

<p>เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ ทักษะวิชาชีพระยะสั้น และทักษะพื้นฐาน ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิตอลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพซอฟต์แวร์และการประยุกต์ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และสาขาวิชาคอมพิวเตอร์โปรแกรมเมอร์ ทักษะการพัฒนาระบบประเมินบุคลากรด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2568 – 2572</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 1. วัตถุประสงค์ของการแข่งขัน

- 1.1 เพื่อเป็นการส่งเสริมทักษะการพัฒนาระบบที่แก่ผู้เรียน
- 1.2 เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ความสามารถที่ได้ศึกษามาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในการปฏิบัติงานจริง
- 1.3 เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์นอกเหนือจากการศึกษาในห้องเรียน
- 1.4 เพื่อประชาลัมพันธ์ และเผยแพร่ผลงานของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
- 1.5 เพื่อยกระดับทักษะฝีมือของผู้เรียนอาชีวศึกษาสู่มาตรฐานวิชาชีพ

## 2. คุณสมบัติและข้อกำหนดของผู้เข้าแข่งขัน

### 2.1 คุณสมบัติ

- 2.1.1 เป็นสมาชิกประเภทสามัญขององค์กรนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทย ระดับสถานศึกษา
- 2.1.2 เป็นผู้เรียนในระบบ หรือระบบทวิภาคี (ไม่เป็นพนักงานประจำบริษัท) ของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาและได้ลงทะเบียนเรียนในหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ยกเว้น ผู้เรียนระบบทวิศึกษา และผู้เรียนโครงการพิเศษ

2.1.3 ระดับจังหวัด ต้องได้รับรางวัลชนะเลิศ ระดับสถานศึกษา

2.1.4 ระดับภาค ต้องได้รับรางวัลชนะเลิศ ระดับจังหวัด

2.1.5 ระดับชาติ ต้องได้รับรางวัลชนะเลิศ และรองชนะเลิศอันดับ 1 ระดับภาค

### 2.2 ข้อกำหนด

- 2.2.1 ผู้เข้าแข่งขันกำลังศึกษาในสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ หรือสาขาวิชาคอมพิวเตอร์โปรแกรมเมอร์
- 2.2.2 ผู้เข้าแข่งขันทีมละ 3 คน ครุผู้ควบคุม 1 คน
- 2.2.3 ยื่นหลักฐานการสมัครตามแบบฟอร์มที่กำหนด และลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขัน
- 2.2.4 ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียน หรือตามที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันกำหนด

## 3. รายละเอียดของการแข่งขัน

### 3.1 สมรรถนะรายวิชา

- 3.1.1 เป็นผู้มีสมรรถนะทางเทคนิคด้านการพัฒนาระบบ
- 3.1.2 สามารถประยุกต์หลักการพัฒนาระบบ
- 3.1.3 สามารถเลือกใช้และทำงานตามมาตรฐานการพัฒนาระบบ
- 3.1.4 สามารถแก้ปัญหาทางเทคนิคหน้างานควบคู่กับการใช้คู่มือ

	<p style="text-align: center;"><b>เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ ทักษะวิชาชีพระยะสั้น และทักษะพื้นฐาน ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิตอลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพซอฟต์แวร์และการประยุกต์ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และสาขาวิชาคอมพิวเตอร์โปรแกรมเมอร์ ทักษะการพัฒนาระบบประเมินบุคลากรด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2568 – 2572</b></p>
-----------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

- 3.1.5 เข้าใจและอธิบายสาระสำคัญของงานด้วยหลักการพัฒนาระบบถูกต้อง
- 3.1.6 สามารถใช้สารสนเทศเพื่อควบคุมคุณภาพของผลงานภายใต้การแนะนำจากหัวหน้างาน
- 3.1.7 มีสมรรถนะด้านการพัฒนาโปรแกรม
- 3.1.8 สามารถทดสอบโปรแกรมแบบ Unit Test

