



รายงานวิจัยสหกิจศึกษา
เรื่อง ทำสติ๊กเกอร์ไลน์เพื่อตอบลูกค้า
Make Line stickers to respond to customers
ปฏิบัติงาน ณ บริษัท บอนคอม ไอที ซิสเต็ม จำกัด

นายณัชชา ถ่ายสูงเนิน รหัสประจำตัว 6340207213

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษารายวิชาสหกิจศึกษา
สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2566
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา
เรื่อง ทำสติ๊กเกอร์ไลน์เพื่อตอบลูกค้า
Make Line stickers to respond to customers

นายณัชชา ถ่ายสูงเนิน รหัสประจำตัว 6340207213

ปฏิบัติงาน ณ บริษัท บอนคอม ไอที ซิสเต็ม จำกัด
โทรศัพท์ 084-0564762
เลขที่ 271/60 ซอยวัดท่าตะโก
ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา
รหัสไปรษณีย์ 30000

กิตติกรรมประกาศ

ตามที่ข้าพเจ้านายณัชชา ถ่ายสูงเนิน ได้มาปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ณ บริษัท บอนคอม ไอที ซิสเต็ม จำกัด ในตำแหน่ง กราฟิกดีไซน์ ระหว่างวันที่ 4 ธันวาคม พ.ศ. 2566 ถึงวันที่ 29 มีนาคม พ.ศ. 2567 ในระหว่างการปฏิบัติงานข้าพเจ้าได้รับความรู้ ประสบการณ์ต่างๆ ในการทำงานจริงหามิได้ จากมหาวิทยาลัย ทั้งการทำงานและการจัดทำรายงานฉบับนี้ สำเร็จลงได้ด้วยดี ด้วยความช่วยเหลือ สนับสนุน ให้คำปรึกษาในปัญหาต่างๆ จากบุคลากรหลายฝ่าย ดังนี้

นาย สุทธิชัย วรรณโชคศิริ ตำแหน่ง กราฟิกดีไซน์

นอกจากนี้ยังมีบุคคลท่านอื่นๆ ที่ไม่ได้กล่าวไว้ ณ ที่นี้ ซึ่งได้อบรมสั่งสอน ให้คำแนะนำที่ดี ในการทำงานและการจัดทำรายงานฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณทุกท่านเป็นอย่างสูงและหากเนื้อหารายงานฉบับนี้มีความผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้ากราบขออภัย มา ณ โอกาสนี้

นายณัชชา ถ่ายสูงเนิน

ผู้จัดทำรายงาน

วันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2567

ชื่อรายงาน ทำสติ๊กเกอร์ไลน์เพื่อตอบลูกค้า
ชื่อนักศึกษา นายณัชชา ถ่ายสูงเนิน
รหัสนักศึกษา 6340207213
สาขาวิชา วิทยาการคอมพิวเตอร์
อาจารย์ที่ปรึกษา นางสาวประภาณุช ถีสุงเนิน
ปีการศึกษา 2567

บทคัดย่อ

โครงการวิจัยนี้ เพื่อการดำเนินงานภายในบริษัทที่มีการติดต่อสื่อสารและการสนทนากับลูกค้าผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์แอปพลิเคชัน เช่น เฟสบุ๊ก (Facebook) ,ไลน์ (Line) เป็นส่วนใหญ่ ผู้จัดทำมองเห็นแนวทางในการออกแบบจัดทำ สติ๊กเกอร์ไลน์ให้กับบริษัท บอนคอม ไอที ซิสเต็ม จำกัดเพื่อเป็นประโยชน์ให้แก่บริษัทในการนำไปใช้ในการทำงานของพนักงานโดยนำสติ๊กเกอร์ไลน์มาใช้ติดต่อสื่อสาร สนทนาตอบลูกค้า ทั้งนี้ผู้จัดทำ มีการสอบถามความพึงพอใจกับทางพนักงานในบริษัทเกี่ยวกับ สติ๊กเกอร์ไลน์

คำสำคัญ : สติ๊กเกอร์ไลน์

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญตาราง	ง
สารบัญภาพ	จ
บทที่ 1 บทนำ	8
บทที่ 2 การทบทวนเอกสาร / แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	9
บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน	23
บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ	26
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	30
บรรณานุกรม	
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก	
ภาคผนวก ข	

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 3.2 ตารางแสดงระยะเวลาในการทำงาน	25

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 4.2.1 ภาพวาดสติกเกอร์ไลน์ภาพที่ 1	27
ภาพที่ 4.2.2 วาดลงสีสติกเกอร์ไลน์ภาพที่ 2 (เสร็จสมบูรณ์)	27
ภาพที่ 4.2.3 ภาพบุคคลภาพที่ 3	28
ภาพที่ 4.2.4 ภาพบุคคลภาพที่ (เสร็จสมบูรณ์) 4	28
ภาพที่ 4.2.5 ภาพส่งสติกเกอร์ไลน์คุยกับลูกค้าภาพที่ 5	29

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

บริษัท บอนคอม ไอที ซิสเต็ม จำกัด ให้บริการประกอบกิจการค้าคอมพิวเตอร์ อะไหล่และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ทุกชนิด รวมถึงสินค้าไอทีทุกประเภทโดยผ่านสื่อออนไลน์ หมวดธุรกิจ การขายปลีกทางอินเทอร์เน็ต สติกเกอร์ใช้ในการสนทนากับลูกค้าเพื่อเพิ่มความสะดวกรบายให้แก่ พนักงานฝ่ายขาย เพื่อใช้เป็นเครื่องหมายในการสื่อสารกับลูกค้าผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์และเพื่อให้ลูกค้าเกิดการสนใจ

วัตถุประสงค์ของการปฏิบัติงาน

1. เพื่อให้บริษัท บอนคอม ไอที ซิสเต็ม จำกัด ได้นำสติกเกอร์ไปใช้ประโยชน์ ใช้ในการสื่อสารสนทนากับลูกค้า เพื่อให้เกิดความสนุกสนานดึงดูดความน่าสนใจในการสนทนากับลูกค้า
2. เพื่อศึกษาวิธีการและขั้นตอนการทำสติกเกอร์

ขอบเขตของโครงการ

สติกเกอร์ที่สร้างขึ้นจะสามารถใช้เป็นประโยชน์ให้แก่บริษัทในการใช้ติดต่อสื่อสารหรือการสนทนากับลูกค้า เพื่อให้ลูกค้าจดจำสัญลักษณ์ของบริษัทและให้เกิดประโยชน์แก่พนักงาน บริษัท และ พนักงานฝ่ายขาย

ประโยชน์ที่ได้รับ

สามารถนำสติกเกอร์ใช้ในการสนทนากับลูกค้าเพื่อเพิ่มความสะดวกรบายให้แก่ พนักงานฝ่ายขาย เพื่อใช้เป็นเครื่องหมายในการสื่อสารกับลูกค้าผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์และเพื่อให้ลูกค้าเกิดการสนใจสัญลักษณ์ (แบรนด์) บริษัท บอนคอม ไอที ซิสเต็ม จำกัด

บทที่ 2

การทบทวนเอกสาร / แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

นำเสนอโครงการ เรื่อง ทำสติ๊กเกอร์ไลน์เพื่อตอบลูกค้า บริษัท บอนคอม ไอที ซิสเต็ม จำกัด ผู้จัดทำ ได้มีการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

2.1 การตลาดออนไลน์

2.1.1 ความสำคัญของการตลาด

2.1.2 การตลาดออนไลน์

2.2 สื่อสังคมออนไลน์

2.2.1 เฟสบุ๊ก

2.2.2 อินสตราแกรม

2.2.3 ไลน์แชท

2.2.4 แอปพลิเคชันไลน์แชท

2.2.5 การบริการไลน์แชท

2.2.5.1 ไลน์ ออฟฟิศ เชียล แอคเคาท์ (Line official Account)

