



ดิจิทัลคอนเทนต์ (ITB2303) (Digital Content)



ผู้บรรยาย พิชญพงศ์ ศิลค์ประชา

arjarnpij.com

คำอธิบายรายวิชา

ความรู้เกี่ยวกับดิจิทัลคอนเทนต์ องค์ประกอบของดิจิทัลคอนเทนต์
วิวัฒนาการ รูปแบบดิจิทัลคอนเทนต์
แนวคิดของดิจิทัลคอนเทนต์
การออกแบบและการสร้างดิจิทัลคอนเทนต์ และแนวโน้มของดิจิทัลคอนเทนต์



Knowledge about digital content, composition of digital content, innovation, forms of digital content, idea of digital content, digital content design and creation, trends of digital content

ขอบเขตเนื้อหา

- ความรู้เกี่ยวกับดิจิทัลคอนเทนต์
องค์ประกอบของดิจิทัลคอนเทนต์
วิวัฒนาการ
- รูปแบบดิจิทัลคอนเทนต์
แนวคิดของดิจิทัลคอนเทนต์
- การออกแบบและการสร้างดิจิทัลคอน
เทนต์ และแนวโน้มของดิจิทัลคอนเทนต์

Knowledge about digital content, composition of digital content, innovation, forms of digital content, idea of digital content, digital content design and creation, trends of digital content



เนื้อหาตาม มคอ.3

Knowledge about digital content, composition of digital content, innovation, forms of digital content, idea of digital content, digital content design and creation, trends of digital content

หรือ

- ความรู้เกี่ยวกับดิจิทัลคอนเทนต์
- องค์ประกอบของดิจิทัลคอนเทนต์
- วิวัฒนาการ
- รูปแบบดิจิทัลคอนเทนต์
- แนวคิดของดิจิทัลคอนเทนต์
- การออกแบบและการสร้างดิจิทัลคอนเทนต์
- และแนวโน้มของดิจิทัลคอนเทนต์



การวัดประเมินผล

- รายงานกลุ่มคะแนนเก็บ **40 %**
- รวมเวลาเรียน **10%**
- สอบปลายภาค **50 %**



1. รายงานกลุ่มนำเสนอ(กลุ่มละไม่เกิน 6 คน)

40 คะแนน

2. การเข้าชั้นเรียน(ขาดเรียนหักครั้งละ 2 ไม่เกิน 5 ครั้ง)

10 คะแนน

3. สอบปลายภาค

50 คะแนน

รวม 100 คะแนน

หลักเบื้องต้นของสื่อดิจิทัล(ดั้งเดิม)

สื่อดิจิทัล(ความหมายดั้งเดิม) หมายถึงสื่ออิเล็กทรอนิกส์ซึ่งทำงานโดยใช้รหัสดิจิทัล อยู่บนพื้นฐานของเลขฐานสอง ในกรณีนี้ ดิจิตอล หมายถึงการแยกแยะระหว่าง "0" กับ "1"



Digital Media (สื่อดิจิทัล) และ มัลติมีเดีย (Multimedia) (ความหมายดั้งเดิม)

ทั้งสองคำนี้เป็นเรื่องของสื่อทั้งหมดเรียกรวมว่า **สื่อใหม่(New media)**ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกัน สื่อประเภทใดบ้างที่มีลักษณะเป็นดิจิทัลในชีวิตประจำวัน อาทิเช่น

- การพิมพ์ข้อความ เพื่อส่งเมลล์
- การเปิดฟังเพลง ด้วยคอมพิวเตอร์
- การชมภาพถ่าย ที่เก็บในฮาร์ดดิสก์
- การชมภาพเคลื่อนไหว ผ่านจอคอมพิวเตอร์
- การดูคลิปวิดีโอ หรือ การติดต่อสื่อสาร



Digital Media (สื่อดิจิทัล) และ มัลติมีเดีย (Multimedia)

ทั้งหมดนี้เรารับข้อมูลผ่านสื่อที่เป็นดิจิทัลทั้งสิ้น และถ้าหากเรานำสื่อดิจิทัลทั้งหมดนี้มารวมเข้าด้วยกัน เราจะได้เป็นมัลติมีเดีย (Multimedia) ซึ่ง**ถือเป็นสื่อใหม่ (New media)**ที่กำลังมีอิทธิพลต่อการสื่อสารในยุคปัจจุบัน



เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

- ความหมายของมัลติมีเดีย
- คุณสมบัติของมัลติมีเดีย
- สื่อมัลติมีเดีย
- เทคโนโลยีมัลติมีเดีย
- สตรีมมิ่งมีเดีย และ
- ประโยชน์และบทบาทของมัลติมีเดีย



เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

- เทคโนโลยีด้านมัลติมีเดียกับชีวิตประจำวัน
- ด้านความบันเทิง
- ด้านการศึกษา
- การท่องเที่ยว ฯลฯ
- เพื่อให้เนื้อหา
- มีความน่าสนใจมากกว่าการนำเสนอโดยใช้เพียงตัวอักษร หรือภาพนิ่ง



เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

- ความหมายของมัลติมีเดีย
- คำว่า “มัลติ”(Multi) หมายถึง หลากๆ อย่างผสม รวมกัน (ซึ่งมีศัพท์ที่ใกล้เคียงกัน เช่น Many, Much และ Multiple)
- ส่วนคำว่า “มีเดีย”(Media) หมายถึง สื่อ ข่าวนสาร ช่องทางการติดต่อสื่อสาร เมื่อนำมารวมกันเป็นคำว่า “มัลติมีเดีย”



เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

- มัลติมีเดีย จึงหมายถึง การนำองค์ประกอบของสื่อชนิดต่างๆ มาผสมผสานเข้าด้วยกัน ซึ่งประกอบด้วย
- ตัวอักษร(Text)
- ภาพนิ่ง(Still Image)
- ภาพเคลื่อนไหวหรืออนิเมชัน(Animation)
- เสียง (Sound) และ
- วิดีโอ(Video)

โดยผ่านกระบวนการทางระบบคอมพิวเตอร์

เพื่อสื่อความหมายกับผู้ใช้อย่างมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) และได้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์การใช้งาน



