

# การศึกษาอิทธิพลของยุคสมัยที่มีผลต่อการออกแบบแฟ้มสะสมผลงาน

## A STUDY OF TIME-PERIOD INFLUENCES AFFECTING PORTFOLIO DESIGN

दनัย เรียบสกุล / DANAI REABSAKUL

ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร  
ART AND DESIGN DEPARTMENT, FACULTY OF ARCHITECTURE, NARESUAN UNIVERSITY

Received: June 6, 2017  
Revised: September 4, 2017  
Accepted: September 5, 2017

### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอิทธิพลของยุคสมัยที่มีผลต่อการออกแบบแฟ้มสะสมผลงาน เพื่อออกแบบคู่มือการออกแบบแฟ้มสะสมผลงานอิเล็กทรอนิกส์ และเพื่อทดสอบความพึงพอใจของกลุ่มผู้ออกแบบแฟ้มสะสมผลงานอิเล็กทรอนิกส์ ผู้วิจัยเลือกศึกษาและสัมภาษณ์ผู้ที่มีความรู้ความสามารถและผู้ประกอบการด้านการออกแบบในสาขาต่างๆ โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง จำนวน 50 ท่าน

ผลการวิจัยพบว่า อิทธิพลยุคสมัยที่มีผลต่อการออกแบบแฟ้มสะสมผลงาน มี 3 ประการ ได้แก่ (1) เทคโนโลยีเพื่อการสื่อสาร ประกอบด้วย 1.1 ฮาร์ดแวร์ เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต เป็นต้น 1.2 ซอฟต์แวร์ เช่น โปรแกรมอิลลาสเตรเตอร์ โปรแกรมโฟโต้ชอป โปรแกรมทรีดี แมกซ์ เป็นต้น 1.3 อินเทอร์เน็ต เช่น ไวไฟ ทริจี โพรจี เป็นต้น 1.4 สังคมออนไลน์ เช่น เฟสบุค สไกด์ โลก อินสตาแกรม เป็นต้น 1.5 การบริการจัดเก็บและถ่ายทอดข้อมูล เช่น อีเมล กูเกิล ไดรฟ์ ทรอปบ็อกซ์ เป็นต้น (2) สภาพสังคม ประกอบด้วย 2.1 การแข่งขันทางธุรกิจ 2.2 การดำเนินชีวิต 2.3 ความนิยมของสังคม (3) ทิศทางการออกแบบ ประกอบด้วย 3.1 ความต้องการของลูกค้า 3.2 แรงบันดาลใจ

สำหรับคู่มือการออกแบบแฟ้มสะสมผลงาน ผู้วิจัยออกแบบเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นผลของการสัมภาษณ์และข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ เนื่องจากเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงกลุ่มผู้บริโภค มีความสะดวกในการใช้งาน ลดต้นทุนการผลิต และเหมาะสมกับยุคสมัย โดยนำเสนอผ่านรูปแบบอินโฟกราฟิก ที่เน้นการนำเสนอข้อมูลผ่านภาพประกอบกราฟิกสองมิติ ที่ผู้อ่านสามารถเข้าใจได้ง่าย จำนวน 108 หน้า แบ่งออกเป็น 5 บท ประกอบด้วย บทที่ 1 ที่มาและความหมายของแฟ้มสะสมผลงาน บทที่ 2 ความสำคัญและรูปแบบของแฟ้มสะสมผลงาน บทที่ 3 องค์ประกอบของแฟ้มสะสมผลงาน บทที่ 4 การออกแบบแฟ้มสะสมผลงาน และบทที่ 5 อิทธิพลยุคสมัยที่มีผลต่อการออกแบบแฟ้มสะสมผลงาน

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อคู่มือการออกแบบแฟ้มสะสมผลงาน ที่ใช้แบบประเมินทักษะคุณค่าด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบ ด้านเทคนิคและการใช้สื่อ เป็นเครื่องมือในการประเมิน พบว่าโดยภาพรวมที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด จำนวน 75 คน มีระดับความคิดเห็น ระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย 4.67) ในรายการประเมินทุกด้าน เมื่อแยกตามรายการประเมินด้านเนื้อหาพบว่า การเรียงบทที่ชัดเจนมีค่าเฉลี่ยระดับการประเมินสูงสุด (ค่าเฉลี่ย 4.68) เนื้อหาส่งเสริมการออกแบบแฟ้มสะสมงาน (ค่าเฉลี่ย 4.63) และเนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับวัตถุประสงค์และยุคสมัย การสะกดคำ รูปประโยค และเรียบเรียงที่ถูกต้อง เหมาะสม และมีการเน้นข้อความที่เกิดประโยชน์ต่อเนื้อหาสาระ มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน (ค่าเฉลี่ย 4.61) สำหรับรายการประเมินด้านการออกแบบพบว่า การออกแบบมีความเหมาะสมกับยุคสมัยมีค่าเฉลี่ยระดับการประเมินสูงสุด (ค่าเฉลี่ย 4.79) ภาพประกอบมีเอกลักษณ์และสอดคล้องกับเนื้อหา (ค่าเฉลี่ย 4.67) รูปแบบ ขนาดรูปเล่ม แบบอักษร มีความเหมาะสม สวยงาม (ค่าเฉลี่ย 4.60) และสำหรับด้านเทคนิคและการใช้สื่อ บูรณาการใช้สื่อเหมาะสมกับยุคสมัยมีค่าเฉลี่ยระดับ

การประเมินสูงสุด (ค่าเฉลี่ย 4.79) ไฟล์งานมีความสะดวก รวดเร็ว และง่ายต่อการใช้งาน (ค่าเฉลี่ย 4.73) ความเป็นไปได้ในการผลิตจำหน่าย (ค่าเฉลี่ย 4.68)

**คำสำคัญ:** การออกแบบ, แฟ้มสะสมผลงาน, หนังสืออิเล็กทรอนิกส์

## Abstract

This research study investigates any time-period influence which affects portfolio design in order to create its manual and examine any satisfaction on it. In the study, 50 specialists and stakeholders in different areas of design are studied and interviewed with the method ‘Structured Interview.’

