

VCD3902

วิธีวิจัยทางการออกแบบนิเทศศิลป์

Research Methodology
in Visual Communication Design

| Ep:3 Research structure |

VCD3902:

| Research structure |

Chapter 1 Introduction

บทนำ (ไม่เกิน 5 หน้า)

- ข้อมูลตั้งต้น
- ปัญหา / สิ่งที่น่าสนใจ
- วัตถุประสงค์
- ขั้นตอนวิจัย
- ผลที่คาดหวัง

VCD3902:

| Research structure: ข้อมูลเบื้องต้น |

การออกแบบแอปพลิเคชันและเว็บไซต์ (UX / UI Design) ทำให้กิจกรรมใน อีคอมเมิร์ซน่าสนใจ และใช้งานง่าย เป็นปัจจัยหนึ่งที่จะดึงดูดผู้บริโภคให้เข้ามาใช้งาน เป็นโปรแกรมที่อำนวยความสะดวกเพื่อให้บริการด้านต่าง ๆ ที่ออกแบบมาให้ใช้กับโทรศัพท์มือถือ (Mobile) และคอมพิวเตอร์พกพาแบบหน้าจอสัมผัส (Tablet)

การออกแบบแอปพลิเคชันประกอบด้วย 2 ส่วน คือ

- 1) ออกแบบแนวคิดเพื่อผู้ใช้งาน (UX Design / User Experience) สร้างประสบการณ์การใช้งานให้น่าพึงพอใจที่สุด เช่น ใช้งานง่าย มีลำดับขั้นตอนชัดเจน ผู้ใช้จดจำง่ายเพื่อกลับมาใช้งานได้อีก
- 2) ออกแบบหน้าจอเพื่อการใช้งาน (UI Design / User Interface) เชื่อมประสานระหว่างผู้ใช้งานกับระบบจัดการของแอปพลิเคชัน เป็นการสื่อสารแบบปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ เช่น ปุ่มกด ภาพประกอบ ข้อความ ช่องพิมพ์ตัวอักษร การใช้สีและลวดลายกราฟิก

VCD3902:

| Research structure: ข้อมูลเบื้องต้น |

การวิจัยนี้ มีเป้าหมายเพื่อแก้ปัญหาด้านการจัดจำหน่ายสินค้า อุตสาหกรรมการเกษตร โดยคาดหวังให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ซื้อกับผู้ขาย ตามแนวคิดทางการตลาดแบบออนไลน์ ที่สนองตอบต่อรูปแบบชีวิตของผู้บริโภคสมัยใหม่ ดังนั้น ความน่าสนใจของแอปพลิเคชัน และความสะดวกสบายในการใช้งาน สอดคล้องกับการสื่อสารข้อมูลของสินค้า ข้อมูลของผู้ขาย และของผู้ซื้อ คุณลักษณะเหล่านี้ สื่อมัลติมีเดียหลายรูปแบบจึงถูกนำมาประยุกต์ใช้ร่วมกัน ตัวอย่าง เช่น แอปพลิเคชันของผู้ประกอบการบนโลกออนไลน์ สำหรับทำธุรกรรมของตลาดตัวกลาง (Market Place) จึงเกิดคำถามวิจัยว่า

- 1) แอปพลิเคชันที่มีรูปแบบน่าสนใจควรเป็นอย่างไร
- 2) จะใช้องค์ประกอบด้านการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียอย่างไร (Graphic and Multimedia design elements) เพื่อให้ได้แอปพลิเคชันที่ใช้งานได้ง่าย

VCD3902:

| Research structure |

Chapter 2 Background

ข้อมูลสินค้า (ไม่เกิน 20 หน้า)

- ความเป็นมา
- ข้อมูล
- สถานะปัจจุบัน
- SWOT
- 8 P

VCD3902:

| Research structure |

Chapter 3 Data

ข้อมูลการออกแบบ (ไม่เกิน 20 หน้า)

- ทฤษฎีที่ใช้
- งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- สินค้าคู่แข่ง
- แรงบันดาลใจ
- การรวบรวมข้อมูล

VCD3902:

| Proposal: how to |

What

| ทำอะไร | (สนใจอยากทำและมีทักษะ)

- ออกแบบหนังสือการ์ตูน, ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์, ออกแบบสิ่งพิมพ์โฆษณา, ออกแบบบรรจุภัณฑ์
- ออกแบบสื่อส่งเสริมอัตลักษณ์องค์กร, ออกแบบสื่อส่งเสริมการตลาด, ออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์
- ออกแบบสื่อเพื่อสภาพแวดล้อม, ออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์, ออกแบบสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว
- ออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว (Info Graphic / Motion Graphic), ออกแบบภาพเคลื่อนไหว (Animation)
- ออกแบบสิ่งพิมพ์สำหรับเกม (Game Card), ออกแบบตัวอย่างเกม (Teaser / Trailer)

VCD3902:

| Proposal: how to |

Who

| ทำให้ใคร |

- บริษัท, หน่วยงาน, องค์กร, สมาคม, มูลนิธิ, งานอีเวนต์
- แหล่งท่องเที่ยว, อุทยานแห่งชาติ, งานประกวด, การแข่งขันกีฬา
- โครงการรณรงค์, โครงการส่งเสริมศิลปะและวัฒนธรรม
- วรรณคดี, ตำรานาน, นิยาย, เพลง, นักดนตรี, นักกีฬา, นักแสดง, ผู้มีชื่อเสียง

VCD3902:

| Proposal: how to |

Where

| ทำที่ไหน |

- สวนสุนันทา, สวนเบญจกิติ, พิพิธภัณฑ์ประจำจังหวัด, หอศิลปวัฒนธรรมประจำจังหวัด
- เขตดุสิต, เขตบางรัก, อำเภอปากช่อง, เชียงคาน, น่าน, ระนอง, ต่างประเทศ

Job #1:

| Proposal: finding your interesting theme |

ค้นหาสิ่งที่อยากทำ

- ทำอะไร
- ทำให้ใคร
- ทำที่ไหน (มี หรือ ไม่มีก็ได้)

Job #1:

| Proposal: finding your interesting theme |

เขียนหัวข้อวิจัย

1. ชื่อเรื่อง
2. ปัญหา หรือ แรงบันดาลใจ

Job #1:

| Proposal: finding your interesting theme |

รายละเอียดของงาน

1. จำนวน 5 ชื่อเรื่อง
2. กรอกข้อมูล ด้วย Google Form ใน Classroom (แชรลิงค์ วันที่ 21 ธันวาคม)
3. ส่งภายในวันที่ 4 มกราคม 2566
4. คอมเมนต์งาน วันที่ 10 มกราคม 2566

End