เนื้อหาตามหลักสูตร

1. ความรู้เกี่ยวกับดิจิทัลคอนเทนต์(Knowledge about digital content)
2. องค์ประกอบสำคัญของดิจิทัลคอนเทนต์
3. วิวัฒนาการของดิจิทัลคอนเทนต์
4. นวัตกรรม (Innovation)
5. แนวคิดสำคัญของดิจิทัลคอนเทนต์-การออกแบบและโครงสร้างดิจิทัลคอนเทนต์
6. แนวโน้มดิจิทัลคอนเทนต์ปี 2026(trends of digital content)



1. ความรู้เกี่ยวกับดิจิทัลคอนเทนต์



(**K**nowledge about **d**igital content)



ความรู้เกี่ยวกับดิจิทัลคอนเทนต์

โดยสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

ดิจิทัลคอนเทนต์ เป็นการนำเอาเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเนื้อหาต่างๆ

องค์ประกอบของดิจิทัลคอนเทนต์ ที่ระบุในแต่ละการศึกษาจะมีรายละเอียดที่แตกต่างกันออกไปตามคำนิยามโดยสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ เสนอให้ดิจิทัลคอนเทนต์ประกอบด้วย

1. แอนิเมชัน
2. เกม
3. สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ (e-Learning)
4. คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI)
5. เนื้อหาต่างๆ บนโทรศัพท์มือถือ (Mobile content)
6. การออกแบบเว็บ (Web design)



องค์ประกอบของดิจิทัลคอนเทนต์

1. แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการฉายภาพนิ่งที่แสดงการเปลี่ยนแปลงตามลำดับของเวลา (**In-betweens**) หลายๆ ภาพต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูง ทำให้ผู้ดูเกิดการรับรู้ว่าเป็นภาพเคลื่อนไหว



องค์ประกอบของดิจิทัลคอนเทนต์

- 1. แอนิเมชัน (Animation)** การสร้างภาพเคลื่อนไหวหรือแอนิเมชันสามารถทำได้โดย การวาดด้วยมือ หรือใช้โปรแกรมหรือ ชุดคำสั่งที่ประมวลผลด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยในการสร้างภาพ ภาพต่อเนื่องที่เกิดขึ้นอาจเป็นภาพแบบ สองมิติ หรือสามมิติ ขึ้นอยู่กับข้อมูลนำเข้า



- 2. ปัจจุบันมี Ai ช่วยให้เราสร้างได้ง่ายแล้ว**

องค์ประกอบของดิจิทัลคอนเทนต์

1. แอนิเมชัน (Animation) ขึ้นอยู่กับข้อมูลนำเข้า

นั่นคือ เป็นภาพที่วาดด้วยมือ หรือเป็นวัตถุที่กำหนดในระบบภาพสามมิติ กล่าวคือ มีข้อมูลในส่วนที่เป็นความลึกของวัตถุนั้นเอง (ปัจจุบัน **Ai** นำเข้า ด้วยการเขียน **Prompt**)



องค์ประกอบของดิจิทัลคอนเทนต์

2. เกม (Game) หมายถึง ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ ที่พัฒนาขึ้นตาม กฎเกณฑ์ แนวทางและเป้าหมายของผู้สร้างเกม โดยมีการนำเทคนิคด้านการสร้างภาพกราฟิกมาใช้ในการสร้างภาพ



องค์ประกอบของดิจิทัลคอนเทนต์

3. สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ (e-Learning)

หมายถึง รูปแบบการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยอาศัยเครือข่าย คอมพิวเตอร์ หรือ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการถ่ายทอดเรื่องราวผู้เรียนสามารถศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง ไม่มีขีดจำกัดเรื่องระยะเวลาและสถานที่



องค์ประกอบของดิจิทัลคอนเทนต์

3. สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ (e-Learning)

โดยที่การเรียนการสอนนั้นสามารถที่จะอยู่ในรูปของการสอนทางเดียว หรือการสอนแบบปฏิสัมพันธ์ได้ e-learning



- มักใช้เทคโนโลยีของเว็บ (Web Based Technology) ในการถ่ายทอดเนื้อหา รวมทั้งระบบการจัดการหลักสูตร
- (Course Management System)

องค์ประกอบของดิจิทัลคอนเทนต์

3. สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ (e-Learning)



ในการบริหารจัดการงานสอนด้านต่างๆ ด้วย จาการศึกษาที่ใช้ระบบอิเล็กทรอนิกส์ในการถ่ายทอดความรู้ทำให้ระบบการเรียนการสอนแบบนี้สามารถนำเสนอเนื้อหาต่างๆโดยใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดีย (**Multimedia Technology**) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการนำเสนอบทเรียน

องค์ประกอบของดิจิทัลคอนเทนต์

4. คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer Assisted Instruction : CAI)

หมายถึง สื่อการเรียนการสอนทางคอมพิวเตอร์รูปแบบหนึ่ง ซึ่งใช้ความสามารถของคอมพิวเตอร์ในการนำเสนอสื่อประสมอันได้แก่

ข้อความ ภาพนิ่ง กราฟิก แผนภูมิ

กราฟ วิดีทัศน์ภาพเคลื่อนไหวและ

เสียง

- เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาบทเรียนหรือองค์ความรู้ในลักษณะที่ใกล้เคียงกับการสอนจริงในห้องเรียนมากที่สุด



องค์ประกอบของดิจิทัลคอนเทนต์

4. คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer Assisted Instruction : CAI)

โดยมีเป้าหมายที่สำคัญ : สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนและกระตุ้นให้เกิดความต้องการที่จะเรียนรู้

คอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นตัวอย่างที่ดีของสื่อการศึกษา

ในลักษณะตัวต่อตัว



องค์ประกอบของดิจิทัลคอนเทนต์

4. คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer Assisted Instruction : CAI)

ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์ หรือการโต้ตอบพร้อมทั้งการได้รับผลป้อนกลับ (FEEDBACK)

นอกจากนี้ ยังเป็นสื่อที่สามารถตอบสนองความแตกต่างระหว่างผู้เรียนได้เป็นอย่างดี รวมทั้งสามารถที่จะประเมินและตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนได้ตลอดเวลา



องค์ประกอบของดิจิทัลคอนเทนต์

5. เนื้อหาต่างๆ บนโทรศัพท์มือถือ (Mobile Content)

