



## เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน

ครั้งที่ ๗๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

### กิจกรรมคอมพิวเตอร์

| รายการแข่งขัน                                                     | เขตพื้นที่/ระดับชั้น |         | ประเภท   | หมายเหตุ                       |
|-------------------------------------------------------------------|----------------------|---------|----------|--------------------------------|
|                                                                   | สพม                  |         |          |                                |
|                                                                   | ม.๑-ม.๓              | ม.๔.ม.๖ |          |                                |
| ๑. การแข่งขันการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น<br>(Comic Strip)           | ✓                    | -       | ทีม ๒ คน | เวลาที่ใช้แข่งขัน<br>๓ ชั่วโมง |
| ๒. การแข่งขันการออกแบบสิ่งของ<br>เครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ | ✓                    | ✓       | ทีม ๒ คน | เวลาที่ใช้แข่งขัน<br>๓ ชั่วโมง |
| รวม                                                               | ๒                    | ๑       |          |                                |
|                                                                   | ๓ รายการ             |         |          |                                |

#### ข้อกำหนด / คุณสมบัติผู้เข้าประกวดแข่งขันคอมพิวเตอร์

- การแข่งขันเป็นทีม แต่ละทีมประกอบด้วยนักเรียนและครูที่ปรึกษาไม่เกินจำนวนตามตารางข้างต้น
- โรงเรียนสามารถสมัครเข้าประกวดแข่งขันได้ทุกประเภทไม่เกินประเภทละ ๑ ทีมในแต่ละกติกา
- วิธีการและขั้นตอนการประกวดแข่งขันคอมพิวเตอร์ให้เป็นไปตามกติกาที่ สพฐ. กำหนด
- ผู้เข้าประกวดและแข่งขันคอมพิวเตอร์ต้องเป็นนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานทุกสังกัด
- ดาวน์โหลดกติกาการแข่งขันได้ที่ [www.sillapa.net](http://www.sillapa.net)
- ตามที่ได้มีการประชุมเพื่อกำหนดหัวข้อสำหรับการแข่งขันการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) นั้น บัดนี้คณะกรรมการได้มีมติเห็นชอบกำหนดหัวข้อสำหรับการแข่งขันประจำปีนี้ จำนวน ๒ หัวข้อ ดังนี้
  - พระพันปีแม่หลวงของแผ่นดิน
  - AI และการเปลี่ยนแปลงในโลกของการทำงาน

๗. การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๘. ไม่จำกัดโปรแกรมที่ใช้ในการแข่งขัน โดยให้นักเรียนนำโปรแกรมที่ใช้ในการแข่งขันบรรจุลงใน Flash Drive เท่านั้น และนำส่งให้ศูนย์ฯ (เพื่อรวบรวมให้กรรมการ) พร้อมกับลงชื่อลงทะเบียนก่อนการแข่งขัน (ให้ระบุชื่อโรงเรียนติดบน Flash Drive และตั้งชื่อ folder เป็นชื่อโรงเรียน ) หลังจากติดตั้งโปรแกรมแล้วให้ส่ง Flash Drive กับคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบ

## ๒. การสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip)

### ๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

๑.๒ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

### ๒. ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

แข่งขันประเภททีมๆ ละ ๒ คน

### ๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันให้ทีมละ ๑ เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows ๑๐, Memory ไม่น้อยกว่า ๔ GB, CPU ไม่น้อยกว่า ๑.๒ GHz, VGA CARD ไม่น้อยกว่า ๖๔ Mb และไม่มีการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

๓.๒ คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ)

๓.๓ นักเรียนวาดภาพตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนดซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

๓.๓.๑ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ นักเรียนวาดภาพตามหัวข้อที่กำหนดให้ในลักษณะการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) โดยเล่าเรื่องราวให้สัมพันธ์ต่อเนื่องกันอย่างสมบูรณ์ มีการลำดับเรื่องราวเป็นกรอบย่อยๆ อาจมีขนาดของกรอบแตกต่างกัน ไม่จำกัดจำนวนกรอบ ใน ๑ หน้าจอ ขนาด A4 แนวตั้งหรือแนวนอนก็ได้ ทั้งนี้ให้นักเรียนสร้างชิ้นงานจากการสร้างลายเส้นขึ้นเองเท่านั้น

