

การแข่งขันทักษะวิชาชีพ ครั้งที่ 33 กลุ่มกรุงเทพมหานคร

ประเภทวิชาศิลปกรรม

การจัดการแข่งขันทักษะวิชาชีพภายนอก ครั้งที่ 33 ประเภทวิชาศิลปกรรม จัดขึ้นโดยสมาคมวิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย ในพระราชูปถัมภ์ฯ ในวันที่ 24 มกราคม 2562 ณ วิทยาลัยอาชีวศึกษาสันติราษฎร์ ในพระอุปถัมภ์ฯ โดยมีการจัดการแข่งขันแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. การออกแบบสติกเกอร์ไลน์
2. การออกแบบบรรจุภัณฑ์

หลักเกณฑ์การจัดการแข่งขัน

1. ดำเนินการแข่งขันโดยอุปนายกภาคของสมาคมวิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทยในพระราชูปถัมภ์ฯ ในภาคต่าง ๆ หรือวิทยาลัยที่ได้รับมอบหมายเป็นผู้รับผิดชอบดำเนินการจัดการแข่งขัน

2. การกำหนดประเภท / สาขาวิชา ให้เป็นไปตามคณะกรรมการอำนวยการกำหนด ส่วนวันเวลาและสถานที่จัดการแข่งขันให้แต่ละภาคเป็นผู้พิจารณา

3. การตัดสินผลการแข่งขัน กำหนดเป็นเกณฑ์มาตรฐาน 3 ระดับ คือ เกณฑ์เหรียญทอง เกณฑ์เหรียญเงิน เกณฑ์เหรียญทองแดง ดังนี้

3.1 รางวัลสำหรับผู้เข้าแข่งขันที่ผ่านเกณฑ์การแข่งขันประเภทการออกแบบสติกเกอร์ไลน์

3.1.1 ได้คะแนน 80 - 100 ได้รับ เกียรติบัตรเหรียญทอง

3.1.2 ได้คะแนน 70 - 79 ได้รับ เกียรติบัตรเหรียญเงิน

3.1.3 ได้คะแนน 60 - 69 ได้รับ เกียรติบัตรเหรียญทองแดง

3.2 รางวัลสำหรับผู้เข้าแข่งขันที่ผ่านเกณฑ์การแข่งขันประเภทการออกแบบบรรจุภัณฑ์

3.2.1 ได้คะแนน 80 - 100 ได้รับ เกียรติบัตรเหรียญทอง

3.2.2 ได้คะแนน 70 - 79 ได้รับ เกียรติบัตรเหรียญเงิน

3.2.3 ได้คะแนน 60 - 69 ได้รับ เกียรติบัตรเหรียญทองแดง

คุณสมบัติทั่วไปของผู้เข้าแข่งขัน

1. เป็นนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในวิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษาเอกชนประเภทอาชีวศึกษา โดยไม่กำหนดอายุ
2. นักศึกษาทุกคนมีสิทธิสมัครเข้าแข่งขันตามระดับการแข่งขันนั้น ๆ
3. เป็นผู้ไม่เคยได้รับรางวัลเกียรติบัตรเหรียญทอง ในวิชา / สาขาและระดับการศึกษาที่สมัครเข้าแข่งขันจากการแข่งขันทักษะวิชาชีพที่สมาคมฯ จัด ยกเว้นการแข่งขันประเภทต่าง ๆ ที่ไม่อยู่ในเกณฑ์นี้

