

Received: 22 July 2020

Revised: 2 November 2020

Accepted: 10 January 2021

การออกแบบโฆษณาเรขศิลป์เคลื่อนไหวสำหรับหลักสูตรการศึกษา
โดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญา
MOTION GRAPHIC DESIGN OF ADVERTISING FOR ACADEMIC
PROGRAMS THROUGH THE APPLICATION OF
MULTIPLE INTELLIGENCES THEORY

อภิษฐา อังคะวิภาต¹Apichaya Aungkavipart¹อารยะ ศรีกัลยาณบุตร²Araya Srikanlayanabuth²

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อสร้างแนวทางในการออกแบบโฆษณาเรขศิลป์เคลื่อนไหว (Motion graphic design advertising) โดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญา (Theory of multiple intelligences) และ 2) เพื่อหาวิธีการประยุกต์ใช้แนวทางในการออกแบบโฆษณาเรขศิลป์เคลื่อนไหวสำหรับหลักสูตรการศึกษา โดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญาเพื่อการออกแบบอัตลักษณ์ของหลักสูตรให้สอดคล้องกับลักษณะบัณฑิตในอุดมคติของหลักสูตรนั้น ๆ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ 1) การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านพหุปัญญา จำนวน 7 คนและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหวจำนวน 3 คน 2) การสนทนากลุ่มระหว่างผู้เชี่ยวชาญด้านพหุปัญญา ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสารมวลชนทั้งหมด 3 คน 3) การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบโฆษณาเรขศิลป์ 6 คน

¹ นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, อีเมล: milkjuniordesign@gmail.com

¹ Graduate Student, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, e-mail: milkjuniordesign@gmail.com

² อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์, รองศาสตราจารย์, คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, อีเมล: araya.chula@yahoo.com

² Dissertation Advisor, Associate Professor, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, e-mail: araya.chula@yahoo.com

ด้านการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว 5 คน ด้านโฆษณา 5 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) ทฤษฎีพหุปัญญาสามารถนำมาปรับเปลี่ยนเป็นแนวทางการออกแบบได้ 8 ด้าน ได้แก่ รูปแบบของเรขศิลป์ การจัดองค์ประกอบตัวอักษร การผสมสี การเชื่อมต่อ จังหวะของภาพ รูปแบบการนำเสนอความคิดสร้างสรรค์ ลักษณะบุคลิกภาพ 2) ระดับความสามารถในปัญญาด้านต่าง ๆ ในทฤษฎีพหุปัญญาสามารถนำมาหาแนวทางในการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหวได้ 24 ชุดรูปแบบ และ 3) วิธีการประยุกต์ใช้แนวทางการออกแบบสามารถทำได้โดยการระบุระดับความสามารถในปัญญาด้านต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของหลักสูตร แล้วจึงให้นักออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหวนำข้อมูลนั้นไปเปลี่ยนเป็นแนวทางในการออกแบบทั้ง 8 ด้านโดยเลือกจาก 24 ชุดรูปแบบ

คำสำคัญ: ทฤษฎีพหุปัญญา; การออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว; การออกแบบโฆษณา

Abstract

The purposes of this research were to create the guidelines for motion graphic design of advertising by using the theory of multiple intelligences and to find the ways to apply these guidelines for the academic programs. The guidelines will help the programs create their identity which reflects the desired qualifications of their graduates. The research instruments were: 1) interviews with 7 multi-intellectual experts and 3 motion graphic experts; 2) group discussions between 1 multi-intellectual expert, 1 motion graphic design expert and 1 mass media expert; 3) interviews with 6 graphic design experts, 5 motion graphic experts and 5 advertising experts. The results of the research show that: 1) theory of multiple intelligences can be used as a reference to create the guidelines for 8 design directions including graphic style, composition, typography, color combination, transition, visual rhythm, creative execution, image scale; 2) the ability level of the various intelligences in the theory of multiple Intelligences can be applied to find 24 sets of specific guidelines for motion graphic design; and 3) the way to apply the design guidelines starts with the specifications of the ability level of the various intelligences by the academic program according to its own identities, and then the motion graphic designers can analyze and apply the data to create the 8 design directions by choosing from the 24 sets of specific guidelines.

Keywords: Multiple intelligences; Motion graphic design; Advertising design

1. บทนำ

ปัจจุบันคนในสังคมนิยมใช้เวลาบนโลกออนไลน์มากขึ้นและมีการเข้าถึงสื่อออนไลน์ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นสื่อสังคม (Social media) และเว็บไซต์ต่าง ๆ ทำให้การโฆษณาที่มีต้องปรับกลยุทธ์จากช่องทางเดิม เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ โทรทัศน์หรือวิทยุไปใช้ช่องทางในสื่อออนไลน์มากขึ้น โดยข้อดีของการโฆษณาบนสื่อออนไลน์นั้น นอกจากจะเข้าถึงผู้คนที่ได้ง่ายแล้ว ยังมีการใช้ประโยชน์จากความสามารถของเทคโนโลยีที่สามารถเลือกกลุ่มเป้าหมายให้ตรงกับความต้องการของผู้สื่อสารได้อย่างเฉพาะเจาะจง ทั้งเพศ อายุ และพฤติกรรมต่าง ๆ ทำให้การส่งสารมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นด้วยสื่อใหม่ (New media) เป็นสื่อออนไลน์แบบหนึ่งที่ใช้ช่องทางในการสื่อสารโดยผ่านอุปกรณ์สื่อสาร หรือที่เรียกว่า โมบายมีเดีย (Mobile media) ที่กำลังเป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลาย ซึ่งในสื่อใหม่นี้มีความนิยมในการใช้เรขศิลป์เคลื่อนไหว (Motion graphic) เป็นเครื่องมือในการสื่อสาร เพราะทำให้เกิดการสื่อสารที่เข้าใจได้ง่ายขึ้น อีกทั้งเป็นสื่อที่มีปฏิสัมพันธ์ (Interactive) กับกลุ่มเป้าหมายและทำให้ได้รับความเพลิดเพลินมากขึ้นกว่าแต่ก่อน และยังสามารถทำให้จดจำข้อมูลหรือสารต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี

การเปลี่ยนแปลงนี้ นอกจากจะเกิดขึ้นกับการนำเสนอสินค้าหรือบริการต่าง ๆ แล้ว องค์การวิชาการอย่างมหาวิทยาลัยก็มีการปรับตัวให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้การโฆษณาผ่านสื่อใหม่มากขึ้นเช่นกัน ดังเช่นที่ สิริลักษณ์ เล่า (2561) ได้กล่าวว่า สาเหตุหนึ่งเนื่องมาจากในปี พ.ศ. 2561 จำนวนนักเรียนที่สมัครเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาพบว่า มีประมาณ 80,000 คน ขณะที่สถาบันอุดมศึกษาที่นั่งสำหรับนักศึกษาใหม่ถึง 140,000 คน ส่งผลให้ทั้งมหาวิทยาลัยรัฐและเอกชนตัวเลขผู้เข้าเรียนลดลงอย่างเห็นได้ชัด ทำให้มหาวิทยาลัยมีการแข่งขันกันเปิดหลักสูตรเฉพาะทางที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง และมีการโฆษณาประชาสัมพันธ์หลักสูตรและสาขาวิชาในมหาวิทยาลัยของตนเอง เพราะนักเรียนมีการหาข้อมูลก่อนเข้ามาศึกษามากขึ้น เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการประกอบการตัดสินใจว่าหลักสูตรนั้นตรงตามความสามารถหรือความต้องการหรือไม่

