

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

โครงการสนับสนุนการออกแบบบรรจุภัณฑ์และกราฟิกชุดกิจกรรมพัฒนาทักษะสำหรับเด็กวัยประถมศึกษา
บริษัท แพลน ฟอร์ คิลส์ จำกัด

(Packaging and Graphic Design for a skill development set for Plan For Kids company limited.)



เลขหมู่.....
เลขทะเบียน 71518
วัน,เดือน,ปี - 9 พ.ค. 2550

b. 117 5A369
i.....

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต

ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2548 -2549

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง อนุมัติให้วิทยานิพนธ์นี้เป็น
ส่วนหนึ่งของการศึกษาคณะหลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต

.....
คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์

ประธานกรรมการ

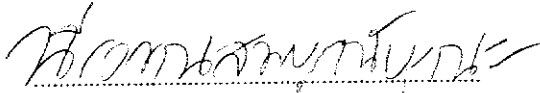
กรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

อาจารย์ที่ปรึกษา



อาจารย์ นีรวรรณ สมบูรณ์บุรณะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์ โครงการเสนอแนะการออกแบบบรรจุภัณฑ์และกราฟิกชุดกิจกรรมพัฒนาทักษะสำหรับเด็ก
วัยประถมศึกษา บริษัท แพลน ฟอว์ คิลด์ จำกัด
(Packaging and Graphic Design for a skill development set for Plan For Kids company
limited.)

ชื่อนักศึกษา น.ศ. วินัดดา จำปา
รหัส 44020121
ภาควิชา ศิลปอุตสาหกรรม
ปีการศึกษา 2548 -2549

บทคัดย่อ

วัยเด็กถือเป็นช่วงเวลาสำคัญช่วงหนึ่งในชีวิตของมนุษย์ เพราะนอกจากจะเป็นเวลาที่เซลล์สมองจะเจริญเติบโตและพัฒนาได้อย่างสมบูรณ์แล้ว ยังเป็นเวลาที่อิทธิพลของสิ่งแวดล้อมและการเลี้ยงดูของผู้ปกครอง จะผลต่อพฤติกรรมและอุปนิสัยในภายภาคหน้าเมื่อเด็กเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ได้ การส่งเสริมพัฒนาการด้านต่างๆทั้งทางด้านสติปัญญาและอารมณ์ (EQ&IQ) ควบคู่กันไปอย่างมีประสิทธิภาพ จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยสร้างเสริมให้เด็กเติบโตพร้อมทั้งร่างกาย สติปัญญา และจิตใจ

และในปัจจุบันรูปแบบการศึกษาในโรงเรียนได้มีการพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาศักยภาพของนักเรียน ด้วยรูปแบบวิธีการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญหรือที่เรียกว่า child center ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับการดำรงชีวิต เหมาะสมกับ ความสามารถ ความสนใจของผู้เรียน โดยผู้เรียนมีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติทุกขั้นตอน จนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ส่วนการสอนอีกรูปแบบหนึ่งที่มีความเกี่ยวเนื่องกันคือ การสอนแบบบูรณาการ เป็นการสอนที่ใช้วิธีเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เช่น การสอนที่เชื่อมโยง วิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ สังคม ภาษาอังกฤษ และภาษาไทย และเชื่อมโยงกับเรื่องที่เกิดขึ้นในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน

ชุดพัฒนาทักษะสำหรับเด็กวัยประถมศึกษา เป็นส่วนหนึ่งที่จะเติมเต็มจินตนาการของเด็ก ให้เด็กมีโอกาสดูสนองความกระตือรือร้น ความอยากรู้อยากเห็นของตนเอง อันนำไปสู่การเรียนรู้ ส่วนร่วมและการลงมือปฏิบัติ เพื่อนำความรู้ไปประยุกต์ใช้และเข้าใจในสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว ได้ลองผิดลองถูกจนหาข้อสรุปได้เอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงการเสนอแนะออกแบบกราฟิกและบรรจุภัณฑ์ชุดกิจกรรมพัฒนาทักษะสำหรับเด็ก บริษัท แพลนฟอร์ คิดส์ จำกัด ได้จัดทำขึ้นเพื่อตอบสนองนโยบายทางการตลาดที่มีช่องว่างทางการตลาดใหม่เพื่อเพิ่มสัดส่วนทางการตลาด ซึ่งในเรื่องของการพัฒนาด้านบรรจุภัณฑ์ นับเป็นองค์ประกอบหนึ่งของกลยุทธ์ทางการตลาดที่มีต่อผลกำไรทางธุรกิจ ทั้งนี้เพราะเด็กในช่วงอายุ 6-12ปีจะให้ความสำคัญกับภาพลักษณ์เป็นอย่างมาก ซึ่งผลิตภัณฑ์ใดที่สามารถดึงดูดใจเด็กวัยนี้ได้ จะทำให้ผู้ปกครองหันมาสนใจและตัดสินใจเลือกซื้อเพื่อความเหมาะสมด้วย

สรุปผลการวิเคราะห์การออกแบบ

โครงการเสนอแนะออกแบบกราฟิกและบรรจุภัณฑ์ชุดกิจกรรมพัฒนา ทักษะสำหรับเด็กวัยประถมศึกษา บริษัท แพลนฟอร์ คิดส์ จำกัด สามารถสรุปชุดกิจกรรมต่างๆได้ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมสำหรับเย็บ ปัก ถัก ร้อย ประกอบไปด้วย
 - 1.1 เชือกหรรษา
 - 1.2 ตุ๊กตามือ
 - 1.3 ร้อยลูกบิด
2. ชุดกิจกรรมสำหรับพิมพ์ ระบาย พับสี ประกอบไปด้วย
 - 2.1 พิมพ์ภาพ
 - 2.2 ระบายสีกระดาษ
 - 2.3 ปากกาพับสี
3. ชุดกิจกรรมสำหรับปั้น หล่อปูน ประกอบไปด้วย
 - 3.1 ปั้นดินน้ำมัน
 - 3.2 ปั้นแป้งขนมปัง
 - 3.3 หล่อปูนพลาสติก
4. ชุดกิจกรรมสำหรับของขวัญและของตกแต่ง ประกอบไปด้วย
 - 4.1 เทียนแฟนซี
 - 4.2 ทรายสี
 - 4.3 เฟ้นท์กระดาษ

วิธีที่ใช้ในการออกแบบ

คำนึงถึงองค์ประกอบที่สำคัญในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ 3 ประการ ได้แก่

1. การใช้งาน (FUNCTION)
 - 1.1 ออกแบบให้สะดวกต่อการทำกิจกรรมและการจัดเก็บวัสดุก่อนและหลังกิจกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 1.2 ออกแบบให้มีส่วนช่วยส่งเสริมการทำกิจกรรมของเด็ก
 - 1.3 ออกแบบให้มีการจัดการกับพื้นที่ใน Inner Packaging ให้สอดคล้องต่อการใช้งาน
 - 1.4 ออกแบบให้ Fit In กับโครงสร้าง 4 จุดกิจกรรมหลัก
 - 1.5 ออกแบบให้การใช้งานตอบสนองต่อความต้องการและพฤติกรรมของผู้เล่นในแต่ละกิจกรรม
 - 1.6 ออกแบบให้แสดงออกถึงความเป็น Corporate Identity ของ HAPPY KIDS
2. โครงสร้าง (STRUCTURE)
 - 2.1 ใช้แนวทางการออกแบบซึ่งได้จาก Theme จินตนาการ ความฝัน และปราสาทเทพนิยาย
 3. GRAPHIC ON PACKAGING
 - 3.1 ออกแบบโดยการสร้างมาศคอต
 - 3.2 ออกแบบโดยการใช้ภาพของเล่นจริง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์ โครงการเสนอแนะการออกแบบบรรจุภัณฑ์และกราฟิกชุดกิจกรรมพัฒนาทักษะสำหรับเด็ก
วัยประถมศึกษา บริษัท แพลน ฟอว์ คิคส์ จำกัด
(Packaging and Graphic Design for a skill development set for Plan For Kids company
limited.)

ชื่อนักศึกษา น.ศ. วิมลดา จำปา
รหัส 44020121
ภาควิชา ศิลปอุตสาหกรรม
ปีการศึกษา 2548 -2549

คำนำ

ในขณะที่ผู้ใหญ่มีหน้าที่ทำงานเพื่อค้ำจุนชีวิต เด็กๆก็มีส่วนสำคัญสำหรับชีวิตที่ต้องทำเช่นกัน งานที่ว่านี้คือ 'การเล่น' ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อเรียนรู้โลกรอบตัวและสร้างเสริมประสบการณ์ต่างๆ ให้กับตัวเอง เราจะสังเกตเห็นทันทีที่เด็กสามารถมองและเอื้อมหยิบของได้ เด็กจะเริ่มสำรวจและพยายามทำความเข้าใจ โดยจะคลั่ง หยิบ จับ ขว้าง หรือเอาเข้าปาก สิ่งเหล่านี้คือการเล่น ซึ่งเรียกได้ว่าเป็นงานของเด็ก และที่สำคัญการเล่นเป็นวิธีการเรียนรู้สิ่งต่างๆของเด็กได้ดีที่สุด

มีการวิจัยพบว่าทุกครั้งที่เด็กได้หยิบ เห็น จับต้อง ลิ้มรส หรือ ได้กลิ่นจะมีการส่งสัญญาณไปยังสมอง และเซลล์สมองจะมีการเชื่อมโยงเส้นใยประสาทเกิดขึ้นมากกว่าเดิมถึง 25 เปอร์เซ็นต์ ยิ่งการเล่นมีความหลากหลายมากเท่าใด การเชื่อมโยงของเซลล์สมองก็จะมีมากขึ้นเท่านั้น และหากเด็กๆ ได้ทำสิ่งเดียวกันบ่อยๆการเชื่อมโยงก็จะแข็งแรงยิ่งขึ้น สิ่งนี้น่าจะเป็นคำตอบได้ว่า ทำไมสิ่งแปลกใหม่จึงสามารถดึงความสนใจของเด็กได้ดีและหากเด็กชอบสิ่งใดก็จะทำสิ่งนั้นซ้ำๆ

เด็กในช่วงอายุ 6 - 12 ปี หรือวัยประถมศึกษา เป็นวัยหนึ่งที่มีลักษณะและพฤติกรรมเฉพาะตัว ไม่ว่าจะเป็นพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม เขาวินิจฉัยตลอดจนจริยธรรม จึงเป็นช่วงที่น่าส่งเสริมพัฒนาการด้านต่างๆให้เหมาะสมกับวัย เพื่อให้เด็กมีพัฒนาการในทุกๆด้านเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

จากการที่ควรให้ความสำคัญกับเด็กวัยนี้เป็นพิเศษ ทำให้การผลิตสินค้าเพื่อตอบสนองความต้องการของเด็กในกลุ่มนี้ได้รับความสนใจและมีแนวโน้มที่ขยายตัวสูงขึ้น ดังนั้น บริษัท แพลน ฟอว์ คิคส์ จำกัด จึงมีนโยบายที่จะขยายกลุ่มสินค้าสำหรับเด็กวัยนี้โดยเฉพาะเช่นกัน ซึ่งการแข่งขันกลยุทธ์ทางการตลาดที่สำคัญส่วนหนึ่งคือการพัฒนาทางด้านบรรจุภัณฑ์ให้มีเอกลักษณ์ดึงดูดใจผู้บริโภค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กติกการประกาศ

สำหรับปีที่ผ่านมา ขอขอบคุณ

- พ่อกับแม่ ที่ในที่สุดก็ยอมให้เรียนในคณะนี้ ทั้งๆที่คอนแรกอยากให้เรียนเภสัช
- อ.อุดม เขาวรรณรูปดี ร.ร.สวนกุหลาบฯ รังสิต ที่แนะนำให้รู้จัก ภาควิชา ศิลปอุตสาหกรรม ดาดกระเบื้อง ใน โค้งสุดท้ายของการ เอนทรานซ์
- อ.นิรารธรรม สมบูรณ์บุรณะ อ.ที่ปรึกษา ที่ให้คำปรึกษาตลอดการทำทิสิต ติใจที่อาจารย์เป็นที่ปรึกษาหนูค่ะ อาจารย์เป็นอาจารย์ແຫ່ກຈທີ່สามารถให้คำปรึกษาได้ทันทีที่ปรึกษาด้านฟังก์ชัน ถ้าหนูไม่ได้อาจารย์ก็คงจะแย่ค่ะ
- อาจารย์ແຫ່ກຈ และอาจารย์ท่านอื่นๆ ที่คอยให้คำปรึกษาในการทำงานครั้งนี้

อ.นภาพรรณ สวัสดิ์ชัย

อ.สมชัย จันทร์รัฐพัฒนา

อ.พิมพ์ปราโมทย์ อุไรรงค์

อ.คมกฤษ ตระกูลทิวากร

- เพื่อนๆชาวหอแปะ

แก้ว แพรว เมย์ ติก ฝ่าย กา ฮู และคนอื่นๆที่เอื้อเฟื้ออุปการะในการทำงาน เสียหัวเราะ ที่ปรึกษา เพื่อนยามเด็ก ขอให้มิตรภาพระหว่างเราจงยั่งยืน สืบไป

- ธนพรรณ ศาสตร์อมร ผู้ซึ่งตั้งคำถามสักคิ้วแว้ง ซ้อมก่อนส่งงานจริง ก้าวหูในเรื่องที่คนอื่นไม่กล้า

- รัตนา เมธิกรียงไกร สำหรับเรา คงไม่ต้องพูดอะไรมาก เรารู้กันอยู่ 2 คน เช่นกัน

- คู่เล็กพริกขี้หนู ผู้มีความรู้เรื่องรอบตัวอย่างดีเยี่ยม ไม่ใช่แค่ดีไซน์อย่างเดียว

- กระเบต หลี และ ชัย เพื่อนออนไลน์ยามค่ำคืน คอยถามความเป็นไปของเรายามตี 4

- น้องรหัส 34 ขอขอบคุณจากใจจริง สำหรับ

น้องใหม่ ศศิกร เจริญศักดิ์ ที่มาช่วยงานอย่างตั้งใจคอยอยู่เป็นเพื่อนยามที่สติแตก

พี่เก่า พี่มัท พี่เต็ก พี่ปึก

ปี 4 น้องบีม น้องตึก น้องทราย สำหรับความช่วยเหลือทั้งที่ไม่ใช่สายรหัส

ปี 3 น้องคิม น้องตั้ง

ปี 2 น้องเต็ก น้องไนต์ น้องบึง

ปี 1 น้องบอย

- ถุงเก็บ ที่ช่วยในการถอดโมด ไม่ออกตลอด 5 ปีที่ผ่านมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อนุมัติผล
 บทคัดย่อ
 คำนำ
 จดหมายรับรองโครงการ
 รายการตารางประกอบ
 รายการภาพประกอบ
 กิตติกรรมประกาศ

บทที่ 1 บทนำ

ความเป็นไปได้ของโครงการ
 วัตถุประสงค์
 ขอบเขตของโครงการ
 ปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหา
 แนวทางการศึกษาวิจัย
 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

บทที่ 2 การค้นคว้าและสรุปผลข้อมูล

2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับบริษัทผู้ผลิต

- 2.1.1 ประวัติความเป็นมาและโครงสร้างของบริษัท แพลน ฟอร์ คิสส์ จำกัด 41
- 2.1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ของทางบริษัทที่จำหน่ายในปัจจุบัน 42
- 2.1.3 แนวทางการดำเนินการของบริษัท แพลน ฟอร์ คิสส์ จำกัด 44

2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์

- 2.2.1 ลักษณะของผลิตภัณฑ์ 51
- 2.2.2 วิเคราะห์และสรุปเงื่อนไขทางการออกแบบ 55

2.3 ข้อมูลความต้องการของผู้บริโภค

- 2.3.1 ข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายหลัก (ผู้เล่นของเด็ก) 68
 - ข้อมูลทางด้านพัฒนาการทางด้านร่างกาย และการเรียนรู้ของเด็กในวัยต่างๆ
 - ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นของเด็กในวัยต่างๆ
 - ความเหมาะสมของของเล่นแต่ละรูปแบบกับเด็กวัยต่างๆ
 - แนวทางการเลือกของเล่น
 - ประโยชน์ของการเล่นรูปแบบต่างๆ
- 2.3.2 ข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายรอง (ผู้ซื้อของเด็ก) 85
- 2.3.3 ข้อมูลด้านโอกาสการซื้อ 86

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.4	ข้อมูลด้านพฤติกรรมผู้บริโภค	89
2.4	ข้อมูลด้านการออกแบบกราฟิกสำหรับเด็กปฐมวัย	93
2.4.1	ลักษณะของสื่อที่เด็กชอบ	93
2.4.2	ปัจจัยที่ควรคำนึงถึงเมื่อออกแบบกราฟิกสำหรับเด็ก	94
2.4.3	สีและจิตวิทยาของเด็ก	97
2.5	ข้อมูลวิเคราะห์และสรุปผลการวางแผนผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ในโครงการ	102
2.5.1	สถานที่และลักษณะการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ของสำนักพิมพ์ แสบปี คิคส์	102
2.5.2	การวางตำแหน่งสินค้าของสำนักพิมพ์ แสบปี คิคส์ ในปัจจุบัน	103
2.5.3	การวางตำแหน่งทางการตลาดของกลุ่ม	104
2.5.4	การวางตำแหน่งสินค้าของผลิตภัณฑ์ในโครงการ เมื่อเปรียบเทียบกับคู่แข่ง	107
2.6	ข้อมูลด้านรูปแบบ วัสดุและกรรมวิธีการผลิต	108
2.6.1	ข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุและกรรมวิธีการผลิตที่เกี่ยวข้อง	108
	- บรรจุภัณฑ์กระดาษ	
	- บรรจุภัณฑ์พลาสติก	
2.6.2	ข้อมูลการพิมพ์ การตกแต่ง บรรจุภัณฑ์	113
2.7	ข้อมูลเกี่ยวกับการผลิต บรรจุ และจัดจำหน่าย	114
2.7.1	ข้อมูลขั้นตอนการขนส่งสินค้าตั้งแต่ผู้ผลิตจนถึงผู้บริโภค	114
2.7.2	ความเสียหายจากการลำเลียงขนส่ง	116
บทที่ 3	การพัฒนาการออกแบบ	119
	การนำเสนอข้อมูล	119
	ข้อเสนอแนะ	130
	การนำเสนอแบบร่าง	135
บทที่ 4	การนำเสนอผลงานการออกแบบ	
	ภาพถ่ายหุ่นจำลอง	146
	แผ่นนำเสนองาน	154
	แบบแสดงรายละเอียด	
บทที่ 5	บทสรุป	162
	บทสรุปผลของการออกแบบ	163
	ข้อเสนอแนะของอาจารย์	164
	ข้อเสนอแนะของนักศึกษา	164
	บรรณานุกรม	
	ภาคผนวก	
	ประวัติการศึกษา	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 1 แสดงขอบเขตชุดกิจกรรมวันสนุก – ลวดहररर	16
ภาพที่ 2 แสดงขอบเขตชุดกิจกรรมวันสนุก – ลูกโป่งहररर	16
ภาพที่ 3 แสดงขอบเขตชุดกิจกรรมวันสนุก – พับ พับहररर	16
ภาพที่ 4 แสดงขอบเขตชุดกิจกรรมวันสนุก – ทิมพ์ภาพहररर	17
ภาพที่ 5 แสดงขอบเขตชุดกิจกรรมวันสนุก – กระจงहररर	17
ภาพที่ 6 แสดงขอบเขตชุดกิจกรรมวันสนุก – ปากกาพันสีहररर	17
ภาพที่ 7 แสดงขอบเขตชุดกิจกรรมวันสนุก – ปั้น ปั้น हररर	18
ภาพที่ 8 แสดงขอบเขตชุดกิจกรรมวันสนุก – ก่อปราสาทहररर	18
ภาพที่ 9 แสดงขอบเขตชุดกิจกรรมวันสนุก – ปูนปลาสเตอร์हररर	18
ภาพที่ 10 แสดงขอบเขตชุดกิจกรรมวันสนุก – หุ่นมือहररर	19
ภาพที่ 11 แสดงขอบเขตชุดกิจกรรมวันสนุก – ตุ๊กตานิ้วมือहररर	19
ภาพที่ 12 แสดงขอบเขตชุดกิจกรรมวันสนุก – เชือกहररर	19
ภาพที่ 13 แสดงแนวทางการแก้ไขปัญหาคูด – ลวดहररर	21
ภาพที่ 14 แสดงแนวทางการแก้ไขปัญหาคูด – ลูกโป่งहररर	22
ภาพที่ 15 แสดงแนวทางการแก้ไขปัญหาคูด – พับ พับहररर	24
ภาพที่ 16 แสดงแนวทางการแก้ไขปัญหาคูด – ทิมพ์ภาพहररर	25
ภาพที่ 17 แสดงแนวทางการแก้ไขปัญหาคูด – กระจงहररर	27
ภาพที่ 18 แสดงแนวทางการแก้ไขปัญหาคูด – ปากกาพันสีहररर	28
ภาพที่ 19 แสดงแนวทางการแก้ไขปัญหาคูด – ปั้น ปั้น हररर	30
ภาพที่ 20 แสดงแนวทางการแก้ไขปัญหาคูด – ก่อปราสาท हररर	31
ภาพที่ 21 แสดงแนวทางการแก้ไขปัญหาคูด – ปูนปลาสเตอร์हररर	33
ภาพที่ 22 แสดงแนวทางการแก้ไขปัญหาคูด – หุ่นมือहररर	34
ภาพที่ 23 แสดงแนวทางการแก้ไขปัญหาคูด – ตุ๊กตานิ้วมือहररर	36
ภาพที่ 24 แสดงแนวทางการแก้ไขปัญหาคูด – เชือกहररर	37
ภาพที่ 25 แสดงตัวอย่างสินค้าของสำนักพิมพ์แสบปี คิตส์ กลุ่มแรกเกิด – 3 ปี	44
ภาพที่ 26 แสดงตัวอย่างสินค้าของสำนักพิมพ์แสบปี คิตส์ 3 ปี – 6 ปี	45
ภาพที่ 27 แสดงตัวอย่างสินค้าของสำนักพิมพ์แสบปี คิตส์ 6 ปีขึ้นไป	46
ภาพที่ 28 แสดงตัวอย่างสินค้าของสำนักพิมพ์ แสบปี แฟมิลี	47
ภาพที่ 29 แสดงตัวอย่างสินค้าของสำนักพิมพ์วาดดาว	48
ภาพที่ 30 แสดงตัวอย่างสินค้าของสำนักพิมพ์เฮลโล คิตส์	49
ภาพที่ 31 แสดงตัวอย่างสินค้าของสำนักพิมพ์บ้านบนต้นไม้	50
ภาพที่ 32 แสดงตัวอย่างสินค้ากลุ่ม คัด บิด พับ	51
ภาพที่ 33 แสดงตัวอย่างสินค้ากลุ่ม ทิมพ์ ระบาย พันสี	52
ภาพที่ 34 แสดงตัวอย่างสินค้ากลุ่ม ปั้น ก่อ หล่อปูน	53

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์เพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม้ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 35 แสดงตัวอย่างสินค้ากลุ่ม เย็บ ปีก ถักร้อย	54
ภาพที่ 37 แสดงมุมมองของเด็ก	88
ภาพที่ 38 แสดงที่แกะการจัดจำหน่าย	102
ภาพที่ 39 แสดงสินค้าของสำนักพิมพ์ แสบปี๊คิดส์ในปัจจุบัน	103
ภาพที่ 40 แสดงตัวอย่างสินค้าสำนักพิมพ์ผักแว่น	104
ภาพที่ 41 แสดงตัวอย่างสินค้าสำนักพิมพ์บ้านแปลน	105
ภาพที่ 42 แสดงตัวอย่างสินค้าสำนักพิมพ์รุสกา	106
ภาพที่ 43 แสดงแนวทางการจัดรวมหน่วยธุรกิจกรม	121
ภาพที่ 44 แสดงภาพแบบร่างแนวทางการจัดรวมหน่วยธุรกิจกรม	121
ภาพที่ 45 แสดงภาพแบบร่างแนวทางทำทางของเด็ก	123
ภาพที่ 46 แสดงภาพแบบร่างแนวทางเรขาคณิต	123
ภาพที่ 47 แสดงภาพแบบร่างแนวทางปราสาท เทพนิยาย	124
ภาพที่ 48 แสดงแนวทางการออกแบบ โครงสร้างธุรกิจกรม เย็บ ปีก ถักร้อย	126
ภาพที่ 49 แสดงแนวทางการออกแบบ โครงสร้างธุรกิจกรม ปั้น หล่อปูน	127
ภาพที่ 50 แสดงแนวทางการออกแบบ โครงสร้างธุรกิจกรม พิมพ์ภาพ ระบายสี	128
ภาพที่ 51 แสดงแนวทางการออกแบบ โครงสร้างธุรกิจกรม เทียนแฟนซี	129
ภาพที่ 52 แสดงฟังก์ชัน โครงสร้างธุรกิจกรม เย็บ ปีก ถักร้อย	130
ภาพที่ 53 แสดงฟังก์ชัน โครงสร้างธุรกิจกรม ปั้น หล่อปูน	131
ภาพที่ 54 แสดงฟังก์ชัน โครงสร้างธุรกิจกรม พิมพ์ภาพ ระบายสี	132
ภาพที่ 55 แสดงฟังก์ชัน โครงสร้างธุรกิจกรม เทียนแฟนซี	133
ภาพที่ 56 แสดงแนวทางการออกแบบมาสคอต	134
ภาพที่ 57 แสดงแนวทางการพัฒนาการออกแบบมาสคอต	135
ภาพที่ 58 แสดงแนวทางการออกแบบโลโก้ 1	136
ภาพที่ 59 แสดงแนวทางการออกแบบโลโก้ 2	136
ภาพที่ 60 แสดงแนวทางการออกแบบ pictogram	137
ภาพที่ 62 แสดงแนวทางการออกแบบ graphic on packaging – การใช้ มาสคอต	138
ภาพที่ 63 แสดงแนวทางการออกแบบ graphic on packaging – การใช้ ภาพของเล่นจริง	139
ภาพที่ 64 แสดงแนวทางการออกแบบ graphic on packaging – การใช้ภาพเด็ก	140
ภาพที่ 65 แสดงแนวทางการพัฒนาการออกแบบ graphic on packaging	142
ภาพที่ 66 แสดงที่มาของ graphic on packaging ของแต่ละธุรกิจกรม	143
ภาพที่ 67 แสดง graphic on packaging ของแต่ละธุรกิจกรม	144
ภาพที่ 68 ภาพถ่ายด้านหน้าธุรกิจกรม ชุด เย็บ ปีก ถักร้อย	146
ภาพที่ 69 inner packaging ชุด เย็บ ปีก ถักร้อย	146
ภาพที่ 70 ภาพถ่ายด้านหน้าธุรกิจกรม ชุด ปั้นดินน้ำมัน หล่อปูน	146
ภาพที่ 71 inner packaging ชุด ปั้นดินน้ำมัน หล่อปูน	146
ภาพที่ 72 ภาพถ่ายด้านหน้าธุรกิจกรม ชุด พิมพ์ภาพ ระบายสี	146

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 73 inner packaging ชุด หิม์ภาพ ระบายสี	146
ภาพที่ 74 ภาพถ่ายด้านหน้าชุดกิจกรรม ชุด เทียนแผ่นซี ทรายสี	147
ภาพที่ 75 inner packaging ชุด เทียนแผ่นซี ทรายสี	147
ภาพที่ 76 ภาพถ่ายด้านหน้าชุดกิจกรรม	148
ภาพที่ 77 ภาพถ่ายด้านหลังชุดกิจกรรม	148
ภาพที่ 78 ภาพถ่ายด้านหน้า inner packaging ขณะมีฝาครอบ	148
ภาพที่ 79 ภาพถ่ายด้านหน้า inner packaging ขณะเปิดฝาครอบ	148
ภาพที่ 80 ภาพถ่ายด้านหน้าชุดกิจกรรม	149
ภาพที่ 81 ภาพถ่ายด้านหลังชุดกิจกรรม	149
ภาพที่ 82 ภาพถ่ายด้านหน้า inner packaging ขณะมีฝาครอบ	149
ภาพที่ 83 ภาพถ่ายด้านหน้า inner packaging ขณะเปิดฝาครอบ	149
ภาพที่ 84 ภาพถ่ายด้านหน้าชุดกิจกรรม	150
ภาพที่ 85 ภาพถ่ายด้านหลังชุดกิจกรรม	150
ภาพที่ 86 ภาพถ่ายด้านหน้า inner packaging ขณะมีฝาครอบ	150
ภาพที่ 87 ภาพถ่ายด้านหน้า inner packaging ขณะเปิดฝาครอบ	150
ภาพที่ 88 ภาพถ่ายด้านหน้าชุดกิจกรรม	151
ภาพที่ 89 ภาพถ่ายด้านหลังชุดกิจกรรม	151
ภาพที่ 90 ภาพถ่ายด้านหน้า inner packaging ขณะมีฝาครอบ	151
ภาพที่ 91 ภาพถ่ายด้านหน้า inner packaging ขณะเปิดฝาครอบ	151
ภาพที่ 92 แป้งข้าวโพด และปูนปลาสเตอร์	152
ภาพที่ 93 โคมพรม	152
ภาพที่ 94 ฝักกัมมะหิ	152
ภาพที่ 95 โคมญี่ปุ่น	152
ภาพที่ 96 เทียนแผ่น	152
ภาพที่ 97 เข็มเย็บผ้า	152
ภาพที่ 98 ลูกปัดสี	153
ภาพที่ 99 ทรายสี	153
ภาพที่ 100 ดากลิง	153
ภาพที่ 101 แม่สีระบาย	153

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการตารางประกอบ

ตาราง	หน้า
ตารางที่ 1 แสดงตำแหน่งของผลิตภัณฑ์	9
ตารางที่ 2 แสดงภาพลักษณ์ของกราฟิกและบรรจุภัณฑ์	9
ตารางที่ 3 แสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาชุด ถวดพรรษา	20
ตารางที่ 4 แสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาชุด ถูกโป่งพรรษา	22
ตารางที่ 6 แสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาชุด พิมพ์ภาพพรรษา	25
ตารางที่ 7 แสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาชุด กระดาษพรรษา	26
ตารางที่ 8 แสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาชุด ปากกาหนังสือพรรษา	28
ตารางที่ 9 แสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาชุด ปิ่น ปิ่นพรรษา	29
ตารางที่ 10 แสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาชุด ก่อปราสาทพรรษา	30
ตารางที่ 11 แสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาชุด ปูนปลาสเตอร์พรรษา	32
ตารางที่ 12 แสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาชุด หุ่นมือพรรษา	34
ตารางที่ 13 แสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาชุด ตุ๊กตานิ้วมือพรรษา	35
ตารางที่ 14 แสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาชุด เชือกพรรษา	37
ตารางที่ 15 แสดงขนาดสัดส่วนของมือเด็กกลุ่มเป้าหมาย	76
ตารางที่ 16 แสดงคุณสมบัติของพลาสติกชนิดต่างๆ	112
ตารางที่ 17 แสดงหลักการพิจารณาในการเลือกแบบบรรจุภัณฑ์ - การจัดรวมหน่วย	122
ตารางที่ 18 แสดงหลักการพิจารณาในการเลือกแบบบรรจุภัณฑ์ - รูปทรงของบรรจุภัณฑ์	125
ตารางที่ 19 แสดงหลักการพิจารณาในการเลือกแบบบรรจุภัณฑ์ - วัสดุ	134
ตารางที่ 20 แสดงหลักการพิจารณาในการเลือกแบบบรรจุภัณฑ์ - graphic on packaging	141

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการแผนผังประกอบ

แผนผัง	หน้า
แผนผังที่ 1 แสดงการวิเคราะห์กิจกรรมปิ่น ปิ่น พรรษา	56
แผนผังที่ 2 แสดงการวิเคราะห์กิจกรรมปิ่นแป๊ะขนมปังพรรษา	57
แผนผังที่ 3 แสดงการวิเคราะห์กิจกรรมหล่อปูนปลาสเตอร์ พรรษา	60
แผนผังที่ 4 แสดงการวิเคราะห์กิจกรรมพิมพ์ภาพ พรรษา	61
แผนผังที่ 5 แสดงการวิเคราะห์กิจกรรมพันสีพรรษา	62
แผนผังที่ 6 แสดงการวิเคราะห์กิจกรรมกระดาษพรรษา	63
แผนผังที่ 7 แสดงการวิเคราะห์กิจกรรมเชือก พรรษา	64
แผนผังที่ 8 แสดงการวิเคราะห์กิจกรรมหุ่นมือ พรรษา	65
แผนผังที่ 9 แสดงการวิเคราะห์กิจกรรมร้อยลูกบิด พรรษา	66
แผนผังที่ 10 แสดงการวิเคราะห์กิจกรรมเทียน พรรษา	67
แผนผังที่ 11 แสดงการวิเคราะห์กิจกรรมทรายสี พรรษา	68
แผนผังที่ 12 แสดงพฤติกรรมกรรมการซื้อสินค้าของผู้ปกครอง	90
แผนผังที่ 13 แสดงพฤติกรรมกรรมการใช้งานก่อนและหลังทำกิจกรรม	91
แผนผังที่ 14 แสดงตำแหน่งทางการตลาดของสำนักพิมพ์ แสบปี คิตส์	103
แผนผังที่ 15 แสดงตำแหน่งทางการตลาดของสำนักพิมพ์ผักแว่น	104
แผนผังที่ 16 แสดงตำแหน่งทางการตลาดของสำนักพิมพ์บ้านแปง	105
แผนผังที่ 17 แสดงตำแหน่งทางการตลาดของสำนักพิมพ์ครูสุภา	106
แผนผังที่ 18 แสดงตำแหน่งทางการตลาด เมื่อเปรียบเทียบกับคู่แข่งในท้องตลาด	107
แผนผังที่ 19 แสดงขั้นตอนการบรรจุหลังการผลิตเพื่อนำเข้าสู่ตลาด	105
แผนผังที่ 20 แสดงลักษณะขั้นตอนการจัดส่งผลิตภัณฑ์	105
แผนผังที่ 21 แสดงสรุปปัจจัยที่มีผลต่อการสร้าง new product new packaging	117
แผนผังที่ 22 แสดงขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบ	119
แผนผังที่ 23 แสดงขั้นตอนการออกแบบ	120
แผนผังที่ 24 แสดงวิธีการแสวงหาซื้อกลุ่มสินค้าใหม่	121

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



วันที่ 14 กรกฎาคม พ.ศ. 2548

เรื่อง สนับสนุนโครงการ

เรียน คณะกรรมการวิทยานิพนธ์

ตามที่ น.ส. วิณิตดา จำปา นักศึกษาชั้นปีที่ 5 ภาควิชาอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ได้ขออนุมัติในการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง "โครงการเสนอแนะออกแบบกราฟฟิกและบรรจุภัณฑ์ ชุดกิจกรรมพัฒนาทักษะสำหรับเด็กประถมศึกษา บริษัท แพลน ฟอว์ คิดส์ จำกัด" เพื่อการศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิต ตามหลักสูตรของภาควิชาศิลปอุตสาหกรรมนั้น

ทางบริษัท ฯ ได้พิจารณาแล้วว่า เป็นโครงการที่มีความเป็นไปได้ทั้งทางด้านนโยบาย การผลิตและเป็นโครงการที่มีประโยชน์ต่อการศึกษาของนักศึกษา จึงยินดีให้การสนับสนุนโครงการดังกล่าว โดยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า การทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้จะเกิดประโยชน์สูงสุดแก่นักศึกษาและสถาบันศึกษาต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

นางสิรสรล อร่ามเจริญ

กรรมการผู้จัดการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น ยี่สิบห้า มีให้ตัดสิทธิ์นี้ขอหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้





บทที่ 1

บทนำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์ โครงการเสนอแนะการออกแบบบรรจุภัณฑ์และกราฟิกชุดกิจกรรมพัฒนาทักษะสำหรับเด็ก
วัยประถมศึกษา บริษัท แพลน ฟอว์ คิลด์ จำกัด
(Packaging and Graphic Design for a skill development set for Plan For Kids company
limited.)

ชื่อนักศึกษา น.ศ. วิมลดา จำปา
รหัส 44020121
ภาควิชา ศิลปอุตสาหกรรม
ปีการศึกษา 2548 -2549

บทนำ

ในปัจจุบันรูปแบบการศึกษาในโรงเรียนได้มีการพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาศักยภาพ
ของนักเรียน นักศึกษาให้ทัดเทียมกับนานาชาติ ด้วยรูปแบบวิธีการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญหรือที่เรียกว่า
child center ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งจัดกิจกรรมที่
สอดคล้องกับการดำรงชีวิต เหมาะสมกับ ความสามารถ ความสนใจของผู้เรียน โคลนผู้เรียนมีส่วนร่วมและลงมือ
ปฏิบัติทุกขั้นตอน จนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ส่วนการสอนอีกรูปหนึ่งที่มีความเกี่ยวเนื่องกันคือ การสอนแบบ
บูรณาการ เป็นการสอนที่ใช้วิธีเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เช่น การสอนที่เชื่อมโยง วิชาวิทยาศาสตร์
คณิตศาสตร์ สังคม ภาษาอังกฤษ และภาษาไทย และเชื่อมโยงกับเรื่องที่เกิดขึ้น ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับ
ชีวิตประจำวัน

ชุดพัฒนาทักษะสำหรับเด็กวัยประถมศึกษา เป็นส่วนหนึ่งที่จะเติมเต็มจินตนาการของเด็ก ให้เด็กมีโอกาส
ตอบสนองความกระตือรือร้น ความอยากรู้อยากเห็นของตนเอง อันนำไปสู่การเรียนรู้ ส่วนร่วมและการลงมือ
ปฏิบัติ เพื่อนำความรู้ไปประยุกต์ใช้และเข้าใจในสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว ได้ทดลองคิดลงถูกงานข้อสรุปได้เอง ซึ่งนี้
คือพื้นฐานของสติปัญญา นอกจากนี้ขณะเล่น เด็กยังได้ฝึกการสังเกต จะช่วยให้เด็กรู้จักสภาพแวดล้อม ถิ่นฐาน
ของตนเอง การเปรียบเทียบขนาดใหญ่ - เล็ก รู้จักสี รู้จักรูปทรง ซึ่งสิ่งเหล่านี้อาจจะเกิดได้ช้าหากเด็กไม่ได้
เล่น การทดลองที่เน้นการปฏิบัติจริงในวัยเด็ก จะช่วยฝึกทักษะในเรื่องนี้ด้วยเช่นกัน

โครงการเสนอแนะออกแบบกราฟิกและบรรจุภัณฑ์ชุดกิจกรรมพัฒนาทักษะสำหรับเด็ก บริษัท แพลนฟอว์
คิลด์ จำกัด ได้จัดทำขึ้นเพื่อตอบสนองนโยบายทางการตลาดที่มีช่องว่างทางการตลาดใหม่เพื่อหิมสัดส่วนทาง
การตลาด ซึ่งในเรื่องของการพัฒนาด้านบรรจุภัณฑ์ นับเป็นองค์ประกอบหนึ่งของกลยุทธ์ทางการตลาดที่มีต่อผล
กำไรทางธุรกิจ ทั้งนี้เพราะเด็กในช่วงอายุ 6-12ปีจะให้ความสำคัญกับภาพลักษณ์เป็นอย่างมาก ซึ่งผลิตภัณฑ์ใดที่
สามารถดึงดูดใจเด็กวัยนี้ได้ จะทำให้ผู้ปกครองหันมาสนใจและตัดสินใจเลือกซื้อเพื่อความเหมาะสมด้วย

ความเป็นไปได้ของโครงการ

1. การศึกษาความเป็นไปได้ด้านนโยบาย

เนื่องจากในปัจจุบันรูปแบบการศึกษาในโรงเรียนได้มีการพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาศักยภาพของนักเรียน นักศึกษาให้ทัดเทียมกับนานาชาติ ด้วยรูปแบบวิธีการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญหรือที่เรียกว่า child centered ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับการดำรงชีวิต เหมาะสมกับ ความสามารถ ความสนใจของผู้เรียน โดยผู้เรียนมีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติทุกขั้นตอน จนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทางบริษัท แพลน ฟอว์ คิคส์ จำกัด ซึ่งเป็นผู้ผลิตสื่อพัฒนาทักษะสำหรับเด็ก ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของตลาดสินค้าเด็กกลุ่มนี้ และมีความพยายามที่จะพัฒนาคุณภาพของสินค้าอย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างความพึงพอใจให้กับกลุ่มเป้าหมาย ด้วยการแตกสายผลิตภัณฑ์เพื่อตอบสนองกิจกรรมที่หลากหลายของเด็กวัยประถมศึกษาและออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีความแปลกใหม่ สดใสเพิ่มเติมสีสันให้กับตลาด อีกทั้งยังเป็นการสร้างภาพลักษณ์ให้ชัดเจน ดึงดูดใจผู้บริโภค เพื่อเพิ่มศักยภาพทางการตลาด ซึ่งทางบริษัท ได้ให้การสนับสนุนข้อมูลทางการตลาด และข้อมูลตัวผลิตภัณฑ์ ประกอบกับการให้คำปรึกษาเป็นอย่างดี

2. การศึกษาความเป็นไปได้ด้านเศรษฐกิจ

การออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีความเหมาะสม ทั้งทางด้านภาพลักษณ์ของสินค้าและด้านการผลิตจะเป็นการขมวดมาตรฐานคุณภาพสินค้า ส่งเสริมอุตสาหกรรมการผลิตในประเทศให้เป็นที่ยอมรับของผู้บริโภค ก่อให้เกิดการหมุนเวียนเงินตราและการจ้างงานขึ้นภายในประเทศ

3. การศึกษาความเป็นไปได้ด้านสังคม

เปิดโอกาสให้กับผู้บริโภคได้เลือกสินค้าที่มีคุณภาพเพื่อเป็นการผลักดันให้ผู้ผลิตมีการพัฒนาผลิตภัณฑ์ทั้งทางด้านคุณภาพของตัวผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ให้ได้มาตรฐาน โดยทางบริษัท แพลน ฟอว์ คิคส์ จำกัด มีนโยบายในการแตกสายผลิตภัณฑ์พัฒนาทักษะสำหรับเด็ก เพื่อตอบสนองกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายเด็กวัยประถมศึกษา

4. การศึกษาความเป็นไปได้ด้านการศึกษาและการออกแบบ

โครงการนี้เป็น โครงการศึกษาทางการออกแบบบรรจุภัณฑ์ การเลือกใช้วัสดุ เทคโนโลยีการผลิต การวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตัวสินค้า กลุ่มเป้าหมายและการตลาดมาใช้ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของตลาดได้เป็นอย่างดี

สรุปความเป็นไปได้ของโครงการ

โครงการเสนอแนะออกแบบกราฟิกและบรรจุภัณฑ์พัฒนาทักษะสำหรับเด็ก บริษัท แพลน ฟอว์ คิคส์ จำกัด มีความเป็นไปได้ซึ่งสอดคล้องกับเหตุผลหลายด้านทั้งทางด้านนโยบาย ด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคม และด้านการศึกษารออกแบบ ประกอบกับทางบริษัท แพลน ฟอว์ คิคส์ จำกัด ได้ยินดีในการให้การสนับสนุนด้านข้อมูลและคำปรึกษาต่างๆเพื่อใช้ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. ออกแบบให้บรรจุกัญชาสามารถเป็นส่วนหนึ่งในการทำกิจกรรมของเด็ก เพื่อให้เกิดความสะดวกและง่ายต่อการทำกิจกรรม หรือมีส่วนช่วยส่งเสริมสร้างสรรค์ผลงานของเด็ก อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นให้เด็กมีความสนใจในการทำกิจกรรมต่างๆอีกด้วย
2. ออกแบบให้บรรจุกัญชามีส่วนในการแสดงชิ้นคอนหรือให้ข้อมูลต่างๆในการทำกิจกรรม
3. ออกแบบบรรจุกัญชาให้สะดวกต่อการจัดเก็บวัสดุ – อุปกรณ์ต่างๆ ได้อย่างลงตัวทั้งก่อนและหลังการทำกิจกรรม
4. ออกแบบโครงสร้างและกราฟิกมีเอกลักษณ์ สร้างความโดดเด่น สื่อสารเข้าใจได้ง่าย ให้รายละเอียดของชุดกิจกรรมได้ครบ ใช้พื้นที่ของบรรจุกัญชาในการส่งเสริมการขายได้คุ้มค่าที่สุด และบอกความแตกต่างของกิจกรรมได้ โดยให้มีเอกลักษณ์ร่วมกับชุดกิจกรรมอื่นๆในโครงการ
5. ศึกษาการออกแบบกราฟิกและบรรจุกัญชาที่เหมาะสม สามารถดึงดูดความสนใจของเด็กวัย 6-12 ปี
6. เพื่อเพิ่มศักยภาพของบริษัท และเพิ่มยอดขายตลาดภายในประเทศให้มากขึ้น
7. เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อกิจกรรมนั้นๆ อย่างแท้จริง
8. เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบรรจุกัญชาที่จะถูกพัฒนาต่อไปในอนาคต
9. เพื่อพัฒนาในด้านผลิตภัณฑ์และบรรจุกัญชาให้กับผู้ประกอบการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับโครงการ

ความเป็นมาและโครงสร้างของบริษัท แพลน ฟอ์ คิส์ จำกัด

จากการดำเนินงานของกลุ่มธุรกิจออกชนด้านการออกแบบสถาปัตยกรรม ในนามบริษัท แพลน อาคิเท็ค จำกัด เมื่อปี พ.ศ.2524 ที่มีแนวคิดร่วมกันในการสร้างสรรค์งาน โดยคำนึงถึงคุณภาพเป็นหลัก ควบคู่ไปกับการวางรากฐานด้านเศรษฐกิจที่มั่นคง และการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมไทย อันมิได้มุ่งเน้นการทำกำไรเป็นเป้าหมายสูงสุด จนเมื่อศักยภาพด้านความพร้อมและความมั่นคงขององค์กรมีเพียงพอ บริษัทฯจึงขยายตัวออกเป็นกลุ่มบริษัทภายใต้เครือแพลน ที่ครอบคลุมธุรกิจหลัก 3 สาย คือ สถาปัตยกรรม งานพัฒนาที่ดินสายสีเขียวเพื่อพัฒนาเด็กและครอบครัว รวมทั้งการให้บริการงานพิมพ์ และสายการผลิตของเล่นเด็กจากไม้ยางพารา ซึ่งเป็นที่รู้จักเชื่อมั่นในด้านการผลิตงานคุณภาพสู่สังคมไทยมาตลอดระยะเวลากว่า 20 ปี

บริษัท แพลน ฟอ์ คิส์ จำกัด ในฐานะสมาชิกหนึ่งของกลุ่มบริษัท แพลน ที่แตกหน่อมาเมื่อเดือนมกราคม พ.ศ.2540 โดยมองเห็นโอกาสทางการเติบโตของธุรกิจหนังสือและสื่อเพื่อพัฒนาเด็กและครอบครัว ประกอบกับ ความพร้อมของบุคลากร ณ วันนี้ บริษัท แพลน ฟอ์ คิส์ จำกัด ซึ่งดำเนินงานด้านการผลิตและจัดจำหน่ายหนังสือ และสื่อสำหรับเด็กและครอบครัว ภายใต้ชื่อบริษัท แพลน บুকเน็ต จำกัด มาตั้งแต่แรกเริ่มก่อตั้งจวบจนปี พ.ศ.2544 ที่นับเป็นหนึ่งในกลุ่มผู้ผลิตและจัดจำหน่ายสื่อเด็กที่ดีที่สุดของเมืองไทย ซึ่งยึดมั่นปฏิบัติตามนโยบายของสมาชิก กลุ่มแพลน มาโดยตลอด

ด้วยประสบการณ์ด้านการผลิตและจัดจำหน่ายซึ่งสร้างสมมาตลอดระยะเวลา 8 ปี บริษัทฯ พบว่ายังมีอีกหนึ่งภารกิจที่สำคัญ และยิ่งใหญ่นอกเหนือจากการนำหนังสือ ไปสู่เด็ก และการนำเด็กไปสู่หนังสือ นั่นคือการผลิตสื่อคุณภาพเชิงสร้างสรรค์อีกหลายรูปแบบ ซึ่งจะช่วยพัฒนาเด็ก และสร้างความเข้าใจในครอบครัวได้เป็นอย่างดี เพราะตระหนักว่า ความสามารถที่ซ่อนเร้นอยู่ในตัวของเด็ก สามารถพัฒนาขึ้นได้ด้วยคุณค่าที่ได้รับจากการสพหนังสือและสื่อที่ดี โดยเฉพาะพัฒนาการด้านอารมณ์ ซึ่งมุ่งเน้นให้เด็กได้รับความสุขเป็นสำคัญ และความมุ่งมั่นดังกล่าว นับเป็นเหตุผลหลักที่ บริษัทฯ มีมติเปลี่ยนชื่อจาก บริษัทแพลน บุกเน็ต จำกัด เป็น บริษัท แพลน ฟอ์ คิส์ จำกัด ในเดือน มกราคม พ.ศ.2545

บริษัท แพลน ฟอรัคิสต์ จำกัด

ผลิตหนังสือและสื่อคุณภาพเพื่อพัฒนาการเด็กและครอบครัว ได้แก่คู่มือคุณครูและผู้ปกครอง ฝึก เกดบุ๊ค หนังสือภาพ หนังสือเทคนิคพิเศษ หนังสือแบบฝึก ตารางกรม ของเล่นไม้ เกมการเรียนรู้ วิดีโอ เทปคลาสเซ็ท แผ่นซีดี และซีดีรอม ภายใต้อำนาจหมายการค้าต่างๆ ดังนี้

สำนักพิมพ์ แสบปีคิลด์

ผลิตหนังสือส่งเสริมจินตนาการ ทักษะและกิจกรรมต่างๆ ด้วยหนังสือภาพสีสันสดใส สำหรับเด็กเล็ก ตั้งแต่วัยแรกเกิดถึงประถมศึกษาคอนปลาต

สำนักพิมพ์ แสบปีแฟมิลี่

ผลิตหนังสือเพื่อพัฒนาคุณพ่อคุณแม่และครู แนวจิตวิทยาการเลี้ยงดู และกิจกรรมการศึกษา เพื่อสังคมครอบครัวที่อบอุ่นและยั่งยืน

สำนักพิมพ์ บ้านบนต้นไม้

ผลิตหนังสือและวรรณกรรมแปล สำหรับเยาวชนผู้มีหัวใจรักการอ่าน และสถานพิน ไปกับจินตนาการอันบรรเจิด ซึ่งหนังสือคือโลกแห่งความสุขอีกรูปแบบหนึ่ง

สำนักพิมพ์ วาดควา

ผลิตหนังสือนิทานเพื่อส่งเสริมจินตนาการ และการเรียนรู้ทักษะด้านภาษานานารูปแบบ สร้างสรรค์โดยคณาจารย์นักเขียนในแวดวงนิทานไทย

นิทานเพื่อนรัก

ผลิตหนังสือนิทานรายเดือน สำหรับเด็กปฐมวัย ในโรงเรียนอนุบาลที่เข้าโครงการตลอดปีการศึกษา เพื่อส่งเสริมจินตนาการ พร้อมสนุกกับกิจกรรมท้ายเล่ม ที่ช่วยฝึกทักษะต่างๆ อย่างเหมาะสมตามพัฒนาการและวุฒิภาวะ และเพื่อปลูกฝังให้เล็งรักการอ่าน กัดสรร โดยนักวิชาการด้านปฐมวัย และคณะอาจารย์นักเขียนในแวดวงนิทานไทย

สำนักพิมพ์ แอโรคิดส์

ผลิตแบบฝึกหนังสือสำหรับเด็กปฐมวัย และสื่อสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาการเด็ก เพื่อให้โลกแห่งการเรียนรู้ ของเด็กเต็มไปด้วยความสุข สนุกสนาน มีความแปลกใหม่ สร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ เด็กจะเกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมจากแบบฝึกและกิจกรรมอื่นๆ ผ่านเกมการเรียนรู้ พัฒนา IQ พัฒนากล้ามเนื้อมือ การประสานสัมพันธ์ ระหว่างมือและตา และยังใช้จินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆมากมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คิดชน คิดดี โชน

สนามเด็กเล่น ห้องนันทนาการ สถานกิจกรรม ห้องสมุดเคลื่อนที่ หรือมุมเสรีต่างๆ เด็กก็สามารถผ่านเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเล่น ขณะที่พวกเขากำลังฝึกทักษะพื้นฐานเพื่อพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน คือพัฒนาการทางด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์ และด้านสังคม ความฉลาดของเด็กจึงไม่ได้วัดกันเพียงแค่ด้านความฉลาด ด้านสติปัญญา (IQ) เท่านั้น เรายังวัดทางด้านอารมณ์ (EQ) ด้านจริยธรรม (MQ) การพัฒนาเด็กไทยควรพัฒนาให้ครบทุกด้าน จึงจะทำให้เด็กไทยเติบโตขึ้นอย่างมีความสุขและเป็นประชากรที่มีคุณภาพต่อไป



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำนักพิมพ์ แฮปปี้คิดส์



Happy Kids

Concept of Happy Kids : Full fill freetime with imagination and creativity.

ผลิตหนังสือและสื่อเพื่อส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะต่าง ๆ และจินตนาการ ด้วยหนังสือภาพสวยงามสีสันสดใส หนังสือผ้า หนังสือแบบฝึกหัดสำหรับเด็กแรกเกิดจนถึง ชั้นประถมศึกษา โดยจัดแบ่งออกเป็นประเภทต่าง ๆ ดังนี้

กลุ่มกิจกรรมวันสนุก

กิจกรรมที่ช่วยให้เด็กได้สนุกกับการใช้เวลาว่างอย่างสร้างสรรค์ และเป็นประโยชน์

กลุ่มแรกเริ่มเรียนรู้

เปิดโลกทัศน์ให้เด็กเล็กเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว ผ่านภาพสวย สีสันสดใส และภาษาง่าย ๆ

กลุ่มศารามุกรรม

แหล่งความรู้รอบตัวเพื่อการศึกษาและค้นคว้าส่งเสริมวัฒนธรรมไทย ให้เด็กได้รู้จักวัฒนธรรมประเพณี และการละเล่น ไทย

กลุ่มนิทาน

ส่งเสริมจินตนาการ พร้อมเสริมสร้างลักษณะนิสัย และกระตุ้นให้เด็กรักการอ่าน

เตรียมความพร้อม

แบบฝึกหัดเสริมทักษะและเตรียมความพร้อมพื้นฐาน สำหรับเด็กวัยเริ่มเรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นโยบายทางการตลาด

ในปัจจุบันรูปแบบการศึกษาในโรงเรียนได้มีการพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาศักยภาพของนักเรียน นักศึกษาให้ทัดเทียมกับ

นานาชาติ ด้วยรูปแบบวิธีการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญหรือที่เรียกว่า child center ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นกระบวนการ

เรียนรู้ที่มุ่งจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับการดำรงชีวิต เหมาะสมกับ ความสามารถ ความสนใจของผู้เรียน โดยผู้เรียนมีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติทุกขั้นตอน

จนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

เด็กในช่วงอายุ 6 - 12 ปี หรือวัยประถมศึกษา เป็นวัยหนึ่งที่มีลักษณะและพฤติกรรมเฉพาะตัว ไม่ว่าจะ เป็นพัฒนาการทางด้านร่างกาย

อารมณ์ สังคม เขาวัยปัญญาตลอดจนจริยธรรม จึงเป็นช่วงที่น่าส่งเสริมพัฒนาการด้านต่างๆ ให้เหมาะสมกับวัย เพื่อให้เด็กมีพัฒนาการในทุกๆ ด้าน

เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ จากการที่ควรให้ความสำคัญกับเด็กวัยนี้เป็นพิเศษ ทำให้การผลิตสินค้าเพื่อตอบสนองความต้องการของเด็กในกลุ่มนี้

ได้รับความสนใจและมีแนวโน้มที่ขยายตัวสูงขึ้น ดังนั้น บริษัท แพลน ฟอรั คิสส์ จำกัด จึงมีนโยบายที่จะขยายกลุ่มสินค้าสำหรับเด็กวัยนี้ โดยเฉพาะเช่นกัน

ซึ่งการแข่งขันกลยุทธ์ทางการตลาดที่สำคัญส่วนหนึ่งคือการพัฒนาทางด้านบรรจุภัณฑ์ให้มีเอกลักษณ์ดึงดูดใจผู้บริโภค

กลุ่มเป้าหมาย

1. ผู้ใช้ (Consumer)

เพศ : หญิง 50 % - ชาย 50 %

อายุ : 6 - 12 ปี เป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก

ลักษณะพิเศษ : - รักความสนุกสนาน ชอบใช้สิ่งของที่มีสีสันสดใส แปลกใหม่ ดูแล้วเป็นมิตร

- ชอบเลียนแบบผู้ใหญ่และเพื่อน รวมไปถึงการดูที่ตนเองชื่นชอบ

- เริ่มมีความคิดเป็นของตัวเอง แต่ไม่ค่อยมีเหตุผลในการตัดสินใจเลือกซื้อสินค้า

เพราะจะเลือกซื้อแต่ที่ตนเองชอบ โดยไม่ได้คำนึงถึงราคา หรือคุณภาพของสินค้า

2. ผู้ซื้อ (Consumer)

เพศ : หญิง 90 % - ชาย 10 %

อายุ : 25 - 40 ปี

สถานภาพ : แต่งงานมีบุตรแล้ว

ระดับฐานะ : ระดับ B ขึ้นไป รายได้ประมาณ 10,000 บาท / เดือน ขึ้นไป

ลักษณะพิเศษ : มีความเอาใจใส่ดูแลลูกเป็นพิเศษ คำนึงถึงสิ่งที่เหมาะสมพัฒนาการของเด็กแต่ละวัย

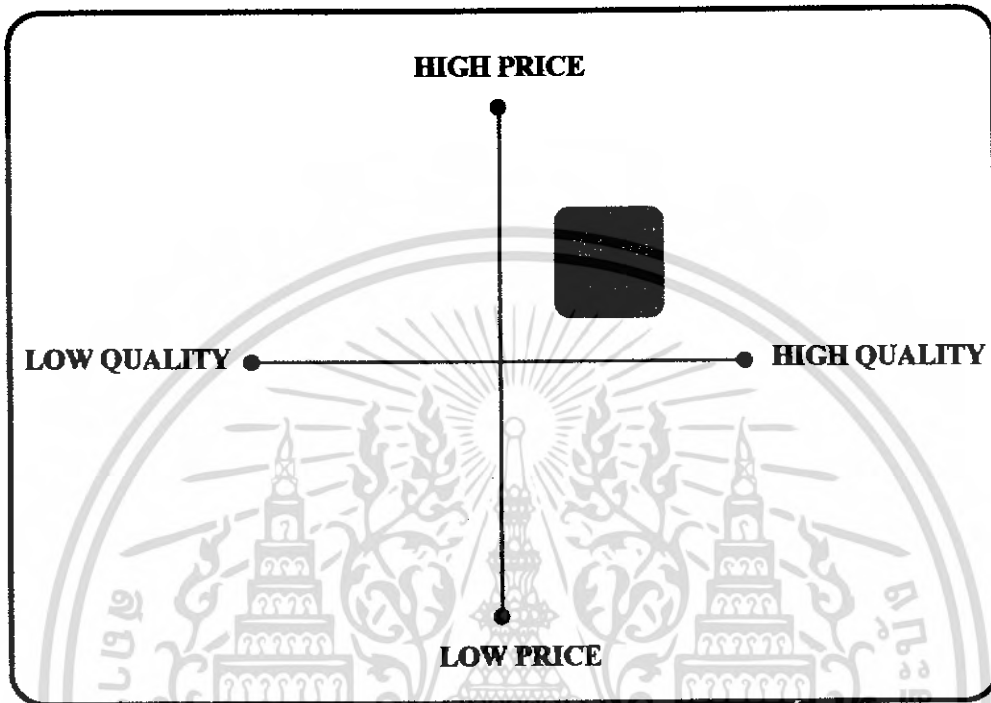
เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการการเรียนรู้ที่ดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตำแหน่งผลิตภัณฑ์ (Product)

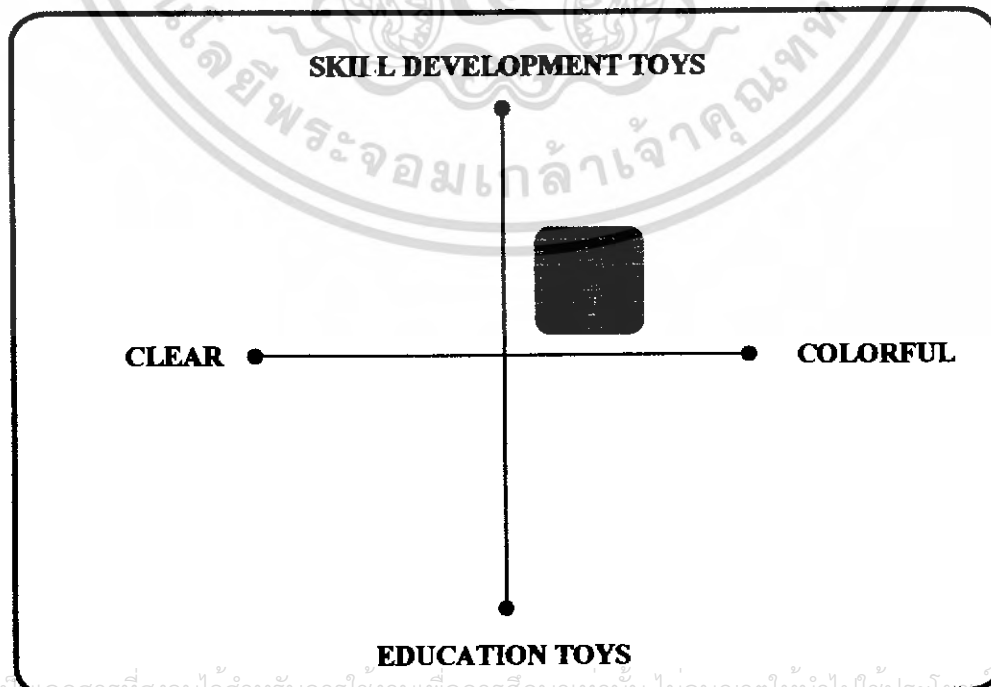
ตำแหน่งของสินค้า (ชุดกิจกรรมวันสนุก สำหรับเด็กประถมศึกษา อายุ 6-12 ปี) มีการกำหนดตำแหน่งโดยใช้ข้อจําแนกต่างๆดังแผนภูมิต่อไปนี้

ตำแหน่งของผลิตภัณฑ์ (Product Positioning)



ตารางที่ 1 แสดงตำแหน่งของผลิตภัณฑ์ (Product Positioning)

ภาพลักษณ์ของกราฟิกและบรรจุภัณฑ์ (Design Image)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ในหน่วยงานที่มอบหมายเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่ไปยังเว็บไซต์ทางการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งการนำข้อมูลไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตถือว่าผิดกฎหมาย

ตารางที่ 2 แสดงภาพลักษณ์ของกราฟิกและบรรจุภัณฑ์ (Design Image) ึ่งที่มีการนำไปใช้

อีกทั้งทางบริษัท แพลน ฟอว์ คิคส์ ยังมีระบบข้อมูลของกลุ่มข้อมูลของกลุ่มครอบครัวกว่า 100,000 รายชื่อ

การส่งเสริมการตลาด (Promotion)

1. บริษัทโครงการแนะนำผลิตภัณฑ์ต่อ โรงเรียนอนุบาล - ประถมศึกษา โดยอาศัยระบบข้อมูลของกลุ่มครอบครัวกว่า 100,000 รายชื่อ
2. เนื่องจากทาง บริษัท แพลน ฟอว์ คิคส์ มีหน่วยงานในการรับจัด EVENT ซึ่งเป็นลักษณะกิจกรรมสำหรับเด็กและครอบครัว

ให้กับบริษัทเอกชน หน่วยงานราชการ และองค์กรต่างๆมากมาย อาทิเช่น

- บริษัท พรอคเตอร์ แอนด์ แกมเบิ้ล เทรคคิง (ประเทศไทย) จำกัด
- โครงการสานรัก บริษัท แอควานซ์ อินโฟร์ เซอร์วิส จำกัด (มหาชน)
- กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข ฯลฯ

จึงทำให้บริษัทมีช่องทางในการส่งเสริมการตลาดได้กว้างขวางกว่าบริษัทคู่แข่งรายอื่นๆ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส อุปสรรคทางการตลาด

1. จุดแข็ง (Strength)

ด้านศักยภาพของบริษัท

บริษัท แพลน ฟอว์ คิส์ จำกัด เป็นบริษัทที่มีประสบการณ์ด้านการผลิตและจัดจำหน่าย เนื่องจากบริษัท แพลน ฟอว์ คิส์ จำกัด ในฐานะหนึ่งในสมาชิกของกลุ่มบริษัทแพลน ก่อตั้งขึ้นเมื่อเดือนมกราคม ปี พ.ศ. 2540 ได้เล็งเห็นโอกาสทางการเติบโตของธุรกิจหนังสือและสื่อเพื่อพัฒนาเด็กและครอบครัว ด้วยความพร้อมทางด้านบุคลากร ทางบริษัทจึงดำเนินงานด้านการผลิตและจัดจำหน่ายหนังสือและสื่อสำหรับเด็กและครอบครัว ภายใต้ชื่อ บริษัท แพลน บุกเน็ต จำกัด มาตั้งแต่เริ่มก่อตั้งจนถึงปี พ.ศ. 2544 และในวันนี้ นับเป็นหนึ่งในกลุ่มผู้ผลิตและจัดจำหน่ายสื่อเด็กที่ดีที่สุดในเมืองไทย ด้วยประสบการณ์ด้านการจัดจำหน่ายมาตลอดระยะเวลา 5 ปี ทำให้มีความเข้าใจในสภาพตลาดและความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี นับเป็นข้อได้เปรียบที่สามารถนำมาช่วยพัฒนากลุ่มสินค้าให้มีศักยภาพเหนือคู่แข่ง

ด้านผู้บริโภค

ด้วยประสบการณ์การทำตลาด ในกลุ่มสินค้าประเภทนี้มานาน ข่อมก่อให้เกิดความใกล้ชิดและผูกพันระหว่างทางบริษัทกับทางกลุ่มเป้าหมาย เช่น โครงการคาโอฯ ส่งเสริมสุขภาพเด็ก ผู้ชีวิตที่สดใส โครงการ พี่หมีเนรมิตฝัน นิทานหุ่นมือ บริษัทเนสท์เล่ แอมนิวแพ็คเซอร์วิง (ประเทศไทย) จำกัด ทำให้มีความรู้ความเข้าใจความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย นำมาซึ่งความภักดีในตราสินค้า โดยเฉพาะของเล่นไม้ แพลน ทอยส์ เป็นสินค้าที่มีกลุ่มเป้าหมายใกล้เคียงกัน ช่วยให้เกิดฐานของกลุ่มลูกค้าสำหรับสินค้าในโครงการเบื้องต้น

2. จุดอ่อน (Weakness)

การขยายสายผลิตภัณฑ์ทุกกิจกรรมหรือนั้นมีจุดอ่อนอยู่ที่ การเข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคอาจทำได้ยาก เนื่องจากมีกลุ่มผลิตภัณฑ์ในส่วนงานประคิษฐ์ยังมีน้อย อีกทั้งยังไม่เป็นที่คุ้นเคยหรือรู้จัก อีกทั้งกลุ่มผู้ปกครองยังติดภาพกับของเล่นที่ไม่ได้ให้ประโยชน์กับเด็กซึ่งถือเป็นการสิ้นเปลือง การเน้นประชาสัมพันธ์ในส่วนของการออกแบบ อันเป็นสาระสำคัญของโครงการ ก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่จะช่วยสร้างความแตกต่างและน่าสนใจให้กับผลิตภัณฑ์ ซึ่งการประชาสัมพันธ์ดังกล่าว จะเป็นการเน้นสร้างความเข้าใจในดีผลิตภัณฑ์และเพื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายโดยตรงนั่นเอง

3. โอกาสทางการตลาด (Opportunity)

ในปัจจุบันรูปแบบการศึกษาในโรงเรียนได้มีการพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาศักยภาพของนักเรียน นักศึกษาให้ทัดเทียมกับนานาประเทศ ด้วยรูปแบบวิธีการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญหรือที่เรียกว่า child center ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับการดำรงชีวิต เหมาะสมกับ ความสามารถ ความสนใจของผู้เรียน โดยผู้เรียนมีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติทุกขั้นตอน จนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง การที่จะชักจูงผู้ปกครองให้มาสนใจกับการเรียนรู้ของเด็กก็มีความจำเป็น โครงการเสนอแนะออกแบบกราฟิกและบรรจุภัณฑ์จุดกิจกรรมพัฒนาทักษะสำหรับเด็ก บริษัท แพลนฟอว์ คิส์ จำกัด ได้จัดทำขึ้นเพื่อตอบสนองนโยบายทางการตลาดที่มีช่องว่างทางการตลาดใหม่เพื่อเพิ่มสัดส่วนทางการตลาด ซึ่งในเรื่องของการพัฒนาด้านบรรจุภัณฑ์ นับเป็นองค์ประกอบหนึ่งของกลยุทธ์ทางการตลาดที่มีต่อผล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กำไรทางธุรกิจ ทั้งนี้เพราะเด็กในวัยอายุ 6-12 ปีจะให้ความสำคัญกับภาพลักษณ์เป็นอย่างมาก ซึ่งผลิตภัณฑ์ใดที่สามารถดึงดูดใจเด็กวัยนี้ได้ จะทำให้ผู้ปกครองหันมาสนใจและตัดสินใจเลือกซื้อเพื่อความเหมาะสมด้วย

4. อุปสรรค (Threat)

ตลาดสินค้าในกลุ่มการเรียนรู้ของเด็กภายในประเทศค่อนข้างกว้าง และมีความหลากหลายในแง่ของผู้ผลิต ต่างก็มีจุดเด่นสินค้าที่คล้ายคลึงกัน โดยพฤติกรรมของผู้ปกครองทั่วไปแล้ว จะไม่เจาะจงในตราสินค้าจะสนใจเพียงแค่ว่าเป็นสินค้าประเภทที่ต้องการ อีกทั้งราคายังเป็นส่วนหนึ่งในการตัดสินใจ เช่น ในเมื่อสินค้าอย่างเดียวกัน คินน้ำมันแบบเดียวกัน ก็จะซื้อในตราสินค้าที่ถูกกว่าเป็นต้น และบรรจุภัณฑ์ของสินค้ากลุ่มพัฒนาทักษะสำหรับเด็กนี้มีความคล้ายคลึงกันมาก ผู้ปกครองอาจซื้อสินค้าโดยดูจาก สี สัน และรูปแบบบรรจุภัณฑ์ ซึ่งโดยผู้ปกครองส่วนใหญ่ก็จะไม่ได้ใส่ใจในรายละเอียดเล็กน้อยเหล่านั้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขอบเขตด้านปริมาณ

