



## โครงการ

การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรของบริษัท บอนคอม ไอที ซิสเต็ม จำกัด

THE CORPORATE IDENTITY DESIGN OF BONCOM IT SYSTEM CO., LTD

### คณะผู้จัดทำ

นายกิริติกานต์ อาษา

Mr. Kiratikan Arsa

รหัสนักศึกษา 6340207209

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

พ.ศ. 2566

## กิตติกรรมประกาศ

โครงการนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจาก นายสุทธีชัย วรรณโชคศิริ พี่เลี้ยงฝึกงาน ที่ได้สละเวลาอันมีค่าที่คอยให้คำแนะนำ แนวคิด ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่งตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ มาโดยตลอดจนโครงการเล่มนี้เสร็จสมบูรณ์

ผู้ศึกษาจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ขอขอบคุณ นายศิริสิทธิ์ วรรณวิจิตร ผู้บริหารบริษัท บอนคอม ไอที ซิสเต็ม จำกัด นางสาวจิราภรณ์ นนยะโส ผู้จัดการ และพี่ๆ พนักงาน ที่บริษัททุกคน ที่คอยให้คำแนะนำเพื่อนำมาให้สำเร็จสมบูรณ์

สุดท้ายนี้ ขอขอบคุณเพื่อนๆ หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ที่คอยช่วยเหลือ และให้คำปรึกษาในเรื่องต่างๆ รวมทั้งเป็นกำลังใจที่ดีเสมอมา

ผู้จัดทำโครงการ  
นายกীরติگانต์ อาษา

## บทคัดย่อ

### (Abstract)

โครงการนี้เน้นการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรของบริษัท บอนคอม ไอที ซิสเต็ม จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทที่ประกอบกิจการค้าคอมพิวเตอร์ ะไหล่และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ทุกชนิด รวมถึงสินค้าไอทีทุกประเภทโดยผ่านสื่อออนไลน์ โดยโครงการนี้มุ่งเน้นที่จะสร้างสิ่งของอัตลักษณ์ที่เป็นเอกลักษณ์และทันสมัยให้กับบริษัท เพื่อสร้างความเป็นเอกลักษณ์ให้แก่บริษัท โดยการมุ่งเน้นการออกแบบ อุปกรณ์ต่างๆที่เป็นชื่อบริษัทและโลโก้ที่สะท้อนค่านิยมและวิสัยทัศน์ของบริษัทอย่างชัดเจน และเน้นการสร้างสีสັນและภาพลักษณ์ที่เป็นเอกลักษณ์ให้กับบริษัท

เพื่อให้การออกแบบมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับภาวะความต้องการของลูกค้าและกลุ่มเป้าหมายในปัจจุบัน การออกแบบและพัฒนาองค์ประกอบอัตลักษณ์ของบริษัท รวมถึงการทดสอบและปรับปรุงองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของโครงการและความต้องการของลูกค้า โดยเริ่มต้นจากการวิเคราะห์และศึกษาองค์กรเอกลักษณ์ที่เป็นอยู่ เพื่อสร้างแนวทางการออกแบบที่เหมาะสมและทันสมัยด้วยการใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือที่ทันสมัย เพื่อให้โครงการสามารถสร้างผลลัพธ์ที่มีคุณภาพและตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้าอย่างเหมาะสม

# สารบัญ

## หน้า

บทนำ .....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ .....	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	3
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
1.6 แผนการดำเนินงาน.....	4
1.7 เครื่องมือที่คาดว่าจะต้องใช้ .....	4
ทฤษฎีและหลักการที่เกี่ยวข้อง .....	5
2.1 แนวคิด ทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้อง.....	5
วิธีดำเนินงานโครงการ .....	6
3.1 เครื่องมือหรือโปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบ .....	6
3.2 ขั้นตอนการดำเนินงาน .....	6
ผลการดำเนินงานโครงการ.....	7
4.1 ผลการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร .....	7
4.2 ตัวอย่างการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร .....	7
สรุปผลการดำเนินงาน และข้อเสนอแนะ .....	10
5.1 การดำเนินงานการจัดทำโครงการ .....	10
5.2 สรุปผลการดำเนินงานโครงการ .....	11
5.3 ข้อเสนอแนะ .....	11
บรรณานุกรมเอกสารอ้างอิง .....	12

