

การแนะนำบริการของสำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
ผ่านเออาร์ และ คิวอาร์โค้ด
Introduction of the Kasetsart University Library Services
via AR and QR Code

สิงห์ทอง ครองพงษ์ วาทีนี เขมมาโรทัย
สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ e-mail: singtong.k@ku.th, watinee.k@ku.th

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาการแนะนำบริการรูปแบบใหม่ของสำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ โดยเป็นการนำเทคโนโลยีเออาร์ (AR: Augmented Reality) และ คิวอาร์โค้ด (QR Code: Quick Response Code) มาใช้ในการแนะนำบริการของสำนักหอสมุด จำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ 1. แนะนำการเข้าใช้บริการสำนักหอสมุด 2. แนะนำสำนักหอสมุด 3. แนะนำวิธีการต่ออายุกำหนดคืนสื่อสตัทัส 4. วิธีการค้นหาสื่อที่ให้บริการ 5. ระเบียบการยืมสื่อสตัทัส

ผลการศึกษาการแนะนำบริการของสำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ผ่านเออาร์และคิวอาร์โค้ด พบว่า ผู้ใช้บริการมีความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับดี (ค่าเฉลี่ย 4.493) ทั้งนี้เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านนั้น พบว่า ผู้ใช้บริการมีความพึงพอใจมากที่สุดในด้านการออกแบบประชาสัมพันธ์ในระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย 4.592) รองลงมา คือ ด้านรูปแบบการนำเสนอ ผู้ใช้บริการมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดี (ค่าเฉลี่ย 4.462) และด้านกระบวนการ/ขั้นตอนการให้บริการ ผู้ใช้บริการมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดี (ค่าเฉลี่ย 4.425) ตามลำดับ

จากการศึกษา พบว่า แม้ผู้ให้บริการจะมีความพึงพอใจในการแนะนำบริการของสำนักหอสมุดผ่านเออาร์และคิวอาร์โค้ด แต่ผู้ให้บริการสำนักหอสมุดส่วนใหญ่ยังไม่รู้จักเทคโนโลยี AR (Augmented Reality) ทำให้ไม่ได้รับความสะดวกในการใช้งานด้วยต้องมีการดาวน์โหลดโปรแกรมสำหรับสแกนภาพถ่ายก่อนใช้บริการ ซึ่งแตกต่างจากการใช้ QR Code ที่สามารถสแกนผ่านโปรแกรมไลน์ (Line) ได้ จึงทำให้เข้าถึงได้ง่าย สะดวก และรวดเร็วมากกว่า รวมทั้งเป็นสิ่งที่ผู้ให้บริการคุ้นเคยดีอยู่แล้ว ดังนั้นควรต้องเพิ่มการประชาสัมพันธ์ให้ความรู้ในเรื่องการเข้าถึงระบบ AR เพื่อให้ผู้ให้บริการได้รู้จักมากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ:

การแนะนำบริการ, ประชาสัมพันธ์, เออาร์, คิวอาร์โค้ด

Abstract

The study evaluates the AR (Augmented Reality) technology and QR Code (Quick Response Code) on public relation materials of Kasetsart University Library service. The public relation materials, used as introductory media, compose of five titles which are (1) How to use KU Library services, (2) Introduction to KU Library, (3) How to renew audio visual material, (4) How to search for available audio visual, and (5) Audio-Visual material loan rules.

The survey, conducted from library users, revealed the result in high satisfaction (4.493 of 5). For specific topics, public relation design, presentation style, and service process got satisfaction scored as highest (4.592 of 5), high (4.462 of 5), and high (4.425 of 5) respectively.

Although the satisfaction level is high, augmented reality is still not familiar by library users as shown in low level of convenience for content access. Unlike QR Code usage, a specific AR application is required to download before used. Since most users are familiar with QR Code, they can easily use LINE application to access the content with much faster and more accessible. It was suggested that augmented reality usage should have been promoted and publicized to increase the level of user's knowledge as well.

