

ISSN: 3057-1081 (Online)

ปีที่ 1 ฉบับที่ 2, หน้า 80-87

ลิขสิทธิ์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

พฤษภาคม-สิงหาคม 2567

รับเมื่อวันที่ 26 สิงหาคม 2567/ แก้ไขเมื่อวันที่ 28 สิงหาคม 2567/ อนุมัติเมื่อวันที่ 29 สิงหาคม 2567

## การออกแบบสารเชิงสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล Creative Message Design in the Digital Age

ธนารัช สารเถื่อนแก้ว

Thanarak Sarathueankaew

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

Faculty of Education, Ramkhamhaeng University

Email: Thanarak.s@ru.ac.th

### บทคัดย่อ

การออกแบบสารสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลเป็นกระบวนการที่เน้นการสร้างสื่อการเรียนรู้ที่เป็นเอกลักษณ์และมีประสิทธิภาพสำหรับการทำงานในสภาพแวดล้อมดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เช่น เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน หรือแม้กระทั่งการเกมส์ เพื่อสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้ที่น่าสนใจและมีประสิทธิภาพขึ้น กระบวนการนี้มีขั้นตอนหลายขั้นตอน เริ่มตั้งแต่การวางแผนและออกแบบสื่อ การพัฒนา การทดสอบ และการปรับปรุง เพื่อให้มั่นใจว่าสื่อการเรียนรู้เหล่านั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้และการสื่อสารของผู้เรียนอย่างเหมาะสม การออกแบบสารสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลมีความสำคัญอย่างมากในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจและมีคุณภาพสำหรับผู้เรียนในยุคปัจจุบันและอนาคต

**คำสำคัญ:** การออกแบบสาร, การนำเสนอสื่อการเรียนรู้, ยุคดิจิทัล

## Abstract

Digital media design is a process that focuses on creating unique and effective learning materials for use in rapidly changing digital environments, such as websites, applications, and even... Games To support a more interesting and efficient learning process This process has several steps. Starting from media planning and design, development, testing, and improvement. To ensure that those learning materials are appropriately aligned with the learning and communication objectives of the learners. Designing creative learning materials in the digital age is very important in creating interesting and quality learning experiences for todays and future learners.

**Keywords:** Message Design, Presentation of Learning Media, Digital Age

## บทนำ

ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลเป็นส่วนสำคัญของชีวิตประจำวัน พบว่าการเรียนรู้ไม่ได้เกี่ยวข้องเพียงแคในห้องเรียนเท่านั้น การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลาผ่านสื่อต่างๆ ด้วยเหตุนี้ การออกแบบสื่อการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลมีความสำคัญอย่างมาก เนื่องจากมันสามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจและมีประสิทธิภาพให้กับผู้เรียนได้ในทุกๆ สถานการณ์ ตลอดจนสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลายและยืดหยุ่นมากขึ้น และสร้างการตระหนักถึงการสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลเกิดขึ้นอย่างจริงจังและมีความรับผิดชอบและมีจริยธรรม (สุภิญญา กลางณรงค์ และ ณิชพร เรืองนภากุล, 2564) การออกแบบสื่อการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลไม่ได้เกี่ยวข้องเพียงแค่การสร้างสื่อที่มีความสวยงามหรือน่าสนใจเท่านั้น แต่ยังเกี่ยวข้องกับการเข้าใจความต้องการและความสนใจของผู้เรียน เพื่อสร้างสื่อที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้อย่างเต็มประสิทธิภาพ ด้วยเหตุนี้ การออกแบบสื่อการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลต้องเน้นที่การสร้างสื่อที่ไม่เพียงเพื่อการสื่อสารเท่านั้น แต่ยังเพื่อการกระตุ้นความคิด แก้ไขปัญหา และส่งเสริมการเรียนรู้เชิงลึกในระดับที่สูงขึ้นได้อย่างเป็นระบบ (นิตยา วงศ์ใหญ่, 2560)

