



นวัตกรรมการสร้างสรรค์เพื่อห้องสมุดศิลปะ

เสนอ

ผศ.ดร.ศศิพิมล ประพินพงศกร

โดย

นางสาว ชนิกานต์	ใจรู้รอบ	59101010243
นางสาว นันทชา	โรจน์ธรรมรักษ์	59101010250
นางสาว ญาณิศา	ศิษย์ธานนท์	59101010783
นางสาว ณภัทร	เพ็ญจันทร์	59101010784
นางสาว วรางคณา	ทองสุขมาก	59101010794
นางสาว เสริมศิริ	พัฒน์วี	59101010797

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษารายวิชา

สศ361 การศึกษาประเด็นปัญหาปัจจุบัน

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

นวัตกรรมการสร้างสรรค์เพื่อห้องสมุดศิลปะ

เสนอ

ผศ.ดร.ศศิพิมล ประพินพงศกร

โดย

นางสาว ชนิกานต์	ใจรู้รอบ	59101010243
นางสาว นันทชา	โรจน์ธรรมรักษ์	59101010250
นางสาว ญาณิศา	ศิษย์ธานนท์	59101010783
นางสาว ณภัทร	เพ็ญจันทร์	59101010784
นางสาว วรางคณา	ทองสุขมาก	59101010794
นางสาว เสริมศิริ	พัฒน์วี	59101010797

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษารายวิชา

สศ361 การศึกษาประเด็นปัญหาปัจจุบัน

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

คำนำ

โครงการเรื่อง นวัตกรรมสร้างสรรค์เพื่อห้องสมุดศิลปะ เล่มนี้ เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา สศ 361 การศึกษาประเด็นปัญหาปัจจุบัน โครงการศึกษานี้ได้รับการสนับสนุนจากห้องสมุดศิลปะของหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการทำงานนวัตกรรมสำหรับห้องสมุด (1) เพิ่มความสะดวกสบายให้กับผู้ใช้บริการ (2) ลดปัญหาการทำงานที่ล่าช้าของห้องสมุด (3) ปรับห้องสมุดให้ดูทันสมัยและมีบริการเพิ่มมากยิ่งขึ้น และ (4) ลดปัญหาการทำงานของบรรณารักษ์

โครงการเล่มนี้เป็นส่วนหนึ่งของการรายงานผลงานซึ่งนำเสนอภาพรวมของการคิดวิเคราะห์การจัดทำนวัตกรรมขึ้นมาเพื่อใช้ลดปัญหาต่าง ๆ ภายในห้องสมุดศิลปะของหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

คณะผู้วิจัยโครงการใคร่ขอขอบพระคุณ ผศ.ดร. ศศิพิมล ประพินพงศกร ที่ปรึกษาการจัดทำโครงการเล่มนี้ ตลอดจนบรรณารักษ์และบุคลากรทุกท่านในห้องสมุดศิลปะของหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ที่ได้ช่วยให้คำชี้แนะ อนุเคราะห์ข้อมูล และช่วยในการประสานงาน ทำให้การโครงการเป็นไปอย่างราบรื่น ขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิหลายท่านที่ได้มาให้ความคิดเห็นที่มีคุณค่าแก่โครงการนี้มาโดยตลอด ให้โครงการผ่านลุล่วงไปได้ด้วยดี

คณะผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า โครงการฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อห้องสมุดศิลปะของหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร เพื่อนำไปปรับปรุงใช้ภายในอนาคต หากมีข้อผิดพลาดประการใดขออภัย ไว้ ณ ที่นี้ด้วย

คณะผู้จัดทำ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ค
สารบัญ	ง
บัญชีภาพประกอบ	จ
1. วิธีการดำเนินการ	1
ขั้นตอนที่ 1 Discover	1
ขั้นตอนที่ 2 Define	4
ขั้นตอนที่ 3 Ideate	6
ขั้นตอนที่ 4 Design & Prototype	8
ขั้นตอนที่ 5 Test, Feedback, Revise	16
2. สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการทำงาน	17
ภาคผนวก	18

บัญชีภาพประกอบ

เรื่อง	หน้า
ภาพประกอบที่ 1 แผนผังแบบ Why Why	4
ภาพประกอบที่ 2 ปัญหาผู้ใช้ไม่สนใจสมุดลงทะเบียนเข้าใช้ห้องสมุด	4
ภาพประกอบที่ 3 ปัญหาการใช้บัตรประชาชนแลกเพื่อใช้งานคอมพิวเตอร์	5
ภาพประกอบที่ 4 ปัญหาผู้เข้ามาถามหาศิลปิน ผลงานศิลปิน	5
ภาพประกอบที่ 5 ปัญหาผู้ใช้ไม่ทราบว่าหนังสือในห้องสมุดยืมได้	5
ภาพประกอบที่ 6 ตู้อัตโนมัติ One Stop Service (ตู้ USE ME)	8
ภาพประกอบที่ 7 หน้าแรกของหน้าจอ	8
ภาพประกอบที่ 8 เลือกเมนูการลงทะเบียน	9
ภาพประกอบที่ 9 ช่วงอายุในหน้าลงทะเบียน	9
ภาพประกอบที่ 10 หน้ารหัส Wi-Fi	10
ภาพประกอบที่ 11 เลือกเมนูค้นหาศิลปิน/ผลงาน	10
ภาพประกอบที่ 12 เมนูค้นหาศิลปิน/ผลงาน	11
ภาพประกอบที่ 13 เลือกเมนูค้นหาด้วยรูปภาพและหน้า Camera Roll	11
ภาพประกอบที่ 14 เลือกเมนูค้นหาด้วยชื่อ	12
ภาพประกอบที่ 15 เลือกเมนูค้นหาด้วย Google	12
ภาพประกอบที่ 16 เลือกเมนูบริการคอมพิวเตอร์ และหน้าบริการคอมพิวเตอร์	13
ภาพประกอบที่ 17 เลือกเมนูค้นหาหนังสือ และหน้าค้นหาหนังสือ	13
ภาพประกอบที่ 18 เลือกเมนูค้นหาหนังสือ และหน้าค้นหาหนังสือ	14
ภาพประกอบที่ 19 Bookmark บอกว่าหนังสือยืมได้หรือไม่ได้	14
ภาพประกอบที่ 20 การใช้ Bookmark กับหนังสือ	15
ภาพประกอบที่ 21 บรรยากาศภายในห้องสมุด	19
ภาพประกอบที่ 22 การเก็บข้อมูลเพื่อพัฒนาระบบและเก็บ Feedback จากผู้ใช้	20

นวัตกรรมการสร้างสรรค์เพื่อห้องสมุดศิลปะ

1. วิธีการดำเนินการ

ขั้นตอนที่ 1 Discover

เก็บข้อมูลเมื่อวันที่ : 13 และ 20 มีนาคม 2562 เวลา 13.00 น.

ข้อมูลทั่วไปของห้องสมุด

มีหนังสือและนิตยสารทางด้านศิลปะร่วมสมัย รวมทั้งสูจิบัตรนิทรรศการ มีมุมหนังสือสำหรับเด็ก นอกจากนี้ยังมีบริการอินเทอร์เน็ต 1 ชั่วโมงต่อวันต่อคน มีบริการ Free Wi-Fi สำหรับบุคคลทั่วไป และมีมุมชมภาพยนตร์

เปิดบริการวันอังคาร – วันอาทิตย์ และวันหยุดราชการ

เวลา 10.00 - 19.30 น. ปิดบริการทุกวันจันทร์

กลุ่มผู้ใช้ : ประชาชนทั่วไป

ผู้ใช้ส่วนใหญ่ : นิสิต - นักศึกษา เด็กนักเรียนเตรียมอุดม และบริเวณใกล้เคียง

การบริการในห้องสมุด

1. บริการยืม-คืน

- ยืมหนังสือได้ 7 วัน และ renew ได้อีก 7 วัน หากเลยกำหนดส่งมีค่าปรับ 10 บาท/เล่ม/วัน
- หนังสือที่มีราคาเกิน 1,000 บาท ไม่สามารถยืมออกจากห้องสมุดได้
- ไม่รับถ่ายเอกสารหนังสือ เนื่องจากเครื่องถ่ายเสีย แต่สามารถถ่ายรูปได้

2. Internet zone

- แลกบัตรประชาชนได้ที่หน้าเคาน์เตอร์
- ผู้ใช้ที่มีอายุจะใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเช็คหุ้น

3. Movie

- แลกบัตรประชาชนได้ที่หน้าเคาน์เตอร์

4. Kid's Corner

- เด็กอายุต่ำกว่า 12 ปี สามารถเข้าใช้บริการได้

สิ่งที่มียอยู่แล้ว

- มีการจัดหมวดหมู่ภาพยนตร์เป็นแบบเล่มออกมา แต่ไม่มีแบบแยกออกมาเป็นระบบเฉพาะของโซนภาพยนตร์ แต่ข้อมูลภาพยนตร์มีอยู่ในฐานข้อมูลใหญ่
- มีการแนะนำวิธีสืบค้นอยู่ที่หน้าคอมพิวเตอร์สืบค้น
- การจัดหมวดหมู่ของสุจิตร์นิทรรศการ โดยใช้อักษร Ex แทน Exhibition ตามด้วยอักษรประเทศ และตัวอักษรแรกของชื่องาน

ปัญหาที่พบในห้องสมุด

1. ทัวไป

- เครื่องปรับอากาศไม่เย็น
- อุปกรณ์ของคอมพิวเตอร์มีความเสียหายบางส่วน เช่น หูฟังได้ยินข้างเดียว
- ทางห้องสมุดไม่มีระบบการนับจำนวนผู้ใช้ที่ประตู ยังต้องใช้ผู้รักษาความปลอดภัยเป็นคนนับ
- ไฟในห้องสมุดเป็นเงาสะทอนบนโทรศัพท์
- ผู้ใช้ไม่สนใจเล่มลงทะเบียนที่อยู่ด้านหน้าประตู
- ที่นั่งไม่เพียงพอ
- ผู้ใช้ไม่ทราบว่ามียห้องสมุด

2. ภายในองค์กร

- งบประมาณมีจำกัด
- สื่อ Social Media ต้องใช้ร่วมกันกับ BACC เพราะเป็นนโยบาย และหากทำการแยกออกมา ก็ไม่มีคนดูแล
- เจ้าหน้าที่น้อย

3. การยืม-คืน

- ระบบการยืม-คืนในคอมพิวเตอร์ ยังไม่สามารถนำเรื่องการจ่ายค่าประกันเข้าไปในระบบได้ ทำให้ยังต้องใช้แบบฟอร์มที่เป็นกระดาษอยู่
- ผู้ใช้หาหนังสือไม่เจอจึงมาถาม แต่เจ้าหน้าที่ก็หาไม่เจอเช่นกัน เพราะผู้ใช้งานอื่นวางหนังสือผิดที่

- ผู้ใช้ไม่วางหนังสือที่จุดคืนหนังสือใช้แล้ว
- ผู้ใช้ยืมหนังสือน้อย ข้อมูลสมาชิกในระบบมี 75 คน แต่每天有มีการยืมไม่ถึง 10 เล่ม
- ผู้ใช้ไม่ทราบว่าสามารถยืมหนังสือได้

4. Internet Zone และ Movie

- มีการแลกเปลี่ยนประชาชนของผู้ใช้มาเพื่อจดชื่อของผู้ใช้ บางครั้งมีการสลับบัตรของผู้ใช้ ทำให้เกิดปัญหาความไม่พอใจจากผู้ใช้

