PULINET Journal

AR Code สื่อใหม่บนโมบายเพื่อบริการความรู้

AR Code : New Mobile Medium for Knowledge Service

เฉลิมเกียรติ ดีสม* นิสาชล กาญจนพิชิต

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยบูรพา e-mail: chalermkiat@buu.ac.th*

บทคัดย่อ

AR (Augmented Reality) Code คือเทคโนโลยีที่ผนวกด้วยโลกแห่งความเป็นจริง และโลกของความเสมือนเข้าด้วยกันโดยผ่านอุปกรณ์ สมาร์ทโฟน สามารถแสดงภาพเคลื่อนไหว เสียงเพลง และภาพนิ่ง รวมถึง Digital Multimedia ในรูปแบบต่าง ๆ สามารถตอบโต้กับผู้ใช้ได้เสมือนจริง โดยมีการทำงานตามคำสั่งของโปรแกรมที่สร้างขึ้นมาซึ่งในขณะนี้ได้รับความนิยมในการทำสื่อโฆษณาอย่างกว้างขวาง ดังนั้น สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยบูรพา จึงได้นำเทคโนโลยี AR Code มาดำเนินการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ การให้บริการห้องสมุด ทั้งนี้ฝ่ายบริการสารสนเทศร่วมมือกับฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ จัดทำสื่อการใช้ห้องสมุด โดยเริ่มจากปัญหาที่พบบ่อย หรือ การตอบคำถามซ้ำ ๆ จากจุดการให้บริการต่าง ๆ ซึ่งในระยะแรกสำนักหอสมุดได้จัดทำสื่อ จำนวน 3 บริการ ได้แก่ การสืบค้น Web OPAC, การค้นหนังสือจากชั้น และระบบ Print Online

คำสำคัญ: AR Code, FAQ, เทคโนโลยี, สื่อการใช้ห้องสมุด, โมบาย, สมาร์ทโฟน, แท็บเล็ต, สื่อประชาสัมพันธ์

Abstract

Augmented Reality (AR) Code is a technology combining the real- word and virtual reality together through a smartphone application which enables to display moving pictures, music, and still picture as well as various forms of digital multimedia. It can virtually interact with users by working according to the constructed program instructions. It is currently popular in producing worldwide advertising media. Consequently, the Library Institute of Burapha University has applied the AR Code to prepare public relations media on provision of library services. With the cooperation of Information Service Division and the Division of Information Technology, media on library using have been made by beginning from FAQ or repetitive answers from various service points. During the first phase, the Library Institute has prepared media

for 3 services, namely Web OPAC Searching, Bookshelf Searching, and Online Printing System.

Keyword: AR Code, FAQ, Assistance for Users, Technology

บทนำ

การส่งเสริมให้ผู้ใช้บริการห้องสมุด มีความรู้ความเข้าใจในวิธีการรับบริการหรือเข้าถึงบริการต่าง ๆ ของห้องสมุด นับว่าเป็นหน้าที่ที่สำคัญยิ่งของห้องสมุดที่ต้องดำเนินการเพื่อส่งเสริมให้การใช้ห้องสมุดบรรลุวัตถุประสงค์ โดยทรัพยากรสารสนเทศหรือบริการต่าง ๆ ของห้องสมุดได้รับการใช้อย่างเต็มประสิทธิภาพคุ้มค่าของการลงทุน และผู้ใช้บริการได้รับประโยชน์สูงสุด การจะเป็นเช่นนั้นได้ห้องสมุดต้องดำเนินการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ให้เข้าถึงกลุ่มผู้ใช้บริการ ด้วยเหตุนี้ สำนักหอสมุดจึงได้นำเทคโนโลยี AR Code ซึ่งเป็นสื่อใหม่บนโมบาย สามารถเข้าถึงสารสนเทศได้ด้วย Smart Phone พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีของผู้ใช้บริการในปัจจุบัน ทั้งนี้ในระยะแรก สำนักหอสมุดได้ดำเนินการนำเทคโนโลยีดังกล่าวจัดทำสื่อส่งเสริมการใช้บริการจำนวน 3 บริการ ได้แก่ การสืบค้น Web OPAC, การค้นหนังสือจากชั้น และระบบ Print Online ซึ่งสอดคล้องกับพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยี

วิธีการดำเนินงาน

การจัดทำ AR Code สื่อใหม่บนโมบายเพื่อบริการความรู้ มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

1. ฝ่ายบริการสารสนเทศและฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ ประชุมพิจารณาการจัดทำสื่อบนโมบายเพื่อบริการความรู้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้ใช้บริการสามารถเรียนรู้การใช้ห้องสมุดในส่วนที่มีความสำคัญต่อการใช้สารสนเทศด้วยตนเอง อันจะเป็นการอำนวยความสะดวกและเข้ากับพฤติกรรมของผู้ใช้บริการในปัจจุบัน ในระยะแรกจึงจัดทำสื่อช่วยส่งเสริมการใช้บริการจำนวน 3 บริการ ได้แก่ การสืบค้น Web OPAC, การค้นหนังสือจากชั้น และระบบ Print Online
2. กำหนดเนื้อหาของเรื่องที่จะให้บริการและจัดทำคำอธิบายประกอบเนื้อหา
3. บันทึกภาพวีดิทัศน์ตามเนื้อหาที่กำหนดไว้
4. ตัดต่อวีดิทัศน์ให้เข้ากับเนื้อหาและเหมาะสมสำหรับเวลาในการนำเสนอ
5. นำวีดิทัศน์ upload เข้าระบบ AR Code ของ Arusma
6. ออกแบบกราฟฟิก เพื่อทำแลนมาร์คสำหรับให้สมาร์ทโฟนส่อง AR Code
7. ตั้งค่า แลนมาร์ค กับวีดิทัศน์ ที่ Upload เข้าระบบของ Arusma

ผลการดำเนินงาน

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยบูรพา ให้บริการ AR Code สื่อใหม่บนโมบายเพื่อบริการความรู้ จำนวน 3 บริการ ได้แก่ การสืบค้น web opac, การค้นหนังสือจากชั้น และระบบ print online โดยผู้ใช้สามารถใช้สมาร์ทโฟนใน

การเข้าถึงสื่อนี้ได้จากพื้นที่การให้บริการต่าง ๆ ภายในสำนักหอสมุด รวมทั้งสามารถเรียนรู้ได้จากหน้าเวบไซต์ของสำนักหอสมุดด้วย

ข้อเสนอแนะ

ควรมีการนำเทคโนโลยีการสร้าง Model เป็นการ์ตูนลักษณะ 3D เพื่อดึงดูดความสนใจในการรับชมการนำเสนอมากขึ้น

การนำไปใช้ประโยชน์

เป็นสื่อส่งเสริมการใช้ห้องสมุดโดยใช้อุปกรณ์สมาร์ทโฟนที่ปัจจุบันใช้กันอย่างแพร่หลาย เข้ากับพฤติกรรมของผู้ใช้ที่เข้าถึงสารสนเทศการให้บริการของห้องสมุดได้จากทุกพื้นที่ด้วยตนเอง ตลอดเวลาที่ต้องการ ช่วยให้ผู้ใช้บริการเข้าใจการรับบริการต่าง ๆ รวมทั้งเข้าถึงการให้บริการได้ดียิ่งขึ้น