

# โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการสร้างสไลด์ด้วย AI ด้วย (Gamma.app) เพื่อยกระดับการนำเสนอปัญญาประดิษฐ์ ส่วนสารสนเทศ ฝ่ายสารสนเทศ สำนักวิจัยพัฒนาและสารสนเทศ

## ๑. หลักการและเหตุผล

ในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนองค์กร (Digital Transformation) การสื่อสารข้อมูลที่มีความซับซ้อนให้กลายเป็นเนื้อหาที่เข้าใจง่ายและดึงดูดความสนใจ (Visual Storytelling) ถือเป็นทักษะสำคัญที่ไม่สามารถมองข้ามได้ อย่างไรก็ตาม ข้อจำกัดที่บุคลากรส่วนใหญ่มักประสบคือ กระบวนการจัดทำสื่อนำเสนอที่ต้องใช้เวลาและทรัพยากรจำนวนมาก ตั้งแต่การวางโครงสร้างเนื้อหา (Storyline) การออกแบบเลย์เอาต์ (Layout Design) ไปจนถึงการสรรหาภาพประกอบที่เหมาะสมและถูกต้อง ซึ่งปัจจัยเหล่านี้มักเป็นอุปสรรคสำคัญที่ทำให้การสื่อสารภายในและภายนอกองค์กรล่าช้า

นอกจากนี้ ในสภาวะการทำงานที่มีการแข่งขันสูงและความเร่งด่วนของข้อมูล บุคลากรมักประสบภาวะ "วิกฤตหน้ากระดาษว่างเปล่า" (Blank Page Syndrome) หรือความยากลำบากในการเริ่มต้นเรียบเรียงความคิดให้เป็นระบบ การเข้ามาของเทคโนโลยี Generative AI โดยเฉพาะแพลตฟอร์มการสร้างสื่อนำเสนออัจฉริยะอย่าง Gamma.app ได้เข้ามาเปลี่ยนนิยามของการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analysis) และเปลี่ยนหัวข้อสั้นๆ ให้กลายเป็นสไลด์นำเสนอที่สมบูรณ์แบบได้ภายในเวลาไม่กี่นาที ช่วยให้ผู้ใช้งานก้าวข้ามขีดจำกัดด้านการออกแบบ (Design Barrier) และมุ่งเน้นไปที่การตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาและการนำเสนอที่มีคุณภาพแทน

ดังนั้น เพื่อเป็นการยกระดับทักษะดิจิทัล (Digital Literacy) และสร้างความตระหนักในการใช้ปัญญาประดิษฐ์อย่างสร้างสรรค์ สำนักวิจัยพัฒนาและสารสนเทศ จึงเห็นความสำคัญในการจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ "การสร้างสไลด์ด้วย AI (Gamma.app) เพื่อยกระดับการนำเสนอปัญญาประดิษฐ์" ขึ้น เพื่อให้สามารถนำไปปฏิบัติได้จริงกับงานที่รับผิดชอบ อันจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพ ลดระยะเวลา และสร้างคุณภาพให้กับงานปฏิบัติงาน นำไปสู่การพัฒนาองค์กรให้มีศักยภาพในยุคดิจิทัล

## ๒. วัตถุประสงค์ของโครงการ

๒.๑ เพื่อให้ผู้เข้าอบรมเข้าใจหลักการเขียนคำสั่ง (Prompt Engineering) สำหรับการสร้างเนื้อหาแนะนำ

๒.๒ เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถใช้เครื่องมือ AI ในการผลิตสไลด์ได้อย่างรวดเร็ว

๒.๓ เพื่อเพิ่มทักษะการออกแบบสื่อนำเสนอให้มีความสวยงาม และทันสมัย

## ๓. เป้าหมาย

๓.๑ ผลผลิต (Output) พนักงานของ อ.อ.ป. ได้รับการฝึกอบรม จำนวน ๑๐๐ คน

๓.๒ ผลลัพธ์ (Outcome) พนักงานของ อ.อ.ป. ร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป สามารถใช้เครื่องมือ AI ในการสร้างสรรค์ผลงานนำเสนอได้อย่างเป็นรูปธรรม และมีผลงานสไลด์นำเสนอที่สร้างจาก AI คนละ ๑ ชุด

