



ARIT NEWSLETTER ฉบับประจำเดือน เมษายน 2559

ประชุม/อบรม หน้า 2

IT อัปเดต หน้า 4

แนะนำหนังสือใหม่ หน้า 5

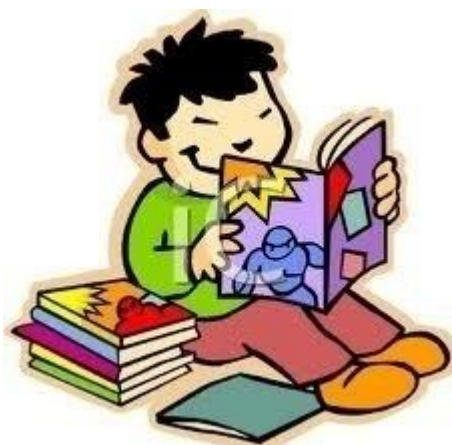
แนะนำสื่อสตัททัศน์วัสดุ หน้า 8

วิสัยทัศน์

เป็นแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ
เพื่อพัฒนาบัณฑิตและชุมชน ภายในปี 2560

พันธกิจ

1. พัฒนาทรัพยากรสารสนเทศรูปแบบต่างๆ เพื่อสนับสนุน พันธกิจของมหาวิทยาลัย
2. จัดบริการสารสนเทศที่มีคุณภาพ
3. พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านระบบสารสนเทศ ระบบเครือข่ายและการสื่อสาร เพื่อสนับสนุน พันธกิจของมหาวิทยาลัย
4. พัฒนาทักษะทางด้านภาษา เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารให้กับนักศึกษาและบุคลากรของมหาวิทยาลัย
5. พัฒนาสื่อการเรียนการสอนและฐานข้อมูล อิเล็กทรอนิกส์
6. ให้บริการวิชาการทางด้านภาษาต่างประเทศ บรรณารักษศาสตร์และสารบรรณศาสตร์ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร แก่ชุมชน และประชาคมอาเซียน



ประชุม/อบรม



การติดตามผลการดำเนินงานตามแผนการจัดการความรู้

เมื่อวันที่ 19 เมษายน 2559 ที่ผ่านมา ผศ.ดร.สุณี บุญพิทักษ์ รองผู้อำนวยการสถาบันวิจัยฯ เข้าติดตามผลการดำเนินงานตามแผนการจัดการความรู้ ประจำปีการศึกษา 2558 ของสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ห้องส่งเสริมการเรียนรู้ 1 อาคารสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ



กิจกรรมสำนักวิทยบริการฯ



ร่วมสืบสานวัฒนธรรมประเพณีไทย สรงน้ำพระในเทศกาลสงกรานต์

เมื่อวันที่ 8 เมษายน 2559 เวลา 10.00 น. ผู้อำนวยการและบุคลากรของสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ร่วมสืบสานวัฒนธรรมประเพณีไทย โดยจัดกิจกรรมสรงน้ำพระ ณ อาคารสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ เนื่องในโอกาสเทศกาลสงกรานต์เพื่อความเป็นสิริมงคล



ภาพบรรยากาศการใช้บริการภายในสำนักวิทยบริการฯ ช่วงเดือนเมษายน ปี 2559

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้เก็บภาพบรรยากาศการเข้าใช้บริการภายในสำนักวิทยบริการฯ ในช่วงเดือนเมษายน ปี 2559 เนื่องจากสภาพอากาศที่ร้อนจัดจึงทำให้นักศึกษาเข้ามาศึกษาค้นคว้า และดูหนังสือกันเป็นจำนวนมาก ทางสำนักวิทยบริการฯ จึงจัดให้บริการสำหรับผู้ใช้บริการทุกท่าน และอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ให้บริการอย่างเต็มที่ โดยจัดมุมต่างๆ ไว้รองรับผู้ให้บริการ รวมถึงบริการห้องศึกษาค้นคว้าเฉพาะกลุ่ม และห้องส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีให้บริการสำหรับนักศึกษาที่มากขึ้นเป็นหมู่คณะอีกด้วย



ขอเชิญใช้บริการห้องสตูดิโอ (Studio)

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ขอเชิญนักศึกษาและบุคลากรของมหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชรใช้บริการห้องสตูดิโอเพื่อถ่ายภาพ บันทึกภาพ โดยสามารถติดต่อขอใช้บริการได้ที่งานบริการสื่อโสตทัศนวัสดุ (อาคาร AV)



QR Code เพื่อการสืบค้น

สำนักวิทยบริการฯ ได้จัดบริการสืบค้นสารสนเทศด้วย QR Code ผ่านโทรศัพท์มือถือในการอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้บริการ ได้แก่



KPRU E BOOK



ฐานข้อมูลท้องถิ่น



KPRU e-Research



KPRU Author

IT อัพเดท



สาขาคอมพิวเตอร์ เกมมัลติมีเดีย ความลงตัวของอุตสาหกรรมเกม

ความโดดเด่นของอุตสาหกรรมเกมต่างๆ เกิดขึ้นในช่วง 3-4 ปีที่ผ่านมา อุตสาหกรรมเกมกลายเป็นแรงขับเคลื่อนเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมไอทีทั้งหมด กลายเป็นพระเอกที่ทำให้การเติบโตของไอทีโดยรวมกลับมามีความสดใสอีกครั้งหนึ่ง แต่สิ่งหนึ่งที่ขับเคลื่อนไปพร้อมกับอุตสาหกรรมเกมก็คือ ผู้ผลิตเกม รวมทั้งบุคลากรทางด้านผู้ผลิตเกมต่างต้องอาศัยจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อขับเคลื่อนอุตสาหกรรมมากยิ่งขึ้น

สาขาคอมพิวเตอร์เกมมัลติมีเดีย ภายใต้วิทยาลัยเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยรังสิต ถือว่าเป็นสาขาแรกๆ ที่มีการผลิตบุคลากรทางด้านเกมมัลติมีเดีย โดยผลิตบุคลากรมาตั้งแต่ปี 2547 เรียกได้ว่าเป็นยุคเริ่มต้นของเกม และแน่นอนว่าด้วยการผลิตบุคลากรทางด้านเกมมัลติมีเดียมาอย่างยาวนาน จึงทำให้สาขาวิชาสามารถผลิตบุคลากรเพื่อตอบสนองทุกความต้องการของอุตสาหกรรมเกมทั้งหลาย ไม่ว่าจะเป็นในแง่ของผู้ผลิตผู้พัฒนาระบบต่างๆ รวมทั้งยังสามารถจัดการเกี่ยวกับกราฟิกของเกมได้เป็นอย่างดี

จินตนาการกับความแตกต่างของสารสนเทศ สิ่งหนึ่งของผู้เรียนสาขาคอมพิวเตอร์เกมมัลติมีเดียก็คือ ความสามารถในการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งเป็นสาขาหลักและเป็นวิชาเรียนหลัก เพื่อให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับโครงสร้างของเทคโนโลยีสารสนเทศทั่วไป รวมทั้งยังเน้นในเรื่องจินตนาการเกี่ยวกับการออกแบบดีไซน์ กราฟิกต่างๆ ที่สามารถนำเสนอภายในโครงสร้างของเกม ถือว่าเป็นส่วนสำคัญของการผลิตเกม 1 เกมขึ้นมาในแต่ละชิ้นงาน พร้อมกันนี้นักศึกษายังสามารถเรียนรู้จากจินตนาการของเกม ซึ่งจะเป็ต้นแบบที่สำคัญของการจัดการระบบสารสนเทศภายในเกมของผู้ใช้ได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้เกมต่างๆ ที่เห็นนั้น ก็ไม่จบเพียงแค่นเครื่องคอมพิวเตอร์เท่านั้น ด้วยความเปลี่ยนแปลงต่างๆ ในรูปแบบเกม ทางสาขาวิชาที่ยังบ่มเพาะให้นักศึกษาได้เรียนรู้และเขียนโปรแกรมต่างๆ ในหลากหลายแพลตฟอร์ม เรียกว่า เกมจะอยู่ในรูปแบบไหน นักศึกษาก็พร้อมจะตอบสนองและเรียนรู้ได้ทุกรูปแบบ

