



## โครงการ

### เรื่อง Learning Space and Brand Mascot Design

#### โดย

นายชัชชัย	ปานปรีดา	60101010261
นางสาวปิยะธิดา	เวียงทอง	60101010276
นางสาวอุทุมพร	ซ็อนจันดี	60101010289
นางสาวกุลภรณ์	ริมิเวียร์	60101010770
นางสาวทารินทร์	สะท้อนดี	60101010772
นายณฤพนธ์	คล้ายยวงทอง	60101010774

#### เสนอ

สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา สศ471 การฝึกประสบการณ์วิชาชีพสารสนเทศ

คณะมนุษยศาสตร์ สาขา สารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ชื่อโครงการ และที่ปรึกษาโครงการ .....	1
หลักการและเหตุผลในการจัดทำโครงการ.....	1
วัตถุประสงค์ .....	2
ขั้นตอนการดำเนินงาน.....	2
ผลการศึกษาที่ได้ .....	4
ประโยชน์ที่ได้จากโครงการ .....	25
ปัญหา/อุปสรรคและข้อเสนอแนะ .....	25
ภาคผนวก .....	26
สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการทำโครงการ .....	37

## ชื่อโครงการ และที่ปรึกษาโครงการ

Learning Space and Brand Mascot Design

อาจารย์พี่เลี้ยง: ผศ.นพ.วิศาล มหาสิทธิวัฒน์

ที่ปรึกษาหลักสูตร: ผศ.ดร.ศศิพิมล ประพินพงศกร

## หลักการและเหตุผลในการจัดทำโครงการ

ในปัจจุบัน การสื่อสาร การเรียนรู้ และการเข้าถึงสารสนเทศเป็นไปอย่างง่ายดายและสะดวกมากขึ้น เนื่องด้วยเทคโนโลยีที่เข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องและเป็นปัจจัยสำคัญในการเรียนรู้รวมถึงการใช้ชีวิตประจำวัน ทำให้ผู้คนมีทางเลือกในการเข้าถึงสารสนเทศมากมายด้วยอุปกรณ์อำนวยความสะดวกจำพวกคอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน หรือแม้กระทั่งหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลและเครือข่ายออนไลน์ ส่งผลให้ประชากรมีความต้องการที่จะเรียนรู้ด้วยตนเองมากขึ้นเพื่อพัฒนาทักษะทางด้านต่างๆที่ตัวเองถนัดและให้ความสนใจดังนั้นห้องสมุดที่มีบทบาทสำคัญในการให้ความรู้และเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มอบประสบการณ์ให้กับผู้ใช้บริการจึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการให้บริการให้ตรงกับความต้องการและดึงดูดผู้ใช้ ทำให้ผู้ใช้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองและมอบแรงบันดาลใจหรือประสบการณ์ที่ทรงคุณค่า อันเป็นเป้าหมายสูงสุดในการให้บริการของห้องสมุด

พื้นที่การเรียนรู้(Learning Space) เข้ามามีบทบาทสำคัญมากในการให้ประสบการณ์กับผู้ใช้ให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นแหล่งเรียนรู้และพื้นที่สำหรับค้นคว้า แบ่งปัน แลกเปลี่ยนและเสาะหาแนวคิดใหม่ต่างๆมากมาย ซึ่งการที่จะทำให้ห้องสมุดเป็นพื้นที่การเรียนรู้อย่างครบวงจรนั้น จำเป็นต้องคำนึงถึงพื้นที่ที่เป็นลักษณะทางกายภาพ (Physical Space) และพื้นที่เสมือน (Virtual Space) อันจะช่วยให้ผู้ใช้รู้สึกผ่อนคลายมีความสะดวกสบาย ต้องการที่จะเข้ามาใช้บริการ เนื่องด้วยรูปลักษณ์ที่ถูกออกแบบมาอย่างเหมาะสมและตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้บริการ โดยอาจจะเป็นเรื่องของการตกแต่งพื้นที่ การแบ่งพื้นที่หรือบรรยากาศ รวมถึงการจัดหาอุปกรณ์อำนวยความสะดวกที่จำเป็นในการค้นคว้าเรียนรู้ ในขณะที่เดียวกันพื้นที่การเรียนรู้ต้องสามารถแก้ไขปัญหาในการใช้งานที่ผู้ใช้ประสบพบเจอได้ เช่น พื้นที่นั่งไม่เพียงพอ ห้องสมุดไม่มีเอกสารหรือสารสนเทศที่ต้องการ รวมถึงการให้คำแนะนำค่าปรึกษาที่ดีแก่ผู้ใช้ตลอดระยะเวลาที่ต้องการความช่วยเหลือ

หอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตรมีประวัติความเป็นมายาวนาน และเต็มไปด้วยเอกสาร หนังสือ ตำรา รวมถึงงานวิจัยอันทรงคุณค่ามากมายมหาศาล ในด้านการให้บริการหอสมุดกลางเป็นพื้นที่ศูนย์กลางซึ่งเปิดโอกาสให้นิสิต บุคลากรทางมหาวิทยาลัย และบุคคลทั่วไปได้เข้ามาใช้บริการ อุดมไปด้วยทรัพยากรสารสนเทศวัสดุตีพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ รวมทั้งอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีให้บริการแก่ผู้ใช้ บริการยืมคืน และขอรับคำปรึกษาจากผู้ให้บริการตลอดระยะเวลาทำการ อย่างไรก็ตาม หอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ยังมีส่วนบกพร่องและจำเป็นต้องได้รับการปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้เป็นพื้นที่การเรียนรู้อย่างสมบูรณ์ ซึ่งจะโน้มน้าวผู้ใช้ให้เกิดความต้องการที่จะเรียนรู้ด้วยตนเองมากยิ่งขึ้น ให้กลายเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่ไม่จำกัดความคิด เป็นพื้นที่ศูนย์รวมในการพบปะ พื้นที่ในการแสดงออกและส่งเสริมให้ผู้ใช้เกิดแรงบันดาลใจ อันจะนำไปสู่เอกลักษณ์ของหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตรในอนาคต

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการออกแบบพื้นที่การเรียนรู้และการสร้างแบรนด์ห้องสมุด
2. เพื่อศึกษาความต้องการใช้งานพื้นที่การเรียนรู้ของผู้ใช้

### ขั้นตอนการดำเนินงาน

ในการดำเนินโครงการ กลุ่มผู้จัดทำได้เนิ่นการตามขั้นตอน ดังนี้

#### 1. กำหนดกรณีศึกษาและผู้ให้ข้อมูลหลัก

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักคือ นิสิตและบุคลากรของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีพฤติกรรมการใช้งานหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร จำนวน 19 คน แบ่งเป็นกลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่เป็นนิสิตจำนวน 14 คน และกลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่เป็นอาจารย์จำนวน 5 คน

#### 2. สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยเครื่องมือที่ใช้คือการสัมภาษณ์เชิงลึกจากแบบสัมภาษณ์ความต้องการใช้งานพื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space) หอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร

### 3. การเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล

1. สร้างแบบสัมภาษณ์เพื่อเก็บข้อมูลจากนิสิตและบุคลากรของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีพฤติกรรมการใช้งานหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร แบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ความต้องการใช้งานพื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space) หอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงพื้นที่การเรียนรู้และความคิดเห็นต่อการออกแบบแบรนด์ประจำหอสมุดจากเอกลักษณ์ของหอสมุดกลางมหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

2. การสัมภาษณ์ เป็นแบบสัมภาษณ์เชิงลึกแบบสนทนาออนไลน์ จำนวน 19 คน โดยใช้ผู้สัมภาษณ์ 1 ท่านต่อนิสิต 1 ท่านหรือมากกว่า ใช้วิธีบันทึกสัมภาษณ์โดยการอัดเสียงบทสนทนา การพิมพ์หรือบันทึกบนกระดาษ และการถ่ายภาพหน้าจอขณะการสัมภาษณ์
3. นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์และจัดกลุ่มข้อมูล เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบชิ้นงาน

### 4. การออกแบบชิ้นงานจากข้อมูลที่ได้

การออกแบบพื้นที่การเรียนรู้และแบรนด์มาสคอตประจำพื้นที่การเรียนรู้ ได้มาจากการนำข้อมูลสัมภาษณ์มาสรุปผลและออกแบบจากความต้องการของผู้ใช้บริการและความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มผู้จัดทำโครงการ

## ผลการศึกษาที่ได้

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างนิสิตและอาจารย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ทั้งหมด 19 คน แบ่งเป็นกลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่เป็นนิสิตจำนวน 14 คน และกลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่เป็นอาจารย์จำนวน 5 คน โดยแบ่งออกเป็น 9 หัวข้อสรุปได้ ดังนี้

### 1. ความต้องการในศูนย์การเรียนรู้เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนสำหรับนิสิตและอาจารย์

จากการสัมภาษณ์นิสิต พบว่านิสิตส่วนใหญ่มีความต้องการมากที่สุดคืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ทันสมัย เพื่อมาช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ ทั้งในการเรียนและการค้นคว้าหาข้อมูล ความต้องการพื้นที่พบปะที่สามารถใช้เสียง สามารถรับประทานอาหารและเครื่องดื่มได้ ความต้องการพื้นที่การเรียนรู้แบบกลุ่มเพื่อทำงานกลุ่ม ประชุมกลุ่ม และติวหนังสือ ความต้องการพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ด้วยตนเอง ที่เหมาะกับการนั่งอ่านหนังสือหรือทำงานแบบเงียบ ๆ ความต้องการพื้นที่สำหรับพักผ่อนและผ่อนคลายความเหนื่อยล้าจากการเรียนและการทำงาน เช่น โชนสำหรับพักผ่อนที่สามารถงีบหลับได้ โชนดูหนัง เป็นต้น และความต้องการพื้นที่สำหรับจัดนิทรรศการตามเทรนด์ต่าง ๆ เพื่อช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ที่ทันสมัย

