



คู่มือการปฏิบัติงาน เรื่อง การออกแบบ ด้วยโปรแกรม Canva
เพื่อการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ของคณะสารสนเทศและการสื่อสาร

นพพร สุนะ

นักวิชาการศึกษา

งานบริการการศึกษาและกิจการนักศึกษา

คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้

คำนำ

งานบริการการศึกษาและกิจการนักศึกษา สังกัดสำนักงานคณบดี คณะสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นหน่วยงานที่สนับสนุนการให้บริการงานด้านการศึกษาและกิจการนักศึกษา แก่นักศึกษา อาจารย์ และผู้ที่สนใจ รวมทั้งการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ข่าวสารของคณะ ตามช่องทางออนไลน์ต่างๆ อาทิ เฟสเพจ ,กลุ่มไลน์ และเว็บไซต์ต่างๆ ให้กับหน่วยงานทั้งภายใน และภายนอกมหาวิทยาลัยให้ได้รับรู้

การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ของคณะนั้น เป็นช่องทางหนึ่ง ในสร้างความน่าสนใจต่อสื่อประชาสัมพันธ์ข่าวสารของคณะ แม้ว่าจะมีโปรแกรมออกแบบมากมายให้เลือกใช้ แต่ยังคงอาศัยผู้ที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบ หรือนักวิชาการคอมพิวเตอร์ เป็นผู้ดำเนินการให้ คู่มือปฏิบัติงานเล่มนี้จึงจัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นแนวทางในการการปฏิบัติงานการออกแบบ ด้วยโปรแกรม Canva เพื่อการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ของคณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้ ในเบื้องต้นเท่านั้น หวังเป็นอย่างยิ่งว่า จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ หรือบุคลากรหน่วยงาน คณะต่างๆ ที่จะใช้ในการพัฒนาการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ให้มีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล ได้มาตรฐาน ตามที่มหาวิทยาลัยแม่โจ้ กำหนดต่อไป

นายณพพร สุณะ

นักวิชาการศึกษา

5 กันยายน 2565

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
บทที่ 1 บทนำความเป็นมา/ความจำเป็น/ความสำคัญ	1
วัตถุประสงค์ /ขอบเขต	3
นิยามศัพท์เฉพาะ/คำจำกัดความ	4
บทที่ 2 บทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบ	6
ประวัติความเป็นมา/ปรัชญา/วิสัยทัศน์/พันธกิจ	7
วัตถุประสงค์/เอกลักษณ์คณะ/อัตลักษณ์นักศึกษา	8
โครงสร้างการบริหารงาน คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้	9
บทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบของตำแหน่ง /ลักษณะงานที่ปฏิบัติ	11
บทที่ 3 หลักเกณฑ์ ทฤษฎี วิธีการปฏิบัติงาน และเงื่อนไข	13
3.1 หลักเกณฑ์/ทฤษฎี/วิธีการปฏิบัติงาน	13
บทที่ 4 เทคนิคในการปฏิบัติงาน	16
1. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Canva	16
2. การสร้างงานออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ ด้วยโปรแกรม Canva	17
3. รูปแบบการสร้างและออกแบบผลงาน	17
4. วิธีการเลือกสีพื้น ในโปรแกรม Canva	18
5. วิธีการใส่รูปภาพในโปรแกรม Canva	19
6. วิธีการเปลี่ยนฟอนต์ตัวอักษรในโปรแกรม Canva	20
7. วิธีการใส่ภาพ หรือ วีดีโอในโปรแกรม Canva	20
8. วิธีการใส่เพลงในโปรแกรม Canva	21
9. วิธีใส่พื้นหลัง ในโปรแกรม Canva	22
10. การใส่องค์ประกอบต่างๆ	23
11. การนำเสนอผลงาน	23
บทที่ 5 บทสรุป ปัญหาอุปสรรค และข้อเสนอแนะ	
5.1 ปัญหาอุปสรรคในการปฏิบัติงาน	25
5.3 ข้อเสนอแนะ	24
บรรณานุกรม	26

บทนำ

ความเป็นมา/ความจำเป็น/ความสำคัญ

สื่อประชาสัมพันธ์มีความสำคัญต่อการดำเนินงานประชาสัมพันธ์ของหน่วยงาน หรือองค์กรเป็นอย่างมาก สื่อประชาสัมพันธ์เป็นตัวกลางในการถ่ายทอดข่าวสาร เรื่องราวต่างๆ เกี่ยวกับนโยบาย วัตถุประสงค์ กิจกรรมความเคลื่อนไหวและการดำเนินงานของหน่วยงาน ตลอดจนความรู้ที่เป็นประโยชน์และเกี่ยวข้องกับหน่วยงาน ให้กลุ่มเป้าหมายได้รับรู้เข้าใจ เพื่อสร้างความนิยมศรัทธา และได้รับความไว้วางใจจากลูกค้าหรือกลุ่มเป้าหมาย ทั้งนี้เนื่องจากสื่อประชาสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการสื่อสารเพราะเป็นส่วนหนึ่งในองค์ประกอบของกระบวนการดำเนินการประชาสัมพันธ์ ดังนั้น หน่วยงานองค์กรต้องทำความเข้าใจ การทำสื่อประชาสัมพันธ์ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับสื่อประชาสัมพันธ์ หน้าที่ของสื่อ เพื่อให้ทราบหลักการของสื่อประชาสัมพันธ์ หน่วยงานหรือองค์กรนั้นๆ จะได้เข้าใจและใช้สื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด (อรุณรัตน์ ชินวรรณ 2553: 1)

ความสำคัญของสื่อที่ใช้เพื่อการประชาสัมพันธ์

สื่อที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์มีความสำคัญ คือ

1. เพื่อการถ่ายทอดหรือบอกข่าวสารให้แก่กลุ่มเป้าหมายได้รับทราบ
2. เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายมีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง
3. เพื่อเป็นการสร้างความนิยมและภาพพจน์ที่ดีขององค์กร

(ที่มา : <http://www.oknation.net/blog/khonpr/2008/07/27/entry-1>)

สำหรับการประชาสัมพันธ์หน่วยงาน องค์กรผ่านสื่อต่างๆ จะได้รับความสนใจที่ดีจากกลุ่มเป้าหมาย การออกแบบสื่อที่ใช้ก็ต้องมีความน่าสนใจ ดึงดูดใจต่อกลุ่มเป้าหมายตั้งแต่แรกเห็น การออกแบบสื่อที่ดีต้องสามารถถ่ายทอดรูปแบบจากความคิดออกมาเป็นผลงาน ที่ผู้อื่นสามารถมองเห็น รับรู้ หรือสัมผัสได้ และเข้าใจตรงกันอย่างชัดเจน

คำนิยามความหมายของคำว่า การออกแบบ มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้คำนิยามแตกต่างกันออกไป โกลสโธน์ (Golestein.1968 : 3) ให้ความเห็นว่า การออกแบบ คือการเลือก และการจัดสิ่งต่าง ๆ (วัตถุ สิ่งของ หรือเรื่องราวเนื้อหา) ด้วยจุดมุ่งหมายสองอย่าง คือ เพื่อให้มีระเบียบ และให้มีความงาม

เบฟลิน (Bevlin.1980:2) ให้ความเห็นว่า การออกแบบ คือการรวบรวมส่วนต่างๆ ให้สัมพันธ์เข้าด้วยกันทั้งหมด

พาสนา ตัณท์ลักษณ์ (2526 :293) ให้ความเห็นว่า การออกแบบ เป็นการสร้างสรรค์โดยมีแบบแผนตามความ ประสงค์ที่กำหนดไว้

สรุปได้ว่า การออกแบบ คือ การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ และการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงของเดิมให้ดียิ่งขึ้น ด้วยการใช้วัสดุ และวิธีการที่เหมาะสม ตามแบบแผนและจุดมุ่งหมายที่ต้องการ

(ที่มา : <http://lms.mju.ac.th/courses/163/locker/CA519/Chapter1/chapter1.htm>)

ดังนั้นการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ที่ดี ให้กับองค์กร หรือหน่วยงานต่างๆ จึงมีความสำคัญต่อการประชาสัมพันธ์ภาพลักษณ์ ข่าวสารขององค์กร หรือหน่วยงานเป็นอย่างสูง โดยเฉพาะหน่วยงานการศึกษา เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือแก่ผู้สนใจเข้าเรียน ตามสาขาต่างๆ ในสถานศึกษาของตน

ด้วยความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีในปัจจุบัน คอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ เนื่องจากมีความสะดวก รวดเร็ว แก้ไขง่าย รวมทั้งสามารถสร้างสรรค์งานด้านกราฟิกลงไปบนสื่อประชาสัมพันธ์ ได้อย่างสวยงาม

นอกจากนี้งานกราฟิกนั้นก็ยังมีคุณสมบัติที่ดีหลายประการ คือ

1) งานกราฟิกเข้าใจได้ง่าย มีงานจำนวนมากที่แสดงด้วยภาพจะทำให้เข้าใจถึงเรื่องที่ต้องการสื่อความหมายได้ง่ายกว่าการอธิบายด้วยภาษาพูดและภาษาเขียน เพราะภาพกราฟิกมีความชัดเจน เรียบง่าย และสามารถเน้นจุดที่ต้องการได้ เช่น การใช้ภาพ แผนที่บอกสถานที่ การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม แผนภูมิต่าง ๆ

2) งานกราฟิกดึงดูดความสนใจ งานกราฟิกมีความสะดุดตา น่าเชื่อถือ สามารถใช้สร้างความสำคัญ และทำให้ตระหนักถึงสิ่งที่ควรเอาใจใส่ จึงใช้ดึงดูดความสนใจได้ดีกว่าการบอกเล่า เช่น ในการโฆษณาสินค้าจะใช้งานกราฟิกที่มีสีสันสะดุดตาและการจัดวางที่เหมาะสม เพื่อดึงดูดให้ผู้ถูกค้าเกิดความสนใจสินค้านั้น ๆ การนำเสนอผลงานหรือข้อมูลต่าง ๆ ถ้าใช้ภาพกราฟิกประกอบการช่วยให้ผู้ฟังไม่เบื่อ เกิดความเข้าใจ และสนใจติดตามตลอดการนำเสนอ

3) งานกราฟิกช่วยให้จดจำได้มากและเร็วกว่า เนื่องจากมนุษย์จะจำข้อมูลในลักษณะที่เป็นภาพได้ดีกว่าตัวเลขหรือข้อความ การประยุกต์ใช้งานกราฟิกในการเรียนรู้หรือ การศึกษาจะช่วยให้ผู้เรียนสรุปความรู้ได้เป็นอย่างดี ผู้เรียนจึงสามารถจดจำสิ่งต่าง ๆ ได้มากและเร็วกว่า เช่น การใช้ภาพอธิบายการเกิดสุริยุปราคา การใช้ภาพสัตว์สอนให้เด็กรู้จักชื่อสัตว์ชนิดต่าง ๆ การใช้ภาพกราฟิกอธิบายการส่งสินค้าออกที่ทำรายได้เข้าประเทศ

สำหรับ โปรแกรมใช้งานทางด้านกราฟิก ในคอมพิวเตอร์ ที่นิยมนำไปใช้ในงานออกแบบก็มีหลากหลาย อาทิโปรแกรม Adobe Photoshop , โปรแกรม Adobe Illustrator,โปรแกรม Adobe InDesign เป็นต้น (ที่มา : <https://sites.google.com/a/hatyaiwit.ac.th/kru-suwanna/graphic/p1>) แต่เนื่องจากการใช้งานโปรแกรมดังกล่าวข้างต้น ต้องอาศัยผู้ที่เชี่ยวชาญด้านการออกแบบด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรือผู้ที่ได้รับการศึกษาเล่าเรียนในสาขาที่เกี่ยวข้อง และโปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบเองก็มีราคาค่อนข้างสูง จึงทำให้การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ และสร้างสรรค์งานด้านกราฟิก ให้กับหน่วยงาน เป็นเรื่องค่อนข้างยุ่งยาก

