

รายงานสรุปผลการดำเนินงาน
โครงการบริหารลูกค้าสัมพันธ์และประชาสัมพันธ์
สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2567

สรุปผลการดำเนินงานโครงการบริหารลูกค้าสัมพันธ์และประชาสัมพันธ์ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

1. หลักการและเหตุผล

การจัดการลูกค้าสัมพันธ์ในงานห้องสมุดเป็นกลยุทธ์ที่ให้ความสำคัญกับลูกค้าหรือผู้ใช้บริการด้วยการสร้างความสัมพันธ์ที่ต่อเนื่องตลอดจนเป็นการเรียนรู้ความต้องการและพฤติกรรมที่แตกต่างกันของผู้ใช้บริการ สำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้รับรู้และตระหนักในเรื่องนี้จึงมุ่งเน้นการพัฒนาการบริการของห้องสมุดให้เป็น "แหล่งเรียนรู้สำหรับทุกคน" สำนักหอสมุดกลางได้ดำเนินการจัดหาทรัพยากรสารสนเทศ พื้นที่ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง รวมถึงบริการใหม่ๆ เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนการวิจัยของอาจารย์ บุคลากรและนิสิตให้ได้รับประโยชน์สูงสุดอย่างไรก็ตามในขณะที่ห้องสมุดได้ดำเนินการจัดเตรียมทรัพยากรสารสนเทศ พื้นที่ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ที่มีคุณภาพไว้เพื่อบริการแก่ประชาคม มศว แล้วภารกิจการบริหารจัดการลูกค้าสัมพันธ์และประชาสัมพันธ์จึงเป็นอีกงานหนึ่งที่ต้องดำเนินการไปพร้อมกันทั้งในเรื่องการประชาสัมพันธ์ให้ผู้ใช้บริการได้รับข่าวสารได้อย่างทั่วถึงตลอดจนการรับฟังเสียงของผู้ใช้บริการซึ่งเป็นเสียงสะท้อนอันสำคัญที่จะได้นำข้อมูลที่เป็นประโยชน์มาปรับปรุงการให้บริการของห้องสมุดให้มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น

โครงการบริหารลูกค้าสัมพันธ์และประชาสัมพันธ์ เป็นโครงการที่ช่วยสนับสนุนการพัฒนาบริการลูกค้าและการตลาดเพื่อนำไปสู่ "การบริการที่เป็นเลิศ" โดยมีวัตถุประสงค์ให้บุคลากรผู้ปฏิบัติงานด้านบริการได้ดำเนินกิจกรรมต่างๆ เป็นการสร้างโอกาสให้ผู้ปฏิบัติงานได้มีการปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้บริการตลอดจนเป็นการสร้างความสนิทสนมคุ้นเคย เปิดโอกาสในการรับฟังปัญหาและข้อเสนอแนะจากผู้ใช้โดยตรง พัฒนาเป็นความผูกพันและสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้ปฏิบัติงานของห้องสมุดและผู้ใช้บริการ และเพื่อเสริมสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และสำนักหอสมุดกลาง

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนางานด้านลูกค้าสัมพันธ์และประชาสัมพันธ์ ของสำนักหอสมุดกลางให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
2. เพื่อเปิดโอกาสในการรับฟังปัญหาและข้อเสนอแนะจากผู้ใช้บริการโดยตรงพัฒนาเป็นความผูกพันและสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้ปฏิบัติงานของห้องสมุดและผู้ใช้บริการ
3. เพื่อเสริมสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และสำนักหอสมุดกลาง

3. สถานที่ดำเนินโครงการ

ณ สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

4. เป้าหมายการดำเนินการ

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ จำนวน 300 คน ได้แก่

- บุคลากรของสำนักหอสมุดกลาง จำนวน 30 คน
- อาจารย์ นิสิต บุคลากรของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 250 คน
- บุคคลภายนอก จำนวน 20 คน

