



รายงานสรุปองค์ความรู้ (KNOWLEDGE CONCLUDE)

คณะวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีการประมง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

CoP ที่: 3

ผู้นำการเสวนา: นางสาวกนกวรรณ จู้ห้อง

ผู้บันทึกการเสวนา: นางสาวรัตน์ แสงศรีจันทร์

ผู้ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้:

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	หน่วยงาน
1	นางสาวรัตน์ แสงศรีจันทร์	หน่วยบุคลากร
2	นางสาวจรีรัตน์ คงอ่อนศรี	หน่วยวิชาการและวิจัย
3	นางณพิชญา บุญเดช	หน่วยนโยบายและแผน
4	นางวลัยพร สงเสน	หน่วยพัฒนานักศึกษา
5	นางสาวศุภรัตน์ คงโอ	หน่วยห้องปฏิบัติการ
6	นางปิยวรรณ ชูพล	หน่วยประกันคุณภาพ
7	นางสาวปราณี อยู่เด่น	หน่วยห้องปฏิบัติการ
8	นายอนันต์ ดือราแมหะยี	หน่วยวิสาทศึกษศึกษา
9	นางศิริมา กรุงแก้ว	หน่วยพัสดุ
10	นางณปภัช เมืองแก้ว	หน่วยงานการเงินและบัญชี
11	นางสาวหทัยทิพย์ ทองด้วง	หน่วยห้องปฏิบัติการ
12	นางสาวอาริญา คงหลี่	หน่วยห้องปฏิบัติการ
13	นางสาวปรีดา คงประสม	หน่วยสารบรรณ
14	นายอรุณ ตั้งสง่า	หน่วยวิสาทศึกษศึกษา
15	นางสาวเอื้ออารี บุญช่วย	หน่วยห้องปฏิบัติการ
16	นางสาวจริยา ชำนาญนา	หน่วยห้องปฏิบัติการ
17	นางสาวกนกวรรณ จู้ห้อง	หน่วยสารสนเทศ
18	นางสาวกัญจน์กมล กลิ่นหอม	หน่วยวิชาการและวิจัย



ที่มาและความสำคัญ/ประเด็นปัญหา :

ปัจจุบันเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการพัฒนางานด้านการศึกษา การสื่อสาร และการผลิตสื่อการเรียนรู้ โดยเฉพาะปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (Generative AI) ที่สามารถช่วยสร้างภาพ เสียง วิดีโอ และสื่อดิจิทัลรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้บุคลากรทางการศึกษาและผู้ผลิตสื่อการเรียนรู้จำเป็นต้องพัฒนาทักษะด้านการใช้ AI เพื่อให้สามารถนำเทคโนโลยีดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนและการผลิตสื่อได้อย่างเหมาะสม การสร้างการ์ตูน 3D Animation เพื่อการศึกษาเป็นอีกหนึ่งรูปแบบของสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ทำให้เนื้อหาที่น่าสนใจ เข้าใจง่าย และส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม การสร้างสื่อประเภทดังกล่าวในอดีตจำเป็นต้องอาศัยทักษะเฉพาะด้าน การใช้ซอฟต์แวร์ที่มีความซับซ้อน รวมถึงใช้เวลาและทรัพยากรจำนวนมาก ส่งผลให้บุคลากรส่วนใหญ่ยังขาดความรู้และทักษะในการผลิตสื่อ 3D Animation ด้วยตนเอง จากการสำรวจและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในหน่วยงาน พบว่าบุคลากรจำนวนมากยังขาดความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์สำหรับการสร้างตัวละคร ฉาก ภาพเคลื่อนไหว และเนื้อหาประกอบสื่อการเรียนรู้ อีกทั้งยังไม่มีแนวทางหรือองค์ความรู้ที่เป็นระบบในการประยุกต์ใช้ AI เพื่อพัฒนาสื่อการศึกษาให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

