

การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อการประชาสัมพันธ์สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก

วัชรกิติ แสงสุวรรณ

วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุรินทร์

อีเมล: win.toy2@hotmail.co.th

วันที่รับบทความ 7 ตุลาคม 2568

วันแก้ไขบทความ 18 พฤศจิกายน 2568

วันที่ตอบรับบทความ 27 พฤศจิกายน 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนาเนื้อหาของสื่อโมชันกราฟิก 2) พัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อประชาสัมพันธ์สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก 3) ประเมินผลสื่อโมชันกราฟิก เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย 1) แบบสอบถามข้อมูลที่ต้องการทราบเกี่ยวกับสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก 2) สื่อโมชันกราฟิก ต้นแบบ 3) แบบประเมินผลสื่อโมชันกราฟิกจากผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) นักเรียนสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุรินทร์ จำนวน 97 คน 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก จำนวน 3 คน

ผลการวิจัยพบว่ากระบวนการคิดเชิงออกแบบที่ใช้ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน การการเข้าใจ การนิยาม การสร้างสรรค์ การจำลอง และการทดสอบ โดยมีผลการประเมินคุณภาพสื่อโมชันกราฟิกมีคะแนนเฉลี่ย 90 คะแนน อยู่ในระดับมีคุณภาพมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าสามารถนำสื่อโมชันกราฟิกประชาสัมพันธ์สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกไปเผยแพร่ในการแนะแนวศึกษาต่อได้

คำสำคัญ : กระบวนการคิดเชิงออกแบบ การประชาสัมพันธ์ สื่อดิจิทัล โมชันกราฟิก



Development of Motion Graphics Media Using the Design Thinking Process for Promoting the Computer Graphics Department

Watcharakiti Sangsuwan
Surin Vocational College
E – mail : win.toy2@hotmail.co.th

Received 7 October 2025

Revised 18 November 2025

Accepted 27 November 2025

Abstract

The research aims to 1) analyze the creative thinking process for developing the content of motion graphics media, 2) develop motion graphics media to promote the field of computer graphics, and 3) evaluate the motion graphics media. The tools used consisted of 1) a questionnaire for information needed about the field of computer graphics, 2) a prototype motion graphics media, and 3) an evaluation form for the motion graphics media from experts. The sample groups used in the research included 1) 97 students of the field of computer graphics at Surin Vocational College, and 2) 3 experts in the development of motion graphics media.

The research results found that the design thinking process used consisted of 5 steps: understanding, definition, creation, simulation, and testing. The results of the evaluation of the quality of motion graphics media had an average score of 90 points, which was at the highest quality level. This showed that the motion graphics media can be used to publicize the field of computer graphics in educational guidance.

Keywords: Design Thinking Process, Public Relations, Digital Media, Motion Graphic

1. บทนำ

จากการขับเคลื่อนนโยบายของรัฐบาล นโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ และนโยบาย เป้าหมาย ยุทธศาสตร์ การผลิตและพัฒนากำลังคนอาชีวศึกษาสู่สากล พ.ศ. 2555-2569 ของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ซึ่งประกอบด้วย 1) ด้านการเพิ่มปริมาณผู้เรียนสายอาชีพ กำหนดเป้าหมายของการดำเนินงาน 2) ด้านการขยายโอกาสในการเรียนอาชีวศึกษาและการฝึกอบรมวิชาชีพ 3) ยกระดับคุณภาพการจัดอาชีวศึกษา 4) ด้านการเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการ ซึ่งในข้อ 3.2 ได้มีการกำหนด ระดับผู้เรียน ยกระดับความสามารถของผู้เรียนเพื่อให้ผู้สำเร็จอาชีวศึกษา มีขีดความสามารถในการแข่งขันทั้งสมรรถนะหลัก และสมรรถนะการทำงานตามตำแหน่งหน้าที่ โดยใช้การสร้างเสริมทักษะอาชีพในอนาคตด้วยกิจกรรมองค์การวิชาชีพ ปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม วิถีประชาธิปไตย ความมีวินัย เสริมสร้างทักษะชีวิต ความสามารถด้านนวัตกรรม/สิ่งประดิษฐ์ การเป็นผู้ประกอบการ พัฒนาทักษะการคิดบนพื้นฐาน (สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา, 2555) ซึ่งประเภทวิชาศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กลุ่มอาชีพศิลปะและการออกแบบ ได้มีการพัฒนาทักษะพื้นฐานของสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก โดยการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก (Motion Graphic) เพื่อประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ผลงานของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา และเพื่อยกระดับทักษะฝีมือของผู้เรียนอาชีวศึกษาสู่มาตรฐานวิชาชีพ (VECSkills, 2567)

กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เป็นการคิดเพื่อแก้ไขปัญหาให้ถูกต้อง เป็นการหาวิธีทางที่ดีที่สุด และเหมาะสมที่สุด เพื่อสร้างผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรมโดยประกอบด้วย การเข้าใจ (Empathize) เพื่อทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย, การนิยาม (Define) เพื่อระบุปัญหาที่แท้จริง, การสร้างสรรค์ (Ideate) เพื่อหาแนวคิดที่หลากหลาย, การจำลอง (Prototype) เพื่อสร้างโซลูชันที่เป็นรูปธรรม และการทดสอบ (Test) เพื่อนำต้นแบบไปทดสอบและปรับปรุง (กวิน ประทุมณชัยและคณะ, 2566) ซึ่งกระบวนการคิดเชิงออกแบบนี้เหมาะสมสำหรับการใช้พัฒนาสื่อโมชันกราฟิกมีระบบการทำงานในรูปแบบแอนิเมชัน (Animation) ซึ่งเป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่เกิดจากการสร้างสรรค์เทคโนโลยีทำให้ดูมีมิติเสมือนจริงให้ปรากฏบนจอภาพ นอกจากภาพกราฟิกที่เคลื่อนไหวได้แล้วยังสามารถใส่เสียงบรรยาย ดนตรีประกอบ และเสียงเอฟเฟกต์ (Effect) ต่าง ๆ เข้าด้วยกันได้ เพื่อให้ผลงานชิ้นนั้นดูสนุกชวนติดตามและทำให้ผู้ชมก็เข้าใจเนื้อหาที่ต้องการสื่อสารได้ง่ายและชัดเจนมากขึ้น ด้วยเหตุนี้โมชันกราฟิกจึงเหมาะสำหรับสื่อประชาสัมพันธ์เป็นอย่างมาก โดยโมชันกราฟิกจะถูกใช้ในรูปแบบโฆษณาบนสื่อโซเชียลมีเดีย (Social Media) เพื่อตอบโจทย์การใช้งานของกลุ่มเป้าหมายในยุคดิจิทัล (Matt Ellis, 2024; Admeadme, 2567; ธวัชชัย สหพงษ์, 2567)

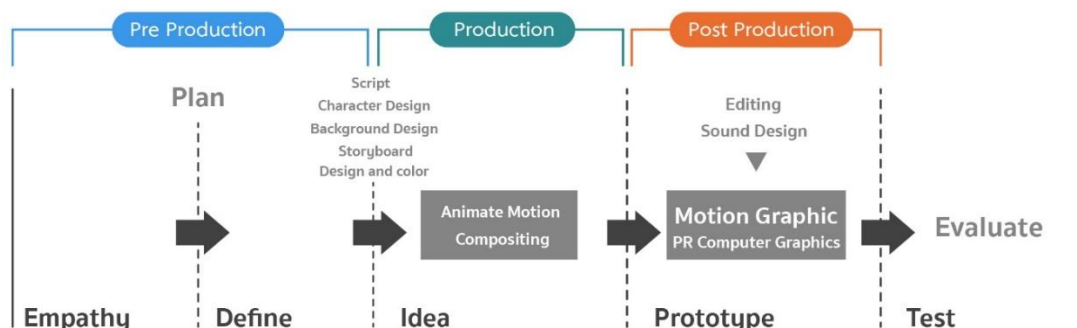
ดังนั้นการพัฒนาทักษะพื้นฐานด้านการประชาสัมพันธ์ของสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกจึงมีความจำเป็นและสำคัญเป็นอย่างมาก โดยเปรียบเสมือนการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ นอกจากการพัฒนาสมรรถนะวิชาชีพแล้วจะต้องเชื่อมโยงการใช้นวัตกรรมความคิดสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือในการสร้างคุณค่า จากความสำคัญข้างต้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อการประชาสัมพันธ์สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก ที่นำเสนอภาพลักษณ์มุมมองใหม่ที่สร้างความประทับใจให้กับผู้ชม และขยายขอบเขตการเข้าถึงข้อมูลเชิงประชาสัมพันธ์การศึกษา

