

**โมชันกราฟิกด้วยเอไอบนฐานคิดเชิงออกแบบเพื่อเสริมสร้าง
สมรรถนะการสื่อสารของผู้เรียนในยุคดิจิทัล**

**AI-POWERED MOTION GRAPHICS BASED ON DESIGN THINKING TO ENHANCE LEARNERS'
COMMUNICATION COMPETENCY IN THE DIGITAL AGE**

สุชญญา แหยมดี¹ และอุทิศ บำรุงชีพ²

Suchanya Yaemdee¹ and Uthit Bamroongcheep²

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Faculty of Education, Burapha University

E-mail: btsuchanya@gmail.com



บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวทางการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการออกแบบโมชันกราฟิกบนฐานกระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการสื่อสารในยุคดิจิทัล การศึกษาครั้งนี้ได้ทำการสังเคราะห์หลักการคิดเชิงออกแบบและนำเสนอผ่านแบบจำลอง PBT (PBT Model) ซึ่งประกอบด้วย 3 ขั้นตอนสำคัญ ได้แก่ 1) การเข้าใจปัญหา (P: Problem understanding) 2) การระดมความคิด (B: Brainstorming) และ 3) การทดสอบนำเสนอ (T: Testing) โดยมีการบูรณาการเทคโนโลยีเอไอเข้าไปในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การใช้เอไอเพื่อรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายอย่างรวดเร็ว การใช้เอไอเป็นเครื่องมือช่วยระดมสมองและสร้างภาพร่างเพื่อกระตุ้นทักษะความคิดสร้างสรรค์และแนวทางการแก้ปัญหาที่หลากหลาย ไปจนถึงการใช้เอไอในการผลิตและสร้างสรรค์ผลงานโมชันกราฟิกขั้นสุดท้ายได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประหยัดเวลา และดึงดูดความสนใจของผู้รับสาร ผลจากการวิเคราะห์ชี้ให้เห็นว่าการบูรณาการเทคโนโลยีเอไอร่วมกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบผ่านแบบจำลอง PBT ช่วยลดข้อจำกัดด้านทักษะทางเทคนิคและระยะเวลาในการผลิตสื่อได้อย่างเป็นรูปธรรม คุณูปการของบทความนี้ ในเชิงวิชาการคือการนำเสนอกระบวนการทัศน์ใหม่ในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่เน้นผู้ใช้งานเป็นศูนย์กลาง ส่วนในเชิงปฏิบัติองค์ความรู้นี้สามารถเป็นแนวทางให้นักออกแบบสื่อการศึกษาและผู้สอน นำนวัตกรรมไปประยุกต์ใช้เพื่อยกระดับคุณภาพการผลิตสื่อดิจิทัล ให้ตอบสนองต่อพลวัตของการเรียนรู้และการสื่อสารในโลกยุคใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ : เอไอ , โมชันกราฟิก , การคิดเชิงออกแบบ , สมรรถนะการสื่อสารดิจิทัล

*Received January 29, 2026; Revised February 8, 2026; Accepted March 20, 2026

Abstract

This academic article aims to present an approach for applying artificial intelligence (AI) in motion graphic design based on design thinking to enhance digital communication competence. The study synthesizes design thinking principles and proposes the PBT Model, comprising three key stages: 1) Problem understanding (P), 2) Brainstorming (B), and 3) Testing (T). AI technology is systematically integrated into every stage: utilizing AI to rapidly gather and analyze data for deep audience comprehension; employing AI as a brainstorming and sketching tool to stimulate creativity and generate diverse problem-solving approaches; and leveraging AI in the final production of motion graphics to ensure efficiency, minimize production time, and captivate the audience. The analysis indicates that integrating AI with the Design Thinking process via the PBT Model concretely reduces technical skill barriers and production time. Academically, this article contributes a new paradigm in user-centered learning media design. Practically, this body of knowledge serves as a guideline for educational media designers and educators to apply such innovations to elevate the quality of digital media production, effectively responding to the dynamics of learning and communication in the modern world.

Keywords: AI , Motion Graphics , Design Thinking , Digital Communication Competency

บทนำ

ในยุคดิจิทัลที่ข้อมูลข่าวสารหลั่งไหลอย่างมหาศาล การสื่อสารเชิงภาพผ่านโมชันกราฟิกมีบทบาทสำคัญในการสร้างสรรค์สื่อที่ดึงดูดและสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพในหลากหลายบริบท ตั้งแต่โฆษณา การศึกษา จนถึงการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ประสิทธิภาพของสื่อประเภทนี้ไม่เพียงขึ้นอยู่กับความสวยงามทางศิลปะ แต่ยังขึ้นอยู่กับความสามารถในการตอบสนองต่อความต้องการและเข้าถึงผู้รับสารได้อย่างแท้จริง ในขณะเดียวกัน สมรรถนะการสื่อสารในยุคดิจิทัลได้กลายเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่ง (National Statistical Office, 2024) โดยเฉพาะเมื่อต้องสื่อสารกับผู้คนในกลุ่ม Digital Natives ที่มีความคาดหวังต่อสื่อสูงชัน ต้องการเนื้อหาที่สั้น กระชับและมีคุณภาพการผลิตสูง

อย่างไรก็ตาม การผลิตโมชันกราฟิกเพื่อตอบสนองความต้องการดังกล่าวยังคงเผชิญกับปัญหาและข้อจำกัดที่สำคัญ การผลิตสื่อคุณภาพสูงแบบดั้งเดิมถือเป็นคอขวด (Bottleneck) เนื่องจากต้องอาศัยระยะเวลา ทักษะเฉพาะทาง และต้นทุนที่สูง แม้ว่าปัจจุบันเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) จะก้าวเข้ามามีบทบาทในการช่วยเร่งกระบวนการออกแบบและลดขั้นตอนการทำงานที่ซ้ำซ้อน (Aranyanark, 2024) แต่การใช้ AI เพียงอย่างเดียวโดยขาดกรอบแนวคิดในการกำกับดูแล มักนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานที่ขาดมิติทางอารมณ์ (Marcus & Davis, 2019) และขาดความเข้าใจอกเข้าใจผู้ใช้งานอย่างแท้จริง (User Empathy) (Norman, 2013) ในทางกลับกัน แม้แนวทางการใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) จะเป็นที่ยอมรับว่าสามารถช่วยให้เข้าใจผู้ใช้และแก้ปัญหาได้อย่างตรงจุด (Brown, 2019; Panyapiwat Institute of Management, 2019) แต่กระบวนการดั้งเดิมนั้นต้องใช้เวลาในการดำเนินงานค่อนข้างนาน

จากบริบทดังกล่าว ช่องว่างทางวิชาการและปัญหาทางการศึกษาที่สำคัญในปัจจุบัน คือ การขาดหายไปของกระบวนการทัศน์หรือรูปแบบการทำงานที่สามารถบูรณาการความรวดเร็วของเทคโนโลยี AI เข้ากับความลึกซึ้งทางอารมณ์ของมนุษย์ได้อย่างเป็นระบบ ทำให้เกิดช่องว่างระหว่างศักยภาพของเทคโนโลยีกับความ

ต้องการที่แท้จริงของผู้เรียนรู้ แนวทางที่มีอยู่ในปัจจุบันยังไม่ถูกนำมาเชื่อมโยงกันเพื่อสร้างรูปแบบการผลิตสื่อที่ทั้งมีประสิทธิภาพ (Efficient) และมีความเข้าอกเข้าใจ (Empathetic) ไปพร้อมกัน