2.2.5.2 ไลน์แอท (Line @)

2.3 สติ๊กเกอร์ไลน์

2.3.1 Line Stickers ไลน์สติ๊กเกอร์

2.3.2 โปรแกรมที่ใช้ในการจัดทำ สติ๊กเกอร์ไลน์

2.3.3.1 โปรแกรม Adobe Photoshop CS6

2.3.3.2 โปรแกรม Adobe Illustrator

2.3.3.3 Procreate

2.1 การตลาด

การตลาดเกิดขึ้นเพราะมนุษย์รู้จักการแลกเปลี่ยน การที่เราจะได้รับความพึงพอใจในการแลกเปลี่ยนใดๆ เราต้องเป็นผู้ที่สร้างความพึงพอใจสูงสุดให้แก่ผู้ที่เรามุ่งจะแลกเปลี่ยน โดยคำว่าสูงสุด หมายถึงเหนือกว่าคู่แข่งรายอื่นๆ ทั้งหมด เมื่อกลุ่มเป้าหมายประเมินว่า เราสามารถสร้างความพึงพอใจให้เขาได้สูงสุด เขาก็ยอมเลือกเรา หรือยอมจ่ายสิ่งแลกเปลี่ยนให้เราเหนือกว่ารายอื่น

คำจำกัดความของการตลาด (Marketing) สมาคมการตลาดแห่งสหรัฐอเมริกาได้ให้คำจำกัดความว่าการตลาด (Marketing) ไว้ดังนี้การตลาด คือการกระทำกิจกรรมต่างๆ ในทางธุรกิจที่มีผลให้เกิดการนำสินค้าหรือ บริการจากผู้ผลิตไปสู่ผู้บริโภคหรือผู้ใช้บริการนั้นๆ ให้ได้รับความพึงพอใจขณะเดียวกัน

องค์ประกอบของการตลาด

1. มีสิ่งที่จะโอนเปลี่ยนกรรมสิทธิ์ คือ สินค้าหรือบริการ
2. มีตลาด คือผู้ซื้อที่ต้องการซื้อสินค้าหรือบริการ
3. มีผู้ขายสินค้าหรือบริการ
4. มีการแลกเปลี่ยน

2.1.1 ความสำคัญของการตลาด

การตลาดมีความสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิต และยกระดับความเป็นอยู่ของมนุษย์ในสังคม ทำให้เกิดการพึ่งพาอาศัยกันอย่างเป็นระบบในสังคมมนุษย์แต่ละคน สามารถประกอบ อาชีพที่ ตนเองถนัดและได้ใช้ความรู้ความสามารถของแต่ละบุคคลได้อย่างเต็มกำลังความสามารถ และการตลาดมีบทบาทอย่างใหญ่หลวงต่อความเจริญเติบโต และพัฒนาการทางเศรษฐกิจของประเทศเนื่องจากการตลาดเป็นตัวกระตุ้น ให้เกิดการวิจัยและพัฒนาหาสิ่งแปลกใหม่มาสนองความต้องการของตลาดและสังคม ทำให้ผู้บริโภคมีโอกาส เลือกใช้ผลิตภัณฑ์ที่ต้องการได้หลายทางและผลิตภัณฑ์ที่สามารถตอบสนองความต้องการ สร้างความพึงพอใจให้แก่ผู้บริโภค จึงมีผลทำให้เกิดการจ้างงานเกิดรายได้กับแรงงาน และธุรกิจ ทำให้ประชาชน มีกำลังการซื้อและสามารถตอบสนองความต้องการในการบริโภคซึ่งทำให้มาตรฐานการครองชีพของบุคคล ในสังคมมีระดับสูงขึ้น และมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

2.1.2 การตลาดออนไลน์

การตลาดออนไลน์ (Online Marketing) คือ การทำ การตลาดในสื่อออนไลน์เช่นโฆษณา เฟสบุ๊ค , โฆษณากูเกิล ,โฆษณายูทูป ,โฆษณาอินสตาแกรม ฯลฯ มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อทำให้สินค้าของเราเป็นที่รู้จักเพิ่มมากขึ้น โดยใช้วิธีต่างๆ ในการโฆษณาเว็บไซต์ หรือโฆษณาขายสินค้าที่จะนำ สินค้าของเราไปเผยแพร่ตามสื่อออนไลน์เพื่อให้ผู้อื่นได้รับรู้และเกิดความสนใจจนกระทั่ง เข้ามาใช้บริการหรือซื้อสินค้าของเราในที่สุด

2.2 สื่อสังคมออนไลน์

สื่อสังคมออนไลน์ คือ มนุษย์เป็นสังคมที่ต้องมีการสื่อสารข้อมูลถึงกันและกันซึ่งในสมัยโบราณมนุษย์สื่อสารข้อมูลด้วยวิธีการที่ไม่ซับซ้อนกัน เช่น ปากเปล่า นักพิราบสื่อสาร ต่อมาได้มีการปรับเปลี่ยนการสื่อสารข้อมูลเป็นจดหมาย โทรเลข โทรศัพท์วิทยุกัน เมื่อเข้าสู่ยุค ที่มีเครือข่ายคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเข้ามาเกี่ยวข้องการสื่อสารข้อมูลของมนุษย์การปรับเปลี่ยนเป็นสื่อที่เกี่ยวข้องกับอิเล็กทรอนิกส์มากขึ้น เช่น บริการ IRC (Internet Relay Chat) โปรแกรมพูดคุย (Chatprograms) จดหมายอิเล็กทรอนิกส์(Electronic mail หรือ Email) และเว็บบอร์ด (Webboard) จนจนถึงปัจจุบัน มนุษย์เริ่มมีการสื่อสารข้อมูลในชีวิตประจำวันถึงกันและกันด้วยการ ใช้สื่อสังคมออนไลน์ สื่อสังคมออนไลน์ คือ สื่อที่ผู้ส่งสารแบ่งปันสารซึ่งอยู่ในรูปแบบต่างๆ ไปยังผู้รับสารผ่านเครือข่ายออนไลน์โดยสามารถโต้ตอบกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารหรือผู้รับสารด้วยกันเอง ซึ่งสามารถแบ่งสื่อสังคมออนไลน์ออกเป็นประเภทต่างๆ ที่ใช้กันบ่อยๆ บล็อก (Blogging) ทวิตเตอร์และไมโครบล็อก (Twitter and Microblogging) เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) และการแบ่งปันสื่อออนไลน์ (Media Sharing) (Profiles - เพื่อแสดงข้อมูลส่วนตัวของเจ้าของบัญชี) การเชื่อมต่อ (Connecting - เพื่อสร้างเพื่อนกับคนที่รู้จักและไม่รู้จักทางออนไลน์)และการส่งข้อความ (Messaging - อาจเป็นข้อความ ส่วนตัว หรือข้อความสาธารณะ) เป็นต้น

2.2.1 เฟสบุ๊ก (Facebook)