การโฆษณาเผยแพร่ข้อมูลของหลักสูตรและสาขาวิชาของคณะต่าง ๆ ในมหาวิทยาลัยสู่กลุ่มผู้คนที่มีความสนใจศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา ได้ให้ความสำคัญกับการใช้สื่อใหม่ โดยนิยมโฆษณาเผยแพร่หลักสูตรและสาขาวิชาผ่านช่องทางสื่อสังคมต่าง ๆ เช่น Facebook, YouTube หรือ Twitter โดยมีการใช้โฆษณาเรขศิลป์เคลื่อนไหวบนสื่อสังคมมากขึ้น

อย่างไรก็ตามการสร้างสรรค์เรขศิลป์เคลื่อนไหวสำหรับหลักสูตรต่าง ๆ มักถูกสร้างสรรค์ขึ้นตามสัญชาตญาณและรสนิยมของผู้ออกแบบ โดยไม่มีหลักการหรือแนวทางในการปฏิบัติที่ชัดเจน ซึ่งอาจทำให้การออกแบบนั้นไม่สามารถสื่อสารได้หรือไม่เหมาะสมกับสารที่ต้องการสื่อออกมาให้เห็นภาพและอาจก่อให้เกิดความผิดพลาดในการรับสาร อาจไม่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของแต่ละหลักสูตร อีกทั้งการออกแบบโฆษณาเรขศิลป์เคลื่อนไหวที่ใช้ในหลักสูตรในทุกวันนี้มีรูปแบบลักษณะ องค์ประกอบ การเคลื่อนไหวและกลยุทธ์

โฆษณาที่มีลักษณะคล้ายกัน ทั้งที่แต่ละหลักสูตรมีอัตลักษณ์ที่แตกต่างกัน ไม่สามารถสื่อสารภาพลักษณ์ที่โดดเด่นหรืออัตลักษณ์ของหลักสูตรได้ โดยอัตลักษณ์ของหลักสูตรควรสะท้อนคุณลักษณะของบัณฑิตที่หลักสูตรต้องการผลิตหรือที่เรียกว่าบัณฑิตในอุดมคติ

สุบรรณ เอี่ยมวิจารณ์ (2561) ได้กล่าวถึงบทบาทของสถาบันการศึกษาว่า ต้องมีการปรับตัวในโลกศตวรรษที่ 21 โดยสถาบันการศึกษาต้องพยายามบูรณาการองค์ความรู้เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีทักษะที่หลากหลาย (Multi task skills) ดังนั้น บัณฑิตในอุดมคติของหลักสูตรสมัยใหม่จึงได้กำหนดให้มีปัญญาหลากหลายด้าน ซึ่งแม้ว่าทุกหลักสูตรสมัยใหม่จะต้องผลิตบัณฑิตที่มีปัญญาหลากหลายด้านเหมือนกัน แต่หลักสูตรย่อมจะต้องผลิตบัณฑิตในอุดมคติที่มีระดับความสามารถในปัญญาแต่ละด้านแตกต่างกัน อันเป็นคุณลักษณะที่สอดคล้องกับบัณฑิตตามปรัชญาและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร การพยายามสร้างอัตลักษณ์จากคุณลักษณะของบัณฑิตในอุดมคติที่มีลักษณะที่หลากหลายนี้เป็นแนวคิดที่เป็นได้ตามทฤษฎีพหุปัญญา (Theory of multiple intelligences)

อารี สันหวี (2552) ได้กล่าวถึงทฤษฎีของโฮวาร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner) ในปี ค.ศ. 1983 ว่าทฤษฎีพหุปัญญานั้น โดยสรุปได้ว่ามนุษย์ทุกคนล้วนมีปัญญาหลากหลายด้านในตนเอง แต่ละคนอาจจะมีปัญญาแต่ละด้านแตกต่างกัน

ด้วยแนวคิดที่เป็นได้ในทิศทางเดียวกันของการสร้างอัตลักษณ์ของหลักสูตรที่สะท้อนให้เห็นถึงทักษะอันหลากหลายของบัณฑิตในอุดมคติของหลักสูตรกับการแบ่งความสามารถเป็นปัญญาด้านต่าง ๆ ในทฤษฎีพหุปัญญานี้ ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่าการนำทฤษฎีพหุปัญญามาสร้างแนวทางในการออกแบบโฆษณาเรขศิลป์เคลื่อนไหวสำหรับหลักสูตรการศึกษา และการสร้างวิธีการประยุกต์ใช้แนวทางนี้จะเป็นประโยชน์แก่หลักสูตรและสาขาวิชาให้มีอัตลักษณ์เฉพาะตัว สอดคล้องกับบัณฑิตในอุดมคติของหลักสูตร

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อสร้างแนวทางในการออกแบบโฆษณาเรขศิลป์เคลื่อนไหวสำหรับหลักสูตรการศึกษา โดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญา

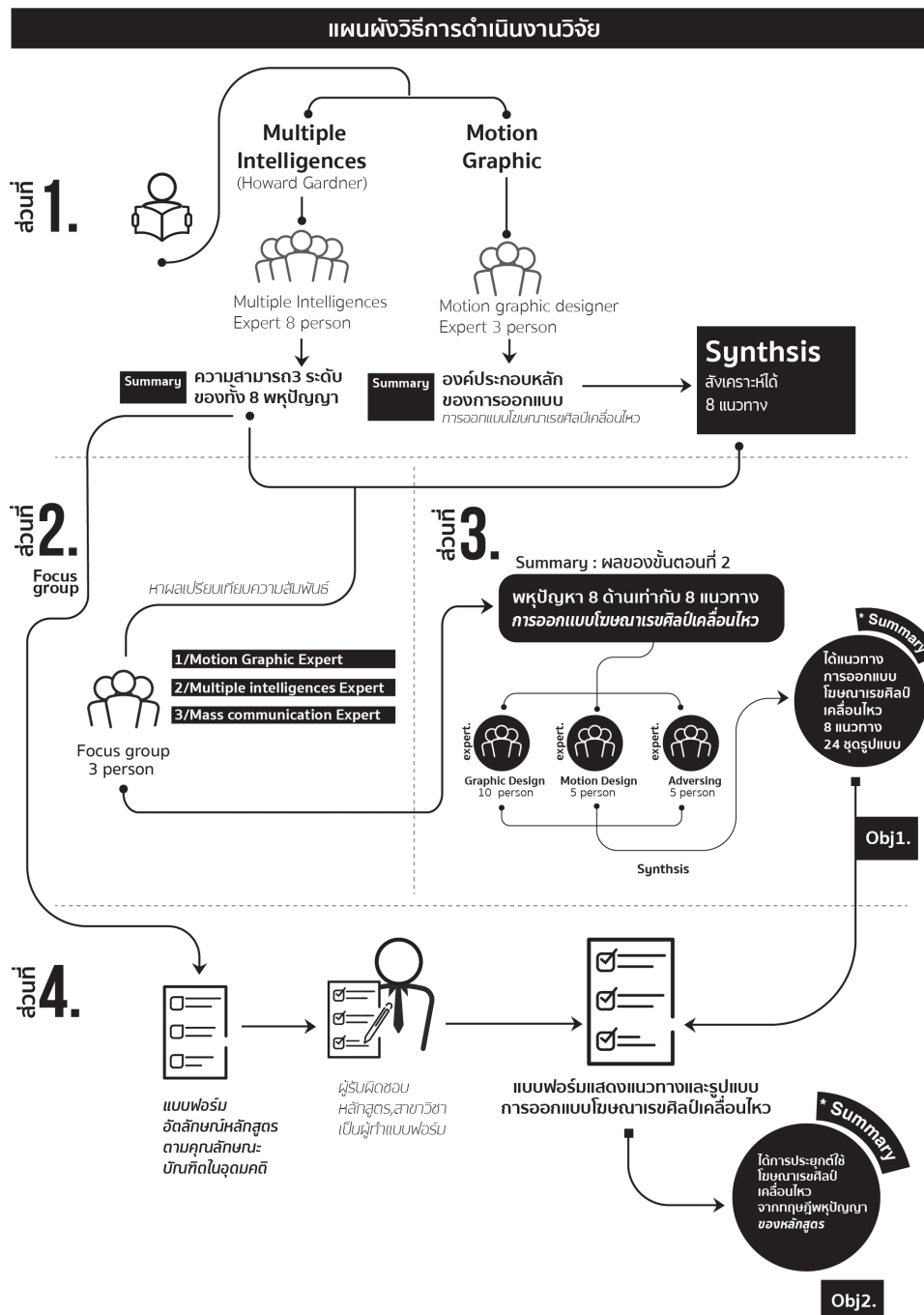
2.2 เพื่อหาวิธีการประยุกต์ใช้แนวทางในการออกแบบโฆษณาเรขศิลป์เคลื่อนไหวสำหรับหลักสูตรการศึกษา