เพื่อลดปัญหาความยุ่งยากในการออกแบบสื่อ โดยใช้ขั้นตอนการออกแบบ ในปัจจุบันจึงมีเว็บไซต์สำหรับการออกแบบสื่อกราฟิก ที่ผู้ใช้งานทั่วไป ก็สามารถออกแบบเองได้ และทำได้ง่ายด้วยเทมเพลตและตัวอย่างที่ผู้ใช้งานสามารถนำไปเป็นต้นแบบในการออกแบบ นอกจากนี้ยังสามารถใช้งานได้ฟรี หรือเสียค่าใช้จ่ายไม่สูงเพื่อได้เครื่องมือ และลูกเล่นต่างๆ เพิ่มเติมจากเดิม เว็บไซต์สำหรับการออกแบบสื่อกราฟิก นั่นคือเว็บไซต์ออกแบบ Canva (www.canva.com) ซึ่งเป็นเว็บไซต์สำหรับการออกแบบสื่อกราฟิก ที่ใช้งานที่ค่อนข้างง่ายแบบ Drag & Drop สามารถลากภาพ และ element ต่างๆ ที่ใช้ในการออกแบบออกมาทำงานได้เลย ทำให้การใช้งานของเราสะดวกสบาย นอกจากนี้ยังสามารถเลือกภาพ และ element ฟรีๆ ใน Canva มีให้ใช้งานอย่างมากมาย สามารถผู้ใช้งานสามารถใช้งานที่หลากหลาย การทำภาพโฆษณา การทำรายงาน งานฟรีเซนต์ หรือแม้แต่ทำ Resume เพื่อสมัครงาน การทำวิดีโอฟรีเซนต์ขึ้น ทั้งในเว็บไซต์ เพจต่างๆ นอกจากนี้ ยังมี Template ฟรีๆ ให้เราใช้ ในส่วนของคนที่ไม่เก่งด้านการออกแบบ เราก็สามารถหาต้นแบบหรือแรงบันดาลใจจากสิ่งที่ Canva เตรียมให้เราอยู่แล้ว ซึ่ง Template นี้ก็มีมาในหลายขนาด หลายรูปแบบการใช้งาน ทำให้สามารถตอบโจทย์ทุกคนแน่นอน และสามารถนำผลงานที่ได้เชื่อมกันทั้งมือถือและคอมพิวเตอร์ (ที่มา : <https://thaiwinner.com/canva-pros-cons/>) ดังนั้น คู่มือปฏิบัติงานเล่มนี้จึงจัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นแนวทางในการการปฏิบัติงาน ด้านการออกแบบ ด้วยโปรแกรม Canva เพื่อการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ของคณะ ให้มีความน่าสนใจ ทันสมัย และง่ายต่อการออกแบบ โดยบุคลากรนักศึกษา หรือบุคคลทั่วไปก็สามารถทำได้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้คณะสารสนเทศและการสื่อสารมีคู่มือการปฏิบัติงานด้านการออกแบบ ด้วยโปรแกรม Canva เพื่อการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ของคณะ ที่ชัดเจนอย่างเป็นลายลักษณ์อักษรที่แสดงถึงรายละเอียดขั้นตอนการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ของหน่วยงาน รวมทั้งการใช้เครื่องมือต่างๆ

2.เพื่อเป็นหลักฐานแสดงวิธีการทำงานที่สามารถถ่ายทอดให้กับผู้เข้ามาปฏิบัติงานใหม่ พัฒนาให้การทำงาน เป็นมืออาชีพและใช้ประกอบการประเมินผลการปฏิบัติงานของบุคลากรรวมทั้งแสดงหรือเผยแพร่ให้กับบุคคลภายนอก หรือผู้ให้บริการ ให้สามารถเข้าใจ และใช้ประโยชน์จากกระบวนการที่มีอยู่ เพื่อขอการรับบริการที่ตรง กับความต้องการ

3. เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติงานด้านการทำสื่อประชาสัมพันธ์ของเว็บไซต์ให้กับบุคลากรภายในหน่วยงาน สามารถนำคู่มือมา ใช้ในการปฏิบัติงานได้ทันที ช่วยประหยัดเวลาและทรัพยากรให้กับหน่วยงาน

ขอบเขต

คู่มือปฏิบัติงานด้านการออกแบบ ด้วยโปรแกรม Canva เพื่อการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ของคณะ นี้ มีขอบเขตสำหรับผู้ดำเนินการจัดทำประกอบด้วยขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

1. ความหมายของโปรแกรม Canva
2. การสร้างงานฟรีเซนต์ด้วยโปรแกรม Canva
3. การสร้างและออกแบบผลงาน
4. วิธีเลือกสีพื้น การเลือก template
5. วิธีใส่รูปใน Canva
6. วิธีเปลี่ยนฟอนต์ใน Canva
7. การใส่ภาพ เพลงและวิดีโอใน Canva
8. วิธีใส่พื้นหลัง และองค์ประกอบต่างๆ
9. การนำเสนอผลงาน

นิยามศัพท์เฉพาะ/คำจำกัดความ

1. เว็บไซต์ (Website) หมายถึงหน้าเว็บเพจหลายหน้าซึ่งเชื่อมโยงกันผ่านทางไฮเปอร์ลิงก์ ส่วนใหญ่จัดทำ ขึ้นเพื่อนำเสนอข้อมูลผ่านคอมพิวเตอร์ โดยถูกจัดเก็บไว้ในเวิร์ลด์ไวด์เว็บ หน้าแรกของเว็บไซต์ที่เก็บไว้ที่ชื่อหลักจะ เรียกว่า โฮมเพจ เว็บไซต์โดยทั่วไปจะให้บริการต่อผู้ใช้ฟรี แต่ในขณะเดียวกันบางเว็บไซต์จำเป็นต้องมีการสมัคร สมาชิกและเสียค่าบริการเพื่อที่จะดูข้อมูล ในเว็บไซต์นั้น ซึ่งได้แก่ข้อมูลทางวิชาการ ข้อมูลตลาดหลักทรัพย์ หรือข้อมูล สื่อต่างๆ ผู้ทำเว็บไซต์มีหลากหลายระดับ ตั้งแต่สร้างเว็บไซต์ส่วนตัว จนถึงระดับเว็บไซต์สำหรับธุรกิจหรือองค์กรต่างๆ การเรียกดูเว็บไซต์โดยทั่วไปนิยมเรียกดูผ่านซอฟต์แวร์ในลักษณะของ เว็บเบราว์เซอร์
2. โฮมเพจ (HomePage) หมายถึงเว็บเพจหน้าแรกซึ่งเป็นทางเข้าหลักของเว็บไซต์ปกติ เว็บเพจทุกหน้าในเว็บไซท์จะถูกลิ้งค์ (โดยตรงหรือโดยอ้อมก็ตาม) มาจากโฮมเพจ ดังนั้นบางครั้งจึงมีผู้ใช้คำว่าโฮมเพจโดย หมายถึงเว็บไซท์ทั้งหมด แต่ความจริงแล้วโฮมเพจหมายถึงหน้าแรกเท่านั้น

ถ้าเปรียบกับร้านค้า โฮมเพจก็เป็นเสมือน หน้าร้านนั่นเอง ดังนั้นจึงมักถูกออกแบบให้โดดเด่นและน่าสนใจมากที่สุด

3. เว็บเพจ (Web Page) หมายถึงหน้าเอกสารของบริการ WWW ซึ่งตามปกติจะถูกเก็บอยู่ในรูปแบบไฟล์ HTML (Hyper Text Markup Language) โดยไฟล์ HTML 1 ไฟล์ก็คือเว็บเพจ 1 หน้า ภายในเว็บเพจอาจประกอบไปด้วย ข้อความ ภาพ เสียง วิดีโอ และภาพเคลื่อนไหวแบบมัลติมีเดีย นอกจากนี้เว็บเพจแต่ละหน้าจะมีการเชื่อมโยง หรือ “ลิงค์” (Link) กัน เพื่อให้ผู้ชมเรียกดูเอกสารหน้าอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องได้สะดวกอีกด้วย
4. เทมเพลต (Template) คือหน้าตาของเว็บไซต์ สีสันการจัดวางแบบตำแหน่งบนเว็บไซต์ ซึ่งในส่วนนี้จะประกอบไปด้วย ส่วนของเนื้อหา โมดูลต่างๆ โมดูล (module) คือ ส่วนเสริมที่แสดงผลอยู่บนหน้าของเว็บไซต์ ตามตำแหน่งต่างๆ บนเทมเพลต เนื้อหา (Content) คือ เนื้อหาต่างๆ ที่ผู้ใช้ต้องการ ทำขึ้นแสดงบน เว็บ เช่น รายละเอียดต่างๆ โปรไฟล์บริษัท รูปภาพ ซึ่งถือได้ว่าส่วนของเนื้อหาจัดเป็น module แบบพิเศษ ทั่วไประบุว่าคอมโพเน้น (Components)

บทที่ 2

บทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบ

ประวัติความเป็นมา

คณะสารสนเทศและการสื่อสาร เดิมเป็นสาขาวิชานิเทศศาสตร์ สังกัดคณะธุรกิจการเกษตร ในปี พ.ศ. 2540 เริ่มจัดการเรียนการสอนระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ (Communications) และผลิตบัณฑิตมาอย่างต่อเนื่อง ต่อมาเมื่อวันที่ 21 พฤษภาคม พ.ศ. 2549 ได้รับอนุมัติจัดตั้งจากสภามหาวิทยาลัยแม่โจ้ ให้เป็น “คณะสารสนเทศและการสื่อสาร”

ลักษณะขององค์กร

คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้ (Faculty of Information and Communication, VMaejo University) ก่อตั้งเมื่อวันที่ 21 พฤษภาคม พ.ศ. 2554 ได้รับอนุมัติจัดตั้งจากสภามหาวิทยาลัยแม่โจ้ ตาม ประกาศสภามหาวิทยาลัยแม่โจ้ ที่ 5/2554 วันที่ 23 พฤษภาคม 2554 ให้เป็น “คณะสารสนเทศและการสื่อสาร” โดยเน้นการปรับปรุงการผลิตบัณฑิตเพื่อพัฒนากำลังคนให้สอดคล้องกับความต้องการของสถาน ประกอบการ และพัฒนาคุณภาพทางการศึกษา

การดำเนินงานของคณะสารสนเทศและการสื่อสาร อยู่ภายใต้พระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยแม่โจ้ พ.ศ.2560 มีคณบดีเป็นผู้บริหารสูงสุดของหน่วยงาน กระจายอำนาจในการบริหารสู่หลักสูตร โดยมีประธานกรรมการประจำหลักสูตร ทำหน้าที่ดูแลการบริหารหลักสูตรตลอดระยะเวลาที่จัดการศึกษา ปัจจุบันมีหลักสูตรที่อยู่ในความรับผิดชอบ 1 หลักสูตร เป็นหลักสูตรระดับปริญญาตรี ในส่วนของสำนักงานคณบดี มีผู้อำนวยการสำนักงานคณบดี มีหน้าที่ควบคุม กำกับ ติดตามและดูแลการดำเนินงานของสำนักงานคณบดี เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอน ซึ่งแบ่งงานภายในออกเป็น 5 งาน ประกอบด้วย งานบริหารและธุรการ งานคลังและพัสดุ งานนโยบาย แผนและประกันคุณภาพ งานบริการวิชาการและวิจัย และงานบริการการศึกษาและกิจการนักศึกษา

คณะสารสนเทศและการสื่อสาร ให้ความสำคัญต่อการดำเนินพันธกิจหลักทั้ง 5 ด้าน คือ การ เรียน การสอน การวิจัย การบริการวิชาการ การทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม และการบริหารจัดการ มาโดยตลอด ปัจจุบัน คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มีบุคลากรทั้งสิ้น 26 คน เป็นสายวิชาการ จำนวน 10 คน สายสนับสนุน 11 คน และมีบุคลากรจ้างเหมาบริการ 5 คน มีระบบการบริหารงานบุคคลตามแนวนโยบายของมหาวิทยาลัย มีระบบการประเมินผลการปฏิบัติงานที่เหมาะสม เพื่อให้บุคลากรสายวิชาการและสายสนับสนุน ได้รับการพัฒนาให้เป็นที่ไปตามแผนที่ได้ตั้งเป้าหมายไว้

คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มีเป้าหมายหลักในการผลิตบัณฑิตด้านการสื่อสารดิจิทัล ที่มี
 ความเชี่ยวชาญทั้งทฤษฎีและปฏิบัติ ยึดมั่นความดีงาม จึงมีแนวทางในการผลักดันให้มีการจัดการศึกษาเพื่อ
 ปรับปรุงหลักสูตรใหม่ โดยได้ดำเนินการพัฒนาแขนงวิชาของหลักสูตรปัจจุบัน (สื่อสารดิจิทัล) ซึ่งอยู่ระหว่างการ
 ดำเนินการโครงการปรับปรุงหลักสูตรให้เป็นหลักสูตรที่มี 2 แขนงวิชา คือ

1. การสื่อสารดิจิทัล
2. นวัตกรรมสื่อสารตลาดดิจิทัลและการสร้างแบรนด์

ปรัชญา

“พัฒนาศาสตร์และองค์ความรู้ เพื่อผลิตบัณฑิตผู้มีคุณธรรม จริยธรรม และความเป็นเลิศด้านสื่อ สารสนเทศ
 นวัตกรรม และดิจิทัลอันเป็นรากฐานสู่การพัฒนาการเกษตรเพื่อชุมชนสังคม และประเทศอย่างยั่งยืน”

วิสัยทัศน์

“คณะมุ่งมั่นผลิตบัณฑิตที่มีความเป็นเลิศด้านสื่อ สารสนเทศ นวัตกรรม และดิจิทัลสู่การพัฒนาการเกษตรเพื่อ
 ชุมชน สังคม เศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับชาติ”

The Faculty is committed to producing graduates with excellence in media,
 information, innovation, and digital for agricultural development in the social community and
 creative economy at national level.

