

สาขาวิชา ออกแบบนิเทศศิลป์

VISUAL COMMUNICATION DESIGN

ออกแบบนิเทศศิลป์ คิด สร้างสรรค์
พัฒนา ยกระดับภูมิปัญญาสู่สากล

หลักสูตร

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์
Bachelor of Fine and Applied Arts Program in
Visual Communication Design

ปริญญา

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (ออกแบบนิเทศศิลป์)
ศป.บ. (ออกแบบนิเทศศิลป์)
Bachelor of Fine and Applied Arts (Visual Communication Design)
B.F.A. (Visual Communication Design)

ความสำคัญ

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ มุ่งผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ความสามารถทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ ครอบคลุมองค์ความรู้พื้นฐานทางศิลปกรรม การออกแบบนิเทศศิลป์ ความคิดสร้างสรรค์ และการใช้เทคโนโลยีสำหรับการออกแบบ โดยหลักสูตรให้ความสำคัญกับวิธีการเรียนรู้แบบบูรณาการที่เน้นทักษะ การปฏิบัติงานจริง ส่งเสริมการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหาทางการออกแบบผ่านโจทย์การออกแบบที่หลากหลาย และบูรณาการการออกแบบโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างคุณค่า และมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจอย่างสร้างสรรค์และยั่งยืน โดยนักศึกษา จะได้เรียนรู้การทำงานจากคณาจารย์ วิทยากรผู้เชี่ยวชาญ การทำงาน เป็นทีม การทำงานร่วมกับชุมชน ผู้ประกอบการและองค์กรทางธุรกิจ การออกแบบทั้งภาครัฐและเอกชน และการนำเสนอผลงานสู่ สาธารณชน เป็นการสร้างประสบการณ์และการพัฒนาทักษะทางการ ออกแบบนิเทศศิลป์ที่รอบด้านเพื่อสร้างบัณฑิตนักออกแบบนิเทศศิลป์ ที่มีคุณภาพ มีทักษะที่จำเป็นสำหรับการทำงานในอนาคต

วัตถุประสงค์

ผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ในศาสตร์ทางศิลปะและออกแบบนิเทศศิลป์ ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ สามารถสร้างสรรค์ผลงานออกแบบนิเทศศิลป์ และการจัดการงานออกแบบนิเทศศิลป์ได้อย่างสร้างสรรค์

ผลิตบัณฑิตที่มีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ สังเคราะห์ การแก้ปัญหาทางการออกแบบนิเทศศิลป์อย่างเป็นระบบ นำเสนอผลงานได้อย่างมีวิจารณญาณ

ผลิตบัณฑิตที่มีความสามารถใช้ภาษาในการสื่อสาร สร้างสรรค์งาน ออกแบบและนำเสนอผลงานด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ มีความรับผิดชอบ ต่อตนเองและสังคม

ผลิตบัณฑิตที่มีความสามารถในการบูรณาการศิลปวัฒนธรรม ของชาติด้วยนวัตกรรมทางการออกแบบนิเทศศิลป์ที่มีคุณค่ามูลค่าเพิ่ม เชิงพาณิชย์

ผลิตบัณฑิตที่มีความซื่อสัตย์ สุจริต และปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณ วิชาชีพออกแบบนิเทศศิลป์



การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษ ของนักศึกษาสาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์

- ๕๐๑ ด้านกระบวนการความคิดสร้างสรรค์
- ๕๐๒ ด้านความรู้และทักษะในการปฏิบัติงานออกแบบนิเทศศิลป์
- ๕๐๓ ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล
- ๕๐๔ ด้านการส่งเสริมวัฒนธรรมและภูมิปัญญา
- ๕๐๕ ด้านจิตอาสา

ลักษณะรายวิชาเฉพาะด้าน

สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์มีกลุ่มรายวิชาที่ครอบคลุมทั้งทฤษฎีและปฏิบัติ ดังนี้

๕๐๑ กลุ่มวิชาแกน เรียนรู้เกี่ยวกับพื้นฐานทางศิลปกรรมและการ ออกแบบ เช่น ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ ความคิดสร้างสรรค์ และระเบียบวิธีวิจัย

๕๐๒ กลุ่มวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ เรียนรู้เกี่ยวกับความรู้เฉพาะด้าน ออกแบบนิเทศศิลป์ เช่น การออกแบบตราสัญลักษณ์และเอกลักษณ์ องค์กร ออกแบบบรรจุภัณฑ์ ออกแบบภาพประกอบ การออกแบบตัว อักษร การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโฆษณา การถ่ายภาพและตกแต่ง ภาพ การออกแบบโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรม และการนำเสนอโครงการ ออกแบบนิเทศศิลป์นิพนธ์

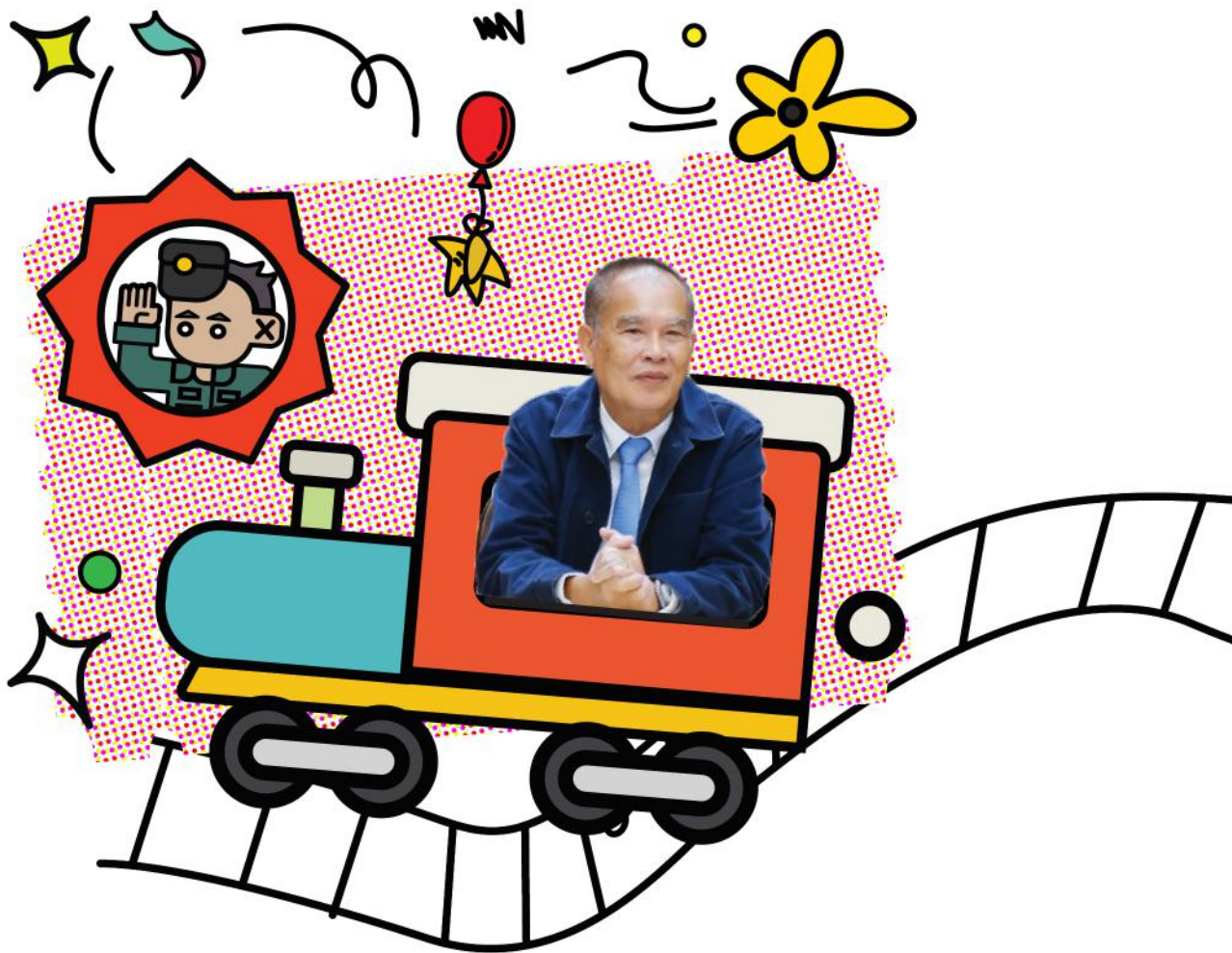
๕๐๓ กลุ่มวิชาทางการตลาดและธุรกิจ เรียนรู้เกี่ยวกับการวางแผนและ การจัดการธุรกิจทางออกแบบนิเทศศิลป์ การนำเสนอผลงาน และการ สร้างมูลค่าของผลงาน

๕๐๔ กลุ่มวิชาทางเทคโนโลยีทางการออกแบบ เรียนรู้เกี่ยวกับการใช้ โปรแกรมทางการออกแบบเพื่อสร้างสรรค์ผลงานประเภทสื่อ 2 มิติ สื่อ 3 มิติ สื่อภาพเคลื่อนไหว สื่อดิจิทัล และแอปพลิเคชัน

อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

- นักออกแบบบรรจุภัณฑ์
- นักออกแบบภาพประกอบ
- นักออกแบบตราสัญลักษณ์และเอกลักษณ์องค์กร
- นักออกแบบตัวอักษร
- นักออกแบบโฆษณา
- นักออกแบบหนังสือและสื่อสิ่งพิมพ์
- นักออกแบบเว็บไซต์
- นักออกแบบภาพเคลื่อนไหว
- นักถ่ายภาพ
- ประกอบธุรกิจส่วนตัวด้านการออกแบบ





ในโอกาสการจัดนิทรรศการ “ออกแบบนิเทศศิลป์นิพนธ์ ครั้งที่ 31” (CID Exhibition: Visual Communication Design 31st)

กระผมขอแสดงความชื่นชมต่อคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ และสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ ที่ได้ส่งเสริมและเปิดเวทีให้นักศึกษาได้แสดงผลงานสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่องจนก้าวสู่ครั้งที่ 31 ซึ่งนับเป็นความสำเร็จอันน่าภาคภูมิใจ

นิทรรศการในครั้งนี้ไม่เพียงแต่เป็นพื้นที่แห่งการแสดงศักยภาพทางด้านการออกแบบและนิเทศศิลป์เท่านั้น แต่ยังเป็นเสมือนสะพานที่เชื่อมโยงทฤษฎีสู่การปฏิบัติจริง ทุกผลงานที่ปรากฏต่อสายตาท่านในวันนี้ ล้วนผ่านกระบวนการคิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ และแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ ซึ่งล้วนเป็นทักษะสำคัญของนักออกแบบในศตวรรษที่ 21

กระผมเชื่อว่า “การออกแบบ” ในยุคปัจจุบันมิใช่เพียงการสื่อสารความงามหรือหน้าที่ใช้สอยเท่านั้น แต่คือเครื่องมือในการบอกเล่าเรื่องราว สะท้อนบริบททางสังคม และขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงได้อย่างลึกซึ้ง และนี่คือสิ่งที่ทุกคนสามารถสัมผัสได้จากผลงานของนักศึกษาทุกชั้นในนิทรรศการครั้งนี้

ขอขอบคุณคณาจารย์ทุกท่านที่อยู่เบื้องหลังความสำเร็จนี้ ที่ได้ทุ่มเทความรู้และความห่วงใยในการหล่อหลอมนักศึกษาจนสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณค่าได้อย่างน่าประทับใจ รวมถึงขอขอบคุณผู้ปกครองที่ให้การสนับสนุนอย่างดียิ่งมาโดยตลอด

ในนามของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม กระผมรู้สึกปลาบปลื้มและเต็มเปี่ยมด้วยความหวังที่ได้เห็นนักศึกษาก้าวเดินบนเส้นทางแห่งความคิดสร้างสรรค์และความตั้งใจจริง ขออวยพรให้นิทรรศการครั้งนี้บรรลุวัตถุประสงค์ และขอให้นักศึกษาทุกคนนำประสบการณ์นี้ไปต่อยอดในการประกอบวิชาชีพและสร้างแรงบันดาลใจให้สังคมต่อไป

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมเดช นิลพันธ์
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม



ขอแสดงความยินดีอย่างยิ่งกับนักศึกษาทุกคน ที่ได้ร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานนิพนธ์ด้านออกแบบ นิเทศศิลป์ภายใต้แนวคิด “ร่วมกันคิด – ร่วมกัน CID” ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงพลังของ ความคิดสร้างสรรค์ (Creative) การค้นหา ตัวตนทางการออกแบบ (Identity) และการหลอมรวมทุกกระบวนการสู่ ผลงาน ออกแบบที่มีเอกลักษณ์ (Design)

นิทรรศการครั้งนี้ไม่เพียงเป็นเวทีแสดงผลภาพและจินตนาการของนักศึกษาเท่านั้น แต่ยังเป็น หลักฐานสำคัญของการเรียนรู้ การทดลอง และการเติบโตทางความคิด ที่เกิดขึ้นจาก “การร่วมกันคิด” ทั้งระหว่างเพื่อนร่วมรุ่น คณาจารย์ และเครือข่ายที่ร่วมสนับสนุนจนเกิดเป็นผลงานทั้งดงามและสมบูรณ์ “การร่วมกันคิด” จึงไม่ใช่เพียงแนวคิดของนิทรรศการ หากแต่เป็นหัวใจของการสร้างสรรค์ผลงานทั้งหมดที่ได้รับการจัดแสดงในวันนี้ เป็นกระบวนการที่ต้องอาศัยการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสร้างสรรค์ อย่างลุ่มลึก นักศึกษาทุกคนได้ทุ่มเทแรงกาย แรงใจ และใช้กระบวนการวิจัยทางการออกแบบเพื่อให้ได้ผลงานที่ตอบโจทย์การสื่อสารและสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง และ สร้างประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวม สะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพของสาขาวิชาและคุณค่าของการเรียนรู้ ในงานออกแบบนิเทศศิลป์ที่เน้นการปฏิบัติงานจริง การเรียนรู้แบบบูรณาการกับสถานการณ์ร่วมสมัย และการเชื่อมโยงกับศาสตร์หลากหลายด้าน เพื่อพัฒนานักศึกษาให้มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถจัดการงานได้ด้วยตนเอง มีความพร้อมในการทำงานร่วมกับผู้อื่น และสามารถปรับตัวกับบริบทการออกแบบ