3. สมมติฐานของการวิจัย

3.1 ทฤษฎีพหุปัญญาสามารถนำมาปรับเปลี่ยนเป็นแนวทางทางการออกแบบได้หรือไม่

3.2 ในการออกแบบโฆษณาเรขศิลป์เคลื่อนไหวสำหรับหลักสูตรการศึกษามีขั้นตอนการประยุกต์อย่างไร

4. วิธีดำเนินการวิจัย



ภาพที่ 1 แผนผังโครงสร้างวิธีดำเนินการวิจัย (อภิษฎา อังคะวิภาต, ประเทศไทย, 2563)

4.1 การศึกษาที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีพหุปัญญา

4.1.1 ศึกษารวบรวมวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีพหุปัญญาจากหนังสือ งานวิจัยและการสืบค้นข้อมูลจากสื่อสารสนเทศที่มีความน่าเชื่อถือในเชิงวิชาการ

4.1.2 นำข้อมูลข้างต้นมาวิเคราะห์เพื่อสร้างเครื่องมือที่ 1 คือ การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ (ชุดที่ 1) ซึ่งมีความเชี่ยวชาญตรงกับปัญญาแต่ละด้านในทฤษฎีพหุปัญญาจำนวน 7 คน เพื่อแบ่งระดับความสามารถของปัญญา และเพื่อระบุความหมายของแต่ละระดับความสามารถของปัญญาแต่ละด้าน

4.2 การศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบโฆษณาเรขศิลป์เคลื่อนไหว

4.2.1 การศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสร้างโฆษณาเรขศิลป์เคลื่อนไหว ผู้วิจัยได้วิเคราะห์เบื้องต้นว่า ศาสตร์ด้านการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหวเป็นศาสตร์การออกแบบเรขศิลป์สมัยใหม่ที่มีการผสมผสานระหว่างศาสตร์ด้านการออกแบบเรขศิลป์กับหลากหลายศาสตร์ อีกทั้งมีทฤษฎี หลักการหรือองค์ประกอบที่ไม่ตายตัว

ดังนั้น ในเบื้องต้นผู้วิจัยจึงต้องทำการวิจัยเพื่อหาองค์ประกอบหลักของการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหวที่ใช้สำหรับการโฆษณาที่ชัดเจนก่อน จึงทำการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ (ชุดที่ 2) ซึ่งมีความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหวมากกว่า 10 ปี

4.2.2 ได้นำคำตอบขององค์ประกอบหลักของการออกแบบโฆษณาเรขศิลป์เคลื่อนไหว จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ (ชุดที่ 2) ไปทบทวนวรรณกรรมและศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับแนวทางย่อยของการออกแบบโฆษณาเรขศิลป์เคลื่อนไหว

4.3 การศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแนวทางในการออกแบบโฆษณาเรขศิลป์เคลื่อนไหวสำหรับหลักสูตรการศึกษา

4.3.1 การหาความสัมพันธ์ของปัญญาทั้ง 8 ด้านของทฤษฎีพหุปัญญาและ 8 แนวทางย่อยของการออกแบบโฆษณาเรขศิลป์เคลื่อนไหว จากการนำคำตอบจากผู้เชี่ยวชาญด้านพหุปัญญา (ชุดที่ 1) และข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์เคลื่อนไหว (ชุดที่ 2) โดยใช้วิธีการสนทนากลุ่ม (Focus group) กับผู้เชี่ยวชาญ (ชุดที่ 3) ประกอบอาจารย์มหาวิทยาลัยและนักวิชาการซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านพหุปัญญา ด้านสื่อสารมวลชน และการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหวจำนวน 3 คน

4.3.2 การหารูปแบบที่เหมาะสมกับระดับต่าง ๆ ของแนวทางในการออกแบบโฆษณาเรขศิลป์เคลื่อนไหว โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ (ชุดที่ 4) โดยได้แบ่งผู้เชี่ยวชาญชุดนี้ออกเป็น 3 กลุ่มได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ จำนวน 6 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบการเคลื่อนไหว จำนวน 5 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบโฆษณา จำนวน 5 คน

4.4 การศึกษาที่เกี่ยวข้องกับวิธีการประยุกต์ใช้แนวทางในการออกแบบโฆษณาเรขศิลป์เคลื่อนไหวสำหรับหลักสูตรการศึกษา

4.4.1 การระบุอัตลักษณ์หลักสูตรตามคุณลักษณะของบัณฑิตในอุดมคติของหลักสูตร ผู้รับผิดชอบหลักสูตรพิจารณาเลือกใช้ระดับความสามารถในปัญญาทั้ง 8 ด้าน จากคุณลักษณะของบัณฑิตในอุดมคติของหลักสูตร ซึ่งในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้สร้างแบบฟอร์มการเลือกใช้ระดับความสามารถในแต่ละปัญญา ดังภาพต่อไปนี้

