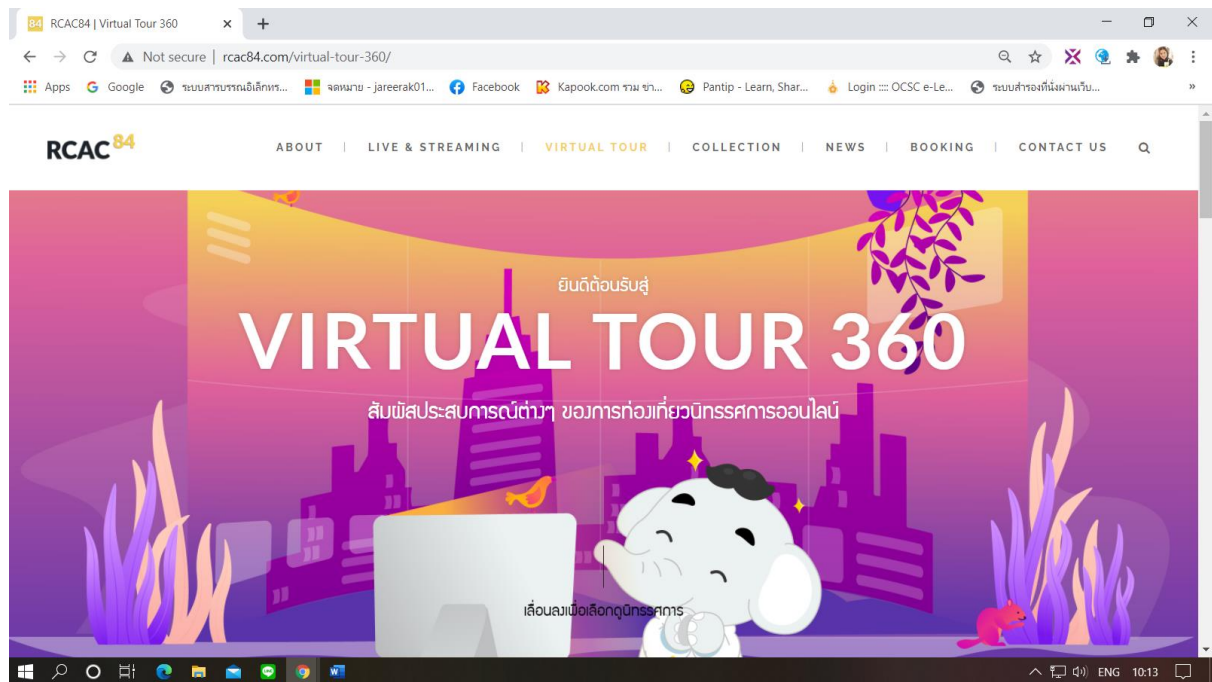


รายงานผลการดำเนินงาน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๔

ความสำเร็จของการพัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ
ของหอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน:การจัดทำระบบนิทรรศการ
เสมือนจริง (Virtual Exhibition)



สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย
กระทรวงวัฒนธรรม

การจัดทำระบบนิทรรศการเสมือนจริง (Virtual Exhibition)

เป้าหมายตัวชี้วัด

ตัวชี้วัด / ค่าเป้าหมาย	เป้าหมายขั้นต้น	เป้าหมายมาตรฐาน	เป้าหมายขั้นสูง
ตัวชี้วัด ๓.๒ : ความสำเร็จของการพัฒนา ระบบเทคโนโลยี สารสนเทศของหอศิลป์ ร่วมสมัยราชดำเนิน : การจัดทำระบบ นิทรรศการเสมือนจริง (Virtual Exhibition)	๑. จำนวนนิทรรศการ เสมือนจริงไม่น้อยกว่า ๑๔ ๒. ความพึงพอใจของการ เข้าชมนิทรรศการเสมือน จริง ร้อยละ ๘๐	๑. จำนวนนิทรรศการ เสมือนจริงไม่น้อยกว่า ๑๕ ๒. ความพึงพอใจของการ เข้าชมนิทรรศการเสมือน จริง ร้อยละ ๘๕	๑. จำนวนนิทรรศการ เสมือนจริงไม่น้อยกว่า ๑๖ ๒. ความพึงพอใจของการ เข้าชมนิทรรศการเสมือน จริง ร้อยละ ๙๐

