



มหกรรม ทักษะทางวิชาการอนุบาลประจำจังหวัด 14 จังหวัดภาคใต้  
สรุปกิจกรรมการแข่งขัน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชื่อกิจกรรม	ระดับชั้น		ประเภท	หมายเหตุ
	ป.1-3	ป.4-6		
1.การแข่งขันวาดภาพ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ กราฟฟิก	/		ทีม 2 คน	เกณฑ์การ แข่งขันในงาน ศิลปหัตถกรรม นักเรียนครั้งที่ 64 รายละเอียด ดังแนบ
2.การแข่งขันสร้างเกม สร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์		/	ทีม 2 คน	
3.การแข่งขันการสร้างหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ (E-book)		/	ทีม 2 คน	
4.การแข่งขันการใช้โปรแกรม นำเสนอ (Presentation)		/	ทีม 2 คน	
5.การแข่งขันการสร้าง Web page ประเภท web Editor		/	ทีม 2 คน	
<b>รวม 5 กิจกรรม</b>	<b>5 รายการ</b>			

## หัวข้อที่ใช้ในการแข่งขันคอมพิวเตอร์

1. ค่านิยม 12 ประการ
2. เศรษฐกิจพอเพียง
3. อาเซียน
4. ปักชื้ได้บ้านเรา

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์)

## กิจกรรมที่ 1 การแข่งขันการวาดภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟฟิก

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน
  - 1.1 นักเรียนระดับชั้น ป.1-3
2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน
  - 2.1 แข่งขันประเภททีมๆ ละ 2 คน
3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน
  - 3.1 ใช้โปรแกรม Paint ในการแข่งขันซึ่งมาพร้อมกับระบบปฏิบัติการ Windows
  - 3.2 หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันให้ทีมละ 1 เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows XP, Memory ไม่น้อยกว่า 512 Mb, CPU ไม่น้อยกว่า 1.2 GHz, VGA CARD ไม่น้อยกว่า 64 Mb และไม่มีการเชื่อมโยงระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
  - 3.3 นักเรียนวาดภาพตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนด ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน
  - 3.4 การวาดภาพ ให้สร้างเรื่องราวที่ต่อเนื่องใน 1 หน้าจอ มี 4 ช่อง
  - 3.5 ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ นอกเหนือจากคณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน
  - 3.6 ใช้เวลาแข่งขัน 2 ชั่วโมง
  - 3.7 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน
  - 4.1 ความสมบูรณ์ของเนื้อหา 30 คะแนน
  - 4.2 ความคิดสร้างสรรค์ 30 คะแนน
  - 4.3 ความสวยงาม 20 คะแนน
  - 4.4 การจัดองค์ประกอบของภาพ 20 คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนรายการข้างต้น

## 5. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลเหรียญทอง

คะแนนร้อยละ 70 – 79 ได้รับรางวัลเหรียญเงิน

คะแนนร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลเหรียญทองแดง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตรวันแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

## กิจกรรมที่ 2 การแข่งขันการสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์

### 1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

1.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6

1.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3

### 2. ประเภทจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

2.1 แข่งขันประเภททีมๆ ละ 2 คน

### 3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 นักเรียนระบุชื่อโปรแกรมและเวอร์ชันที่จะใช้ในการแข่งขันตามความถนัดในขั้นตอนการสมัคร (ไม่จำกัดโปรแกรม)

3.2 หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันให้ทีมละ 1 เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows XP, Memory ไม่น้อยกว่า 1 GB, CPU ไม่น้อยกว่า 2.0 GHz, ฮาร์ดดิสก์ CARD ไม่น้อยกว่า 24 Mb และไม่มีการเชื่อมโยงระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

3.3 คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ไมโครโฟน หูฟัง ดินสออย่างลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูลรูปภาพ และเสียงประกอบสำหรับใช้ในการแข่งขัน ทั้งนี้ กำหนดให้ใช้ไฟล์ทรัพยากรที่กรรมการจัดเตรียมไว้ให้เท่านั้น แต่สามารถปรับแต่ง ดัดแปลง แก้ไข ได้ตามความเหมาะสม