๓.๓.๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ นักเรียนวาดภาพตามหัวข้อที่กำหนดให้ในลักษณะการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) โดยเล่าเรื่องราวให้สัมพันธ์ต่อเนื่องกันอย่างสมบูรณ์ มีการลำดับเรื่องราวเป็นกรอบย่อยๆ อาจมีขนาดของกรอบแตกต่างกัน ไม่จำกัดจำนวนกรอบ จำนวนไม่ต่ำกว่า ๓ หน้ากระดาษ ขนาด A4 แนวตั้งหรือแนวนอนก็ได้ ทั้งนี้ให้นักเรียนสร้างชิ้นงานจากการสร้างลายเส้นขึ้นเองเท่านั้น

๓.๔ ไม่จำกัดโปรแกรมที่ใช้ในการแข่งขัน โดยให้นักเรียนนำโปรแกรมที่ใช้ในการแข่งขันบรรจุลงใน Flash Drive และนำส่งให้กรรมการในวันแข่งขัน (ให้ระบุชื่อโรงเรียนติดบน Flash Drive และตั้งชื่อ Folder เป็นชื่อโรงเรียน) ห้ามมีข้อมูลนอกเหนือจากโปรแกรมที่ใช้ในการแข่งขันโดยเด็ดขาด

๓.๕ ให้กรรมการประจำห้องแข่งขันคัดลอกข้อมูลจาก Flash Drive ทั้งหมดลงเครื่องคอมพิวเตอร์ของนักเรียนแล้วให้กรรมการเก็บ Flash Drive ไว้ตรวจสอบ โดยสามารถติดต่อรับคืนที่ศูนย์การแข่งขัน หลังจากประกาศผลการแข่งขันแล้ว ๑ สัปดาห์

๓.๖ ให้นักเรียนติดตั้งโปรแกรมจากไฟล์ที่กรรมการคัดลอกก่อนการแข่งขัน ๑ ชั่วโมง กรณีที่มีปัญหาให้กรรมการอำนวยความสะดวกในการติดตั้งโปรแกรม

๓.๗ เมื่อเริ่มการแข่งขันแล้วนักเรียนจะต้องรับผิดชอบการติดตั้งโปรแกรมด้วยตนเอง

๓.๘ หลังเวลากำหนดเริ่มการแข่งขันผ่านไปแล้ว ๓๐ นาที ไม่อนุญาตให้นักเรียนเข้าห้องแข่งขัน และไม่อนุญาตให้ออกจากห้องแข่งขันก่อนหมดเวลาการแข่งขัน

๓.๙ สามารถใช้เมาส์ปากกาในการแข่งขันได้ **โดยให้ผู้เข้าแข่งขันนำอุปกรณ์มาเอง**

๓.๑๐ ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่น ๆ นอกเหนือจากที่ระบุไว้ในข้อ ๓.๓.๙ และที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

๓.๑๑ ใช้เวลาในการแข่งขัน ๓ ชั่วโมง

๓.๑๒ ในการแข่งขันให้สรุปแนวคิดในการออกแบบ ไม่เกิน ๑ หน้ากระดาษ A4

**๓.๑๓ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด**

**การ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip)** เป็นการวาดภาพเล่าเรื่องราวให้สัมพันธ์ต่อเนื่องกัน อย่างสมบูรณ์แบบ ๒ มิติ เช่น การ์ตูนขำขันหลายกรอบ เป็นต้น ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก มีการลำดับเรื่องราวเป็นกรอบย่อย ๆ อาจมีขนาดของกรอบแตกต่างกัน ไม่จำกัดจำนวนกรอบ สามารถสื่อสารให้ผู้อ่านเข้าใจได้ จะมีข้อความหรือไม่ก็ได้ ลักษณะของพื้นหลังจะเป็นภาพวาด หรือสีเพียงอย่างเดียวก็ได้ และยังคงรักษาบุคลิกของตัวละครต่าง ๆ ในเรื่องไว้ในทุกกรอบตามลำดับเรื่องจนจบ

|                                |           |
|--------------------------------|-----------|
| ๔. เกณฑ์การให้คะแนน            | ๑๐๐ คะแนน |
| ๔.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงาน | ๓๐ คะแนน  |
| ๔.๒ ความคิดสร้างสรรค์          | ๒๕ คะแนน  |
| ๔.๓ การออกแบบลักษณะของผลงาน    | ๒๕ คะแนน  |
| ๔.๔ ความสวยงาม                 | ๒๐ คะแนน  |