5. ผลลัพธ์ที่ได้รับจากการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรม	ผลลัพธ์ที่ได้รับจากการดำเนินกิจกรรม
1.กิจกรรมการออกแบบสัญลักษณ์ (Mascot) เพื่อการประชาสัมพันธ์สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	ได้ Mascot ของสำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อใช้ในการทำสื่อประชาสัมพันธ์
2.กิจกรรมประกวดภาพถ่ายความประทับใจเกี่ยวกับสำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ หัวข้อ “A Moment in the SWU Library: 49 ปี ยังรักเหมือนเดิม”	มีผู้ติดตาม ตามช่องทางต่างๆ เพิ่มมากขึ้น เสริมสร้างความสัมพันธ์กับผู้ใช้บริการ มีผู้ร่วมกิจกรรมทั้งนิสิต บุคลากร บุคคลภายนอก
3.กิจกรรม “kick-off Board Game Festival 2024”	ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความพร้อม และทักษะในการแข่งขันบอร์ดเกม
4.กิจกรรม Customer Relationships' Thanks Meeting : กิจกรรมสนทนากลุ่มย่อยกับผู้ใช้บริการ เพื่อรับฟังเสียงของผู้ใช้บริการ รวมถึงการสัมภาษณ์เชิงลึก	ทราบความต้องการของผู้ใช้บริการ และมีแนวทางในการพัฒนาปรับปรุงบริการให้ตรงตามความต้องการของผู้ใช้
5.กิจกรรม “Board Game Festival 2024”	มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เสวนาบอร์ดเกม และจัดการแข่งขันบอร์ดเกม เพื่อเพิ่มทักษะแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม

6. สาเหตุหรือปัจจัยเสี่ยงที่ส่งผลกระทบต่อความสำเร็จของการจัดกิจกรรม

กิจกรรม	สาเหตุหรือปัจจัยเสี่ยง	แนวทางแก้ไข/ป้องกันความเสี่ยง
1. กิจกรรมการออกแบบสัญลักษณ์ (Mascot) เพื่อการประชาสัมพันธ์สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมกิจกรรมน้อย	เพิ่มความถี่ในการประชาสัมพันธ์ และปรับระยะเวลาให้เหมาะสม
2. กิจกรรมประกวดภาพถ่ายความประทับใจเกี่ยวกับสำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ หัวข้อ “A Moment in the SWU Library: 49 ปี ยังรักเหมือนเดิม”	- มีผู้ส่งภาพเข้าประกวดน้อยเกินไป - ภาพที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมส่งเข้าประกวดไม่เกณฑ์ตามที่กำหนด (ขนาดความกว้าง ยาว ความละเอียดของภาพ) - ในวันตัดสินการประกวดขาดการเตรียมความพร้อมในการนำเสนอ ข้อมูลภาพถ่าย และการเก็บรวบรวมคะแนน ทำให้การตัดสินเกิดความล่าช้า	- ควรมีการประชาสัมพันธ์กิจกรรมให้มากขึ้น - แจ้งข้อกำหนด กติกา เกณฑ์การตัดสินให้ชัดเจน - เก็บรวบรวมข้อมูลผู้เข้าร่วมกิจกรรมอย่างเป็นระบบ
3. กิจกรรม “kick-off Board Game Festival 2024”	วันที่จัดกิจกรรมเป็นช่วงสอบปลายภาคส่งผลให้นิสิตเข้าร่วมกิจกรรมน้อย	ต้องมีการวางแผนวันและเวลาที่จัดกิจกรรมในครั้งต่อไป

กิจกรรม	สาเหตุหรือปัจจัยเสี่ยง	แนวทางแก้ไข/ป้องกันความเสี่ยง
4. กิจกรรม Customer Relationships' Thanks Meeting : กิจกรรมสนทนากลุ่มย่อยกับผู้ให้บริการ เพื่อรับฟังเสียงของผู้ใช้บริการ รวมถึงการสัมภาษณ์เชิงลึก	1.สถานที่จัดกิจกรรมอยู่ใกล้บริเวณโซนเล่นบอร์ดเกม ทำให้มีเสียงดังมากเกินไป 2.เวลาที่จัดตรงกับตารางเรียนของหลายๆคณะ ทำให้ผู้เข้าร่วมเกิดความเร่งรีบในการตอบคำถาม	ควรจัดกิจกรรมช่วงเวลาที่ไม่ตรงกับเวลาเรียนและหาสถานที่ที่จัดกิจกรรมให้เหมาะสม
5. กิจกรรม “Board Game Festival 2024”	พื้นที่จัดกิจกรรมมีจำกัด	วางแผนการจัดกิจกรรม ดูความเหมาะสมของสถานที่