จากการสัมภาษณ์บุคลากรของมหาวิทยาลัย พบว่าบุคลากรต้องการพื้นที่ที่สามารถรองรับการสอนแบบ Active Learning เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือทำและได้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ นอกจากนี้ยังต้องการให้มีห้องที่สนับสนุนอุปกรณ์เพื่อการเรียนรู้ เช่น ห้องแลป ห้องตัดต่อวิดีโอ ห้องสตูดิโอ ห้องสำหรับการจัดอบรม ห้องสำหรับการแสดงออก เป็นต้น

### 2. ความต้องการบริการที่ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้สำหรับนิสิตและอาจารย์

จากการสัมภาษณ์นิสิตและบุคลากร พบว่านิสิตและบุคลากรมีต้องการที่ตรงกัน บริการที่นิสิตและบุคลากรส่วนใหญ่ต้องการมากที่สุดมีดังนี้ 1.บริการยืม-คืน อุปกรณ์ที่เหมาะสมการเรียนการสอนของทุกสาขาวิชา เช่น กล้องถ่ายภาพ อุปกรณ์การตัดเย็บ อุปกรณ์การช่าง อุปกรณ์วาดภาพ เป็นต้น และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น โน้ตบุ๊ก แท็บเล็ต หูฟัง สายชาร์จ ปลั๊กพ่วง เป็นต้น 2.บริการรับฝากของ 3.อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง 4.เครื่องพิมพ์เอกสาร Printer & Scanner Fast Print 5.กระดานไวท์บอร์ด 6.ตู้บริการเครื่องดื่มอัตโนมัติ 7.โต๊ะ multi task

### 3. ความต้องการพื้นที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง

จากการสัมภาษณ์นิสิตพบว่าความต้องการของนิสิตส่วนมากต้องการที่จะให้มี การจัด Workshop ซึ่งก็คือ การประชุมเชิงปฏิบัติการ เน้นให้ผู้เข้าร่วมประชุม ลงมือปฏิบัติ เพื่อเพิ่มทักษะตามหัวข้อของการ Workshop รองลงมาคือการจัดนิทรรศการแสดงผลงาน รองลงมาอันดับสองคือพื้นที่ที่มีกิจกรรมต่าง ๆ ที่ช่วยเสริมสร้างความรู้ หรือทำให้เกิดความรู้หรือแรงขับเคลื่อนในการทำกิจกรรมเพื่อทำให้เป็นประสบการณ์รวมถึงทักษะเพื่อนำไปต่อยอดได้ รองลงมาอันดับสามคือพื้นที่แสดงผลงานของนิสิตในมหาวิทยาลัยทุกสาขาหรืองานวิจัยที่น่าสนใจ อีกทั้งผู้ให้สัมภาษณ์ยังได้ให้ความสำคัญกับมุมที่เอาไว้ใช้สำหรับพักผ่อนเพราะการสร้างแรงบันดาลใจนั้นไม่ได้มาจากเพียงแค่การเรียนรู้จากหนังสือแต่มาจากการฟังด้วย จึงได้มีความต้องการมุมสำหรับฟังเพลงสำหรับผู้เรียนหรือเครียดมาเพราะนิสิตเองก็มีการเรียนและการทำงานที่หนักจึงต้องการมุมนี้ในการหาแรงบันดาลใจ รวมไปถึงบรรยากาศของพื้นที่ตรงนี้จะต้องมีสภาพแวดล้อมที่น่าเข้าไปใช้

จากการสัมภาษณ์บุคลากรของมหาวิทยาลัยพบว่ามีความต้องการดังนี้ คือ อยากรให้เป็นพื้นที่พื้นที่ที่แสดงผลงานของนิสิตที่สร้างขึ้นเองโดยมีทั้งการประสานงานจากข้างนอกและภายใน มีเวทีขนาดเล็กไว้เพื่อให้แสดงออกหรือพูดประเด็นที่น่าสนใจ มีการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีจอ display หรือพื้นที่ในการแปะติด poster โดยผู้ที่สนใจหรือนิสิตที่สนใจก็สามารถที่จะติดต่อเข้ามาหรือทางห้องสมุดติดต่อไปยังสาขาวิชาต่าง ๆ ในมหาวิทยาลัย มีอุปกรณ์เครื่องมือที่จำเป็นไม่จำเป็นต้องมีแค่หนังสือ เช่น กีตาร์ การออกแบบของตัวอาคารที่จะต้องออกแบบให้ผู้ใช้เข้าไปแล้วรู้สึกมีชีวิตชีวาด้วยการตกแต่งสีสน ผู้ใช้ได้สัมผัสบรรยากาศโดยการได้ยืนมองเห็น และกลิ่น เมื่อเข้าไปในพื้นที่นี้แล้วรู้สึกมีชีวิตชีวา ทานอาหารได้ อาจจะมีการเปิดเพลงคลอเบาๆ มีการใช้กลิ่นหอมหรือเทียนหอมเข้ามาช่วยเพื่อสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายและน่าเข้ามายังพื้นที่ inspiration

### 4. ความต้องการบริการสารสนเทศที่เกี่ยวกับความนิยมปัจจุบันในพื้นที่การเรียนรู้

จากการสัมภาษณ์นิสิตพบว่า ต้องการให้มีการจัดให้ความรู้ ออกเป็นมุมเฉพาะ โดยเนื้อหาจะเกี่ยวกับข้อกับเทรนด์ ณ ช่วงเวลานั้น อาจมีเนื้อหาที่เกี่ยวกับการเรียนต่อ หรือ อัปเดตเกี่ยวกับเทรนด์ข่าวสารในช่วงนั้น เช่น เทรนด์ Bitcoin และควรมีการสับเปลี่ยนหมุนเวียนอยู่เรื่อยๆ เพราะกระแสความนิยมในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ผู้ใช้ที่ได้ใช้บริการจะรับรู้ข่าวสารที่เป็นประโยชน์

จากการสัมภาษณ์บุคลากรพบว่า ต้องการจัดออกมาในรูปแบบของมุมๆหนึ่งที่ให้บริการ อาจผสมกับการติดป้ายโปสเตอร์ โดยเนื้อหาจะสอดคล้องกับเทรนด์ในช่วงเวลานั้นๆทั้งในและต่างประเทศ แต่จะต้องมีการ

สับเปลี่ยนหมุนเวียนกันไปไม่ให้ซ้ำ อาจเพิ่มความน่าสนใจด้วยการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการนำเสนอให้สอดคล้องกับความสนใจ

## 5. ความต้องการใช้งานพื้นที่พบปะ (meeting space)

จากการสัมภาษณ์นิสิตฯทางมหาวิทยาลัยพบว่าต้องการแบ่งโซนเป็นห้องให้เป็นสัดส่วน สำหรับการพบปะแบบกลุ่มเพื่อการทำงานและอ่านหนังสือและสามารถใช้เสียงดังได้ตามความเหมาะสมโดยสองห้องนี้ต้องแยกออกจากกันเพื่อไม่ให้เกิดเสียงรบกวนระหว่างกัน มีบริการน้ำดื่มและขนมเพื่อที่จะได้ไม่ต้องออกไปซื้อของข้างนอก ต่อมาคือมีสื่อบันเทิงให้ได้รับชมหรือฟังอาจจะเป็น การเปิดโทรทัศน์ช่องข่าว หรือ เปิดเพลงเพื่อให้รู้สึกผ่อนคลายมากขึ้น มีแสงสว่างภายในพื้นที่ที่เพียงพอ ปลั๊กไฟที่เพียงพอ โต๊ะเก้าอี้ที่สามารถเคลื่อนย้ายได้ง่ายสำหรับการทำงานและพบปะพูดคุยทั้งเดี่ยวและกลุ่ม

จากการสัมภาษณ์บุคลากรทางมหาวิทยาลัยพบว่าห้องสมุดที่พัฒนาแล้วส่วนมากจะมีพื้นที่ที่สามารถใช้เสียง และรับประทานอาหารได้ และยังเป็นพื้นที่สำหรับพักผ่อน ซึ่งพื้นที่นี้จะต้องมีขนาดใหญ่พอสมควรเพื่อรับรองบุคลากรทางมหาวิทยาลัย มีบริการเป็นร้าน cafe มีแสงสว่างภายในพื้นที่ที่เพียงพอ ปลั๊กไฟที่เพียงพอ โต๊ะเก้าอี้ที่สามารถเคลื่อนย้ายได้ง่ายสำหรับการทำงานและพบปะพูดคุยทั้งเดี่ยวและกลุ่ม