### 3.2 งานที่กำหนด

- 3.2.1 การออกแบบผังงาน (Flow Diagram) โดยใช้ Draw.io แบบ Offline ตามความต้องการของผู้ใช้ (Requirement)
  - 3.2.1.1 ผังงานระบบการเข้าสู่ระบบ (Login Flow)
  - 3.2.1.2 ผังงานกระบวนการของฝ่ายบุคลากร
  - 3.2.1.3 ผังงานกระบวนการของผู้รับการประเมิน
  - 3.2.1.4 ผังงานกระบวนการของกรรมการผู้ประเมิน
  - 3.2.1.5 ผังงานภาพรวมของระบบทั้งหมด (System Flow Overview)
- 3.2.2 การออกแบบฐานข้อมูล (Database Design) พร้อม ER-Diagram ด้วยโปรแกรม Draw.io แบบ Offline
- 3.2.3 การออกแบบหน้าจอด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป (Draw.io แบบ Offline)
  - 3.2.3.1 Template Layout สำหรับหน้าจอเข้าสู่ระบบ (Login Screen)
  - 3.2.3.2 Template Layout สำหรับหน้าจอหลักของระบบ (Dashboard/Overview)
  - 3.2.3.3 Template Layout สำหรับหน้าจอบุคลากร
  - 3.2.3.4 Template Layout สำหรับหน้าจอผู้เข้ารับการประเมิน
  - 3.2.3.5 Template Layout สำหรับหน้าจอกิจกรรมการผู้ประเมิน
- 3.2.4 การออกแบบ RESTful API Service สำหรับใช้งานในระบบ
  - 3.2.4.1 ออกแบบ API ตามหลัก RESTful
  - 3.2.4.2 ตั้งชื่อ Endpoint สื่อความหมาย และมีความสอดคล้องกัน เช่น /api/teachers, /api/scores/{id}
  - 3.2.4.3 มีตัวอย่างรูปแบบ Response Body ที่สอดคล้องกับ HTTP Status Code
  - 3.2.4.4 มีการออกแบบรองรับกรณีเกิด Error เช่น Unauthorized (401), Not Found (404)



	<p><b>เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ ทักษะวิชาชีพระยะสั้น และทักษะพื้นฐาน ประจำวิชาอุตสาหกรรมดิจิตอลและเทคโนโลยีสารสนเทศ</b></p> <p><b>กลุ่มอาชีพซอฟต์แวร์และการประยุกต์ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และสาขาวิชาคอมพิวเตอร์โปรแกรมเมอร์</b></p> <p><b>ทักษะการพัฒนาระบบประเมินบุคลากรด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)</b></p> <p><b>ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2568 – 2572</b></p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3.2.4.5 มีแนวทางด้านความปลอดภัยของ API เช่น JWT Token หรือการตรวจสอบสิทธิ์ การเข้าถึง

### 3.2.5 พัฒนาโปรแกรมตามความต้องการของผู้ใช้

#### 3.2.5.1 การพัฒนาระบบในส่วนของ งานบุคลากร

- 1) เพิ่มหัวข้อการประเมิน
- 2) กำหนดช่วงเวลาการประเมิน เปิด - ปิด ระบบ
- 3) เพิ่มตัวชี้วัดในแต่ละหัวข้อ(ชื่อตัวชี้วัด รายละเอียด น้ำหนักคะแนน หลักฐาน)
- 4) กำหนดรูปแบบการประเมินในแต่ละตัวชี้วัด( แบบคะแนน 1 - 4 การแนบหลักฐาน pdf หรือ url )
- 5) เพิ่มข้อมูลกรรมการ สำหรับผู้รับการประเมินแต่ละคน
- 6) สรุปผลการประเมินจากการของผู้รับการประเมิน
- 7) ติดตามการประเมินของกรรมการ และผู้รับการประเมิน
- 8) ติดตามการประเมินรายบุคคล
- 9) สรุปสถิติภาพรวม จากข้อมูล เช่น ค่าเฉลี่ยคะแนน

#### 3.2.5.2 การพัฒนาระบบในส่วนของ ผู้รับการประเมิน

- 1) ลงทะเบียนเพื่อใช้งานระบบ พร้อมกรอกข้อมูลเบื้องต้น
- 2) เพิ่มข้อมูล และหลักฐาน ในแต่ละตัวชี้วัด
- 3) บันทึกข้อมูลการประเมินตนเองในแต่ละตัวชี้วัด
- 4) แสดงความคืบหน้าในการดำเนินงานของแต่ละตัวชี้วัด
- 5) สามารถ Export ออกมาเป็นไฟล์ PDF
- 6) ผู้รับการประเมินสามารถดูความคิดเห็นของกรรมการที่ประเมินของตนเองได้

#### 3.2.5.3 การพัฒนาระบบในส่วนของกรรมการผู้ประเมิน

- 1) แสดงข้อมูลของผู้รับการประเมินที่ต้องประเมิน
- 2) แสดงหัวข้อ ตัวชี้วัด รายละเอียดข้อมูล และหลักฐานของผู้รับการประเมิน
- 3) ให้คะแนนผู้รับการประเมินตามตัวชี้วัด
- 4) กรรมการให้ความคิดเห็นสรุปโดยภาพรวมของการประเมิน