หมายถึง ไฟล์ภาพ เสียง หรือภาพเคลื่อนไหว หรือโปรแกรมเกม หรือโปรแกรมอื่นใดที่ผลิต ออกแบบและพัฒนาไว้เพื่อใช้งานได้บนโทรศัพท์มือถือโดยผู้ใช้จะสามารถซื้อผ่านระบบเก็บค่าบริการของผู้ให้บริการที่เตรียมไว้ให้



องค์ประกอบของดิจิทัลคอนเทนต์

6. การออกแบบเว็บ (Web Design) หมายถึง การออกแบบและวางแผนการแสดงผลและการจัดวางข้อมูลต่างๆ ของเว็บไซต์ให้เกิดความเหมาะสมและ

มีประสิทธิภาพในการแสดงเนื้อหาหรือข้อมูลต่างๆ แก่ผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์ได้อย่างชัดเจน เข้าใจง่าย และเกิดความน่าสนใจเนื้อหาทั้งเว็บให้มากที่สุด



นิยามดิจิทัลคอนเทนต์ตามนิยาม ของกรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ

กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ ได้ทำการแบ่งดิจิทัลคอนเทนต์ ดังนี้
โดยในจัดอยู่ภายใต้บริการสื่อสาร

1. ธุรกิจผลิตและจำหน่ายภาพยนตร์และวีดีโอ
2. ธุรกิจฉายภาพยนตร์และวีดีโอ
3. ธุรกิจวิทยุโทรทัศน์
4. ธุรกิจด้านการส่งสัญญาณและกระจายเสียง
5. ธุรกิจบันทึกเสียง
6. ธุรกิจที่เกี่ยวข้องอื่นๆ อาทิ แอนิเมชั่น เกม



Department of Trade Negotiations
กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ



Digital Media (สื่อดิจิทัล) และ มัลติมีเดีย (Multimedia)

ทั้งสองคำนี้เป็นเรื่องของสื่อทั้งหมดหรืออาจจะเรียกรวมว่า

สื่อใหม่(New media) ก็พอจะนับรวมไปได้ ทั้งสองคำต่างก็มีความ

เกี่ยวโยงกัน สื่อประเภทที่มีลักษณะเป็นดิจิทัล ที่ใช้อยู่แล้วในชีวิตประจำวัน

เช่น การพิมพ์ข้อความเพื่อส่งเมลล์

การเปิดฟังเพลงด้วย คอมพิวเตอร์

การชมภาพถ่ายที่เก็บในฮาร์ดดิสก์

การชมภาพเคลื่อนไหวผ่าน

จอคอมพิวเตอร์

การดูวิดีโอ

หรือการติดต่อสื่อสาร ในยุคปัจจุบัน

ทั้งหมดนี้เรารับข้อมูลผ่านสื่อที่เป็นดิจิทัลทั้งสิ้น



Digital Media (สื่อดิจิทัล) และ มัลติมีเดีย (Multimedia)

และถ้าหากเรานำสื่อดิจิทัลทั้งหมดนี้มารวมเข้าด้วยกัน เรา
จะได้เป็นมัลติมีเดีย (Multimedia) ซึ่งถือเป็นสื่อใหม่ (New media)
ที่กำลังมีอิทธิพลต่อการสื่อสารในยุคปัจจุบัน



1. ความรู้เกี่ยวกับดิจิทัลคอนเทนต์

- คอนเทนต์ (**content**)(ตามความหมายดั้งเดิม) คือ
 - เนื้อหา ความรู้ สาระ สาร
 - ที่ต้องการสื่อออกมาในรูปแบบต่างๆ เช่น
 - เป็นลายลักษณ์อักษร
 - เป็นภาพ แผนภาพ
 - เสียง วิดีทัศน์ หรือ

อาจอยู่ในรูปของสื่อประสม ก็ได้
มีทั้งแบบวิชาการ บันเทิง หรืออื่นๆ
(ปัจจุบัน **Ai** มีบทบาทในเรื่อง **content**)



1. ความรู้เกี่ยวกับดิจิทัลคอนเทนต์

Knowledge about digital content

ดิจิทัลคอนเทนต์ (Digital Content) ในปัจจุบัน 2026

- สารสนเทศที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัล แสดงผลผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน หรือโทรทัศน์ ครอบคลุมรูปแบบ



- ข้อความ, ภาพ, วิดีโอ, เสียง, แอนิเมชัน, เกม และ **e-Learning** เพื่อสื่อสารให้ความรู้ หรือสร้างความบันเทิง ซึ่งมีความสำคัญมากในการตลาดออนไลน์ และการจัดการเรียนรู้ยุคใหม่

นิยามดิจิทัลคอนเทนต์

ดิจิทัลคอนเทนต์เป็นหนึ่งใน

- สินค้าและบริการของอุตสาหกรรม วัฒนธรรมสร้างสรรค์ของทุกๆ ประเทศในโลกรวมทั้งประเทศไทย



ซึ่งนอกจากจะก่อให้เกิดคุณค่าทางสังคมแล้ว ยังสร้างรายได้ให้แก่ประเทศ และก่อให้เกิดการสร้างงานที่มีคุณภาพและรายได้สูง

นิยามดิจิทัลคอนเทนต์

ส่งเสริมการสร้างนวัตกรรม จากวัฒนธรรมของชาติเพื่อทำรายได้เข้าประเทศ **เพิ่มความหลากหลาย** สร้างมูลค่าและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของธุรกิจบริการ



นิยามดิจิทัลคอนเทนต์

- ดิจิทัลคอนเทนต์เป็นอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการผลิตเผยแพร่ จำหน่าย และให้บริการด้านดิจิทัลคอนเทนต์