## 6. ความต้องการด้านการออกแบบพื้นที่การเรียนรู้ในลักษณะทางกายภาพและแบบเสมือน

จากการสัมภาษณ์นิสิตพบว่าผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่มีความต้องการให้การจัดพื้นที่ที่คล้ายคลึงกันด้วยความต้องการให้มีการแบ่งโซนที่ผู้ใช้สามารถเลือกใช้ให้ตรงตามความต้องการของผู้ใช้บริการ เช่น โซนที่สามารถใช้เสียงได้ โซนเงียบหรือห้องอ่านหนังสือ ห้องประชุม ห้องสำหรับการเรียนรู้ในสาขาวิชาต่าง ๆ และโซนคาเฟ่ที่ให้บริการอาหารและเครื่องดื่ม นอกจากนี้ยังต้องการให้มีโซนสำหรับความบันเทิง คือห้องคาราโอเกะ และห้องภาพยนตร์ สำหรับการตกแต่งพื้นที่ที่มีการนำธรรมชาติมาผสมผสานเพื่อให้บรรยากาศเกิดความผ่อนคลาย แต่จะมีผู้ให้สัมภาษณ์บางส่วนที่ต้องการให้ตกแต่งพื้นที่การเรียนรู้แต่ละชั้นหรือแต่ละโซนมีธีมในแต่ละธีม เช่น อวกาศหรือ ประเทศต่าง ๆ ในโซนที่เกี่ยวกับภาษาต่างประเทศเพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ใช้บริการอีกด้วย

ในส่วนการสัมภาษณ์บุคลากรของมหาวิทยาลัยพบว่าต้องการให้มีอุปกรณ์เฟอร์นิเจอร์จำพวกเก้าอี้ โต๊ะที่สามารถเคลื่อนย้าย ยึดหยุ่นได้ และมีการใช้กลิ่นและเสียงที่ช่วยสร้างบรรยากาศให้เกิดการเรียนรู้มากขึ้น นอกจากนี้ควรมีการตกแต่งลักษณะทางกายภาพที่มองพื้นที่แบบ virtual space ซึ่งก็คือการออกแบบหน้าเว็บไซต์ให้ใช้งานง่าย

## 7. ความต้องการด้านอุปกรณ์อำนวยความสะดวกในพื้นที่การเรียนรู้

จากการสัมภาษณ์นิสิตพบว่าผู้ตอบสัมภาษณ์ทั้งหมดให้ข้อมูลว่าต้องการให้ภายในพื้นที่การเรียนรู้ให้บริการยืม-คืน อุปกรณ์ทางเทคโนโลยี เช่น โน้ตบุ๊ก I-Pad หูฟัง Power bank เพื่อให้บริการแก่นิสิตและบุคลากร โดยสามารถยืมใช้ได้ตลอดทั้งปีการศึกษา

ในส่วนการสัมภาษณ์บุคลากรของมหาวิทยาลัยพบว่าต้องการให้มีบริการยืม-คืนอุปกรณ์ทางเทคโนโลยี เช่นเดียวกับนิสิต และต้องการให้มีเครื่องมือต่าง ๆ ที่ช่วยอำนวยความสะดวก โดยมีความหลากหลายทาง category ทั้งอุปกรณ์ประกอบการเรียนของแต่ละสาขาคณะวิชา เช่น เครื่องคิดเลข ไม้โปรเจกเตอร์ ตลับเมตร เครื่องมือช่าง เครื่องมือทางศิลปะ จักรเย็บผ้า เป็นต้น

## 8. ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงพื้นที่การเรียนรู้

จากการสัมภาษณ์ พบว่าผู้ใช้บริการที่เป็นนิสิตต้องการพื้นที่การเรียนรู้ที่มีรูปแบบทันสมัย ดึงดูดให้เกิดความสนใจที่จะใช้งาน ทั้งในด้านการจัดแบ่งพื้นที่ให้กว้างขวางเป็นระเบียบ มีพื้นที่สีเขียวหรือพื้นที่สำหรับพักผ่อนหย่อนใจ การตกแต่งให้เหมาะสมต่อกลุ่มผู้ใช้งานและการสร้างบริการหรืออุปกรณ์ให้เพียงพอเพื่อรองรับความต้องการของผู้ใช้บริการภายในศูนย์การเรียนรู้ อีกทั้งปรับปรุงข้อจำกัดในการใช้งานพื้นที่การเรียนรู้ เช่น การเข้าสู่ระบบผ่านแอปพลิเคชันเพื่อยืนยันการเข้าใช้งานพื้นที่การเรียนรู้แทนการสแกนบัตรประจำตัวนิสิตและสามารถจองหรือตรวจสอบความหนาแน่นของจำนวนผู้ใช้งานได้

ในส่วนการสัมภาษณ์บุคลากรของมหาวิทยาลัยพบว่าสิ่งที่อยากให้เพิ่มคือ service mind ของผู้ให้บริการที่มีจิตสาธารณะและมีความกระตือรือร้น ในส่วนของพื้นที่การเรียนรู้ควร มีเครื่องยืม-คืนอัตโนมัติ ในทุกชั้นของห้องสมุด ถ้านำชั้นหนังสือติดกับผนังได้ยิ่งดีเพราะจะช่วยให้พื้นที่กว้างมากยิ่งขึ้น ควรมีคอร์สระยะสั้นให้เข้าร่วมเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ เช่น การอบรมเพื่อฝึกการคิดวิเคราะห์ การทำอาชีพเฉพาะด้าน การเรียนเย็บปักถักร้อย การจัดดอกไม้ เป็นต้น โดยการปรับปรุงพื้นที่นั้นอยากให้มีองในแง่มุมการสร้างบรรยากาศเพื่อผู้ใช้เป็นหลัก ให้อำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้และแบ่งรูปแบบหรือโซนโดยคำนึงถึงพฤติกรรมของผู้ใช้ที่แตกต่างกัน เช่น ห้องแบบใช้เสียงได้และห้องสำหรับอ่านหนังสือหรือทำงานที่งดใช้เสียงโดยเฉพาะ เป็นต้น

## 9. ความคิดเห็นต่อการออกแบบจากแบรนด์ประจำหอสมุดจากเอกลักษณ์ของหอสมุดมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

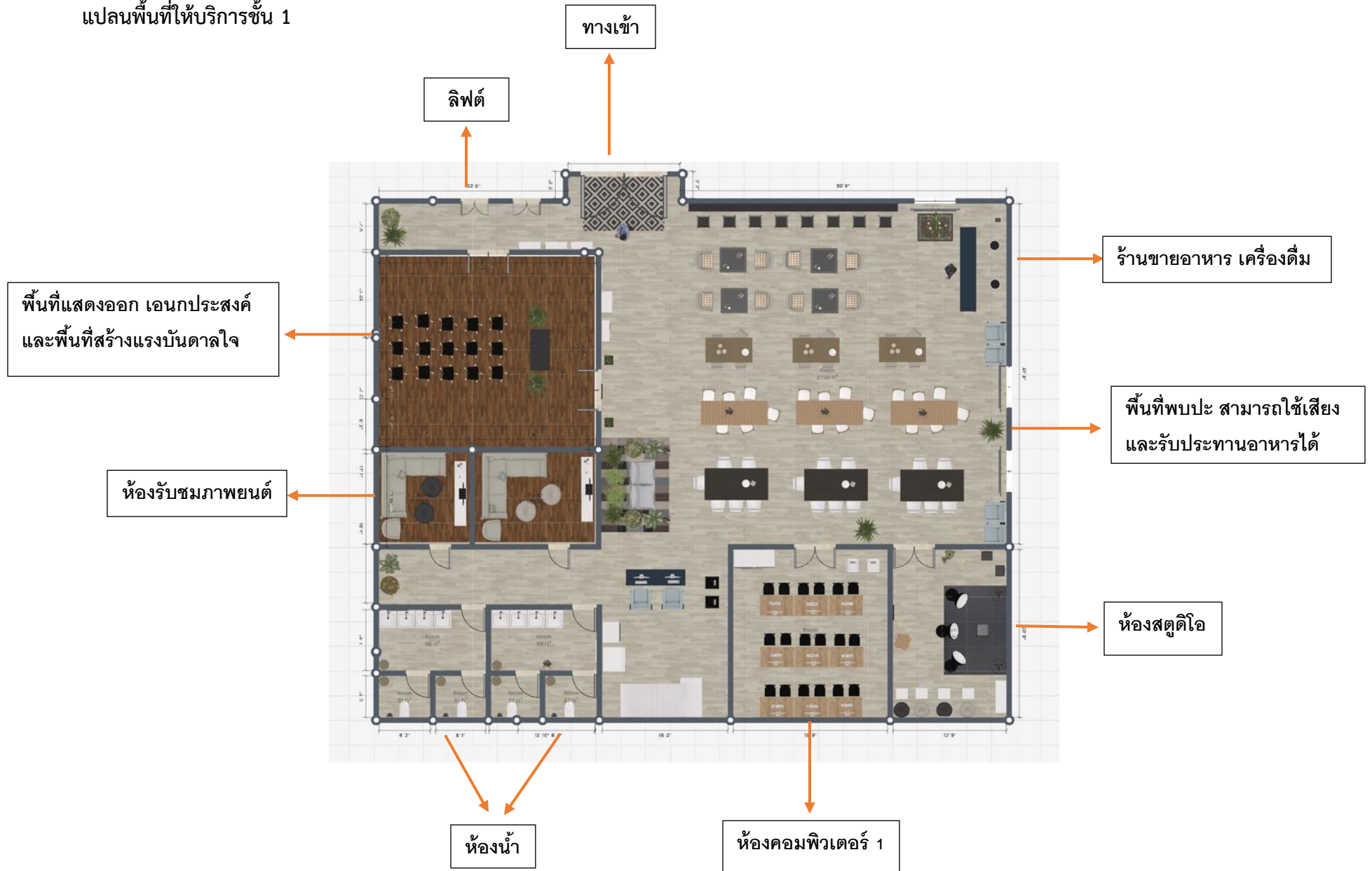
จากการสัมภาษณ์ พบว่าผู้ใช้บริการที่เป็นนิสิตมีมุมมองและภาพจำต่อหอสมุดมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒที่แตกต่างกัน โดยผลการสัมภาษณ์ส่วนใหญ่จะนึกถึงรูปลักษณ์แบบเก่าที่ยังไม่มีความโดดเด่น จึงทำให้ทราบว่าลักษณะของหอสมุดมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒยังไม่ชัดเจนพอที่จะนำมาออกแบบ Brand Mascot ได้

