# แนวคิดการออกแบบและการพัฒนาสติกเกอร์ไลน์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

อัปสร อีซอ[1], ศุภมาส รัตนพิพัฒน์[2], นันทรัตน์ นามบุรี[3], อัจฉราพร ยกขุน[4], รอมซี แตมาสา[5]

[1,2,3]คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

[4]คณะวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการเกษตร มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

[5]คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

Email : apsornyru@gmail.com[1]

Received: July 28, 2021 Revised: September 9, 2021 Accepted: December 20, 2021

**บทคัดย่อ**

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดการออกแบบรวมถึงการพัฒนาสติกเกอร์ไลน์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา โดยเป็นงานวิจัยและพัฒนา อาศัยการรวบรวมข้อมูลจากภาคีที่เกี่ยวข้องทั้งกลุ่มอาจารย์ เจ้าหน้าที่ นักศึกษา ศิษย์เก่า และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสติกเกอร์ไลน์ วิธีการวิจัยใช้แบบผสมผสาน ทั้งการวิจัยเชิงคุณภาพ ซึ่งใช้การสนทนากลุ่ม และการปฏิบัติการพัฒนา รวบรวมข้อมูลการวิจัย ส่วนการวิจัยเชิงปริมาณ ใช้แบบสอบถาม เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ข้อมูลที่ได้จากการสนทนากลุ่มและการปฏิบัติการพัฒนา จะถูกนำไปวิเคราะห์ สังเคราะห์ เปรียบเทียบ และเขียนพรรณนาเชิงเหตุผล ส่วนข้อมูลจากแบบสอบถาม จะนำไปประมวลผลหาค่าความถี่และค่าร้อยละ ผลการวิจัยพบว่า 1) แนวคิดการออกแบบสติกเกอร์ไลน์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ควรเป็นภาพการ์ตูนกราฟฟิก คละกันทั้งผู้ชายและผู้หญิง ด้านอายุ ควรเป็นวัยรุ่น อายุ 20-21 ปี หรือประมาณนักศึกษาปี 3 หรือปี 4 โดยบุคลิกภาพเน้นสดใสและสมาร์ท ด้านโทนสี ควรใช้สีม่วงเนื่องจากเป็นสีประจำคณะวิทยาการจัดการ ส่วนด้านการสื่อสาร เน้นท่าทางและคำพูดที่ใช้ในชีวิตประจำวันและชีวิตการทำงาน 2) การพัฒนาสติกเกอร์ไลน์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา โดยการปฏิบัติการพัฒนาต้นแบบสติกเกอร์ไลน์ จำนวน 3 แบบ และใช้แบบสอบถามให้ภาคีที่เกี่ยวข้องได้คัดเลือก ซึ่งพบว่าต้นแบบที่ 3 ได้รับการคัดเลือกมากที่สุด คิดเป็นค่าร้อยละ 55 จากนั้นจึงนำต้นแบบสติกเกอร์ไลน์ดังกล่าวไปพัฒนาสติกเกอร์ไลน์เพิ่มเติมจำนวน 24 ท่า ซึ่งมีการผสมผสานระหว่างภาพ เส้น สี และตัวอักษร พร้อมดำเนินการติดต่ออัพโหลดสติกเกอร์เพื่อการจัดจำหน่าย ภายใต้ชื่อชุดไลน์ “FMS_Presenters”

**คำสำคัญ :** การออกแบบสติกเกอร์ไลน์, คณะวิทยาการจัดการ, มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

# Concept of LINE Sticker Design and Development of Management Science Faculty of Yala Rajabhat University.

Apsorn E-sor[1], Suppamas Rattanapipat[2], Nuntarat Namburi[3],
Atcharaporn Yokkhun[4], Romsee Taemasa[5]
[1,2,3]Faculty of Management Science, Yala Rajabhat University
[4]Faculty of Science Technology and Agriculture, Yala Rajabhat University
[5]Faculty of Management Science, Yala Rajabhat University
Email : apsornyru@gmail.com[1]

