



โครงการนวัตกรรมการจัดการเพื่อการแก้ไขปัญหา
เรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชันแฟ้มดิจิทัลสำหรับห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (Innovation Digital File: FFA LIB Application)

เสนอต่อ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ศศิพิมล ประพินพงศกร

จัดทำโดย

นาย กนกพล	กาญจนกิจเจริญ	59101010236
นางสาว เดือนนภา	ศรีตระกูล	59101010481
นางสาว กานต์ที	สุขเกษม	59101010780
นางสาว ดารตี	ยุทธนาวิ	59101010786
นางสาว นิรชา	พรมรักษา	59101010789
นางสาว พัชรณัฐ	คุณเจริญศิริ	59101010790

โครงการฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต
สาขาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



โครงการนวัตกรรมการจัดการเพื่อการแก้ไขปัญหา
เรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชันแฟ้มดิจิทัลสำหรับห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (Innovation Digital File: FFA LIB Application)

เสนอต่อ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ศศิพิมล ประพินพงศกร

จัดทำโดย

นาย กนกพล	กาญจนกิจเจริญ	59101010236
นางสาว เดือนนภา	ศรีตระกูล	59101010481
นางสาว กานต์ที	สุขเกษม	59101010780
นางสาว ดารตี	ยุทธนาวิ	59101010786
นางสาว นิรชา	พรมรักษา	59101010789
นางสาว พัชรณัฐ	คุณเจริญทิพย์	59101010790

โครงการฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต
สาขาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คำนำ

โครงการนวัตกรรมการจัดการเพื่อการแก้ไขปัญา เรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชันแฟ้มดิจิทัล สำหรับห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (Innovation Digital File: FFA LIB Application) จัดทำขึ้นเพื่อแก้ไขปัญาเรื่องระบบการสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศ ภายในห้องสมุด คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยพบว่าห้องสมุดแห่งนี้มีการใช้แฟ้มรายการในการ สืบค้นทรัพยากรสารสนเทศประเภทงานวิจัย ซึ่งการใช้แฟ้มรายการในการสืบค้นทรัพยากรนั้นมีความ ยุ่งยากและต้องใช้เวลาานาน ทำให้ไม่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้ดีเท่าที่ควร

ผู้จัดทำมีความต้องการที่จะแก้ไขปัญาแฟ้มรายการค้นหาทรัพยากรประเภทงานวิจัยใช้งาน ยาก จึงได้พัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับการสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศประเภทงานวิจัยขึ้นมาแทนที่แฟ้ม รายการเดิม ซึ่งผู้จัดทำได้ยกระดับการใช้งานของตัวแอปพลิเคชันให้มีเสถียรภาพ เพิ่มประสิทธิภาพใน การใช้งาน ง่ายต่อการสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ให้ได้มากที่สุด นอกจากนี้ยังเพิ่มสิ่งอำนวยความสะดวกภายในแอปพลิเคชันที่สร้างความแปลกใหม่ในการใช้งานอีกด้วย ซึ่งผู้จัดทำหวังว่า โครงการฉบับนี้จะมีประโยชน์และเป็นแนวทางในการคิดค้นนวัตกรรมใหม่ๆ ที่จะ นำมาใช้ในห้องสมุด รวมทั้งยังสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดเพื่อนำมาใช้งานจริงได้ในอนาคต

โครงการนวัตกรรมฉบับนี้ สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณา ช่วยเหลืออย่างดียิ่งของ ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ ศศิพิมล ประพินพงศกร อาจารย์ประจำวิชาการศึกษาประเด็นปัญหาปัจจุบัน และเป็น ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ที่ได้ให้คำแนะนำตลอดจนข้อคิดในการทำโครงการ รวมทั้งแก้ไขข้อบกพร่อง ต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่ง จนกระทั่งโครงการฉบับนี้สำเร็จลงไปได้ด้วยดี ผู้จัดทำขอกราบ ขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณ คุณณปภัช โอมี เจ้าหน้าที่บรรณารักษ์ประจำห้องคณะสมุดศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่กรุณาให้คำแนะนำ ให้ความช่วยเหลือ รวมถึงตรวจสอบข้อบกพร่องและทำ การประเมินผลงานนวัตกรรมชิ้นนี้

ขอขอบคุณนิสิตคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ทุกคน ที่ให้ความร่วมมือใน การทำแบบประเมินและสละเวลามาให้สัมภาษณ์เป็นบางส่วนตัว

ประโยชน์และคุณค่าของงานโครงการฉบับนี้ ผู้จัดทำขอมอบให้แก่ บิดา มารดา อาจารย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่เป็นกำลังใจและแรงผลักดันให้สามารถทำงานโครงการฉบับนี้ออกมาได้ สำเร็จ

คณะผู้จัดทำ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
วิธีการดำเนินการ.....	1
ขั้นตอนที่ 1 การค้นหาปัญหา	1
ขั้นตอนที่ 2 การกำหนดปัญหา.....	5
ขั้นตอนที่ 3 การสร้างแนวคิด	6
ขั้นตอนที่ 4 การออกแบบตัวต้นแบบ	7
ขั้นตอนที่ 5 การทดลอง การตอบรับ และการแก้ไข	26
สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการทำโครงการ	28
ประโยชน์ที่ได้รับ	28
การพัฒนาตนเอง	28
ปัญหาและอุปสรรค	29
ข้อเสนอแนะ	29
ภาคผนวก.....	30
ภาคผนวก ก แบบสอบถาม.....	31
ภาคผนวก ข แบบสัมภาษณ์	35
ภาคผนวก ค ภาพประกอบการทำงาน	37

วิธีการดำเนินการ

ขั้นตอนที่ 1: การค้นหาปัญหา

ครั้งที่ 1: วันที่ 20 มีนาคม 2562 เก็บข้อมูลที่ห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาฯ ในรูปแบบของการสัมภาษณ์บรรณารักษ์ ผู้ใช้ และสำรวจสถานที่ทั้งภายนอกและภายในห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาฯ

ห้องสมุด

หลังจากทำการสำรวจห้องสมุด ทำให้ได้พบปัญหาต่างๆ ดังนี้

ด้านสถานที่

- ตัวห้องสมุดมีขนาดเล็ก และการตกแต่งภายในเป็นการตกแต่งแบบบิวท์อิน เช่น ชั้นหนังสือที่ติดผนัง และมีพื้นที่การให้บริการที่ค่อนข้างจำกัด
- พื้นที่ให้บริการมีแยกเป็นห้องศึกษากลุ่ม แต่ไม่เก็บเสียง ทำให้เสียงออกมาด้านนอกได้ และยังมีพื้นที่ที่ไม่ได้เปิดให้บริการ เป็นชั้นลอยที่บิวท์อินเข้ากับตัวห้องสมุด
- ประตูทางเข้าห้องสมุดเป็นประตูอัตโนมัติที่ไม่มีเซนเซอร์ ต้องแตะประตูก่อนเข้า
- ประตู RFID เกิดสัญญาณรบกวนได้ง่าย เนื่องจากอยู่ติดกับโต๊ะบรรณารักษ์มากเกินไป
- ป้ายบ่งบอกว่าที่นี่เป็นห้องสมุดเล็กมาก และโดนประตูที่เป็นโครงเหล็กบังไว้

ด้านทรัพยากร

- ทรัพยากรส่วนใหญ่เป็นหนังสือทางด้านสาขาศิลปกรรมของแต่ละสาขาที่เปิดในคณะ มีตู้เก็บวิทยานิพนธ์และงานวิจัย เพื่อให้ผู้ใช้ได้มาสืบค้น แต่ไม่สามารถยืมวิทยานิพนธ์ออกไปภายนอกห้องสมุดได้
- มีคอมพิวเตอร์เพื่อสืบค้นทรัพยากร จำนวน 3 เครื่อง

ด้านการบริการ

- เนื่องจากมีบรรณารักษ์ให้บริการเพียงคนเดียว จึงทำให้การบริการมีความติดขัดบ้าง เพราะเมื่อบรรณารักษ์ไม่อยู่ประจำโต๊ะให้บริการ นิสิตจะไม่สามารถยืม-คืนหนังสือได้
- ตัวเล่มงานวิจัยและวิทยานิพนธ์ไม่สามารถยืมออกนอกห้องสมุดได้
- การบริการค้นหาทรัพยากรประเภทงานวิจัยยังไม่มีรูปแบบเป็นแฟ้มรายการ

บรรณารักษ์

หลังจากทำการสัมภาษณ์บรรณารักษ์ ทำให้ได้พบปัญหาต่างๆ ดังนี้

- ระบบสืบค้นไม่ค่อยมีผู้ใช้ โดยนิสิตบางคนจะใช้คอมพิวเตอร์ที่มีให้บริการในการทำงานส่วนตัวมากกว่า และหากต้องการหาหนังสือ หรือทรัพยากรในห้องสมุด มักจะเปิดแฟ้มรายการ หรือเดินไปหาที่ชั้นหนังสือเอง โดยจะเน้นค้นหาจากตัวงานวิจัยมากกว่าการค้นหาหนังสือ และถ้าหากว่าตัวทรัพยากรที่ต้องการไม่มีในห้องสมุดก็ไม่อยากทำการยืม-คืน เพราะเสียเวลา
- นิสิตมักเข้ามาทำงานในห้องสมุด และเกิดการเสียงดังขึ้น โดยบรรณารักษ์กล่าวว่าจะมีการตัดเตือนกันบ้างถ้าเสียงดังเกินไป แต่ถ้าไม่ดังมากจะอนุโลมให้
- พื้นที่การให้บริการเยอะ และกว้าง แต่พื้นที่เก็บทรัพยากรน้อย โดยทางคณะมีการสั่งหนังสือใหม่ทุกปี แต่ไม่มีการคัดเลือกหนังสือเก่าออก ทำให้ไม่มีพื้นที่ในการจัดเก็บหนังสือ
- ทรัพยากรที่เป็นงานวิจัยเยอะ แต่ไม่มีที่เก็บ เลยทำให้เกิดการเลิกรับตัวเล่มวิจัย และเปลี่ยนเป็นการให้บริการ CD แทน แต่ก็ไม่สามารถยืมกลับได้เช่นเดียวกัน ต้องใช้ภายในห้องสมุดเท่านั้น
- บุคคลภายนอกสามารถเข้ามาใช้บริการได้ง่าย เพราะไม่มีเครื่องสแกนบัตร ตอนนี้ทำการแก้ปัญหาด้วยการให้บุคคลภายนอกที่ไม่ใช่นิสิตลงชื่อในสมุดไปก่อน เป็นการเก็บข้อมูล และคอยระมัดระวัง

ผู้ใช้บริการห้องสมุด

หลังจากทำการสัมภาษณ์นิสิต ทำให้ได้พบปัญหาต่างๆ ดังนี้

- พื้นที่ให้บริการไม่เพียงพอ โดยเฉพาะที่นั่งอ่านหนังสือหรือนั่งทำงาน เนื่องจากห้องสมุดมีขนาดเล็ก ไม่สามารถขยายพื้นที่เพิ่มได้
- มีคอมพิวเตอร์ให้บริการน้อยเกินไป ไม่เพียงพอต่อการใช้งาน
- เสียงรบกวนจากผู้ใช้บริการรายอื่น เนื่องจากนิสิตคณะศิลปกรรมศาสตร์มักจะมีงานเข้ามาทำภายในห้องสมุด รวมถึงมีการเข้ามาคุยงานกันภายในห้องประชุมที่ห้องสมุดได้จัดไว้ให้ แต่ห้องประชุมนั้นไม่ได้มีการเก็บเสียงแต่อย่างใด ทำให้ผู้ใช้อย่างอื่นสามารถได้ยินเสียงจากภายในห้องประชุมได้
- บรรณารักษ์ไม่ค่อยอยู่ให้บริการ เนื่องจากห้องสมุดแห่งนี้มีบรรณารักษ์เพียงคนเดียว หากบรรณารักษ์ติดธุระหรือติดประชุมก็จะให้เจ้าหน้าที่คนอื่นมาดูแลห้องสมุดแทน ซึ่งนิสิตจะไม่สามารถยืมหนังสือได้
- ห้องสมุดไม่มีระบบรักษาความปลอดภัยในการเข้าใช้บริการ ทำให้ผู้ใช้อย่างอื่นสามารถเข้ามาใช้บริการได้ตลอดเวลา
- มีทรัพยากรสารสนเทศประเภทหนังสือและงานวิจัยเป็นจำนวนมาก แต่ไม่ค่อยตรงกับความต้องการของผู้ใช้

ครั้งที่ 2: วันที่ 28 มีนาคม 2562 เก็บข้อมูลที่ห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาฯ โดยครั้งนี้ได้เข้าไปสำรวจทรัพยากรสารสนเทศและเพิ่มค้นหาทรัพยากรของห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาฯ ในเชิงลึก