ด้วยเหตุนี้ บทความวิชาการนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อ นำเสนอแนวทางการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) หรือเอไอในการออกแบบโมชันกราฟิก โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking-Based Framework) เพื่ออุดช่องว่างทางวิชาการดังกล่าว แนวทางนี้มุ่งเน้นการบูรณาการ AI เข้าไปในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การทำความเข้าใจผู้รับสาร (Empathize) การระดมความคิด (Ideate) ไปจนถึงการสร้างต้นแบบอย่างรวดเร็ว (Prototype) (Stanford d.school, n.d.) โดยมุ่งหวังว่าข้อเสนอจากบทความนี้จะเป็กรอบแนวคิด (Framework) เชิงปฏิบัติที่ช่วยยกระดับสมรรถนะการสื่อสารในยุคดิจิทัล และเป็นประโยชน์ต่อนักออกแบบและผู้สอนในการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์ ทันสมัย และมีประสิทธิภาพ

เนื้อหา

ความหมายของโมชันกราฟิก

จากการศึกษาพบว่าโมชันกราฟิก (Motion Graphic) เป็นการสื่อสารในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวซึ่งผู้เขียนขอสรุปรายละเอียดดังนี้

Lummi (2025) กล่าวว่า โมชันกราฟิก คือ องค์ประกอบภาพเคลื่อนไหวที่ออกแบบขึ้นเพื่อสื่อสารแนวคิดผ่านการเคลื่อนไหว โดยมุ่งเน้นที่การเปลี่ยนผ่านที่มีสไตล์ รูปทรงที่เปลี่ยนแปลง ตัวอักษรที่เคลื่อนไหว พลวัต และภาพที่แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึก แตกต่างจากแอนิเมชันเต็มรูปแบบหรือการเล่าเรื่องผ่านตัวละคร

Levitte Media (2025) กล่าวว่า โมชันกราฟิก หรือที่เรียกว่า Motion Design คือ การผสมผสานระหว่างกราฟิกดีไซน์ แอนิเมชัน และเอฟเฟกต์ภาพ เพื่อสร้างเนื้อหาภาพที่เคลื่อนไหวได้ โดยมีจุดประสงค์หลักในการทำหน้าที่เป็นสื่อกลางช่วยถ่ายทอดแนวคิดอย่างมีประสิทธิภาพ แตกต่างจากแอนิเมชันแบบดั้งเดิมที่มุ่งเน้นการเล่าเรื่องหรือตัวละครเป็นหลัก

จากทั้งสองความหมายข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า โมชันกราฟิก คือ การนำองค์ประกอบของการออกแบบกราฟิก ไม่ว่าจะเป็นรูปทรง ตัวอักษร และภาพ มาสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวเพื่อสื่อสารข้อมูลหรือแนวคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเน้นความชัดเจนและดึงดูดความสนใจผู้ชม มากกว่าการเล่าเรื่องผ่านตัวละครเหมือนแอนิเมชันทั่วไป และในปัจจุบันโมชันกราฟิกถูกนำไปใช้อย่างแพร่หลายทั้งในสื่อโฆษณา วิดีโอ อธิบาย สื่อสังคมออนไลน์ และสื่อดิจิทัลต่าง ๆ ซึ่งในปัจจุบันได้มีแพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์มาเพิ่มประสิทธิภาพและอำนวยความสะดวกในการออกแบบที่หลากหลาย และรวดเร็ว

คุณลักษณะของเทคโนโลยีเอไอในการออกแบบโมชันกราฟิก

เอไอ (AI) หรือที่เรียกอีกอย่างว่า ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) มิได้เป็นเพียงเครื่องมืออัตโนมัติ แต่ทำหน้าที่เป็นระบบอัจฉริยะที่จำลองกระบวนการคิดวิเคราะห์ของมนุษย์ (Cognitive Processes) มาประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน (Russell & Norvig, 2020) โดยเฉพาะในอุตสาหกรรมกราฟิก (Graphic Design) ซึ่ง AI เข้ามาเปลี่ยนผ่านกระบวนการทำงานจากแบบดั้งเดิมไปสู่การออกแบบเชิงกำเนิด (Generative Design) ที่สามารถวิเคราะห์ข้อมูลและสังเคราะห์ผลลัพธ์ผ่านการจดจำรูปแบบ (Pattern Recognition) เพื่อสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ บทกวี ออกแบบ สร้างงานกราฟิก และคาดการณ์ตามข้อมูลได้ เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์วิเคราะห์ข้อมูลและใช้การวิเคราะห์นั้นเพื่อช่วยในการดำเนินธุรกิจอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถสร้างภาพและข้อความที่ต้องการ และให้คำแนะนำอย่างชาญฉลาดสำหรับการวิเคราะห์

ปัญญาประดิษฐ์คือการทำให้ออฟต์แวร์ฉลาดขึ้นสำหรับการโต้ตอบกับผู้ใช้ที่กำหนดเองและการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน เอไอ ได้เข้ามามีบทบาทในหลากหลายอุตสาหกรรม และหนึ่งในสายงานที่ได้รับผลกระทบมากที่สุดก็คือ วงการออกแบบกราฟิก

ในปัจจุบัน แพลตฟอร์มเอไอ อย่างเช่น DALL-E, Midjourney, Adobe Firefly, Canva AI หรือ Runway สามารถสร้างสรรค์ภาพกราฟิก โลโก้ วิดีโอ และภาพเคลื่อนไหวได้อย่างน่าทึ่ง ด้วยคำสั่งเพียงไม่กี่คำ (Prompt) ซึ่งส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนระบบนิเวศการสร้างสรรค์ผ่านการสั่งการด้วยภาษาธรรมชาติ (Epperson et al., 2023) นักออกแบบสามารถสร้าง Moodboard หรือแม้แต่ Key Visual ได้ภายในไม่กี่วินาที นอกจากนี้ AI ยังเข้ามาช่วยในด้านการเร่งกระบวนการทำงาน เช่น การลบพื้นหลังอัตโนมัติ การปรับแสงสีอัจฉริยะ หรือแม้แต่การออกแบบที่ตอบโจทย์ด้าน UX/UI โดยวิเคราะห์พฤติกรรมผู้ใช้จากข้อมูลจริง

ดังนั้น บทบาทของเอไอในปัจจุบันจึงมุ่งเน้นไปที่การเป็นผู้ช่วยอัจฉริยะ ที่ส่งเสริมประสิทธิภาพการทำงานและลดภาระงานซ้ำซ้อน ถือเป็นตัวแปรสำคัญในการพัฒนาทักษะสำหรับนักศึกษาสายวิชาชีพ เพื่อให้สามารถก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัลและมุ่งเน้นไปที่การใช้ทักษะการคิดขั้นสูง ในกระบวนการออกแบบต่อไป

ประโยชน์ของเอไอในการออกแบบโมชันกราฟิก

ผู้เขียนได้ศึกษาและวิเคราะห์ประโยชน์ของเอไอในการออกแบบโมชันกราฟิก ดังนี้

1. การขยายขอบเขตจินตนาการและการจัดการความรู้ (Ideation and Knowledge Management) เอไอทำหน้าที่เป็นระบบสนับสนุนการตัดสินใจเชิงสร้างสรรค์ โดยการใช้อัลกอริทึมวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data Analysis) เพื่อค้นหาความเชื่อมโยงของรูปแบบทัศนศิลป์และแนวโน้มใหม่ๆ ช่วยให้ผู้ออกแบบสามารถก้าวข้ามขีดจำกัดทางความคิดแบบเดิมไปสู่การสร้างสรรค์แนวคิด (Conceptualization) ที่มีความหลากหลายและซับซ้อนได้มากขึ้น