1. ชุดกิจกรรมวันสนุก – ถวคพรรษา
 - 1.1 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 1 สำหรับถวคก้ามะหือ ขนาด 20 ซม. จำนวน 15 เส้น
 - 1.2 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 1 สำหรับถวคปัดตี ขนาด 2 ม.ม. จำนวน 30 เม็ด
 - 1.3 Inner packaging สำหรับถวคก้ามะหือและถวคปัดตี
 - 1.4 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 2 สำหรับชุดกิจกรรมวันสนุก – ถวคพรรษา
2. ชุดกิจกรรมวันสนุก – ถวคโป่งพรรษา
 - 2.1 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 1 สำหรับถวคโป่ง ขนาด 30 ซม. จำนวน 15 ถวค
 - 2.2 Inner packaging สำหรับถวคโป่งและถวคระบอถวคสุบถวค
 - 2.3 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 2 สำหรับชุดกิจกรรมวันสนุก – ถวคโป่งพรรษา
3. ชุดกิจกรรมวันสนุก - พับ...พับ...พรรษา
 - 3.1 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 1 สำหรับถวคกระดาษสี ขนาด 13 x 13 ซม. จำนวน 40 แผ่น
 - 3.2 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 2 สำหรับชุดกิจกรรมวันสนุก - พับ...พับ...พรรษา
4. ชุดกิจกรรมวันสนุก – พิมพ์ภาพ
 - 4.1 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 1 สำหรับถวคแท่นหมึกพิมพ์ ขนาด 12.5 x 8 ซม.
 - 4.2 Inner packaging สำหรับแม่พิมพ์สี่เหลี่ยม ขนาด 3 x 4 ซม. จำนวน 8 ชิ้น
สำหรับแม่พิมพ์ถวค ขนาด 3 ซม. จำนวน 8 ชิ้น
สำหรับถวค้ำจิบ ขนาด 12 x 4 ซม. จำนวน 1 ชิ้น
สำหรับถวค้เมจิก จำนวน 4 แท่ง
 - 4.3 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 2 สำหรับชุดกิจกรรมวันสนุก – พิมพ์ภาพ
5. ชุดกิจกรรมวันสนุก – ระบายสีถวคระถวค
 - 5.1 Inner packaging สำหรับถวคระถวคดินเผา ถวค 6 ซม. จำนวน 3 ใบ
สำหรับถวค้โปสเตอร์ จำนวน 6 ถวค
สำหรับถวคู้กัน เบทร์ 1 จำนวน 2 ถวค
 - 5.2 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 2 สำหรับชุดกิจกรรมวันสนุก – ระบายสีถวคระถวค
6. ชุดกิจกรรมวันสนุก - ปากกาพ่นสี
 - 6.1 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 2 สำหรับชุดกิจกรรมวันสนุก - ปากกาพ่นสี
7. ชุดกิจกรรมวันสนุก-ปั้น...ปั้น...พรรษา
 - 7.1 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 1 สำหรับถวคินน้ำมัน 12 ถวค ขนาด 200 กรัม
 - 7.2 Inner packaging สำหรับถวคินน้ำมัน 12 ถวค ขนาด 200 กรัม
สำหรับแม่พิมพ์ ขนาด 4 x 4 ซม. จำนวน 4 ชิ้น
สำหรับถวค้ถวคคิน ขนาด 15 x 3.5 ซม. จำนวน 1 ชิ้น
 - 7.3 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 2 สำหรับชุดกิจกรรมวันสนุก-ปั้น...ปั้น...พรรษา
8. ชุดกิจกรรมวันสนุก - ถวค้ปรวถวคเทพนิยาย
 - 8.1 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 1 สำหรับถวค้ถวค้เชรวคมิถวคส์ ขนาด 130 กรัม จำนวน 1 ถวค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 8.2 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 1 สำหรับชิ้นส่วนเซรามิกส์ จำนวน 73 ชิ้น
- 8.3 Inner packaging สำหรับชิ้นส่วนเซรามิกส์ จำนวน 73 ชิ้น
สำหรับไม้คูปูน(เกียง) ขนาด 10 ซม. จำนวน 1 ชิ้น
- 8.4 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 2 สำหรับชุดกิจกรรมวันสนุก - ก่อปราสาทเทพนิยาย
- 9. ชุดกิจกรรมวันสนุก - หล่อปูนปลาเตอร์**
- 9.1 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 1 สำหรับปูนปลาเตอร์ จำนวน 2 ถุง
- 9.2 Inner packaging สำหรับถาดแม่พิมพ์ขนาด 21 x 15 ซม. จำนวน 2 ถาด
สำหรับถ้วยตวง ขนาด 6 x 5 ซม จำนวน 1 ใบ
สำหรับสำหรับตีปลาเตอร์ จำนวน 6 ที
สำหรับปูนปลาเตอร์ จำนวน 2 ถุง
สำหรับฟุ้งกันเบอร์ 1 จำนวน 2 ค้ำ
สำหรับช้อนคน ขนาด 16 x 3 ซม. จำนวน 1 ชิ้น
- 9.3 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 2 สำหรับชุดกิจกรรมวันสนุก - หล่อปูนปลาเตอร์
- 10. ชุดกิจกรรมวันสนุก - หุ่นมือผ้าสักหลาด**
- 10.1 Inner packaging สำหรับผ้าสักหลาดขนาด 15 x 15 ซม. จำนวน 8 ชิ้น
สำหรับไหมพรม 5 ที จำนวน 5 ใจ
สำหรับเข็ม เบอร์ 1 จำนวน 2 เข็ม
สำหรับกระดุมสี จำนวน 20 เม็ด
- 10.2 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 2 สำหรับชุดกิจกรรมวันสนุก - หุ่นมือผ้าสักหลาด
- 11. ชุดกิจกรรมวันสนุก - ตุ๊กตานิ้วมือ**
- 11.1 Inner packaging สำหรับผ้าสักหลาดขนาด 6 x 6 ซม. จำนวน 10 ชิ้น
สำหรับด้าย จำนวน 5 หลอด
สำหรับเข็ม เบอร์ 1 จำนวน 2 เข็ม
สำหรับดุกปักขนาด 3 มม. จำนวน 20 เม็ด
สำหรับลวดกำมะหยี่ ขนาด 10 ซม. จำนวน 5 เส้น
- 11.2 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 2 สำหรับชุดกิจกรรมวันสนุก - ตุ๊กตานิ้วมือ
- 12. ชุดกิจกรรมวันสนุก - เชือก ธรรมชาติ**
- 12.1 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 1 สำหรับเชือกญี่ปุ่น 6 ที จำนวน 12 เส้น
- 12.2 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 2 สำหรับชุดกิจกรรมวันสนุก - เชือก ธรรมชาติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขอบเขตด้านคุณภาพ

ออกแบบบรรจุภัณฑ์ชุดกิจกรรมวันสนุก ทั้ง 12 ชุดให้มีคุณสมบัติดังนี้

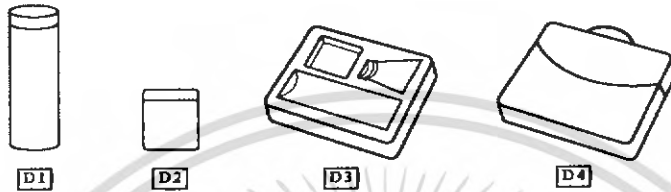
1. ออกแบบให้บรรจุภัณฑ์สามารถเป็นส่วนหนึ่งในการทำกิจกรรมของเด็ก เพื่อให้เกิดความสะดวกและง่ายต่อการทำกิจกรรม หรือมีส่วนช่วยส่งเสริมสร้างสรรค์ผลงานของเด็ก อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นให้เด็กมีความสนใจในการทำกิจกรรมต่างๆอีกด้วย
2. ออกแบบให้บรรจุภัณฑ์มีส่วนในการแสดงขั้นตอนหรือให้ข้อมูลต่างๆในการทำกิจกรรม
3. ออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้สะดวกต่อการจัดเก็บวัสดุ – อุปกรณ์ต่างๆ ใ้ได้อย่างลงตัวทั้งก่อนและหลังการทำกิจกรรม
4. สร้างภาพลักษณ์ของสินค้าให้ชัดเจน มีเอกลักษณ์เพื่อสร้างความรู้จักและจดจำในกลุ่มเด็กและผู้ปกครอง
5. สามารถคุ้มครองวัสดุ – อุปกรณ์ ต่างๆที่อยู่ภายในได้เป็นอย่างดี
6. ออกแบบให้บรรจุภัณฑ์สามารถบรรจุ วัสดุ- อุปกรณ์ต่างๆ ใ้ได้อย่างลงตัว
7. รูปลักษณ์ของบรรจุภัณฑ์สามารถสื่อถึงรูปแบบของกิจกรรมของแต่ละชุดได้เป็นอย่างดี
8. มีความเป็น Corporate Identity กับสินค้าอื่นๆในแบรนด์เดียวกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผนภาพแสดงขอบเขตทั้งหมดของโครงการ

1. ชุดกิจกรรมวันสนุก - ลวดहरรรษา ราคา 95.-

- 1.1 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 1 สำหรับลวดกระหนาบ ขนาด 20 ซม. จำนวน 15 เส้น
- 1.2 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 1 สำหรับลูกปัดสี ขนาด 2 มม. จำนวน 30 เม็ด
- 1.3 Inner packaging สำหรับลวดกระหนาบสี ลูกปัดสี และกระดาษ
- 1.4 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 2 สำหรับชุดกิจกรรมวันสนุก - ลวดहरรรษา

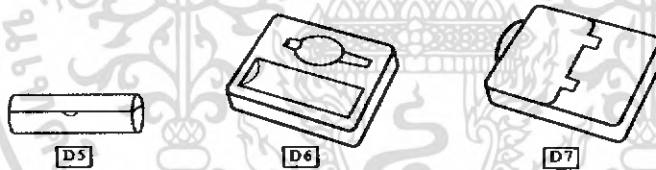


4 โครงสร้าง x 4 ขนาด / 1 กราฟิกหลัก x 1 เอกอัครราชทูต

ภาพที่ 1 แสดงขอบเขตชุดกิจกรรมวันสนุก - ลวดहरรรษา

2. ชุดกิจกรรมวันสนุก - ลูกโป่งहरรรษา ราคา 95.-

- 2.1 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 1 สำหรับลูกโป่งแบบยาว ขนาด 30 ซม. จำนวน 20 ลูก
- 2.2 Inner packaging สำหรับลูกโป่งและกระบอกสูบลม
- 2.3 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 2 สำหรับชุดกิจกรรมวันสนุก - ลูกโป่งहरรรษา

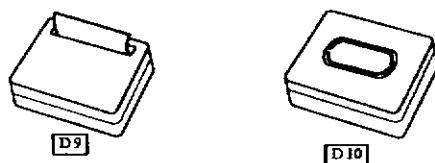


3 โครงสร้าง x 3 ขนาด / 1 กราฟิกหลัก x 1 เอกอัครราชทูต

ภาพที่ 2 แสดงขอบเขตชุดกิจกรรมวันสนุก - ลูกโป่งहरรรษา

3. ชุดกิจกรรมวันสนุก - หัป..หับ..हरรรษา ราคา 95.-

- 3.1 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 1 สำหรับกระดาษสี ขนาด 13 x 13 ซม. จำนวน 40 แผ่น
- 3.2 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 2 สำหรับชุดกิจกรรมวันสนุก - หัป..หับ..हरรรษา



2 โครงสร้าง x 2 ขนาด / 1 กราฟิกหลัก x 1 เอกอัครราชทูต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ ภาพที่ 3 แสดงขอบเขตชุดกิจกรรมวันสนุก - หัป..หับ..हरรรษา ให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

4. ชุดกิจกรรมวันสนุก - ทิมฟ้าทรรษา ราคา 190.-

- 4.1 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 1 สำหรับแท่นพิมพ์พิมพ์ ขนาด 12.5 x 8 ซม.
 4.2 Inner packaging สำหรับแม่พิมพ์สี่เหลี่ยม ขนาด 3 x 4 ซม. จำนวน 8 ชิ้น
 สำหรับแม่พิมพ์ท้อ ขนาด 3 ซม. จำนวน 8 ชิ้น
 สำหรับคัมจับ ขนาด 12 x 4 ซม. จำนวน 1 ชิ้น
 สำหรับเชื่อมจิก จำนวน 4 แท่ง
 4.3 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 2 สำหรับชุดกิจกรรมวันสนุก - ทิมฟ้าท



D11



D12



D13

3 โครงสร้าง x 3 ขนาด / 1 กราฟิกหลัก x 1 เอกอักษพร้อม

ภาพที่ 4 แสดงขอบเขตชุดกิจกรรมวันสนุก - ทิมฟ้าทรรษา

5. ชุดกิจกรรมวันสนุก - ระบายสีกระถางทรรษา ราคา 80.-

- 5.1 Inner packaging สำหรับกระถางดินเผา สูง 6 ซม. จำนวน 3 ใบ
 สำหรับสีโปสเตอร์ จำนวน 5 สี
 สำหรับพู่กันเบอร์ 1 จำนวน 2 คัม
 5.2 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 2 สำหรับชุดกิจกรรมวันสนุก - ระบายสีกระถาง



D14



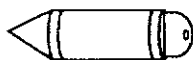
D15

2 โครงสร้าง x 2 ขนาด / 1 กราฟิกหลัก x 1 เอกอักษพร้อม

ภาพที่ 5 แสดงขอบเขตชุดกิจกรรมวันสนุก - ระบายสีกระถางทรรษา

6. ชุดกิจกรรมวันสนุก - ปากกาพ่นสีทรรษา ราคา 199.-

- 6.1 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 2 สำหรับชุดกิจกรรมวันสนุก - ปากกาพ่นสี



D16

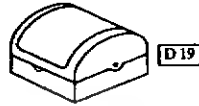
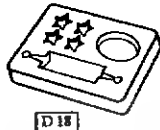
1 โครงสร้าง x 1 ขนาด / 1 กราฟิกหลัก x 1 เอกอักษพร้อม

ภาพที่ 6 แสดงขอบเขตชุดกิจกรรมวันสนุก - ปากกาพ่นสีทรรษา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา **71518** ไปถึงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. ชุดกิจกรรมวันสนุก - ปั้น...ปั้น...หรรษา ราคา 195.-

- 7.1 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 1 สำหรับดินน้ำมัน 12 สี ขนาด 200 กรัม
 7.2 Inner packaging สำหรับดินน้ำมัน 12 สี ขนาด 200 กรัม
 สำหรับแม่พิมพ์ ขนาด 4 x 4 ซม. จำนวน 4 ชิ้น
 สำหรับที่นวดดิน ขนาด 15 x 3.5 ซม. จำนวน 1 ชิ้น
 7.3 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 2 สำหรับชุดกิจกรรมวันสนุก-ปั้น...ปั้น...หรรษา



3 โครงสร้าง x 3 ขนาด / 1 ภาชนะหลัก x 1 เอกฉลัษณ์รวม

ภาพที่ 7 แสดงขอบเขตชุดกิจกรรมวันสนุก - ปั้น...ปั้น...หรรษา

8. ชุดกิจกรรมวันสนุก - ก่อปราสาทเทพนิยายหรรษา ราคา 190.-

- 8.1 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 1 สำหรับคองกรีทนามิกซ์ ขนาด 130 กรัม จำนวน 1 ถุง
 8.2 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 1 สำหรับชิ้นส่วนเซรามิกซ์ จำนวน 73 ชิ้น
 8.3 Inner packaging สำหรับชิ้นส่วนเซรามิกซ์ จำนวน 73 ชิ้น
 สำหรับไม้คาน (แข็ง) ขนาด 10 ซม. จำนวน 1 ชิ้น
 สำหรับคองกรีทนามิกซ์ ขนาด 130 กรัม จำนวน 1 ถุง
 8.4 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 2 สำหรับชุดกิจกรรมวันสนุก - ก่อปราสาทเทพนิยาย



4 โครงสร้าง x 4 ขนาด / 1 ภาชนะหลัก x 1 เอกฉลัษณ์รวม

ภาพที่ 8 แสดงขอบเขตชุดกิจกรรมวันสนุก - ก่อปราสาทเทพนิยายหรรษา

9. ชุดกิจกรรมวันสนุก - ปูนปลาสเตอร์หรรษา ราคา 290.-

- 9.1 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 1 สำหรับปูนปลาสเตอร์ จำนวน 2 ถุง
 9.2 Inner packaging สำหรับถาดแม่พิมพ์ขนาด 21 x 15 ซม. จำนวน 2 ถาด
 สำหรับถ้วยตวง ขนาด 6 x 5 ซม. จำนวน 1 ใบ
 สำหรับที่สำหรับตีโปสเตอร์ จำนวน 3 สี
 สำหรับปูนปลาสเตอร์ จำนวน 2 ถุง
 สำหรับที่กันเบอร์ 1 จำนวน 2 ตัว
 สำหรับช้อนคน ขนาด 16 x 3 ซม. จำนวน 1 ชิ้น
 9.3 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 2 สำหรับชุดกิจกรรมวันสนุก - ห่อปูนปลาสเตอร์



3 โครงสร้าง x 3 ขนาด / 1 ภาชนะหลัก x 1 เอกฉลัษณ์รวม

ภาพที่ 9 แสดงขอบเขตชุดกิจกรรมวันสนุก - ปูนปลาสเตอร์หรรษา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่โรงเรียนได้ซื้อเพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้จัดทำให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

10. ชุดกิจกรรมวันสนุก - หุ่นมือहरथा ราคา 180.-

- 10.1 Inner packaging สำหรับคำศัพท์พาดขนาด 15 x 15 ซม. จำนวน 8 ชิ้น
 สำหรับไหมพรม 5 สี เบอร์ 20/4 จำนวน 5 ใจ
 สำหรับเข็ม เบอร์ 1 จำนวน 2 เล่ม
 สำหรับกระดุมสี จำนวน 20 เม็ด

- 10.2 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 2 สำหรับชุดกิจกรรมวันสนุก - หุ่นมือคำศัพท์พาด



D27



D28

2 โครงสร้าง x 2 ขนาด / 1 กราฟิกหลัก x 1 เอกฉีกขั้วรวม

ภาพที่ 10 แสดงขอบเขตชุดกิจกรรมวันสนุก - หุ่นมือहरथा

11. ชุดกิจกรรมวันสนุก - ตุ๊กตานิ้วมือहरथा ราคา 150.-

- 11.1 Inner packaging สำหรับคำศัพท์พาดขนาด 6 x 6 ซม. จำนวน 10 ชิ้น
 สำหรับคำศัพท์พาดเล็ก จำนวน 5 พอด
 สำหรับเข็ม เบอร์ 1 จำนวน 2 เล่ม
 สำหรับลูกปัดขนาด 3 มม. จำนวน 20 เม็ด
 สำหรับลวดกำมะหยี่ ขนาด 10 ซม. จำนวน 5 เส้น

- 11.2 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 2 สำหรับชุดกิจกรรมวันสนุก - ตุ๊กตานิ้วมือ



D29



D30

2 โครงสร้าง x 2 ขนาด / 1 กราฟิกหลัก x 1 เอกฉีกขั้วรวม

ภาพที่ 11 แสดงขอบเขตชุดกิจกรรมวันสนุก - ตุ๊กตานิ้วมือहरथा

12. ชุดกิจกรรมวันสนุก - เชือก हरथा ราคา 95.-

- 12.1 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 1 สำหรับเชือกผู้นิ้ว 6 สี จำนวน 12 เส้น

- 12.2 บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 2 สำหรับชุดกิจกรรมวันสนุก - เชือก हरथा



D31



D32

2 โครงสร้าง x 2 ขนาด / 1 กราฟิกหลัก x 1 เอกฉีกขั้วรวม

ภาพที่ 12 แสดงขอบเขตชุดกิจกรรมวันสนุก - เชือก हरथा

สรุปขอบเขตโครงการ

โครงสร้างออกแบบ 32 โครงสร้าง

โครงสร้างมาตรฐาน 0 โครงสร้าง

กราฟฟิก 12 กราฟิกหลัก

รวม 44 ชิ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่บนสื่อออนไลน์โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของเอกสารทุกประการ หากมีข้อผิดพลาดประการใด ขออภัยไว้ล่วงหน้า

ปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหา

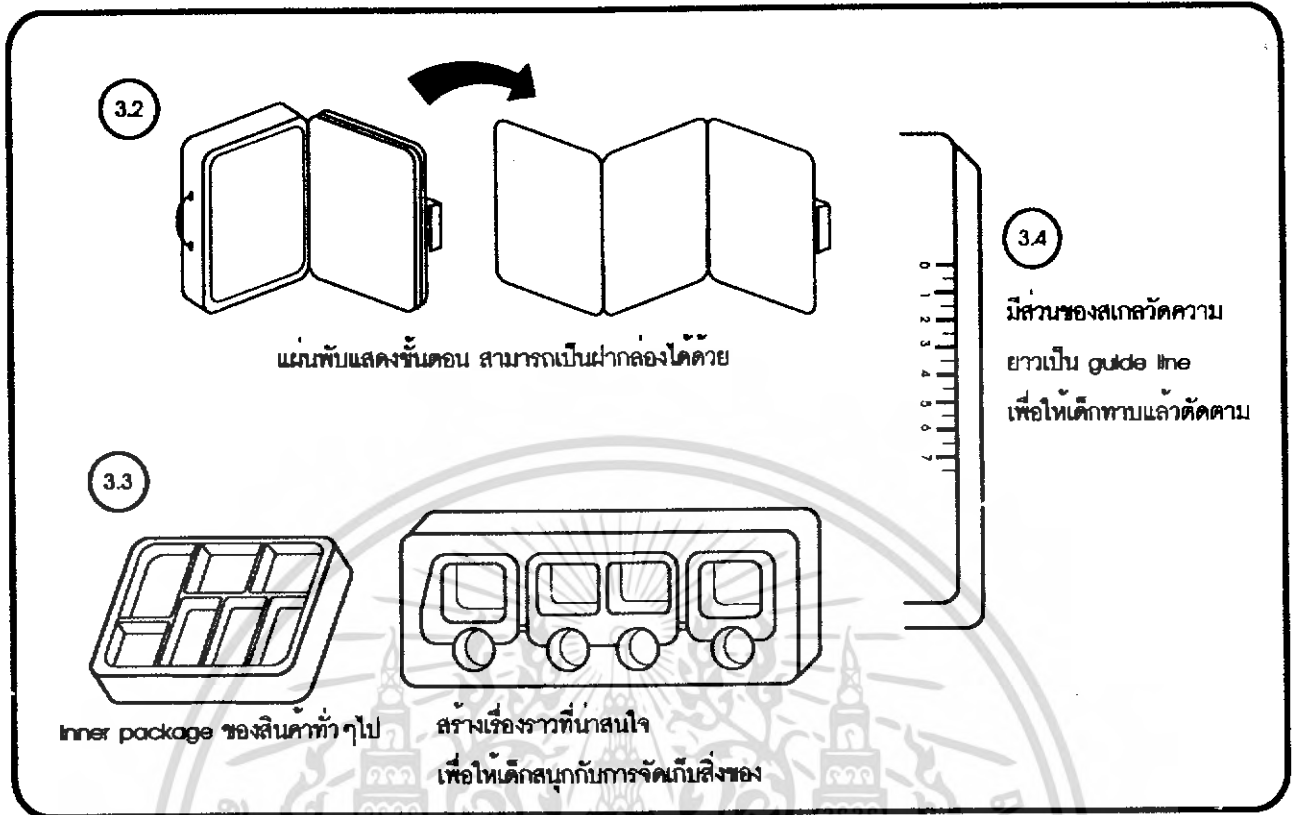
แจกแจงปัญหา รวมถึงแนวทางการแก้ปัญหาเฉพาะในแต่ละชุดกิจกรรม ดังนี้...

ปัญหา, เงื่อนไข และความต้องการ	แนวทางการแก้ปัญหา
<p>1. ชุดกิจกรรมวันสนุก - อวดทรรษา</p> <p>1. คำนการบรรจุ (Containment)</p> <p>1.1 มีรูปแบบและขนาดสัดส่วนเหมาะสมกับวัสดุอุปกรณ์ภายในบรรจุภัณฑ์ชุดกิจกรรม อวดทรรษา</p> <p>1.2 ขนาดบรรจุของวัสดุอุปกรณ์สอดคล้องกับปริมาณการทำกิจกรรม</p> <p>2. คำนการปกป้องคุ้มครอง (Protection)</p> <p>2.1 ในขณะการขนส่งหรือจัดจำหน่าย ถุงพลาสติกอาจจะขาด ทำให้ชิ้นอวดทรรษาทรง หนังสือ ได้รับความเสียหาย ไม่น่าซื้อ</p> <p>2.2 ชุดกิจกรรมสามารถเปิดออกก่อนการซื้อได้ง่าย เนื่องจากบรรจุใส่ถุงพลาสติกใส</p> <p>3. คำนการอำนวยความสะดวก (Convenience)</p> <p>3.1 เนื่องจากการบรรจุชิ้นอวดทรรษาหรือในรูปแบบเดิมนี้ เป็นการบรรจุใส่ถุงพลาสติกใสมาตรฐาน จึงมีน้ำหนักออกมาทำกิจกรรมแล้วถุงพลาสติกจะขาด ไม่สามารถนำกลับมาใช้ของได้อีก</p> <p>3.2 บรรจุภัณฑ์ควรเป็นส่วนหนึ่งในการให้ข้อมูลในการทำกิจกรรมของเด็ก</p> <p>3.3 บรรจุภัณฑ์ควรมีส่วนร่วมในการจัดเก็บวัสดุ - อุปกรณ์เพื่อสร้างนิสัยความเป็นระเบียบให้กับเด็ก</p> <p>3.4 การคิดอวดทรรษามีหลากหลายรูปแบบ ต้องใช้ชิ้นอวดทรรษาที่มีความยาวที่แตกต่างกัน เด็กอาจจะยังไม่มีความชำนาญในการประมาณความยาว</p> <p>4. คำนการส่งเสริมการขาย (Promotion)</p> <p>4.1 บรรจุภัณฑ์มีโครงร่างและกราฟฟิกที่โดดเด่น ดึงดูดในการตัดสินใจซื้อให้ข้อมูลของสินค้าครบถ้วน</p>	<p>1.1 ศึกษาถึงขนาดของวัสดุอุปกรณ์ในทาง 3 มิติ และทำการออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีขนาดสัมพันธ์กับขนาดของสินค้า โดยที่มีการเว้นระยะวัสดุกันอยู่ที่สุด</p> <p>1.2 ออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีขนาดบรรจุ สัมพันธ์กับจำนวนครั้งที่อ่าน เช่น 1 ชุด ทำกิจกรรมได้ 2-3 ครั้ง หรือ 1ชุด เด็กสามารถทำกิจกรรมร่วมกันได้ 2-3 คน เพื่อคอนเซ็ปต์พัฒนาการทางด้านสังคมของเด็ก</p> <p>2.1 เลือกใช้วัสดุที่มีคุณสมบัติและความหนาตรงตามความต้องการของสินค้าตามทฤษฎี</p> <p>2.2 หุ่นพลาสติกใสหรือแบบสติกเกอร์รอบๆบรรจุภัณฑ์ของชุดกิจกรรม</p> <p>3.1 ออกแบบให้บรรจุภัณฑ์ สามารถจัดเก็บชิ้นอวดทรรษาห่อ ฉุกเฉินได้ทั้งก่อนและหลังทำกิจกรรม โดยที่ไม่ต้องจัดการบรรจุภัณฑ์ เพื่อทำการจัดเก็บเองมาเพิ่มเติมภายหลัง</p> <p>3.2 ออกแบบให้ส่วนหนึ่งของบรรจุภัณฑ์เป็นแผ่นพับแสดงขั้นตอนการทำกิจกรรม เพื่อให้สะดวกต่อการจัดเก็บ ป้องกันการสูญหาย (ภาพแสดงแนวความคิดด้านข้าง)</p> <p>3.3 ออกแบบให้ Inner packaging ในแต่ละช่องเป็นรูปสี่เหลี่ยมหรือรูปแบบอิสระ ที่เด็ก ๆ ชอบ โดยใส่เส้น out line เพื่อให้ง่ายต่อการจดจำตำแหน่งของวัสดุ-อุปกรณ์ว่าชิ้นใดขาดหายไปหลังจากการทำกิจกรรม (ภาพแสดงแนวความคิดด้านข้าง)</p> <p>3.4 ออกแบบให้ Inner packaging มีส่วนของแถบวัดความยาวหรือมีช่อง guide line เพื่อให้เด็กทราบแนววัดความยาว ป้องกันการยื่นเปลือกวัสดุ เนื่องจากการกะความยาวผิดพลาด (ภาพแสดงแนวความคิดด้านข้าง)</p> <p>4.1 ออกแบบโครงร่างและกราฟฟิกที่โดดเด่น สร้างความโดดเด่น สื่อสารเข้าใจได้ง่าย ให้รายละเอียดของชุดกิจกรรมได้ครบถ้วน ทั้งพื้นที่ของบรรจุภัณฑ์ในการส่งเสริมการขายได้คุ้มค่าที่สุด และบอกความแตกต่างของกิจกรรมได้ โดยให้หมอกลักษณะร่วมกันชุดกิจกรรมอื่นๆ ในโครงการ</p>

ตารางที่ 3 แสดงปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหา ชุดกิจกรรม-อวดทรรษา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตให้เผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต ไม่สามารถนำออกได้ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพแสดงแนวความคิดในการออกแบบ



ภาพที่ 13 แสดงแนวทางการแก้ปัญหาชุดกิจกรรม - เชือก ธรรมชาติ

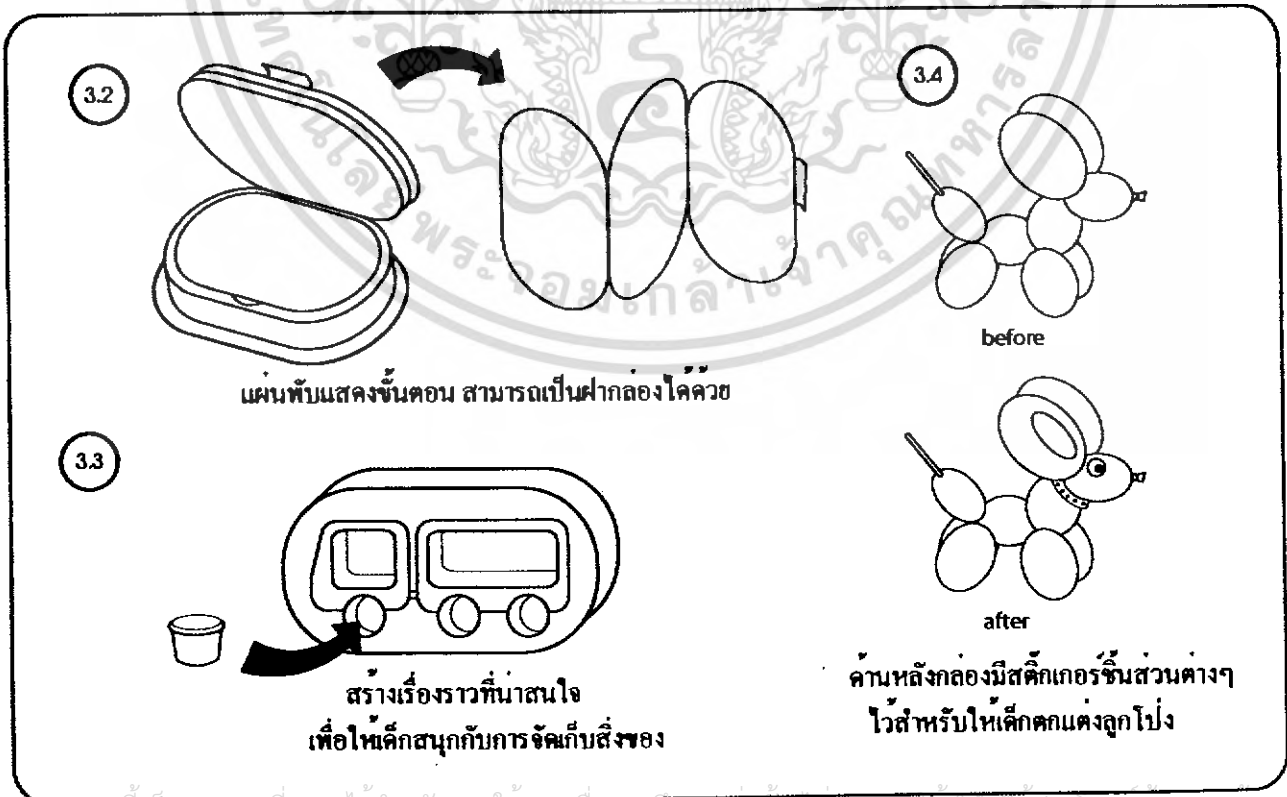
ปัญหา, เงื่อนไข และความต้องการ	แนวทางการแก้ปัญหา
<p>2. ชุดกิจกรรมวันสนุก - ลูกโป่งธรรมชาติ</p> <p>1. ด้านการบรรจุ (Containment)</p> <p>1.1 มีรูปแบบและขนาดสัดส่วนเหมาะสมกับวัสดุ อุปกรณ์ภายในบรรจุภัณฑ์ชุดกิจกรรม ลูกโป่งธรรมชาติ</p> <p>1.2 ขนาดบรรจุของวัสดุ อุปกรณ์สอดคล้องกับปริมาณการทำกิจกรรม</p> <p>2. ด้านการป้องกันคุ้มครอง (Protection)</p> <p>2.1 ใบโฆษณาชวนเชื่อหรือจัดจำหน่าย ถุงพลาสติกอาจจะขาดทำให้ลูกโป่งหลุดหาย หนังสือได้รับความเสียหาย ไม่น่าซื้อ</p> <p>2.2 ชุดกิจกรรมสามารถถูกปิดออกก่อนการซื้อได้ง่าย เนื่องจากบรรจุใส่ถุงพลาสติกใส</p> <p>3. ด้านการอำนวยความสะดวก (Convenience)</p> <p>3.1 เนื่องจากการบรรจุลูกโป่งในรูปแบบเดิมนั้น เป็นการบรรจุใส่ถุงพลาสติกใสมาตรฐาน จึงมีน้ำซึมออกมาทำกิจกรรมแล้ว ถุงพลาสติกจะขาด ไม่สามารถนำกลับมาใช้ของได้อีก</p>	<p>1.1 ศึกษาถึงขนาดของวัสดุ อุปกรณ์ในทาง 3 มิติ และทำการออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีขนาดสัมพันธ์กับขนาดของสินค้า โฉนดที่มีการขึ้นเปลือกวัสดุของที่สุด</p> <p>1.2 ออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีขนาดบรรจุ สัมพันธ์กับจำนวนครั้งขึ้นอัน เช่น 1 ชุด ทำกิจกรรมได้ 2-3 ครั้ง หรือ 1 ชุด เด็กสามารถทำกิจกรรมร่วมกันได้ 2-3 คน เพื่อตอบสนองพัฒนาการทางด้านสังคมของเด็ก</p> <p>2.1 เลือกใช้วัสดุที่มีคุณสมบัติและความหนาเหมาะสมความต้องการของสินค้าด้านกายภาพ</p> <p>2.2 ทุบพลาสติกใสหรืออบพลาสติกเกอร์รอบๆบรรจุภัณฑ์ของชุดกิจกรรม</p> <p>3.1 ออกแบบให้บรรจุภัณฑ์ สามารถจัดเก็บลูกโป่งตามเวลาที่ชอบใช้ได้ทั้งก่อนและหลังทำกิจกรรม โฉนดที่ไม่ต้องจัดหาบรรจุภัณฑ์ เพื่อทำการจัดเก็บของมาเพิ่มเติมภายหลัง</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ควรเผยแพร่ ทั้งสิ้น อีกทั้งยังมีให้ที่แปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัญหา, เงื่อนไข และความต้องการ	แนวทางการแก้ปัญหา
<p>3.2 บรรรุษภัณฑ์ควรเป็นส่วนหนึ่งในการให้ข้อมูลในการทำกิจกรรมของเด็ก เพื่อให้สะดวกต่อการจัดเก็บ ป้องกันการสูญหาย</p> <p>3.3 บรรรุษภัณฑ์ควรมีส่วนร่วมในการจัดเก็บวัสดุ- อุปกรณ์เพื่อสร้างนิสัยความเป็นระเบียบให้กับเด็ก</p> <p>3.4 การคิดลูกโป่งเป็นรูปสัตว์ ค่อนข้างดูได้ยากกว่าเป็นสัตว์อะไร เนื่องจากวิธีการคิดที่คล้ายคลึงกัน</p> <p>4. คำนการส่งเสริมการขาย (Promotion)</p> <p>4.1 บรรรุษภัณฑ์มีโครงสร้างและกราฟฟิกที่โดดเด่น ดึงดูดในการตัดสินใจซื้อให้ข้อมูลของสินค้าครบถ้วน</p>	<p>3.2 ออกแบบให้ส่วนหนึ่งของบรรรุษภัณฑ์เป็นแผ่นพับแสดงขั้นตอนการทำกิจกรรม เพื่อให้สะดวกต่อการจัดเก็บ ป้องกันการสูญหาย (ภาพแสดงแนวความคิดด้านข้าง)</p> <p>3.3 ออกแบบให้ Inner packaging ในแต่ละช่องเป็นรูปสัตว์ หรือรูปแบบอิสระ ที่เด็กๆชื่นชอบ โดยใส่เช่น out line เพื่อให้ง่ายต่อการจดจำ ตำแหน่งของวัสดุ-อุปกรณ์ว่าเริ่มได้จากไหนไปหลังจากการทำกิจกรรม (ภาพแสดงแนวความคิดด้านข้าง)</p> <p>3.4 ออกแบบให้บรรรุษภัณฑ์มีส่วนในการตกแต่งเพื่อให้ลูกโป่งมีความสมจริงยิ่งขึ้น เช่น ด้านหลังของบรรรุษภัณฑ์เป็นสติ๊กเกอร์รูปดวงตาของสัตว์ชนิดต่างๆ หมวก ปาก ปลอกคอ (ภาพแสดงแนวความคิดด้านข้าง)</p> <p>4.1 ออกแบบโครงสร้างและกราฟฟิกที่มีเอกลักษณ์ สร้างความโดดเด่น สื่อสารเข้าใจได้ง่าย ไร้รอยต่อเชิงของชุดกิจกรรมได้ครบ ไร้พื้นที่ของบรรรุษภัณฑ์ในการส่งเสริมการขายได้คุ้มค่าที่สุด และบอกความแตกต่างของกิจกรรมได้ โดยให้เน้นเอกลักษณ์ร่วมกับชุดกิจกรรมอื่นๆ ในโครงการ</p>

ตารางที่ 4 แสดงปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหา ชุดกิจกรรม- ลูกโป่ง ธรรมดา

ภาพแสดงแนวความคิดในการออกแบบ

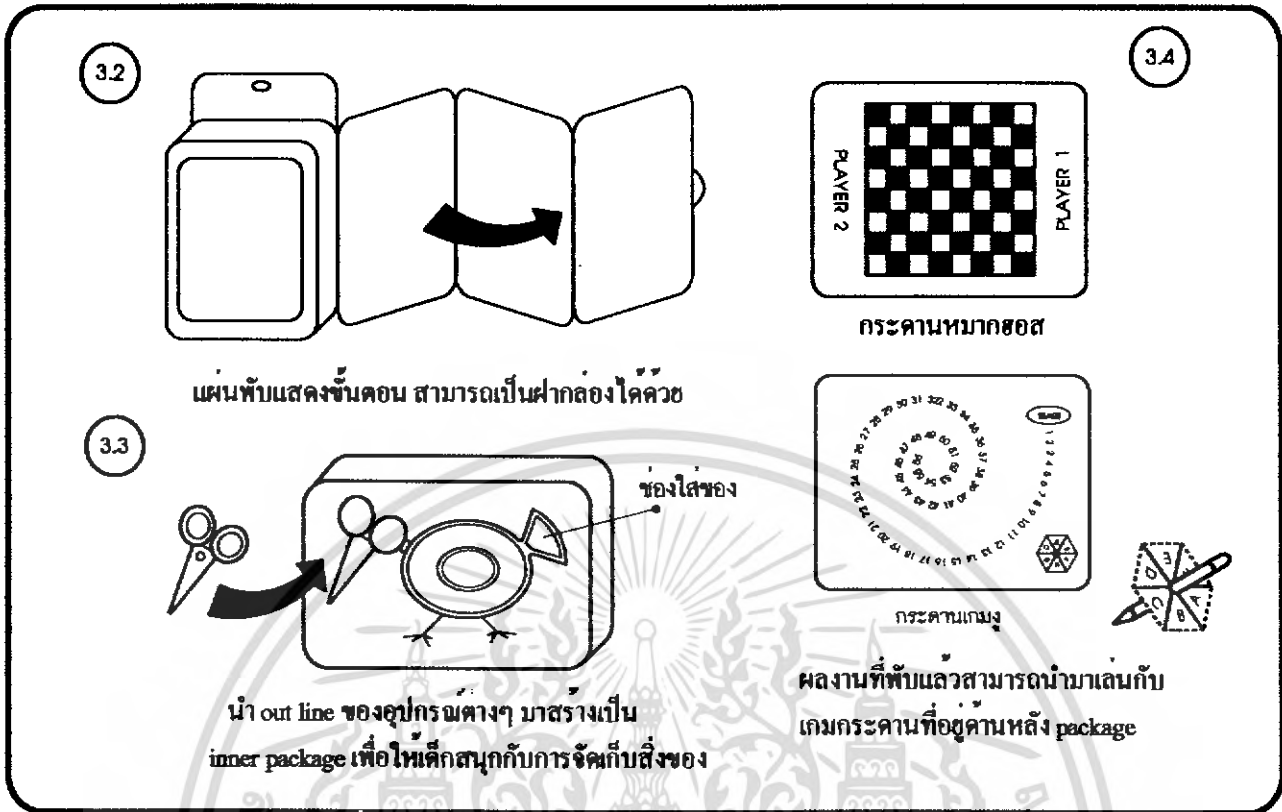


ปัญหา, เจาะใจ และความต้องการ	แนวทางการแก้ปัญหา
<p>3. ชุดกิจกรรมวันสนุก - พับ...พับ..หรรษา</p> <p>1. ด้านการบรรจุ (Containment)</p> <p>1.1 มีรูปแบบและขนาดสัดส่วนเหมาะสมกับวัสดุ-อุปกรณ์ภายในบรรจุภัณฑ์ชุดกิจกรรม พับ พับหรรษา</p> <p>1.2 ขนาดบรรจุของวัสดุ-อุปกรณ์สอดคล้องกับปริมาณการทำกิจกรรม</p> <p>2. ด้านการปกป้องคุ้มครอง (Protection)</p> <p>2.1 ในขณะการขนส่งหรือจัดจำหน่าย ถุงพลาสติกอาจจะขาด ทำให้กระดาษสีเปื้อน พับจ่อ หนังสือได้รับความเสียหาย ไม่น่าซื้อ</p> <p>2.2 ชุดกิจกรรมสามารถถูกเปิดออกก่อนการซื้อได้ง่าย เนื่องจากบรรจุใส่ถุงพลาสติกใส</p> <p>3. ด้านการอำนวยความสะดวก (Convenience)</p> <p>3.1 เนื่องจากการบรรจุกระดาษสีในรูปแบบเดิมนั้น เป็นการบรรจุใส่ถุงพลาสติกใสมาตรฐาน ซึ่งเมื่อนำสินค้าออกมาทำกิจกรรมแล้ว ถุงพลาสติกจะขาด ไม่สามารถนำกลับมาใช้ของได้อีก</p> <p>3.2 บรรจุภัณฑ์ควรเป็นส่วนหนึ่งในการให้ข้อมูลในการทำกิจกรรมของเด็ก เพื่อให้สะดวกต่อการจัดเก็บ ป้องกันการสูญหาย</p> <p>3.3 บรรจุภัณฑ์ควรมีส่วนร่วมในการจัดเก็บวัสดุ - อุปกรณ์เพื่อสร้างนิสัยความเป็นระเบียบให้แก่มเด็ก</p> <p>3.4 ภายหลังจากการพับกระดาษแล้วเด็กไม่ทราบว่าจะนำผลงานไปทำอะไรต่อไป ถูกปล่อยวางไว้เฉยๆ ไม่มีที่เก็บ</p> <p>4. ด้านการส่งเสริมการขาย (Promotion)</p> <p>4.1 บรรจุภัณฑ์มีโครงสร้างและกราฟฟิกที่โดดเด่นดึงดูดในการตัดสินใจซื้อให้ข้อมูลของสินค้าครบถ้วน</p>	<p>1.1 ศึกษาถึงขนาดของวัสดุ-อุปกรณ์ในทาง 3 มิติ และทำการออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีขนาดสัมพันธ์กับขนาดของสินค้า โดยที่มีการเผื่อถึงวัสดุเนื้อที่สุด</p> <p>1.2 ออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีขนาดบรรจุ สัมพันธ์กับจำนวนครั้งที่เล่น เช่น 1 ชุด ทำกิจกรรมได้ 2-3 ครั้ง หรือ 1ชุด เด็กสามารถทำกิจกรรมร่วมกันได้ 2-3 คน เพื่อตอบสนองของพัฒนาการทางด้านสังคมของเด็ก</p> <p>2.1 เลือกใช้วัสดุที่มีคุณสมบัติและความหนาตรงตามความต้องการของสินค้าตามสภาพ</p> <p>2.2 หุ้มพลาสติกใสหรือฉนวนฉีกกอร์รอบๆบรรจุภัณฑ์ของชุดกิจกรรม</p> <p>3.1 ออกแบบให้บรรจุภัณฑ์ สามารถจัดเก็บกระดาษสีได้ทั้งก่อนและหลังทำกิจกรรม โดยที่ไม่ต้องจัดการบรรจุภัณฑ์ เพื่อทำการจัดเก็บของบนที่มดิมภายหลัง</p> <p>3.2 ออกแบบให้ส่วนหนึ่งของบรรจุภัณฑ์เป็นแผ่นที่มดิมสะดวกขั้นตอนการทำกิจกรรม เพื่อให้สะดวกต่อการจัดเก็บ ป้องกันการสูญหาย (ดูภาพแสดงแนวคิดด้านล่าง)</p> <p>3.3 ออกแบบให้ Inner packaging ในแต่ละซองเป็นรูปสัตว์ หรือรูปแบบอิสระ ที่เด็กๆชื่นชอบ โดยใส่เช่น owl line เพื่อให้ง่ายต่อการจดจำตำแหน่งของวัสดุ-อุปกรณ์ไว้ซึ่งโดยขาดหายไปหลังจากการทำกิจกรรม (ดูภาพแสดงแนวคิดด้านล่าง)</p> <p>3.4.1 แนวทางที่ 1 ออกแบบให้ด้านหลังของบรรจุภัณฑ์เป็นกมกระดาษ โดยให้ผลงานที่เด็กทำเป็นตัวเดินไปด้านหลังของต่างๆ เช่น เกมงูหมากฮอส เป็นต้น (ดูภาพแสดงแนวคิดด้านล่าง)</p> <p>3.4.2 แนวทางที่ 2 ออกแบบให้ด้านหลังของบรรจุภัณฑ์เป็นการครูปบบต่างๆ เพื่อให้เด็กนำผลงานไปติดไปคิด นำไปมอบให้เพื่อนๆ (ดูภาพแสดงแนวคิดด้านล่าง)</p> <p>4.1 ออกแบบโครงสร้างและกราฟฟิกที่นอกอีกชั้น สร้างความโดดเด่นสื่อสารเข้าใจได้ง่าย ให้รายละเอียดของชุดกิจกรรมได้ครบ ไซ้พื้นที่ของบรรจุภัณฑ์ในการส่งเสริมการขายได้คุ้มค่าที่สุด และบอกความแตกต่างของกิจกรรมใด โดยให้มีเอกลักษณ์ร่วมกับชุดกิจกรรมอื่นๆ ในโครงการ</p>

ตารางที่ 5 แสดงปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหา ชุดกิจกรรม-พับ พับหรรษา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพแสดงแนวความคิดในการออกแบบ



ภาพที่ 15 แสดงแนวทางการแก้ปัญหาหุคกิจกรรม - พับ พับ ธรรมดา

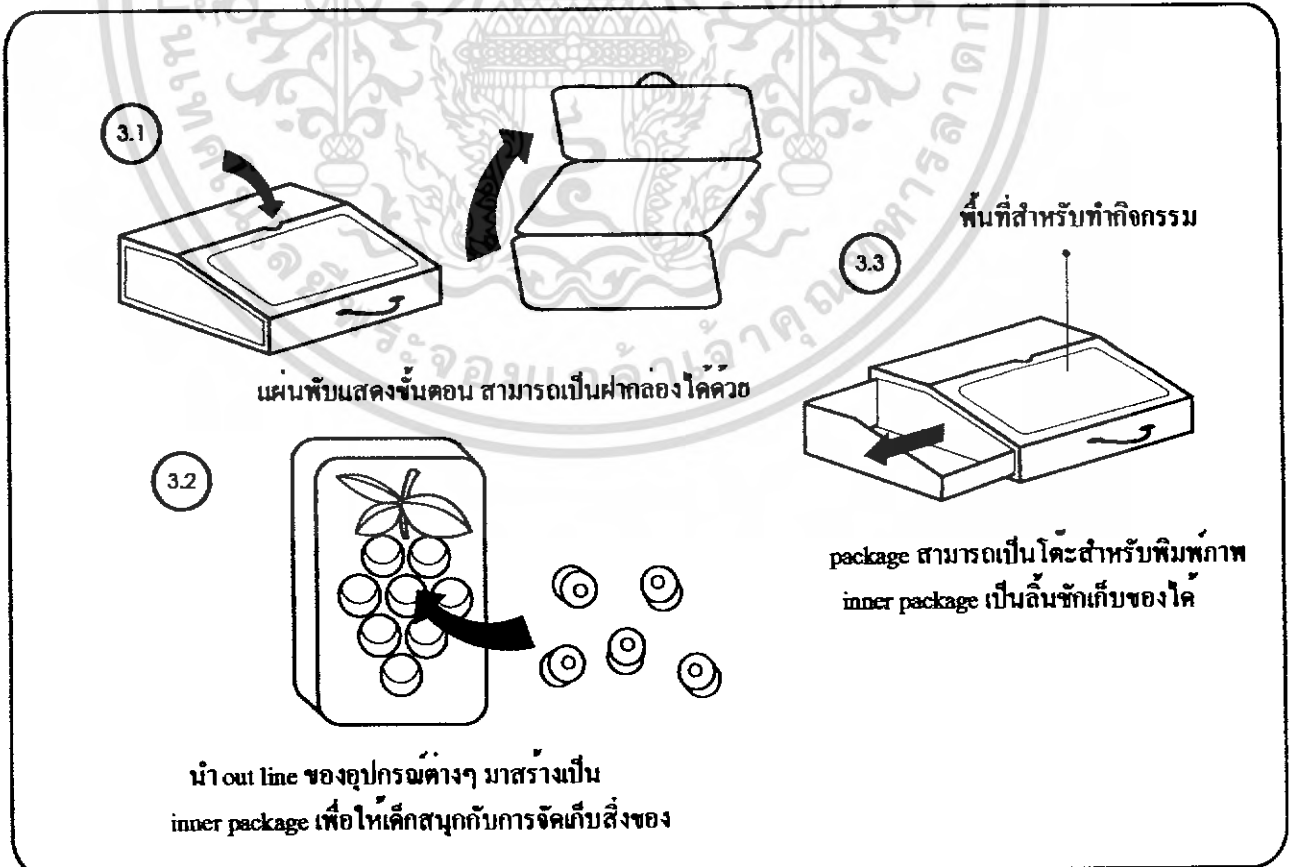
ปัญหา, เงื่อนไข และความต้องการ	แนวทางการแก้ปัญหา
<p>4. หุคกิจกรรมวันสนุก - พิมพ์ภาพธรรมดา</p> <p>1. ด้านการบรรจุ (Containment)</p> <p>1.1 บรรจุภัณฑ์จะต้องมีรูปแบบและขนาดสัดส่วนที่เหมาะสมกับลักษณะรูปทรงของวัสดุอุปกรณ์</p> <p>1.2 สามารถบรรจุได้ง่าย ประหยัดเวลาในขั้นตอนการบรรจุสินค้า</p> <p>2. ด้านการป้องกันคุ้มครอง (Protection)</p> <p>2.1 บรรจุภัณฑ์ต้องสามารถป้องกันความเสียหายของวัสดุ-อุปกรณ์ต่างๆ ในขณะที่ขนส่งหรือจัดจำหน่ายได้</p> <p>2.2 หุคกิจกรรมสามารถถูกเปิดออกก่อนการซื้อได้ง่าย เนื่องจากบรรจุภัณฑ์เป็นเพียงกล่องกระดาษแข็งธรรมดาทั่วไป</p> <p>3. ด้านการอำนวยความสะดวก (Convenience)</p> <p>3.1 บรรจุภัณฑ์ควรเป็นส่วนหนึ่งในการให้ข้อมูลในการทำกิจกรรมของสิ่ง เพื่อความสะดวกต่อการจัดเก็บ ป้องกันการสูญหาย</p>	<p>1.1 ศึกษาถึงขนาดของวัสดุอุปกรณ์ในทาง 3 มิติ และทำการออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีขนาดสัมพันธ์กับขนาดของสินค้า โดยที่มีการเว้นเผื่อว่างไว้</p> <p>1.2 ออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีขนาดรูปทรงที่ไม่ยากจะพับซ้อนกันเก็บไป บางส่วนอาจเป็นบรรจุภัณฑ์มาตรฐาน เพื่อให้ง่ายต่อการบรรจุ</p> <p>2.1 เลือกใช้วัสดุที่มีคุณสมบัติและความทนทาน ความคงทนของสินค้าตามภาพ</p> <p>2.2 คุมตลาดสินค้าหรือมอบสิทธิ์การครอบครองของหุคกิจกรรม</p> <p>3.1 ออกแบบให้ส่วนหนึ่งของบรรจุภัณฑ์เป็นแผ่นพับแสดงขั้นตอนการทำกิจกรรม เพื่อให้สะดวกต่อการจัดเก็บ ป้องกันการสูญหาย (ดูภาพแสดงแนวคิดด้านขวา)</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 เมื่อกฎหมายใด ๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัญหา, เงื่อนไข และความต้องการ	แนวทางการแก้ปัญหา
<p>3.2 บรรรูกษัตริย์ควรมีส่วนร่วมในการจัดเก็บวัสดุ- อุปกรณ์เพื่อสร้างนิสัยความเป็นระเบียบให้กับเด็ก</p> <p>3.3 เนื่องจากพื้นที่ในการเล่นอาจไม่เพียงพอ อีกทั้งยังมีหมวกหลายรูปแบบ หลายชิ้น ทำให้หมวกที่กระจัดกระจาย</p> <p>4. ด้านการส่งเสริมการขาย (Promotion)</p> <p>4.1 บรรรูกษัตริย์มีโครงสร้างและกราฟิกที่โดดเด่น ดึงดูดในการตัดสินใจซื้อให้ข้อมูลของสินค้าครบถ้วน</p>	<p>3.2 ออกแบบให้ Inner packaging ในแต่ละช่องเป็นรูปสัตว์ หรือรูปแบบอิสระ ที่เด็กชื่นชอบ โดยให้เส้น out line เพื่อให้ง่ายต่อการจดจำตำแหน่งของวัสดุ-อุปกรณ์ว่าชิ้นใดขาดหายไปหลังจากการทำกิจกรรม (ดูภาพแสดงแนวคิดตามล่าง)</p> <p>3.3 การสร้างพื้นที่เฉพาะให้เด็กได้ทำกิจกรรม จะทำให้เด็กมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมได้มากขึ้น เช่น ออกแบบบรรรูกษัตริย์ให้สามารถปรับเปลี่ยนเป็นโต๊ะสำหรับพิมพ์ภาพได้ (ดูภาพแสดงแนวคิดตามล่าง)</p> <p>4.1 ออกแบบโครงสร้างและกราฟิกที่มีเอกลักษณ์ สร้างความโดดเด่น ชื่นชอบเข้าใจได้ง่าย ให้รายละเอียดของชุดกิจกรรมได้ครบถ้วนพื้นที่ของบรรรูกษัตริย์ในการส่งเสริมการขายได้คุ้มค่าที่สุด และบอกความแตกต่างของกิจกรรมได้ โดยให้มีเอกลักษณ์ร่วมกับชุดกิจกรรมอื่นๆในโครงการ</p>

ตารางที่ 6 แสดงปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหา ชุดกิจกรรม-พิมพ์ภาพพรรษา

ภาพแสดงแนวความคิดในการออกแบบ



ปัญหา, เจ็บใจ และความต้องการ	แนวทางการแก้ปัญหา
<p>5. ชุดกิจกรรมวันสนุก - ระบายสีกระดาษทราย</p> <p>1. ด้านการบรรจุ (Containment)</p> <p>1.1 บรรจุภัณฑ์จะต้องมีรูปแบบและขนาดสัดส่วนที่เหมาะสมกับลักษณะรูปทรงของวัสดุ-อุปกรณ์</p> <p>1.2 ขนาดบรรจุของวัสดุ-อุปกรณ์สอดคล้องกับปริมาณการทำกิจกรรม</p> <p>2. ด้านการปกป้องคุ้มครอง (Protection)</p> <p>2.1 บรรจุภัณฑ์ต้องสามารถป้องกันความเสียหายของกระดาษพิมพ์และอุปกรณ์ต่างๆ ในขณะที่การขนส่งหรือจัดจำหน่ายได้</p> <p>3. ด้านการอำนวยความสะดวก (Convenience)</p> <p>3.1 บรรจุภัณฑ์ควรเป็นส่วนหนึ่งในการให้ข้อมูลในการทำกิจกรรมของเด็ก เช่น ชม ชม สี เพื่อให้สะดวกต่อการจัดเก็บ ป้องกันการสูญหาย</p> <p>3.2 บรรจุภัณฑ์ควรมีส่วนร่วมในการจัดเก็บวัสดุ-อุปกรณ์เพื่อสร้างนิสัยความเป็นระเบียบให้เด็ก</p> <p>3.3 ในการระบาย อาจจะมีการผสมสีใหม่ขึ้นมาเอง สีนึกปนเปื้อนกันภายในขวด</p> <p>4. ด้านการส่งเสริมการขาย (Promotion)</p> <p>4.1 บรรจุภัณฑ์มีโครงร่างและกราฟิกที่โดดเด่น สิ่งคู่ในการตัดสินใจซื้อให้ข้อมูลของสินค้าครบถ้วน</p>	<p>1.1 ศึกษาถึงขนาดของวัสดุ-อุปกรณ์ในทาง 3 มิติ และทำการออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีขนาดสัมพันธ์กับขนาดของสินค้า โดยที่มีการยื่นเปลือกวัสดุออกที่สุด</p> <p>1.2 ออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีขนาดบรรจุ สัมพันธ์กับจำนวนครั้งที่เล่น เช่น 1 ชุด ทำกิจกรรมได้ 2-3 ครั้ง หรือ 1ชุด เด็กสามารถทำกิจกรรมร่วมกันได้ 2-3 คน เพื่อคอนเซ็ปต์พัฒนาการทางด้านสังคมของเด็ก</p> <p>2.1 เลือกใช้วัสดุที่มีคุณสมบัติและความหนาตรงตามความต้องการของสินค้าตามภาพ</p> <p>3.1 ออกแบบให้ส่วนหนึ่งของบรรจุภัณฑ์เป็นแผ่นพับแสดงขั้นตอนการทำกิจกรรม เพื่อให้สะดวกต่อการจัดเก็บ ป้องกันการสูญหาย (ดูภาพแสดงแนวคิดด้านล่าง)</p> <p>3.2 ออกแบบให้ Inner packaging ในแต่ละช่องเป็นรูปสัตว์ หรือรูปแบบอิสระ ที่เด็กๆชื่นชอบ โดยใช่เช่น out line เพื่อให้ขาดการจดจำตำแหน่งของวัสดุ-อุปกรณ์ว่าหันไปทิศทางไหนหลังจากการทำกิจกรรม (ดูภาพแสดงแนวคิดด้านล่าง)</p> <p>3.3 ออกแบบให้ Inner packaging สามารถค้ำป้องกันเป็นจานคสมสี และสามารถเก็บขวดสีได้ในตัว เพื่อไม่ให้สีในขวดปนกัน (ดูภาพแสดงแนวคิดด้านล่าง)</p> <p>4.1 ออกแบบโครงร่างและกราฟิกที่มีเอกลักษณ์ สร้างความโดดเด่นสื่อสารเข้าใจได้ง่าย ให้รายละเอียดของชุดกิจกรรมได้ครบ ไซท์พื้นที่ของบรรจุภัณฑ์ในการส่งเสริมการขายได้คุ้มค่าที่สุด และบอกความแตกต่างของกิจกรรมได้ โดยให้มีเอกลักษณ์ร่วมกับชุดกิจกรรมอื่นๆ ในโครงการ</p>

ตารางที่ 7 แสดงปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหา ชุดกิจกรรม ระบายสีกระดาษทราย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 17 แสดงแนวทางการแก้ปัญหาชุดกิจกรรม - กระดาษทราย

ปัญหา, เงื่อนไข และความต้องการ	แนวทางการแก้ปัญหา
<p>6. ชุดกิจกรรมวันสนุก - ปากกาพ่นสีธรรมชาติ</p> <p>1. ด้านการบรรจุ (Containment)</p> <p>1.1 บรรจุภัณฑ์จะต้องมีรูปแบบและขนาดสัดส่วนที่เหมาะสมกับลักษณะรูปร่างของวัสดุ อุปกรณ์</p> <p>1.2 สามารถบรรจุได้ง่าย ประหยัดเวลาในกระบวนการผลิต</p> <p>2. ด้านการป้องกันคุ้มครอง (Protection)</p> <p>2.1 บรรจุภัณฑ์ต้องสามารถป้องกันความเสียหายของวัสดุ อุปกรณ์ต่างๆ ในขณะการขนส่งหรือจัดจำหน่ายได้</p> <p>2.2 ชุดกิจกรรมสามารถถูกเปิดออกก่อนการซื้อได้ง่าย เนื่องจากบรรจุภัณฑ์เป็นที่ยอมรับของกระดานแข่งขันระดับโลกทั่วไป</p> <p>3. ด้านการอำนวยความสะดวก (Convenience)</p> <p>3.1 บรรจุภัณฑ์ควรเป็นส่วนหนึ่งในการซ่อมแซมทบทวนเพื่อใช้ในการกันพื้นสีในครั้งต่อไป</p>	<p>1.1 ศึกษาถึงขนาดของวัสดุ อุปกรณ์ ในทาง 3 มิติ และ ทำการออกแบบ บรรจุภัณฑ์ให้มีขนาดสัมพันธ์กับขนาดของสินค้า โดยที่มีการยื่นปลีองวัสดุ นอกที่จุด</p> <p>1.2 ออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีขนาดรูปร่างที่ไม่ฮวบและจับค่อนข้างเกินไป บางส่วนอาจเป็นบรรจุภัณฑ์มาตรฐาน เพื่อให้ง่ายต่อการบรรจุ</p> <p>2.1 เลือกใช้วัสดุที่มีคุณสมบัติและความหนาแน่น ความต้องการของสินค้า คำนวณภาพ</p> <p>2.2 หุ่นพลาสติกใสหรือฉนวนพลาสติกกันรอยบรรจุภัณฑ์ของชุดกิจกรรม</p> <p>3.1 ออกแบบให้ส่วนหนึ่งของบรรจุภัณฑ์เป็นแผ่นพับแสดงขั้นตอนการทำกิจกรรม เพื่อให้สะดวกต่อการจัดเก็บ ป้องกันการสูญหาย (ภาพแสดงแนวคิดตนเอง)</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้จัดทำนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น ผู้จัดทำจะไม่รับผิดชอบและต้องอ้างถึงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัญหา , เงื่อนไข และความต้องการ	แนวทางการแก้ปัญหา
<p>3.2 บรรรุษภัณฑ์ควรมีส่วนร่วมในการจัดเก็บวัสดุ - อุปกรณ์เพื่อสร้างนิสัยความเป็นระเบียบให้กับเด็ก</p> <p>3.3 บรรรุษภัณฑ์ควรมีส่วนช่วยในการสร้างสรรคการพันธึ ซึ่งมีลักษณะเป็นกลุ่มควบคุมให้เกิดรูปแบบต่างๆได้ยาก</p> <p>4. คำนการส่งเสริมการขาย (Promotion)</p> <p>4.1 บรรรุษภัณฑ์มีโครงสร้างและกราฟฟิคที่โดดเด่น ดึงดูดในการตัดสินใจซื้อให้ข้อมูลของสินค้าครบถ้วน</p>	<p>3.2 ออกแบบให้ Inner packaging ในแต่ละช่องเป็นรูปสัตว์ หรือรูปแบบอิสระ ที่เด็กชื่นชอบ โดยให้เส้น out line เพื่อให้ง่ายต่อการจดจำค่านของวัสดุอุปกรณ์ว่าชิ้นใดขาดหายไปหลังจากการทำกิจกรรม (ภาพแสดงแนวความคิดด้าน่าง)</p> <p>3.3 ออกแบบให้บรรรุษภัณฑ์สามารถเป็นเทมเพลตรองรับการพันธึให้เกิดเป็นรูปทรงต่างๆ ที่เด็กชื่นชอบ (ภาพแสดงแนวความคิดด้าน่าง)</p> <p>4.1 ออกแบบโครงสร้างและกราฟฟิคที่มีเอกลักษณ์ สร้างความโดดเด่นสื่อสารเข้าใจได้ง่าย ใหวรายละเอียดของชุดกิจกรรมได้ครบ ไร้พื้นที่ของบรรรุษภัณฑ์ในการส่งเสริมการขาย ได้คุ้มค่าที่สุด และบอกความแตกต่างของกิจกรรมได้ โดยให้มีเอกลักษณ์ร่วมกับชุดกิจกรรมอื่นๆ ในโครงการ</p>

ตารางที่ 8 แสดงปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหา ชุดกิจกรรม ปากกาพันธึหรรษา

ภาพแสดงแนวความคิดในการออกแบบ

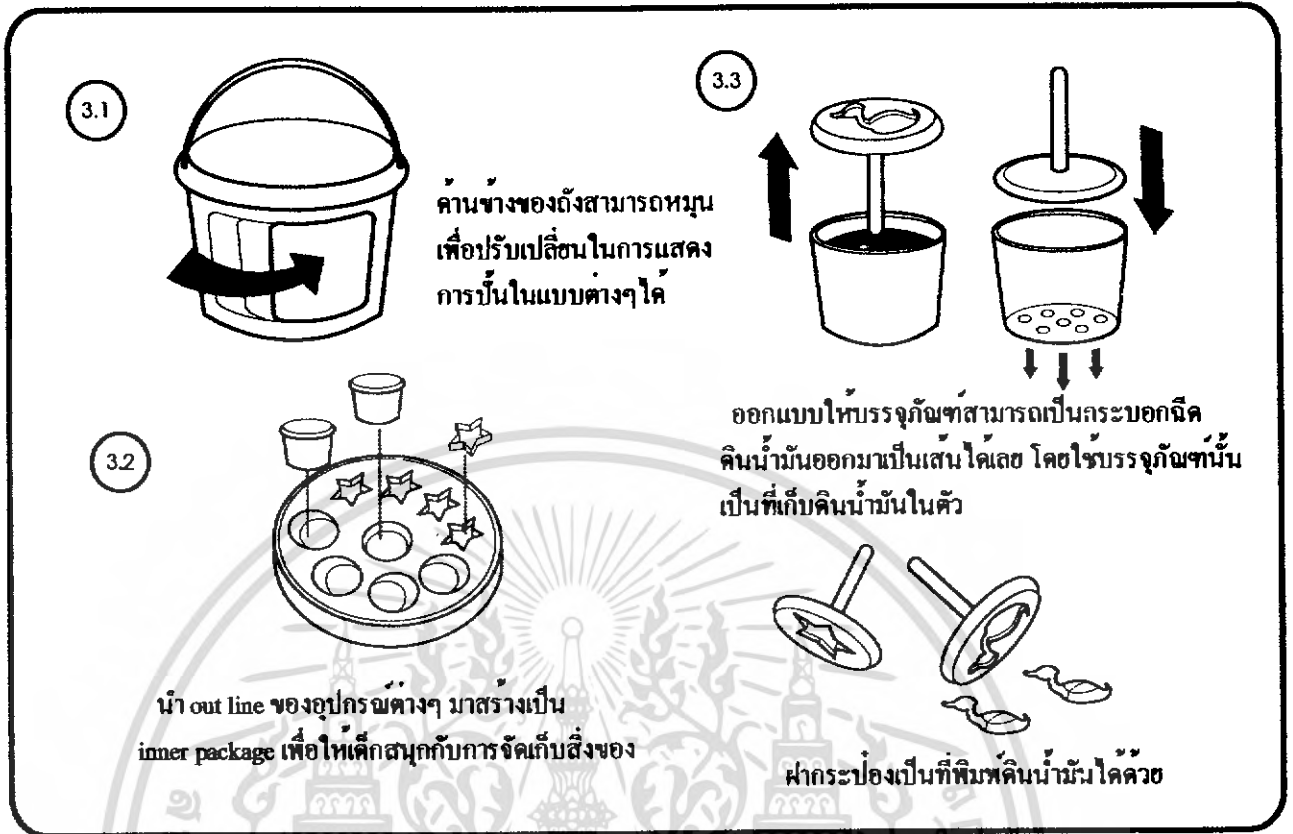


ปัญหา, เงื่อนไข และความต้องการ	แนวทางการแก้ปัญหา
<p>7. ชุดกิจกรรมวันสนุก - ปั่น...ปั่น...हरรรษา</p> <p>1. ด้านการบรรจุ (Containment)</p> <p>1.1 บรรจุภัณฑ์จะต้องมีรูปแบบและขนาดสัดส่วนที่เหมาะสมกับลักษณะรูปร่างของวัสดุอุปกรณ์</p> <p>1.2 สามารถบรรจุได้ง่าย ประหยัดเวลาในกระบวนการผลิต</p> <p>1.3 การบรรจุคิมน้ำมีในรูปแบบคิมน้ำมีลักษณะเป็นชั้นยาวติดกัน ทำให้มีช่องคิมน้ำมันไม่สะดวก เนื่องจากคิมน้ำมันข้างนอก</p> <p>1.4 ขนาดบรรจุของวัสดุอุปกรณ์สอดคล้องกับปริมาณการทำกิจกรรม</p> <p>2. ด้านการปกป้องคุ้มครอง (Protection)</p> <p>2.1 บรรจุภัณฑ์ต้องสามารถป้องกันความเสียหายของรูปทรงของคิมน้ำมัน แม่พิมพ์ และอุปกรณ์ต่างๆ ในขณะการขนส่งหรือจัดจำหน่ายได้</p> <p>2.2 ชุดกิจกรรมสามารถถูกเปิดออกก่อนการซื้อได้ง่าย เนื่องจากบรรจุภัณฑ์เป็นเพียงซองพลาสติกธรรมดาทั่วไป</p> <p>3. ด้านการอำนวยความสะดวก (Convenience)</p> <p>3.1 บรรจุภัณฑ์ควรเป็นส่วนหนึ่งในการให้ข้อมูลในการทำกิจกรรมของเด็ก เพื่อให้สะดวกต่อการจัดเก็บ ป้องกันการสูญหาย</p> <p>3.2 บรรจุภัณฑ์ควรมีส่วนร่วมในการจัดเก็บวัสดุ - อุปกรณ์เพื่อสร้างนิสัยความเป็นระเบียบให้เด็ก</p> <p>3.3 บรรจุภัณฑ์มีส่วนช่วยในการทำกิจกรรมของเด็กให้ง่ายขึ้น เช่น การปั่นคิมน้ำมันเป็นชั้นๆ เป็นต้น</p> <p>3.4 ออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้สะดวกต่อการหยิบใช้</p> <p>4. ด้านการส่งเสริมการขาย (Promotion)</p> <p>4.1 บรรจุภัณฑ์มีโครงสร้างและกราฟิกที่โดดเด่นดึงดูดในการตัดสินใจซื้อให้ข้อมูลของสินค้าครบถ้วน</p>	<p>1.1 ศึกษาถึงขนาดของวัสดุอุปกรณ์ในทาง 3 มิติ และทำการออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีขนาดสัมพันธ์กับขนาดของสินค้า โดยที่มีการเว้นช่องว่างสุด</p> <p>1.2 ออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีขนาดรูปทรงที่ไม่ยากจะพับซ้อนจนเกินไป บางส่วนอาจเป็นบรรจุภัณฑ์มาตรฐาน เพื่อให้ง่ายต่อการบรรจุ</p> <p>1.3 ออกแบบแยกคิมน้ำมันเป็นกระป๋องแต่ละสี สะดวกต่อการบรรจุ</p> <p>1.4 ออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีขนาดบรรจุ สัมพันธ์กับจำนวนครั้งที่เล่น เช่น 1 ชุด ทำกิจกรรมได้ 2-3 ครั้ง หรือ 1ชุด เด็กสามารถทำกิจกรรมร่วมกันได้ 2-3 คน เพื่อตอบสนองต่อการพัฒนาทางด้านสังคมของเด็ก</p> <p>2.1 เลือกใช้วัสดุที่มีคุณสมบัติและความหนาตรงตามความต้องการของสินค้าด้านกายภาพ</p> <p>2.2 วัสดุพลาสติกใสหรือแถบพลาสติกกาวรอบๆบรรจุภัณฑ์ของชุดกิจกรรม</p> <p>3.1 ออกแบบให้ส่วนหนึ่งของบรรจุภัณฑ์เป็นแถบพับแยกชั้นคอนการทำกิจกรรม เพื่อให้สะดวกต่อการจัดเก็บ ป้องกันการสูญหาย (ดูภาพแสดงแนวคิดด้านข้าง)</p> <p>3.2 ออกแบบให้ Inner packaging ในแต่ละซองเป็นรูปสัตว์ หรือรูปแบบอิสระ ที่เด็กๆชื่นชอบ โดยให้เส้น out line เพื่อให้ง่ายต่อการจดจำคัมพองของวัสดุอุปกรณ์ว่าหันไปทิศทางไหนหลังจากการทำกิจกรรม (ดูภาพแสดงแนวคิดด้านข้าง)</p> <p>3.3 ออกแบบให้บรรจุภัณฑ์สามารถเป็นกระป๋องคิมน้ำมันออกมาเป็นชั้นได้ โดยให้บรรจุคิมน้ำมันเป็นที่เก็บคิมน้ำมันในตัว (ดูภาพแสดงแนวคิดด้านข้าง)</p> <p>3.4 ออกแบบแยกคิมน้ำมันเป็นกระป๋องแต่ละสี สะดวกต่อการบรรจุ</p> <p>4.1 ออกแบบโครงสร้างและกราฟิกที่มีเอกลักษณ์ สร้างความโดดเด่นสื่อสารเข้าใจได้ง่าย ให้อารมณ์เชิงบวกของชุดกิจกรรมได้ครบถ้วนทั้งของบรรจุภัณฑ์ในการส่งเสริมการขายได้คุ้มค่าที่สุด และบอกความแตกต่างของกิจกรรมได้ โดยให้สอดคล้องกับชุดกิจกรรมอื่นๆในโครงการ</p>

ตารางที่ 9 แสดงปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหา ชุดกิจกรรม ปั่น ปั่น हरรรษา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพแสดงแนวความคิดในการออกแบบ



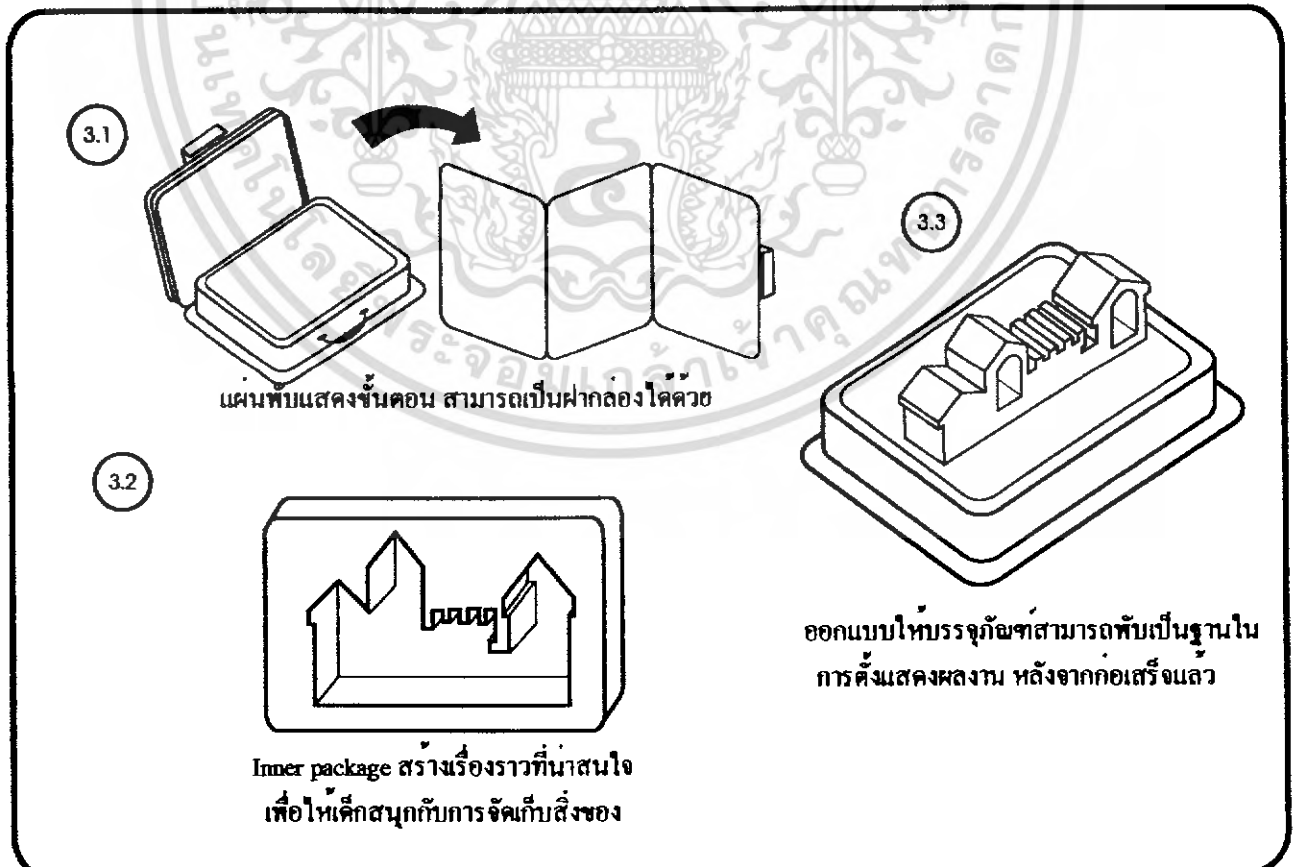
ภาพที่ 19 แสดงแนวทางการแก้ปัญหาชุดกิจกรรม - ปั้น ปั้น ธรรมชาติ

ปัญหา, เจาะใจ และความต้องการ	แนวทางการแก้ปัญหา
<p>8. ชุดกิจกรรมวันสนุก - ก่อปราสาทพญายักษ์ธรรมชาติ</p> <p>1. ด้านการบรรจุ (Containment)</p> <p>1.1 บรรจุภัณฑ์จะต้องมีรูปแบบและขนาดสัดส่วนที่เหมาะสมกับลักษณะรูปร่างของวัสดุ-อุปกรณ์</p> <p>1.2 สามารถบรรจุได้ง่าย ประหยัดเวลาในกระบวนการผลิต</p> <p>1.3 ขนาดบรรจุของวัสดุ-อุปกรณ์สอดคล้องกับปริมาณการทำกิจกรรม</p> <p>2. ด้านการปกป้องคุ้มครอง (Protection)</p> <p>2.1 บรรจุภัณฑ์ต้องสามารถป้องกันการปั้น แคลกหัก ของรูปร่างก่อนอื่น และอุปกรณ์ต่างๆ ในขณะที่ขนส่งหรือจัดจำหน่ายได้</p> <p>3. ด้านการอำนวยความสะดวก (Convenience)</p> <p>3.1 บรรจุภัณฑ์ควรเป็นส่วนหนึ่งในการให้อาชีพชิ้นคอน อีคาร่วมผสมรวม</p>	<p>1.1 ศึกษาถึงขนาดของวัสดุ-อุปกรณ์ในทาง 3 มิติ และทำการออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีขนาดสัมพันธ์กับขนาดของสินค้า โดยที่มีการขึ้นปลีองวัสดุที่ดีที่สุด</p> <p>1.2 ออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีขนาดรูปร่างที่โยกย้ายและจับซ่อนจนเกินไป บางส่วนอาจเป็นบรรจุภัณฑ์มาตรฐาน เพื่อให้ง่ายต่อการบรรจุ</p> <p>1.3 ออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีขนาดบรรจุ สัมพันธ์กับจำนวนครั้งที่เล่น เช่น 1 ชุด ทำกิจกรรมได้ 2-3 ครั้ง หรือ 1 ชุด เด็กสามารถทำกิจกรรมร่วมกันได้ 2-3 คน เพื่อลดช่องว่างพัฒนาการทางด้านสังคมของเด็ก</p> <p>2.1 เลือกใช้วัสดุที่มีคุณสมบัติและความหนาตรงตามความต้องการของสินค้าด้านกายภาพ</p> <p>3.1 ออกแบบให้ส่วนหนึ่งของบรรจุภัณฑ์เป็นแผ่นพื้นผสมชั้นคอนกรีตทำกิจกรรม เพื่อให้สะดวกต่อการจัดเก็บ ป้องกันการสูญหาย (ดูภาพแสดงแนวคิดด้านข้าง)</p>

เอกสารนี้สงวนลิขสิทธิ์ไว้สำหรับงานวิจัยที่จัดทำขึ้น ไม่อนุญาตให้ผู้อื่นใช้หรือเผยแพร่ในที่สาธารณะ
 ไม่ว่าจะโดยใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งตารางที่ 10 แสดงปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหา ชุดกิจกรรม ก่อปราสาทพญายักษ์

ปัญหา, เงื่อนไข และความต้องการ	แนวทางการแก้ปัญหา
<p>3.2 บรรรูกิจชาควรมีส่วนร่วมในการจัดเก็บวัสดุ- อุปกรณ์เพื่อสร้างนิสัยความเป็นระเบียบให้กันเด็ก</p> <p>3.3 หลังจากทำกิจกรรมเสร็จแล้วเด็กไม่มีการแสดงผลงาน</p> <p>3.4 เนื่องจากคงก่อสร้างมีลักษณะเป็นรูปหลายเหลี่ยม มีไขว่กันเพื่อป้องกันการหกและเทอะ</p> <p>4. คำนการส่งเสริมการขาย (Promotion)</p> <p>4.1 บรรรูกิจชาที่มีโครงสร้าและกราฟฟิคที่โดดเด่น คึงดูคิในการตัดสินใจซื้อให้ข้อมูลของสินค้าครบถ้วน</p>	<p>3.2 ออกแบบให้ Inner packaging ในแต่ละช่องเป็นรูปสัตว์ หรือรูปแบบอิสระ ที่เด็กๆชื่นชอบ โดยให้เช่น out line เพื่อให้ง่ายต่อการจดจำตำแหน่งของวัสดุ- อุปกรณ์ว่าชิ้นใดขาดหายไปหลังจากการทำกิจกรรม (ดูภาพแสดงแนวคิดตนเอง)</p> <p>3.3 ออกแบบให้บรรรูกิจชาสามารถพับเป็นฐานในการตั้งแสดงผลงาน หลังจากก่อสร้างแล้ว (ดูภาพแสดงแนวคิดตนเอง)</p> <p>3.4 ออกแบบเป็นรูปจับอีกเพื่อสะดวกต่อการใช้ในคราวต่อไป</p> <p>4.1 ออกแบบโครงสร้าและกราฟฟิคที่โดดเด่น สร้างความโดดเด่น เนื้อหาเข้าใจได้ง่าย ไร้รอยต่อเชิงของชุดกิจกรรมได้ครบ ไขว่กันที่ของบรรรูกิจชาในการส่งเสริมการขาย ได้คุณค่าที่สุด และบอกความแตกต่างของกิจกรรมได้ โดยให้มีเอกลักษณ์ร่วมกับชุดกิจกรรมอื่นๆ ในโครงการ</p>

ภาพแสดงแนวความคิดในการออกแบบ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ภาพที่ 20 แสดงแนวทางการแก้ปัญหาชุดกิจกรรม - ก่อปราสาท หรรษา
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งยังมีหน้าที่รับผิดชอบเนื้อหา และต้องอ้างอิงเนื้อหา ของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัญหา, เงื่อนไข และความต้องการ	แนวทางการแก้ปัญหา
<p>9. ชุดกิจกรรมวันสนุก - ปูนปลาสเตอร์หรรษา</p> <p>1. ด้านการบรรจุ (Containment)</p> <p>1.1 บรรจุภัณฑ์จะต้องมีรูปแบบและขนาดสัดส่วนที่เหมาะสมกับลักษณะรูปทรงของวัสดุ-อุปกรณ์</p> <p>1.2 สามารถบรรจุได้ง่าย ประหยัดเวลาในกระบวนการผลิต</p> <p>1.3 ขนาดบรรจุของวัสดุ-อุปกรณ์สอดคล้องกับปริมาณการทำกิจกรรม</p> <p>2. ด้านการปกป้องคุ้มครอง (Protection)</p> <p>2.1 บรรจุภัณฑ์ต้องสามารถป้องกันความเสียหายของวัสดุ-อุปกรณ์ต่างๆ ในขณะที่ขนส่งหรือจัดจำหน่ายได้</p> <p>3. ด้านการอำนวยความสะดวก (Convenience)</p> <p>3.1 บรรจุภัณฑ์ควรเป็นส่วนหนึ่งในการให้ข้อมูลในการทำกิจกรรมของเด็ก เพื่อให้สะดวกต่อการจัดเก็บ ป้องกันการสูญหาย</p> <p>3.2 บรรจุภัณฑ์ควรมีส่วนร่วมในการจัดเก็บวัสดุ- อุปกรณ์เพื่อสร้างนิสัยความเป็นระเบียบให้กับเด็ก</p> <p>3.3 บรรจุภัณฑ์สามารถเคลื่อนย้ายที่นอกสถานที่ เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ต้องมีการโยกย้าย ทำให้สถานที่สกปรก</p> <p>3.4 บรรจุภัณฑ์สามารถเป็นส่วนหนึ่งในการเล่นเป็นแม่พิมพ์ที่สะดวกต่อการจัดเก็บและประหยัดเนื้อที่</p> <p>4. ด้านการส่งเสริมการขาย (Promotion)</p> <p>4.1 บรรจุภัณฑ์มีโครงสร้างและกราฟฟิคที่โดดเด่น ดึงดูดในการตัดสินใจซื้อให้ข้อมูลของสินค้าครบถ้วน</p>	<p>1.1 ศึกษาถึงขนาดของวัสดุ-อุปกรณ์ในทาง 3 มิติ และทำการออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีขนาดสัมพันธ์กับขนาดของสินค้า โดยที่มีการยื่นปลีองวัสดุออกที่สุด</p> <p>1.2 ออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีขนาดรูปทรงที่ไม่ยากและจับซ่อนจนเกินไป บางส่วนอาจเป็นบรรจุภัณฑ์มาตรฐาน เพื่อให้่ายต่อการบรรจุ</p> <p>1.3 ออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีขนาดบรรจุ สัมพันธ์กับจำนวนครั้งที่เล่น เช่น 1 ชุด ทำกิจกรรมได้ 2-3 ครั้ง หรือ 1 ชุด เด็กสามารถทำกิจกรรมร่วมกันได้ 2-3 คน เพื่อตอบสนองของพัฒนาการทางด้านสังคมของเด็ก</p> <p>2.1 เลือกใช้วัสดุที่มีคุณสมบัติและความหนาตรงตามความต้องการของสินค้า คำนึงถึงภาพ</p> <p>3.1 ออกแบบให้ส่วนหนึ่งของบรรจุภัณฑ์เป็นแถบพับแนวดิ่งขึ้นตอนการทำกิจกรรม เพื่อให้สะดวกต่อการจัดเก็บ ป้องกันการสูญหาย (ดูภาพแสดงแนวคิดด้านล่าง)</p> <p>3.2 ออกแบบให้ Inner packaging ในแต่ละช่อง เป็นรูปสัตว์ หรือรูปแบบอิสระ ที่เด็กชื่นชอบ โดยให้ฐาน out line เพื่อให้่ายต่อการจดจำ คำนึงถึงของวัสดุ-อุปกรณ์ว่าวันใดขาดหายไปหลังจากการทำกิจกรรม (ดูภาพแสดงแนวคิดด้านล่าง)</p> <p>3.3 ออกแบบให้บรรจุภัณฑ์เป็นสิ่งที่สะดวกต่อการหิ้ว อีกทั้งยังสามารถเป็นที่ผสมปูนได้ควม (ดูภาพแสดงแนวคิดด้านล่าง)</p> <p>3.4 ออกแบบให้สามารถเล่นแม่พิมพ์ได้ โดยใช้วัสดุที่สามารถบิดงอ เพื่อความทนทานในการแกะปูนออกจากแม่พิมพ์แต่ละครั้ง (ดูภาพแสดงแนวคิดด้านล่าง)</p> <p>4.1 ออกแบบโครงสร้างและกราฟฟิคที่มีเอกลักษณ์ สร้างความโดดเด่น สื่อสารเข้าใจได้ง่าย ให้รายละเอียดของชุดกิจกรรมได้ครบ ไรพื้นที่ของบรรจุภัณฑ์ในการส่งเสริมการขายได้คุ้มค่าที่สุด และบอกความแตกต่างของกิจกรรมได้ โดยให้มีเอกลักษณ์ร่วมกับชุดกิจกรรมอื่นๆ ในโครงการ</p>

ตารางที่ 11 แสดงปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหา ชุดกิจกรรม ปูนปลาสเตอร์หรรษา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพแสดงแนวความคิดในการออกแบบ



ภาพที่ 21 แสดงแนวทางการแก้ปัญหาชุดกิจกรรม - ปูนปลาสเตอร์หรรษา

ปัญหา , เงื่อนไข และความต้องการ	แนวทางการแก้ปัญหา
<p>10. ชุดกิจกรรมวันสนุก - หุ่นมือหรรษา</p> <p>1. ด้านการบรรจุ (Containment)</p> <p>1.1 บรรจุภัณฑ์จะต้องมีรูปร่างและขนาดชัดเจนที่เหมาะสมกับลักษณะรูปทรงของวัสดุ-อุปกรณ์</p> <p>1.2 ขนาดบรรจุของวัสดุ-อุปกรณ์สอดคล้องกับปริมาณการทำกิจกรรม</p> <p>2. ด้านการปกป้องคุ้มครอง (Protection)</p> <p>2.1 บรรจุภัณฑ์ที่สามารถป้องกันความเสียหายของวัสดุ-อุปกรณ์ต่างๆ ในระหว่างการขนส่งหรือจัดจำหน่ายได้</p> <p>3. ด้านการอำนวยความสะดวก (Convenience)</p> <p>3.1 บรรจุภัณฑ์ควรเป็นส่วนหนึ่งในการให้ข้อมูลในการทำกิจกรรมของเด็ก เพื่อให้สะดวกต่อการจัดเก็บ ป้องกันการสูญหาย</p>	<p>แนวทางการแก้ปัญหา</p> <p>1.1 ศึกษาถึงขนาดของวัสดุ-อุปกรณ์ในทาง 3 มิติ และทำการออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีขนาดสัมพันธ์กับขนาดของสินค้า โดยที่มีการยื่นเปลือกวัสดุเหลือที่สุด</p> <p>1.2 ออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีขนาดบรรจุ สัมพันธ์กับจำนวนครั้งที่เล่น เช่น 1 ชุด ทำกิจกรรมได้ 2-3 ครั้ง หรือ 1ชุด เด็กสามารถทำกิจกรรมร่วมกันได้ 2-3 คน เพื่อลดขั้นตอนของการพัฒนาการทางค่านิยมของเด็ก</p> <p>2.1 เลือกใช้วัสดุที่มีคุณสมบัติและความทนทานตรงตามความต้องการของสินค้าตามภาพ</p> <p>3.1 ออกแบบให้ส่วนหนึ่งของบรรจุภัณฑ์เป็นแผ่นพิมพ์แสดงขั้นตอนการทำกิจกรรม เพื่อให้สะดวกต่อการจัดเก็บ ป้องกันการสูญหาย (ภาพแสดงแนวคิดด้านล่าง)</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 เมื่วารณิใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัญหา, เงื่อนไข และความต้องการ	แนวทางการแก้ปัญหา
<p>3.2 บรรรุษภัณฑ์ควรมีส่วนร่วมในการจัดเก็บวัสดุ- อุปกรณ์เพื่อสร้างนิสัยความเป็นระเบียบให้ทันเด็ก</p> <p>3.3 บรรรุษภัณฑ์สามารถเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรครูปแบบของเสื้อผ้าทุกตา เพื่อให้เกิดความสนุกต่อการทำกิจกรรมของเด็ก</p> <p>3.4 บรรรุษภัณฑ์สามารถเป็นส่วนหนึ่งในการเล่นของเด็กภายหลังการทำงานประดิษฐ์เสร็จ</p> <p>4. ด้านการส่งเสริมการขาย (Promotion)</p> <p>4.1 บรรรุษภัณฑ์มีโครงสร้างและกราฟฟิคที่โดดเด่น ดึงดูดในการตัดสินใจซื้อให้ข้อมูลของสินค้าครบถ้วน</p>	<p>3.2 ออกแบบให้ Inner packaging ในแต่ละช่องเป็นรูปสัตว์ หรือรูปแบบอิสระ ที่เด็กๆชื่นชอบ โดยให้เส้น out line เพื่อให้ง่ายต่อการจดจำตำแหน่งของวัสดุ- อุปกรณ์ว่าชิ้นใดขาดหายไปหลังจากการทำกิจกรรม (ดูภาพแสดงแนวคิดด้านข้าง)</p> <p>3.3 ออกแบบให้บรรรุษภัณฑ์เป็นแพทเทิร์นรูปร่าง หน้าตาสัตว์ เพื่อให้เด็กเลือกได้ว่าจะให้ตุ๊กตามีหน้าตาเป็นอะไร (ดูภาพแสดงแนวคิดด้านข้าง)</p> <p>3.4 ออกแบบให้บรรรุษภัณฑ์สามารถดัดแปลงเป็นโรงละครไว้สำหรับเล่นบทบาทสมมติกับเพื่อนๆ โดยที่สามารถปรับเปลี่ยนฉากหลังได้ (ดูภาพแสดงแนวคิดด้านข้าง)</p> <p>4.1 ออกแบบโครงสร้างและกราฟฟิคที่โดดเด่น สร้างความโดดเด่น สื่อสารเข้าใจได้ง่าย ให้รายละเอียดของชุดกิจกรรมได้ครบ ไร้พื้นที่ของบรรรุษภัณฑ์ในการส่งเสริมการขายได้คุ้มค่าที่สุด และบอกความแตกต่างของกิจกรรมได้ โดยให้มัลติอักษรร่วมกับชุดกิจกรรมอื่นๆ ในโครงการ</p>

ตารางที่ 12 แสดงปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหา ชุดกิจกรรม หุ่นมือหรรษา

ภาพแสดงแนวความคิดในการออกแบบ



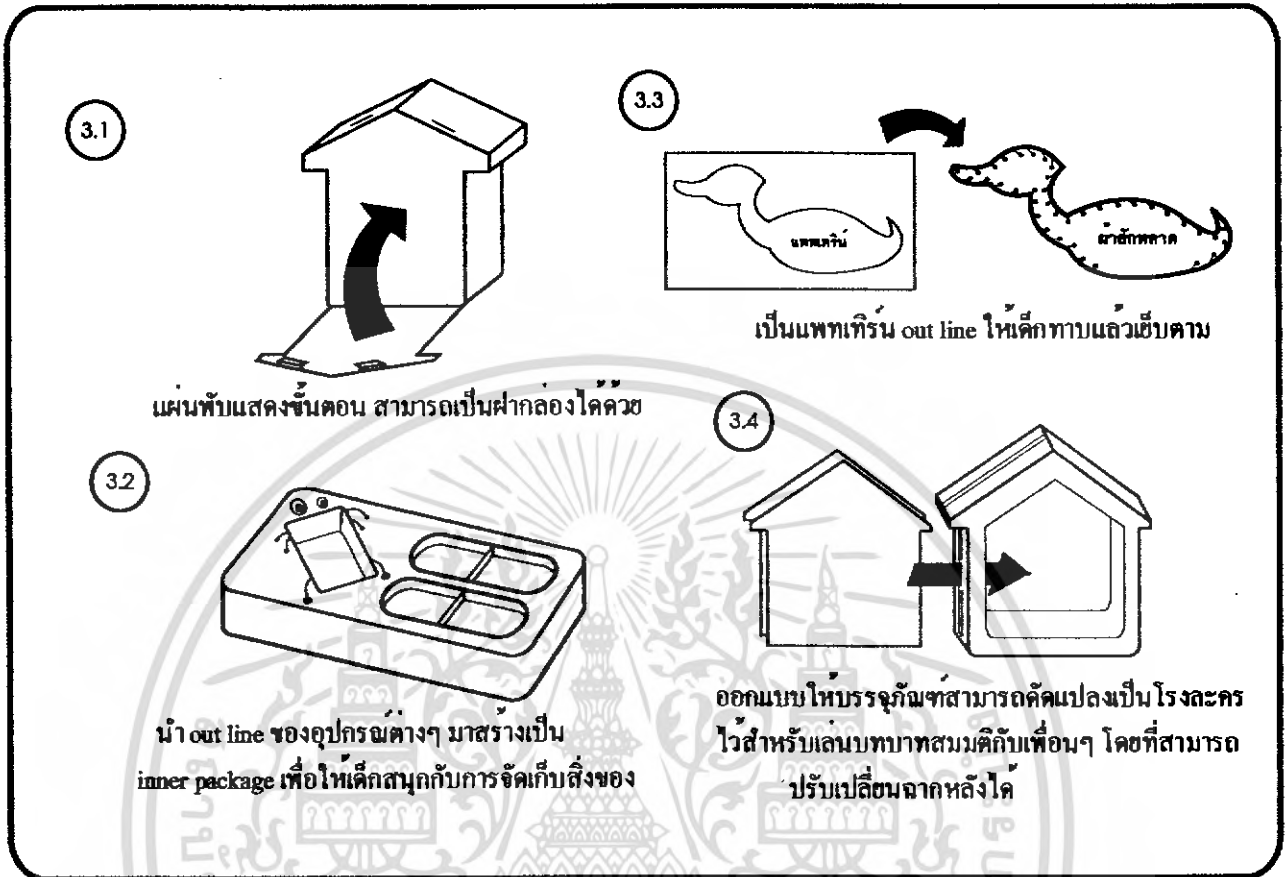
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
 ไม่วิจารณ์ใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้นำไปใช้ในเชิงพาณิชย์หรือเพื่อการค้า
 ภาพที่ 22 แสดงแนวทางการแก้ปัญหาชุดกิจกรรม - หุ่นมือหรรษา

ปัญหา, เงื่อนไข และความต้องการ	แนวทางการแก้ปัญหา
<p>11. ชุดกิจกรรมวันสนุก - ตุ๊กตานิ้วมือหรรษา</p> <p>1. ด้านการบรรจุ (Containment)</p> <p>1.1 บรรจุภัณฑ์จะต้องมีรูปแบบและขนาดสัดส่วนที่เหมาะสมกับลักษณะรูปทรงของวัสดุ-อุปกรณ์</p> <p>1.2 ขนาดบรรจุของวัสดุ-อุปกรณ์สอดคล้องกับปริมาณการทำกิจกรรม</p> <p>2. ด้านการป้องกันคุ้มครอง (Protection)</p> <p>2.1 บรรจุภัณฑ์ต้องสามารถป้องกันความเสียหายของวัสดุ-อุปกรณ์ต่างๆ ในขณะที่ขนส่งหรือจัดจำหน่ายได้</p> <p>3. ด้านการอำนวยความสะดวก (Convenience)</p> <p>3.1 บรรจุภัณฑ์ควรเป็นส่วนหนึ่งในการให้ข้อมูลในการทำกิจกรรมของเด็ก เพื่อให้สะดวกต่อการจัดเก็บ ป้องกันการสูญหาย</p> <p>3.2 บรรจุภัณฑ์ควรมีส่วนร่วมในการจัดเก็บวัสดุ- อุปกรณ์เพื่อสร้างนิสัยความเป็นระเบียบให้กับเด็ก</p> <p>3.3 บรรจุภัณฑ์สามารถเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์รูปแบบของเนื้อหาชุดฯ เพื่อให้เด็กมีความสนุกสนานต่อการทำกิจกรรมของเด็ก</p> <p>3.4 บรรจุภัณฑ์สามารถเป็นส่วนหนึ่งในการเล่นของเด็ก ภายหลังจากการใช้งานประดิษฐ์เสร็จ</p> <p>4. ด้านการส่งเสริมการขาย (Promotion)</p> <p>4.1 บรรจุภัณฑ์มีโครงสร้างและกราฟฟิกที่โดดเด่น ดึงดูดในการตัดสินใจซื้อให้ข้อมูลของสินค้าครบถ้วน</p>	<p>1.1 ศึกษาถึงขนาดของวัสดุ-อุปกรณ์ในทาง 3 มิติ และทำการออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีขนาดสัมพันธ์กับขนาดของสินค้า โดยที่ทำการขึ้นเปลือกวัสดุเนื้อที่สุก</p> <p>1.2 ออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีขนาดบรรจุ สัมพันธ์กับจำนวนครั้งที่เล่น เช่น 1 ชุด ทำกิจกรรมได้ 2-3 ครั้ง หรือ 1ชุด เด็กสามารถทำกิจกรรมร่วมกันได้ 2-3 คน เพื่อตอบสนององค์พัฒนาการทางด้านสังคมของเด็ก</p> <p>2.1 เลือกวัสดุที่มีคุณสมบัติและความหนาตรงตามความต้องการของสินค้าด้านกายภาพ</p> <p>3.1 ออกแบบให้ส่วนหนึ่งของบรรจุภัณฑ์เป็นแผ่นพับแสดงขั้นตอนการทำกิจกรรม เพื่อให้สะดวกต่อการจัดเก็บ ป้องกันการสูญหาย (ดูภาพแสดงแนวคิดด้านล่าง)</p> <p>3.2 ออกแบบให้ Inner packaging ในแต่ละช่องเป็นรูปสัตว์ หรือรูปแบบอิสระ ที่เด็กๆ ชื่นชอบ โดยให้ขึ้น out line เพื่อให้สะดวกต่อการจัดจำหน่ายของวัสดุ-อุปกรณ์ว่าขึ้นได้จากไหนไปหลังจากการทำกิจกรรม (ดูภาพแสดงแนวคิดด้านล่าง)</p> <p>3.3 ออกแบบให้บรรจุภัณฑ์เป็นแพคเกจรูปทรง หน้าที่ชัด เพื่อให้เด็กเลือกได้ว่าจะให้ตุ๊กตานั้นมาคเป็นอิสระไร มี guide line รอเช็บบัวให้เด็กเช็ดตาม (ดูภาพแสดงแนวคิดด้านล่าง)</p> <p>3.4 ออกแบบให้บรรจุภัณฑ์สามารถพับเป็นโรงละครไว้สำหรับอ่านบทบทละครร่วมกับเพื่อนๆ โดยที่สามารถพับเปลี่ยนฉากหลังได้ (ดูภาพแสดงแนวคิดด้านล่าง)</p> <p>4.1 ออกแบบโครงสร้างและกราฟฟิกที่มีเอกลักษณ์ สร้างความโดดเด่น สื่อสารเข้าใจได้ง่าย ให้รายละเอียดของชุดกิจกรรมได้ครบ ไรพื้นที่ของบรรจุภัณฑ์ในการส่งเสริมการขายได้คุ้มค่าที่สุด และบอกความแตกต่างของกิจกรรม ได้ โดยให้มีเอกลักษณ์ร่วมกับชุดกิจกรรมอื่นๆ ในโครงการ</p>

ตารางที่ 13 แสดงปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหา ชุดกิจกรรมตุ๊กตานิ้วมือหรรษา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพแสดงแนวความคิดในการออกแบบ



ภาพที่ 23 แสดงแนวทางการแก้ปัญหาชุดกิจกรรม - ตุ๊กตานิ้วมือหรรษา

ปัญหา, เจ็บใจ และความต้องการ	แนวทางการแก้ปัญหา
<p>12. ชุดกิจกรรมวันสนุก - เชือก หรรษา</p> <p>1. ด้านการบรรจุ (Containment)</p> <p>1.1 บรรจุภัณฑ์จะต้องมีรูปแบบและขนาดสัดส่วนที่เหมาะสมกับลักษณะรูปร่างของวัสดุอุปกรณ์</p> <p>1.2 ขนาดบรรจุของวัสดุอุปกรณ์สอดคล้องกับปริมาณการทำกิจกรรม</p> <p>2. ด้านการปกป้องคุ้มครอง (Protection)</p> <p>2.1 บรรจุภัณฑ์ต้องสามารถป้องกันความเสียหายของวัสดุ-อุปกรณ์ต่างๆ ในขณะที่การขนส่งหรือจัดจำหน่ายได้</p> <p>3. ด้านการอำนวยความสะดวก (Convenience)</p> <p>3.1 บรรจุภัณฑ์ควรเป็นส่วนหนึ่งในการให้ข้อมูลในการทำกิจกรรมของเด็ก เพื่อให้สะดวกต่อการจัดเก็บ ป้องกันการสูญหาย</p>	<p>1.1 ศึกษาถึงขนาดของวัสดุอุปกรณ์ในทาง 3 มิติ และทำการออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีขนาดสัมพันธ์กับขนาดของสินค้า โดยที่มีการเผื่อช่องว่างไว้</p> <p>1.2 ออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีขนาดบรรจุ สัมพันธ์กับจำนวนครั้งที่เล่น เช่น 1 ชุด ทำกิจกรรมได้ 2-3 ครั้ง หรือ 1 ชุด เด็กสามารถทำกิจกรรมร่วมกันได้ 2-3 คน เพื่อคอนสอนของพัฒนาการทางด้านสังคมของเด็ก</p> <p>2.1 เลือกใช้วัสดุที่มีคุณสมบัติและความหนาตรงตามความต้องการของสินค้าตามภาพ</p> <p>3.1 ออกแบบให้ส่วนหนึ่งของบรรจุภัณฑ์เป็นแผ่นพับแสดงขั้นตอนการทำกิจกรรม เพื่อให้สะดวกต่อการจัดเก็บ ป้องกันการสูญหาย</p>

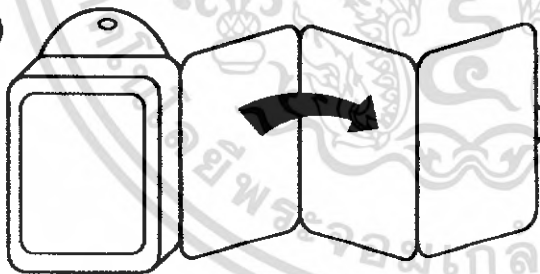
ปัญหา, เงื่อนไข และความต้องการ	แนวทางการแก้ปัญหา
<p>3.2 บรรรุษภัณฑ์ควรมีส่วนร่วมในการจัดเก็บวัสดุ - อุปกรณ์เพื่อสร้างนิสัยความเป็นระเบียบให้กันเด็ก</p> <p>3.3 ในขณะที่เก็บของเด็กสามารถออกแบบวิธีการเก็บชิ้นของได้ด้วยตนเอง</p> <p>4. คำนการส่งเสริมการขาย (Promotion)</p> <p>4.1 บรรรุษภัณฑ์มีโครงสร้างและกราฟฟิกที่โดดเด่น ดึงดูดในการตัดสินใจซื้อให้ข้อมูลของสินค้าครบถ้วน</p>	<p>3.2 ออกแบบให้ Inner packaging ในแต่ละช่องเป็นรูปสัตว์ หรือรูปแบบอิสระ ที่เด็กชื่นชอบ โดยให้เส้น out line เพื่อให้ง่ายต่อการจดจำ ตำแหน่งของวัสดุ-อุปกรณ์ว่าชิ้นใดขาดหายไปหลังจากการทำกิจกรรม (ดูภาพแสดงแนวคิดด้านล่าง)</p> <p>3.3 ออกแบบให้บรรรุษภัณฑ์มีแกนไว้สำหรับพันเชือกเป็นรูปสัตว์ที่เด็กชื่นชอบ ไม่ให้เด็กรู้สึกว่าการดึงเชือกบังคับที่จะต้องเก็บของแต่ให้ความรู้เกี่ยวกับการเก็บของก็เป็นการเล่นอีกรูปแบบหนึ่ง (ดูภาพแสดงแนวคิดด้านล่าง)</p> <p>4.1 ออกแบบโครงสร้างและกราฟฟิกที่มีเอกลักษณ์ สร้างความโดดเด่น สื่อสารเข้าใจได้ง่าย ให้ความสำคัญของชุดกิจกรรมได้ครบถ้วนในพื้นที่ของบรรรุษภัณฑ์ในการส่งเสริมการขายได้คุ้มค่าที่สุด และบอกความแตกต่างของกิจกรรมได้ โดยให้หม้อเอกลักษณ์ร่วมกับชุดกิจกรรมอื่นๆ ในโครงการ</p>

ตารางที่ 14 แสดงปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหา ชุดกิจกรรมเรือทหาร

ภาพแสดงแนวความคิดในการออกแบบ

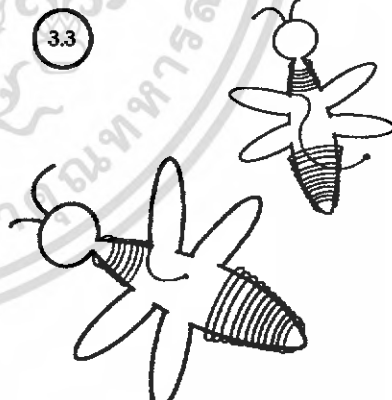


3.1

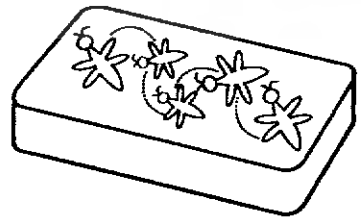


แผ่นพับแสดงขั้นตอน สามารถเป็นฝากล่องได้ด้วย

3.3



3.2



นำ out line ของอุปกรณ์ต่างๆ มาสร้างเป็น inner package เพื่อให้เด็กสนุกกับการจัดเก็บสิ่งของ

ออกแบบให้บรรรุษภัณฑ์มีแกนไว้สำหรับพันเชือกเป็นรูปสัตว์ที่เด็กชื่นชอบ ไม่ให้เด็กรู้สึกว่าการดึงเชือกบังคับที่จะต้องเก็บของแต่ให้ความรู้เกี่ยวกับการเก็บของก็เป็นการเล่นอีกรูปแบบหนึ่ง อีกทั้งยังสามารถแก้ปัญหาเรื่องเชือกพันกันได้ด้วย

แนวทางการศึกษาวิจัย

ขั้นตอนในการศึกษาวิจัย

1. การนำเสนอโครงการ
2. กำหนดขอบเขต วัตถุประสงค์ และแนวทางการออกแบบ
3. การค้นคว้าข้อมูล
4. การวิเคราะห์ และสรุปผลข้อมูล
5. การออกแบบ และการพัฒนาการออกแบบ
6. การนำเสนอผลงานการออกแบบ
7. การประเมินและสรุปผลการออกแบบ

รายละเอียดเบื้องต้นของข้อมูลต่างๆที่จะทำการศึกษาวิจัย ประกอบด้วย.....

1. ข้อมูลเกี่ยวกับผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย

ว่าด้วยการศึกษาถึงลักษณะ และความต้องการด้านต่างๆของผู้บริโภค เช่น สถานะภาพ อายุ เพศ ความสามารถ ความสนใจ พฤติกรรมการใช้งาน เป็นต้น โดยประเด็นหลักในการศึกษาวิจัยนั้น จะมุ่งเน้นไปที่ การออกแบบให้ผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ สามารถรองรับการใช้งานและอำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้ได้อย่างเหมาะสม

2. ข้อมูลเกี่ยวกับสินค้าในโครงการ

ศึกษาถึงข้อมูลต่างๆเกี่ยวกับชุดกิจกรรมพัฒนาทักษะสำหรับเด็ก เช่น ความปลอดภัยของกิจกรรม อุปกรณ์ที่เหมาะสมกับเด็ก ขั้นตอนการประดิษฐ์ เป็นต้น เพื่อศึกษาความต้องการและข้อจำกัดในการออกแบบของชุดกิจกรรมแต่ละประเภท

3. ข้อมูลเกี่ยวกับบริษัทผู้ผลิต

ว่าด้วยรายละเอียดด้านต่างๆที่เกี่ยวข้องกับบริษัทผู้ผลิต ไม่ว่าจะเป็นประวัติความเป็นมาและโครงสร้างบริษัท นโยบายหรือการดำเนินงานของบริษัท เพื่อศึกษาถึงความเป็นไปได้ของด้านต่างๆ รวมถึงความต้องการและข้อจำกัดของผู้ผลิตที่ส่งผลกระทบต่อออกแบบ เช่น ศักยภาพในการผลิต ความสามารถในการจัดจำหน่าย และความสอดคล้องกับผลิตภัณฑ์ในเครือ เป็นต้น

4. ข้อมูลด้านการตลาด

ว่าด้วยขอบข่ายของการศึกษาถึงสภาพความเป็นไปได้ของตลาดในปัจจุบัน ของสินค้าที่เกี่ยวข้องกับเด็ก และแนวโน้มของตลาดในอนาคตตลอดจนศึกษาถึงลักษณะและสถานที่ที่เหมาะสมกับการจัดจำหน่ายสินค้าในโครงการ

5. ข้อมูลเกี่ยวกับคู่แข่งและผลิตภัณฑ์ข้างเคียง

เป็นการศึกษาสินค้าของผู้ผลิตรายอื่นๆในท้องตลาด นำมาวิเคราะห์ข้อดี-ข้อเสีย เพื่อสร้างความแตกต่างให้กับสินค้าในโครงการ

6. ข้อมูลด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิต

ศึกษาความต้องการและข้อจำกัด ของผลิตภัณฑ์ในด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตต่างๆเพื่อเปรียบเทียบหาวัสดุ และกรรมวิธีการผลิตที่เหมาะสมสำหรับผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์แต่ละประเภท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. บรรลุเกณฑ์ที่มีภาพลักษณ์ของสินค้าให้ชัดเจน มีเอกลักษณ์เพื่อสร้างความรู้จักและจดจำในกลุ่มเด็กและผู้ปกครอง
2. บรรลุเกณฑ์ที่สามารถเป็นส่วนหนึ่งในการทำกิจกรรมของเด็ก เพื่อให้เกิดความสะดวกและง่ายต่อการทำกิจกรรม หรือมีส่วนช่วยส่งเสริมให้ผลงานของเด็กมีความสวยงาม
3. บรรลุเกณฑ์สามารถคุ้มครองสินค้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ
4. บรรลุเกณฑ์สามารถบรรลุสินค้าได้โดยสะดวก รวดเร็ว
5. บรรลุเกณฑ์สามารถอำนวยความสะดวกในการใช้งาน สามารถสื่อสารความหมาย แยกประเภท รวมถึงแจกแจงรายละเอียดต่างๆที่เกี่ยวกับสินค้าได้อย่างชัดเจน
6. บรรลุเกณฑ์สามารถอำนวยความสะดวกในการเก็บรักษา ตลอดจนขนส่งและจัดจำหน่ายได้
7. บรรลุเกณฑ์มีส่วนช่วยในการส่งเสริมการจำหน่าย สื่อความหมาย เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย ให้รายละเอียด แสดงจุดเด่นและข้อได้เปรียบทางการค้าอันจะนำไปสู่การตัดสินใจเลือกสินค้า ของผู้บริโภค
8. บรรลุเกณฑ์ช่วยส่งเสริมคุณค่าของผลิตภัณฑ์ ตลอดจนภาพพจน์ที่ดี นำเชื่อถือ อันจะทำให้ผู้บริโภคยอมรับในตัวผลิตภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



บทที่ 2

การค้นคว้าและสรุปผลข้อมูล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับบริษัทผู้ผลิต

2.1.1 ประวัติความเป็นมาและโครงสร้างของบริษัท แพลน ฟอว์ คิด้ส์ จำกัด

ความเป็นมา

จากการดำเนินงานของกลุ่มธุรกิจเอกชนด้านการออกแบบสถาปัตยกรรม ในนามบริษัท แพลน อาคิเต็ค จำกัด เมื่อปี พ.ศ.2524 ที่มีแนวคิดร่วมกันในการสร้างสรรค์งาน โดยคำนึงถึงคุณภาพเป็นหลัก ควบคู่ไปกับการวางรากฐานด้านเศรษฐกิจที่มั่นคง และการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมไทย อันมิได้มุ่งเน้นการทำกำไรเป็นเป้าหมายสูงสุด จนเมื่อศักยภาพด้านความพร้อมและความมั่นคงขององค์กรมีเพียงพอ บริษัทฯจึงขยายตัวออกเป็นกลุ่มบริษัทภายใต้เครือแพลน ที่ครอบคลุมธุรกิจหลัก 3 สาขา คือ สถาปัตยกรรม งานพัฒนาที่ดินสายสีเขียวเพื่อพัฒนาเด็กและครอบครัว รวมทั้งการให้บริการงานพิมพ์ และสายการผลิตของเล่นเด็กจากไม้ยางพารา ซึ่งเป็นที่รู้จักเชื่อมั่นในด้านการผลิตงานคุณภาพสู่สังคมไทยมาตลอดระยะเวลากว่า 20 ปี

บริษัท แพลน ฟอว์ คิด้ส์ จำกัด ในฐานะสมาชิกหนึ่งของกลุ่มบริษัท แพลน ที่แตกหน่อมาเมื่อเดือนมกราคม พ.ศ.2540 โดยมองเห็นโอกาสทางการเติบโตของธุรกิจหนังสือและสื่อเพื่อพัฒนาเด็กและครอบครัว ประกอบกับความพร้อมของบุคลากร ณ วันนี้ บริษัท แพลน ฟอว์ คิด้ส์ จำกัด ซึ่งดำเนินงานด้านการผลิตและจัดจำหน่ายหนังสือ และสื่อสำหรับเด็กและครอบครัว ภายใต้ชื่อบริษัท แพลน บุกเน็ค จำกัด มาตั้งแต่แรกเริ่มก่อนตั้งจวบจนปี พ.ศ.2544 ที่นับเป็นหนึ่งในกลุ่มผู้ผลิตและจัดจำหน่ายสื่อเด็กที่ดีที่สุดของเมืองไทย ซึ่งยึดมั่นปฏิบัติตามนโยบายของสมาชิก กลุ่มแพลน มาโดยตลอด

ด้วยประสบการณ์ด้านการผลิตและจัดจำหน่ายซึ่งสร้างสมมาตลอดระยะเวลา 8 ปี บริษัทฯ พบว่ายังมีอีกหนึ่ง ภารกิจที่สำคัญ และยิ่งใหญ่ นอกเหนือจากการนำหนังสือ ไปสู่เด็ก และการนำเด็ก ไปสู่หนังสือ นั่นคือการผลิตสื่อคุณภาพเชิงสร้างสรรค์อีกหลายรูปแบบ ซึ่งจะช่วยพัฒนาเด็ก และสร้างความเข้าใจในครอบครัว ได้เป็นอย่างดี เพราะตระหนักว่า ความสามารถที่ซ่อนเร้นอยู่ในตัวของเด็ก สามารถพัฒนาขึ้น ได้ด้วยคุณค่าที่ได้รับจากการเสพหนังสือและสื่อที่ดี โดยเฉพาะพัฒนาการด้านอารมณ์ ซึ่งมุ่งเน้นให้เด็กได้รับความสุขเป็นสำคัญ และความมุ่งมั่นดังกล่าว นับเป็นเหตุผลหลักที่ บริษัทฯ มีมติเปลี่ยนชื่อจาก บริษัทแพลน บุกเน็ค จำกัด เป็น บริษัท แพลน ฟอว์ คิด้ส์ จำกัด ในเดือน มกราคม พ.ศ.2545 ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิดข้างต้น

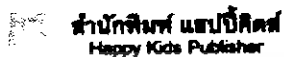
วิสัยทัศน์	ผู้ผลิตและจำหน่ายสื่อคุณภาพเพื่อพัฒนาเด็กและครอบครัว ภายใต้การดำเนินงานของบุคลากรที่มีประสิทธิภาพ
ปรัชญา	องค์กรจะต้องรับผิดชอบต่อผู้บริโภค พนักงาน และผู้ถือหุ้น ตลอดจนจะต้องเป็นพลเมืองที่ดีของสังคม
ภารกิจ	<ul style="list-style-type: none"> -บริษัทฯจะต้องคัดเลือกผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพและพัฒนาการให้บริการเพื่อจำหน่ายให้แก่ผู้บริโภค -บริษัทฯ จะต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาบุคลากร และจ่ายค่าตอบแทนด้วยความยุติธรรม -บริษัทฯ จะต้องสร้างผลตอบแทนทางธุรกิจได้ไม่น้อยกว่ามาตรฐานของอุตสาหกรรมในประเภทเดียวกัน เพื่อคืนผลประโยชน์ให้แก่ผู้ถือหุ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

-บริษัทฯจะต้องคำนึงธุรกิจด้วยความถูกต้องและมีคุณธรรม ตลอดจนมีการบริหารงานอย่างโปร่งใส

2.1.2 แนวทางการดำเนินการของบริษัท แพลน ฟอรั คิตส์ จำกัด

ผลิตหนังสือและสื่อคุณภาพเพื่อพัฒนาเด็กและครอบครัว ได้แก่ คู่มือคุณครูและผู้ปกครอง ท้องถิ่นที่คู่มือ หนังสือภาพ หนังสือเทคนิคพิเศษ หนังสือแบบฝึกหัดหนังสืออ้างอิงและสารานุกรมของเล่นไม้ เกมการเรียนรู้ วิดีโอ เทปคาสเซ็ท แผ่นซีดี และซีดี-รอม ภายใต้งาน 7 เครื่องหมายการค้าต่าง ๆ ดังนี้



สำนักพิมพ์แฮปปี้คิตส์

ผลิตหนังสือเพื่อส่งเสริมจินตนาการ ทักษะและกิจกรรมต่างๆ ด้วย หนังสือภาพสีสันสดใส สำหรับเด็กเล็ก ตั้งแต่ตัวอักษรแรกเกิดจนถึง ประถมศึกษาตอนปลาย



สำนักพิมพ์แฮปปี้แฟมิลี

ผลิตหนังสือเพื่อพัฒนาคุณพ่อคุณแม่และคุณครู แนวจิตวิทยาการเลี้ยงดู และกิจกรรมการศึกษา เพื่อส่งมอบครอบครัวที่อบอุ่นและยั่งยืน



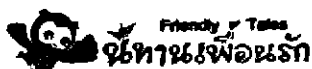
สำนักพิมพ์บ้านบนต้นไม้

ผลิตหนังสือวรรณกรรมแปล สำหรับเยาวชนผู้มีหัวใจรักการอ่าน และสานฝันไปกับจินตนาการบรรเจิด ซึ่งหนังสือคือ โลกแห่งความสุขอีกรูปแบบหนึ่ง



สำนักพิมพ์วาดดาว

ผลิตหนังสือนิทานเพื่อส่งเสริมจินตนาการ และการเรียนรู้ทักษะด้านภาษานานารูปแบบ สร้างสรรค์โดย คณะอาจารย์นักเขียนในแวดวงนิทาน ไทย



นิทานที่อ่อนรัก

ผลิตหนังสือนิทานรายเดือน สำหรับเด็กปฐมวัยใน โรงเรียนอนุบาลที่เข้าร่วมโครงการฯ ตลอดปีการศึกษา เพื่อส่งเสริมจินตนาการ พร้อมสนุกกับกิจกรรมท้ายเล่มที่ช่วยฝึกทักษะต่างๆ อย่างเหมาะสมตามพัฒนาการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และบุคลิก และเพื่อปลูกฝังให้เด็กรักการอ่าน คัดสรร โดยนักวิชาการด้านการศึกษาปฐมวัย และคณะ
อาจารย์นักเขียนในแวดวงนิทานไทย



สำนักพิมพ์เฮโลคิดส์
Hello Kids Publisher

สำนักพิมพ์เฮโลคิดส์ (Hello Kids)

ผลิตแบบฝึกสำหรับเด็กปฐมวัย และสื่อสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเด็ก เพื่อให้โลกแห่งการเรียนรู้ของเด็กเต็มไปด้วย
ความสุข สนุกสนาน มีความแปลกใหม่ สร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ เด็กจะเกิดความรู้สึกหรือร้อน
ในการทำกิจกรรมจากแบบฝึก และกิจกรรมการเรียนรู้อื่นๆ ผ่านเกมการเรียนรู้ พัฒนา IQ พัฒนากล้ามเนื้อ
มือ การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือและดวงตา และยังใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ในรูปแบบ
ต่างๆมากมาย

คิดชน คิดส์โซน

คิดชน คิดส์โซน

สนามเด็กเล่น ห้องนันทนาการ ลานกิจกรรม ห้องสมุดเคลื่อนที่ หรือมุมเสรีต่างๆ เด็กก็สามารถเรียนรู้ผ่าน
กิจกรรมการเล่น ขณะพวกเขากำลังฝึกทักษะพื้นฐานเพื่อพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน คือ พัฒนาการด้านร่างกาย
ด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์และด้านสังคม ความฉลาดของมนุษย์จึงไม่ได้วัดกันเพียงแค่ความฉลาด ด้าน
สติปัญญา (IQ) เท่านั้น เรายังวัดความฉลาดของมนุษย์ในด้านอารมณ์ (EQ) ด้านจริยธรรม (MQ) ด้านความ
พากเพียรมุ่งมั่น (AQ) การพัฒนาเด็กไทยจึงควรพัฒนาให้ครบทั้งด้าน IQ EQ MQ และ AQ จึงจะทำให้
เด็กไทยเจริญเติบโตขึ้นอย่างมีความสุขและเป็นประชาชนที่มีคุณภาพต่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.3 ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ของทางบริษัทที่จำหน่ายในปัจจุบัน

ตัวอย่างสินค้าของสำนักพิมพ์ แสปีคิดส์ ประกอบด้วย



แรกเริ่มเรียนรู้ (เรียนนับ คำศัพท์และสี)

หนังสือภาพส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องจำนวน สี และสัตว์ต่าง ๆ ตลอดจนคำศัพท์ภาษาอังกฤษง่าย ๆ ให้เด็ก ๆ ได้เรียนรู้พร้อม สนุกไปกับ การพลิกหน้าหนังสือ เพื่อฝึกการจับคู่ภาพและสีให้ตรงกันเหมาะสำหรับเด็ก 6 เดือน - 3 ปี



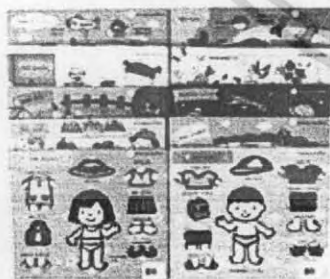
ชุดหุ่นน้อยเรียนรู้

ป๊อป ป๊อป ฉีก ฉีก รักการเดินทางสถานีต่าง ๆ ช่างนำแวงชม(ยานพาหนะอะไรเอ่ย?) หนังสือภาพ น่ารักสีสันสดใส มีคำคล้องจองง่าย ๆ สำหรับอ่านให้ลูกฟังหรือให้ลูกอ่านตามเพื่อช่วยพัฒนาด้านภาษา สำหรับเด็กวัยแรกเกิด - 3 ปี 1 ชุดมี 4 เต็ม คือ ยานพาหนะ ล้นรักผลไม้ แมลงเพื่อนรักและสัตว์เพื่อนรัก



หนังสือคำกลอน จันทร์เจ้าขา

รวมบทกลอนและบทร้องเล่นสำหรับเด็กหัดอ่าน หรือร้องเล่นเป็นเพลงสนุกพร้อมกับคุณแม่ ด้วยภาพประกอบสวยงามที่สร้างสรรค์จากงานผ้า



แผ่นภาพเสริมพัฒนาการ

แผ่นภาพเสริมพัฒนาการที่ช่วยให้เด็ก ๆ เรียนรู้คำศัพท์ ทั้งภาษาไทย และอังกฤษ ฝึกคิด จดจำ แยกแยะรูปทรง สิ่งของ รอบตัว พร้อมกับเป็นกิจกรรมสร้างสรรค์จินตนาการ และพัฒนากล้ามเนื้อมือ ความสัมพันธ์ระหว่างมือและตา 1 ชุด มี 10 แผ่นภาพ

ภาพที่ 25 แสดงตัวอย่างสินค้าของสำนักพิมพ์แสปี คิดส์

กลุ่มแรกเกิด - 3 ปี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



สำหรับเด็กวัย 3 - 6 ปี

ชุด Kid's Book



นิทานสองภาษา (ไทย-อังกฤษ) เกิดจากการนำผลงานภาพวาดของโจชัว เด็กน้อยวัยสี่ขวบ มาร้อยเรียงเรื่องราวพร้อมเขียนคำภาษาไทยโดยคุณแม่ และมีคุณพ่อเป็นผู้เขียนคำภาษาอังกฤษ แดม CD อ่านนิทานประกอบดนตรี ด้วย ช่วยให้สนุกทั้งอ่าน ดูภาพ และฟังเสียง เป็นการเสริมสร้างทักษะทางด้านภาษา ช่วยกระตุ้นจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

ชุดนิทานอิหร่าน



เด็กหญิงตัวน้อยนอนไม่หลับ จึงนอนนับแกะตามคำแนะนำของคุณแม่ แต่มีเสียงประหลาดคังซิ่น ทำให้คิดไปต่าง ๆ นานาว่าเป็นเสียงของอะไร คิดไปคิดมา เสียงก็คังมากซิ่นทุกที เด็กหญิงรู้สึกกลัวจนต้องเรียกคุณแม่ แล้วก็ได้ว่าที่จริงคือเสียงที่ร้องซึ่งบ่งบอกว่าฝนกำลังจะตก เธอตั้งใจที่พรุ่งนี้จะได้ออกไปเล่นสนุกในสวนที่ชุ่มฉ่ำจึงนอนหลับอย่างสบายใจ เป็นหนังสือที่มีภาพสวยงามน่ารัก เหมาะสำหรับเด็กเริ่มหัดอ่าน เนื้อหาให้มุมมองเกี่ยวกับจินตนาการที่ไร้ขีดจำกัดของเด็กเล็กๆ ซึ่งได้เรียนรู้เกี่ยวกับปรากฏการณ์ธรรมชาติอย่างเข้าใจ



กำเนิดหนุมาน (ปกแข็ง)

พระอิศวรต้องการช่วยพระรามปราบทศกัณฐ์จึงให้พระพายนำอาวุธวิเศษไปสร้างเป็นทหารเอก พระพายุชดอาวุธวิเศษทั้งสามใส่ปากนางสวาหะ ทำให้นางตั้งครรภ์ และคลอดลูกออกมาเป็นลิงเผือก ชื่อว่าหนุมาน มีอิทธิฤทธิ์มากมาย



โสณน้อยเรือนงาม (ปกแข็ง)

โสณน้อยเรือนงามเป็นเจ้าของที่เกิดมาพร้อมเรือนไม้งามแต่ต้องจากเมืองไปเพราะถูกทำนายว่าจะมีเคราะห์ ระหว่างทางได้ยิวเศษชุบชีวิตคนตายได้ จึงช่วยชุบชีวิตนางกุลาไว้ แล้วออกเดินทางไปด้วยกัน และได้ช่วยชุบชีวิตเจ้าชายไว้ แต่นางกุลาใช้เล่ห์กลหลอกว่าตนเป็นเจ้าของ ส่วนโสณน้อยๆเป็นนางทาสรับใช้ เจ้าชายไม่ชอบแต่งงานกับนางกุลา จึงขอเดินทางไปที่ต่างเมือง และได้รู้ความจริงว่าโสณน้อยๆ คือเจ้าหญิงตัวจริงและได้แต่งงานกัน

ภาพที่ 26 แสดงตัวอย่างสินค้าของสำนักพิมพ์แฮปปี้คิดส์

3 ปี - 6 ปี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ผ่านชั้นเด็กวัย 6 ปีขึ้นไป



จินมี เซสค์ออมป่วนกับถั่วซ่า 3

วรรณกรรมเยาวชนสำหรับเด็กวัยประถมต้น มีเนื้อหาตลก สนุกสนาน ให้ข้อคิดดีๆ ผ่านเนื้อเรื่องที่สะท้อนพฤติกรรม ความคิด และมิตรภาพของเด็กวัยนี้ อ่านเพลินและเกิดอารมณ์ร่วมไปกับเรื่อง และยังสามารถเรียนรู้วัฒนธรรมของต่างชาติที่สอดแทรกอยู่ในเรื่องด้วย



พจนานุกรมภาพ ภาษาอังกฤษ-ไทย สำหรับเด็กวัยเรียน

พจนานุกรมภาพที่ช่วยเปิดโลกแห่งการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ให้เด็กๆ ได้สนุกกับการฝึกค้นคำศัพท์ภาษาอังกฤษกว่า 1,500 คำ ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน โดยสื่อความหมายผ่านภาพประกอบมากกว่า 2,000 ภาพ และมีตัวอย่างที่ช่วยให้เข้าใจความหมายของคำศัพท์แต่ละคำได้ดียิ่งขึ้น ทั้งยังสามารถฝึกออกเสียงแบบอเมริกัน ได้อย่างใกล้เคียงที่สุดด้วย



ชุดกิจกรรมวันสนุก

เพื่อให้เด็ก ๆ ได้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ พร้อมส่งเสริมจินตนาการจากการประดิษฐ์ผลงานด้วยตนเอง จาก ผลไม้ ไม้ กล้วย เป็น สัตว์และสิ่งของน่ารักนานาชนิด



ชุดกิจกรรมวันสนุก-พับ...พับ...หรรษา

สนุกกับการพับกระดาษที่สวยงามให้เป็นรูปสัตว์นานาชนิดกว่า 40 แบบ ด้วยขั้นตอนง่าย ๆ ที่เด็ก ๆ สามารถทำเองได้ และยังสามารถพัฒนากล้ามเนื้อเล็กอีกด้วย

(แถมฟรี กระดาษสีสวยสดใส)



ชุดกิจกรรมวันสนุก-คันไม้หรรษา

เด็ก ๆ จะได้สนุกสนานกับการสร้างสรรค์งานจากวัสดุใกล้ตัว โดยใช้นิสัยช่างสังเกตและพิจารณารายละเอียดของสิ่งต่าง ๆ แล้วพิมพ์ลงแผ่นจินตนาการให้เต็มทีแบบไม่มีขีดจำกัดสนุกกับกิจกรรมที่สร้างสรรค์จินตนาการจากคันไม้กว่า 20 แบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ที่ขอสงวนไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6 ปีขึ้นไป

ตัวอย่างสินค้าของสำนักพิมพ์ แฮปปี้ แฟมมิลี่ ประกอบด้วย



ชุด ดนตรีพัฒนา IQ&EQ&MQ ร้องเล่นเต้นสนุก

ร้องเล่นเต้นสนุก หนังสือและCDเพลง สำหรับเด็กแรกเกิด- 6 ปี

ลักษณะเนื้อหา

บทเพลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับร่างกาย และจังหวะเพลงสนุก ๆ เพื่อให้เด็กร้องเพลง และออกท่าทางอย่างสนุกสนานเมื่อได้ยินเสียงเพลง ซึ่งช่วยพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็ก เมื่อฟังเพลงจบ เด็ก ๆ จะได้ทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องเนื่องกับเนื้อเพลง เป็นการต่อยอดความคิด และส่งเสริมทักษะด้านต่าง ๆ ซึ่งทำได้ทั้งที่บ้านและที่โรงเรียน



คู่มือครูเสริมสร้างสมองของเด็กวัยเรียน ระดับปฐมวัย - อุดมศึกษา

เด็กทุกคนสามารถเรียนเก่งได้ หากบรรยากาศในการเรียน และการสอนของครู “เอื้ออาทรต่อสมอง” ของพวกเขา คู่มือเสริมสร้างสมองของเด็กวัยเรียน คือคัมภีร์วิเศษสำหรับครูทุกคนที่อยากเห็นนักเรียนประสบความสำเร็จในการเรียน และมีอนาคตที่สดใส รวมเทคนิคเสริมสร้างพลังสมอง และการสร้างบรรยากาศในห้องเรียน ให้เหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียน



ดนตรีเพิ่มพลังสมอง

สนุกสนานกับจังหวะดนตรีและซึมซับความไพเราะของ 15 บทเพลงบรรเลง ที่ช่วยพัฒนาสมอง และผ่อนคลายอารมณ์พร้อมลับสมองกับกิจกรรมเสริมทักษะที่สนุกสนานกันได้ทั้งที่บ้านและที่โรงเรียน (แถมฟรี CD เพลงบรรเลง)



99 วิธี บอกรักลูก

99 วิธีบอกรักลูก เป็นหนังสือที่เปรียบเหมือนสะพานเชื่อมความรัก ความสัมพันธ์ระหว่างคุณและลูกน้อย เพราะนำเสนอวิธีถ่ายทอดความรักมากถึง 99 วิธี ซึ่งใช้เวลาเพียงไม่กี่นาที แต่ณที่นั่นจะมีคุณคำมหาศาลต่อหัวใจดวงน้อย ๆ อย่างคาดไม่ถึงทีเดียว เหมาะสำหรับเด็ก 4-12 ปี

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนลิขสิทธิ์สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ในวันที่ 28 แสดงตัวอย่างสินค้าของสำนักพิมพ์ แฮปปี้ แฟมมิลี่ ถึงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างสินค้าของสำนักพิมพ์ วาดดาว ประกอบด้วย

**ราชาละออง เล่ม 1 ตอนกาลาคี (สระเดี่ยว)**

ชุดภาษาสนุก ราชาละออง (หนังสือรางวัลชมเชย ปี พ.ศ 2545)

เล่ม 1 ตอน กาลาคี (สระเดี่ยว)

ราชาละออง หนังสือสำหรับเด็กเริ่มหัดอ่าน เป็นการ์ตูนเพื่อการเรียนรู้เรื่องภาษาไทย

**นิทานสระสนุก เล่ม 6 (เอือะ เอือ อัวะ อิว)**

ชุดนิทานสระสนุก (หนังสือรางวัลดีเด่นปี พ.ศ 2544)

นิทานสระสนุกเล่ม 6 เป็นหนังสือการ์ตูนเพื่อการเรียนรู้เรื่องการใช้สระ เอือะ เอือ อัวะ อิว ในภาษาไทย

**แม่มดน้อยกับคาถาก่อนนอน**

นิทานเสริมสร้างจินตนาการ ใช้เทคนิคเจาะกระดาษ เนื้อหาเกี่ยวกับแม่มดน้อยที่ท่องคาถา แปลงสิ่งต่าง ๆ นอกจากความเพลิดเพลินแล้วเด็ก ๆ ยังได้เรียนรู้ภาษาจากนิทานอีกด้วย

**นิทานสระสนุก เล่ม 5 (เอะ เอ เอือะ เอือะ เอือ)**

ชุดนิทานสระสนุก (หนังสือรางวัลดีเด่น ปี พ.ศ 2544)

นิทานสระสนุกเล่ม 5 เป็นหนังสือการ์ตูนเพื่อการเรียนรู้เรื่องการใช้สระ เอะ, เอ, เอือะ, เอือะ, เอือ ในภาษาไทย

ภาพที่ 29 แสดงตัวอย่างสินค้าของสำนักพิมพ์วาดดาว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างสินค้าของสำนักพิมพ์ เฮลโล คิลด์ส ประกอบด้วย



สำนักพิมพ์เฮลโล คิลด์ส
Hello Kids Publisher



นิทานร้อยเชือก

นิทานแนวใหม่ที่ทำให้เด็ก ๆ ได้มีส่วนร่วมในระหว่างการอ่านนิทาน ด้วยการร้อยเชือกแสนสวยให้กลายเป็นภาพขึ้นมา เพื่อเป็นการฝึกการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือและตา พร้อมทั้งเรียนรู้สี การเรียงลำดับ ก่อนหลัง ที่เด็ก ๆ จะได้รับประโยชน์ไปด้วยขณะอ่านหนังสือ



จุดต่อจุด "จุดเดินทาง"

เจ้ากบตัวน้อยชื่อว่าเจ้าจุด มีหน้ากลม ๆ เหมือนจุดใหญ่ ๆ มีตากกลม ๆ เหมือนจุดเล็ก ๆ เจ้าจุดชอบเที่ยวในวันหยุดกับเพื่อนตัวเล็ก ๆ ที่เป็นจุด ตั้งแต่จุดที่ 1 ถึงจุดที่ 50 ลองลากเส้นตามจุด กล้ามเนื้อมือจะแข็งแรง สมอง จะจำตัวเลขอย่างแม่นยำ



ชุด หนังสือฉอสน้ำ "ใครร้องเสียงดัง"

หนังสือเล่มแรกของลูกน้อยที่ลายนํ้าได้ ปลูกฝังนิสัยรักการอ่านให้กับลูกน้อยตั้งแต่ยังเล็ก ช่วยพัฒนาทักษะการฟัง และส่งเสริมการเรียนรู้ ใช้สี non-toxic ทำจากพลาสติกซึ่งหุ้มฟองนํ้าไว้ด้านใน มีความทนทาน และนํ้าหนักเบา หนึ่งชุดมี 4 เล่ม



สนุกกับศิลปะ "โรงเรียนในฝัน"

ตกแต่งภาพตามใจฝันเต็มสีสันให้สดใส กับกิจกรรมศิลปะในเล่มที่ให้เด็ก ๆ ฝันและสร้างสรรค์ได้เต็มที่ตามเนื้อเรื่อง บ้านในฝันหลังเล็กแสนอบอุ่น และโรงเรียนในฝันที่อยากจะไปเรียนหนังสือทุกวัน สนุกกับศิลปะ 1 ชุด มี 5 เล่ม คือ บ้านในฝัน โรงเรียนในฝัน อาชีพในฝัน วันเกิดของฉันและหนูน้อยหัดวาด

เอกสารนี้เป็นภาพที่ 30 แสดงตัวอย่างสินค้าของสำนักพิมพ์เฮลโล คิลด์สเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างสินค้าของสำนักพิมพ์ บ้านบนต้นไม้ ประกอบด้วย



สำนักพิมพ์บ้านบนต้นไม้
Tree House Publisher



500 เล่ม หนังสือดีสำหรับเด็กและเยาวชน

รวบรวมผลการคัดสรรหนังสือดี จากโครงการคัดสรรหนังสือดีสำหรับเด็กและเยาวชนประกอบด้วยบทพรรณนิต์ศน์ของหนังสือแต่ละเล่มและข้อมูลจำเพาะ



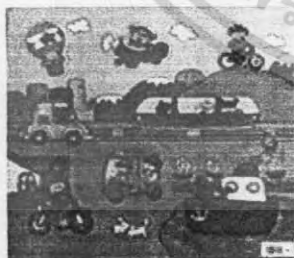
การเดินทางของส่วนที่หายไป

หนังสือภาพลายเส้นเรียบง่าย และมีประโยคสั้น ๆ เล่าเรื่องราวของชิ้นส่วนเล็ก ๆ ชิ้นหนึ่งซึ่งต้องการตามหาส่วนที่เหลือมาเติมเต็มให้แก่ตัวมันเอง ไปด้วยปรัชญาเล็กซึ่ง เช่น การที่จะประสบความสำเร็จในเรื่องใดก็ตามอย่ามัวแต่คาดหวังจากผู้อื่น ควรเริ่มต้นที่ตัวเอง



ความรักของต้นไม้

เรื่องราวความสัมพันธ์ระหว่างเด็กและต้นไม้ แฝงปรัชญาเกี่ยวกับการให้และการรับ



แผ่นภาพเสริมพัฒนาการยานพาหนะ

ให้หนูน้อยได้ฝึกคิด จดจำ แยกแยะประเภท เรียนรู้จักสัตว์นานาชนิด และสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ผ่านแผ่นภาพที่บอกเล่าเรื่องราวในฉากต่าง ๆ สนุกสนานไปกับจินตนาการในเรื่องนั้น ๆ อย่างเพลิดเพลิน

ภาพที่ 31 แสดงตัวอย่างสินค้าของสำนักพิมพ์บ้านบนต้นไม้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ในโครงการ

2.2.1 ลักษณะของสินค้า

สินค้าทั้งหมดในโครงการแบ่งเป็น 4 ประเภท ตามวิธีการเล่น ดังนี้.....

1. วิธีการเล่น ดัด บิด พับ ได้แก่

- ชุดกิจกรรมวันสนุก - ลวดहरรรษา ภายในชุดประกอบด้วย



1. หนังสือชุดกิจกรรมวันสนุก - ลวดहरรรษา
2. ลวดกำมะหยี่ ขนาด 20 ซม. จำนวน 15 เส้น
3. ลูกบิดสี ขนาด 2 ม.ม. จำนวน 30 เม็ด
4. กาวน้ำ ขนาด 40 มล.

- ชุดกิจกรรมวันสนุก - ลูกโป่งहरรรษา ภายในชุดประกอบด้วย



1. หนังสือชุดกิจกรรมวันสนุก - ลูกโป่งहरรรษา
2. ลูกโป่งแบบยาว ขนาด 30 ซม. จำนวน 20 ลูก
3. กระบอกสูบลม ยาว 10 ซม.