According to the study, it is found that three time-period influences have an impact on portfolios: (1) Communication Technology – 1.1 Hardware such as computer, mobile phone, tablet – 1.2 Software such as Illustrator Programme, Photoshop Programme, 3D MAX Programme, – 1.3 Internet such as Wi-Fi, 3G, 4G – 1.4 Social Network such as Facebook, Skype, LINE, Instragram – 1.5 File hosting service such as Email, Google Drive, Dropbox; (2) Social Condition – 2.1 Business Competition – 2.2 Social Popularity – 2.3 Way of Life; and (3) Design Trend – 3.1 Customers’ Needs – 3.2 Inspiration

Regarding the manual of portfolio design, it is created in the form of Electronic Book (E-book) generated by the interview results and the experts’ suggestions. With such a form, it makes the manual accessible to customers, convenient in operation, low in production cost and appropriate to the time period. The E-book is presented in Infographic design with 2D illustrations which are easy to understand. It is composed of 108 pages and divided into five chapters: Chapter 1 Background and Meaning of Portfolios; Chapter 2 Significance and Form of Portfolios; Chapter 3 Elements of Portfolios; Chapter 4 Portfolio Design; and Chapter 5 Time-Period Influences on Portfolios

According to the results of subjects’ satisfaction on the manual of portfolio design by answering the ‘Skill Evaluation Questionnaire’ related to values of content, design, technique and media usage, it is revealed that all 75 subjects rate them “Very Good” (mean rating = 4.67) in all parts of the questionnaire. In the part Evaluation of Content, the mean ratings are the clear outline of chapters (4.68), the content supporting portfolio design (4.63), the content appropriate to objectives and ages (4.61), the spelling, sentence structure and correct collaboration (4.61) and the emphasis of texts beneficial to the content (4.61), respectively. Regarding the Evaluation of Design, it is found that the design appropriate to ages is rated as highest scores (mean rating = 4.67), followed by the appropriateness and beauty of form, size and font (mean rating = 4.60). For the Evaluation of Technique and Media Usage, the mean ratings are the integration of media appropriate to ages (4.79), the quickness, convenience and easiness to use the file (4.73) and the possibility of production and sale (4.68), respectively.

**Keywords:** Design, Portfolio, Electronic Book

## บทนำ

ในแต่ละปีมีนักศึกษาจบใหม่จากสถาบันต่างๆ จำนวนมาก รวมถึงที่กำลังมองหาอาชีพในฝันของตนเอง อีกทั้งผู้ที่ว่างงานและอยู่ในระหว่างรอผลตอบรับเข้าทำงานอีกมหาศาล ข้อมูลจากสำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษา

พบว่า ปี พ.ศ. 2558 มีนักศึกษาทั่วประเทศสำเร็จการศึกษา และเริ่มหางาน สมัครงาน กว่า 300,000 คน และมีปริมาณมากขึ้นทุกปี จึงทำให้มีแรงงานเป็นตัวเลือกรายงานมาก อาชีพด้านการออกแบบเป็นหนึ่งในตลาดแรงงาน ที่ต้องนำทักษะความสามารถของตนเองมาเสนอให้กับบริษัท

และหน่วยงานให้ได้รับรู้และถูกคัดเลือกเข้าทำงานในบทบาท และหน้าที่ตนเองต้องการไว้มากที่สุด

การคัดเลือกคนเข้าทำงานในแต่ละฝ่ายของ หน่วยงานนั้นๆ มีลักษณะที่ไม่ต่างกันมากนัก ขึ้นอยู่กับบริษัท หรือองค์กรนั้นๆ มีขนาดเล็กหรือใหญ่ หลากหลายในแต่ละฝ่าย การคัดเลือกก็จะมี ความแตกต่างกันไปตามเงื่อนไข และรายละเอียดของการทำงาน (โชติกานต์ เทียงธรรม 2554: 128) การเตรียมตัวสำหรับสมัครงานหรือนำเสนอตนเอง เพื่อให้งานจึงมีความสำคัญและมีรายละเอียดมาก เช่น การค้นหางาน การแต่งกาย การปรับเปลี่ยนบุคลิกภาพ การสัมภาษณ์งาน การเตรียมแฟ้มสะสมผลงาน เป็นต้น

แฟ้มสะสมงาน คือ การสะสมงานอย่างมี จุดมุ่งหมายเพื่อแสดงถึงผลงานความก้าวหน้าและสัมฤทธิ์ผล (กรมวิชาการ, 2539: 68) แฟ้มสะสมผลงานส่วนมากจะใช้ ในวงการออกแบบ เช่น การออกแบบกราฟิก การออกแบบ สิ่งพิมพ์ การออกแบบสื่อเคลื่อนไหว การออกแบบทาง สถาปัตยกรรม การออกแบบเครื่องแต่งกาย เป็นต้น ปัจจุบัน การออกแบบและจัดทำแฟ้มสะสมผลงานมีความหลากหลาย และสร้างสรรค์มาก ตามระดับของการแข่งขัน ตัวเลือก ของนักออกแบบรุ่นใหม่มีปริมาณที่สูงขึ้น อีกทั้ง การเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยที่พัฒนาไปอย่างต่อเนื่อง จนทำให้ รูปแบบการดำเนินชีวิตเปลี่ยนไป ทั้งในชีวิตประจำวันหรือ วิธีการทำงานที่อาศัยเทคโนโลยีเพื่อความสะดวกสบาย ของชีวิตและการพัฒนาธุรกิจ ซึ่งส่งผลให้ผู้อัจฉริยะมีโอกาส คัดเลือกนักออกแบบได้ง่ายและมากขึ้น การสร้างให้ตนเอง น่าสนใจในการพบเห็นครั้งแรกจึงมีความสำคัญ เพราะนอกจาก ภาพลักษณ์ที่ดูดีน่าเชื่อถือแล้ว การมีแฟ้มสะสมผลงาน ที่น่าสนใจ แสดงความเป็นมืออาชีพ จึงมีความจำเป็น

จากเหตุผลต่างๆ ข้างต้น ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญ ของการเรียนรู้อิทธิพลของยุคสมัย เพื่อนำมาเรียบเรียงเป็น คู่มือการออกแบบแฟ้มสะสมผลงาน ให้มีเนื้อหา ภาพประกอบและสื่อที่เหมาะสมกับยุคสมัย ซึ่งจะ เป็นประโยชน์ ต่อผู้ที่ต้องการมีแฟ้มสะสมผลงานและส่งผลต่อความสำเร็จ ในอาชีพ รวมถึงยังเป็นประโยชน์ต่อวงการออกแบบ ต่อไปในอนาคต

