



สถาบันนวัตกรรมการเรียนรู้  
มหาวิทยาลัยพะเยา

คู่มือหรือแนวทางการให้บริการ  
สำหรับผู้รับบริการหรือผู้มาติดต่อ

การใช้บริการบอร์ดเกม

สถาบันนวัตกรรมการเรียนรู้

## สารบัญ

	หน้า
1. วัตถุประสงค์ของการจัดทำคู่มือ	3
2. ขอบเขต	3
3. คำจำกัดความ	3
4. หน้าที่ความรับผิดชอบ	4
5. กระบวนการ	4
6. ขั้นตอนการบริการ	5
7. มาตรฐานงาน	6
8. ระบบติดตามประเมินผล	7
9. ช่องทางให้บริการ	7
10. ค่าธรรมเนียม	7
11. เอกสารอ้างอิง	7
12. แบบฟอร์มที่ใช้	7
13. กฎหมายที่เกี่ยวข้อง	8

## คู่มือการใช้บริการบอร์ดเกม

### 1. วัตถุประสงค์

- 1.1 เพื่อสร้างมาตรฐานและความเข้าใจในการใช้บริการ
- 1.2 เพื่อการดูแลรักษาและยืดอายุการใช้งานอุปกรณ์
- 1.3 เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้
- 1.4 เพื่อวัตถุประสงค์ทางการศึกษา

### 2. ขอบเขต

คู่มือการใช้บริการฉบับนี้ครอบคลุมหลักเกณฑ์และขั้นตอนการใช้บริการบอร์ดเกม ณ ศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ สถาบันนวัตกรรมการเรียนรู้ โดยมีเนื้อหาประกอบด้วย ขั้นตอนการเข้าใช้งานระบบ กฎระเบียบในการใช้ทรัพยากรร่วมกัน การดูแลรักษาอุปกรณ์เพื่อป้องกันความเสียหายและสูญหาย รวมถึงแนวทางการจัดการอุปกรณ์หลังเสร็จสิ้นการใช้งาน ทั้งนี้เพื่อให้กลุ่มผู้ใช้บริการและเจ้าหน้าที่ผู้เกี่ยวข้องมีแนวทางปฏิบัติที่ถูกต้องและเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

### 3. คำจำกัดความ

**มาตรฐาน** หมายถึง สิ่งที่มาเป็นเกณฑ์สำหรับเทียบกำหนด ทั้งในด้านปริมาณ และคุณภาพ (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542)

**มาตรฐานการปฏิบัติงาน (Performance Standard)** หมายถึง เป็นผลการปฏิบัติงานในระดับใดระดับหนึ่ง ซึ่งถือว่าเป็นเกณฑ์ที่น่าพอใจหรืออยู่ในระดับที่ผู้ปฏิบัติงานส่วนใหญ่ทำได้ โดยจะมีกรอบในการพิจารณา กำหนดมาตรฐานหลาย ๆ ด้าน อาทิ ด้านปริมาณ คุณภาพ ระยะเวลา ค่าใช้จ่าย หรือพฤติกรรมของผู้ปฏิบัติงาน

**ศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้** หมายถึง ศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ สถาบันนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยพะเยา

**บอร์ดเกม** หมายถึง เกมกล่องและอุปกรณ์ประกอบการเล่นทุกชนิดที่ ศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ สถาบันนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยพะเยาจัดไว้ให้บริการ

### 4. หน้าที่ความรับผิดชอบ

ลำดับ	ผู้รับผิดชอบ	การปฏิบัติ/ กระบวนการ
1	ผู้อำนวยการสถาบันนวัตกรรมการเรียนรู้	ตรวจสอบ ควบคุม และอนุมัติ
2	ผู้อำนวยการศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้	ตรวจสอบและควบคุม
3	หัวหน้างานบริการทรัพยากรการเรียนรู้	ตรวจสอบและควบคุม
4	บรรณารักษ์/ ผู้ปฏิบัติงานห้องสมุด	ให้บริการ