- ชุดกิจกรรมวันสนุก - พับ...พับ..हरรรษา ภายในชุดประกอบด้วย



1. หนังสือชุดกิจกรรมวันสนุก - พับ...พับ..हरรรษา
2. กระดาษสี ขนาด 13 x 13 ซม. จำนวน 40 แผ่น

ภาพที่ 32 แสดงตัวอย่างสินค้ากลุ่ม ดัด บิด พับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. วิธีการเล่น พิมพ์ ระบาย ฟันตี ได้แก่

- ชุดกิจกรรมวันสนุก - พิมพ์ภาพ ภายในชุดประกอบด้วย



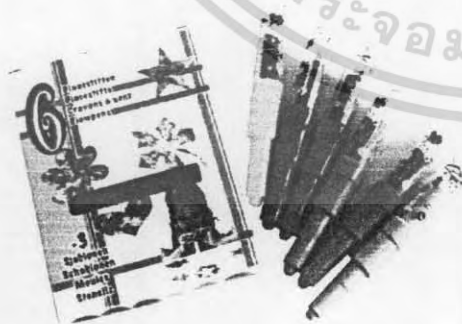
1. ดับหมึกพิมพ์ ขนาด 12.5 x 8 ซม.
2. แม่พิมพ์สี่เหลี่ยม ขนาด 3 x 4 ซม. จำนวน 8 ชิ้น
3. แม่พิมพ์ล้อ ขนาด 3 ซม. จำนวน 8 ชิ้น
4. ด้ามจับ ขนาด 12 x 4 ซม. จำนวน 1 ชิ้น
5. สีเมจิก จำนวน 4 แท่ง

- ชุดกิจกรรมวันสนุก - ระบายสีกระดาง ภายในชุดประกอบด้วย



1. กระดางดินเผา สูง 6 ซม. จำนวน 3 ใบ
2. สีโปสเตอร์ จำนวน 6 สี
3. พู่กัน เบอร์ 1 จำนวน 2 ด้าม

- ชุดกิจกรรมวันสนุก - ปากกาฟันตี ภายในชุดประกอบด้วย



1. ปากกาฟันตี ยาว 15 ซม. จำนวน 6 แท่ง

ภาพที่ 33 แสดงตัวอย่างสินค้ากลุ่ม พิมพ์ ระบาย ฟันตี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. วิธีการเล่น ปั้น ก่อ หล่อปูน ได้แก่

- ชุดกิจกรรมวันสนุก-ปั้น...ปั้น...หรรษา ภายในชุดประกอบด้วย



1. หนังสือชุดกิจกรรมวันสนุก-ปั้น...ปั้น...หรรษา
2. ดินน้ำมัน 12 สี ขนาด 200 กรัม
3. แม่พิมพ์ ขนาด 4 x 4 ซม. จำนวน 4 ชิ้น
4. นวดดิน ขนาด 15 x 3.5 ซม. จำนวน 1 ชิ้น

- ชุดกิจกรรมวันสนุก - ก่อปราสาทเทพนิยาย ภายในชุดประกอบด้วย



1. ผงก่อเซรามิกส์ ขนาด 130 กรัม จำนวน 1 ถุง
2. ชิ้นส่วนเซรามิกส์ จำนวน 73 ชิ้น
3. ไม้คนปูน (เคียง) ขนาด 10 ซม. จำนวน 1 ชิ้น
4. สีโปสเตอร์ 3 ขวด
5. พู่กัน เบอร์ 1 จำนวน 1 ค้ำ

- ชุดกิจกรรมวันสนุก - หล่อปูนปลาสเตอร์ ภายในชุดประกอบด้วย



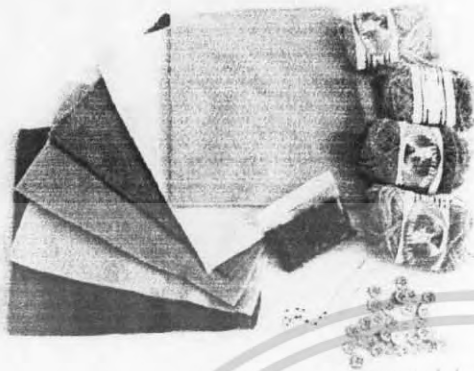
1. ปูนปลาสเตอร์ จำนวน 2 ถุง
2. ถาดแม่พิมพ์ขนาด 21 x 15 ซม. จำนวน 2 ถาด
3. ถ้วยตวง ขนาด 6 x 5 ซม. จำนวน 1 ใบ
4. สีโปสเตอร์ จำนวน 3 สี
5. ปูนปลาสเตอร์ จำนวน 2 ถุง
6. พู่กันเบอร์ 1 จำนวน 2 ค้ำ
7. ช้อนคน ขนาด 16 x 3 ซม. จำนวน 1 ชิ้น

ภาพที่ 34 แสดงตัวอย่างสินค้ากลุ่ม ปั้น ก่อ หล่อปูน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

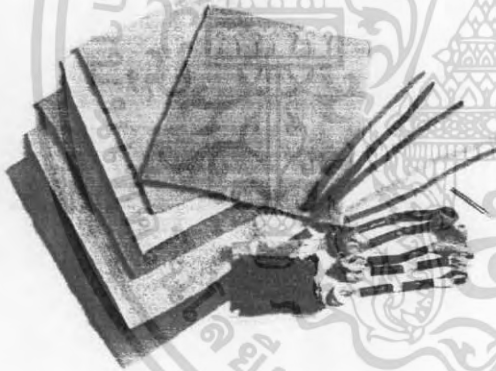
4. วิธีการเล่น เข็มปัก ถัก ร้อย ได้แก่

- ชุดกิจกรรมวันสนุก - หุ่นมือผ้าสักหลาด ภายในชุดประกอบด้วย



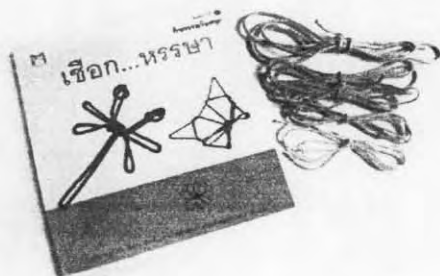
1. ผ้าสักหลาดขนาด 15 x 15 ซม. จำนวน 8 ชิ้น
2. ไหมพรม 5 สี เบอร์ 20/4 จำนวน 5 ใจ
3. เข็ม เบอร์ 1 จำนวน 2 เล่ม
4. กระจุกมณี จำนวน 20 เม็ด
5. ตากถั่วง 20 เม็ด

- ชุดกิจกรรมวันสนุก - ตุ๊กตานิ้วมือ ภายในชุดประกอบด้วย



1. ผ้าสักหลาดขนาด 6 x 6 ซม. จำนวน 10 ชิ้น
2. ด้ายหลอดเล็ก จำนวน 5 หลอด
3. เข็ม เบอร์ 1 จำนวน 2 เล่ม
4. ลูกปัดขนาด 3 มม. จำนวน 20 เม็ด
5. ลวดกำมะหยี่ ขนาด 10 ซม. จำนวน 5 เส้น

- ชุดกิจกรรมวันสนุก - เชือก ทรรษา ภายในชุดประกอบด้วย



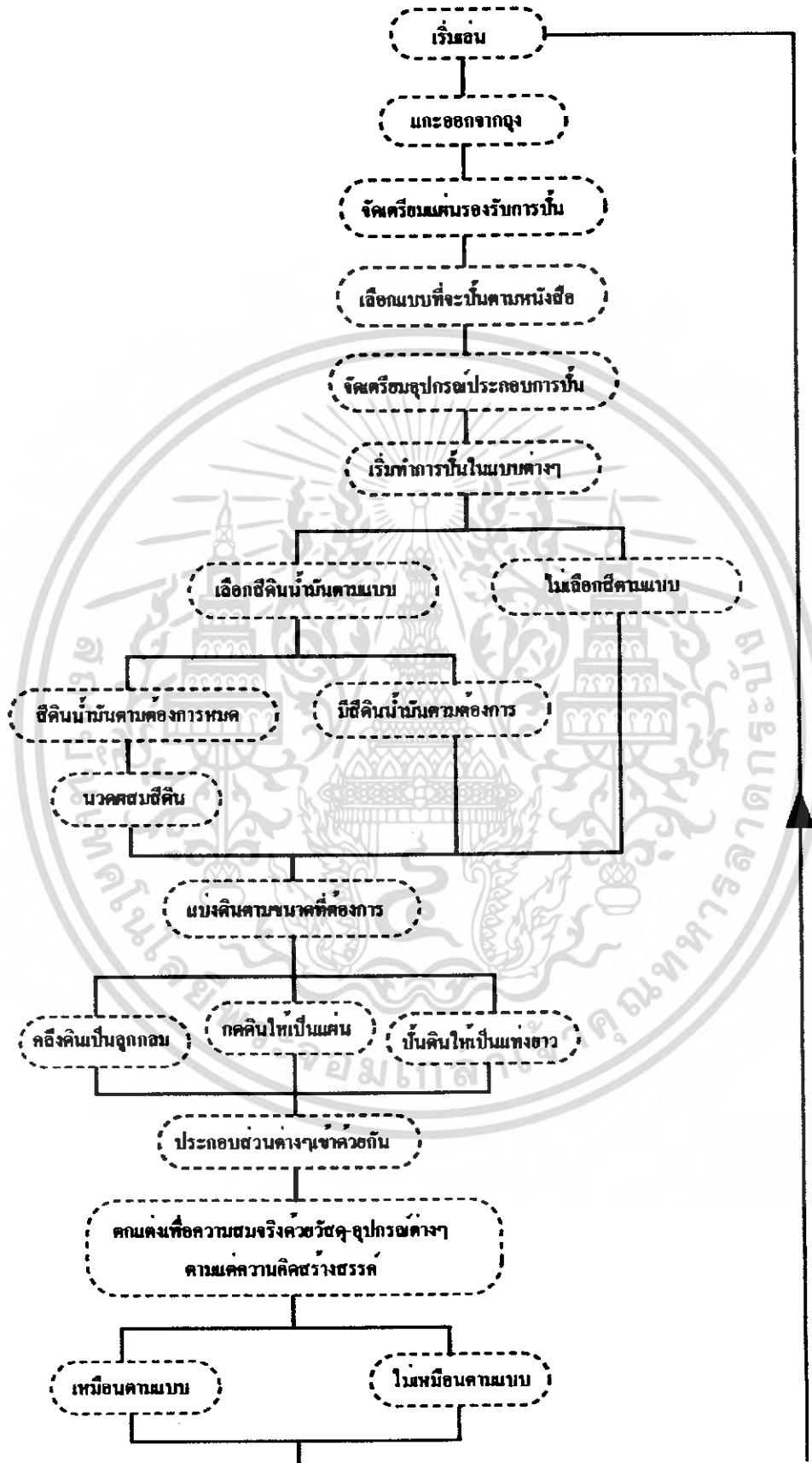
1. หนังสือชุดกิจกรรมวันสนุก - เชือก ทรรษา
2. เชือกญี่ปุ่น 6 สี จำนวน 12 เส้น

ภาพที่ 35 แสดงตัวอย่างสินค้ากลุ่ม เข็มปัก ถัก ร้อย

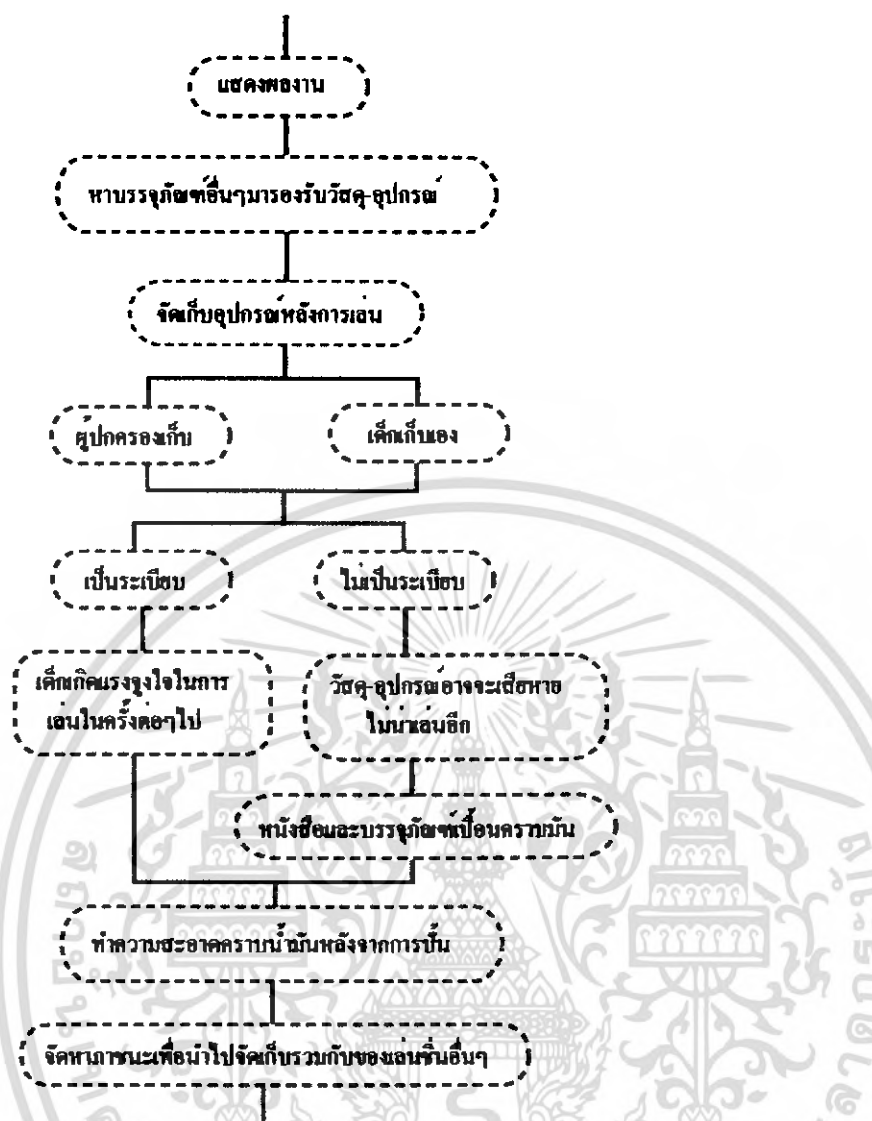
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 วิเคราะห์และสรุปเงื่อนไขทางการออกแบบ

1. ชุดกิจกรรมปั้น - ปั้น...หรรษา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



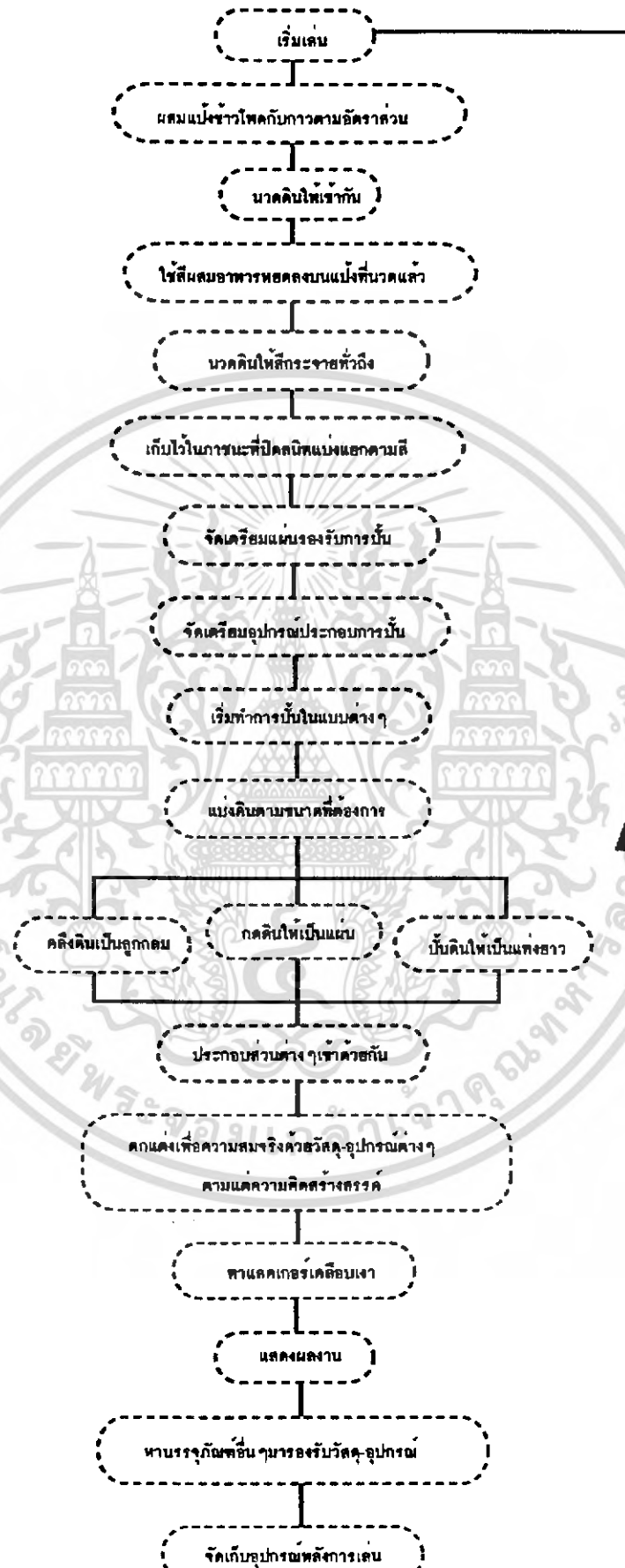
แผนผังที่ 1 แสดงการวิเคราะห์กิจกรรมปั้น ปั้น ทราย

ปัญหาที่เกิดจากการเลนและการจัดเก็บ

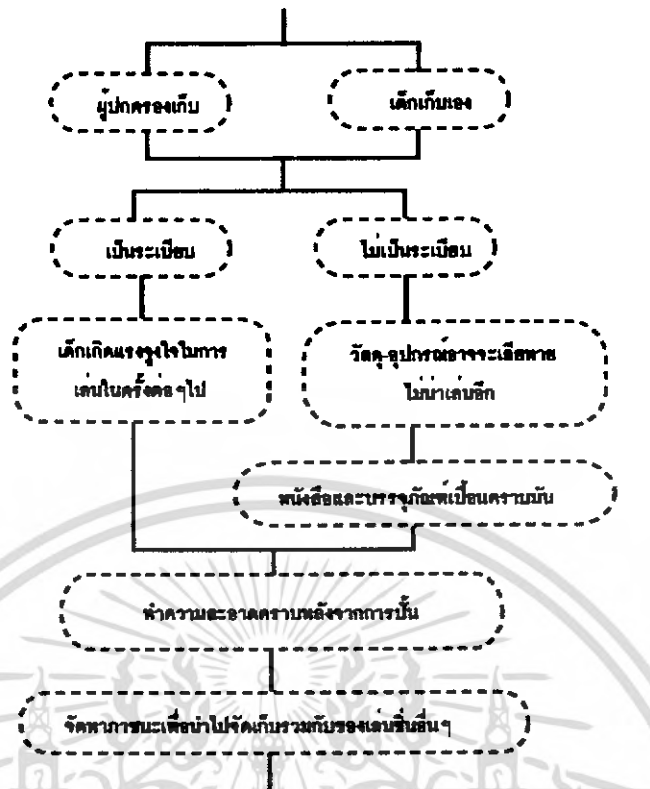
1. ทำอย่างไรให้ดินน้ำมันดูใหม่ทุกครั้งทีเล่น หรือ จัดเก็บ ได้ง่ายเหมือนเพิ่งซื้อ
2. เด็กส่วนใหญ่จะกะขนาดของดินน้ำมัน ไม่ได้สัดส่วนทำให้ปั้นออกมาแล้วไม่เหมือนแบบในหนังสือ
3. เกิดความซ้ำซ้อนต้องหาบรรทัดฐานขนาดใหญ่มาจัดเก็บของเล่นทั้งหมดอีกครั้งหนึ่งเนื่องจากเด็กมีของเล่นหลายรูปแบบ
4. รูปร่างของของเล่นมีรูปแบบที่หลากหลายจัดเก็บให้เกิดความลงตัวได้ยาก ไม่เกิดแรงจูงใจในการจัดเก็บ
5. โคยส่วนใหญ่เด็กจะเก็บของเล่นด้วยตนเอง มักจะให้พี่เลี้ยงหรือผู้ปกครองเป็นผู้เก็บ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ชุดกิจกรรมปั้นแป้งขนมปัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาก็เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



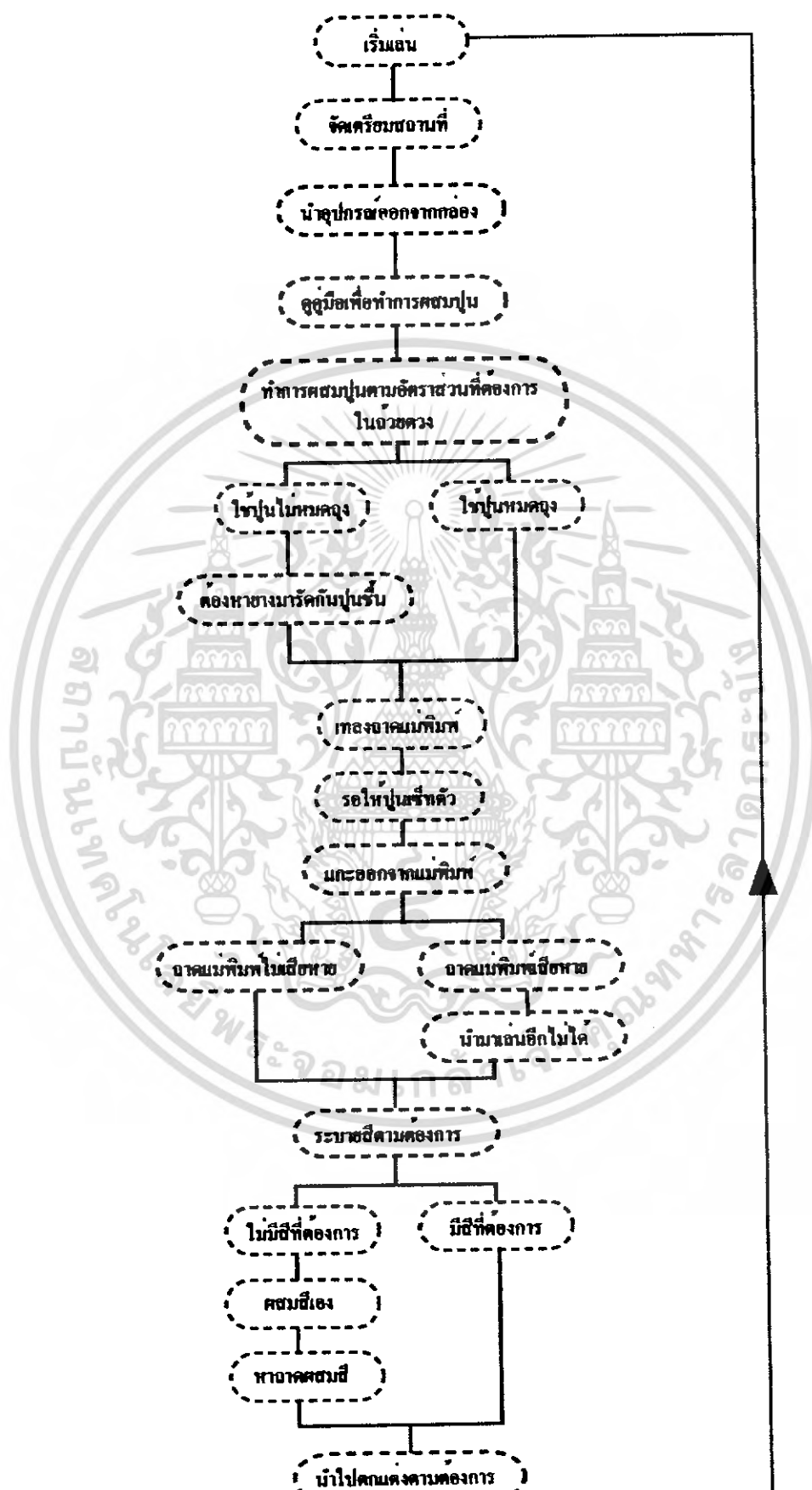
แผนผังที่ 2 แสดงการวิเคราะห์กิจกรรม เล่นแม่จอนมมี

ปัญหาที่เกิดจากการเล่นและการจัดเก็บ

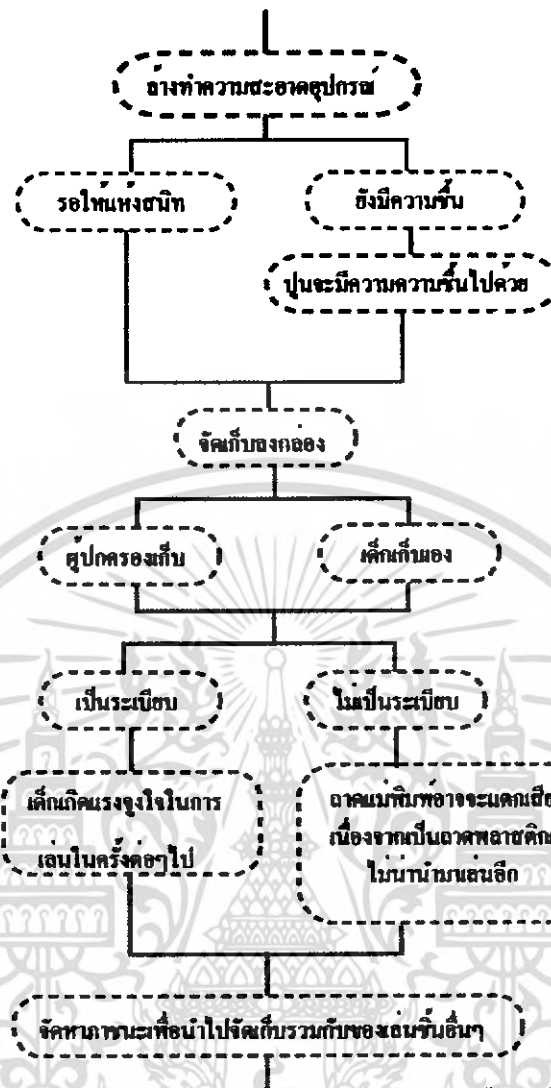
1. ต้องมีผู้ปกครองช่วยในการทำกิจกรรมครั้งแรก เนื่องจากเด็กยังไม่สามารถกะขนาดสัดส่วนของแบ่งที่ใช้ได้เอง
2. สีส้มอาหารมักจะเลอะ ทำความสะอาดได้ยาก
3. เกิดความซ้ำซ้อนของหรรษาจำนวนมากใหญ่มาจัดเก็บของเล่นทั้งหมดอีกครั้งหนึ่งเนื่องจากเด็กมีของเล่นหลายรูปแบบ
4. รูปร่างของของเล่นมีรูปแบบที่หลากหลายจัดเก็บให้เกิดความลงตัวได้ยาก ไม่เกิดแรงงใจในการจัดเก็บ
5. โดยส่วนใหญ่เด็กจะเก็บของเล่นด้วยตนเอง มักจะให้พี่เลี้ยงหรือผู้ปกครองเป็นผู้เก็บ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ชุดกิจกรรมหล่อปูนปลาสเตอร์...หรรษา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



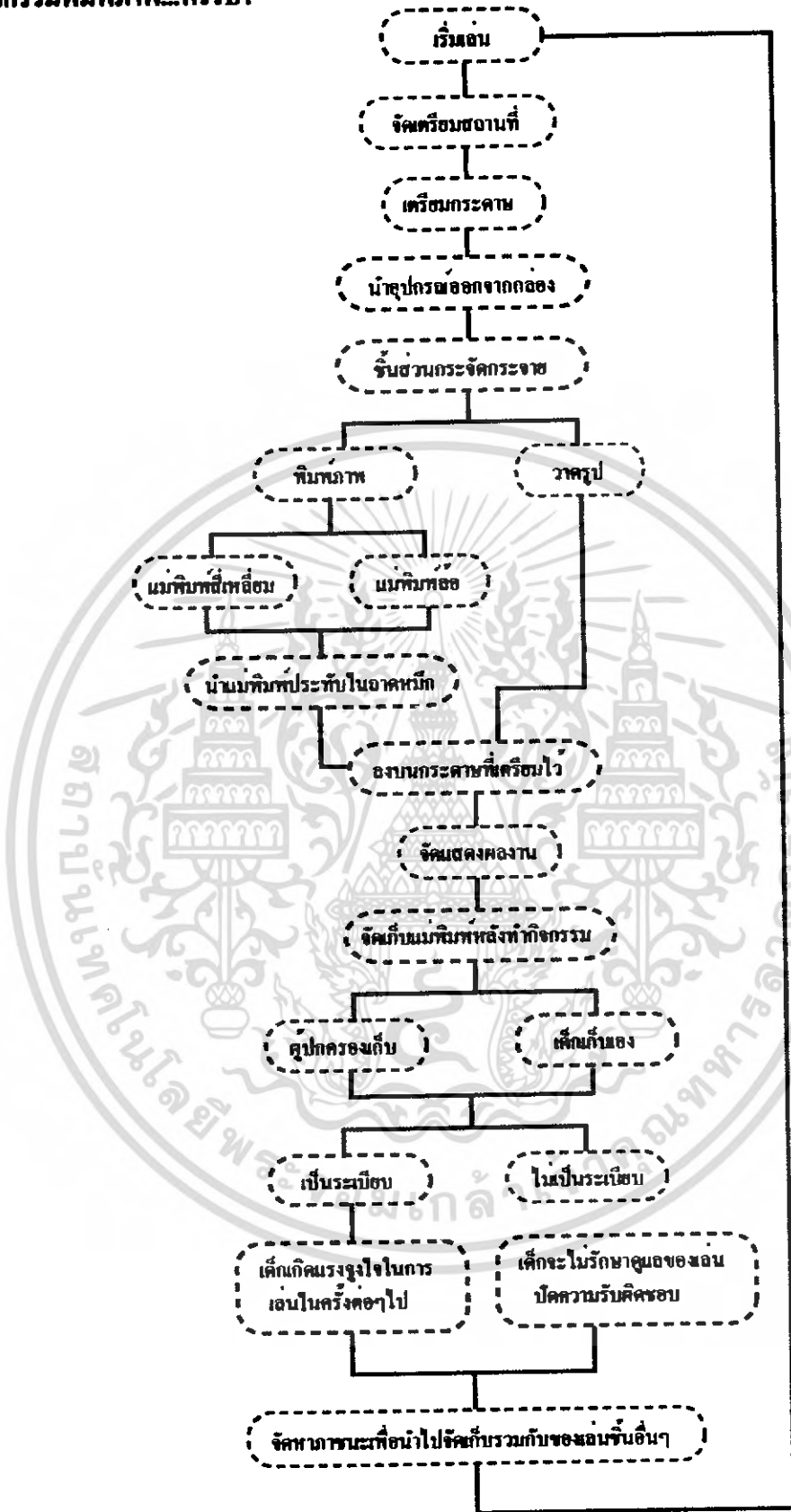
แผนผังที่ 3 แสดงการวิเคราะห์กิจกรรม หล่อรูปพลาสติก

ปัญหาที่เกิดจากการเล่นและการจัดเก็บ

1. ต้องจัดหาถาดเพื่อผสมสีเอง ในกรณีที่ไม่มีสีตามต้องการ
2. ปูนมีความร้อนได้ง่าย เนื่องจากปิดปากถาดไม่สนิทและความร้อนจากอุปกรณ์ต่างๆที่ยังไม่แห้งสนิท
3. เกิดความซ้ำซ้อนต้องหามารรจุกษ์ขนาดใหญ่มาจัดเก็บของเล่นทั้งหมดอีกครั้งหนึ่งเนื่องจากเด็กมีของเล่นหลายรูปแบบ
4. เด็กมักจะกะขนาดสัดส่วนในการผสมปูนได้ไม่ถูก ทำให้ปูนเหลือค้าง เกิดความชื้นและไขไม่ได้ในที่สุด
5. โดยส่วนใหญ่เด็กจะเก็บของเล่นด้วยตนเอง มักจะให้พี่เลี้ยงหรือผู้ปกครองเป็นผู้เก็บ
6. ถาดที่ไขจัดเก็บมักจะได้รับความชื้นและขาดง่ายในที่สุด
7. ถาดแม่พิมพ์เมื่อใช้ไปนานๆครั้ง ถาดจะแตก เนื่องจากต้องรองรับการบิดหลายครั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ชุดกิจกรรมพิมพ์ภาพ...หรรษา

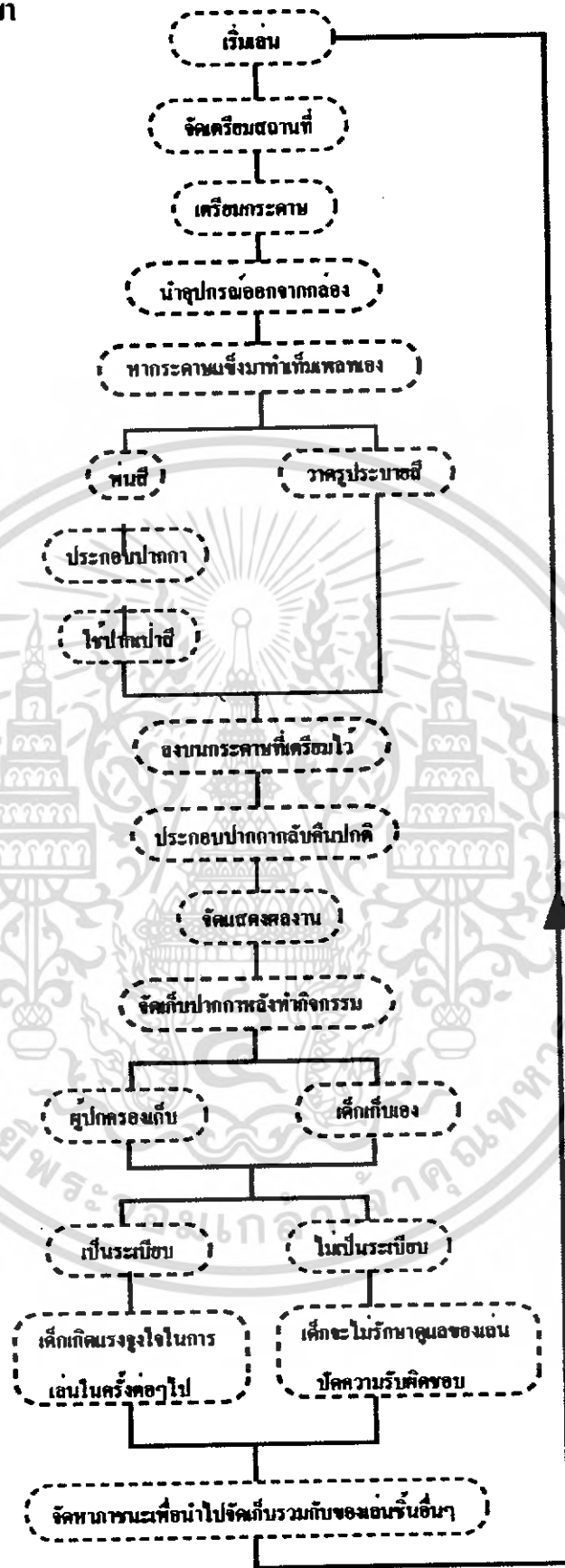


แผนผังที่ 4 แสดงการวิเคราะห์กิจกรรม พิมพ์ภาพหรรษา

ปัญหาที่เกิดจากการเล่นและการจัดเก็บ

- เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สวนไวสำหรับครูใช้ในงาน เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่ควรนำส่วนนี้ไปใช้ประโยชน์ด้านอื่น
1. เกิดความซ้ำซ้อนของภาพรูปจากขนาดใหญ่มาจัดเก็บของเล่นทั้งหมดอีกครึ่งหนึ่งเนื่องจากเด็กมีของเล่นหลายรูปแบบไม่วางระเบียบใด ๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งยังมีให้เด็กเปลี่ยนแปลงเนื้อหา และของของเล่นจึงเขาของเอกสารทุกครั้งที่มีการเล่นไปใช้
 2. โดยสวนใหญ่เด็กจะเก็บของเล่นของตัวเอง มักจะ ให้พี่เลี้ยงหรือผู้ปกครองเป็นผู้เก็บ

5. ชุดกิจกรรมพนีสี่...หรรษา

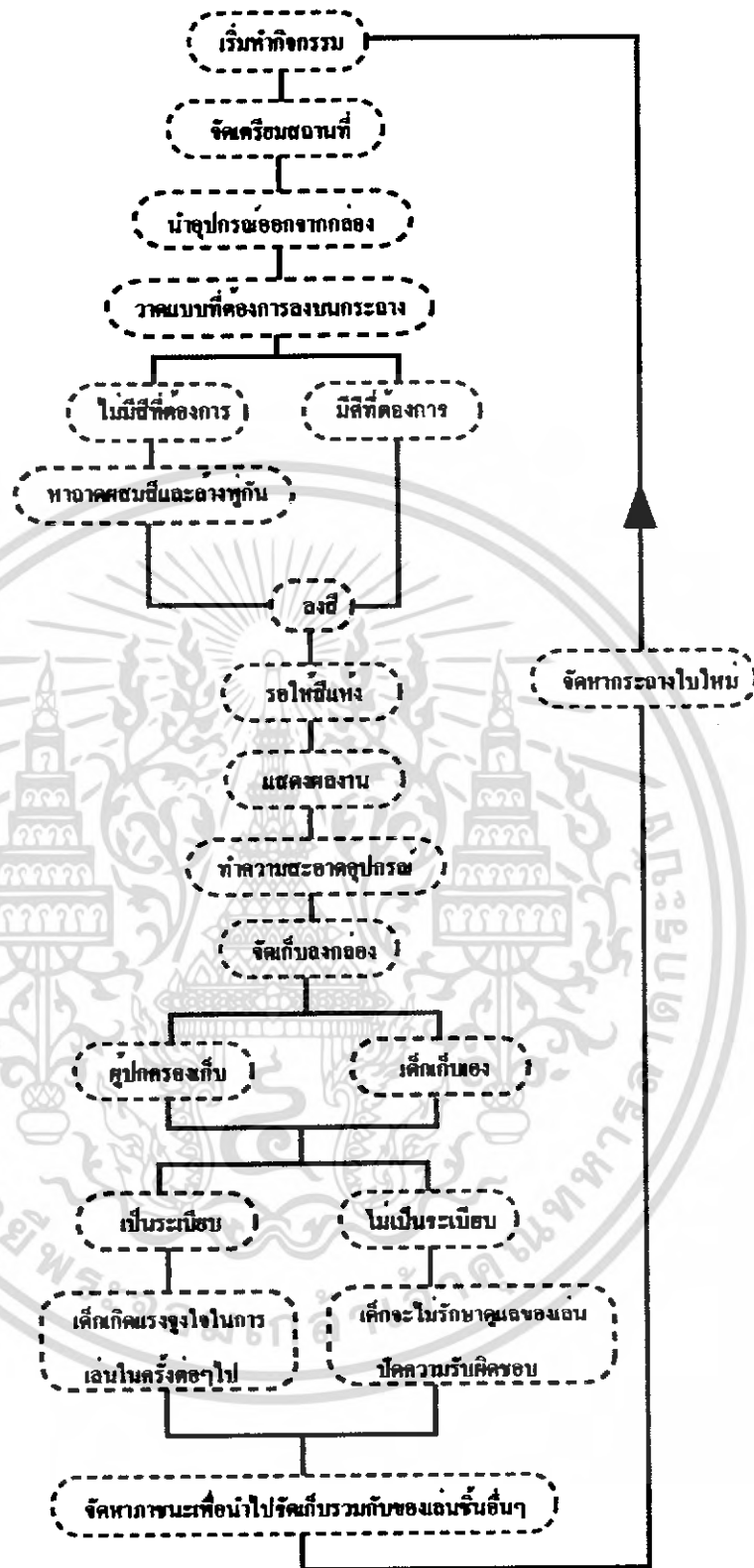


แผนผังที่ 5
แสดงการวิเคราะห์กิจกรรม
พนีสี่หรรษา

ปัญหาที่เกิดจากการเล่นและการจัดเก็บ

1. ไม่มีชิ้นส่วนของบรรจุภัณฑ์ที่สามารถรองรับความคิดสร้างสรรค์ในการทำงานผลทประกอบการเล่นให้กับเด็ก
2. เกิดความรำคาญต้องหาบรรจุภัณฑ์ขนาดใหญ่มาจัดเก็บของเล่นทั้งหมดอีกครึ่งหนึ่งเนื่องจากเด็กมีของเล่นหลายรูปแบบไม่วางระเบียบได้ ทั้งสิ้น คือทั้งหมามีให้แค่ ๑ ชิ้น และ ๑ ชิ้นก็วางไม่เป็นระเบียบทุกครั้งที่มีการนำไปใช้
3. โคสส่วนใหญ่เด็กจะเก็บของเล่นของตัวเอง มักจะให้พี่เลี้ยงหรือสุปกรองเป็นผู้เก็บ

6. ชุดกิจกรรมระบายสีกระดาษ...พระรา

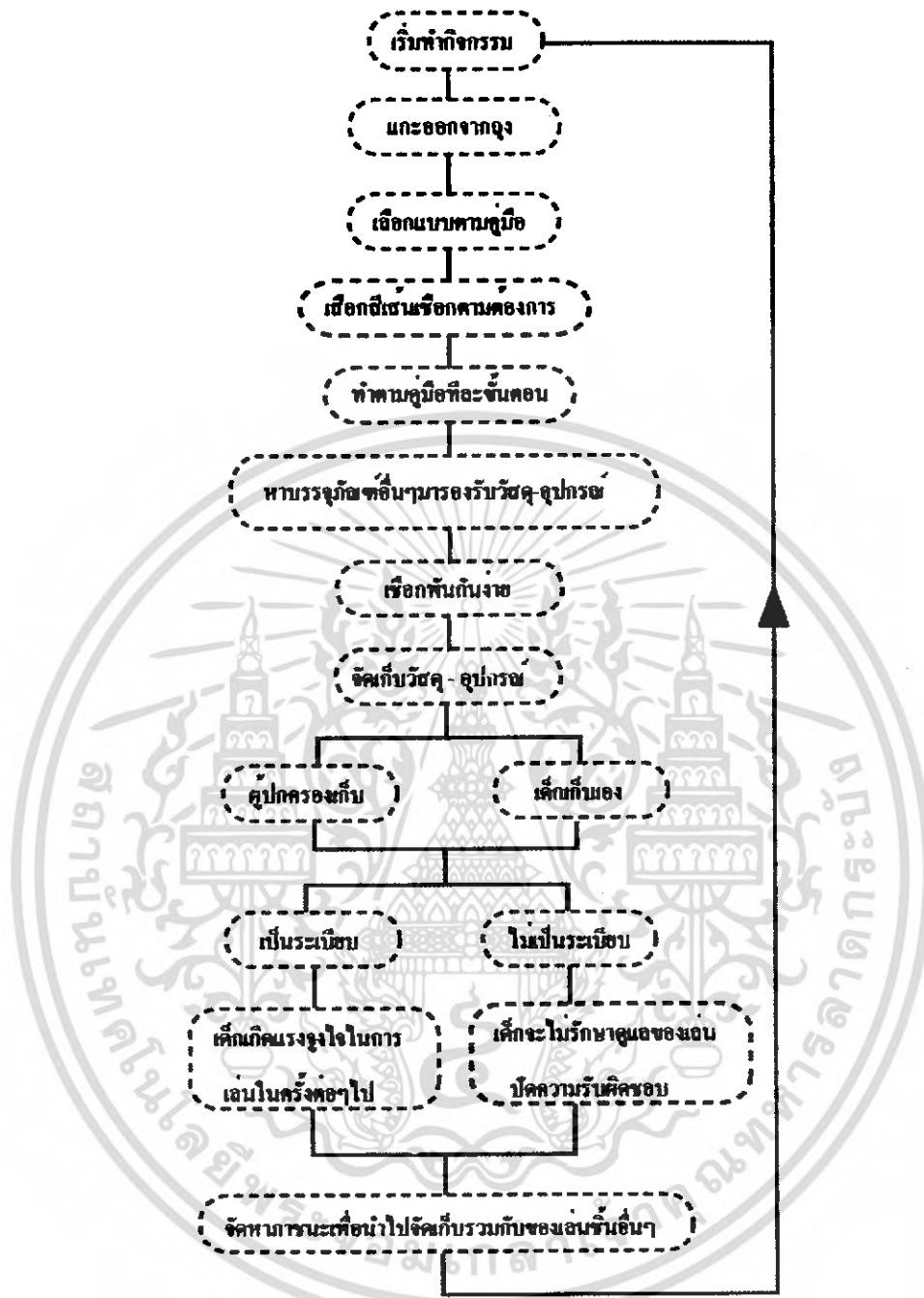


แผนผังที่ 6 แสดงการวิเคราะห์กิจกรรม ระบายสีกระดาษ

ปัญหาที่เกิดจากการเล่นและการจัดเก็บ

1. ไม่มีชิ้นส่วนของบรรจุภัณฑ์ที่สามารถรองรับความคิดสร้างสรรค์ในการทำทอเพลาประกอบการเล่นสีให้กับเด็ก
2. เกิดความซ้ำซ้อนต้องห้ามบรรจุภัณฑ์ขนาดใหญ่มาจัดเก็บของเล่นทั้งหมดอีกครึ่งหนึ่งเนื่องจากเด็กมีของเล่นหลายรูปแบบ
3. โดยส่วนใหญ่เด็กจะเก็บของเล่นด้วยตนเอง มักจะให้พี่เลี้ยงหรือผู้ปกครองเป็นผู้เก็บทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. ชุดกิจกรรมเชือก...หรรษา



แผนผังที่ 7 แสดงการวิเคราะห์กิจกรรม เชือกหรรษา

ปัญหาที่เกิดจากการดำเนินการจัดเก็บ

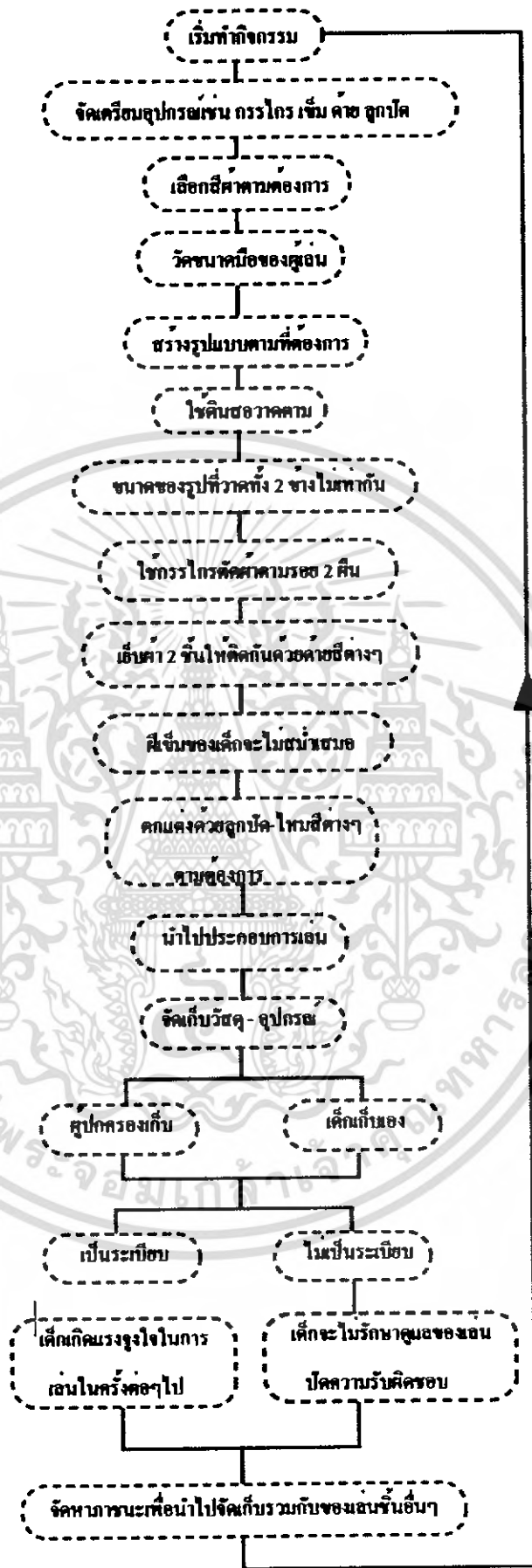
1. การเก็บเส้นเชือกโยทัวไปจะทำให้เชือกพันกันและขาดการนำมาเล่นในครั้งต่อไป
2. เกิดความซ้ำซ้อนต้องหาบรรทัดขนาดใหญ่มาจัดเก็บของเล่นทั้งหมดอีกครั้งหนึ่งเนื่องจากเด็กมีของเล่นหลายรูปแบบ
3. โดยส่วนใหญ่เด็กจะเก็บของเล่นด้วยตนเอง มักจะให้พี่เลี้ยงหรือผู้ปกครองเป็นผู้เก็บ

ข้อเสนอแนะ

1. บรรทัดขนาดใหญ่จะมีส่วนที่สามารถใช้เก็บเส้นเชือกให้เก็บได้ง่าย เป็นระเบียบมากยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์เพื่อการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น เมื่อผู้ยัดเยียดนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8. ชุดกิจกรรมหุนมือ...หรรษา

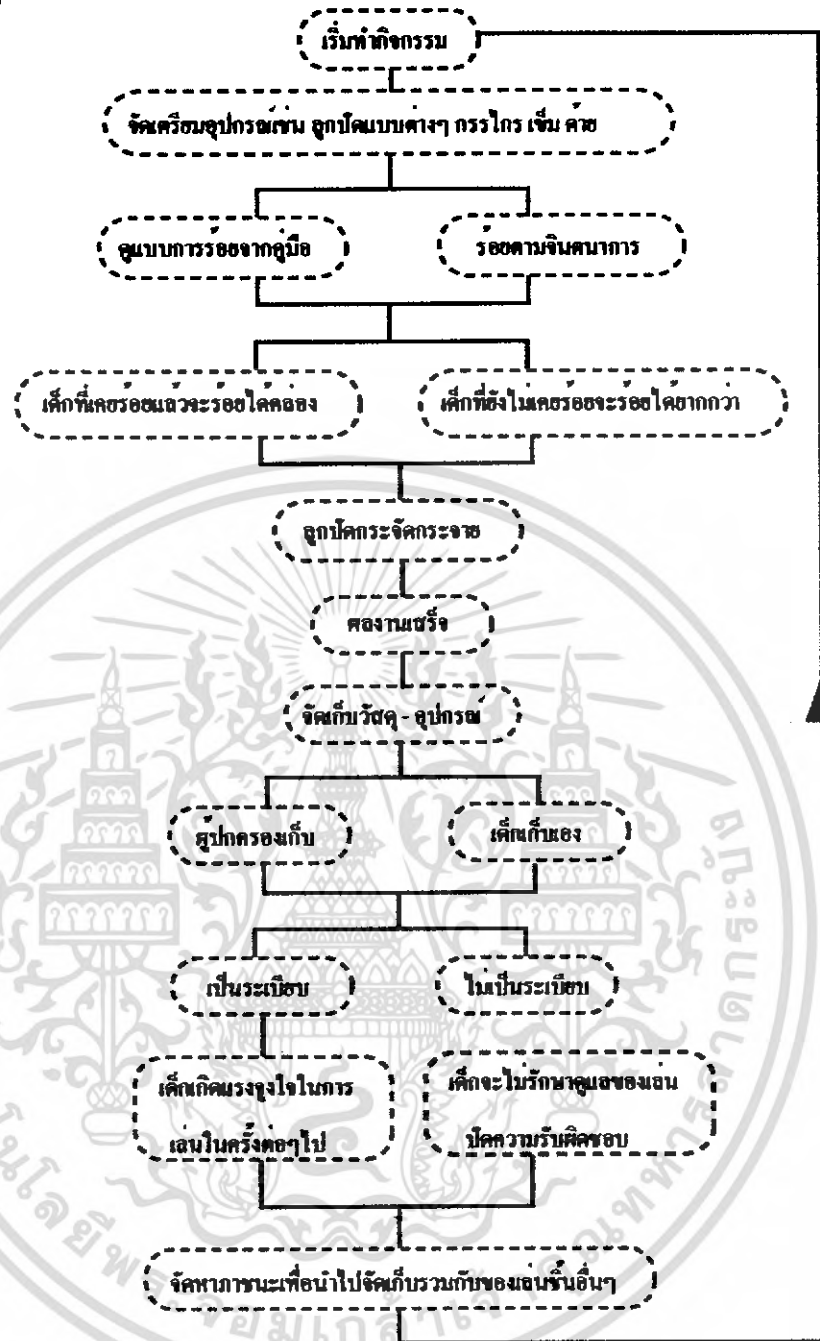


แผนผังที่ 8 แสดงการวิเคราะห์กิจกรรม หุนมือหรรษา

ปัญหาที่เกิดจากการสังเกตและการจัดเก็บ

- เอกสารนี้เป็นเอกสารลิขสิทธิ์ส่วนตัวไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
1. การวาดรูปแบบแผนผังมีความยาก เด็กจะวาดรูปแบบในขนาดที่ไม่เท่ากัน ไม่สามารถทำได้ ทั้งเด็ก อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้
 2. เกิดความซ้ำซ้อนของภาระงานที่เด็กต้องทำเนื่องจากเด็กมีของเล่นหลายรูปแบบ

9. ชุดกิจกรรมร้อยลูกปัด



แผนผังที่ 9 แสดงการวิเคราะห์กิจกรรม ร้อยลูกปัด

ปัญหาที่เกิดจากการเล่นและการจัดเก็บ

1. เด็กที่เล่นจะมีความสามารถที่แตกต่างกัน ถ้าเด็กที่เลือกร้อยแล้วจะง่าย ส่วนเด็กที่ไม่เลือกทำจะมีความลำบากในการร้อย
2. เกิดความซ้ำซ้อนต้องหารรูกิจภัณฑ์ขนาดใหญ่มาจัดเก็บของเล่นทั้งหมดอีกครั้งหนึ่ง เนื่องจากเด็กมีของเล่นหลายรูปแบบ
3. โคสส่วนใหญ่เด็กจะเก็บของเล่นด้วยตนเอง มักจะให้พี่เลี้ยงหรือผู้ปกครองเป็นผู้เก็บ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

10. ชุดกิจกรรมที่สามแฟนซี



แผนผังที่ 10 แสดงการวิเคราะห์กิจกรรม เทียนแฟนซีธรรมดา

ปัญหาที่เกิดจากการเล่นและการจัดเก็บ

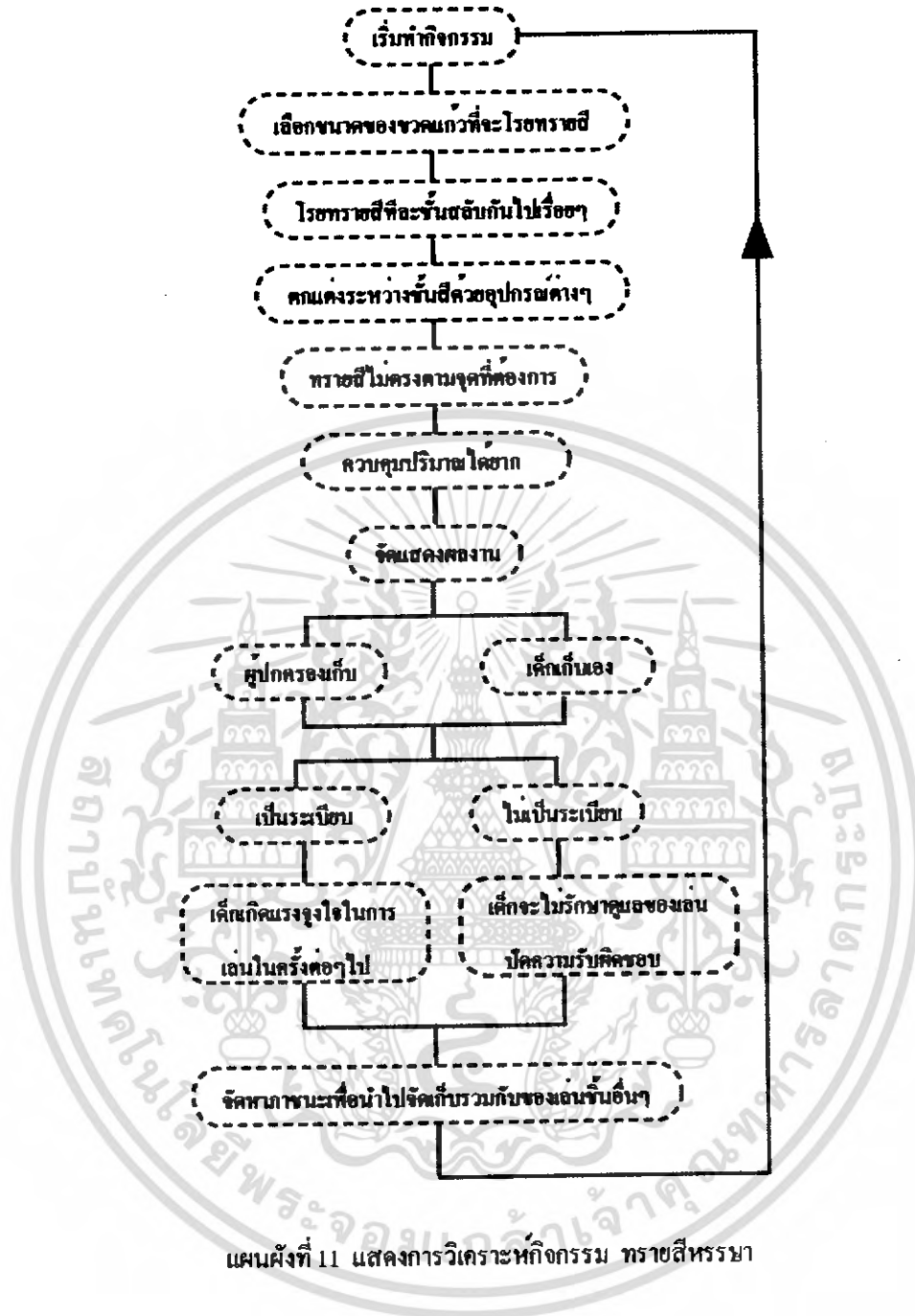
1. ในบางขั้นตอนผู้ปกครองอาจจะต้องดูแลเด็กเป็นพิเศษ เช่น ขั้นตอนเกี่ยวกับการต้มพาราฟิน เป็นต้น

2. หากพลาดพลั้งความร้อนจากน้ำเทียนอาจทำให้เด็กได้รับบาดเจ็บได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่วนใดสำหรับครูใช้งาน เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์อื่นอย่างอื่น
 3. เกิดความรำคาญต่อสภาพบรรยากาศขนาดใหญ่มาจัดเก็บของเล่นทั้งหมดอีกครึ่งหนึ่งเนื่องจากเด็กมีของเล่นหลายรูปแบบ
 ไม่สามารถใส่ได้ ทั้งสิ้น อีกทั้งยังมีเหตุเปลี่ยนแปลงเนื้อหา และของของอีกครึ่งหนึ่งของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. โดยส่วนใหญ่เด็กจะเก็บของเล่นของตัวเอง มักจะให้พี่เลี้ยงหรือผู้ปกครองเป็นผู้เก็บ

11. พฤติกรรมทรราชย์



แผนผังที่ 11 แสดงการวิเคราะห์กิจกรรม ทรราชย์บริหาร

ปัญหาที่เกิดจากการเล่นและการจัดเก็บ

1. ทรราชย์ควบคุมปริมาณไซยา
2. มักจะโรยไม่ไคตามตำแหน่งที่ต้องการ
3. เกิดความซ้ำซ้อนต้องหาบรรจุภัณฑ์ขนาดใหญ่มาจัดเก็บของเล่นทั้งหมดอีกครึ่งหนึ่งเนื่องจากเด็กมีของเล่นหลายรูปแบบ
4. โดยส่วนใหญ่เด็กจะเก็บของเล่นด้วยตนเอง มักจะให้พี่เลี้ยงหรือผู้ปกครองเป็นผู้เก็บ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 ข้อมูลความต้องการของผู้บริโภค

2.3.1 ข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายหลัก (ผู้่านของเล่น)

ข้อมูลทางด้านพัฒนาการทางด้านร่างกาย และการเรียนรู้ของเด็กในวัยต่างๆ

พัฒนาการเด็กวัย 6 ขวบ

ด้านร่างกาย

- คล่องแคล่วและชอบส่งเสียงดัง
- ร่างกายจะลดการเจริญเติบโต
- กล้ามเนื้อใหญ่พัฒนามากกว่ากล้ามเนื้อเล็ก
- สายตายังพัฒนาไม่เต็มที่ และมีแนวโน้มที่จะสายตาสั้น (เด็กบางคนยังไม่พร้อมที่จะอ่านหนังสือ เด็กที่มีแนวโน้มสายตาสั้นจะมองเห็นตัวอักษรได้ชัดกว่า)
- ฟันแท้เริ่มขึ้น
- หัวใจอยู่ในช่วงที่เติบโตอย่างรวดเร็ว

ด้านอารมณ์และสังคม

- มีความไม่มั่นใจ
- รู้จักแยกแยะระหว่างดีกับไม่ดี
- กลัวอันตรายที่ใกล้ตัว กลัวถูกหัวเราะเยาะ กลัวผี
- คือ ขี้นุกหงิด เอาแน่เอาอนไม่ได้
- มักจะถือหรือชนเวลาอยู่ต่อหน้าคนอื่น
- จะอายมากเมื่อเห็นร่างกายส่วนที่ต้องปกปิดอยู่กับคนอื่น
- มักถึงเวลาต้องตัดสินใจ
- ความสนใจของเด็กหญิงกับเด็กชายเริ่มต่างกัน
- ต้องการคำชม ความอบอุ่น และต้องการให้ผู้อื่นอดทนกับการกระทำของตนเอง
- กลัวเรื่องเหนือธรรมชาติ กลัวพ่อแม่จะตายจากไป
- ถึงเถด คัดสินใจไม่เด็ดขาด
- เป็นตัวของตัวเอง
- เริ่มมีทักษะการเข้าสังคม

ด้านสติปัญญา

- วาดรูปที่เชื่อมโยงนมเป็ยกปนตามแบบได้
- รู้จักวันต่างๆ ในสัปดาห์ได้
- รู้จักช้าง ช้าง ช้างขาว
- สามารถแบ่งกลุ่มสิ่งของตามประเภท เช่น สีและขนาด
- พฤติกรรมลดเวลาเรียนรู้ที่เหนื่อย
- ช่วงความสนใจสั้น
- รู้จักคำศัพท์มากกว่า 2000 คำ เมื่อขึ้นชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ด้านการเล่น

- ชอบแข่งขัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ชอบเล่นเป็นกลุ่ม (อย่างสนุกสนาน)
- เรียนรู้เรื่องการแข่งขันและการร่วมมือ
- สนใจกลุ่มเพื่อนมากกว่าครอบครัว
- สามารถเล่นเกมที่ใช้กล้ามเนื้อใหญ่ได้ เช่น ขว้างปา กระโดดเชือก วิ่งไล่จับ กระโดดขาเดียว เล่น โดโพน ปีน
- ทำงานที่ใช้กล้ามเนื้อเล็กได้คล่องขึ้น เช่น ระบายสี พิมพ์ภาพ วาดรูป ถอดรูป เย็บผ้า ทำงานไม้ ทอผ้า ถักเปีย ร้อยลูกปัดเม็ดเล็ก ตัดกระดาษ ทำตุ๊กตากระดาษ ตัดภาพตัดต่อ เล่นเกมกระดาน และเล่นเกมตั้ง

พัฒนาการเด็กรวัย 7 ขวบ

ด้านร่างกาย

- มักถูกใจชอบทำบางอย่างด้วยความกระตือรือร้น
- นั่งไม่ค่อยคิดที่ ข้างหูข้างคอก
- ชอบพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวอย่างๆอย่าง
- เหน่งความสนใจไปที่กิจกรรมทีละอย่าง แต่ก็เลิกสนใจเป็นอย่างๆ

ด้านอารมณ์และสังคม

- กังวลว่าการไปโรงเรียนอาจเป็นเรื่องที่ยากเกินไป
- ขาดความมั่นใจ
- รับมือกับภาระหน้าที่ใหม่ หรือสภาพใหม่ทางสังคมด้วยระมัดระวัง
- ใฝ่ใจว่าคนอื่นจะคิดอย่างไรกับตน
- ต้องการให้เพื่อนและผู้ใหญ่ยอมรับ
- ต้องการเป็นส่วนหนึ่งในกลุ่มเพื่อน ชอบมีเพื่อนสนิท สังกัดกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง เป็นสมาชิกกลุ่ม ชอบมีภาษาลับ

และมีรหิตเฉพาะกลุ่ม

- จริงจังกับชีวิตมากขึ้น
- เข้าใจถึงความสัมพันธ์กับผู้คนรอบข้างมากขึ้น
- แสดงความสนใจในชุมชนที่ตนอยู่ เพื่อนบ้านที่ใกล้ชิด ประสพการณ์ที่คุ้นเคยและนอกวงชุมชนที่ใกล้ชิด
- มักสับสนเรื่องความรับผิดชอบ แต่ก็อยากทำงานให้สำเร็จ
- ชอบให้เล่นแบบยุติธรรมและทำตามกฎกติกา (ทั้งตัวเองและกลุ่ม)
- ไม่อยากเป็นผู้แพ้เวลาเล่นเกม และอาจหงุดหงิดหรือพยายามเล่น โกง เพื่อที่จะเอาชนะ

ด้านสติปัญญา

การเขียนและการคัดลายมือ

- พยายามจะทำทุกอย่างให้ดีที่สุด
- ใฝ่อย่างลบบ่อ่มาก
- อาจยังเขียนหนังสือตัวโต ยังต้องใช้เนื้อที่กระดาษมาก
- วิตกกังวลถ้ายังเขียนไม่เสร็จ
- เริ่มควบคุมขนาดและความสม่ำเสมอของตัวหนังสือได้

อาจรู้ลึกว่าการเขียนง่ายกว่าการพิมพ์

- ชอบคัดลอกคำต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- สนใจและเริ่มจับเสียงของตัวอักษรได้
- สนุกกับการใช้คินสอ เวลาจับคินสอมือมักจะเกร็ง
- สายตาพัฒนาไปอีกขั้นหนึ่ง

การอ่าน

- อ่านแบบเป็นคำๆ
- อ่านข้ามหรือเคิมคำที่คุ้นเคยหรือคำง่ายๆ
- อ่านข้ามหรือออกเสียงตัวสะกดผิด
- เข้าใจเรื่องราวที่อ่านได้ โดยไม่ต้องรู้ความหมายของทุกคำ
- ยังจำเสียงสระไม่แม่น
- เวลาเจอคำใหม่จะงัดเลขหรือคาดคะเน
- ชอบให้มีกิจกรรมต่อท้ายหลังการอ่านบ้าง เพื่อทบทวนเนื้อเรื่องที่อ่าน
- สนใจเลขหน้าหนังสือ
- เด็กแต่ละคนจะอ่านหนังสือได้ช้าเร็วต่างกันไป
- เริ่มแสดงความคิดเห็นต่อเรื่องที่อ่าน
- ชอบอ่านหนังสือประเภทเทพนิยาย

คณิตศาสตร์

- เด็กผู้ชายชอบทำโจทย์แบบปากเปล่า และชอบทำแบบฝึกหัด
- เด็กผู้หญิงชอบตัวอย่างที่เป็นรูปธรรมมากกว่า
- มักเขียนเลข 2 สลับกับเลข 7 และเลข 6 กับเลข 9
- จะดีใจมากถ้าได้เขียนตัวเลขที่มีจำนวนเยอะๆ
- สับสนได้ง่ายถ้าโจทย์บวกกับลบอยู่ในหน้ากระดาษเดียวกัน

ด้านการเล่น

- ชอบเล่นกับเพื่อนเพศเดียวกัน และเล่นอย่างกลมเกลียวมากขึ้น
- ชอบเล่นปีนป่าย แต่เริ่มรู้ว่าความสูงเป็นอันตราย จึงระมัดระวัง
- ชอบเล่นกลางแจ้งแบบโลดโผนสุดๆ สลับกับการเล่นแบบสงบๆ
- ชอบเล่นเลียนแบบความจริงมากกว่าจินตนาการ
- อาจยังชอบเล่นเพียงลำพังอยู่
- เริ่มคิดถึงเพื่อนตรงข้ามไม่ให้เล่นด้วย
- ชอบเล่นจัดแจงสิ่งของ สร้างสิ่งต่างๆ และต่อรูปทรงที่มีโครงสร้างซับซ้อน
- เล่นกับเพื่อน 4-5 คน ได้ค่อนข้างดี
- ชอบประดิษฐ์ของที่ใช้สำหรับตกแต่ง (งานศิลปะ งานฝีมือ งานปัก งานไม้และต่อแบบจำลอง)
- สนใจทั้งเรื่องเพื่อฝัน และเรื่องจริงเวทมนตร์และมาฆากดต่างๆ
- สนใจเรื่องของยุคอื่นและสถานที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์
- สนุกกับการเล่นแสดงละคร(หุ่นมือ ตุ๊กตา ตุ๊กตากระดาษ แต่งตัวตุ๊กตา)
- สนุกกับการเล่นแบบแบ่งฝ่ายสู้กัน เช่น ดำรวจจับผู้ร้าย กวางบอย กองทหาร อวกาศ
- ชอบดูการแสดง ละครและหุ่นมือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ไม่ชอบเป็นฝ่ายแพ้เวลาเล่นเกมและอาจอารมณ์เสียเอามากๆหรือหาทางโกงเพื่อให้ตัวเองชนะ

พัฒนาการเด็กวัย 8 ขวบ

ด้านร่างกาย

- เคลื่อนไหวร่างกายส่วนต่างๆ ได้อย่างคล่องและมีท่วงท่าที่สง่างามมากขึ้น
- มือกับตาทำงานประสานสัมพันธ์กัน ได้รวดเร็วและราบรื่นขึ้น
- อาจมีอาการสายตาสั้น
- อาจมีปัญหาเรื่องการใช้มือ เมื่ออยากทำในสิ่งที่ทำไม่ได้
- ลายมือสวยขึ้นและพิมพ์ได้คล่องขึ้น
- อยากทำงานให้ประณีต แต่มักรีบร้อนเกินไป
- เจ็บตัวบ่อย (มักเกิดจากการหกล้มหรือจักรยานล้ม)

ด้านอารมณ์และสังคม

- อาจมีปฏิกริยาต่องานที่ไม่อยากทำหรือวิชาอื่นๆที่ยากๆในโรงเรียน โดยมีอาการปวดหัว ปวดท้อง หรือต้องเข้าห้องน้ำบ่อยๆ
- เปลี่ยนความสนใจจากเรื่องหนึ่งไปสนใจอีกเรื่องหนึ่ง
- ใช้เวลาคาดการณ์ล่วงหน้ามาก
- มักชอบเถียงและตื่นเต้นเกินเหตุ
- เข้าอารมณ์เร็วเวลาเหนื่อย
- ไม่พอใจเวลาถูกทำร้ายความรู้สึก ถูกวิจารณ์หรือถ้าตัวเองทำพลาด
- ร้องไห้ไปกับเรื่องราวในละครหรือเหตุการณ์ต่าง
- แสดงความกลัวน้อยลง
- มักวิตกกังวลเมื่อต้องทำในสิ่งที่ตัวเองไม่มั่นใจ หรือไม่คุ้นเคย
- กังวลเกี่ยวกับความผิดพลาด ล้มเหลว หรือทำไม่ได้ตามมาตรฐาน
- ปรับตัวได้ แม้วิชาที่เรียนจะยากเกินไป
- ชอบวิพากษ์วิจารณ์
- ทำตัวร่าเริงแจ่มใส
- ขอมองจากงานไปเล่นกับเพื่อน

ด้านสติปัญญา

- ชอบไปโรงเรียน
- อยากทำอะไรใหม่ๆ
- ช่างพูดช่างคุย
- ไม่ชอบถูกว่ากล่าว และชอบคิดว่าถูกตอนอะไรมาบ้าง

การเขียนและการคัดลายมือ

- แต่ละคนจะลายมือไม่เหมือนกันและขนาดตัวอักษรไม่เท่ากัน
- เริ่มรู้จักเว้นวรรคตอน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- มีเรื่องในหัวมากมายเกินกว่าที่จะเขียน ได้ทัน

การอ่าน

- เข้าใจคำใหม่ๆ จากบริบทหรือเสียง
- ตั้งใจอ่านข้ามคำที่ไม่สำคัญ
- มักอ่านคำในวลีสลับที่กัน
- หยุดและคุยถึงเรื่องที่อ่าน ได้โดยไม่มีเรื่อง
- เริ่มชอบอ่านในใจมากกว่า
- ชอบเรื่องตื่นเต้นและเรื่องตลก

คณิตศาสตร์

- ชอบทำโจทย์ยากเปล่านั้นมากกว่าเขียน
- ชอบเปลี่ยนวิธีทำแบบหนึ่งไปเป็นอีกวิธีหนึ่ง

ด้านการเล่น

- สนใจการเล่นที่ใช้การประสานสัมพันธ์ของกล้ามเนื้อเล็กมากขึ้น
- ชอบทำงานและเล่นเป็นกลุ่ม
- แสดงการแบ่งพรรคพวก
- เล่นรวมกันได้ดีขึ้น แต่ยังคงคอยควบคุมบ้าง เพื่อไม่ให้เกิดความขัดแย้ง
- ชอบเล่นเกมที่ต้องแข่งขัน
- เริ่มเลือกที่จะคบหรือไม่คบเพื่อนคนไหน
- พยายามหา เพื่อนสนิท เพศเดียวกัน

พัฒนาการเด็กเล็กวัย 9 ขวบ

ด้านร่างกาย

- เรียนหนักและเล่นมาก มักหุ้มเพเกิน ไป
- ชอบออกกำลังกายที่ได้ใช้กล้ามเนื้อใหญ่และกีฬาที่ต้องแข่งขัน

ด้านอารมณ์และสังคม

- ชอบช่วยเหลือและบริการ
- รู้จักวางแผนว่าแต่ละวันจะทำอะไรบ้าง
- ตั้งใจทำสิ่งที่วางแผนไว้ให้สำเร็จ
- มักหลีกเลี่ยงสิ่งที่กำลังทำจนถอยไป
- เริ่มมีวิรบุรุษในดวงใจ
- เริ่มเกิดความรู้สึกสงสารและเห็นใจผู้อื่น
- มักประทับใจสิ่งที่ได้ยินได้ฟัง

ด้านสติปัญญา

- ชอบไปโรงเรียน
- อยากประสบความสำเร็จ
- หือแพ้ภัยถ้าทำอะไรล้มเหลว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- สนใจค้นหาสาเหตุของความผิดปกติ
- แสดงความกระตือรือร้นที่จะแก้ปัญหา
- เห็นความแตกต่างของโกแต่ละคนได้อย่างชัดเจน โดยเฉพาะ ป.3 ขึ้น ป.4
- เด็กที่ก่อนหน้านี้อาจมีปัญหาเรื่องการเรียน ตอนนี้อาจดีขึ้นอย่างรวดเร็ว ส่วนเด็กที่เรียนเก่งอาจต้องการความช่วยเหลือเป็นพิเศษในบางเรื่อง