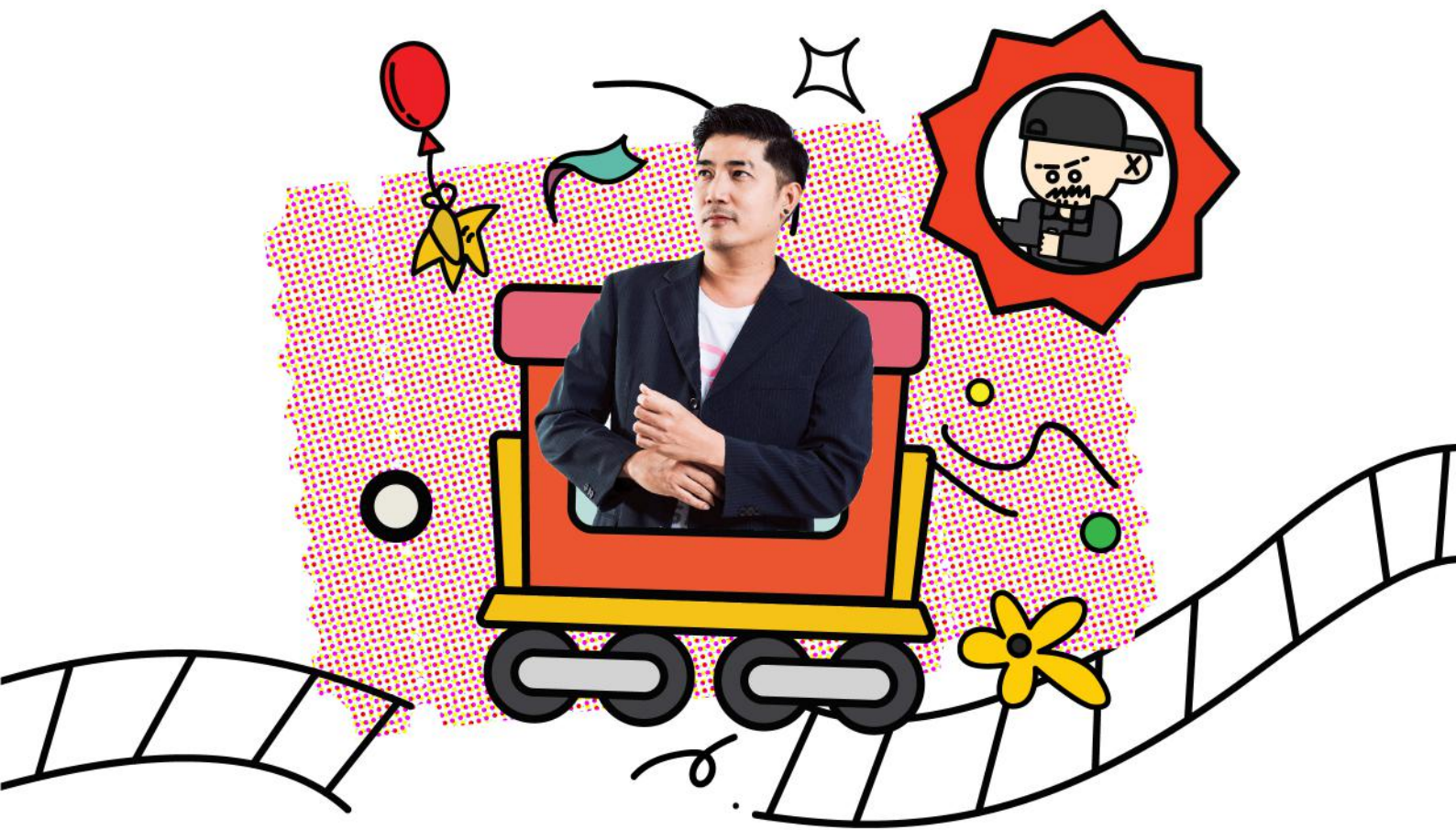
ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วได้อย่างมีประสิทธิภาพครูหวังว่าประสบการณ์ในครั้งนี้จะเป็นจุดเริ่มต้นของการเชื่อมต่อทางความคิด ความรู้ และทักษะด้านการออกแบบให้เติบโตต่อยอดเป็นพลังในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีประสิทธิภาพ “ร่วมกัน CID” ในวันนี้เพื่อวันหน้าที่นำพาความสำเร็จสู่เส้นทางอาชีพของนักศึกษาทุกคน

ด้วยความรัก ความภาคภูมิใจ และความปรารถนาดีอย่างยิ่ง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยะวรรณ ปิ่นแก้ว

คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

อาจารย์สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์



ขอแสดงความยินดีกับผลงานศิลปนิพนธ์ของทุกคนที่ได้จัดแสดงในครั้งนี้นะครับ ผลงานแต่ละชิ้นสะท้อนให้เห็นถึงความตั้งใจ ความพยายาม และการเติบโตของพวกเราตลอดหลายปีที่ผ่านมา

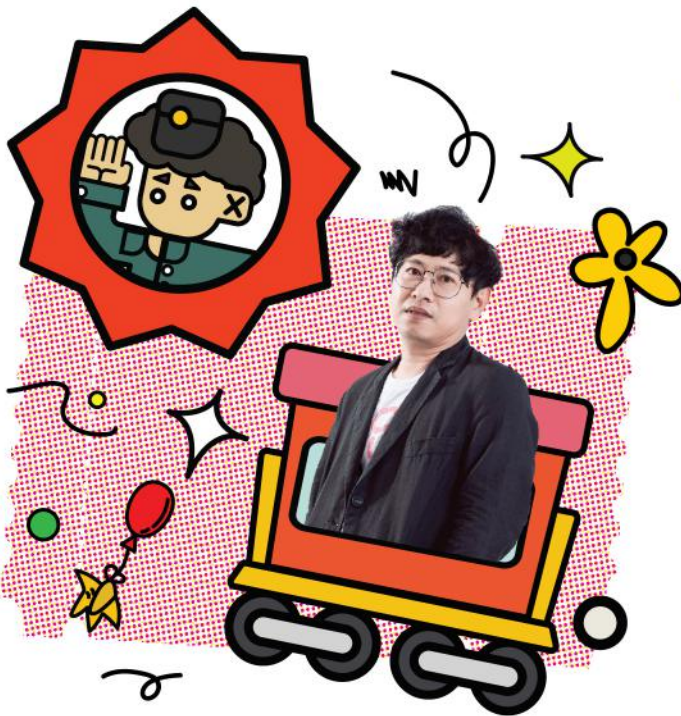
จากวันนี้ต่อไป อาจารย์ขอให้ทุกคนก้าวเข้าสู่เส้นทางวิชาชีพด้านการออกแบบนิเทศศิลป์ด้วยหัวใจที่มั่นคงและเต็มไปด้วยพลังสร้างสรรค์ และขอให้ยังคงรักในสิ่งที่ทำ เปิดใจเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อยู่ตลอดเวลา อาจารย์ยังเป็นกำลังใจให้ทุกคนในทุกก้าวของการเดินทางและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบในแบบของตัวเองต่อไป...อย่างไม่รู้จบ”

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงษ์ธร เครือฟ้า

ประธานสาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์

ขอแสดงความยินดีและชื่นชมกับนักศึกษาสาขา
ออกแบบนิเทศศิลป์ทุกคนในความตั้งใจ อดทน ทุกสิ่ง
ทุกอย่างคือ ประสบการณ์อันมีค่าของชีวิตของการ
ศึกษาเล่าเรียน ขอให้ทุกคนประสบความสำเร็จในทุก ๆ
เรื่องของชีวิตครับ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิรัตน์ ปิ่นแก้ว
ผู้ช่วยศาสตราจารย์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม



พวกคุณได้ผ่านการเคี้ยวรำ และผ่านการ
สร้างสรรค์ผลงานที่ยอดเยี่ยมตลอดหลักสูตร
ขอให้ใช้ความคิดสร้างสรรค์และทักษะที่เปี่ยม
ล้นนี้ในการสร้างสรรค์อนาคตที่สดใสและประสบความสำเร็จ
ในสายอาชีพจงเปล่งประกายและส่องสว่างอย่าง
เจิดจรัส

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุรพงษ์ ประเสริฐศักดิ์
อาจารย์ประจำสาขาออกแบบนิเทศศิลป์

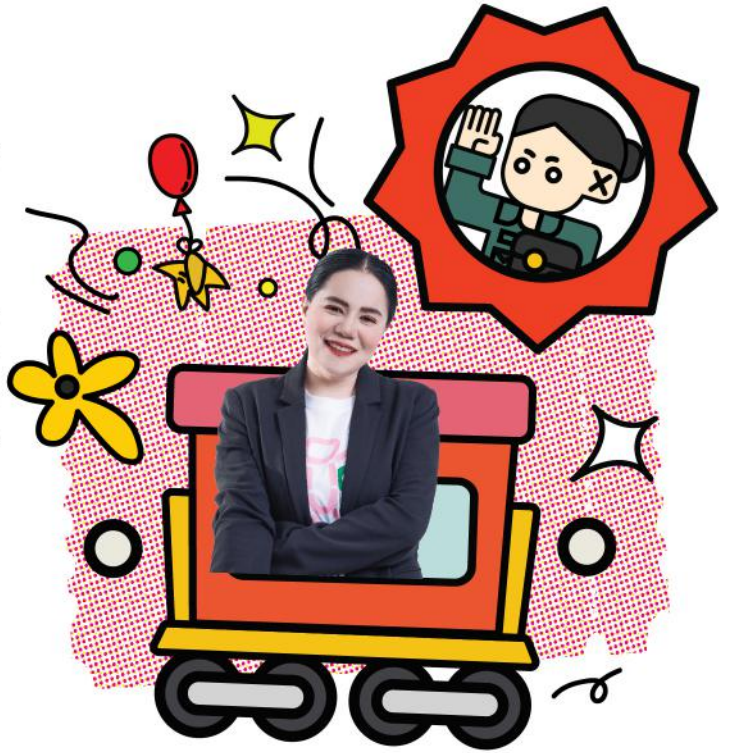
ขอแสดงความยินดีกับนักศึกษาสาขา
ออกแบบนิเทศศิลป์ ในโอกาสจัดนิทรรศการ
ผลงานศิลปนิพนธ์ “CID Exhibition 31st”
ผลงานทุกชิ้นคือผลลัพธ์ของความตั้งใจ ความ
เพียร และพลังสร้างสรรค์ ขอให้นิทรรศการครั้งนี้
เป็นก้าวสำคัญสู่เส้นทางวิชาชีพและอนาคตที่
งดงามของทุกคน

อาจารย์ศิริวัฒน์ แสนเสริม
อาจารย์ประจำสาขาออกแบบนิเทศศิลป์



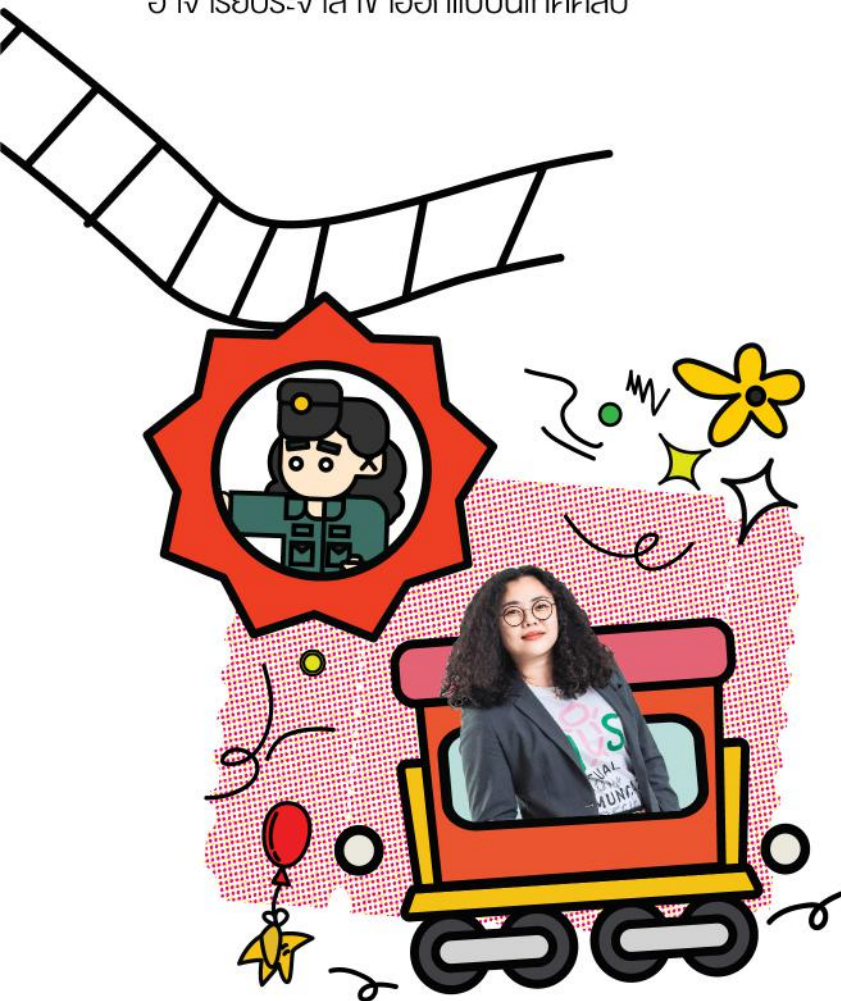
Education is not preparation for life; education is life itself.”- John Dewey -

เป็นคำกล่าวที่สะท้อนกับนักศึกษาทุกคนได้ว่าในทุกช่วงเวลาของการเรียนรู้ที่ผ่านมา ไม่ได้เป็นเพียงการเตรียมตัวสู่ออนาคตเท่านั้น แต่คือส่วนหนึ่งของชีวิตที่ได้หล่อหลอมให้ทุกคนเติบโตมีความคิด มีจิตวิญญาณของนักออกแบบ และพร้อมจะก้าวสู่โลกแห่งวิชาชีพด้วยความมั่นใจ การได้เห็นพัฒนาการของนักศึกษาามาจนถึงวันที่ทุกคนได้นำเสนอผลงานนิเทศศิลป์นิพนธ์มีคุณค่า ทั้งเชิงวิชาการ และเชิงปฏิบัติ ถือเป็นความภาคภูมิใจอย่างยิ่งของผู้สอน ทุกก้าวอย่างของทุกคน คือผลลัพธ์ของความทุ่มเท และความรับผิดชอบ ขอให้ทุกคนนำความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ที่ได้รับตลอดระยะเวลาการเรียน ใช้เป็นเสมือนเข็มทิศนำทางให้ทุกคนก้าวสู่เส้นทางวิชาชีพอย่างมั่นใจ



อาจารย์กฤติยา แก้วสะอาด

อาจารย์ประจำสาขาออกแบบนิเทศศิลป์



ขอแสดงความยินดีกับนักศึกษาทุกคนคะ วันนี้เป็นวันที่พวกเรารอคอยกันมานาน และเป็นวันที่ผลงานของทุกคนได้เปล่งประกายเต็มที่ ไม่ว่าจะเป็ ไอเดียดี ๆ ที่เคยวาดไว้ในสมุดร่างแรกที่ยังไม่สมบูรณ์ ไปจนถึงผลงานชิ้นสุดท้ายที่ภาคภูมิใจ ทุกก้าวของกระบวนการล้วนมีคุณค่าและทำให้เห็นถึงความพยายามของแต่ละคนอย่างแท้จริง นิทรรศการครั้งนี้ไม่ใช่แค่การโชว์ผลงาน แต่เป็นการเฉลิมฉลองความเติบโตของทุกคน เป็นช่วงเวลาที่ได้สนุกกับสิ่งที่ตัวเองรัก ได้เห็นรอยยิ้ม เสียงหัวเราะ และการให้กำลังใจกันแบบอบอุ่นของเพื่อน ๆ และอาจารย์

ขอให้ทุกคนเก็บโมเมนต์นี้ไว้เป็นความทรงจำดี ๆ และใช้เป็นแรงใจในการก้าวต่อไปบนเส้นทางนักออกแบบ ขอให้ได้ค้นพบงานที่รัก และโอกาสดี ๆ ที่ทำให้มีความสุขกับการสร้างสรรค์ตลอดไป

อาจารย์ศิริกัญญา อารยะจารุ

อาจารย์ประจำสาขาออกแบบนิเทศศิลป์



START EXPLORING.

