

การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวเรื่องเพื่อนซี้สมองกลปัญญาประดิษฐ์ ณัฐดนัย ชูทิพย์ , จิตติมา เสือทอง

^{1,2}สาขาวิชาออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทคัดย่อ

การออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวเรื่องเพื่อนซี้สมองกลปัญญาประดิษฐ์มีวัตถุประสงค์ เพื่อออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวให้กลุ่มเป้าหมายได้มีความรู้และเข้าใจความหมายของปัญญาประดิษฐ์ รู้จักประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพลดความผิดพลาดในการทำงานหรือชีวิตประจำวัน และ แสดงให้เห็นถึงความเป็นมิตรของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ที่สร้างขึ้นมาเพื่อเพื่อช่วยเหลืองานที่มนุษย์ทำได้ไม่ดีหรือมีความผิดพลาดสูง มีการดำเนินการวิจัยโดยสอบถามกลุ่มเป้าหมายคือ เก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามที่จะใช้กลุ่มเป้าหมาย เพื่อ สอบถามพฤติกรรมการรับชมสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว ความต้องการของกลุ่มเป้าหมายในส่วนของเนื้อหา รูปแบบภาพประกอบของสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบจำนวน 3 คน เพื่อสอบถามทोनสี คอนเซ็ปของงานออกแบบ และการวางโครงเรื่องให้นำติดตามและน่าสนใจของสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวเรื่องเพื่อนซี้สมองกลปัญญาประดิษฐ์

ผลการวิจัยพบว่า 1.) กลุ่มเป้าหมายต้องเลือกรับชมกราฟิกเคลื่อนไหวเฉลี่ยอยู่ที่ 3 นาที มากที่สุด 2) ช่องทางที่กลุ่มเป้าหมายรับชมสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวมากที่สุดคือ Facebook 3.) กลุ่มเป้าหมายมีความสนใจข่าวสารเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ในระดับมาก 4.) กลุ่มเป้าหมายมีความสนใจเนื้อเรื่องที่ว่าเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มีประโยชน์อย่างไรมากที่สุด

การออกแบบพบว่า 1) สื่อกราฟิกเคลื่อนไหวเรื่องเพื่อนซี้สมองกลปัญญาประดิษฐ์มีระยะเวลาความยาวของเนื้อเรื่องที่ตรงตามกลุ่มเป้าหมายต้องการรับชม 2.) รูปแบบการนำเสนอของสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวสอดคล้องกับช่องทางการรับชมของกลุ่มเป้าหมาย 3) สื่อกราฟิกเคลื่อนไหวมีเนื้อหาที่กระชับเข้าใจง่าย 4) สื่อกราฟิกเคลื่อนไหวมีเนื้อหาตรงกับที่ผู้บริโภคต้องการอยากทราบเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์

คำสำคัญ : ปัญญาประดิษฐ์,เพื่อนซี้,การออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว,

A Best Friend Is Artificial Intelligence

Natdanai Chutip , Jitima Suatong

^{1,2} Department of Graphic and Multimedia Design, Faculty of Industrial Technology, Suan Sunandha Rajabhat University

Abstract

The purpose of the motion graphic called A Best Friend Is Artificial Intelligence is to provide the target groups knowledge and help them understand the meaning of artificial intelligence. Moreover, it is also designed to increase efficiency, reduce mistakes in work or daily life, and demonstrate the friendliness of artificial intelligence technology created to help improve the works that humans do not perform well and prevent the errors as well. The processes are about interviewing three design experts in order to inquire them about the color tone, the concept of design and how the storyline is interesting in the motion graphic called A Best Friend Is Artificial Intelligence , and about collecting the information by questionnaires using with the target groups in order to inquire them about their behavior of watching the motion graphic, their needs in the content as well as the illustration form of the motion graphic.

The result of the research found that 1) The target group chose to watch the motion graphic on the average, 3 minutes. 2) The channel that the target groups watch the most about the motion graphic is Facebook. 3) The target groups are interested in news about artificial intelligence at a high level. 4) The target groups are interested in the benefits of artificial intelligence technology.