7. สรุปผลการประเมินกิจกรรม

1. ผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัดความสำเร็จและเป้าหมาย

คณะกรรมการโครงการบริหารลูกค้าสัมพันธ์และประชาสัมพันธ์ของสำนักหอสมุดกลาง ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 ได้ดำเนินกิจกรรมการต่างๆ ให้บรรลุตามตัวชี้วัดความสำเร็จและเป้าหมายของโครงการฯ รายละเอียดสรุปตามตัวชี้วัดความสำเร็จและเป้าหมาย ดังนี้

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	หน่วยนับ	เป้าหมาย	ผลการดำเนินการ		
			สำเร็จ	ไม่สำเร็จ	รายละเอียด
1. หลังการดำเนินกิจกรรมมีผู้ติดตามสำนักหอสมุดกลางทางช่องทางต่างๆ เพิ่มขึ้น					กิจกรรมที่ 1- 5 มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมรวมทั้งสิ้น 338 คน ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม ตั้งแต่ 17 เมษายน - 6 กันยายน 2567
- Facebook สำนักหอสมุดกลาง ผู้ติดตามเพิ่มขึ้น	ร้อยละ	50 ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม	✓		- ผู้ติดตามเพิ่มขึ้น 733 คน
- Instagram สำนักหอสมุดกลาง ผู้ติดตามเพิ่มขึ้น	ร้อยละ	50 ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม	✓		- ผู้ติดตามเพิ่มขึ้น 389 คน
2. ระดับความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกิจกรรม	ค่าเฉลี่ย	ไม่น้อยกว่า ≥4.00	✓		กิจกรรม “kick-off Board Game Festival 2024” ผู้เข้าร่วมกิจกรรมส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยรวมในระดับมากที่สุด = 4.52 กิจกรรม “BoardGame Festival 2024” มีความพึงพอใจโดยรวมในระดับมากที่สุด = 4.64

2. รายงานสรุปผลการประเมินกิจกรรมต่าง ๆ ในโครงการ

กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมการออกแบบสัญลักษณ์ (Mascot) เพื่อการประชาสัมพันธ์สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สรุปผลกิจกรรมการออกแบบสัญลักษณ์ (Mascot) เพื่อการประชาสัมพันธ์สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ในโครงการบริหารลูกค้าสัมพันธ์และประชาสัมพันธ์ ระหว่างวันที่ 17 เมษายน – 1 กรกฎาคม 2567 โดยประกาศกิจกรรมผ่านทางเพจ Facebook , IG และทางเว็บไซต์ของสำนักหอสมุดกลาง มีผู้ส่งผลงานการประกวด จำนวน 2 ราย ทั้งนี้ การคัดเลือกผลงานผู้ชนะ คัดเลือกโดยคณะกรรมการสื่อสารและส่งเสริมภาพลักษณ์องค์กร มติที่ประชุมเห็นชอบคัดเลือกผลงานของนางสาว วิชญาดา วิทยเวทย์ คณะวิทยา เมื่อวันที่ 24 มิถุนายน 2567 ณ ห้องประชุม 702 ชั้น 7 สำนักหอสมุดกลาง และรูปแบบออนไลน์ผ่านระบบ Google Meet

ข้อเสนอแนะ

วางแผนปรับระยะเวลาให้เหมาะสม เพิ่มความถี่ในการประชาสัมพันธ์กิจกรรมมากขึ้น

กิจกรรมที่ 2 กิจกรรมประกวดภาพถ่ายความประทับใจเกี่ยวกับสำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ หัวข้อ “A Moment in the SWU Library: 49 ปี ยังรักเหมือนเดิม”

สรุปผลกิจกรรมประกวดภาพถ่ายความประทับใจเกี่ยวกับสำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ หัวข้อ “A Moment in the SWU Library: 49 ปี ยังรักเหมือนเดิม” ในโครงการบริหารลูกค้าสัมพันธ์และประชาสัมพันธ์ ระหว่างวันที่ วันที่ 22 เมษายน – 13 สิงหาคม 2567 โดยประกาศกิจกรรมผ่านทางเพจ Facebook , IG และทางเว็บไซต์ของสำนักหอสมุดกลาง มีผู้ส่งผลงานการประกวด จำนวน 20 ราย ทั้งนี้ การคัดเลือกผลงานผู้ชนะ คัดเลือกโดยกรรมการตัดสินผล เมื่อวันที่ 19 กรกฎาคม 2567 เวลา 13.00 – 14.00 น. ณ ห้องประชุม 702 ชั้น 7 สำนักหอสมุดกลาง โดยมีผู้ชนะการประกวด ประกาศ ณ วันที่ 31 กรกฎาคม 2567 ดังนี้