ในส่วนการสัมภาษณ์บุคลากรของมหาวิทยาลัยพบว่าให้ความสำคัญกับภาพลักษณ์ที่แสดงออก และควรมีจุดที่บ่งชี้ให้เห็นถึงความทันสมัย ซึ่งให้ความเห็นว่าควรมีการปรับปรุงพื้นที่การเรียนรู้เสียก่อนจึงค่อยผลิตมาสคอตที่ดึงเอาเอกลักษณ์ของพื้นที่การเรียนรู้มา และเสนอให้การออกแบบ Brand Mascot มีลูกเล่นและมีหลากหลายอิริยาบถเพื่อตอบสนองต่อเทศกาลต่าง ๆ ที่ทางมหาวิทยาลัยจัดขึ้น

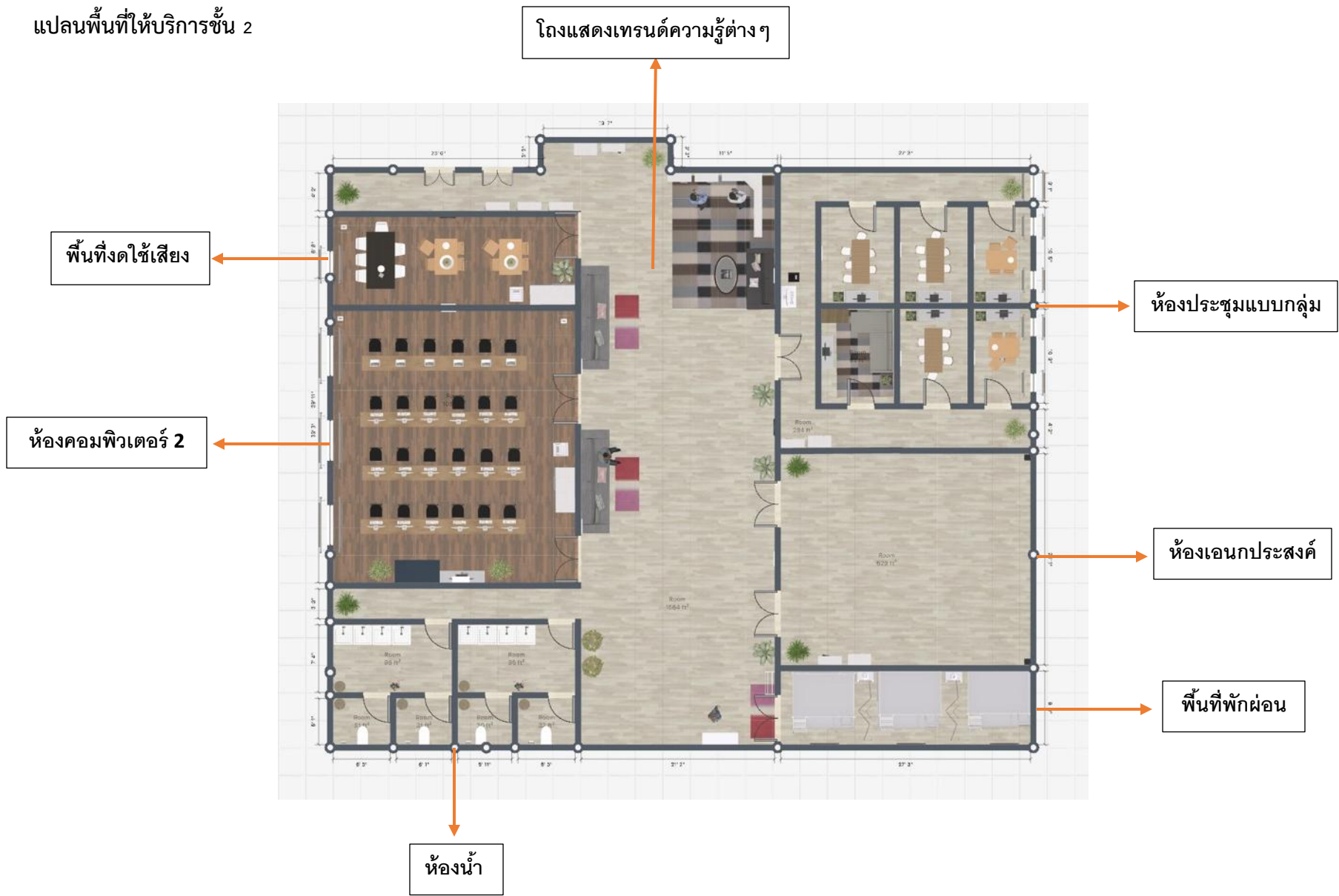
หลังจากประมวลผลความต้องการและภาพลักษณ์ที่ผู้ใช้บริการอยากให้เป็น ผนวกกับความคิดเห็นของกลุ่มผู้จัดทำโครงการทำให้ได้ผลสรุปว่า Brand Mascot ของพื้นที่การเรียนรู้สมควรผสมผสานความเป็นไทยและอัตลักษณ์อันโดดเด่นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยมาสคอตที่ออกแบบต้องแสดงออกถึงการเรียนรู้มีรูปลักษณ์ที่จดจำง่ายและเป็นหนึ่งเดียวกับสถาบัน เพื่อให้ติดตรึงในใจของผู้ใช้บริการ ผู้ให้บริการรวมถึงบุคคลทั่วไป

จากผลการสัมภาษณ์ข้างต้น นำไปสู่การออกแบบพื้นที่การเรียนรู้ โดยออกแบบผ่านโปรแกรมสำเร็จรูป Room Planner ได้ผลลัพธ์ดังนี้

แปลนพื้นที่ให้บริการชั้น 1



แปลนพื้นที่ให้บริการชั้น 2



## พื้นที่ให้บริการชั้น 1

ประกอบไปด้วย ร้านขายอาหารและเครื่องดื่ม, โซนพื้นที่พบบปะ, ห้องคอมพิวเตอร์, ห้องงดใช้เสียง, ห้องเอนกประสงค์สำหรับพื้นที่การแสดงออกและพื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ ให้ผู้ใช้สามารถจัดกิจกรรมและจัดนิทรรศการได้



พื้นที่พบปะที่สามารถใช้เสียงและรับประทานอาหารได้ และจำหน่ายอาหาร/เครื่องดื่ม



ห้องให้บริการคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เทคโนโลยีชั้น 1



ห้องเอนกประสงค์สำหรับพื้นที่การแสดงออกและพื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ ให้ผู้ใช้สามารถจัดกิจกรรมได้