เช่น แอนิเมชัน

คอมพิวเตอร์กราฟิก

ภาพยนตร์ และ

รายการโทรทัศน์

เกม(game) สื่อในรูปแบบใหม่ อาทิ VR

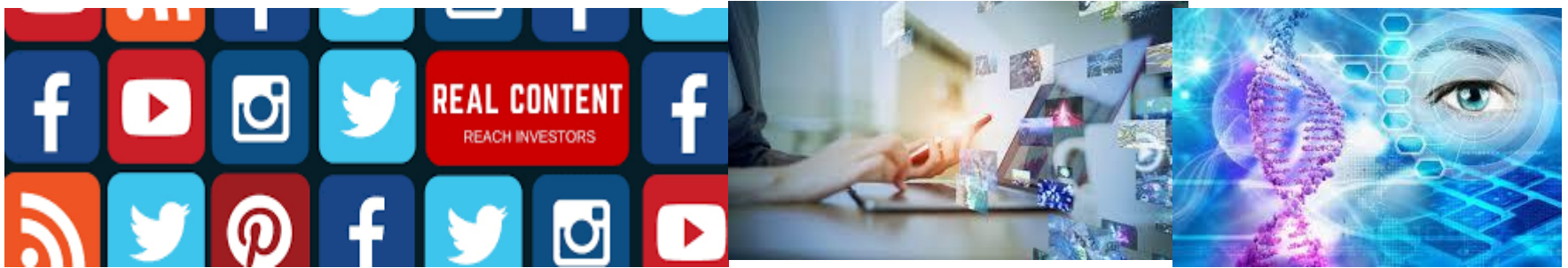
การ์ตูนการ์ตูนเรคเตอร์ รวมไปถึง

อี-เลิร์นนิ่ง



นิยามดิจิทัลคอนเทนต์

- อย่างไรก็ตามก็ดี ความหมายของคำว่าดิจิทัลคอนเทนต์ค่อนข้างกว้างมาก และมีการนิยามต่างกันไปในแต่ละหน่วยงาน



- นิยามความหมาย จากการบริโภคดิจิทัลคอนเทนต์ในปัจจุบัน
สรุปแปลความหมายได้ว่าเป็น Real Content ทั้งหมดในชีวิตประจำวัน
ที่ถูกแปลงออกมาเป็นรูปแบบ Digital และแสดงผลออกมาผ่านเครื่องมือสื่อสาร (Device) ใดก็ได้

นิยามดิจิทัลคอนเทนต์

ปัจจุบัน

(Any Content to Any Device) มีความเชื่อมโยงกันระหว่างการสื่อสารข้อมูลนั้นผ่านคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ ดาวเทียม อินเทอร์เน็ต ฯลฯ



นิยามดิจิทัลคอนเทนต์ในแวดวงอุตสาหกรรม

- สามารถแบ่งผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมนี้ได้เป็น 2 ส่วน ได้แก่

1. ผู้ผลิตเนื้อหา (Content Creator) และ
2. ผู้ให้บริการ (Service Provider)



1. ผู้ผลิตเนื้อหา (Content Creator)

Content Creator คือ นักสร้างคอนเทนต์ มีหน้าที่สร้างสรรค์และผลิตเนื้อหาบนสื่อต่าง ๆ ทั้งแบบออนไลน์และออฟไลน์ โดยมีจุดประสงค์เพื่อสื่อสารเนื้อหาเหล่านั้นกับกลุ่มเป้าหมายของธุรกิจ ผ่านช่องทางของแบรนด์นั้น ๆ



1. ผู้ผลิตเนื้อหา (Content Creator)

Content Creator

คือผู้เล่าเรื่องผ่านการเขียน การทำวิดีโอ หรือ อินโฟกราฟิกต่าง ๆ ในหัวข้อที่ตนเองเชี่ยวชาญ และใช้เรื่องราวเหล่านั้นพูดคุยกับผู้ติดตาม หรือ แม้แต่ดึงดูดผู้ติดตามใหม่ ๆ ด้วยเช่นกัน โดยปัจจุบัน เรามักจะเห็น

Content Creator ในรูปแบบของ

1. อินฟลูเอนเซอร์ (Influencers)

2. บล็อกเกอร์ วล็อกเกอร์ หรือยูทูบเบอร์



1. ผู้ผลิตเนื้อหา (Content Creator)

- Content Creator



3. ฟรีแลนซ์

4. นักสร้างคอนเทนต์ในบริษัทหรือองค์กรต่าง ๆ (In-house)

ดังนั้น ไม่ว่าจะเป็นอย่างที่เราชื่นชอบบน YouTube หรือแอ็กเคานต์ดัง ๆ ที่เราติดตามบน Instagram ก็ล้วนแต่เป็นระดับเซตของ Content Creator ทั้งสิ้น

1. ผู้ผลิตเนื้อหา (Content Creator)

1. อินฟลูเอนเซอร์ (Influencers)

ทั้งนี้ตัว **Influencer** เองสามารถเป็นใครก็ได้ในโลกออนไลน์ อย่างเช่น บล็อกเกอร์, เซเลบริตี้ ตลอดไปจนถึงนักลงทุนออนไลน์ ทั้งหมดล้วนแล้วแต่มีความเชี่ยวชาญแบบ 'เฉพาะทาง' ในแง่มุมที่แตกต่างกันออกไป



1. ผู้ผลิตเนื้อหา (Content Creator)

- 1. อินฟลูเอนเซอร์ (Influencers)

ยกตัวอย่างเช่น ด้านแฟชั่น, การแต่งหน้า, แกดเจ็ตหรือเทคโนโลยี, อาหารและอื่นๆ



สำหรับ Influencer ในโลกออนไลน์ที่มีชื่อเสียงมากที่สุดในโลกได้แก่ **Kim Kardashian** ผู้มีอิทธิพลในการโปรโมททุกอย่างตั้งแต่การลดน้ำหนัก, แวนกันแดด, เสื้อผ้า การแต่งกาย, เครื่องสำอาง, แกดเจ็ตหรือเทคโนโลยี ตลอดไปจนถึงผลิตภัณฑ์ชิ้นเล็กๆ น้อยๆ อย่างเช่น อมยิ้ม **Lollipops**

1. ผู้ผลิตเนื้อหา (Content Creator)

2. บล็อกเกอร์ วล็อกเกอร์ หรือยูทูปเบอร์

Blogger (บล็อกเกอร์) คือเว็บไซต์หนึ่งที่ใช้สามารถเข้าสร้างสรรค์เว็บไซต์ให้เป็นรูปแบบของเราเองได้



1. ผู้ผลิตเนื้อหา (Content Creator)

2. บล็อกเกอร์ วล็อกเกอร์ หรือยูทูปเบอร์

ทั้งนี้มีบริการเว็บบล็อกจากกูเกิลโดยเข้าใช้งานโดยใช้ **Gmail** (จีเมล)

