

## การออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์เวย์โปรตีนสำหรับผู้สูงอายุ

<sup>1</sup> สุนิตตา พรรณราย <sup>2</sup> ปริญญาญณ์ แสงอรุณ

<sup>1</sup> สาขาวิชาอุตสาหกรรมกราฟิก คณะกรรมการพิมพ์ แขวงการออกแบบสิ่งพิมพ์ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

### บทคัดย่อ

การวิจัยการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์เวย์โปรตีนสำหรับผู้สูงอายุ มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาและหาแนวทางการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์เวย์โปรตีนสำหรับผู้สูงอายุ โดยใช้กราฟิกสื่อสารให้ผู้สูงอายุเข้าใจในประโยชน์ของผลิตภัณฑ์เวย์โปรตีน ที่ผ่านมามีความเข้าใจผิดเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เวย์โปรตีนว่าเวย์โปรตีนนั้นกินได้เฉพาะในกลุ่มคนหนุ่มสาวที่ออกกำลังกายเท่านั้น แต่จริง ๆ แล้วผู้สูงอายุต้องการโปรตีนไปช่วยเสริมสร้างมวลกล้ามเนื้อในร่างกายมากที่สุด ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญการออกแบบกราฟิกที่ช่วยสื่อสารให้ผู้สูงอายุเข้าใจได้อย่างถูกต้อง วัตถุประสงค์ของงานวิจัย 1) เพื่อศึกษาการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์เวย์โปรตีนสำหรับผู้สูงอายุ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์เวย์โปรตีนสำหรับผู้สูงอายุโดยวิธีดำเนินงานวิจัย กลุ่มเป้าหมายจำนวน 50 คนจากกลุ่มเป้าหมายผู้สูงอายุ ทั้งเพศชาย และหญิงที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปอาศัยในตัวเมืองกรุงเทพฯ ดูแลรักษาสุขภาพและออกกำลังกาย โดยการใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ผลการวิจัย จากข้อมูลทั่วไปผู้สูงอายุเป็นเพศชาย จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 34 และเพศหญิง จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 67 ช่วงอายุผู้สูงอายุส่วนมากพบว่าเป็นช่วงอายุ 60-65 ปีจำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 88 สถานภาพส่วนมากของผู้สูงอายุ สมรสแล้ว จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 56 รายได้ของผู้สูงอายุส่วนมากพบว่า 10,000-20,000 บาท จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 46 และข้อมูลด้านแบบสอบถามความพึงพอใจ ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.10 โดยรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก แบ่งรายละเอียดได้ดังนี้ ความพึงพอใจกราฟิกโดยรวม คิดเป็นค่าเฉลี่ย 3.86 ระดับความพึงพอใจมากความพึงพอใจกราฟิกตัวการ์ตูน คิดเป็นค่าเฉลี่ย 3.73 ระดับความพึงพอใจมาก และความพึงพอใจในการแก้ไขปัญหาการใช้งาน คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.72 ระดับความพึงพอใจมากที่สุด

คำสำคัญ : ออกแบบกราฟิก, เวย์โปรตีน, ผู้สูงอายุ

## Graphic Design on Elderly Whey Protein Packaging

<sup>1</sup>Sunitta Phannarai <sup>2</sup>Patinya Sang-aroon

<sup>1</sup>Printing and packaging design, Industrial Technology, Science, SSRU

### ABSTRACT

The purpose of this research is to study and find guidelines for graphic design on elderly whey protein packaging. By using graphics to communicate to the elderly to understand the benefits of whey protein products. In the past, there was a misunderstanding about whey protein products that whey protein can only be eaten in young people who exercise. But in fact, older people need protein to help build muscle mass in the body as much as possible. The researcher therefore sees the importance of graphic design that helps communicate the elderly correctly. Research objectives 1) To study graphic design on whey protein packaging for the elderly 2) To study the satisfaction of graphic design on whey protein packaging for the elderly .The search method Target groups of 50 people from the target group of the elderly, both male and female, aged 60 years and over, living in downtown Bangkok. Maintain health and fitness by using purposive sampling. Research results from general information the elderly were male, 16 people, representing 34 percent. And female, 34 persons, representing 67 percent. Most of the elderly were found to be between 60-65 years old, 44 people, representing 88 percent. The status of most of the elderly is married to 28 people, representing 56 percent. The income of most elderly people found that 10,000 - 20,000 baht, amount 23 people, representing 46 percent. And information on satisfaction surveys Satisfaction analysis results Representing an average of 4.10 Overall in the level of satisfaction, Details can be divided as follows. Overall graphics satisfaction Representing an average of 3.86 Very satisfied level, Satisfaction graphics cartoon characters Representing an average of 3.73 Very satisfied level And Satisfaction in solving problems with use Representing an average of 4.72 The highest satisfaction level.

