

## แอปพลิเคชัน FFA DailyArt สำหรับห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์

### FFA DailyArt application for Fine & Applied Arts Library

<sup>1</sup>กนกพล กาญจนกิจเจริญ <sup>2</sup>เดือนนภา ศรีตระกูล <sup>3</sup>กานต์ที สุขเกษม

<sup>4</sup>ดารตี ยุทธนาวิ <sup>5</sup>นिरชา พรหมรักษา <sup>6</sup>พัชรณัฐ คุณเจริญศิริ <sup>7</sup>ศศิพิมล ประพินพงศกร

<sup>1-6</sup>นิสิตระดับปริญญาตรี หลักสูตรสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ kanokpon.quiz@g.swu.ac.th

<sup>7</sup>ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. หลักสูตรสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ sasipimol@g.swu.ac.th

#### บทคัดย่อ

การจัดทำโครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบและพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชันสำหรับค้นหาทรัพยากรสารสนเทศ 2) ประเมินผลงานต้นแบบฯ รวมทั้งศึกษาความคิดเห็นจากผู้ใช้บริการ ห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะผู้จัดทำได้ดำเนินการโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) เป็นกรอบแนวคิดในการศึกษาและดำเนินงาน ผลการศึกษาทำให้ได้ผลงานต้นแบบนวัตกรรมห้องสมุด ชื่อ “FFA DailyArt application” ผลการประเมินจากบรรณารักษ์ห้องสมุด พบว่าผลงานทั้ง 3 มิติได้คะแนนรวม 86.85 คะแนน เมื่อเทียบกับเกณฑ์การประเมินแล้วถือว่าผลงานต้นแบบฯ อยู่ในระดับดีมาก และผู้ใช้ส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นว่าแอปพลิเคชันนี้มีความสำคัญ เพราะตรงต่อความต้องการในการใช้งานสำหรับการค้นหาข้อมูลสำหรับการเรียนการสอน อีกทั้งยังช่วยอำนวยความสะดวกในการค้นหาข้อมูลและประหยัดเวลาอีกด้วย

**คำสำคัญ :** แอปพลิเคชัน, การค้นหาสารสนเทศ

**Keywords :** Application, FFA DailyArt application

## บทนำ

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศในยุคปัจจุบันเกิดขึ้นและมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เรียกได้ว่าเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันอย่างมาก เนื่องจากเป็นเครื่องมือที่ช่วยอำนวยความสะดวกสบายและใช้ในการดำเนินงานให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นทั้งด้านสังคม เศรษฐกิจ และด้านการศึกษา สถาบันอุดมศึกษาจึงนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้กับงานหลากหลายด้าน หน่วยงานห้องสมุดก็เช่นกันที่เห็นถึงความสำคัญของการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการดำเนินงานของห้องสมุด ไม่ว่าจะเป็นงานด้านเทคนิค ด้านทรัพยากรสารสนเทศ ด้านการให้บริการ/กิจกรรม ด้านการประชาสัมพันธ์ ฯลฯ โดยเฉพาะการนำมาใช้กับบริการสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศ ซึ่งนับว่าเป็นบริการหลักของห้องสมุดทุกแห่ง เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศต่างๆ ที่มีอยู่จำนวนมากได้อย่างสะดวก รวดเร็ว ตรงกับความต้องการและทันเวลา