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ใช้

ส่วนใหญ่พอใจเรื่องสภาพแวดล้อมทั่วไปของห้องสมุด เช่น Wi-Fi ที่นั่ง ความเงียบ

ขั้นตอนที่ 2 Define

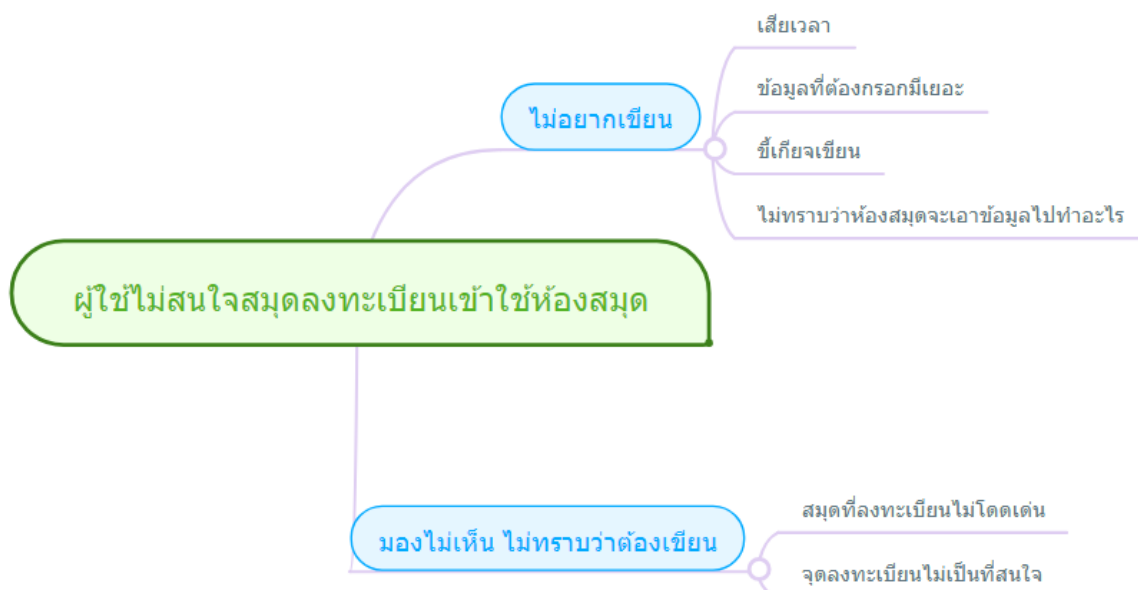
Mind Map แสดงปัญหาที่พบ

แผนผังแบบ Why Why



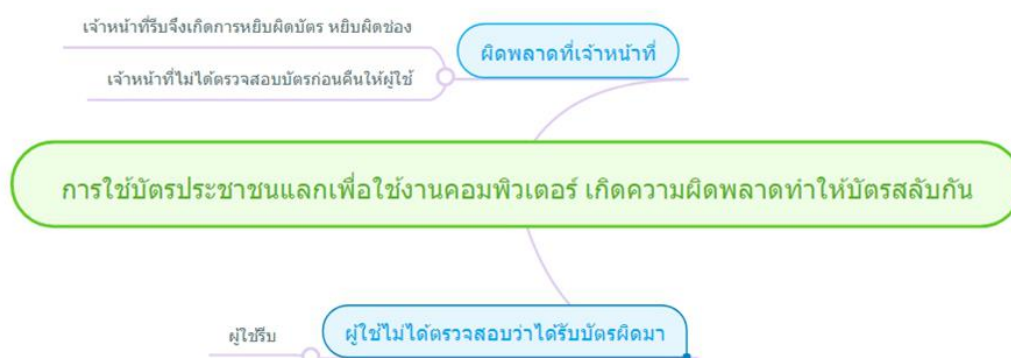
ภาพประกอบที่ 1 แผนผังแบบ Why Why

ปัญหา : ผู้ใช้ไม่สนใจสมุดลงทะเบียนเข้าใช้ห้องสมุด



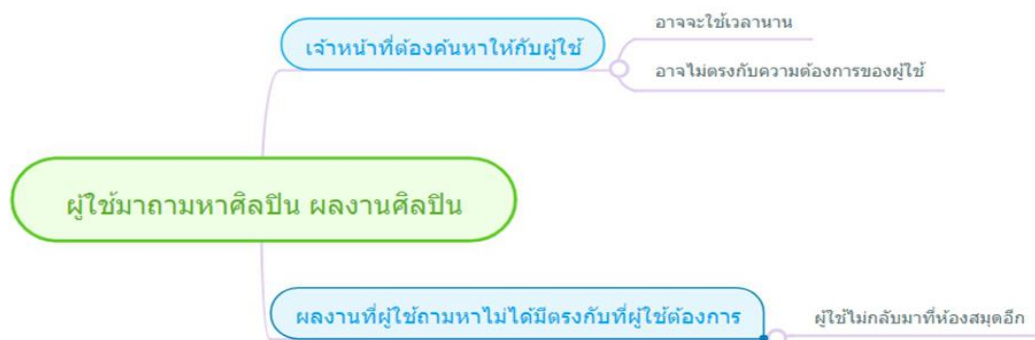
ภาพประกอบที่ 2 ปัญหาผู้ใช้ไม่สนใจสมุดลงทะเบียนเข้าใช้ห้องสมุด

ปัญหา : การใช้บัตรประชาชนแลกเพื่อใช้งานคอมพิวเตอร์ เกิดความผิดพลาดทำให้บัตรสลับกัน



