



กลุ่มการนำเสนอผลงาน

การประชุมวิชาการระดับชาติ PULINET ครั้งที่ 16

(The 16th PULINET National Conference - PULINET 2026)

“Innovative Learning : Library for All”

วันพุธที่ 28 - วันศุกร์ที่ 30 มกราคม 2568

ณ ห้อง UB002 อาคาร 99 ปี พระอุบาลีคุณูปมาจารย์ (ปวง ธรรมปญโญ) มหาวิทยาลัยพะเยา

การจัดการทรัพยากรสารสนเทศ (Information Management: IM) เนื้อหาครอบคลุม ดังนี้

- 1) การจัดหาทรัพยากรสารสนเทศ
 - มาตรฐานและแนวปฏิบัติที่ดีสำหรับการจัดการทรัพยากรอิเล็กทรอนิกส์
 - การวิเคราะห์ทรัพยากรสารสนเทศ
- 2) การเชื่อมโยงข้อมูลด้วยออนโทโลยี (Ontology)
 - การทำเหมืองข้อมูล (Data mining)
 - กลยุทธ์การจัดการสินทรัพย์ดิจิทัลสำหรับคอลเล็กชันมัลติมีเดีย
- 3) การจัดเก็บทรัพยากรสารสนเทศ
 - การจัดเก็บข้อมูลด้วยเมทาดาตา (Metadata)
 - พื้นที่การเก็บข้อมูลของสถาบัน: กลยุทธ์สำหรับการดูแลจัดการเนื้อหาสารสนเทศ
- 4) การสงวนรักษาทรัพยากรสารสนเทศ
 - วิธีการควบคุมคุณภาพและการประเมินข้อมูลเมทาดาตา (Metadata)
 - การจัดการข้อมูลการวิจัย: นโยบายและแนวปฏิบัติในห้องสมุด
- 5) คลังปัญญาสถาบัน (IR)
 - การจัดการเอกสารจดหมายเหตุ
 - การจัดการข้อมูลท้องถิ่น
 - ปัญญาประดิษฐ์ (AI)
 - การบริหารจัดการข้อมูลวิจัย (Research Data Management)
 - อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

การบริการสารสนเทศ (Information Service: IS) เนื้อหาครอบคลุม ดังนี้

- 1) การบริการสารสนเทศ
 - บริการสารสนเทศเพื่อการอ้างอิงและวิจัย (Reference Services)
 - บริการสนับสนุนการวิจัย (Research Support)
 - บริการผู้ช่วยนักวิจัย (Research Assistant)
- 2) บริการชุมชน (Community Service)
- 3) บริการวิชาการ
- 4) การส่งเสริมการใช้บริการ
- 5) การบูรณาการความรู้สารสนเทศเข้ากับหลักสูตร
- 6) อีเลิร์นนิง (e-Learning) และการสอนออนไลน์
- 7) เกม บอร์ดเกม และ Gamification กับงานบริการ
- 8) การบริการพื้นที่การเรียนรู้แนวใหม่ (Maker Spaces) และพื้นที่แห่งจินตนาการ (Fab Labs)
- 9) การบริหารลูกค้าสัมพันธ์ (Customer Relationship Management: CRM)
- 10) การบริหารการบริการจากประสบการณ์ของลูกค้า (Customer Experience Management: CEM)
- 11) การออกแบบบริการ (Service Design)
 - หลักการออกแบบที่เน้นผู้ใช้เป็นศูนย์กลางสำหรับพื้นที่ห้องสมุดและการบริการ
- 12) ความหลากหลาย ความเท่าเทียม และการเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุด
- 13) โซเชียลมีเดีย (Social Media) เพื่อการส่งเสริมและการมีส่วนร่วมกับงานห้องสมุด
- 14) การบริการสารสนเทศเฉพาะด้าน
- 15) ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อการบริการ
- 16) อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

การบริหารจัดการองค์กร (Organizational Management for Libraries: OM) เนื้อหาครอบคลุม ดังนี้

- 1) การบริหารจัดการองค์กร
- 2) การบริหารจัดการทรัพยากรมนุษย์
 - ทักษะความเป็นผู้นำสำหรับผู้จัดการห้องสมุดและผู้จัดการระบบ
- 3) การฝึกอบรมและพัฒนาวิชาชีพ
- 4) การวางแผนเชิงกลยุทธ์เพื่อการพัฒนาและการเติบโตของห้องสมุด
- 5) ความร่วมมือในการบริหารจัดการห้องสมุด
- 6) กลยุทธ์การจัดการการเปลี่ยนแปลงเพื่อการปรับโครงสร้างห้องสมุด
- 7) การสนับสนุนและการระดมทุนเพื่อความยั่งยืนของห้องสมุด
- 8) กฎหมายและจริยธรรมในการจัดการห้องสมุด
- 9) การจัดการภาวะวิกฤตและการเตรียมความพร้อมรับมือภัยพิบัติสำหรับห้องสมุด
- 10) การบริหารความเสี่ยง
- 11) การบริหารจัดการด้านกายภาพ
- 12) การดำเนินงานด้านสิ่งแวดล้อม ห้องสมุดสีเขียว/ สำนักงานสีเขียว
- 13) การจัดการความรู้
- 14) การประกันคุณภาพ
 - ตัวชี้วัดประสิทธิภาพและการประเมินผลการดำเนินงานห้องสมุด
- 15) การขับเคลื่อนข้อมูล (Data Driven)
- 16) อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

เทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology for Smart Libraries: IT) เนื้อหาครอบคลุม ดังนี้

- 1) RFID Technology for Libraries
- 2) Blockchain Technologies in Libraries
- 3) Cloud Computing Solutions for Library Data Storage
- 4) Big Data/ Data Mining for Libraries
- 5) Data-driven Management and data Visualization for Libraries
- 6) User Authentication and Access Control in Digital Libraries
- 7) Implementing Open Source Software in Library Automation
- 8) Mobile Technologies for Library Outreach and Engagement
- 9) Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR) Applications in Libraries
- 10) Artificial Intelligence (AI)
- 11) Machine Learning
- 12) Internet of Things (IoT) for Smart Libraries
- 13) Enhancing Search and Discovery with Semantic Web Technologies
- 14) Computer Network and Network Security
- 15) อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

นวัตกรรมการเรียนรู้ (Innovative Learning: IL) เนื้อหาครอบคลุม ดังนี้

- 1) นวัตกรรมด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ เช่น Active Learning, Collaborative Learning, Flipped Classroom, Inquiry-Based Learning, Problem-Based Learning, Project-Based Learning
- 2) นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ เช่น สื่อมัลติมีเดีย วิดีโอการเรียนรู้แบบโต้ตอบ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สื่อจำลองสถานการณ์ AI, e-Learning, Gamification, LMS, Mobile Learning, Personalized Learning, VR/AR
- 3) นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ เช่น การประเมินแบบแฟ้มสะสมงาน การประเมินแบบอิงสมรรถนะ การใช้แบบประเมินออนไลน์และแบบทดสอบอัตโนมัติ และการประเมินโดยผู้เรียนและเพื่อนร่วมชั้น
- 4) นวัตกรรมด้านการจัดสิ่งแวดล้อมเพื่อการเรียนรู้ เช่น ห้องเรียนอัจฉริยะ พื้นที่เรียนรู้ร่วมสมัย การเรียนรู้ในระบบเปิด และชุมชนแห่งการเรียนรู้
- 5) อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง