

สารบัญ

หน้า

จดหมายนำส่งรายงาน.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
บทคัดย่อ.....	ค
Abstract.....	ง
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของรายงาน.....	1
1.3 ขอบเขตของรายงาน.....	2
1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	2
บทที่ 2 ทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	3
2.1 บทบาทและหน้าที่ของการโฆษณา.....	3
2.2 แนวคิดเรื่องการขับเคลื่อนด้วยเกมมิฟิเคชัน (Gamification).....	4
- ความหมายของเกมมิฟิเคชัน.....	4
- องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน.....	4
- ขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชัน.....	5
2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการตลาดผ่านสังคมออนไลน์.....	6
2.4 ขั้นตอนการผลิตสื่อออนไลน์ของแอปพลิเคชัน.....	7
บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน.....	9

สารบัญ

หน้า

3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ.....	9
3.2 ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑ์การให้บริการหลักขององค์กร.....	11
3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารขององค์กร.....	15
3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย.....	16
3.5 ชื่อและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา.....	16
3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	16
3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน.....	17
3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้.....	19
บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงาน.....	20
4.1 ขั้นตอนการสร้างสรรค์แบนเนอร์เพื่อการสร้างโฆษณา	
4.1.1 ขั้นตอนการรับครีเอทีฟรีฟจากทางฝ่ายบริหารงานลูกค้า(AE)(แบนเนอร์).....	20
4.1.2 ประชุมปรึกษากับหัวหน้าแผนก(แบนเนอร์).....	20
4.1.3 วางโครงสร้างของการทำงาน(แบนเนอร์).....	21
4.1.4 ขั้นตอนการสร้างสรรค์งาน(แบนเนอร์).....	21
4.1.5 ส่งงานให้หัวหน้าแผนกตรวจสอบ(แบนเนอร์).....	22
4.1.6 ส่งงานของเราให้กับลูกค้า(แบนเนอร์).....	22
4.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์คลิปวิดีโอเพื่อการโปรโมท	
4.2.1 ขั้นตอนการรับครีเอทีฟรีฟจากทางฝ่ายบริหารงานลูกค้า(AE)(คลิป).....	23
4.2.2 ประชุมปรึกษากับหัวหน้าแผนก(คลิป).....	23

สารบัญ

หน้า

4.2.3	วางโครงร่างของการทำงาน(คลิป).....	24
4.2.4	ขั้นตอนการสร้างสร้งงาน(คลิป).....	25
4.2.5	ส่งงานให้หัวหน้าแผนกตรวจสอบ(คลิป).....	26
4.2.6	ส่งงานของเราให้กับลูกค้า(คลิป).....	26
4.2.7	แก้ไข และส่งงานให้ลูกค้าอีกครั้ง(คลิป).....	27
บทที่ 5	สรุปผลและข้อเสนอแนะ.....	28
5.1	สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	28
5.2	ข้อเสนอแนะการปฏิบัติงานสหกิจ.....	29
บรรณานุกรม		
ภาคผนวก		
ประวัติผู้จัดทำ		



สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 3.1 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสำหรับรายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	17
ตารางที่ 3.2 การเขียนขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสำหรับการจัดทำรายงานสหกิจศึกษา.....	18



สารบัญภาพประกอบ

หน้า

ภาพประกอบที่ 3.1 ตราสัญลักษณ์(Logo)บริษัท โอ เวีย ทรี จำกัด.....	9
ภาพประกอบที่ 3.2 แผนที่บริษัท โอ เวีย ทรี จำกัด.....	10
ภาพประกอบที่ 3.3 บริษัทที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาบริษัท โอ เวีย ทรี จำกัด.....	10
ภาพประกอบที่ 3.4 ตราสัญลักษณ์บัตรแมงมุม.....	11
ภาพประกอบที่ 3.5 ตัวอย่างบัตรแมงมุม.....	11
ภาพประกอบที่ 3.6 Flowchart การทำงานของแผนการของ HP.....	11
ภาพประกอบที่ 3.7 ภาพตัวอย่างในงานที่ประเทศจีน.....	12
ภาพประกอบที่ 3.8 ภาพตัวอย่างในงานแถบ Asia Pacific.....	12
ภาพประกอบที่ 3.9 ภาพสินค้าช่วยกระชับกล้ามเนื้อของ KOWA.....	12
ภาพประกอบที่ 3.10 แป้งฝุ่นของ KOWA.....	12
ภาพประกอบที่ 3.11 ตราสัญลักษณ์ LearnRockets.....	13
ภาพประกอบที่ 3.12 ตราสัญลักษณ์ Collab.....	13
ภาพประกอบที่ 3.13 ตราสัญลักษณ์ TOMIXE Global Wi-Fi.....	14
ภาพประกอบที่ 3.14 ตราสัญลักษณ์ CharacterGO.....	14
ภาพประกอบที่ 3.15 แผนภูมิการจัดองค์กรและการบริหารขององค์กร.....	15
ภาพประกอบที่ 4.1 การรับครีเอทีฟรีฟจากฝ่ายบริหารงานลูกค้า(AE).....	
20ภาพประกอบที่ 4.2 แผนงานที่หัวหน้าแผนกบริฟให้เราอีกที่บนกระดาษ.....	

ภาพประกอบที่ 4.3 โครงร่างการทำแบนเนอร์.....	21
ภาพประกอบที่ 4.4 แบนเนอร์ที่เสร็จแล้ว.....	22

สารบัญภาพประกอบ

	หน้า
ภาพประกอบที่ 4.5 แบนเนอร์ที่ได้รับการแก้ไข.....	22
ภาพประกอบที่ 4.6 ลำดับชั้นที่ลูกค้าได้บริฟมา.....	24
ภาพประกอบที่ 4.7 Edited Clip ด้วย Adobe Premiere Pro.....	24
ภาพประกอบที่ 4.8 Intro ของคลิปที่แนบคลิปการเล่นในเกมเข้ามา.....	25
ภาพประกอบที่ 4.9 Outro คลิปที่ใส่การเคลื่อนไหวให้กับตัวอักษรเพื่อไม่ให้มันจมนเกินไป.....	26
ภาพประกอบที่ 4.10 เว็บไซต์ studio.envato.com.....	26
ภาพประกอบที่ 4.11 คลิป Warbie yama ถูกนำขึ้นจอ LCD ในงาน ACC ที่ Siam Paragon.....	27

