

ระบบบริหารจัดการ “บริการบอร์ดเกม (Board Game)”

วิไล จันทรแก้ว*, เจนจิรา คำหล่อ, สุธา ใจแก้ว

ศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ สถาบันนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยพะเยา

19 หมู่ 2 ตำบลแม่กา อำเภอเมือง จังหวัดพะเยา 56000

Board Game Service Management System

Wilai Jankaew*, Jenjira Kumlor, Suda Jaikaew

Library and Learning Center, Innovative Learning Institute, University of Phayao

19 Moo 2, Tambon Maka, Amphur Muang, Phayao 56000

E-mail: wilai.ja@up.ac.th

► รับบทความ 20 พฤษภาคม 2567 ► แก้ไขบทความ 30 กันยายน 2567 ► ตอรับบทความ 03 ตุลาคม 2567

บทคัดย่อ

ศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ สถาบันนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยพะเยา พัฒนาระบบบริหารจัดการสำหรับการให้บริการ “บอร์ดเกม (Board game)” เพื่อจัดการบริการบอร์ดเกมให้ตอบโจทย์ครอบคลุมทั้งผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาระบบบริหารจัดการบอร์ดเกมให้สะดวกสำหรับผู้ให้บริการและผู้ให้บริการให้สามารถเข้าถึงบริการในรูปแบบออนไลน์ และจัดหาบริการใหม่ เพื่อส่งเสริมการเข้าใช้บริการศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ รวมถึงเพื่อให้ผู้ให้บริการและผู้ให้บริการมีความพึงพอใจต่อการใช้งานผ่านระบบ โดยเริ่มทดลองเปิดให้บริการบอร์ดเกมตั้งแต่เดือนมิถุนายน 2566 เป็นต้นมา พบว่า จากสถิติบริการบอร์ดเกม จำนวน 10 เกม มีจำนวนผู้ให้บริการที่สนใจและจองเพื่อขอใช้บริการผ่านระบบจองบอร์ดเกม โดยเรียงลำดับจากมากที่สุดไปน้อยที่สุดตามลำดับได้แก่ เกม Uno MATTEL, เกมคำเพชร, เกมเหมียวระเบิด, เกมหนึ่งคืนปริศนา, เกมล่ามนุษย์หมาป่า, เกมล่าแมมด, เกมดึกถล่มไม้, เกมยิงเปิด, เกมยอดนักประมุข, เกมหมากรุกสากล และเกมรูบิค สำหรับส่วนงานที่มีนิสิตใช้บริการบอร์ดเกมมากที่สุด 3 อันดับ ได้แก่ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร รองลงมาเป็น คณะบริหารธุรกิจและนิเทศศาสตร์ และวิทยาลัยการศึกษา

คำสำคัญ

ระบบบริหารจัดการบอร์ดเกม, บริการบอร์ดเกม, บอร์ดเกม, จองบอร์ดเกม

Abstract

The Library and Learning Center at University of Phayao has developed a management system for its board game services to efficiently manage board game services to meet the needs of both service providers and users. The objectives of this study are to develop a convenient online platform for both service providers and users, to promote accessing services at the Library and Learning Center, and to satisfy the service providers and users towards the online booking system. The board game service was implemented in June 2023. The results showed that there were users who were interested in booking the online booking system to play the ten popular games. According to the descending order of interests,

the games included Uno MATTEL, Splendor, Exploding Kitten, One Night Ultimate Werewolf, Salem 1692, Jenga L, Sitting Duck, Modern Art, Chess, and Rubik. Regarding the schools that the students utilized the board game service the most, the top three are the School of Information and Communication Technology, followed by the School of Business and Communication Arts, and the School of Education.

Keywords

Board Game Management System, Board Game Services, Board Game, Board Game Booking

บทนำ (Introduction)

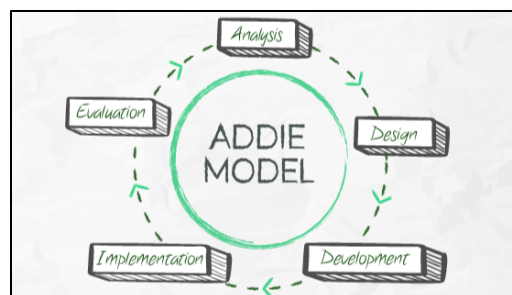
สังคมยุคปัจจุบันมีการเข้าถึงบอร์ดเกม (Board Game) หรือเกมกระดานกันมากขึ้น ซึ่งการใช้บอร์ดเกมอาจใช้เพื่อความบันเทิง การศึกษาเรียนรู้ ซึ่งสถานศึกษา ไม่ว่าจะเป็น โรงเรียน มหาวิทยาลัย ศูนย์การเรียนรู้ ห้องสมุด ได้ปรับตัวเพื่อรองรับผู้ใช้บริการที่มีความต้องการเข้าถึงบริการที่หลากหลาย เช่น บอร์ดเกม ที่ถือได้ว่าเป็นสื่อการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ ที่ผู้ใช้บริการให้ความสนใจและเด็ก Generation ใหม่เข้าถึงและเป็นที่นิยม ซึ่งบอร์ดเกม (Board Game) เป็นสื่อนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกรูปแบบหนึ่ง ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดที่หลากหลาย (ศิริพร ศรีจันทร์, 2562) สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นรวมถึงผู้เรียนนั้นได้ลงมือปฏิบัติ ทำให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ จิรพัฒน์ พวงจำปา (2562, อ้างถึงใน ปาริชาติ ชื่นเจริญ, 2565, หน้า 88) กล่าวว่า อีกทั้งการใช้เกมเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้รูปแบบผสมผสาน และจิตพิล ข้าประณม (2558, อ้างถึงใน ปิยะพงษ์ จันลาโสม, 2564, หน้า 27) ความสนุกสนานจากการร่วมกิจกรรมเกม ซึ่งปัจจุบันมีเกมที่หลากหลาย โดยจำแนกประเภทของบอร์ดเกมออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ เกมครอบครัว เกมวางแผน และปาร์ตี้เกม ศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้สถาบันนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยพะเยา เน้นพัฒนาบริการที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการ จึงได้จัดหาสื่อการเรียนรู้ ประเภท “บอร์ดเกม” เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมการเข้าใช้บริการศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ โดยพัฒนาระบบบริหารจัดการ “บริการบอร์ดเกม (Board game)” รูปแบบออนไลน์ให้ครอบคลุมการจัดการระบบหลังบ้านสำหรับผู้ให้บริการและรองรับการให้บริการสำหรับผู้ใช้บริการ

วัตถุประสงค์ (Objective)

