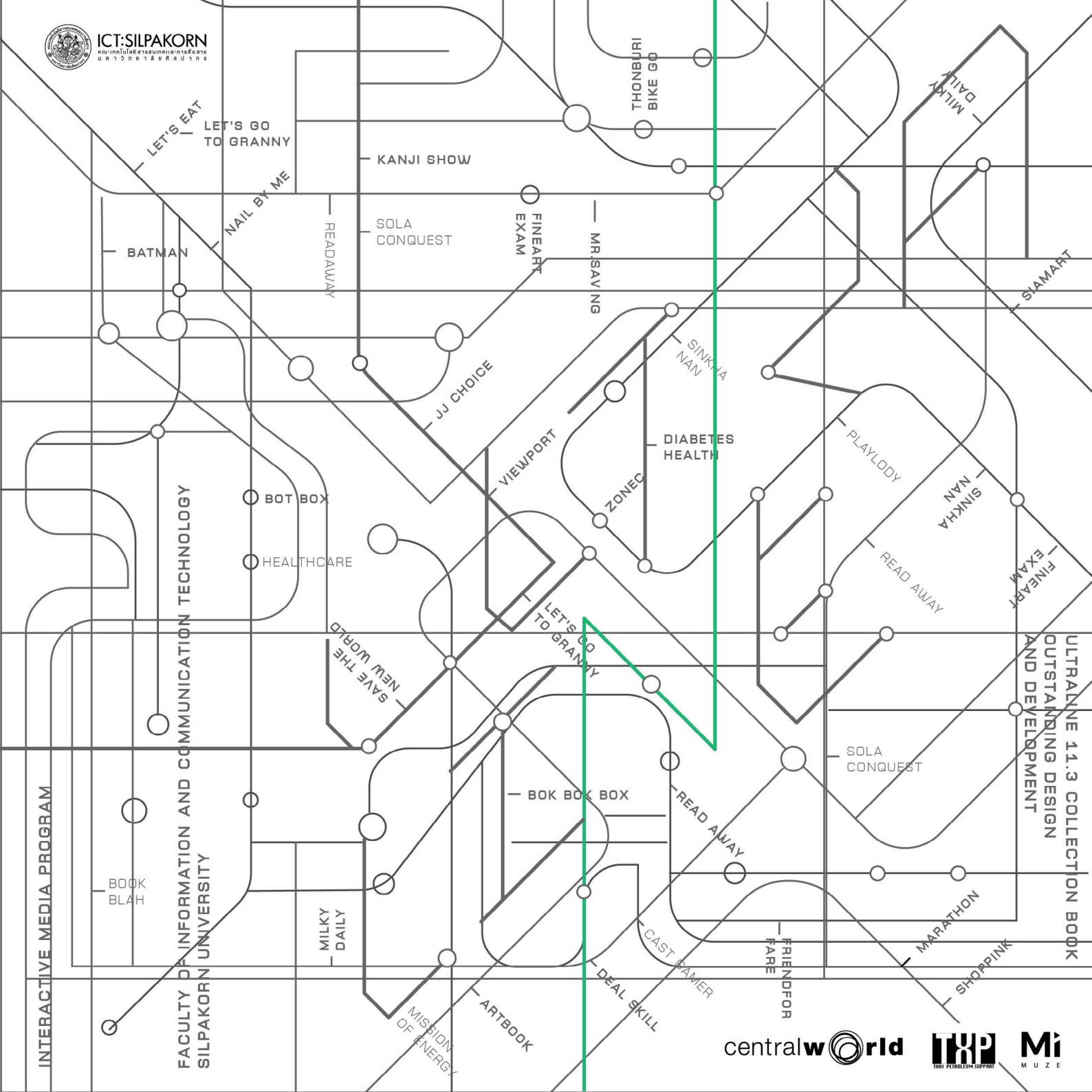




ICT:SILPAKORN
มหาวิทยาลัยศิลปากร
มหาวิทยาลัยศิลปากร



centralw@rld

THP
THAI PETROLEUM SUPPORT

Mi
MUZE



ULTRALINE 11.3
SILPAKORN UNIVERSITY

บทนำ INTRODUCTION

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยชั้นนำแห่งการสร้างสรรค์ การบูรณาการศิลปะการออกแบบและเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน ได้จัดงานนำเสนอผลงานที่สะท้อนพัฒนาการของคนรุ่นใหม่ของโลก งานออกแบบบนสื่อดิจิทัลที่เป็นเมกะเทรนด์ (Mega Trend) ภายใต้ชื่องาน “ULTRALINE 11.3” GRADUATE EXHIBITION ความล้ำสุดยอดของการแสดงงานด้านสื่อปฏิสัมพันธ์ (Interactive Media) ที่ล้ำทั้งแนวคิดการออกแบบ การสร้างสรรค์ และการผสมผสานการเล่าเรื่องผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่มหาวิทยาลัยศิลปากรตั้งเป้าหมายการบูรณาการศาสตร์และศิลป์เข้าด้วยกัน ทั้งนี้จะมีการแสดงงานกว่า 40 ชิ้น โดยแต่ละชิ้นจะมีความแตกต่าง สะท้อนองค์ความรู้ด้านการออกแบบ และเขียนโปรแกรมพัฒนางานให้ออกมาใช้ได้จริงบนสื่อดิจิทัลที่ทันสมัย ตอบโจทย์วงการวิชาการและวิชาชีพ

ศิลปากรเป็นมหาวิทยาลัยชั้นนำแห่งการสร้างสรรค์ SILPAKORN IS A LEADING CREATIVE UNIVERSITY

มหาวิทยาลัยศิลปากร
1943



มหาวิทยาลัยศิลปากรเป็นสถาบันการศึกษา ระดับอุดมศึกษา แรกเริ่มนั้นคือโรงเรียนประณีตศิลปกรรม สังกัดกรมศิลปากร เปิดสอนวิชาจิตรกรรมและประติกรรมให้แก่ข้าราชการและนักเรียนโดยไม่มีการเก็บค่าเรียน ผู้ก่อตั้งโรงเรียนประณีตศิลปกรรมแห่งนี้ คือ ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี (Corrado Feroci) ชาวอิตาลี ซึ่งเดินทางมารับราชการ ในประเทศไทย ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 พัฒนาหลักสูตรจนได้รับการยกฐานะขึ้นเป็น มหาวิทยาลัยศิลปากร เมื่อวันที่ 12 ตุลาคม พ.ศ. 2486 ปัจจุบันมหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับการจัดอันดับ ให้เป็น อันดับ 1 ของมหาวิทยาลัยไทยในกลุ่ม Art & Humanities สาขาวิชา Art & Design และติด 1 ใน 5 ของสาขาวิชา Philosophy จากการจัดอันดับโดย QS World University Ranking By Subject ประจำปี 2015

มหาวิทยาลัยศิลปากรได้ก่อตั้งยาวนาน มาแล้วถึง 74 ปี ยังคงเป็นมหาวิทยาลัยชั้นนำทางด้านศิลปะการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์ที่ไม่เพียงโดดเด่นแค่การศึกษาศาสตร์และศิลป์ดั้งเดิม แต่ยังสามารถพัฒนาการเรียนการสอนให้ก้าวทันในเทคโนโลยีปัจจุบันอย่างสร้างสรรค์ด้วยคุณภาพที่ยั่งยืน

วิดีโอแนะนำมหาวิทยาลัย



youtu.be/D1Qlip9nRBI



วิชาเอกสื่อปฏิสัมพันธ์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

INTERACTIVE MEDIA PROGRAM
FACULTY OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จัดตั้งขึ้นในขณะที่ยังประเทศไทยให้ความสำคัญของการนำระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เข้ามาใช้ให้เกิดประโยชน์มากขึ้น จึงมีความจำเป็นต้องพัฒนาบุคลากรให้มีความรู้ก้าวหน้าตามทันเทคโนโลยี ที่มีการพัฒนาอย่างไม่หยุดยั้งพร้อมกับสามารถประยุกต์ศาสตร์แขนงดังกล่าว ไปใช้งานให้บังเกิดประโยชน์สูงสุด จึงเล็งเห็นความสำคัญ และมุ่งหวังการผลิตบัณฑิตในสาขาวิชาที่สามารถประยุกต์ความรู้และมีทักษะเพื่อเป็นบุคคลที่มีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินงานขององค์กร และเป็นที่ต้องการของตลาดแรงงาน บนพื้นฐานของการนำศักยภาพที่มีอยู่ของมหาวิทยาลัยมาประยุกต์ โดยเฉพาะด้านศิลปะที่จัดอยู่ในระดับแถวหน้าของมหาวิทยาลัยในประเทศไทย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงได้พัฒนาโครงการจัดตั้งคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ซึ่งรับผิดชอบการจัดการเรียนการสอนขึ้น ณ มหาวิทยาลัยศิลปากรวิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี เริ่มดำเนินการสอนในภาคการศึกษา มาตั้งแต่ ปีการศึกษา 2546 ใน 3 วิชา คือ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศธุรกิจ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ และสาขานิเทศศาสตร์ เป็นระยะเวลา 14 ปี คณะศิษย์ปัจจุบัน คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมศักดิ์ ชวดน้ำเพชร สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ มุ่งผลิตบุคลากรผู้มีความเชี่ยวชาญทักษะอาชีพ ด้านการออกแบบและด้านเทคโนโลยีเพื่อตอบโจทย์ความต้องการของประเทศที่กำลังก้าวสู่ยุคเศรษฐกิจดิจิทัลอย่างเต็มตัว โดยมีความรู้ด้านเทคโนโลยีเป็นพื้นฐานเพื่อสำคัญ ในการขับเคลื่อนสาขาวิชาเน้นพัฒนาความรู้ด้านศิลปะการออกแบบบูรณาการกับองค์ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ ผ่านกระบวนการฝึกฝนที่หนักหน่วงทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ ทำให้ได้บุคลากรที่มีความสามารถ มีความรู้ที่หลากหลายรอบด้าน สามารถประยุกต์ใช้องค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานให้เสร็จสมบูรณ์ได้ด้วยบุคลากรจำนวนน้อย แต่ได้รับผลงานที่มีคุณภาพสูงสุด

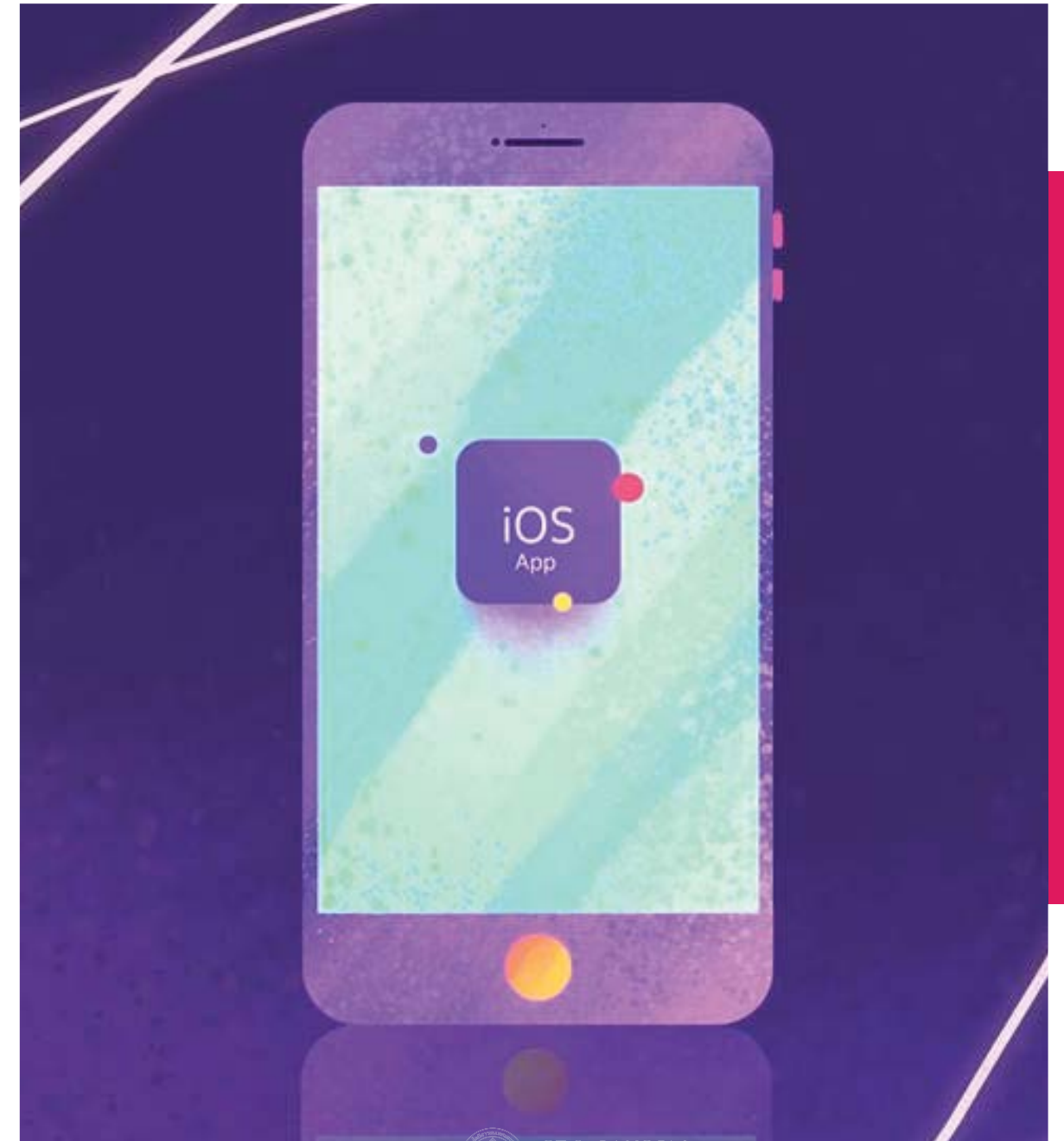
แอปพลิเคชัน

บนระบบปฏิบัติการไอโอเอส

IOS APPLICATION

แอปพลิเคชัน หรือที่ทุกคนเรียกกันสั้นๆ ว่า App คือ โปรแกรมที่อำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ ที่ออกแบบมาสำหรับ Mobile ,Teblet หรืออุปกรณ์เคลื่อนที่ ที่เรารู้จักกันดี ในแต่ละระบบปฏิบัติการ จะมีผู้พัฒนาแอปพลิเคชันขึ้นมามากมายเพื่อให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้งาน

ส่วนของแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการไอโอเอส มีจำนวนผลงานทั้งสิ้น 8 ผลงาน





DESIGN & DEVELOPED BY -

Name Kannapong Thanarattrakul
ID 13560113
Tel 082-4449412
Email sakoohtent@gmail.com
Line ID sakooht

01 CONCEPT

อำนวยความสะดวกและช่วยเป็นศูนย์กลางในการ
ซื้อและขายสินค้าให้มากยิ่งขึ้น

02 TARGET GROUPS

กลุ่มผู้บริโภคสินค้าและร้านค้า
อายุ 18 - 30 ปี
เป็นผู้ที่มีสมาร์ทโฟนและต้องการค้นหาสินค้า

ดูข้อมูลเพิ่มเติม

http://ictsilpakorn.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13560113

IOS APPLICATION

APPLICATION FOR THE PROMOTINAL OF OUTLETS

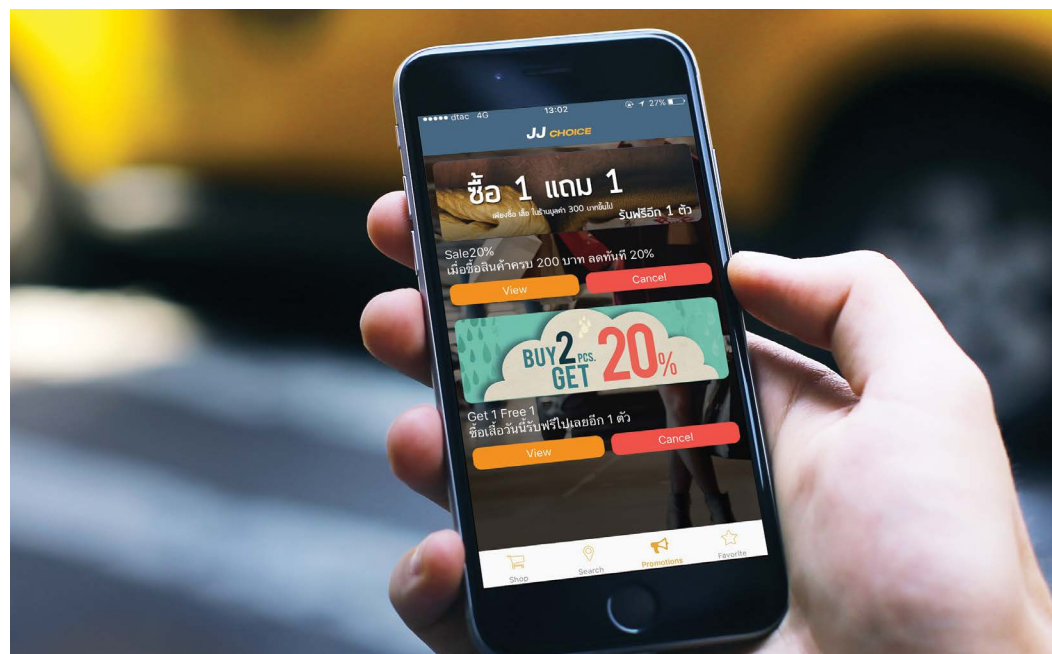
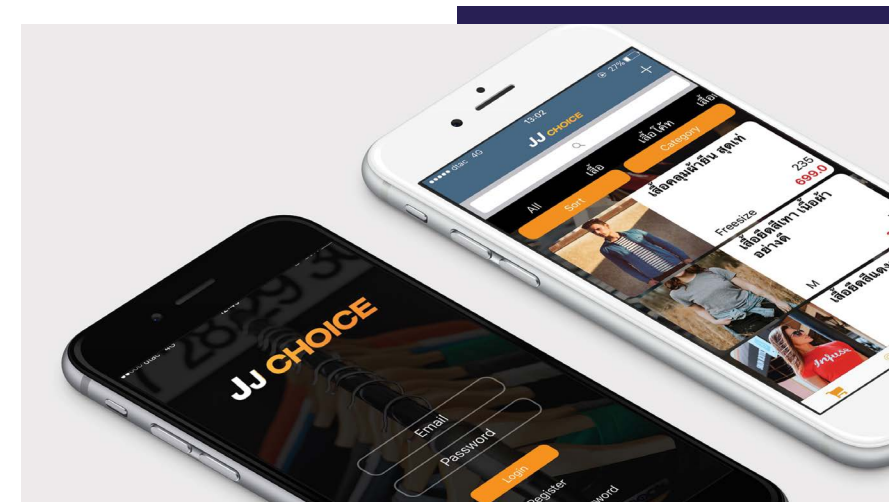
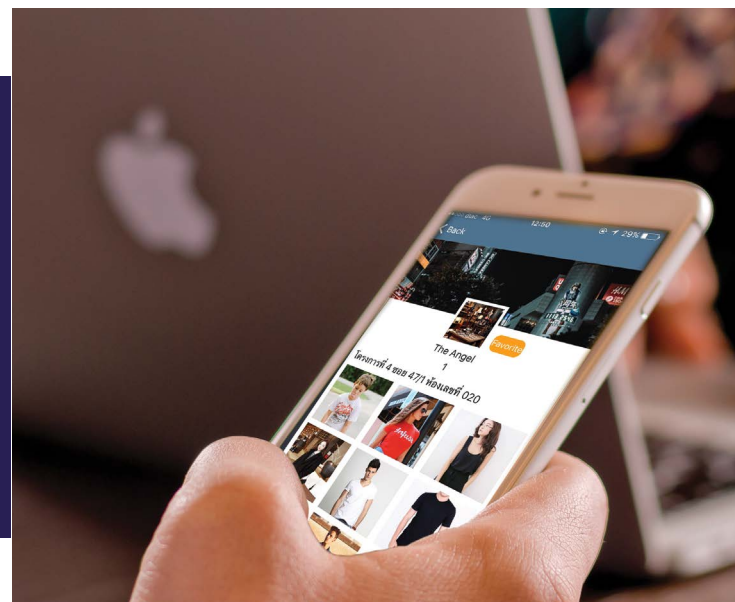
แอปพลิเคชันส่งเสริมการขายสำหรับ
ร้านค้ารายย่อย

03 FEATURES

- | ผู้ใช้สามารถค้นหาสินค้าและโปรโมชั่น
- | ผู้ใช้สามารถนำทางไปยังร้านค้าที่ต้องการ
- | ผู้ใช้สามารถรับโปรโมชั่นที่สนใจเก็บเป็น
QR CODE และสามารถนำไปใช้กับร้านค้า

04 VISUAL DESIGN

หลักการออกแบบแอปพลิเคชันเน้นการแสดง
ข้อมูลร้านค้าและสินค้าอย่างชัดเจน เพื่ออำนวยความสะดวกในการค้นหาและดูข้อมูลต่างๆและ
สีใช้เป็นสีส้มเพื่อเป็นสีที่ดึงดูดให้มีความน่าสนใจและสื่อถึงความสนุกสนานในการซื้อสินค้า



อำนวยความสะดวกในด้านต่างๆตั้งแต่การ
ค้นหาสินค้า สินค้า หรือโปรโมชั่นโดยค้นหา
จากระยะทางใกล้เคียงและในส่วนขอร้านค้า
ยังสามารถเก็บสถานะในการใช้งานต่างๆของ
ผู้บริโภคได้อีกด้วย



JJ
CHOICE

แอปพลิเคชันส่งเสริมการขายสำหรับร้านค้ารายย่อย



DESIGN & DEVELOPED BY -

Name Chaiyachate Chidkratoke
ID 13550119
Tel 086-0274301
Email mosshottest@gmail.com
Line ID moodymoss

01 CONCEPT

เกิดจากการได้เคยสมัครลงกิจกรรมวิ่งรู้สึกมีการสมัครที่ค่อนข้างซับซ้อน ทำให้คิดว่าถ้าเราลดขั้นตอนการสมัคร แล้วนำมาอยู่รวมกับแอปพลิเคชันที่บันทึกการวิ่ง

02 TARGET GROUPS

เพศชายและหญิง
กลุ่มนักวิ่งมาราธอนและผู้สนใจเข้าร่วมงานวิ่งมาราธอน

ข้อมูลเพิ่มเติม

http://ictsilpakorn.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13550119

IOS APPLICATION

APPLICATION FOR RUNNING MARATHON

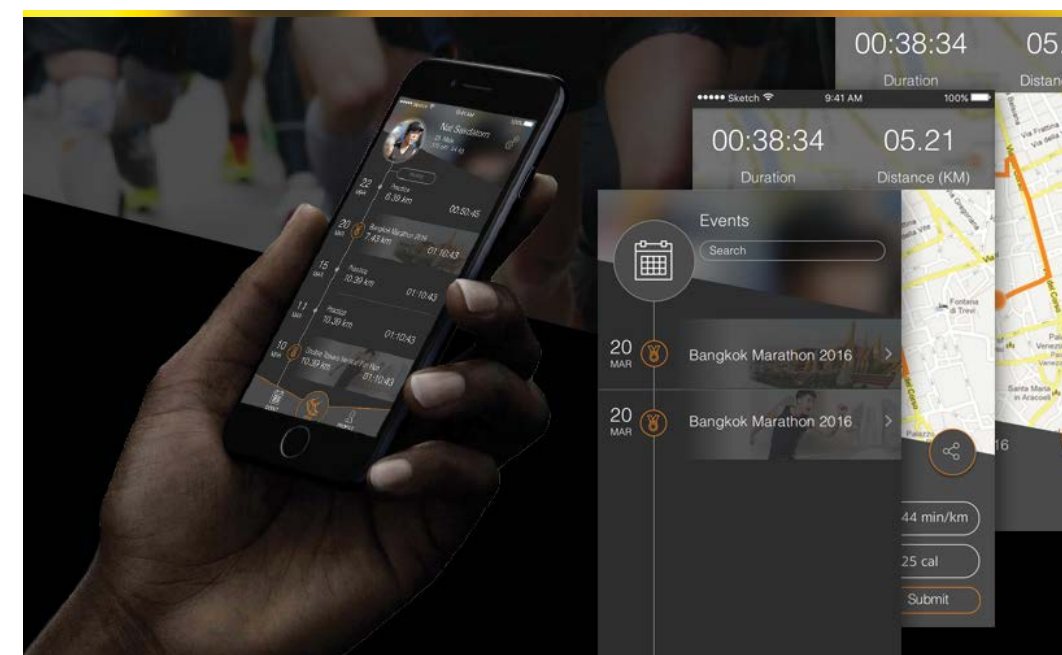
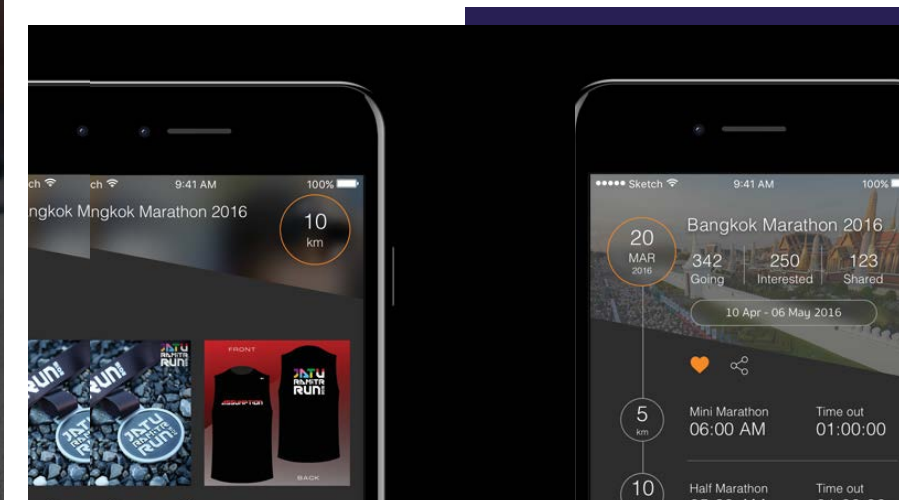
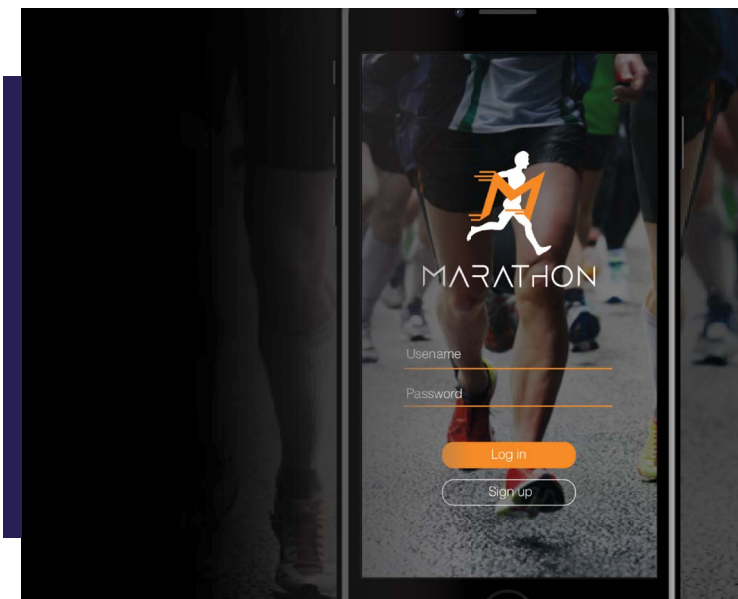
แอปพลิเคชันส่งเสริมกิจกรรมวิ่งมาราธอน

03 FEATURES

- | ผู้ใช้สามารถบันทึกสถิติการวิ่งได้
- | ผู้ใช้สามารถสมัครเข้าร่วมกิจกรรมวิ่ง
- | มีฟังก์ชันจ่ายเงินและสามารถแลกเปลี่ยน BIB NUMBER ระหว่างผู้ใช้ได้อีกด้วย

04 VISUAL DESIGN

เน้นใช้ธีมสีหลักเป็นดำ เทา เนื่องจากต้องการให้ดูเท่และสุ่ม นอกจากนี้ยังเพิ่มเติมสีส้มที่ให้ความรู้สึกแอคทีฟ อยู่ตลอดเวลา ให้มีสีสัน



แอปพลิเคชันส่งเสริมกิจกรรมวิ่งมาราธอน
ที่จะช่วยอำนวยความสะดวกสำหรับ
นักวิ่งที่ต้องการสมัครเข้าร่วมงานวิ่งมาราธอน



MARATHON
แอปพลิเคชันส่งเสริมกิจกรรมวิ่งมาราธอน



DESIGN & DEVELOPED BY -

Name Suppalak Changkwan
ID 13560285
Tel 083-8205351
Email suppalak.ck@hotmail.com
Line ID nansuju

01 CONCEPT

แอปพลิเคชันออกแบบลายเล็บและประเมินราคาการทำเล็บสำหรับผู้ชื่นชอบการทำเล็บเพื่อความสะดวกสบายในการเลือกและไม่ทราบบราคา

02 TARGET GROUPS

เพศหญิง
อายุ 17 - 35 ปี
ที่ชื่นชอบการทำเล็บ

ข้อมูลเพิ่มเติม

http://ictsilpakom.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13560285

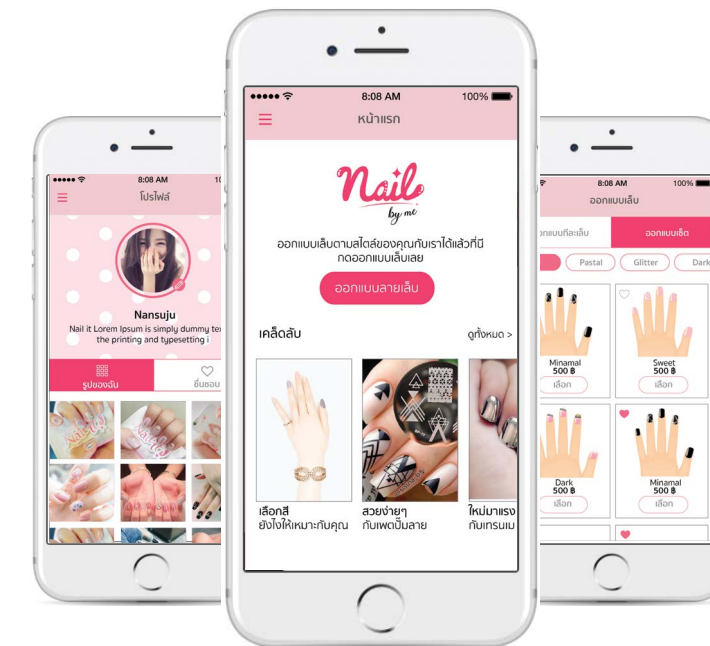
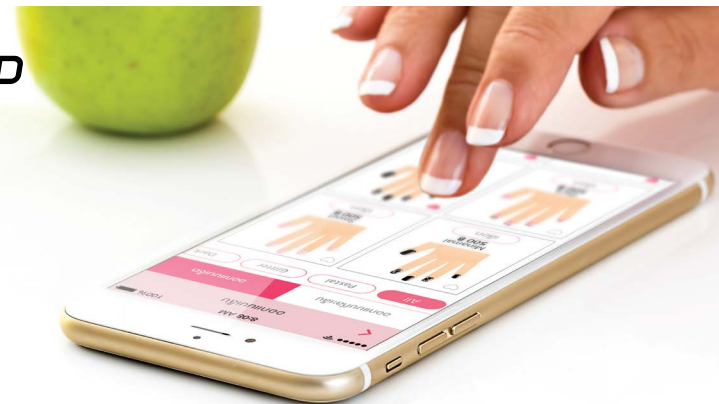
IOS APPLICATION

APPLICATION FOR DESIGN AND ESTIMATE NAILS-POLISHING CASE STUDY NAIL IT SHOP

แอปพลิเคชันออกแบบลายเล็บและประเมินราคา
ทำเล็บ

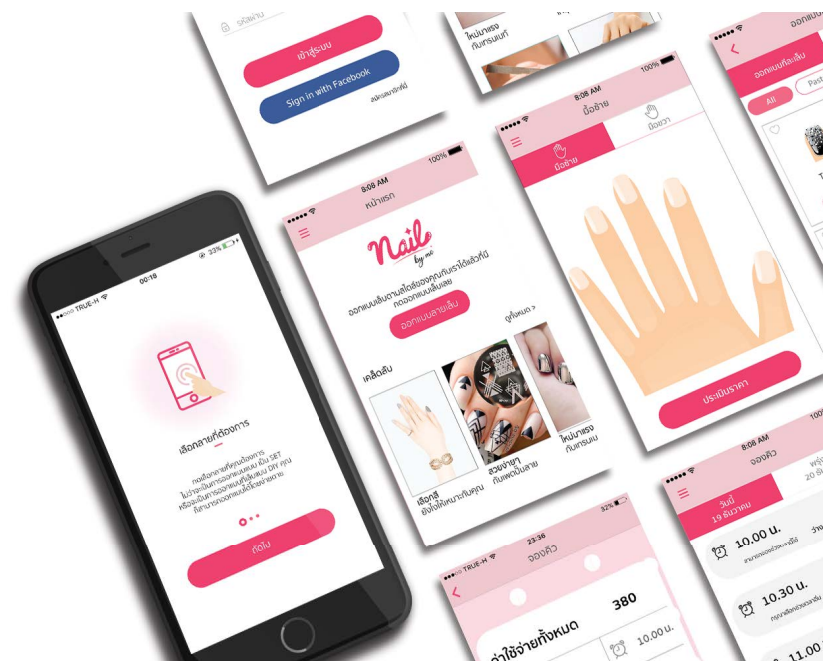
03 FEATURES

- | ผู้ใช้สามารถออกแบบลายเล็บแบบขีดและแบบที่ละเล็บ
- | ประเมินราคาการทำเล็บจากลายที่เลือก
- | จองคิวการทำเล็บ



04 VISUAL DESIGN

ออกแบบโดยใช้สีชมพูเป็นหลัก จะใช้สีชมพูที่เจดสีแตกต่างกัน เพราะสีชมพูสื่อถึงผู้หญิงได้มากที่สุด ออกแบบแอปพลิเคชันให้ดูเรียบง่ายสบายตา ดูน่ารัก อ่อนหวาน ไม่ใช้สีมากจนเกินไปเพราะจะทำให้ลายเล็บภายในแอปพลิเคชันดูไม่โดดเด่น



แอปพลิเคชันนี้สามารถช่วยตอบโจทย์คนที่ชอบทำเล็บสามารถออกแบบลายเล็บและประเมินราคาได้อย่างรวดเร็ว สามารถจองคิวทำเล็บผ่านแอปพลิเคชันได้ทันที



NAIL
BY ME

แอปพลิเคชันออกแบบลายเล็บและประเมินราคาทำเล็บ



DESIGN & DEVELOPED
BY -

Name Chisanupong Thanyapatthanan
ID 13560141
Tel 087-685-7888
Email qwerty455467@gmail.com
Line ID knotzamak

01 CONCEPT

การนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ ในชีวิตประจำวัน โดยการใช้แอปพลิเคชันมาใช้ในสมาร์ตโฟน ซึ่งปัญหานั้นเกิดจากในปัจจุบันมีรถเสียบนท้องถนนมาก ซึ่งปัญหาหลักนั้นคือ รถที่แบตเตอรี่หมดหรือเสียบนท้องถนน