2. การเพิ่มประสิทธิภาพในกระบวนการสื่อสารเชิงภาษา (Linguistic and Communication Optimization) ในการผลิตโมชันกราฟิกที่ต้องอาศัยการเล่าเรื่อง เทคโนโลยีเอไอเช่น Natural Language Processing (NLP) เข้ามามีบทบาทในการตรวจสอบความถูกต้องเชิงไวยากรณ์ การปรับระดับภาษาให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย รวมถึงการทลายกำแพงด้านภาษาผ่านระบบการแปลภาษาอัจฉริยะ ซึ่งช่วยให้เนื้อหาในงานโมชันกราฟิกสามารถเข้าถึงผู้รับสารในระดับสากลได้อย่างแม่นยำและรวดเร็ว

3. การเพิ่มผลิตภาพและความยืดหยุ่นในการผลิตเนื้อหา (Content Productivity and Scalability) เอไอช่วยปรับเปลี่ยนบทบาทของผู้ออกแบบจากการเป็นผู้ลงมือทำในงานซ้ำซ้อน มาเป็นผู้ควบคุมกลยุทธ์ โดยการใช้ระบบอัตโนมัติในการสร้างเนื้อหาที่หลากหลาย ส่งผลให้การผลิตชิ้นงานในปริมาณมากสามารถทำได้ภายใต้เงื่อนไขเวลาที่จำกัด แต่ยังคงไว้ซึ่งคุณภาพและเอกลักษณ์ตามหลักการออกแบบ

ทั้งนี้จากข้อจำกัดดังกล่าวผู้เขียนจึงได้ศึกษาเปรียบเทียบกับแพลตฟอร์มอื่น ๆ ที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน เพื่อเป็นทางเลือกใช้งานการออกแบบ ซึ่งแสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงการเปรียบเทียบเอไอในการออกแบบโมชันกราฟิกกับแพลตฟอร์มต่าง ๆ

แพลตฟอร์ม	คุณสมบัติเด่น	ความง่ายในการใช้งาน	ราคาเริ่มต้น	เหมาะสำหรับ
Canva	ใช้งานง่าย มีเทมเพลตสำเร็จรูปจำนวนมาก สามารถสร้างแอนิเมชันง่ายๆ จากข้อความและรูปภาพได้	ใช้งานง่ายมาก	ฟรี (มีเวอร์ชันPro)	ผู้เริ่มต้น, นักการตลาด, เจ้าของธุรกิจขนาดเล็ก
Adobe Firefly	สร้างภาพและเอฟเฟกต์จากข้อความ (Text-to-Image), ผสานการทำงานกับโปรแกรมอื่นในเครือ Adobe ได้ดี	ปานกลาง	มีเวอร์ชันฟรี (จำกัดเครดิต)	นักออกแบบมืออาชีพ, ผู้ที่ใช้โปรแกรม Adobe อยู่แล้ว
RunwayML	มีเครื่องมือหลากหลาย เช่น การสร้างวิดีโอจากข้อความ (Text-to-Video), ลบวัตถุออกจากวิดีโอ, ติดตามการเคลื่อนไหว	ค่อนข้างซับซ้อน	มีเวอร์ชันฟรี (จำกัดเครดิต)	นักสร้างสรรค์, ศิลปิน, ผู้ที่ต้องการเครื่องมือขั้นสูง
Kaiber	เน้นการสร้างวิดีโอสไตล์ศิลปะ (Artistic Video) จากรูปภาพและเสียงเพลง มีสไตล์ให้เลือกหลากหลาย	ใช้งานง่าย	มีเวอร์ชันทดลองใช้ (จ่ายเงิน)	ศิลปิน, นักดนตรี, ผู้ที่ต้องการสร้างวิดีโอที่มีเอกลักษณ์
Veed.io	เป็นแพลตฟอร์มตัดต่อวิดีโอออนไลน์ที่มีฟีเจอร์ AI ช่วย เช่น การใส่ซับไตเติ้ลอัตโนมัติ, การลบพื้นหลัง	ใช้งานง่าย	ฟรี (มีลายน้ำ)	Content Creator, นักการตลาด, ผู้ที่ต้องการตัดต่อวิดีโอเร็ว
Lumen5	เปลี่ยนบทความหรือบล็อกให้เป็นวิดีโอโดยอัตโนมัติ เหมาะสำหรับ การสร้างวิดีโอ Infographic	ใช้งานง่ายมาก	มีเวอร์ชันฟรี (จำกัดความละเอียดและมีลายน้ำ)	Blogger, นักการตลาด, องค์กร

จากตารางที่ 1 ผู้เขียนได้ศึกษาและทำตารางเปรียบเทียบ ซึ่งผลปรากฏว่า Canva และ Lumen 5 มีฟีเจอร์ที่เด่นกว่าแพลตฟอร์มอื่น ๆ ทั้งนี้สามารถนำมาบูรณาการเป็นกระบวนการวิธีการจัดการเรียนรู้โดยต้องบูรณาการกับการคิดเชิงออกแบบ

หลักการและทฤษฎีการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)

การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เป็นแนวคิดและกระบวนการเชิงสร้างสรรค์ที่มุ่งเน้นการแก้ปัญหาโดยยึดผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง (human-centered approach) ผ่านการทำความเข้าใจปัญหา การสร้างแนวคิดใหม่ และการทดสอบต้นแบบอย่างต่อเนื่อง เพื่อพัฒนานวัตกรรมที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังกล่าวได้รับการพัฒนาและเผยแพร่โดยสถาบันการออกแบบและองค์กรด้านนวัตกรรม เช่น IDEO และ Stanford d.school ซึ่งนำกระบวนการคิดของนักออกแบบมาใช้ในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อนในบริบทต่าง ๆ ทั้งด้านธุรกิจ เทคโนโลยี และการศึกษา ทั้งนี้มีนักวิชาการได้ให้รายละเอียดดังนี้

Brown (2008) อธิบายว่า Design Thinking เป็นกระบวนการที่ผสมระหว่างความคิดสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ และการทดลอง เพื่อสร้างนวัตกรรมที่มีคุณค่า โดยกระบวนการดังกล่าวเน้นการทำความเข้าใจประสบการณ์ของผู้ใช้ (empathy) การนิยามปัญหาอย่างชัดเจน การสร้างแนวคิดจำนวนมาก และการทดลองต้นแบบเพื่อนำไปสู่การพัฒนาแนวทางแก้ปัญหาที่เหมาะสม

ในมุมมองของ Liedtka (2018) การคิดเชิงออกแบบเป็นวิธีการแก้ปัญหาเชิงระบบที่ช่วยให้ผู้ปฏิบัติงานสามารถสำรวจปัญหาในมิติที่หลากหลาย ผ่านกระบวนการตั้งคำถาม การสร้างแนวคิดใหม่ และการทดสอบสมมติฐานอย่างเป็นขั้นตอน ซึ่งช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการทำงานร่วมกันในทีม

นอกจากนี้ Razzouk และ Shute (2012) ได้อธิบายว่า Design Thinking เป็นกระบวนการคิดที่ใช้ในงานออกแบบเพื่อแก้ปัญหาที่มีความซับซ้อนและไม่ชัดเจน (ill-structured problems) โดยกระบวนการดังกล่าวประกอบด้วยทำความเข้าใจปัญหา การสร้างแนวคิด และการทดลองต้นแบบ ซึ่งเป็นลักษณะของการเรียนรู้เชิงปฏิบัติที่ส่งเสริมทักษะการคิดขั้นสูง

กระบวนการของ Design Thinking มักถูกอธิบายในรูปแบบขั้นตอน เช่น โมเดล 5 ขั้นตอน ได้แก่ Empathize, Define, Ideate, Prototype และ Test (Plattner, Meinel, & Leifer, 2011) ซึ่งเป็นกระบวนการที่มีลักษณะเป็นวงจร สามารถย้อนกลับไปปรับปรุงในแต่ละขั้นตอนเพื่อให้ได้แนวทางแก้ปัญหาที่เหมาะสมมากขึ้น