## ๔. ตัวชี้วัด

๔.๑ เชิงปริมาณ (Output)

๔.๑.๑ พนักงานของ อ.อ.ป. ที่เข้ารับการฝึกอบรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐

๔.๑.๒ พนักงานของ อ.อ.ป. มีความเข้าใจในเนื้อหาไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐

## ๔.๒ เชิงคุณภาพ (Outcome)

๔.๒.๑ พนักงานของ อ.อ.ป. มีผลงานสไลด์ที่สร้างจาก AI คนละ ๑ ชุด

๔.๒.๒ พนักงานของ อ.อ.ป. มีทักษะในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AI เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและถูกต้อง

## ๕. ผู้เข้าร่วมการอบรม จำนวน ๑๐๐ คน รายละเอียดปรากฏตามรายชื่อผู้เข้ารับการอบรมแนบ (แบ่งกลุ่มอบรม)

๕.๑ พนักงานในสำนักงานกลางฝึกอบรมแบบ Onsite จำนวน ๕๐ คน

๕.๒ พนักงานในส่วนภูมิภาคฝึกอบรมผ่านระบบประชุมทางไกล (Zoom) จำนวน ๕๐ คน

## ๖. ขั้นตอนและแนวทางการดำเนินการ

กิจกรรม	ผู้รับผิดชอบ	ระยะเวลาดำเนินการ					
		ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.
๑. วางแผนและขออนุมัติโครงการ	ส.วส.						
๒. ประสานงานวิทยากรเพื่อกำหนดรายละเอียดเนื้อหาหลักสูตร	ส.วส.						
๓. ใ้หน่วยงานในสำนักงานกลาง และ อ.อ.ป.ภาค ส่งรายชื่อผู้เข้าร่วมอบรม	ส.วส.						
๔. ประสานผู้เกี่ยวข้องเพื่อขอใช้สถานที่พร้อมจองระบบ Zoom	ส.วส.						
๕. จัดการอบรมเชิงปฏิบัติการฯ (Onsite ณ สำนักงานกลาง และ Online ผ่าน Zoom)	ส.วส.						
๖. การติดตามและประเมินผลโครงการฯ	ส.วส.						
๗. จัดกิจกรรมตามแผนและประเมินสรุปผลโครงการฯ	ส.วส.						

## ๗. สถานที่และระยะเวลาดำเนินการ

วันพุธที่ ๖ พฤษภาคม ๒๕๖๙ เวลา ๐๙.๓๐ - ๑๖.๐๐ น. ณ ห้องฝึกอบรม ฝ.ทม. ชั้น ๑ อ.อ.ป.  
(ขอให้ผู้เข้าร่วมอบรมนำ notebook มาใช้ในการทำ Workshop ในการอบรม)

เวลา	กิจกรรม
๐๘.๓๐ - ๐๙.๐๐ น.	ลงทะเบียนผู้เข้าอบรม (Onsite ณ ห้องอบรม / Online เข้าสู่ระบบ Zoom)
๐๙.๓๐ - ๑๐.๓๐ น.	<b>Module ๑:</b> AI Literacy, Generative AI และความสำคัญของ Prompt Engineering
๑๐.๓๐ - ๑๐.๔๕ น.	พักรับประทานอาหารว่าง
๑๐.๔๕ - ๑๒.๐๐ น.	<b>Module ๒:</b> Workshop การใช้งาน Gamma.app ขั้นพื้นฐาน (Text-to-Deck / File-to-Deck)
๑๒.๐๐ - ๑๓.๐๐ น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน

เวลา	กิจกรรม
๑๓.๐๐ – ๑๔.๓๐ น.	<b>Module ๓:</b> Workshop การปรับแต่งดีไซน์ (Customization) และการใช้ AI แก้ไขเฉพาะจุด
๑๔.๓๐ – ๑๔.๔๕ น.	พักรับประทานอาหารว่าง
๑๔.๔๕ – ๑๕.๓๐ น.	<b>Module ๔:</b> การตรวจสอบความถูกต้อง (Fact-checking) การส่งออกไฟล์ และนำเสนอผลงาน
๑๕.๓๐ – ๑๖.๐๐ น.	ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test), ประเมินโครงการ และพิธีปิดการอบรม

## ๘. เจ้าหน้าที่ประสานงานและดำเนินการฝึกอบรม

นางสาวปาวรินทร์ อยู่คง งานสนับสนุนผู้ใช้งานระบบ ส่วนสารสนเทศ ฝ่ายสารสนเทศ สำนักวิจัยพัฒนาและสารสนเทศ

## ๙. เนื้อหาหลักสูตรโครงการฝึกอบรม

### ๘.๑ ความรู้ความเข้าใจเรื่องเทคโนโลยี AI (AI Literacy)

๘.๑.๑ Introduction to Generative AI: ทำความรู้จักกับ AI ที่ช่วยในการสร้างเนื้อหา และบทบาทของ AI ในการทำงานยุคใหม่

๘.๑.๒ AI for Productivity: ประโยชน์ของการใช้ AI ในการลดขั้นตอนการทำงาน (Workflow Optimization)

๘.๑.๓ Ethical AI & Copyright: ข้อควรระวังเรื่องลิขสิทธิ์ภาพ ความถูกต้องของข้อมูล และจริยธรรมในการใช้ AI ขององค์กร โดย "ไม่นำข้อมูลส่วนบุคคลหรือข้อมูลที่เป็นความลับของ ออป." (เช่น รายงานทางการเงินที่ยังไม่เปิดเผย, ข้อมูลพนักงาน) ป้อนเข้าสู่ระบบ AI ภายนอก

### ๘.๒ P: Planning – วางแผนและเตรียมความพร้อมก่อนการทำงานด้วย AI

๘.๒.๑ Prompt Engineering Concept: เทคนิคการเขียนคำสั่ง (Prompt) ให้ AI เข้าใจบริบทของ ออป.

### ๘.๒.๒ Goal Setting: การกำหนดวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมายของสไลด์

### ๘.๓ D: Doing – การปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดผลสำเร็จด้วย AI

๘.๓.๑ Getting Started with Gamma.app: การสมัครใช้งานและทำความรู้จักเครื่องมือต่างๆ ในหน้า Interface

### ๘.๓.๒ Text-to-Deck: การเปลี่ยนหัวข้อหรือข้อความสั้นให้เป็นสไลด์

### ๘.๓.๓ File-to-Deck: การนำเข้าไฟล์เอกสาร (Word/PDF) เพื่อให้ AI สร้างเป็นสไลด์

๘.๓.๔ Visual Design Customization: การเลือก Theme, การปรับแต่งเลย์เอาต์, และการเพิ่มสื่อมัลติมีเดีย (รูปภาพ AI, วิดีโอ, เว็บไซต์)

### ๘.๔ C: Checking – การตรวจสอบและประเมินผลการทำงานด้วย AI

๘.๔.๑ Fact- Checking: เทคนิคการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ AI เจนเนอเรชัน (AI Hallucination)

๘.๔.๒ Design Consistency Check: การตรวจสอบความสวยงาม ความต่อเนื่องของธีม และการจัดวางองค์ประกอบตามมาตรฐานองค์กร

### ๘.๕ A: Action – การปรับปรุงพัฒนางานให้ดีขึ้นด้วย AI

๘.๕.๑ Advanced Editing: การใช้พีเจเจอร์ "Edit with AI" เพื่อสั่งแก้ไขเฉพาะจุด (เช่น "ขอภาพที่มีความสอดคล้องกับเนื้อหา" หรือ "ย่อเนื้อหาส่วนนี้ให้เป็น Point")