02 TARGET GROUPS

เพศหญิง-ชาย
อายุ 18 - 28 ปี
เป็นผู้ที่ไม่ค่อยได้ดูแลรถยนต์เท่าที่ควร

ดูข้อมูลเพิ่มเติม

http://ictsilpakorn.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13560141

IOS APPLICATION

APPLICATION FOR SELL CAR BATTERY IN BANGKOK

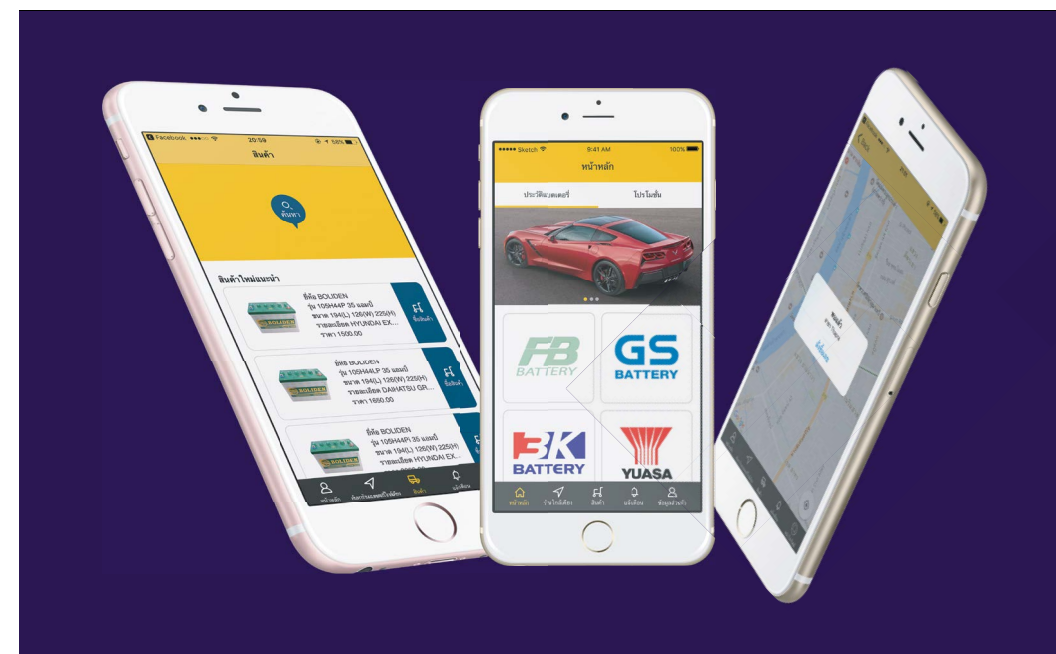
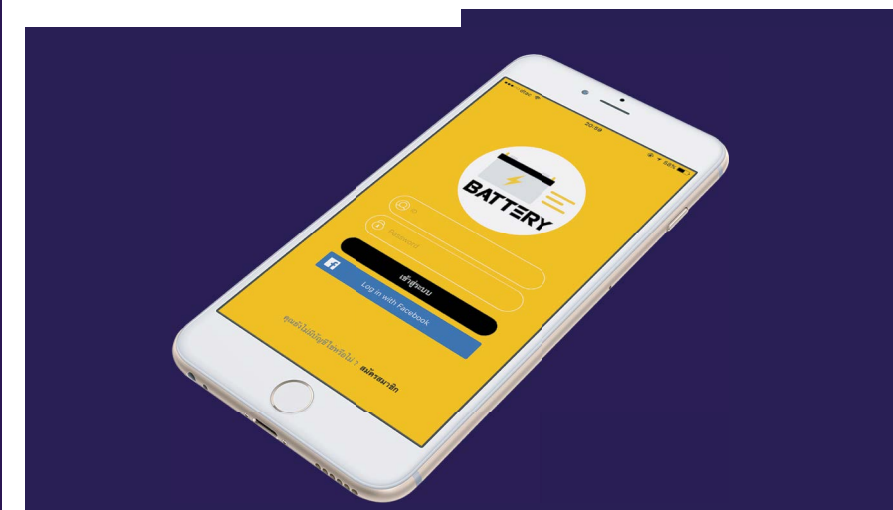
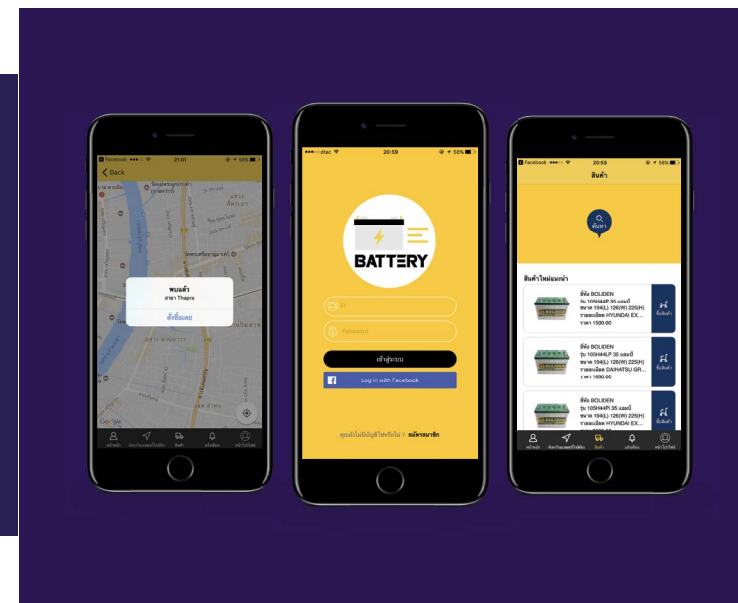
แอปพลิเคชันการขายแบตเตอรี่รถยนต์ภายในกรุงเทพมหานคร

03 FEATURES

- | ผู้ใช้สามารถค้นหาแบตเตอรี่ได้ทุกรุ่น, ยี่ห้อ
- | ผู้ใช้สามารถค้นหาร้านใกล้เคียงผ่านทางโลเคชันของเราได้
- | สามารถติดตามสินค้าได้อย่างเรียลไทม์

04 VISUAL DESIGN

การออกแบบแอปพลิเคชันออกแบบให้ ดูใช้งานได้ง่ายและสะดวกสบาย ซึ่งบางปุ่มก็ใหญ่ทำให้สามารถมองเห็นตัวหนังสือได้สะดวกยิ่งขึ้น



แอปพลิเคชันการจัดจำหน่ายแบตเตอรี่รถยนต์ ทำให้สะดวกสบายหมดปัญหา กังวลเกี่ยวกับรถที่มีปัญหา เกี่ยวกับแบตเตอรี่ แอปพลิเคชันนี้จะช่วยให้คุณไม่เสียเวลาโดยใช่เหตุ



BATMAN

แอปพลิเคชันการขายแบตเตอรี่รถยนต์ภายในกรุงเทพมหานคร กรณีศึกษา ร้านคลังแบตเตอรี่



DESIGN & DEVELOPED
BY -

Name Aukkaraya Buranajunyakul
ID 13560314
Tel 084-8980910
Email arinofjung@gmail.com
Line ID nansuju

01 CONCEPT

ในปัจจุบันสินค้าอุปโภคและบริโภคต่างพากันขึ้นราคา ทำให้ค่าครองชีพในยุคนี้นั้นสูงขึ้นซึ่งในสภาวะแบบนี้ทุกคนควรจะต้องการวางแผนและบริหารการเงิน

02 TARGET GROUPS

ทุกเพศ
อายุ 18 - 26 ปี
เป็นบุคคลที่ต้องใช้เงินจกััดในแต่ละวัน

ข้อมูลเพิ่มเติม

http://ictsilpakom.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13560314

IOS APPLICATION

APPLICATION FOR HELPING PEOPLE TO MANAGE EXPENSE OF FOODS

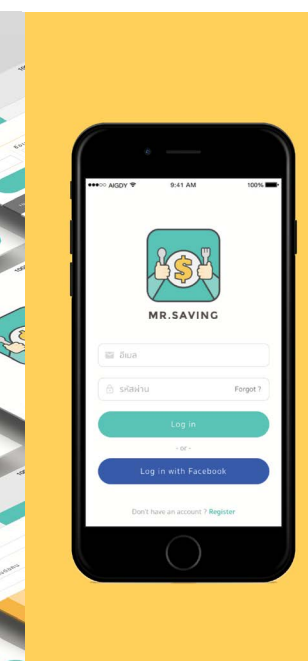
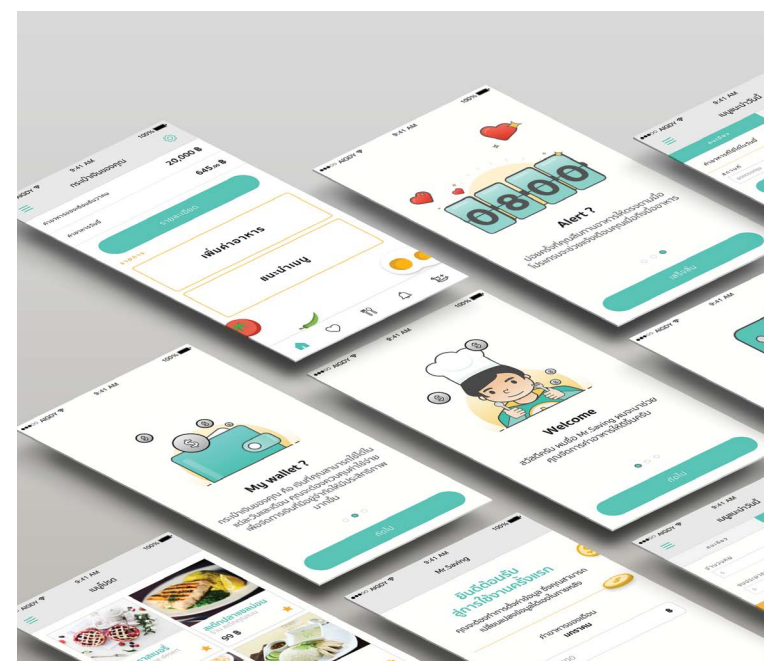
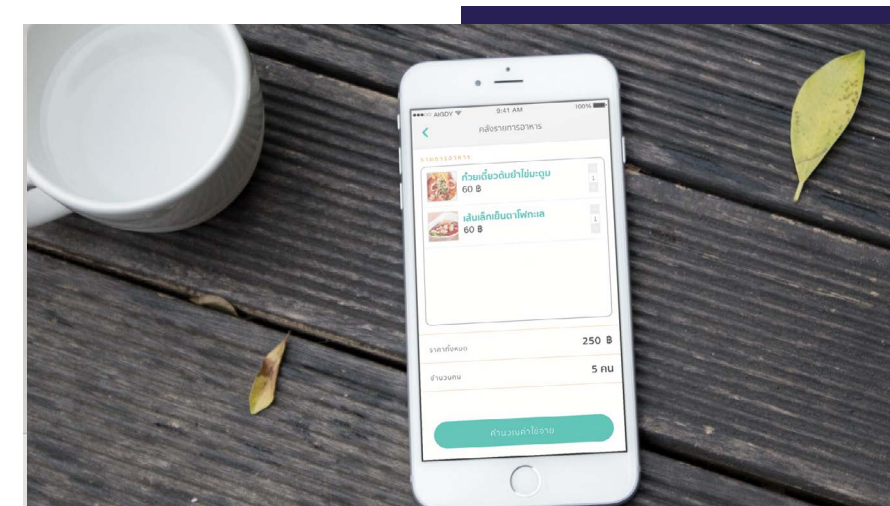
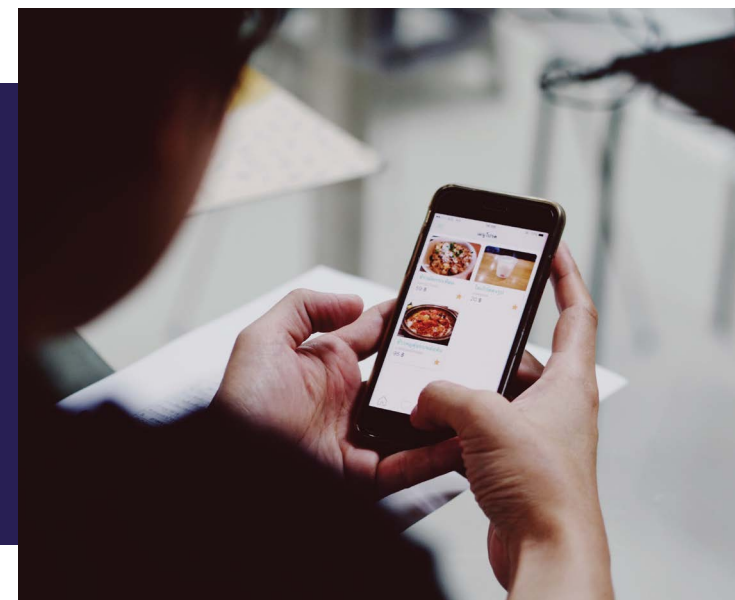
แอปพลิเคชันจัดการค่าใช้จ่ายด้านอาหาร

03 FEATURES

- ผู้ใช้สามารถบันทึกรายรับรายจ่ายด้านอาหารได้
- ผู้ใช้สามารถเลือกรับประทานได้จากเมนูแนะนำอาหารภายในแอปพลิเคชัน
- ได้ฟังก์ชันคำนวณค่าอาหารที่สามารถใช้ได้ในแต่ละวัน

04 VISUAL DESIGN

ออกแบบโดยใช้โทนสีเขียวและเหลืองเพื่อทำให้แอปพลิเคชันดูน่าใช้งานและให้ความรู้สึกสนุก ไม่กดดัน ไม่เครียด และออกแบบโดยใช้ภาพกราฟฟิกเพื่อให้แอปพลิเคชันใช้งานได้ตั้งแต่วัยมัธยมปลายจนถึงมหาวิทยาลัย



แอปพลิเคชันนี้ช่วยให้ผู้ใช้งานจัดการค่าใช้จ่ายด้านอาหารเป็นเรื่องที่ไม่น่าเบื่อ และยังมีการนำเสนอเมนูอาหารที่หลากหลายมากขึ้น ภายใต้งบประมาณที่สามารถรับประทานได้



MR.
SAVING

แอปพลิเคชันจัดการค่าใช้จ่ายด้านอาหาร



DESIGN & DEVELOPED

BY -

Name Hataichanok Kamai

ID 13550249

Tel 090-9878775

Email hataichanok.km@gmail.com

Line ID fon.hk

01 CONCEPT

เกิดจากการอยากสร้างพื้นที่ในการรับจ้างหิ้วให้กับผู้ที่สนใจอยากลองทำอาชีพนี้ เพราะเป็นอาชีพเสริมที่ง่าย รวมทั้งผู้ที่ต้องการซื้อสินค้าตามงานลดราคาก็มีอยู่มาก จึงเกิดแอปพลิเคชันนี้ขึ้นมา

02 TARGET GROUPS

กลุ่ม 18 - 35 ปี

เพศหญิง

กลุ่มที่มีพฤติกรรมชื่นชอบและรักการช้อปปิ้ง

ดูข้อมูลเพิ่มเติม

http://ictsilpakorn.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13550249

IOS APPLICATION

APPLICATION FOR SUPPORT PREORDER ON SALE EVENT

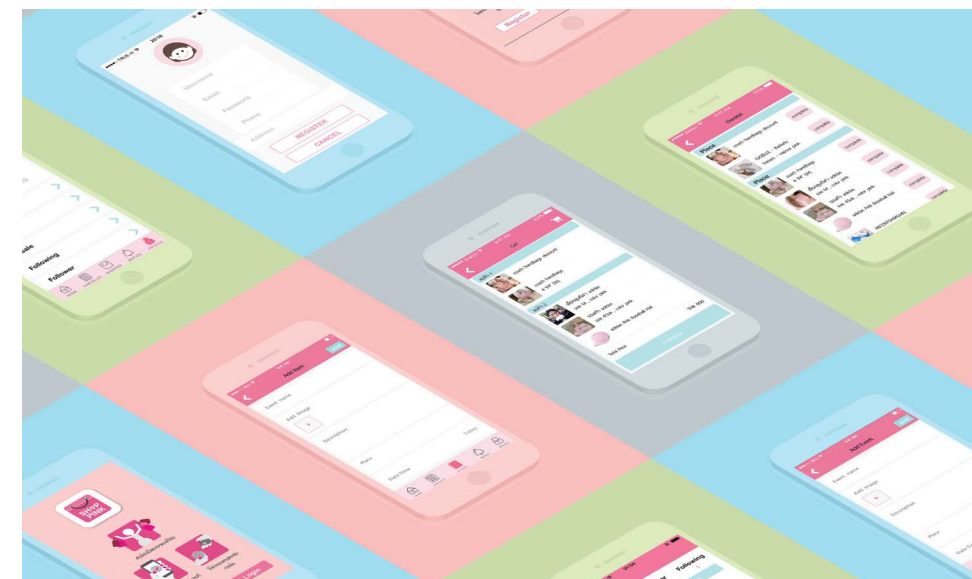
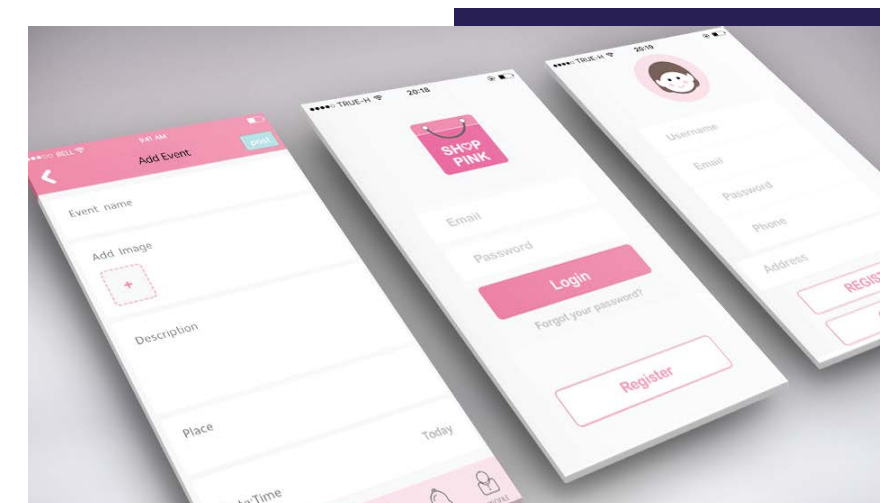
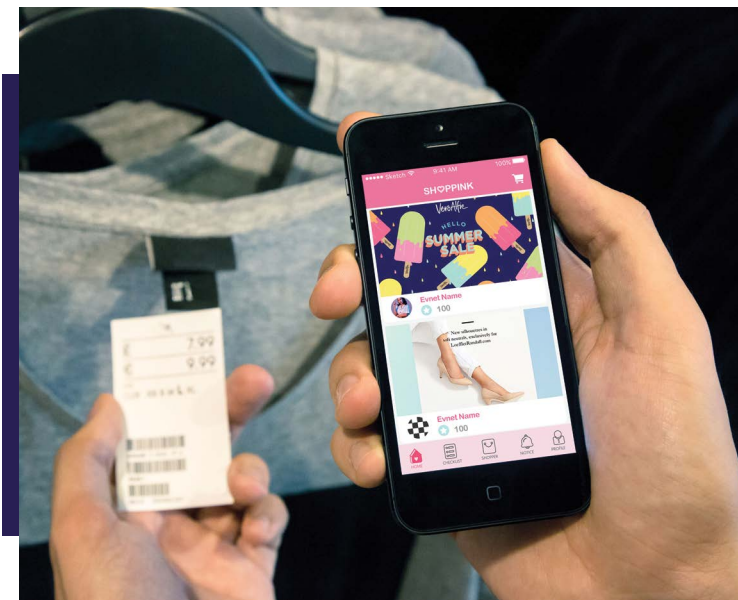
แอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนการรับจ้างหิ้วสินค้า

03 FEATURES

- | ผู้ใช้สามารถเพิ่มสินค้าที่ไปรับหิ้วเองได้
- | ผู้ใช้สามารถซื้อสินค้าที่มีผู้โพสต์ไว้ได้
- | มีฟังก์ชันให้ผู้ใช้สามารถติดตามผู้รับหิ้วสินค้าที่ชื่นชอบและอยากติดตามได้

04 VISUAL DESIGN

เน้นใช้ธีมสีหลักเป็นสีชมพู เนื่องจากต้องการให้ดูสบายตา และใช้งานง่ายไม่รกตา แต่ในขณะเดียวกันก็ไม่ดูเลี่ยนจนเกินไปเพราะมีสีฟ้ามาตัดให้ดูกลมกลืนยิ่งขึ้น ไอคอนออกแบบให้เรียบง่าย เนื่องจากต้องการให้โฟกัสที่รูปสินค้า



แอปพลิเคชันรับจ้างหิ้วสินค้าตามงานเซล ที่จะช่วยให้ไม่พลาดการซื้อสินค้าลดราคาอีกต่อไป ทั้งยังช่วยสร้างรายได้เสริมให้กับผู้ที่ต้องการประกอบอาชีพเสริมรับจ้างหิ้วสินค้าอีกด้วย



SHOPPINK

แอปพลิเคชันสนับสนุนการรับจ้างหิ้วสินค้าตามงานเซล



IOS APPLICATION

APPLICATION FOR FINDING SOMEONE TO SHARE A TAXI FARE

แอปพลิเคชันเพื่อช่วยหาคนแชร์ค่าโดยสารแท็กซี่

DESIGN & DEVELOPED BY -

Name Visarut Leelasatjarana
ID 13560276
Tel 082-7909881
Email visarut.leelasatjarana@gmail.com
Line ID newfml

01 CONCEPT

จัดทำขึ้นเพื่อหาผู้ร่วมเดินทางที่มีจุดหมาย
ปลายทางเดียวกันเดินทางไปพร้อมๆกันเพื่อ
ประหยัดค่าใช้จ่ายในการเดินทาง

02 TARGET GROUPS

ทุกเพศ
อายุ 17 - 29 ปี
อาศัยอยู่กรุงเทพมหานครและปริมณฑล
เป็นคนที่ต้องการประหยัดค่าโดยสาร

ข้อมูลเพิ่มเติม

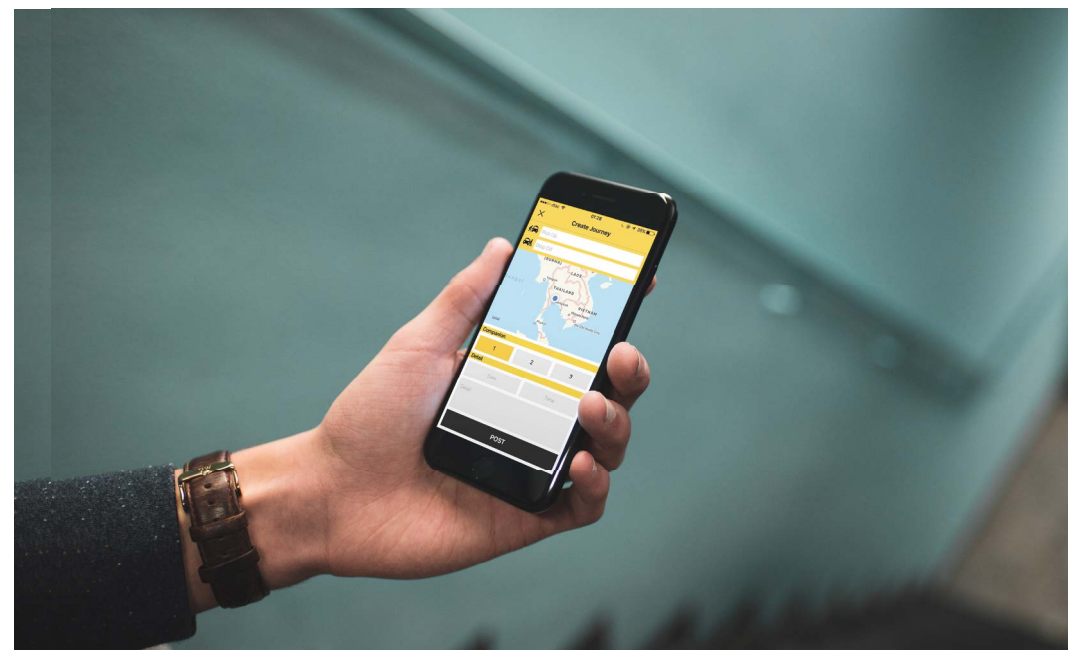
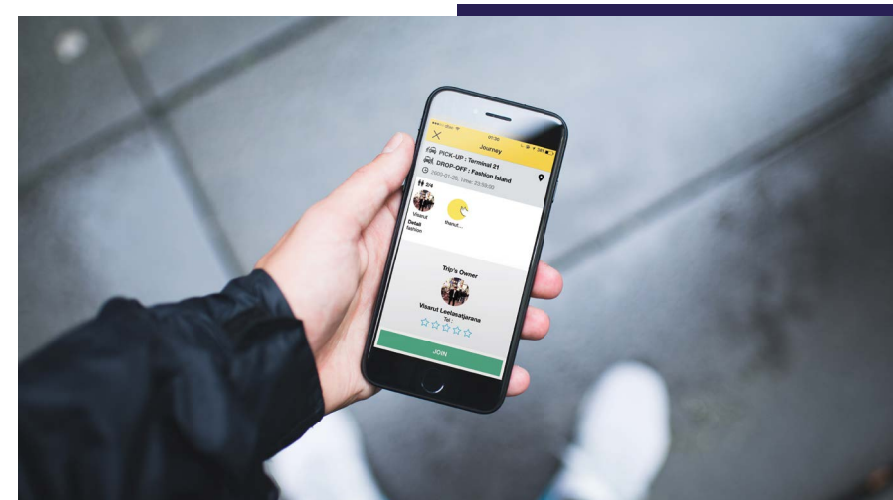
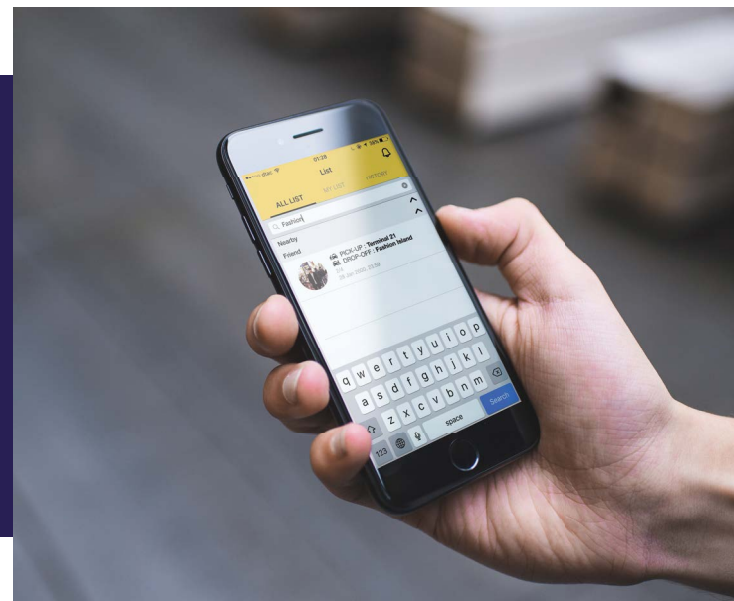
http://ictsilpakorn.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13560276

03 FEATURES

- | ผู้ใช้สามารถสร้างการเดินทางได้
- | ผู้ใช้สามารถเข้าร่วมการเดินทางได้
- | มีการรีวิวให้คะแนนหลังการเดินทาง
- | มีแผนที่บอกระยะทางและเวลา

04 VISUAL DESIGN

หลักการออกแบบแอปพลิเคชันเน้นการแสดง
ข้อมูล เน้นจุดหมายปลายทางอย่างชัดเจนใน
ส่วนของสีนั้นอ้างอิงจากรถแท็กซี่สีเหลือง
เพราะจะได้สื่อถึงแท็กซี่ ตัวอักษรนั้นอ่าน
ง่ายสบายตา ไม่เล็กจนเกินไป



แอปพลิเคชันนี้สามารถตอบโจทย์สำหรับผู้
ที่ต้องการจะลดค่าใช้จ่ายจากการเดินทางด้วยรถ
โดยสารหรือค่าเดินทางในชีวิตประจำวันและยัง
สร้างมิตรภาพจากเพื่อนร่วมทางได้เพิ่มอีกด้วย



FRIENDFOR
FARE

แอปพลิเคชันเพื่อช่วยหาคนแชร์ค่าโดยสารแท็กซี่



DESIGN & DEVELOPED
BY -

Name Kamon Sudapan
ID 13560100
Tel 081-8764185
Email taasudapan@hotmail.com
Line ID tataa.ks

01 CONCEPT

นำเรื่องของไฟฟ้ามานำเสนอในรูปแบบที่น่าสนใจ
มากกว่าการอ่านในตำราและนำเสนอผ่าน
เกมเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายได้ทั้งความสนุกและ
ความรู้ไปพร้อมกัน

02 TARGET GROUPS

เด็กเพศชาย - หญิง
อายุ 13 - 15 ปี
เป็นเด็กในพื้นที่โรงเรียนขนาดกลางและเล็ก

ดูข้อมูลเพิ่มเติม

http://ictsilpakom.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13560100

IOS APPLICATION

APPLICATION LEARNING ELECTRIC EQUIPMENTS

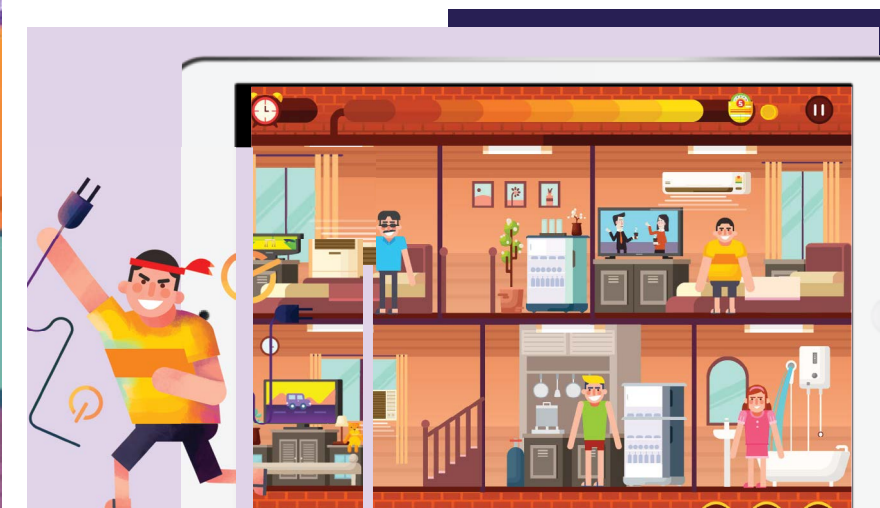
แอปพลิเคชันส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการใช้
ไฟฟ้าและอุปกรณ์ไฟฟ้าอย่างมีประสิทธิภาพ
และปลอดภัย

03 FEATURES

- ผู้ใช้สามารถเรียนรู้วิธีการประหยัดไฟผ่านเกม
- ผู้ใช้สามารถรู้วิธีการดูแลรักษาเครื่องใช้ไฟฟ้า
- สามารถวัดผลการเรียนรู้ผ่านระบบคะแนนและ
การจัดอันดับผู้เล่น

04 VISUAL DESIGN

ออกแบบโดยใช้กราฟิกที่เข้าใจง่าย เหมาะสำ
หรับการสื่อสารให้เข้าใจอย่างรวดเร็ว การเลือก
ใช้สีโทนสดใสเหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย เหมาะ
แก่การจดจำเป็นภาพเพื่อสร้างเอกลักษณ์ที่แตก
ต่างของเครื่องใช้ไฟฟ้าแต่ละชนิด

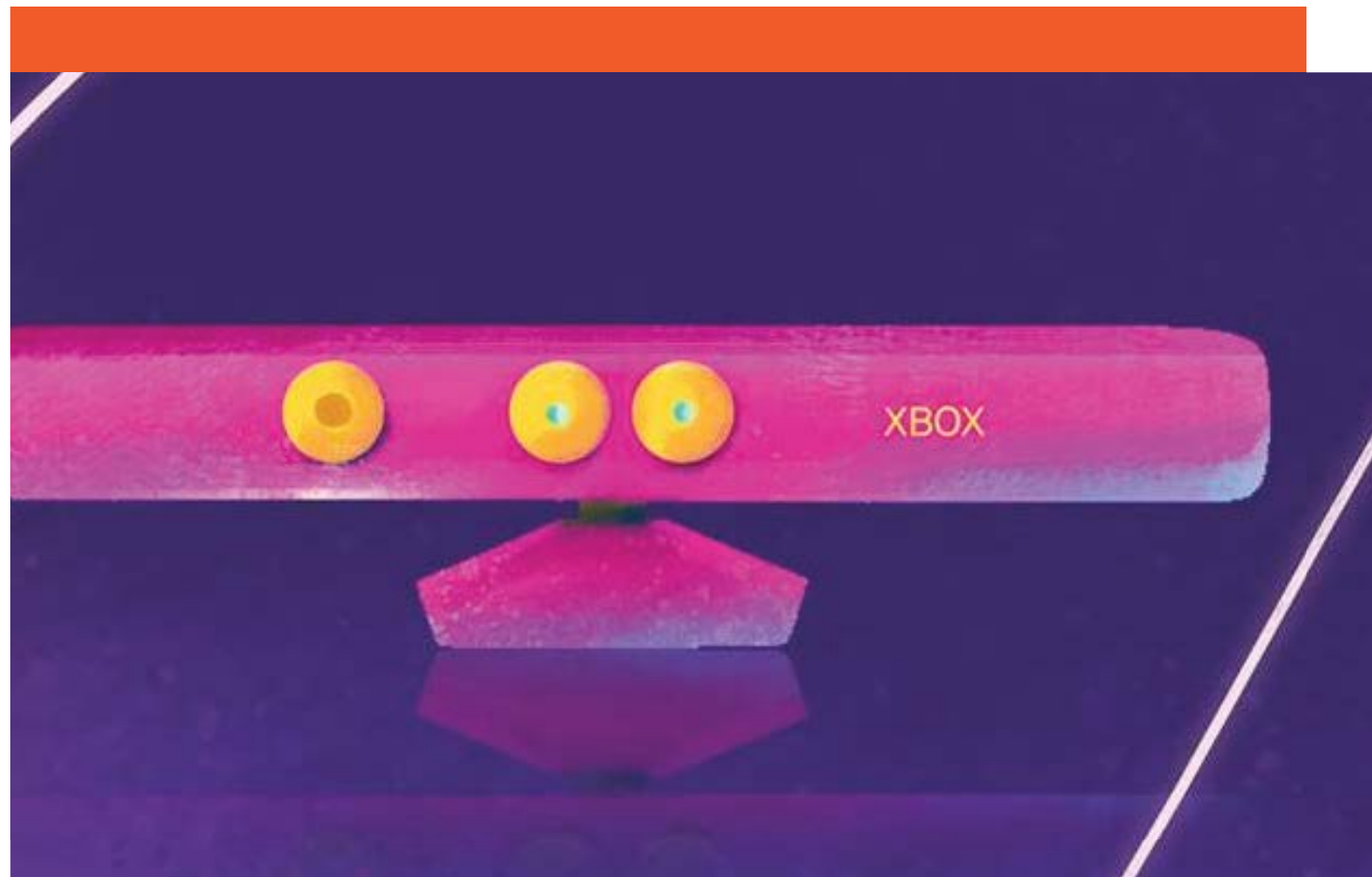


แอปพลิเคชันนี้สามารถตอบโจทย์การวัดผล
ความรู้เรื่องการใช้ไฟฟ้าอย่างมีประสิทธิภาพ
และปลอดภัยสำหรับเด็กวัย 13 -15 ปี ด้วยการนำ
การสื่อสารในรูปแบบเกมและการบรรยายให้เห็นภาพ
เป็นอินโฟกราฟิก สามารถเพิ่มความน่าสนใจให้แก่
งาน ทำให้เด็การู้สึกอยากเรียนรู้ผ่านแอปพลิเคชันนี้