การอ่าน

- ชอบอ่านในใจ
- ชอบอ่านเรื่องที่เป็นความจริง
- แสดงความเป็นตัวของตัวเอง มีวินัย รู้จักประเมินตัวเองและความสามารถของตัวเอง
- ถ้านึกอะไรออกในทันทีจะนึกไม่ค่อยออก

ด้านการเล่น

- มือและคาทำงานสัมพันธ์กัน กล้ามเนื้อเล็กและกล้ามเนื้อใหญ่ทำงานเคลื่อนไหวได้ดีขึ้น
- กระตือรือร้นที่จะผูกมิตรกับคนรอบข้าง
- มีเพื่อนเพศเดียวกันที่สนิทเป็นพิเศษ
- ชอบคุยกับเพื่อน
- เวลากล่น รู้จักจัดแจงมากกว่าแต่ก่อน
- ชอบตั้งกลุ่มหรือแก๊งเพื่อนแบบเฉพาะกิจในช่วงสั้นๆ ชอบใช้รหัสลับ และจดหมายลับ
- ชอบเป็นสมาชิกกลุ่มหรือสังคม

สิ่งที่ไปรคปราน

- วัสดุที่ใช้สร้างงานตามจินตนาการ (ชอบวัสดุที่หลากหลายและมีรายละเอียด เช่น เมล็ดถั่วขนาดเล็ก เข็มหมุด เศษผ้า)
- ภาพตัดต่อ
- ออกแบบงานที่สามารถเก็บไว้นานๆ ได้ (งานศิลปะ และงานฝีมือ)
- ร้อยลูกปัด ปักผ้า ทอผ้า ถักนิตและเย็บผ้า

พัฒนาการเด็กวัย 10 – 12 ขวบ

ด้านร่างกาย

- โตเร็วมาก
- คูแ่งก้างเพราะร่างกายกำลังยึด
- กระษะไม่ค่อยถูก เช่น เวลาเอือหีบของหรือก้าวขา
- รู้ว่าร่างกายตัวเองเปลี่ยนแปลงและเริ่มเป็นหนุ่มเป็นสาว
- ชอบเปลี่ยนเสื้อผ้าตามลำพัง ไม่อยากให้อีคร่างกายที่เปลี่ยนแปลง
- ชอบอาบน้ำบ่อยๆหรือไม่ยอมอาบน้ำเลย
- ชอบนุ่งกางเกงขีน สวมรองเท้าผ้าใบ ขึงขาขึงเท
- มีอาหารจานโปรด เช่นเดียวกับเด็กวัยอื่น ขึ้นอยู่กับว่าเคยทานอาหารมาที่ชนิด ที่บ้านทานอะไร ทานอะไรเป็นประจำ และอิทธิพลจากกลุ่มเพื่อน

- อาจเกิดความรักประสาวิัยรุ่น และอยากรู้อยากลองเรื่องเพศ เด็กผู้ชายอาจมีฝันเปียกบ้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- เป็นช่วงที่มีพฤติกรรมสุดขีด ซึ่งเกี่ยวข้องกับด้านสุขภาพ

ด้านอารมณ์และสังคม

- กลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลมาก

- แสดงพฤติกรรมที่อยากเป็นอิสระและอยากเป็นผู้ใหญ่
- ต้องการการดูแลใส่ใจเป็นพิเศษเมื่อต้องเข้าสู่สังคมที่เปลี่ยนไป
- สนใจเพศตรงข้าม

ด้านสติปัญญา

- เด็กกำลังเตรียมตัวขึ้นชั้นมัธยม อาจมีความวิตกกังวลอยู่บ้าง
- เป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อที่สำคัญที่พ่อแม่จะต้องทำตัวเป็นผู้ฟังที่ดี และไม่ด่วนตัดสินใจ ถ้าทำได้เช่นนี้จะสามารถพัฒนาความสัมพันธ์ที่ดีกับลูก ได้ตลอดช่วงที่เป็นวัยรุ่น

ด้านการเล่น

- กีฬาอาจมีบทบาทสำคัญกับเด็กวัยนี้
- ชอบเล่นกีฬาในพื้นที่สาธารณะ เช่น ริมถนน หรือเล่นเป็นทีม
- ชอบอุปกรณ์ประกอบแบบจำลอง
- ยังสนุกกับของเล่นที่เคยชื่นชอบในวัยเด็ก เพราะทักษะต่างๆ เริ่มพัฒนาแล้ว

สิ่งที่ใช้เป็นของเล่นได้

- อุปกรณ์สำหรับพิมพ์งาน เครื่องพิมพ์ดีด อุปกรณ์สำหรับทำหนังสือ
- อุปกรณ์เกี่ยวกับการคิดเลข เศษส่วน และเรขาคณิต
- เครื่องช่างตวงวัด เช่น ตาชั่ง ไม้บรรทัด ด้วยตวง ฯลฯ
- อุปกรณ์วิทยาศาสตร์ เช่น ปริซึม แว่นขยาย พู่กัน
- อุปกรณ์ธรรมชาติ ใช้สำรวจและแบ่งประเภท
- พืชและสัตว์ เพื่อการศึกษาหาความรู้และฝึกการดูแลเอาใจใส่
- เกมกระดาน เกมไพ่ เกมต่อคำ เกมอ่านและสะกดคำ เกมทายปัญหา
- เกมฝึกความจำ เกมตัวเลขและการนับ (เช่น โดมิโน)
- เกมฝึกการวางแผน (หมากรุก หมากรุกจีน)
- โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อฝึกภาษา ตัวเลข ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ วิทยาศาสตร์และการฝึกคิดรวมทั้งฝึกการแก้ปัญหา
- หนังสือหลากหลายเนื้อหาทั้งยากและง่าย เช่น หนังสือนิยาย บทกวี หนังสือ ขำขัน คำคล้องจอง หนังสือผจญภัย เทพนิยาย หนังสือที่เด็กทำเอง
- วัสดุอุปกรณ์งานศิลปะ งานฝีมือ (สีเทียน สีชอล์ก สีมจิก สีน้ำ ดินสอสี ทุ่งกัน สีพาสเทล กระดาษวาดรูป กระดาษลอกลายกรรไกร ภาพตัดแปะและกาว ควรเป็นแบบปลอดภัยสำหรับเด็ก) วัสดุทำภาพสื่อผสม
- อุปกรณ์ปั้นดิน (รวมทั้งแท่นหมุนสำหรับขึ้นรูป)
- วัสดุทำงานหัตถกรรม เช่น เครื่องทอผ้า เครื่องหนัง อุปกรณ์ทำเปเปอร์มาเช่ ปูนปลาสเตอร์ ลูกบิดสำหรับทำเครื่องประดับ เครื่องมือช่าง และไม้
- เครื่องดนตรี เครื่องบันทึกเสียง กลอง กระดิ่งและของอื่นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

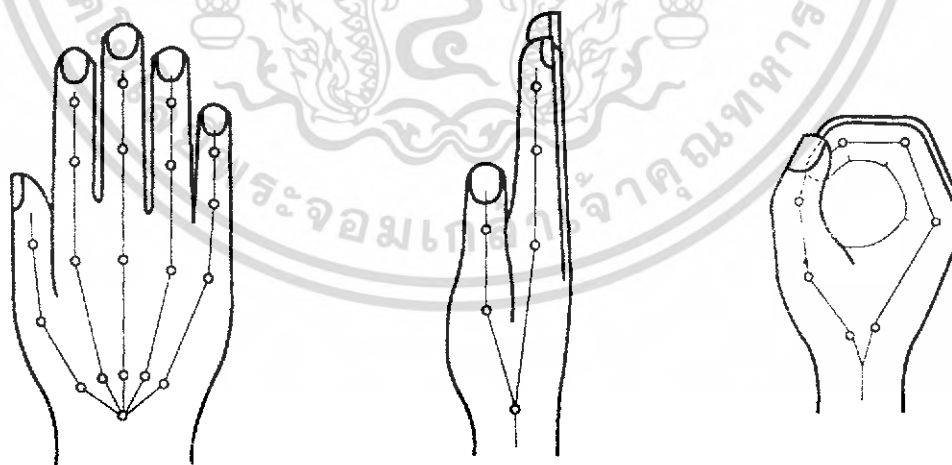
- เทปเพลง เพลงสำหรับเด็กอ่อน ไหวร่างกาย เพลงเดินรำ เพลงพื้นเมือง
- เทปสำหรับฟังดนตรี เพลง คำคล้องจอง และนิทาน
- วัสดุทัศนูปกรณ์ที่เด็กสามารถใช้เองได้
- พาหนะสำหรับขี่เล่น
- หุ่นตัวเล็ก เอาไว้เล่นประกอบฉากที่สร้างจากจินตนาการ
- วัสดุอุปกรณ์ (สำหรับทำเป็นอุปกรณ์ประกอบฉากและเครื่องแต่งกาย) ไว้เล่นละครและจัดการแสดง
- ตัวต่อและอุปกรณ์ประกอบฉาก
- ภาพตัดต่อ (แบบ 3 มิติ จำนวน 50-100 ชิ้น หรือภาพตัดต่อรูปแผนที่)
- โครงการที่สอนให้เด็กมีทักษะต่างๆเช่น งานพิมพ์ การหนังสือ การคำนวณ การชั่ง ตวงวัด การคิดเงิน และการบอกเวลา
- เครื่องมือวิทยาศาสตร์ (เกี่ยวกับอากาศ ระบบสุริยะจักรวาล ชีวิตพืชและสัตว์ โครงสร้างร่างกายขั้นพื้นฐาน)
- วัสดุสำหรับออกแบบวาดลาย (กระเบื้องโมเสก ภาพตัดต่อทรงเรขาคณิต)
- เกมเสริมสร้างทักษะ ปฏิสัมพันธ์ วางแผน กำหนดกฎวิธี เข้าใจกฎเกณฑ์ อ่านสะกดคำ เกมคณิตศาสตร์ เกมทายคำปริศนา เกมฝึกความทรงจำ เกมไพ่
- ดนตรีสำหรับร้องกันเป็นกลุ่ม ทำประกอบกิจกรรมเข้าจังหวะ รวมทั้งอุปกรณ์สำหรับฟังและบันทึกเสียง
- ลูกบอลหลายๆแบบและอุปกรณ์กีฬาต่างๆ
- อุปกรณ์ออกกำลังกายกลางแจ้ง (เครื่องปั่นป่าย จิงช้า กระดานลื่น บันได กระดานหก)
- กระจกและแท่งปริซึม
- ตุ๊กตาแบบชักได้สำหรับเล่นประจำวัน ตุ๊กตาเด็กที่ทำจากยางหรือ วนิล เครื่องใช้สำหรับเครื่องเล่นเด็ก เช่น ขวดนม ผ้าอ้อม ที่นอน
- ของเล่นที่เลียนแบบชีวิตจริง เช่น เครื่องคิดเลข เครื่องบันทึกเงินสด สมุดเช็ค บัตรเอทีเอ็ม
- หุ่นตัวละครที่รู้จักกันดี และหุ่นในจินตนาการ สำหรับแสดงเป็นเรื่องราว
- โรงละครหุ่นแบบเรียบๆให้เด็กได้ตกแต่งฉากและเครื่องประกอบเอง
- ตุ๊กตาขี้หนู ตุ๊กตาสัตว์แบบเหมือนจริงที่ทำด้วยยาง ไม้ หรือ วนิล เพื่อใช้ประกอบฉาก
- หุ่นคนและสัตว์ขนาดเล็กและวัสดุสำหรับสร้างฉาก หรือแบบจำลองจากความคิดจินตนาการ
- ของเล่นจำพวกยานพาหนะ รวมทั้งแบบจำลองชิ้นเล็กๆที่ทำเหมือนของจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อายุ	รอบฝ่ามือขวา	ความยาวฝ่ามือ	ระยะห่างปลายนิ้วชี้ - ถึงกลางโคนฝ่ามือ
	MEAN SD MIN MAX	MEAN SD MIN MAX	MEAN SD MIN MAX
6	13.6 / 0.76 / 11.5 / 17.5	12.7 / 0.70 / 11.0 / 14.6	9.8 / 0.70 / 8.0 / 13.0
7	14.1 / 0.87 / 11.8 / 16.5	13.2 / 0.81 / 11.0 / 15.7	10.1 / 0.69 / 8.2 / 12.0
8	14.6 / 0.86 / 12.4 / 17.0	13.7 / 0.88 / 11.6 / 16.3	10.4 / 0.75 / 8.8 / 12.7
9	15.2 / 0.86 / 12.8 / 19.0	14.2 / 0.79 / 12.2 / 16.2	10.9 / 0.80 / 9.0 / 13.0
10	15.7 / 0.90 / 13.5 / 19.0	14.7 / 0.92 / 11.0 / 17.7	11.2 / 0.81 / 9.0 / 14.0
11	16.3 / 1.06 / 14.0 / 19.5	15.3 / 0.98 / 13.2 / 18.0	11.7 / 0.8 / 9.8 / 14.5
12	16.9 / 1.06 / 14.4 / 21.0	15.8 / 1.05 / 13.2 / 19.6	12.2 / 0.92 / 9.2 / 15.2

อายุ	ระยะห่างหัวแม่มือ - ถึงกลางโคนฝ่ามือ	ความกว้างฝ่ามือ	ความหนาฝ่ามือ
	MEAN SD MIN MAX	MEAN SD MIN MAX	MEAN SD MIN MAX
6	5.7 / 0.36 / 4.0 / 6.9	2.8 / 0.36 / 2.0 / 4.0	3.6 / 1.29 / 1.3 / 8.8
7	6.8 / 0.39 / 4.5 / 7.2	2.8 / 0.29 / 1.9 / 4.1	3.5 / 1.17 / 1.5 / 8.6
8	6.0 / 0.41 / 3.5 / 7.1	2.9 / 0.39 / 2.1 / 16.3	3.9 / 1.35 / 1.2 / 8.5
9	6.3 / 0.38 / 4.4 / 7.3	3.0 / 0.37 / 2.1 / 16.2	4.0 / 1.29 / 1.8 / 8.0
10	6.4 / 0.44 / 4.7 / 8.0	3.0 / 0.42 / 2.1 / 17.7	4.3 / 1.32 / 1.5 / 8.8
11	6.7 / 0.49 / 5.5 / 8.7	3.1 / 0.38 / 2.1 / 18.0	4.7 / 1.55 / 2.1 / 12.6
12	6.9 / 0.44 / 5.9 / 8.6	3.3 / 0.43 / 2.2 / 19.6	6.1 / 1.68 / 2.1 / 10.0

ตารางที่ 15 แสดงขนาดสัดส่วนของมือเด็กกลุ่มเป้าหมาย



ภาพที่ 36 แสดงขนาดสัดส่วนของมือเด็กกลุ่มเป้าหมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความเหมาะสมของของเล่นแต่ละรูปแบบกับเด็กวัยต่างๆ

ของเล่นที่ดีต้องประกอบด้วยคุณสมบัติดังนี้

การออกแบบ

ของเล่นชิ้นนั้นต้องผ่านการทดสอบอย่างรอบคอบกับเด็กกลุ่มอายุที่ระบุไว้ชิ้นส่วนที่นำมาประกอบเข้าด้วยกันควรทำจากวัสดุที่มีคุณภาพดีที่สุด มีความทนทาน เด็กใช้ได้ง่ายและทำความสะอาดได้ง่าย

คุณภาพ

พิจารณาว่าของเล่นชิ้นนั้นทำจากวัสดุใด มีรูปทรง สี สันคึงดูใจหรือไม่ฝึมือการทำเป็นอย่างไร เมื่อจ่ายเงินซื้อ เราขอมหวังที่จะได้ของเล่นที่คุ้มค่างับเงินที่เสียไป แต่ถ้าโชคร้าย บางทีเราก็ต้องผิดหวัง เพราะมันกลับไม่เป็นเช่นนั้น

ความทนทาน

ของเล่นชิ้นนั้นต้องผ่านการทดสอบจากบริษัทผู้ผลิตและหน่วยงานอิสระที่ทำการทดลองและต้องได้มาตรฐานอุตสาหกรรม (มอก.) รายละเอียดเพิ่มเติมเรื่องความปลอดภัยของของเล่นจะกล่าวไว้ในบทนี้ และบทต่อไป

คุณค่าด้านอารมณ์

ของเล่นที่เลือกซื้อควรเล่นได้นานที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ ควรมีความประโยชน์ที่หลากหลายและมีความทนทานตัวอย่างของเล่นที่ดีในข้อนี้ได้แก่ บล็อกชุดเครื่องมือก่อสร้างและลูกตุ้ม ของชิ้นนั้นควรบอกวิธีเล่นให้ชัดเจน เพื่อคุณและลูกจะได้ประโยชน์สูงสุดจากของเล่น

ความเหมาะสม

ของเล่นนั้นต้องสอดคล้องกับรูปแบบของการเล่นตามปกติของเด็กแต่ละวัย ของเล่นที่ซับซ้อนเกินไปจะทำให้เด็กรู้สึกท้อง่าย ส่วนของเล่นที่ง่ายเกินไปก็นำเบื่อ ถ้าจำเป็นคุณควรสอนวิธีการเล่นที่ถูกต้องให้ลูก แต่ทางที่ดีที่สุดคือ ควรปล่อยให้เขาหาวิธีการเล่นด้วยตนเอง ซึ่งขึ้นอยู่กับวัยและความสามารถของเด็กแต่ละคนด้วย

แนวทางการเลือกของเล่น

แนวทางสำคัญอีกอย่างหนึ่งสำหรับการเลือกหาของเล่นคือ การประเมินคุณลักษณะของการเล่นที่ส่งเสริมการเคลื่อนไหว ความคิดสร้างสรรค์และการเรียนรู้

ของเล่นที่ส่งเสริมการเคลื่อนไหวช่วยให้เด็กมีกิจกรรมที่เด็กได้เคลื่อนไหวร่างกายและออกกำลังกายมากยิ่งขึ้น ช่วยพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็ก การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา ส่งเสริมทักษะการใช้มือ

ของเล่นที่ส่งเสริมความตื่นตัว ได้แก่ ลูกบอล จักรยาน บล็อก สเกต ตุ๊กตาส้มตุ๋น เชือกกระโดด ลูกกระดิ่ง และสิ่งที่ต้องจับเคลื่อน ส่วนของเล่นอื่นๆ ได้แก่ ชุดก่อสร้าง อุปกรณ์เล่นผจญภัย และของเล่นที่ต้องใช้ไหว้ปัญญา เช่น ภาพตัดต่อ และนอกจากนี้ เด็กๆยังสนุกกับการเล่นแบบทำลายล้าง ซึ่งหมายถึงทำลายสิ่งๆที่ทำขึ้นมาหรือเอาของมาปนกันยุ่งไปหมด เช่น ก่อทราย ปั้นดินเหนียว หรือต่อบล็อกธรรมชาติของเด็กเล่นเวลาชอบที่จะสร้าง แล้วหึ่งให้กระจุยกระจาย

ของเล่นที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ช่วยกระตุ้นจินตนาการของเด็กทุกวัย เด็กอาจรู้สึกหงุดหงิดจนนำไปคิดต่อและผลักดันให้เด็กแสดงความเป็นตัวของตัวเองออกมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างของเล่นที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ บล็อก งานฝีมือ บ้านตุ๊กตา กระจก เครื่องดนตรี หุ่นมือ ตุ๊กตาขี้คนุ่น และอุปกรณ์ศิลปะ คุณจะได้เลือกของที่ช่วยส่งเสริมทักษะเฉพาะด้านก็ได้ เช่น ความสามารถด้านการแสดง ทักษะทางสังคม หรือทักษะด้านศิลปะ หุ่นมือ และเกม กิจกรรมที่ต้องทำร่วมกัน ช่วยให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กัน ส่วนการเล่นเกี่ยวกับตุ๊กตาและเล่นกระโดดเชือก ก็อาจส่งเสริมให้เด็กรู้จักคิดถึงจิตใจของผู้อื่นและรู้จักผลัดกันเล่น

ของเล่นที่ส่งเสริมการเรียนรู้ ช่วยให้เด็กรู้จักทักษะบางอย่างหรือหลายอย่างในคราวเดียว ของเล่นทุกชิ้นสอนให้เด็กเรียนรู้ได้ทั้งนั้น ถ้าเขาแสดงให้เห็นว่ารู้วิธีเล่นที่เป็นประโยชน์ ของเล่นที่เหมาะสมจะช่วยส่งเสริมทักษะการอ่านและการเขียนและช่วยสร้างทักษะ เพื่อเตรียมความพร้อมในการเรียนรู้ ของเล่นยังช่วยกระตุ้นความสามารถทางสติปัญญา โดยท้าทายทางความคิด และยังช่วยส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาอีกด้วย

ของเล่นประเภทที่ส่งเสริมการเรียนรู้ ได้แก่ เกมกระดาน บล็อก หนังสือ หมากรุก ชูคก้อสร้าง กระดานเสียบหมุด ภาพตัดต่อ เกมที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์ เกมคอมพิวเตอร์

ข้อคิดในการเลือกซื้อของเล่น

1. ของเล่นนั้นปลอดภัยหรือไม่

มีโอกาสเกิดอันตรายหรือไม่เป็นของเล่นที่ชิ้นเล็กเกินไปหรือไม่ ไม่ควรมีเหลี่ยมมุม ต้องปราศจากสารพิษเจือปน ทนมือเด็กได้ดี ผลิตได้มาตรฐานความปลอดภัยและมีการรองรับผลิตภัณฑ์

2. เล่นแล้วสนุกหรือไม่

ของเล่นต้องทำให้เด็กรู้สึกเพลิดเพลินควรเล่นที่เล่นแล้วสนุกสนาน ตื่นเต้น เป็นที่พอกพอบใจของเด็ก

3. เป็นของเล่นที่เหมาะสมหรือไม่

ดูว่าเป็นของเล่นที่สำคัญสำหรับเด็กหรือไม่ ควรเลือกให้เหมาะสมกับวัยและทักษะความสามารถของเด็ก เป็นของที่ดึงดูดความสนใจของเด็กได้ และทำให้เขามีความสุขขณะเล่นของเล่นชิ้นนั้นได้

4. ของเล่นนั้นออกแบบดีหรือไม่

ของเล่นต้องเล่นง่าย ดูดี สัมผัสแล้วรู้สึกดี

5. ของเล่นนั้นทนคงประสงค์หรือไม่

ให้ประโยชน์ของการเล่นมากกว่าหนึ่งอย่าง

6. เป็นของเล่นที่ทนทานหรือไม่

ของเล่นต้องเล่นได้นานเพราะเด็กมักเล่นของเล่นแบบไม่ ยังมีโอกาสเสียหายได้ง่าย

7. ของเล่นนั้นช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กหรือไม่

ของเล่นที่ส่งเสริมการเรียนรู้ ช่วยให้เด็กมีโอกาสได้สนุกสนาน ได้เรียนรู้ ได้ใช้สมองคิด รวมทั้งได้เรียนรู้เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมในชีวิต และของเล่นชิ้นนั้นดูแล้วต้องน่าเล่นด้วย

8. ของเล่นนั้นช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กหรือไม่

ของเล่นที่เหมาะสมจะช่วยให้เด็กมีจินตนาการด้านศิลปะ งานฝีมือ งานอดิเรก ภาษา การอ่าน คนตรี การแสดง การเคลื่อนไหวมากยิ่งขึ้น

9. ของเล่นทำให้เด็กท้องแสบหรือทำทายน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของเล่นควรมีสิ่งใหม่ๆ ให้เด็กได้เรียนรู้ ผิดฝนทดลอง ควรเป็นของเล่นที่เด็กเล่นเองได้
ไม่ควรเป็นของเล่นที่เล่นยากจนเกินไปจนเด็กเล่นไม่ได้ ถ้าหากไม่มีผู้ใหญ่คอยช่วยเหลือ

10. ของเล่นนั้นเหมือนภาพในกล่องหรือไม่

ของเล่นที่บรรจุอยู่ใน ควรเหมือนกับโฆษณา หรือเหมือนภาพข้างกล่องและที่ข้างกล่อง
ต้องระบุชัดเจนว่า เหมาะกับเด็กอายุเท่าใด และของที่วางขายในร้านต้องเหมือนกับภาพที่พิมพ์
หรือภาพที่โฆษณาทางโทรทัศน์

11. ของเล่นนั้นช่วยกล่อมเกลาจิตใจเด็กหรือไม่

ของเล่นต้องมีส่วนช่วยให้เด็กได้แสดงอารมณ์และความรู้สึก สอนให้รู้สึกนึกถึงใจของผู้อื่น
ฝึกให้เด็กแสดงปฏิกริยาทางสังคมในเชิงบวกช่วยเหลือหลอมคำนิยามที่ดีในวัยเยาว์ ไม่แฝง
คำนิยามในความรุนแรง เรื่องเพศ หรือคำนิยามในทางลบ

12. ของเล่นนั้นสอนอะไรเด็กบ้าง

ของเล่นต้องช่วยสร้างเสริมความนับถือตัวเอง คำนิยาม ความเข้าใจ การรับรู้เรื่องวัฒนธรรมเชิง
บวก ทำให้เด็กได้ฝึกสร้างทักษะ ส่งเสริมการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือและตา การใช้
กล้ามเนื้อใหญ่กล้ามเนื้อเล็กและทักษะการสื่อสาร ทำให้เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับ สิ่งแวดล้อม
ชุมชน โลก ประวัติศาสตร์ และทักษะอื่นๆ

13. ของเล่นนั้นทำความสะอาดแล้วนำมาเล่นใหม่ได้อีกหรือไม่

ถ้าเป็นของเล่นที่ซักล้างไม่ได้ ควรมีวิธีทำความสะอาดอย่างอื่น

14. ของเล่นนั้นราคาแพงไปหรือไม่

คุณค่าที่ได้รับจากของเล่นชิ้นนั้นเหมาะสมกับราคาหรือไม่

ข้อคิดเรื่องความปลอดภัย

เวลาเลือกซื้อของเล่น คุณต้องมั่นใจว่าของเล่นชิ้นนั้นผลิตได้มาตรฐานความปลอดภัยทุกด้าน แล้วอย่า
ลืมตรวจดูว่าช่วงอายุที่ระบุไว้ข้างกล่องเหมาะกับวัยของลูกหรือไม่ การเลือกซื้อของเล่นให้เด็กอายุต่ำกว่า 3
ขวบต้องระมัดระวังเป็นพิเศษ เพราะต้องคำนึงถึงความปลอดภัยทุกด้าน และไม่เฉพาะแต่ของเล่นเท่านั้น แต่
รวมถึงของเล่นชิ้นเล็กชิ้นน้อยที่บ้านด้วย

สนุกอยู่ปลอดภัย

ของเล่นของลูกจะปลอดภัยแน่นอน ถ้าหากคุณหมั่นสำรวจตรวจตราดูอย่างถี่ถ้วนก่อนที่จะซื้อว่าจะเกิด
ปัญหาอะไรขึ้นใหม่ รวมทั้งต้องหมั่นตรวจสอบสภาพของเล่นทุกชิ้นอย่างสม่ำเสมอ

- ไม่มีเหลี่ยมมุม

- ชิ้นส่วนไม่เลื่อนหลวม

- ไม่มีชิ้นเล็กที่สามารถหลุดออกมาได้

- แน่ใจว่าสีที่ใช้ไม่เป็นพิษ

- ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของบริษัทห้างร้านที่ซื้อของเล่น

- ซื้อจากห้างที่รู้จักและเชื่อถือได้

- ซื้อจากบริษัทที่รับประกันคุณภาพสินค้า และรับรองว่าของเล่นทุกชิ้นที่ผลิต ได้ผ่านการทดสอบแล้วว่า

เหมาะสมกับพัฒนาการตามช่วงอายุของเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ช่วยพัฒนาทักษะทางสังคม
- ช่วยเสริมความรู้ จินตนาการและความเข้าใจเมื่อได้อ่านหนังสือ
- ช่วยเพาะบ่มความสามารถทางศิลปะ เมื่อได้เล่นอุปกรณ์ทางศิลปะ หุ่นการฝีมือและโปรแกรมซอฟต์แวร์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
- มีจิตใจที่พร้อมแข่งขัน ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญต่อการอยู่รอดในสังคม

การเก็บรักษาของเล่น

ข้อคิดเรื่องการเก็บและการใช้ของเล่น

1. ควรเก็บของเล่นให้เด็กหยิบเล่นได้ง่าย
2. ถอดแต่ละใบใส่ของเล่นได้หลายอย่าง ถ้าจะให้สะดวกยิ่งขึ้นควรเขียนป้ายติดไว้ว่าจะไรอยู่กล่องไหน บ้างหรือใช้กล่องพลาสติกใสที่มองเห็นของข้างในกล่องได้ทันที
3. ทำชั้นที่แน่นหนาไว้วางกล่อง เกม และของเล่นชิ้นใหญ่
4. ถ้าซื้อตู้เก็บของเล่นมาใช้ ต้องดูให้ลึกก่อนว่าตู้นั้นมีตัวล็อกแบบนิรภัยหรือไม่ ตู้บางแบบเด็กเล็กหยิบของเข้าออกได้ยาก ดังนั้นควรใช้ชั้นวางแบบเปิดจะดีกว่าเพราะมองหาง่าย หยิบมาเล่นและเก็บเข้าที่ได้ง่าย
5. ไม่ควรสมของเล่นไว้จนแน่นตู้ ถ้าของเล่นมีพอเล่นหยิบมาเล่น และเก็บเข้าที่ได้ง่ายเด็กจะเต็มใจดูแลรักษามากกว่า ทำให้ของอยู่ทนและเด็กไม่หงุดหงิดเวลาหยิบของเล่นบางชิ้นออกมาเล่น
6. สอนให้เด็กรู้จักหยิบของเล่นให้เข้าที่ ทักษะนี้เป็นส่วนหนึ่งของหลักการสอนแบบมอนเตสซอรี และเป็นบทเรียนสำคัญที่สอนให้เด็กรู้จักรับผิดชอบในหน้าที่ได้เป็นอย่างดี
7. หมุนเวียนสับเปลี่ยนของเล่นเป็นครั้งคราวเพื่อที่เด็กจะได้ไม่เบื่อ ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้ลูกหันมาสนใจของเล่นชิ้นเก่านับเป็นวิธีที่ดี

ช่วยให้ลูกได้รู้จักของเล่นได้ดีที่สุดโดย

- ปล่อยให้ลูกสำรวจค้นหาของเล่นชิ้นนั้น ได้เต็มที่ตามใจชอบอย่าเข้าไปขัดจังหวะเด็ก แม้เขาจะทำอะไรผิดพลาดไปบ้าง นอกจากจะเห็นว่าเด็กชักจะออกอาการหงุดหงิด
- หมั่นสับเปลี่ยนของเล่นเพื่อให้เด็กไม่รู้สึกเบื่อ
- ตรวจสอบของเล่นบ่อยๆว่ามีส่วนไหนชำรุดเสียหายบ้าง
- จัดบริเวณให้ลูกสำหรับเป็นที่เล่นส่วนตัว
- ปล่อยให้ลูกเก็บของเล่นเข้าที่
- ควรมีของเล่นหลากหลายประเภทละกัอย่างเหมาะสมระวังอย่าให้เด็กหยิบของเล่นออกมามากเกินไปจนทำให้ลูกสับสน
- ให้เด็กแบ่งเวลาอย่างสมดุล ระหว่างการเล่น การเรียนหนังสือ และการออกกำลังกาย
- หาเวลาเล่นกับลูกและเสริมสร้างทักษะการสื่อสารให้กับลูก
- ถ้าเด็กอยากเล่นเกมกระดาน ต้องแน่ใจก่อนว่าเด็กเข้าใจกฎกติกา นี่เป็นโอกาสที่เหมาะสมที่คุณกับลูกจะได้เล่นด้วยกัน
- หาโอกาสเล่นสนุกกับลูกทุกวัน ชื่นชมความสามารถพิเศษของเขา คอยสังเกตและชมเชยเวลาที่เขาเล่นของเล่นอย่างสร้างสรรค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของเล่นมีประโยชน์อย่างไร

กฎในการเล่น

การเล่นถือเป็นธรรมชาติของเด็ก ถ้าคุณเข้าใจหลักในการเล่นที่ถูกต้อง ก็จะสามารถเลือกของเล่นให้ลูกได้ ที่สำคัญคือ คุณต้องเข้าใจว่า การเล่นช่วยส่งเสริมพัฒนาการของสมองซีกขวาและซีกซ้าย ฉะนั้นหลักการขั้นพื้นฐานของการเล่นที่ถือเป็นการเล่นอย่างฉลาดคือ เด็กต้องได้รับประสบการณ์ที่จำเป็นต่อพัฒนาการทางความคิดและสติปัญญาอย่างเต็มที่

ขณะที่ทารกกำลังเจริญเติบโต พวกเขาเล่นสนุกกับสิ่งรอบตัวสารพัดอย่าง เช่น เล่นสนุกกับมือและหัวแม่เท้าของตนเอง เล่นกับลำแสงที่ต้องผ่านทางหน้าต่างและในขณะที่เขยิบ ก็เริ่มรู้จักเสียง โดยทำเสียงอ้อแอ้และทุกคนเคียว เริ่มรับรู้ถึงอวัยวะต่างๆ ของร่างกายและรู้จักแยกแยะสี แสงและเสียง

เด็กๆ แสดงให้เราเห็นว่า เรามีปฏิกริยาตอบสนองต่อผู้คนและสิ่งแวดล้อมรอบตัวอย่างไรบ้าง ฉะนั้นผู้ใหญ่ควรคอยห่างออกมาและเฝ้าสังเกตจะดีกว่า ขณะที่เฝ้าดูเด็กๆ เล่น เราก็จะเข้าใจในกระบวนการเล่นของพวกเขา เข้าใจว่าสิ่งใดบ้างที่ทำให้เขาไม่พอใจ ได้รู้จักความอดทน ตลอดจนความตื่นตัวและการตอบสนองอย่างสร้างสรรค์ของพวกเขา

คุณควรให้ลูกเล่นกับเด็กที่ต่างวัยกันและมีความสามารถต่างกัน เพื่อที่เด็กจะได้มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม รู้จักอดทน เห็นใจ สงสาร ช่วยเหลือและซื้อสัตย์และวิธีเล่นของลูกก็จะส่งผลต่อความรู้สึกที่เขา มีต่อตนเองด้วย

ไม่ว่าเด็กจะเล่นคนเดียว เล่นกับเด็กคนอื่น หรือเล่นกับผู้ใหญ่ การเล่นแต่ละแบบจะสอนในเรื่องที่แตกต่างกันออกไป เวลาที่เด็กเล่นด้วยกัน พวกเขาจะได้เรียนรู้ถึงต่างๆ จากกันและกันมากขึ้น เช่น เรียนรู้กันจากการพูดคุย การคอยดูอีกฝ่ายหนึ่ง การลองสร้างสถานการณ์ใหม่ๆ และการแลกเปลี่ยนข้อมูลหรือแม้กระทั่งจินตนาการ

ในวัยทารก เจ้าตัวเล็กจะต่างคนต่างเล่นอยู่ใกล้ๆ กัน ไม่ชอบเล่นด้วยกัน แต่จะชอบเล่นคนเดียวตามใจชอบมากกว่า เมื่อโตขึ้นพวกเขาก็เริ่มเรียนรู้ที่จะแบ่งปันของเล่น ยกของเล่นให้คนอื่น แม้กระทั่งทะเลาะแย่งของเล่นกันเอง

เมื่อเด็กเข้าโรงเรียนเตรียมอนุบาล เข้าสู่ศูนย์เด็ก หรือบ้านเด็กที่จัดขึ้น โดยกลุ่มพ่อแม่ได้ออกไปเที่ยวนอกบ้าน เขาจะได้รู้จักเพื่อนใหม่ ได้เล่นของเล่นและเครื่องเล่นที่ไม่เหมือนของที่บ้าน ได้รู้จักวิถีเล่นแบบอื่นๆ และเมื่อเขาปรับตัวได้ เขาก็จะมั่นใจในตัวเองมากขึ้นและมีภูมิกายะเพิ่มขึ้นด้วย

หลังอำนาจของการเล่น

สำหรับเด็กแล้วการเล่นมีพลังอำนาจมาก คุณจึงควรเข้าใจว่าลูกอยากออกไปเปิดหูเปิดตาข้างนอกบ้าน อยากไปพบและเล่นกับเด็กคนอื่นบ้าง ฉะนั้นคุณจึงไม่ควรเข้าไปแทรกแซงการเล่นของเด็กมากเกินไป ทางที่ดีคุณควรจะสอนให้เด็กรู้จักเล่น คอยสังเกต ส่งเสริมและช่วยสร้างเสริมประสบการณ์ให้กับเด็กจะดีกว่า

ตัวอย่างเช่น ก่อนหมดเวลาเล่น คุณควรมีระยะเวลาให้นานพอที่ลูกจะจบการเล่น ในแบบที่เขาพอใจได้ เพราะถ้าเราเคารพเวลาการเล่นของเด็ก เด็กมักจะให้ความร่วมมือกับเรา เมื่อถึงเวลาที่เขาต้องหยุดเล่นแล้วต้องเปลี่ยนไปทำกิจกรรมอื่นๆ แทน เช่น กิน นอน หรือ ไปที่อื่น

การเล่นทำให้เด็กควบคุมตัวเองได้ และเรียนรู้ว่าตัวเองมีพลังเมื่อมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น นอกจากนี้ยังเข้าใจค่านิยมของสังคม เช่น อคติ และความรับผิดชอบและสื่อสารได้ดีขึ้น รู้จักซึมซับแนวคิดต่างๆ เช่น เรื่องการตัดสินใจ เด็กแต่ละคนจะมีลีลาการเล่นเฉพาะตัว และวิธีที่เขาเล่นตอนเป็นเด็กจะสะท้อนให้เห็นว่า เขาจะอยู่ร่วมกับคนอื่น ได้อย่างไรเมื่อโตขึ้น

คุณควรจะปล่อยให้เด็กเลือกรูปแบบการเล่นตามใจชอบเพราะสิ่งที่เขาเลือกสำคัญต่อพัฒนาการทางอารมณ์และจิตใจของตัวเอง กฎเกณฑ์ที่เข้มงวดเกินไป อาจปิดกั้นการแสดงความเป็นตัวของตัวเองของเด็กได้ ในฐานะพ่อแม่และคนสอนให้ถูกรู้จักการเล่น คุณควรเคารพอรรถาเขตแห่งการเรียนรู้ในวัยเยาว์ของลูก และสิ่งที่คุณไม่ได้ก็คือ คุณควรจัดหาของเล่นที่เสริมสร้างทักษะให้กับลูกอย่างเหมาะสม

ประโยชน์ของการเล่น

การเล่นช่วยให้เด็กได้รับสิ่งต่างๆเหล่านี้

- เข้าใจโลกรอบตัว
- รู้จักการวางตัวเมื่ออยู่กับเด็กอื่นๆและผู้ใหญ่
- เรียกร้องความสนใจจากผู้อื่นด้วยวิธีที่เหมาะสม
- รู้จักรวบรวมสมาธิอันเป็นทักษะสำคัญก่อนเข้าโรงเรียน
- มีความสนใจใฝ่รู้ตามธรรมชาติมากยิ่งขึ้น กระตุ้นความสามารถในการแก้ปัญหาและส่งเสริมความเป็นตัวของตัวเอง ซึ่งคุณสมบัตินี้ตั้งแต่วัยนี้ล้วนเป็นหัวใจของกระบวนการเรียนรู้ทั้งสิ้น

เมื่อเด็กพอใจในสิ่งที่ตัวเองกำลังทำอยู่ (ต้องเป็นพฤติกรรมด้านบวก) คุณก็แทบไม่ต้องคอยกำกับหรือกังวลใดๆขณะที่เขากำลังสนุก เขาอาจเล่นต่อมัลลิก สร้างเป็นบ้านหรือเล่นกับเพื่อนเป็นกลุ่มได้เป็นเวลานานทีเดียว

บางครั้งผู้ใหญ่อย่างเราก็ถืมนึกถึงความสำคัญของการเล่น รู้ไหมว่า การเล่นของเด็กบออะไรเราหลายอย่าง เช่น เด็กรู้สึกอย่างไรและคิดอะไรอยู่ รู้ว่าเด็กคนไหนมีปัญหา วิธีบำบัดด้วยการเล่น สามารถรักษาเด็กที่มีอาการป่วยทางจิต มีปัญหาด้านอารมณ์หรือปัญหาด้านอื่นๆ ได้ คุณจะเข้าใจเด็กได้ดีขึ้นถ้าหากตั้งใจรับฟังเด็กและคอยดูแลเวลาที่พวกเขาเล่น

2.3.2 ข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายรอง (กลุ่มผู้ซื้อของเล่น)

กลุ่มเป้าหมายของผลิตภัณฑ์ของเล่นนั้นแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่ม Customer และกลุ่ม Consumer โดยทั้งสองกลุ่มมีความต้องการที่แตกต่างกัน ดังนั้นการออกแบบจะต้องคำนึงถึงความต้องการของผู้บริโภคทั้ง 2 กลุ่มนี้ควบคู่กันไป

1.กลุ่ม Customer หมายถึงกลุ่มผู้ใหญ่ที่ซื้อของเล่นให้กับเด็ก

ด้าน Psychographics

- Life Style ใช้ชีวิตเรียบง่าย รักความสนุกสนาน รักธรรมชาติ
- อุปนิสัย รักครอบครัว อยากให้เด็กได้รับความสนุกสนานควบคู่ไปกับการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ จากของเล่น ต้องการของเล่นที่มีคุณภาพสูง

ด้าน Demographics

- เพศ ทั้งชายและหญิง
- อายุ 28-50 ปี
- ระดับการศึกษา ปริญญาตรีขึ้นไป
- อาชีพ ทุกอาชีพ
- ความต้องการ ต้องการซื้อของเล่นให้กับบุตรหลาน หรือเป็นของฝาก

2.กลุ่ม Consumer ในที่นี้หมายถึง กลุ่มผู้ใช้งาน คือเด็กนั่นเอง

ด้าน Psychographics

- อุปนิสัย ร่าเริง ชุกชุน ชอบเล่นสนุกสนาน มีลักษณะการเล่นทั้งเล่นคนเดียวและเล่นเป็นกลุ่ม มีความคิดสร้างสรรค์

ด้าน Demographics

- เพศ ชายและหญิง
- อายุ 6-12 ปี
- ความต้องการ ต้องการของเล่นที่เล่นแล้วให้ความสนุกสนาน สามารถเล่นกับเพื่อน ๆ ได้ มีรูปแบบน่าสนใจ สะดุดตาเมื่อแรกเห็น

2.3.3 ข้อมูลด้านโอกาสการซื้อ

โอกาสที่ผู้บริโภคจะซื้อผลิตภัณฑ์

กลุ่มเป้าหมายที่จะนำเสนอสินค้าให้ฉัน เราสามารถแบ่งออกได้เป็นสองกลุ่ม คือ

1.โอกาสในการซื้อในฐานะ Consumer หรือในฐานะผู้บริโภค

ซึ่งในกรณีผู้บริโภคหมายถึงเด็ก ตั้งแต่ 6-12 ปี โดยประมาณ ซึ่งตัวผู้บริโภคกลุ่มนี้เป็นกลุ่มที่ใช้ตัวผลิตภัณฑ์โดยตรง ไม่ได้เป็นผู้ซื้อผลิตภัณฑ์ด้วยตัวเอง แต่กลุ่มนี้ก็มีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าบ้างเป็นบางส่วน

2.โอกาสในการซื้อในฐานะ ผู้ซื้อสินค้า

ซึ่งในกรณีนี้หมายถึงผู้ปกครองที่เป็นผู้ซื้อสินค้าให้กับบุตรหลานในฐานะผู้ซื้อสินค้านี้แน่นอนว่าเป็นผู้ที่มีอิทธิพลในการพิจารณาตัดสินใจที่มากกว่า ดังนั้นการสนองความต้องการของผู้บริโภคในกลุ่มนี้จึงถือว่ามี ความจำเป็นมาก โดยโอกาสในการซื้อของผู้บริโภคในกลุ่มนี้สามารถแบ่งได้ตามจุดมุ่งหมายในการซื้อที่แตกต่างกันออกไปดังนี้

2.1 Direct Consumption

คือการซื้อเพื่อใช้เอง คือในกรณีที่ผู้เป็นบิดา มารดา ซื้อให้กับลูกของตนเอง ถือว่าอยู่ในกรณีนี้ ซึ่งก็หมายความว่า การซื้อในกรณีนี้หมายถึงเพื่อใช้โดยตรง กลุ่มอ้างอิงกลุ่มนี้ได้แก่กลุ่มครอบครัวยุคใหม่ที่มีความทันสมัย ซึ่งมักเลี้ยงดูบุตรตามหลักวิชาการ มีหลักเกณฑ์และขั้นตอนที่แน่นอนในการเลี้ยงดูตามพัฒนาการของเด็ก ซึ่งมักจะมีการศึกษาจากตำราหรือหนังสือต่าง ๆ และต้นกำเนิดของตำราเหล่านั้นมักมาจากตะวันตกเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งต่อมาได้มีการประยุกต์ให้เหมาะสมกับวิถีชีวิตของคนไทยมากขึ้น สำหรับกลุ่มนี้ลักษณะการเลือกซื้อของเล่นไม่ได้พิจารณาที่ราคาเป็นสำคัญ แต่เน้นรูปแบบของผลิตภัณฑ์ว่ามีส่วนช่วยในด้านการพัฒนาการของเด็กได้ดีเพียงไร เนื่องจากสินค้าประเภทของเล่นนี้เป็นสินค้าที่ต้องนำไปใช้กับเด็กโดยตรง จึงต้องมีการคำนึงถึงเรื่องความปลอดภัยเป็นสิ่งสำคัญ ผู้ปกครองจะมีความพึงพอใจในการเลือกของเล่นเพื่อให้เหมาะสมและมีอัตราเสี่ยงที่จะเกิดอันตรายต่อเด็กน้อยที่สุด เรื่องแบรนด์ก็ถือเป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งในการเลือกซื้อสินค้าของกลุ่มเป้าหมายกลุ่มนี้ แต่หากมีสินค้าให้เลือกหลากหลายก็จะส่งผลให้ต้องมีการพิจารณาอย่างถี่ถ้วนเพื่อเลือกสิ่งที่ดีที่สุด ในเรื่องการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ก็มีส่วนช่วยในการส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีให้กับสินค้าและบริษัท ซึ่งก็มีส่วนในการทำให้ลูกค้าตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าของบริษัทได้อีกทางหนึ่ง

2.2 Gift or giving

คือการซื้อเพื่อนำไปใช้ให้เป็นของขวัญของฝาก ซึ่งผู้ซื้อในกรณีนี้ไม่ได้เป็นผู้ใช้เอง แต่ซื้อเพื่อเป็นของขวัญของฝากให้กับผู้อื่น หรือให้เป็นของขวัญในโอกาสสำคัญต่าง ๆ เช่น วันเกิด เทศกาลปีใหม่เป็นต้น กลุ่มหลังนี้ต้องการแสดงออกถึงความมีน้ำใจและการแสดงความยินดีในวาระต่าง ๆ ที่เห็นสมควร เช่นเนื่องในโอกาสวันเกิด และปีใหม่เป็นต้น ภาพพจน์สำหรับบรรจุกิจกรรมซึ่งใช้ของขวัญนั้น สิ่งที่เป็นต้นตอคำนึงถึงคือต้องดูมีราคา มีคุณค่า แสดงออกถึงรสนิยมที่ดี มีความทันสมัย และมีคุณภาพสูง ทั้งยังต้องการความสะดวกในการซื้อ กราฟิกสามารถเข้าใจได้ง่าย โดยต้องคำนึงถึงความสวยงามของบรรจุกิจกรรมด้วย เรื่องแบรนด์ถือว่ามี ส่วนกับผู้บริโภคกลุ่มนี้บ้างเป็นบางส่วน โดยส่วนใหญ่ยังไม่นิยมซื้อสินค้าที่ตนไม่รู้จัก ระยะเวลาในการพิจารณาเลือกซื้อน้อย คำนึงถึงเรื่องราคาเป็นหลัก ดังนั้นราคาจึงมีผลต่อการตัดสินใจของผู้บริโภคกลุ่มนี้เป็นอย่างมาก จากที่ได้อธิบายในขั้นต้นจะพบว่ากรอบแบบบรรจุกิจกรรมจะต้องเน้นไปที่กลุ่มที่กลุ่มผู้ซื้อสินค้ามากกว่า

ผู้ซื้อสินค้า แต่ก็ยังต้องมีการคำนึงถึงประโยชน์ต่อผู้ซื้อสินค้าซึ่งเป็นเด็กควบคู่กันไปด้วย โดยในกรณีของผู้ซื้อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ผู้อ่านและผู้เห็นชื่อชื่อหรือชื่อในเอกสารนี้ไม่ควรนำ ไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต หากต้องการข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อฝ่ายประชาสัมพันธ์ โทร. 02-253-8000 หรือ 02-253-8001

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

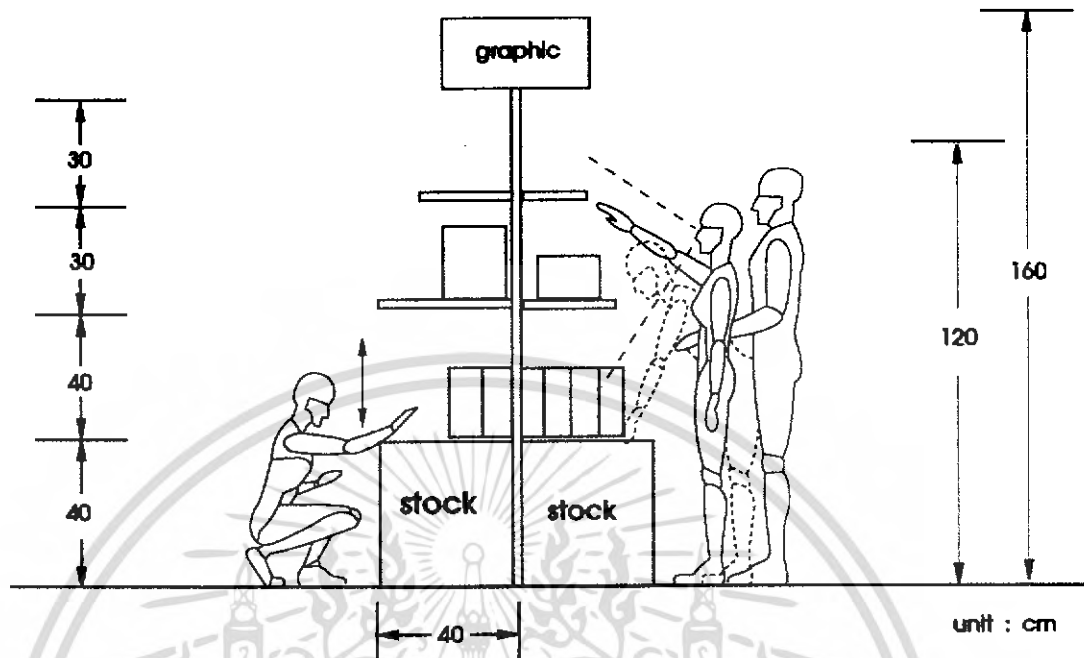
สินค้าบรรจุภัณฑ์ต้องสามารถช่วยอำนวยความสะดวกในการซื้อ สามารถเข้าใจได้ง่าย ส่วนในกรณีของผู้ใช้สินค้านั้น การออกแบบบรรจุภัณฑ์ต้องช่วยส่งเสริมด้านการใช้งาน และประสิทธิภาพของสินค้านั้น ๆ กลุ่มผู้บริโภคเป้าหมาย

ในการวิเคราะห์กลุ่มลูกค้านั้นสามารถแยกเกณฑ์ในการพิจารณาได้เป็น 2 หมวดใหญ่ ๆ คือ

1. **Demographics** หรือลักษณะภูมิหลัง เป็นส่วนที่มีส่วนช่วยในการพิจารณาได้เป็น 2 หมวดใหญ่ ๆ คือ ผู้บริโภคเป้าหมาย ว่าด้วยเรื่องที่เกี่ยวข้องกับฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม

2. **Psychographics** หรือลักษณะทางจิตวิทยา จะเป็นข้อได้เปรียบที่จะช่วยให้สามารถออกแบบได้ตรงกับความต้องการของผู้บริโภคมากยิ่งขึ้น โดยสามารถเข้าถึงความรู้สึกของผู้บริโภค รวมไปถึงการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีตามที่ลูกค้าต้องการเพื่อช่วยกระตุ้นให้มีการตัดสินใจซื้อสินค้า ทั้งยังเป็นการสร้างเอกลักษณ์ให้กับแบรนด์ซึ่งมีประโยชน์ในการจดจำของผู้บริโภคในโอกาสต่อไป ลักษณะทางจิตวิทยาเป็นลักษณะของการสร้างกลุ่มอ้างอิงขึ้น โดยทำการศึกษากลุ่มเป้าหมายของเรานั้นอยู่ในกลุ่มใด มีรสนิยม การใช้ชีวิตและรายละเอียดพื้นฐานอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับด้านอารมณ์และความรู้สึกเป็นอย่างไร ซึ่งเมื่อได้ข้อมูลต่าง ๆ เหล่านี้แล้ว เราสามารถนำข้อมูลกลับมาทำการวิเคราะห์และสรุปเพื่อกำหนดการวางตำแหน่งให้กับผลิตภัณฑ์ของเรา โดยมีการแบ่งการพิจารณาตามจุดมุ่งหมายการซื้อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 37 แสดงมุมมองของเด็กเมื่อวางสินค้าอยู่บนชั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.4 ข้อมูลด้านพฤติกรรมผู้บริโภค

จากการสำรวจด้านพฤติกรรมของผู้บริโภคที่ซื้อสินค้าประเภทของเล่น ได้มีการแบ่งพฤติกรรมของผู้บริโภคซึ่งมีผลต่อการนำมาใช้ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ พฤติกรรมก่อนการซื้อ จนถึงขั้นตอนการตัดสินใจซื้อ และพฤติกรรมหลังการซื้อ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

พฤติกรรมก่อนการซื้อจนถึงขั้นตอนการตัดสินใจซื้อ

ในขั้นตอนนี้ผู้บริโภคจะให้ความสำคัญกับรูปลักษณะภายนอกของบรรจุภัณฑ์มาก เพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจของผู้บริโภคในคั้งนั้นขั้นตอนแรกของการออกแบบตัวบรรจุภัณฑ์จึงจำเป็นต้องมีความโดดเด่น ดูแตกต่างจากคู่แข่ง มีความเป็นเอกลักษณ์อย่างชัดเจน เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ และสะดุดตา ในขั้นตอนต่อมาเมื่อผู้บริโภคเริ่มให้ความสนใจจนกระทั่งมีการตัดสินใจซื้อ สำหรับขั้นตอนนี้การออกแบบจะต้องคำนึงถึงความสะดวกในการสื่อสารกับผู้บริโภค เช่น การแจ้งชนิดของของเล่น วิธีการใช้งาน กลุ่มอายุของเด็กที่สามารถเล่นของเล่นชนิดนั้น ๆ ได้

พฤติกรรมการใช้งานและการจัดเก็บ

ในขั้นตอนนี้เกิดขึ้นหลังจากผู้บริโภคได้ซื้อสินค้าไปแล้ว การออกแบบบรรจุภัณฑ์ต้องสามารถอำนวยความสะดวกในการใช้งานและการจัดเก็บตามลักษณะของของเล่นชนิดต่าง ๆ ซึ่งแต่ละรูปแบบมีความต้องการที่แตกต่างกันออกไป โดยบางรูปแบบก็ให้ความสำคัญกับการจัดเก็บ ส่วนบางรูปแบบให้ความสำคัญกับการนำตัวบรรจุภัณฑ์ประกอบการใช้งาน เป็นต้น

2.3.4 พฤติกรรมการซื้อสินค้าของกลุ่มผู้บริโภค

- ผลจากแบบสอบถาม

ผู้ซื้อมักจะตัดสินใจซื้อสินค้าของเด็กเล่น

ที่ผู้ชายสูงถึง 62 %



แผนผังที่ 12 แสดงพฤติกรรมการซื้อสินค้าของกลุ่มผู้บริโภค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.5 วิเคราะห์ความต้องการของผู้บริโภค

จากการกำหนดกลุ่มผู้บริโภค ได้มีการจัดแบ่งตามหลักเกณฑ์ที่ได้กำหนดขึ้นมา โดยพบว่าทั้งหมด 2 รูปแบบความสัมพันธ์ คือ

1.การจัดแบ่งความต้องการตามกลุ่มเป้าหมาย อันได้แก่ เป้าหมายหลัก และเป้าหมายรอง ซึ่งหมายถึง ผู้ปกครองผู้มีหน้าที่ซื้อสินค้า และตัวเด็กซึ่งเป็นผู้ใช้สินค้า

2.การจัดแบ่งตามจุดประสงค์การซื้อสินค้า ซึ่งได้แก่ผู้ซื้อกลุ่ม Direct Consumer หรือหมายถึง บิดามารดา ที่ต้องการซื้อของตนเองให้กับลูกของตนเอง และอีกกลุ่มคือผู้ซื้อกลุ่ม Gift or giving ซึ่งหมายถึง ผู้ที่ซื้อของเล่นเพื่อเป็นของขวัญให้กับบุตรหลานผู้อื่นเพื่อเป็นการแสดงน้ำใจ

สรุปความต้องการของผู้บริโภคในกรณีจัดแบ่งความต้องการตามกลุ่มเป้าหมาย

1.ความต้องการของกลุ่มผู้ซื้อสินค้า หรือกลุ่มผู้ปกครอง (Customer)

โดยในกลุ่มนี้ยังแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มคือ

ผู้ซื้อกลุ่ม Direct Consumer หรือกลุ่มบิดามารดาที่ซื้อของให้กับบุตรหลานตนเอง

- ต้องการประโยชน์จากสินค้าเพื่อช่วยพัฒนาทักษะให้กับบุตรหลาน
- ต้องการสินค้าที่มีความปลอดภัยไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับเด็ก
- ต้องการให้เด็กรู้สึกสนุกสนาน
- ต้องการสินค้าที่ทันสมัย เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการให้กับเด็ก
- ต้องการสินค้าที่มีข้อมูลประกอบที่ชัดเจน เพื่อช่วยในการพิจารณา
- ต้องการสินค้าที่สามารถใช้ได้คุ้มค่า

กลุ่มผู้ซื้อ Gift or giving หรือกลุ่มผู้ซื้อเป็นของขวัญของฝาก

- ต้องการซื้อเป็นของที่แสดงถึงความหวังดี และความมีน้ำใจของผู้ให้
- ต้องการให้ลูกใจผู้ได้รับ ผู้ได้รับสามารถใช้ประโยชน์ได้จริง
- ต้องการให้ผลิตภัณฑ์ที่ให้บ่งบอกถึงความมีรสนิยมที่ดีของผู้ให้
- ต้องการความสะดวกและรวดเร็วในการเลือกซื้อสินค้า

สรุป จากที่ได้สำรวจความต้องการของกลุ่มนี้จะพบว่ามีความต้องการที่หลากหลายออกไป โดยถ้าเป็นกลุ่มผู้บริโภคทางตรงจะมุ่งเน้นเรื่องประโยชน์เป็นสำคัญ ซึ่งต่างจากกลุ่มผู้ซื้อเพื่อเป็นของขวัญของฝากให้กับผู้อื่นซึ่งจะเน้นเรื่องการแสดงออกถึงความหวังดี มีน้ำใจ และรสนิยมของผู้ให้ ดังนั้นการออกแบบจึงต้องคำนึงถึงเรื่องรูปแบบบรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสมกับคุณสมบัติของของเล่นซึ่งแตกต่างกันออกไป

2.ความต้องการของกลุ่มผู้ใช้สินค้า หรือตัวเด็กเอง (Consumer)

- ต้องการความสนุกสนานที่ได้จากของเล่น

สรุป จากการวิเคราะห์ความต้องการเบื้องต้นของกลุ่มเป้าหมายหลักและกลุ่มเป้าหมายรอง จะพบว่ากลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นผู้ปกครองจะมีความคาดหวังกับตัวสินค้าที่มากกว่าอย่างเห็นได้ชัด เนื่องจากเป็นผู้พิจารณาซื้อสินค้า และช่วยวิจารณ์คุณภาพที่มากกว่า ซึ่งหากเป็นตัวเด็กเองนั้นมีความคาดหวังเพียงเรื่องความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว

สรุปความต้องการของผู้บริโภคในกรณีจัดแบ่งตามวัตถุประสงค์ในการซื้อ

2.4 ข้อมูลด้านการการออกแบบกราฟิกสำหรับเด็ก

2.4.1 ลักษณะของสื่อที่เด็กชอบ

หนังสือสำหรับเด็ก ควรเป็นหนังสือที่เด็กได้อ่าน ได้ความรู้และได้ความเพลิดเพลิน ลักษณะของหนังสือที่เด็กชอบ พิจารณาจากรูปเล่มของหนังสือที่ละส่วนดังต่อไปนี้

1. ชื่อเรื่อง

ชื่อเรื่องที่ทำให้ความหมายสมบูรณ์ เด็กสามารถเข้าใจได้ในทันทีที่อ่านชื่อจะเป็นที่สนใจของเด็ก มากกว่าชื่อเรื่องที่สามารถสื่อสารกับเด็กได้น้อยกว่า เด็กชอบเรื่องที่เป็นชื่อสัตว์ มีคำว่า “ ลูก ” หรือ “ วิเศษ ” รวมอยู่ด้วย เด็กไม่ชอบคำว่า “ น้อย ” อยู่ด้วย เว้นแต่คำนี้จะอยู่กับคำอื่นๆที่เด็กชอบเช่น คำว่า มหัศจรรย์ มโหฬาร เป็นต้น

2. ปก

หนังสือที่มีปกสวยงาม เด็กจะชอบมากกว่าหนังสือที่ปกสีไม่สวยและเด็กชอบหนังสือปกแข็ง มากกว่าปกอ่อน

3. ราคา

เด็กชอบหนังสือที่มีราคาไม่แพงมากนัก ถ้าหนังสือเล่มใดมีราคาสูงเกินไป บิดามารดาหรือผู้ปกครองมักจะไม่นิยมซื้อให้อ่าน

4. ชื่อผู้แต่ง

หนังสือสำหรับเด็ก ชื่อผู้แต่งอาจไม่มีความหมาย เด็กสนใจเรื่องในหนังสือมากกว่า แต่สำหรับเด็กโตชื่อผู้แต่ง อาจมีความหมายบ้างในบางกรณีที่เด็กเคยรู้จักและเคยอ่านเรื่องของผู้แต่งนั้นมาก่อนและเป็นที่ถูกใจของเด็กเช่น คร. ชูศักดิ์ เป็นต้น

5. ภาพประกอบ

เด็กชอบหนังสือที่มีภาพสีมากกว่าภาพขาวดำ และชอบภาพสวยงามที่เป็นจินตนาการในทำนองสัตว์ต่างๆ สามารถทำอะไรได้เหมือนมนุษย์ เช่น มีบ้านอยู่อาศัย มีเสื้อผ้าสวมใส่ สนทนาปราศรัยกันได้ เป็นต้น นอกจากนี้เด็กยังชอบภาพที่ดูง่ายไม่ซับซ้อน และเป็นภาพที่แสดงการกระทำ

6. ภาษาและอักษร

เด็กชอบหนังสือที่ใช้ภาษาง่ายๆ ใช้ตัวอักษรง่าย ชัดเจน ไม่ใช้ตัวอักษรประดิษฐ์ที่ดูสวยงามแต่อ่านยาก ตัวอักษรต้องมีขนาดใหญ่พอเหมาะกับสายตาของเด็ก

7. เนื้อเรื่อง

เด็กชอบเรื่องสนุก ขบขัน น่าหัวเราะ ชอบนิทานและเรื่องที่ตัวละครของเรื่องเป็นสิ่งมีชีวิต สามารถเดิน วิ่ง และเคลื่อนไหว อิริยาบถได้เรื่องต่างๆ ได้แก่ เรื่องที่สามารถแสดงถึงสิ่งเล็กๆจนสิ่งใหญ่ได้ เรื่องที่แสดงความเจ้าเล่ห์เพทุบาย แล้วแพ้ภัยตนเอง เรื่องจินตนาการที่สนุกสนานเหลือเชื่อ เรื่องที่เสริมสร้างลักษณะนิสัย เรื่องที่ต้องใช้เขาน้ำใจไหวพริบ แก้ปัญหา และเรื่องราวที่ไม่ซับซ้อนมากนัก

8. คุณภาพของกระดาษที่ใช้พิมพ์

เด็กชอบหนังสือที่พิมพ์ด้วยกระดาษที่มีคุณภาพดีที่ค่อนข้างแข็ง และเป็นกระดาษสีขาว

9. ขนาดรูปเล่มและการวางหน้า

ในประเทศไทยนิยมขนาดรูปเล่มเพียง 2 ขนาด คือ 16หน้ายก และ 8 หน้ายก เพราะยึดถือความสะดวกในการพิมพ์เป็นหลัก เด็กชอบอ่านหนังสือทั้งสองขนาด แต่ชอบปกแข็งมากกว่าปกอ่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

10. ความหนาบางของหนังสือ

เด็กชอบหนังสือที่ไม่หนา หรือเนื้อเรื่องยาวเกินไป ความหนาของหนังสือสำหรับเด็ก ควรเป็นขนาด 16 นิ้ว 24 นิ้ว

2.4.2 ปัจจัยที่ควรคำนึงถึงเมื่อออกแบบกราฟิกสำหรับเด็ก

1. ขนาดตัวอักษร

ตัวอักษรเป็นส่วนสำคัญของหนังสือ เพราะผู้แต่งต้องอาศัยตัวหนังสือในการถ่ายทอดความคิดไปยังผู้อ่าน หนังสือสำหรับเด็ก ต้องเลือกตัวอักษรที่มีเส้น โด ตัวใหญ่และความเหมาะสมกับวัยของเด็ก ถ้าเป็นเด็กเล็กต้องใช้ตัวอักษรตัวใหญ่ ถ้าเป็นเด็กโตก็ควรใช้ตัวอักษรขนาดเล็กลงมา ตัวอักษรแต่ละชนิดมีคุณลักษณะต่างกัน การออกแบบตัวอักษรจำเป็นต้องทำให้เกิดความสะดวกในการอ่าน ให้สามารถอ่านได้ง่ายสำหรับตัวอักษรภาษาไทย ตัวพิมพ์ขนาด 16 พอยท์ เหมาะสมยิ่งกว่าตัวพิมพ์แบบอื่นใด เมื่อเปรียบเทียบกัน รองลงมาได้แก่ตัวพิมพ์แบบฝรั่งเศสขนาด 18 พอยท์

การใช้ตัวอักษรในหนังสือสำหรับเด็ก มีลักษณะที่ควรคำนึงถึงดังนี้

- 1 ตัวอักษรมีขนาดโต เส้นหนา พอเหมาะกับสายตาของเด็ก
- 2 ตัวอักษรต้องเป็นแบบที่เหมาะสมกัน ทั้งส่วนสูงและความหนา
- 3 น้หนักของเส้นตัวอักษรต้องสม่ำเสมอ ไม่ขาด มีหัวชัดเจน
- 4 ตัวอักษรแต่ละตัวจะต้องเรียงตัวติดกันได้ดีเมื่อสร้างเป็นคำ
- 5 ตัวอักษรต้องมีลักษณะที่อ่านสบายตา
- 6 เนื้อหาสาระสำคัญ ควรใช้ตัวอักษรที่มีขนาดใหญ่ขึ้น และหนาขึ้นเพื่อให้ความรู้สึกลึกซึ้งหนักแน่น แสดงความสำคัญของข้อความนั้น เพราะการเน้นตัวอักษรเป็นตัวเข้มเฉพาะสาระสำคัญ ช่วยให้เด็กเข้าใจเรื่องได้ดีกว่าการ ไม่เน้นตัวอักษรเป็นตัวเข้ม ในส่วนสาระสำคัญ
- 7 การเลือกใช้ตัวอักษรในหนังสือแบบในหนังสือเด็ก ต้องคำนึงถึงความอ่านง่าย และความอ่านออกเป็นสิ่งสำคัญ ทั้งนี้ต้องพิจารณาถึงรูปแบบ ขนาด ช่องไฟ สี และความตัดกันของตัวอักษรกับพื้นหลัง อีกประการหนึ่งที่ต้องคำนึงถึงคือ การใช้ตัวอักษรแบบที่นิยมใช้กันทั่วไปจะเป็นประโยชน์ต่อเด็กในการที่จะทำให้เด็กคุ้นเคยกับลักษณะและขนาดของตัวอักษร สามารถอ่านตัวอักษรตัวอื่นๆ ได้ต่อไป

2. ภาพประกอบ

ภาพประกอบหนังสือมีความสำคัญมาก โดยเฉพาะหนังสือเด็ก ภาพประกอบเป็นหัวใจของหนังสือเด็กยิ่งเล็กลงเท่าใด ภาพประกอบยิ่งจำเป็นมากขึ้นเท่านั้น เมื่อเด็กมีการพัฒนาความสามารถในการอ่านมากขึ้นและสามารถเข้าใจถึงความสัมพันธ์ในสิ่งต่างๆ ได้ดีขึ้น เนื้อเรื่องของหนังสือจึงมีความสำคัญมากขึ้น จนกระทั่งเด็กอาจอ่านจากเรื่องที่ไม่มีภาพประกอบก็ได้ ถ้าเป็นเรื่องที่สนุก ถูกใจเด็ก ภาพประกอบในหนังสือสำหรับเด็กจะทำหน้าที่สร้างภาพพจน์ในใจของเด็กช่วยให้เด็กเข้าใจในเนื้อเรื่องที่อ่าน ได้ดียิ่งขึ้น ภาพประกอบมีอิทธิพลต่อการอ่านทั้งของเด็กเล็กและเด็กโต เด็กเล็กจะเลือกอ่านหนังสือที่มีภาพถูกใจก่อน เด็กโตอิทธิพลของภาพประกอบที่มีต่อการเลือกหนังสือจะลดน้อยลง แต่เด็กก็ยังสนใจ เลือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนังสือที่มีภาพประกอบก่อน กว่าจะพบว่าเป็นเรื่องที่ไม่สนใจของเด็ก เด็กจึงเลือกอ่านหนังสือเล่มอื่น บางเล่ม ที่มีเนื้อเรื่องเป็นที่ถูกใจเด็ก แม้จะไม่มีภาพประกอบ

การใช้ภาพประกอบต้องมีเหตุผล จะใช้ภาพประกอบก็ต่อเมื่อต้องการอธิบายเรื่องให้ชัดเจนยิ่งขึ้น และภาพประกอบสามารถอธิบายเรื่องได้ดีกว่าตัวหนังสือ หนังสือสำหรับเด็กผู้วาดภาพประกอบ มีความสำคัญพอๆกับผู้แต่งเรื่อง ซึ่งควรจะมีส่วนร่วมในการผลิตหนังสือสำหรับเด็กคนละครั้ง ภาพประกอบเป็นส่วนสำคัญมากในการสร้างความหมายของตัวอักษรที่เด็กอ่านให้มองเห็นภาพพจน์ และมีความหมายสำหรับเด็กเป็นการแปลข้อความของผู้แต่งมาเป็นภาพ ซึ่งมีลักษณะเป็นรูปธรรม มากกว่าข้อความเป็นตัวหนังสือ

ภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็กมีคุณค่าทางการสูง บังคับที่ทำให้เด็กระดับประถมศึกษาเลือกหนังสืออ่านสูงสุด คือคุณภาพและแบบของภาพประกอบหนังสือ ประเภทของตัวอักษร คุณภาพของกระดาษ ระดับความยาก ง่ายในการอ่าน และประเภทของตัวอักษร คุณภาพของกระดาษระดับความยาก ง่ายในการอ่าน และประเภทของหนังสือ