พันธกิจ

1. ผลิตบัณฑิตที่มีคุณธรรม จริยธรรม และมีความเป็นเลิศในด้านสื่อ สารสนเทศ นวัตกรรม และ
 ดิจิทัล
2. สร้างสรรค์งานวิจัยและสื่อ สารสนเทศ ดิจิทัล เพื่อพัฒนาชุมชน สังคม และประเทศอย่างยั่งยืน
3. บริการวิชาการด้านสื่อ สารสนเทศ นวัตกรรม และดิจิทัลเพื่อพัฒนาการเกษตร ชุมชนและสังคม
4. เสริมสร้างวัฒนธรรมองค์กรให้เข้มแข็ง และบำรุงศิลปวัฒนธรรมที่งดงามด้วยองค์ความรู้ด้านสื่อ
 สารสนเทศ นวัตกรรม และดิจิทัล
5. พัฒนาระบบบริหารจัดการให้มีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีความโปร่งใสในการบริหารงาน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้คณะสามารถผลิตบัณฑิตที่เป็นคนดี คนเก่ง
2. เพื่อให้คณะมีผลงานวิจัยที่มีคุณภาพและเป็นประโยชน์ต่อสังคม
3. เพื่อให้คณะสามารถบริการวิชาการและชี้นำแนวทางต่อการพัฒนาสังคม
4. เพื่อให้คณะมีส่วนร่วมในการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม อนุรักษ์ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม
5. เพื่อให้คณะมีระบบบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ

เอกลักษณ์คณะ

เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ด้าน *Green Digital Society*

หมายถึง : เป็นองค์กรที่มีการบริหารจัดการ และวัฒนธรรมองค์กรที่ทันสมัย มีการบูรณาการศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง และใช้ทักษะของศตวรรษที่ 21 ในการดำเนินงานเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุด โปร่งใส ตรวจสอบได้ อันจะเกิดประโยชน์ต่อสังคม ชุมชน และสิ่งแวดล้อม

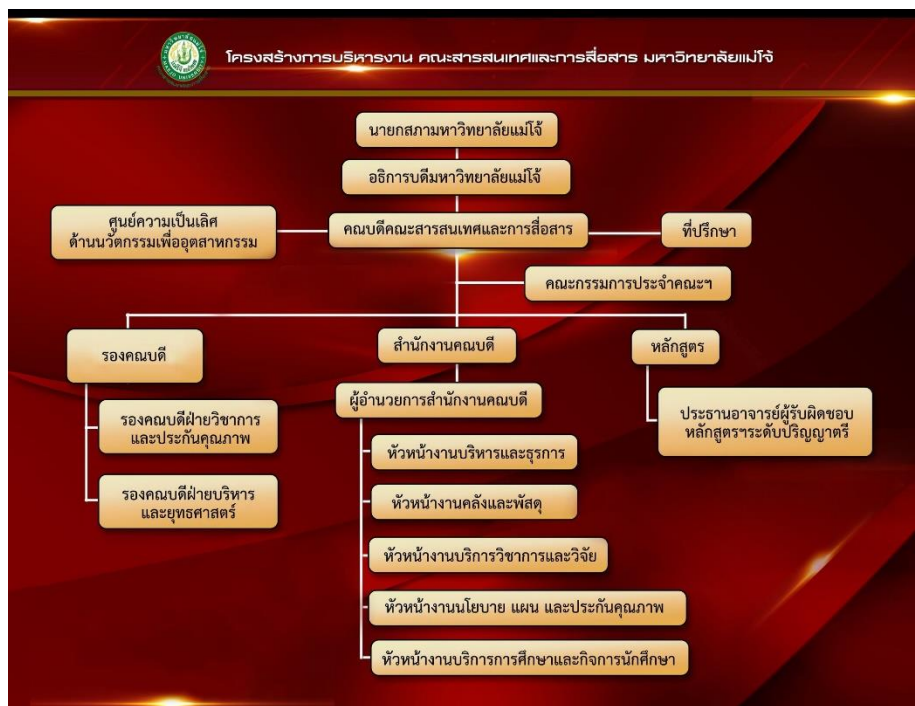
ทักษะศตวรรษที่ 21

1. ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม
2. ทักษะสารสนเทศ สื่อ เทคโนโลยี
3. ทักษะชีวิตและอาชีพ

อัตลักษณ์นักศึกษาคณะ

อดทน สู้งาน ขำนาญการในอาชีพสื่อ

2.1 โครงสร้างการบริหารงาน คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้



สำนักงานคณบดี มีผู้อำนวยการสำนักงานคณบดี ทำหน้าที่ ควบคุม กำกับติดตาม ดูแล ตรวจสอบ กลั่นกรอง สั่งการ รวมถึงศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อวางแผนการดำเนินงาน/กิจกรรม/โครงการ ให้ เป็นไปตาม พันธกิจหลัก เป้าหมาย และสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การดำเนินงาน นโยบาย และแนวทางการ ปฏิบัติงาน และการขับเคลื่อนการดำเนินงานทั้งในระดับคณะและมหาวิทยาลัย โดยแบ่งส่วนงานภายในออกเป็น 5 งาน ในแต่ละงานมีภาระงานหลัก ดังนี้

1. งานบริหารและธุรการ มีภาระงานหลัก ดังนี้

- งานสารบรรณ การรับ
- ส่งหนังสือ การเสนอหนังสือ และระบบ e-manage
- งานผลิตเอกสารการยืม และการทำลายเอกสาร
- งานบริหารงานบุคคล งานเลขานุการ เกี่ยวกับการบันทึกรายงานการประชุมต่าง ๆ แผนการประชุม
- งานประชาสัมพันธ์และระบบฐานข้อมูลสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการในด้านต่าง ๆ ภายในคณะฯ
- งานบริการทั่วไป เช่น การประสานงานกับหน่วยงานต่าง ๆ ให้แก่ผู้บริหาร เป็นต้น

2. งานคลังและพัสดุ มีภาระงานหลัก ดังนี้

- งานบันทึกบัญชีและจัดทำรายงานที่เกี่ยวข้อง
- งานเบิกจ่ายงบประมาณแผ่นดิน งบประมาณเงินรายได้

- งานรับ – ส่งเงินทุกประเภท
- งานตรวจสอบเอกสารทางการเงินทุกหมวดรายจ่าย
- งานภาษีเงินได้หัก ณ ที่จ่าย
- งานจัดซื้อ/จัดหา/จัดจ้าง และตรวจรับ
- การบริหารสัญญาซื้อขาย/สัญญาสิ่งก่อสร้าง
- งานควบคุมการเบิกจ่ายพัสดุ /การตรวจสอบพัสดุประจำปี

3. งานนโยบาย แผนและประกันคุณภาพ มีภาระงานหลัก ดังนี้

- งานจัดทำคำของบประมาณแผ่นดิน งบประมาณเงินรายได้
- งานจัดทำคำขออัตรากำลัง
- งานจัดทำแผน ปรับแผน รายงาน ติดตามและประเมินผล
- การขออนุมัติโอนเงินรายได้
- งานด้านวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน
- งานดูำเนินงานตามระบบฐานข้อมูลด้านแผนงาน/โครงการ
- งานจัดทำรายงานประจำปี
- งานประกันคุณภาพการศึกษา
- งานบริหารความเสี่ยงและระบบควบคุมภายใน
- งานจัดการความรู้ (KM)

4. งานบริการวิชาการและวิจัย มีภาระงานหลัก ดังนี้

- งานด้านบริหารและธุรการงานบริการวิชาการและวิจัย
- งานด้านประสานงาน ติดตาม และสรุปโครงการบริการวิชาการ
- งานด้านการติดตามระบบบริหารงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ของคณะ
- งานด้านการสนับสนุนการดูำเนินงานด้านการวิจัยและบริการวิชาการ

5. งานบริการการศึกษาและกิจการนักศึกษา มีภาระงานหลัก ดังนี้

- งานด้านการผลิตสื่อโสตทัศนูปกรณ์ตามความต้องการของผู้ใช้บริการการศึกษา
- งานด้านการบริหารอุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์/ห้องปฏิบัติการ ดูแล บำรุงรักษา และซ่อมแซมอุปกรณ์
- งานบันทึกภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว งานถ่ายทำและผลิตรายการโทรทัศน์
- งานจัดการเรียนการสอนและงานทะเบียนนักศึกษาระดับปริญญาตรีและระดับบัณฑิตศึกษาทุกระบวนกร

- งานพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน
- งานบริการข้อมูลทุนการศึกษา กองทุนให้กู้ยืมเงินเพื่อการศึกษา
- งานพัฒนากิจกรรมนักศึกษา
- งานให้บริการห้องสมุดคณะฯ
- งานบริหารกิจกรรมนักศึกษา และศิษย์เก่า เกี่ยวกับการจัดทำโครงการ และเผยแพร่ กิจกรรมพัฒนา นักศึกษา งานบริหารงานสหกิจศึกษา

2.2 บทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบของตำแหน่ง

นายณพพร สุนะ พนักงานมหาวิทยาลัย ตำแหน่ง นักวิชาการศึกษา มีหน้าที่และความรับผิดชอบ ดังนี้

1. ปฏิบัติงานที่อยู่ในความรับผิดชอบงานบริการการศึกษาและกิจการนักศึกษา
2. ปฏิบัติงานที่อยู่ในความรับผิดชอบงานกิจการนักศึกษา, งานกิจกรรมพัฒนานักศึกษา, งานสโมสร นักศึกษา คณะสารสนเทศและการสื่อสาร งานชมรมศิษย์เก่าสารสนเทศและการสื่อสาร และงานศิษย์ เก่าสัมพันธ์
3. ปฏิบัติงานที่อยู่ในความรับผิดชอบงานโสตทัศนศึกษา
4. ปฏิบัติงานที่อยู่ในความรับผิดชอบงานทุนการศึกษา
5. ปฏิบัติงานที่อยู่ในความรับผิดชอบงานประชาสัมพันธ์คณะสารสนเทศและการสื่อสาร
6. ปฏิบัติงานที่อยู่ในความรับผิดชอบด้านการต่างประเทศและวิเทศสัมพันธ์ ของคณะสารสนเทศและการ สื่อสาร
7. ปฏิบัติงานที่อยู่ในความรับผิดชอบงานสหกิจศึกษา
8. ปฏิบัติงานที่อยู่ในความรับผิดชอบงานเอกสารและธุรการ
9. ปฏิบัติงานที่อยู่ในความรับผิดชอบงานประชุม
10. งานอื่น ๆ ตามที่ได้รับมอบหมาย/ผู้บังคับบัญชามอบหมาย

2.3 ลักษณะงานที่ปฏิบัติ ที่อยู่ในความรับผิดชอบงานสื่อและประชาสัมพันธ์ คณะสารสนเทศและการสื่อสาร

- ประสานงาน กำกับดูแลความเรียบร้อย และดำเนินการเผยแพร่/ประชาสัมพันธ์ ข้อมูล ข่าวสาร กิจกรรม/โครงการ ผลงานในด้านต่าง ๆ บนเว็บไซต์ (website) และเว็บเพจ (webpage) คณะสารสนเทศและการ สื่อสาร ได้แก่ กิจกรรม/โครงการ, การรับสมัครนักศึกษา, ผลงานการประกวด ผลงานวิชาการ, ผลงาน บริการวิชาการ, ผลงานวิจัย, แบนเนอร์วันสำคัญต่าง ๆ ของประเทศ/ทางราชการ และงานอื่นที่เกี่ยวข้อง ของ บุคลากรและนักศึกษา คณะสารสนเทศและการสื่อสาร ทั้งระดับหลักสูตร คณะ และมหาวิทยาลัย ให้มีความ ทันสมัยและเป็นปัจจุบัน

- พัฒนาและจัดทำระบบสารสนเทศและฐานข้อมูลเพื่อการบริหารจัดการงาน ทั้งระดับ คณะ หลักสูตร และศูนย์ความเป็นเลิศ บนเว็บไซต์ (website) คณะสารสนเทศและการสื่อสาร ให้มีความ ทันสมัยและเป็น