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาอิทธิพลของยุคสมัยที่มีผลต่อ การออกแบบแฟ้มสะสมผลงาน

2. เพื่อออกแบบคู่มือการออกแบบแฟ้มสะสม ผลงานอิเล็กทรอนิกส์

3. เพื่อทดสอบความพึงพอใจของคู่มือ การออกแบบแฟ้มสะสมผลงานอิเล็กทรอนิกส์

### อุปกรณ์และวิธีดำเนินการวิจัย

- แบบสัมภาษณ์อิทธิพลของยุคสมัยที่มีผลต่อ การออกแบบแฟ้มสะสมผลงาน

- แบบตรวจสอบและพิจารณาความเที่ยงตรง เชิงเนื้อหาของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยผู้เชี่ยวชาญ

- แบบประเมินคู่มือการออกแบบแฟ้มสะสม ผลงานโดยผู้เชี่ยวชาญ

- แบบประเมินคู่มือการออกแบบแฟ้มสะสม ผลงานโดยกลุ่มตัวอย่าง

### การดำเนินงานและวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. ขั้นตอนการศึกษาเบื้องต้น

- ศึกษาที่มาแฟ้มสะสมผลงาน

- ศึกษาองค์ประกอบแฟ้มสะสมผลงาน

- ศึกษาการออกแบบอินโฟกราฟิก (Infographic)

- ศึกษาการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

#### 2. ขั้นตอนการออกแบบเครื่องมือที่ใช้ใน การวิจัย

- แบบสัมภาษณ์ผู้มีความรู้ความสามารถ ด้านการออกแบบ โดยกำหนดขอบเขตของ อาชีพจากรายวิชาที่เปิดสอนในคณะ

สถาปัตยกรรมศาสตร์ ซึ่งเป็นสถาบันของ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย

- แบบทดสอบความพึงพอใจของคู่มือ การออกแบบแฟ้มสะสมผลงาน ของกลุ่มตัวอย่าง

- แบบทดสอบความพึงพอใจของคู่มือการออกแบบ แฟ้มสะสมผลงาน ของผู้เชี่ยวชาญ

#### 3. ขั้นตอนการสัมภาษณ์

- คัดเลือกผู้ที่มีคุณสมบัติครบตามขอบเขต งานวิจัย (ผู้ที่มีความรู้ความสามารถและ ผู้ประกอบการด้านการออกแบบที่มีประสบการณ์

การใช้งานและคัดเลือกแฟ้มสะสมผลงาน)

- วางแผนติดต่อและนัดหมายขอสัมภาษณ์
- สัมภาษณ์ ผู้มีความรู้ ความสามารถ ด้านการออกแบบ
- สรุบบทสัมภาษณ์ วิเคราะห์ และสรุป ประเด็นที่น่าสนใจ และเรียบเรียงเป็นคู่มือ การออกแบบแฟ้มสะสมผลงาน

#### 4. ขั้นตอนการสรุปผลวิจัย

- สรุบบทสัมภาษณ์ ของยุคสมัยที่ส่ง ผลต่อการออกแบบแฟ้มสะสมผลงาน โดยศึกษาตั้งแต่ ช่วงยุค 2.0 ที่เป็นช่วงการพัฒนาเว็บไซต์ที่ เรียกว่า Web Application ซึ่งเป็นโปรแกรม ที่มีการโต้ตอบของผู้ใช้งาน จนถึงปี 2559
- สรุปเนื้อหาสำหรับออกแบบคู่มือ การออกแบบแฟ้มสะสมผลงาน
- ออกแบบอินโฟกราฟิก (Infographic) เพื่อให้คู่มือมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและเข้าใจง่าย

### สรุปและอภิปรายผล

#### ผลของการศึกษาอิทธิพลของยุคสมัยที่มีผลต่อการออกแบบแฟ้มสะสมผลงาน

ผลของการศึกษาอิทธิพลของยุคสมัยที่มีผลต่อการออกแบบแฟ้มสะสมผลงาน ซึ่งวิเคราะห์จากผลการ สัมภาษณ์นักออกแบบสาขาต่างๆ อาจารย์ด้านการออกแบบ และผู้ประกอบการด้านการออกแบบ จำนวน 50 ท่าน จาก 6 สายอาชีพที่กำหนดในขอบเขตและมีประสบการณ์ การทำงานมากกว่า 5 ปี ซึ่งได้แก่ การออกแบบกราฟิก การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบสื่อมัลติมีเดีย การออกแบบสถาปัตยกรรม จิตรกรรมและการถ่ายภาพ

ด้วยวิธีการจัดหมวดหมู่และความซ้ำกันของผลสัมภาษณ์ ซึ่งสามารถสรุปได้เป็น 3 อิทธิพลดังนี้

**1. เทคโนโลยีเพื่อการสื่อสาร (Communication Technology)** จากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับนักออกแบบทำให้ พบว่า เทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารส่งผลโดยตรงกับสายอาชีพ ด้านศิลปะและการออกแบบ เนื่องด้วยนวัตกรรมมีการพัฒนา อย่างต่อเนื่องเพื่อตอบสนองความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการของนักออกแบบ โดยมีทั้งหมด 5 ประเภท ดังนี้

**1.1 ฮาร์ดแวร์ (Hardware)** เป็นนวัตกรรม ที่มีส่วนช่วยส่งเสริมให้การออกแบบแฟ้มสะสมผลงาน มีความสะดวกและน่าสนใจมากขึ้น เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต (Tablet) เป็นต้น

**1.2 ซอฟต์แวร์ (Software)** หมายถึง โปรแกรมคอมพิวเตอร์ประเภทต่างๆ โดยเฉพาะโปรแกรม กราฟิกที่ส่งเสริมการออกแบบ ให้แฟ้มสะสมผลงานสามารถ นำเสนอได้หลากหลายและสวยงามตามยุคสมัย เช่น โปรแกรมอิลลาสเตรเตอร์ (Illustrator) โปรแกรมโฟโต้ชอป (Photoshop) โปรแกรมทรีดีเอส แม็กซ์ (3ds max) เป็นต้น