การใช้ภาพประกอบหนังสือหนังสือสำหรับเด็กควรมีหลักดังนี้คือ

- 2.1 ภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก ควรมีขนาดใหญ่ตั้งแต่ครึ่งหน้ากระดาษขึ้นไป
- 2.2 ภาพที่มีกรอบเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้า ควรวางภาพด้านขวาให้ขนานกับแนวระนาบของหน้ากระดาษ เพื่อให้ตำแหน่งของภาพทอดไปยังตำแหน่งที่เด็กสนใจ
- 2.3 ภาพประกอบควรเป็นภาพที่สมบูรณ์ครบถ้วน ไม่เป็นเพียงส่วนใดส่วนหนึ่ง เช่น ภาพรถยนต์ ภาพสัตว์ เป็นต้น ควรเป็นภาพรถยนต์เต็มคัน และเป็นภาพสัตว์เต็มตัว เพราะเด็กไม่สามารถจินตนาการให้เห็นเป็นภาพที่เต็มสมบูรณ์ได้ เด็กอาจคิดว่าสิ่งของหรือสัตว์เหล่านั้นอาจแตกหักมาเป็นส่วนๆก็ได้
- 2.4 สำหรับเด็กเล็กภาพสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ ควรให้ใกล้เคียงกับชีวิตจริงของเด็กเป็นสิ่งของที่เด็กคุ้นเคย เช่น ภาพเด็กแต่งกายด้วยเสื้อผ้าของเด็กที่เหมือนกันกับในชีวิตจริง สิ่งของเครื่องใช้ในบ้านของเด็ก เป็นต้น
- 2.5 ภาพประกอบควรเป็นภาพที่มีลักษณะง่ายๆแสดงความหมายชัดเจนสามารถสื่อความหมายได้คือ ใช้เสริมความคิดรวบยอด ลดคำบรรยาย ช่วยให้เด็กสามารถจินตนาการ ถึงสิ่งที่ถูกเอ่ยถึงได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว
- 2.6 ภาพประกอบควรถูกต้องตามความเป็นจริง ทั้งสี และการกระทำต่างๆควรเป็นภาพที่สวยงามการเขียนภาพประกอบเรื่องเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และชีวประวัติ ควรมีการศึกษาค้นคว้า เช่น เกี่ยวกับเครื่องแต่งกายของผู้คนในยุคนั้น ต้องให้ถูกต้องตามความเป็นจริง เป็นต้น
- 2.7 ภาพประกอบควรเป็นภาพที่ให้ความรู้สึกและแสดงอาการเคลื่อนไหวมีชีวิตจิตใจ เช่น ภาพให้ความรู้สึกว่า กำลังดีใจ ยิ้มหรือ โศกเศร้า หรือกำลังวิ่ง เป็นต้น ควรเป็นภาพที่แสดงให้เห็นความหมายของถ้อยคำที่ใช้ดำเนินเรื่องและสามารถเข้าใจได้ง่าย
- 2.8 ควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาพประกอบที่หวาดเสียว และแสดงความโหดเหี้ยม ทารุณ ในหนังสือสำหรับเด็กโดยเด็ดขาด เช่น ภาพการฆ่าห้อง ควักไส้ แขนง ยิง เป็นต้น เพราะนอกจากจะทำให้เด็กตกใจกลัว และยังเป็นการชักนำจิตใจของเด็กโน้มน้ำหนักไปทางกระด้างและขาดความเมตตากรุณาอีกด้วย ภาพประกอบหนังสือควรเป็นภาพที่สวยงามแสดงถึงความรักใคร่อบอุ่นในครอบครัว ความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รักใคร่กลมเกลียว ความเมตตากรุณา ความสามัคคี ฯลฯ ที่คัดลอกตามเนื้อเรื่องอย่างเหมาะสมและถูกต้อง

3. สี

หมายถึงลักษณะความเข้มของแสงที่ปรากฏแก่ตา สีเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญยิ่งของภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก ในแง่ที่มีส่วนช่วยสร้างอารมณ์และเร้าความสนใจได้ดี สีเป็นสิ่งที่สำคัญมาก เด็กมักจะเลือกอ่านหนังสือที่มีภาพที่สวยงามกว่าภาพขาว-ดำ เว้นแต่จะเป็นเรื่องที่สนุกสนานที่เด็กชอบจริงๆ

การใช้สีกับภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก ควรคำนึงถึงอิทธิพลของสีต่อความรู้สึก และเลือกใช้ให้ถูกต้องเหมาะสมด้วย สีอาจแบ่งเป็น 2 วรรณะ คือ สีวรรณะอุ่นและสีวรรณะเย็น

สีอุ่น ได้แก่สีเหลือง เหลือง-ส้ม สีแดง ส้ม แดงม่วง ม่วง สีอุ่นให้ความรู้สึกตื่นเต้น ตึกตัก เร่งเร้า และมีชีวิตจิตใจ กระฉับกระเฉง และทำให้ดูไกลกว่าสีอื่น

สีเย็น ได้แก่ เหลือง เหลือง-เขียว น้ำเงินเขียว น้ำเงินม่วง และสีม่วง สีเย็นให้ความรู้สึกสงบ เยือกเย็น สบาย

สีม่วงและสีเหลือง เป็นสีที่เข้าได้ทั้งสองวรรณะ ถือเป็นสีตัวกลาง สีให้ความรู้สึกต่าง ๆ กันดังนี้

สีแดง	ให้ความรู้สึกเร้าประสาธ และกระตุ้นการเคลื่อนไหว
สีส้ม	ให้ความรู้สึกร้อน โกรธ
สีส้มเหลือง	ให้ความรู้สึกอบอุ่นมีชีวิตจิตใจ
สีเหลือง	ให้ความรู้สึกสนุกสนาน เบิกบาน
สีเหลืองเขียว	ให้ความรู้สึกถึงความยินดี ร่าเริง
สีเขียว	ให้ความรู้สึกสงบ พักผ่อน
สีน้ำเงิน	ให้ความรู้สึกถึงความเยียบ ความมีน้ำใจ และความเยือกเย็น
สีน้ำเงินเขียว	ให้ความรู้สึกมีค ีเยียบขรึม
สีฟ้าและสีฟ้าหม่น	ให้ความรู้สึกสงบ เย็น หมายถึง น้ำ ความร่มเย็น หรือฤดูหนาว
สีม่วง	ให้ความรู้สึก โอ้อำ ร่ารวย สูงส่ง และยศศักดิ์
สีขาว	ให้ความรู้สึกสะอาด อ่อนเยาว์
สีดำ	ให้ความรู้สึกเศร้า เสียใจ ลึกลับ โหดเหี้ยม และความตาย

สีแดง เป็นสีที่เด็กรู้จักและเลือกก่อนสีอื่นๆ ตามมาด้วยสีเหลือง ฟ้า และเขียว

เด็กจะจดจำสีต่างๆ สัมพันธ์กับสิ่งต่างๆ รอบตัวเด็กเช่น สีเหลืองกับดวงอาทิตย์ สีฟ้ากับท้องฟ้า สีเขียวกับหญ้า เป็นต้น สีสามารถให้ความรู้สึกได้ดี โดยเฉพาะกับเด็ก เช่น ถ้าเป็นความรู้สึกตกใจกลัว ขลาดกลัว ไม่แน่ใจ ใช้สีแสดงความรู้สึกเหล่านี้คือ สีดำหรือสีม่วงเข้ม เป็นต้น

เด็กมักชอบสีแดง สีเขียว สีน้ำเงิน และชอบภาพที่ระบายสีทึบ มากกว่าอย่างอื่น ๆ สีที่เด็กชอบน้อยที่สุดมักจะเป็นสีดำหรือสีม่วง เด็กเล็กมักให้ความสำคัญของสีมากกว่ารูปร่าง ดังนั้น ในการสร้างหนังสือสำหรับเด็ก ต้องเน้นในเรื่องสีให้มาก

หลักการใช้อย่างเหมาะสมกับภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก มีดังนี้

3.1 ควรใช้ภาพหลายสีมากกว่าขาวดำ

3.2 ควรใช้สีให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง เช่น กล่าวถึงน้ำหรือฤดูหนาว ควรใช้สีฟ้า กล่าวถึงดวงอาทิตย์ ควรใช้สีเหลือง เป็นต้น และต้องคำนึงถึงการ ใช้สีที่ให้ความรู้สึกต่าง ๆ กัน ให้ตรงตามเนื้อเรื่องเสมอ ถ้าเป็นเนื้อเรื่องเกี่ยวกับความสนุกสนาน ควรใช้สีในวรรณะอุ่น ถ้ากล่าวถึงเรื่องบางอย่างที่ลึกลับ ควรใช้สี ดำ หรือสีม่วงประกอบช่วงนั้นๆ เป็นต้น

3.3 ควรใช้สีวรรณะอุ่นในการเร่ร่อนและดึงดูดความสนใจของเด็ก มากกว่าสีวรรณะเย็น ซึ่งไม่ดึงดูดความสนใจของเด็กได้ดีเท่าที่ควร

3.4 ควรหลีกเลี่ยงสีที่แสดงความรู้สึกโศกเศร้า ไม่เบิกบาน เช่น สีดำ สีม่วง และสีน้ำตาล เป็นต้น ควรจะใช้สีเหล่านี้เฉพาะตรงส่วนที่ต้องการแสดงความรู้สึกโศกเศร้าของตัวละครในเรื่องเท่านั้น

3.5 การใช้สีต่างๆ ควรใช้สีเข้ม ชัดเจน ให้ความรู้สึกตรงกับความต้องการที่จะสื่อสารมากกว่าสีที่ซีดจาง โดยเฉพาะปกหนังสือสำหรับเด็ก ควรใช้สีสดใส สะดุดตาเพื่อดึงดูดความสนใจของเด็ก

2.4.3 สันตะจิตวิทยาของเด็ก

โดยทั่วไปแล้วเด็กเป็นวัยที่รักสนุก รักการเล่น มีความซุกซนก็กระตือรือร้นอยู่ตลอดเวลา ชอบเล่น โยนดินตื้น เป็นวันเริ่มแรกของการอยากรู้อยากเห็น ในการศึกษาถึงเรื่องสีที่มีความสัมพันธ์และเหมาะสมกับเด็กวัยนี้จึงเป็นเรื่องที่ขาดไม่ได้ เพราะสีแต่ละสีมีคุณลักษณะและความรู้สึกทางด้านอารมณ์แตกต่างกันโดยมีลำดับการศึกษาเกี่ยวกับสีดังนี้

ประวัติความเป็นมาของสี

1. ความหมายของสี

สี ตามความหมายของพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2535 หมายถึงลักษณะของแสงสว่าง ปรากฏแก่ตาตาให้เห็นเป็นสีต่างๆ

2. คุณสมบัติพื้นฐานของสี

สี เป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งของธรรมชาติที่มีอิทธิพลต่อสิ่งมีชีวิต โดยทั่วไปสมองของคนเรารับรู้สีได้เมื่อมีแสงขาว คือรังสีแม่เหล็กไฟฟ้า ที่มีความยาวคลื่นระหว่างประมาณ 400-700 นาโนเมตร แสงขาวที่มีความยาวคลื่นต่างกันจะมีสีที่ต่างกัน

การที่มนุษย์มองเห็นสีได้ต้องใช้จักขุประสาท ซึ่งรับสีโดยถูกนับนตาแล้วถ่ายทอดสู่สมองเพื่อตีความหมาย แล้วเราจึงยังเกิดความเข้าใจได้ว่าสิ่งที่เรานั้นเห็นนั้นเป็นสีอะไร จางหรือเข้ม เป็นต้น

ในทางวิทยาศาสตร์ การที่มนุษย์เห็นสีของสิ่งใด ๆ นั้นเป็นเพราะวัตถุสิ่งนั้นดูดกลืนสีอื่น ๆ เอาไว้ในตัวของวัตถุทั้งหมด ก่อนสะท้อนแสงสีนั้นออกมาเพียงสีเดียว เช่น วัตถุที่มีสีแดงเมื่อมีแสงสว่างสีขาวมากระทบวัตถุ วัตถุจะดูดกลืนสีอื่นที่ผสมอยู่ในแสงขาวไว้ทั้งหมด แล้วสะท้อนสีแดงออกมาเพียงสีเดียว จึงทำให้มนุษย์มองเห็นสีแดงได้ แต่ถ้าแทนที่จะใช้แสงสีขาว เรากลับใช้แสงสีน้ำเงินหรือแสงสีเขียวส่องไปยังวัตถุสีแดงนี้ เราจะเห็นวัตถุเป็นสีดำ เนื่องจากวัตถุนี้ไม่สามารถสะท้อนแสงสีเหล่านั้นได้ หรือหากเราใช้สีแดงส่องวัตถุเราก็ยังสามารถมองเห็นวัตถุเป็นสีแดงอยู่เช่นเดิม

3.อิทธิพลของแม่สี

ในโลกนี้มีสีอยู่จำพวกหนึ่ง เป็นสีที่มีลักษณะเฉพาะตัวพิเศษและแปลกกว่าสีที่มีอยู่ทั่วไป กล่าวคือเป็นสีที่เกิดจากตัวของมัน ไม่ได้เกิดจากการนำไปอื่น ๆ ผสมผสานของสีอื่น ๆ เข้าด้วยกัน จัดเป็นสีที่มีลักษณะเป็นสีแท้ เป็นธาตุแท้ของสีอยู่ในตัว จะไปนำเอาสีอื่น ๆ มาใช้ประสมกลายเป็นสีเห็นขึ้นมาไม่ได้เลย สีจำพวกนี้จึงเป็นสีที่เกิดขึ้นแท้ในตัวเอง เรียกว่าสีแม่สี หรือสีปฐมภูมิ (Rimny Colors)

สีแดง เป็นสีที่มีอิทธิพลสำคัญในด้านที่ก่อให้เกิดการกระทำหรือพฤติกรรมต่าง ๆ ขึ้น สีแดงเป็นสีที่ให้พลังทางด้านกายกรรมให้เป็นผู้มีอารมณ์ร้อน

สีเหลือง เป็นสีที่มีความหมายและอิทธิพลสำคัญในด้านที่ก่อให้เกิดความนึกคิด หรือการพิจารณาหาเหตุผล สีเหลืองเป็นสีที่ให้พลังงานในด้านปัญญาความคิด ความรู้ ให้เป็นผู้มีแนวทางปรัชญา

สีน้ำเงิน เป็นสีที่มีความหมาย อิทธิพลสำคัญในด้านที่ก่อให้เกิดความรู้สึกรู้สึกหรือความรู้ทางอารมณ์ แม่สีทั้ง 3 สีนี้เริ่มต้นเป็นมูลฐานขึ้นมาจากระยะ คือการกระทำ แล้วนำไปสู่การคิดหาเหตุผล คือสีเหลืองหรือความนึกคิดแล้วก็เข้าไปสู่ความรู้ทางอารมณ์จิตใจคือสีน้ำเงินหรือความรู้สึกรู้สึกเมื่อสรุปผลจากการผสมกลมกลืนของแม่สีทั้ง 3 จะได้ผลลัพธ์เป็นขาว คือ ความบริสุทธิ์ อันเป็นความปรารถนาทางจิตใจของมนุษย์ทุกคน นอกจากนี้สีหนึ่ง ๆ ยังสามารถแจกแจงออกไปได้อีกหลายสี เช่น สีแดงแจกแจงออกไปเป็นสีแดงสด แดงเลือดหมู แดงแก่ แดงอ่อน แดงชมพู เป็นต้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ การดูซึมแระสะท้อนและผสมสีอย่างไรก็ตาม อาจจะนำเอาคุณสมบัติหรือความหมายของสีตามอิทธิพลของแต่ละสีที่ผสมเจือปนกันขึ้นเป็นสีอีกสีหนึ่งนั้น มารวมเข้าด้วยกัน อาทิสีชมพู จะดูความหมายจกสีแดงผสมกับความหมายจากสีขาว เป็นต้น

4.อิทธิพลจากสีผสม หรือสีทุติยภูมิ (Secondary Colors)

สีผสมหรือสีทุติยภูมิ เกิดจากการผสมของแม่สีตั้งแต่ 2 สีขึ้นไป โดยมีอัตราส่วนเท่า ๆ กัน อาทิ สีแดงผสมกับสีเหลือง จะได้เป็นสีส้ม ความหมายของสีส้มจึงมาจากสีแดงผสมกับสีเหลือง คือการกระทำ (สีแดง) กับความนึกคิด (สีเหลือง) สีส้มจึงมีความหมายสรุปไปในทางสร้างสรรค์ให้นึกคิดแล้วจงกระทำ หรือกระทำตามความนึกคิด ช่วยปลุกฝังอุปนิสัยใจคอทำให้เกิดพลังงานมี ส่วนสีเหลืองผสมกับสีน้ำเงินจะได้สีเขียว หรือสีเขียวใบไม้ ความหมายของสีเขียวจึงมาจากสีเหลืองผสมกับสีน้ำเงิน คือความนึกคิด (สีเหลือง) รวมกับความรู้สึกรู้สึก (สีน้ำเงิน) สีเขียวจึงมีความหมายสรุปไปในทางสร้างสรรค์ให้มีความรู้สึกรู้สึกที่ดี เข้าใจดีขึ้น ได้ระดับความนึกคิดกับความรู้ที่นึกพอ ๆ กัน อยู่ในลักษณะที่เหมาะสมที่ควร สีนี้ให้ความเจริญเย็นใจ คังนั้นจะเห็นได้ว่าสีที่ผสมส่วนมาจากแม่สีทั้ง 3 สี ทำให้ความหมายคุณสมบัติหรือลักษณะก็ย่อมมาจากความหมายของแม่สีต่าง ๆ เหล่านี้ด้วย

5.ความนิยมใช้สีของมนุษย์

มนุษย์ทุกคนมีความนิยมชมชอบในการเลือกสีที่แตกต่างกันออกไป บางคนถือเอาสีเป็นเครื่องหมาย บางคนถือเอาสีเป็นขนบธรรมเนียมประเพณี เป็นโชคกลาง เป็นมงคล อื่น ๆ อีกมากมาย สุดแล้วแต่ท้องถิ่น ภูมิภาค ประเทศ ดินฟ้าอากาศและเชื้อชาติ อันเป็นส่วนประกอบสำคัญในการทำให้เกิดความนิยมในสีขึ้นมาโดยเฉพาะ เมืองไทยก็มีความนิยมเกี่ยวกับเรื่องสีอยู่เช่นกัน เช่นสีเหลือง หมายถึงเมืองที่นับถือ พระพุทธศาสนา คือพระภิกษุครองผ้าสีเหลือง มีการลงรักปิดทองโบสถ์ วิหาร พระเจดีย์ เป็นสีเหลืองเป็นต้น ในประเทศที่มีการนับถือศาสนาพราหมณ์ จะนิยมใช้สีขาว เพราะถือว่าสีขาวเป็นสีที่บริสุทธิ์ พราหมณ์จึงนุ่งห่มด้วยสีขาว หรือจากที่องค์การสหประชาชาติเลือกใช้สีฟ้าหรือสีน้ำเงินเป็นสีพื้นของธงประจำองค์กร ที่เป็นเช่นนี้เพราะสีฟ้าหรือสีน้ำเงินหมายถึง สันติภาพ

ในขณะที่บุคคลแต่ละคนนั้นมีความแตกต่างในการนิยมนิยมบริโภคสีหนึ่ง โดยเฉพาะกล่าวคือ บางคนอาจชอบสีแดง บางคนอาจชอบสีเหลือง หรือ 2 คนอาจสนใจชอบในสีเดียวกัน หรือสีเหมือนกันก็เป็นไปได้เช่นกัน

ส่วนประกอบของการเห็นสี

สีช่วยให้เราสามารถมองเห็นวัตถุ ได้ชัดเจนมีน้ำหนักอ่อนแก่และน่าสนใจ

แบ่งออกได้เป็น 2 พวกใหญ่ ๆ คือ

1. สีที่เห็นตามธรรมชาติ เช่น ดอกไม้ ดิน หิน ฯลฯ
2. สีที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น ภาพโฆษณา สีไฟ สีน้ำมัน ฯลฯ

เมื่อเราเห็นสี เรามักสนใจกับความเข้มหรือกำลังแสงสว่างของมัน ซึ่งคือน้ำหนักอ่อนแก่ของมันเอง ทอจะสรุปคุณสมบัติของการเห็นสีได้ 3 ประการคือ ค่าของสี หรือสีแท้ ๆ น้ำหนักอ่อนแก่หรือความเข้มของสี และความแรงของสี คุณสมบัติเหล่านี้จะสร้างให้เราเริ่มความรู้สึกว่าสีเหล่านั้นทำให้เกิดความรู้สึกตื่นเต้น (สีร้อน) หรือให้ความรู้สึกสงบเงียบ (สีเย็น)

คุณสมบัติอื่น ๆ ของสีจำแนกได้ดังนี้

1. อิทธิพลที่มีต่อความรู้สึก
 - ขนาด สีอ่อนทำให้ของดูใหญ่ขึ้น สีเข้มทำให้ของดูเล็กลง
 - น้ำหนัก สีอ่อน สีเย็น ทำให้รู้สึกเบา สีเข้มสีร้อนทำให้รู้สึกหนัก
 - ความแข็งแรง สีร้อนทำให้รู้สึกแข็งแรงมาก สีเย็นสีเข้มทำให้รู้สึกแข็งแรงน้อยกว่า
 - อุณหภูมิ สีเย็นให้ความรู้สึกสบายใจ สีร้อนให้ความรู้สึกไม่สบายใจ
2. สีช่วยให้ทัศนะวิสัยที่แจ่มใสที่สุด เพื่อนำมาใช้ดังนี้ เช่น ใช้สีอ่อนติดกับสีแก่ สีอุ่นกับสีเย็นเป็นต้น
3. สีที่ติดกันเองอยู่แล้วตามปกติ เช่น สีเหลืองบนพื้นสีน้ำเงิน หรือสีแดงบนพื้นสีขาว
4. สีสามารถทำให้เห็นว่า เข้ามาใกล้หรือไกลออกไปเช่น สีเหลือง (สีอุ่น) จะดูเหมือนอยู่ใกล้ และสีน้ำเงิน (สีเย็น) จะดูห่างออกไป
5. สีที่เราใช้เนื้อที่มาก ๆ แล้วไม่น่าดูนั้น ถ้าเราใช้สีนั้นในปริมาณเพียงเล็กน้อยอาจทำให้มีความน่าสนใจมากขึ้นและส่งเสริมให้น่าดูยิ่งขึ้น
6. สีที่มีความสนใจพอ ๆ กัน เมื่อใช้ด้วยกันจะช่วยดึงดูดความสนใจได้เร็วยิ่งขึ้น จึงมักมีการนำมาใช้กับสื่อประเภทป้ายโฆษณา
7. เมื่อใช้สีเข้มจัดกับสีอ่อนจัด จะทำให้เห็นเด่นและมีชีวิตชีวาว่าการใช้สีที่มีค่าของค่าของความแตกต่างกันเพียงเล็กน้อย
8. หลักของความเด่นองสีขึ้นอยู่กับการทำสีหนึ่ง ๆ มีความโดดเด่นออกมามากที่สุด ไม่ว่าจะป็นสีร้อน หรือสีเย็นก็ตาม โดยขึ้นอยู่กับปริมาณพื้นที่ของสี สีใดมีพื้นที่มากก็จะเด่นที่สุด

เกี่ยวกับความสนใจของเด็ก

ในเรื่องเกี่ยวกับการมองเห็นของเด็กแล้ว สีนับเป็นสิ่งสำคัญมาก เพราะเป็นสิ่งที่กระตุ้นความรู้สึกละเอียดต่าง ๆ ของจิตใจให้สอดคล้องตามได้ ในเด็กเล็ก ๆ จะสนใจที่จะเรียนรู้ทุกสิ่งทุกอย่างรอบ ๆ ตัว แสงสว่าง และเงาต่าง ๆ จึงเป็นที่สนใจของเด็ก รวมไปถึงสีที่สดใส มองเห็นได้ชัดเจน เช่น สีแดงสด สีเหลืองสด เมื่อเด็กโตขึ้น ความรู้สึกของเด็กจะเปลี่ยนไปตามวัย เด็กจะเรียนรู้ลักษณะของสีต่าง ๆ ที่แตกต่างกันออกไป เด็กสามารถรู้สึกได้ถึงอารมณ์ต่าง ๆ ที่มีผลต่อจิตใจ เด็กจะเริ่มมีความรู้สึกชอบสีใดสีหนึ่งเป็นพิเศษ หรือบางคนชอบสีในกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง โดยเฉพาะเป็นต้น ซึ่งก็แล้วแต่ว่าเด็กได้มีพัฒนาการตามสภาพแวดล้อมที่ต่างกันออกไป ดังนั้นการที่จะกำหนดหรือตัดสินใจว่าเด็กชอบสีใดมากที่สุดนั้น ไม่สามารถกระทำได้จากเกณฑ์ที่ใช้กำหนดในการเลือกสีโดยใช้ความชอบของเด็กเป็นหลักจึงถือว่าเป็นประเด็นรองลงมา โดยจะมุ่งเน้นไปที่ว่าสีใดที่จะช่วยก่อให้เกิดอารมณ์ที่สามารถดึงความสนใจ และสร้างความสนุกสนาน ตื่นเต้น ได้มากที่สุด เพราะเหตุที่ว่าการเล่นเป็นกิจกรรมที่ต้องการความสนุกสนานดังนั้นการเลือกใช้สีจึงควรมีความเหมาะสมกับความรู้สึกต่าง ๆ ของเด็กด้วย

ความจำเป็นอิทธิพลของสี

ประสาทตาของมนุษย์สร้างมาโดยไม่สามารถเทียบสีได้จากความทรงจำ แต่อาจทำได้บ้างในบางกรณี แต่ส่วนมากเป็นด้วยความบังเอิญไม่สม่ำเสมอตลอด และด้วยรายละเอียดของสีที่มีมาก เช่น สีแดงยังมีเฉดที่แตกต่างกันถึง 7056 สี ซึ่งเราสามารถแยกความแตกต่างได้ ทำให้เป็นการยากที่คนเราจะสามารถจดจำสีได้อย่างแม่นยำ

เรื่องกราฟิก

กระบวนการออกแบบกราฟิกสำหรับบรรจุภัณฑ์ (The Graphic Design Process)

การออกแบบกราฟิกสำหรับบรรจุภัณฑ์เป็นสิ่งที่ทำควบคู่กับการออกแบบโครงสร้างโดยตลอด เป็นการนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์อื่นได้แก่เครื่องหมายการค้า (Trademark) ชื่อยี่ห้อ (Brand) ข่าวสาร (Information) ส่วนประกอบ (Ingredient) วิธีการใช้ (Instruction) และอื่น ๆ มาสร้างสรรค์ประกอบรวมกัน โดยอาศัยหลักการทฤษฎีทางศิลปะและการออกแบบมาช่วยให้เกิดเป็นสื่อที่มีรูปร่างลักษณะต่างๆที่สามารถรับรู้ผ่านได้ทางสายตา (Visual Perception) และทำให้เกิดผลกระทบต่อจิตวิทยาต่อผู้บริโภค

ในการออกแบบกราฟิกขึ้นควรดำเนินการไปพร้อม ๆ กันและให้สัมพันธ์กับตัวผลิตภัณฑ์และรูปลักษณะทางโครงสร้างของบรรจุภัณฑ์ ซึ่งก่อนเริ่มต้นออกแบบจำเป็นต้องศึกษาค้นคว้าทำการสำรวจให้เข้าใจถึงปัจจัยและสภาพของการผลิต การจำหน่ายว่ามีวัตถุประสงค์คือ ออกแบบทำไม เพื่อใคร เมื่อไหร่ ที่ไหน อย่างไร และมีมูลค่าเท่าไร

ดังนั้นเมื่อผู้ออกแบบเริ่มงานออกแบบ สิ่งสำคัญจึงอยู่ที่ต้องเอาวัตถุประสงค์ต่าง ๆ ดังกล่าวมาผสมผสานความคิดกัน เพื่อผลิตภัณฑ์นั้น ๆ มีสีสันและรูปลักษณะที่เหมาะสม การออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์จึงมีขั้นตอนต่าง ๆ ตามลำดับดังนี้ คือ

โดยกำหนดขอบเขตของปัญหา

เป็นขั้นตอนการตั้งเกณฑ์และความต้องการของการออกแบบ (Design Needs and criteria)

โดยทั่วไปมักเกี่ยวข้องกับการกำหนดขอบเขตของปัญหาข้อเรียกร้อง ข้อจำกัด เพื่อรวบรวมเป็นข้อมูลเพื่อการเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นำเสนอ เช่น การประสานความคิดกันระหว่างนักออกแบบ ผู้ขาย ผู้ผลิตร่วมปรึกษากันเพื่อกำหนดขอบเขตให้
แคบเข้าเพื่อหาข้อสรุปเพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับ

- รูปแบบการดำเนินชีวิต และพฤติกรรมผู้บริโภค
- แนวโน้มทางการตลาด
- พื้นฐานทางเทคนิค ฯลฯ

ซึ่งผลและข้อสรุปที่ได้จะเป็นข้อมูลในการออกแบบต่อไป



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5 ข้อมูลวิเคราะห์และสรุปผลการวางแผนผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ในโครงการ

2.5.1 สถานที่และลักษณะการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ของสำนักพิมพ์ แสบปี คิ๊คส์

การขายและจัดจำหน่ายสินค้า ของบริษัท แพลน ฟอว์ คิ๊คส์

เป็นผู้นำในการขายหนังสือและสื่อคุณภาพเพื่อพัฒนาเด็กและครอบครัวเข้าสู่ตลาดเมืองไทย โดยทีมงานซึ่งคล่องตัวสูงในการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ไปสู่กลุ่มเป้าหมาย

การจัดจำหน่ายสินค้า

กระจายหนังสือและสื่อเข้าสู่ร้านหนังสือทั่วประเทศ ได้แก่

- ร้านหนังสือกว่า 500 ร้านค้า
- แผนกหนังสือในห้างสรรพสินค้าและซูเปอร์สโตร์
- ร้านค้าชอชในโรงพยาบาลและอาคารสำนักงาน



การขายตรง

1. มีหน่วยขายตรงเข้าสู่โรงเรียนในระดับอนุบาล และประถมศึกษาในทุกสังกัด ทั่วประเทศ
 2. มีหน่วยงานขายเคลื่อนที่สำหรับงานหนังสือต่างๆ ตลอดปี อาทิเช่น งานสัปดาห์หนังสือแห่งชาติ งานมหกรรมหนังสือแห่งชาติ
- อีกทั้งทางบริษัท แพลน ฟอว์ คิ๊คส์ ยังมีระบบข้อมูลของกลุ่มข้อมูลของกลุ่มครอบครัวกว่า 100,000 รายชื่อ



ภาพที่ 38 แสดงสถานที่และลักษณะการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ของสำนักพิมพ์ แสบปี คิ๊คส์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5.2 การวางตำแหน่งสินค้าของสำนักพิมพ์ แอปบี คิลด์ ในปัจจุบัน

สำนักพิมพ์ แอปบี คิลด์

จุดเด่น - มีชื่อเสียงและมีความเชี่ยวชาญตลาดเกี่ยวกับเด็กมานาน ทำให้ลูกค้ามีความเชื่อถือในตัวสินค้า

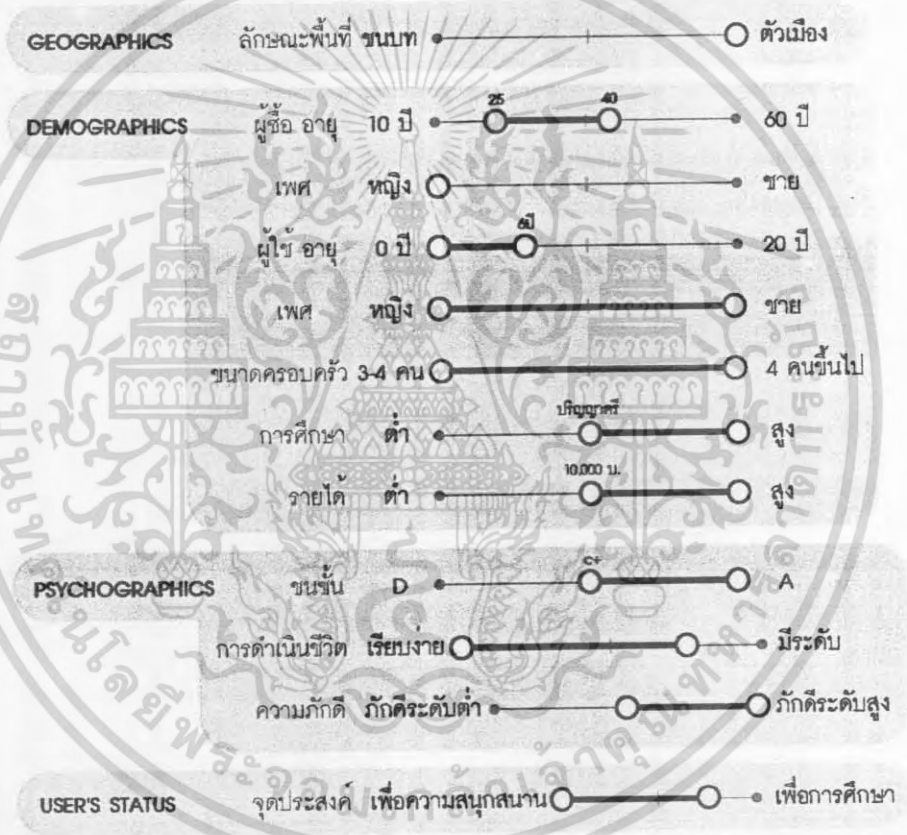
จุดด้อย - ราคาสินค้าจะสูงกว่าคู่แข่งประมาณ 10 - 15%

ช่องว่าง - ชุดกิจกรรมสร้างสรรค์ด้านศิลปะยังไม่มีความหลากหลายเพียงพอ

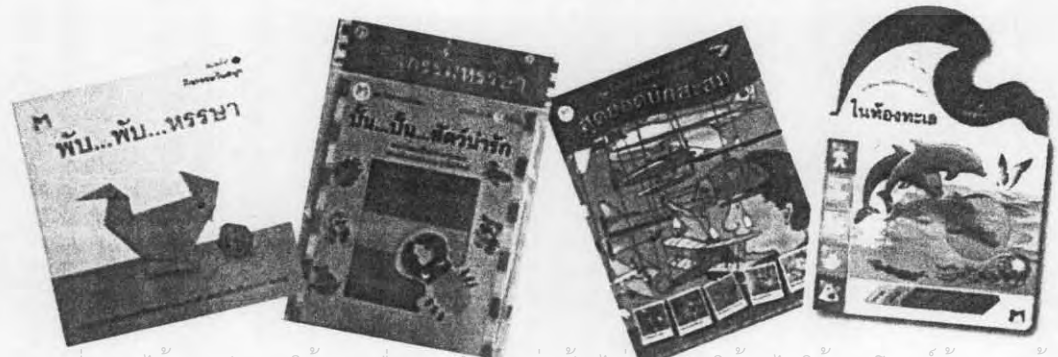
ตลาดเด่น - The Finest Children's Book Innovator.

วิธีการประชาสัมพันธ์และการจัดจำหน่าย - ร้านหนังสือที่เป็นเซน และสแตนด์เอโลน

คิสแกนส์โตร์และช่องทางขายตรงตามโรงเรียนต่างๆ



แผนผังที่ 14 แสดงการวางตำแหน่งสินค้าของสำนักพิมพ์ แอปบี คิลด์ ในปัจจุบัน



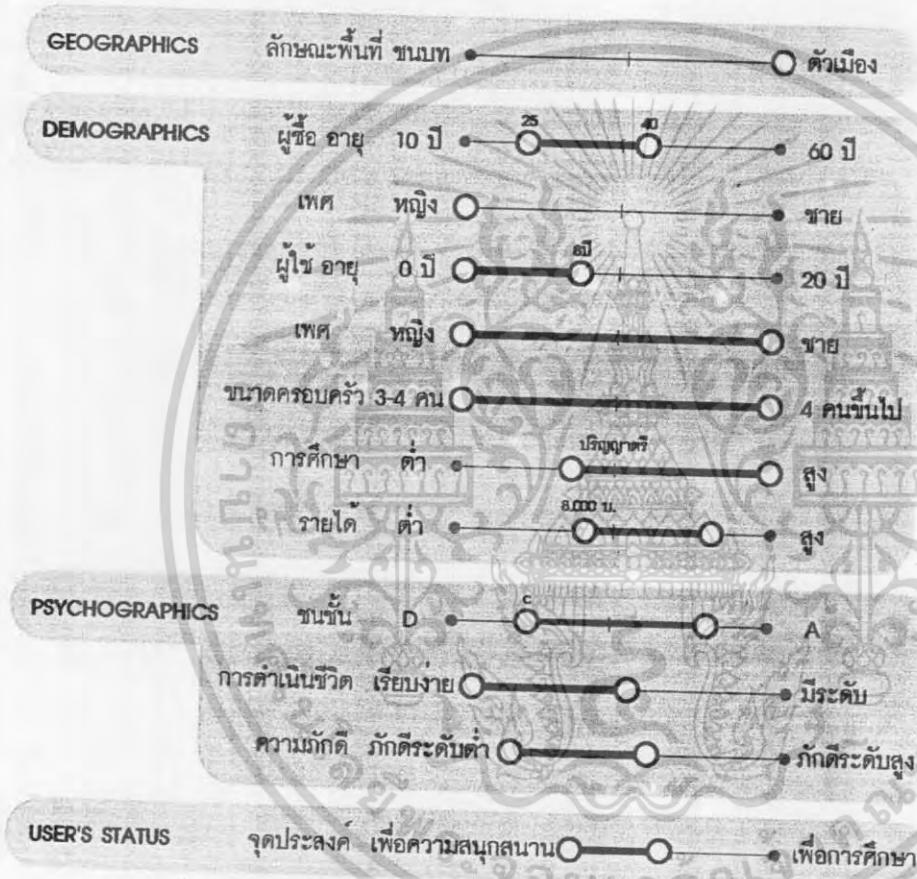
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกหรือเผยแพร่ข้อมูลของสำนักพิมพ์ แอปบี คิลด์ ในปัจจุบันซึ่งมีการนำไปใช้

ข้อมูลคู่แข่ง

2.5.3 การวางตำแหน่งทางการตลาดของคู่แข่ง

สำนักพิมพ์ผักแว่น

- โดดเด่น - เน้นการผลิตหนังสือให้มีความหลากหลายทั้งในเรื่องรูปแบบและเทคนิคการผลิต
- คล้าย - ขนาดการประชาสัมพันธ์ อีกทั้งรูปแบบของสินค้ายังไม่มีความโดดเด่นเท่าที่ควร
- ช่องว่าง - ขาดสื่อสร้างสรรค์ด้านศิลปะที่ตอบสนองกับความต้องการของเด็กวัย 8 ปีขึ้นไป
- โลแกน - สวนสนุกแห่งความรู้เพื่อลูกรัก
- กิจกรรมประชาสัมพันธ์และการจัดจำหน่าย - แพรนไซส์ร้านหนังสือผักแว่น แผนกสินค้าเด็ก ร้านหนังสือทั้งปลีก - ส่ง และการออกบูธงานแสดงหนังสือต่างๆ



แผนผังที่ 15 แสดงตำแหน่งทางการตลาดของสำนักพิมพ์ผักแว่น



ภาพที่ 40 แสดงตัวอย่างสินค้าสำนักพิมพ์ผักแว่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำนักพิมพ์บ้านแปลน

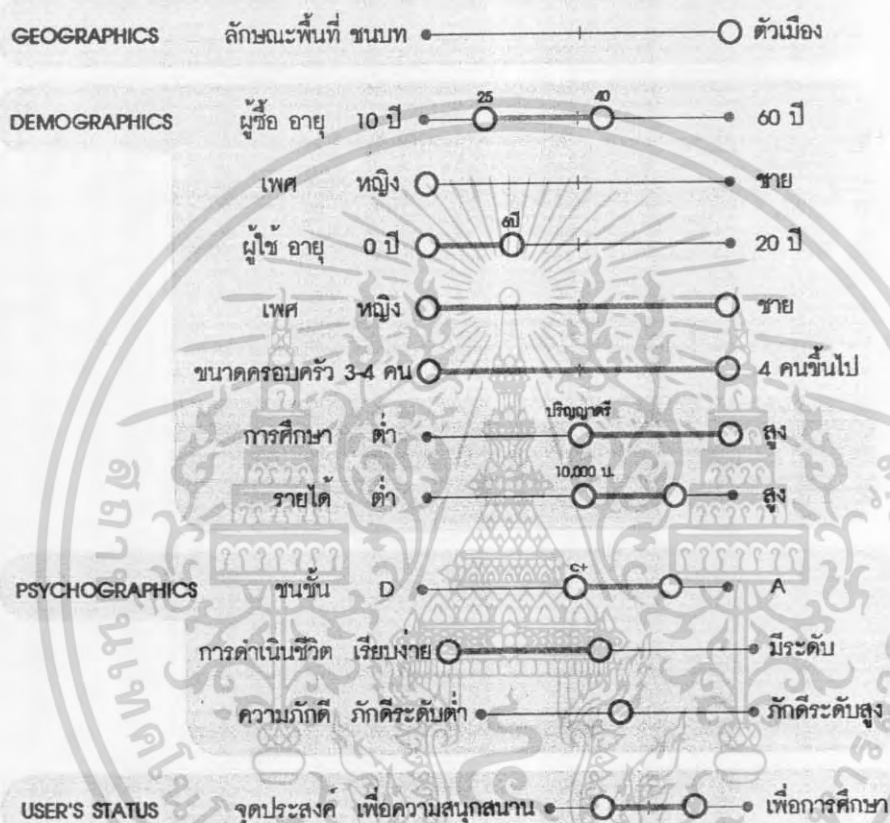
จุดเด่น - ผลิตหนังสือและสื่อคุณภาพโดยเน้นการพัฒนารอบด้านสำหรับเด็ก

จุดด้อย - จับกลุ่มผู้บริโภคไม่ครบทุกกลุ่ม

ช่องว่าง - ขาดชุดกิจกรรมสร้างสรรค์ด้านศิลปะที่ตอบสนองกับความต้องการของเด็ก

สโลแกน - บ้านความรู้ สื่อสู่ความรัก

วิธีการประชาสัมพันธ์และการจัดจำหน่าย - ร้านหนังสือและการออกบูธงานแสดงหนังสือต่างๆ



แผนผังที่ 16 แสดงตำแหน่งทางการตลาดของสำนักพิมพ์บ้านแปลน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 41 แสดงตัวอย่างสินค้าสำนักพิมพ์บ้านแปลน

องค์การคำครูสภา

จุดเด่น - เป็นผู้นำทั้งในด้านการจัดพิมพ์หนังสือเรียน การผลิตอุปกรณ์และสื่อการศึกษา

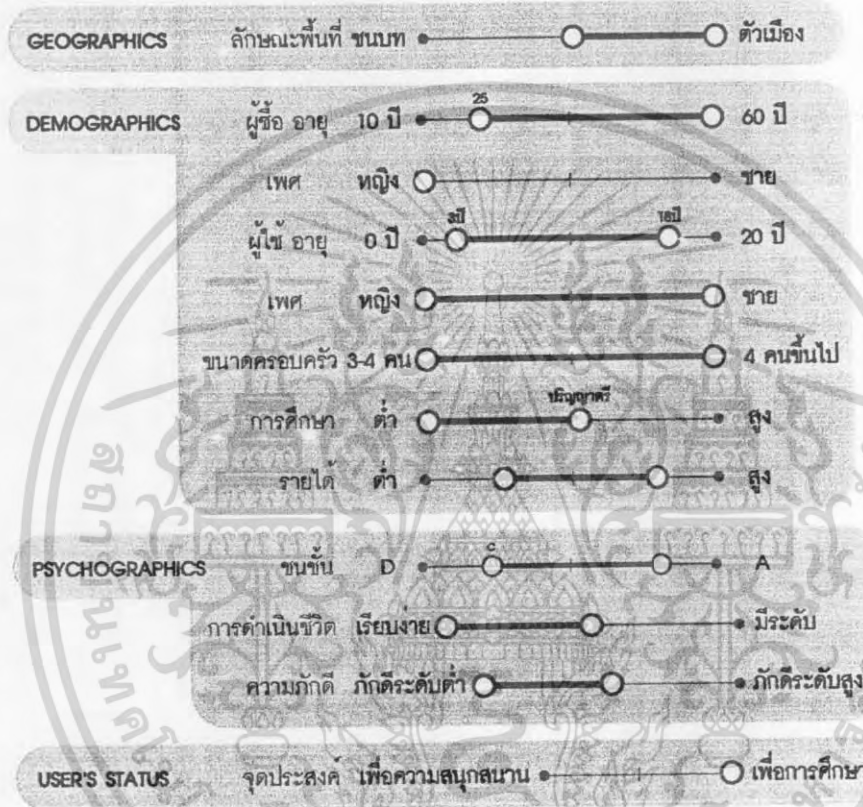
จุดด้อย - รูปแบบของสื่อการเรียนการสอนยังไม่มีมีความโดดเด่นเท่าที่ควร

ช่องว่าง - ขาดชุดกิจกรรมสร้างสรรค์ด้านศิลปะที่ตอบสนองกับความต้องการของเด็ก

สโลแกน - ผู้นำสื่อการศึกษาของชาติ

วิธีการประชาสัมพันธ์และการจัดจำหน่าย - ร้านศึกษาภัณฑ์พาณิชย์ ซึ่งมีสาขาทั่วกรุงเทพมหานคร

และเขตปริมณฑล 11 สาขา ร้านตัวแทนจำหน่ายกระจายอยู่ทั่วประเทศมากกว่า 300 แห่ง

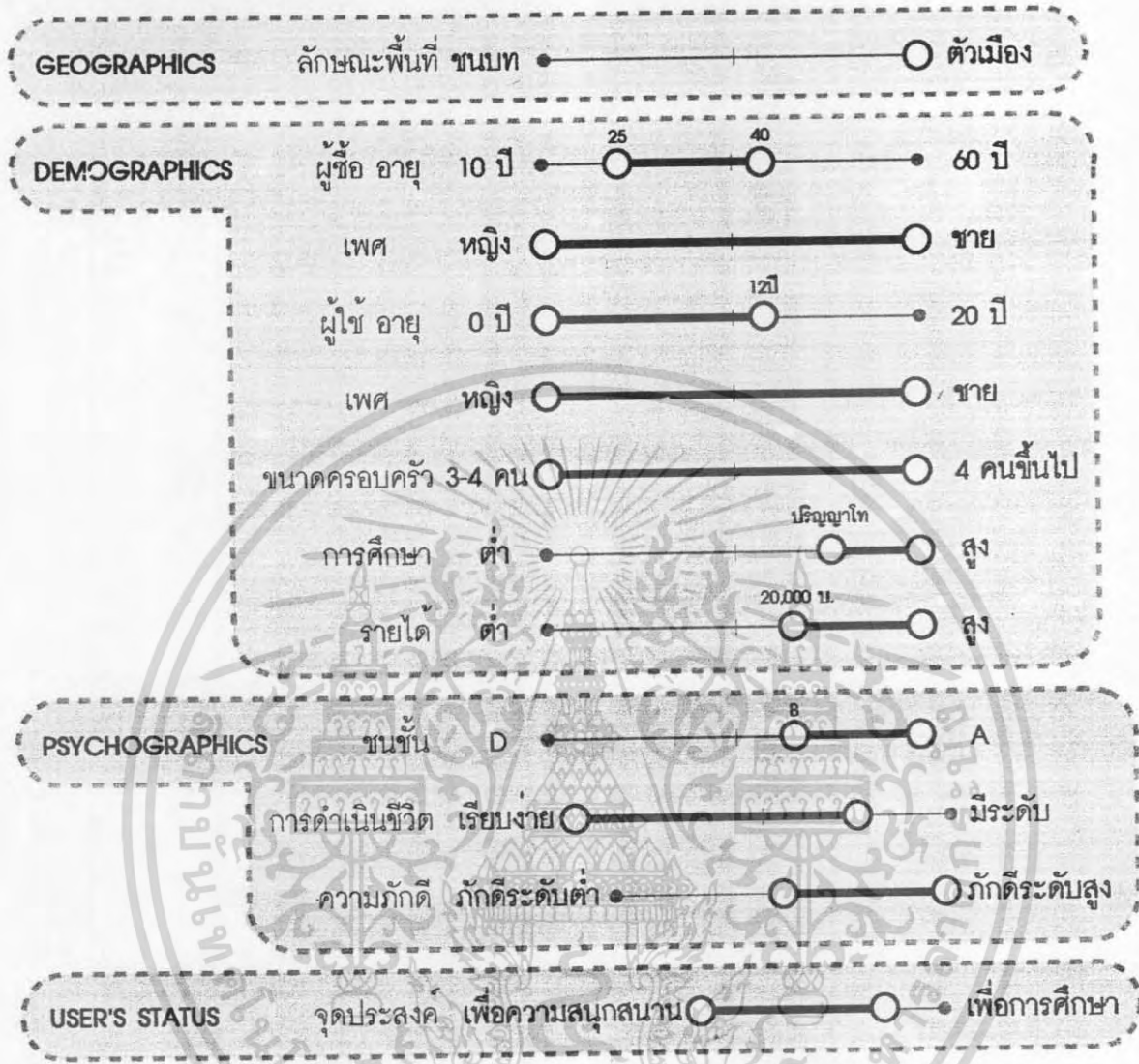


ภาพที่ 42 แสดงตัวอย่างสินค้าสำนักพิมพ์คำครูสภา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น **แผนผังที่ 17 แสดงตำแหน่งทางการตลาดของสำนักพิมพ์คำครูสภา** และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5.4วิเคราะห์และสรุปผลการวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์ในโครงการ เมื่อเปรียบเทียบกับคู่แข่ง จากการศึกษาวิเคราะห์การวางตำแหน่งสินค้าของบริษัทคู่แข่งรายอื่น ๆ สามารถสรุปผลการจัดวางตำแหน่งสินค้าใหม่ได้ดังนี้



แผนผังที่ 18 แสดงตำแหน่งทางการตลาด เมื่อเปรียบเทียบกับคู่แข่งในท้องตลาด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6 ข้อมูลด้านรูปแบบ วัสดุและกรรมวิธีการผลิต

2.6.1 ข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุและกรรมวิธีการผลิตที่เกี่ยวข้อง

คุณสมบัติของกระดาษต่อการนำมาบรรจุภัณฑ์

ข้อดี มีคุณสมบัติหลายประการของ กระดาษที่เหมาะสมต่อการนำมาทำบรรจุภัณฑ์ และทำให้ได้รับความนิยมนดังนี้

- สามารถนำมาตัด คัด พับ งอ ได้ง่าย จึงสามารถนำมาออกแบบเป็นรูปร่างรูปทรงต่าง ๆ ได้โดยง่าย

- มีน้ำหนักเบา ทำให้สะดวกและประหยัดค่าใช้จ่ายในการขนส่ง สามารถพับเก็บแบนราบ ได้เมื่อไม่ต้องการใช้ ทำให้ประหยัดเนื้อที่ในการเก็บและขนส่ง

- สามารถพิมพ์สีตันลวดลายได้ง่าย สะดวกเก็บและขนส่งสวยงามโดยใช้ระบบการพิมพ์ทั่วไปหลายวิธี รวมทั้งประหยัดค่าใช้จ่ายกว่าการพิมพ์ลงบนวัสดุอื่นๆ และสามารถพิมพ์ลวดลายต่างๆที่ต้องการลงบนแผ่นกระดาษ ก่อนที่จะนำมาขึ้นรูปประกอบเป็นบรรจุภัณฑ์

- กระดาษมีหลายประเภท หลายระดับจึงสามารถเลือกใช้กระดาษในระดับคุณภาพต่าง ๆ กัน เช่นแง่ความเหนียว ความหนา ความทนทานต่อการฉีกขาด เคียงขาด คับทะลุ ได้ตามความต้องการและต้นทุน

- เป็นวัสดุที่สามารถนำมาใช้ได้หมุนเวียน (Recycle) ได้ง่าย กระดาษย่อยสลายได้ไม่ยากในสภาวะธรรมชาติ ไม่ยากต่อการทำลายบรรจุภัณฑ์ กระดาษจึงไม่ก่อให้เกิดมลภาวะเท่ากับบรรจุภัณฑ์ชนิดอื่น ๆ

- มีราคาถูก กระดาษนับว่าเป็นวัสดุที่มีราคาไม่สูงนัก เมื่อเทียบกับวัสดุบางประเภท

- สามารถใช้ร่วมกับวัสดุอื่น ๆ เพื่อให้ทำหน้าที่ได้ดีขึ้น เช่น กระดาษเคลือบฟิล์มพลาสติก (Plastic coated paper) กระดาษเคลือบขี้ผึ้ง (Wax laminated) กระดาษทนน้ำมัน (Grease proof paper)

ข้อเสีย บรรจุภัณฑ์กระดาษมีข้อเสียอยู่บ้างดังนี้

- ไม่สามารถป้องกันความชื้น จึงเสียความแข็งแรงเมื่อถูกน้ำหรืออยู่ในสภาวะเปียกชื้น เพราะคุณสมบัติกระดาษ โดยทั่วไปยอมให้น้ำและก๊าซซึมผ่านได้ดี

- ความแข็งแรงน้อยกว่าบรรจุภัณฑ์ชนิดอื่น เช่น โลหะ แก้ว พลาสติกแข็งขึ้นรูป เพราะกระดาษมีความทนทานต่อการกดทับ การรับน้ำหนัก การดึง การทิ่มทะลุ แรงฉีกขาด ได้น้อยกว่า

- เมื่อนำมาประกบวัสดุอื่น เช่นอลูมิเนียมและพลาสติก จะยากแก่การทำลาย

โดยกระดาษที่ใช้นำมาผลิตเป็นบรรจุภัณฑ์ของเล่น ไม้บอลล่านั้นอยู่ในประเภท

กระดาษแข็งประเภท Chipboards เป็นกระดาษที่ทำจากเยื่อกระดาษใช้แล้วนำมาย่อยสลายเนื้อเยื่อใหม่ คุณภาพกระดาษแตกต่างกันหลายระดับ กระดาษประเภทนี้ที่ใช้ได้แก่ กระดาษลูกฟูกและกระดาษอัด

สรุป จากที่ได้ศึกษาวัสดุที่ใช้ในการผลิตบรรจุภัณฑ์เดิมของบริษัท พบว่าส่วนใหญ่จะใช้วัสดุที่เป็นกระดาษเนื่องจากมีความเหมาะสมทั้งในด้านคุณสมบัติและราคา ดังนั้นการออกแบบบรรจุภัณฑ์จึงจะเน้นเรื่องการใช้วัสดุนี้นี้เป็นหลัก เพื่อไม่เป็นการรบกวนการผลิตแบบเดิม

วิธีการใช้งานและอายุการใช้งานของบรรจุภัณฑ์เดิม

เป็นธรรมดาที่สินค้าจะได้รับความเสียหายระหว่างการลำเลียงขนส่งไม่มากก็น้อยขึ้นอยู่กับปัจจัยต่าง ๆ หลายประการ ก็มีความต้องการบรรจุภัณฑ์ที่มีคุณสมบัติสามารถปกป้องสินค้าได้มากพอสมควร โดยเราสามารถแบ่งเรื่องความเสียหายเป็น 2 ประเภท คือ ความเสียหายจากอุบัติเหตุ ซึ่งเกิดจากเหตุสุดวิสัย เช่น ไฟไหม้ และความเสียหายที่สามารถป้องกันได้ ซึ่งมักเป็นสาเหตุที่สำคัญที่ทำให้เกิดความเสียหายมากกว่าสาเหตุในข้อแรกเสียอีก อันได้แก่ ความเสียหายจากการลำเลียงขนส่ง ความเสียหายจากการขนส่งเป็นต้น หน้าที่ของบรรจุภัณฑ์ นอกเหนือจากการปกป้องสินค้าแล้วยังจำเป็นต้องมีหน้าที่อื่น ๆ อีก เช่น เรื่องการสื่อสารกับผู้บริโภค หรือการอำนวยความสะดวกให้กับผู้บริโภคในด้านอื่น ๆ โดยหน้าที่ของบรรจุภัณฑ์เดิมมีดังนี้

ก่อนที่จะกล่าวถึงหน้าที่ของบรรจุภัณฑ์ย่อมหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะกล่าวถึงระดับของบรรจุภัณฑ์เป็นอันดับแรก เพราะโดยปกติระดับของบรรจุภัณฑ์มีความสำคัญอย่างยิ่งในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์โดยมีการแบ่งบรรจุภัณฑ์เป็นทั้งหมด 4 ระดับ

- 1.บรรจุภัณฑ์ปฐมภูมิ (Primary Package) คือบรรจุภัณฑ์ชั้นแรกที่ห่อหุ้มและสัมผัสกับผลิตภัณฑ์โดยตรง
- 2.บรรจุภัณฑ์ทุติยภูมิ (Secondary Package) คือ บรรจุภัณฑ์ที่ห่อหุ้มบรรจุภัณฑ์ปฐมภูมิ
- 3.บรรจุภัณฑ์ขนส่ง (Shipper หรือ transport Package) คือบรรจุภัณฑ์สำหรับการรวมหน่วยผลิตภัณฑ์เพื่อลำเลียงขนส่ง
- 4.บรรจุภัณฑ์ขนถ่ายหน่วยใหญ่ (Unit load) ใช้ในการรวมบรรจุภัณฑ์ขนส่งจำนวนมากเข้าด้วยกัน โดยที่บรรจุภัณฑ์ของบริษัทสยามวู้ดเค้นโปรดักต์ประกอบด้วยบรรจุภัณฑ์ปฐมภูมิ (Primary Package) ได้แก่กล่อง, บรรจุภัณฑ์ทุติยภูมิ (Secondary Package) ได้แก่ พลาสติกห่อ และบรรจุภัณฑ์ขนส่ง (Shipper) ได้แก่ลังต่าง ๆ

หน้าที่หลักของบรรจุภัณฑ์

- 1.เป็นภาชนะสำหรับบรรจุผลิตภัณฑ์ โดยต้องเลือกบรรจุภัณฑ์ให้สอดคล้องกับคุณสมบัติของผลิตภัณฑ์นั้นๆ
- 2.คุ้มครองและปกป้องผลิตภัณฑ์ภายในจากความเสียหายต่างๆที่อาจเกิดขึ้นกับตัวผลิตภัณฑ์ได้
- 3.ช่วยให้ความสะดวกในการลำเลียงขนส่ง
- 4.ให้ข้อมูลและใช้สนับสนุนการขาย

แต่จากที่ได้ศึกษาถึงบรรจุภัณฑ์ที่มีอยู่เดิม พบว่าในเรื่องการออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้สอดคล้องกับคุณสมบัติของบรรจุภัณฑ์นั้นยังมีข้อบกพร่องอยู่บ้างทั้งด้านในโครงสร้างซึ่งในบางรูปแบบสามารถใช้กล่องที่มีโครงสร้างเดียวกันได้ ซึ่งถือเป็นการประหยัด หรือเรื่องคุณภาพประโยชน์ของบรรจุภัณฑ์ที่น่าจะมีนอกเหนือจากการเป็นเพียงบรรจุภัณฑ์เพื่อการขนส่งและจัดจำหน่ายเพียงอย่างเดียว ซึ่งในแต่ละข้อที่ได้กล่าวมาน่าจะสามารถออกแบบปรับปรุงเปลี่ยนแปลงบรรจุภัณฑ์ที่มีอยู่เดิมให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการมากขึ้น ทั้งสำหรับตัวผู้บริโภคผู้จำหน่ายรวมไปถึงตัวผู้ผลิตเอง

คุณสมบัติของพลาสติก

คุณสมบัติพลาสติกชนิดต่าง ๆ ทำให้บรรจุภัณฑ์พลาสติกมีการนำมาใช้ในระบบอุตสาหกรรมอย่างมาก การผสมผสานคุณสมบัติต่างชนิดของพลาสติกยิ่งส่งเสริมความนิยมในการใช้พิกมพลาสติกมากขึ้น โดยมีคุณสมบัติเด่นดังต่อไปนี้

1. ความหนาแน่นต่ำ โดยปกติพลาสติกที่ใช้ในบรรจุภัณฑ์จะมีความหนาแน่นระหว่าง 0.9-1.4 กรัม/ลูกบาศก์เซนติเมตร เมื่อเทียบกับวัสดุอื่น เช่น แก้วที่มีความหนาแน่น 2.6 อลูมิเนียม 2.7 กระดาษ 0.8-0.9 กระดาษเซลโลเฟนเคลือบพลาสติก 1.5 และโลหะมีความหนาแน่นสูงถึง 8 แม้ว่าวัสดุอย่างโลหะและแก้วจะมีคุณสมบัติที่ทนทานกว่าพลาสติกทั่วไป แต่แก้วก็มีความเปราะแตกหักได้ง่าย ส่วนพลาสติกที่บางเกินไปก็อาจจะโค้งงอได้ง่าย ด้วยเหตุนี้เองบรรจุภัณฑ์พลาสติกที่ใช้งานอยู่ทั่วไปจึงถือว่าน้ำหนักต่อหน่วยเบามากถ้าเทียบกับวัสดุข้างเคียงอื่น ๆ ส่วนกระดาษแม้ว่าจะมีน้ำหนักเบา แต่เมื่อโดนน้ำแล้วความแข็งแรงจะลดลง ยกเว้นว่าจะเคลือบพลาสติกเพื่อกันน้ำและเสริมความแข็งแรงจึงจะสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในอุตสาหกรรมได้อย่างกว้างขวางมากขึ้น การเป็นวัสดุที่มีความหนาแน่นต่ำถือเป็นคุณสมบัติเด่นของบรรจุภัณฑ์พลาสติก ทำให้เกิดความสะดวกในการใช้งานและการขนส่ง และเป็นปัจจัยสำคัญที่สุดที่บรรจุภัณฑ์พลาสติกถูกนำมาเข้าไปใช้แทนบรรจุภัณฑ์ที่ผลิตจากวัสดุอื่น ๆ

2. ความทนทานต่อการแตกหัก ด้วยความหนาแน่นเดียวกันกับบรรจุภัณฑ์แก้ว บรรจุภัณฑ์พลาสติกจะทนต่อการแตกหักได้ดีกว่าแก้ว ด้วยเทคโนโลยีทางด้านโพลีเมอร์ในปัจจุบันทำให้บรรจุภัณฑ์พลาสติกสามารถปกป้องคุณภาพของสินค้าได้ดีกว่าในอคิด ยกตัวอย่างเช่นขวด PET เป็นต้น

3. การลบมุมขอบที่คม ด้วยคุณสมบัติของพลาสติกที่ไม่แตกหักง่ายเหมือนแก้ว หรือขอบมุมที่แหลมเหมือนบรรจุภัณฑ์โลหะ ส่งผลให้ความนิยมในการใช้พลาสติกมีมากขึ้น อันสืบเนื่องมาจากความไม่สะดวกในการใช้งาน

4. การเชื่อมติดปิดผนึก บรรจุภัณฑ์ทุกประเภทต้องมีการปิดผนึกในรูปแบบหนึ่ง บรรจุภัณฑ์ส่วนใหญ่ใช้วิธีปิดผนึกด้วยการใช้ความร้อนในการเชื่อมติด พลาสติกเป็นหนึ่งในวัสดุจำพวกที่ต้องใช้ความร้อนในการหลอมละลายชั้นที่อยู่ด้านในสุดเพื่อเชื่อมเป็นชิ้นเดียวกันเป็นการปิดผนึก วัสดุแบบอ่อนนิ่ม (flexible) ที่ไม่สามารถหลอมละลายได้แต่ต้องใช้อุณหภูมิสูงมากในกรณีของแผ่นเปลวอลูมิเนียม ดังนั้นวัสดุเหล่านี้ต้องมีการเคลือบด้วยสารละลายได้ง่ายเพื่อช่วยในการเชื่อมติด เมื่อเทียบกับบรรจุภัณฑ์ประเภทพลาสติกสามารถเชื่อมกันได้ง่ายด้วยความร้อนโดยไม่จำเป็นต้องมีการเคลือบด้วยสารพิเศษ ทำให้กระบวนการผลิตใช้ทุนต่ำและผลิตได้ง่าย การเชื่อมติดด้วยความร้อนอุณหภูมิ 100-250 องศาเซลเซียส ในบรรจุภัณฑ์พลาสติกจะทำให้รอยเชื่อมที่ได้นั้นปิดสนิท วิศวกรรมการสมัยใหม่ทำให้การปิดผนึกด้วยความร้อนนี้สามารถปิดผนึกได้แน่นได้ แม้ว่าจะมีสิ่งแปลกปลอมอยู่ในบริเวณรอยผนึก

5. ความง่ายและสะดวกในการแปรรูป พลาสติกเกือบทุกประเภทที่ใช้ในอุตสาหกรรมบรรจุภัณฑ์สามารถแปรรูปเป็นแผ่นฟิล์มที่มีความบาง มีความแข็งแรง และใส หรือแปรรูปเป็นขวดที่มีรูปทรงหลากหลายได้ นอกจากนี้การพิมพ์ด้วยระบบการพิมพ์ต่าง ๆ ในปัจจุบันยังช่วยส่งเสริมความงามของบรรจุภัณฑ์พลาสติกได้อีกด้วย

6. ความเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม แม้ว่าพลาสติกจะเหมือนกับแก้วในแง่ที่ว่าต่างไม่สามารถละลายได้ง่ายโดยธรรมชาติ แต่สำหรับพลาสติกยังมีโอกาสเสื่อมสลายด้วยแสงยูวี ด้วยอัตราการเสื่อมสลายที่แตกต่างกันระหว่างพลาสติกแต่ละชนิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. อัตราการซึมผ่านของออกซิเจนและไอน้ำ อาหารหลายประเภทจะทำปฏิกิริยากับออกซิเจนและไอน้ำ ในอากาศ ทำให้คุณภาพเสื่อมลงแปรผันตามเวลา บรรจุภัณฑ์หลายประเภทเช่น แก้ว โลหะ แผ่นพลาสติกเหนียวไม่ปล่อยให้อากาศซึมผ่านได้ สำหรับพลาสติกนั้นเกิดอาจสามารถซึมผ่านได้ด้วยความเร็วที่แตกต่างกัน แต่ลักษณะของพลาสติก แต่การพัฒนาเทคโนโลยีทางด้านพลาสติกได้คิดค้นวัสดุที่สามารถป้องกันการซึมผ่านได้ดีขึ้น ไม่ว่าจะเป็นบรรจุภัณฑ์พลาสติกและประเภทขวด ส่งผลให้มีการใช้บรรจุภัณฑ์พลาสติกแทนที่วัสดุบรรจุภัณฑ์อื่น ๆ มากขึ้นเรื่อย ๆ

8. การป้องกันแสงและความสวยงามพลาสติกธรรมดาโดยปกติจะสามารถให้แสงผ่านได้อย่างง่ายดายไม่ว่าจะเป็นแบบใส หรือแบบขุ่นมัว นอกเหนือจากนี้บรรจุภัณฑ์พลาสติกสามารถเคมีสีส่นเพื่อผลิตวัตถุโปร่งใสโดยใช้สีใดก็ได้ตามความต้องการของนักออกแบบ ในทางกลับกันหากต้องการปิดบังสินค้าบางส่วนบนบรรจุภัณฑ์ก็สามารถทำได้ หรืออาจเคลือบป้องกันรังสียูวีที่จะเป็นอันตรายต่อสินค้าที่บรรจุอยู่ภายใน

9. ความสามารถในการพิมพ์ การพิมพ์บนบรรจุภัณฑ์เป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก เพื่อสัมฤทธิ์ผลด้านการตลาดของบรรจุภัณฑ์ แม้ว่ากระดาษและเซลโลเฟนจะมีคุณสมบัติการพิมพ์ที่ดีกว่าพลาสติกเนื่องจากพลาสติกบางประเภทจำเป็นต้องผ่านกระบวนการพิเศษจึงจะสามารถพิมพ์ได้แต่การพิมพ์ลงบนพลาสติกทั่ว ๆ ไปนั้นกระทำได้ง่ายกว่าแก้วและโลหะ

10. ความต้านทานด้านการฉีกขาดและการฉีกทะลุ คุณสมบัติการป้องกันอันตรายจากสภาพของพลาสติกจะมีเหนือกว่าวัสดุบรรจุภัณฑ์ประเภทกระดาษ แผ่นพลาสติกเหนียวและเซลโลเฟน นอกจากนี้ยังไม่เกิดรอยยับได้ง่ายอีกด้วย

สรุปเกี่ยวกับบรรจุภัณฑ์พลาสติก

พบว่าปัจจุบันพลาสติกถือว่าเข้ามามีบทบาทในวงการผลิตบรรจุภัณฑ์มากเนื่องจากคุณสมบัติต่าง ๆ ที่โดดเด่นของพลาสติกทั้งเรื่องความทนทานซึ่งถือว่าเป็นวัสดุที่มีความทนทานมากพอควรเมื่อเทียบกับความหนาแน่น สามารถผลิตได้รูปทรงที่หลากหลายทั้งยังมีหลายประเภทซึ่งมีคุณสมบัติที่แตกต่างกันออกไปเพื่อสามารถเลือกใช้ได้ตามความเหมาะสม ดังนั้นพลาสติกจึงเป็นวัสดุหนึ่งที่มีความน่าสนใจในการนำมาใช้เป็นวัสดุเพื่อผลิตเป็นบรรจุภัณฑ์ของเล่น

สรุปเงื่อนไขในการเลือกวัสดุสำหรับบรรจุภัณฑ์



คุณสมบัติ	PE		PET		PC		PP	
	LDPE	HDPE	LDPE	HDPE	LDPE	HDPE	LDPE	HDPE
ความทนทาน (กัม/กบ/กบ)	0.91 - 0.925	0.94 - 0.965	1.35 - 1.40	1.27	1.35	1.0 - 1.1	0.89 - 0.91	0.90
การป้องกันน้ำ	ดี	ดีมาก	ปานกลาง	ปานกลาง	ปานกลาง	ไม่ดี	ดีมาก	ดีมาก
ความต้านทานต่อสารเคมี	ไม่ดี	ปานกลาง	ดี	ดี	ดี	ปานกลาง	ปานกลาง	ปานกลาง
ความทนความร้อน	ปานกลาง	ปานกลางถึงดี	ไม่ดี	ปานกลาง	ปานกลาง	ปานกลาง	ดี	ดี
ความทนต่อสารอินทรีย์	ดีมาก	ดีมาก	ดี	ดี	ปานกลาง	ไม่ดี	ปานกลาง	ดีมาก
ขนาดของสารเคมี	ดีมาก	ดีถึงดีมาก	ดีถึงดีมาก	ปานกลาง	ปานกลางถึงดี	ไม่ดี	ไม่ดียิ่งดี	ดีมาก
ความใส	ขุ่นแต่โปร่งใส	ขุ่นแต่โปร่งใส	ใส	ใส	ใส	ใส	ขุ่นแต่โปร่งใส	ใส

ที่มา - เทคโนโลยีเบื้องต้นสำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์พลาสติก

ตารางที่ 16 แสดงคุณสมบัติของพลาสติกชนิดต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6.2 ข้อมูลการพิมพ์ การตกแต่ง บรรจุภัณฑ์

กรรมวิธีผลิตบรรจุภัณฑ์เดิม

โดยแบ่งในเรื่องกรรมวิธีการผลิตบรรจุภัณฑ์ประเภทกล่องกระดาษออกเป็น 2 ส่วน คือ 1. ส่วนของการผลิตแผ่นกระดาษถูกฟูก และ 2. ส่วนของการผลิตเป็นกล่องสำเร็จรูป ซึ่งกระบวนการต่างๆที่ได้กล่าวมานั้นมีรายละเอียดของกรรมวิธีการผลิต ดังนี้

ระบบการพิมพ์ที่ใช้ในการผลิตบรรจุภัณฑ์เดิม

บรรจุภัณฑ์ประเภทของเล่นนั้นจำเป็นต้องมีความสวยงาม สะดุดตา ดูโดดเด่น เป็นที่ดึงดูดใจของผู้พบเห็นทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ดังนั้นจึงควรเลือกใช้ระบบการพิมพ์ที่สามารถพิมพ์ออกมาได้สวยงามในระยะเวลาที่รวดเร็ว สะดวกในการพิมพ์จำนวนมาก ๆ เนื่องจากการผลิตของเล่นนั้นเป็นระบบอุตสาหกรรม

ระบบการพิมพ์แบบออฟเซต

ระบบการพิมพ์แบบออฟเซตเป็นระบบการพิมพ์ที่ใช้กันมากในปัจจุบัน เพราะให้งานพิมพ์ที่มีความสวยงามมีความสะดวกในการทำอาร์ตเวิร์ก และการออกแบบ ระบบการพิมพ์ไม่ยุ่งยาก ประกอบกับความสะดวกในการทำสีและการแยกสีในปัจจุบันนี้ มีความสะดวกมากขึ้นกว่าในอดีตมาก ทำให้ระบบการพิมพ์ในระบบนี้มีความสวยงามและสะดวกยิ่งขึ้น หากพิมพ์จำนวนมากราคาต่อหน่วยการพิมพ์จะยิ่งถูกลง จึงเหมาะกับการผลิตบรรจุภัณฑ์ของเล่นซึ่งในแต่ละครั้งมีการผลิตจำนวนมาก โดยการใช้ระบบออฟเซตของบริษัทสยามฟู้ดเค้น โพรคักส์ มีลักษณะดังต่อไปนี้

1. จำนวนการพิมพ์ควรมีจำนวนตั้งแต่ 3000 ชุดขึ้นไป เนื่องจากการผลิตแต่ละครั้งมีจำนวนในการผลิตที่มาก
2. ต้องการความรวดเร็วในการจัดพิมพ์ ดังนั้นจึงเลือกการพิมพ์โดยวิธีนี้ซึ่งถือว่าสะดวกและรวดเร็ว
3. เป็นงานที่ต้องการความประณีตสวยงาม
4. เป็นการพิมพ์หลายสี และภาพสีที่ต้องการความสวยงาม
5. มีงานอาร์ตเวิร์กที่ยุ่งยาก หรือมีความซับซ้อนมาก จึงมีการพิมพ์ด้วยระบบนี้เพื่อความสะดวก
6. มีงบประมาณในการพิมพ์ที่เพียงพอ เนื่องจากบริษัทมีกำลังทางด้านเงินทุนที่ใช้ในการผลิตเพียงพอจึงสามารถพิมพ์ด้วยวิธีนี้ได้ และถือว่าคุ้มค่านี้อาจพิมพ์จำนวนมากราคาต่อหน่วยยิ่งลดลง
7. สามารถพิมพ์บนกระดาษได้แทบทุกประเภท ทำให้สะดวกในการพิมพ์ และการเปลืองบนกระดาษถูกฟูก