ปัจจุบัน อาทิ ฐานข้อมูล ได้แก่ ข้อมูลนักศึกษาปัจจุบัน นักศึกษาใหม่ และศิษย์เก่า, ข้อมูลกิจกรรม/โครงการ ผลงานประกวด ผลงานวิชาการ ผลงานวิจัย ผลงานการผลิตสื่อ การทำนุบำรุง ศิลปะและวัฒนธรรม ของ บุคลากรและนักศึกษา, ข้อมูลหน่วยงาน หลักสูตร ผู้บริหาร บุคลากร ส่วนงาน ตามพันธกิจหลักของคณะ และ ข้อมูลอื่นที่เกี่ยวข้องเพื่อสนับสนุนงานประกันคุณภาพการศึกษา, เอกสาร เผยแพร่/ไม่เผยแพร่ของหน่วยงาน ระเบียบ ประกาศ ขั้นตอน/แนวปฏิบัติ ฯลฯ สำหรับบุคลากร และนักศึกษา, ข้อมูลการประกันคุณภาพ การศึกษา, การประชุมคณะกรรมการชุดต่าง ๆ, แผนปฏิบัติการ ประจำปีของคณะ และคณะกรรมการภายใน คณะ, ข้อมูลสถานประกอบการและการปฏิบัติสหกิจศึกษา, ข้อมูลความร่วมมือทั้งทางวิชาการและการวิจัย MOU/MOA และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อการนำไป ใช้ประโยชน์ภายในคณะสารสนเทศและการสื่อสาร

บทที่ 3

หลักเกณฑ์ วิธีการปฏิบัติงาน และเงื่อนไข

3.1 หลักเกณฑ์/ทฤษฎี/วิธีการปฏิบัติงาน

งานออกแบบกราฟิก (Graphic Design) เกี่ยวข้องกับศาสตร์ 2 แขนง คือ ศิลปะ (Arts) และการออกแบบ (Design) โดยศิลปะเป็นศาสตร์แห่งการแสดงออกทางจินตนาการและอารมณ์คุณค่าทางศิลปะขึ้นอยู่กับความงาม การรับรู้ อารมณ์ของงานโดยศิลปินเป็นผู้สร้างสรรค์ซึ่งศิลปะสร้างโดยศิลปิน ส่วนงานออกแบบ (Design) คือ ศาสตร์แห่งความคิด การแก้ไขปัญหาที่มีอยู่เพื่อตอบสนองจุดมุ่งหมาย และสามารถนำกลับมาใช้งานได้อย่างพึงพอใจ ซึ่งสามารถแยกได้ 3 ด้าน คือ

1. ความสวยงาม (Aesthetics) เป็นความพึงใจด้านแรกที่คนเราจะสัมผัสได้ก่อน
2. ประโยชน์ใช้สอย (Function) เป็นสิ่งสำคัญในการออกแบบ เช่น แก้วที่ดื่มต้องนั่งสบายไม่ปวดหลัง สื่อสิ่งพิมพ์ที่ดี ต้องอ่านง่าย และสื่อสารได้ชัดเจน หรืออาจตีความคือ ผู้อ่านเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม
3. แนวคิดในการออกแบบ (Concept) ที่ดีเป็นตัวช่วยให้งานออกแบบมีมูลค่าเพิ่มสูงขึ้น(Value Added) เป็นแนวทางในการออกแบบให้งานมีเป้าหมาย มีรูปแบบชัดเจน (วัชรธร เพ็ญศิริธร, 2554)

คุณค่าของงานกราฟิก

1. เป็นสื่อกลางในการสื่อความหมายใหญ่เกิดความเข้าใจตรงกัน จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งได้อย่างถูกต้องชัดเจน
2. สามารถทำหน้าที่เป็นสื่อเพื่อให้เกิดการเรียนรู้เกิดการศึกษาในกลุ่มเป้าหมายได้อย่างดี
3. ช่วยทำให้เกิดความน่าสนใจ ประทับใจและน่าเชื่อถือแก่ผู้พบเห็น
4. ช่วยให้เกิดการกระตุ้นทางความคิด และการตัดสินใจได้อย่างรวดเร็ว
5. ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์
6. ทำให้ผู้พบเห็นเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ทั้งทางด้านการกระทำ และความคิด

การออกแบบ Infographic

ย่อมาจาก Information Graphic คือ ภาพหรือกราฟิกซึ่งบ่งชี้ถึงข้อมูล ไม่ว่าจะเป็นสถิติ, ความรู้ ตัวเลข ฯลฯ เรียกว่าเป็นการย่อข้อมูลเพื่อให้ประมวลผลได้ง่าย ซึ่งเหมาะสำหรับผู้คนในยุคไอทีที่ต้องการเข้าถึงข้อมูลซับซ้อนมหาศาลในเวลาอันจำกัด เหตุผลเพราะมนุษย์ชอบและจดจำภาพสวย ๆ ได้มากกว่าการอ่านข้อความยาว ๆ และในปัจจุบันกำลังเป็นที่นิยมในโลกของ Social Network

ประโยชน์และพลังของ Infographic นั้นมีอยู่มากมาย เพราะด้วยแผนภาพสวย ๆ นี้สามารถดึงดูดความสนใจ เป็นสื่อที่เข้าใจง่ายทำให้คน ทั่ว ๆ ไป สามารถเข้าถึง เข้าใจ ข้อมูลปริมาณมาก ๆ ด้วยแผนภาพภาพเดียวเท่านั้น ด้วยข้อมูลที่ถูกต้องตรงมาเป็นอย่างดี เป็นวิธีการนำเสนอข้อมูลเชิงสร้างสรรค์ซึ่งเราสามารถ

หยิบยกเรื่องราวเล็ก ๆ ไปจนถึงเรื่องราวใหญ่โตมานำเสนอ ในมุมมองที่แปลกตา ทันสมัย ทันต่อเหตุการณ์ในโลกปัจจุบัน โดยรูปแบบหรือประเภทของ Infographic ตามวัตถุประสงค์ในการใช้งาน สามารถจัดหมวดหมู่ใหญ่ๆ ได้ดังนี้

1. TREND เรื่องที่อยู่ในความสนใจ ข่าวเด่น ประเด็นร้อน และสถานการณ์วิกฤต เป็น Infographics ได้รับการแชร์มากๆ มักจะเป็นประเด็นใหญ่ระดับประเทศ
2. HOW TO บอกเล่ากลยุทธ์ต่าง ๆ อย่างเป็นขั้นเป็นตอน ให้เข้าใจได้ง่ายมักนำ Infographics มาอธิบายให้ผู้อ่านลำดับขั้นตอนของการดำเนินงาน เช่น เล่าถึงกลยุทธ์การออมเงิน ที่ใครๆ มักมองข้าม
3. KNOWLEDGE ในรูปแบบของ Did You Know หรือสถิติสำคัญทางประชากรต่าง ๆ ตลอดจนการถ่ายทอดความรู้ทางวิชาการที่น่าเบื่อ ให้มีสีสันสนุก และ น่าติดตาม
4. HISTORY การเล่าเรื่องที่มีในรูปแบบประวัติความเป็นมา เรื่องราวบางอย่างอาจต้องถ่ายทอดผ่านตำราหนาๆ แต่ด้วย Infographics จะช่วยทำให้ตำนานเหล่านั้นบรรจุอยู่ในพื้นที่ๆ จำกัดได้อย่างน่าทึ่ง
5. RESEARCH Infographics เหมาะที่สุดที่จะถ่ายทอดงานวิจัยที่ดูยุ่งเหยิงไปด้วยตัวเลขและข้อมูลมหาศาลออกมาเป็นแผนภาพสวยๆและทรงพลัง มีหลายบริษัทเริ่มใช้เครื่องมือนี้เพื่อทำให้งานวิจัยของตัวเองเข้าถึงคนหมู่มาก
6. MOTIVATION กระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เช่น ภัยของการสูบบุหรี่ที่มีต่อคนสูบและคนที่ไม่ได้สูบแต่ต้องได้รับผลกระทบจากการสูบบุหรี่ด้วย ขอเท็จจริงเหล่านี้ล้วนมุ่งหวังให้คนอ่านเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของคนในสังคมให้ดีขึ้น หากได้รับการแชร์ มาก ๆ ในโลกออนไลน์ก็อาจสร้างกระแจนถึงขั้นนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในโลกออนไลน์ในที่สุด
7. PROMOTING โพรโมทสินค้าและบริการ ตัวอย่างการใช้ Infographic ในการ โพรโมทสินค้า, เหตุผลให้เห็นคุณสมบัติอันโดดเด่น รูปลักษณ์ที่น่าสนใจของสินค้า

ปกติถ้าเราจะใส่คำข้อความบนภาพแต่ละครั้ง มีขั้นตอนมากมาย ทั้งต้องแต่งรูปให้สวย เสร็จแล้วยังไม่เสร็จ ก็ต้องเอาไปเข้าแอปฯ อีกสำหรับซ้อนภาพใส่ข้อความ หรือไม่ก็ทำครั้งเดียวแบบใช้คอมพิวเตอร์ทำบนโปรแกรม Photoshop, Illustrator เป็นต้น เรียกว่ากว่าจะอัปเดตที่ต้องแก้ไขกันหลายอัน Canva เป็นแอปพลิเคชันสำหรับสร้างสื่อการนำเสนอ Information Graphic หลากหลายรูปแบบ เช่น Presentation, Poster, Card, Resume, Certificate, Infographic เป็นต้น ซึ่ง Canva นั้นจะมีขนาดมาตรฐานให้เลือกหรือผู้ใช้สามารถกำหนดขนาดเองได้ Canva ใช้งานง่าย สวยงาม สามารถแบ่งปันให้แก่ผู้อื่นได้ผู้ใช้สามารถเข้าใช้งานผ่านแอปพลิเคชัน Canva หรือผ่านเว็บไซต์ www.canva.com

เว็บไซต์แนะนำซอฟต์แวร์ entro.io ได้กล่าวว่า Canva คืออะไร เครื่องมือที่จะช่วยให้การออกแบบง่ายขึ้น แม้ว่าคุณจะไม่ใช่นักออกแบบหรือไม่เก่งการออกแบบเลยก็ตาม ปัจจุบันมีหลายๆ คนได้นำเอา Canva มาใช้ออกแบบทำโฆษณา ตกแต่งรูปภาพ ทำปกนิตยสาร หนังสือ งานฟรีเซ็น คอนเทนต์รูปภาพ ฯลฯ

Canva เป็นแพลตฟอร์มที่สามารถออกแบบและใช้งานได้ง่าย แม้จะเป็นเวอร์ชันฟรี ไม่มีค่าใช้จ่าย แต่ก็มีเทมเพลตที่หลากหลายให้คุณเลือก สมัยก่อนเราอาจจะใช้โปรแกรม Microsoft Word PowerPoint หรือ Photoshop เพื่อออกแบบต่างๆ แต่ในยุคนี้สมัยนี้เราสามารถทำได้ง่ายและฟรีด้วยผ่าน Canva นอกจากนี้ Canva มี Application บนมือถือ ซึ่งข้อมูลทุกอย่างนั้นเชื่อมโยงกันทั้งหมด แม้ว่าจะต้องเดินทาง ไม่ได้นั่งทำงานอยู่ที่บ้านก็สามารถออกแบบได้

Canva มี Template ฟรีให้เลือกมากมาย โดยมีมากกว่า 60,000 Template ช่วยให้ชิ้นงานออกแบบดูมีความเป็นมืออาชีพหรือมีความเป็น Professional มากขึ้น แม้ว่าไม่มีประสบการณ์มาก่อนก็ตาม อีกทั้งยังมีรูปแบบหลากหลายให้เลือก ไม่ว่าจะเป็น Social post, Resume, Infographic, Logo, Presentation ฯลฯ นอกจากนี้จะสามารถใช้งานได้ฟรีแล้ว ยังสามารถรองรับภาษาไทยด้วย หากคนที่กำลังมองหาเครื่องมือสร้าง Video free ดังนั้น Canva ก็เป็นอีกหนึ่งตัวเลือกที่น่าสนใจมากๆ (ที่มา entro.io)