2. วัตถุประสงค์

- 2.1 วิเคราะห์กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อการพัฒนาเนื้อหาของสื่อโมชันกราฟิก
- 2.2 พัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อประชาสัมพันธ์สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก
- 2.3 ประเมินผลสื่อโมชันกราฟิกเพื่อประชาสัมพันธ์สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก

3. วิธีการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ได้วิเคราะห์กระบวนการคิดเชิงออกแบบและกระบวนการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก เพื่อการพัฒนาเนื้อหาของสื่อโมชันกราฟิก ดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดในการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก (Conceptual Framework Motion Graphic)

3.1 ประชากร กลุ่มตัวอย่าง และการสุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

3.1.1 กลุ่มตัวอย่างที่ 1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการระบุข้อมูลที่ต้องการทราบเกี่ยวกับสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก โดยใช้นักเรียนสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุรินทร์ จำนวน 97 คน จากจำนวนทั้งหมด 130 คน (Krejcie & Morgan, 1970)

3.1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ 2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการประเมินผลการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก คือ ผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้และทักษะด้านการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก จำนวน 3 คน ได้แก่ 1) ด้านการออกแบบภาพกราฟิก 2) ด้านการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 3) ด้านการประชาสัมพันธ์ โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

3.2 เครื่องมือ

3.2.1 แบบสอบถามข้อมูลที่ต้องการทราบเกี่ยวกับสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก เพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์สำหรับใช้เป็นเนื้อหาของสื่อโมชันกราฟิก โดยมีโครงสร้างของแบบสอบถามเป็นข้อคำถามแบบปลายเปิดจำนวน 5 ข้อคำถาม ซึ่งมีเนื้อหาครอบคลุมเกี่ยวกับ 1) ข้อมูลหลักสูตรการเรียนการสอน 2) โปรแกรมที่ใช้ในการเรียนการสอน 3) หลังเรียนจบสามารถประกอบอาชีพอะไรได้บ้าง 4) เรียนจบสามารถศึกษาต่อปริญญาตรีได้หรือไม่ 5) สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกสามารถสมัครเรียนได้ที่จังหวัดไหนบ้าง

3.2.2 สื่อโมชันกราฟิกต้นแบบสำหรับประชาสัมพันธ์สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก

3.2.3 แบบประเมินผลสื่อโมชันกราฟิกจากผู้เชี่ยวชาญ ประกอบด้วย ด้านคุณภาพการผลิต ด้านความสวยงาม ด้านความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ด้านเทคนิคและการจัดองค์ประกอบ และด้านการนำเสนอผลงาน โดยประยุกต์ใช้แบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) 5 ระดับ

3.3 การทดสอบความเที่ยงตรงและความเชื่อมั่น

3.3.1 ผลการคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามข้อมูลที่ต้องการทราบเกี่ยวกับสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก เพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์สำหรับใช้เป็นเนื้อหาของสื่อโมชันกราฟิก จำนวน 5 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 0.78 การแปลผลรายข้ออยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 โดยที่คำนวณได้มีค่ามากกว่า 0.5 ถือว่าใช้ได้

3.3.2 สรุปผลการคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินผลสื่อโมชันกราฟิก จากผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก จำนวน 13 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 0.82 รายข้ออยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 โดยที่คำนวณได้มีค่ามากกว่า 0.5 ถือว่าใช้ได้

3.4 การเก็บข้อมูลภาคสนาม การวิจัยในครั้งนี้มีการเก็บรวบรวมข้อมูลตามกระบวนการคิดเชิงออกแบบ 5 ขั้นตอน ดังนี้