Keyword:

Introduction, Library Services, Public Relation, Augmented Reality, QR Code

บทนำ

วิธีการประชาสัมพันธ์มีอยู่หลากหลายรูปแบบ หลากหลายช่องทาง แต่การที่จะประชาสัมพันธ์ให้เป็นที่น่าสนใจ น่าติดตามเป็นสิ่งที่ทำได้ยากยิ่ง โดยเฉพาะการประชาสัมพันธ์ผ่านโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ ซึ่งประกอบด้วยข้อความ และรูปภาพ ถึงแม้การจัดองค์ประกอบศิลป์ในโปสเตอร์จะสวยงามและครบถ้วนแล้วก็ตาม แต่ก็ยังไม่เพียงพอที่จะทำให้เกิดความน่าสนใจ ผู้รับสารอาจจะเดินผ่านไปโดยไม่อ่าน หรืออาจจะหยุดเพื่ออ่านข้อมูล แต่โอกาสที่ผู้รับสารจะหยุดเพื่ออ่านข้อมูลให้ครบถ้วน หรือได้รับข้อมูลที่ครบถ้วนจากโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ ก็เป็นเรื่องที่ไม่ง่ายนักสำหรับผู้ที่ทำหน้าที่ออกแบบโปสเตอร์

ปัจจุบันอุปกรณ์เทคโนโลยีที่เกี่ยวกับการสื่อสารได้พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว อีกทั้งด้วยราคาที่ถูกลงทำให้ผู้คนสามารถที่จะเป็นเจ้าของอุปกรณ์เหล่านั้นได้อย่างไม่ยากนัก ประกอบกับระบบการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตมีความรวดเร็วมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่อยู่ในรูปของสมาร์ทโฟน (Smartphone) หรือแท็บเล็ต (Tablet) ที่สามารถรองรับการใช้งานของแอปพลิเคชันได้ และยังพกพาไปได้ทุกที่ ทำให้ทุกคนสามารถสื่อสารผ่านระบบอินเทอร์เน็ตได้ง่ายและคล่องตัวยิ่งขึ้น จึงมีแนวคิดที่จะเพิ่มช่องทางประชาสัมพันธ์โดยนำเทคโนโลยี

AR (Augmented Reality) ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่ผสมผสานโลกความเป็นจริง (real world) และโลกเสมือนจริง (virtual world) เข้าไว้ด้วยกัน โดยผ่านอุปกรณ์กล้อง เว็บแคม กล้องจากโทรศัพท์มือถือ กล้องที่ติดกับเครื่องคอมพิวเตอร์และแท็บเล็ต โดยภาพที่แสดงให้เห็นบนจอภาพจะเป็นภาพสามมิติ สามารถมองได้รอบด้าน และแสดงผลภาพแบบเรียลไทม์ (Real Time) และ QR Code (Quick Response Code) ซึ่งเป็นบาร์โค้ดสองมิติ ที่สามารถอ่านได้ด้วยเครื่องสแกนคิวอาร์โค้ดที่อยู่ในโทรศัพท์มือถือที่มีกล้องและแท็บเล็ต เพื่อถอดข้อมูลในรูปข้อความ หรือโปรแกรมชี้แหล่งทรัพยากรที่เก็บไว้ อีกทั้งสามารถเก็บ URL ของเว็บไซต์ได้อีกด้วย

ดังนั้นการนำ AR (Augmented Reality) มาใช้ในการประชาสัมพันธ์แนะนำบริการต่าง ๆ จึงเป็นอะไรที่แปลกใหม่ ด้วยผู้ใช้บริการสามารถสแกนผ่านรูปบริการที่จัดเตรียมไว้ เพื่อเชื่อมต่อไปสู่เว็บไซต์แนะนำบริการในทันที ซึ่งจะมีทั้งภาพและเสียงเคลื่อนไหว เช่นเดียวกันการนำ QR Code (Quick Response Code) มาใช้ในการประชาสัมพันธ์แนะนำบริการต่าง ๆ ของห้องสมุด ซึ่งเป็นวิธีที่ไม่ยุ่งยาก เพียงแค่สแกน QR Code ของบริการที่ได้จัดเตรียมไว้ ผ่านโปรแกรมสแกน QR Code เพื่อเชื่อมโยงไปสู่เว็บไซต์ของบริการนั้นเช่นเดียวกัน ซึ่งทำให้การประชาสัมพันธ์มีชีวิตชีวายิ่งขึ้น มีความน่าสนใจ ด้วยสามารถเพิ่มรายละเอียดได้มากขึ้น ไม่จำกัดเฉพาะแค่ตัวอักษร สามารถมีเสียง ภาพเคลื่อนไหว และข้อมูลเพิ่มเติมได้อย่างไม่จำกัด ซึ่งเหมาะสมที่จะนำมาใช้ในการประชาสัมพันธ์เพื่อแนะนำบริการของสำนักหอสมุด ซึ่งเหมาะสมกับกลุ่มผู้รับสารของห้องสมุดในปัจจุบัน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นนิสิตปริญญาตรี อายุระหว่าง 18-25 ปี และเติบโตมากับเทคโนโลยี และต้องการอะไรที่แปลกใหม่ และทันสมัย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเพิ่มช่องทางและรูปแบบการประชาสัมพันธ์ที่น่าสนใจ และมีความทันสมัย
2. เพื่อให้ผู้ใช้บริการเข้าถึงการบริการของสำนักหอสมุดผ่าน AR (Augmented Reality) และ QR Code (Quick Response Code)

ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน

ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน มีดังนี้

1. ดำเนินการศึกษาเทคโนโลยี AR จากโปรแกรมประยุกต์ต่าง ๆ (Application) เพื่อเปรียบเทียบถึงความเหมาะสม ความยากง่ายในการใช้งาน และความคุ้มค่า ซึ่งการศึกษาค้นคว้านี้ได้เลือกระบบ AR ของ Aurasma เนื่องจากเป็นโปรแกรมประยุกต์ที่ให้บริการโดยไม่มีค่าใช้จ่าย ขั้นตอนในการใช้งานเพื่อนำมาผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ไม่ยุ่งยากและซับซ้อน
2. ผลิตสื่อวีดิทัศน์สำหรับนำเข้าระบบ AR และ Youtube ซึ่งได้ดำเนินการผลิตสื่อวีดิทัศน์แนะนำบริการสำนักหอสมุด จำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ 1. แนะนำการใช้บริการสำนักหอสมุด 2. แนะนำสำนักหอสมุด 3. แนะนำวิธีการต่ออายุกำหนดคืนสื่อทัศนวัสดุ 4. วิธีการค้นหาสื่อทัศนวัสดุที่ให้บริการ 5. ระเบียบการยืมสื่อทัศนวัสดุ
3. ทำการทดสอบระบบและจัดทำโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์บริการต่าง ๆ เพื่อใช้งานจริงในการสแกนภาพถ่ายและ คิวอาร์โค้ดเพื่อนำไปสู่วีดิทัศน์ที่นำเข้าไปในระบบ AR และ Youtube ดังนี้