1. พัฒนาระบบบริหารจัดการบริการบอร์ดเกมให้สะดวกสำหรับผู้ให้บริการและผู้ให้บริการในรูปแบบออนไลน์
2. จัดหาบริการใหม่ เพื่อส่งเสริมการเข้าใช้บริการศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้
3. เพื่อให้ผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการมีความพึงพอใจต่อการใช้งานผ่านระบบ

วิธีการดำเนินการ (Methodology)

1. แนวคิดทฤษฎี



ภาพที่ 1 แสดงแนวคิดทฤษฎี ADDIE Model (สยามน อินสะอาด, 2561)

ทฤษฎี ADDIE Modal ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนการวิเคราะห์ ขั้นตอนการออกแบบ ขั้นตอนการพัฒนา ขั้นตอนการนำไปใช้ และขั้นตอนการประเมินผล โดยมีรายละเอียด ดังนี้

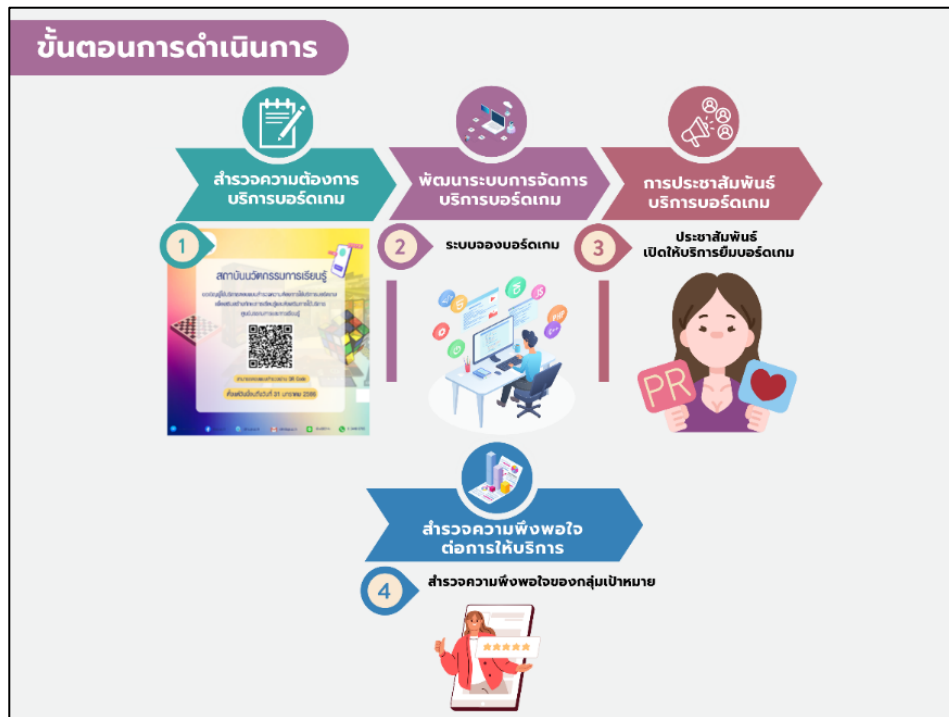
1. ขั้นตอนการวิเคราะห์ ในขั้นตอนนี้ผู้จัดทำได้การสำรวจและเก็บข้อมูลจากเครือข่ายห้องสมุดที่ให้บริการบอร์ดเกม เพื่อศึกษาข้อมูลการใช้บริการและสำรวจข้อมูลของประเภทบอร์ดเกม
2. ขั้นตอนการออกแบบ ในขั้นตอนนี้ผู้จัดทำได้ออกแบบ แบบสำรวจความต้องการและออกแบบระบบการบริหารจัดการบอร์ดเกม แบบสำรวจความต้องการและออกแบบระบบการบริหารจัดการบอร์ดเกม (ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ, 2557) ระบุผู้ที่เกี่ยวข้อง (Stakeholder Map) เพื่อสร้างการทำงานให้เป็นระบบ โดยมีการวางแผนเชื่อมโยงความเกี่ยวข้องกัน ทั้งผู้ปฏิบัติงานและผู้รับบริการเพื่อให้สามารถรองรับการบริการสำหรับผู้ให้บริการในระบบหลังบ้านและหน้าบ้านสำหรับผู้ให้บริการ โดยการออกแบบสตอรี่บอร์ด เพื่อจัดลำดับของการพัฒนาระบบในแต่ละส่วนให้สามารถทำงานได้อย่างครอบคลุม หลังจากนั้นดำเนินการจัดองค์ประกอบของจอภาพในการนำเสนอเนื้อหา ตัวอักษร ปุ่มนำทาง สี และส่วนประกอบอื่น ๆ ให้เหมาะสมต่อการเข้าใช้งาน
3. ขั้นตอนการพัฒนา ผู้จัดทำได้เริ่มดำเนินการสร้างระบบให้เป็นไปตามแผนงาน และการออกแบบต่าง ๆ ในขั้นตอนการออกแบบ โดยขั้นตอนการพัฒนาของระบบหลังบ้านและระบบหน้าบ้านให้เป็นไปตามกฎระเบียบการยืม - คืนทรัพยากรสารสนเทศของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ สถาบันวัฒนธรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยพะเยา
4. ขั้นตอนการนำไปใช้ การนำระบบบริหารจัดการบอร์ดเกมไปใช้งาน โดยการเปิดให้บริการบอร์ดเกม พร้อมทั้งเปิดใช้งานระบบและประชาสัมพันธ์วิธีการเข้ารับบริการ
5. ขั้นตอนการประเมิน โดยระหว่างการใช้บริการ ผู้จัดทำได้ดำเนินการสอบถามความพึงพอใจของผู้ให้บริการที่มีต่อการใช้งานระบบและผู้ให้บริการที่มีต่อการรับบริการ เพื่อนำข้อมูลที่ได้รับไปปรับปรุงพัฒนาระบบและการให้บริการต่อไป

ทฤษฎีบลูม (Benjamin Samuel Bloom)

บลูม (Benjamin Samuel Bloom) “การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจำเป็นต้องอาศัยพฤติกรรมการเรียนรู้และจิตวิทยาพื้นฐาน” กล่าวถึงการจำแนกการเรียนรู้ตามทฤษฎีของบลูม หรือเรียกว่า ระดับขั้นความสามารถของบลูม (Bloom’s Taxonomy) ซึ่งแบ่งเป็น 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย ด้านทักษะพิสัย และด้านจิตพิสัย โดยในแต่ละด้านจะมีการจำแนกให้ ดังนี้

1. ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) เริ่มจากความรู้ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประเมิน ในด้านนี้เป็นพฤติกรรมด้านสมอง สามารถนำมาปรับใช้กับการศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้ให้บริการ เพื่อนำมาวิเคราะห์และประเมินผลจากพฤติกรรมการใช้บริการแบบเดิม นำไปสู่พฤติกรรมการใช้บริการรูปแบบใหม่ ซึ่งเชื่อมโยงกับประสบการณ์และการฝึกฝน
2. ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) จำแนกเป็น การรับรู้, การตอบสนอง, การสร้างค่านิยม, การจัดระบบ และการสร้างคุณลักษณะจากค่านิยม ในด้านนี้เป็นพฤติกรรมด้านกล้ามเนื้อประสาทซึ่งค่านิยมของผู้ให้บริการในปัจจุบัน ขึ้นอยู่กับคุณภาพของบริการที่ส่งผลต่อความไว้วางใจการเลือกใช้บริการ
3. ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) จำแนกเป็น ทักษะการเคลื่อนไหวของร่างกาย และทักษะการเคลื่อนไหว อวัยวะสองส่วนหรือมากกว่าพร้อม ๆ กัน ทักษะการสื่อสารโดยใช้ท่าทาง และทักษะการแสดงพฤติกรรมทางการพูด ในด้านนี้เป็นพฤติกรรมด้านจิตใจ ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีการจัดการสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม และสอดแทรกความน่าสนใจ จะทำให้พฤติกรรมของผู้ใช้บริการเปลี่ยนไปในแนวทางที่พึงประสงค์ได้ (อนิวัณน์ ทองสีดา และวรฉัตร วาทะพุกณะ, 2567)

2. การดำเนินการ



ภาพที่ 2 แสดงขั้นตอนการดำเนินการ

2.1 การสำรวจความต้องการบอร์ดเกม

การสำรวจบอร์ดเกมและประเภทของบอร์ดเกม ซึ่งจำแนกออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้ การ์ดเกม เกมกระดาน และเกมอื่น ๆ

ตารางที่ 1 แสดงประเภทของบอร์ดเกมและตัวอย่างของบอร์ดเกม

ประเภท	ลักษณะ	ยกตัวอย่าง
การ์ดเกม	(J. Mashare, 2564) กิจกรรมสันทนาการที่มีการใช้การ์ดหรือบัตรที่มีรูปภาพ มีค่าพลัง และความสามารถเป็นเครื่องมือ จุดสำคัญ คือมีรูปภาพที่สวยงาม เกมลักษณะนี้ มักประกอบไปด้วยเกมครอบครัว เกมวางแผน และปาร์ตี้เกม (สยามบอร์ดเกม, 2566)	1. เกมล่าแม่มด (Salem 1692) 2. เกมหมาป่าคืนเดียว (One Night Ultimate Werewolf) 3. เกม Uno MATTEL
เกมกระดาน	จิรกรรม ศิริประเสริฐ (2541) ให้ความหมายว่า เกมกระดาน หมายถึง เกมการศึกษาในรูปแบบหนึ่ง โดยมีลักษณะเป็นการใช้สถานการณ์จำลอง ประกอบด้วย กฎ กติกา วิธีการเล่น และมีจำนวนผู้เล่นทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม	1. เกมเหมียวระเบิด (Exploding Kittens) 2. เกมนักท่องฝัน (When I Dream) 3. เกมยิงเป็ด (Sitting Duck Gallery)
เกมอื่น ๆ	ประกอบด้วยเกมที่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ให้กับผู้เล่นได้อย่างหลากหลาย	1. เกมตัวต่อ (Brain Block) 2. รูบิค (Rubik) 3. Jungle Block

เมื่อได้ข้อมูลประเภทของบอร์ดเกมแล้วจึงนำมาจัดทำแบบสอบถามความต้องการบริการบอร์ดเกม โดยมีจำนวนกลุ่มตัวอย่างจาก นิสิต นักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยพะเยา และบุคลากรมหาวิทยาลัยพะเยา แยกการสอบถามความต้องการก่อนการให้บริการ พบว่ามีจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน แยกเป็นเพศชาย จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 68 เพศหญิง จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 32 แยกเป็นนิสิต จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 64 บุคลากรสายวิชาการ จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 16 นักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยพะเยา จำนวน 5 คน และบุคลากรสายสนับสนุน จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 10 ส่วนงานที่ร่วมตอบแบบสอบถามสามลำดับแรกเป็นคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 24 คณะสหเวชศาสตร์ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 12 และวิทยาลัยการศึกษา จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 10 และเมื่อทำการสอบถามประเภทบอร์ดเกมที่ผู้ใช้บริการต้องการให้ศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ นำมาให้บริการ พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามต้องการบอร์ดเกมประเภท การ์ดเกม มากที่สุด จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 96 รองลงมา คือเกมกระดาน จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 76 และเกมอื่น ๆ จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 40 ตามลำดับ โดยแบ่งรายชื่อเกมตามประเภทของการ์ดเกม ผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 74 เลือกเกมล่าแม่มด จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 64 เลือกเกมหมาป่าคืนเดียว และจำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 52 เลือกเกม Uno MATTEL แบ่งรายชื่อเกมตามประเภทของเกมกระดาน ผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 64 เลือกเกมเหมียวระเบิด จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 42 เลือกเกมนักท่องฝัน และจำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 26 เลือกเกมยิงเป็ด และรายชื่อเกมตามประเภทของเกมฝึกสมอง จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 14 เลือกเกมตัวต่อ จำนวน 22 คน ร้อยละ 11 เลือกเกมรูบิค และจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 1 เลือกเกม Jungle Block