เฟสบุ๊ก (Facebook) คือ เว็บไซต์ที่ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตหรือเรียกได้ว่าเป็นโซเชี่ยลเน็ตเวิร์ก (Social Network) ถูกก่อตั้งโดย มาร์ก ซักเคอร์เบิร์กเฟสบุ๊กอนุญาตให้ใครก็ได้เข้าสมัครลงทะเบียนกับ เฟสบุ๊กและ ผู้เป็นสมาชิกของเฟสบุ๊ก พื้นที่ส่วนตัวสำหรับแนะนำ ตัวเอง ติดต่อสื่อกับเพื่อน ทั้งแบบข้อความ ภาพ เสียง และ วิดีโอ โดย ผู้ใช้สามารถเลือกที่จะเป็นหรือไม่เป็นเพื่อนกับ ใครก็ได้ในเฟสบุ๊ก นอกจากนี้ผู้ใ้ยังสามารถใช้เฟสบุ๊กเพื่อร่วมทำกิจกรรมกับผู้ใช้งาน อื่นได้เช่น การเขียนข้อความเล่าเรื่องความรู้สึกแสดงความคิดเห็นเรื่องที่สนใจ โพสต์รูปภาพ โพสต์คลิปวิดีโอส่งข้อความพูดคุย เล่นเกมที่สามารถชวนผู้ใช้งานท่านอื่นมาเล่นกับ เราได้รวมไปถึงทำกิจกรรมอื่นๆ ผ่านแอปพลิเคชัน เสริม (Applications) ที่มีอยู่อย่างมากมาย ซึ่งแอปพลิเคชันดังกล่าวได้ถูกพัฒนาเข้ามาเพิ่มเติมอยู่เรื่อยๆ แอปพลิเคชันยังแบ่งออกเป็นหลายหมวดหมู่ เช่น เพื่อความบันเทิง เกมปลูกผักยอดนิยม เป็นต้น หรือไม่ว่าจะเป็นเชิงธุรกิจ แอปพลิเคชันของเฟสบุ๊กก็มีให้ใช้งาน เช่นเดียวกัน ด้วยเหตุนี้เฟสบุ๊กจึงได้รับความนิยมไปทั่วโลก

2.2.2 อินสตาแกรม (Instagram)

อินสตาแกรม ได้รับการคิดค้นขึ้นมาที่ซานฟรานซิสโก โดยเควิน ซิสตรอม (Kevin Systrom) และ ไมเคิล ไมก์ ครีเกอร์ คิดค้นโดยเน้นระบบ HTML 5 ในวันที่ 5 มีนาคม พ.ศ. 2553 ซิสตรอมได้ลงทุนอีก 500,000 ดอลลาร์สหรัฐในการเพิ่มเติมแอปพลิเคชัน (Applications) อินสตาแกรม (Instagram) ได้เปิดตัวบนแอปสโตร์ (App Store) ของแอปเปิลในวันที่ 6 ตุลาคม พ.ศ.2553 หลังจากนั้น จอร์จ รีเดล ได้เข้ามาร่วมงานกับ บริษัท ในตำแหน่งผู้จัดการทั่วไป ซึ่งในขณะนั้นในบริษัทมีพนักงานไม่ถึง 10 คน และต่อมาก็ได้มีผู้เข้ามาร่วมงานกับ บริษัท เพิ่มเติม คือ เซนสวีเนีย โดยเข้ามาในเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2553 ในตำแหน่งวิศวกรและ เจสสิก้า โซลแมน ก็ได้ เข้ามาในเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2553 ต่อมาในเดือนมกราคม พ.ศ. 2554 อินสตาแกรม ได้เพิ่มแฮชแท็ก ซึ่งเป็นระบบที่สามารถทำให้ป้ายชื่อที่พิมพ์ลงไปในนั้นด้วยการพิมพ์ "#" ตามด้วยป้ายชื่อที่จะพิมพ์ และ ต่อมาในเดือนกันยายน อินสตาแกรมได้ปล่อยเวอร์ชัน 2.0 ให้ดาวน์โหลด บนแอปสโตร์ โดยเพิ่มความสามารถของแอปหลายๆ เป็นต้น

2.2.3 ไลน์แชท (Linechat)

โปรแกรมเมสเซนเจอร์ระบบส่งข้อความทันทีที่ญี่ปุ่นชื่อมาจาก Naver Corporation ของเกาหลีที่มีความสามารถใช้งานได้ทั้งโทรศัพท์มือถือที่มีระบบปฏิบัติการไอโอเอสแอนดรอยด์และวินโดวส์โฟน ล่าสุดสามารถใช้งานได้บนคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลและแมคโอเอสได้แล้ว ด้วยความที่มีฟังก์ชันมากมาย สามารถคุยส่งรูป ส่งไอคอน ส่งสติ๊กเกอร์ตั้งค่าคุยกันเป็นกลุ่มทำให้มีผู้ใช้งานโปรแกรมนี้เป็นจำนวนมาก ชาวไทยนิยมใช้เป็นอันดับ สองรองจากญี่ปุ่นไลน์ซึ่งจะต้องเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยซิมการ์ดหรือไวไฟ และต้องลงทะเบียนผ่านอีเมลหรือหมายเลข โทรศัพท์ก่อนที่จะใช้งาน ซึ่งไม่มีค่าใช้จ่ายในการสนทนาหรือส่งข้อมูลตามบริการที่สมัครไว้เช่น ข้อความ สติ๊กเกอร์ภาพ เสียงวิดีโอความสำเร็จไลน์ถูกสร้างมาโดย NHN Japan ซึ่งเป็นบริษัท ผู้นำที่ให้บริการด้านอินเทอร์เน็ต เกม เซิร์ฟเวอร์เว็บไซต์เมื่อเดือนมกราคม พ.ศ. 2554 ซึ่งได้รวมกับบริษัท Naver Japan Corporation และบริษัท livedoor โดยมี NHN Japan เป็นผู้บุกเบิก และคอยปรับปรุงการให้บริการฟีเจอร์ใหม่ๆ ของไลน์บางส่วน ดูแลด้านการพัฒนาด้านธุรกิจ ทางตลาด และ โปรโมชัน ทัว ไปนอกจากนี้ไลน์ยังมีโปรแกรมเสริมทั้งไลน์ที่ถ่ายภาพพร้อมรูปภาพ วิดีโอเพลง และอื่นๆ ส่งพิกัดสถานที่อยู่สามารถส่งอีโมจิสติ๊กเกอร์และใบหน้ายิ้ม เมื่อต้องการพูดคุยหรือแบ่งปันสื่อ สามารถเลือกเพื่อนในไลน์เพื่อกลุ่มสามารถผู้คนที่ได้มากที่สุด

2.2.4 แอปพลิเคชันไลน์แชท

แอปพลิเคชันไลน์แชทที่กำลังเป็นที่นิยมในขณะนี้คงจะเป็นไปไม่ได้ที่จะไม่มีใครนึกถึง แอปพลิเคชันไลน์ที่ชื่อว่าไลน์นี้ โดยเฉพาะในกลุ่มผู้ใช้สมาร์ทโฟนในประเทศไทยและประเทศอื่น ๆ ในแถบเอเชีย เนื่องจากไลน์นั้น มีฟีเจอร์หลาย ๆ อย่างที่เป็นจุดเด่นทำให้ไม่เหมือนแอปพลิเคชัน ไลน์อื่น ๆ น่าสนใจขึ้น

LINE คือแอปพลิเคชันที่ผสมผสานบริการ Messaging และ Voice Over IP นำมาผนวกเข้าด้วยกัน จึงทำให้เกิดเป็นแอปพลิเคชันที่สามารถแชท สร้างกลุ่ม ส่งข้อความ โพสต์รูปต่างๆ หรือจะโทรคุยกันแบบเสียงก็ได้ โดยข้อมูลทั้งหมดไม่ต้องเสียเงิน หากเราใช้งานโทรศัพท์ที่มีแพคเกจอินเทอร์เน็ตอยู่แล้ว แล้วยังสามารถใช้งานร่วมกันระหว่าง iOS และ Android รวมทั้งระบบปฏิบัติการอื่น ๆ ได้อีกด้วย

Free Voice Calls (สนทนาด้วยเสียง ฟรี)



จุดเด่นอย่างหนึ่งของ LINE นั่นก็คือบริการ Free Voice Calls ที่ให้ผู้ใช้สามารถโทรหาผู้ใช้ LINE ด้วยกัน โดยใช้งานผ่านเครือข่าย 3G และ Wi-Fi เพื่อส่งข้อมูลรูปแบบเสียง โดยไม่มีค่าใช้จ่ายใด ๆ

Send Videos & Voice Message (ส่งข้อความแบบวิดีโอและเสียง)



