและการธนาคาร ผ่านการประชุมธนาคารสมาชิก คณะกรรมการบริหาร ชมรมต่างๆ และคณะทำงานที่จัดตั้งขึ้นเฉพาะกิจตามแต่กรณี
2. ความร่วมมือระหว่างรัฐบาลและหน่วยงานของรัฐ เป็นการสร้างความร่วมมือทั้งในด้านการส่งเสริมและพัฒนาธุรกิจการเงินการธนาคาร การแก้ไขปัญหาอุปสรรคในการดำเนินธุรกิจธนาคาร รวมถึงการจัดส่งผู้แทนสมาคมเข้าร่วมเป็น กรรมการ อนุกรรมการ และคณะทำงานต่างๆ ด้านต่างๆ ของกระทรวง กรม หรือหน่วยงานอิสระ รวมทั้งด้านการจัดประชุม/สัมมนาเพื่อระดมความคิดเห็นร่วมกับหน่วยงานของรัฐ องค์กรระหว่างประเทศ หรือองค์กรสาธารณกุศล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ความร่วมมือระหว่างภาคเอกชน เป็นการสร้างความร่วมมือทั้งในด้านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นด้านเศรษฐกิจ การค้า การลงทุน การจัดประชุมสัมมนาหรือจัดกิจกรรมต่างๆ ทั้งด้านวิชาการและการส่งเสริมการค้าการลงทุน รวมถึงความร่วมมือในการจัดตั้งสภาธุรกิจระหว่างประเทศไทยกับประเทศต่างๆ เพื่อเป็นเวทีในการเจรจา/จับคู่ธุรกิจ

**วิสัยทัศน์** ส่งเสริมความเจริญก้าวหน้าอย่างยั่งยืนของระบบเศรษฐกิจ ระบบการเงินของประเทศไทยและเสริมสร้างคุณภาพชีวิตของประชาชนผ่านแผน 5 ปีสมาคมธนาคาร ดังนี้

1. ส่งเสริมการธนาคารในรูปแบบดิจิทัลและวางโครงสร้างระบบการชำระเงินทางอิเล็กทรอนิกส์
2. การเข้าถึงบริการทางการเงินเพื่อส่งเสริมภาคเศรษฐกิจจริง
3. คืนความสุขกลับสู่สังคม
4. เตรียมพร้อมสำหรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนและการรวมประเทศสมาชิกอาเซียนในภูมิภาคนี้
5. เสนอปรับกฎหมายและข้อบังคับ

#### พันธกิจ

- ส่งเสริมให้ธนาคารสมาชิกให้ความร่วมมือกัน เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการทำงานและประสิทธิภาพและเพิ่มโอกาสในการแข่งขันมากขึ้นซึ่งจะทำให้เศรษฐกิจโตอย่างมั่นคงและมีเสถียรภาพ
- เพื่อเสริมสร้างความไว้วางใจและเป็นที่ยอมรับโดยการเข้าไปมีส่วนร่วมในเวทีต่างๆ ทั้งภายในและต่างประเทศ
- การทำงานร่วมกับผู้ได้รับผลประโยชน์ ผู้ควบคุมดูแล และหน่วยงานภาครัฐเพื่อปรับปรุงความรู้และความเข้าใจในภาคอุตสาหกรรมต่างๆที่ส่งผลโดยตรงต่อเศรษฐกิจ และสร้างความมั่นใจให้แก่ลูกค้าของธนาคารให้ได้รับความสะดวกในการใช้บริการจากทางธนาคารด้วยความมั่นใจ

#### 2.1.2 ประธานสมาคมธนาคารไทย

ประธานสมาคมธนาคารไทยคนปัจจุบัน นาย ปรีดี ดาวฉาย ได้ให้สัมภาษณ์หนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.1 นาย ปรีดี ดาวฉาย

ที่มา : <http://www.tba.or.th/about-us/vision/>

“สมาคมธนาคารไทย” เร่งยกระดับวินัยการเงินคนไทย ตามแผนยุทธศาสตร์ 5 ปี

สมาคมธนาคารไทย มีแผนชัดเจน ในการส่งเสริมให้ความรู้ทางวินัยทางการเงินแก่ภาคประชาชน (Financial Literacy) เพื่อสร้างระบบ เศรษฐกิจที่แข็งแกร่ง เพื่อไม่ให้มีการก่อหนี้จนเกินตัว โดยการใช้ เครือข่ายของธนาคารพาณิชย์ทั่วประเทศและสื่อต่างๆ ในการให้ความรู้ ทั้งนี้สร้างวินัยทางการเงิน จึงเป็นส่วนหนึ่งของทิศทางแผนยุทธศาสตร์อุตสาหกรรมธนาคารมาตั้งแต่ปี 2557 ครอบคลุม 5 ด้านที่สำคัญด้วยกัน ได้แก่

1. การสร้างระบบชำระเงินและธนาคารดิจิทัล ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแผน National E-payment ของรัฐบาล
2. การสร้างสังคมทางการเงินด้วย การยกระดับมาตรฐานจรรยาบรรณธนาคาร และส่งเสริม การให้ความรู้ทางการเงินแก่ภาคประชาชน (Financial Literacy)
3. การสนับสนุนการทำธุรกรรมการเงินในภูมิภาคให้สะดวกต่อการทำธุรกิจ
4. การเข้าถึงบริการทางการเงินของประชาชนทุกภาคส่วน และ 5.ผลักดันแก้ไขกฎหมายที่

เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะที่เป็นอุปสรรค ล้าสมัย หรือยังไม่มีกฎหมายสนับสนุนเพียงพอ

เร่งปรับทัศนคติประชาชน

ขณะที่ บุญทักษ์ หวังเจริญ ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร ธนาคารทหารไทย ระบุว่าด้วยว่า มีทิศทางการทำงานที่เน้นการปรับเปลี่ยนทัศนคติของประชาชนในเรื่องวินัยทางการเงิน ผ่านการให้ความรู้ที่เข้าใจง่ายและเข้าถึงได้อย่างแพร่หลาย เพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนพฤติกรรมทางการเงินของคนไทยให้ดียิ่งขึ้น เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

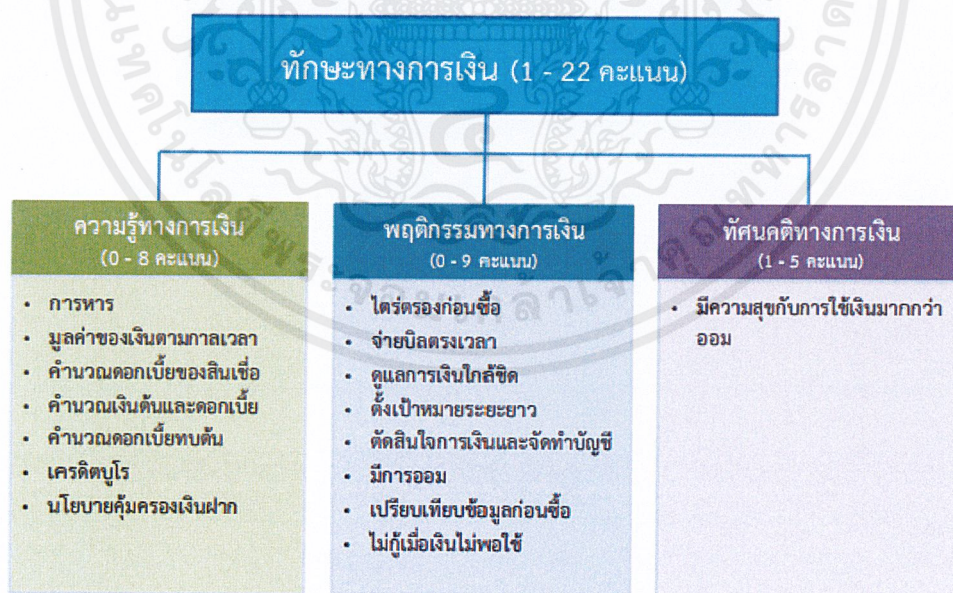
“ปัจจุบันมีโครงการให้ความรู้ทางการเงินมากมาย ที่ส่วนใหญ่ทำเฉพาะเจาะจงกลุ่มเป้าหมาย โจทย์ที่สมาคมธนาคารไทยมองคือ ทำอย่างไรที่ประสานความร่วมมือกัน รวมกิจกรรมทั้งหลายเข้าด้วยกัน แล้วขับเคลื่อนให้เป็นรูปธรรม โดยใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ซึ่งสมาคมธนาคารไทย มีศักยภาพเพียงพอที่จะช่วยสนับสนุนกิจกรรมด้านนี้ให้บรรลุผลสำเร็จ”ให้ประชาชนมีความรู้ทางการเงินดี

ส่วน นวพร มหารักษ์กษะ ผู้ช่วยผู้ว่าการ สายวางแผนและงบประมาณ ธนาคารแห่งประเทศไทย (ธปท.) ระบุว่า แผนงานดังกล่าวสอดคล้องกับนโยบายของธปท.ที่ต้องการส่งเสริมความรู้ทางการเงินให้กับประชาชนในวงกว้าง โดยถือเป็นแนวทางที่สำคัญในการแก้ไขและป้องกันปัญหาหนี้ครัวเรือน ซึ่งต้องยกให้เป็นเรื่องสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งต่อประเทศไทย

การที่สมาคมธนาคารไทย เล็งเห็นความสำคัญของการส่งเสริมความรู้ทางการเงิน โดยได้จัดตั้งคณะทำงาน เพื่อดูแลงานด้านส่งเสริมความรู้ทางการเงินโดยตรง จึงเป็นสัญญาณที่น่ายินดีและแสดงให้เห็นถึงความตั้งใจจริงของสมาคมธนาคารไทย ที่จะร่วมเป็นภาคส่วนที่สำคัญ ในการผลักดันและส่งเสริมให้ประชาชนคนไทยมีความรู้และวินัยทางการเงินดีขึ้น

(บทสัมภาษณ์นายปรีดี ดาวฉาย ประธานสมาคมธนาคารไทยในปัจจุบัน ที่มา : กรุงเทพธุรกิจ 1 มีนาคม 2560) โดย วรินทร์ ตรีโน)

2.1.3 ธนาคารแห่งประเทศไทยและสมาคมธนาคารไทย ได้ทำการสำรวจความรู้ทางการเงินของคนในประเทศโดยให้คำจำกัดความว่า "ทักษะทางการเงิน"



ตัวเลขในวงเล็บคือ คะแนนต่ำสุด และคะแนนสูงสุด

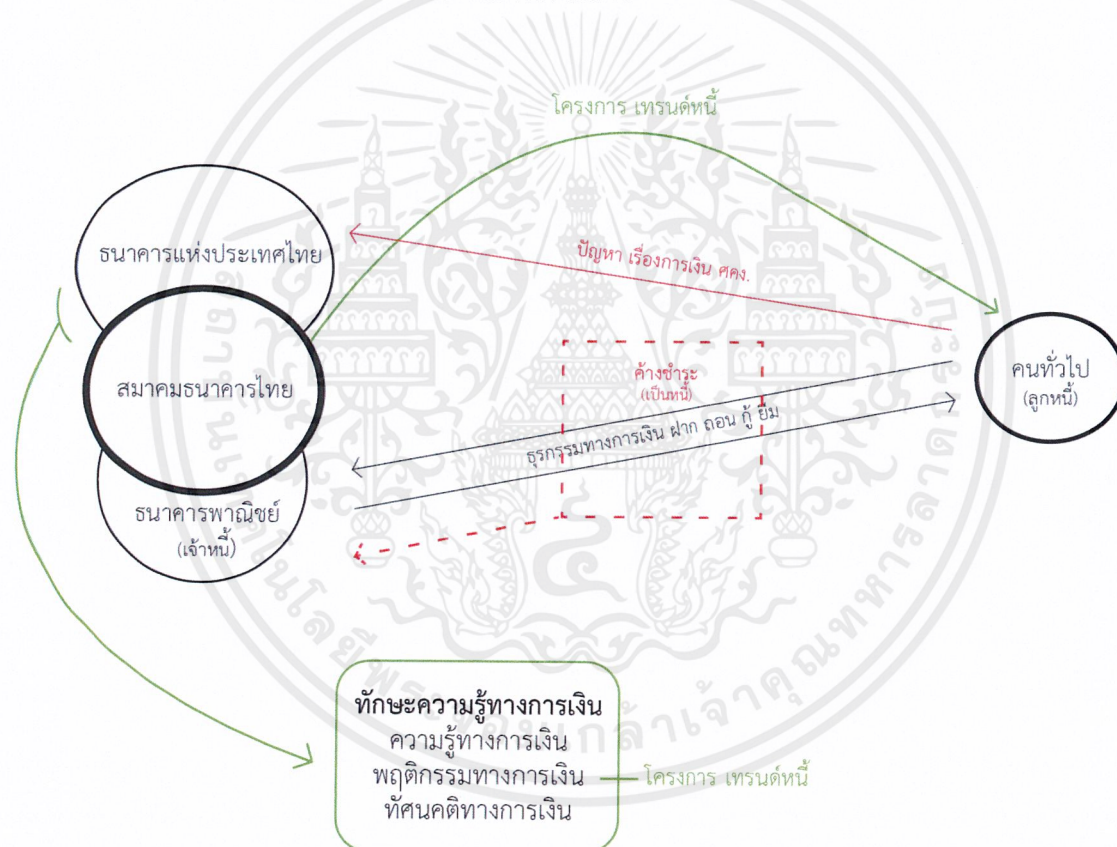
ภาพที่ 2.2 ทักษะทางการเงิน

ที่มา : [www.bot.or.th](http://www.bot.or.th) รายงานผลสำรวจทักษะทางการเงินของไทย ปี 2556

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากการสำรวจทักษะทางการเงินของคนไทยทั่วประเทศพบว่า คนไทยมีคะแนนทักษะทางการเงินเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 58.5 ของคะแนนเต็ม 22 คะแนน ต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยของ 14 ประเทศที่ร่วมโครงการสำรวจของ OECD ซึ่งอยู่ที่ร้อยละ 62.3 และมีอันดับการตอบถูกในแต่ละคำถามด้านความรู้ทางการเงินค่อนข้างต่ำ ๑ เมื่อเปรียบเทียบคะแนนองค์ประกอบทั้งสามด้านพบว่า คนไทยด้อยด้านความรู้ทางการเงิน โดยมีคะแนนเฉลี่ย ไม่ถึงครึ่งหนึ่งของคะแนนเต็ม และมีคนไทยมากกว่าร้อยละ 30 ที่มีคะแนนความรู้ทางการเงินอยู่ในเกณฑ์ต่ำ ขณะที่คะแนนเฉลี่ยด้านพฤติกรรมทางการเงินและทัศนคติทางการเงินอยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างดี โดยสูงกว่าร้อยละ 60 ของคะแนนเต็มของทั้งสองด้าน

2.1.4 ทำการศึกษาสื่อที่ทางสมาคมเคยจัดทำเพื่อเข้าใจถึงแนวทางการแก้ปัญหาในรูปแบบและการมีส่วนร่วมได้ส่วนเสียภายในกระบวนการ ดังภาพด้านล่าง



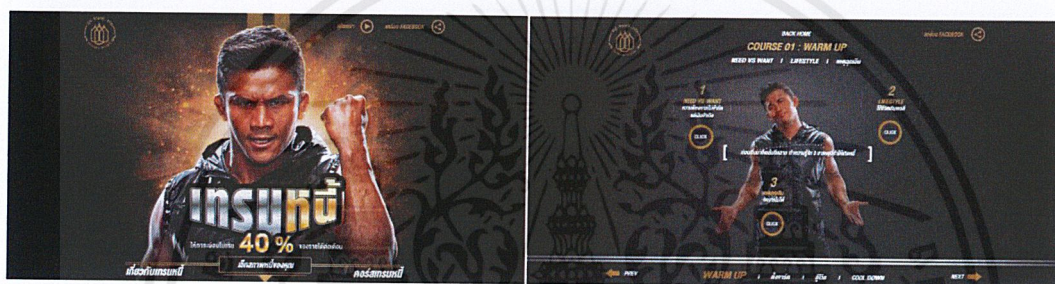
ภาพที่ 2.3 แผนผังการทำงานของสมาคมธนาคารไทยเกี่ยวกับปัญหาทางการเงิน จัดการหนี้สินส่วนบุคคล ที่มีปัญหาจาก การชำระหนี้ไม่ตรงเวลาของคนไทยซึ่งเป็นปัญหาต้นๆและอยู่ในทักษะทางการเงินในหัวข้อ “พฤติกรรมทางการเงิน” จึงได้ข้อสรุปว่า สิ่งที่ทางสมาคมจะลงมาใส่ใจนั้นมีเรื่องของ ผลลัพธ์และบริการทางการเงินของธนาคารพาณิชย์ที่เป็นเหมือนสมาชิกของสมาคม และได้มีโครงการในการให้ความรู้เพื่อจะลดปัญหาทางการเงินเหล่านี้โดยการร่วมมือกับธนาคารแห่งประเทศไทยในการเผยแพร่ความรู้ “ทักษะทางการเงิน”

วิเคราะห์น้ำเสียงและเนื้อหาของสื่อที่สมาคมธนาคารไทยเคยทำ : สมาคมธนาคารไทยได้มีการปล่อยอรรถรงค์เรื่องนี้ ชื่อโครงการเทรนด์หนี้ โดยมีเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใจความสำคัญ : การใช้ให้ไม่เกินภาระผ่อน 40%

เนื้อหา : ประเภทของหนี้, การจัดการหนี้, การคำนวณหนี้, เครดิตการ์ด

น้ำเสียง : การใช้ภาษาย่อยอย่างบัวขาว ซึ่งเป็นที่รู้จักของทุกคนและมีภาพลักษณ์ที่จริงจังแต่ที่รู้กันว่าชีวิตบัวขาวนอกสังเวียนนั้นเป็นคนที่ตลกและเป็นกันเอง ภาพลักษณ์สองภาพลักษณ์ที่นำมาใช้ในการสื่อสารอาจจะบอกได้ว่าสมาคมเป็นคนที่เข้าใจว่าโดยพื้นฐานคนไทยนั้นเป็นคนตลกการพูดเรื่องจริงจังในแบบง่ายๆ หรือด้วย บุคคลตัวอย่างแบบนี้ จะเข้าถึงการตอบรับของคนไทยได้ง่าย ดังเช่นหนังสือไทยมักมีเพศที่สามที่ตลกมาปนอยู่ด้วยเสมอเป็นดังความแปลกที่รับรู้และรับได้มาอยู่ด้วยกัน และหนึ่งในนั้นคือการใช้ ไอศอลมาช่วยในการดึงดูดถือเป็นสิ่งที่วัยรุ่นให้ความสนใจ



ภาพที่ 2.4 โครงการ เทรนหนี้ โดยสมาคมธนาคารไทย

ที่มา : <https://www.thairath.co.th/content/875736>

## 2.2 ศึกษาทำความเข้าใจกับกรอบความรู้ ทักษะทางการเงิน

การมีทักษะทางการเงินจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่จะช่วยส่งเสริมให้ประชาชนมีความเป็นอยู่ที่ดีอย่างยั่งยืนซึ่งทักษะทางการเงินหมายถึงการมีความรู้ความเข้าใจถึงลักษณะพื้นฐานและความเสี่ยงของบริการทางการเงินสามารถนำความรู้ไปใช้ในทางปฏิบัติเพื่อให้ตัดสินใจเลือกใช้อย่างเหมาะสมกับความสามารถและความต้องการของตนเอง มีวินัยทางการเงิน รู้จักวางแผนทางการเงิน และสามารถบริหารจัดการเงินได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยทางสมาคมธนาคารไทยก็ได้จัดทำชุดทักษะทางการเงินเพื่อจะใช้เป็นแบบในการให้ความรู้กับประชาชนเช่นกัน

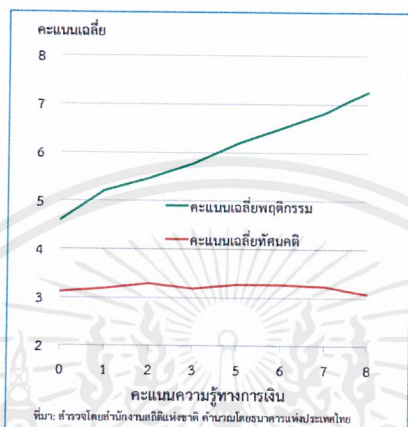


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ภาพที่ 2.5 กรอบทักษะทางการเงิน

ที่มา : <http://www.bangkokbiznews.com/news/detail/742841>

โดยเนื้อหาของสมาคมธนาคารไทย และ ธนาคารแห่งประเทศไทยเป็นเนื้อหาเดียวกัน ซึ่งโครงการออกแบบนี้จะลงไปทำเนื้อหาในส่วนของ “ความรู้ทางการเงิน” เพราะว่าเป็นเนื้อหาที่คนไทยมีความรู้ที่น้อยที่สุดและจากสถิติในแบบสำรวจพบว่าหากความรู้ทางการเงินเพิ่มขึ้นจะทำให้พฤติกรรมและอาจจะทำให้ทัศนคติทางการเงินดีขึ้นไปด้วย



ภาพที่ 2.6 ตารางแสดงแนวโน้มการเพิ่มขึ้นของคะแนนทักษะทางการเงิน

ที่มา : [www.bot.or.th](http://www.bot.or.th) รายงานผลสำรวจทักษะทางการเงินของไทย ปี 2556

#### 2.2.1 ความรู้ทางการเงิน จากทั้งสองกรอบความคิดจะได้เนื้อหาทั้งหมดดังนี้

ตารางที่ 2.1 แสดงเนื้อหาตามหัวข้อความรู้ทางการเงิน

หัวข้อ	เนื้อหา
การคำนวณดอกเบี้ยทบต้น	การให้ผลตอบแทนที่มากกว่าดอกเบี้ยทั่วไป อันเป็นผลจากการได้รับดอกเบี้ยที่เพิ่มขึ้นจากดอกเบี้ยที่ได้รับในก้อนแรก หรือสามารถกล่าวได้ว่า เป็นพลังดอกเบี้ยที่งอกเงยบนดอกเบี้ย หลักการของดอกเบี้ยทบต้นจึงสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการออมเงิน ซึ่งผู้ที่มีความรู้และเข้าใจในหลักการนี้ก็จะได้รับ ประโยชน์เพิ่มมากขึ้น โดยหากไม่มีการนำดอกเบี้ยที่ได้รับไปใช้จ่าย แต่นำไปออมต่อเนื้องก็จะได้รับดอกเบี้ยที่เพิ่มมากขึ้น
นโยบายการคุ้มครองเงินฝาก	การคุ้มครองเงินฝากเป็นระบบที่รัฐบาลสร้างขึ้นเพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับระบบสถาบันการเงินและจ่ายเงินคืนผู้ฝากภายในวงเงินที่กำหนด ในกรณีที่สถาบันการเงินที่อยู่ภายใต้ความคุ้มครองถูกปิดกิจการ โดยไม่ต้องรอขอรับชำระหนี้จากการชำระบัญชีทรัพย์สิน
มูลค่าของเงินตามกาลเวลา	เกี่ยวข้องกับความเป็นอยู่ของทุกคน เพราะมูลค่าของเงินตามกาลเวลามีแนวคิดคือ เงินมีได้มีค่าคงที่ตลอดไป แต่จะเสื่อมค่าลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้วยการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>เมื่อระยะเวลาผ่านไปจากการกักตุนของเงินเฟ้อ และเงินจำ-นวนเดียวกันที่ได้รับในเวลาต่างกันจะมีค่าไม่เท่ากัน โดยเงินที่ได้รับ ก่อนจะมีค่ามากกว่า ทั้งนี้ เงินในปัจจุบัน (เงินที่ได้รับก่อน) มีค่ามากกว่า เพราะหากนำไปฝากหรือลงทุน จะได้รับ ผลตอบแทน (หรือ ดอกเบี้ย) ที่หักเงินเฟ้อออกแล้วรวมอยู่ด้วย ทำให้เงินที่ได้รับมีมูลค่าเพิ่มมากขึ้น ในทางกลับกัน เงินในอนาคต (เงินที่จะได้รับในอีก 1 ปี หรือ 10 ปีข้างหน้า) จะมีค่าน้อยกว่า เพราะเงินจำนวนดังกล่าวจะถูกหัก ด้วยอัตราผลตอบแทนและอัตราเงินเฟ้อที่คาดว่าจะเกิดขึ้น จึงทำให้เงินในอนาคตจะมีค่าลดลงเมื่อคิดกลับมาเป็นเงินในปัจจุบัน ดังนั้น มูลค่าของเงินจำ-นวนเดียวกันที่เกิดขึ้นต่างเวลากันถ้าจะนำมาเปรียบเทียบกันได้ก็ต้องทำให้ ค่าอยู่ ณ เวลาเดียวกัน นั่นคือ การคำนวณหามูลค่าอนาคต หรือมูลค่าปัจจุบัน แล้วแต่สถานการณ์ ดังนั้น ความ เข้าใจแนวคิดดังกล่าวมีความสำคัญ สามารถนำไปใช้ในการวางแผนเพื่อตัดสินใจในการออมและการลงทุนที่ให้ ผลตอบแทนในอัตราที่สูงกว่าเงินเฟ้อ ซึ่งจะช่วยยกระดับทักษะทางการเงินของประชาชนให้เพิ่มมากขึ้นจากการใช้ ประโยชน์ของการบริหารเงินในสภาพเศรษฐกิจต่าง ๆ ตลอดจนเปรียบเทียบอัตราผลตอบแทนในรูปแบบต่าง ๆ ทั้ง การฝากเงินที่มีหลากหลายผลิตภัณฑ์ และการลงทุนในสินทรัพย์ต่าง ๆ</p>
<p>การคำนวณเงินต้นพร้อมดอกเบี้ย</p>	<p>การฝากเงินซึ่งเป็นบริการทางการเงินพื้นฐานที่คนไทยส่วนใหญ่ใช้บริการมากที่สุดมีแนวคิดคือนำเงินต้นที่ฝากมาหารกับดอกเบี้ยที่ธนาคารนั้นให้เป็นหน่วยต่อหนึ่งปี</p>
<p>การคำนวณดอกเบี้ยของการกู้เงิน</p>	<p>การขอสินเชื่อเพื่อวัตถุประสงค์ต่าง ๆ กันไป ซึ่งผู้ขอสินเชื่อบางส่วนสามารถสร้างประโยชน์จากการกู้ได้แนวคิดคือนำเงินที่กู้ยืมมาหารกับดอกเบี้ยที่ปล่อยมีหน่วยเป็นเดือนหรือปี</p>
<p>การหาร</p>	<p>การหารเป็นเนื้อหาทางคณิตศาสตร์ที่พูดถึงการหาผลลัพธ์ของจำนวนหนึ่งที่มาทำกับจำนวนที่เป็นร้อยละเช่นสินค้าราคา 150 บาท ลด 10% จะเป็นเงินเท่าไร</p>
<p>เครดิตบูโร</p>	<p>ข้อมูลที่เก็บรวบรวมเครดิตต่างๆที่เราได้ขอไว้ ซึ่งเครดิตบูโร จะเก็บรวบรวมประวัติการชำระสินเชื่อย้อนหลังของเรา ไม่เกิน 36 เดือน ดังนั้นข้อมูลการชำระเงินต่างๆของเรามีแสดงในส่วนนี้ทั้งหมด</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เงินเฟ้อ	การที่ระดับราคาสินค้าหรือบริการในระยะเวลาหนึ่งสูงขึ้นเรื่อย ๆ อย่างต่อเนื่องเมื่อราคาสินค้าสูงขึ้น เงินตราหนึ่งหน่วยจึงสามารถซื้อสินค้าและบริการได้น้อยลง ดังนั้นจึงอาจมองได้ว่าภาวะเงินเฟ้อเป็นการสะท้อนถึงอำนาจการซื้อที่ลดลงต่อหนึ่งหน่วยเงินตรา หรือ ปริมาณการสูญเสียมูลค่าที่แท้จริงของตัวกลางที่ใช้ในการแลกเปลี่ยนสินค้าในระบบเศรษฐกิจ วิธีวัดค่าความเฟ้อของราคาสินค้าทำได้โดยการหาอัตราเงินเฟ้อ ซึ่งจะคำนวณจากการเปลี่ยนแปลงประจำปีของดัชนีราคาโดยมีหน่วยเป็นอัตราร้อยละ
ผลตอบแทน	เรื่องผลตอบแทนหรือความเสี่ยงกับอัตราผลตอบแทนมีแนวคิดที่ว่า การลงทุนนั้นจะต้องได้ผลที่มากกว่ามูลค่าของเงินที่จะสูญเสียไป

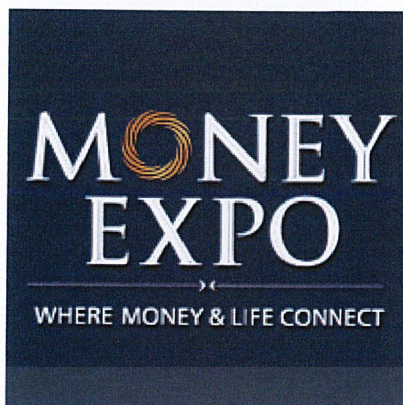
### 2.3 องค์ประกอบใน มหกรรมการเงินการธนาคาร

สถานที่ในการจัดงานคือ งานมหกรรมการเงินการธนาคาร ครั้งที่ 18 Money Expo 2018 ในส่วนของภาคกลาง จัดที่ Challenger 2-3 IMPACT MuangThong Thani ซึ่งเป็นที่ที่โครงการได้เลือกไว้

2.3.1 ประวัติ มหกรรมการเงินการธนาคาร: งานมหกรรมการเงิน Money Expo คือ สื่อกลางเชื่อมโยง ระหว่าง ธนาคารรัฐ ธนาคารเอกชนสถาบันการเงิน บริษัทหลักทรัพย์ บริษัทหลักทรัพย์จัดการกองทุน บริษัทประกันชีวิต บริษัทประกันวินาศภัย บริษัทประกันสุขภาพ บริษัทผู้ค้าทองคำ/โกลด์ฟิวเจอร์ส บริษัทเช่าซื้อรถยนต์ และหน่วยงานของภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับการเงินการลงทุน อาทิ ธนาคารแห่งประเทศไทย ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย เป็นต้น กับประชาชนผู้บริโภคที่เป็นลูกค้ารายย่อย เจ้าของธุรกิจ และนักลงทุน ให้สามารถเข้าถึงบริการทางการเงินและการลงทุนอย่างเท่าเทียมกันในทุกภูมิภาคทั่วประเทศ

งานมหกรรมการเงิน Money Expo 2017 จัดต่อเนื่องมาเป็นปีที่ 17 แล้ว การจัดงานจะครอบคลุมทุกภูมิภาคทั่วประเทศ ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคตะวันออก ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ตอนบน ภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่างและภาคใต้ รวม 6 ครั้งต่อปี ตลอด 16 ปีที่ผ่านมา งานมหกรรมการเงิน MONEY EXPO ได้ก่อให้เกิดธุรกรรมทางการเงินขึ้นในงานมากกว่า 1.67 ล้านล้านบาท มีประชาชนเข้าชมงานและใช้บริการทางการเงินและการลงทุนภายในงานรวมกว่า 13.59 ล้านคน ผลจากธุรกรรมการเงินที่เกิดขึ้นภายในงานมหกรรมการเงิน MONEY EXPO ได้มีส่วนช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจในประเทศทั้งทางตรงและทางอ้อมกับธุรกิจเอกชน และก่อให้เกิดความตื่นตัวในแวดวงตลาดเงินและตลาดทุนไทย ส่งผลให้เกิดการพัฒนาประเทศในทุกด้าน สร้างความแข็งแกร่งให้เศรษฐกิจไทย จัดโดย วารสารการเงินธนาคารนิตยสารในเครือ บริษัท มีเดีย แอสโซซิเอตเต็ด จำกัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.7 ตราสัญลักษณ์ มหกรรมการเงินการธนาคาร

ที่มา : <http://www.moneyexpo.net/index.php?p=1>



ภาพที่ 2.8 ธุรกิจในเคสบริษัท มีเดีย แอสโซซิเอตเต็ด จำกัด

ที่มา : <http://www.moneyandbanking.co.th/new/site/index>

2.3.2 ประเด็นที่สำคัญในการออกแบบ ในพื้นที่ของงาน มหกรรมการเงินการธนาคาร ประกอบด้วย 1.concept ของแต่ละปี 2. การประกวดบุธ 3. พื้นที่ภายในงานและผู้ออกบุธในงาน 4. กรณีสึกษาของบุธในงานซึ่งทั้งหมดจะนำมาเป็นข้อคำนึงในการออกแบบ

2.3.2.1 concept ของ งาน money expo : ในแต่ละปีที่มีการจัดแสดงงาน มหกรรมการเงินการธนาคารจะมี concept ของงานนั้นซึ่งจะครอบคลุมทุกพื้นที่จุดแสดงโดยปี 2018 นี้มี concept : WEALTH TRANSFORMATION มิติใหม่แห่งความมั่งคั่ง



ภาพที่ 2.9 โปสเตอร์ มหกรรมการเงินครั้ง 18

ที่มา : <http://www.moneyexpo.net/index.php?p=1>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.2.2 การประกวดบุดสวยงามในงานมหกรรมการเงินธนาคาร : นอกจากการที่ได้มาขายสินค้าและบริการทางการเงิน รวมถึงการให้ความรู้ต่างๆ หนึ่งในความต้องการของแต่ละบุดคือการสร้างสรรค์บุดของตนและได้รางวัลในการประกวดบุดสวยงาม ซึ่งเกณฑ์ในการตัดสินคือ

- 1.แนวคิดรวบยอดและความคิดสร้างสรรค์(concept and creativity)
- 2.การออกแบบและศิลปกรรม (design and art)
- 3.ประโยชน์ใช้สอย (function)
- 4.การนำเสนอ (presentation)

และต้องสอดคล้องกับ concept รวมของงานในปีนั้นๆด้วย ซึ่งมีแนวโน้มว่าจะเพิ่มรางวัลการใช้พื้นที่อย่างโดดเด่น มาอีกด้วย

คณะกรรมการในการตัดสินมีทั้งหมด 5 ท่านคือ

1. ศาสตราจารย์ เดชา วราชน ศิลปินแห่งชาติ อดีตอาจารย์ประจำภาควิชาวิจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
2. ศาสตราจารย์ วิโชค มุกดามณี ศิลปินแห่งชาติ อาจารย์ประจำคณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
3. รองศาสตราจารย์ สรรณรงค์ สิงห์เสนี อดีตหัวหน้าภาควิชาวิจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
4. อาจารย์ ต่อวงศ์ บุษพันธ์ อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะอุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
5. อาจารย์เผ่าทอง ทองเจือ อดีตคณบดี คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์



ภาพที่ 2.10 คณะกรรมการประกวดบุดสวยงาม  
ที่มา : วารสารการเงินธนาคาร ฉบับมิถุนายน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ซึ่งประเภทการประกวดจะแบ่งตามขนาดพื้นที่จัดงาน 4 ขนาดคือ

1. พื้นที่ขนาดใหญ่พิเศษ 850-1000 ตร.ม.
2. พื้นที่ขนาดใหญ่ 300-500 ตร.ม.
3. พื้นที่ขนาดกลาง 200-250 ตร.ม.
4. พื้นที่ขนาดเล็ก 100-120 ตร.ม.

และสองรางวัลคือ รางวัลยอดเยี่ยมและรางวัลดีเด่น

2.3.2.2.1 พื้นที่ขนาดใหญ่พิเศษ 850-1000 ตร.ม. จำนวน 7 รางวัล

รางวัลยอดเยี่ยม 4 รางวัล : ธนาคารไทยพาณิชย์,ธนาคารออมสิน,ธนาคารกรุงศรีอยุธยา,

ธนาคารกสิกรไทย

รางวัลดีเด่น 3 รางวัล : ธนาคารกรุงไทย,บมจ.อีออน ฉนสินทรัพย์,ธนาคารกรุงเทพ



ภาพที่ 2.11 ภาพบุธประเภท พื้นที่ขนาดใหญ่พิเศษ 850-1000 ตร.ม.

ที่มา : วารสารการเงินธนาคาร ฉบับมิถุนายน

2.3.2.2.2 พื้นที่ขนาดใหญ่ 300-500 ตร.ม. จำนวน 3 รางวัล

รางวัลยอดเยี่ยม 2 รางวัล : ธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์,เมืองไทยประกันชีวิต

รางวัลดีเด่น 1 รางวัล : ธนาคารทหารไทย



ภาพที่ 2.12 ภาพบุธประเภท พื้นที่ขนาดใหญ่ 300-500 ตร.ม.

ที่มา : วารสารการเงินธนาคาร ฉบับมิถุนายน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3.2.2.3 พื้นที่ขนาดกลาง 200-250 ตร.ม. จำนวน 5 รางวัล

รางวัลยอดเยี่ยม 2 รางวัล : ธนาคารซีไอเอ็มบี ไทย, บมจ.ไทยประกันชีวิต

รางวัลดีเด่น 3 รางวัล : สฟธอ., บมจ.ช.การช่าง, กรุงเทพประกันชีวิต



ภาพที่ 2.13 ภาพบุธประเภท พื้นที่ขนาดกลาง 200-250 ตร.ม.

ที่มา : วารสารการเงินธนาคาร ฉบับมิถุนายน

### 2.3.2.2.4 พื้นที่ขนาดเล็ก 100-120 ตร.ม. จำนวน 3 รางวัล

รางวัลยอดเยี่ยม 1 รางวัล : บมจ.แลนด์ แอนด์ เฮ้าส์

รางวัลดีเด่น 2 รางวัล : ธนาคารซีทีแบงก์, ธนาคารเกียรตินาคิน



ภาพที่ 2.14 ภาพบุธประเภท พื้นที่ขนาดเล็ก 100-120 ตร.ม.