1sf floor



ห้องสตูดิโอ



รับชมภาพยนตร์

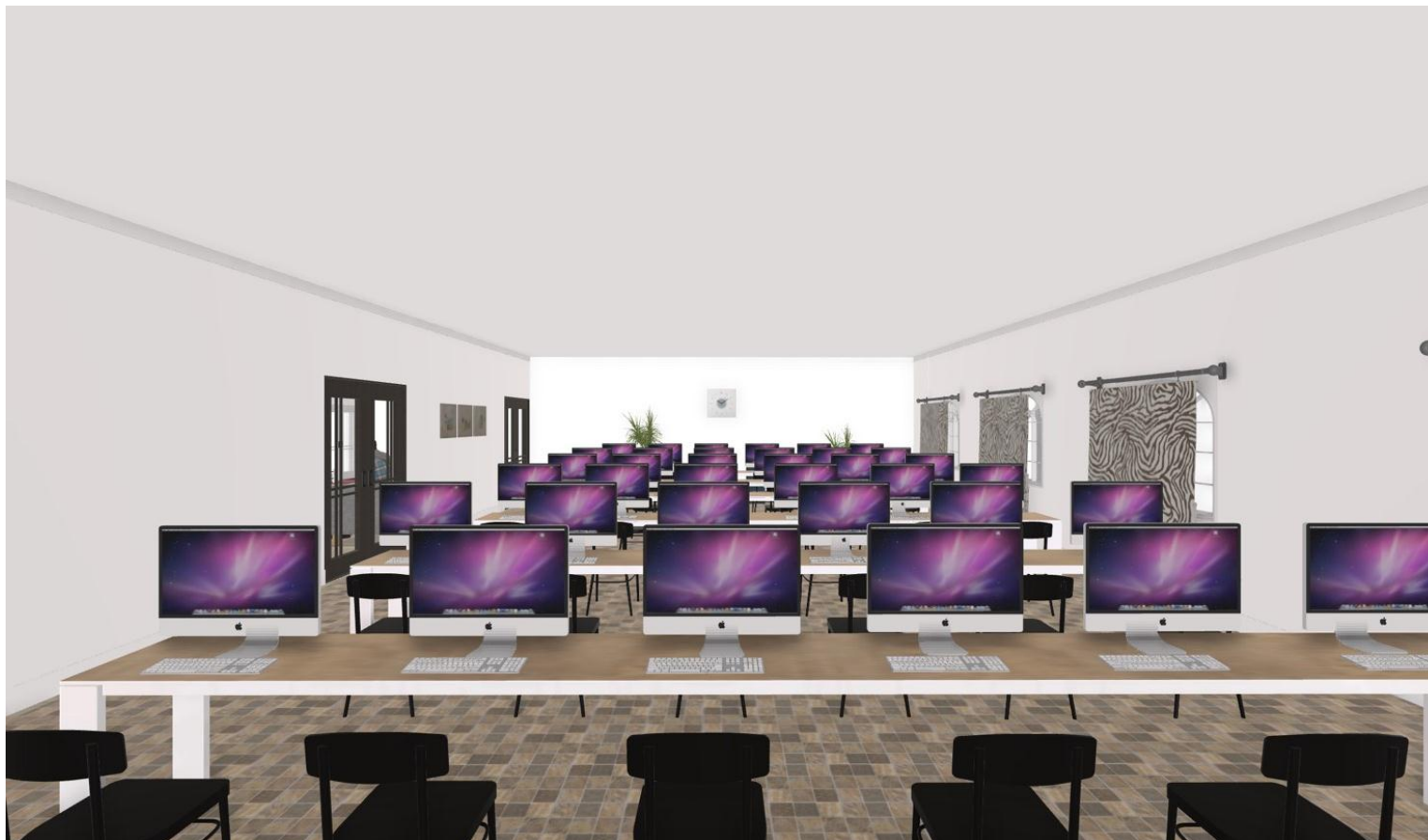


## พื้นที่ให้บริการชั้น 2

ประกอบไปด้วย ห้องให้บริการคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เทคโนโลยี, ห้องประชุมแบบปิด, พื้นที่พักผ่อน และห้องเอนกประสงค์สำหรับให้ผู้ใช้  
งานเป็น สตูดิโอฝึกซ้อมการแสดง หรือทำกิจกรรมอื่นๆตามความประสงค์ของผู้ใช้



ห้องให้บริการคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เทคโนโลยี



ห้องประชุมแบบปิด



ห้องงดใช้เสียง สำหรับนั่งทำงานหรืออ่านหนังสือ



ห้องเอนกประสงค์สำหรับให้ผู้ใช้มาใช้งานเป็นสตูดิโอฝึกซ้อมการแสดง หรือทำกิจกรรมอื่นๆตามความประสงค์ของผู้ใช้



พื้นที่พักผ่อนชั่วคราว



พื้นที่ให้บริการสารสนเทศที่เกาะติดเทรนด์ต่าง ๆ ในปัจจุบัน



## ผลงานการออกแบบ Brand Mascot ของพื้นที่การเรียนรู้

ชื่อ “น้องกราฟ”



จระเข้ถือเป็นสัตว์เลื้อยคลานที่ฉลาดเป็นอันดับต้นๆ เนื่องจากมันมีสายตาที่รวดเร็ว และสามารถเคลื่อนไหวได้อย่างคล่องแคล่ว ว่องไว ได้พอเหมือนกับคน นอกจากนั้นมันยังสามารถรับรู้เหตุการณ์ทางธรรมชาติได้ล่วงหน้า เช่น ฝนตก พายุ หรือแผ่นดินไหว เป็นต้น รวมถึงมันสามารถเรียนรู้พฤติกรรมของเหยื่อเพื่อการล่าได้อีกด้วย ดังนั้นจระเข้เปรียบเสมือนตัวแทนของนิสิตที่มีความตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียน และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ แสวงหาความรู้ จากแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยอย่างสม่ำเสมอ รวมถึงมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ แบ่งปันและเผยแพร่ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยสีที่เลือกใช้กับตัวมาสคอตแบรนด์ คือ สีเทา - แดง ซึ่งหมายถึง มีความกล้าหาญที่จะคิดและมีความคิดอย่างกล้าหาญ โดยสีเทา คือ สีของสมอง หมายถึง ความคิดหรือสติปัญญา และสีแดง คือ สีของเลือด หมายถึง ความกล้าหาญ ซึ่งตรงกับสีประจำมหาวิทยาลัยศรีนครินทรทรวโรฒ

### ประโยชน์ที่ได้จากโครงการ

1. เป็นแนวทางในการรีโนเวทพื้นที่ภายในห้องสมุดและสามารถนำไปสร้างพื้นที่การเรียนรู้ให้กับห้องสมุด
2. เป็นแนวทางในการสร้างพื้นที่การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ ซึ่งส่งผลต่อประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของนิสิต
3. ห้องสมุดได้ความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ที่สามารถนำไปใช้ปรับปรุงพื้นที่การเรียนรู้ภายในห้องสมุดได้
4. ผู้ใช้บริการห้องสมุดทั้งนิสิตและอาจารย์ได้มีส่วนร่วมในการออกแบบพื้นที่การเรียนรู้ตามความต้องการของตน
5. บุคลากรภายในห้องสมุดเกิดความตระหนักและเห็นความสำคัญของการสร้างพื้นที่การเรียนรู้ในห้องสมุดมากขึ้น
6. ห้องสมุดได้ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการของผู้ใช้และสามารถนำไปศึกษาผู้ใช้เพิ่มเติมได้

### ปัญหา/อุปสรรคและข้อเสนอแนะ

ด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดโควิด-19 ทำให้การดำเนินโครงการถูกจำกัดด้วยระยะเวลาและสถานที่ในการทำงาน ซึ่งต้องปรับรูปแบบการทำงานเป็นออนไลน์ ทั้งการสัมภาษณ์ผู้ใช้ และการทำงานร่วมกันระหว่างสมาชิกภายในกลุ่ม รวมทั้งระยะเวลาการดำเนินโครงการที่จำกัดด้วยระยะเวลาเพียง 6 สัปดาห์ ทำให้การดำเนินงานในบางขั้นตอนถูกจำกัดและจำเป็นต้องรวบรัดเพื่อให้การดำเนินงานสำเร็จตามระยะเวลาที่กำหนด

ภาคผนวก

## เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล

### คำถามสัมภาษณ์

Learning space คือ พื้นที่ที่ถูกออกแบบทางกายภาพและพื้นที่เสมือนอย่างเหมาะสม ในด้านดีไซน์และบรรยากาศเพื่อให้เป็นพื้นที่ในการเรียนรู้และสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้ใช้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และทำกิจกรรมร่วมกัน

- ท่านอยากให้ศูนย์การเรียนรู้มีอะไรบ้างเพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนสำหรับนิสิต
- ท่านอยากให้พื้นที่การเรียนรู้ (learning space) มีการให้บริการเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ได้อย่างไรตามความต้องการของนิสิต/อาจารย์
- ท่านอยากให้พื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ (inspiration space) ในศูนย์การเรียนรู้ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองและสร้างประสบการณ์ที่ดีเยี่ยม เป็นอย่างไร
- ท่านคิดว่าภายในศูนย์การเรียนรู้ ควรจะมีมุมให้บริการหนังสือเกี่ยวกับเทรนด์ต่าง ๆ เพื่อเกาะติดกระแสการบริโภคและงานสร้างสรรค์ใหม่ๆของโลก
- ท่านอยากให้พื้นที่พบปะ (meeting space) มีการแบ่งโซนพื้นที่ไว้สำหรับพักผ่อนที่ให้บริการเครื่องดื่ม ขนม และสื่อบันเทิงต่าง ๆ รวมถึงมีการประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสาร กิจกรรมต่าง ๆ หรือไม่ อย่างไร
- ท่านอยากให้การออกแบบภายในศูนย์การเรียนรู้มีรูปแบบเช่นใด เช่น การจัดพื้นที่ การตกแต่งบรรยากาศ ฯ
- ท่านอยากให้มีการยืม-คืน อุปกรณ์อำนวยความสะดวกใดบ้าง เช่น อุปกรณ์เทคโนโลยี อุปกรณ์เครื่องเขียน อุปกรณ์ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง

## แบบสัมภาษณ์ความต้องการใช้งานพื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space)

หอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

ตอนที่ 1 ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม

( ) นิสิต

( ) ตรี ( ) โท ( ) เอก

( ) อาจารย์

ตอนที่ 2 ความต้องการใช้งานพื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space) หอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

2.1. ท่านต้องการให้ศูนย์การเรียนรู้มีอะไรบ้างเพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนสำหรับนิสิต

.....

2.2 ท่านต้องการให้พื้นที่การเรียนรู้ (learning space) มีการให้บริการเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้อย่างไรตามความต้องการของนิสิต/อาจารย์

.....

2.3. ท่านต้องการให้พื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ (inspiration space) ในศูนย์การเรียนรู้ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองและสร้างประสบการณ์ที่ดีเยี่ยม เป็นอย่างไร

.....

2.4. ท่านคิดว่าภายในศูนย์การเรียนรู้ ควรจะมีมุมให้บริการหนังสือเกี่ยวกับเทรนด์ต่าง ๆ เพื่อเกาะติดกระแสการบริโภคและงานสร้างสรรค์ใหม่ๆ ของโลก

.....

2.5. ท่านต้องการให้พื้นที่พบปะ (meeting space) มีการแบ่งโซนพื้นที่ไว้สำหรับพักผ่อนที่ให้บริการเครื่องดื่ม ขนม และสื่อบันเทิงต่าง ๆ รวมถึงมีการประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสาร กิจกรรมต่าง ๆ หรือไม่ อย่างไร

.....

2.6.ท่านต้องการให้การออกแบบภายในศูนย์การเรียนรู้มีรูปแบบเช่นใด (เช่น การจัดพื้นที่ การตกแต่ง บรรยากาศ)

.....

2.7.ท่านต้องการให้มีบริการยืม-คืน อุปกรณ์อำนวยความสะดวกใดบ้าง ( เช่น อุปกรณ์เทคโนโลยี อุปกรณ์เครื่องเขียน อุปกรณ์ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง)

.....