นอกจากการแชทด้วยการส่งข้อความแบบปกติแล้ว LINE ยังสามารถอัดภาพวิดีโอหรือเสียงแล้วส่งไปให้เพื่อน ๆ ได้อีกด้วย โดยสามารถส่งได้เป็นคลิปวิดีโอหรือเสียงในแบบสั้น ๆ ความยาวไม่กี่วินาที

Stickers and Emoticons (สติ๊กเกอร์การ์ตูนน่ารัก ๆ)



อีกหนึ่งความสนุกของแอปฯ แชททั่วไปที่ขาดไม่ได้ก็คืออิโมติคอนน่ารัก ๆ ที่ช่วยเพิ่มสีสันให้การแชทสนุกสนานยิ่งขึ้น และสำหรับ LINE มีทั้ง Stickers และ Emoticons รูปแบบต่าง ๆ และยังคงเลือกดาวน์โหลดเพิ่มเติมได้อีกด้วย ทำให้ผู้ใช้งานหลายคนติดอกติดใจกับ Stickers และ Emoticons น่ารัก ๆ ของ LINE

Customizable Wallpaper (ปรับแต่งภาพวอลเปเปอร์)



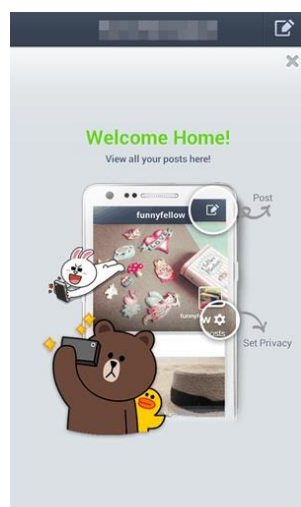
LINE สามารถเปลี่ยน Wallpaper ในหน้าต่างแชทได้ โดยแอปฯ จะมีภาพ Wallpaper มาให้ทั้งหมด 23 แบบ และสามารถเพิ่ม Wallpaper ที่ต้องการ โดยนำรูปที่อยู่ในโทรศัพท์มือถือมาใช้งานเป็น Wallpaper ได้

Group Chat (แชทแบบกลุ่ม)



LINE สามารถสร้างกลุ่มเพื่อพูดคุยกันได้ หากมีกวนเพื่อนสนิท ต้องการความเป็นส่วนตัว อยากรู้อยากเห็นเฉพาะกลุ่ม LINE เราก็สามารถสร้างกลุ่มเอาไว้พูดคุยได้

Timeline



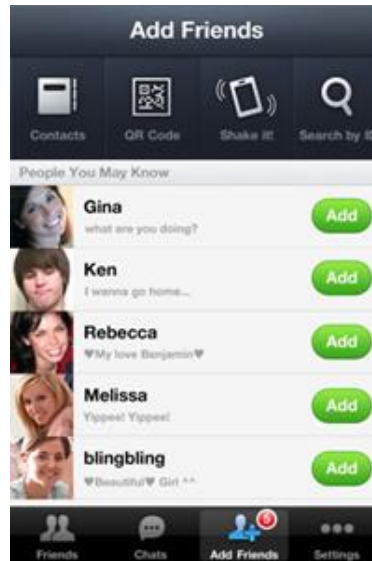
LINE มีความเป็นโซเชียลเน็ตเวิร์กในตัว มี Timeline ให้สามารถอัปเดตสเตตัส, โพสต์รูป, คอมเมนต์ หรือกดไลค์ได้เหมือนกับเฟซบุ๊กเลยทีเดียว

Game



LINE มีเกมในเครือให้ดาวน์โหลดมาเล่นได้มากมาย ซึ่งจะใช้บัญชีของ LINE ในการเล่นที่สามารถเล่น แข่งขันกับเพื่อน ๆ ใน LINE ได้อย่างสนุกสนาน

Add Friends / Contacts



อีกหนึ่งลูกเล่นที่ทำให้ LINE แตกต่างจาก WhatsApp นั้นก็คือการเพิ่ม Contacts ที่เลือกได้ 4 รูปแบบ

1. เพิ่ม Contacts จากรายชื่อในโทรศัพท์หากมีเพื่อนคนไหนใช้แอปฯ นี้อยู่ จะมีสัญลักษณ์ LINE แสดงให้เห็นและสามารถเพิ่มเป็นเพื่อนได้ทันที
2. QR Code สามารถสแกน QR Code ของเพื่อนเราเพื่อเพิ่มเป็นเพื่อนและสามารถสร้าง QR Code ของเราเอง เพื่อใช้สำหรับให้เพื่อน ๆ คนอื่น มาสแกน QR Code เพื่อเพิ่มเพื่อนใน LINE
3. Shake it! เขย่าโทรศัพท์มือถือ เป็นวิธีการแอดเพื่อนที่เจ๋งสุด ๆ ของ LINE ใช้ในกรณีที่ทั้งสองโทรศัพท์สองเครื่องอยู่ด้วยกัน เมื่อเขย่าเครื่องพร้อม ๆ กัน ก็สามารถเพิ่มเป็นเพื่อนกันได้
4. Search by ID คือ เราสามารถค้นหาเพื่อนได้จาก ID (คล้าย ๆ กับ PIN ของ BB) โดยการพิมพ์ IDของเพื่อนที่ต้องการ

2.2.5 การบริการไลน์แชท

2.2.5.1 ไลน์ ออฟฟิเชียล แอคเคาท์ (Line official Account)



บริษัทสามารถสร้างบัญชีของตนเอง ส่งข้อความถึงผู้ใช้บริการจำนวนมากที่เป็นเพื่อนกับบัญชีบริษัท รวมถึงโพสต์ข่าวสารบนไทม์ไลน์ และอื่นๆ บัญชีของบริษัทจะถูกแสดงบนแพลตฟอร์ม Line สามารถเข้าถึงผู้ใช้บริการที่หลากหลายได้เป็นจำนวนมาก

-ฟังก์ชันข้อความ

คุณสามารถส่งข้อความถึงผู้ใช้บริการที่เป็นเพื่อนกับ Official Account บริษัทคุณทั้งหมดได้พร้อมกันในคราวเดียว ผู้ใช้บริการจะได้รับการแจ้งเตือนเมื่อมีข้อความส่งมา จึงทำให้มีอัตราการเปิดอ่านค่อนข้างสูง คุณจะได้รับผลตอบรับทางธุรกิจที่ดีเยี่ยมหากคุณส่งข้อความที่เป็นประโยชน์ต่อผู้ใช้บริการ

-ฟังก์ชัน Timeline

สามารถโพสต์ข่าวสารบนไทม์ไลน์เพื่อเปิดเข้าหน้าไทม์ไลน์ของผู้ใช้บริการที่เป็นเพื่อนกับ Official Account ของคุณ โดยผู้ใช้บริการสามารถกด "ถูกใจ" และแสดงความคิดเห็นต่อโพสต์ของคุณได้ ถือเป็นพื้นที่ในการอัปเดตข่าวสารข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

-ฟังก์ชัน Rich Message

ฟังก์ชัน Rich Message ช่วยให้คุณสามารถรวมรูปและข้อความไว้ในภาพเดียวกัน เพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้ใช้ด้วยความกระชับ โดดเด่นและเข้าใจง่าย ให้ผลผลกระทบนทางธุรกิจสูงกว่าข้อความแบบตัวอักษรทั่วไป