Received: July 28, 2021 Revised: September 9, 2021 Accepted: December 20, 2021

**Abstract**

The objective of this research was to study the concept of LINE sticker design and development of management science faculty of Yala Rajabhat University. This was a research and development study. Data were collected from related parties including groups of professors, personnel, students, alumni, and LINE sticker design specialist. Mixed method approach was used in the study, for qualitative study, data collection was done via focus group discussion and development operation, while questionnaire was data collection instrument for quantitative study. Data derived from focus discussion and development operation were analyzed, synthesized, compared, and rational description was composed, and data from questionnaires were processed to determine frequencies and percentages. Results of the research indicated as follows. 1) The concept of LINE sticker design and development of management science faculty of Yala Rajabhat University should be colored cartoons, mingling males and females, between 20-21 years of age or about 3rd or 4th year students, cheerful and nice character focus, purple tone of color represting the faculty of management science, with emphasized gestural and verbal communications expressed in daily life and life at work. 2) LINE stickers of management science faculty of Yala Rajabhat University were developed in 3 prototypes, with questionnaire results from related parties which indicated that the 3rd prototype get the highest selection, accounted to 55 percent, and the prototype was then developed for another 24 gestures, which were combinations of pictures, lines, colors, and alphabets, and contacts were made to upload the stickers for sales, under LINE package name of “FMS_Presenters”.

**Keywords :** LINE Sticker Design, Management Science Faculty, Yala Rajabhat University

**บทนำ**

การสื่อสารในโลกปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ด้วยอิทธิพลของเทคโนโลยีที่ช่วยสนับสนุนให้มีการสื่อสารผ่านสื่อออนไลน์รูปแบบต่าง ๆ เช่น ไลน์ เฟซบุ้ก อินสตราแกรม ทวิตเตอร์ ฯลฯ จากรายงานของ Global Digital 2019 ของ Hootsuite พบว่า ปี 2562 จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่าหนึ่งล้านคน จำนวนผู้ใช้โซเชียลมีเดียมีมากกว่า 3,480 ล้านคน เพิ่มขึ้นจากเดิม 288 ล้านคน คิดเป็นค่าเฉลี่ย 9% ซึ่งในจำนวนนี้คิดเป็นผู้ใช้รายใหม่ประมาณ 1 พันล้านคน ทั้งนี้โดยเฉลี่ยผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลกใช้เวลาออนไลน์ 6 ชั่วโมง 42 นาทีต่อวัน (Indigital, 2019, online)

สำหรับประเทศไทย ข้อมูลปี 2562 พบว่าคนไทยใช้อินเตอร์เน็ตโดยเฉลี่ย 10 ชั่วโมง 22 นาทีต่อวัน โดยที่ใช้มากที่สุดเป็นบุคคลรุ่น Gen Y และ Gen Z คิดเป็นสัดส่วน 10.36 และ 10.35 ชั่วโมงต่อวันตามลำดับ โดยอาชีพที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดได้แก่ นักเรียน/นักศึกษา 10.50 ชั่วโมงต่อวัน ส่วนอาชีพอื่น ๆ ไม่ต่างกันมากโดยเฉลี่ยมากกว่า 10.30 ชั่วโมงต่อวัน ทั้งนี้Social media ยังคงเป็นกิจกรรมออนไลน์ที่คนไทยใช้เวลามากที่สุด รองลงมาคือดูหนังฟังเพลงและค้นหาข้อมูล โดย “ไลน์” เป็นช่องทางที่คนไทยใช้ติดต่อสื่อสารมากที่สุดคิดเป็นสัดส่วน 98.5% (Strategy Bureau, Electronic Transactions Development Agency, Ministry of Digital Economy and Society, 2019, online)

ไลน์ได้รับการพัฒนาขึ้นครั้งแรกเมื่อปี 2554 ณ ประเทศญี่ปุ่น โดยไลน์เกิดขึ้นหลังจากที่ประเทศญี่ปุ่นเกิดแผ่นดินไหวครั้งใหญ่ที่มีชื่อว่า Tohoka Earthquake เหตุการณ์ดังกล่าวทำให้ระบบการติดต่อสื่อสารของประเทศญี่ปุ่นเป็นอัมพาต ขาดการติดต่อสื่อสารภาคพื้นดิน ประชาชนในประเทศต้องใช้บริการโทรศัพท์สาธารณะที่ถูกติดตั้งโปรแกรมอัตโนมัติไว้ให้สามารถใช้ได้ เมื่อเกิดเหตุการณ์ภัยพิบัติที่ไม่คาดฝัน ประชาชนจำนวนมากต้องเข้าแถวเพื่อรอรับการบริการ จึงเป็นที่มาของคำว่า “ไลน์” ซึ่งมีความหมายถึงการเข้าแถว (Sawyai & Cheyjunya, 2016, p. 3)

