

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การออกแบบเว็บไซต์สำหรับบริษัทรับเหมาออกแบบตกแต่งภายใน “๑๐๑ สถาปนิก”

WEB DESIGN FOR ARCHITECTURAL AND INTERIOR COMPANY

“101 ARCHITECT”



๗๗๗
๑๒๕๐
๑๒๕๕

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน.....**71426**.....
วัน,เดือน,ปี.....**9**.....**พ.ค.**.....**2550**

b. 112.11.310
i.....

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชานิตศศิลป์ ภาควิชานิตศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2548

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุมัติศิลปนิพนธ์

การออกแบบเว็บไซต์สำหรับบริษัทรับเหมาออกแบบตกแต่งภายใน “๑๐๑ สถาปนิก”
WEB DESIGN FOR ARCHITECTURAL AND INTERIOR DESIGN COMPANY
“101 ARCHITECT”



นางสาววันยา หล้าโพนทัน
Miss WANANYA LAPHONTHAN

ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิเทศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....วันที่ 18/12/2549
(อาจารย์พิรพงษ์ พงษ์ประภาพินทร์)

หัวหน้าภาควิชา.....วันที่ 18 Dec. 99
(อาจารย์วิศักดิ์ รักไหม)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบเว็บไซต์สำหรับบริษัทรับเหมาก่อสร้าง ภายใน “๑๐๑ สถาปนิก” WEB DESIGN FOR ARCHITECTURAL AND INTERIOR DESIGN COMPANY “101 ARCHITECT”
ชื่อ	นางสาววันนษา หล้าโพทนัน
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2548
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พิรพงษ์ พงษ์ประภาพันธ์

บทคัดย่อ

การโฆษณาประชาสัมพันธ์มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งสำหรับการประกอบธุรกิจในปัจจุบัน ในการออกแบบโฆษณาให้มีความโดดเด่นแตกต่าง ด้วยความหลากหลายทางด้านรูปแบบ ขนาดและสีสันทัน รวมทั้งความสามารถในการสร้างแรงกระตุ้นต่อกลุ่มผู้บริโภค และสามารถสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดีของสื่อสิ่งพิมพ์ จึงเป็นเหตุผลที่ทำให้บริษัททั่วโลกยังคงเลือกใช้สื่อสิ่งพิมพ์เป็นช่องทางในการโฆษณาและประชาสัมพันธ์

สื่อสิ่งพิมพ์ที่เปรียบเสมือนหน้าต่างของบริษัท ความประทับใจที่เกิดขึ้นจากสื่อสิ่งพิมพ์ไม่เพียงแต่จะส่งผลต่อภาพลักษณ์ของตราสินค้าเท่านั้น ยังเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงสถานภาพ ความเป็นมืออาชีพ และความน่าเชื่อถือของบริษัทได้อีกด้วย

วัตถุประสงค์ของการทำศิลปนิพนธ์ในครั้งนี้ คือ ศึกษาและเสริมทักษะความเข้าใจในลำดับขั้นตอนของการสร้างสรรค์งานโฆษณาเพื่อส่งเสริมการขาย ตลอดจนความทรงจำของผู้บริโภค และเป็นการเชิดชูภาพลักษณ์ให้แก่บริษัทควบคู่กันไป ตลอดจนการนำเอากราฟฟิกเข้ามาเกี่ยวเนื่องในการออกแบบและกำหนดแนวทางต่างๆ เพื่อให้สื่อโฆษณาสอดคล้องกับตัวสินค้าและ เป็นไปตามภาพลักษณ์โดยรวมที่ถูกกำหนดมา

กิตติกรรมประกาศ

ขอบคุณ อาจารย์ทุกท่าน

ขอบคุณ ชาวหอที่อดหลับอดนอนมาด้วยกัน และเพื่อนทุกคนที่แวะมาเยี่ยม และโทรมาถามไถ่

ขอบคุณ 101Architect สำหรับข้อมูลทุกอย่าง

ขอบคุณ น้องสาวสุดที่รัก นิ่งนึ่ง ที่ช่วยทุกอย่างด้วยใจจริง

ขอบคุณ พ่อTOM101 บุคคลที่ถือเอาเป็นแบบอย่าง และผู้ให้คำแนะนำดีๆเสมอมา

ขอบคุณ สุรกิจ สำหรับกำลังใจดีๆ ความรัก และความห่วงใย

และสุดท้ายที่ขาดไม่ได้เลย ก็คือ พ่อ แม่ และยาย ผู้ที่อยู่ไกลเหลือเกินแต่กำลังใจ และความห่วงใยไม่เคยขาดสาย และมากมาย ให้ลูกคนนี้



๗

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
คำนำ.....	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญภาพประกอบ.....	ฉ

บทที่ 1 บทนำ

- ความเป็นมาของโครงการ.....	1
- วัตถุประสงค์ในการศึกษา.....	1
- กลุ่มเป้าหมาย.....	1
- ขอบเขตของโครงการ.....	1
- แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
- ประโยชน์ที่จะได้รับ.....	2

บทที่ 2 การรวบรวมข้อมูล Multimedia Technology,Internet

- เทคโนโลยีมัลติมีเดีย.....	4
- การออกแบบมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์.....	8
- ขั้นตอนการวางแผน.....	9
- การออกแบบ Interaction.....	11
- Internet ในปัจจุบัน.....	11
- ประเภทของเว็บไซต์.....	19
- โปรแกรมสร้างเว็บ (Web Authoring Tools).....	25
- ออกแบบหน้าเว็บ (Interface Design).....	43

บทที่ 3 บริษัทรับเหมาออกแบบตกแต่งภายใน “๑๐๑ สถาปนิก”

-	ความเป็นมา.....	46
-	ภาพลักษณ์.....	46
-	การบริการ.....	46
-	เหตุผลในการสร้างเว็บไซต์.....	46

บทที่ 4 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้นเพื่อวางแนวทางในการออกแบบ

-	การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้นเพื่อวางแนวทางในการออกแบบ.....	47
---	--	----

บทที่ 5 การสร้างสรรค์ผลงาน

-	แนวทางการออกแบบ.....	49
-	แบบร่าง Logo.....	50
-	แบบร่าง Website.....	52

บทที่ 6 ผลงาน

-	Logo.....	55
-	Site Map.....	56
-	Webpage.....	57

บทที่ 7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ

-	บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	61
	บรรณานุกรม.....	62
	ประวัติผู้เขียน.....	63

บทที่ 1

บทนำ

การออกแบบเว็บไซต์สำหรับบริษัทรับเหมาออกแบบตกแต่งภายใน “๑๐๑ สถาปนิก”
**WEB DESIGN FOR ARCHITECTURAL AND INTERIOR DESIGN COMPANY “101
 ARCHITECT”**

ความเป็นมาของโครงการ

สภาพสังคมในปัจจุบันแข่งขันกันสูง การโฆษณาเป็นส่วนที่สำคัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในธุรกิจการออกแบบที่ต้องแสดงให้เห็นถึงศักยภาพและภาพงานที่คิดขององค์กร การศึกษางานออกแบบเพื่อนการประชาสัมพันธ์ตนเองของธุรกิจเกี่ยวกับการออกแบบจึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจ เนื่องจากเป็นการเปิดโอกาสให้ใช้ความรู้ความสามารถในการออกแบบอย่างเต็มที่ การประชาสัมพันธ์บริษัทรับออกแบบ โดยใช้สื่อ Internet นั้นมีความเหมาะสมมากเพราะสามารถนำเสนอได้ทั้งภาพ เสียงและภาพเคลื่อนไหว ซึ่งสามารถเผยแพร่ได้เป็นวงกว้าง และสามารถอัปเดตข้อมูลได้ตลอดเวลา

วัตถุประสงค์ในการศึกษา

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์แนวคิด รูปแบบและเทคนิคในการสร้างสรรค์เว็บไซต์มีเดียประเภท self promotion ของธุรกิจ
2. ทดลองออกแบบเว็บไซต์ให้สามารถแสดงออกถึงศักยภาพและเอกลักษณ์ของบริษัท

กลุ่มเป้าหมาย

ผู้ที่ต้องการจะออกแบบตกแต่งภายใน สร้างและต่อเติมอาคารที่อยู่อาศัย ผู้ที่อยู่ในวงการนักออกแบบและผู้ที่เกี่ยวข้องงานด้านนี้

ขอบเขตของโครงการ

Website โดยแบ่งเป็น

1. Home

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. Tricks
3. Portfolios
4. Team & services
5. Contact us
6. Link

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. รวบรวมข้อมูลในการออกแบบโดยสำรวจจาก **website** และ หนังสือที่เกี่ยวกับ **self promotion** ของ **designer** ต่างๆ และ **company profile** ของบริษัทต่างๆ ทั้งของไทย และต่างประเทศ

2. วิเคราะห์ข้อมูล และนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ
3. ทำแบบร่างและวิเคราะห์ ความเหมาะสม
4. ปรับปรุงแบบร่าง
5. ผลงานจริงโดยใช้โปรแกรม **Flash MX**

ประโยชน์ที่จะได้รับ

1. รู้จักการออกแบบเว็บไซต์มากขึ้น สามารถนำเวปที่ออกแบบไปใช้งานจริงได้
2. รู้หลักการออกแบบที่ดีและจัดวางให้น่าสนใจ
3. แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ จนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

Multimedia Technology, Internet

เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

เทคโนโลยีมัลติมีเดีย (Multimedia Technology) "มัลติมีเดีย (Multimedia) หรือ สื่อหลายแบบ"

เป็นเทคโนโลยีที่ช่วยให้คอมพิวเตอร์ สามารถผสมผสานกันระหว่าง ข้อความ ข้อมูลตัวเลข ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ไว้ด้วยกัน ตลอดจน การนำเสนอระบบโต้ตอบกับผู้ใช้ (Interactive) มาผสมผสานเข้าด้วยกัน นอกจากนี้ มีผู้ให้นิยามศัพท์ไว้หลายท่าน ดังนี้

Robert Aston, Joyce Schwarz : Computer control of the combination of text, graphics, audio, video and animation data

Tay Vaughan : Multimedia is any combination of text, graphic, art, sound, animation and video that is delivered by computer. When you allow the user the viewer of the project to control what and when these elements are delivered, it is interactive multimedia. When the user can navigate, interactive multimedia becomes hypermedia

Nicholas Negroponte : True multimedia is interactive digital information which can be viewed in many different ways by the user. Moreover in multimedia, there does not have to be a trade-off between depth and breadth; the user can explore a topic as broadly and as deeply as she or he desires.

ประโยชน์ของมัลติมีเดีย

มัลติมีเดีย ได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตของคนเรามากยิ่งขึ้น โดยมีประโยชน์ ดังนี้

1. เสนอสิ่งเร้าให้กับผู้เรียน ได้แก่ เนื้อหา ภาพนิ่ง คำถาม ภาพเคลื่อนไหว
2. นำเสนอข่าวสารในรูปแบบที่ไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับ เช่น บทเรียนมัลติมีเดีย
3. สร้างสื่อเพื่อความบันเทิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. สร้างสื่อโฆษณา หรือประชาสัมพันธ์

นอกจากประโยชน์ดังกล่าว เทคโนโลยีมัลติมีเดีย ยังมีบทบาทต่อ

การเรียนการสอน อันส่งผลให้เกิดระบบห้องสมุดแบบดิจิทัล (Digital Library) การเรียนการสอนทางไกล (Distance Learning) การสร้างห้องเรียนเสมือนจริง (Virtual Classroom) และการเรียนการสอนแบบกระจาย อันส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างกว้างขวาง

ธุรกิจ โดยเฉพาะธุรกิจรูปแบบใหม่ที่เรียกว่า E-Commerce อันจะช่วยให้การนำเสนอสินค้า มีความน่าสนใจมากกว่าเดิม

การสื่อสารโทรคมนาคม เนื่องด้วยเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ต้องอาศัยสื่อเพื่อเผยแพร่ข้อมูล ดังนั้นเทคโนโลยีนี้ จึงมีความสัมพันธ์กับ ระบบการสื่อสารโทรคมนาคม อย่างแยกกันไม่ได้ยากมาก

ธุรกิจการพิมพ์ นับเป็นอีกหนึ่งธุรกิจที่สัมพันธ์กับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย อันจะส่งผลให้หนังสือ สิ่งพิมพ์ต่างๆ มีความน่าสนใจมากขึ้น และปัจจุบันก็มี E-Magazine หรือ E-Book ออกมาอย่างแพร่หลาย

ธุรกิจการให้บริการข้อมูลข่าวสาร เมื่อมีการนำเทคโนโลยีมัลติมีเดียมาช่วย จะทำให้ข้อมูลข่าวสารที่เผยแพร่ออกไป มีความน่าสนใจมากกว่าเดิม

ธุรกิจโฆษณา และการตลาด แน่แน่นอนว่ามีความสัมพันธ์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ อันจะช่วยให้ดึงดูดคนเข้ามาชม ด้วยเทคโนโลยีใหม่ๆ ที่มีความแปลกใหม่

การแพทย์และสาธารณสุข ปัจจุบันมีการสร้างสื่อเรียนรู้ด้านการแพทย์ ช่วยให้ประชาชนทั่วไป มีความสนใจศึกษา เพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับการดูแล รักษาสุขภาพตนเอง

นันทนาการ นับเป็นบทบาทที่สำคัญมาก ทั้งในรูปของเกม การเรียนรู้ และ VR เป็นต้น

เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

เนื่องจากมัลติมีเดีย เป็นเทคโนโลยีของสื่อหลากหลายสื่อ ซึ่งสามารถแบ่งได้ ดังนี้

1. เทคโนโลยีเกี่ยวกับเสียง (Audio Technology) ซึ่งรวมทั้งเสียงพูด และเสียงดนตรี ตั้งแต่การประมวลผล การแสดงผล การจัดการต่างๆ เช่น การบีบอัดสัญญาณ การสื่อสาร การส่งสัญญาณ
2. เทคโนโลยีเกี่ยวกับวิดีโอ (Video Technology) อันได้แก่ การจัดเก็บ การประมวลผล การปรับแต่ง การใช้งาน การเรียกหา สืบค้น การส่งกระจาย มาตรฐานการบีบอัดสัญญาณ การเข้าและถอดรหัส การส่งข้อมูล การทำงานร่วมกับสื่ออื่นๆ
3. เทคโนโลยีรูปภาพ (Image Technology) เป็นการพัฒนา และประยุกต์ใช้ภาพ การจัดการฟอรัมเมต กล้องภาพ การค้นหา การสร้าง และตกแต่งภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. เทคโนโลยีข้อความ (Text Technology) เกี่ยวกับข้อความหรือ ตัวอักษร ทั้งการใช้ และ ลักษณะรูปแบบของ ข้อความแบบต่างๆ

5. เทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหว และภาพสามมิติ (Animation & 3D Technology) เป็น เทคโนโลยีเกี่ยวกับการแสดงผล ดันภาพเคลื่อนไหว ทั้งแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ การสร้างภาพเสมือนจริง (VR - Visual Reality) การสร้าง ตกแต่ง ประมวลผล การใช้งาน

6. เทคโนโลยีการพัฒนา (Authoring System Technology) คือ เทคโนโลยีที่ได้พัฒนา เพื่อสร้างเครื่องมือสำหรับ งานพัฒนาวัสดุมีเดีย ในรูปของ ซอฟต์แวร์ช่วย ในการนำข้อมูล เนื้อหา (Content) เข้าไปเก็บตามสื่อรูปแบบต่างๆ ที่วางไว้ เพื่อนำเสนอ เช่น การใช้เครื่องมือต่างๆ หรือการสร้างเครื่องมือใหม่ๆ

7. เทคโนโลยีกับระบบการศึกษา เป็นการศึกษาเพื่อนำเอา เทคโนโลยีมีเดีย มาประยุกต์ใช้กับ ระบบการศึกษา ในรูปของ CAI - Computer Aided Instruction, CBT - Computer Based Training ตลอดจนงานประชาสัมพันธ์ โฆษณา สร้างภาพยนตร์

8. เทคโนโลยีการผลิต (Publishing Technology) เป็นการนำเอาวัสดุมีเดีย มาใช้ดำเนินงานพิมพ์ เพื่อเพิ่มชีวิตชีวาให้กับงานพิมพ์ มีรูปแบบที่โดดเด่น และนำเสนอ หรือพิมพ์ลงสื่อได้หลากหลายรูปแบบ เช่น งาน DTP - Desktop Publishing, CD-ROM Title & Publishing

9. เทคโนโลยีการกระจาย (Broadcasting & Conferencing) สังกัดเกี่ยวข้องกับการเผยแพร่ข้อมูล เผยแพร่สัญญาณ เช่น Conference, Multicasting Backbone เป็นต้น

10. เทคโนโลยีการจัดเก็บข้อมูล (Storage Technology) เนื่องจากข้อมูลด้านวัสดุมีเดีย มักจะมีขนาดโต ทำให้ต้องเกี่ยวข้องกับสื่อบันทึกข้อมูลอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ทั้งเกี่ยวกับรูปแบบของสื่อ รูปแบบการบีบอัดข้อมูล รูปแบบการบันทึกข้อมูล

11. เทคโนโลยี WWW & HyperText โดยจะช่วยให้เกิดการเผยแพร่สื่อวัสดุมีเดียในรูปแบบที่นิยมมากที่สุด และเร็วที่สุด ผ่านระบบ WWW และมีระบบโต้ตอบด้วยเทคโนโลยี HyperText & HyperMedia

12. เทคโนโลยีคลังข้อมูล (Media Archives) ซึ่งเกี่ยวกับการจัดเก็บข้อมูลปริมาณมากๆ และการเรียกค้นภายหลัง เช่น Photo & Image Server, AVI archives

เทคโนโลยีที่กล่าวมาข้างต้น เป็นส่วนประกอบที่สำคัญกับเทคโนโลยีมีเดีย ซึ่งจะช่วยให้เทคโนโลยีมีเดีย มีคุณค่า และเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวาง

ข้อความ (Text)

ข้อความ เป็นส่วนที่เกี่ยวกับเนื้อหาของมัลติมีเดีย ใช้แสดงรายละเอียด หรือเนื้อหาของเรื่องที่น่าเสนอ ซึ่งปัจจุบัน มีหลายรูปแบบ ได้แก่

1. ข้อความที่ได้จากการพิมพ์ เป็นข้อความปกติที่พบได้ทั่วไป ได้จากการพิมพ์ด้วยโปรแกรมประมวลผลงาน (Word Processor) เช่น NotePad, Text Editor, Microsoft Word โดยตัวอักษรแต่ละตัวเก็บในรหัส เช่น ASCII
2. ข้อความจากการสแกน เป็นข้อความในลักษณะภาพ หรือ Image ได้จากการนำเอกสารที่พิมพ์ไว้แล้ว (เอกสารต้นฉบับ) มาทำการสแกน ด้วยเครื่องสแกนเนอร์ (Scanner) ซึ่งจะได้ผลออกมาเป็นภาพ (Image) 1 ภาพ ปัจจุบันสามารถแปลงข้อความภาพ เป็นข้อความปกติได้ โดยอาศัยโปรแกรม OCR
3. ข้อความอิเล็กทรอนิกส์ เป็นข้อความที่พัฒนาให้อยู่ในรูปของสื่อ ที่ใช้ประมวลผลได้
4. ข้อความไฮเปอร์เท็กซ์ (HyperText) เป็นรูปแบบของข้อความ ที่ได้รับความนิยมสูงมากในปัจจุบัน โดยเฉพาะ การเผยแพร่เอกสาร ในรูปของเอกสารเว็บ เนื่องจากสามารถใช้เทคนิค การลิงก์ หรือเชื่อมข้อความ ไปยังข้อความ หรือจุดอื่นๆ ได้

กราฟิก (Graphics)

ภาพกราฟิก (Graphics) เป็นสื่อในการนำเสนอที่ดี เนื่องจากมีสีสัน มีรูปแบบที่น่าสนใจ สามารถสื่อความหมายได้กว้าง ประกอบด้วย

1. ภาพบิตแมพ (Bitmap) เป็นภาพที่มีการเก็บข้อมูลแบบพิกเซล หรือจุดเล็กๆ ที่แสดงค่าสี ดังนั้นภาพหนึ่งๆ จึงเกิดจากจุดเล็กๆ หลายๆ จุดประกอบกัน (คล้ายๆ กับการปักผ้าโครสดิก) ทำให้รูปภาพแต่ละรูป เก็บข้อมูลจำนวนมาก เมื่อนำมาใช้ จึงมีเทคนิคการบีบอัดข้อมูล พอร์แมตของภาพบิตแมพ ที่รู้จักกันดี ได้แก่ .BMP, .PCX, .GIF, .JPG, .TIF
2. ภาพเวกเตอร์ (Vector) เป็นภาพที่สร้างด้วยส่วนประกอบของเส้นลักษณะต่างๆ และคุณสมบัติเกี่ยวกับสีของเส้นนั้นๆ ซึ่งสร้างจากการคำนวณทางคณิตศาสตร์ เช่น ภาพของคน ก็จะถูกสร้างด้วยจุดของเส้นหลายๆ จุด เป็นลักษณะของโครงร่าง (Outline) และสีของคนก็เกิดจากสีของเส้น โครงร่างนั้นๆ กับพื้นที่ผิวภายในนั่นเอง เมื่อมีการแก้ไขภาพ ก็จะเป็นการแก้ไขคุณสมบัติของเส้น ทำให้ภาพไม่สูญเสียความละเอียด เมื่อมีการขยายภาพนั่นเอง ภาพแบบ Vector ที่หลายๆ ท่านคุ้นเคยก็คือ ภาพ .wmf ซึ่งเป็น clipart ของ Microsoft Office นั่นเอง นอกจากนี้คุณจะสามารถพบภาพพอร์แมตนี้ได้กับภาพในโปรแกรม Adobe Illustrator หรือ Macromedia Freehand

3. คลิปอาร์ต (Clipart) เป็นรูปแบบของการจัดเก็บภาพ จำนวนมากๆ ในลักษณะของตาราง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ หรือห้องสมุดภาพ หรือคลังภาพ เพื่อให้เรียกใช้ สืบค้น ได้ง่าย สะดวก และรวดเร็ว

4. HyperPicture มักจะเป็นภาพชนิดพิเศษ ที่พบได้บนสื่อมัลติมีเดีย มีความสามารถ เชื่อมโยงไปยังเนื้อหา หรือรายละเอียดอื่นๆ มีการกระทำ เช่น คลิก (Click) หรือเอาเมาส์มาวางไว้ เหนือตำแหน่งที่ระบุ (Over)

สำหรับการจัดหาภาพ หรือเตรียมภาพ ก็มีหลายวิธี เช่น การสร้างภาพเอง ด้วยโปรแกรม สร้างภาพ เช่น Adobe Photoshop, PhotoImpact, CorelDraw หรือการนำภาพจากอุปกรณ์ เช่น กล้อง ถ่ายภาพดิจิทัล, กล้องวิดีโอดิจิทัล หรือสแกนเนอร์