-ฟังก์ชันของ PR Page

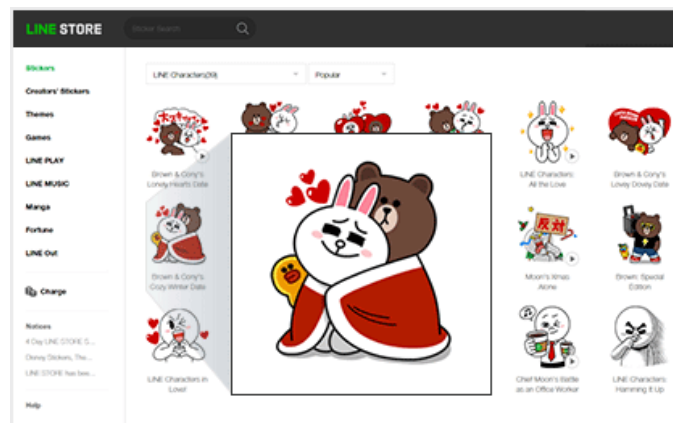
PR Page คือหน้าเพจขนาดเล็กที่ผู้ใช้สามารถเปิดดูภายในแอป LINE สามารถใช้เพื่อส่งคู่มือหรือข้อความที่ยาวจนไม่สามารถส่งได้ด้วยย่อหน้าเดียว โดยคุณสามารถสร้างหน้า PR Page ได้อย่างง่ายดายจากรบบหลังบ้าน

2.2.5.2 ไลน์แอด (Line @)

พัฒนาการของโปรแกรมการสนทนาอย่างไลน์(Line) ที่เป็นที่รู้จักและใช้ติดต่อกันอย่างกว้างขวางจากบริการฟรีที่ทำให้คนยุคนี้ติดการสื่อสารที่ง่ายและสะดวกเพราะแม้จะไม่ว่างก็ยังทิ้งข้อความไว้ให้ตอบกลับได้สู่การพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อก่อให้เกิดรายได้โดยการนำไปสู่การติดต่อสื่อสารทางธุรกิจ และเรียกเก็บค่าบริการ ซึ่งธุรกิจใหญ่ๆ ก็อาศัยบริการในส่วนไลน์ ออฟฟิศเชียลแอดเคาท์ (Official Account) เพื่อโปรโมทธุรกิจของตัวเองแต่เนื่องจากมีค่าใช้จ่ายสูง จึงเอื้อประโยชน์แก่ธุรกิจใหญ่ๆ เท่านั้น ยังไม่สามารถตอบโจทย์แก่ธุรกิจเล็กๆ ที่ยังไม่สามารถรับค่าใช้จ่ายในส่วนนั้นได้ต่อมาจึงได้เปิดบริการใหม่ที่มีชื่อว่า ไลน์แอด (LINE@) ที่ทำขึ้นมาเพื่อผู้ประกอบการรายย่อยด้วยการทำเป็นในลักษณะของดาวนโหลดแอปพลิเคชันที่ชื่อว่าไลน์แอด (LINE@) ซึ่งสามารถใช้ได้ทั้งกับ ระบบ Android และ iOS

2.3 สติกเกอร์ไลน์

2.3.1 Line Stickers ไลน์สติกเกอร์ คืออะไร



สติกเกอร์ไลน์เป็นรูปแบบหนึ่งของการสื่อสารดิจิทัลที่สามารถใช้กับแอปส่งข้อความ Line เป็นภาพดิจิทัลที่สามารถส่งระหว่างผู้ใช้ Line เพื่อแสดงอารมณ์ ปฏิกริยา และข้อความอื่น ๆ สติกเกอร์ไลน์มีหลากหลายรูปแบบตั้งแต่ตัวการ์ตูนน่ารักไปจนถึงอิมจิไปจนถึงสติกเกอร์สำหรับธุรกิจที่กำหนดเอง

2.3.2 โปรแกรมที่ใช้ทำสติกเกอร์ไลน์

2.3.2.1 โปรแกรม Adobe Photoshop



รูปภาพที่ 2.3.2.1 Icon แสดงสัญลักษณ์ของโปรแกรม Adobe Photoshop

ที่มา :<https://adobe-cs6-update.th.softonic.com/>

ปัจจุบันการสร้างภาพกราฟิกนับว่าเป็นสิ่งหนึ่งที่ photoshop สำคัญมาก เพราะภาพกราฟิกจะถูกใช้ในหลาย ๆ งานด้วยกัน เช่น งานออกแบบสิ่งพิมพ์ วารสาร นิตยสาร แผ่นพับ งานโฆษณาบนสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ งานออกแบบบนเว็บไซต์ ตลอดจนการตกแต่งรูปภาพของผู้ใช้โดยทั่วไป โปรแกรม Adobe Photoshop จัดว่าเป็นโปรแกรมสร้างสรรค์ภาพ และตกแต่งภาพกราฟิกที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เพราะมีเครื่องมือที่พร้อมต่อการทำงาน ทำให้นักกราฟิกส่วนใหญ่ต่างก็ใช้ Photoshop ในการตกแต่งภาพกราฟิก

ความสามารถพื้นฐานของ Adobe Photoshop ที่ควรทราบ

- ตกแต่งหรือแก้ไขรูปภาพ
- ตัดต่อภาพบางส่วน หรือที่เรียกว่า crop ภาพ
- เปลี่ยนแปลงสีของภาพ จากสีหนึ่งเป็นอีกสีหนึ่งได้
- สามารถลากเส้น แบบฟรีสไตล์ หรือใส่รูปภาพ สีเหลี่ยม วงกลม หรือสร้างภาพได้อย่างอิสระ
- มีการแบ่งชั้นของภาพเป็น Layer สามารถเคลื่อนย้ายภาพได้เป็นอิสระต่อกัน
- การทำ cloning ภาพ หรือการทำภาพซ้ำในรูปภาพเดียวกัน
- เพิ่มเติมข้อความ ใส่ effect ของข้อความได้
- Brush หรือแปรงทาสี ที่สามารถเลือกรูปแบบสำเร็จรูปในการสร้างภาพได้และอื่นๆ อีกมากมาย

2.3.2.2 โปรแกรม Adobe Illustrator



รูปภาพที่ 2.3.2.2 ภาพโลโก้ของโปรแกรม Illustrator

ที่มา: <http://pycknokmiu.blogspot.com/2013/09/adobe-illustrator.html>

Illustrator คือ โปรแกรมที่ใช้ในการวาดภาพ โดยจะสร้างภาพที่มีลักษณะเป็นลายเส้น หรือที่เรียกว่า Vector Graphic จัดเป็นโปรแกรมระดับมืออาชีพที่ใช้กันเป็นมาตรฐานในการออกแบบระดับสากล สามารถทำงานออกแบบต่างๆ ได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสิ่งพิมพ์ บรรจุภัณฑ์ เว็บไซต์ และภาพเคลื่อนไหว ตลอดจนการสร้างภาพเพื่อใช้เป็นภาพประกอบในการทำงานอื่นๆ เช่น การ์ตูน ภาพประกอบหนังสือ เป็นต้น การประมวลผลภาพกราฟิกของคอมพิวเตอร์ ในความเป็นจริงแล้วภาพกราฟิกที่เก็บในคอมพิวเตอร์นั้น จะมีวิธีการประมวลผลภาพ 2 แบบแตกต่างกันไปตามแต่ละโปรแกรกดังนี้ คือ

1. การประมวลผลแบบอาศัยการคำนวณทางคณิตศาสตร์ ตัวอย่างเช่น รูปล้อรถจักรยาน ถ้าเป็นการเก็บแบบเวกเตอร์ เครื่องจะเก็บข้อมูลที่เป็นสูตรทศคณิตศาสตร์แต่สามารถอธิบายได้คือ รูปล้อจักรยาน คือเส้นวงกลมที่เกิดจากการวัดความห่างจากจุดศูนย์กลางจุดหนึ่งไปยังบริเวณรอบๆ ด้วยระยะห่างที่เท่ากัน โดยมีสีและตำแหน่งของสีที่แน่นอน ฉะนั้นไม่ว่าเราจะมี การเคลื่อนย้ายที่หรือย่อขยายขนาดของภาพ ภาพจะไม่เสียรูปทรงในเชิงเลขาคณิต เช่น โปรแกรม Illustrator ใช้วิธีนี้ในการเก็บ เป็นต้น ตัวอย่างงานกราฟิกของภาพแบบเวกเตอร์งานกราฟิกในแบบเวกเตอร์นี้จะเป็นลักษณะของภาพลายเส้น ซึ่งงานเหล่านี้จะเน้นถึงความคมชัดของเส้นเป็นหลัก เช่น ภาพโลโก้ ตรายี่ห้อ และภาพลายเส้นแบบคลิปอาร์ต โปรแกรมเหล่านี้ได้แก่ Illustrator, CorelDraw และ Freehand เป็นต้น

