

การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และแบ่งปันประสบการณ์การทำงานร่วมกัน
สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยขอนแก่น



ชื่อผลงาน KKU Library 360: easy Touch easy Tour

เจ้าของผลงาน/กลุ่มภารกิจที่สังกัด

นายธีรยุทธ บาลชน/กลุ่มภารกิจส่งเสริมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ประเภทผลงาน ทำเครื่องหมาย ✓ ในหัวข้อที่ตรงกับเนื้อหาของผลงานที่สุดเพียงหัวข้อเดียว

- ☐ การสนับสนุนวิทยทัศน์ สำนักวิทยบริการ
- ☐ การส่งเสริมมหาวิทยาลัยแห่งความสุข และมหาวิทยาลัยแห่งสุขภาพ
- ☒ การพัฒนานวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์เพื่อพัฒนางาน
- ☐ การบริหารจัดการองค์การที่ดี
- ☐ การวิจัย และการพัฒนางานประจำสู่งานวิจัย
- ☐ การบริการวิชาการและวิชาชีพที่เสริมสร้างการพัฒนาที่ยั่งยืน

ข้อมูลเกี่ยวกับผลงาน

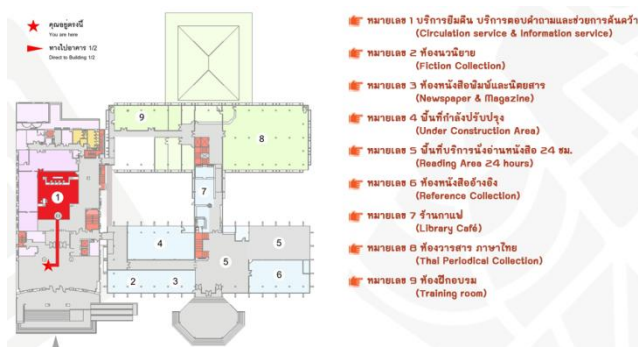
ลักษณะของผลงาน



ภาพตัวอย่างหน้าต่าง User interface ของระบบ

เป็นระบบนำชมห้องสมุดผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ในรูปแบบ 360 x 180 องศา

(<http://www.library.kku.ac.th/360>) กล่าวคือเป็นระบบนำชมห้องสมุดในมุมมองกัมมเงย 360 องศาในลักษณะที่คล้ายกับ Google Street View นั่นเอง ซึ่งระบบดังกล่าวเป็นแนวคิดที่ต้องการตอบสนอง Life style ของคนยุคปัจจุบันที่ต้องการความ



สะดวกรวดเร็วควบคู่ไปกับความชัดเจนถูกต้อง ซึ่งระบบดังกล่าวจะช่วยให้ผู้ใช้บริการสามารถเยี่ยมชมห้องสมุดได้ทุกที่ ทุกเวลา แม้แต่อยู่ในห้องน้ำที่บ้าน ร้านกาแฟ อยู่ภาคเหนือ หรือภาคใต้ เสมือนว่ากำลัง ยืนอยู่ ณ จุดบริการใดๆ ภายในสำนักวิทยบริการ

นอกจากนี้ระบบดังกล่าวยังสามารถพัฒนาต่อยอดเพื่อให้ข้อมูลหรือสารสนเทศด้านต่างๆ ขององค์กร

โดยเฉพาะด้านบริการต่างๆ ในรูปแบบที่สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ได้ในอนาคต

วิธีดำเนินการ (How to)

ระบบดังกล่าวนี้ถูกพัฒนาโดยนักศึกษาฝึกงานจากสาขาสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จำนวน 14 คน ภายใต้การให้แนวคิด การอบรมวิธีการปฏิบัติ ตลอดจนการควบคุมการปฏิบัติงานโดย นายธีรยุทธ บาลชน โดยมีวิธีดำเนินการดังนี้