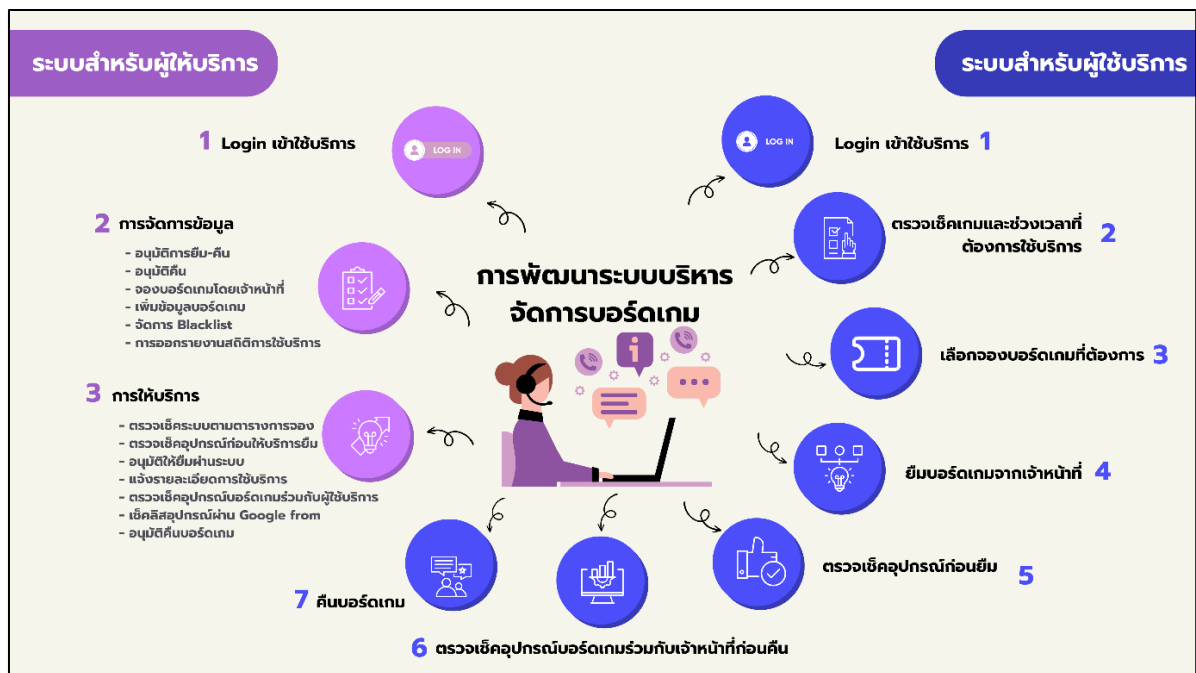
ตารางที่ 2 แสดงความต้องการ/ปัญหา และแนวทางการดำเนินงาน

ความต้องการ/ปัญหา	แนวทางการดำเนินงาน
ความต้องการ - ผู้ใช้บริการมีความต้องการบอร์ดเกมที่หลากหลาย เช่น เกมล่าแม่มด (Salem 1692) เกมหมาป่าคืนเดียว (One Night Ultimate Werewolf) และเกม Uno MATTEL - ผู้ใช้บริการมีความต้องการพื้นที่สำหรับเล่นบอร์ดเกม	- จัดซื้อจัดหาบอร์ดเกม ตามที่ผู้ใช้บริการมีความต้องการ - จัดพื้นที่ให้บริการสำหรับใช้เสี่ยงในการใช้บริการบอร์ดเกม
ปัญหา - บอร์ดเกมที่ผู้ใช้บริการต้องการ คู่ค้าของมหาวิทยาลัยพะเยา ไม่มีให้บริการ - บอร์ดเกมที่ผู้ใช้บริการต้องการ มีราคาสูงกว่างบประมาณ	- จัดซื้อบอร์ดเกมที่ผู้ใช้บริการมีความต้องการ โดยเลือกเกมที่ คู่ค้าของมหาวิทยาลัยพะเยามีให้บริการและอยู่ในงบประมาณที่กำหนด เพื่อให้สิ่งที่ผู้ใช้บริการต้องการ

หลังจากนั้นจึงได้ทำการสอบถามพึงพอใจภายหลังการให้บริการ ระยะเวลาการดำเนินการ ตั้งแต่เดือน มิถุนายน - เดือนกันยายน 2566 โดยสอบถามผ่านระบบ Google Form และการสัมภาษณ์จากผู้ใช้บริการ

2.2 การพัฒนาระบบการจัดการบอร์ดเกม

การพัฒนาระบบโดยใช้โปรแกรมการจัดการฐานข้อมูลมายเอสคิวแอล (MySQL) และระบบภาษาพีเอชพี (PHP) ในการจัดทำทั้งในส่วน of ระบบหลังบ้าน และหน้าบ้าน

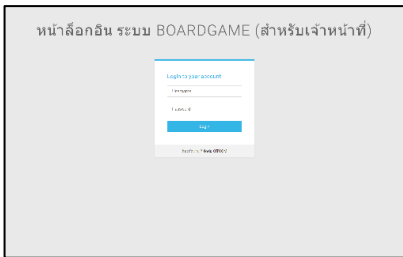
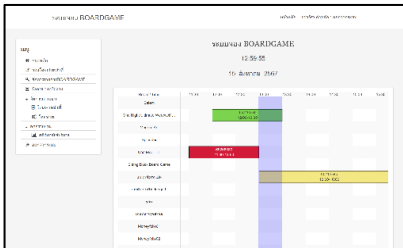


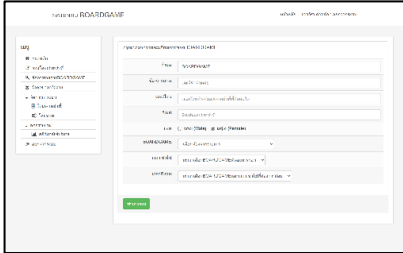
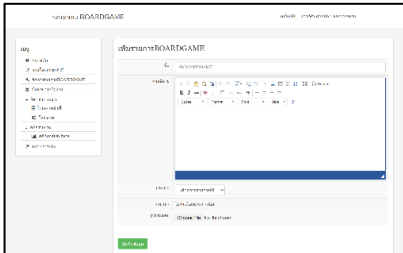
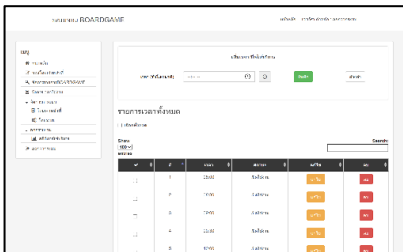
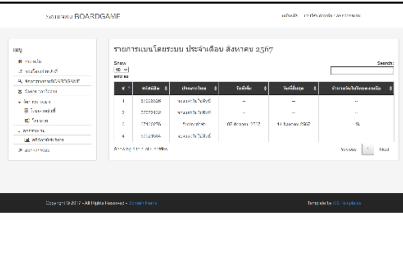
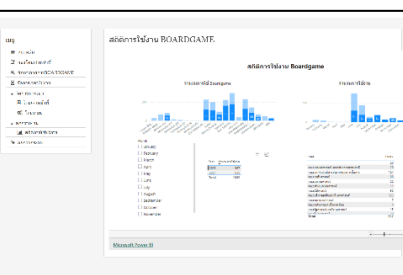
ภาพที่ 3 แสดงขั้นตอนการทำงานของระบบของผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการ

โดยการพัฒนาจะแบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

2.2.1 ระบบสำหรับผู้ให้บริการ (การจัดการระบบหลังบ้าน) ในส่วนนี้จะแสดงหน้าเมนูการ Login เข้าสู่ระบบสำหรับเจ้าหน้าที่ เมนูการจัดการข้อมูลและเมนูการให้บริการต่าง ๆ