ทั้งนี้จุดเด่นที่ทำให้แอปพลิเคชั่นไลน์แตกต่างจากแอปพลิเคชั่นอื่นๆ ได้แก่ 1) มีการเข้าถึงได้ทุกระบบปฏิบัติการทั้งสมาร์ทโฟนและ คอมพิวเตอร์ 2) มีการใช้สติกเกอร์ (Sticker) และอิโมติคอน (Emoticons) ที่ถูกออกแบบเป็นภาพแทนของการแสดงอารมณ์ความรู้สึก 3) สามารถให้บริการโทรศัพท์ฟรีได้ทุกที่ ทุกเวลา โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย (Free Voice Call) 4) ไลน์มีฟีเจอร์ Timeline ที่สามารถแบ่งปันข้อมูล อัพเดทสถานการณ์ต่าง ๆ ผ่านการโพสต์รูปภาพและการตั้งสถานะ โดยที่เพื่อนสามารถเข้ามาคอมเม้นท์ได้ (Jaroenpitak et.all, 2018, p. 37 : Sawyai & Cheyjunya, 2016, p. 3)

สถานการณ์ปัจจุบัน หลากหลายองค์กร ได้ให้ความสำคัญจัดทำสติกเกอร์ไลน์ของตนเอง ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ในการเข้าถึงลูกค้ากลุ่มเป้าหมายโดยตรง ช่วยส่งเสริมการตลาด

ช่วยเพิ่มยอดขายอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงประหยัดต้นทุน อีกทั้งช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ขององค์กรให้มีความทันสมัย (Thamwipat et.all, 2015, p. 159) ด้วยเหตุผลดังกล่าว คณะผู้บริหารคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา จึงประสงค์ให้มีการพัฒนาสติกเกอร์ไลน์ของคณะ ดังกล่าวจึงเป็นที่มาของงานวิจัยเรื่องนี้

**วัตถุประสงค์ของการวิจัย**

1. เพื่อศึกษาแนวคิดการออกแบบ
2. สติกเกอร์ไลน์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา
3. เพื่อพัฒนาสติกเกอร์ไลน์คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

**ระเบียบวิธีวิจัย**

งานวิจัยนี้ เป็นงานวิจัยและพัฒนา (Research & Development) โดยอาศัยการรวบรวมข้อมูลจากภาคีที่เกี่ยวข้องทั้งกลุ่มอาจารย์ บุคลากรสายสนับสนุน นักศึกษา ศิษย์เก่า และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสติกเกอร์ไลน์ วิธีการวิจัยใช้แบบผสมผสาน (Mixed Method) ทั้งการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ซึ่งใช้การสนทนากลุ่ม (Focus Group) และการปฏิบัติการพัฒนา (Development Action) รวบรวมข้อมูลการวิจัย ส่วนการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ใช้แบบสอบถาม (Questionnaires) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ทั้งนี้การพัฒนาได้กำหนดแบบแผนการวิจัยไว้ 3 ระยะ ประกอบด้วยการวางแผนพัฒนา การดำเนินงานพัฒนา และการสรุปผลการพัฒนา โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ระยะการวางแผนพัฒนา (Development Planning) โดยการสนทนากลุ่มภาคีที่เกี่ยวข้อง ซึ่งประกอบด้วยกลุ่มอาจารย์ บุคลากรสายสนับสนุน นักศึกษา ศิษย์เก่า และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสติกเกอร์ไลน์ กลุ่มละ 2 คน รวมทั้งสิ้น 10 คน โดยให้มีการคละทั้งทางด้านเพศ อายุ และถิ่นพำนักอาศัย เพื่อศึกษาถึงแนวคิดการออกแบบสติกเกอร์ไลน์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ทั้งในส่วนของ ภาพ เพศ วัย/อายุ บุคลิกภาพ โทนสี การสื่อสาร และอื่น ๆ

