



โครงการนวัตกรรมจัดการเพื่อแก้ไขปัญหา

เรื่อง True of things

เสนอ

ผศ.ดร.ศศิพิมล ประพินพงศกร

จัดทำโดย

นายคุณัฐสุนันท์	ศรีสุข	58101010487
นางสาวชนาธินาถ	วัชรมุสิก	59101010242
นายปองพล	กุ่มแก้ว	59101010254
นางสาวพรพรหม	เวียรพันธ์	59101010257
นางสาวศรุตตา	จูประสิทธิ์	59101010265
นางสาวสิริยากร	ทองย้อย	59101010268
นางสาววันยิหวา	พงษ์ภู	59101010798

รายงานการนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา361CASE STUDY ON CURRENT ISSUES

สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

โครงการนวัตกรรมการจัดการเพื่อแก้ไขปัญหา

เรื่อง True of things

เสนอ

ผศ.ดร.ศศิพิมล ประพินพงศกร

จัดทำโดย

นายคุณัฐสนั่นท์	ศรีสุข	58101010487
นางสาวชนาธินาถ	วัชรเมธีก	59101010242
นายปองพล	กุ่มแก้ว	59101010254
นางสาวพรพรหม	เวียรพันธ์	59101010257
นางสาวศรุตตา	จุประสิทธิ์	59101010265
นางสาวสิริยากร	ทองย่อย	59101010268
นางสาวหวันยิหวา	พงษ์ภู	59101010798

รายงานการนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา361CASE STUDY ON CURRENT ISSUES

สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คำนำ

โครงการนวัตกรรมการจัดการเพื่อแก้ปัญหา การประชาสัมพันธ์ของห้องสมุดมีไม่มากพอ โดยใช้ Line@ ของห้องสมุดบริษัท ทูคอร์ดปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) นวัตกรรมนี้จัดทำขึ้นเพื่อประชาสัมพันธ์ ทรัพยากรสารสนเทศ กิจกรรมต่างๆของทางห้องสมุด เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงได้ง่ายและรับรู้ข่าวสารได้เร็ว ยิ่งขึ้น ทั้งนี้โครงการนวัตกรรมจัดทำขึ้นเพื่อเป็นแนวทางให้แก่ ห้องสมุดบริษัท ทูคอร์ดปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) เพื่อที่จะนำไปพัฒนาต่อและทำให้เกิดประสิทธิภาพที่ดีมากยิ่งขึ้น

โครงการนวัตกรรมการจัดการเพื่อแก้ไขปัญหาในครั้งนี้ สำเร็จได้ด้วยดี ผู้จัดทำโครงการ ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิพิมล ประพินพงศกร ที่ให้คำปรึกษาและคำแนะนำต่างๆที่ดีตลอด ในการทำโครงการ และขอขอบพระคุณ คุณผึ้ง รณิดา โรจน์สัจจะกุล เจ้าหน้าที่ของหน่วยงาน (Senoir HR office) ของห้องสมุดบริษัท ทูคอร์ดปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ที่ให้คำแนะนำที่ดีมาตลอดแก่ผู้จัดทำโครงการ

คณะผู้จัดทำโครงการ

2561

สารบัญ

หัวข้อ	หน้า
ขั้นตอนการดำเนินงาน	
Step 1 (Discover)	1-3
Step2 (Define)	4-5
Step3 (ideate)	6
Step4 (Design & Prototype)	7-13
Step5 (Testing & Feedback & Revise)	14-15
สิ่งที่ได้รับจากการทำโครงการ	16
ภาคผนวก	17
ภาคผนวก ก.	18-20
ภาคผนวก ข.	21-22
ภาคผนวก ค.	23-25

ขั้นตอนการดำเนินงาน

STEP 1 Discover

Activity 1 การเก็บรวบรวมข้อมูล

18 มี.ค. 2562 เวลา 14.00 น. ณ ห้องสมุดบริษัท ทูคอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

สัมภาษณ์และสังเกตการณ์ครั้งที่ 1

สภาพแวดล้อมภายในห้องสมุด

- เป็นห้องสมุดขนาดเล็ก และสงวนสิทธิ์เฉพาะพนักงาน ทูคอร์ปอเรชั่น และบุตรของพนักงาน (เฉพาะกรณี) เท่านั้น
- เจ้าหน้าที่บรรณารักษ์ ส่วนใหญ่จะเป็นนิสิตฝึกงานมากกว่า เจ้าหน้าที่ของหน่วยงาน
- มีห้องสำหรับเด็กโดยเฉพาะ
- มีห้องประชุม สำหรับผู้เข้ามาใช้ สามารถเข้าใช้บริการได้ไม่เกิน 2 คนต่อ 1 ห้อง
- หนังสือส่วนมากเป็นแนวธุรกิจ
- ระบบจัดเก็บหนังสือ เป็นระบบ Dewey classification
- ผู้ใช้บริการส่วนใหญ่เป็นบุตรของพนักงานบริษัท
- การแบ่งโซนหนังสือไม่มีความชัดเจน
- สามารถนำอาหารเข้ามารับประทานได้ภายในห้องสมุด

เจ้าหน้าที่ของหน่วยงาน และ นิสิตฝึกงาน

1. คุณผึ้ง รณิตา โรจน์สังจะกุล : เจ้าหน้าที่ของหน่วยงาน

- ห้องสมุดทูคอร์ปอเรชั่น เป็นห้องสมุดเฉพาะหน่วยงาน ดังนั้นผู้ใช้งานส่วนใหญ่จะเป็นเจ้าหน้าที่ของทรู
- ห้องสมุดที่นี้จะเน้นธุรกิจที่อยู่ในเครือของทูคอร์ปอเรชั่นทั้งหมด ส่วนหนังสืออื่นๆที่ไม่เกี่ยวข้อง ก็จะไปในทางธุรกิจเช่นกัน
- มีการจัดทำห้องการเรียนรู้ไว้สำหรับเด็กโดยเฉพาะ
- เวลาที่พนักงานจะเข้ามาใช้งานเป็นจำนวนมากจะอยู่ในช่วงพักกลางวัน
- ห้องสมุดที่นี้จะเน้นจัดกิจกรรมมากกว่า เป็นเพียงแค่พื้นที่อ่านหนังสือในห้องสมุดทั่วไป
- ไม่มีการติดตั้งระบบรักษาความปลอดภัยภายในตัวห้องสมุด เนื่องจากเป็นนโยบายความเชื่อใจพนักงานของบริษัท

- ในแต่ละหนึ่งปี เมื่อทำการตรวจเช็คหนังสือ พบว่ามีหนังสือหายแต่ก็ยังไม่ติดตั้งระบบรักษาความปลอดภัย
- ระบบการยืม-คืน เป็นระบบแบบกรอกตัวเลขที่มีติดอยู่ในหนังสือทุกเล่ม ไม่มีระบบสแกนบาร์โค้ดแบบห้องสมุดที่อื่น หรือทำการยืมผ่านเว็บไซต์ของห้องสมุดได้
- สามารถทำการยืมกับภายในเครือข่ายระบบอินเทอร์เน็ต โดยจะมีบริการจัดส่งไปยังสำนักงานในเครือข่ายที่ทำการยืมอีกด้วย
- ทุกวันพุธจะมีการจัดกิจกรรมให้กับบุตรของพนักงานในห้องสมุด
- ทางห้องสมุดสามารถให้นำน้ำเข้ามารับประทานได้ แต่ต้องเป็นของ ทรูคอฟฟี่ เท่านั้น