แนะนำการต่ออายุกำหนดคืนสื่อโสตทัศนวัสดุ

สแกนเพื่อดูวิดีโอ

สามารถชมวิดีโอเพิ่มเติมได้จากช่องทางเหล่านี้

YouTube AIS LAYAR

แนะนำ ค้นหาสื่อใหม่



สามารถชมและยืมสื่อผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ได้







ชมและยืมสื่อผ่าน YouTube ค้นหาสื่อใหม่บน Line



เลือกสรรปาวังลิ LOCAL CALL NUMBER



พรมผด

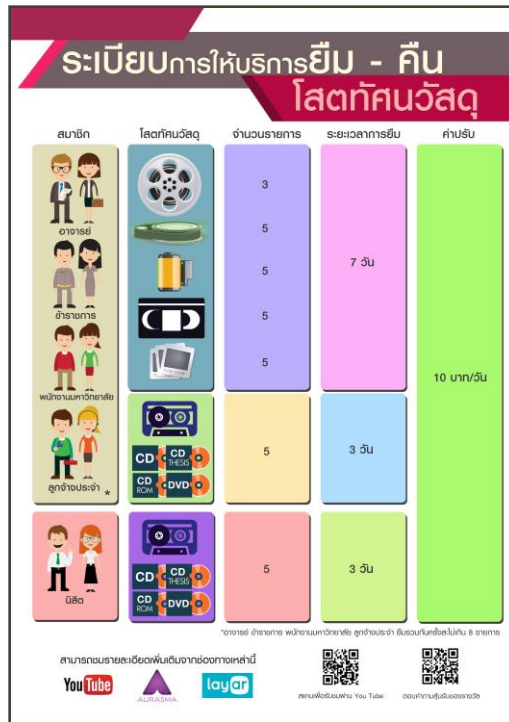


เลือกสรรปาวังลิ

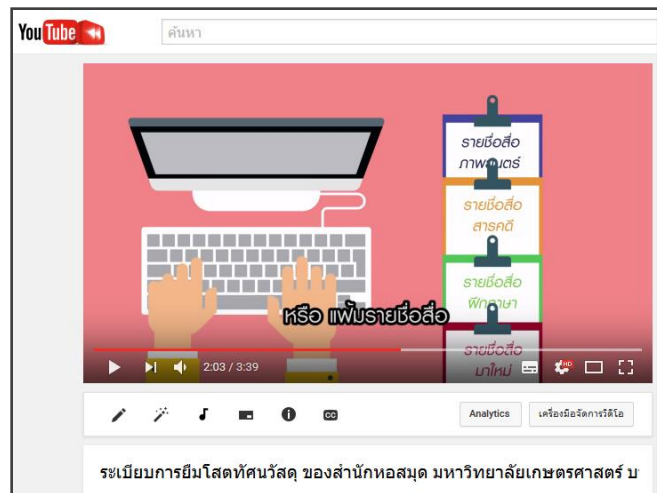


เลือกสรรปาวังลิ DVD P

PULINET Journal Vol. 4, No. 2, May-August 2017 : pp.28-35
<http://pulinet.oas.psu.ac.th/index.php/journal>
 Published by Provincial University Library Network, THAILAND



ภาพที่ 5 โปสเตอร์ระเบียบการยืมโสตทัศนวัสดุ



ภาพที่ 7 หลังจากสแกน QR Code ในภาพที่ 5 จะเชื่อมโยงไปยังวิดีโอ "ระเบียบการยืมโสตทัศนวัสดุ" ใน YouTube

ภาพที่ 6 หลังจากสแกนรูปภาพที่ 5 จะเชื่อมโยงไปยังวิดีโอ "ระเบียบการยืมโสตทัศนวัสดุ" ใน AR

4. จัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจการแนะนำบริการของสำนักหอสมุด ผ่านเออาร์และคิวอาร์โค้ด ในรูปแบบออนไลน์ โดยใช้ Google Form

5. ดำเนินกิจกรรม แนะนำบริการของสำนักหอสมุด ผ่านเออาร์และคิวอาร์โค้ด พร้อมสอบถามความพึงใจของผู้เข้าใช้บริการผ่านแบบสอบถาม

6. สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ ผู้ใช้บริการของสำนักหอสมุด ช่วงระหว่างวันที่ 15-26 สิงหาคม พ.ศ. 2559 ที่เข้าร่วมกิจกรรมแนะนำบริการของสำนักหอสมุด ผ่านเออาร์และคิวอาร์โค้ด ในช่วงเวลาที่จัดกิจกรรมระหว่างเวลา 13.00-15.00 น. จำนวน 108 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการนำเออาร์ (AR: Augmented Reality) และ คิวอาร์โค้ด (QR Code: Quick Response Code) มาใช้ในการแนะนำบริการของสำนักหอสมุด ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้น แบ่งเป็น 5 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 สถานภาพส่วนตัวของผู้ตอบเป็นคำถามแบบเลือกตอบ และตอนที่ 2 ความพึงพอใจต่อการนำเออาร์ (AR: Augmented Reality) และ คิวอาร์โค้ด (QR Code: Quick Response Code) มาใช้ในการแนะนำบริการของสำนักหอสมุด เป็นคำถามแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

การเก็บรวบรวมข้อมูล ได้รับแบบสอบถามเข้าระบบออนไลน์ จำนวน 108 ชุด ซึ่งเป็นแบบสอบถามสมบูรณ์จำนวน 108 ชุด นำมาจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติสำหรับการวิจัยทางสังคมศาสตร์ SPSS/PC⁺ (Statistical Package for the Social Sciences/Personal Computer Plus) คำนวณค่าสถิติ

ผลการศึกษา และอภิปรายผล

จากการศึกษา พบว่า

1. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมและตอบแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการนำเออาร์ (AR: Augmented Reality) และ คิวอาร์โค้ด (QR Code: Quick Response Code) มาใช้ในการแนะนำบริการของสำนักหอสมุด มีจำนวนทั้งสิ้น 108 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจมากที่สุดในด้านการออกแบบ ในหัวข้อความสวยงาม ความทันสมัย น่าสนใจของการประชาสัมพันธ์ ที่ระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย 4.592) รองลงมาคือ ด้านรูปแบบการนำเสนอ ในหัวข้อภาพกับเนื้อหามีความสอดคล้องกันและสามารถสื่อความหมายได้ ที่ระดับดี (ค่าเฉลี่ย 4.462) และ ด้านกระบวนการ/ขั้นตอนการให้บริการ ในหัวข้อความสะดวกและง่ายต่อการใช้งานของระบบAR ที่ระดับดี (ค่าเฉลี่ย 4.425)

2. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมส่วนใหญ่ไม่รู้จักเทคโนโลยี AR (AR: Augmented Reality) และไม่เคยเห็นการประชาสัมพันธ์ในรูปแบบนี้มาก่อน ซึ่งหลังจากที่ได้ทดลองเข้าใช้งานชมวีดิทัศน์ผ่านเทคโนโลยี AR โดยการสแกนผ่านภาพถ่ายเพื่อไปสู่วิดีทัศน์ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้ความสนใจกับเทคโนโลยีนี้เป็นมาก

3. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้สึกสบายใจในการเข้าใช้บริการแนะนำบริการต่าง ๆ ของห้องสมุดผ่าน QR Code เพื่อไปยังวีดิทัศน์ที่อยู่บน Youtube

ผลการศึกษานี้มีประเด็นสำคัญที่นำมาอภิปราย มีดังนี้

1. ความพึงพอใจต่อการนำเออาร์ (AR: Augmented Reality) และ คิวอาร์โค้ด (QR Code: Quick Response Code) มาใช้ในการแนะนำบริการของสำนักหอสมุด พบว่า ผู้ใช้บริการมีความพึงพอใจมากที่สุดในด้านการออกแบบ ในหัวข้อความสวยงาม ความทันสมัย น่าสนใจของการประชาสัมพันธ์ผ่าน AR และ QR Code ที่ระดับดีมาก อาจด้วยการประชาสัมพันธ์ผ่าน AR เป็นการนำสื่อวีดิทัศน์แนะนำบริการต่าง ๆ ของสำนักหอสมุด มาใส่ในระบบ

ที่จะเชื่อมโยงไปยังวิดีโอที่สนใจได้โดยการสแกนภาพนิ่งที่จัดเตรียมไว้ ซึ่งเลือกใช้ภาพนิ่งรูปบริการนั้น ๆ เพื่อให้ดูสมจริง ดังนั้นเมื่อผู้ถ่ายรูปรูปภาพนิ่งนั้น โทรศัพท์หรือเครื่องมือที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ ก็จะทำให้การเปิดไฟล์วิดีโอที่ได้อัปโหลดไว้ทันที และในส่วนของการประชาสัมพันธ์ผ่าน QR Code ซึ่งเป็นการนำสื่อวิดีโอที่แนะนำบริการต่าง ๆ ของสำนักหอสมุดไปไว้ในยูทูป (YouTube) แล้วนำ URL มาจัดทำ QR Code ดังนั้น เมื่อผู้ใช้บริการทำการสแกน QR Code ที่จัดเตรียมไว้ผ่านนั้น โทรศัพท์หรือเครื่องมือที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ ก็จะถูกเชื่อมโยงไปยังวิดีโอที่สนใจบนยูทูป และสามารถชมวิดีโอที่แนะนำบริการต่าง ๆ ของสำนักหอสมุดได้ทันที ทุกที่ ทุกเวลา จึงทำให้ผู้ใช้บริการเกิดความพึงพอใจกับรูปแบบใหม่ของการประชาสัมพันธ์ ซึ่งผู้ใช้บริการในปัจจุบันนั้น มีความสนใจต่อการนำเสนอประชาสัมพันธ์ในรูปแบบที่มีทั้งภาพและเสียงอยู่แล้ว ดังนั้นการนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาใช้ในการทำประชาสัมพันธ์ ยิ่งช่วยเพิ่มจุดสนใจและความต้องการใคร่รู้ข้อมูลที่สำคัญของหอสมุดที่ต้องการสื่อสารยิ่งขึ้น ซึ่งใกล้เคียงกับงานวิจัยของณัฐนันท์ เกตุภาค, วิลาวัลย์ พิเชียรเสถียร และอารีวรรณ กลั่นกลิ่น (2554) ที่ศึกษาเรื่อง “ผลของการให้ข้อมูลโดยใช้สื่อวิดีโอต่อความรู้และการปฏิบัติของผู้ป่วยในการป้องกันการติดเชื้อในโรงพยาบาล” การวิจัยกึ่งทดลองนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา ผลของการให้ข้อมูลโดยใช้สื่อวิดีโอต่อความรู้และการปฏิบัติของผู้ป่วยในการป้องกันการติดเชื้อในโรงพยาบาล รวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบบันทึกการสังเกต และแบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่า หลังได้รับข้อมูลผ่านสื่อวิดีโอ กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้เพิ่มขึ้นจาก 7.40 คะแนน (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.082) เป็น 15.72 คะแนน (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.621) ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 และมากกว่ากลุ่มควบคุมที่มีค่าเฉลี่ย 7.16 คะแนน (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.908) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 หลังได้รับข้อมูลผ่านสื่อวิดีโอ กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนการปฏิบัติเพิ่มขึ้นจาก 18.28 คะแนน ดังนั้นบุคลากรสุขภาพควรนำ สื่อวิดีโอนี้ไปใช้ในการให้ข้อมูลแก่ผู้ป่วยเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการป้องกันการติดเชื้อในโรงพยาบาล