รางวัลชนะเลิศ จำนวน 1 รางวัล ๆ ละ 2,000 บาท ได้แก่

นางสาวธนพิชชา กรีธาพล คณะสังคมศาสตร์ สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 จำนวน 1 รางวัล ๆ ละ 1,500 บาท ได้แก่

นางสาวชัชญา ประสิทธิ์ธีรวัฒน์ นักเรียน โรงเรียนเซนต์โยเซฟคอนเวนต์

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 จำนวน 1 รางวัล ๆ ละ 1,000 บาท ได้แก่

นางสาวจุฑามณี คำเพชรดี คณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาการประถมศึกษา

รางวัลชมเชย จำนวน 2 รางวัล ๆ ละ 500 บาท ได้แก่

1. นายนันธวุฒิ กี่สู่น คณะศึกษาศาสตร์ สาขาอุตสาหกรรมศึกษาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา
2. นายโยธิน จารุครุฑ ประชาชนทั่วไป

ข้อเสนอแนะ

- ควรมีการประชาสัมพันธ์กิจกรรมให้มากขึ้น
- แจ้งข้อกำหนด กติกา เกณฑ์การตัดสินให้ชัดเจน
- เก็บรวบรวมข้อมูลผู้เข้าร่วมกิจกรรมอย่างเป็นระบบ

กิจกรรมที่ 3 กิจกรรม “kick-off Board Game Festival 2024”

ผลการประเมินความคิดเห็นและความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรม “kick-off Board Game Festival 2024” มีรายละเอียดดังนี้

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
ความเหมาะสมของสถานที่จัดงาน	4.62	0.62	มากที่สุด
รูปแบบการจัดกิจกรรม	4.55	0.63	มากที่สุด
คุณภาพของเสียง และเทคนิคต่าง ๆ	4.48	0.63	มาก
การติดต่อประสานงานของคณะผู้จัดงาน	4.34	0.77	มาก
ภาพโดยรวมของการจัดงานในครั้งนี้	4.59	0.57	มากที่สุด
รวมทั้งหมด	4.52	0.54	มากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

ควรเพิ่มการประชาสัมพันธ์เพื่อเข้าถึงกลุ่มนิสิต มศว

กิจกรรมที่ 4 กิจกรรม Customer Relationships' Thanks Meeting: กิจกรรมสนทนากลุ่มย่อยกับผู้ใช้บริการ เพื่อรับฟังเสียงของผู้ใช้บริการรวมถึงการสัมภาษณ์เชิงลึก

สรุปผลกิจกรรม Customer Relationships' Thanks Meeting : กิจกรรมสนทนากลุ่มย่อยกับผู้ใช้บริการ เพื่อรับฟังเสียงของผู้ใช้บริการรวมถึงการสัมภาษณ์เชิงลึก วันที่ 13 – 14 สิงหาคม 2567 ณ บริเวณชั้น 1 อาคารสำนักหอสมุดกลาง โดยมีกิจกรรมผู้ใช้บริการเสนอความคิดเห็นต่อการให้บริการของสำนักหอสมุดกลาง พูดคุยถึงการปรับปรุงการให้บริการตามความต้องการของผู้ใช้บริการ เล่นเกมตอบคำถามส่งเสริมการประชาสัมพันธ์ของสำนักหอสมุดกลาง เพื่อการเข้าถึงผู้ใช้บริการได้มากขึ้น

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ 1. ผู้ร่วมเล่นเกมตอบคำถามลุ้นรับของรางวัล จำนวน 76 คน 2. ผู้รับการสัมภาษณ์ความคิดเห็นต่อการให้บริการของสำนักหอสมุดกลาง จำนวน 52 คน รวมจำนวนผู้เข้าร่วมทั้งสิ้น 128 คน

ข้อมูลผู้รับการสัมภาษณ์ความคิดเห็นต่อการให้บริการของสำนักหอสมุดกลาง จำนวน 52 คน พบว่าเป็นนิสิต ชั้นปีที่ 2 มากที่สุด จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 40.39 และการเข้าใช้บริการบ่อยแค่ไหน พบว่า 2-3 วันต่อสัปดาห์ มากที่สุด จำนวน 28 คนคิดเป็นร้อยละ 53.8 รายละเอียดตามตาราง ดังนี้