AI

PS



● ออกแบบภาพประกอบสตรีทอาร์ตจากทุนวัฒนธรรมชุมชนวัดพระงามด้วยแนวทางเซอร์เรียลลิสม์
Design street art illustrations from the Wat Phra Ngam Cultural capital with asurrealism approach.

โดย : นาย สมาริวุฒิ หอมบุบผา

อาจารย์ที่ปรึกษา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิรัตน์ ปิ่นแก้ว

ที่มาและความสำคัญ

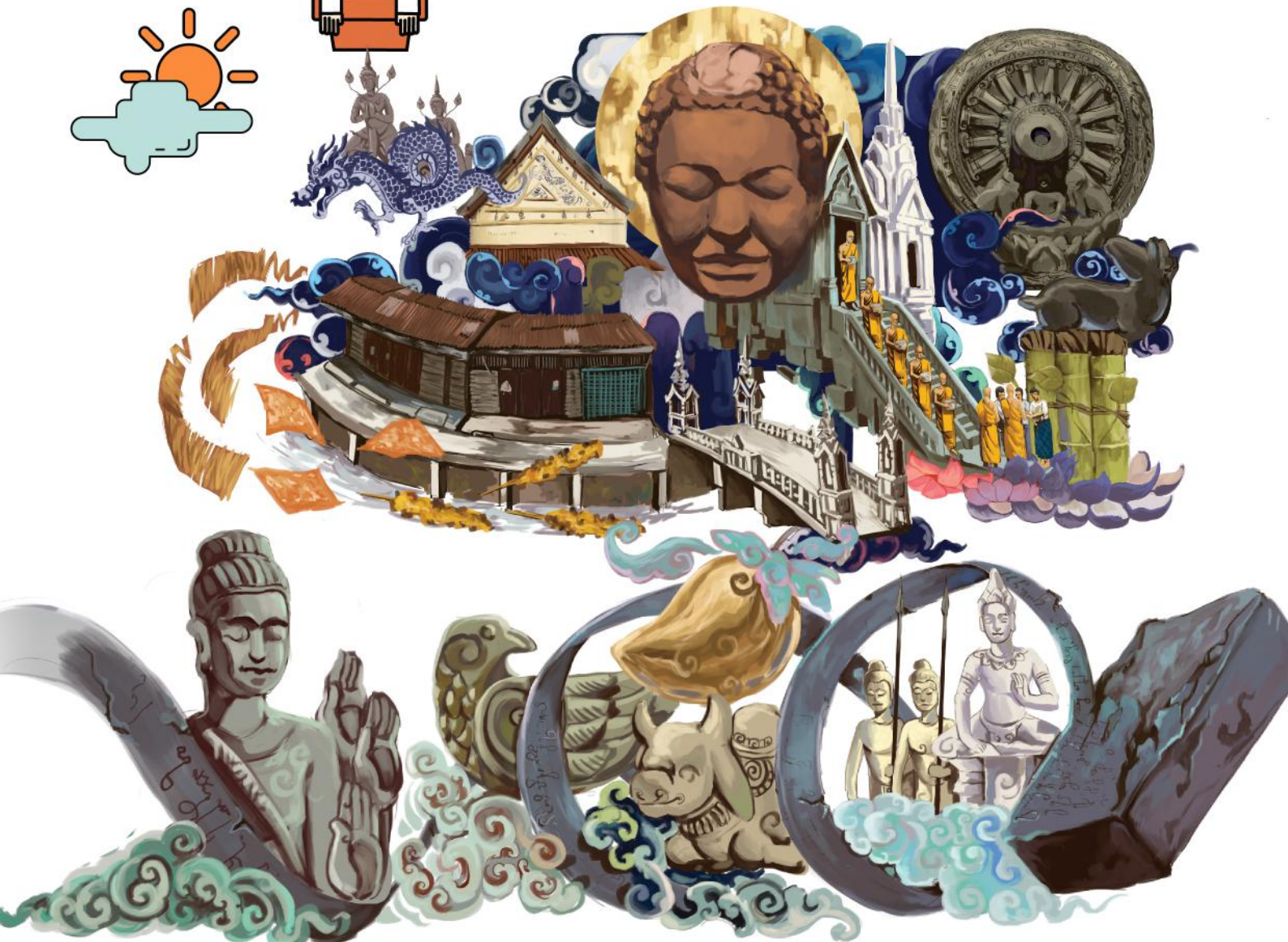
ชุมชนวัดพระงามมีประวัติสามารถสืบค้นได้ถึงสมัยรัชกาลที่ 4 เป็นที่พุดค้นโบราณคดีทวารวดีที่สำคัญ มีทุนทางวัฒนธรรมเด่นชัด เช่นการทำข้าวหลามการตักบาตรข้าวหลาม และการแปรรูปอาหารได้กลายเป็นภูมิปัญญาที่สืบทอดมายาวนานอันเป็นทุนวัฒนธรรมที่โดดเด่นของชุมชน การออกแบบภาพประกอบสตรีทอาร์ตด้วยแนวทางแนวเซอร์เรียลลิสม์จึงเป็นการสร้างภูมิทัศน์ทางวัฒนธรรม และถ่ายทอดการตีความทุนทางวัฒนธรรมชุมชนวัดพระงามในมิติใหม่ๆ อีกด้วย

วัตถุประสงค์

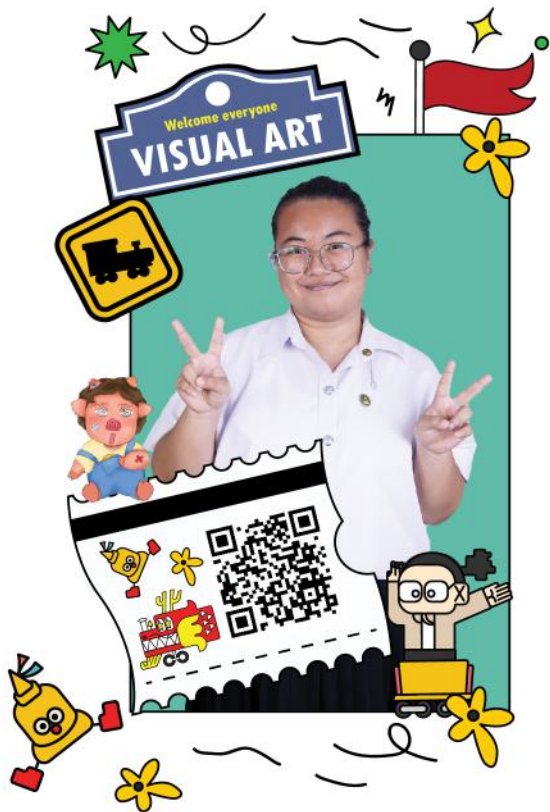
1. เพื่อศึกษาเนื้อหาจากทุนวัฒนธรรมชุมชนวัดพระงาม จังหวัดนครปฐม
2. เพื่อศึกษาเนื้อหาและข้อมูลศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ ในการสร้างสรรค์งานสตรีทอาร์ต
3. เพื่อออกแบบภาพประกอบสตรีทอาร์ตจากทุนวัฒนธรรมวัดพระงามจังหวัดนครปฐมด้วยแนวทางศิลปะเซอร์เรียลลิสม์

แนวคิดในการออกแบบ

“สตรีทอาร์ตจากทุนวัฒนธรรมชุมชนวัดพระงาม สู่มิติเหนือจริง”







การออกแบบมาสคอตจากอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมจังหวัดนครปฐม
Mascot design based on the cultural identity
of Nakhon Pathom Province

โดย : นางสาวชุตีพันธ์ ศรีบ้านกวย

อาจารย์ที่ปรึกษา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยวรรณ ปิ่นแก้ว



ที่มาและความสำคัญ

จังหวัดนครปฐมมีอัตลักษณ์โดดเด่นหลายอย่างที่คนในจังหวัดเห็นความสำคัญและมักท่องเที่ยวจดจำได้ อัตลักษณ์ที่น่าสนใจ ได้แก่ หนู และ ผลิตภัณฑ์แปรรูปจากหนู อัตลักษณ์ศิลปทวารวดี และข้าวหลาม ซึ่งปรากฏอยู่ในคำขวัญของจังหวัด ผู้วิจัยจึงนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบมาสคอตเพื่อใช้เป็นตัวแทน ในการสื่อสารอัตลักษณ์ของจังหวัดให้ดูเป็นมิตร เข้าถึงง่าย และนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในการสื่อสาร สร้างให้เกิดการจดจำและเกิดความประทับใจ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในทางเศรษฐกิจได้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของจังหวัดนครปฐมที่เกี่ยวข้องกับหนู ผลิตภัณฑ์แปรรูป งานศิลปทวารวดี และข้าวหลาม
2. เพื่อออกแบบมาสคอตที่สะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของจังหวัดนครปฐมในรูปแบบที่เป็นมิตร กั้นสมัย และจดจำง่าย

แนวคิดในการออกแบบ

“มาสคอตสุดคูล ไตมาจากท้องถิ่น” มาสคอตที่แสดงให้เห็นถึงความน่ารัก มีชีวิตชีวา สนุกสนาน สร้างให้เกิดการจดจำ



หมูหวาน



หมูฝอย



หมูทุบ



หมูแท่ง



หมูหยอง



หมูแผ่น



หมูเค็ม



พี่ศรีทวา

น้องรวดี

มินม่ายไห



หมูแปรรูป

85(ราคา 59 บาท) - เตรียมของดี: 0

ส่งเป็นของขวัญ ซื้อ

สู้ๆฮึบๆ



มินม่ายไห



แจ๊สแกร่ง



สวยอยู่แม่ฟูฟ่อง



การโหมสีเกาะบางกรอม



หวานน่าตาลเยือกพี

นั่งเป็นหลัง



หลามจิว

ถั่วแดง

พ่อสมหมาย

มินม่ายไห #หมูๆ





การออกแบบของที่ระลึกสะท้อนอัตลักษณ์ 7 อำเภอในจังหวัดนครปฐม

● Souvenir Design the Reflecting the Identities of Seven Districts in Nakhon Pathom Province

โดย: นางสาววรรณกร เจียมจักร
นายธีรศักดิ์ จงอรท

อาจารย์ที่ปรึกษา: อาจารย์กฤตติยา แก้วสะอาด

ที่มาและความสำคัญ

จังหวัดนครปฐมมีรากฐานทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และวิถีชีวิตที่หลากหลาย จากการผสมผสานของหลายชาติพันธุ์และพัฒนาการตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน ทำให้แต่ละอำเภอมีอัตลักษณ์เฉพาะตัวที่โดดเด่น งานวิจัยนี้มุ่งเน้นในการนำคุณทางวัฒนธรรมจาก 7 อำเภอมาสร้างสรรค์ให้เกิดมูลค่าใหม่ผ่านกระบวนการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดผลิตภัณฑ์ร่วมสมัยที่สื่อความหมายได้ชัดเจน ผลงานที่ได้จะช่วยอนุรักษ์และเผยแพร่วัฒนธรรมท้องถิ่น และสร้างสื่อที่เชื่อมโยงผู้คนกับเรื่องราวของนครปฐมได้อย่างลึกซึ้ง

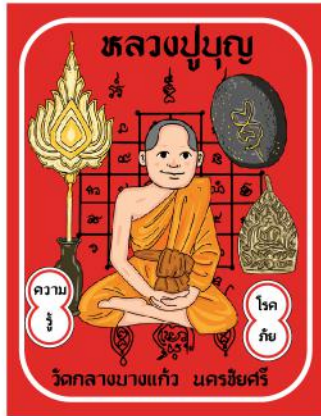
วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์อัตลักษณ์ของ 7 อำเภอในจังหวัดนครปฐม
 2. เพื่อออกแบบของที่ระลึกที่สะท้อนอัตลักษณ์ของ 7 อำเภอในจังหวัดนครปฐม
- แนวคิดในการออกแบบ

Nakhon Pathom: The Memory Collection

นครปฐมไม่ได้เป็นเพียงจังหวัดที่แวะมา แต่คือเรื่องราวที่คุณสามารถถือไว้ในมือ และเก็บไว้ในใจ







การออกแบบลายผ้าจากอัตลักษณ์ชุมชนวัดพระงาม

Fabrio pattern design from the identity of the Wat Phra Ngam community

โดย : นายศุภณัฐ ไพรี

อาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปิยะวรรณ ปิ่นแก้ว



ที่มาและความสำคัญ

อัตลักษณ์ของชุมชนเป็นสิ่งสะท้อนรากเหง้า วิถีชีวิต ประวัติศาสตร์ และภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สามารถนำมาสร้างคุณค่าและมูลค่าทางเศรษฐกิจได้ และหนึ่งในแนวทางที่ช่วยยกระดับและต่อยอดอัตลักษณ์ชุมชนให้เกิดมูลค่าเพิ่ม คือ "การออกแบบลายผ้า" ที่สามารถประยุกต์ใช้กับผลิตภัณฑ์ที่หลากหลาย และเป็นสื่อที่ช่วยเล่าเรื่องราวของพื้นที่ได้อย่างเป็นรูปธรรม เกิดเป็นผลงานที่มีความหมาย ใช้งานได้จริง