	<p style="text-align: center;"><b>เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ ทักษะวิชาชีพระยะสั้น และทักษะพื้นฐาน ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิตอลและเทคโนโลยีสารสนเทศ</b></p> <p style="text-align: center;"><b>กลุ่มอาชีพซอฟต์แวร์และการประยุกต์ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และสาขาวิชาคอมพิวเตอร์โปรแกรมเมอร์ ทักษะการพัฒนาระบบประเมินบุคลากรด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)</b></p> <p style="text-align: center;"><b>ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2568 – 2572</b></p>
-----------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

- 5) แสดงผลลัพธ์การประเมิน แต่ละตัวชี้วัด ในรูปแบบของตาราง และสรุปภาพรวม ของผู้รับการประเมินรายบุคคล พร้อมลงนามการประเมิน โดยแนบลายเซ็น
- 6) ยืนยันและส่งผลการประเมิน

### 3.2.6 พัฒนาระบบ Back-end การพัฒนา API

- 3.2.6.1 สร้าง API แบบ GET พร้อมรับค่า (Query หรือ Path Parameters)
- 3.2.6.2 สร้าง API แบบ POST ที่รับข้อมูลจาก Body อย่างถูกต้อง
- 3.2.6.3 สร้าง API สำหรับอัปโหลดไฟล์ (File Upload เช่น เอกสารประกอบการประเมิน)
- 3.2.6.4 สร้าง API Login โดยใช้ JWT Token (ซึ่งมีการลงนาม (Signing) เพื่อความปลอดภัย และใช้สำหรับตรวจสอบสิทธิ์ในการเข้าถึงระบบ)
- 3.2.6.5 มีการจัดการข้อผิดพลาด (Exception Handling) เช่น ตรวจสอบข้อมูลไม่ครบ, ไม่พบรหัสผ่าน
- 3.2.6.6 API ส่ง Response ที่เหมาะสม เช่น JSON มี status, message เพิ่มเติม, data อย่างเป็นระบบ
- 3.2.6.7 มีคำอธิบาย API แต่ละ Service
- 3.2.6.8 ระบุ parameter ที่ใช้ในแต่ละ API เช่น query, path, body อย่างชัดเจน
- 3.2.6.9 โค้ด Back - end มีโครงสร้างดี แยกไฟล์, ใช้ router, async/await อย่างเหมาะสม
- 3.2.6.10 API มีความปลอดภัย และมีระบบตรวจสอบสิทธิ์ก่อนเข้าถึงข้อมูล

### 3.2.7 การทดสอบโปรแกรม โดยดำเนินการ Finish detail design process มีดังนี้

- 3.2.7.1 ทดสอบระบบ Login (เช่น ทดสอบ Username/Password ถูก - ผิด)
- 3.2.7.2 ทดสอบการ Insert ข้อมูล (เพิ่มข้อมูลใหม่ เช่น ผู้ใช้งานหรือแบบประเมิน)
- 3.2.7.3 ทดสอบการ Update ข้อมูล (แก้ไขข้อมูลเดิมแล้วตรวจสอบผลลัพธ์)
- 3.2.7.4 ดำเนินการ Validate ข้อมูลก่อนส่ง เช่น ตรวจสอบช่องว่าง / รูปแบบอีเมล / ความยาว
- 3.2.7.5 ทดสอบฟังก์ชันเฉพาะจุด เช่น ฟังก์ชันคำนวณคะแนน, การเรียงข้อมูล
- 3.2.7.6 ทดสอบ Service API อย่างน้อย 3 รายการ (เช่น POST, GET, PUT)
- 3.2.7.7 ใช้ Inspect/DevTools ตรวจสอบ Console และ Network ว่าไม่มี Error
- 3.2.7.8 ทดสอบการแสดงผลแบบ Responsive (รองรับทั้งหน้าจอมือถือ และ Desktop)

### 3.2.8 Function พิเศษเพื่อความท้าทาย โดยให้อยู่ในการพิจารณาของคณะกรรมการดำเนินการ โดยต้องแจ้งให้ผู้เข้าแข่งขันทราบในวันลงทะเบียน