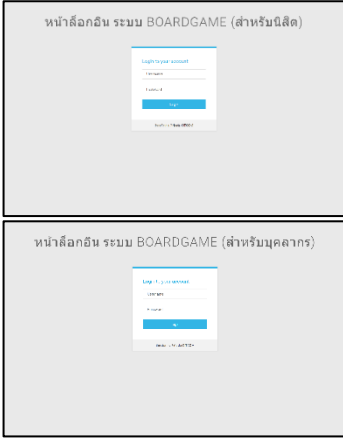
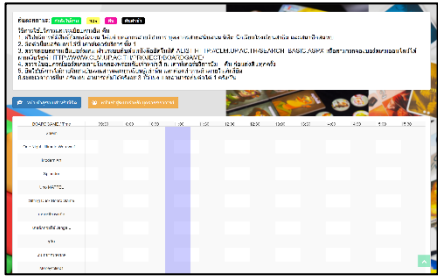
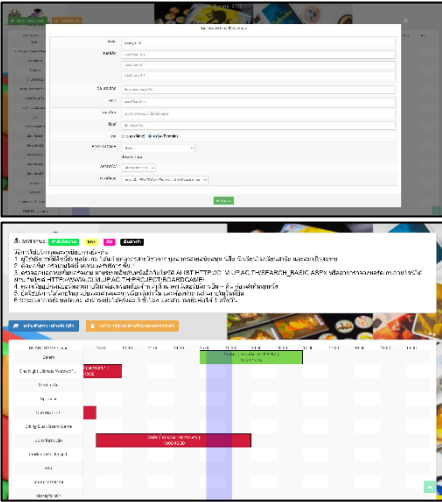
ตารางที่ 3 แสดงระบบสำหรับผู้ให้บริการ (การจัดการระบบหลังบ้าน)

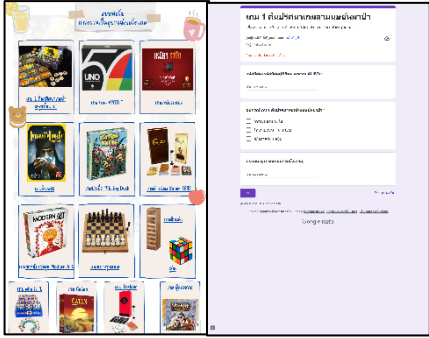
เมนูการใช้งาน	รายละเอียดการใช้งาน
1. Login การใช้งาน	
หน้า Login การใช้งาน 	การเข้าใช้งานระบบ โดย Login ผ่านระบบจัดการบริการบอร์ดเกม
2. การจัดการข้อมูล	
อนุมัติการยืม - คืน บอร์ดเกม 	- การอนุมัติยืม จัดการโดยเจ้าหน้าที่ จะทำการตรวจสอบข้อมูลผู้ให้บริการ แล้วทำการกดบันทึก เพื่อยืนยันการยืมผ่านระบบ - การอนุมัติคืน จัดการโดยเจ้าหน้าที่ จะทำการตรวจสอบข้อมูลผู้ให้บริการ แล้วทำการกดบันทึก เพื่อยืนยันการคืนผ่านระบบ

เมนูการใช้งาน	รายละเอียดการใช้งาน
การจองบอร์ดเกมโดยเจ้าหน้าที่ 	- การเพิ่มข้อมูลและรายละเอียดของบอร์ดเกมในระบบ เช่น ชื่อบอร์ดเกม, คำอธิบาย, รูปภาพ, ประเภท วิธีการเล่น เป็นต้น - การเพิ่ม ลบ หรือแก้ไข ข้อมูลของบอร์ดเกม - เมื่อเพิ่มข้อมูลบอร์ดเกมเรียบร้อยแล้ว สามารถให้บริการได้ทันที
จัดการรายการบอร์ดเกมที่ให้บริการ 	- การเพิ่มข้อมูลและรายละเอียดของบอร์ดเกมในระบบ เช่น ชื่อบอร์ดเกม, คำอธิบาย, รูปภาพ ประเภท และวิธีการเล่น เป็นต้น - การเพิ่ม ลบ หรือแก้ไข ข้อมูลของบอร์ดเกม - เมื่อเพิ่มข้อมูลบอร์ดเกมเรียบร้อยแล้ว สามารถให้บริการได้ทันที
การกำหนดเวลาการใช้บริการบอร์ดเกม 	- การเพิ่ม ลบ หรือแก้ไข ข้อมูลเวลาการใช้บริการบอร์ดเกม
การจัดการบัญชี 	การควบคุมการเข้าถึงบัญชี (Blacklist) เมื่อผู้ใช้บริการทำผิดระเบียบการใช้บริการ เจ้าหน้าที่สามารถดำเนินการได้ ดังนี้ 1. เจ้าหน้าที่ สามารถเพิ่มข้อมูลผู้ใช้บริการที่ทำผิดระเบียบ เช่น รหัสสินิต กำหนดวันในการเข้าถึงบัญชี และเหตุผลในการถูก Blacklist 2. การ Blacklist โดยระบบ จะเกิดขึ้นในกรณี ผู้ใช้บริการดำเนินการจองบอร์ดเกมแล้ว ไม่ใช้สิทธิ์ หรือการคืนบอร์ดเกมล่าช้าเกินกำหนดเวลาส่งคืน
การออกรายงาน 	การออกรายงานจะแสดงสถิติการใช้งานบอร์ดเกมโดยการใช้โปรแกรม Power BI ในการประมวลผลข้อมูลต่าง ๆ เช่น กราฟแสดงจำนวนผู้ใช้งาน, ตารางแสดงข้อมูลคณะต่าง ๆ เป็นต้น

2.2.2 ระบบสำหรับผู้ให้บริการ (การจัดการระบบหน้าบ้าน) ในส่วนนี้จะแสดงหน้าเมนูการ Login เข้าสู่ระบบสำหรับผู้ให้บริการแยกประเภทเป็นนิสิตและบุคลากร ตรวจสอบสถานะการจองบอร์ดเกม วิธีการให้บริการและระเบียบการยืม - คืน บอร์ดเกม

ตารางที่ 4 แสดงระบบสำหรับผู้ให้บริการ (การจัดการระบบหน้าบ้าน)