พันธมิตรต่างๆ ของสาขาวิชา ไม่เพียงแต่ทางสาขาคอมพิวเตอร์เกมมัลติมีเดียจะผลิตบุคลากรต่างๆ เท่านั้นแต่ทางสาขาวิชาที่เตรียมตัวให้กับนักศึกษาทุกคน ด้วยการเป็นพันธมิตรทั้งสมาคมอุตสาหกรรมเกมไทย (TGA) ภาครัฐที่ทำหน้าที่ส่งเสริมการผลิตซอฟต์แวร์รวมทั้งพันธมิตรภาคเอกชน ที่พร้อมรับสมาชิกใหม่ เพื่อเข้าฝึกงานภายใต้อุตสาหกรรมเกม และเข้าทำงานในบริษัทต่างๆ ของเกม

ทำงานอะไร ถึงแม้ว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์เกมมัลติมีเดีย แต่นักศึกษาก็สามารถทำงานเกี่ยวเนื่องกับอุตสาหกรรมเกมได้หลายหลาย ไม่ว่าจะเป็นผู้ผลิตเกมการออกแบบกราฟิก โปรแกรมมิ่งต่างๆ รวมทั้งยังสามารถทำงานในวิชาชีพนักวิจารณ์เกมที่กำลังได้รับความนิยมในขณะนี้อีกด้วย เพราะเกมหนึ่งเกมต้องมีทั้งผู้เสนอแนะ ผู้เชียร์เกมเพื่อสร้างกระแส รวมทั้งยังช่วยให้นักเล่นเกมทั้งหลาย สามารถเล่นเกมได้ถูกต้อง แม่นยำ และรวดเร็วอีกด้วย อุตสาหกรรมเกมยังต้องการบุคลากรทางด้านเกมอีกหลากหลาย สาขาคอมพิวเตอร์เกมมัลติมีเดีย วิทยาลัยเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยรังสิตมีความมุ่งมั่นที่จะผลิตนักศึกษามีอาชีพด้านคอมพิวเตอร์เกมมัลติมีเดียให้สามารถเดินเข้าสู่บริษัทเกมชั้นนำทั้งในประเทศและต่างประเทศได้อย่างภาคภูมิใจ

แนะนำหนังสือที่น่าสนใจ



นิพัทธ์พร เฟ็งแก้ว. (2554). รอยทางแห่งเวลา. กรุงเทพฯ:

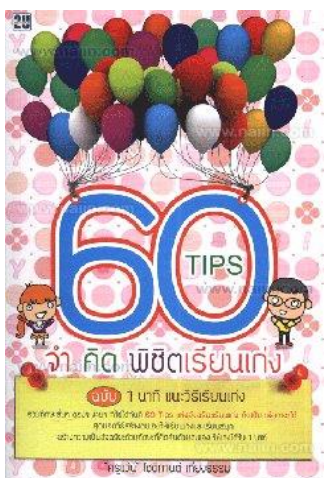
เรือนแก้วการพิมพ์.

หนังสือ "รอยทางแห่งเวลา" เล่มนี้ เป็นหนังสือเชิงปกิณกะหรือเรื่องเล่าเล็กๆ น้อยๆ ที่ผู้เขียนผ่านพบท่ามกลางการเดินทางในแผ่นดินไทย อาทิเช่น ผู้หญิงที่มีคอเป็นอาวูช อายากินอย่างม่าน อายาทานอย่างเงี้ยว ตำนานแม่น้ำรีนรมย์ชมหินที่ภูผาเทิบ มหาสารคามยามแล้ง คัญความลับฝรั่งที่วังนารายณ์ ไร่วัดฝั่งธนฯ ล่องน้ำเพชร เรื่องเล่าจากสทิงพระ และอื่นๆ อีกมากมาย นอกจากนี้มีเรื่องใหม่อีก 3 เรื่อง ซึ่งเป็นเรื่องการเดินทางไปในประเทศเวียดนามและญี่ปุ่นเพิ่มเติมด้วย



ครุנית, นามแฝง. (2556). โยคะ ชาร์จพลังชีวิต. กรุงเทพฯ: แชนพอร์ พรินติ้ง.

