

การออกแบบเว็บไซต์เพื่อสำรวจบุคลิกภาพของพนักงาน

WEBSITE DESIGN PROJECT TO ENHANCE UNDERSTANDING OF BODY
LANGUAGE IN INTERCULTURAL WORKPLACES.



ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปะ ภาควิชาศิลปะ

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การออกแบบเว็บไซต์เพื่อสำรวจบุคลิกภาพของคนทำงาน
Website Design Project to Enhance Understanding of Body
Language in Intercultural Workplaces.

นักศึกษา ชันษา ชัยภาณุเกียรติ์
รหัสประจำตัว 63020249
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา นิเทศศิลป์
พ.ศ. 2566
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ปุณยาพร ก้อนนาค



(ปุณยาพร ก้อนนาค)
อาจารย์ที่ปรึกษา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่หรือใช้ในการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วันที่ 27 เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2567

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบเว็บไซต์เพื่อสำรวจบุคลิกภาพของพนักงาน
นักศึกษา	ชั้นชา ชัยภาณุเกียรติ์
รหัสประจำตัว	63020249
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
พ.ศ.	2566
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ปยุตยาพร ก่อนนาค

บทคัดย่อ

ในปัจจุบันการสื่อสารต่างวัฒนธรรมไม่ใช่เรื่องไกลตัวและมีโอกาสเกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน เช่น การทำงานในองค์กรที่มีชาวต่างชาติ ทำให้จำเป็นต้องเรียนรู้ภาษาและวัฒนธรรมที่แตกต่างออกไป ซึ่ง การที่ต้องอยู่ร่วมกันในสังคมเดียวกันกับผู้ที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรมย่อมส่งผลให้เกิดปัญหาในการ สื่อสาร เช่น ไม่ทราบความต่างของระดับภาษา ไม่ทราบบริบทและโครงสร้างทางสังคม

ยิ่งการทำงานในองค์กรที่มีความซับซ้อนในการสื่อสาร ทำให้การทำงานต้องมีการสื่อสารกับ เพื่อนร่วมงานอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ และในบางครั้งการสื่อสารเพียงคำพูดก็ไม่อาจสื่อสารจุดประสงค์ของ ผู้ส่งสารได้ครบถ้วน การใช้ภาษากายก็เป็นอีกหนึ่งวิธีที่ทำให้เข้าใจถึงจุดประสงค์ในการสื่อสารระหว่าง บุคคล

ปัญหาการสื่อสารต่างวัฒนธรรมมีผลต่อการสื่อสารและการทำความเข้าใจ และข้อมูลเกี่ยวกับ ภาษากายนั้นถูกอธิบายด้วยตัวหนังสือมหาศาลซึ่งยากต่อการจดจำ ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาหาวิธีที่ช่วย ให้การทำความเข้าใจในเรื่องภาษากายในที่ทำงานต่างวัฒนธรรมง่ายขึ้น โดยนำเสนอในรูปแบบ เว็บไซต์ซึ่งสะดวกและเข้าถึงได้ง่าย และรวบรวมข้อมูลเพื่อสร้างคู่มือสำหรับคนทำงาน รวมทั้งเพื่อสร้าง ความเข้าใจถึงความสำคัญและความจำเป็นของภาษากายในที่ทำงานต่างวัฒนธรรม เพื่อให้ กลุ่มเป้าหมายรับมือกับการเข้าสังคมในองค์กรได้อย่างราบรื่น รวมถึงเรื่องการสื่อสารในที่ทำงานที่รับมือ ได้ยาก

กิตติกรรมประกาศ

ขอบคุณอาจารย์ทุกท่านที่ช่วยเคียงข้างให้ผู้วิจัยผ่านพ้นช่วงเวลาแห่งการเรียนรู้ที่ยากลำบากไปได้ ขอบคุณที่คอยติเตียน แนะนำ และทำให้ผู้วิจัยได้เรียนรู้มุมมอง แนวคิดต่าง ๆ ขอบคุณที่เมตตา ผ่อนปรน และให้โอกาสในครั้งที่เราทำผิดพลาด

ขอบคุณพี่ ๆ ฝ่ายบุคคลและผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาองค์กร ที่ยอมให้ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์และนำข้อมูลมาใช้อ้างอิง

ขอบคุณพ่อ แม่ พี่ ที่คอยช่วยเหลือในยามที่เราทุกข์ใจและลำบาก ขอบคุณที่คอยเป็นห่วงและคิดถึงความเป็นอยู่ของผู้วิจัยละเอียดไป ขอบคุณที่คอยสนับสนุนถึงแม้เราทำพลาดก็ยังคอยผลักดันให้ผ่านพ้นอุปสรรคไปได้ ขอบคุณที่รักและห่วงใยผู้วิจัยเสมอ

ขอบคุณหมาสองตัว หนึ่งตัวที่จากไปแล้วและแมวสองตัว ที่ได้มาเป็นครอบครัวเดียวกัน ขอบคุณที่ทำให้ปวดหัวในวันที่ยิ้มได้ ขอบคุณที่สอนความอดทนและความใจเย็นให้

ขอบคุณเพื่อน ๆ หลาย ๆ คนที่มานั่งทำงานด้วยกัน รับฟังปัญหา และเปิดรับผู้วิจัยทำให้ผู้วิจัยได้รู้จักกันมากขึ้น ขอบคุณที่คอยให้ความช่วยเหลือไม่ว่าจะทั้งเรื่องงานหรือเรื่องอื่น ๆ

ขอบคุณตัวละครสมมุติและผู้สร้างที่เป็นที่พึงพิงจิตใจและมอบความสนุกสนานให้ผู้วิจัยชื่นใจ ในวันที่แสนเบื่อหน่ายและอ่อนล้า ขอบคุณสังคมออนไลน์ที่เติมเต็มในวันที่ขาด

ขอบคุณพี่ ๆ ขนส่งสาธารณะ ที่ยอมขับผ่าน จอดรอในวันที่ผู้วิจัยเร่งรีบ แม้จะเป็นไปด้วยความบังเอิญก็ตาม ขอบคุณพี่ ๆ ไรเดอร์ ที่ในวันที่ฝนตกแดดร้อน ก็ไม่ปฏิเสธการส่งของของผู้วิจัย

สุดท้ายก็ขอขอบคุณตัวเองที่ยังไม่ยอมแพ้ในช่วงเวลาที่ยากลำบาก ขอบใจที่ยังไม่ถอดใจ ขอบใจที่กล้าทำสิ่งใหม่ ๆ มากขึ้น ขอบใจที่ไม่ทิ้งโอกาสแล้วมานั่งเสียดายภายหลัง

ชัชชา ชัยภาณุเกียรติ์

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ	I
กิตติกรรมประกาศ	II
สารบัญ.....	III
สารบัญตาราง.....	V
สารบัญรูปภาพ.....	VI
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	2
1.3 ขอบเขตของงาน	2
1.4 ข้อยกเว้น.....	3
1.5 ขั้นตอนของการดำเนินงาน	3
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	4
2.1 การสื่อสารเชิงอวัจนะและภาษา	4
2.2 ภาษาภายในที่ทำงาน	8
2.3 ภาษาภายในต่างวัฒนธรรม	10
บทที่ 3 ข้อมูลทางด้านการออกแบบ	16
3.1 โปรแกรม Figma เครื่องมือออกแบบอินเทอร์เฟซ	16
3.2 ส่วนประกอบของเว็บไซต์.....	16
3.3 Clip Studio Paint.....	17

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4 วิธีการดำเนินงาน	18
4.1 กลุ่มเป้าหมาย	18
4.2 วิธีการเก็บข้อมูล	18
4.3 ขอบเขตของเนื้อหา.....	18
4.4 ขอบเขตของชิ้นงาน	19
4.5 แนวทางการออกแบบ	19
บทที่ 5 การดำเนินการออกแบบ	23
5.1 การพัฒนาตราสัญลักษณ์.....	23
5.2 การออกแบบเว็บไซต์	24
บทที่ 6 ผลงานสำเร็จ.....	29
6.1 ตราสัญลักษณ์.....	29
6.2 เว็บไซต์.....	29
6.3 สื่อประชาสัมพันธ์	35
บทที่ 7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	39
7.1 บทสรุป.....	39
7.2 ปัญหาและข้อจำกัด	39
7.3 ข้อเสนอแนะ.....	39
บรรณานุกรม.....	40
ประวัติผู้เขียน.....	41

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
ตารางความแตกต่างของวจนภาษาและอวจนภาษา	10
ตารางภาษากายในต่างวัฒนธรรม	11



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 4.1 มู้ดบอร์ด (MOOD BOARD)	19
ภาพที่ 4.2 แนวทางการออกแบบ (ART DIRECTION)	19
ภาพที่ 4.3 มู้ดบอร์ด (MOOD BOARD)	20
ภาพที่ 4.4 แนวทางการออกแบบ (ART DIRECTION)	20
ภาพที่ 4.5 มู้ดบอร์ด (MOOD BOARD)	21
ภาพที่ 4.6 แนวทางการออกแบบ (ART DIRECTION)	21
ภาพที่ 4.7 แผนที่เว็บไซต์ (SITEMAP).....	22
ภาพที่ 5.1 แบบร่างตราสัญลักษณ์	23
ภาพที่ 5.2 นำแบบร่างที่ 2 มาปรับแก้เป็นแบบสำเร็จ.....	23
ภาพที่ 5.3 แผนผังเว็บไซต์ (FLOWCHART).....	24
ภาพที่ 5.4 โครงร่างของเว็บไซต์ (WIREFRAME).....	24
ภาพที่ 5.5 ภาพร่างหน้าแรก	25
ภาพที่ 5.6 ภาพหน้าหลักสำเร็จ.....	26
ภาพที่ 5.7 ภาพร่างแรงจูงใจโมเดลสามมิติ	27
ภาพที่ 5.8 ภาพที่นำมาวาดเสื้อผ้าและปรับแก้องค์ประกอบ.....	27
ภาพที่ 5.9 ภาพสำเร็จ.....	28
ภาพที่ 6.1 ตราสัญลักษณ์แบบสำเร็จใช้บนหน้าเว็บไซต์ และสื่อประชาสัมพันธ์.....	29
ภาพที่ 6.2 ตราสัญลักษณ์แบบปรับสีให้อ่อนลงใช้บนหน้าเว็บไซต์	29
ภาพที่ 6.3 หน้าหลัก	30
ภาพที่ 6.4 หน้าทำทางของมือ.....	31
ภาพที่ 6.5 หน้าทำทางของแขน	32
ภาพที่ 6.6 หน้าทำทางของขา	32
ภาพที่ 6.7 หน้าภาษากายต่างวัฒนธรรม.....	33
ภาพที่ 6.8 ภาพแรกของหน้าเกม	33
ภาพที่ 6.9 ภาพหลังกดเริ่มเกม.....	34
ภาพที่ 6.10 ภาพจากฉากแรกของเกม	34
ภาพที่ 6.11 ภาพจากฉากที่ต้องเลือกตอบและมีผลต่อคะแนน	34

