



เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน
ประเภทวิชาช่างอุตสาหกรรม สาขาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
ทักษะการพัฒนาลือมัลติมีเดีย
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2566

1. วัตถุประสงค์ของการแข่งขัน

- 1) เพื่อส่งเสริมการพัฒนาสมรรถนะการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียให้นักเรียน นักศึกษา
- 2) เพื่อให้นักเรียน นักศึกษา ได้ใช้ความรู้ความสามารถที่ได้ศึกษามาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในการปฏิบัติงานจริง
- 3) เพื่อให้นักเรียนได้รับประสบการณ์นอกเหนือจากการศึกษาในห้องเรียน
- 4) เพื่อประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ผลงานของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
- 5) เพื่อยกระดับทักษะฝีมือของผู้เรียนอาชีวศึกษาสู่มาตรฐานวิชาชีพ

2. คุณสมบัติและข้อกำหนดของผู้เข้าประกวด แข่งขัน

2.1 คุณสมบัติ

- 1) เป็นสมาชิกประเภทสามัญขององค์กรนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทย ระดับสถานศึกษา
- 2) เป็นนักเรียน นักศึกษาในระบบ หรือระบบทวิภาคี (ไม่เป็นพนักงานประจำบริษัท) ของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาและได้ลงทะเบียนเรียนในหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
- 3) ระดับจังหวัด ต้องผ่านการแข่งขัน และได้รับรางวัลชนะเลิศ ระดับสถานศึกษา
- 4) ระดับภาค ต้องผ่านการแข่งขัน และได้รับรางวัลชนะเลิศ ระดับจังหวัด
- 5) ระดับชาติ ต้องผ่านการแข่งขัน และได้รับรางวัลชนะเลิศ รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 และรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 ในระดับภาค

2.2 ข้อกำหนด

- 1) กำลังศึกษาในระบบปกติ หรือระบบทวิภาคี หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขาวิชาเทคนิคคอมพิวเตอร์ หรือหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
- 2) ผู้เข้าแข่งขันทีมละ 2 คน สำรอง 1 ครูผู้ควบคุมทีม 1 คน
- 3) ยื่นใบสมัครพร้อมหลักฐาน และลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขัน
- 4) ผู้เข้าร่วมแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียน นักศึกษา หรือตามที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันกำหนด

3. รายละเอียดของการแข่งขัน

3.1 สมรรถนะรายวิชา

- 1) วางแผน จัดการตามหลักการ กระบวนการผลิต และพัฒนาลือมัลติมีเดีย
- 2) ใช้คอมพิวเตอร์ สารสนเทศเพื่อผลิต และพัฒนาลือมัลติมีเดีย





เกณฑ์ กติกา การแข่งทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน
ประเภทวิชาช่างอุตสาหกรรม สาขาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
ทักษะการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2566

3.2 งานที่กำหนด

- 1) จัดทำ และพัฒนาสื่อมัลติมีเดียประเภทสโปตโฆษณา ที่มีเนื้อหาสื่อถึง “นวัตกรรม IOT smart home”
มีเนื้อหาในการนำเสนอ 1-2 นาที
- 2) ผู้เข้าร่วมแข่งขันต้องนำไฟล์ภาพนิ่ง หรือภาพเคลื่อนไหว หรือภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว ที่กรรมการกำหนดให้
จำนวน 10-20 ไฟล์ สอดแทรกในเนื้อหาเพิ่มเติม
- 3) ผู้เข้าร่วมแข่งขันเขียนบท (Script) ตามแบบฟอร์มที่กำหนด
- 4) ผู้เข้าร่วมแข่งขันบันทึกเสียงบรรยายด้วยตนเองตามบท (Script) ที่เขียน จากคอมพิวเตอร์ที่นำมา
ภายในวันแข่งขัน
- 5) ผู้เข้าร่วมแข่งขันผสมเสียง (Mix) ให้เป็นไปตามบท (Script) ที่เขียน โดยมีส่วนประกอบ ดังนี้
 - 5.1) เสียงบรรยาย
 - 5.2) เสียงเพลง (Sound Background)
 - 5.3) เสียงพิเศษ (Sound Special Effect)
- 6) ผู้เข้าร่วมแข่งขันสร้าง และพัฒนาสื่อมัลติมีเดียตามบท (Script) ที่เขียน โดยมีส่วนประกอบ ดังนี้
 - 6.1) ไฟล์ภาพนิ่ง หรือภาพเคลื่อนไหว หรือภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว ที่กรรมการกำหนดให้
 - 6.2) ไฟล์ภาพนิ่งประเภทภาพวาดการ์ตูน 2D หรือ 3D (ที่เตรียมมา)
 - 6.3) ไฟล์เสียง
- 7) ผู้เข้าร่วมแข่งขันนำเสนอ สื่อมัลติมีเดียต่อคณะกรรมการ

