

โครงการการออกแบบและพัฒนาชุดผลิตภัณฑ์ Major Concession

Design and Development of Major Concession Product.

พิมพ์พรไพ ศิริจันทร์งาม¹, อภิชาติ วงศ์กาวิ², สลิ้ง สุพวงแก้ว³

สาขาวิชาวิศวกรรมการออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมสมัย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

39 หมู่ 1 ถนนรังสิต - นครนายก อ.ธัญบุรี จ.ปทุมธานี 12110

สถานที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา : บริษัท เมเจอร์ ซินีเพล็กซ์ กรุ๊ป จำกัด (มหาชน)
1839, 1839/1, 1839/6 ถ.พหลโยธิน แขวงลาดยาว เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10900

บทคัดย่อ

บริษัท เมเจอร์ ซินีเพล็กซ์ กรุ๊ป จำกัด (มหาชน) เป็นบริษัทที่ประกอบธุรกิจโรงภาพยนตร์แนวเอ็นเตอร์เทนเมนต์คอมเพล็กซ์ (Entertainment Complex) ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างโรงภาพยนตร์ (Cinema) เข้ากับธุรกิจบันเทิงและกิจกรรมอื่นๆ ที่เกี่ยวเนื่องกัน เกิดเป็นศูนย์บันเทิง เมเจอร์ ซินีเพล็กซ์ (Major Cineplex)

จากการได้ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาโครงการการออกแบบและพัฒนาชุดผลิตภัณฑ์ Major Concession ของ บริษัท เมเจอร์ ซินีเพล็กซ์ กรุ๊ป จำกัด (มหาชน) มีวัตถุประสงค์เพื่อนำความรู้ด้านการออกแบบมาปรับใช้และบูรณาการเพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ให้เกิดคุณค่าและสามารถเพิ่มยอดขายให้แก่บริษัทได้ จากการศึกษาและปฏิบัติงานได้รับประสบการณ์จากการทำงานในด้านกระบวนการคิด การวิเคราะห์ การสร้างสรรค์ และรวมไปถึงการทำงานร่วมกับผู้อื่นในองค์กรอย่างเป็นระบบ ตลอดจนการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำงานได้ ซึ่งเป็นการเตรียมความพร้อมก่อนก้าวเข้าสู่การทำงานอย่างมืออาชีพต่อไปในอนาคต

1. คำนำ

“ศูนย์บันเทิง เมเจอร์ซินีเพล็กซ์” (Major cineplex) เป็นศูนย์กลางความบันเทิงที่รวมเอาความบันเทิงในหลากหลายรูปแบบมาไว้ในที่เดียวโดยมีโรงภาพยนตร์เป็นบริการบันเทิงหลัก

Major Concession (ธุรกิจอาหารและเครื่องดื่ม) หน้าโรงภาพยนตร์เป็นรายได้เสริมที่สำคัญและสร้างความครบวงจรให้แก่ธุรกิจโรงภาพยนตร์ โดยมีสินค้าหลักคือ ป๊อปคอร์น(Popcorn) และเครื่องดื่มน้ำอัดลม (Soft Drink)

ปัจจุบันเมเจอร์ ซินีเพล็กซ์ ได้มีการเปิดตัวธุรกิจภาพยนตร์ Icon Cineconic ที่ตั้งอยู่บริเวณชั้น 6-8 ของห้างไอคอนสยาม (Icon Siam) เพื่อให้ชุดผลิตภัณฑ์ Major concession มีความโดดเด่นมีคุณค่าและเสริมสร้างภาพลักษณ์ความเป็นไทยให้แก่ธุรกิจ

การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่แสดงออกถึงเอกลักษณ์ของไทย

นอกจากจะต้องคำนึงถึงความสวยงาม ของผลิตภัณฑ์แล้ว ผลิตภัณฑ์ยังต้องมีบทบาทในด้านการส่งเสริมการตลาด (Promotion) และยังคงคำนึงถึงคุณค่าของผลิตภัณฑ์ ตลอดไปจนถึงความสะดวกในการนำไปใช้งาน

ผู้ออกแบบจึงมีหน้าที่คิดสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ โดยอาศัยองค์ความรู้ในด้านการออกแบบและข้อมูลต่าง ๆ เข้ามาพิจารณาตัดสินใจร่วมใน กระบวนการออกแบบ วัสดุ ความเป็นไปได้ในระบบการผลิต และจำหน่าย

