



เกณฑ์ กติกา การประกวด แสดง แข่งขัน
ทักษะวิชาชีพ ทักษะพื้นฐาน และหลักสูตรวิชาชีพระยะสั้น
ทักษะวิชาชีพ ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก
ทักษะมัลติมีเดียอาร์ต “อาชีพที่ก้าวไกล ยุคTHAILAND 4.0”
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2560

1. วัตถุประสงค์ของการแข่งขัน

- 1.1 เพื่อเป็นการส่งเสริมทักษะงานคอมพิวเตอร์กราฟิกให้นักเรียน นักศึกษา
- 1.2 เพื่อให้ให้นักเรียน นักศึกษา ได้ใช้ความรู้ความสามารถที่ได้จากการศึกษามาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการปฏิบัติงานจริง
- 1.3 เพื่อให้ให้นักเรียนได้รับประสบการณ์นอกเหนือจากการศึกษาในห้องเรียน
- 1.4 เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ผลงานของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
- 1.5 เพื่อยกระดับทักษะฝีมืองานอาชีพในประชาคมอาเซียน

2. คุณสมบัติของผู้เข้าประกวด แข่งขัน

2.1 คุณสมบัติทั่วไป

1. เป็นสมาชิกสามัญองค์การนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทย ระดับสถานศึกษา
2. เป็นนักเรียน นักศึกษาระบบปกติ หรือระบบทวิภาคี (ไม่เป็นพนักงานประจำบริษัท) ของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา และได้ลงทะเบียนเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.), หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) **ยกเว้น** นักเรียน นักศึกษาที่ศึกษาและเทียบโอนความรู้และประสบการณ์งานอาชีพ
3. ระดับจังหวัด ผ่านการประกวด แข่งขัน และได้รับรางวัลชนะเลิศ ระดับสถานศึกษา
4. ระดับภาค ผ่านการประกวด แข่งขันและได้รับรางวัลชนะเลิศ ระดับจังหวัด
5. ระดับชาติ ผ่านการประกวด แข่งขันและได้รับรางวัลชนะเลิศ รองชนะเลิศอันดับ 1 รองชนะเลิศอันดับ 2 ระดับภาค
6. ยื่นหลักฐานการสมัครตามแบบฟอร์มที่กำหนด และลงทะเบียนเข้าร่วมประกวดแข่งขัน

2.2 คุณสมบัติเฉพาะ

1. กำลังศึกษาอยู่ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ประเภทวิชาศิลปกรรม
2. การแข่งขันเป็นทีม ๆ ละ 2 คน และสำรอง 1 คน ครูผู้ควบคุมทีม 1 คน
3. ผู้เข้าร่วมแข่งขันแต่งกายด้วยเครื่องแบบนักศึกษาหรือชุดที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันกำหนด
4. ขณะทำการแข่งขันห้ามผู้เข้าแข่งขันออกนอกบริเวณที่กำหนด
5. เมื่อเริ่มการแข่งขันแล้วไม่สามารถเปลี่ยนตัวผู้แข่งขันได้
6. ผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องแสดงบัตรประจำตัวนักศึกษาหรือหนังสือรับรองจากสถานศึกษา



เกณฑ์ กติกา การประกวด แสดง แข่งขัน
ทักษะวิชาชีพ ทักษะพื้นฐาน และหลักสูตรวิชาชีพระยะสั้น
ทักษะวิชาชีพ ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก
ทักษะมัลติมีเดียอาร์ต “อาชีพที่ก้าวไกล ยุค THAILAND 4.0”
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2560

3. รายละเอียดของการแข่งขัน

3.1 สมรรถนะรายวิชา

ปฏิบัติงานออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์งานกราฟิก ผลงานมัลติมีเดีย ผลงานแอนิเมชันและงานสิ่งพิมพ์

3.2 งานที่กำหนด

1. เป็นการจัดทำมัลติมีเดียอาร์ตในรูปแบบ INTERACTIVE หัวข้อ “อาชีพที่ก้าวไกล ยุค THAILAND 4.0”
2. ต้องมีปุ่มลิงค์ไปยังเนื้อหาไม่น้อยกว่า 3 ลิงค์ ซึ่งสามารถลิงค์กลับไปยังหน้าหลักได้ทุกหน้าและมีปุ่มออกจากโปรแกรม (Exit)
3. สื่อถึงการอาชีวศึกษาที่สร้างอาชีพให้พัฒนาได้ก้าวไกลสอดคล้องกับสภาวะเศรษฐกิจและสังคมใน ยุค THAILAND 4.0
4. บันทึกเป็นไฟล์งานที่สำเร็จในรูปแบบมัลติมีเดียที่สามารถโต้ตอบผู้ใช้งานได้ (INTERACTIVE)
5. การวาดภาพและการทำภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ในการจัดทำมัลติมีเดียอาร์ต ให้จัดทำขึ้นใหม่จาก โปรแกรมสำเร็จรูป โดยจัดทำในวันแข่งขันเท่านั้น
6. ไม่อนุญาตให้นำไฟล์ภาพใดๆ เข้าในพื้นที่การแข่งขันและไม่อนุญาตให้ใช้เครื่องสแกนเนอร์ (scanner) กล้องถ่ายภาพทุกชนิด หรือสื่อบันทึกข้อมูลใด ๆ

