

**ประเด็นคำถามประกอบการให้คะแนนการประกวดสหกิจศึกษาดีเด่น พ.ศ. ๒๕๖๐**  
**สำหรับสถาบันการศึกษา ในเครือข่ายพัฒนาสหกิจศึกษา ของเครือข่ายอุดมศึกษาภาคกลางตอนบน**

\*\*\*\*\*

**ชื่อ-สกุลนักศึกษา :** นายทศพร สังข์ประคอง , นายศุภณัฐ จงเจริญมณี

**สังกัดคณะ/ภาควิชา/สาขา :** คณะดิจิทัลมีเดีย สาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟ

**มหาวิทยาลัย/สถาบัน/วิทยาลัย:** มหาวิทยาลัยศรีปทุม บางเขน

**ชื่อโครงการ/ผลงาน :** การออกแบบสื่ออินเทอร์แอคทีฟ กรณีศึกษาเว็บไซต์ 360 องศาและสื่อโลกเสมือน ผสานโลกจริง

(INTERACTIVE MEDIA DESIGN CASE STUDY WEBSITE 360 DEGREE AND AUGMENTED REALITY)

1) โครงการได้รับมอบหมาย เห็นชอบ สนับสนุนเป็นพิเศษจากสถานประกอบการ ทั้งลักษณะงานและระยะเวลา มีการจัดระบบที่เลี้ยงสอนงาน มีการจัดสวัสดิการและเบี้ยเลี้ยงที่เหมาะสม โดยเป็นโครงการที่สร้างจากความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา หรือไม่อย่างไร

ถึงแม้จะมีบริษัทCYBERREX DESiGN จะมีทั้งฝ่ายโปรแกรมเมอร์และฝ่ายออกแบบ แต่ด้วยงานที่หลากหลายของทางบริษัท จึงทำให้งานที่เป็นด้านเฉพาะทางต้องไปจ้างทางบริษัทภายนอกเข้ามาจัดการ เช่น ทางบริษัทมีโปรแกรมเมอร์ทางด้านแอปพลิเคชัน แต่ไม่มีโปรแกรมเมอร์ทางด้านเว็บไซต์ เมื่อทำตัวเว็บไซต์จึงต้องจ้างบุคลากรจากภายนอกบริษัทมาช่วย โดยนักศึกษาได้มีโอกาสจัดทำสื่ออินเทอร์แอคทีฟในด้านที่บริษัทขาดบุคลากร ซึ่งงานทางด้านส่วนโปรแกรมเมอร์และเทคนิค ทางบริษัทได้มีการมอบหมายชิ้นงานให้ดูแลรับผิดชอบ และเป็นคนควบคุมทั้งด้านโปรแกรมเมอร์และด้านออกแบบ เพื่อความถูกต้องของชิ้นงาน ทางบริษัทได้จัดพี่เลี้ยงเข้ามาดูแลและตรวจสอบเพื่อเป็นไปตามความต้องการของลูกค้า โดยงานที่นักศึกษาได้รับผิดชอบนั้น ได้ใช้ความรู้ที่ได้เรียนมาในการทำงานโดยทางบริษัทได้ประหยัดค่าใช้จ่ายในการจ้างบุคลากรภายนอกมาทำงาน สำหรับสวัสดิการที่จัดให้เพื่ออำนวยความสะดวกต่อประกอบด้วย ค่าเดินทางนอกสถานที่ คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะในห้องพักบริษัท และอาหารมื้อเช้า ค่าเบี้ยเลี้ยงวันละ 300 บาทตลอดระยะเวลาการปฏิบัติโครงการสหกิจศึกษาเป็นเวลา 4 เดือน หามีการออกภายนอกสถานที่ก็ได้เบี้ยเลี้ยงเพิ่มขึ้นเป็น 300 บาท และการตอบรับเข้าทำงานในตำแหน่งโปรแกรมเมอร์



2) การดำเนินงานมีความถูกต้อง มีระเบียบแบบแผน และทำให้นักศึกษามีโอกาสได้ใช้วิชาความรู้/ทักษะตามที่ได้เรียนมา

**(สรุปข้อมูลที่สนับสนุนสามารถมีรูปภาพประกอบได้ กำหนดความยาวไม่เกิน 2 หน้า A4)**

การดำเนินงานเป็นไปตามรูปแบบแผนที่กำหนดไว้ โดยมีระยะเวลาการทำงานและการควบคุมการทำงานที่ชัดเจน ซึ่งในการทำงานได้มีโอกาสใช้ความรู้และความสามารถที่มีอยู่จากการสอนของทางมหาวิทยาลัย เนื่องจากการเรียนจะมีการวางแผนตามทฤษฎีตามที่เรียนมา โดยนำเอาทฤษฎี 3P ในการผลิตผลงานจากวิชา IGD 241 การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ 1 มาใช้วางแผน ประกอบด้วย

Pre-production คือ การศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อที่จะนำมาออกแบบ เขียน Design Brief กำหนดวัตถุประสงค์ หากกลุ่มเป้าหมาย แนวความคิด Mood&Tone และ Information Design

Production คือ ออกแบบ UX / UI ให้ครบทุกหน้า นำข้อมูลที่หาไว้มาใส่ให้ครบ และเขียนโปรแกรมตามที่ได้วางแผนไว้ในขั้นตอน Pre-production