การออกแบบสร้างสรรค์เป็นกระบวนการที่มีความสำคัญอย่างมากในการสร้างผลงานที่มีคุณค่าและมีความสร้างสรรค์ในหลากหลายด้าน เช่น การออกแบบสินค้า การสร้างสื่อการตลาด หรือแม้กระทั่งการพัฒนาโครงการศิลปะต่าง ๆ ซึ่งการออกแบบที่ดีไม่เพียงแต่ต้องมีความสวยงาม แต่ยังต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และความต้องการของผู้ใช้ที่เหมาะสมในยุคดิจิทัลที่มีเทคโนโลยีและเครื่องมือในการสร้างสื่อที่หลากหลาย การออกแบบสร้างสรรค์กลายเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างประสบการณ์ที่น่าสนใจและมีคุณค่าสำหรับผู้ใช้ โดยเฉพาะในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอสารด้านสื่อการเรียนรู้ การออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์นั้นไม่เพียงแต่การสร้างสื่อที่น่าสนใจตามลักษณะของวัสดุเท่านั้น แต่ยังต้องคำนึงถึงกระบวนการการเรียนรู้ การสื่อความหมายและความเข้าใจของผู้เรียนด้วย (ภรรคพล จินนาเทพ, 2565)

การนำเสนอสื่อการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลเกิดขึ้นในบริบทที่เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลเป็นส่วนสำคัญของการเรียนรู้และการสื่อสารทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน มันเป็นกระบวนการที่ใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลเพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจและมีประสิทธิภาพสำหรับผู้เรียน โดยมุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีในการสร้างสื่อที่มีคุณค่าและการเรียนรู้ที่มีความหมายอย่างลึกซึ้ง การนำเสนอสื่อการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลสามารถเป็นอย่างไรหลากหลาย ได้แก่ เว็บไซต์การเรียนรู้ แอปพลิเคชันการศึกษา วิดีโอการเรียนรู้ การสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และแม้กระทั่งการใช้เกมการเรียนรู้ เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจและมีประสิทธิภาพสำหรับผู้เรียนทุกวัย การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทำให้เราสามารถทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา และทำให้เราสามารถปรับปรุงและปรับให้เหมาะสมกับความต้องการและสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ในทุกขณะ ทั้งนี้ การนำเสนอสื่อการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลต้องพิจารณาถึงความต้องการและความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้สื่อการเรียนรู้เหล่านั้นมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างเต็มที่ และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าทึ่งและมีคุณค่าสำหรับผู้เรียนในยุคปัจจุบันและอนาคต

ในบทความนี้ จะกล่าวถึงแนวคิดและขั้นตอนการออกแบบสื่อการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล เพื่อเสนอแนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพสำหรับผู้เรียนในยุคปัจจุบันและอนาคต โดยมุ่งเน้นไปที่กระบวนการออกแบบสารที่มุ่งเน้นผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง การนำเสนอเนื้อหาสาระที่มีความน่าสนใจและมีคุณค่า รวมถึงการใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในสถานการณ์การเรียนรู้ออนไลน์ในทุก ๆ มิติอย่างเต็มรูปแบบ