ที่มา : วารสารการเงินธนาคาร ฉบับมิถุนายน

### 2.3.2.2.5 สรุปข้อมูลที่มีผลต่อการออกแบบ : ความสวยงามในการออกแบบ

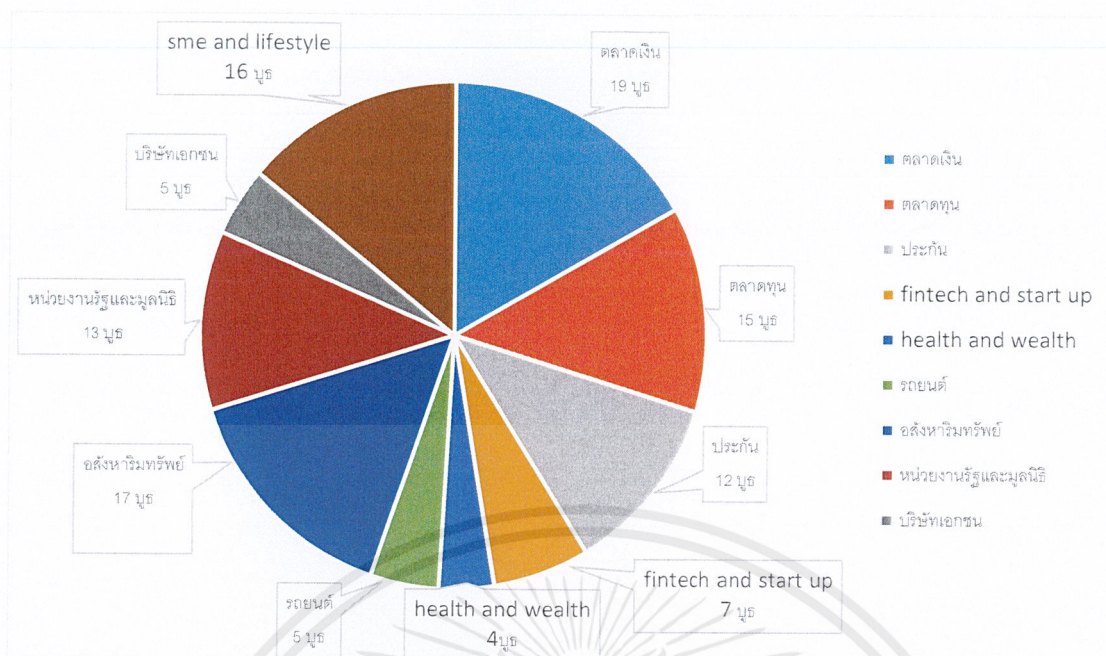
พื้นที่จึงเป็นสิ่งสำคัญที่แต่ละเจ้าของบูธต้องการเพื่อทั้งดึงดูดคนในงานและได้เป็นรางวัลในงานประกวดด้วยเพื่อบ่งบอกถึงความสามารถในการสื่อสารข้อมูล ภาพลักษณ์ของตน

### 2.3.2.3 ผู้มาออกบูธในงาน : ในส่วนงานนมกรรมการเงินการธนาคารของ

กรุงเทพมหานครมักจะจัดที่ Challenger 2 – 3, IMPACT MuangThong Thani

โดยมีประเภทของบูธที่จัดงาน 9 ประเภท คือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.15 ผู้มาออกบูธในงาน

สรุปเนื้อหา : เนื่องจากสมาคมธนาคารไทยเป็นหน่วยงานที่ทำงานกับทั้งรัฐและเอกชนและภารกิจเพื่อให้ความรู้กับบุคคลทั่วไปโดยไม่หวังผลกำไร จึงเหมาะที่จะอยู่ในประเภทที่ 8 หน่วยงานรัฐและมูลนิธิ ซึ่งมีธนาคารแห่งประเทศไทยที่มักจะทำงานสอดคล้องกับสมาคมธนาคารไทยด้วย

สรุปรูปแบบการเล่าเรื่องของประเภทบูธต่างๆในงาน มหกรรมการเงิน : จากการศึกษาประเภทบูธจัดแสดง เนื้อหาและรูปแบบการเล่าเรื่อง โดยการแบ่งเป็น 9 ประเภทบูธ ขนาดของแต่ละบูธ กิจกรรมที่เด่น และ สื่อส่วนมากในการใช้

ตารางที่ 2.2 แสดงรูปแบบการเล่าเรื่องตามประเภทบูธในงาน

ประเภทบูธ	รูปแบบการเล่าเรื่อง	กิจกรรม	สื่อ	ขนาด
1.ตลาดเงิน ประกอบด้วย บูธธนาคาร 19 บูธ	เนื้อหาส่วนใหญ่จะเป็นการแสดงภาพลักษณ์ของตนเองผ่านแนวคิดที่สร้างขึ้นเช่น ธนาคาร ออมสินมาพร้อมแนวคิด GSB. New.centuryและ digi thai banking และการเสนอการเงินยุคใหม่ในรูปแบบดิจิทัล โดยรูปแบบการเล่าเรื่องจะมีความคล้ายกับ Converging ideas ที่จะให้เห็นของเนื้อหาหลายอย่างรอบเนื้อหาเดียวเช่น	ส่วนใหญ่เป็นการซื้อขายผลิตภัณฑ์ทางการเงินและความบันเทิงจากศิลปินดารานำเสนอนวัตกรรมใหม่ๆขององค์กร	-เจ้าหน้าที่ธนาคาร -จอภาพ -สื่อบูธณาการต่างๆ -แผ่นพับ	1000-300 ตม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	การประหยัดเวลาโดยใช้ i.serviceและด้วยตัวเอง สามารถเข้าถึงการลงทุนในมือถือ ได้ด้วย			
2.ตลาดทุน บริษัทลงทุน 15 บูธ	รูปแบบการเล่าเรื่องจะไม่ แสดงออกถึงแนวคิดของทางบูธ เท่าบูธธนาคารที่มีการแข่งขัน อย่างจริงจังจะมีบางบูธที่แสดง แนวคิดชัดเจนเช่น ตลาด หลักทรัพย์แห่งประเทศไทย ที่มา กับแนวคิด ออมหมื่น ออมพัน สร้างฝันเงินล้านด้วยหุ้นและ กองทุนรวมโดยเนื้อหาจะเป็นเน้น การสัมมนาและการปรึกษาด้าน การลงทุนและขายผลิตภัณฑ์ทาง การเงินโดยรูปแบบการเล่าเรื่อง จะมีความคล้ายกับ Converging ideas ที่จะให้เห็นของเนื้อหา หลายอย่างรอบเนื้อหาเดียว	ส่วนใหญ่เป็น การซื้อขาย ผลิตภัณฑ์ทาง การเงินโดยใช้ การให้คำปรึกษา และสัมมนา ความรู้เป็นตัวนำ และนำเสนอ นวัตกรรมใหม่ๆ ขององค์กร	-เจ้าหน้าที่ -จอภาพ -สื่อบูรณา การต่างๆ -แผ่นพับ	9ตรม.  -SET ≈ 300 ตรม.
3.ประกัน 11บูธ	รูปแบบการเล่าเรื่องจะไม่ แสดงออกถึงแนวคิดของทางบูธ เท่าบูธธนาคารที่มีการแข่งขัน อย่างจริงจังจะมีบางบูธที่แสดง แนวคิดชัดเจนเช่น บมจ. เมืองไทยประกันชีวิต ที่มา กับแนวคิด MTL digital way โดย เนื้อหาจะเป็นเน้นการปรึกษาและ ขายผลิตภัณฑ์ทางการเงินโดย รูปแบบการเล่าเรื่องจะมีความ คล้ายกับ Converging ideas ที่ จะให้เห็นของเนื้อหาหลายอย่าง รอบเนื้อหาเดียว	ส่วนใหญ่เป็น การซื้อขาย ผลิตภัณฑ์ทาง การเงิน โดยใช้การให้ คำปรึกษาและมี ความบันเทิงจาก ศิลปินดาราร	-เจ้าหน้าที่ -จอภาพ -สื่อบูรณา การต่างๆ -แผ่นพับ	≈ 300 ตรม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.fintech and startup	รูปแบบการเล่าเรื่องจะไม่แสดงออกถึงแนวคิดของทางบูธเท่าบูธธนาคารที่มีการแข่งขันอย่างจริงจัง โดยเนื้อหาจะเป็นการนำเสนอบริการทางการเงินรูปแบบใหม่ๆ รูปแบบการเล่าเรื่องจะมีความคล้ายกับ Converging ideas ที่จะให้เห็นของเนื้อหาหลายอย่างรอบเนื้อหาเดียว	ส่วนใหญ่เป็นการนำเสนอ บริการทางการเงินรูปแบบใหม่เช่น แอปตรวจภาษี แอปอุปกรณ์ก่อสร้าง	-เจ้าหน้าที่ -จอภาพ -สื่อบูรณา การต่างๆ -แผ่นพับ	ETDA ~300 ตรม. กสทช ~100 ตรม. ส่วน ใหญ่ 9 ตรม.
5.health and wealth	รูปแบบการเล่าเรื่องจะไม่แสดงออกถึงแนวคิดของทางบูธเท่าบูธ ธนาคารที่มีการแข่งขันอย่างจริงจัง โดยเนื้อหาจะเป็นการนำเสนอโปรแกรมสุขภาพต่างๆ รูปแบบการเล่าเรื่องจะมีความคล้ายกับ Converging ideas ที่จะให้เห็นของเนื้อหาหลายอย่าง รอบเนื้อหาเดียว	ส่วนใหญ่เป็นการนำเสนอ โปรแกรมเพื่อสุขภาพ	-เจ้าหน้าที่ ธนาคาร -จอภาพ -สื่อบูรณา การต่างๆ -แผ่นพับ	100 ตรม.- 9ตรม.
6. รถยนต์	รูปแบบการเล่าเรื่องจะไม่แสดงออกถึงแนวคิดของทางบูธเท่าบูธ ธนาคารที่มีการแข่งขันอย่างจริงจัง โดยเนื้อหาจะเป็นการนำเสนอรถยนต์รุ่นใหม่และการจองพร้อมสิทธิพิเศษ รูปแบบการเล่าเรื่องจะมีความคล้ายกับ Converging ideas ที่จะให้เห็นของเนื้อหาหลายอย่าง รอบเนื้อหาเดียว	ส่วนใหญ่เป็นการนำเสนอ รถยนต์รุ่นใหม่ และการจองพร้อมสิทธิพิเศษ และ พริตตี้ที่เป็นจุดดึงดูดคนในส่วนหนึ่ง	-เจ้าหน้าที่ -จอภาพ -สื่อบูรณา การต่างๆ -แผ่นพับ -รถยนต์	300 ตรม.- 100 ตรม.
7. อสังหาริมทรัพย์	รูปแบบการเล่าเรื่องจะไม่แสดงออกถึงแนวคิดของทางบูธ	ส่วนใหญ่เป็นการนำเสนอ	-เจ้าหน้าที่ -จอภาพ	100 ตรม.-

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>เท่าบูธธนาคารที่มีการแข่งขันอย่างจริงจังจะมีบางบูธที่แสดงแนวคิดชัดเจนเช่น บมจ. แลนด์ แอนด์ เฮ้าส์ ที่มากับแนวคิด LH Smart โดยเนื้อหาจะเป็นการนำเสนอเทคโนโลยีเพื่อการอยู่อาศัยโดยรูปแบบการเล่าเรื่องจะมีความคล้ายกับ Converging ideas ที่จะให้เห็นของเนื้อหาหลายอย่างรอบเนื้อหาเดียว</p>	<p>เทคโนโลยีเพื่อการอยู่อาศัยและการออกแบบบ้าน</p>	<p>- สื่อบูรณา - การต่างๆ - แผ่นพับ</p>	<p>9ตรม.</p>
<p>8.หน่วยงานรัฐและมูลนิธิ</p>	<p>รูปแบบการเล่าเรื่องจะไม่แสดงออกถึงแนวคิดของทางบูธเท่าบูธธนาคารที่มีการแข่งขันอย่างจริงจัง โดยเนื้อหาจะเป็นให้ความรู้ตามต่อองค์กร, ประวัติความเป็นมา โดยรูปแบบการเล่าเรื่องจะมีความคล้ายกับ Monomyth ที่จะให้เห็นระยะเวลาที่ไปข้างหน้าเพื่อเห็นการเปลี่ยนแปลง</p>	<p>ส่วนใหญ่เป็นการนำเสนอประวัติความเป็นมาขององค์กรและเนื้อหาบางอย่างที่องค์กรต้องการนำเสนอ</p>	<p>-เจ้าหน้าที่ - จอภาพ - สื่อบูรณา - การต่างๆ - แผ่นพับ</p>	<p>100 ตรม.- 9ตรม.</p>
<p>9.บริษัทเอกชน</p>	<p>รูปแบบการเล่าเรื่องจะไม่แสดงออกถึงแนวคิดของทางบูธเท่าบูธธนาคารที่มีการแข่งขันอย่างจริงจังจะมีบางบูธที่แสดงแนวคิดชัดเจนเช่น บมจ.ช.การช่าง ที่มากับแนวคิดพลังแห่งความเปลี่ยนแปลงสู่ความก้าวหน้าที่ยั่งยืน synergy for change โดยเนื้อหาจะเป็นให้ความรู้ตามต่อองค์กรและประวัติความเป็นมาโดยรูปแบบการเล่า</p>	<p>ส่วนใหญ่เป็นการนำเสนอและเนื้อหาที่องค์กรต้องการนำเสนอ เช่นการดำเนินงานที่ผ่านมา</p>	<p>-เจ้าหน้าที่ - จอภาพ - สื่อบูรณา - การต่างๆ - แผ่นพับ</p>	<p>300 ตรม.- 100 ตรม.</p>

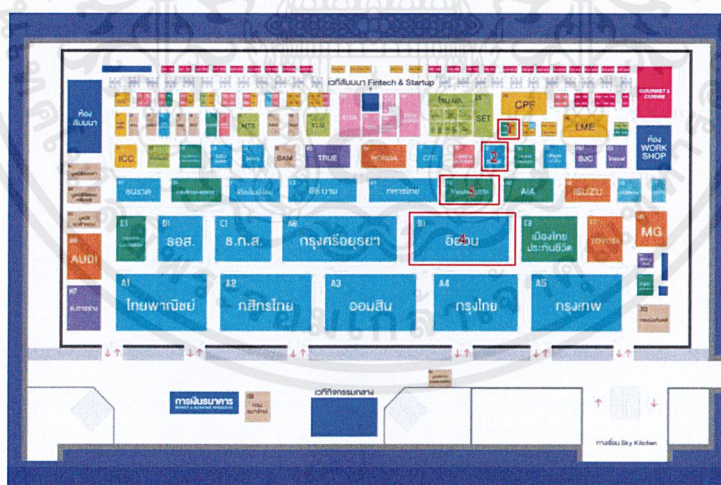
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	เรื่องจะมีความคล้ายกับ Converging ideas ที่จะให้ เห็นของเนื้อหาหลายอย่าง รอบ เนื้อหาเดียว		
--	--	--	--

สรุปเนื้อหาเพื่อการออกแบบ : จากการอ้างอิงรายชื่อบูธที่เขารอบการประกวดบุดสวยงามและตารางรูปแบบการเล่าเรื่องจึงพบว่า พื้นที่บูธขนาดใหญ่ตั้งแต่100-1000ตรม.ได้มีการคิดที่จะนำเสนอบูธของตนอยู่แล้วจึงจะพบเห็นแนวคิดทางการออกแบบที่เด่นชัดและรูปแบบการเล่าเรื่องส่วนใหญ่จะมี 2 รูปแบบคือเป็นการพูดหลายๆเรื่องโดยมีเนื้อหลักเช่นการนำเสนอเทคโนโลยีหรือความรู้บางอย่างเพื่อขายผลิตภัณฑ์ทางการเงินรูปแบบของการเดินจึงมีความกระจัดกระจายรอบพื้นที่และการเล่าประวัติบางส่วนและเนื้อหาความรู้ขององค์กรรูปแบบการเดินจึงมีความกระจัดกระจายที่น้อยเพราะการเล่าเรื่องมีไม่กี่เรื่อง

ดังนั้น การสร้างเนื้อหาที่มีความต่างกันของความรู้สึจึงเป็นแนวทางที่ยังไม่มีการทำจึงมีความน่าสนใจในการนำมาออกแบบเช่นรูปแบบการเล่าเรื่องแบบ The mountain หรือ False start และ In medias res

### 2.3.2.3.1 แผนผังงาน



ภาพที่ 2.16 ผังงาน money expo

ที่มา : <http://www.moneyexpo.net/index.php?p=1>

แผนผังของงานมหกรรมการเงินการธนาคาร 11-14 May 2017 Challenger 2 – 3, IMPACT MuangThong Thani

จากการสอบถามจากเจ้าหน้าที่ฝ่าย Marketing and Exhibition Department ของบริษัท MEDIA ASSOCIATED COMPANY LIMITED. (คุณกระแต) จึงได้ข้อมูลการจัดสรรพื้นที่ดังนี้

- พื้นที่ภายในงานผู้สนใจจะติดต่อมาเพื่อทราบผังของงานในปีหน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยทางที่มงานจะแจ้งขนาดให้ทราบซึ่งมีตั้งแต่ 3x3 เมตร ขนาดเล็กสุด (1/4 ของภาพ 1) 100 ตร.ม. (ภาพ 2) , 300 ตร.ม. (ภาพ 3) จนถึง 1000 ตร.ม.(ภาพ 4)

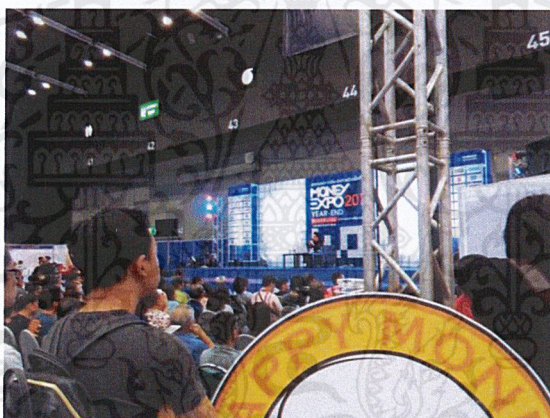
โดยทางที่มจะเป็นคนวางความกว้างยาว ของงานเองเพื่อควบคุมระเบียบในงานได้ ส่วน ความสูงอยู่ที่ 5 และ 7 เมตร โดยความสูงของแต่ละบูธต้องไม่บดบังกันเอง

ซึ่งจากข้อมูลจึงได้เลือกพื้นที่ขนาด 100 ตร.ม. กว้าง 10 ม. ยาว 10 ม. และ 300 ตร.ม.

กว้าง 10 ม. ยาว 30 ม. เนื่องจากขนาดที่ใหญ่มากนั้นส่วนมากจะเป็นธนาคารพาณิชย์ที่จะอยู่ ด้านหน้าเนื่องจากมีกิจกรรมต่างๆเยอะ บูธที่มีกิจกรรมน้อย จะถูกจัดให้อยู่ด้านหลังลงไป และขนาด นี้ไม่เล็กเกินไปในการออกแบบ

2.3.2.3.2 Touch point ต่างๆ ในงาน money expo จากการวิเคราะห์ ข้อมูลจึงพบรูปแบบของจุดสื่อสารได้ดังนี้

-เวทีกลาง เพื่อใช้ในการ workshop และสัมมนา จากบุคคลรับเชิญต่างๆในงานซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของงาน money expo และอาจจะมีบางส่วนของผู้ร่วมออกบูธ ซึ่งการสัมมนาเป็นคนที่สนใจที่สุดในงานคือ 45.05% และ workshop เป็นอันดับสองคือ 28.03%



ภาพที่ 2.16 เวทีกลาง

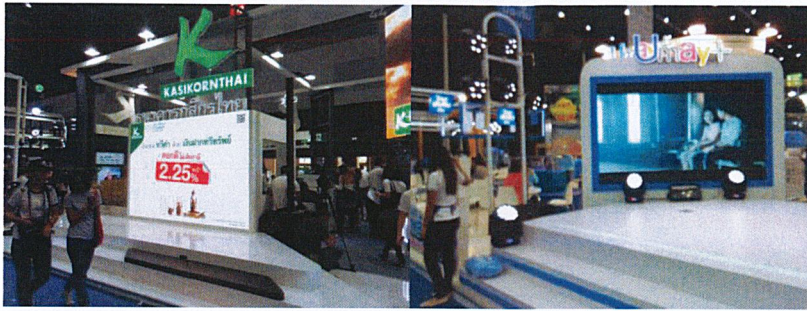
-มินิคอนคอนเสิร์ตจากศิลปินและพบเจอกับดาราท่างๆซึ่งเป็นหนึ่งในจุดขายของงานพบว่า เป็นสิ่งที่สนใจในงานถึง 26.91% จึงทำให้แต่ละบูธมักมีพื้นที่เป็นเวทีเบ็กเป็นของตนเองเพื่อนำศิลปิน ดารามาเป็นจุดสนใจ



ภาพที่ 2.17 ดาราและศิลปินในงาน

ที่มา : <http://www.moneyexpo.net/gallery>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.18 ส่วนเวทีของแต่ละบูธ

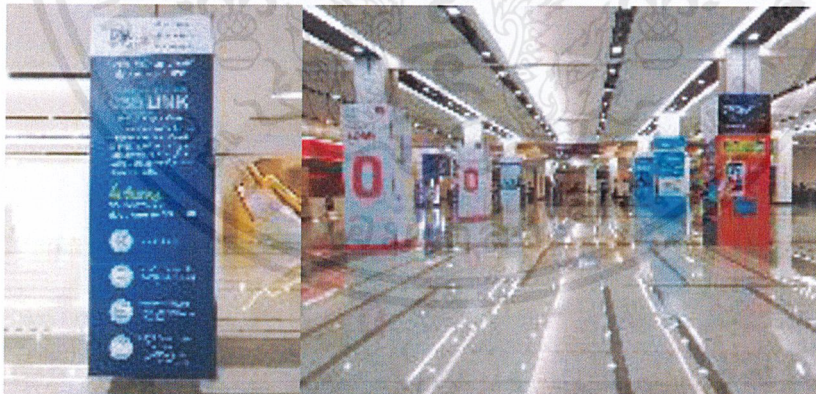
-พริตตี้และมาสคอต ของแต่ละบูธที่เป็นอีกสีสันหนึ่งของงานถือว่าเป็นอีก touch point ที่เพิ่มความสนใจและจะพบตลอดทั้งงาน



ภาพที่ 2.19 พริตตี้และมาสคอต

ที่มา : วารสารการเงินธนาคาร ฉบับมิถุนายน

-ป้ายบนเสา ป้ายบนเสาจะมีเนื้อหาตามแต่ละธนาคารหรือสถาบันการเงินต่างๆได้จองไว้ซึ่งจะมีตลอดทางด้านนอกงานเพื่อเชิญชวนคนเข้ามาในงาน



ภาพที่ 2.20 ป้ายบนเสาอบงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

-directory board ป้ายที่บอกแผนผังงานและจุดต่างๆของบูธซึ่งมักจะอยู่หน้างาน



ภาพที่ 2.21 directory board

-ป้ายเพดาน ด้วยเนื้อที่ขนาดใหญ่ของงานจึงต้องคำนึงถึงการมองเห็นจึงได้มีป้ายบนเพดานตามบูธต่างๆเพื่อการมองเห็นจากระยะไกล



ภาพที่ 2.22 ป้ายเพดาน

-จุดต่อคิวนอกตัวงาน เนื่องจากในงานมีจำนวนคนที่ยากการต่อคิวในงานจึงสร้างความไม่สะดวกให้แก่ตัวงาน บางธนาคารจึงมีจุดต่อคิวนอกตัวงาน



ภาพที่ 2.23 จุดต่อคิวนอกตัวงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

-เกมส์และสื่อinteractive การนำเกมส์เพื่อสร้างความสนุกมาใช้ในการงานเป็นความนิยมหนึ่งของแต่ละบูธซึ่งเนื้อหาในเกมส์ไม่เกี่ยวข้องในเนื้อหาการเงิน เช่น การยิงปืน เตะฟุตบอลเพื่อรองรับเด็กที่มากับผู้ปกครองและดึงดูดคนจากภายนอก และอีกสิ่งทีคนภายนอกสนใจคือ นวัตกรรมใหม่ๆเช่นตู้ฝากเงินแบบ vr/ar



ภาพที่ 2.24 เกมส์และสื่อinteractiveในงาน

2.3.2.4 กรณีศึกษาของบูธในงาน : จากการศึกษาสื่อต่างๆและบูธในงานพบว่าในกรณีของบูธที่ให้ความรู้เช่น บูธของ กสทช และบูธของ สฟธอ ที่เน้นการให้ความรู้เหมือนกันแต่ความสนใจของคนนั้นไม่เท่ากัน (ซึ่งบูธแนวให้ความรู้มักได้รับความสนใจน้อยกว่าบูธหลักอย่างธนาคารอยู่แล้ว) โดยคนส่วนมากสนใจบูธของ สฟธอ มากกว่าเนื่องจากมีธีมที่เป็นโรงพยาบาลและมีกิจกรรมด้านในถึงแม้จะออกแบบในรูปแบบที่ง่ายแต่ก็ได้รางวัลด้วย กลับกันกับ กสทช ซึ่งออกแบบได้ตื่นตากว่าแต่กลับได้รับความสนใจด้วยที่มีแต่เนื้อหาตัวหนังสือบน graphic board เป็นหลัก

กรณีศึกษาในด้านสื่อต่างๆ พบว่าการมีศิลปินดาราคือสิ่งที่ดึงดูดคนได้โดยมากเยอะที่สุด และการมี interaction media ก็เป็นอีกส่วนที่คนให้ความสนใจจะเข้าไปในบูธการเงินและพนักงานก็จะเชิญชวนให้เข้ามาร่วมสนุกตลอดเวลาแต่การใช้สื่อเหล่านี้มีในแนวทางเดียวคือเล่นสนุกจึงมีความคิดเห็นว่าจะสามารถต่อยอดโดยการใช้สื่อเหล่านี้มาให้ความรู้แก่คนในงานได้ด้วย



ภาพที่ 2.25 บูธ กสทช และ บูธ สฟธอ

ที่มา : วารสารการเงินธนาคาร ฉบับมิถุนายน

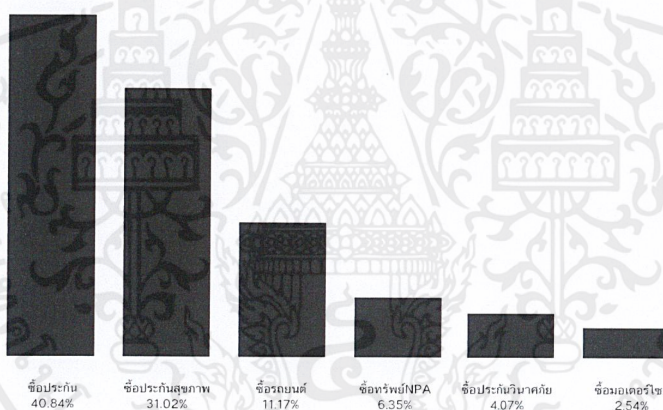
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.4 กลุ่มเป้าหมายผู้ชมนิทรรศการ

กลุ่มเป้าหมายที่ระบุมาในกรอบแนวคิด ทักษะทางการเงิน ของสมาคมธนาคารไทยระบุว่า เนื้อหาของความรู้ทางการเงินสมาคมมีความต้องการจะเผยแพร่ จึงได้ทำแบบสอบถามเพื่อวัดความเข้าใจของกลุ่มคนในช่วงอายุ วัยเรียนมหาวิทยาลัยที่กำลังจะจบและคนเริ่มทำงานเพื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มเป้าหมายหลักคือคนในงาน money expo โดยยึดหลักที่สมาคมธนาคารไทยต้องการให้ความรู้ทางการเงินกับประชาชน

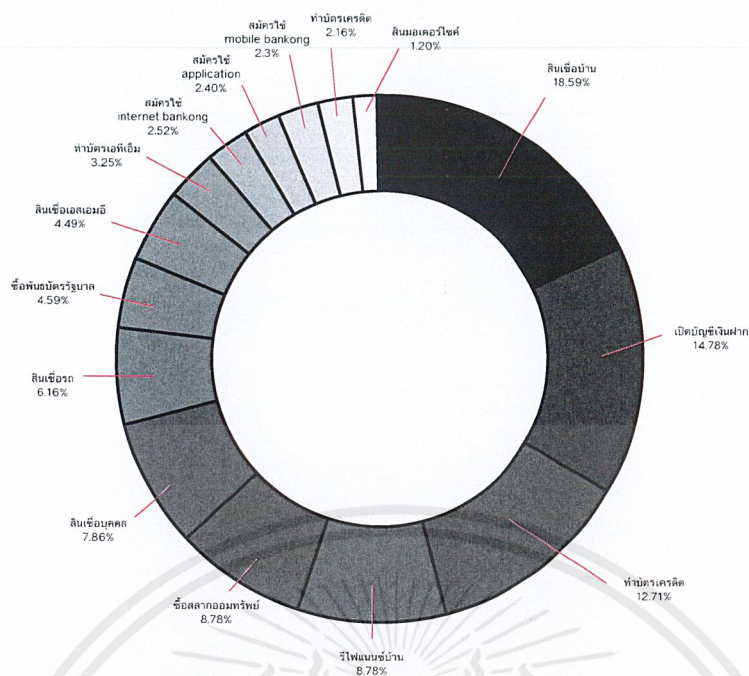
2.4.1 กลุ่มเป้าหมายในงาน money expo : เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักในโครงการซึ่งคนที่เข้าสู่งานมีทั้งที่มีพื้นฐานทางการเงินและไม่มีเลย เนื่องจาก งานที่จัดใน impact arena มักมีหลาย exhibition จึงทำให้มีทั้งคนที่สนใจในงาน money expo โดยเฉพาะและทั้งมาดูงานอื่นแล้วแวะมาชม ซึ่งการดึงดูดก็มักจะมาจาก มินิคอนเสิร์ตต่างๆ ซึ่งกลุ่มที่เข้ามาในงานมีหลากหลายอายุที่ซึ่งมีความรู้ทางการเงินที่ต่างกันและมีจุดมุ่งหมายในการมาที่ต่างกัน

2.4.1.1 บริการทางการเงิน : ซื้อกองทุนรวม 40.82% , เปิดบัญชีซื้อขายหุ้น 30.6% ซื้อทองแท่ง 11.6% , เปิดบัญชีซื้อขายอนุพันธ์ 4.7%



ภาพที่ 2.26 บริการลงทุนที่สนใจของผู้มาชม

2.4.1.2 บริการทางการเงินที่สนใจ ของผู้มาชมงาน มหกรรมการเงิน โดยส่วนมากจะสนใจในอันดับแรก 3 บริการ คือ การขอสินเชื่อบ้าน 18.59% เปิดบัญชีเงินฝาก 14.78% และทำบัตรเครดิต 12.71% ซึ่งบริการหลักๆที่ได้รับข้อมูลมา จึงจำแนกแบ่งเป็น 2 อย่างคือ การลงทุนและการขอสินเชื่อ



ภาพที่ 2.27 บริการที่สนใจของผู้มาชม

2.4.1.3 บริการอื่นๆที่สนใจ : ภายในงานมหกรรมการเงินนอกจากสื่อที่เกี่ยวข้องกับการเงินแล้วยังมีความบันเทิงและการให้ความรู้ต่างๆที่ผู้ชมให้ความสนใจเทียบเท่ากับกิจกรรมหลัก



ภาพที่ 2.28 สนใจเข้าร่วมกิจกรรมในงาน

2.4.1.4 สรุปข้อมูลที่มีผลต่อการออกแบบ : จากข้อมูลผู้เข้าชมงานพบว่า การมาในงานมักเป็นการมา ซื้อ เสียมากกว่าฝาก ในความหมายหมายถึงการที่เงินออกไป เช่นสินเชื่อบ้าน รถ ทำบัตรต่างๆ ซึ่งไม่นับการซื้อแบบลงทุนเช่นการซื้อกองทุนรวมและการซื้อประกัน และ กิจกรรมบันเทิงก็เป็นส่วนหนึ่งในงานที่สำคัญเพื่อสร้างสีสันให้กับเรื่องเงินไม่ให้น่าเบื่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.2 ความเข้าใจและมุมมองของคนทั่วไป : จากการทำแบบสอบถามจึงพบว่าทัศนคติในการการเงิน: “งานคือเงิน เงินคืองาน” คือชุดความคิดส่วนใหญ่ที่กลุ่มเป้าหมายคิด โดยการเอาความสามารถทางวิชาชีพเบิกทางในการหารายได้และในด้านหน้าที่การงานก็อยากจะได้ประสบการณ์มากกว่าเงินทอง

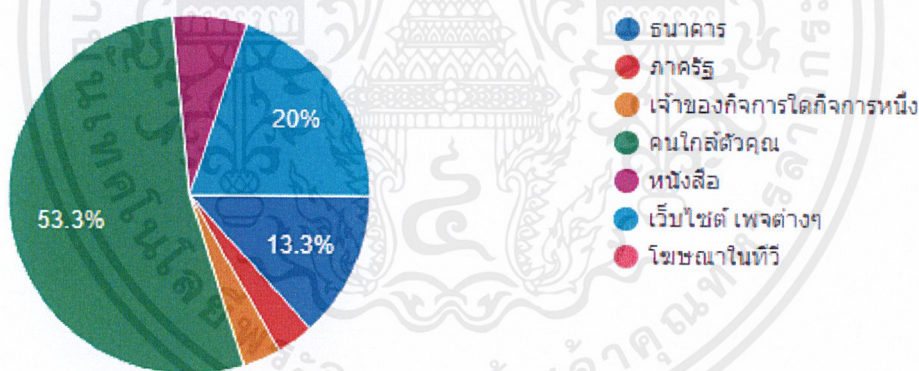
พฤติกรรมทางการเงิน : ไม่วางแผนในการใช้เงินเมื่อได้รับเงินมา ส่วนมากจะทำบัญชีรับจ่ายเพื่อตรวจสอบเช็คสิ่งที่ใช้จ่ายไปในแต่ละเดือน เพื่อให้รู้ว่าใช้จ่ายฟุ่มเฟือยหรือไม่ เริ่มสนใจในการลงทุน โดยส่วนมากจะเป็นการออม และกองทุนรวมโดยได้รับความสนใจจากสื่อรอบตัวและหาความรู้เพิ่มเติมเอง

ปัญหาเกี่ยวกับเรื่องการเงิน : ภาระค่าใช้จ่ายเดือนชนเดือน ไม่มีเงินเก็บหรือมีน้อย จากการทำบัญชีรายรับรายจ่ายไม่ค่อยช่วยปัญหาใช้จ่ายไม่พอ

ขาดความรู้ด้านการเงิน เมื่อเห็นคำเรียกหรือผลิตภัณฑ์ทางการเงินจึงไม่รู้ความหมายของมันและไม่รู้ถึงกลไกในระบบการเงิน ทำให้ไม่มีความพอใจในการยุ่งเกี่ยวกับเรื่องการเงินมากเท่าไร

#### 2.4.2.1 สื่อและช่องทางที่กลุ่มทดสอบได้รับรู้เรื่องการเงิน

โดยส่วนมากกลุ่มเป้าหมายจะได้รับความรู้ทางการเงินจากคนใกล้ตัวเป็นหลักและสื่อดิจิทัลรองลงมา ดังตัวอย่างกราฟด้านล่าง



ภาพที่ 2.29 กราฟแสดงสื่อที่กลุ่มเป้าหมายได้รับเรื่องการเงิน

และเมื่อสอบถามลึกลงไปถึงเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของสื่อ จึงได้จัดทำตารางเพื่อเปรียบเทียบข้อมูลเพื่อให้รู้ถึงการรับรู้เรื่องการเงิน

2.4.2.2 ตารางแสดงข้อมูลในสื่อที่กลุ่มเป้าหมายได้รับการได้รวบรวมข้อมูลของสื่อที่ได้รับรู้แล้วนั้น จึงได้ข้อสรุปว่าคนส่วนใหญ่ได้รับข้อมูลจากคนใกล้ตัวได้ง่ายที่สุดและมักชอบการพูดที่เป็นประสบการณ์ได้เห็นภาพของบุคคลใดบุคคลหนึ่งที่จะนำมาอิงกับชีวิตตนได้

ตารางที่ 2.3 แสดงการเปรียบเทียบการรับสื่อของกลุ่มเป้าหมาย

สื่อ	การพบเจอ (1-5)	วัตถุประสงค์	เนื้อหา	ข้อดี	ข้อเสีย
คนใกล้ชิด	4.5	ความหวังดีกับคนใกล้ชิด จึงพูดเรื่องเงินทอง	-ใช้จ่ายอย่าฟุ่มเฟือย -วางแผนการเงิน -ธุรกิจครอบครัว	ง่ายสุดตรงสุด มีความต่อเนื่อง ประสบการณ์ตรง	บางครั้งก็ไม่พูดเลย ข้อมูลตกหล่น
สถาบันการเงิน (สื่อดิจิทัล)	3	-ขายผลิตภัณฑ์ทางการเงิน -ให้ความรู้	-ออม -ลงทุน -ใช้จ่าย -อิสรภาพการเงิน	-มีความเย้ายวนเรื่องเงินทอง -มีสื่อที่เยอะ -ความน่าเชื่อถือ	-เข้าใจบางเรื่อง -เน้นขายผลิตภัณฑ์ -ดูเป็นเรื่องไกลตัว
หนังสือ	2.5	-เสนอแนวคิดและแสดงภาพลักษณ์ของผู้เขียน -ขายบริการของผู้เขียน	-การวางแผน -การลงทุน -รวย -ประสบการณ์	เนื้อหาพูดจากประสบการณ์ซึ่งเป็นแนวที่ผู้ชมชอบฟัง	-มีทัศนคติส่วนตัว -เยอะบางที่ผู้ชมก็ไม่ชอบ -เนื้อหาดูเยอะแต่เป็นการเล่าเสียมากกว่า
หน่วยงานรัฐ (ข่าวตามทีวี)	1	บอกความเป็นไปของระบบเศรษฐกิจประเทศและนโยบายการเงิน	-สถานการณ์บ้านเมือง -ข้อความร่วมมือ	ข่าวสารที่สำคัญทำให้รู้ความเป็นไปของสังคม	น่าเบื่อ
บุคคลอื่น (ครูและเจ้าของกิจการ)	1	-วางแผนอนาคตเรื่องเงินทอง -บอกเล่าประสบการณ์	ประสบการณ์	เป็นการพูดผ่านประสบการณ์จึงเข้าใจง่าย	-น้อย -หมดความสนใจเร็ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

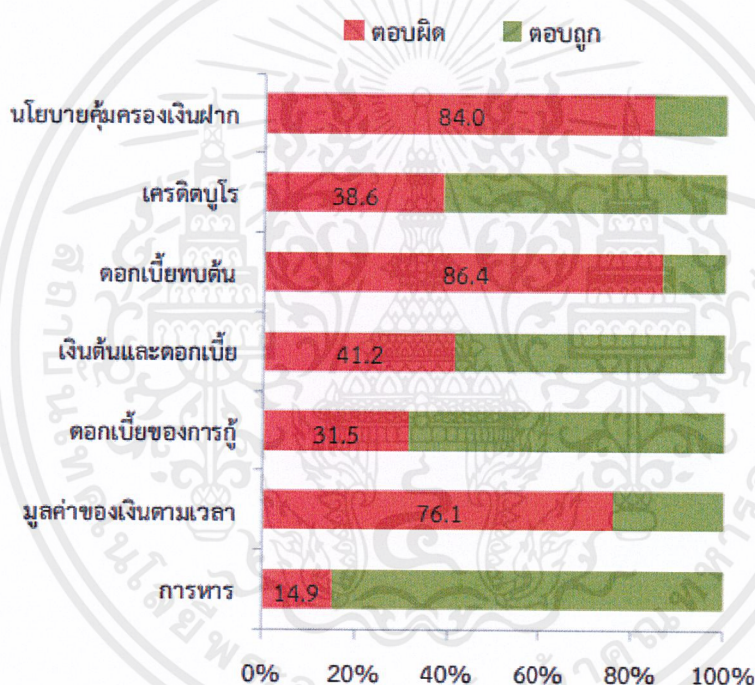
2.4.1.3 การรับรู้ เข้าใจ และสนใจ เนื้อหาของสื่ออื่นๆได้มากแค่ไหนเพื่อหาวิธีการที่จัดการนำเสนอเนื้อหาที่ทั้งเจ้าภาพและกลุ่มเป้าหมายไปด้วยกันได้อย่างลงตัวโดยจะแบ่งสื่อเป็น 2 ประเภทหลักๆคือ สื่อออฟไลน์ และสื่อออนไลน์

ตารางที่ 2.4 แสดงการเปรียบเทียบสื่อตามเนื้อหา

เนื้อหา	ออนไลน์	ออฟไลน์	ความสนใจ (1-5)	ความเข้าใจ (1-5)
การคำนวณดอกเบี้ยทบต้น	-เครื่องคำนวณในเว็บต่างๆ	-เจ้าหน้าที่ธนาคาร -บุคคลใกล้ชิด -แผ่นพับ -หนังสือ, บทเรียน	2	5
นโยบายการคุ้มครองเงินฝาก	-โฆษณาโทรทัศน์ -อินเทอร์เน็ต	-เจ้าหน้าที่ธนาคาร -บุคคลใกล้ชิด -แผ่นพับ -หนังสือ, บทเรียน	1	4
มูลค่าของเงินตามกาลเวลา	-เนื้อหาแฝงในบทความต่างๆ(ลงทุน)	-หนังสือ, บทเรียน	2	3
การคำนวณเงินต้นพร้อมดอกเบี้ย	-เครื่องคำนวณในเว็บต่างๆ	-เจ้าหน้าที่ธนาคาร -บุคคลใกล้ชิด -แผ่นพับ -หนังสือ, บทเรียน	3	4
การคำนวณดอกเบี้ยของการกู้เงิน	-เครื่องคำนวณในเว็บต่างๆ -การเตือนของเว็บไซต์สถาบันการเงินและบุคคลภายนอก	-เจ้าหน้าที่ธนาคาร -บุคคลใกล้ชิด -แผ่นพับ -หนังสือ, บทเรียน	2	4
การหาร	-การหารในความหมายของ ทักษะทางการเงิน คล้ายกับการหารเลขที่เป็นร้อยละในทาคณิตศาสตร์ ในทางสื่อจึงไม่มีการพูดถึงเพราะเป็นเหมือนความรู้พื้นฐานหรือแทบไม่พบในสื่อออนไลน์เลย		1	5
เครดิตบูโร	-บทความทางอินเทอร์เน็ต	-เจ้าหน้าที่ธนาคาร -บุคคลใกล้ชิด		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	-พาดหัวข่าวที่มีเนื้อหา เกี่ยวข้อง	-แผ่นพับ	2	4
เงินเพื่อ	-บทความทางอินเทอร์เน็ต -สื่อออนไลน์ -การเล่าเหตุการณ์ย้อนหลัง	-บุคคลใกล้ชิด -หนังสือ, บทเรียน	3	3
ผลตอบแทน	-บทความทางอินเทอร์เน็ต -เครื่องคำนวณในเว็บต่างๆ	-เจ้าหน้าที่ธนาคาร -บุคคลใกล้ชิด -แผ่นพับ -หนังสือ, บทเรียน	4	2