หลักการและเหตุผล

การจัดทำนิทรรศการแบบเสมือนจริง (Virtual Exhibition) ของหอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน เป็นการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาเป็นเครื่องมือเพื่อสนับสนุนการดำเนินงาน การเผยแพร่ นิทรรศการงานต่างๆ ของศูนย์หอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน เพื่อรองรับการนำเสนอผลงานศิลปะในรูปแบบใหม่ๆ เชื่อมโยงโครงข่ายสารสนเทศเพื่อการเผยแพร่ด้านศิลปะร่วมสมัย อันเป็นประโยชน์โดยรวม ตอบสนองความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกภาคส่วน ทั้งภาครัฐกิจ เอกชน ชุมชน ภาคประชาชน และหน่วยราชการทั้งในระดับประเทศและระบบสากล โดยมุ่งเน้นด้านความปลอดภัยของระบบข้อมูล และการรักษาผลงานศิลปะร่วมสมัย

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพให้ผู้รับบริการสามารถเข้าถึงบริการของศูนย์หอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน ได้อย่างทั่วถึง สะดวก รวดเร็ว ลดระยะเวลาในการเข้าถึงข้อมูลและการให้บริการ
๒. เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการใช้ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการพัฒนาคุณภาพ การให้บริการของศูนย์หอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน

เป้าหมายและผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัด

สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยดำเนินการจัดทำระบบแสดงนิทรรศการเสมือนจริง (Virtual Exhibition) เพื่อเป็นการเพิ่มช่องทางการให้บริการการเข้าชมงานศิลปะผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จากทั่วโลก เป็นแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะที่เข้าถึงได้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สามารถตอบสนองความต้องการ แก่ผู้ที่ไม่สามารถเดินทางมายังสถานที่จริงได้ ทำให้ลดช่องว่างด้านระยะทาง เวลา ค่าใช้จ่าย รวมถึงนิทรรศการเสมือนจริง (Virtual Exhibition) ยังสนับสนุนการเรียนรู้ให้นักเรียน นิสิตนักศึกษา ประชาชนผู้เกี่ยวข้องและสนใจ ทั่วไป ช่วยทำให้ผู้เรียนหรือผู้รับบริการถ่ายทอดสนใจในงานศิลปะด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

๑. เป้าหมายขั้นต้น

๑. จำนวนนิทรรศการเสมือนจริงไม่น้อยกว่า ๑๔
๒. ความพึงพอใจของการเข้าชมนิทรรศการเสมือนจริง ร้อยละ ๘๐

ผลการดำเนินงาน

๑. จำนวนนิทรรศการเสมือนจริง จำนวน ๑๖ นิทรรศการ
๒. ความพึงพอใจของการเข้าชมนิทรรศการเสมือนจริง ร้อยละ ๙๕.๙๓

๒. เป้าหมายมาตรฐาน

๑. จำนวนนิทรรศการเสมือนจริงไม่น้อยกว่า ๑๕
๒. ความพึงพอใจของการเข้าชมนิทรรศการเสมือนจริง ร้อยละ ๘๕

ผลการดำเนินงาน

๑. จำนวนนิทรรศการเสมือนจริง จำนวน ๑๖ นิทรรศการ
๒. ความพึงพอใจของการเข้าชมนิทรรศการเสมือนจริง ร้อยละ ๙๕.๙๓

๓. เป้าหมายขั้นสูง

๑. จำนวนนิทรรศการเสมือนจริงไม่น้อยกว่า ๑๖
๒. ความพึงพอใจของการเข้าชมนิทรรศการเสมือนจริง ร้อยละ ๙๐

ผลการดำเนินงาน

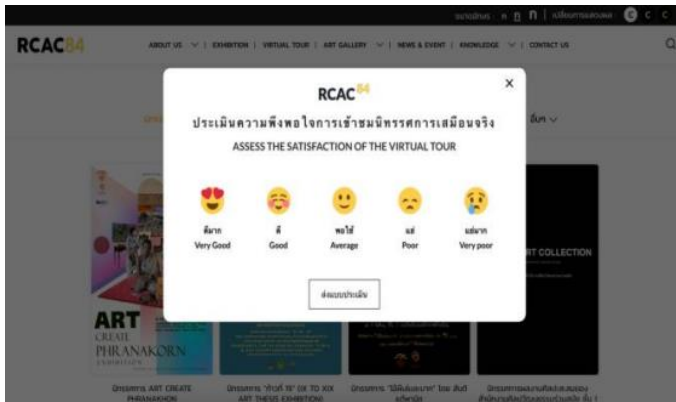
๑. จำนวนนิทรรศการเสมือนจริง จำนวน ๑๖ นิทรรศการ
๒. ความพึงพอใจของการเข้าชมนิทรรศการเสมือนจริง ร้อยละ ๙๕.๙๓