ในบริบทของการศึกษาแนวคิด Design Thinking ถูกนำมาใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ โดยผู้เรียนจะมีบทบาทในการสำรวจปัญหา สร้างแนวคิด และพัฒนานวัตกรรมผ่านการทดลองและการสะท้อนผลการเรียนรู้ (Henriksen, Richardson, & Mehta, 2017)

ดังนั้น การคิดเชิงออกแบบจึงถือเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะการคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ร่วมกับเทคโนโลยี ดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์เพื่อพัฒนานวัตกรรมด้านการสื่อสารและการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การสังเคราะห์โมชันกราฟิกด้วยเอไอบนฐานคิดเชิงออกแบบเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการสื่อสารดิจิทัล

ตารางวิเคราะห์และสังเคราะห์หลักการและทฤษฎี เพื่อนำไปสู่ แนวทางการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการออกแบบโมชันกราฟิกบนฐานกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการสื่อสารในยุคดิจิทัล โดยสังเคราะห์เป็น PBT Model (Problem Understanding – Brainstorming – Testing) ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์และสังเคราะห์หลักการและทฤษฎีเพื่อพัฒนา PBT Model

ขั้นตอนของ PBT Model	หลักการ/ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	แนวคิดสำคัญของทฤษฎี	แนวทางการประยุกต์ใช้ AI ในการออกแบบ Motion Graphic	สมรรถนะการสื่อสารดิจิทัลที่พัฒนา	แหล่งอ้างอิง
P: Problem Understanding (การเข้าใจปัญหา)	Design Thinking – Empathize & Define	การทำความเข้าใจผู้ใช้ ปัญหา และบริบทของการสื่อสาร	ใช้ AI วิเคราะห์ข้อมูลผู้ชม เช่น ความสนใจ พฤติกรรมสื่อดิจิทัล และแนวโน้มเนื้อหาเพื่อนำไปกำหนดแนวคิดของ Motion Graphic	การวิเคราะห์ผู้รับสารและการสื่อสารอย่างมีเป้าหมาย	Brown (2008); Dam & Siang (2021)
	Constructivism	การสร้างความรู้จากประสบการณ์และบริบทของผู้เรียน	ใช้ AI tools ช่วยรวบรวมข้อมูลและตัวอย่าง Motion Graphic เพื่อให้ผู้เรียนสร้างความเข้าใจปัญหาการสื่อสาร	การคิดวิเคราะห์และตีความข้อมูลดิจิทัล	Piaget (1972); Jonassen (1999)
	Digital Communication Competency	การสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัลต้องมีการเลือกสื่อภาพ และข้อความที่เหมาะสม	ใช้ AI วิเคราะห์เทรนด์สื่อสังคมออนไลน์และรูปแบบการนำเสนอที่มีประสิทธิภาพ	การออกแบบสารดิจิทัลอย่างเหมาะสมกับแพลตฟอร์ม	Ferrari (2013); Redecker (2017)
B: Brainstorming	Creative Thinking Theory	การสร้างแนวคิดใหม่จากการ	ใช้ Generative AI ช่วยสร้างไอเดีย	ความคิดสร้างสรรค์	Guilford (1967);

ขั้นตอนของ PBT Model	หลักการ/ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	แนวคิดสำคัญของทฤษฎี	แนวทางการประยุกต์ใช้ AI ในการออกแบบ Motion Graphic	สมรรถนะการสื่อสารดิจิทัลที่พัฒนา	แหล่งอ้างอิง
(การระดมความคิด)		เชื่อมโยงความคิด	Storyboard ภาพ และแนวคิด Motion Graphic	ในการสื่อสาร	Runco & Jaeger (2012)
	Multimedia Learning Theory	การเรียนรู้เกิดขึ้นได้เมื่อใช้ภาพ เสียง และข้อความร่วมกัน	ใช้ AI สร้างองค์ประกอบมัลติมีเดีย เช่น ภาพเคลื่อนไหว เสียง และเอฟเฟกต์	การออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการสื่อสาร	Mayer (2009)
	Computational Creativity & AI-assisted Design	AI สามารถช่วยสร้างสรรค์เนื้อหาและแนวคิดใหม่	ใช้ AI สร้างตัวอย่าง Motion Graphic แบบต่าง ๆ เพื่อทดลองแนวคิด	การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างสรรค์เนื้อหา	Boden (2016); Shneiderman (2022)
T: Testing (การทดสอบและนำเสนอ)	Experiential Learning	การเรียนรู้จากการทดลองและสะท้อนผล	ใช้ AI วิเคราะห์ Feedback จากผู้ชม เช่น engagement หรือ sentiment	การปรับปรุงการสื่อสารตามข้อมูลจริง	Kolb (1984)
	User-centered Design	การออกแบบโดยยึดผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง	ใช้ AI วิเคราะห์พฤติกรรมการรับชมเพื่อปรับ Motion Graphic	การสื่อสารที่ตอบสนองผู้ใช้	Norman (2013)
	Learning Analytics	การใช้ข้อมูลเพื่อพัฒนาการเรียนรู้	ใช้ AI วิเคราะห์ประสิทธิภาพของสื่อ เช่น เวลาในการ	การประเมินและพัฒนาสื่อดิจิทัล	Siemens & Baker (2012)

ขั้นตอนของ PBT Model	หลักการ/ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	แนวคิดสำคัญของทฤษฎี	แนวทางการประยุกต์ใช้ AI ในการออกแบบ Motion Graphic	สมรรถนะการสื่อสารดิจิทัลที่พัฒนา	แหล่งอ้างอิง
			รับชม หรือ อัดรายการมีส่วนร่วม		

การสังเคราะห์สู่แบบจำลอง PBT Model จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง สามารถพัฒนาแนวทางการประยุกต์ใช้ AI ในการออกแบบ Motion Graphic บนฐานกระบวนการคิดเชิงออกแบบเป็น PBT Model ซึ่งประกอบด้วย 3 ขั้นตอนสำคัญ ได้แก่

1. Problem Understanding (P) คือ การวิเคราะห์และทำความเข้าใจปัญหาการสื่อสารกลุ่มเป้าหมาย และบริบทของสื่อดิจิทัล โดยใช้ AI เป็นเครื่องมือสนับสนุนการวิเคราะห์ข้อมูลและแนวโน้มของผู้รับสาร

2. Brainstorming (B) คือ การระดมความคิดเพื่อออกแบบแนวคิด Motion Graphic โดยใช้ AI เพื่อช่วยสร้างแนวคิด Storyboard ภาพ และองค์ประกอบมัลติมีเดีย

3. Testing (T) คือ การทดสอบและประเมินประสิทธิภาพของ Motion Graphic โดยใช้ AI วิเคราะห์ข้อมูลการตอบสนองของผู้ชม เพื่อนำไปปรับปรุงการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพ

กระบวนการดังกล่าวช่วยเสริมสร้าง สมรรถนะการสื่อสารในยุคดิจิทัล ได้แก่

1. การคิดวิเคราะห์ผู้รับสาร
2. ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบสื่อ
3. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและ AI
4. การประเมินและปรับปรุงการสื่อสารจากข้อมูลจริง