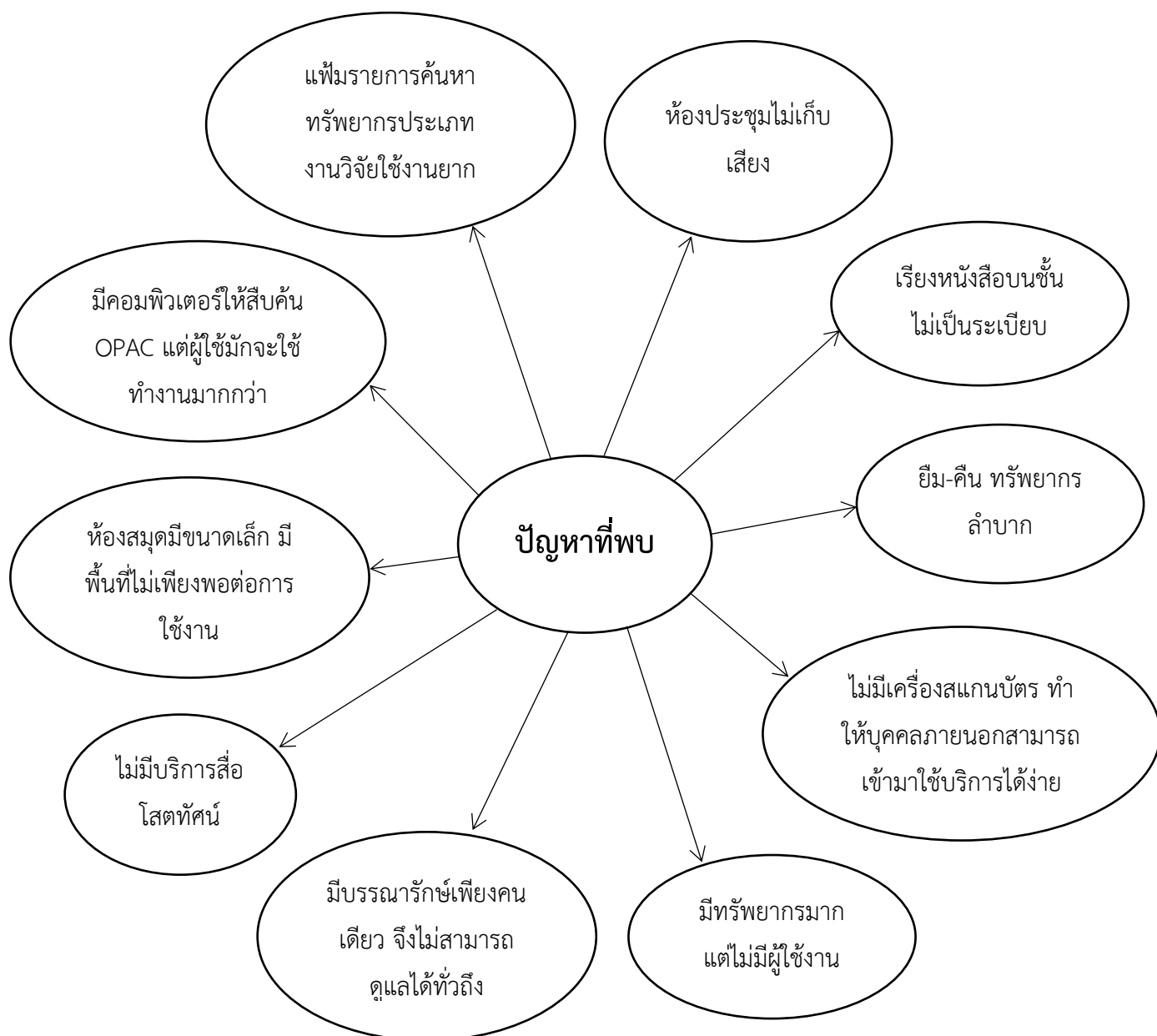
ชั้นวางหนังสือ

ชั้นวางหนังสือจะจัดวางโดยแบ่งตามสาขาวิชา ทรัพยากรที่เป็นภาษาอังกฤษจะอยู่ด้านบน ส่วนภาษาไทยจะอยู่ด้านล่างของชั้น แต่เนื่องจากห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์มีขนาดเล็ก มีพื้นที่ไม่เพียงพอต่อการเพิ่มชั้นวางหนังสือได้ แต่ห้องสมุดจำเป็นต้องจัดหาหนังสือใหม่อยู่เสมอ จึงมีการนำหนังสือมาวางซ้อนทับกัน ส่งผลให้ผู้ใช้ไม่สามารถค้นหาหนังสือได้สะดวกเท่าที่ควร

เพิ่มรายการค้นหาทรัพยากร

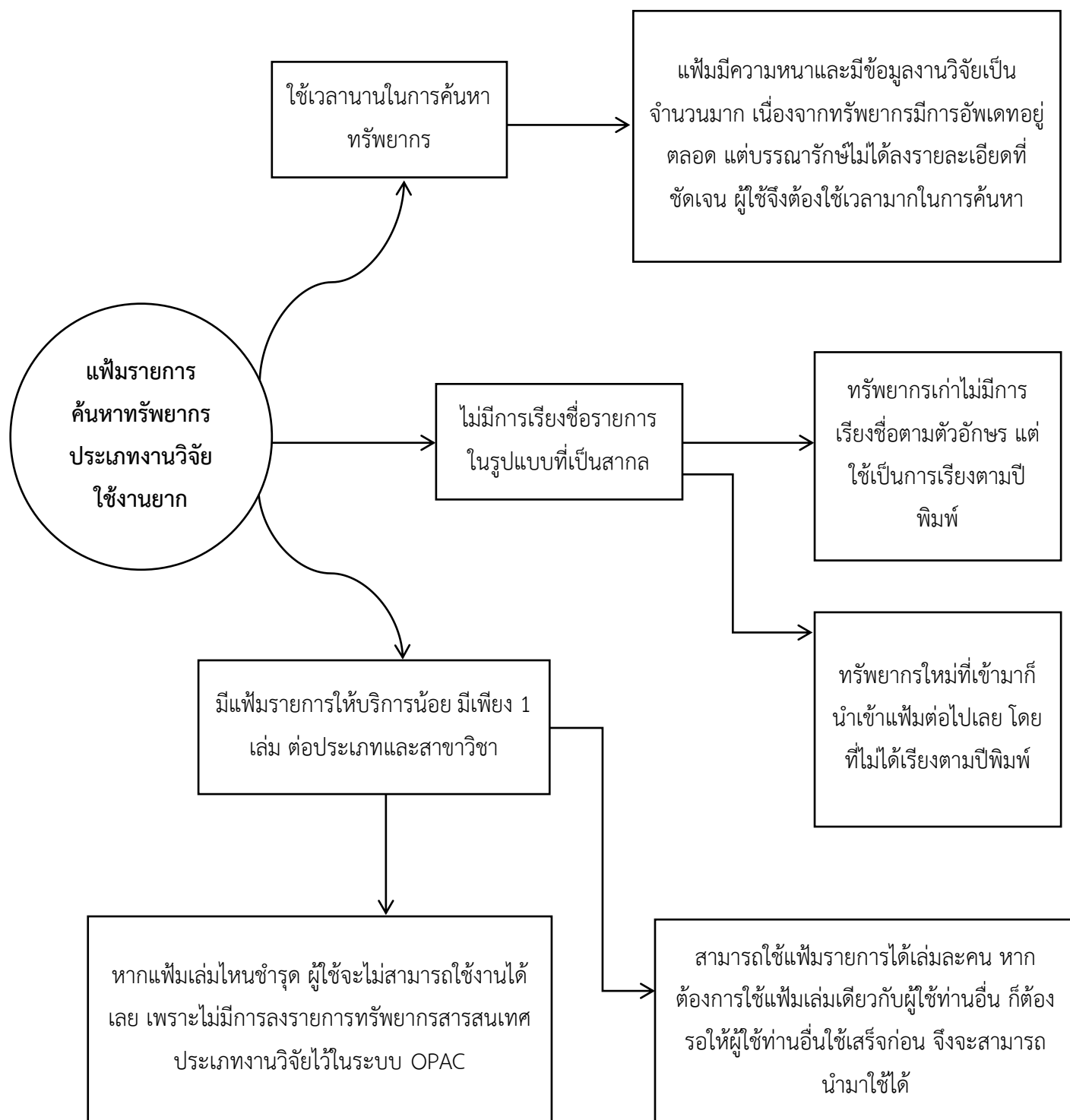
เพิ่มรายการค้นหาทรัพยากรจะเป็นแฟ้มสำหรับค้นหาทรัพยากรสารสนเทศประเภทงานวิจัยวิทยานิพนธ์ และปริญญานิพนธ์ เท่านั้น เนื่องจากเป็นงานวิจัยเฉพาะสาขาวิชา จึงไม่มีข้อมูลอยู่ในระบบกลางของห้องสมุดมหาวิทยาลัย ซึ่งภายในห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์จะมีงานวิจัยทั้งในรูปแบบของรูปเล่มและแผ่นซีดี ส่วนการค้นหาทรัพยากรสารสนเทศประเภทอื่นนั้นจะต้องเข้าไปค้นหาที่ระบบ OPAC ของมหาวิทยาลัย

แผนผังแสดงภาพรวมของปัญหา



ขั้นตอนที่ 2: การกำหนดปัญหา

แผนผัง Why-Why



ขั้นตอนที่ 3: การสร้างแนวคิด

ปัญหา: แพ้มรายการค้นหาทรัพยากรประเภทงานวิจัยใช้งานยาก เนื่องจากไม่มีการเรียงชื่อรายการในรูปแบบที่เป็นสากล และมีแพ้มรายการให้บริการน้อย มีเพียง 1 เล่ม ต่อประเภทและสาขาวิชา ทำให้ผู้ใช้ต้องใช้เวลาในการค้นหาทรัพยากร

3.1 ขั้นตอนการสร้างแนวคิด

- ติดตุ๊กตาตัวเล็กๆ ไว้บนแพ้ม และติดคิวอาร์โค้ดในตัวตุ๊กตาให้สแกนรายการทรัพยากรสารสนเทศในแต่ละสาขา
- ทำแผ่นพับบอกตำแหน่งและที่อยู่ของทรัพยากรสารสนเทศ
- เรียงแพ้มข้อมูลใหม่โดยใช้สีแบ่งตามสาขาวิชา
- ทำแอปพลิเคชันแทนแพ้มรายการค้นหาทรัพยากรประเภทงานวิจัย
- จัดแพ้มรายการใส่โต๊ะข้อมูลเมื่อกดปุ่มแล้วแพ้มรายการจะดึงออกมา
- ติดแถบสีที่ตัวแพ้มข้อมูล และติดที่ชั้นหนังสือ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถค้นหาได้ง่ายขึ้น
- ติดคิวอาร์โค้ดไว้ที่แพ้มรายการ เมื่อผู้ใช้สแกนจะกลายเป็นกล้อง AR พาผู้ใช้ไปยังที่ตั้งของทรัพยากรที่ต้องการได้

3.2 เลือกแนวคิดที่มีความเป็นไปได้

- ทำแอปพลิเคชันแทนแพ้มรายการค้นหาทรัพยากรประเภทงานวิจัย

ข้อดี

- ผู้ใช้ไม่เสียเวลาในการสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศ
- ข้อมูลภายในแพ้มรายการถูกจัดเรียงอย่างเป็นระเบียบภายใต้ฐานข้อมูลของแอปพลิเคชัน
- มีฟังก์ชันภายในแอปพลิเคชันที่ทำให้ผู้ใช้สามารถค้นหาทรัพยากรสารสนเทศที่ไม่เคยถูกใช้งานได้
- ผู้ใช้สามารถค้นหาทรัพยากรสารสนเทศที่ชั้นหนังสือเจอได้อย่างแม่นยำ
- ผู้ใช้สามารถมองเห็นภาพตัวอย่างของทรัพยากรสารสนเทศนั้นๆ ได้ ทั้งรูปภาพและเสียง

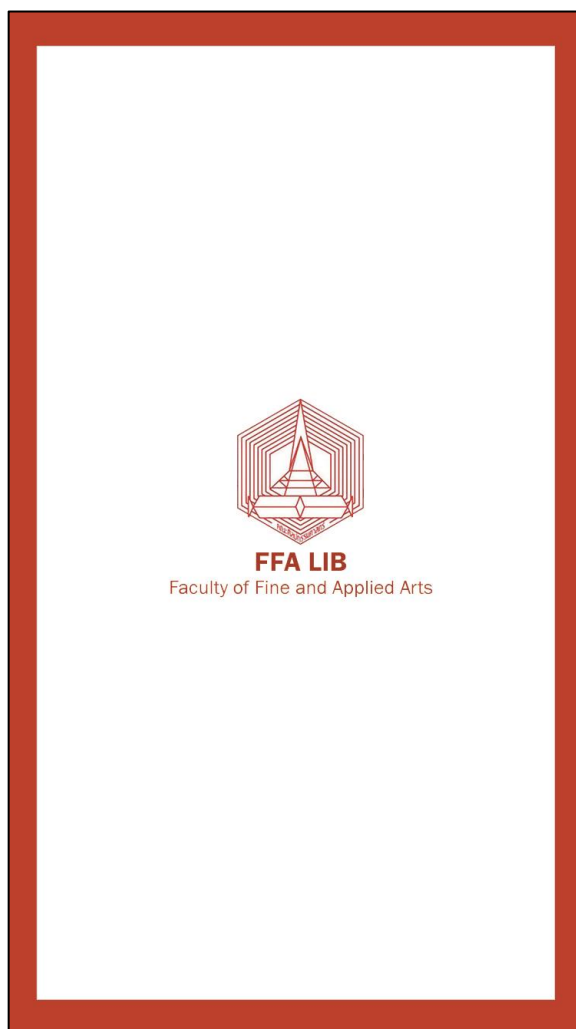
ข้อเสีย

- ต้องอัปเดตข้อมูลภายในแอปพลิเคชันอยู่เสมอ เมื่อมีทรัพยากรสารสนเทศเข้ามาภายในห้องสมุด
- ค่อนข้างใช้เวลาในการพัฒนาตัวแอปพลิเคชัน
- อาจเกิดความซับซ้อนในการใช้งาน