เมื่อผ่านขั้นตอนการพิมพ์แล้ว จึงมีการตัดโคตัดตามรูปแบบกล่องที่ได้กำหนดไว้ ตัดกาบ หลังจากนั้นขนส่งแบบเบรพาไปที่โรงงานบรรจุแล้วจึงพับขึ้นรูปเพื่อบรรจุสินค้าต่อไป

วิเคราะห์ข้อดี ข้อเสียของบรรจุภัณฑ์เดิม

ข้อดี

เนื่องจากบรรจุภัณฑ์เดิมของบริษัทนั้นผลิตจากกระดาษ ดังนั้นจึงมีข้อพิจารณาในเรื่อง

- ราคาต้นทุนที่ไม่แพงเกินไปนัก
- ตัวบรรจุภัณฑ์มีน้ำหนักเบา
- สามารถพิมพ์ได้สีสันสวยงาม
- ขนาดพอดี เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อเสีย

จากที่ได้ตรวจสอบบรรจุภัณฑ์ข้อเสียดังนี้

- บางกรณีบรรจุภัณฑ์ยังมีความบกพร่องในการป้องกันสินค้า สำหรับกล่องในบางรูปแบบ เช่นมีการเจาะช่อง display ทำให้กล่องไม่แข็งแรง
- ขาดความน่าสนใจ และดึงดูดในผู้บริโภคในตัวบรรจุภัณฑ์
- ขาดความแตกต่างจากคู่แข่งที่มีอยู่ในท้องตลาด
- บรรจุภัณฑ์เป็นประเภทใช้แล้วทิ้งทำให้สิ้นเปลืองทรัพยากร



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.7 ข้อผูกเกี่ยวกับการผลิต บรรจุ และจัดจำหน่าย

2.7.1 ข้อผูกขั้นตอนการขนส่งสินค้าจากผู้ผลิตจนถึงผู้บริโภค

วงจรการลำเลียงขนส่ง

ขั้นตอนหลักในการลำเลียงผลิตภัณฑ์จากผู้ผลิตถึงผู้บริโภค จากในรูปจะเห็นได้ว่า กว่าผลิตภัณฑ์ของเล่นไม้ จะเดินทางมาถึงมือผู้บริโภคจะต้องผ่านขั้นตอนหลายขั้นตอน โดยในทุกขั้นตอนเหล่านี้ผลิตภัณฑ์สามารถเกิดความเสียหายได้หลายสาเหตุ ดังนั้นการออกแบบบรรจุภัณฑ์จึงต้องคำนึงถึงระบบการลำเลียงขนส่งที่เลือกใช้ จึงจะทำให้สามารถออกแบบบรรจุภัณฑ์ได้อย่างมีความเหมาะสมมีประสิทธิภาพและประหยัดมากที่สุด ระบบการขนส่งสินค้าของบริษัทที่ใช้อยู่เดิมนั้น มีขั้นตอนต่างๆ ตั้งแต่ผลิตสินค้าไปจนถึงสินค้าถึงมือผู้บริโภคดังนี้

1. ขั้นตอนการผลิต เป็นขั้นตอนในช่วงของการผลิตสินค้าประเภทของเล่นไม้ในโรงงานผลิตของเล่นซึ่งของเล่นแต่ละชนิดจะมีกรรมวิธีการผลิตและรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป การผลิตก็จะแยกเป็นหลายการผลิตต่างๆ ซึ่งทำการผลิตชิ้นส่วนแต่ละรูปแบบแยกกัน แล้วจึงนำชิ้นส่วนที่สำเร็จแล้วมารวมกันเป็นชุดในขั้นตอนต่อไป

2. ขั้นตอนการบรรจุสินค้าลงในบรรจุภัณฑ์ เมื่อได้สินค้าที่ผลิตเรียบร้อยแล้ว มาเป็นชุด ๆ ต่อไปก็เป็นขั้นตอนของการบรรจุสินค้าลงในบรรจุภัณฑ์โดยจะนำผลิตภัณฑ์แต่ละชนิดมาบรรจุในกล่องที่ได้จัดเตรียมเอาไว้สำหรับของเล่นชนิดนั้น ๆ โดยพนักงานบรรจุสินค้าจะเป็นผู้พับขึ้นรูปกล่องเอง จากกล่องที่แบนราบแล้วจึงบรรจุสินค้าลงในกล่อง แล้วจึงทำการหุ้มด้วยพลาสติกอีกชั้น หลังจากนั้นจึงนำไปบรรจุในลังใหญ่เพื่อขนส่งต่อไป

3. ขั้นตอนการเก็บสินค้า ก่อนจะถึงขั้นตอนการขนส่งจะมีการเก็บสินค้าบางส่วนไว้ที่คลังสินค้าของบริษัทก่อน เมื่อได้ครบตามจำนวนที่ถูกคำสั่ง จึงนำสินค้าตามยอดที่ส่งออกจากคลังสินค้าเพื่อขนส่งนำไปส่งมอบให้ลูกค้า

4. ขั้นตอนการขนส่ง การขนส่งสำหรับบริษัทนั้นมี 2 กรณี คือ การขนส่งภายในประเทศ และการขนส่งภายนอกประเทศ โดยทั้งสองกรณีนั้นจะมีการเลือกใช้วิธีการขนส่งที่แตกต่างกัน ในกรณีที่ขนส่งภายในประเทศนั้นมักใช้การขนส่งโดยรถบรรทุกสินค้าขนาดกลางเพื่อนำสินค้าไปส่งถึงแหล่งจำหน่าย ส่วนการขนส่งต่างประเทศนั้นมักใช้ระบบขนส่งทางเรือและทางอากาศโดยผ่านผู้คอนเทนเนอร์

5. ขั้นตอนการสต็อกสินค้าของผู้จำหน่ายหลังจากขนส่งสินค้าถึงที่หมายแล้ว ผู้จำหน่ายก็จะมีรถแยกแยกสินค้าเพื่อนำเก็บเข้าสต็อกสินค้าของตน เพื่อรอการจำหน่ายต่อไป

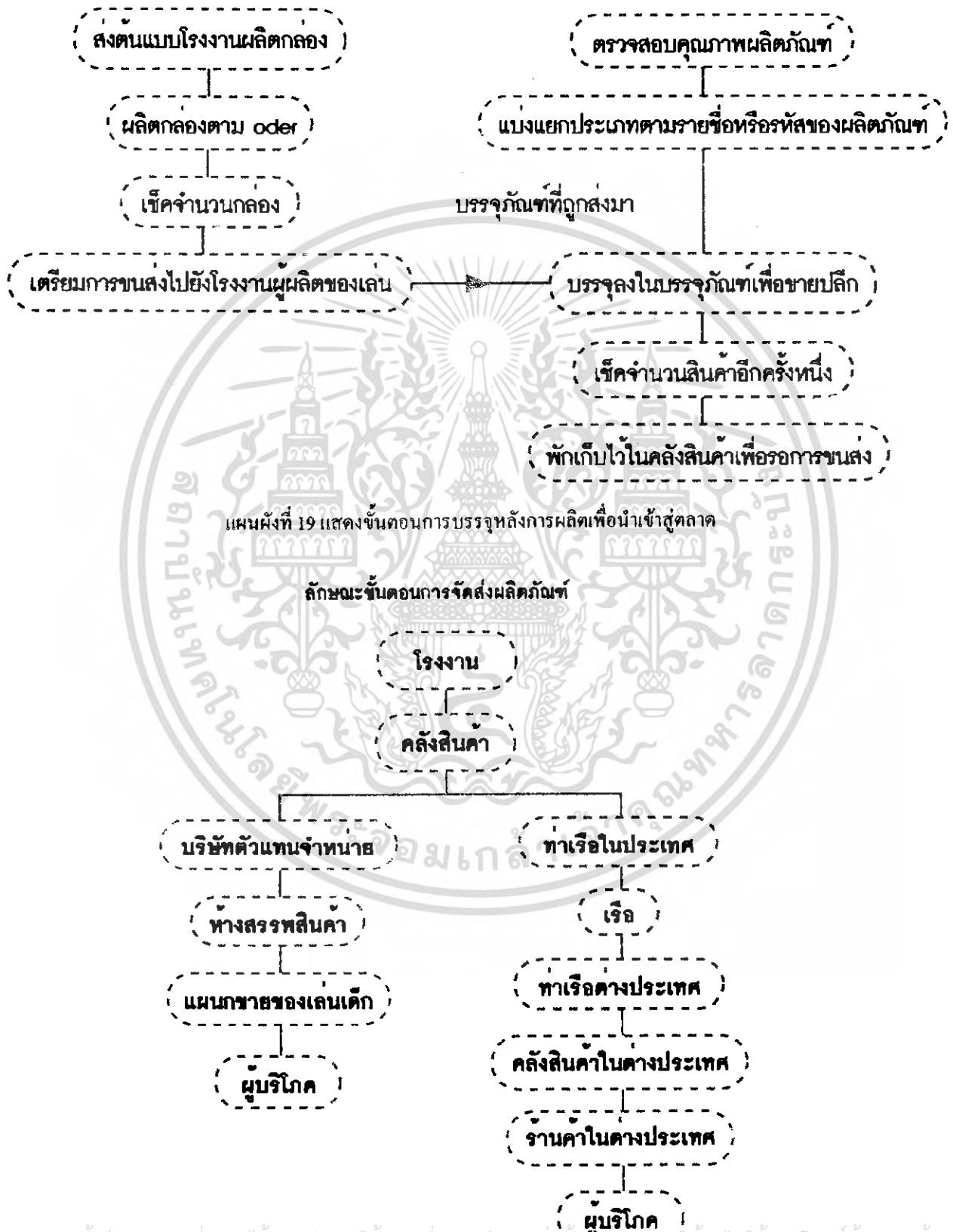
6. ขั้นตอนการนำสินค้าออกจากสต็อก เมื่อผู้ขายต้องการจะจัดจำหน่ายสินค้าก็จะมีรถนำสินค้าที่ต้องการออกมาจากสต็อกสินค้าของตนเพื่อจะจัดวางในร้านค้า หรือห้างสรรพสินค้า

7. ขั้นตอนการจำหน่ายเมื่อผู้ขายสินค้าออกมาก็ต้องมีการนำสินค้าออกจากกล่องรวมเพื่อนำมาแยกจำหน่ายอีกที โดยนำสินค้ามาวางขายบนชั้นภายในร้าน ซึ่งอาจจะมีการจัด Display เพื่อความน่าสนใจเป็นการดึงดูดใจลูกค้าและโปรโมทสินค้า

2.7.1 การกระจายสินค้าจากผู้ผลิตสู่ผู้บริโภค

ขั้นตอนการบรรจุหลังการผลิตเพื่อนำเข้าสู่ตลาด

การบรรจุหลังการผลิตของบริษัทจะกระทำด้วยแรงงานของคนงานในโรงงาน มีขั้นตอนดังต่อไปนี้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น มิใช่ผู้จัดทำให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้าม แผนผังที่ 20 แสดงลักษณะขั้นตอนการจัดส่งผลิตภัณฑ์ สารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.7.2 ความเสียหายจากการถล่มของขนำ

ความเสียหายจากการถล่มของขนำ มักเกิดจากการถล่มของขนำที่ผิดวิธี รวมถึงการเลือกบรรจุภัณฑ์ที่ไม่เหมาะสมทำให้บรรจุภัณฑ์ไม่สามารถทำหน้าที่หลักในการคุ้มครองสินค้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ สำหรับความเสียหายประเภทนี้สิ่งที่ควรคำนึงถึงในการออกแบบบรรจุภัณฑ์คือ แรงที่กระทำต่อบรรจุภัณฑ์สามประเภทหลัก ได้แก่ แรงจากการตกกระแทก แรงจากการสั่นสะเทือน และแรงจากการกดทับ การออกแบบจะมุ่งเน้นการลดความเสียหายจากแรงกระทำทั้งสามที่ได้กล่าวมาในขั้นต้นเป็นสำคัญ เนื่องจากเป็นแรงกระทำหลักที่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อสินค้าและบรรจุภัณฑ์ ในหัวข้อนี้อาจแบ่งความเสียหายได้เป็น 5 กลุ่มคือ ความเสียหายจากการถล่มของขนำ ความเสียหายจากการชนส่ง ความเสียหายจากการเก็บในคลังสินค้า ความเสียหายจากสภาพอากาศและความเสียหายจากสิ่งมีชีวิตและอื่นๆ

1. ความเสียหายจากการถล่มของขนำ

การถล่มของขนำเป็นการเคลื่อนย้ายสินค้าจากตำแหน่งหนึ่งไปยังอีกตำแหน่งหนึ่งในระยะทางที่ไม่ไกลกันมากนัก ความเสียหายจากการชนส่งที่สำคัญมีอยู่ 2 ประการ คือ การตกกระแทกในแนวตั้งและการกระแทกกันเองของหีบห่อในแนวอน ความเสียหายจากการตกในแนวตั้งเป็นตัวการสำคัญที่ทำให้สินค้าเสียหาย โดยเฉพาะสินค้าที่มีน้ำหนักมาก ๆ เพื่อเป็นการป้องกันความเสียหายที่อาจเกิดขึ้น ได้จึงควรบรรจุสินค้าโดยมีน้ำหนักบรรจุไม่มากเกินไป นอกจากนี้การลดระยะเวลาการตกโดยทำการลำเรียงสินค้าในแนวระดับหรือใช้อุปกรณ์ช่วยยกก็สามารถลดความเสียหายลงได้เช่นกัน ส่วนในด้านของการออกแบบบรรจุภัณฑ์นั้นก็ช่วยลดความเสียหายในส่วนนี้ได้บ้างในบางส่วน เช่นการออกแบบ inner ภายในที่มีขนาดพอดีกับสินค้าก็จะสามารถช่วยลดความเสียหายได้

2. ความเสียหายจากการชนส่ง

การชนส่งมีทั้งทางบก ทางน้ำ และทางอากาศ โดยอาศัยยานพาหนะต่าง ๆ เช่น รถไฟ รถยนต์ เรือ และเครื่องบิน สาเหตุสำคัญที่ก่อให้เกิดความเสียหายได้แก่ความสั่นสะเทือนที่พบได้ระหว่างการขนส่งด้วยยานพาหนะทุกประเภทซึ่งโดยปกติแล้วสินค้าทุกชนิดมีความถี่ธรรมชาติของตัวเองอยู่ที่ความถี่หนึ่งหรือหลายความถี่ ในกรณีที่สินค้านั้นมีส่วนประกอบหลายชิ้น เมื่อใดที่ความถี่ของตัวสินค้านั้นมีค่าเท่ากับความถี่ที่ได้รับจากยานพาหนะในการขนส่ง และมีอัตราเร่งมากพอ จนเกิดการรวมกันของคลื่นความถี่ในลักษณะเรโซแนนซ์ ณ จุดนี้ ก่อให้เกิดความเสียหายต่อตัวสินค้าอย่างมากจึงควรหลีกเลี่ยงการขนส่งที่ระดับความถี่ดังกล่าว ส่วนความเสียหายสาเหตุอื่นจะแตกต่างกันตามยานพาหนะที่ใช้ในการขนส่งดังนี้

การขนส่งโดยรถไฟ ความเสียหายจากการขนส่งนี้มักเกิดจากการกระแทก เนื่องจากการกระแทกของหัวจักรรถไฟและความเสียหายจากความสั่นสะเทือนภายใต้การกดทับของหีบห่อสินค้าที่วางซ้อนกันไม่เกินความสูงของตู้รถไฟ ความเสียหายจากการกระแทกนั้นขึ้นกับธรรมชาติของตัวสินค้า และวิธีการบรรจุโดยทั่วไปแล้วความเสียหายนี้มักไม่รุนแรง หากการบรรจุสินค้าทำได้แน่นพอดี และภาชนะบรรจุมีความแข็งแรงในระดับปกติ แต่ความเสียหายจากความสั่นสะเทือนนั้นมีความสำคัญมาก สำหรับสินค้าประเภทเครื่องใช้ไฟฟ้าและอุปกรณ์ทางวิศวกรรมบางชนิด ความแรงของการสั่นสะเทือนจะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับสภาพของราง ความเร็ว และสภาพของรถ จึงควรพิจารณารูปแบบและวิธีการบรรจุหีบห่อที่เหมาะสมควบคู่กับสินค้าด้วย

การขนส่งโดยรถยนต์ ความเสียหายส่วนใหญ่เกิดจากความสั่นสะเทือนและการกระโดนซึ่งความรุนแรงจะมากจะน้อยนั้นขึ้นกับสภาพถนน คุณสมบัติของสินค้าการสปริงตัวของรถ สภาพถนนบางสายมีลักษณะที่ไม่เรียบสม่ำเสมอจะทำให้เกิดความเสียหายให้กับตัวสินค้าได้เป็นอย่างมาก

การขนส่งโดยเรือ ความเสียหายเกิดขึ้นกับสภาพของการบรรทุกหีบห่อเป็นสำคัญ ในบางกรณีอาจมีการเรียงสินค้าสูงถึง 6-10 เมตร มีการสั่นสะเทือนที่ความถี่ต่ำจากการทำงานของเครื่องยนต์ นอกจากนี้การโคลงของเรือทำให้เกิดการกระแทกและแรงกดขึ้นได้ โดยเฉพาะกับสินค้าที่อยู่ด้านล่าง

การขนส่งโดยเครื่องบินเนื่องจากน้ำหนักบรรทุกเป็นข้อจำกัดสำคัญของการขนส่งทางอากาศ ดังนั้นภาระที่บรรทุกที่ใช้สำหรับการขนส่งวิธีนี้จึงเน้นให้น้ำหนักเบาที่สุดเท่าที่จะทำได้ การขนส่งวิธีนี้มีความเสียหายน้อยที่สุด โดยทั่วไปจะใช้อุปกรณ์ช่วยในการลำเลียงอยู่แล้ว ความเสียหายหลักของสินค้าอยู่ที่ผลจากความสั่นสะเทือนที่ความถี่สูงจากการทำงานของเครื่องยนต์และสภาพภายในห้องเครื่องบินบรรทุกผู้โดยสารสินค้าที่มีอุณหภูมิและความชื้นต่ำ

3. ความเสียหายจากการเก็บในคลังสินค้า

การเก็บสินค้ารอไว้วันคลังสินค้า ระหว่างการรอขนส่งหรือรอจำหน่ายนั้น สินค้าอาจเกิดความเสียหายจากการกดทับเป็นสาเหตุใหญ่ ซึ่งอาจเกิดจากการวางเรียงซ้อนที่สูงเกินไป การวางเรียงซ้อนที่ผิดวิธี เช่น เอาของหนักไว้ด้านบน หรือถูกกดทับด้วยเครื่องมือทุ่นแรงต่าง ๆ ขณะขนถ่าย ประกอบกับบรรจุภัณฑ์ไม่แข็งแรงพอหีบห่ออาจยุบและทำให้เกิดการโคลงล้ม ซึ่งนอกจากจะทำให้สินค้าเสียหายแล้ว ยังก่อให้เกิดอันตรายแก่ผู้ทำงานในบริเวณนั้นอีกด้วย

4. ความเสียหายจากสภาพอากาศ

ความเสียหายจากสภาพอากาศนั้นมีความสัมพันธ์โดยตรงกับสภาพตลอดเส้นทางของการส่งสินค้า ซึ่งอาจเกิดขึ้นจากน้ำฝน ไอน้ำทะเล การกลั่นตัวของไอน้ำที่ขึ้นจัดในเรือ ความชื้นสัมพัทธ์ในอากาศ รวมทั้งอุณหภูมิของอากาศ

อุณหภูมิและความชื้นในอากาศมีความสัมพันธ์กับปริมาณความชื้นในสินค้าและบรรจุภัณฑ์ และอาจส่งผลถึงความเสียหายของสินค้าได้ เช่นการเปลี่ยนแปลงอุณหภูมิโดยทันทีทำให้เกิดการกลั่นตัวของความชื้นบนภาระบรรจุภัณฑ์ การเปลี่ยนแปลงความชื้นมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงคุณสมบัติของสินค้าอย่างน้อย 5 ประการคือ

- การเปลี่ยนแปลงทางกายภาพ เช่นสินค้าเครื่องหนังจะแข็งเมื่อเจออากาศเย็น ขนบึงกรอบจะนุ่มและอ่อนเมื่ออากาศชื้น เป็นต้น
- การเปลี่ยนแปลงทางเคมี ฟิสิกส์ เช่น เกลือป่น น้ำตาลจับกันเป็นก้อน
- การเปลี่ยนแปลงทางจุลชีววิทยา เช่นการเกิดเชื้อรา หรือแบคทีเรีย เมื่อมีความชื้นสูง
- การเปลี่ยนแปลงทางเคมี เช่นการเกิดสนิมเหล็ก การกัดกร่อนของโลหะ
- การเปลี่ยนแปลงทางเอนไซม์ โดยเฉพาะในอาหารที่ไม่ผ่านการแปรรูป

5. ความเสียหายจากสิ่งมีชีวิต

สิ่งมีชีวิตที่ก่อความเสียหายแก่สินค้าและหีบห่อเป็นสิ่งที่มีความสำคัญที่มีอยู่ในสภาพแวดล้อมระหว่างการลำเลียงขนส่ง และเก็บรักษา ซึ่งได้แก่ จุลินทรีย์ รา แมลง และหนู เป็นต้น การป้องกันพวกหนูโดยทั่วไปทำได้โดยการรักษาความสะอาดคลังสินค้า ส่วนการป้องกันเชื้อราหรือจุลินทรีย์นั้น ต้องพยายามควบคุมสภาพแวดล้อมในการเก็บสินค้าไม่ให้ชื้นเกินไป เพราะความชื้นจะทำให้เชื้อราและจุลินทรีย์เติบโตได้ดี ในกรณีที่เป็นสินค้าแห้ง อาจใช้วิธีการบรรจุในบรรจุภัณฑ์ที่ด้านการซีมผ่านของไอน้ำสูง ๆ และใช้สารดูดความชื้นช่วยเมื่อเกิดการกลั่นตัวของความชื้นในสินค้าเมื่ออุณหภูมิต่ำลง สำหรับแมลงนั้นอาจป้องกันได้โดยบรรจุภัณฑ์ที่มีความแข็งแรงเพียงพอ การใช้วัสดุผิวเรียบเป็นการป้องกันแมลงมาวางไข่บนบรรจุภัณฑ์ได้ดีกว่าวัสดุผิวหยาบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และมีรอยหีบ นอกจากนี้ความเสียหายจากการถักขโมย โคมมนุษย์ก็อาจเป็นความเสียหายจากสิ่งมีชีวิตได้เช่นกัน ซึ่งป้องกันได้โดยการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่มีความมั่นคงแข็งแรงและมีฉนวนกันความร้อน

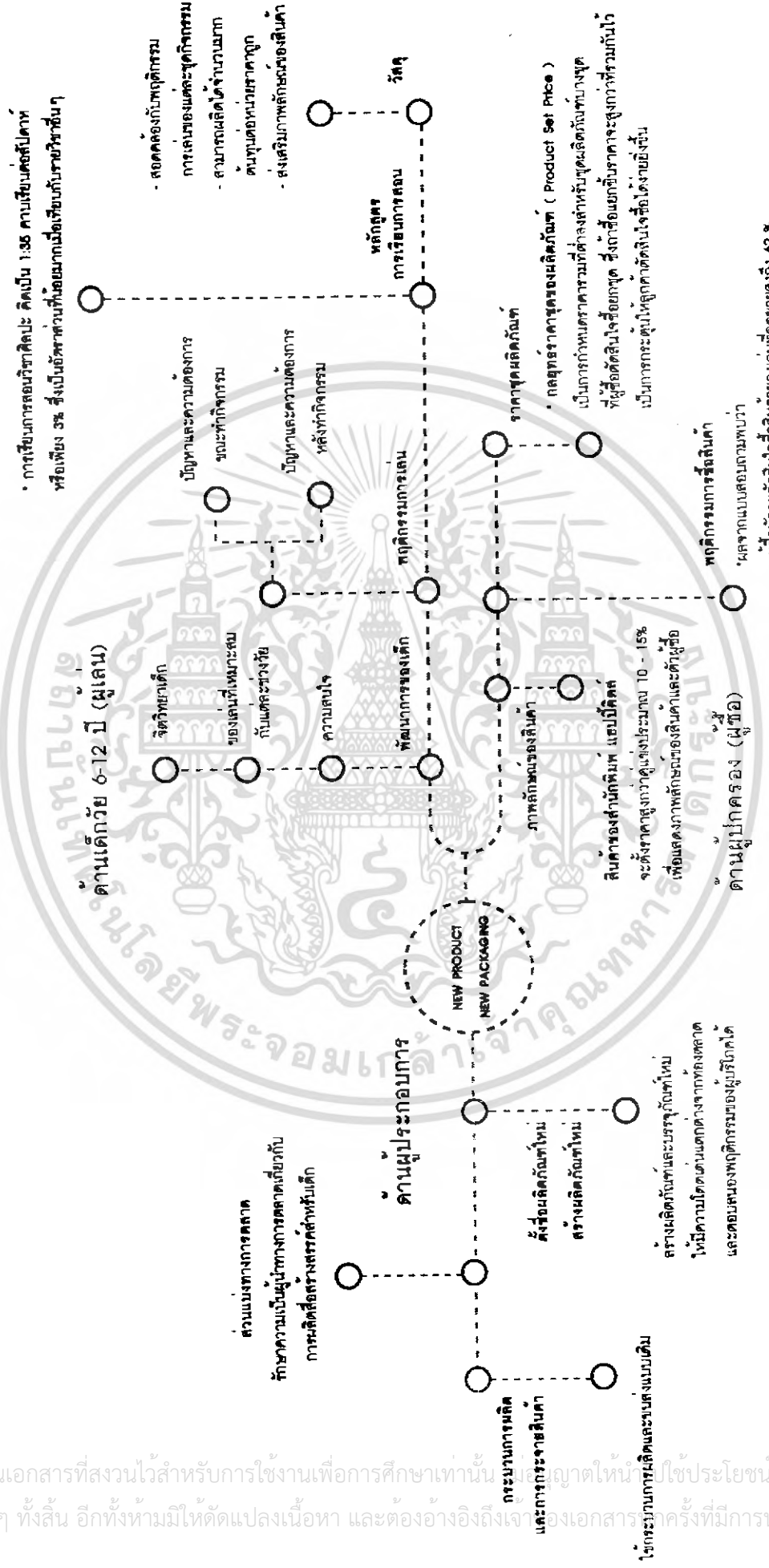
ความเสียหายอื่นๆ เช่นการปนเปื้อนจากวัสดุที่อยู่ติดกับหีบห่อ สินค้ารั่วซึมสู่หีบห่อที่อยู่ติดกันสามารถป้องกันได้โดยอาศัยหลักการที่ดีในการลำเลียงขนส่งสินค้า เช่น การเก็บสินค้าที่ใช้บรรจุภัณฑ์ประเภทเดียวกันไว้ด้วยกัน ไม่เก็บตั้งไม่รวมกับกล่องกระดาษหรือถุง ไม่เก็บสินค้าเปียกรวมกับสินค้าแห้งก็จะช่วยป้องกันไม่ให้เกิดความเสียหายกับตัวสินค้าได้อีกทางหนึ่ง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปปัจจัยที่มีผลต่อการสร้าง

NEW PRODUCT
NEW PACKAGING



- การเรียนการสอนวิชาศิลปะ คิดเป็น 1:36 ความเห็นต่อศิลปะได้ หรือเพียง 3% ซึ่งเป็นอัตราส่วนที่น้อยมากเมื่อเทียบกับรายวิชาอื่นๆ

- สอดคล้องกับพฤติกรรม
- การเล่นของเล่นกระตุ้นกิจกรรม
- สามารถผลิตได้จำนวนมาก
- ต้นทุนต่อหน่วยราคาถูก
- ส่งเสริมภาพลักษณ์ของสินค้า

- กลยุทธ์ราคาชุดของผลิตภัณฑ์ (Product Set Price)
- เป็นการกำหนดราคาขายที่ต่ำกว่าสำหรับชุดผลิตภัณฑ์ทั้งชุด
- ผู้ซื้อตัดสินใจซื้อของชุด ซึ่งซื้อแยกชิ้นราคาจะสูงกว่าที่รวมกันไว้
- เป็นการกระตุ้นให้ลูกค้าตัดสินใจซื้อได้ง่ายยิ่งขึ้น

- ผู้ซื้อมักจะตัดสินใจซื้อสินค้าของเล่นที่จุดขายสูงถึง 62 %
- ผู้ปกครองมักจะซื้อของเล่นให้กับเด็กเฉลี่ย 3-5 ชิ้น/ปี

แผนผังที่ 21 แสดงสรุปปัจจัยที่มีผลต่อการสร้าง new product new packaging

: ที่มา - พฤติกรรมการตลาด (Principle of Marketing) - ครุจิระเพ็ชร ศรีบรมสุนทร
: ที่มา - ตารางสอนชั้นประถมศึกษา ๑.๑. เลิศพลลา ฤณกาญจน์อภิเษ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่สามารถนำออกนอกระบบได้ หากมีข้อผิดพลาดประการใด ขออภัยเป็นอย่างสูง และขอสงวนสิทธิ์ในการนำไปใช้



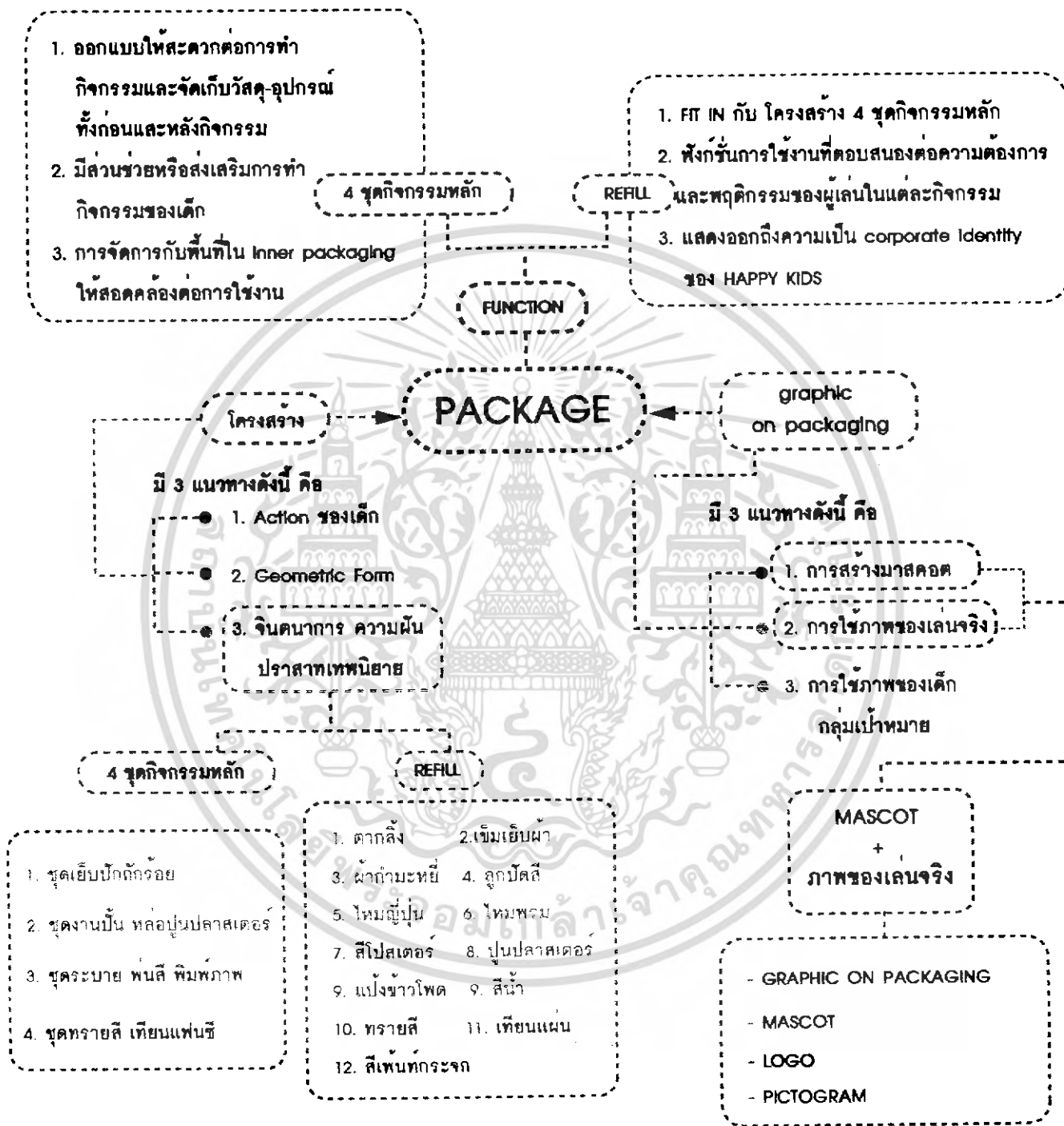
บทที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่หรือใช้ในการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การพัฒนาการออกแบบ

3.1 ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบ

ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบถือเป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก เนื่องจากของเล่นแต่ละชิ้นต้องการบรรจุภัณฑ์ที่แตกต่างกันออกไป โดยแต่ละกลุ่มมีรายละเอียดปลีกย่อยเป็นเกณฑ์ในการพิจารณาดังต่อไปนี้

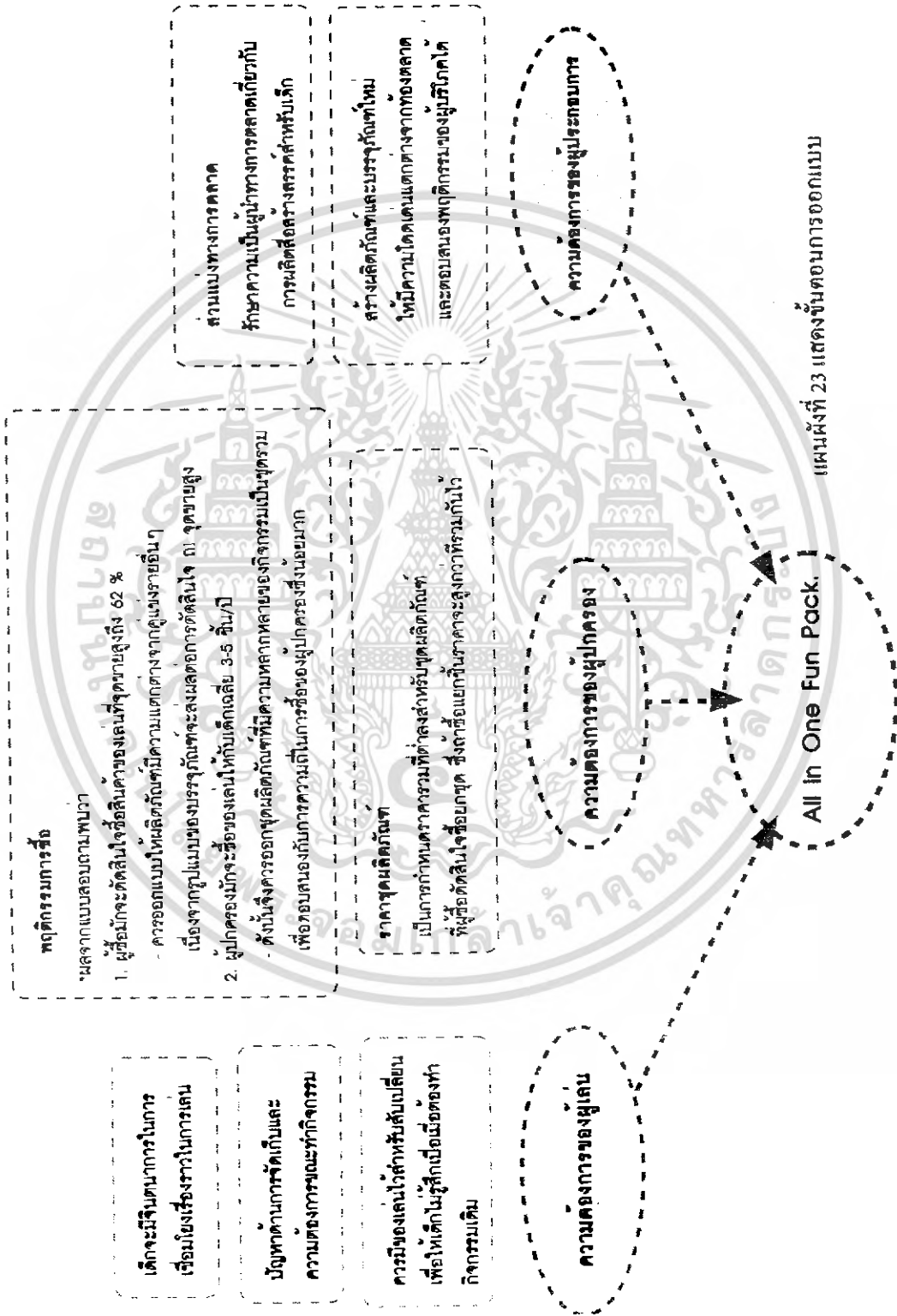


แผนผังที่ 22 แสดงขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 ขั้นตอนการออกแบบ

จากทวิวิเคราะห์ข้อมูลความต้องการด้านต่างๆที่ส่งผลต่อการออกแบบสามารถสร้าง product concept และ design concept ได้ดังนี้



PRODUCT CONCEPT ชุดกิจกรรมพัฒนาทักษะทางด้านศิลปะสำหรับเด็ก ซึ่งมีความสอดคล้องกับพัฒนาการและความสามารถของเด็กวัย 6 - 12 ปี

DESIGN CONCEPT Enhancing Imagination & Creativity with All in One Fun Pack.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิธีการแสวงหาซื้อสินค้าใหม่

ซื้อตราสินค้าที่เพิ่งใหม่บนเกิดจากการทำแบบสอบถามจำนวน 40 ชุด โดยแบ่งเป็น 2 ส่วนคือ
กลุ่มผู้ปกครอง 50% และกลุ่มเด็กวัย 6-12 ปี 50%



แผนผังที่ 24 แสดงวิธีการแสวงหาซื้อกลุ่มสินค้าใหม่

หลักสูตรเรื่องซื้อสินค้าใหม่คือ
สร้างสรรค์วันสนุก
CREAT A WONDERFULL DAY.

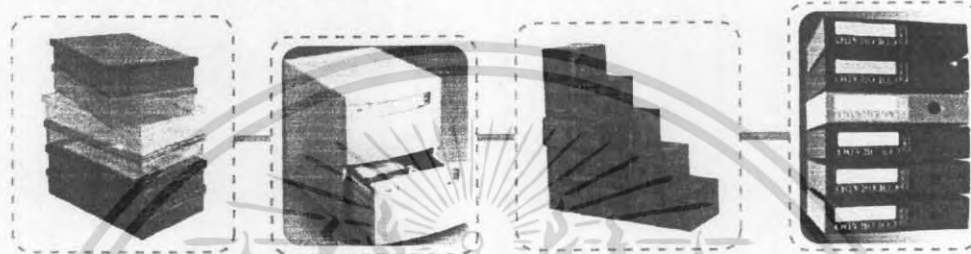
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวทางการออกแบบ - การจัดรวมหน่วยชุดกิจกรรม

DESIGN ROUT 1. การแบ่ง PARTITION



DESIGN ROUT 2. การซ้อนในแนวตั้ง



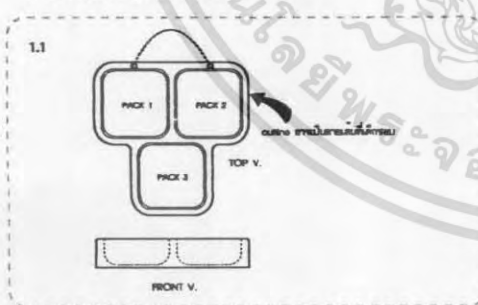
DESIGN ROUT 3. การซ้อนแบบบันไดวน



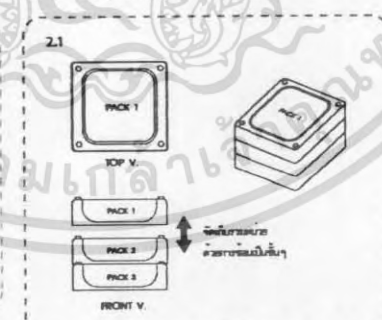
ภาพที่ 43 แสดงแนวทางการจัดรวมหน่วยชุดกิจกรรม

sketch design การจัดเก็บรวมหน่วย

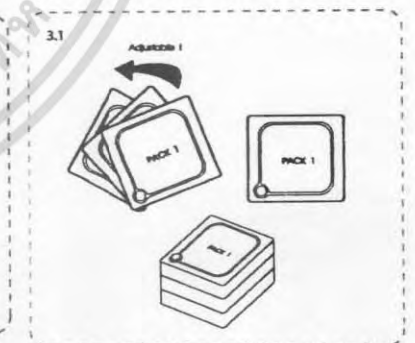
1. การแบ่ง PARTITIONS



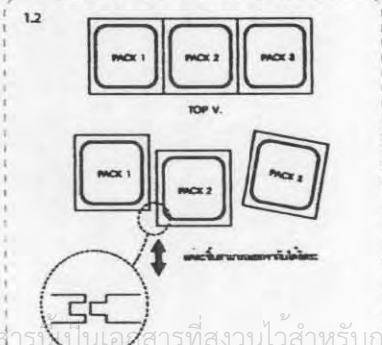
2. การซ้อนแบบแนวตั้ง



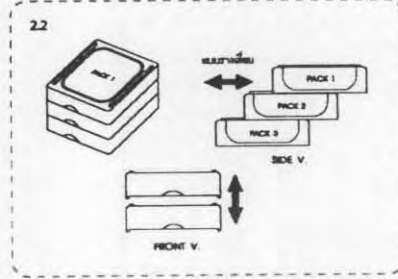
3. การซ้อนแบบบันไดวน



1.2



2.2



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 44 แสดงภาพแบบร่างแนวทางการจัดรวมหน่วยชุดกิจกรรม

หลักการพิจารณาในการเลือกแบบบรรจุภัณฑ์ - การจัดรวมหน่วยชุดกิจกรรม

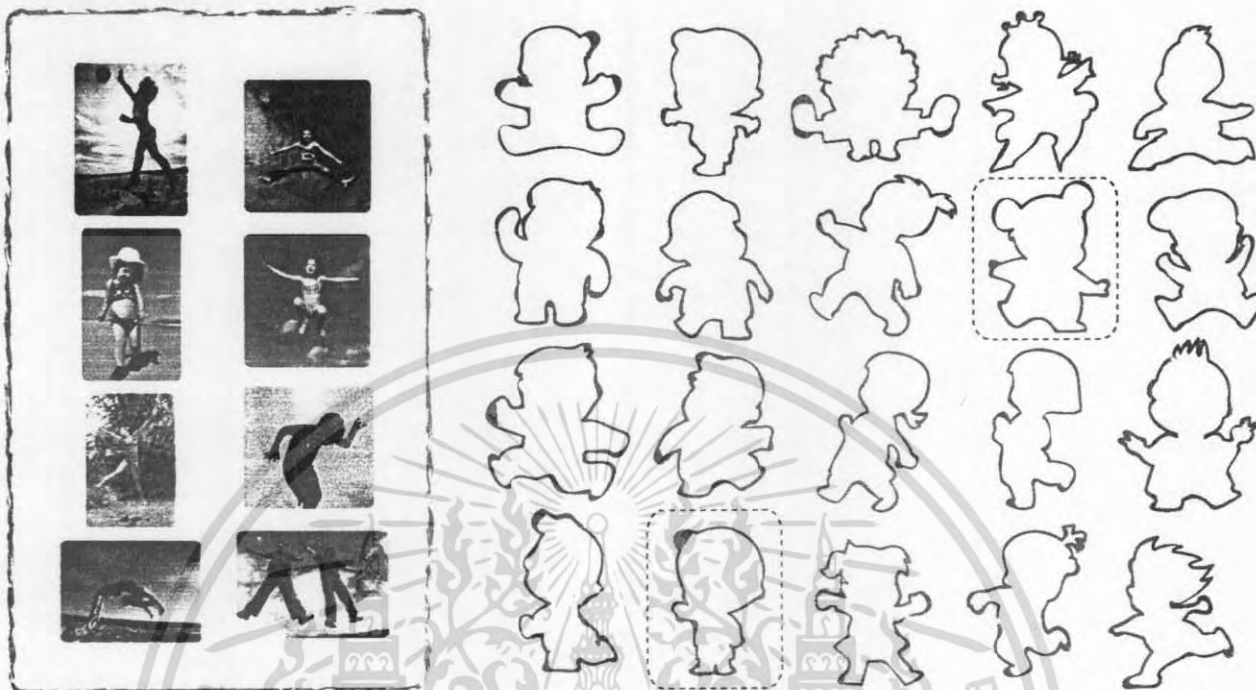
หลักการพิจารณา	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	TOTAL
แนวทาง การออกแบบ	3x4	3x3	3x4	3x4	3x2	3x3	3x4	3x4	2x2	2x4	2x3	69
1.1 	3x4	3x3	3x4	3x4	3x2	3x3	3x4	3x4	2x2	2x4	2x3	54
1.2 	3x2	3x4	3x3	3x3	3x3	3x3	3x3	2x4	2x3	2x4	2x3	54
1.3 	3x2	3x4	3x2	3x2	3x2	3x2	3x2	2x4	2x3	2x4	2x3	48
1.4 	3x2	3x3	3x2	3x2	3x2	3x3	3x3	2x4	2x2	2x4	2x3	66
1.5 												

ตารางที่ 17 แสดงหลักการพิจารณาในการเลือกแบบบรรจุภัณฑ์ - การจัดรวมหน่วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์สำหรับงานเพื่อ... ไม่ว่ากรณีใดๆ ที่สินค้าอื่นที่มีใช้... ดังกล่าวข้างต้นถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

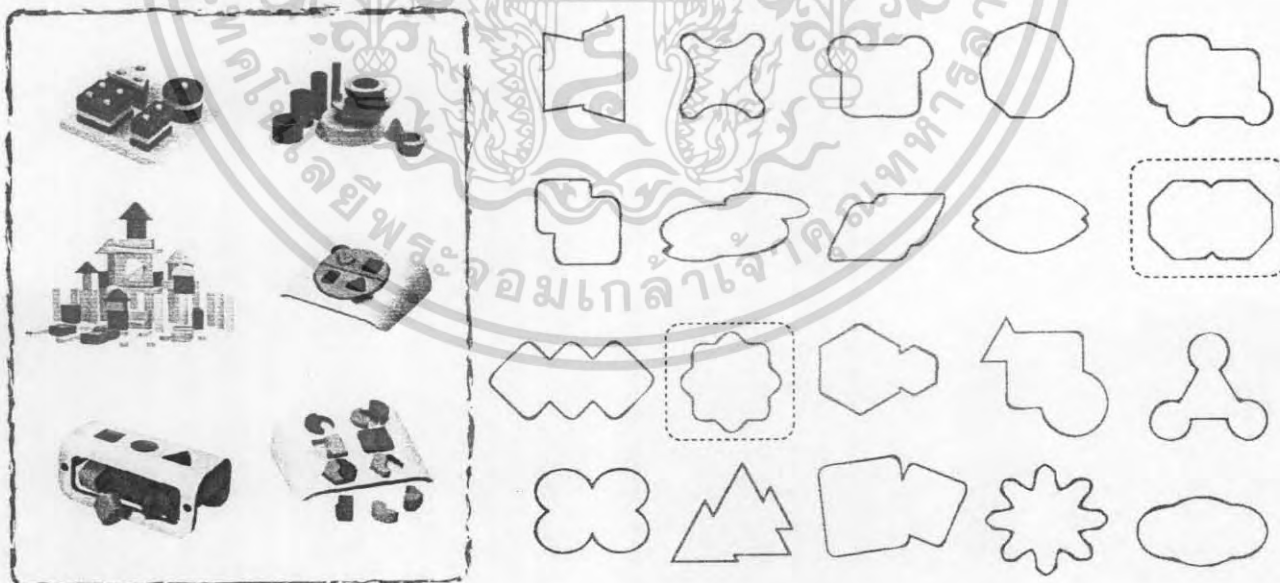
แนวทางการออกแบบ - รูปทรงของโครงสร้าง

1. Action ของเด็ก



ภาพที่ 45 แสดงภาพแบบร่างแนวทางท่าทางของเด็ก

2. Geometric Form



ภาพที่ 46 แสดงภาพแบบร่างแนวทางเรขาคณิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อควรพิจารณาในการเลือกแบบบรรจุภัณฑ์ - รูปทรงของบรรจุภัณฑ์

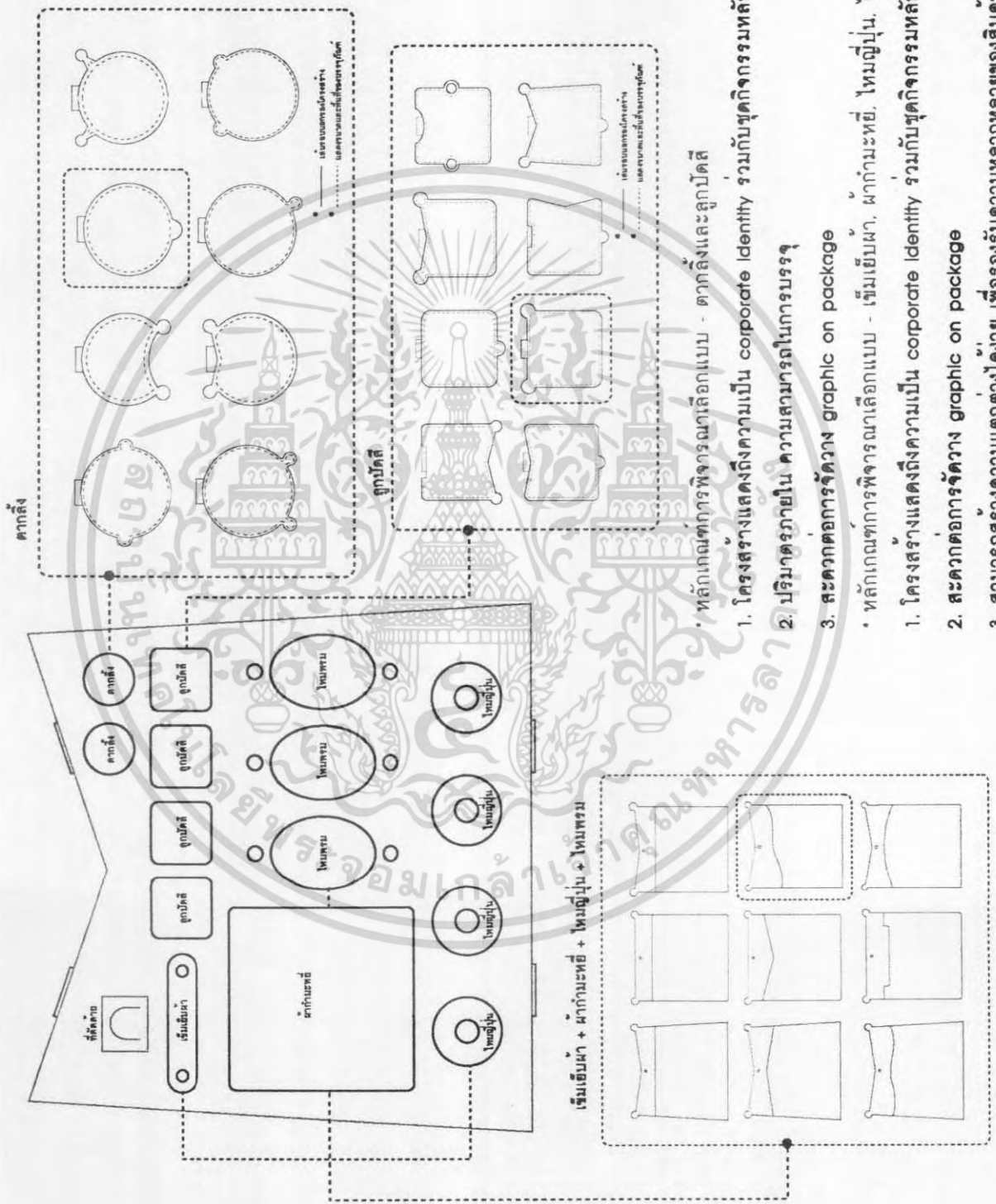
หลักการพิจารณา	3	3	3	3	3	3	2	2	2	TOTAL
แนวทาง	รูปทรงบรรจุภัณฑ์	ขนาดของบรรจุภัณฑ์	ลักษณะของบรรจุภัณฑ์	วัสดุของบรรจุภัณฑ์	การบรรจุภัณฑ์	การขนส่งบรรจุภัณฑ์	การกระจายบรรจุภัณฑ์	การเลือกบรรจุภัณฑ์	การเลือกบรรจุภัณฑ์	
1. 	3x2	3x2	3x2	3x2	3x2	3x2	3x3	2x3	2x2	47
2. 	3x2	3x2	3x2	3x2	3x2	3x2	3x3	2x3	2x2	47
3. 	3x4	3x4	3x3	3x3	3x3	3x2	3x2	2x4	2x4	59
4. 	3x4	3x3	3x3	3x3	3x3	3x2	3x2	2x4	2x4	56
5. 	3x4	3x3	3x3	3x3	3x3	3x4	2x3	2x3	2x4	62
6. 	3x3	3x3	3x2	3x3	3x3	3x3	2x3	2x4	2x3	53

หมายเหตุ 1 - เยี่ยมมาก 2 - เยี่ยมมาก 3 - ปานกลาง 4 - ดี 5 - ดีมาก

ตารางที่ 18 แสดงหลักการพิจารณาในการเลือกแบบบรรจุภัณฑ์ - รูปทรงของบรรจุภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

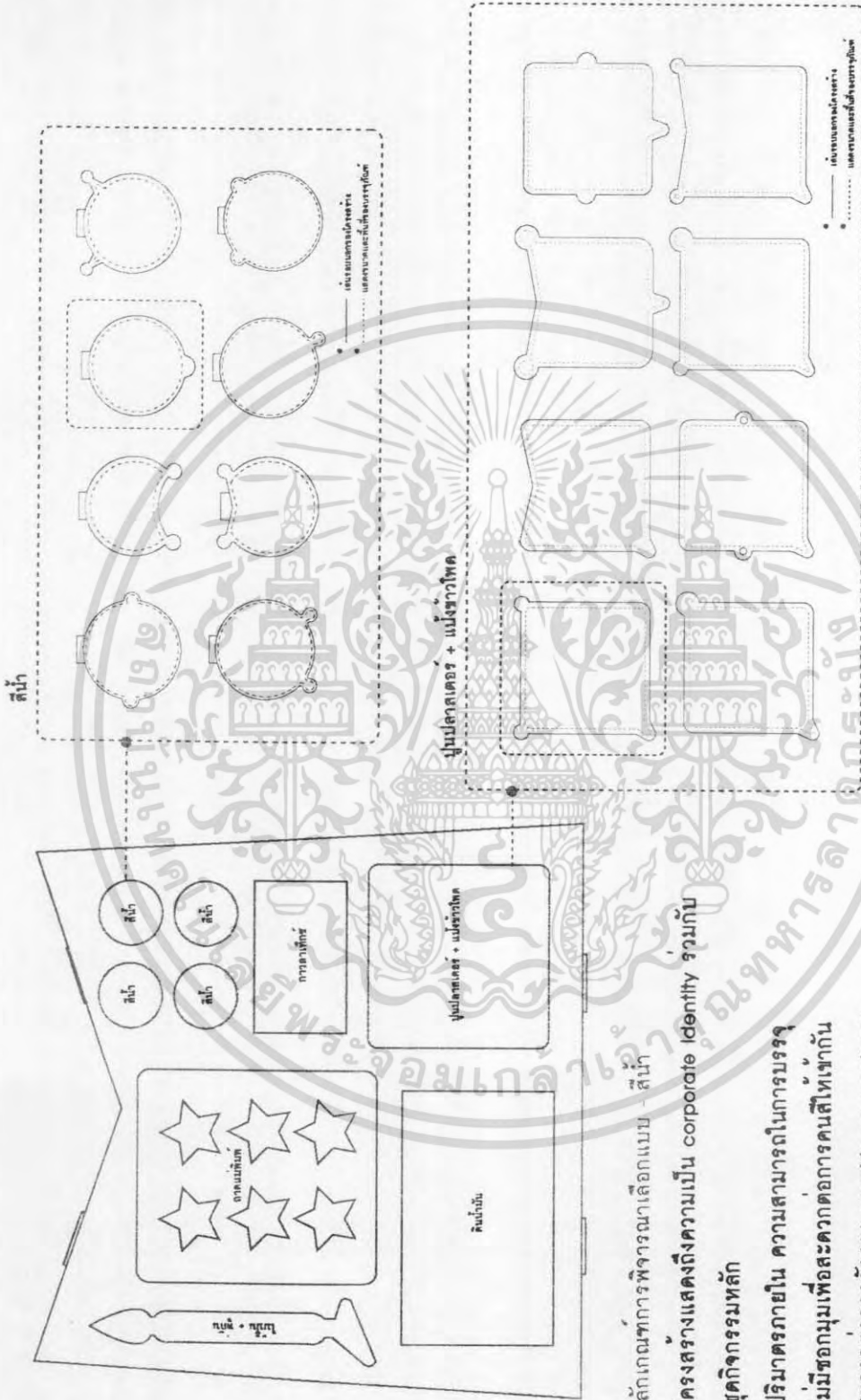
แนวทางการออกแบบ - 1. โครงสร้างชุดกิจกรรมชุดเขียนปัก ถักร้อย



ภาพที่ 48 แสดงแนวทางการออกแบบ โครงสร้างชุดกิจกรรม เขียนปัก ถักร้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวทางการออกแบบ - 1. โครงสร้างชุดกิจกรรมบน หลอดปูน



• หลักเกณฑ์การพิจารณาเลือกแบบ - หลอดปูน

1. โครงสร้างแสดงถึงความ เป็น corporate Identity ร่วมกับ ชุดกิจกรรมหลัก
2. ปริมาตรภายใน ความสามารถในการบรรจุ
3. ไม่มีช่องมุมเพื่อสะดวกต่อการคนสีให้เข้ากัน
4. สะดวกต่อการจัดวาง graphic on package

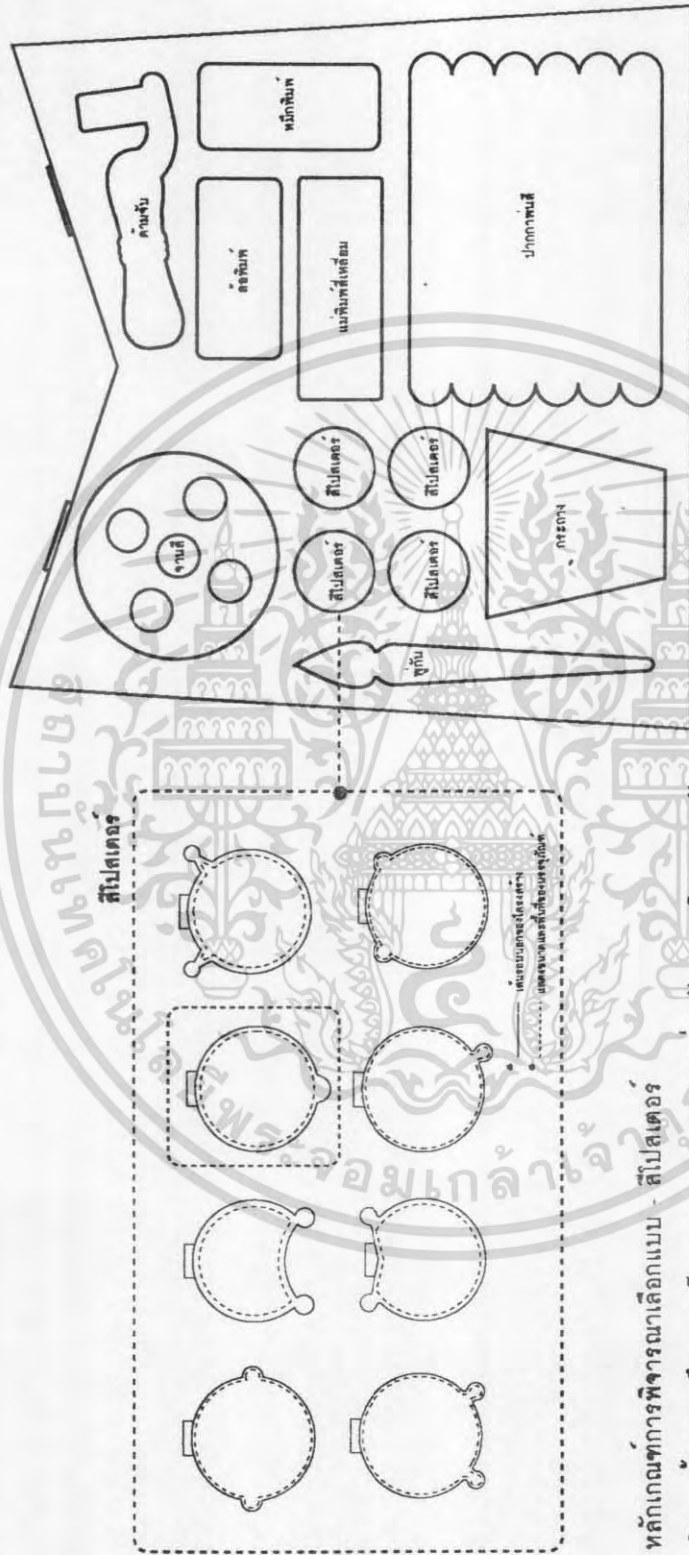
• หลักเกณฑ์การพิจารณาเลือกแบบ - ปูนปลาสเตอร์และแป้งข้าวโพด

1. โครงสร้างแสดงถึงความ เป็น corporate Identity ร่วมกับชุดกิจกรรมหลัก
2. สะดวกต่อการผสมปูนปลาสเตอร์กับน้ำและแป้งข้าวโพดกับกาวลาเท็กซ์
3. ปริมาตรภายใน ความสามารถในการบรรจุ
4. สะดวกในการเทรินปูนลงในแม่พิมพ์หลังจากผสมปูนกับน้ำแล้ว

ภาพที่ 49 แสดงแนวทางการออกแบบ โครงสร้างชุดกิจกรรม ปูน หลอดปูน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวทางการออกแบบ - 1. โครงสร้างชุดกิจกรรม ชุดพิมพ์ภาพ ระบายสี

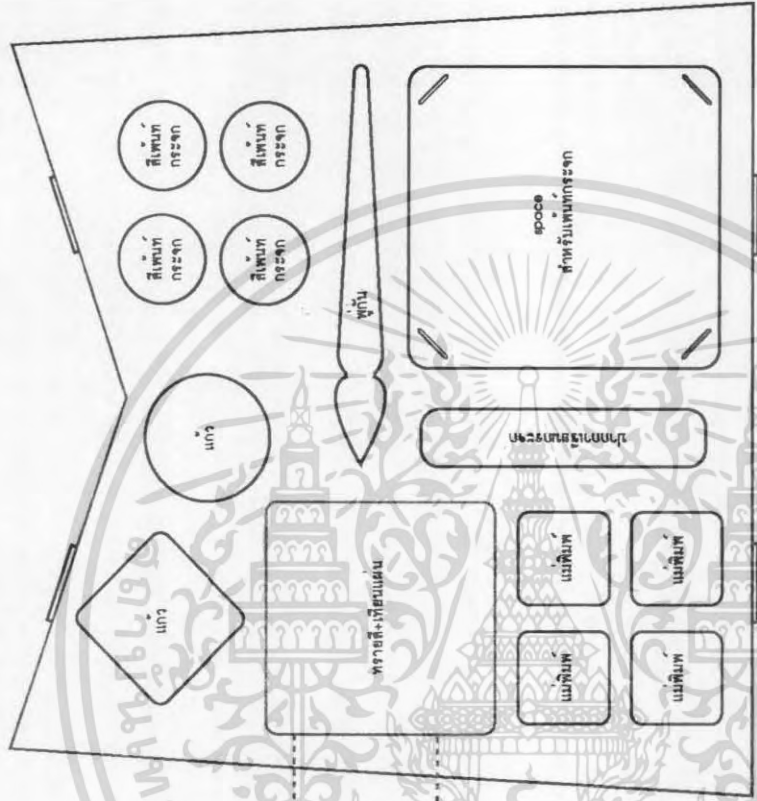
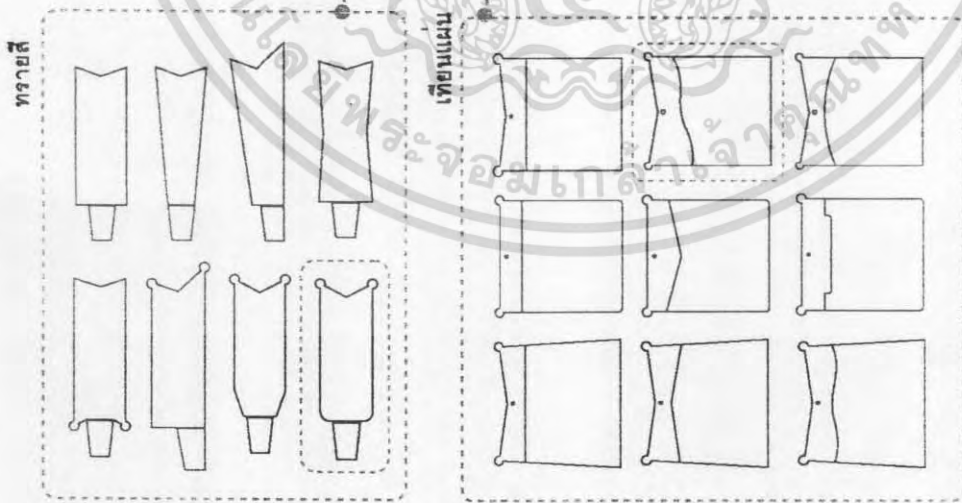


- หลักเกณฑ์การพิจารณาเลือกแบบ - สีโปสเตอร์
- 1. โครงสร้างแสดงถึงความ เป็น corporate identity รวมกับ 4 ชุดกิจกรรมหลัก
- 2. ปริมาตรภายใน ความสามารถในการบรรจุ
- 3. ไม่มีช่องมุมเพื่อสะดวกต่อการคนสีให้เข้ากัน และการหยิบเขย่า - ออกภายใน inner package
- 4. สะดวกต่อการจัดวาง graphic on package

ภาพที่ 50 แสดงแนวทางการออกแบบ โครงสร้างชุดกิจกรรม พิมพ์ภาพ ระบายสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

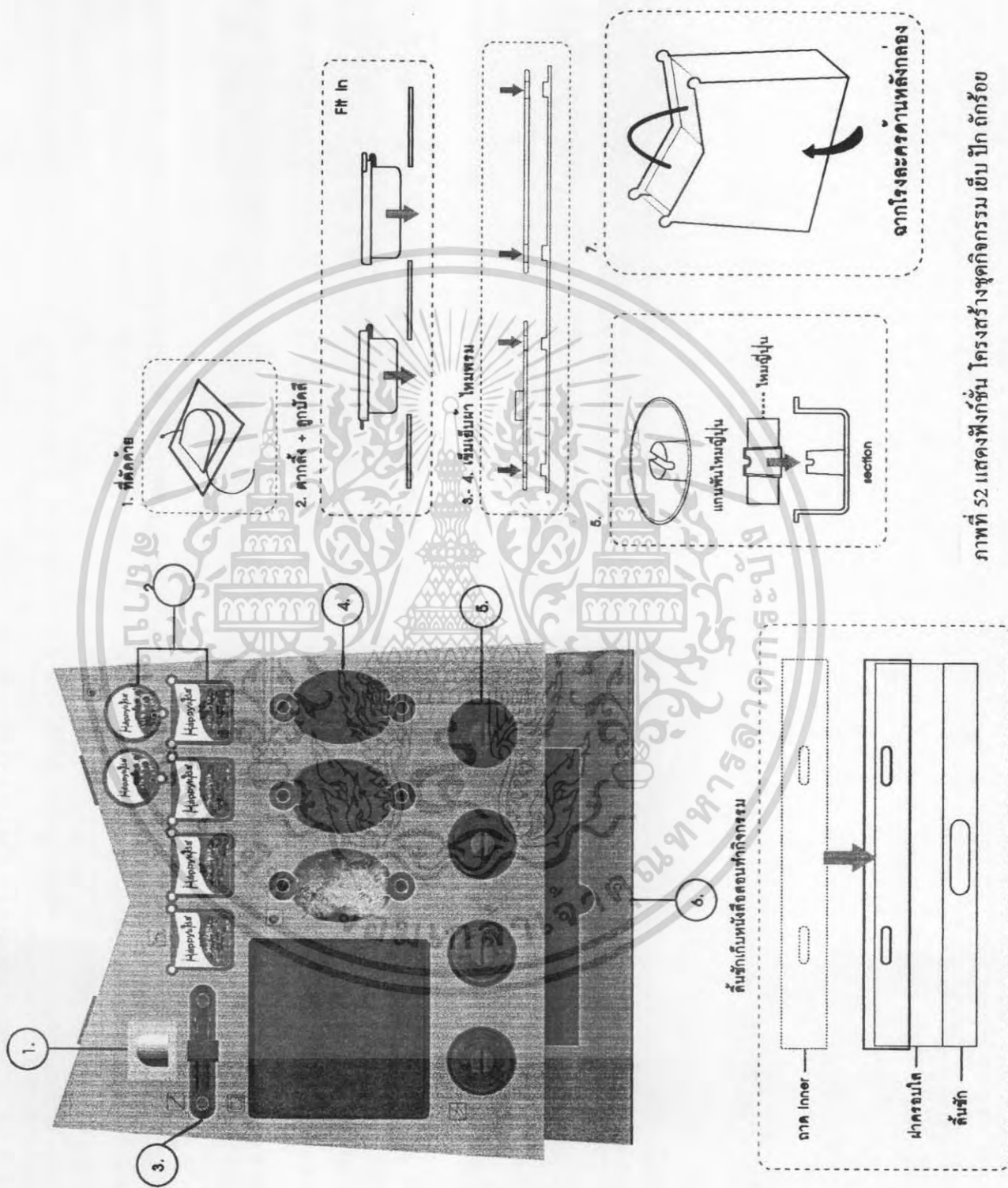
แนวทางการออกแบบ - 1. โครงสร้างชุดกิจกรรม ชุดทรายตี เทียนแพนตี



- หลักเกณฑ์การพิจารณาเลือกแบบ - ทรายตี
- 1. โครงสร้างแสดงถึงความ เป็น corporate Identity ร่วมกับชุดกิจกรรมหลัก
- 2. ปริมาณกราฟิกใน ความสามารถในการบรรจุทรายตี
- 3. สะดวกต่อการเข้าไปในจุดตามที่ต้องการ
- 4. บริเวณวงของของต้องไม่มีเหลี่ยมมุมที่ขัดขวางการไหลออกของทรายตี
- หลักเกณฑ์การพิจารณาเลือกแบบ - เทียนแพน
- 1. โครงสร้างแสดงถึงความ เป็น corporate Identity ร่วมกับชุดกิจกรรมหลัก
- 2. สะดวกต่อการจัดวาง graphic on package
- 3. สามารถสร้างความแตกต่างได้ง่าย เพื่อรองรับความหลากหลายของสินค้าในกลุ่ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีก้นำไปใช้