3.3 กำหนดการแข่งขัน

วันแรก

- 10.00 - 12.00 น. คณะกรรมการกลาง ตรวจสอบความพร้อมของเครื่องคอมพิวเตอร์
- 13.00 - 14.00 น. รายงานตัว และแจ้งกรรมการกลางเพื่อลงโปรแกรมเพิ่มเติมใน กรณีใช้โปรแกรม นอกเหนือจากที่คณะกรรมการกลางเตรียมไว้ให้ พร้อมส่งไฟล์เสียงที่บันทึกใน แผ่น CD หรือ DVD เท่านั้น
- 16.00 น. เชิญผู้ควบคุม และผู้เข้าแข่งขันประชุมชี้แจง

วันที่สอง

- 07.30 - 08.00 น. ผู้เข้าแข่งขันรายงานตัว
- 08.00 - 12.00 น. ดำเนินการแข่งขัน
- 12.00 - 13.00 น. พักรับประทานอาหารกลางวัน (ในที่แข่งขัน)
- 13.00 - 17.00 น. ดำเนินการแข่งขันต่อ



เกณฑ์ กติกา การประกวด แสดง แข่งขัน
ทักษะวิชาชีพ ทักษะพื้นฐาน และหลักสูตรวิชาชีพระยะสั้น
ทักษะวิชาชีพ ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก
ทักษะมัลติมีเดียอาร์ต “อาชีพที่ก้าวไกล ยุคTHAILAND 4.0”
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2560

วันที่สาม

09.00 - 12.00 น. ดำเนินการแข่งขันต่อ บันทึกไฟล์งานเตรียมนำเสนอผลงาน

13.00 - 15.00 น. นำเสนอผลงานทีมละไม่เกิน 3-5 นาที

3.4 สิ่ง que ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียม

1. Story Board (จัดทำเป็นเอกสารขนาด A4) จำนวน 3 ชุด
2. ไฟล์เสียงที่ใช้ประกอบการทำภาพเคลื่อนไหว (บันทึกลงแผ่น CD/DVD)
3. หูฟัง
4. อุปกรณ์อื่น ๆ เช่น เม้าส์ปากกา, เครื่องสำรองไฟฟ้า, ปลั๊กไฟสำหรับต่อพ่วง
5. สามารถใช้โปรแกรมจัดทำมัลติมีเดีย นอกเหนือจากที่ระบุข้างต้น ให้แต่ละทีม เตรียมมาติดตั้งในวันที่รายงานตัว

3.5 สิ่ง que เจ้าภาพเตรียมไว้ให้

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ 2 เครื่องต่อ 1 ทีม หรือผู้เข้าแข่งขันนำเครื่องคอมพิวเตอร์มาเองขึ้นอยู่กับความพร้อมของเจ้าภาพในแต่ละระดับ โดยต้องผ่านการตรวจสอบตามขั้นตอน หากเป็นการนำเครื่อง มาเองจะต้องทำการล้างข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้องให้เรียบร้อย
2. สื่อบันทึกข้อมูลใช้หน่วยบันทึกข้อมูลขนาดเล็ก เช่น Flash Drive, Thumb Drive
3. โปรแกรมใช้งานพื้นฐาน ตามลักษณะงาน
 - ระบบปฏิบัติการ (OS) : Windows หรือระบบปฏิบัติการ Macintosh
 - โปรแกรมจัดทำภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ

3.6 เกณฑ์การตัดสินหรือเกณฑ์การให้คะแนน

ผู้เข้าแข่งขันจะต้องจัดทำมัลติมีเดียอาร์ต จากการจัดทำด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป และใช้เสียงตาม Story Board ที่ได้จัดเตรียมมา โดยได้ชิ้นงานเป็นมัลติมีเดียอาร์ต ในรูปแบบ INTERACTIVE เวลา 1-2 นาที

1) เนื้อหา 20 คะแนน

- ความเหมาะสมของเนื้อหา (สอดคล้องกับหัวข้อและ Story Board : 15 คะแนน)
- ความถูกต้องของเนื้อหา (5 คะแนน)