	<p style="text-align: center;"><b>เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ ทักษะวิชาชีพระยะสั้น และทักษะพื้นฐาน ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิตอลและเทคโนโลยีสารสนเทศ</b> <b>กลุ่มอาชีพซอฟต์แวร์และการประยุกต์</b> <b>สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และสาขาวิชาคอมพิวเตอร์โปรแกรมเมอร์</b> <b>ทักษะการพัฒนาระบบประเมินบุคลากรด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่</b> <b>ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)</b> <b>ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2568 – 2572</b></p>
-----------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

- 3.2.8.1 Function ด้านการแสดงข้อมูล
- 3.2.8.2 Function ตรวจสอบข้อมูล
- 3.2.8.3 Function การ Upload
- 3.2.8.4 Function การ Backup/Restore
- 3.2.8.5 Function การแสดง Report
- 3.2.8.6 Function อื่น ๆ

### 3.3 กำหนดการแข่งขัน

- 3.3.1 ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีม ต้องรายงานตัวก่อนการแข่งขัน 30 นาที
- 3.3.2 ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งกายโดยใช้เครื่องแบบของสถานศึกษาที่สังกัด
- 3.3.3 ผู้เข้าแข่งขันในแต่ละทีมต้องนำเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือเครื่องคอมพิวเตอร์โน๊ตบุ๊ค 1 เครื่อง และ จอกภาพเพิ่มเติม 1 จอภาพ พร้อม Driver ส่งในวันแรกของการลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขัน ก่อน เวลา 12.00 น.
- 3.3.4 เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน จำนวน 4 วัน โดย วันแรก ช่วงเช้า ลงทะเบียน และส่งมอบ เครื่องคอมพิวเตอร์ ช่วงบ่าย ตรวจสอบความพร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับการแข่งขัน ที่คณะกรรมการจัดไดไว้ให้ จำนวน 2 ชุด และอบรม ชี้แจงการใช้โปรแกรมตามที่คณะกรรมการเตรียมไว้ให้ และหลังจากนั้น คณะกรรมการจะทำการตั้งค่าให้อยู่ในสภาพเดิม วันที่สอง เริ่มการแข่งขัน เวลา 09.00 – 15.00 น. โดยใช้เวลา 6 ชั่วโมง (รวมเวลาการรับประทานอาหาร) วันที่สาม นำเสนอผลงานในภาพรวม และขั้นตอนวิธีการ ไม่เกินทีมละ 20 นาที ในการตอบคำถามคณะกรรมการ ไม่เกินทีมละ 3 คำถามโดยที่คำถามถูกเตรียมไว้แล้ว ไม่เกิน 10 นาที วันที่สี่ ประกาศผลการแข่งขัน
- 3.3.5 ขณะทำการแข่งขันไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันออกนอกบริเวณที่กำหนด ยกเว้นได้รับอนุญาตเท่านั้น
- 3.3.6 ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันนำหนังสือ เอกสาร อุปกรณ์บันทึกข้อมูลและเครื่องมือสื่อสารทุกชนิด เข้าห้องแข่งขัน
- 3.3.7 ระบุเบียบ และรายละเอียดในการจัดการแข่งขัน ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันแต่ละระดับ ที่รับผิดชอบเป็นผู้กำหนด และแจ้งให้สถานศึกษาที่เข้าร่วมการแข่งขันทราบก่อนการแข่งขัน ไม่น้อยกว่า 15 วัน
- 3.3.8 ผู้เข้าแข่งขันจะต้องปฏิบัติตามเกณฑ์ กติกา และรายละเอียดการจัดการแข่งขัน



	<p>เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ ทักษะวิชาชีพระยะสั้น และทักษะพื้นฐาน  <b>ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิตอลและเทคโนโลยีสารสนเทศ</b>  <b>กลุ่มอาชีพซอฟต์แวร์และการประยุกต์</b>  <b>สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และสาขาวิชาคอมพิวเตอร์โปรแกรมเมอร์</b>  <b>ทักษะการพัฒนาระบบประเมินบุคลากรด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่</b>  <b>ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)</b>  <b>ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2568 – 2572</b></p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### 3.4 สิ่งที่ต้องเตรียม

#### 3.4.1 สิ่งที่ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียม

เครื่องคอมพิวเตอร์ หรือเครื่องคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ค 1 เครื่อง และจอยาพเพิ่มเติม 1 จอยาพ  
พร้อม Driver ที่จำเป็น ส่งในวันแรกของการลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขัน และตอบข้อซักถาม  
คณะกรรมการดำเนินการในกรณีที่มีข้อสงสัย (คณะกรรมการดำเนินการต้องลงบัญชีในเครื่อง  
ผู้เข้าแข่งขัน และให้ผู้เข้าแข่งขันติดตั้งโปรแกรมใหม่ทั้งหมดตามเกณฑ์ที่กำหนด)

