

เลขที่.....

แบบรายงานการเข้าร่วมประชุม/ อบรม/สัมมนา/ ศึกษาดูงาน

 รายบุคคล กลุ่มบุคคล

| | |
|--|---|
| ชื่อ - นามสกุล : นางสาวธนภร พิงพาพงศ์ | ตำแหน่ง : บรรณารักษ์ |
| สังกัดฝ่าย / หน่วยงาน : ห้องสมุดองครักษ์ สำนักหอสมุดกลาง | |
| ชื่อ - นามสกุล : นางสาวชัชชภา ประทุมศรีขจร | ตำแหน่ง : บรรณารักษ์ |
| สังกัดฝ่าย / หน่วยงาน : ห้องสมุดองครักษ์ สำนักหอสมุดกลาง | |
| ชื่อ - นามสกุล : นางสาวมัทนา บุญประเสริฐ | ตำแหน่ง : บรรณารักษ์ |
| สังกัดฝ่าย / หน่วยงาน : ฝ่ายบริหารจัดการทรัพยากรสารสนเทศ สำนักหอสมุดกลาง | |
| ชื่อ - นามสกุล : นางสาวอิสยาห์ พันศิริพัฒน์ | ตำแหน่ง : บรรณารักษ์ |
| สังกัดฝ่าย / หน่วยงาน : ฝ่ายบริการทรัพยากรสารสนเทศ สำนักหอสมุดกลาง | |
| ชื่อ - นามสกุล : นายเกียรติศักดิ์ หงษ์อินทร์ | ตำแหน่ง : ผู้ปฏิบัติงานทั่วไป |
| สังกัดฝ่าย / หน่วยงาน : ฝ่ายบริการทรัพยากรสารสนเทศ สำนักหอสมุดกลาง | |
| ชื่อ - นามสกุล : นายกันตพงศ์ พุ่มอยู่ | ตำแหน่ง : นักวิชาการคอมพิวเตอร์ |
| สังกัดฝ่าย / หน่วยงาน : ฝ่ายเทคโนโลยีห้องสมุด สำนักหอสมุดกลาง | |
| ชื่อหลักสูตร | การประชุมวิชาการระดับชาติ PULINET ครั้งที่ 13 |
| วัน/เดือน/ปี | 18-20 มกราคม 2566 |
| สถานที่จัด | โรงแรมสุนีย์ แกรนด์ แอนด์ คอนเวนชัน เซ็นเตอร์ จังหวัดอุบลราชธานี |
| หน่วยงานผู้จัด | มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี โดยสำนักวิทยบริการร่วมกับฝ่ายงานห้องสมุด มหาวิทยาลัยส่วนภูมิภาค (PULINET) |
| ค่าใช้จ่าย | <input type="radio"/> ไม่มี <input checked="" type="radio"/> มี จำนวน ...15,000... บาท เบิกจ่ายจากงบประมาณ <input type="radio"/> แผ่นดิน <input type="radio"/> เงินรายได้ <input type="radio"/> งบอื่นๆ (ระบุ) |
| ใบเกียรติบัตร/ วุฒิบัตร | <input checked="" type="radio"/> ได้รับ <input type="radio"/> ไม่ได้รับ เนื่องจาก..... <input checked="" type="radio"/> ไม่มี |
| สรุปสาระสำคัญ | |
| <p>ในวันที่ 18-20 มกราคม 2566 มีการประชุมวิชาการระดับชาติ PULINET ครั้งที่ 13 จัดโดยฝ่ายงานห้องสมุด มหาวิทยาลัยส่วนภูมิภาค (PULINET) ภายใต้หัวข้อ “ก้าวต่อไปของการพลิกโฉมห้องสมุดภายใต้ความผันผวนของโลกยุคใหม่ (Foresight in Reinventing Libraries in a VUCA World: The Next Move)” โดยในงานมีหัวข้อการนำเสนอผลงาน 3 กลุ่มงาน ได้แก่ การจัดการทรัพยากรสารสนเทศ การบริการสารสนเทศ และการบริหารจัดการองค์กร และสามารถเลือกรูปแบบการนำเสนอได้ 2 รูปแบบ คือ การนำเสนอด้วยโปสเตอร์ และการนำเสนอด้วยการบรรยาย ซึ่งในการจัดงานครั้งนี้ มีผลงานที่ผ่านการพิจารณาจากคณะกรรมการและนำเสนอในการประชุมทั้งสิ้น 109 รายการ</p> | |

ทั้งนี้ กลุ่มผู้เข้าร่วมประชุมได้พิจารณาเลือกหัวข้อที่น่าสนใจและคิดว่าสามารถนำมาประยุกต์ใช้ภายในองค์กรได้ เพื่อสรุปและนำเสนอในรายงานการประชุม จำนวน 10 หัวข้อ ดังนี้

1. หัวข้อ “นิทรรศการเสมือนจริง มหาวิทยาลัยขอนแก่น KKU Metaverse Exhibition”

ปัจจุบันเทคโนโลยีโลกเสมือน Virtual Reality (VR) เป็นอีกหนึ่งเครื่องมือ สำคัญที่สถาบันอุดมศึกษานำมาใช้ขับเคลื่อน การสร้างแหล่งเรียนรู้รูปแบบใหม่ Metaverse ยังเหมาะกับไอเดียการสร้างสรรค์อื่น ๆ เช่น จัดแสดงนิทรรศการ จัดงาน Book Fair จัดกิจกรรมห้องสมุด ในการใช้ Metaverse Platform ต้องศึกษาและเลือกให้ตรงวัตถุประสงค์ การใช้งาน ควรทดลองใช้และสร้างเนื้อหาในรูปแบบดิจิทัลให้มีความหลากหลาย เช่น 3D Object, Video 360 และ ออกแบบให้ดึงดูดผู้ชมเพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ใหม่ที่แตกต่าง ผู้ใช้งานสามารถออกแบบฉากสถานที่ สภาพแวดล้อมต่าง ๆ ได้เอง เช่น การใช้ภาพ 360 องศา จาก Google Street Views การสร้าง Portal เพื่อเชื่อม Space อื่น ๆ เป็นต้น

การจัดทำนิทรรศการในรูปแบบ Metaverse Exhibition สามารถทำให้เข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา ด้วย Metaverse Platform ของ Spatial.io เพื่อแก้ปัญหา Pain Point ของการจัดการสารสนเทศนิทรรศการแบบเดิม ที่มีข้อจำกัด เรื่องรูปแบบสารสนเทศที่จัดแสดง วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่งบประมาณ ระยะเวลา ซึ่งนิทรรศการดังกล่าวเป็นส่วนหนึ่ง ของการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาสนับสนุนการพัฒนาห้องสมุดให้เป็นแหล่งเรียนรู้รูปแบบใหม่ ซึ่งตอบสนองบริบทของ สังคมที่เปลี่ยนแปลงไปในยุคดิจิทัลอีกด้วย