ผู้ใช้อีกก็สามารถที่จะเพิ่มเนื้อหาข้อความบนบล็อกของตัวเองได้คล้ายๆ กับเป็น ไดอารีออนไลน์

สามารถที่จะบันทึกข้อมูล วิดีโอ
รูปภาพ ลิง และ

จัดการกับข้อมูลให้เป็น

เหมือนเว็บไซต์หนึ่ง โดยบล็อกเกอร์

จะมีในส่วนของหน้าบ้านและหลังบ้าน

เพื่อการจัดการเนื้อหาได้สะดวก



1. ผู้ผลิตเนื้อหา (Content Creator)

2. บล็อกเกอร์ วล็อกเกอร์ หรือยูทูปเบอร์

บล็อกจึงเป็นที่นิยมมากเพราะว่าเป็นเว็บที่ใช้งานได้ฟรี เราสามารถมีเว็บไซต์ได้แบบฟรีๆ ทั้งนี้หากต้องการเพิ่มขีดความสามารถก็จะมีค่าบริการ สามารถที่จะใช้เว็บบล็อกเกอร์ให้บริการหรือแสดงสินค้าได้



และบล็อกยังมีอิสระในการตกแต่งได้เรียกกันว่าแต่งเว็บไซต์อวดกันเลยทีเดียว สิ่งที่เป็นจุดเด่นอย่างมากของบล็อกคือผู้ใช้คนอื่นสามารถเข้ามาแสดงความคิดเห็นของเนื้อหาต่างๆได้ และสามารถเผยแพร่ได้ง่ายๆ โดยบล็อกจะมี [URL \(ยูเอชแอล\)](#) ของแต่ละผู้ใช้อยู่แล้ว

1. ผู้ผลิตเนื้อหา (Content Creator)

2. บล็อกเกอร์ วล็อกเกอร์ หรือยูทูปเบอร์

- และบล็อกยังมีอิสระในการตกแต่งได้เรียกกันว่าแต่งเว็บไซต์อวดกัน
เลยทีเดียว สิ่งที่เป็นจุดเด่นอย่างมากของบล็อกคือผู้ใช้คนอื่นสามารถเข้ามา
แสดงความคิดเห็นของเนื้อหาต่างๆได้ และสามารถเผยแพร่ได้ง่ายๆ โดยบล็อก
จะมี URL (ยูร์แอล) ของแต่ละผู้ใช้อยู่แล้ว
- บล็อกเกอร์ คิดค้นขึ้นโดยไพรา แล็บส์ (Pyr Labs) ในปี พ.ศ. 2542 ที่อยู่ของ
การลงทะเบียนจะอยู่ที่ **blogspot.com** เมื่อลงทะเบียนแล้วจะบันทึกบล็อก
ในรูปแบบ **blogname.blogspot.com**

1. ผู้ผลิตเนื้อหา (Content Creator)

3. ฟรีแลนซ์



1. ผู้ผลิตเนื้อหา (Content Creator)

4. นักสร้างคอนเทนต์ในบริษัทหรือองค์กรต่าง ๆ (In-house)



ผู้ให้บริการ (Service Provider)

2. ผู้ให้บริการ (Service Provider)



การใช้ Ai กับ content

ในยุคการใช้ Ai กับ content

:ใช้เครื่องมือ AI สร้างงานขึ้นมาจริงๆ

- **Critical Thinking:** วิเคราะห์ว่า "คอนเทนต์ไหนจริง คอนเทนต์ไหนปลอม" (Deepfake Awareness) ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญมากในปัจจุบัน



- **Soft Skills:** ทักษะการเล่าเรื่อง (Storytelling) เป็นหัวใจสำคัญ เพราะเครื่องมือเปลี่ยนไป แต่ "อารมณ์ร่วม" ของมนุษย์ยังคงเดิม

ในยุคที่ใช้ Ai เป็นเครื่องมือ อาจแบ่งเป็น 2 สาย "นักสร้าง" VS "นักคิด"

1.สายกลยุทธ์ (Strategic Track)

2.สายผลิต (Production)



โครงสร้างเนื้อหา content

เมื่อ "นักสร้าง"(สายผลิต) VS "นักคิด" (สายกลยุทธ์)

1.Composition & Knowledge (พื้นฐานและการจัดองค์ประกอบ)

- **สายผลิต:** เน้น **Spatial Composition** และ **Prompt Engineering for Visuals** การจัดองค์ประกอบภาพในโลก 3 มิติ (**AR/VR**) และการควบคุม AI ให้ได้งานที่มีคุณภาพระดับ **High-end**



- **สายกลยุทธ์:** เน้น **Content Architecture** และ **User Psychology** การวางโครงสร้างคอนเทนต์เพื่อให้เกิด **Conversion** หรือการวิเคราะห์ว่าทำไมองค์ประกอบแบบนี้ถึงหยุดนิ้วคนดูได้

1. Composition & Knowledge (พื้นฐานและการจัดองค์ประกอบ)

สายผลิต: เน้น Spatial Composition (องค์ประกอบเชิงพื้นที่)

"การจัดองค์ประกอบเชิงพื้นที่" : หัวใจสำคัญของการออกแบบสามมิติ ไม่ว่าจะป็นงานสถาปัตยกรรม การออกแบบภายใน หรือแม้แต่งานประติมากรรม

- นำศาสตร์และศิลป์ในการจัดวาง "มวล" (**Mass**) และ "ที่ว่าง" (**Void**) ให้อยู่ร่วมกันอย่างมีจังหวะ ลำดับความสำคัญ

• องค์ประกอบเชิงพื้นที่

- **Mass** (มวล): ส่วนที่เป็นวัตถุจับต้องได้ เช่น ผนัง เสา เฟอร์นิเจอร์ หรือตัวอาคาร
- **Void** (ที่ว่าง): พื้นที่ว่างรอบๆ หรือภายในมวล ซึ่งเป็นส่วนที่มนุษย์เข้าไปใช้งาน (Space)
- **Proportion** (สัดส่วน): ความสัมพันธ์ของขนาดระหว่างส่วนประกอบต่างๆ
- **Hierarchy** (ลำดับความสำคัญ): การเน้นให้พื้นที่บางจุดดูเด่นกว่าจุดอื่น เพื่อบอกฟังก์ชันหรือความสำคัญ