เสียง (Sound)

เสียง เป็นอีกองค์ประกอบของมัลติมีเดีย อันจะช่วยให้เกิดบรรยากาศที่น่าสนใจในการรับรู้ ทางหู โดยอาศัยจะนำเสนอในรูปแบบของ เสียงประกอบ เพลงบรรเลง เสียงพูด เสียงบรรยาย หรือเสียง พากษ์ เป็นต้น

ลักษณะของเสียง ประกอบด้วย

1. คลื่นเสียงแบบออดิโอ (Audio) ซึ่งมีฟอร์แมตเป็น .wav, .au การบันทึกจะบันทึกตามถูก คลื่นเสียง โดยมีการแปลงสัญญาณให้เป็นดิจิทัล และใช้เทคโนโลยีการบีบอัดเสียงให้เล็กลง (ซึ่ง คุณภาพก็ต่ำลงด้วย)

2. เสียง CD เป็นรูปแบบการบันทึก ที่มีคุณภาพสูง ได้แก่ เสียงที่บันทึกลงในแผ่น CD เพลง ต่างๆ

3. MIDI (Musical Instrument Digital Interface) เป็นรูปแบบของเสียงที่แทนเครื่องดนตรี ชนิดต่างๆ สามารถเก็บข้อมูล และให้วงจรอิเล็กทรอนิกส์ สร้างเสียงตามตัวโน้ต เสมือนการเล่นของ เครื่องเล่นดนตรีนั้นๆ

เทคโนโลยีเกี่ยวกับเสียง ประกอบด้วย การบันทึกข้อมูลเสียง เสียงที่ทำงานผ่าน คอมพิวเตอร์ เป็นสัญญาณดิจิทัล ซึ่งมี 2 รูปแบบคือ

1. Synthesize Sound เป็นเสียงที่เกิดจากตัววิเคราะห์เสียง ที่เรียกว่า MIDI โดยเมื่อตัว โน้ต ทำงาน คำสั่ง MIDI จะถูกส่งไปยัง Synthesize Chip เพื่อทำการแยกเสียงว่าเป็นเสียงดนตรีชนิดใด ขนาดไฟล์ MIDI จะมีขนาดเล็ก เนื่องจากเก็บคำสั่งในรูปแบบง่ายๆ

2. Sound Data เป็นเสียงจากที่มีการแปลงจากสัญญาณ analog เป็นสัญญาณ digital โดยจะมีการ บันทึกตัวอย่างคลื่น (Sample) ให้อยู่ที่ใดที่หนึ่งในช่วงของเสียงนั้นๆ และการบันทึกตัวอย่าง คลื่นเรียงกันเป็นจำนวนมาก เพื่อให้มีคุณภาพที่ดี ก็จะทำให้ขนาดของไฟล์โตตามไปด้วย Sample Rate จะแทนด้วย kHz ใช้อธิบายคุณภาพของเสียง อัตรามาตรฐานของ sample rate เท่ากับ 11kHz,

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

22kHz, 44kHz Sample Size แทนค่าด้วย bits คือ 8 และ 16 บิต ใช้อธิบายจำนวนของข้อมูลที่ใช้จัดเก็บในคอมพิวเตอร์ คุณภาพเสียงที่ดีที่สุด ได้แก่ Audio-CD ที่เท่ากับ 44kHz ระบบ 16 บิต เป็นต้น

วิดีโอ (Video)

วิดีโอ นับเป็นสื่ออีกรูปหนึ่งที่นิยมใช้กับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย เนื่องจากสามารถแสดงผลได้ทั้งภาพเคลื่อนไหว และเสียงไปพร้อมๆ กัน ทำให้เกิดความน่าสนใจในการนำเสนอ ทั้งนี้มีหัวข้อที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. Video file format เป็นรูปแบบที่ใช้บันทึกภาพและเสียงที่สามารถทำงานกับคอมพิวเตอร์ได้เลย มีหลายรูปแบบได้แก่

2. AVI (Audio / Video Interleave) เป็นฟอร์แมตที่พัฒนาโดยบริษัท ไมโครซอฟต์ เรียกว่า Video for Windows มีนามสกุลเป็น .avi ปัจจุบันมีโปรแกรมแสดงผลติดตั้งมาพร้อมกับชุด Microsoft Windows คือ Windows Media Player

3. MPEG - Moving Pictures Experts Group รูปแบบของไฟล์ที่มีการบีบอัดไฟล์ เพื่อให้มีขนาดเล็กกลง โดยใช้เทคนิค การบีบข้อมูลแบบ Inter Frame หมายถึง การนำความแตกต่างของข้อมูลในแต่ละภาพมาบีบ และเก็บ โดยสามารถบีบข้อมูลได้ถึง 200 : 1 หรือเหลือข้อมูลเพียง 100 kb/sec โดยคุณภาพยังคงอยู่ มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดย MPEG-1 มีนามสกุล คือ .mpg

4. Quick Time เป็นฟอร์แมตที่พัฒนาโดยบริษัท Apple นิยมใช้นำเสนอข้อมูลไฟล์ผ่านอินเทอร์เน็ต มีนามสกุลเป็น .mov

การออกแบบมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์

การออกแบบมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ อย่างมีประสิทธิภาพ มีแนวทางแนะนำ 5 แนวทาง ได้แก่ กำหนดเป้าหมาย (Goal) การกำหนดเป้าหมายจะช่วยให้สามารถสร้างสื่อฯ ได้ตรงกับความต้องการมากที่สุด โดยสามารถจำแนกเป้าหมายได้ ดังนี้

1. เพื่อถ่ายทอดความรู้
2. เพื่อสร้างทักษะ
3. เพื่อสนับสนุนการทำงาน
4. ศึกษาพฤติกรรมของผู้เรียน โดยจะต้องศึกษาว่าผู้เรียนคิดอย่างไร ยอมรับ นวัตกรรมใหม่ 'รูปแบบนี้หรือไม่' ผู้เรียนเรียนรู้จาก Concept หรือศึกษากระบวนการก่อนนำไปพัฒนาความเข้าใจในเนื้อหา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. พิจารณาถึงประสบการณ์ที่ดีที่สุดของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วมกับ สื่อฯ
6. ศึกษาความคงทนของเนื้อหา พิจารณาว่าเนื้อหามีความคงทนนำไปใช้งานได้ นานแค่ไหน มีการเปลี่ยนแปลง บ่อยครั้งหรือไม่ อย่างไร
7. ใช้เทคนิคของทีม นำผู้เชี่ยวชาญหลายๆ ท่านนำเสนอความรู้ ผสมผสานกับผู้เรียนออกความเห็นของสื่อ ทั้งนี้สามารถแสดงรายละเอียดย่อยของการออกแบบได้เป็นหัวข้อดังนี้

ขั้นตอนการวางแผน

1. ประเมินความเหมาะสม ความเป็นไปได้
2. วิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียน/ผู้ใช้
3. อายุของสื่อ
4. ประโยชน์ของสื่อ
5. ลักษณะเฉพาะของผู้เรียน/ผู้ใช้
6. งบประมาณ
7. ระยะเวลา
8. เลือกชนิดของสื่อ
9. การนำเสนอ
10. การถ่ายทอดความรู้
11. CBT เดี่ยวๆ หรือกลุ่ม
12. ส่งเสริมผู้ปฏิบัติงาน
13. กำหนดรายละเอียด
14. ข้อกำหนดเกี่ยวกับฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์
15. การติดตั้งระบบ
16. กลยุทธ์การประชาสัมพันธ์

ขั้นตอนการออกแบบ

1. กลยุทธ์การออกแบบ
2. สื่อเพื่อทบทวน, ฝึกปฏิบัติ, สถานการณ์สมมุติ, เกม, แบบทดสอบ ฯลฯ
3. หน้าทีของสื่อ วัตถุประสงค์
4. ข้อเสนอแนะการใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. รูปแบบของสื่อ
6. ออกแบบต้นแบบ
7. การเก็บรวบรวมข้อมูล
8. การกำหนดหัวข้อ
9. การออกแบบเนื้อหา
10. ระดับของปฏิสัมพันธ์
11. รูปแบบปฏิกริยาโต้กลับ
12. การแตกย่อยเนื้อหา
13. ข้อบัญญัติของผู้เรียน/ผู้ใช้
14. แนวทางการแก้ไข

ขั้นตอนการพัฒนา

1. ตั้งมาตรฐาน
2. กำหนด Story Board
3. ผลิตเนื้อหารูปแบบต่างๆ
4. การลงรหัสโปรแกรม
5. ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่อง
6. ตรวจสอบนาร่อง
7. ตรวจสอบการนำไปใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบ Interaction

Interaction Design เป็นการออกแบบที่คำนึงถึงลักษณะพฤติกรรมของผู้บริโภค (Cognition) ลักษณะการใช้งาน (Context of Use) การวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้งาน (Task Analysis) รวมไปถึงความสามารถในการเรียนรู้ของผู้ใช้ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก (Learn ability) ในสมัยก่อน Interaction Design นั้นไม่ค่อยมีบทบาทสูงนักในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ อันเนื่องมาจากเทคโนโลยีที่ไม่มากนักของสินค้า แต่ในปัจจุบันนี้ ความก้าวไกลของเทคโนโลยี ทำให้เกิดนวัตกรรมใหม่ๆ ของงานออกแบบ ซึ่งส่งผลให้ผู้บริโภคต้องเรียนรู้กับระบบเทคโนโลยีใหม่ๆ งานออกแบบ Interaction Design จึงเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ และนักออกแบบจำเป็นต้องศึกษาค้นคว้า เพื่อทำการออกแบบให้ผู้บริโภคสามารถใช้ผลิตภัณฑ์ที่เกิดจากนวัตกรรมใหม่ๆ ได้ง่ายขึ้น คอมพิวเตอร์ และเครื่องเล่น MP3 ในกลุ่มของคอมพิวเตอร์แอปเปิลจัดได้ว่าเป็นองค์กรชั้นนำที่มีการคำนึงถึง Interaction Design อย่างเสมอมา ซึ่งเริ่มการใช้มาตั้งแต่ปี 1984 ในการพัฒนา MacOS GUI (Graphic User Interface) ส่งผลให้ปุ่มทุกปุ่มบนเครื่องคอมพิวเตอร์นอกจากจะมีการใช้งานที่ง่ายแล้ว ยังมีความสวยงามและสอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้บริโภคเป็นอย่างดี

ในปัจจุบัน Interaction Design ก็ยังคงแสดงบทบาทอย่างสูงกับเว็บไซต์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเกมออนไลน์ การสั่งซื้อสินค้าทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องออกแบบหน้าจอให้สามารถแสดงข้อมูลให้เข้าใจง่าย เพื่อให้ผู้ใช้สามารถ Interact กับ Website ได้สะดวก และท้ายที่สุดแล้ว Interaction Design นี้ก็มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างภาพลักษณ์ให้กับสินค้าของคุณเป็นอย่างดี อันทำให้เกิด แปรณคิมเมจที่ดีขึ้นตามมาด้วย

ปัจจุบันอินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทกับชีวิตเรามากขึ้นทุกวัน ใครที่ไม่เคยใช้อินเทอร์เน็ตดู เหมือนจะเป็นคนที่ตกยุคไปแล้วอินเทอร์เน็ตทำให้การดำรงชีวิตของคนเปลี่ยนไปอย่างมากเรียกว่า เหนือความคาดหมายของผู้คน รวมถึงกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่พัฒนาอินเทอร์เน็ตขึ้นมาเองด้วย อินเทอร์เน็ตเปลี่ยนโลกที่เต็มไปด้วยขอบเขตระหว่างประเทศ ให้เป็นโลกใบใหม่ที่ไร้พรมแดนทุกคนอยู่ห่างกันเพียงแค่เมาส์คลิก ทุกวันนี้โลกจึงดูเล็กลงเรื่อยๆ เราสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้คนทั่วโลกได้อย่างสะดวก โดยไม่จำกัดสถานที่หรือระยะทาง ผ่านบริการหลายรูปแบบบนอินเทอร์เน็ต ทั้งอีเมล (e-mail) แชท (Chat) หรือข้อความทันที (Instant messaging)

อินเทอร์เน็ตนับเป็นโลกแห่งข้อมูลที่ไร้ขีดจำกัด ซึ่งอาจเรียกว่าเป็นห้องสมุดของโลกก็ว่าได้ เพราะเราสามารถค้นหาความรู้ ศึกษาข้อมูล รวมถึงติดตามข่าวสารจากทั่วโลกได้อย่างรวดเร็ว ในอดีตถ้าต้องการทราบข้อมูลใดๆ เราก็อาจจะเข้าไปค้นหาในห้องสมุด หรือหาซื้อหนังสือมาอ่าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และบางครั้งก็จำเป็นต้องเดินทางไปยังหน่วยงานเหล่านั้นเพื่อขอรับข้อมูลโดยตรง สำหรับตอนนี้เราก็เพียงแต่เข้าสู่อินเทอร์เน็ตจากที่บ้าน ที่ทำงาน สถานศึกษา หรือแหล่งให้บริการอินเทอร์เน็ตต่างๆ แล้วเสิร์ชหาข้อมูลที่ต้องการผ่านเว็บไซต์จำนวนมหาศาลได้ทันที เมื่อมองในแง่นี้แล้วอินเทอร์เน็ตจึงเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เราเข้าถึงข้อมูลที่

ชีวิตที่เปลี่ยนไปในยุคอินเทอร์เน็ต

หลังจากที่เทคโนโลยีได้พัฒนาจากระบบอนาล็อกเข้าสู่ระบบดิจิทัลเมื่อหลายสิบปีก่อน ทำให้การทำงานของสิ่งต่างๆ มีความถูกต้อง เทียบตรง และมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ต่อมาเมื่ออินเทอร์เน็ตแพร่หลายขึ้น สิ่งต่างๆ เหล่านี้ก็ปรับตัวเข้าสู่อินเทอร์เน็ต เพื่อขยายขอบเขตการใช้งานให้กว้างขวางและสะดวกยิ่งขึ้นเริ่มต้นจากข้อมูลดิจิทัลที่เราสามารถจัดการได้ด้วยคอมพิวเตอร์ เช่น เอกสาร ข้อความ รูปภาพ ภาคเคลื่อนไหว เสียงเพลง ภาพยนตร์ และไฟล์ต่างๆ เนื่องจากอินเทอร์เน็ตอาศัยคอมพิวเตอร์เป็นหลักในการทำงานเช่นเดียวกัน จึงไม่น่าแปลกใจที่เราสามารถอ่านข้อความ ดูหนัง ฟังเพลง ฟังวิทยุ รวมถึงเล่นเกมผ่านอินเทอร์เน็ตได้ก่อนข้อมูลรูปแบบอื่นๆ

จากเอกสารสู่เว็บเพจ (From Documents to web Pages)

สิ่งที่สำคัญที่สุดในอินเทอร์เน็ตนั้นก็คือ ข้อมูลข่าวสาร นั่นเองจากอดีตที่ต้องอาศัยเครื่องพิมพ์เอกสาร ซึ่งแก้ไขได้ลำบากและยังได้งานที่ไม่เรียบร้อย ต่อมาเราได้เปลี่ยนมาใช้คอมพิวเตอร์ในการพิมพ์โดยใช้โปรแกรมประเภท Word Processing หรือ Desktop Publishing ช่วยให้เราออกแบบและแก้ไขงานพิมพ์ได้อย่างสะดวก เมื่อต้องการส่งข้อมูลนั้นไปให้ผู้อื่น เราก็จะต้องพิมพ์ลงบนกระดาษแล้วส่งไปให้ทางไปรษณีย์ส่วนผู้อื่นที่ต้องการข้อมูลของเรา ก็อาจต้องเดินทางมารับเอกสารที่หน่วยงานของเราด้วยตัวเอง เมื่อมีสื่ออินเทอร์เน็ตเข้ามา เราก็สามารถแปลงเอกสารที่มีอยู่นั้นให้เว็บเพจ เพื่อนำไปเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ต แล้วเปลี่ยนมาใช้อีเมลในการติดต่อสื่อสารแทน

สนทนา (Chat)

แชท (Chat) คือการสนทนาแบบเรียลไทม์ผ่านตัวอักษรที่พิมพ์เข้าไปในคอมพิวเตอร์ โดยผู้ร่วมสนทนาจะต้องออนไลน์อยู่พร้อมกัน รูปแบบการสนทนาที่ได้รับความนิยมมากที่สุดคือ *Internet Relay Chat* หรือ *IRC* โดยอาศัยโปรแกรมประเภท chat-client เช่น *mIRC* และ *Pirch* เชื่อมต่อไปยัง chat server แล้วจึงเลือกห้องสนทนาหรือ channels ได้ตามต้องการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อความทันที (Instant Messaging: IM)

ข้อความทันที หรือ IM นั้นเป็นการสื่อสารอินเทอร์เน็ตแบบเรียลไทม์ ซึ่งจะแจ้งให้ผู้ใช้รับได้ทราบทันทีเมื่อผู้นั้นออนไลน์อยู่นอกจากการแลกเปลี่ยนข้อความระหว่างกันแล้ว คุณยังสามารถพูดคุยด้วยเสียงพร้อมทั้งมองเห็นหน้าคู่สนทนาผ่านกล้อง web cam รวมถึงการส่งรูปภาพ เอกสาร หรือไฟล์อื่นๆ ไปยังผู้รับได้ก่อนที่จะใช้บริการเหล่านี้ คุณจะต้องลงโปรแกรมประเภท instant messenger เช่น ICQ, MSN Messenger และ QQ เนื่องจากยังไม่มีมาตรฐานกลางในการสื่อสารของ IM ดังนั้นผู้ใช้บริการจำเป็นต้องใช้โปรแกรมชนิดเดียวกันในการสื่อสาร

เอฟทีพี (FTP: File Transfer Protocol)

เอฟทีพี (FTP) คือระบบการเคลื่อนย้ายข้อมูลระหว่างคอมพิวเตอร์ โดยสามารถอัปโหลด (upload) และดาวน์โหลด

ช่วงปลายปี 1969 ในตอนเริ่มต้น เครือข่ายนี้ประกอบด้วยคอมพิวเตอร์หลักซึ่งตั้งอยู่ที่มหาวิทยาลัย 4 แห่งได้แก่ University of California at Los Angeles (UCLA), University of California at Santa Barbara (UCSB), Stanford Research Institute (SRI) และ University of Utah โดยคอมพิวเตอร์แต่ละตัวจะทำหน้าที่เป็นแม่ข่ายหรือโฮสต์ (host) ควบคุมการทำงานของเครือข่าย ต่อมาได้มีการขยายเครือข่ายไปสู่องค์กรและมหาวิทยาลัยต่างๆ อย่าง ต่อเนื่อง ในปี 1984 ก็มีคอมพิวเตอร์มากกว่า 1,000 เครื่อง เชื่อมต่อเข้ากับเครือข่ายในฐานะโฮสต์ ต่อมาได้เพิ่มจำนวนเป็น 10,000 เครื่องในปี 1987 และเพิ่มเป็น 100,000 เครื่องในปี 1983 แล้วขยับขึ้นไปถึง 1 ล้านเครื่องในปี 1992 ในขณะที่เครือข่ายเติบโตขึ้นเรื่อยๆ มีบริการและโปรแกรมต่างๆ เกิดขึ้นในอินเทอร์เน็ตมากมาย คีเด่นๆ นั้นได้แก่ e-mail, Telnet, FTP, Newsgroup, Chat, Archie, WAIS, Gopher จนมาถึง WWW ตามลำดับ

ในปัจจุบันมีคอมพิวเตอร์มากกว่า 150 ล้านเครื่องเชื่อมต่อเข้ากับอินเทอร์เน็ต โดยประกอบด้วยเครือข่ายหลายระดับ ตั้งแต่เครือข่ายในพื้นที่ขนาดเล็ก เครือข่ายในประเทศ และเครือข่ายระหว่างประเทศ ขณะที่อินเทอร์เน็ตเติบโตขึ้นและแพร่กระจายไปทั่วโลก อินเทอร์เน็ตก็ยังคงเป็นเครือข่ายอิสระของสาธารณชนโดยไม่มีบุคคล บริษัท หรือหน่วยงานใดๆ ควบคุมหรือเป็นเจ้าของอินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ต (The Internet)

อินเทอร์เน็ต (Internet) หรือที่เรียกกันสั้นๆ ว่า เน็ต (Net) คือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อถึงกันทั่วโลก โดยที่บางคนชอบเรียกกันว่าเป็น เครือข่ายของเครือข่าย (network of networks) เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

networks) ซึ่งหมายถึง เครือข่ายรวมของเครือข่ายระดับต่างๆ ทั้งหมด ดังนั้นโดยพื้นฐานแล้วอินเทอร์เน็ตจึงประกอบด้วยคอมพิวเตอร์ และสายเคเบิลที่เชื่อมต่อกันทั่วโลก เพื่อใช้เป็นเส้นทางในการสื่อสารระหว่างคอมพิวเตอร์นับร้อยนับพันเครื่องเชื่อมต่อเข้าด้วยกันทำให้เกิดการแชร์ข้อมูลข่าวสาร ทรัพยากรคอมพิวเตอร์ และฐานะข้อมูลต่างๆ จากคอมพิวเตอร์ทั่วโลกได้

อินเทอร์เน็ตมีต้นกำเนิดมาจากเครือข่าย ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network) ของกระทรวงกลาโหม สหรัฐอเมริกา ซึ่งตั้งขึ้นในปี 1969 เพื่อป้องกันประเทศจากสงครามนิวเคลียร์ที่อาจเกิดขึ้น และกอบกู้ความเป็นผู้นำทางเทคโนโลยีกลับมาหลังจากที่สหภาพโซเวียตได้ปล่อยดาวเทียมแรกที่ชื่อว่า Sputnik ขึ้นโคจรรอบโลกได้สำเร็จในปี 1957 ในขณะนั้น ARPANET จึงเป็นเครือข่ายที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างนักวิทยาศาสตร์และนักวิจัยที่อยู่คนละพื้นที่กัน โดยมีลักษณะสำคัญคือ การกระจายศูนย์ควบคุมและการส่งการออกจากส่วนกลางไปยังส่วนย่อยๆ ซึ่งทำให้

การเดินทางของข้อมูลในอินเทอร์เน็ต

ข้อมูลทุกชนิดที่ส่งผ่านกัน ในอินเทอร์เน็ตนั้น จะอยู่ในรูปของแพ็คเกจ โดยโปรแกรมของคอมพิวเตอร์ต้นทางจะเป็นตัวแบ่งข้อมูลขนาดใหญ่เป็นแพ็คเกจขนาดเล็กเพื่อความสะดวกในการเดินทาง ขณะที่โปรแกรมของคอมพิวเตอร์ปลายทางจะทำหน้าที่รวมแพ็คเกจย่อยเหล่านั้นเป็นเอกสารหรือไฟล์ต้นฉบับอีกครั้งหนึ่ง ในแต่ละแพ็คเกจจะประกอบด้วยข้อมูล 2 ส่วนคือ *packet header* ที่ใช้ระบุเครื่องคอมพิวเตอร์ปลายทาง และเป็นตัวกำหนดวิธีการรวบรวมข้อมูลย่อยๆ ทั้งหมดเข้าด้วยกัน สำหรับอีกส่วนหนึ่งคือ *packet payload* ซึ่งเป็นตัวข้อมูลที่ต้องการส่งไปนั่นเอง โดยมีโปรโตคอล TCP/IP เป็นตัวกำหนดวิธีการสร้าง *packet header* และวิธีการจัดการกับแพ็คเกจ