2. หัวข้อ “การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมการใช้บริการและทรัพยากรสารสนเทศ หอสมุดแห่ง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์”

เมื่อเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทในการใช้ชีวิตของผู้คนในสังคมยุคปัจจุบัน หอสมุดแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จึงได้ปรับตัว ปรับเปลี่ยนกระบวนการทำงานเพื่อเท่าทันกับสังคม พัฒนาทรัพยากรสารสนเทศ และการบริการให้มี มาตรฐานระดับสากล ด้วยการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาปรับใช้ควบคู่ไปกับการให้บริการพื้นที่หอสมุดฯ เพื่อรองรับ การเรียนรู้ทุกที่ทุกเวลา มีทรัพยากรสารสนเทศ บริการต่าง ๆ จำนวนมาก ทั้งในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์สิ่งพิมพ์ วัสดุอุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของประชาคมธรรมศาสตร์ ที่ผ่านมาหอสมุดฯ ให้ความสำคัญกับการประชาสัมพันธ์เพื่อสนับสนุนการใช้งานทรัพยากรสารสนเทศบริการต่าง ๆ ที่มีให้ผู้ใช้บริการได้ เข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศได้อย่างคุ้มค่าและเต็มประสิทธิภาพรวมถึงพยายามสร้างการรับรู้โดยการร่วมกิจกรรม ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อก่อให้เกิดความผูกพันของผู้ใช้บริการ (User Engagement) ต่อหอสมุดฯ มากยิ่งขึ้น

เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เริ่มแพร่หลายในปี 2010 ซึ่งเป็นการนำแนวคิด องค์ประกอบและกลไกต่าง ๆ ของ เกม มาปรับใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม (Non-Game Contexts) โดยหอสมุดหลายแห่งในต่างประเทศได้เล็งเห็นถึง ศักยภาพของเกมมิฟิเคชันในการสร้างการมีส่วนร่วมเช่นเดียวกัน จึงนำเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้กับห้องสมุด มหาวิทยาลัยในด้านต่าง ๆ อาทิเช่น (1) ห้องสมุดมหาวิทยาลัยมิชิแกน ประเทศสหรัฐอเมริกา ได้พัฒนา Bibliobouts ซึ่งเป็นเกมระยะสั้นที่ออกแบบมาเพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศ แนะนำวิธีการประเมินข้อมูล (2) ห้องสมุด มหาวิทยาลัยฮันเดอส์ฟิลด์ประเทศอังกฤษ ร่วมมือกับบริษัทสตาร์ทอัพ (Startup) ชื่อ Running in the Hall เพื่อ สร้างต้นแบบ (Prototype) ที่เรียกว่า Librarygame โดยระบบสามารถให้คะแนนการโต้ตอบกับผู้ใช้บริการที่มี ปฏิสัมพันธ์กับห้องสมุด (3) มหาวิทยาลัยแห่งรัฐแกรนด์วัลเลย์ประเทศสหรัฐอเมริกา ร่วมมือกับบริษัทพัฒนาเกมใน ห้องถิ่นเพื่อสร้างเกมโทรศัพท์ตามภารกิจ (Quest-Based Mobile Game) ที่มีชื่อว่า LibraryQuest (4) ห้องสมุด

มหาวิทยาลัยโอไอโอ ประเทศสหรัฐอเมริกา นำเกมมิฟิเคชันไปประยุกต์ใช้กับการปฐมนิเทศห้องสมุดเพื่อให้นักศึกษาใหม่ได้มีส่วนร่วม หากแต่ในประเทศไทยการนำเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้กับห้องสมุดยังถือว่าเป็นนวัตกรรมใหม่ โดยมีเพียงศูนย์บรรณสารและสื่อการศึกษา มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง ที่ได้นำเกมจำลองชีวิต (Strategic Life Simulation) คือ The Sims 4 และแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมแนะนำการใช้บริการทรัพยากรสารสนเทศและพื้นที่ให้บริการของห้องสมุด สำหรับนักศึกษาใหม่ ซึ่งยังไม่มีห้องสมุดใดในไทยพัฒนาระบบการให้คะแนนโต้ตอบกับผู้ใช้บริการที่มีปฏิสัมพันธ์กับห้องสมุด และจากการศึกษาพบว่าห้องสมุดทุกแห่งที่นำเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้มีผลสรุปสอดคล้องกัน คือ เกมมิฟิเคชันส่งผลให้สถิติการเข้าถึง การมีส่วนร่วมที่เพิ่มมากขึ้น ได้รับความคิดเห็นเชิงบวก ซึ่งจะนำไปสู่ความรู้สึกในแง่ดีต่อห้องสมุดต่อไป

ห้องสมุดฯ จึงเล็งเห็นความสำคัญและนำเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้กับการให้บริการ โดยการออกแบบเกมด้วย

- (1) คะแนนสะสม (Points) ทำให้เกิดพฤติกรรมที่แสดงความต้องการในเรื่องรางวัลหรือสิ่งตอบแทน (Reward)
- (2) ระดับชั้น (Level) ทำให้เกิดพฤติกรรมที่แสดงถึงความต้องการในเรื่องของสถานะหรือสถานภาพ (Status)
- (3) การออกแบบด้วยการถูกท้าทาย (Challenges) ทำให้เกิดพฤติกรรมที่แสดงถึงความต้องการในเรื่องของความมุ่งมั่นในความสำเร็จ (Achievement) ทั้งนี้เพื่อกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจเชิงบวกให้ผู้ใช้บริการมีส่วนร่วมได้อย่างต่อเนื่อง เพื่อเพิ่มความสนุกสนานไปกับชีวิตประจำวันในการใช้ห้องสมุดฯ นอกจากนี้ยังสามารถสร้างการรับรู้ทรัพยากรสารสนเทศและบริการให้ผู้ใช้บริการ มีทัศนคติที่เชิงบวกต่อห้องสมุดฯ รวมถึงช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ห้องสมุดฯ ยุคใหม่มากยิ่งขึ้น

- แพลตฟอร์ม (Platform) ไลน์แอปพลิเคชัน (Line Official Account) เนื่องจากไลน์แอปพลิเคชันเป็นแอปพลิเคชันที่ผู้ใช้บริการส่วนใหญ่ใช้งานในชีวิตประจำวันทำให้ผู้ใช้บริการคุ้นเคยกับการใช้งาน เข้าถึงผู้ใช้บริการได้ง่าย ไม่ต้องติดตั้งแอปพลิเคชันใหม่