# บทที่ 1

## บทนำ

การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรเป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยกำหนดและสร้างเสริมเครื่องมือสำคัญในการสร้างความรู้สึกละและบรรลุวัตถุประสงค์ขององค์กร โดยเฉพาะองค์กรในวงการเทคโนโลยีและการสื่อสารที่ต้องการเสนอตัวให้เป็นที่รู้จักและได้รับการยอมรับในตลาดที่แข่งขันอย่างไม่หยุดยั้ง

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสำหรับบริษัท บอนคอม ไอที ซิสเต็ม จำกัด เกิดขึ้นจากความต้องการที่จะสร้างความรู้สึกละและเข้าใจถึงคุณค่าและพันธมิตรของบริษัทต่อกับลูกค้าและตลาด เราเข้าใจว่าการสร้างองค์การให้โดดเด่นและมีเอกลักษณ์สามารถช่วยเสริมสร้างความเชื่อมั่นและความไว้วางใจให้กับบริษัทในตลาดที่แข่งขันอย่างไม่หยุดยั้งของวงการ IT และเทคโนโลยีปัจจุบัน

ความสำคัญของโครงการนี้อยู่ที่การสร้างและเพิ่มความรู้สึกละขององค์กร โดยการสร้างอัตลักษณ์ที่เป็นเอกลักษณ์และสะท้อนค่านิยมของเราอย่างชัดเจนผ่านชื่อและโลโก้ที่โดดเด่นและทันสมัย การออกแบบที่มีคุณภาพและเป็นเอกลักษณ์สามารถช่วยเพิ่มความโดดเด่นให้กับบริษัทในตลาดและเป็นปัจจัยสำคัญในการดึงดูดลูกค้าและพันธมิตรใหม่ๆ

นอกจากนี้ การทำงานร่วมกันในโครงการนี้ยังช่วยเสริมสร้างความเข้าใจและความร่วมมือระหว่างทีมผู้เชี่ยวชาญและผู้เกี่ยวข้อง ทำให้เราสามารถสร้างองค์ประกอบที่เป็นเอกลักษณ์และมีคุณภาพสูงสุด โดยมุ่งมั่นในการให้บริการที่มีความสมบูรณ์และมีประสิทธิภาพในตลาดที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของวงการ IT และเทคโนโลยี ดังนั้น โครงการนี้มีความสำคัญและคาดหวังว่าจะเป็นการออกแบบที่น่ายินดีและมีประโยชน์ต่อองค์กรและตลาดที่เราให้บริการ

## 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 สร้างเอกลักษณ์เฉพาะ สร้างอัตลักษณ์ที่โดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ที่ช่วยให้บริษัท บอนคอม ไอที ซิสเต็ม จำกัด แยกตัวจากคู่แข่งในวงการ IT และเทคโนโลยี

1.2.2 เสริมสร้างความเชื่อมั่นและความไว้วางใจ เพื่อความเชื่อมั่นและความไว้วางใจให้กับลูกค้าและพันธมิตรผ่านการสร้างแบรนด์ที่มีคุณภาพและเป็นเอกลักษณ์

1.2.3 ดึงดูดและรักษาลูกค้า ดึงดูดลูกค้าใหม่และรักษาลูกค้าเดิมโดยสร้างองค์ประกอบที่เป็นเอกลักษณ์ และทันสมัย

1.2.4 สอดคล้องกับความต้องการของตลาด สอดคล้องกับความต้องการและความรู้สึกของตลาดในปัจจุบัน และตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในวงการ IT และเทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ

1.2.5 เสริมสร้างความเข้าใจและความร่วมมือในทีม สร้างความเข้าใจและความร่วมมือในทีมผู้เชี่ยวชาญและผู้เกี่ยวข้องในการพัฒนาองค์ประกอบที่เป็นเอกลักษณ์และมีคุณภาพสูงสุด