**ตอนที่ 3** ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการปรับปรุงพื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space)

หอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

3.1 ท่านมีข้อเสนอแนะในการปรับปรุงพื้นที่การเรียนรู้อย่างไร

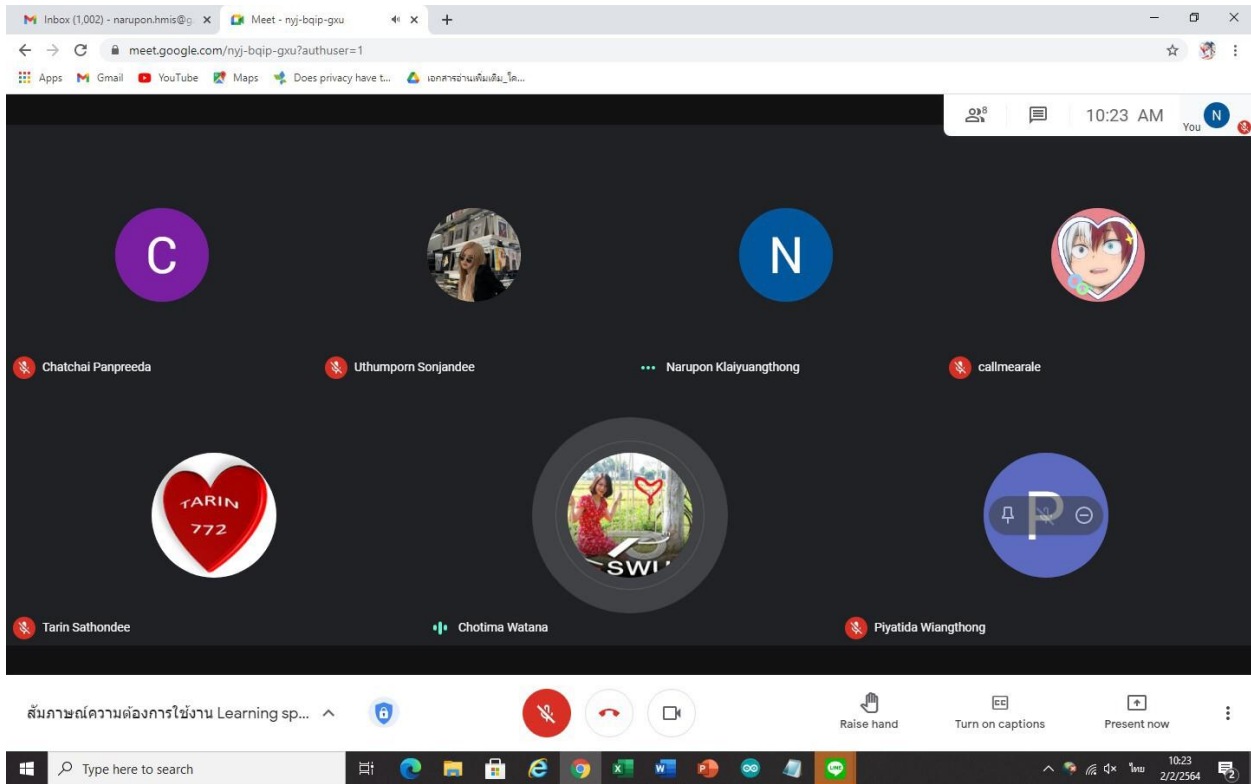
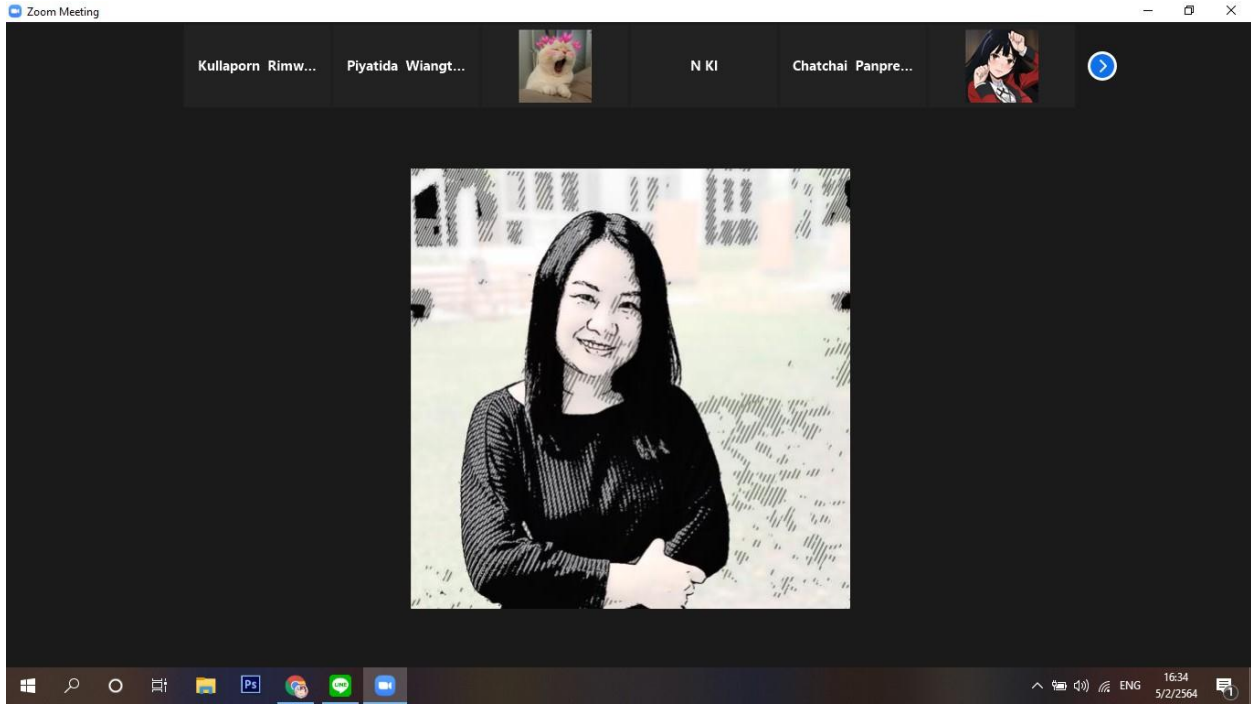
.....

3.2 หากท่านนึกถึงหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (ประสานมิตร) ท่านนึกถึงสิ่งใดเป็นครั้งแรก (ใช้สำหรับนำไปสร้าง brand & mascot)

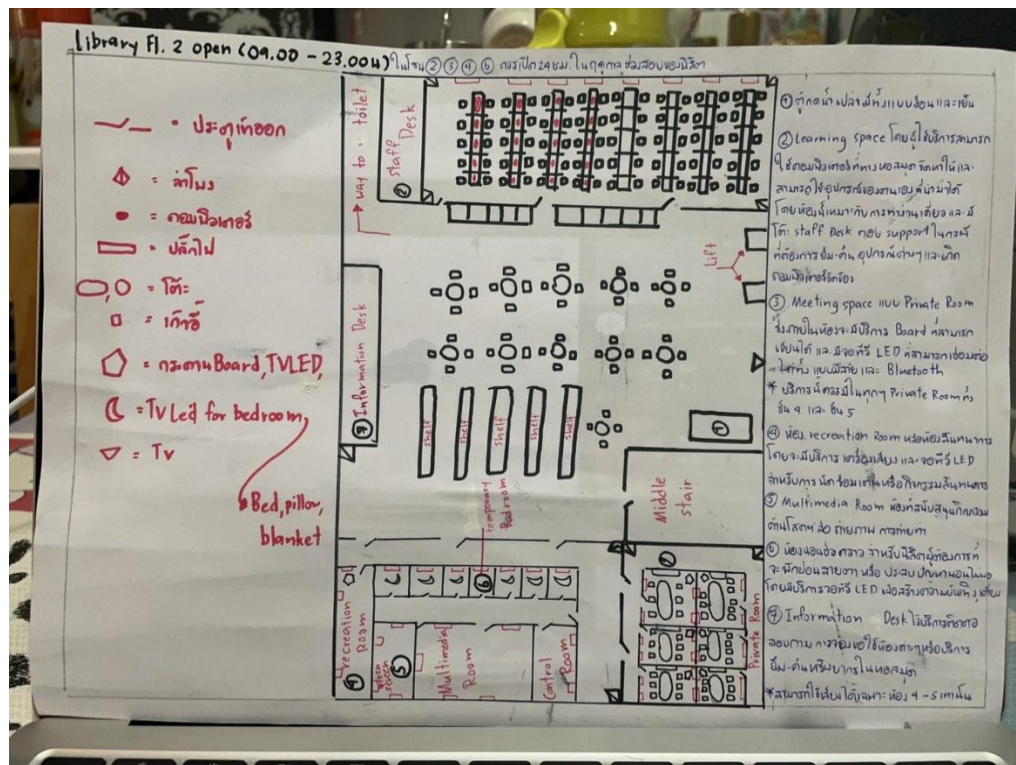
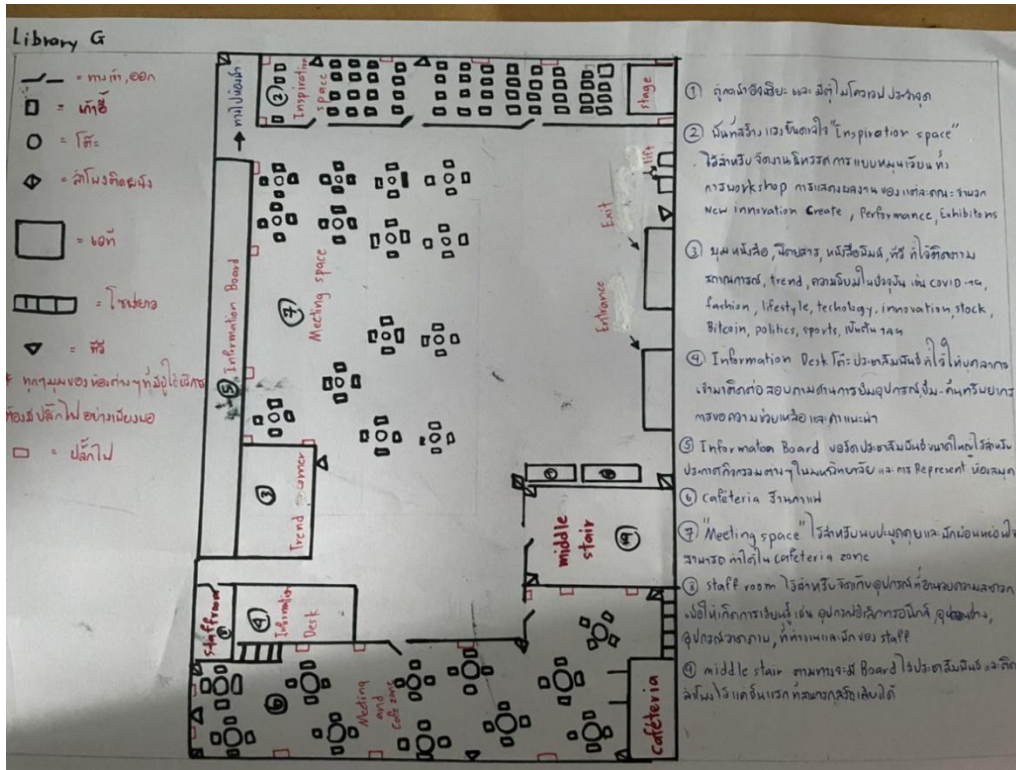
.....

