

เอกสารประกอบการสอน  
วิชาโครงการพิเศษออกแบบนิเทศศิลป์ และโครงการพิเศษออกแบบกราฟิกและอินโฟร์  
**แบบแสดงแนวทาง โครงสร้างนำเสนอหัวข้อโครงการพิเศษฯ**  
สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ และสาขาวิชาออกแบบกราฟิกและอินโฟร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ปีการศึกษา 1/2563  
ผู้สอน : อาจารย์ประจำสาขาวิชา

## 1. ชื่อโครงการ

- เป็นโครงการที่เกิดจากการค้นพบปัญหาใหม่ๆ
- ชื่อโครงการเขียนด้วยภาษาที่เป็นทางการ
- ชื่อโครงการแสดงให้เห็นถึงปัญหา วัตถุประสงค์ ขอบเขตโดยกระชับ

## 2. ที่มาและความสำคัญของปัญหา

### ย่อหน้าที่ 1 เกริ่นนำ

เขียนบรรยายโดยแสดงให้เห็นถึงภาพรวม ความสำคัญของเรื่องที่ผู้ทำโครงการฯ จะทำการศึกษาปัญหา นั้น อาจมีการแสดงข้อมูล สถิติ คำกล่าวของนักวิชาชีพ นักวิชาการหรือผู้เชี่ยวชาญในประเด็นนั้นๆ หรือ ข่าวสารที่เป็นปัจจุบัน ซึ่งได้กล่าวถึงเรื่องดังกล่าวอย่างมีนัยสำคัญ โดยมีแหล่งอ้างอิงที่ชัดเจน

### ย่อหน้าที่ 2-3 ข้อมูลด้านปัญหา

- (1) นำเสนอ ชี้แจงลักษณะสำคัญของเรื่องที่จะทำการศึกษา ว่านั้นมีความเป็นมาอย่างไร หากเรื่องที่จะศึกษา เป็นการแก้ปัญหาให้แก่หน่วยงาน องค์กร หรือกิจกรรมโครงการก็ให้เขียนแสดงโครงสร้างขอบข่ายงาน ของหน่วยงาน องค์กร หรือกิจกรรมโครงการนั้น หากเรื่องที่จะศึกษาเป็นผลิตภัณฑ์ก็นำเสนอ คุณลักษณะ ชนิด ปริมาณ (กล่าวคือ จำนวนของผลิตภัณฑ์ชนิดอื่นๆ รหัสอื่นๆ ภายใต้อัตราฯ เดียวกัน ซึ่ง แต่ละผลิตภัณฑ์ย่อยจะต้องบรรยายคุณลักษณะให้ชัดเจนเช่นกัน) ทั้งนี้ต้องแสดงแหล่งอ้างอิงข้อมูลที่ ชัดเจน กรณีเรื่องที่จะศึกษามีลักษณะเป็นเนื้อเรื่อง (วรรณกรรม นวนิยาย นิทาน สารคดีหรือบทประพันธ์ ต่างๆ) ให้ผู้ศึกษาได้นำเสนอบทบาทความสำคัญของเนื้อหา ว่าเรื่องดังกล่าวสำคัญอย่างไรในแง่ของการ พัฒนาบุคคล พัฒนาสังคม ซึ่งการวิเคราะห์ถึงความสำคัญนี้จะต้องมีหลักฐานอ้างอิงโดยไม่กล่าวเองอย่าง เลื่อนลอย นอกจากนี้ต้องมีการเขียนสรุปเนื้อเรื่องโดยย่อ 1 ย่อหน้าโดยประมาณ เป็นต้น โดยข้อมูลต่างๆ มีการอ้างอิงแหล่งที่มาอย่างถูกต้อง
- (2) ย่อหน้าต่อมาเป็นย่อหน้าที่แสดงให้เห็นถึงความสำคัญว่าเรื่องหรือปัญหาที่ทำการศึกษานั้นมีคุณค่ามากพอที่ จะทำการศึกษา เหมาะสมหรือเพียงพอกับการศึกษาระดับปริญญาตรี โดยย่อหน้านี้จะแสดงข้อมูลที่ต่อ เนื่องจากย่อหน้าก่อน ซึ่งข้อมูลต่างๆ จะพรรณนาถึง บทบาทอันสำคัญที่มีผลกระทบต่อสังคม ข้อมูลเชิงสถิติ หากเป็นผลิตภัณฑ์อาจจะแสดงให้เห็นถึงยอดการผลิต การจัดจำหน่าย หรือประโยชน์ในเชิงมูลค่า เชิง คุณค่าที่ส่งผลต่อสังคมโดยรวม โดยข้อมูลต่างๆ มีการอ้างอิงแหล่งที่มาอย่างถูกต้อง