เมนูการใช้งาน	รายละเอียดการใช้งาน
1. Login การใช้งาน	
หน้า Login การใช้งาน 	การเข้าใช้งานระบบ โดย Login ผ่านระบบจัดการบริการบอร์ดเกม โดยแยกประเภทเป็นนิสิตและบุคลากร
2. ระบบจองบอร์ดเกม (สำหรับผู้ให้บริการ)	
การเข้าใช้บริการผ่านเว็บไซต์ 	ผู้ให้บริการสามารถจองและตรวจสอบสถานะบอร์ดเกม โดยใช้บริการ “ระบบจองบอร์ดเกม” ผ่านเว็บไซต์ http://www.clm.up.ac.th/project/boardgame/
ตรวจสอบสถานะการจองบอร์ดเกม 	เมื่อผู้ให้บริการ Login ผ่านระบบจองบอร์ดเกมเรียบร้อยแล้ว สามารถตรวจสอบสถานะการจองบอร์ดเกม หรือการให้บริการบอร์ดเกม และดำเนินการเลือกบอร์ดเกมที่ต้องการจอง โดยสามารถเลือกช่วงเวลาที่ต้องการรับบริการได้ โดยผู้ให้บริการจะสามารถทราบสถานะของบอร์ดเกมผ่านสัญลักษณ์สี ดังนี้ 1. สีเหลือง หมายถึง มีผู้ให้บริการจองบอร์ดเกม 2. สีเขียว หมายถึง มีผู้ให้บริการใช้งานอยู่ 3. สีแดง หมายถึง ผู้ให้บริการคืนบอร์ดเกมเรียบร้อยแล้ว 4. สีดำ หมายถึง ผู้ให้บริการถูกระบบ Blacklist อัตโนมัติ

เมนูการใช้งาน	รายละเอียดการใช้งาน
วิธีการใช้บริการและระเบียบการยืม-คืนบอร์ดเกม 	- ผู้ใช้บริการที่มีสิทธิ์ยืมบอร์ดเกม ได้แก่ บุคลากรสายวิชาการ บุคลากรสายสนับสนุน นิสิต นักเรียนโรงเรียนสาธิต และสมาชิกสมทบ - ติดต่อใช้บริการบอร์ดเกมได้ที่ เคาน์เตอร์บริการ ชั้น 1 - ตรวจสอบทรัพยากรการเรียนรู้ ประเภทบอร์ดเกม ที่มีให้บริการในศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ ผ่านระบบสืบค้นหนังสืออัตโนมัติ ALIST http://clm.up.ac.th/SEARCH_BASIC.ASPX - ตรวจสอบอุปกรณ์บอร์ดเกมภายในกล่องร่วมกับเจ้าหน้าที่ ณ เคาน์เตอร์บริการยืม - คืน ก่อนส่งคืนทุกครั้ง โดยเจ้าหน้าที่กรอกแบบฟอร์มการตรวจเช็คอุปกรณ์บอร์ดเกมรูปแบบผ่านลิงก์ https://go.up.ac.th/boardgame - สามารถยืมใช้บริการได้ภายในศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้เท่านั้น และต้องทำการคืนภายในวันและเวลาที่กำหนด - ระยะเวลาการยืมบอร์ดเกม สามารถยืมได้ครั้งละ 3 ชั่วโมง และสามารถยืมต่อได้ 1 ครั้ง/วัน

2.3 การประชาสัมพันธ์บริการบอร์ดเกม

ประชาสัมพันธ์กิจกรรมบริการบอร์ดเกมผ่านช่องทางการสื่อสารของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ สถาบันนวัตกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ Facebook Fanpage, เครือข่ายสื่อสารองค์กรมหาวิทยาลัย, กิจกรรมนิสิต, จอประชาสัมพันธ์ และกลุ่มเครือข่ายเกม ฯลฯ



ภาพที่ 4 แสดงตัวอย่างการประชาสัมพันธ์บริการบอร์ดเกม



ภาพที่ 5 แสดงภาพตัวอย่างผู้ใช้บริการบอร์ดเกม

2.4 การสำรวจความพึงพอใจต่อการให้บริการ

การสำรวจความพึงพอใจต่อการให้บริการบริการบอร์ดเกมด้วยระบบบริหารจัดการ “บริการบอร์ดเกม (Board Game)” ของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยพะเยา โดยแบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ส่วนของผู้ให้บริการ

การประเมินความพึงพอใจของผู้ให้บริการที่มีต่อการใช้งานระบบบริหารจัดการ “บริการบอร์ดเกม (Board Game)” พบว่าผู้ตอบแบบประเมินส่วนใหญ่เป็นบรรณารักษ์ จำนวน 12 คน และผู้ปฏิบัติงานห้องสมุด จำนวน 2 คน

ส่วนที่ 2 ส่วนของผู้ใช้บริการ

บรรณารักษ์ได้จัดทำแบบประเมินความพึงพอใจต่อการให้บริการ สำหรับผู้ใช้บริการหลังจากการรับบริการ โดยการสแกน QR Code ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยใช้ Google Form

ผลการดำเนินการและอภิปรายผล (Result and Discussion)

ผลการดำเนินการ

ส่วนที่ 1 ส่วนของผู้ให้บริการ

การประเมินความพึงพอใจของผู้ให้บริการที่มีต่อการใช้งานระบบบริหารจัดการ “บริการบอร์ดเกม (Board Game)” พบว่าผู้ตอบแบบประเมินส่วนใหญ่เป็นบรรณารักษ์ จำนวน 12 คน และผู้ปฏิบัติงานห้องสมุด จำนวน 2 คน และมีความคิดเห็นเกี่ยวกับประสิทธิภาพ ระบบบริหารจัดการ “บริการบอร์ดเกม (Board Game)” โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.76$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่เห็นด้วยมากและมีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านประสิทธิภาพ และด้านการรักษาความปลอดภัย ($\bar{x} = 4.94$) รองลงมาคือ ด้านความง่าย ต่อการใช้งาน ($\bar{x} = 4.91$) ด้านตรงความต้องการ ($\bar{x} = 4.50$) และด้านระบบสามารถทำงานได้ตามหน้าที่ ($\bar{x} = 4.47$)

ส่วนที่ 2 ส่วนของผู้ใช้บริการ

1. ด้านการประเมินผลการใช้บริการบอร์ดเกม บรรณารักษ์ได้จัดทำแบบประเมินความพึงพอใจต่อการให้บริการ สำหรับผู้ใช้บริการหลังจากการรับบริการ โดยการสแกน QR Code ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 125 คน จำแนกเป็นเพศชาย จำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 57 เพศหญิง จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 43 จำแนกตามสถานภาพของผู้ใช้บริการ เป็นนิสิต จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 93.75 บุคลากรสายวิชาการ จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 18.75 บุคลากรสายสนับสนุน จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 12.5 จำแนกตามสังกัดของผู้ใช้บริการ 3 ลำดับ