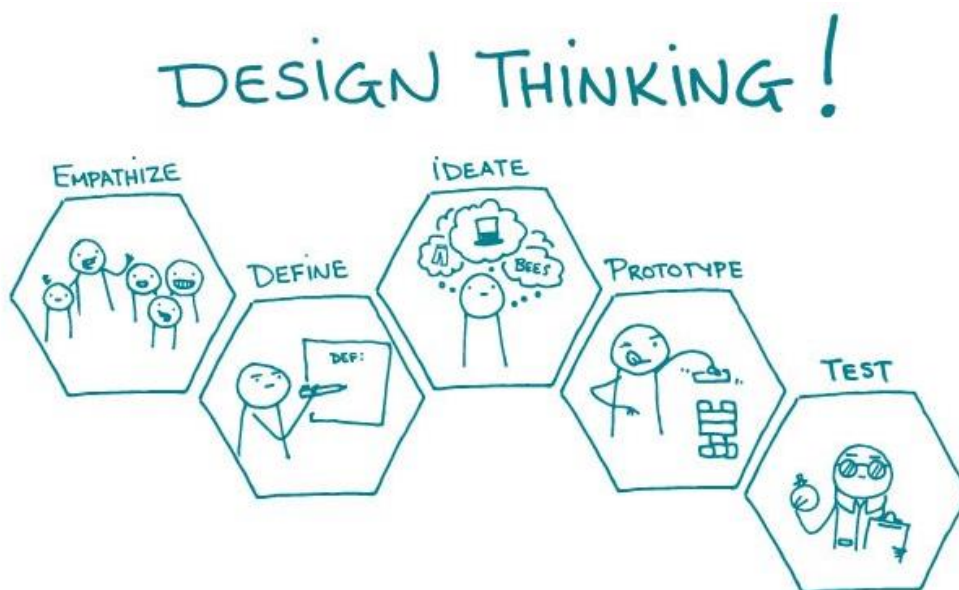
จากการสำรวจและศึกษาปัญหาของผู้ใช้บริการของห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พบประเด็นปัญหาที่น่าสนใจและมีความท้าทายที่จะนำมาใช้เป็นโจทย์ในการทำโครงการครั้งนี้ ซึ่งก็คือ ปัญหาการใช้แฟ้มค้นหาทรัพยากรสารสนเทศเฉพาะด้านของผู้ใช้บริการซึ่งส่วนใหญ่คือนิสิตของคณะฯ ที่คุ้นชินกับการใช้เครื่องมือนี้ในการเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการ โดยเฉพาะการค้นหาข้อมูลประเภทงานวิจัยของแต่ละสาขาวิชาเพื่อทำโครงการและใช้เป็นข้อมูลในการทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย เนื่องจากเป็นงานวิจัยเฉพาะสาขาวิชาซึ่งอยู่ภายในคณะศิลปกรรมศาสตร์เอง ห้องสมุดคณะฯ จึงมีบทบาทหน้าที่หลักในการจัดเก็บ รวบรวม และให้บริการทั้งแบบรูปเล่มและแผ่นซีดี โดยมีการจัดทำเครื่องมือค้นหาแบบแฟ้มเอกสารที่มีลักษณะเป็นแบบ Manual ขึ้นมาเพื่อช่วยผู้ใช้ในการค้นหา แต่เนื่องจากการใช้แฟ้มรายการลักษณะดังกล่าวยังมีข้อจำกัดต่างๆ เช่น ข้อมูลไม่อัปเดต ใช้เวลานานในการค้นหาสิ่งที่ต้องการ และใช้ไม่ได้พร้อมกันที่หลายๆ คน ฯลฯ ทำให้ไม่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้ดีเท่าที่ควรและไม่ทันต่อความต้องการ คณะผู้จัดทำจึงสนใจที่จะพัฒนาแนวคิดและออกแบบผลงานต้นแบบนวัตกรรมที่จะช่วยแก้ไขปัญหาแฟ้มรายการค้นหาทรัพยากรแบบเดิม เพื่อให้ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้และสะดวกในการค้นหาทรัพยากรสารสนเทศให้สอดคล้องกับพฤติกรรมการใช้งานของนิสิตซึ่งเป็นคนรุ่นใหม่ ในขณะเดียวกันก็เป็นการลดภาระงานของบรรณารักษ์ในการตอบคำถามและช่วยค้นหา เนื่องจากมีบรรณารักษ์ที่ดูแลหลักเพียงคนเดียว อีกทั้งอาจการจุดประกายความคิดให้กับทางห้องสมุดคณะฯ หรือห้องสมุดอื่นๆ นำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาต่อยอดผลงานให้สามารถใช้งานได้จริงได้ต่อไปในอนาคต

## วัตถุประสงค์โครงการ

1. เพื่อออกแบบและพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน FFA DailyArt กรณีศึกษาห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. เพื่อประเมินผลงานต้นแบบแอปพลิเคชัน FFA DailyArt และศึกษาความคิดเห็นจากผู้ใช้บริการห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ขั้นตอนและวิธีดำเนินการ

โครงการพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมบริการห้องสมุดครั้งนี้ เป็นโครงการที่ใช้ห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นฐานสำหรับการศึกษาแบบกรณีศึกษา คณะผู้จัดทำใช้โมเดลการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) ของ Stanford d.school (Plattner, 2019) เป็นกรอบแนวคิดเพื่อออกแบบและพัฒนาผลงานอย่างเป็นระบบ (ภาพที่ 1) คณะผู้จัดทำได้ดำเนินการตามขั้นตอนต่างๆ ดังนี้



ที่มาของภาพ: <https://medium.com/@bhmillier0712/what-is-design-thinking-and-what-are-the-5-stages-associated-with-it-d628152cf220>

ภาพที่ 1 กระบวนการคิดเชิงออกแบบของ Stanford d.school

## ขั้นเตรียมการ

ทำหนังสือขอความอนุเคราะห์และขออนุญาตเข้าไปศึกษาสภาพแวดล้อมทางกายภาพและเพื่อขอสัมภาษณ์บรรณารักษ์ห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ซึ่งคณะผู้จัดทำจะใช้เป็นพื้นที่ในการศึกษาและจัดทำโครงการแบบกรณีศึกษา

### ขั้นค้นหาปัญหาและทำความเข้าใจปัญหาอย่างลึกซึ้ง (Empathy)

1. ลงพื้นที่จริงเพื่อสำรวจและเก็บข้อมูลในขั้นตอนนี้ประมาณ 3 ครั้ง เพื่อค้นหาปัญหาและทำความเข้าใจด้านสภาพแวดล้อมทางกายภาพของห้องสมุดทั้งด้านทรัพยากรสารสนเทศ บริการสารสนเทศ การจัดพื้นที่ให้บริการต่างๆ เป็นต้น