- รูปแบบ (Theme) เพื่อให้ผู้เล่นรู้สึกเชื่อมโยงกับเกมมิฟิเคชัน จึงมีการออกแบบให้เสมือนเป็นการเดินทางของเหล่าหนอนหนังสือ ในแต่ละระดับ โดยมีการตั้งชื่อแต่ละระดับให้สอดคล้องและทำให้ผู้เล่นเห็นภาพได้ง่ายมากยิ่งขึ้น คือ ระดับที่ 1 : ไข่กลม ระดับที่ 2 : หนอนตัวจิ๋ว ระดับที่ 3 : หนอนอวบอ้วน และระดับที่ 4 : ราชาหนอน & ราชนีหนอน รวมถึงการออกแบบกราฟิก (Graphic) ให้มีรูปแบบเสมือนเป็นการเดินทางของเหล่าหนอนหนังสือ

- กลยุทธ์การโฆษณา (Campaign) ทำกลยุทธ์การโฆษณา ยกตัวอย่างเช่น วันศุกร์สุขคุณสอง หากเข้าใช้พื้นที่ภายในวันดังกล่าวคะแนนส่วนการเข้าใช้พื้นที่คุณสอง เพื่อกระตุ้นการใช้งานและการสะสมคะแนนรวมถึงการบอกต่อ และการติดตามอัปเดต (Update) ผ่านเฟซบุ๊ก

- เเงื่อนไขภารกิจ มีเงื่อนไขให้ผู้เล่นท ภารกิจให้สำเร็จครบทุกภารกิจ โดยจะมีแถบแสดงความคืบหน้า (Progress Bar) โดยการกำหนดเงื่อนไขภารกิจได้คำนึงถึงกลุ่มผู้ใช้ของห้องสมุดฯ ในทุกประเภท เช่น ผู้ใช้บริการที่ใช้ทรัพยากรสารสนเทศประเภทสิ่งพิมพ์ ทรัพยากรสารสนเทศประเภทอิเล็กทรอนิกส์ บริการออนไลน์และพื้นที่ รวมถึงต้องการให้ผู้เล่นได้รับรู้เกี่ยวกับทรัพยากรสารสนเทศและบริการของห้องสมุดฯ ผ่านเกมตอบคำถาม (Quiz)

การนำเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในการบริการถือเป็นอีกหนึ่งก้าวสำคัญในการเรียนรู้ การประยุกต์ใช้ และการสร้างนวัตกรรมเชื่อมโยงผู้ใช้บริการกับโลกดิจิทัล โดยสามารถพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้ใช้ สร้างความพึงพอใจในบริการและส่งเสริมภาพลักษณ์ห้องสมุดยุคใหม่มากยิ่งขึ้น

3. หัวข้อ "นวัตกรรมการเรียนรู้เสมือนจริง Metaverse : ก้าวต่อไปของห้องสมุด ในยุค VUCA-BANI World"

ในการบรรยายหัวข้อ "นวัตกรรมการเรียนรู้เสมือนจริง Metaverse : ก้าวต่อไปของห้องสมุด ในยุค VUCA-BANI World" โดย ศาสตราจารย์ ดร.วนิดา แก่นอากาศนั้นได้กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในปัจจุบันทำให้ห้องสมุดต้องเตรียมรับมือกับทางเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วนั้น เราอาจจะเคยได้ยินคำว่า VUCA World หากให้อธิบาย VUCA หมายถึงสภาวะความผันผวน ความไม่แน่นอน ความซับซ้อน ยุ่งเหยิง และความคลุมเครือ เป็นสถานการณ์ของโลกที่นักวิทยาศาสตร์ และผู้นำโลกไม่สามารถคาดการณ์ได้ว่าอะไรจะเกิดขึ้นกับโลกในอนาคตได้ และในปัจจุบันโลกที่เปลี่ยนผัน จาก VUCA สู่ยุค BANI แม้การนิยามสภาวะความผันผวนของโลกด้วย VUCA จะได้รับความนิยมในช่วงทศวรรษ 2000 ที่ผ่านมา ซึ่งคำนี้มีต้นกำเนิดในช่วงทศวรรษที่ 1980 ในช่วงหลังสงครามเย็น แต่ปัจจุบันหลังการระบาดของโควิด-19 ทั่วโลก การอธิบายโลกด้วย VUCA อาจจะไม่ชัดเจนนัก และได้เกิดแนวทางในการการอธิบายโลกยุคใหม่หลังการระบาดของไวรัสใหญ่ไปทั่วโลกด้วยคำว่า BANI คือ แนวทางใหม่ในการอธิบายโลกของเรา แนวคิด VUCA ได้ถูกนำมาใช้เป็นเวลานานเพื่อเป็นแนวทางให้องค์กรได้พัฒนาตัวเองขึ้นในสถานการณ์ที่มีความผันผวน ความไม่แน่นอน ความซับซ้อน และความคลุมเครือ

ในยุค VUCA เรามีการหยิบเอาเทคโนโลยี Virtual Reality (VR) & Augmented Reality (AR) มาใช้เพื่อให้โลกเสมือนก้าวสู่โลกความเป็นจริง และปัจจุบันในช่วงยุค BANI นั้นเทคโนโลยีที่ก้าวเข้ามามีบทบาทกับทางด้านธุรกิจหรือห้องสมุด คือ เทคโนโลยี Metaverse หรือ การผสมผสานเทคโนโลยีแห่งโลกเสมือน ที่สร้างสิ่งแวดล้อมของโลกจริง ๆ และเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน เพื่อให้ผู้คนเข้ามาสัมผัสกันและทำกิจกรรมร่วมกัน ผ่านตัวตนที่เป็นอวตาร (Avatar) โดยวิทยากรได้ยกตัวอย่าง KKU Metaverse city (<https://metaversecity.kku.ac.th>) มาเป็นตัวอย่าง



ทั้งนี้ทางวิทยากรยังอภิปรายเพิ่มเติมในเรื่องของยุคที่เราต้องพบเจอในอนาคตถัดจาก ยุค VUCA และ BANI ไปคือยุค RUPT และ TUNA ซึ่งจะยิ่งมีความความผันผวน ความไม่แน่นอน ความซับซ้อนยิ่งกว่ายุค VUCA และ BANI อีกด้วย



source: <https://www.vuca-world.org/>

4. หัวข้อ “ก้าวสู่โลก Metaverse ด้วย VR headset : บริการสุดล้ำของสำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยขอนแก่น”

ในการบรรยายภายใต้หัวข้อ ก้าวสู่โลก Metaverse ด้วย VR headset : บริการสุดล้ำของสำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยขอนแก่น นั้นได้อภิปรายถึงการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยี (Technological disruption) ที่อาจนำไปสู่การเปลี่ยนวิถีชีวิตของ คนในสังคมในอนาคตอันใกล้นี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพัฒนาการเข้าถึงโลกเสมือนทางดิจิทัลหรือ metaverse สำนักหอสมุด จึงได้จัดทำโครงการส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ในโลกเสมือน หรือ metaverse experience ขึ้น โดยได้จัดหา VR Headset ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่จะนำผู้ใช้บริการเข้าสู่สัมผัสกับโลกเสมือนได้เปรียบเหมือนสะพานเชื่อมระหว่างโลกจริงและโลกเสมือน