บทที่ 4

เทคนิคในการปฏิบัติงาน

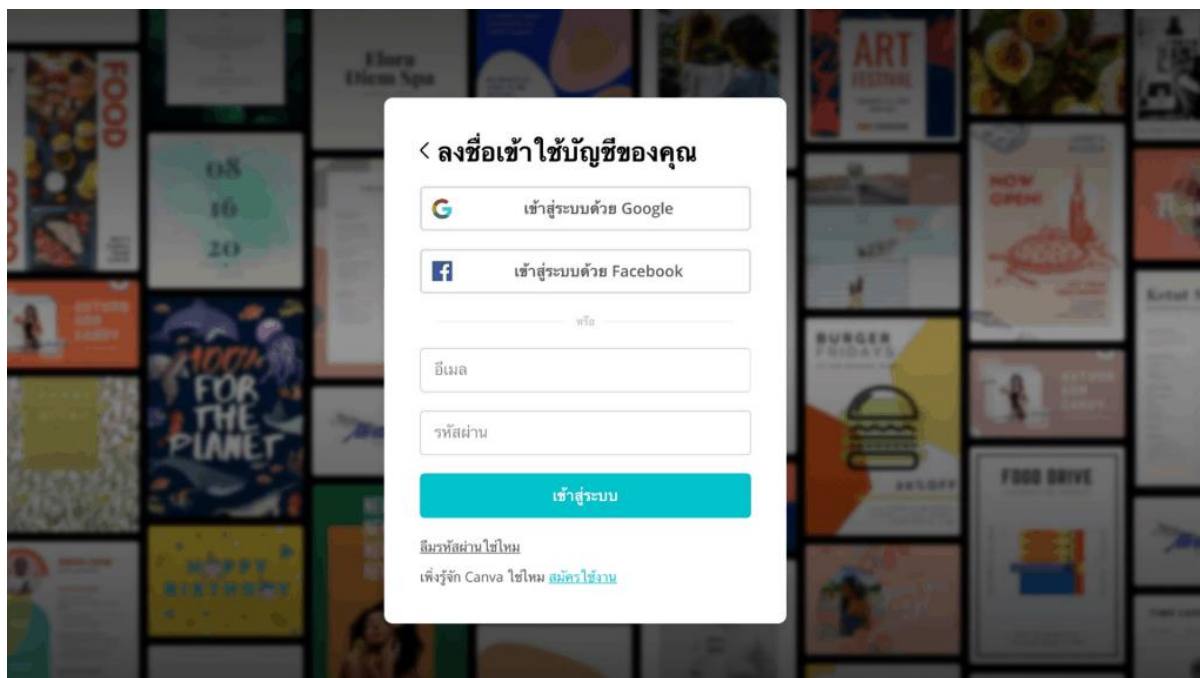
ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Canva

Canva เป็นโปรแกรมสำเร็จรูปที่อยู่ในรูปแบบของเว็บไซต์ ที่จะช่วยผู้ใช้งานในการทำสไลด์พรีเซนเทชัน การออกแบบ,หรือการนำเสนอในรูปแบบต่างๆ ให้เกิดความง่าย สะดวกสบาย สามารถใช้งานได้ทุกที่ผ่านเว็บไซต์ มีเครื่องมือการออกแบบดีไซน์งานต่างๆ รวมทั้ง Artwork แบบสำเร็จรูปที่อำนวยความสะดวกให้กับผู้ใช้งาน โดยไม่จำเป็นต้องมีความรู้ศิลปะ หรือการออกแบบก็สามารถใช้ Canva ได้ นอกจากนี้ยังมี template ที่ทันสมัย และอยู่ในเทรนด์ของโลกให้เลือกมากมายตามสไตล์ของผู้ใช้งานอีกด้วย

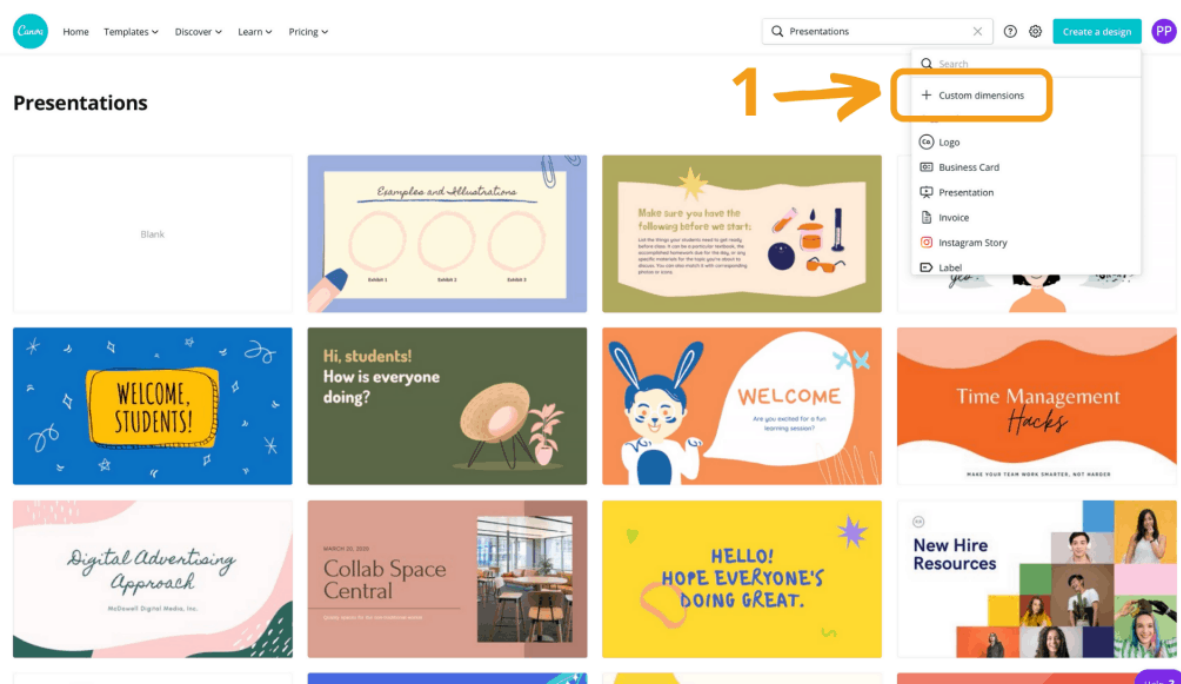
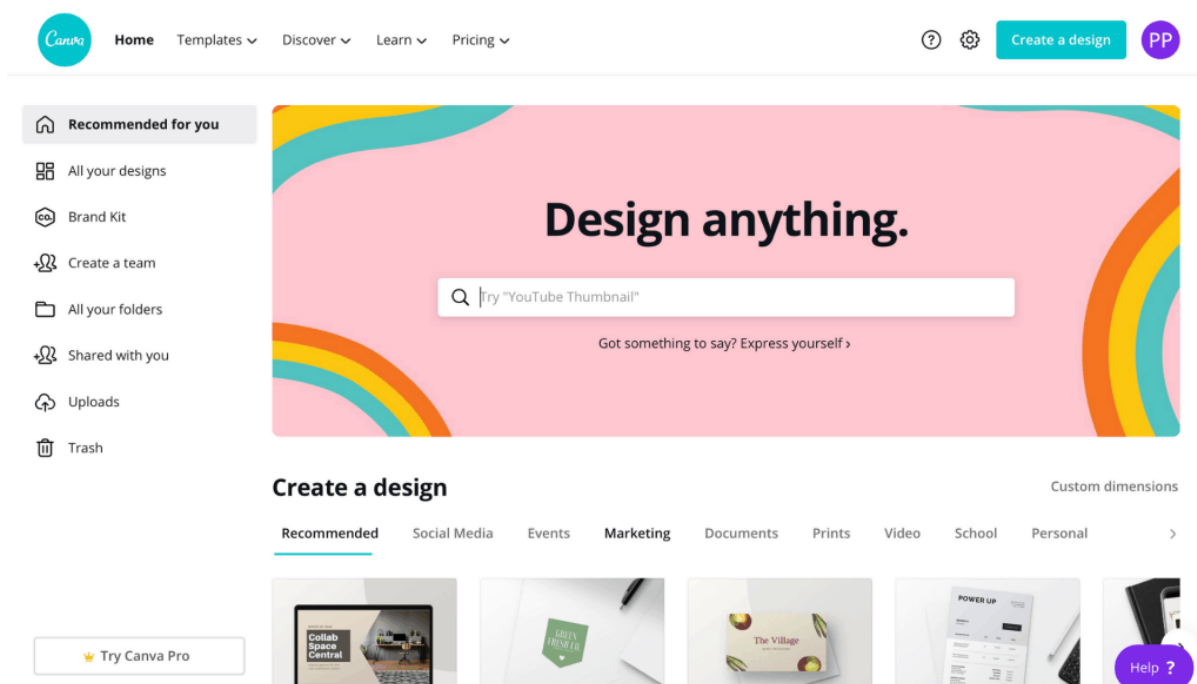
2. การสร้างงานออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ ด้วยโปรแกรม Canva

เริ่มแรก เราก็ต้องทำการสมัครใช้งานก่อน โดยเข้าโปรแกรมที่เว็บไซต์ www.canva.com พอเข้ามาหน้า Log in การต้องสมัครใช้งานตรง link Sign up ข้างล่างสุดของหน้า log in แล้วกรอกข้อมูลประวัติของผู้สมัคร ก่อนใช้งานตามปกติเลย แต่ถ้าผู้ใช้งานมีเมล Facebook และ Gmail แล้ว ก็สามารถลงชื่อเข้าใช้งาน โดยผ่านเมนูทางลัดทั้ง Facebook และ Gmail เพื่อเชื่อมต่อใช้งานได้เลย

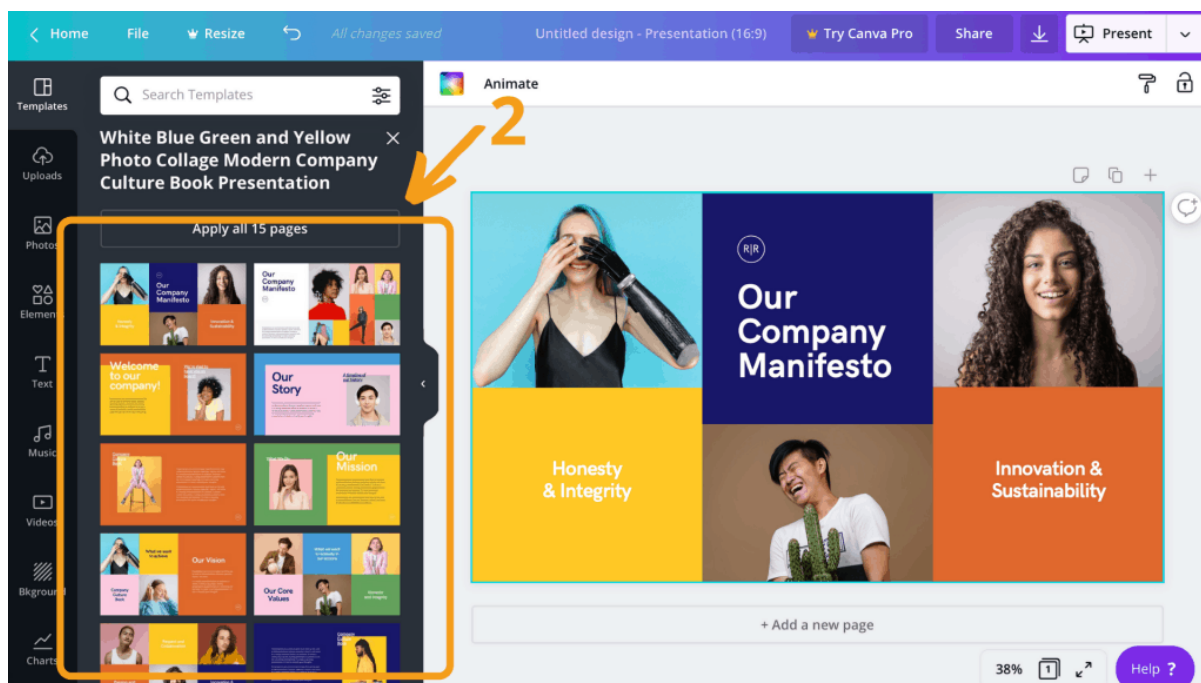


3. รูปแบบการสร้างและออกแบบผลงาน

พอ Log in เสร็จเข้ามาก็จะเจอหน้าโฮม ที่จะแนะนำให้เลือกว่าจะสร้างและออกแบบผลงาน ในลักษณะไหนดี ซึ่งทางโปรแกรม Canva มีแบบผลงานให้เลือกเยอะมาก มี template ให้เลือกมากกว่า 50,000 แบบ เราสามารถเริ่มจากเลือกขนาดหน้ากระดาษ หรือขนาด template กันก่อนก็ได้ โดยการกดที่ Custom dimensions (1) แล้วเราก็กรอกขนาดที่เราต้องการสร้างสรรค์ได้เลย ตัวอย่างในรูปคือเราลองทำพรีเซนเทชั่น