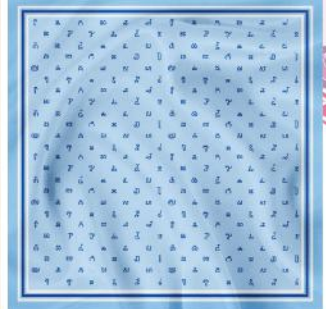
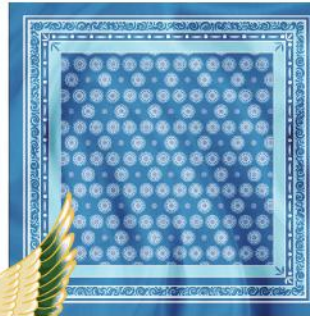
วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาข้อมูลอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่สามารถนำมาสร้างสรรค์การออกแบบลายผ้า
2. เพื่อออกแบบลวดลายผ้าที่สะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชนในรูปแบบที่ร่วมสมัย ใช้งานได้จริง และสื่อความหมาย
3. เพื่อพัฒนานิตินแบบลายผ้าที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์หรือผลิตภัณฑ์ชุมชน

แนวคิดในการออกแบบ

"เสน่ห์ชุมชนบนผืนผ้า" เป็นการสร้างลวดลายผ้าให้มีความร่วมสมัย สะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชน







“การออกแบบภาพประกอบหนังสือการ์ตูน เพื่อสะท้อนแนวคิด “ปิตาธิปไตย” ในสังคมไทย”
“Comic Illustration Design to Reflect Patriarchal Ideologies in Thai Society”

โดย : นายทักษิณ ศิริกรพิพย์
 อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์ ศิริกัญญา อาระยะรุ

ที่มาและความสำคัญ

ปิตาธิปไตยคือระบบที่มีแนวคิดผู้ชายเหนือผู้หญิงจนกลายเป็นค่านิยมสืบทอดมานาน แม้สังคมจะเปลี่ยน แต่ความไม่เท่าเทียมของผู้ชายผู้หญิงนี้ ยังเห็นได้ในชีวิตประจำวันในปัจจุบัน เช่นงานบ้านหรือทัศนคติเรื่องเพศ การเล่าเรื่องนี้ผ่านการดูช่วยให้เข้าใจง่าย เห็นปัญหาชัดเจน และกระตุ้นให้ผู้อ่านตั้งคำถามต่อค่านิยมเดิมนำไปสู่การตระหนักรู้เรื่องความเท่าเทียมในสังคม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาและทำความเข้าใจโครงสร้างปิตาธิปไตยที่ปรากฏในสังคมไทย
2. เพื่อออกแบบภาพประกอบหนังสือการ์ตูนที่สะท้อนแนวคิดปิตาธิปไตย

แนวคิดการออกแบบ

“ปิตาธิปไตย” ใครว่าชายเป็นใหญ่





ขอโทษที่ ชายเป็นใหญ่
BY JOIEDO

55 บาท

ส่งไปรษณีย์ฟรี

มี





ออกแบบหนังสือภาพประกอบจากสถาปัตยกรรมชุมชนปากแพรก ตำบลบ้านเหนือ อำเภอเมือง จังหวัดกาญจนบุรี

Design an illustrated book based on the architecture of the Pak Phraek community. Ban Nuea Subdistrict Mueang District, Kanchanaburi Province

โดย : นางสาวณัชชา ปลายทอง

อาจารย์ที่ปรึกษา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยะวรรณ ปิ่นแก้ว และ อาจารย์ศิริวัฒน์ แสนเสริม

ที่มาและความสำคัญ

ชุมชนปากแพรกเป็นชุมชนเก่าแก่ที่สุดของกาญจนบุรี ตั้งอยู่ในตำบลบ้านเหนือ อำเภอเมืองฯ มีประวัติศาสตร์ยาวนานกว่า 180 ปี ก่อตั้งขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 3 โดยมีชาวจีนและญวนมาตั้งถิ่นฐานและค้าขาย ลักษณะเด่นคืออาคารบ้านเรือนที่ตั้งเรียงรายตามกำแพงเมืองเก่า มีเอกลักษณ์สถาปัตยกรรมตะวันออกผสมตะวันตก มีเรื่องราวประวัติศาสตร์หลายยุคสมัย โดยเฉพาะช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 แสดงให้เห็นถึงการผสมผสานทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นในชุมชนตลอดหลายยุคสมัย ลักษณะทางสถาปัตยกรรมที่หลงเหลืออยู่มีความน่าสนใจและควรเผยแพร่ให้กับคนรุ่นใหม่ได้รู้จัก การออกแบบหนังสือภาพประกอบจึงเป็นสื่อสร้างสรรค์ที่สามารถถ่ายทอดข้อมูลเชิงสถาปัตยกรรม เรื่องเล่า และความงดงามของสถานที่สำคัญในชุมชนปากแพรกได้ ตลอดจนสร้างความประทับใจและตระหนักถึงคุณค่าของสถาปัตยกรรมชุมชนปากแพรกในมิติทางประวัติศาสตร์และความงดงาม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ชุมชนปากแพรก ตำบลบ้านเหนือ อำเภอเมือง จังหวัดกาญจนบุรี
2. เพื่อการออกแบบหนังสือภาพประกอบจากสถาปัตยกรรมชุมชนปากแพรก จ.กาญจนบุรี

แนวคิดในการออกแบบ

“อาคารเก่าเล่าเรื่องใหม่” สเน่ห์สถาปัตยกรรมชุมชนปากแพรกเรื่องราวที่ซ่อนอยู่ในอาคารเก่าของชุมชน





**ออกแบบมาสคอตเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวของจังหวัดกาญจนบุรี
Mascoat Design to Promote Tourism in Kanchanaburi Province**

โดย: นางสาว สรตา เต่าทอง
อาจารย์ที่ปรึกษา: ผศ. สุรพงษ์ ประเสริฐศักดิ์

ที่มาและความสำคัญ

จังหวัดกาญจนบุรีมีศักยภาพด้านการท่องเที่ยวสูง ด้วยทรัพยากรที่หลากหลายทั้งนี้ยังขาดภาพจำในรูปแบบมาสคอตที่สามารถสร้างการจดจำและเชื่อมโยงทางอารมณ์ได้จึงมีแนวคิดในการออกแบบมาสคอตเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวและสร้างเอกลักษณ์ให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อออกแบบมาสคอตที่สะท้อนภาพลักษณ์จังหวัดกาญจนบุรี
2. เพื่อออกแบบมาสคอตสัญลักษณ์สื่อถึงจังหวัดกาญจนบุรี

แนวคิดในการออกแบบ

แนวคิดถูกพัฒนาขึ้นจากการวิเคราะห์โดยมีเป้าหมายในการสร้างสรรค์มาสคอตที่สามารถสื่อสารเอกลักษณ์ของจังหวัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและสร้างแรงจูงใจในการสนใจและมาท่องเที่ยว





**การสร้างอัตลักษณ์แบรนด์ Obscura ภายใต้แรงบันดาลใจจากสไตล์ Gothic Revival
Brand Identity Creation for Obscura based on Inspiration of the Gothic Revival Style**

โดย: นาย นวัช ภูมิผิว

อาจารย์ที่ปรึกษา: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงษ์ธร เครือฟ้า

ที่มาและความสำคัญ

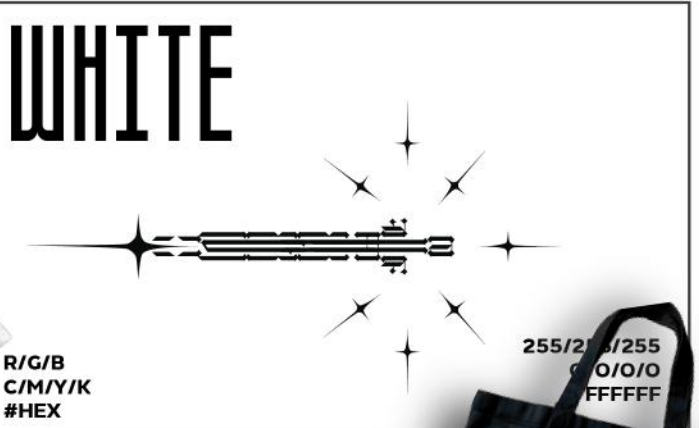
การสร้างอัตลักษณ์แบรนด์เป็นหัวใจของงานออกแบบร่วมสมัย ที่ต้องสะท้อนถึงบุคลิกและคุณค่าทางวัฒนธรรมให้เชื่อมโยงผู้บริโภค สไตล์ Gothic Revival ซึ่งโดดเด่นด้วยเส้นโค้งแหลมและบรรยากาศสีกลับทรงพลัง จึงถูกนำมาใช้เป็นแรงบันดาลใจหลักในการพัฒนาอัตลักษณ์แบรนด์แฟชั่น "Obscura" ให้โดดเด่น และจดจำง่ายในตลาดปัจจุบัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาสไตล์ Gothic Revival ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างอัตลักษณ์แบรนด์
2. เพื่อออกแบบอัตลักษณ์แบรนด์ "Obscura" ภายใต้แรงบันดาลใจจากสไตล์ Gothic Revival
3. เพื่อประเมินความคิดเห็นกลุ่มเป้าหมายที่มีผลต่องานออกแบบแบรนด์ "Obscura" ให้มีความโดดเด่นภายใต้แรงบันดาลใจจากสไตล์ Gothic Revival

แนวคิดในการออกแบบ

OBSCURA คือแบรนด์แฟชั่นร่วมสมัยที่ตีความ Gothic Revival ผ่านองค์ประกอบชิ้นแหลม และบรรยากาศศาสนากายในโบสถ์ ผ่าน Blackletter เป็นสัญลักษณ์คู่กับโทนสีดำ-ขาวและจัดวางแบบโมดูลาร์บนเสื้อ หมวก และกระเป๋า เพื่อสื่ออารมณ์ลึกลับ คึกคักลึกลับ และทรงพลัง





การออกแบบตัวละครจากบทประพันธ์ "คู่กรรม" เพื่อออกแบบ Concept Art สำหรับการพัฒนาเกม

Character Design from the Literary Work "Khu Kam" to Create Concept Art for Game Development

โดย : น.ส. สุพรรณษา ชุนดี

อาจารย์ที่ปรึกษา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พงษรร เครือฟ้า

ที่มาและความสำคัญ

การออกแบบตัวละครมีส่วนสำคัญต่อการเล่าเรื่องและการสร้างการจดจำให้ผู้เล่น นวนิยาย "คู่กรรม" ของกมยงค์ เป็นเรื่องราวที่บอกเล่าเรื่องราวท่ามกลางสงครามโลกครั้งที่ 2 ทำให้ตัวละครโทโรริ และอังศุมาลินกลายเป็นภาพจำ และถูกดัดแปลงซ้ำหลายครั้งในสื่อต่าง ๆ โดยภาพลักษณ์ตัวละครยังยึดกับนักแสดงเป็นหลัก ผู้วิจัยจึงตั้งใจตีความตัวละคร คู่กรรม ใหม่ในรูปแบบ Concept Art ออกแบบบุคลิก ท่าทางรูปลักษณ์ เพื่อต่อยอดสู่การพัฒนาเกม และนำเสนอคุณค่าวรรณกรรมไทยที่ร่วมสมัย เข้าถึงคนรุ่นใหม่มากขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ห้บทบาทตัวละครจากบทประพันธ์เรื่อง "คู่กรรม"
2. เพื่อหาแนวทางในการออกแบบตัวละครจากบทประพันธ์ "เรื่องคู่กรรม"

แนวคิดการออกแบบ

รบกวนอาจารย์ดูอันใหม่ให้ทีค่ะ: "ออกแบบตัวละครจาก "คู่กรรม" โดยดึงบุคลิกและอารมณ์ของตัวละครหลักในบริบทยุคสงครามโลกครั้งที่ 2 มาถ่ายทอดผ่านลายเส้นร่วมสมัย เพื่อเป็นแนวทางตัวละครที่ช่วยสร้างความน่าจดจำ "





การออกแบบคาแรคเตอร์จากพรรณไม้ในมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
Character Design from plant varieties in Nakhon Pathom Rajabhat University

โดย : นางสาว ณัฐอรกาญจน์ กุลพัชรธารา
 อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์ กฤตติยา แก้วสะอาด

ที่มาและความสำคัญ

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมเป็นสถาบันการศึกษาที่มีภูมิทัศน์งดงามและเต็มไปด้วยพรรณไม้หลากหลายชนิดที่ถูกรวบรวมและจัดทำเป็นฐานข้อมูล แต่การนำเสนอในรูปแบบเดิมนั้นยังไม่สามารถดึงดูดความสนใจหรือเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างทั่วถึง การวิจัยนี้จึงมีจุดมุ่งหมายในการนำความรู้ และภาพลักษณ์ของลักษณะทางพฤกษศาสตร์พรรณไม้ 16 ชนิดที่พบบ่อยที่สุดในมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม นำมาเป็นแรงบันดาลใจผ่านกระบวนการออกแบบคาแรคเตอร์ที่สะท้อนความงามและเรื่องราวของพรรณไม้แต่ละชนิด ต่อยอดสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์ศิลป์ ที่สามารถช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์และความภาคภูมิใจของมหาวิทยาลัยได้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาลักษณะทางพฤกษศาสตร์ของพรรณไม้ 16 ชนิดที่พบบ่อยที่สุดในมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
2. เพื่อออกแบบคาแรคเตอร์จากพรรณไม้ในมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมและนำมาพัฒนาต่อยอดเป็นสื่อหรือผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์ศิลป์

แนวคิดการออกแบบ

"BotaniToon" - พืชตัวน้อยในโลกแฟนตาซี







การออกแบบสื่อมัลติมีเดียส่งเสริมการท่องเที่ยวตลาดโอ๊ะป่อย ตำบลตะนาวศรี อำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี

Media Design to Promote Tourism at Oh Poi Market, Tanao Si Sub-district, Suan Phueng District, Ratchaburi Province

โดย : นางสาว นิสดา สังข์สุวรรณ และ นางสาวณัฐนันทน์ อ่อนเจริญ

อาจารย์ที่ปรึกษา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยวรรณ ปิ่นแก้ว และ อาจารย์ ศิริวิวัฒน์ แสนเสริม

ที่มาและความสำคัญ:

ตลาดโอ๊ะป่อย ตำบลตะนาวศรี อำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่เกิดจากความร่วมมือของชุมชนกะเหรี่ยงในการนำเสนอวิถีชีวิตดั้งเดิม อาหารพื้นถิ่น และภูมิปัญญาท้องถิ่นแก่ผู้มาเยือน และเป็นพื้นที่ที่ช่วยสร้างรายได้และความเข้มแข็งทางเศรษฐกิจให้กับคนในพื้นที่ นอกจากนี้ ตลาดโอ๊ะป่อยยังเป็นจุดหมายปลายทางที่สะท้อนเสน่ห์ของวิถีชุมชนและความเรียบง่ายตามธรรมชาติ ซึ่งสอดคล้องกับแนวโน้ม การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้น การศึกษาตลาดโอ๊ะป่อยจึงมีความสำคัญในการทำความเข้าใจคุณค่าบทบาทและศักยภาพของพื้นที่แห่งนี้ ต่อการพัฒนาชุมชน และการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์ :

1. เพื่อศึกษาข้อมูลอัตลักษณ์ วิถีชีวิต และวัฒนธรรมของชุมชนกะเหรี่ยงในตลาดโอ๊ะป่อย
2. เพื่อออกแบบสื่อมัลติมีเดีย และของที่ระลึกที่สะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชนตลาดโอ๊ะป่อย ตำบลตะนาวศรี อำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี

แนวคิดในการออกแบบ :

“เสน่ห์โอ๊ะป่อย” ตลาดวัฒนธรรมที่รอนักท่องเที่ยวมาสัมผัสประสบการณ์ด้วยตนเอง





**การออกแบบของที่ระลึก Paper cut 3D จากอัตลักษณ์ชุมชนวัดพระงามและ
องค์พระปฐมเจดีย์**
**The Design of 3D Paperout Souvenirs Inspired by the Cultural Identity
of Wat Phra Ngam Community and Phra Pathom Chedi**

โดย : นางสาววลัยลักษณ์ ยศประกอบ
 อาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปิยะวรรณ ปิ่นแก้ว

ที่มาและความสำคัญ

ชุมชนวัดพระงามและองค์พระปฐมเจดีย์มีประวัติศาสตร์ยาวนานมาตั้งแต่สมัยทวารวดีจนถึงปัจจุบัน ภายใต้นพื้นที่ชุมชนมีโบราณสถานและโบราณวัตถุที่ค้นพบสำคัญที่สะท้อนความรุ่งเรืองในอดีต เช่น ธรรมจักร กวางหมอบ จารึกวัดพระงาม ประติมากรรมต่างๆในสมัยทวารวดี นอกจากนี้ชุมชนวัดพระงามยังมีประเพณีตักบาตรข้าวหลาม มีถนนคนเดินทวารวดี มีร้านค้าชุมชนบ้านไม้ริมคลองเจริญบุชา อย่างไรก็ตาม แม้ชุมชนจะมีเรื่องราวที่ทรงคุณค่าแต่คนรุ่นใหม่ หรือนักท่องเที่ยวไม่ได้รับรู้ เนื่องจากรูปแบบการนำเสนอที่ยังไม่น่าสนใจและไม่สอดคล้องกับวิถีการเรียนรู้ของคนในปัจจุบัน ผู้วิจัยจึงมุ่งนำเสนออัตลักษณ์ชุมชนผ่าน ศิลปะ Paper cut 3D ซึ่งมีจุดเด่นด้านมิติของภาพ ความมีสีสัน สามารถดึงดูดความสนใจและช่วยเล่าเรื่อง

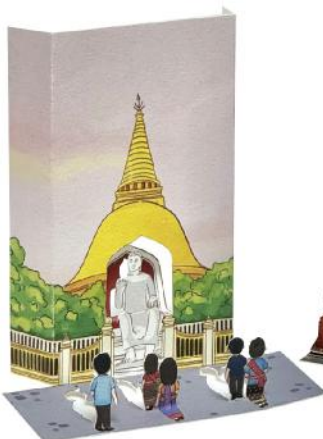
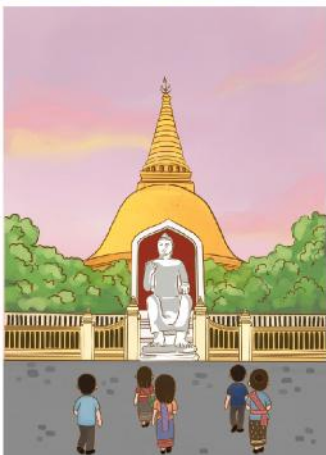
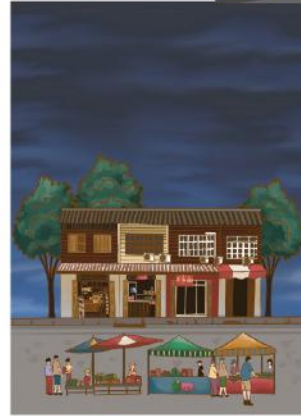
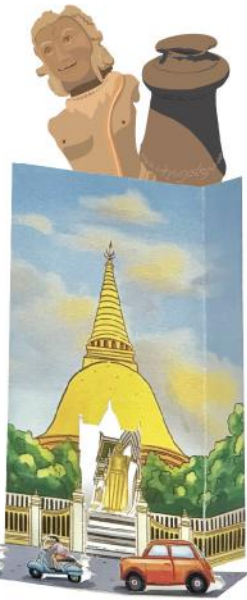
วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาข้อมูลอัตลักษณ์ชุมชนวัดพระงามและองค์พระปฐมเจดีย์สำหรับการออกแบบ Papercut 3D
2. เพื่อออกแบบ Papercut 3D ที่สะท้อนอัตลักษณ์เด่นของชุมชนสำหรับเป็นของที่ระลึก

แนวคิดในการออกแบบ

"สร้างมิติของอดีตผ่านงานกระดาษ "







การออกแบบภาพประกอบสัตว์หิมพานต์ผ่านศิลปะ: Heavy Metal Art Illustration Design of Himmapan Creatures through Heavy Metal Art

โดย : นายวรินทร์ สายโสภา

อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์กฤติยา แก้วสะอาด
ที่มาและความสำคัญ

สัตว์หิมพานต์เป็นองค์ประกอบสำคัญในศิลปกรรมไทยที่สะท้อนความเชื่อ จินตนาการ และความงดงามทางวัฒนธรรมที่สืบทอดมายาวนาน ขณะที่ศิลปะร่วมสมัยอย่าง Heavy Metal Art มีลักษณะเด่นด้านพลัง ความดุเดือด และการแสดงออกเชิงอารมณ์ที่เข้มข้น การวิจัยเรื่อง “การออกแบบภาพประกอบสัตว์หิมพานต์ผ่านศิลปะ: Heavy Metal Art” มีที่มาจากแนวคิดในการผสมผสานศิลปะไทยดั้งเดิมกับแนวศิลปะตะวันตกยุคใหม่ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนเอกลักษณ์ไทยในมิติใหม่ที่ร่วมสมัย การออกแบบในแนวทางนี้ไม่เพียงเป็นการอนุรักษ์และต่อยอดมรดกทางวัฒนธรรมไทยให้เข้าถึงคนรุ่นใหม่ แต่ยังช่วยเปิดมุมมองใหม่ในการตีความศิลปะไทยให้เชื่อมโยงกับวัฒนธรรมศิลปะสากล ซึ่งสามารถต่อยอดไปสู่การประยุกต์ใช้เชิงพาณิชย์ เช่น งานภาพประกอบลงบนเสื้อผ้า งานออกแบบนิเทศศิลป์ได้อย่างทรงพลัง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาลักษณะของสัตว์หิมพานต์
2. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์แนวคิดของศิลปะ: Heavy Metal Art
3. เพื่อออกแบบภาพประกอบสัตว์หิมพานต์ผ่านศิลปะ: Heavy Metal Art

แนวคิดในการออกแบบ

“Himmapan Resurrection”





**การออกแบบลวดลายเรขาคณิตศิลป์แนวศิลปะเปอร์เซีย ภายใต้แบรนด์ “ Great Looter ”
Geometric Pattern Design in the Persian Art Style for the “GREAT LOOTER”**

Brand โดย : นาย ธงชัย จินตะหาล้า

อาจารย์ที่ปรึกษา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พงษ์ธร เครือฟ้า

ที่มาและความสำคัญ

การออกแบบแบรนด์ Great Looter มาจากแรงบันดาลใจในการนำศิลปะและสถาปัตยกรรมเปอร์เซียมาถ่ายทอดใหม่อย่างร่วมสมัย เพื่ออนุรักษ์เสน่ห์ของลวดลายโบราณและสร้างอัตลักษณ์ที่สอดคล้องกับยุคปัจจุบัน โดยผสมองค์ประกอบจากสถาปัตยกรรมสำคัญของเปอร์เซียเพื่อเพิ่มคุณค่าทางวัฒนธรรม โดยชื่อแบรนด์ที่สะท้อนความยิ่งใหญ่จากคำว่า “Great” และตีความหมายใหม่ของคำว่า “Looter” เป็น “ผู้สำรวจทรัพย์ทางศิลปะโบราณ” จนเกิดเป็นตัวตนของแบรนด์ Great Looter

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการออกแบบลวดลายเรขาคณิตศิลป์แนวศิลปะเปอร์เซีย
2. เพื่อออกแบบลวดลายเรขาคณิตศิลป์แนวศิลปะเปอร์เซีย ภายใต้แบรนด์ “Great Looter”

แนวคิดในการออกแบบ

“ Great Looter มุ่งเน้นการถ่ายทอดความงามอันเป็นเอกลักษณ์ของศิลปะเปอร์เซียผ่านการสังเคราะห์รูปทรงเรขาคณิตจากสถาปัตยกรรมดั้งเดิมให้ร่วมสมัย สื่อถึงความวิจิตร ลึกลับ และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในมุมมองใหม่ของแบรนด์ ”



ED8F46



895623



4D1410



Ala

Ala Chingchasawan

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t
u v w x y z





● **การสร้างสรรค์ออกแบบภาพประกอบเล่าเรื่อง “สัตว์ในศิลปะทวารวดี พืชรักกันที่สถานแห่งชาติ พระปฐมเจดีย์”**

Narrative Illustration of Animal Creatures Design Based on Dvaravati Art in Phra Pathom Chedi National Museum, Nakhon Pathom Province

โดย นาย ธนกร พุทธประเสริฐ

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ กฤติยา แก้วสะอาด

ที่มาและความสำคัญ

ศิลปะทวารวดีเป็นมรดกทางวัฒนธรรมสำคัญของจังหวัดนครปฐมที่สะท้อนความรุ่งเรืองของศิลปกรรม และความเชื่อในพุทธศาสนา เป็นแหล่งค้นพบหลักฐานทางโบราณคดีที่สำคัญและนำไปจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระปฐมเจดีย์ และมีการค้นพบเหล่าสัตว์ในศิลปะทวารวดีที่ซ่อนตามสถาปัตยกรรมและประติมากรรมต่างๆโดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ มียู่งจริงตามธรรมชาติและปรกรณัม ที่แฝงไปด้วยความเชื่อคติต่างๆ ของชาวทวารวดี ซึ่งมีทั้งความงดงามและความหมายเชิงสัญลักษณ์ทางจิตวิญญาณ การนำองค์ความรู้ด้านศิลปะทวารวดีมาสร้างสรรค์ในรูปแบบภาพประกอบร่วมสมัยที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราว ความเชื่อ และคุณค่าทางวัฒนธรรมให้เข้าใจง่าย และเข้าถึงผู้ชมรุ่นใหม่การสร้างสรรค์ผลงานดังกล่าวไม่เพียงช่วยอนุรักษ์และเผยแพร่ศิลปะทวารวดีอย่างมีชีวิตชีวา แต่ยังเป็นแนวทางบูรณาการระหว่างศิลปวัฒนธรรมไทยกับการออกแบบเชิงสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ของพิพิธภัณฑ์อย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาสัตว์ในศิลปะทวารวดี
2. เพื่อออกแบบภาพประกอบเล่าเรื่องสัตว์ในศิลปะทวารวดี สำหรับเชิงพาณิชย์ศิลป์

แนวคิดในการออกแบบ

“Living Heritage” เรื่องราวของเหล่าสัตว์ในตำนานทวารวดี







การออกแบบภาพประกอบสตรีทอาร์ตจากอัตลักษณ์ชุมชนวัดพระงาม
Design street art illustrations from the identity of the Wat Phra Ngam Community
 โดย : นายภูริทัต บุญเลิศ
 อาจารย์ที่ปรึกษา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปิยะวรรณ ปิ่นแก้ว

ที่มาและความสำคัญ

ชุมชนวัดพระงามเป็นชุมชนที่มีความสำคัญของจังหวัดนครปฐมตั้งอยู่ในเขตเมืองใกล้องค์พระปฐมเจดีย์ที่มีประวัติศาสตร์ความเป็นมาตั้งแต่สมัยทวารวดี มีโบราณสถานและโบราณวัตถุสำคัญที่ขุดค้นพบจากเป็นหลายชั้น เช่น ธรรมจักร จารึกวัดพระงาม เศียรพระ และพระดินเผา เป็นต้น ที่เนินดินขนาดใหญ่ในวัดพระงามที่คนในชุมชนและคนในจังหวัดเรียกขานกันว่า "เขาวัดพระงาม หรือ เนินเขาวัดพระงาม" นอกจากนี้ในชุมชนยังมีเอกลักษณ์ทางสถาปัตยกรรมที่สำคัญ คือ อาคารบ้านไม้ 2 ชั้นที่ตั้งอยู่ริมคลองเจดีย์บูชา หน้าวัดพระงามที่มีอายุกว่า 100 ปี เป็นชุมชนคนจีนที่เข้ามาตั้งรกราก และทำมาค้าขายเป็นแหล่งผลิตสินค้าอัตลักษณ์ของจังหวัดนครปฐม ได้แก่ การทำข้าวหลาม การแปรรูปหมู อาหารพื้นถิ่นไทยจีน เป็นต้นการออกแบบภาพประกอบสตรีทอาร์ต เพื่อถ่ายทอดอัตลักษณ์ของชุมชนวัดพระงาม จะช่วยสร้างความน่าสนใจและการนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในการสร้างคุณค่าต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของชุมชนวัดพระงาม
2. เพื่อออกแบบภาพประกอบสตรีทอาร์ตที่สะท้อนอัตลักษณ์ชุมชนวัดพระงาม