ในฐานะศูนย์กลางการเรียนรู้สำหรับทุกคน (Learning center for All) ทางสำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยขอนแก่นจึงได้จัดให้มีบริการ VR Headset เพื่อให้ ผู้ใช้บริการใช้อุปกรณ์ VR Headset เข้าไปเรียนรู้และผ่านประสบการณ์ในโลกเสมือน หรือ Metaverse experience ซึ่งปัจจุบันสำนักหอสมุดได้เป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยสนับสนุนและร่วมมือกับคณาจารย์ตลอดจนผู้เชี่ยวชาญในคณะต่างๆ ในการนำ VR headset มาช่วยพัฒนาการเรียนรู้รูปแบบใหม่ผ่านประสบการณ์ในโลก Metaverse นับว่าเป็นการเปิดมิติใหม่ของการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล เช่น คณะศึกษาศาสตร์ได้พัฒนาระบบจัดการศึกษาในรูปแบบใหม่ที่เรียกว่า iTals เป็น แพลตฟอร์มที่ผลิตครูให้มีทักษะและสมรรถนะของการเรียนรู้สำหรับอนาคต



ในส่วนของคณะแพทยศาสตร์ ซึ่งได้พัฒนาระบบการเรียนออนไลน์อยู่แล้วที่เรียกว่า KKUMedX จึงมีนโยบายที่จะ นำเทคโนโลยีการเรียนผ่านประสบการณ์บนโลก Metaverse มาใช้ร่วมกับ KKUMedX โดยเริ่มที่การพัฒนาหลักสูตรการซัก ประวัติและตรวจร่างกายผู้ป่วยผ่านการ์ตูนแอนิเมชันด้วยเทคโนโลยี VR



มหาวิทยาลัยขอนแก่น โดยได้จัดทำนิทรรศการเสมือนจริง เพื่อให้ทุกคนสามารถมาเยี่ยมชมห้องสมุดหรือสถานที่ต่างๆ ของมหาวิทยาลัยขอนแก่น โดยไม่ต้องเสียเวลาและค่าใช้จ่ายใน การเดินทางหากแต่ได้รับประสบการณ์และสัมผัสที่เสมือนกับเดินทางมาสถานที่จริง (Visit through metaverse experience) ผ่านการสวมใส่ VR headset



5. หัวข้อ “Library is everything: พลิกบทบาทใหม่ของห้องสมุดด้วย Library of Things”

การดำเนินงานมีวัตถุประสงค์เพื่อให้บริการยืมอุปกรณ์และสิ่งของที่สนับสนุนส่งเสริมให้นักศึกษาเป็น ผู้ประกอบการและเกิดการเรียนรู้จากการทดลองปฏิบัติเพื่อสร้างภาพลักษณ์และมุมมองแปลกใหม่ที่มีต่อห้องสมุด คอลเล็กชันอุปกรณ์ที่รวบรวมได้มีทั้งหมด36ประเภทตามลักษณะการใช้งานเช่นอุปกรณ์ครัว อุปกรณ์ช่าง อุปกรณ์ อิเล็กทรอนิกส์ เครื่องใช้ไฟฟ้า เครื่องแต่งกาย เครื่องดนตรี เป็นต้นโดยเบื้องต้นแบ่งออกเป็น2หมวดหมู่ได้แก่1) อุปกรณ์ของห้องสมุด(Library's Things) 2) อุปกรณ์ของชุมชน (Community's Things)

กำหนดแนวทางการให้บริการ

1. กำหนดผู้ที่มีสิทธิ์ยืม ได้แก่ นักศึกษา อาจารย์ นักวิจัย และบุคลากรมหาวิทยาลัย
2. กำหนดเงื่อนไขในการใช้งานอุปกรณ์และอัตราค่าปรับหากเกิดการชำรุดหรือสูญหาย ดำเนินการตามระเบียบการใช้ห้องสมุดและข้อบังคับที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้กับอุปกรณ์ที่จัดซื้อโดยงบประมาณของ สำนักหอสมุด และสร้างความเข้าใจกับเจ้าของอุปกรณ์ โดยอุปกรณ์ทุกชิ้นที่นำมาให้บริการล้วนผ่านความยินยอม จากเจ้าของอุปกรณ์ สามารถยอมรับความเสี่ยงได้หากเกิดการชำรุดหรือสูญหาย ซึ่งในกรณีที่เกิดการชำรุดหรือสูญหาย ผู้ที่ขอใช้บริการ จะต้องซ่อมแซมให้อยู่ในสภาพเดิมพร้อมใช้งานได้เป็นปกติคงเดิมหรือหาอุปกรณ์ใหม่มาทดแทน โดยจะต้องมีคุณสมบัติที่เท่ากันหรือดีกว่า

3. กำหนดระยะเวลาในการยืมอุปกรณ์ที่จัดซื้อโดยงบประมาณของสำนักหอสมุดบางรายการจะสามารถยืม ใช้ได้ภายในห้องสมุด เช่น ปลั๊กพวง หูฟัง เม้าส์และคีย์บอร์ดไร้สาย บอร์ดเกมส์ มีระยะเวลา การยืมวันต่อวันหรือเท่ากับ 24 ชั่วโมง ส่วนอุปกรณ์ที่เป็นของชุมชนจะสามารถยืมได้ครั้งละ 3 วัน และต้องจองอุปกรณ์ล่วงหน้า 1 วัน ทำการเพื่อให้เจ้าของอุปกรณ์มีเวลาในการเตรียมอุปกรณ์ให้พร้อมสำหรับการให้บริการ

การสำรวจและรวบรวมอุปกรณ์ที่จะนำมาให้บริการใน Library of Things ก่อนหน้านี้ สำนักหอสมุดมีการ ให้บริการหูฟังและปลั๊กพ่วง เพื่อเป็นสิ่งอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เข้ามาใช้บริการในพื้นที่ นอกจากนี้ได้นำเสนอ แนวคิดให้แก่บุคลากรของสำนักหอสมุดได้รับทราบในวงกว้าง จึงมีบุคลากรนำอุปกรณ์ต่าง ๆ หลากหลายชนิด ที่ไม่มี ความจำเป็นในการใช้งานแล้วหรือที่ใช้งานไม่บ่อยนัก ร่วมแบ่งปัน ให้บริการใน Library of Things ตัวอย่างรายการ อุปกรณ์ของห้องสมุด (Library's Things) ที่ดำเนินการรวบรวมเพื่อให้บริการ

4. กำหนดขั้นตอนการให้บริการ เพื่อให้เป็นแนวทางปฏิบัติอย่างชัดเจนสำหรับเจ้าหน้าที่ ผู้ให้บริการ โดย กำหนดรูปแบบการให้บริการเป็น 2 รูปแบบ ตามหมวดหมู่ของอุปกรณ์