## หลักการออกแบบสารเชิงสร้างสรรค์

หลักการออกแบบสารเชิงสร้างสรรค์เน้นไปที่การสร้างผลงานที่มีคุณค่าทั้งในด้านการใช้งาน ความสวยงาม และความสร้างสรรค์ โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อแก้ไขปัญหาหรือเพิ่มคุณค่าให้กับผลงานนั้นๆ นอกจากนี้ยังคำนึงถึงประสิทธิภาพในการใช้ทรัพยากรต่างๆ เช่น วัสดุ พลังงาน และเวลา โดยการใช้เทคโนโลยีและกระบวนการที่เหมาะสม เพื่อให้ได้ผลงานที่มีคุณภาพสูงสุด และสามารถตอบสนองความต้องการและความพึงพอใจของผู้ใช้งานได้อย่างเหมาะสม ในทางศิลปะ หลักการออกแบบสารเชิงสร้างสรรค์จะเน้นการสร้างผลงานที่มีความสวยงาม สร้างความประทับใจ และเป็นเอกลักษณ์ในรูปแบบต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากความคิดสร้างสรรค์และการผสมผสานระหว่างศิลปะและเทคโนโลยีอย่างลงตัว ซึ่งทั้งสองด้านนี้มีการพัฒนาอย่างรวดเร็วในสมัยปัจจุบัน เพราะฉะนั้นการออกแบบสารเชิงสร้างสรรค์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสร้างคุณค่าและการแข่งขันในตลาดอย่างมีประสิทธิภาพในยุคปัจจุบัน โดยไม่ว่าจะเป็นในด้านการออกแบบสินค้า สื่อสารสถาปัตยกรรม หรือแม้กระทั่งการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้งาน (User Experience Design) ที่ให้ประสบการณ์การใช้งานที่ดีและน่าจดจำ (วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนา, 2567) หลักการออกแบบสารเชิงสร้างสรรค์มีหลายประการ แต่ละหลักการอาจมีการเน้นในด้านที่แตกต่างกันไปตามลักษณะงานและวัตถุประสงค์ของการออกแบบ อย่างไรก็ตาม สามหลักการสำคัญที่มักจะพบในการออกแบบสารเชิงสร้างสรรค์ประกอบด้วย

**1. ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)** การออกแบบสารเชิงสร้างสรรค์คือการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือบริการ เพื่อสร้างความแตกต่างและความน่าสนใจในตลาด ความคิดสร้างสรรค์ช่วยให้ผู้ออกแบบสามารถค้นพบวิธีการใหม่ๆ ในการแก้ไขปัญหาหรือให้คุณค่าที่เพิ่มขึ้นให้กับผลิตภัณฑ์หรือบริการที่สร้างขึ้นมา

**2. การใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ (Efficient Resource Utilization):** หลักการนี้เน้นการใช้ทรัพยากรต่างๆ เช่น วัสดุ พลังงาน และเวลาอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อลดการสูญเสียและเพิ่มผลผลิตในการออกแบบ การใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพช่วยลดค่าใช้จ่ายและเสริมสร้างความยั่งยืนในการผลิตสินค้าหรือบริการ

**3. การตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้ (User-Centric Design):** หลักการนี้เน้นการตอบสนองต่อความต้องการและความพึงพอใจของผู้ใช้งาน โดยการให้ความสำคัญกับประสบการณ์ของผู้ใช้ และการออกแบบสินค้าหรือบริการให้ใช้งานได้อย่างสะดวกสบายและมีประสิทธิภาพสูงสุดสำหรับผู้ใช้งาน

### ขั้นตอนการออกแบบสารเชิงสร้างสรรค์

การออกแบบสารเชิงสร้างสรรค์เป็นกระบวนการที่ผสมผสานระหว่างความคิดสร้างสรรค์และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่มีความน่าสนใจและสามารถถ่ายทอดความหมายได้อย่างชัดเจนมีขั้นตอนหลัก (สำราญ แสงเดือนฉาย, 2563) ดังนี้

