

โครงการบูรณาการ Generative AI ขั้นสูง สำหรับงานผลิตสื่อมัลติมีเดียเชิงสร้างสรรค์อย่างมืออาชีพ

1. หลักการและเหตุผล

การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัลในปัจจุบัน โดยเฉพาะเทคโนโลยี ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (Generative AI) ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อกระบวนการผลิตสื่อมัลติมีเดียในทุกๆ ระดับ ตั้งแต่การสร้างข้อความ ภาพ เสียง วิดีโอ ไปจนถึงการออกแบบเนื้อหาเชิงโต้ตอบและสื่อดิจิทัลรูปแบบใหม่ เทคโนโลยีดังกล่าวได้เปลี่ยนรูปแบบการทำงานจากการผลิตสื่อแบบดั้งเดิม สู่กระบวนการทำงานที่ผสมผสานศักยภาพของมนุษย์เข้ากับความสามารถของ AI อย่างเป็นระบบ ส่งผลให้การผลิตสื่อมีความรวดเร็ว มีประสิทธิภาพ และสามารถสร้างผลงานที่มีคุณภาพในระดับมืออาชีพได้มากยิ่งขึ้น

งานด้านโสตทัศนศึกษา และการผลิตสื่อมัลติมีเดีย ถือว่าเป็นงานที่มีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนภารกิจด้านการเรียนการสอน การบริการวิชาการ และการสื่อสารองค์กร การพัฒนาศักยภาพบุคลากรให้สามารถใช้และบูรณาการ Generative AI ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงเป็นปัจจัยสำคัญในการยกระดับคุณภาพงานสื่อให้สอดคล้องกับบริบทของสังคมดิจิทัลและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะอย่างยิ่งการผลิตสื่อการศึกษา สื่อประชาสัมพันธ์ และสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ เช่น วิดีโอการเรียนรู้เชิงโต้ตอบ (Interactive Learning Media), Visual Radio, Micro-learning Content และสื่อมัลติมีเดียที่สามารถปรับให้เหมาะสมกับผู้รับสารแต่ละกลุ่ม (Personalized Media)

อย่างไรก็ตาม การใช้ Generative AI ในระดับขั้นสูงไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการรู้จักเครื่องมือหรือการใช้งานพื้นฐานเท่านั้น หากแต่ต้องอาศัยความเข้าใจเชิงลึกในหลายมิติ อาทิ การออกแบบคำสั่งอย่างเป็นระบบ (Advanced Prompt Engineering) การวางแผนกระบวนการผลิตสื่อโดยใช้ AI เป็นส่วนหนึ่งของ Workflow การควบคุมคุณภาพและความถูกต้องของเนื้อหา ตลอดจนการพิจารณาประเด็นด้านจริยธรรม ลิขสิทธิ์ และความน่าเชื่อถือของสื่อที่สร้างจาก AI เพื่อให้การนำเทคโนโลยีมาใช้นั้นเป็นไปอย่างเหมาะสม สอดคล้องกับมาตรฐานวิชาชีพ และไม่ส่งผลกระทบต่อผู้รับสารหรือองค์กร

ดังนั้นการจัด “โครงการบูรณาการ Generative AI ขั้นสูงสำหรับงานผลิตสื่อมัลติมีเดียเชิงสร้างสรรค์อย่างมืออาชีพ” จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะเชิงลึกผ่านการลงมือปฏิบัติจริง เปิดโอกาสให้ผู้เข้าอบรมได้ทดลองใช้เครื่องมือ Generative AI ขั้นสูงที่กำลังเป็นที่นิยมในปัจจุบัน ทั้งด้านการสร้างวิดีโอ เสียง และสื่อภาพเคลื่อนไหว พร้อมทั้งเรียนรู้การออกแบบกระบวนการทำงานร่วมกับ AI อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ โครงการดังกล่าวยังเป็นเวทีสำคัญในการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ ประสบการณ์ และแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practices) ระหว่างบุคลากรในเครือข่ายแลกเปลี่ยนเรียนรู้วิชาชีพโสตทัศนศึกษา อันจะนำไปสู่การสร้างเครือข่ายความร่วมมือ การพัฒนานวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย และการยกระดับสมรรถนะบุคลากรให้สามารถปรับตัวและตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีได้อย่างยั่งยืน ตลอดจนสนับสนุนการพัฒนาองค์กรและระบบการศึกษาให้ก้าวทันต่อความท้าทายในอนาคตอย่างมีคุณภาพ