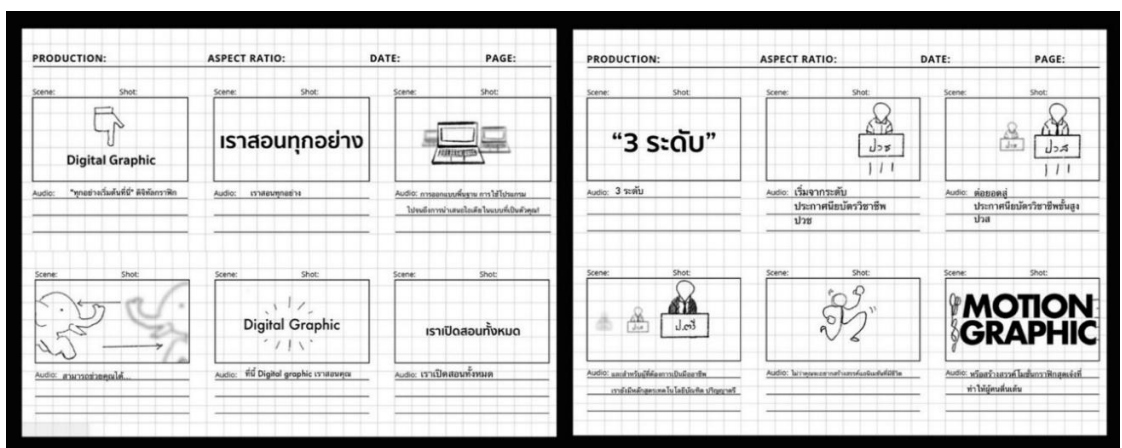
3.4.1 การเข้าใจ (Empathize) เก็บข้อมูลที่กลุ่มเป้าหมายต้องการทราบเกี่ยวกับสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกจากแบบสอบถาม เพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหาของสื่อโมชันกราฟิก ดังนี้ 1) กำหนดเป้าหมาย 2) ชื่อเรื่อง 3) วัตถุประสงค์ 4) ความยาวของโมชันกราฟิก 5) งบประมาณ 6) ระยะเวลาในการผลิต

3.4.2 นิยาม (Define) สรุปข้อมูลความต้องการของกลุ่มตัวอย่าง กำหนดปัญหาออกมาให้ชัดเจน และตอบโจทย์ความต้องการของกลุ่มตัวอย่างให้มากที่สุด

3.4.3 สร้างสรรค์ (Ideate) นำข้อมูลที่ได้จากการสรุปความต้องการมาเขียนสคริปต์ (Script) เพื่อใช้เป็นบทบรรยายสำหรับโมชันกราฟิก การออกแบบตัวละคร (Character Design) การออกแบบฉากพื้นหลัง (Background Design) และกราฟิกอื่น ๆ รวมไปถึงการสร้างสตอรี่บอร์ด (Storyboard) และการออกแบบและการลงสี (Design and color) เพื่อใช้สำหรับพัฒนาโมชันกราฟิกในขั้นตอนต่อไปด้วยการทำภาพเคลื่อนไหวตัวละคร ฉากกราฟิกต่าง ๆ (Animate Motion) จากนั้นก็นำโมชันกราฟิกที่ทำการเคลื่อนไหวมาประกอบเข้าด้วยกัน (Compositing) เพื่อให้ได้ผลงานโมชันกราฟิกต้นแบบ และปรับปรุงแก้ไขในส่วนที่ขาดตกบกพร่อง



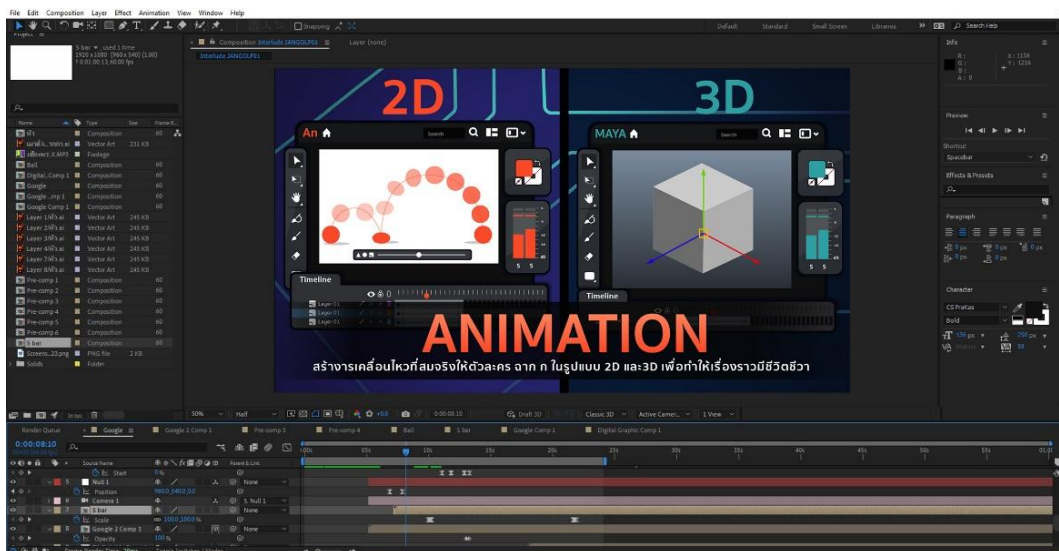
รูปที่ 2 การออกแบบตัวละคร (Character Design)