1 ปัญญาด้านภาษา (Verbal-Linguistic Intelligence) ☐ ระดับพื้นฐาน ☐ ระดับสื่อองค์ความรู้ ☐ ระดับเชี่ยวชาญ	2 ปัญญาด้านตรรกะ: (Verbal-Linguistic Intelligence, Logical Mathematical Intelligence) ☐ ระดับพื้นฐาน ☐ ระดับสื่อองค์ความรู้ ☐ ระดับเชี่ยวชาญ	3 ปัญญาด้านมิติ (Spatial Intelligence) ☐ ระดับพื้นฐาน ☐ ระดับสื่อองค์ความรู้ ☐ ระดับเชี่ยวชาญ
4 ปัญญาด้านดนตรี (Musical Intelligence) ☐ ระดับพื้นฐาน ☐ ระดับสื่อองค์ความรู้ ☐ ระดับเชี่ยวชาญ	Identity Mapping หลักสูตร, สาขาวิชา คณะ ระดับปริญญา ☐ BS ☐ M.A. มหาวิทยาลัย	5 ปัญญาด้านธรรมชาติวิทยา (Naturalist Intelligence) ☐ ระดับพื้นฐาน ☐ ระดับสื่อองค์ความรู้ ☐ ระดับเชี่ยวชาญ
6 ปัญญาด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว (Bodily-kinesthetic Intelligence) ☐ ระดับพื้นฐาน ☐ ระดับสื่อองค์ความรู้ ☐ ระดับเชี่ยวชาญ	7 ปัญญาด้านมนุษยสัมพันธ์ (Interpersonal Intelligence) ☐ ระดับพื้นฐาน ☐ ระดับสื่อองค์ความรู้ ☐ ระดับเชี่ยวชาญ	8 ปัญญาทางด้านเข้าใจตนเอง (Intrapersonal Intelligence) ☐ ระดับพื้นฐาน ☐ ระดับสื่อองค์ความรู้ ☐ ระดับเชี่ยวชาญ

ภาพที่ 2 แบบฟอร์มอัตลักษณ์หลักสูตรตามคุณลักษณะบัณฑิตในอุดมคติ
(อภิขญา อังคะวิภาต, ประเทศไทย, 2563)

โดยผู้รับผิดชอบหลักสูตรเติมข้อมูลลงในแบบฟอร์มโดยพิจารณาจากตารางแสดงความหมายของระดับความสามารถของปัญญาแต่ละด้าน (ผลของการศึกษาในส่วนที่ 1 การศึกษาที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีพหุปัญญา)

ในบทความวิจัยนี้ ขอยกตัวอย่างสาขาวิชาเอกการสื่อสารเพื่อเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ ซึ่งผู้รับผิดชอบหลักสูตรได้ระบุไว้ดังนี้ 1) ด้านภาษาอยู่ในระดับใช้องค์ความรู้ 2) ด้าน ตรรกศาสตร์และคณิตศาสตร์อยู่ในระดับใช้องค์ความรู้ 3) ด้านมิติสัมพันธ์อยู่ในระดับใช้องค์เชี่ยวชาญ 4) ด้านดนตรีอยู่ในระดับใช้องค์พื้นฐาน 5) ด้านร่างกายและการเคลื่อนไหวอยู่ในระดับใช้องค์ความรู้ 6) ด้าน มนุษยสัมพันธ์อยู่ในระดับเชี่ยวชาญ 7) ด้านการเข้าใจตนเองอยู่ในระดับใช้องค์ความรู้ และ 8) ด้านธรรมชาติ วิทยาอยู่ในระดับพื้นฐาน

4.4.2 การประยุกต์อัตลักษณ์ของหลักสูตรเป็นแนวทางการออกแบบโฆษณาเรขศิลป์เคลื่อนไหว ดังนี้

1) นักออกแบบเรขศิลป์ที่ได้รับมอบหมายให้ออกแบบโฆษณาเรขศิลป์เคลื่อนไหว สามารถหาแนวทางในการออกแบบโฆษณาเรขศิลป์เคลื่อนไหวที่เหมาะสมกับอัตลักษณ์ของหลักสูตรได้ซึ่งใน ขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้สร้างแบบฟอร์มสำหรับนักออกแบบ ดังนี้

1 ปัญญาด้านภาษา (Verbal-Linguistic Intelligence) การใช้ตัวอักษร (Typography) ☐ ระดับพื้นฐาน ☐ ระดับใช้องค์ความรู้ ☐ ระดับเชี่ยวชาญ	2 ปัญญาด้านตรรกะ (Verbal-Linguistic Intelligence, Logical Mathematical Intelligence) การจัดองค์ประกอบ (Composition) ☐ ระดับพื้นฐาน ☐ ระดับใช้องค์ความรู้ ☐ ระดับเชี่ยวชาญ	3 ปัญญาด้านมิติ (Spatial Intelligence) รูปแบบของกราฟิก (Graphic's style) ☐ ระดับพื้นฐาน ☐ ระดับใช้องค์ความรู้ ☐ ระดับเชี่ยวชาญ			
4 ปัญญาด้านดนตรี (Musical Intelligence) จังหวะของภาพ (Visual Rhythm) ☐ ระดับพื้นฐาน ☐ ระดับใช้องค์ความรู้ ☐ ระดับเชี่ยวชาญ	Design Direction Mapping <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;"> หลักสูตร, สาขาวิชา คณะ </td> <td style="width: 50%;"> ระดับปริญญา ☐ ตรี ☐ โท ☐ เอก มหาวิทยาลัย </td> </tr> </table>		หลักสูตร, สาขาวิชา คณะ	ระดับปริญญา ☐ ตรี ☐ โท ☐ เอก มหาวิทยาลัย	8 ปัญญาด้านธรรมชาติวิทยา (Naturalist Intelligence) การผสมสี (Color Combination) ☐ ระดับพื้นฐาน ☐ ระดับใช้องค์ความรู้ ☐ ระดับเชี่ยวชาญ
หลักสูตร, สาขาวิชา คณะ	ระดับปริญญา ☐ ตรี ☐ โท ☐ เอก มหาวิทยาลัย				
5 ปัญญาด้านร่างกาย และการเคลื่อนไหว (Bodily-kinesthetic Intelligence) การเชื่อมต่อภาพ (Transition) ☐ ระดับพื้นฐาน ☐ ระดับใช้องค์ความรู้ ☐ ระดับเชี่ยวชาญ	6 ปัญญาด้านมนุษยสัมพันธ์ (Interpersonal Intelligence) กลยุทธ์ ความคิดสร้างสรรค์ (Creative execution) ☐ ระดับพื้นฐาน ☐ ระดับใช้องค์ความรู้ ☐ ระดับเชี่ยวชาญ	7 ปัญญาทางด้าน เข้าใจตนเอง (Intrapersonal Intelligence) ลักษณะบุคลิกภาพ (Personality) Image Scale (Kobayashi) ☐ ระดับพื้นฐาน ☐ ระดับใช้องค์ความรู้ ☐ ระดับเชี่ยวชาญ			

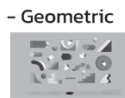
ภาพที่ 3 แบบฟอร์มแสดงแนวทางและรูปแบบการออกแบบโฆษณาเรขศิลป์เคลื่อนไหว

จากทฤษฎีพุทปัญญา

(อภิขญา อังคะวิภาต, ประเทศไทย, 2563)

2) นักออกแบบเรขศิลป์จะเติมข้อมูลลงในแบบฟอร์ม โดยเลือกรูปแบบของแนวทางในการออกแบบโฆษณาเรขศิลป์เคลื่อนไหว โดยเทียบกับระดับความสามารถของปัญญาทั้ง 8 ด้าน ตามตารางที่ 4 ตารางแสดงรูปแบบของแนวทางการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว (ผลของส่วนที่ 3 การศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแนวทางในการออกแบบโฆษณาเรขศิลป์เคลื่อนไหวสำหรับหลักสูตรการศึกษา) โดยแต่ละแนวทางในการออกแบบทั้ง 8 ด้าน จะแบ่งออกเป็นด้านละ 3 ชุดรูปแบบ ในแต่ละชุดรูปแบบจะมีตัวเลือกที่ระบุรูปแบบหลายตัวเลือก นักออกแบบเรขศิลป์สามารถเลือกพิจารณาเลือกตัวเลือกที่เหมาะสมไปใช้หรือทดลองออกแบบจากตัวเลือกที่ต่างกันเพื่อเป็นแบบร่าง (Sketch) เพื่อนำไปพิจารณาเลือกร่วมกันกับหลักสูตรต่อไปได้