ที่มา: สำรวจโดยสำนักงานสถิติแห่งชาติ คำนวณโดยธนาคารแห่งประเทศไทย

ภาพที่ 2.30 ตารางความเข้าใจความรู้ทางการเงินของธนาคารแห่งประเทศไทย 2556

ที่มา : <https://www.bot.or.th/Thai/Pages/default.aspx>

### สรุปข้อมูลเพื่อกำหนดกลุ่มเป้าหมายในโครงการออกแบบ

กลุ่มเป้าหมายหลักของโครงการออกแบบเป็นผู้มาชมงาน มหกรรมการเงินทั่วไป ซึ่งมีตั้งแต่ วัยรุ่นทั่วไป วัยทำงาน และวัยเกษียณ ที่มีจุดมุ่งหมายในการหาผลิตภัณฑ์ทางการเงินที่ตรงความต้องการของตน และความสนใจในด้านความรู้จากสัมมนาได้รับความสนใจมากกว่าบุธให้ความรู้เช่น บุธกสทชเพราะมีการพูดคุยกับบุคคลมากกว่า ดังนั้นโครงการออกแบบจึงเล็งเห็นว่าการออกแบบให้เกิดปฏิสัมพันธ์ให้มากที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สรุปข้อมูลเพื่อกำหนดชุดเนื้อหาในโครงการออกแบบ

การคำนวณดอกเบี้ยทบต้น , การคำนวณเงินต้นพร้อมดอกเบี้ย , การคำนวณดอกเบี้ยของการกู้เงิน , ผลตอบแทน : เนื้อหาทั้ง3นี้เป็นเนื้อหาที่อยู่ในชีวิตประจำวันของกลุ่มเป้าหมายที่สุดเป็นเรื่องที่อยู่ในการทำธุรกรรมพื้นฐาน การเข้าถึงเนื้อจึงเป็นเรื่องกลไกในการหาผลลัพธ์ที่ต้องการเพราะต้องการความรู้ไปปรับใช้กับตนและเป็นเรื่องที่ยั่งยืนทำให้การเข้าใจนั้นง่าย แต่เรื่องผลตอบแทนที่เป็นเรื่องการหาผลลัพธ์เหมือนกันนั้นแต่เนื้อหานี้เป็นเรื่องที่กลุ่มเป้าหมายมองข้ามเพราะสนใจที่ตัวเงินที่จะได้มากกว่าความเข้าใจในเนื้อหา ยกตัวอย่าง การออม คือการลงทุนชนิดหนึ่งเราต้องการผลตอบแทนในการออมเป็นดอกเบี้ยเราวางเงินต้นกับระยะเวลาที่ต้องการเพื่อได้ดอกเบี้ยแต่เราไม่มองถึงเงินเพื่อที่จะคอยลดค่าเงินของเราไปด้วย ผลตอบแทนจึงต้องคำนึงถึงเรื่องนี้ด้วย

นโยบายการคุ้มครองเงินฝาก : เนื้อนี้เป็นเชิงนโยบายของทางภาครัฐคนส่วนใหญ่จึงไม่ค่อยสนใจเพราะมีภาพลักษณ์ที่ไม่น่าสนใจของรัฐบาลและการคุ้มครองเงินฝากขั้นต่ำสุดคือ 1 ล้านบาทซึ่งเงินจำนวนนี้ กลุ่มเป้าหมายยังมีระดับที่ไม่ถึงจึงไม่ได้ให้ความสนใจทั้งที่เรื่องนี้เป็นเรื่องที่ทำให้ประโยชน์กับเรา

มูลค่าของเงินตามกาลเวลา : เป็นเรื่องที่เป็นหลักสำคัญของความรู้ทางการเงินดูเป็นเรื่องที่นามธรรมที่สุด จึงไม่มีการพูดในสื่อทั่วไปที่จะพูดเรื่องที่เป็นรูปธรรมมากกว่าเราจึงจะเห็นเนื้อหานี้ในแบบเรียนมากกว่า แต่ แนวคิดของเนื้อหานี้จะทำให้คนหันมามองการเงินมากขึ้นจึงเป็นเนื้อหาที่สำคัญ

การหาร : พอพูดถึงการหารเราจะนึกไม่ออกในรูปแบบการเงินเพราะคิดว่าเนื้อต้องแปลกออกไปแต่จริงๆคือเนื้อหาทางคณิตศาสตร์ที่เป็นการหารของร้อยละซึ่งร้อยละเป็นระบบที่พบมากในการเงิน คนส่วนใหญ่เมื่อรู้ความหมายแล้วก็จะเข้าใจแทบทุกคน

เครดิตบูโร : รายงานข้อมูลเครดิตของเรา เช่นการผ่อนชำระที่อยู่อาศัย รถยนต์ หรือ บัตรเครดิต หากเราสมัครสินเชื่อใดๆ จะต้องเซ็นรับรองทุกครั้งในการตรวจสอบข้อมูลเครดิตของตัวเอง เพื่อให้สถาบันการเงินหรือธนาคารตรวจสอบได้ว่า เรามีความสามารถเพียงพอในการกู้และผ่อนชำระ เมื่อมีการผ่อนชำระ ข้อมูลเหล่านี้จะถูกจัดเก็บในฐานข้อมูล ว่ามีการผ่อนชำระอย่างไร มีการค้างชำระแค่ไหน ผ่านบริษัทข้อมูลเครดิตแห่งชาติ ที่มีหน้าที่จัดเก็บรายงานข้อมูลของบุคคลและนิติบุคคล ฐานข้อมูลเครดิตนั้นจะทำให้สถาบันและธนาคารต่างๆ สามารถประเมินความเสี่ยงในการอนุมัติสินเชื่อหรือวงเงินเครดิตแก่บุคคลนั้นได้ เพื่อป้องกันความเสียหายจากการผิดนัดชำระหนี้หรือหนี้สูญ แต่คนจะไม่รู้ถึงเนื้อหาเพราะอาจจะสับสนกับบัตรเครดิต

เงินเฟ้อ : เนื้อหาเงินเฟ้อมีความเป็นนามธรรมอยู่ระดับหนึ่ง แต่การเข้าใจก็ไม่ยากเนื่องจากเราจะได้ยินอยู่ในเหตุการณ์ต่างๆเสมอแต่ที่เราจะไม่รู้คือกลไกของมันข้างใน

2.4.1.4 สรุปเนื้อหาที่มีผลต่อการออกแบบ : จากการวิเคราะห์จึงพบว่า เนื้อที่ได้จากกลุ่มประชากรส่วนมากเป็นเรื่องใด และจะนำมาพูดกับกลุ่มเป้าหมายจะเป็นเรื่องหลัก 4 เรื่องคือ

- 1.การทบทวนและการคิดลด
- 2.ดอกเบีย
- 3.มูลค่าของเงินตามกาลเวลา
- 4.เงินเฟ้อ

ทั้ง 4 เรื่องหลัก ล้วนมีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหา มูลค่าของเงินตามกาลเวลา ซึ่งเป็นเนื้อหาหนึ่งในสามของแนวคิดทางการเงิน ( สันติ กิระนันท์,หนังสือ พื้นฐานทางการเงิน ,หน้า 37,2546 ) โดยการเลือกเนื้อหาจากความไม่เข้าใจในเนื้อหาและเนื้อหานั้นมีแนวคิดในการสร้างความสนใจในการเงินกับกลุ่มเป้าหมายตามความต้องการของเจ้าภาพที่จะให้ชุดความรู้ทางการเงินเพื่อให้กลุ่มคนที่เริ่มมีรายได้หรือตัดสินใจทางการเงินได้หันมาใส่ใจการเงินของตนบ้าง และด้วยที่เนื้อหามีความเป็นนามธรรมอยู่สูงการจะพูดในสื่อเดิมจึงอาจทำให้ไม่มีมีความชัดเจนหรือเห็นภาพและเกิดความสับสนกลับไป จึงต้องใส่ใจเรื่องการตีความหมายและถ่ายทอดเป็นอย่างมาก

## 2.5 วิเคราะห์ข้อมูลเรื่อง มูลค่าของเงินตามกาลเวลา

จากที่กล่าวมาว่าเรื่อง มูลค่าของเงินตามกาลเวลาเป็น หนึ่งในสามเรื่องที่สำคัญในแนวคิดทางการเงิน ซึ่งเนื้อหาเจาะลึกลงไปก็ครอบคลุมทั้งเรื่อง ดอกเบีย การคิดลด การคิดทบ เงินเฟ้อซึ่งเป็น 3ใน7 ของความรู้ทางการเงิน จึงได้เลือกมาเป็นเนื้อหาหลักของโครงการ

### 2.5.1 เนื้อหา มูลค่าของเงินตามกาลเวลา ในส่วนของโครงการมีดังนี้

#### 2.5.1.1 ความหมายของมูลค่าของเงินตามกาลเวลา

ความหมายและแนวคิดของมูลค่าของเงินทางการเงินคือการพูดถึงเงินสองจำนวนในเวลาต่างกันจะมีค่าที่ต่างกันโดยเงินจำนวนแรกจะมีค่ามากกว่าเงินในจำนวนที่สองถ้าหากไปลงทุน( การลงทุนในที่นี้คือการนำเงินไปทำให้งอกเงยซึ่งการออมก็เป็นการลงทุนเช่นกัน) เงินในจำนวนที่สองจะโดนกัดกล่อนไปตามเวลาจากภาวะเงินเฟ้อ

#### 2.5.1.2 ดอกเบีย

2.5.1.2.1 ความหมายของดอกเบีย : ดอกเบีย (Interest) คือเงินที่ได้รับเพิ่มขึ้นจากการลงทุนโดยการคำนวณเป็นอัตราร้อยละต่อปี ในทางเศรษฐศาสตร์ ดอกเบียเป็นเครื่องควบคุมอัตราเงินเฟ้ออีกด้วย คือ เมื่อใดที่เกิดอัตราเงินเฟ้อขึ้น แสดงว่า มีปริมาณเงินในตลาด (หมายถึงเงินในมือประชาชน)จำนวนมาก และสินค้าจะราคาแพงขึ้น การขึ้นดอกเบียทั้งเงินฝากและเงินกู้ ทำให้เงินได้ออกจากตลาดไป ปริมาณเงินจะลดลง เงินเฟ้อก็จะลดลง

2.5.1.2.2 ดอกเบียอย่างง่าย simple Interest การคิดหาดอกเบียอย่างง่ายคือการเอาเงินต้น คูณกับ ดอกเบีย เช่น เงินต้น 1000 บาท ดอกเบีย 5% ต่อปี คือนำ  $\frac{1000 \times 5}{100}$  จะได้เท่ากับ 50 บาทเป็นดอกเบียใน 1 ปี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5.1.2.3 ดอกเบี้ยทบต้น compounded Interest หรือคือดอกเบี้ยของดอกเบี้ย นั่นคือการนำดอกเบี้ยที่ได้ไปบวกกับเงินต้นแล้วนำไปหาดอกเบี้ยอีกครั้งเช่น เงินต้น 1000 บาทดอกเบี้ย 5% ต่อปี คือนำ  $\frac{1000 \times 5}{100}$  จะได้เท่ากับ 50 บาท ปีแรกจะได้ 1000+50 =1050บาทในปีแรก พอปีที่สองเราก็จะนำ 1050 ไม่ใช่ 1000 ไปหาดอกเบี้ย

2.5.1.3 การคิดทบต้น compounding การคิดไปข้างหน้าเพื่อหามูลค่าของอนาคต future value จากการลงทุนในปัจจุบัน พุดง่าย ๆ คือถ้าเราจะลงทุนโดยมีเงื่อนไขประมาณนี้จะได้ผลตอบแทนกลับมาเท่าไร

2.5.1.4 การคิดลด discounting การคิดกลับมาจากมูลค่าอนาคตเพื่อหามูลค่าปัจจุบัน present value ยิ่งอัตราคิดลดยิ่งสูง มูลค่าปัจจุบันก็จะยิ่งน้อย การที่สนใจในระดับอัตราคิดลดในการวางแผนทางการเงิน เนื่องจากอัตราคิดลดสัมพันธ์กับระดับอัตราเงินเฟ้อ ทำให้ต้องมีการปรับอัตราคิดลดให้เหมาะสมกับสภาพเงินเฟ้อ หรือ เราวางแผนถึงจำนวนเงินก้อนหนึ่งในอนาคตในปัจจุบันเราต้องทำอะไรกับเงินต้นหรือค่าของเงินต้นในปัจจุบันจะเป็นอย่างไร

2.5.1.5 การแปลงมูลค่าเงิน : การหามูลค่าของเงิน ถ้าเกิดการ คิดไปข้างหน้าหรือทบต้นและหากเกิดการคิดกลับมาข้างหลังหรือการคิดลด โดยทั้ง 2 จะมีเงื่อนไขอยู่ 2 ประเภทคือ เงินจำนวนเดียว กับ เงินหลายจำนวน

2.5.1.5.1 การแปลงมูลค่าเงิน เพื่อหาเงินในอนาคต จำนวนเดียว โดยทบต้นครั้งเดียว คือการหาค่าของเงินในอนาคตโดยมีสูตร

$$fv_n = pv(1 + i)^n = pv * fvi_{i,n}$$

$fv_n$  = มูลค่าเงินอนาคตสิ้นปีที่ n  
 $pv$  = มูลค่าเงินปัจจุบัน  
 $i$  = อัตราดอกเบี้ยทบต้นที่ระบุ  
 $n$  = จำนวนงวด  
 $pv * fvi_{i,n}$  = ค่าปัจจัยต่อดอกเบี้ยในอนาคต

ผลที่ได้จะรู้ว่าเงินที่เราลงทุนจะได้กลับมาเท่าไรใน 1 ปี

2.5.1.5.2 การแปลงมูลค่าเงิน เพื่อหาเงินในอนาคต จำนวนเดียว โดยทบต้นหลายครั้ง คือการหาค่าของเงินในอนาคตโดยมีสูตร

$$fv_n = pv(1 + i/m)^n = pv * fvi_{i/m,mn}$$

$fv_n$  = มูลค่าเงินอนาคตสิ้นปีที่ n  
 $pv$  = มูลค่าเงินปัจจุบัน  
 $i$  = อัตราดอกเบี้ยทบต้นที่ระบุ  
 $n$  = จำนวนงวด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

$m$  = จำนวนครั้งที่ทบต้นต่อปี

$pv * fvi/m.mn$  = ค่าปัจจัยต่อดอกเบี้ยในอนาคต

ผลที่ได้จะรู้ว่าเงินที่เราลงทุนจะได้กลับมาเท่าไรใน 1 ปี โดยมีมีการทบต้นหลายครั้งในปีด้วย

### 2.5.1.5.3 การแปลงมูลค่าเงิน เพื่อหาเงินในปัจจุบัน จำนวนเดียว โดยคิด

ลดหลายครั้ง คือการหาค่าของเงินในปัจจุบันโดยมีสูตร

$$pv = fv_n / (1 + i/m)^n = pv * fvi/m.mn$$

$fv_n$  = มูลค่าเงินอนาคตสิ้นปีที่  $n$

$pv$  = มูลค่าเงินปัจจุบัน

$i$  = อัตราดอกเบี้ยทบต้นที่ระบุ

$n$  = จำนวนงวด

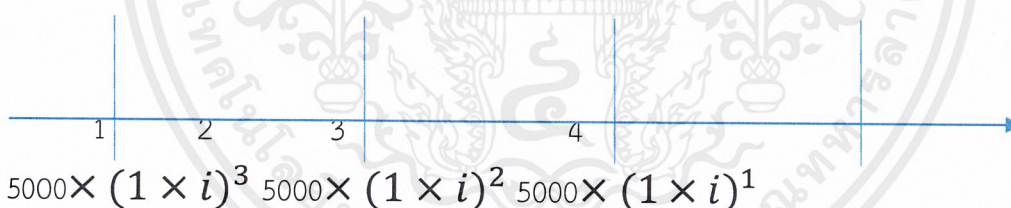
$m$  = จำนวนครั้งที่ทบต้นต่อปี

$pv * fvi/m.mn$  = ค่าปัจจัยต่อดอกเบี้ยในอนาคต

เราต้องการวางแผนจะลงทุนโดยสูตรนี้ผลลัพธ์จะออกมาว่าเราต้องลงทุนในวันนี้จนถึงกำหนดเป็นจำนวนวันละเท่าไร

### 2.5.1.5.4 การแปลงมูลค่าเงิน หลายจำนวน คือการหาค่าของเงินใน

อนาคตโดยฝากเงินเข้าไปหลายครั้งมีสูตร เงินต้น  $\times (1 + i)^n$  แล้วคิดแยกก่อนจากนั้นรวมกัน สมมติฝาก 5000 3 ปี



ถ้าอยากรู้ว่าปลายปีที่ 4 จะได้เงินเท่าไรก็นำทั้งหมดมารวมกัน สูตรนี้ใช้เมื่อมีเงินหลายจำนวน

### 2.5.1.6 กฎ 72 : กฎ 72 คือการหาว่าใช้เวลาเท่าไรเงินฝากจะเพิ่มขึ้นเป็น 2 เท่ามีสูตรดังนี้

$$T = 72/r$$

$T$  = เวลาที่ใช้ทั้งหมด

$R$  = ดอกเบี้ย

### 2.5.1.7 เงินเฟ้อ

#### 2.5.1.7.1 ความหมายของเงินเฟ้อ : ภาวะที่ราคาสินค้าและบริการ

โดยทั่วไปเพิ่มสูงขึ้นต่อเนื่อง ซึ่งหากเงินเฟ้อเพิ่มขึ้นมากจะกระทบต่อฐานะและความเป็นอยู่ของประชาชน

### 2.5.1.7.2 สาเหตุของเงินเฟ้อ :

1. ประชาชนต้องการซื้อสินค้าและบริการเพิ่มขึ้น (เรียกว่า Demand – Pull Inflation) ประกอบกับสินค้าและบริการนั้นๆ ในตลาดมีไม่เพียงพอ ทำให้ผู้ขายปรับราคาสินค้าและบริการสูงขึ้น
2. ต้นทุนการผลิตที่เพิ่มขึ้น (เรียกว่า Cost – Push Inflation) กล่าวคือ หากผู้ผลิตไม่สามารถแบกรับภาระต้นทุนที่สูงขึ้นได้จะทำให้ผู้ผลิตต้องปรับราคาสินค้าและบริการให้สูงขึ้นด้วย
3. การคาดการณ์ว่าราคาสินค้าจะเพิ่มสูงขึ้นทำให้เกิดการกักตุนสินค้าของผู้บริโภค ผู้ผลิตก็ถือโอกาสเพิ่มราคาสินค้า

### 2.5.1.7.3 ผลกระทบจากเงินเฟ้อ

#### ผลกระทบต่อประชาชน

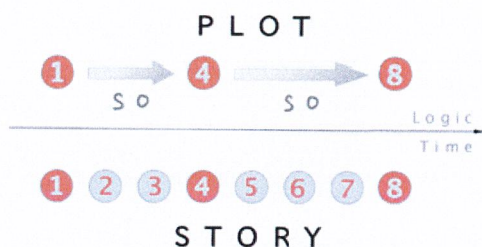
รายจ่ายหรือภาระค่าครองชีพสูงขึ้น ทำให้ประชาชนมีอำนาจซื้อน้อยลงมีความสามารถจับจ่ายซื้อสินค้าและบริการได้น้อยลง และอาจทำให้รายได้ที่มีหรือเงินที่หามาได้ไม่เพียงพอกับการยังชีพ อัตราเงินเฟ้อที่สูง จะส่งผลให้อัตราดอกเบี้ยที่หักเงินเฟ้อออก หรือที่เรียกว่า อัตราดอกเบี้ยที่แท้จริง จะมีค่าลดลงไป เนื่องจากดอกเบี้ยที่เราได้รับเอาไปใช้ซื้อของได้น้อยลง ยกตัวอย่างกรณีที่อัตราดอกเบี้ยเงินฝากอยู่ที่ร้อยละ 1.5 ต่อปีแต่หากอัตราเงินเฟ้อหรือราคาเพิ่มขึ้นมาร้อยละ 1 อาจกล่าวได้ว่าอัตราดอกเบี้ยที่แท้จริงหรือผลตอบแทนสุทธิที่ได้รับจริงๆ อยู่ที่ร้อยละ 0.5 ต่อปีเท่านั้น แต่หากปีต่อไป อัตราดอกเบี้ยเงินฝากยังเท่าเดิม แต่อัตราเงินเฟ้อสูงขึ้นไปอยู่ที่ร้อยละ 2 อัตราดอกเบี้ยที่แท้จริงจะกลายเป็นร้อยละ - 0.5 ต่อปี ซึ่งถือว่ากำลังซื้อของผู้ฝากเงินลดลงการฝากเงินทำให้ได้รับผลตอบแทนจริงๆ ติดลบทำให้ผู้ฝากไม่อยากจะออมเงิน และอาจหันไปลงทุนในสินทรัพย์ประเภทอื่นที่ให้ผลตอบแทนสูงกว่า เช่น ทองคำ อสังหาริมทรัพย์และหุ้น เป็นต้น ทำให้ต้องเผชิญกับความเสี่ยงที่สูงขึ้นด้วย หากไม่มีความรู้เพียงพอในการบริหารจัดการ ก็อาจทำให้เกิดเป็นภาระหนี้สินได้

2.5.1.7.4 สภาวะเงินเฟ้อในประเทศต้องคงไว้ซึ่งการมีอัตราเงินเฟ้ออยู่ในระดับต่ำและไม่ผันผวน (Low and Stable Inflation) ราคาสินค้าไม่เปลี่ยนแปลงขึ้นหรือลงรวดเร็วจนเกินไป ซึ่งจะช่วยให้การตัดสินใจวางแผนการบริโภค การผลิต การออม การลงทุนของภาคเอกชนง่ายขึ้น ตลอดจนจนสร้างบรรยากาศที่ดีเพื่อสนับสนุนการเติบโตทางเศรษฐกิจ รวมทั้งการจ้างงานอย่างยั่งยืนในระยะยาว

## 2.6 รูปแบบการเล่าเรื่อง

เนื้อหาในนิทรรศการมีความสำคัญที่จะทำให้กลุ่มเป้าหมายเข้าใจถึงจุดประสงค์ของนิทรรศการ และนอกจากการออกแบบที่สอดคล้องไปกับพื้นที่แล้วนั้นการสร้างอารมณ์ก็มีผลเป็นอย่างมากในการดึงดูดผู้ชมให้สนใจและสนใจและสนใจไปกับงานได้

การสร้างโครงเรื่องเป็นการเล่าเหตุการณ์ที่สำคัญในแต่ละช่วงของเรื่องทั้งหมดที่แตกต่างจากการเล่าเรื่องที่จะพูดทั้งหมดของเนื้อเรื่อง การสร้างโครงเรื่องจะทำให้เห็นถึงความต่างและการเคลื่อนไหวของเนื้อหาและอารมณ์ในงาน

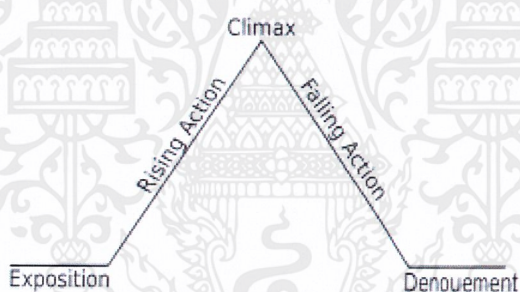


ภาพที่ 2.31 ภาพแสดงความต่างของโครงเรื่องและเนื้อเรื่อง

ที่มา : [https://en.wikipedia.org/wiki/Plot\\_\(narrative\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Plot_(narrative))

โดยภาพด้านบนแสดงการเล่าแบบโครงเรื่อง ที่ให้ความสำคัญกับจุดสำคัญของการเล่าเรื่องเพื่อเห็นภาพรวมเป็นสำคัญ แตกต่างจากด้านล่างที่เป็นการเล่าเรื่องแบบเนื้อเรื่อง ที่จะให้เห็นรายละเอียดทั้งหมดของเรื่อง ข้อดีของการคิดโครงเรื่องจะทำให้เราเข้าใจอารมณ์ของเนื้อหาเป็นภาพรวมก่อนลงรายละเอียด

ซึ่ง โครงเรื่องทั่วไปที่มักพบเห็นจะมีลักษณะที่จะเริ่มเรื่องโดยการเปิดประเด็นแล้วจากนั้นจะมีปมมาให้เราแก้เรื่อยจนถึงจุดพีคสุดของเรื่องและจะค่อยคลี่คลายลงมาสู่ตอนจบ



ภาพที่ 2.32 แผนภาพโครงเรื่อง

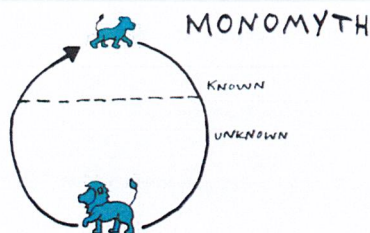
ที่มา : Freytag's pyramid

### 2.6.1 โครงเรื่องในแบบต่างๆ

#### 1. Monomyth

- เหมาะสำหรับ:
- ดึงดูดผู้ชมสู่เนื้อหาที่เดินทาง
  - แสดงถึงให้เห็นอุปสรรคตามแต่เนื้อเรื่อง
  - แสดงให้เห็นถึงวิธีการที่คุณได้เรียนรู้เนื้อหาใหม่ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.33 ตัวอย่างโครงเรื่องแบบ Monomyth

ที่มา : <https://norsensus.no/storydown/storytelling-techniques/>

การเล่าเรื่องแบบนี้จะเป็นการเล่าเรื่องที่มีการเดินเรื่องไปข้างหน้าโดยตัวเด่นของเรื่องจะมีการพัฒนาให้เราเห็นเหมือนเราเติบโตไปกับเขาด้วยซึ่งการพัฒนานั้นจะเพิ่มขึ้นเรื่อยโดยที่ตัวละครไม่รู้เลย

## 2. The mountain

- เหมาะสำหรับ:
- แสดงให้เห็นว่าคุณเอาชนะความท้าทายต่างๆได้อย่างไร
  - สร้างแรงตึงเครียด
  - นำเสนอข้อสรุปที่น่าพอใจ



ภาพที่ 2.34 ตัวอย่างโครงเรื่องแบบ The mountain

ที่มา : <https://norsensus.no/storydown/storytelling-techniques/>

โครงเรื่องแบบนี้หรือเรียกว่าโครงเรื่องดราม่าทั่วไปจะค่อยๆสร้างการลุ้นระทึกให้คนดูที่ละด้านๆเพื่อไปถึงจุดพีคสุดของเรื่อง

## 3. Nested loops

- เหมาะสำหรับ:
- อธิบายถึงขั้นตอนที่เข้าถึงเนื้อหา
  - ใช้การเปรียบเทียบเพื่ออธิบายแนวความคิดส่วนกลาง
- NESTED LOOPS**



ภาพที่ 2.35 ตัวอย่างโครงเรื่องแบบ Nested loops

ที่มา : <https://norsensus.no/storydown/storytelling-techniques>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเล่าเรื่องจากจุดสิ้นสุดเพื่อสร้างเหตุผลให้ติดตามต่อโดยเนื้อหาที่อยู่รอบๆมีระดับชั้นที่ต่างกันโดยมีผู้ชมอยู่ตรงกลางเพื่อรับเนื้อหาที่สร้างความประทับใจของเรื่อง

#### 4. Sparklines

- เหมาะสำหรับ:
- กระตุ้นผู้ชมได้ดี
  - สร้างความหวังและความตื่นเต้น
  - นำเนินเรื่องไปด้านหน้า

### SPARKLINES



ภาพที่ 2.36 ตัวอย่างโครงเรื่องแบบ Sparklines

ที่มา : <https://norsensus.no/storydown/storytelling-techniques>

เป็นการสร้างเนื้อเรื่องเหนือจริงสลับกับความจริงเพื่อสร้างความตื่นเต้นและการเดินเรื่องที่ไม่เหมือนเดิม

#### 5. In medias res

- เหมาะสำหรับ:
- ดึงดูดความสนใจตั้งแต่เริ่มต้น
  - เก็บความละเอียดความอยากชมไว้ให้ผู้ชม
  - เน้นช่วงต่างๆของเนื้อเรื่อง

### IN MEDIAS RES



ภาพที่ 2.37 ตัวอย่างโครงเรื่องแบบ In medias res

ที่มา : <https://norsensus.no/storydown/storytelling-techniques>

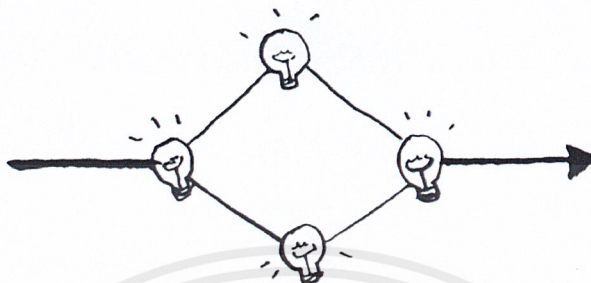
เป็นการเล่าเรื่องจากจุดพีคของเรื่องก่อนจากนั้นค่อยเล่าตามเหตุการณ์ไปทำให้คนดูติดตามตั้งแต่ต้นเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6. Converging ideas

- เหมาะสำหรับ: - แสดงให้เห็นถึงแต่ละประเด็นใหม่ๆ ในเนื้อเรื่องหลัก  
- แสดงให้เห็นว่าความสัมพันธ์

### CONVERGING IDEAS



ภาพที่ 2.38 ตัวอย่างโครงเรื่องแบบ Converging ideas

ที่มา : <https://norsensus.no/storydown/storytelling-techniques>

เป็นการเล่าเรื่องคล้าย nest loop แต่ทำให้เห็นข้อแตกต่างของหลายประเด็นที่พูดในเรื่องเดียวจึงทำให้เห็นภาพความสัมพันธ์กันได้ดี

## 7. False start

- เหมาะสำหรับ: - ทำลายความคาดหวังของผู้ชม  
- ดึงดูดด้วยการแก้ปัญหาของเนื้อเรื่อง

### FALSE START



ภาพที่ 2.39 ตัวอย่างโครงเรื่องแบบ False start

ที่มา : <https://norsensus.no/storydown/storytelling-techniques>

การเล่าเรื่องแนวนี้ดึงดูดใจได้เหมือนกับ In medias res แต่แสดงการแก้ปัญหาของเนื้อเรื่อง ที่มากกว่าเนื่องจากการเริ่มที่เป็นความน่าผิดหวังหรือเสียใจ

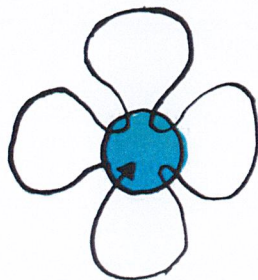
## 8. Petal Structure

- เหมาะสำหรับ: - จดจำวิธีการเรื่องเรื่องราวหรือกระบวนการเชื่อมต่อกัน  
- แสดงให้เห็นถึงสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ต่างๆ  
ในหนึ่งความคิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ความหลากหลายแต่คงไว้ซึ่งแนวทางหลัก

## PETAL STRUCTURE



ภาพที่ 2.40 ตัวอย่างโครงเรื่องแบบ Petal Structure

ที่มา : <https://norsensus.no/storydown/storytelling-techniques>

การเล่าเรื่องแบบนี้จะทำให้ผู้ชมดำดิ่งลงไปในเรื่องหลักได้มากขึ้นสามารถอธิบายอย่าง  
ซับซ้อนต่อตรงประเด็นในการพูดใจความของเรื่องได้

### 2.7 การจัดนิทรรศการ

โครงการเสนอแนะครั้งนี้เป็นสื่อนิทรรศการการเรียนรู้การศึกษาหลักการของนิทรรศการจึง  
จำเป็นเพื่อให้สามารถออกแบบได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพสูงสุด

2.7.1 ความหมายของ นิทรรศการ (Exhibitions) " นิทรรศการ " ตรงกับภาษาอังกฤษว่า " Exhibitions " มีความหมายใกล้เคียงกับคำว่า " Display " ซึ่งแปลว่า " การจัดแสดง " จากความหมาย  
ของนิทรรศการ จึงพอสรุปได้ว่า นิทรรศการเป็นศูนย์รวมสาระ ความรู้ และวัสดุอุปกรณ์ สื่อต่าง ๆ ที่  
จัดแสดง อย่างเป็นระบบ ตามวัตถุประสงค์ของผู้จัด เพื่อให้ผู้สนใจได้ศึกษาหาความรู้ความเป็นอิสระ  
ตามแต่โอกาสและสถานที่นั้น ๆ  
(ไชยยงค์ กงศรี, 2540)

### 2.7.2 ประเภทนิทรรศการ

นิทรรศการประเภทต่าง ๆ

นิทรรศการเป็นการแสดงการให้การศึกษาอย่างหนึ่ง ด้วยการแสดงงานให้ชม เป็นเครื่องมือสื่อสารที่มี  
บทบาทมากขึ้นทุกขณะ ทั้งทางด้าน การศึกษา ธุรกิจ สังคม การเมือง แพทย์ และทางด้านอื่น ๆ อีก  
มาก ดังนั้นเพื่อให้ผู้สนใจ สถาบัน องค์กร หรือหน่วยงานเลือก

จัดนิทรรศการเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ จึงควรทราบถึงนิทรรศการประเภทต่าง ๆ การแบ่งประเภท  
นิทรรศการนั้น แบ่งได้หลายประเภท ตามองค์ประกอบของปัจจัยและวัตถุประสงค์

ประเภทของนิทรรศการแบ่งตามลักษณะของวิธีการจัดแบ่งได้เป็น 3 ประเภท คือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1. นิทรรศการถาวร (Permanent Exhibition)

นิทรรศการถาวร หมายถึง นิทรรศการที่จัดแสดงเรื่องราวเดิม ๆ ไม่เปลี่ยนแปลง เป็นที่รวบรวมสิ่งแสดง ของที่ใช้จัดอาจจะเป็นของจริง หุ่นจำลอง รูปภาพ ฯลฯ ที่นำมาแสดงนั้น ไม่มีการเปลี่ยนแปลง รูปแบบ และวิธีการ จัดอยู่ในอาคารหรือสถานที่เดิม ไม่เปลี่ยนแปลง เปิดโอกาส ให้ผู้ชม เข้ามาชมได้

วัตถุประสงค์ของนิทรรศการถาวร

1. เพื่อให้ความรู้แก่ผู้ชม เนื้อหาสาระทางวิชาการ เช่น พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติเพื่อการศึกษาทางประวัติศาสตร์วัฒนธรรมของประเทศ พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตต่าง ๆ ในทะเล หอศิลป์พีระศรี ตั้งขึ้นเพื่อส่งเสริมวิชาการศิลปะของชาติ

2. เพื่อกระตุ้นและชักจูงความคิด ของผู้ชมในเรื่องที่ต้องการสร้างสำนึก ทางการเมืองของประเทศชาติ เช่น พิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้ง ของสิงคโปร์

3. เพื่อความบันเทิง สนุกสนานเช่นเมืองโบราณ จังหวัดสมุทรปราการ ดิสนีย์แลนด์ของอเมริกา และญี่ปุ่น

4. เพื่อแสดงความเป็นอารยประเทศ ประเทศด้อยพัฒนามาก ๆ จะไม่สามารถจัดสร้าง พิพิธภัณฑ์ถาวรไว้เป็นเกียรติยศและชื่อเสียงของประเทศ เช่น พิพิธภัณฑ์สถาบันสมิธโซเนียนของอเมริกา พิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้งของมาดามทูโซ ประเทศอังกฤษ พิพิธภัณฑ์พระที่นั่งวิมานเมฆ เป็นต้น

## 2. นิทรรศการชั่วคราว

นิทรรศการชั่วคราว เป็นการจัดนิทรรศการเป็นครั้งคราวในวาระโอกาสหรือเทศกาลพิเศษเพื่อแสดงความรู้ใหม่ ๆ แผนงานพิเศษ วาระในวันสำคัญของชาติหรือหน่วยงาน หรือเพื่อการโฆษณา ประชาสัมพันธ์กรณีพิเศษ นิทรรศการชั่วคราวอาจจัดแสดง ในสถานที่เดิม เป็นประจำแต่สื่อที่นำมาแสดงชุดนั้น ๆ จัดอยู่ไม่นานนัก อาจเป็นสัปดาห์หรือสองสามเดือนก็เปลี่ยนใหม่ หรือเลิกไป วัตถุประสงค์ของนิทรรศการชั่วคราว

1. เพื่อสร้างความสนใจของผู้ชมในเรื่องที่จัดแสดง เช่น การป้องกันโรคขาดสารอาหาร การวางแผนครอบครัว การป้องกันยาเสพติด การป้องกันโรคเอดส์

2. เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของงาน เช่น พิพิธภัณฑ์ อาจจัดนิทรรศการชั่วคราวเพื่อชักจูงให้ประชาชน เข้าชมพิพิธภัณฑ์ เช่น สัปดาห์เครื่อง แต่งกายไทยของพิพิธภัณฑ์แห่งชาติ นิทรรศการของขวัญของกำนัลในโอกาสวันขึ้นปีใหม่ หรือเทศกาลตรุษจีน เพื่อชักจูง ผู้ชมให้ เข้ามาในห้างสรรพสินค้า

3. เพื่อให้ข้อมูล ข่าวสารบางอย่างแก่ผู้ชม เช่น เรื่องโรคเอดส์ ของสาธารณสุขจังหวัด นิทรรศการ การอนุรักษ์สัตว์น้ำฝั่งทะเลตะวันตก

4. เพื่อเน้นความสำคัญ ของเทศกาลหรือวาระพิเศษ เช่น นิทรรศการวันเด็กแห่งชาติ หรือ นิทรรศการการเลี้ยงไหมในงานเทศกาลไหม ประเพณีผูกเสี่ยวของจังหวัด ขอนแก่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. เพื่อความบันเทิง สนุกสนาน เช่น งานอะเมซิ่งอีसान จังหวัดขอนแก่น นิทรรศการของเล่นในห้างสรรพสินค้า

6. เพื่อให้ความรู้เฉพาะเรื่องแก่ผู้ชม เช่น นิทรรศการ เรื่อง โรคเอดส์ นิทรรศการ เรื่องพิษภัยของบุหรี่ เป็นต้น

### 3. นิทรรศการเคลื่อนที่

นิทรรศการเคลื่อนที่ หมายถึง นิทรรศการที่จัดขึ้นเป็นชุดสำเร็จ เพื่อแสดงในหลาย ๆ ที่ หมุนเวียนกันไป รูปแบบและสื่อหลักที่นำมาแสดง เป็นแบบเดิม วัตถุประสงค์ในการจัดเป็นแบบเดิมอาจมีสิ่งของหรือการแสดง ประกอบเพิ่มเติม ในบางครั้งนั้น ส่วนสถานที่จัดก็หมุนเวียน เปลี่ยนไปเรื่อย อาจเคลื่อนที่ไปต่างจังหวัดหรือจังหวัดเดียวกันแต่เปลี่ยนชุมชนที่นำไปแสดง เช่น นิทรรศการศิลปะ นิทรรศการตราไปรษณียากร

วัตถุประสงค์ของนิทรรศการเคลื่อนที่

1. เพื่อเสนอนิทรรศการแก่ผู้ชมได้กว้างขวาง และให้ความสะดวกแก่ผู้สนใจได้ถึงพื้นที่
2. เพื่อประหยัดค่าใช้จ่ายในการจัด เพราะสื่อมักมีรูปแบบถาวร เพียงแต่ไปจัดเป็นแบบชั่วคราว

ในพื้นที่หนึ่ง ๆ

3. เพื่อสะดวกในการจัด เพราะองค์ประกอบ ต่าง ๆ ของสื่อเตรียมพร้อมค่อนข้างสมบูรณ์อยู่แล้ว จัดได้ง่ายในแต่ละครั้ง

ประเภทของนิทรรศการแบ่งตามลักษณะของสถานที่จัด มี 3 ประเภท (ธีรศักดิ์ อัครบวร, 2537) คือ

1. นิทรรศการกลางแจ้ง นิทรรศการกลางแจ้งอาจจะจัดแบบนิทรรศการถาวร นิทรรศการชั่วคราวหรือนิทรรศการเคลื่อนที่ก็ได้ เพียงแต่ สถานที่จัดเป็นการจัดนอกอาคาร และอาจจัดในสนาม โดยใช้เต็นท์นิทรรศการประเภทนี้ มีขนาดใหญ่หรือเล็กขึ้นอยู่กับรูปแบบ ลักษณะวิธีจัดด้วย และมีขอบเขตการแสดงกว้างขวาง นิทรรศการกลางแจ้งแบบถาวร มักมีขนาดใหญ่พื้นที่แสดงกว้างขวาง เช่น ไดโนเสาร์ที่อำเภอ ภูเวียง จังหวัดขอนแก่น