**1.3 อินเทอร์เน็ต (Internet)** เป็นนวัตกรรม ที่ช่วยให้การสื่อสารนั้นรวดเร็ว ข่าวสารหรือความนิยม ของอีกมุมโลก ผู้คนอีกมุมโลกก็สามารถรับรู้ได้เช่นกัน และความรวดเร็วก็เพิ่มมากขึ้นอีกด้วย ยกตัวอย่าง เช่น ไวไฟ (Wifi) โฟว์จี (4G) เป็นต้น

**1.4 สังคมออนไลน์ (Social network)** คือ การติดต่อสื่อสารรูปแบบใหม่ของสังคม โดยมีเครือข่าย อินเทอร์เน็ตเป็นปัจจัยหลักของการใช้งาน ซึ่งมีความ หลากหลายมาก นักออกแบบจึงเลือกนำมาใช้นำเสนอตัวเอง



ภาพที่ 1 ภาพประกอบอิทธิพลของยุคสมัยที่มีผลต่อการออกแบบแฟ้มสะสมผลงาน  
ที่มา: ออกแบบภาพโดยผู้วิจัย เมื่อ มกราคม 2560

มากขึ้น เช่น เฟสบุ๊ค (Facebook) สไกป์ (Skype) ไลน์ (Line) อินสตาแกรม (Instagram) เป็นต้น

**1.5 การบริการจัดเก็บและถ่ายโอนข้อมูล (File hosting service)** เทคโนโลยีการจัดเก็บและส่งต่อข้อมูลในรูปแบบดิจิทัลมีคุณภาพสูงขึ้น ทั้งความสะดวก รวดเร็วและการส่งได้ในปริมาณมาก ยกตัวอย่าง เช่น อีเมล (Email) กูเกิล ไดรฟ์ (Google drive) ดรอปบ็อกซ์ (Dropbox) เป็นต้น



ภาพที่ 2 ภาพประกอบเทคโนโลยีเพื่อการสื่อสาร  
ที่มา: ออกแบบภาพโดยผู้วิจัย เมื่อ มกราคม 2560

**2. สภาพสังคม (Social condition)** จำนวนประชากรที่เพิ่มขึ้นส่งผลต่อความคิด ความต้องการของคนในสังคม ความต้องการประสบความสำเร็จในชีวิต เป็นแรงผลักดันที่ทำให้นักออกแบบต้องแสดงตัวตน เอกลักษณ์ และทักษะความสามารถด้วยวิธีการต่างๆ สภาพสังคม มี 3 ประเภท ดังนี้

**2.1 การแข่งขันทางธุรกิจ (Business competition)** การเจริญเติบโตของธุรกิจ ส่งผลกระทบกับการคัดเลือกบุคลากรเพื่อทำงานประจำ (Full time) หรือจ้างแบบชั่วคราว (Freelance) ส่งผลต่อรูปแบบการคัดเลือกคนเข้าทำงาน

**2.2 การดำเนินชีวิต (Way of Life)** เทคโนโลยีมีอิทธิพลกับการดำเนินชีวิตในทุกรูปแบบตั้งแต่เข้าจรดเย็น ผู้คนขาดการสื่อสารไม่ได้ การออกแบบต้องคำนึงถึงรูปแบบการดำเนินชีวิตที่เปลี่ยนไป เพื่อให้ผลงานออกแบบนั้นเกิดประโยชน์และประสบความสำเร็จสูงสุด

**2.3 ความนิยมของสังคม (Social Popularity)** การออกแบบเป็นลักษณะงานด้านความสวยงามและรสนิยม นักออกแบบจำเป็นต้องพิจารณาถึงความต้องการ ความชอบของคนในสังคม เพื่อให้ผลงานเกิดความประทับใจ และเข้าถึงจิตใจคนได้ง่ายขึ้น



ภาพที่ 3 แสดงภาพประกอบสภาพสังคม  
ที่มา: ออกแบบภาพโดยผู้วิจัย เมื่อ มกราคม 2560

**3. ทิศทางการออกแบบ (Design Trend)** นักออกแบบในสาขาต่างๆ จำเป็นต้องเรียนรู้ทิศทางการออกแบบว่าอะไรคือความรูปแบบที่กำลังเป็นที่นิยม และเป็นที่ต้องการของลูกค้า เพื่อนำมาประยุกต์ใช้เป็นแรงบันดาลใจสำหรับการสร้างสรรค์ ทิศทางการออกแบบที่ได้จากการศึกษางานวิจัยครั้งนี้ สามารถสรุปได้ 2 ประเภท ดังนี้

**3.1 ความต้องการของลูกค้า (Customer's Needs)** หมายถึง ความชอบและภาพลักษณ์ของบริษัทต่างๆ ส่งผลต่อรูปแบบของแฟ้มสะสมผลงานที่จะนำไปเสนอ

**3.2 แรงบันดาลใจ (Inspiration)** คือสิ่งที่ส่งเสริมให้เกิดแนวความคิด (Concept) เพื่อนำมาใช้ ออกแบบแฟ้มสะสมผลงานให้มีเอกลักษณ์และเป็นกรอบในการนำเสนอผลงานให้มีทิศเดียวกัน



ภาพที่ 4 ภาพประกอบทิศทางการออกแบบ  
ที่มา: ออกแบบภาพโดยผู้วิจัย เมื่อ มกราคม 2560

การศึกษาอิทธิพลของยุคสมัยที่มีผลต่อการออกแบบแฟ้มสะสมผลงานทั้ง 3 ข้อ มีความสอดคล้องกับ ผศ.ดร.กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว อาจารย์ประจำภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่ให้ความหมายของ โซเชียลมีเดียว่าเป็นเครื่องมือที่ใช้เพื่อการสื่อสารในบริบทของโซเชียลมีเดีย โซเชียลหมายถึงการแบ่งปันในสังคม ซึ่งอาจจะเป็นการแบ่งปันเนื้อหาหรือปฏิสัมพันธ์ในสังคม และยังเชื่อมโยงกับบทสัมภาษณ์ของอยุธยา จันทร์โชติ (2559) ผู้ประกอบการด้านเครื่องแต่งกายที่มี

ประสบการณ์การทำงานมากกว่า 13 ปี ว่า การใช้สื่อในการนำเสนอมีมากขึ้น เช่น เฟสบุค อินสตราแกรม เว็บไซต์ เป็นต้น ทำให้ เข้าถึงกลุ่มลูกค้าได้มากขึ้น รวมถึง ดร.อังกาบ บุญสูง อาจารย์ด้านการออกแบบ (2559) ที่มีประสบการณ์การทำงานมากกว่า 14 ปี กล่าวไว้ว่า การแสดงข้อมูลได้เร็วมากขึ้น การเสพข้อมูลที่เปลี่ยนไป นักออกแบบต้องตามกระแส เพื่อให้คนสามารถเข้าถึงเราได้เร็วมากขึ้น นักออกแบบต้องเพิ่มช่องทางในการสื่อสารให้หลากหลายมากขึ้น และสุคติรี ปุยอ็อก ศิลปินอิสระ (2559) ให้เหตุผลสอดคล้องกันไว้ว่า เมื่อก่อนเป็น Portfolio กระดาษ เดียวนี้สะดวกที่สุดคือทำเป็นหน้าเว็บไซต์ เพราะสามารถเข้าชมได้จากทุกที่ และสามารถถ่ายภาพ เสียง วิดีโอ อนิเมชั่น คนมีเวลาน้อยลง มีสมาธิสั้นลง ลูกค้าก็เช่นกัน มักจะไม่ดูผลงานทุกหน้า เราต้องวางแผนให้ดีกว่า ภายใน 15 วินาที จะนำเสนออะไรให้ดึงดูดที่สุด

### คู่มือการออกแบบแฟ้มสะสมผลงาน

คู่มือการออกแบบแฟ้มสะสมสำหรับ ผู้วิจัย ออกแบบเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นผลของการสัมภาษณ์และข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ เนื่องจากเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงกลุ่มผู้บริโภค มีความสะดวกในการใช้งาน ลดต้นทุนการผลิต และเหมาะสมกับยุคสมัย หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง การนำเสนอข้อมูลต่างๆ ทั้งในรูปแบบข้อความ ภาพนิ่ง หรือภาพเคลื่อนไหว เสียง ผ่านอิเล็กทรอนิกส์ มีลักษณะเนื้อหาคล้ายกับหนังสือ แต่สามารถนำเสนอข้อมูลผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่นๆ ที่ได้มีการติดตั้งระบบเชื่อมโยงต่างๆ ที่มีการออกแบบเชื่อมโยงเนื้อหาเป็นหน่วยเดียวกัน สามารถเลือกใช้งานตามความต้องการและทบทวนได้โดยไม่จำกัดเวลา (คันสนีย์ สังสรรค์อนันต์, 2556: 14) ผู้วิจัยนำเสนอผ่านรูปแบบอินโฟกราฟิก (Infographic) ที่เน้นการนำเสนอข้อมูลผ่านภาพประกอบกราฟิกสองมิติ ที่ผู้อ่านสามารถเข้าใจได้ง่าย จำนวน 108 หน้า ผู้วิจัยแบ่งเนื้อหาแบ่งออกเป็น 5 บท ประกอบด้วย บทที่ 1 ที่มาและความหมายของแฟ้มสะสมผลงาน บทที่ 2 ความสำคัญและรูปแบบของแฟ้มสะสมผลงาน บทที่ 3 องค์ประกอบของแฟ้มสะสมผลงาน บทที่ 4 การออกแบบแฟ้มสะสมผลงาน และบทที่ 5 อิทธิพลของยุคสมัยที่มีผลต่อการออกแบบแฟ้มสะสมผลงาน



ภาพที่ 5 ภาพหน้าปกคู่มือฯ รูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์  
ที่มา: ออกแบบภาพโดยผู้วิจัย เมื่อ มกราคม 2560

### บทที่ 1 ที่มาและความหมายของแฟ้มสะสมผลงาน

เป็นเนื้อหาที่อธิบายที่มาและความหมายของแฟ้มสะสมผลงานที่ได้จากการศึกษาและสัมภาษณ์ผู้ที่มีความรู้ความสามารถและผู้ประกอบการด้านการออกแบบ



ภาพที่ 6 แสดงตัวอย่างเนื้อหาและภาพประกอบบทที่ 1  
ที่มา: ออกแบบภาพโดยผู้วิจัย เมื่อ มกราคม 2560

### บทที่ 2 ความสำคัญและรูปแบบของแฟ้มสะสมผลงาน

เป็นเนื้อหาด้านความสำคัญและรูปแบบต่างๆ ของแฟ้มสะสมผลงาน ที่นักออกแบบสามารถใช้เป็นตัวอย่างในการสร้างสรรค์แฟ้มสะสมผลงาน



ภาพที่ 7 ภาพตัวอย่างเนื้อหาและภาพประกอบบทที่ 2  
ที่มา: ออกแบบภาพโดยผู้วิจัย เมื่อ มกราคม 2560

### บทที่ 3 องค์ประกอบของแฟ้มสะสมผลงาน

เป็นเนื้อหาส่วนประกอบสำคัญต่างๆ และ  
ข้อสังเกตในการออกแบบแฟ้มสะสมผลงาน



ภาพที่ 8 ภาพตัวอย่างเนื้อหาและภาพประกอบบทที่ 2  
ที่มา: ออกแบบภาพโดยผู้วิจัย เมื่อ มกราคม 2560

### บทที่ 4 การออกแบบแฟ้มสะสมผลงาน

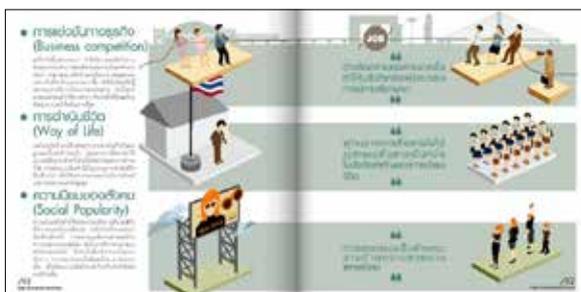
เนื้อหาที่น่าสนใจขั้นตอนการออกแบบแฟ้มสะสม  
ผลงานให้มีเอกลักษณ์เหมาะสมกับสายอาชีพ จำนวน 6 สาย  
อาชีพ ซึ่งได้แก่ การออกแบบกราฟิก การออกแบบเครื่อง  
แต่งกาย การออกแบบสื่อมัลติมีเดีย การออกแบบ  
สถาปัตยกรรม จิตรกรรมและการถ่ายภาพ