2. วิธีดำเนินงาน

จากกระบวนการในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ชุดแก้วกล่อง Major Concession ข้าพเจ้าได้ผนวกแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์โดยการนำเทคนิค กระบวนการ วิธีการสร้างสรรค์งานทัศนกรรมของไทย เช่น งานสานไม้ไผ่ การเขียนภาพจิตรกรรม การเขียนภาพลายรดน้ำ มาปรับประยุกต์ใช้และบูรณาการเพื่อให้เกิดงานที่น่าสนใจและยังสามารถเล่าเรื่องราวและนำเสนอความเป็นไทยในตัวผลิตภัณฑ์ โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วนได้แก่

2.1 ศึกษาเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์

เป็นการผสมผสานระหว่างเทคนิคการผลิต และความคิดสร้างสรรค์ให้ตรงกับความต้องการของผู้บริโภค การออกแบบผลิตภัณฑ์โดยเริ่มต้นจากการพิจารณาวัสดุ ที่จะนำมาใช้ในการสร้างผลิตภัณฑ์ให้สอดคล้องกับเทคนิคที่ใช้ในการตกแต่งสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ เพื่อให้เกิดความเหมาะสมและสะดวกต่อการใช้งาน

2.2 ศึกษาลวดลายที่จะนำมาใช้สร้างสคริปบนผลิตภัณฑ์

การศึกษาลวดลายต่าง ๆ ที่จะนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ลงบนผลิตภัณฑ์นั้นจะต้องศึกษาถึงความเป็นมาและเรื่องราวที่ต้องการจะนำเสนอ เพื่อให้สะท้อนถึงความเป็นไทยและมีความร่วมสมัย อีกทั้งยังต้องคำนึงถึงสีสันทนของผลิตภัณฑ์เพื่อให้สอดคล้องตามและสามารถดึงดูดความสนใจของผู้บริโภค

¹นางสาวพิมพ์พรไพ ศิริจันทร์งาม สาขาวิชาวิศวกรรมการออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมสมัย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

²นายอภิชาติ วงศ์กาวิ ตำแหน่งหัวหน้าฝ่ายบริหารทรัพยากรมนุษย์ บริษัท เมเจอร์ ซินีเพล็กซ์ กรุ๊ป จำกัด (มหาชน)

³ผู้ช่วยศาสตราจารย์สลิ้ง สุพวงแก้ว ภาควิชาศิลปะการออกแบบและเทคโนโลยี คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

3. ขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 เสนอแนวคิด

เมื่อทำการค้นคว้าข้อมูลแล้วมีการรวบรวมข้อมูลและนำเสนอแนวคิดแรงบันดาลใจต่อหัวหน้าฝ่ายบริหารทรัพยากรมนุษย์ ซึ่งเป็นหนึ่งในผู้รับผิดชอบเข้าในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา โดยมีการอธิบายถึงแนวคิดและกระบวนการสร้างผลิตภัณฑ์ มีการเสนอแนะจากบุคลากรท่านอื่นๆ พุดคุยถึงความเป็นไปได้ และช่วยปรับปรุงในสิ่งที่ยังขาดตกบกพร่อง นำไปสู่การแก้ไขและพัฒนาให้มีความสมบูรณ์ขึ้น

3.2 จัดทำสื่อเพื่อนำเสนอแรงบันดาลใจ

เมื่อได้ค้นคว้าหาข้อมูล รวมไปถึงได้รับข้อเสนอแนะแล้วได้จัดทำสื่อเพื่อนำเสนอแรงบันดาลใจที่ได้รวบรวมภาพ และข้อมูลต่าง ๆ จากการค้นคว้า รวมไปถึงการเขียนข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เนื้อหาในสื่อนำเสนอจะประกอบด้วยเรื่องของสวดลายที่จะนำมาใช้ลงบนผลิตภัณฑ์ เทคนิคที่จะใช้ในการสร้างสรรค์ และเรื่องราวที่จะนำเสนอบนตัวผลิตภัณฑ์ เพื่อเป็นการนำเสนอและรวบรวมข้อมูลก่อนที่จะนำไปสู่ขั้นตอนการสเก็ตซ์งาน