#### 3.4.2 สิ่งที่ผู้ดำเนินการจัดการแข่งขันต้องเตรียม

3.4.2.1 เครื่องแม่ข่ายและระบบเครือข่ายแบบสายสัญญาณ สำหรับใช้ในการแข่งขัน

3.4.2.2 Firewall สำหรับกำหนดนโยบายในกรณีใช้งานอินเทอร์เน็ต

3.4.2.3 เครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับทีมเข้าแข่งขัน จำนวนทีมละ 2 เครื่อง พร้อมระบบปฏิบัติการ  
ไม่ต่ำกว่า Windows 11

3.4.2.4 โปรแกรม VSCode และติดตั้ง Extension พื้นฐาน ได้แก่ VS Code for Node.js, npm

Intellisense, ESLint , Prettier-Code formatter , Path Intellisense , DotENV ,

Thunder Client , Vue 3 Snippets ,Vue VSCode Snippets , Git

3.4.2.5 Docker Desktop และ Docker Image ที่จำเป็นต้องใช้ในการแข่งขัน (ไฟล์ Docker  
Compose ต่าง ๆ เช่น Node, phpMyAdmin, MariaDB, MySQL)

3.4.2.6 Node.js เวอร์ชันไม่ต่ำกว่า 18

3.4.2.7 HeidiSQL, DBeaver

3.4.2.8 โปรแกรม Draw.io แบบ Offline

3.4.2.9 Template Node.js ตั้งต้นในการพัฒนา ได้แก่ express, cors , dotenv ,

jsonwebtoken , express-validator , multer , express-fileupload

3.4.2.10 Template Vue.js ตั้งต้นในการพัฒนา ได้แก่ vite – plugin - vuetify, vuetifyjs,  
@mdi/font, axios, jwt - decode, nuxt, pinia, router, vue, vue-router,

tailwindcss

3.4.3 คณะกรรมการดำเนินงานจัดการแข่งขันที่รับผิดชอบเป็นผู้กำหนด และแจ้งให้สถานศึกษา  
ที่เข้าร่วมการแข่งขันทราบก่อนการแข่งขัน ไม่น้อยกว่า 15 วัน

	<p><b>เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ ทักษะวิชาชีพระยะสั้น และทักษะพื้นฐาน ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิตอลและเทคโนโลยีสารสนเทศ</b></p> <p><b>กลุ่มอาชีพซอฟต์แวร์และการประยุกต์ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และสาขาวิชาคอมพิวเตอร์โปรแกรมเมอร์ ทักษะการพัฒนาระบบประเมินบุคลากรด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)</b></p> <p><b>ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2568 – 2572</b></p>
-----------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### 3.5 เกณฑ์การตัดสินหรือเกณฑ์การให้คะแนน

เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน แบ่งออกเป็น 9 ส่วน ดังนี้

- 3.5.1 การออกแบบผังงาน (Flow Diagram) ตามความต้องการของผู้ใช้ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ที่กรรมการจัดเตรียมให้ (5 คะแนน)
- 3.5.2 การออกแบบฐานข้อมูล (Database Design) พร้อม ER-Diagram โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ที่กรรมการจัดเตรียมให้ (5 คะแนน)
- 3.5.3 การออกแบบหน้าจอด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป ที่กรรมการจัดเตรียมให้ (5 คะแนน)
- 3.5.4 การออกแบบ RESTful API Service สำหรับใช้งานในระบบ (5 คะแนน)
- 3.5.5 พัฒนาโปรแกรมตามความต้องการของผู้ใช้ (30 คะแนน)
  - 3.5.5.1 การพัฒนาระบบในส่วนของงานบุคลากร (14 คะแนน)
  - 3.5.5.2 การพัฒนาระบบในส่วนของผู้รับการประเมิน (8 คะแนน)
  - 3.5.5.3 การพัฒนาระบบในส่วนของกรรมการผู้ประเมิน (8 คะแนน)
- 3.5.6 พัฒนาระบบ Back - end การพัฒนา API (10 คะแนน)
- 3.5.7 การทดสอบโปรแกรม โดยดำเนินการ Finish detail design process (10 คะแนน)
- 3.5.8 โจทย์พิเศษเพิ่มความท้าทาย (20 คะแนน)
- 3.5.9 การนำเสนอผลงาน (10 คะแนน)