The design found that 1) The motion graphic called A Best Friend Is Artificial Intelligence has the length of the story that meets the need of the target groups. 2) The presentation form of the motion graphic corresponds to the channels that the target groups watch. 3) The motion graphic contains the content that is concise and very easy to understand. 4) The motion graphic contains the content that consumers want to know about artificial intelligence

Keyword: Motiongraphic , Artificial intelligence, Best friend,

บทนำ เหมือนมนุษย์ หรือที่เรียกสั้นๆว่า “AI” โดย
ตอนนี้โลกกำลังตื่นตัวเรื่องปัญญาประดิษฐ์ นักวิทยาศาสตร์ คอมพิวเตอร์ John McCarthy ได้
หรือ คอมพิวเตอร์ที่มีความคิดเป็นของตัวเอง ให้คาจากัดความของคางกล่าวไว้ในการประชุม

“Dartmouth Conferences AI เป็นศาสตร์แขนงหนึ่งของวิทยาการคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการพัฒนาเครื่องจักรให้สามารถเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาโดยหาเหตุผลจากองค์ความรู้ที่มีอยู่แล้วนำไปวิเคราะห์จนได้ผลลัพธ์หรือผลลัพธ์ที่ต้องการ ปัญญาประดิษฐ์จึงเป็นศาสตร์ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้พัฒนาให้เครื่องจักรมีสมองและกระบวนการคิดเสมือนมนุษย์ มีประสิทธิภาพในการดำเนินงานต่างๆ ลดข้อผิดพลาดให้น้อยลง แก้ไขปัญหาและตัดสินใจด้วยความรวดเร็วเทียบเท่าหรือมากกว่ามนุษย์ ระบบการกระทำที่เหนือมนุษย์ ระบบความคิดอย่างมีเหตุผล และระบบการกระทำอย่างมีเหตุผล

การนำปัญญาประดิษฐ์เข้ามาใช้งานสามารถส่งเสริมการทำงานได้อย่างมากมาย ด้วยคุณสมบัติต่างๆของปัญญาประดิษฐ์ อย่างเช่น ทำความเข้าใจและเรียนรู้ได้จากประสบการณ์ วินิจฉัยปัญหาที่มีความซับซ้อน และสามารถตอบสนองต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้หลายรูปแบบ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ช่วยให้ปัญญาประดิษฐ์มีข้อได้เปรียบมากกว่ามนุษย์ในหลายด้าน ได้แก่ การคำนวณที่มีความซับซ้อนและมีปริมาณมากเกินกว่ามนุษย์จะทำได้ ระบบเก็บข้อมูลสามารถเรียกใช้เมื่อต้องการ และการทำงานวนซ้ำที่เกิดความผิดพลาดน้อยกว่ามนุษย์ การประยุกต์ใช้งานปัญญาประดิษฐ์สามารถทำได้หลากหลาย ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของระบบงานว่าต้องการให้ปัญญาประดิษฐ์ทำหน้าที่อะไร เช่นทดแทนแรงงานมนุษย์ เพิ่มประสิทธิภาพให้ระบบงาน และลดข้อผิดพลาดในการคำนวณหรือวิเคราะห์ข้อมูล และปัจจุบันนี้เรากำลังใช้ AI โดยไม่รู้ตัว มันสอดแทรกอยู่ในเทคโนโลยีเกือบทุกอย่างที่เราใช้ ตั้งแต่ Youtube ทวีตไอทีที่เราคิดว่าจะสนใจมาโชว์ให้เราเห็น Facebook Tag หน้าเพื่อนของเราได้ เมื่อค้นหา Google บทความที่เราต้องการขึ้นมาอันดับแรกๆ ทั้งหมดเป็น AI และ Siri ก็ยังถือว่าเป็นปัญญาประดิษฐ์ที่มีการพัฒนาอยู่ตลอด จะเห็นได้ว่า AI จะกำลังเข้ามาอยู่ในชีวิตประจำวันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