1. Composition & Knowledge (พื้นฐานและการจัดองค์ประกอบ)

- **สายกลยุทธ์:** เน้น **Content Architecture** และ **User Psychology** การวางโครงสร้างคอนเทนต์เพื่อให้เกิด **Conversion** หรือการวิเคราะห์ว่าทำไมองค์ประกอบแบบนี้ถึงหยุดนิ้วคนดูได้

Content Architecture : ทักษะการออกแบบและปรับแต่ง

- ชุดคำสั่งตัวอักษร" (**Text Prompts**) เพื่อสื่อสารกับ **AI** สายสร้างภาพ (เช่น **DALL-E 3** หรือ **Stable Diffusion**) ให้ผลิตผลงานออกมาได้ตรงตามจินตนาการและเจตย์ที่ต้องการมากที่สุด

(DALL-E 3 คือโมเดลปัญญาประดิษฐ์ (AI) สำหรับสร้างภาพจากข้อความ (**Text-to-Image**) ที่พัฒนาโดยบริษัท **OpenAI** (ผู้สร้างเดียวกับ **ChatGPT**))

- การเปลี่ยนจากบทบาท "คนวาด" มาเป็น "**Art Director**" ที่ต้องบรีฟงานศิลปิน **AI** ให้เคลียร์ที่สุดนั่นเอง

- **สายกลยุทธ์:** เน้น **Content Architecture** และ **User Psychology** การวางโครงสร้างคอนเทนต์เพื่อให้เกิด **Conversion** หรือการวิเคราะห์ว่าทำไมองค์ประกอบแบบนี้ถึงหยุดนิ้วคนดูได้

- **User Psychology** (จิตวิทยาผู้ใช้)

- **การศึกษาและทำความเข้าใจ** เกี่ยวกับกระบวนการทางความคิด ความรู้สึก พฤติกรรม และแรงจูงใจของมนุษย์เมื่อต้องปฏิสัมพันธ์กับผลิตภัณฑ์หรือบริการ (มักเน้นไปที่ดิจิทัล เช่น แอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์)

โครงสร้างเนื้อหา content

เมื่อ "นักสร้าง"(สายผลิต) VS "นักคิด" (สายกลยุทธ์)

2. Design & Creation (การลงมือทำและนวัตกรรม)

- สายผลิต: การใช้เครื่องมือระดับ Advance อย่าง **Text-to-Video (Veo 2), Lyria 3** สำหรับงานเสียง และการทำ **Real-time Editing** ในระหว่าง Live Streaming



- สายกลยุทธ์: การทำ **AI-Driven Personalization** สอนวิธีใช้ Data เพื่อสั่งการให้ AI ผลิตคอนเทนต์ที่ต่างกัน 100 เวอร์ชันสำหรับลูกค้า 100 กลุ่ม (Mass Customization)

โครงสร้างเนื้อหา content

เมื่อ "นักสร้าง"(สายผลิต) VS "นักคิด" (สายกลยุทธ์)

3. Ideas & Trends (ไต่เต้าและแนวโน้ม)

- สายผลิต: เน้น **Experimental Content** การลองผิดลองถูกกับเทคโนโลยีใหม่ๆ เช่น การทำ **Virtual Production** ในราคาประหยัด



- สายกลยุทธ์: เน้น **Ethical Strategy & ROI** การวัดผลความคุ้มค่า (ROI) ของการใช้ AI และการรับมือกับปัญหาลิขสิทธิ์ (Copyright) ในโลกยุค Gen AI

ตารางจุดเน้นในการเรียน

หัวข้อการเรียน	เน้นสำหรับสายผลิต (Production)	เน้นสำหรับสายกลยุทธ์ (Strategic)
Forms	การสร้าง Immersive Video, 3D Assets	การเลือก Platform และ Distribution Channel
Idea	Storytelling ผ่าน Visual และ Sound	Data-Informed Creativity (ใช้ Data นำทางไอเดีย)
Innovation	เทคนิคการใช้ AI Co-pilot ในการตัดต่อ	การสร้าง Ecosystem ของ Content เพื่อความยั่งยืน
Trends	High-fidelity Generative Media	Authentic Human-Centric Marketing

ภาพรวมโดยสรุป

ภาพรวมโดยสรุป

1. ความรู้เกี่ยวกับดิจิทัลคอนเทนต์

Knowledge about digital content

ดิจิทัลคอนเทนต์ (Digital Content) คือ

- สารสนเทศที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัล แสดงผลผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน หรือโทรทัศน์ ครอบคลุมรูปแบบ



- ข้อความ, ภาพ, วิดีโอ, เสียง, แอนิเมชัน, เกม และ **e-Learning** เพื่อสื่อสารให้ความรู้ หรือสร้างความบันเทิง ซึ่งมีความสำคัญมากในการตลาดออนไลน์ และการจัดการเรียนรู้ยุคใหม่

2.องค์ประกอบสำคัญของดิจิทัลคอนเทนต์ (Digital Content Components)

1. ข้อความ (Text): บทความ, บล็อก, แคปชั่น

2. ภาพ (Image/Graphics): ภาพถ่าย,

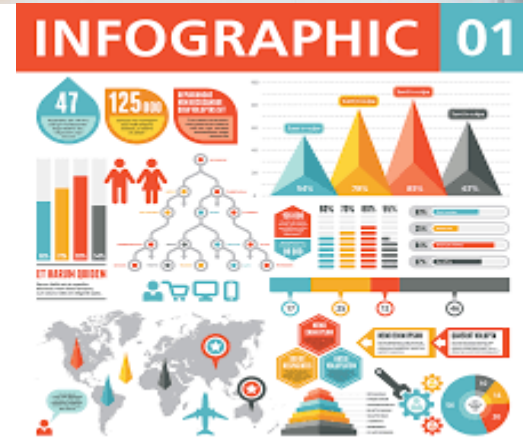
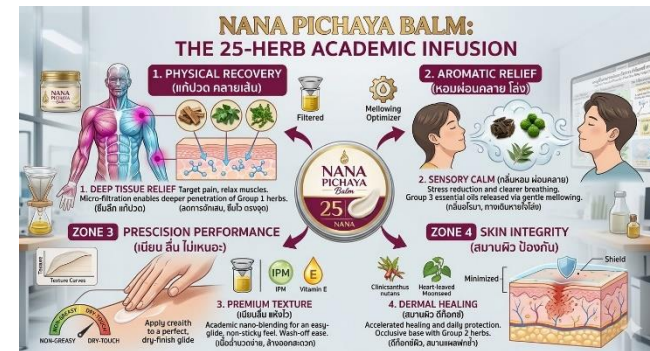
อินโฟกราฟิก(Infographic)

