



Consumer Behavior on Design [GMD3501]

Asst.Prof.Supatra Lookraks

Graphic and Multimedia Design, SuanSunandha Rajabhat University Tel.081-904-7663

JOB1: การออกแบบ แบบสอบถาม แบบสำรวจ ในงานออกแบบ week4 (20คะแนน)

คำสั่ง: ให้ นศ.ออกแบบ แบบสอบถาม สำหรับใช้ในการเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลในการออกแบบตามหัวข้อที่ได้รับมอบหมายด้านการออกแบบกราฟิกและด้านการออกแบบมัลติมีเดีย โดยกำหนดข้อคำถามและคำตอบที่สอดคล้องกับหลักการออกแบบและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องจำเป็นและสอดคล้องกับแนวทางการออกแบบหรือข้อมูลที่สามารถนำไปใช้ออกแบบได้ครบถ้วน

งานส่ง: classroom และ Facebook

1. ตัวอย่างคำถาม ขนาด A4 จำนวน 1 แผ่น(ส่งในชั้นเรียน)
2. ไฟล์แบบสอบถาม.pdf จำนวน 1 ไฟล์

แบบสอบถามโครงการ ออกแบบเชิงประชาสัมพันธ์
พิธีเปิดศูนย์บริการชุมชนที่สี่

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบเชิงประชาสัมพันธ์พิธีเปิดศูนย์บริการชุมชนที่สี่ให้เป็นที่รู้จักมากที่สุด
2. เพื่อออกแบบเชิงประชาสัมพันธ์พิธีเปิดศูนย์บริการชุมชนที่สี่ให้เป็นที่รู้จักมากที่สุดและเป็นที่สนใจ

ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมาย

3. เพื่อศึกษาว่าผู้ใช้ในปัจจุบันมีความสนใจและให้ความสำคัญกับศูนย์บริการชุมชนที่สี่หรือไม่

คำชี้แจงแบบสอบถาม

แบบสอบถามนี้จัดทำขึ้นเพื่อสอบถามข้อมูล เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบเชิงประชาสัมพันธ์พิธีเปิดศูนย์บริการชุมชนที่สี่ และเพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์พิธีเปิดศูนย์บริการชุมชนที่สี่

แบบสอบถามทั้งหมด 4 ส่วน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทางประชากรศาสตร์ จำนวน 5 ข้อ
ส่วนที่ 2 ข้อมูลด้านพฤติกรรมของผู้บริโภค จำนวน 5 ข้อ
ส่วนที่ 3 ข้อมูลด้านความคิดเห็นของผู้บริโภค จำนวน 5 ข้อ
ส่วนที่ 4 ข้อมูลด้านความถี่ของการใช้บริการ จำนวน 10 ข้อ

นายณิทร แสงงำไท
สาขาวิชาออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย
คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

แบบสอบถามฉบับนี้เป็นทรัพย์สินของ โครงการออกแบบเชิงประชาสัมพันธ์ พิธีเปิดศูนย์บริการชุมชนที่สี่ กรุณาช่วยในการประชาสัมพันธ์ความเกี่ยวข้องของโครงการฯ ณ โอกาสนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทางประชากรศาสตร์

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับคำตอบที่สุด

1. เพศ ชาย หญิง
2. อายุ 16 - 20 ปี 21 - 25 ปี 26 - 30 ปี
3. ระดับการศึกษา มัธยมศึกษา ปริญญาตรี ปริญญาโท ปริญญาเอก
4. อาชีพ นักเรียน/นักศึกษา ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว พนักงานเอกชน อาจากรัฐ/ราชการ อื่น ๆ
5. รายได้ ต่ำกว่า 5,000 บาท ต่อเดือน 5,000 - 10,000 บาท ต่อเดือน 11,000 - 20,000 บาท ต่อเดือน 21,000 - 30,000 บาท ต่อเดือน