อุปกรณ์ที่ใช้เชื่อมต่อเน็ตเวิร์กในอินเทอร์เน็ตนั้นเรียกว่า *IP router* เนื่องจากเป็นเราเตอร์ที่ต้องทำตามข้อกำหนดของ IP portocol ในการส่งผ่านแพ็คเกจ เราเตอร์จะมีหน้าที่ตรวจสอบข้อมูลใน *header* ของแต่ละแพ็คเกจที่มาถึงว่ามีปลายทางอยู่ที่ไหน หากคอมพิวเตอร์ปลายทางนั้นอยู่ในโลกอินเทอร์เน็ตเราเตอร์ก็จะส่งแพ็คเกจนั้นไปให้ เราเตอร์ก็จะส่งผ่านแพ็คเกจต่อไปยังเราเตอร์ที่ใกล้เคียงกับเป้าหมาย เพื่อส่งต่อไปยังคอมพิวเตอร์ปลายทางในที่สุด

อินเทอร์เน็ตกับสื่อชนิดอื่น

เมื่อเปรียบเทียบอินเทอร์เน็ตกับสื่อชนิดอื่นอย่างทีวีและวิทยุ อินเทอร์เน็ตจะมีความได้เปรียบในเรื่องของการตอบโต้กับผู้ชมได้ โดยผู้ชมสามารถแสดงความคิดเห็น ฝากข้อความ หรือแม้แต่พูดคุยกันในเว็บได้โดยตรง ขณะที่รายการทีวีต้องอาศัยการส่ง SMS เข้ามาร่วมโหวต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หรือตอบคำถามกับทางราชการ ส่วนรายการวิทยุก็ต้องเปิดสายให้ผู้ฟังโทรเข้ามาของเพลงหรือตอบคำถาม ที่สำคัญคือ ทั้งรายการทีวีและวิทยุสามารถใช้อินเทอร์เน็ตเป็นอีกช่องทางหนึ่งในการตอบรับความคิดเห็นจากผู้ชมและผู้ฟัง โดยสามารถส่งอีเมล ร่วมโหวตออนไลน์ หรือแชทกับผู้ดำเนินรายการได้ทันที

ในทางกลับกัน เว็บบังสามารถรวมเอาทั้งรายการทีวีและวิทยุเข้าไปออกทางอินเทอร์เน็ตได้อีกด้วย ทำให้คนไทยอยู่ต่างประเทศก็สามารถติดตามข่าวสารหรือฟังเพลงไทยได้จากอีกฟากหนึ่งของโลก นอกจากนี้ คนที่อยู่ในเมืองไทยยังสามารถดูรายการทีวีและฟังเพลงผ่านสถานีโทรทัศน์และวิทยุต่างๆ จากทั่วโลกได้เช่นกัน ทำให้โลกของข่าวสารและความบันเทิงไม่จำกัดอยู่ภายในประเทศอีกต่อไป

เว็ลด์ไวด์เว็บ (The World Wide Web)

เว็ลด์ไวด์เว็บ (World Wide Web) หรือ WWW เรียกย่อๆ ว่า เว็บ (web) เป็นเอกสารแบบหนึ่งที่ใช้ในการแสดงข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตเมื่อมองโดยภาพรวม เว็บจึงเป็นแหล่งรวมเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ของทั่วโลก เอกสารแต่ละหน้าจะเรียกว่า เว็บเพจ (web page) ซึ่งอาจประกอบด้วยข้อความ รูปภาพ เสียง และวิดีโอ โดยส่วนใหญ่แล้วเว็บเพจจะอยู่ใน เว็บไซต์ (web site) ซึ่งก็คือแหล่งข้อมูลหรือบริการแห่งหนึ่งบนอินเทอร์เน็ตสำหรับหน้าแรกของเว็บไซต์เรียกว่า โฮมเพจ (home page) ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการเข้าชมเว็บไซต์ โดยประกอบด้วยลิงค์ที่จะนำไปสู่เนื้อหาส่วนอื่นๆภายในเว็บ

หลายๆท่านอาจจะเข้าใจคิดว่า อินเทอร์เน็ตกับเว็บนั้นเหมือนกัน ทั้งจริงแล้ว เว็บเป็นบริการที่เกิดขึ้นหลังอินเทอร์เน็ตกว่า 20 ปี แต่เนื่องจากความนิยมของเว็บ เลยทำให้หลายคนเข้าใจผิดว่า เว็ลด์ไวด์เว็บนั้นคืออินเทอร์เน็ตไป ความจริงแล้วเราสามารถใช้งานเว็บได้ โดยไม่จำเป็นต้องมีอินเทอร์เน็ตเสมอไป เช่น เว็บภายในองค์กรที่มีเครือข่ายแบบ Local Area Network (LAN) หรือ Wide Area Network (WAN) แม้กระทั่งอาจสร้างเว็บไว้สำหรับจัดเอกสารในเครื่องของตนเอง แต่เมื่อเราพูดถึง เว็บ ในความหมายของ เว็ลด์ไวด์เว็บ นั้นจึงจะหมายถึงเว็บที่อยู่ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตอย่างที่ทุกคนเข้าใจ

สาเหตุที่ทำให้เว็บได้รับความนิยมอย่างมากขึ้นนั้นก็คือ ความสามารถในการเชื่อมโยงจากเอกสารหนึ่งไปยังเอกสารอื่นๆได้อย่างสะดวก ผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องป้อนคำสั่งหรือใช้โปรแกรมที่ซับซ้อนใดๆ เพียงแต่คลิกบนลิงค์ของเอกสารที่ต้องการ โดยไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงตำแหน่งที่เก็บของเอกสารเหล่านั้น ด้วยข้อความความสามารถ ในการแสดงกราฟิก ส่งผลให้เว็บมีรูปที่สวยงามและน่าสนใจยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นอกจากนี้ เวิร์บยังสามารถใช้สำหรับแสดงมัลติมีเดียชนิดต่างๆ ได้อีกด้วย จึงทำให้เราสามารถสัมผัสได้ทั้งภาพและเสียงในขณะเดียวกัน

องค์ประกอบสำคัญ 3 ประการของเว็บ ที่ทำให้เว็บเป็นที่นิยมเหนือบริการอื่นในอินเทอร์เน็ต
 + มีระบบการใช้งานที่สื่อความหมายและเข้าใจง่าย ทำให้ผู้ใช้เข้าถึงสิ่งที่ต้องการได้อย่างสะดวก
 + ความสามารถในการทำงานร่วมกับเทคโนโลยีและเอกสารชนิดต่างๆ ได้อย่างหลากหลาย
 + การแสดงผลที่เป็นสากล ไม่ว่าผู้ชมจะอยู่ที่ไหน ใช้คอมพิวเตอร์ระบบอะไร ก็สามารถอ่านเอกสารได้เหมือนกัน

ต้นกำเนิดของเว็บ

เว็บนั้นมีต้นกำเนิดในปี 1989 โดยนักวิจัยชื่อ *Tim Berners-Lee* แห่งสถาบันวิจัย CERN (European Particle Physics Laboratory) ในเมืองเจนีวา ประเทศสวิตเซอร์แลนด์เป็นผู้เสนอวิธีการจัดการข้อมูลในคอมพิวเตอร์ด้วย ลิงค์ (link) ภายใต้แนวคิดที่จะสร้างระบบ ไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext) เพื่อใช้เป็นตัวระบุถึงเอกสารแบบสากลหรือ Universal Document Identifier ซึ่งจะช่วยให้สามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายและไม่มีข้อจำกัดเกี่ยวกับเน็ตเวิร์ก ซึ่งเป็นต้นกำเนิดของภาษา HTML (Hypertext Markup Language) ที่ใช้สำหรับสร้างเว็บเพจในเวลาต่อมา

บริการอื่นๆในอินเทอร์เน็ต

นอกเหนือจาเว็บแล้ว อินเทอร์เน็ตยังมีบริการอื่นๆอีกมากมาย บริการหลักที่ได้รับความนิยมใช้ในปัจจุบันนี้ได้แก่

อีเมล (e-mail) ย่อมาจาก electronic mail ซึ่งแปรเป็น ไทยว่า ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ อีเมลคือการส่งข้อความและไฟล์ต่างๆผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยอาศัยโปรแกรมอีเมล เช่น Microsoft Outlook, Outlook express หรือ Eudora ในการสร้าง รับ ส่ง ส่งต่อ เก็บ พิมพ์ และลบข้อความในอีเมล โดยที่อยู่อีเมล (e-mail address) เป็นตัวระบุชื่อของผู้รับและผู้ส่งอีเมล ตัวอย่างเช่น me@mywebsite.com อีเมลเป็นบริการบนอินเทอร์เน็ต ที่ได้รับความนิยมอย่างมากจากคนทุกวงการเพราะเป็นช่องทางการสื่อสารกับผู้คนทั่วโลกได้อย่างสะดวกรวดเร็ว และประหยัด

กระดานข่าวและเว็บบอร์ด (Newsgroups and Message Board)

Newsgroups คือกระดานข่าวสำหรับสนทนาหัวข้อต่างๆ โดยคุณจำเป็นต้องใช้โปรแกรมที่ทำหน้าที่เป็น newsreader เช่น Outlook Express ในการอ่านข้อความของคนอื่น รวมถึงส่งข้อความ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(post) ของคุณเพิ่มเข้าไปได้ เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้เก็บรวบรวมข้อความนั้นจะเรียกว่า new server ระบบ newsgroup ที่ใหญ่ที่สุดนั้นมีชื่อว่า Usenet ซึ่งประกอบด้วยหัวข้อต่าง ๆ นับพัน เช่น ข่าว สังคม บันเทิง คนตรี ธุรกิจ วิทยาศาสตร์และคอมพิวเตอร์ ส่วน Message Board นั้นไม่จำเป็นต้องใช้โปรแกรม newsreader จึงทำให้ใช้ง่ายและเป็นที่ยอมรับอย่างมากตามเว็บไซต์ต่างๆ หรือที่เรามักเรียกว่า เว็บบอร์ด (web board) หรือ discussion forum นั้นเอง

บัญชีจ่าหน้า (Mailing Lists)

บัญชีจ่าหน้า หรือ Mailing Lists นั้นคือกลุ่มของอีเมลที่รวบรวมไว้ภายใต้ชื่อใดชื่อหนึ่ง เช่น listname@hosname.com เมื่อมีการส่งเมลไปที่กลุ่ม mailing lists นั้น ทุกคนที่มีรายชื่ออยู่จะได้รับอีเมลของข้อความนั้นใน mail box ของตนเอง นับเป็นระบบที่ทำให้เราได้รับข้อมูลข่าวสารที่เราสนใจจากผู้ให้บริการต่างๆ โปรแกรมที่ใช้จัดการระบบนี้เรียกว่า list server ซึ่งโปรแกรมที่ได้ใช้ความนิยมคือ listserver, listproc, majordomo รวมถึงโปรแกรมใหม่ๆ อย่างเช่น e-Campaign, Mail Direct, Mail Bomber และ WorldCast

เทลเน็ต (Telnet)

เทลเน็ต (Telnet) คือระบบที่ทำให้สามารถติดต่อเข้าไปใช้งาน (log on) คอมพิวเตอร์เครื่องอื่นในเครือข่าย (remote computer) ได้ โปรแกรม Telnet จะแสดงหน้าต่างของเครื่องปลายทาง (terminal window) ในแบบอักษรเมื่อคุณ log on เข้าสู่ระบบแล้วคุณสามารถเรียกใช้คำสั่งต่างๆ เหมือนกับที่คุณกำลังทำงานอยู่บนหน้าคอมพิวเตอร์ เครื่องนั้น โปรแกรมในกลุ่มนี้ได้แก่ PuTTY, SecuerCRT และ AbsoluteTelnet

จุดเริ่มต้นของอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย

น่าภูมิใจที่ประเทศไทยมีอินเทอร์เน็ตใช้เป็นประเทศแรกๆ ในแถบทวีปเอเชีย อินเทอร์เน็ตเริ่มเข้ามาสู่ประเทศไทยในราวๆ ปี 2530 จากการผลักดันของ ดร.กาญจนา กาญจนสุต แห่งสถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย (AIT) ทำให้มีการเริ่มต้นส่งอีเมลติดต่อกันระหว่างมหาวิทยาลัยเมลเบิร์น ประเทศออสเตรเลีย กับมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ (มอ.) ด้วยความช่วยเหลือจากโครงการ The International Development Plan (IDP) ประเทศออสเตรเลีย โดยเริ่มจากการใช้ซอฟต์แวร์ UUCP ผ่านโปรโตคอล X.25 หลังจากนั้น อินเทอร์เน็ตก็มีการขยายตัวอย่างต่อเนื่อง ระหว่างนั้นมีการใช้งานกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์หรือ BBS (Bulletin Board System) เพิ่มมากขึ้นกว่า 50 แห่งในปี 2533

จนมาถึงปลายปี 2534 ดร.ทวิศักดิ์ ก่ออนันตกุล ซึ่งขณะนั้นเป็นรองผู้อำนวยการศูนย์ประมวลข้อมูล ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เป็นผู้ริเริ่มให้มีการจัดตั้งกลุ่ม NEWgroup (Nectec's E-mail Working Group) เพื่อส่งเสริมการใช้อีเมลสื่อสารกันมากขึ้น ต่อมาในปี 2535 มีการเปลี่ยนมาใช้โปรโตคอล TCP/IP ตามมาตรฐานการสื่อสารของอินเทอร์เน็ตและมีการก่อตั้ง เครือข่ายไทยสาร (Thaisarn: Thai Social Scientific Academic and Research Network) เชื่อมต่อศูนย์คอมพิวเตอร์ของมหาวิทยาลัยต่างๆเข้ากับศูนย์วิชาการของเนคเทค เพื่อใช้ในงานค้นคว้าและวิจัย ของนักวิชาการ นักวิจัย และผู้ที่อยู่ในแวดวงวิชาการ

ในเดือนตุลาคม พ.ศ.2536 เนคเทคได้เปิดบริการ WWW เป็นครั้งแรกในประเทศไทยคือ <http://www.nectec.or.th/> ซึ่งทำหน้าที่แนะนำประเทศไทยให้กับทั่วโลกเป็นภาษาอังกฤษ ภายใต้ชื่อ Thailand The Big Picture ปัจจุบันได้เปลี่ยนมาให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเนคเทค (ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ) โดยมีการปรับรูปแบบให้ทันสมัยและเปลี่ยนมาใช้ภาษาไทยเป็นหลัก

จุดเปลี่ยนที่สำคัญเกิดขึ้นในปี 2538 เมื่อมีการจัดตั้งศูนย์บริการอินเทอร์เน็ตประเทศไทย เพื่อให้บริการอินเทอร์เน็ตเชิงพาณิชย์แก่บุคคลทั่วไป (ซึ่งต่อมาศูนย์นี้ได้ถูกแปรสถานะเป็นบริษัท จำกัด ในชื่อว่า บริษัท อินเทอร์เน็ตประเทศไทย จำกัด หรือ ไอเน็ต) ทำให้มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตกันแพร่หลายมากขึ้นเรื่อยๆ จากตัวเลข 30 คนในปี 2534 เพิ่มขึ้นเป็น 3.5 ล้านคนในอีก 10 ปีถัดมา (2544) และใช้เวลาอีกเพียง 2 ปี (2546) เพิ่มจำนวนขึ้นเกือบ 2 เท่าตัว คือมากกว่า 6 ล้านคน ซึ่งคิดเป็นประมาณ 10 % ของประชากรทั้งหมดในประเทศ โดยผู้ใช้ส่วนใหญ่มีอายุอยู่ระหว่าง 20 – 29 ปี ขณะที่กลุ่มเด็กและเยาวชนอายุต่ำกว่า 20 ปี มีอัตราการเพิ่มขึ้นมากที่สุด

การใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตของประชากรไทย

จากการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยในปี 2546ของเนคเทค ทำให้เราทราบว่าคนไทยส่วนใหญ่ใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตในด้านใดบ้าง โดยเรียงลำดับดังนี้

1. ค้นหาข้อมูล
2. รับส่งอีเมล
3. ติดตามข่าวสาร
4. สนทนาผ่านระบบ Chat หรือ Instance messaging
5. เล่นเกม
6. เข้าเว็บบอร์ด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. คาวนั้โหลดซอฟต์แวร์
8. ชมสินค้า
9. คาวนั้โหลดเพลง
10. คาวนั้โหลดเกมส์

การเติบโตของอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย

แน่นอนว่ากระแสความนิยมอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยนั้นจะยังคงเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในอัตราค่อนข้างสูง เนื่องจากความสำเร็จของโครงการต่างๆ เช่น เครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทย (SchoolNet) ที่เริ่มมาตั้งแต่ปี 2538 ให้บริการเชื่อมต่อโรงเรียนมัธยมทั่วประเทศ และกำลังขยายเครือข่ายให้ครอบคลุมโรงเรียนทั้งระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอาชีวศึกษาทั่วประเทศ 5,000 โรงเรียน อีกโครงการหนึ่งที่เกิดขึ้นในปี 2544 คือ อินเทอร์เน็ตตำบล ที่จะครอบคลุมพื้นที่องค์การบริหารส่วนตำบล หรือ อบต. จำนวน 7500 แห่ง ทั่วประเทศ ประกอบกับโครงการใหม่ๆ เช่น คอมพิวเตอร์เพื่ออาหาร โน้ตบุ๊กเพื่ออาหาร คอมพิวเตอร์เพื่อน้องเล็ก โครงการ Good Net รวมถึงปัจจัยอื่นๆ เช่น การแข่งขันของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต ISP (Internet Service Provider) ซึ่งทำให้ค่าบริการถูกลง ทั้งหมดนี้จะช่วยส่งเสริมให้มีการใช้อินเทอร์เน็ตกันมากขึ้น

ในส่วนของเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ตนั้นได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง มีการเพิ่มขนาดความกว้างของช่องส่งสัญญาณที่เรียกว่า Bandwidth ทั้งภายในและระหว่างประเทศอยู่เสมอ ประกอบกับความพร้อมของเทคโนโลยี Broadband ประเภทต่างๆ ได้แก่ ADSL Cable Modem และ ISDN ทำให้ข้อมูลปริมาณมากๆ สามารถเดินทางผ่านเครือข่ายต่างๆมาถึงคุณได้เร็วขึ้นหลายเท่าตัว ซึ่งจะมีผลให้เนื้อหาในรูปแบบมัลติมีเดียที่ประกอบด้วยภาพและเสียง เช่น ภาพยนตร์ รายการทีวี รายการวิทยุ เสียงเพลง และเกมส์ ได้รับความนิยมมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะเทคโนโลยี ADSL ที่กำลังได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบันเพราะสามารถให้ความเร็วได้สูงถึง 8 Mbps โดยใช้สายโทรศัพท์พื้นฐานที่ทุกบ้านมีอยู่แล้ว

ประเภทของเว็บไซต์

เพื่อให้เรามองเห็นภาพรวมของเว็บไซต์ได้ดีขึ้น เราจะแบ่งเว็บออกเป็นกลุ่มใหญ่ๆ ได้ 8 ประเภท ตามลักษณะของเนื้อหาและรูปแบบของเว็บไซต์ อย่างไรก็ตามอย่าเพิ่งเข้าใจว่าเว็บแต่ละแห่งนั้นจะแบ่งแยกกันเป็นกลุ่มอย่างชัดเจน เนื่องจากมีเว็บหลายแห่งที่อาจมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับหลายๆกลุ่ม ทำให้บางครั้งก็เป็นเรื่องยากที่จะระบุว่าเป็นเว็บประเภทไหนกันแน่ ตัวอย่างเช่น เว็บทำที่มีเนื้อหาหนักไปทางบันเทิง เว็บส่วนตัวที่ให้บริการข้อมูล ข่าวสาร และเว็บการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ธุรกิจ ดังนั้น การแบ่งประเภทเว็บจึงพิจารณาจากเนื้อหาที่เป็นหลักและรูปแบบที่เด่นชัดของเว็บไซต์เหล่านั้น

กลุ่มเว็บไซต์ทั้ง 8 ประเภทนั้น ได้แก่

เว็บท่า (Portal Site)

เว็บทำนั้นอาจเรียกอีกชื่อหนึ่งว่าเป็น เว็บวาไรตี้ (Variety web) ซึ่งหมายถึงเว็บที่ให้บริการต่างๆ ไว้มากมาย มักประกอบด้วย เสิร์ชเอ็นจิน (Search engine) รวมถึงดัชนีของเว็บไซต์ตามหัวข้อ (Subject directory) รวมถึงเรื่องราวที่มีสาระและบันเทิงหลากหลายประเภท เช่น ดูนั่ง ฟังเพลง ดูดวง ท่องเที่ยว ไอที เกมส์ และสุขภาพ เว็บทำบางแห่งอาจมีเนื้อหากว้างๆสำหรับบุคคลทั่วไป เว็บที่ทุกท่านรู้จักกันดี ได้แก่ สนุก(Sanook.com) และกระปุก(kapook.com) ขณะที่เว็บทำบางแห่งอาจมีเนื้อหาที่เน้นเฉพาะบางเรื่อง เช่น eotoday.com เป็นเว็บเพื่อความบันเทิง โดยมีเรื่องคนตรีเป็นจุดเด่น

นอกจากนี้ เว็บทำยังอาจมีลักษณะเป็นแหล่งแลกเปลี่ยนข้อมูลและความคิดเห็น ซึ่งเรียกว่า เว็บชุมชน (Community web) สำหรับกลุ่มผู้ที่สนใจในเรื่องเดียวกัน โดยอาศัยเว็บบอร์ด แชนรูม หรือการไหลศภาพ เป็นเครื่องมือในการสื่อสาร เว็บที่มีชื่อเสียงมากที่สุดในกลุ่มนี้คงจะหนีไม่พ้นพันทิพย์ (Pantip.com) ซึ่งประกอบด้วยห้องสนทนาต่างๆมากมาย

เว็บข่าว (News Site)

เว็บข่าวนั้นนอกเหนือจากการนำเสนอข่าวสาร ข้อมูลที่ทันเหตุการณ์แล้ว ยังอาจมีเนื้อหาเกี่ยวกับ เรื่องการเมือง การเงิน สังคม กีฬา สภาพอากาศ และการจราจรด้วย เว็บข่าวส่วนใหญ่จัดทำขึ้นโดยผู้ผลิตข่าวโดยตรงอยู่แล้ว เช่น หนังสือพิมพ์ รายการทีวี รายการวิทยุ รวมถึงนิตยสารและวารสารต่างๆด้วย เนื้อหาในเว็บไซต์นั้นอาจเป็นบทสรุปของข่าวที่นำเสนอไว้ในสื่อหลัก ขณะที่สามารถมีเนื้อหาอื่นเพิ่มเติมจากสื่อปกติได้อีกด้วย