ถ้าคุณรู้สึกง่วงเหงาหาวนอนอยู่ตลอดเวลา มีเมื่อย ติงๆ คิดอะไรไม่ค่อยทัน หัวไม่คอยแล่น ขี้หลงขี้ลืม สิ้นน้ำสิ้นเนื้อเลือด หงุดหงิดง่าย ขี้วีน ช่างเหวี่ยง อารมณ์เสีย อ่อนไหวง่ายกับเรื่องไม่เป็นเรื่อง ปวดท้อง ปวดหัว ปวดเมื่อยเนื้อตัว รู้สึกเฉื่อยชาไปเสียหมด หากคุณมีอาการแบบนี้ พลังในตัวคุณอาจกำลังใกล้หมดลงเต็มที่ มาชาร์จพลังให้เต็ม ไปพร้อมกันในหนังสือเล่มนี้ ที่จะทำให้ไฟในตัวคุณลุกโชติช่วงขึ้นอีกครั้ง กับทำบริหารร่างกาย ที่ปลูกพลังสมองให้ตื่นขึ้นด้วยโยคะและการบริหาร ที่จะช่วยให้คุณรู้สึกสดชื่น และกระปรี้กระเปร่าได้ตลอดเวลา



โชติกานต์ เทียงธรรม. (2555). 60 TIPS จำ คัด พิชิตเรียนเก่ง. กรุงเทพฯ:

บุ๊กส์ ทู ยู.

หนังสือเล่มนี้มีเนื้อหาที่คนเรียนเก่ง ซึ่งเดิมทีก็เป็นคนเรียนไม่เก่ง แต่คนเหล่านี้ล้วนได้ทดลอง ทดสอบ ผึกฝน ค้นหาวิธีเอาตัวรอดในการเรียน และประสบความสำเร็จเป็นอย่างดีมาแล้ว ทักษะและเทคนิคแบบสั้นๆ จำได้ง่ายๆ ทำได้ทันที โดยไม่จำเป็นว่าคุณจะหัวดี แก้ปัญหาในการเรียน ให้ตนเองเป็นคนเรียนเก่งอย่างได้ผล ในทันที



มีน พงษ์ไพบูลย์. (2558). **ไม้หอมกับก้อนหิน**. กรุงเทพฯ:

นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.

ก้อนหิน เด็กชายเคร่งขรึมผู้มักรู้สึกแปลกแยกจากคนรอบข้างอาศัยอยู่ใกล้สถานีรถไฟ วันหนึ่งเขาได้รู้จักกับไม้หอม เด็กหญิงปริศนาผู้มาปรากฏตัวแถวกองไม้หอมซึ่งพ่อซื้อมาจากการรถไฟหลังจากได้พบกันสองสามครั้ง ก้อนหินก็ค้นพบความลับบางอย่างเกี่ยวกับไม้หอม และนี่คือจุดเริ่มต้นของขบวนการรถไฟแห่งมิตรภาพที่ไม่ธรรมดา



เปี่ยมศักดิ์ คุณากรประทีป. (2558). **คิดต่างอย่างสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ:

โพสต์ พับลิชชิง.