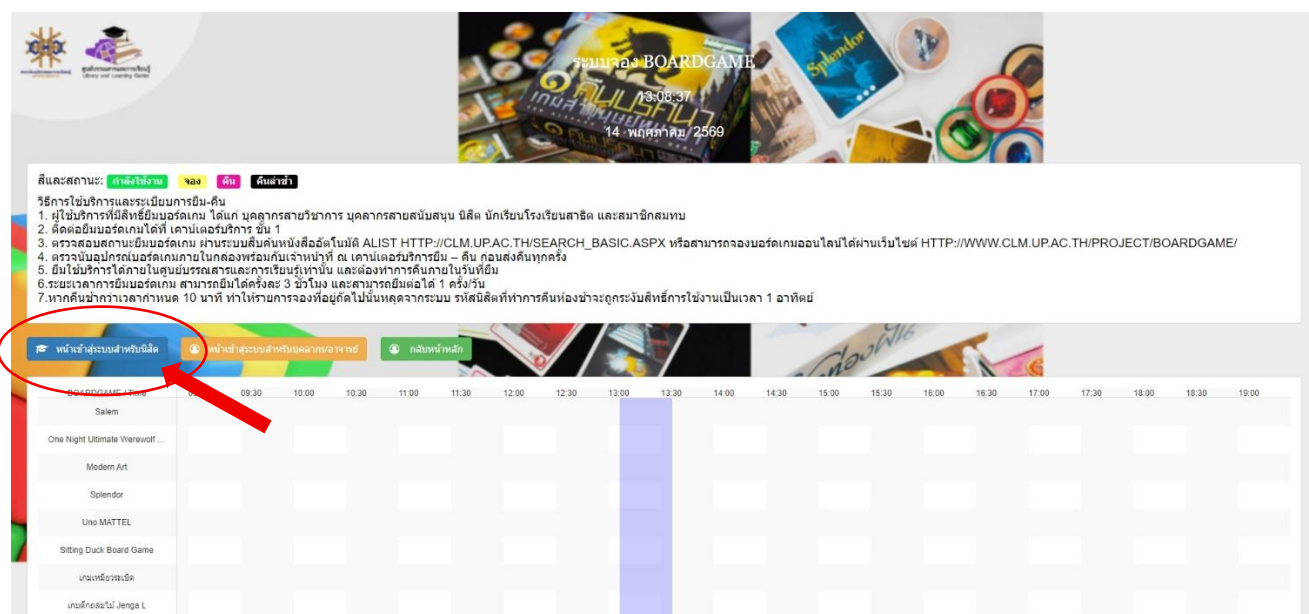
## 5. กระบวนการให้บริการ

ลำดับ	ผังกระบวนการ	รายละเอียด	ผู้รับผิดชอบ	ระยะเวลา	แบบฟอร์ม	เอกสารอ้างอิง
1		<p>ผู้ใช้บริการเข้าใช้งานด้วย User Name ของมหาวิทยาลัยพะเยา และเข้างานบริการผ่านเว็บไซต์ <a href="http://www.clm.up.ac.th/project/boardgame/">http://www.clm.up.ac.th/project/boardgame/</a> โดยสามารถใช้งานเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับจองบอร์ดเกม โชนบริการบริเวณ ชั้น 1</p>	บรรณารักษ์	1 นาที	-	-
2		<p>ผู้ใช้บริการตรวจสอบและเลือกกองรายการบอร์ดเกมที่ต้องการ</p>	บรรณารักษ์	3 นาที	-	-
3		<p>ผู้ใช้บริการติดต่อยืมบอร์ดเกมที่จองผ่านระบบ โดยการแสดงบัตรนิสิตหรือ Application ALIST OPAC พร้อมทั้งทำการตรวจสอบความพร้อมของอุปกรณ์เกมร่วมกับเจ้าหน้าที่</p>	บรรณารักษ์	3 นาที	-	-
4		<p>ใช้บริการบอร์ดเกมในพื้นที่ที่กำหนดให้สามารถเล่นบอร์ดเกมได้</p>	บรรณารักษ์	1 นาที	-	-
5		<p>ผู้ใช้บริการทำการคืนบอร์ดเกม พร้อมทั้งทำการตรวจสอบอุปกรณ์เกมร่วมกับเจ้าหน้าที่</p>	บรรณารักษ์	3 นาที	-	-
6		-	-	-	-	-