เว็บข้อมูล (Informational Site)

เว็บข้อมูลนั้นให้บริการข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับข้อเท็จจริงสำหรับหน่วยงานราชการก็จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับ กฎ ระเบียบ คำแนะนำ วิธีการ ขั้นตอนต่างๆในการดำเนินงาน ส่วนหน่วยงานอื่นๆก็สามารถแสดงเนื้อหาที่น่าสนใจต่างๆได้ตามต้องการ เช่น เรื่องของการท่องเที่ยว ไอที ครอบครัวยุภาพ ความงาม ศิลปะ บ้านและที่อยู่อาศัย อาหารการกิน เครื่องเสียง รถยนต์ โทรศัพท์มือถือ และสัตว์เลี้ยง เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เว็บธุรกิจหรือการตลาด (Business/Marketing Site)

เว็บธุรกิจหรือการตลาด โดยทั่วไปจะมีจุดประสงค์เพื่อโปรโมตสินค้าหรือบริการ ซึ่งจัดทำขึ้นโดยผู้ผลิตหรือจำหน่ายสินค้าและบริการประเภทต่างๆ โดยมักมีเนื้อหาส่วนใหญ่เกี่ยวกับสินค้าและบริการของธุรกิจนั้นๆ นอกเหนือจากนั้น เว็บไซต์บางแห่งอาจพัฒนาให้มีระบบการขายสินค้าออนไลน์ได้

เว็บการศึกษา (Educational Site)

เว็บการศึกษาให้ข้อมูลเกี่ยวกับการให้ความรู้ทั้งแบบที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ เว็บที่เกี่ยวกับการศึกษาโดยตรงนั้น ได้แก่เว็บของสถาบันการศึกษา ห้องสมุด และเว็บที่ให้บริการด้านความรู้ออนไลน์(e-learning)นอกจากนี้ยังรวมถึงเว็บที่สอนหรือให้ความรู้กับเรื่องต่างๆเช่น การทำเว็บ การทำอาหาร การถ่ายภาพ และการใช้ภาษาอังกฤษ

เว็บบันเทิง (Entertainment Site)

เว็บบันเทิงที่ให้บริการต่างๆเพื่อเสริมสร้างความบันเทิง โคนทั่วไปจะนำเสนอเกี่ยวกับคนตรี ภาพยนตร์ ดารา กีฬา เกม ความรัก บทกลอน การ์ตูนและเรื่องขำขัน รวมถึงการให้บริการดาวน์โหลดไฟล์และริงโทนสำหรับโทรศัพท์มือถือด้วย เว็บเหล่านี้อาจมีรูปแบบเป็นอินเตอร์แอคทีฟตื่นตาตื่นใจ หรือใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดียได้มากกว่าเว็บประเภทอื่น

เว็บองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไร (Nonprot Orgaization Site)

เว็บองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไร รวมถึงสมาคม ชมรม และ โครงการต่างๆเว็บในกลุ่มนี้อาจมีจุดประสงค์ที่ต่างกัน เช่นเพื่อทำความดี สร้างสรรค์สังคม พิทักษ์สิ่งแวดล้อม ปกป้องสิทธิมนุษยชน รณรงค์ไม่ให้สูบบุหรี่ หรืออาจรวมตัวกันเพื่อนดูแลผลประโยชน์ของสมาชิกในกลุ่ม ตัวอย่างเช่นมูลนิธิเด็กและเยาวชน (www.fic.or.th) มรรมSMSs มิปัญญาไทย และสมาคมผู้ดูแลเว็บ(webmaster.or.th)

เว็บส่วนตัว(Personal Site)

เว็บส่วนตัวอาจเป็นของคนๆเดียว เพื่อนฝูงหรือครอบครัวที่จัดทำขึ้นด้วยเหตุผลที่ต่างกัน เช่นแนะนำตัวเอง แนะนำกลุ่มเพื่อน โฉมรูปภาพ แนะนำข้อคิดเห็น เขียนไดอารี่ประจำวัน นำเสนอผลงาน ถ่ายทอดประสบการณ์สิ่งที่เชี่ยวชาญและสนใจ รวมถึงใช้แสดงผลงานและรายละเอียดของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

งานสำคัญต่างๆ เช่นงานรับปริญญา หรืองานแต่งงานหรือยังอาจใช้เป็น online resume หรือ portfolio ในการสมัครงานอีกด้วย โดยอาจทำเป็นเว็บไซต์หรือเป็นเว็บเพจหน้าเดียวก็ได้

แม้ว่าเว็บส่วนตัวจะเป็นของใครก็ได้ แต่เว็บยอดนิยมมักจะเป็นของผู้ที่มีชื่อเสียงต่าง เช่น คารา นักกีฬา นักร้อง นักแสดงและนักการเมืองเช่น ดร.ทักษิณ (thaksin.net) คุณอภิสิทธิ์ (aphisit.org) โน้ต-ตูน (notetoon.net) รวมถึงพิธีกรข่าวยอดนิยมอย่างคุณสรยุทธ(sorayut.net)ด้วยเช่นกัน ลักษณะพิเศษที่มีเฉพาะเว็บกลุ่มนี้คือ เจ้าของเว็บไม่ต้องดำเนินการทำเว็บเอง โดยเฉพาะ คารานักร้องที่มีชื่อเสียงก็จะมีแฟนคลับช่วยกันทำเว็บขึ้นเองซึ่งเว็บเหล่านี้จะขึ้นอยู่กับความนิยมของแฟนฯ

เว็บดีไซน์คืออะไร (What is webdesign ?)

เว็บดีไซน์ (Webdesign) หมายถึงการออกแบบเว็บไซต์อย่างมีคุณภาพ ซึ่งเป็นการสร้างจุดเชื่อมต่อ (interface) ระหว่างผู้คนกับเทคโนโลยี ด้วยการให้ข้อมูล สร้างระบบการใช้งานเพื่อ使人เข้าถึงสิ่งที่ต้องการให้ได้อย่างสะดวก

เว็บดีไซน์เป็นศาสตร์ที่เกิดขึ้นเมื่อสิบปีที่แล้วนี้เองแล้วนี้เองนอกเหนือจากความรู้ในด้านการสร้างเว็บ (web authoring)แล้วยังมีทักษะการออกแบบด้านอื่นๆที่เกี่ยวข้องอีกหลายอย่างที่สำคัญนั้น ได้แก่ Information design, Interface design อย่างไรก็ตาม เว็บไซต์ก็ยังคงอยู่บนพื้นฐานการออกแบบทั่วไป คือการคิดค้น วิเคราะห์ เพื่อหาหนทางในการตอบ โจทย์ที่ตั้งใจ

พื้นฐานโดยตรงของเว็บไซต์ก็คือ Web authoring หรือการสร้างเว็บนั่นเอง จึงไม่น่าแปลกใจว่าคนที่เพียงแค่ใช้โปรแกรมสร้างเว็บ(Web authoring)เป็น ก็สามารถทำเว็บออกมาได้ แต่เว็บที่ได้จะขาดคุณสมบัติสำคัญหลายๆไปเราจึงจำเป็นต้องมีทักษะด้านอื่นเข้ามาเสริม โดยความรู้ทางด้าน Information design จะช่วยจัดหาเนื้อหาให้เข้าใจได้ง่ายในส่วนของ interface design จะช่วยให้เว็บนั้นใช้งานง่ายขึ้นส่วน Graphic design นั้นจะช่วยให้เว็บมีความสวยงาม น่าสนใจ

ความจำเป็นของเว็บดีไซน์ (The Need of Web Design)

หลังจากคุณมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเว็บดีแล้ว ตอนนี้เป้าหมายของเราก็คือการทำเว็บ เนื่องจากเครื่องมือในการทำเว็บนั้นได้มีการพัฒนาขึ้นมา ทำให้ใครๆก็สามารถสร้างเว็บ ได้อย่างง่ายๆ อย่างไรก็ตาม คำว่าใครๆก็สามารถสร้างเว็บได้นั้นมีความหมายครอบคลุมตั้งแต่มือใหม่ไปจนถึงผู้เชี่ยวชาญ บางคนอาจใช้โปรแกรม Note pad เขียน โค้ด HTML ขึ้นมา 2-3หน้าแล้วก็บอกว่าทำเว็บเป็น แน่แน่นอนว่าทุกคนทำเว็บเป็น แต่ย่อมมีคุณภาพที่ต่างกัน

ในอดีตเว็บหลายๆแห่งมีสภาพคล้ายกับโบชัวร์แสดงสินค้าทั่วไป ซึ่งมีเฉพาะรูปภาพและรายละเอียดสินค้าทั่วไปไว้บนเว็บเลขก็มี เว็บเหล่านั้นจึงได้ชื่อว่า Brochureware ซึ่งไม่น่าประทับใจ ขาดลักษณะพิเศษของเว็บที่ไม่มีในสื่ออื่น ซึ่งก็คือความไม่หยุดนิ่ง(dynamic)และความสามารถในการโต้ตอบ (interactive)กับผู้ใช้ เพื่อให้ผู้ใช้ได้รับประสบการณ์ที่ดี เพื่อเป็นศาสตร์ที่จะช่วยให้ออกแบบสร้างเว็บให้มีคุณภาพ เป็นที่ประทับใจของผู้ชม และประสบความสำเร็จในเป้าหมาย

หลายๆคนอาจคิดว่าการออกแบบเว็บไซ้นั้นเป็นเรื่องง่ายที่คุณสามารถออกแบบได้ตามใจชอบ คิดว่าการใช้กราฟิกหรือสีสรรสวยๆแล้วจะเพียงพอ ความจริงแล้ว การออกแบบนั้นเริ่มต้นที่โครงสร้างของเนื้อหาและรูปแบบการทำงานเพียงแต่มาจบที่รูปแบบกราฟิก การใช้สีและการใช้ตัวอักษรเท่านั้นเอง ดังนั้นสิ่งที่คุณเห็นจึงเป็นส่วนยอดของการออกแบบ โดยหัวใจจริงๆนั้นได้ถูกซ่อนอยู่ภายหลัง ซึ่งคุณจะต้องสัมผัสได้ก็ต่อเมื่อคุณเริ่มใช้งานในเว็บไซ้นั้น

สร้างเว็บไซ์อย่างถูกวิธี (Building Web Site in the Right Way ?)

ปัจจุบันเว็บไซ์มีความสำคัญต่อองค์กรมาก ถือเป็นเครื่องมือสำคัญในทางธุรกิจที่จะสื่อสารไปยังลูกค้า พนักงาน นักลงทุน และสื่อมวลชนต่างๆ ดังนั้นเว็บไซ์จึงไม่ใช่สิ่งที่ทำกันเล่นๆ อีกต่อไป ในเมื่อคุณจะทำเว็บไซ์แล้ว คุณก็ควรสร้างเว็บไซ์ที่มีคุณค่าและยั่งยืน ไม่ล้าสมัยและไม่เปลี่ยนแปลงตามแฟชั่น เป็นเว็บไซ์ที่สร้างขึ้นด้วยการนำความรู้ด้านการพัฒนาเว็บไซ์ให้เกิดประโยชน์ ขนาดเดียวกันก็ไม่ใช้เทคโนโลยีเกินความจำเป็น โดยให้ความสำคัญกับขั้นตอนการทำ ไม่น้อยไปกว่าสิ่งที่ปรากฏต่อหน้าผู้ใช้ เพื่อนำให้ผู้ใช้สะดวกและได้ประสบการณ์ที่ดี ขณะเดียวกันก็ให้ความสำคัญแก่ผู้ใช้เว็บด้วย

ในขณะนี้ บางคนอาจจำเป็นต้องสร้างเว็บเพื่อส่งอาจารย์ บางคนได้รับมอบหมายให้ทำเว็บของหน่วยงาน บางคนอาจเป็นเจ้าของกิจการที่ต้องขายธุรกิจสู่โลกออนไลน์ ขณะที่บางคนต้องยึดอาชีพการทำเว็บ ไม่ว่าคุณจะอยู่ในสถานะใดผมจะนำคุณไปสู่จุดหมายที่ต้องการ นั่นก็คือการสร้างเว็บที่ถูกวิธี ไม่เพียงแต่การสร้างเว็บได้เท่านั้น เพื่อให้เว็บที่ได้เป็นสิ่งที่ดีสื่อสารความคิดของคุณไปสู่ผู้ชมได้อย่างชัดเจนและมีประสิทธิภาพ โดยอาศัยองค์ประกอบเหล่านี้

- + The right tools: เครื่องมือที่เหมาะสม
- +The right ways: วิธีการที่ถูกต้อง
- +The right opinions: ความคิดที่ดี

เครื่องมือที่เหมาะสม (The right tools)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเลือกใช้เครื่องมือที่มีผลโดยตรงกับการใช้งาน เครื่องมือที่เหมาะสมจะช่วยอำนวยความสะดวกทำให้งานเสร็จเร็วขึ้น นอกจากนี้เครื่องมือยังเป็นปัจจัยสำคัญจะมีผลต่อการพัฒนาเว็บของคุณอีกด้วย

ฮาร์ดแวร์ (Hardware)

สิ่งแรกๆที่ทุกคนนึกถึงก็คือ ฮาร์ดแวร์ (Hardware) ที่จะใช้ในการสร้างเว็บนั้น โชคดีที่การสร้างเว็บนั้นไม่จำเป็นต้องใช้คอมพิวเตอร์ที่มีคุณสมบัติพิเศษใดๆคุณสามารถนำคอมพิวเตอร์โดยทั่วไปนำมาสร้างเว็บได้ Macromedia กำหนดสเปกคอมพิวเตอร์ขั้นต่ำที่จะใช้งาน Dreamweaver และ Fireworks

เวอร์ชันปัจจุบันซึ่งก็คือ MX 2004 อย่างไม่มีปัญหาที่อื่นนอกจากนี้ คุณอาจสำรวจข้อกำหนดขั้นต่ำของ โปรแกรมอื่นที่คุณต้องการใช้ โดยเฉพาะ โปรแกรมออกแบบกราฟิก ในการทำงานจริงๆแล้วเราอาจจำเป็นต้องเปิดหลายๆโปรแกรมขึ้นมาพร้อมกันในการทำงาน ซึ่งทำให้ต้องใช้ทรัพยากรของเครื่องคอมพิวเตอร์มากขึ้น ดังนั้นถ้าคุณสเปกคอมพิวเตอร์ไว้สูงขึ้นเช่นหน่วยความจำเครื่อง (RAM) ที่มากขึ้น อาจส่งผลให้การทำงานที่ซับซ้อนต่างๆทำได้เร็วขึ้น

สำหรับจอมอนิเตอร์ ความละเอียดของหน้าจอระดับ 1024 x 768 พิกเซลขึ้นไปนั้น จะช่วยให้พื้นที่การทำงานเพิ่มมากขึ้น ส่วนขนาดของจอภาพจะมีผลต่อขนาดภาพที่คุณเห็น โดยจอขนาดใหญ่จะให้ภาพที่มีขนาดใหญ่กว่าจอที่มีขนาดเล็กกว่าจะช่วยให้คุณทำงานง่ายขึ้น โดยเลือกจอขนาด 17" ขึ้นไป ส่วนจะเป็นตัวใหญ่ๆแบบเดิมที่เรียกว่า CRT (Cathode – Ray Tube) หรือตัวบางๆแบบใหม่ที่เรียกว่า LCD (Liquid Crystal Display) นั้นขึ้นอยู่กับงบประมาณของคุณ แต่เห็นได้ชัดว่าจอแบบ LCD นั้นจะช่วยประหยัดพื้นที่บนโต๊ะทำงานและช่วยให้ระสีกสะดวกสบายขึ้น หากแต่ว่าราคาจะสูงขึ้นด้วยเช่นกัน

ผมคิดว่า การสเปกเครื่องจะไม่มีปัญหาอะไรมากมายถ้าเครื่องคุณไม่เก่าจนเกินไป ประกอบกับราคาเครื่องที่ถูกลงมา ทำให้สามารถซื้อเครื่องที่ถูกลงมา ทำให้สามารถหาซื้อเครื่องที่มีรายชื่อย่อมเยาได้ คำถามถัดมาก็จะต้องใช้อุปกรณ์ชนิดใดบ้าง อุปกรณ์ชนิดต่อไปที่จำเป็นต่อการทำเว็บคือ สแกนเนอร์ (scanner) ซึ่งมีไว้แสกนรูปภาพรูปถ่ายหรือสิ่งพิมพ์ที่จะนำมาทำเว็บถ้ายังมีบเหลือกล้องดิจิทัล (digital camera) ก็น่าสนใจเพราะสามารถถ่ายภาพแล้วนำมาสร้างเว็บได้อย่างสบายโดยไม่ต้องพึ่งก็ถ่ายรูปเหมือนในอดีต และยังช่วยลดขั้นตอนการแสกนรูปเพื่อนำมาใช้ทำเว็บอีกด้วย ส่วนเครื่องพิมพ์ (printer) นั้นอาจไม่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการทำเว็บนัก แต่ถ้ามีคุณก็สามารถตรวจสอบหน้าเว็บบนกระดาษได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ซอฟต์แวร์ (Software)

ในการทำเว็บนั้น โปรแกรมหรือซอฟต์แวร์ (software) เป็นสิ่งสำคัญที่ควรคำนึงถึงมากกว่าฮาร์ดแวร์หลายเท่า เพราะความสามารถของแต่ละโปรแกรมนั้นจะแตกต่างกันมาก การใช้โปรแกรมที่ไม่เหมาะสม จะจำกัดความสามารถในการทำเว็บของคุณ ผมเคยได้ยินบางคนบอกว่าใช้โปรแกรม Notepad ทำเว็บถ้าเป็นยุคเริ่มต้นก็คงยอมรับได้เพราะตอนนั้นยังไม่ค่อยมีโปรแกรมดีๆ ให้ใช้มากนัก แต่เดี๋ยวนี้ใครยังคงใช้ Notepad อยู่ละก็ ผมเกรงว่าจะไปไม่ถึงดวงดาวครับ เนื่องจากเว็บเทคโนโลยีก้าวล้ำไปจากเดิมมาก จึงต้องอาศัยเครื่องมือที่ทันสมัยยิ่งขึ้น อย่าไปเสียเวลากับการเขียนโค้ด HTML อยู่เลยครับ ยกให้เป็นหน้าที่ของโปรแกรมสมัยใหม่จะดีกว่า

โปรแกรมที่เกี่ยวข้องกับการทำเว็บนั้นมีมากมาย แต่โปรแกรมที่เป็นพื้นฐานสำคัญนั้นมี 2 ประเภท ได้แก่ โปรแกรมสร้างเว็บ (Web Authoring tool) และ โปรแกรมออกแบบกราฟิก (Graphic Design tool) นอกเหนือจากนี้ อาจประกอบด้วย โปรแกรมด้านมัลติมีเดีย (Multimedia tool) เช่น ASP, JSP, PHP และ ColdFusion รวมถึงโปรแกรมด้านอื่นๆ อีกมาก

โปรแกรมสร้างเว็บ (Web Authoring Tools)

Macromedia Dreamweaver เป็นโปรแกรมสร้างเว็บที่ทรงประสิทธิภาพ และนิยมใช้กันมากที่สุดในปัจจุบัน เนื่องจาก Dreamweaver ได้รวมเอาความหมายในการออกแบบหน้าเว็บและการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันเข้าด้วยกัน จึงทำให้ทั้ง designer และ developer พัฒนาเว็บไซต์ได้อย่างรวดเร็ว

นอกเหนือจาก Dreamweaver แล้วยังมีโปรแกรม โปรแกรมอื่นๆ ให้เลือกใช้อีกมาก เช่น Microsoft FrontPage, Adobe Golive และ Namo WebEditor

โปรแกรมออกแบบเว็บกราฟิก (Web Graphic Tools)

Macromedia Fireworks เป็นโปรแกรมสำหรับออกแบบเว็บกราฟิกที่พัฒนาขึ้นเพื่องานเว็บโดยเฉพาะ ด้วยความสามารถในการออกแบบกราฟิกได้ทั้งแบบเวกเตอร์ (vector) และบิตแมพ (bitmap) จึงทำให้คุณสามารถออกแบบเวกเตอร์ออบเจ็ค เช่น โลโก้ แบนเนอร์ บาร์ และปุ่มต่างๆ ได้อย่างสะดวก รวมถึงสามารถตกแต่งภาพให้สวยงามด้วย Live Effects ชนิดต่างๆ นอกเหนือจากนี้ Fireworks ยังมีความสามารถอีกมากที่น่าจะนำไปใช้ อย่างเช่น การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Gif Animation และการสร้าง Interactive effects เช่น Simple Rollover, Pop-up Menu และ Navigation Bar ด้วยวิธีการต่างๆ

สำหรับผู้เริ่มต้น Fireworks นับว่าเป็นโปรแกรมที่ใช้ง่ายและคล่องตัวที่สุดในการทำงานร่วมกับ Dreamweaver ส่วนบางท่านที่เชี่ยวชาญ Adobe Photoshop คืออยู่แล้วก็สามารถใช้ Photoshop ร่วมกับ ImageReady และ Illustrator ในการออกแบบเว็บกราฟิกได้เช่นกัน นอกเหนือจากนี้ยังมีโปรแกรม Jasc Paint Shop Pro, Core Draw, Macromedia FreeHand และโปรแกรมอื่นๆ อีกหลายชนิดให้เลือกใช้

โปรแกรมเสริม

นอกเหนือจากโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างเว็บและออกแบบกราฟิกแล้ว ยังมีโปรแกรมอีก 2 ชนิดที่จำเป็นต้องใช้ ได้แก่

FTP : ใช้ในการก๊อปปี้ไฟล์จากเครื่องของคุณไปยังเว็บเซิร์ฟเวอร์ โปรแกรมประเภทนี้มีให้เลือกมากมาย ได้แก่ CuteFTP, WS_FTP, FTP Voyager, Serv-U FTP และ Wise-FTP

TopStyle: เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบสไตล์ชีทโดยเฉพาะช่วยให้คุณออกแบบและควบคุมสไตล์ต่างๆ ได้สะดวกมากกว่าใน Dreamweaver คุณสามารถดาวน์โหลด TopStyle Lite มาทดลองใช้ได้ฟรี

แนวทางที่ถูกต้อง (The Right Ways)

ในปัจจุบัน เว็บไซต์จำนวนมากถูกสร้างขึ้นมาอย่างไม่ถูกต้องนัก เริ่มตั้งแต่การเน้นที่ความสวยงามมากกว่าเนื้อหา การคำนึงถูกเล่นต่างๆ มากกว่าการใช้งาน และการสนใจเทคโนโลยีมากกว่าขั้นตอนการพัฒนา นอกจากนี้ จากข้อจำกัดของภาษา HTML ในการจัดเลย์เอ๊าท์ จึงเกิดการพลิกแพลงนำตารางมาใช้กำหนดโครงสร้างของหน้าเว็บ ซึ่งนอกจากจะทำให้มีปัญหาในการปรับปรุงเนื้อหาแล้ว ยังทำให้เกิดการแสดงผลที่ผิดพลาดในอุปกรณ์ชนิดอื่น เช่น Palm, PDA, Pocket PC และโทรศัพท์มือถืออีกด้วย

ในเบื้องต้น ขอแนะนำ 5 แนวทางหลักในการออกแบบดังนี้

1. ออกแบบเพื่อผู้ใช้ (Designing for Users)
2. ออกแบบมาตรฐาน (Designing with Web Standards)
3. ออกแบบเพื่อความเร็ว (Designing for Speed)
4. ออกแบบเพื่อให้แก้ไขได้สะดวก (Designing for Change)
5. ออกแบบเพื่อให้ทุกคนเข้าถึงได้ (Designing for Accessibility)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวทางทั้งหมดนี้ จะช่วยให้เว็บใช้งานง่ายขึ้น แสดงผลเร็วขึ้น เข้าถึงผู้ชมได้มากขึ้น และสามารถแสดงผลในอุปกรณ์อื่นๆ นอกเหนือจากเบราว์เซอร์ได้อย่างเหมาะสม ที่สำคัญคือความสามารถในการแก้ไขที่ง่าย สะดวก และรวดเร็ว เพื่อให้เป็นเว็บที่พึงปรารถนาของทั้งผู้ออกแบบและผู้ใช้ทุกคน

ออกแบบเพื่อผู้ใช้ (Designing for Users)

ตราบคิต์คุณสร้างเว็บเพื่อให้อื่นเข้ามาใช้ คุณก็ควรที่จะออกแบบเว็บโดยคำนึงผู้ใช้เป็นหลัก เพื่อสร้างเว็บที่ใช้งานง่ายไม่ซับซ้อน และเป็นมิตรกับผู้ใช้ เริ่มต้นจากการเตรียมเนื้อหาที่ผู้ใช้ต้องการ แล้วสร้างระบบนำทางให้ผู้ใช้ไปถึงสิ่งที่ต้องการได้อย่างสะดวก ดังนั้นทุกขั้นตอนของการออกแบบเว็บไซต์ ไม่ว่าจะเป็นตั้งชื่อโดเมน การแสดงผลหน้าจอ การแบ่งโครงสร้างข้อมูล การตั้งชื่อส่วนต่าง ๆ ภายในเว็บ รูปแบบของกราฟิก รวมไปถึงการเลือกชนิดไฟล์เอกสารและรูปภาพ ที่ต้องพิจารณาให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้ใช้หลักของเว็บคุณ **การออกแบบโดยคำนึงถึงผู้ใช้เป็นหลัก (User-centered design)** เป็นแนวคิดที่ทุกคนเข้าใจได้ง่าย ทำได้ไม่ยาก แต่หลายคนมักจะมองข้ามไปเพราะยังไม่เห็นถึงความสำคัญของเรื่องนี้มากนัก

WEB USABILITY

Web Usability นั้นหมายถึงความง่ายในการใช้งานเว็บ (ease of use) การออกแบบโดยยึดหลักของ Web Usability จึงเป็นการออกแบบโดยคำนึงถึงความสะดวกของผู้ใช้ เพื่อให้ได้เว็บไซต์ที่เข้าใจง่าย เรียนรู้ได้เร็ว และใช้งานสะดวก (usable web site) ทำให้ผู้ใช้สามารถท่องไปในส่วนต่าง ๆ ของเว็บด้วยความรู้สึกที่ดี เพิ่มความพึงพอใจ (user experience) ในการเข้ามาเยี่ยมชมเว็บไซต์

10วิธีการทำให้เว็บคุณใช้งานได้ง่ายขึ้น

1. คิดถึงผู้ใช้ ทำความเข้าใจในเป้าหมายและความต้องการของผู้ใช้ พยายามมองในมุมมองของผู้ใช้ ไม่ใช่ผู้พัฒนา
2. ใช้ชื่อโดเมนที่จำได้ง่าย โดยตั้งชื่อที่สั้น สื่อความหมาย และพิมพ์ได้ง่าย
3. จัดเตรียมช่องทางการสร้างเว็บที่เข้าใจง่าย ช่วยให้ผู้ใช้เข้าถึงสิ่งที่ต้องการได้อย่างสะดวกผ่านระบบแนฟวิเกชันที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน
4. จัดวางองค์ประกอบตามความนิยม องค์ประกอบสำคัญต่าง ๆ ของหน้าเว็บควรอยู่ในตำแหน่งกับที่เว็บส่วนใหญ่ใช้กัน เช่น โลโก้ที่อยู่มุมซ้ายบน แนฟวิเกชันบาร์ควรอยู่ที่ด้านซ้ายหรือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้านบนของหน้า เพื่อช่วยให้ผู้ใช้เข้าใจและท่องไปในเว็บได้เร็วขึ้น ไม่จำเป็นต้องสร้างความแตกต่างในสิ่งที่ทุกคนเข้าใจอยู่แล้ว

5. ไม่ใช่โครงสร้างองค์กรเป็นแนวนอน การแบ่งส่วนเว็บไซต์ตามแผนกกอง หรือกลุ่มงานนั้น มีเฉพาะบุคลากรภายในหน่วยงานเท่านั้นที่จะเข้าใจ

6. ตั้งชื่อเนื้อหาภายในเว็บอย่างชัดเจน เลือกใช้คำที่เหมาะสม เข้าใจได้ง่ายสำหรับของแต่ละส่วนเนื้อหาภายในเว็บ หลีกเลี่ยงคำย่อ หรือคำศัพท์เฉพาะกลุ่ม (jargon / technical term) ที่คนทั่วไปไม่เข้าใจ

7. ทำลิงก์ให้เห็นได้ชัดเจน สร้างความแตกต่างระหว่างลิงก์กับตัวอักษรปกติด้วยการใช้สีหรือขีดเส้นใต้ เพื่อให้เข้าใจได้ทันทีว่าเป็นลิงก์

8. สร้างความสะดวกในการอ่าน ใช้ตัวอักษรที่อ่านง่าย มีความยาวของบรรทัดไม่มากนัก และมีสีแตกต่างจากพื้นหลังพอสมควร

9. ไม่กำหนดขนาดฟอนต์ตายตัว ไม่ใช่อักษรขนาดเล็กเกินไป และออกแบบให้ผู้ใช้สามารถปรับขนาดตัวอักษรได้ตามต้องการ

10. ให้ข้อมูลก่อนที่จะคลิก โดยบอกให้ผู้ใช้ทราบถึงฟอร์แมตและขนาดของไฟล์ที่ลิงก์ไป ในกรณีที่ไฟล์นั้นเป็นไฟล์ขนาดใหญ่ เช่น PDF, PowerPoint, Excel หรือ Word

ออกแบบตามมาตรฐาน (Designing with web Standards)

สมาคมเวิลด์ไวด์เว็บ หรือ W3C (World Wide Web Consortium) ได้แนะนำ เทคโนโลยีที่เป็นมาตรฐานในการออกแบบเว็บไซต์ (Web Standards) ขึ้น เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างเว็บอย่างถูกต้อง โดยมีเป้าหมายให้เว็บไซต์มีมาตรฐานเดียวกัน และเพิ่มความเข้ากันได้กับระบบในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต ซึ่งจะทำให้เว็บไซต์นั้นเข้าถึงได้ง่ายขึ้น และยั่งยืนต่อความก้าวหน้าในอนาคต

ย้อนไปในปี 1994 ถึง 2000 เป็นช่วงที่เว็บไซต์มีอัตราการเติบโตเร็วมาก ขณะที่เทคโนโลยีในการพัฒนาเว็บนั้นตามไม่ทันเว็บดีไซด์เนอร์มี HTML เป็นเครื่องมือในการออกแบบเพียงอย่างเดียว เนื่องจาก HTML นั้นมีข้อจำกัดในเรื่องของการจัดเลย์เอาต์ของหน้าเว็บ ทำให้เว็บดีไซด์เนอร์ต้องประยุกต์ใช้แท็กต่างๆ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ต้องการ เช่นการใช้แท็ก <table> มากำหนดเลย์เอาต์ของหน้า การใช้แท็ก <u> ในการย่อหน้า การใส่โค้ด ; ซ้ำ ๆ เพื่อเพิ่มช่องว่างระหว่างตัวอักษร การสร้างรูปแบบของหน้าเว็บด้วยวิธีดังกล่าว จะทำให้โค้ด HTML นั้นซับซ้อนยากต่อการแก้ไข และยังทำให้แสดงผลได้เฉพาะบนเซอร์เฟอร์เพียงอย่างเดียว ไม่สามารถใช้ได้กับอุปกรณ์ชนิดอื่น เช่น Palm, PDA, Pocket PC และโทรศัพท์มือถือได้ นอกเหนือจากนี้แท็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

 ของ HTML ก็ยังทำให้เกิดปัญหาขึ้น เนื่องจากการใช้แท็ก จำนวนมากในเอกสาร ทำให้ขนาดไฟล์นั้นเพิ่มขึ้นโดยไม่จำเป็น ทำให้การแก้ไขรูปแบบฟอนท์ทำได้ลำบาก และส่งผลให้การแสดงผลของหน้าเว็บนั้นช้าไปด้วย

ตามมาตรฐานเทคโนโลยีของ W3C แนะนำให้ใช้ XHTML และสไตลชีท (CSS) เป็นเครื่องมือหลักในการออกแบบเว็บไซต์ดังนี้

- ใช้ XHTML ในการกำหนดโครงสร้างของเนื้อหา แทนการใช้ HTML ในอดีต ซึ่งภาษา XHTML นั้นใกล้เคียงกับ HTML มาก โดยที่ XHTML นั้นจะมีความเที่ยงตรงและใช้ได้หลายระบบกว่า (portable) ทำให้ซอฟต์แวร์หรือระบบอื่นนอกเหนือจากเบราว์เซอร์สามารถเข้าใจได้

- ใช้สไตลชีท (CSS ; Cascading Style Sheet) ในการออกแบบรูปแบบขององค์ประกอบต่าง ๆ แทนที่จะใช้แท็ก table , font และแท็กอื่น ๆ ในทางที่ไม่ถูกต้อง สไตลชีทจึงเป็นเครื่องมือที่ช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับเนื้อหาที่จัดอยู่ตามโครงสร้างที่ถูกต้อง ทำให้สามารถแสดงผลได้เร็วขึ้น แก้ไขได้ง่ายขึ้น และยังสามารถออกแบบตามความเหมาะสมของระบบอื่นได้อีกด้วย

การใช้เทคโนโลยี XHTML ร่วมกับ CSS จะช่วยให้เราออกแบบเว็บได้ง่ายขึ้น เพราะเป็นการแยกเนื้อหาออกจากการนำเสนอ (separate content from presentation) โดย XHTML จะใช้ในการกำหนดโครงสร้างของเนื้อหาตามลำดับชั้นส่วนสไตลชีทนั้นจะเป็นตัวกำหนดรูปแบบขององค์ประกอบต่าง ๆ จึงเปิดโอกาสให้เราสามารถแสดงเนื้อหาที่มีอยู่ในรูปแบบที่แตกต่างกันตามอุปกรณ์ที่ใช้ ด้วยการกำหนดสไตลที่แตกต่างกันตามอุปกรณ์ที่ใช้ ด้วยการกำหนดสไตลที่แตกต่างกันสำหรับแสดงบน เบราเซอร์ พรินเตอร์ พีดีเอ และโทรศัพท์มือถืออย่างเหมาะสม

แม้ว่าในขณะนี้ คุณอาจยังไม่สนใจการนำเสนอเว็บผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่สมัยใหม่ต่าง ๆ ก็ตาม แต่ประโยชน์สำคัญที่คุณจะได้รับจากการใช้ XHTML และ CSS ทันทันทีคือ ความสามารถในการแก้ไขเนื้อหา และสไตลอย่างอิสระ ทำให้เราสามารถแก้ไขเนื้อหาได้อย่างสะดวก ขณะที่สามารถปรับแต่งสไตลขององค์ประกอบต่าง ๆ ของเว็บเพจทุก ๆ หน้าในเว็บไซต์ ได้จากไฟล์สไตลเพียงไฟล์เดียว และนี่ก็เป็นเหตุผลสำคัญที่ผมอยากแนะนำให้ทุกท่านสร้างเว็บไซต์ตามแนวทางของ Web Standards ซึ่งจะเป็นส่วนประกอบสำคัญของเว็บไซต์ในวันนี้และอนาคต

ภาษา HTML/ XHTML

เนื่องจาก HTML เป็นภาษาหลักที่ใช้ในการสร้างเอกสาร HTML หรือที่เรียกว่าเว็บเพจ (web page) นั่นเอง ดังนั้น ในขั้นต้นเราจึงจำเป็นต้องเรียนรู้ HTML ให้เข้าใจ แม้ว่าโปรแกรมที่ใช้สร้างเว็บในปัจจุบัน จะช่วยให้คุณสร้างเว็บได้โดยไม่ต้องรู้เกี่ยวกับ HTML เลย แต่ใน

กรณีที่มีข้อผิดพลาดเกิดขึ้น (ซึ่งเกิดขึ้นได้บ่อย ๆ) ถ้าคุณมีความเข้าใจในภาษา HTML อยู่บ้าง คุณจะ
จะสามารถทำการแก้ไขที่โค้ด HTML ได้โดยตรง ทำให้ปัญหาหมดไปได้โดยง่าย

เนื่องจากความจำเป็นในการใช้ XHTML ร่วมกับสไตล์ชีท (CSS) ตาม Web Standard
จึงทำให้จำเป็นต้องรู้ HTML รวมถึง XHTML อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

สไตล์ชีท (Cascading Style Sheet ; CSS)

การนำ สไตล์ชีท หรือ CSS เข้ามาใช้ในการออกแบบเว็บไซต์ จะช่วยควบคุมลักษณะ
ของสิ่งต่าง ๆ เช่น ตัวอักษร สี หรือเลย์เอาต์ได้จากจุดเดียว ทำให้การเปลี่ยนแปลงลักษณะของสิ่ง
เหล่านั้นทำได้ง่ายขึ้นมาก ช่วยลดการทำงานซ้ำ ๆ ลงไปได้มากทำให้นักออกแบบมีเวลาที่จะ
สร้างสรรค์เว็บให้ดียิ่งขึ้น

ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่า สไตล์ชีท เป็นสิ่งที่จำเป็นในการพัฒนาเว็บไซต์ทั้งปัจจุบันและ
อนาคต เพื่อให้การแสดงผลของเว็บเพจนั้นเป็น ไปอย่างถูกต้องและเหมาะสมกับอุปกรณ์ที่ใช้

จัดระบบข้อมูล (Information Design)

การจัดระบบข้อมูลในเว็บนั้น เป็นสิ่งสำคัญที่มีผลต่อความเข้าใจเนื้อหาภายในเว็บของผู้ใช้
ผู้ทำหน้าที่นี้โดยตรงจะเรียกว่า Information architect ซึ่งทำงานเกี่ยวข้องกับ flow-charts ,
diagrams และ site map

อินเทอร์เฟซดีไซน์ (Interface Design)

อินเทอร์เฟซดีไซน์นั้นคือ การออกแบบหน้าเว็บในบริเวณที่เกี่ยวข้องกับการทำงานของเว็บ
เช่น ลิงค์ ระบบแนฟวิเกชัน ปุ่ม และเครื่องมือต่าง ๆ ในเว็บ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถใช้งานได้อย่าง
สะดวก

กราฟิกดีไซน์ (Graphic Design)

เนื่องจากเว็บนั้นเกี่ยวข้องกับความสะดวกอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ผู้ออกแบบจึงต้องมีความรู้
เกี่ยวกับกราฟิกดีไซน์ ในการออกแบบกราฟิก จัดวางองค์ประกอบ กำหนดเลย์เอาต์ เลือกใช้สี
และเลือกใช้ตัวอักษร เพื่อให้ได้เว็บที่ดึงดูดใจผู้ใช้

นอกเหนือจากนี้ สิ่งจำเป็นในอนาคตเมื่อคุณต้องการพัฒนาแอปพลิเคชันต่าง ๆ บนเว็บ ก็
คือทักษะในการเขียนโปรแกรม (programming) ติดต่อกับดาตาเบสหรือเซิร์ฟเวอร์เพื่อใช้งานระบบ

ต่าง ๆ แบบ interactive ภาษาที่นิยมใช้ในปัจจุบันได้แก่ JavaScript , ASP/ASP.NET , PHP และ ColdFusion

ในเบื้องต้นนี้ หากคุณรู้สึกว่ายังขาดความรู้ในหลาย ๆ ด้าน นั้นเป็นเรื่องปกติ น้อยคนนักที่จะมีทักษะทุกอย่างพร้อมในตอนเริ่มต้น หากคุณมีความตั้งใจจริง คุณสามารถที่จะศึกษา ค้นคว้า เพื่อเรียนรู้และเสริมสร้างทักษะจำเป็นเหล่านี้ได้โดยไม่ยากนัก

10 ปัจจัยที่ดึงดูดผู้ชมให้กลับเข้ามาในเว็บไซต์

จากข้อมูลของ Forrester Research [forrester.com] เมื่อ กุมภาพันธ์ 2542 รายงานถึงปัจจัย 10 อย่างที่ดึงดูดให้ผู้ชมกลับเข้ามาในเว็บไซต์

จำนวนผู้ชม	ปัจจัย
75%	คุณภาพที่ดีของเนื้อหา
66%	ความใช้งานง่าย
58%	ดาวน์โหลดเร็ว
54%	อัปเดตบ่อย
14%	ความปลอดภัยของรางวัล
13%	แบรนด์ที่โปรดปราน
13%	แชทและเว็บบอร์ด
12%	เทคโนโลยีล้ำสมัย
12%	เกมส์
11%	สั่งซื้อได้
10%	เนื้อหาเฉพาะตัว
6%	อื่น

WEB DESIGN PROCESS กระบวนการพัฒนาเว็บ

กระบวนการพัฒนาเว็บ (Web Design Process)

ที่ผ่านมาหลายๆ คนอาจทำเว็บแบบไม่ได้คาดการณ์ล่วงหน้าไม่มีเป้าหมายที่แน่นอน ไม่มีขั้นตอนที่ชัดเจน ใช้วิธี ทำไป คิดไป โดยเพียงแต่ใช้โปรแกรมสร้างหน้าเว็บขึ้นมา ใส่เนื้อหาเข้าไปแล้วก็นำออกไปโชว์ได้ทันที ผลที่ได้คือ เว็บไซต์ที่ไม่เวิร์ก มีรูปแบบที่สับสนจากการทดลองทำสิ่งแปลกๆ เพื่อโชว์ฝีมือโดยไม่คำนึงถึงความเหมาะสม ขาดเอกลักษณ์ของเว็บเนื่องจากการนำรูปภาพเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากหลายๆ แห่งผสมเข้าด้วยกันตามใจชอบ เว็บที่ได้จึงเป็นเพียงศูนย์รวมของลิงค์และไฟล์ต่างๆ อย่างไม่เป็นระบบ แม้จะดูเหมือนเป็นวิธีรวดเร็วในตอนแรก แต่กลับจะก่อปัญหาในการดูแลและจัดการในภายหลัง

ขั้นตอนแรกในการพัฒนาเว็บ เป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดในการกำหนดอนาคตของเว็บที่กำลังจะเกิดขึ้น หากคุณต้องการสร้างเว็บขึ้นมาเพียงเพราะว่า คนอื่นเค้ามีกัน โดยไม่รู้ถึงเป้าหมายที่แท้จริง คุณจะได้เว็บที่ดูคล้ายๆ กับเว็บอื่นทุกๆ ไป ไม่มีอะไรที่น่าสนใจ หากคุณไปจ้างคนอื่นทำก็อาจได้เว็บที่หน้าตาสวยงามแต่กลับไม่สร้างประโยชน์ให้กับคุณอย่างแท้จริง ในที่สุดก็จะกลายเป็นการลงทุนที่ไม่คุ้มค่า และเสียเวลาเปล่า ด้วยเหตุนี้

ก่อนที่จะเริ่มคิดถึงรายละเอียดของเว็บนั้น คุณจะต้องบอกกับตัวเองได้ว่า

* เว็บนี้เกิดขึ้นเพื่อจุดประสงค์อะไร?

* เว็บนี้จะทำให้เกิดประโยชน์อะไรต่อตัวคุณหรือองค์กร ?

เว็บที่จะสามารถสร้างเว็บให้ตรงกับเป้าหมายของคุณได้การมีเป้าหมายที่ชัดเจน จะช่วยให้คุณก้าวไปสู่เป้าหมายนั้นได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว

เราจะใช้ขั้นตอนการพัฒนาเว็บต่อไปนี้ เป็นสิ่งที่คอยชี้นำให้โครงการดำเนินไปในทางที่ถูกต้อง โดยที่ขั้นตอนต่อไปนี้จะสามารถนำไปใช้กับเว็บไซต์ทุกขนาด ตั้งแต่เว็บส่วนตัวไปจนถึงเว็บขององค์กรขนาดใหญ่ เนื่องจากทุกเว็บจะมีกระบวนการพัฒนาหลักๆ เหมือนกัน แต่การเน้นรายละเอียดของแต่ละขั้นตอนนั้นจะแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับขนาดโครงการงบประมาณ ทีมงาน และฟีเจอร์ที่ต้องการ

ขั้นที่ 1 : วางแผน (Planning)

ขั้นตอนแรกของการทำเว็บ เริ่มต้นง่ายๆ ด้วยการวางแผนอย่างรอบคอบเพื่อกำหนดขอบเขตของโครงการ โดยใช้อุปกรณ์พื้นฐานที่สุดซึ่งก็คือ กระดาษกับปากกา เพียงเท่านั้น ยังไม่ถึงเวลาที่จะเปิดโปรแกรมใดๆ ขึ้นมา การวางแผนจะทำให้คุณมีเป้าหมายที่ชัดเจนของเว็บไซต์และมีแนวทางในการพัฒนาเว็บที่มีประสิทธิภาพ ดังนั้น ยิ่งคุณสามารถลงรายละเอียดได้มากเท่าใด คุณก็จะยิ่งเห็นภาพรวมของเว็บไซต์ได้ดียิ่งขึ้น เราควรจะขอมเสียเวลาเพียงเล็กน้อยให้กับการวางแผนในตอนเริ่มต้น ซึ่งจะช่วยประหยัดทั้งเงินและเวลาได้อย่างมากในภายหลัง อีกทั้งยังช่วยลดโอกาสของความล้มเหลวที่อาจเกิดขึ้นได้

ในขั้นตอนของการวางแผนนี้ จะแบ่งออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ๆ โดยที่ส่วนแรกจะเป็นการรวบรวมความคิดเพื่อวิเคราะห์ถึงเป้าหมายและรายละเอียดต่างๆ ของเว็บไซต์ สำหรับส่วนที่ 2 จะเป็นการสร้างข้อกำหนดของเว็บไซต์ เพื่อใช้เป็นหลักในการพัฒนาเว็บต่อไปจนเสร็จ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระดมความคิดและค้นคว้า (Conceptualize and Research)

ก่อนที่จะเริ่มต้นทำเว็บ คุณจะต้องใช้เวลากับการคิดและวิเคราะห์ข้อมูลต่างๆ เพื่อที่จะทราบถึงเป้าหมายหลักและรายละเอียดของเว็บไซต์ ซึ่งจะทำได้สามารถจัดเตรียมทรัพยากรด้านต่างๆ โดยเฉพาะ เนื้อหา บุคลากร และงบประมาณได้อย่างเพียงพอทั้งจากการระดมความคิดของผู้ที่เกี่ยวข้อง และการค้นคว้าหาข้อมูลที่เป็นเพิ่มเติม คุณสามารถเริ่มต้นง่ายๆ ด้วยการตอบคำถามเบื้องต้นต่อไปนี้

เป้าหมาย (Goals)

- ทำไมคุณถึงคิดจะสร้างเว็บนี้ขึ้นมา
- สิ่งที่คุณต้องการจากเว็บไซต์
- สิ่งที่คุณต้องการให้ผู้ชมได้รับ
- สิ่งที่จะดึงดูดผู้ชมเข้ามาในเว็บไซต์

รายละเอียดของเว็บไซต์ (Site Description)

- ชื่อเว็บไซต์
- โดเมนเนม
- ประเภทของเว็บไซต์ที่คุณจะสร้างขึ้น
- สิ่งที่ต้องการนำเสนอ
- ฟีเจอร์ที่ควรมี
- ความแตกต่างจากเว็บอื่นๆ
- หนทางในการหารายได้จากเว็บ

กลุ่มเป้าหมาย (Target Audience)

- ใครคือกลุ่มเป้าหมาย
- สิ่งที่กลุ่มเป้าหมายต้องการ
- สิ่งแวดล้อมในการท่องอินเทอร์เน็ต
(ความเร็ว / ระบบปฏิบัติการ / เบราเซอร์)

เนื้อหา (Content)

- ขอบเขตของเนื้อหา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ใครเป็นผู้สร้างเนื้อหา (ผู้ร่วมงาน/ลูกค้า/ผู้รับจ้างทำเว็บ)
- กระบวนการส่งข้อมูล (อีเมล/จดหมาย/นัดพบ)
- รูปแบบของเนื้อหาที่ได้รับ (ไฟล์/สิ่งพิมพ์/โบรชัวร์)
- ภาพประกอบที่จะใช้
(รูปภาพ/ภาพถ่าย/แหล่งที่มา)

ทรัพยากร (Resources)

- บุคลากร (ทีมงาน/ผู้เกี่ยวข้อง/หัวหน้าโครงการ)
- งบประมาณ
- ระยะเวลา (กำหนดเวลา/ความเร่งด่วน)
- เว็บไซต์เฟอเวอร์ (ของหน่วยงาน/เช่าพื้นที่โฮสติ้ง)
- โปรแกรมที่ใช้ (มีอยู่แล้ว/จัดซื้อ)
- เครื่องคอมพิวเตอร์
(ความเร็ว/หน่วยความจำ/ระบบปฏิบัติการ)
- อุปกรณ์เสริมอื่น ๆ (กล้องดิจิทัล/สแกนเนอร์/พรินเตอร์)

การดูแลและปรับปรุง (Update and Maintenance)

- ใครคือผู้รับผิดชอบ
- เนื้อหาส่วนไหนที่จะมีการเพิ่มเติมอยู่เสมอ
- ความถี่ในการอัปเดตข้อมูล
- วิธีการโปรโมทเว็บ

ลักษณะหน้าตาเว็บ (Look and Feel)

- โลโก้ (มีอยู่แล้ว/ออกแบบใหม่)
- กราฟิกสไตล์
- โทนสี (ชุดสี/สีพื้น/สีตัวอักษร/สีหัวข้อ/สีของลิงค์)
- องค์ประกอบ (ภาพเคลื่อนไหว/เสียง/วิดีโอ/Flash)
- เลย์เอาต์ (บริเวณของเนื้อหา/บริเวณของแนฟวิเกชัน/บริเวณของแบนเนอร์/บริเวณที่จะเหมือนกันในแต่ละหน้า)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทันทีที่คุณตอบคำถามข้างต้นครบ คุณจะสามารถทราบถึงความพร้อมในการพัฒนาเว็บของคุณ ในขณะที่เดียวกันคุณก็จะได้รับข้อจำกัดในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะเรื่องของเงินทุน ระยะเวลา และบุคลากร ทำให้ต้องดำเนินการอย่างรัดกุมยิ่งขึ้น เวลาที่ใช้ในขั้นตอนนี้จะขึ้นกับขนาดและความซับซ้อนของเว็บที่คุณกำลังจะสร้าง สำหรับเว็บขนาดใหญ่ อาจมีการศึกษากรณีตัวอย่าง (case study) สัมภาษณ์กลุ่มผู้ใช้ รวมถึงการสำรวจตลาดเพิ่มเติม เพื่อที่จะทราบข้อมูลที่ชัดเจนยิ่งขึ้น

ค้นหาเว็บคู่แข่งหรือเว็บประเภทเดียวกับคุณได้จาก Web directory services หรือ Search engines ต่างๆ ดังเช่น Google.com, Yahoo.com, Sanook.com หรือ Truehits.net

เป้าหมายของเว็บไซต์ (Web Site Goals)

เป้าหมายของเว็บไซต์ก็คือสิ่งที่คุณคาดหวังจากเว็บไซต์ ซึ่งนอกจากจะเป็นเหตุผลหลักที่ทำให้คุณต้องการสร้างเว็บขึ้นมาแล้ว ยังเป็นหัวใจของการออกแบบเว็บอีกด้วย เนื่องจากเป้าหมายจะเป็นตัวกำหนดขอบเขตของเนื้อหา และรูปแบบของการนำเสนอ รวมถึงแนวทางและกลยุทธ์ในการพัฒนาเว็บ เพื่อที่จะบรรลุผลตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

ในขั้นตอนของการกำหนดเป้าหมายนั้น คุณอาจจำเป็นต้องจัดประชุมเพื่อขอความคิดเห็นจากผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย ตั้งแต่ ผู้บริหาร ผู้ร่วมงาน และตัวแทนของแต่ละฝ่ายที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เป้าหมายที่ได้นั้นเป็นเป้าหมายที่แท้จริงของหน่วยงาน ซึ่งครอบคลุมตามความประสงค์ของทุกฝ่าย ในที่สุด เราก็จะได้เป้าหมายของเว็บไซต์ทุกคนยอมรับ และพร้อมที่จะให้ความร่วมมือในการสร้างเว็บให้บรรลุตามเป้าหมายที่ต่อไป

เป้าหมายของแต่ละเว็บไซต่นั้นจะแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับความต้องการของแต่ละเว็บโดยปกติแล้ว เป้าหมายของเว็บไซต์ นั้นควรจะสัมพันธ์กับเป้าหมายของหน่วยงาน สามารถวัดผลได้ และตั้งอยู่บนความเป็นไปได้ ตัวอย่างเป้าหมายของเว็บไซต์โดยทั่วไปนั้น ได้แก่

* สำหรับเว็บที่สร้างขึ้นใหม่ (New site)

- เพิ่มรายได้จากการขายสินค้าหรือให้บริการ
- โพรโมทสินค้าหรือบริการ ให้เป็นที่รู้จักในวงกว้าง
- ลดค่าใช้จ่ายด้านการพิมพ์หรือการโฆษณา
- เข้าถึงลูกค้ากลุ่มใหม่ เพื่อขยายฐานลูกค้า
- ลดปริมาณโทรศัพท์ ในการตอบคำถามลูกค้า
- นำเสนอข้อมูลของหน่วยงานเพื่อการให้บริการที่ดีขึ้น
- สร้างภาพลักษณ์ที่ดีของหน่วยงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

* สำหรับเว็บที่เปลี่ยนรูปแบบใหม่ (Redesigned site)

- เพิ่มความสะดวกในการใช้งาน (Web usability)
- เพิ่มปริมาณการเข้าชม เว็บไซต์ (page views)
- เพิ่มจำนวนผู้กลับเข้ามาใช้บริการ (return visitors)
- ปรับปรุงรูปแบบเว็บให้ทันสมัยยิ่งขึ้น
- เพิ่มยอดของการให้บริการต่างๆ เช่น การลงทะเบียนการสั่งซื้อ หรือการดาวน์โหลด

โหลด

แม้ว่าเว็บไซต์จะเป็นสื่อที่มีอนุภาพมาก แต่ก็ไม่ใช่สิ่งมหัศจรรย์ที่สามารถเปลี่ยนให้ทุกสิ่งทุกอย่างของหน่วยงานคุณดีไปหมด เว็บไซต์จะสะท้อนภาพลักษณ์หรือตัวตนที่แท้จริงของคุณออกมา การออกแบบเว็บที่ดีจะช่วยให้คุณหรือหน่วยงานคุณดีในแบบที่เป็นคุณ ไม่เกินความจริง และไม่หลอกลวง หรือทำให้เข้าใจผิด

รู้จักกลุ่มผู้ใช้ของคุณ (Know Your Audience)

กลยุทธ์สำคัญที่จะทำให้เว็บไซต์ประสบความสำเร็จ ก็คือ การรู้จักกลุ่มผู้ใช้ของคุณ ยิ่งคุณมองเห็นภาพที่ชัดเจนของกลุ่มผู้ใช่มากเท่าไร คุณก็จะสามารถออกแบบเว็บให้ตรงกับความต้องการของพวกเขาได้มากขึ้นเท่านั้น

เมื่อเปรียบเทียบเว็บไซต์กับร้านค้าทั่วไปในบางครั้งเมื่อเราไปยังสถานที่หนึ่งๆ เราอาจเดินไปพบกับร้านที่น่าสนใจเข้าโดยบังเอิญ แต่สำหรับเว็บ ผู้ใช้เป็นคนกำหนดเองว่าจะเข้าไปในเว็บไหน โอกาสที่จะเข้าไปในเว็บที่ไม่ได้ตั้งใจนั้นมีน้อยมาก เนื่องจากพวกเขาจะต้องจำชื่อโดเมนของเว็บไซต์แล้วพิมพ์เข้าไปอย่างถูกต้องในบราวเซอร์ หรือไม่ก็เข้าไปยังเว็บใดเรียกสทอร์ที่รวบรวมลิงค์ของเว็บต่างๆ ไว้ แล้วเลือกคลิกเฉพาะลิงค์ที่ตรงกับความสนใจส่วนอีกทางหนึ่งก็คือค้นหาจากเสิร์ชเอนจินโดยตรง ทั้งหมดนี้บอกให้เราทราบว่า การท่องเว็บนั้นเริ่มต้นจากความสนใจของผู้ใช้ ส่วนการออกแบบเว็บนั้น ก็จะต้องเริ่มต้นด้วยความคิดที่จะตอบสนองความสนใจของผู้ใช้ด้วยเช่นกัน

จากความผิดพลาดทั้งหมดในกระบวนการออกแบบ เว็บไซต์นั้นความผิดพลาดที่พบได้บ่อยและอันตรายที่สุดก็คือความเข้าใจเกี่ยวกับผู้ใช้ ซึ่งผู้ออกแบบหลายๆ คนคิดเอาเองว่าตัวเองก็คือหนึ่งในผู้ใช้ แล้วจินตนาการถึงความต้องการของผู้ใช้ด้วยตัวเอง แต่ความจริงคือ คุณไม่ใช่ผู้ใช้ของเว็บคุณ เนื่องจากคุณคุ้นเคยกับเว็บมากกว่า และรู้จักโครงสร้างของเว็บเป็นอย่างดี ด้วยความเข้าใจผิดนี้ จึงทำให้เว็บที่ได้เป็นเว็บที่เหมาะสมสำหรับคุณ ไม่ใช่กลุ่มผู้ใช้จริงๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เว็บไซต์ของคุณนั้นไม่ได้สร้างขึ้นมาเพื่อตัวคุณเอง แต่เพื่อผู้ใช้ ดังนั้น เว็บไซต์ควรจะนำเสนอในสิ่งที่ผู้ใช้สนใจ ออกแบบมาตามที่ผู้ใช้คาดหวัง และเขียนด้วยภาษาที่พวกเขาเข้าใจ

เรียนรู้เกี่ยวกับผู้ใช้

เนื่องจากความสำเร็จของเว็บไซต์นั้นขึ้นกับสิ่งที่ผู้ใช้ต้องการและสิ่งที่ผู้ใช้ทำ ดังนั้นการ เรียนรู้ผู้ใช้ โดยการระบุว่าพวกเขาคือ ใครค้นพบว่าเขาต้องการอะไร วิเคราะห์พฤติกรรมของผู้ใช้ และตอบสนองต่อสิ่งที่ผู้ใช้ร้องขอ จะช่วยให้คุณสร้างได้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้ได้ไม่ยากนัก

คำถามสำคัญเกี่ยวกับผู้ใช้ ประกอบด้วย

1. ใครคือผู้ใช้หลักของเว็บคุณ?
2. พวกเขามีจำนวนเท่าไร ?
3. พวกเขาเข้าถึงเว็บไซต์ได้อย่างไร ?
4. อะไรคือสิ่งที่พวกเขาต้องการ ?
5. พวกเขาทำอะไร เมื่อเข้ามาถึงเว็บไซต์ ?

วิธีการในการเรียนรู้เกี่ยวกับผู้ใช้นั้นทำได้หลายวิธี ดังนี้

* สอบถามจากผู้ใช้

มีวิธีการมากมายในการสอบถามผู้ใช้ได้โดยตรง เช่น การพูดคุย สอบถาม สัมภาษณ์ ออกแบบสำรวจความคิดเห็น ทำโพลเพื่อให้ทราบถึง ข้อมูลของผู้ใช้ สิ่งที่ต้องการ รวมถึงความคิด และความคาดหวังของผู้ใช้

* ทดสอบการใช้งานจากผู้ใช้งาน (Usability Testing)

ทำการคัดเลือกผู้ใช้แต่ละกลุ่มมาทดลองใช้งานเว็บของคุณ โดยทดลองให้ผู้ใช้หาข้อมูล บางอย่าง หรือใช้งานแอปพลิเคชันในเว็บ

โดยที่คุณคอยสังเกตพฤติกรรมว่าเป็นไปตามที่คุณคาดหวังไว้หรือไม่ ข้อดีของการทำ Usability Testing นี้คือ คุณจะได้เห็นสิ่งที่ผู้ใช้ทำจริงๆ ไม่ใช่เพียงสิ่งที่คุณคาดว่าผู้ใช้จะทำ

* สังเกตพฤติกรรมของผู้ใช้

ข้อมูลทางสถิติจากเว็บเซิร์ฟเวอร์ (traffic log) ของเว็บคุณ เป็นข้อมูลที่มีประโยชน์และ น่าเชื่อถือมากในการศึกษาพฤติกรรมของผู้ใช้โดยตรง ทำให้เราทราบถึงลักษณะการใช้งานของผู้ใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อไหนที่ได้รับความนิยม เรื่องไหนที่ไม่มี คนสนใจฟีเจอร์ไหนที่ผู้ชมชอบใช้ สินค้าตัวไหนที่ผู้คนสนใจ

* สำรวจข้อมูลผู้ใช้ (User Profile)

ข้อมูลผู้ใช้ (user profile) จะช่วยให้เราเข้าใจผู้ใช้ได้ดีขึ้น ข้อมูลที่ใช้นั้นมีอยู่ด้วยกันหลายแบบ ขึ้นอยู่กับแต่ละเว็บว่าจะทำให้ความสนใจกับข้อมูลประเภทใดมากกว่ากัน เช่น เว็บที่ขายสินค้ามักให้ความสนใจเกี่ยวกับอาชีพและรายได้ของผู้ใช้ ขณะที่เว็บเกี่ยวกับการซื้อขายหุ้นคงไม่ค่อยสนใจว่าลูกค้าจะเป็นชายหรือ หญิง อายุมากหรือน้อย ครอบครัวยุคนั้นชอบเล่นหุ้น

ข้อมูลผู้ใช้แบ่งได้เป็น 5 แบบ ดังต่อไปนี้

1. Demographics : ข้อมูลทางประชากร เป็นข้อมูลขั้นต้นที่ง่ายที่สุดในการรวบรวม แบ่งผู้ใช้ออกเป็นกลุ่มตามคุณสมบัติต่อไปนี้

- เพศ
- อายุ
- ที่อยู่
- ระดับการศึกษา
- อาชีพ
- รายได้
- สถานภาพ

2. Webographics: ข้อมูลเกี่ยวกับประสบการณ์ ความคิดและพฤติกรรม ที่เกี่ยวข้องกับเว็บ ได้แก่

- สถานที่ในการใช้อินเทอร์เน็ต (ที่ทำงาน, บ้าน, โรงเรียน, ห้องสมุด, อินเทอร์เน็ตคาเฟ่)

- ช่วงเวลาที่ออนไลน์ (เช้า, กลางวัน, เย็น, กลางคืน, วันทำงาน วันหยุดสุดสัปดาห์)

- ความถี่ในการเข้าชมเว็บ (ความบ่อยในการออนไลน์, ระยะเวลาที่ใช้ในการออนไลน์แต่ละครั้ง)

- ความเร็วในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต (Modem, ADSL, Cable, Leased line)

- ประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต (จำนวนปีที่ออนไลน์, ความชำนาญในการใช้)

- เบราเซอร์ (ชนิด, รุ่น, ปลั๊กอินที่ติดตั้งไว้)

- มอนิเตอร์ (ขนาดจอ, ความละเอียดหน้าจอ, CRT, LCD)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ชนิดของคอมพิวเตอร์ (PC, Mac, Unix)
- พฤติกรรมที่ชอบเข้า, ประสบการณ์ในการสั่งซื้อออนไลน์)

3. Psychographics: ลักษณะทางจิตวิทยา ครอบคลุมถึง

- ความสนใจ
- ความนิยม
- ทัศนคติ
- บุคลิกภาพ

4. Behavior & Activities: พฤติกรรมและกิจกรรม อาจได้แก่

- กิจกรรมที่ชื่นชอบ
- กพาทสนเจ
- งานอดิเรก
- พฤติกรรมอื่นๆ เช่น ชอบท่องเที่ยวหรือไม่ มีโทรศัพท์มือถือหรือไม่ กำลังจะแต่งงานหรือไม่ เล่นหุ้นหรือไม่ เล่นเกมหรือไม่ ชอบทำกับข้าวหรือไม่
- Site – specific experience: ประสบการณ์เฉพาะตามความจำเป็นของแต่ละเว็บ เช่น เว็บที่ให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องบางเรื่องก็อยากจะทราบว่าผู้ใช้นั้นเป็นผู้มีประสบการณ์หรือผู้เริ่มต้นส่วนเว็บที่เกี่ยวกับการฝึกอบรมก็ต้องการทราบว่าผู้ใช้ได้อบรมโปรแกรมอะไรไปบ้าง และกำลังสนใจศึกษาโปรแกรมอะไรอยู่

แบ่งกลุ่มผู้ใช้ (Segmenting Your Users)

โดยปกติแล้วผู้ใช้ที่เข้ามาในแต่ละเว็บนั้น ไม่ได้มีลักษณะเหมือนกันเสียทั้งหมด แต่ละคนที่เข้ามาในเว็บอาจมีความต้องการและเป้าหมายที่แตกต่างกัน เนื่องจากแต่ละเว็บมักจะประกอบด้วยผู้ใช้หลายๆ กลุ่ม ความท้าทายจึงอยู่ที่การออกแบบ เพื่อรองรับความต้องการของผู้ใช้ทุกกลุ่มให้ได้ โดยเริ่มต้นจากการแบ่งผู้ใช้ออกเป็นกลุ่มตามลักษณะที่มีผลต่อเว็บ แล้วจัดลำดับความสำคัญของแต่ละกลุ่ม จากนั้นจึงคิดหากลยุทธ์ในการตอบสนองความต้องการผู้ใช้แต่ละกลุ่มตามลำดับ

ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ใช้ทั้งหมดนี้จะเป็นสิ่งสำคัญที่ใช้ในการตัดสินใจวิธีการและรูปแบบการนำเสนอ ถ้ากลุ่มเป้าหมายของคุณคือนักเรียน นักศึกษา ซึ่งอาจมีโอกาสนำอินเทอร์เน็ตไปใช้บ้างจาก ห้องคอมพิวเตอร์ ห้องสมุด อินเทอร์เน็ตคาเฟ่ รวมถึงที่บ้านแต่ละครั้งไม่นานนัก เพราะในวันหนึ่งๆ ต้องทำหลายอย่าง เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้นั้นจะไม่ค่อยทันสมัยมากนักและอาจมีจอภาพขนาดเล็ก ในการออกแบบเว็บสำหรับกลุ่มนี้ คุณอาจเน้นที่ความสดใส สนุกสนาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และกระตือรือร้น มีเนื้อหา ที่สั้น กระชับ โดยใช้กราฟิกที่สวยงามดึงดูดใจ รวมถึงการสร้าง ฟีเจอร์ที่นิยมในกลุ่มวัยรุ่น เช่น การส่งรูปเข้ามาโหวต การตอบคำถามชิงรางวัล และแชนทรมท

สำหรับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ใหญ่ หรือกลุ่มคนทำงาน มีโอกาสที่จะได้ใช้อินเทอร์เน็ตทั้ง จากที่ทำงานและที่บ้าน ถ้าอยู่ที่ทำงาน ความเร็วในการเชื่อมต่ออาจจะสูงด้วยเทคโนโลยี broadband ต่างๆ คนกลุ่มนี้จึงมักมีคอมพิวเตอร์ที่ทันสมัย หน้าจอกว้าง และมีเวลาในการท่องเว็บ ค่อนข้างมาก ในการออกแบบเว็บสำหรับกลุ่มนี้ ควรเน้นที่ความเรียบง่าย สบายตาตรงไปตรงมา ไม่หวือหวา ต้องการข้อมูลที่ถูกต้องและชัดเจน คุณมีโอกาที่จะใช้ภาพขนาดใหญ่หรือมัลติมีเดีย ได้มากขึ้น เพราะ

พวกเขามีแนวโน้มที่จะรอได้นานกว่ากลุ่มวัยรุ่น นอกจากนี้คนกลุ่มนี้ยังมีความสามารถในการซื้อที่ มากกว่ากลุ่มอื่นอีกด้วย ฟีเจอร์ที่เหมาะสมสำหรับคนกลุ่มนี้อาจเป็น การส่งอีเมลอัปเดตข้อมูล ใหม่ๆ การสร้างเว็บบอร์ดให้คำถาม หรือแสดงความคิดเห็นต่างๆ