2. นิติติงงาน

- บอกรายละเอียดการยืมคืน และจำนวนเล่มที่พนักงาน สามารถยืมได้
- กิจกรรมส่วนใหญ่ที่จัดขึ้นที่นี่ ไม่เกี่ยวกับกิจกรรมที่ห้องสมุดจัดขึ้น
- อยากให้ระบบการยืมคืน เป็นแบบสแกนบาร์โค้ด เพื่อตัดปัญหาการล่าช้าในการยืมคืน
- ไม่สามารถควบคุมดูแลเด็กได้อย่างทั่วถึง เกิดจากเจ้าหน้าที่ห้องสมุดน้อยกว่าจำนวนเด็ก
- อยากให้ขยายพื้นที่ของห้องสมุดให้มากกว่านี้ เนื่องจากเวลาทางห้องสมุดมีการจัดกิจกรรมนั้น ผู้ใช้บริการที่จะเข้ามาทำการยืมหนังสือไม่สามารถใช้บริการได้ ต้องรองานจนถึงจะเข้ามาใช้บริการได้
- ผู้เข้ามาใช้บริการไม่เก็บแก้วน้ำที่นำเข้ามาไปทิ้ง วางไว้ให้เจ้าหน้าที่เก็บ

ปัญหาที่พบ

1. พื้นที่การให้บริการไม่เพียงพอต่อผู้เข้าใช้
2. เสียงดังที่เกิดจากบุตรของพนักงาน
3. ทิ้งขยะในห้องสมุด
4. การล่าช้าและความไม่ทันสมัยในเรื่องของการยืมคืน
5. พื้นที่ในการจัดทำกิจกรรมนั้น ไม่สอดคล้องกับทางห้องสมุด
6. การจัดเรียงมุมต่างๆในตัวห้องสมุดนั้น ไม่มีความแน่ชัดหรือเด่นออกมาให้ผู้ใช้บริการทราบว่ามุมตรงนั้นคือหนังสือประเภทใด
7. การประชาสัมพันธ์ของห้องสมุดมีไม่มากพอ

Activity 1 การเก็บรวบรวมข้อมูล

25 มี.ค. 2562 เวลา 14.00 น. ณ ห้องสมุดบริษัท ทูคอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

สังเกตการณ์ครั้งที่ 2

สภาพแวดล้อมภายในห้องสมุด

- วันนี้ห้องสมุดมีการจัดกิจกรรม และจัดประชุมกันภายในเครือข่าย ทำให้พื้นที่บริเวณห้องสมุดนั้นไม่สะดวกต่อการใช้งานไปเกือบครึ่งของพื้นที่
- โต๊ะพื้นที่การใช้บริการนั้นไม่เพียงพอต่อจำนวนผู้ที่เข้ามาใช้งาน เนื่องจากมีเจ้าหน้าที่พนักงานในเครือมาร่วมประชุมและเข้ามาใช้พื้นที่ในห้องสมุด เพื่อประชุมงาน
- เจ้าหน้าที่ท่านอื่นไม่สามารถเข้ามายืม หรือใช้ทรัพยากรภายในห้องสมุดได้เลย เนื่องจากติดกิจกรรมที่กำลังจัดขึ้นอยู่ ต้องรอหลังกิจกรรมเสร็จเท่านั้นจึงสามารถที่จะเข้ามาใช้บริการได้อีกครั้ง
- พื้นที่ให้บริการข้างนอกไม่เพียงพอ ทำให้เจ้าหน้าที่ที่ต้องการพื้นที่ทำงานขอเข้ามาใช้ในห้องการเรียนรู้ของเด็ก
- เมื่อมีเจ้าหน้าที่เข้ามาใช้พื้นที่ในห้องการเรียนรู้เด็ก จึงทำให้มีการเปิดเข้า-ออกอยู่ตลอดเวลา ส่งผลให้เสียงเด็กที่เล่นอยู่ในห้องนั้นออกไปรบกวนผู้ใช้บริการที่อยู่ภายนอก และเมื่อเด็กๆไม่มีพื้นที่สำหรับการเล่นได้เหมือนเช่นเคย จึงพากันออกไปเล่นกันในบริเวณพื้นที่ทางเข้าห้องสมุด ทำให้เกิดความไม่สะดวกในการเข้า-ออกห้องสมุด
- ผู้ที่เข้ามาใช้บริการส่วนใหญ่นั้นจะมานั่งทำงาน หรือประชุม มากกว่ามาอ่านหนังสือที่ทางห้องสมุดมีให้บริการ

ปัญหาที่พบ

1. เมื่อห้องสมุดมีกิจกรรมจะทำให้พื้นที่เกือบครึ่งภายในห้องสมุดไม่สามารถเข้าใช้ได้ จึงทำให้ผู้ใช้ที่ต้องการยืมหนังสือไม่สามารถเข้ามายืมได้ ต้องรอหลังกิจกรรมจบเท่านั้น
2. ห้องสมุดมีจำนวนทรัพยากรที่ไม่เพียงพอต่อผู้ใช้งาน เมื่อเกิดเหตุการณ์ หรือช่วงเวลาที่มิใช่ผู้ใช้งานต้องการเข้ามาใช้บริการเป็นจำนวนมากๆ
3. เสียงดังที่เกิดจากบุตรของพนักงาน
4. การประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่างๆของห้องสมุดใช้การประชาสัมพันธ์ทางเดียวคือ Facebook

STEP 2 Define
แผนผังแสดงปัญหา



แผนผังแบบ WHY WHY



STEP3 Ideate

ปัญหา : การประชาสัมพันธ์ของห้องสมุดมีไม่มากพอ ทำให้ผู้ใช้ไม่สนใจในห้องสมุดเท่าที่ควร

3.1 Generate ideas step

- สร้างเนื้อหาที่น่าสนใจเพื่อดึงดูดผู้ใช้บริการให้ใช้บริการ
- ทำแอปพลิเคชันประชาสัมพันธ์โดยใช้ Qr code
- ทำระบบสำรองพื้นที่การอ่าน
- สร้างบัญชี Line@ ในการประชาสัมพันธ์ข่าวสาร และกิจกรรมห้องสมุด
- ปรับปรุงห้องกิจกรรมสำหรับเด็ก
- ปรับปรุงเรื่องรบกวนจากเด็กโดยให้เด็กสะสมแสตมป์ทำความดี