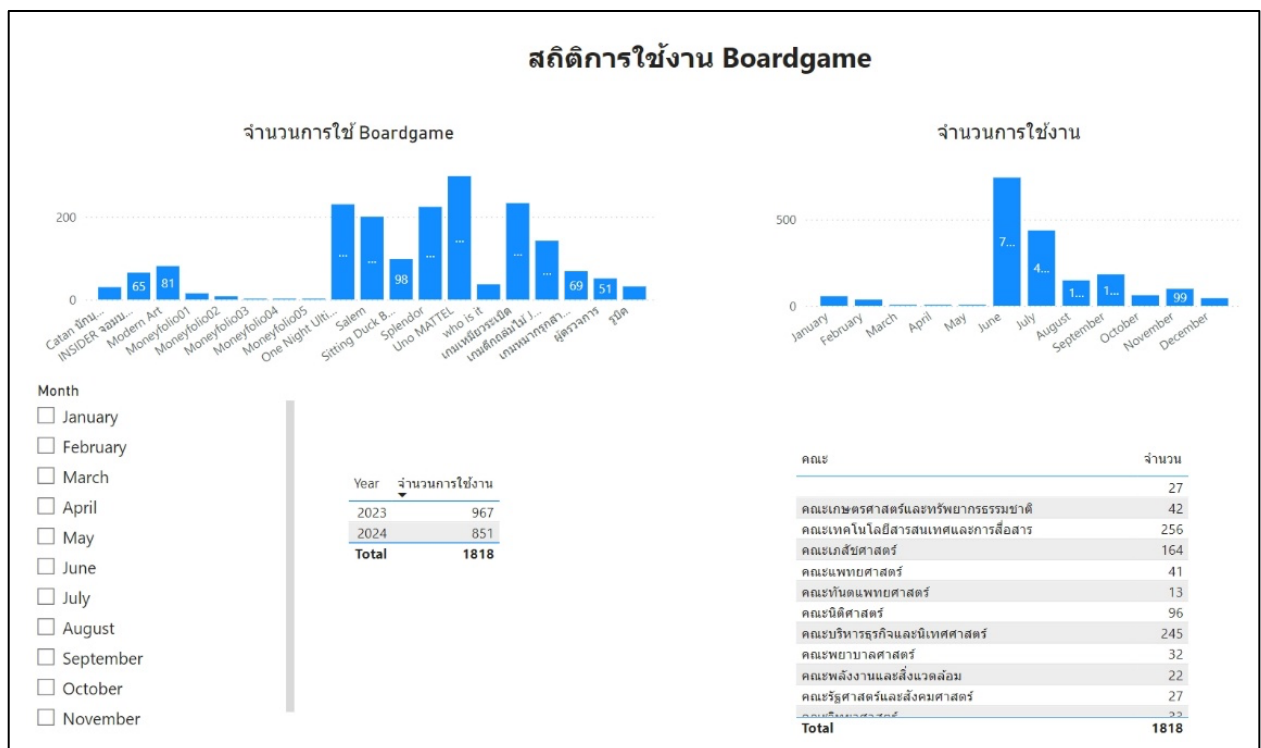
แรก เป็นคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 36 คณะบริหารธุรกิจและนิเทศศาสตร์ จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 28 และคณะเภสัชศาสตร์ จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 20

ด้านความพึงพอใจของผู้ใช้บริการที่มีการใช้บริการบอร์ดเกม สามารถจำแนกตามประเด็นต่าง ๆ ได้ดังนี้ ความพึงพอใจต่อการที่เจ้าหน้าที่ให้บริการรับฟังข้อเสนอแนะจากผู้ใช้บริการอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$ = 4.42) รองลงมา เป็นความพึงพอใจต่อบอร์ดเกมที่ให้บริการมีความหลากหลายอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$ = 4.20) ความพึงพอใจต่อเจ้าหน้าที่ให้บริการมีความเอาใจใส่ กระตือรือร้นในการให้บริการ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$ = 4.14) ความพึงพอใจต่อช่องทางการประชาสัมพันธ์บริการบอร์ดเกมที่หลากหลาย (ทั้ง Onsite และ Online) และความพึงพอใจต่อสิทธิการเข้าใช้บริการบอร์ดเกมของผู้ใช้บริการเพียงพอต่อวัน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน คือ ($\bar{x}$ = 4.07) ความพึงพอใจต่อเมนูการใช้งานระบบบอร์ดเกมใช้งานง่าย ไม่ยุ่งยาก อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$ = 3.90) ความพึงพอใจต่อการเข้าใช้งานระบบจองบอร์ดเกมได้ง่ายและรวดเร็ว อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$ = 3.81) และความพึงพอใจของผู้ใช้บริการโดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$ = 4.09)

ด้านการให้บริการ จากการให้บริการสามารถสรุปสถิติการใช้งานของบอร์ดเกมผ่านระบบ ดังนี้

- ส่วนงานที่มีบุคลากรและนิสิตเข้าใช้บริการระบบจองบอร์ดเกมสูงสุด 3 อันดับแรก ได้แก่ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จำนวน 256 ครั้ง รองลงมาเป็นคณะบริหารธุรกิจและนิเทศศาสตร์ จำนวน 245 ครั้ง และคณะสาธารณสุขศาสตร์ จำนวน 175 ครั้ง

- บอร์ดเกมที่มีผู้ให้บริการยืมใช้บริการสูงสุด 3 อันดับแรก ได้แก่ เกม Uno MATTEL จำนวน 298 ครั้ง รองลงมาเป็น เกมเหมียวระเบิด จำนวน 233 ครั้ง และเกม One Night Ultimate Werewolf จำนวน 230 ครั้ง



ภาพที่ 6 แสดงสถิติการใช้งานระบบจองบอร์ดเกม

นอกจากนี้ผู้ให้บริการยังมีข้อเสนอแนะให้เพิ่มบอร์ดเกม โดยการเสนอรายชื่อบอร์ดเกม และต้องการให้มีการจัดแข่งขันบอร์ดเกมขึ้นอีก

2. ด้านการประชาสัมพันธ์และการมีส่วนร่วมของผู้ใช้บริการ การประชาสัมพันธ์และการมีส่วนร่วมของผู้ใช้บริการผ่านกิจกรรมการจัดการแข่งขันบอร์ดเกม (ภายใต้โครงการ UPLI Open House เปิดบ้านสถาบันนวัตกรรมการเรียนรู้) จำนวน 2 เกม ได้แก่

- เกมหมากรุก (ประเภทเดี่ยว)
- เกมคำเพชร (ประเภทกลุ่ม)