2. นิทรรศการในร่ม คือ นิทรรศการที่จัดในบริเวณอาคาร หรือจัดสร้างอาคารเพื่อแสดงนิทรรศการ โดยเฉพาะนิทรรศการแบบนี้ อาจจัดโดยวิธีแบบถาวร แบบชั่วคราว หรือแบบเคลื่อนที่ก็ได้ นิทรรศการในร่มแบบถาวร เช่น ในอาคารของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ กรุงเทพมหานคร หรือพิพิธภัณฑ์จังหวัด นิทรรศการในร่มแบบชั่วคราว จัดขึ้นโดยมีระยะเวลาแสดงแน่นอน มีจุดมุ่งหมายแคบลงแต่เด่นชัด

3. นิทรรศการลอยฟ้า เป็นนิทรรศการที่จัดกลางอากาศ เป็นการแสดงสิ่งประดิษฐ์ เพื่อการค้าหรือประกอบการพาณิชย์ เช่น นิทรรศการบอลูนนานาชาติ การแสดงบอลูนแบบแปลก ๆ เป็นต้น ประเภทของนิทรรศการแบ่งตามจุดประสงค์การจัด มี 6 ประเภท คือ

1. นิทรรศการทางการศึกษา เป็นนิทรรศการที่มุ่งจัดเพื่อการศึกษา และให้ข้อมูลความรู้ทางวิชาการแก่ผู้ชมโดยเฉพาะ อาจจัดเป็นเฉพาะเรื่อง หรือจัดในแบบความรู้กว้าง ๆ นิทรรศการโดยทั่ว ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไป แพบทุกประเภทจะมีจุดประสงค์ เพื่อการศึกษาแฝงอยู่ด้วยเสมอเช่น นิทรรศการวิทยาศาสตร์การพิมพ์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย เพื่อเผยแพร่วิชาการถ่ายภาพเพื่อการพิมพ์

2. นิทรรศการทางการตลาด เป็นนิทรรศการอีกแบบหนึ่ง ที่จัดกันแพร่หลาย พอ ๆ กับ นิทรรศการทางการศึกษานิทรรศการ ประเภทนี้อาจจัดในร่มหรือกลางแจ้งก็ได้ แต่เป็นนิทรรศการแบบชั่วคราวเท่านั้น จุดประสงค์เพื่อการซื้อขายสินค้า และการพาณิชย์ นิทรรศการทางการตลาดที่ใหญ่ที่สุด คือ งานมหกรรมการแสดง สินค้านานาชาติ ซึ่งหมุนเวียนจัดในประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก

3. นิทรรศการทางการเมือง ในหลาย ๆ ประเทศทางด้านการเมืองและรัฐศาสตร์ โดยเฉพาะประเทศกลุ่มสังคมนิยม จะใช้ พิพิธภัณฑ์เป็นเครื่องมือปลุกกระตม สำนึกทางการเมืองของประชาชนอย่างมาก เช่น พิพิธภัณฑ์แสดงร่องรอยการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ ที่กระทำโดยฝ่าย สาธารณรัฐประชาชนกัมพูชา

4. นิทรรศการศิลปะ วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม นิทรรศการทางศิลปะ นอกจากวิจิตรศิลป์ และประยุกต์ศิลป์แล้ว ยังรวมถึงศิลปะแขนงอื่น ๆ ด้วย เช่น อนุมณี เครื่องแก้ว งานศิลปหัตถกรรมต่าง ๆ นิทรรศการวัฒนธรรม นอกจากการจัดแบบถาวรแล้ว ก็มีการจัด นิทรรศการเกี่ยวกับการส่งเสริมวัฒนธรรม และอนุรักษ์วัฒนธรรมต่าง ๆ ด้วย

5. นิทรรศการทางการทหาร นิทรรศการทางการทหารโดยทั่ว ๆ ไปนิยมจัดแบบถาวร คือเป็น พิพิธภัณฑ์ทางการทหารนั่นเอง การจัดแสดง เพื่อเป็นอนุสรณ์สถาน และเกียรติประวัติการสู้รบ แสดงความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทหาร และสร้างความภาคภูมิใจ ให้กับนานาชาติ

6. นิทรรศการเพื่อการประชาสัมพันธ์องค์กร เช่น นิทรรศการผลงานของนักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต แสดงเกี่ยวกับผลงาน ของนักศึกษา การจัดการศึกษาสาขาเวชนิทัศน์ ของคณะแพทยศาสตร์ เพื่อประชาสัมพันธ์ ให้ประชาชนทั่วไป ได้ทราบถึงบทบาท ภาระหน้าที่ของหลักสูตรดังกล่าว

การจัดประเภทของนิทรรศการนั้น จัดได้หลายแบบตามแต่ผู้ใช้พึงประสงค์ สำหรับความนิยมโดยทั่ว ๆ แล้วนิยมแบ่งประเภทของ นิทรรศการตามลักษณะการจัดคือ แบ่งเป็น 3 ประเภท ได้แก่ นิทรรศการถาวร นิทรรศการชั่วคราว และ นิทรรศการเคลื่อนที่ การกล่าวถึงนิทรรศการ ตามประเภทของสถานที่ที่จัดแสดงก็มีบ้างคือ นิทรรศการกลางแจ้งหรือนิทรรศการการในร่ม การแบ่งประเภทของนิทรรศการตาม วัตถุประสงค์ ของการจัดนั้น มักจะกล่าวโดยรวม ๆ โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ ด้วยกันคือ นิทรรศการเพื่อการศึกษา กับนิทรรศการทางการตลาด และนิทรรศการ ทางการตลาดที่สำคัญ และกล่าวถึงกันมากที่สุดก็คือ มหกรรม นานาชาติ หรืองานเอ็กซ์โป นั้นเอง นิทรรศการเพื่อการศึกษาในปัจจุบันนี้ มีการจัด อย่างแพร่หลายมาก ทั้งการจัดตาม หลักสูตร ใน บทเรียน และการจัดเพื่อศึกษามวลชน

### 2.7.3 ประโยชน์ของนิทรรศการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. นิทรรศการช่วยรวบรวมสิ่งแสดงต่าง ๆ มาไว้ในที่แห่งเดียวกัน เช่น รูปภาพ ของจริง ของตัวอย่าง หุ่นจำลอง และการสาธิต จะทำให้สะดวกต่อการศึกษาค้นคว้าของผู้ที่สนใจ ซึ่งหาจากที่อื่นได้ยาก

2. นิทรรศการช่วยนำความคิดและข้อมูลที่กระจัดกระจายอยู่ในที่ต่าง ๆ มารวมเข้าด้วยกัน โดยเฉพาะมีการร่วมกันจัดจากหลาย ๆ หน่วยงาน ก็ยังจะมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ผู้ดูสามารถเลือกหาข้อมูลที่ตนต้องการได้ง่าย

3. นิทรรศการสามารถแสดงความคิดที่อยู่ในลักษณะนามธรรม (Abstract) ซึ่งเข้าใจได้ยาก ให้ออกมาในลักษณะของรูปธรรม ที่ผู้ดูสามารถเข้าใจได้ เช่น ข้อมูลที่เป็นตัวเลขก็นำมาแปลงให้เป็นลักษณะกราฟ แผนภูมิ หรือนำของจริงมาให้ดู ด้วยตา ฟังด้วยหูของตนเอง จะทำให้ผู้ดูเกิดความประทับใจและจดจำได้นาน ๆ

4. นิทรรศการช่วยกระตุ้นความสนใจในสิ่งที่แปลก ๆ ใหม่ ๆ ซึ่งจะนำไปสู่การค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งวิทยาการอื่น ๆ ทดลองนำไปปฏิบัติต่อไป

5. นิทรรศการช่วยส่งเสริมการแสดงออกในลักษณะของการร่วมมือกันจัดแสดงระหว่างบุคลากร หน่วยงานต่าง ๆ ตลอดจนการให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมบางอย่าง อาทิ ให้ทดลองใช้สิ่งของที่นำมาแสดงในงาน

#### 2.7.4 หลักการจัดนิทรรศการ

2.7.4.1 .จากแนวคิดของนักวิชาการ วิรุณ ตั้งเจริญ การออกแบบเป็นสื่อกลางระหว่างมนุษย์กับมนุษย์และระหว่างมนุษย์กับวัตถุที่มีคุณค่า 3 ประการ

1. เพื่อประโยชน์ใช้สอย
2. เพื่อคุณค่าทางความงาม ซึ่งเกี่ยวข้องกับทัศนศิลป์
3. เพื่อประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร

จากความคิดของเซอร์เมเยฟ การออกแบบมีคุณค่า

1. เหมือนกับเครื่องมือในการจัดระบบ
2. เป็นวิถีทางที่จะสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุกับบุคคล
3. เป็นกระบวนการพัฒนาให้เกิดความปลอดภัยและผลลัพธ์ที่ดี
4. ช่วยให้เครื่องจักรกลเหมาะสมสอดคล้องกับมนุษย์ทางด้านกายภาพมากขึ้น
5. ทำให้การใช้ การผลิต และการเตรียมงานง่ายสะดวกสบายขึ้น
6. ตอบสนองความต้องการเร่งด่วนในสังคมไม่ใช่ส่วนเกิน
7. เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการอยู่รอด หรือเป็นการวางแผนในเชิงทรัพยากร
8. สามารถประหยัดด้านเศรษฐกิจโดยลดต้นทุนทางด้านแรงงานและอุปกรณ์
9. สามารถประหยัดเวลา โดยการเสนอข้อมูลที่กระจ่างชัด
10. กระตุ้นการสื่อสาร เป็นการช่วยให้บุคคลจำนวนมากขึ้น มีความเข้าใจต่อสื่อ

2.7.4.2 จุดมุ่งหมายของการออกแบบ การออกแบบมีจุดมุ่งหมายสำคัญ 2 ประการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. การออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอย เป็นกระบวนการคิดในการแก้ปัญหาโดยการจัดองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องให้เหมาะสม เพื่อสนองความต้องการด้านกายภาพ คำนึงถึงความสะดวกสบาย ความปลอดภัย และมีประสิทธิภาพในการใช้งานเป็นอย่างดี การออกแบบลักษณะนี้นักออกแบบควรคำนึงถึง

1.1 หน้าที่หรือประโยชน์ใช้สอย (function)

1.2 ความประหยัด (economy)

1.3 ความทนทาน (durability)

1.4 ความงาม (beauty)

1.5 โครงสร้าง (construction)

2. การออกแบบเพื่อความงามและความพอใจ เป็นการออกแบบที่นิยมใช้กับศิลปกรรมหรืองานจิตรกรรม ศิลปะทุกแขนงอันได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ดนตรี นาฏศิลป์และวรรณกรรม ผลงานเหล่านี้เกิดจากการถ่ายทอด “ความงาม” โดยใช้ความรู้สึกรู้สึกคิด อารมณ์ ผสมผสานกับความรู้ ประสบการณ์และความชำนาญถ่ายทอดผ่านสื่อหรือวิธีการที่แต่ละคนมีความถนัดแตกต่างกัน จนกลายเป็นศิลปกรรมแขนงต่าง ๆ ดังกล่าวมาแล้ว

#### 2.7.4.3 การวางแผนการจัดนิทรรศการ

การสื่อสารไม่ว่าจะเป็นรูปแบบใด จะได้ผลดีหรือไม่ ต้องอาศัยการวิเคราะห์ประชากร ที่เป็นเป้าหมาย ของสื่อ นั้นอย่างรอบคอบ เพราะจะต้องจัดสรรให้สอดคล้องกับหลักจิตวิทยาของการรับรู้ และหลักจิตวิทยาทางสังคมของกลุ่ม ผู้รับสาร ซึ่งมีอยู่ต่างกัน การวางแผนสำหรับนิทรรศการจะต้อง ออกแบบให้ผู้ชมที่เป็นเป้าหมายรับรู้ได้ถูกต้องและง่ายในด้านจิตวิทยาสังคม สิ่งที่จะ จัดตั้ง สอดคล้องกับอารมณ์ความรู้สึก และความต้องการของผู้ชม จึงจะได้ผลดี ดังนั้นการวางแผน นิทรรศการ จึงต้องคำนึงถึง ผู้ชมเป็น หลักสำคัญที่สุดอันดับแรกของการวางแผนนิทรรศการ จะต้อง คำนึงถึงส่วนประกอบของผู้ชมและทัศนคติ จะเป็นเครื่องพิจารณา คุณสมบัติ คุณภาพ ขนาด ระยะเวลา การแสดง การจัด และการนำเสนอว่าควรจะเป็นอย่างไร นิทรรศการที่ดีจะต้อง พิจารณาหลายทาง ความสำเร็จของนิทรรศการมีได้อยู่ที่จำนวนผู้ชม นิทรรศการที่ดีไม่จำเป็นต้องเป็น งานที่มีคนดูมากที่สุด แต่อยู่ที่นิทรรศการนั้น สามารถถ่ายทอดความรู้สึก เร่งเร้า ให้ความรู้ ความ บันเทิงใจแก่ผู้ชมได้มากที่สุดหรือไม่

##### 2.7.4.3.1 การวางแผนเกี่ยวกับผู้ชม

การประมาณการจำนวนผู้ชมนิทรรศการแต่ละครั้ง ไม่มีวิธีการที่ยูกยากซับซ้อนแต่อย่างไร สิ่ง ที่ควร นำมา พิจารณาเกี่ยวกับผู้ชมนิทรรศการคือ

1. องค์ประกอบของผู้ชม คือ อายุ, เพศ, การศึกษา, ระดับสติปัญญาและประเภทที่เหมาะสมกับ นิทรรศการนั้น

2. ระยะเวลา ถ้าคิดว่า ผู้ชม โดยเฉลี่ยไม่อาจจับสาระสำคัญของนิทรรศการจากการชมเพียงครั้งเดียวได้ ก็ควรวางแผนเรื่องเวลาหรือลดขนาดของนิทรรศการลง หรือเพิ่มคู่มือแนะนำ

3. คู่แข่งของนิทรรศการ เวลาจัดนิทรรศการ ถ้าหากไม่บังเอิญไปตรงกับเหตุการณ์ หรือ ประเพณี ต้องวางแผนให้จัดวันปิดเปิดให้เหมาะสมเสียใหม่

4. เฉลี่ยเวลาที่ใช้ในการชม ผู้วางแผนต้องพยายามทุกอย่างที่จะประมาณการให้ดี และใกล้เคียงที่สุดเท่าที่จะทำได้เกี่ยวกับขนาด ของ กลุ่มระดับสติปัญญา ทักษะ และเวลาที่จัดให้สำหรับการชมของกลุ่มผู้ชมที่คาดหวังไว้ จึงอาจกล่าวได้ว่าผู้ชมเป็นตัวตัดสิน ที่สำคัญ ของนิทรรศการ

#### 2.7.4.3.2 การวางแผนเกี่ยวกับเรื่องและเนื้อหา

นิทรรศการจะจัดในเรื่องใดก็ได้แทบทุกเรื่อง หากจะให้ได้ผลดีผู้จัด จะต้องคำนึง ถึงสิ่งต่าง ๆ ดังนี้

1. จุดมุ่งหมาย วัตถุประสงค์ของงาน ผู้จัดควรจะต้องทราบว่าจะจัดอะไรให้ใครดู เรื่องอะไรที่กลุ่มเป้าหมายสนใจ ต้องการให้รู้อะไรบ้าง นิทรรศการที่ดีต้องมีจุดมุ่งหมาย และวัตถุประสงค์ที่แน่นอน การจัดนิทรรศการหลายเรื่องหรือหลายวัตถุประสงค์ย่อมเป็นอันตราย ถึงแม้จะจัดเสนอดี นิทรรศการนั้นอาจทำให้ผู้ชมให้ความสนใจเพียงเล็กน้อยเท่านั้น

2. การเสนอเนื้อหา เนื้อหาที่ดีไม่ได้หมายถึงต้องเป็นเนื้อหาที่คุ้นเคย หรือสามารถให้ความบันเทิงใจสูงสุด และไม่ได้หมายความว่า จะต้องให้สอดคล้องกับรสนิยมในสังคมเสมอไป แต่หมายถึงว่าเนื้อหานั้นอาจนำมาแสดงได้อย่างเหมาะสม และสามารถ กระตุ้น หรือ เร้าใจนำความพอใจหรือถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้ชมที่เป้าหมาย ได้เป็นอย่างดี ฉะนั้นการที่จะให้เกิดผลดีหรือไม่ ขึ้นอยู่กับ ความสามารถ ของผู้จัดที่จะเปลี่ยนปัญหาต่าง ๆ มาเป็นรูปร่างให้ผู้ชมสามารถเข้าใจได้อย่างชัดเจน แต่ในแง่นิทรรศการทางวิชาการซึ่งมีเนื้อหา จะถ่ายทอดความรู้ทางวิชาการที่แน่นอนมักแสดงกับนักวิชาการในกลุ่มหรือระดับเดียวกับ ผู้จัดเป็น ส่วนใหญ่

3. หัวเรื่อง ชื่อของนิทรรศการนับว่าเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องคำนึงถึง เพราะมันจะเป็นตัวแจ้งกับ ผู้ชมว่า นิทรรศการนี้จะจัดเกี่ยวกับอะไร ตรงกับความสนใจของผู้ชมหรือไม่ ในขณะที่เดียวกันก็ให้ความหมายครอบคลุมเนื้อหาที่จะแสดงได้ครบถ้วน

4. ข้อความและคำบรรยาย นิทรรศการที่เต็มไปด้วยข้อความและคำบรรยายมักทำให้น่าเบื่อ เนื่องจากผู้จัดมุ่งจะเสนอให้มาก เพราะ เห็นความสำคัญไปหมด แทนที่จะเลือกเอาแต่สิ่งที่ดีและสำคัญที่สุดมาแสดง นิทรรศการที่เต็มไปด้วยการอ่านมักไม่ประสบผลสำเร็จ เพราะผู้ชมอาจ เหนื่อยล้าหมดอารมณ์กับการอ่าน อีกประการหนึ่งผู้ชมจำนวนมากจะต้องเคลื่อนที่ไปตามแนว นิทรรศการจะอ่าน ข้อความได้จำนวนจำกัดเท่านั้น ทำให้ผู้ชมส่วนใหญ่จะกลับไปพร้อมกับความสับสนมากกว่าความรู้แจ้ง ดังนั้นข้อความที่มากมาย ยืดยาวนอกจากจะไม่ได้ประโยชน์ อะไร มากยังทำให้ น่าเบื่อ และเป็นการทำลายบรรยากาศของนิทรรศการอีกด้วย

2.7.5 สรุปเนื้อหาการจัดนิทรรศการ : รูปแบบนิทรรศการในโครงการออกแบบมีแนวทางไปในรูปแบบของนิทรรศการที่ให้ความรู้ ควบคู่กับแสดงภาพลักษณ์ขององค์กรไปด้วย การดำเนินงานจึง

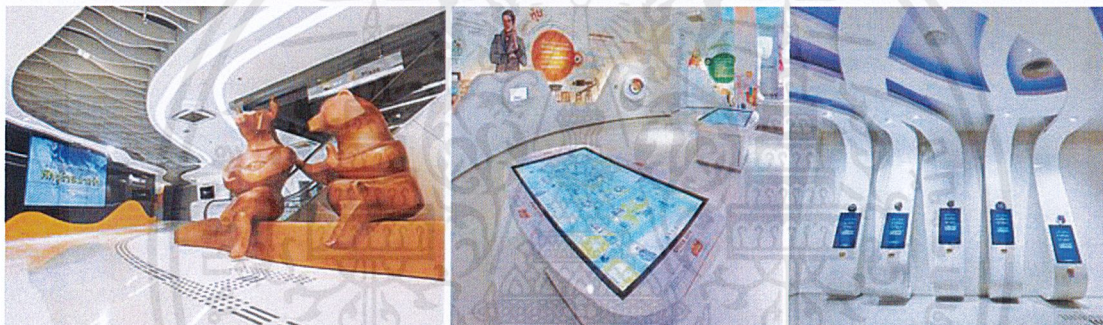
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต้องใส่ใจเนื้อหาในการเล่าเรื่องควบคู่กับสื่อและตัวพื้นที่ ทั้งสามสิ่งนี้จะตอบกับการสื่อสารความรู้และตัวสมาคม

## 2.8 กรณีศึกษาตัวอย่างการเล่าเรื่องการเงินในรูปแบบต่างๆ

2.8.1 INVESTORY พิพิธภัณฑ์เรียนรู้การลงทุน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจของประชาชนเกี่ยวกับบทบาทของตลาดหลักทรัพย์ฯ ในเศรษฐกิจของประเทศไทย สำหรับผู้ลงทุน โดยโครงเรื่องจะเริ่มจาก 1. การเกริ่นให้เห็นถึง money monster ที่คอยทำร้ายเราอยู่ทุกขณะและ 2. ทำให้เราตกใจกับการแสดงการเงินในอนาคตถ้าเราไม่ใส่ใจในตอนแรกจะไม่มีเงินเพียงพอในการเลี้ยงชีพ 3. การเล่าเรื่องความเป็นมาของตลาดหลักทรัพย์และแนะนำฮีโร่ที่จะมาช่วยในการวางแผนการเงิน 4. ลองเล่นหุ้นจริงเพื่อเห็นถึงกลไกของมัน

ข้อคิดเห็นจากกรณีศึกษา : ด้วยความที่ INVESTORY เป็น พิพิธภัณฑ์ โครงสร้างของสื่อจึงมีความถาวรและด้านเนื้อหาสามารถลงลึกในเชิงเนื้อหาหลักได้ ภาพลักษณ์ของงานจะมีความเป็นทางการและสนุกสนาน



ภาพที่ 2.42 ภาพตัวอย่าง INVESTORY

ที่มา : <https://www.set.or.th>

2.8.2 งาน ECON CHULA EXPO เศรษฐฯ | มิติ งานนิทรรศการวิชาการ โดย คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาฯ โดยโครงเรื่องมีดังต่อไปนี้

Love Equilibrium : ความรักมีปัญหา ปรัชยานักเศรษฐศาสตร์ ชมภาพยนตร์สั้นผสม Animation 8 บิตที่ให้ความรู้ทางเศรษฐศาสตร์

Bubble Economy : ให้วิกฤติเล่าอดีตให้ฟัง หลายนวนอาจจะเคยได้ยินคำว่าภาวะเศรษฐกิจฟองสบู่ (Bubble economy) แต่จะมีใครทราบบ้างวิกฤติทางเศรษฐกิจใดบ้างที่เป็นฟองสบู่ ฟองสบู่แตกได้อย่างไร มาหาคำตอบกันได้ที่นี่

เศรษฐกิจแห่งโลกอนาคต : เมื่อชีวิตเข้าสู่ยุคดิจิทัล มาดูกันว่า การพัฒนาทางเทคโนโลยีอย่างไม่หยุดยั้ง จะส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจอย่างไรบ้าง โรงงานแห่งโลกอนาคตจะมีหน้าตาอย่างไร ลองมาลองอนาคตไปด้วยกัน!

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

The Real Economist : ยอดนักคิดเพื่อสังคม นักเศรษฐศาสตร์ของไทยที่บุคคลทั่วโลกยกย่องให้เป็นต้นแบบของนักพัฒนาอย่างแท้จริงจะเป็นใครกันนะ มาร่วมกันทำความเข้าใจถึงแรงจูงใจสำคัญและเขาทำแบบนี้ไปเพื่ออะไรกัน?

Experimental Economic : จับคนเป็นๆ มา“เล่น” การทดลอง การทดลองไม่ได้มีแค่การทดลองทางวิทยาศาสตร์เท่านั้น ทางสังคมศาสตร์อย่างเราๆ ก็มีการทดลองกันด้วยนะ! และในงานนี้ทุกๆ คนจะได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการทดลองกันอีกด้วย

แนะแนว : พี่เล่าให้น้องรู้ ส่วนที่รุ่นพี่จะเป็นการให้ความรู้เกี่ยวกับหลักสูตรและพูดคุยกับน้องๆ ข้อคิดเห็นจากกรณีศึกษา : งาน econ chula expo มีความเป็นงานนิทรรศการชั่วคราวมีเวลาแค่ 2-3 วัน สื่อจึงต้องมีความสะดวกในการจัดตั้งและย้ายออก และเนื้อหาต้องมีความดึงดูดผู้ชมในระยะเวลาที่สั้น ภาพลักษณ์ของงานจะมีความสนุกสนานดึงดูดและเป็นกันเอง



ภาพที่ 2.43 ภาพตัวอย่างงานงาน ECON CHULA EXPO

ที่มา : [www.camphub.in.th](http://www.camphub.in.th)

## 2.9 สรุปข้อกำหนดในการออกแบบ

จากการศึกษาข้อมูลเพื่อการออกแบบในโครงการจึงได้ข้อสรุปที่ต้องคำนึงถึงดังนี้

### ตารางที่ 2.5 ข้อกำหนดด้านเนื้อหาและพื้นที่

เนื้อหา	พื้นที่
มูลค่าเงินตามเวลา(เป็นแนวคิดหลัก) ประกอบด้วย 1. เงินเฟ้อ 2. การคิดทบ คัดลบ 3. ดอกเบี้ย	พื้นที่ขนาด 100 ตร.ม. กว้าง 10 ม. ยาว 10 ม. และ 300 ตร.ม. กว้าง 10 ม. ยาว 30 ม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.6 เกณฑ์การออกแบบ

Design requirement	Design criteria	Design limitation
<p>1.พื้นที่ในการเล่าเรื่อง และใช้งานของสมาคมที่แสดงออกถึงภาพลักษณ์ กำหนด</p> <p>2.สื่อและเนื้อหาในพื้นที่ที่แสดงออกเนื้อหาตามที่กำหนด</p>	<p>1.ได้รับรู้เนื้อหาทางการเงินที่กำหนดเพื่อเป็นแนวทางในการเปลี่ยนทัศนคติทางการเงินของตนได้</p> <p>2.ภาพลักษณ์ในการนำเสนอความรู้ทางการเงิน</p>	<p>1.ขนาดพื้นที่ที่กำหนด</p> <p>2.ระยะเวลาในการจัดแสดงงาน 3 วัน 10-13 พ.ค. 2561</p>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

### การดำเนินการออกแบบ

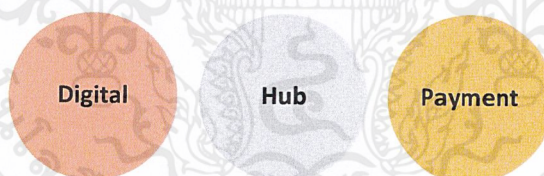
การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องของการออกแบบในบทที่ 2 ทำให้ทราบถึงความต้องการและขอบเขตในการออกแบบ

- 3.1 การวิเคราะห์ภาพลักษณ์สมาคมและพื้นที่จัดแสดงงาน
- 3.2 กำหนดแนวคิดในการสื่อสาร
- 3.3 พัฒนาแบบร่างผังนิทรรศการและสื่อสารแนวคิดการเล่าเรื่องครั้งที่ 1
- 3.4 พัฒนาแบบร่างแนวคิดการเล่าเรื่องครั้งที่ 2
- 3.5 เสนอการเลือกแบบร่าง

#### 3.1 การวิเคราะห์ภาพลักษณ์สมาคมและพื้นที่จัดแสดงงาน

สมาคมธนาคารไทยถูกตั้งขึ้นเพื่อทำงานร่วมกับทุกฝ่ายและเป็นเหมือนที่สมาคมของธนาคารพาณิชย์เพื่อประสานงานกับฝ่ายรัฐบาลและได้รับมอบหมายในเรื่องการจ่ายเงินและสร้างความเข้าใจในระบบการเงินดิจิทัลมากยิ่งขึ้นจึงทำให้สร้างเพื่อความเข้าใจในการออกแบบจึงได้วิเคราะห์ภาพลักษณ์ของตัวสมาคมและพื้นที่จัดงานได้ key word ดังนี้

##### 3.1.1 key word ของสมาคม



ภาพที่ 3.1 key word ของสมาคม

3.1.2 ตราสัญลักษณ์ของสมาคมธนาคารไทย ใช้เป็นตัวอักษรสีทองเป็นหลัง บนพื้นหลังขาวหรือ นำเงิน



ภาพที่ 3.2 ตราสัญลักษณ์ของสมาคมธนาคารไทย

ที่มา : [www.tba.or.th](http://www.tba.or.th)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.3 mood and toneของสมาคมธนาคารไทย เพื่อการการออกแบบโครงการที่มี  
อัตลักษณ์เดียวกันจึงได้ทำการวิเคราะห์key word ของสมาคมเพื่อให้ได้ ทัศนธาตุในการออกแบบที่  
จะประกอบด้วยเส้นสายที่มีความทันสมัยเหมือนสื่อในแบบ digital



ภาพที่ 3.3 mood and toneของสมาคมธนาคารไทย

3.1.4 แนวการจัดงาน มหกรรมการเงิน money expo 2018 : concept ของงานในปีนี้ได้แก่ wealth transformation ชื่อ ภาษาไทย “มิติใหม่แห่งความมั่งคั่ง” จากการวิเคราะห์พบว่า  
แนวโน้มการพูดถึงการเงินสมัยใหม่ยังเป็นรูปแบบหลักของงาน money expo มาติดต่อกันหลายปี  
และในปีนี้จะเน้นไปที่การให้เนื้อหาในด้านการลงทุนเป็นหัวใจของงาน



ภาพที่ 3.4 money expo 2018 : concept wealth transformation

ที่มา : <http://www.moneyexpo.net/gallery.php?p=5>

### 3.2 แนวทางการเล่าเรื่อง

เพื่อการถ่ายทอดเนื้อหาที่จัดทำไว้ให้มีแนวทางในการเล่าเรื่องที่หลากหลายรูปแบบแต่ยังคงไว้  
ซึ่งประเด็นหลักของการเล่าเรื่อง หลังจากได้ทำการสรุปข้อมูลและการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมาย ความ  
เป็นสมาคมธนาคารไทย และพื้นที่ในการงานแล้ว จึงได้แนวทางการออกแบบว่าการเข้าใจ  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความหมายและกลไกเป็นสิ่งที่ควรนำมาเป็นประเด็นในการออกแบบเพราะโดยพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายมีความสนใจเรื่องการเงินอยู่บ้างแต่ต้องย้ำเพื่อให้ใส่ใจมากขึ้น ได้ 3 รูปแบบ

### 3.2.1 รูปแบบที่ 1 : การเตือน แบบจริงจังและเข้มงวด

แสดงสิ่งที่ไม่ดีออกมาโดยการเล่าเรื่องด้วยน้ำเสียงนี้เลือกจากพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นส่วนใหญ่ของงานซึ่งมางานเพื่อ “ซื้อ” หรือ “กู้” ซึ่งถ้าไม่ระวังอาจเป็นการสร้างหนี้โดยไม่รู้ตัวจึงใช้การเตือนมาเป็นน้ำเสียงในการเล่า

แผนภาพ creative strategy



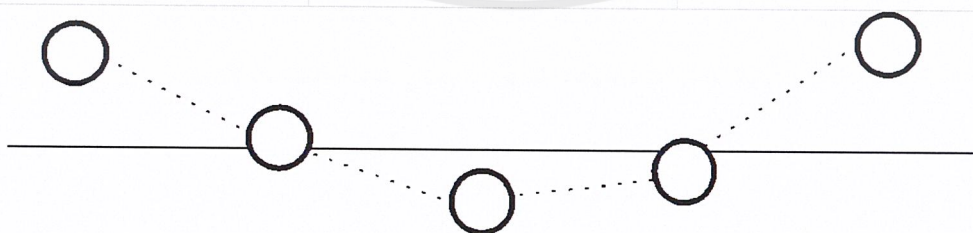
ภาพที่ 3.5 แผนภาพ creative strategy 1

### ตารางที่ 3.1 แสดงโครงเรื่องที่ 1

PLOT	CONTENT	MEDIA
1	การแสดงผลของสื่อเพื่อ ดึงดูดและคัดแยก ผู้ชมเป็น 2 ฝั่ง นั้นคือฝั่งที่ทำธุรกรรม (กู้ยืม) และ ผู้ไม่ทำธุรกรรม (ออม)	เครื่องชั่ง เครื่องสแกน เซนเซอร์
2	ดอกเบีย: หลังจากการแบ่งให้ ผู้ชมออกเป็นสองฝั่งเนื้อหาแรก จะเป็นเรื่องของดอกเบีย ที่เป็น เสมือนสิ่งที่ทั้งรักและเกลียด ของผู้ชมแต่ละฝั่ง โดยเนื้อหา จะเป็นการพูดถึง นิยามและ กลไกโดยง่าย	จอแสดงผลภาพ model
3	ดอกเบียฝั่งผู้ทำธุรกรรม: -ดอกเบียแบบคงที่และลอยตัว	จอแสดงผลภาพ model

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>-การจ่ายดอกเบี้ยแบบคงที่และแบบลดต้นลดดอก</p> <p>เนื้อหาในส่วนนี้จะเป็นเรื่องดอกเบี้ยจากการกู้ยืมเพื่อให้รู้เท่าทันกลไกที่ทำงานไป</p> <p><u>ดอกเบี้ยฝั่งผู้ไม่ทำธุรกรรม:</u></p> <p>-ประเภทของบัญชีเงินออม</p> <p>-ผลตอบแทนที่น้อยนิด</p> <p>เนื้อหาในส่วนนี้จะเป็นการให้เห็นถึงการออมแบบเดิมที่ผลตอบแทนนั้นน้อยมาก</p>	
4	<p>จากโครงเรื่องที่3เพื่อให้เห็นถึงการรับมือกับดอกเบี้ยและอีกทั้งยังเป็นเครื่องมือในการจัดการกับเงินเพื่ออีกด้วย</p> <p>เงินเพื่อ:ความหมายและตัวอย่าง</p>	model
5	<p>มูลค่าเงินตามเวลา:เพื่อเป็นการสรุปเนื้อหาว่าการไม่ใส่ใจเรื่องมูลค่าของเงินทำให้มูลค่าเงินของเรานั้นลดลงตามเวลา</p> <p>โดยให้เห็นภาพจากการคำนวณการคิดลดและการคิดทบค่าเงินไปมา</p>	App Printing model



ซึ่งนำหน้าก่อนออก  
ทำไมมันไม่ตรงนะ!!

ทำธุรกรรมมาแล้วยัง?  
ถ้าทำ=เพิ่ม\*  
ถ้ายังไม่=ลด\*

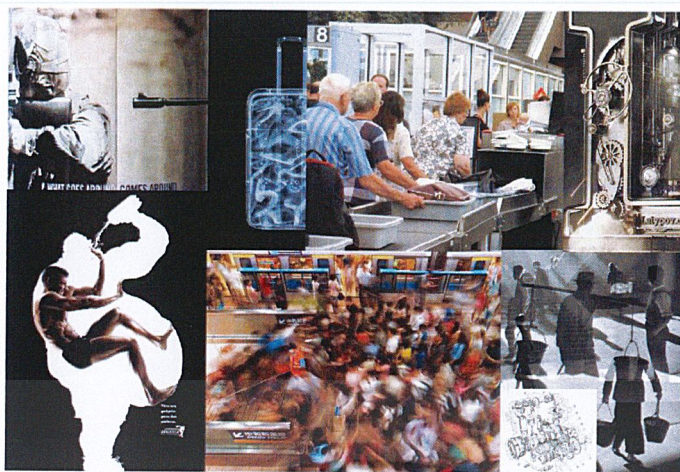
ทั้งเพิ่มและลดมันไม่ดี  
ทั้งคู่ และทั้งคู่คือ

ทำไมให้ไม่โดน  
ทำร้ายจากเวลา

เครื่องเตือนใจ  
เป็นรางวัล

ภาพที่ 3.6 ระดับโครงเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.7 mood tone แนวทางที่ 1

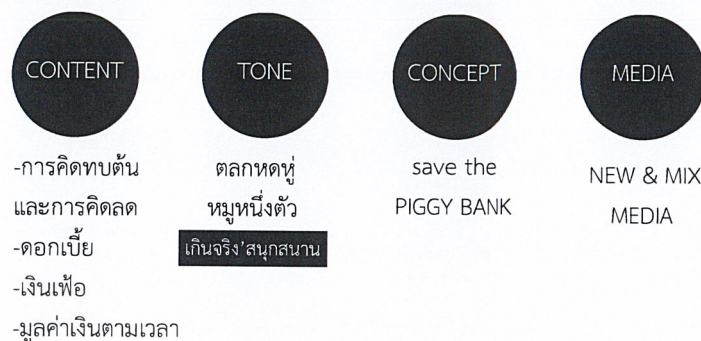
3.2.1.1 สรุปเนื้อหาพล็อตเรื่องที่ 1 จากการทำตัวอย่างการเล่าเรื่องแบบที่ 1 พบว่ามีความเป็นไปได้ที่จะเข้าถึงได้กลับผู้ใหญ่และวัยรุ่นส่วนเด็กอาจจะเข้าถึงได้ยากเพราะเริ่มต้นจากรูกรกรรมซึ่งเด็กที่มาส่วนใหญ่อาจจะยังไม่สนใจสิ่งนี้แต่ก็สามารถดึงดูดได้ด้วยวัตถุจัดแสดงด้านใน ตารางที่ 3.2 แสดงเกณฑ์และจุดมุ่งหมายของการออกแบบ

Design concept	Design requirement	Design criteria	Design limitation
Transparent warning	<p>1. สื่อที่แสดงสิ่งที่คอยลดทอนเงินของเราให้มองเห็นได้</p> <p>2. สื่อที่บอกการคิดมูลค่าเพื่อไม่ให้ค่าเงินเรามันลดค่าลงไป</p> <p>3. สื่อต้องมีความสนุกพร้อมกับเนื้อหาและมีภาพลักษณ์ที่ทันสมัย</p>	<p>1. เข้าใจถึงภาวะที่เงินด้อยค่าลงด้วยเหตุแห่งเวลาที่มีเงินเพื่อเป็นปัจจัย</p> <p>2. รู้จักการคำนวณเพื่อให้เห็นมูลค่าของเงินในปัจจุบันและอนาคตได้</p> <p>3. รู้จักดอกเบี้ยและคุณสมบัติของมัน</p> <p>4. จำข้อกำหนดของธุรกรรมที่ทำได้</p>	<p>1. ไม่ล้ำเส้นเรื่องส่วนตัวที่ผู้ร่วมชมไม่ต้องการบอก</p> <p>2. ไม่ทำร้ายภาพลักษณ์ของธนาคารสมาชิก</p>

### 3.2.2 รูปแบบที่ 2 การเปรียบเทียบ แบบติดตลกร้าย

โดยการเล่าเรื่องด้วยน้ำเสียงนี้เลือกจากกลุ่มคนทั่วไปที่มีภาพของ Piggy bank หรือหม้อออมสินที่เป็นสัญลักษณ์ของการเก็บเงินและธนาคาร ซึ่งในการเงินมีสัตว์อีกสองอย่างคือ กระตังและหมีซึ่งอยู่ในบริบทของหุ้น โดยการนำเรื่องการของการเงินมาเปรียบเทียบกับสัตว์ทำให้เห็นภาพได้ง่ายและผู้ชมในเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัยเด็กมีความสนใจได้ง่ายเช่นกัน การได้เห็นทั้งหมูออมสินทำให้สัมผัสถึงความเป็นเงินในรูปแบบที่เรา  
จดจำและการเห็นสัตว์ใหญ่สองตัวที่เป็นตัวแทนของหุ่นนั้นคือความฝันที่ทุกคนอยากเข้าถึง  
แผนภาพ creative strategy

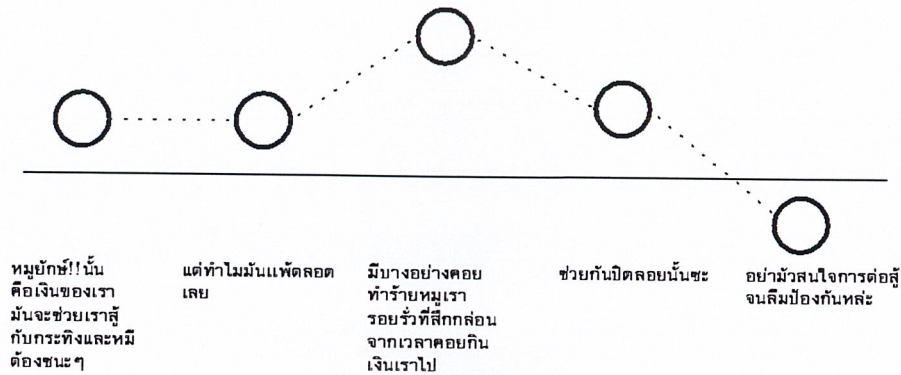


ภาพที่ 3.8 แผนภาพ creative strategy 2

### ตารางที่ 3.3 แสดงแสดงโครงเรื่องที่ 2

PLOT	CONTENT	MEDIA
1	เกริ่นเข้าเรื่องว่าถ้าคุณเป็น คาแรคเตอร์ในโลกการเงินคุณ จะเป็นแบบไหนและจะใช้ชีวิต ที่แสนลำบากอย่างไร	Model mapping
2	จากนั้นจะเป็นการพาทชมส่วน ต่างๆของคาแรคเตอร์ที่เราเป็น ว่ามีความสัมพันธ์ในโลก การเงินอย่างไร ถ้าตัวและหัว:มูลค่าเงินตาม เวลา	จอแสดงภาพ model
3	รุกระบุ้ก : การคิดทบทวนและการ คิดลด	จอแสดงภาพ model
4	เหรียญ : เงินเฟ้อ	model
5	รูเงินออก: ดอกเบี้ย	Model Sound light
6	จุดสร้างคาแรคเตอร์ที่เรา ต้องการ	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.9 ระดับโครงเรื่อง