MISSION OFF
ENERGY

แอปพลิเคชันส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการใช้ไฟฟ้าและอุปกรณ์
ไฟฟ้าอย่างมีประสิทธิภาพและปลอดภัย



สื่อโต้ตอบใช้รูปแบบ การจับความเคลื่อนไหวเป็นตัวสั่งการ

INTERACTIVE WITH KINECT

Kinect คืออุปกรณ์ตรวจจับการเคลื่อนไหวของผู้ใช้งาน การทำงานของเครื่อง Kinect สามารถใช้ร่างกายแทนเมาส์ในการสั่งงานได้ ผู้เล่นสามารถใช้มือสั่งการต่างๆ ได้ โดยจะมีกล้องรับภาพของผู้เล่นและประสานการทำงานร่วมกับ IR (อินฟราเรด) เพื่อตรวจจับตำแหน่งของร่างกาย

ส่วนของสื่อโต้ตอบที่ใช้รูปแบบการจับความเคลื่อนไหวเป็นตัวสั่งการ
มีจำนวนผลงานทั้งสิ้น 4 ผลงาน



DESIGN & DEVELOPED BY -

Name Kanitta Youngpuerksa
ID 13560120
Tel 087-022-0005
Email k.small13560@gmail.com
Line ID small01

01 CONCEPT

สื่อโต้ตอบส่งเสริมการบริจาคเงินช่วยเหลือช้างป่าโดยเนื้อหาของเกมยึดตามแนวพระราชดำริการแก้ปัญหา"คนกับช้าง"ของในหลวงรัชกาลที่ ๙

02 TARGET GROUPS

นักเรียน นักศึกษา
อายุ 18 - 30 ปี

ข้อมูลเพิ่มเติม

http://ictsilpakom.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13560120

INTERACTIVE WITH KINECT

INTERACTIVE MEDIA FOR HELP WILD ELEPHANTS

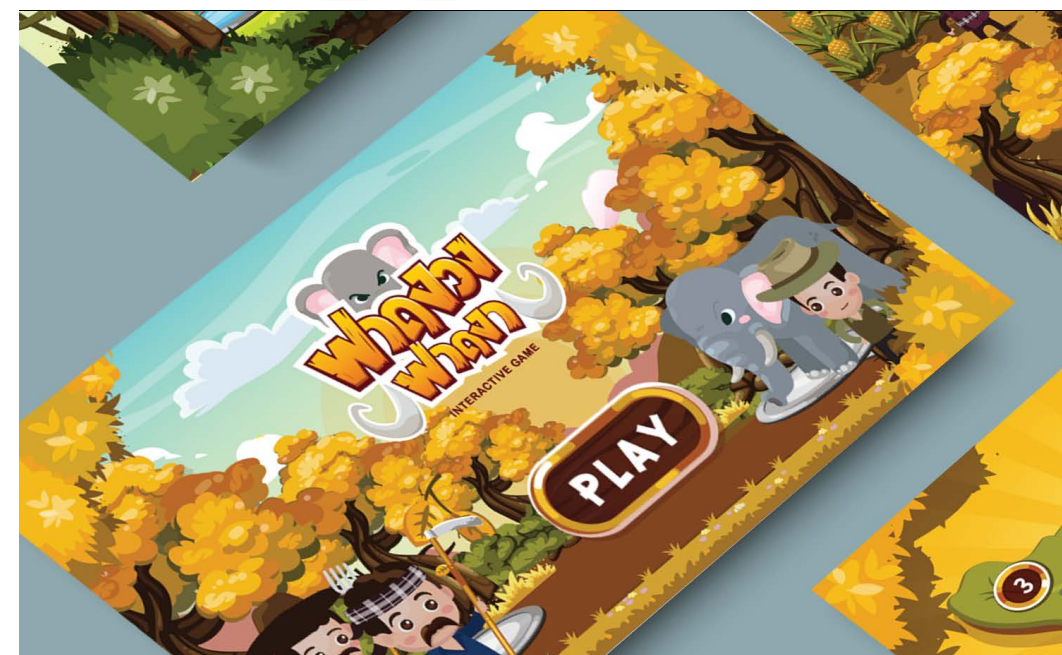
สื่อโต้ตอบเพื่อส่งเสริมการบริจาคเงินช่วยเหลือช้างป่า กรณีศึกษา มุลนิธิช้างป่าบ้านพ้อ

03 FEATURES

ใช้ Kinect sensor ตรวจจับท่าทาง
ใช้มือในการบังคับทิศทางในเกม
ถ่ายภาพเพื่อแบ่งปันผ่านสื่อออนไลน์

04 VISUAL DESIGN

ออกแบบโดยใช้โทนสีที่สอดคล้องกับสภาพพื้นที่บรรยากาศโดยเนื้อหาเกมเป็นการช่วยเหลือช้างป่าในพื้นที่แห้งแล้ง Mood and Tone ในเกมจึงเป็นสีโทนร้อน ดัดสีโทนเย็นที่แสดงถึงความอุดมสมบูรณ์ของป่าเมื่อทำการเกะเก็จเสร็จสิ้น



สื่อโต้ตอบส่งเสริมการบริจาคเงินช่วยเหลือช้างป่าที่กำลังประสบปัญหาขาดแคลนทุน ในการดำเนินงานช่วยเหลือช้างที่ขาดน้ำจากภัยแล้งในพื้นที่ป่าอุทยานแห่งชาติกุยบุรี โดยเนื้อหาเกมยึดตามแนวพระราชดำริการแก้ปัญหา"คนกับช้าง"ของในหลวงรัชกาลที่ ๙



ฟาดงวงฟาดงา

สื่อโต้ตอบเพื่อส่งเสริมการบริจาคเงินช่วยเหลือช้างป่า



DESIGN & DEVELOPED BY -

Name Tamonwan Seangpairroh
ID 13560181
Tel 098-2531900
Email tamon.new@gmail.com
Line ID 0823550046

01 CONCEPT

เป็นสื่อสำหรับเรียนรู้วิธีการดูแลรักษา
ทรัพยากรชายฝั่งทะเล ด้วยการปักไม้ไผ่ควมคู่
กับการปลูกป่าชายเลน โดยใช้ Kinect เพื่อ
สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่แปลกใหม่
ให้กับผู้เล่น

02 TARGET GROUPS

เด็กเพศชาย - หญิง
อายุ 7-12 ปี
เป็นเด็กประถมศึกษาในพื้นที่ชายฝั่งทะเล
ของจังหวัดสมุทรสาคร

ข้อมูลเพิ่มเติม

http://ictsilpakom.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13560181

INTERACTIVE WITH KINECT

INTERACTIVE LEARNING TO SAVE THE COAST

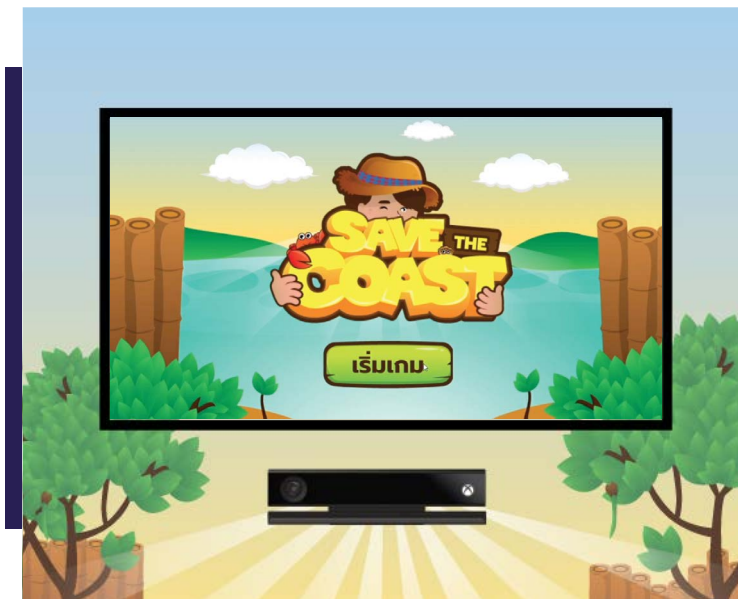
สื่อโต้ตอบเรียนรู้วิธีการรักษาทรัพยากรชายฝั่งทะเล

03 FEATURES

- | ถ่ายรูปสมัครสมาชิก
- | เรียนรู้ ตัวละคร ลุงทะเล
- | เล่นเกม 3 ด้าน คือ เลือกไม้ไผ่ ปักไม้ไผ่
และปลูกป่าชายเลน
- | จัดอันดับคะแนน

04 VISUAL DESIGN

ใช้สีที่สดใส โดยเฉพาะฉากที่เป็นน้ำทะเล
หรือท้องฟ้า หรือตัวละครที่เป็นสัตว์ทะเล เพื่อ
ให้ดึงดูดความสนใจของเด็กๆ และอ้างอิงตาม
สีของป่าชายเลนตามธรรมชาติ



สื่อโต้ตอบสามารถดึงดูดความสนใจ
ให้กลุ่มเป้าหมายได้เรียนรู้ และสนุกสนาน
ไปกับการตอบโต้กับหน้าจอ ในเรื่องของการ
ปกป้องชายฝั่งทะเล ไปพร้อมกับตัวละคร
ลุงทะเล ในทุกมิชชั่นของสื่อโต้ตอบนี้



SAVE
THE COAST

สื่อโต้ตอบเรียนรู้วิธีการรักษาทรัพยากรชายฝั่งทะเล



DESIGN & DEVELOPED BY -

Name Pakakol Sanevong Na Ayuthaya
ID 13560233
Tel 086-3731329
Email pakakol.s@gmail.com
Line ID pakul9

01 CONCEPT

ศึกษา EQ ที่เด็กวัย 3-5 ปีควรได้รับการพัฒนา โดยมี 3 ด้านคือ ตี เก่ง สุข ซึ่งในแต่ละด้านก็จะพัฒนาถึงเรื่อง การอยู่ร่วมกับคนอื่น การมีน้ำใจ รู้จักแบ่งปัน และการสร้างความสุขให้กับตนเองโดยได้นำเนื้อหา EQ ด้านเหล่านี้มาแทรกในสื่อโต้ตอบที่ทำออกมาในรูปแบบของเกมในแต่ละด้านโดยใช้ Kinect เป็นสื่อในการเล่น

02 TARGET GROUPS

เด็กอายุ 3-5 ปี

ข้อมูลเพิ่มเติม

http://ictsilpakom.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13560233

INTERACTIVE WITH KINECT

INTERACTIVE MEDIA TO SUPPORT EQ FOR KIDS

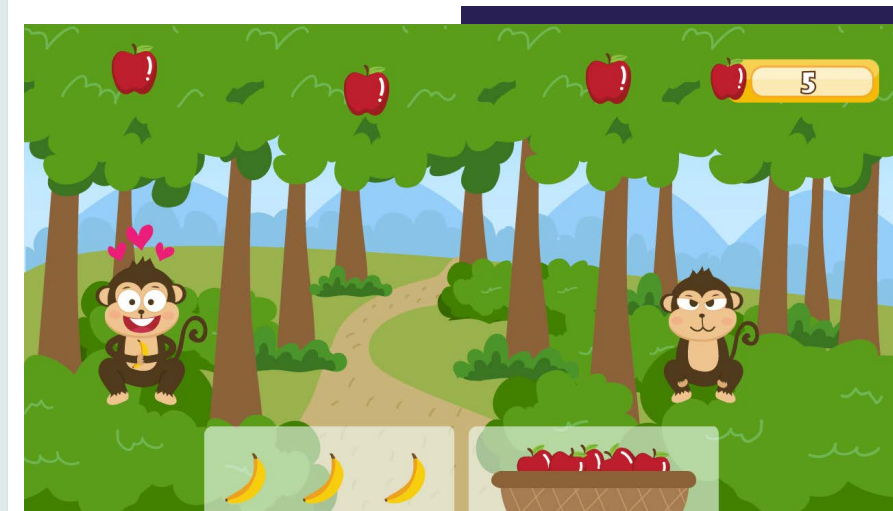
การผลิตสื่อโต้ตอบส่งเสริมพัฒนาการด้านอีคิว
สำหรับเด็กอายุ 3-5 ปี

03 FEATURES

- | สามารถเล่นพร้อมกันได้ 2 คน
- | สามารถดูลำดับคะแนนได้
- | ใช้ Kinect Sensor ในการจับการเคลื่อนไหวของผู้เล่นในการเล่น และถ่ายรูปผู้เล่นได้

04 VISUAL DESIGN

ในด้านการออกแบบเนื่องจากกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กอายุ 3-5 ปี จึงได้ออกแบบภาพกราฟิกที่เป็นแบบเรียบง่าย เข้าใจได้ง่าย รูปร่างไม่ซับซ้อน ชัดเจน สีสันที่ใช้เป็นสีสดใส เหมาะกับวัยของเด็ก ใช้ตัวละครในเกมเป็นเด็กและสัตว์ คือ ลิงและคิงคอง เพราะเด็กในวัยนี้กำลังสนใจ และเริ่มรู้จักสัตว์ต่างๆ



สื่อโต้ตอบนี้สามารถตอบโจทย์ตัวชี้วัดทางการศึกษาในเรื่องของพัฒนาการด้านอีคิวได้ในระดับที่ตติงกให้ควมสนใจและสามารถรู้หน้าที่ของตนเองได้ว่าทำหน้าที่ไหนในเกม แต่ยังมบางส่วนที่ต้องคอยบอกวิธีการเล่นอยู่บ้าง และในเรื่องของการออกแบบเด็กให้ควมชื่นชอบตัวละครที่เป็น คิงคอง และลิงเป็นอย่างมาก



LET'S GO TO
GRANNY

การผลิตสื่อโต้ตอบส่งเสริมพัฒนาการด้านอีคิว
สำหรับเด็กอายุ 3-5 ปี



DESIGN & DEVELOPED BY -

Name Pasit Niyomthong
ID 13560220
Tel 083-1374466
Email pasit.niyom@gmail.com
Line ID enqueteplu

01 CONCEPT

ทำสื่อการเรียนรู้ที่เด็กจะร่วมเรียนรู้และสามารถ
สนุกไปพร้อมกันได้ จึงได้คิดที่จะนำเสนอ
ในรูปแบบเกม ที่เป็นสื่อโต้ตอบและสามารถ
เคลื่อนไหวร่างกายได้จึงได้นำ Kinect มา
ร่วมพัฒนาในโครงการด้วย

02 TARGET GROUPS

เด็กเพศชาย - หญิง
อายุ 7 - 9 ปี
เป็นเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น

ดูข้อมูลเพิ่มเติม

http://ictsilpakorn.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13560220

INTERACTIVE WITH KINECT

INTERACTIVE MEDIA LEARNING ABOUT MILK

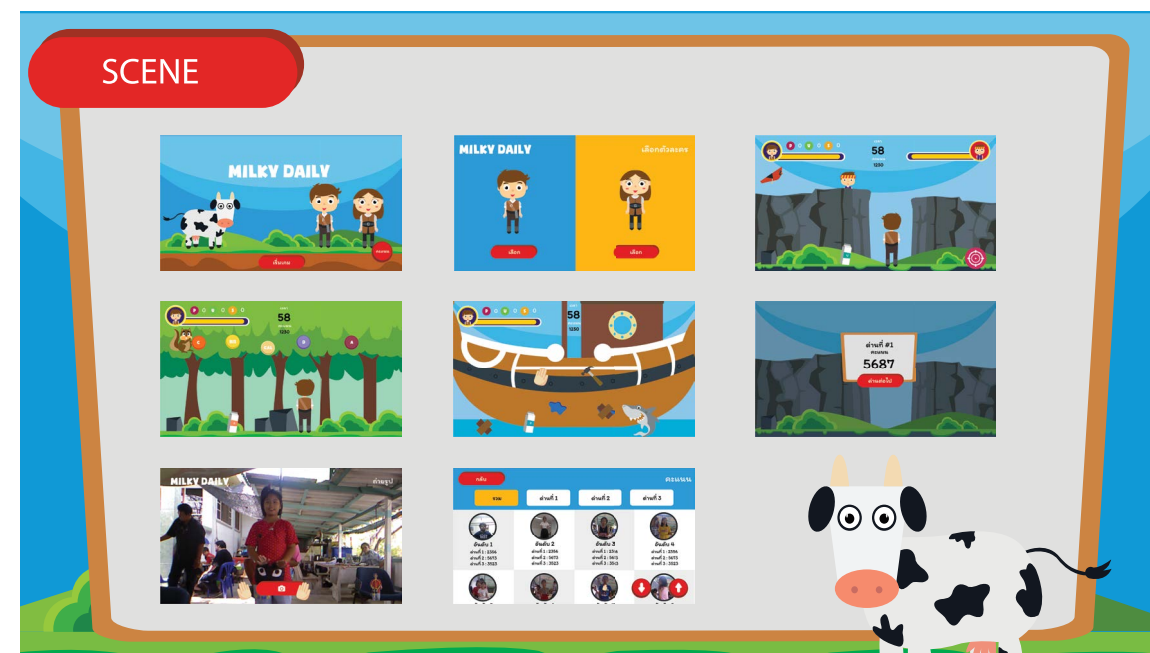
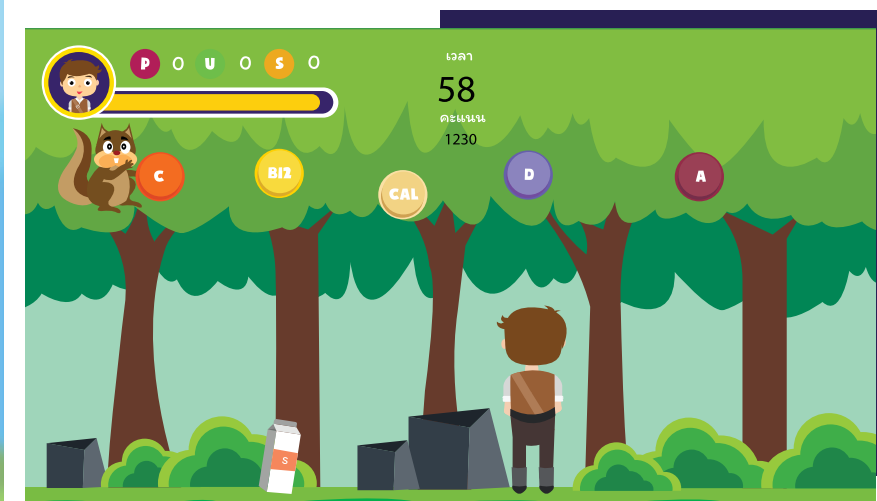
สื่อโต้ตอบส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับน้ำนม
ในระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น

03 FEATURES

- | ผู้เล่นสามารถเล่นเกมผ่านด่านไปเรื่อยๆได้
- | สามารถดูคะแนนของผู้เล่นได้
- | สามารถใช้ Kinect sensor ในการจับท่าทาง
ของผู้เล่น และใช้ถ่ายรูปได้

04 VISUAL DESIGN

ในการออกแบบสื่อโต้ตอบนั้น ได้เน้นความ
เรียบง่าย และเป็นตัวการ์ตูนเป็นส่วนใหญ่
เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กวัยประถม
ศึกษาตอนต้น และได้ใช้ฉากที่เกี่ยวกับการ
ผจญภัย

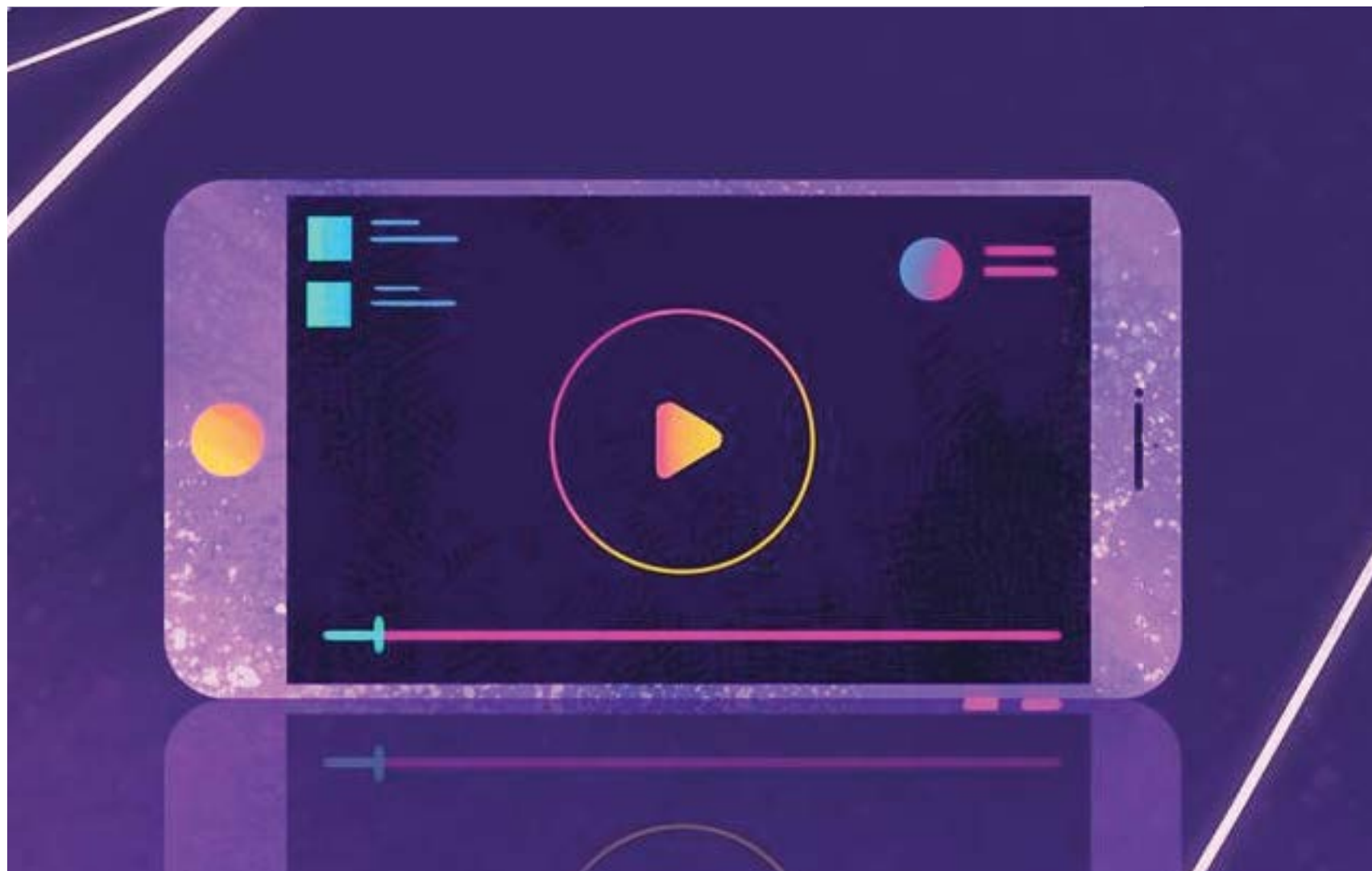


สื่อโต้ตอบนี้สามารถตอบโจทย์ตัวชี้วัดทาง
การเรียนรู้เกี่ยวกับน้ำนมในระดับชั้นประถม
ศึกษาตอนต้นอยู่ในระดับปานกลาง เนื่องจาก
ตัวเกมนั้นมีบางส่วนที่น้องๆยังต้องทำความ
เข้าใจในการเล่นในแต่ละด่าน



MILKY
DAILY

สื่อโต้ตอบส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับน้ำนม
ในระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น



สื่อปฏิสัมพันธ์

บนระบบปฏิบัติการไอโอเอส

IOS INTERACTIVE

สื่อปฏิสัมพันธ์ เป็นสื่อที่ใช้เทคโนโลยีเข้ามามีส่วนช่วยในการสื่อสาร ประยุกต์สื่อต่างๆ มาใช้ร่วมกัน ไม่ว่าจะเป็น เสียง วิดีทัศน์ กราฟิก และภาพเคลื่อนไหวต่างๆ ทำให้ผู้รับสารเกิดจินตนาการ และเข้าใจได้อย่างชัดเจนมากขึ้น

ส่วนของสื่อปฏิสัมพันธ์
บนระบบปฏิบัติการไอโอเอส

มีจำนวนผลงานทั้งสิ้น 5 ผลงาน



DESIGN & DEVELOPED
BY -

Name Kochakorn Chabklinhom
ID 13560098
Tel 082-7878929
Email koch.may@gmail.com
Line ID kkkoch

01 CONCEPT

แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ตัวอักษรคันจิ
ภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น มีทั้งหมวดการเรียนรู้ตัว
อักษรคันจิ ทั้งฝึกเขียนและคำอ่าน รวมทั้ง
คำศัพท์ต่างๆ และหมวดเล่นเกมที่ต้องหา
สิ่งของ ตามคำศัพท์ที่กำหนด โดยใช้เทคโนโลยี
AR ในการเล่นอีกด้วย

02 TARGET GROUPS

เด็กเพศชาย - หญิง
นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่กำลังเรียนสาย
การเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่น

ข้อมูลเพิ่มเติม

http://ictsilpakorn.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13560098

IOS INTERACTIVE

APPLICATION FOR LEARNING JAPANESE LANGUAGE

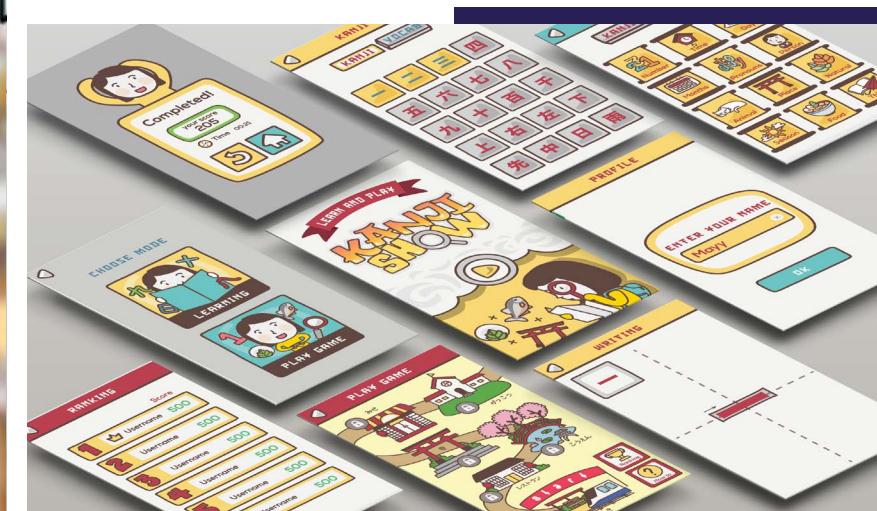
แอปพลิเคชันสื่อโต้ตอบส่งเสริมการเรียนรู้
ภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น

03 FEATURES

- | เรียนรู้ตัวอักษรและคำศัพท์ตัวอักษรคันจิ
- | ผู้ใช้งานสามารถฝึกเขียนและฟังคำอ่านได้
- | สามารถเล่นเกมเพื่อฝึกความจำ โดยผู้ใช้งาน
ต้องหาลิงของตามคำศัพท์ที่กำหนดให้

04 VISUAL DESIGN

เน้นการใช้สีเหลือง เพราะสื่อถึงการเรียนรู้และ
ช่วยกระตุ้นการทำงานของสมอง และสีแดงที่
เป็นสีที่สื่อถึงความเป็นญี่ปุ่น ใช้กราฟิกน่ารัก
และมีสีสันสดใส ช่วยกระตุ้นความน่าสนใจใน
การเรียนรู้



POPULAR
VOTE

แอปพลิเคชันช่วยในการฝึกการจำตัวอักษรคันจิ
ในภาษาญี่ปุ่น ไม่ว่าจะเป็นการฝึกเขียนและ
การอ่านออกเสียงในคำศัพท์ต่างๆ และเกมหา
ของตามคำศัพท์ที่กำหนดให้ช่วยฝึกสมองและ
จดจำคำศัพท์ได้มากขึ้นและได้สอดแทรก
ความรู้ด้านเรื่องราวและวัฒนธรรมของญี่ปุ่นไว้อีก



KANJI
SHOW

แอปพลิเคชันสื่อโต้ตอบส่งเสริมการเรียนรู้
ภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น



DESIGN & DEVELOPED BY -

Name Pawinee Noychaya
ID 13560241
Tel 094-5496021
Email bonnie.still@hotmail.com
Line ID bonnie.brown

01 CONCEPT

จัดทำขึ้นเพื่อเป็นการเรียนรู้เทคโนโลยีอวกาศ
ซึ่งเป็นความรู้ใหม่สำหรับผู้ชอบการสำรวจ
ดวงดาว การสำรวจอวกาศต่างๆ ทำให้ผู้ใช้งาน
มีความรู้ในการไปพัฒนาเทคโนโลยีอวกาศใน
อนาคตได้

02 TARGET GROUPS

เด็กเพศชาย - หญิง
อายุ 15 - 18 ปี
เป็นเด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ดูข้อมูลเพิ่มเติม

http://ictsilpakorn.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13560241

IOS INTERACTIVE

APPLICATION FOR LEARN- ING EXPLORE SPACE OF NASA

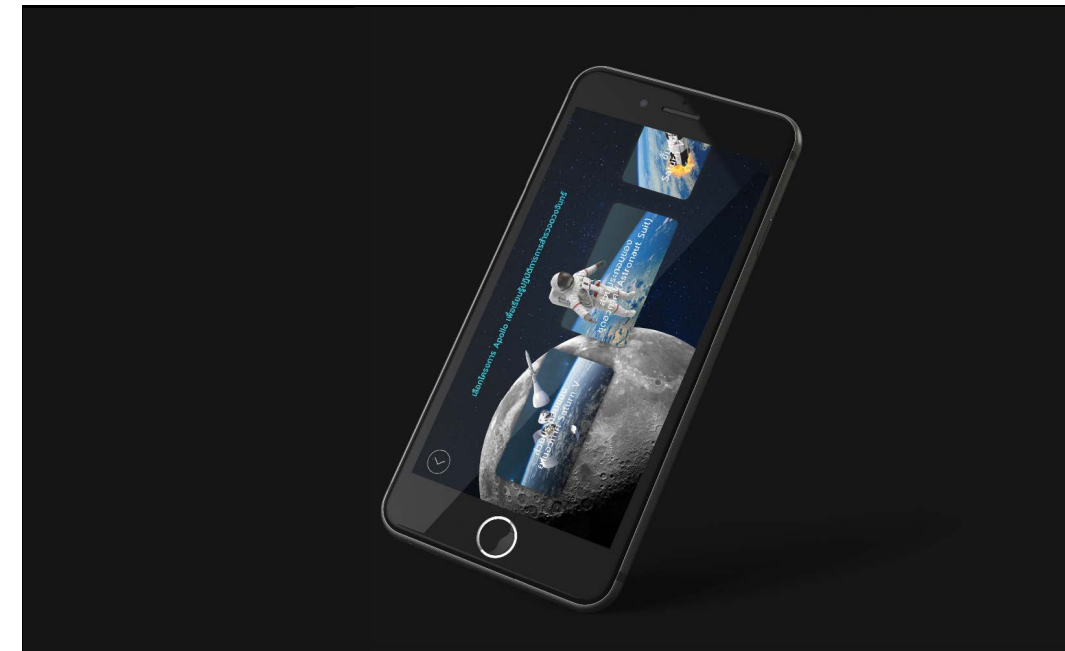
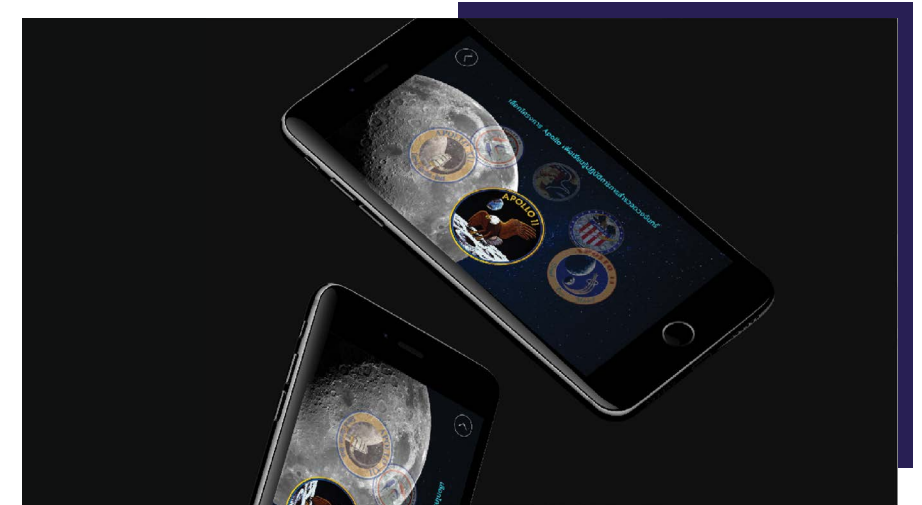
สื่อการเรียนรู้ตามรอยการสำรวจองค์การนาซ่า

03 FEATURES

- | ผู้ใช้เรียนรู้เรื่องของเทคโนโลยีอวกาศ
- | ผู้ใช้เรียนรู้การสำรวจขององค์การนาซ่า
- | อัปเดตข่าวสารของ SpaceX การพัฒนาเทคโนโลยีอวกาศใหม่ๆ

04 VISUAL DESIGN

ออกแบบโดยใช้การ Die cut ภาพเป็นหลัก
เพราะเน้นความสมจริง เพื่อให้ผู้ใช้งานได้
เรียนรู้ข้อมูลที่สมจริง เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้อง
และการออกแบบเน้น ความเป็นอวกาศที่ใช้
พื้นหลังเป็น Galaxy มีการใช้องค์ประกอบ
ต่างๆ ใช้สีฟ้า ขาว เป็นหลักเป็นแนว Sci-fi
เพื่อช่วยให้รู้สึกถึงความเป็นอวกาศมากขึ้น



สื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับการสำรวจขององค์การ
นาซ่า ให้ความรู้เบื้องต้นในการสำรวจ และการ
เรียนรู้เรื่องเทคโนโลยีอวกาศขององค์การนาซ่า
และการพัฒนาเทคโนโลยีอวกาศในปัจจุบัน



SURVEY
THE NEW WORLD

สื่อการเรียนรู้ตามรอยการสำรวจขององค์การ
นาซ่า เพื่อค้นหาโลกใบใหม่ให้พ่่าพันธุ์มนุษย์



IOS INTERACTIVE

APPLICATION FOR CULTURAL TOURISM PROMOTION WITH AR TECHNOLOGY

แอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวด้านวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีเออาร์

DESIGN & DEVELOPED BY -

Name Thananan Jongwiriawong
ID 13560174
Tel 086-9834785
Email smz.mtnn@gmail.com
Line ID mildz

01 CONCEPT

แอปพลิเคชันที่ให้ความรู้เรื่องงานจิตรกรรมฝาผนัง โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ ภายในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร และสนับสนุนการท่องเที่ยวด้านวัฒนธรรมจึงเลือกใช้เทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วมเพื่อให้การเที่ยวชมพิพิธภัณฑ์มีรูปแบบที่ใหม่ที่น่าสนใจยิ่งขึ้น

02 TARGET GROUPS

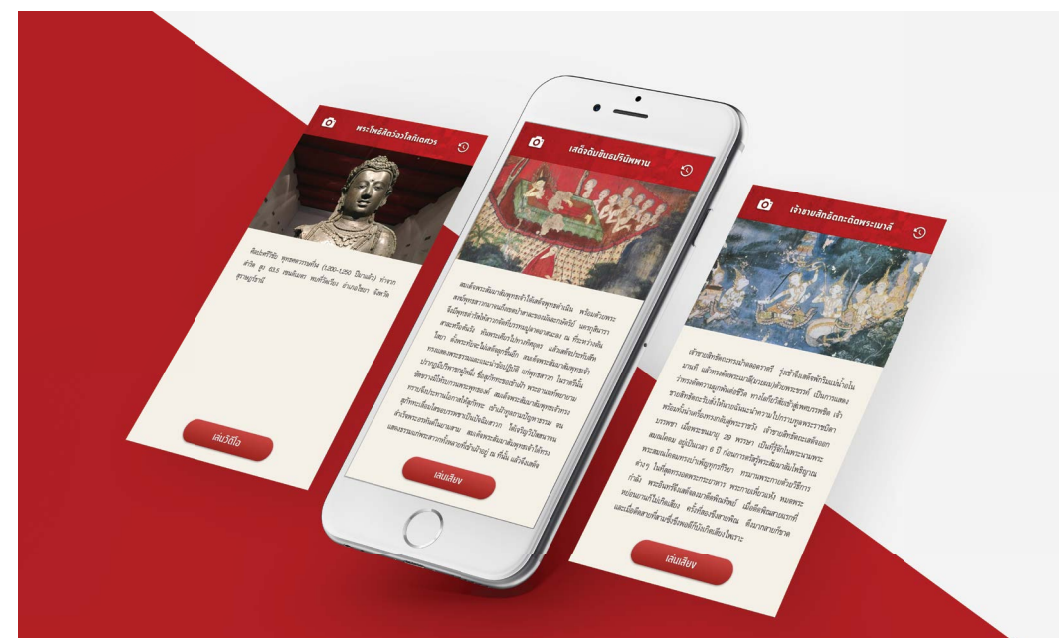
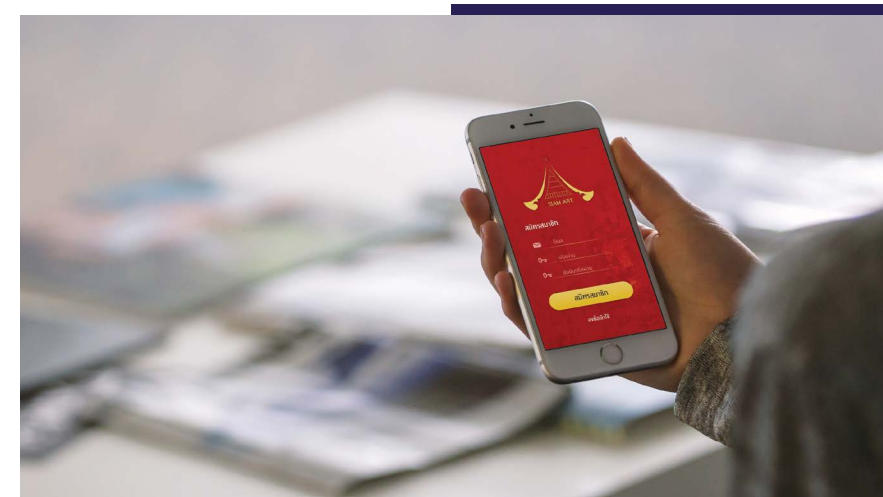
นักท่องเที่ยวที่เข้าเที่ยวชมภายในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร

03 FEATURES

- | ส่องกล้องเพื่อสแกนเออาร์
- | รับชมข้อมูลรูปแบบ เสียง วิดีโอ ข้อความ
- | ดูประวัติการเข้าชมเนื้อหา

04 VISUAL DESIGN

สื่อถึงความเป็นไทยที่มีความทันสมัย แต่ยังคงรูปแบบที่ง่ายเพื่อให้สามารถอ่านเนื้อหาได้สะดวก และยังสื่อถึงความเป็นพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร



แอปพลิเคชันนี้สามารถให้ความรู้แก่นักท่องเที่ยวที่เข้ามาเที่ยวชมภายในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร และยังแก้ปัญหากรณีที่วิทยากรไม่เพียงพอต่อความต้องการของนักท่องเที่ยวและนักท่องเที่ยวเองยังสามารถนำความรู้ที่ได้รับกลับไปศึกษาเองได้อีกด้วย



SIAM ART

แอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวด้านวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีเออาร์

ดูข้อมูลเพิ่มเติม

http://ictsilpakorn.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13560174



IOS INTERACTIVE

GAMES APPLICATION DEVELOPMENT TO GUIDE THE PET CARE IN A SMALL RESIDENCE ON IPHONE OPERATING

เกมแอปพลิเคชัน การดูแลสัตว์เลี้ยงในที่พักอาศัย
ขนาดเล็ก

DESIGN & DEVELOPED BY -

Name Duangkamol Jongsujarit
ID 13560166
Tel 087-3206413
Email Athena31101994@gmail.com
Line ID ice3110

01 CONCEPT

เกม BOKBOKBOX เป็นเกมแอปพลิเคชัน
ดูแลสัตว์เลี้ยงในที่พักอาศัยขนาดเล็ก แนวคิด
คือให้สามารถเลี้ยงสุนัขในพื้นที่จำกัดได้
ปัจจุบันผู้คนอาศัยในพื้นที่จำกัดมากขึ้น การ
เลี้ยงสุนัขที่มีขนาดเล็กจึงเป็นที่นิยม จึงทำ
เกมแอปพลิเคชันนี้ขึ้น

02 TARGET GROUPS

เพศชาย - หญิง
อายุ 18 - 25 ปี
เป็นวัยรุ่น

ข้อมูลเพิ่มเติม

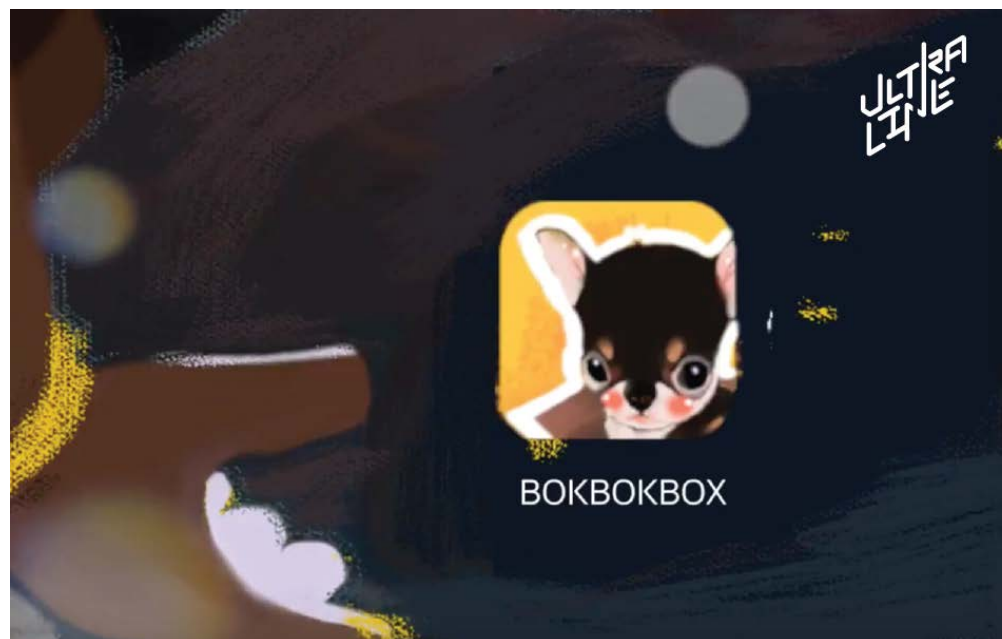
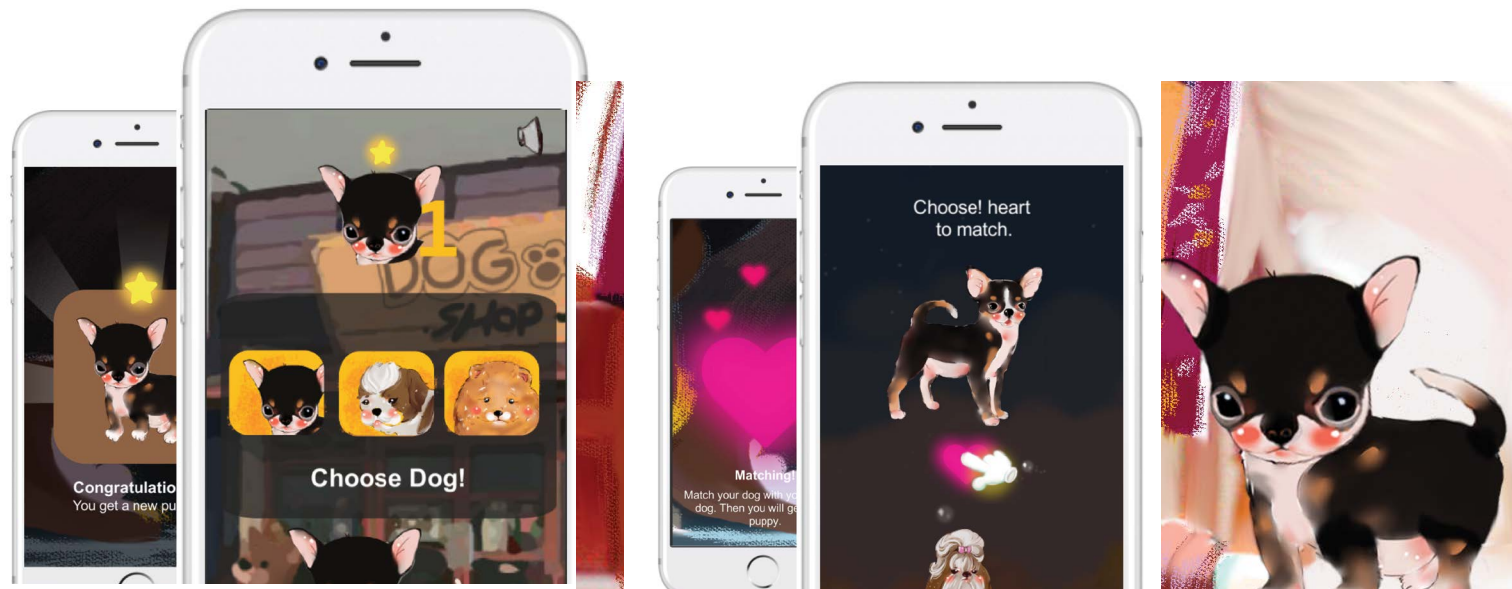
http://ictsilpakorn.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13560166

03 FEATURES

- | ผู้ใช้สามารถเล่นเกมเลือกเลี้ยงสุนัข
- | ผู้ใช้สามารถเล่นให้อาหารพาไปเดินเล่น
- | ได้ฟังก์ชันการแลกเปลี่ยนผสมสุนัข
กับผู้ใช้คนอื่นได้

04 VISUAL DESIGN

โทนสีที่ใช้สดใสเหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย
สีของตัวละครที่ใช้เป็นสีที่ใกล้เคียงกับสุนัขที่
เลือกจะคำนึงถึงฉากภายในห้องให้ใกล้
เคียงกับบรรยากาศจริง จะคุมโทนสีและใช้สี
เหลืองในส่วนที่เน้น



แอปพลิเคชันนี้สามารถตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมาย
ได้เป็นอย่างดี สามารถทดลองเลี้ยงสุนัข
รู้การดูแลเบื้องต้นและสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง
เป็นประโยชน์ต่อกลุ่มเป้าหมายที่รักสุนัขที่
และอยู่ในพื้นที่จำกัดตอบโจทย์ความต้องการ
และต่อยอดได้ในอนาคต



BOKBOKBOX

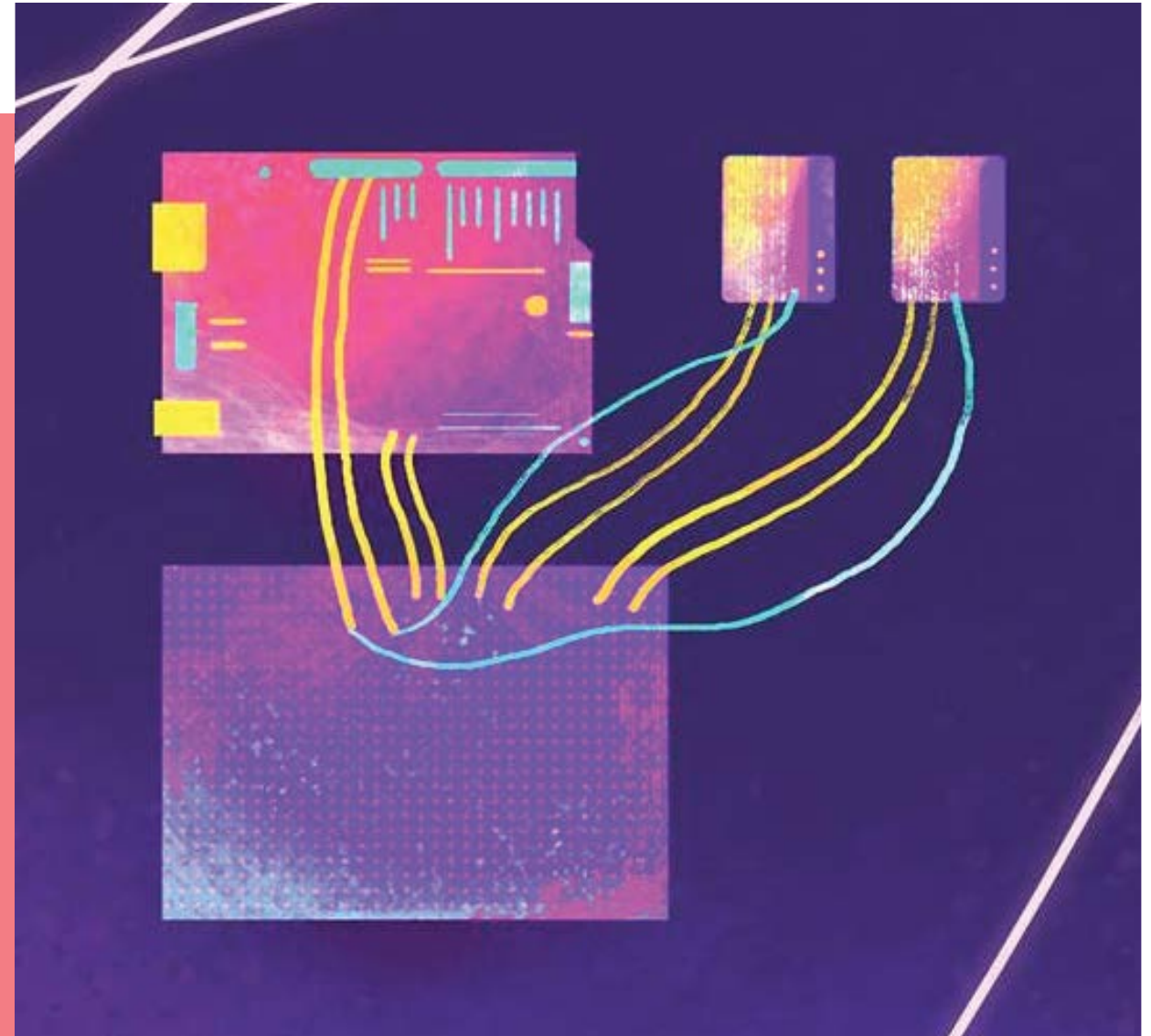
เกมแอปพลิเคชันการดูแลสัตว์เลี้ยง
ในที่พักอาศัยขนาดเล็ก

สื่อปฏิสัมพันธ์ โดยใช้อุปกรณ์อาδυโน

INTERACTIVE WITH ARDUINO

อาδυโน เป็นบอร์ดไมโครคอนโทรลเลอร์ ใช้งานได้ง่าย และสามารถพัฒนาต่อยอดทั้งตัวบอร์ดและโปรแกรมได้ด้วย อาδυโนเป็นที่นิยมมาก สาเหตุมาจากซอฟต์แวร์ที่ใช้งานร่วมกันสามารถโหลดใช้งานได้ฟรี สื่อที่ผลิตออกมาสามารถทำได้หลายแบบ ไม่ว่าจะเป็นเกม สื่อการเรียนรู้ หรือสิ่งที่จะช่วยอำนวยความสะดวก ทำให้ใช้งานได้สมจริงมากยิ่งขึ้น

สื่อปฏิสัมพันธ์โดยใช้อุปกรณ์อาδυโน
มีจำนวนผลงานทั้งสิ้น 2 ผลงาน





INTERACTIVE WITH ARDUINO

INTERACTIVE MEDIA LEARNING ABOUT OF THAI DAIRY CATTLE

สื่อโต้ตอบส่งเสริมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์เกี่ยวกับโคนมไทย

DESIGN & DEVELOPED BY -

Name Apichaya Khaosaard
ID 13550255
Tel 094-4522021
Email prawtot@hotmail.com
Line ID theoldpraw

01 CONCEPT

เด็กทุกคนต้องดื่มนมเพื่อการเจริญเติบโตทำให้คุ้นเคยกับนมโค แต่อาจไม่ทราบถึงการเลี้ยงโคนหรือการรีดนมโค จึงอยากทำสื่อการเรียนรู้ที่แปลกใหม่และน่าสนใจในเรื่องของโคนมที่เหมาะสมกับเด็กๆ ได้รับทั้งความรู้และความสนุก

02 TARGET GROUPS

เด็กเพศชาย - หญิง
อายุ 9-12 ปี
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 - 6

ดูข้อมูลเพิ่มเติม

http://ictsilpakom.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13550255

03 FEATURES

| จำลองการกวาดคอกนมโค
| จำลองให้เด็กได้ป้อนอาหารนมโค
| การรีดนมโคจากเต้านมจำลอง

04 VISUAL DESIGN

นำเสนอผ่านสื่อโต้ตอบเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ได้รับความสนุกไปพร้อมกับความรู้ ตัวเกมเน้นสีสันที่สดใส ตัวหนังสืออ่านง่าย เพื่อให้เข้ากับกลุ่มเป้าหมายของเรา เน้นให้มีความสุขในแต่ละด่านที่เราจำลองการเลี้ยงโคนและรีดนมโค โดยให้แต่ละด่านมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกัน ทำให้ตัวเกมมีความหลากหลายและน่าสนใจสำหรับเด็กๆ



สื่อโต้ตอบนี้เป็นการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ที่เด็กสามารถเรียนรู้ผ่านการเล่นในแต่ละด่านที่เราได้แฝงไปด้วยความรู้และความสนุก เพื่อให้เด็กมีความสนใจและไม่เบื่อที่จะเรียนรู้เรื่องราวของโคนมในด้านต่างๆ ที่แตกต่างกันออกไป



DAIRY FARM

สื่อโต้ตอบส่งเสริมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์เกี่ยวกับโคนมไทย



DESIGN & DEVELOPED BY -

Name Nuttiwut Borvornsirikiat
ID 13550137
Tel 093-7755225
Email mick.skyd@gmail.com
Line ID mickymekick

01 CONCEPT

สื่อการเรียนรู้ด้านจังหวะเกี่ยวกับดนตรี
ประเภทกลองชุด เป็นสิ่งดึงดูดเด็ก ๆ
ที่สนใจเกี่ยวกับดนตรี ในรูปแบบเกม
เป็นสื่อโต้ตอบระบบกลองชุดจำลอง

02 TARGET GROUPS

เด็กเพศชาย - หญิง
อายุ 8 - 15 ปี
เป็นเด็กที่สนใจเกี่ยวกับดนตรีและชอบ
เล่นเกม

ข้อมูลเพิ่มเติม

http://ictsilpakorn.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13550137

INTERACTIVE WITH ARDUINO

INTERACTIVE PROMOTE RECREATION OF DRUM

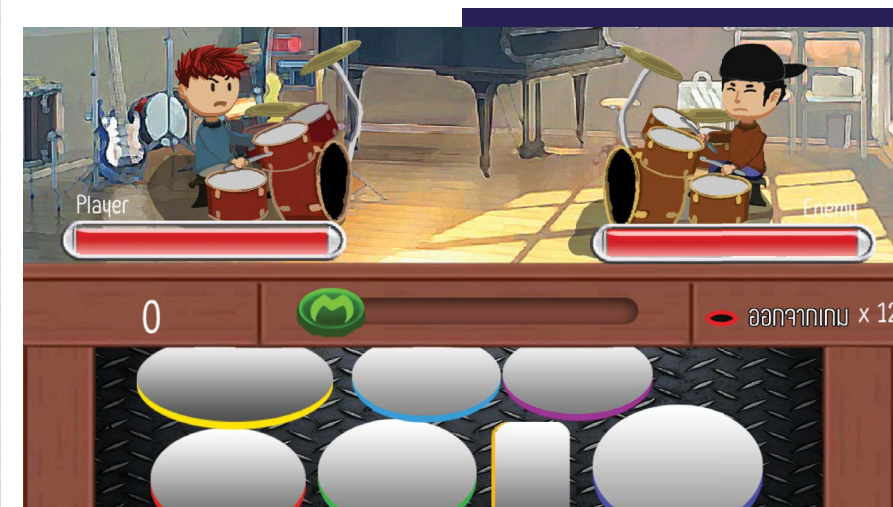
อินเตอร์แอคทีฟส่งเสริมกิจกรรมนันทนาการ
เกี่ยวกับดนตรีประเภทกลองชุด

03 FEATURES

- ผู้เล่นสามารถเล่นแต่ละด้านกับคะแนน
- ผู้ใช้สามารถบันทึกการเล่นเพื่อนำมาเล่นใหม่
- ระบบสอนการเล่นในแต่ละส่วนของเกม

04 VISUAL DESIGN

ออกแบบในรูปแบบการต่อสู้ แข่งขันในมุมมอง
ด้านดนตรี จังหวะการตีด้วยเมโทรโนมทั้ง
ระบบเสียงและกราฟฟิก รวมถึงกราฟิกที่
ออกแบบให้น่าสนใจเกี่ยวกับในแต่ละด้านที่จะ
ต้องผ่านให้ได้ เพื่อเก็บคะแนนนำไปจัดอันดับ



เป็นหนึ่งในสื่อการเรียนรู้ด้วยจังหวะของเกม
อินเตอร์แอคทีฟรูปแบบที่ดึงดูดกลุ่มเป้าหมาย
เพื่อให้ความสนใจเกี่ยวกับดนตรีประเภท
กลองชุดมากยิ่งขึ้น เป็นการฝึกฝนให้เกิดการ
พัฒนาฝีมืออีกด้วย



DRUMMER
SEEKER

สื่อโต้ตอบส่งเสริมกิจกรรมนันทนาการ
เกี่ยวกับดนตรีประเภทกลองชุด



เว็บแอปพลิเคชัน WEB APPLICATION

เว็บแอปพลิเคชัน คือการพัฒนาเว็บไซต์
ที่ให้ใช้งานบน Browser เพื่อตอบโต้และ
แก้ปัญหา ที่ใช้เทคโนโลยีได้จากทุกอุปกรณ์ที่มี
Browser ทำให้เกิดความสะดวกและลดต้นทุนใน
การพัฒนาโปรแกรมเฉพาะของแต่ละ
ระบบปฏิบัติการ

ส่วนของเว็บแอปพลิเคชัน
มีจำนวนผลงานทั้งสิ้น 11 ผลงาน



DESIGN & DEVELOPED
BY -

Name Nonthawach Kongcharem
ID 13560190
Tel 081-2929238
Email nonthawach.kwan@gmail.com
Line ID kwanphawa

01 CONCEPT

เว็บแอปพลิเคชันที่ทำให้คุณสามารถร่วมเล่นดนตรีอะคูสติคโดยไม่จำเป็นต้องอยู่ด้วยกัน หรือมีเวลาว่างตรงกัน ผ่านการอัดเสียงการเล่นดนตรีของสมาชิกแต่ละคน เพื่อเพิ่มโอกาสในการเล่นดนตรีให้กับผู้ใช้ที่มีปัญหาในการนัดรวมตัวกันเพื่อซ้อมหรือเล่นดนตรี

02 TARGET GROUPS

เพศชายและหญิง
อายุ 19 - 30 ปี
อุปนิสัยรักการเล่นดนตรี
รายได้ 4,000 - 20,000 บาทต่อเดือน

ข้อมูลเพิ่มเติม

http://ictsilpakorn.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13560190

WEB APPLICATION

WEB APPLICATION FOR ACOUSTIC MUSIC

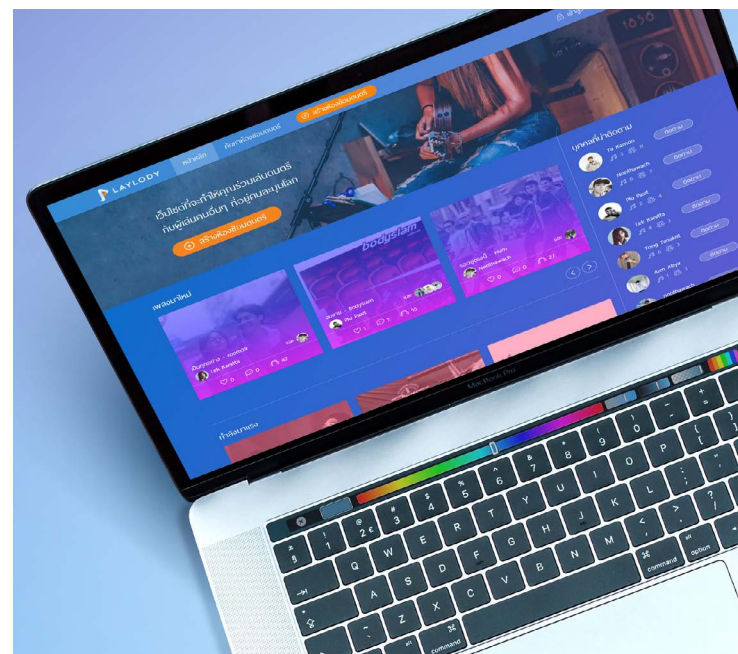
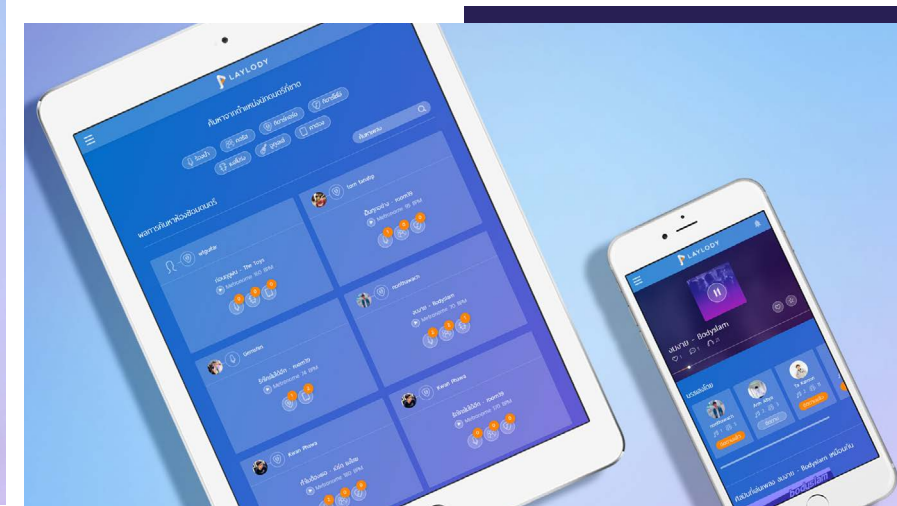
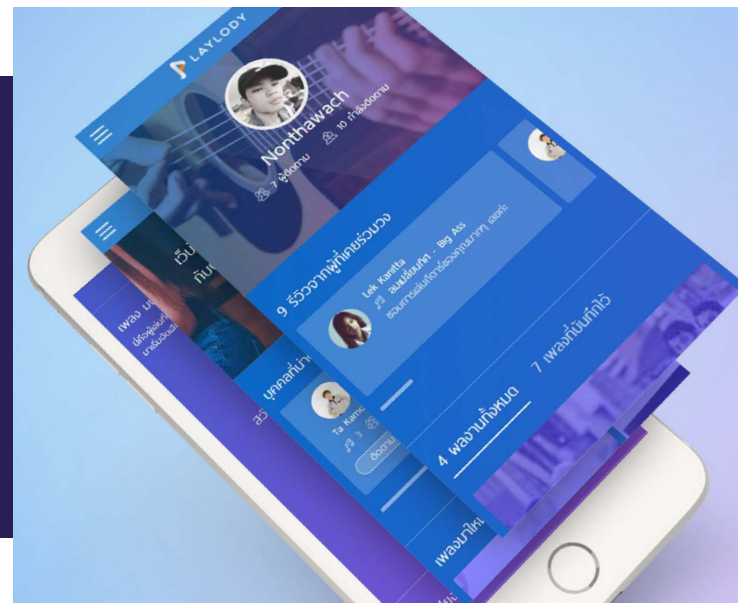
เว็บแอปพลิเคชันสังคมดนตรีอะคูสติคออนไลน์

03 FEATURES

- | สามารถสร้างห้องซ้อมดนตรีออนไลน์
- | สามารถรวมเสียงดนตรีเป็นไฟล์เดียวกันได้
- | ฟังก์ชันติดตามบุคคลที่ชื่นชอบ
- | แสดงความคิดเห็น กดไลค์เพลงที่ชื่นชอบ

04 VISUAL DESIGN

เลือกใช้สีในลักษณะไล่ gradient เพราะต้องการให้เว็บแอปพลิเคชันดูมีการเคลื่อนไหว และสื่อถึงสังคมออนไลน์ที่มีการใช้งานอยู่ตลอดเวลา ไม่หยุดนิ่ง และที่สำคัญนั้นยังเพิ่มความทันสมัยให้กับตัวเว็บแอปพลิเคชันอีกด้วย



เว็บแอปพลิเคชันที่ช่วยเพิ่มโอกาสในการเล่นดนตรี อีกทั้งยังเป็นพื้นที่ในการแสดงความสามารถ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทางด้านดนตรี



PLAYLODY
เว็บแอปพลิเคชันสังคมดนตรีอะคูสติคออนไลน์



WEB APPLICATION

WEB APPLICATION KNOWLEDGE SHARING FOR STUDENT

เว็บแอปพลิเคชันส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความรู้

DESIGN & DEVELOPED
BY -

Name Kunakorn Achcha
ID 13560122
Tel 094-6933424
Email shendelzara@gmail.com
Line ID timesass

01 CONCEPT

นักเรียนต้องเสียค่าใช้จ่ายจำนวนมากในการเรียนกวดวิชาเพื่อทำเกรดให้สูงและสามารถสอบเข้าเรียนในมหาวิทยาลัยชื่อดังได้แนวคิดนี้ได้มาจากปัยคอร์สเรียนฟรีศูนย์กวดวิชาคุมอง การนัดตัวและการจัดอบรมในสถานที่ต่างๆทั้งอบรมฟรีและไม่ฟรี การนัดตัวพิเศษจากรุ่นพี่และการติวจากเพื่อนต่างคณะ

02 TARGET GROUPS

เพศชายและหญิง
อายุ 19 - 30 ปี

ข้อมูลเพิ่มเติม

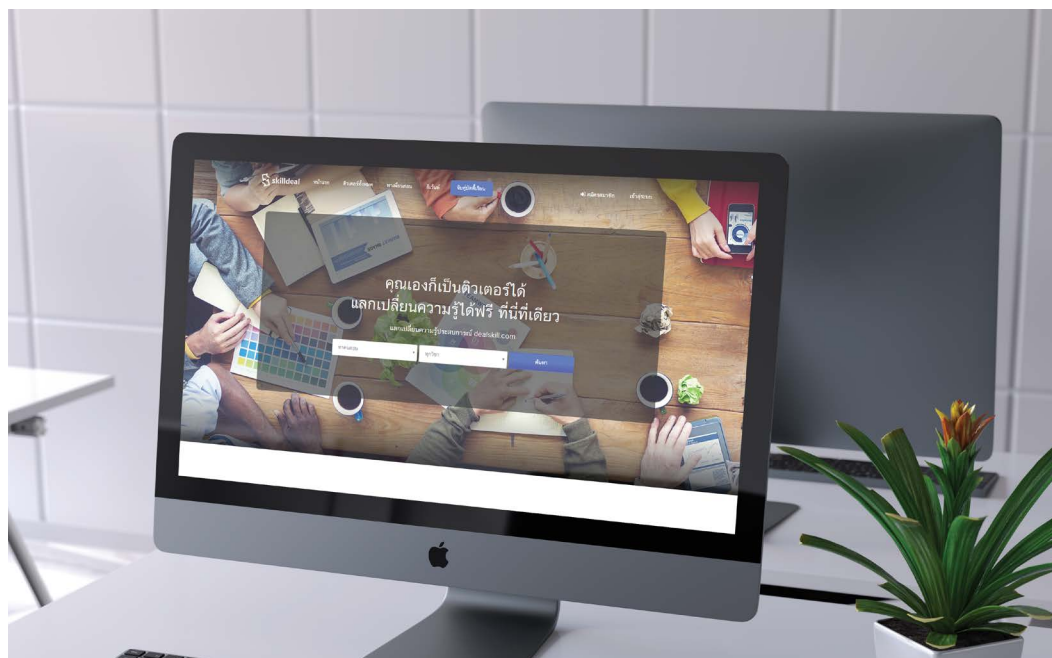
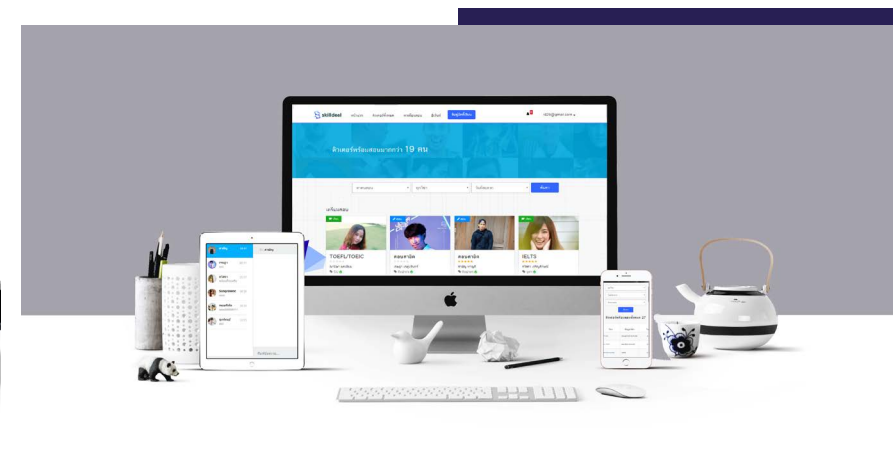
http://ictsilpakorn.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13560122

03 FEATURES

- | ผู้ใช้สามารถค้นหาตัวต่อเรียนที่เหมาะสมได้
- | ผู้ใช้สามารถให้คะแนนและรีวิวผู้เรียนผู้สอน
- | สามารถคำนวณระยะทางจากสถานที่ของตัวเองกับบุคคลอื่นได้