## 1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 สิ่งของที่ต้องการให้ออกแบบ

1.3.1.1 เสื้อสูทบอนมีคอม

1.3.1.2 เสื้อเชิ้ตบอนมีคอม

1.3.1.3 ถุงพลาสติกใส่สินค้าบอนมีคอม

1.3.1.4 แก้วน้ำเก็บความเย็นบอนมีคอม

1.3.1.5 แผ่นรองเมาส์ขนาดใหญ่บอนมีคอม

1.3.1.6 คีย์แคป คีย์บอร์ดคอมพิวเตอร์บอนมีคอม

1.3.2 การออกแบบ

1.3.2.1 ออกแบบให้ทันสมัยและโดดเด่นเป็นตัวเอง

1.3.2.2 สามารถนำมาผลิตได้จริงและสามารถใช้งานได้จริง

#### 1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ

- **อัตลักษณ์องค์กร** เกี่ยวข้องกับการเสริมสร้างภาพลักษณ์ขององค์กร เพื่อทำให้เกิดความแตกต่างในตำแหน่งของธุรกิจขึ้นในสายตาของกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

#### 1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 การเสริมสร้างความไว้วางใจ องค์กรที่มีอัตลักษณ์องค์กรที่ชัดเจนและโดดเด่นมักจะได้รับความไว้วางใจจากลูกค้าและพันธมิตรมากขึ้น เนื่องจากการสร้างความเชื่อมั่นในคุณภาพและการบริการของบริษัท

1.5.2 การดึงดูดลูกค้าใหม่ องค์กรที่มีอัตลักษณ์ที่เป็นเอกลักษณ์และน่าจดจำมักจะดึงดูดความสนใจของลูกค้าใหม่และช่วยเพิ่มยอดขาย

1.5.3 การลงทุนในตลาด องค์กรที่มีอัตลักษณ์ที่มีเอกลักษณ์และมีคุณภาพสูงสุดมักจะสามารถในการทนทานในตลาดและรับมือกับการแข่งขันได้ดีมากขึ้น

1.5.4 การสร้างความรู้สึกรักของพนักงาน องค์กรที่มีอัตลักษณ์ที่เป็นเอกลักษณ์และน่าภูมิใจมักจะสร้างความผูกพันและความรู้สึกของพนักงานในการทำงาน

1.5.5 การสร้างความต่อเนื่องของธุรกิจ การสร้างอัตลักษณ์ที่เป็นเอกลักษณ์และมีคุณภาพสูงสุดช่วยให้บริษัทสามารถสร้างความต่อเนื่องในการพัฒนาธุรกิจและขยายตัวไปยังตลาดใหม่ๆ อย่างมั่นคง

## 1.6 แผนการดำเนินงาน

เวลา / ขั้นตอนการดำเนินงาน	1 ก.พ. 67	12 ก.พ. 67	29 ก.พ. 67	1 มี.ค. 67	12 มี.ค. 67	29 มี.ค. 67
การศึกษาข้อมูลและเก็บข้อมูล		←→				
การกำหนดขอบเขต		←→				
การออกแบบ			←→			←→
การประเมิน						←→

ตารางที่ 1.1 แผนการดำเนินงาน

## 1.7 เครื่องมือที่คาดว่าจะต้องใช้

### 1.7.1 Software

1.7.1.1 Adobe Illustrator

1.7.1.2 Adobe Photoshop

### 1.7.2 Hardware

1.7.2.1 คอมพิวเตอร์ 1 เครื่อง



## บทที่ 2

### ทฤษฎีและหลักการที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 แนวคิด ทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

โครงการออกแบบอัตลักษณ์ตราสินค้าและพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าฝ้าย โดยได้แรงบันดาลใจจาก ดอกไม้ เมืองเลย กรณีศึกษาผลิตภัณฑ์ผ้าฝ้ายชุมชนบ้านกบก อ.วังสะพุง จ.เลย

การวิจัยในครั้งนี้เพื่อศึกษาข้อมูลดอกไม้ที่สำคัญในจังหวัดเลย นำมาถอดอัตลักษณ์ออกแบบเป็น ภาพประกอบเพื่อ นำไปทำตลาดลายดอกไม้โดยมีกระบวนการรีดร้อนลวดลายลง ไปบนผ้าฝ้าย โดยใช้วัสดุจากผ้า ฝ้ายบ้านกบก อำเภอวังสะพุง จังหวัดเลย เพื่อนำผ้าที่ได้มาทำการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนประกอบของผ้าที่ จัดอยู่ในจำพวกของใช้ภายในชีวิตประจำวัน โดยเริ่มจากการ 1)การศึกษาข้อมูลและทบทวนวรรณกรรม 2)การ กำหนดขอบเขตการออกแบบ 3)การออกแบบผลิตภัณฑ์ 4) ประเมินความพึงพอใจ โดยได้ทำการศึกษาข้อมูล ของดอกไม้ที่สำคัญในจังหวัดเลย นำข้อมูลที่ได้มาทำการออกแบบลวดลาย เรขศิลป์ดอกไม้ นำไปรีดร้อนพิมพ์ ลายลงบนผ้าฝ้าย นำไปพัฒนาต่อเป็นผลิตภัณฑ์จากผ้าฝ้ายที่เป็นของใช้จำพวกของใช้ในชีวิตประจำวัน มีการ สร้างแบรนด์ผลิตภัณฑ์ ภายใต้แบรนด์ “มาลีวดี” ที่มีประโยชน์ใช้สอยและส่งเสริมคุณค่าความงามของ ดอกไม้ จังหวัดเมืองเลย และได้นำไปสู่กระบวนการประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน ผลการ ประเมิน ความพึงพอใจโดยผู้เชี่ยวชาญและบุคคลทั่วไปจำนวน 100 คน พบว่า คุณภาพของอัตลักษณ์ตราสินค้า แบรนด์ “มาลีวดี” ภาพประกอบลวดลายเรขศิลป์ดอกไม้และผลิตภัณฑ์ อยู่ในระดับดีมาก ซึ่งในอนาคตการ พัฒนาแบรนด์สินค้า “มาลีวดี” อาจ มีแนวโน้มที่จะพัฒนาต่อไป

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินงานโครงการ

#### 3.1 เครื่องมือหรือโปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบ

- 3.1.1 เครื่องคอมพิวเตอร์ พร้อมเชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ต
- 3.1.2 Adobe Illustrator เพื่อการออกแบบลวดลายต่างๆ
- 3.1.3 Adobe Photoshop เพื่อการทำ MockUp ของสิ่งของต่างๆ

#### 3.2 ขั้นตอนการดำเนินงาน

- 3.2.1 คิดหัวข้อโครงการเพื่อนำเสนอพี่เลี้ยงที่ปรึกษา
- 3.2.2 การศึกษาข้อมูล และเก็บข้อมูล โดยการสำรวจสิ่งที่ควรผลิตและแนวทางของบริษัท และค่านิยมของบริษัทสัมพันธ์กับบรรดาผู้บริหารพนักงานหรือสมาชิกในองค์กรเพื่อเก็บข้อมูลเกี่ยวกับมุมมองและความรู้สึกต่อองค์กร
- 3.2.3 การกำหนดขอบเขต รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการและความคาดหวังของผู้สนใจทั้งภายในและภายนอกองค์กร เช่น ลูกค้า ผู้บริหาร และผู้ทำโครงการ กำหนดวัตถุประสงค์หลักและวัตถุประสงค์รองของโครงการอย่างชัดเจน เพื่อให้ทราบถึงผลลัพธ์หรือผลิตภัณฑ์ที่คาดหวัง
- 3.2.4 การออกแบบ ผู้จัดทำจะออกแบบสิ่งของที่ละชิ้น โดยการเน้นการสร้างบรรยากาศและแสดงเสน่ห์ขององค์กร
- 3.2.5 การประเมิน โดยการนำเสนอต่อหน้าผู้บริหารและผู้จัดการของบริษัทถึงความเหมาะสมขององค์ประกอบสิ่งของที่ออกแบบ มาเพื่อให้เข้ากับบริษัทและเป็นสิ่งใหม่ๆไม่ซ้ำที่สิ่งเคยมีมา