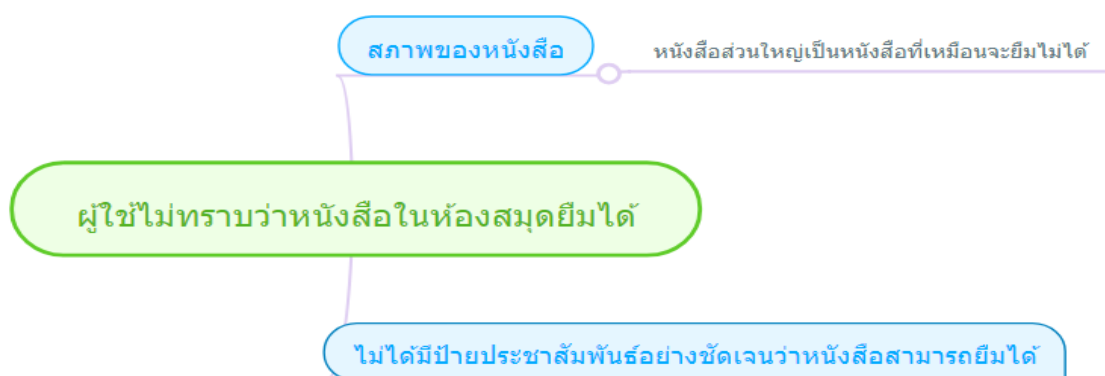
ภาพประกอบที่ 3 ปัญหาการใช้บัตรประชาชนแลกเพื่อใช้งานคอมพิวเตอร์

ปัญหา : ผู้ใช้มาถามหาศิลปิน ผลงานศิลปิน



ภาพประกอบที่ 4 ปัญหาผู้ใช้มาถามหาศิลปิน ผลงานศิลปิน

ปัญหา : ผู้ใช้ไม่ทราบว่าหนังสือในห้องสมุดยืมได้



ภาพประกอบที่ 5 ปัญหาผู้ใช้ไม่ทราบว่าหนังสือในห้องสมุดยืมได้

ขั้นตอนที่ 3 Ideate

ปัญหา 4 ปัญหาที่เลือกมาเพื่อหาแนวทางแก้ไขปัญหามีดังนี้ ผู้ใช้ไม่สนใจสมุดลงทะเบียนเข้าใช้ห้องสมุด, การใช้บัตรประชาชนแลกเพื่อใช้งานคอมพิวเตอร์ เกิดความผิดพลาดทำให้บัตรสลับกัน, ผู้ใช้มาถามหาศิลปิน ผลงานศิลปิน และผู้ใช้ไม่ทราบว่าหนังสือในห้องสมุดยืมได้

Generate ideas step

- ป้าย Infographic ประชาสัมพันธ์เรื่องกฎและวิธีการต่าง ๆ ในห้องสมุด
- Bookmark บอกว่าหนังสือยืมได้หรือไม่ได้
- ทำหนังสือรายชื่อหนังสือแนะนำศิลปิน + QR Code
- ป้าย Pop Up ออกมาจากชั้น เพื่อบอกว่าหนังสือยืมได้หรือไม่ได้
- สติกเกอร์หน้าห้องสมุด โดยให้ผู้ใช้หิบบติกเกอร์ติดเสื้อก่อนเข้า เพื่อบันทึกจำนวนสติกเกอร์ที่หายไป
- สติกเกอร์ติดตรงสันหนังสือ เพื่อบอกว่าหนังสือยืมได้หรือไม่ได้
- จัดทำกล่องใส่บัตรประชาชนใหม่
- ล็อคอินเข้าใช้บริการคอมพิวเตอร์ด้วยเลขบัตรประชาชน
- ตู้อัตโนมัติ One Stop Service ที่แก้ปัญหาทุกปัญหา

Select idea

Bookmark บอกว่าหนังสือยืมได้หรือไม่ได้

ข้อดี

- ประหยัดค่าใช้จ่ายในการทำ
- ผู้ใช้สามารถเห็นได้เลย
- ทำได้ง่าย อุปกรณ์น้อย
- สามารถหิบบเปลี่ยนแปลงได้ตลอดที่ต้องการ

ข้อเสีย

- ที่คั่นจะร่วงหายหากใส่ไม่ดี ต้องหาวิธีล็อคให้อยู่กับหนังสือ
- หากทำจากวัสดุที่ไม่แข็งแรงมากพอ จะทำให้ชำรุดได้ง่าย

ตู้อัตโนมัติ One Stop Service ที่แก้ปัญหาทุกปัญหา (ตู้ USE ME)

ข้อดี

- ผู้ใช้สนใจ และสามารถใช้งานได้ด้วยตัวเอง
- ทำให้การลงทะเบียนง่ายขึ้น ไม่ต้องเขียนลงสมุด
- สามารถลงทะเบียนใช้งานบริการอินเทอร์เน็ตได้ด้วยตัวเอง ไม่ต้องแลกบัตรประชาชน
- สามารถค้นหาผลงานหรือศิลปินจากหนังสือได้โดยการสแกนรูปภาพตัวเองมีได้
- สามารถคืนหนังสือได้ด้วยตัวเอง
- สามารถเข้าค้นหาหนังสือได้จากเครื่องนี้

ข้อเสีย

- ต้องมีค่าใช้จ่ายจำนวนมาก
- ระบบต่าง ๆ จะรวมกันได้หรือไม่ เสถียรต่อการใช้งานหรือไม่
- ผู้ใช้ที่เป็นผู้สูงอายุอาจจะไม่ใช้งาน

ขั้นตอนที่ 4 Design & Prototype

ตู้อัตโนมัติ One Stop Service ที่แก้ปัญหาทุกปัญหา (ตู้ USE ME)