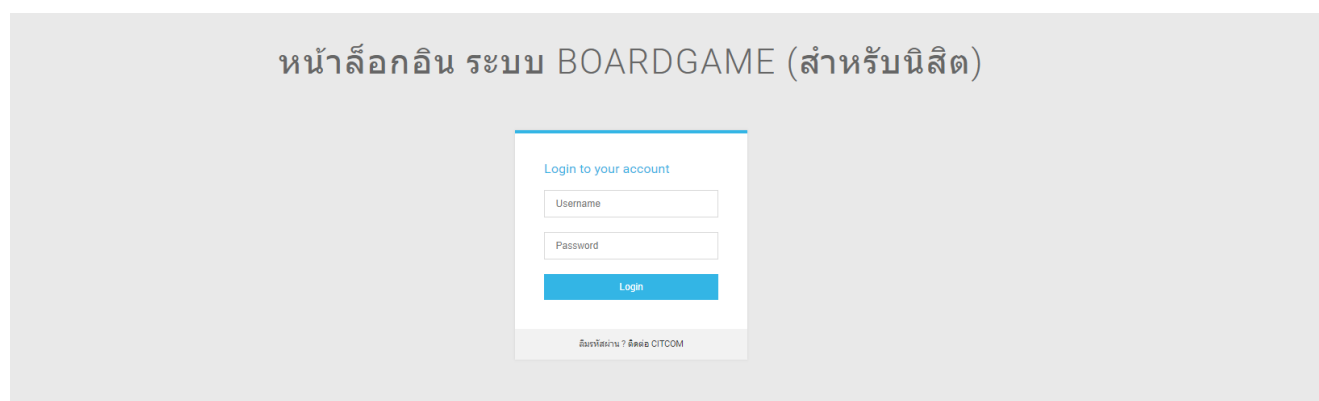
## 6. ขั้นตอนการบริการ

บอร์ดเกมเป็นสื่อเพื่อการเรียนรู้ สามารถใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนที่ผู้ใช้บริการสามารถศึกษาและเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และเป็นเครื่องมือจำลองสถานการณ์ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ผ่านกลไกเกมที่สนุกสนานและท้าทาย ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ไร้ขีดจำกัด โดยศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ สถาบันนวัตกรรมการเรียนรู้ จัดให้บริการและมีขั้นตอนการให้บริการ ดังนี้

1. เข้าใช้บริการระบบผ่านเว็บไซต์ <http://www.clm.up.ac.th/project/boardgame/> และ Login ด้วย User Name ของมหาวิทยาลัยพะเยา โดยสามารถใช้งานผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับจองบอร์ดเกม ณ โซนบริการบริเวณ ชั้น 1



ภาพที่ 1 ระบบจองบอร์ดเกม



ภาพที่ 2 Log in เข้าสู่ระบบ

## 2. เมื่อเข้าสู่ระบบสำเร็จ ผู้ใช้บริการสามารถตรวจสอบและเลือกรายการบอร์ดเกมที่ต้องการผ่านระบบ

ภาพที่ 3 การยืนยันสิทธิ์การใช้งานในอีเมลของมหาวิทยาลัยพะเยา

3. เมื่อทำรายการจองบอร์ดเกมที่ต้องการ และถึงเวลารับบอร์ดเกม ผู้ใช้บริการสามารถติดต่อรับบริการบอร์ดเกมได้ ณ เคาน์เตอร์บริการ ชั้น 1 โดยการแสดงบัตรนิสิต หรือ Application ALIST OPAC พร้อมทั้งทำการตรวจสอบความพร้อมของอุปกรณ์เกมร่วมกับเจ้าหน้าที่

4. ใช้บริการบอร์ดเกมในพื้นที่ที่กำหนดให้สามารถเล่นบอร์ดเกมได้ และไม่ส่งเสียงดังรบกวนผู้อื่น

5. เมื่อใช้บริการเสร็จ หรือครบกำหนดเวลา 3 ชั่วโมง/ ครั้ง ผู้ใช้บริการต้องคืนบอร์ดเกม พร้อมทั้งทำการตรวจสอบอุปกรณ์เกมร่วมกับเจ้าหน้าที่