## บทที่ 4

### ผลการดำเนินงานโครงการ

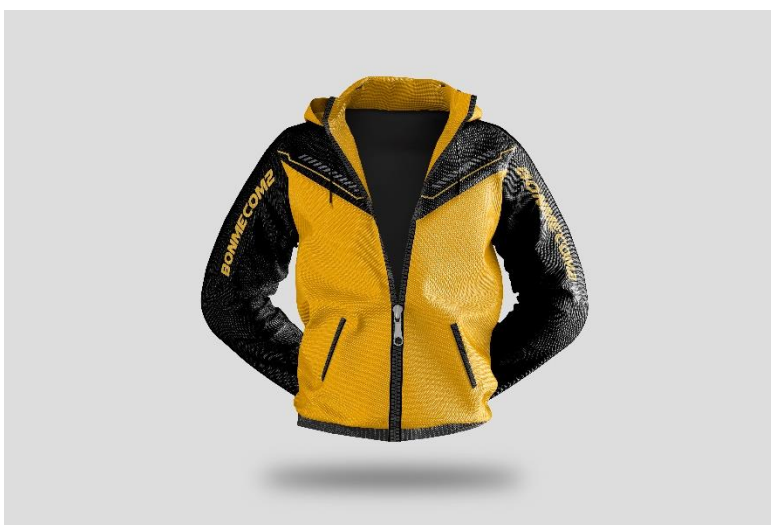
การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรเป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยกำหนดและสร้างเสริมเครื่องมือสำคัญในการสร้างความรู้สึกละและบรรลุวัตถุประสงค์ขององค์กร โดยเฉพาะองค์กรในวงการเทคโนโลยีและการสื่อสารที่ต้องการเสนอตัวให้เป็นที่รู้จักและได้รับการยอมรับในตลาดที่แข่งขันอย่างไม่หยุดยั้ง

ซึ่งมีผลการดำเนินงานโครงการดังนี้

#### 4.1 ผลการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร

การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร ผู้จัดทำได้เริ่มดำเนินงานตามขั้นตอนการดำเนินงานในบทที่ 3 แล้วได้ให้ผู้บริหารเป็นผู้คัดเลือกสิ่งของที่สามารผลิตและสามารถไปดำเนินการต่อของทางบริษัทได้คือ “ถุงพลาสติกใส่สินค้าบอนมีคอม” แต่สิ่งของอย่างอื่นที่ผ่านการคัดเลือกแต่ยังต้องรอดูการผลิตต่อไปคือ “เสื้อสูทบอนมีคอม, เสื้อเชิ้ตบอนมีคอม, แก้วน้ำเก็บความเย็นบอนมีคอม, แผ่นรองเมาส์ขนาดใหญ่บอนมีคอม, คีย์แคป คีบอร์ดคอมพิวเตอรืบอนมีคอม” ที่ซึ่งต้องคำนวณบและการผลิตต่อไป

#### 4.2 ตัวอย่างการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร



ภาพที่ 1.1 เสื้อสูทบอนมีคอม



ภาพที่ 1.2 เสื้อเชิ้ตบอนมีคอม



ภาพที่ 1.3 แผ่นรองเมาส์ขนาดใหญ่บอนมีคอม



ภาพที่ 1.4 ถุงพลาสติกใส่สินค้าบอนมีคอม



ภาพที่ 1.5 แก้วน้ำเก็บความเย็นบอนมีคอม

# คีย์แคป



ภาพที่ 1.5 คีย์แคป คีบอร์ดคอมพิวเตอร์บอนมีคอม

## บทที่ 5

### สรุปผลการดำเนินงาน และข้อเสนอแนะ

การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรเป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยกำหนดและสร้างเสริมเครื่องมือสำคัญในการสร้างความรู้สึกละบรรลู่วัตถุประสงค์ขององค์กร โดยเฉพาะองค์กรในวงการเทคโนโลยีและการสื่อสารที่ต้องการเสนอตัวให้เป็นที่รู้จักและได้รับการยอมรับในตลาดที่แข่งขันอย่างไม่หยุดยั้ง

#### 5.1 การดำเนินงานการจัดทำโครงการ

##### 5.1.1 วัตถุประสงค์ของโครงการ

5.1.1.1 สร้างเอกลักษณ์เฉพาะ สร้างอัตลักษณ์ที่โดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ที่ช่วยให้บริษัท บอนคอม ไอที ซิสเต็ม จำกัด แยกตัวจากคู่แข่งในวงการ IT และเทคโนโลยี

5.1.1.2 เสริมสร้างความเชื่อมั่นและความไว้วางใจ เพื่อความเชื่อมั่นและความไว้วางใจให้กับลูกค้าและพันธมิตรผ่านการสร้างแบรนด์ที่มีคุณภาพและเป็นเอกลักษณ์

5.1.1.3 คุ้มครองและรักษาลูกค้า คุ้มครองลูกค้าใหม่และรักษาลูกค้าเดิมโดยสร้างองค์ประกอบที่เป็นเอกลักษณ์และทันสมัย