2. ระยะการดำเนินงานพัฒนา (Development Operation) ผู้วิจัยได้ดำเนินการปฏิบัติการพัฒนาต้นแบบสติกเกอร์ไลน์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลาตามแนวคิดการออกแบบที่กำหนด รวมจำนวน 3 แบบ

3. ระยะการสรุปผลการพัฒนา (Development Conclusion) โดยการใช้แบบสอบถาม และให้ภาคีที่เกี่ยวข้องทั้งอาจารย์ เจ้าหน้าที่ นักศึกษาปัจจุบัน ศิษย์เก่า และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสติกเกอร์ไลน์ รวมจำนวน 100 คน เลือกต้นแบบสติกเกอร์ไลน์ที่พัฒนาฯ จากนั้นจึงนำผลที่ได้ไปพัฒนาสติกเกอร์ไลน์เพิ่มเติมจำนวน 24 ท่า พร้อมติดต่ออัพโหลดสติกเกอร์เพื่อการจัดจำหน่ายต่อไป

สำหรับการพัฒนาและทดสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาสติก

เกอร์ไลน์ จากนั้นจึงได้ออกแบบเครื่องมือวิจัย และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด และด้านการออกแบบสติกเกอร์ไลน์ รวมจำนวน 3 ท่าน ร่วมวิพากษ์ถึงประเด็นความสอดคล้องและครอบคลุมวัตถุประสงค์การวิจัย ความเหมาะสมและความสามารถในการสื่อสาร มีการทดสอบใช้จริงกับกลุ่มเป้าหมายที่ใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมายที่ศึกษา จำนวน 10 คน พร้อมนำผลที่ได้ปรับปรุงเครื่องมือให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะด้านการสื่อสารตามแนวคิดบุคลิกภาพที่กำหนด ทั้งนี้ข้อมูลที่ได้จากการสนทนากลุ่มและการปฏิบัติการพัฒนา จะถูกนำไปวิเคราะห์ สังเคราะห์ เปรียบเทียบ และเขียนพรรณนาเชิงเหตุผล ส่วนข้อมูลจากแบบสอบถาม จะนำไปประมวลผลหาค่าความถี่และค่าร้อยละ

**ผลการวิจัย**

ผลการวิจัย จำแนกตามวัตถุประสงค์ ปรากฏผลดังนี้

1. แนวคิดการออกแบบสติกเกอร์ไลน์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

จากการสนทนากลุ่มภาคีที่เกี่ยวข้อง ทั้งกลุ่มอาจารย์ บุคลากรสายสนับสนุน นักศึกษา ศิษย์เก่า และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสติกเกอร์ไลน์ ถึงแนวคิดการออกแบบสติกเกอร์ไลน์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ทั้งในส่วนของ ภาพ เพศ วัย/อายุ บุคลิกภาพ โทนสี การสื่อสาร และอื่น ๆ ผลการสนทนากลุ่ม ได้ข้อสรุปดังนี้

สติกเกอร์ไลน์คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ควรเป็นภาพการ์ตูนกราฟิก คละกันทั้งผู้ชายและผู้หญิง ด้านอายุ ควรเป็นวัยรุ่น อายุ 20-21 ปี หรือประมาณนักศึกษาปี 3 หรือปี 4 โดยบุคลิกภาพเน้นสดใสและสมาร์ท ด้านโทนสี ควรใช้สีม่วงเนื่องจากเป็นสีประจำคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ส่วนด้านการสื่อสาร (ท่าทางและข้อความ) เสนอให้มี 24 ท่า โดยเน้นท่าทางและคำพูดที่ใช้ในชีวิตประจำวันและชีวิตการทำงาน ประกอบด้วย ท่าสวัสดี, ยอดเยี่ยม, รับทราบ, จัดไป, สู้ๆ, ขอโทษ, เสียใจด้วย, ยินดีด้วย, หายไวๆ, งง, เดินทางปลอดภัย, เชิญประชุม, กำลังไป, Like, 555, O.K., Yes, Happy, No, Thank you, Love, Good Night, HBD และ Confirm สำหรับประเด็นอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบไลน์ ควรมีข้อความ FMS @ YRU ติดที่เสื้อ, ข้อความที่ใช้ในสติกเกอร์ไลน์ ควรมีคำลงท้ายเพื่อให้ดูอ่อนหวาน (Soft) น่ารักมากขึ้น เช่น เชิญประชุมจ้า, ยินดีด้วยจ้า, Love เลย ฯลฯ