## 7. มาตรฐานงาน

ลำดับ	การให้บริการ	ระยะเวลา
1	เข้าสู่ระบบเพื่อเข้าใช้บริการ	1 นาที
2	เข้าใช้งานด้วย User Name ของมหาวิทยาลัยพะเยา	1 นาที
3	ตรวจสอบความพร้อมของอุปกรณ์ก่อนและหลังการรับบริการร่วมกับเจ้าหน้าที่	3 นาที

## 8. ระบบติดตามประเมินผล

ดำเนินการรายงานสถิติการขอใช้บริการต่อผู้อำนวยการศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ และผู้อำนวยการสถาบันนวัตกรรมการเรียนรู้

## 9. ช่องทางให้บริการ

ช่องทางการติดต่อ/ การให้บริการ	ผู้รับผิดชอบ
 ศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยพะเยา	งานบริการทรัพยากรการเรียนรู้
 m.me/up.clm	งานบริการทรัพยากรการเรียนรู้
 @uplibrary	งานบริการทรัพยากรการเรียนรู้
 <a href="http://www.lib.up.ac.th">http://www.lib.up.ac.th</a>	งานบริการทรัพยากรการเรียนรู้
 Library_up	งานบริการทรัพยากรการเรียนรู้
 clm@up.ac.th	งานบริการทรัพยากรการเรียนรู้
 0 5446 6705	งานบริการทรัพยากรการเรียนรู้

## 10. ค่าธรรมเนียม

ไม่มีค่าธรรมเนียม

## 11. เอกสารอ้างอิง

คู่มือการใช้งานบอร์ดเกมแต่ละเกม

## 12. แบบฟอร์มที่ใช้

แบบฟอร์มการตรวจสอบความพร้อมของอุปกรณ์ก่อนและหลังการรับบริการ โดยเจ้าหน้าที่ใช้งานผ่านเว็บไซต์ <https://www.canva.com/design/DAFomE6iFdU/J0EgFL1nAl0QpWZAQM5MEQ/view>

## 13. กฎหมายที่เกี่ยวข้อง

ลำดับ	กฎหมาย/ระเบียบที่เกี่ยวข้อง	เชื่อมโยง
1	พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2521	<a href="http://www.clm.up.ac.th/v1/doc/2564/law/copyright_2521.pdf">http://www.clm.up.ac.th/v1/doc/2564/law/copyright_2521.pdf</a>
2	พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537	<a href="http://www.clm.up.ac.th/v1/doc/2564/law/copyright_2537.pdf">http://www.clm.up.ac.th/v1/doc/2564/law/copyright_2537.pdf</a>
3	พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2558	<a href="http://www.clm.up.ac.th/v1/doc/2564/law/copyright_2_2558.pdf">http://www.clm.up.ac.th/v1/doc/2564/law/copyright_2_2558.pdf</a>
4	พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2558	<a href="http://www.clm.up.ac.th/v1/doc/2564/law/copyright_3_2558.pdf">http://www.clm.up.ac.th/v1/doc/2564/law/copyright_3_2558.pdf</a>
5	พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2561	<a href="http://www.clm.up.ac.th/v1/doc/2564/law/copyright_2561.pdf">http://www.clm.up.ac.th/v1/doc/2564/law/copyright_2561.pdf</a>
6	พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 5) พ.ศ. 2565	<a href="https://www.ipthailand.go.th/th/dip-law-2/item/act_cr65.html">https://www.ipthailand.go.th/th/dip-law-2/item/act_cr65.html</a>
7	ประกาศการให้บริการของศูนย์บรรณสาร และการเรียนรู้	<a href="http://www.clm.up.ac.th/doc/2565/ประกาศการให้บริการ.pdf">http://www.clm.up.ac.th/doc/2565/ประกาศการให้บริการ.pdf</a>
8	ประกาศ เรื่อง การให้บริการของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ สถาบันนวัตกรรมและการเรียนรู้ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2566	<a href="http://www.clm.up.ac.th/v1/doc/2567/การให้บริการของศูนย์บรรณสาร.pdf">http://www.clm.up.ac.th/v1/doc/2567/การให้บริการของศูนย์บรรณสาร.pdf</a>