4.วิดีโอ (Video): วิดีโอสั้น Tiktok, YouTube, Reels

5.เสียง (Audio): พอดแคสต์ (Podcast), เพลง

6. แอนิเมชันและเกม (Animation & Game):

ภาพเคลื่อนไหวและซอฟต์แวร์เกม



3. วิวัฒนาการของดิจิทัลคอนเทนต์

- ยุคแรก (Text & Static): เริ่มจากการเปลี่ยนสื่อสิ่งพิมพ์เป็นรูปแบบไฟล์ดิจิทัล ข้อความและรูปภาพนิ่ง เน้นการให้ข้อมูลแบบทางเดียว (Static Web)



- ยุคแห่งการเชื่อมโยง (Web 2.0 & Multimedia): อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงขึ้น เกิดเว็บ 2.0 ที่เน้นการตอบโต้ (**Interactive**) ผู้ใช้งานสามารถสร้างคอนเทนต์เองได้ (User-Generated Content) เริ่มมีการแชร์รูปภาพและวิดีโอ

3. วิวัฒนาการของดิจิทัลคอนเทนต์

- ยุคปัจจุบัน (Social & Real-time): ดิจิทัลคอนเทนต์แบบวิดีโอสั้น (Short-form Video) การไลฟ์สตรีมมิ่ง (Live Streaming) และคอนเทนต์ที่ปรับเปลี่ยนตามความสนใจของบุคคล (Personalization) ผ่าน AI (เป็น เนื้อหาเดิม ซึ่งปัจจุบัน 2026 ก้าวหน้าไปกว่านี้แล้ว)



- อนาคต (Immersive & AI): เข้าสู่ยุคคอนเทนต์สมจริง เช่น **AR/VR/Metaverse** และคอนเทนต์ที่ถูกสร้างขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ (Generative AI) อย่างเต็มรูปแบบ (ในปัจจุบัน 2026 เป็นจริงแล้วและมีเทคโนโลยีอื่นๆ อีกมากที่เกิดขึ้น)

4.นวัตกรรม (Innovation) คือการนำแนวคิด วิธีการ หรือเทคโนโลยีใหม่ๆ มาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงเชิงบวก

- เพิ่มมูลค่า หรือปรับปรุงสินค้า/บริการให้ดีขึ้น



- ซึ่งต่างจากสิ่งประดิษฐ์ตรงที่นวัตกรรมต้องนำไปสู่การใช้ งานจริงและก่อให้เกิดประโยชน์ ครอบคลุมการพัฒนาต่อ ยอดแนวคิดเดิมให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น

ประเภทของนวัตกรรม

• นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ (Product Innovation):

สินค้าหรือบริการใหม่

• นวัตกรรมกระบวนการ

(Process Innovation):

- วิธีการผลิตหรือการให้บริการใหม่

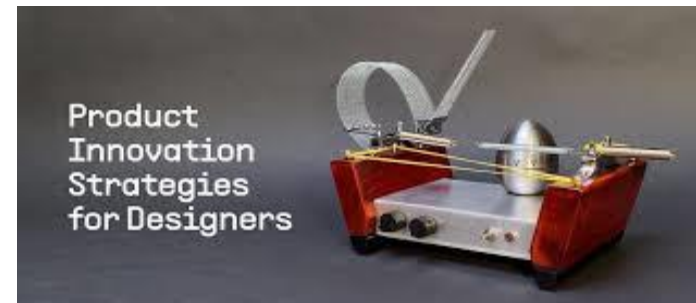
• นวัตกรรมองค์กร

(Corporate Innovation System: CIS):

- การบริหารจัดการ

• นวัตกรรมการศึกษา

(Educational Innovation):



5. แนวคิดสำคัญของดิจิทัลคอนเทนต์:

- **รูปแบบที่หลากหลาย:** ครอบคลุมทั้งข้อความ, ภาพ, เสียง, วิดีโอ, เกม, แอปพลิเคชัน, แอนิเมชัน และพอดแคสต์



- **การเข้าถึงผ่านอุปกรณ์ดิจิทัล:** ต้องเข้าถึงได้ง่ายผ่านสมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ หรือสมาร์ททีวี
- **สร้างมูลค่าและประสบการณ์:** ไม่ใช่แค่การให้ข้อมูล แต่ต้องสร้างประสบการณ์ที่ดี (User Experience) และมอบคุณค่าให้กับผู้ใช้

5.แนวคิดสำคัญของดิจิทัลคอนเทนต์:

- **เน้นการปฏิสัมพันธ์ (Interactive):** ผู้ใช้สามารถโต้ตอบ แสดงความคิดเห็น หรือมีส่วนร่วมกับเนื้อหาได้



- **การขับเคลื่อนด้วยข้อมูล (Data-Driven):** ใช้ข้อมูลจากโซเชียลมีเดียหรือเครื่องมือวิเคราะห์เพื่อสร้างคอนเทนต์ที่ตรงใจกลุ่มเป้าหมาย

6.แนวโน้มดิจิทัลคอนเทนต์ปี 2026

มุ่งเน้นไปที่วิดีโอสั้น (Short-form Video) บน TikTok/Reels,

- การใช้ **Generative AI** สร้างคอนเทนต์อย่างแพร่หลาย, และ



- การทำคอนเทนต์เฉพาะบุคคล (Personalization) ที่ตอบโจทย์ผู้บริโภคเชิงลึก โดยทุกแบรนด์จะเปลี่ยนเป็น **Content Brand** ที่ใช้ข้อมูล (Data-powered) มาสร้างสรรค์เนื้อหาแบบ **Agile** เพื่อการเข้าถึงที่รวดเร็ว

แนวโน้มสำคัญของดิจิทัลคอนเทนต์ (2026):

- วิดีโอสั้นครองเมือง (Short-form Video): TikTok, YouTube Shorts, และ Reels
- ยังคงเป็นรูปแบบคอนเทนต์หลักที่ดึงดูดความสนใจได้สูงที่สุด แปรนัยต่าง ๆ เน้นสร้างเนื้อหาที่กระชับและตรงไปตรงมา