1. เมื่อวิเคราะห์ปัญหาเกี่ยวกับการเข้าถึงสารสนเทศบนชั้น การใช้บริการจุดต่างๆ ภายในอาคาร พบว่า “ผู้ใช้บริการเกิดความสับสน หลงทาง ค้นหาจุดที่ให้บริการภายในอาคาร 1 และ 2 รวมถึงหน่วยงานต่างๆ ในอาคารศูนย์สารสนเทศไม่พบ เนื่องจากมีการเชื่อมต่อระหว่างอาคาร 3 อาคารเข้าด้วยกันและเป็นที่ตั้งของหลายๆ หน่วยงานนั่นเอง”
2. ผลที่ตามมาจากปัญหาในข้อที่ 1 พบว่า ผู้ใช้บริการบางส่วน โดยเฉพาะนักศึกษาใหม่ ไม่กล้าเข้ามาใช้บริการห้องสมุด เนื่องจากไม่สามารถเข้าถึงบริการได้ด้วยตนเอง ตัวอาคารมีความซับซ้อน
3. กำหนดแนวคิดเพื่อสะท้อนภาพลักษณ์ที่ดีและส่งเสริมให้เกิดทัศนคติทางด้านกายภาพที่ดีต่อองค์กร จึงเกิดการพัฒนากระบวนทัศน์ขึ้น ภายใต้แนวคิด KKU Library 360: easy Touch easy Tour เพื่อแสดงให้เห็นถึงจุดบริการต่างๆ และความสวยงามภายในห้องสมุดผ่านอินเทอร์เน็ต และใช้งานผ่านการสัมผัสหน้าจอด้วยอุปกรณ์ Mobile device ต่างๆ
4. สร้างความเข้าใจต่อแนวคิดและสร้างแรงบันดาลใจร่วมให้กับทีมงานนักศึกษาฝึกงานจำนวน 14 คน
5. แบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบออกแบบ 4 ฝ่ายได้แก่
 - 1) ฝ่าย Web-Programmer รับผิดชอบการพัฒนาเว็บไซต์และโปรแกรมต่างๆ
 - 2) ฝ่าย Web-content รับผิดชอบการรวบรวม กลั่นกรอง เรียบเรียงข้อมูลสารสนเทศ
 - 3) ฝ่าย Graphic Design รับผิดชอบการออกแบบหน้าต่าง User Interface ของระบบ การกำหนดชื่อระบบ การจัดการแผนผังภายในอาคารต่างๆ
 - 4) ฝ่าย Photographer รับผิดชอบการถ่ายภาพจุดบริการต่างๆ และนำมาสร้างเป็นภาพ Photo Sphere หรือภาพมุมมองรอบทิศในลักษณะกัมเมย
6. ถ่ายทอดความรู้และทดลองฝึกปฏิบัติก่อนพัฒนาระบบจริง
7. กำหนดระยะเวลาในการทำงานแต่ละขั้นตอน
8. ลงมือปฏิบัติจริงตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย
9. ตรวจสอบความถูกต้อง เมื่อพบจุดบกพร่องทั้งในการทำงานและระบบ คณะทำงานจะร่วมกันปรับปรุงแก้ไข
10. อัปเดตระบบขึ้นเซิร์ฟเวอร์ และเผยแพร่สู่ผู้ใช้บริการ

ผลสัมฤทธิ์ : “งานเห็นผล คนเป็นสุข”

1. มีการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบตามความถนัดและความชอบของแต่ละคน
2. สร้างความเข้าใจและสร้างแรงบันดาลใจร่วม เพื่อให้ทุกคนในทีมเดินหน้าพัฒนาภายในกรอบแนวคิดและดำเนินการในทิศทางเดียวกัน
3. มีการกำหนดระยะเวลาการทำงานในแต่ละขั้นตอนอย่างชัดเจน
4. เปิดโอกาสให้ทีมงานมีส่วนร่วมในการพัฒนาระบบ ยอมรับความเชี่ยวชาญของแต่ละคน

ความภาคภูมิใจ

1. ผู้ใช้บริการสามารถเยี่ยมชมสำนักวิทยบริการได้ทุกที่ ทุกเวลา แม้ในวันหยุดนักขัตฤกษ์ หรือเวลาปิดทำการเสมือนมายืน ณ จุดบริการนั้นๆ
2. ได้รับความชื่นชมจากทั้งผู้ใช้บริการ ผู้บริหารมหาวิทยาลัยขอนแก่น

3. นักศึกษาทั้ง 14 คน สามารถนำผลงานดังกล่าวนี้ไปเป็นข้อมูลอ้างอิงในการสมัครหรือสัมภาษณ์งานต่อไปในอนาคตได้

ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

1. ได้รับการสนับสนุนจากเพื่อนร่วมงาน ผู้บังคับบัญชาและผู้บริหารขององค์กร
2. มีการกำหนดหน้าที่ตามความถนัด ความชอบ และเปิดโอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการพัฒนาระบบ
3. สื่อสารแนวคิดในการพัฒนาและสร้างแรงบันดาลใจร่วมกันภายในทีม สะท้อนให้เห็นถึงประโยชน์ที่ทั้งองค์กร ผู้ใช้บริการ และทีมผู้พัฒนาจะได้รับ หากระบบดังกล่าวประสบผลสำเร็จ