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 6.12 ภาพสรุปสุดท้ายและกลับไปหน้าแรกของเกม	35
ภาพที่ 6.2 โปสเตอร์อินโฟกราฟิก	35
ภาพที่ 6.3 แผ่นพับแนวทางการใช้เว็บไซต์	36
ภาพที่ 6.4 แผ่นพับแบบกางเป็นด้านหลังของโปสเตอร์	36
ภาพที่ 6.5 โปสต์ FACEBOOK.....	37
ภาพที่ 6.6 โปสต์ FACEBOOK.....	37
ภาพที่ 6.7 กราฟิกเคลื่อนไหว.....	38



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันการสื่อสารต่างวัฒนธรรมไม่ใช่เรื่องไกลตัวและมีโอกาสเกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน เช่น การทำงานในองค์กรที่มีชาวต่างชาติ ทำให้จำเป็นต้องเรียนรู้ภาษาและวัฒนธรรมที่แตกต่างออกไป ซึ่งการที่ต้องอยู่ร่วมกันในสังคมเดียวกันกับผู้ที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรมย่อมส่งผลให้เกิดปัญหาในการสื่อสาร เช่น ไม่ทราบความต่างของระดับภาษา ไม่ทราบบริบทและโครงสร้างทางสังคม

ยิ่งการทำงานในองค์กรที่มีความซับซ้อนในการสื่อสาร ทำให้การทำงานต้องมีการสื่อสารกับเพื่อนร่วมงานอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ทั้งการพูดคุยประสานงาน ไปจนถึงการพูดในที่ประชุม จึงจำเป็นต้องระมัดระวังภาษากายบางอย่างที่อาจจะเปลือยแสดงออกไปโดยไม่รู้ตัว การทำงานให้ราบรื่นนั้นต้องอาศัยการปรับตัวเพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ต่าง ๆ เพราะในสังคมการทำงานสามารถเกิดการปะทะกับผู้คนได้ทุกรูปแบบ ไม่อาจรู้ได้ว่าใครมีทัศนคติอย่างไร หรือแท้จริงแล้วเป็นคนนิสัยอย่างไร และในบางครั้งการสื่อสารเพียงคำพูดก็ไม่อาจสื่อสารจุดประสงค์ของผู้ส่งสารได้ครบถ้วน การใช้ภาษากายก็เป็นอีกหนึ่งวิธีที่ทำให้เข้าใจถึงจุดประสงค์ในการสื่อสารระหว่างบุคคล

ภาษากายเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ทั้งที่ตั้งใจหรือไม่ตั้งใจ ถ้าหากได้ลองสังเกตและเข้าใจถึงความหมายและบริบท อาจทำให้สื่อสารได้ตรงจุดมากขึ้น ทั้งยังนำไปปรับเพื่อการทำงานเช่น การสัมภาษณ์งาน ใช้ในความสัมพันธ์เพื่อน ครอบครัวหรือคนรัก และการสื่อสารกับคนต่างวัฒนธรรม (Nitayaporn.m, 2561)

ซึ่งภาษากายในชีวิตประจำวันมีเงื่อนไขและข้อจำกัดที่น้อยกว่าภาษากายในที่งาน จึงเป็นเหตุผลที่ควรแก่การศึกษาและทำความเข้าใจ ถึงภาษากายที่เหมาะสมและไม่เหมาะสม

การสื่อสารด้วยภาษามีความสำคัญ เพราะช่วยบอกข้อมูลที่มีค่าเกี่ยวกับสถานการณ์ต่าง ๆ รวมถึงความรู้สึกของบุคคล วิธีที่ใครบางคนได้รับข้อมูล และวิธีเข้าหาบุคคลหรือกลุ่มคน การให้ความสนใจและพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษากาย จะกลายเป็นทักษะอันล้ำค่าที่คุณสามารถใช้ประโยชน์ในทุกขั้นตอนของการทำงานได้ภาษากายเป็นปฏิริยาตอบสนองของสมองมนุษย์ส่วนลิมบิก เป็นสำคัญ ซึ่งประกอบไปด้วยส่วนหลัก ๆ คือ อะมิกดาลาและฮิปโปแคมปัส สมองส่วน “อะมิกดาลา” เป็นสมองส่วนที่เกี่ยวกับ “อารมณ์” เช่น กลัว โกรธ เศร้า เครียด และสมองส่วน “ฮิปโปแคมปัส” เป็นสมองส่วนที่เกี่ยวกับ “ความทรงจำ” การเปลี่ยนความทรงจำระยะสั้น ให้เป็นระยะยาว สองส่วนนี้ทำงานเชื่อมต่อกันเพื่อส่งสารผ่านมาทางสีหน้า แขน ขา ลำตัว ปากกฏต่อภายนอกที่คนอื่นสามารถสังเกตเห็นได้ และเป็นปฏิริยาตอบสนองที่ชัดเจน อันเนื่องมาจากการตอบสนองจากสัญชาตญาณ จึงมี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความน่าเชื่อถือมากกว่าคำพูด ซึ่งถูกปรุงแต่งจากความคิดและการเรียนรู้ของสมองส่วนที่เรียกว่า นีโอคอร์เท็กซ์ ซึ่งมีความน่าเชื่อถือน้อยที่สุด (Navarro, 2565)

จากที่กล่าวมาข้างต้น ปัญหาการสื่อสารต่างวัฒนธรรมมีผลต่อการสื่อสารและการทำความเข้าใจ และข้อมูลเกี่ยวกับภาษากายนั้นถูกอธิบายด้วยตัวหนังสือมหาศาลซึ่งยากต่อการจดจำ ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาหาวิธีที่ช่วยให้การทำความเข้าใจในเรื่องภาษากายในที่ทำงานต่างวัฒนธรรมง่ายยิ่งขึ้น โดยนำเสนอในรูปแบบเว็บไซต์ซึ่งสะดวกและเข้าถึงได้ง่าย และรวบรวมข้อมูลเพื่อสร้างคู่มือสำหรับคนทำงาน รวมทั้งเพื่อสร้างความเข้าใจถึงความสำคัญและความจำเป็นของภาษากายในที่ทำงานต่างวัฒนธรรม เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายรับมือกับการเข้าสังคมในองค์กรได้อย่างราบรื่น รวมถึงเรื่องการสื่อสารในที่ทำงานที่รับมือได้ยาก

1.2 วัตถุประสงค์

- 1.2.1 เพื่อรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับภาษากายในที่ทำงานและนำเสนอในรูปแบบที่ง่ายต่อการจดจำมากขึ้น
- 1.2.2 เพื่อสร้างความเข้าใจในเรื่องการแสดงออกและวัฒนธรรมของชาติอื่น ๆ รวมถึงการแสดงออกทางภาษากายที่หลายคนอาจไม่เคยสังเกต
- 1.2.3 เพื่อศึกษาการออกแบบเว็บไซต์ให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย

1.3 ขอบเขตของงาน

1.3.1 ลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย :

- 1) ด้านกายภาพ : เพศชายและเพศหญิง อายุ 25-35 ปีที่กำลังหางานหรือเพิ่งเริ่มทำงานและอยู่ในช่วงปรับตัวให้เข้ากับองค์กร อาศัยอยู่ในบริเวณกรุงเทพและปริมณฑล
- 2) ด้านจิตภาพ : มีความสนใจด้านการสื่อสารเพื่อใช้ในการเริ่มต้นทำงาน และสนใจเรื่องของภาษากายในต่างวัฒนธรรม

1.3.2 ขอบเขตของเนื้อหา :

- 1) ภาษากายคืออะไร สำคัญอย่างไร
- 2) ภาษากายในแต่ละวัฒนธรรม (4 ประเทศที่คนไทยอยากไปทำงาน)
- 3) ภาษากายที่มักพบได้ในที่ทำงาน เช่น การจับมือทักทาย ท่านั่ง การกอดอก ฯลฯ
- 4) ความถูกต้องเหมาะสมในการใช้งาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3.3 ขอบเขตของชิ้นงาน :

- 1) Interactive multimedia (Website design)
- 2) สื่อประชาสัมพันธ์ Facebook โปสเตอร์อินโฟกราฟิก และกราฟิกเคลื่อนไหว สั้นไม่เกิน 1 นาที
- 3) แผ่นพับคู่มือเกี่ยวกับรายละเอียดของเว็บไซต์

1.4 ข้อจำกัด

ข้อจำกัดและเทคนิคของแพลตฟอร์มที่นำมาใช้ในการทำเว็บไซต์

1.5 ขั้นตอนของการดำเนินงาน

1.5.1 กำหนดวัตถุประสงค์: เพื่อสร้างความเข้าใจถึงความสำคัญของภาษากายในที่ทำงาน ความถูกต้องเหมาะสม และความเหมือนและต่างในแต่ละวัฒนธรรม

1.5.2 รวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ : รวบรวมจากบทความในหนังสือโดยผู้เชี่ยวชาญ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง หนังสือที่เกี่ยวข้องและเว็บไซต์

1.5.3 วิเคราะห์และสรุปข้อมูล : วิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งอ้างอิงที่รวบรวมได้ สรุปให้เข้าใจง่าย และเห็นภาพ

1.5.4 เรียบเรียงเนื้อหา: เรียบเรียงเนื้อหาจากการทำความเข้าใจไปจนถึงการเรียนรู้ได้ลองทำ และกรณีตัวอย่างที่น่าสนใจ

1.5.5 กำหนดแนวทางการการออกแบบ: ศึกษาวิธีสื่อสารจากข้อมูลตัวหนังสือให้เป็นภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและศึกษาวิธีที่ทำให้ได้รับประสบการณ์เสมือนจริง

1.5.6 ดำเนินงานการออกแบบ:

- 1) รวบรวมข้อมูลและวางแผนจัดทำเนื้อหาเป็นขั้นตอนเพื่อให้เข้าใจง่าย
- 2) คิดและร่างแบบสำหรับทำเว็บไซต์ และสื่อที่เกี่ยวข้อง

1.5.7 สรุปผลการดำเนินงาน: การศึกษาวิธีทำเว็บไซต์เพื่อสื่อสารให้ตรงกลุ่มเป้าหมาย ข้อมูลและเนื้อหานำไปปรับใช้ได้จริง