ภาพที่ 3.10 mood tone แนวทางที่2

3.2.2.1 สรุปเนื้อหาพล็อตเรื่องที่ 2 จากการทำตัวอย่างการเล่าเรื่องแบบที่ 2 พบว่ามี  
ความเป็นไปได้ที่จะเข้าถึงได้กลับกลุ่มผู้ชมที่เป็นวัยรุ่นและเด็กได้ดีเนื่องจากมีการเปรียบเทียบให้เห็น  
หน้าตาของตัวละครซึ่งส่วนหนึ่งของการเข้าถึงความสนุกได้

ตารางที่ 3.4 แสดงเกณฑ์และจุดมุ่งหมายของการออกแบบ

Design concept	Design requirement	Design criteria	Design limitation
Custom Your piggy	1. สื่อที่แสดงสิ่งที่คอย ลดทอนเงินของเราให้ มองเห็นได้ 2. สื่อที่บอกการคิดมูลค่า เพื่อไม่ให้ค่าเงินเรานั้น ลดค่าลงไป	1. เข้าใจถึงภาวะที่เงิน ด้อยค่าลงด้วยเหตุ แห่งเวลาที่มีเงินเพื่อ เป็นปัจจัย 2. รู้จักการคำนวณ เพื่อให้เห็นมูลค่าของ	1. หมูต้องไม่ทำให้ ภาพลักษณ์ของสมาคม เปลี่ยนไป 2. ไม่ทำร้ายภาพลักษณ์ ของธนาคารสมาชิก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	3.สื่อต้องมีความสนุก พร้อมกับเนื้อหาและมี ภาพลักษณ์ที่ทันสมัย	เงินในปัจจุบันและ อนาคตได้ 3.รู้จักดอกเบี้ยและ คุณสมบัติของมัน	
--	---	---	--

### 3.2.3รูปแบบที่ 3 : แอบบอกแอบช่วย

โดยการเล่าเรื่องด้วยน้ำเสียงนี้เลือกจากตัวสมาคมที่เป็นองค์กรเบื้องหลังในการพูดเรื่องต่างๆให้เหล่าสมาชิกธนาคารพาณิชย์โดยเรื่องที่เคยพูดเช่นโครงการ เทรนหนี้ซึ่งมีบัวขาวเป็นพรีเซนเตอร์ และ money expo สมาคมเองก็เป็นผู้สนับสนุน และเมื่อสมาคมจะออกมาเบื้องหน้าจึงอยากไว้ซึ่งน้ำเสียงที่แอบช่วยผ่านคนอื่นมาอยู่ดี โดยความต้องการในการออกแบบอยากให้เป็นสื่อจะลงภาพทั้งหมด เช่น AR/VR ซึ่งได้ความรู้สึกเหมือนเปิดโลกการเงินโลกแห่งตัวเลขที่มองไม่เห็น จะช่วยสร้างภาพลักษณ์ของสมาคมที่เน้นความเป็นดิจิทัล

แผนภาพ creative strategy



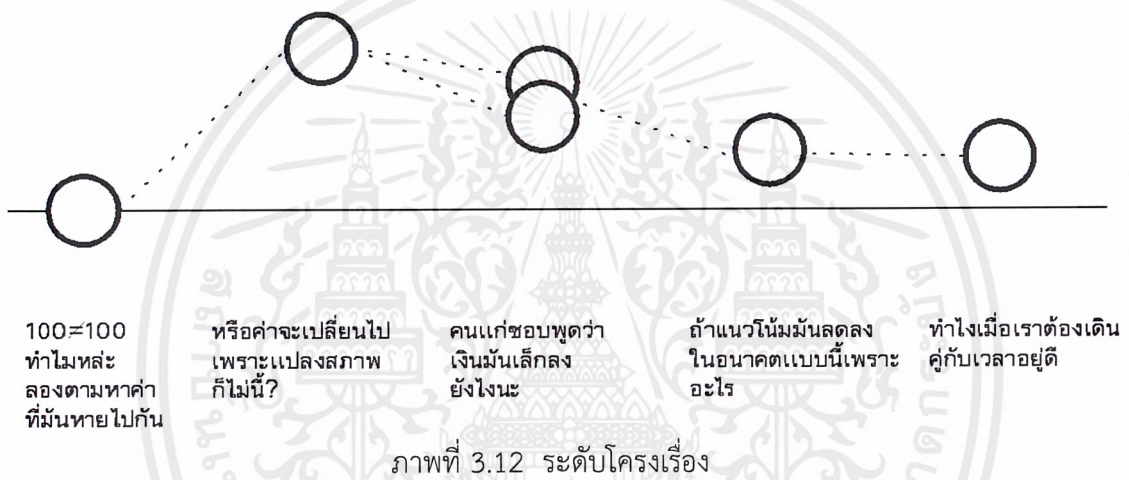
ภาพที่ 3.11 แผนภาพ creative strategy 3

### ตารางที่ 3.5 แสดงแสดงโครงเรื่องที่ 3

PLOT	CONTENT	MEDIA
1	เปิดเรื่องโดยการพูดถึงคำถามว่าเงิน100 มันเท่ากับ100ไหม?แล้วเราจะตอบเลยว่า ไม่แล้วอย่างนั้นค่าเงินมันหายไปได้อย่างไร	AR/VR
2	การเล่นกับการเปลี่ยนแปลงของเงินจากสิ่ง ที่จับต้องได้กลายเป็นมูลค่าที่เราตกลง อย่างพอใจเพื่อชูโรงการเข้าสู่ยุค digital money	จอแสดงภาพ Ar/vr
3	มูลค่าของเงินทั้งสองที่ไม่เท่ากันในสองยุค	จอแสดงภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับบริการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปเผยแพร่ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

		Ar/vr
4	เงินเพื่อและดอกเบี้ย: เป็นเบื้องหลังของ ค่าเงินที่ไม่เท่ากัน	Ar/vr
5	เงินอดีตเงินปัจจุบันเงินอนาคต มูลค่าไม่ เท่ากันเลย เราจึงต้องควรรักษาอัตราลด เหล่านี้ไม่ให้มันเข้าเนื้อโดยการรู้จักวางแผน โดยคำนึงถึงค่าเงินเพื่อด้วยโดยการคำนวณ การคิดลบและการคิดลด	Ar/vr Sound light



ภาพที่ 3.13 mood tone แนวทางที่3

3.2.3.1 สรุปเนื้อหาพล็อตเรื่องที่ 3 จากการทำตัวอย่างการเล่าเรื่องแบบที่ 3 พบว่ามี  
ความเป็นไปได้ที่จะเข้าถึงได้กลับกลุ่มผู้ชมเกือบทุกกลุ่มเนื่องจากมีเนื้อที่ไม่ดูเป็นเด็กเล่นหรือจำกัด  
เกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.6 แสดงเกณฑ์และจุดมุ่งหมายของการออกแบบ

Design concept	Design requirement	Design criteria	Design limitation
การเปิดเผยองค์ประกอบเพื่อให้เห็นภาพรวม	1. สื่อที่แสดงสิ่งที่คอยลดทอนเงินของเราให้มองเห็นได้ 2. สื่อที่บอกการคิดมูลค่าเพื่อไม่ให้ค่าเงินเรามาันลดค่าลงไป 3. สื่อต้องมีความสนุกพร้อมกับเนื้อหาและมีภาพลักษณ์ที่ทันสมัย	1. เข้าใจถึงภาวะที่เงินด้อยค่าลงด้วยเหตุแห่งเวลาที่มีเงินเพื่อเป็นปัจจัย 2. รู้จักการคำนวณเพื่อให้เห็นมูลค่าของเงินในปัจจุบันและอนาคตได้ 3. รู้จักดอกเบี้ยและคุณสมบัติของมัน 4. เทรนด์ของ digital money	1. การดาวโหลดแอปหรือสื่อต่างๆก่อนเข้าชม 2. ไม่ทำร้ายภาพลักษณ์ของธนาคารสมาชิก

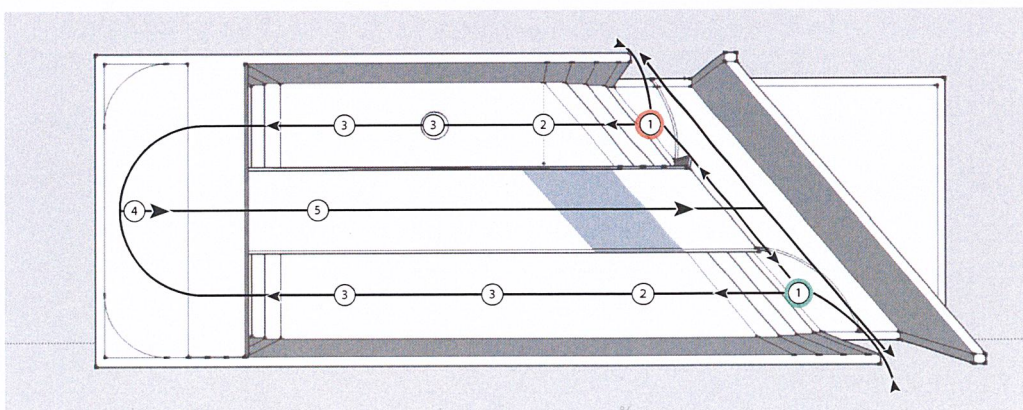
### 3.3 พัฒนาแบบร่างผังนิทรรศการและสื่อสารแนวคิดการเล่าเรื่องครั้งที่ 1

แนวคิดในการเล่าเรื่องที่แตกต่างกัน 3 รูปแบบ จึงได้กำหนดพื้นที่ในการเล่าเรื่องและเลือกสื่อในการนำเสนอเนื้อหาในจุดต่างๆของ 3 แนวทาง และจัดทำสื่อที่เหมาะสมกับเนื้อหาในจุดต่างๆที่ต้องการสื่อสาร

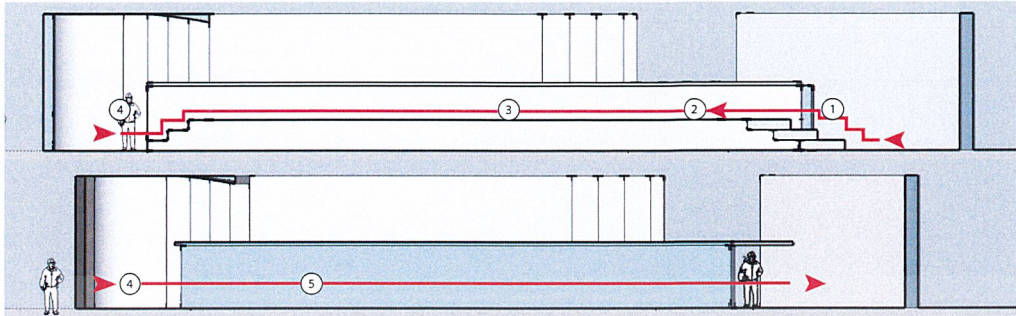
#### 3.3.1 แนวทางการเล่าเรื่องที่ 1 เป็นการเตือนแบบจริงจังและเข้มงวด

โดยมี key word : ตรวจตรา ดุดัน เข้มงวด

แจ้งเตือน concept : x-ray scanner โดยเลือกใช้พื้นที่ขนาด 30ม. x 10ม.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



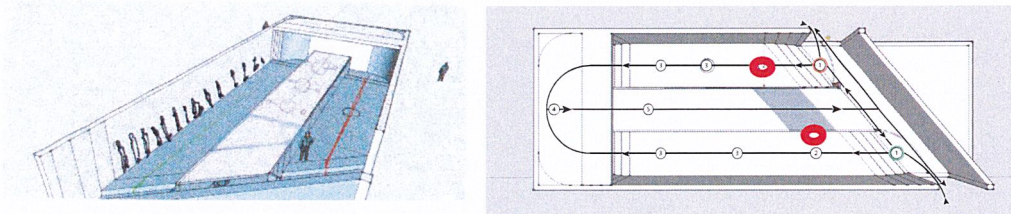
ภาพที่ 3.14 พื้นที่งาน

3.3.1.1 เนื้อหาส่วนที่ 1 ใช้ผนังด้านนอกเป็นจอในการสะท้อนคนที่ผ่านไปมาและมีเลขติดลบด้านบนเพื่อเรียกความสนใจให้เข้ามาด้านในโดยการแบ่งผู้ชมเป็นสองกลุ่มคือกลุ่มที่ทำธุรกรรมที่อาจจะก่อกวนได้เป็นสีแดงและผู้ชมที่ไม่ได้ทำธุรกรรมและยังคงออกแบบทั่วไปเป็นสีเขียว



ภาพที่ 3.15 เนื้อหาส่วนที่ 1

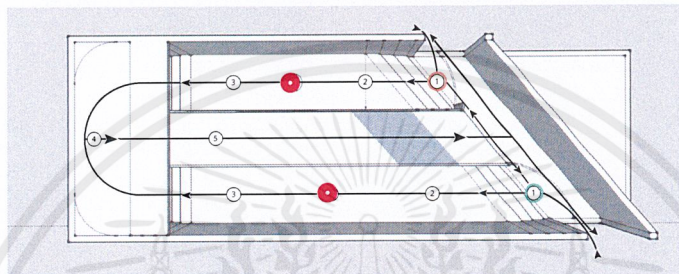
3.3.1.2 เนื้อหาส่วนที่ 2 เมื่อแบ่งผู้ชมออกเป็นสองส่วนจะทำให้ตัวงานแบ่งเป็นสองส่วนไปด้วย แต่การรับชมสามารถมองเห็นเรื่องราวของอีกฝั่ง และทั้งสองจะเห็นเนื้อ ดอกเบี้ย พร้อมกันทั้งสองเป็นอันดับแรก



ภาพที่ 3.16 เนื้อหาส่วนที่ 2

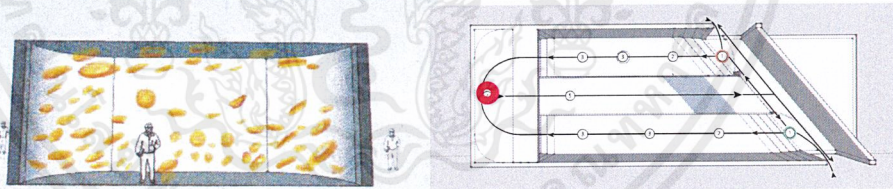
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.1.3 เนื้อหาส่วนที่ 3 เนื้อหาด้านฝั่งสีเขียวจะพูดเกี่ยวกับ บัญชีเงินฝาก สิ่งที่เราคุ้นเคยเพื่อจะพูดถึงประเภทและผลตอบแทนอันน้อยนิดของ ดอกเบี้ยที่เขาได้ โดยใช้กราฟิกเป็นคนยืนต่อแถวแล้วหันมาพูด เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของแถวเนื้อหาที่จะพาไป



ภาพที่ 3.17 เนื้อหาส่วนที่ 3

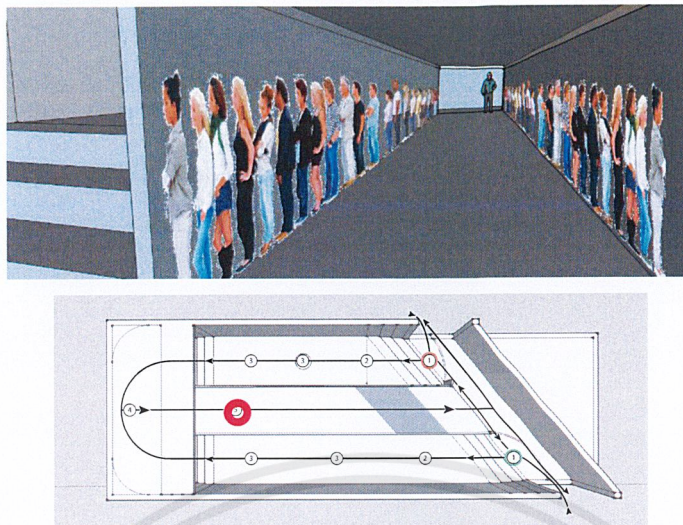
3.3.1.4 เนื้อหาส่วนที่ 4 ทั้งสองโครงเรื่องที่เราเล่ามา ฝ่ายหนึ่งอยากให้น้อย ฝ่ายหนึ่งอยากให้มาก ดอกเบี้ยนั้นมีทั้งคุณและโทษถ้าไม่ระวังและยังเป็นหนึ่งใน เครื่องมือของเงินเพื่อ ใช้สื่อเป็น จอภาพขนาดใหญ่ให้เล่นกับการเคลื่อนไหวของผู้มาชมได้แล้วจะขึ้นเป็นข้อความขึ้นมา



ภาพที่ 3.18 เนื้อหาส่วนที่ 4

3.3.1.5 เนื้อหาส่วนที่ 5 มูลค่าของเงินตามเวลาคือเงินสองจำนวนในเวลาที่แตกต่างกันก็มีค่าต่างกันโดยการกัณกินของเงินเพื่อ จะแสดงให้เห็นถึง การหามูลค่าเงินในปัจจุบันและอนาคตที่มันต่างกันจริงๆ โดยใช้กราฟิกเป็นคนยืนต่อแถวแล้วหันมาพูด เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของแถวเนื้อหาที่จะพาไป

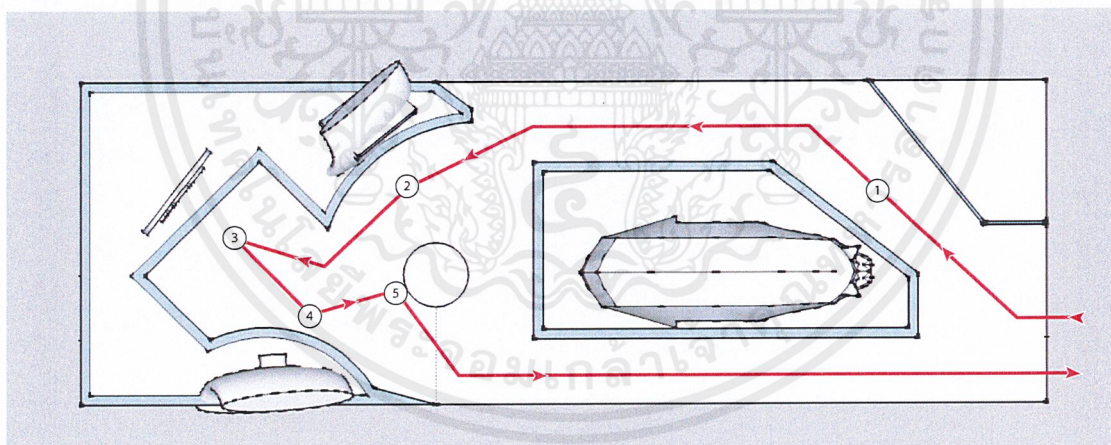
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.19 เนื้อหาส่วนที่ 5

### 3.3.2 แนวทางการเล่าเรื่องที่ 2 การเปรียบเทียบ piggy bank

เป็นการเปรียบเทียบถึงเนื้อหาเข้ากับส่วนต่างๆของกระปุกหมู ติดตลก โดยมี key word : สนุกสนาน เกินจริง ตลก concept : piggy bank โดยเลือกใช้พื้นที่ขนาด 30ม. x 10ม.

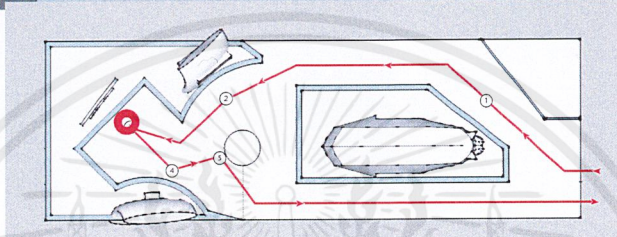
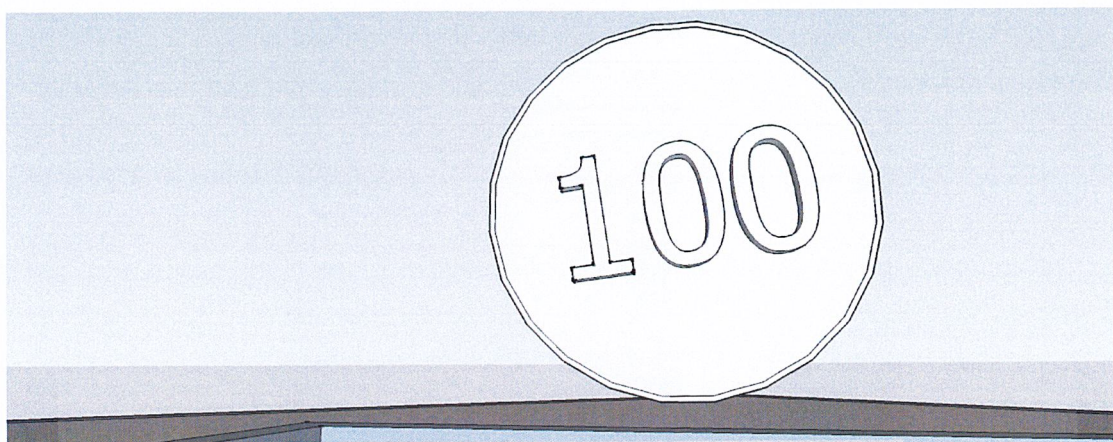


ภาพที่ 3.20 พื้นที่งาน

3.3.2.1 เนื้อหาส่วนที่ 1 ตัวหมูเปรียบ คือเรื่องมูลค่าเงินตามเวลา ที่สามารถเปลี่ยนแปลงหน้าตาไป เพื่อให้เข้าถึงช่วงเวลาสองช่วงเวลาได้

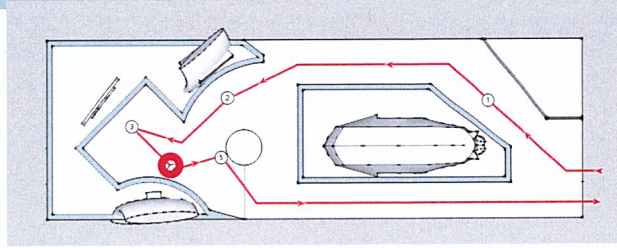
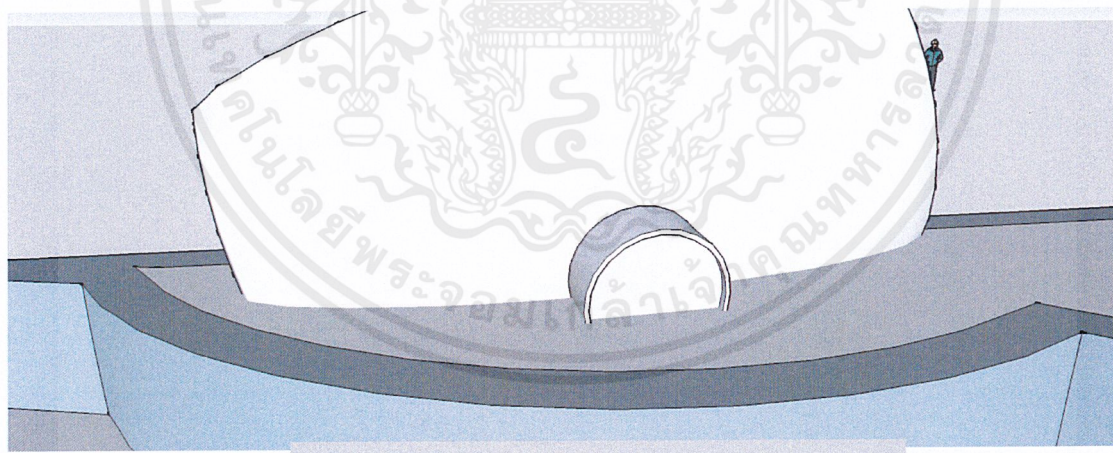
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้





ภาพที่ 3.23 เนื้อหาส่วนที่ 3

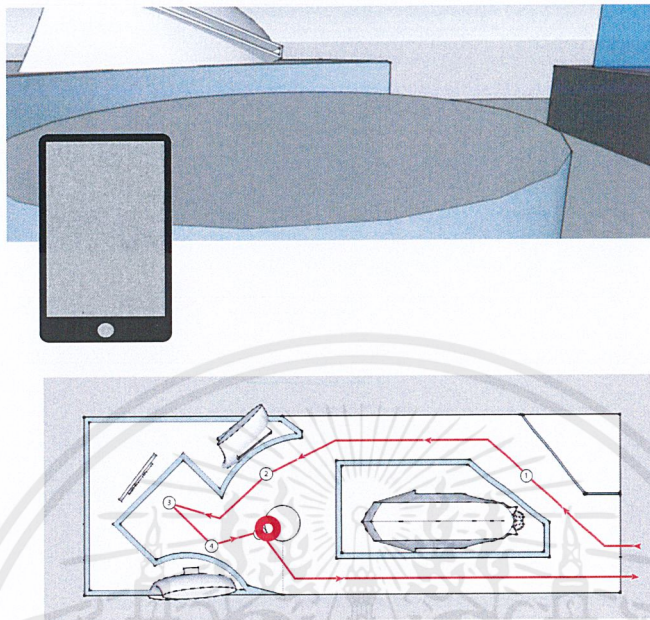
3.3.2.4 เนื้อหาส่วนที่ 4 รูเงินออก คือเรื่องดอกเบี้ย รุนำเงินออกของกระปุกหมูคือ การที่เราได้ผลตอบแทนจากการออมซึ่งก็เหมือนกับดอกเบี้ยซึ่งเป็นผลตอบแทนเหมือนกัน



ภาพที่ 3.24 เนื้อหาส่วนที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

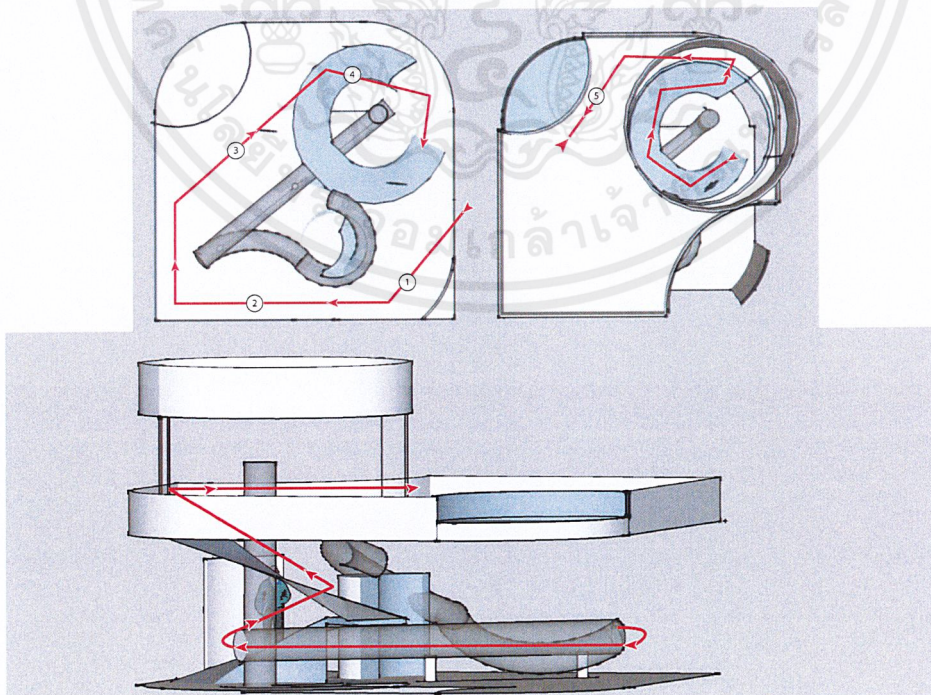
3.3.2.5 เนื้อหาส่วนที่ 5 หลังจากผ่านด่านแต่ละด่านแล้วจะมานั่ง custom piggy bank ของตนเพื่อเป็น iconของงาน



ภาพที่ 3.25 เนื้อหาส่วนที่ 4

### 3.3.3 แนวทางการเล่าเรื่องที่ 3 แอบช่วยเหลือ

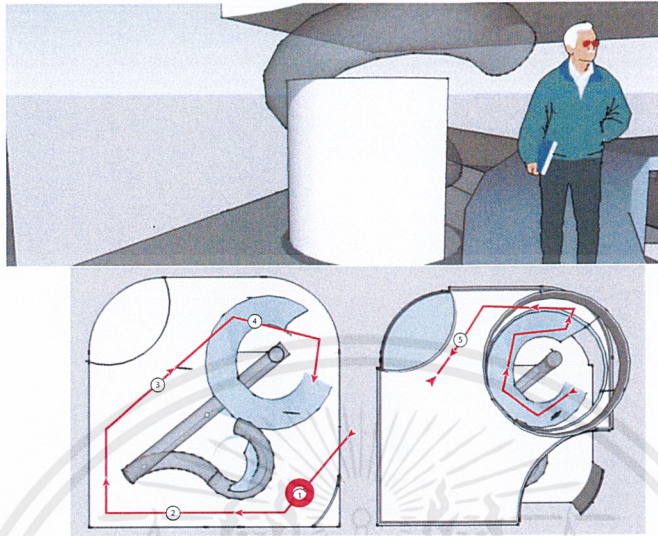
เป็นการแอบช่วยเหลือ โดยมี key word : แสดงภาพ เชื้อมัน เกินจริง concept : time hero โดยเลือกใช้พื้นที่ขนาด 10ม. x 10ม. โดยการยก 2 ชั้น เพื่อเป็นจุดสนใจในงาน



ภาพที่ 3.26 พื้นที่ใช้งาน

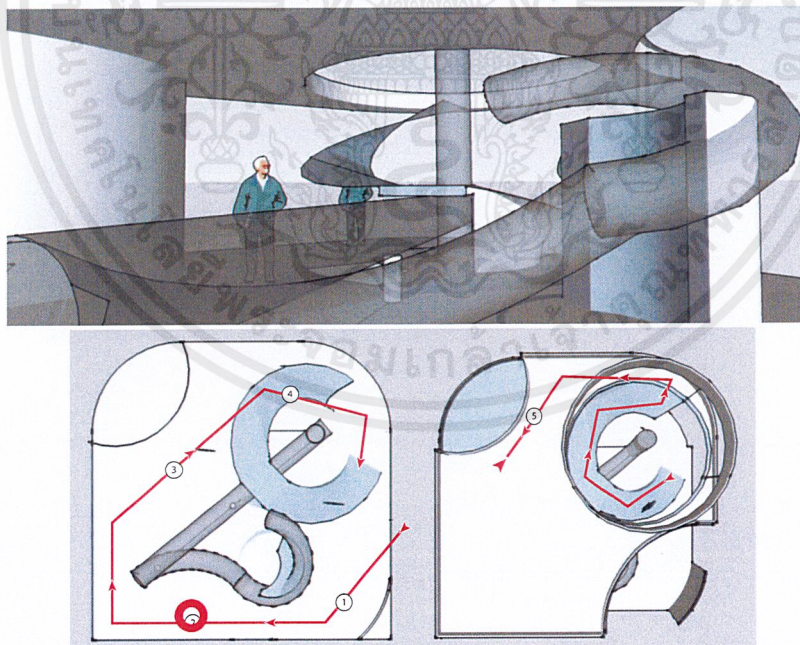
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.3.1 เนื้อหาส่วนที่ 1 ให้ร่วมสนุกโดยการหยอดเหรียญเพื่อให้เห็นถึง  
การเปลี่ยนแปลง



ภาพที่ 3.27 เนื้อหาส่วนที่ 1

3.3.3.2 เนื้อหาส่วนที่ 2 การเปลี่ยนแปลงของเงินในมือการเป็นดิจิทัลมากขึ้น เพื่อชู  
โรงเรื่องของ digital money ที่เป็นกระแสของยุคนี้

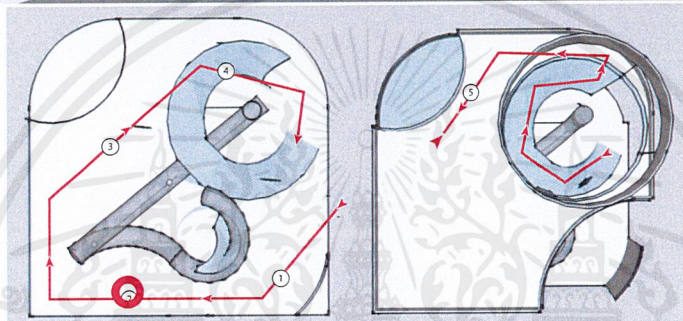
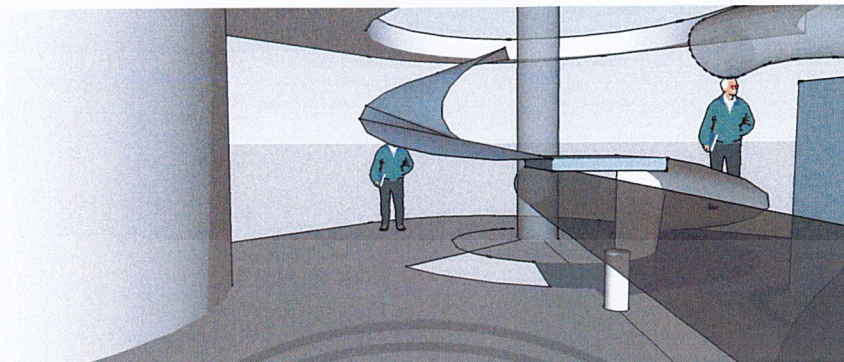


ภาพที่ 3.28 เนื้อหาส่วนที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.3.3.3 เนื้อหาส่วนที่ 3 การพูดถึงค่าเงินของสองยุคคือในอดีตและปัจจุบันว่ามัน

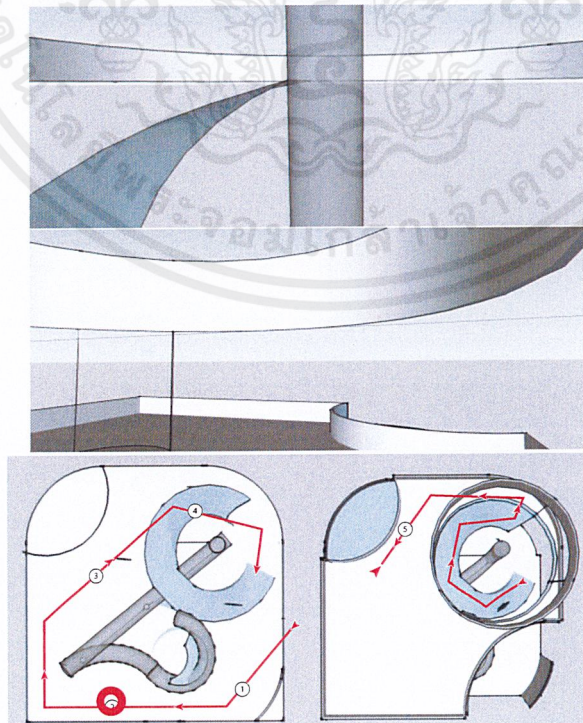
ลดลงอย่างไร



ภาพที่ 3.29 เนื้อหาส่วนที่ 3

### 3.3.3.4 เนื้อหาส่วนที่ 4 มูลค่าของเงินที่แตกต่างกันของสองเวลาซึ่งโดนกัดกินโดย

เงินเพื่อชิงหากรู้จักวางแผนให้ดีค่าลดนั้นก็จะไม่มากเท่าไร



ภาพที่ 3.30 เนื้อหาส่วนที่ 4

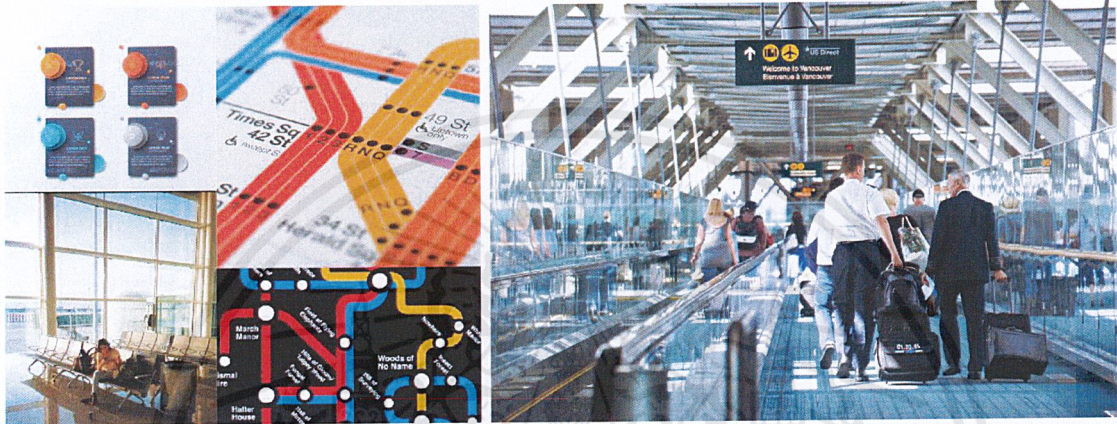
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.4 พัฒนาแบบร่างแนวคิดการเล่าเรื่องครั้งที่ 2

หลังจากได้ทำแบบร่างการเล่าเรื่องในพื้นที่แล้วจึงได้พัฒนาแบบให้เห็นชัดมากขึ้นทั้ง mood toon และ เนื้อหาด้านในทั้ง 3 แนวทาง

#### 3.4.1 แนวทางการเล่าเรื่องที่ 1 เป็นการเตือนแบบจริงจังและเข้มงวด

โดยมี key word : ตรวจตรา ดุดันเข้มงวด แจ้งเตือน concept : data-visual เพื่อแสดงข้อมูลเป็น ภาพให้เห็นอย่างง่าย โดยเลือกใช้พื้นที่ขนาด 30ม.×10ม.