ส่วนที่ 2 ข้อมูลด้านพฤติกรรมของผู้บริโภค

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับคำตอบที่สุด

1. จำนวนการใช้งานผลิตภัณฑ์ 1 ครั้งต่อสัปดาห์ 1 ครั้งต่อเดือน 3 - 4 ครั้งต่อปี 1 ครั้งต่อปี
2. จำนวนเงินที่จ่ายเพื่อซื้อผลิตภัณฑ์ ค่าต่ำ ค่ากลาง ค่าสูง
3. ปัจจัยใดที่ทำให้ท่านเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ ชื่อเสียงของผลิตภัณฑ์ ผลจากคำโฆษณาในโทรทัศน์ ระยะเวลาในการเดินทาง
4. ท่านมักเข้าชมผลิตภัณฑ์กับผู้อื่น คนเดียว เพื่อน ครอบครัว คนรัก
5. ท่านมักเข้าชมผลิตภัณฑ์ในโอกาสใด วันธรรมดา วันหยุดสุดสัปดาห์ เทศกาลต่าง ๆ

แบบสอบถาม

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทางประชากรศาสตร์

1. เพศ ชาย หญิง
2. อายุ 20-22 23-25
3. ระดับการศึกษา มัธยมศึกษา อนุปริญญา (ปวช.ปวส.) ปริญญาตรี ปริญญาโท
4. อาชีพ นักศึกษา รับจ้างทั่วไป พนักงานบริษัท ธุรกิจส่วนตัว อื่นๆ
5. รายได้ น้อยกว่า 5,000 5,000 - 10,000 บาท 10,000 - 15,000 บาท 15,000 บาท ขึ้นไป

ยูนิคส์ กัมเม็ย S122525038
สาขาวิชาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย

แบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ข้อมูลด้านทัศนคติ

1. ถ้าพูดถึงแนวคุณนิกก็จะไร ความน่ารัก ขี้อ่อน ความน่ารัก ความเย็นชา
2. คุณเคยเลี้ยงแมวหรือไม่ เคย ไม่เคย
3. ถ้าพูดถึงอินโฟกราฟิกคุณนิกก็จะไร ภาพกราฟิกเคลื่อนไหวนำเสนอข้อมูลที่เข้าใจง่าย การประชาสัมพันธ์ ข้อมูลที่เข้าใจง่าย

ยูนิคส์ กัมเม็ย S122525038
สาขาวิชาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย

ตัวอย่าง : การออกแบบและการตั้งคำถามสำหรับแบบสอบถามด้านการออกแบบที่มา: ผลงาน นศ.ชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย



JOB2: การออกแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ กรณีศึกษา

week (20คะแนน)

7-8

คำสั่ง : ให้ นศ.ออกแบบ แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและกรณีศึกษา สำหรับใช้ในการเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลในการออกแบบตามหัวข้อที่ได้รับมอบหมายด้านการออกแบบกราฟิกและการออกแบบมัลติมีเดีย โดยกำหนดคำถามและคำตอบที่สอดคล้องกับหลักการออกแบบและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและจำเป็นสอดคล้องแนวทางการออกแบบหรือข้อมูลและประสบการณ์ผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบที่สามารถนำไปใช้กับการออกแบบได้เป็นอย่างดี

งานส่ง : แบบร่าง A4 (ส่งในชั้นเรียน)

- 1.ไฟล์แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 1 ไฟล์
- 2.ไฟล์แบบกรณีศึกษา(ผลงานที่เกี่ยวข้อง) จำนวน 1 ไฟล์

ส่งงาน : ระยะเวลา 2 สัปดาห์

พ.11 ม.ค.66 : ส่งแบบร่าง

พ.18 ม.ค.66 : ส่งผลงานสมบูรณ์



แบบสัมภาษณ์ก่อนทำการออกแบบ (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

โครงการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์พิพิธภัณฑ์เรียนรู้ราชภัฏรบนพื้นที่สูง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์พิพิธภัณฑ์เรียนรู้ราชภัฏรบนพื้นที่สูงให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น
2. เพื่อออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์พิพิธภัณฑ์เรียนรู้ราชภัฏรบนพื้นที่สูงให้ทันสมัยแปลกใหม่และสื่อสาร

อัตลักษณ์ให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมายที่ขอการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

3. เพื่อเชิญชวนให้วัยรุ่นในปัจจุบันหันมาสนใจและให้ความสำคัญกับคุณค่าของวิถีชีวิตความเป็นอยู่ ประเพณี ความเชื่อและภูมิปัญญาของชาวเขา

คำชี้แจงแบบสอบถาม

แบบสัมภาษณ์นี้จัดทำขึ้นเพื่อสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์พิพิธภัณฑ์เรียนรู้ราชภัฏรบนพื้นที่สูง สำหรับกลุ่มเป้าหมายคือ วัยรุ่น ช่วงอายุ 21- 25 ปี ท่านที่มีความรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ในด้านที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยเรื่องนี้ ผู้วิจัยจึงขอร่วมมือจากท่านในการตอบคำถามตามความคิดเห็นของท่าน ข้อมูลที่ได้รับจะเป็นประโยชน์อย่างมากในการศึกษาด้านการออกแบบในครั้งนี้ ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลการวิจัยจะเป็นประโยชน์ต่อสาธารณะ ทั้งนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้ด้วยแบบสอบถามมีทั้งหมด 3 ส่วน
ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ
ส่วนที่ 2 คำถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ
ส่วนที่ 3 คำถามให้คะแนนตามความคิดเห็นสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

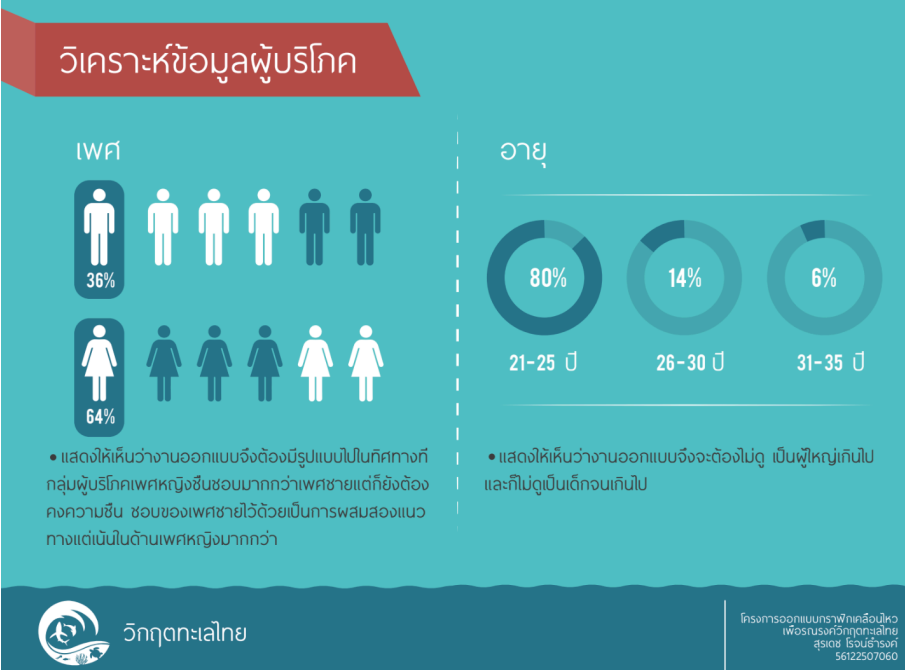
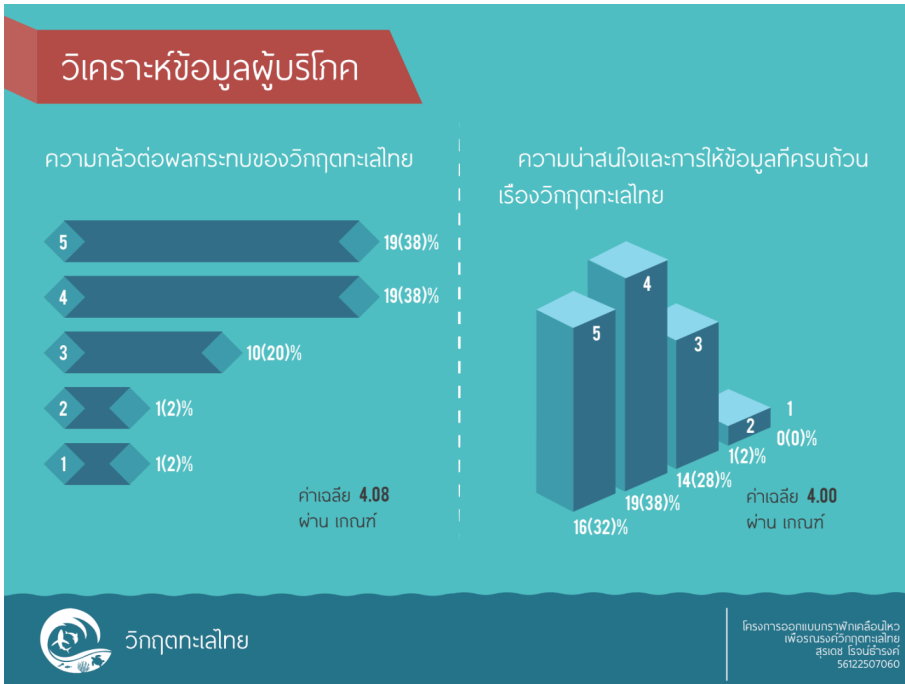
นายณัฏวิช แสงอำไพ

สาขาวิชาออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ตัวอย่าง: แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

ตัวอย่างผลงานรุ่นพี่ ปี4 : แผนภูมิ แผนภาพ กราฟ สำหรับให้นำเสนอการวิเคราะห์ข้อมูลสู่การออกแบบ





JOB3: สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลสู่การออกแบบ

week12 (20คะแนน)

คำสั่ง: ให้ นศ.สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลจาก แบบสอบถาม กรณีศึกษา แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ที่สามารถแสดงให้เห็นแนวทางการออกแบบที่สอดคล้องกับโครงการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียที่เลือกได้อย่างถูกต้องครบถ้วน มีแนวคิดที่แปลกใหม่ น่าสนใจในการออกแบบที่จะสร้างสรรค์ใหม่นี้

งานส่ง: แบบร่าง A4

- 1.ไฟล์สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลสู่การออกแบบ ขนาด A4 จำนวน 1 ไฟล์
 - 2.ไฟล์ภาพนำเสนอสรุปผลการวิเคราะห์และผลงานอ้างอิง จำนวน 1 ไฟล์
- ส่งงาน:** พ.15 ก.พ.66

การสรุปผลงานสู่งานออกแบบ

งานออกแบบจะมีความเป็นผู้นิยมมากกว่าผู้ชายซึ่งรูปแบบของโทนสีภายในงาน จะเป็นโทนสีที่มีพลังภาพประกอบจะเป็นภาพกราฟิกที่ตัดทอนรายละเอียด แต่ยังคงความเข้าใจของภาพประกอบไว้ให้ดูอยู่และเมื่อต้องการกระแทกถึงอารมณ์ความรู้สึก จะใช้ภาพสมจริงเข้ามาช่วยเพื่อให้คนดูได้ตระหนักถึงวิกฤตทะเลไทย ตัวอักษรจะเป็นตัวอักษรที่ทุกัดแปลงให้เข้ากับอารมณ์ของงาน ส่วนเสียงประกอบพื้นฐานจะเป็นเสียงดนตรีป๊อป และมีลักษณะเสียงที่ทำให้มีความรู้สึกตื่นเต้นและกระตุ้นอารมณ์ของคนดู การเคลื่อนไหวของกราฟิกภายในงานจะเป็นการย่อยขยาย ซึ่งจะผสมผสานเทคนิคอื่นๆสลับกันไป การนำเสนอข้อมูลของปัญหาวิกฤตทะเลไทยจะนำเสนอข้อมูลของทะเลไทย และผลกระทบที่เกิดขึ้นจริงจากวิกฤตทะเลไทย และนำเสนอทางออกของปัญหาด้วยวิธีที่ทุกคน