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. กลุ่มเป้าหมายความเข้าใจในเรื่องการแสดงออกและวัฒนธรรมของชาติอื่น ๆ รวมถึงการแสดงออกทางภาษากายมากขึ้น
2. เนื้อหาเป็นที่น่าจดจำ และสามารถนำไปใช้ได้จริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

2.1 การสื่อสารเชิงอวัจนและภาษา

ธรรมชาติของมนุษย์คือการอยู่ร่วมกัน และจำเป็นต้องทำการสื่อสารระหว่างกัน มนุษย์จึงสร้างเครื่องมือในการสื่อสารระหว่างกันขึ้นนั่นคือ วัจนภาษา (Verbal Communication) หรือภาษาพูดหรือภาษาเขียน ถูกสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน แต่ในการสื่อสารระหว่างกันของมนุษย์ไม่ได้ใช้เพียงภาษาพูดหรือภาษาเขียนเท่านั้น ยังมีอีกเครื่องมือหนึ่งเรียกว่า อวัจนภาษาหรือภาษาท่าทาง เวลา พื้นที่ สิ่งของและปริภาษา ซึ่งนักวิจัยทางการสื่อสารเชื่อว่าเป็นเครื่องมือที่มีความสำคัญเทียบเท่ากับวัจนภาษา จากผลการวิจัยของ Philpot (1983) ที่ศึกษาเกี่ยวกับอวัจนภาษา โดยค้นพบว่า ร้อยละ 35 ของการสนทนาเป็นภาษาพูด และร้อยละ 65 เป็นการสื่อสารด้วยอวัจนภาษา นอกจากนี้ยังค้นพบว่า การสื่อสารด้วยอวัจนภาษาช่วยในการสื่อสารทางด้านอารมณ์และการสร้างความสัมพันธ์ (กาญจนา, 2550)

2.1.1 การแสดงออกทางร่างกาย

การแสดงออกทางร่างกาย คือสิ่งที่บุคคลแสดงออกมาเพื่อสร้างความประทับใจต่อผู้อื่น ประกอบไปด้วย เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย การแสดงอารมณ์ความรู้สึก ซึ่งจะตีความว่าอย่างไรล้วนส่งผลต่อตัวผู้สื่อสาร เช่นเดียวกันกับการสื่อสารด้วยอวัจนภาษา เป็นเพียงด้านแรกที่ทำให้ผู้อื่นเกิดความประทับใจ ส่วนการตีความจะถูกหรือผิด วัจนภาษาจะเป็นตัวช่วยในการตรวจสอบอีกครั้ง เช่น การตีความจากเสื้อผ้า บุคลิกภาพที่อาจเป็นไปได้ในเชิงลบ แต่เมื่อพูดคุยกันก็ทำให้ความเข้าใจเปลี่ยนไปเป็นเชิงบวกได้

เสื้อผ้าหรือการแต่งกายสามารถบ่งบอกฐานะและลักษณะของบุคคลได้ ในทางเดียวกันอวัจนภาษาและลักษณะอื่น ๆ เช่น รูปร่างของคนผลต่อการตีความของผู้รับสาร ความรู้สึกนี้สามารถเกิดขึ้นได้กับทุกเพศทุกวัย ซึ่งรูปร่างของคนแบ่งลักษณะรูปร่างของคนทั่วไปได้ 3 กลุ่มคือ

- 1) ตัวกลม น้ำหนักมาก สิ่งแรกที่ผู้รับสารตีความได้คือ เป็นคนที่ไม่ค่อยชอบการออกกำลังกาย มีความสุขกับการกินและการพักผ่อน อาจจะเป็นคนอารมณ์ดี เชื่องช้า เกียจคร้านและไม่มีเสน่ห์
- 2) ร่างกายที่เต็มไปด้วยกล้ามเนื้อ แข็งแรง โดยมากเป็นนักกีฬาที่ชอบออกกำลังกายและไม่ป่วยง่าย เป็นรูปร่างที่ได้รับการยอมรับมากที่สุด สำหรับผู้ชายจะถูกมองในเชิงบวก และหากมีรูปร่างสูงก็อาจมีโอกาในการทำงานมากขึ้น แต่ผู้ที่มีรูปร่างสมบูรณ์แบบนี้อาจถูกมองว่าเป็นคนหยิ่งได้เช่นกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 3) รูปร่างผอม น้ำหนักต่ำกว่ามาตรฐาน มักเป็นคนที่ไม่ชอบทาน อาจเป็นคนทานยากหรือมีโรคประจำตัว และรูปร่างผอมสูง สำหรับผู้หญิงจะถูกมองในแง่ลบมากกว่าผู้หญิงอ้วนเตี้ย จากผลวิจัยมักจะช้ำอายและมีความหวาดกลัวต่อการสื่อสารกับคนแปลกหน้า

2.1.2 การแสดงออกทางใบหน้า

การแสดงออกทางใบหน้าของมนุษย์นั้นหลากหลาย มักเกิดขึ้นเมื่อมีการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น การแสดงอารมณ์ทางใบหน้านั้นมีติดตัวมนุษย์มาตั้งแต่เกิด แบ่งได้ 6 รูปแบบ คือ

- 1) ความสุข
- 2) ความกลัว
- 3) ความเศร้า
- 4) ความโกรธ
- 5) ความขยะแหยง
- 6) ความแปลกใจ

รูปแบบที่ 1-4 จะมีความเป็นสากล ส่วนรูปแบบที่ 5-6 จะแตกต่างกันไปตามวัฒนธรรม

การแสดงออกทางสีหน้าโดยพื้นฐานเกิดขึ้นจากอารมณ์ภายในใจของมนุษย์ แต่ก็สามารถถูกควบคุมโดยวัฒนธรรมและธรรมชาติของแต่ละบุคคลได้ กล่าวคือเมื่อยังเป็นทารกก็แสดงออกไปตามตรง เมื่อเข้าช่วงอายุหนึ่งก็จะเริ่มเรียนรู้ในการปรับแต่งใบหน้าให้เหมาะสมกับเหตุการณ์นั้น ๆ เช่น การยิ้มเป็นการแสดงออกโดยพื้นฐาน แต่การยิ้มไม่ใช่อารมณ์ที่เกิดขึ้นจากภายในใจมนุษย์เพียงอย่างเดียว ยังเกิดขึ้นเมื่อเกิดการพบปะกับบุคคลอื่นอีกด้วย

2.1.3 การแสดงออกทางมือ

ธรรมชาติของมนุษย์ใช้มือช่วยแสดงออกถึงความต้องการและประกอบการสื่อสาร นอกจากนี้ยังสามารถเรียนรู้จากภายนอกได้ โดยการแสดงท่าทางของมือจะต้องสัมพันธ์กับคำพูด หากไม่สัมพันธ์กันอาจถูกมองในแง่ลบ

การแสดงออกทางมือแบ่งได้ 3 กลุ่ม คือ

1. การแสดงออกทางมือที่เกิดจากความตื่นเต้นหรือกังวล
2. การแสดงออกทางมือที่ใช้สื่อสารตรงตามความหมายชัดเจน
3. การแสดงออกทางมือประกอบการพูด

ซึ่งการแสดงออกแบบกลุ่มที่ 3 เป็นที่นิยมมาก และยังสามารถแบ่งออกได้อีก 8 รูปแบบ คือ

1. ใช้เน้นคำ ซึ่งพบได้มากในการพูดของนักการเมือง
2. การแสดงมือเพื่อประกอบการอธิบาย เช่น การแสดงมือเพื่อบอกความสูง
3. การแสดงมือเพื่อบอกตำแหน่ง เช่น การชี้ไปยังทิศทางซ้ายหรือชี้ไปที่สิ่งของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สวอนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. การบอกขนาดและระยะทาง เช่น การบอกรั้วว่ารั้วคุณมากพร้อมทำมือกว้าง ๆ
5. ใช้บอกจังหวะ เช่น การแสดงมือของผู้อำนวยเพลง
6. การแสดงมือประกอบเรื่องราวสมมุติ เช่น การแสดงเป็นโจร
7. การวาดรูปในอากาศ
8. การแสดงมือประกอบคำชมหรือคำสบถ เช่น การพูดชื่นชมพร้อมยกนิ้วโป้งให้

2.1.4 การแสดงออกทางตา

การศึกษาเกี่ยวกับการแสดงออกทางตามีด้วยกัน 3 รูปแบบ คือ

2.1.4.1. การสบตา

การสบตานำมีความสำคัญในการสื่อสารเชิงอวัจนภาษา เกิดขึ้นเมื่อคน 2 คนมองเข้าไปในตาของอีกฝ่ายซึ่งแตกต่างจากการจ้องตาที่เกิดขึ้นเมื่อใดก็ได้ ในบางวัฒนธรรมหากไม่สบตากับผู้สนทนาอาจเป็นกรไม่ให้อภัยหรือดูสนทนาได้ การสบตาโดยทั่วไปมีจุดประสงค์ 8 อย่าง

- 1) เพื่อควบคุมการสื่อสาร
- 2) เพื่อตรวจสอบปฏิริยาตอบสนอง
- 3) ส่งสัญญาณบางอย่างแก่ผู้สนทนา
- 4) แสดงอกถึงความสนใจ
- 5) เปิดเผยความคิดในใจ
- 6) แสดงถึงความสนใจในตัวอีกฝ่าย
- 7) แสดงการมีส่วนร่วม
- 8) แสดงความใกล้ชิด

2.1.4.2. การเบี่ยงตา

การเบี่ยงโหลงของดวงตาแสดงถึงความประทับใจหรือตื่นเต้น โดยเกิดจากจิตใต้สำนึก แต่มีงานวิจัยหลายชิ้นยืนยันว่าการเบี่ยงตานั้นมีอิทธิพลต่อการสื่อสารค่อนข้างน้อย อย่างไรก็ตามการเบี่ยงตาก็ยังมีผลต่อการสื่อสารในสังคม นั่นคือแสดงให้เห็นว่ามีความใส่ใจต่อผู้สนทนา และการแสดงความรักของแม่ที่มีให้ลูก

2.1.4.3. การเคลื่อนไหวของดวงตา

การเคลื่อนไหวของดวงตามีความสัมพันธ์กับความคิดบางอย่างและทิศทางการเคลื่อนไหวของดวงตาก็แสดงถึงความคิดที่แตกต่างกัน

2.1.5 ระยะห่างและพื้นที่ส่วนตัว

ระยะห่างมีผลต่อการสื่อสารระหว่างบุคคล โดยแบ่งได้ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.5.1. เขตแดน

เขตแดนคือวจนภาษาที่สื่อความหมายได้ถึง ห้ามเข้า ความเป็นเจ้าของ ความเป็นส่วนตัว หรือการเป็นพวกพ้อง ผ่านสิ่งบอกอาณาเขต เช่น รั้วบ้านหรือเสื่อ