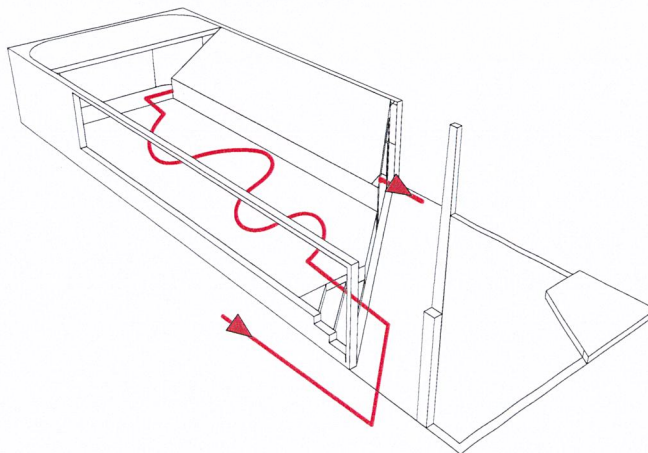


ภาพที่ 3.31 mood tone แนวทางที่ 1

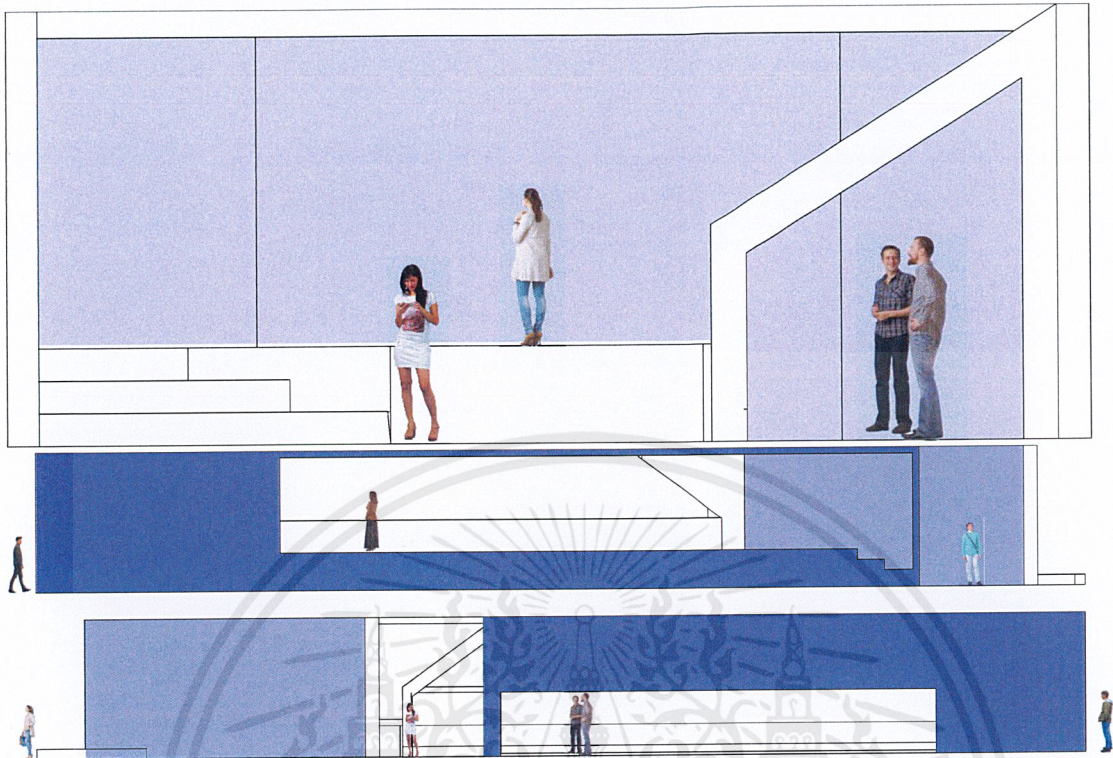
เงินเฟ้อ

ภาวะที่ราคาสินค้าและบริการโดยทั่วไปเพิ่มสูงขึ้นต่อเนื่องซึ่งหากเงินเฟ้อเพิ่มขึ้นมากจะกระทบต่อฐานะและความเป็นอยู่ของประชาชนนั้นหมายถึงอองอาจ การซื้อของได้น้อยลง เช่นเมื่อก่อน 10 บาทซื้อข้าวได้ 3 จานแต่ตอนนี้ 10 บาทแทบจะซื้อข้าวไม่ได้แล้ว

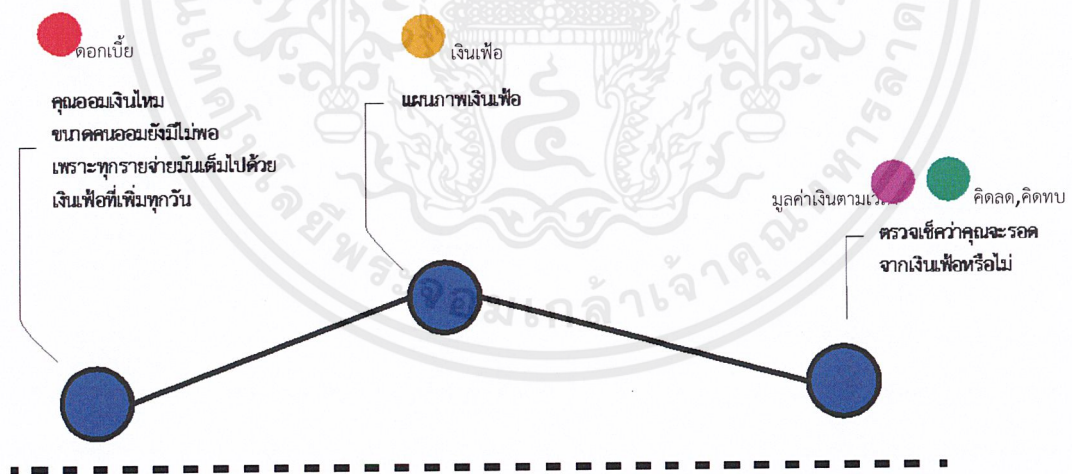
ภาพที่ 3.32 typeface แนวทางที่ 1



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.33 พื้นที่ใช้งาน แนวทางที่ 1



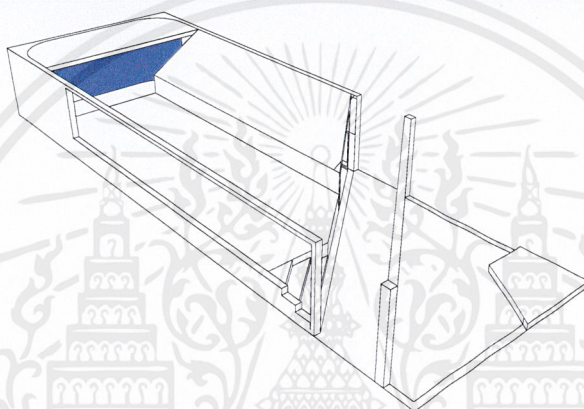
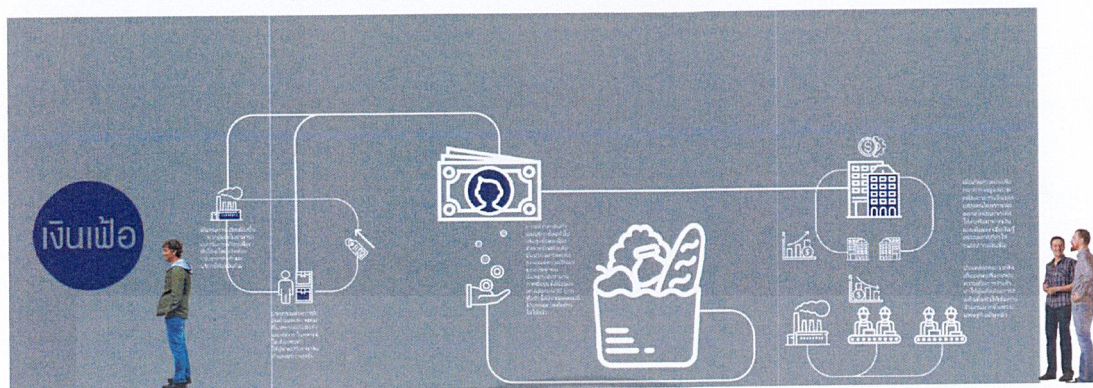
ภาพที่ 3.34 แผนภาพการเล่าเรื่อง แนวทางที่ 1

3.4.1.1 เนื้อหาส่วนที่ 1 กราฟฟิกบนพื้นเป็นการให้ผู้ชมเล่นกับการเดินเหมือนเกมส์ กระดานตามช่องที่ตนมีส่วนในคำถามนั้นขนาด 1x1ม. เนื้อหาเป็นการบอกถึงสถิติการออมของคนไทย และทำให้เห็นถึงจำนวนคนที่ไม่มีปัญหาทางการเงินซึ่งน้อยมาก และการใช้ชีวิตที่แพงขึ้นเรื่อยๆ นั้น สาเหตุคืออะไร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

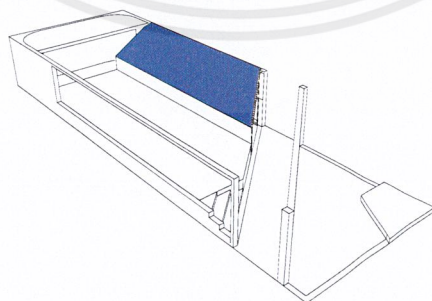
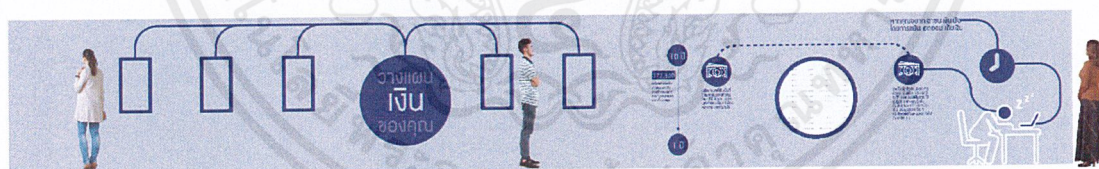


3.4.1.2 เนื้อหาส่วนที่ 2 กราฟฟิกบนผนังเพื่อให้เห็นเส้นทางของเงินเพื่อว่าเกิดจากอะไรและมีผลอะไรกับเราบ้าง



ภาพที่ 3.36 เนื้อหาส่วนที่ 2 แนวทางที่ 1

3.4.1.3 เนื้อหาส่วนที่ 3 เป็นการให้เครื่องมือในการช่วยเช็คสภาพทางการเงินของผู้ชม



ภาพที่ 3.37 เนื้อหาส่วนที่ 3 แนวทางที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.2 แนวทางการเล่าเรื่องที่ 2 เป็นการเปรียบเทียบถึงเนื้อหาเข้ากับส่วนต่างๆของกระปุกหมู ตัดตก โดยมี key word : สนุกสนาน เกินจริง ตลก concept : piggy bank โดยเลือกใช้พื้นที่ขนาด 30ม. x 10ม.

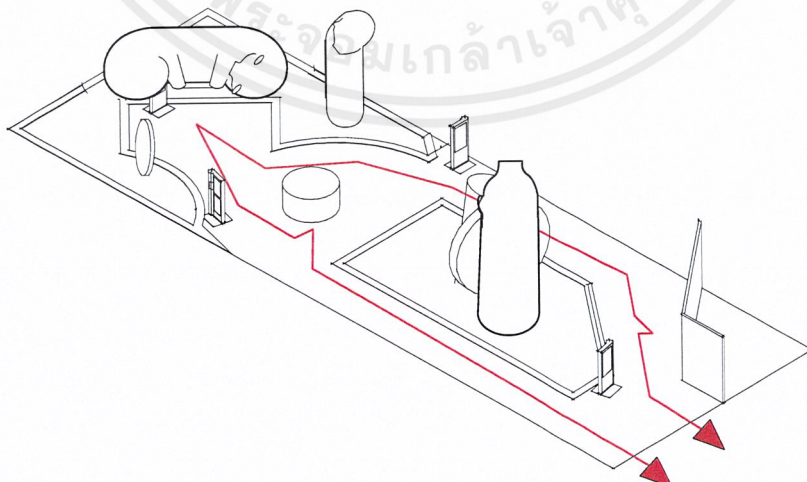


ภาพที่ 3.38 mood tone แนวทางที่ 2

**# save hard lost harder**

กิจกรรม # save hard lost harder  
มีเป้าหมายให้ความรู้ทางการเงิน  
ในเรื่อง การเห็นมูลค่าของเงินตามเวลา  
เพื่อกระตุ้นให้เกิดความสนใจเรื่องเงินๆ  
ของตัวเอง

ภาพที่ 3.39 typeface แนวทางที่ 2

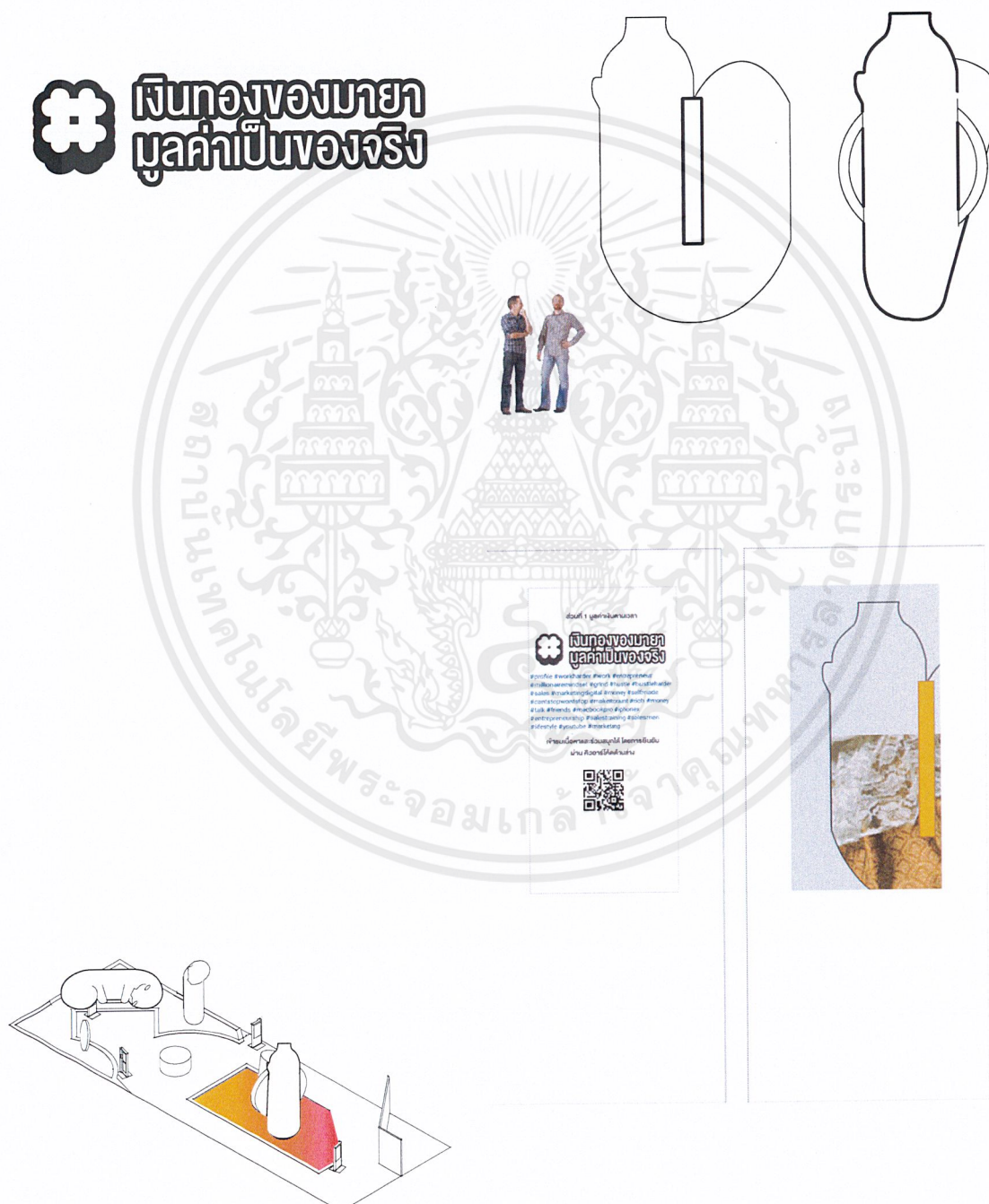


ภาพที่ 3.40 พื้นที่ให้ความรู้ แนวทางที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



3.4.2.2 เนื้อหาส่วนที่ 2 ตัวหมุคือเรื่องมูลค่าเงินตามเวลา ที่สามารถเปลี่ยนแปลงหน้าตาไปเพื่อให้เข้าถึงช่วงเวลาสองช่วงเวลาได้ โดยส่วนที่ 2 จะชื่อว่า เงินทองของมายา มูลค่าเป็นของจริง เพื่อให้เห็นว่าเงินนั้นมีมูลค่าในตัวที่เพิ่มลดได้ไม่ใช่เป็นสภาวะคงที่อย่างเดียว โดยจะมีหุ่นลูกโป่งขนาดใหญ่และตุ๊กต้อเล็กทรอนิกส์ในการแสดงข้อมูลโดยส่วนเนื้อหาจะเป็นการทำภาพ หุ่นลูกโป่งให้มีความต่างยุคสมัยเพื่อเล่าถึงค่าเงินที่ต่างกัน และจะมีการรวบรวม แสขแท้กที่เกี่ยวกับเงินไว้หลังจากเล่าถ่ายรูปกับหุ่นผ่านตุ๊กเพื่อลงโนโซเซียลมีเดีย



ภาพที่ 3.43 เนื้อหาส่วนที่ 2 แนวทางที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.2.3 เนื้อหาส่วนที่ 3 รุกะปลูก คือเรื่องการทบทวนและการคิดลดเพราะการหยอดกรปลูกจะมีความคิดว่าหยอดเพื่ออะไร เนื้อหาการคิดลบและคิดบวกก็เป็นการคำนวณถึงผลตอบแทนที่จะเกิดขึ้น โดยส่วนที่ 3 จะชื่อว่า เก็บแบงก์50มูลค่าไม่เท่าแบงค์ร้อยแต่ไม่น้อยเท่าแบงค์ โดยจะมีหุ่นลูกโป่งขนาดใหญ่และตุ๊กตาลีเกทรอนิกส์ในการแสดงข้อมูลโดยส่วนเนื้อหาจะเป็นการทำภาพให้เห็นถึงการคำนวณการเก็บเงินที่ผลลัพธ์ต่างกันและมีแฮชแท็กที่เกี่ยวกับเงินไว้หลังจากเล่าถ่ายรูปกับหุ่นผ่านตุ๊กตาลีเกทในโซเชียลมีเดีย

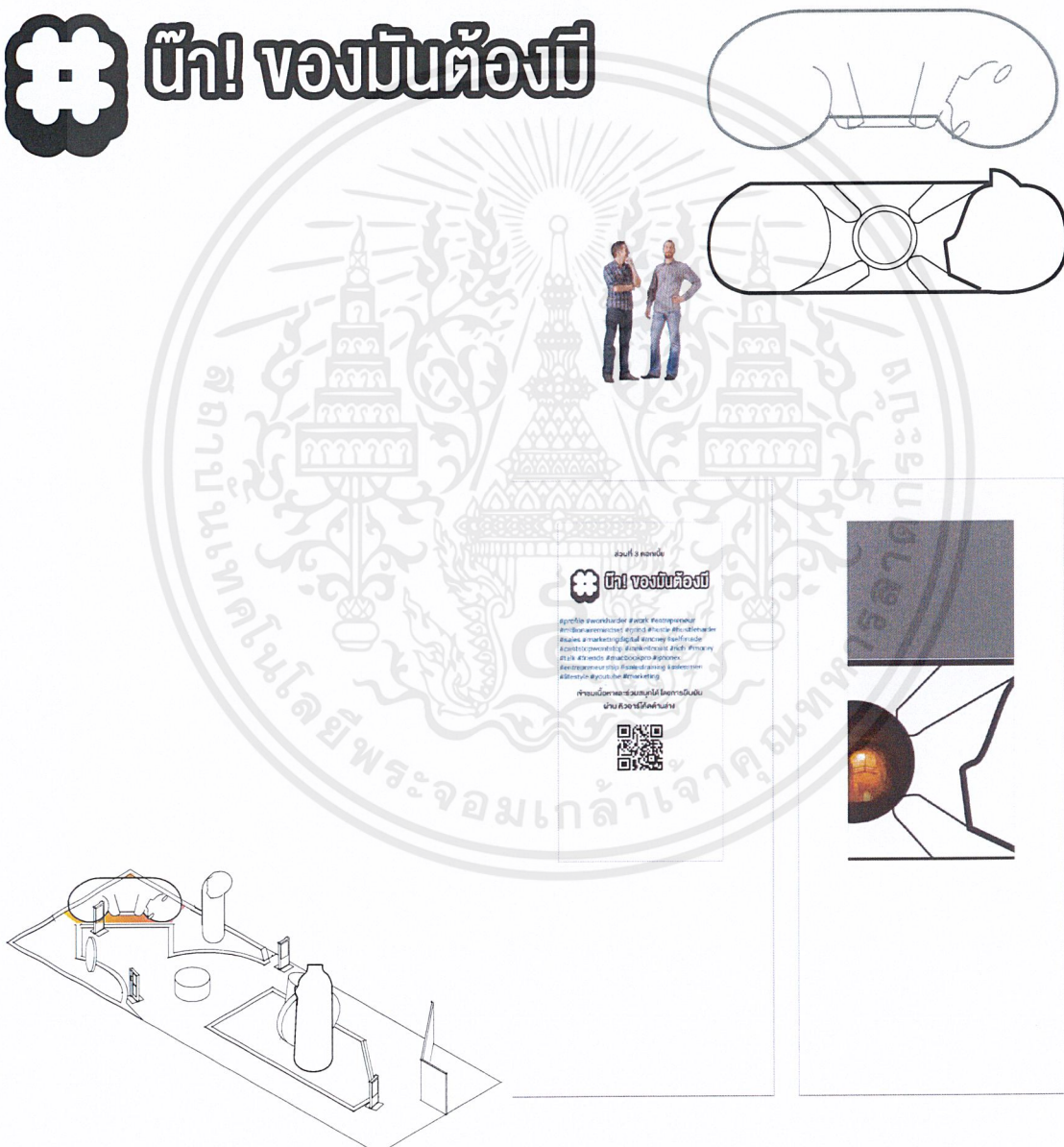


ภาพที่ 3.44 เนื้อหาส่วนที่ 3 แนวทางที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.2.4 เนื้อหาส่วนที่ 4 รูเงินออก คือเรื่องตอกเบี้ย รุนำเงินออกของกระปุกหมูคือ การที่เราได้ผลตอบแทนจากการออมซึ่งก็เหมือนกับดอกเบี้ยซึ่งเป็นผลตอบแทนเหมือนกันโดยส่วนที่ 3 จะชื่อว่า น้า!ของมันต้องมี โดยจะมีหุ่นลูกโป่งขนาดใหญ่และตุ๊กตึ๊กทอนิกสีในการแสดงข้อมูลโดย ส่วนเนื้อหาจะเป็นการทำภาพให้เห็นผลตอบแทนจากดอกเบี้ยเพื่อให้เรารู้สึกว่าการจะเอาเงินออกไป ใช้จ่ายทำให้ค่าของผลตอบแทนนั้นลดลงไปด้วยและมีแฮชแท็กที่เกี่ยวข้องกับเงินไว้หลังจากเล่าถ่ายรูปกับ หุ่นผ่านตุ๊กตึ๊กทอนิกสี

## # น้า! ของมันต้องมี

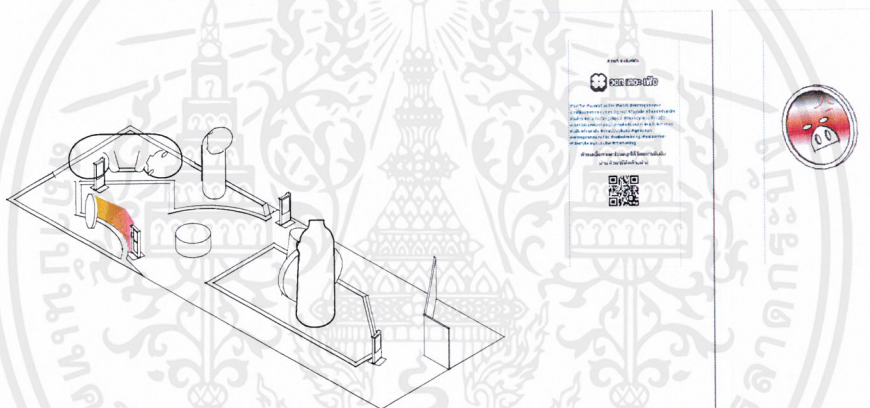


ภาพที่ 3.45 เนื้อหาส่วนที่ 4 แนวทางที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

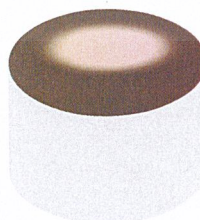
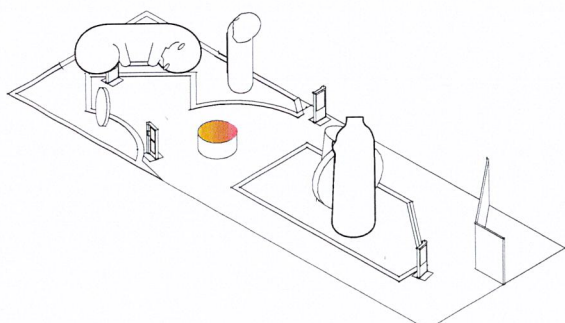
3.4.2.5 เนื้อหาส่วนที่ 5 เหรียญคือเรื่องเงินเฟ้อ การที่เราหยอดกระปุกเงินคือสิ่งที่เราตั้งใจหยอด การรู้เรื่องมูลค่าของสิ่งที่เราหยอดว่ามันน้อยมากเพราะอะไรจึงเหมาะกับการเปรียบเงินเฟ้อกับเหรียญ โดยส่วนที่ 3 จะชื่อว่า วอท เดอะ เฟ้อ โดยจะมีหุ่นลูกโป่งขนาดใหญ่และตู้อิเล็กทรอนิกส์ในการแสดงข้อมูลโดยส่วนเนื้อหาจะเป็นการทำภาพให้เห็นว่าเงินนั้นลดค่าลงเนื่องจากภาวะเงินเฟ้อโดยมีหน้าตาของเหรียญหมุนต่างกันไปและมีแฮชแท็กที่เกี่ยวกับเงินไว้หลังจากเล่าถ้ายรูปกับหุ่นผ่านตู้เพื่อลงโซเชียลมีเดีย

## # วอท เดอะ เฟ้อ



ภาพที่ 3.46 เนื้อหาส่วนที่ 5 แนวทางที่ 2

3.4.2.6 เนื้อหาส่วนที่ 6 หลังจากผ่านด่านแต่ละด่านแล้วจะมานั่ง custom piggy bank ของตนเพื่อเป็น iconของงาน



ภาพที่ 3.47 เนื้อหาส่วนที่ 6 แนวทางที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.4.3 แนวทางการเล่าเรื่องที่ 3 เป็นการแอบช่วยเหลือ

โดยมี key word : แสดงภาพ เชื่อมมัน เกินจริง concept : arcade โดยเลือกใช้พื้นที่ขนาด 10ม. x 10ม. ยกระดับสองชั้นขึ้นไป 3 ม.

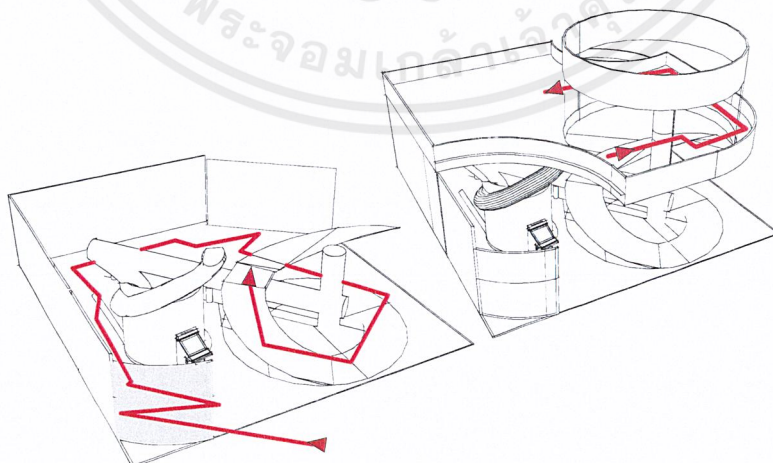


ภาพที่ 3.48 mood tone แนวทางที่ 3

## THAI BANKERS ASSOCIATION

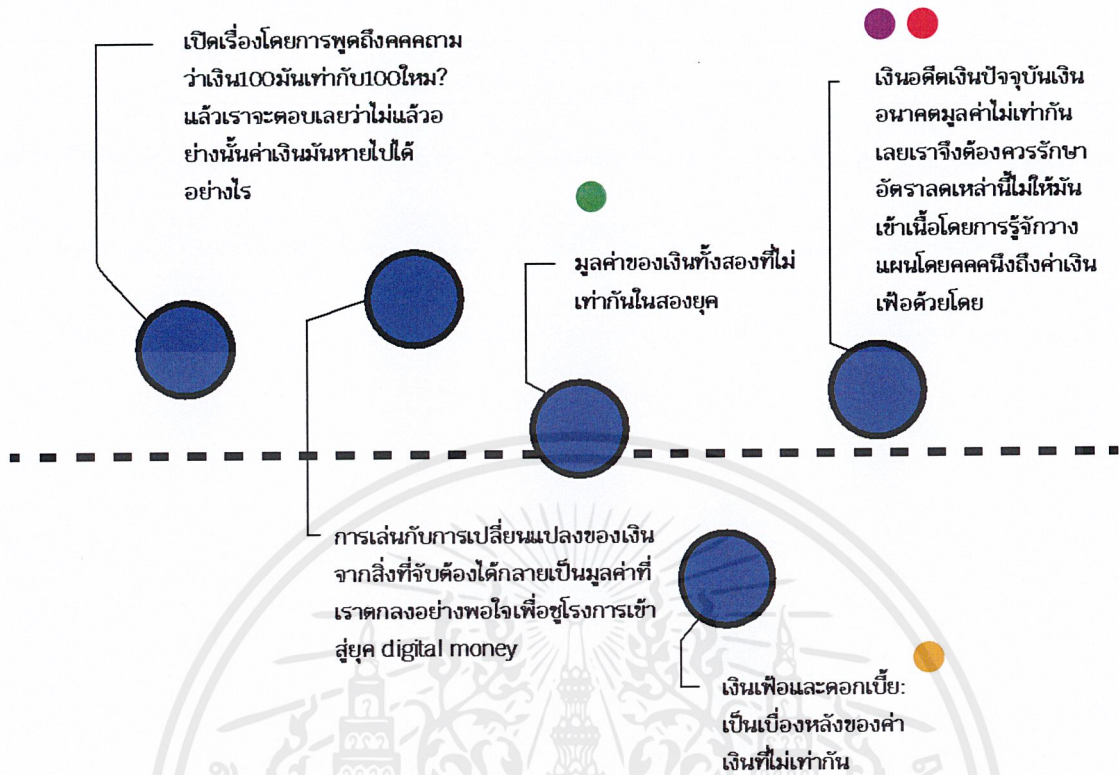
สมาคมธนาคารไทย ขอเสนอโลกแห่งการเงิน  
รูปแบบใหม่ที่จะทำให้คุณ ตระหนักถึงการ  
เปลี่ยนแปลงของเวลารอบตัวว่ามีผลต่อชีวิตเงิน  
ในกระเป๋าคุณมากน้อยแค่ไหน ด้วยความสนุก  
จากสื่อในรูปแบบใหม่ๆ เพื่อเปิดโลกแห่งการเงิน  
ให้เห็นได้ชัดขึ้น

ภาพที่ 3.49 typeface แนวทางที่ 3



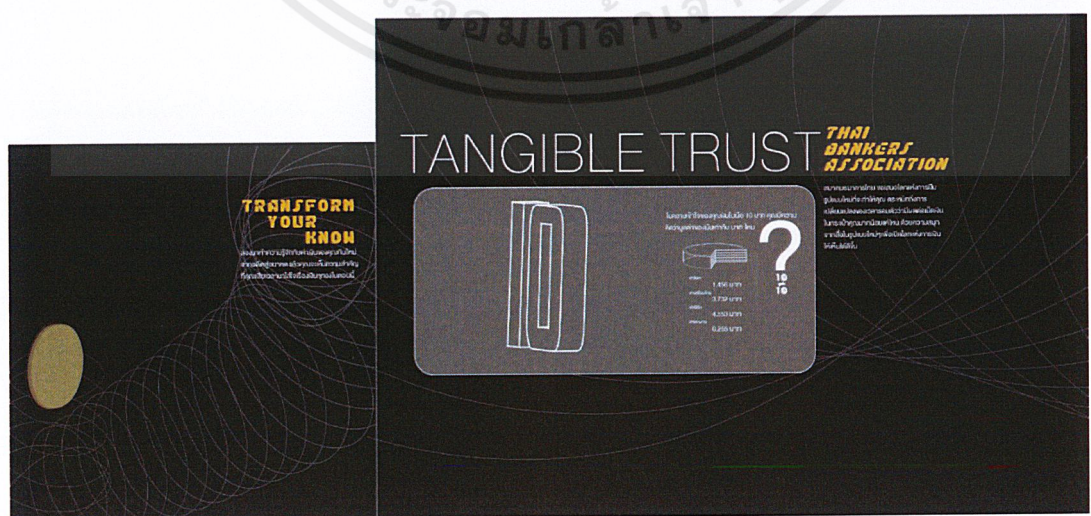
ภาพที่ 3.50 พื้นที่ให้ความรู้ แนวทางที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

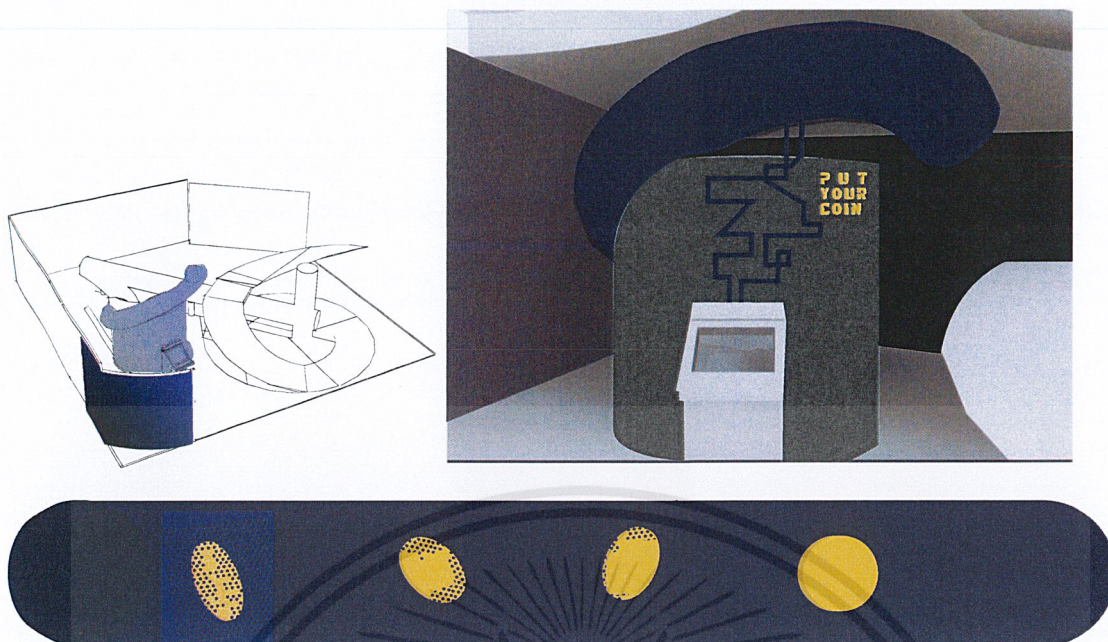


ภาพที่ 3.51 แผนภาพการเล่าเรื่อง แนวทางที่ 3

3.4.3.1 เนื้อหาส่วนที่ 1 บอร์ดแนะนำบูธและจอภาพแสดงเนื้อเชิงตั้งคำถามว่ามูลค่าเงินนั้นมาจากไหนและเท่ากันไหม จากนั้น ให้ร่วมสนุกโดยการหยอดเหรียญเพื่อให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงเหมือนกับการเข้าสู่โลกของการเงิน โดยชื่อของจุดแรกคือ transform your know จะเป็นล้อกับ concept ของงาน money expo



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

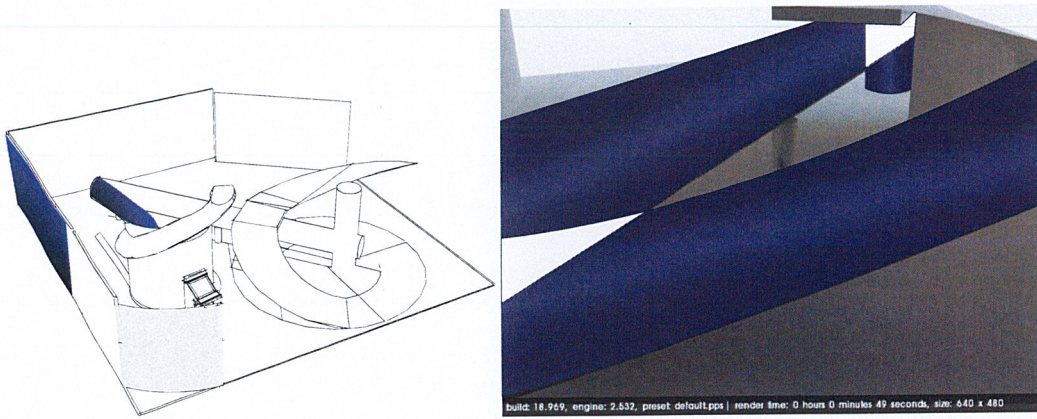


ภาพที่ 3.52 เนื้อหาส่วนที่ 1 แนวทางที่ 3

3.4.3.2 เนื้อหาส่วนที่ 2 จะเป็นกราฟฟิกบนผนังที่ชื่อว่า tranfrom to digital money ซึ่งเป็นการชูโรง เนื้อหาเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ยุคดิจิทัลของโลกการเงิน พอหันหลังกลับ ก็เจพบกะลือที่สองคือ trans from currency to money เป็นการเล่าถึงมูลค่าของเงินจาก เงินที่ใช้ แลกเปลี่ยนเป็นเงินที่มีมูลค่าต่างกันจนมาถึง เงินเสือน ในโลกปัจจุบัน

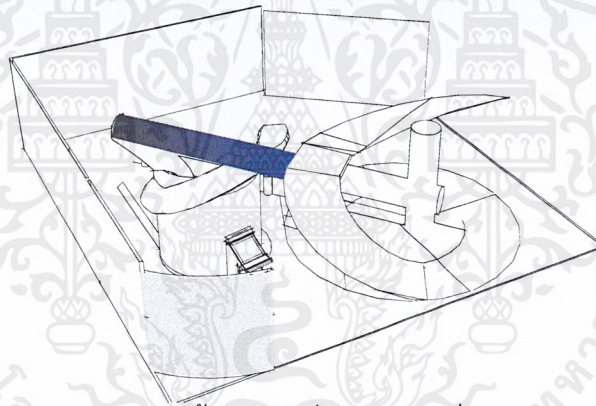
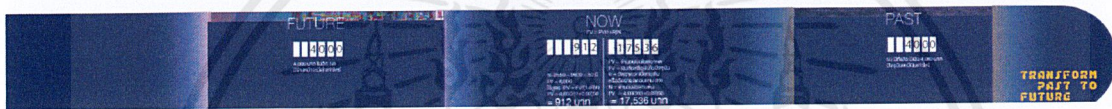


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



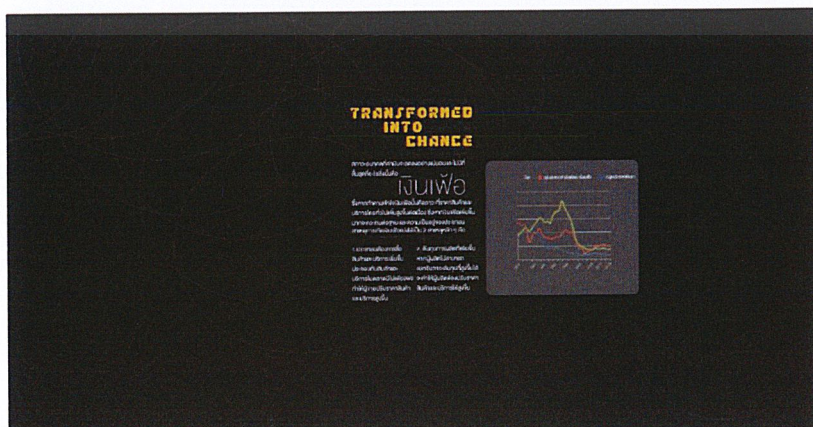
ภาพที่ 3.53 เนื้อหาส่วนที่ 2 แนวทางที่ 3

3.4.3.3 เนื้อหาส่วนที่ 3 tranform past to future เป็นจอภาพทรงกระบอกยาวที่จะแสดงการคำนวณมูลค่าเงินของแต่ละช่วงเวลาที่เราสามารถคำนวณเองได้

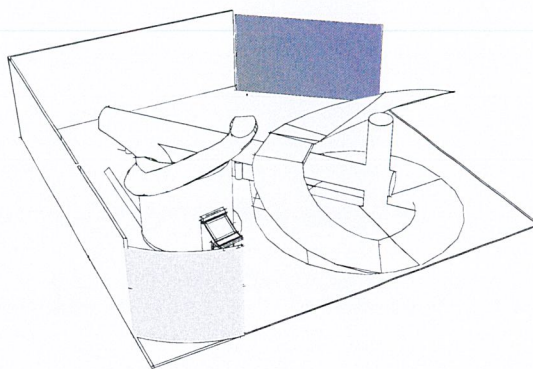


ภาพที่ 3.54 เนื้อหาส่วนที่ 3 แนวทางที่ 3

3.4.3.4 เนื้อหาส่วนที่ 4 tranform into chance เป็นบอร์ดที่พูดถึงเงินเพื่อที่จะทำให้เราเห็นถึงการเปลี่ยนแปลงค่าเงินที่ลดลง และ ทำให้เราเปลี่ยนแปลงตัวเองในการให้ความสนใจเรื่องเงินของเรา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.55 เนื้อหาส่วนที่ 4 แนวทางที่ 3

3.4.3.5 เนื้อหาส่วนที่ 5 tranform time to money เป็นการแสดงค่าให้เห็นถึงผลตอบแทนที่มากขึ้นตามระยะเวลาด้วยกฎ 72 รวมถึงจำนวนเงินชดเชยที่ต้องจ่ายในรูปดอกเบี้ยเงินกู้ที่มากขึ้นตามระยะเวลาเหมือนกัน