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการ (ตัวอย่างอยู่ในภาคผนวก) อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

#### ๕. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

|                       |                                                         |
|-----------------------|---------------------------------------------------------|
| คะแนนร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐  | ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง                              |
| คะแนนร้อยละ ๗๐ - ๗๙   | ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน                             |
| คะแนนร้อยละ ๖๐ - ๖๙   | ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง                           |
| คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ | ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น |

#### ๖. คณะกรรมการการแข่งขัน

##### ๖.๑ คุณสมบัติของกรรมการ

๖.๑.๑ กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน เช่น ด้านคอมพิวเตอร์ ด้านศิลปะ ด้านการ์ตูน ฯลฯ

๖.๑.๒ กรรมการควบคุมการแข่งขันได้แก่ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ช่างเทคนิค และกรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

๖.๑.๓ จำนวนกรรมการข้างต้น ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

๖.๑.๔ ครูผู้สอนที่ส่งนักเรียนเข้าแข่งขันในกิจกรรมนี้ ต้องไม่เป็นกรรมการตัดสินในกิจกรรมนี้

##### ๖.๒ แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

๖.๒.๑ กำหนดหัวข้อที่นักเรียนสามารถจินตนาการเรื่องราว เหตุการณ์ นำติดตามตั้งแต่ต้นจนจบ เช่น วันเปิดเทอม, กีฬาสีของฉัน, กว่าจะถึงโรงเรียน เป็นต้น

๖.๒.๒ จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) สำหรับใช้ในการแข่งขัน

๖.๒.๓ ให้กรรมการประจำห้องแข่งขันคัดลอกข้อมูลจาก Flash Drive ทั้งหมดลงเครื่องคอมพิวเตอร์ของนักเรียนแล้วให้กรรมการเก็บ Flash Drive ไว้ตรวจสอบ โดยสามารถติดต่อรับคืนที่ศูนย์การแข่งขันหลังจากประกาศผลการแข่งขันแล้ว ๑ สัปดาห์

๖.๒.๔ ให้ศูนย์การแข่งขันประชาสัมพันธ์คุณลักษณะคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการแข่งขันบนเว็บไซต์ล่วงหน้า ก่อนการจัดการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑ สัปดาห์

๖.๒.๕ กรรมการตรวจผลงานจากไฟล์ที่ผ่านการบันทึกไฟล์ขนาด A4 ในรูปแบบ JPG เท่านั้น

### ๓. การออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

#### ๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

๑) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

๒) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

#### ๒. ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

แข่งขันประเภททีมๆ ละ ๒ คน

#### ๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันให้ทีมละ ๑ เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows ๑๐, Memory ไม่น้อยกว่า ๔ GB, CPU ไม่น้อยกว่า ๑.๒ GHz, VGA CARD ไม่น้อยกว่า ๖๔ Mb และไม่มีการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

๓.๒ คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ)

๓.๓ ไม่จำกัดโปรแกรมที่ใช้ในการแข่งขัน โดยให้นักเรียนนำโปรแกรมที่ใช้ในการแข่งขันบรรจุลงใน Flash Drive และนำส่งให้กรรมการในวันแข่งขัน (ให้ระบุชื่อโรงเรียนติดบน Flash Drive และตั้งชื่อ Folder เป็นชื่อโรงเรียน) ห้ามมีข้อมูลนอกเหนือจากโปรแกรมที่ใช้ในการแข่งขันโดยเด็ดขาด