2.1.5.2. ความคับคั่งและหนาแน่น

ความหนาแน่นคับคั่งส่วนมากจะถูกตีความในเชิงลบ เพราะเมื่อมีความคับคั่งนั้น หมายความว่ามีความหนาแน่นมากครอบครองสิ่งแวดล้อมรอบตัวบุคคล ทำให้เกิดความอึดอัด แต่ในบางครั้งก็สามารถตีความในเชิงบวกได้ เช่น ในงานคอนเสิร์ตยังมีคนเยอะ ยิ่งแสดงให้เห็นถึงความมีชื่อเสียงและความนิยม นอกจากนี้ยังเกี่ยวข้องกับพื้นที่ในการทำงาน มีผลวิจัยแสดงให้เห็นว่า ห้องที่มีขนาดเล็กก่อให้เกิดความเครียดได้มากกว่าห้องกว้าง และยังมีผลวิจัยที่บอกถึงความหนาแน่นของจำนวนคนในสังคมหรือที่อยู่อาศัยก็ส่งผลให้เกิดอาชญากรรมได้มากกว่าบริเวณที่ความหนาแน่นน้อยกว่า

2.1.5.3. พื้นที่ส่วนตัว

ในกิจกรรมหนึ่ง ๆ ของมนุษย์จะมีพื้นที่เฉพาะของแต่ละบุคคลเสมอ ไม่ว่าจะเป็นการยืน เดินหรือนั่ง เมื่อถูกบุกรุกโดยบุคคลอื่น สิ่งที่ถูกบุกรุกจะทำคือหาวิธีผ่อนคลายหรือหลีกเลี่ยงด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น การขยับตัว การถอยห่างหรือการถอดกระเป๋ โดยพื้นที่ส่วนตัวนี้แบ่งได้ 4 รูปแบบ

- 1) เขตใกล้ชิด ระยะห่างประมาณ 18 นิ้ว บุคคลที่สามารถเข้ามาในระยะนี้ได้คือ บุคคลที่สนิทสนม เช่น ครอบครัวญาติ แฟนหรือเพื่อนสนิท
- 2) เขตส่วนบุคคล ระยะห่างจากตัวบุคคลประมาณ 1 ฟุตครึ่ง – 4 ฟุต เป็นระยะที่ตัวบุคคลไม่สามารถหลีกเลี่ยงการมีปฏิสัมพันธ์กับฝ่ายตรงข้ามได้
- 3) เขตทางสังคม ระยะ 4 – 8 ฟุต มักใช้ในทางธุรกิจเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดเกินไปและความรู้สึกถูกบุกรุก
- 4) ระยะสาธารณะ ระยะ 8 ฟุตเป็นต้นไป ในแง่ดี ระยะสาธารณะจะมีความเป็นส่วนตัวสูง ส่วนแง่ลบระยะนี้ก่อให้เกิดความเหงาได้ ระยะสาธารณะมักใช้ในการพูดปราศรัยหาเสียงหรือการแสดงละคร

2.1.6 การสัมผัส

การสัมผัสมีอิทธิพลและแรงจูงใจ การสัมผัสที่ดีและถูกต้องสามารถส่งผลดีได้ในหลาย ๆ เรื่อง เช่น การทำงาน การทำธุรกิจหรือทางการแพทย์ แต่การสัมผัสที่รุนแรงสามารถก่อให้เกิดผลในเชิงลบได้ เช่น การทุบตี การล่วงละเมิดทางเพศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.6.1. การสัมผัสแบ่งได้ 5 ชนิด คือ

- 1) เป็นองค์ประกอบการทำงาน เกิดในที่ทำงานเป็นส่วนหนึ่งของการทำงาน แต่ในบางประเทศก็บ่งบอกถึงความเอ็นดูหรือการให้กำลังใจ
- 2) แสดงมารยาททางสังคม เป็นการบ่งบอกถึงความเคารพซึ่งกันและกัน เช่น การจับมือทางธุรกิจ
- 3) แสดงมิตรภาพที่อบอุ่น บ่งบอกถึงความรักหรือความใกล้ชิดที่มีให้กัน ส่วนใหญ่เกิดระหว่าง 2 บุคคล
- 4) แสดงความรู้สึกเสนาหา สามารถเปลี่ยนความสัมพันธ์ให้ใกล้ชิดกันมากขึ้น เช่น การจับแก้ม โอบไหล่ กุมมือ หรือการสวมกอด เป็นการสัมผัสที่มีความเป็นส่วนตัวสูง ซึ่งเป็นการสัมผัสที่มีความพิเศษที่สามารถแลกเปลี่ยนกันได้เฉพาะกลุ่มคนสนิท เช่น ครอบครัว คู่รักหรือสามีภรรยา
- 5) แสดงอารมณ์ทางเพศ เป็นการสัมผัสที่สงวนให้เพียงบุคคลพิเศษเท่านั้น ซึ่งต้องยินยอมทั้งสองฝ่าย

2.1.6.2. การหลีกเลี่ยงการสัมผัส

- 1) การหลีกเลี่ยงการสัมผัสจากเพศตรงข้าม มักเกิดในเพศหญิง
- 2) การหลีกเลี่ยงการสัมผัสจากเพศเดียวกัน มักเกิดในเพศชาย

2.1.6.3. การสัมผัสแบบต้องห้าม

- 1) การสัมผัสจากคนแปลกหน้า
- 2) การสัมผัสที่เกิดขึ้นโดยไม่ได้ตั้งใจ
- 3) การสัมผัสที่ก่อให้เกิดการตกใจ
- 4) การสัมผัสที่ก่อให้เกิดความหวาดกลัว
- 5) การสัมผัสที่ก่อให้เกิดความเจ็บปวด
- 6) การสัมผัสที่ขัดจังหวะในขณะที่กำลังทำกิจกรรมบางอย่าง

2.2 ภาษาภายในที่ทำงาน

2.2.1 ท่าทางของมือ

1. ฝ่ามือ
2. ท่าการจับมือ
3. ท่าทางของมือและแขน
4. ท่าอุ้งมือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. ทำนุนิ้วหัวแม่มือกับนิ้วอื่น
6. ทำพระสนามือ
7. ทำตั้งมือนิ้วจรดกันคล้ายทำไหว้
8. ทำจับมือ จับแขนและจับข้อมือ
9. นิ้วหัวแม่มือ

2.2.2 ทำทางของมือและศรีษะ

1. ทำมือปิดปาก
2. ทำมือแตะจมูก
3. ทำขยี้ตา
4. ทำขยี้หู
5. ทำเกาคอ
6. ทำตั้งคอเสื้อ
7. ทำกัดนิ้ว
8. ทำจับแก้มและคาง
9. ทำจับคางหรือลูบคาง
10. ทำถูคอหรือตบศรีษะ

2.2.3 ทำทางของแขน

1. ทำกอดอก
2. ทำกอดอกกำหมัด
3. ทำกอดอกเกาะแขน
4. ทำกึ่งกอดอก
5. ทำสร้างกอดอก
6. ทำกอดอกที่แปลงไป

2.2.4 ทำทางของขา

1. ทำไขว่ห้าง
2. ทำไขว่ขา
3. ทำยืนไขว่ขา
4. ทำไขว่ข้อเท้าหรือทำลือกเท้า
5. ทำนั่งในทางธุรกิจ
6. ทำนั่งเตรียมพร้อม
7. ทำนั่งแยกขา
8. ทำนั่ง 45 องศา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9. ทำนั้งคร่อมเกาอี้

10. การนั่งหันหลังให้ประตู

2.3 ภาษาภายในต่างวัฒนธรรม

ภาษาพูดนั้นแตกต่างกันไปตามแต่ละวัฒนธรรม วัฒนธรรมที่ต่างกันมีบรรทัดฐาน ค่านิยม และความคาดหวังทางสังคมเป็นของตัวเอง เช่นเดียวกันกับภาษาท่าทาง แม้ส่วนใหญ่จะมีความชัดเจนเหมือนกันทั่วโลก แต่ในบางท่าทางก็อาจมีความหมายคนละแบบ ไม่มีมีความหมายหรือมีความหมายที่ตรงกันข้าม

ตารางความแตกต่างของวจนภาษาและอวจนภาษา

ความแตกต่าง	การสื่อสารเชิงวจนภาษา	การสื่อสารเชิงอวจนภาษา
พื้นฐาน	<ol style="list-style-type: none"> 1. เป็นภาษาพูด-เขียน 2. ต้องอาศัยหลักภาษา 3. ใช้สมองด้านซ้าย 	<ol style="list-style-type: none"> 1. เป็นภาษาท่าทาง 2. ไม่มีหลักภาษาในการสื่อสาร 3. ใช้สมองทางด้านขวา
แหล่งกำเนิด	<ol style="list-style-type: none"> 4. ตามลักษณะของวัฒนธรรม 5. เป็นสิ่งประดิษฐ์ 6. ได้รับการพัฒนาทีหลัง 7. ความหมายเฉพาะวัฒนธรรม 	<ol style="list-style-type: none"> 4. ตามลักษณะทางชีวภาพ 5. เกิดติดตัวโดยธรรมชาติ 6. เกิดขึ้นก่อนวจนภาษา 7. เป็นสากล
รหัส	<ol style="list-style-type: none"> 8. ใช้ตัวอักษร 9. ไม่มีความต่อเนื่อง 10. มีลักษณะของการรวมตัว 	<ol style="list-style-type: none"> 8. ใช้รูปภาพ ท่าทาง 9. มีความต่อเนื่อง 10. ไม่มีความรวมกัน
ช่องทาง	<ol style="list-style-type: none"> 11. ใช้ช่องทางเดียว 12. ใช้ยาก 	<ol style="list-style-type: none"> 11. ใช้หลายช่องทางผสมกัน 12. ใช้ง่าย
การใช้ความจำ	<ol style="list-style-type: none"> 13. เขารหัส/ถอดรหัสแบบอ่าน 14. ใช้การวิเคราะห์ 15. ใช้สัญลักษณ์ 	<ol style="list-style-type: none"> 13. เขารหัส/ถอดรหัสแบบใช้การมองเห็น 14. ใช้การสังเคราะห์ 15. ใช้ความรู้สึก
หน้าที่เด่นชัด	<ol style="list-style-type: none"> 16. ใช้ถ่ายข้อมูลข่าวสาร 17. ถ่ายทอดข้อมูลเป็นเหตุเป็นผล 18. ยึดเนื้อหาเป็นหลัก 	<ol style="list-style-type: none"> 16. ใช้ถ่ายทอดความหมายสากล 17. ถ่ายทอดข้อมูลทางอารมณ์ 18. ยึดความสัมพันธ์เป็นหลัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางภาษาภายในต่างวัฒนธรรม