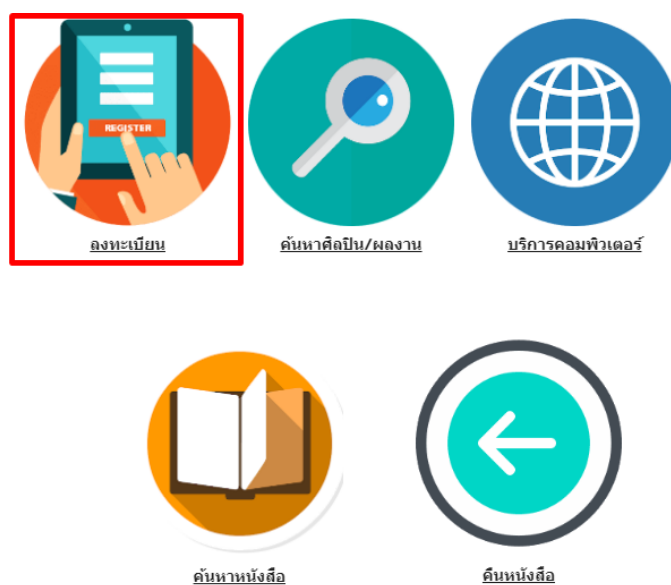
ภาพประกอบที่ 6 ตู้อัตโนมัติ One Stop Service (ตู้ USE ME)



ภาพประกอบที่ 7 หน้าแรกของหน้าจอ

หน้าแรกของหน้าจอ

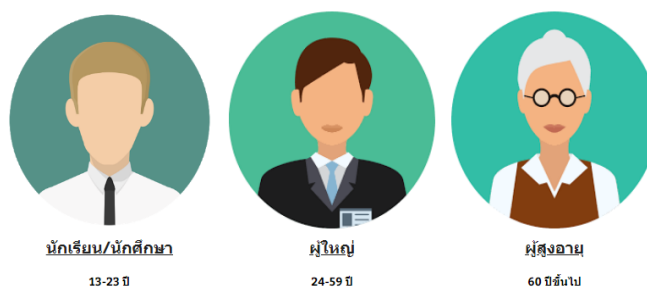
หน้านี้จะแสดงเป็นหน้าแรกของหน้าจอ ในหน้าแรกจะมีเมนูแสดงการให้บริการต่าง ๆ ของห้องสมุด คือ ลงทะเบียน ค้นหาศิลปิน/ผลงาน บริการคอมพิวเตอร์ ค้นหาหนังสือ และคืนหนังสือ โดยโปรแกรมสามารถเปลี่ยนภาษาได้ทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ



TH EN

ภาพประกอบที่ 8 เลือกเมนูการลงทะเบียน

ลงทะเบียนเข้าใช้



ภาพประกอบที่ 9 ช่วงอายุในหน้าลงทะเบียน

เมื่อกดที่เมนู ลงทะเบียน หน้าจะแสดงการลงทะเบียนของผู้ใช้บริการ โดยสามารถเลือกช่วงอายุของผู้ใช้บริการได้คือ วัยนักเรียน/นักศึกษา 13-23 ปี วัยผู้ใหญ่ 24-59 ปี วัยผู้สูงอายุ 60 ปีขึ้นไป



User Name : xxxxxxxxx

Password : xxxxxxxxxxxxxxxxx

Print

ภาพประกอบที่ 10 หน้ารหัส Wi-Fi

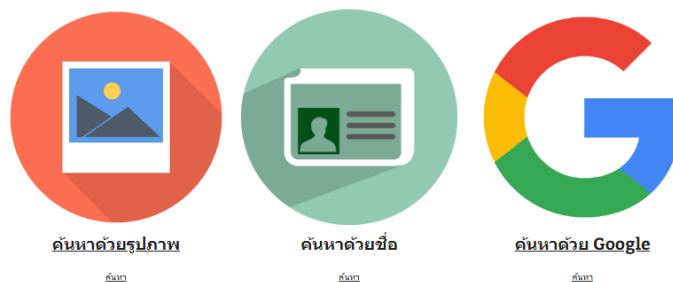
เมื่อกดเลือกชวงวัยของผู้ใช้บริการแล้ว หน้าจอจะแสดง User Name และ Password จากนั้นให้ผู้ใช้บริการกดปุ่ม Print จะมีสลิปออกมาทางช่องด้านล่างของตู้ เพื่อนำไป log in ใช้บริการ Wi-Fi ฟรีของทางห้องสมุด



TH EN

ภาพประกอบที่ 11 เลือกเมนูค้นหาศิลปิน/ผลงาน

ค้นหาศิลปิน/ผลงาน

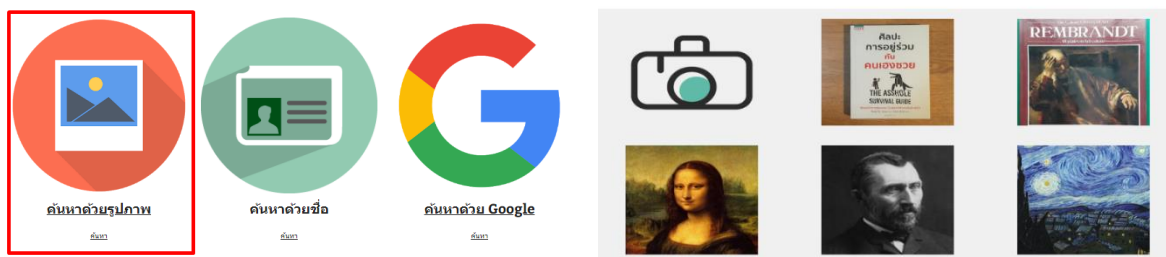


ภาพประกอบที่ 12 เมนูค้นหาศิลปิน/ผลงาน

เมื่อกดที่เมนู ค้นหาศิลปิน/ผลงาน แล้วหน้าจอจะแสดงตัวเลือกในการค้นหาหนังสือในรูปแบบต่าง ๆ คือ ค้นหาด้วยรูปภาพ ค้นหาด้วยชื่อ ค้นหาด้วย Google เพื่อให้ง่ายต่อการค้นหาศิลปิน หรือหนังสือในห้องสมุด