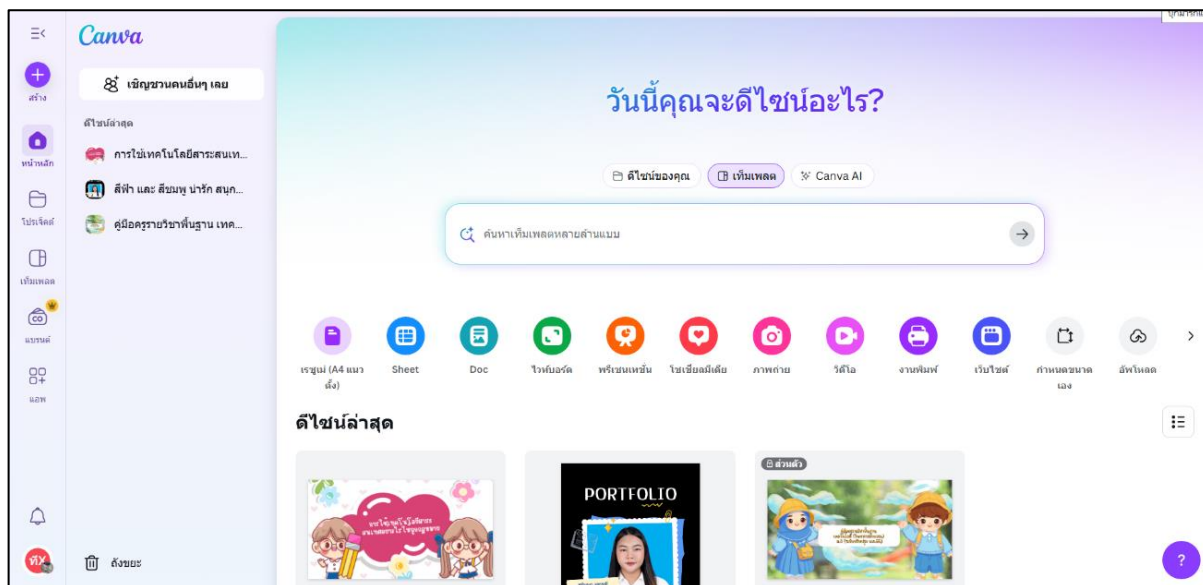
เมื่อนำขั้นตอนจาก แบบจำลอง PBT Model ที่ผู้เขียนสังเคราะห์มาเชื่อมโยงกับขั้นตอนวิธีการประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มเอไอที่ชื่อว่า Canva เอไอบนฐานคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เพื่องานโมชันกราฟิก สามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

การสื่อสารด้วยสื่อดิจิทัลในปัจจุบันมีความสำคัญอย่างมาก เนื่องจากเป็นเครื่องมือที่ช่วยถ่ายทอดสาระความรู้ และความคิดสร้างสรรค์ให้แก่ผู้รับสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะการใช้โมชันกราฟิก ซึ่งเป็นการนำเสนอเนื้อหาผ่านการเคลื่อนไหวของกราฟิก ข้อความ และองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อสร้างความน่าสนใจและช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น (Lupton & Phillips, 2015) ปัจจุบันมีเครื่องมือออนไลน์ที่ช่วยให้ผู้เรียนและผู้สอนสามารถสร้างโมชันกราฟิกได้สะดวก โดยไม่จำเป็นต้องมีทักษะด้านโปรแกรมกราฟิกขั้นสูง หนึ่งในเครื่องมือที่ได้รับความนิยมคือ แพลตฟอร์ม Canva ซึ่งมีฟังก์ชันการใช้งานที่บูรณาการระบบปัญญาประดิษฐ์ (AI) มีเทมเพลตสำเร็จรูป และรองรับการสร้างสื่อแบบเคลื่อนไหวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

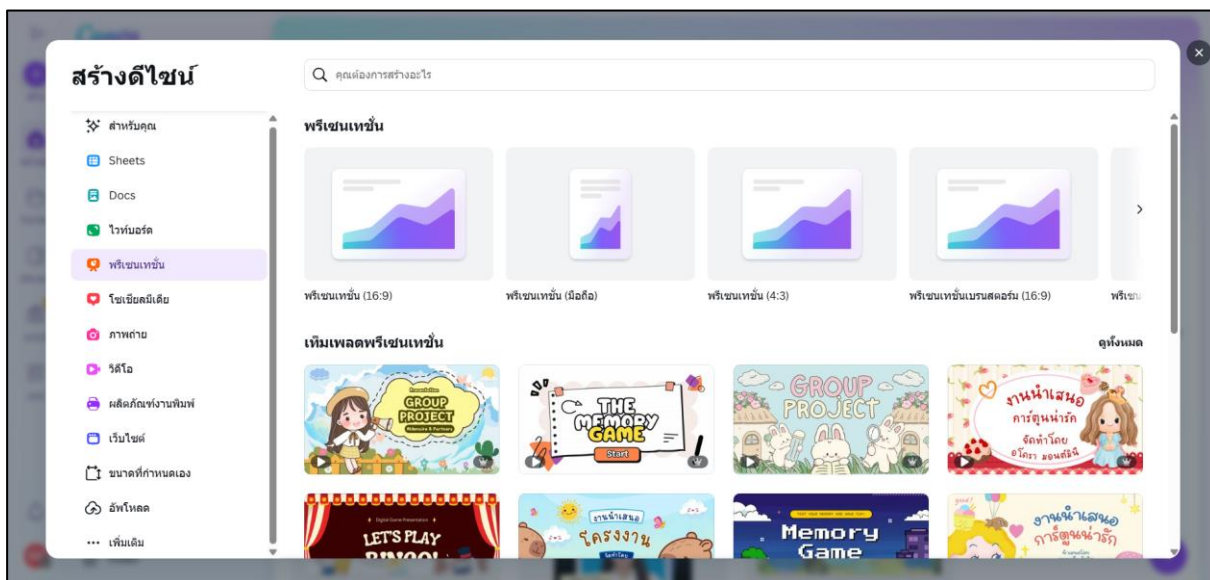
การประยุกต์ใช้ Canva ในการสร้างโมชันกราฟิกจึงเป็นแนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนาทักษะด้านการสื่อสารดิจิทัล โดยสามารถแบ่งกระบวนการทำงานเชิงวิเคราะห์ออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

1. Problem Understanding (P): ระยะการวิเคราะห์กำหนดโครงสร้างและสถาปัตยกรรมข้อมูล (Structural Initialization & Ideation) ในระยะเริ่มต้น กระบวนการออกแบบมุ่งเน้นไปที่การแปลงแนวคิด

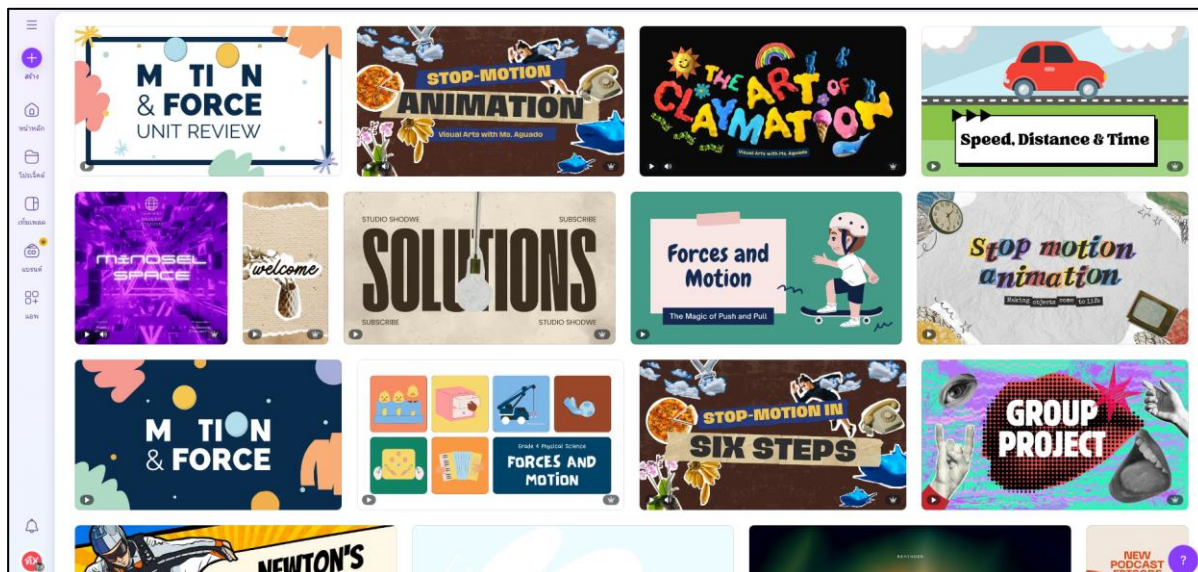
(Ideation) ให้เป็นโครงสร้างที่จับต้องได้ ผู้พัฒนาเริ่มต้นจากการกำหนดกรอบพื้นที่การทำงานให้สอดคล้องกับพฤติกรรมผู้บริโภคของกลุ่มเป้าหมาย จากนั้นระบบ AI ของแพลตฟอร์มจะทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยในการเสนอแนะโครงร่าง และชุดสีที่สอดคล้องกับบริบทของเนื้อหา กระบวนการนี้ช่วยลดระยะเวลาในการร่างแบบเบื้องต้น และเปิดโอกาสให้นักออกแบบได้โฟกัสกับการวางสถาปัตยกรรมข้อมูลได้อย่างเต็มที่