3.3 การร่างแบบสเก็ตซ์

เพื่อให้สามารถสื่อสารถึงรูปแบบการนำเสนอชิ้นงานแต่ละชิ้นในขั้นต้นจึงต้องมีการสเก็ตซ์แบบร่างและนำเสนอเพื่อให้เห็นถึงความเป็นไปได้และสามารถปรับแก้ไขได้ง่ายขึ้น



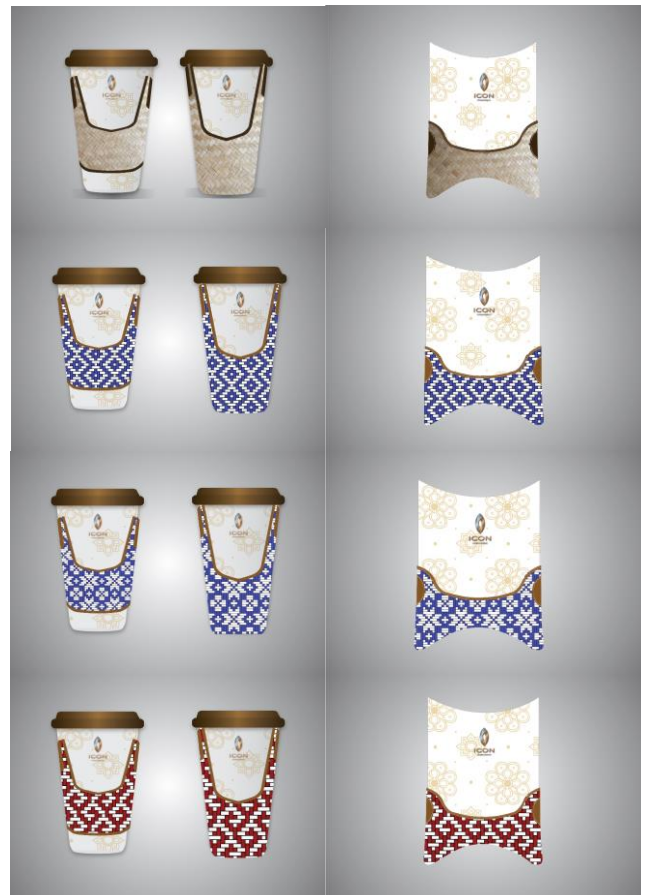
ภาพที่ 1 แบบร่างขั้นต้นเพื่อนำเสนอ

3.4 นำแบบสเก็ตซ์ขั้นต้นมาปรับแต่งโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator

การปรับแต่งแบบด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น จะทำให้มีความชัดเจนมากขึ้นในส่วนของการกำหนดรายละเอียดส่วนต่าง ๆ และยังสามารถปรับเปลี่ยนสีได้ง่ายขึ้น โดยมีผลิตภัณฑ์ทั้งหมด 3 ชุด ดังนี้



ภาพที่ 2 แบบผลิตภัณฑ์ชุดที่ 1



ภาพที่ 3 แบบผลิตภัณฑ์ ชุดที่ 2



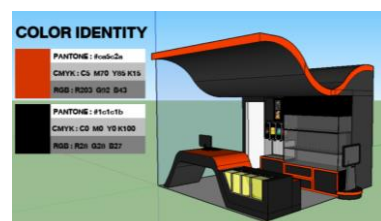
ภาพที่ 4 แบบผลิตภัณฑ์ ชุดที่ 3

3.5 การออกแบบร้านค้า Pop up Store

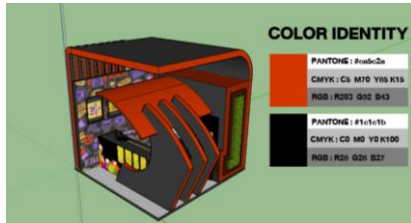
เพื่อเป็นการต่อยอดผลิตภัณฑ์ จึงได้มีการออกแบบร้านค้าขนาดเล็กสำหรับขายผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ เพื่อนำเสนอแนวคิดและต่อยอดโอกาสทางการค้าในอนาคตให้กับธุรกิจ



ภาพที่ 5 แบบจำลองร้านค้า แบบที่ 1



ภาพที่ 6 แบบจำลองร้านค้า แบบที่ 2



ภาพที่ 7 แบบจำลองร้านค้า แบบที่ 3

4.สรุปผลดำเนินงาน

จากการศึกษาและลงมือปฏิบัติโครงงานจนสำเร็จออกมานั้น ผลของการดำเนินงานที่ได้คือ ชุดผลิตภัณฑ์ Major Concession ทั้งหมด 3 ชุด ได้แก่