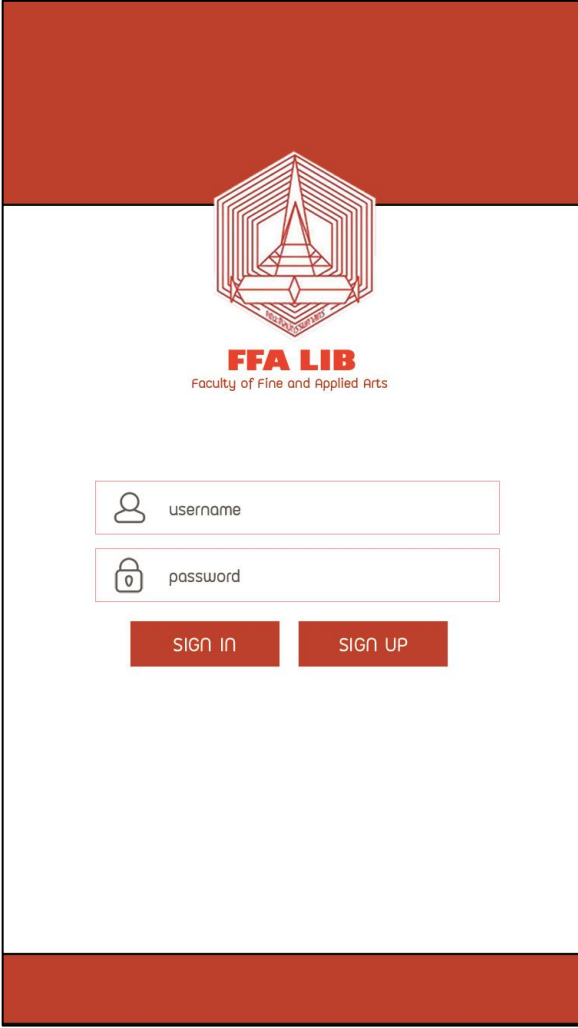
3.3 ตรวจสอบแนวคิด

- ทำแอปพลิเคชันแทนแพ้มรายการค้นหาทรัพยากรประเภทงานวิจัย

ขั้นตอนที่ 4: การออกแบบตัวต้นแบบ



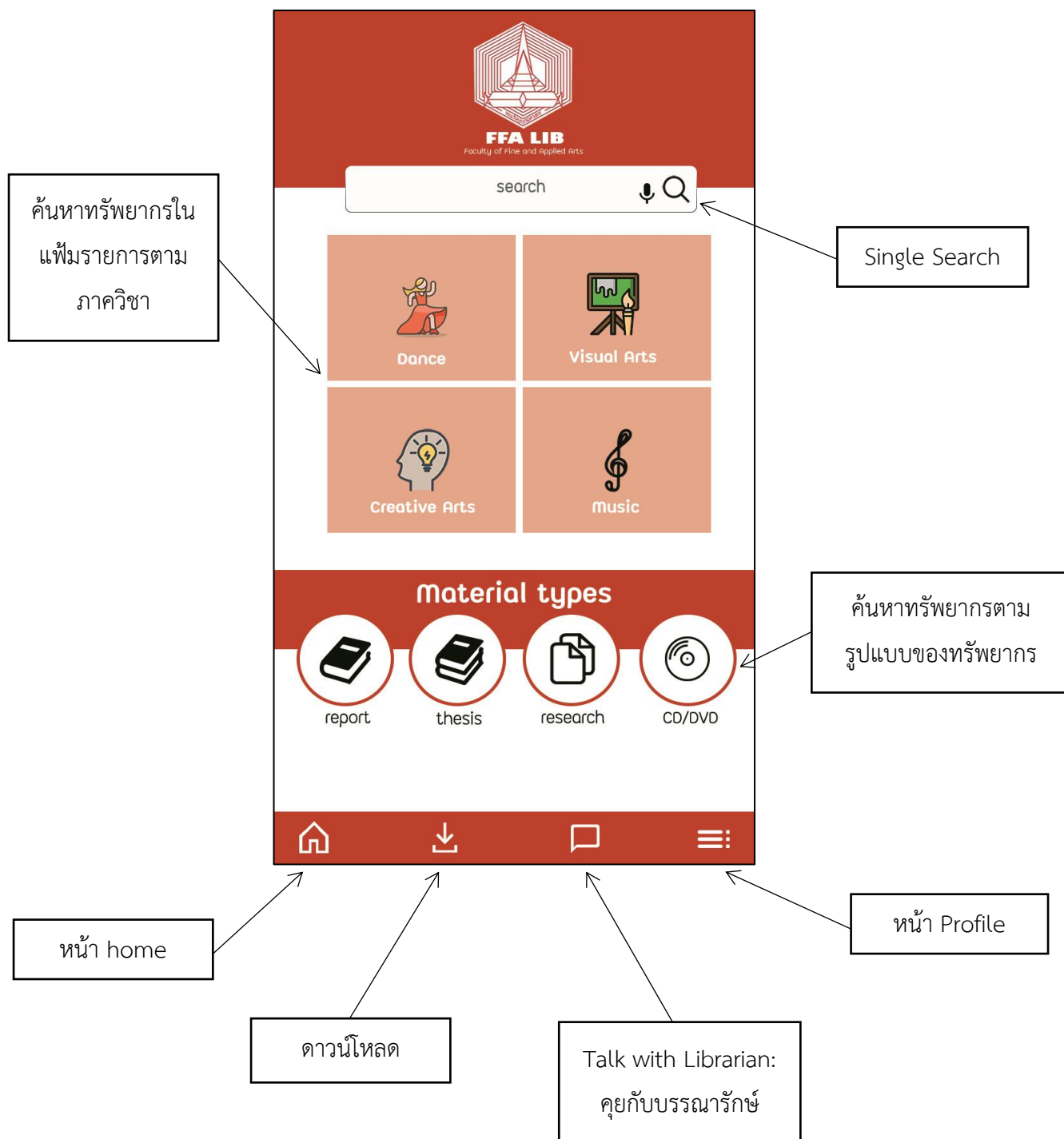
หน้าแรกของ FFA LIB Application หรือมีชื่อเต็มว่า Faculty of Fine and Applied Arts Library Application



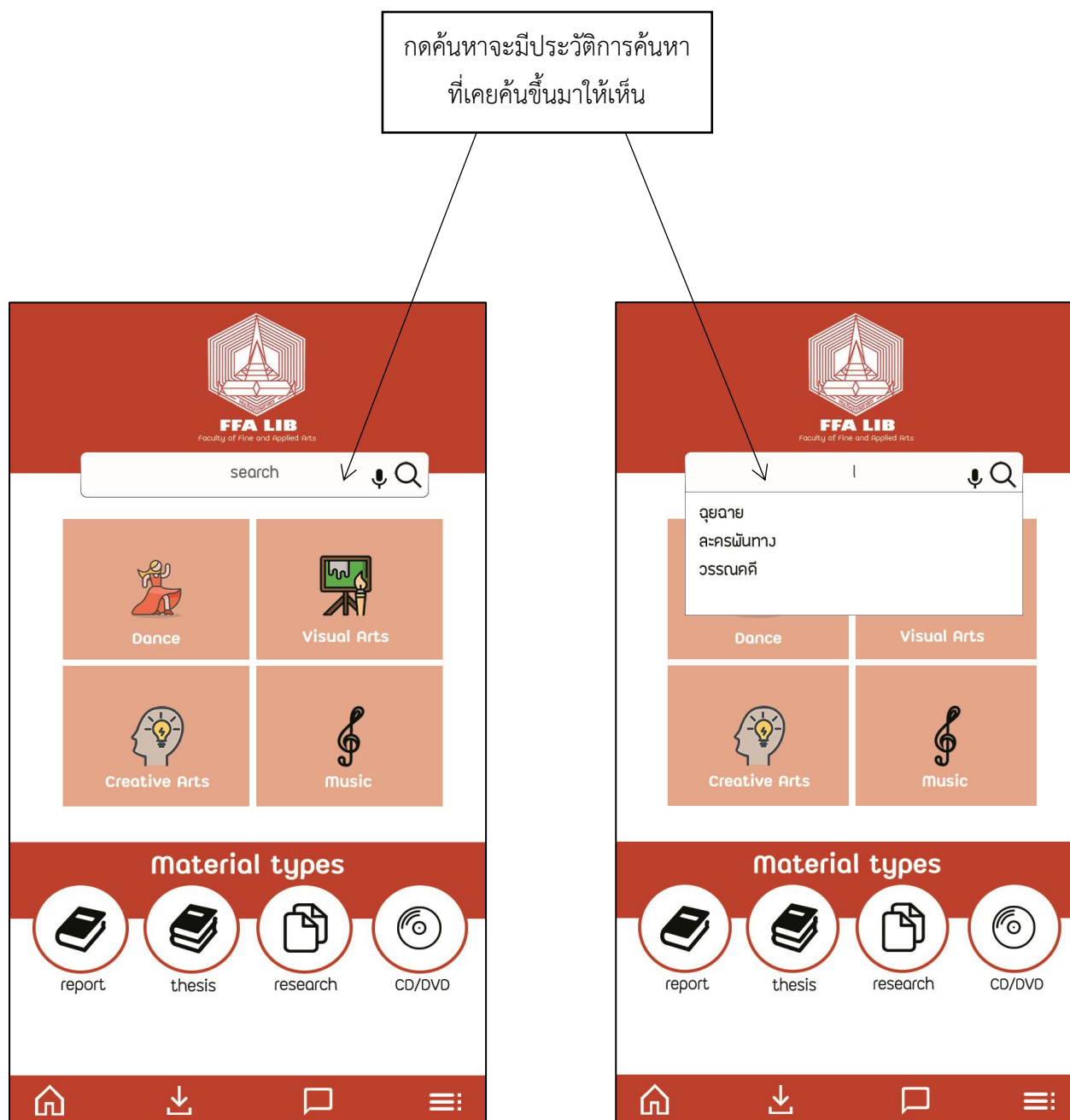
The image shows a login form for FFA LIB. At the top, there is a red header bar. Below it, the FFA LIB logo is centered, featuring a stylized red geometric design. Under the logo, the text "FFA LIB" is written in bold red, followed by "Faculty of Fine and Applied Arts" in a smaller black font. The login form consists of two input fields: the first is labeled "username" with a user icon, and the second is labeled "password" with a lock icon. Below these fields are two red buttons: "SIGN IN" and "SIGN UP". The entire form is set against a white background with a red footer bar at the bottom.

ถัดจากหน้าแรก เป็นหน้า Login โดยหากเป็นนิสิต หรือบุคลากรภายใน
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยสามารถใช้รหัสผ่าน login ได้เลย แต่หากเป็น
บุคคลภายนอกต้องทำการลงทะเบียนก่อน เพื่อเก็บเป็นข้อมูลของ
ห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์

