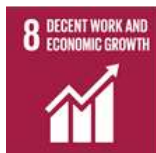


10th KKUL SHARE & LEARN 2019



Customer Experience : การออกแบบสร้างประสบการณ์ให้กับลูกค้า



ภาคผนวก ก.
แบบฟอร์มส่งผลงานเข้าประกวดในกิจกรรม
10th Share and Learn 2019
“Customer Experience” (CX)
การออกแบบสร้างประสบการณ์ให้กับลูกค้า



ชื่อผลงาน3D Looper แอปพลิเคชันถ่ายรูปรูปร่าง 3 มิติ.....

เจ้าของผลงานนายวันชาติ ภูมิ นายอาทิตย์ ปทุมชัย นายอนุพงศ์ พิมพิลา

หน่วยงานที่สังกัดหอจดหมายเหตุ สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยขอนแก่น.....

ประเภทผลงาน ทำเครื่องหมาย ✓ ในหัวข้อที่ตรงกับเนื้อหาของผลงานที่สุดเพียงหัวข้อเดียว

(1) การจัดการสารสนเทศ เทคโนโลยีสารสนเทศ และนวัตกรรม (IT)

(2) การบริการสารสนเทศ การบริหารลูกค้าสัมพันธ์ (CRM)

(3) การบริหารองค์การจัดการความรู้ (KM)

ข้อมูลเกี่ยวกับผลงาน

บทนำ

3D Looper คือแอปพลิเคชันควบคุมการทำงานของ DIY Portable Studio 360° ที่หอจดหมายเหตุพัฒนาขึ้นเพื่อใช้บันทึกภาพ 360° หรือ 3 มิติ ของวัตถุจดหมายเหตุ โมเดลผลิตภัณฑ์ สินค้าหรือชิ้นงานต่างๆ สามารถปรับความเร็วของแท่นหมุนวัตถุ เลือกตำแหน่งการเปิดปิดไฟ เลือกโหมดการบันทึก ใช้มือถือหรือรีโมทคอนโทรลสั่งงาน พัฒนาด้วย Arduino Open-Source

วัตถุประสงค์

เพื่อใช้บันทึกภาพ 3 มิติ และควบคุมการทำงานของ DIY Portable Studio 360°

ขั้นตอนและวิธีดำเนินการ

1. ศึกษาฟังก์ชันการทำงานเพิ่มเติมของ DIY Portable Studio 360°
2. ออกแบบแอปพลิเคชันและติดตั้งอุปกรณ์เสริม
3. ทดสอบการใช้งาน Hardware และ Software
4. ปรับปรุงแก้ไขตามความต้องการ

ผลการศึกษา อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ผลการดำเนินงาน พบว่า

1. สามารถสั่งควบคุมรอบความเร็วของแท่นหมุนวัตถุได้ตามต้องการ
2. สามารถสั่งเลือกตำแหน่งการเปิด-ปิดไฟ LED เพื่อควบคุมแสงสว่างในการบันทึกภาพนิ่งและวิดีโอได้
3. สามารถเลือกโหมดบันทึกภาพหรือวิดีโอได้จากแอปพลิเคชันโดยตรง
4. ภาพที่บันทึกได้ ใช้ทำภาพ3Dและ3D Model ได้สวยงามชัดเจนกว่าเดิม

3D Looper Application เป็นการสร้างนวัตกรรมแบบ DIY ด้วยการนำ IT มาประยุกต์ใช้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน สามารถนำไปบูรณาการกับการเรียนการสอน เช่น วิชาถ่ายภาพ การออกแบบผลิตภัณฑ์ ใช้ในงานหอจดหมายเหตุ และงาน Maker Space ของสำนักหอสมุด