3.4 นักเรียนติดตั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามที่ระบุด้วย CD หรือ DVD เท่านั้นก่อนการแข่งขัน 1 ชั่วโมง โดยได้รับการอนุญาตจากคณะกรรมการ หลังจากที่นักเรียนติดตั้งโปรแกรมแล้วให้ส่งแผ่น CD หรือ DVD กับคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้ โดยจะไม่คืนแผ่นโปรแกรมให้นักเรียนโดยเด็ดขาด

3.5 นักเรียนสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์ตามหัวข้อและใช้ทรัพยากรตามที่คณะกรรมการกำหนดซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน โดยไม่อนุญาตให้ใช้ Template จากโปรแกรมสำเร็จรูปโดยเด็ดขาด

### 3.6 การสร้างเกม

3.6.1 นักเรียนระดับประถมศึกษา สร้างเกมสำหรับผู้เล่นตั้งแต่ 1 คน ขึ้นไป

3.6.2 นักเรียนระดับมัธยมศึกษา สร้างเกมรองรับผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป (Multi Users)

3.7 องค์ประกอบของเกม ประกอบด้วย คำชี้แจงขั้นตอนการเล่น แต้มคะแนนเวลา

และการสิ้นสุดของเกม (Game Over)

3.8 ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

3.9 ใช้เวลาแข่งขัน 5 ชั่วโมง (รวมเวลารับประทานอาหาร)

3.10 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

4.1 ความถูกต้องสมบูรณ์และใช้งานได้จริง 25 คะแนน

4.2 การจัดองค์ประกอบ และ user friendly 25 คะแนน

4.3 ความคิดสร้างสรรค์ 20 คะแนน

4.4 ความสวยงาม 10 คะแนน

4.5 เวลาที่ใช้ในการเล่นเหมาะสมกับเนื้อหา 10 คะแนน

4.6 ใช้ทรัพยากรที่จัดเตรียมไว้ให้เหมาะสม 10 คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจะกำหนด แต่คะแนนรวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

5. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลเหรียญทอง

คะแนนร้อยละ 70 - 79 ได้รับรางวัลเหรียญเงิน

คะแนนร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลเหรียญทองแดง

คะแนนร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตรเว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

6. คณะกรรมการการแข่งขัน

6.1 คุณสมบัติของคณะกรรมการ

6.1.1 กรรมการตัดสินกิจกรรมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมีความชำนาญ เชี่ยวชาญ เฉพาะด้าน เช่น คอมพิวเตอร์ ด้านการพัฒนาเกม ฯลฯ

6.1.2 กรรมการควบคุมการแข่งขันได้แก่ ผู้ควบคุมดูแลระบบคอมพิวเตอร์ช่างเทคนิค และกรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน

6.1.3 ก่อนการแข่งขัน ให้กรรมการอำนวยความสะดวกในการติดตั้งโปรแกรม

6.1.4 ให้กรรมการเรียกเก็บแผ่น CD หรือ DVD เพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้

6.1.5 ให้ตัดสินและรายงานผลการแข่งขันทุกลำดับ ณ จุดแข่งขัน

## 7. การเข้าแข่งขันระดับภาค และระดับชาติ

7.1 ทีมที่เป็นตัวแทนของเขตพื้นที่การศึกษาเข้าแข่งขันในระดับภาค ทุกกิจกรรมต้องได้คะแนนระดับเหรียญทอง ลำดับที่ 1 (คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป) และทีมที่เป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันในระดับชาติจะต้องได้คะแนนในระดับเหรียญทอง ลำดับที่ 1 – 3 (คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป)

7.2 ในกรณีที่มีผู้ชนะเลิศลำดับสูงสุดได้คะแนนเท่ากันมากกว่า 3 ทีม ให้พิจารณาตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ 1 เท่ากันให้ดูข้อที่ 2 ทีมที่ได้คะแนนข้อที่ 2 มากกว่าถือเป็นชนะเลิศ แต่ถ้าข้อที่ 2 เท่ากัน ให้ดูในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ประธานกรรมการเป็นผู้ตัดสินชี้ขาด

## กิจกรรมที่ 3 การแข่งขันการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book)

### 1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

1.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6

1.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3

### 2. ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

2.1 แข่งขันประเภททีมๆละ 2 คน

### 3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 นักเรียนระบุชื่อโปรแกรมและเวอร์ชันที่จะใช้ในการแข่งขันตามความถนัดในขั้นตอนการสมัคร (ไม่จำกัดโปรแกรม)