## การสัมภาษณ์

The image displays two screenshots of a Google Meet interface during an interview. The top screenshot shows a meeting with seven participants: Narupon Klaiyungthong, Kullaporn Rimwichian, Chatchai Panpreeda, Uthumporn Sonjandee, Tarin Sathondee, Piyatida Wiangthong, and Sumattra Saenwa. The bottom screenshot shows a meeting with five participants: Thiti Khamhomkun, Kullaporn Rimwichian, Chatchai Panpreeda, Piyatida Wiangthong, and Tarin Sathondee. A 'Meeting details' sidebar is visible on the right of the bottom screenshot, listing all participants and their status (e.g., 'IN CALL'). The interface includes standard meeting controls like 'Raise hand', 'Turn on captions', and 'Present now'.

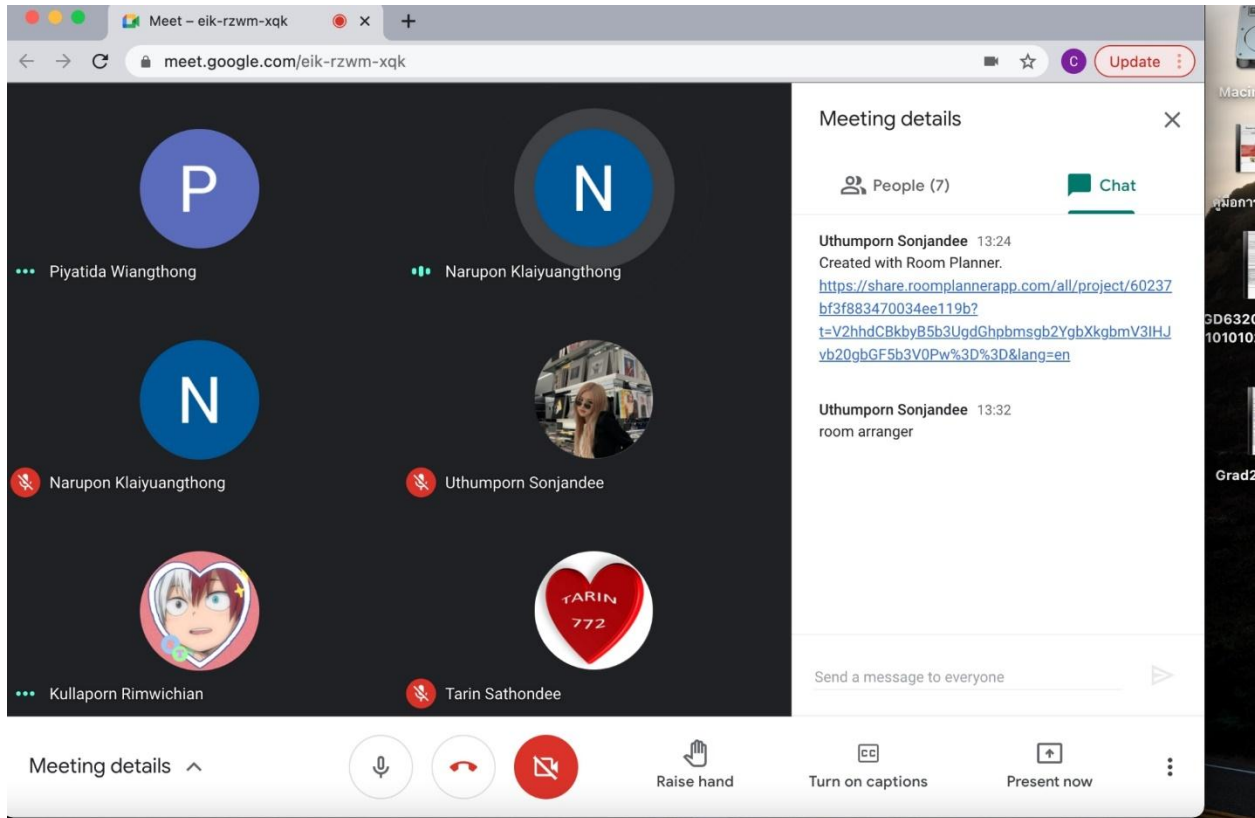


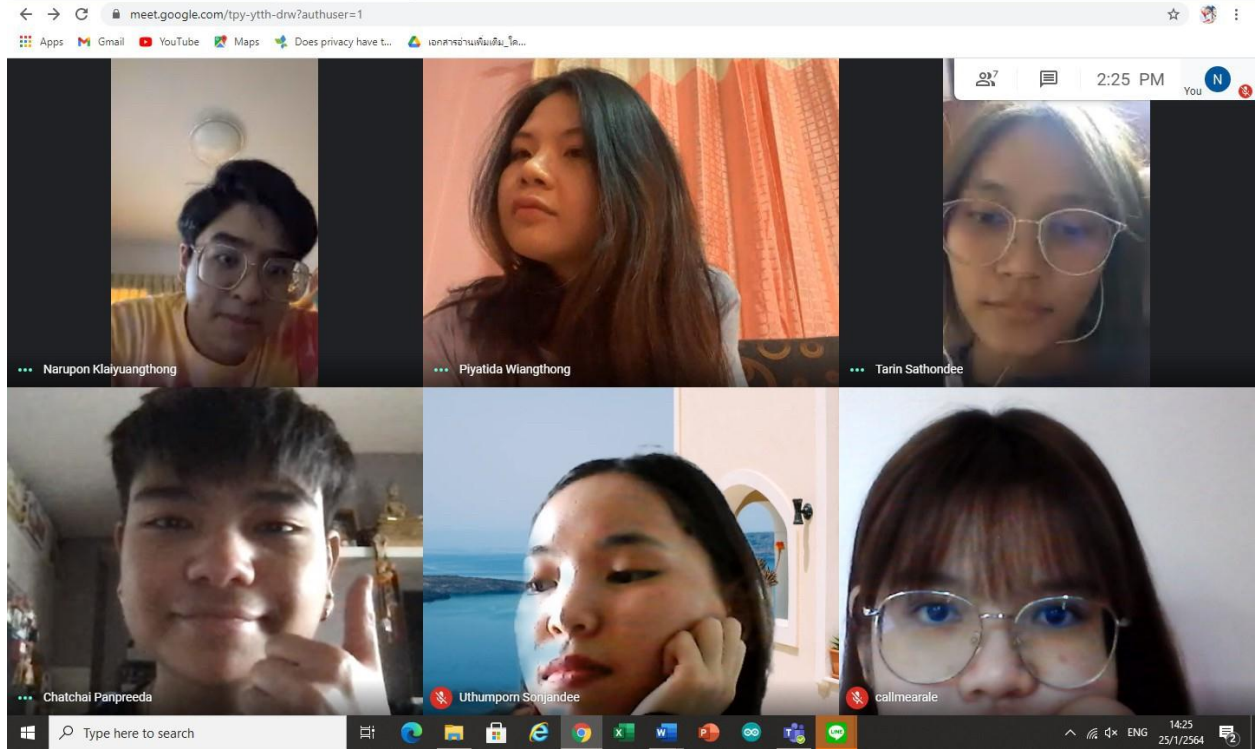
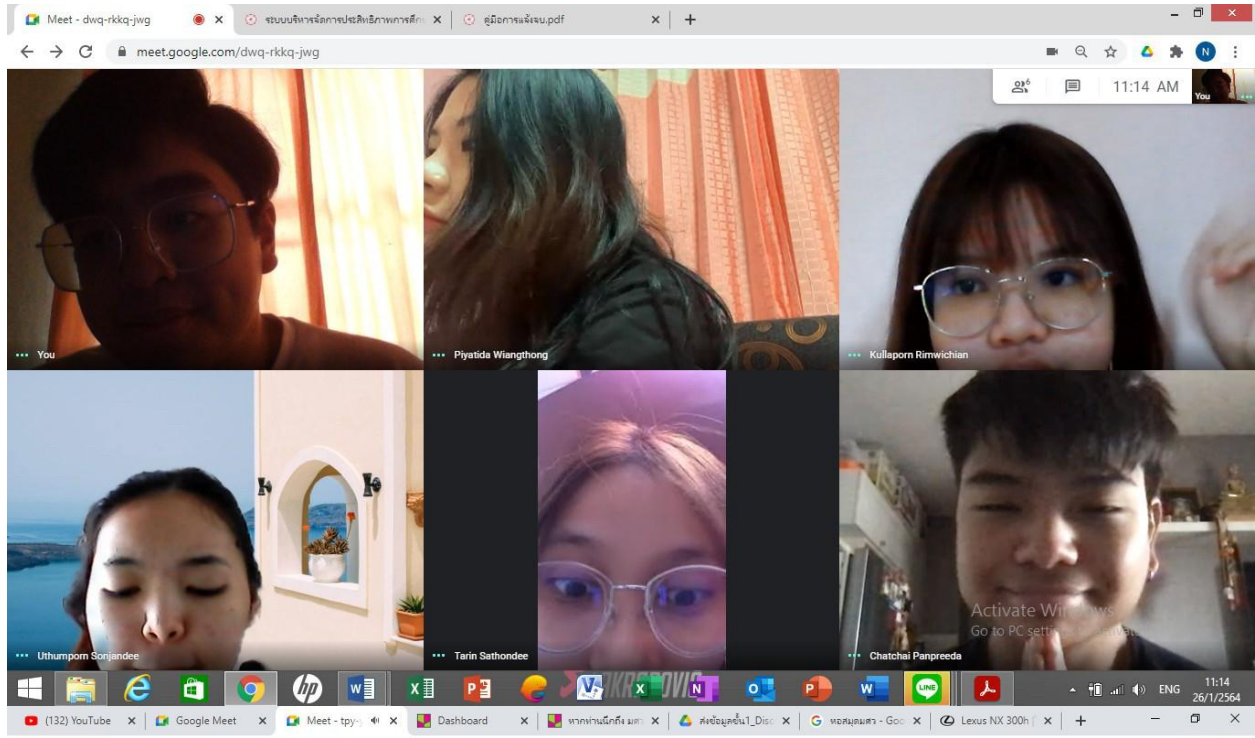
ภาพตัวอย่างการออกแบบ