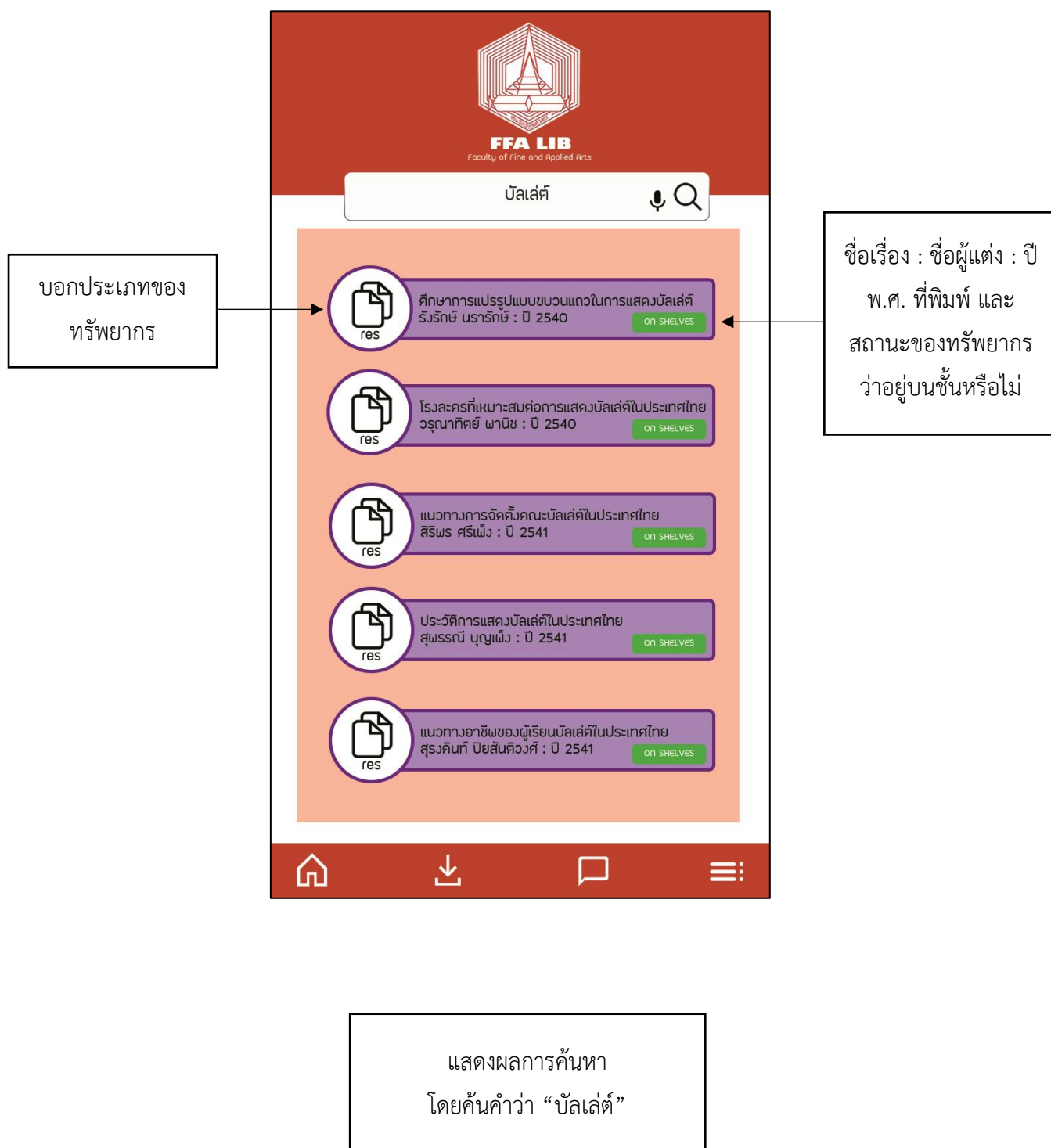
“Homepage FFA LIB”



“การค้นหาแบบ Single Search”



“การค้นหาแบบ Single Search”



“การค้นหาแบบ Single Search”

หน้าแสดงทรัพยากร

ในหน้าแสดงทรัพยากรจะมีชื่อเรื่อง ชื่อผู้แต่ง
ปีที่พิมพ์ และเลขเรียกหนังสือ
พร้อมบอกสถานะว่าอยู่บนชั้นหรือไม่

บอกตำแหน่งของหนังสือเป็นเลขตู้เพื่อง่ายต่อ
การค้นหา พร้อมกับบอกปีที่พิมพ์ของหนังสือ
เล่มนั้นๆ

มีไฟล์ PDF ให้ดาวน์โหลด
มีหัวใจให้กด Liked เพื่ออ่านในอนาคต
มีปุ่มแชร์ให้สามารถส่งต่อหรือเก็บไว้ใน
แอปพลิเคชันอื่นๆ

The screenshot displays the FFA LIB mobile application interface. At the top, there is a red header with the FFA LIB logo and the text 'Faculty of Fine and Applied Arts'. Below the header is a search bar with the text 'บัลเล่ต์' and a magnifying glass icon. The main content area shows the following details for a book:

- Title : ประวัติการแสวงบัลเล่ต์ในประเทศไทย
- Author: สุพรรณิ บุญเรือง
- Year: 2541
- Call Number: Res ส46บ 2541
- Status: ON SHELVES (indicated by a green tag)
- Location: ตู้ 1 : 2541 (indicated by a location pin icon)

Below the book details, there are three icons: a PDF icon, a heart icon, and a share icon. At the bottom, there is a red navigation bar with four icons: a home icon, a download icon, a chat icon, and a menu icon.

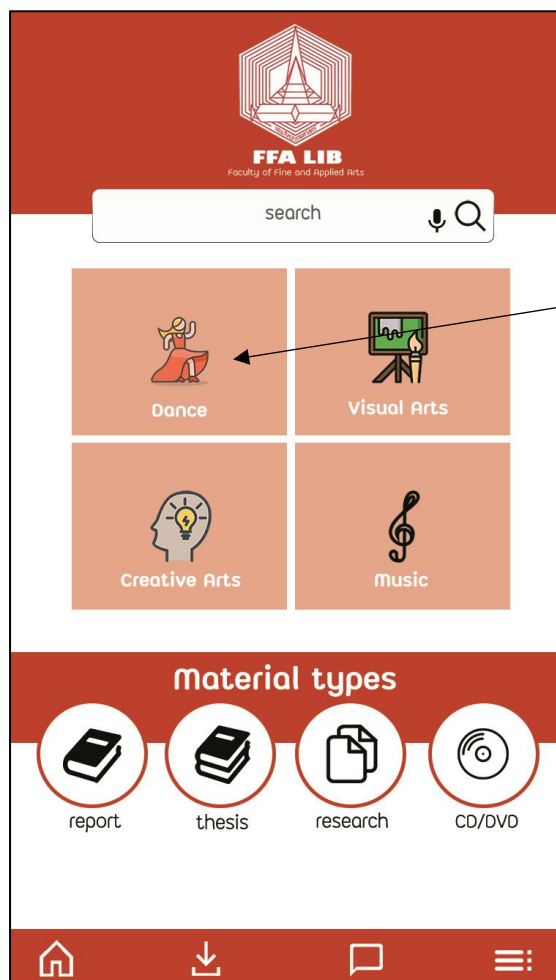
“การค้นหาแบบ Single Search”

หน้าแสดงแชร์ทรัพยากร



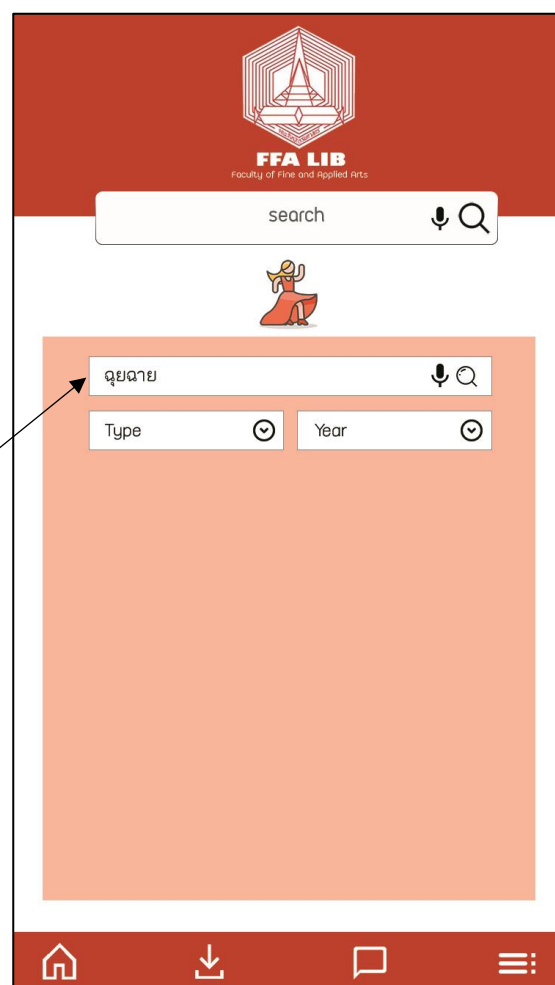
มีปุ่มแชร์ให้สามารถส่งต่อหรือดาวน์โหลด
ไฟล์ PDF เก็บไว้ในแอปพลิเคชันอื่นๆ เพื่อ
อ่านภายหลังได้

“การค้นหาแบบภาควิชา”



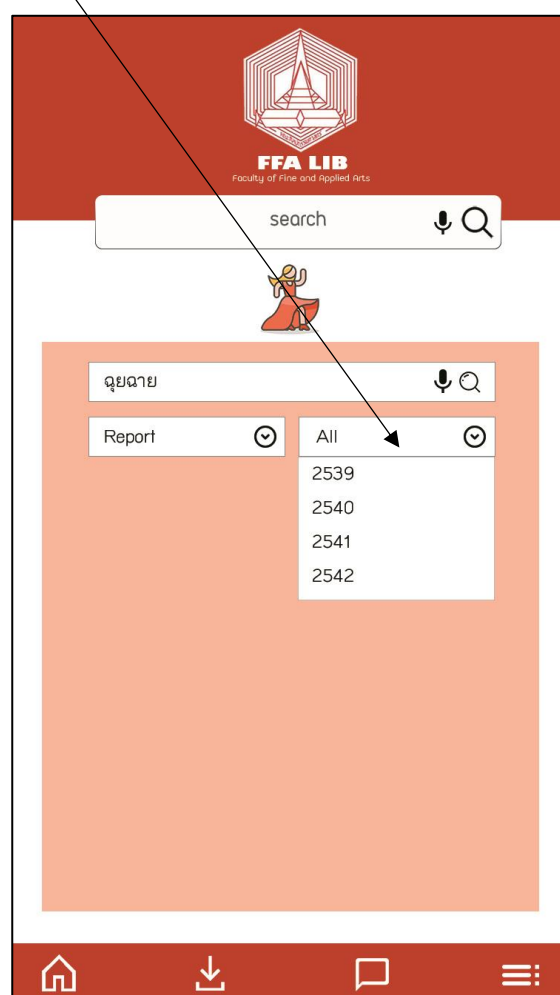
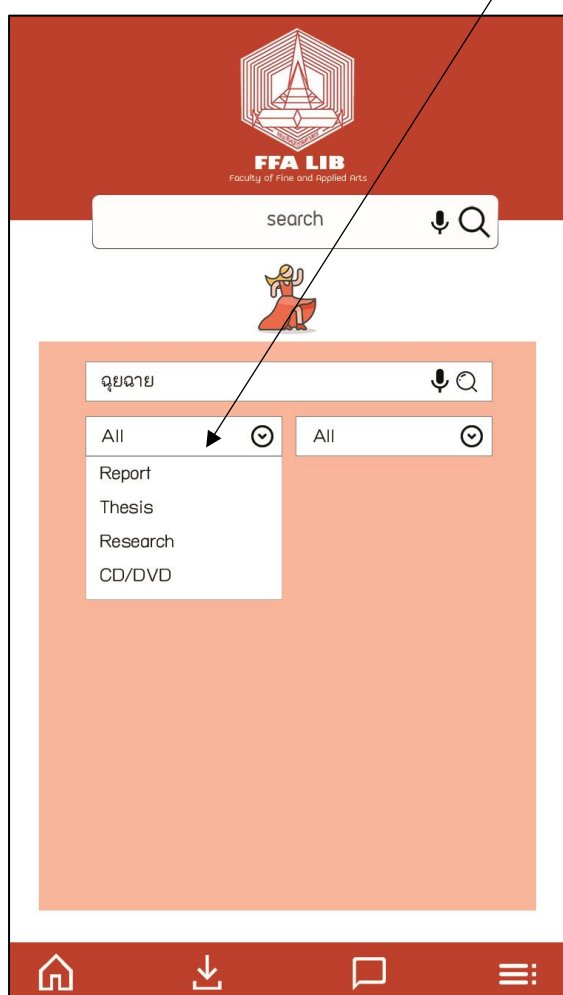
กดเลือกสาขาวิชา เช่น Dance
(นาฏยศิลป์)

หน้าค้นหาแบบ Browse



“การค้นหาแบบภาควิชา”

สามารถเลือกประเภทของ
ทรัพยากร และปีที่พิมพ์ได้
เพื่อจำกัดการค้นหา



“การค้นหาแบบภาควิชา”



“การค้นหาแบบภาควิชา”

หน้าแสดงทรัพยากร

ในหน้าแสดงทรัพยากรจะมีชื่อเรื่อง
ชื่อผู้แต่ง ปีที่พิมพ์ และเลขเรียกหนังสือ
พร้อมบอกสถานะว่าอยู่บนชั้นหรือไม่

บอกตำแหน่งของหนังสือ
เป็นเลขตู้เพื่อต่อการค้นหา
พร้อมกับบอกปีที่พิมพ์ของหนังสือนั้นๆ

มีไฟล์ PDF ให้ดาวน์โหลด
มีหัวใจให้กด Liked เพื่ออ่านในอนาคต
มีปุ่มแชร์ให้สามารถส่งต่อหรือเก็บไว้ใน
แอปพลิเคชันอื่นๆ