5.1.1.4 สอดคล้องกับความต้องการของตลาด สอดคล้องกับความต้องการและความรู้สึกของตลาดในปัจจุบัน และตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในวงการ IT และเทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ

5.1.1.5 เสริมสร้างความเข้าใจและความร่วมมือในทีม สร้างความเข้าใจและความร่วมมือในทีมผู้เชี่ยวชาญและผู้เกี่ยวข้องในการพัฒนาองค์ประกอบที่เป็นเอกลักษณ์และมีคุณภาพสูงสุด

##### 5.1.2 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

5.1.2.1 การเสริมสร้างความไว้วางใจ องค์กรที่มีอัตลักษณ์องค์กรที่ชัดเจนและโดดเด่นมักจะได้รับความไว้วางใจจากลูกค้าและพันธมิตรมากขึ้น เนื่องจากมีการสร้างความเชื่อมั่นในคุณภาพและการบริการของบริษัท

5.1.2.2 การดึงดูดลูกค้าใหม่ องค์กรที่มีอัตลักษณ์ที่เป็นเอกลักษณ์และน่าจดจำมักจะดึงดูดความสนใจของลูกค้าใหม่และช่วยเพิ่มยอดขาย

5.1.2.3 การคงทนในตลาด องค์กรที่มีอัตลักษณ์ที่มีเอกลักษณ์และมีคุณภาพสูงที่สุดมักจะมีความสามารถในการทนทานในตลาดและรับมือกับการแข่งขันได้ดีมากขึ้น

5.1.2.4 การสร้างความรู้สึกรักของผู้อื่น องค์กรที่มีอัตลักษณ์ที่เป็นเอกลักษณ์และน่าภูมิใจมักจะสร้างความผูกพันและความรู้สึกของพนักงานในการทำงาน

5.1.2.5 การสร้างความต่อเนื่องของธุรกิจ การสร้างอัตลักษณ์ที่เป็นเอกลักษณ์และมีคุณภาพสูงสุดช่วยให้บริษัทสามารถสร้างความต่อเนื่องในการพัฒนาธุรกิจและขยายตัวไปยังตลาดใหม่ๆ อย่างมั่นคง

## 5.2 สรุปผลการดำเนินงานโครงการ

การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร ผู้จัดทำได้เริ่มดำเนินงานตามขั้นตอนการดำเนินงานในบทที่ 3 แล้วได้ให้ผู้บริหารเป็นผู้คัดเลือกสิ่งของที่สามารถผลิตและสามารถไปดำเนินการต่อของทางบริษัทได้คือ “ถุงพลาสติกใส่สินค้าบอนมีคอม” แต่สิ่งของอย่างอื่นที่ผ่านการคัดเลือกแต่ยังต้องรอดูการผลิตต่อไปคือ “เสื้อฮู้ดบอนมีคอม, เสื้อเชิ้ตบอนมีคอม, แก้วน้ำเก็บความเย็นบอนมีคอม, แผ่นรองเมาส์ขนาดใหญ่บอนมีคอม, คีย์แคป คีบอร์ดคอมพิวเตอร์บอนมีคอม” ที่ซึ่งต้องคำนวณงบและการผลิตต่อไป

## 5.3 ข้อเสนอแนะ

### 5.3.1 ข้อเสนอแนะทั่วไป

5.3.1.1 การออกแบบของบางสิ่งต้องออกแบบให้เข้ากับรูปแบบของร้านมากกว่านี้

5.3.1.2 ควรคำนวณสิ่งที่จะออกแบบให้สามารถใช้ได้จริงและสามารถผลิตออกมาได้ง่ายขึ้น

### 5.3.2 ปัญหา อุปสรรค และแนวทางในการพัฒนา

5.3.1.1 การออกแบบที่บางอย่างที่ไม่สอดคล้องกับแนวทางการผลิตของบริษัท

5.3.1.2 การพยายามทำหลายอย่างมากเกินไปจนไม่สอดคล้องกับเวลาในการดำเนินงานโครงการ

## บรรณานุกรมเอกสารอ้างอิง

ศรารุณี พงศ์ณัฐกรณ์ และดร.ขาม จาตุรงค์กุล , “การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร สำหรับสำนัก  
คอมพิวเตอร์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา,” (25 มีนาคม 2565): 248.