แนวคิดในการออกแบบ

"วิถีชีวิตชุมชนบนผนังบ้าน" ถ่ายทอดภาพประกอบเล่าเรื่องประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม วิถีชีวิตชุมชนที่ทั้งเสมือนจริงและการตลกเพื่อให้ความร่วมสมัย







การออกแบบสื่อวิดีโอมีเดียเพื่อประชาสัมพันธ์ตลาดนัดวัฒนธรรม และสถานที่สำคัญของชุมชนรอบองค์พระปฐมเจดีย์ จังหวัดนครปฐม
The Design of Multimedia Video for Public Relation of the Cultural Market and Museum Visit at Phra Pathom Chedi

โดย: นายภาสกร เทวาอารักษ์ และ นางสาวปิยะรัตน์ ปิ่นแก้ว
 อาจารย์ที่ปรึกษา: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยะวรรณ ปิ่นแก้ว

ที่มาและความสำคัญ

พื้นที่รอบองค์พระปฐมเจดีย์ จังหวัดนครปฐม เป็นศูนย์กลางทางวัฒนธรรมประวัติศาสตร์ และวิถีชีวิตของชุมชนมายาวนาน ภายในบริเวณชุมชนรอบองค์พระปฐมเจดีย์มีสถานที่และกิจกรรมสำคัญชวนให้คนในจังหวัดนครปฐม นักท่องเที่ยวมาเรียนรู้และสัมผัสประสบการณ์ได้แก่ ชุมชนบ้านไม้ริมคลองเจดีย์บูชา วัดพระงาม และตลาดนัดวัฒนธรรม ตลอดจนสถานที่สำคัญหลากหลายที่สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นทั้งในด้านศิลปะ อาหารพื้นบ้าน ประเพณี และ ภูมิปัญญาที่สืบทอดกันมา ชุมชนรอบองค์พระปฐมเจดีย์จึงเป็นพื้นที่ ที่มีศักยภาพสูงในการส่งเสริมการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การออกแบบสื่อวิดีโอมีเดียเพื่อประชาสัมพันธ์ตลาดนัดวัฒนธรรมและสถานที่สำคัญของชุมชนรอบองค์พระปฐมเจดีย์จึงเป็นแนวทางสำคัญในการเผยแพร่คุณค่าของชุมชนให้เข้าถึงคนรุ่นใหม่มากขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาข้อมูล อัตลักษณ์ และสถานที่สำคัญของชุมชนรอบองค์พระปฐมเจดีย์ที่สามารถนำมาใช้ประกอบในการออกแบบสื่อวิดีโอมีเดีย
2. เพื่อออกแบบและผลิตสื่อวิดีโอมีเดียที่น่าสนใจของตลาดนัดวัฒนธรรม และสถานที่สำคัญในรูปแบบที่เข้าใจง่าย

แนวคิดในการออกแบบ

“ศิลปะเดียวที่ยั่งยืน...พระปฐมเจดีย์”



คนนครปฐม รู้ยัง?..? กำลังจะมี.. ตลาดนัดวัฒนธรรมชมพิพิธภัณฑ์พระปฐมเจดีย์



มุมนับองค์พระปฐมเจดีย์ ที่คุณอาจยังไม่รู้...

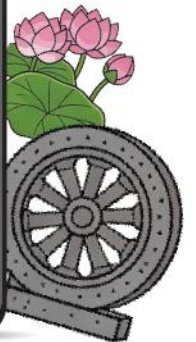




รู้ไหม?... พิพิธภัณฑ์ศาสนานแห่งชาติ พระปฐมเจดีย์
 ซ่อนความลับของคนครปฐมที่คนส่วนใหญ่ยังไม่เคยเห็นหลายคนยังไม่เคยเห็น!!



พระปฐมเจดีย์พิพิธภัณฑ์ศาสนาน ของดีที่หลายคนอาจจะยังไม่เคยเข้าไปดู



วัดพระงามพระอารามหลวง " ตำนานที่ยังมีลมหายใจ "





ออกแบบหนังสือ 3 มิติ ชุมชนวัดพระงาม เรื่องเนินเขาแห่งกาลเวลา
3D book Design on "The hill of time" of Wat Phra Ngam Local Community

โดย : นางสาว กัญยาวรรณ หลงพาสุ

อาจารย์ที่ปรึกษา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยะวรรณ ปิ่นแก้ว



ที่มาและความสำคัญ

หนังสือ 3 มิติ เป็นสื่อสร้างสรรค์ที่ผสมผสานความรู้เข้ากับการเคลื่อนไหวเชิงกลไกของกระดาษที่เหมาะสมสำหรับเยาวชนเพื่อช่วยให้เกิดจินตนาการ ความเข้าใจ และการจดจำได้ดีขึ้น การออกแบบหนังสือ 3 มิติ เรื่อง "เนินเขาแห่งกาลเวลา" ที่ถ่ายทอดเรื่องราวสำคัญในชุมชนในรูปแบบที่เข้าใจง่าย โดยนำประวัติศาสตร์ของชุมชนวัดพระงาม เนินวัดพระงามเป็นหลักฐานสำคัญที่อดีตมีร่องรอยศาสนสถาน โบราณวัตถุ จึงนำข้อมูลทางโบราณคดีและเรื่องเล่าชุมชนมาถ่ายทอดในรูปแบบที่มีชีวิตชีวา ขึ้นดึงดูดความสนใจของเยาวชนเห็นความสำคัญของวัฒนธรรมในท้องถิ่น

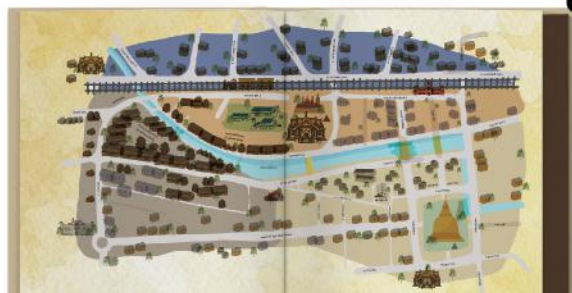
วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์เด่นของชุมชนวัดพระงามที่เหมาะสมกับออกแบบหนังสือ 3 มิติ
2. เพื่อออกแบบหนังสือ 3 มิติ เรื่อง "เนินเขาแห่งกาลเวลา" ของชุมชนวัดพระงาม



แนวคิดในการออกแบบ

ใช้กลไกกระดาษช่วยจำลองอัตลักษณ์ของชุมชนวัดพระงามให้มีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย และน่าจดจำ





การออกแบบบรรจุภัณฑ์จากเอกลักษณ์วัฒนธรรมชุมชนวัดพระงาม
Packaging Design Based on the Uniqueness of the Wat Phra Ngam Community

โดย: นาย พลวัต ตั้งเจริญ
 อาจารย์ที่ปรึกษา: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยะวรรณ ปิ่นแก้ว

ที่มาและความสำคัญ

บรรจุภัณฑ์เป็นสื่อรูปแบบหนึ่งที่สามารถเชื่อมโยงวัฒนธรรมท้องถิ่นเข้ากับผลิตภัณฑ์ได้อย่างโดดเด่น ทั้งในด้านความสวยงาม การสื่อสาร และการสร้างภาพลักษณ์ ด้วยการออกแบบที่เหมาะสม บรรจุภัณฑ์ที่สามารถทำหน้าที่เล่าเรื่องชุมชน ถ่ายทอดเอกลักษณ์ และสร้างความแตกต่างให้ผลิตภัณฑ์ที่ท้องถิ่นผู้วิจัยจึงสนใจนำเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชนมาออกแบบเป็นบรรจุภัณฑ์ร่วมสมัย เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้ผลิตภัณฑ์ สร้างเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นในรูปแบบที่จับต้องได้ ใช้งานได้จริง และเข้าถึงผู้บริโภคในวงกว้าง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาข้อมูล เอกลักษณ์ และวัฒนธรรมของชุมชนที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์
2. เพื่อออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับผลิตภัณฑ์จริง

แนวคิดในการออกแบบ

“บรรจุภัณฑ์วัฒนธรรมไว้บนกล่อง” เป็นการนำอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมมาออกแบบโครงสร้างและกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์

PATHOM
 BAKE





การออกแบบภาพประกอบสัตว์หิมพานต์ตระกูลสิงห์จากสไตล์ไซเบอร์พังก์
Illustration Design of Himmapan Lion-Family Creatures in the Cyberpunk Style

โดย : นางสาวศุภกัญญา คำไธ

อาจารย์ที่ปรึกษา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงษ์ธร เครือฟ้า

ที่มาและความสำคัญ

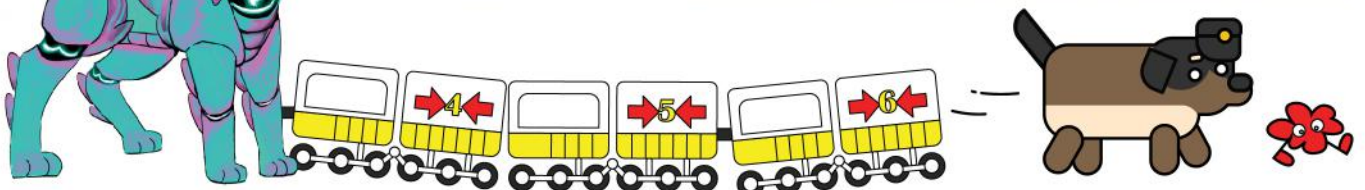
งานออกแบบภาพประกอบมีบทบาทสำคัญต่อการสื่อสารเชิงวัฒนธรรม เนื่องจากช่วยถ่ายทอดเรื่องราว อัตลักษณ์ และความเชื่อให้เข้าถึงและทำความเข้าใจได้ง่าย คติไทยเกี่ยวกับสัตว์หิมพานต์ตระกูลสิงห์ แม้จะเป็นสัญลักษณ์สำคัญ แต่ยังคงถูกนำเสนออยู่ในกรอบเดิมและถูกใช้ซ้ำในเชิงสัญลักษณ์เป็นส่วนใหญ่ การประยุกต์แนวคิดไซเบอร์พังก์กับการออกแบบสิ่งจึงเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยเปิดมุมมองใหม่ เชื่อมโยง ธรรมเนียมคตินี้เข้ากับรากเหง้าความเชื่อไทย และสามารถต่อยอดสู่งานภาพประภคร่วมสมัยที่มีเอกลักษณ์ ชัดเจนยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสัตว์หิมพานต์ตระกูลสิงห์ในป่าหิมพานต์
2. เพื่อออกแบบภาพประกอบสัตว์หิมพานต์ตระกูลสิงห์จากแนวคิด ไซเบอร์พังก์

แนวคิดการออกแบบ

S1NGH::CYBRPNK จากลายไทยสู่กราฟิกไซเบอร์







● การออกแบบอินโฟกราฟิก เพื่อสะท้อนปัญหาไซเบอร์บูลลี่ในกลุ่มวัยรุ่น
 Infographic Design for Reflect the Problem of Cyberbullying Among Adolescents.

โดย: ปุญชรัสมิ์ เพงป้อง

อาจารย์ที่ปรึกษา: อาจารย์ศิริกัญญา อารยะจารุ

ที่มาและความสำคัญ

งานวิจัยนี้ศึกษาปัญหาไซเบอร์บูลลี่ในกลุ่มวัยรุ่น พร้อมออกแบบอินโฟกราฟิกที่ช่วยสื่อสารปัญหาอย่างเข้าใจง่ายและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้จริง เนื่องจากยังขาดสื่อสร้างสรรค์ที่ช่วยให้อาวุธรุ่นตระหนักรู้และเข้าใจผลกระทบของการถูกรังแกบนโลกออนไลน์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาปัญหาของการถูก Cyberbullying ในกลุ่มวัยรุ่น
2. เพื่อออกแบบอินโฟกราฟิก สำหรับสะท้อนปัญหา Cyberbullying ในกลุ่มวัยรุ่น

แนวคิดในการออกแบบ

“สะท้อนปัญหา Cyberbullying ผ่านอินโฟกราฟิก”





● การออกแบบบรรจุภัณฑ์ปลาแดดเดียวเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์แบรนด์ “แดดสะบัด”
Packaging Design for Sun-Dried Fish to Enhance the Brand Image of ‘Dad Sabat’

โดย: ศราวุธ จันจินดา
อาจารย์ที่ปรึกษา: ศิริัญญา อารยะจารุ

ที่มาและความสำคัญ

ปลาแดดเดียวเป็นสินค้าพื้นบ้านที่ต้องการบรรจุภัณฑ์ทันสมัยเพื่อสร้างความเชื่อมั่น และภาพลักษณ์ที่ดีต่อผู้บริโภค โดยเฉพาะคนรุ่นใหม่ โครงการนี้จึงพัฒนาบรรจุภัณฑ์แบรนด์ “แดดสะบัด” ให้สื่อความสด คุณภาพ และความเป็นเอกลักษณ์ เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือ และการจดจำแบรนด์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาความต้องการของผู้บริโภคและภาพลักษณ์ที่เหมาะสมกับแบรนด์ “แดดสะบัด”
2. เพื่อออกแบบบรรจุภัณฑ์ปลาแดดเดียวที่ช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ ความน่าเชื่อถือ และการจดจำแบรนด์

แนวคิดในการออกแบบ

“แดดสะบัด” แดดน้อยร้อยชัวร์ — สดสะอาดทุกชิ้น มั่นใจทุกคำ





การออกแบบสื่อส่งเสริมการเรียนรู้พุทธประวัติ ในรูปแบบหนังสือสามมิติ สำหรับเด็ก ชั้นประถมศึกษาตอนต้น

Design of media to promote learning about the life of the Buddha in a 3D book format Early Primary School

โดย : นางสาวชาลิสา วัฒนงาม และ นายอิสรา เพราะพิณิจ
 อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์กฤติยา แก้วสะอาด