จากข้อมูลเบื้องต้นทำให้ผู้วิจัยสังเกตเห็นถึงประโยชน์ที่จะศึกษาและจัดทำสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวเรื่องเพื่อนซี้สมองกลปัญญาประดิษฐ์ เพื่อให้ผู้บริโภครู้จักความหมายของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ และประโยชน์จากการใช้งานเพื่อใช้เพิ่มประสิทธิภาพของงานหรือการใช้ชีวิตประจำวันให้สะดวกขึ้น โดยจะจัดทำออกมาในสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว โดยอยากให้มองเห็นว่าปัญญาประดิษฐ์จะช่วยเหลือเราเปรียบเสมือนเพื่อนซี้ที่สนิทกัน ช่วยกันได้ในหลายๆเรื่อง อยู่กับเราได้ตลอดเวลา ไม่ทิ้งกัน คอยช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และทำให้ชีวิตประจำวันสะดวกขึ้นกว่าที่เคย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อทราบถึงระดับความสนใจและความรู้ของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ เพื่อที่จะนำมาจัดทำสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวเรื่องเพื่อนซี้สมองกลปัญญาประดิษฐ์
2. เพื่อให้งานออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวเรื่องเพื่อนซี้สมองกลปัญญาประดิษฐ์ มีเนื้อเรื่องที่สอดคล้องกับความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย
3. เพื่อให้งานออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวเรื่องเพื่อนซี้สมองกลปัญญาประดิษฐ์มีรูปแบบการนำเสนอที่ตรงตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลทุติยภูมิจากหนังสือ ตำรา สื่อเว็บไซต์และมัลติมีเดีย รวมทั้ง งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวเรื่องเพื่อนซี้สมองกลปัญญาประดิษฐ์
2. สร้างเครื่องมือเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามที่จะใช้กับกลุ่มเป้าหมาย และแบบสัมภาษณ์ที่จะใช้กับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ
3. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการใช้แบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มนักศึกษา

ไปถึงวัยเริ่มต้นทำงาน ชาย-หญิง ที่ชื่นชอบเทคโนโลยี จำนวน 50 คน

10 นาที	8	16	3
มากกว่า 20 นาที	8	16	3
รวม	50	100	

4. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 3 คน

5. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (%) และค่าเฉลี่ย (MEAN) และใช้วิธีตีความจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ข้อมูลดังกล่าวจะถูกใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ซึ่งจะสอดคล้องกับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย

6. ออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวเรื่องเพื่อนที่มองกลปัญญาประดิษฐ์

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย คือนักศึกษา-วัยทำงาน จำนวน 50 คน ผลที่ได้จะแยกออกเป็น 2 เรื่องคือ 1) พฤติกรรมในการเลือกรับชมสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว 2.) ลักษณะของสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวที่กลุ่มตัวอย่างต้องการ รวมทั้งข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 3 คน มีรายละเอียดดังนี้

ส่วนที่ 1 กลุ่มเป้าหมายเลือกชมสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวโดยพิจารณาจากระยะเวลาของสื่อเฉลี่ยอยู่ที่ 5 นาที เป็นอันดับแรก และ 3 นาที เป็นอันดับต่อมา (ดังตารางที่ 1) ช่องทางในการรับชมสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวประจำคือ Facebook เป็นอันดับแรก และรองลงมาคือ Youtube (ดังตารางที่ 2) และมีความสนใจข่าวสารเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ในระดับที่มาก ซึ่งสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายที่เลือกมา (ดังตารางที่ 3)

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์พิจารณาระยะเวลาในการรับชมสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวเฉลี่ยในแต่ละครั้ง

ระยะเวลาเลือก รับชม	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)	อันดับ
3 นาที	20	40	1
5 นาที	14	28	2

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ช่องทางการรับชมสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว

ช่องทางการรับชม สื่อ	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)	อันดับ
Youtube	11	22	2
Facebook	34	68	1
instagram	5	10	3
รวม	50	100	

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ระดับความสนใจข่าวสารเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์

ระดับความสนใจ	จำนวน คน	ร้อยละ (%)	อันดับ
มาก	25	50	1
ปานกลาง	23	46	2
น้อย	2	4	3
รวม	50	100	

ส่วนที่ 2 กลุ่มเป้าหมายเลือกลักษณะเนื้อเรื่องของสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว ว่าเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มีประโยชน์อย่างไรมากที่สุด (ดังตารางที่ 4) เลือกลักษณะกราฟิกแบบไม่มีเส้นขอบ ใช้รูปทรงที่เรียบง่ายสีสันสดใส (ดังตารางที่ 5) เลือกวิธีการเล่าเรื่องแบบไม่มีบทสนทนาแต่ใช้ผู้บรรยายเล่าเรื่อง (ดังตารางที่ 6)