2. วัตถุประสงค์

- 2.1. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีความรู้และเข้าใจแนวคิด หลักการ และประเภทของเทคโนโลยี Generative AI ที่เกี่ยวข้องกับงานผลิตสื่อมัลติมีเดียในระดับสูง
- 2.2. เพื่อพัฒนาทักษะการใช้เครื่องมือ AI ขั้นสูง ที่สามารถประยุกต์ใช้กับงานประจำของผู้ปฏิบัติงานด้านโสตทัศนศึกษาได้อย่างเหมาะสม
- 2.3. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการประยุกต์ใช้ AI ขั้นสูง ในการออกแบบสื่อให้เหมาะสมกับบริบทของงานโสตทัศนศึกษา
- 2.4. เพื่อปลูกฝังจริยธรรม ลิขสิทธิ์ และการใช้เทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบในการผลิตสื่อด้วย AI
- 2.5. เพื่อสร้างเครือข่ายการเรียนรู้และความร่วมมือระหว่างบุคลากรด้านโสตทัศนศึกษาในการพัฒนานวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียขั้นสูง ร่วมกัน

3. ผู้รับผิดชอบโครงการ

เครือข่ายวิชาชีพโสตทัศนศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ร่วมกับฝ่ายบริการข้อมูลสารสนเทศ สำนักงานวิทยทรัพยากร

4. ระยะเวลาและสถานที่ในการจัดอบรม

วันพฤหัสบดีที่ 26 กุมภาพันธ์ 2569 เวลา 09.00-16.00 น.
ณ ห้องประชุม 3 ชั้น 3 อาคารมหาธีรราชานุสรณ์ (หอสมุดกลาง)

5. วิทยากรและผู้ช่วยวิทยากร

- 5.1. ศาสตราจารย์ ดร.เนาวนิตย์ สงคราม
ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ประวัติและผลงานดูได้ที่ <https://www.chula.ac.th/news/210063>
- 5.2. คุณกฤษณล เกรงรัมย์
นักวิชาการเกษตร คณะเทคโนโลยีการเกษตร
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ช่างภาพวิดีโอ / ช่างภาพ และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อดิจิทัลและการประยุกต์ใช้ AI Agent
- 5.3. อาจารย์ ดร. ภัทราภรณ์ แท้มสุวรรณ
อาจารย์ประจำภาควิชานวัตกรรมการสื่อสารและการพัฒนาการเกษตร
คณะเทคโนโลยีการเกษตร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
และผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาดดิจิทัล

6. จำนวนผู้เข้ารับการอบรม 70 คน ประกอบด้วย

- 6.1. สมาชิกเครือข่ายโสตทัศนศึกษาในจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 60 คน
- 6.2. วิทยากรและทีมงานผู้จัดโครงการ จำนวน 10 คน

7. อุปกรณ์ที่ผู้เข้าอบรมต้องจัดเตรียมมา

- 7.1. คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก สำหรับการฝึกปฏิบัติ พร้อม Google Account, Heygen AI, Facebook Account
- 7.2. Heygen AI จำเป็นจะต้องสมัครใช้งาน Creator Package จึงจะสามารถสร้าง Hyper-Realistic Avatar ได้ ซึ่งอาจมีข้อจำกัดกับการทำให้ผู้เข้าอบรมทดลองทำทุกคน
- 7.3. Gmail Account เพื่อ Log in ใช้งาน Google AI Studio และ Notebook LM

8. การประเมินผล

ผู้เข้าร่วมอบรมมีระยะเวลาในการเข้าร่วมฝึกอบรมไม่น้อยกว่า 80% และจัดส่งผลงานจากการฝึกปฏิบัติอย่างน้อยคนละ 1 ชิ้นงาน จึงจะผ่านการอบรม และได้รับใบประกาศนียบัตร (Certificate)

9. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 9.1. ผู้เข้าอบรมมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดและหลักการของ Generative AI สำหรับงานผลิตสื่อมัลติมีเดีย
- 9.2. ผู้เข้าอบรมสามารถออกแบบและสร้างสื่อมัลติมีเดียที่สอดคล้องกับบริบทของงานโสตทัศนศึกษาอย่างสร้างสรรค์
- 9.3. ผู้เข้าอบรมมีความตระหนักรู้ด้านจริยธรรม ลิขสิทธิ์ และการใช้เทคโนโลยี AI อย่างรับผิดชอบ
- 9.4. เกิดเครือข่ายความร่วมมือและการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ระหว่างบุคลากรด้านโสตทัศนศึกษา เพื่อพัฒนานวัตกรรมสื่อร่วมกัน

กำหนดการโครงการบูรณาการ Generative AI ขั้นสูง
สำหรับงานผลิตสื่อมัลติมีเดียเชิงสร้างสรรค์อย่างมืออาชีพ
วันที่ 26 กุมภาพันธ์ 2568
ณ ห้องประชุม 3 ชั้น 3 อาคารมหาธีรราชานุสรณ์ (หอสมุดกลาง)