ดังนั้น จึงมีความจำเป็นต้องจัดการความรู้ (Knowledge Management: KM) เรื่อง "การพัฒนาทักษะการใช้ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์ในการสร้างการ์ตูน 3D Animation เพื่อการศึกษา" เพื่อรวบรวมองค์ความรู้ เทคนิค วัฏปฏิบัติที่ดี (Best Practice) และประสบการณ์จากผู้ที่มีความเชี่ยวชาญ นำมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้และถ่ายทอดสู่บุคลากรในองค์กร เพื่อเพิ่มศักยภาพในการผลิตสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ ทันสมัย สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัล และตอบสนองต่อการพัฒนาการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัฏปฏิบัติที่ดี (วิธีการ/กระบวนการ/แนวทางการดำเนินงานที่ได้ดำเนินการตามหลัก PDCA)



1. การวางแผน (Plan) เริ่มต้นจากการปรับทัศนคติที่สำคัญคือ ต้องเริ่มจากเป้าหมายไม่ใช่เริ่มจากเครื่องมือ โดยผู้ใช้งานต้องกำหนดวัตถุประสงค์และแนวคิดของงานให้ชัดเจนก่อน ในขั้นตอนที่เรียกว่า Pre-production จะมีการเตรียมเนื้อหาและวางแผนการใช้คำสั่ง หรือ **Prompt Engineering** อย่างเป็นระบบ โดยใช้สูตรการสื่อสารที่ประกอบด้วย ตัวละคร (ใคร) + ทำทาง (ทำอะไร) + ฉาก (ที่ไหน) + สไตล์ภาพ + ผลลัพธ์ที่ต้องการ นอกจากนี้ยังต้องศึกษา "ภาษาภาพ" เช่น มุมกล้องและการเคลื่อนกล้อง (Pan, Tilt, Zoom) รวมถึงทำความเข้าใจกับกลุ่มเครื่องมือ Generative AI ประเภทต่างๆ เพื่อเลือกใช้ให้เหมาะสมกับขั้นตอนการผลิต



ขั้นตอนการเตรียมความพร้อมและกำหนดทิศทางเพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่มีประสิทธิภาพ

- 1) ศึกษาความต้องการ โดยทำการศึกษาและวิเคราะห์ความต้องการในด้านการประชาสัมพันธ์ของหลักสูตรอย่างละเอียด
- 2) ประชุมร่วมกับผู้รับผิดชอบหลักสูตร โดยหารือกับอาจารย์ผู้รับผิดชอบแต่ละหลักสูตร เพื่อกำหนดสาระสำคัญ ประเด็นที่ต้องการเน้น และรายละเอียดเนื้อหาหลักที่จะนำเสนอ
- 3) รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล โดยทำการคัดกรอง วิเคราะห์ และประมวลผลข้อมูลหลักสูตรที่จำเป็นสำหรับการผลิตสื่อ
- 4) ออกแบบแนวคิดและสตอรี่บอร์ด โดยพัฒนาแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ในการนำเสนอ และดำเนินการจัดทำ Storyboard เพื่อเป็นพิมพ์เขียวในการผลิตแต่ละฉาก





2. การปฏิบัติ (Do) คือขั้นตอนการลงมือสร้างชิ้นงาน (Production) โดยใช้เทคนิค "วิศวกรรมย้อนรอย" (Reverse Engineering) ซึ่งเป็นการเรียนรู้จากการสังเกตผลงานที่สำเร็จแล้ว นำมาแยกองค์ประกอบและวิเคราะห์ย้อนกลับเพื่อหาแนวทางและชุดคำสั่งที่เหมาะสมสำหรับงานของตนเอง กระบวนการทำงานจะมีความต่อเนื่องจากการส่งต่อข้อมูล (Workflow) เช่น การสร้างบทสรุปจากข้อความ (Text) แล้วส่งต่อไปสร้างเป็นภาพ (Image) และวิดีโอ (Video) ตามลำดับ พร้อมทั้งทดลองปรับแก้และพัฒนาผลงานต้นแบบให้มีคุณภาพมากขึ้น