3.2 Select idea

- สร้างบัญชี Line@ ในการประชาสัมพันธ์ข่าวสาร และกิจกรรมห้องสมุด

ข้อดี

- เป็นการประชาสัมพันธ์เพิ่มอีกช่องทางเพื่อให้เข้าถึงผู้ใช้ได้มากขึ้น
- สะดวกต่อผู้ใช้เพราะมีตารางกิจกรรมของห้องสมุด
- ช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้ให้สามารถรู้หนังสือใหม่และหนังสือที่ได้รับความนิยม โดยไม่ต้องไปที่ห้องสมุด
- สามารถตรวจสอบสถานะยืม-คืนหนังสือได้
- สามารถคาดเดาหนังสือที่ผู้ใช้น่าจะชื่นชอบได้ โดยใช้ข้อมูลจากประวัติการยืมคืนของผู้ใช้
- สามารถทำกิจกรรมร่วมกับทางทรูคอปฟี
- สามารถปรึกษาการใช้งานห้องสมุดจากบรรณารักษ์ได้โดยตรง
- สามารถกระจายการประชาสัมพันธ์ในองค์กรได้รวดเร็วผ่าน องค์กรย่อยต่างๆในองค์กร

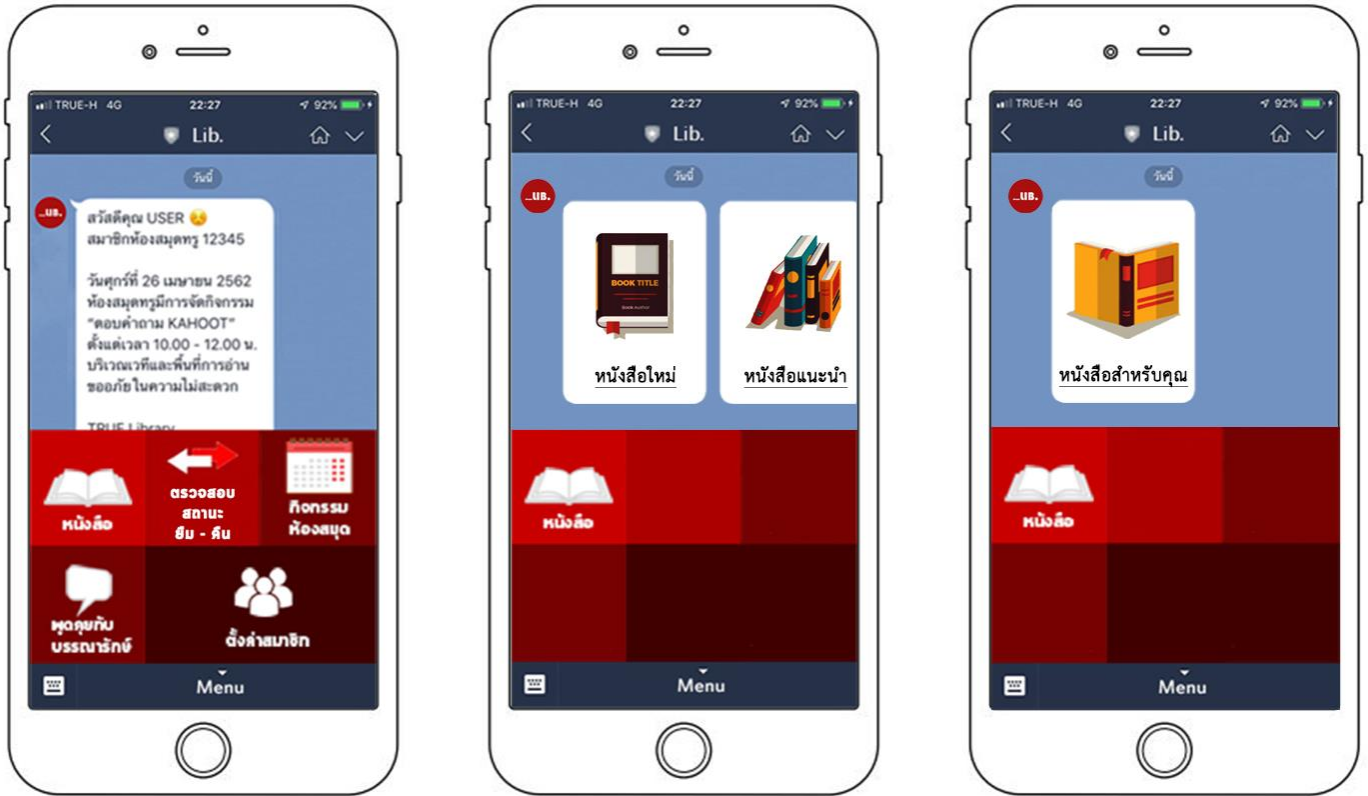
ข้อเสีย

- มีค่าใช้จ่าย
- ต้องอัปเดตข้อมูลตลอดเวลา
- อาจรบกวนความเป็นส่วนตัวของผู้ใช้มากเกินไป

Step 4 (Design & Prototype)

1. หน้าจอเริ่มต้น LING@





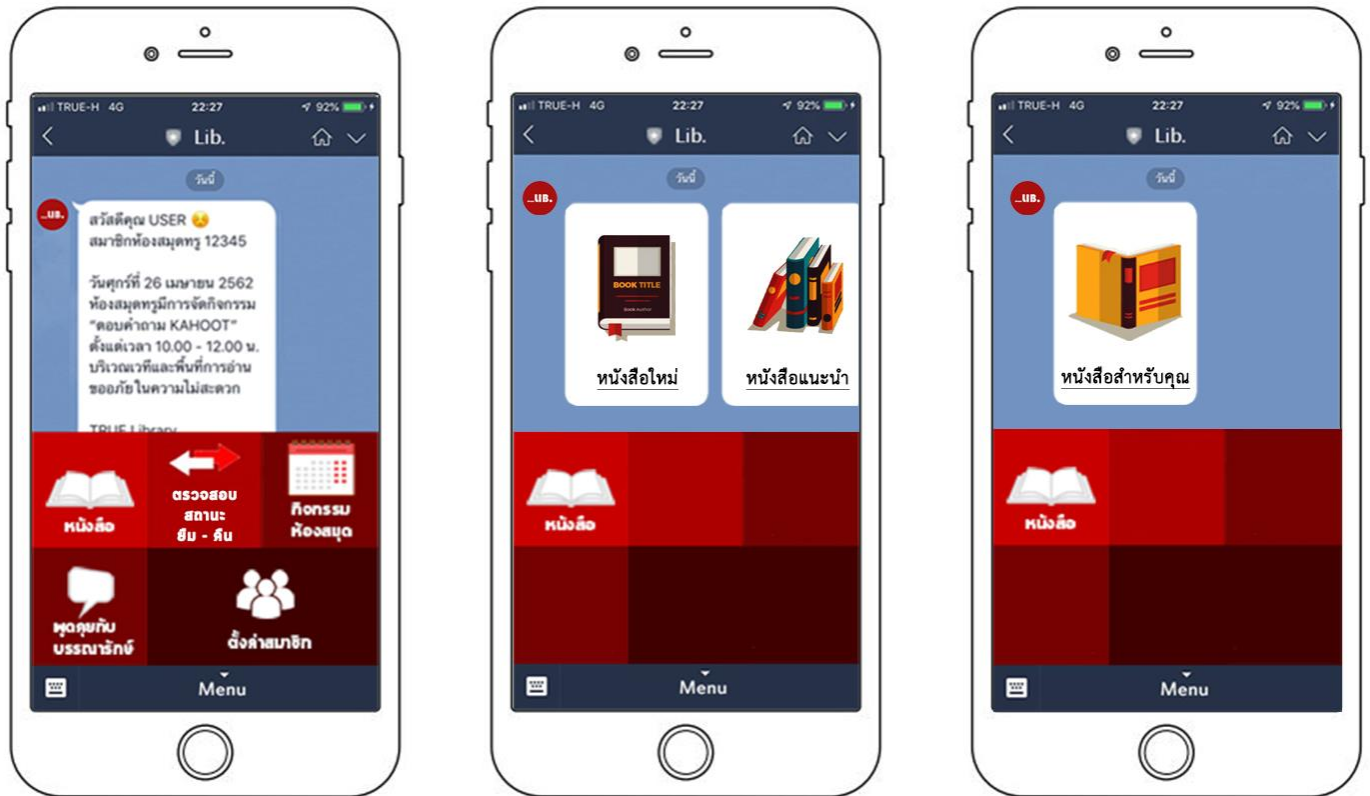
หน้าจอแสดงผลหน้าแรกหลังจากเข้าแอปพลิเคชัน ซึ่งจะแสดงหน้าตาของเมนูทั้งหมด โดยคลิกเลือกที่ไอคอนหนังสือ