ที่มาและความสำคัญ

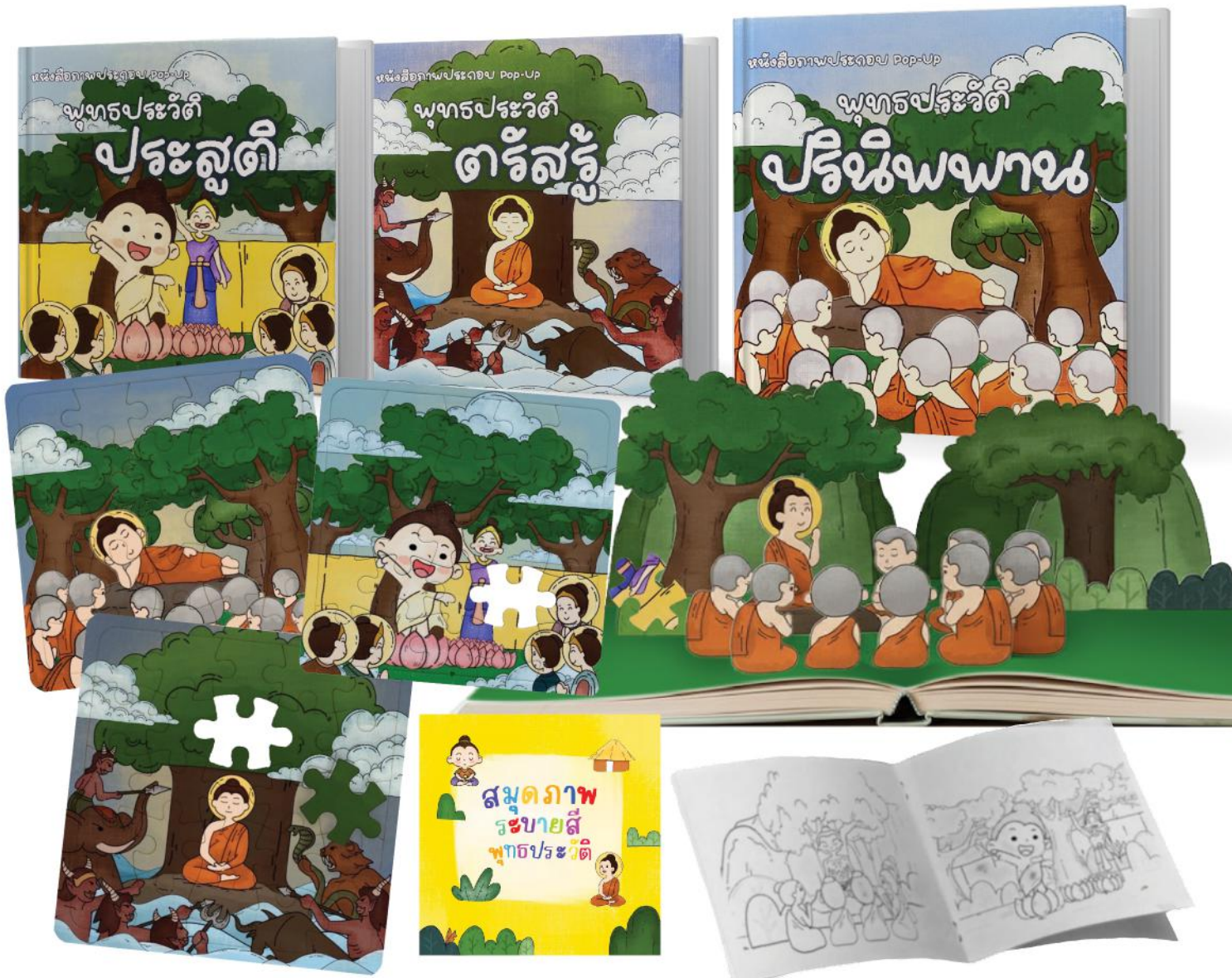
พระพุทธศาสนาเป็นรากฐานสำคัญของสังคมไทย ทั้งยังเป็นส่วนสำคัญของการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาพระพุทธศาสนาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน การปลูกฝังความเข้าใจในพุทธประวัติแก่เด็กในช่วงวัยประถมศึกษาตอนต้นจึงเป็นสิ่งจำเป็น เพราะเป็นช่วงวัยแห่งการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ และจินตนาการการออกแบบสื่อส่งเสริมการเรียนรู้พุทธประวัติในรูปแบบหนังสือ Pop-up 3 มิติ ถือเป็น การสร้างสื่อที่ผสมผสานความรู้กับความสนุก ผ่านเทคนิคการออกแบบที่กระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เนื้อหาเน้นเหตุการณ์สำคัญ ได้แก่ การประสูติ ตรัสรู้ และปรินิพพาน ซึ่งเป็นหัวใจของพุทธประวัติ การนำเสนอด้วยรูปแบบ Pop-up 3 มิติ ช่วยให้เด็กเกิดความสนใจ เข้าใจง่าย และจดจำได้ดี อีกทั้งยังเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ที่ส่งเสริมคุณธรรมและจิตสำนึกในพระพุทธศาสนาอย่างเหมาะสมกับวัย

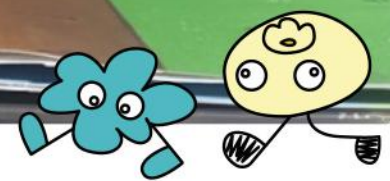
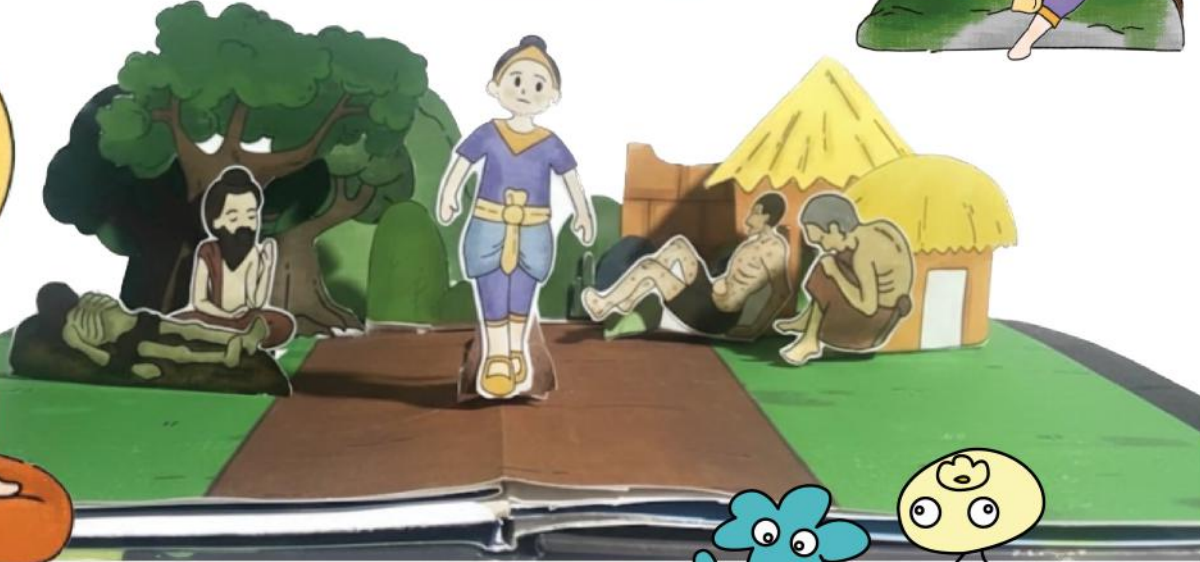
วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาเนื้อหาความรู้พุทธประวัติ ของพระพุทธเจ้า
2. เพื่อออกแบบสื่อส่งเสริมการเรียนรู้พุทธประวัติ ในรูปแบบหนังสือสามมิติ ชั้นประถมศึกษาตอนต้น

แนวคิดในการออกแบบ

“ เปิดโลกสามมิติ สู่พุทธประวัติ ”







ออกแบบคาแรคเตอร์จากดอกไม้มงคลในประเทศไทย Character Design from Auspicious Flowers in Thailand

โดย: นายกูร์วิวัฒน์ โสกา

อาจารย์ที่ปรึกษา: ผศ.ดร.พงษ์ธร เครือฟ้า

ที่มาและความสำคัญ

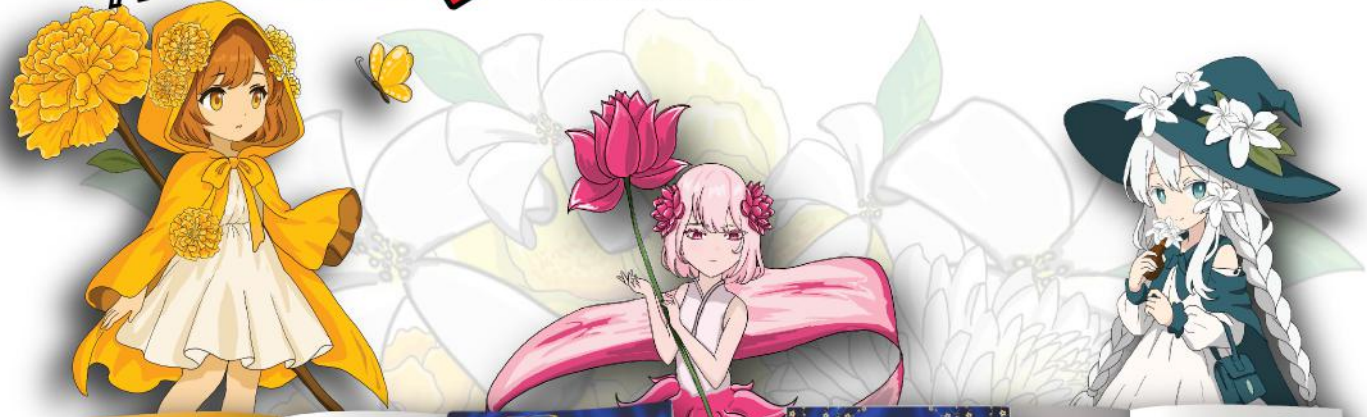
ดอกไม้ไม่ได้เป็นเพียงพืชหรือวัสดุใช้ประดับตกแต่งตามความสวยงามเท่านั้นแต่ยังสำคัญทั้งในเชิงวัฒนธรรม พิธีกรรมศาสนาและสัญลักษณ์อันลึกซึ้งต่อความเชื่อในขณะเดียวกันการออกแบบคาแรคเตอร์เป็นหนึ่งในงานออกแบบนิเทศศิลป์ที่มีอิทธิพลกลายเป็นสัญลักษณ์เชิงวัฒนธรรมยุคใหม่ดอกไม้มงคลไทย จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถผสมผสานคุณค่าทางวัฒนธรรม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาดอกไม้มงคลในประเทศไทย
2. เพื่อออกแบบคาแรคเตอร์จากดอกไม้มงคลในประเทศไทย

แนวคิดการออกแบบ

การออกแบบคาแรคเตอร์จากดอกไม้ที่มีความหมายที่เป็นมงคล ด้านเอกลักษณ์ลักษณะของรูปทรง ชื่อ สี สันของดอกไม้โดยได้นำมาออกแบบผสมผสานถ่ายทอดที่เป็นบุคลิกเฉพาะตัวในแต่ละดอกไม้ ออกแบบมาเป็นตัวละคร โดยผสมผสานเข้ากับสไตล์แฟนตาซีให้มีความน่ารักสดใส มีความร่วมสมัย ให้เกิดความน่าสนใจ ซึ่งเป็นตัวละครที่สื่อสารอารมณ์และเอกลักษณ์ของดอกไม้โดยสามารถนำไปใช้ประโยชน์อย่างสร้างสรรค์





การออกแบบลวดลาย 12 ราศีนักษัตร แนว Moroccan Tiles
Twelve Zodiac Signs Pattern Design in the Moroccan Tiles Style

โดย : นาย เฉษฐา สรทงอินทร์

อาจารย์ที่ปรึกษา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงษ์ธร เครือฟ้า

ที่มาและความสำคัญ

ในปัจจุบันผู้บริโภคให้ความสำคัญกับสินค้าที่สะท้อนอัตลักษณ์และความหมายทางวัฒนธรรม ทำให้ลวดลายเรขาคณิตพื้นฐานอย่างเส้นตรง วงกลม และสามเหลี่ยม ซึ่งพัฒนาผ่านอารยธรรมต่างๆ กลายเป็นสัญลักษณ์ทางความเชื่อ โดยเฉพาะในศิลปะอิสลามที่ใช้เรขาคณิตแทนภาพคนและสัตว์จนเกิดเป็น "Moroccan Tiles" อันประณีตและเปี่ยมความหมาย เมื่อผสานกับสัญลักษณ์ 12 ราศีนักษัตร จากวัฒนธรรมเอเชียตะวันออก จึงยิ่งเพิ่มศักยภาพในการสร้างสรรค์งานทั้งดงาม สุ่มลึก และสะท้อนอัตลักษณ์ส่วนบุคคล ตอบรับความต้องการของผู้บริโภคยุคใหม่ได้อย่างลงตัว

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการออกแบบ แนว Moroccan Tiles
2. เพื่อออกแบบลวดลาย 12 ราศีนักษัตร แนว Moroccan Tiles

แนวคิดในการออกแบบ

"ผสานความเชื่อ 12 ราศีนักษัตร สู่งานดีไซน์ Moroccan Tiles"





การออกแบบอินโฟกราฟิกเพื่อสื่อสารวิธีเตรียมความพร้อมก่อนเกษียณ เรื่อง "เตรียมพร้อมก่อนเกษียณ"
Infographic Design for Communicating Pre-Retirement Preparation Methods on "Ready for Retirement"

โดย : นายกুবดินทร์ วัชรตะ
 อาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุรพงษ์ ประเสริฐศักดิ์

ที่มาและความสำคัญ

เนื่องจากปัจจุบัน ประเทศไทยมีบุคคลวัยทำงาน ช่วงตอนกลางในสัดส่วนที่มาก และเป็นปัญหาสังคมสูงวัย ที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ประเทศไทยเข้าสู่ "สังคมสูงวัยโดยสมบูรณ์" การสื่อสารที่สำคัญเกี่ยวกับการปรับตัวหลังเกษียณจำเป็นต้องคำนึงถึงจรรยาบรรณ เปลี่ยนแปลงของกลุ่มเป้าหมายจึงทำให้ผู้วิจัยสร้างผลงานออกแบบการออกแบบสื่อ อินโฟกราฟิกใน หัวข้อเตรียมพร้อมก่อนเกษียณ โดยมีอยู่ 7 หัวข้อในการเตรียมความพร้อม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับบุคคลวัยทำงานตอนปลายที่กำลังเข้าสู่วัยเกษียณ
2. เพื่อออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกในการให้ข้อมูลการเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่วัยเกษียณ

แนวคิดการออกแบบ

เพื่อให้ความรู้ในการเตรียมความพร้อม ในช่วงวัยทำงานก่อนเข้าสู่วัยเกษียณ ในการนำเสนอผลงานผ่านรูปแบบสื่ออินโฟกราฟิก





การออกแบบสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวและการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระปฐมเจดีย์ จังหวัดนครปฐม

Motion graphic media display to promote tourism and learning at Phra Pathom Chedi National Museum, Nakhon Pathom Province