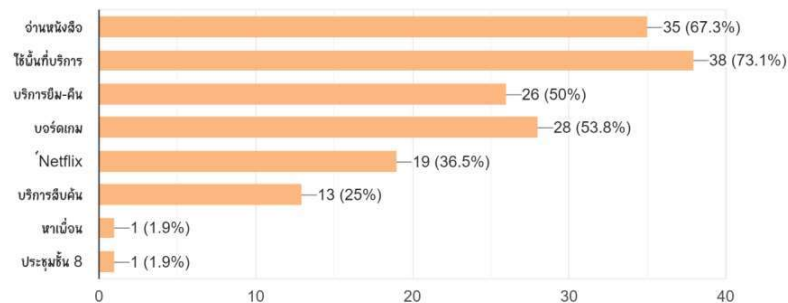
ลำดับ	ข้อความ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
1	ระดับชั้นของผู้รับสัมภาษณ์		
	ปีที่ 1	16	30.77
	ปีที่ 2	21	40.39
	ปีที่ 3	11	21.15
	ปีที่ 4	3	5.77
	อื่น ๆ อาจารย์	1	1.92

2.	คามถี่ในการเข้าใช้บริการห้องสมุด	จำนวน(คน)	ร้อยละ
	ทุกวัน	11	21.20
	2-3 วันต่อสัปดาห์	28	53.80
	นานๆครั้ง	7	13.50
	เมื่อมีธุระ	6	11.50

3. บริการของห้องสมุดที่ผู้ใช้งานที่สุด ได้แก่ ใช้พื้นที่บริการ จำนวนผู้ตอบ 38 คน คิดเป็นร้อยละ 73.10

ใช้บริการของห้องสมุดส่วนบริการทำอะไรบ้าง? (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

คำตอบ 52 ข้อ



สรุปใจความที่สัมภาษณ์ผู้ใช้บริการ ความต้องการหรือข้อเสนอแนะที่ห้องสมุดควรปรับปรุงหรือพัฒนาเพิ่มเติม และทรัพยากรที่ผู้ใช้ต้องการ

1. ต้องการให้เพิ่มพื้นที่บริการ เพิ่มจำนวนเก้าอี้ โต๊ะ โซฟา โต๊ะอ่านหนังสือแบบเดี่ยว เนื่องจากจำนวนคนเยอะพื้นที่นั่งมีไม่เพียงพอ

2. อยากให้เพิ่มมาตรการควบคุมเสียง หรือแบ่งโซนบอร์ดเกม

3. จัดซื้อหนังสือใหม่ๆ เพิ่มขึ้น เพิ่มหนังสือประวัติศาสตร์

4. ควรเพิ่มตู้กดน้ำดื่ม

5. อยากให้เพิ่มป้ายบอกข้อมูลที่ชัดเจน

กิจกรรมที่อยากให้ห้องสมุดจัด

1. จัดงานหนังสือ เสวนาหนังสือ เล่านิทาน

2. สัมภาษณ์ศิลปิน ดารา นักร้อง นักเขียน อื่นๆ

3. กิจกรรมเล่นเกม สันทนาการลุ้นของรางวัล แจกของกิน

กิจกรรมที่ 5 กิจกรรม “Board Game Festival 2024”

ผลการประเมินความคิดเห็นและความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรม “Board Game Festival 2024” มีรายละเอียดดังนี้

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
ความเหมาะสมของสถานที่จัดงาน	4.61	0.54	มากที่สุด
รูปแบบการจัดกิจกรรม	4.65	0.51	มากที่สุด
คุณภาพของเสียง และเทคนิคต่าง ๆ	4.53	0.60	มากที่สุด
การติดต่อประสานงานของคณะผู้จัดงาน	4.60	0.62	มากที่สุด
ภาพโดยรวมของการจัดงานในครั้งนี้	4.67	0.47	มากที่สุด
รวมทั้งหมด	4.64	0.46	มากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ควรจัดที่กว้างกว่านี้
2. ให้นักศึกษาได้ฝึกเล่นแข่งขัน รวมถึงเป็นผู้จัดที่มีคุณภาพ
3. ขอให้จัดทุกปีทุกเทอม
3. อยากให้มีการจัดหลายช่วงเวลา และหลาย ๆ วัน