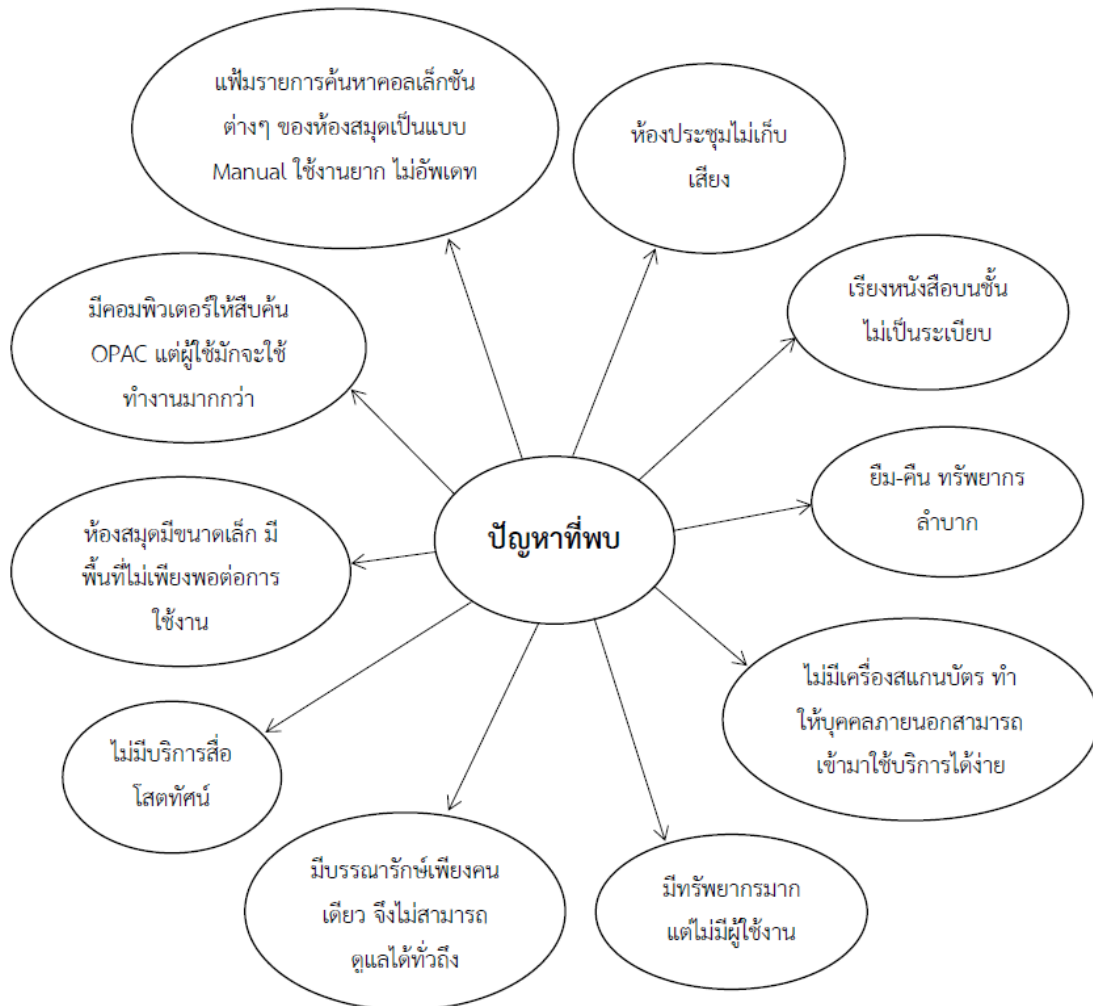
2. สัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องเพื่อเก็บข้อมูลผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียหรือเกี่ยวข้องเพื่อให้ได้ข้อมูลที่รอบด้าน

2.1 สัมภาษณ์บรรณารักษ์ที่ดูแลรับผิดชอบห้องสมุด ซึ่งมีจำนวน 1 คนเท่านั้น โดยสอบถามเกี่ยวกับการดำเนินงาน ปัญหา ความต้องการของผู้ใช้ และอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ได้ข้อมูลมาทำความเข้าใจปัญหาและความต้องการของผู้ใช้ที่มีลักษณะเฉพาะ เนื่องจากเป็นห้องสมุดคณะฯ

2.2 สัมภาษณ์ผู้ใช้ห้องสมุด ได้แก่ นิสิตระดับปริญญาตรีที่ศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ โดยใช้วิธีการเลือกแบบบังเอิญจากผู้ที่ใช้บริการห้องสมุด และมาจากหลักสูตรต่างๆ ได้แก่ ดุริยางคศิลป์ (Music) ทัศนศิลป์ (Visual Arts) นาฏยศิลป์ (Dance) และ นฤมิตศิลป์ (Creative Arts) จำนวนหนึ่งเพื่อค้นหาปัญหา ทำความเข้าใจกับปัญหากับกลุ่มผู้ใช้เฉพาะกลุ่มนี้ และความต้องการของผู้ใช้ที่ต้องการให้ปรับปรุงบริการของห้องสมุด จากนั้นสรุปข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในขั้นตอนถัดไป