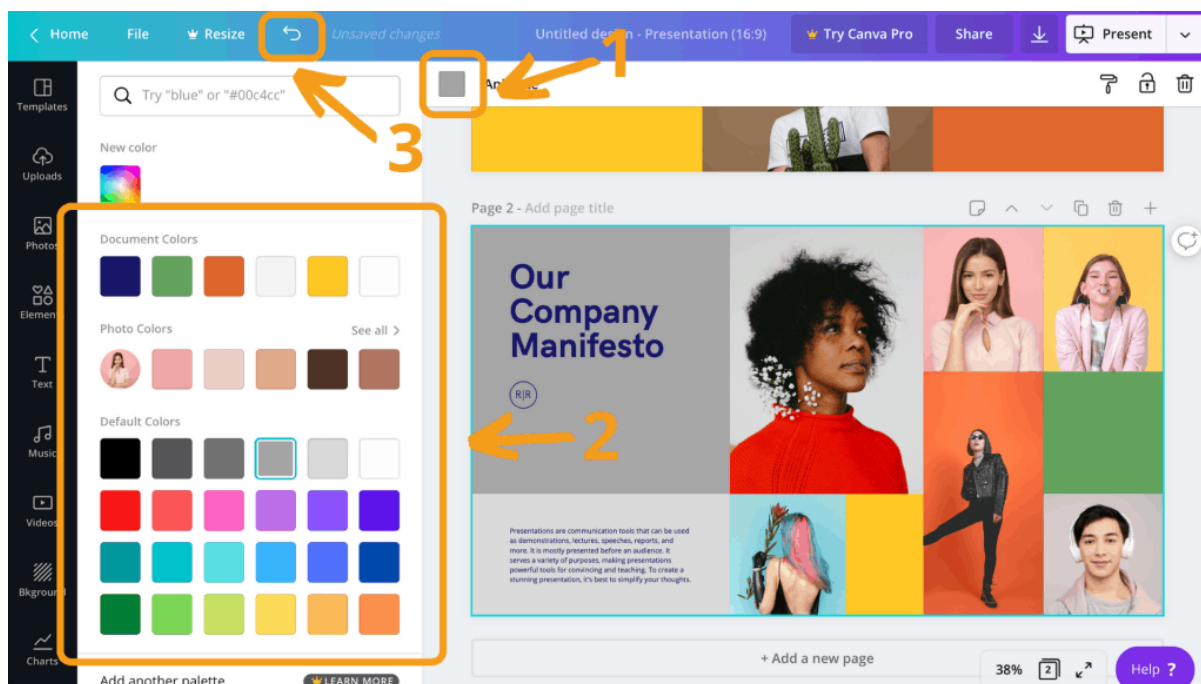


การใช้งานของเว็บ Canva จะคล้ายๆ กับ PowerPoint คือเลือก template ที่ถูกใจแล้วทำการแก้ไข แต่ข้อดีคือ มีให้เลือกหลากหลายแบบ แล้วแต่ละแบบนั้นมี template ย่อยลงไปอีก สรุปคือ ในหนึ่ง template จะมีหน้าที่ถูกออกแบบเสร็จแล้วอย่างน้อย 4-5 หน้าให้พร้อมทำงานได้เลย แบบตัวอย่างนี้จะเป็นการเลือก template ที่เราถูกใจ แล้วเลือกตัวย่อยที่จะใช้เป็นหน้าอื่น ๆ อีกทีตามที่ลูกศรชี้หมายเลข (2)



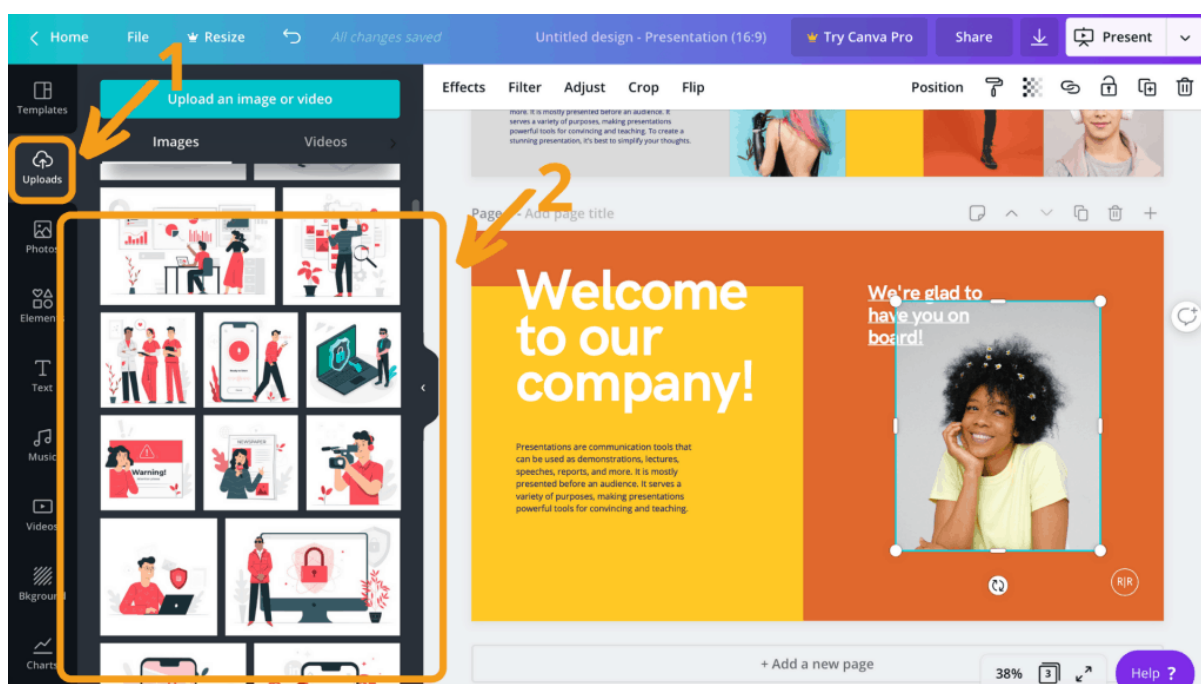
4. วิธีการเลือกสีพื้น ในโปรแกรม Canva

การเลือก template ที่ถูกใจแล้วแต่ยังไม่ถูกใจสีของพื้นหลังที่ Canva ให้มา ถ้าผู้ใช้งานอยากเปลี่ยนสีพื้นหลัง ก็สามารถทำได้โดยการกดที่ปุ่มช่องสีด้านบน (1) เลือกสีได้ตามที่ต้องการ (2) ถ้าอยากจะย้อนกลับก็ใช้ปุ่มที่คีย์บอร์ด Command+Z สำหรับ Mac หรือ Ctrl+Z ในกรณีที่ใช้ window หรือจะปุ่ม Back (3) ที่วงกลมก็ได้



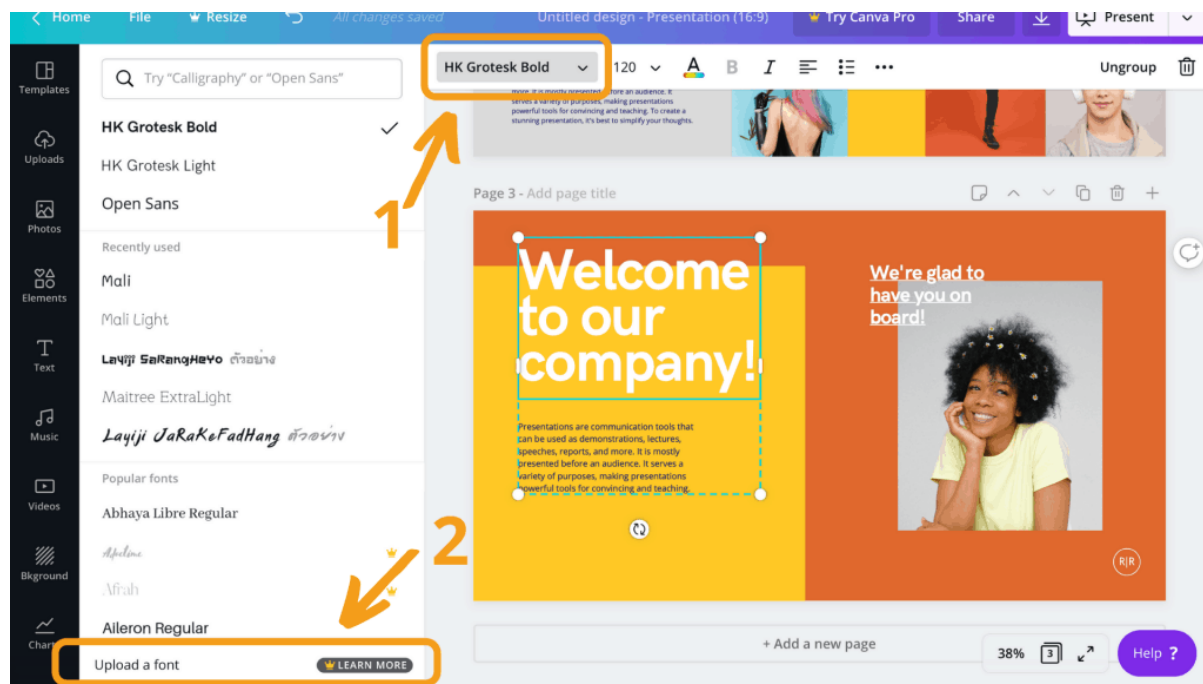
5. วิธีการใส่รูปภาพในโปรแกรม Canva

เมื่อได้ template ที่ต้องการแล้ว ผู้ใช้งานก็สามารถปรับแต่งให้เข้ากับเนื้อหาของงาน **ฟรีเซนต์เซชั่น** ของเราได้ ด้วยการเพิ่มรูป เราก็กเลือกที่คำว่า Uploads (1) ทางซ้ายมือ เมื่อภาพอัปโหลดเสร็จก็จะถูกบันทึกเอาไว้ในตัวของเราเว็บไซต์เลย (2) และสามารถกลับมาใช้รูปภาพเมื่อไรก็ได้ รูปภาพจะไม่หายไปถ้าผู้ใช้ไม่ลบเอง เพื่อนำภาพมาใส่ในหน้าเลย์เอาต์ จากนั้นก็ลากไฟล์ภาพมาใส่ในตัวงานได้เลย



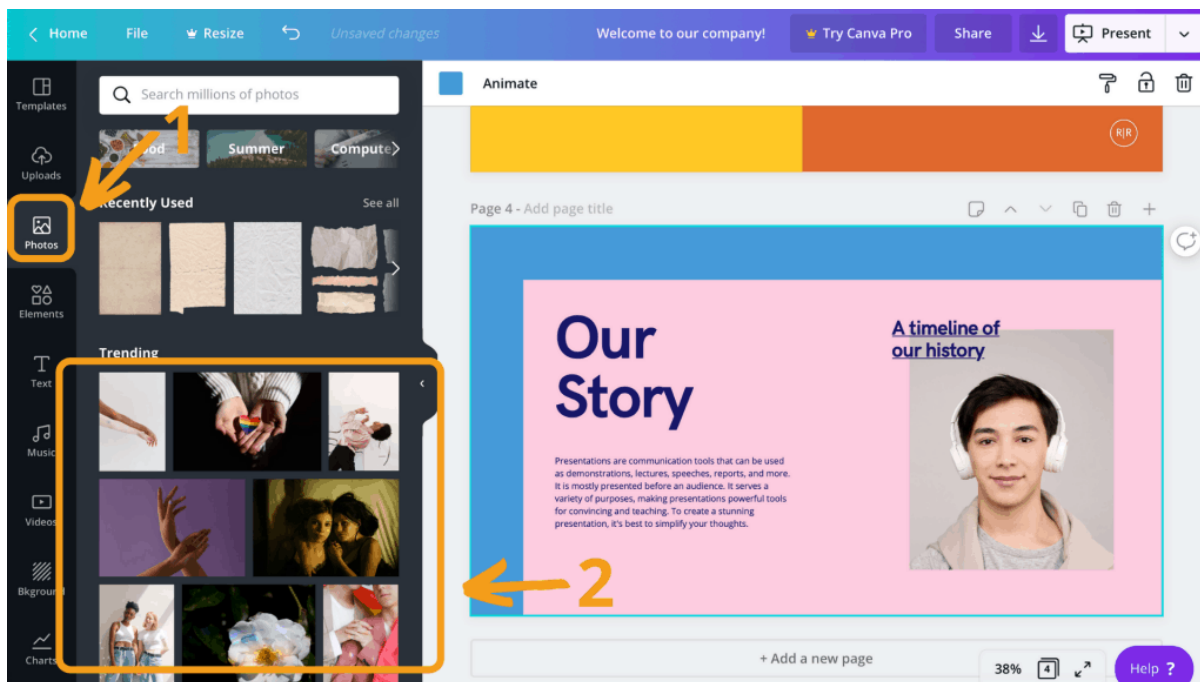
6. วิธีการเปลี่ยนฟอนต์ตัวอักษรในโปรแกรม Canva