๘.๕.๒ Collaboration & Sharing: การส่งออกไฟล์ (PDF/PowerPoint) และการแชร์ลิงก์ เพื่อนำเสนอแบบออนไลน์หรือทำงานร่วมกันในทีม

๘.๕.๓ Iterative Improvement: การเก็บข้อมูลป้อนกลับเพื่อนำมาปรับปรุง Prompt ในครั้งต่อไปให้ดียิ่งขึ้น

๘.๖ แบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test)

## ๑๐. วิทยากรภายนอก

ผศ.ดร.ชาญชัย ดีอ่วม และทีมงานวิทยากร

### ๑๑. สถานที่จัดอบรม

๑๑.๑ สำหรับผู้ปฏิบัติงานสำนักงานกลาง เข้าฝึกอบรมห้องฝึกอบรม ฝ.ทม.

๑๑.๒ สำหรับผู้ปฏิบัติงาน ออป.ภาค เข้าฝึกอบรม ผ่านระบบ ZOOM

### ๑๒. ค่าใช้จ่ายในการฝึกอบรม

งบประมาณรายได้-รายจ่าย ประจำปี ๒๕๖๙ หมวดค่าใช้จ่ายในการฝึกอบรมภายในประเทศ ของสำนักบริหารกลาง รายละเอียดดังนี้

รายการค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย (บาท)	หมายเหตุ
๑.ค่าวิทยากรและผู้ช่วยวิทยากรภายนอก (ไม่ใช่บุคลากรของรัฐ) เหม่าจ่าย จำนวน ๖ ชั่วโมง	๑๒,๐๐๐	
๒.ค่าอาหาร/อาหารว่าง วิทยากร รวมผู้เข้าฝึกอบรม		
๒.๑ ค่าอาหารว่าง เช้า - บ่าย (๓๕ x ๕๒ x ๒)	๓,๖๔๐	
๒.๒ ค่าอาหารกลางวัน (๘๐ x ๕๒)	๔,๑๖๐	
๒.๓ ค่าวัสดุอุปกรณ์ในการอบรม (เอกสาร, ปากกาเคมี และอื่นๆ)	๑,๐๐๐	
<b>รวม</b>	<b>๒๐,๘๐๐</b>	

### ๑๓. ผลคาดว่าจะได้รับ

๑๓.๑ ผู้รับการฝึกอบรมมีความรู้ความเข้าใจในแนวคิดและวิธีการในการใช้ AI เพื่อการเพิ่ม และพัฒนาการทำงานให้มีประสิทธิภาพสูงยิ่งขึ้น

๑๓.๒ ผู้เข้ารับการฝึกอบรมสามารถประยุกต์ความรู้เพื่อนำไปใช้จริงในการทำงานที่ตนรับผิดชอบ

### ๑๔. การประเมินผลโครงการ

๑๓.๑ แบบประเมินผลการรับรู้ ก่อน - หลัง อบรม

๑๓.๒ ผลงานสไลด์ที่สร้างจาก AI คนละ ๑ ชุด

๑๕. การประเมินความเสี่ยง

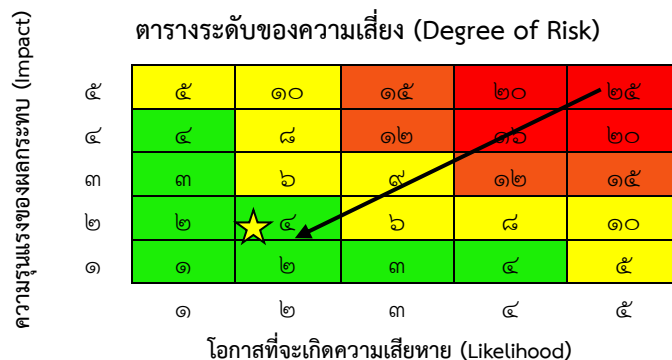
ปัจจัยเสี่ยง : โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการสร้างสไลด์ด้วย AI ด้วย (Gamma.app) เพื่อยกระดับการนำเสนอปัญหาประดิษฐ์