2. การเก็บและแสดงผลแบบบิตแม็พ [Bitmap]

เป็นการประมวลผลแบบอาศัยการอ่านค่าสีในแต่ละพิกเซล ซึ่งเหมาะกับภาพที่มีโทนสีที่ใกล้เคียงกัน เช่น ภาพถ่าย โปรแกรม Photoshop ใช้วิธีนี้ การประมวลผลแบบบิตแม็พนี้เราเรียกอีกอย่างว่า Raster image เป็นการเก็บข้อมูลดิบ คือค่า 0 และ 1 ใช้การแสดงผลเป็นพิกเซล โดยแต่ละพิกเซลจะมีการเก็บค่าสีที่เจาะจงในแต่ละตำแหน่ง

2.3.2.3 แอป Procreate



รูปภาพที่ 2.3.2.3 ภาพโลโก้ของแอป Procreate

ที่มา: <http://pycknokmiu.blogspot.com/2013/09/adobe-illustrator.html>

Procreate เรียกได้ว่าเป็นแอปพลิเคชันวาดภาพใน iPad ที่เป็นอันดับหนึ่งในดวงใจของใครหลาย ๆ เพราะด้วยความที่ตัวของโปรแกรมนี้มีความหลากหลายทั้งในด้านการใช้งาน ฟังก์ชันที่สนใจ ทำให้นักวาดหลาย ๆ คนถึงกับติดใจเจ้าแอปนี้จนไม่เปลี่ยนแอปหนีไปไหน แคมตัวแอปนี้ยังมีคนทำหนังสือออกมาสอนวิธีการใช้งานเยอะ ทำให้ในวันนี้เราจะมาทำความรู้จักกันว่า Procreate

-Digital Paint

แน่นอนสิ่งที่โปรแกรมนี้ทำได้ และ ทำได้ดีมาก คือการทำงานเหมือนกับโปรแกรมวาดภาพ และ ตกแต่งรูปภาพทั่วไป

Procreate นั้นถูกออกแบบมาให้ใช้บน iPad โดยเฉพาะที่มี Apple Pen ที่ทำให้เราวาดภาพลงไปในหน้าจอโดยตรงเหมือนกับ Drawing Pad อย่าง Wacom, XP-Pen แต่ใช้งานง่ายกว่ามาก ทำให้นักวาดหลาย ๆ คนหลงรัก Procreate

-Animation

สิ่งที่พิเศษมาก ๆ อีกอย่างหนึ่งของ Procreate คือสามารถทำอนิเมชันได้ ไม่ว่าจะเป็น Gifs Animation หรือการวาดภาพแบบ Frame by Frame เพื่อนำไปต่อยอดการทำ Animation ในโปรแกรมอื่น ๆ

-3D Models Painting

เปลี่ยน 3D Models ให้เป็นผลงานศิลปะอันน่าทึ่งโดยเราสามารถ Import Models ที่เราปั้นมาเอง หรือดาวน์โหลดจากที่อื่น นำมาออกแบบลวดลายต่อใน Procreate ได้

-Brush

Procreate มี Brush หรือ หัวแปรง ที่มีให้เลือกใช้มากกว่า 200 แบบ ซึ่งแต่ละแบบจะช่วยให้เราความแตกต่างในงานสร้างสรรค์ของเราให้โดดเด่น หรือ ถ้าหัวแปรงยังไม่จุใจ เราก็ยังสามารถไปดาวน์โหลดเพิ่มเติมได้ใน Brush Studio แต่ถ้าเรายังไม่เจอแบบที่ถูกต้องเราก็สามารถสร้างหัวแปรงของเราเองได้อีกด้วย

บทที่ 3

รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

บริษัท บอนคอม ไอที ซิสเต็ม จำกัด เลขที่ 271/60 ตรอก วัดท่าตะโก ตำบล ในเมือง อำเภอ เมือง
จังหวัด นครราชสีมา รหัสไปรษณีย์ 30000 โทรศัพท์ : 084-0564762

Facebook : <https://www.facebook.com/bonmecom2>

Youtube : <https://www.youtube.com/@bonmecom2>

Instagram : bonmecom2

Line : bonmecom2



รูปภาพที่ 3.1.1 ตราสัญลักษณ์ (Logo) บริษัท บอนคอม ไอที ซิสเต็ม จำกัด
ที่มา : บริษัท บอนคอม ไอที ซิสเต็ม จำกัด



คอมพิวเตอร์ครบชุดสเปคแรง ราคาถูก มีเก็บเงิน
ปลายทาง

3.4 แชน การกดถูกใจ • ผู้ติดตาม 5.7 แชน คน



ส่งข้อความ

ถูกใจแล้ว

ค้นหา

รูปภาพที่ 3.1.2 เพจ Facebook เพจหลัก

ที่มา : <https://www.facebook.com/bonmecom2>

3.2 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน ตั้งแต่วันที่ 4 ธันวาคม 2566 ถึง 29 มีนาคม 2577

3.3 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน

3.3.1 ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาปัญหาที่น่าสนใจ

สอบถามจากพี่ๆพนักงานว่ามีปัญหาอะไรบ้างที่บริษัทหรือศึกษาในระหว่างที่ปฏิบัติงานสหกิจว่า มีปัญหาอะไรบ้าง สังเกตจากการปฏิบัติงานของพี่พนักงานที่ทำงานส่วนใหญ่เป็นอย่างไร เช่น การตอบลูกค้า การโปรโมท การประชาสัมพันธ์ การบริการลูกค้าผ่านสื่อออนไลน์ เฟสบุ๊ก, แอปพลิเคชันไลน์แชท และอื่นๆ

3.3.2 การคิดวิเคราะห์เลือกหัวข้อเรื่อง

เขียนปัญหาเป็นข้อๆ แล้วสรุปว่า ปัญหาข้อไหนที่มีความน่าสนใจมากที่สุดแล้วและหัวข้อที่แก้ไขหรือปรับปรุงแล้วมีประโยชน์ต่อบริษัท มากที่สุดและปรึกษากับพี่เลี้ยงว่า สามารถทำหัวข้อนี้ได้หรือไม่

3.3.3 ศึกษาหาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

ศึกษาหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องจากสื่อต่างๆ เช่น สื่อออนไลน์ สื่อสิ่งพิมพ์ และอื่นๆ เพื่อหาข้อมูลมาใช้ประโยชน์ในการประกอบโครงการเพื่ออ้างอิงบทความและอื่นๆ

3.3.4 จัดทำโครงการ

เริ่มทำแบบร่างของโครงการ เช่น การทำร่างหน้าปก บทคัดย่อ กิตติกรรมประกาศและอื่นๆ ศึกษาหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ หัวข้อ ที่เราเลือกทำและเริ่มดำเนินการจัดทำ เพื่อทำเป็น รูปเล่ม รายละเอียดของโครงการมีทั้งหมด 5 บท ดังนี้

บทที่ 1 บทนำ

บทที่ 2 การทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน

บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ

บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ

3.3.5 นำสติกเกอร์ที่ออกแบบให้กับพี่ๆ พนักงานที่บริษัททำการประเมิน

นำสติกเกอร์ที่ออกแบบให้กับพี่ๆ พนักงานที่บริษัท บอนคอม ไอที ซิสเต็ม จำกัด เพื่อทำการประเมินผลตอบรับว่ามีความคิดเห็นอย่างไรบ้างเกี่ยวกับการออกแบบจัด ทำ สติกเกอร์ไลน์บริษัท บอนคอม ไอที ซิสเต็ม จำกัด