หลังจากที่คลิกที่ไอคอนหนังสือก็จะปรากฏป๊อปอัพขึ้นมา 3 ป๊อปอัพ คือ
 1. หนังสือใหม่ 2. หนังสือแนะนำ 3. หนังสือสำหรับคุณ โดยสมาชิกจะต้องเลื่อนดูไปทางขวามือ



หลังจากสมาชิกได้เลือกหมวดหมู่ที่ต้องการแล้ว ระบบจะแสดงป๊อปอัพ หน้าเว็บของห้องสมุดขึ้นมา โดยแต่ละหมวดหมู่จะสามารถเลือกดูหนังสือได้เป็นจำนวน 10 เล่ม โดยการเลื่อนขึ้น

หลังจากได้ทำการคลิกเลือกหนังสือแล้ว ระบบจะแสดงภาพหน้าปกของหนังสือ รวมถึงรายละเอียดต่างๆเกี่ยวกับหนังสือ และสถานะของหนังสือในขณะนี้ว่าวางหรือไม่



หน้าจอแสดงผลหน้าแรกหลังจากเข้าแอปพลิเคชัน ซึ่งจะแสดงหน้าตาของเมนูทั้งหมด โดยคลิกเลือกที่ไอคอนหนังสือ

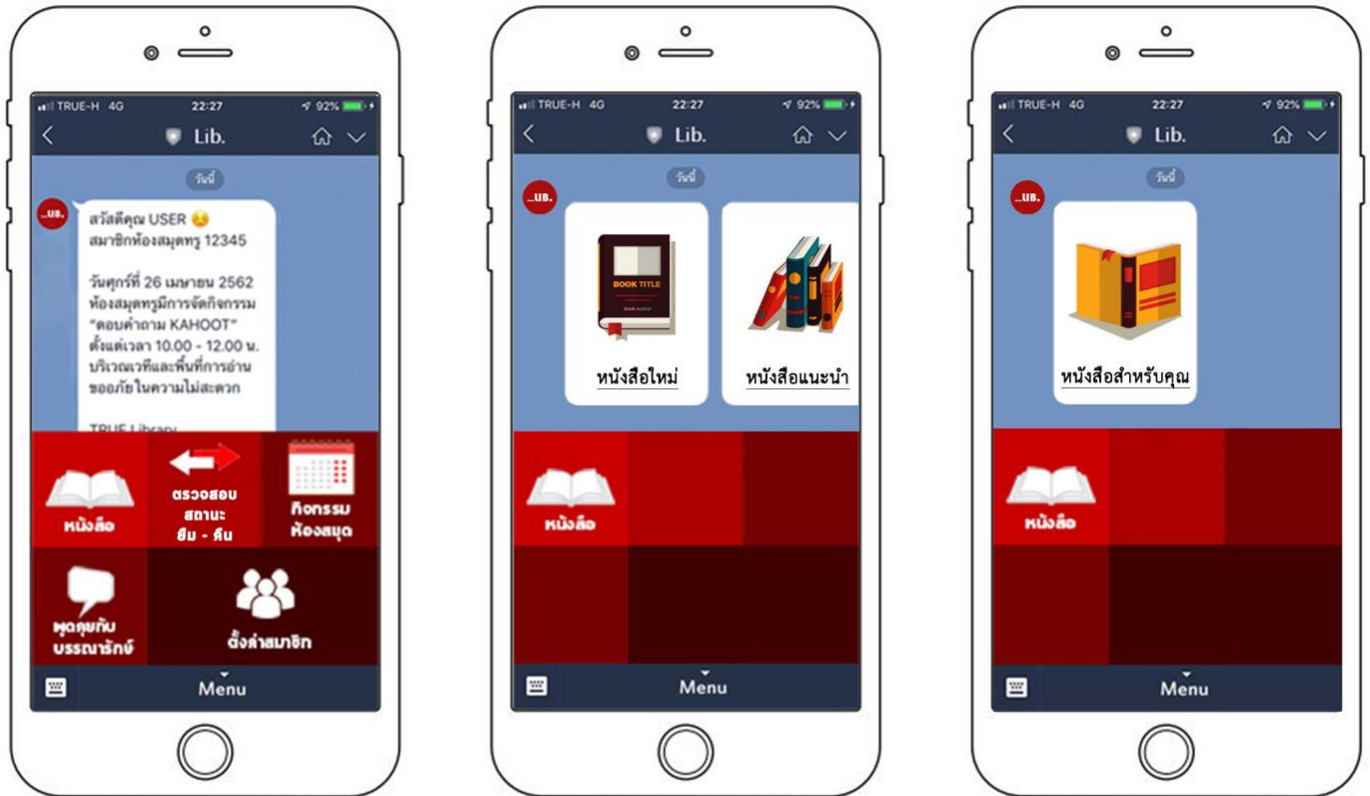
หลังจากที่คลิกที่ไอคอนหนังสือก็จะปรากฏป๊อปอัพขึ้นมา 3 ป๊อปอัพ คือ
 1. หนังสือใหม่ 2. หนังสือแนะนำ 3. หนังสือสำหรับคุณ โดยสมาชิกจะต้องเลื่อนดูไปทางขวามือ



หลังจากสมาชิกได้เลือกหมวดหมู่ที่ต้องการแล้ว ระบบจะแสดงป๊อปอัพ หน้าเว็บของห้องสมุดขึ้นมา โดยแต่ละหมวดหมู่จะสามารถเลือกดูหนังสือได้เป็นจำนวน 10 เล่ม โดยการเลื่อนขึ้น