๓.๔ ให้กรรมการประจำห้องแข่งขันคัดลอกข้อมูลจาก Flash Drive ทั้งหมดลงเครื่องคอมพิวเตอร์ของนักเรียนแล้วให้กรรมการเก็บ Flash Drive ไว้ตรวจสอบ โดยสามารถติดต่อรับคืนที่ศูนย์การแข่งขัน หลังจากประกาศผลการแข่งขันแล้ว ๑ สัปดาห์

๓.๕ ให้นักเรียนติดตั้งโปรแกรมจากไฟล์ที่กรรมการคัดลอกก่อนการแข่งขัน ๑ ชั่วโมง กรณีที่มีปัญหาให้กรรมการอำนวยความสะดวกในการติดตั้งโปรแกรม

๓.๖ เมื่อเริ่มการแข่งขันแล้วนักเรียนจะต้องรับผิดชอบการติดตั้งโปรแกรมด้วยตนเอง

๓.๗ หลังเวลากำหนดเริ่มการแข่งขันผ่านไปแล้ว ๓๐ นาที ไม่อนุญาตให้นักเรียนเข้าห้องแข่งขัน และไม่อนุญาตให้ออกจากห้องแข่งขันก่อนหมดเวลาการแข่งขัน

๓.๘ นักเรียนออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนด ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

๓.๙ ให้นักเรียนสรุปแนวคิดการออกแบบชิ้นงานและแบบร่างชิ้นงาน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

๓.๑๐ สามารถใช้เมาส์ปากกาในการแข่งขันได้ **โดยให้ผู้เข้าแข่งขันนำอุปกรณ์มาเอง**

๓.๑๑ ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่น ๆ นอกเหนือจากที่ระบุไว้ในข้อ ๓.๓.๑๐ และที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้ เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

๓.๑๒ ใช้เวลาแข่งขัน ๓ ชั่วโมง

#### **๓.๑๓ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด**

#### ๔. เกณฑ์การให้คะแนน

๑๐๐ คะแนน

๔.๑ การออกแบบชิ้นงานในโปรแกรม

๕๐ คะแนน

๔.๒ ความคิดสร้างสรรค์

๓๐ คะแนน

๔.๓ แนวคิดและความถูกต้องสมบูรณ์ของชิ้นงาน

๒๐ คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการ (ตัวอย่างอยู่ในภาคผนวก) อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น



#### ๕. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

|                       |                                                         |
|-----------------------|---------------------------------------------------------|
| คะแนนร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐  | ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง                              |
| คะแนนร้อยละ ๗๐ - ๗๙   | ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน                             |
| คะแนนร้อยละ ๖๐ - ๖๙   | ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง                           |
| คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ | ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น |

#### ๖. คณะกรรมการตัดสิน

##### ๖.๑ คุณสมบัติของกรรมการ

๖.๑.๑ กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน เช่น ด้านคอมพิวเตอร์ ด้านการออกแบบ ฯลฯ

๖.๑.๒ กรรมการควบคุมการแข่งขันได้แก่ ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ช่างเทคนิค และกรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

๖.๑.๓ จำนวนกรรมการข้างต้น ให้พิจารณาตามความเหมาะสม

๖.๑.๔ ครูผู้สอนที่ส่งนักเรียนเข้าแข่งขันในกิจกรรมนี้ ต้องไม่เป็นกรรมการตัดสินในกิจกรรมนี้

##### ๖.๒ แนวทางการดำเนินงานของกรรมการ

๖.๒.๑ กำหนดหัวข้อสำหรับการแข่งขัน (Theme) ให้มีความชัดเจนว่าเป็นสิ่งของเครื่องใช้เท่านั้น จำนวน ๑ ชิ้นงาน เช่น พัดลม ๑ เครื่อง, ชุดรับแขก ๑ ชุด, เตียนนอน ๑ ชุด, กระเป๋าเดินทาง ๑ ใบ เป็นต้น

๖.๒.๒ แบบสรุปแนวคิดการออกแบบและแบบร่างชิ้นงาน ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

๖.๒.๓ จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ)