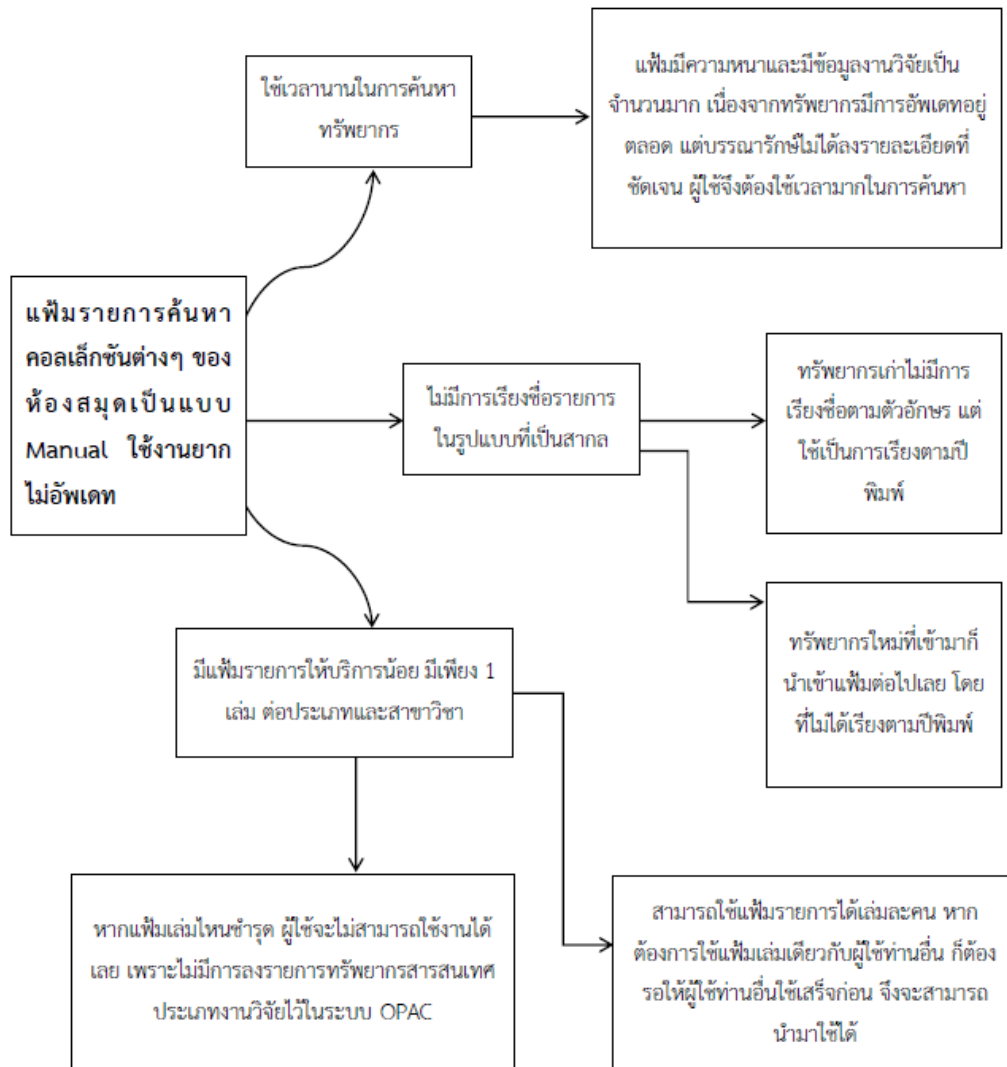
### ขั้นระบุโจทย์ปัญหา/กำหนดปัญหา (Define)

คณะผู้จัดทำได้นำข้อมูลที่ได้จากขั้นแรก มาวิเคราะห์ จัดกลุ่มและเลือกกำหนดประเด็นปัญหาที่มีความสำคัญ เป็นสิ่งที่ผู้ใช้และบุคลากรห้องสมุดต้องการให้แก้ปัญหามากที่สุด ตลอดจนมีความเป็นไปได้ในการพัฒนาเป็นต้นแบบผลงานฯ จากนั้นเลือกระบุโจทย์ปัญหา ได้แก่ ปัญหาเกี่ยวกับการค้นหาทรัพยากรสารสนเทศในห้องสมุดโดยเฉพาะทรัพยากรสารสนเทศที่เป็นคอลเล็กชันเฉพาะของคณะฯ ซึ่งเครื่องมือสืบค้นที่ห้องสมุดมีให้บริการมีลักษณะเป็นแฟ้มกระดาษแบบ Manual ที่ใช้งานยาก ข้อมูลไม่อัปเดต มีแฟ้มค้นหาชุดเดียว อีกทั้งยังค้นหาทรัพยากรที่เป็นตัวเล่มบนชั้นได้ยากหรือหาไม่เจออีกด้วย จากนั้นทำการวิเคราะห์หาสาเหตุโดยใช้เทคนิคการระดมสมองแบบกลุ่ม เทคนิค Why-Why และผังความคิด (Mind map) (ภาพที่ 2, 3) ร่วมกับเทคนิค Journey map เพื่อหาสาเหตุของปัญหาเพื่อนำไปสู่การคิดหาแนวทางในการแก้ปัญหาให้ตรงจุด