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์พิจารณาลักษณะเนื้อเรื่อง ของสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวเรื่องเพื่อนซี้สมองกลปัญญาประดิษฐ์ ที่ต้องการเป็นพิเศษ

เนื้อเรื่องที่ต้องการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)	อันดับ
ทำไมต้องใช้ปัญญาประดิษฐ์	10	20	3
ทำไมเราควรเรียนรู้เกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์	6	12	4
จะประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ได้อย่างไร	16	32	2
งานทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับปัญญาประดิษฐ์	1	2	5
เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มีประโยชน์อย่างไร	17	34	1
รวม	50	100	

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์พิจารณาสไตล์ภาพกราฟิกที่ใช้ในการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว

สไตล์กราฟิกที่ชอบ	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)	อันดับ
ภาพกราฟิกแบบเส้นมีขอบหนา ใช้สีเดียว	7	14	2
ภาพกราฟิกแบบไม่มีเส้นขอบ ใช้รูปทรงที่เรียบง่าย และใช้หลายสี	43	86	1

รวม	50	100	
ตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์พิจารณาวิธีการเล่าเรื่อง ของสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวเรื่องเพื่อนซี้สมองกลปัญญาประดิษฐ์			
วิธีการเล่าเรื่อง	จำนวน คน	ร้อยละ (%)	อันดับ
เล่าด้วยภาพ การเคลื่อนไหว และเสียงประกอบ ไม่มีเสียงพากย์	5	10	3
เล่าด้วยบทสนทนา ระหว่างตัวละคร	12	24	2
ไม่มีบทสนทนา ใช้ผู้บรรยายเล่าเรื่อง	33	66	1
รวม	50	100	

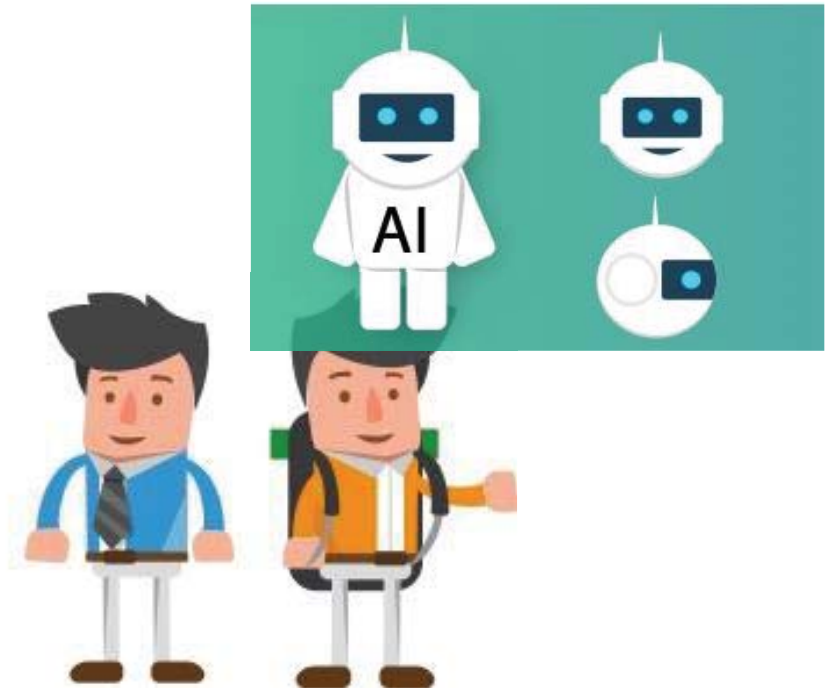
ส่วนที่ 3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบได้ให้แนวคิดในการออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวเรื่องเพื่อนซี้สมองกลปัญญาประดิษฐ์ ดังนี้ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบทั้ง 3 ท่านได้ให้ข้อคิดว่าควรมีเนื้อเรื่องในลักษณะ สะท้อนการอยู่ร่วมกันทั้งมนุษย์และตัวปัญญาประดิษฐ์ ชัดเจนเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน การใช้ AI ในชีวิตประจำวัน ควรแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว ความเป็นเทคโนโลยี เนื้อเรื่องแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวที่มี AI มาทำงานอยู่เช่น Search Engine หรือ SIRI