ประเทศ	ท่าทาง	ความหมาย	อวัยวะที่ใช้
ไทย	การยิ้ม	มักใช้กับอารมณ์ที่แตกต่างกัน อาจเป็นคำขอโทษ ขอบคุณ คำ ทักทาย หรือแสดงความลำบากใจ ในสถานการณ์ที่น่าอึดอัดใจ อาจ หมายไม่รู้หรือไม่แน่ใจ ระวัง: การตอบรับด้วยรอยยิ้ม ของคนไทยไม่ได้หมายความว่า คุณจะได้รับสิ่งที่คุณต้องการใน เวลาที่คุณต้องการ เพียงแต่ สะท้อนถึงความซาบซึ้งในความ สามัคคีและทัศนคติที่ไม่รังเกียจ ของคนไทย	ใบหน้า
	การสัมผัส	การสัมผัสระหว่างคนเพศเดียวกัน เป็นเรื่องปกติในประเทศไทย มากกว่าในประเทศอื่น ๆ ใน เอเชีย อย่างไรก็ตาม การสัมผัส เพศตรงข้ามถือเป็นเรื่องต้องห้าม อย่าแสดงความรักในที่สาธารณะ	มือ แขน ลำตัว
	การสงของขามศรีษะ	ห้ามสงของขามศรีษะ ศรีษะถือเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในประเทศไทย และต้องได้รับความเคารพ	ศรีษะ
	การใช้เท้า	อย่าชี้เท้าไปที่ใครหรือใช้เท้าเพื่อ ขยับสิ่งใดหรือสัมผัสใคร เท้าถือ ว่าเป็นสิ่งสกปรกและเป็นสัญลักษณ์ (รวมถึงร่างกาย) ส่วนล่างสุดของ ร่างกาย	เท้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประเทศ	ท่าทาง	ความหมาย	อวัยวะที่ใช้
ไทย	ทำนิ้วหัวแม่มือ	อย่าเอามือล้วงกระเป๋าขณะคุยกับใครสักคน อย่าวางแขนไว้บนพนักเก้าอี้ที่มีคนนั่งอยู่	มือ
	การใช้มือขณะพูด	อย่าโบกมือขณะพูด ทำให้คนไทยรู้สึกว่าคุณโกรธ อย่าผ่านอะไรด้วยมือซ้ายของคุณ อย่าชี้ด้วยมือของคุณและอย่าใช้นิ้วเดียว	มือ แขน
	การนั่งไขว่ห้าง	อย่าไขว่ห้างต่อหน้าผู้สูงอายุหรือพระภิกษุ	ขา
	การกวักมือ	หากต้องการกวักมือเรียกใครสักคน ให้เหยียดแขนออกโดยใช้ฝ่ามือลงแล้วโบกนิ้วขึ้นลง	มือ แขน
อินเดีย	การสัมผัส	การแสดงความรักในที่สาธารณะนั้นไม่เหมาะสม	มือ แขน ลำตัว
	ระยะห่าง	โดยทั่วไปแล้วชาวอินเดียอนุญาตให้มีระยะห่างระหว่างแขนกับคนอื่น ๆ อย่ายืนใกล้ชิดกับชาวอินเดีย ชาวอินเดียให้ความสำคัญกับพื้นที่ส่วนตัว	ลำตัว
	การสัมผัส	ผู้ชายอินเดียอาจทบหลังอย่าง เป็นมิตรเพียงเพื่อแสดงมิตรภาพเท่านั้น	มือ
	การส่ายศีรษะ หรือโยกศีรษะ	การโยกเยกศีรษะซึ่งเป็นการเคลื่อนไหวจากด้านหนึ่งไปอีกด้านหนึ่ง อาจส่งสัญญาณถึงข้อตกลง การยอมรับ หรือเพียงเป็นการตอบสนองที่เป็นกลาง	ศีรษะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ในการเรียนการสอนและการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านอื่น

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประเทศ	ท่าทาง	ความหมาย	อวัยวะที่ใช้
อินเดีย	การพยักหน้า	การพยักหน้าอาจหมายถึงการรับทราบมากกว่าการตกลง	ศีรษะ
	การส่งของ	ใช้มือขวาสัมผัสบุคคล ส่งเงินหรือหีบสินค้าเท่านั้น มือซ้ายถือว่าไม่สะอาด	มือ
	การลูบศีรษะ	อย่าไปแตะหัวใคร ศีรษะถือว่าอ่อนไหว	มือ ศีรษะ
	การใช้เท้า	เท้าถือว่าไม่สะอาด เท้าเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์สำหรับชายและหญิงผู้ศักดิ์สิทธิ์ การชี้รองเท้าใส่ผู้อื่นถือเป็นการดูถูก	ขา
	การชี้	ห้ามชี้ด้วยนิ้วเดียวหรือสองนิ้ว (ใช้กับผู้ที่ด้อยกว่าเท่านั้น) ชี้ด้วยคาง ทั้งมือหรือนิ้วหัวแม่มือ คางไม่ได้ชี้ไปที่ผู้บังคับบัญชา	ศีรษะ มือ
สหราชอาณาจักร	การสัมผัส	คนอังกฤษไม่ใช่คนตบหลังหรือแตะตอ และโดยทั่วไปแล้วจะไม่แสดงความรักในที่สาธารณะ	มือ
	การสัมผัส	การกอด การจูบ และการสัมผัสมักสงวนไว้สำหรับสมาชิกในครอบครัวและเพื่อนสนิท	มือ
	ระยะห่าง	คนอังกฤษชอบพื้นที่ส่วนตัวจำนวนหนึ่ง อายยืนใกล้บุคคลอื่นมากเกินไปหรือโอบไหล่ของใครบางคน	แขน ลำตัว
	การจ้องมอง	การจ้องมองถือเป็นการหยาบคาย	ตา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประเทศ	ท่าทาง	ความหมาย	อวัยวะที่ใช้
ออสเตรเลีย	การเรียกคน	การกั๊กมือเรียกพนักงานเสิร์ฟ ให้ใช้มือกั๊กเบา ๆ	มือ
	การหาว	เมื่อหาวให้ปิดปากและขอโทษ ตัวเอง	มือ ใบหน้า
	การขยิบตา	การขยิบตาให้ผู้หญิงถือเป็นการ หยาบคาย	ตา
	การใช้สัญลักษณ์มือ	สัญลักษณ์ "V" (ทำด้วยนิ้วชี้และ นิ้วกลางโดยหันฝ่ามือเข้าด้านใน) เป็นท่าทางที่หยาบคายมาก การ ทำท่า "ยกนิ้วโป้ง" ก็ถือเป็นการ อนาจารเช่นกัน	มือ
สหรัฐอเมริกา	ระยะห่าง	รักษาระยะห่างเมื่อสนทนา หาก คนอเมริกันรู้ว่าคุณยืนอยู่ใกล้ เกินไป เขาหรือเธออาจถอยกลับ โดยไม่คิดอะไรเลย	ลำตัว
	การสัมผัส	คนที่ชอบสัมผัสก็ชอบสัมผัส ส่วน คนที่ไม่ชอบสัมผัสก็ไม่ชอบถูก สัมผัสจริง ๆ คุณจะต้องเผื่อตัว เพื่อนร่วมงานของคุณเพื่อหา	มือ
สหรัฐอเมริกา		เบาะแสว่าพวกเขาสบายใจกับ อะไร	
	การสัมผัส	โดยทั่วไปแล้ว คนอเมริกันไม่ สบายใจกับการสัมผัสระหว่างเพศ เดียวกัน โดยเฉพาะระหว่างผู้ชาย	มือ
	การใช้สัญลักษณ์มือ	การชูนิ้วกลางขึ้นเองถือเป็นการดู หมิ่นและหยาบคาย	มือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประเทศ	ท่าทาง	ความหมาย	อวัยวะที่ใช้
สหรัฐอเมริกา	การยิ้ม	คนอเมริกันยิ้มกว้างมาก แม้แต่กับคนแปลกหน้าก็ตาม พวกเขาชอบที่จะได้รับรอยยิ้มกลับคืนมา	ใบหน้า
	การนั่งไขว่ห้าง	ชายและหญิงจะนั่งโดยไขว่ขาไว้ที่ข้อเท้าหรือเข่า หรือไขว่ข้อเท้าข้างหนึ่งไว้บนเข่า	ขา
	การตบหลัง	ชาวอเมริกันบางคนถูกเรียกว่า "คนตบหลัง" พวกเขาตบหลังเบาๆ เพื่อแสดงมิตรภาพ	มือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

ข้อมูลทางด้านการออกแบบ

3.1 โปรแกรม Figma เครื่องมือออกแบบอินเทอร์เฟซ

โปรแกรม Figma เป็นเครื่องมือออกแบบอินเทอร์เฟซแบบทำงานร่วมกัน (The Collaborative Interface Design Tool) โดยสามารถใช้ออกแบบได้ตั้งแต่เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน สำหรับเหล่า User Experience และ User Interface Designer ทั่วโลก หรือใช้สำหรับการแบบตราสัญลักษณ์ Artwork ต่าง ๆ ของสายงานออกแบบกราฟิก รวมไปถึงคนทั่วไปที่ใช้ในการออกแบบการนำเสนอ

3.1.1 โดยโปรแกรม Figma ถูกแบ่งเป็น 2 ฟังก์ชันหลัก ๆ คือ

1. Figma ใช้ในการออกแบบสร้างแบบจำลอง (Prototype) และออกแบบระบบ (Design System)
2. FigJam ใช้ในการประชุมงาน สร้างแผนภาพ ระดมไอเดียต่าง ๆ ร่วมกันเป็นทีม

3.1.2 คุณสมบัติการออกแบบ

1. สร้าง Shape ได้หลากหลายด้วยเครื่องมือ
2. Arc tool ช่วยในการสร้างโค้งเว้าต่าง ๆ ได้ง่ายมากขึ้น
3. OpenType สำหรับ Edit Text หรือ Typo ต่าง ๆ
4. Auto-Layout สามารถขยายขนาดสิ่งต่าง ๆ ได้อัตโนมัติเมื่อความยาวข้อความเปลี่ยนแปลงและง่ายในการเคลื่อนย้าย Component ต่าง ๆ
5. Plug-in สำหรับทำงานกับโปรแกรมอื่นๆ อาทิ Google Sheet, Unsplash, Charts, Autoflow และ Iconify
6. สามารถสร้าง Style System เพื่อความถูกต้องของเอกลักษณ์องค์กรองค์กร ป้องกันความผิดพลาด ไม่ว่าจะ เป็น Color, Text หรือ Effect (Shadow and Stroke) ต่าง ๆ