จะสามารถมีส่วนร่วมช่วยกันปฏิบัติเพื่อที่จะช่วยลดวิกฤตทะเลไทยได้ เรื่องราวของงาน จะเป็นไปที่เรื่องของขยะ ซึ่งเป็นเรื่องของคนส่วนมากสนใจมาเป็นตัวเชื่อมโยงไปสู่เรื่องอื่นๆได้แก่เรื่องสัตว์ทะเลหายากกำลังจะสูญพันธ์ุ ปรกการกำลังจะหมดเมืองไทยและจำนวนของปลาในทะเลก็ลดจำนวนลงอย่างรวดเร็ว จะนำเสนอข้อมูล ข้อเท็จจริงและสร้างความเสียหายที่เกิดขึ้นกับทะเลไทยที่อ้างอิงได้ มีการนำเสนอผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้นกับผู้ใช้ไปถึงทางตรงและทางอ้อมโดยมีมุมมองสองด้านที่แตกต่างกันออกไป

ตัวอย่าง: การสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดสู่แนวทางการออกแบบ

ที่มา: แผ่นนำเสนองานรุ่นพี่ นักศึกษาสาขาวิชากราฟิกและมัลติมีเดีย ชั้นปีที่4

สรุปผลการวิเคราะห์แบบสอบถามผู้บริโภค

การสรุปผลจากแบบสอบถาม

- เพศ หญิง - ชาย
- อายุ 21-25 ปี
- การศึกษา ระดับปริญญาตรี
- อาชีพ นักศึกษา

งานออกแบบจะมีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้บริโภคเพศหญิงและเพศชายที่ชอบ การท่องเที่ยวทะเล มีการนำเสนอข้อมูลของทะเลไทยและผลกระทบ ที่เกิดขึ้นจริงจากวิกฤตทะเลไทยและนำเสนอทางออกของปัญหาด้วยวิธีที่ทุกคน จะสามารถมีส่วนร่วมช่วยกันปฏิบัติเพื่อที่จะช่วยลดวิกฤตทะเลไทยได้ เรื่องราวของงานจะเป็นเรื่องขยะที่เป็นเรื่องที่น่าสนใจเป็นส่วนมากมาเป็นตัวเชื่อมโยงไปสู่เรื่องอื่นๆต่อไป ส่วนงานออกแบบจะจัดเด่นจากสีที่แตกต่าง และใช้โทนสีที่กลมกลืนกัน เป็นส่วนมากลักษณะตัวอักษรจะเป็น แบบตัดแปลงที่จะช่วยทำให้อารมณ์ของงานดูชัดเจนขึ้น การเคลื่อนไหวของภาพกราฟิกจะใช้เทคนิคการย่อ - ขยายมาเล่าเรื่องราวเพิ่มลูกเล่นด้วยเทคนิคอื่นๆผสมผสานสลับกันไป และใช้เสียงประกอบแนวป๊อปที่มีความเพลิดเพลิน สนุกสนาน ดึงดูดใจให้กับผู้รับชม งานออกแบบจะถูกเผยแพร่ผ่าน Facebook เป็นหลักและเผยแพร่ผ่านทางออนไลน์อื่นๆประกอบไปด้วย