3.3 กำหนดการแข่งขัน

- 1) การแข่งขันทักษะการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย ใช้ระยะเวลาในการแข่งขัน 12 ชั่วโมง โดยมีกำหนดการ ดังนี้
 - วันที่ 1
 - เวลา 08.00 – 12.00 น. ผู้เข้าร่วมแข่งขันรายงานตัวพร้อมใบสมัครตัวจริง
 - เวลา 13.00 – 17.00 น. แข่งขันเขียนบท (Script)
 - วันที่ 2
 - เวลา 08.00 – 16.00 น. แข่งขันการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย
 - เวลา 16.00 – 17.00 น. นำเสนอสื่อมัลติมีเดียต่อคณะกรรมการ
 - วันที่ 3
 - เวลา 09.00 – 12.00 น. ประกาศผลการแข่งขัน และรับเกียรติบัตร
- 2) ในการแข่งขันไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันใช้อินเทอร์เน็ต





เกณฑ์ กติกา การแข่งทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน
ประเภทวิชาช่างอุตสาหกรรม สาขาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
ทักษะการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2566

3.4 สิ่งให้ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียม

- 1) คอมพิวเตอร์พร้อมอุปกรณ์ต่อพ่วง และอุปกรณ์การบันทึกเสียงบรรยาย
- 2) ผู้เข้าแข่งขันเตรียมโปรแกรมที่จะใช้มาด้วยตนเอง โดยให้คณะกรรมการตรวจสอบก่อนทำการติดตั้งในวันรายงานตัว
- 3) ผู้เข้าแข่งขันเตรียมไฟล์เสียงเพลง (Sound Background) หรือเสียงพิเศษ (Sound Special Effect) เพื่อนำมาประกอบสื่อมัลติมีเดีย
- 4) ผู้เข้าแข่งขัน เตรียมไฟล์ภาพนิ่งประเภทภาพวาดการ์ตูน (2D หรือ 3D) ที่วาดด้วยตนเอง
ส่งมอบให้กับคณะกรรมการตรวจสอบในวันรายงานตัว

3.5 เกณฑ์การตัดสินหรือเกณฑ์การให้คะแนน

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน แบ่งเป็น

1. ด้านบท (Script)	10	คะแนน
แนวคิด และการลำดับเนื้อเรื่อง	5	คะแนน
ความคิดสร้างสรรค์	5	คะแนน
2. การ์ตูน	30	คะแนน
ลายเส้น	10	คะแนน
องค์ประกอบของภาพ	10	คะแนน
ความสมบูรณ์ของภาพ	10	คะแนน
3. การตัดต่อสื่อมัลติมีเดีย	20	คะแนน
การลำดับเสียง และภาพ ตามบท	10	คะแนน
ความกลมกลืน และต่อเนื่อง	10	คะแนน
4. การใช้เทคนิคพิเศษ	20	คะแนน
เสียงมีความสมจริงตามเหตุการณ์	10	คะแนน
ภาพมีความสมจริงตามเหตุการณ์	10	คะแนน
5. การนำเสนอ	20	คะแนน
บุคลิกภาพของผู้นำเสนอ	10	คะแนน
ความรู้ความสามารถในการนำเสนอ	10	คะแนน