1. **การทำความเข้าใจปัญหาและเป้าหมาย**  
เริ่มต้นด้วยการวิเคราะห์ปัญหาหรือความต้องการของผู้ที่สนใจ พร้อมทั้งกำหนดวัตถุประสงค์ที่ต้องการสื่อสารอย่างชัดเจน
2. **การสร้างแนวคิด** ระดมความคิด (Brainstorming) เพื่อค้นหาแนวคิดที่เป็นไปได้หลาย ๆ แนวคิด นำไปสู่การสร้างสารที่มีความคิดสร้างสรรค์และแตกต่างจากปกติ เป็นการออกแบบสารที่ต้องสร้างการผัสทางอารมณ์ (emotion design) ให้รับรู้ได้ถึงแก่นแนวคิดของสาร
3. **การวิจัยและวิเคราะห์** ทำการวิจัยเกี่ยวกับข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เช่น ข้อมูลตลาด, ผู้ชมเป้าหมาย, แนวโน้มทางสังคม เป็นต้น เพื่อนำมาประกอบการพัฒนาแนวคิด สั้นกระชับ เข้าง่ายใจ การออกแบบสารจะต้องสร้างการจดจำได้ง่าย เกิดความเข้าใจได้โดยทันที
4. **การสร้างต้นแบบ** การออกแบบสารจะต้องมีประเด็นของเรื่องราวที่นำเสนอที่ชัดเจน สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย สารที่ออกแบบจะต้องเป็นเรื่องที่ผู้รับสารสนใจ เป็นประโยชน์ และมีส่วนร่วมในการแสดงทัศนคติ ร่างแบบคร่าว ๆ หรือสร้างต้นแบบของสารเพื่อทดสอบความคิดและวิธีการสื่อสาร และตรวจสอบความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จริง
5. **การประเมินและปรับปรุง** นำต้นแบบมาประเมินทั้งในด้านความคิดสร้างสรรค์และประสิทธิภาพในการสื่อสาร จากนั้นทำการปรับปรุงให้เหมาะสม
6. **การนำเสนอ** สร้างผลงานชิ้นสุดท้ายและนำเสนอในรูปแบบที่น่าสนใจและมีประสิทธิภาพมากที่สุด

**7. การวัดผลและปรับแก้** หลังจากนำไปใช้จริงแล้ว ควรทำการวัดผลตอบรับจากผู้ชม และปรับแก้ไขในจุดที่ต้องการเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสาร

กล่าวโดยสรุปขั้นตอนข้างต้นจะช่วยให้สามารถออกแบบสารที่มีความคิดสร้างสรรค์และสามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้ได้เป็นอย่างดี

**ตารางที่ 1** ความแตกต่างระหว่างการออกแบบสารเชิงสร้างสรรค์ยุคก่อนดิจิทัลและยุคดิจิทัล

ลักษณะการออกแบบ	ยุคก่อนดิจิทัล	ยุคดิจิทัล
เครื่องมือการออกแบบ	การใช้กระดาษ, ปากกา, สี, เครื่องมือศิลปะ	ซอฟต์แวร์ออกแบบดิจิทัล เช่น โปรแกรมประยุกต์บนระบบออนไลน์
แพลตฟอร์มเผยแพร่	สิ่งสิ่งพิมพ์ (หนังสือ, นิตยสาร, ไปสเตอร์)	สื่อออนไลน์ (โซเชียลมีเดีย, เว็บไซต์, วิดีโอออนไลน์)
ความเร็วในการปรับเปลี่ยน	ปรับแก้ยาก ต้องใช้เวลาและค่าใช้จ่ายสูง	ปรับแก้ได้ทันที แบบเรียลไทม์ และไม่เสียค่าใช้จ่ายมาก
การเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย	จำกัดโดยภูมิศาสตร์และเวลา	เข้าถึงได้ทั่วโลกผ่านอินเทอร์เน็ต
การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม	สื่อสารทางเดียวจากผู้สร้างสรรคไปยังผู้ชม	มีปฏิสัมพันธ์แบบสองทาง (เช่น คอมเมนต์, ไลค์, แชร์)
การเก็บข้อมูลและวัดผล	ใช้วิธีสำรวจแบบออฟไลน์ ต้องใช้เวลาในการวิเคราะห์	ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกแบบเรียลไทม์ผ่านเครื่องมือดิจิทัล
ต้นทุนการผลิต	สูง (เนื่องจากต้องใช้วัสดุและการพิมพ์)	ต่ำ (เน้นการใช้ซอฟต์แวร์และไม่มีต้นทุนการพิมพ์)
ความยืดหยุ่นในการสร้างสรรค์	ถูกจำกัดโดยเทคโนโลยีและวิธีการที่ใช้	มีความยืดหยุ่นสูง สามารถสร้างสรรค์ได้หลากหลายรูปแบบ
การเข้าถึงผู้ชมใหม่	ต้องใช้เวลาและทรัพยากรในการขยายตลาด	สามารถเข้าถึงผู้ชมใหม่ได้อย่างรวดเร็วและง่ายดาย