5. ถ่ายภาพอุปกรณ์รวบรวมข้อมูลคุณสมบัติ ลักษณะการใช้งาน และนำข้อมูลที่รวบรวมได้ บันทึกลงใน เว็บไซต์เพื่อเป็นช่องทางการให้บริการ

6. จัดทำแบบฟอร์มขอใช้บริการด้วยGoogle Form (ใช้สำหรับจองอุปกรณ์ของชุมชน) ระบุ รายละเอียดได้แก่ ข้อมูลของผู้ขอใช้บริการ อุปกรณ์ที่ต้องการใช้วันที่และเวลาที่จะเข้ามารับอุปกรณ์ เมื่อมีผู้จองใช้อุปกรณ์จะมีe-mail ตอบกลับไปยังผู้ขอใช้บริการโดยอัตโนมัติโดย

7. สร้างแบบประเมินความพึงพอใจโดยใช้ Google Form เพื่อรวบรวมข้อมูลการประเมินความพึงพอใจ หลังจากใช้บริการ

8. จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์และนำไปเผยแพร่ตามสื่อต่างๆเช่นเว็บไซต์สำนักหอสมุด, Facebook, Instagram, LINE Official, TikTok เป็นต้นและเพื่อประโยชน์ในการสื่อสารให้ทราบถึงบทบาทใหม่ที่ห้องสมุดได้ปรับเปลี่ยนไป

6. หัวข้อ “การพัฒนาบริการเชิงรุก: กรณีศึกษาบริการเพื่อนช่วยหาหนังสือ ของสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม”

สภาพแวดล้อมทางเทคโนโลยีสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว งานบริการห้องสมุด จึงต้อง พัฒนา รูปแบบการให้บริการ เนื่องจากจำนวนสารสนเทศใหม่ๆ ที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ในขณะที่เดียวกันผู้รับบริการ สารสนเทศที่มีความหลากหลาย และรวดเร็ว ดังนั้นการให้บริการเชิงรุก จึงเป็นกระบวนการการ ดำเนินงาน กิจกรรมต่างๆ ที่ห้องสมุดค้นหา ออกแบบเพื่อนำเสนอผลิตภัณฑ์หรือบริการ โดยการเข้าถึงผู้ใช้บริการ โดยตรง ซึ่งการบริการดังกล่าวอาจมีการนำเทคโนโลยีที่เหมาะสมมาประยุกต์ใช้ เพื่อช่วยให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึง และ ได้รับสารสนเทศที่ต้องการอย่างสะดวกและรวดเร็ว

ปัญหาที่สำคัญที่ห้องสมุดพบเจอได้บ่อยครั้งจากผู้รับบริการคือ การหาหนังสือไม่พบบนชั้นหนังสือ แม้ผู้รับบริการจะสืบค้นหนังสือจากระบบคอมพิวเตอร์แล้วพบว่าหนังสือที่ต้องการอยู่บนชั้นหนังสือและสถานะ พร้อมให้บริการ แต่เมื่อไปดูที่ชั้นหนังสือกลับไม่มีหนังสืออยู่บนชั้นและอีกสาเหตุหนึ่งผู้รับบริการอาจไม่เข้าใจวิธีการ จัดเรียงและวิธีการค้นหาหรือเป็นผู้รับบริการใหม่ที่ยังไม่เคยใช้บริการมาก่อนส่งผลให้ผู้รับบริการไม่สามารถเข้าถึงตัว เล่มหนังสือตามที่ตนเองต้องการได้ห้องสมุดมีความเข้าใจปัญหาและเห็นความสำคัญในการแก้ไขปัญหาดังกล่าวจึงมี แนวคิดในการช่วยเหลือผู้รับบริการให้ได้รับความสะดวกรวดเร็วและทันท่วงที ด้วยการกดกริ่ง สัญญาณเสียง ณ จุด บริการเครื่องคอมพิวเตอร์สืบค้นทรัพยากรสารสนเทศ เมื่อผู้รับบริการกดกริ่ง ระบบจะส่งสัญญาณไฟและเสียงไปยัง เคาน์เตอร์เจ้าหน้าที่ให้รับทราบ เจ้าหน้าที่จะไปพบผู้รับบริการ ณ จุดนั้นและดำเนินการช่วยค้นหาหนังสือให้ทันที การนำกริ่งสัญญาณเสียงมาใช้สามารถช่วยแก้ไขปัญหาการรื้อหนังสือบนชั้นของเจ้าหน้าที่จัดชั้นเจ้าหน้าที่ห้องสมุด สามารถให้บริการกับผู้รับบริการได้ตรงกับความต้องการสะดวกรวดเร็ว สามารถช่วยเหลือและให้บริการได้อย่าง ทันท่วงทีและเจ้าหน้าที่ได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกันอีกด้วย

ผลการปฏิบัติงานพบว่า ผู้รับบริการมีความพึงพอใจด้านเจ้าหน้าที่ผู้ให้บริการ ห้องสมุดฯ มีบรรณารักษ์และ เจ้าหน้าที่ที่ให้ความช่วยเหลือและเป็นมิตรต่อผู้ใช้บริการ ผู้ใช้บริการมีข้อเสนอแนะให้สำนักวิทยบริการฯ ควรเพิ่ม จุดให้บริการ มากขึ้น ป้ายควรมีความชัดเจน ใหญ่ สะดุดตา มีการประชาสัมพันธ์แจ้งให้ผู้รับบริการทราบให้ หลากหลายช่องทาง เพื่อจะได้ทราบว่าตรงนี้มีจุดบริการเพื่อนช่วยหาหนังสือ มีความสะดวก เนื่องจากบางครั้งสืบค้น แล้วไม่ทราบว่า หนังสือบางเล่มไม่อยู่ในหอสมุดกลาง ได้เจ้าหน้าที่ช่วยบอกและช่วยสืบค้น กระทั่งเวลาในการค้นหา ได้มาก เป็นการเตรียมความพร้อมในการ ให้บริการ และเป็นการให้บริการที่ช่วยให้ลูกค้าเกิดความสะดวกยิ่งขึ้น ลดภาระของลูกค้า และแก้ไขปัญหาต่าง ๆ แม้ลูกค้าไม่ได้ร้องขอก็ตาม

7. หัวข้อ “ความพึงพอใจต่อบริการผู้ช่วยส่วนตัวในการทำวิจัยและผลงานสร้างสรรค์ (Research Buddy Service) ของอาจารย์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์”