รูปที่ 3 การสร้างสตอรี่บอร์ด (Storyboard) สำหรับพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก



รูปที่ 4 การออกแบบและการลงสี (Design and color)



รูปที่ 5 การทำภาพเคลื่อนไหว (Animate Motion)

3.4.4 จำลอง (Prototype) นำโมชันกราฟิกที่ทำการเคลื่อนไหวมาตัดต่อ (Editing) ใส่บทบรรยาย และเสียงดนตรีประกอบ (Sound Design) รวมถึงการใส่เสียงเอฟเฟกต์ และทำการเอ็กพอร์ทงาน (Export work) เพื่อให้ได้ผลลัพธ์สุดท้าย (Final Output)

3.4.5 ทดสอบ (Test) นำผลงานโมชันกราฟิกสำหรับการประชาสัมพันธ์สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกตัวต้นแบบ ไปประเมินผล โดยมีผลการประเมินดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 คะแนนรวมการประเมินผลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก จำนวน 3 คน

ลำดับ	รายการประเมิน	เกณฑ์คะแนน	คะแนนที่ได้	คุณภาพ
1	ด้านคุณภาพการผลิต	25		
	1.1 คุณภาพของชิ้นงาน เสียง และการตัดต่อ	20	17.50	
	1.2 ความถูกต้องครบถ้วนตรงตามข้อกำหนด	5	5	
	ผลคะแนนรวมรายด้าน		22.50	
2	ด้านความสวยงาม	20		
	2.1 ความเหมาะสมของการใช้สี ฉาก และตัวละคร	10	9	
	2.2 การสร้างภาพลายเส้นที่ใหม่ทั้งหมดมีความสวยงามเหมาะสม	10	9.50	
	ผลคะแนนรวมรายด้าน		18.50	
3	ด้านความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	20		
	3.1 เนื้อหา บท มีความเหมาะสม	10	9	
	3.2 มีความสามารถในการสื่อความหมายถึงใจความสำคัญของเรื่อง ได้ชัดเจน	10	9.30	
	ผลคะแนนรวมรายด้าน		18.30	
4	ด้านเทคนิคและการจัดองค์ประกอบ	25		
	4.1 การใช้เทคนิคการทำภาพเคลื่อนไหว	5	4.20	
	4.2 การใช้มุมกล้อง	5	4.30	
	4.3 ความต่อเนื่องของภาพเคลื่อนไหว	5	5	
	4.4 การใช้ sound effect	5	4.30	
	4.5 รูปแบบการเคลื่อนไหวสอดคล้องกับเสียงดนตรี	5	4.60	
	ผลคะแนนรวมรายด้าน		22.40	
5	ด้านการนำเสนอผลงาน	10		
	5.1 บุคลิกภาพ การใช้ภาษา และน้ำเสียง	5	4.10	
	5.2 มีแนวความคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบผลงาน	5	4.20	
	ผลคะแนนรวมรายด้าน		8.30	
	ผลคะแนนรวมทั้งหมด	100	90	มีคุณภาพมากที่สุด

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล สถิติที่ใช้

3.5.1 ค่าเฉลี่ย (Mean) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้ 1) คุณภาพการผลิต 25 คะแนน 2) ความสวยงาม 20 คะแนน 3) ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ 20 คะแนน 4) เทคนิคและการจัดองค์ประกอบ 25 คะแนน 5) การนำเสนอผลงาน 10 คะแนน (VECSkills, 2567; Best, 1981) โดยประยุกต์ใช้แบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) 5 ระดับ ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 80 – 100 หมายถึง มีคุณภาพมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 70 – 79 หมายถึง มีคุณภาพมาก

คะแนนเฉลี่ย 60 – 69 หมายถึง มีคุณภาพปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 50 – 59 หมายถึง มีคุณภาพน้อย