ภาพที่ 1 หน้าจอของแพลตฟอร์ม Canva
ที่มา: Canva (2023). <https://www.canva.com/>

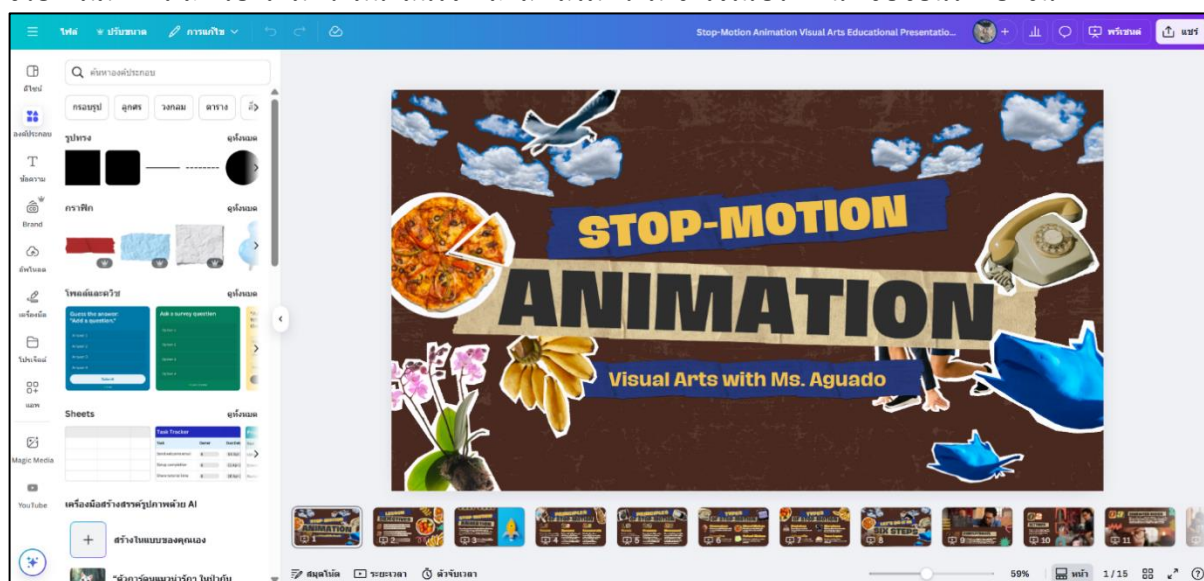


ภาพที่ 2 หน้าจอเลือกขนาดชิ้นงานของแพลตฟอร์ม Canva
ที่มา: Canva (2023). <https://www.canva.com/>



ภาพที่ 3 หน้าจอเทมเพลตของแพลตฟอร์ม Canva
ที่มา: Canva (2023). <https://www.canva.com/>

2. Brainstorming (B) คือ การระดมความคิดเพื่อออกแบบแนวคิด Motion Graphic ระยะการบูรณาการองค์ประกอบภาพและการเคลื่อนไหว (Visual Elements & Motion Integration) โดยพิจารณาจากภาพตัวอย่างหรือเทมเพลตของโปรแกรมนำมาพิจารณาเปรียบเทียบกัน เมื่อได้โครงสร้างหลัก การทำงานจะเข้าสู่กระบวนการสร้างปฏิสัมพันธ์ทาง โดยการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ ควบคู่ไปกับการใช้กลไกการเคลื่อนไหว แพลตฟอร์มมีระบบประมวลผลที่ช่วยกำหนดรูปแบบการเคลื่อนไหว (เช่น การปรากฏ การเลื่อน หรือการจางหาย) ให้มีความลื่นไหลและสอดคล้องกับหลักจิตวิทยาการรับรู้ทางภาพ การใช้สติกเกอร์เคลื่อนไหว แบบพลวัตช่วยเพิ่มมิติการเล่าเรื่องให้มีความน่าสนใจ และส่งเสริมความเข้าใจในประเด็นที่ซับซ้อนได้ดียิ่งขึ้น



ภาพที่ 4 หน้าจอองค์ประกอบของแพลตฟอร์ม Canva
ที่มา: Canva (2023). <https://www.canva.com/>

3. Testing (T) คือ การทดสอบและประเมินประสิทธิภาพของ Motion Graphic โดยใช้ AI วิเคราะห์ข้อมูลการตอบสนองของผู้ชม เพื่อนำไปปรับปรุงการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพ โดยพิจารณาจากระยะการรับรู้ของผู้ชม เพื่อประเมินผล (Timing Management, Audio & Output Generation) ระยะสุดท้ายคือการร้อยเรียงเรื่องราวให้สมบูรณ์ ผ่านการบริหารจัดการไทม์ไลน์ การกำหนดระยะเวลาของแต่ละฉาก และการใช้เอฟเฟกต์การเปลี่ยนผ่านให้มีความต่อเนื่อง นอกจากนี้ การบูรณาการมัลติมีเดีย เช่น เสียงบรรยายหรือดนตรีประกอบ เข้ามาในกระบวนการ จะช่วยกระตุ้นการรับรู้ทางอารมณ์ของผู้รับสาร เมื่อกระบวนการประกอบร่างเสร็จสิ้น ชิ้นงานจะถูกประมวลผลเป็นสื่อมัลติมีเดียเพื่อนำไปใช้งานจริง

จากการดำเนินงานข้างต้น สะท้อนให้เห็นว่าการบูรณาการ Canva ภายใต้ฐานคิดเชิงออกแบบ มิได้เป็นเพียงการใช้ซอฟต์แวร์เพื่อผลิตสื่อในเชิงเทคนิคเท่านั้น แต่เป็นการปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้สู่การแก้ปัญหาที่ยึดผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง (User-Centered Design) โดยเริ่มจากการทำความเข้าใจผู้รับสารเพื่อกำหนดเป้าหมายการสื่อสารที่ชัดเจน ซึ่งกลไกนี้ช่วยส่งเสริมสมรรถนะการคิดวิเคราะห์ก่อนการลงมือปฏิบัติ

ในมิติของการสร้างสรรค์ การใช้แพลตฟอร์มเพื่อระดมสมองและสร้างโครงเรื่องภาพอย่างรวดเร็วถือเป็นการประยุกต์ใช้แนวคิด "Rapid Prototyping" ที่ช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นข้อผิดพลาดและปรับปรุงชิ้นงานได้ทันที สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ผ่านการสะท้อนคิด นอกจากนี้ ระบบปัญญาประดิษฐ์ (AI) ที่ช่วยสนับสนุนการสร้างการเคลื่อนไหวและองค์ประกอบศิลป์ ยังทำหน้าที่เป็น "ตัวขยายศักยภาพเชิงสร้างสรรค์" (Creative Augmentation) ซึ่งช่วยลดข้อจำกัดด้านทักษะทางเทคนิคเฉพาะทาง ทำให้ผู้เรียนสามารถมุ่งเน้นไปที่การจัดลำดับความสำคัญของเนื้อหาและการออกแบบกลยุทธ์การสื่อสาร (Communication Strategy) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