การสมัครเข้าร่วมแข่งขัน

1. วิทยาลัยแต่ละแห่งสามารถสมัครเข้าร่วมการแข่งขันออนไลน์ผ่านทางเว็บไซต์ www.siba.ac.th ระหว่างวันที่ 10 ธันวาคม 2561 – 10 มกราคม 2562 เท่านั้น
2. การกรอกใบสมัครออนไลน์มีผลต่อการจัดทำเกียรติบัตรเหรียญรางวัล ควรตรวจสอบข้อมูล ชื่อ – สกุล และข้อมูลสำคัญต่าง ๆ ให้ถูกต้องครบถ้วนก่อนการบันทึกข้อมูล
3. วิทยาลัยแต่ละแห่งต้องชำระค่าสมัครเข้าร่วมการแข่งขันแบบรวมค่าสมัครตามวิทยาลัย (ไม่อนุญาตให้ชำระค่าสมัครเป็นรายบุคคลหรือกลุ่มวิชา) ระหว่างวันที่ 10 ธันวาคม 2561 – 10 มกราคม 2562 โดยโอนเงินค่าสมัครเข้าบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาสันติราษฎร์ ในพระอุปถัมภ์ฯ ธนาคารกรุงไทย จำกัด เลขที่บัญชี 039-0-08702-5 สาขาพลโยธิน 39
4. วิทยาลัยแต่ละแห่งสามารถแจ้งจำนวนผู้เข้าแข่งขันและข้อมูลการโอนเงิน หรือสอบถามการชำระเงินได้ที่ อาจารย์ขวัญตา มาลัยแก้ว ID Line KHWAN1901 มือถือ 092-479-6962 โดยใช้แบบฟอร์มสรุปรวมค่าสมัครที่วิทยาลัยเจ้าภาพกำหนด
5. วิทยาลัยแต่ละแห่งสามารถส่งผู้เข้าแข่งขันได้รายวิชาละไม่เกิน 3 คน ในระดับ ปวช. และไม่เกิน 3 คนในระดับ ปวส.
6. ผู้เข้าแข่งขันต้องชำระเงินค่าสมัครตามที่วิทยาลัยเจ้าภาพกำหนด
7. ผู้เข้าแข่งขันต้องมีรายชื่อตามใบสมัครเท่านั้น ถ้ามีการเปลี่ยนแปลงต้องแจ้งวิทยาลัยเจ้าภาพ ภายในวันที่ 11 มกราคม 2562
8. ประกาศรายชื่อและตารางการแข่งขัน ผ่านทางเว็บไซต์ www.siba.ac.th ภายในวันที่ 16 มกราคม 2562

อัตราค่าสมัคร

ลำดับที่	ประเภท	ค่าสมัคร/คน
1	การออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์	350 บาท
2	การออกแบบบรรจุภัณฑ์	350 บาท

การลงทะเบียนแข่งขัน

1. ให้วิทยาลัยที่เข้าร่วมการแข่งขันมอบหมายให้อาจารย์หรือผู้แทน ลงทะเบียนเป็นวิทยาลัย
2. อาจารย์หรือผู้แทน จัดส่งเอกสารการสมัครเพื่อเป็นหลักฐานในการตรวจสอบคุณสมบัติของผู้สมัครแบบเป็นวิทยาลัยโดยจัดเรียงเอกสารเป็นประเภทวิชา ดังนี้
 - 2.1 หลักฐานใบสมัคร (พิมพ์ได้จากเว็บไซต์)
 - 2.2 สำเนาบัตรประจำตัวนักศึกษา กรณีไม่มีบัตรต้องมีหนังสือรับรองจากผู้บริหารสถานศึกษา
 - 2.3 สลิป / หลักฐานการชำระเงินฉบับจริง
3. กรณีเอกสารไม่ครบถ้วนหรือไม่ถูกต้อง จะต้องถูกตัดสิทธิ์การแข่งขันเป็นรายบุคคล
4. อาจารย์หรือผู้แทนของวิทยาลัยฯ ที่เข้าร่วมการแข่งขันต้องรายงานตัว ณ สนามแข่งขันก่อนเวลาแข่งขัน 30 นาที

การรายงานตัวแข่งขัน

1. แสดงบัตรนักศึกษาตัวจริง หรือหนังสือรับรองจากผู้บริหารวิทยาลัยฉบับจริง
2. ก่อนเวลาแข่งขันประมาณ 20 นาที คณะกรรมการจัดการแข่งขันจะประกาศแจ้งให้ผู้เข้าแข่งขันเตรียมตัวเพื่อเข้าแข่งขันตามห้องปฏิบัติการที่ประกาศ
3. เมื่อถึงเวลาแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันต้องนั่งตามหมายเลขแผนผังที่คณะกรรมการจัดไว้ให้
4. ก่อนเริ่มการแข่งขันผู้เข้าแข่งขันต้องแสดงบัตรนักศึกษาตัวจริงให้คณะกรรมการตรวจสอบ พร้อมลงชื่อเข้าร่วมการแข่งขัน
5. หากเวลาผ่านไป 5 นาที ผู้เข้าร่วมการแข่งขันไม่มารายงานตัวเข้าแข่งขัน ถือว่าผู้เข้าแข่งขันนั้นสละสิทธิ์