### ย่อหน้าที่ 4 สรุป สมมติฐานถึงแนวทางที่จะแก้ปัญหา (โดยกระบวนการทางการออกแบบ)

เขียนบรรยายสรุปโดยแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของปัญหาที่ผู้ทำโครงการฯ จะทำการศึกษา พร้อมกับ นำเสนอประเภท (หลักการหรือทฤษฎี) ของงานออกแบบที่สามารถนำมาใช้เพื่อการแก้ปัญหาในเรื่องนี้ โดย มีการอธิบายลักษณะของทฤษฎีงานออกแบบโดยสังเขป ดังนี้

- ทฤษฎีนั้นมีความหมายอย่างไร มีบทบาท หน้าที่สำคัญอย่างไร? มีการอ้างอิงแหล่งที่มาอย่างถูกต้อง
- หลักการของทฤษฎีนั้นมีวิธีการเข้าไปแก้ปัญหาในเรื่องต่างๆ โดยสังเขปอย่างไร? มีการอ้างอิงแหล่งที่มาอย่างถูกต้อง

- ปัญหาที่ผู้ศึกษาได้นำเสนอในหัวข้อโครงการพิเศษ มีความสอดคล้องหรือเหมาะสมที่จะใช้ทฤษฎีดังกล่าวนี้เข้าไปเป็นแนวทางแก้ปัญหาเพราะอะไร และอย่างไร? ให้อธิบายเพื่อแสดงให้เห็นว่าผู้ศึกษามีความถนัด ชัดเจนในเรื่องดังกล่าวที่ตนได้นำเสนอ

### 3. วัตถุประสงค์

การกำหนดวัตถุประสงค์ หมายถึง ทิศทางเชิงศึกษาในประเด็นด้านการออกแบบที่ผู้ศึกษาจะมุ่งไปเอาคำตอบซึ่งทิศทางนั้นจะอยู่ภายใต้หัวข้อปัญหา ขอบเขตเท่านั้น ควรกำหนดเพียง 1-3 วัตถุประสงค์ จำนวนวัตถุประสงค์ที่กำหนดขึ้นนั้น ผู้ศึกษาปัญหาต้องทำการตอบวัตถุประสงค์แต่ละข้อให้ครบ (ในบทที่ 3-4) จึงจะถือว่าบรรลุวัตถุประสงค์ของการศึกษาในโครงการพิเศษ นี้

#### ตัวอย่างลักษณะโครงสร้างการเขียนชื่อหัวข้อโครงการและการกำหนดวัตถุประสงค์

A : ภาพประกอบสำเร็จรูปในภาพถ่ายการนำเสนอผลงาน:

กรณีศึกษา การออกแบบภาพตัวแทนความหมายเพื่อประกอบการนำเสนอข้อมูลธุรกิจและการตลาด

#### วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาบทบาทความสำคัญของภาพประกอบสำเร็จรูป
2. เพื่อศึกษาโครงสร้างเนื้อโดยสังเขปของข้อมูลธุรกิจและการตลาด
3. เพื่อออกแบบภาพตัวแทนความหมายสำหรับประกอบการนำเสนอข้อมูลธุรกิจและการตลาด

หรือ

B: การออกแบบภาพประกอบสำเร็จรูปสำหรับภาพถ่ายเพื่อการนำเสนอข้อมูลธุรกิจและการตลาด

#### วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาโครงสร้างเนื้อโดยสังเขปของข้อมูลธุรกิจและการตลาด
2. เพื่อออกแบบภาพตัวแทนความหมายสำหรับประกอบการนำเสนอข้อมูลธุรกิจและการตลาด

- ศิลปะการวาดเส้นในภาพยนตร์อนิเมชัน

กรณีศึกษา การออกแบบภาพยนตร์โฆษณาอนิเมชันสำหรับผลิตภัณฑ์เครื่องดื่มโคคาโคลา

#### วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาสภาพการใช้ศิลปะการวาดเส้นในภาพยนตร์อนิเมชันของไทยในปัจจุบัน
2. เพื่อศึกษาข้อมูลการตลาดของผลิตภัณฑ์เครื่องดื่มโคคาโคลา
3. เพื่อออกแบบภาพยนตร์โฆษณาอนิเมชันสำหรับผลิตภัณฑ์เครื่องดื่มโคคาโคลา

- การใช้แนวคิดศิลปะอาร์ตนูโวในการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์เครื่องจักรสานกลุ่มแม่บ้านข้างมอญ

#### วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาแนวคิดและเกณฑ์ของศิลปะอาร์ตนูโว
2. เพื่อศึกษาขอบข่ายและแผนการตลาดผลิตภัณฑ์เครื่องจักรสานกลุ่มแม่บ้านข้างมอญ
3. เพื่อใช้แนวคิดศิลปะอาร์ตนูโวในการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์เครื่องจักรสานกลุ่มแม่บ้านข้างมอญ