ค้นหาศิลปิน/ผลงาน

Camera Roll



ภาพประกอบที่ 13 เลือกเมนูค้นหาด้วยรูปภาพและหน้า Camera Roll

เมื่อกดที่เมนู ค้นหาด้วยรูปภาพ หน้าจอจะแสดงคลังรูปภาพ เมื่อกดที่รูปกล้องจะขึ้นเป็นหน้าสแกน หน้าปกหนังสือ หรือภาพศิลปิน เพื่อให้ผู้ใช้บริการค้นหาหนังสือ หรือผลงานของศิลปินคนนั้นได้ และยังมีตัวเลือกเป็นประวัติการค้นหาของหนังสือ และศิลปินที่เคยถูกค้นหาแล้วอีกด้วย

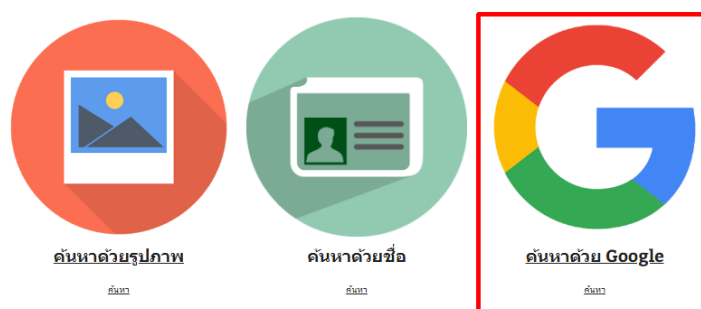
ค้นหาศิลปิน/ผลงาน



ภาพประกอบที่ 14 เลือกเมนูค้นหาด้วยชื่อ

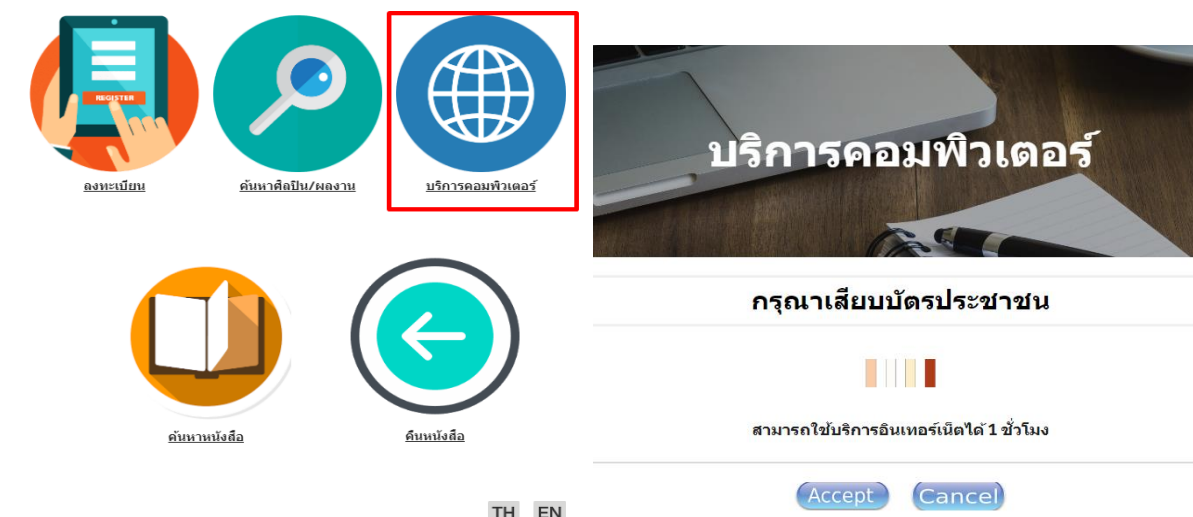
เมื่อกดที่เมนู ค้นหาด้วยชื่อ หน้าจอจะแสดงช่องให้สามารถพิมพ์ค้นหาชื่อศิลปิน หรือชื่อผลงานที่มีอยู่ในห้องสมุดได้

ค้นหาศิลปิน/ผลงาน



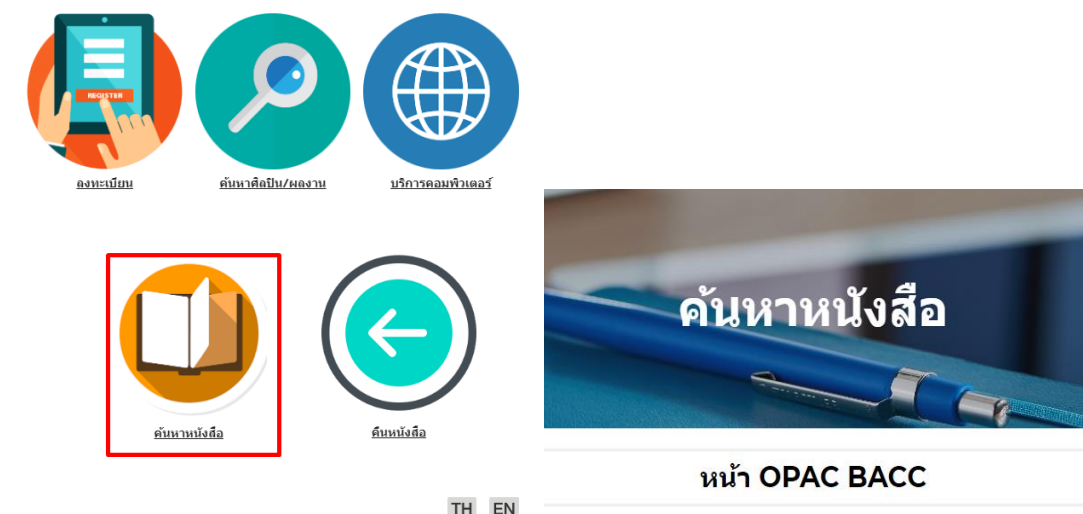
ภาพประกอบที่ 15 เลือกเมนูค้นหาด้วย Google