2. การพัฒนาสติกเกอร์ไลน์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

จากผลการสนทนากลุ่ม ผู้วิจัยได้ดำเนินการปฏิบัติการพัฒนาต้นแบบสติกเกอร์ไลน์คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา จำนวน 3 แบบ ดังรูปที่ 1

**รูปที่ 1** ต้นแบบแบบสติกเกอร์ไลน์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา 3 แบบที่พัฒนา

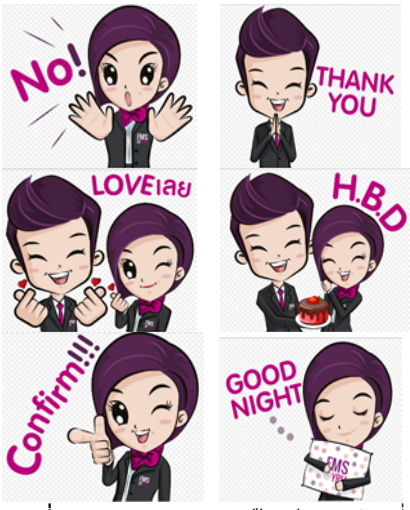
จากนั้นจึงใช้แบบสอบถาม และให้ภาคีที่เกี่ยวข้องทั้งอาจารย์ เจ้าหน้าที่ นักศึกษาปัจจุบัน ศิษย์เก่า และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสติกเกอร์ไลน์ รวมจำนวน 100 คน เลือกต้นแบบสติกเกอร์ไลน์ที่พัฒนาฯ ผลปรากฏดังตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** ผลการเลือกต้นแบบสติกเกอร์ไลน์ที่พัฒนาฯ

| ต้นแบบสติกเกอร์ไลน์ที่พัฒนา | ความถี่ | ร้อยละ |
|---|---|---|
| แบบที่ 1 | 30 | 30 |
| แบบที่ 2 | 15 | 15 |
| แบบที่ 3 | 55 | 55 |
| **รวม** | **100 คน** | **100** |

จากตารางที่ 1 จะเห็นได้ว่าต้นแบบสติกเกอร์ไลน์ที่พัฒนา แบบที่ 3 ได้รับการคัดเลือกมากที่สุด คิดเป็นค่าร้อยละ 55 รองลงมาคือต้นแบบสติกเกอร์ไลน์แบบที่ 1 และ 2 ผลการคัดเลือกคิดเป็นค่าร้อยละ 30 และ 15 ตามลำดับ

จากนั้นจึงนำต้นแบบสติกเกอร์ไลน์แบบที่ 3 ไปพัฒนาสติกเกอร์ไลน์เพิ่มเติมจำนวน 24 ท่า ดังรูปที่ 2




**รูปที่ 2** แบบสติกเกอร์ไลน์ 24 ท่า ที่พัฒนาเพิ่มเติมจากต้นแบบสติกเกอร์ไลน์แบบที่ 3

ทั้งนี้ภายหลังการพัฒนาสติกเกอร์ไลน์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา จำนวน 24 ท่า เสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการติดต่ออัพโหลดสติกเกอร์เพื่อการจัดจำหน่าย โดยผู้ที่ต้องการใช้งานสติกเกอร์ดังกล่าว สามารถเข้าไปยังร้านค้าสติกเกอร์ในแอปพลิเคชั่นไลน์ โหลดซื้อหรือส่งเป็นของขวัญ ภายใต้ชื่อชุดไลน์ “FMS_Presenters”

**สรุปและอภิปรายผล**

จากการวิจัย สามารถสรุปผลได้ดังนี้

1. แนวคิดการออกแบบสติกเกอร์ไลน์คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ควรเป็นภาพการ์ตูนกราฟิก คละกันทั้งผู้ชายและผู้หญิง ด้านอายุ ควรเป็นวัยรุ่น อายุ 20-21 ปี หรือประมาณนักศึกษาปี 3 หรือปี 4 โดยบุคลิกภาพเน้นสดใสและสมาร์ท ด้านโทนสี ควรใช้สีม่วง