📖 Storyboard: "เส้นทางสู่นาคทางทะเล" (30 วินาที 8 ฉาก)				
ฉาก	ภาพ / หมายเหตุ	บทสนทนา / บรรยาย	Prompt ภาพนิ่ง (Ghibli 3D)	Prompt ภาพเคลื่อนไหว (Animation + Cinematic)
1	Wide Cinematic Shot มุมสูง plantation + ทะเลใกล้ นักศึกษาชายหญิงยืนมอง	"ทุกความฝัน...เริ่มต้นจากการมองเห็นอนาคต"	Ghibli style 3D, tropical oil palm plantation meets ocean horizon, morning golden light, university student male and female standing side by side, cinematic depth of field, warm tone	slow aerial dolly in, light rays, wind moving leaves, volumetric lighting, cinematic depth
2	Medium Shot นักศึกษาหญิงเก็บตัวอย่างน้ำทะเล	"เราอยากเข้าใจทะเล... ไม่ใช่แค่ยืน"	Ghibli 3D, female student collecting seawater sample, clear ocean, scientific tools, soft sunlight reflection	water ripple, camera pan left, light reflection dancing, soft glow
3	Close-up - Lab Transition กล้องจุลทรรศน์ + สิ่งมีชีวิต	"สู่โลกสุดเร้นลับ...วิทยาศาสตร์แห่งทะเล"	Ghibli 3D lab, microscope, plankton glowing, student focused face, soft cinematic light	match cut ocean -> microscope, glowing particles, slow zoom
4	Tracking Shot หุ่นกระเบื้อง นักศึกษาชายไปอาหารปลา	"เราสร้างอาหารแห่งอนาคต"	Ghibli 3D aquaculture farm, fish feeding splash, male student smiling, vibrant greens	tracking shot, splash slow motion, sunlight sparkle on water
5	Wide Nature Shot นักศึกษาเดิน นักศึกษาปลูกต้นไม้	"ดูแลทรัพยากร เพื่อโลกที่ยั่งยืน"	Ghibli 3D mangrove forest, students planting mangrove, lush green environment, soft fog light	wind movement, soil particles, god rays, cinematic depth
6	Close-up Food + Lab อาหารทะเล + เมนูรูป	"เห็นคุณค่า...จากทะเลสู่จาน"	Ghibli 3D seafood processing lab, premium dishes, warm lighting, food texture detail	macro focus shift, steam animation, highlight glow
7	Hero Shot นักศึกษาทั้งคู่ยืนหน้าตึกมหาวิทยาลัย	"4 หลักสูตร สร้างอนาคตจริง"	Ghibli 3D university building, confident male female students, golden hour light, cinematic	camera rise, lens flare, epic cinematic lighting
8	Final Close + Logo ขึ้นนอกจอ โลโก้	"สมัครวันนี้...สู่นาคที่ยั่งยืน"	Ghibli 3D smiling students, warm sunset, university logo overlay	fade in logo, glow effect, slow fade out, cinematic ending

สร้างฉาก Prompt ภาพนิ่ง (Ghibli 3D)



สร้างภาพ Ghibli style 3D, tropical oil palm plantation meets ocean horizon, morning golden light, university student male and female standing side by side, cinematic depth of field, warm tone



ฉากที่ 1



ฉากที่ 2



ฉากที่ 3



ฉากที่ 4

สร้างฉาก Prompt ภาพนิ่ง (Ghibli 3D)



สร้างภาพ Ghibli style 3D, tropical oil palm plantation meets ocean horizon, morning golden light, university student male and female standing side by side, cinematic depth of field, warm tone