กติกาการแข่งขันทั่วไป

1. วิทยาลัยแต่ละแห่งส่งรายชื่อนักศึกษาที่สมัครเข้าแข่งขันในแต่ละประเภท ไปยังวิทยาลัยที่เป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขันภายในเวลาที่กำหนด เพื่อเจ้าภาพจะได้ดำเนินการจัดทำสูจิบัตรและรายชื่อผู้เข้าแข่งขันต่อไป
2. เมื่อผู้สมัครไม่สามารถมาแข่งขันตามกำหนดเวลา จะด้วยสาเหตุใด ๆ ก็ตามถือว่าสละสิทธิ์ในการแข่งขันครั้งนั้น ๆ
3. การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
4. คณะกรรมการจัดการแข่งขัน จะต้องประกาศผลการแข่งขัน โดยมีผู้รับรองผลร่วมกันทั้ง 3 ฝ่าย คือ ประธานอนุกรรมการจัดการแข่งขัน (วิทยาลัยเจ้าภาพ) ผู้แทนสมาคมวิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทยในพระราชูปถัมภ์ฯ และผู้แทนสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
5. การรับคำแนะนำจากผู้อื่น นอกเหนือจากคณะกรรมการในระหว่างการแข่งขันถือว่าทุจริตในการแข่งขัน
6. ในกรณีที่กระแสไฟฟ้าขัดข้องจะทบทเวลาให้ผู้เข้าแข่งขัน โดยขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของคณะกรรมการควบคุมการแข่งขัน
7. การอุทธรณ์การแข่งขัน
 - 7.1 ผู้มีสิทธิ์อุทธรณ์การแข่งขัน คือ ผู้รับใบอนุญาตหรือผู้อำนวยการของวิทยาลัยที่เข้าแข่งขัน โดยเขียนคำร้องเป็นลายลักษณ์อักษร และต้องอุทธรณ์ภายในเวลา 12.00 น. ของวันรุ่งขึ้น ถัดจากวันแข่งขัน
 - 7.2 คณะกรรมการจะไม่รับการอุทธรณ์ เมื่อได้ประกาศผลประเภทนั้น ๆ แล้ว และการอุทธรณ์จะต้องไม่เป็นการอุทธรณ์ผลการตัดสินของคณะกรรมการ
8. การแข่งขันแบ่งออกเป็น 2 ระดับ ได้แก่
 - 8.1 ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)
 - 8.2 ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

การตรวจสอบข้อสอบ

1. เมื่อการแข่งขันแต่ละรายวิชาเสร็จสิ้น คณะกรรมการจะทำการตรวจสอบผลงานของผู้แข่งขัน
2. คณะกรรมการจะตรวจสอบตามเกณฑ์ที่กำหนดและสรุปผลคะแนนของผู้เข้าแข่งขันลงในฟอร์มสรุปผลการสอบแต่ละประเภทจนเสร็จสิ้น แล้วส่งผลให้คณะกรรมการกลางดำเนินการต่อ

การประกาศผลการแข่งขัน

การประกาศผลการแข่งขันทักษะวิชาชีพ ประเภทวิชาศิลปกรรม สามารถดูผลการแข่งขันได้ที่ www.siba.ac.th โดยจะประกาศผลการแข่งขันในวันที่ 4 กุมภาพันธ์ 2562

ถ้วยรางวัลการแข่งขัน

ถ้วยรางวัลคะแนนรวมสูงสุด คิดจากคะแนนการแข่งขันรวม 2 ประเภทวิชา ที่นักศึกษาเข้าร่วมการแข่งขัน ในทุกระดับชั้น ทั้ง ปวช. และ ปวส.