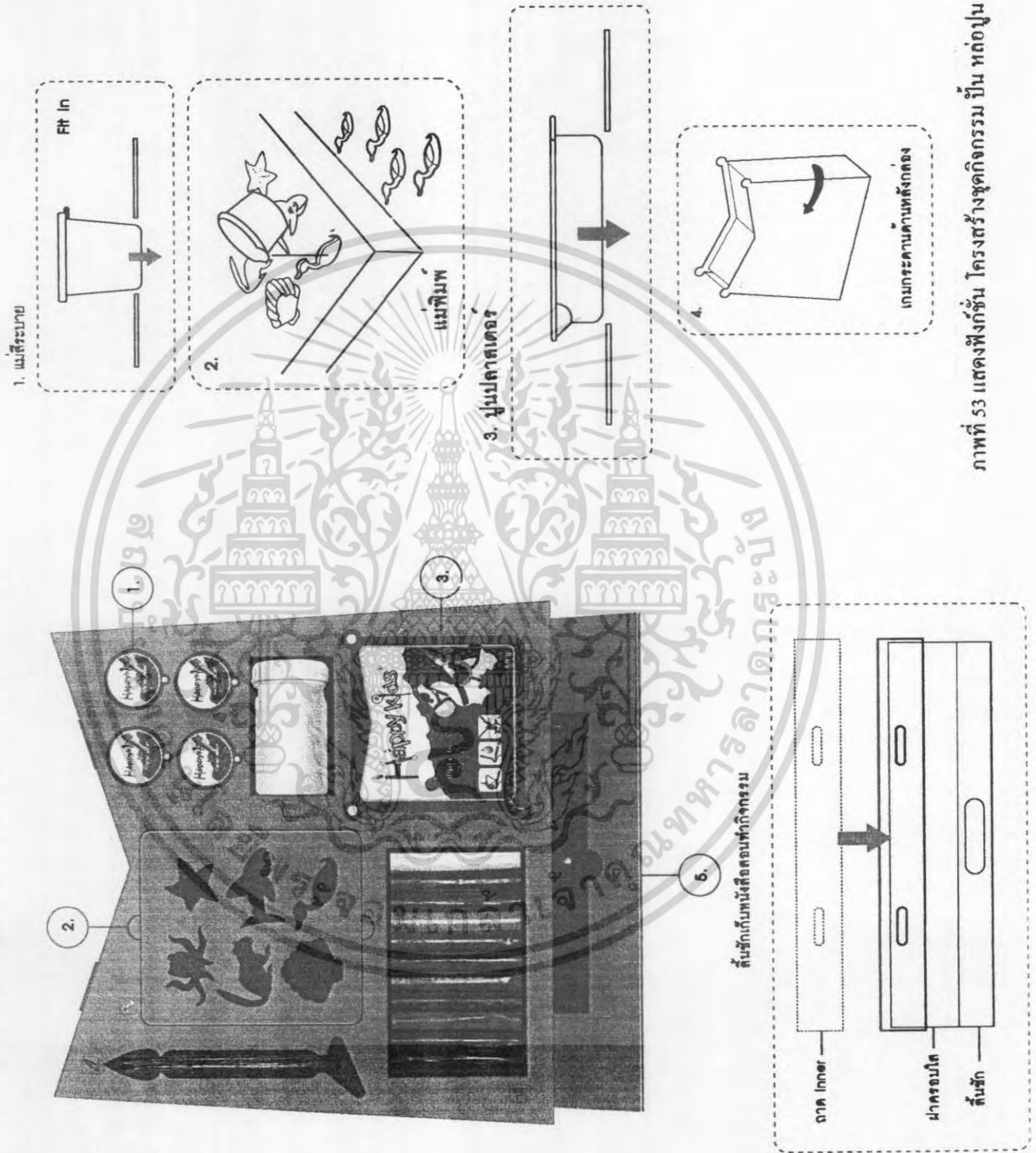
แนวทางกาารออกแบบ - 1. ฟังก์ชันชุดกิจกรรม ร้อยลูกปัด เชือกพหุรนา ตุ๊กตาน้ำมือ



ภาพที่ 52 แสดงฟังก์ชัน โครงสร้างชุดกิจกรรม เซ็บ ปัก ถักร้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

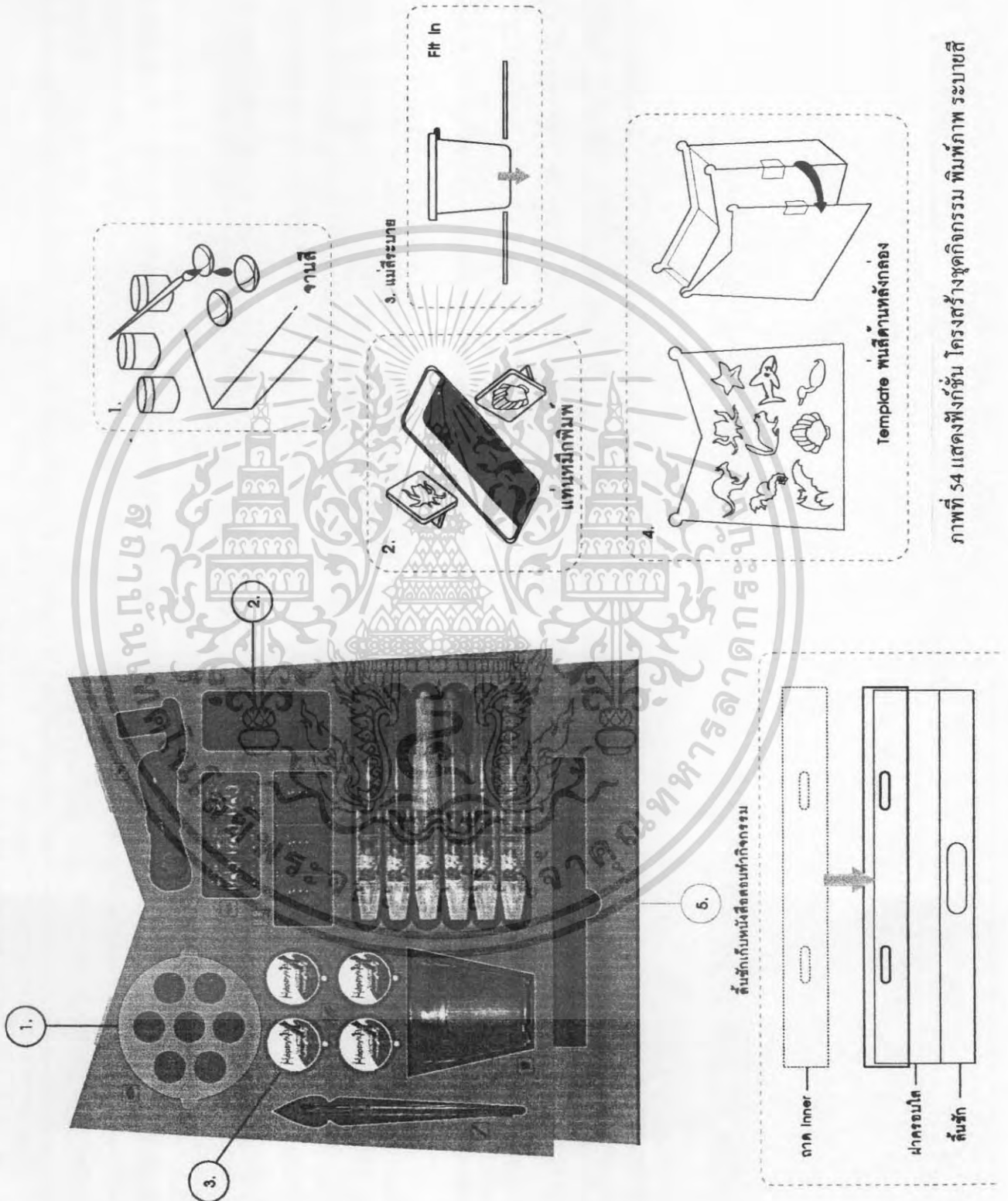
แนวทางการออกแบบ - 2. พังกั้นชุดกิจกรรม บันไดน้ำมัน บันเทิงขมมวัง หลอดรูปปลาเตอร์



ภาพที่ 53 แสดงฟังก์ชัน โครงสร้างชุดกิจกรรม บันได หลอดรูปปลาเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

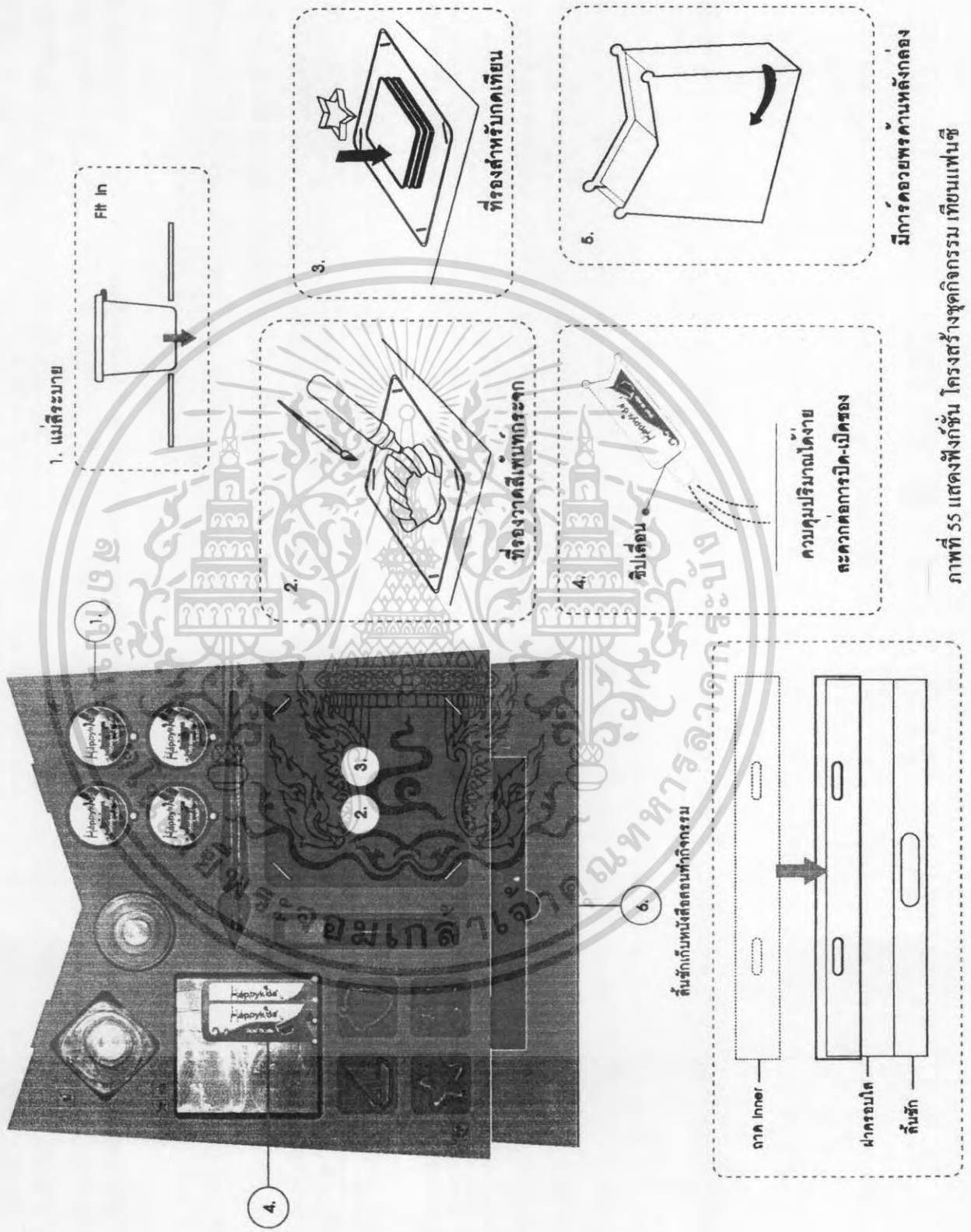
แนวทางการออกแบบ - 3. ฟังก์ชันชุดกิจกรรม พิมพ์ภาพ ระบายสีกรงกาง ปากกาหนังสือ



ภาพที่ 54 แสดงฟังก์ชัน โครงสร้างชุดกิจกรรม พิมพ์ภาพ ระบายสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวทางการออกแบบ - 4. ฟังก์ชันชุดกิจกรรม เทียนแฟนซี เทียนทกรอก



ภาพที่ 55 แสดงฟังก์ชัน โครงสร้างชุดกิจกรรม เทียนแฟนซี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวทางการออกแบบ - MASCOT



ภาพที่ 56 แสดงแนวทางการออกแบบมาสคอต

ข้อควรพิจารณาในการเลือกแบบบรรจุภัณฑ์ - Mascot

หลักการพิจารณา แนวทาง การออกแบบ	ความเป็นผู้นำ ในการทำการขาย	มีเอกลักษณ์ ชัดเจน	ความนิยม แพร่หลาย	ความเหมาะสมใน การใช้งานจริง	เหมาะสมกับบรรจุภัณฑ์ กลุ่มเป้าหมาย	TOTAL
แนวทางที่ 1	3	2	3	2	4	14
แนวทางที่ 2	2	2	3	2	2	11
แนวทางที่ 3	3	4	2	4	3	16
แนวทางที่ 4	4	4	4	4	4	20

* หมายถึง 1 - แย่มาก 2 - แย่ 3 - ปานกลาง 4 - ดี 5 - ดีมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ทำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ตารางที่ 19 แสดงหลักการพิจารณาในการเลือกแบบบรรจุภัณฑ์ - มาสคอต
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

MASCOT DEVELOPMENT



ชุดเย็บปัก ถักร้อย



ชุดบัน หล่อปูน



ชุดทนายสิ เทียนแฟนซี



ชุดพิมพ์ภาพ ระบายสี

1.



ALTERNATIVE 1. มีน้ำหนักร โล่แสงเงา

2.



ALTERNATIVE 2. สีพื้นแบบ 2มิติ

3.



ALTERNATIVE 3. ลายเส้นการระบายสี

* ผลจากการสอบถามความคิดเห็นเด็กกลุ่มเป้าหมายวัย 6-12 ปี จำนวน 20 คน เลือกแบบที่ 1. 12 คน เลือกแบบที่ 2. 5 คน เลือกแบบที่ 3. 3 คน

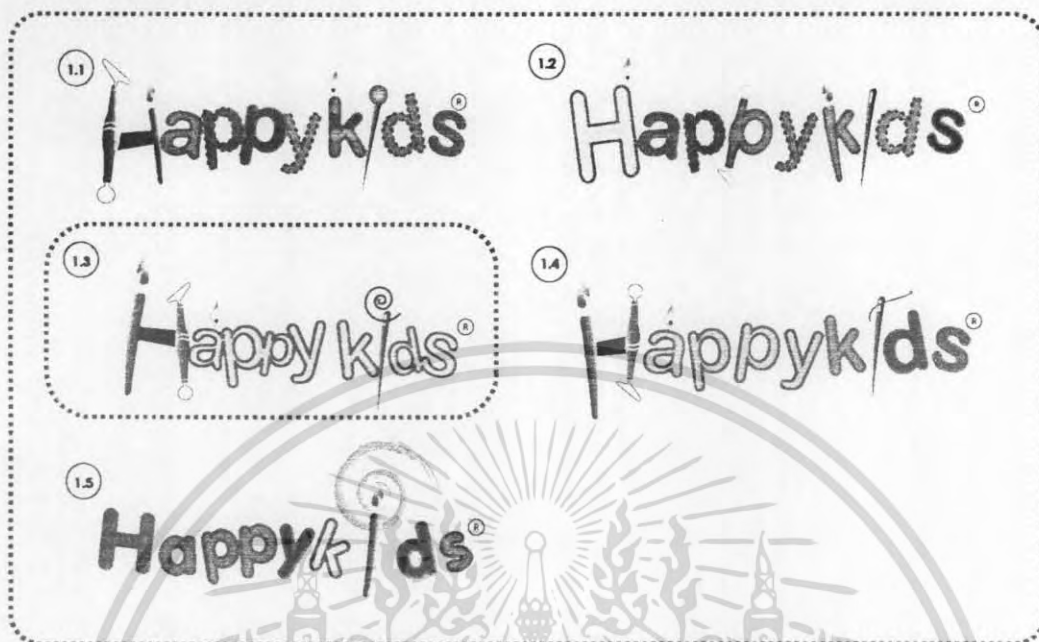
ผลสรุปเลือกแบบที่ 1 มีน้ำหนักร โล่แสงเงา

ภาพที่ 57 แสดงแนวทางการพัฒนาการออกแบบมาสคอต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

LOGO DEVELOPMENT

ALTERNATIVE 1 การใช้ภาพเครื่องมือทำกิจกรรมมาประกอบ



ภาพที่ 58 แสดงแนวทางการออกแบบโลโก้ 1

ALTERNATIVE 2 ความสนุกสนานของตัวหนังสือ



ภาพที่ 59 แสดงแนวทางการออกแบบโลโก้ 2

























หลักเกณฑ์ในการพิจารณา

1. ต้องมีความโดดเด่นในตัวเองเมื่อถูกจัดวางอยู่บนสีพื้น
 หลักในโครงการอยู่ทั้งหมด 4 สี ได้แก่



- เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
2. มีเอกลักษณ์ชวนให้จดจำ
 3. แสดงออกถึงความเป็นชุดกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็ก
 4. ความเป็น unity ของตัวอักษร

PICTOGRAM เป็นสัญลักษณ์ที่ใช้แสดงถึงตำแหน่งของสิ่งของต่าง ๆ บน inner packaging เพื่อให้เด็กสามารถจัดเก็บอุปกรณ์ได้ตรงตามตำแหน่งเพื่อความเรียบร้อย

					
ไหมพรม	ผ้าเย็บ	ผ้าพับเรียบร้อย	ลูกด้าย	เข็มเย็บผ้า	ด้าย
<hr/>					
					
ไม้ปั่น	จากหล่อปูน	แม่สี	ดินน้ำมัน	กระดาษแข็ง	แม่พิมพ์
<hr/>					
					
จานสี	ด้ายจับ	พู่กัน	ลูกด้าย	แม่พิมพ์หลายแบบ	กระดาษ
<hr/>					
					
พู่กัน	เขียนแผ่น	แม่สี	แม่พิมพ์	แก้ว	ทรายสี
<hr/>					

ภาพที่ 60 แสดงแนวทางการออกแบบ pictogram

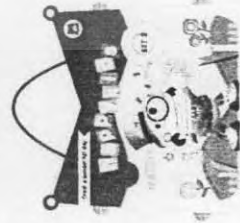
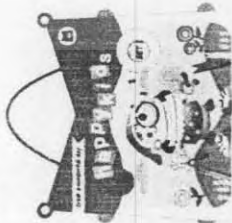
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวทางการออกแบบ - graphic on packaging

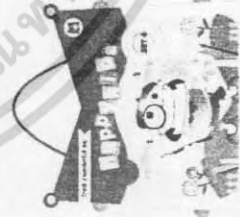
แนวทางที่ การใช้ Mascot



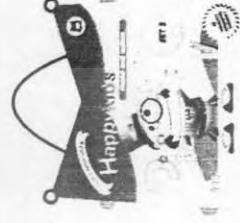
1.1



1.2



1.3



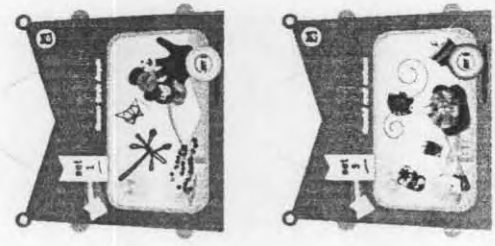
ภาพที่ 62 แสดงแนวทางการออกแบบ graphic on packaging – การใช้ mascot

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวทางที่ 2 - การใช้ภาพของเล่นจริง



1.1



1.2



1.3



ภาพที่ 63 แสดงแนวทางการออกแบบ graphic on packaging - การใช้ภาพของเล่นจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวทางที่ 3 - การใช้ภาพของเด็กกลุ่มเป้าหมาย



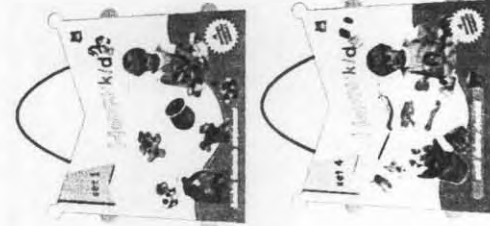
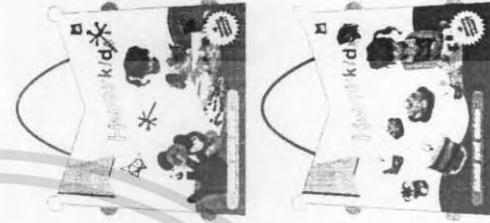
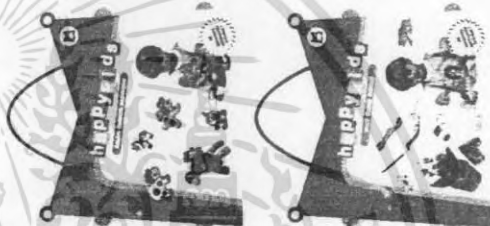
1.1



1.2



1.3



ภาพที่ 64 แสดงแนวทางการออกแบบ graphic on packaging - การใช้ภาพเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลักเกณฑ์ในการพิจารณาเลือกแบบบรรจุภัณฑ์ - graphic on packaging

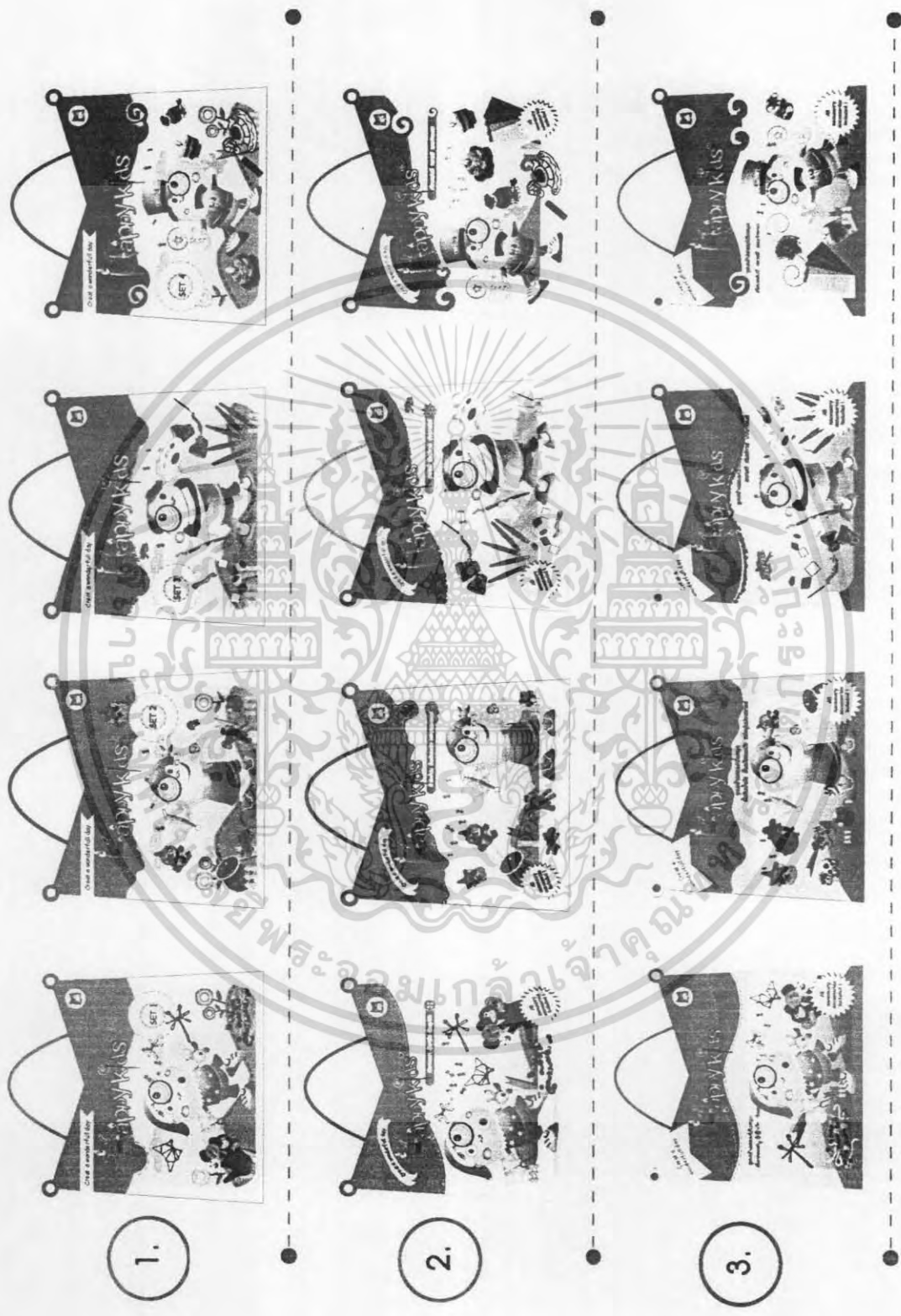
หลักการพิจารณา แนวทาง การออกแบบ	ความเหมาะสมของแบบบรรจุภัณฑ์	ความเหมาะสมของสี	ความเหมาะสมของรูปทรง	ความเหมาะสมของวัสดุ	ความเหมาะสมของขนาดบรรจุภัณฑ์	ความเหมาะสมของน้ำหนักบรรจุภัณฑ์	ความเหมาะสมของต้นทุน	ความเหมาะสมของความปลอดภัย	TOTAL
แนวทางที่ 1	4	4	3	4	3	4	4	4	26
แนวทางที่ 2	3	3	4	3	3	4	3	3	22
แนวทางที่ 3	3	3	5	3	3	4	3	4	25

หมายเหตุ 1 - เยี่ยมมาก 2 - เยี่ยม 3 - ปานกลาง 4 - ดี 5 - ดีมาก

ตารางที่ 20 แสดงหลักการพิจารณาในการเลือกแบบบรรจุภัณฑ์ - graphic on packaging

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

GRAPHIC DEVELOPMENT
























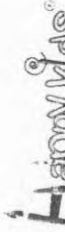


• ผลจากการสอบถามความคิดเห็นเด็กกลุ่มเป้าหมายวัย 6-12 ปี จำนวน 10 คนและผู้ปกครอง จำนวน 10 คน
 เลือกแบบที่ 1. 4 / 3 คน เลือกแบบที่ 2. 4 / 5 คน เลือกแบบที่ 3. 2 / 2 คน

ผลสรุปเลือกแบบที่ 2

ภาพที่ 65 แสดงแนวทางการพัฒนาการออกแบบ graphic on packaging

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างแสดงที่มาของ graphic on packaging ของแต่ละชุดกิจกรรม

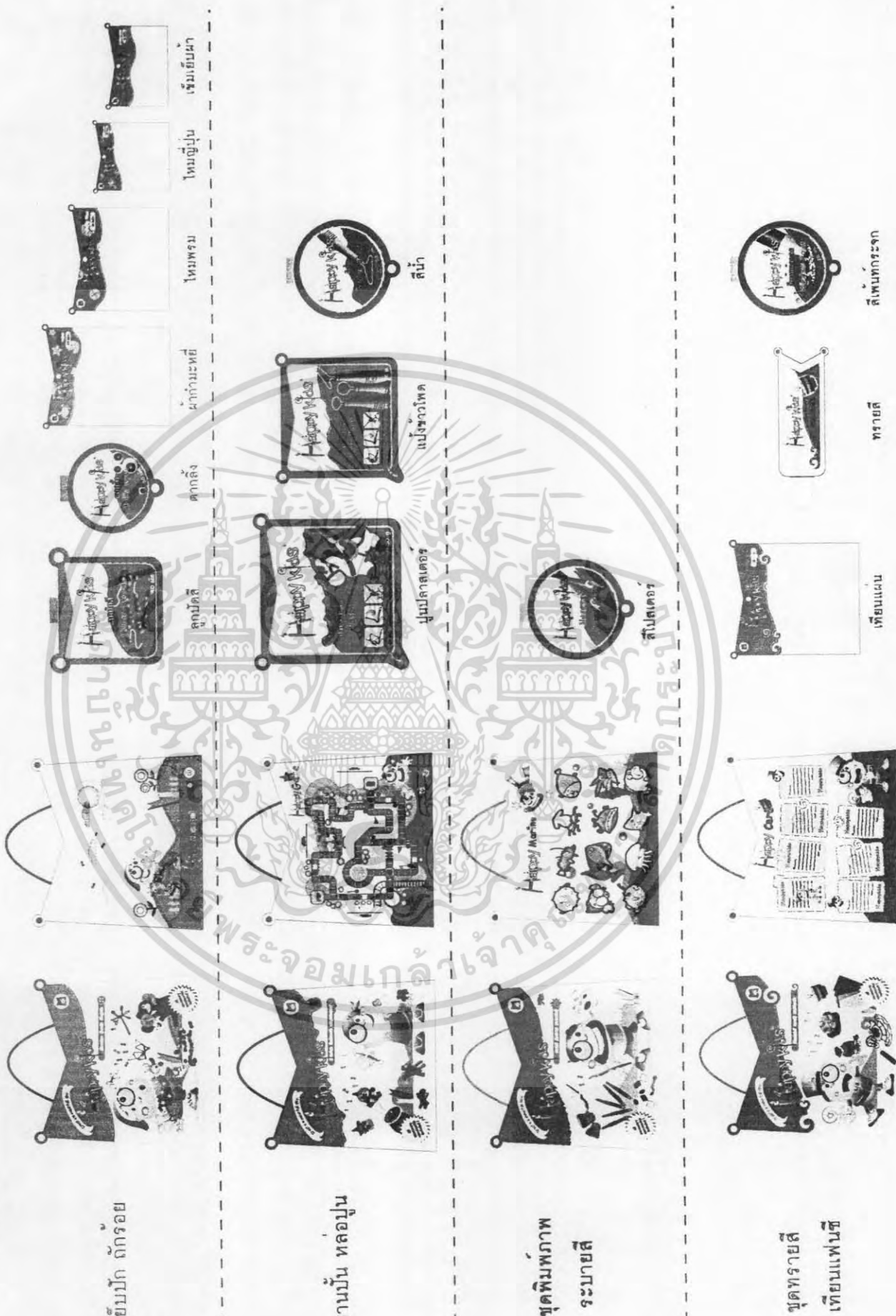
ชื่อชุดกิจกรรม	COLOR	MASCOT	ภาพประกอบ	LOGO	TEXTURE	ลายเส้น
ชุดเย็บปัก ถักร้อย					 ผ้ากำมะหยี่	
ชุดงานปั้น หล่อปูน					 ดินน้ำมัน	
ชุดพิมพ์ภาพ ระบายสี					 กระดาษวาดเขียน	
ชุดทรายสี เทียนแฟนซี					 ทรายสี	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Accessories

ชุดกิจกรรมหลัก
ด้านหน้า
ด้านหลัง

ชื่อชุดกิจกรรม



ชุดเข็มขัด ถักร้อย

ชุดงานปั้น หล่อปูน

ชุดพิมพ์ภาพ ระบายสี

ชุดทรายสี เทียนแฟนซี

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่าวิธีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

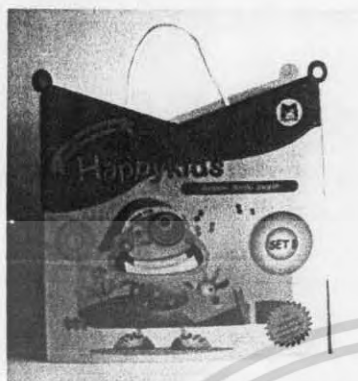


บทที่ 4

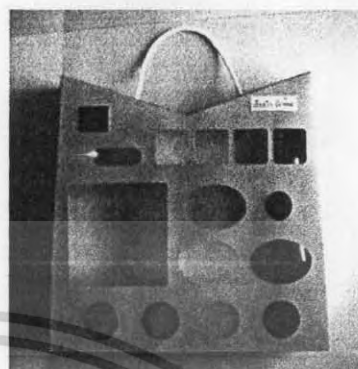
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น **การนำเสนอผลงานการออกแบบ** เมื่อผู้ผู้ให้เห็นไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1 ภาพถ่ายแบบจำลองชั้นแบบร่าง

1.



ภาพที่ 68 ภาพถ่ายด้านหน้าชุดกิจกรรม
ชุด เข็ม ปีก ถักร้อย



ภาพที่ 69 inner packaging
ชุด เข็ม ปีก ถักร้อย

2.

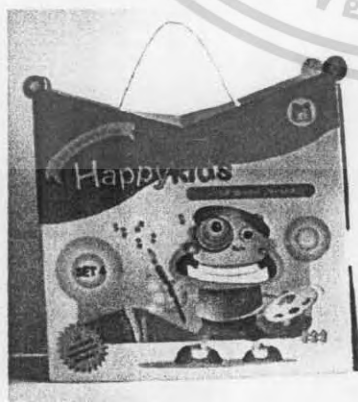


ภาพที่ 70 ภาพถ่ายด้านหน้าชุดกิจกรรม
ชุด ปั้นดินน้ำมัน หล่อปูน

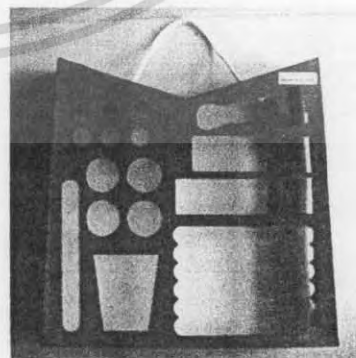


ภาพที่ 71 inner packaging
ชุด ปั้นดินน้ำมัน หล่อปูน

3.



ภาพที่ 72 ภาพถ่ายด้านหน้าชุดกิจกรรม
ชุด พิมพ์ภาพ ระบายสี



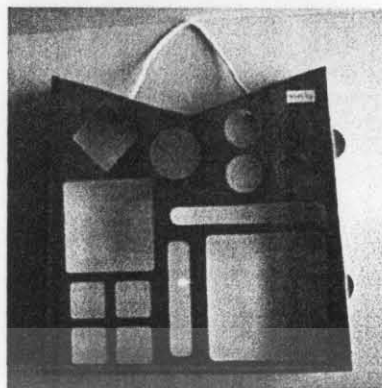
ภาพที่ 73 inner packaging
ชุด พิมพ์ภาพ ระบายสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.



ภาพที่ 74 ภาพถ่ายด้านหน้าชุดกิจกรรม
ชุด เทียนแฟนซี ทรายสี



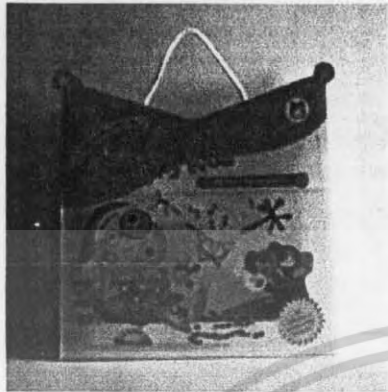
ภาพที่ 75 inner packaging
ชุด เทียนแฟนซี ทรายสี



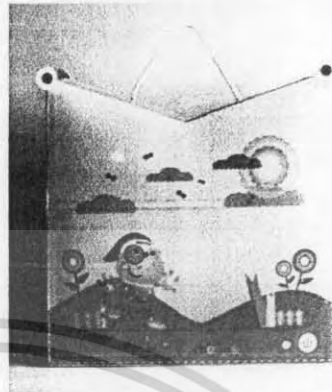
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 ภาพถ่ายแบบจำลองขั้นสุดท้าย

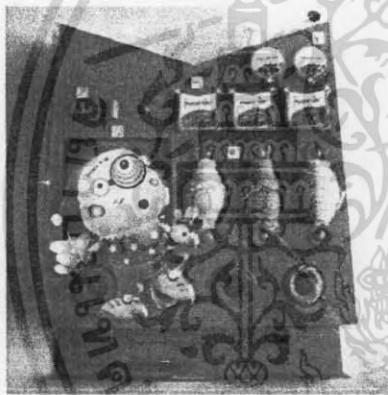
1. ชุดกิจกรรม เย็บปัก ถัก ร้อย



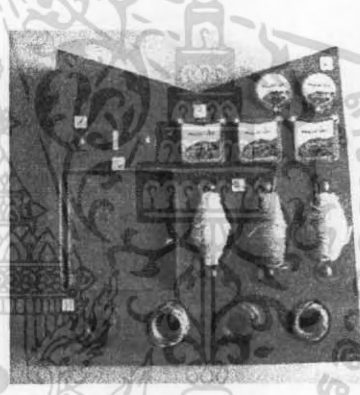
ภาพที่ 76 ภาพถ่ายด้านหน้าชุดกิจกรรม



ภาพที่ 77 ภาพถ่ายด้านหลังชุดกิจกรรม



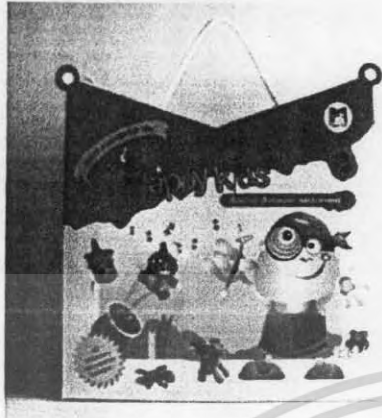
ภาพที่ 78 ภาพถ่ายด้านหน้า inner packaging
ขณะมีฝาครอบ



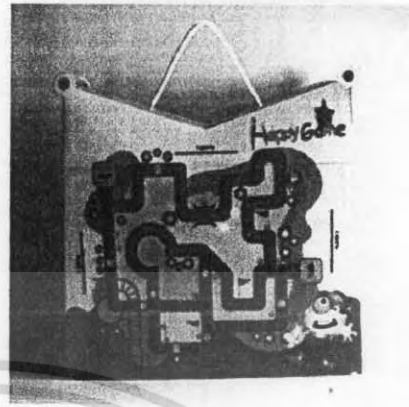
ภาพที่ 79 ภาพถ่ายด้านหน้า inner packaging
ขณะเปิดฝาครอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

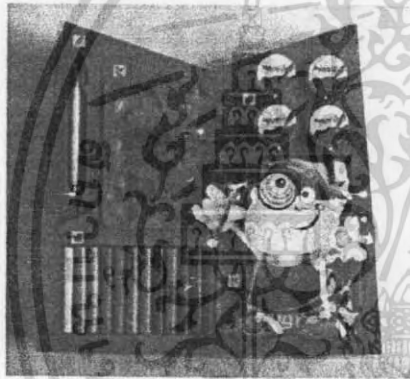
2. ชุดกิจกรรม ปั่นคินน้ามัน ห่อปูน



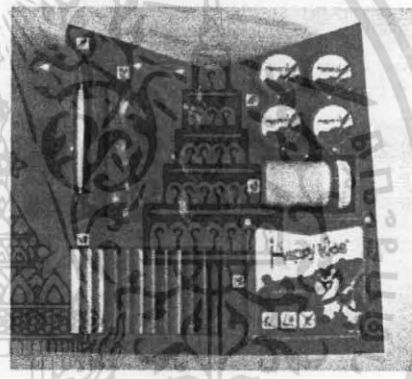
ภาพที่ 80 ภาพถ่ายด้านหน้าชุดกิจกรรม



ภาพที่ 81 ภาพถ่ายด้านหลังชุดกิจกรรม



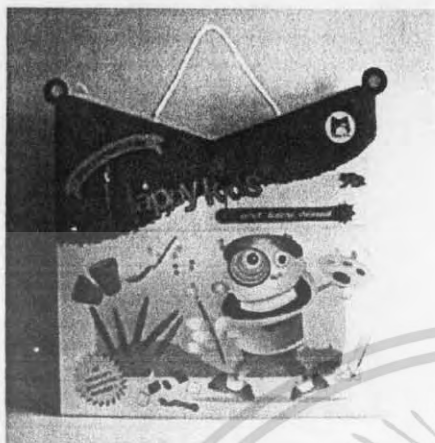
ภาพที่ 82 ภาพถ่ายด้านหน้า inner packaging
ขณะมีฝาครอบ



ภาพที่ 83 ภาพถ่ายด้านหน้า inner packaging
ขณะเปิดฝาครอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

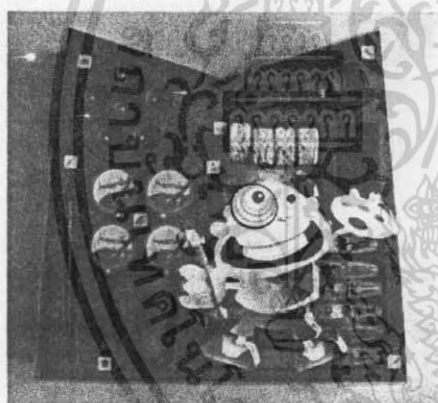
3. ชุดกิจกรรม พิมพ์ภาพ ระบายสี



ภาพที่ 84 ภาพถ่ายด้านหน้าชุดกิจกรรม



ภาพที่ 85 ภาพถ่ายด้านหลังชุดกิจกรรม



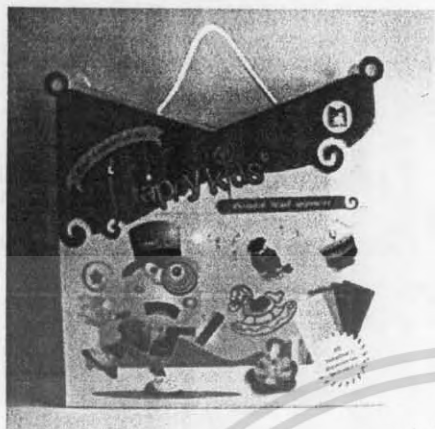
ภาพที่ 86 ภาพถ่ายด้านหน้า inner packaging
ขณะมีฝาครอบ



ภาพที่ 87 ภาพถ่ายด้านหน้า inner packaging
ขณะเปิดฝาครอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

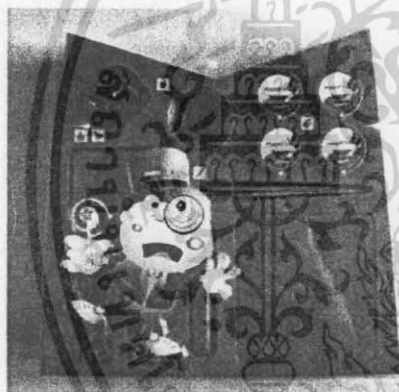
4. ชุดกิจกรรม เกียนแฟนซี ทรายดี



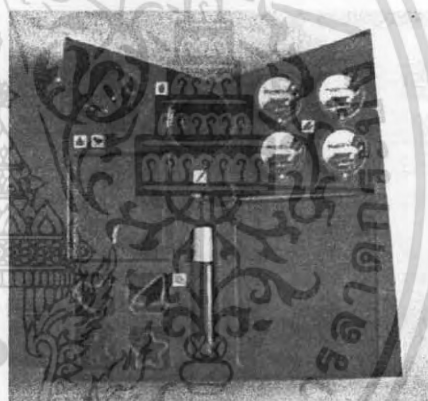
ภาพที่ 88 ภาพถ่ายด้านหน้าชุดกิจกรรม



ภาพที่ 89 ภาพถ่ายด้านหลังชุดกิจกรรม



ภาพที่ 90 ภาพถ่ายด้านหน้า inner packaging
ขณะมีฝาครอบ



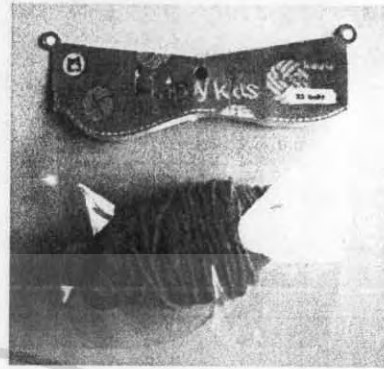
ภาพที่ 91 ภาพถ่ายด้านหน้า inner packaging
ขณะเปิดฝาครอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

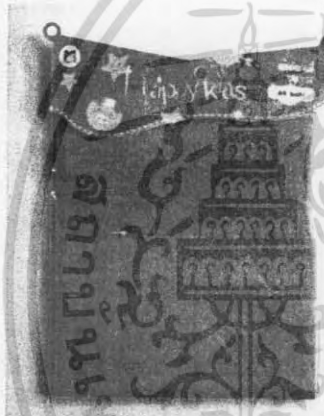
5. refill



ภาพที่ 92 แป้งข้าวเหนียว และปูนปลาสเตอร์



ภาพที่ 93 โคมพรม



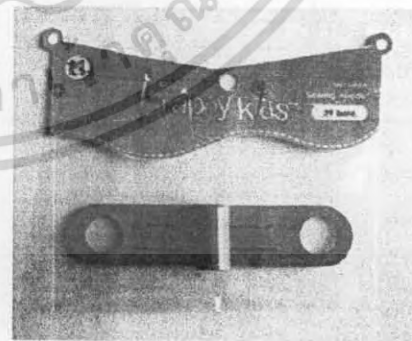
ภาพที่ 94 ผ้ากำมะหยี่



ภาพที่ 95 โคมญี่ปุ่น



ภาพที่ 96 เทียนแผ่น



ภาพที่ 97 เข็มเย็บผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



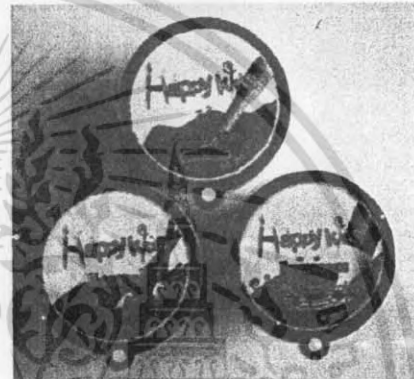
ภาพที่ 98 ตุ๊กปัดสี



ภาพที่ 99 ทรายตี



ภาพที่ 100 ตากดิ่ง



ภาพที่ 101 แม่สีระบาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 แผนภาพนำเสนองาน



1. ออกแบบให้บรรจุภัณฑ์สามารถเป็นส่วนหนึ่งในการทำกิจกรรมของเด็ก เพื่อให้เกิดความสะดวกและง่ายต่อการทำกิจกรรม หรือมีลูกเล่นช่วยเสริมสร้างประสบการณ์ของเด็ก อีกทั้งยังเป็นภาระกระตุ้นให้เด็กมีความสนใจในการทำกิจกรรมต่างๆอีกด้วย
2. ออกแบบให้บรรจุภัณฑ์มีส่วนในการแสดงขั้นตอนหรือให้ข้อมูลต่างๆในการทำกิจกรรม
3. ออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้สะดวกต่อการจัดเก็บวัสดุ - อุปกรณ์ต่างๆได้อย่างคงตัวทั้งก่อนและหลังการทำกิจกรรม
4. สร้างภาพลักษณ์ของสินค้าให้ชัดเจน มีเอกลักษณ์เพื่อสร้างความรู้จักและจดจำในกลุ่มเด็กและผู้ปกครอง
5. ศึกษากรออกแบบกราฟิกและบรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสม สามารถดึงดูดความสนใจของเด็กวัย 6 -12 ปี
6. เพื่อเพิ่มศักยภาพของบริษัท และเพิ่มยอดขายตลาดภายในประเทศให้มากขึ้น
7. เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อกิจกรรมนั้นๆ อย่างแท้จริง
8. เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ที่จะถูกพัฒนาต่อไปในอนาคต
9. เพื่อพัฒนาในด้านผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ให้กับผู้ประกอบการ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขอบเขตโครงการชุดใหม่

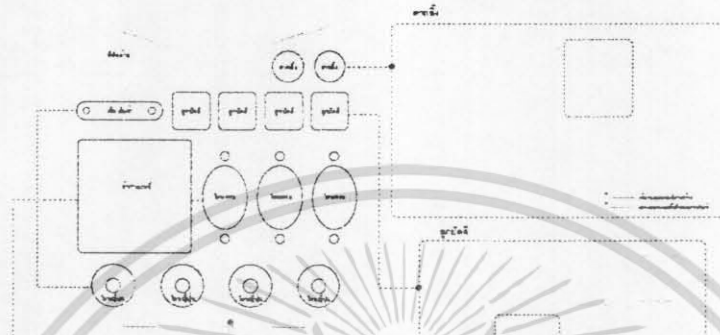
เพื่อเป็นการปรับปรุงชุดกิจกรรมให้ตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

จึงได้ปรับเปลี่ยนให้แต่ละชุดกิจกรรมมีความสอดคล้องกันมากยิ่งขึ้น ซึ่งสามารถสรุปชุดกิจกรรมต่าง ๆ ได้ดังต่อไปนี้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่ควรนำออกเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
 ไม่ว่ากรรมใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงสร้าง REALL ชุด ฉบับนี้ จัดด้วย



- คู่มือ - ใบความรู้ - ใบงาน - ใบกิจกรรม
- 1. โครงสร้างแสดงถึงความเป็น corporate identity ร่วมกับชุดกิจกรรมหลัก
 - 2. ปรับปรุทภายใน ความสวยงามในการบรรจุ
 - 3. สะดวกต่อการจัดวาง graphic on package
- ชุดกิจกรรม - ใบความรู้ - ใบงาน - ใบกิจกรรม
- 1. โครงสร้างแสดงถึงความเป็น corporate identity ร่วมกับชุดกิจกรรมหลัก
 - 2. สะดวกต่อการจัดวาง graphic on package
 - 3. สามารถจัดวางความแตกต่างได้ละเอียด เพื่อระบุข้อความหากหลายของสินค้าในกลุ่ม

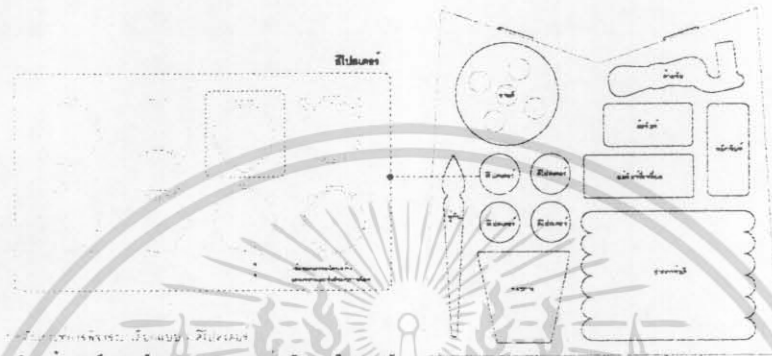
โครงสร้าง REALL ชุดฉบับนี้ หรือฉบับอื่น



- คู่มือ - ใบความรู้ - ใบงาน - ใบกิจกรรม
- 1. โครงสร้างแสดงถึงความเป็น corporate identity ร่วมกับชุดกิจกรรมหลัก
 - 2. ปรับปรุทภายใน ความสวยงามในการบรรจุ
 - 3. ไม่มีการระบุชื่อเฉพาะของสินค้าหรือแบรนด์
 - 4. สะดวกต่อการจัดวาง graphic on package
- ชุดกิจกรรม - ใบความรู้ - ใบงาน - ใบกิจกรรม
- 1. โครงสร้างแสดงถึงความเป็น corporate identity ร่วมกับชุดกิจกรรมหลัก
 - 2. สะดวกต่อการจัดวาง graphic on package
 - 3. ปรับปรุทภายใน ความสวยงามในการบรรจุ
 - 4. สะดวกต่อการจัดวาง graphic on package

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

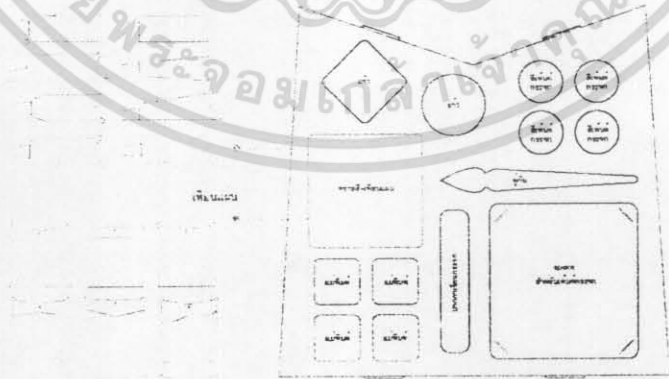
โครงสร้าง REFILL ชุดพิมพ์ภาพ ระบายสี



- 1 โครงสร้างแสดงถึงความเป็น corporate identity ร่วมกับ สัญลักษณ์ของบริษัท
- 2 ปริมาตรภายใน ความสวยงามในการบรรจุ
- 3 ไม่มีรอยบุบเพื่อสะดวกแก่การหยิบใช้ภายใน และภาพต้นแบบ - ออกภายใน free package
- 4 ความสะดวกในการใช้: graphic on package

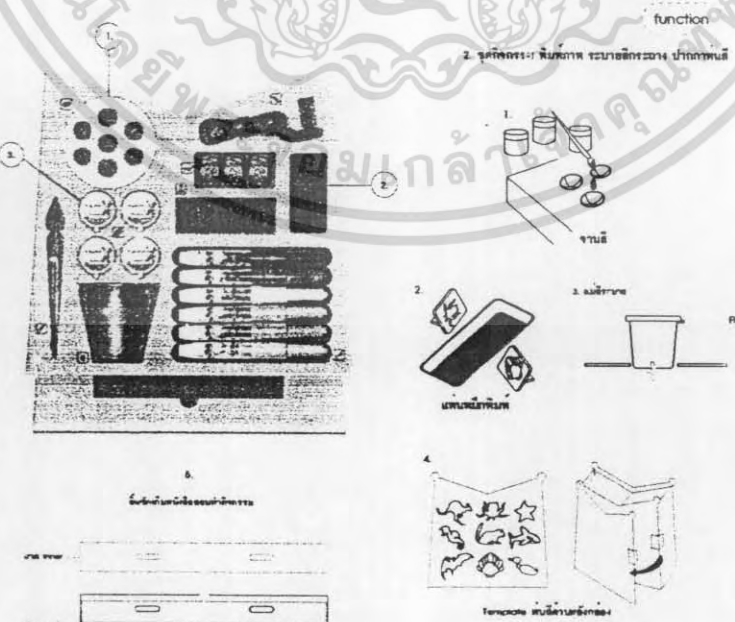
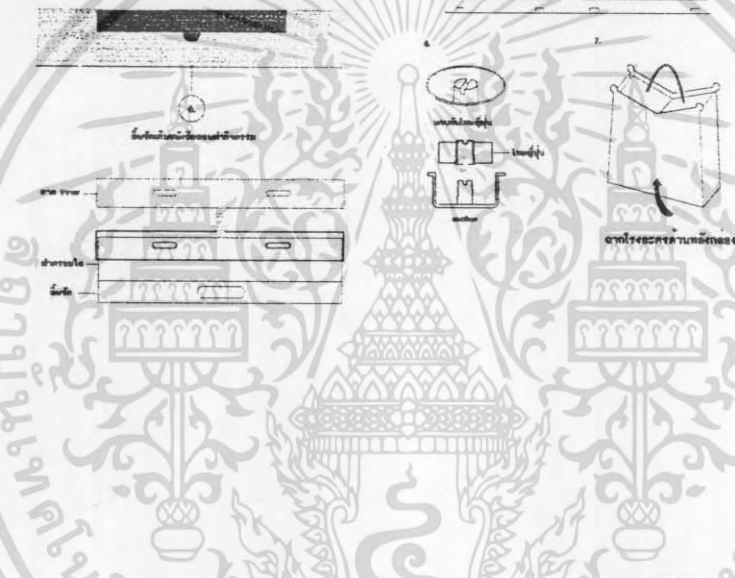
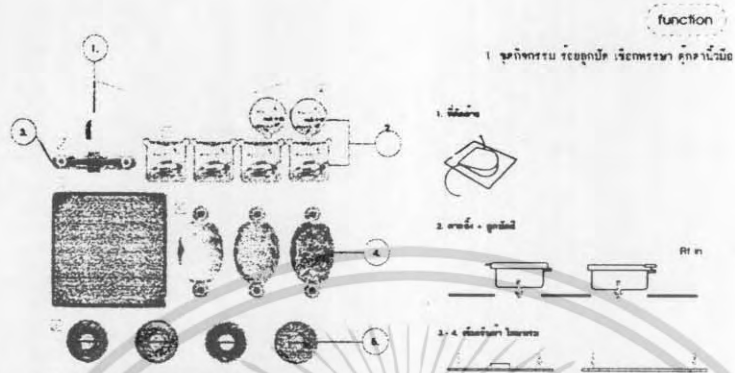


โครงสร้าง REFILL ชุดระบายสี เขียนแบบ



- 1 โครงสร้างแสดงถึงความเป็น corporate identity ร่วมกับสัญลักษณ์ของบริษัท
- 2 ปริมาตรภายใน ความสวยงามในการบรรจุ
- 3 ความสะดวกในการใช้: graphic on package
- 4 ไม่มีรอยบุบเพื่อสะดวกแก่การหยิบใช้ภายใน และภาพต้นแบบ - ออกภายใน free package

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ในอนาคตอาจมีการแก้ไขประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

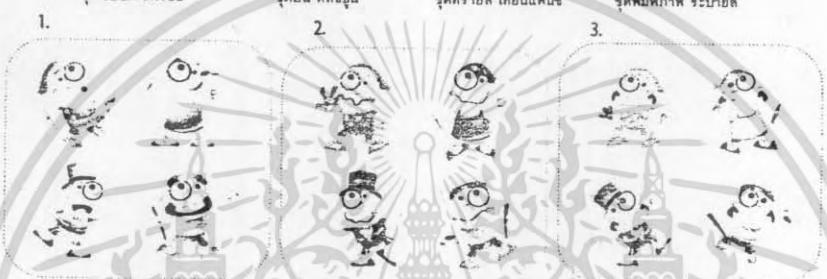


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

MASCOT DEVELOPMENT



ชุดเอ็มบัค ดัก ร้อด ชุดปิ่น หลอยปูน ชุดทราบดี เทียนแฟนซี ชุดพิมพ์ภาพ ระบายสี

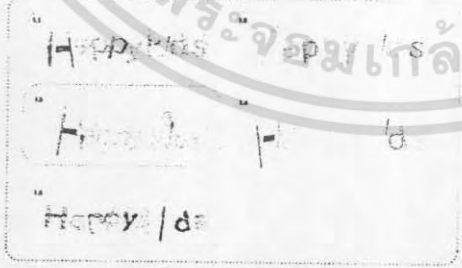


ALTERNATIVE 1. มีบ้านนัก โดแสงเงา สีสันแบบ 2 มิติ ลายเส้นการระบายสี

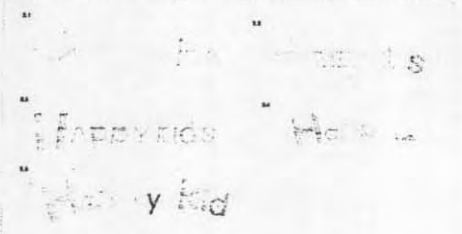
หลังจากการสอบถามความคิดเห็นเด็กกลุ่มเป้าหมายวัย 6-12 ปี จำนวน 20 คน
เลือกแบบที่ 1. 12 คน เลือกแบบที่ 2. 5 คน เลือกแบบที่ 3. 3 คน

ผลสรุปเลือกแบบที่ 1 มีบ้านนัก โดแสงเงา

ALTERNATIVE 2 การใช้ภาพเครื่องมือทำกิจกรรมมาประกอบ



ความสนุกสนานของตัวหนังสือ

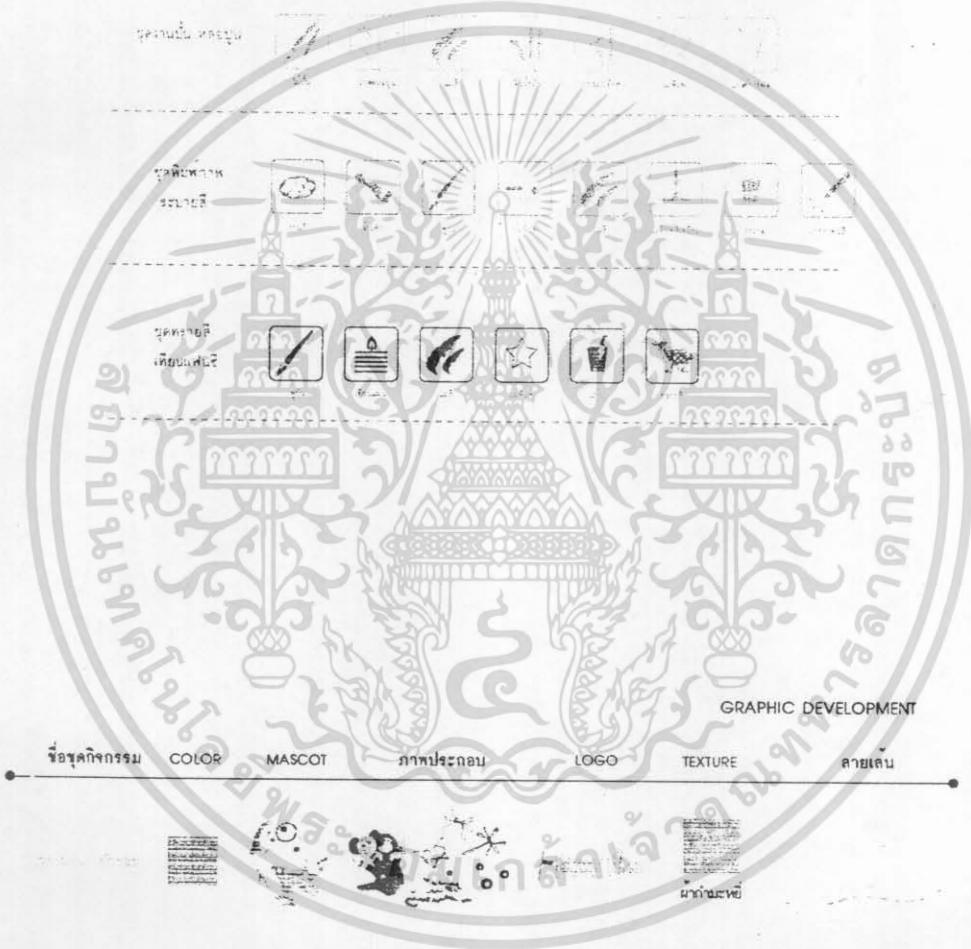


หลักเกณฑ์ในการพิจารณา

1. ต้องมีความโดดเด่นในตัวเองเมื่อถูกจัดวางอยู่บนสีพื้น
2. มีเอกลักษณ์ชวนให้จดจำ
3. แสดงออกถึงความเป็นชุดกิจกรรมรางวัลสง่างามสำหรับเด็ก
4. ความเป็น easy ของตัวอักษร

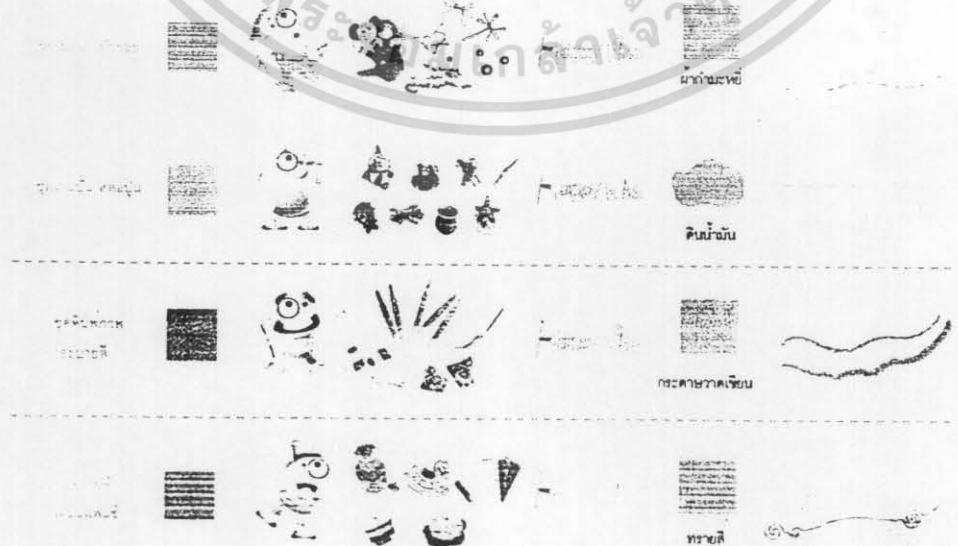
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PICTOGRAM



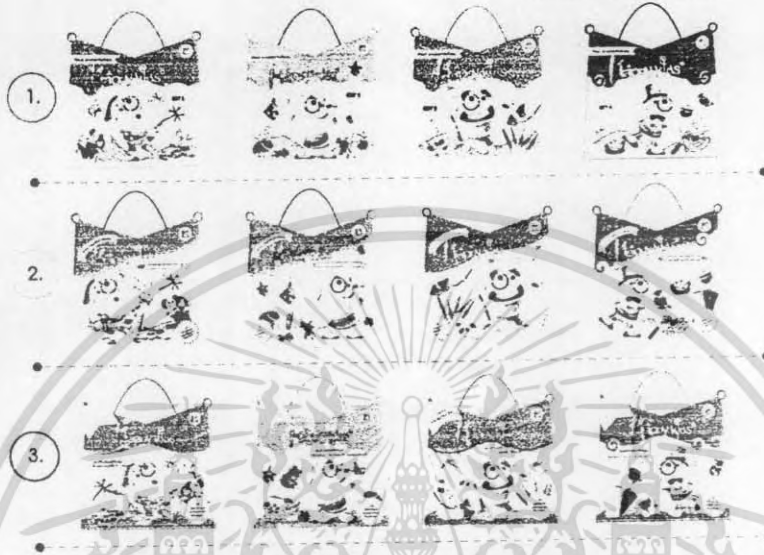
GRAPHIC DEVELOPMENT

ชื่อชุดกิจกรรม COLOR MASCOT ภาพประกอบ LOGO TEXTURE ลายเส้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

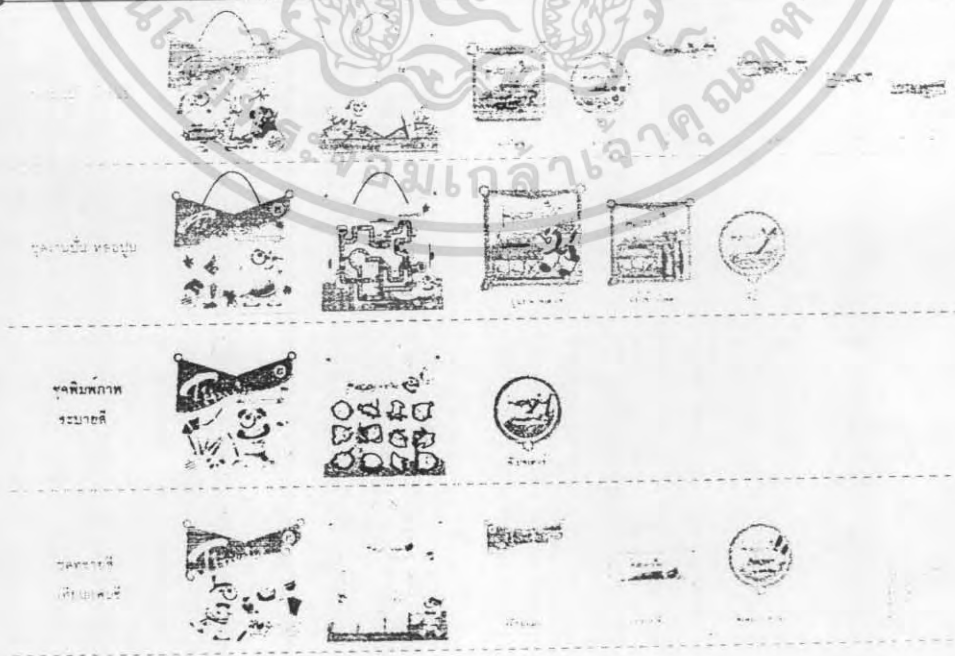
GRAPHIC DEVELOPMENT



หลังจากการสอบถามความคิดเห็นเด็กกลุ่มเป้าหมายวัย 6-12 ปี จำนวน 10 คนและนักออกแบบ จำนวน 10 คน
 เลือกแบบที่ 1. 4 / 3 คน เลือกแบบที่ 2. 4 / 5 คน เลือกแบบที่ 3. 2 / 2 คน

ผลรวมเลือกแบบที่ 2

ชื่อชุดกิจกรรม ชุดกิจกรรมหลัก คานหนา คานหลัง Accessories



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



บทที่ 5

บทสรุป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ในการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.1 วัตถุประสงค์การออกแบบและข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์การออกแบบ

1. การออกแบบบรรจุภัณฑ์และกราฟิกสำหรับผลิตภัณฑ์ชุดกิจกรรมเสริมทักษะ บริษัท แปดน พอร์ติคัล จำกัด สามารถสร้างเอกลักษณ์เฉพาะ โดยตรงตามแนวทางที่กำหนดไว้ ทั้งยังสามารถสร้างความเป็นเอกลักษณ์ร่วมได้อีกด้วย
2. สามารถสร้างความโดดเด่นแตกต่างจากคู่แข่งที่มีอยู่ในท้องตลาดได้ อีกทั้งยังมีความน่าสนใจ สามารถดึงดูดกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี
3. มีการตอบสนองด้านการใช้งานตามความเหมาะสมกับของแต่ละรูปแบบต่างๆ
4. การออกแบบได้ดำเนินตามแนวทางการศึกษาข้อมูลที่ได้รวบรวมและวิเคราะห์เพื่อสรุปผลใช้ในแนวทางการออกแบบอย่างเป็นระบบ
5. ในส่วนของบรรจุภัณฑ์และกราฟิกสามารถสร้างทัศนคติอันดีแก่ผู้บริโภคได้
6. การออกแบบคำนึงการผลิตได้จริงในระบบอุตสาหกรรม ทั้งทางด้านความเหมาะสมของต้นทุนในการผลิต ความเหมาะสมของวัสดุและความเหมาะสมของกรรมวิธีการผลิต

ข้อดีของการออกแบบ

การออกแบบในครั้งนี้สามารถที่จะตอบโจทย์ที่ตั้งไว้ได้ในระดับหนึ่ง สามารถสร้างความเป็นเอกลักษณ์ให้กับสินค้าได้ ทั้งยังแตกต่างจากคู่แข่งที่มีอยู่ในท้องตลาด จึงถือว่าสามารถบรรลุเป้าหมายในการออกแบบได้ในระดับที่พอใจ

ข้อควรปรับปรุงและข้อเสนอแนะในการออกแบบ

เนื่องจากบรรจุภัณฑ์ในบางชิ้นยังได้รับการออกแบบที่ไม่สมบูรณ์นัก อาจจะสามารถปรับเปลี่ยนวัสดุและกรรมวิธีการผลิตเพื่อเป็นการลดต้นทุน ในด้านกราฟิกบางชิ้นนั้นยังไม่สมบูรณ์นักเนื่องมาจากข้อจำกัดทางด้านเวลาจึงน่าจะสามารถปรับปรุงให้เหมาะสมและดียิ่งขึ้นได้อีก

ข้อเสนอแนะของนักศึกษา

จากการที่ได้ออกแบบผลงานที่ได้ถือว่าพอใจในระดับหนึ่ง เนื่องจากเวลาที่จำกัดทำให้ทีมคำนึงถึงข้อจำกัดบางประการไป การทำวิทยานิพนธ์ไม่ใช่เพียงแค่การทำงานให้สำเร็จลุล่วงเพียงอย่างเดียว ต้องมีการปรับปรุงจากการเรียนรู้สู่การทำงานจริงซึ่งจะมีข้อคำนึงที่แตกต่างกันออกไป แต่ไม่ว่าอย่างไรก็ตามก็ยังคงต้องอาศัยการทำงานที่เป็นระบบอย่างมีขั้นตอน

สิ่งที่ควรปรับปรุงทางด้านโครงสร้าง

1. ควรออกแบบให้มีการใช้ต้นทุนการผลิต inner packaging ให้น้อยลงจากการผลิตแบบ injection เป็น thermoform
2. ควรออกแบบให้สามารถใช้ชิ้นส่วนร่วมกันระหว่างชุดกิจกรรมได้ เช่นฝาครอบกล่อง เพื่อเป็นการลดต้นทุนการผลิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สิ่งที่ควรปรับปรุงทางด้านการฝึก

1. ผลงานที่ออกแบบนั้นมีส่วนในการใช้คอมพิวเตอร์ในการออกแบบค่อนข้างมาก ผลงานที่ได้จึงยังไม่แสดงออกถึงความเป็นชุดกิจกรรมที่ทำด้วยมือ
2. ความแตกต่างระหว่างชุดกิจกรรมยังน้อยเกินไป อาจเกิดความสับสนได้

ข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาและคณะกรรมการตรวจวัดผลวิทยานิพนธ์

การทำวิทยานิพนธ์ถือเป็นแบบฝึกหัดที่มีจุดประสงค์เพื่อให้นักศึกษาได้รู้จักการทำงานและการใช้ความคิดอย่างมีระบบ รู้จักการวางแผนการทำงาน หาข้อมูล และนำมาวิเคราะห์เพื่อใช้ในการออกแบบรู้จักการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ ทั้งยังสามารถสื่อสารผู้อื่นได้เข้าใจสิ่งที่นักศึกษาต้องการนำเสนอได้อีกด้วย การทำวิทยานิพนธ์นี้ถือเป็นการเรียนรู้เบื้องต้นสำหรับการประกอบอาชีพจริงในอนาคต



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรมและเอกสารอ้างอิง

- บริษัท แพลน ฟอรัคิตส์ จำกัด , แคตตาล็อกหนังสือ แพลน ฟอรัคิตส์ , กรุงเทพฯ, 2548
- ศูนย์การบรรจุหีบห่อไทย , คู่มือการใช้กระดาษเพื่อการหีบห่อ, สถาบันวิจัยวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีและสิ่งแวดลอม , พ.ศ. 2533
- ชิวิน วิสาตะ, รักวัวให้ผูก รักลูกให้เล่น , สำนักพิมพ์ แฮปปี้ แฟมิลี, พ.ศ. 2546
- DR. STEVANNE AUERBACH , พัฒนาอารมณ์และสมองด้วยของเล่น ,สำนักพิมพ์ แฮปปี้ แฟมิลี, พ.ศ. 2546
- ดร. จิระเสกข์ ตรีเมธสุนทร, หลักการตลาด,สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง, พ.ศ. 2538



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติการศึกษา

ชื่อ	นางสาว วินัดดา จำปา
ระดับการศึกษา	
อนุบาล	โรงเรียน รังษีวิทยา (พ.ศ. 2529-2530)
ประถมศึกษา	โรงเรียน รังษีวิทยา (พ.ศ. 2531-2537) โรงเรียน อุดมศึกษา (พ.ศ. 2537)
มัธยมศึกษา	โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย รังสิต (พ.ศ. 2538-2544)
อุดมศึกษา	ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง (พ.ศ. 2544-2549)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้