เนื่องจากเป็นสีประจำคณะวิทยาการจัดการ ส่วนด้านการสื่อสาร เน้นท่าทางและคำพูดที่ใช้ในชีวิตประจำวันและชีวิตการทำงาน

2. การพัฒนาสติกเกอร์ไลน์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา โดยการปฏิบัติการพัฒนาต้นแบบสติกเกอร์ไลน์ จำนวน 3 แบบ และใช้แบบสอบถามให้ภาคีที่เกี่ยวข้องทั้งอาจารย์ เจ้าหน้าที่ นักศึกษาปัจจุบัน ศิษย์เก่า และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสติกเกอร์ไลน์ รวมจำนวน 100 คน ได้คัดเลือก ซึ่งพบว่าต้นแบบที่ 3 ได้รับการคัดเลือกมากที่สุด คิดเป็นค่าร้อยละ 55 จากนั้นจึงนำต้นแบบสติกเกอร์ไลน์ดังกล่าว ไปพัฒนาสติกเกอร์ไลน์เพิ่มเติมจำนวน 24 ท่า ซึ่งมีการผสมผสานระหว่างภาพ เส้น สี และตัวอักษร พร้อมดำเนินการติดต่ออัพโหลดสติกเกอร์เพื่อการจัดจำหน่าย ภายใต้ชื่อชุดไลน์ “FMS_Presenters”

สำหรับการอภิปรายผลงานวิจัยเรื่องแนวคิดการออกแบบและการพัฒนาสติกเกอร์ไลน์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา มีดังนี้

1. แนวคิดการออกแบบสติกเกอร์ไลน์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ผลการวิจัยพบว่า ควรเป็นภาพการ์ตูนกราฟิกบุคลิกภาพ “สดใสและสมาร์ท” ซึ่งสามารถอภิปรายได้ว่า บุคลิกภาพดังกล่าว สะท้อนภาพลักษณ์ความเป็นนักธุรกิจที่ดี โดยสัมพันธ์กับอัตลักษณ์นักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ที่กำหนดดังนี้ “บุคลิกภาพดี มีคุณธรรม/จริยธรรม มีความเป็นมืออาชีพ” ทั้งนี้ผลที่ได้เป็นไปตามทฤษฎีของ John L. Holland ที่ระบุว่าบุคลิกภาพสัมพันธ์กับการประกอบอาชีพ (Waisriseang, 2009, p. 24) อย่างไรก็ตามแนวคิดการออกแบบสติกเกอร์ไลน์ที่สะท้อนบุคลิกภาพอัตลักษณ์ที่คาดหวังดังกล่าว มีความแตกต่างจากงานวิจัยของ Jaroenpitak et.all (2561, pp. 45-46) ที่พัฒนาสติกเกอร์ไลน์นักศึกษาครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา ภายใต้แนวคิด “นักศึกษาครุศาสตร์น่ารักร่าเริง” โดยเป็นการนำพฤติกรรมที่พบเห็นจากนักศึกษาครุศาสตร์ มาออกแบบสติกเกอร์ไลน์

2. การพัฒนาสติกเกอร์ไลน์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ผลการวิจัยพบว่าแบบสติกเกอร์ไลน์ที่พัฒนาจำนวน 24 ท่า มีการผสมผสานระหว่างภาพ เส้น สี และตัวอักษร ซึ่งสามารถอภิปรายได้ว่า การผสมผสานดังกล่าวเน้นการทำงานของสมองมนุษย์ซีกซ้ายและซีกขวาร่วมกัน โดยสมองซีกซ้ายเป็นการทำงานในส่วนของตรรกกะ เช่น ตัวเลข ตัวอักษร ฯลฯ ในขณะที่สมองซีกขวาเป็นเรื่องของจินตนาการ เช่น ภาพ สีสัน ลวดลายต่าง ๆ ซึ่งเมื่อใดเมื่อมีสิ่งที่กระทบประสาทสัมผัสที่เน้นให้เกิดการใช้สมองซีกซ้ายและซีกขวาร่วมกัน เมื่อนั้นจะช่วยเพิ่มพลังการรับรู้และการจดจำได้ดีกว่าการใช้สมองเพียงแค่ซีกเดียว (Buzan, 2018, p. 4) สอดคล้องกับงานวิจัยของ Thamwipat (2015, p. 182) ที่พบว่าการใช้สัญลักษณ์ เครื่องหมาย ข้อความ ภาพประกอบ และรูปแบบต่าง ๆ ที่ผสมผสานกันได้อย่างเหมาะสม จะส่งผลให้ผู้รับสามารถรับรู้ความหมายและแปลความได้ทางสายตา ทำให้เกิด