ภาพที่ 2 สรุปปัญหาที่พบ

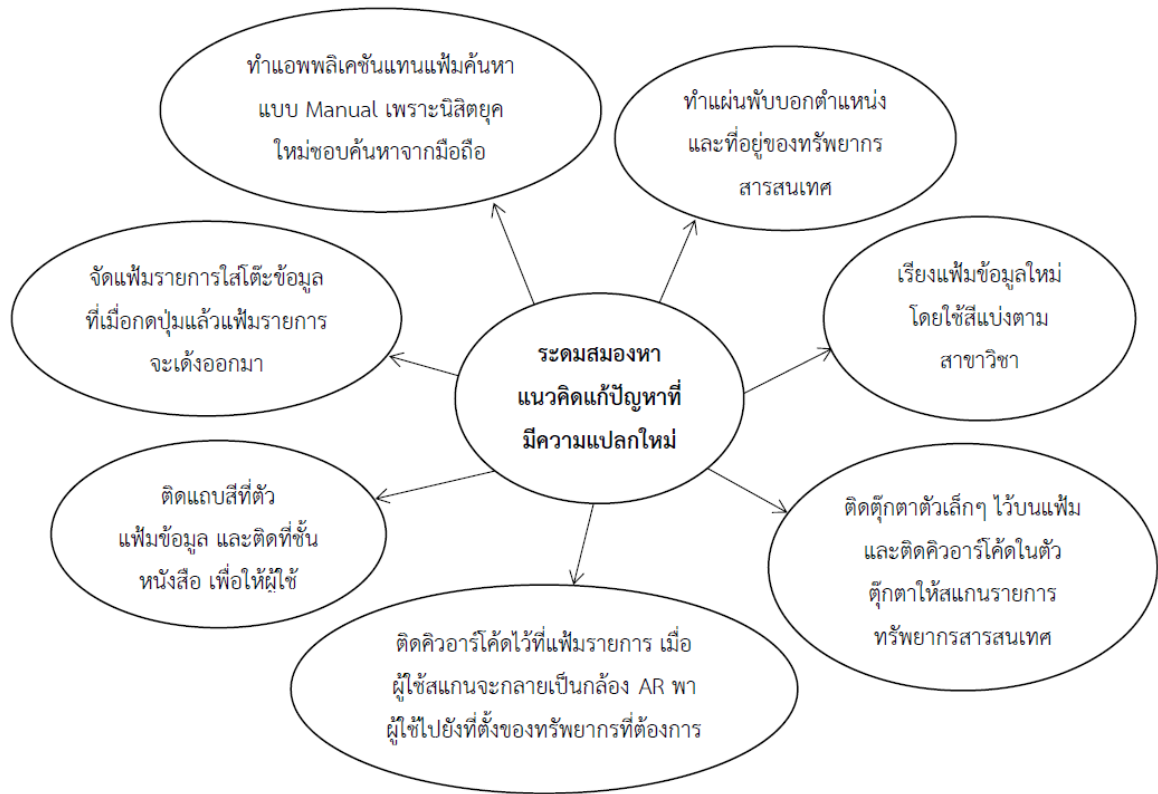
วิเคราะห์สาเหตุโดยใช้เทคนิค Why-Why



ภาพที่ 3 สรุปการวิเคราะห์หาสาเหตุ

ขั้นค้นหาแนวคิดที่แปลกใหม่ (Ideate)

ระดมสมองเพื่อค้นหาแนวคิดที่หลากหลายให้ตอบโจทย์ปัญหา ให้แก้ปัญหาได้และคำนึงถึงแนวคิดที่มีความแปลกใหม่ด้วย ซึ่งในการระดมสมองรอบแรกๆ จะเน้นการค้นหาแนวคิดให้ได้จำนวนมากๆ ก่อนโดยยังไม่ตัดแนวคิดใดออกไป แล้วค่อยจัดกลุ่มและคัดเลือกอีกครั้ง โดยสรุปให้ได้แนวคิดที่สามารถนำไปพัฒนาต่อได้และแก้ปัญหาได้โดยใช้ผังความคิด (ภาพที่ 4)



ภาพที่ 4 ค้นหาแนวคิด

โดยมีการพิจารณาจากข้อดีข้อจำกัดต่างๆ เพื่อนำไปดำเนินการในขั้นตอนถัดไป โดยคำนึงถึงความเป็นไปได้ในการนำไปพัฒนาและเป็นแนวคิดที่นำไปใช้ประโยชน์ได้จริง ตรงกับความต้องการของผู้ใช้และห้องสมุด ซึ่งแนวคิดที่เลือก คือ การทำแอปพลิเคชันแทนแฟ้มรายการค้นหาทรัพยากรแบบ Manual โดยวิเคราะห์ข้อดีข้อจำกัด ดังนี้

ข้อดี	ข้อจำกัด
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้ใช้ไม่เสียเวลาในการสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศ</li> <li>- ข้อมูลภายในแฟ้มรายการถูกจัดเรียงอย่างเป็นระเบียบภายใต้ฐานข้อมูลของแอปพลิเคชัน</li> <li>- มีฟังก์ชันภายในแอปพลิเคชันที่ทำให้ผู้ใช้สามารถค้นหาทรัพยากรสารสนเทศที่ไม่เคยถูกใช้งานได้</li> <li>- ผู้ใช้สามารถค้นหาทรัพยากรสารสนเทศที่ชั้นหนังสือเจอได้อย่างแม่นยำ</li> <li>- ผู้ใช้สามารถมองเห็นภาพตัวอย่างของทรัพยากรสารสนเทศนั้นๆ ได้ ทั้งรูปภาพและเสียง และดาวน์โหลดใช้งานได้ทันทีโดยไม่ต้องใช้ตัวเล่ม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- บุคลากรมีเพียงคนเดียว ซึ่งอาจไม่มีเวลาในการอัปเดตข้อมูลภายในแอปพลิเคชัน เมื่อมีทรัพยากรสารสนเทศใหม่ๆ เข้ามา</li> <li>- บุคลากรไม่ชำนาญด้านเทคนิคของแอปพลิเคชัน</li> </ul>