3.3.6 ระยะเวลาในการดำเนินงาน

ตารางที่ 3.2 ตารางแสดงระยะเวลาในการทำงาน

ขั้นตอนการทำงาน	เดือน ธันวาคม	เดือน มกราคม	เดือนกุมภาพันธ์	เดือนมีนาคม
1.ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาปัญหาที่น่าสนใจ	_____	_____		
2.การคิดวิเคราะห์เลือกหัวข้อเรื่อง	_____	_____		
3.ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง	_____	_____		
4.จัดทำโครงงาน	_____	_____	_____	_____
5.นำสติกเกอร์ที่ออกแบบให้กับพี่ๆ พนักงานที่บริษัททำการประเมิน			_____	_____

บทที่ 4

ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ

จัดทำสต็อกเกอร์ไลน์ให้กับ บริษัท บอนคอม ไอที ซิสเต็ม จำกัด เพื่อเป็นประโยชน์ให้แก่บริษัทได้นำไปใช้ในการติดต่อสื่อสารกับลูกค้าโครงการนี้เป็นโครงการที่ต้องออกแบบ สต็อกเกอร์ไลน์ เพื่อเป็นประโยชน์ให้กับบริษัทในการติดต่อสื่อสารหรือในการสนทนาลูกค้าและนำลูกค้า การให้คำปรึกษาลูกค้า โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ลูกค้าจดจำสัญลักษณ์ของบริษัทเราด้วยสต็อกเกอร์ไลน์

4.1 ขั้นตอนในการทำสต็อกเกอร์ไลน์

การเลือกสัญลักษณ์หรือสีที่แสดงถึงบริษัทของหรือเลือกสิ่งที่สอดคล้องกับ โลโก้ของ บริษัท เพื่อลูกค้าจะได้จดจำ ได้ทั้ง 2 อย่าง เพราะมีรูปแบบที่คล้ายกัน พอเลือกเสร็จก็วาดภาพที่ ออกแบบตามที่เราเลือกให้เป็นสัญลักษณ์ประจำบริษัทและเมื่อเราวาดภาพและแก้ไขเสร็จ เรียบร้อย แล้วก็ต้องส่งเรื่องเข้าทาง แอปพลิเคชัน ไลน์แชนเพื่อให้สต็อกเกอร์ได้นำ ไปใช้ ขั้นตอนการดำเนินงานมีดังนี้

4.1.1 นำเสนอโครงการเรื่องสต็อกเกอร์ไลน์บริษัท บอนคอม ไอที ซิสเต็ม จำกัด

เสนอโครงการเรื่องทำสต็อกเกอร์ไลน์เพื่อตอบลูกค้า คือ จัดทำสต็อกเกอร์ไลน์ว่ามีประโยชน์กับ ทางบริษัทอย่างไร สามารถนำมาใช้สนทนากับลูกค้าหรือการให้ข้อมูลลูกค้าเพื่อความสะดวกสบายของพนักงาน ฝ่ายขายอย่างไร

4.1.2 ออกแบบตัวสต็อกเกอร์ไลน์

ออกแบบสต็อกเกอร์ไลน์ คือ การวาดภาพและถ่ายรูปบุคคลมาออกแบบ ตัวสต็อกเกอร์ไลน์แล้ว นำเสนอเพื่อขอความคิดเห็นและของข้อเสนอแนะในการปรับเปลี่ยนเพื่อดำเนินงานในขั้นต่อไป

4.1.3 ออกแบบคำหรือประโยคของสต็อกเกอร์ไลน์จำนวน 30 ประโยคดังต่อไปนี้

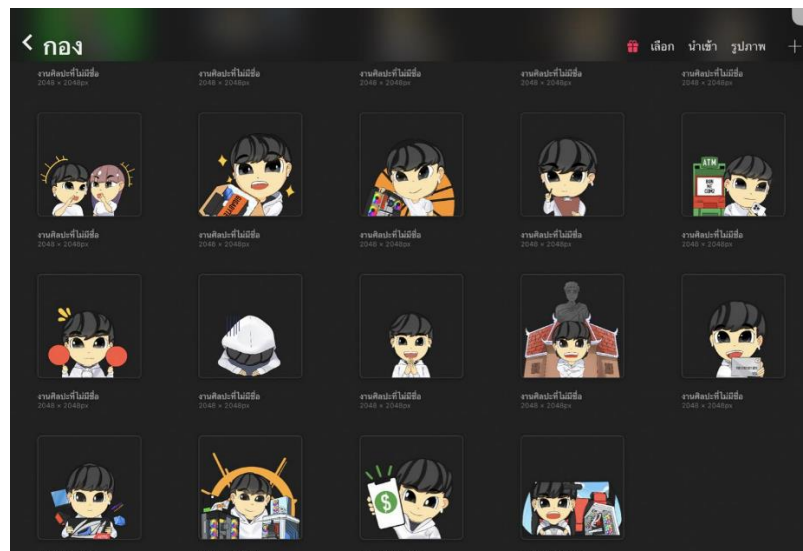
- | | | |
|-------------------|--------------------|-----------------|
| 1. ชัวร์ | 14. โครตคุล | 27. โคราช |
| 2. ไม่มีปัญหา | 15. ไม่เป็นไรคับ | 28. สินค้าใหม่ |
| 3. นอยอ่า | 16. สวัสดีครับ | 29. สักครู่นะ |
| 4. คิดแปง | 17. ขอบคุนคับ | 30. สอบถามได้นะ |
| 5. จัดไป | 18. พร้อมจัดส่งคับ | |
| 6. สุดคุ้ม | 19. โอนเงินยังคับ | |
| 7. หัวจะปวด | 20. กำลังจัดส่งคับ | |
| 8. หล่อเท่ | 21. ยอดเยี่ยม | |
| 9. โอเครเลย | 22. ผ่อนได้ | |
| 10. สุดยอดคับ | 23. รัยยอดคับ | |
| 11. แนะนำตัวนี้ | 24. บริการส่งฟรี | |
| 12. ขออภัยด้วยคับ | 25. กำลังไปส่ง | |
| 13. รับทราบ | 26. ขอโทษคับ | |

4.2 การวาดภาพและถ่ายรูปบุคคลมาออกแบบ นำประโยคใส่ลงในภาพ เลือกแบบ ตัวอักษรและลักษณะรูปร่างของตัวสติ๊กเกอร์ไลน์



รูปภาพที่ 4.2.1 ภาพวาดสติ๊กเกอร์ไลน์ภาพที่ 1

ที่มา :คุณณัชชา ถ่ายสูงเนิน (ผู้จัดทำ สติ๊กเกอร์ไลน์ พ.ศ. 2567)



รูปภาพที่ 4.2.2 ภาพวาดลงสีสติ๊กเกอร์ไลน์ภาพที่ (เสร็จสมบูรณ์) 2

ที่มา :คุณณัชชา ถ่ายสูงเนิน (ผู้จัดทำ สติ๊กเกอร์ไลน์ พ.ศ. 2567)



รูปภาพที่ 4.2.3 ภาพบุคคลภาพที่ 3
 ที่มา :คุณณัชชา ถ่ายสูงเนิน (ผู้จัดทำ สติกเกอร์ไลน์ พ.ศ. 2567)



รูปภาพที่ 4.2.4 ภาพบุคคลภาพที่ (เสร็จสมบูรณ์) 4
 ที่มา :คุณณัชชา ถ่ายสูงเนิน (ผู้จัดทำ สติกเกอร์ไลน์ พ.ศ. 2567)



รูปภาพที่ 4.2.5 ภาพส่งสติ๊กเกอร์ไลน์คุยกับลูกค้าภาพที่ 5
ที่มา :คุณณัชชา ถ่ายสูงเนิน (ผู้จัดทำ สติกเกอร์ไลน์ พ.ศ. 2567)