ชุดผลิตภัณฑ์ชุดที่ 1 ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากเทคนิคการเขียนภาพลายรดน้ำที่เป็นเอกลักษณ์ของไทย และนำเสนอลดลายสายน้ำเพื่อเป็นการสะท้อนถึงวิถีชีวิต วัฒนธรรม ที่บ่งบอกถึงเอกลักษณ์ของความเป็นไทย

ชุดผลิตภัณฑ์ชุดที่ 2 ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากงานเครื่องสานของไทย นำมาปรับประยุกต์เพื่อให้เข้ากับการใช้งานของคนในปัจจุบันมากขึ้น

ชุดผลิตภัณฑ์ชุดที่ 3 ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากวัฒนธรรมประเพณีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของแต่ละภูมิภาคของประเทศไทย มาปรับประยุกต์เพื่อใช้สร้างสรรค์ให้เกิดความร่วมสมัยและสวยงาม แต่ยังคงความเป็นไทย และสะท้อนถึงวิถีชีวิตได้อย่างสมบูรณ์

ในส่วนของการออกแบบ Pop up Store มีผลการดำเนินงานเป็นแบบจำลองร้านค้า ทั้งหมด 3 แบบ โดยใช้โทนสีเฉพาะของแบรนด์ มาใช้ในการออกแบบ

โดยระหว่างการปฏิบัติงานโครงงานนั้นได้เรียนรู้ถึงกระบวนการ แนวคิด รวมไปถึง การนำหลักการทำงานขององค์กรมาใช้เป็นแบบอย่างในขั้นตอนการปฏิบัติงานทั้งหมด ทำให้เกิดการทำงานที่เป็นระบบและสามารถนำไปใช้จริงในด้านการเรียน และการทำงานเมื่อสำเร็จการศึกษา โดยเกิดประโยชน์ต่อตนเอง องค์กร และผู้ที่เกี่ยวข้อง

5. กิตติกรรมประกาศ

จากการที่ข้าพเจ้าได้ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ณ บริษัท เมเจอร์ ซินีเพล็กซ์ กรุ๊ป จำกัด (มหาชน) ในระหว่างวันที่ 1 มิถุนายน 2561 ถึงวันที่ 19 ตุลาคม 2561 ส่งผลให้ข้าพเจ้าได้รับความรู้ และประสบการณ์ในการทำงานที่มีค่านอกเหนือจากการศึกษาเพียงในตำราเรียน และมีประโยชน์สำหรับการนำมาประยุกต์ใช้งาน สำหรับโครงงานวิชาสหกิจศึกษานี้สำเร็จได้ด้วยดีเนื่องจากได้รับความร่วมมือและได้รับการสนับสนุนเป็นอย่างดีจากทางคณะอาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์ และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

เอกสารอ้างอิง

ณัฏฐา จูติรัตนศาสน์. (2554). ปัญหา กลยุทธ์การตลาด และการจัดการเชิงกลยุทธ์ของธุรกิจโรงภาพยนตร์:กรณีศึกษา บริษัท เมเจอร์ ซินีเพล็กซ์ กรุ๊ป จำกัด(มหาชน).

สืบค้นเมื่อ 15 สิงหาคม , 2561, การเข้าถึง <http://eprints.utcc.ac.th>.

วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร. หลักการและแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ : กรุงเทพฯ แอปป้า พรินติ้งกรุ๊ป จำกัด ,2548

ศูนย์เผยแพร่ พัฒนา และบริหารจัดการเมืองอุตสาหกรรมเชิงนิเวศ

Eco Center. (ม.ป.ป.). EcoDesign คืออะไร.

สืบค้นเมื่อ 15 สิงหาคม, 2561, การเข้าถึง

<http://www.ieat.go.th/eco/index.php>. ออนไลน์

ประวัติผู้เขียนบทความ



ชื่อ – นามสกุล : นางสาวพิมประไพ ศรีจันทร์งาม

สาขาวิชา : นวัตกรรม การออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมสมัย

คณะ : ศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ที่อยู่ : 9 หมู่ 2 ต.วัดดาว อ.บางปลาม้า จ.สุพรรณบุรี 72150

เบอร์โทรศัพท์ : 0980548869

E-mail : Pimprapai4454@gmail.com