เพื่อเป็นการรวมขับเคลื่อนการผลิตผลงานวิจัยของมหาวิทยาลัยให้ได้อย่างเต็มที่และมีความชัดเจนยิ่งขึ้น รวมทั้ง ให้เกิดการให้บริการทรัพยากรสารสนเทศที่คุ้มค่าและคุ้มค่า สำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ จึงได้จัดบริการ ใหม่ขึ้นเพื่อส่งเสริม สนับสนุน การทำวิจัยและผลงานสร้างสรรค์ของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ โดยใช้ชื่อบริการว่า “บริการผู้ช่วยส่วนตัวในการทำวิจัยและผลงานสร้างสรรค์ (Research Buddy Service)” ซึ่งเป็นบริการเฉพาะกลุ่ม อาจารย์ เริ่มเปิดให้บริการเมื่อวันที่ 11 กันยายน 2563 โดยบริการ Research Buddy คือ บริการบรรณารักษ์หรือ

นักเอกสารสนเทศของฝ่ายบริการในการทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยอาจารย์แบบตัวต่อตัว พร้อมให้บริการในทุกบริการของสำนักหอสมุด ในรูปแบบการบริการแบบจุดเดียวเบ็ดเสร็จ (One Stop Service) ทั้งนี้จะเน้นการให้บริการที่เกี่ยวข้องกับการทำวิจัยและผลงานสร้างสรรค์ จำนวน 8 บริการ ดังนี้

1. บริการแนะนำการใช้และช่วยสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศพร้อมจัดส่งข้อมูลให้ผู้ใช้บริการ
2. บริการแนะนำการใช้หรือช่วยจัดทำบรรณานุกรมด้วยโปรแกรม Endnote หรือโปรแกรมจัดการบรรณานุกรมอื่น ๆ
3. บริการแนะนำและให้คำปรึกษาในการตรวจสอบการคัดลอกผลงานด้วยโปรแกรม Turnitin
4. บริการคัดเลือกวารสารเพื่อการตีพิมพ์และตรวจสอบ Impact Factor, คา Q และค่าการอ้างอิงต่าง ๆ
5. บริการแนะนำการใช้และคัดเลือกวารสารเพื่อการตีพิมพ์และตรวจสอบ Impact Factor, คา Q, และค่าการอ้างอิงต่าง ๆ
6. บริการยืมหนังสือภายในห้องสมุด มก. และระหว่างห้องสมุด ทั้งในประเทศและต่างประเทศ
7. บริการแจ้งข้อมูลการอบรม/บรรยาย/กิจกรรม/บริการ ที่เกี่ยวข้องกับการสนับสนุนการวิจัยและผลงานสร้างสรรค์

8. บริการแนะนำทรัพยากรสารสนเทศที่อยู่ในความสนใจ เพื่อสนับสนุนการวิจัยและผลงานสร้างสรรค์ งานวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาการใช้และความพึงพอใจต่อบริการผู้ช่วยส่วนตัวในการทำวิจัยและผลงานสร้างสรรค์ (Research Buddy Service) ของอาจารย์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ อาจารย์ของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน ที่ได้ลงทะเบียนขอรับบริการผู้ช่วยส่วนตัวในการทำวิจัยและผลงาน จำนวน 58 คน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสรุปได้ดังนี้

1. สถานภาพส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม จากการวิจัยพบว่า อาจารย์ส่วนใหญ่ดำรงตำแหน่งทางวิชาการระดับอาจารย์ สังกัดที่คณะมนุษยศาสตร์ และกำลังทำงานวิจัย

2. การใช้บริการผู้ช่วยส่วนตัวในการทำวิจัยและผลงานสร้างสรรค์พบว่า โดยรวมของอาจารย์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ มีการใช้บริการมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ บริการแนะนำการใช้และช่วยสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศพร้อมจัดส่งข้อมูลให้ผู้ใช้บริการ บริการแจ้งข้อมูลการอบรม/บรรยาย/กิจกรรม/บริการที่เกี่ยวข้องกับการสนับสนุนการวิจัยและผลงานสร้างสรรค์ และบริการแนะนำและให้คำปรึกษาในการตรวจสอบการคัดลอกผลงานด้วยโปรแกรม Turnitin

3. ความพึงพอใจต่อการใช้บริการผู้ช่วยส่วนตัวในการทำวิจัยและผลงานสร้างสรรค์ของอาจารย์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ พบว่า อาจารย์มีความพึงพอใจต่อการใช้บริการผู้ช่วยส่วนตัวในการทำวิจัยและผลงานสร้างสรรค์โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า อาจารย์มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด 3ลำดับ คือ การให้บริการด้วยความสุภาพ และสื่อสารได้ดี น้ำเสียงนุ่มนวล ชัดเจน ร่องลงมา คือ มีความเอาใจใส่กระตือรือร้น และเต็มใจให้บริการ และมีความรู้ในงานบริการของสำนักหอสมุด สามารถตอบข้อซักถามได้อย่างถูกต้อง ตามลำดับ

8. หัวข้อ “การพัฒนาประสิทธิภาพการให้บริการตอบคำถามในรูปแบบระบบรวมศูนย์ของสำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์”

วิกฤตการณ์โควิด-19 และการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมผู้ใช้บริการ ส่งผลให้การบริการตอบคำถามและช่วย การค้นคว้าของสำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์แต่เดิมที่ให้บริการใน 3 ช่องทางคือ Live Chat, Facebook และ Line@ ซึ่งการให้บริการยังไม่เป็นการรวมศูนย์ในแง่ของการรับและส่งต่อคำถามไปยังช่องทางที่ยังไม่สะดวกและ รวดเร็ว จึงทำให้ต้องมีการพัฒนาประสิทธิภาพการให้บริการโดยนำโปรแกรม MBOX มาใช้เพื่อให้บริการเป็นไป ในรูปแบบระบบรวมศูนย์ทำให้สามารถลดระยะเวลาการปฏิบัติงานของผู้ปฏิบัติงาน และการรอคอยคำตอบของ ผู้ใช้บริการได้ทั้งนี้สามารถนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากโปรแกรม MBOX ไปจัดทำข้อตกลงระดับการให้บริการ (SLA) โดยประเภทคำถามทั่วไปกำหนดเวลาไม่เกิน 30 นาที และมีการเก็บข้อมูลรายเดือนเป็นเวลา 3 เดือน พบว่า การบริการมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยในเดือนกันยายนใช้ระยะเวลาเฉลี่ยอยู่ที่ 17.82 นาทีนอกจากนี้มีการเก็บแบบ ประเมินความพึงพอใจจากผู้รับบริการ จำนวน 196 ราย พบว่า ค่าพึงพอใจต่อการได้รับบริการในครั้งนี้ อยู่ในระดับดี มาก (4.84) ได้รับคำตอบตรงความต้องการ อยู่ในระดับดีมาก (4.85) และมีค่า NPS (Net Promoter Score) ในแง่ ของการกลับมาใช้บริการนี้ซ้ำหรือจะแนะนำบอกต่อ อยู่ที่ระดับ 92.35

ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานในครั้งนี้ ได้นำข้อมูลจากการจัดกิจกรรมการทบทวนหลังปฏิบัติงาน (After Action Review: AAR) เรื่อง โปรแกรมตอบคำถาม Live Chat และช่องทางออนไลน์ต่าง ๆ มาเป็นแนวคิดหลักในการพัฒนา จากการสอบถามกลุ่มตัวอย่าง คือ บรรณารักษ์/นักเอกสารสนเทศ ฝ่ายบริการ จำนวน 8 คน ที่ทำหน้าที่ให้บริการ ตอบคำถามและช่วยการค้นคว้ามาอย่างต่อเนื่อง โดยใช้เครื่องมือแบบสอบถาม (Questionnaires) และการ สัมภาษณ์แบบกลุ่ม (Group Interview)

ตัวอย่างข้อคำถามในกิจกรรมการทบทวนหลังปฏิบัติงาน (After Action Review: AAR)

| คำถาม | สรุปประเด็นข้อคิดเห็นจากผู้เข้าร่วมกิจกรรม AAR |
|--|--|
| 1. สิ่งที่คุณคาดหวังให้เกิดขึ้น (เป้าหมาย) คืออะไร | |
| 2. สิ่งที่เกิดขึ้นจริงคืออะไร | |
| 3. อะไรทำได้ดี (เป็นไปตามความคาดหวัง/เป้าหมาย) เพราะเหตุใด | |
| 4. อะไรที่ต้องปรับปรุง (ไม่เป็นไปตามความคาดหวัง/เป้าหมาย) มีข้อเสนอแนะอะไร | |
| 5. บทเรียนที่สามารถนำไปใช้ในอนาคตได้คืออะไร | |

โดยผลที่ได้จากการจัดกิจกรรมการทบทวนหลังปฏิบัติงาน (After Action Review: AAR) เรื่อง โปรแกรมตอบ คำถาม Live Chat และช่องทางออนไลน์ต่าง ๆ นั้น เป็นข้อมูลที่ฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศนำไปใช้เป็นแนวทางใน การศึกษาและจัดหาระบบให้บริการตอบคำถามใหม่ ซึ่งก็คือ MBOX มาแทน Live Chat เดิม ที่รองรับและอำนวยความสะดวกแก่ทั้งผู้ใช้บริการและผู้ให้บริการมากขึ้น โดย MBOX คือระบบที่มีการพัฒนาเพื่อให้อาจสามารถรวม การติดต่อสื่อสารจาก โปรแกรม Line OA ,Facebook Messenger ,Instagram รวมไปถึงเดียวกัน โดยแบ่งแยกการ ตอบคำถามโดยเจ้าหน้าที่ที่กำหนดไว้ ส่งต่อคำถามข้ามระหว่างโปรแกรมต่างๆ ไปยังเจ้าหน้าที่ในทีมงานได้ทันที ซึ่งจากระบบ Live chat จะตอบได้เพียงแบบ One to One เป็นการทำงานที่สามารถรับและตอบคำถามจากทุก

ช่องทางของหน่วยงานมาเป็นรูปแบบ Many to Many ทำให้สามารถใช้ความสามารถของระบบในการตอบคำถามแบบรวมศูนย์ ดังนี้

1. เชื่อมต่อได้หลายช่องทาง
2. จัดกลุ่มลูกค้าได้ ส่งต่อคำถาม โดยมีการติด Tag คำถาม มีข้อมูลย้อนหลังจากการตอบคำถาม เพิ่ม Note
3. บริหารจัดการกลุ่มเจ้าหน้าที่ในการตอบคำถามได้ง่าย และเป็นระบบ
4. เห็นการดำเนินงานในการตอบคำถาม โดยหน้าจอเดียว
5. มีหน้าการแสดงผล และรายงานผลการตอบคำถาม และประสิทธิภาพของการให้บริการ
6. สร้างข้อความเพื่อใช้เป็นคำตอบได้สำหรับการคำถามที่เจอบ่อยๆ โดยแบ่งเป็นหมวดหมู่

หลังจากได้เครื่องมือใหม่สำหรับให้บริการ ฝ่ายบริการจึงได้ดำเนินการต่อในส่วนของการวางแผนจัดเตรียมผู้ให้บริการ (Admin และ Staff) จัดเป็นตารางเวรตามช่วงเวลาที่เหมาะสมมากที่สุด จัดทำข้อมูล เช่น คำถาม-คำตอบ ที่พบบ่อย Tag หัวข้อบริการและประเภทผู้ใช้บริการ ข้อตกลงระดับการให้บริการตอบคำถามและช่วยการค้นคว้า ผ่านช่องทางออนไลน์ (Service Level Agreement: SLA) ที่สำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ได้กำหนดขึ้น เพื่อเป็นมาตรฐานในการให้บริการ รวมไปถึงแบบประเมินความพึงพอใจเพื่อประโยชน์สำหรับการเก็บข้อมูล อันนำไปสู่การรวบรวมเพื่อวิเคราะห์ ปรับปรุง พัฒนาต่อไปในอนาคต โดยได้เริ่มให้บริการในวันแรกผ่านระบบ MBOX (Multi-Touchpoint Management Platform, 2565) เมื่อวันที่ 27 มีนาคม 2565 จนถึงปัจจุบัน

9. หัวข้อ “การจัดการหนังสือวิทยานิพนธ์การอิเล็กทรอนิกส์ สำนักบรรณสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสุโขทัย-ธรรมาราช”

ปัจจุบันมีการบริจาคนหนังสือในรูปแบบที่เป็นอิเล็กทรอนิกส์มากขึ้น สำนักบรรณสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช จึงต้องปรับวิธีการจัดการทรัพยากรเพื่อให้สอดคล้องต่อความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น โดยนำกรอบแนวคิดวงจรบริหารงานคุณภาพ PDCA มาใช้ในการปรับปรุงการจัดการหนังสือวิทยานิพนธ์การอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

1. การวางแผน (Plan)

กำหนดแนวทางการจัดการหนังสือวิทยานิพนธ์การอิเล็กทรอนิกส์ในด้านเกณฑ์การคัดเลือก การติดต่อแหล่งผลิตและเผยแพร่ การจัดเก็บไฟล์ การให้บริการ และการส่งเสริมการใช้

2. การดำเนินงาน (Do)

2.1 ประชุมบุคลากรที่เกี่ยวข้อง เพื่อจัดทำแนวปฏิบัติการจัดการหนังสือวิทยานิพนธ์การอิเล็กทรอนิกส์ และแบบฟอร์มตอบรับการยินยอมเผยแพร่

2.2 การจัดหาหนังสือวิทยานิพนธ์การมีวิธีการ ดังนี้ 1) การได้รับมอบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จากผู้จัดทำ 2) การค้นหาแหล่งหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จากแหล่งเผยแพร่ต่าง ๆ และ 3) การติดต่อประสานงานผู้จัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อดำเนินการขออนุญาตดาวน์โหลดและเผยแพร่หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในฐานะข้อมูลห้องสมุดอัตโนมัติ โดยจัดทำให้สอดคล้องกับหลักสูตรการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัย

2.3 การจัดการหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยจัดทำบัญชีสำหรับเก็บข้อมูล URL ที่ได้รับ ดำเนินการสร้างฐานข้อมูลรายการบรรณานุกรม และส่งข้อมูลบัญชีรายชื่อพร้อม URL ให้หน่วยวิเคราะห์ทรัพยากร ดำเนินการเชื่อมโยงหรือจัดเก็บไฟล์ในรูปแบบ PDF บนเซิร์ฟเวอร์กลางของฐานข้อมูลระบบห้องสมุดอัตโนมัติ

2.4 การส่งเสริมการใช้ผ่านหลากหลายช่องทาง เช่น เว็บไซต์ห้องสมุด เว็บเพจเฟซบุ๊กของห้องสมุด และ แอปพลิเคชันระบบห้องสมุดอัตโนมัติ

3. การตรวจสอบ (Check)

ดำเนินการตรวจสอบความถูกต้องของการจัดทำรายการบรรณานุกรม และการเชื่อมโยงข้อมูลชื่อเรื่องและไฟล์หนังสือ

4. การปรับปรุงและพัฒนา (Action)

เมื่อดำเนินการครบตามขั้นตอนทั้งหมด ผู้ปฏิบัติงานมีการทบทวน วิเคราะห์ขั้นตอนการดำเนินงานเพื่อนำมาปรับปรุง แก้ไข เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการดำเนินงาน รวมถึงเพิ่มการจัดการเชิงรุกเพื่อเสาะแสวงหาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพิ่มเติมอีกด้วย

จากผลการดำเนินการจัดการหนังสือทรัพยากรอิเล็กทรอนิกส์ โดยการนำวงจรบริหารงานคุณภาพ PDCA มาใช้ พบว่าช่วยลดขั้นตอนการดำเนินงานและเวลาที่ใช้ในส่วนของงานเทคนิคห้องสมุดได้อีกด้วย

10. หัวข้อ “การพัฒนาระบบติดตามหนังสือขอมศูนย์บรรณสารและสื่อการศึกษา มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง”

ระบบติดตามหนังสือขอม เป็นระบบที่ศูนย์บรรณสารและสื่อการศึกษา มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวงพัฒนาขึ้น เพื่อใช้ในการติดตามกระบวนการของการขอมหนังสือ ทำให้ทราบถึงขั้นตอนการดำเนินงานขอมหนังสือของแต่ละเล่ม และจัดเก็บข้อมูลสถิติการขอมหนังสือ โดยสามารถนำข้อมูลมาประกอบในการวิเคราะห์ความคุ้มค่าในการขอมได้


ระบบติดตามหนังสือขอมถูกออกแบบและพัฒนาในรูปแบบ Web Application โดยเชื่อมโยงข้อมูลรายละเอียดของหนังสือจากฐานข้อมูลระบบห้องสมุดอัตโนมัติ มาแสดงในระบบติดตามหนังสือขอม สามารถสืบค้นหนังสือจากบาร์โค้ด ซึ่งระบบจะแสดงผลข้อมูลและเรียกดูข้อมูลได้ตลอดเวลาผ่านทางเว็บไซต์ ทำให้สะดวกในการเข้าใช้งาน ช่วยลดเวลาและขั้นตอนในการทำงานที่ซ้ำซ้อนได้ โดยเจ้าหน้าที่ไม่ต้องเปิดหลายโปรแกรมในการทำงานลักษณะเดียวกัน นอกจากนี้ ยังช่วยจัดลำดับความสำคัญหรือความเร่งด่วนในการขอมหนังสือแต่ละเล่มให้แก่เจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานขอมหนังสือ ในขณะที่ขอมหนังสือแต่ละขั้นตอน ยังช่วยอัปเดตสถานะของหนังสือขอมกลับไปยังระบบหลัก เพื่อให้ผู้ใช้บริการทราบสถานะของหนังสือขอมโดยอัตโนมัติ ช่วยลดปริมาณการทำงานของเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานและลดความผิดพลาดในการทำงานระหว่างระบบห้องสมุดอัตโนมัติ และระบบติดตามหนังสือขอม

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้เห็นเทคโนโลยีและความก้าวหน้าของห้องสมุดมหาวิทยาลัย หน่วยงาน หรือสถาบันอื่น ๆ ที่เข้าร่วมในการประชุม
2. เกิดการสร้างเครือข่ายระหว่างผู้เข้าร่วมการประชุม

| | |
|---|---|
| นำความรู้ที่ได้รับมาใช้ปรับปรุงการทำงาน ดังต่อไปนี้ | |
| หัวข้อการปรับปรุง / พัฒนา | รายงานผลการปรับปรุง/ พัฒนา ภายในวันที่ |
| | |
| | |


ข้อเสนอแนะอื่นๆ (ถ้ามี)

ผู้รายงาน..... 
 (น.ส. รัชฎา ประทุมศรีทา)
 ตำแหน่ง..... ขงชนรักษ์
 วันที่..... 3.0 มี.ค. 2566

ความคิดเห็นของหัวหน้าฝ่าย

หลังจากที่ได้ทบทวนรายงานการประชุมแล้ว เห็นว่าเป็นประโยชน์ต่อผู้ปฏิบัติงานภายในห้องสมุด และในการประชุม
 ครั้งต่อไป ควรมีการส่งเสริมให้มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมอีก เพื่อการสร้างเครือข่าย และการนำความรู้ที่ได้รับมาใช้ในการ
 พัฒนาหน่วยงาน


.....

ลงชื่อ..... 
 (...นางสาวธนกร พึ่งพาพงศ์.....)
 ตำแหน่ง..... หัวหน้าห้องสมุดองค์กรฯ.....
 วันที่..... 3.0 มี.ค. 2566

ความคิดเห็นของผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง

.....

.....

ลงชื่อ..... .....
(..... รศ.นพ.วิศาล มหาสิทธิวัฒน์)
ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง
วันที่..... 10 เม.ย. 2566

- หมายเหตุ : 1. จัดทำรายงานฯ หลังจากเข้าร่วมประชุม/ อบรม/สัมมนา /ศึกษาดูงาน ภายใน 7 วันทำการ
เสนอหัวหน้าฝ่าย
2. หัวหน้าฝ่ายเสนอความเห็น ภายใน 3 วันทำการ และเสนอต่อผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง
 3. แจ้งผู้รายงานทราบ และจัดเก็บเข้าแฟ้มรายงานการเข้าประชุม/ อบรม/สัมมนา /ศึกษาดูงาน
 4. หัวหน้าฝ่ายติดตามผลการปรับปรุงพัฒนา
 5. หัวหน้าฝ่ายรายงานผลการปรับปรุงพัฒนาให้ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลางได้ทราบ