หลักการประเมินผลงานจาก Canva เอไอสร้างสรรค์งานกราฟิกบนฐานคิดเชิงออกแบบ

การประเมินผลงานกราฟิกที่สร้างสรรค์โดย Canva AI บนฐานคิดเชิง มีหลักการสำคัญ 3 ด้าน ดังนี้

1. การประเมินด้านประสิทธิผล (Effectiveness) กล่าวคือ วิธีการประเมิน เพราะมันเชื่อมโยงโดยตรงกับขั้นตอน Empathize (เข้าใจ) และ Define (กำหนดปัญหา) ในกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ตอบโจทย์ผู้รับสารหรือไม่ สารที่สื่อออกไปชัดเจนสำหรับกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดไว้หรือไม่ งานออกแบบสร้างความรู้สึกหรือกระตุ้นอารมณ์ที่ตั้งใจไว้ได้จริงหรือไม่ เข้าถึงและสอดคล้องกับบริบทของผู้ชมหรือไม่ งานชิ้นนี้บรรลุเป้าหมายหลักที่ตั้งไว้ได้สำเร็จหรือไม่

2. การประเมินด้านประสิทธิภาพ (Efficiency) กล่าวคือ การประเมินว่าผู้สร้างได้ใช้ศักยภาพของ Canva AI เพื่อเร่งกระบวนการ Ideate (ระดมความคิด) และ Prototype (สร้างต้นแบบ) ได้ดีเพียงใด ใช้ศักยภาพของ Canva AI เต็มที่หรือไม่ มีการใช้ฟีเจอร์ AI เช่น Magic Design เพื่อสร้างแนวคิดเริ่มต้นที่หลากหลายหรือไม่ มีการใช้ Magic Animate เพื่อสร้างการเคลื่อนไหวที่รวดเร็วและน่าสนใจหรือไม่ การใช้ AI ช่วยลดขั้นตอนที่ต้องทำซ้ำๆ หรือช่วยเอาชนะอุปสรรคทางความคิดสร้างสรรค์ได้หรือไม่ เอื้อต่อการสร้างและปรับแก้ที่รวดเร็วหรือไม่

3. การประเมินด้านความสมบูรณ์ของชิ้นงาน (Execution) กล่าวคือ การประเมินคุณภาพของผลลัพธ์สุดท้าย หลังจากผ่านกระบวนการ Test (ทดสอบ) และปรับปรุงแก้ไขแล้ว มีความสวยงามตามหลักการออกแบบหรือไม่ องค์ประกอบภาพ (Composition), การใช้สี (Color), และการใช้ตัวอักษร (Typography) มีความลงตัวหรือไม่ การจัดลำดับความสำคัญของข้อมูลชัดเจนทำให้ผู้ชมรู้ว่าจะมองอะไรก่อน-หลังหรือไม่ ผู้ชมสามารถเข้าใจสิ่งที่ต้องการจะสื่อได้ใน 3-5 วินาทีแรกหรือไม่

สรุปการประเมินผลงานในรูปแบบนี้จึงเปลี่ยนจุดเน้นจาก "ความสวยงามที่สร้างโดย AI" ไปสู่ "ความสำเร็จในการแก้ปัญหาการสื่อสารด้วยสติปัญญาของมนุษย์" โดยมี AI เป็นเครื่องมือสนับสนุน (Empowerment Tool) ที่ช่วยให้ผู้เรียนบรรลุศักยภาพสูงสุดในการสื่อสารยุคดิจิทัล

ตัวอย่างขั้นตอนกิจกรรมโดยละเอียด PBT Model

จากแนวทางการประยุกต์ใช้ AI ในการออกแบบ Motion Graphic บนฐานกระบวนการคิดเชิงออกแบบเป็น PBT Model สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้การสอนได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 Problem Understanding (P) ผู้สอนนำเสนอสถานการณ์ปัญหา เช่น “ในปัจจุบันเยาวชนจำนวนมากยังขาดความรู้เกี่ยวกับความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ เช่น การตั้งรหัสผ่าน การป้องกันข้อมูลส่วนบุคคล หรือการรู้เท่าทันข่าวปลอม” จากนั้นให้ผู้เรียน วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย ระบุปัญหาการสื่อสาร และกำหนดวัตถุประสงค์ของ Motion Graphic กระบวนการนี้สอดคล้องกับแนวคิด Design Thinking ที่เน้นการทำความเข้าใจผู้ใช้และปัญหา (Empathy และ Define) (Brown, 2008)

ขั้นที่ 2 Brainstorming (B) ผู้เรียนทำงานเป็นกลุ่ม 3–4 คน โดยใช้ AI เพื่อช่วยสร้างแนวคิด เช่น กิจกรรม ระดมความคิดหัวข้อ Motion Graphic ใช้ AI สร้างภาพตัวละครหรือฉาก สร้าง Storyboard ตัวอย่างแนวคิด Motion Graphic เรื่อง: “3 วิธีป้องกันบัญชีออนไลน์ถูกแฮก” เนื้อหา ใช้รหัสผ่านที่ปลอดภัย เปิด Two-factor authentication และระวังลิงก์ phishing ขั้นตอนนี้ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย (Mayer, 2009)

ขั้นที่ 3 Testing (T) ผู้เรียนสร้าง Motion Graphic ความยาว 60–90 วินาที แล้วนำเสนอหน้าชั้นเรียน กิจกรรม ทดลองนำเสนอผลงาน รับข้อเสนอแนะจากเพื่อน ปรับปรุงผลงาน ผู้สอนอาจให้ผู้เรียนเผยแพร่ผลงานในแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น YouTube TikTok Instagram และวิเคราะห์ผลตอบรับ เช่น จำนวนการเข้าชม ความคิดเห็น และการมีส่วนร่วมของผู้ชม ขั้นตอนนี้สอดคล้องกับแนวคิด การเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) (Kolb, 1984)

สรุปองค์ความรู้

บทความนี้นำเสนอองค์ความรู้เกี่ยวกับการบูรณาการเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) เข้ากับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เพื่อพัฒนากระบวนการออกแบบและผลิตสื่อดิจิทัล โดยข้อค้นพบสำคัญของการศึกษาคือ การสร้างสมดุลระหว่างแนวคิดการแก้ปัญหาที่เน้นมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (Human-centered Design) กับการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของกระบวนการออกแบบ ซึ่งช่วยลดข้อจำกัดด้านเวลา ทักษะ และทรัพยากรในการผลิตสื่อ

ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า การใช้เครื่องมือ AI ไม่ได้มีบทบาทเพียงในการช่วยสร้างสรรค์เนื้อหาหรือออกแบบสื่อเท่านั้น แต่ยังส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงบทบาทของนักออกแบบ จากเดิมที่ทำหน้าที่เป็นผู้สร้างสรรค์ผลงาน (Creator) ไปสู่บทบาทใหม่ในฐานะผู้วางกลยุทธ์การออกแบบ (Design Strategist) และผู้กำกับการทำงานของระบบ AI (AI Director) เพื่อให้การใช้เทคโนโลยีสนับสนุนกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษานี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับกระบวนการออกแบบและผลิตสื่อดิจิทัลในหลากหลายบริบท เช่น การออกแบบโมชันกราฟิก (Motion Graphic) การพัฒนาสื่อการศึกษา และการผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล โดยผู้พัฒนาสื่อควรให้ความสำคัญกับการรักษาแก่นสำคัญของ