ฉากที่ 1



ฉากที่ 2



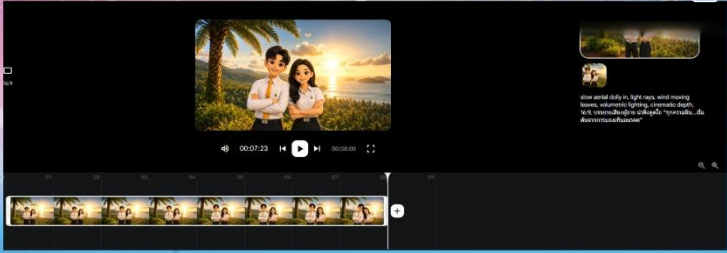
ฉากที่ 3



ฉากที่ 4

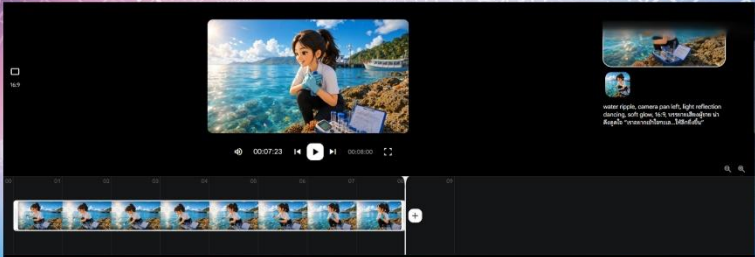


Prompt ภาพเคลื่อนไหว (Animation + Cinematic)



จากที่ 1

slow aerial dolly in, light rays, wind moving leaves, volumetric lighting, cinematic depth, 16:9, บรรยายเสียงผู้ชาย สุภาพ น่าค้นหา “ทุกความฝัน... เริ่มต้นจากการมองเห็นอนาคต”

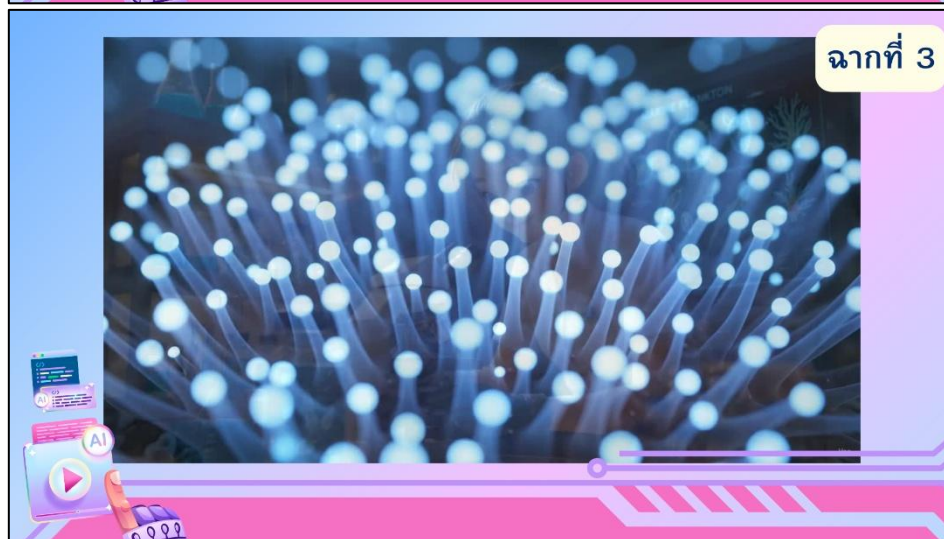
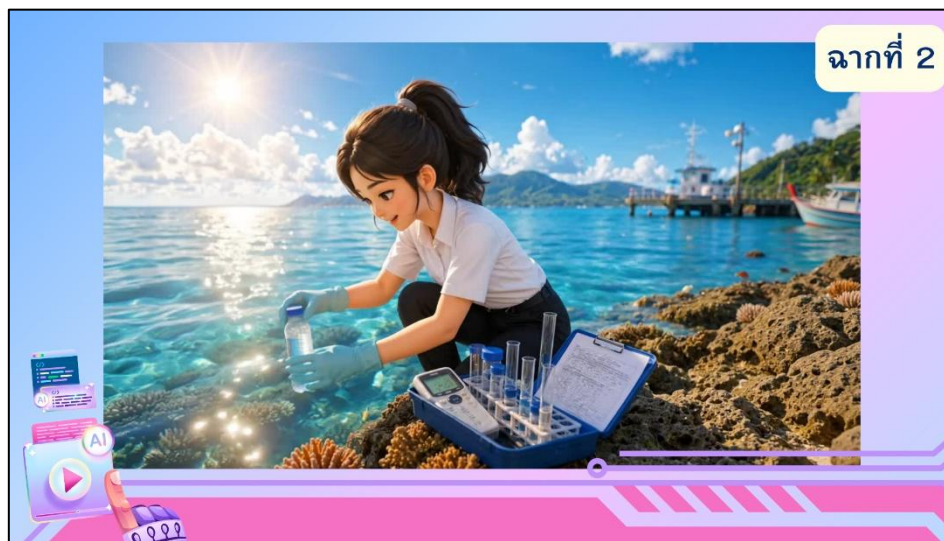