สถานะปัจจุบัน : ๕ X ๕



เป้าหมาย : ๒ X ๒

เกณฑ์วัด : การให้ความร่วมมือปฏิบัติตามขั้นตอนการฝึกอบรมตลอดระยะเวลาโครงการฯ

โอกาสเกิดความเสียหาย			ผลกระทบต่อองค์กร		
ระดับ	ความหมาย	รายละเอียด	ระดับ	ความหมาย	รายละเอียด
๕	สูงมาก	ผู้เข้าร่วมโครงการฯ น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ มีความรับผิดชอบ มีวินัย และให้ความร่วมมือในการฝึกอบรม	๕	สูงมาก	ผู้เข้าร่วมโครงการฯ ร้อยละ ๘๐ ได้รับการพัฒนาทักษะความรู้ ตามวัตถุประสงค์โครงการฯ และมีผลงานสไลด์ที่สร้างจาก AI คนละ ๑ ชุด จำนวน ๘๐ คน
๔	สูง	ผู้เข้าร่วมโครงการฯ ร้อยละ ๘๑-๘๕ มีความรับผิดชอบ มีวินัย และให้ความร่วมมือในการฝึกอบรม	๔	สูง	ผู้เข้าร่วมโครงการฯ ร้อยละ ๘๑-๘๕ ได้รับการพัฒนาทักษะความรู้ ตามวัตถุประสงค์โครงการฯ และมีผลงานสไลด์ที่สร้างจาก AI คนละ ๑ ชุด จำนวน ๘๑-๘๕ คน
๓	ปานกลาง	ผู้เข้าร่วมโครงการฯ ร้อยละ ๘๖-๙๐ มีความรับผิดชอบ มีวินัย และให้ความร่วมมือในการฝึกอบรม	๓	ปานกลาง	ผู้เข้าร่วมโครงการฯ ร้อยละ ๘๖-๙๐ ได้รับการพัฒนาทักษะความรู้ ตามวัตถุประสงค์โครงการฯ และมีผลงานสไลด์ที่สร้างจาก AI คนละ ๑ ชุด จำนวน ๘๖-๙๐ คน
๒	น้อย	ผู้เข้าร่วมโครงการฯ ร้อยละ ๙๑-๙๕ มีความรับผิดชอบ มีวินัย และให้ความร่วมมือในการฝึกอบรม	๒	น้อย	ผู้เข้าร่วมโครงการฯ ร้อยละ ๙๑-๙๕ ได้รับการพัฒนาทักษะความรู้ ตามวัตถุประสงค์โครงการฯ และมีผลงานสไลด์ที่สร้างจาก AI คนละ ๑ ชุด จำนวน ๙๑-๙๕ คน
๑	น้อยมาก	ผู้เข้าร่วมโครงการฯ มากกว่าร้อยละ ๙๖ ขึ้นไป มีความรับผิดชอบ มีวินัย และให้ความร่วมมือในการฝึกอบรม	๑	น้อยมาก	ผู้เข้าร่วมโครงการฯ ร้อยละ ๑๐๐ ได้รับการพัฒนาทักษะความรู้ ตามวัตถุประสงค์โครงการฯ และมีผลงานสไลด์ที่สร้างจาก AI คนละ ๑ ชุด จำนวน ๑๐๐ คน



หมายเหตุ : ค่าความเสี่ยง (โอกาส x ผลกระทบ) ตั้งแต่ ๑๒ ขึ้นไปจะนำไปบริหารความเสี่ยง

-  สถานะปัจจุบัน
-  เป้าหมาย