๖.๒.๔ ก่อนการแข่งขันให้กรรมการอำนวยความสะดวกในการติดตั้งโปรแกรม

๖.๒.๕ ให้กรรมการประจำห้องแข่งขันคัดลอกข้อมูลจาก Flash Drive ทั้งหมดลงเครื่องคอมพิวเตอร์ของนักเรียนแล้วให้กรรมการเก็บ Flash Drive ไว้ตรวจสอบ โดยสามารถติดต่อรับคืนที่ศูนย์การแข่งขันหลังจากประกาศผลการแข่งขันแล้ว ๑ สัปดาห์

๖.๒.๖ ให้ศูนย์การแข่งขันประชาสัมพันธ์คุณลักษณะคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการแข่งขันบนเว็บไซต์ล่วงหน้า ก่อนการจัดการแข่งขันไม่น้อยกว่า ๑ สัปดาห์

## แบบสรุปแนวคิดการออกแบบ

ชื่อผลงาน.....

โรงเรียน.....สังกัด.....

โปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบ.....

แนวคิดในการออกแบบ

- วัสดุ

.....

.....

.....

.....

.....

ขนาด

.....

.....

- วิธีการใช้งาน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

คุณลักษณะพิเศษ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- อื่น ๆ

.....

.....

.....

.....

.....

แบบร่างชิ้นงาน

ชื่อผลงาน.....  
โรงเรียน.....สังกัด.....





**ตัวอย่างเกณฑ์การให้คะแนนย่อย**  
**ตามเกณฑ์การประกวดและแข่งขันทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์**  
**เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘**

**๑. การแข่งขันการสร้างการ์ตูนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก**

**๑.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงาน**

๑.๑.๑ ความหมาย/การสื่อสารของภาพต่าง ๆ ทำให้เข้าใจได้อย่างถูกต้องตามลักษณะที่ออกแบบ