AR Mode นำทางไปหา
ทรัพยากร

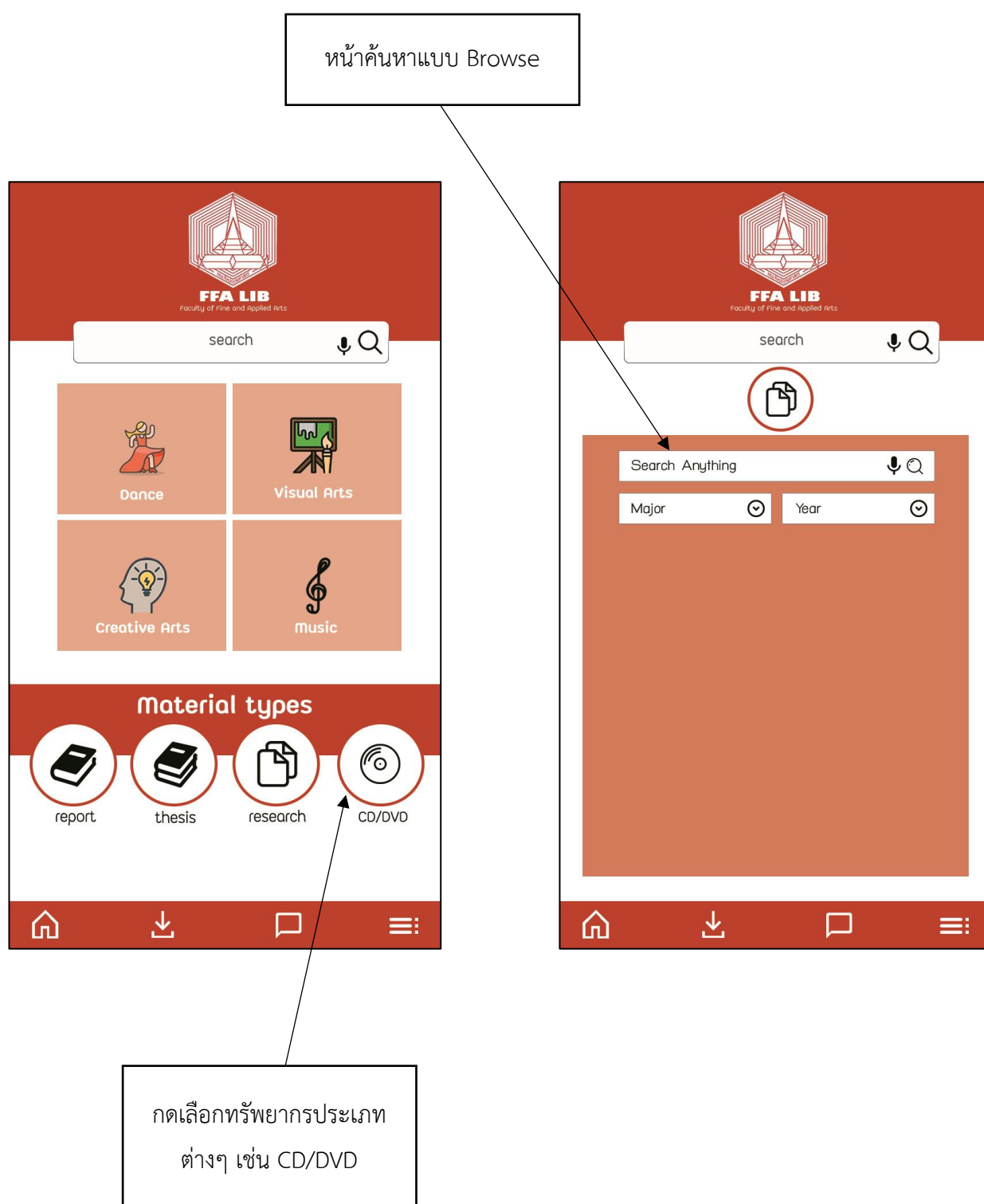
“การค้นหาแบบภาควิชา”

AR MODE

ถ้าทรัพยากรอยู่ตรงไหน
จะมีตัวการ์ตูนโผล่ออกมา
ให้เห็น

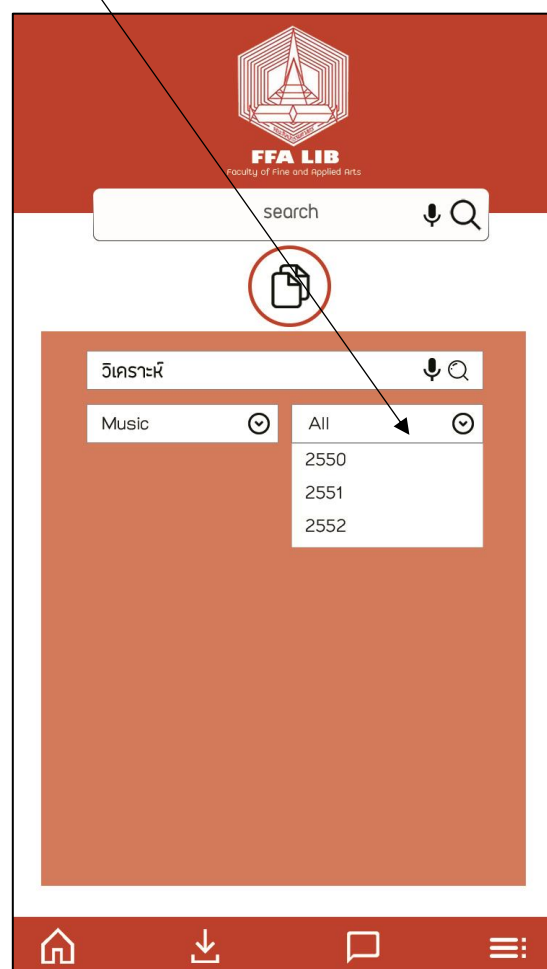
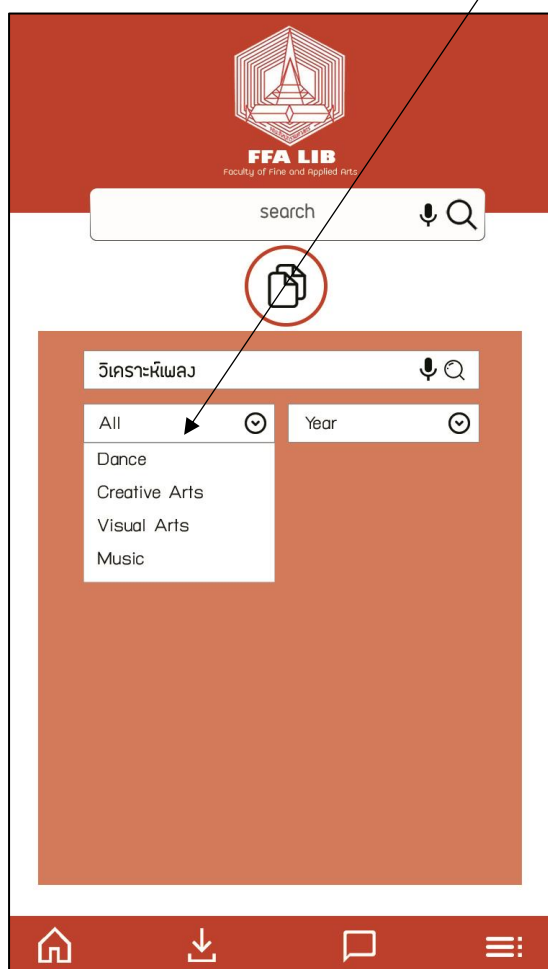


“การค้นหาแบบประเภทของทรัพยากร”



“การค้นหาแบบประเภทของทรัพยากร”

สามารถเลือกประเภทของ
ทรัพยากร และปีที่พิมพ์ได้
เพื่อจำกัดการค้นหา

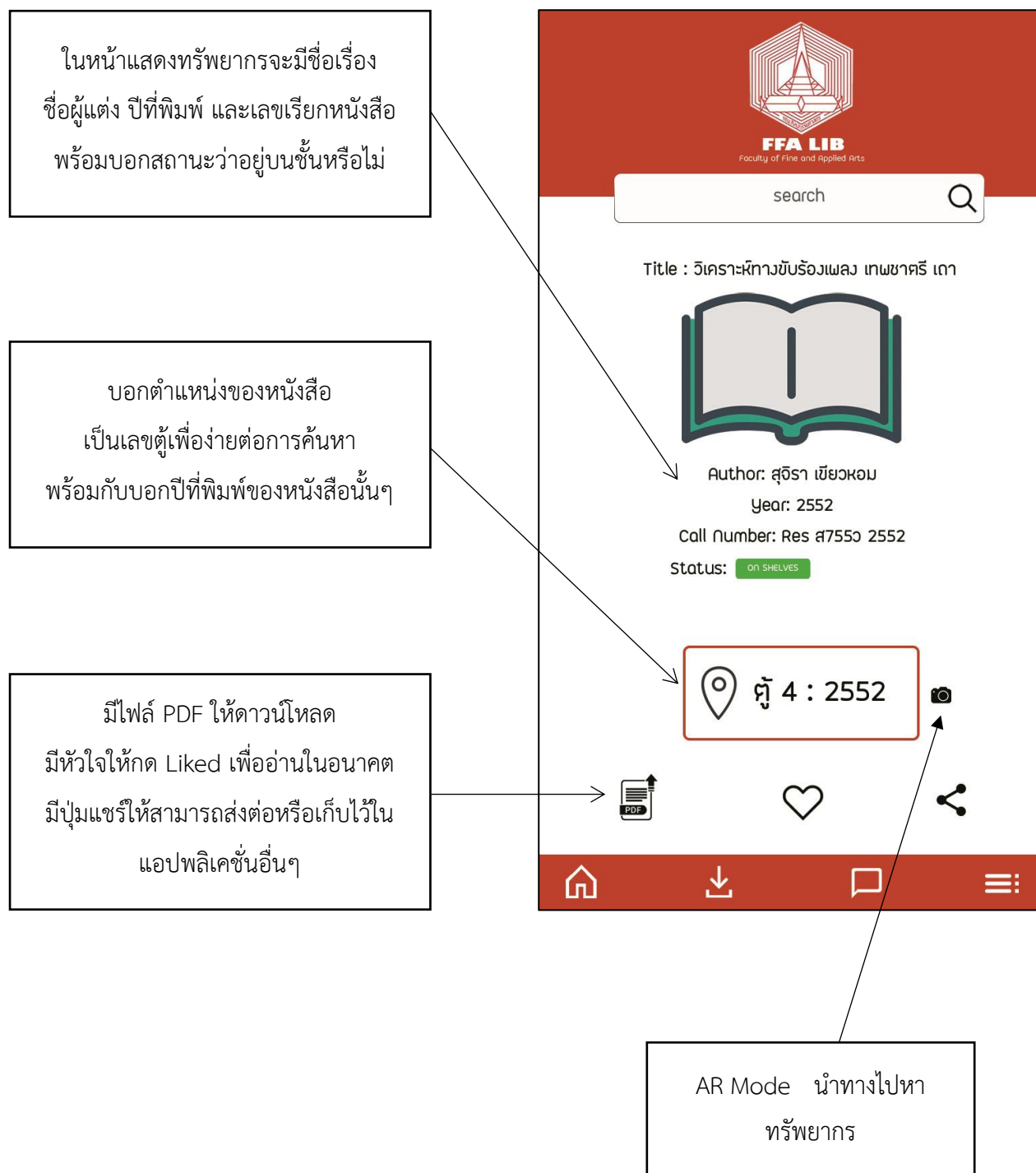


“การค้นหาแบบประเภทของทรัพยากร”



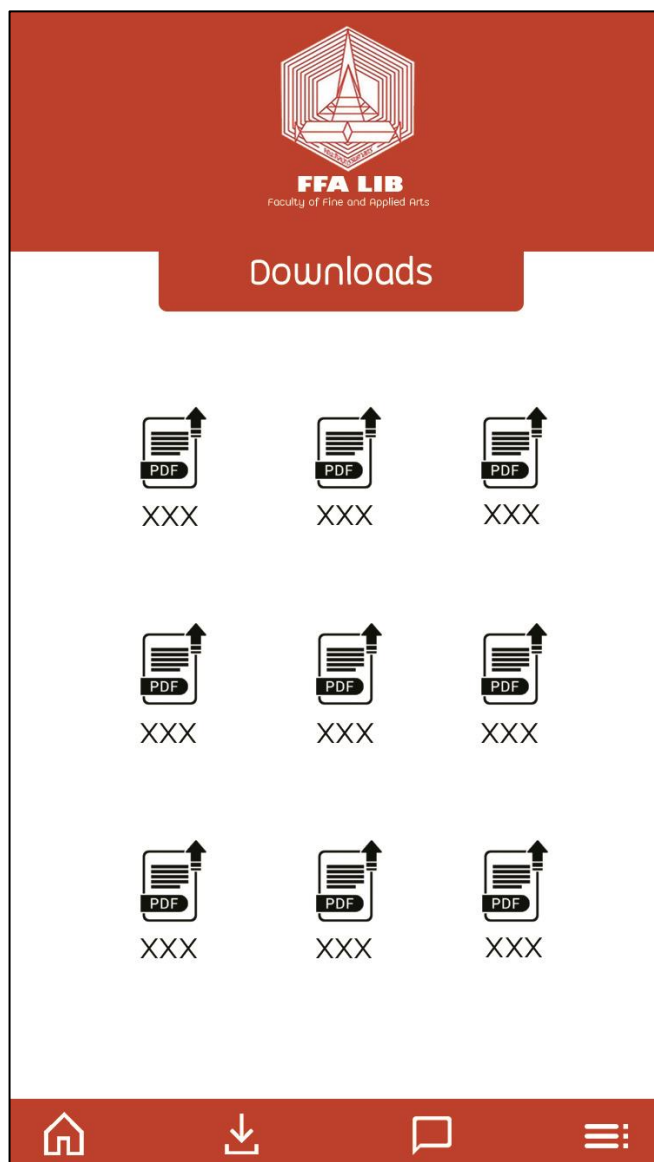
“การค้นหาแบบประเภทของทรัพยากร”