คะแนนเฉลี่ย 40 – 49 หมายถึง ควรปรับปรุง

3.6 ข้อจำกัด ในการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก (Motion Graphic) มีข้อจำกัดด้านเวลา โดยกำหนดให้มีระยะเวลาของผลงานอยู่ ระหว่าง 3-4 นาที ซึ่งมีผลอย่างมากในการบริหารจัดการเวลาให้ดี เพื่อให้ได้ผลงานสำหรับการประเมินผลโดยผู้เชี่ยวชาญ หากไม่สามารถทำตามข้อจำกัดนี้ได้ก็อาจจะทำให้งานวิจัยขึ้นขาดความสมบูรณ์ตามกระบวนการ

4. ผลการวิจัย

4.1 ผลจากการวิเคราะห์กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อการพัฒนาเนื้อหาของสื่อโมชันกราฟิก พบว่ากระบวนการคิดเชิงออกแบบประกอบด้วย การเข้าใจ การนิยาม การสร้างสรรค์ การจำลอง และการทดสอบ จากนั้นความต้องการของกลุ่มตัวอย่างในการพัฒนาเนื้อหาของสื่อโมชันกราฟิกมาจำแนกตามกระบวนการ ได้ดังนี้ 1) ข้อมูลหลักสูตรการเรียนการสอน 2) โปรแกรมที่ใช้ในการเรียนการสอน 3) หลังเรียนจบสามารถประกอบอาชีพอะไรได้บ้าง 4) เรียนจบสามารถศึกษาต่อปริญญาตรีได้หรือไม่ 5) สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกสามารถสมัครเรียนได้ที่จังหวัดไหนบ้าง

4.2 ผลจากการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อประชาสัมพันธ์สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก พบว่าการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกประกอบด้วยขั้นตอนที่สำคัญ 3 ขั้นตอนดังนี้

4.2.1 ขั้นตอนก่อนการผลิต ประกอบด้วย 1) การวางแผนขอบเขตของงาน 2) บทบรรยายสำหรับโมชันกราฟิก 3) การออกแบบตัวละคร 4) การออกแบบฉากพื้นหลัง 5) การสร้างสตอรี่บอร์ด

4.2.2 ขั้นตอนการผลิต ประกอบด้วย 1) การออกแบบและการลงสี 2) การแอนิเมทโมชัน 3) การประกอบส่วนต่าง ๆ จากการทำภาพเคลื่อนไหวของงานโมชันเข้าด้วยกัน

4.2.3 ขั้นตอนหลังการผลิต ประกอบด้วย 1) การตัดต่อ 2) การออกแบบเสียง 3) ผลลัพธ์สุดท้าย

4.3 ผลการประเมินสื่อโมชันกราฟิกจากผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก มีคะแนนเฉลี่ยรวมทั้ง 5 ด้าน เท่ากับ 90 คะแนน อยู่ในระดับมีคุณภาพมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าด้านคุณภาพการผลิตได้ 22.50 คะแนน ด้านความสวยงาม 18.50 คะแนน ด้านความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ 18.30 คะแนน ด้านเทคนิคและการจัดองค์ประกอบ 22.40 คะแนน ด้านการนำเสนอผลงาน 8.30 คะแนน

5. อภิปรายผลและสรุปผล

5.1 ผู้วิจัยได้นำกระบวนการคิดเชิงออกแบบสำหรับพัฒนานวัตกรรมที่ผสมผสานการคิดสร้างสรรค์ และการคิดเชิงธุรกิจ เพื่อใช้พัฒนาสิ่งใหม่และนวัตกรรมอย่างมีระบบ โดยมีการระดมความคิดเพื่อค้นหาทางแก้ไข มีการเรียนรู้และลงมือทำเพื่อสร้างคุณค่าให้นวัตกรรม ซึ่งมีสอดคล้องกับงานวิจัยของ (Saitong, P., 2022) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “Designing, Developing, and Efficiency Evaluation of a Smartphone Application for Blood

Donation” โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบในการพัฒนาแอปพลิเคชันการรับบริจาคเลือด ประกอบด้วย การเข้าใจ การนิยาม การสร้างสรรค์ การจำลอง และการทดสอบตามลำดับ (กวิณ ประทุมณชัย และคณะ, 2566) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การบูรณาการองค์ความรู้ด้านหลักกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (DESIGN THINKING) กับผู้ประกอบการ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชนเกาะลัดอีแท่น อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม” เพื่อใช้เป็นหลักในการทำวิจัยด้านการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก จากการใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบส่งผลให้การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกของผู้วิจัยมีคุณภาพสูงขึ้นมาก และแก้ปัญหาด้านการประชาสัมพันธ์ได้เป็นอย่างดี