ปฏิทินการแข่งขัน

วันที่	รายละเอียด
10 ธ.ค. 2561 – 10 ม.ค. 2562	สมัครแข่งขันทางออนไลน์ที่เว็บไซต์ www.siba.ac.th
10 ธ.ค. 2561 – 10 ม.ค. 2562	ชำระค่าสมัคร โดยโอนเข้าบัญชีวิทยาลัยอาชีวศึกษาสันติราษฎร์ ในพระอุปถัมภ์ฯ ธนาคารกรุงไทย จำกัด เลขที่บัญชี 039-0-08702-5 สาขาพลโยธิน 39 แจ้งโอนค่าสมัครได้ที่ อาจารย์ขวัญตา มาลัยแก้ว โทร.092-479-6962
11 ม.ค. 2562	หมดเขตการเปลี่ยนตัวผู้เข้าร่วมการแข่งขัน
16 ม.ค. 2562	ประกาศรายชื่อและตารางการแข่งขัน ผ่านทางเว็บไซต์ www.siba.ac.th
24 ม.ค. 2562	แข่งขันทักษะวิชาชีพ ประเภทวิชาศิลปกรรม
4 ก.พ. 2562	ประกาศผลการแข่งขันอย่างเป็นทางการผ่านทางเว็บไซต์ www.siba.ac.th
	พิธีมอบเกียรติบัตร ณ มหาวิทยาลัยธนบุรี

รายละเอียดการแข่งขัน

ประเภทการออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ ระดับ ปวช.

1. หัวข้อของการแข่งขัน

คณะกรรมการจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

2. รายละเอียดการแข่งขัน

2.1. ออกแบบผลงาน ภายใต้แนวคิดที่กำหนด จำนวน 1 ผลงาน

ระดับปวช.

- สติ๊กเกอร์แบบภาพนิ่ง
 - พื้นหลังของรูปโปร่งใส
 - สติ๊กเกอร์ 1 เซ็ต 8 คาแร็คเตอร์
 - รูปแบบไฟล์ (Format) PNG
 - โหมดสี RGB
 - ขนาด : กว้าง 370x320 พิกเซล ต่อเฟรม (ขนาดของแต่ละไฟล์ไม่เกิน 2 MB)
- 2.2. ผลงานที่ส่งเข้าแข่งขัน ห้ามคัดลอก ทำซ้ำ ลอกเลียนแบบ ดัดแปลงรูปแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ หรือละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยเด็ดขาด และไม่เคยส่งแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ดังกล่าวเข้าแข่งขันที่ใดมาก่อน หากมีข้อขัดแย้งใด ๆ ที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับลิขสิทธิ์หลังการแข่งขัน ให้ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้ส่งแข่งขันทุกประการ
- 2.3. สติ๊กเกอร์ไลน์ต้องสื่อถึงหัวข้อที่กำหนด
- 2.4. ตั้งชื่อผลงานสติ๊กเกอร์ไลน์ พร้อมอธิบายแนวคิด / ที่มาของสติ๊กเกอร์ไลน์โดยสังเขป
- 2.5. ผลงานที่ส่งเข้าแข่งขันต้องไม่ซ้ำกับผลงานที่เคยส่งเป็น Creator สติ๊กเกอร์ ในระบบcreator.line.me
- 2.6. ผลงานที่ส่งเข้าแข่งขันจะต้องไม่มีลักษณะใด ๆ ที่สื่อไปทางลามกอนาจาร หยาดบคาย นำรังเกียจ ดูหมิ่นบุคคลหรือสิ่งใด สิ่งเสพติด หรือสิ่งที่ผิดกฎหมาย ไม่ว่าจะในทางตรงหรือทางอ้อมและหลีกเลี่ยงภาพที่ไม่เหมาะสม ด้านพฤติกรรม ความรุนแรง เพศ รวมทั้งต้องใช้ภาษาที่สุภาพ
- 2.7. ทุกคาแร็คเตอร์ ต้องมีข้อความ
- 2.8. หากเครื่องมือมีปัญหา ผู้เข้าแข่งขันต้องแก้ปัญหาด้วยตนเอง
- 2.9. การตัดสินของกรรมการถือเป็นที่สุด
- 2.10. ผู้เข้าแข่งขันลงชื่อส่งผลงาน ก่อนออกจากห้องแข่งขัน

3. กำหนดการแข่งขัน

ระยะเวลาในการแข่งขัน 3 ชั่วโมง

7.30 – 8.30 น. ผู้เข้าแข่งขันรายงานตัว

8.30 – 9.00 น. พิธีเปิดการแข่งขัน

9.30 – 12.30 น. ดำเนินการแข่งขัน

4. วัสดุอุปกรณ์ที่จัดเตรียมไว้ให้ มีดังนี้

- 4.1 เครื่องคอมพิวเตอร์ PC ติดตั้งระบบปฏิบัติการ Windows 10
- 4.2 โปรแกรม Adobe Master Collection CS6