ภาพที่ 9 ภาพตัวอย่างเนื้อหาและภาพประกอบบทที่ 4  
ที่มา: ออกแบบภาพโดยผู้วิจัย เมื่อ มกราคม 2560

### บทที่ 5 อิทธิพลของยุคสมัยที่มีผลต่อการออกแบบแฟ้ม สะสมผลงาน

เนื้อหารวบรวมอิทธิพลยุคสมัยที่มีผลต่อการออกแบบ  
แฟ้มสะสมผลงานประเภทต่างๆ ที่นักออกแบบควรรู้



ภาพที่ 10 ภาพตัวอย่างเนื้อหาและภาพประกอบบทที่ 5  
ที่มา: ออกแบบภาพโดยผู้วิจัย เมื่อ มกราคม 2560

คู่มือการออกแบบแฟ้มสะสมผลงาน มีความ  
สอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ งานวิจัยและเอกสารในลักษณะ  
เดียวกัน ที่เลือกใช้รูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์  
และการออกแบบอินโฟกราฟิกเป็นศูนย์กลางในการสื่อสารข้อมูล  
โดย ผศ.อติวรรณ วิสุทธิ์เพชร อาจารย์ด้านการออกแบบ (2559)  
ที่กล่าวไว้ว่า งานสิ่งพิมพ์เปลี่ยนเป็น อิเล็กทรอนิกส์ ที่ม  
ีความสะดวก รวดเร็ว เรียบง่าย การเข้าถึงกลุ่มคน ได้ง่ายขึ้น  
รวมทั้งข้อเสนอแนะจาก ผศ.ทพ.ดร.อนุพันธ์ สิทธิโชคชัยวุฒิ  
รองอธิการบดีฝ่ายกิจการนิสิต มหาวิทยาลัยนเรศวร (2559)  
ได้ให้ข้อเสนอแนะว่า คู่มือการออกแบบแฟ้มสะสมผลงาน  
เป็นสื่อที่ให้ความรู้ได้ น่าสนใจ รูปแบบนำเสนอมีความทันสมัย  
ประเด็นชวนอยากรู้ การทำเป็นสื่อในลักษณะ E-Book  
เป็นวิธีการที่สามารถเข้าถึงได้โดยแพร่หลาย ซึ่งความสอดคล้อง  
กับการให้ความหมายหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ของ ประยงค์  
พัฒนกิจจรรย์ (2552) ไว้ว่า หนังสือในรูปแบบดิจิทัลที่ต้อง  
ใช้เครื่องพีดีเอ (Personal Digital Assistants – PDA) หรือ  
อุปกรณ์ที่ถูกออกแบบมาให้รองรับสำหรับการใช้งานใน  
การอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยเฉพาะ เช่น ช่วยเปิดหนังสือ  
หรือมีที่ค้นหาหนังสือ อุปกรณ์ดังกล่าวได้แก่ ซอฟต์แวร์บุ๊กส์  
(Softbook), ร็อกเกต อีบุ๊กส์ (Rocket eBook) เป็นต้น และ  
สำหรับองค์ประกอบของคู่มือฯ มีความสอดคล้องกับ ไพฑูรย์  
ศรีฟ้า (2551) ที่อธิบายโครงสร้างของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์  
ไว้ว่า มีลักษณะคล้ายคลึงกับหนังสือทั่วไปที่พิมพ์ด้วย  
กระดาษ แต่จะมีความแตกต่างด้านกระบวนการผลิต  
รูปแบบ และวิธีการแสดงเนื้อหา ซึ่งประกอบด้วย หน้าปก  
(Front Cover) หมายถึง ปกด้านหน้าซึ่งอยู่ส่วนแรกของ  
หนังสือเป็นตัวบ่งบอกว่าหนังสือเล่มนี้มีชื่อเรื่องว่าอะไร  
และใครเป็นผู้แต่ง คำนำ (Introduction) หมายถึง บทความ  
ที่ผู้เขียนอธิบายไว้เพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหา  
ข้อมูลและเรื่องราวต่างๆ ของหนังสือเล่มนั้น สารบัญ  
(Contents) หมายถึง ตัวบ่งบอกหัวเรื่องสำคัญภายใน  
หนังสือว่า ประกอบด้วยอะไรบ้าง และสาระสำคัญของ  
หนังสือแต่ละหน้า (Pages Contents) หมายถึง  
ส่วนประกอบสำคัญในแต่ละหน้าที่ปรากฏอยู่ภายในเล่ม

### เพื่อทดสอบความพึงพอใจของคู่มือการออกแบบ แฟ้มสะสมผลงาน

ผลของความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างมีต่อคู่มือ  
การออกแบบแฟ้มสะสมผลงาน โดยสอบถามความพึงพอใจ  
จากกลุ่มนักศึกษาชั้นปีที่1 สาขาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม

และนิสิตชั้นปีที่ 3 สาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์ และบรรจุภัณฑ์ ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ที่กำลังศึกษาเรื่อง การนำเสนอผลงานและแฟ้มสะสมผลงาน จำนวน 75 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผู้ทำงานด้านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 5 ท่าน เพื่อยืนยันผลความพึงพอใจให้ชัดเจนมากขึ้น



ภาพที่ 11 ภาพผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างและผู้เชี่ยวชาญ  
ที่มา: ออกแบบภาพโดยผู้วิจัย เมื่อ มกราคม 2560

ผลความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อคู่มือการออกแบบแฟ้มสะสมผลงาน ที่ใช้แบบประเมินทักษะคุณค่าด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบ ด้านเทคนิคและการใช้สื่อเป็นเครื่องมือในการประเมิน พบว่าโดยภาพรวมที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด จำนวน 75 คน มีระดับความคิดเห็นระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย 4.67) ในรายการประเมินทุกด้าน เมื่อแยกตามรายการประเมินด้านเนื้อหาพบว่า การเรียงบทที่ชัดเจนมีค่าเฉลี่ยระดับการประเมินสูงสุด (ค่าเฉลี่ย 4.68) เนื้อหาส่งเสริมการออกแบบแฟ้มสะสมงาน (ค่าเฉลี่ย 4.63) และเนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับวัตถุประสงค์และยุคสมัย การสะกดคำ รูปประโยค และเรียบเรียงที่ถูกต้อง เหมาะสม และมีการเน้นข้อความที่เกิดประโยชน์ต่อเนื้อหาสาระ มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน (ค่าเฉลี่ย 4.61) สำหรับรายการประเมินด้านการออกแบบพบว่า การออกแบบมีความเหมาะสมกับยุคสมัย มีค่าเฉลี่ยระดับการประเมินสูงสุด (ค่าเฉลี่ย 4.79) ภาพประกอบมีเอกลักษณ์และสอดคล้องกับเนื้อหา (ค่าเฉลี่ย 4.67) รูปแบบ ขนาดรูปเล่ม แบบอักษร มีความเหมาะสม สวยงาม (ค่าเฉลี่ย 4.60) และสำหรับด้านเทคนิคและการใช้สื่อ บุรณาการใช้สื่อเหมาะสมกับยุคสมัยมีค่าเฉลี่ยระดับ

การประเมินสูงสุด (ค่าเฉลี่ย 4.79) ไฟล์งานมีความสะดวก รวดเร็ว และง่ายต่อการใช้งาน (ค่าเฉลี่ย 4.73) ความเป็นไปได้ในการผลิตจำหน่าย (ค่าเฉลี่ย 4.68)

ในด้านผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดจำนวน 5 ท่าน ที่มีต่อคู่มือการออกแบบแฟ้มสะสมผลงานพบว่า ภาพรวมที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมีระดับความคิดเห็น ระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย 4.80) ในรายการประเมินทุกด้าน เมื่อแยกตามรายการประเมินด้านเนื้อหาพบว่า ด้านเนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับวัตถุประสงค์และยุคสมัย มีการเน้นข้อความที่เกิดประโยชน์ต่อเนื้อหาสาระ และเนื้อหาส่งเสริมการออกแบบแฟ้มสะสมผลงาน มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากัน (5.00) มีการเรียงบทที่ชัดเจน (ค่าเฉลี่ย 4.80) การสะกดคำ รูปประโยค และเรียบเรียงที่ถูกต้อง เหมาะสม (ค่าเฉลี่ย 4.60) รายการประเมินด้านการออกแบบพบว่า ภาพประกอบมีเอกลักษณ์และสอดคล้องกับเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยระดับการประเมินสูงสุด (ค่าเฉลี่ย 5.00) การออกแบบมีความเหมาะสมกับยุคสมัย (ค่าเฉลี่ย 4.80) รูปแบบ ขนาดรูปเล่ม แบบอักษร มีความเหมาะสม สวยงาม (ค่าเฉลี่ย 4.60) และสำหรับรายการประเมินด้านเทคนิคและการใช้สื่อพบว่า บุรณาการใช้สื่อเหมาะสมกับยุคสมัยมีค่าเฉลี่ยระดับการประเมินสูงสุด (ค่าเฉลี่ย 5.00) ไฟล์งานมีความสะดวก รวดเร็ว และง่ายต่อการใช้งาน (ค่าเฉลี่ย 4.80) และความเป็นไปได้ในการผลิตจำหน่าย (ค่าเฉลี่ย 4.20)

ผลของความพึงพอใจที่มีต่อคู่มือการออกแบบแฟ้มสะสมผลงาน ที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างและผู้เชี่ยวชาญในงานวิจัยนี้ มีความสอดคล้องกับงานวิจัยที่ออกแบบและผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมากและส่งเสริมการรับรู้ในหลายๆ ประเด็น โดยส่วนใหญ่เป็นงานวิจัยด้านสื่อสารเรียนการสอน ซึ่งได้แก่ งานวิจัยของชโรธรณ์ ทิพย์อุปลัมภ์. (2557) ที่ทำงานวิจัยเรื่องการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ภาพเคลื่อนไหว เรื่องการออกแบบบรรจุภัณฑ์เชิงนิเวศเศรษฐกิจ เพื่อศึกษา รวบรวม วิเคราะห์แนวคิดและกระบวนการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ภาพเรื่องการออกแบบบรรจุภัณฑ์เชิงนิเวศเศรษฐกิจ เพื่อศึกษา รวบรวม วิเคราะห์แนวคิดและกระบวนการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ภาพเรื่องการออกแบบบรรจุภัณฑ์เชิงนิเวศเศรษฐกิจ จากผลประเมินคุณภาพทางด้านเนื้อหา ภาพประกอบมีความเหมาะสมกับเนื้อหา และ ภาพประกอบมีความน่าสนใจชวนติดตาม มีค่า

เฉลี่ยสูงสุด (5.00) สำหรับการประเมินด้านการออกแบบพบว่า ภาพประกอบและภาพเคลื่อนไหวมีความสวยงามและเหมาะสมกับเนื้อหา และ ภาพประกอบและภาพเคลื่อนไหวมีความถูกต้องในการให้ข้อมูลมีค่าเฉลี่ยสูงสุด (5.00) อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชญานิศ ชิงช่วง. (2557) ที่ทำงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการออกแบบภาพประกอบ เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบภาพประกอบ เพื่อพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการออกแบบภาพประกอบ และเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องอื่นๆต่อไป ผลการศึกษาพบว่า ในส่วนของคุณภาพของเนื้อหา ด้านการยกตัวอย่างที่เหมาะสมกับเนื้อเรื่องและรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาที่เหมาะสมมีค่าเฉลี่ยสูงสุด (4.60) ในส่วนของการประเมินคุณภาพด้านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ พบว่าการใช้สีพื้นหลังและสีตัวหนังสือมีความเหมาะสมและการเลือกใช้ตัวอักษรที่มีความเหมาะสมมีค่าเฉลี่ยสูงสุด (5.00) รวมทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ เสาวลักษณ์ ญาณสมบัติ. (2545). ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นวัตกรรมการสอนให้ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ ใช้วิธีการทดสอบกลุ่มตัวอย่างก่อนเรียนและทดสอบหลังเรียน หลังจากเรียนจบบทเรียนแล้ว จากผลการดำเนินการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เรียนจากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง นวัตกรรมการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่างหลังจากเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