หน้าแสดงทรัพยากร



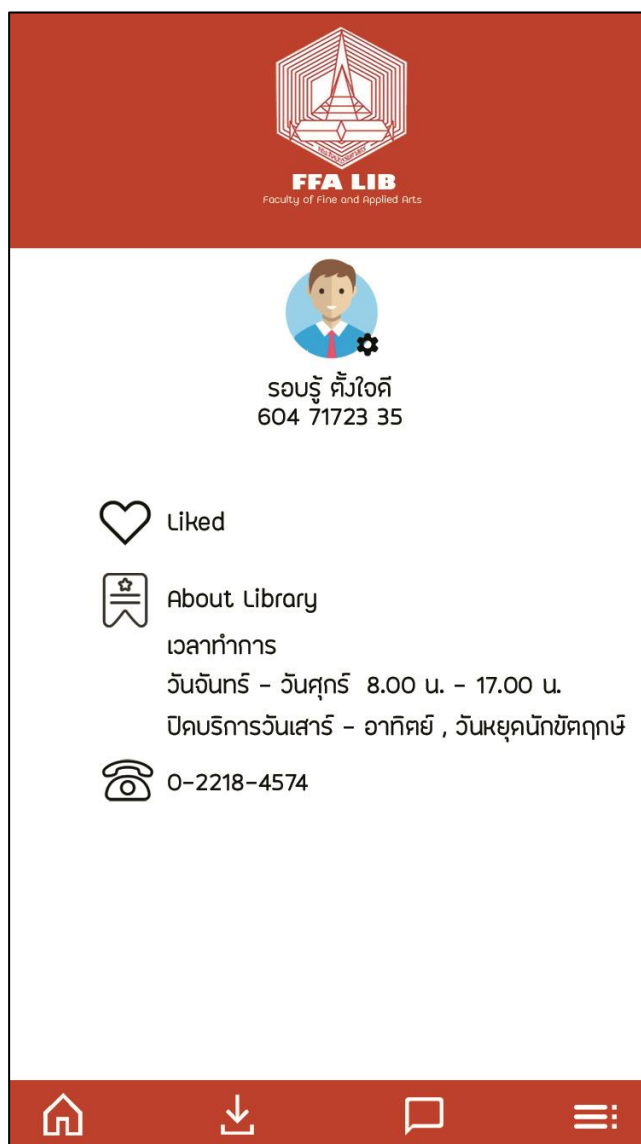


หน้า Talk with Librarian : มีไว้ใช้พูดคุย สอบถาม
เกี่ยวกับทรัพยากรต่างๆ หรือเวลาที่บรรณารักษ์
ไม่ได้อยู่ที่โต๊ะให้บริการ



หน้า Downloads : แสดงเอกสาร หรือทรัพยากรที่มีไฟล์ PDF ที่เคยดาวน์โหลดไว้แล้ว

“หน้า Profile”



มีข้อมูลผู้ใช้บริการ รหัสหนังสือ หรือเลขบัตรขึ้นแสดง มี
ช่อง Liked ที่ผู้ใช้เคย Liked ทรัพยากรต่างๆ ไว้
นอกจากนี้ยังมีข้อมูลของห้องสมุดพร้อมเบอร์โทรศัพท์
แสดงไว้อีกด้วย

ขั้นตอนที่ 5: การทดลอง การตอบรับ และการแก้ไข

สรุปผลการประเมินจากแบบประเมินผลงานต้นแบบนวัตกรรมห้องสมุดของบุคลากรห้องสมุด

โดยทำการเก็บข้อมูลจากบุคลากรห้องสมุดจำนวน 1 คน สรุปได้ดังนี้

1. ด้านมิติความแปลกใหม่ ประเมินได้ 29 คะแนน จากคะแนนเต็ม 35 คะแนน และมีค่าสัดส่วนความสำคัญร้อยละ 35 ผลการคำนวณคะแนนในมิตินี้เท่ากับ 29 คะแนน
2. ด้านมิติการแก้ปัญหา ประเมินได้ 45 คะแนน จากคะแนนเต็ม 49 คะแนน และมีค่าสัดส่วนความสำคัญร้อยละ 35 ผลการคำนวณคะแนนในมิตินี้เท่ากับ 32.14 คะแนน
3. ด้านมิติด้านรูปแบบ ประเมินได้ 18 คะแนน จากคะแนนเต็ม 21 คะแนน และมีค่าสัดส่วนความสำคัญร้อยละ 30 ผลการคำนวณคะแนนในมิตินี้เท่ากับ 25.71 คะแนน

สรุปผลรวมคะแนนทั้ง 3 มิติ ได้เท่ากับ 86.85 คะแนน โดยเมื่อเทียบกับเกณฑ์การประเมินผลงานถือว่าผลงานอยู่ในระดับที่ดีมาก

บุคลากรห้องสมุดได้แสดงความคิดเห็นว่าพึงพอใจกับตัวแอปพลิเคชัน ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่ได้คาดหวังมาก่อน แต่ยังไม่แน่ใจว่าจะนำแนวคิดหรือรูปแบบนวัตกรรมนี้ไปพัฒนาใช้ในห้องสมุดหรือไม่ โดยเห็นความเป็นไปได้ของตัวระบบ แต่ยังมีความกังวลเรื่องผู้จัดการระบบและผู้ควบคุมดูแลระบบ เนื่องจากภายในห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยนั้นมีบรรณารักษ์ดูแลเพียงคนเดียว จึงเป็นเรื่องยากที่จะนำมาพัฒนาต่อ

สรุปผลการประเมินจากแบบประเมินผลงานต้นแบบนวัตกรรมห้องสมุดของผู้ใช้

โดยทำการเก็บข้อมูลผู้ใช้จำนวน 14 คน สรุปเป็นรายด้านได้ดังนี้

1. ด้านความน่าดึงดูดใจ ความสนใจ ที่มีผลต่องานนวัตกรรม
 - เป็นที่ชื่นชอบ ได้คะแนนเฉลี่ย 5.57 คะแนน (คะแนนเต็ม 7 คะแนน)
 - ดึงดูดความสนใจ ได้คะแนนเฉลี่ย 5.42 คะแนน (คะแนนเต็ม 7 คะแนน)
2. ด้านความสำคัญของผลงานนวัตกรรม
 - มีความสำคัญ ได้คะแนนเฉลี่ย 6.07 คะแนน (คะแนนเต็ม 7 คะแนน)
3. ด้านความตรงต่อความต้องการของผู้ใช้ / กลุ่มเป้าหมาย
 - เป็นที่ต้องการ ได้คะแนนเฉลี่ย 6 คะแนน (คะแนนเต็ม 7 คะแนน)
 - คิดว่าจำเป็น ได้คะแนนเฉลี่ย 5.85 คะแนน (คะแนนเต็ม 7 คะแนน)

4. ด้านอารมณ์ความรู้สึกที่มีต่อผลงานนวัตกรรม

รู้สึกพอใจ ถูกใจ ได้คะแนนเฉลี่ย 5.71 คะแนน (คะแนนเต็ม 7 คะแนน)

- มีผู้ใช้ที่ต้องการให้ห้องสมุดนำแนวคิดหรือต้นแบบรูปแบบนวัตกรรมนี้ (Prototype) ไปพัฒนาต่อให้เป็นของจริงเพื่อจัดบริการ เป็นจำนวน 14 คน เพราะตรงกับความต้องการ โดยให้ความเห็นว่าหากมีการนำมาใช้จริงจะช่วยอำนวยความสะดวกในการค้นหารายการทรัพยากรจากแฟ้มรายการ รวมไปถึงประหยัดเวลาอีกด้วย

- หากห้องสมุดนำไปพัฒนาเป็นของจริงแบบสมบูรณ์แล้ว มีผู้ใช้ที่จะมาใช้บริการแน่นอนจำนวน 10 คน และไม่แน่ใจว่าใช้บริการ เพราะว่าแฟ้มรายการยังไม่มีทรัพยากรที่ตรงกับความต้องการ ต้องใช้ค้นหางานวิจัยของภาควิชาที่เรียนอยู่ และผู้ใช้บริการบางคนมาใช้งานห้องสมุดในการทำงานมากกว่าการค้นหาทรัพยากร

ความคิดเห็นของบุคลากรและผู้ให้บริการห้องสมุดต่อผลงานต้นแบบนวัตกรรม

1. อยากให้ต้นแบบของตัวแอปพลิเคชันมีลูกเล่นที่เกี่ยวกับหนังสือของห้องสมุดด้วย เช่น หนังสือแนะนำ
2. การใช้ ICON ของแอปพลิเคชัน หากเป็นภาพที่วาดเอง หรือออกแบบเองจะช่วยดึงดูดมากกว่านี้ เพราะทั้งผู้ใช้บริการและบุคลากรมีความกังวลเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ของผลงานต่างๆ ที่นำมาใช้
3. สีของแอปพลิเคชัน อยากให้เป็นสีของคณะ ที่เป็นสีแดงเลือดนก รวมไปถึงอยากให้หน้าตาของแอปพลิเคชันไม่มีการเล่นสีจนมากเกินไป อยากให้เป็นรูปแบบที่สบายตา
4. สีของทรัพยากร บุคลากรอยากให้มีความสัมพันธ์กับตัวทรัพยากรจริงๆ ที่มีการแยกเป็นภาควิชาและแยกประเภททรัพยากรไว้แล้ว
5. มีความกังวลเกี่ยวกับระบบ AR ที่จะพาไปค้นหาทรัพยากรว่าจะสามารถใช้ได้จริงหรือไม่ เพราะหากใช้ได้จริง ผู้ใช้บริการจะชื่นชอบมากเพราะสามารถพาไปหาทรัพยากรได้เลย โดยที่ไม่ต้องไปเดินหาเอง

สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการทำโครงการ

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้ฝึกการสังเกตสิ่งต่างๆ รอบตัวมากขึ้น
2. ได้ฝึกการคิดอย่างสร้างสรรค์และการคิดนอกกรอบ
3. ได้ฝึกการจัดระเบียบตารางการทำงาน รู้จักการแบ่งเวลาให้เป็น
4. ได้ฝึกการรับแรงกดดันจากการทำงาน และการแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้า
5. ได้พัฒนาศักยภาพการทำงานเป็นกลุ่ม และรู้จักการควบคุมสติหากเกิดปัญหากันภายในกลุ่ม
6. ได้เรียนรู้วิธีการแก้ไขปัญหาต่างๆ อย่างมีเหตุผล

การพัฒนาตนเอง

ด้านความคิด

เกิดการพัฒนาความคิดในเชิงสร้างสรรค์และการคิดนอกกรอบ คิดต่างอย่างมีประโยชน์ มองทุกอย่างให้เป็นไปได้ บางแนวคิดเราอาจจะคิดว่าไม่สามารถนำมาทำได้จริง แต่หากเรารู้จักนำมาประยุกต์ให้เข้ากับสิ่งที่มีอยู่ มันก็คงไม่ยากเกินความสามารถของเรา ซึ่งกรอบของโครงการครั้งนี้ค่อนข้างกว้าง จึงสามารถนำเสนอแนวคิดได้หลากหลาย และไม่มีการปิดกั้นทางความคิด

ด้านสติปัญญา

เกิดการพัฒนาองค์ความรู้จากการวิเคราะห์ปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ที่ได้พบเจอระหว่างการดำเนินโครงการ ซึ่งทำให้สามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ และหากเกิดปัญหากับการทำงานก็ใช้การระดมความคิดกับสมาชิกในกลุ่มเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหา

ด้านสังคม

เกิดการพัฒนาการเข้าสังคมกับบุคคลภายนอก เนื่องจากต้องมีการติดต่อประสานงานหรือทำงานร่วมกัน การทำงานไม่ใช่เพียงแค่ภายในมหาวิทยาลัยหรือองค์กรเท่านั้น หากเรารู้จักพัฒนาตนเองให้สามารถทำงานร่วมกันกับผู้อื่นได้ก็จะทำให้การดำเนินงานนั้นเป็นไปได้อย่างราบรื่นและสมบูรณ์แบบ เช่น การสัมภาษณ์ผู้ใช้ในห้องสมุด โดยการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อหาแนวทางในการแก้ไขปัญหา ร่วมกัน หรือการขอความร่วมมือในการทำงานกับบรรณารักษ์ที่ดูแลห้องสมุด

ด้านการทำงานร่วมกัน

เกิดการพัฒนารับตัวให้เข้ากับการทำงานร่วมกับสมาชิกในกลุ่ม และบุคคลภายนอกองค์กร ได้พัฒนาและทำความเข้าใจความสัมพันธ์กับสมาชิกในกลุ่มเพื่อการทำงานร่วมกันให้ได้อย่างราบรื่น เพราะหากไม่มีความเข้าใจในทัศนคติและความคิดของกันและกัน การทำงานก็อาจจะล่าช้า และงานที่ออกมา ก็อาจจะไม่มีประสิทธิภาพ

เกิดการพัฒนาระเบียบในชีวิตของตนเอง ให้รู้จักการจัดตารางเวลาให้เหมาะสมกับการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น เพราะต้องรับผิดชอบงานร่วมกัน และต้องทำหน้าที่ของตัวเองให้ดีที่สุด เพื่อไม่เป็นภาระของสมาชิกที่เหลือในกลุ่ม

ปัญหาและอุปสรรค

1. ใช้เวลานานในการออกแบบตัวต้นแบบนวัตกรรม เนื่องจากต้องช่วยกันระดมความคิดให้ได้แนวคิดที่แปลกใหม่เพื่อแก้ไขปัญหาจากโจทย์ที่ได้รับ จึงต้องใช้เวลาในการคิดและการนำมาต่อยอดให้ได้ตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ
2. ไม่สามารถมองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างเด็ดขาด ทำให้ต้องคิดและเริ่มทำรูปแบบของตัวต้นแบบขึ้นมาใหม่ จึงต้องเสียเวลาไปลงพื้นที่หลายครั้งโดยที่ไม่ได้อะไรเพิ่มเลย
3. นวัตกรรมที่สร้างขึ้นมายังมีข้อบกพร่อง ซึ่งทางผู้จัดทำสังเกตเห็น แต่ไม่สามารถแก้ไขปัญหาดตรงจุดนั้นได้ เนื่องจากใช้เวลาในการคิดค้นนานเกินไป
4. เกิดความขัดแย้งกันภายในกลุ่ม เนื่องจากมีความคิดเห็นและเวลาที่ไม่ตรงกัน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ห้องสมุดควรปรับเปลี่ยนวิธีการสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศประเภทงานวิจัยให้มีความทันสมัยกว่าเดิม เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ เนื่องจากการสืบค้นทรัพยากรจากแฟ้มรายการนั้นต้องใช้เวลานาน ซึ่งข้อมูลภายในแฟ้มรายการก็ไม่ได้มีการจัดเรียงในรูปแบบที่เป็นสากล ทำให้ยากต่อการสืบค้น ผู้จัดทำจึงเห็นว่าควรมีการพัฒนาแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ของห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่เป็นทางการ เพื่ออำนวยความสะดวกในการสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศประเภทงานวิจัยให้กับผู้ใช้

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

แบบประเมินผลงานต้นแบบนวัตกรรมห้องสมุด ของนิสิตหลักสูตรสารสนเทศศึกษา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

แบบประเมินผลงานต้นแบบนวัตกรรมห้องสมุด ของนิสิตหลักสูตรสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (สำหรับบุคลากรห้องสมุด 1 คน)										
ชื่อโครงการนวัตกรรมห้องสมุด ภายหลังผู้ประเมิน..... ชื่อห้องสมุด.....										
มิติ	มโนทัศน์	คะแนนการพิจารณา (ให้วงกลมตัวเลข) ระดับมากที่สุด 7 คะแนน > ระดับน้อยที่สุด 1 คะแนน								
1. มิติด้านความแปลกใหม่	1.1 ด้านความน่าประหลาดใจ	ไม่ใช่สิ่งที่คาดคิด/คาดหวังไว้	7	6	5	4	3	2	1	เป็นสิ่งที่คาดคิด/คาดหวังไว้
	1.2 ด้านความคิดริเริ่ม	มีความสดใหม่/แปลกใหม่	7	6	5	4	3	2	1	ใช้กันมานานแล้ว
		พบไม่ค่อยบ่อย	7	6	5	4	3	2	1	พบบ่อย
		มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	7	6	5	4	3	2	1	ทำตามแบบแผนเดิม
		มีความเป็นเอกลักษณ์	7	6	5	4	3	2	1	ธรรมดาสามัญทั่วไป
2. มิติด้านการแก้ปัญหา (พิจารณาว่าตอบโจทย์ปัญหาในประเด็นต่างๆ เพียงใด)	2.1 ด้านความสมเหตุสมผล	แก้ปัญหาได้สมเหตุสมผล	7	6	5	4	3	2	1	แก้ปัญหาอย่างไม่สมเหตุสมผล
		แก้ปัญหาได้ตรงประเด็น	7	6	5	4	3	2	1	แก้ปัญหาได้ไม่ตรงประเด็น
		แก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม	7	6	5	4	3	2	1	แก้ปัญหาได้ไม่เหมาะสม
	2.2 ด้านการใช้ประโยชน์	มองเห็นว่านำไปใช้ได้จริง	7	6	5	4	3	2	1	มองเห็นว่าใช้งานไม่ได้จริง
		สะดวกต่อการนำไปใช้หรือนำไปปฏิบัติ	7	6	5	4	3	2	1	ไม่สะดวกต่อการนำไปใช้หรือนำไปปฏิบัติ
	2.3 ด้านความมีคุณค่า	ตรงกับความต้องการ	7	6	5	4	3	2	1	ไม่ตรงกับความต้องการ
	2.4 ด้านความเป็นที่เข้าใจได้ง่าย (ดูในแง่ปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้ เช่น ใช้งานได้ง่าย เข้าใจง่าย เป็นไม่ต้องเรียนรู้มาก)	ผู้ใช้เข้าใจได้ง่าย ใช้งานง่าย (User friendly)	7	6	5	4	3	2	1	ผู้ใช้เข้าใจยาก ใช้งานยาก
3. มิติด้านรูปแบบ	3.1 ความเข้ากันได้ขององค์ประกอบต่างๆ มีความสอดคล้องกัน	องค์ประกอบต่างๆ สอดคล้องกัน	7	6	5	4	3	2	1	องค์ประกอบต่างๆ ไม่สอดคล้องกัน
	3.2 ความสมบูรณ์แบบ (พิจารณาจากผลงานได้รับการออกแบบมาอย่างดีและใช้ได้อย่างครอบคลุม)	สัดส่วนและรูปแบบที่ลงตัว	7	6	5	4	3	2	1	สัดส่วนและรูปแบบไม่ลงตัว
		ความสมบูรณ์	7	6	5	4	3	2	1	ไม่สมบูรณ์

©2017 Sasipimol Prapinpongakorn

ท่านคิดว่าจะนำแนวคิดต้นแบบหรือรูปแบบนวัตกรรมห้องสมุดที่นำเสนอไปพัฒนาเป็นของจริง หรือไม่ เพราะเหตุใด

☐ แน่ใจว่าจะนำไปทำจริง
 ☐ ไม่แน่ใจ
 ☐ ไม่นำไปทำ
 โปรดระบุเหตุผล.....

ความคิดเห็นที่มีต่อผลงานต้นแบบนวัตกรรมห้องสมุดของนิสิตหลักสูตรสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ <i>(สำหรับผู้ใช้/กลุ่มเป้าหมาย)</i>											
ชื่อโครงการนวัตกรรมห้องสมุด ชื่อห้องสมุด..... (นิสิตเขียน)											
ด้านความคิดเห็น และการรับรู้ของผู้ใช้/กลุ่มเป้าหมาย	มโนทัศน์	คะแนนการพิจารณา (ให้วงกลมตัวเลข)									
		ระดับมากที่สุด 7 คะแนน > ระดับน้อยที่สุด 1 คะแนน									
	1. ด้านความน่าดึงดูดใจ ความสนใจที่มีต่อผลงานนวัตกรรมฯ	เป็นที่ชื่นชอบ	7	6	5	4	3	2	1	ไม่เป็นที่ชื่นชอบ	
		ดึงดูดความสนใจ	7	6	5	4	3	2	1	ไม่ดึงดูดความสนใจ	
	2. ด้านความสำคัญของผลงานนวัตกรรมฯ	มีความสำคัญ	7	6	5	4	3	2	1	ไม่มีความสำคัญ	
		เป็นที่ต้องการ	7	6	5	4	3	2	1	ไม่เป็นที่ต้องการ	
	3. ด้านความตรงต่อความต้องการของผู้ใช้/กลุ่มเป้าหมาย	คิดว่าจำเป็น	7	6	5	4	3	2	1	คิดว่าไม่จำเป็น	
รู้สึกพอใจ ถูกใจ		7	6	5	4	3	2	1	รู้สึกไม่พอใจ ไม่ถูกใจ		
4. ด้านอารมณ์ความรู้สึกที่มีต่อผลงานนวัตกรรมฯ											

©2017 Sasipimol Prapinpong sakorn

1. ท่านต้องการให้ห้องสมุดนำแนวคิดหรือต้นแบบรูปแบบนวัตกรรมนี้ (Prototype) ไปพัฒนาต่อให้เป็นของจริงเพื่อจัดบริการหรือไม่ เพราะเหตุใด

☐ ต้องการ ☐ ไม่ต้องการ โปรดระบุเหตุผล.....

2. ถ้าห้องสมุดนำไปพัฒนาเป็นของจริงแบบสมบูรณ์แล้ว ท่านคิดว่าจะมาใช้บริการหรือไม่ (หรือมาลองใช้หรือไม่) เพราะเหตุใด

☐ มาใช้บริการแน่นอน ☐ ไม่แน่ใจว่าจะมาใช้ ☐ ไม่มาใช้ โปรดระบุเหตุผล.....

ความคิดเห็นที่มีต่อผลงานต้นแบบนวัตกรรมห้องสมุดของนิสิตหลักสูตรสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ <i>(สำหรับผู้ใช้/กลุ่มเป้าหมาย)</i>											
ชื่อโครงการนวัตกรรมห้องสมุด ชื่อห้องสมุด..... (นิสิตเขียน)											
ด้านความคิดเห็น และการรับรู้ของผู้ใช้/กลุ่มเป้าหมาย	มโนทัศน์	คะแนนการพิจารณา (ให้วงกลมตัวเลข)									
		ระดับมากที่สุด 7 คะแนน > ระดับน้อยที่สุด 1 คะแนน									
	1. ด้านความน่าดึงดูดใจ ความสนใจที่มีต่อผลงานนวัตกรรมฯ	เป็นที่ชื่นชอบ	7	6	5	4	3	2	1	ไม่เป็นที่ชื่นชอบ	
		ดึงดูดความสนใจ	7	6	5	4	3	2	1	ไม่ดึงดูดความสนใจ	
	2. ด้านความสำคัญของผลงานนวัตกรรมฯ	มีความสำคัญ	7	6	5	4	3	2	1	ไม่มีความสำคัญ	
		เป็นที่ต้องการ	7	6	5	4	3	2	1	ไม่เป็นที่ต้องการ	
	3. ด้านความตรงต่อความต้องการของผู้ใช้/กลุ่มเป้าหมาย	คิดว่าจำเป็น	7	6	5	4	3	2	1	คิดว่าไม่จำเป็น	
รู้สึกพอใจ ถูกใจ		7	6	5	4	3	2	1	รู้สึกไม่พอใจ ไม่ถูกใจ		
4. ด้านอารมณ์ความรู้สึกที่มีต่อผลงานนวัตกรรมฯ											

©2017 Sasipimol Prapinpong sakorn

1. ท่านต้องการให้ห้องสมุดนำแนวคิดหรือต้นแบบรูปแบบนวัตกรรมนี้ (Prototype) ไปพัฒนาต่อให้เป็นของจริงเพื่อจัดบริการหรือไม่ เพราะเหตุใด

☐ ต้องการ ☐ ไม่ต้องการ โปรดระบุเหตุผล.....

2. ถ้าห้องสมุดนำไปพัฒนาเป็นของจริงแบบสมบูรณ์แล้ว ท่านคิดว่าจะมาใช้บริการหรือไม่ (หรือมาลองใช้หรือไม่) เพราะเหตุใด

☐ มาใช้บริการแน่นอน ☐ ไม่แน่ใจว่าจะมาใช้ ☐ ไม่มาใช้ โปรดระบุเหตุผล.....