### รวมถึงดอกเบี้ยเงินกู้

จำนวนเงินกู้	25,000
28.8 ปี	= $\frac{72}{2.5\%}$
เมื่อผ่านไป 28.8 ปี	50,000

$$\text{จำนวนปีที่เงินเติบโต} = \frac{72}{\text{อัตราดอกเบี้ย}}$$

จำนวนเงินที่ฝากต่อปี	25,000
28.8 ปี	= $\frac{72}{2.5\%}$
เมื่อผ่านไป 28.8 ปี	50,000

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



3.5.1 เกณฑ์การเลือกแบบที่มาจากคณะกรรมการ money expo

- flow/function
- concept/creativity
- design/art
- presentation

โดยในส่วนของเกณฑ์ที่มาจากทาง money expo จะให้ความสนใจที่ flow/function และ concept/creativity เป็นหลักเนื่องจากเป็นเกณฑ์ที่สามารถวิเคราะห์ได้ด้วยตัวผู้ทำได้

3.5.2 เกณฑ์การเลือกแบบที่เพิ่มเติม

- production
- safety
- communication
- integrated

Communication	Flow/function	Concept/creativity data visualization	Production Safety	Integrated	Design/Art	Presentability
<p>media 1 ดอกเบี๋ย</p> <p>media 2 เงินเฟือ</p> <p>media 3 คิดลด/คิดลบ มูลค่าเงินตามเวลา</p> <p>media 1 มูลค่าเงินตามเวลา</p> <p>media 2 คิดลด/คิดลบ</p> <p>media 3 ดอกเบี๋ย</p> <p>media 4 เงินเฟือ</p>	<p>Piggy bank</p>	<p>จะสร้างเป็นเซตคือ เป็นลูกโป่งสามารถไม่ คัดสีจนนำเอาได้ -อุปกรณ์คือสื่อทั้งหมด ออกถูกออกแบบให้เป็นปพลิเคชัน</p>	<p>-วัสดุต้น -ยกพื้นสูงในวงแรกเป็น จุดที่คืออยู่ข้างบน -การปรับน้ำหนักบน จุดแรกจนแบบวาง</p>	<p>-สามารถปรับขนาดสื่อให้เข้ากับสื่อจริงได้ -ผู้ใช้เลือกปรับได้ สามารถเชื่อมต่อกับ social media อื่นๆได้</p>	<p>สื่อมีความเป็นสื่อ ที่ถูกออกแบบและ เชื่อมโยงจาก กับ ทำให้สามารถ เชื่อมต่อและพูด เนื้อหาได้จะ มีหลากหลายกัน</p>	
<p>media 4</p> <p>media 1</p> <p>media 2</p> <p>media 3</p>	<p>Arcade Tangible trust</p>	<p>มีความหมายในการคิด สิ่งเพื่อให้อะไรที่สุด ที่คุณอยากศึกษาไม่ เหมาะกับการคิดเพื่อ วัตถุประสงค์ให้เรียนคอนเท้น เชนส์ -ความปลอดภัยของ การใช้งานกับเซตสื่อ</p>		<p>-สื่อเลือกทริก สามารถเชื่อมต่อกับ social media อื่นๆได้ data visualization</p>		

ภาพที่ 3.57 เกณฑ์การเลือกแบบ

3.5.3 สรุปผลการเลือกแบบ : จากการทำเกณฑ์การเลือกแบบได้ข้อเสนอแนะว่าพื้นที่ในการใช้เล่าเรื่องควรเป็นพื้นที่เปิดมากกว่าพื้นที่ปิด ดังนั้น พื้นที่แบบ แนวทางที่ 1 และ 3 จึงไม่เหมาะกับการใช้งาน ส่วนแนวทางการเล่าเรื่องได้เลือก concept แบบที่ 2 ซึ่งคือ save hard lost harder ซึ่งเป็นใช้การออมเป็นการดำเนินเรื่องและเป็นแนวทางที่ในการสื่อสารแบบธนาคารยังไม่ค่อยมีการทำขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อาจจะเป็นเพราะเนื้อหาที่มีแนวทางไปในเชิงการลงทุน ซึ่งเป็นเนื้อหาที่ยากสำหรับคนทั่วไป แต่ทางผู้จัดทำจะไม่ใช้การลงทุนมาเป็นเนื้อหาในการออกแบบ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### การนำเสนอผลงานการออกแบบ

การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ ได้ผลสรุปนำไปสู่การดำเนินการออกแบบในบทที่ 3 ได้เป็นผลงานการออกแบบ นำเสนอต่อคณะกรรมการตรวจสอบศิลปนิพนธ์ในรูปแบบของ ไฟล์นำเสนองาน ชิ้นงานแบบจำลองและชิ้นงานต้นแบบ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

- 4.1 ผลงานออกแบบขั้นสุดท้าย
- 4.2 แบบจำลองผลงานขั้นสุดท้าย ขนาด 1:10
- 4.3 แบบจำลองสื่อ
- 4.4 แผ่นนำเสนอผลงานออกแบบ

#### 4.1 พัฒนาแบบร่างขั้นสุดท้าย

จากการที่ได้ทำเกณฑ์การเลือกแบบจึง ได้ผลสรุปว่าจะ พื้นที่ในการออกแบบจะใช้พื้นที่ขนาด 10ม. X10ม. เนื่องจากมีขนาดที่พอเหมาะกับสื่อและประเภทของตัวบูธ และแนวคิดในการเล่าเรื่อง save hard lost harder ด้วยน้ำเสียงที่ติดตลกแต่จริงจัง โดยแนวคิดนี้มาจากการพัฒนาจากแนวคิดที่ 2 ที่เป็นพฤติกรรมการออมที่เป็นเรื่องปกติของกลุ่มเป้าหมายและยังมีนัยยะเชิงการลงทุนในรูปแบบอื่นๆที่สอดคล้องกับแนวคิดมหกรรมการเงินในครั้งนี้ด้วย

##### 4.1.1 ปรับเปลี่ยนการเล่าเรื่องในพื้นที่

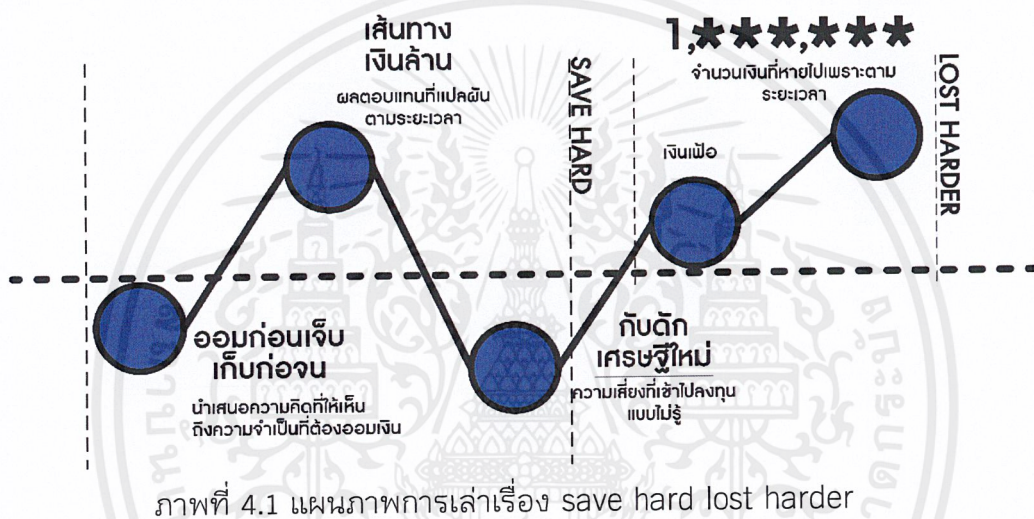
ตารางที่ 4.1 แสดงการปรับเปลี่ยนเนื้อหาบางส่วน

PLOT	CONTENT	MEDIA
1	-ออมก่อนเจ็บ เก็บก่อนจน เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับข้อมูลสถิติการออมของคนไทยที่จะนำไปสู่เนื้อหาที่ว่า อะไรก็ใช้เงิน เราจะต้อง save hard เพื่อไม่มีปัญหาในการใช้จ่าย	จอภาพ
2	-เส้นทางเงินล้าน การพูดต่อจากสื่อแรกที่ว่ามีเงินล้านแรกมันไม่ยาก โดยเนื้อหาจะเป็นการให้ความรู้เรื่องผลตอบแทนในรูปดอกเบีย ทั้งเงินฝากและเงินกู้ที่เราต้องย้าเตือนตัวเองด้วย โดยการให้เลือกเพื่อคาดเดาว่าต้องใช้เวลานานแค่ไหนถึงจะได้รับผลตอบแทนเป็นเงินล้านที่ต้องการและให้เช็คคำตอบที่เลือกได้ผ่านเคาเตอร์	กราฟฟิกบน ผนัง แผ่นพับ เคาเตอร์
3	-กับดักเศรษฐกิจใหม่ เป็นการบอกถึงข้อเสียงของคนที่มีภาระโดดลงไปลงทุนเนื่องจากผลตอบแทนในทุกวันนี้มันน้อยเหลือเกิน	จอภาพ จอแสดงผล แบบใส

เอกสารนี้เป็นเอกสารต้นฉบับลิขสิทธิ์สงวนเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

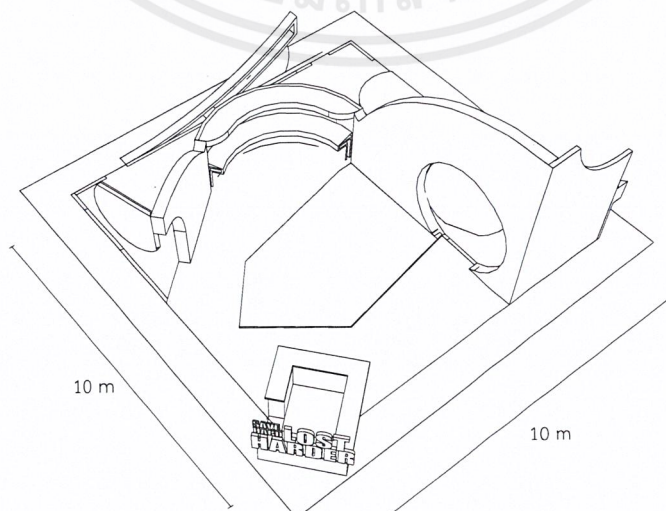
		จอแสดงผล จากพื้น
4	-1, ***, *** เป็นการพูดถึงเนื้อหามูลค่าเงินตามเวลาโดยส่วนแรกจะเป็นการ พูดถึงเงินเพื่อด้วยภาพเคลื่อนไหวจากนั้นจะไปสู่สื่อหลักคือคำ เตอร์เงินล้านที่จะให้เราเห็นเงินจริงและให้เนื้อหาถึงการที่ค่าเงิน ลดไปตามเวลา	Model กราฟฟิกบน เคาเตอร์  จอภาพ



#### 4.1.2 การปรับเปลี่ยนพื้นที่

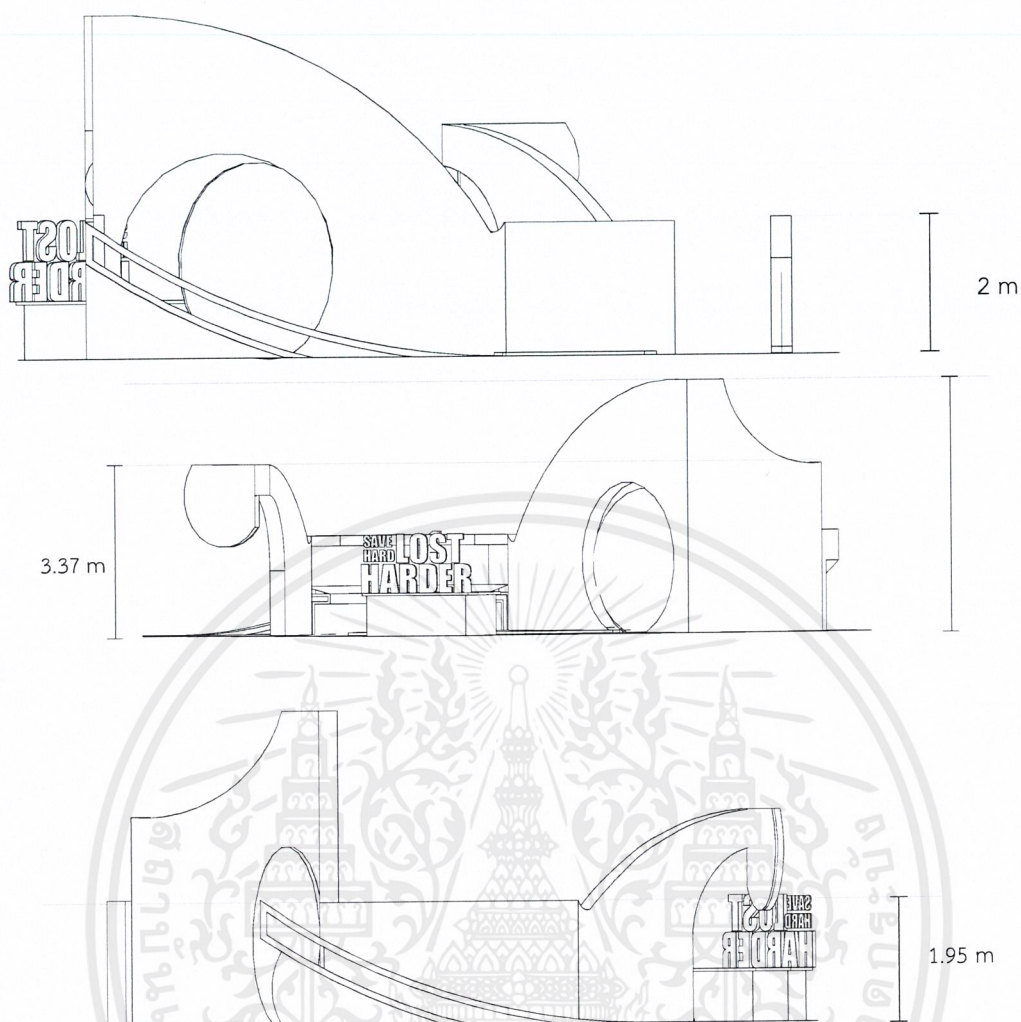
พื้นที่ในการเล่าเรื่องเป็นพื้นที่เปิดซึ่งจากการทำแบบร่าง ไม่ได้มีการออกแบบพื้นที่ขนาด 10 ม. x 10 ม. ไว้จึงได้มีการออกแบบพื้นที่ที่มีความโปร่ง ในขนาดที่กำหนดไว้ใหม่

##### 4.1.2.1 พื้นที่ขนาด 10 ม. x 10 ม. มีช่องทางเดิน ขนาด 2 ม. รอบด้าน



ภาพที่ 4.2 พื้นที่ปรับเปลี่ยน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเฉพาะภายในเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.3 ภาพด้าน

โดยใช้ concept : transparent piggy bank รูปทรงของโครงสร้างจึงมีความโค้งมนเป็นส่วนมาก เหมือนหมูนอนโอบไว้ และมีช่องเจาะขนาดใหญ่เหมือนเป็นการผ่านเข้าไปสู่โลกของ piggy bank ที่เป็นเนื้อหาการออม พื้นที่มีความเปิดและให้ส่วนหน้าของพื้นที่เป็นทางเดียวกับคาน์เตอร์

#### 4.1.2.2 เส้นทางเดินของผู้ชมในงาน

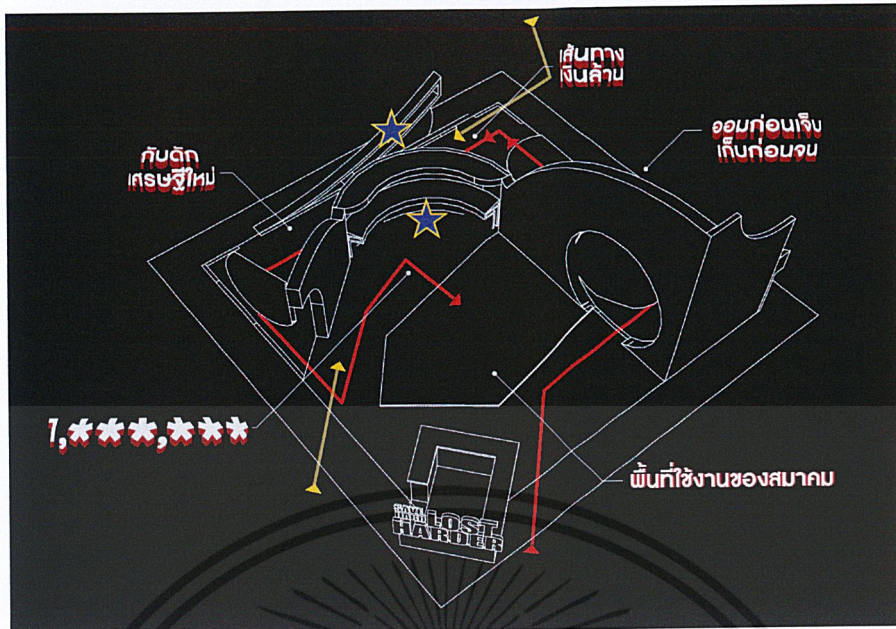
ด้วยพื้นที่เป็นลักษณะเปิดจึงทำให้เส้นทางเดินชมข้อมูลไม่สามารถบังคับได้จึงออกแบบให้มีการปิดและเปิดพื้นที่ในส่วนของสื่อที่สำคัญๆในการเล่าเรื่องให้มากที่สุด โดยเส้นทางเดินหลักคือจะเดินวนรอบพื้นที่และมีช่องเปิดในการให้คนเข้าสู่จุดที่เป็นสื่อสำคัญนั้นคือสื่อ เส้นทางเงินล้าน และ สื่อ 1,\*\*\*,\*\*\*

#### 4.1.3 กำหนด ภาพลักษณ์ในการสื่อสาร เพื่อให้ภาพรวมของงานออกมาในรูปแบบ

เดียวกัน จึงมีการกำหนดภาพลักษณ์ในการออกแบบตาม concept ที่วางไว้ โดยการเลือกการใช้ภาพแบบhaft toneกับรูปiggy bank แล้วใช้กราฟฟิกตัวอักษรในการเล่าเรื่องเป็น

หลักโดยมีลาย character คนโดยอ้างอิงจากสไตล์การวาดภาพประกอบเนื้อหาตาม content

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.4 พื้นที่ให้ความรู้

digital ที่คอยมาแทรกเพื่อให้ภาพรวมดูไม่จริงจังมากเกินไปโดยสีที่ใช้ในงานส่วนมากจะเป็น

สีน้ำเงิน c : 90.59 , m : 67.45 , y : 47.84 , k : 38.82

สีดำ c : 10.59 , m : 98.04 , y : 93.73 , k : 1.57

สีแดง c : 78.43 , m : 70.59 , y : 56.47 , k : 65.1

สีเหลือง c : 13.73 , m : 15.29 , y : 100 , k : 0



ภาพที่ 4.5 mood tone

4.1.3.1 ตัวอักษรในงานใช้ DB Adman X Bold Bold ทั้ง head และ text

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.6 typeface DB Adman X Bold Bold

4.1.3.2 logo ของบูรเป็นตัวอักษรเขียนว่า save hard lost harder ฟอนต์ impact ซึ่งจะสลับกันระหว่าง พื้นที่กับเส้นกรอบ ระหว่าง save hard และ lost harder



ภาพที่ 4.7 logo

4.1.4 สื่อในพื้นที่ หลังจากการกำหนดพื้นที่ในการออกแบบจนครบถ้วนจึงได้วางสื่อ ในการออกแบบเพื่อกำหนดการเดินทางของผู้ชมและลำดับการรับรู้เนื้อหา

4.1.4.1 สื่อที่ 1 ออมก่อนเจ็บ เก็บก่อนจน : สื่อที่ได้ในจุดนี้จะเป็นกราฟฟิก บอร์ดขนาดใหญ่เพื่อเป็นแผ่นตั้งสำหรับจอภาพ วงกลม พร้อมป้ายบอกโซนที่ติดยกระดับ ออกมา และ ป้ายบรรยายเนื้อเรื่องของสื่อที่ 1

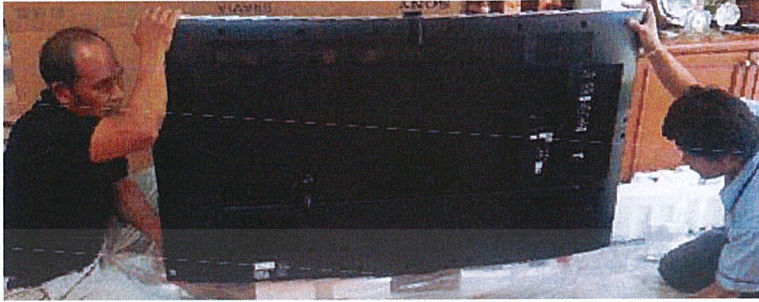
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.8 จุดที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.4.1.1 จอภาพในจุดที่ 1 มีขนาด 80x80 cm. โดยใช้จอภาพในการเล่นขนาด 65 นิ้ว ความยาว 144 cm. ความสูง 81 cm. ระยะมอง 1.8 เมตร



ภาพที่ 4.9 จอภาพขนาด 65 นิ้ว โดยนำมาติดตั้งบนแผ่นกราฟฟิคที่เจาะเป็นวงกลมขนาด 80x80 cm.

4.1.4.1.2 ป้ายบรรยายจุดที่ 1 เป็นป้ายที่บอกถึงเนื้อหาในจุดที่หนึ่งเป็นป้ายแยกติดตั้งบนแผ่นกราฟฟิคแผ่นเดียวกันกับจอภาพอยู่ใต้ชื่อจุดที่ 1 ขนาด 53x17 cm.

การเก็บเงิน นั้นเป็นสิ่งที่ตดตัวเรามาตั้งแต่เด็ก เพราะเงินล้วนเป็นปัจจัยในการกกหลายอย่างในชีวิต การบริหารเงินให้ด้วยการเก็บออมจึงเป็นพฤติกรรมที่คนส่วนใหญ่พกเพราะสมัยนี้อะไรๆมันก็ใช้เงินไปซะหมด

ภาพที่ 4.10 ป้ายบรรยายจุดที่ 1

4.1.4.1.3 ป้ายชื่อจุด ป้ายชื่อจุดเป็นป้ายที่ตัดเอาแต่ตัวอักษร เป็นคำว่า ออมก่อนเก็บ เก็บก่อนจน ติดยกระดับออกมาจากแผ่นกราฟฟิค มีขนาด 138x63 cm. มีความหนาออกมา 10cm.

**ออมก่อนเก็บ  
เก็บก่อนจน**

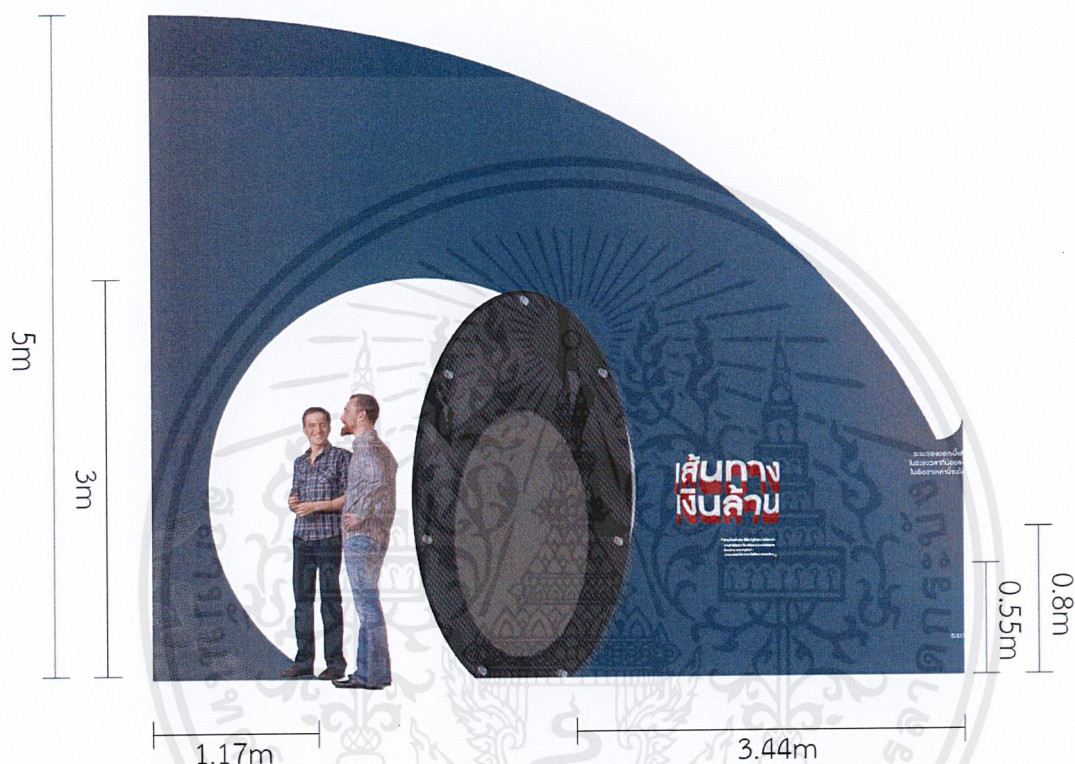
ภาพที่ 4.11 ป้ายชื่อจุด

4.1.4.1.4 สื่อภาพเคลื่อนไหวในจุดที่ 1 บนจอ 80x80cm. เป็นการพูดถึงเนื้อเรื่องเกี่ยวกับเหตุผลว่าทำไมเราต้องรู้จักออมเงินโดยใช้การที่การใช้จ่ายในชีวิตนั้นมีความสูง การเตรียมตัวเรื่องเงินไว้จึงจำเป็น เป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหาแบบ save hard โดยจะเป็นการฉายแบบค่อยๆเลือนหาย วนไปเรื่อยๆในแต่ละครั้งจะอยู่ที่ 3 วินาทีต่อฉากยกเว้นฉากที่ 9 และ 11 ทั้งหมด 13 ฉาก รวมเป็น 45 วินาที

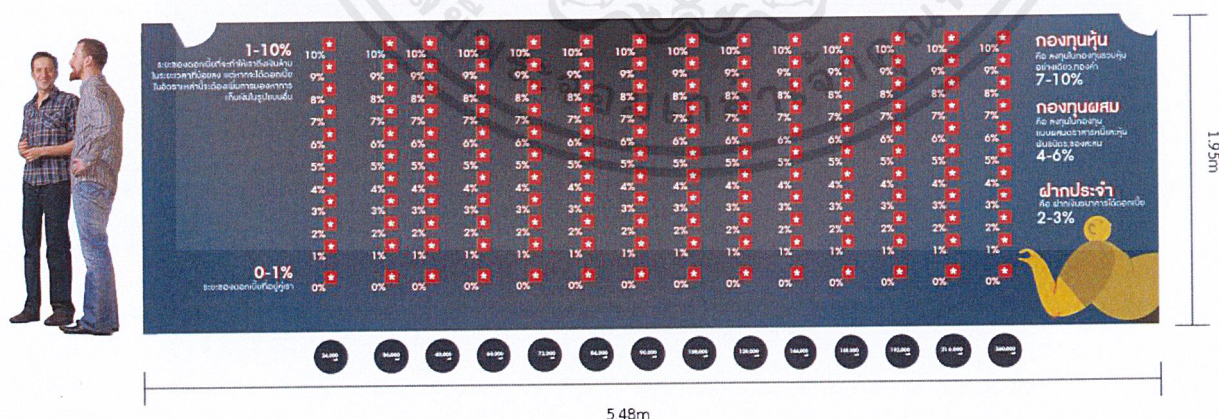
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4.1.4.2 ลีตี่ 2 เส้นทางเงินล้าน : ลีตี่ใต้ในจุดนี้จะเป็นกราฟฟิคบนผนังที่มีช่องเก็บแผ่นพับในการให้ความรู้เรื่องผลตอบแทนตามระยะเวลา ซึ่งเป็นการให้ผู้ชมคาดเดาผลที่จะออกมาตามการลงทุน(การออม)ที่เขาเลือก และใช้งานคู่กับตู้อิเล็กทรอนิกส์ ที่วางอยู่ในงาน



ภาพที่ 4.13 จุดที่ 2 ส่วนที่ 1

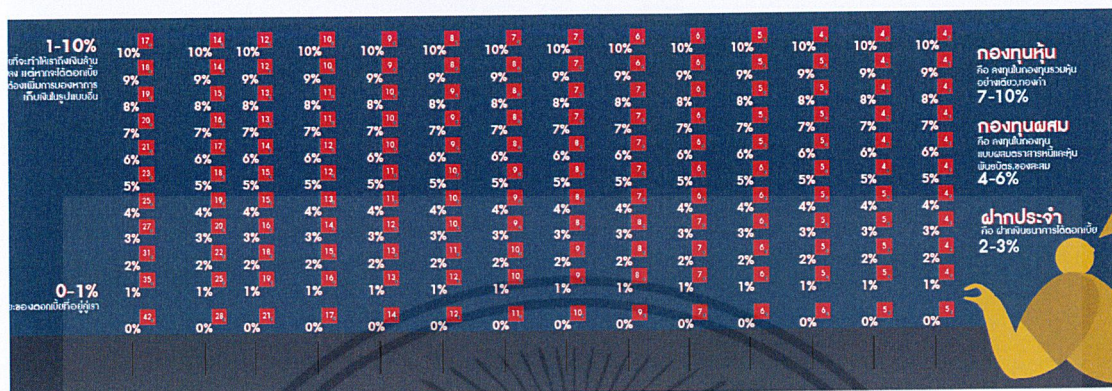


ภาพที่ 4.14 จุดที่ 2 ส่วนที่ 2

โดยจะมีเนื้อหาที่เป็นผลตอบแทนร้อยละ 0 – 10 จะสัมพันธ์กับข้อมูลด้านล่างที่เป็นจำนวนเงินที่หวังจะออมต่อปีมีทั้งหมด 14 แถว มีดังนี้ 24,000บาทต่อปี , 36,000 บาทต่อปี, 48,000 บาทต่อปี , 72,000บาทต่อปี , 84,000บาทต่อปี , 96,000บาทต่อปี108,000 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บาทต่อปี , 120,000บาทต่อปี , 142,000บาทต่อปี , 168,000บาทต่อปี , 192,000บาทต่อปี , 216,000บาทต่อปี , 240,000บาทต่อปี

เมื่อผู้ชมได้ทำการเลือกเงินจำนวนที่คิดว่าจะออมต่อปี แล้วจึงเลือกผลตอบแทน จากนั้นก็จะเป็นการหยิบแผ่นพับที่ข้างในจะมีเนื้ออยู่ด้านใน



ภาพที่ 4.15 ระยะเวลาที่ซ่อนในแผ่นพับทั้งหมด

4.1.4.2.1 ลีอที่ 2 ในส่วนที่ 2 ที่เป็นกราฟฟิกบนผนัง ในแต่ละช่องจะมีกล่องขนาด 8x8 cm.ในการใส่แผ่นพับเพื่อให้ความรู้



ภาพที่ 4.16 กล่องใส่แผ่นพับ

4.1.4.2.2 ลีอที่ 2 แผ่นพับให้ความรู้ แผ่นพับในการให้ความรู้เรื่องผลตอบแทนตามระยะเวลาในนั้นจะมีเนื้อเรื่องดอกเบียซึ่งแบ่งเป็น 2 กรณีคือดอกเบียของผู้ฝากและดอกเบียของผู้กู้

-ดอกเบียผู้ฝากจะให้เนื้อหาเกี่ยวกับ การทบต้นและกฎ 72 ที่จะให้เห็นถึงผลตอบแทนของเราในจะงอกเงยเป็นสองเท่าในระยะเวลาเท่าไร

-ดอกเบียผู้กู้จะเป็นการให้เนื้อหาเกี่ยวกับประเภทของการชำระดอกเบี้ยคินแบบต่างๆ เพื่อให้ผู้ชมในส่วนนี้รู้และถ้าเป็นเหตุการณ์ที่ตนพบเจอ จะได้เข้าใจและปรับใช้ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.17 แผ่นพับ

4.1.4.2.3 สื่อที่ 2 คู่มือเลือกทรอนิกส์ จะมีด้วยกัน 5 อัน โดยแต่ละอัน

จะมีกราฟฟิคที่ต่างกันแต่ทุกอันจะพูดถึงแนวทางการออมสมัยใหม่ที่ธนาคารแห่งประเทศไทยปลูกฝังหาคณยุกต์ใหม่ มีแนวทางการออมที่ไม่จำเจขึ้น

- คู่มือที่ 1 เนื้อหา : เก็บส่วนลด เมื่อซื้อของแล้วได้รับส่วนลด ให้เก็บในส่วนที่ลด
- คู่มือที่ 2 เนื้อหา : เก็บเงินทอน เงินทอนจากการซื้อของ เป็นการออมได้
- คู่มือที่ 3 เนื้อหา : เก็บเลขท้าย สมมุติซื้อของราคา 599 เก็บ 99
- คู่มือที่ 4 เนื้อหา : เก็บใส่ซองต่างๆ
- คู่มือที่ 5 เนื้อหา : เก็บแบงค์50

เนื้อหาในส่วนที่ 1-3 เป็นเนื้อหาที่ทางธนาคารแห่งประเทศไทยส่งเสริมแนวทางการออมให้กับคนรุ่นใหม่

เนื้อหาในส่วนที่ 4-5 เป็นเนื้อหาที่สังเกตจากการออมเงินของคนทั่วไป  
 ด้านบนเป็นจอภาพขนาด 16.9 x 23.9 cm. ของ ipad5 ที่ใช้เพื่อ แสกน QR CODE โดยตู้จะมีความสูงจากพื้น 140 cm.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.18 ตู้อิเล็กทรอนิกส์ 5 ตู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น มิอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากได้แผ่นพับแล้ว ยังมีเนื้อหาในส่วนของผลตอบแทนจากดอกเบี้ยที่ขึ้นกับระยะเวลาอยู่บนแผ่นพับจะดูได้โดยสแกน qr code ฝั่งละจุด เนื้อหาจะถูกแบ่งเป็น 2 ข้อมูลคือ ข้อมูลที่ได้จากผลตอบแทน 0% และข้อมูลที่ได้จากผลตอบแทน 1-10% โดยเนื้อหาจะต่างกัน โดยที่ผลตอบแทน1-10%จะมีช่องผลตอบแทน ส่วนข้อมูลจากผลตอบแทน0%จะไม่มีช่อง



ภาพที่ 4.19 ความต่างของข้อมูล0%และ1-0%

ปี	ออมเงินต่อปี	ผลตอบแทน	จำนวนท้ายปี	ปี	ออมเงินต่อปี	ผลตอบแทน	จำนวนท้ายปี
1	24000	0	24000	1	24000	0	24000
2	24000	0	48000	2	24000	1201	49224
3	24000	0	72000	3	24000	2461	75696
4	24000	0	96000	4	24000	3785	103493
5	24000	0	120000	5	24000	5175	132679
6	24000	0	144000	6	24000	6634	163324
7	24000	0	168000	7	24000	8169	195502
8	24000	0	192000	8	24000	9775	229289
9	24000	0	216000	9	24000	11464	264765
10	24000	0	240000	10	24000	13238	302014
11	24000	0	264000	11	24000	15101	341126
12	24000	0	288000	12	24000	17056	382194
13	24000	0	312000	13	24000	19110	425316
14	24000	0	336000	14	24000	21265	470593
15	24000	0	260000	15	24000	23530	518134
16	24000	0	408000	16	24000	25907	568052
17	24000	0	432000	17	24000	28403	620466
18	24000	0	456000	18	24000	31023	675501
19	24000	0	480000	19	24000	33775	733288
20	24000	0	504000	20	24000	36664	793964
21	24000	0	528000	21	24000	39698	857673
22	24000	0	552000	22	24000	42884	924569
23	24000	0	576000	23	24000	46228	994809
24	24000	0	600000	24	24000	49740	1068560
25	24000	0	624000				
26	24000	0	648000				
27	24000	0	672000				
28	24000	0	696000				
29	24000	0	720000				
30	24000	0	744000				
31	24000	0	768000				
32	24000	0	792000				
33	24000	0	816000				
34	24000	0	840000				
35	24000	0	864000				
36	24000	0	888000				
37	24000	0	912000				
38	24000	0	936000				
39	24000	0	960000				
40	24000	0	984000				
41	24000	0	1008000				
42	24000	0	1032000				

ภาพที่ 4.20 ฝั่งการทำงานของตู้อิเล็กทรอนิกส์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.1.4.2.4 ป้ายบรรยายจุดที่ 2

เป็นป้ายที่บอกถึงเนื้อหาในจุดที่หนึ่งเป็นป้ายแยกติดตั้งบนแผ่นกราฟฟิกแผ่น เดียวกันกับ จอภาพอยู่ใต้ชื่อจุดที่ 2 ขนาด 45x20 cm.

**การเก็บเงิน นั้นเป็นสิ่งที่ติดตัวเรามาตั้งแต่เด็ก  
เพราะเงินล้วนเป็นปัจจัยในการทำหลายอย่างในชีวิต  
การบริหารเงินให้ด้วยการเก็บออมจึงเป็นพฤติกรรม  
ที่คนส่วนใหญ่ทำเพราะสมัยนี้อะไรๆมันก็ใช้เงินไปหมด**

ภาพที่ 4.21 ป้ายบรรยายจุดที่ 2

#### 4.1.4.2.5 ป้ายชื่อจุด ป้ายชื่อจุดเป็นป้ายที่ตัดเอาแต่ตัวอักษร เป็น

คำว่า เส้นทางเงินล้าน ติดยกระดับออกมาจากแผ่นกราฟฟิก มีขนาด 79x54 cm. มีความหนาออกมา 10cm.