3.2 หน่วยจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันให้ทีละ 1 เครื่อง ดดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows XP, Memory ไม่น้อยกว่า 1 GB, CPU ไม่น้อยกว่า 2.0 GHz, VGA CARD ไม่น้อยกว่า 64 Mb และไม่มีการเชื่อมโยงระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

3.3 คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ไมโครโฟน หูฟัง ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูล รูปภาพ และเสียงประกอบ สำหรับใช้ในการแข่งขันทั้งนี้ กำหนดให้ใช้ไฟล์ทรัพยากรที่กรรมการจัดเตรียมไว้ให้เท่านั้น แต่สามารถปรับแต่ง ดัดแปลง แก้ไข ได้ตามความเหมาะสม

3.4 นักเรียนติดตั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ระบุด้วย CD หรือ DVD เท่านั้นก่อนการแข่งขัน 1 ชั่วโมง โดยได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการ หลังจากที่นักเรียนติดตั้งโปรแกรมแล้วให้ส่งแผ่น CD หรือ DVD กับคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้ โดยจะไม่คืนแผ่นโปรแกรมให้นักเรียนโดยเด็ดขาด

3.5 นักเรียนสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนด ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

3.6 ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

3.7 ใช้เวลา 3 ชั่วโมง

3.8 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

#### 4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

4.1 ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา	20 คะแนน
4.2 การออกแบบรูปเล่ม และการแสดงผลแต่ละหน้า	20 คะแนน
4.3 ความเหมาะสมของข้อความ ตัวอักษร รูปภาพประกอบ	20 คะแนน
4.4 การนำเสนอข้อมูลได้ครอบคลุมเนื้อหาตรงตามวัตถุประสงค์	20 คะแนน
4.5 การใช้เทคนิคพิเศษ Multimedia สร้างสรรค์งานได้อย่างเหมาะสม	20 คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจะกำหนด แต่คะแนนรวม

ให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

#### 5. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ดังนี้

คะแนนร้อยละ 80 – 100	ได้รับรางวัลเหรียญทอง
คะแนนร้อยละ 70 - 79	ได้รับรางวัลเหรียญเงิน
คะแนนร้อยละ 60 – 69	ได้รับรางวัลเหรียญทองแดง
คะแนนร้อยละ 60	ได้รับเกียรติบัตรเว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่นฯ

### กิจกรรมที่ 4 การแข่งขันการใช้โปรแกรมนำเสนอ ( Presentation )

#### 1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

1.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6

#### 2. ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

2.1 แข่งขันประเภททีมๆละ 2 คน

#### 3. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 นักเรียนระบุชื่อโปรแกรมและเวอร์ชันที่จะใช้ในการแข่งขันตามความถนัดในขั้นตอนการสมัคร (ไม่จำกัดโปรแกรม)

3.2 หน่วยจัดการแข่งขันเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันให้ทีมละ 1 เครื่อง โดยมีระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Window XP, Memory ไม่น้อยกว่า 512 Mb, CPU ไม่น้อยกว่า 1.2 GHz และ ไม่มีการเชื่อมโยงระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

3.3 คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ไมโครโฟน หูฟัง ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูล รูปภาพ และเสียงประกอบสำหรับใช้ในการแข่งขัน ทั้งนี้กำหนดให้ใช้ไฟล์ทรัพยากรที่กรรมการจัดเตรียมไว้ให้เท่านั้น แต่สามารถปรับแต่ง ดัดแปลง แก้ไข ได้ตามความเหมาะสม

3.4 นักเรียนติดตั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามที่ระบุด้วย CD หรือ DVD เท่านั้นก่อนการแข่งขัน 1 ชั่วโมง โดยได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการ หลักจากที่นักเรียนติดตั้งโปรแกรมแล้วให้ส่งแผ่น CD และ DVD กับคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้ โดยจะไม่คืนแผ่นโปรแกรมให้นักเรียนโดยเด็ดขาด

3.5 นักเรียนสร้างผลงานการนำเสนอ (Presentation) ตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนด ซึ่ง  
จะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

3.6 ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภทและวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ  
นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจะเตรียมไว้ให้เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