### 4. ขอบเขตของการศึกษา

การระบุขอบเขตของปัญหาให้ระบุโดยพิจารณาจากปัญหาและวัตถุประสงค์ที่ทำการศึกษาเรื่องนั้นๆ เช่น หัวข้อเรื่อง ศิลปะการวาดเส้นในภาพยนตร์อนิเมชัน แนวทางหรือขั้นตอนของการศึกษาเรื่องดังกล่าวหนึ่งในขั้นตอนนั้นจะต้องเป็นการรวบรวมข้อมูลของภาพยนตร์อนิเมชันต่างๆ มาศึกษาว่าแต่ละเรื่องมีการใช้ศิลปะลายเส้นมีปริมาณเท่าใด และมีการใช้ลักษณะของลายเส้นอย่างไร ดังนั้นขอบเขตของเรื่องนี้เพื่อไม่ให้กว้างเกินไปจนขาดความน่าเชื่อถือ จึงต้องมีการกำหนดปีของภาพยนตร์ประเภทนี้ว่า จะทำการศึกษาดังแต่ พ.ศ.ไหน ถึง พ.ศ.ไหน หรือจะกำหนดเป็นสัญชาติภาพยนตร์ว่าศึกษาเฉพาะภาพยนตร์สัญชาติอะไร หรือจะกำหนดเฉพาะภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัล เฉพาะรางวัลอะไร เป็นต้น ซึ่งการกำหนดขอบเขตจะเป็นสิ่งอ้างอิงหรือยืนยันได้ว่า ผลจากการศึกษาเรื่องนั้นมีความน่าเชื่อถือเฉพาะขอบเขตหนึ่งๆ เท่านั้น อาจจะเป็นตัวแทนหรือไม่เป็นตัวแทนคำตอบของเรื่องทั้งหมดก็ย่อมได้

นอกจากนี้การกำหนดขอบเขตอาจจะพิจารณาเรื่องอื่นๆ ที่สอดคล้องกับปัญหานั้นๆ ได้อีก เช่น เรื่องที่จะศึกษานั้นอาจจะเกี่ยวข้องกับเรื่อง ประชากร เพศ วัย ซึ่งขอบเขตนั้นจะต้องไม่กว้างเกินไป หรือแคบเกินไป

สามารถกระทำให้ลุล่วงได้ภายในระยะเวลาที่เหมาะสมกับการดำเนินโครงการฯ ทั้งนี้ ประเภทหรือปริมาณผลงาน ออกแบบต่างๆ ที่ผู้ศึกษาต้องทำ ให้ระบุภายหลังเมื่อได้รับผลการศึกษา (ผลวิจัย) ในบทที่ 4 ของเล่มรายงาน ซึ่ง ขั้นตอนนี้จะสามารถทราบชัดแล้วว่างานออกแบบชนิดใดบ้างที่จะใช้แก้ปัญหาเรื่องนั้นๆ ได้ดี โดยการระบุปริมาณ หรือประเภทผลงานนั้นต้องได้รับการกำหนดประเภท จำนวนร่วมกับอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ

## 5. ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน

การระบุขั้นตอนการดำเนินงานให้พิจารณาจากวัตถุประสงค์ไปตามลำดับ เช่น จากหัวข้อตัวอย่างที่ 1 (A) วัตถุประสงค์ข้อแรก คือ “เพื่อศึกษาบทบาทความสำคัญของภาพประกอบสำเร็จรูป” การแสดงขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานจึงเป็นรูปแบบการเขียนและโครงสร้าง ดังนี้:

### ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน

1. เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ประเด็นการศึกษามหาวิทยาลัยความสำคัญของภาพประกอบสำเร็จรูป มีแนวทางการศึกษาดังนี้
    - 1.1 การศึกษาเอกสาร เพื่อวิเคราะห์วรรณกรรมเกี่ยวกับเรื่องบทบาทความสำคัญของภาพประกอบ
    - 1.2 การใช้เครื่องมือแบบสอบถาม สัมภาษณ์กลุ่มผู้ใช้ภาพประกอบสำเร็จรูปสำหรับการออกแบบภาพฉายการนำเสนอผลงาน ใน ประเด็นบทบาท ความสำคัญและความต้องการใช้ภาพประกอบสำเร็จรูป
    - 1.3 การสรุป สังเคราะห์ วิเคราะห์ให้เห็นถึงบทบาทความสำคัญของภาพประกอบสำเร็จรูป
  2. เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ประเด็นการศึกษา.....
    - 2.1 .....
    - 2.2 .....
    - 2.3 .....
  3. ....
    - 3.1 .....
    - 3.2 .....
    - 3.3 .....
- ฯลฯ