5. ข้อกำหนดเพิ่มเติม

- 5.1. ไม่อนุญาตให้ ผู้เข้าแข่งขันนำ Flash drive ,โทรศัพท์มือถือ เข้าห้องแข่งขัน
- 5.2. ไม่อนุญาตให้ ใช้อุปกรณ์เสริม เช่น เม้าส์ปากกา ในการสร้างผลงาน

6. หลักเกณฑ์การตัดสิน ดังนี้

ลำดับ	รายละเอียดการประเมิน	คะแนน
1	แนวคิดของผลงาน สอดคล้องกับหัวข้อการแข่งขัน	30
2	ความสวยงามของผลงาน และความคิดสร้างสรรค์	50
3	การที่สามารถนำเสนอสื่อเกอร์ไปใช้ได้จริงในบทสนทนาในชีวิตประจำวัน	20
คะแนนรวมทั้งรวม		100

เกณฑ์การประเมินผลงานระดับปวช.

ลำดับ	รายละเอียดการประเมิน	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
1	แนวคิดของผลงาน สอดคล้องกับหัวข้อการแข่งขัน (30 คะแนน)		
	1.1 ตัวละครสอดคล้องกับหัวข้อ	10	
	1.2 ลักษณะท่าทางของตัวละคร	10	
	1.3 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	10	
2	ความสวยงามของผลงาน และความคิดสร้างสรรค์ (50 คะแนน)		
	2.1 ลายเส้นของตัวละคร	10	
	2.2 ขนาด/สัดส่วน ของตัวละคร	10	
	2.3 การจัดองค์ประกอบตามหลักองค์ประกอบศิลป์	10	
	2.4 เทคนิคการใช้สี	10	
	2.5 รูปแบบแปลกใหม่ น่าสนใจ	10	
3	การที่สามารถนำเสนอสื่อเกอร์ไปใช้ได้จริงในบทสนทนาในชีวิตประจำวัน (20 คะแนน)		
	3.1 ผลงานสามารถสื่อสารและใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง	10	
	3.2 สื่อความหมายชัดเจนและเข้าใจง่าย	5	
	3.3 บันทึก File ได้ถูกต้องและนำไปใช้งานจริงได้	5	
คะแนนรวมทั้งรวม (100 คะแนน)			

ประเภทการออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ ระดับ ปวส.

1. หัวข้อของการแข่งขัน

คณะกรรมการจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

2. รายละเอียดการแข่งขัน

2.1 ออกแบบผลงาน ภายใต้แนวคิดที่กำหนด จำนวน 1 ผลงาน

- สติ๊กเกอร์แบบเคลื่อนไหว
- พื้นหลังของรูปโปร่งใส
- สติ๊กเกอร์ 1 เซ็ต 5 คาแร็คเตอร์ สามารถเคลื่อนไหวได้ทั้งหมด
- กำหนดการเคลื่อนไหว 4 วินาที
- รูปแบบไฟล์ (Format) GIF
- ความละเอียด 72 dpi หรือสูงกว่า
- โหมดสี RGB
- ขนาด : กว้าง 320x270 พิกเซล ต่อเฟรม (ขนาดของแต่ละไฟล์ไม่เกิน 2 MB)

2.2 ผลงานที่ส่งเข้าแข่งขัน ห้ามคัดลอก ทำซ้ำ ลอกเลียนแบบ ดัดแปลงรูปแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ หรือละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยเด็ดขาด และไม่เคยส่งแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ดังกล่าวเข้าแข่งขันที่ใดมาก่อน หากมีข้อขัดแย้งใด ๆ ที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับลิขสิทธิ์หลังการแข่งขัน ให้ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้ส่งแข่งขันทุกประการ

2.3 สติ๊กเกอร์ไลน์ต้องสื่อถึงหัวข้อที่กำหนด

2.4 ตั้งชื่อผลงานสติ๊กเกอร์ไลน์ พร้อมอธิบายแนวคิด / ที่มาของสติ๊กเกอร์ไลน์โดยสังเขป

2.5 ผลงานที่ส่งเข้าแข่งขันต้องไม่ซ้ำกับผลงานที่เคยส่งเป็น Creator สติ๊กเกอร์ ในระบบcreator.line.me