๑.๑.๒ ความเป็นเอกลักษณ์ ตามหัวข้อที่กำหนดให้

๑.๑.๓ ออกแบบลักษณะ ท่าทาง ให้เห็นความแตกต่างได้อย่างชัดเจน

๑.๑.๔ สร้างชิ้นงานครบ ๔ ลักษณะ และเสร็จทันตามเวลาที่กำหนด

**๑.๒ การออกแบบลักษณะของผลงาน**

๑.๒.๑ ออกแบบการ์ตูนที่สื่อความหมายตรงตามหัวข้อที่กำหนดได้ครบถ้วน

๑.๒.๒ การใช้ รูปร่าง ลายเส้น ในการออกแบบเป็นไปตามลักษณะเฉพาะของตัวการ์ตูน

**๑.๓ ความคิดสร้างสรรค์**

๑.๓.๑ นำเสนอแนวความคิดที่แปลกใหม่ สร้างสรรค์ ไม่ซ้ำกับตัวการ์ตูนที่มีอยู่ทั่วไป

๑.๓.๒ มีองค์ประกอบเพื่อเพิ่มความสมบูรณ์ของตัวละครให้มีเอกลักษณ์ที่ชัดเจนขึ้น

**๑.๔ ความสวยงาม**

๑.๔.๑ การใช้สี การให้แสงและเงา หรือการไล่โทนสีทางศิลปะ

๑.๔.๒ ชิ้นงานมีความประณีต

๑.๔.๓ ความสมดุลขององค์ประกอบในภาพ

**๒. การแข่งขันการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip)**

**๒.๑ ความถูกต้องสมบูรณ์ของผลงาน**

๒.๑.๑ ออกแบบการดำเนินเรื่องตามหัวข้อที่กำหนดได้ครบถ้วน

๒.๑.๒ สื่อความหมายได้สอดคล้องกับการลำดับภาพ

๒.๑.๓ ใช้ภาษาหรือภาพที่เหมาะสม ไม่สื่อถึงการใช้ความรุนแรง หรือผิดต่อศีลธรรม

๒.๑.๔ สามารถบันทึก file ได้ในรูปแบบ JPG ขนาด A4 เท่านั้น

๒.๑.๕ ขนาดของภาพถูกต้องตรงตามที่กำหนด

๒.๑.๖ สร้างชิ้นงานเสร็จทันตามเวลาที่กำหนด

**๒.๒ ความคิดสร้างสรรค์**

๒.๒.๑ นำเสนอแนวความคิดที่แปลกใหม่ สร้างสรรค์

๒.๒.๒ มีการสอดแทรกแนวคิด น่าสนใจ น่าติดตาม ในเนื้อเรื่อง

๒.๒.๓ เทคนิคการเล่าเรื่อง

**๒.๓ การออกแบบลักษณะของผลงาน**

๒.๓.๑ ลักษณะของภาพ ตัวการ์ตูน มีความสอดคล้องกัน

๒.๓.๒ การวาดภาพ มีองค์ประกอบเหมาะสม

๒.๓.๓ การจัดวางกรอบและลำดับภาพเหมาะสม

๒.๓.๔ ขนาดตัวอักษร ลายเส้น มีความเหมาะสม

## ๒.๔ ความสวยงาม

๒.๔.๑ การใช้สี การให้แสงและเงา หรือการไล่โทนสีทางศิลปะ

๒.๔.๒ การจัดวางกรอบ สวยงาม เข้าใจง่าย

๒.๔.๓ ชิ้นงานมีความประณีต

## ๓. การออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

### ๓.๑ การออกแบบชิ้นงานในโปรแกรม

๓.๑.๑ โครงสร้างของชิ้นงาน (รูปร่าง สัดส่วน ขนาด ความเหมาะสมของชิ้นงาน)

๓.๑.๒ วัสดุและสี

๓.๑.๓ ความสวยงาม

๓.๑.๔ ฟังก์ชันการใช้งาน สะดวก เป็นมิตรกับผู้ใช้

### ๓.๒ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

๓.๒.๑ ริเริ่มสร้างสรรค์

๓.๒.๒ เป็นนวัตกรรมที่เกิดขึ้นใหม่

๓.๒.๓ มีเอกลักษณ์ที่ชัดเจน

### ๓.๓ แนวคิดและความถูกต้องสมบูรณ์ของชิ้นงาน

๓.๓.๑ งานเสร็จสมบูรณ์ตามเวลาที่กำหนด

๓.๓.๒ ชิ้นงานเป็นไปตามที่โจทย์กำหนด

๓.๓.๓ การนำเสนอแนวคิด

**หมายเหตุ :** เป็นเพียงตัวอย่างเกณฑ์การให้คะแนนย่อยในแต่ละกิจกรรม ซึ่งคณะกรรมการจัดทำเกณฑ์ การประกวดและแข่งขันฯ ได้พิจารณาและเรียบเรียงจากการประกวดและแข่งขันฯ ในครั้งที่ผ่านมามีเท่านั้น จึงขอให้เป็นเอกลักษณ์และดุลยพินิจของคณะกรรมการผู้จัดการประกวดและแข่งขันฯ และคณะกรรมการตัดสิน ที่จะใช้ตัวอย่างเกณฑ์การให้คะแนนย่อยนี้หรือไม่ก็ได้ หรืออาจจะคิดขึ้นมาใหม่ก็สามารถทำได้ ทั้งนี้ จะต้องให้มีความสอดคล้องตามเกณฑ์การประกวดและแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ในการแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

**ตัวอย่างรายชื่อโปรแกรมที่พบ  
ในการจัดประกวดและแข่งขันคอมพิวเตอร์  
การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘**

**๑. การสร้างการ์ตูนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก**

- บั๊กโปรแกรม Paint เท่านั้น

**๒. การสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip)**

- |                     |                     |
|---------------------|---------------------|
| - Paint             | - Adobe Illustrator |
| - Adobe Flash       | - Adobe Photoshop   |
| - Cool Edit Pro.    | - PhotoScape        |
| - Microsoft Office  | - Adobe InDesign    |
| - Paint SAI         |                     |
| - หรือโปรแกรมอื่น ๆ |                     |

**๓. การออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์**

- |                                 |                   |
|---------------------------------|-------------------|
| - 3D Max / 3D Max Studio        | - Autodesk 3D Max |
| - Blender                       | - Cinema 4D       |
| - Google SketchUp/ SketchUp Pro | - MAYA            |
| - Pro Desktop                   | - Sweethome 3D    |
| - หรือโปรแกรมอื่น ๆ             |                   |