เมื่อกดที่เมนู ค้นหาด้วย Google หน้าจอจะเชื่อมต่อเข้ากับเว็บ Google เป็นการค้นหาแบบทั่วไป โดยคำค้นหาอาจจะเป็นคำถามต่าง ๆ ที่ผู้ใช้ไม่สามารถรู้ชื่อผลงาน ชื่อศิลปินได้แน่ชัด



ภาพประกอบที่ 16 เลือกเมนูบริการคอมพิวเตอร์ และหน้าบริการคอมพิวเตอร์

เมื่อกดที่เมนู บริการคอมพิวเตอร์ หน้าจะแสดงให้ผู้ใช้บริการกรณาสียบัตรประชาชนตรงช่องเสียบัตรด้านล่างของตู้ จากนั้นผู้บริการจะได้รับสลิป บนสลิปจะมี User Name และ Password เพื่อนำไป Log in เข้าใช้บริการคอมพิวเตอร์ของห้องสมุด โดยที่หนึ่งบัตรประชาชนจะสามารถใช้คอมพิวเตอร์ได้ 1 ชั่วโมง/1 วัน



ภาพประกอบที่ 17 เลือกเมนูค้นหาหนังสือ และหน้าค้นหาหนังสือ

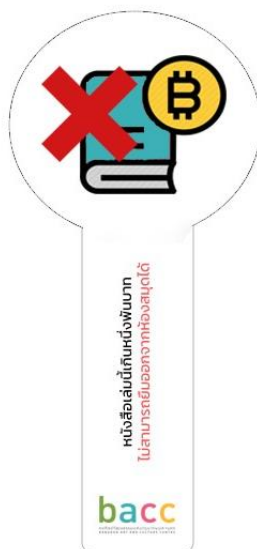
เมื่อกดที่เมนู ค้นหาหนังสือ หน้าจะแสดงการเชื่อมต่อเข้ากับหน้าเว็บของห้องสมุด เพื่อค้นหาหนังสือแบบระบบ OPAC BACC



ภาพประกอบที่ 18 เลือกเมนูคืบหนังสือ และหน้าคืบหนังสือ

เมื่อกดที่เมนู คืบหนังสือ ผู้ใช้บริการสามารถนำหนังสือไปสแกนที่ช่องด้านล่างของตู้ จากนั้นกดปุ่ม Finish แล้วนำหนังสือไปวางที่คืบหนังสือได้เลยเป็นอันเสร็จสิ้นการคืบหนังสือ

Bookmark บอกว่าหนังสือยืมได้หรือไม่ได้



ภาพประกอบที่ 19 Bookmark บอกว่าหนังสือยืมได้หรือไม่ได้

ที่คืบหนังสืออันนี้เพื่อบอกผู้ให้บริการว่าเล่มไหนสามารถยืมได้หรือยืมไม่ได้ หากเป็นหนังสือที่ยืมไม่ได้ ที่คืบหนังสือจะมีสัญลักษณ์ที่เป็นรูปกากบาทอยู่บนหนังสือ สื่อว่าหนังสือเล่มนี้ไม่สามารถยืมได้ พร้อมทั้งมีประโยคบอกไว้ว่า หนังสือเล่มนี้เกินหนึ่งพันบาท ไม่สามารถยืมออกจากห้องสมุดได้



ภาพประกอบที่ 20 การใช้ Bookmark กับหนังสือ

ขั้นตอนที่ 5 Test, Feedback, Revise

สรุปผลข้อมูลความคิดเห็นที่มีต่อผลงานต้นแบบนวัตกรรมห้องสมุดของบุคลากรห้องสมุด

โดยทำการเก็บข้อมูลจากบุคลากรห้องสมุด 1 คน สรุปเป็นรายด้านได้ดังนี้

1. **มิติด้านความแปลกใหม่** ประเมินได้ 32 คะแนน จากคะแนนเต็ม 35 คะแนน และมีค่าสัดส่วนความสำคัญร้อยละ 35 ผลการคำนวณคะแนนในมิตินี้เท่ากับ 32 คะแนน
2. **มิติด้านการแก้ปัญหา** ประเมินได้ 42 คะแนน จากคะแนนเต็ม 49 คะแนน และมีค่าสัดส่วนความสำคัญร้อยละ 35 ผลการคำนวณคะแนนในมิตินี้เท่ากับ 30 คะแนน
3. **มิติด้านรูปแบบ** ประเมินได้ 18 คะแนน จากคะแนนเต็ม 21 คะแนน และมีค่าสัดส่วนความสำคัญร้อยละ 30 ผลการคำนวณคะแนนในมิตินี้เท่ากับ 25.71 คะแนน

สรุปผลรวมคะแนนทั้ง 3 มิติ ได้เท่ากับ 87.71 คะแนน อยู่ในระดับดีมาก

โดยบุคลากรห้องสมุดได้แสดงความคิดเห็นว่า ไม่แน่ใจว่าจะนำแนวคิดหรือรูปแบบนวัตกรรมนี้ไปพัฒนาเป็นของจริง เนื่องจากเหตุผลในการใช้งบประมาณ ถ้าหากมีงบประมาณสำหรับโครงการนี้ก็อาจจะทำได้จริง และเรื่องการดำเนินการระบบต่าง ๆ ให้รวมอยู่ในที่เดียวกัน