04 VISUAL DESIGN

การเรียน น่าเชื่อถือ เว็บไซต์ skilldeal จะดีไซน์ไปกึ่งทางการเนื่องจากเป็นเว็บไซต์เกี่ยวกับการเรียนการสอน โดยจะออกแบบโดยใช้โทนสีฟ้าเขียว ตาม Concept วัยเรียนเพื่อให้ผู้ใช้รู้สึกอยู่สบาย ใช้งานง่ายและทำให้เกิดความสบายตาในขณะที่ใช้งาน



เว็บแอปพลิเคชันนี้สามารถตอบโจทย์ผู้ใช้งานสำหรับผู้ที่ชอบแลกเปลี่ยนความรู้ในสิ่งใหม่ๆ ในด้านการเรียนช่วงที่กำลังขึ้นมหาวิทยาลัยและยังรับรู้ถึงอินเทอร์เน็ตงานสำคัญต่างๆ ทางการศึกษาที่จัดขึ้นโดยกลุ่มนักเรียนกันเอง อีกทั้งยังสามารถค้นหาระยะทางในการนัดเจอ



SKILL
DEAL

เว็บแอปพลิเคชันส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความรู้



WEB APPLICATION

WEB APPLICATION FOR TRACKING CONCERTS

เว็บแอปพลิเคชันเพื่อการติดตามการแสดงดนตรีสด

DESIGN & DEVELOPED BY -

Name Sukontha Phonboon
ID 13550240
Tel 087-9288826
Email sukontha.phonboon@gmail.com
Line ID mv3w

01 CONCEPT

ในปัจจุบันเกิดการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานเพลงมากขึ้น ทำให้รายได้ของศิลปินหายไป แต่งานแสดงคอนเสิร์ตสามารถทำรายได้ให้มากกว่าจึงอยากเพิ่มโอกาสในการสร้างรายได้ให้แก่ศิลปิน และช่วยประชาสัมพันธ์งานแสดงคอนเสิร์ต

02 TARGET GROUPS

กลุ่มคนที่ชอบดูงานแสดงคอนเสิร์ต
เด็กเพศชาย - หญิง
อายุ 18 - 35 ปี

ข้อมูลเพิ่มเติม

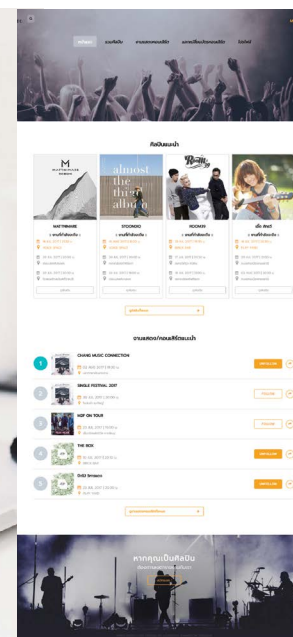
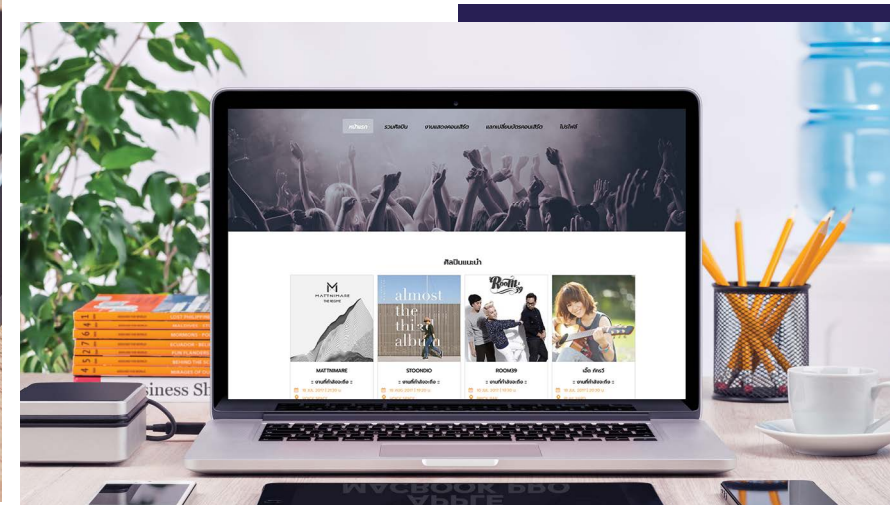
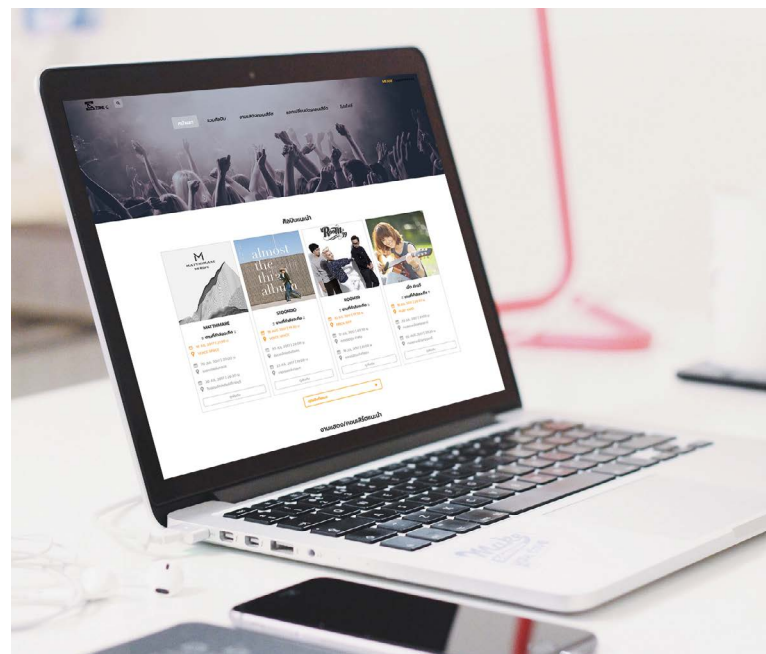
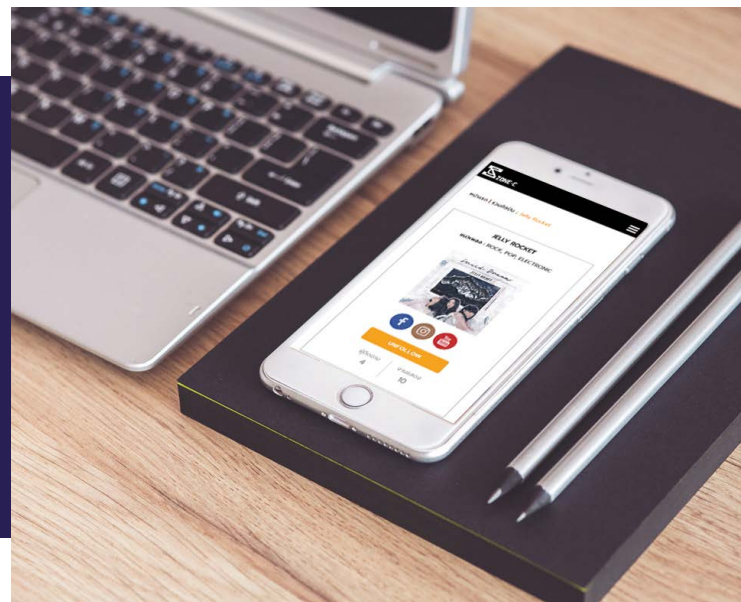
http://ictsilpakorn.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13550240

03 FEATURES

- | ผู้ใช้สามารถติดตามศิลปิน/คอนเสิร์ตได้
- | ผู้ใช้สามารถส่งต่อบัตรคอนเสิร์ตได้
- | ผู้ใช้สามารถแชร์ไปยัง facebook ได้ เพื่อช่วยประชาสัมพันธ์งานคอนเสิร์ต

04 VISUAL DESIGN

เนื่องจากเว็บแอปพลิเคชันนี้เป็นเว็บไซต์เกี่ยวกับการติดตามงานคอนเสิร์ต ที่นำมาใช้ในการออกแบบ จึงต้องการสีที่ช่วยสร้างสรรค์บรรยากาศของความสนุกสนาน จึงเลือกใช้สีส้มออกโทนสีเหลืองในการออกแบบ และใช้สีฟ้าเข้ามาเน้นในส่วนที่ต้องการให้เด่น หรือเป็นจุดสนใจ



แอปพลิเคชันนี้สามารถตอบโจทย์ผู้ที่ชอบดูการแสดงคอนเสิร์ต ผู้ใช้สามารถดูตารางงานการแสดงของศิลปินที่ชื่นชอบได้ พร้อมกับทราบรายละเอียดของงานแสดง และหากผู้ที่มีบัตรคอนเสิร์ตแล้วแต่ไม่สามารถไปร่วมงานได้สามารถส่งต่อบัตรไปยังผู้ใช้อื่น ๆ ได้ หรือหาบัตรงานคอนเสิร์ตที่ใช้ต้องการ



ZONE C

เว็บแอปพลิเคชันเพื่อการติดตามการแสดงดนตรีสด



WEB APPLICATION

WEB APPLICATION PHORUN COMMUNITY MARATHON

เว็บแอปพลิเคชันสื่อกลางสำหรับงานวิ่งมาราธอน

DESIGN & DEVELOPED
BY -

Name Rungtiwa Saeleaw
ID 13560253
Tel 097-2439358
Email saeleawrungtiwa@gmail.com
Line ID junyeolhyuk

01 CONCEPT

ต้องการพัฒนาให้การสมัคร และค้นหารูปภาพงานวิ่งมาราธอนสะดวกมากขึ้น จึงพัฒนาเป็นเว็บแอปพลิเคชันให้เป็นเหมือนศูนย์รวมของคนรักการวิ่งมาราธอน รวมไปถึงพัฒนาฟังก์ชันให้สนับสนุนผู้ใช้ที่เป็นผู้จัดงาน และช่างถ่ายภาพในงานวิ่งมาราธอนด้วย

02 TARGET GROUPS

เพศชาย - หญิง
อายุ 25 - 35 ปี
ชอบการวิ่งมาราธอน

ดูข้อมูลเพิ่มเติม

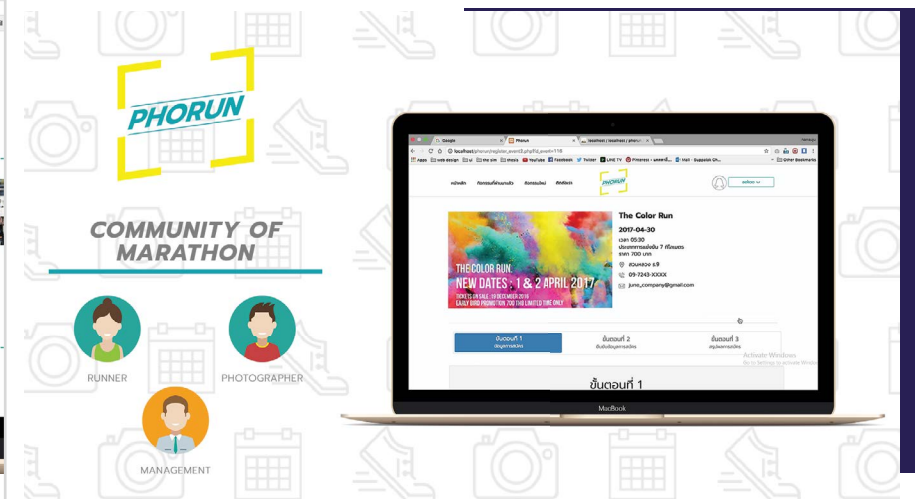
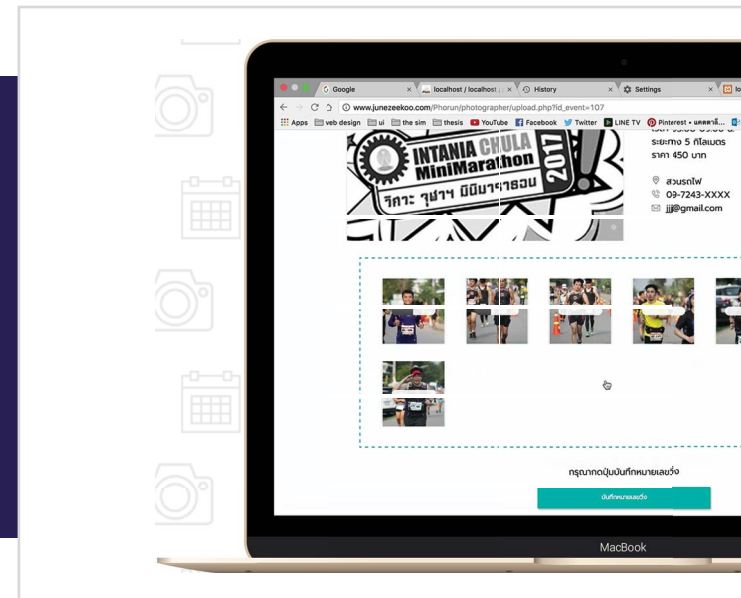
http://ictsilpakom.com/im 11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13560253

03 FEATURES

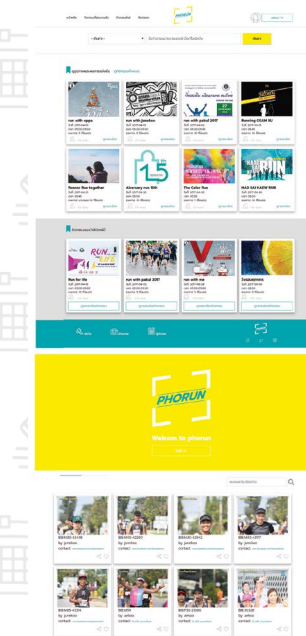
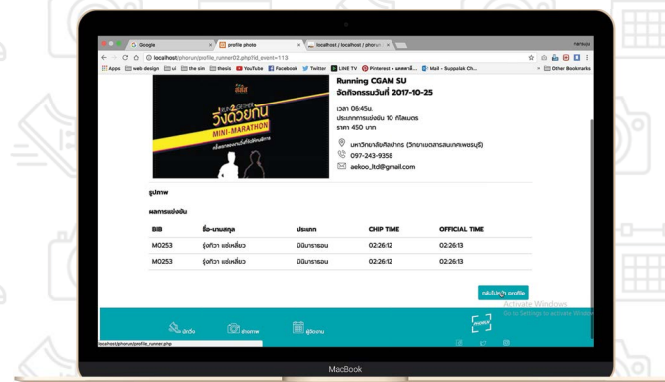
- ผู้ใช้สามารถสมัครงานวิ่งมาราธอนได้
- ผู้ใช้สามารถค้นหาภาพจากหมายเลขวิ่งได้
- ติดตามรูปและผลการแข่งขันงานวิ่งมาราธอน

04 VISUAL DESIGN

เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายชอบการวิ่งมาราธอน จึงอยากช่วยให้นักวิ่งมาราธอนมีกำลังใจในการวิ่งและรู้สึกสดชื่น จึงเลือกใช้สีเหลืองและสีฟ้า เพื่อสนับสนุนกลุ่มเป้าหมายให้รู้สึกชื่นชอบการวิ่งมาราธอนมากยิ่งขึ้น



PHORUN COMMUNITY OF MARATHON



เว็บแอปพลิเคชันนี้สามารถตอบโจทย์ผู้ที่ชื่นชอบการวิ่งมาราธอนได้อย่างดี ซึ่งเว็บไซต์สามารถทำได้ตั้งแต่สมัครงานวิ่งจนจบงานวิ่ง ก็สามารถดูรูปและผลการแข่งขันจากงานวิ่งมาราธอนที่เคยไปวิ่งได้ ซึ่งเป็นแนวทางหนึ่งที่สนับสนุนการออกกำลังกาย



PHORUN
COMMUNITY

เว็บแอปพลิเคชันสื่อกลางสำหรับงานวิ่งมาราธอน



DESIGN & DEVELOPED
BY -

Name Supakin Thongchu
ID 13560300
Tel 091-4038510
Email Tsupakin@gmail.com
Line ID WIND

01 CONCEPT

เนื่องจากนักแคสเกมในปัจจุบัน เกิดขึ้น
มากมายในสังคมดูวิดีโอออนไลน์ แต่จำนวน
นักแคสเกมที่เพิ่มขึ้นได้สร้างความสับสนให้คน
ดูหรือแฟนคลับว่าจะดูนักแคสเกมคนไหนดี จึง
อยากสร้างเว็บรวบรวมนักแคสเกมไว้ในจุดเดียว
เพื่อลดความสับสนของนักแคสเกม

02 TARGET GROUPS

เด็กเพศชาย - หญิง
อายุ 16-35 ปี
เป็นคนชอบเล่นเกม
ชอบดูวิดีโอ
ซึ่งสงสัยกับสิ่งที่คาใจ

ดูข้อมูลเพิ่มเติม

http://ictsilpakorn.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13560300

WEB APPLICATION

WEB APPLICATION FOR LIKE CAST GAMER

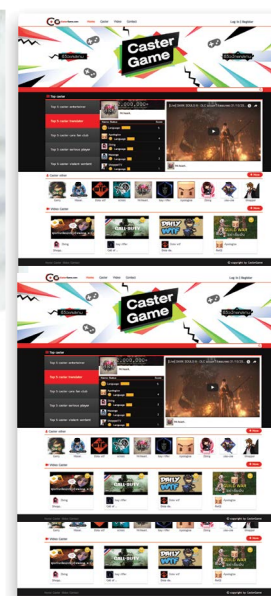
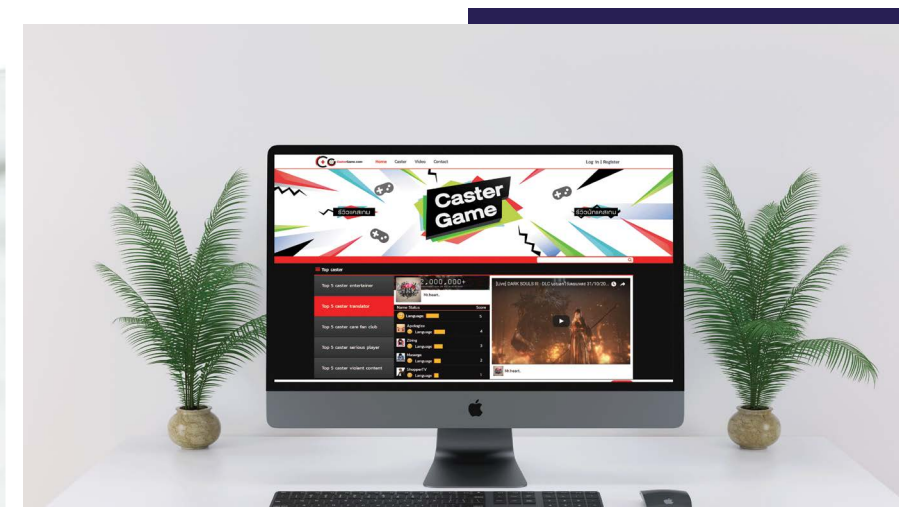
เว็บแอปพลิเคชันสำหรับคนดูนักแคสเกม
ในประเทศไทย

03 FEATURES

- | ผู้ใช้สามารถรีวิวนักแคสเกมในด้านต่างๆได้
- | ผู้ใช้แสดงความรู้สึกเป็นอีโมติคอนต่างๆได้
- | สามารถรับชมช่วงเวลาสำคัญในคลิปวิดีโอ
ของนักแคสเกมได้

04 VISUAL DESIGN

ออกแบบให้ดูมีความสุขที่เหมาะกับการดู
แคสเกม ซึ่งแก้ปัญหาในจุดที่ได้ทำการศึกษา
มาด้วยให้ คนดูหรือแฟนคลับ ดูแคสเกมได้
สนุกมากยิ่งขึ้น



CASTER
GAME

เว็บแอปพลิเคชันสำหรับคนดูนักแคสเกมในประเทศไทย



DESIGN & DEVELOPED
BY -

Name Witsarut Ketnarin
ID 13560275
Tel 088-9809291
Email witsarut.sk@gmail.com
Line ID l2ut.sk

01 CONCEPT

ต้องการส่งเสริมศิลปินไทยโดยการทำเว็บไซต์
ซื้อขายเช่าผลงานภาพวาด เพื่อเพิ่มช่องทาง
การซื้อขายภาพวาดให้มากยิ่งขึ้น สะดวกยิ่งขึ้น

02 TARGET GROUPS

เพศชาย - หญิง
อายุ 18 - 35 ปี
เป็นผู้ที่ชอบสร้างสรรค์งานศิลปะ
และต้องการขายผลงาน

ดูข้อมูลเพิ่มเติม

http://ictsilpakorn.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13560275

WEB APPLICATION

WEB APPLICATION FOR PURCHASING AND RENTING THAI PICTURES

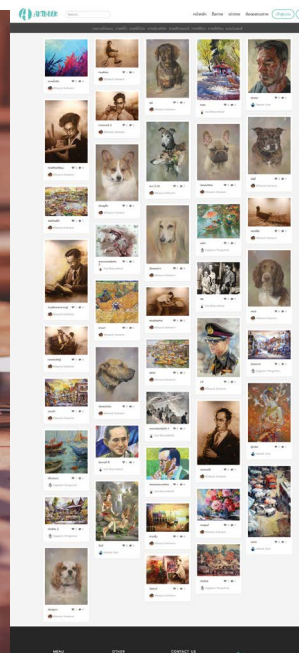
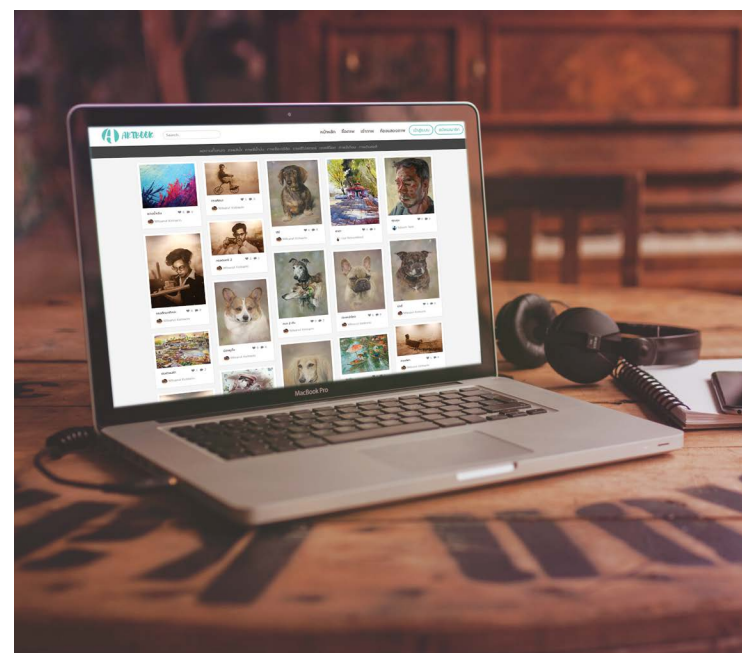
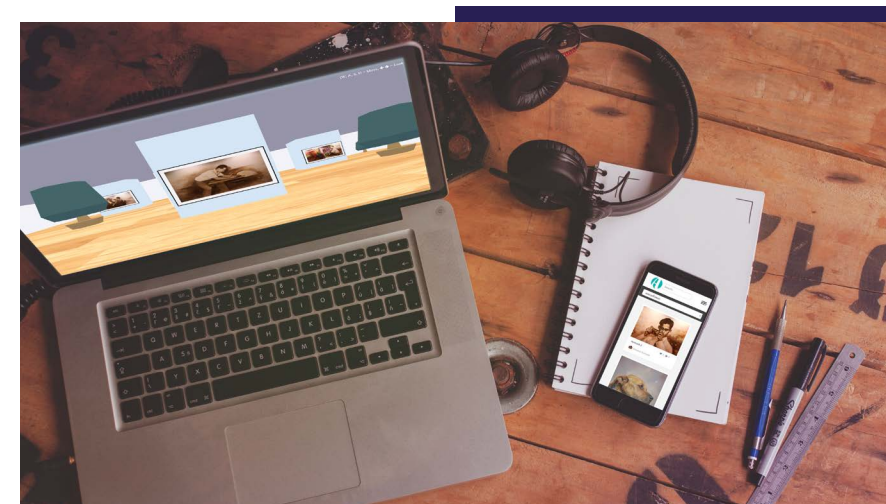
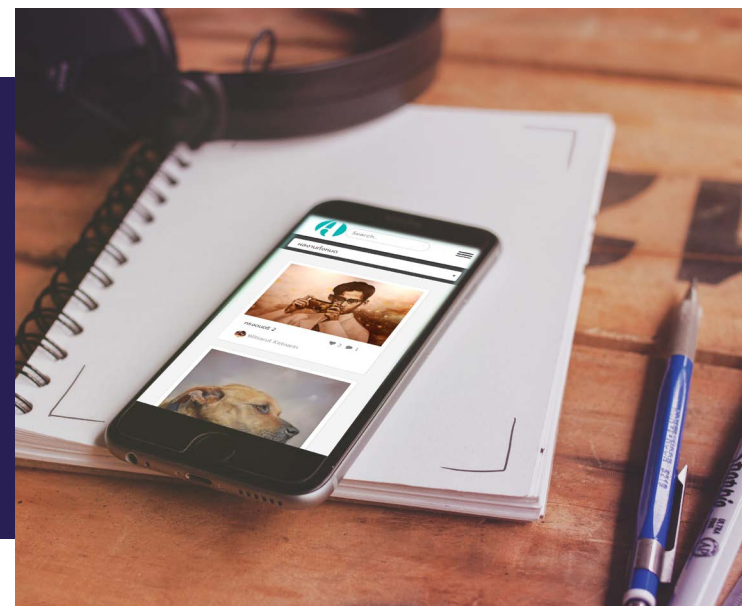
เว็บแอปพลิเคชันขายและเช่าผลงานภาพวาดไทย

03 FEATURES

| ผู้ใช้สามารถซื้อขายเช่าผลงานภาพวาดได้ผู้ใช้
| สามารถดูรูปภาพจำลองแบบ 360 องศาผู้ใช้
| สามารถกดถูกใจและแสดงความคิดเห็น
กับผลงานภาพได้

04 VISUAL DESIGN

หลักการออกแบบตัวเว็บในหน้าแรกจะ
ออกแบบ ให้แสดงภาพทั้งหมดที่ผู้ใช้เว็บ
ต้องการขายภาพ เพื่อให้ผู้ที่ต้องการซื้อ หรือ
เช่าภาพนั้นเห็นภาพได้ง่ายขึ้น และรวดเร็ว สี
ที่เลือกใช้จะเป็นสีเรียบซึ่งดูแล้ว สบายตา ดูเป็นสี
ธรรมชาติเหมาะกับงานศิลปะ ตัวอักษรที่ใช้
ภายในเว็บเป็นแบบ san-serif เพื่อให้ดูทันสมัย



เว็บแอปพลิเคชันนี้สามารถตอบโจทย์ผู้ที่ต้อง
การขายผลงานศิลปะภาพวาดได้อย่างดี ซึ่ง
ตัวเว็บไซต์สามารถทำให้ผู้ใช้เลือกขายผลงาน
ได้อย่างอิสระซึ่งเป็นโยชน์ในการส่งเสริม
ผลงานศิลปะภาพวาดของศิลปินไทย



ART BOOK

เว็บแอปพลิเคชันขายและเช่าผลงานภาพวาดไทย



DESIGN & DEVELOPED
BY -

Name Worawalun Khantee
ID 13560261
Tel 094-5514166
Email worawaluns.k@gmail.com
Line ID ice_kt

01 CONCEPT

ที่มา เกิดจากการจัดทำแฟ้มสะสมผลงานที่มักจะต้องใช้เวลา และต้องหมั่นปรับปรุงแก้ไขผลงานอยู่เสมอให้ตรงกับผลงานที่ทำในปัจจุบัน ซึ่งทำให้บางครั้งทำให้ไม่มีเวลาจัดทำ จึงทำให้แฟ้มสะสมไม่ได้พัฒนาตามผลงานปัจจุบัน จึงเกิดความคิดในการจัดทำเว็บไซต์เพื่อแก้ปัญหาเหล่านี้

02 TARGET GROUPS

เด็กเพศชาย - หญิง
อายุ 20 - 35 ปี
เป็นนักเรียน-นักศึกษา
กราฟฟิคดีไซน์เนอร์ที่ใช้แฟ้มสะสมผลงานในการติดต่องาน

ข้อมูลเพิ่มเติม

http://ictsilpakom.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13560261

WEB APPLICATION

WEB APPLICATION FOR EFFICIENTLY TO MANAGE PORTFOLIO

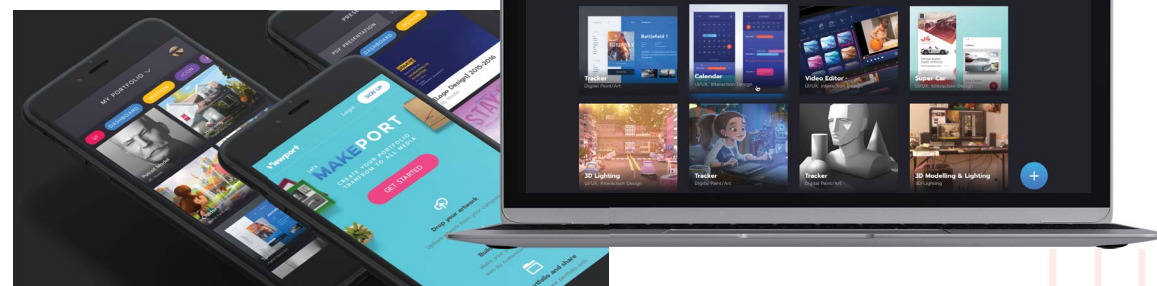
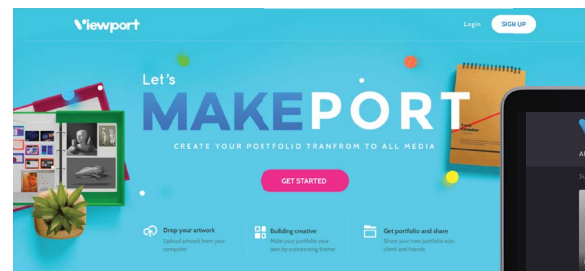
เว็บแอปพลิเคชันส่งเสริมการทำแฟ้มสะสมผลงาน

03 FEATURES

- | สร้างแฟ้มสะสมผลงานรูปแบบ PDF
- | สร้างแฟ้มสะสมผลงานรูปแบบ Video
- | นำผลงานที่อัปโหลดเก็บไว้มาสร้างเป็นแฟ้มสะสมผลงานรูปแบบ Website

04 VISUAL DESIGN

Easy เรียบง่าย Conveniently สะดวกสบาย Efficiently มีประสิทธิภาพ เป็นคีย์หลักในการออกแบบหน้าตาของเว็บไซต์ View Port มีที่มาจากการเลือกวิธีการนำเสนอ ผลงานในรูปแบบต่างๆ โดยใช้โทนสีฟ้าเพื่อให้ความรู้สึกถึงความประทับใจ ความรวดเร็ว และสีเพื่อให้การใช้งานเกิดความสบายตามากขึ้น



เว็บแอปพลิเคชันนี้สามารถตอบโจทย์ผู้ใช้งานได้เป็นอย่างดี สามารถสร้างความสะดวกในการสร้างแฟ้มสะสมผลงานให้แก่ผู้ใช้ และสะดวกในการใช้ติดต่องาน เป็นประโยชน์ช่วยลดเวลาในการจัดทำแฟ้มสะสมผลงานได้เป็นอย่างดี



VIEWPORT

เว็บแอปพลิเคชันส่งเสริมการทำแฟ้มสะสมผลงาน



WEB APPLICATION

WEB APPLICATION FOR MARKET NICHE

เว็บแอปพลิเคชันสำหรับกลุ่มคนรักงานฝีมือ

DESIGN & DEVELOPED
BY -

Name Jenjira Srikeaw
ID 13550631
Tel 085-8520845
Email jenji14nb@gmail.com
Line ID jenji_jpg

01 CONCEPT

เว็บแอปพลิเคชันที่เปิดพื้นที่สำหรับการแสดงผลงาน งานฝีมือที่สร้างสรรค์ขึ้นมาและรวบรวมวัสดุอุปกรณ์เกี่ยวกับงานฝีมือเพื่อให้คนรักงานฝีมือมาแลกเปลี่ยนผลงานและประสบการณ์การทำงานกัน

02 TARGET GROUPS

เพศ หญิง
อายุ 18 - 45 ปีขึ้นไป
ที่มีความชื่นชอบงานฝีมือ

ข้อมูลเพิ่มเติม

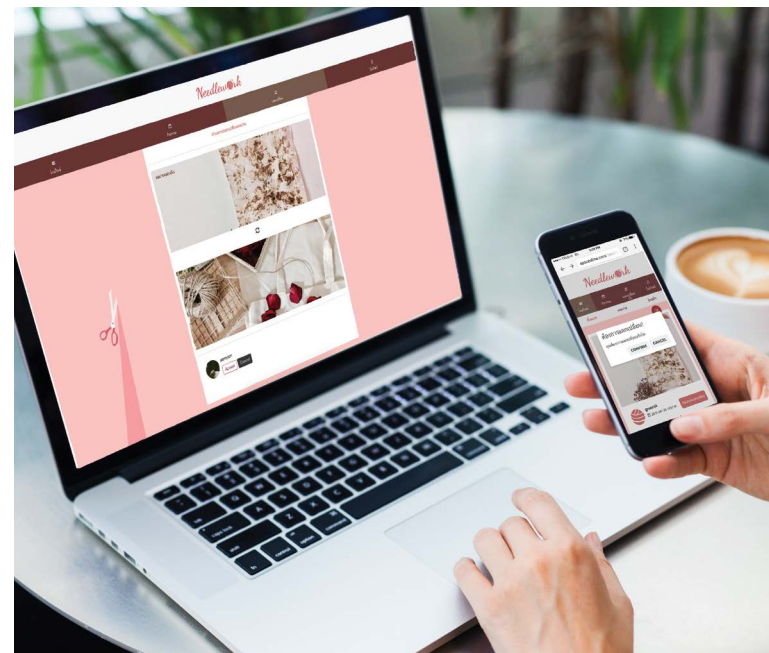
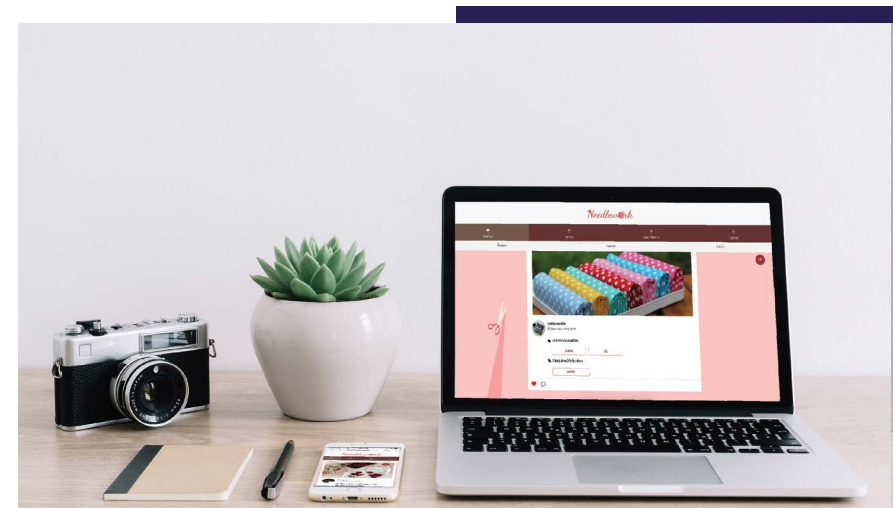
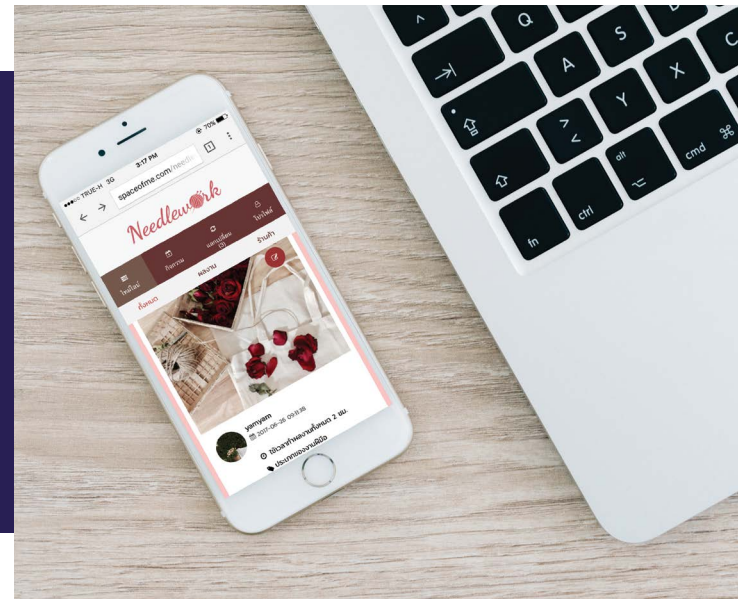
http://ictsilpakorn.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13560631