2.6 ผลงานที่ส่งเข้าแข่งขันจะต้องไม่มีลักษณะใด ๆ ที่สื่อไปทางลามกอนาจาร หยาบคาย น่ารังเกียจ ดูหมิ่นบุคคลหรือสิ่งใด สิ่งเสพติด หรือสิ่งที่มีตีความหมาย ไม่ว่าจะในทางตรงหรือทางอ้อมและหลีกเลี่ยงภาพที่ไม่เหมาะสม ด้านพฤติกรรม ความรุนแรง เพศ รวมทั้งต้องใช้ภาษาที่สุภาพ

2.7 ทุกคาแร็คเตอร์ ต้องมีข้อความ

2.8 หากเครื่องมือมีปัญหา ผู้เข้าแข่งขันต้องแก้ปัญหาด้วยตนเอง

2.9 การตัดสินของกรรมการถือเป็นที่สุด

2.10 ผู้เข้าแข่งขันลงชื่อส่งผลงาน ก่อนออกจากห้องแข่งขัน

3. กำหนดการแข่งขัน

ระยะเวลาในการแข่งขัน 4 ชั่วโมง

7.30 – 8.30 น. ผู้เข้าแข่งขันรายงานตัว

8.30 – 9.00 น. พิธีเปิดการแข่งขัน

9.30 – 13.30 น. ดำเนินการแข่งขัน

4. วัสดุอุปกรณ์ที่จัดเตรียมไว้ให้ มีดังนี้

- 4.1 เครื่องคอมพิวเตอร์ PC ติดตั้งระบบปฏิบัติการ Windows 10
- 4.2 โปรแกรม Adobe Master Collection CS6

5. ข้อกำหนดเพิ่มเติม

- 5.1 ไม่อนุญาตให้ ผู้เข้าแข่งขันนำ Flash drive , โทรศัพท์มือถือ เข้าห้องแข่งขัน
- 5.2 ไม่อนุญาตให้ ใช้อุปกรณ์เสริม เช่น เม้าส์ปากกา ในการสร้างผลงาน

6. หลักเกณฑ์การตัดสิน ดังนี้

ลำดับ	รายละเอียดการประเมิน	คะแนน
1	แนวคิดของผลงาน สอดคล้องกับหัวข้อการแข่งขัน	30
2	ความสวยงามของผลงาน และความคิดสร้างสรรค์	50
3	การที่สามารถนำสติกเกอร์ไปใช้ได้จริงในบทสนทนาในชีวิตประจำวัน	20
คะแนนรวมทั้งหมด		100

เกณฑ์การประเมินผลงานระดับปวส.

ลำดับ	รายละเอียดการประเมิน	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
1	แนวคิดของผลงาน สอดคล้องกับหัวข้อการแข่งขัน (30 คะแนน)		
	1.2 ตัวละครสอดคล้องกับหัวข้อ	10	
	1.2 ลักษณะท่าทางของตัวละคร	10	
	1.3 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	10	
2	ความสวยงามของผลงาน และความคิดสร้างสรรค์ (50 คะแนน)		
	2.1 ลายเส้นของตัวละคร	10	
	2.2 ขนาด/สัดส่วน ของตัวละคร	10	
	2.3 การจัดองค์ประกอบตามหลักองค์ประกอบศิลป์	10	
	2.4 เทคนิคการใช้สี	10	
	2.5 รูปแบบแปลกใหม่ น่าสนใจ	10	
3	การที่สามารถนำสติกเกอร์ไปใช้ได้จริงในบทสนทนาในชีวิตประจำวัน (20 คะแนน)		
	3.1 ผลงานสามารถสื่อสารและใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง	10	
	3.2 สื่อความหมายชัดเจนและเข้าใจง่าย	5	
	3.3 บันทึก File ได้ถูกต้องและนำไปใช้งานจริงได้	5	
คะแนนรวมทั้งหมด (100 คะแนน)			

ประเภทการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ระดับปวช.