รายชื่อนิทรรศการเสมือนจริง (Virtual Exhibition) แล้ว จำนวน ๑๖ นิทรรศการ ดังนี้

๑. นิทรรศการพระผู้ทรงเป็นนิรันดร์
๒. นิทรรศการโครงการศิลปป็นร่วมสมัย สู้ภัยโควิด ด้วยจิตสำนึก (สาขาทัศนศิลป์)
๓. นิทรรศการโครงการศิลปป็นร่วมสมัย สู้ภัยโควิด ด้วยจิตสำนึก (สาขาภาพถ่าย)
๔. นิทรรศการจินตภาพทวารบาลวัดหลวง
๕. นิทรรศการอาเซียนลึกลับ : ความเชื่อและสิ่งเหนือธรรมชาติ
๖. นิทรรศการ Eye scramble ครั้งที่ ๒
๗. นิทรรศการ ๗ รอบนักซ์ตร ปรีชา อรชุนกะ
๘. นิทรรศการพลั่วไหวบาติกเมืองใต้
๙. นิทรรศการ The Company
๑๐. นิทรรศการ ILLUMINA
๑๑. นิทรรศการผลงานศิลปะร่วมสมัย ในเทศกาลศิลปะแห่ง
กรุงเทพ ครั้งที่ ๖ ออนไลน์ (The 6th Bangkok Art Festival
Online : BAF LIVE)
๑๒. นิทรรศการถาวร WE ARE ASEAN
๑๓. นิทรรศการผลงานศิลปะสะสมของสำนักงานศิลปวัฒนธรรม

- ร่วมสมัย ครั้งที่ ๑ (OCAC's ART COLLECTION)
๑๔. นิทรรศการผลงานศิลปะสะสมของสำนักงานศิลปวัฒนธรรม
ร่วมสมัย ครั้งที่ ๒ (OCAC's ART COLLECTION)
๑๕. นิทรรศการผลงานผ้าไทยร่วมสมัย
๑๖. นิทรรศการไอ้ผีเล่มละบาท

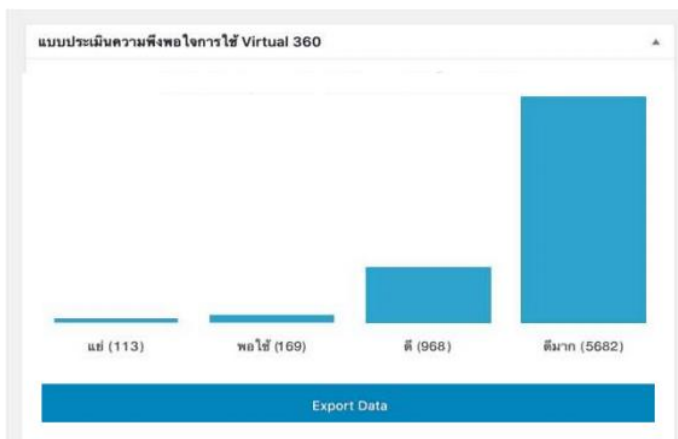
การประเมินผลความพึงพอใจของการเข้าชมนิทรรศการเสมือนจริง



เกณฑ์ ๕ ระดับ ดังนี้

๑. ดีมาก (Very good)
๒. ดี (Good)
๓. พอใช้ (Average)
๔. แย่ (Poor)
๕. แย่มาก (Very poor)

วัดผลความพึงพอใจสำหรับการเข้าชม
นิทรรศการเสมือนจริงที่เกณฑ์การประเมิน
ดีมาก (Very good) และดี (Good)



ผลการประเมิน

เกณฑ์	จำนวน (คน)
แย่มาก	-
แย่	๑๑๓
พอใช้	๑๖๙
ดี	๙๖๘
ดีมาก	๕,๖๘๒

ผู้ประเมินทั้งหมด ๖,๙๓๒ คน

๖,๖๕๐ (คนที่มีความพึงพอใจ) = ๙๖๘ (ดี) + ๕,๖๘๒ (ดีมาก)

$$\begin{aligned} \text{สรุปร้อยละความพึงพอใจ} &= \frac{6,650 \times 100}{6,832} \\ &= 95.89 \end{aligned}$$