03 FEATURES

- ผู้ใช้งานสามารถสร้างโพสต์เพื่อแสดงผลงานและแบ่งปันวัสดุอุปกรณ์เกี่ยวกับงานฝีมือ
- สามารถส่งคำขอเพื่อแลกเปลี่ยนผลงานโดยไม่มีค่าใช้จ่ายมาเกี่ยวข้อง

04 VISUAL DESIGN

การออกแบบเว็บแอปพลิเคชันนี้อ้างอิงจากกลุ่มเป้าหมายเป็นหลักซึ่งส่วนใหญ่เป็นผู้หญิงและมีความชื่นชอบในการทำงานฝีมือจึงใช้สีชมพูมาสื่อถึงความเป็นผู้หญิงและสีน้ำตาลเพื่อเพิ่มความอบอุ่นในการทำงานฝีมือที่ทำมาจากความตั้งใจพิถีพิถันการทำงานถูกออกแบบให้มีสังคมกลุ่มคนที่มีความชื่นชอบแบบเดียวกันมารวมแบ่งปันผลงานและวัสดุอุปกรณ์งานฝีมือ



Needlework

#ผ้าทอ	
#ผ้าปัก	
#ไหมเบบี	
#ผ้าฝ้าย	
#ผ้าขนสัตว์	
#กระดุมเงิน	
#หัวเข็ม	
#ตะขอ	<input checked="" type="text"/>
#ไหมฟู้	
#ไหมฝ้าย	
Hidden	

เว็บแอปพลิเคชันสามารถช่วยให้มีพื้นที่สำหรับคนที่ชื่นชอบงานฝีมือได้มาแบ่งปันผลงานและวัสดุอุปกรณ์งานฝีมือเพื่อสะดวกต่อการตามหาสามารถแลกเปลี่ยนกันได้ตามความพึงพอใจของแต่ละฝ่าย



NEEDLE
WORK

เว็บแอปพลิเคชันสำหรับกลุ่มคนรักงานฝีมือ



DESIGN & DEVELOPED
BY -

Name Patcharaporn Tummajun
ID 13550185
Tel 083-4328550
Email i.mind.ling.o@gmail.com
Line ID khunluang10

01 CONCEPT

ปัจจุบันคนเริ่มหันมาเลี้ยงสุนัขหรือแมวเพิ่มมากขึ้นบางคนเลี้ยงเหมือนเป็นเพื่อน บางคนก็ดูแลเหมือนเป็นคนในครอบครัว

02 TARGET GROUPS

เพศชาย - หญิง
อายุ 18 - 45 ปี
เป็นกลุ่มคนที่เลี้ยงสุนัขหรือแมวอยู่แล้ว

ข้อมูลเพิ่มเติม

http://ictsilpakorn.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13550185

WEB APPLICATION

WEB APPLICATION FOR FIND BREEDING PAIR DOG AND CAT

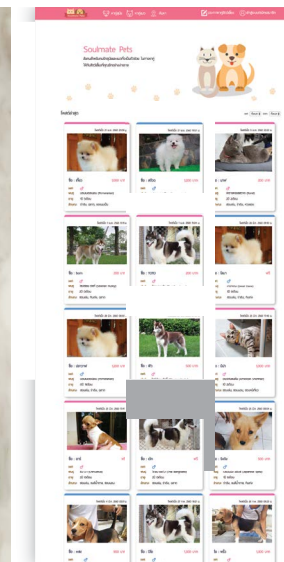
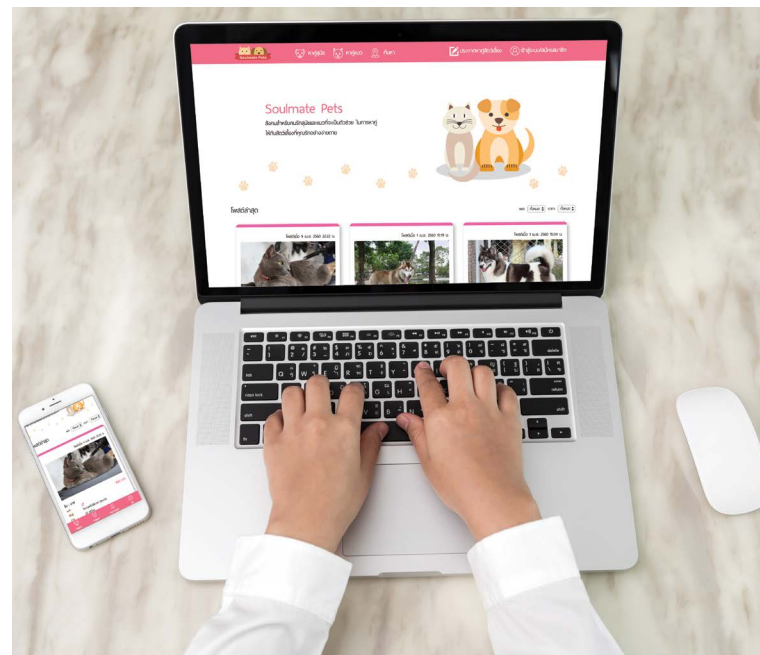
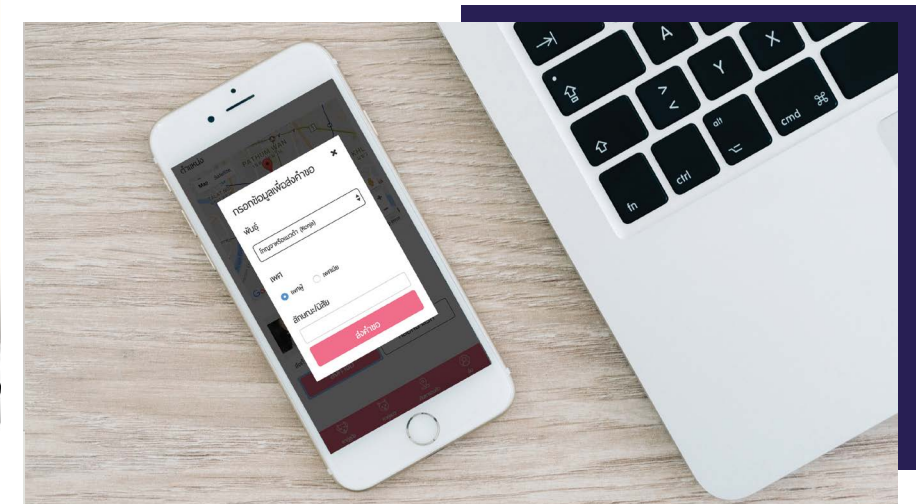
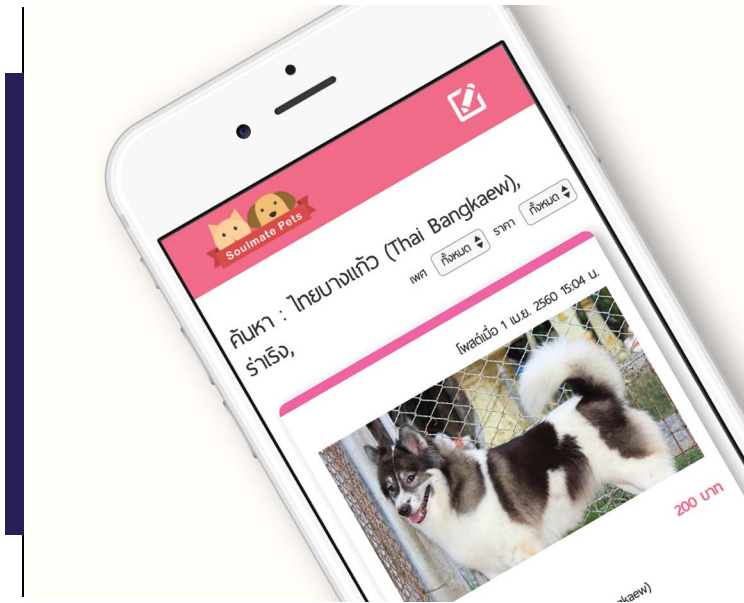
เว็บแอปพลิเคชันหาคู่ผสมพันธุ์สุนัขและแมว

03 FEATURES

- | ผู้ใช้สามารถโพสต์ข้อมูลเพื่อหาคู่ได้
- | ผู้ใช้สามารถค้นหาสุนัขหรือแมวได้จากแผนที่หรือค้นหาจากพันธุ์หรือลักษณะที่ต้องการ
- | ผู้ใช้สามารถส่งคำขอเพื่อผสมพันธุ์ได้

04 VISUAL DESIGN

เนื่องจากเว็บแอปพลิเคชันเป็นเว็บสำหรับหาคู่ให้กับสุนัขและแมวจึงออกแบบเน้นไปทางสีสดใส เน้นสีชมพูตัดกับสีขาว และเพิ่มสีน้ำตาลเข้าไปเพราะสีน้ำตาลเปรียบเสมือนสีผิวของสัตว์ ทำให้เว็บดูไม่หวานจนเกินไป



เว็บแอปพลิเคชันนี้สามารถตอบโจทย์ผู้ที่ต้องการหาคู่ให้กับสุนัขหรือแมวได้เป็นอย่างดี ซึ่งตัวเว็บไซต์ได้ให้ผู้ใช้งานประกาศหาคู่ บอกลักษณะหรือพันธุ์ที่ต้องการ และยังสามารถค้นหาสุนัขหรือแมวที่อยู่บริเวณใกล้เคียงได้ทำให้ไม่ต้องเดินทางไกลรวมถึงสามารถส่งคำขอผสมพันธุ์ไปยังข้อความของผู้ใช้อีกคนได้



SOULMATE
PETS

เว็บแอปพลิเคชันหาคู่ผสมพันธุ์สุนัขและแมว



WEB APPLICATION

WEB APPLICATION FOR PROMOTING LOCAL MERCHANDISE

เว็บแอปพลิเคชันส่งเสริมการขายสินค้าพื้นเมือง

DESIGN & DEVELOPED BY -

Name Nuttha Lohajoti
ID 13560147
Tel 080-4922121
Email lohajoti_n@gmail.com
Line ID nowadays_xx

01 CONCEPT

การนำเทคโนโลยีเข้ามาพัฒนาบ้านเกิด ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น โดยการใช้เว็บแอปในการโปรโมทและเพิ่มช่องทางการขายสินค้าเพื่อให้สามารถซื้อสินค้าได้สะดวก สบายมากขึ้น รวมถึงเผยแพร่วิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชาวน่านให้เป็นที่รู้จัก ผ่านตัวสินค้าด้วย

02 TARGET GROUPS

ทุกเพศ
อายุ 23 - 45 ปี
มีความชื่นชอบเกี่ยวกับการซื้อสินค้าและชื่นชอบการท่องเที่ยว

ดูข้อมูลเพิ่มเติม

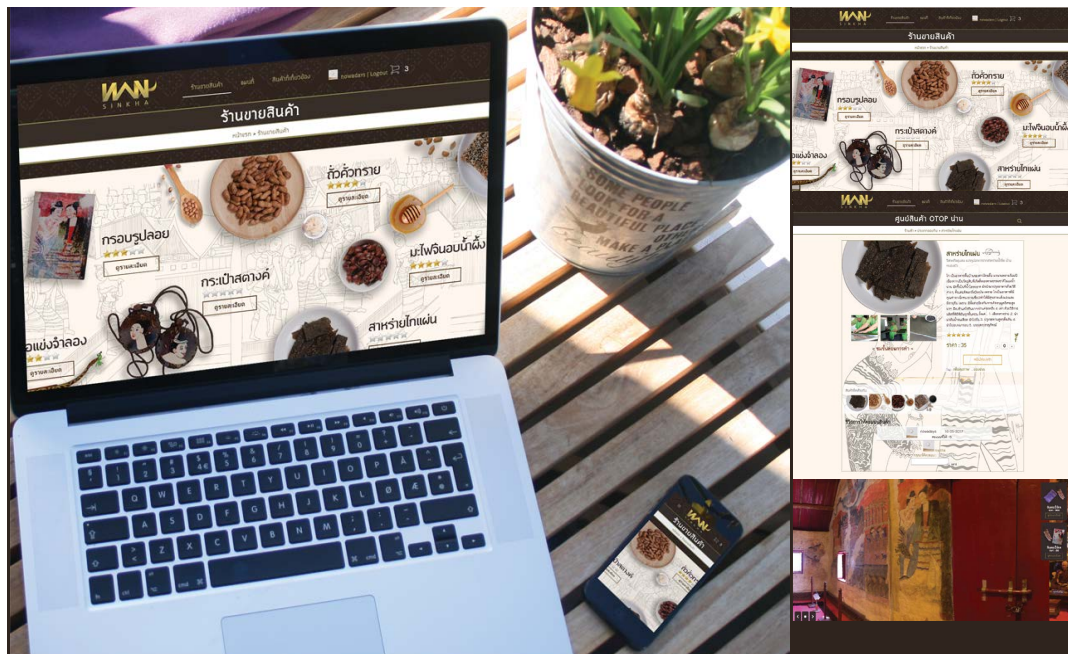
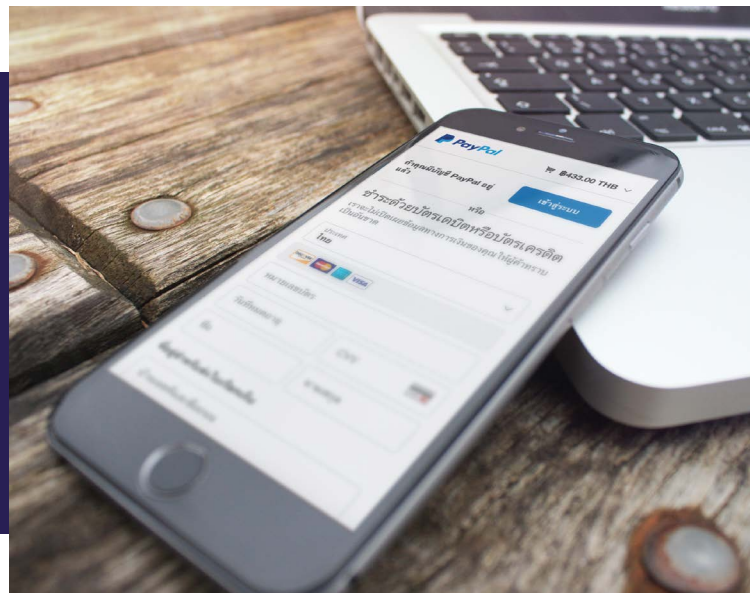
http://ictsilpakom.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13560147

03 FEATURES

- | ผู้ใช้สามารถซื้อสินค้าผ่านต่างๆในเว็บ
- | ผู้ใช้สามารถชมภาพถ่ายภายในสถานที่สำคัญแบบ Panorama และชมสินค้าที่เกี่ยวข้อง
- | แสดงความคิดเห็นให้คะแนนและแชร์สินค้า

04 VISUAL DESIGN

การออกแบบภายในเว็บไซต์ จะออกแบบให้มีสไตล์ความเป็นไทยและมีกลิ่นอายความเป็นน่าน แต่จะไม่ไทยจนเกินไป มีความทันสมัยเข้าไปด้วยเพื่อให้ตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมาย ที่เป็นช่วงวัยทำงาน เลือกใช้สีไทยโทน โดยจะเลือกใช้สีขาวเป็นส่วนใหญ่ เพื่อให้มีความสะอาดและอ่านง่ายไม่รกตา



เว็บแอปพลิเคชันนี้ส่งเสริมให้สินค้าพื้นเมืองของจังหวัดน่านเป็นที่รู้จักและเพิ่มช่องทางการขายสินค้า นอกเหนือจากช่วงเทศกาลต่างๆ และยังเผยแพร่วิถีชีวิต วัฒนธรรมของชาวน่านให้เป็นที่รู้จักผ่านตัวสินค้าต่างๆ



SINKHANAN

เว็บแอปพลิเคชันส่งเสริมการขายสินค้าพื้นเมือง



DESIGN & DEVELOPED
BY -

Name Ekkrit Foonngern
ID 13560323
Tel 085-4613501
Email ekkritishappy@gmail.com
Line ID ekkrit13

01 CONCEPT

เกิดจากความตระหนักว่าการเพิ่มขึ้นของประชากรโลกที่เพิ่มมากขึ้นจะส่งผลให้ทรัพยากรไม่เพียงพอต่อความต้องการ จึงเล็งเห็นแนวทางการใช้ทรัพยากรร่วมกัน ส่งเสริมการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ในเกิดประโยชน์สูงสุดขึ้นมาเป็นทางเลือก

02 TARGET GROUPS

เด็กเพศชาย - หญิง
อายุ 13 - 22 ปี
นักเรียน นักศึกษาที่มีความชอบ
อ่านหนังสือนิยาย สนใจการแลกเปลี่ยน

ดูข้อมูลเพิ่มเติม

http://ictsilpakom.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13560323

WEB APPLICATION

WEB APPLICATION FOR BOOKS SHARING

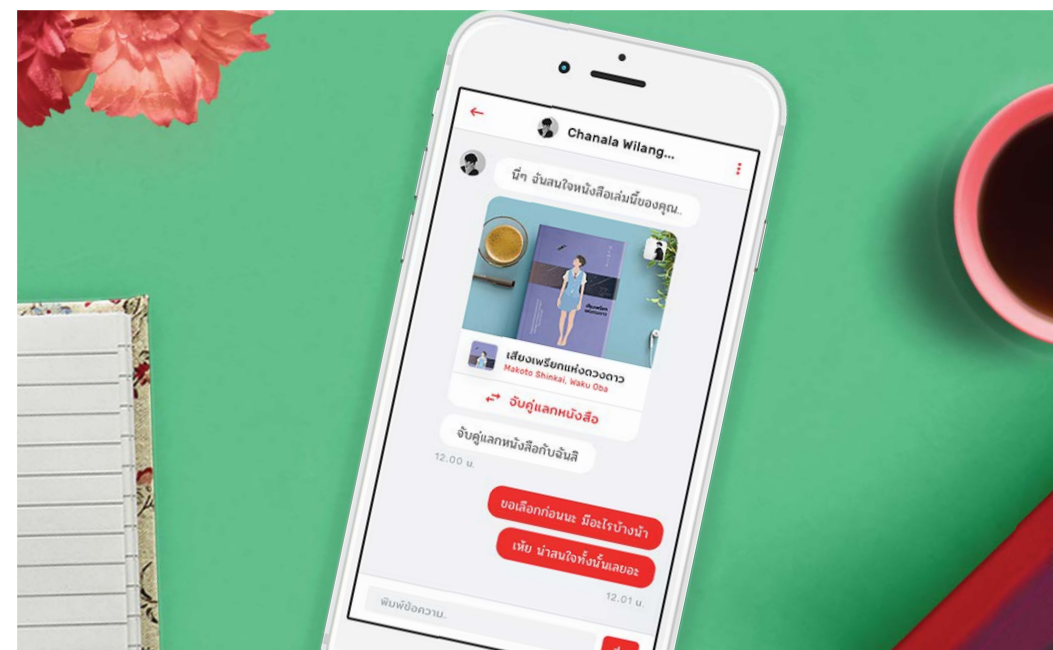
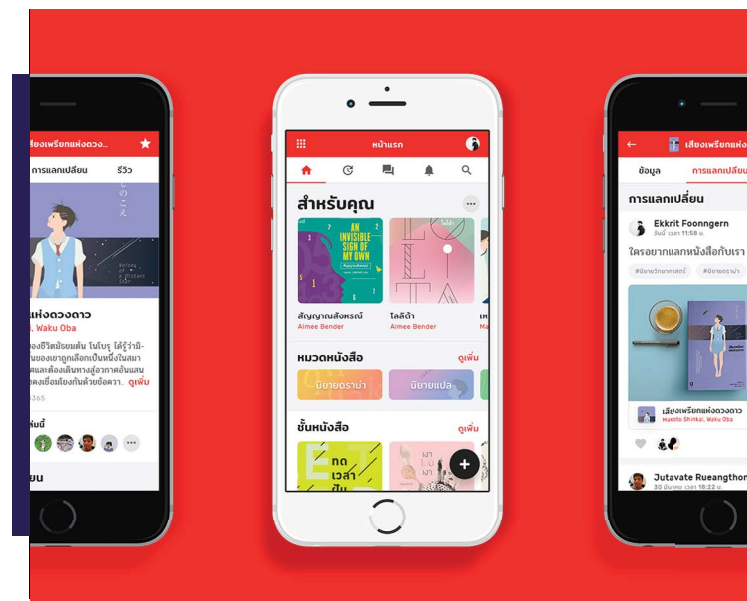
เว็บแอปพลิเคชันตัวกลางสำหรับแลกเปลี่ยนหนังสือ

03 FEATURES

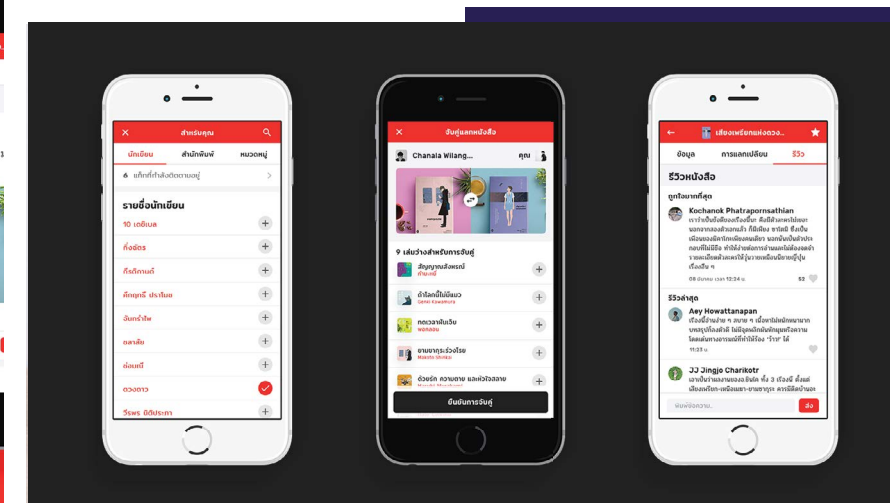
- จับคู่แลกเปลี่ยนหนังสือผ่านระบบสนทนา
- แจ้งการจัดส่งหนังสือระหว่างผู้ใช้
- สำรวจรายการแลกเปลี่ยน อ่านรีวิวเนื้อหา
- หนังสือที่มาจากสมาชิกเจ้าของหนังสือ

04 VISUAL DESIGN

การออกแบบเพื่อมอบประสบการณ์ใช้งานที่แปลกใหม่ให้กับระบบแลกเปลี่ยนหนังสือ ผ่านแนวคิด “Big and Bold is Back” ด้วยการใช้ตัวอักษรที่เน้นน้ำหนัก ชัดเจน ภาพประกอบที่มีขนาดใหญ่ไปกับหน้าจอ รวมทั้งโทนสีแดงตัดกับพื้นที่สีขาวที่ปลูกอารมณ์กล้า เข้มแข็ง แต่ละเอียงอ่อนและเปี่ยมไปด้วยความคิดสร้างสรรค์



POPULAR
VOTE



หนังสือคือวัตถุดิบที่เลือกนำมาตอบโจทย์แนวทางนี้ เนื่องจากมีประโยชน์ทั้งในแง่ของการพัฒนาความคิดและจิตใจของมนุษย์ จึงเกิดเป็นเว็บไซต์ตัวกลางสำหรับแลกเปลี่ยนหนังสือเป็นพื้นที่สำหรับกลุ่มคนที่ต้องการแลกเปลี่ยนระหว่างกันได้มาเจอกัน



READAWAY

เว็บแอปพลิเคชันตัวกลางสำหรับแลกเปลี่ยนหนังสือ

แอปพลิเคชัน

บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ANDROID APPLICATION

แอนดรอยด์แอปพลิเคชัน คือแอปพลิเคชันที่ใช้งาน
บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ โดยนักพัฒนาสามารถ
พัฒนาแอปพลิเคชันด้วยโปรแกรม Android Studio
โดยใช้ภาษา Java ในการพัฒนา

ส่วนแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์
มีจำนวนผลงานทั้งสิ้น 9 ผลงาน





DESIGN & DEVELOPED
BY -

Name Nattapol Kaewsuwan
ID 13540644
Tel 081-4944163
Email kaew.nattapol@gmail.com
Line ID kaewhisper

01 CONCEPT

ทักษะพื้นฐานของการเขียนโปรแกรม จะทำให้มีทักษะในการแก้ไขปัญหาต่างๆ อย่างมีลำดับขั้นตอน และทักษะในการคิดวิเคราะห์ แก้ไขปัญหา สามารถนำไปใช้แก้ไขปัญหาในชีวิตประจำวัน

02 TARGET GROUPS

เด็กเพศชาย - หญิง
อายุ 6 - 12 ปี
มีความสนใจในการเล่นเกมนประเภทPuzzle

ดูข้อมูลเพิ่มเติม

http://ictsilpakom.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13540644

ANDROID APPLICATION

GAME TO PRACTICE BASIC PROGRAMMING

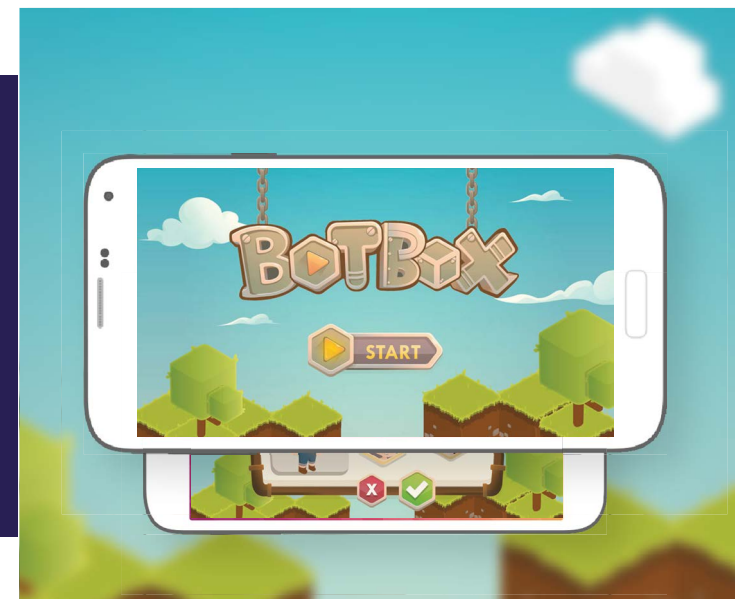
เกมแอปพลิเคชันฝึกฝนกระบวนการคิด
ของการเขียนโปรแกรม

03 FEATURES

- ระบบเกมลำดับคำสั่งเพื่อควบคุมตัวละคร
- ระบบเกมแสดงผลตัวละคร
- ระบบเว็บไซต์สำหรับการจัดการด้านของเกมน

04 VISUAL DESIGN

การออกแบบหน้าตาของเกมนจะใช้สัญลักษณ์แทนที่ใช้ตัวอักษร เพื่อให้เด็กสามารถทำความเข้าใจได้ง่าย และออกแบบคำสั่งในการเล่นเกมนด้วยสัญลักษณ์และสีเพื่อช่วยให้เด็กทำความเข้าใจระบบของเกมนได้ง่ายยิ่งขึ้น



แอปพลิเคชันเกมนี้ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้และฝึกฝนทักษะพื้นฐานของการเขียนโปรแกรมได้เป็นอย่างดี เด็กสามารถนำทักษะที่ได้มาเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและเป็นพื้นฐานในการต่อยอดการเริ่มต้นเรียนเขียนโปรแกรม



BOT BOX

เกมฝึกฝนกระบวนการคิดของการเขียนโปรแกรม



ANDROID APPLICATION

APPLICATION TO RECORD AND ORGANIZE BOOKS ACCORDING TO USER PREFERENCE ON ANDROID OPERATING SYSTEM

แอปพลิเคชันบันทึกและจัดระเบียบหนังสือตามความชอบของผู้ใช้

DESIGN & DEVELOPED
BY -

Name Laksamon Choonukulwong
ID 13560259
Tel 093-8384600
Email cookievano@gmail.com
Line ID droshkiee

01 CONCEPT

คนที่สะสมหนังสือและมีโอกาสได้แลกเปลี่ยนหนังสือกับเพื่อนอยู่บ่อยๆ บางครั้งก็จำไม่ได้ว่าเราซื้อหนังสือเล่มไหนไปบ้าง หรือใครยืมหนังสือเราไปบ้าง ทำให้อยากที่จะสร้างตัวช่วยที่จะลดปัญหาเหล่านี้ลงไป

02 TARGET GROUPS

นักเรียน / นักศึกษา จนถึงวัยทำงาน
อายุ 15 - 25 ปี
ชอบอ่านหนังสือหรือสะสมหนังสือเล่ม

ดูข้อมูลเพิ่มเติม

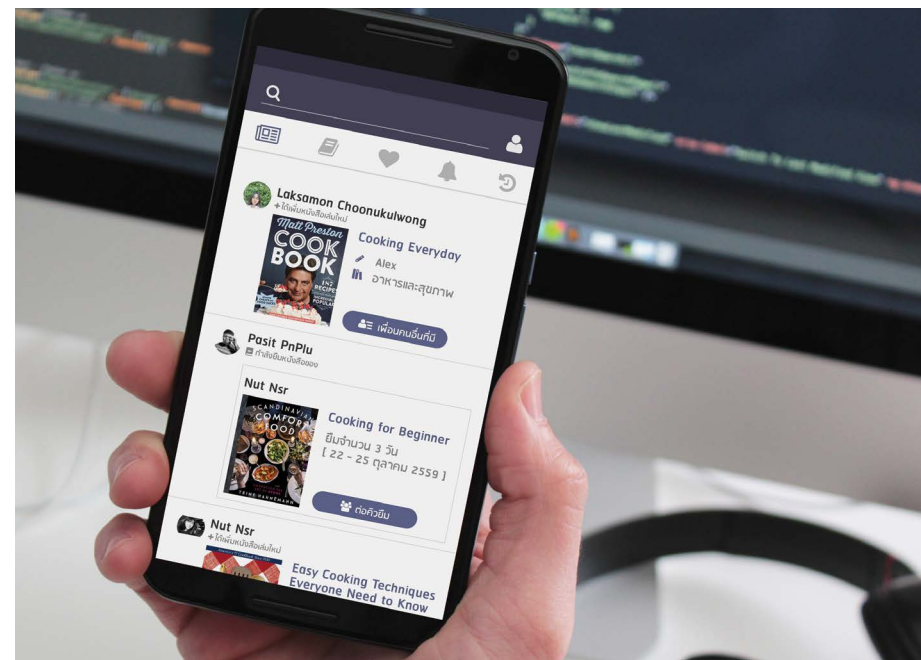
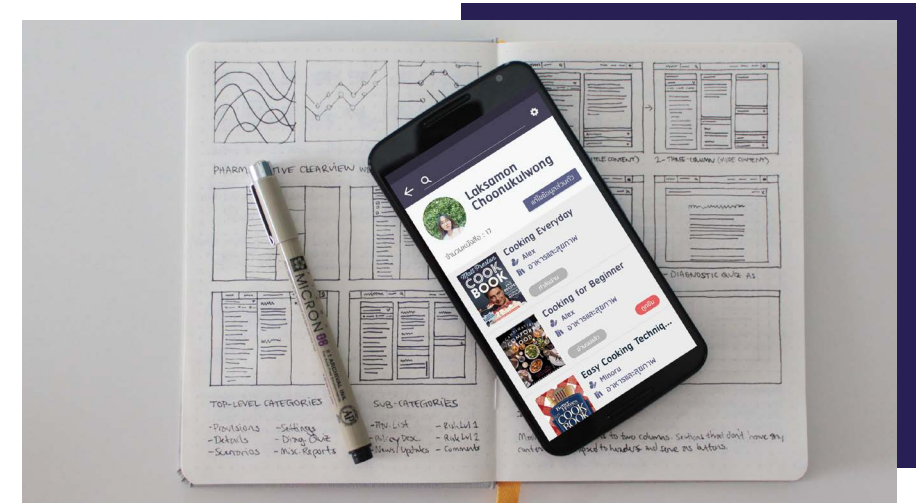
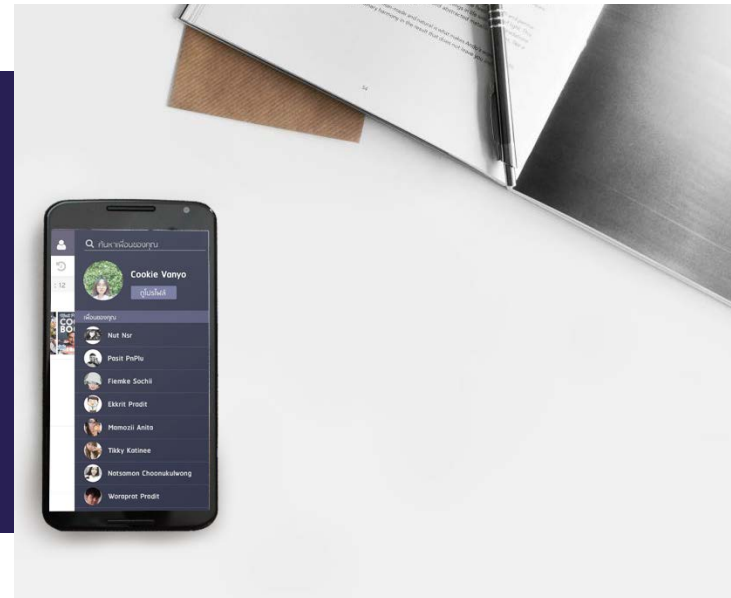
http://ictsilpakom.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13560259

03 FEATURES

| ผู้ใช้สามารถบันทึกและจัดเก็บหนังสือของตัวเองได้จากในแอป และมีระบบบันทึกการยืม การคืนหนังสือระหว่างเพื่อน