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อผู้เชี่ยวชาญ

สรุปผลการวิเคราะห์ของการออกแบบของผู้เชี่ยวชาญ

งานออกแบบจะมีโทนสีที่มีพลัง ภาพที่ใช้ในช่วงเวลาที่ต้องการกระแทกความรู้สึกของคนดูให้ตระหนักถึงวิกฤตทะเลไทยจะใช้เป็นภาพสมจริง โดยตัวอักษรของงานจะเป็นตัวลักษณะที่แตกต่างจากแบบทั่วไปซึ่งจะมีการตัดแปลงให้เข้ากับงาน เสียงประกอบในงานจะเป็นเสียงที่ทำให้มีความรู้สึกตื่นเต้นและกระตุ้นอารมณ์ของคนดูและสุดท้ายสิ่งที่จะทำให้งาน Infographic มีประสิทธิภาพมากที่สุดคือ ข้อมูล ข้อเท็จจริงและสร้างความเสียหายที่เกิดขึ้นกับทะเลไทยที่อ้างอิงได้ มีการนำเสนอผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้นกับผู้ใช้ไปถึงทางตรงและทางอ้อมโดยมีมุมมองสองด้านที่แตกต่างกันออกไป



FINAL: การวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลการออกแบบ **week13** (30คะแนน)

คำสั่ง: ให้ นศ.สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากโครงการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียที่เลือกมา โดยเรียบเรียงเนื้อหาและข้อมูลได้อย่างถูกต้องสามารถอธิบายเชื่อมโยงข้อมูลสู่การออกแบบได้อย่างครบถ้วน

สั่งงาน: พ.22 ก.พ.66

งานส่ง: ไฟล์นำเสนองาน จำนวน 1 ไฟล์ ผ่าน Google Class และ FB. ดังนี้

- 1.แบบสอบถามและสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล
- 2.แบบสัมภาษณ์และสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.แบบกรณีศึกษาและสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล
- 4.ผลงานอ้างอิง(Reference)

สั่งงาน: พ.22 มี.ค.66

เกณฑ์: FINAL 30 คะแนน

- | | | |
|--|----|-------|
| 1.ข้อมูล: ครบถ้วน ถูกต้อง ทันสมัย แปลงใหม่และน่าสนใจ | 10 | คะแนน |
| 2.การวิเคราะห์: ครบถ้วน ครอบคลุม ชัดเจน ตรงประเด็น | 10 | คะแนน |
| 3.การสรุปผล: สอดคล้องแนวคิดลำดับขั้นตอนสู่การออกแบบได้ดี | 10 | คะแนน |

***รูปแบบผลงาน การประเมินผลและกำหนดการส่งงานอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามสถานการณ์และความเหมาะสม