ศุภศิลป์ กุลจิตต์เจือวงศ์ (2555: น. 69) ได้กล่าวว่า ผู้บริโภคปรับเปลี่ยนพฤติกรรมไปตามยุคสมัย และเทคโนโลยีที่ถูกพัฒนาขึ้น หรืออาจเรียกได้ว่า “เทคโนโลยีการสื่อสาร” เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของผู้รับและผู้ส่งสาร” ให้เปลี่ยนแปลงตามเทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของอภิวิชญ์ พุกสวัสดิ์และกุลทิพย์ ศาสตรระจุ (2556: น. 24-25) ที่พบว่า สื่อสังคมออนไลน์เป็นรูปแบบการสื่อสารที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายทุกระดับในปัจจุบัน สื่อสังคมออนไลน์เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมในงานประชาสัมพันธ์และมีความก้าวหน้าอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งยังมีแนวโน้มว่าจะได้รับความนิยมสูงขึ้นในอนาคต องค์กรใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการประชาสัมพันธ์องค์กร สินค้าและบริการเพื่อช่วยเสริมสื่อประชาสัมพันธ์แบบดั้งเดิมให้มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น

2. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมส่วนใหญ่ไม่รู้จักเทคโนโลยี AR (AR: Augmented Reality) ซึ่งหลังจากที่ได้ทดลองเข้าใช้งานชมวิดีโอผ่านเทคโนโลยี AR โดยการสแกนผ่านภาพถ่ายเพื่อไปสู่วิดีโอ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้ความสนใจกับเทคโนโลยีนี้เป็นมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสุพรรณพงศ์ วงษศรีและณัฐวิ อุดกฤษฎ (2555: น. 908-909) การพัฒนาระบบเพื่อใช้ในการสอนเรื่องพญานาคภาษาไทย โดยนำเอาเทคนิคความจริงเสริมเข้ามาประยุกต์ใช้ ซึ่งเป็นเทคนิคที่ผสมผสานเอาโลกแห่งความเป็นจริงและความเสมือนจริงเข้าด้วยกัน เมื่อนำมาใช้กับการเรียนการสอนจะทำให้ผู้ใช้งานสามารถเห็นภาพที่เสมือนจริงได้ ช่วยให้อาจารย์ผู้สอนมีเครื่องมือในการเรียนการสอนที่ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน

3. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้สึกสบายใจในการเข้าใช้บริการแนะนำบริการต่าง ๆ ของห้องสมุดผ่าน QR Code เพื่อไปยังวิดีโอที่อยู่บน Youtube อาจเพราะผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความคุ้นเคยและได้เข้าใช้งาน QR Code และ Youtube เป็นประจำ จึงรู้สึกเข้าถึงประชาสัมพันธ์ได้ง่าย ไม่ยุ่งยาก