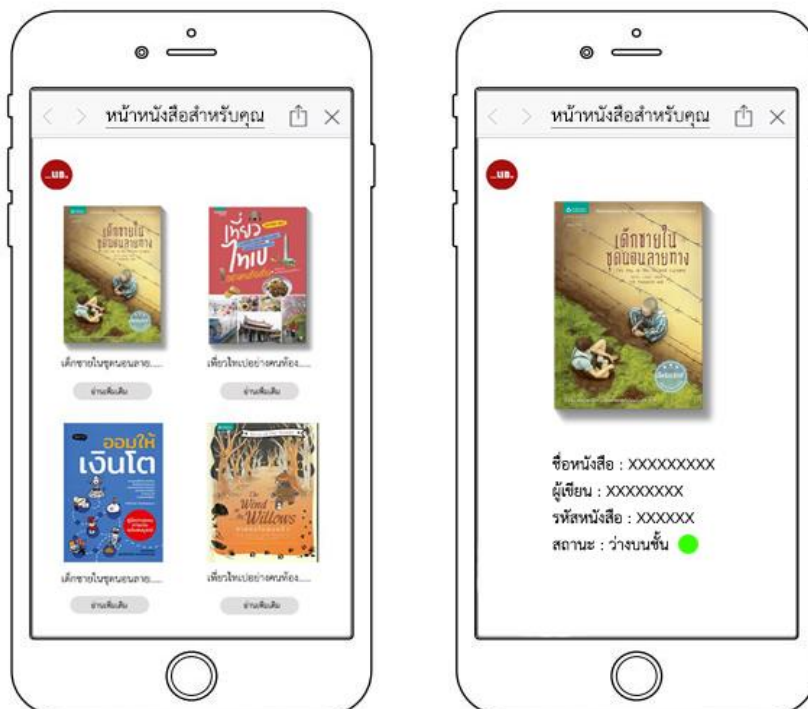
หลังจากได้ทำการคลิกเลือกหนังสือแล้ว ระบบจะแสดงภาพหน้าปกของหนังสือ รวมถึงรายละเอียดต่างๆเกี่ยวกับหนังสือ และสถานะของหนังสือในขณะนี้ว่าว่างหรือไม่

4. หน้าจอแสดงหนังสือสำหรับคุณ



หน้าจอแสดงผลหน้าแรกหลังจากเข้าแอปพลิเคชัน ซึ่งจะแสดงหน้าตาของเมนูทั้งหมด โดยคลิกเลือกที่ไอคอนหนังสือ

หลังจากที่คลิกที่ไอคอนหนังสือก็จะปรากฏป๊อปอัพขึ้นมา 3 ป๊อปอัพ คือ 1. หนังสือใหม่ 2. หนังสือแนะนำ 3. หนังสือสำหรับคุณ โดยสมาชิกจะต้องเลื่อนดูไปทางขวามือ



หลังจากสมาชิกได้เลือกหมวดหมู่ที่ต้องการแล้ว ระบบจะแสดงป๊อปอัพ หน้าเว็บของห้องสมุดขึ้นมา โดยแต่ละหมวดหมู่จะสามารถเลือกดูหนังสือได้เป็นจำนวน 10 เล่ม โดยการเลื่อนขึ้น

หลังจากได้ทำการคลิกเลือกหนังสือแล้ว ระบบจะแสดงภาพหน้าปกของหนังสือ รวมถึงรายละเอียดต่างๆเกี่ยวกับหนังสือ และสถานะของหนังสือในขณะนี้ว่าว่างหรือไม่

5.หน้าจอตารางสอบสถานะยืม-คืน



หน้าจอแสดงผลหน้าแรกหลังจากเข้าแอปพลิเคชัน ซึ่งจะแสดงหน้าตาของเมนูทั้งหมด โดยคลิกเลือกที่ไอคอนยืม - คืน



หลังจากที่คลิกที่ไอคอน ยืม - คืน เรียบร้อยแล้ว ระบบจะแสดงข้อมูลการยืมของสมาชิกทั้งหมด รวมถึงยอดค่าปรับและสมาชิกยังสามารถทำการยืมซ้ำได้ โดยการกดที่ปุ่ม renew ที่อยู่ภายใต้ข้อความ



หลังจากที่สมาชิกกดที่ปุ่ม renew เรียบร้อยแล้ว ระบบจะแสดงข้อความตอบกลับการทำรายการของสมาชิก โดยจะมีรายละเอียดวันที่ต่ออายุและวันที่ต้องส่งหนังสือคืน

6.หน้าจอกิจกรรมห้องสมุด



หน้าจอแสดงผลหน้าแรกหลังจากเข้าแอปพลิเคชัน ซึ่งจะแสดงหน้าตาของเมนูทั้งหมด โดยคลิกเลือกที่ไอคอนกิจกรรมห้องสมุด



หลังจากที่คลิกที่ไอคอนกิจกรรมห้องสมุด ก็จะปรากฏหน้าปฏิทินกิจกรรมของห้องสมุดขึ้นมา โดยให้ผู้ใช้เลือกวันที่ต้องการอยากทราบ โดยสมมติเลือกวันที่ 6 เมษายน

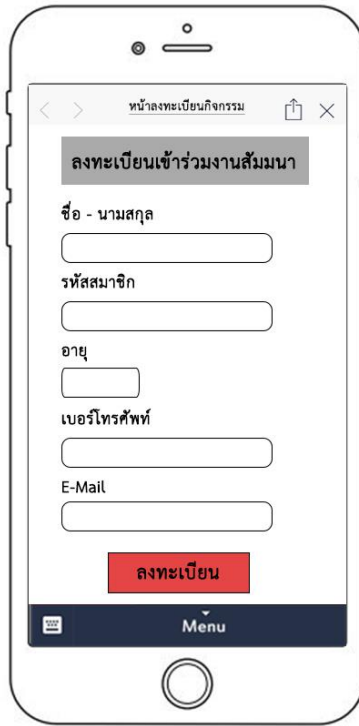


หลังจากที่คลิกเลือกวันที่เสร็จเรียบร้อยแล้ว หน้าจอจะแสดงกิจกรรมประจำวันนั้น โดยแสดงรายละเอียดต่างๆให้ผู้ใช้ได้ทราบ

7. หน้าจอแนะนำกิจกรรมและลงทะเบียน



หน้าจอแสดงผลแนะนำกิจกรรมที่ทางห้องสมุดจัดขึ้น โดยแสดงในรูปแบบของโฆษณา เพื่อให้ผู้ใช้เข้าใจได้ง่ายและหากผู้ใช้สนใจสามารถคลิกที่ปุ่มลงทะเบียนได้ทันที



หลังจากผู้ใช้คลิกที่ปุ่มลงทะเบียนเรียบร้อยแล้ว ระบบจะพาผู้ใช้ไปยังหน้าเว็บลงทะเบียน ซึ่งหน้าเว็บลงทะเบียนจะผูกเข้ากับฐานข้อมูลของห้องสมุดโดยอัตโนมัติ



หลังจากผู้ใช้กรอกข้อมูลและกดปุ่มลงทะเบียนเรียบร้อยแล้ว ระบบจะพาผู้ใช้กับมายังหน้าแสดงผลและจะมีข้อความตอบกลับมาเพื่อยืนยันว่าการลงทะเบียนเสร็จสิ้น

8. หน้าจอพูดคุยกับบรรณารักษ์



หน้าจอแสดงผลหน้าแรกหลังจากเข้าสู่แอปพลิเคชัน ซึ่งจะแสดงหน้าจอของเมนูทั้งหมด โดยคลิกเลือกที่ไอคอนพูดคุยกับบรรณารักษ์