- การปฏิวัติด้วย GenAI: นักการตลาดเกือบทั้งหมดใช้ **Generative AI** ช่วยผลิตคอนเทนต์, ขยายไอเดีย, และทำงานซ้ำซากอัตโนมัติ ทำให้คอนเทนต์มีปริมาณและความรวดเร็วมากขึ้น

แนวโน้มสำคัญของดิจิทัลคอนเทนต์ (2026):

- **คอนเทนต์เชิงโต้ตอบ (Interactive Content):** คอนเทนต์ที่สามารถโต้ตอบได้ เช่น **AR, Interactive Quiz** หรือ **Chatbot AI** จะเข้ามามีบทบาทมากขึ้นในการมอบประสบการณ์ที่ดีกว่า

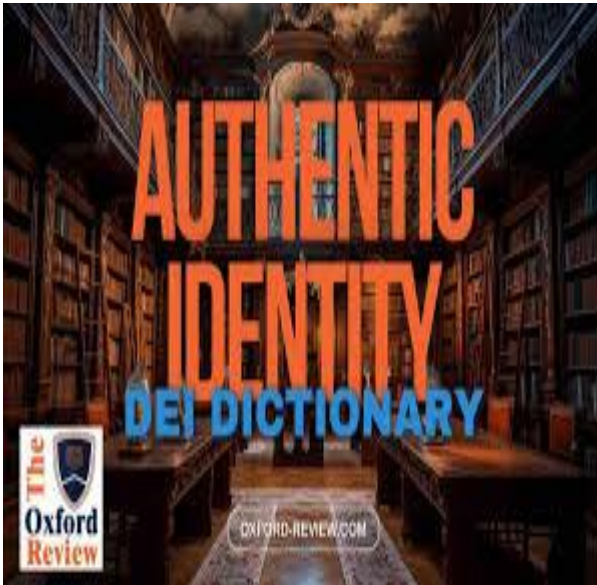


- **การผสมผสาน Social Commerce:** การเปลี่ยนจาก "ชมคอนเทนต์" ไปสู่ "ซื้อสินค้า" ได้ทันทีภายในแอปเดียวอย่างสมบูรณ์แบบ

แนวโน้มสำคัญของดิจิทัลคอนเทนต์ (2026):

คอนเทนต์แนว Real/Authentic:

- ผู้บริโภคเชื่อถือคอนเทนต์ที่ดูจริงใจจาก **Micro-Influencer** หรือผู้ใช้งานจริง (**User-Generated Content - UGC**) มากกว่าคอนเทนต์ที่ดูเป็นโฆษณาจัดฉาก



เนื้อหาในปี 2026

หัวข้อเดิม	ในปี 2026 ควรศึกษา	เหตุผล
Knowledge about digital Content	Zero-Click / Zero-Visit World + Answer Engines	คนเสิร์ช Google, ChatGPT, Perplexity แล้วได้คำตอบเลย ไม่คลิกเข้าเว็บ เข้าใจวิธีทำให้คอนเทนต์ถูกอ้างอิงโดย AI
Composition of digital Content	Modular Content + Structured Data	คอนเทนต์ต้องแตกเป็นชิ้นเล็กๆ นำไปใช้ซ้ำ ข้ามช่องทางได้ และทำ Generative Engine Optimization GEO
Innovation	Agentic AI & Conversational Commerce	AI ไม่ได้แค่ช่วยทำ แต่เป็นตัวแทนซื้อ-ขาย คู่กับลูกค้าแทนเรา ต้องสอนให้ออกแบบ ประสบการณ์แชท + Voice บน CTV

หัวข้อเดิม	ในปี 2026ควรรู้ศึกษา	เหตุผล
Forms of digital Content	AI-Generated Fatigue vs Human-Centric Story	50% ของบทความบนเว็บเป็น AI เขียนแล้ว แต่คนโยยหาเรื่องเล่าจากมนุษย์จริงๆ ต้องสอนหาจุดสมดุล
Idea of digital content	Co-creation & Creative Maximalism	Gen Z ไม่ได้แค่เสพ แต่ขอรีมิกซ์ด้วย ออกแบบ "จักรวาล" ของแบรนด์ให้คนอินเอาไปต่อยอดได้
Digital content design and Creation	AI-Assisted Workflow + Content Operations	81% ของครีเอเตอร์ใช้ AI แล้ว แต่ต้องมี Content Ops จัดการเวอร์ชัน, แปลภาษา, Brand Voice
Trends of digital Content	Trust + Transparency + Creator Economy	ผู้บริโภคเชื่อ AI น้อยลง 1/3 แต่ 61% ของแบรนด์เพิ่มงบให้ Creator สอนเรื่องวัด ROI ใหม่

สิ่งที่จะเรียนใน คลาส (Class) นี้ จะเริ่มจาก
จาก "ฐานคิด" ไปสู่ "นวัตกรรม" และจบที่ "การลงมือทำจริง"

1. Knowledge about digital Content

Digital Content Foundations in the AI Era (Knowledge & Forms)



"ดิจิทัลคอนเทนต์" (Digital Content)

- เพื่อนำไปใช้ได้จริงในยุคนี้
- ไม่ใช่แค่การทำคลิปหรือเขียนโพสต์เป็นเท่านั้น แต่เป็นเรื่องของความเข้าใจองค์รวมทั้งตั้งแต่กระบวนการคิด ไปจนถึงการวัดผลหลังเผยแพร่ เพื่อให้เข้าใจได้อย่างเป็นระบบ



ครั้งต่อไป

ดิจิทัลคอนเทนต์" (Digital Content) โครงสร้าง 5 แกนหลัก

1. พื้นฐานและความเข้าใจเกี่ยวกับดิจิทัลคอนเทนต์ (Foundations of Digital Content)

2.



3. ทักษะการผลิตและการใช้เครื่องมือ (Production & Tools)

4. ความเข้าใจในแพลตฟอร์มและอัลกอริทึม (Platforms & Algorithms)

5. กฎหมาย จริยธรรม และการวัดผล (Ethics, Laws & Analytics)



WorkShop notebooklm

workshop01.pptx



heyzine.com