8. รายงานการใช้งบประมาณในโครงการ

สรุปค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานโครงการบริหารลูกค้าสัมพันธ์และประชาสัมพันธ์ ประจำปีงบประมาณ 2567 โดยเบิกจ่ายงบประมาณเงินรายได้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 งบเงินอุดหนุน แผนงานยุทธศาสตร์ พัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต ผลผลิตผู้สำเร็จการศึกษาด้านสังคมศาสตร์ งบประมาณที่ใช้ในการดำเนินโครงการ/กิจกรรม จำนวนเงิน 150,000 บาท (หนึ่งแสนห้าหมื่นบาทถ้วน) มีการใช้งบประมาณในการดำเนินงานต่างๆ ของโครงการฯ ไปทั้งสิ้นจำนวน 121,128 บาท คงเหลือจำนวน 28,872 บาท รายละเอียดมีดังนี้

กิจกรรม	ค่าใช้จ่ายตาม งบประมาณ ที่ตั้งไว้	ค่าใช้จ่ายตาม จริง	คงเหลือ
ไตรมาส 1 (ตุลาคม 2566 - ธันวาคม 2566)			
รวมค่าใช้จ่ายไตรมาส 1	0.00	0.00	0.00
ไตรมาส 2 (มกราคม 2567 - มีนาคม 2567)			
รวมค่าใช้จ่ายไตรมาส 2	0.00	0.00	0.00
ไตรมาส 3 (เมษายน 2567 - มิถุนายน 2567)	5,000	2,500	2,500
รวมค่าใช้จ่ายไตรมาส 3	0.00	0.00	0.00

กิจกรรม	ค่าใช้จ่ายตามงบประมาณที่ตั้งไว้	ค่าใช้จ่ายตามจริง	คงเหลือ
ไตรมาส 4 (กรกฎาคม 2567 - กันยายน 2567)	145,000	118,628	26,372
รวมค่าใช้จ่ายไตรมาส 4	0.00	0.00	0.00
รวมค่าใช้จ่ายทั้งโครงการ	<u>150,000</u>	<u>121,128</u>	<u>28,872</u>

9. ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินงาน

พื้นที่ในการจัดกิจกรรมแต่ละกิจกรรมมีบริเวณจำกัด เนื่องจากงานการปรับปรุงอาคาร

10. ข้อเสนอแนะ

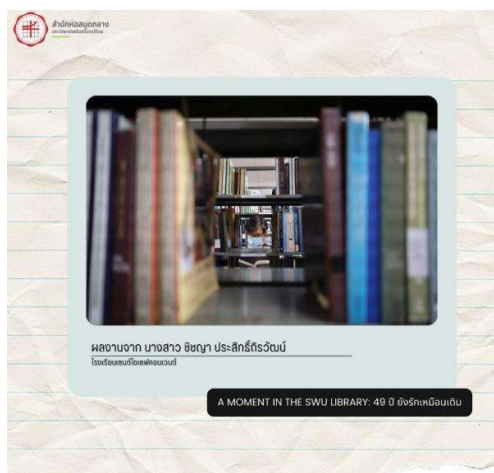
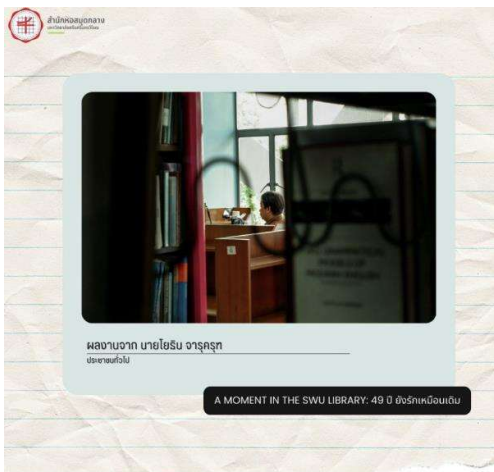
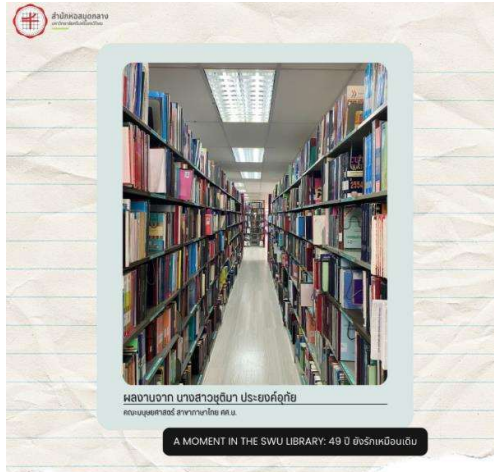
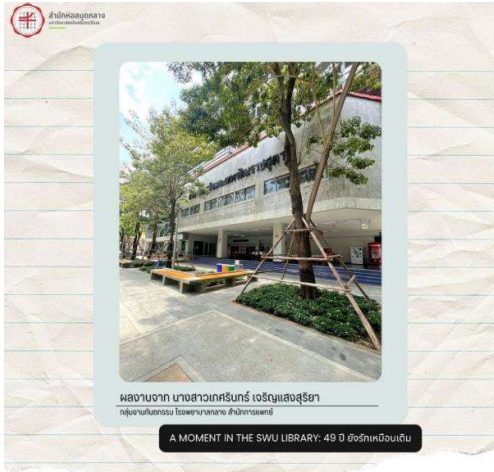
1. ควรมีการจัดการพื้นที่ที่เหมาะสมแบแต่ละกิจกรรม
2. เวลาการจัดกิจกรรมควรจัดให้ไม่ตรงกับเวลาเรียนของนิสิต