### ขั้นตอนแบบและร่างต้นแบบผลงาน (Prototype)

นำแนวคิดที่ตัดสินใจเลือกมาระดมสมองกันในทีมอีกครั้งเพื่อรายละเอียดต่างๆ ให้ชัดเจนขึ้น วาดเป็นภาพร่างขึ้นมาคร่าวๆ และข้อความแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ จากนั้นนำข้อเสนอแนะต่างๆ มาออกแบบให้เห็นเป็นภาพที่เห็นกระบวนการบริการทั้งหมดในทุกรายละเอียดให้ชัดเจนอีกครั้ง เพื่อให้สอดคล้องกับการให้บริการตามสภาพจริง โดยคำนึงถึงความสมเหตุสมผลทั้งด้านรูปแบบ workflow ของบริการ การเข้าถึง และอื่นๆ ซึ่งขั้นตอนนี้มีการพูดคุยแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทั้งในทีมและระหว่างอาจารย์ที่ปรึกษาจำนวนหลายครั้ง และได้ผลงานต้นแบบนวัตกรรมห้องสมุด ชื่อ “FFA DailyArt application”

### ขั้นนำเสนอ ทดสอบ และประเมินผล (Test)

นำต้นแบบผลงานฯ ไปนำเสนอกับบรรณารักษ์ห้องสมุดและผู้ใช้ห้องสมุด ซึ่งเป็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่สำคัญ เพื่อให้บรรณารักษ์และผู้ใช้ประเมินผลงานต้นแบบนวัตกรรม และสัมภาษณ์เพิ่มเติมเพื่อเก็บข้อมูลป้อนกลับ (feedback) ในขั้นตอนนี้บรรณารักษ์จะประเมินฯ โดยใช้แบบประเมินนวัตกรรมห้องสมุด เพื่อประเมินผลงานต้นแบบนวัตกรรมฯ ใน 3 มิติด้วยกัน โดยยึดสัดส่วนตามคะแนนความสำคัญของแต่ละมิติ (ศศิพิมล ประพินพงศกร, ปราวินยา สุวรรณณัฐโชติ และ จิรัชฌา วิเชียรปัญญา, 2560) ได้แก่

- มิติด้านความแปลกใหม่ (35 คะแนน) และมีค่าสัดส่วนความสำคัญ ร้อยละ 35
- มิติด้านการแก้ปัญหา (49 คะแนน) และมีค่าสัดส่วนความสำคัญ ร้อยละ 35
- มิติด้านรูปแบบ (21 คะแนน) และมีค่าสัดส่วนความสำคัญ ร้อยละ 30

ส่วนเกณฑ์การประเมินผลงาน (คะแนน 100 คะแนนเต็ม 100 สัดส่วนร้อยละ) มีดังนี้

- คะแนนตั้งแต่ 80-100 = ผลงานต้นแบบนวัตกรรมห้องสมุดอยู่ในระดับดีมาก
- คะแนนตั้งแต่ 60-79 = ผลงานต้นแบบนวัตกรรมห้องสมุดอยู่ในระดับดี
- คะแนนน้อยกว่า 60 = ผลงานต้นแบบนวัตกรรมห้องสมุดอยู่ในระดับพอใช้

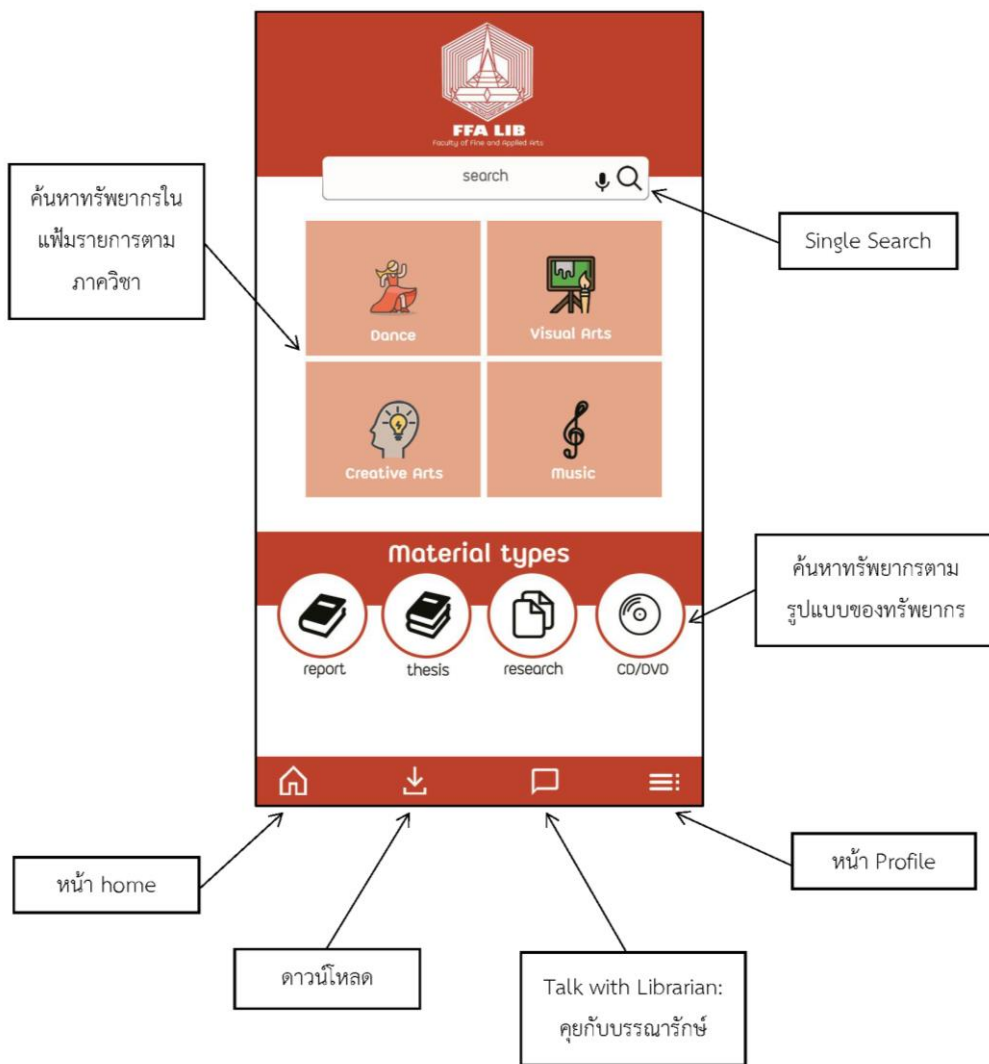
ส่วนผู้ใช้บริการห้องสมุดที่เป็นนิสิตคณะศิลปกรรมศาสตร์ จะใช้วิธีการสัมภาษณ์ความคิดเห็นที่มีต่อผลงานต้นแบบนวัตกรรมห้องสมุด