เมื่อเราออกแบบสื่อที่จะนำเสนอเรียบร้อยแล้ว และจะเพิ่ม หรือเปลี่ยนฟอนต์ ก็เลือกตรงแถบฟอนต์ เครื่องมือสีเทาด้านบน (1) แถบด้านบนสามารถเลือกได้ทั้งแบบตัวอักษร ขนาด สี แบบตัวหนา แบบตัวเอียง ระยะห่าง สำหรับฟอนต์ไทย ค่อนข้างมีน้อย แต่ก็สามารถเพิ่มเติมได้ คือ เลือกกดตรงฟอนต์แถบสีขาวด้านซ้าย จะออกมา แล้วก็เลือก Upload a Fonts ที่อยู่ด้านล่างสุด (2) ซึ่งทาง Canva ให้ทดลองใช้งาน Upload Fonts ฟรีได้ 30 วัน หลังจากนั้นต้องเสียค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม

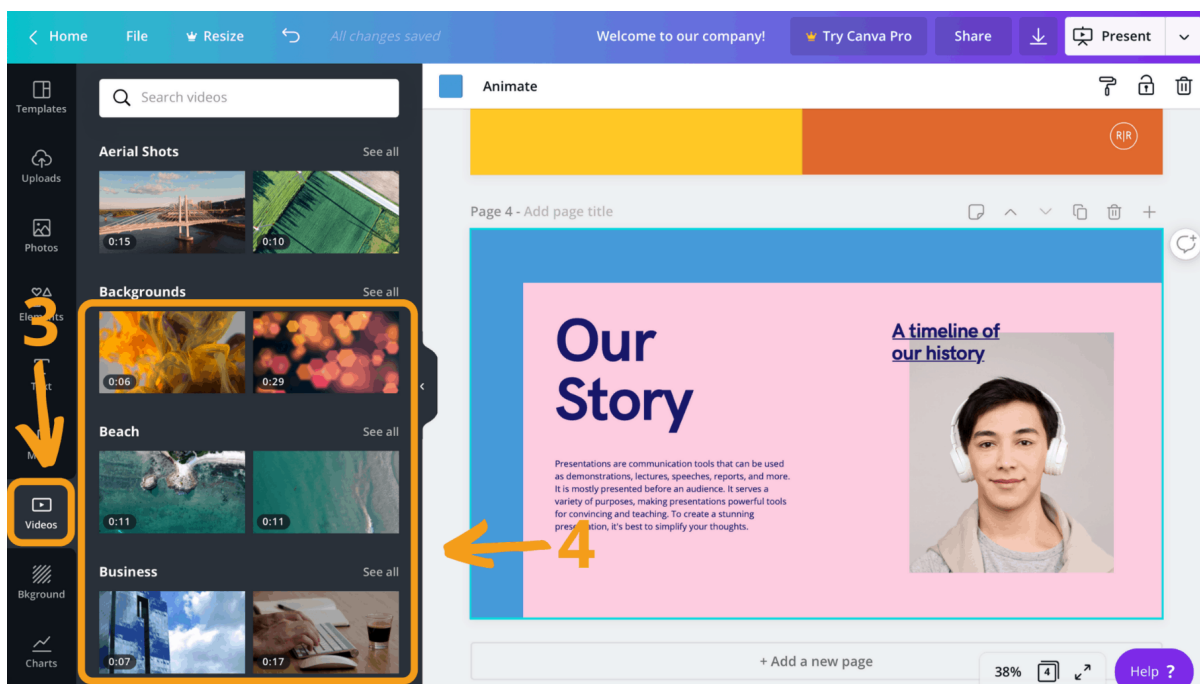


7. วิธีการใส่ภาพ หรือ วิดีโอในโปรแกรม Canva

สำหรับผู้ใช้งานที่อยากใส่รูปภาพ หรือวิดีโอเพื่อให้งานพรีเซนเทชันให้น่าสนใจ แต่ไม่มีรูปภาพ หรือวิดีโอเพื่อเตรียมมาใส่ในงาน ทาง Canva ก็มีรูปภาพ และวิดีโอให้เราได้เลือกใช้กันมากมาย แต่ต้องเสียค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม โดยการเลือก Photos (1) ทางซ้ายเมื่อกดแล้วจะมีรูปภาพออกมาให้เลือกมากมาย (2)

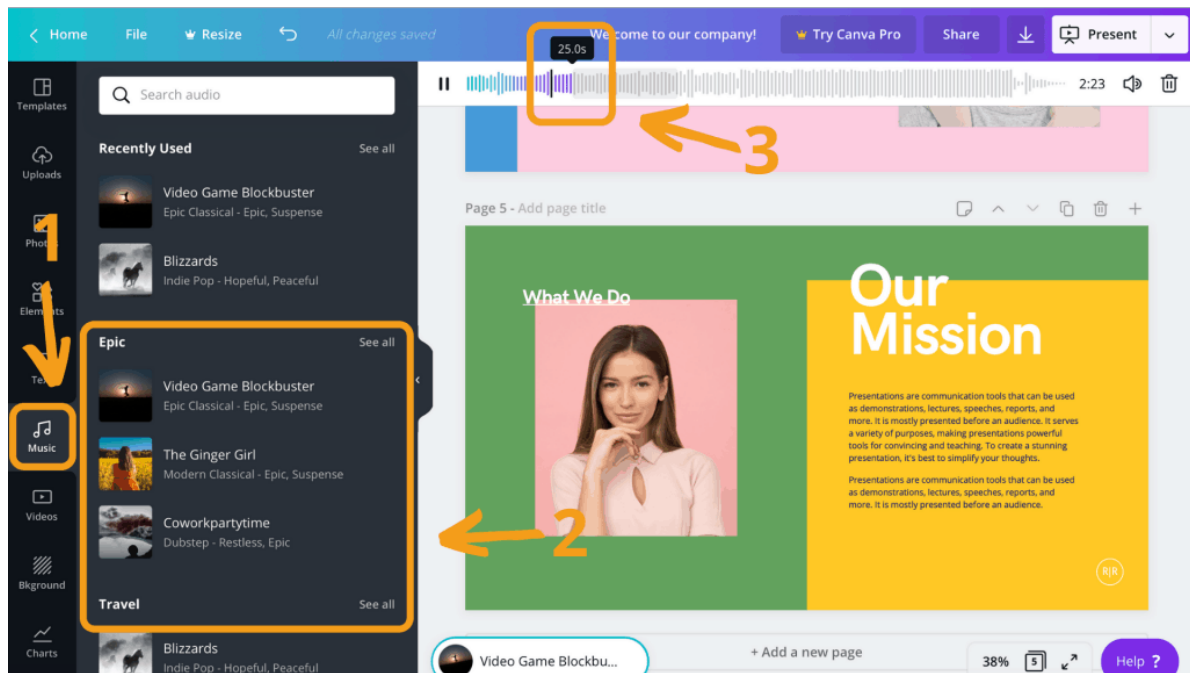


หรือเลือกที่ Videos (3) เมื่อกดแล้วก็มีวิดีโอแสดงออกมา (4) มีมากมายให้เลือกใช้ บางรูปสามารถใช้ได้ฟรี แต่บางรูปและวิดีโออาจจะต้องมีการเสียค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม แค่นี้เราก็จะได้รูปภาพและวิดีโอสวยๆ มาใส่ในงาน



8. วิธีการใส่เพลงในโปรแกรม Canva

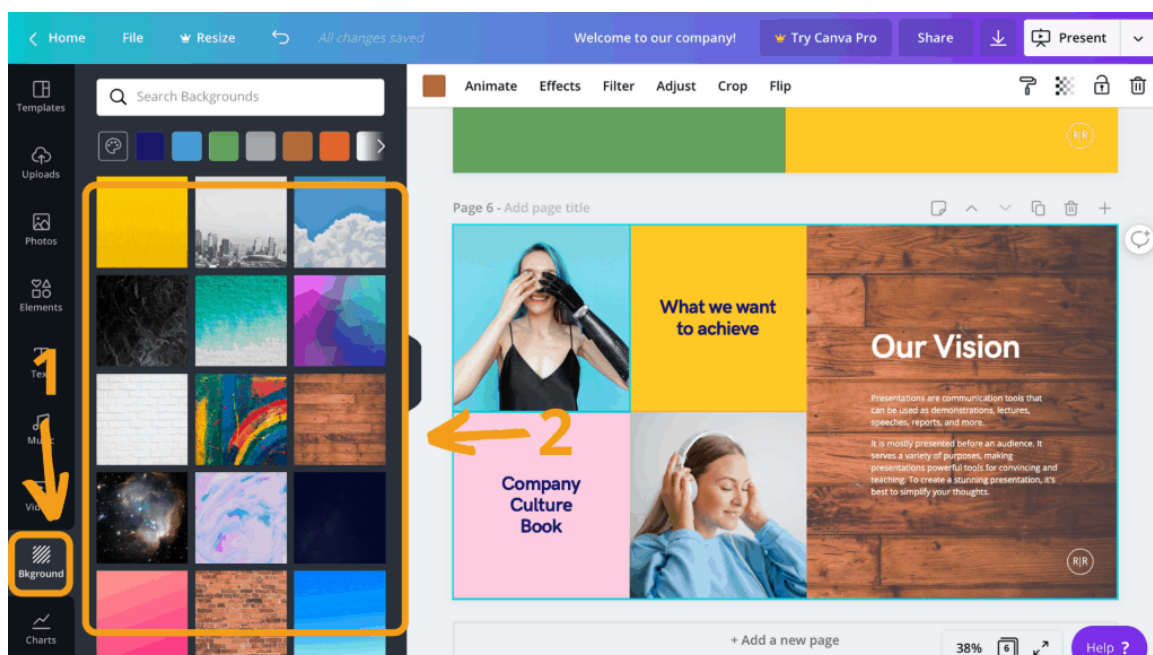
ใครที่ต้องการใส่เพลงก็สามารถเลือก Music ทางซ้ายมือมาใส่ (1) โดยในแต่ละหน้าจะสามารถใส่เพลงได้แค่เพลงเดียว (2) และ ในหนึ่งหน้าของฟรีเซนต์จะมีเวลาให้แค่ 25 วินาทีเท่านั้น (3)



canva.com

9. วิธีใส่พื้นหลัง ในโปรแกรม Canva

หากผู้ใช้งานต้องการใส่พื้นหลัง และองค์ประกอบต่างๆ ก็สามารถเลือกพื้นหลังสวยๆ ตามที่เราต้องการใส่ในพรีเซนเทชั่นของเรา โดยเลือก Background ทางซ้ายมือมาใส่ (1) แล้วลากรูปภาพที่ต้องการ (2) มาใส่เป็นพื้นหลังได้ในทันที



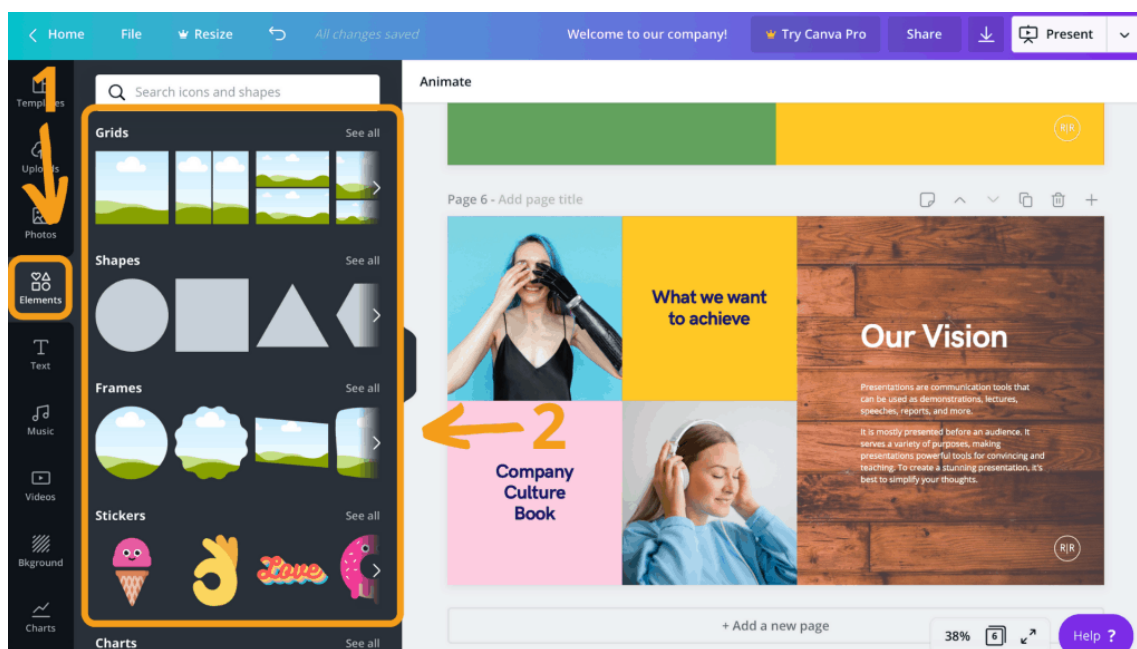
canva.com

10. การใส่องค์ประกอบต่างๆ

Element หรือที่เรียกกันว่าองค์ประกอบ จะเป็นส่วนประกอบหลักสำคัญในงานของเราที่จะช่วยให้งานสวยงามยิ่งขึ้น ประกอบไปด้วย