ในบทความวิจัยนี้ ขอยกตัวอย่างข้อมูลจากผู้รับผิดชอบหลักสูตรของสาขาวิชาเอกการสื่อสารเพื่อเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ซึ่งนักออกแบบเรขศิลป์จะได้แนวทางการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว ในแบบฟอร์มดังนี้

1 ปัญญาด้านภาษา (Verbal-Linguistic Intelligence) การใช้ตัวอักษร (Typography) ☐ ระดับพื้นฐาน ☒ ระดับสื่อองค์ความรู้ ☐ ระดับเชี่ยวชาญ - Serif - อักษรมีหัว	2 ปัญญาด้านตรรกะ (Verbal-Linguistic Intelligence, Logical Mathematical Intelligence) การจัดองค์ประกอบ (Composition) ☐ ระดับพื้นฐาน ☒ ระดับสื่อองค์ความรู้ ☐ ระดับเชี่ยวชาญ -Radiation  -Rule of Third 	3 ปัญญาด้านมิติ (Spatial Intelligence) รูปแบบของกราฟิก (Graphic's style) ☐ ระดับพื้นฐาน ☐ ระดับสื่อองค์ความรู้ ☒ ระดับเชี่ยวชาญ - Geometric 	
4 ปัญญาด้านดนตรี (Musical Intelligence) จังหวะของภาพ (Visual Rhythm) ☒ ระดับพื้นฐาน ☐ ระดับสื่อองค์ความรู้ ☐ ระดับเชี่ยวชาญ - Shape transition - Camera Movement	Design Direction Mapping หลักสูตร, สาขาวิชา วิชาเอกการสื่อสารเพื่อเศรษฐศาสตร์ คณะ: วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม และคณะเศรษฐศาสตร์ สาขาวิชา: มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ ระดับปริญญา: ตรี โส เอก		6 ปัญญาด้านธรรมชาติวิทยา (Naturalist Intelligence) การผสมสี (Color Combination) ☐ ระดับพื้นฐาน ☐ ระดับสื่อองค์ความรู้ ☐ ระดับเชี่ยวชาญ - Complementary 
5 ปัญญาด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว (Bodily-kinesthetic Intelligence) การเชื่อมต่อภาพ (Transition) ☐ ระดับพื้นฐาน ☒ ระดับสื่อองค์ความรู้ ☐ ระดับเชี่ยวชาญ - Shape transition - Camera Movement	5 ปัญญาด้านมนุษยสัมพันธ์ (Interpersonal Intelligence) กลยุทธ์ความคิดสร้างสรรค์ (Creative execution) ☐ ระดับพื้นฐาน ☐ ระดับสื่อองค์ความรู้ ☒ ระดับเชี่ยวชาญ - Personality Symbol	7 ปัญญาทางด้าน (Intrapersonal Intelligence) ลักษณะบุคลิกภาพ (Personality) Image Scale (Kobayashi) ☐ ระดับพื้นฐาน ☒ ระดับสื่อองค์ความรู้ ☐ ระดับเชี่ยวชาญ - Casual - Dandy - Formal	

ภาพที่ 4 แบบฟอร์มแสดงแนวทางในการออกแบบโฆษณาเรขศิลป์เคลื่อนไหว จากทฤษฎีหุปัญญาของสาขาวิชาเอกการสื่อสารเศรษฐศาสตร์ (อภิขญา อังคะวิภาต, ประเทศไทย, 2563)

5. ผลการวิจัย

ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัย ดังต่อไปนี้

5.1 ผลของการศึกษาของส่วนที่ 1

5.1.1 จากการวิเคราะห์วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องพบว่าในทฤษฎีพหุปัญญามีประเภทของปัญญาด้านต่าง ๆ ทั้งหมด 8 ปัญญา คือ ปัญญาด้านภาษา (Verbal-Linguistic intelligence) ปัญญาด้านตรรกะ (Logical-Mathematical intelligence) ปัญญาด้านมิติ (Spatial intelligence) ปัญญาด้านดนตรี (Musical intelligence) ปัญญาด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว (Bodily-kinesthetic intelligence) ปัญญาด้านมนุษยสัมพันธ์ (Interpersonal intelligence) ปัญญาทางด้านเข้าใจ (Intrapersonal intelligence) และปัญญาด้านธรรมชาติวิทยา (Naturalist intelligence)

5.1.2 ในการแบ่งระดับความสามารถในแต่ละด้านของพหุปัญญานั้น ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันว่าควรแบ่งออกเป็น 3 ระดับ คือ ระดับพื้นฐาน ระดับใช้องค์ความรู้ ระดับเชี่ยวชาญ และผู้เชี่ยวชาญ ระบุความหมายของแต่ละระดับความสามารถของปัญญาแต่ละด้าน ดังนี้

ตารางที่ 1 ตารางแสดงความหมายของระดับความสามารถของปัญญาแต่ละด้าน (อภิขญา อังคะวิภาต, ประเทศไทย, 2563)

พหุปัญญา 8 ด้าน	ระดับแสดงความสามารถของปัญญา		
	ระดับเชี่ยวชาญ	ระดับใช้องค์ความรู้	ระดับพื้นฐาน
1. ปัญญา ด้านภาษา	- สามารถถ่ายทอดสารได้อย่างมีสุนทรีย์และเป็นระบบวิธี - สอดแทรกมุกตลก เพลง หรือบทกลอน เพื่อเพิ่มสุนทรีย์ - ถ่ายทอดในรูปแบบร้อยแก้ว เพื่อให้ผู้รับสารเข้าใจและสามารถจับใจความสำคัญของสารได้	- สามารถอ่าน เขียนแสดงความต้องการให้แก่ผู้รับสารเข้าใจ และถ่ายทอดออกมาได้ - สามารถจับใจความสำคัญ ประเมินค่า แยกแยะสารสาระ - สามารถเข้าใจสารว่าดีหรือไม่ดีได้	- สามารถฟัง พูดและเข้าใจสารได้อย่างตรงไปตรงมา - สามารถออกเสียงเพื่อแสดงความต้องการของผู้ส่งสารให้ผู้รับสารได้
2. ปัญญา ด้านตรรกะ คณิตศาสตร์	- สามารถให้เหตุผลแบบอุปนัย และนิรนัยโดยเชื่อมโยงกับทฤษฎีได้ - ใช้สัญลักษณ์ตัวแปรหรือตัวแบบเชิงคณิตศาสตร์เข้ามาช่วยในการสื่อสาร สื่อความหมาย - สามารถนำเสนอข้อมูลเชิงลึกเชิงจำนวนและเชิงปริภูมิ	- สามารถให้เหตุผลที่สามารถแสดงข้อมูลเชิงปริมาณแบบไม่เป็นทางการได้ - สามารถใช้สัญลักษณ์ตัวแปรหรือตัวแบบเชิงคณิตศาสตร์เข้ามาช่วยในการสื่อสาร	- สามารถให้เหตุผลของตนเป็นหลักการทางคณิตศาสตร์ได้ในระดับเบื้องต้น เช่น การนับ จำนวน นับตัวเลข บวก ลบ คูณ หาร - มีทักษะการแก้ปัญหาในระดับเบื้องต้น