Signature



เกณฑ์กติกา การแข่งทักษะวิชาชีพ

ประเภทวิชาช่างอุตสาหกรรม สาขาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

ทักษะการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2566

3.6 คณะกรรมการตัดสิน

- 1) ระดับจังหวัด ให้มีคณะกรรมการตัดสินไม่เกิน 7 คน โดยประธานกรรมการบริหาร อวท.
ระดับจังหวัด พิจารณาลงนามแต่งตั้ง
- 2) ระดับภาค และระดับชาติ ให้มีคณะกรรมการตัดสินไม่เกิน 7 คน โดยมีบุคคลภายนอกอยู่ในพื้นที่
ไม่เกิน 2 คน
- 3) กรณีมีความจำเป็นต้องเพิ่มคณะกรรมการตัดสินให้ประธานกรรมการบริหารองค์การนักวิชาชีพ
ในอนาคตแห่งประเทศไทย ระดับภาค ลงนามแต่งตั้งอนุกรรมการ

4. การพิจารณาเหรียญรางวัลตามเกณฑ์มาตรฐาน

- 1) คะแนน 80 ขึ้นไป ระดับเหรียญทอง
- 2) คะแนน 70 - 79 ระดับเหรียญเงิน
- 3) คะแนน 60 - 69 ระดับเหรียญทองแดง

5. การจัดอันดับรางวัล

- 1) ชนะเลิศ ได้คะแนนสูงสุด
- 2) รองชนะเลิศอันดับ 1 ได้คะแนนรองจากรางวัลชนะเลิศ
- 3) รองชนะเลิศอันดับ 2 ได้คะแนนรองจากรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1
- 4) รองชนะเลิศอันดับ 3 ได้คะแนนรองจากรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2
- 5) รองชนะเลิศอันดับ 4 ได้คะแนนรองจากรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 3
- 6) รางวัลชมเชย ได้คะแนนรองจากรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 4 และมีคะแนนอยู่ในระดับ
เหรียญทองแดงขึ้นไป



Signature



เกณฑ์กติกา การแข่งทักษะวิชาชีพ
ประเภทวิชาช่างอุตสาหกรรม สาขาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
ทักษะการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2566

6. รางวัลที่ได้รับ

- 1) ชนะเลิศ ได้รับโล่พร้อมเกียรติบัตร (ระดับภาคและระดับชาติ)
- 2) รองชนะเลิศอันดับ 1 ได้รับเกียรติบัตร
- 3) รองชนะเลิศอันดับ 2 ได้รับเกียรติบัตร
- 4) รองชนะเลิศอันดับ 3 ได้รับเกียรติบัตร
- 5) รองชนะเลิศอันดับ 4 ได้รับเกียรติบัตร
- 6) รางวัลชมเชย ได้รับเกียรติบัตร

หมายเหตุ

- 1) โล่รางวัลมอบให้สถานศึกษา เกียรติบัตรมอบให้สถานศึกษา ผู้เข้าแข่งขัน และครูผู้ควบคุม
- 2) ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือว่าเป็นที่สิ้นสุด





การแข่งขันทักษะวิชาชีพ ประเภทวิชาช่างอุตสาหกรรม สาขาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
ทักษะการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย ปีการศึกษา 2566
บท (Script) เรื่อง “นวัตกรรม IOT smart home”

ชื่อสถาบัน :

ชื่อ-นามสกุล ผู้เข้าแข่งขัน

- 1)
- 2)
- 3)

ลำดับ ที่	เวลา (วินาที)	ภาพ/ลักษณะภาพ	เสียง	หมายเหตุ
1				
2				
3				
4				
5				



Signature

บท (Script) เรื่อง “นวัตกรรม IOT smart home” (ต่อ)

ลำดับ ที่	เวลา (วินาที)	ภาพ/ลักษณะภาพ	เสียง	หมายเหตุ
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
รวมเวลาที่ใช้ = วินาที				



Signature



Handwritten signature in black ink.