เวลา	กิจกรรม	รายละเอียด
08.30 – 08.50 น.	ลงทะเบียนเข้าร่วมการอบรม	ห้องประชุม 3 ชั้น 3 สำนักงานวิทยทรัพยากร
08.50 – 9.00 น.	กล่าวต้อนรับ โดย นางระเบียบ แสงจันทร์ ผู้อำนวยการฝ่ายบริการข้อมูลสารสนเทศ สำนักงานวิทยทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	ประธานเครือข่ายวิชาชีพสื่อทัศนศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
9.00 – 10.20 น.	Session 1 : การออกแบบสื่อและเตรียมวัตถุดิบ เพื่อสร้างสื่อเรียนการสอนในยุค AI - การออกแบบการเรียนการสอน - เตรียมเนื้อหาและบทพูดด้วย Claude AI - AI ตัวอื่น ๆ ที่เข้ามาช่วยในการเรียนการสอน	บรรยายสาธิตและปฏิบัติ: - แนวคิดการออกแบบสื่อ (Instructional Design) - เทคนิคการใช้ Claude AI ช่วยคิดโครงเรื่อง (Storyline) และปรับภาษาบทพูดให้เป็นธรรมชาติ - ฝึกปฏิบัติการใช้งาน
10.20 – 10.30 น.	พักรับประทานอาหารว่าง	
10.30 – 12.00 น.	Session 2: การสร้างสื่อการสอนด้วย Heygen AI - สาธิตสื่อการเรียนการสอนจาก Generative AI : HeyGen AI - อธิบายการใช้งาน Heygen AI ในการสร้าง Hyper Realistic Avatar - การเลือกมุมกล้องในการถ่ายทำ - การใช้งานเมนูต่าง ๆ ใน Heygen AI เช่น Video Agent , Video Translation	บรรยายสาธิตและปฏิบัติ: - ชมตัวอย่างผลงานสื่อการสอนที่สร้างด้วย AI (Case Studies) - เจาะลึกฟีเจอร์: การสร้างร่างจำลองเสมือนจริง (Instant Avatar), การสร้างวิดีโอโต้ตอบ (Video Agent) และการแปลภาษาคลิป์วิดีโออัตโนมัติ (Video Translation) - ฝึกปฏิบัติการใช้งาน
ทีมวิทยากร Session 1-2 วิทยากร: 1. ศาสตราจารย์ ดร.เนาวนิตย์ สงคราม 2. คุณกฤษณล เกรงรัมย์ ผู้ช่วยวิทยากร: อาจารย์ ดร. ภัทราภรณ์ แด่มสุวรรณ		
12.00 –13.00 น.	รับประทานอาหารกลางวัน	ณ ห้องอาหารชั้นล่าง สำนักงานวิทยทรัพยากร
13.00 –14.30 น.	Session 3 : การสร้างสื่อการสอนด้วย Chat GPT ร่วม Google AI Studio	บรรยายสาธิตและปฏิบัติ: - บรรยายการผลิตสื่อวิดีโอ เริ่มตั้งแต่การหาประเด็น การสร้างสคริป VDO การนำสคริปภาษาไทยมาแปลงเป็นภาษาอังกฤษ และนำคำสั่งมาสร้าง VDO บน Google AI Studio - ฝึกปฏิบัติการใช้งาน - นำเสนอผลงานที่สร้างสรรค์ - ฝึกปฏิบัติการใช้งานนำข้อมูลที่ได้จาก AI มาสร้างสไลด์พร้อมใช้งาน หรือนำข้อมูลมาสร้าง VDO บรรยายจาก AI, นำข้อมูลมาสร้างภาพ Infographics
14.30 –15.45 น.	Session 4: นำเสนอผลงานที่สร้างจาก Generative AI	
15.45 – 16.00 น.	ถาม-ตอบ และปิดการอบรม	
ทีมวิทยากร Session 3-4 วิทยากร: 1. ศาสตราจารย์ ดร.เนาวนิตย์ สงคราม 2. อาจารย์ ดร. ภัทราภรณ์ แด่มสุวรรณ ผู้ช่วยวิทยากร: คุณกฤษณล เกรงรัมย์		

หมายเหตุ *ข้อจำกัด* : Heygen AI จำเป็นจะต้องสมัครใช้งาน Creator Package จึงจะสามารถสร้าง Hyper-Realistic Avatar ได้ ซึ่งอาจมีข้อจำกัดกับการทำให้ผู้เข้าอบรมทดลองทำทุกคน