ตารางที่ 1 ตารางแสดงความหมายของระดับความสามารถของปัญญาแต่ละด้าน (อภิขญา อังคะวิภาต, ประเทศไทย, 2563) (ต่อ)

พหุปัญญา 8 ด้าน	ระดับแสดงความสามารถของปัญญา		
	ระดับเชี่ยวชาญ	ระดับใช้องค์ความรู้	ระดับพื้นฐาน
3. ปัญญา ด้านมิติ สัมพันธ์	- สามารถสังเคราะห์ทฤษฎีองค์ความรู้ แนวความคิดเพื่อสร้างพื้นที่หรือภาพ ผลงานที่มีความซับซ้อน - สามารถพัฒนาและสร้างรูปแบบผลงานของตนเองได้อย่างมีความเป็นเอกลักษณ์	- สามารถนำแนวความคิดมาสร้างสรรค์เป็นภาพใหม่ และนำองค์ความรู้มาประกอบผสมผสานจนเกิดรูปแบบใหม่ - สามารถดัดทอน ปรับแต่ง สร้างและคิดองค์ประกอบที่สมบูรณ์เพื่อความแปลกใหม่	- สามารถทำความเข้าใจและรู้จักประเภทของรูปร่าง รูปทรง ประเภทของเรขาคณิต และรูปทรงธรรมชาติ - รู้จักขนาดพื้นที่ว่าง ทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ
4. ปัญญา ด้านดนตรี	- สามารถสังเคราะห์ ถ่ายทอดและเล่นเพลงที่มีความซับซ้อนและแต่งเพลงได้	- สามารถเล่นดนตรีจากทฤษฎีดนตรีและมีความรู้ด้านวิชาการทางดนตรีมากขึ้น - สามารถอ่านโน้ตดนตรีอ่านคอร์ดเพลง - สามารถเล่นเพลงมาตรฐานได้	- สามารถฟังดนตรีและแยกออกว่าเป็นจังหวะช้าหรือเร็ว สามารถนับจังหวะพื้นฐาน - สามารถอธิบายได้ว่าเสียงดนตรีที่ได้ยินมาจากเครื่องดนตรีประเภทใด
5. ปัญญา ด้านร่างกาย และการ เคลื่อนไหว	- สามารถถ่ายทอดและอธิบายการเคลื่อนไหวของร่างกาย และออกแบบการเคลื่อนไหวและสามารถผสมผสานการเคลื่อนที่ได้อย่างหลากหลาย - สามารถเคลื่อนที่เพื่อเกิดการเคลื่อนไหวใหม่ ๆ - ใช้ร่างกายได้อย่างมีประสิทธิภาพ	- สามารถให้ความหมาย แสดงความรู้สึกผ่านการแสดงออกทางร่างกายและการเคลื่อนไหว - สามารถควบคุมการเคลื่อนไหวของร่างกายของตัวเองได้เบื้องต้น - มีความสัมพันธ์กันระหว่างการแสดงออกและการเคลื่อนไหว	- สามารถจัดระเบียบสรีระของร่างกาย - รู้จักความสามารถของข้อต่ออวัยวะ แต่อาจจะยังไม่สามารถควบคุมร่างกายได้
6. ปัญญา ด้านมนุษย์- สัมพันธ์	- สามารถวิเคราะห์ เข้าใจธรรมชาติตัวตนของอีกฝ่ายได้ - สามารถควบคุมตนเองและบุคคลที่เกี่ยวข้องตามเวลาและสถานการณ์ - สามารถเปิดใจและเปิดรับในการตอบสนองของผู้อื่น - รู้จักเลือกคบคน	- สามารถเห็นอกเห็นใจ ให้ความสำคัญ ใส่ใจความรู้สึกของอีกฝ่ายได้อย่างเข้าใจเชิงเนื้อหาหรือตัวเลือกและตอบโต้ความรู้สึกกลับได้ - สามารถเปิดใจในการทำ ความรู้จักกับผู้อื่น สังเกตความรู้สึกคนรอบข้าง	- สามารถทำความเข้าใจกับผู้อื่นได้อย่างผิวเผิน - ระมัดระวังในความสัมพันธ์ไม่รู้สึกผูกติดผูกมัดความรู้สึกผู้อื่น - สามารถเปิดรับความสัมพันธ์กับผู้อื่นแต่ไม่คิดมีความสัมพันธ์อย่างไม่ใกล้ชิด

ตารางที่ 1 ตารางแสดงความหมายของระดับความสามารถของปัญญาแต่ละด้าน (อภิษฐา อังคะวิภาต, ประเทศไทย, 2563) (ต่อ)

พหุปัญญา 8 ด้าน	ระดับแสดงความสามารถของปัญญา		
	ระดับเชี่ยวชาญ	ระดับใช้องค์ความรู้	ระดับพื้นฐาน
7. ปัญญา ด้านการ เข้าใจตนเอง	- สามารถเข้าใจ ระบุการทุกอย่างได้ ตามความเป็นจริงโดยไม่ยึดติด กรอบความรู้หรือองค์ความรู้ - สามารถปรับสภาพและยอมรับ อารมณ์ความรู้สึกทุกอย่างได้ โดยไม่มีเงื่อนไข - สามารถนำความเข้าใจตนเอง มาปรับใช้ในการดำเนินชีวิตได้ อย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ	- สามารถควบคุมความรู้สึก ความนึกคิดของตนเองได้ - รู้จักพฤติกรรมหรืออารมณ์ ของตนเองว่ามีที่มาหรือต้นตอ สาเหตุมาจากอะไร - สามารถจัดลำดับความคิดของ ตนเองได้	- รู้จักอารมณ์ของตนเอง เช่น รัก โกรธ เศร้า เหงา เสียใจ มีความสุข แต่ยังไม่สามารถ อธิบายสาเหตุและที่มาของ อารมณ์ได้อย่างแท้จริง
8. ปัญญา ด้าน ธรรมชาติ วิทยา	- สามารถเข้าใจโครงสร้างและ ความเชื่อมโยงของสัตว์ พืช ธรรมชาติ สิ่งมีชีวิตทั้งเก่าและ สิ่งใหม่ได้ - มีความชื่นชอบ มองเห็น โครงสร้าง ความเชื่อมโยงของ ธรรมชาติ	- สามารถรับรู้ความเปลี่ยนแปลง ทางธรรมชาติ มีความไวต่อ สิ่งแวดล้อม ตระหนักถึงความ สำคัญของสิ่งมีชีวิต - สามารถจำแนกสายพันธุ์ของสัตว์ พืชพรรณของธรรมชาติได้	- รู้จักวัสดุทางธรรมชาติ พื้นดิน น้ำ ลม หิน ภูเขา พืช สัตว์ ต่าง ๆ แต่ยังไม่สามารถจำแนก สิ่งเหล่านั้นได้ - รู้จักฤดูต่าง ๆ