สรุปผลข้อมูลความคิดเห็นที่มีต่อผลงานต้นแบบนวัตกรรมห้องสมุดของผู้ใช้

โดยทำการเก็บข้อมูลจากผู้ใช้ 10 คน สรุปเป็นรายด้านได้ดังนี้

1. **ด้านความน่าดึงดูดใจ ความสนใจ ที่มีต่อผลงานนวัตกรรม**
เป็นที่ชื่นชอบ ได้คะแนนเฉลี่ย 5.9 คะแนน (คะแนนเต็ม 7 คะแนน)
ดึงดูดความสนใจ ได้คะแนนเฉลี่ย 6.1 คะแนน (คะแนนเต็ม 7 คะแนน)
 2. **ด้านความสำคัญของผลงานนวัตกรรม**
มีความสำคัญ ได้คะแนนเฉลี่ย 6 คะแนน (คะแนนเต็ม 7 คะแนน)
 3. **ด้านความตรงต่อความต้องการของผู้ใช้ / กลุ่มเป้าหมาย**
เป็นที่ต้องการ ได้คะแนนเฉลี่ย 5.9 คะแนน (คะแนนเต็ม 7 คะแนน)
คิดว่าจำเป็น ได้คะแนนเฉลี่ย 5.7 คะแนน (คะแนนเต็ม 7 คะแนน)
 4. **ด้านอารมณ์ความรู้สึกที่มีต่อผลงานนวัตกรรม**
รู้สึกพอใจ ถูกใจ ได้คะแนนเฉลี่ย 5.8 คะแนน (คะแนนเต็ม 7 คะแนน)
- มีผู้ใช้ที่ต้องการให้ห้องสมุดนำแนวคิดหรือต้นแบบรูปแบบนวัตกรรมนี้ (Prototype) ไปพัฒนาต่อให้เป็นของจริงเพื่อจัดบริการ เป็นจำนวน 9 คน และไม่ต้องการ 1 คน เพราะไม่ตรงกับความต้องการ
 - หากห้องสมุดนำไปพัฒนาเป็นของจริงแบบสมบูรณ์แล้ว มีผู้ใช้ที่จะมาใช้บริการแน่นอนจำนวน 9 คน และไม่มาใช้บริการเพราะว่าไม่ตรงกับความต้องการ

ความคิดเห็นเพิ่มเติมของผู้ใช้ที่มีต่อนวัตกรรม

- ที่คั่นหนังสือ จะใส่อย่างไรไม่ให้หลุดออกมา
- ผู้สูงอายุจะสะดวกใช้เครื่องนี้หรือไม่
- ถ้าผู้ใช้ไม่มาลงทะเบียนที่เครื่องนี้จะทำอย่างไร
- มีเปลี่ยนภาษาได้ ไทย | Eng

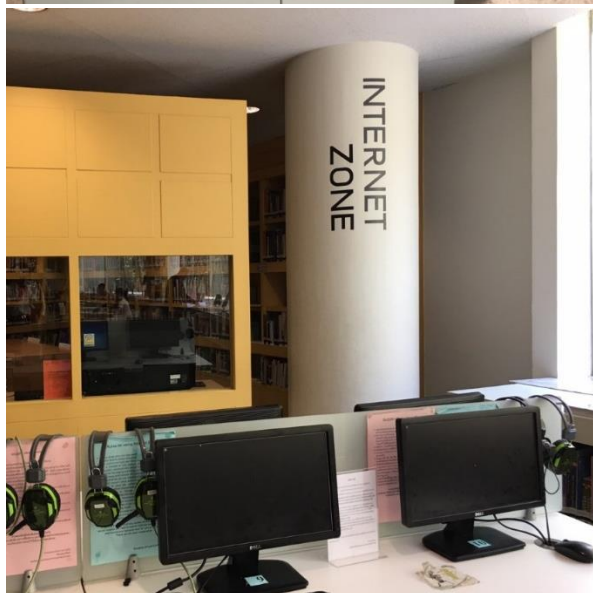
แนวทางแก้ไข

- ที่คั่นหนังสือมีเชือกร้อยเพื่อไม่ให้หลุดออกจากหนังสือ
- ทำป้ายประชาสัมพันธ์บอกวิธีการใช้ที่เข้าใจง่าย เพื่อให้ผู้สูงอายุเข้าใจได้อย่างสะดวก
- ทำป้ายประชาสัมพันธ์ว่าจะต้องทำการลงทะเบียนที่เครื่องนี้ก่อนเข้าใช้บริการห้องสมุด
- ในหน้าแรกของเครื่อง เพิ่มเมนูสำหรับการเปลี่ยนภาษาเข้าไป

2. สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการทำงาน

สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการทำโครงการ นวัตกรรมสร้างสรรค์เพื่อห้องสมุดศิลปะ ทางสมาชิกในกลุ่มทุกคน ได้เกิดการเรียนรู้ในการทำงานและคิดอย่างเป็นระบบ จัดสรรเวลาในการทำงานอย่างเป็นแบบแผน ได้วิธีการคิด พร้อมกับตั้งคำถามกับปัญหาที่เกิดขึ้น ว่าเพราะอะไร ทำไมจึงเกิด ตั้งไปเรื่อย ๆ จนเกิดคำตอบ และคิดอย่างสร้างสรรค์จนเกิดเป็นไอเดียนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่อาจจะสามารถพัฒนาเพื่อแก้ปัญหาห้องสมุด อีกทั้งยังได้เกิดการเรียนรู้จากภายนอกห้องเรียน ได้พบเจอปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นที่หน้างาน และสมาชิกในกลุ่มได้ร่วมมือกันแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจนผ่านได้ด้วยดี พบเจอผู้ใช้บริการหลากหลายรูปแบบ และสมาชิกในกลุ่มได้พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นมากขึ้น รู้จักการแบ่งงาน ช่วยกันทำงาน ช่วยกันคิดร่วมกันในทุกขั้นตอน จนเกิดความเข้าใจและทำงานร่วมกันจนงานออกมาสำเร็จตามแบบที่วางแผนไว้

ภาคผนวก



ภาพประกอบที่ 20 บรรยากาศภายในห้องสมุด



ภาพประกอบที่ 21 การเก็บข้อมูลเพื่อรณรงค์และเก็บ Feedback จากผู้ใช้