04 VISUAL DESIGN

ใช้โทนสีน้ำเงินที่สื่อถึงความสงบ ความรู้ ซึ่งเรามักจะหาได้จากการอ่านหนังสือ และใช้สีแดงที่เราพบเห็นได้จากที่ค้นหนังสือในพวกหนังสือปกหนา เพื่อให้เกิดความสดใสช่วยในด้านการจดจำ



สำหรับคนที่ชอบสะสมหนังสือเล่มแล้วมักจะพบกับปัญหาในการซื้อหนังสืออยู่บ่อยๆ ทั้งซื้อขาด ซื้อเกิน ดังนั้นแอปพลิเคชันนี้จึงถือเป็นตัวช่วยขั้นดีที่จะทำให้คนรักหนังสือได้จัดจ่ายซื้อหนังสือและรวมถึงแบ่งปันหนังสือระหว่างเพื่อนด้วยกันได้อย่างสะดวกยิ่งขึ้น



BOOKBLAH

แอปพลิเคชันบันทึกและจัดระเบียบหนังสือตามความชอบของผู้ใช้



DESIGN & DEVELOPED
BY -

Name Nutnicha Beawsiri
ID 13560152
Tel 084-6939217
Email Nutnichabsr@gmail.com
Line ID assinut

01 CONCEPT

เนื่องจากนักเรียนระดับชั้นม.4 - 6 เป็นวัยที่ต้องเตรียมตัวในการสอบเข้าศึกษาต่อในมหาวิทยาลัย และ ส่วนตัวแล้วเห็นถึงความสำคัญของศิลปะเพราะเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมในแต่ละประเทศและยังเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ทางศิลปะอีกด้วย

02 TARGET GROUPS

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 4 - 6

ดูข้อมูลเพิ่มเติม

http://ictsilpakom.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13560152

ANDROID APPLICATION

APPLICATION PREPARATION FOR ENTRANCE

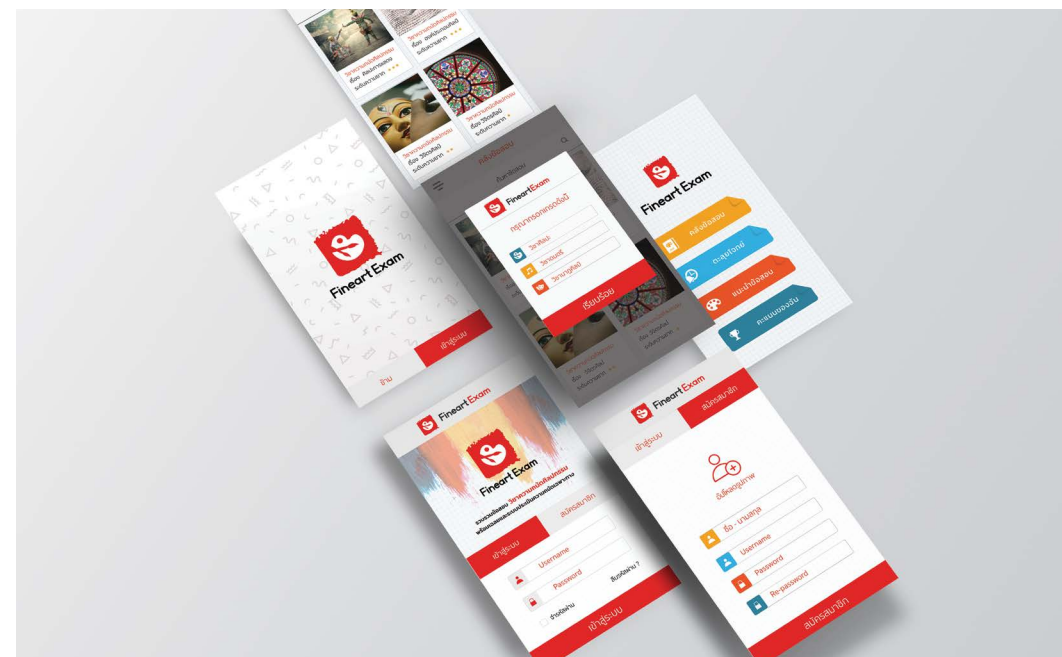
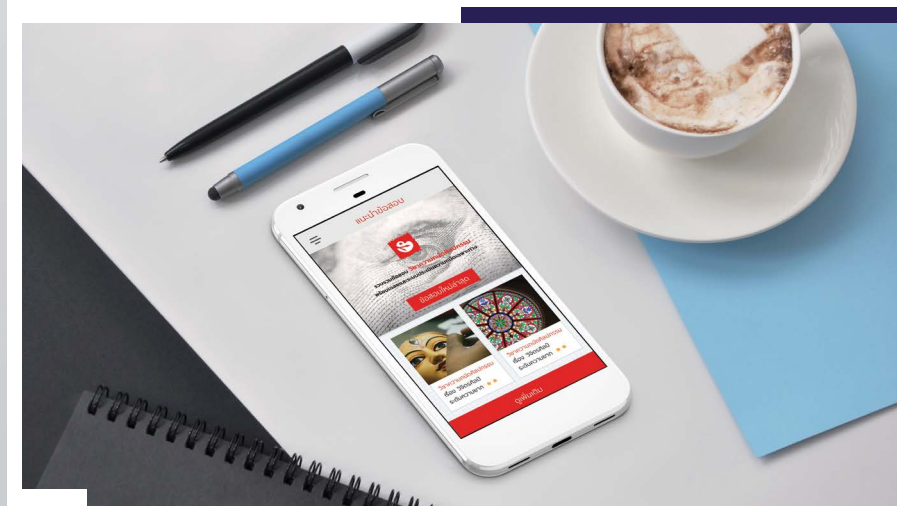
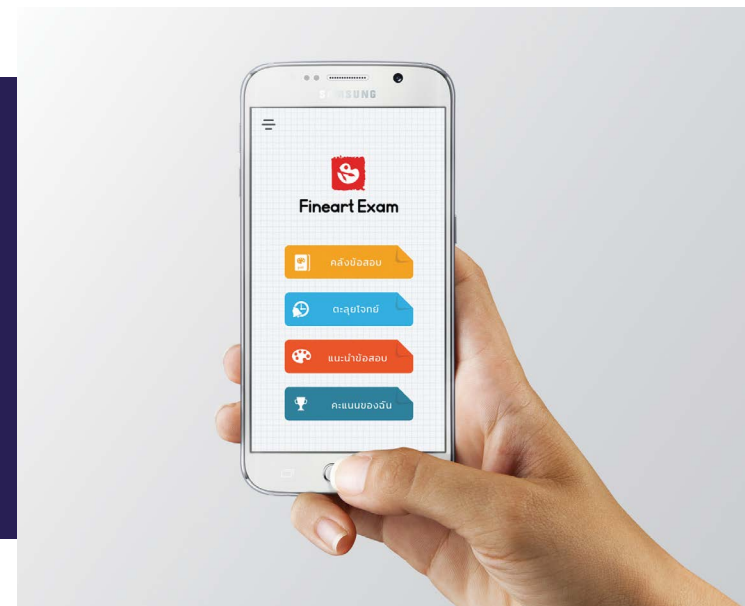
แอปพลิเคชันเตรียมความพร้อมในการสอบเข้า
คณะศิลปกรรม

03 FEATURES

| ตะลุยโจทย์ปัญหา
| แนะนำข้อสอบที่เหมาะสมกับความรู้พื้นฐาน
| ระบบประเมินคะแนนผู้ใช้งาน

04 VISUAL DESIGN

ออกแบบโดยใช้โทนสีที่สดใสเหมาะสมกับวัย
ของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียน และ มีการใช้
Pattern รูปทรงเรขาคณิตเพื่อให้มีกลิ่นอายของ
ความเป็นศิลปะมากขึ้น



แอปพลิเคชันเตรียมความพร้อมในการสอบ
เข้าคณะศิลปกรรมเป็นแอปพลิเคชันที่ช่วย
พัฒนาทักษะในการทำข้อสอบ และ ช่วยสร้าง
ความมั่นใจในการสอบให้กับผู้ใช้งานอีกด้วย



FINE ART
EXAM

แอปพลิเคชันเตรียมความพร้อมในการสอบเข้าคณะศิลปกรรม



DESIGN & DEVELOPED
BY -

Name Natthakan Thongweera
ID 13560148
Tel 083-5538558
Email nthongweera@gmail.com
Line ID gib.th

01 CONCEPT

แอปพลิเคชันช่วยจัดการสุขภาพสำหรับกลุ่มผู้ป่วยโรคเบาหวานเฉพาะตัวบุคคล เพื่อให้ผู้ป่วยสามารถจัดการสุขภาพตนเอง เช่น การควบคุมน้ำตาล การรับประทานอาหาร และการปฏิบัติตนเองเพื่อสุขภาพที่ดีได้ด้วยตัวเอง

02 TARGET GROUPS

เพศชายและหญิง
อายุ 30 ปีขึ้นไป
กลุ่มผู้ป่วยโรคเบาหวาน

ข้อมูลเพิ่มเติม

http://ictsilpakorn.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13560148

ANDROID APPLICATION

APPLICATION HEALTHY CASE STUDY OF DIABETES

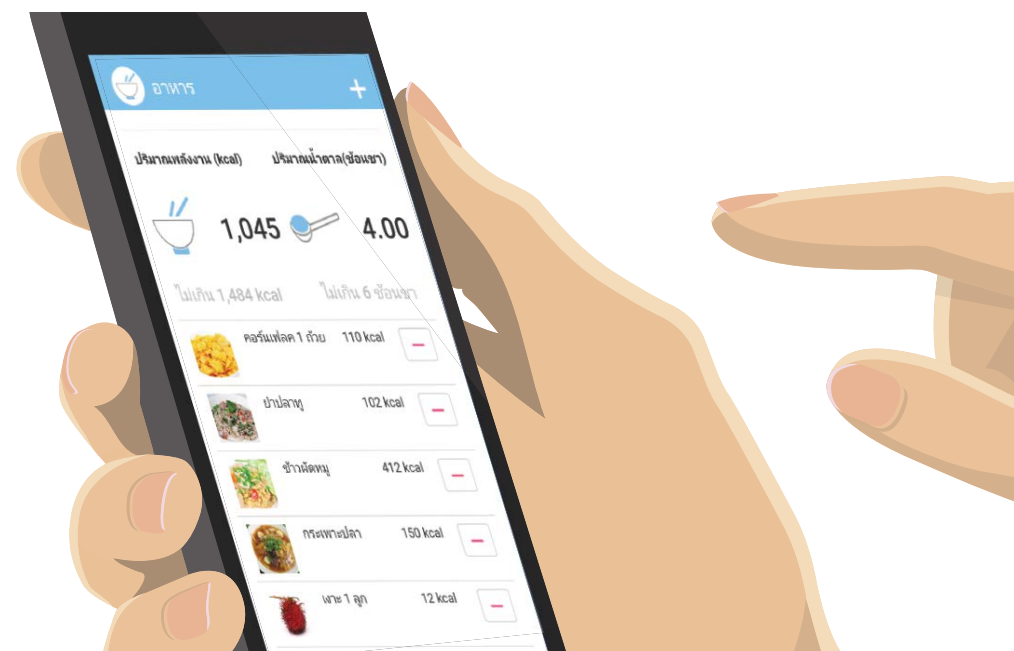
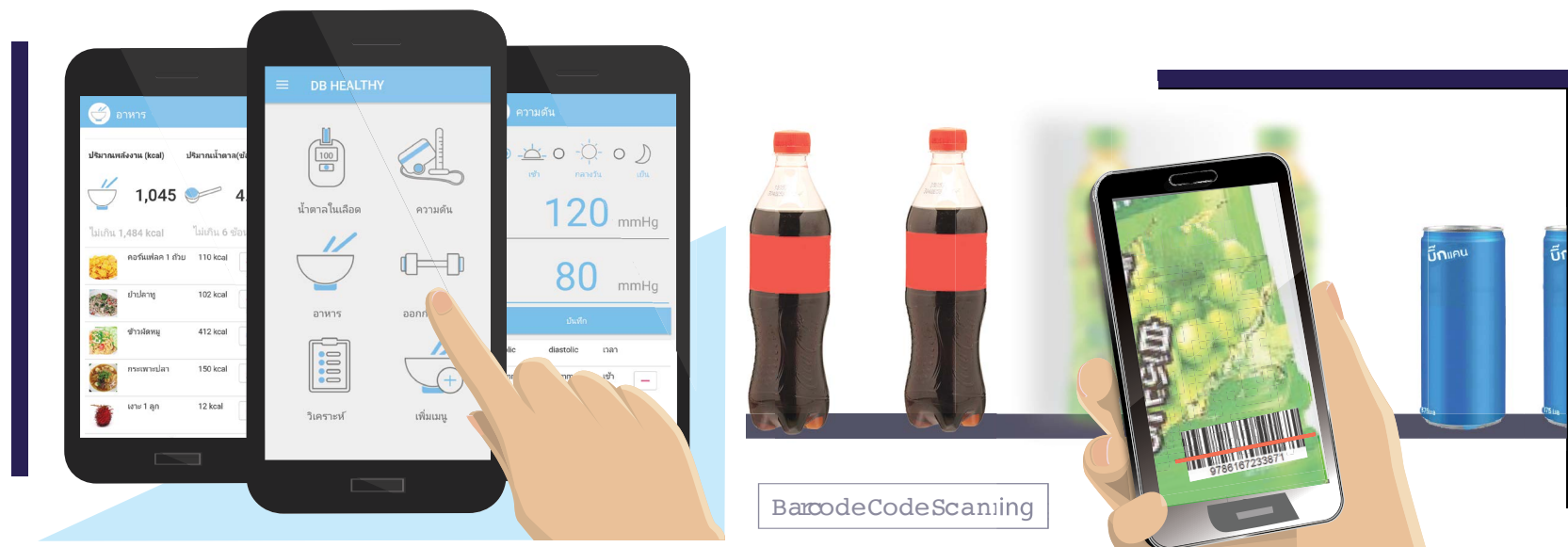
แอปพลิเคชันสุขภาพ กรณีศึกษาโรคเบาหวาน

03 FEATURES

- | คำนวณแคลอรีและน้ำตาลจากการรับประทาน
- | สแกนบาร์โค้ดหาค่าแคลอรีและน้ำตาล
- | บันทึกค่าน้ำตาลในเลือดและความดัน
- | แนะนำการออกกำลังกาย

04 VISUAL DESIGN

เน้นการออกแบบเป็นโทนสีฟ้า ขาว เนื่องจากเป็นสีที่ดูผ่อนคลาย สบายตา มีไอคอนสัญลักษณ์ที่สื่อถึงความหมายเพื่อให้ผู้ใช้งานเข้าใจได้ง่ายเป็นสำคัญ



แอปพลิเคชันนี้สามารถตอบโจทย์ให้กับผู้ป่วยโรคเบาหวาน เรื่องของการจัดการสุขภาพได้เป็นอย่างดี สามารถทำให้ผู้ป่วยรู้ตนเองและปรับเปลี่ยนพฤติกรรมรับประทานอาหารให้เหมาะสม และสามารถควบคุมระดับน้ำตาลได้ เพื่อลดปัญหาสุขภาพของผู้ป่วยเบาหวาน



DB
HEALTHY

แอปพลิเคชันสุขภาพสำหรับผู้ป่วยโรคเบาหวาน



DESIGN & DEVELOPED
BY -

Name Dara Manirattanachot
ID 13560167
Tel 080-8097590
Email benbenrct@gmail.com
Line ID benben.z

01 CONCEPT

เส้นทางจากชาวบ้านในท้องถิ่นจะพบว่า มีทางลัดท้ายซอยสำหรับคนเดินเท้า จักรยานและจักรยานยนต์ จึงมักเป็นเส้นทางจักรยานที่ปลอดภัยกว่าเส้นทางอื่น ซึ่งบางครั้งจุดหมายของเส้นทางก็สามารถเข้าถึงสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญๆได้

02 TARGET GROUPS

กลุ่มนักปั่นจักรยาน ที่ปั่นจักรยานเป็นงานอดิเรก
อายุ 25-35 ปี

ดูข้อมูลเพิ่มเติม

http://ictsilpakorn.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13560167

ANDROID APPLICATION

APPLICATION RECOMMENDED ROAD MAP WITH VOICE CASE STUDY THONBURI BICYCLE ROUTE

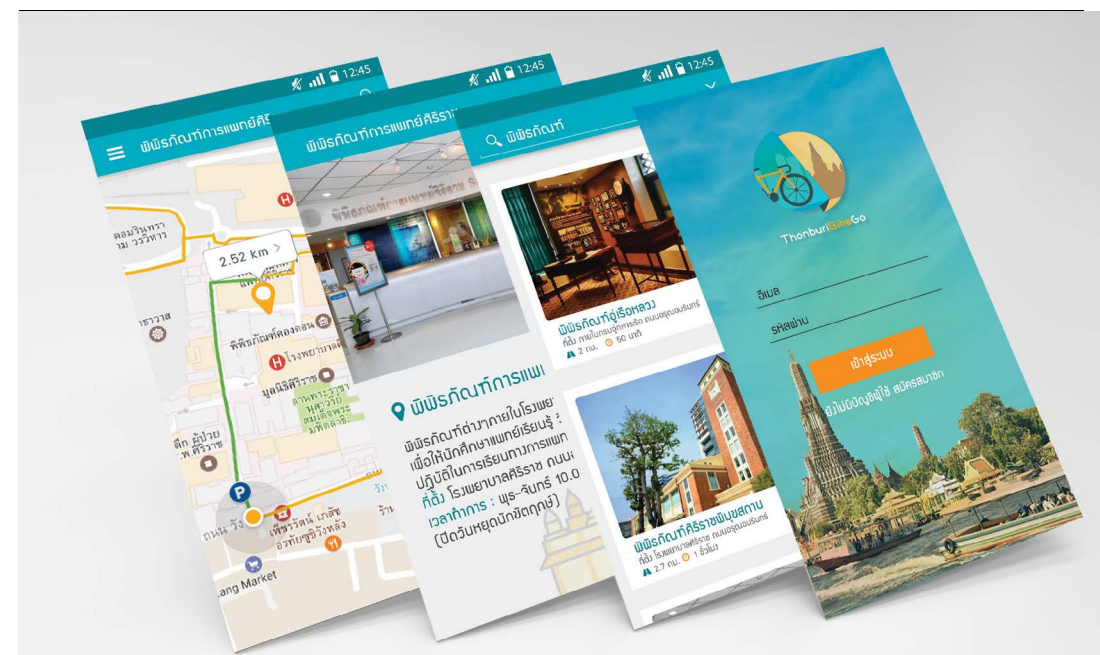
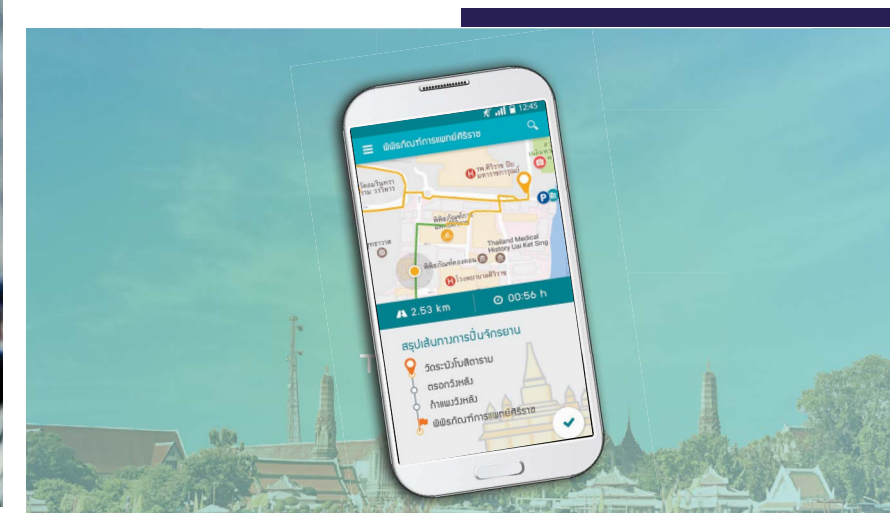
แอปพลิเคชันแนะนำเส้นทางด้วยเสียง
กรณีศึกษาเส้นทางจักรยานท่องเที่ยวฝั่งธนบุรี

03 FEATURES

- | การค้นหาเส้นทางและแนะนำสถานที่ด้วยเสียง
- | แบ่งปันเส้นทางปั่นจักรยานร่วมกันได้
- | บอกเส้นทางให้กับนักปั่นและแจ้งเตือนขณะปั่นเพื่อให้ผู้ใช้มีความระมัดระวังในการปั่นมากขึ้น

04 VISUAL DESIGN

เลือกออกแบบโดยนำลักษณะเด่นของฝั่งธนบุรีซึ่งประกอบด้วยส่วนที่เป็นฝั่งแม่น้ำเจ้าพระยาและส่วนที่เป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม วัดวาอารามมาเป็นสัญลักษณ์และเป็นส่วนของพื้นฐาน, ภาพถ่าย, ไอคอนประกอบต่างๆด้วย



แอปพลิเคชันที่ช่วยในการแจ้งเตือนเส้นทางปั่นจักรยานท่องเที่ยวบริเวณฝั่งธนบุรีด้วยสัญญาณเสียงตามระยะทาง และแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวตามเส้นทางปั่นให้แก่นักปั่นจักรยานหรือผู้ที่สนใจปั่นจักรยานบริเวณนั้น



THONBURI
BIKE GO

แอปพลิเคชันแนะนำเส้นทางด้วยเสียง
กรณีศึกษาเส้นทางจักรยานท่องเที่ยวฝั่งธนบุรี



ANDROID APPLICATION

APPLICATION TO HELP ALERT AND ADVISE FOR HEART DISEASE PATIENTS

แอปพลิเคชันช่วยแจ้งเตือนและแนะนำการปฏิบัติดูแลตนเองสำหรับผู้ป่วยโรคหัวใจ

DESIGN & DEVELOPED BY -

Name Fasai Khosittesho
ID 13560232
Tel 0991209944
Email fasai.khosit@gmail.com
Line ID kam.saii

01 CONCEPT

การใช้ชีวิตประจำวันของผู้ป่วยโรคหัวใจนั้นค่อนข้างลำบากยากให้มีการตัวช่วยในการดูแลสุขภาพเฉพาะบุคคลทั้งการกินยา การออกกำลังกายทั้งอาหารการกิน เพื่อเป็นตัวช่วยในเรื่องการให้คำแนะนำและแจ้งเตือนให้ผู้ป่วยสามารถดูแลตัวเองได้เองอย่างถูกต้อง

02 TARGET GROUPS

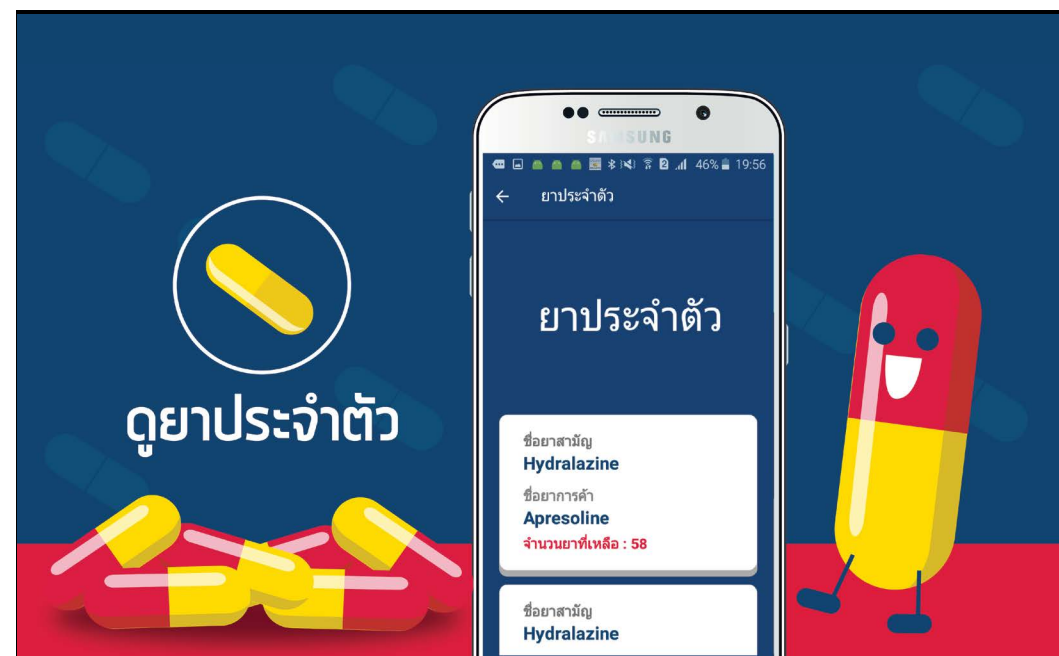
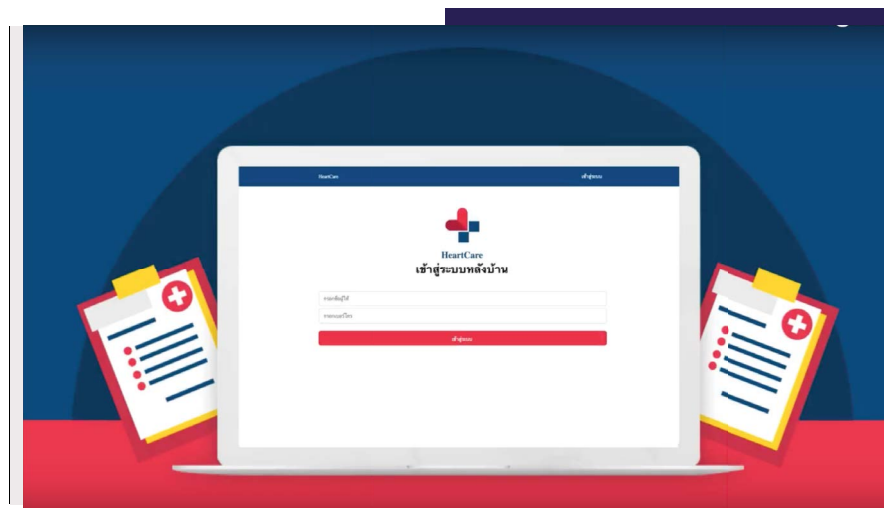
ผู้ป่วยโรคหัวใจ อายุ 45 ปีขึ้นไป

03 FEATURES

- | ระบบแจ้งเตือนระดับอาการและแนะนำการดูแลสุขภาพของผู้ป่วยเฉพาะราย
- | ระบบแจ้งเตือนการกินยาและนับจำนวนยาที่ได้รับ
- | ระบบแจ้งเตือนเมื่อใกล้ถึงวันนัดหมายเพื่อให้ผู้ป่วยได้เตรียมตัวก่อนวันนัดหมาย และนับถอยหลังวันนัดหมายของผู้ป่วย
- | ผู้ป่วยสามารถดูรายละเอียดคุณหมอและโทรติดต่อได้ทันที

04 VISUAL DESIGN

ผู้ป่วยโรคหัวใจส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุ ดังนั้นการออกแบบจะเน้นการใช้งานง่ายไม่ซับซ้อน หลีกเลี่ยงการให้ผู้ป่วยกรอกข้อมูลเพื่อลดความผิดพลาดของข้อมูล ตัวอักษรที่ใช้มีขนาดใหญ่พอดี สามารถมองเห็นได้ชัดเจนใช้สีสันทันตัก



แอปพลิเคชันheartcareจะเป็นตัวช่วยให้ผู้ป่วยโรคหัวใจมีความสะดวกสบายและสามารถดูแลตัวเองได้อย่างถูกต้องมากขึ้น ด้วยระบบการวิเคราะห์อาการเพื่อแนะนำการปฏิบัติดูแลแบบเฉพาะบุคคล รวมถึงการแจ้งเตือนการกินยาและแจ้งเตือนวันนัดหมายที่เป็นตัวช่วยสำหรับการเตรียมตัวก่อนพบหมอได้



HEART CARE

แอปพลิเคชันช่วยแจ้งเตือนและแนะนำการปฏิบัติดูแลตนเองสำหรับผู้ป่วยโรคหัวใจ

ดูข้อมูลเพิ่มเติม

http://ictsilpakorn.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13560232



DESIGN & DEVELOPED
BY -

Name Suwalak Norakit
ID 13560301
Tel 087-4041371
Email norakit_s@silpakorn.edu
Line ID destinyline137

01 CONCEPT

หากคุณเป็นคนที่ชอบการรับประทานอาหารแต่ไม่มีเพื่อนที่ชอบทานแบบเดียวกัน แอปพลิเคชันนี้เกิดขึ้นเพื่อช่วยแก้ปัญหาเหล่านี้

02 TARGET GROUPS

เพศชายและหญิง
อายุ 15 - 35 ปี
อาชีวนักเรียน นักศึกษา และพนักงานบริษัท
ที่ชอบการรับประทานอาหารเป็นพิเศษ

ดูข้อมูลเพิ่มเติม

http://ictsilpakorn.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13560301

ANDROID APPLICATION

APPLICATION FOR FINDING FRIENDS TO SHARE FOOD

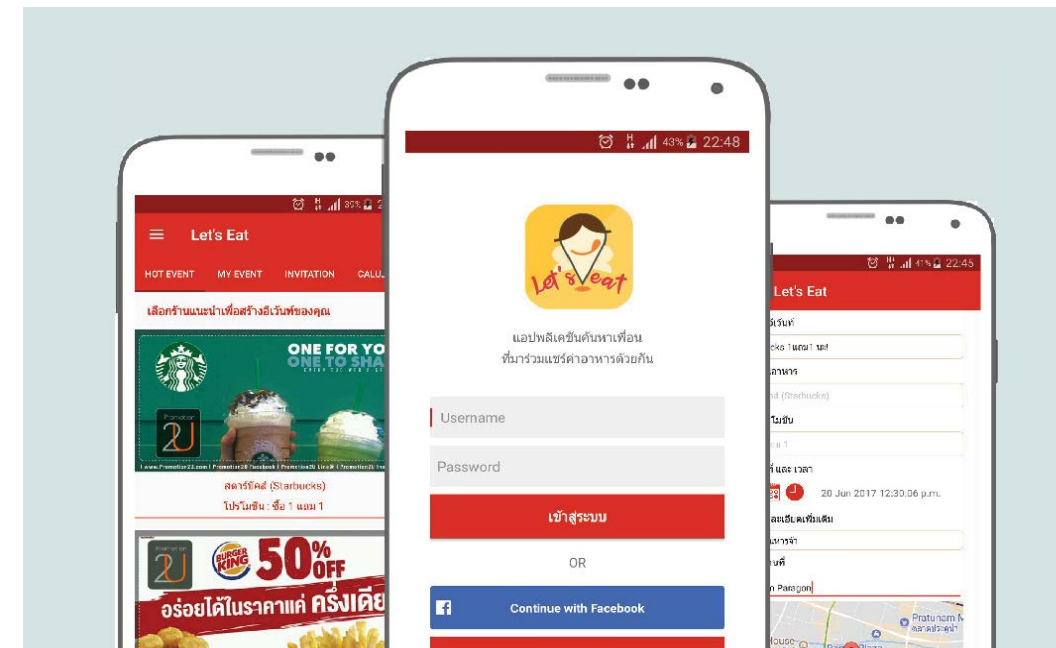
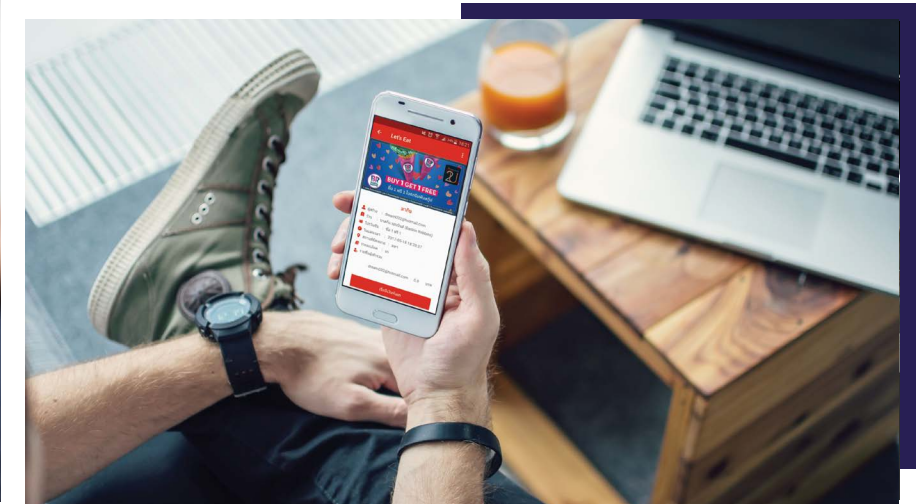
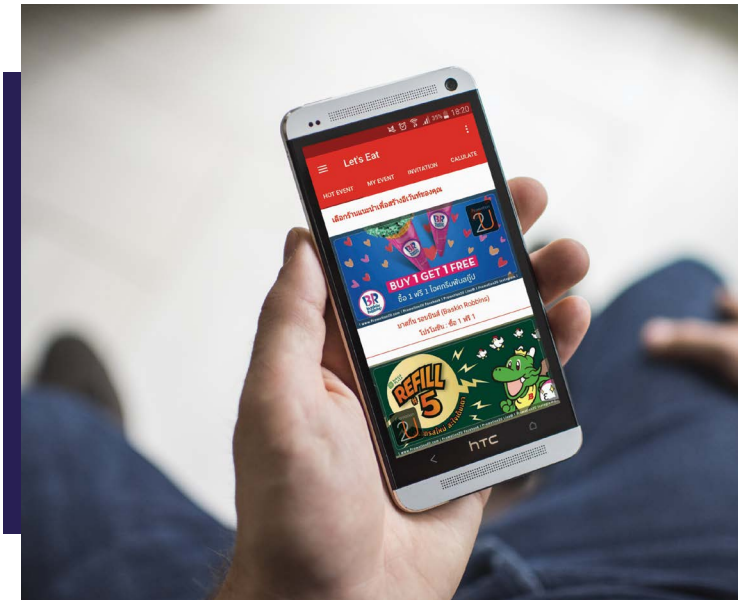
แอปพลิเคชันสำหรับค้นหาเพื่อนร่วมแชร์ค่าอาหาร

03 FEATURES

- | ผู้ใช้สามารถสร้างอีเว้นท์เชิญเพื่อนทานอาหาร
- | ผู้ใช้สามารถตอบรับค่าเชิญจากเพื่อนได้
- | ฟังก์ชันการคำนวณค่าอาหารและส่งไปยังผู้เข้าร่วมอีเว้นท์ทุกคน

04 VISUAL DESIGN

ออกแบบให้ใช้งานได้ง่าย เกิดความรู้สึกสนุกด้วยโทนสีที่ใช้ ใช้สีแดงเป็นหลัก ให้ผู้ใช้งานรู้สึกว่าจะได้รับความสนุกสนานในการรับประทานอาหารรวมกับเพื่อน และยังเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความอยากอาหารเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย



แอปพลิเคชันนี้ ช่วยตอบโจทย์สำหรับผู้ที่ชอบชอบการรับประทานอาหาร และต้องการมีเพื่อนเพื่อไปทานด้วยกัน ผู้ใช้งานสามารถสร้างอีเว้นท์ทานอาหาร และเชิญเพื่อนเข้ามามีส่วนร่วม รวมทั้งการคิดคำนวณค่าอาหารภายในแต่ละอีเว้นท์ที่เกิดขึ้นและส่งไปยังผู้เข้าร่วมแต่ละคนได้



LET'S EAT

แอปพลิเคชันสำหรับค้นหาเพื่อนร่วมแชร์ค่าอาหาร

สื่อปฏิสัมพันธ์ บนอุปกรณ์แท็บเล็ต

TABLET INTERACTIVE

สื่อปฏิสัมพันธ์โดยใช้งานบนอุปกรณ์ Tablet พัฒนาด้วยโปรแกรม Unity สามารถทำงานได้ทั้งระบบปฏิบัติการ iOS และระบบปฏิบัติการ Android โดยสื่อปฏิสัมพันธ์จะช่วยจัดการข้อมูลและความรู้แก่ผู้ใช้งานได้เกิดจินตนาการร่วมกับความสนุกมากยิ่งขึ้น

ส่วนสื่อปฏิสัมพันธ์บนอุปกรณ์แท็บเล็ต
มีจำนวนผลงานทั้งสิ้น 2 ผลงาน





DESIGN & DEVELOPED
BY -

Name Thanakit Kaopom
ID 13560171
Tel 086-6652442
Email Thanakit_tong@hotmail.com
Line ID thanakit.