ลักษณะการออกแบบ	ยุคก่อนดิจิทัล	ยุคดิจิทัล
ความท้าทาย	การเข้าถึงผู้ชมที่จำกัด, การเผยแพร่ที่ซับซ้อน	การแข่งขันสูง, การรักษาความน่าสนใจในระยะยาว

จากตารางข้างต้นสรุปได้ว่าการออกแบบสารเชิงสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัลเน้นความรวดเร็ว, ความยืดหยุ่น และการเชื่อมต่อกับผู้ชมผ่านสื่อออนไลน์ ซึ่งเปิดโอกาสให้มีการสร้างสรรค์เนื้อหาที่เข้าถึงผู้คนได้มากขึ้นและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

## บทสรุป

การออกแบบสารสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลเป็นกระบวนการที่มีความสำคัญอย่างมากในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจและมีประสิทธิภาพสำหรับผู้เรียน โดยการออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ไม่ได้มีไว้เพียงแค่อ่านสื่อสารเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือที่สามารถกระตุ้นความคิด แก้ไขปัญหา และส่งเสริมการเรียนรู้เชิงลึกได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ ในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล จะต้องพิจารณาถึงความต้องการและความสนใจของผู้เรียนอย่างเหมาะสม เพื่อให้สื่อการเรียนรู้สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจและมีคุณค่าได้ เราต้องใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์เพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพในการสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน ในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ควรมีการวางแผนและออกแบบที่ใช้วิธีการใหม่ๆ และเครื่องมือที่เป็นนวัตกรรม เพื่อให้สื่อการเรียนรู้มีการใช้งานที่ง่ายและมีประสิทธิภาพสูงสุด เช่น การใช้งานแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ การพัฒนาแอปพลิเคชันการศึกษา หรือการใช้เกมการเรียนรู้ ซึ่งทั้งหมดนี้สามารถช่วยสร้างสถานการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจและมีคุณค่าสำหรับผู้เรียนในยุคปัจจุบันและอนาคต การนำเสนอสื่อการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างบุคคลที่มีการเรียนรู้และมีความคิดสร้างสรรค์ในสังคมดิจิทัลได้อย่างเต็มประสิทธิภาพและมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นได้อย่างมั่นคง

## บรรณานุกรม

- นิตยา วงศ์ใหญ่. (2560). *แนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟ*. วารสารสาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 10(2).
- ภรรคพล จินนาเทพ. (2565). *การสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลบนเครือข่ายสังคมออนไลน์* [Digital media creation on social networks]. สืบค้น 26 สิงหาคม 2567 จาก <https://library.wu.ac.th/km>
- วิชัย วงษ์ใหญ่, & มารุต พัฒนาผล. (2567). *การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์*. สืบค้น 9 กรกฎาคม 2567 จาก <https://url.in.th/upnLl>
- สำราญ แสงเดือนฉาย. (2563). *การออกแบบสารในรูปแบบชีวิตวิถีใหม่* [Message Design in New Normal]. สืบค้น 1 สิงหาคม 2567 จาก <https://www2.rsu.ac.th/sarnrangsit-online-detail/CommArts-Article21>
- สุภิญญา กลางณรงค์, & ณภัทร เรืองนภากุล. (2564). *ความเป็นพลเมืองยุคดิจิทัลกับการรับมือด้านมีดออนไลน์ในวิถีปรกติใหม่*. สืบค้น 24 กรกฎาคม 2567 จาก <https://blog.cofact.org/digitalcitizen/>