การออกแบบกราฟิก ภาพประกอบ ฉาก วิิวใช้ในรูปแบบที่สะท้อนภาพลักษณะแสดงถึงเทคโนโลยี รูปแบบ motion infographic รูปทรงเหลี่ยมๆ มนๆไม่แข็งจนเกินไป เพื่อให้ความรู้สึกเป็นมิตรและสบายตาเมื่อดู การวางโครงเรื่อง ลำดับเรื่องเปิดด้วยคำถาม ตามด้วยปัญหา สร้างการติดตามด้วยการเล่าเรื่อง ตบด้วยคำแนะนำจบด้วยข้อคิดดีๆ ออกแบบโดยใช้โทนสี เน้นโทนสีที่ดูทันสมัยเลือกชุดที่เน้นความมั่นใจ มั่นคงล้ำหน้าดูสบายตา ดูเป็นมิตร การออกแบบตัวละคร เป็นตัวละครที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวง่ายต่อการจดจำ รูปทรง

เหลื้ยมๆมนๆ ไม่แข็งจนเกินไปอีกเช่นกันเพื่อให้
ความรู้สึกรู้สึกเป็นมิตรและสบายความรู้สึกเมื่อดู

ผลการออกแบบ

จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายและ
ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ทำให้ได้ข้อมูลที่

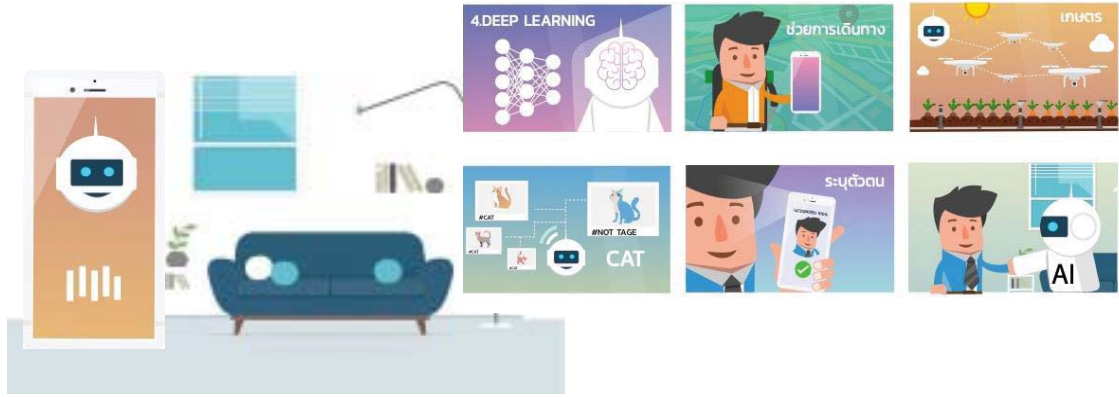


นำเชื่อถือและสม่ำเสมอ สามารถนำไปมาใช้เป็น
โจทย์ทางการออกแบบ ทำให้สอดคล้องกับ
พฤติกรรมและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย
ผลผลิตของการวิจัยครั้งนี้ คือ สื่อกราฟิกเคลื่อนไหว
เรื่องเพื่อนซี้ปัญญาประดิษฐ์ เป็นโครงการออกแบบ
สื่อกราฟิกเคลื่อนไหว แนวคิดที่ใช้ในการออกแบบ
(Concept) คือ “เพื่อนซี้สมองกล ที่ใครหลายคน
เรียกว่าปัญญาประดิษฐ์” เพื่อนำเสนอ ความหมาย
ของปัญญาประดิษฐ์ที่ดูเข้าใจยาก ให้ออกมาใน
รูปแบบที่เข้าใจได้ง่าย สะท้อนให้เห็นถึงการอยู่
ร่วมกันเปรียบเสมือนเพื่อนซี้ แสดงถึงความเป็นมิตร
ของปัญญาประดิษฐ์ และการประยุกต์ใช้ประโยชน์
จากเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในชีวิตประจำวัน ใน
การทำงานให้มีประสิทธิภาพ โดยรูปแบบการ
ออกแบบ (Mood & Tone) คือ Sci-Fi, Genius ,
innovation และ Best friend กลุ่มเป้าหมายคือ
นักศึกษาไปจนถึงวัยเริ่มทำงาน ชายและหญิง
อายุ 21-35 ปี โดยสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวเรื่อง
เพื่อนซี้สมองกลปัญญาประดิษฐ์ จะมีรูปแบบที่
สนุกสนาน ข้อมูลกระชับง่ายต่อการเข้าใจ และมี
ลักษณะแปลกใหม่น่าสนใจ