3.2 ส่วนประกอบของเว็บไซต์

3.2.1 ส่วนหัว (Header)

ส่วนหัว หรือ Header มีไว้แสดงตราสัญลักษณ์ รูปภาพหรือป้ายโฆษณา แนะนำองค์กร ข้อความที่บ่งบอกว่าเว็บไซต์ของเรามีอะไรบ้าง มีสโลแกนเพื่อดึงดูดผู้คนให้เข้ามาชมเนื้อหาในส่วนอื่น ๆ

3.2.2 ส่วนท้าย (Footer)

ส่วนท้าย หรือ Footer แสดงรายละเอียดพื้นฐาน เช่น ข้อความเกี่ยวกับเว็บไซต์ ส่วนลิขสิทธิ์ (Copyright) ใ้ที่อยู่ในการติดต่อ เช่น ที่ตั้งองค์กร เบอร์โทรศัพท์และอีเมลล์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.3 เนื้อหา (Contents)

เนื้อหา หรือ Contents คือ เนื้อหา ข้อมูล บทความ ที่เราต้องการให้ผู้ที่เข้ามาเยี่ยมชมเว็บไซต์ของเราทราบ เนื้อหาควรมีการจัดแบ่งหมวดหมู่ให้ชัดเจน โดยส่วนของเนื้อหาจะต้องประกอบด้วย ข้อความที่เป็นตัวอักษร รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว ไฟล์เสียง และวิดีโอ

3.2.4 เมนู (Navigator)

เมนู หรือ Navigator คือ ส่วนที่ช่วยให้ผู้เข้าชมเว็บไซต์ของเราค้นหาข้อมูลได้รวดเร็วยิ่งขึ้น ทำให้คนที่เข้ามาเยี่ยมชมสะดวกสบายในการค้นหาข้อมูลที่น่าสนใจ โดยส่วนใหญ่จะนิยมวางเมนูไว้ด้านบน และชิดด้านขวาเป็นหลัก

3.2.5 ช่องว่าง (Space)

ช่องว่าง หรือ Space ช่วยทำให้หน้าเว็บไซต์ดูแล้วสบายตา ไม่อัดแน่นจนเกินไป ช่องว่างช่วยทำให้ผ่อนคลายเวลาเข้ามาชมเว็บไซต์

3.3 Clip Studio Paint

Clip Studio Paint หรือ CSP เป็นโปรแกรมวาดภาพที่ใช้เพื่อวาดภาพและการเขียนการ์ตูน มีเครื่องมือให้ใช้อย่างครบครัน และหนึ่งในนั้นคือตัวช่วยยากลโมเดลสามมิติ ที่สามารถช่วยให้การทำงานสะดวกสบายมากขึ้น

บทที่ 4

วิธีการดำเนินงาน

เริ่มจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านอวัจนภาษาและภาษากายในองค์กร ต่อด้วยการค้นหาหนังสือที่เกี่ยวข้องประกอบการทำความเข้าใจ และสรุปเนื้อหาที่ต้องการ

4.1 กลุ่มเป้าหมาย

ด้านกายภาพ : เพศชายและเพศหญิง อายุ 25-35 ปี ที่กำลังหางานหรือเพิ่งเริ่มทำงานและอยู่ในช่วงปรับตัวให้เข้ากับองค์กร อาศัยอยู่ในบริเวณกรุงเทพและปริมณฑล

ด้านจิตภาพ : มีความสนใจด้านการสื่อสารเพื่อใช้ในการเริ่มต้นทำงาน และสนใจเรื่องของภาษากายในต่างวัฒนธรรม

4.2 วิธีการเก็บข้อมูล

รวบรวมจากบทความในหนังสือโดยผู้เชี่ยวชาญ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง หนังสือที่เกี่ยวข้อง เว็บไซต์ และการสัมภาษณ์ โดยผู้ให้ข้อมูลสำคัญมีดังนี้

1. ผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การ
2. ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ตำแหน่งงานฝ่ายบุคคล มีประสบการณ์ 1 ปี 6 เดือน ทำงานรวมกัน 3 บริษัท
3. ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ตำแหน่งงานฝ่ายบุคคล มีประสบการณ์ 5 ปี

4.3 ขอบเขตของเนื้อหา

- 4.3.1 ภาษากายคืออะไร สำคัญอย่างไร
- 4.3.2 ภาษากายในแต่ละวัฒนธรรม (4 ประเทศที่คนไทยอยากไปทำงาน)
- 4.3.3 ภาษากายที่มักพบได้ในที่ทำงาน เช่น การจับมือทักทาย ท่านั่ง การกอดอก
- 4.3.4 ความถูกต้องเหมาะสมในการใช้งาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 ขอบเขตของชิ้นงาน

- 4.4.1 Interactive Multimedia (Website Design)
- 4.4.2 สื่อประชาสัมพันธ์ Facebook โพสต์อินโฟกราฟิก และกราฟิกเคลื่อนไหว
- 4.4.3 แผ่นพับคู่มือเกี่ยวกับรายละเอียดของเว็บไซต์

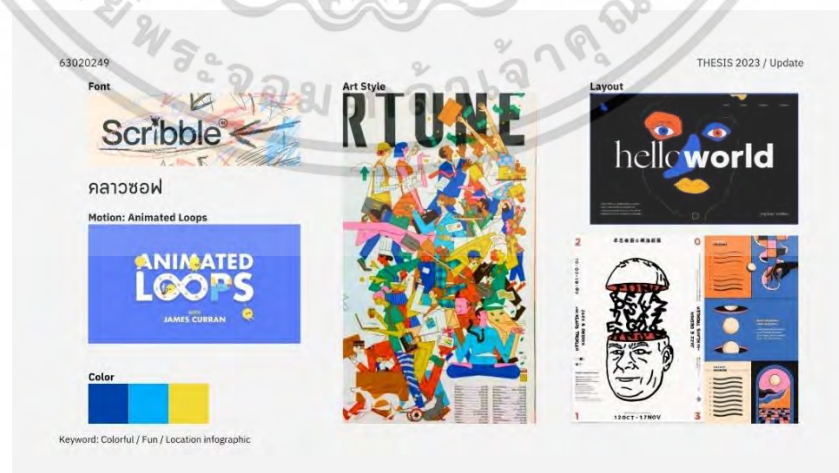
4.5 แนวทางการออกแบบ

4.5.1 แนวทางที่ 1: Chaotic Company

สวมบทบาทเป็นฝ่ายบุคคล (Human Resource) มาใหม่ที่จะมาช่วยแก้ไขปัญหาคาใจที่ไม่เข้าใจของพนักงานในออฟฟิศ ต้องการให้ผู้ที่มาสวมบทบาทได้รู้จักสังเกต เพราะการเรียนรู้ภาษากายต้องใช้ประสบการณ์และการรู้จักสังเกต



ภาพที่ 4.1 มูด์บอร์ด (Mood Board)

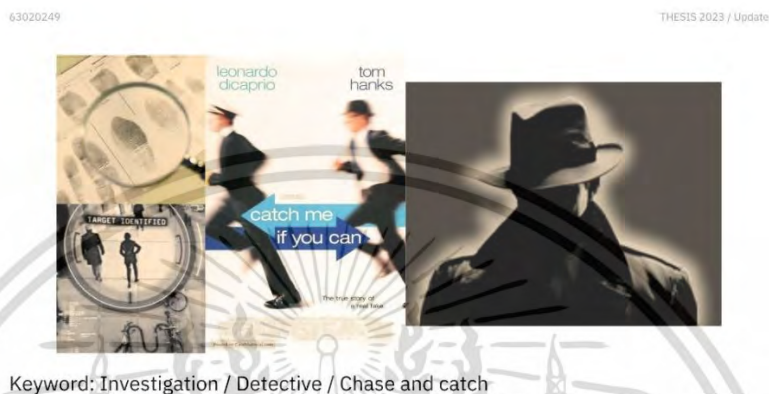


ภาพที่ 4.2 แนวทางการออกแบบ (Art Direction)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5.2 แนวทางที่ 2: Catch Me If You Can

สวมบทบาทเป็นนักสืบ ต้องตามสืบคดีความเข้าใจผิดและสืบหาความจริงให้ได้
ต้องการให้ผู้ที่มาสวมบทบาทได้รู้จักสังเกต เพราะการเรียนรู้ภาษากายต้องใช้
ประสบการณ์และการรู้จักสังเกต



ภาพที่ 4.3 มู้ดบอร์ด (Mood Board)



ภาพที่ 4.4 แนวทางการออกแบบ (Art Direction)

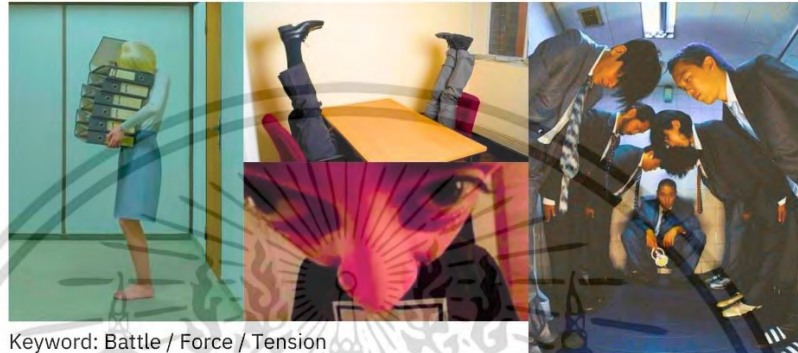
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5.3 แนวทางที่ 3: Surviving The Boss

สวมบทบาทเป็นพนักงานมาใหม่ ต้องเอาตัวรอดจากบอสที่น่ากลัว
ต้องการให้ผู้ที่มาสวมบทบาทได้รู้จักสังเกต เพราะการเรียนรู้ภาษากายต้องใช้
ประสบการณ์และการรู้จักสังเกต

63020249

THESIS 2023 / Update



Keyword: Battle / Force / Tension

ภาพที่ 4.5 มู้ดบอร์ด (Mood Board)