5.2 ผู้วิจัยได้นำกระบวนการ 3P ซึ่งเป็นกระบวนการในการผลิตสื่อโมชันกราฟิก ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ (ธวัชชัย สหพงษ์, 2567) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมด้วยโมชันกราฟิกเรื่อง เส้นทางสายมูพระธาตุประจำวันเกิดนครพนม” และงานวิจัยของ (นริศรา ไม้เรียง และอุไรวรรณ ขาญขลุ่ย, 2568) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การผลิตสื่อวีดิโอโมชันกราฟิก เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการสร้างรายได้จากแคคตัส” โดยใช้กระบวนการขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre Production) ขั้นตอนการผลิต (Production) ขั้นตอนหลังการผลิต ในการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก ซึ่งเป็นกระบวนการที่เหมาะสมสำหรับการใช้พัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิกสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกของผู้วิจัยเป็นอย่างมาก เนื่องจากขั้นตอนและรายละเอียดต่าง ๆ มีความเหมาะสมที่จะพัฒนาให้กระบวนการสมบูรณ์ได้

5.3 ผู้วิจัยได้ใช้โครงสร้างของแบบประเมินผลสื่อโมชันกราฟิกมาจาก (VECSkills, 2567) เรื่อง “การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก (Motion Graphic) ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)” ซึ่งประกอบด้วยรายละเอียดดังนี้ ด้านคุณภาพการผลิต ด้านความสวยงาม ด้านความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ด้านเทคนิคและการจัดองค์ประกอบ ด้านการนำเสนอผลงาน และ (พงษ์พิพัฒน์ สายทอง, 2562) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การผลิตภาพยนตร์สั้นโดยใช้องค์ประกอบของสารพันธุกรรมทางวัฒนธรรมไทย เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ร้อยเอ็ด ขอนแก่น มหาสารคาม กาฬสินธุ์” ซึ่งจากการพิจารณาผลการประเมินตามโครงสร้างของแบบประเมินผลสื่อโมชันกราฟิกที่พัฒนาขึ้นตามงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่ามีคะแนนเฉลี่ยรวมทั้ง 5 ด้าน เท่ากับ 90 คะแนน อยู่ในระดับมีคุณภาพมากที่สุด ซึ่งเป็นการชี้ชัดให้เห็นถึงคุณภาพของสื่อที่ผลิตขึ้นตามกระบวนการคิดเชิงออกแบบและกระบวนการ 3P ที่ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในงานทางงานวิจัยนี้

6. ข้อเสนอแนะ

6.1 ข้อเสนอแนะทั่วไป : การใช้กระบวนการ 3P ที่ประกอบด้วย ขั้นตอนก่อนการผลิต ขั้นตอนการผลิต ขั้นตอนหลังการผลิตนั้นควรกำหนดรายละเอียดย่อยที่เป็นแนวทางให้ชัดเจนขึ้น เพื่อที่จะสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียอื่น ๆ ในยุคดิจิทัลได้อย่างหลากหลาย

6.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต : การใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบในการพัฒนานวัตกรรม การคิดสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาสิ่งใหม่อย่างเป็นระบบ โดยอาศัยการระดมความคิดเพื่อค้นหาทางแก้ไขปัญหามาเป็น การสร้างคุณค่าให้สื่อประชาสัมพันธ์โมชันกราฟิก สาขาคอมพิวเตอร์กราฟิก ควรนำไปต่อยอดให้เกิดประโยชน์ทางด้านการแนะแนวการศึกษา ซึ่งสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างความรู้ความเข้าใจเพื่อสนับสนุนการให้บริการด้านการศึกษาดูตามความมุ่งหวัง ดังนั้นองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยในครั้งนี้ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการวิจัยและการพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษาได้ในอนาคต

7. กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยฉบับนี้ สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความช่วยเหลือจากผู้ทรงคุณวุฒิภายในวิทยาลัยอาชีวศึกษาสุรินทร์ และนักศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ และขอขอบพระคุณวารสารวิชาการเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัย



ราชภัฏสุรินทร์ ที่ให้โอกาสตีพิมพ์บทความวิจัย ด้วยคุณค่าและประโยชน์จากบทความวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบให้นำไปใช้เพื่อประโยชน์ในการศึกษาวิจัยต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กวิน ประทุมณชัย, ประชม ทางทอง, จิระศักดิ์ พุกดำ, & สุคนธรส คงเจริญ. (2566). การบูรณาการองค์ความรู้ด้านหลักกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (DESIGN THINKING) กับผู้ประกอบการ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชนเกาะลัดดีแค้น อำเภอสามพราณ จังหวัดนครปฐม. *วารสารชุมชนวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา*, 17(4), 137 – 149.
- กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2565). *การสร้างสื่อภาพกราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic)*.
<https://touchpoint.in.th/motion-graphic/>
- ธวัชชัย สหพงษ์. (2567). การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมด้วยโมชันกราฟิก เรื่องเส้นทางสายมูพระธาตุประจำวันเกิดนครพนม. *วารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร. พระนคร*, 9(2), 121-136.
- นริศรา ไหมเรียง และอุไรวรรณ ขาญชลยุทธ. (2568). การผลิตสื่อวีดิโอโมชันกราฟิก เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการสร้างรายได้จากแคคตัส. *Arts of Management Journal*, 9(3), 304-320.
- พงษ์พิพัฒน์ สายทอง. (2562). การผลิตภาพยนตร์สั้นโดยใช้อุปกรณ์ประกอบของสารพันธุกรรมทางวัฒนธรรมไทย เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ร้อยเอ็ด ขอนแก่น มหาสารคาม กาฬสินธุ์. *Veridian E-Journal Silpakorn University*, 12(6), 549-563.
- สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. (2555). *ภารกิจและนโยบาย*.
<https://vec.go.th/เกี่ยวกับสอศ/ภารกิจและนโยบาย.aspx>
- Digimusketeers. (2566). *Motion Graphics คืออะไร แร่วิธีทำ Motion Graphics ให้น่าสนใจ!*.
<https://digimusketeers.co.th/blogs/motion-graphics-คืออะไร-แร่วิธีทำ-motion-graphic>
- Admeadme. (2567). *Motion Graphic คืออะไร ตอบโจทย์โลกยุคดิจิทัลจริงหรือ*.
<https://www.admeadme.co/blog/graphic-design/motion-graphics-digital/>
- VECSkills. (2567). *การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และ ทักษะพื้นฐาน งานประชุมวิชาการองค์การนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทย ปีการศึกษา 2567*. <http://www2.chainat.ac.th/vecskills/pages/index.php>
- Best, John W. (1981). *Research in Education (4th ed.)*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall.
- Krejcie & Morgan. (1970). Determining Sample Size For Research Activities. *Educational And Psychological Measurement*, 30, 607-610.
- Matt Ellis. (2024). *Motion graphics vs. animation: what's the difference?*.
<https://99designs.com/blog/video-animation/motion-graphics-vs->
- Saitong, P. (2022). Designing, Developing, and Efficiency Evaluation of a Smartphone Application for Blood Donation. *Ingénierie des Systèmes d'Information*, 27(4), 565-576.
<https://doi.org/10.18280/isi.270406>
- Thamwipat, K., Namaso, K., & Princhanol, P. (2024). A Synthesis of research studies on public relations multimedia utilization within an educational institute during the COVID-19 pandemic: A comparative analysis of textual and data visualization approaches. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 45(2), 433-442.

คุณค่าทางวิชาการ

งานวิจัยนี้สามารถนำกรอบแนวคิดในการพัฒนาสื่อโมชั่นกราฟิก (Conceptual Framework Motion Graphic) ไปใช้เป็นข้อมูลอ้างอิงในการต่อยอดพัฒนาสื่อมัลติมีเดียอื่น ๆ ที่มีความคล้ายคลึงกันในยุคดิจิทัลได้โดยหลักสำคัญของการคิดเชิงออกแบบในการพัฒนานวัตกรรมการวิจัยที่สร้างสรรค์และการใช้กระบวนการ 3P ในการพัฒนาสื่อโมชั่นกราฟิกที่มีคุณภาพและสามารถช่วยกระตุ้นให้เกิดการพัฒนาผลงานทางวิชาการที่เกี่ยวข้องในอนาคต