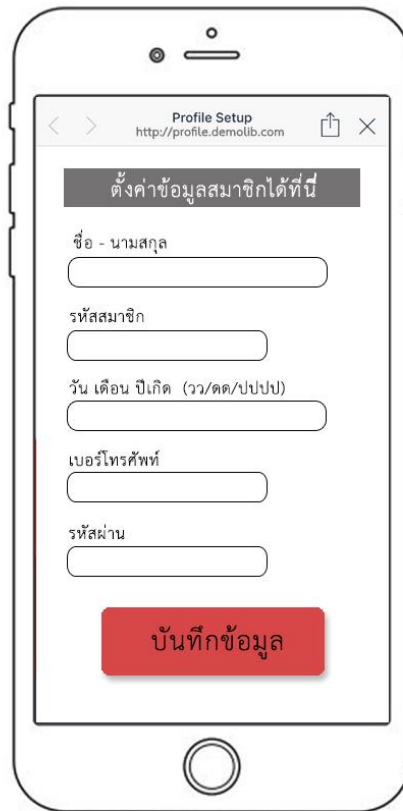


ระบบจะแสดงผลหน้าจอโดยการมีบิ๊อป๊อปแจ้งเตือนขึ้นมาเป็นหน้าแชท ซึ่งผู้ใช้สามารถคุยกับบรรณารักษ์ได้แบบเรียลไทม์และผู้ใช้สามารถกดที่มุมขวาบน (วงกลมสีแดง) เพื่อบันทึกแชทไว้ได้อีกด้วย

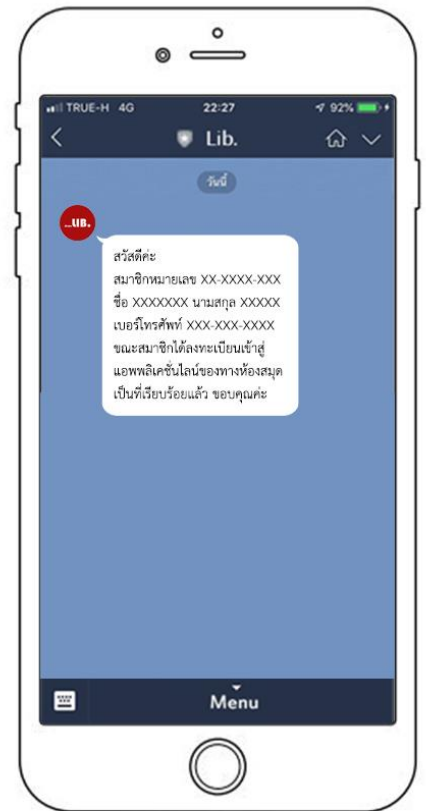
9. หน้าจอตีงค่าสมาชิก



หน้าจอแสดงผลหน้าแรกหลังจากเข้าแอปพลิเคชัน ซึ่งจะแสดงหน้าตาของเมนูทั้งหมด โดยคลิกเลือกที่ไอคอนตั้งค่าสมาชิก



หลังจากที่คลิกที่ไอคอนตั้งค่าสมาชิกเรียบร้อยแล้ว ระบบจะแสดงหน้าจอป้อนข้อมูลขึ้นมาเพื่อให้สมาชิกกรอกข้อมูลสมาชิกของตนเองลงไป หลังจากนั้นกดบันทึก



หลังจากกดบันทึกข้อมูลเรียบร้อยแล้ว ระบบจะส่งข้อความยืนยันการตั้งค่าของสมาชิกกลับมา เป็นอันเสร็จสมบูรณ์

Step 5 (Testing & Feedback & Revise)

ผลสรุปข้อมูลจากการไปเก็บ Feedback ทั้งของผู้ใช้และเจ้าหน้าที่ในหน่วยงาน

ผลสรุปข้อมูลจากเจ้าหน้าที่ในหน่วยงาน

คุณผึ้ง รณิดา โรจน์สัจจะกุล : เจ้าหน้าที่ของหน่วยงาน (Senoir HR office)

-มิติด้านความแปลกใหม่ประเมินมาได้ 31 คะแนน จากคะแนนเต็ม 35 คะแนน มีสัดส่วนร้อยละ 35

จากผลการคำนวณคะแนนในมิตินี้ได้ $31 \times 35 \div 35 = 31$ คะแนน

-มิติด้านการแก้ไขปัญหาประเมินได้ 48 คะแนน จากคะแนนเต็ม 49 คะแนน มีค่าสัดส่วนร้อยละ 35

จากผลการคำนวณคะแนนในมิตินี้ได้ $48 \times 35 \div 49 = 34.28$ คะแนน

-มิติด้านรูปแบบ ประเมินได้ 20 คะแนน จากคะแนนเต็ม 21 คะแนน มีสัดส่วนร้อยละ 30

จากผลการคำนวณคะแนนในมิตินี้ได้ $20 \times 30 \div 21 = 28.57$ คะแนน

สรุปคะแนนโดยรวมทั้ง 3 มิตินี้ มารวมกัน เมื่อคำนวณออกมาได้คะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 93.86 คะแนน ซึ่งอยู่ในเกณฑ์คะแนนตั้งแต่ 80-100 ผลงานอยู่ในระดับดีมาก โดยแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับนวัตกรรมนี้ว่า “อยู่ใน PROJECT ปัจจุบันที่กำลังจะนำมาใช้ในไม่ช้านี้”

ผลสรุปข้อมูลจากผู้ใช้งาน

จากผลข้อมูลที่สรุปได้ จากแบบประเมินของผู้ใช้งาน จำนวน 10 ท่าน โดยมีเกณฑ์คะแนนในแต่ละหัวข้อสูงสุดจะอยู่ที่ 7 คะแนน ถึง น้อยสุด 1 คะแนน สรุปได้ดังนี้

- ด้านความชื่นชอบ เฉลี่ยคะแนนที่ได้จากการประเมิน 5.6 คะแนน
- ด้านความดึงดูดความสนใจ เฉลี่ยคะแนนที่ได้จากการประเมิน 5.5 คะแนน
- ด้านความสำคัญ เฉลี่ยคะแนนที่ได้จากการประเมิน 5.5 คะแนน
- ด้านความเป็นที่ต้องการ เฉลี่ยคะแนนที่ได้จากการประเมิน 5.5 คะแนน
- ด้านความจำเป็น เฉลี่ยคะแนนที่ได้จากการประเมิน 5.5 คะแนน
- ด้านความพอใจ เฉลี่ยคะแนนที่ได้จากการประเมิน 5.6 คะแนน

จากการแสดงความคิดเห็น และพูดคุยระหว่างการนำเสนอวัตกรรมการของู้ใช้งานทั้ง 10 ท่าน

สำหรับผลการสำรวจความคิดเห็นในครั้งนี้ จะมีความแตกต่างกันในเรื่องของผู้เข้ามาใช้บริการในห้องสมุด 2 ส่วนหลักๆเลย คือ เข้ามาใช้บริการในส่วนของการยืม-คืนหนังสือ และเข้ามาให้พื้นที่ในการทำงาน ฉะนั้นความคิดเห็นที่ได้มานั้นจะไม่ได้เป็นไปในทางเดียวกัน ดังนี้