การจดจำเข้าใจในสิ่งที่องค์กรต้องการสื่อสาร ซึ่งจะสามารถโน้มน้าวจิตใจและสื่อความหมายต่อผู้รับสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่นเดียวกับงานวิจัยของ Phanthabutr (2019, p. 156) ที่พบว่ารูปแบบในการสร้างสติกเกอร์ไลน์เพื่อใช้ในสื่อสังคมออนไลน์นั้น ต้องมีการแสดงอารมณ์ที่หลากหลาย มีบุคลิกเด่นเฉพาะตัว มีลายเส้น และเน้นสีสันสวยงาม

อย่างไรก็ตาม ผลการพัฒนาสติกเกอร์ไลน์ในงานวิจัยนี้ แตกต่างในบางประเด็นจากงานวิจัยของ Sri-iam (2012, p. 186) ที่วิจัยเรื่องอัตลักษณ์นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา ซึ่งพบว่านอกเหนือจากอัตลักษณ์ด้านบุคลิกภาพของบุคคลและอัตลักษณ์ด้านวิชาชีพแล้ว อัตลักษณ์ด้านสังคม และอัตลักษณ์ด้านการดำเนินชีวิต ก็จัดเป็นสิ่งที่ควรคำนึงถึงในการดำเนินงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ ซึ่งการพัฒนาสติกเกอร์ไลน์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา กลับไม่พบภาพหรือสัญลักษณ์ทางการสื่อสารโดที่สะท้อนวิถีชีวิตหรือสังคมของความเป็นมุสลิมที่นับถือศาสนาอิสลาม ซึ่งจัดเป็นประชากรส่วนใหญ่เกือบทั้งหมด ทั้งในระดับพื้นที่จังหวัดชายแดนใต้ รวมถึงระดับคณะและมหาวิทยาลัย เช่น ภาพการคลุมฮิญาบของผู้หญิงมุสลิม หรือการละหมาดเมื่อพักเที่ยงก่อนไปเรียนช่วงบ่ายต่อ ฯลฯ

## References


Buzan, T. (2018). *Mind map mastery: The complete guide to learning and using the most powerful thinking tool in the Universe.* United Kingdom : Watkins Publishing.

Indigital. (2019, 11 February). *Know before! Digital Trend 2019.* https://www.indigital.co.th/digital01/.

Jaroenpitak, S. , Tongbunkerd, K. & Saenboonsong, S. ( 2018) . The Development of Sticker Characters on Application LINE in Student Education. *Journal of Learning Innovations,* 4(1), 35-47.

Phanthabutr, S. (2019). A Study of Concept and Style in Character Sticker for Using on Social Media. *The journal of social communication Innovation,* 7(1), 156-167.

Sawyai, K. & Cheyjunya, P. (2016). Usage of LINE Application, Satisfaction and Capability for Bangkok Citizen. *The Seminar Conference 2016, July 1, 2019*, 1 -1 3 . National Institute of Development Administration.

Sri-iam, S. ( 2012) . Student Identity Development in Higher Education Institutions. *EAU Heritage Journal,* 2(2), 186-199.

Strategy Bureau, Electronic Transactions Development Agency, Ministry of Digital Economy and Society. (2019 January) *Thailand Internet User Behavior 2019.* https://www.etda.or.th/th/Useful-Resource/ publications/ Thailand-Internet-User-Behavior2019_Th. aspx?viewmode=0.

Thamwipat, K. , Princhankol, P. , Piboonnapapong, J. , Patitat, C. & Pawatkungsin, T. (2015). The Development of Sticker Characters on Application LINE Entitled "ASEAN" for Public Relations the Image of MCOT Public Company Limited. *Journal of Communication and Innovation NIDA*, 2(2), 155-184.