**Keyword:** Graphic Design, Whey Protein, elderly

## บทนำ

ปัจจุบันกลุ่มผู้สูงอายุนั้นเริ่มมีจำนวนมากขึ้นในทางสถิติถือว่าผู้ที่อยู่ในวัยสูงอายุคือ บุคคลที่มีอายุ 60-65 ปีขึ้นไป สำหรับประเทศไทยกำหนดไว้ว่าผู้สูงอายุคือบุคคลที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป นพ. ปานเนตร ปางพุกพิงค์ รองอธิบดีกรมแพทย์เปิดเผยว่ามูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุ ประเมินสถานการณ์ผู้สูงอายุในประเทศไทยพบว่า ประชากรผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 20 และคิดเป็นสัดส่วน 1 ใน 5 ของประเทศทั้งหมด ซึ่งปัจจุบันประเทศไทยมีสัดส่วนการเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วของประชากรผู้สูงอายุเพิ่มมากขึ้นเป็นลำดับ 2 ในเอเชียรองจากสิงคโปร์ ทำให้เห็นว่าประเทศไทยมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเตรียมความพร้อมรองรับการเป็นสังคมผู้สูงอายุที่กำลังจะมาถึง เพราะผู้สูงอายุถือเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงต่อการเกิดโรคต่าง ๆ ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ร่างกายจะทำงานได้ไม่ดีเช่นเดิม ร่างกายเสื่อมโทรมตามอายุขัยที่เห็นได้ชัดคือภายนอกจะมีผิวหนังเหี่ยวย่น มีกระ ผมหงอกหรือเปลี่ยนเป็นสีเทาหรือสีเทา เคลื่อนไหวได้ช้าลง ด้วยความสูงวัยนี้ผู้สูงอายุจะชอบมองว่าตนเองด้อยค่ากว่าคนอื่น แต่แท้จริงแล้วผู้สูงอายุเป็นผู้ที่มีคุณค่าต่อสังคมเป็นอย่างมาก เป็นแหล่งความรู้ความชำนาญและผู้สืบทอดอารยประเพณี แต่ปัญหาของผู้สูงอายุคือด้านสุขภาพ และพฤติกรรมการรับประทานอาหารที่ไม่เหมือนเดิม ทานได้น้อยลง กล้ามเนื้อลีบลง ควรมีส่วนช่วยอาหารเสริมเพื่อเสริมสร้างกล้ามเนื้อในร่างกาย โดยเน้นพวกโปรตีนเป็นหลักนั่นคือผลิตภัณฑ์เวย์โปรตีน (Whey Protein) เวย์โปรตีน (Whey Protein) ส่วนใหญ่มักจะนิยมกันในกลุ่มหนุ่มสาวเล่นกล้าม หรือออกกำลังกาย และเวย์โปรตีนก็เป็นตัวช่วยหนึ่งที่ดีสำหรับผู้สูงอายุ แต่บรรจุภัณฑ์เวย์โปรตีนในปัจจุบันสื่อสาร รายละเอียดด้านข้อมูล ลวดลายกราฟิก ไม่

ตรงกลุ่มเป้าหมายของผู้สูงอายุ ด้วยลายกราฟิกที่สีฉูดฉาด มีภาพนักเพาะกาย ตัวอักษรที่ไม่บอกรายละเอียดว่าสามารถรับประทานได้ทุกเพศทุกวัย และผู้สูงอายุก็สามารถรับประทานเวย์โปรตีนชนิดนี้ได้เช่นกัน จากข้อมูลข้างต้นผู้สูงอายุที่ต้องการทางเลือกใหม่ในการเสริมสร้างโปรตีน เพื่อได้รับสารอาหารที่เป็นประโยชน์ต่อร่างกาย ที่ช่วยในทำให้กล้ามเนื้อแข็งแรง มีเรียวแรงทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่มีอยู่ในผลิตภัณฑ์เวย์โปรตีน แต่จากการศึกษาลวดลายกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ตามท้องตลาดเองยังไม่ตรงกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้สูงอายุ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษา การออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์เวย์โปรตีนสำหรับผู้สูงอายุ ด้านกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ ที่สอดคล้องกับพฤติกรรมการใช้งาน การอ่านฉลาก การฉีกและพกพา และ ยังสามารถช่วยให้ในเรื่องการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์โปรตีนที่เป็นเป็นทางเลือกเพื่อสุขภาพและเป็นประโยชน์ต่อผู้สูงอายุ รวมไปถึงภาพลักษณ์ กราฟิกที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มเป้าหมายผู้สูงอายุ

