



บทความออนไลน์

แนวโน้มด้านเทคโนโลยีที่น่าสนใจกับงาน

ห้องสมุด 2018



ในปีที่ผ่านมา ผมได้มีโอกาสไปบรรยายให้ห้องสมุดหลายแห่งฟังเกี่ยวกับแนวโน้มที่น่าสนใจทางเทคโนโลยี ซึ่งบ่อยครั้งผมจะพูดถึง Gartner เป็นหลัก แต่วันนี้ที่ผมจะเขียนให้เพื่อนๆ อ่าน ผมขอหยิบแนวโน้มที่น่าสนใจทางเทคโนโลยีเกี่ยวกับวงการห้องสมุดมาเล่าบ้าง ซึ่งคนที่ผมชอบกล่าวถึงบ่อยๆ คงหนีไม่พ้น David Lee King (บรรณารักษ์ด้านไอที Idol ของผมเอง) ซึ่งเพื่อนๆ สามารถตามอ่านบล็อกของเขาได้ที่ <https://www.davidleeking.com/>





Emerging Technology Trends in Libraries for 2018

ผมขอหยิบสไลด์ของ David Lee King เรื่อง

“Emerging Technology Trends in libraries for 2018”

(ในความเป็นจริง David Lee King มีอัปเดตเรื่องนี้แทบทุกปี ไปตามอ่านย้อนหลังกันเองนะครับ)

แนวโน้มที่น่าสนใจทางเทคโนโลยีที่เกี่ยวกับวงการห้องสมุด มีอยู่ 10 เรื่อง ก็คือ

- 1) The Internet of Thing (IOT)
- 2) Smart Machines
- 3) Big Data
- 4) Mobility
- 5) Immersive Tech
- 6) Maker Tech
- 7) Wearable Computing
- 8) Payment System
- 9) Blockchain
- 10) Privacy



ขอขยายความต่อจากสไลด์ของคุณ David Lee King นะครับ

1. เรื่อง The Internet of Thing (IOT) จะเน้นเกี่ยวกับอุปกรณ์ที่จะรับส่งข้อมูลและเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตมากขึ้น โดยเฉพาะการนำอุปกรณ์ที่ติด Sensor ไปใช้ในเรื่องต่างๆ เช่น ibeacon ที่ติดอยู่ตามชั้นหนังสือและส่งข้อมูลหนังสือที่น่าสนใจของชั้นหนังสือนั้นๆ เข้าไปที่โทรศัพท์มือถือของผู้ใช้บริการ
2. Smart Machines ตัวอย่างที่คุณ David Lee King กล่าวถึง เช่น irobot (เครื่องดูดฝุ่นอัจฉริยะ) การใช้ drone เพื่อส่งของ หรือ การพัฒนา/การนำไปใช้ของระบบ conversation system (Siri จาก apple/alexa จาก amazon) ซึ่งทั้งหมดทั้งปวงจะนำไปสู่การพัฒนา robot
3. Big Data การนำข้อมูลต่างๆ มาวิเคราะห์ แต่สิ่งที่ต้องระวังในเรื่องนี้ คือ Privacy และที่ต้องระวังเพิ่มขึ้น คือ กฎหมาย GDPR (ข้อมูลส่วนบุคคล) เริ่มใช้อย่างเป็นทางการแล้ว
4. Mobility ยังคงให้ความสำคัญกับเรื่องการออกแบบเว็บไซต์ที่ใช้งานผ่านอุปกรณ์ Mobile Device ไม่ใช่เน้นการทำ application
5. Immersive tech เทคโนโลยีที่ทำให้โลกแห่ง Physical กับ Digital เชื่อมต่อกันแบบโปร่งแสง ผู้ใช้สามารถจับต้องโลกแห่ง Digital ได้ง่ายขึ้น ซึ่งปีก่อน David Lee King ได้กล่าวชัดเกี่ยวกับเรื่องการนำ AR / VR มาใช้ ปีนี้ทั้งสองเรื่องอย่างถูกจัดไว้รวมกันในชื่อใหม่นั้นเอง
6. Maker Tech ปกติทุกปีจะใช้คำว่า “Grassroots Tech” ปีนี้เปลี่ยนมาใช้ “Maker Tech” ทำให้ง่ายต่อการเข้าใจมากขึ้น คือ Maker Space นั้นเอง ห้องสมุดไม่ได้มีแค่หนังสือ แต่สร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำ มาที่ห้องสมุดแล้วใช้เครื่องมือสามมิติในการสร้างผลงานต้นแบบ หรือเข้ามาใช้สตูดิโออัดเสียง ถ่ายทำรายการ ก็ได้จริงๆ ในหมวดนี้อาจรวมถึง Digital media Lab / Co-Working space
7. Wearable Computing แปลตรงตัวว่า อุปกรณ์ที่สวมใส่ได้ ซึ่งปัจจุบันมีอุปกรณ์จำพวกนี้มากขึ้น เช่น apple watch หรือ Samsung Gear หรือ Fitbit หรือ garmin.....นอกจากบริเวณข้อมือแล้วยังรวมถึงพวก Cardboard ที่ใส่ไว้สำหรับดู VR360 ก็ได้เช่นเดียวกัน
8. Payment System ระบบการชำระเงินก็เป็นอีกเรื่องที่น่าสนใจ ตัวอย่างล่าสุดในประเทศไทยเองก็นำเรื่อง QRcode มาใช้ในการชำระค่าบริการต่างๆ แลยังมีเรื่องการต่ออายุสมาชิกแบบ auto subscription ก็ได้



9. Blockchain อันนี้ผมยังไม่เข้าใจในเชิงลึก ขอไปศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมก่อนนะครับ

10. Privacy อันนี้ถูกแยกออกมาเป็น Trend ใหม่เลย จริงๆ จากเดิมจะอยู่กับเรื่อง Big Data

เป็นยังไงกันบ้างครับกับเรื่อง Emerging Technology Trends ในงานห้องสมุด หากใครได้เข้าไปดู Slide ของ David Lee King จะทราบว่า จริงๆ แล้ว เขาจะทิ้งท้ายในแต่ละ trend ด้วยคำถามที่ว่า

“What’s this mean for the library?”

นั่นหมายความว่าให้เราไปคิดต่อกันเอง และเขาก็ไม่ได้บอกว่าจะนำเรื่องพวกนี้มาใช้ในห้องสมุดอย่างไร

หมายเหตุ Slide ย้อนหลังของคุณ David Lee King มีให้อ่านถึง 127 สไลด์อ่านต่อที่

<https://www.slideshare.net/davidleeking/presentations>

ที่มา <http://www.libraryhub.in.th/2018/10/12/emerging-technology-trends-in-libraries-for-2018/>