### สรุปผลการศึกษา

1. ได้ผลงานนวัตกรรมต้นแบบ ชื่อ “FFA DailyArt application” ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันที่ใช้ค้นหาคอลเล็กชันโดยเฉพาะคอลเล็กชันเฉพาะของห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถค้นหาข้อมูลในรูปแบบออนไลน์ได้โดยไม่ต้องเข้ามาที่ห้องสมุดคณะฯ หรือต้องรอใช้แฟ้มรายการแบบ Manual ทีละคนๆ อีกทั้งผู้ใช้สามารถดาวน์โหลดข้อมูลฉบับเต็มได้โดยไม่ต้องไปค้นหาตัวเล่มที่ชั้น ทำให้สะดวกและเอื้อประโยชน์ในการใช้ประโยชน์และสอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้ใช้ในยุคนี้นี้ด้วย ดูตัวอย่างภาพร่างต้นแบบผลงาน (ภาพที่ 5-8)

### ตัวอย่างร่างต้นแบบผลงานนวัตกรรม

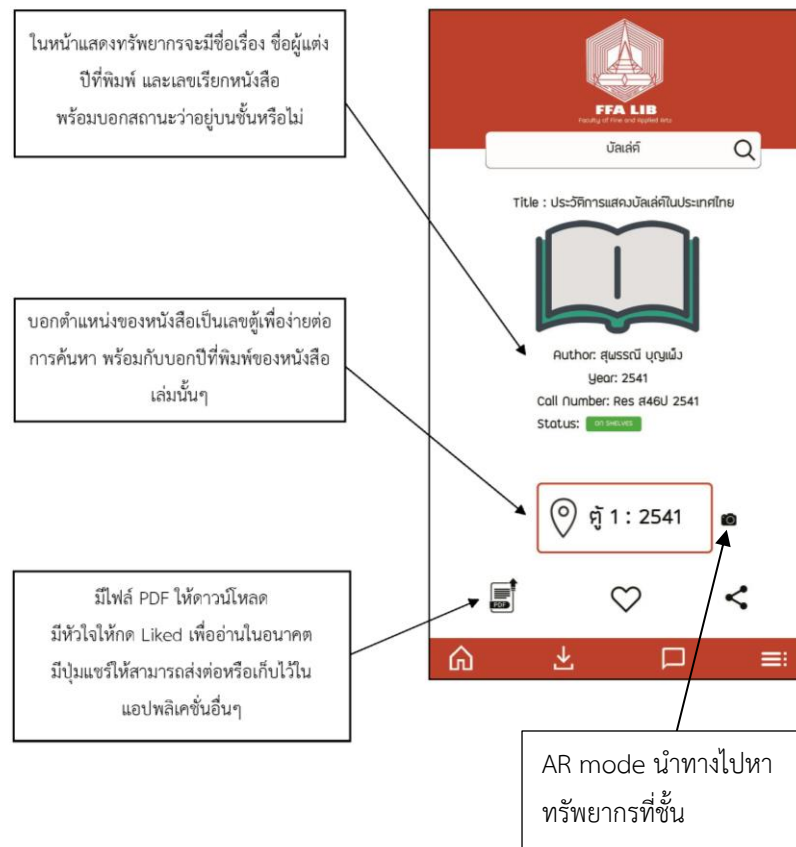
(แสดงแค่ภาพบางส่วนของผลงาน)



ภาพที่ 5 ร่างต้นแบบ “FFA DailyArt application”



การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 3 ด้านนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้และสิ่งประดิษฐ์ ประจำปี 2562  
 28 มิถุนายน 2562 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี



ภาพที่ 7 ร่างต้นแบบ “FFA DailyArt application”



หน้า Talk with Librarian : มีไว้ใช้พูดคุย สอบถาม  
เกี่ยวกับทรัพยากรต่างๆ หรือเวลาที่บรรณารักษ์  
ไม่ได้อยู่ที่โต๊ะให้บริการ

ภาพที่ 8 ร่างต้นแบบ “FFA DailyArt application”

## 2. ผลการประเมินต้นแบบแอปพลิเคชัน “FFA DailyArt application” มีรายละเอียดดังนี้

### 2.1 ผลการประเมินโดยบรรณารักษ์ห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ด้านมิติความแปลกใหม่ ประเมินได้ 29 คะแนน จากคะแนนเต็ม 35 คะแนน และมีค่าสัดส่วนความสำคัญร้อยละ 35 ผลการคำนวณคะแนนในมิตินี้เท่ากับ 29 คะแนน

ด้านมิติการแก้ปัญหา ประเมินได้ 45 คะแนน จากคะแนนเต็ม 49 คะแนน และมีค่าสัดส่วนความสำคัญร้อยละ 35 ผลการคำนวณคะแนนในมิตินี้เท่ากับ 32.14 คะแนน

ด้านมิติด้านรูปแบบ ประเมินได้ 18 คะแนน จากคะแนนเต็ม 21 คะแนน และมีค่าสัดส่วนความสำคัญร้อยละ 30 ผลการคำนวณคะแนนในมิตินี้เท่ากับ 25.71 คะแนน

สรุปผลรวมคะแนนทั้ง 3 มิติ ได้เท่ากับ 86.85 คะแนน โดยเมื่อเทียบกับเกณฑ์การประเมินผลงานถือว่าผลงานต้นแบบอยู่ในระดับดีมาก

นอกจากนี้บรรณารักษ์ยังให้ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่า มีพึงพอใจกับตัวแอปพลิเคชัน ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่ได้คาดหวังมาก่อน แต่ยังมีความกังวลเรื่องผู้จัดการระบบและผู้ควบคุมดูแลระบบ เนื่องจากภายในห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย นั้นมีบรรณารักษ์ดูแลเพียงคนเดียว จึงอาจต้องใช้เวลาศึกษาเพิ่มเติมอีก

### 2.2 ผลการสัมภาษณ์นิสิตคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 14 คน

สรุปได้ว่า นิสิตส่วนใหญ่เห็นถึงความสำคัญของแอปพลิเคชันนี้ เพราะตรงต่อความต้องการในการใช้งานสำหรับการค้นคว้าข้อมูลสำหรับการเรียนการสอน โดยเฉพาะการทำโครงการเพราะเป็นงานที่สำคัญมากของนิสิตทุกสาขาวิชา โดยให้ความเห็นว่าควรจะนำไปพัฒนาให้ใช้ได้จริง เพราะจะช่วยอำนวยความสะดวกในการค้นหาข้อมูล ประหยัดเวลา และตรงกับความต้องการใช้ด้วย

### การนำไปใช้ประโยชน์

ผลงานต้นแบบ FFA DailyArt application สามารถนำไปพัฒนาเพื่อแก้ไขปัญหาการใช้แฟ้มค้นหารายการทรัพยากรสารสนเทศแบบ Manual ให้สามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย สะดวก รวดเร็ว มีประโยชน์และช่วยประหยัดเวลาในการค้นหาทรัพยากรสารสนเทศโดยเฉพาะสารสนเทศเฉพาะด้านตามสาขาวิชาต่างๆ เนื่องจากสามารถเข้าถึงผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น สมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต ได้ และใช้ข้อมูลฉบับเต็มได้โดยไม่ต้องเดินทางมาห้องสมุดคณะฯ อีกทั้งยังเป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับการค้นหาทรัพยากรที่มีลักษณะเฉพาะให้กับผู้ที่เกี่ยวข้องด้วย

### รายการอ้างอิง

ศศิพิมล ประพินพงศกร, ปราวีณยา สุวรรณณัฐโชติ และ จิรัชฌา วิเชียรปัญญา. (2560). Development of the library innovation assessment tool: Product creativity and customer perspective. *วารสารสารสนเทศศาสตร์*, 35(4), 1-23.

Plattner, H. (2019). *An Introduction to Design Thinking: process guide*. Retrieved from <https://dschoolold.stanford.edu/sandbox/groups/designresources/wiki/36873/attachments/74b3d/ModeGuideBOOTCAMP2010L.pdf>

### กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ให้ทุนสนับสนุนเพื่อเข้าร่วมนำเสนอผลงานในการประชุมวิชาการระดับชาติครั้งนี้ ขอขอบคุณห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์ ที่ให้ความอนุเคราะห์และอำนวยความสะดวกต่างๆ ให้กับคณะผู้จัดทำโครงการศึกษาแบบกรณีศึกษา และขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการที่ได้ให้คำแนะนำและสนับสนุนให้สามารถทำโครงการนี้ได้สำเร็จ รวมทั้งสนับสนุนให้นิสิตได้มีโอกาสนำเสนอผลงานในการประชุมครั้งนี้