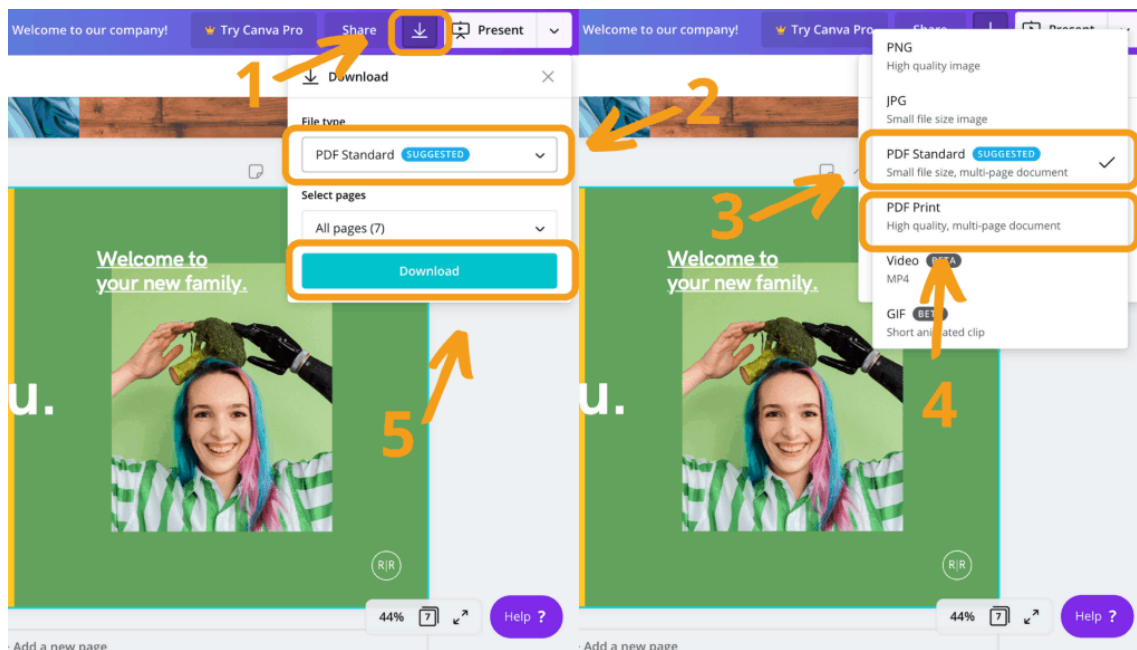
- ☐ ICON: มีไอคอนให้เลือกใช้หลากหลายรูปแบบ ที่มีทั้งแบบเฉพาะเส้นตัด เต็มรูป
- ☐ CHART: เหมือน Chart ใน Excel เลย มีหลากหลายแบบให้เลือกสรร แกรมสีตั้งแต่ละอัน สวย มีการเลือกสีให้เข้าคู่กันมาอย่างดี
- ☐ LINE: เส้นแบ่งแบบต่าง ๆ มีทั้งเส้นตรง เส้นโค้ง เส้นซิกแซก ขึ้นลง หรือจะลายแบบต่าง
- ☐ FRAMES: กรอบไว้สำหรับวางรูปภาพ ใน Canva หากเราต้องการให้รูปมีกรอบที่แตกต่างก็สามารถใช้ตัวนี้ช่วยได้

วิธีการใช้งานก็ง่ายมาก ๆ เพียงแค่กด Elements (1) เลือกอันที่ชอบ (2) แล้วลากลงกระดานทางขวามือของเราเลย แล้วถ้าต้องการปรับขนาดก็ยืดหดได้ตามใจชอบ



11. การนำเสนอผลงาน

หลังจากที่เราสร้างผลงานเสร็จแล้ว เราก็จะทำการนำเสนอผลงาน โดยกดปุ่มลูกศรชี้ลงพื้น (1) แล้วเลือกสกุลไฟล์ (2) ที่ต้องการเซฟเลย มี PNG, JPG, PDF, Video หรือ GIF Canva จะแนะนำให้เซฟเป็นแบบ PDF Standard (3) เพราะขนาดของไฟล์จะน้อยกว่าหรือถ้าอยากได้ภาพที่คมชัดกว่าก็ให้เซฟในแบบ PDF Print (4) หลังจากนั้นก็กด Download (5)



บทที่ 5

บทสรุป ปัญหาอุปสรรค และข้อเสนอแนะ

สรุปข้อดีของการทำ Presentation ให้น่าสนใจด้วย Canva

- มีเทมเพลตงานรูปแบบต่างๆ ที่ตั้งค่าขนาดเอาไว้แล้วเกือบทุกรูปแบบมาให้เราเลือกใช้ เวลาที่สร้างงานไม่จำเป็นต้องกำหนดขนาดใหม่
- มี Layout ที่ถูกออกแบบมาสมบูรณ์ โดยที่ไม่ต้องปรับแต่งอะไรมากมายเลย
- มี Layout ให้เลือกหลากหลายตามความต้องการของผู้ใช้งาน ทั้งรูปแบบทั่วไปตามเทรนด์ จนไปถึง แบบที่เป็นทางการ
- ใช้งานง่าย คนที่ใช้โปรแกรมแต่งภาพสร้าง Artwork อย่าง Photoshop Illustrator ไม่เป็นเลยก็สามารถ ลาก วาง และแก้ไขงานให้สวยได้แบบมืออาชีพ
- มีระบบ Autosave ไม่ต้องกังวลเรื่องการเซฟงานทุกครั้ง แม้ว่าเน็ตหลุด เว็บล่ม คอมพิวเตอร์ดับ ผลงานก็ยัง save อยู่ในเว็บ canva.com
- ผู้ใช้งานสามารถแชร์ผลงานที่เราปรับแต่ง หรือสร้างขึ้นมาใหม่ให้คนอื่นเอาไปใช้งานต่อได้

Canva เป็นเว็บที่สามารถช่วยให้ทุกคนที่ต้องการ ทำพรีเซนเทชัน หรือ artwork ได้ในเวลาเร่งรีบ เพราะมีลูกเล่น รูปแบบให้เลือกเยอะใช้ได้หลากหลาย นอกจากเว็บไซต์ canva แล้ว ก็ยังมีเวอร์ชัน application บนมือถือให้ใช้งานได้ง่ายๆ และก็สะดวกไม่ต้องพกโน้ตบุ๊กติดตัวก็สามารถทำงานได้ทุกที่ทุกเวลา แต่ Canva เป็นได้เพียงแค่ตัวช่วยเท่านั้น ถ้าอยากได้งานที่สวยงามมากขึ้นเราก็ต้องฝึกฝนทักษะและความสร้างสรรค์ที่จะทำมันออกมาให้สวย ดูดี มีเอกลักษณ์ในแบบของเรา

5.1 ปัญหา การปฏิบัติงาน

1. เทมเพลต หรือรูปภาพ/วิดีโอต่างๆ ที่ให้มาใช้งานยังมีค่อนข้างจำกัด หากต้องการอาจต้องเสียเงิน
2. Font หรือตัวอักษรภาษาไทยมีจำกัด
3. การใช้งานบนมือถือ บางครั้งค่อนข้างใช้งานยากพอสมควร
4. ความเร็วของการใช้งานขึ้นอยู่กับความเร็วของอินเทอร์เน็ตในหน่วยงานของเรา
5. ภาพหรือวิดีโอที่บันทึกความคมชัดต่ำ,การจัดการกับรูปภาพ เช่นการย่อ การขยาย ยังทำได้ไม่ดีพอ
6. การตัดต่อวิดีโอ ฟังก์ชันการทำงานยังทำได้ไม่มาก เท่ากับโปรแกรมอื่นๆ

5.2 ข้อเสนอแนะ

1. มหาวิทยาลัยแม่โจ้ ควรจัดการอบรมเพิ่มเติมให้กับบุคลากร เพื่อสามารถนำไปใช้ในการออกแบบสื่อต่างๆ ในการเรียนการสอน เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่ใช้งานได้ง่าย มีเครื่องมือที่ง่ายต่อการออกแบบ

บรรณานุกรม

คู่มือปฏิบัติงาน กระบวนการสื่อสารองค์กร ,ฝ่ายสื่อสารองค์กร สำนักงานมหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยแม่โจ้
https://pr.mju.ac.th/government/25590428090422_prMJU/Doc_25620829160544_49945.pdf

ฉัตรพร วรคุณพิเศษ,การพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการประชาสัมพันธ์ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ : วารสารวิจัยทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ,ปีที่ 8 ฉบับที่ 2 ตุลาคม 2556 - มกราคม 2557

แนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบ, การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ : ระบบบริหารการเรียนการสอนผ่าน
อินเทอร์เน็ต ,มหาวิทยาลัยแม่โจ้

วัชรธร เพ็ญศิริธร. (2554). เอกสารประกอบการสอน วิชา Typography. กรุงเทพฯ.

สุวรรณา เพชรแก้ว,ความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก : บทเรียนคอมพิวเตอร์ออนไลน์ (Computer
Online Lessons.) <https://sites.google.com/a/hatyaiwit.ac.th/kru-suwanna/graphic/p1>

ออกแบบกราฟิกสวยๆ ด้วย canva และการสนับสนุนของ canva [ออนไลน์] นำเข้ามาจาก
<https://www.canva.com/>

Canva คืออะไร [ออนไลน์]นำเข้ามาจาก<https://entro.io/canva>

แบบฟอร์มการตรวจคู่มือปฏิบัติงาน

ข้าพเจ้า นายพนพร สุนะ ตำแหน่ง นักวิชาการศึกษา สำนักงานคณบดี คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้ ได้ดำเนินการจัดทำคู่มือปฏิบัติงาน ตามที่ได้ระบุไว้ใน ป-สน.01 ประจำปีงบประมาณ 2565 ในส่วนของภาระงานเชิงพัฒนา : การจัดทำคู่มือปฏิบัติงาน เรื่อง การออกแบบ ด้วยโปรแกรม Canva เพื่อการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ของคณะสารสนเทศและการสื่อสาร นั้น

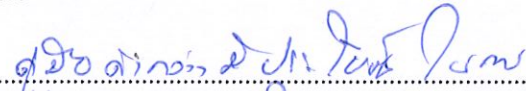
บัดนี้ ข้าพเจ้าได้ดำเนินการจัดทำคู่มือปฏิบัติงาน เรื่องการออกแบบ ด้วยโปรแกรม Canva เพื่อการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ของคณะสารสนเทศและการสื่อสาร เรียบร้อยแล้ว และข้าพเจ้าขอรับรองว่าข้อความที่ปรากฏในเอกสารฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ

ลงชื่อ..........ผู้จัดทำคู่มือ

(นายพนพร สุนะ)

วันที่ 5 เดือน กันยายน พ.ศ. 2565

ความเห็นของหัวหน้างานนโยบาย แผน และประกันคุณภาพ

ข้าพเจ้าได้ตรวจสอบคู่มือแล้ว เห็นว่า.....

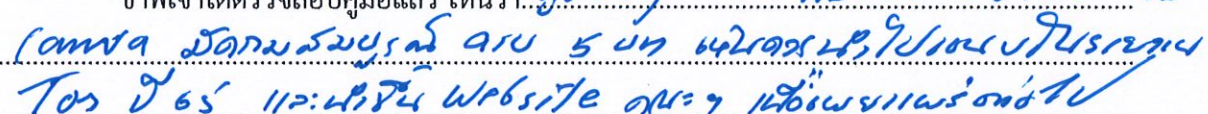
ลงชื่อ..........หัวหน้างาน

(นายสมพร เกตุตะคุ)

วันที่ 5 เดือน กันยายน พ.ศ. 2565

ความเห็นของผู้อำนวยการสำนักงานคณบดี

ข้าพเจ้าได้ตรวจสอบคู่มือแล้ว เห็นว่า.....

.....

ลงชื่อ..........ผู้อำนวยการ

(นางศิริพรรณ ขยัน)

วันที่ 7 เดือน กันยายน พ.ศ. 2565

ความเห็นของคณบดีคณะสารสนเทศและการสื่อสาร

-ทพ. วิชาญ พงษ์สวัสดิ์-

ลงชื่อ.....



(รองศาสตราจารย์ ดร.สมเกียรติ ชัยพิบูลย์)

คณบดีคณะสารสนเทศและการสื่อสาร

วันที่..... ๗ กันยายน พ.ศ. 2565