1. หัวข้อของการแข่งขัน

ลักษณะงาน ออกแบบ Packaging ผลิตภัณฑ์ เบเกอรี่
แนวคิด เท่ ทันสมัย อร่อย
กลุ่มเป้าหมายของผลิตภัณฑ์ อายุระหว่าง 15-18 ปี

2. รายละเอียดการแข่งขัน

2.1 งานที่ 1 การออกแบบ Headline

ข้อกำหนด

- คำที่กำหนดออกแบบ Headline ให้นักศึกษาคิดได้อย่างอิสระ
- สามารถเพิ่มองค์ประกอบหรือ Subhead ประกอบได้อย่างอิสระ

2.2 งานที่ 2 การออกแบบ Packaging ผลิตภัณฑ์ เบเกอรี่

ข้อกำหนด

- ขนาดกระดาษ A3
- ไม่จำกัดแนวคิดรูปแบบของบรรจุภัณฑ์
- ข้อมูลสำหรับการจัดวางบน บรรจุภัณฑ์ มีดังนี้
 - 1) ราคาสินค้า
 - 2) ส่วนประกอบสินค้า/คุณสมบัติ
 - 3) ที่อยู่ผู้ผลิต
 - 4) อย. รับรองคุณภาพ
 - 5) วันหมดอายุ
 - 6) Logo ให้นักศึกษาออกแบบได้อย่างอิสระ
- สามารถสร้างองค์ประกอบกราฟิกอื่นๆ ใช้ประกอบงานออกแบบได้อย่างอิสระ
- โหมดสีในการทำงานทั้งหมด แบบ CMYK

2.3 การพิมพ์ผลงาน และการประกอบบรรจุภัณฑ์

- พิมพ์ผลงานบรรจุภัณฑ์ บนกระดาษ ขนาด A3
- ผลงานแผ่นที่ 1 นำผลงานติดบน กระดาษการ์ดดำ
- ผลงานแผ่นที่ 2 นำผลงานประกอบเป็นกล่องบรรจุภัณฑ์

หมายเหตุ การพิมพ์ผลงานบรรจุภัณฑ์ สามารถพิมพ์ได้ ไม่เกิน 2 รอบ

3. กำหนดการแข่งขัน

ระยะเวลาในการแข่งขัน 5 ชั่วโมง (ไม่รวมพักเที่ยง)

7.30 – 8.30 น. ผู้เข้าแข่งขันรายงานตัว

8.30 – 9.00 น. พิธีเปิดการแข่งขัน

9.30 – 15.30 น. ดำเนินการแข่งขัน (มีพักรับประทานอาหารกลางวัน)

4. วัสดุอุปกรณ์ที่จัดเตรียมไว้ให้ มีดังนี้

- 4.1 เครื่องคอมพิวเตอร์ PC ติดตั้งระบบปฏิบัติการ Windows 10
- 4.2 โปรแกรม Adobe Master Collection CS6
- 4.3 เครื่องพิมพ์แบบ Laser Printer
- 4.4 กระดาษขนาด A3 200 แกรม
- 4.5 กระดาษการ์ดบอร์ดสีดำ
- 4.6 แผ่นใส
- 4.7 ชุดอุปกรณ์สำหรับ ตัดและประกอบผลงาน

5. ข้อกำหนดเพิ่มเติม

- 5.1. ไม่อนุญาตให้ ผู้เข้าแข่งขันนำ Flash drive ,โทรศัพท์มือถือ เข้าห้องแข่งขัน
- 5.2. ไม่อนุญาตให้ ใช้อุปกรณ์เสริม เช่น เม้าส์ปากกา ในการสร้างผลงาน

6. เกณฑ์การประเมินผลงาน มีดังนี้

หัวข้อ	รายละเอียดการประเมิน	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
1	ความคิดสร้างสรรค์ การใช้คำ ข้อความและองค์ประกอบต่างๆ ภายใต้งานที่กำหนด	20	
2	การใช้สี ตรงตามองค์ประกอบศิลป์ ความหมายเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	20	
3	กล่องบรรจุภัณฑ์ ตัดประกอบ รูปทรง เรียบร้อยสมบูรณ์ มีลักษณะการใช้ งานแปลกใหม่	20	
4	การจัดวางข้อมูล ตัวอักษร ชัดเจน อ่านง่าย และรูปแบบเหมาะสมกับ กลุ่มเป้าหมาย	20	
5	การนำเสนอ แนวคิดการสร้างสรรค์ผลงาน	20	
รวมคะแนน		100	

ประเภทการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ระดับปวส.