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์เวย์โปรตีนสำหรับผู้สูงอายุ
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์เวย์โปรตีนสำหรับผู้สูงอายุ

## วิธีการวิจัย

วิธีการดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้คือ กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์เวย์โปรตีนสำหรับผู้สูงอายุ ที่มีโอกาสเลือกใช้ผลิตภัณฑ์อาหารเสริมตลอดจนสามารถอ่านฉลากและเข้าใจได้ด้วยตนเอง และเพื่อประเมินความพึงพอใจการออกแบบบรรจุภัณฑ์เวย์โปรตีน

สำหรับผู้สูงอายุให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการทำงานดังนี้

### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

**ประชากรในการวิจัย** คือ ประชากรในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ คือผู้สูงอายุทั้งเพศชาย และเพศหญิง ที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป ซึ่งกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ที่อาศัยอยู่ในตัวเมือง กรุงเทพมหานคร

**กลุ่มตัวอย่าง** ผู้สูงอายุทั้งเพศชาย และเพศหญิง ที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป ซึ่งกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ที่อาศัยในตัวเมือง สวนสาธารณะในกรุงเทพฯ สามารถอ่านฉลากเอง และออกกำลังกายเองได้ เคยใช้ หรือใช้ผลิตภัณฑ์เสริมอาหารที่มีส่วนประกอบของโปรตีนสำหรับผู้สูงอายุ

### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอนดังนี้

**ขั้นตอนที่ 1** แบบสอบถาม มีทั้งหมด 50 คน โดยเก็บข้อมูลทั่วไปกับผู้สูงอายุที่เคยใช้เวย์โปรตีน โดยสอบถามกลุ่มตัวอย่าง คือผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป ทั้งเพศชาย และเพศหญิง ด้านข้อมูลด้านการออกแบบตัวอักษร ความสะดวกและพฤติกรรมการใช้งาน และข้อมูลความพึงพอใจกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์กับความต้องการให้แก้ไข ปัญหา

**ขั้นตอนที่ 2** เพื่อประเมินความพึงพอใจการออกแบบบรรจุภัณฑ์ โดยเลือกลักษณะการสุ่มตัวอย่าง คือวิธีการใช้เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่าง เพื่อให้ได้จำนวนตามต้องการโดยมีหลักเกณฑ์ คือต้องเป็นผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปที่สามารถให้ข้อมูลได้

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยได้ทำการสำรวจโดยใช้แบบสอบถามกับกลุ่ม

ข้อมูลภาคปฐมภูมิ จากการตอบแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้ดำเนินการสังเกตพฤติกรรมและสัมภาษณ์โดยตรงกับกลุ่มตัวผู้สูงอายุโดยการสัมภาษณ์ตัวต่อตัว ว่ามีความต้องการใช้งานผลิตภัณฑ์แบบใด (พกพาแบบซอง , แบบกระป๋อง) ทั้งนี้ก็เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัยของกลุ่มเป้าหมายเฉพาะ เป็นข้อมูลที่ไม่ได้มีใครบันทึกเรียบเรียงมาก่อน ข้อมูลที่ได้จะมีความน่าเชื่อถือพอสมควร เมื่อผู้วิจัยได้เลือกรูปแบบโครงสร้างและออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์แล้วผู้วิจัยได้ถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ที่มีต่อรูปแบบบรรจุภัณฑ์ ประกอบด้วย รูปแบบโครงสร้าง และรูปแบบกราฟิกที่สื่อสารได้ง่ายกับผู้สูงอายุ จากนั้นจึงแก้ไขรูปแบบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ก่อนการทำต้นแบบบรรจุภัณฑ์ เมื่อผู้วิจัย ได้ต้นแบบบรรจุภัณฑ์แล้วผู้วิจัยใช้แบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจของ กลุ่มผู้สูงอายุอีกครั้ง เพื่อประเมิน รูปแบบบรรจุภัณฑ์ กราฟิก การหยิบจับถือตามการใช้งาน โดยทั้งหมดผู้วิจัยและเป็นผู้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง

### 3. การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เช่น เพศ อายุ รายได้

3.2 การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูล แบบสอบถามเกี่ยวกับความคาดหวังในการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์เวย์โปรตีนผู้สูงอายุ และระดับความเห็นในการออกแบบวิเคราะห์ข้อมูลประเมินโดยการใช้ค่าเฉลี่ย

3.3 แบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์เวย์โปรตีนผู้สูงอายุที่สร้างขึ้น และระดับความพึงพอใจในการออกแบบวิเคราะห์ข้อมูลประเมินโดยการใช้ค่าเฉลี่ย โดยให้ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกตอบจากระดับความต้องการซึ่งใช้เกณฑ์ 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุดใช้การแปลความหมายของค่าคะแนนเฉลี่ย เกณฑ์ในการวิเคราะห์พิจารณาช่วง



4



ภาพที่ 3 ตัวอย่างกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์เวย์โปรตีน ผู้สูงอายุ ชนิดเครื่องดื่มนม ขนาด 350 มิลลิลิตร



ภาพที่ 4 ตัวอย่างกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์เวย์โปรตีน ผู้สูงอายุ ชนิดผงบรรจุซองเวย์โปรตีน ขนาด 20 กรัม



ภาพที่ 5 ตัวอย่างกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์เวย์โปรตีน ผู้สูงอายุ ชนิดเครื่องดื่มเมลลี่ ขนาด 150 กรัม



ภาพที่ 6 ตัวอย่างกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์เวย์โปรตีน ผู้สูงอายุ ชนิดคุกกี้ 1 กล่อง บรรจุ 10 ซอง

ตารางที่ 2 ประเมินความพึงพอใจรูปแบบบรรจุภัณฑ์ใหม่ที่สร้างขึ้น (N=50)

ลำดับที่	รายการ	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Std.Devlation)	ระดับความพึงพอใจ
<b>ความพึงพอใจกราฟิกตัวการ์ตูน</b>				
1.	ตัวการ์ตูนเหมาะสมกับผู้สูงอายุ	3.22	0.58	ปานกลาง
2.	ตัวการ์ตูนสื่อสารถึงการรักษาสุขภาพ	3.96	0.66	มาก
3.	ตัวการ์ตูนสื่อสารถึงการออกกำลังกาย	4.02	0.65	มาก
<b>ผลรวมกราฟิกตัวการ์ตูน</b>		<b>3.73</b>	<b>0.63</b>	<b>มาก</b>
<b>ด้านออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์</b>				
4.	สีเหมาะสมสำหรับกับกลุ่มเป้าหมาย	4.08	0.63	มาก
5.	สีบอกได้ถึงรสชาติของเวย์โปรตีน	4.78	0.47	มากที่สุด
6.	ภาพสื่อสารเข้าใจง่าย	3.56	0.64	มาก
7.	ตัวอักษรภาษาไทยอ่านง่าย เข้าใจชัดเจน	3.48	0.64	มาก
8.	ตัวอักษรภาษาอังกฤษอ่านง่าย เข้าใจชัดเจน	3.44	0.57	มาก
<b>ผลรวมด้านออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์</b>		<b>3.86</b>	<b>0.59</b>	<b>มาก</b>
<b>ความพึงพอใจการแก้ไขปัญหาการใช้งานผลิตภัณฑ์</b>				
9.	การเปิด - ปิด	4.48	0.61	มากที่สุด
10.	ไม่ต้องออกแรงเยอะ	4.86	0.40	มากที่สุด
11.	จับถือได้ถนัดมือ	4.86	0.40	มากที่สุด
12.	บรรจุภัณฑ์สอดคล้องกับผู้สูงอายุ	4.7	0.58	มากที่สุด
<b>การแก้ไขปัญหาการใช้งานเปรียบเทียบบรรจุภัณฑ์เดิม</b>		<b>4.72</b>	<b>0.50</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>		<b>4.10</b>	<b>0.57</b>	<b>มาก</b>

## สรุปและอภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่องการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์กราฟิกเวปโปรตีนผู้สูงอายุที่สามารถสื่อสารให้ผู้สูงอายุเข้าใจได้ง่าย เป็นการทำให้ขึ้นเพื่อสอบถามกลุ่มเป้าหมายเพื่อหาแนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้งานผลิตภัณฑ์เดิมที่มีขายในท้องตลาดให้สามารถสื่อสารและใช้งานกับผู้บริโภคกลุ่มผู้สูงอายุได้ดียิ่งขึ้นเพราะในอนาคตอันใกล้จะมีประชากรกลุ่มสูงวัยที่เป็นคนกลุ่มคนรักสุขภาพและดำเนินชีวิตแบบรักสุขภาพ มีกิจกรรมที่ดำเนินชีวิตนอกร้าน มีการกินอาหารสุขภาพตลอดจนออกกำลังกายและหันมาเลือกใช้ผลิตภัณฑ์เวปโปรตีนมากขึ้น จากการศึกษา ทบทวนวรรณกรรมและแก้ไข้ปัญหาที่เกิดขึ้นบนผลิตภัณฑ์เวปที่ส่งผลเมื่อแก้ไขแล้วจะทำให้ใช้งานได้ง่ายขึ้น ยังพบทางเลือกในการทำของชงพร้อมดื่ม ( ภาพที่ 5 ) เพิ่มเติมจากความต้องการใหม่ของผู้สูงอายุอีกด้วย

## ข้อเสนอแนะ

1. ควรพัฒนากราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมายมากขึ้นโดยหาวิธี รูปแบบให้ตรงกับความต้องการกับกลุ่มผู้สูงอายุ
2. ควรพัฒนาบรรจุภัณฑ์ให้เปิด-ปิดได้สะดวก และง่ายขึ้นในส่วนฝาขวดนม และออกแบบรูปแบบขวดให้เหมาะกับการจับ ถือ มากขึ้น

## เอกสารอ้างอิง

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร.ปราโมทย์ ประสาทกุล. (2560). **สถานการณ์ผู้สูงอายุไทย พศ. ๒๕๕๗**. (พิมพ์ครั้งที่ 1). สถาบันวิจัยประชากรและสังคม ม.มหิดล และมูลนิธิ

สถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุไทย (มส.ผส.) : บริษัทพรินเทอรี่

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ แพทย์หญิง พงทอง ไกรพิบูลย์. (2560). **นิยามเกี่ยวข้องกับผู้สูงอายุ**. ค้นเมื่อ [31 สิงหาคม 2561]. จากแหล่งสารสนเทศ. [<https://1th.me/TeS8>]

Chatchai nokdee. (2560). **ปี 61 ไทยก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ**. ค้นเมื่อ [31 สิงหาคม 2561]. จากแหล่งสารสนเทศ. [<https://1th.me/C33O>]

กองบรรณาธิการ วอยซ์ทีวี. (2560). **ไทยคิดอันดับ 2 ในเอเชียผู้สูงอายุเพิ่มขึ้นปี 61ไทยเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ**. ค้นเมื่อ [31 สิงหาคม 2561]. จากแหล่งสารสนเทศ. [<https://1th.me/3aGy>]

คมชัดลึก. (2560). **ผู้สูงอายุไทย อันดับ 2 ในอาเซียน**. ค้นเมื่อ [4 กันยายน 2561]. จากแหล่งสารสนเทศ. [<https://1th.me/9UTO>]

เนสท์เล่ ประเทศไทย. (2560). **เหตุผลที่ผู้สูงวัยควรรู้จัก “เวปโปรตีน”**. ค้นเมื่อ [31 สิงหาคม 2561]. จากแหล่งสารสนเทศ. [<https://1th.me/Wk8b>]

ทิพลักษณ์ โกมลวานิช. (2558). **Universal Design การออกแบบที่ใจดี**. ค้นเมื่อ [31 สิงหาคม 2561]. จากแหล่งสารสนเทศ. [<https://1th.me/d63g>]

ผู้ช่วยศาสตราจารย์อรพงค์ วรชาติอุดมพงศ์. (2560). **บทความรู้ทางการออกแบบพาณิชย์ศิลป์ออกแบบกราฟิก Graphic Design**. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ : ศิลปาบรรณาการ

ปาพจน์ หนูนภักดี. (2555). **หลักการและ  
กระบวนการออกแบบงานกราฟิกดีไซน์**. นนทบุรี  
: ไอดีซี.