

ลวดลายแผ่นพื้น (มาศคอตศิลป์โต)



ผู้ถือสิทธิ์ : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน

ผู้ประดิษฐ์ : นายเทพฤทธิ์ ไชยจันทร์

สถานะ : สิทธิบัตร

เลขที่คำขอ : 1902004275

ที่มา ข้อมูลเบื้องต้น และความสำคัญของปัญหา/ ผลงาน

คณะศิลปกรรมและออกแบบอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน ได้มีโครงการที่เกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์ของคณะ เพื่อให้ผู้ที่สนใจจะเข้ามาทำการศึกษาได้รับรู้ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ เป็นการเสริมสร้างความสัมพันธ์และความเข้าใจอันดีระหว่างหน่วยงานกับกลุ่มประชาชนเป้าหมาย เพื่อสร้างความสำเร็จในการดำเนินงานของหน่วยงาน อยู่บ่อยครั้ง (สุปรیتی สุวรรณบุรณ์. ม.ป.ป.) นอกจากการประชาสัมพันธ์ผ่านทางเว็บไซต์ของคณะยังมีการออกประชาสัมพันธ์ในรูปแบบของการลงพื้นที่ตามโรงเรียนต่างๆภายในจังหวัดนครราชสีมาและจังหวัดใกล้เคียง การสร้างการ์ตูนสัญลักษณ์ของ คณะศิลปกรรมและออกแบบอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน จึงเป็นอีกแนวทางหนึ่งในการช่วยเสริมสร้างภาพลักษณ์การจดจำให้แก่ผู้พบเห็น

โดยกระบวนการออกแบบมาศคอตจากทฤษฎีปฏิสัมพันธ์สัญลักษณ์กรณีศึกษาคณะศิลปกรรมและออกแบบอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสานนี้ ผู้วิจัยได้เล็งเห็นความสำคัญของการสร้างภาพลักษณ์ให้องค์กรเพื่อเป็นสื่อกลางในการประชาสัมพันธ์ ซึ่งคณะศิลปกรรมและออกแบบอุตสาหกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน ยังขาดในเรื่องของตัวการ์ตูนสัญลักษณ์ หากทำการออกแบบตัวการ์ตูนสัญลักษณ์ที่มีเอกลักษณ์โดดเด่น เพื่อเป็นแนวทางที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ควบคู่กับการออกประชาสัมพันธ์คณะศิลปกรรมและออกแบบอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน ที่เกิดจากการบูรณาการด้านทักษะทางศิลปะการออกแบบตัวการ์ตูน เพื่อให้ได้ตัวการ์ตูนสัญลักษณ์ที่น่าสนใจ มีคุณค่าทั้งในด้านความสวยงามและความ เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว เป็นตัวการ์ตูนสัญลักษณ์ที่ผู้

พบเห็นได้เกิดการจดจำคณะศิลปกรรมและออกแบบ อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน
ต่อไป

สรุปและจุดเด่นเทคโนโลยี/ ผลงาน

กระบวนการการออกแบบมาสคอตสามารถแบ่งได้เป็น 2 กระบวนการ

ก) ดำเนินการหลังจากมีการกำหนดองค์กรเป้าหมายในการออกแบบมาสคอตจากนั้นกำหนดขอบเขตสัญลักษณ์พื้นฐานที่ทำให้มนุษย์เกิดความเข้าใจ รู้ ความหมายและเกิดปฏิกิริยาโต้ตอบ คน, สัตว์, สิ่งของ, อื่นๆ สร้าง Key Informants สร้าง Symbol หรือคำ ที่สำคัญและกำหนดสิ่งที่เป็นสัญลักษณ์ ประเมินผลและสรุปผล โดยสร้างเครื่องมือเพื่อหาค่าทางสถิติ แบบประเมิน, แบบสัมภาษณ์, แบบสอบถาม, ฯลฯ ออกแบบ Mascot โดยการร่างแบบ, Dimension, กำหนดท่าทางเพิ่มเติม, เข้าสู่การผลิตต้นแบบ 3 มิติ

ข) มีการกำหนดเป้าหมายในการออกแบบมาสคอต กำหนดขอบเขตสัญลักษณ์พื้นฐานที่ทำให้มนุษย์เกิดความเข้าใจ รู้ความหมายและเกิดปฏิกิริยาโต้ตอบ คน, สัตว์, สิ่งของ, อื่นๆ สร้าง Key Informants สร้าง Symbol คำสำคัญและกำหนดสิ่งที่เป็นสัญลักษณ์ การสะท้อนผ่านมุมมองของตัวบุคคล โดยจัดกลุ่ม Group Discussion การสนทนากลุ่มแล้วร่วมออกแบบ, การนำเสนอ, โหวต, สรุป พัฒนา รูปแบบ mascot ต้นแบบจากองค์กร, ร่างแบบ, dimension, กำหนดท่าทางเพิ่มเติม, เข้าสู่การผลิตต้นแบบ 3 มิติ

สอบถามเพิ่มเติม : กิตติยาวดี เกตุนอก / อรุมา เป้าประจำเมือง

งานทรัพย์สินทางปัญญา สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน

744 ถนนสุนทรารายณ์ ตำบลในเมือง อำเภอเมืองนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา 30000

โทรศัพท์ : 044-233000 ต่อ 2545 / 085-6107807

อีเมล : jp.rmuti22@gmail.com