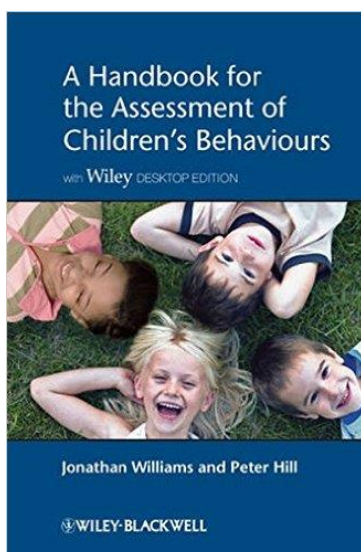
"คิดต่างอย่างสร้างสรรค์" โดย "เปี่ยมศักดิ์ คุณากรประทีป" เล่มนี้ จะเปิดมุมมองใหม่ให้การ "คิดต่าง" ในทางสร้างสรรค์ นำเสนอผ่านเรื่องราวของหลากหลายประเทศที่ถูกกดขี่และเริ่มต้นจากการไม่มีอะไรเลย ต้องผ่านความลำบากแร้นแค้นเพื่อเอาชีวิตรอด ถูกเหยียดหยามจากเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน เช่น สิงคโปร์ เกาหลีใต้ ความทุกข์ยากเหล่านั้น ได้หล่อหลอมและเสริมสร้างให้พวกเขากลายเป็นประเทศที่พัฒนาแล้วอย่างเช่นทุกวันนี้ หนังสือเล่มนี้จะช่วยให้เห็นว่า พลังของการคิดต่างอย่างสร้างสรรค์นั้น มีอำนาจผลักดันและเปลี่ยนชีวิตผู้คนได้อย่างไร



พรรณิ เกษกมล. (2558). **สร้างความคิดให้ยืดหยุ่น**

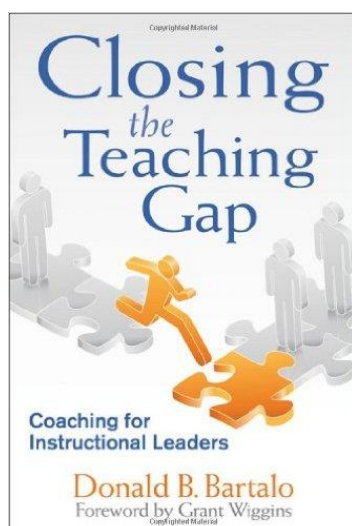
แหลม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

หนังสือเล่มนี้จุดประกายความคิดที่สลับซับซ้อนมากกว่าธรรมดา คิดให้หลากหลาย มีตัวอย่าง พอให้เข้าใจถึงที่มาที่ไปของการคิดเยี่ยงผู้นำทางปัญญาชนทั้งหลาย แต่ใครจะสามารถนำไปใช้ให้สมองทำงานได้คงต้องอาศัยการฝึกฝนจนสมองรับรู้กระบวนการคิดและคิดได้เองอย่างอัตโนมัติ จนเราอดที่จะอุทานกับตนเองไม่ได้ว่า ทำไมเราไม่ฉลาดได้มากเท่านี้หนอ มหัศจรรย์จริงๆ ที่สมองทำงานได้มากกว่าที่เคยคิดเสียอีก หวังว่าผู้อ่านทุกคนคงจะอ่านจนจบเล่มและฝึกใช้งานสมองให้มากกว่าเดิม อย่าลืมนัดใช้งานสมองให้มากขึ้นแล้วเราจะพบความมหัศจรรย์แห่งสมองของเรา



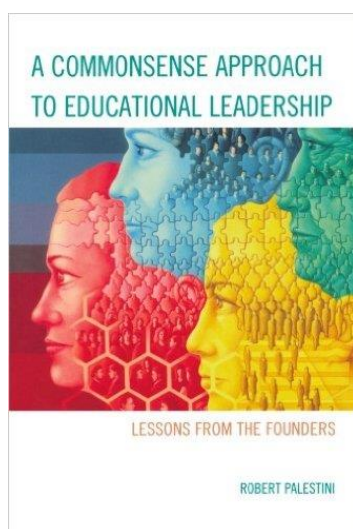
Williams, Jonathan & Hill, Peter. (2012). **A handbook for the assessment of children's behaviours : with Wiley desktop edition**. West Sussex, UK: John Wiley & Sons.

The book is mental health comprehensive lists of their it synthesizes research evidence The authors interpret "behaviour" broadly, including not just voluntary actions, but also actions whose voluntary nature is questionable They also include problems that lead to referral through their behavioural manifestations the book spans the behavioural, cognitive, social and emotional problems of children and adolescents.



Bartalo, Donald B. (2012). **Closing the teaching gap : coaching for instructional leaders**. California: Corwin Press.