63020249

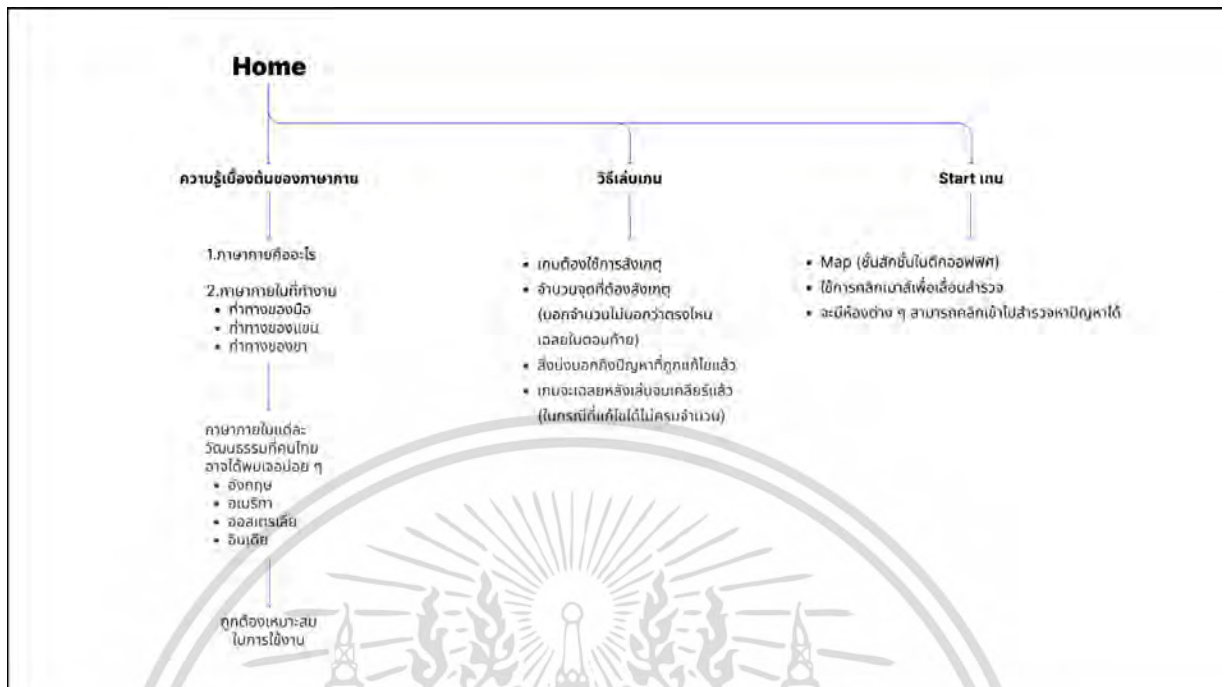
THESIS 2023 / Update



Keyword: Aggressive/ Rough / Opposite color

ภาพที่ 4.6 แนวทางการออกแบบ (Art Direction)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.7 แผนที่เว็บไซต์ (Sitemap)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การดำเนินการออกแบบ

จากแนวทางการออกแบบทั้ง 3 แบบ แนวทางที่ 1 Chaotic Company มีความตรงตัวและเหมาะสมกับเนื้อหามากที่สุด เนื่องจากในแบบอื่นยังมีช่องโหว่ในการนำเนื้อหาไปประกอบการสื่อสารให้เข้าใจ และอาจมีจุดที่ไม่เหมาะสมจึงถูกตัดออกไป

5.1 การพัฒนาตราสัญลักษณ์

เนื่องจากผู้วิจัยเลือกแนวทางที่เกี่ยวกับการทำงานในองค์กรโดยตรง จึงคัดเลือกชื่อที่สื่อสารทั้งภาษากายและเพื่อนในที่ทำงาน โดยชื่อเกิดจากการผสมระหว่าง Coworker ที่หมายถึงเพื่อนร่วมงานกับ Sign ที่มาจากภาษากาย กลายเป็น Cowork-sign



ภาพที่ 5.1 แบบร่างตราสัญลักษณ์



ภาพที่ 5.2 นำแบบร่างที่ 2 มาปรับแก้เป็นแบบสำเร็จ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.1 หน้าเว็บไซต์

หลังจากได้รับความเห็นจากที่ปรึกษา จึงนำข้อเสนอแนะไปปรับปรุงด้วยแก้ไขสีที่ใช้ในงาน ปรับภาพรวมเว็บไซต์ให้มีขนาดเล็กลง เพิ่มแถบเมนู เพิ่มคำอธิบายเกี่ยวกับตัวเว็บไซต์ และปรับการจัดวางในแนวยาวให้ต่อเนื่องกันมากขึ้น



ภาพที่ 5.5 ภาพร่างหน้าแรก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.2 ภาพประกอบ

จากแนวทางที่ 1 Chaotic Company ภาพประกอบจะใช้ภาพที่คล้ายคนจริงแต่มีการตัดทอนลงมาเล็กน้อย และอยู่ในลักษณะของชุดคนทำงานบริษัท โดยใช้ตัวช่วยจากโมเดลสามมิติในโปรแกรม Clip Studio Paint บันทึกเป็นภาพและนำมาวาดเสื้อผ้าและองค์ประกอบอื่น ๆ เพิ่มเติม

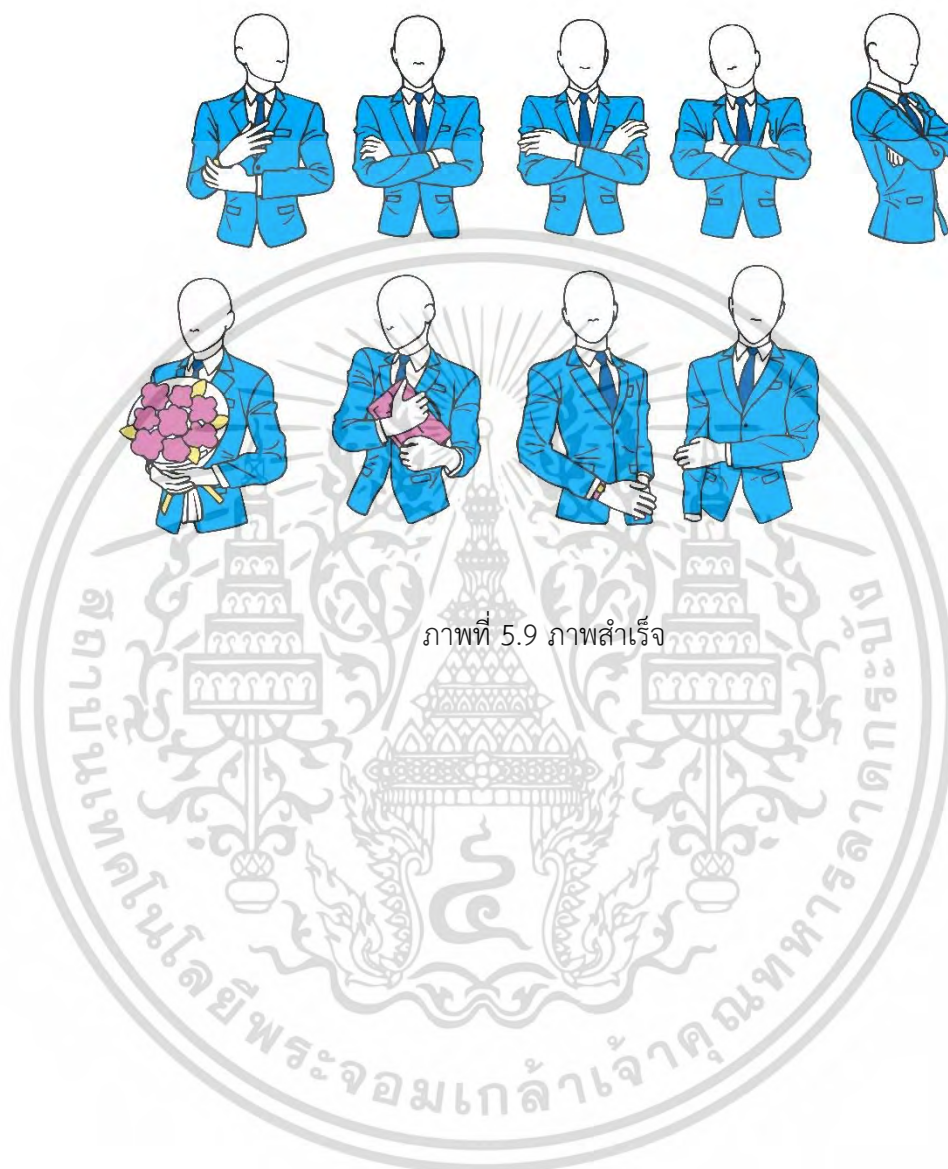


ภาพที่ 5.7 ภาพร่างแรงจากโมเดลสามมิติ

ภาพที่ 5.8 ภาพที่นำมาวาดเสื้อผ้าและปรับแก้องค์ประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากนั้นนำภาพมาปรับเป็นเวกเตอร์เพื่อให้ง่ายต่อการทำงานและสะดวกเมื่อนำไปใช้งาน
บนโปรแกรม Figma



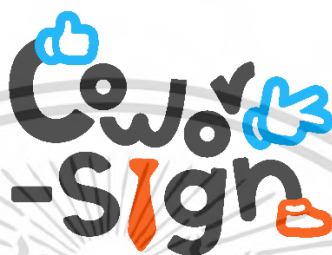
ภาพที่ 5.9 ภาพสำเร็จ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ผลงานสำเร็จ

6.1 ตราสัญลักษณ์



ภาพที่ 6.1 ตราสัญลักษณ์แบบสำเร็จใช้บนหน้าเว็บไซต์ และสื่อประชาสัมพันธ์



ภาพที่ 6.2 ตราสัญลักษณ์แบบปรับสีให้อ่อนลงใช้บนหน้าเว็บไซต์

6.2 เว็บไซต์

หลังจากออกแบบภาพต่าง ๆ เรียบร้อย ผู้วิจัยจึงนำภาพประกอบมาทำงานบนโปรแกรม Figma โดยจะแบ่งแต่ละหน้าเป็น หน้าหลัก หน้าทำทางของมือ หน้าทำทางของแขน หน้าทำทางของขา หน้าภาษากายต่างวัฒนธรรมและหน้าของเกมนทดสอบความจำและการสังเกต เกมที่สร้างนั้นมีเนื้อหาและเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยอ้างอิงจากการสัมภาษณ์จริง เป็นเกมเลือกตอบที่มีการเก็บคะแนน โดยคะแนนนั้นจะขึ้นอยู่กับความไวในการสังเกตและจากการเลือกตอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



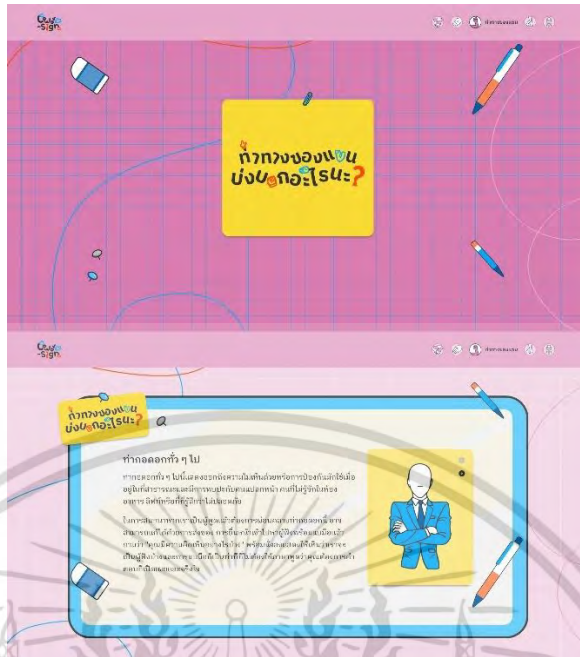
ภาพที่ 6.3 หน้าหลัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.4 หน้าทำทางของมือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.5 หน้าทาทางของแซน



ภาพที่ 6.6 หน้าทาทางของซา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.7 หน้าภาษาต่างประเทศวัฒนธรรม



ภาพที่ 6.8 ภาพแรกของหน้าเกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.9 ภาพหลังกดเริ่มเกม



ภาพที่ 6.10 ภาพจากฉากแรกของเกม



ภาพที่ 6.11 ภาพจากฉากที่ต้องเลือกตอบและมีผลต่อคะแนน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.12 ภาพสรุปสุดท้ายและกลับไปหน้าแรกของเกม

6.3 สื่อประชาสัมพันธ์

ภาพโปสเตอร์ที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์เว็บไซต์

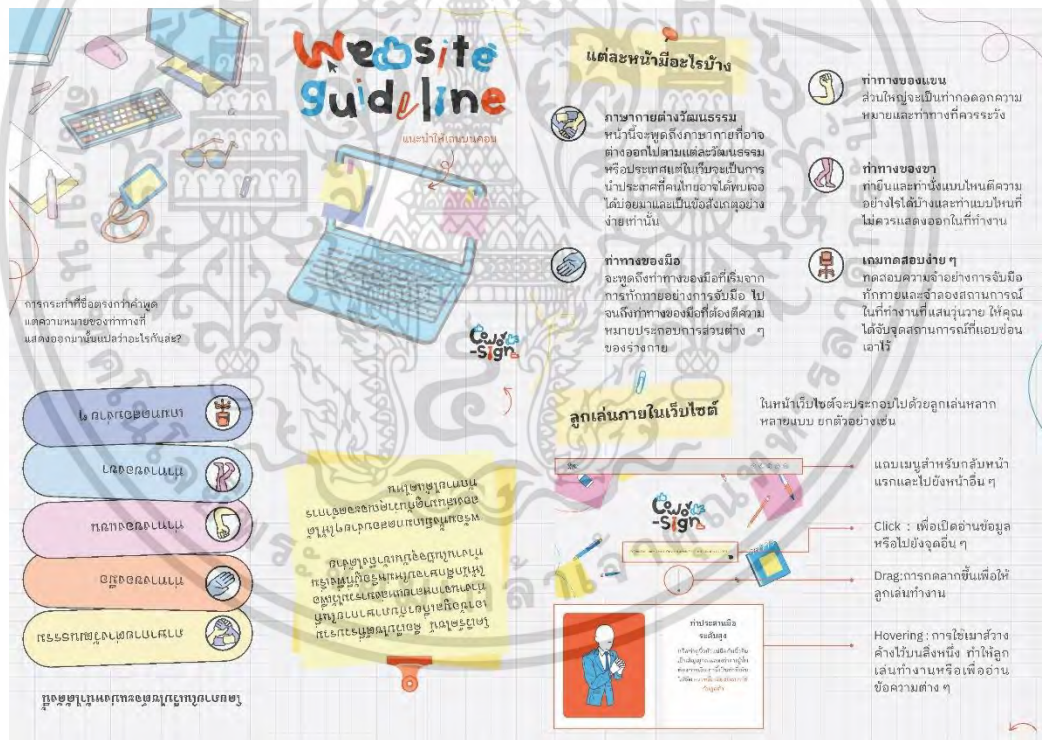


ภาพที่ 6.2 โปสเตอร์อินโฟกราฟิก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.3 แผ่นพับแนวทางการใช้เว็บไซต์



ภาพที่ 6.4 แผ่นพับแบบกางเป็นด้านหลังของโปสเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.5 โพสต์ Facebook



ภาพที่ 6.6 โพสต์ Facebook

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.7 กราฟิกเคลื่อนไหว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 บทสรุป

Cowork-sign คือเว็บไซต์สำหรับคนวัยทำงานและคนที่เพิ่งเริ่มทำงาน ได้ศึกษาเกี่ยวกับภาษาภายในที่ทำงาน เนื่องจากในการทำงานนั้นต้องผ่านการสื่อสารกับผู้อื่นอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การมีความรู้ความเข้าใจจะช่วยให้การสื่อสารเป็นไปอย่างครบถ้วนและถูกต้องมากขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้นำความรู้และความเข้าใจจากการสืบค้นมาใช้ในการค้นคว้าและออกแบบจนเกิดเป็นเว็บไซต์ที่ตรงตามจุดประสงค์ โดยผู้วิจัยได้เรียนรู้การออกแบบเว็บไซต์ให้ตรงตามกลุ่มเป้าหมายและได้เรียนรู้การทำงานในขั้นตอนต่าง ๆ ของการทำเว็บไซต์ให้ตรงตามภาพร่างที่ผู้วิจัยตั้งใจไว้ โดยผู้วิจัยได้ออกแบบให้เว็บไซต์มีลูกเล่นที่ชวนให้ผู้ใช้งานได้มีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหา ทำให้ข้อมูลที่มีอยู่มากนั้นไม่หน้าเบื่อจนเกินไป

7.2 ปัญหาและข้อจำกัด

ปัญหาที่พบคือตัวโปรแกรม Figma มีเครื่องมือคำสั่งบางอย่างที่จำกัด ทำให้เวลานำเสนอจำเป็นต้องใช้คอมพิวเตอร์เท่านั้น นอกจากนี้ระบบยังไม่รองรับภาษาไทยมากนัก การจัดวางหลายอย่างจึงลำบากและไม่ตรงตามความตั้งใจของผู้วิจัย

ในส่วนเนื้อหานั้น เนื่องจากผู้วิจัยต้องการเน้นเนื้อหาของภาษาภายในที่ทำงาน ซึ่งเป็นเนื้อหาส่วนย่อยใน 'อวัจนภาษา' ที่เป็นเนื้อหาโดยรวมของการสื่อสารโดยไม่ใช้คำพูด และภาษาภายในจากต่างวัฒนธรรมที่มีความละเอียดอ่อนและหลากหลายมากพอ

7.3 ข้อเสนอแนะ

- 7.3.1 เว็บไซต์นี้ออกแบบมารองรับแค่การใช้งานบนคอมพิวเตอร์เท่านั้น การใช้งานบนแพลตฟอร์มอื่น ๆ อาจต้องใช้ชุดคำสั่งที่ต่างออกไปแทน
- 7.3.2 การเลือกทำเกมแบบทางเลือกและเก็บคะแนน จำเป็นต้องวางแผนให้ดีและถี่ถ้วน เพื่อไม่ให้เกิดความวุ่นวายในการทำงาน
- 7.3.3 Plugin ใน Figma นั้นช่วยให้การทำงานสะดวกและรวดเร็วยิ่งขึ้น แต่อาจต้องศึกษาการใช้งานไว้ล่วงหน้าเพราะบางอย่างนั้นมีการใช้งานที่จำกัด
- 7.3.4 ในส่วนเนื้อหายังสามารถต่อยอดไปยังเนื้อหาส่วนอื่น ๆ ในอวัจนภาษาได้อีก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- Allan & Barbara Pease. (2555). *ภาษาภายในที่ทำงาน*. (พลอยแสง เอกญาติ, ผู้แปล) กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มติชน.
- Allan Pease. (2521). *วิเคราะห์คนจากภาษาท่าทาง*. (แดงคำดี หัวเมงพาน, ผู้แปล) กรุงเทพฯ: สนพ. อินทรี .
- Allan Pease. (2530). *ภาษากายธุรกิจและชีวิตประจำวัน*. (ยุพเรศ วินัยธร, ผู้แปล) กรุงเทพมหานคร: บริษัท รวมพรรณ จำกัด.
- Beckett, K. S. (2022). *What is calligraphy*. Retrieved August 1, 1, from Calligraphy Skills: <https://www.calligraphy-skills.com/what-is-calligraphy.html>
- Joe Navarro. (2565). *ร่างกายไม่เคยโกหก (ฉบับปรับปรุง)*. (อมรรัตน์ ศรีสุรินทร์, ผู้แปล) กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์วีเลิร์น.
- Lachman, C. (1, August 1). *Chinese Calligraphy*. Retrieved from Asia Society: <https://asiasociety.org/education/chinese-calligraphy>
- Lyons, M. (2011). *Books : a living history*. Los Angeles: J. Paul Getty Museum.
- Nash , R., Turner, & Anderson, D. M. (2019). *Encyclopedia Britannica*. Retrieved from Britannica: <https://www.britannica.com/art/calligraphy>
- Yee, C. (n.d.). *Chinese calligraphy*. Retrieved from Encyclopedia Britannica: <https://www.britannica.com/art/Chinese-calligraphy>
- โชคเหรียญสุขชัย กาญจนานา. (2550). *การสื่อสารเชิงอวัจนภาษา*. กรุงเทพฯ: กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.
- ต.ต้อย. (2555). *ถอดรหัสภาษาภายในใจคน*. นนทบุรี: นนทบุรี ริงค์ ปียอนด์ บุ๊คส์, 2555.
- พรณิ ลีกิจวัฒน์. (2559). *วิธีการวิจัยทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: มิน เซอร์วิส ซัพพลาย.
- อดิศรา เตชะกิจจาท. (2564). *Calligraphy โลกของศิลปะการออกแบบตัวอักษร ที่อาจเป็นทักษะพิเศษในอนาคต*. เรียกใช้เมื่อ 1 สิงหาคม 2564 จาก a day Bulletin: <https://adaybulletin.com/know-special-report-calligraphy/60692>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	ชันษา ชัยภาณุเกียรติ์
วันเดือนปีเกิด	22 สิงหาคม 2544
ที่อยู่	บ้านเลขที่ 101 ซอยอ่อนนุช 58 ถนนสุขุมวิท 77 แขวงอ่อนนุช เขตสวนหลวง กทม. 10250
การติดต่อ	อีเมล: chansa2244@gmail.com
ประวัติการศึกษา	ปีการศึกษา 2566 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2562 มัธยมศึกษา โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ ปีการศึกษา 2556 ประถมศึกษา โรงเรียนจินดาพงศ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้