การทำความเข้าใจเกี่ยวกับผู้ใช้ถือเป็นสิ่งจำเป็นในการพัฒนาเว็บแต่ในทางปฏิบัติอาจเป็นเรื่องยุ่งยาก และไม่สามารถทำได้ด้วยเหตุที่ว่าในหลายๆ สถานการณ์ที่มีข้อจำกัดในเรื่องของ งบประมาณเวลา และทีมงาน ทำให้ผู้ออกแบบแทบไม่มีโอกาสได้พบปะพูดคุยกับกลุ่มผู้ใช้เลย แต่ จำเป็นต้องทำตามความต้องการของหัวหน้าหน่วยงานหรือผู้ว่าจ้าง มิฉะนั้นงานก็จะไม่เสร็จเอา ง่ายๆ เว็บที่ออกมาจึงอาจไม่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้มากนัก แต่อย่างน้อย ตอนที่เราได้ทราบ ถึงความสำคัญของผู้ใช้มากขึ้น หากโอกาสอำนวย ก็ขอให้คุณใส่ใจกับผู้ใช้ให้มากขึ้นเท่าที่จะ สามารถทำได้ครับ

ขั้นที่ 2 : ออกแบบข้อมูล (Information Design)

คุณคงจะพอทราบมาแล้วว่า สิ่งที่สำคัญที่สุดในเว็บไซต์ก็คือเนื้อหา ซึ่งหมายรวมถึงทุกสิ่ง ที่ปรากฏอยู่บนหน้าเว็บ ตั้งแต่ข้อความ รูปภาพ ภาพประกอบ กราฟ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง และวิดีโอ ดังนั้นในเว็บไซต์จึงควรมีเนื้อหาที่เป็นประโยชน์และสื่อเข้าหมายให้เข้าใจได้อย่าง ชัดเจน เนื้อหาที่ไม่เกี่ยวข้องกับเป้าหมายของเว็บไซต์ ก็ไม่ควรจะนำมารวมไว้ให้สับสน ดังนั้น ไม่ว่าคุณจะทำเว็บได้สวยแค่ไหน ใช้เทคโนโลยีล้ำหน้าเพียงใด แต่ถ้าเนื้อหาไม่ดีพอ ก็ยากที่จะดึง ให้ผู้ชมกลับเข้ามาในเว็บไซต์อีก

สร้างเนื้อหา (Create Content)

การสร้างเนื้อหาเป็นส่วนสำคัญที่หลาย ๆ คนอาจมองข้ามไป คิดว่าเป็นสิ่งที่ทำได้ง่ายและ ทำเสร็จได้อย่างรวดเร็ว แต่ความจริงนั้นตรงกันข้าม การสร้างเนื้อหานั้นเป็นงานที่ยาก และเป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนที่ใช้เวลามากที่สุดของการพัฒนาเว็บเกือบทุกเว็บ ซึ่งดูเหมือนจะเป็นงานที่ง่าย แต่ไม่ค่อยมีใครชอบทำ บางคนคิดไม่ออกว่าจะเขียนเรื่องอะไร ขณะที่บางคนออกมาได้แต่ไม่น่าอ่านการจะเขียนข้อความให้ได้ค่านั้นต้องอาศัยประสบการณ์และความรู้ด้านภาษาพอสมควร แม้ว่าคุณยังเขียนไม่คล่องในตอนนี้อย่างไรก็ตาม แต่ทุกคนก็สามารถพัฒนาทักษะด้านนี้ขึ้นมา ด้วยการฝึกฝนและเรียนรู้จากบทความต่าง ๆ ที่คุณชอบอ่าน ในหน่วยงานขนาดใหญ่อาจมีผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับเนื้อหาโดยเฉพาะเรียกว่า Copy writer ซึ่งมีหน้าที่เขียนต้นฉบับของเอกสารต่าง ๆ ให้กับหน่วยงานโดยเฉพาะ

ถ้าคุณมีเนื้อหาอยู่แล้วแต่อยู่ในรูปอื่น เช่น โบรชัวร์ แค็ตตาล็อก ใบปลิว หนังสือ หรือเอกสารอื่น ๆ คุณก็อาจนำเนื้อหานั้นมาปรับใช้กับเว็บได้ โดยพิจารณาถึงความเหมาะสมและอาจต้องเรียบเรียงใหม่ให้มีความกะทัดรัด แต่ได้ใจความ เพื่อให้ดูน่าอ่านยิ่งขึ้น เพราะคนส่วนใหญ่คงไม่ชอบอ่านข้อความที่ยาวมาก ๆ นัก

จัดระบบเนื้อหา (Organize Content)

หลังจากที่คุณได้ไอเดียว่าเว็บไซต์จะมีเนื้อหาอะไรบ้างขั้นต่อมาคือการจัดระบบเนื้อหา เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจได้ง่าย โดยอาจจัดทำได้หลายวิธี เช่น การจัดเนื้อหาตามความสำคัญ ตามลำดับเวลา หรือตามประเภทเนื้อหา ทั้งนี้จะขึ้นอยู่กับลักษณะของเนื้อหา นอกจากนี้ยังรวมถึงกำหนดว่าเนื้อหา นอกจากนี้อย่างไรรวมถึงการกำหนดว่าในเนื้อหา นอกจากนี้อย่างไรรวมถึงการกำหนดว่าเนื้อหาใดควรอยู่บนหน้าแรกของเว็บไซต์ เนื้อหาใดควรอยู่ในหน้าถัดๆ ไป

สำหรับเว็บขององค์กรมีความซับซ้อน เช่น หน่วยงานราชการ จะต้องระมัดระวังไม่จัดกลุ่มข้อมูลตามโครงสร้างการบริหารขององค์กร เพราะบุคคลภายนอกองค์กรนั้นอาจไม่ทราบว่า สิ่งที่เขาต้องการนั้นจัดอยู่ในกลุ่มงานใด ดังนั้นคุณจึงต้องมองจากภายนอกเข้ามา นิ่งถึงสิ่งที่ผู้มาติดต่อกับการเป็นหลัก ลองจินตนาการว่าคุณเป็นหนึ่งในผู้ใช้ แล้วคิดว่าพวกเขาต้องการอะไรอย่างไรก็ตาม เนื่องจากคุณไม่ใช่ผู้ใช้ตัวจริง จึงไม่สามารถคิดแทนผู้ใช้ได้ทั้งหมด เพื่อความแน่นอน คุณอาจนำตัวแทนของผู้ใช้จริงๆ เข้ามาร่วมในการออกแบบ คุณอาจนำตัวแทนของผู้ใช้จริงๆ เข้ามาร่วมในการออกแบบ รวมถึงทดสอบการใช้งานต่างๆ เพื่อให้แน่ใจว่า เว็บที่คุณพัฒนาขึ้นมานั้นใช้งานง่ายและตรงกับความต้องการของผู้ใช้จริงๆ

ผลที่จะได้รับจาก ขั้นตอนนี้ก็คือ *ไซต์แมพ (site map)* หรือแผนผังเว็บไซต์ ซึ่งถูกนำไปพัฒนาต่อเป็นระบบทำงานในเว็บไซด์ แต่เรามีหน้าที่วางโครงสร้างของเว็บไซด์ ให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการได้อย่างสะดวก จึงทำให้ทั้งไซต์แมพและระบบแนฟสวิกชันมีผลโดยตรงจากความง่ายในการใช้งานเว็บไซด์

การตัดสินใจเกี่ยวกับเนื้อหาเป็นเรื่องที่อ่อนไหว ขึ้นอยู่กับความคิดของแต่ละคน เนื่องจากเนื้อหานั้นเป็นนามธรรมจึงไม่มีกฎที่ตายตัว ถ้าคุณคิดคนเดียวคงไม่มีปัญหาอะไร แต่ในการประชุมร่วมกันของหลายๆ ฝ่าย อาจมีความคิดเห็นที่ขัดแย้งกันเกิดขึ้น นอกจากนี้ยังอาจมีเรื่องของการเมืองภายในองค์กรเพราะทุกฝ่ายต่างอยากที่จะแสดงผลงานของตนให้เด่นชัด โดยเฉพาะในหน้าแรกของเว็บไซต์ แนวทางอย่างหนึ่งที่จะนำมาใช้ในการตัดสินใจก็คือ การคิดถึงประโยชน์ของผู้ใช้เป็นหลัก แทนที่จะคิดถึงควมมีหน้ามีตาของแต่ละกลุ่มงาน

อย่าลืมว่า เว็บไซต์สร้างขึ้นจากคนกลุ่มหนึ่งเพื่อตอบสนองความต้องการของคนอีกกลุ่มหนึ่ง ดังนั้นคุณจึงสำคัญในการพัฒนาเว็บให้ประสบความสำเร็จก็คือ การออกแบบโดยคำนึงถึงผู้ใช้เป็นหลัก หรือเรียกว่า *User-centered design* แทนที่จะทำให้ผู้ใช้สับสน ควรอำนวยความสะดวกให้ผู้ใช้ค้นหาสิ่งที่ต้องการได้อย่างรวดเร็ว ไม่บังคับให้ผู้ใช้ต้องเรียนรู้วิธีการเข้าสู่เนื้อหาในแบบที่ไม่เหมือนใคร แต่หันกลับไปใช้ระบบที่ผู้ใช้ส่วนใหญ่คุ้นเคยและเข้าใจทันทีโดยไม่ต้องเสียเวลาคิด

ขั้นที่ 3 : ออกแบบหน้าเว็บ (Page Design)

ออกแบบกราฟิก (Graphic Design)

เมื่อเราทราบถึงเนื้อหาทั้งหมดที่จะนำมาแสดงในเว็บไซต์ในขั้นนี้ เราจะทำการออกแบบหน้าตาของเว็บเพจ ด้วยการนำองค์ประกอบทั้งหมดที่ต้องการให้มีหน้าเว็บ มาประกอบเข้าด้วยกันในแบบที่น่าสนใจ ซึ่งต้องอาศัยความรู้ด้านกราฟิกดีไซน์ (Graphic Design) ในการจัดวางองค์ประกอบ การเลือกใช้สี และการใช้ตัวอักษร เพื่อให้เกิดความสวยงาม ในขณะเดียวกัน ส่วนอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการใช้งาน เช่น ระบบเมนู ป๊อปอัพ เมนู ลิงค์ ปุ่มต่างๆ รวมถึงช่องใส่ตัวอักษร สำหรับเสิร์ชนั้นจะเกี่ยวข้องกับการออกแบบอินเทอร์เฟซ (Interface design) ด้วยเพื่อให้ได้เว็บที่เข้าใจง่ายและใช้งานสะดวก

สไตล์ที่จะนำมาใช้กับเว็บของคุณนั้นขึ้นอยู่กับประเภทของเว็บไซต์หรือความรู้สึกโดยรวมที่ต้องการ ถ้าหน่วยงานของคุณมีเอกลักษณ์ (corporate identity) อยู่แล้ว เช่น โลโก้ ซุคสี หรือชนิดของตัวอักษร คุณจะคงไม่ลืมนำสิ่งเหล่านั้นมาประยุกต์ใช้กับเว็บ เพื่อคงความเป็นเอกลักษณ์และเชื่อมความสัมพันธ์กับสื่อประเภทอื่นด้วย หน้าเว็บที่สวยงาม มีสไตล์เหมาะสมกับเนื้อหา จะช่วยสร้างความประทับใจให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างดี

ออกแบบหน้าเว็บ (Interface Design)

คุณอาจเริ่มต้นจากการวาดโครงร่างของหน้าเว็บลงบนกระดาษก่อน แล้วจึงใส่องค์ประกอบต่าง ๆ เข้าไปจนครบ โดยในตอนแรกให้เน้นที่เลย์เอาต์ก่อน เพื่อแบ่งพื้นที่ตามสิ่งที่ต้องการนำเสนอ ทดลองทำหลาย ๆ แบบแล้วเปรียบเทียบว่าเนื้อหาของเว็บคุณนั้นเหมาะสมกับเลย์เอาต์แบบใด

เมื่อได้แบบที่ถูกต้องแล้วจึงเริ่มใช้โปรแกรมออกแบบกราฟิกซึ่งก็คือ Fireworks สร้างหน้าเว็บอย่างคร่าว ๆ ในแบบกราฟิกออกมา ด้วยคุณสมบัติเลเยอร์ (layer) ของโปรแกรมที่แบ่งออกเจ็ดต่าง ๆ ออกเป็นชั้นอิสระ ทำให้เราสามารถเคลื่อนย้ายตำแหน่งของสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างสะดวก

ขณะที่ทำงานใน Fireworks อย่าเพิ่งพอใจกับสิ่งที่คุณได้ในตอนแรก ทดลองปรับเปลี่ยนตำแหน่งขององค์ประกอบ เปลี่ยนสี เปลี่ยนตัวอักษร รวมถึงการเปลี่ยนสไตล์ของกราฟิก เพื่อให้ได้รูปแบบที่แตกต่างกันสัก 2-3 แบบ เสร็จแล้วจึงให้ผู้ร่วมงานหรือลูกค้าช่วยตัดสินใจว่าต้องการหน้าตาเว็บแบบไหน หลังจากนั้นจึงทำการเพิ่มเติมรายละเอียดและตกแต่งรูปแบบที่ได้รับให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

เอ็กพอร์ตกราฟิก (Export Graphics)

ก่อนที่จะนำกราฟิกที่ออกแบบไว้ไปใช้ได้ เราต้องทำการเอ็กซ์พอร์ตกราฟิกนั้น ให้อยู่ในรูปแบบที่แสดงในบราวเซอร์ได้ ซึ่งได้แก่ GIF (.gif), JPEG (.jpg) และ PNG (.png) เพื่อนำไปประกอบกันในเว็บไซต์อีกครั้งหนึ่ง ส่วนกราฟิกหรือรูปภาพอื่นที่คุณจะนำมาใช้ร่วมด้วย ถ้าอยู่ในรูปแบบข้างต้นแล้ว คุณก็สามารถนำกราฟิกนั้นมาใช้ได้ทันที แต่ถ้าเป็นไฟล์ประเภทอื่น เช่น BMP หรือ PSD คุณก็ต้องเอ็กซ์พอร์ตไฟล์เหล่านั้นให้เป็นไฟล์ประเภท GIF, JPG หรือ PNG ก่อน

ขั้นที่ 4 : พัฒนาเว็บ (Web Authoring)

ในที่สุดก็มาถึงช่วงที่ทุกคนรอคอย ซึ่งก็คือการสร้าง เว็บไซต์นั่นเอง ถึงเวลาที่เราจะได้เปิดโปรแกรม Dreamweaver ขึ้นมาใช้ร่วมกับ Fireworks ก็เสียทีในตอนนี้นี้ คุณจะได้สัมผัสถึงความคล่องตัวในการใช้โปรแกรมทั้งสองร่วมกัน

สร้างเว็บเพจ (Create Web Pages)

เนื่องจากภาษา HTML ไม่มีคำสั่งที่ใช้กำหนดเลย์เอาต์ของเนื้อหา ทำให้มีข้อจำกัดในการจัดวางตำแหน่งขององค์ประกอบ ดังนั้น ในขั้นต้นเราจะประยุกต์ใช้ตาราง HTML ในการแบ่งพื้นที่หน้าเว็บออกเป็นส่วนๆ ตามขนาดของช่องภายในตาราง แล้วใส่ข้อความและกราฟิกเข้าไปใน

ตำแหน่งที่ต้องการ นอกเหนือจากวิธีนี้ เราสามารถใช้ประโยชน์จากสไตลชีท (CSS) ในการควบคุมรูปแบบของเนื้อหาและเลย์เอาต์ เพื่อความสะดวกในการปรับเปลี่ยนที่จะเกิดขึ้นภายหลัง

เว็บเพจแรกที่เราได้ในขั้นนี้ เรียกว่าเป็น หน้าเว็บต้นแบบหรือ Prototype หรือ Protosite เพื่อที่จะนำไปสร้างเว็บเพจหน้าอื่นๆ ที่เหลือทั้งหมดของเว็บไซต์ การเพิ่มจำนวนเว็บเพจนั้น สามารถทำได้หลายวิธี ตั้งแต่การใช้คำสั่ง Save as การใช้เทมเพลตของ Dreamweaver การใช้

ขั้นที่ 5 : เปิดตัว (Going Live)

อัปโหลด (Upload)

ถึงเวลาที่คุณจะเผยแพร่เว็บไซต์ให้ทุกคนเข้ามาเยี่ยมชมได้สิ่งที่คุณต้องทำก็คือการนำไฟล์ทั้งหมดของเว็บไซต์ขึ้นไปไว้บนเว็บเซิร์ฟเวอร์ที่คุณเลือกไว้ ส่วนวิธีการนั้นคล้ายกับการก๊อปปี้ไฟล์จากเครื่องของคุณไปไว้ในคอมพิวเตอร์อีกเครื่องหนึ่งนั่นเองแต่คราวนี้เราจะใช้โปรแกรม FTP (File Transfer Protocol) เช่น CuteFTP หรือ WS_FTP นั่นเอง

ทดสอบออนไลน์ (Online Test)

เมื่อไฟล์ทั้งหมดของเว็บคุณขึ้นไปอยู่บนเว็บเซิร์ฟเวอร์เรียบร้อยแล้ว สิ่งแรกที่คุณควรทำก็คือการเปิดเข้าไปในเว็บ คลิกทุกลิงค์เพื่อดูความเรียบร้อยของทุกหน้า ในบางหน้าคุณอาจพบว่ารูปภาพไม่แสดงขึ้นมา ซึ่งอาจเกิดจากไฟล์บางไฟล์ตกหล่นไป คุณเพียงแต่ก๊อปปี้ไฟล์ที่ขาดหายไปนั้น ไปยังเว็บเซิร์ฟเวอร์อีกครั้งหนึ่ง

โปรโมทเว็บไซต์ (Promote Your Site)

มาถึงตอนนี้ เว็บไซต์ของคุณก็เข้าไปอยู่ในโลกอินเทอร์เน็ตเรียบร้อยแล้ว ถึงเวลาที่จะบอกให้ผู้สนใจเข้ามาเยี่ยมชมได้แล้วสำหรับคนที่รู้จัก ก็สามารถอีเมลไปบอกให้ทราบได้ สำหรับคนอื่นพวกเขาจะรู้จักเว็บคุณได้อย่างไร ? คำถามนี้ตอบไม่ยากเพราะคุณเองก็คงจะเคยค้นหาเว็บอื่นมาก่อน ด้วยการใช้บริการจาก search engine หรือ web directory อย่างเช่น Google , Yahoo Sanook หรือ Siamguru วิธีการนั้นก็ไม่ว่า เพียงแต่เข้าไปลงทะเบียนเว็บคุณไว้ในเว็บเหล่านั้น หลังจากนั้นเวลาที่มีใครค้นหาสิ่งที่มีอยู่ในเว็บของคุณ เว็บของคุณก็จะปรากฏขึ้นมาจากการค้นหา แต่จะอยู่ลำดับที่เท่าไร ขึ้นกับความใกล้เคียงของคีย์เวิร์ดที่ผู้ใช้พิมพ์เข้าไป

อัปเดตและดูแลรักษา (Update and Maintenance)

เนื่องจากการพัฒนาเว็บนั้นเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องไม่ใช่สร้างเสร็จแล้วก็ทิ้งไว้เลย เวลาผ่านไป เนื้อหาในเว็บควรได้รับการปรับปรุงหรือเพิ่มเติมให้ทันสมัยอยู่เสมอ การเลือกใช้เทคโนโลยีที่ดีได้แก่ SSI และ CSS จะช่วยให้คุณอัปเดตเว็บไซต์ได้อย่างรวดเร็ว เช่น ในกรณีที่จำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบบางอย่างที่มีอยู่ในทุกหน้า คุณสามารถทำได้ด้วยไฟล์เพียงไฟล์เดียวเท่านั้น นับเป็นวิธีที่ช่วยให้ชีวิตของคนทำเว็บดีขึ้นมาก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บริษัทรับเหมาออกแบบตกแต่งภายใน “๑๑๑ สถาปนิก”

ความเป็นมา

“๑๑๑สถาปนิก” ถูกก่อตั้งขึ้น ในปีพ.ศ.2537 เป็นบริษัทที่รับออกแบบอาคาร ตกแต่งภายใน และรับเหมาตกแต่งภายใน

105/8 ถ.รัชชัชชาอนุพุทธ ซ.รัชชัชชาอนุพุทธ 34 ต.ในเมือง อ.เมือง จ.ร้อยเอ็ด 45000

Tel: 043-528150 Fax: 043-528150

ภาพลักษณ์

เป็นบริษัทที่มีเน้นการออกแบบที่สวยงามและทันสมัย เรียบง่ายแต่ลงตัว สไตล์ของเว็บไซต์ก็จะทำให้เป็นลักษณะของการเริ่มต้นจากจุดๆหนึ่งจนกลายเป็นรูปทรง เปรียบให้บริษัทของเรานั้นเป็นจุดเล็กๆ จุดเริ่มต้น แต่สามารถออกแบบสิ่งที่ท่านต้องการจนเป็นรูปเป็นร่างอย่างสมบูรณ์สวยงามนั่นเอง

การบริการ

ออกแบบอาคาร
ออกแบบตกแต่งภายใน
รับเหมาตกแต่งภายใน

เหตุผลในการสร้างเว็บไซต์

- กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย ได้ครอบคลุม และเข้าได้ตลอด 24 ชม.
- เพื่อเผยแพร่ผลงานและภาพพจน์ที่ดีให้บริษัทดูน่าเชื่อถือ
- เป็นช่องทางการนำเสนอสื่อที่ดีและผู้รับสามารถรับได้เป็นวงกว้างแต่ใช้งบประมาณน้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้นเพื่อวางแนวทางในการออกแบบ

จากที่ได้ศึกษาข้อมูลต่างๆ มา ในเรื่อง Interaction Multimedia Internet Website และ Self Promotion นั้นทำให้สรุปเกี่ยวกับการออกแบบเว็บไซต์ได้ว่าควรทำอะไรที่น่าสนใจ องค์ประกอบที่เหมาะสมของ Multimedia ที่เหมาะสมและสวยงามจะทำให้เว็บเราน่าสนใจ Interaction ควรเข้าใจได้ง่าย ผู้ที่เข้ามาใช้งานจะได้ไม่เกิดการสับสน สไตล์ของงานนั้นเป็นส่วนที่สำคัญเช่นเดียวกัน ควรพิจารณาองค์ประกอบให้ถ่วงถ่วงและดีที่สุดใน

จากการศึกษาเว็บไซต์ประเภท Self Promotion สามารถตั้งข้อสังเกตได้ว่าเว็บไซต์เกี่ยวกับ Self Promotion ของบริษัทออกแบบส่วนใหญ่จะไม่ทำให้ซับซ้อน ก็จะประกอบไปด้วยส่วนหลักๆ เท่านั้น เพื่อให้ผู้ใช้จะได้ไม่สับสน อันได้แก่ ส่วนที่เกี่ยวกับบริษัท ผลงาน(ผลงานนั้นเป็นส่วนสำคัญ เพราะได้แสดงถึงงานที่มีคุณภาพที่เคยมานมา) แต่จะไม่เน้นในด้านตัวอักษรมากนักเพราะโดยส่วนมากคนที่เข้ามาในเว็บไซต์ประเภทนี้ก็ต้องการที่จะดูผลงาน และภาพเคลื่อนไหว ที่มีดีไซด์เสียมากกว่า