คำชี้แจง: แบบประเมินนี้ผลิตจะใช้เก็บข้อมูล feedback ในขั้นตอนที่ 5 (Test, Feedback, Revise) และสรุปผลพอล้างเซป

คำอธิบายการใช้แบบประเมินผล

หลักเกณฑ์และวิธีการประเมินผลงานต้นแบบนวัตกรรมห้องสมุด (ประเมิน 1 คน / 1 แบบประเมิน)

1. ประเมินผลงานต้นแบบฯ ใน 3 มิติ โดยยึดสัดส่วนตามคะแนนความสำคัญของแต่ละมิติ ได้แก่
ด้านความแปลกใหม่ เต็ม 35 คะแนน และมีค่าสัดส่วนความสำคัญ ร้อยละ 35
ด้านการแก้ปัญหา เต็ม 49 คะแนน และมีค่าสัดส่วนความสำคัญ ร้อยละ 35
ด้านรูปแบบ เต็ม 21 คะแนน และมีค่าสัดส่วนความสำคัญ ร้อยละ 30
2. พิจารณารายการประเมินต่างๆ โดยให้คะแนนเป็น 7 ระดับ (มากที่สุด 7 คะแนน > น้อยที่สุด 1 คะแนน)
3. เกณฑ์การประเมินผลงาน (สัดส่วนร้อยละ 100 คะแนนเต็ม 100 คะแนน)
คะแนนตั้งแต่ 80-100 = ผลงานในระดับดีมาก
คะแนนตั้งแต่ 60-79 = ผลงานในระดับดี
คะแนนน้อยกว่า 60 = ผลงานในระดับพอใช้

วิธีการคำนวณ

1. พิจารณาให้คะแนนในแต่ละรายการประเมินของแต่ละมิติ (ระดับ1-7)
2. หาคะแนนเฉลี่ยของแต่ละมิติด้วยการนำผลรวมของคะแนนรายการประเมินทุกตัวในแต่ละมิติคูณด้วยค่าสัดส่วนคะแนนและหารด้วยคะแนนเต็มในแต่ละมิติ
3. นำผลคะแนนของแต่ละมิติจากข้อ 2 มารวมกัน จะได้เป็นผลรวมของคะแนนทั้ง 3 มิติ จาก 100 คะแนนเต็ม
4. ในกรณีที่ผู้ประเมินหลายคน จะได้เป็นคะแนนเฉลี่ยของผลงานนั้นๆ จากนั้นนำไปเทียบกับเกณฑ์การประเมินผล

หมายเหตุ

1. ให้บุคลากรประเมิน 1 คน / ห้องสมุด 1 แห่ง
2. ให้ผู้ใช้ประเมิน (ยิ่งได้จำนวนมากยิ่งดี) เช่น บางกลุ่มสามารถเก็บข้อมูลจากผู้ใช้งานได้ง่าย อาจได้มากกว่า 30 คน เป็นต้น (บางห้องสมุดที่หาผู้ใช้ไม่ได้จำนวนมากไม่เป็นไร ยึดหยุ่นตามสถานการณ์จริง)

ภาคผนวก ข

แบบสัมภาษณ์ผู้ใช้บริการห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบสัมภาษณ์

ตอนที่ 1 ข้อมูลผู้ให้สัมภาษณ์

() นิสิต

1. ชั้นปีที่ศึกษา

() ชั้นปีที่ 1

() ชั้นปีที่ 2

() ชั้นปีที่ 3

() ชั้นปีที่ 4

2. ภาควิชา

() นาฏยศิลป์

() ดุริยางคศิลป์

() ทศนศิลป์

() นฤมิตศิลป์

สาขา.....

() ผู้ใช้ภายนอก

1. ระดับการศึกษา

2. อาชีพ

ตอนที่ 2 การใช้บริการห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

1. การมาเข้าใช้ห้องสมุด มาครั้งสุดท้ายเมื่อไหร่ มาบ่อยแค่ไหน

.....

2. มาค้นหาอะไร มาใช้บริการอะไร บริการอะไรที่ใช้ประจำ หรืออยากให้บริการนั้นมีอะไรเพิ่ม

.....

3. ต้องการให้ห้องสมุดมีอะไร หรือต้องการอะไรเพิ่ม อยากให้ปรับปรุง/พัฒนาตรงไหน

.....

4. ปัญหาหรืออุปสรรคในการใช้ห้องสมุด

.....

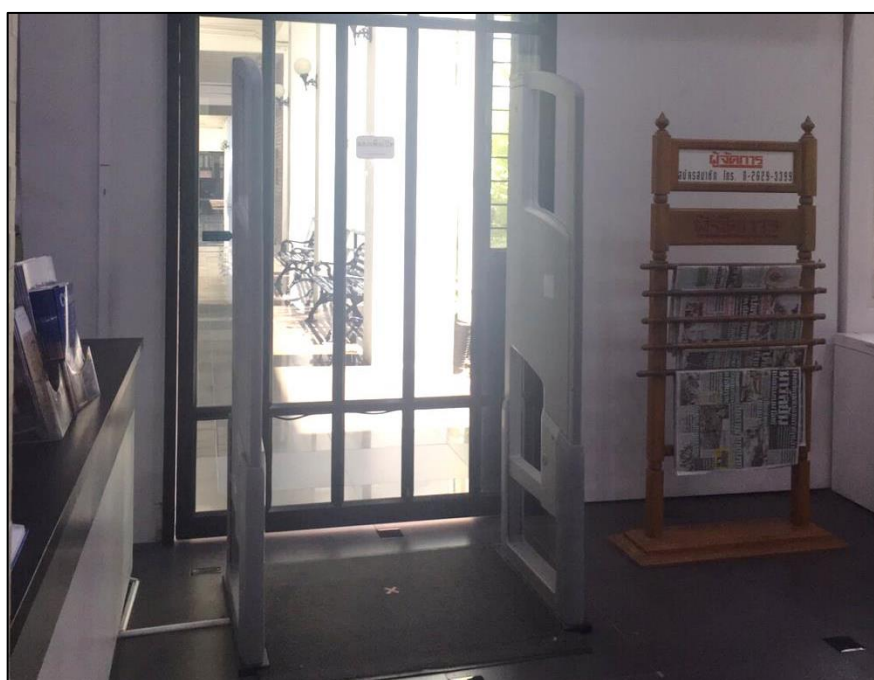
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

ภาคผนวก ค
ภาพประกอบการทำงาน



ภาพประกอบที่ 1 ประตูทางเข้าห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาฯ



ภาพประกอบที่ 2 ประตู RFID ภายในห้องสมุด



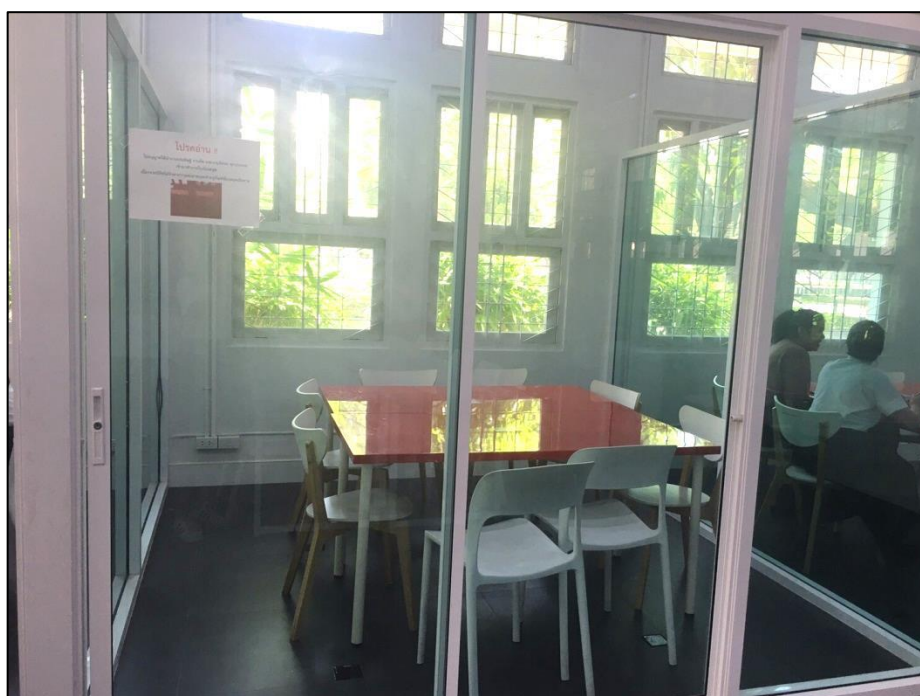
ภาพประกอบที่ 3 ชั้นวางรายงานวิจัย วิทยานิพนธ์ และปริญญานิพนธ์



ภาพประกอบที่ 4 ชั้นวางหนังสือ



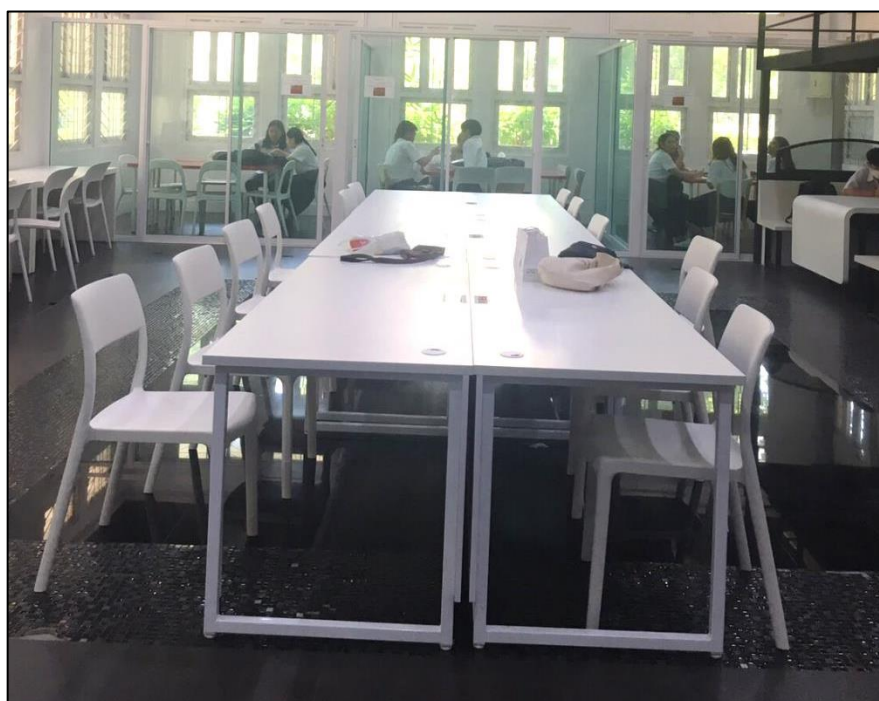
ภาพประกอบที่ 5 พื้นที่ให้บริการคอมพิวเตอร์



ภาพประกอบที่ 6 ห้องประชุมกลุ่ม



ภาพประกอบที่ 7 พื้นที่นั่งอ่านหนังสือ



ภาพประกอบที่ 8 พื้นที่นั่งอ่านหนังสือ



ภาพประกอบที่ 9 แฟ้มรายการสืบค้นทรัพยากรประเภทงานวิจัย



ภาพประกอบที่ 10 วิธีค้นหาเอกสารงานวิจัยจากแฟ้มรายการ

Report (

อาศรมศึกษา คุรุทายาทศิลป์

ลำดับที่	สาขาวิชา/ผู้สอน	ชื่อเรื่อง	รหัสค้นพบ	เลขหมู่วิจัย
1/M0306	จิตตน พรมประสิทธิ์	อาศรมศึกษา : คุรุทายาทศิลป์	2537	REPORT 9211u 2537
2/M0307	นงนุชภัทร คณานัน	อาศรมศึกษา : คุรุทายาทศิลป์	2537	REPORT 6u17u 2537
3/M0308	จุฑามาศ ปอประสิทธิ์	อาศรมศึกษา : คุรุทายาทศิลป์	2537	REPORT 643u 2537
4/M0309	จิตตน พรมประสิทธิ์	อาศรมศึกษา : คุรุทายาทศิลป์	2537	REPORT 9211u 2537 C.2
5/M0310	บุษยา จิตต์งาม	อาศรมศึกษา : อาศรมศึกษา วิชาธรรม	2537	REPORT 348u 2537
6/M0311	ชัชวาลย์ จันทร์แก้ว	อาศรมศึกษา : สังคมศึกษา ศึกษาศาสตร์	2539	REPORT 817u 2537
7/M0312	ศิริกัญญา	อาศรมศึกษา : อาศรมศึกษา วิชาธรรม	2539	REPORT 9517u 2539
8/M0313	ณิชา อภัยธรรม	อาศรมศึกษา : อาศรมศึกษา วิชาธรรม	2539	REPORT 834u 2539
9/M0314	วิภาดา ศรีน้อย	อาศรมศึกษา : คุรุทายาทศิลป์	2539	REPORT 847u 2539
10/M0315	สมบุญ บุญงาม	อาศรมศึกษา : อาศรมศึกษา วิชาธรรม	2539	REPORT 816u 2539 – คุรุทายาท
11/M0316	อนงค์ จิตธรรม	อาศรมศึกษา : คุรุทายาทศิลป์	2541	REPORT 015u 2541
12/M0317	ศศิธร พงษ์จิต	อาศรมศึกษา : คุรุทายาทศิลป์	2541	REPORT 0111u 2541
13/M0318	ณัฐชยา ไรศรี	อาศรมศึกษา : อาศรมศึกษา วิชาธรรม	2541	REPORT 033u 2541
14/M0319	อศุพร สีนาง	อาศรมศึกษา : อาศรมศึกษา วิชาธรรม	2541	REPORT 814u 2541
15/M0320	จุฑามาศ ศรีสัตย์	อาศรมศึกษา : คุรุทายาทศิลป์	2543	REPORT 847u 2543
16/M0321	พัชรพร นามะกุล	อาศรมศึกษา : คุรุทายาทศิลป์	2543	REPORT 817u 2543
17/M0322	วิภาดา ศรีน้อย	อาศรมศึกษา : คุรุทายาทศิลป์	2545	REPORT 817u 2545

ภาพประกอบที่ 11 ข้อมูลเอกสารงานวิจัยทั้งหมดในแฟ้มรายการ



ภาพประกอบที่ 12 สัมภาษณ์ผู้ใช้บริการห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาฯ



ภาพประกอบที่ 13 สัมภาษณ์บรรณารักษ์ของห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาฯ



ภาพประกอบที่ 14 สมาชิกกลุ่ม The Survived War