1. หัวข้อของการแข่งขัน

ลักษณะงาน ออกแบบ Packaging ผลิตภัณฑ์ เบเกอรี่
แนวคิด เท่ ทันสมัย ไทยนิยม
กลุ่มเป้าหมายของผลิตภัณฑ์ อายุระหว่าง 15-24 ปี

2. รายละเอียดการแข่งขัน

2.1 งานที่ 1 การออกแบบ Headline

ข้อกำหนด

- คำที่กำหนดออกแบบ Headline ให้นักศึกษาคิดได้อย่างอิสระ
- สามารถเพิ่มองค์ประกอบหรือ Subhead ประกอบได้อย่างอิสระ

2.2 งานที่ 2 การออกแบบ Packaging ผลิตภัณฑ์ เบเกอรี่

ข้อกำหนด

- ขนาดกระดาษ A3
- ไม่จำกัดแนวคิดรูปแบบของบรรจุภัณฑ์
- ข้อมูลสำหรับการจัดวางบน บรรจุภัณฑ์ มีดังนี้
 - 1) ราคาสินค้า
 - 2) ส่วนประกอบสินค้า/คุณสมบัติ
 - 3) ที่อยู่ผู้ผลิต
 - 4) อย. รับรองคุณภาพ
 - 5) วันหมดอายุ
 - 6) Logo ให้นักศึกษาออกแบบได้อย่างอิสระ
- สามารถสร้างองค์ประกอบกราฟิกอื่นๆ ใช้ประกอบงานออกแบบได้อย่างอิสระ
- โหมดสีในการทำงานทั้งหมด แบบ CMYK

2.3 การพิมพ์ผลงาน และการประกอบบรรจุภัณฑ์

- พิมพ์ผลงานบรรจุภัณฑ์ บนกระดาษ ขนาด A3
- ผลงานแผ่นที่ 1 นำผลงานติดบน กระดาษการ์ดดำ
- ผลงานแผ่นที่ 2 นำผลงานประกอบเป็นกล่องบรรจุภัณฑ์

หมายเหตุ การพิมพ์ผลงานบรรจุภัณฑ์ สามารถพิมพ์ได้ ไม่เกิน 2 รอบ

3. กำหนดการแข่งขัน

ระยะเวลาในการแข่งขัน 5 ชั่วโมง (ไม่รวมพักเที่ยง)

7.30 – 8.30 น. ผู้เข้าแข่งขันรายงานตัว

8.30 – 9.00 น. พิธีเปิดการแข่งขัน

9.30 – 15.30 น. ดำเนินการแข่งขัน (มีพักรับประทานอาหารกลางวัน)

4. วัสดุอุปกรณ์ที่จัดเตรียมไว้ให้ มีดังนี้

- 4.1 เครื่องคอมพิวเตอร์ PC ติดตั้งระบบปฏิบัติการ Windows 10
- 4.2 โปรแกรม Adobe Master Collection CS6
- 4.3 เครื่องพิมพ์แบบ Laser Printer
- 4.4 กระดาษขนาด A3 200 แกรม
- 4.5 กระดาษการ์ดบอร์ดสีดำ
- 4.6 แผ่นใส
- 4.7 ชุดอุปกรณ์สำหรับ ตัดและประกอบผลงาน

5. ข้อกำหนดเพิ่มเติม

- 5.1 ไม่อนุญาตให้ ผู้เข้าแข่งขันนำ Flash drive ,โทรศัพท์มือถือ เข้าห้องแข่งขัน
- 5.2 ไม่อนุญาตให้ ใช้อุปกรณ์เสริม เช่น เม้าส์ปากกา ในการสร้างผลงาน

6. เกณฑ์การประเมินผลงาน มีดังนี้

หัวข้อ	รายละเอียดการประเมิน	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
1	ความคิดสร้างสรรค์ การใช้คำ ข้อความและองค์ประกอบต่างๆ ภายใต้งานที่กำหนด	20	
2	การใช้สี ตรงตามองค์ประกอบศิลป์ ความหมายเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	20	
3	กล่องบรรจุภัณฑ์ ตัดประกอบ รูปทรง เรียบร้อยสมบูรณ์ มีลักษณะการใช้งานแปลกใหม่	20	
4	การจัดวางข้อมูล ตัวอักษร ชัดเจน อ่านง่าย และรูปแบบเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	20	
5	การนำเสนอ แนวคิดการสร้างสรรค์ผลงาน	20	
รวมคะแนน		100	