เว็บไซต์ส่วนใหญ่มุ่งเน้นความน่าเชื่อถือของบริษัท และตัวเว็บไซต์เองต้องนำเสนอผลงาน และข้อมูลอย่างตรงไปตรงมา และมี theme ในการออกแบบ ซึ่งการนำเสนอแบบนี้ทำให้น่าสนใจ และมีเอกลักษณ์ของเว็บไซต์

นอกจากนี้การนำเสนอข้อมูลแก่ผู้เข้ามาชม ได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว นั้นก็เป็นปัจจัยที่สำคัญอย่างหนึ่ง เนื่องจากผู้เข้าเยี่ยมชมบางประเภทต้องการความรวดเร็วในการตอบสนอง เมื่อเข้ามาแล้วต้องการเห็นส่วนที่ตนค้นหาเลข ดังนั้นระยะเวลาโหลดนั้นไม่ควรจะนานเกินไป

จากการวิเคราะห์ข้อมูลด้านลูกค้านั้นแสดงให้เห็นว่า การประชาสัมพันธ์บริษัทให้เป็นที่รู้จักเป็นเรื่องที่สำคัญมาก การที่ลูกค้าจะรู้จักบริษัทและเข้ามาชม และเลือกเราเป็นผู้ผลิตงานให้เขา ย่อมพิจารณาจากหลายอย่าง ซึ่งสิ่งสำคัญที่สุดก็คืองานที่เราเคยทำมาตั้งนั้นการสร้างเว็บไซต์แสดงภาพพจน์ที่ดี ความน่าเชื่อถือ แสดงถึงศักยภาพและความเชี่ยวชาญในการทำงานเป็นสิ่งสำคัญ รองลงมาก็คือ การประชาสัมพันธ์ตนเองที่คตินั้นจะต้องมีการแสดงให้เห็นถึงผลงานทางการออกแบบที่มากพอ ที่จะทำให้ลูกค้าเห็นรูปแบบการทำงานและออกแบบของเราได้ และเว็บไซต์นั้นจะต้องไม่ซับซ้อนจนเกินไป

ประชาสัมพันธ์ตนเองทางเว็บไซต์เป็นช่องทางที่ทำให้ลูกค้าได้รู้จักกับเว็บเราได้เป็นอย่างดี เพราะเว็บไซต์เป็นสื่อที่สามารถเข้าได้ตลอดเวลา ตลอด 24 ชม. สามารถประชาสัมพันธ์ได้กว้างไกล และยังแสดงถึงความทันสมัยขององค์กรด้วย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การสร้างสรรค์ผลงาน

แนวทางการออกแบบ

ในเวปสามารถตอบสนองความต้องการในด้านการออกแบบตกแต่งในหลายๆแง่มุม ไม่ใช่เพียงแค่เวปโฆษณาบริษัทเพียงอย่างเดียว ดังนั้นเราจึงมีทั้ง **New tricks forum** และ **link** เวปต่างๆที่เกี่ยวข้อง ไม่ใช่มีเพียงแค่portfolio

ในด้านผลงานเราก็แสดงถึงความมีดีไซน์ที่เหนือชั้นของฝีมือที่บริษัทมี ซึ่งเมื่อเปิดเวปดูจะรู้และมั่นใจได้ทันทีว่าน่าใช้บริการ เวปต้องดูหน้าเชื่อถือและไม่หลอกลวง ซึ่งเป็นส่วนสำคัญทำให้บริษัทดูน่าเชื่อถือตลอดไป

-สี ใช้โทนสีคำเป็นหลักแต่ว่าแต่ละหน้าของการออกแบบนั้นจะมีสีเพิ่มขึ้นจากสีคำเพียงหนึ่งสี เพื่อไม่ให้รบกวนสายตาในส่วนที่เป็นรูปภาพต่างๆของการออกแบบ

-เสียง เป็นเสียงที่สบายหูไม่รบกวนโสตประสาทถ้าเปิดเป็นเวลานาน เป็นเสียงที่ให้ความรู้สึกที่กำลังอยู่ในบ้านที่อบอุ่นเพราะเราต้องการให้ลูกค้ารู้สึกอบอุ่นที่ใช้บริการ และอบอุ่นเมื่อได้อยู่ที่อยู่ที่เรา ใ้้ออกแบบขึ้น

-กราฟฟิก เป็นงานสมัยใหม่ เป็นภาพของงานที่ออกแบบไว้อย่างสวยงาม ดูแล้วให้ความรู้สึกถึงความมีดีไซน์ และมีmovement ตลอดเวลา ทำให้หน้าติดตาม ซึ่งทุกครั้งจะใช้หลักการที่ว่าเริ่มจากจุดๆเดียวจนเป็นรูปทรง

แบบร่าง Logo

- แบบร่างครั้งที่ 1

Logo ต้องนำเสนอภาพลักษณ์ของความเรียบง่าย แต่สวยงาม และทันสมัย มีพลังขององค์กร ซึ่งสื่อให้ทีมลูกบาศก์เป็นพลังของคนในบริษัทที่รวมกันเป็น 101 เป็นงานของคุณที่เสร็จสมบูรณ์และสวยงาม

แบบที่ 1



ลายเส้นแสดงให้เห็นถึงความเป็นสถาปัตยกรรมศาสตร์ การเขียนแบบ

แบบที่ 2



ลูกบาศก์คือความทันสมัยและก่อสร้าง จากจุดเล็กจนสำเร็จเป็นงานใหญ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างครั้งที่ 2

จากแบบร่างครั้งที่ 1 ทำให้ได้แบบร่างครั้งที่ 2 ขึ้นมาซึ่งได้พัฒนาให้ แบบที่ 1 ดูทันสมัยมั่นคงขึ้น จึงได้แบบร่างครั้งที่ 2 ดังนี้



101 ARCHITECT

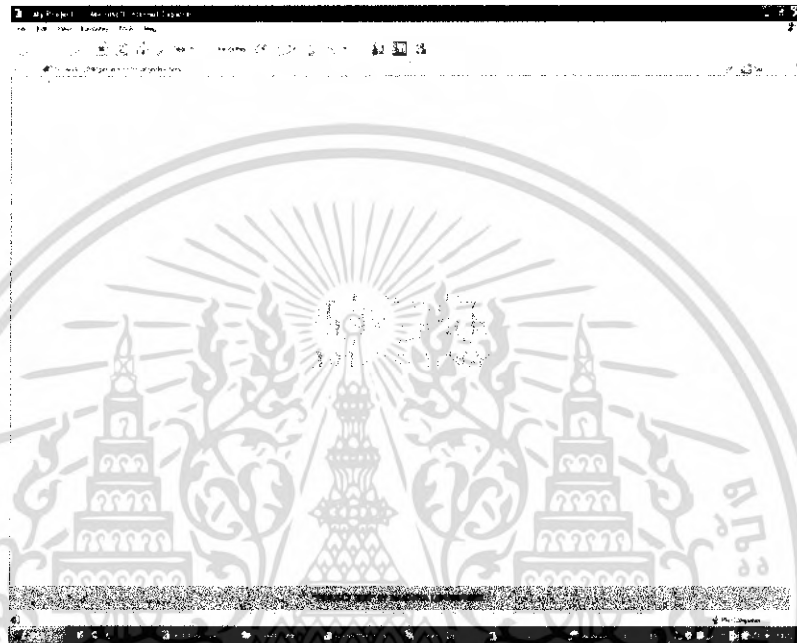
บริษัทนี้ได้เขียน ๑๐๑ ด้วยตัวเลขไทย จึงคิดว่าถ้านำส่วนนั้นมาทำเป็นโลโก้ให้ดูเป็นตัวเลขไทยไปเลย จะทำให้โลโก้ขาดความทันสมัยและสื่อสารยาก คนจำไม่ค่อยได้ เราจึงได้นำเอาเลขหนึ่งไทยมาออกแบบให้สามารถมองอีกแบบหนึ่งให้เป็นเลขอารบิกได้ด้วย ซึ่งจะเห็นในส่วนที่เป็นสีขาวช่องว่างด้านใน พอได้แบบนี้แล้วโลโก้ก็ยังคงความเป็นไทย ด้วยเลข๑๐๑ และมีความทันสมัยด้วยเลข101 และสายเส้นของโลโก้ก็ยังคงมั่นคง สร้างสรรค์ และสวยเรียบตามเอกลักษณ์ของบริษัทอีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

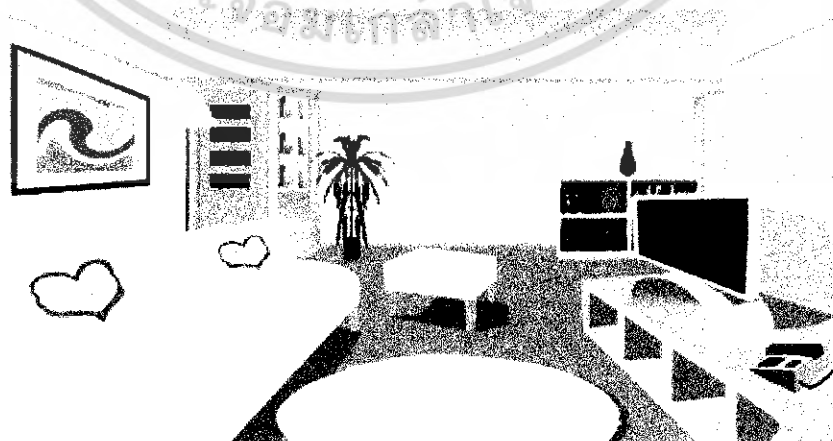
แบบร่าง Website

- แบบร่างครั้งที่ 1

Intro โลโก้ปรากฏตรงกลาง แล้วมีเสียง และค่อยๆ หมุนแล้วมีสีเข้มขึ้น



Web design เป็นภาพวาด perspactive และมีสีสันงาม

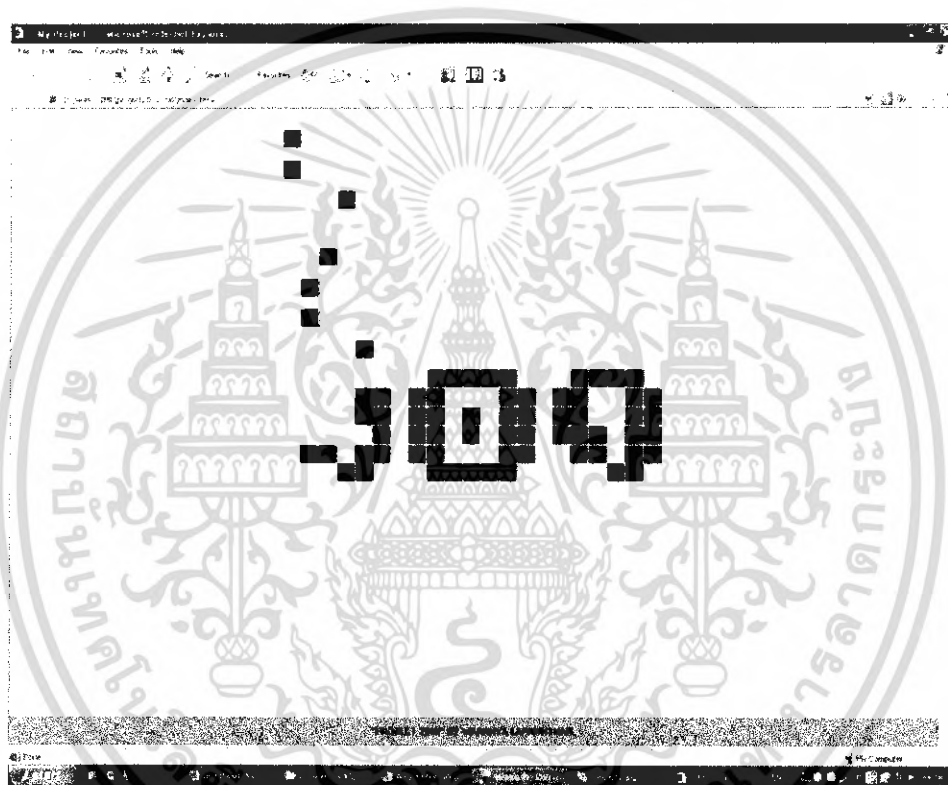


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างครั้งที่ 2

จากแบบร่างครั้งที่ 1 ทำให้ได้พัฒนามาเป็นแบบร่างที่สอง

Intro ค่อยๆ ล่วงลงมาจะดีกว่า มาปรากฏเลย (แบบร่างที่ 1) เพราะมันทำให้ไม่มีความเคลื่อนไหวและไม่น่าสนใจ ซึ่ง **Intro** ต้องน่าสนใจ คนก็จะอยากเข้าดูเว็บไซต์เรา และแบบร่างที่ 2 ยังสื่อถึงการออกแบบ ก่อสร้างต่อเติม ซึ่งเป็นบริการของบริษัทเรา จนกลายเป็น ๑๐๑ โลกใ้บริษัทนั่นเอง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้า Home เป็นหน้าแรกที่เข้าไปแล้วเจอ ไม่อยากให้มันมีสีส้มมากจนเกินไป เพราะลายเส้นนั้นอาจจะดูน่าสนใจและติดตามมากกว่า และหน้านี้ ต้องแสดงถึงภาพลักษณ์ของบริษัท ความเรียบง่าย แต่สวยงาม และทันสมัย ลายเส้นของภาพแสดงความเป็นสถาปัตย์ เปิดแล้วสื่อได้เลยว่าเว็บไซต์เกี่ยวกับด้านออกแบบ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ผลงาน

Logo



เป็นรูปลูกบาศก์เล็กๆ ต่อกัน แสดงให้เห็นการออกแบบก่อสร้างต่อเติม และความห่าง
ระหว่างลูกบาศก์ทำให้เกิดลายเส้นสีขาวซึ่งตรงกับภาพลักษณ์ ที่เรียบง่ายแต่สวยทันสมัย

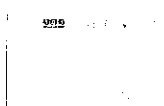
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Site Map

Intro



Team&service



Portfolio



Trick



Contact

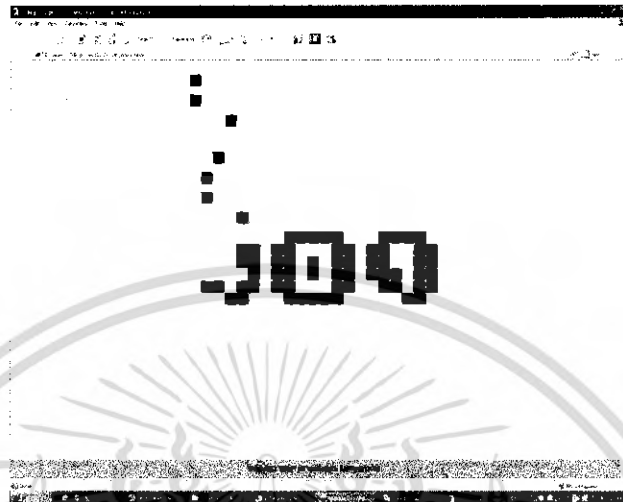


Link

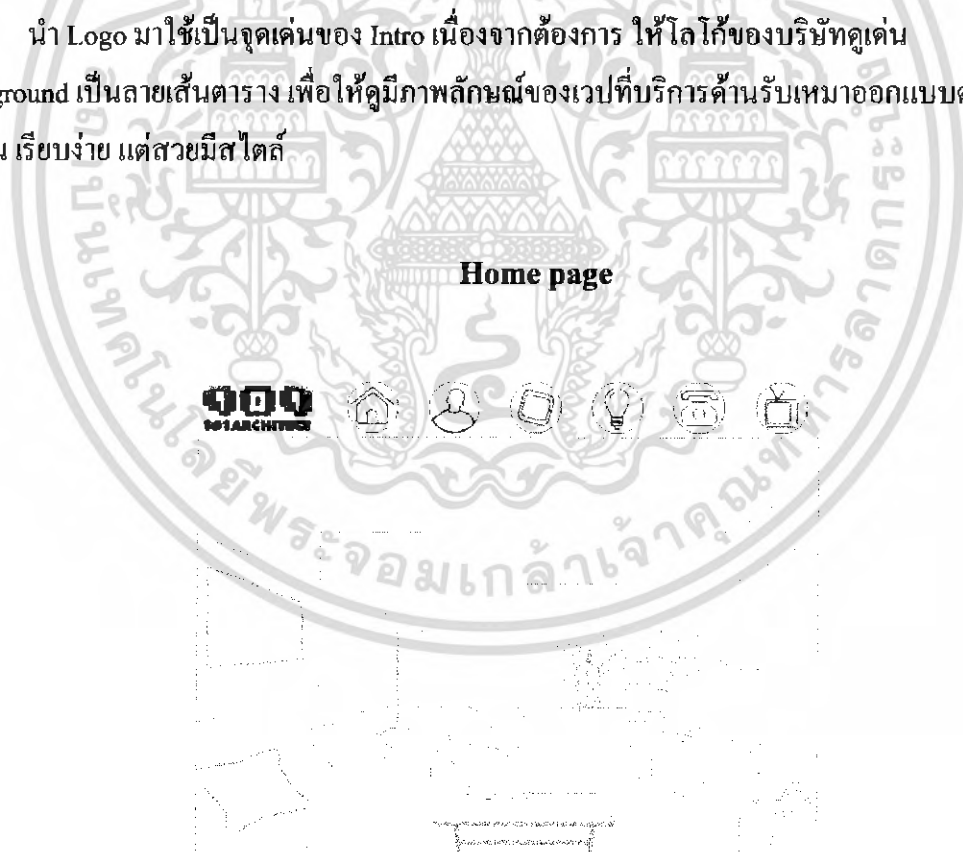


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Intro



นำ Logo มาใช้เป็นจุดเด่นของ Intro เนื่องจากต้องการ ให้โลโก้ของบริษัทดูเด่น Background เป็นลายเส้นตาราง เพื่อให้ดูมีภาพลักษณ์ของเว็บที่บริการด้านรับเหมาออกแบบตกแต่ง ภายใน เรียบง่าย แต่สวยมีสไตล์



ลายเส้นของห้อง Perspective แสดงให้เห็น ได้ชัดเจนว่าเป็นเว็บไซต์เกี่ยวกับการออกแบบ ตกแต่งภายใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Team&service



TEAM
SERVICES



ยังคงใช้ภาพประกอบซึ่งเป็นลายเส้น เพราะจุดจุดนี้แหละเป็นเอกลักษณ์ของเว็บ ใช้ตัวคือ เป็นภาพประกอบที่สื่อถึง Service และ ใช้ภาพคนที่มีการวาดสไตส์สถาปัตย์เป็นภาพประกอบที่สื่อถึง Team

Portfolio



ใช้รูปสไลด์ และเครื่องฉายสไลด์เป็นภาพประกอบเพราะต่อเนื่องมาจากหน้า โฮมเพจซึ่งที่หน้านั้น สามารถคลิกจากรูปภาพที่ปิดผนังห้องถึงค้มายังหน้าPortfolio ได้ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Link



ใช้ภาพของโทรศัพท์นั้นเป็นสื่อถึง Link เพราะการที่เปิดตัวนั้นทำให้เราเห็นอะไรข้างนอกอีก
 เยอะแยะ นอกเหนือจากสิ่งที่เราเห็นด้วยตาเปล่าในขณะนั้น และหน้านี้ก็ดึงมาจากหน้าโฮมเพจซึ่ง
 เป็นรูปทีวี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การทำงานในครั้งนี้ทำให้สามารถสรุปได้ว่า ผลงานที่จะออกมามีเพียงชิ้นเดียวที่สำคัญอันดับแรก ขึ้นอยู่กับ แนวคิดของงาน ถ้ามีความชัดเจนก็จะทำให้การดำเนินงานในขั้นต่อไปนั้นง่ายขึ้น และเป็นไปตามกระบวนการได้ดี จากแนวคิดของเรายังกำหนดไม่ชัดเจนก็จะทำให้ขั้นตอนการทำงานต้องล่าช้า และทำงานไม่สำเร็จล่วงพ้นเวลาที่กำหนด ในการทำ Website ซึ่งต้องทำงานกับ Multimedia การคิดนั้นควรมองภาพรวมของภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ซึ่งควรที่จะจัดการแบ่งเวลาในการทำงานให้ดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นทางด้านเทคนิค ที่อาจทำให้เกิดความล่าช้าไม่ทันเวลาได้ตามกำหนด

ในการนำเสนอผลงานด้านนี้ ควรที่จะได้รับความคิดเห็นจากบุคคลหลายๆคน ซึ่งอาจจะมีทั้งเหตุผลที่ดีและไม่ดีบ้าง และการรับฟังเหตุผลจากผู้อื่นมากก็ยิ่งทำให้เกิดผลดีต่อผลงานของเรามากขึ้น ถ้าเราเห็นด้วยจากคำแนะนำของบุคคลเหล่านั้น ก็นำมาใช้พัฒนาผลงานของเรา แต่ถ้าเราเห็นว่าคำวิจารณ์เหล่านั้นขาดเหตุผลที่ดีก็ควรนิ่งเฉยและอย่าสูญเสียความมั่นใจในสิ่งที่เราจะทำและควรตั้งใจทำงานอย่าท้อแท้ต่อปัญหาที่เกิดขึ้น

ประวัติผู้เขียน

วนันยา หล้าโพนทัน เกิดวันที่ 17 มิถุนายน 2524 จบการศึกษาชั้นประถมศึกษาที่โรงเรียนเมืองร้อยเอ็ด จบการศึกษาชั้นมัธยมตอนต้นจากโรงเรียนสตรีศึกษาและเข้าศึกษาต่อชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่โรงเรียนร้อยเอ็ดวิทยาลัย แล้วจึงเข้าศึกษาต่อที่ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง ในระหว่างศึกษาได้มีประสบการณ์การทำงานที่บริษัท Mouse Work ในตำแหน่งผู้ช่วยครีเอทีฟ ควบคู่ไปกับการศึกษาในชั้นปีที่ 4



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

1. นาย รัชชัย ศรีสุเทพ, BEGINNING WEB DESIGN. กรุงเทพมหานคร: มาร์คมายเว็บ, 2548
2. นายพันจันทร์ ชนวิวัฒนเสถียร, ออกแบบและสร้างเว็บสวยด้วย Dreamweaver. กรุงเทพมหานคร: ชัคเชส มีเดีย, 2537
3. เอื่องฟ้า จินदानนท์. Speed Learning, นนทบุรี: ไอ สแควร์, 2546
4. ระริน อุทกะพันธุ์. Inside out, Room 2549 (ฉบับที่ 36 กุมภาพันธ์ 2549), หน้า 94
5. “Internet User Profile” (อินเทอร์เน็ต). สืบค้นได้จาก www.nitc.go.th. 29 มีนาคม 2549

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้