จากการดำเนินการวิจัยและผลการประเมินทำให้ผู้วิจัยพบว่าความเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยส่งผลกระทบต่องานออกแบบด้านต่างๆ โดยเฉพาะการนำเสนอตัวตนผ่านแฟ้มสะสมผลงาน ที่ควรปรับปรุงเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมการเปลี่ยนแปลงตามประเด็นต่างๆ ที่ผู้วิจัยได้สรุปไว้ สำหรับคู่มือการออกแบบแฟ้มสะสมผลงานอิเล็กทรอนิกส์ที่ออกแบบไว้ จะเป็นส่วนหนึ่งที่ส่งเสริมให้ผู้ที่ต้องการมีแฟ้มสะสมผลงาน สามารถออกแบบได้อย่างมีระบบ รวมไปถึงการมีเอกลักษณ์ที่เหมาะสมกับสายอาชีพ และสามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

## ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยได้รับข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มตัวอย่างที่ระบุไว้ในแบบประเมิน ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัยและผู้สนใจศึกษา ดังนี้

- หากการผลิตจำหน่ายที่กล่าวถึงในแบบประเมินนี้หมายถึงสื่อสิ่งพิมพ์ คิดว่าในปัจจุบันการผลิตจำหน่ายในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์อาจได้รับความสนใจน้อยกว่าช่องทาง Electronic และ Internet ซึ่งจะทำให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายมากกว่า

- อยากให้เพิ่มเติมตัวอย่างในสายตาอาชีพที่ไม่เคยทำหรือไม่ให้ความสำคัญเกี่ยวกับแฟ้มสะสมผลงานให้เปรียบเทียบเป็นส่วนหนึ่งของการทำประวัติการทำงาน เพื่อเป็นแนวทางให้สายอาชีพอื่นๆ ได้ประยุกต์ใช้งานในอนาคตต่อไป

- อยากให้เพิ่มความเห็นที่น่าสนใจจากผู้ประกอบการหรือ HR ที่มีชื่อเสียง เพื่อเพิ่มความตระหนักในการให้ความสำคัญของแฟ้มสะสมผลงานที่มีผลต่อการสมัครงานหรือการนำเสนอตนเอง

- เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับวัตถุประสงค์และยุคสมัยมาก มีการเรียบเรียงบทชัดเจนในด้านการออกแบบภาพประกอบมีเอกลักษณ์และสอดคล้องกับเนื้อหาสวยงามดีมาก แต่ควรปรับรูปแบบขนาดหรือสีของอักษร สำหรับในบางหัวข้อหรือเนื้อหาที่มีความสำคัญ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อหาความสำคัญได้ง่ายและรวดเร็ว และผู้วิจัยควรปรับจำนวนหน้าของหนังสือบางส่วนที่อาจไม่สอดคล้องกับเนื้อหาหลักของหนังสือ โดยอาจลดจำนวนหน้าที่ไม่จำเป็นออกไปหรือทำการจัดเรียงโครงสร้างเอกสารใหม่อีกครั้งเพื่อให้รูปแบบมีความกระชับ ชัดเจน

- ขอให้ตัวหนังสือมีขนาดตัวเล่มที่ใหญ่ขึ้น
- หากผู้วิจัยสนใจผลิตคู่มือฯ เป็นรูปเล่มควรออกแบบให้เป็นมากกว่าหนังสือทั่วไป ที่เป็นประโยชน์กับการสร้างแฟ้มสะสมผลงาน และคุ้มค่าต่อการมีไว้ครอบครองสำหรับข้อเสนอแนะนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบให้คู่มือมีอุปกรณ์เสริมต่างๆ เพื่อเป็นแนวทางสำหรับนักวิจัยและนักออกแบบสำหรับงานวิจัยครั้งต่อไป

## เอกสารอ้างอิง

- กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว. 2556. “ผลกระทบของโซเซียลมีเดียต่อสังคมไทย.” [ออนไลน์]. สืบค้นจาก <http://biologsystem.blogspot.co.nz> (12 ธันวาคม 2560).
- ชโรธรณ์ ทิพย์อุปลัมภ์. อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. 29 ธันวาคม 2559. สัมภาษณ์.
- ชญาณิช ชิงชวง. (2557). การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการออกแบบภาพประกอบ, มหาวิทยาลัยนเรศวร ไซติกันต์ เทียงธรรม. **สมัครและสัมภาษณ์งานให้ได้งานเร็ว**, กรุงเทพฯ: โสภณการพิมพ์, 2554.
- ประยงค์ศรี พัฒนกิจจำรัฐ. 2552. **หน่วยที่ 3 แหล่งทรัพยากรสารสนเทศภาคเอกชน**, (พิมพ์ครั้งที่ 8). เอกสารการสอนชุดวิชาการพัฒนาทรัพยากรสารสนเทศ. นนทบุรี. สาขาศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ไพฑูรย์ ศรีฟ้า. 2554. “กลยุทธ์การผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบมืออาชีพ.” [ออนไลน์]. สืบค้นข้อมูล จาก <http://api.ning.com> (5 ธันวาคม 2557)
- คันสนีย์ สังสรรค์อนันต์. **การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT)**, แบบสรุปรายงานผลการดำเนินโครงการบริการวิชาการแก่สังคม มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
- สุดศิริ ปุยอ้อก. ประติมากร. 28 มิถุนายน 2559. สัมภาษณ์.
- เสาวลักษณ์ ญาณสมบัติ. 2545. **การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นวัตกรรมการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ**, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
- อติวรรณ วิบุรุษเพชร. อาจารย์ประจำคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. 15 พฤศจิกายน 2559 สัมภาษณ์.
- อยุธยา จันทโรชิต. นักออกแบบเครื่องแต่งกาย. 22 มิถุนายน 2559. สัมภาษณ์.
- อนุพันธ์ สิทธิโชคชัย. รองอธิการบดีฝ่ายกิจการนิสิต มหาวิทยาลัยนเรศวร. 25 มิถุนายน 2559. สัมภาษณ์.
- อังกาบ บุญสูง. อาจารย์ประจำคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์. 15 พฤศจิกายน 2559. สัมภาษณ์.