อย่างไรก็ตาม ผู้ศึกษาจะต้องพิจารณาว่าวัตถุประสงค์แต่ละข้อนั้นจะมีวิธีดำเนินการ 1. 2. 3. อย่างไร (ในขั้นตอนการเขียนรายงานจะต้องได้รับการปรึกษาจากอาจารย์ที่ปรึกษา) และขั้นตอนต่างๆ ที่กำหนดขึ้นนั้นต้องสามารถปฏิบัติได้จริง เพื่อที่จะนำไปสู่การตอบคำถามตามวัตถุประสงค์แต่ละข้ออย่างน่าเชื่อถือ

## 6. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

การคาดการณ์ผลที่คาดว่าจะได้รับภายหลังโครงการฯ บรรลุผล การเขียนในเรื่องนี้ให้พิจารณาจากการเขียน วัตถุประสงค์เป็นข้อๆ การวิธีการเขียนอาจจะเขียนพรรณนาเป็นย่อหน้าโดยไม่ต้องแยกเป็นข้อก็ได้ ซึ่งมีแนวทาง เช่น พิจารณาผลในเชิงวิชาการ พิจารณาคูณค่าในเชิงวิชาชีพ พิจารณาสິงที่สังคมจะได้ประโยชน์จากเรื่องดังกล่าว

## 7. เอกสารอ้างอิงและแหล่งข้อมูล

การเขียนในส่วนของการนำเสนอเพื่อขออนุมัติโครงการ ยังไม่ใช้การเขียนรายการอ้างอิงตามฟอร์มของการเขียนรายงาน ดังนั้นผู้ศึกษาจะต้องระบุชื่อเอกสาร ชื่อเว็บไซต์ ที่เกี่ยวข้องและผู้ศึกษาได้ทำการสำรวจมาแล้ว โดยแบ่งเป็นกลุ่มๆ ดังนี้

- 7.1 รายชื่อหนังสือวิชาการไม่น้อยกว่า 10 รายชื่อ
- 7.2 รายชื่อนิตยสาร วารสารเกี่ยวกับวิชาการ วิชาชีพนั้นๆ ไม่น้อยกว่า 3 รายชื่อ
- 7.3 รายชื่อเอกสารความรู้ทางวิชาการไม่น้อยกว่า 3 รายชื่อ
- 7.2 รายชื่อเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องไม่เกิน 2 รายชื่อ (ให้ระบุชื่อบทความ ชื่อผู้แต่ง URL และวันที่)

หมายเหตุ : การระบุเว็บไซต์ “กูเกิล” อย่างเดียวในรายการอ้างอิง ไม่มีนักศึกษาระดับชั้นปริญญาตรีที่ใด กระทำกัน ผู้ศึกษาจึงไม่ควรสร้างปรากฏการณ์ว่าบ้านสมเด็จพระยาเป็นแห่งแรกของโลก

### หมายเหตุสำคัญ

- การ copy ขำว บทความ บทวิจารณ์หรือข้อความต่างๆ ทั้งย่อหน้ามาจากเว็บไซต์จะเป็นเหตุให้นักศึกษาไม่ได้รับการอนุมัติโครงการฯ

- การ copy file โครงการฯ จากเพื่อนแล้วเปลี่ยนแปลงแก้ไขๆ นิดหน่อยๆ โดยไม่ได้ (ผิด) เขียนด้วยตนเอง จะเป็นเหตุให้นักศึกษาไม่ได้รับการอนุมัติโครงการฯ
- การลอกโครงการฯ ที่มีผู้ศึกษาแล้ว ทั้งจากภายในและจากมหาวิทยาลัยอื่น เพียงเปลี่ยนแปลงแก้ไขๆ นิดหน่อยๆ จะเป็นเหตุให้นักศึกษาไม่ได้รับการอนุมัติโครงการฯ
- การเขียนรายงานให้ใช้ภาษาทางการ ไม่มีคำว่า ผม หนู กระผม ดิฉัน หรือข้าพเจ้าในส่วนของ การเขียน
- ให้ส่งโครงการและเข้านำเสนอตามวันเวลาที่กำหนดเท่านั้น และวันนำเสนอหัวข้อโครงการ (คนละไม่เกิน 5 นาที) เจ้าของโครงการจะต้องเตรียมผลงาน หรือ portfolio ของตนเองเกี่ยวกับเรื่องที่สอดคล้องกับโครงการ ให้กรรมการพิจารณาร่วมด้วย เช่น ผู้ที่เสนอเรื่องเกี่ยวกับภาพประกอบก็นำเสนอผลงานภาพประกอบที่ตนเคยออกแบบ เป็นต้น