โดย: นายอดิศักดิ์ สาสิมมาก

อาจารย์ที่ปรึกษา: อาจารย์ ศิริญญา อาระยะจารุ

ที่มาและความสำคัญ

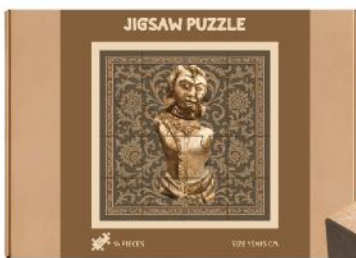
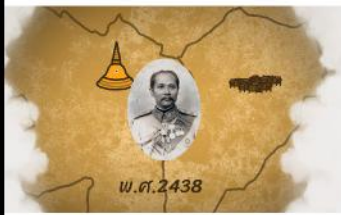
พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระปฐมเจดีย์ รวบรวมโบราณวัตถุสมัยทวารวดีที่ทรงคุณค่า หลายชิ้นชำรุด ทำให้ผู้ชมจินตนาการได้ไม่สมบูรณ์ ปัจจุบันยังขาดสื่อดิจิทัลที่ทันสมัยเยาวชนเข้าถึงยากจึงใช้ Motion Graphic เล่าเรื่องเพื่อเพิ่มความเข้าใจและความน่าสนใจ

วัตถุประสงค์

- 1.ศึกษาโบราณวัตถุและบริบทพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระปฐมเจดีย์ จังหวัดนครปฐม
- 2.ออกแบบและพัฒนาสื่อ Motion Graphic ที่น่าสนใจ

แนวคิดในการออกแบบ

สื่อ Motion Graphic ที่เล่าเรื่องโบราณวัตถุเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และการท่องเที่ยว





การออกแบบหนังสือนิทานเพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้ถึงโทษของการใช้หน้าจอมากในเด็กปฐมวัย
Storybook Design to Promote Awareness of the Harms of Screen Usage

โดย : นางสาว จารุกร คณิงรัมย์

ที่ปรึกษา : อาจารย์ กฤติยา แก้วสะอาด

ที่มาและความสำคัญ

ท่ามกลางพัฒนาของเทคโนโลยีและสื่อออนไลน์ที่เติบโตอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน ระยะเวลาในการใช้หน้าจอของผู้คนมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ในยุคเด็ก Generation Alpha เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีอย่างเต็มรูปแบบส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมร่างกายอารมณ์ และสังคมรอบตัว จากปัญหาจึงมุ่งเน้นการออกแบบหนังสือนิทานเพื่อสอดแทรกสาระเกี่ยวกับการใช้หน้าจอ สร้างหนังสือนิทานที่กำหนดเป้าหมายที่มากกว่าอ่านเพื่อความบันเทิง แต่ยังเป็นสื่อการเรียนรู้ของโทษการใช้หน้าจอที่มากเกินไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมและปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ใช้หน้าจอมากเกินไป
2. เพื่อออกแบบหนังสือนิทานสำหรับเด็กปฐมวัย

แนวคิดในการออกแบบ

จอไม่ใช่สิ่งต้องห้าม แต่ควรใช้ให้พอดี





การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ อุทยานแห่งชาติพุเตย อำเภอคำชะอี จังหวัดสุพรรณบุรี ด้วยเทคนิค

Carousel pop-up Creative Media Design for Phu Toei National Park, Dan Chang District, Suphan buri Province, using the Carousel Pop-up Technique

โดย : นางสาวพิชญชนะ วิชะยะวงค์

ที่ปรึกษา : อาจารย์ศิรัญญา อาระยะจารุ



ที่มาและความสำคัญ

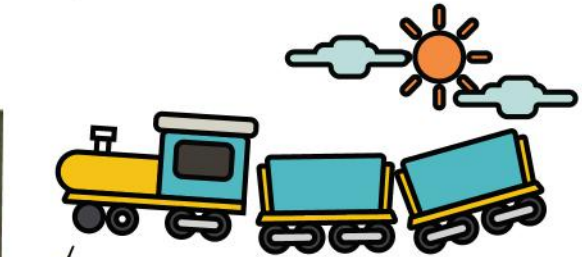
อุทยานแห่งชาติพุเตยเป็นพื้นที่ธรรมชาติสำคัญของสุพรรณบุรี แต่สื่อประชาสัมพันธ์ยังไม่สามารถถ่ายทอดบรรยากาศและคุณค่าได้ลึกซึ้ง เทคนิค Carousel Pop-up ซึ่งเป็นสื่อสามมิติ 360 องศา ช่วยสร้างภาพหลายชั้นและความรู้สึกเสมือนอยู่จริง จึงเหมาะสำหรับนำเสนอเรื่องราวของพุเตยให้ดึงดูดและเข้าใจง่ายขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาและรวบรวมข้อมูลด้านอัตลักษณ์ การท่องเที่ยว และทรัพยากรธรรมชาติในอุทยานแห่งชาติพุเตย
2. เพื่อออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบ Carousel Pop-up ที่นำเสนอคุณค่า และอัตลักษณ์ของพื้นที่

แนวคิดในการออกแบบ

เส้นทางสายหมอกแห่งพุเตย





การออกแบบภาพประกอบสไตล์ Combining ถ่ายทอดวิถีชีวิต ตลาดเก่าริมน้ำโคยที จังหวัดราชบุรี

Combining Style Illustration Design Conveying the Way of Life at the Kui Ki Old Riverside Market, Ratchaburi Province

โดย นางสาว สุพิชญา วัฒนคุ้ม
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ ศิริญญา อารยะจารุ

ที่มาและความสำคัญ

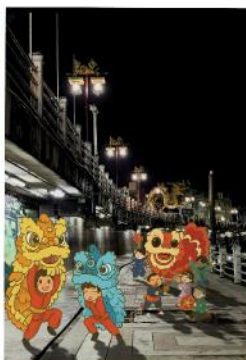
ตลาดเก่าโคยที เป็นชุมชนเก่าแก่ริมแม่น้ำที่สะท้อนวิถีชีวิตแบบดั้งเดิมของคนไทย จีน ซึ่งใช้แม่น้ำเป็นเส้นทางค้าขายและคมนาคมในอดีตพื้นที่แห่งนี้เต็มไปด้วยอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเก่า และภูมิปัญญาชาวบ้าน ผสมผสานหลากหลายวัฒนธรรม และเป็นศูนย์รวมกิจกรรมวันสำคัญต่างๆ อีกมากมาย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงศิลปะและวัฒนธรรมของวิถีชีวิตในตลาดโคยที จังหวัดราชบุรีทั้งในอดีตและปัจจุบัน
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาภาพประกอบแนว Combining ที่สามารถถ่ายทอดเสน่ห์และเอกลักษณ์วิถีชีวิตของตลาดโคยที จังหวัดราชบุรี ได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งด้านการสื่อสารและความงามเชิงศิลปะ

แนวคิดในการออกแบบ

“วิถีที่ไม่จบสิ้น (Enduring Ways Of Life)” ถ่ายทอดว่าถึงแม้เวลาจะผ่านไป





การออกแบบหนังสือการ์ตูนความรู้ เรื่อง “สัตว์สงวนในประเทศไทย”
Education Comio Book Design on ‘Reserved Animals in Thailand’

โดย : นางสาวหยกน้ำ มรคา

อาจารย์ที่ปรึกษา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุรพงษ์ ประเสริฐศักดิ์

ที่มาและความสำคัญ

สัตว์สงวนของประเทศไทยมีคุณค่าอย่างมากทั้งด้านชีวภาพ วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม แต่ปัจจุบันสัตว์เหล่านี้กำลังเผชิญกับความเสี่ยงสูญพันธุ์จากการลักลอบค้าสัตว์ป่า การบุกรุกทำลายถิ่นอาศัย การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ กิจกรรมของมนุษย์ ดังนั้นการออกแบบหนังสือการ์ตูนความรู้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสัตว์สงวนจึงเป็นแนวทางที่สอดคล้องกับการพัฒนาการเรียนรู้ซึ่งสร้างสรรค์สำหรับเด็กและยังช่วยส่งเสริมการอนุรักษ์ด้วย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อออกแบบหนังสือการ์ตูนความรู้ ที่นำเสนอเรื่องราวของสัตว์สงวนในประเทศไทยในรูปแบบที่เหมาะสมกับเด็ก-วัยรุ่น
2. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับสัตว์สงวน ผ่านการบูรณาการองค์ความรู้ด้านศิลปะ การออกแบบ และการเล่าเรื่อง
3. เพื่อกระตุ้นจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และจิตสำนึกในการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติในกลุ่มเยาวชน

แนวคิดในการออกแบบ

เพื่อส่งเสริมความรู้เรื่อง “สัตว์สงวนของประเทศไทย” ผ่านการนำเสนอเรื่องราวของตัวละครภายในเรื่องทั้งข้อมูลหรือรายละเอียดของเหล่าบรรดาสัตว์สงวนต่างๆ โดยการใช้ภาพประกอบ “สไตล์การ์ตูน”





ออกแบบภาพเคลื่อนไหวเพื่อสร้างความตระหนักรู้ในการเที่ยกลางคืนของเพศหญิง Motion Graphic Design to Develop Awareness for Female Nightlife Safety.

โดย : นางสาวอติศยา วรรณศิริรานนท์

อาจารย์ที่ปรึกษา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุรพงษ์ ประเสริฐศักดิ์

ที่มาและความสำคัญ

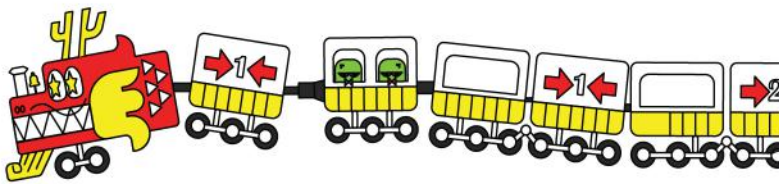
ในทศวรรษที่ผ่านมา ผู้หญิงเยาวชนมีอิสระในการใช้ชีวิตกลางคืนมากขึ้น แต่ยังมีเผชิญความเสี่ยงด้านความปลอดภัยโดยงานวิจัยพบว่าผู้หญิงทั้งในไทยและต่างประเทศจำนวนมากเคยถูกล่วงละเมิดในพื้นที่สาธารณะ ตอนกลางคืนปัญหานี้เป็นเชิงระบบและยังพบว่าเยาวชนหญิงขาดทักษะป้องกันตนเอง สื่อภาพเคลื่อนไหว จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยสร้างความตระหนักรู้ และลดความเสี่ยงได้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ความรู้และสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับอันตรายที่อาจเกิดขึ้นในการเที่ยกลางคืนของเพศหญิง
2. เพื่อกระตุ้นให้เกิดการระมัดระวังในการเที่ยกลางคืนของเพศหญิง

แนวคิดในการออกแบบ

ถ่ายทอดออกมาเป็น อีวีเมชั่นสั้น โดยมุ่งเน้นการสร้างความรู้เกี่ยวกับ ความเสี่ยงในการเที่ยกลางคืนของเพศหญิง โดยจะมีการถูกเดินติดตามโดยชายแปลกหน้าในตอนกลางคืนที่เปลี่ยวๆ อยู่ในสถานบันเทิง ที่อาจจะเสี่ยงโดนวางยาได้ถ้าไม่ระวังตัวให้ดี กับ การเมาแล้วเลือกที่ขับรถกลับบ้านเอง





การออกแบบ Typography จากชุดคำภาษาถิ่นจังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์ท้องถิ่นด้านภาษา

Typography Design from Suphanburi Local Dialect Phrases to Promote Local Linguistic Identity

โดย: นาย สกภาพร อนันต์

อาจารย์ที่ปรึกษา: อาจารย์ศิริกัญญา อารยะจารุ

ที่มาและความสำคัญ

การออกแบบ Typography จากชุดคำภาษาถิ่นจังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์ท้องถิ่นด้านภาษา เป็นการออกแบบตัวอักษรจากสำเนียงเหนือสุพรรณบุรีเป็นการนำเสนออัตลักษณ์ด้านภาษาผ่านการออกแบบให้เป็นที่น่าสนใจ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาสำเนียงภาษาเหนือของจังหวัดสุพรรณบุรี
2. เพื่อออกแบบตัวอักษรที่สะท้อนและถ่ายทอดอัตลักษณ์ท้องถิ่น

แนวคิดในการออกแบบ

ภาษาถิ่นสุพรรณบุรี เสียงเหนือบ้านฉิม

ไอ้หนู



ไอ้หมา



ฉันเป็น
คน
สุพรรณ

ฉันม้าย
เป็นไร
หรือก

มอง
ตา
ก็รู้ใจ

ฉัน
สบายดี

พี่ก็มา
น้องก็มา



CID 31th Visual Communication Design

ขอกล่าวขอบพระคุณ อาจารย์ที่ปรึกษาทุกท่าน ที่ให้ความกรุณาช่วยแนะนำ ถ่ายทอดความรู้ และให้กำลังใจตลอดระยะเวลาการจัดทำนิทรรศการออกแบบนิเทศศิลป์พจน ด้วยความเอาใจใส่อย่างใกล้ชิดจากอาจารย์ที่ปรึกษาทำให้สามารถพัฒนาความคิดวิเคราะห์ แก้ไขปัญหา และต่อยอดแนวทางการสร้างสรรค์จนเกิดเป็นผลงานวิจัยนี้ได้อย่างสมบูรณ์ ทั้งยังได้รับคำชี้แนะที่มีคุณค่า ซึ่งช่วยเสริมทักษะด้านการออกแบบให้เติบโตยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณอาจารย์ประจำสาขาทุกท่าน ที่ได้ถ่ายทอดองค์ความรู้ และประสบการณ์อันมีค่าตลอดช่วงระยะเวลาการศึกษา ซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการจัดทำนิทรรศการออกแบบนิเทศศิลป์พจน รวมถึงได้รับความเมตตา ความตั้งใจในการสอน และการสนับสนุนที่ทำให้มีกำลังใจในการเรียนและการทำงานตลอดมา

ท้ายที่สุดขอแสดงความซาบซึ้งใจต่อทุกคำแนะนำ กำลังใจจากบิดา มารดา ครอบครัว รวมถึงเพื่อนๆ ซึ่งล้วนเป็นแรงผลักดันสำคัญให้นิทรรศการออกแบบนิเทศศิลป์พจนนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

นักศึกษาสาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ รหัส 65





HUSO



สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
85 ถนนมาลัยแมน อ.เมือง จ.นครปฐม 730000
โทร. 0-3410-9300
Website : pgm.npru.ac.th/artdesign/