การสรุปผลงานสู่งานออกแบบ

งานออกแบบจะมีความเป็นปัจเจกมากกว่าผู้ขายซึ่งรูปแบบของสินค้าภายในงาน จะเป็นสินค้าที่มีพลังภาพประกอบจะเป็นภาพกราฟิกที่ตัดทอนรายละเอียด แต่ยังคงความเข้าใจของภาพประกอบไว้ให้ได้อยู่และเมื่อต้องการแทรกถึงอารมณ์ความรู้สึก จงใช้ภาพสมจริงเข้ามาช่วยเพื่อให้คนดูได้ตระหนักถึงวัตถุประสงค์ของไทย ตัวอักษรจะเป็นตัวอักษรที่ถูกต้องแต่ให้เข้ากับอารมณ์ของงาน ส่วนเสียงประกอบพื้นฐานจะเป็นเสียงดนตรีป๊อป และมีลักษณะเสียงที่ทำให้มีความรู้สึกตื่นเต้นและกระตุ้นอารมณ์ของคนดู การเคลื่อนไหวของกราฟิกภายในงานจะเน้นการย่อยขยาย ซึ่งจะผสมผสานเทคนิคอันทุสลับกันไป การนำเสนอข้อมูลของปัญหาวัตถุประสงค์จะนำเสนอข้อมูลของประเทศไทย และผลกระทบที่เกิดขึ้นจริงจากวัตถุประสงค์ของไทย และนำเสนอทางออกของปัญหาด้วยวิธีที่ทุกคน จะสามารถมีส่วนร่วมช่วยกันปฏิบัติเพื่อที่จะช่วยลดวัตถุประสงค์ของไทยได้ เรื่องราวของงาน จะเน้นไปที่เรื่องของขณะ ซึ่งเป็นเรื่องของคนส่วนมากสนใจมาเป็นตัวเชื่อมโยงไปสู่เรื่องอื่นๆได้แก่เรื่องสัตว์ทะเลหายากกำลังจะสูญพันธุ์ ประการังกำลังจะหมดเมืองไทยและจำนวนของปลาในทะเลที่ลดจำนวนลงอย่างรวดเร็ว จะนำเสนอข้อมูล ข้อเท็จจริงและสถิติความเสียหายที่เกิดขึ้นกับทะเลไทยที่อ้างอิงได้ มีการนำเสนอผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้นกับผู้ใช้ไม่ได้ทั้งทางตรงและทางอ้อมโดยมีมุมมองสองด้านที่แตกต่างกันออกไป



โครงการออกแบบกราฟิกเพื่อเสริมสร้างวัฒนธรรมสื่อไทย
สุระเดช โรจน์วีระพงศ์
56122507060

การออกแบบ
สื่อประชาสัมพันธ์
ผลิตภัณฑ์ที่เรียนรู้อย่างบูรณาการ

MENU
กลุ่มเป้าหมาย
ผู้เชี่ยวชาญ

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้เชี่ยวชาญ

ด้านการออกแบบ

ออกแบบสื่อให้ครอบคลุมทุกเรื่องราวของชาวเขา ไม่ว่าจะเป็นวิถีชีวิต วัฒนธรรม ประเพณี ที่ผูกอาลัย การแต่งกาย สิ่งของเครื่องใช้ และเครื่องดนตรี ให้กระชับและง่ายต่อการเข้าถึง ควรปรับสื่อประชาสัมพันธ์ให้สอดคล้องกับยุคสมัยในปัจจุบัน เน้นความทันสมัย ความแปลกใหม่กับความดั้งเดิมของผลิตภัณฑ์ เป็นจุดแข็งของผลิตภัณฑ์ และควรให้ความสำคัญในอย่างก็พอเหมาะพอควร

ด้านแนวความคิด

การสัมผัสและเข้าใจ หรือการสัมผัสและเรียนรู้ถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมของชาวเขา โดยดึงจุดเด่นหรือเอกลักษณ์ที่ชัดเจนของผลิตภัณฑ์ที่ผู้ขายจะได้สัมผัสกับวัตถุจริง มีสัญลักษณ์หรือสิ่งที่น่าจดจำให้มักท่องเที่ยวที่บ่งบอถึงที่มาแล้วคุณค่าหรือหาที่อื่นไม่ได้อีก มาแล้วสนุกใช้กลิ่นอายของเครื่องแต่งกาย สถาปัตยกรรม อาหารการกิน มาใช้ในการออกแบบสื่อให้ส่งเสริมการท่องเที่ยวผลิตภัณฑ์

ด้านรูปแบบของสื่อ

ควรออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ให้มีความสัมพันธ์กับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายมีส่วนร่วมกับสื่อ จะทำให้สนุกสนานและเป็นภาพจำ

รูปแบบตัวอักษร

SAN SERIF

ตราสัญลักษณ์

Us: Icon Combination Mark

บุคลิกภาพของสื่อที่เหมาะสม

NATURAL
CASUAL
CHIC
MODERN

70