ขั้นตอนการออกแบบสื่อกราฟิก
เคลื่อนไหวเรื่องเพื่อนซี้สมองกลปัญญาประดิษฐ์

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเทคโนโลยี
ปัญญาประดิษฐ์ ประโยชน์และการประยุกต์ใช้
ปัญญาประดิษฐ์ในชีวิตประจำวัน
2. ศึกษาข้อมูล การทำสื่อกราฟิก
เคลื่อนไหวเพื่อนซี้ ออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว
เรื่องเพื่อนซี้สมองกลปัญญาประดิษฐ์
3. ออกแบบตัวประกอบฉากที่ใช้ในสื่อ
กราฟิกเคลื่อนไหว จากภาพ (ตั้งปรากฏในภาพที่ 1
ถึง 4)
4. ทำแบบร่างและ Storyboard ให้
สอดคล้องกับแนวความคิดและเนื้อเรื่อง (ตั้งปรากฏ
ในภาพที่ 5 ถึง 6)
5. นำภาพประกอบกราฟิกมาจัดทำกร
เคลื่อนไหวและใส่เสียงประกอบและเสียงพากย์

ภาพที่ 1 แบบร่างตัวละครหลัก



ภาพที่ 2 แบบร่างตัวละคร ปัญญาประดิษฐ์

ภาพที่ 3 แบบร่างส่วนประกอบฉากห้องนั่งเล่น

ภาพประกอบที่เรียงง่าย รูปแบบฟอร์มไม่แข็งจนเกินไป เพื่อนแสดงให้เห็นถึงความเป็นมิตร สะท้อนให้เห็นถึงประโยชน์จากการรู้จักประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ สอดคล้องกับ



ภาพที่ 4 แบบร่างส่วนประกอบฉาก รถยนต์

ภาพที่ 5 แบบร่าง Storyboard

ภาพที่ 6 แบบร่าง Storyboard

แนวความคิดที่ว่า เพื่อนซี้สมองกล ที่ใครหลายคนเรียกว่าเป็นปัญญาประดิษฐ์ ที่อธิบายว่าปัญญาประดิษฐ์จะเป็นเหมือนเพื่อนที่คอยช่วยเหลือและพึ่งพาอาศัยกันและกัน

วิจารณ์ผลการวิจัย

การออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวเรื่องเพื่อนซี้สมองกลปัญญาประดิษฐ์ ใช้หลักการออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับนักศึกษาไปจนถึงวันทำงาน โดยเน้นรูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจ ชัดเจนเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน เนื้อเรื่องสะท้อนการอยู่ร่วมกันของคนและปัญญาประดิษฐ์ การประยุกต์ใช้ Ai ในชีวิตประจำวันในการทำงาน ต่างๆจากสิ่งที่ใกล้ตัว ที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและลดความผิดพลาด สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักศึกษาไปจนถึงวันเริ่มต้นทำงาน ผสมผสานกับทฤษฎีพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย โดยการออกแบบกราฟิกของ

สรุปและอภิปรายผล

สื่อกราฟิกเคลื่อนไหวเรื่องเพื่อนซี้สมองกลปัญญาประดิษฐ์ จัดทำให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายโทนสีและภาพประกอบที่เลือกใช้คือโทนสีสดใสสบายตา ให้ความรู้สึกถึงความเป็นมิตร เมื่อได้รับชมจะทำให้รู้ถึงความหมายของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ว่ามีจุดประสงค์เพื่อมาช่วยเหลือผู้คนในการทำงานหรือการใช้ชีวิตประจำวัน สื่อกราฟิกเคลื่อนไหวเรื่องเพื่อนซี้สมองกล