จากตารางด้านบน ผู้วิจัยจะนำการแบ่งระดับความสามารถของปัญญาและความหมายของแต่ละระดับความสามารถของปัญญาแต่ละด้านไปใช้ในการประยุกต์ใช้แนวทางในการออกแบบโฆษณาเรขศิลป์เคลื่อนไหวสำหรับหลักสูตรการศึกษา

5.2 ผลของการศึกษาส่วนที่ 2

5.2.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านโมชันกราฟิก (Motion graphic) ได้ให้ความคิดเห็นร่วมกันว่า องค์ประกอบหลักในการออกแบบโฆษณาเรขศิลป์เคลื่อนไหวนั้น มีองค์ประกอบหลักที่จำเป็นอยู่ 3 อย่าง คือ รูปแบบเรขศิลป์ การเคลื่อนไหว และการโฆษณา

5.2.2 จากการทบทวนวรรณกรรมและศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ 3 องค์ประกอบหลักสามารถแยกเป็น 8 แนวทางเพื่อสอดคล้องกับปัญญาทั้ง 8 ด้านตามทฤษฎีพหุปัญญาตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ตารางแสดงความหมายของระดับความสามารถของปัญญาแต่ละด้าน (อภิขญา อังคะวิภาต, ประเทศไทย, 2563)

องค์ประกอบหลัก	แนวทางในการออกแบบโฆษณาเรขศิลป์เคลื่อนไหว
1. เรขศิลป์ (Graphic)	1) รูปแบบของกราฟิก
	2) การจัดองค์ประกอบ
	3) รูปแบบตัวอักษร
	4) การผสมสี
2. การเคลื่อนไหว (Motion)	5) การเชื่อมต่อ
	6) จังหวะของภาพ
3. การโฆษณา (Advertising)	7) รูปแบบการนำเสนอความคิดสร้างสรรค์
	8) ลักษณะบุคลิกภาพ

5.3 ผลของการศึกษาส่วนที่ 3

5.3.1 จากวิธีการสนทนากลุ่ม (Focus group) ระหว่างผู้เชี่ยวชาญ (ชุดที่ 3) ด้านทฤษฎีปัญญาด้านสื่อสารมวลชน และด้านการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว ได้ผลสรุปความสัมพันธ์ของปัญญาแต่ละด้านตามทฤษฎีปัญญากับแนวทางในการออกแบบโฆษณาเรขศิลป์เคลื่อนไหวได้ดังนี้

ตารางที่ 3 ตารางแสดงผลความสัมพันธ์ของปัญญา 8 ด้าน ตามทฤษฎีปัญญากับแนวทางในการออกแบบโฆษณาเรขศิลป์เคลื่อนไหว (อภิขญา อังคะวิภาต, ประเทศไทย, 2563)

ทฤษฎีปัญญา	แนวทางในการออกแบบโฆษณาเรขศิลป์เคลื่อนไหว
1. ปัญญาด้านภาษา	รูปแบบตัวอักษร
2. ปัญญาด้านตรรกะ	การจัดองค์ประกอบ
3. ปัญญาด้านมิติ	รูปแบบของเรขศิลป์
4. ปัญญาด้านดนตรี	จังหวะของภาพ
5. ปัญญาด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว	การเชื่อมต่อ
6. ปัญญาด้านมนุษย์สัมพันธ์	รูปแบบการนำเสนอความคิดสร้างสรรค์
7. ปัญญาทางด้านเข้าใจตนเอง	ลักษณะบุคลิกภาพ
8. ปัญญาด้านธรรมชาติวิทยา	การผสมสี

5.3.2 จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ (ชุดที่ 4) เพื่อหารูปแบบที่เหมาะสมกับระดับต่าง ๆ ของแนวทางย่อยการออกแบบโฆษณาเรขศิลป์ซึ่งประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ (Graphic design) จำนวน 6 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบการเคลื่อนไหว (Motion design) จำนวน 5 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบโฆษณา (Advertising) จำนวน 5 คน ซึ่งได้ผลดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4 ตารางแสดงแนวทางการออกแบบโฆษณาเรขศิลป์เคลื่อนไหว (อภิขญา อังคะวิภาต, ประเทศไทย, 2563)

แนวทางในการออกแบบโฆษณาเรขศิลป์เคลื่อนไหว	ระดับความสามารถ	รูปแบบ	
1. รูปแบบตัวอักษร	ระดับพื้นฐาน	San Serif / อักษรภาษาไทยแบบมีหัว	
	ระดับใช้องค์ความรู้	Serif / อักษรภาษาไทยแบบไม่มีหัว	
	ระดับเชี่ยวชาญ	Display / ตัวอักษรประดิษฐ์	
2. การจัดองค์ประกอบ	ระดับพื้นฐาน	Dominance	Rule of Odds
		Repetition	Radiation
	ระดับใช้องค์ความรู้	Radiation, Rule of Third	
	ระดับเชี่ยวชาญ	Convergence	Triangular
		Circular	Golden Section
3. รูปแบบเรขศิลป์	ระดับพื้นฐาน	Mix Style	
	ระดับใช้องค์ความรู้	Line art, Thin line, Flat, Isometric	
	ระดับเชี่ยวชาญ	Geometric, Ultra-thin, Customized illustration & Drawing	
4. จังหวะของภาพ	ระดับพื้นฐาน	Regular, Alternating	
	ระดับใช้องค์ความรู้	Flowing, Random	
	ระดับเชี่ยวชาญ	Progressive	
5. การเชื่อมต่อของภาพ	ระดับพื้นฐาน	Cut, Dissolve	
	ระดับใช้องค์ความรู้	Shape transition, Camera Movement	
	ระดับเชี่ยวชาญ	Mask, Morphing	

ตารางที่ 4 ตารางแสดงแนวทางการออกแบบโฆษณาเรขศิลป์เคลื่อนไหว (อภิขญา อังคะวิภาต, ประเทศไทย, 2563) (ต่อ)

แนวทางในการออกแบบโฆษณาเรขศิลป์เคลื่อนไหว	ระดับความสามารถ	รูปแบบ	
6. รูปแบบการนำเสนอความคิดสร้างสรรค์	ระดับพื้นฐาน	Straight Sell or Factual Message	
		Testimonial, Trustworthiness	
	ระดับใช้องค์ความรู้	Comparison	Social proof
		Personality Symbol	Guarantees
		Self-Persuasion	Reciprocity
		Altering	Recency & Primacy
	ระดับเชี่ยวชาญ	Slice of Life	Decoy
		Animation	Disrupt & Reframe
		Personality Symbol	Astrourfing
		Fantasy	Metaphors
		Dramatization	God Terms
		Humor	Loss Vs Gain Framing
		Scarcity	Recency & Primacy
		Fleeting attraction	Foot-in-the-door
		Combinations	Door-in-the-face
7. ลักษณะบุคลิกภาพ	ระดับพื้นฐาน	Pretty, Clear, Natural, Chic, Romantic	
	ระดับใช้องค์ความรู้	Casual, Dandy, Formal	
	ระดับเชี่ยวชาญ	Dynamic, Elegant, Gorgeous, Modern	
8. การผสมสี	ระดับพื้นฐาน	Complementary	
	ระดับใช้องค์ความรู้	Analogous / Triadic	
	ระดับเชี่ยวชาญ	Split- Complementary, Square, Tetradic	