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลโครงการ

5.1.1 สรุปผลโครงการ

จากการที่ผู้จัดทำโครงการได้เข้าปฏิบัติงานสหกิจศึกษาที่ ลูกค้า บริษัท บอนคอม ไอที ซิสเต็ม จำกัด เป็นระยะเวลา 4 เดือน ได้มองเห็นแนวทางในการจัดทำ สติกเกอร์ไลน์ให้กับ ลูกค้า บริษัท บอนคอม ไอที ซิสเต็ม จำกัด เพื่อเป็นประโยชน์ในการทำงานให้กับพนักงานฝ่ายขายจากการสังเกตการทำงาน ลูกค้าจำนวนมากใช้แอปพลิเคชัน ไลน์แชท ในการติดต่อสื่อสารสอบถามเกี่ยวให้บริการประกอบกิจการค้าคอมพิวเตอร์ อะไหล่ และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ทุกชนิด รวมถึงสินค้าไอทีทุกประเภทโดยผ่านสื่อออนไลน์ ทางแอปพลิเคชัน ไลน์แชทเป็นส่วนใหญ่ผลตอบรับจากการออกแบบจัดทำ สติกเกอร์ไลน์

5.2 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

5.2.1 ข้อดีของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

ได้รับความรู้เพิ่มมากขึ้น คือ ความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์การจัดรูป กับเป็นต้น ได้เรียนรู้เกี่ยวกับการทำงานจริง คือ การปฏิบัติงานจริงมีความตรงต่อเวลา มีหน้าที่เป็นของตนเองที่ต้องรับผิดชอบ ทำให้มีความรับผิดชอบมากขึ้น มีความละเอียดในการปฏิบัติงานต้องศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับงานที่ทำตลอดเวลา มีการปรับตัวเพื่อเข้ากับ เพื่อนร่วมงาน มีการสละเวลา เพื่อการทำงานในหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบให้เสร็จสิ้นรวมถึงการพัฒนาทักษะด้านการปฏิสัมพันธ์

5.2.2 ปัญหาที่พบของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

มีความรู้ที่ยังไม่มากพอในการทำงาน เช่น ความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ไม่มากเท่ากับโปรแกรมในการออกแบบมีการแก้ไขปัญหา คือ ทำความเข้าใจเกี่ยวกับงานและโปรแกรมที่ใช้

5.2.3 ข้อเสนอแนะ

ร่วมกันพัฒนาและออกแบบจัดทำสติกเกอร์ไลน์ให้มีเอกลักษณ์เฉพาะเป็นของบริษัท บอนคอม ไอที ซิสเต็ม จำกัด โดยการจัดทำสติกเกอร์ไลน์นั้นควรเป็นการสร้างรายได้หรือผลกำไรบริษัท บอนคอม ไอที ซิสเต็ม จำกัด

บรรณานุกรม

กานดา รุณพงษ์ . (2558). มีเดียหรือเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสาร, วันที่สืบค้นวันที่ 28 มกราคม 2567.

เข้าถึงได้จาก : 1speaker.blogspot.com/2009/09/blog-post_1246.html

บทบรรณาธิการ .(2557).TIME: Twitter และสื่อใหม่กำลังเปลี่ยนวิธีสื่อสารของเรา,วันที่สืบค้นวันที่ 28 มกราคม 2567.

เข้าถึงได้จาก: <https://th.wikipedia.org/wiki>

มณฑิกา ยงวิกุล. (2555).การใช้ตลาดออนไลน์ให้เกิดประโยชน์,วันที่สืบค้นวันที่ 28 มกราคม 2567.

เข้าถึงได้จาก: www.local.moi.go.th/piteekon.html

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก



รายงานสรุปภาพรวมผลการประเมินปฏิบัติงาน บริษัท บอนคอม ไอที ซิสเต็ม จำกัด



นายฉวีชา ถ่ายสูงเนิน สาขา วิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ฝึกงานสหกิจศึกษา ณ บริษัท บอนคอม ไอที ซิสเต็ม จำกัด

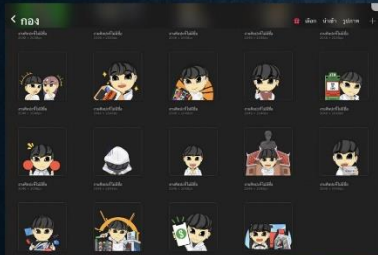
บทคัดย่อ

โครงการวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อการดำเนินงานภายในบริษัทมีการติดต่อสื่อสารและการสนทนากับลูกค้าผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ แอปพลิเคชัน เช่น เฟสบุ๊ก (Facebook) ,ไลน์ (Line) เป็นส่วนใหญ่ ผู้จัดทำมองเห็นแนวทางในการออกแบบจัดทำ สติกเกอร์ไลน์ให้กับบริษัท

บทนำ

บริษัท บอนคอม ไอที ซิสเต็ม จำกัด ให้บริการประกอบกิจการค้าคอมพิวเตอร์ อะไหล่และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ทุกชนิด รวมถึงสินค้าไอทีทุกประเภทโดยผ่านสื่อออนไลน์ หมวดธุรกิจ การขายปลีกทางอินเทอร์เน็ต สติกเกอร์ใช้ในการสนทนากับลูกค้าเพื่อเพิ่มความสะดวกสบายให้แก่พนักงานฝ่ายขาย เพื่อใช้เป็นเครื่องหมายในการสื่อสารกับลูกค้าผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์และเพื่อให้ลูกค้าเกิดการสนใจ

ผลงาน



วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้บริษัท บอนคอม ไอที ซิสเต็ม จำกัด ได้นำสติกเกอร์ไปใช้ประโยชน์ ใช้ในการสื่อสารสนทนา เพื่อให้เกิดความสนุกสนานดึงดูดความน่าสนใจในการสนทนากับลูกค้า
2. เพื่อศึกษาวิธีการและขั้นตอนการทำสติกเกอร์

ผลการวิจัย

ทำให้ลูกค้าจดจำวัตถุประสงค์เพื่อให้ลูกค้าจดจำสัญลักษณ์ของบริษัทฯ ด้วยสติกเกอร์ไลน์และช่วยสื่อสารให้ง่ายขึ้น

อภิปรายผล

สัญลักษณ์หรือสีที่แสดงถึงบริษัทหรือเลือกสิ่งที่น่าสนใจกับ โลโก้ของบริษัท เพื่อให้ลูกค้าจะ ใ้จดจำ เพื่อใช้เป็นเครื่องหมายในการสื่อสารกับลูกค้าผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์และเพื่อให้ลูกค้าเกิดการสนใจ

ข้อเสนอแนะ

ร่วมกันพัฒนาและออกแบบจัดทำสติกเกอร์ไลน์ใหม่เอกลักษณ์เฉพาะเป็นของบริษัท บอนคอม ไอที ซิสเต็ม จำกัด โดยการจัดทำสติกเกอร์ไลน์นั้นควรเป็นการสร้างรายได้หรือผลกำไรบริษัท บอนคอม ไอที ซิสเต็ม จำกัด

เครื่องมือที่ใช้

1. โปรแกรม Adobe Photoshop CS6
2. โปรแกรม Adobe Illustrator
3. Procreate

ภาคผนวก ข

ประวัติผู้จัดทำ

ชื่อ-นามสกุล นายณัชชา ถ่ายสูงเนิน
คณะ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
สาขา วิทยาการคอมพิวเตอร์
ประวัติการศึกษา ระดับประถมศึกษา โรงเรียนอนุบาลชุมชนหนองบัวแดง
ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนหนองบัวแดงวิทยา
มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนหนองบัวแดงวิทยา
ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
สถานที่ติดต่อ บ้านเลขที่ 169/2 หมู่ 13 ต.หนองบัวแดง อ.หนองบัวแดง จ.ชัยภูมิ
โทรศัพท์ 0931039048
อีเมล 6340207213@nrru.ac.th