ตัวอย่างความคิดเห็นของผู้ใช้คนที่ 1

- ปกติใช้โทรศัพท์เป็น และแอปพลิเคชันเป็นประจำอยู่แล้ว ถ้าตัวแอปพลิเคชันนี้เสร็จสมบูรณ์จะมาใช้บริการแน่นอน เพื่อความสะดวกต่อการใช้บริการ ขอครับ

ตัวอย่างความคิดเห็นของผู้ใช้คนที่ 2

- ถ้าสามารถเชื่อมข้อมูลเข้ากับระบบที่หน่วยงานมีอยู่แล้ว จะเป็นประโยชน์ได้มากกว่าเดิม ถ้าตัวแอปพลิเคชันนี้เสร็จสมบูรณ์จะมาใช้บริการแน่นอน

ตัวอย่างความคิดเห็นของผู้ใช้คนที่ 3

- อยากให้อยู่ในรูปแบบของ Digital มากกว่า

ตัวอย่างความคิดเห็นของผู้ใช้คนที่ 4

- สามารถเลือกอ่านได้เลยในโทรศัพท์ ไม่เสียเวลาเดินทางหนังสือ

ตัวอย่างความคิดเห็นของผู้ใช้คนที่ 5

- เป็นการกระตุ้นให้ User สนใจกิจกรรมเกี่ยวกับห้องสมุด

สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการทำโครงการนวัตกรรมการจัดการเพื่อแก้ไขปัญหา

เรื่อง True of things

สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการทำโครงการนวัตกรรมการจัดการเพื่อแก้ไขปัญหา คือ การทำงานร่วมกันในรูปแบบของการทำงานเป็นกลุ่ม การรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเอง การรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่ม และการแสดงความคิดเห็น รู้จักการสังเกต วิธีการเก็บข้อมูล เพื่อเป็นการเก็บข้อมูลที่จะนำมาใช้ในการทำโครงการจากทางห้องสมุดบริษัท ทรูคอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) นอกจากนี้แล้วยังได้เรียนรู้วิธีการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างขั้นตอนการทำงาน การเก็บข้อมูล การแบ่งเวลา หรือแม้กระทั่งการทำงานของคนในกลุ่ม ที่เราต้องพูดคุยและตกลงกัน เพื่อหาตรงกลางในการทำงานกลุ่ม ได้เสร็จตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ การทำโครงการในครั้งนี้ มีความรู้สึกเหมือนการจำลองเหตุการณ์ การทำงานในอนาคตที่เราต้องพบเจอ ไม่ใช่แค่การทำงานกลุ่มในห้องเรียน หรือการได้รับหัวข้อไปหาข้อมูลมานำเสนอ แต่เป็นการลงมือทำจริงๆ ปฏิบัติจริง เก็บข้อมูลจากสถานที่จริง และยังเป็นการทำงานร่วมกันกับหน่วยงานอื่น ที่เปิดโอกาสให้กลุ่มของพวกเราได้เข้ามาศึกษา การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจนสามารถคิดค้นนวัตกรรมที่จะมาเสนอได้หน่วยงานนั้นๆได้ สำหรับประสบการณ์ในการทำโครงการในครั้งนี้ มีประโยชน์เป็นอย่างมาก และยังสามารถมาปรับใช้กับการทำงานอื่นๆได้อีกด้วย

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก.

ภาพถ่ายจากสถานที่เก็บข้อมูล
ณ ห้องสมุด ทรุกอร์ปอเรชั่น

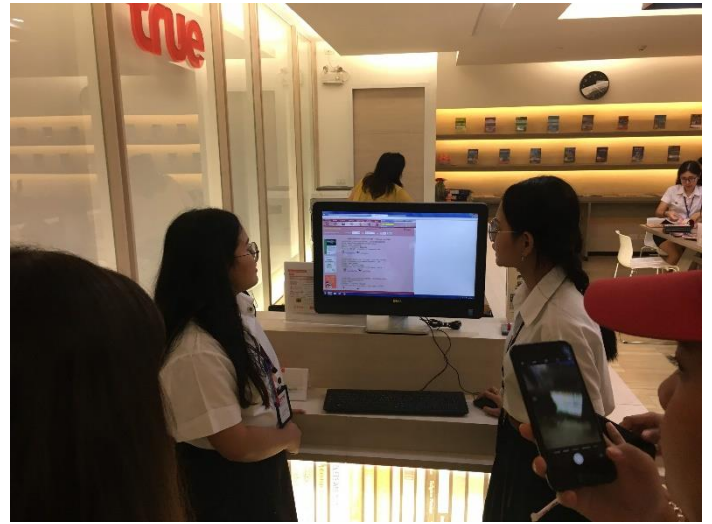
ภาพถ่าย ณ ห้องสมุด ทรูคอร์ปอเรชั่น

พื้นที่อ่านหนังสือและชั้นวางหนังสือ





พื้นที่สำหรับบุตรของพนักงาน



นักศึกษาฝึกงาน สาธิตวิธีการยืม-คืน



ห้องประชุม สามารถใช้ได้ไม่เกิน 2 คน

ภาคผนวก ข.

ภาพถ่ายกระบวนการทำงาน

ภาพจากการเก็บแบบสอบถาม หลังจากนำเสนอนวัตกรรม (บางส่วน)



ภาคผนวก ค.

แบบสอบถาม

ตัวอย่างแบบสอบถาม สำหรับบุคลากรภายในห้องสมุด

แบบประเมินผลงานต้นแบบนวัตกรรมห้องสมุด ของบัณฑิตศึกษาศาสตรมหาวิทาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (ส่วนบริการห้องสมุด 1 คน)										
ชื่อโครงการนวัตกรรมห้องสมุด..... ภายเซ็นผู้ประเมิน..... <u>Pawish</u> ชื่อห้องสมุด..... <u>True Library</u>										
มิติ	มโนทัศน์	คะแนนการพิจารณา (ให้วงกลมตัวเลข) ระดับมากที่สุด 7 คะแนน > ระดับน้อยที่สุด 1 คะแนน								
		7	6	5	4	3	2	1		
1. มิติด้านความเปลี่ยนแปลงใหม่	1.1 ด้านความน่าประหลาดใจ	ไม่ใช่สิ่งที่คาดคิด/คาดหวังไว้	7	6	5	4	3	2	1	เป็นสิ่งที่ไม่คาดคิด/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 (พิจารณาว่าคอยใจหรือปัญหาในประเด็นต่างๆ 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
		มองเห็นว่านำไปใช้ได้จริง	7	6	5	4	3	2	1	มองเห็นว่าใช้งานไม่ได้จริง
	2.2 ด้านการใช้ประโยชน์	สะดวกต่อการนำไปใช้หรือนำไปปฏิบัติ	7	6	5	4	3	2	1	ไม่สะดวกต่อการนำไปใช้หรือนำไปปฏิบัติ
		2.3 ด้านความมีคุณค่า	ตรงกับความต้องการ	7	6	5	4	3	2	1
	2.4 ด้านความเป็นที่เข้าใจได้ง่าย (ดูในแง่ปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้ เช่น ใช้งานได้ง่าย เข้าใจง่าย เป็นไม่ต้องเรียนรู้มาก)	ผู้ใช้งานเข้าใจได้ง่าย ใช้งานง่าย (User friendly)	7	6	5	4	3	2	1	ผู้ใช้งานใจยาก ใช้งานยาก
		3. มิติด้านรูปแบบ	3.1 ความเข้ากันได้ขององค์ประกอบต่างๆ มีความสอดคล้องกัน	7	6	5	4	3	2	1
3.2 ความสมบูรณ์แบบ (พิจารณาจากผลงานได้รับการออกแบบมาอย่างดีและใช้ได้อย่างครอบคลุม)	สัดส่วนและรูปแบบที่ลงตัว		7	6	5	4	3	2	1	สัดส่วนและรูปแบบไม่ลงตัว
	ความสมบูรณ์		7	6	5	4	3	2	1	ไม่สมบูรณ์