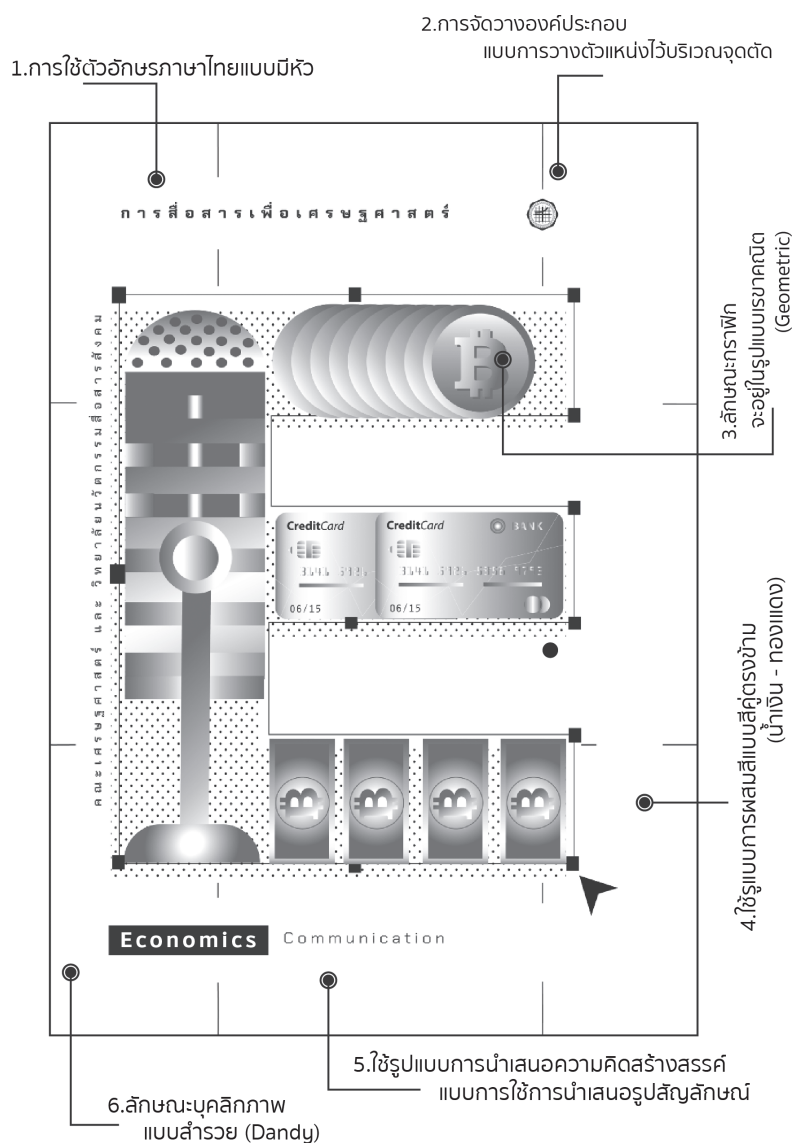
6. การสรุปผลและการอภิปรายผล

สามารถนำเสนอได้เป็นประเด็นต่าง ๆ ต่อไปนี้

6.1 จากการศึกษาทฤษฎีหุปัญญาของศาสตราจารย์โฮวาร์ด การ์ดเนอร์ โดยส่วนใหญ่มีการนำทฤษฎีนี้มาใช้ในด้านศึกษาศาสตร์ อาจจะยังไม่พบในด้านการออกแบบเท่าไร จะพบได้ว่าตามโจทย์การวิจัยนั้น ทฤษฎีหุปัญญาสามารถนำมาปรับเปลี่ยนเป็นแนวทางทางการออกแบบได้ ซึ่งผลของการวิจัยพบว่าปัญหาทั้ง 8 อย่างนั้น มีความสอดคล้องกันและสามารถนำมาปรับเปลี่ยนเป็นแนวทางทางการออกแบบโฆษณาเรขศิลป์เคลื่อนไหวได้ 8 แนวทางตามผลวิจัย

6.2 วิธีการประยุกต์ใช้แนวทางในการออกแบบสามารถทำได้โดยการระบุระดับความสามารถในปัญญาด้านต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของหลักสูตรแล้วจึงให้นักออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหวนำข้อมูลนั้นไปเปลี่ยนเป็นแนวทางในการออกแบบทั้ง 8 ด้านโดยเลือกจาก 24 ชุด

6.3 จากกรณีตัวอย่างสามารถนำไปให้นักออกแบบสร้างการออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหวได้ดังภาพนี้



ภาพที่ 5 ตัวอย่างภาพอภิปรายผลการใช้ทฤษฎีกับงานออกแบบกับหลักสูตร/สาขาวิชา
(อภิขญา อังคะวิภาต, ประเทศไทย, 2563)

จากภาพอภิปรายผลการใช้ทฤษฎีกับงานออกแบบ ที่นำมาเป็นตัวอย่างนั้นเป็นการนำผลการวิจัยมาออกแบบเป็นงานเรขศิลป์ได้ตามพหุปัญญาด้านต่าง ๆ ในกรณีตัวอย่างนี้ เป็นผลการประยุกต์ใช้กับงานออกแบบดิจิทัลที่ไม่มีการเคลื่อนไหว ดังนั้น นักออกแบบสามารถใช้ดุลพินิจในการเลือกใช้แนวทางและรูปแบบการออกแบบจากพหุปัญญาได้ตามความเหมาะสม

7. ข้อเสนอแนะ

ผลของการวิจัยในครั้งนี้ นอกจากนำมาออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหวแล้วยังสามารถนำไปออกแบบตราสัญลักษณ์ การออกแบบบอร์ดประชาสัมพันธ์ รวมถึงการออกแบบอัตลักษณ์ให้กับสื่อต่าง ๆ ได้ โดยการนำแนวทางการออกแบบข้ออื่น ๆ ไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบกับสื่อของหลักสูตรการศึกษาได้ตามความเหมาะสม ในผลวิจัยนี้นอกจากจะมีประโยชน์ให้นักออกแบบแล้ว ยังมีประโยชน์เป็นอย่างมากให้นักสื่อสารองค์กร เจ้าหน้าที่ในสถานศึกษาที่ไม่ได้มีความเชี่ยวชาญทางการออกแบบเท่าไรนักเพราะสามารถเป็นตัวช่วยในการคิดรูปแบบการนำเสนอ หรือให้แนวทางที่ชัดเจนสำหรับการออกแบบสื่อในองค์กรต่าง ๆ

8. รายการอ้างอิง

- สุบรรณ เอี่ยมวิจารณ์. (2561). การบริหารหลักสูตรของสถาบันอุดมศึกษาในศตวรรษที่ 21: การประยุกต์ใช้แนวคิดการจัดการสมัยใหม่เพื่อมุ่งสู่ความเป็นเลิศ. มหาสารคาม: ตักสิลา.
- สิริลักษณ์ เล่า. (2561). วิกฤติอุดมศึกษา “มหาวิทยาลัยเจ๋ง” อเมริกาปิดแล้วกว่า 500 แห่ง. สืบค้นเมื่อ 17 มีนาคม 2563 จาก <https://workpointtoday.com/วิกฤติอุดมศึกษา-มหาวิทยาลัย/>
- อารี สันทรวี. (2552). พหุปัญญาประยุกต์. กรุงเทพมหานคร: สมาคมเพื่อการศึกษาเด็ก.