This book reveals the experiences of school leaders and teachers who have discovered that meaningful school improvement does not necessarily come from the top-it comes from effective teaching and leaders who support it. Based on eight fundamental tenets, the text shows how to bridge the teaching gap between the kinds of teaching needed for the 21st century and that which is found in most schools.



Palestini, Robert. (2012). **A commonsense approach to educational leadership : lessons from the founders**.

Lanham, Maryland: Rowman & Littlefield Education.

Leaders and aspiring leaders are constantly searching for role models who are successful in placing leadership theory into effective practice. This book identifies ten such role models whose heroic leadership behavior is analyzed in order to reveal what particular abilities and skills made them successful and how those attributes can be applied to one's own leadership practice, whether that be as a classroom teacher, a principal, or a superintendent of schools.


แนะนำสื่อสไตทัศน์วัสดุ

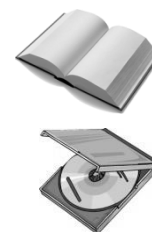


บาร์โค้ด	ชื่อเรื่อง
VCD00239A1C1	มหัศจรรย์แห่งโลกวิทยาศาสตร์ ชุดที่ 2
VCD00240A1C1	มหัศจรรย์แห่งโลกวิทยาศาสตร์ ชุด 3
VCD00241A1C1	ร่างกายของเรา
VCD00242A1C1	Everyday English Conversation : สนทนาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน
VCD00243A1C1	ปลาเปลี่ยนสี การทดสอบแป้ง การศึกษากล้องจุลทรรศน์
VCD00244A1C1	การศึกษาระบบนิเวศในธรรมชาติ โปโดมิเตอร์ การศึกษาหัวใจ
VCD00245A1C1	วิธีสอนแบบเรียนปนเล่น
VCD00246A1C1	วิธีสอนแบบอุปนัย
VCD00247A1C1	วิธีสอนแบบโครงการ
VCD00248A1C1	วิธีสอนแบบใช้สถานการณ์จำลอง
VCD00249A1C1	วิธีสอนแบบสาธิต
VCD00251A1C1	วิธีการสอนแบบแก้ปัญหา
VCD00252A1C1	วิธีการสอนแบบวิทยาศาสตร์
VCD00253A1C1	วิธีการสอนแบบใช้การแสดงบทบาท
VCD00254A1C1	วิธีการสอนแบบแอมร์มาร์ต
VCD00255A1C1	วิถีทัศน์ชุด ภูมิใจไทย เกษตรเพื่อยังชีพ
VCD00256A1C1	วิถีทัศน์ชุด ภูมิใจไทย ท้องถิ่นไทย

สถิติต่างๆของสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

ประจำเดือน เมษายน 2559

ผู้เข้าใช้ ☺		15,074	คน
ใช้บริการยืม-คืน 📖		2,612	เล่ม
ใช้สไลด์ทัศนวัสดุและบริการซีดี-รอม 		-	ซีดีเรื่อง
ใช้บริการ INTERNET 🖥️		583	คน
บริการสืบค้นผ่านเว็บไซต์สำนักฯ		204,451	คน
ยืมวารสาร 📄		135	เล่ม



รายการหนังสือที่มีให้บริการ 206,145 เล่ม
รายการซีดี-รอมที่มีให้บริการทั้งหมด 8,219 รายการ

เจ้าของ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศมหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาส่งเสริมงานสำนักวิทยบริการฯ
2. เพื่อให้บริการข่าวสารแก่ผู้ใช้สำนักวิทยบริการฯ
3. เพื่อเผยแพร่สารสนเทศแก่ผู้สนใจทั่วไป
4. เพื่อประชาสัมพันธ์งานสำนักวิทยบริการฯ

ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิสิฐ ธีญะวัน
รองศาสตราจารย์อรุณลักษณ์ รัตนพันธุ์
นางสาวรุ่งรจี ศรีตาเดช
อาจารย์ยุติธรรม ปรมะ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศิลป์ณรงค์ ฉวีพัฒน์

กองบรรณาธิการ

นางสาวรุ่งรจี ศรีตาเดช
นางไพรัตน์ พวงผกา
บุคลากรสำนักวิทยบริการฯ