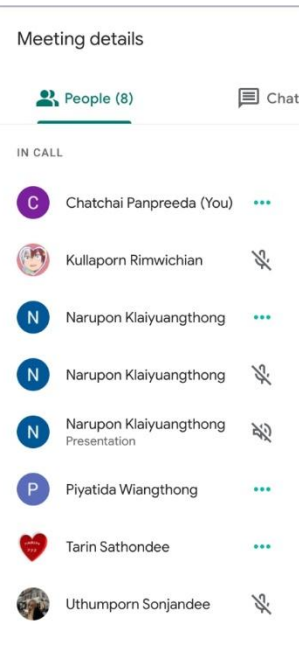
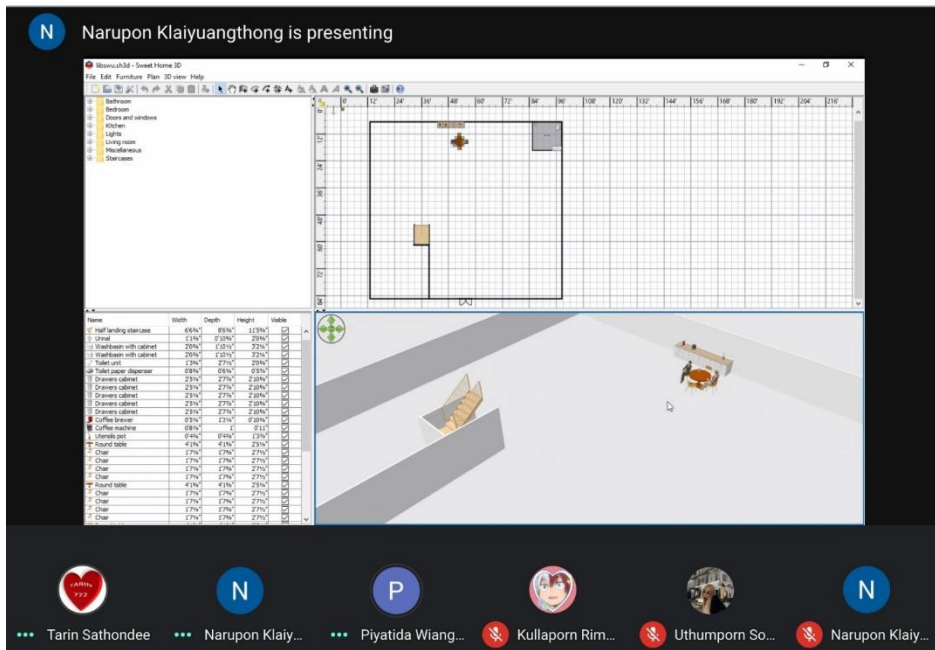
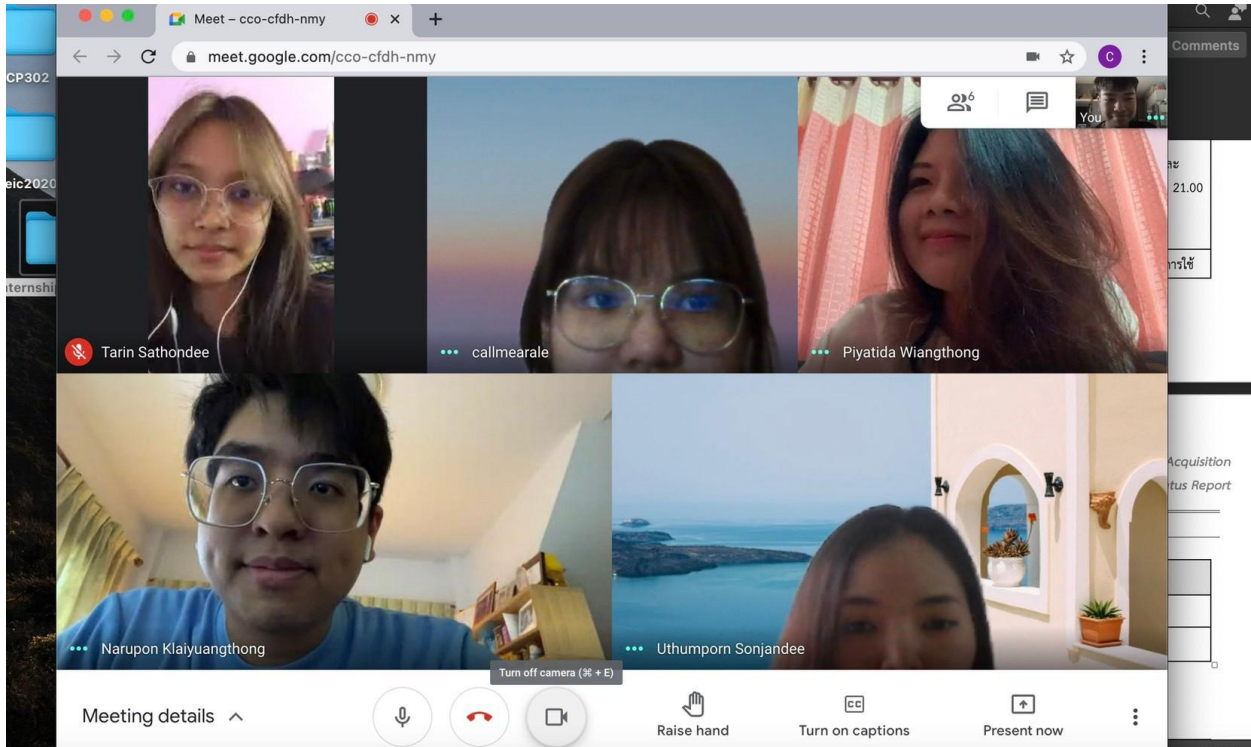




# การประชุมทำงานร่วมกัน







### สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการทำโครงการ

1. ศึกษาและทำความเข้าใจ Learning space มากขึ้นว่าถึงความหมายที่แท้จริงว่าเป็นอย่างไร รวมถึงเข้าใจถึงความแตกต่างระหว่าง Learning Space กับ Library ว่ามีจุดที่แตกต่างและคล้ายคลึงกันอย่างไร
2. ได้ฝึกกระบวนการการวางแผนปฏิบัติงาน การมองภาพรวมความคิดและวิเคราะห์ข้อมูลจากงานที่ประเมินผลที่ได้ สามารถออกแบบและสร้างพื้นที่การเรียนรู้จากผลการดำเนินงานตามที่ได้รับมอบหมาย
3. เรียนรู้ขั้นตอนและวิธีการในการออกแบบพื้นที่การเรียนรู้และการสร้างแบรนด์มาศคอต ส่งเสริมทักษะในด้านการออกแบบชิ้นงานต้นแบบผ่านเทคโนโลยีที่ทันสมัย
4. ได้สร้างเสริมประสบการณ์ในการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างเป็นระบบ และทำงานให้เสร็จลุล่วงตามแผนการดำเนินงานที่กำหนดและสามารถวางแผนการทำงานล่วงหน้าได้ด้วยตนเอง สามารถติดต่อสื่อสารกับเพื่อนร่วมงานและรับคำปรึกษาจากผู้ทรงคุณวุฒิในการดำเนินงานที่ได้รับมอบหมายให้เป็นไปตามที่วางไว้