ข้อเสนอแนะ

1. ควรผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ที่มีทั้งรูปแบบภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เพื่อรองรับกลุ่มผู้ใช้บริการที่เป็นทั้งนิสิตไทยและนิสิตต่างชาติ ตลอดจนผู้ใช้บริการที่เป็นชาวต่างชาติด้วย เพื่อให้ได้รับทราบข้อมูลที่เหมือนกัน และเข้าใจได้ตรงกัน
2. ระบบเออาร์ (AR: Augmented Reality) ยังเป็นระบบที่ใหม่สำหรับประเทศไทย ผู้ใช้บริการยังไม่คุ้นเคย แม้ว่าจริง ๆ แล้วการนำเสนอด้วยรูปแบบภาพจะน่าสนใจกว่าการใช้ คิวอาร์โค้ด (QR Code: Quick Response Code) ก็ตาม แต่ด้วยการเข้าถึงระบบไม่สามารถใช้งานได้ทันทีที่ต้องมีการลงโปรแกรมก่อน ซึ่งอันที่จริงแล้วมีวิธีการลงโปรแกรมที่ไม่ยุ่งยากเลย ดังนั้นการนำระบบนี้เข้ามาใช้ในการแนะนำห้องสมุดจึงควรมีการประชาสัมพันธ์หรือจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้เพื่อให้ผู้ใช้บริการได้เข้าใจถึงวิธีการใช้ที่ถูกต้องและสามารถใช้งานได้เองต่อไป
3. ควรมีการอบรมและให้ความรู้ในเรื่อง เทคโนโลยีการสื่อสาร ให้กับบรรณารักษ์ นักเอกสารสนเทศ หรือบุคลากรที่มีหน้าที่ดูแลงานประชาสัมพันธ์ของห้องสมุด เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจ ในการเลือกใช้เครื่องมือและช่องทางการประชาสัมพันธ์ได้ถูกต้องและเหมาะสมเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้การประชาสัมพันธ์มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

การนำไปใช้ประโยชน์

การศึกษาความพึงพอใจต่อการนำเออาร์ (AR: Augmented Reality) และ คิวอาร์โค้ด (QR Code: Quick Response Code) มาใช้ในการแนะนำบริการของสำนักหอสมุด ทำให้เข้าใจพฤติกรรมการรับข่าวสารของผู้ใช้บริการมากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้ใช้บริการยังต้องการอะไรที่ไม่ซับซ้อน ยุ่งยาก และต้องดูทันสมัย แปลกใหม่ และสวยงาม รวมทั้งสื่อประชาสัมพันธ์ต้องดึงดูดใจ ดังนั้นการนำเออาร์ (AR: Augmented Reality) และ คิวอาร์โค้ด (QR Code: Quick Response Code) มาใช้ในการแนะนำบริการของสำนักหอสมุด จึงเป็นสิ่งที่ผู้ใช้บริการให้ความสนใจและชื่นชอบมาก แต่ด้วยการเข้าถึงยังไม่ตอบโจทย์ผู้ใช้บริการ จึงจำเป็นต้องพัฒนาและค้นหาระบบหรือโปรแกรมที่ง่ายต่อการเข้าถึงยิ่งขึ้น ซึ่งผลที่ได้ในครั้งนี้จะใช้เป็นแนวทางในพัฒนาการประชาสัมพันธ์ของสำนักหอสมุดต่อไป

รายการอ้างอิง

- ณัฐนันท์ เกตุภาค, วิลาวัลย์ พิเชียรเสถียร และอารีวรรณ กลั่นกลิ่น. (2554). ผลของการให้ข้อมูลโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ต่อความรู้และการปฏิบัติของผู้ป่วยในการป้องกันการติดเชื้อในโรงพยาบาล. *Nursing Journal*. 38 (3), 98.
- ศุภศิลป์ กุลจิตต์เจือวงศ์. (2555). 2022 วิวัฒนาการการสื่อสารแห่งโลกอนาคต. *Veridian*. 5 (2), 69.
- สุพรรณพงศ์ วงษศรี และณัฐวี อดุลกฤษฎ์. (2555). การประยุกต์ใช้เทคนิคความจริงเสริมเพื่อใช้ในการสอนเรื่องพยัญชนะภาษาไทย. *The Eighth National Conference on Computing and Information Technology*. 908-909.
- อภิชาติ พุกสวัสดิ์ และกุลทิพย์ ศาสตรระจุจิ. (2556). การประชาสัมพันธ์ภายใต้กระแสสังคมออนไลน์. *วารสารการประชาสัมพันธ์และการโฆษณา*. 6 (2), 24-25.