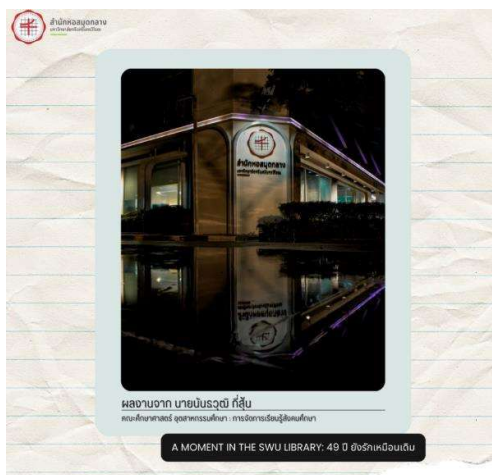
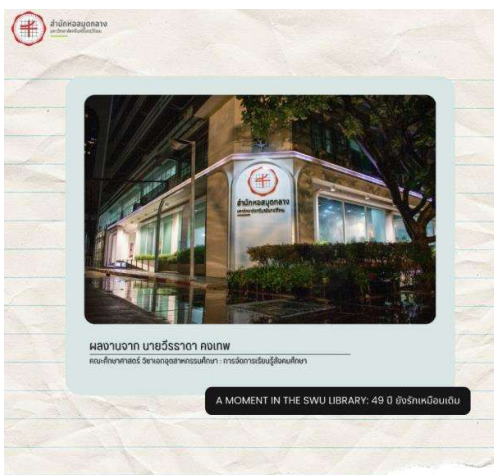
11. ภาพประกอบ

1. กิจกรรมการออกแบบสัญลักษณ์ (Mascot) เพื่อการประชาสัมพันธ์สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



2. กิจกรรมประกวดภาพถ่ายความประทับใจเกี่ยวกับสำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ หัวข้อ “A Moment in the SWU Library: 49 ปี” ยังรักเหมือนเดิม





ประกาศผล

การประกวดภาพถ่ายความประทับใจ
เกี่ยวกับสำนักหอสมุดกลาง แคว
"A Moment in the SWU Library:
49 ปี อัจฉริยภาพเด่น"

1. นางสาวเปรมิกา รัตน์ (ศึกษาศาสตร์)
2. นางสาวธัญญา บุญอินทร์ (ศึกษาศาสตร์)
3. นางสาวจันทิมา ทรัพย์ (ศึกษาศาสตร์)
4. นางสาวณิชากร ธีร (ศึกษาศาสตร์)
5. นางสาวณิชากร ธีร (ศึกษาศาสตร์)

**ผู้ได้รับรางวัล
จะได้รับการติดต่อโดยตรง
จากห้องสมุด**

*ห้องสมุดจะดำเนินการตามความเห็นที่ส่งมา

3.กิจกรรม “kick-off Board Game Festival 2024”



4. กิจกรรม Customer Relationships' Thanks Meeting: กิจกรรมสนทนากลุ่มย่อยกับผู้ให้บริการ เพื่อรับฟังเสียงของผู้ใช้บริการรวมถึงการสัมภาษณ์เชิงลึก



5. กิจกรรม “Board Game Festival 2024”