ปัญญาประดิษฐ์จะทำให้ ผู้ที่ได้รับชมลดความกลัวของคำว่าปัญญาประดิษฐ์จากที่เคยรับชมผ่านนิยายวิทยาศาสตร์ลง เมื่อความกังวลน้อยลง ก็จะทำให้กล้าที่จะเปิดใจเลือกใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์อย่างสร้างสรรค์ และมีประสิทธิภาพมากที่สุด เพื่อการทำงานและการใช้ชีวิตประจำวันที่ดีขึ้น และสุดท้ายเราจะอยู่ร่วมกันกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เสมือนเพื่อนซี้ที่สนิทกัน ที่คอยช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่องนี้สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วยความช่วยเหลือจากบุคคลหลายท่าน จึงขอขอบพระคุณ โอกาสนี้ ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์จิตติมา เสือทอง ที่ให้คำปรึกษา ข้อเสนอแนะแนวคิด ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ มาโดยตลอด จนงานวิจัยเล่มนี้เสร็จสมบูรณ์ ขอขอบพระคุณ คุณพ่อและคุณแม่และผู้ปกครองที่ให้คำปรึกษาในเรื่องต่างๆช่วยเหลือทุกๆด้าน และคอยให้กำลังใจเสมอมา สุดท้ายขอขอบคุณเพื่อนๆ ที่ให้คำแนะนำสำหรับแนวความคิดที่ดี และกำลังใจตลอดจนงานวิจัยเสร็จสมบูรณ์

เอกสารอ้างอิง

ชูพันธุ์ รัตนโกศา (2559). **ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์**. คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าพระนครเหนือ. แหล่งข้อมูล :

<http://choopanr.staff.kmutnb.ac.th/files/course/common/AI.pdf/> . ค้นเมื่อวันที่ 25 มีนาคม 2561 .

THE VIABLE Crew (2561) **ความสามารถของปัญญาประดิษฐ์** แหล่งข้อมูล :

<https://www.theviable.co/9-abilities-of-ai-will-help-your-business-growth/>. ค้นเมื่อ 22 มีนาคม 2561

ณัฐฐา กาญจนขุนดี. (2559) **เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์** khundee.com แหล่งข้อมูล : <https://www.khundee.com/ai-artificial-intelligence/>. ค้นเมื่อวันที่ 28 มีนาคม 2561 .

วาริณ ถาวรวัฒนเจริญ (2556) **การเขียนสตอรี่บอร์ด** ครูไอที แหล่งข้อมูล : <https://www.krui3.com/content/storyboard/>. ค้นเมื่อ 26 มีนาคม 2561.

ทิพย์สุคนธ์ เพชรโอกาส (2555) **การออกแบบตัวละคร** มหาวิทยาลัยศรีปทุม แหล่งข้อมูล : https://www.east.spu.ac.th/journal/bookse-arch/upload/1539-03-content_20.pdf/. ค้นเมื่อ 22 มีนาคม 2561.

จิตต์สุภา ฉิน (2561) **ความก้าวหน้าทางปัญญาประดิษฐ์** สำนักข่าวออนไลน์ The Standard แหล่งข้อมูล : <https://thestandard.co/podcast/tomorrowsnow10/>. ค้นเมื่อวันที่ 22 มกราคม 2562

จุฑารัตน์ จอกสูงเนิน. (2556). **การออกแบบกราฟิก**. บางเบา ธิม. แหล่งข้อมูล : <http://bowtysnoo.blogspot.com/>. ค้นเมื่อ 28 มีนาคม 2561.

นันทนา สุดตาชาติ (2558) **หลักการใช้สี** การออกแบบทัศนศิลป์ แหล่งข้อมูล : <https://sites.google.com/site/yingnuntana2536/>. ค้นเมื่อ 28 มีนาคม 2561.

ประชา สุวีรานนท์ (2552) **การออกแบบภาพประกอบ** itcomgrap แหล่งข้อมูล : <https://itcomgrap.wordpress.com/paint-speed/> .ค้นเมื่อ 25 มีนาคม 2561

อัครพล ตำน ทองกลาง (2559) ความหมายของ
สื่อกราฟิกเคลื่อนไหว beartheschool
แหล่งข้อมูล:
<http://www.beartheschool.com/share-1/2018/8/8/motiongraphics-vs-animation-/>.
ค้นเมื่อ 15 มีนาคม 2561 .