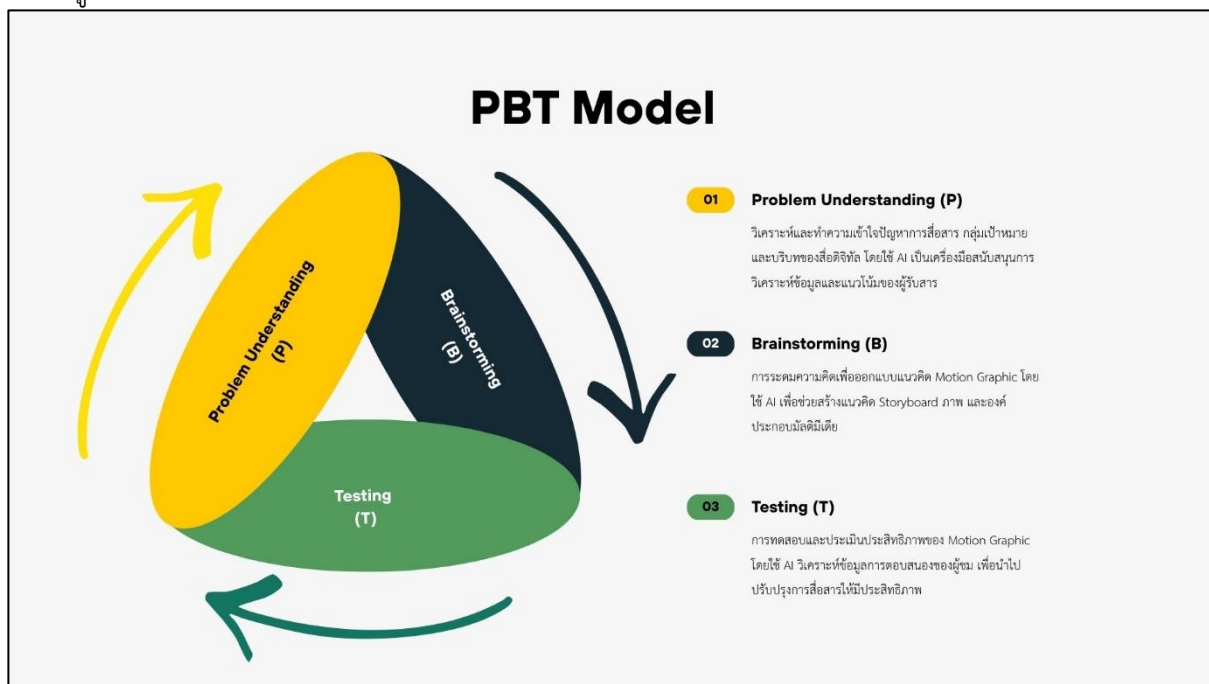
กระบวนการคิดเชิงออกแบบ ได้แก่ การทำความเข้าใจผู้ใช้หรือกลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง การกำหนดปัญหาที่ชัดเจน และการสร้างแนวคิดที่ตอบสนองต่อบริบทของผู้เรียนหรือผู้รับสาร

นอกจากนี้ การเลือกใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ควรมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการออกแบบในแต่ละขั้นตอนของกระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการพัฒนาสื่อดิจิทัล โดยบทความนี้ได้เสนอ แบบจำลอง PBT Model ซึ่งประกอบด้วย 3 ขั้นตอนสำคัญ ได้แก่

1. **Problem Understanding (P)** การทำความเข้าใจปัญหาและบริบทของผู้ใช้
2. **Brainstorming (B)** การระดมความคิดและสร้างแนวคิดการออกแบบโดยใช้ AI เป็นเครื่องมือสนับสนุน
3. **Testing (T)** การทดสอบและปรับปรุงผลงานจากการสะท้อนผลและข้อเสนอแนะของผู้ใช้

แบบจำลองดังกล่าวช่วยเชื่อมโยงแนวคิดการคิดเชิงออกแบบเข้ากับศักยภาพของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ เพื่อสนับสนุนกระบวนการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลที่มีคุณภาพและตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้ในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ดังนั้น องค์ความรู้จากบทความนี้จึงเป็นประโยชน์ต่อ นักออกแบบสื่อการศึกษา ผู้สอน นักวิจัย และนักสร้างสรรค์เนื้อหา ในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ร่วมกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อยกระดับประสิทธิภาพและคุณภาพของการออกแบบและผลิตสื่อดิจิทัลให้สอดคล้องกับบริบทของการเรียนรู้และการสื่อสารในศตวรรษที่ 21



ภาพที่ 5 แผนภาพ PBT
ที่มา: สุชัยญา แหยมดี (2569)

References

- Aranyanark, J. (2024). AI and graphic design: Opportunities and challenges in the future. *Sripatum Chonburi Interdisciplinary Journal*, 10(2), 15–28.
- Boden, M. A. (2016). *AI: Its nature and future*. Oxford University Press.
- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business Review*, 86(6), 84–92.
- Brown, T. (2019). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. HarperBusiness.
- Canva. (2023). *Getting started with Canva: A quick overview*. <https://www.canva.com/help/>
- Dam, R., & Siang, T. (2021). *Design thinking: The ultimate guide*. Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/>
- Epperson, J., Reaves, J., & Nelson, K. (2023). The impact of generative AI on the creative industries. *Journal of Digital Media & Policy*, 14(2), 155–172.
- Ferrari, A. (2013). *DIGCOMP: A framework for developing and understanding digital competence in Europe*. European Commission. <https://doi.org/10.2788/52966>
- Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. McGraw-Hill.
- Henriksen, D., Richardson, C., & Mehta, R. (2017). Design thinking: A creative approach to educational problems of practice. *Thinking Skills and Creativity*, 26, 140–153. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.10.001>
- Jonassen, D. H. (1999). Designing constructivist learning environments. In C. M. Reigeluth (Ed.), *Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory* (Vol. 2, pp. 215–239). Lawrence Erlbaum Associates.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Levitate Media. (2025). *Motion graphics videos in marketing 2025*. <https://levitatemedia.com/learn/motion-graphics-video-marketing>
- Lummi. (2025). *Popular motion graphics trends taking over in 2025*. <https://www.lummi.ai/blog/motion-graphics-trends>
- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2015). *Graphic design: The new basics* (2nd ed.). Princeton Architectural Press.
- Marcus, G., & Davis, E. (2019). *Rebooting AI: Building artificial intelligence we can trust*. Pantheon Books.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- National Statistical Office. (2024). *Summary report of the survey on media and information literacy status of Thailand 2023*. Ministry of Digital Economy and Society. <https://www.nso.go.th/>
- Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things* (Revised and expanded ed.). Basic Books.
- Panyapiwat Institute of Management. (2019). *Design thinking: The design process for innovation creation*. <https://www.pim.ac.th/>

- Razzouk, R., & Shute, V. (2012). What is design thinking and why is it important? *Review of Educational Research*, 82(3), 330–348. <https://doi.org/10.3102/0034654312457429>
- Redecker, C. (2017). *European framework for the digital competence of educators (DigCompEdu)*. European Commission. <https://doi.org/10.2760/159770>
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92–96.
- Russell, S. J., & Norvig, P. (2020). *Artificial intelligence: A modern approach* (4th ed.). Pearson.
- Shneiderman, B. (2022). *Human-centered AI*. Oxford University Press.
- Siemens, G., & Baker, R. (2012). Learning analytics and educational data mining. In *Proceedings of the 2nd International Conference on Learning Analytics and Knowledge* (pp. 252–254). ACM.
- Stanford d.school. (n.d.). *Design thinking bootleg*.
<https://dschool.stanford.edu/resources/design-thinking-bootleg>