3.7 ใช้เวลาแข่งขัน 3 ชั่วโมง

3.8 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

4.1 ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา 20 คะแนน

4.2 การใช้ Effect ที่เหมาะสม 20 คะแนน

4.3 ความสวยงามของแต่ละหน้า 20 คะแนน

4.4 ความคิดสร้างสรรค์ 20 คะแนน

4.5 การมีภาพประกอบที่เหมาะสม 20 คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการอยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการจะกำหนด แต่คะแนน  
รวมให้เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

5. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ดังนี้

คะแนนร้อยละ 80 – 100 ได้รับรางวัลเหรียญทอง

คะแนนร้อยละ 70 - 79 ได้รับรางวัลเหรียญเงิน

คะแนนร้อยละ 60 – 69 ได้รับรางวัลเหรียญทองแดง

คะแนนร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตรเว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่นฯ

## กิจกรรมที่ 5 การแข่งขันการสร้าง Webpage ประเภท Web Editor

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

1.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4- 6

2. ประเภทและจำนวนนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

2.1 แข่งขันเป็นทีม ๆ ละ 2 คน

3. วิธีการดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

3.1 นักเรียนระบุชื่อโปรแกรมและเวอร์ชันที่จะใช้ในการแข่งขันตามความถนัดในขั้นตอนการสมัคร  
(ไม่จำกัดโปรแกรม)

3.2 หน่วยการจัดแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันทีมละ 1 เครื่อง โดยมี  
ระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Window XP, Memory ไม่น้อยกว่า 512 Mb, CPU ไม่น้อยกว่า 1.2 GHz และไม่มีการ  
เชื่อมโยงระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแต่ให้มีการขึ้นระบบอินเทอร์เน็ตภายใน Web Server และ FTP Server

3.3 คณะกรรมการจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ (ดินสอ ยางลบ กระดาษ ฯลฯ) ไฟล์ข้อมูล รูปภาพ และภาพเคลื่อนไหว สำหรับใช้ในการแข่งขันครั้งนี้ กำหนดให้ใช้ไฟล์ทรัพยากรที่กรรมการจัดเตรียมไว้ให้เท่านั้นแต่สามารถปรับแต่ง ดัดแปลง แก้ไข ได้ตามความเหมาะสม

3.4 นักเรียนติดตั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามที่ระบุด้วย CD หรือ DVD เท่านั้นก่อนการแข่งขัน 1 ชั่วโมง โดยได้รับการอนุญาตจากคณะกรรมการ หลังจากที่นักเรียนติดตั้งโปรแกรมแล้วให้ส่งแผ่น CD หรือ DVD กับคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบและเก็บรักษาไว้ โดยจะไม่คืนแผ่นโปรแกรมให้กับนักเรียนเด็ดขาด

3.5 นักเรียนสร้าง Webpage ตามหัวข้อที่คณะกรรมการกำหนดและ FTP ขึ้น Server ตาม Host ที่จัดเตรียมไว้ ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในวันแข่งขัน

3.6 ห้ามนำเอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูล อุปกรณ์สื่อสารทุกประเภท และวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ นอกเหนือจากที่คณะกรรมการจัดเตรียมไว้ให้เข้าไปในห้องแข่งขัน หากฝ่าฝืนจะปรับให้ออกจากการแข่งขัน

3.7 ใช้เวลาแข่งขัน 3 ชั่วโมง

3.8 กรรมการจะตรวจผลงานจาก Server จำลองที่กำหนดไว้เท่านั้น

3.9 ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

#### 4. เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

4.1 ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา	20 คะแนน
4.2 ความคิดสร้างสรรค์	20 คะแนน
4.3 ความสมบูรณ์เชิงโครงสร้างของ Web page	20 คะแนน
4.4 มีระบบ Web Gallery	10 คะแนน
4.5 แทรกภาพเคลื่อนไหวหรือรูปภาพเหมาะสมและสอดคล้องกับเนื้อหา	10 คะแนน
4.6 ความสวยงาม	10 คะแนน
4.7 สามารถเชื่อมโยงลิงค์ต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง	10 คะแนน

ทั้งนี้ เกณฑ์การให้คะแนนย่อยแต่ละรายการอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการจะกำหนด แต่คะแนนรวมให้ เป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนตามรายการข้างต้น

#### 5. เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสิน คัดเลือกทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ 80 – 100	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
คะแนนร้อยละ 70 – 79	ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
คะแนนร้อยละ 60 – 69	ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60	ได้รับเกียรติบัตรวันแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น