01 CONCEPT

เรื่องระบบสุริยะเป็นเรื่องที่ไกลตัว ไม่สามารถอธิบายให้เด็กเห็นภาพได้ เนื่องจากในโรงเรียนที่ขาดแคลนบุคลากรและสื่อการสอนนั้น ยิ่งทำให้เด็กไม่เข้าใจ และไม่กระตือรือร้น จึงทำเป็นแอปพลิเคชันส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องระบบสุริยะขึ้นมา เพื่อให้เด็กหันมาใส่ใจเรียนเพิ่มมากขึ้น ให้เด็กเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง และยังสามารถสนุกไปกับการเรียนรู้ดาวในระบบสุริยะ

02 TARGET GROUPS

เด็กเพศชาย - หญิง
อายุ 8 - 9 ปี
เป็นเด็กในพื้นที่โรงเรียนขนาดกลางและเล็ก

ข้อมูลเพิ่มเติม

http://ictsilpakorn.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13560171

ANDROID APPLICATION

APPLICATION LEARNING SOLAR SYSTEM

แอปพลิเคชันส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องระบบสุริยะ

03 FEATURES

- | ท่องเที่ยวระบบสุริยะ น้องๆสามารถท่องเที่ยวดาวเคราะห์ดวงต่างๆที่ตัวเองสนใจ
- | สำรวจระบบสุริยะ น้องลงไปสำรวจพื้นที่บนดาวเคราะห์ดวงต่างๆ
- | สามารถชมวีดีโอดาวเคราะห์ด้วยไฮโลแกรม 3มิติ
- | แบบทดสอบ

04 VISUAL DESIGN

ในการออกแบบแอปพลิเคชัน จะดึงสีของดาวเคราะห์แต่ละดวง มาออกแบบในส่วนของฉากต่างๆ ใช้สีสันให้มีความน่าสนใจและดึงดูดเด็ก ตัวหนังสือภายในแอปพลิเคชันใช้ตัวหนังสือที่มีหัว ตัวหนา อ่านง่ายและชัดเจน เพื่อให้เด็กเข้าใจและอ่านได้ง่าย



แอปพลิเคชันนี้สามารถตอบโจทย์ตัวชี้วัดทางการศึกษาในวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องระบบสุริยะได้เป็นอย่างดี สามารถสร้างความกระตือรือร้นให้แก่ผู้เรียน และสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง เป็นประโยชน์ทางการศึกษาที่เชื่อมระหว่างเทคโนโลยีกับเนื้อหาวิชาได้เป็นอย่างดี



SOLAR
CONQUEST

แอปพลิเคชันส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องระบบสุริยะ



DESIGN & DEVELOPED
BY -

Name Saranya Khanjanalekha
ID 13550222
Tel 0636696162
Email misty.social@gmail.com
Line ID ZAPROY

01 CONCEPT

แอปพลิเคชันเกมแบบฉบับ visual novel
ที่จะจำลองเหตุการณ์การใช้ชีวิตในมหาวิทยาลัย
ของนักศึกษาปี 1 ที่จะต้องใช้ชีวิตในหอของ
มหาวิทยาลัย ตามลำพังรวมไปถึงภารกิจตาม
หาเพื่อนร่วมห้องที่มีนิสัยเข้ากับตัวเองได้ภายใน
7 วัน

02 TARGET GROUPS

วัยรุ่น อายุ 15-22 ปี

ข้อมูลเพิ่มเติม

http://ictsilpakorn.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13550222

ANDROID APPLICATION

APPLICATION GAME LIFE AND EVENT IN UNIVERSITY

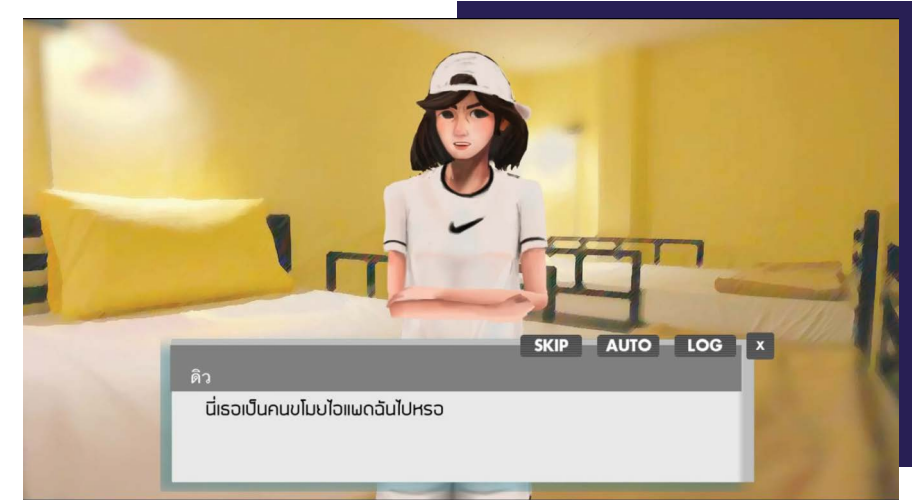
แอปพลิเคชันเกมจำลองเหตุการณ์และ
การใช้ชีวิตในมหาวิทยาลัย

03 FEATURES

- | ผู้ใช้สามารถล็อกอินด้วยเฟซบุ๊กได้
- | มีนิเกม 7 เกมที่จะเป็นตัววัดความสามารถ
ในการใช้ชีวิต
- | เนื้อเรื่องและการถามตอบที่จะนำไปสู่บทสรุป
ที่แตกต่างกัน และบ่งบอกถึงลักษณะ
ของตัวเอง
- | สามารถแชร์ผลลัพธ์ในการเล่นได้

04 VISUAL DESIGN

กลุ่มผู้ใช้งานจะมีช่วงอายุวัยรุ่น จึงได้มีการใช้
โทนสีที่ดูสดใส แต่ไม่หวือหวาเกินไป
จากและงานภาพนั้นได้ใช้รูปแบบที่สมจริง
ทั้งนี้เพื่อให้ดูจริงใจเกินไป และไม่ดูเด็กจน
เกินไป ให้เหมาะสมกับช่วงอายุของผู้ใช้
ที่อยู่ก้ำกึ่งระหว่างความเป็นเด็กและผู้ใหญ่



LET LIFE

แอปพลิเคชันเกมจำลองเหตุการณ์และ
การใช้ชีวิตในมหาวิทยาลัย



อินเทอร์เน็ตของ สรรพสิ่ง INTERNET OF THINGS (IoT)

อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (Internet of Things)
คือการเชื่อมต่อทุกสิ่งทุกอย่างสู่โลกอินเทอร์เน็ต
ทำให้เราสามารถสั่งการและควบคุม
การใช้งานอุปกรณ์ต่างๆ ผ่านระบบออนไลน์

ส่วนอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (Internet of Things)
มีจำนวนผลงานทั้งสิ้น 2 ผลงาน



IoT

ACTIVITY PARK APPLICATION FOR CHECKING CURRENT WEATHER

แอปพลิเคชันแสดงกิจกรรมของสวนสาธารณะ โดยมีไอโอทีเป็นส่วนประกอบ

DESIGN & DEVELOPED
BY -

Name Onnapun Pispunt
ID 13560311
Tel 080-5121597
Email onnapun.pispunt@gmail.com
Line ID nelliezmine

01 CONCEPT

แอปพลิเคชันเกี่ยวกับการแสดงกิจกรรมกลางแจ้งของสวนสาธารณะและเช็คสภาพอากาศแบบเรียลไทม์ เพื่อให้ผู้ใช้ไม่เสียเที่ยว และสามารถวางแผนการทำกิจกรรมของตนเองได้

02 TARGET GROUPS

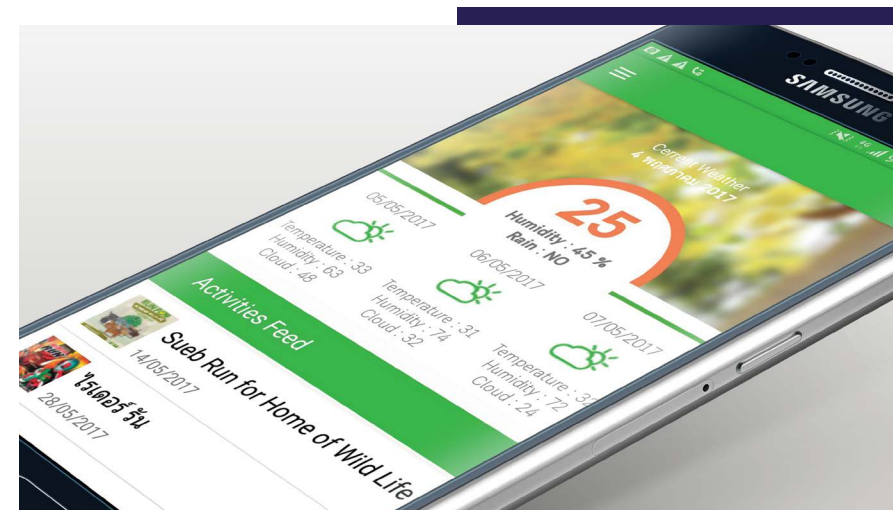
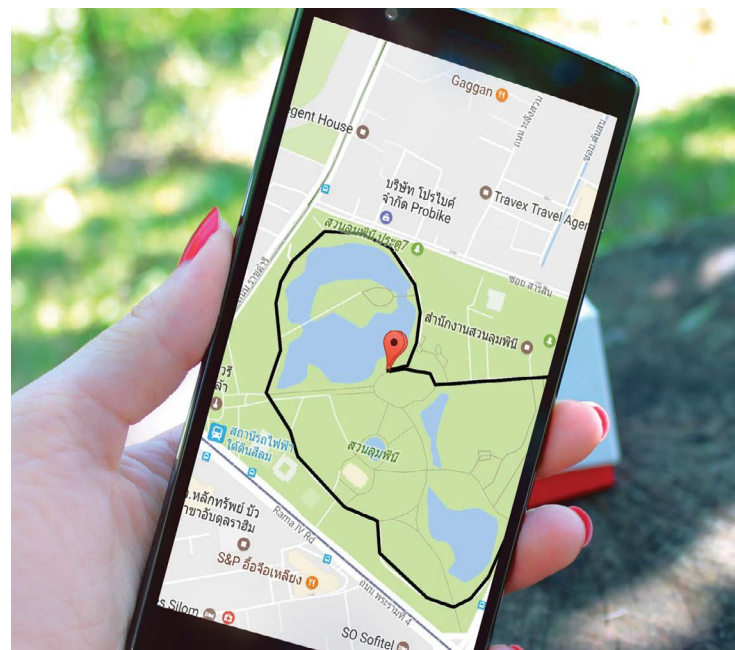
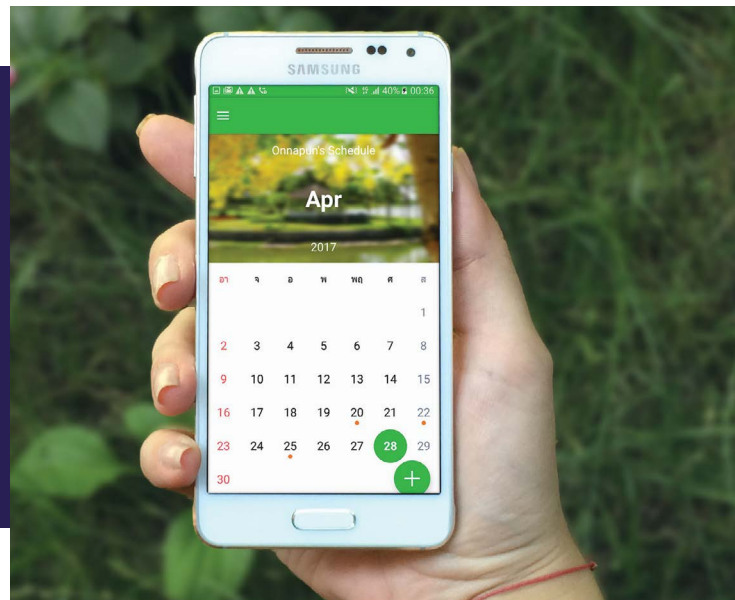
เพศชาย - หญิง
บุคคลทั่วไป
ที่สนใจในการทำกิจกรรมกลางแจ้ง
ในสวนสาธารณะ

03 FEATURES

- | ผู้ใช้สามารถเช็คสภาพอากาศแบบเรียลไทม์ได้ และดูพยากรณ์อากาศได้ล่วงหน้า 3 วัน
- | ผู้ใช้สามารถแอดกิจกรรมของตนเองได้
- | ผู้ใช้สามารถดูรายละเอียดกิจกรรมสถานที่ของกิจกรรมของสวนที่จัดขึ้นได้

04 VISUAL DESIGN

สีที่ใช้ใน Background ส่วนมากจะใช้เป็นสีขาว ซึ่งสีขาวนั้นให้อารมณ์ถึงความเรียบง่ายและบริสุทธิ์ตามแนวความคิดการดีไซน์ของผู้จัดทำแล้ว อยากให้มีความคลาสสิก ผสมกับโมเดิร์น หรือเรียกอีกอย่างว่าเป็นการดีไซน์ในแนวของร่วมสมัย ให้ดูเรียบง่ายสบายตา แต่ก็มี Modern หรือมีความมีสีสัน ที่ไม่ใช่แค่สีขาวหรือดำ แต่จะมีการใช้สีเขียวที่เข้ามาเป็นส่วนประกอบ แสดงให้เห็นถึงความเป็นธรรมชาติ



แอปพลิเคชันนี้แสดงกิจกรรมภายในสวนสาธารณะและสามารถเช็คสภาพอากาศแบบเรียลไทม์ โดยใช้ IoT เป็นตัวกลางในการวัดเพื่อให้ได้ค่าที่ถูกต้องในสถานที่จริง อีกทั้งผู้ใช้งานสามารถวางแผนกิจกรรมล่วงหน้าจากพยากรณ์อากาศล่วงหน้าได้ถึง 3 วัน



ACTIVITY
PARK

แอปพลิเคชันแสดงกิจกรรมของสวนสาธารณะโดยใช้ไอโอที

คู่มือเพิ่มเติม

http://ictsilpakorn.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13560311



IoT

APPLICATION CONNECT AND COMMAND MOTORCYCLE

แอปพลิเคชันเชื่อมต่อและสั่งการรถจักรยานยนต์
แบบเรียลไทม์

DESIGN & DEVELOPED
BY -

Name Tanawat Sanchompoo
ID 13560178
Tel 089-1750845
Email okanoy741@hotmail.com
Line ID okanoy741

01 CONCEPT

ปัจจุบัน มีผู้ใช้รถจักรยานยนต์มากขึ้นทำให้ผู้
พัฒนาเห็นถึงความไม่ปลอดภัยในทรัพย์สินจึง
พัฒนาแอปพลิเคชันนี้ขึ้นมาเพื่อช่วยเพิ่ม
ความปลอดภัยให้กับผู้ใช้

02 TARGET GROUPS

ผู้ใช้รถจักรยานยนต์
อายุ 15 - 45 ปี
เป็นผู้ที่ขับขี่จักรยานยนต์เป็นประจำ

ข้อมูลเพิ่มเติม

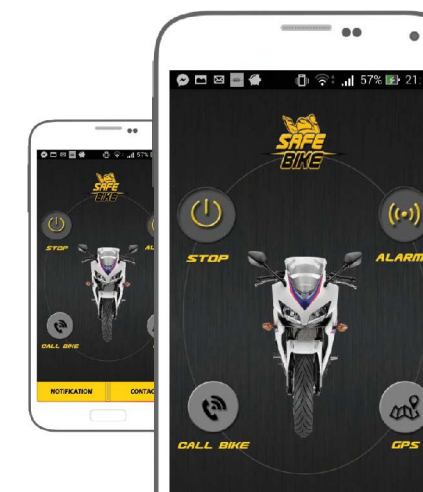
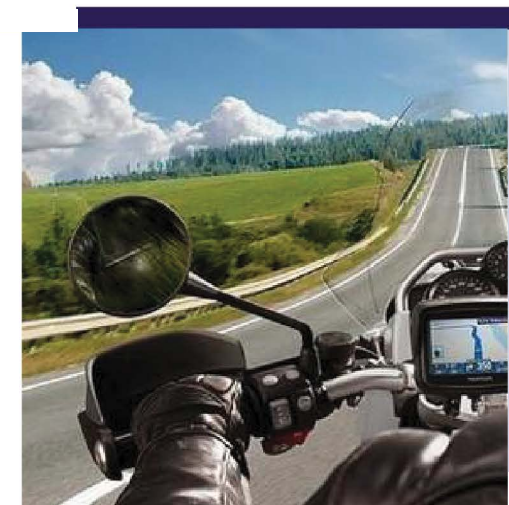
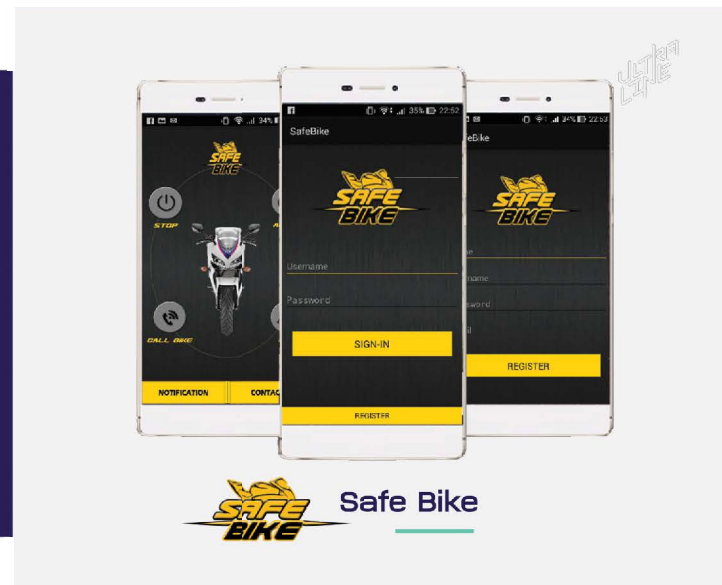
http://ictsilpakom.com/im11/portfolio/project_detail.php?stu_id=13560178

03 FEATURES

| ทำให้ผู้ใช้สามารถติดตามตำแหน่งรถจักรยานยนต์
| ทำให้ผู้ใช้สั่งการจักรยานยนต์ได้
| เพื่อป้องกันการโจรกรรมรถจักรยานยนต์

04 VISUAL DESIGN

จากการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายผู้ใช้งาน
รถจักรยานยนต์ที่เลือกใช้คือสีเหลืองสีดำ
โดยเลือกโทนสีเพราะลักษณะของกลุ่มเป้า
หมายผู้ใช้งานที่เป็น วัยรุ่น วัยทำงานสีเหลือง
บอกถึงความเป็นมิตร ความสนุกสนาน

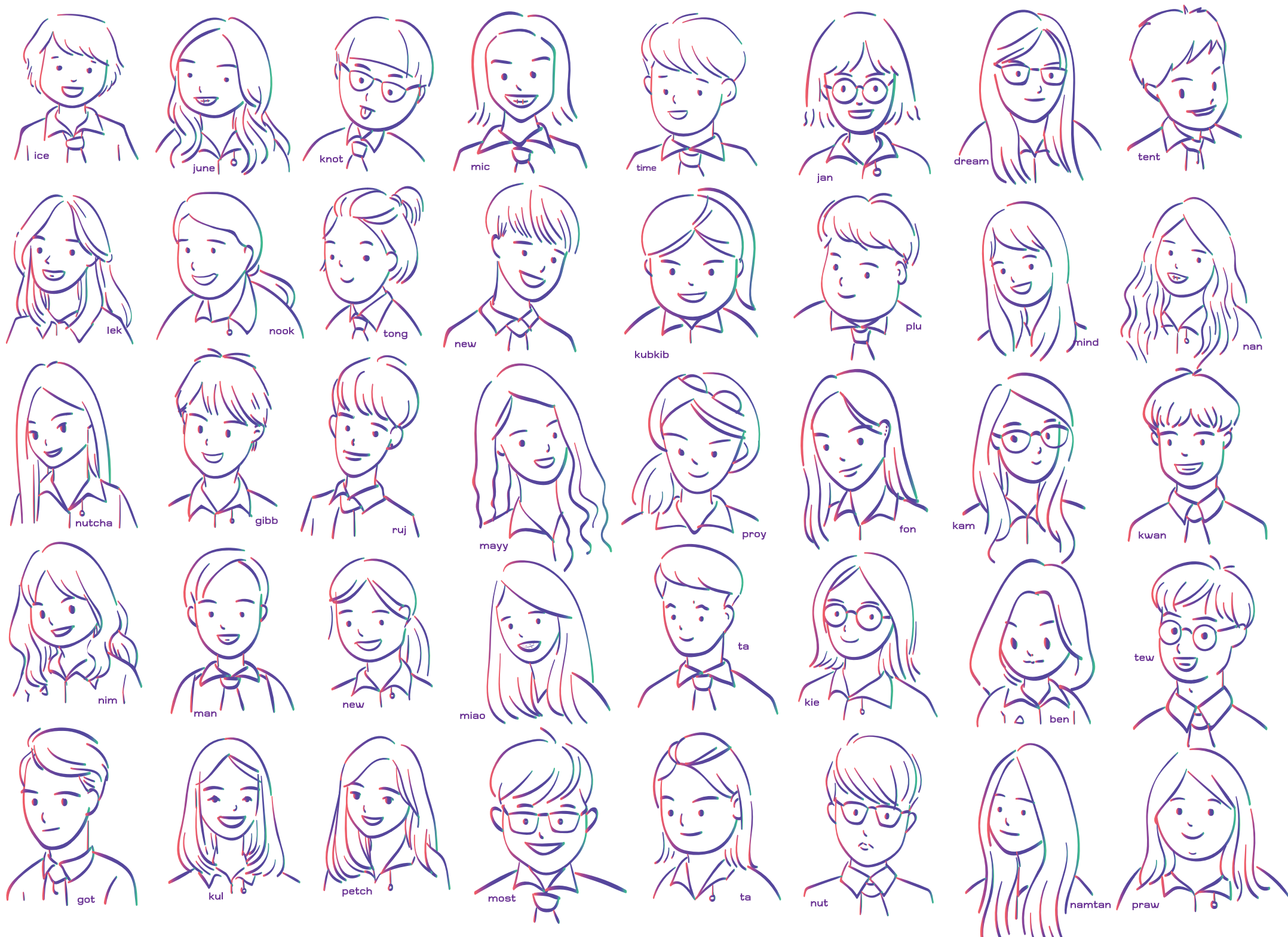


แอปพลิเคชันนี้ใช้เพื่อช่วยรักษาความปลอดภัย
ให้กับรถจักรยานยนต์ของผู้ใช้งานแอปพลิเคชัน
โดยผู้ใช้งานสามารถสั่งการรถจักรยานยนต์ได้
เพียงเชื่อมต่ออุปกรณ์และโทรศัพท์เข้าด้วยกัน



SAFE BIKE
THE SECURITY

แอปพลิเคชันเชื่อมต่อและสั่งการรถจักรยานยนต์แบบเรียลไทม์



ขอขอบคุณทุกๆ คน
ที่มีส่วนร่วมในงานนี้

ขอขอบคุณ

มหาวิทยาลัยศิลปากร
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
ผศ. ดร.วันชัย สุทธะนันท์ อธิการบดีมหาวิทยาลัยศิลปากร
ผศ.สมศักดิ์ ชาดิน้ำเพชร คณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

คณะกรรมการการตรวจจูนีพณ์ และอาจารย์ที่ปรึกษาจูนีพณ์

กลุ่มที่ 1

อาจารย์รักชนก สุขะกาลนันท์
ผศ.ชัยชาญ ถาวรเวช
อาจารย์ ดร.อดิเทพ แจ้จนาลาว
ผศ. ดร.วรสิทธิ์ ชูชัยวัฒนา
อาจารย์บัณฑิตชัย อริยะธนกตวงศ์
อาจารย์ศรันยา มะระพฤษวรรณ
อาจารย์ศรายุทธ ธิบตี

กลุ่มที่ 3

อาจารย์ ดร.อรรพรรณ ประพุดดี
ผศ. ดร.ธีรพงศ์ สีสานภาพ
อาจารย์กิตตินนท์ อุ้ยวงศ์ไพศาล
อาจารย์ณัฐธิดา แซ่แต้
อาจารย์ศุภณัฐ โกมลารขุน
อาจารย์ณัฐพงศ์ มาเสถียร

กลุ่มที่ 2

อาจารย์กันยพัชญ์ กะลัมพะเหติ
อาจารย์ลักษณะนารา จันทรรมย์
อาจารย์ประธาน ต่านสกุลเจริญกิจ
อาจารย์อทธิชัย ภูมิศิริวิไล
อาจารย์ธิดาภา ใจเที่ยง
อาจารย์พิสิฐพงษ์ สืบพิลา

กลุ่มที่ 4

อาจารย์ขจรพล เชิญขวัญศรี
อาจารย์ปานวิ พุ่มเข็ม
อาจารย์จุลดิษฐ์ สันติธรณี
อาจารย์พสุพงษ์ ประเสริฐรุ่งเรือง
อาจารย์ปกรณ์ สันติสุนทรกุล
อาจารย์โกวิท มีบุญ

SU
SHOWCASE UTL 11.3
SILPAKORN UNIVERSITY

นิทรรศการแสดงผลงานจูนีพณ์

วิชาเอกสื่อปฏิสัมพันธ์ ปีการศึกษา 2559 มหาวิทยาลัยศิลปากร

วันเสาร์ที่ 8 - วันอาทิตย์ที่ 9 กรกฎาคม 2560

เวลา 10.30 น. - 21.00 น.

อำนวยการโดย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
และการสื่อสาร
มหาวิทยาลัยศิลปากร

ออกแบบ

กำกับศิลป์

กชกร ฉาบกลิ่นหอม
กมล สุตาป็น
ชนิษฐา ยงพฤษภา
ดวงกมล จงสุจริต
ดารา มณีนรัตน์โชติ
นลธวัช คงเจริญ
ภาคกุล เสนีย์วงศ์ ณ อยุธยา

ของที่ระลึก

ณัฐกานต์ ทองวีระ
ดารา มณีนรัตน์โชติ
นลธวัช คงเจริญ
ภาคกุล เสนีย์วงศ์ ณ อยุธยา

หัวหน้าโครงการ

อัครยา บุรณะจรรยากุล
ดารา มณีนรัตน์โชติ

ออกแบบ

และพัฒนาเว็บไซต์

ณัฐฐา โลหะโชติ
พลิชฐ์ นิยมทอง
วรวิญช์ ชันดี
วิศรุต สีสานฐาจรณ
เอกกฤต ฝู่นเงิน

สื่อออนไลน์

สุวลักษณ์ นรกิจ
ธมลวรรณ เสี่ยงไพเราะ
ลักษณะณต์ ชูหนูหลวงศ์

ข้อมูล

นักศึกษาเอกเว็บ
และสื่อโต้ตอบ
ชั้นปีที่ 4-6
ปีการศึกษา 2559

ขอบคุณเพื่อน

ทุกคน

ขอขอบคุณเพื่อนๆ ที่น่ารัก
ทุกคนที่คอยช่วยเหลือใน
การจัดงาน กิจกรรมครั้งนี้

จัดทำหนังสือ

รวบรวมผลงาน

กชกร ฉาบกลิ่นหอม
ธนกต ขาวบ้อม
ภาวิณี น้อยฉายา

ประสานงาน

สุภกิตน์ ทองชู
อัครยา บุรณะจรรยากุล
ธนันท์ จงวิริยะวงศ์
ภาคกุล เสนีย์วงศ์ ณ อยุธยา
ศุภลักษณ์ ช่างเกวียน

สถานที่

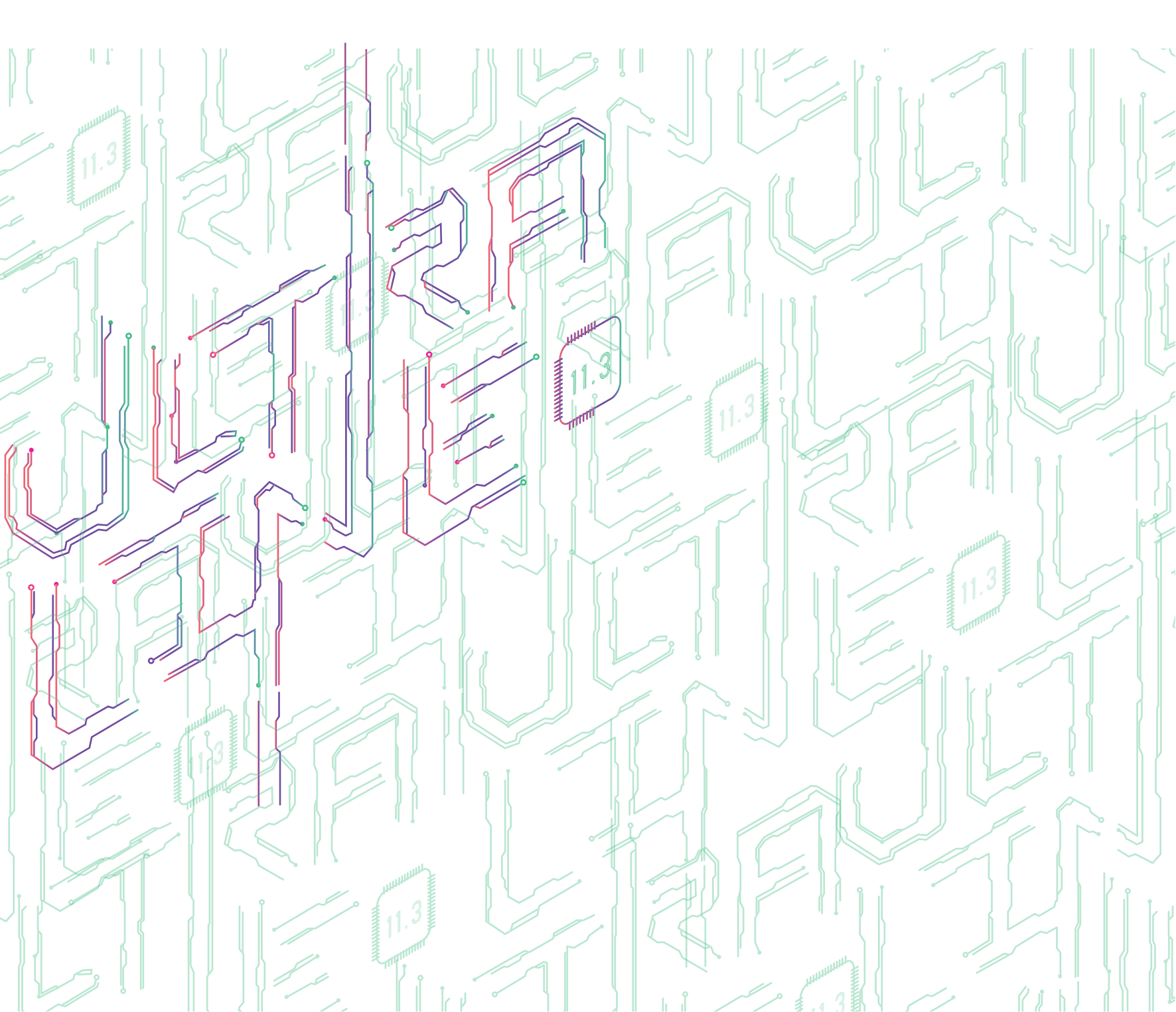
ณัฐณิชา เปี้ยศิริ
ภาคกุล เสนีย์วงศ์ ณ อยุธยา
รุ่งทิพา แซ่เหลี่ยว
วิศรุต สีสานฐาจรณ
ศุภลักษณ์ ช่างเกวียน

ที่ปรึกษา

อาจารย์โกวิท มีบุญ

สถานที่

ณ โซน Eden ชั้น 3
ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์



ICT:SILPAKORN

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
มหาวิทยาลัยศิลปากร

centralw^orld

บริษัท เซ็นทรัลเวิลด์ จำกัด

Central Pattana Public Company Limited

centralworld.co.th

facebook.com/CentralWorld

Tel : +662-021-999

Mi
M U Z E

บริษัท มิวซ์ อินโนเวชัน จำกัด
Muze innovation co., Ltd

muzeinnovation.com

facebook.com/muzeinnovation

Email : info@mymuze.me

TXP
THAI PETROLEUM SUPPORT

บริษัท ไทยปิโตรเลียมซัพพอร์ท จำกัด
Thai petroleum support co., Ltd

txppetro.com

Tel : 02-287-3077

Email : contact@txppetro.com

UPPERCUZ
CREATIVE

บริษัท อปเปอร์คัช ครีเอทีฟ จำกัด

uppercuz.com

Tel : 087-378-6070

Email : contact@uppercuz.com

Apple South Asia
[Thailand] Co., Ltd.

บริษัท แอปเปิ้ล เซาท์ เอเชีย
[ประเทศไทย] จำกัด

www.apple.com/th



PAGE-QQ

บริษัท SERV 4 BIZ จำกัด

facebook.com/PageQQ

Tel : 081-842-9422

Email : support@pageqq.com

Dek-D
www.dek-d.com

บริษัท เดค ดี อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด

dek-d.com

facebook.com/DekDfc

Tel : 02-860-1142

Email : contact@dek-d.com



DuckLab

บริษัท ดัค แล็บ จำกัด

ducklab.co.th

Tel : 081-443-3618

Email : manager@ducklab.co.th

คุณสทิษฐา แสงสุวรรณ
คุณอารีย์พัชร แจ่มวราสวัสดิ์

ICTSU WEB#12

นักศึกษาเอกวิชาสื่อปฏิสัมพันธ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร รุ่นที่ 12

Lactasoy

LACTASOY

lactasoy.com

lactasoy@lactasoy.com

Tel : 02-396-0320-7

Email : lactasoy@lactasoy.com

SERV 4 BIZ CO., LTD.
facebook.com/PageQQ

UPPERCUZ CREATIVE CO., LTD.
uppercuz.com

LACTASOY CO., LTD.
lactasoy.com

MUZE INNOVATION CO., LTD.
muzeinnovation.com

DEK'D INTERACTIVE CO., LTD.
dek-d.com

THAI PETROLEUM SUPPORT CO., LTD.
tppetro.com

DUCK LAB CO., LTD.
ducklab.co.th

INTERACTETIVE MEDIA PROGRAM

FACULTY OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY
SILPAKORN UNIVERSITY



UPPERCUZ
CREATIVE

APPLE SOUTH ASIA
[THAILAND] CO., LTD.



centralw^orlid