©2017 Sasipimol Prapinpongskorn

ท่านคิดว่าจะนำแนวคิดต้นแบบหรือรูปแบบนวัตกรรมห้องสมุดที่นิสิตนำเสนอไปพัฒนาเป็นของจริงหรือไม่ เพราะเหตุใด
 แน่ใจว่าจะนำไปทำจริง ไม่แน่ใจ ไม่น่าไปทำ โปรดระบุเหตุผล..... ไม่มี project ที่สามารถช่วยงานได้จริงๆ

ตัวอย่างแบบสอบถาม สำหรับผู้ใช้หรือกลุ่มเป้าหมาย

ความคิดเห็นที่มีต่อผลงานต้นแบบนวัตกรรมห้องสมุดของนิสิตหลักสูตรสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (สำหรับผู้ใช้/กลุ่มเป้าหมาย)

ชื่อโครงการนวัตกรรมห้องสมุด ชื่อห้องสมุด True library (นิสิตเขียน)

ด้านความคิดเห็น และการรับรู้ของผู้ใช้/กลุ่มเป้าหมาย	มโนทัศน์	คะแนนการพิจารณา (ให้วงกลมตัวเลข)									
		ระดับมากที่สุด 7 คะแนน > ระดับน้อยที่สุด 1 คะแนน									
		7	6	5	4	3	2	1	ไม่มีที่ชื่นชอบ		
1. ด้านความน่าดึงดูดใจ ความสนใจที่มีต่อผลงานนวัตกรรมฯ	เป็นที่ชื่นชอบ	7	6	5	4	3	2	1	ไม่มีที่ชื่นชอบ		
	ดึงดูดความสนใจ	7	6	5	4	3	2	1	ไม่ดึงดูดความสนใจ		
2. ด้านความสำคัญของผลงานนวัตกรรมฯ	มีความสำคัญ	7	6	5	4	3	2	1	ไม่มีความสำคัญ		
3. ด้านความตรงต่อความต้องการของผู้ใช้/กลุ่มเป้าหมาย	เป็นที่ต้องการ	7	6	5	4	3	2	1	ไม่เป็นที่ต้องการ		
	คิดว่าจำเป็น	7	6	5	4	3	2	1	คิดว่าไม่จำเป็น		
4. ด้านอารมณ์ความรู้สึกที่มีต่อผลงานนวัตกรรมฯ	รู้สึกพอใจ ถูกใจ	7	6	5	4	3	2	1	รู้สึกไม่พอใจ ไม่ถูกใจ		

©2017 Sasipimol Prapinpongakorn

1. ท่านต้องการให้ห้องสมุดนำแนวคิดหรือต้นแบบรูปแบบนวัตกรรมนี้ (Prototype) ไปพัฒนาต่อให้เป็นของจริงเพื่อจัดบริการหรือไม่ เพราะเหตุใด

ต้องการ ไม่ต้องการ โปรดระบุเหตุผล..... เป็นประโยชน์ user ลืมใจ จึงอยากใช้ไว้

2. ถ้าห้องสมุดนำไปพัฒนาเป็นของจริงแบบสมบูรณ์แล้ว ท่านคิดว่าจะมาใช้บริการหรือไม่ (หรือมาลองใช้หรือไม่) เพราะเหตุใด

มาใช้บริการแน่นอน ไม่แน่ใจว่าจะมาใช้ ไม่มาใช้ โปรดระบุเหตุผล.....

ความคิดเห็นที่มีต่อผลงานต้นแบบนวัตกรรมห้องสมุดของนิสิตหลักสูตรสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (สำหรับผู้ใช้/กลุ่มเป้าหมาย)

ชื่อโครงการนวัตกรรมห้องสมุด ชื่อห้องสมุด True library (นิสิตเขียน)

ด้านความคิดเห็น และการรับรู้ของผู้ใช้/กลุ่มเป้าหมาย	มโนทัศน์	คะแนนการพิจารณา (ให้วงกลมตัวเลข)									
		ระดับมากที่สุด 7 คะแนน > ระดับน้อยที่สุด 1 คะแนน									
		7	6	5	4	3	2	1	ไม่มีที่ชื่นชอบ		
1. ด้านความน่าดึงดูดใจ ความสนใจที่มีต่อผลงานนวัตกรรมฯ	เป็นที่ชื่นชอบ	7	6	5	4	3	2	1	ไม่มีที่ชื่นชอบ		
	ดึงดูดความสนใจ	7	6	5	4	3	2	1	ไม่ดึงดูดความสนใจ		
2. ด้านความสำคัญของผลงานนวัตกรรมฯ	มีความสำคัญ	7	6	5	4	3	2	1	ไม่มีความสำคัญ		
3. ด้านความตรงต่อความต้องการของผู้ใช้/กลุ่มเป้าหมาย	เป็นที่ต้องการ	7	6	5	4	3	2	1	ไม่เป็นที่ต้องการ		
	คิดว่าจำเป็น	7	6	5	4	3	2	1	คิดว่าไม่จำเป็น		
4. ด้านอารมณ์ความรู้สึกที่มีต่อผลงานนวัตกรรมฯ	รู้สึกพอใจ ถูกใจ	7	6	5	4	3	2	1	รู้สึกไม่พอใจ ไม่ถูกใจ		

©2017 Sasipimol Prapinpongakorn

1. ท่านต้องการให้ห้องสมุดนำแนวคิดหรือต้นแบบรูปแบบนวัตกรรมนี้ (Prototype) ไปพัฒนาต่อให้เป็นของจริงเพื่อจัดบริการหรือไม่ เพราะเหตุใด

ต้องการ ไม่ต้องการ โปรดระบุเหตุผล..... อยากใช้จริง

2. ถ้าห้องสมุดนำไปพัฒนาเป็นของจริงแบบสมบูรณ์แล้ว ท่านคิดว่าจะมาใช้บริการหรือไม่ (หรือมาลองใช้หรือไม่) เพราะเหตุใด

มาใช้บริการแน่นอน ไม่แน่ใจว่าจะมาใช้ ไม่มาใช้ โปรดระบุเหตุผล..... อยากลองใช้จริง