2) ความสวยงาม 20 คะแนน

- ความเหมาะสมของการใช้สี (5 คะแนน)
- การใช้ภาพเคลื่อนไหวได้เหมาะสมและดึงดูดความสนใจ (5 คะแนน)
- การสร้างรูปแบบ มัลติมีเดียอาร์ต ใหม่ทั้งหมดมีความสวยงามเหมาะสม (10 คะแนน)



เกณฑ์ กติกา การประกวด แสดง แข่งขัน
ทักษะวิชาชีพ ทักษะพื้นฐาน และหลักสูตรวิชาชีพระยะสั้น
ทักษะวิชาชีพ ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก
ทักษะมัลติมีเดียอาร์ต “อาชีพที่ก้าวไกล ยุคTHAILAND 4.0”
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2560

3) ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ 20 คะแนน

- การออกแบบลักษณะของ มัลติมีเดียอาร์ต (5 คะแนน)
- เสริมสร้างลักษณะ สัญลักษณ์ และทัศนคติ (5 คะแนน)
- รูปแบบการดำเนินเรื่อง และสื่อความหมาย (10 คะแนน)

4) เทคนิคและการจัดองค์ประกอบ 20 คะแนน

- การใช้เทคนิคและความสมบูรณ์ของ INTERACTIVE (10 คะแนน)
- การใช้สื่อผสม (ภาพ เสียง เพลงประกอบ) (5 คะแนน)
- การจัดองค์ประกอบของภาพ (5 คะแนน)

5) ความสำเร็จของผลงาน 10 คะแนน

6) กระบวนการและการนำเสนอ 10 คะแนน

- ทำงานเป็นทีมแบ่งภาระงานชัดเจน (5 คะแนน)
- การนำเสนอ (5 คะแนน)

3.7 คณะกรรมการตัดสิน

1. คณะกรรมการตัดสินเป็นผู้ทรงคุณวุฒิจากภายนอก จำนวน 3 คน
2. การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

3.8 คณะกรรมการดำเนินงาน

คณะกรรมการดำเนินงาน จัดการประชุมร่วมกับคณะกรรมการตัดสิน เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์การแข่งขัน และเกณฑ์การตัดสิน

4. เกณฑ์การพิจารณาเหรียญรางวัล

- | | | | |
|----------------|---------|--------|-------------------|
| 1. คะแนนร้อยละ | 90 | ขึ้นไป | ระดับเหรียญทอง |
| 2. คะแนนร้อยละ | 80 - 89 | | ระดับเหรียญเงิน |
| 3. คะแนนร้อยละ | 70 - 79 | | ระดับเหรียญทองแดง |

5. เกณฑ์การรับรางวัล

1. ชนะเลิศ คือ ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด (1 รางวัล)
2. รองชนะเลิศอันดับ 1 คือ ผู้ที่ได้คะแนนรองจากรางวัลชนะเลิศ (1 รางวัล)
3. รองชนะเลิศอันดับ 2 คือ ผู้ที่ได้คะแนนรองจากรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 (1 รางวัล)



เกณฑ์ กติกา การประกวด แสดง แข่งขัน
ทักษะวิชาชีพ ทักษะพื้นฐาน และหลักสูตรวิชาชีพพระยະยະ
ทักษะวิชาชีพ ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก
ทักษะมัลติมีเดียอาร์ต “อาชีพที่ก้าวไกล ยุคTHAILAND 4.0”
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2560

6. รางวัลที่ได้รับ

1. ชนะเลิศ ได้รับโล่พร้อมเกียรติบัตร
2. รองชนะเลิศอันดับ 1 ได้รับเกียรติบัตร
3. รองชนะเลิศอันดับ 2 ได้รับเกียรติบัตร
4. รองชนะเลิศอันดับ 3 ได้รับเกียรติบัตร (เฉพาะระดับชาติ)
5. รองชนะเลิศอันดับ 4 ได้รับเกียรติบัตร (เฉพาะระดับชาติ)
6. รางวัลชมเชย ได้รับเกียรติบัตร (เฉพาะระดับชาติ)

หมายเหตุ

1. โล่รางวัลมอบให้สถานศึกษา เกียรติบัตรมอบให้ ผู้เข้าประกวดแข่งขัน และครูผู้ควบคุม
2. ผู้เข้าร่วมประกวด แข่งขัน ที่ไม่ได้รับรางวัลตามข้อ 6 ผู้ควบคุม และกรรมการ ได้รับเกียรติบัตร
3. ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือว่าเป็นที่สิ้นสุด