ภาพที่ 7 แสดงภาพตัวอย่างประชาสัมพันธ์การจัดการจัดการแข่งขันบอร์ดเกม

อภิปรายผล

การพัฒนาระบบการบริหารจัดการบอร์ดเกม เป็นการพัฒนาระบบเพื่อรองรับการให้บริการใหม่ ซึ่งเป็นการนำสื่อการเรียนรู้ประเภทบอร์ดเกมมาให้บริการ จึงได้มีการพัฒนาระบบการจองบอร์ดเกม ซึ่งเป็นระบบที่พัฒนาขึ้นเพื่อให้ผู้ให้บริการสามารถจัดการข้อมูลและรายละเอียดของบอร์ดเกมและให้บริการยืมผ่านระบบการจอง สำหรับผู้ให้บริการสามารถตรวจสอบตารางการจอง ช่วงเวลาการใช้งาน และจองบอร์ดเกมที่ยังไม่มีผู้ยืมผ่านระบบ สามารถใช้ข้อมูลชี้ที่ทางมหาวิทยาลัยออกให้ในการเข้าใช้งานระบบ โดยไม่ต้องเดินทางมาที่ศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ เพื่อความสะดวกสำหรับผู้ให้บริการและผู้ให้บริการในรูปแบบออนไลน์ และส่งเสริมการเข้าใช้บริการโดยมีผู้ให้บริการเข้าใช้บริการยืมสื่อการเรียนรู้ ประเภทบอร์ดเกมเพิ่มมากขึ้น และผู้ให้บริการมีความพึงพอใจต่อเกมที่ศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้นำมาให้บริการรวมถึงการใช้งานผ่านระบบออนไลน์ โดยการพัฒนาด้านระบบยังมีข้อจำกัดในการใช้งานและการให้บริการยังไม่ครอบคลุมสำหรับผู้ให้บริการภายนอกมหาวิทยาลัย และด้านบริการที่ไม่สามารถควบคุมได้ เช่น การชำรุดและสูญหายของอุปกรณ์บอร์ดเกม จึงนำไปสู่การถอดบทเรียนของการพัฒนาระบบการบริหารจัดการบอร์ดเกม ดังนี้

ข้อดีของการดำเนินงาน

1. ระบบสามารถรองรับการทำงานของผู้ใช้งานจริง และสามารถปรับการทำงานของระบบระหว่างการใช้งานได้ตามความต้องการของผู้ให้บริการและผู้ให้บริการ
2. การให้บริการมีขั้นตอนการดำเนินงานที่เป็นระบบ เจ้าหน้าที่สามารถยืม - คืน ได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว
3. สร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ด้วยตนเองให้กับผู้ให้บริการ

ข้อจำกัดของการดำเนินงาน

1. ด้านระบบมีข้อจำกัดในการใช้งานคือ ผู้ใช้งานระบบต้องเป็นนิสิต หรือบุคลากรมหาวิทยาลัยพะเยา เท่านั้น เนื่องจากการใช้งานระบบมีความจำเป็นต้องการใช้ Login ของมหาวิทยาลัย เพื่อป้องกันและการรักษาความปลอดภัยทางระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์
2. ด้านการให้บริการยังไม่สามารถควบคุมการสูญหายของอุปกรณ์บอร์ดเกมได้ จึงมีการตรวจเช็คก่อนและหลังการให้บริการ และปรับการตรวจเช็คของเจ้าหน้าที่จากรูปแบบการกรอกแบบฟอร์มแบบ Manual ให้เป็นการกรอกแบบฟอร์มผ่าน Google Form
3. ผู้ใช้บริการยังคงต้องนับจำนวนอุปกรณ์ร่วมกับเจ้าหน้าที่ เพื่อป้องกันการสูญหายก่อนและหลังการยืมบอร์ดเกม

บทสรุป (Conclusion)

การพัฒนาแบบ “จองบอร์ดเกม” มาปรับใช้กับการบริการ เพื่อช่วยอำนวยความสะดวกให้กับผู้ให้บริการในการจัดการระหว่างการให้บริการให้ง่าย รวดเร็ว โดยสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ และเพื่อให้ผู้ใช้บริการเข้าถึงบริการ และสามารถตรวจสอบสถานะ เลือกเวลาที่ต้องการยืม และจองบอร์ดเกมได้ทุกที่ทุกเวลา ช่วยบริหารจัดการขั้นตอนการให้บริการบอร์ดเกม ให้สะดวกสบายต่อผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการ ลดปัญหาการจองบอร์ดเกม แล้วไม่ได้ใช้บริการ โดยบริการบอร์ดเกมเป็นบริการใหม่ของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ สถาบันนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยพะเยา ที่สามารถช่วยส่งเสริมการเข้าใช้บริการศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ และต่อยอดโดยการจัดกิจกรรมการแข่งขันบอร์ดเกมให้นิสิตและนักเรียนโรงเรียนสาธิตได้มีส่วนร่วมในการพัฒนากิจกรรมภายใต้บริการบอร์ดเกม

รายการอ้างอิง (References)

- J. Mashare. (2564). “การ์ดเกม” จากยุคทอง สู่จุดตกต่ำ ฝ่ามรสุมกลับมาฮิต ยอดขายหลักล้านเพื่อครอบครอง. ไทยรัฐ.
<https://www.thairath.co.th/news/local/2038637>
- จิรกรณ์ ศิริประเสริฐ. (2541). ความแตกต่างทางเพศในเกมและกิจกรรมพลศึกษาสำหรับเด็ก. วารสารวิทยาศาสตร์การออกกำลังกายและกีฬา, 2(1), 79-85.
- ปาริชาติ ชื่นเจริญ. (2565). การพัฒนาบอร์ดเกมที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วารสารศึกษาศาสตร์ มสธ., 15(1), 85-99.
- ปิยะพงษ์ จันทาโสม. (2564). การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วารสารรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย. 1(1), 24-40.
- ศยามน อินสะอาด. (2561). การออกแบบ e-learning เพื่อพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง. ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- ศิริพร ศรีจันทร์. (2562). การสร้างและใช้เกม เพื่อการเรียนรู้แบบ Active learning สู่ชั้นเรียน: สร้างห้องเรียนยุคใหม่ให้เปี่ยมไปด้วยความสุข. EDUCA. <https://www.educathai.com/events/2019/44>
- ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ. (2557). SERVICE DESIGN WORKBOOK คู่มือการออกแบบบริการ.
<http://resource.tcdc.or.th/ebook/TCDC-Service-Design-Workbook.pdf>
- สยามบอร์ดเกม. (2566). รู้จัก 3 ประเภทของบอร์ดเกม เลือกแบบไหนให้เข้ากับผู้เล่น.
<https://siamboardgames.com/types-of-board-games/>

อนิวัฒน์ ทองสีดา และวรฉัตร วาทะพุกกณะ. (2567). การพัฒนานักการจัดการศิลปวัฒนธรรม กรณีศึกษา โครงการอบรม
นักการจัดการศิลปวัฒนธรรม หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร 2566. *วารสารศิลป์ พีระศรี*, 12(2), 113–
144. <https://doi.org/10.69598/sbjfa270229>