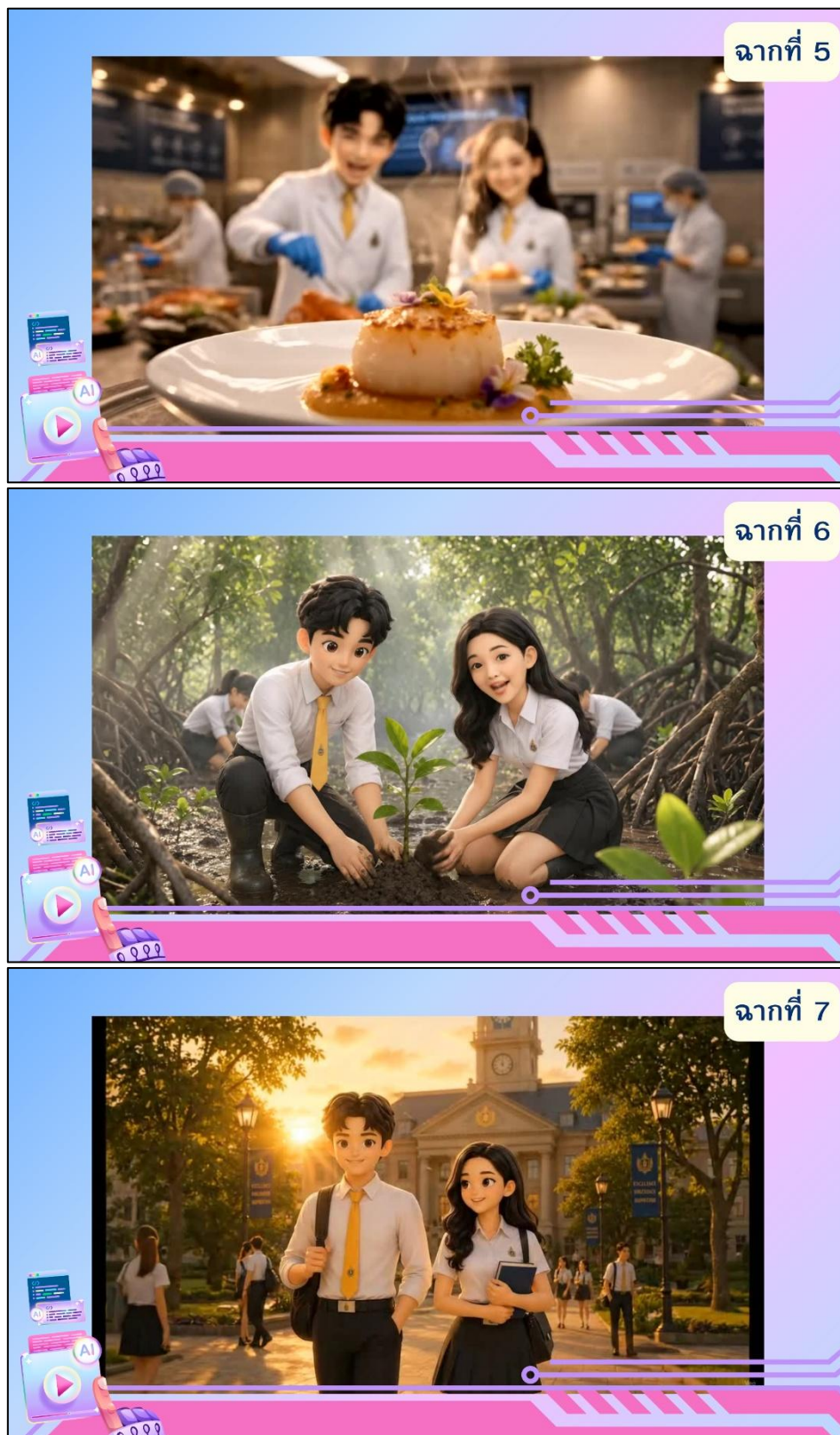
จากที่ 2

water ripple, camera pan left, light reflection dancing, soft glow, 16:9, บรรยายเสียงผู้ชาย สุภาพ น่าค้นหา “เราอยากเข้าใจทะเล... ให้ลึกยิ่งขึ้น”



จากที่ 1







3. การตรวจสอบ (Check) ในขั้นตอน Post-production จะต้องมีการตรวจสอบคุณภาพและความถูกต้องของชิ้นงานอย่างละเอียด เนื่องจาก AI อาจให้ข้อมูลที่ผิดพลาดได้ ผู้ใช้จึงต้องทำหน้าที่กลั่นกรองข้อมูล (Verify) และตรวจสอบประเด็นด้านจริยธรรม เช่น ลิขสิทธิ์ผลงาน ความเป็นส่วนตัว อคติในเนื้อหา รวมถึงความเหมาะสมของสื่อกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้การใช้ AI เป็นไปอย่างสมดุลและมีความรับผิดชอบ

4. การปรับปรุงและดำเนินการ (Act) เป็นการนำชิ้นงานมาตัดต่อ จัดเรียง และปรับปรุงขั้นสุดท้าย (Polishing) ให้สมบูรณ์แบบเพื่อเตรียมการเผยแพร่ หัวใจสำคัญของขั้นตอนนี้คือการยึดถือแนวปฏิบัติร่วมกันที่ว่า "มนุษย์คิด AI ช่วยสร้าง" เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และเติบโตไปพร้อมกับเทคโนโลยี โดยใช้ AI เป็นเครื่องมือช่วยขยายขีดความสามารถและลดข้อจำกัดด้านเวลาและทรัพยากรอย่างยั่งยืน



ความสำเร็จและหลักฐานที่แสดงถึงผลความสำเร็จ

ความสำเร็จที่โดดเด่นของการพัฒนาทักษะการใช้ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์คือการที่เทคโนโลยีนี้สามารถเข้ามาเป็นผู้ช่วยอัจฉริยะในการขยายขีดความสามารถทางความคิดของมนุษย์ให้กว้างไกลยิ่งขึ้น โดยไม่ได้เข้ามาแทนที่ความครีเอทีฟเดิมที่มีอยู่. ผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรมประการแรกคือการเพิ่มความเร็วในการทำงานและการเปลี่ยนไอเดียหรือจินตนาการที่ซับซ้อนให้กลายเป็นชิ้นงานที่มีความชัดเจนและเป็นรูปธรรมมากขึ้นในเวลาอันรวดเร็ว. นอกจากนี้ ความสำเร็จยังแสดงออกผ่านความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อที่เข้าถึงกลุ่มผู้เรียนได้อย่างหลากหลายและครอบคลุมยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นผู้เรียนในทุกช่วงวัย ทุกสไตล์การเรียนรู้ หรือทุกศักยภาพและพื้นที่