ภาพที่ 4.22 ป้ายชื่อจุดที่ 2

#### 4.1.4.3 สื่อที่ 3 กับटकเศรษฐีใหม่ : สื่อที่ได้ในจุดนี้จะเป็น จอแสดงผลใส

จอภาพ และกราฟฟิกบนพื้นจากจอแสดงผลภาพ โดยมีความต้องการไม่เน้นในส่วนจุดที่ 3 ให้มากเกินไปแค่ทางผ่านไปสู่ด้านหน้าเท่านั้น การแสดงเนื้อหาจึงเป็นการฉายข้อมูล ขึ้นจากพื้นเป็นระยะๆ

##### 4.1.4.3.1 จอแสดงผลแบบใส ขนาด 135x150 cm. แสดงผล

สัมพันธ์กับจอด้านบน เป็นการพูดถึงข้อดีของการลงทุนเช่น เช่น เป็นรายได้เสริม วางแผนตอนเกษียณ การลงทุนบางอย่างลดหย่อนภาษีได้และเป้าหมายสูงสุดของนักลงทุน คือ มีอิสรภาพทางการเงิน เพื่อโน้มหน้าวามองให้เห็นถึงการใส่ใจผลตอบแทนที่น้อยของการออมเงินแบบเดิม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.23 พื้นที่จุดที่ 3



ภาพที่ 4.24 จอแสดงผลแบบใส

4.1.4.3.2 จอภาพ มีขนาด 80x80 cm. โดยใช้จอภาพในการเล่น ขนาด 65 นิ้ว ความยาว 144 cm. ความสูง 81 cm. ระยะมอง 1.8 เมตร แสดงข้อความลงทุนและกับดักเศรษฐกิจใหม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.25 จอแสดงผลแบบใส

#### 4.1.4.3.3 จอแสดงผลจากพื้น โดยการยกพื้นของตัวบูธนิทรรศการ

จึงติดตั้งจอแสดงผลจากพื้นให้ผ่านพื้นโปร่งแสงสีดำขึ้นมา เป็นข้อมูล 5 ชุดเกี่ยวกับความเสี่ยงในการเข้าไปลงทุนโดยไม่ศึกษาก่อน มีขนาด 4x4 ม. จะฉายฉากละ10วินาที



ภาพที่ 4.26 กราฟฟิกบนพื้น

โดยมีเนื้อทั้งหมด 5 เนื้อหา

- จากอัตราดอกเบี้ย : เกิดจากการเปลี่ยนแปลงของดอกเบี้ยทำให้มูลค่าของสินทรัพย์นั้นน้อยลง
- ขาดสภาพคล่อง : เกิดจากการเปลี่ยนสินทรัพย์ในมือมาเป็นเงินสดจากการลงทุนไม่ทัน
- จากการลงทุนต่อ : เกิดจากการลงทุนแล้วไม่ได้ผลตอบแทนตามที่คิด

ไว้แต่ยังต้องทำต่อเพราะอยู่ในช่วงเวลาที่ตกลง เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ประกอบการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

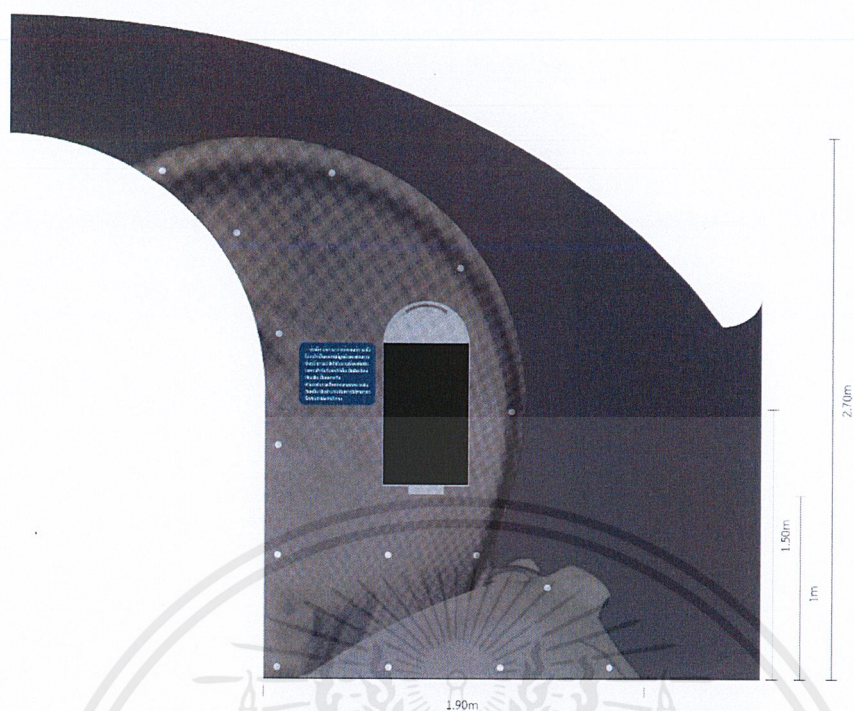
- ไม้มีความรู้พอ : เกิดจากอยากลงทุนที่ยังไม้มีความรู้พอ
- เงินเพื่อ : มูลค่าที่จะได้ผลตอบแทนลดลง



ภาพที่ 4.27 กราฟฟิกบนพื้น

4.1.4.4 ลี้อที่ 4 1,xxx,xxx : ลี้อในจุดสุดท้ายจะมี 2 ช่วง ช่วงที่ 1 จะเป็นลี้อเคลื่อนไหวเกี่ยวกับเงินเพื่อ และ ช่วงที่ 2 เป็น กราฟฟิกและหุ่นจำลองเงินหนึ่งล้านบาท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



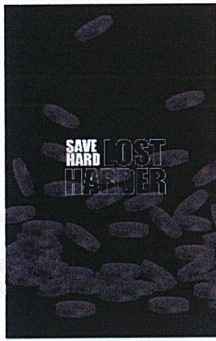
ภาพที่ 4.28 ช่วงที่ 1

4.1.4.4.1 โดยเนื้อหาจะเป็นภาพเคลื่อนไหวของเงินเฟ้อด้วยเนื้อหาเงินเฟ้อเป็นเนื้อหาที่กลุ่มคนที่อยู่ในแวดวงการเงินจะพอรู้อยู่บ้าง ลือในจุดนี้จึงเป็นเหมือนการเตือนสติ โดยมี concept ว่าเงินเฟ้อมีอยู่ทุกที่ โดยแบ่งได้ดังนี้

- ที่บ้าน : ให้เห็นถึงภาวะเงินเฟ้อที่มีอยู่รอบตัวคุณ และตัวเลขเงินเฟ้อในรายเดือนที่จะมีการสรุปจากธนาคารแห่งประเทศไทยซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ถึงราคาข้าวของที่แพงขึ้นในแต่ละประเภทสินค้า
- ที่ทำงาน : ให้เห็นถึงปัจจัยในการเกิดเงินเฟ้อโดยใช้ ที่ทำงาน แทนในส่วนของผลิตภัณฑ์ที่เป็นเหมือนผู้กำหนดราคาสินค้า
- ที่ธนาคาร : ให้เห็นถึงการแก้ปัญหาเงินเฟ้อจากนโยบายการเงินของธนาคารแห่งประเทศไทย

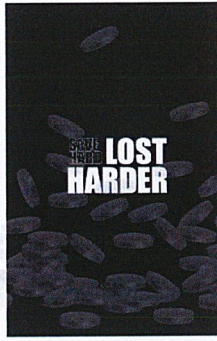
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1



เก็ถือใจ : save hard เด่นขึ้น  
หรือยกไปรยงมา  
ข้อความ : -  
เสียง : เกี่ยวกับเงิน หรือยกไป  
รับเบงก์

2



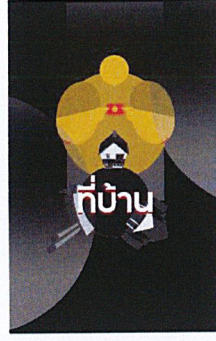
เก็ถือใจ : lost harder เด่นขึ้น  
หรือยกไปรยงมา  
ข้อความ : -  
เสียง : เกี่ยวกับเงิน หรือยกไป  
รับเบงก์

3



เก็ถือใจ : สามที่คนสวนเงิน  
เสียง : เงินๆ

4



เก็ถือใจ : ดึงเบงก์  
ข้อความ : เงินเฟ้อคือภาวะที่เงินในมือเราตีค่าน้อยลง  
เสียง : ซักๆ

5



เก็ถือใจ : สลดรำวจากเงิน2เป็น9 เริ่มหลังข้อความ  
จากแต่มีถอนชื่อของได้เท่านี้  
ข้อความ : หรือถวการที่รื่อวของมีเบงขึ้น  
จากแต่มีถอนชื่อของได้เท่านี้  
เสียง : ฆิวๆ

6



ข้อความ : สดตอนมีได้เท่านี้  
เสียง : ฆิวๆ

7



ข้อความ : และอัตราเงินเฟ้อเดือนนี้คือ 0.79%  
นับเปว่า จะจจะแพงขึ้น 0.79บาท  
ทุกๆ 100บาท  
เสียง : ฆิวๆ

8



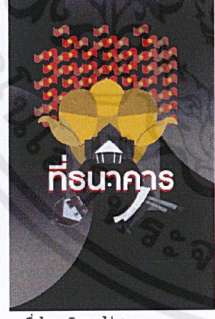
เก็ถือใจ : แปะตัวอักษร ถองคองขึ้น  
เงินแต่คองชารงงาน  
เก็ถือใจถ่วงถ่วง 3 ถอง  
ข้อความ : เมื่อจวของแพงขึ้น อวการคน  
ผู้คิด จึงต้องเพิ่มราคาของ  
เพื่อไม่ให้ขาดทุน  
เสียง : เงิน , ระบบรงาน

9



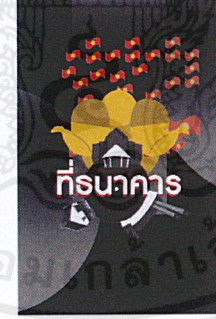
เก็ถือใจ : แปะตัวอักษร ถองคองขึ้น  
เงินแต่คองชารงงาน  
ข้อความ : แปะบางสิ่งก็ถวถวถองการ  
ในคตยจะอนผู้คิดจิงถองการ  
ทำไร จึงมีชารก  
เสียง : เงิน , ระบบรงาน

10



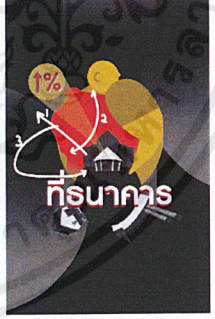
เก็ถือใจ : เงินคองไปน  
ข้อความ : เมื่อทุกถองถองการชื้อ ทุกถองถองการชว  
เงินในระบบกกับไม่ ค่าของเงินก็น้อยลง  
เสียง : ฆิวๆ

11



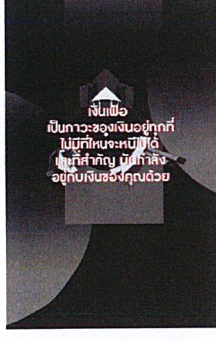
เก็ถือใจ : เงินคองชารงการ  
ข้อความ : ธนาคารจะทำการคดปรนการเงินในระบบ  
โดยคองคณยการการเงิน  
เสียง : ฆิวๆ

12



เก็ถือใจ : แปะชื้อเงินเข้า หนึ่งเงินๆ  
คองจจะชื้อคองคณยชารงการ  
ข้อความ : แปะหนึ่งเงินคองการเมจคองเบงเงินเข้า  
ทำไรชวคองเอาเงินไปเก็บนากัน  
เสียง : ฆิวๆ

13



เงินเฟ้อ  
เงินคองของเงินอยู่ทุกที่  
ไม่มีที่คองคณยได้  
เพียงใส่คณย มีก็คอง  
ออกคณยเงินชวคณยด้วย

ภาพที่ 4.29 แผนผังภาพเคลื่อนไหวเรื่องเงินเฟ้อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการศึกษาเท่านั้น ไมออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.4.4.2 กราฟฟิกกับโต๊ะหุ่นจำลองเงินล้าน เนื้อหาเป็นการพูดถึงเงินจำนวนหนึ่งล้านบาทที่หายไปตามระยะเวลา



ภาพที่ 4.30 ช่วงที่ 2

ตัวเงินที่เป็นหุ่นจำลองเป็นแบงค์ 50 จำนวน หนึ่งล้านบาท แบ่งเป็นจำนวน 40 ปึก ปึกละ 500 ใบ มีความสูง 10 cm. เป็นจำนวนเงิน 25,000 บาท สาเหตุการเลือกแบงค์ 50 เพราะเป็นแบงค์ชนิดที่คนนิยมเก็บ โดยมีแฮชแท็ก #เก็บแบงค์50มูลค่าไม่เท่าแบงค์ร้อย แต่ไม่น้อยกว่าแบงค์ยี่สิบ ที่จะพบเจอมากที่สุดในประเภทการออมในโลกโซเชียล จึงนำแบงค์เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

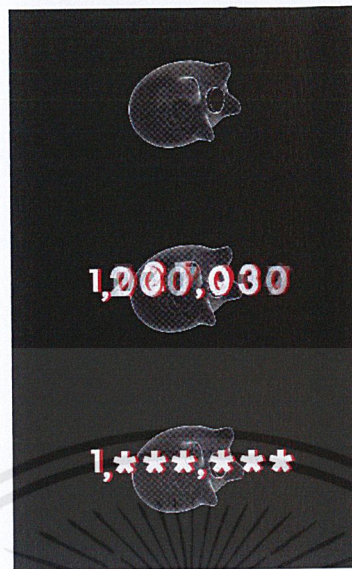
50มาใช้เป็นรูปแบบในการสื่อสารและ จำนวนปีละ 25,000 เพราะเป็นจำนวนประมาณที่ หายไปในระยะเวลา 1ปี ในการคำนวณที่ใช้เนื้อหา ดอกเบี้ย,เงินเฟ้อ,ภาษีเงินออม ในการ สื่อสารเนื้อหาในจุดนี้ โดยมีเนื้อหาทั้งแบบภาพเคลื่อนไหวละตัวอักษรกำกับไปด้วย



ภาพที่ 4.31 เนื้อหาบนสื่อที่ควบคู่กับหุ่นจำลองเงิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ซึ่งนั้นถือเป็นการกีดกันผู้ที่ไม่อนุญาตให้ผู้อื่นนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เนื้อหาบนสื่อที่ควบคุมไปกับหุ่นจำลองเงินล้าน ประกอบด้วยสื่อเคลื่อนไหว 2 สื่อ



ภาพที่ 4.32 ผังสื่อเคลื่อนไหวที่ 1



ภาพที่ 4.33 ผังสื่อเคลื่อนไหวที่ 2

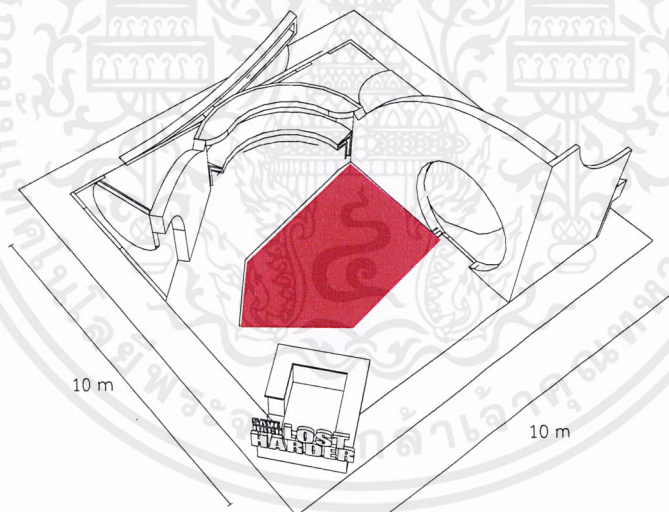
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยเนื้อหาที่ใช้ในการออกแบบการสื่อสารในสื่อภาพเคลื่อนไหวที่ 2 เป็นการคำนวณค่าเงินที่ลดลงโดยการใช้อัตราดอกเบี้ยหลัก 4 สิ่งในการคำนวณได้แก่

- เงินต้น : เริ่มต้น 1,000,000 และจำนวนที่ลดลงต่อไป
- ดอกเบี้ย : ในงานออกแบบใช้อัตราดอกเบี้ย 1.5% ที่เป็นดอกเบี้ยเฉลี่ยของอัตราดอกเบี้ยเงินฝากประจำ 12 เดือน
- ภาษีเงินฝาก : ในกรณีที่มิผลตอบแทนจากดอกเบี้ยทุกบัญชีเกิน 20,000 บาท จะโดนหัก 15% ของดอกเบี้ย ซึ่งในงานออกแบบจะใช้กรณีนี้ด้วยเพราะให้เห็นถึงปัจจัยทุกรูปแบบที่ลดค่าเงิน
- เงินเพื่อ : ค่าเงินเพื่อที่ใช้ในการออกแบบจะเป็นค่าเฉลี่ยต่อปี ที่ 3%

#### 4.1.5 พื้นที่ในส่วนการใช้งานของทางสมาคม

โดยการออกแบบนิทรรศการได้คำนึงพื้นที่ใช้งานทั่วไปของสมาคมธนาคารไทยจึงมีการออกแบบให้เกิดการใช้ประโยชน์ของสมาคมได้โดยทางสมาคมธนาคารมีเนื้อหา นอกเหนือจากการให้ความรู้ตามแนวทางการออกแบบ ดังเช่น การให้ความรู้ร่วมกับชมรมธุรกิจบัตรเครดิต หรือ การเผยแพร่เนื้อหาของทาง จัดตั้งศูนย์ประสานงานการรักษาความมั่นคงปลอดภัยเทคโนโลยีสารสนเทศภาคการธนาคาร ( Thailand Banking Sector CERT หรือ TB-CERT )

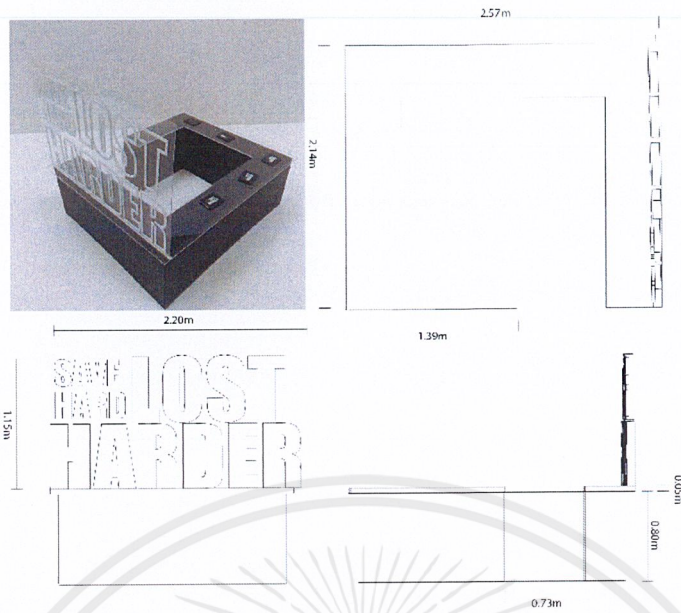


ภาพที่ 4.34 พื้นที่ใช้งานสมาคม

##### 4.1.5.1 เคาน์เตอร์และชุดโต๊ะ สมาคมธนาคารไทย

เคาน์เตอร์ที่ใช้การดำเนินงานต่างๆเช่นการเก็บแผ่นพับหรือเป็นจุดสอบถามข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวข้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

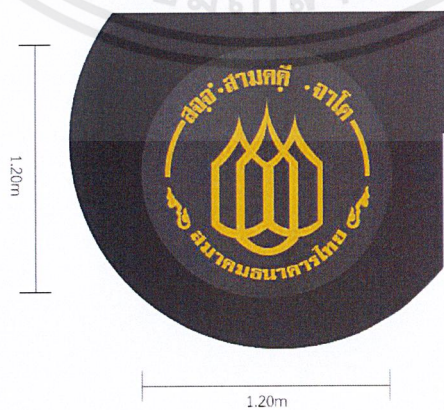


ภาพที่ 4.35 เคาน์เตอร์



ภาพที่ 4.36 ชุดโต๊ะ

4.1.5.2 logo



ภาพที่ 4.37 logo

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



#### 4.2 แบบจำลองผลงานชิ้นสุดท้าย ขนาด 1:10

พื้นที่ในการสื่อสารเนื้อหาของสมาคมธนาคารเป็นหนึ่งในตัวงานออกแบบที่สำคัญ เพื่อให้รู้ถึงรายละเอียดจึงได้ทำแบบจำลองขนาด 1:10 เพื่อให้เห็นโครงสร้าง การเดินและสื่อในตัวงานออกแบบ



ภาพที่ 4.40 แบบจำลองผลงานชิ้นสุดท้าย ขนาด 1:10

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 4.3 แบบจำลองสื่อ

ตัวสื่อในงานออกแบบบางจุดที่มีขนาดเล็กจึงได้มีการทำแบบจำลองสื่อในขนาด 1:1 เพื่อให้เห็นถึงขนาดสัดส่วนเท่าจริง

4.3.1 กราฟฟิกในส่วน เส้นทางเงินล้าน ที่ต้องมีขนาดตัวใส่แผ่นพับ ติดในขนาดแนวตั้ง จำนวน 10จุด มีขนาดจุดละ 8x8 cm.



ภาพที่ 4.41 สัดส่วนขนาดกราฟฟิกและที่ใส่แผ่นพับขนาด 1:1

4.3.2 แผ่นพับเนื้อหาในส่วน เส้นทาง เงินล้าน ขนาด 8x8 cm. จำนวน 3 แผ่น ที่มีตัวบ่งชี้ระยะเวลาที่ต่างกัน



ภาพที่ 4.42 แผ่นพับขนาด 1:1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.3.3 สัตส่วนตู้อิเล็กทรอนิกส์ขนาด 1:1



ภาพที่ 4.43 สัตส่วนตู้อิเล็กทรอนิกส์ขนาด 1:1

#### 4.3.4 สี่อวางหุ่นจำลองเงินล้านสัตส่วน 1:1 ในขนาด 5 ช่องใส่หุ่นจำลอง



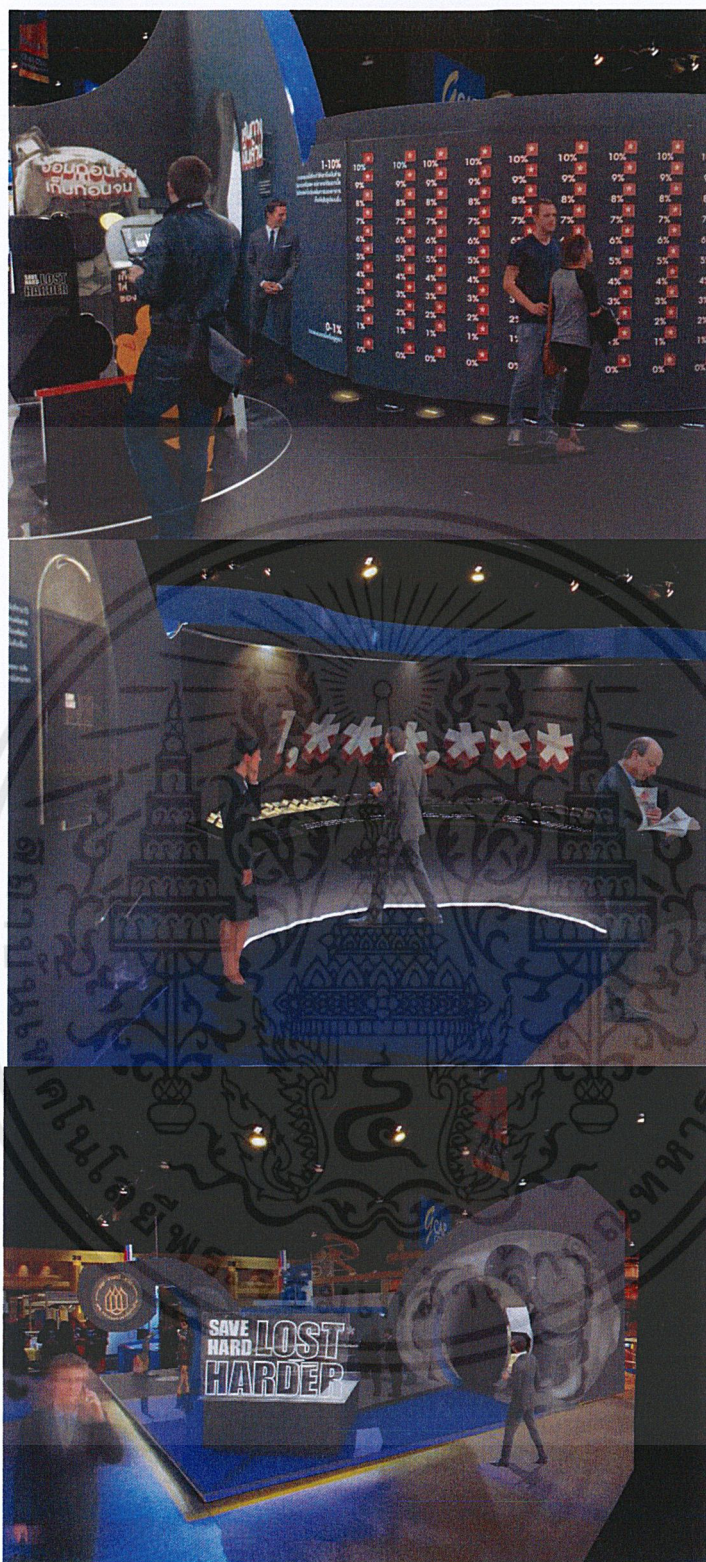
ภาพที่ 4.44 สัตส่วนตู้จำลองเงินล้านขนาด 1:1

#### 4.4 แผ่นนำเสนองานออกแบบ

แผ่นนำเสนองานออกแบบ ขนาด a1 ประกอบด้วยชื่องาน พื้นที่ขนาดงาน สี่อในพื้นที่ พร้อมรายละเอียดเกี่ยวเนื้อหา และภาพจำลองบรรยากาศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้





ภาพที่ 4.46 ภาพจำลองบรรยากาศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### การสรุปผล อภิปรายและข้อเสนอแนะ

การดำเนินโครงการเสนอแนะออกแบบ นิทรรศการให้ความรู้ทางการเงินชุด มูลค่าของเงินตามเวลา แก่สมาคมธนาคารไทยในงานมหกรรมการเงิน money expo มีการสรุปผล อภิปรายและข้อเสนอแนะดังนี้

5.1 ผลงานการออกแบบที่ได้จากการดำเนินโครงการฯ

5.2 การอภิปรายผลงานออกแบบ

5.3 ข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

5.4 ข้อเสนอแนะจากผู้จัดทำโครงการ

5.5 การแก้ไขผลงานการออกแบบ

#### 5.1 ผลงานการออกแบบที่ได้จากการดำเนินโครงการฯ

จากการดำเนินโครงการเสนอแนะออกแบบ นิทรรศการให้ความรู้ทางการเงินชุด มูลค่าของเงินตามเวลา แก่สมาคมธนาคารไทยในงานมหกรรมการเงิน money expo โดยมีชิ้นงานหลักคือ พื้นที่นิทรรศการแก่สมาคมธนาคารไทยและสื่อการนำเสนอเนื้อหา โดยมีจำนวนผลงานการออกแบบดังนี้

5.1.1 ผลงานออกแบบพื้นที่ให้ความรู้แก่สมาคมธนาคารไทย

- หุ่นจำลองขนาด 1:10 จำนวน หนึ่งชิ้นงาน
- ชุดเฟอร์นิเจอร์ในพื้นที่สำหรับใช้งานทางสมาคม
- เนื้อหาสื่อดิจิทัลเรื่องรายการดอกเบี้ยของแต่ละธนาคาร

5.1.2 สื่อภายในนิทรรศการตามจุดที่กำหนดตามจุดที่จัดไว้ 4 จุด

- ออมก่อนเจ็บ เก็บก่อนจน สื่อในงานประกอบด้วย
  - กราฟฟิกบอร์ด
  - สื่อภาพเคลื่อนไหว
- เส้นทางเงินล้าน สื่อในงานประกอบด้วย

- กราฟฟิกบนผนัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- แผ่นพับ
- ตู้อิเล็กทรอนิกส์
- เนื้อหาในสื่อดิจิทัลเรื่องดอกเบ็ญ
- กัปดักเศรษฐกิจใหม่ สื่อในงานประกอบด้วย
  - กราฟฟิกในจอแสดงผลแบบใส
  - กราฟฟิกบนพื้น
- 1, \*\*, \*\* สื่อในงานประกอบด้วย
  - สื่อภาพเคลื่อนไหวเรื่องเงินเฟ้อ
  - หุ่นจำลองเงินล้านพร้อมเนื้อหาประกอบ

## 5.2 การอภิปรายผลงานออกแบบ

จากการดำเนินโครงการเสนอแนะการออกแบบตั้งแต่ต้นจนขั้นตอนสุดท้ายในการนำเสนอผลงานได้ จัดทำงานออกแบบได้ครบตามขอบเขต ในเวลาที่กำหนด แต่คุณภาพงานในการนำเสนอผลงานครั้งสุดท้ายไม่เรียบร้อยและการนำเสนอที่ยังชัดเจนเพียงพอ จึงควรมีการแก้ไขผลงานให้สมบูรณ์มากขึ้น

## 5.3 ข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

ในการนำเสนอผลงานออกแบบของโครงการ ได้มีข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์ เรื่องการจัดการพื้นที่ในโครงสร้างที่ไม่จำเป็นที่อาจทำให้เกิดอุบัติเหตุหรือไม่จำเป็นต่อการออกแบบ และการจัดสรรเฟอร์นิเจอร์เพื่อให้การใช้งานหรือการเดินทางของผู้ชมดีขึ้น

## 5.4 ข้อเสนอแนะจากผู้จัดทำโครงการ

จากการดำเนินงานของโครงการพบว่ามีข้อผิดพลาดหลายอย่างเช่นการจบงานด้วยคุณภาพที่ดีและเส้นทางการเดินของผู้ชมที่ดี ในตัวผู้จัดทำได้ใช้เวลาในส่วนของโครงสร้างของพื้นที่นิทรรศการมากเกินไปทำให้การพัฒนาสื่อไม่ได้มากเท่าที่ควรและหากต้องการความสมบูรณ์ควรมีการออกแบบ เครื่องใช้ เครื่องแบบพนักงานหรือ รูปแบบการเปิดงานด้วย

## 5.5 การแก้ไขผลงานการออกแบบ

จากข้อเสนอแนะเรื่องพื้นที่ทำให้มีการปรับแก้ไขให้มีความโล่งและตัดพื้นที่ที่ไม่จำเป็นออกและมีออกแบบองค์ประกอบบางอย่างเพื่อควบคุมการเดินทางของผู้ชมมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.1 การแก้ไขพื้นที่ที่ไม่จำเป็นให้โล่งขึ้น ก่อนแก้ไข(ล่าง) หลังแก้ไข(บน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

- 1.การเงินธนาคาร. (2560). Money Expo [website].เข้าถึงได้จาก  
<http://www.moneyexpo.net/index.php?p=1>
- 2.การเงินการธนาคาร. (2560). นิต้าโพล และ เครดิตบูโร เผยผลสำรวจ "พฤติกรรมการออมและภาวะหนี้สินของประชาชนในช่วงครึ่งปีแรก 2560" [website] .เข้าถึงได้จาก <http://www.moneyandbanking.co.th/new/>
3. แจงสี่เปี้ย. (2556). เงินเสมือน (Virtual Currency) ต่างจากเงินจริงอย่างไร [website] .เข้าถึงได้จาก  
<http://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/523725>
- 4.ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย. (2560). investory [website].เข้าถึงได้จาก  
<http://investory.set.or.th/about>
- 5.นายแสงสุริยา วรार्คาค่า. (2553).สื่อในการจัดนิทรรศการ [blog] .เข้าถึงได้จาก  
<http://hnung7.blogspot.com/2008/02/7.html>
- 6.มีเดีย แอสโซซิเอตเต็ด. (2560, 26 มิถุนายน). ชมภาพบูธสวยงาม Money Expo 2017. การเงินการธนาคาร. 422(2560), 127 – 220.
- 7.วารพร. (2560). 5 สัญญาณเตือน!..ธุรกิจ”เงินสด” ก่อนที่จะหายไปในยุค 4.0 [website] .เข้าถึงได้จาก <http://www.somrichstory.com/?p=583>
- 8.วรินทร์ ตรีโน. (2560).ยกระดับ 'วินัยการเงิน' คนไทย[website].เข้าถึงได้จาก  
<http://www.bangkokbiznews.com/news/detail/742841>
- 9.ศูนย์คุ้มครองผู้ใช้บริการทางการเงิน. (2556).รายงานผลสำรวจทักษะทางการเงินของไทย ปี2556 [website].เข้าถึงได้จาก  
<https://www.1213.or.th/th/aboutfcc/knownfcc/Document>
- 10.สาขาวิชาเวชนิทศน์. (2560).นิทรรศการทางการแพทย์[website].เข้าถึงได้จาก  
<https://home.kku.ac.th/kchaiy/361-471Exhibition/index.htm#m02>
- 11.สถาบันวิจัยเศรษฐกิจป๋วย อึ๊งภากรณ์. (2558).พลวัตเงินเพื่อไทยภายใต้กระแสโลก [website] .เข้าถึงได้จาก <https://www.pier.or.th/?abridged>
- 12.สมาคมธนาคารไทย. (2559).เกี่ยวกับสมาคมธนาคารไทย [website].เข้าถึงได้จาก  
<http://www.tba.or.th/about-us/vision/>
- 13.สมาคมธนาคารไทย. (2559).โครงการ เทรนหนี [website].เข้าถึงได้จาก  
<https://www.thairath.co.th/content/875736>
- 14.สันติ ภิระนันท์. (2546).หนังสือ พื้นฐานทางการเงิน.พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ :

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

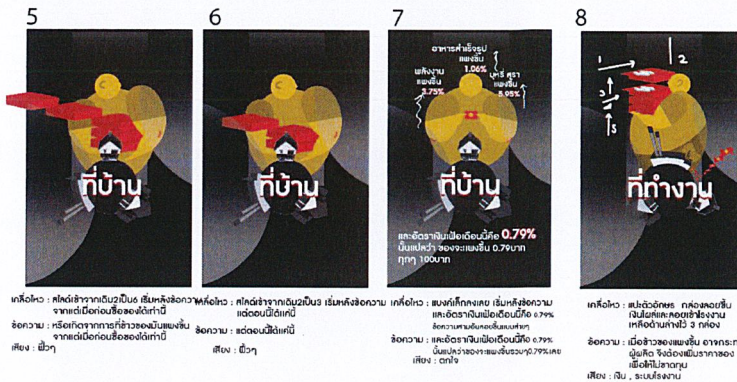
สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- 15.BoZR (พีบอส). (2560). ECON CHULA EXPO [website].เข้าถึงได้จาก <https://www.camphub.in.th/econ-chulaexpo-2017/>
- 16.bltbangkok. (2560).สถิติการออมและการลงทุนของคนกรุงเทพฯ[website] .เข้าถึงได้จาก <http://www.bltbangkok.com/POLL/>
- 17.mangozero. (2558).อนาคตของธนาคารที่เปลี่ยนไป [website].เข้าถึงได้จาก <https://www.mangozero.com/the-future-of-mobile-banking-in-thailand->
- 18.MONEY IDEAS. (2560). "ออมเงิน" ตามวัย ทำได้ไม่มีจน [blog] .เข้าถึงได้จาก <https://aommoney.com/stories/aommoney>
- 19.moneyhub. (2559).คำนวณเงินเพื่อ มูลค่าของเงินตอนนี้กับ 50 ปีก่อน ต่างกันแค่ไหน[website].เข้าถึงได้จาก <https://moneyhub.in.th/article/time-value-of->
- 20.phuwitanan. (2560).เก็บเงินอย่างไรให้ได้หนึ่งล้าน [website] .เข้าถึงได้จาก <http://phuwitwealth.com>
- 21.Rosa Rosae Sánchez Guardiola. (2560). 8 classic storytelling techniques [website].เข้าถึงได้จาก <https://norsensus.no/storydown/storytelling->
- 22.Sam Ponsan. (2560).5 ความรู้ทางการเงินที่คนไทยควรเข้าใจเพื่อชีวิตที่ดีขึ้น [website].เข้าถึงได้จาก <https://www.mangozero.com/5-financial-literacy>
- 23.SProcedia - Social and Behavioral Sciencesam Ponsan. (2558). Adapting Museum Visitors as Participants Benefits their Learning Experience [website].เข้าถึงได้จาก<https://www.researchgate.net/publication/>

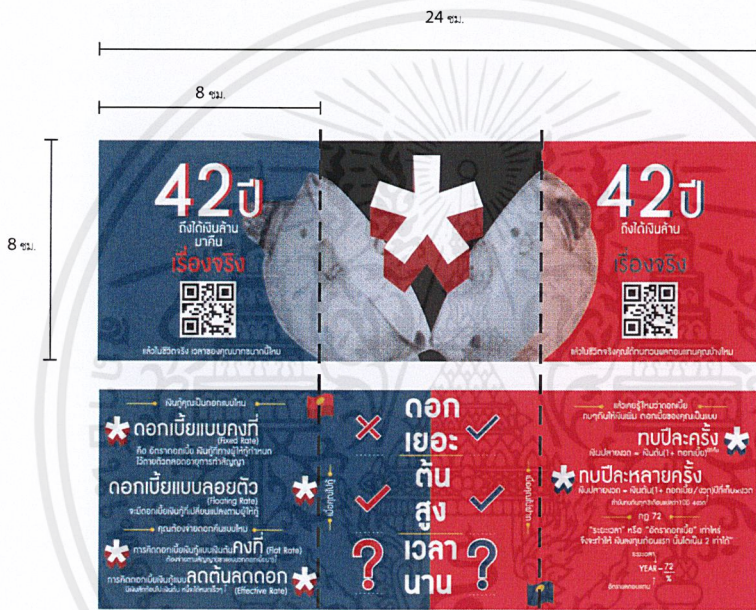


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สื่อภาพเคลื่อนไหวเรื่องเงินเพื่อ : <https://youtu.be/8ECnb72HJ68>

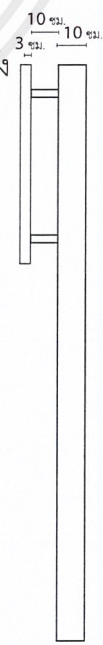


แผ่นพับความรู้



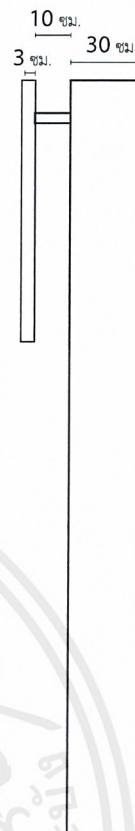
ขนาดการติดตั้งป้ายต่างๆ

ป้าย 1,xxx,xxx มีขนาด 280x50 ซม ความหนา 5 ซม.ติดตั้งหน้าจากผนัง 10 ซม. บนความหนาผนัง 10 ซม.



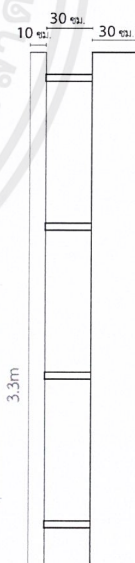
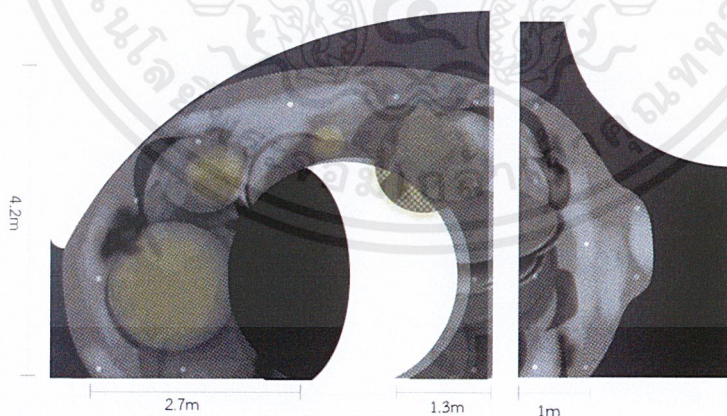
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ป้าย เส้นทางเงินล้านและป้าย ออมก่อนเก็บเจ็บก่อนจน มีความหนา 3 ซม.  
ติดตั้งห่างจากผนัง 10 ซม. บนผนังหนา 30 ซม.



**เส้นทาง  
เงินล้าน**  
**ออมก่อนเก็บ  
เจ็บก่อนจน**

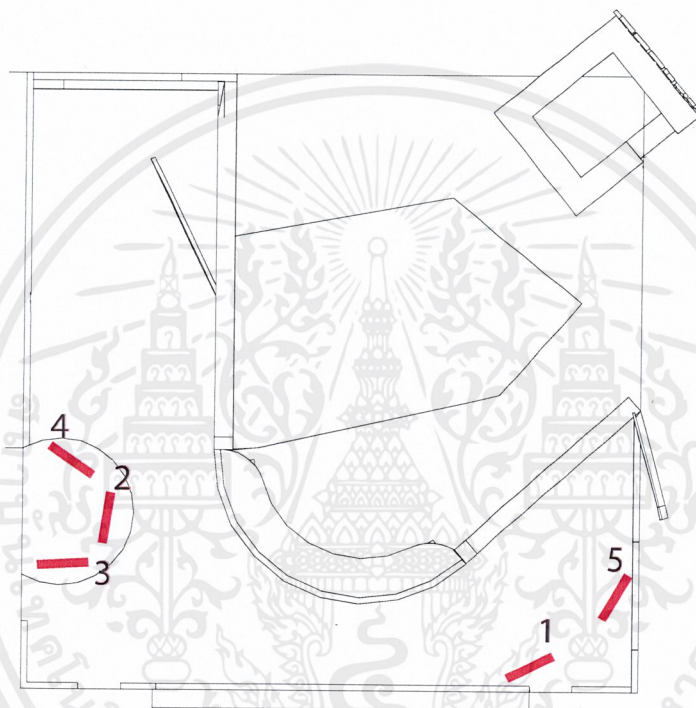
ผนังโปร่งใสขนาดใหญ่ ลวดลายของกระปุกหมูไล่มีความหนา  
10 ซม. หนาออกมา 30 ซม. จากผนัง ผนังมีความหนา 30 ซม.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ผังการวางตู้อิเล็กทรอนิกส์

- ตู้ที่ 1 เนื้อหา : เก็บส่วนลด เมื่อซื้อของแล้วได้รับส่วนลด ให้เก็บในส่วนที่ลด
- ตู้ที่ 2 เนื้อหา : เก็บเงินทอน เงินทอนจากการซื้อของ เป็นการออมได้
- ตู้ที่ 3 เนื้อหา : เก็บเลขท้าย สมมุติซื้อของราคา 599 เก็บ 99
- ตู้ที่ 4 เนื้อหา : เก็บใส่ของต่างๆ
- ตู้ที่ 5 เนื้อหา : เก็บแบงค์50



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	กัณฑ์ฉัตร สมเหมาะ
วันเดือนปีเกิด	25 ธันวาคม พ.ศ.2538
ภูมิลำเนา	จังหวัดภูเก็ต
ที่อยู่	41/5 ถ.มนตรี ต.ตลาดใหญ่ อ.เมือง จังหวัดภูเก็ต 83000
ประวัติการศึกษา	ประถมศึกษา -อนุบาลภูเก็ต มัธยมศึกษา -ภูเก็ตวิทยาลัย
การศึกษาระดับปริญญาตรี	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม สาขาการออกแบบสันทนเทศสามมิติ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้