Post-production คือ การทดลองใช้งานก่อนที่จะนำไปติดตั้งสถานที่จริง จากนั้นนำชิ้นงานไปติดตั้งในสถานที่จริงและพร้อมฟังคอมเมนต์หรือความคิดเห็นของผู้ใช้งาน

นอกจากนี้ยังได้เอาความรู้ในรายวิชา SDM 211 การพูดเพื่อการนำเสนอและการแต่งตัว นำมาประยุกต์ใช้ในส่วนการแต่งตัวเพื่อไปนำเสนองานกับลูกค้า รายวิชา IGD 333 , IGD 334 การเขียนโปรแกรมอินเทอร์แอกทีฟ ซึ่งได้นำเอาทักษะการเขียนโปรแกรมมาใช้ในการทำงาน และรายวิชา VFX337 การตัดต่อภาพและเสียง ซึ่งได้นำเอาเทคนิคการตัดต่อภาพและเสียงมาใช้ในการผลิตผลงาน และความรู้ที่ศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเองและความรู้เพิ่มเติมจากพี่ที่ปรึกษา เพื่อให้ได้ผลงานตามที่สถานที่ประกอบการกำหนดไว้

3) ความพึงพอใจของสถานประกอบการต่อโครงการ**(สรุปข้อมูลที่สนับสนุนสามารถมีรูปภาพประกอบได้)**

### กำหนดความยาวไม่เกิน 2 หน้า A4)

ทางสถานประกอบการมีการประเมินการปฏิบัติงานในระดับดีมากและความพึงพอใจต่อโครงการอย่างมาก การปฏิบัติงานในสถานที่ประกอบการดำเนินไปได้ด้วยดี ซึ่งหน้าที่ของข้าพเจ้าด้วยช่วยแบ่งเบาภาระของสถานที่ประกอบการ และผลงานที่ข้าพเจ้าได้ทำนั้นสามารถทำให้ลูกค้ามีความพึงพอใจเป็นอย่างมาก ซึ่งเป็นผลงานที่ดีและมีคุณภาพ และทางสถานประกอบการยังได้มีการชักชวนให้ร่วมงานต่อ ทั้งนี้ข้าพเจ้าได้แนบผลงานที่ได้ทำขึ้นในสถานประกอบการ ซึ่งผลงานแต่ละชิ้นคือผลงานที่ได้ใช้งานจริง และเผยแพร่



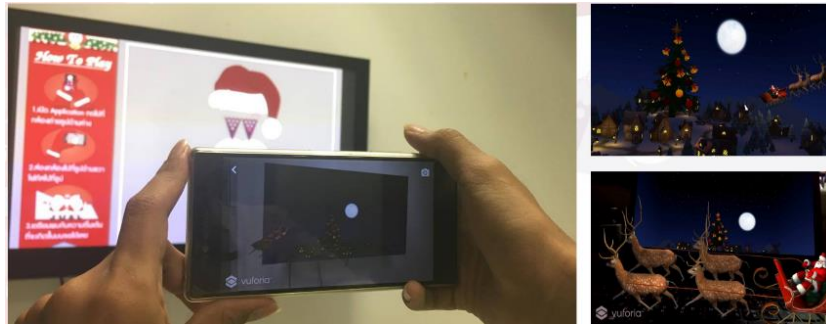
เว็บไซต์ 360 องศา Enfagrow Future Brain Expo

เป็น “นิทรรศการสมอง” ในรูปแบบ เว็บไซต์ 360 องศา ที่เซ็นทรัลเวิลด์ ให้ผู้ปกครองและเด็กสามารถรับความรู้ทางพัฒนาการสมองของเด็ก ในรูปแบบ 360 องศา เพื่อเพิ่มความสนใจให้กับผู้ชม



Application Augmented Reality & Virtual Reality Nak

เป็นแอปพลิเคชันที่ทำขึ้นเพื่อโปรโมทบริษัทว่าทำงานในรูปแบบอะไรบ้าง เพื่อให้ลูกค้าทางบริษัทได้ชมตัวอย่างผลงาน เพื่อไปประยุกต์ใช้ในงานของตน มูลค่างาน



#### Application Wine Bridge Plus

เป็นแอปพลิเคชันที่สร้างขึ้นเพื่อให้ลูกค้าได้มาร่วมสนุกกับทางร้านและโปรโมทร้านโดยการจัด Event ขึ้นในช่วงคริสต์มาสถึงปีใหม่

4) เป็นงานที่นำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างเป็นรูปธรรมในสถานประกอบการ (เป็นงานประจำที่สามารถนำไปพัฒนาองค์กร/หน่วยงานได้อย่างชัดเจน อาทิ ลดเวลาในการทำงานประจำ/ลดต้นทุนค่าใช้จ่าย)

**(สรุปข้อมูลที่น่าสนใจสามารถมีรูปภาพประกอบได้ กำหนดความยาวไม่เกิน 3 หน้า A4)**

ผลงานที่ข้าพเจ้าได้รับมอบหมายนั้นเป็นการเขียนโปรแกรมและทำสื่ออินเทอร์แอคทีฟต่างๆ เช่น แอปพลิเคชัน เว็บไซต์ และการติดตั้งงานอินสตอลเลชัน ตามที่สถานต่างๆ ซึ่งหน้าที่ของข้าพเจ้านั้นได้แบ่งเบภาระของทางพนักงานในสถานประกอบการ และช่วยทำในตำแหน่งที่ทางสถานประกอบการขาดบุคลากร ทั้งยังลดระยะเวลาและค่าใช้จ่ายในการทำงาน