สำหรับหลักฐานเชิงประจักษ์ที่แสดงถึงผลความสำเร็จในการดำเนินงานประกอบด้วยผลงานสื่อประสมหลากหลายรูปแบบที่ผลิตขึ้นจริง เช่น การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติที่มีมิติและความสมจริง, วิดีโอการสอนที่น่าสนใจ, ภาพประกอบที่สวยงาม, ตลอดจนสไลด์และสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย. การที่บุคลากรสามารถผลิตชิ้นงานเหล่านี้ได้โดยลดข้อจำกัดด้านเวลาและทรัพยากรลง แต่ยังคงไว้ซึ่งคุณภาพและความคิดสร้างสรรค์ ถือเป็นข้อพิสูจน์สำคัญถึงการผสมผสานพลังระหว่างมนุษย์และ AI ที่ช่วยให้องค์กรและบุคลากรเติบโตไปพร้อมกับเทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

1. บุคลากรมีทักษะด้าน Generative AI เพิ่มขึ้น
2. สามารถผลิตสื่อการ์ตูน 3D Animation เพื่อการศึกษาได้ด้วยตนเอง
3. ลดเวลาและค่าใช้จ่ายในการผลิตสื่อการเรียนรู้
4. เกิดองค์ความรู้และแนวปฏิบัติที่ดีในการใช้ AI เพื่อการศึกษา





แอนิเมชันในสื่อออนไลน์



RUTS

คณะวิทยาศาสตร์
และเทคโนโลยีการประมง
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

ขอขอบคุณ

ผู้ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการประมง

- 01 นางสาวรัตน แสงศรีจันทร์
- 02 นางณพิชญา บุญเดช
- 03 นางณปภัช เมืองแก้ว
- 04 นางศิริมา กรุ่งแก้ว
- 05 นางสาวปรีดา คงประสม
- 06 นางสาวกนกวรรณ จูห้อย

- 07 นายอนันต์ ดีอราแมเหย
- 08 นายอรุณ ตั้งสง่า
- 09 นางสาวจุฑิธรัตน์ คงอ่อนศรี
- 10 นางสาวกัญจน์กมล กลิ่นหอม
- 11 นางปิยวรรณ ชูพูล
- 12 นางสาวอาริยา คงหล้า

- 13 นางสาวเอื้ออารี บุญช่วย
- 14 นางสาวหทัยทิพย์ ทองด้วง
- 15 นางสาวปราณี อยู่เต็ม
- 16 นางสาวศุภรัตน์ คงโอ
- 17 นางสาวจริยา ชำนาญนา
- 18 นางวลัยพร สงเสน

ติดต่อเรา



คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการประมง
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย
วิทยาเขตตรัง
179 หมู่ 3 ต.ไม้ฝาด อ.สิเกา
จ.ตรัง 92150



โทร:
08 1958 3057
08 1894 3406



อีเมล:
kanokwan.ju
@rmutsv.ac.th



เว็บไซต์คณะ:
<https://fishtech.rmutsv.ac.th>





ภาพกิจกรรม



วันอังคารที่ 26 พฤษภาคม 2569 ณ ห้องประชุมสำนักงานคณบดี คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการประมง



วันศุกร์ที่ 12 มิถุนายน 2569 ณ ห้องประชุมสำนักงานคณบดี คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการประมง



ลงชื่อ

(นางสาวรัตน์ แสงศรีจันทร์)

(ผู้บันทึกการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ CoP ที่ 3)

30 / มิถุนายน / 2569