#### หมายเหตุ

- 1) ในระดับ จังหวัด และ ภาค แข่งขันในรูปแบบ Web Application
- 2) ในระดับ ชาติ แข่งขันในรูปแบบ Web Application และ Mobile Application



	<p><b>เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ ทักษะวิชาชีพระยะสั้น และทักษะพื้นฐาน ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิตอลและเทคโนโลยีสารสนเทศ</b></p> <p><b>กลุ่มอาชีพซอฟต์แวร์และการประยุกต์ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และสาขาวิชาคอมพิวเตอร์โปรแกรมเมอร์ ทักษะการพัฒนาระบบประเมินบุคลากรด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)</b></p> <p><b>ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2568 – 2572</b></p>
-----------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

เกณฑ์การให้คะแนนทักษะการพัฒนาระบบประเมินบุคลากรด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่

ที่	รายละเอียด	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	หมายเหตุ
<b>ส่วนที่ 1 การออกแบบผังงาน (Flow Diagram) ตามความต้องการของผู้ใช้ (5 คะแนน)</b>				
1.1	จัดทำผังงานระบบการเข้าสู่ระบบ (Login Flow)	1		
1.2	จัดทำผังงานกระบวนการขอ้งานบุคลากร	1		
1.3	จัดทำผังงานกระบวนการของผู้รับการประเมิน	1		
1.4	จัดทำผังงานกระบวนการของกรรมการผู้ประเมิน	1		
1.5	จัดทำผังงานภาพรวมของระบบทั้งหมด (System Flow Overview)	1		
<b>ส่วนที่ 2 การออกแบบฐานข้อมูล (Database Design) พร้อม ER-Diagram (5 คะแนน)</b>				
2.1	มีการสร้างฐานข้อมูลอย่างน้อย 3 ตาราง	1	1	
2.2	ตารางฐานข้อมูลมีความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสม (Relational Design)	1	1	
2.3	มีการเลือกใช้ประเภทข้อมูล (Data Type) ได้เหมาะสม กับชนิดของข้อมูล	1	1	
2.4	แสดง ER - Diagram ที่สามารถอธิบายโครงสร้าง ได้อย่างถูกต้อง และสมบูรณ์	1	1	
2.5	มีการตั้งชื่อตาราง และพิลเดอร์สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ของระบบ และเป็นไปตามมาตรฐานการเขียนชื่อทาง เทคโนโลยี (Naming Conventions)	1	1	



	<p>เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ ทักษะวิชาชีพระยะสั้น และทักษะพื้นฐาน  <b>ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิตอลและเทคโนโลยีสารสนเทศ</b>  <b>กลุ่มอาชีพซอฟต์แวร์และการประยุกต์</b>  <b>สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และสาขาวิชาคอมพิวเตอร์โปรแกรมเมอร์</b>  <b>ทักษะการพัฒนาระบบประเมินบุคลากรด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่</b>  <b>ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)</b>  <b>ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2568 – 2572</b></p>
-----------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ที่	รายละเอียด	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	หมายเหตุ
<b>ส่วนที่ 3 การออกแบบหน้าจอด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป (5 คะแนน)</b>				
3.1	มี Template Layout สำหรับหน้าจอเข้าสู่ระบบ (Login Screen)	1		
3.2	มี Template Layout สำหรับหน้าจอหลักของระบบ (Dashboard/Overview)	1		
3.3	มี Template Layout สำหรับหน้าจองานบุคลากร	1		
3.4	มี Template Layout สำหรับหน้าจอผู้เข้ารับการประเมิน	1		
3.5	มี Template Layout สำหรับหน้าจอกิจกรรมการประเมิน	1		
<b>ส่วนที่ 4 การออกแบบ RESTful API สำหรับใช้งานในระบบ (5 คะแนน)</b>				
4.1	ออกแบบ API ตามหลัก RESTful (เช่น ใช้ GET, POST, PUT, DELETE อย่างเหมาะสม)	1		
4.2	ตั้งชื่อ Endpoint สื่อความหมาย และมีความสอดคล้องกัน เช่น /api/teachers, /api/scores/{id}	1		
4.3	มีตัวอย่างรูปแบบ Response Body ที่สอดคล้องกับ HTTP Status Code อย่างเหมาะสม	1		
4.4	มีการออกแบบรองรับกรณีเกิด Error เช่น Unauthorized (401), Not Found (404)	1		
4.5	มีแนวทางด้านความปลอดภัยของ API เช่น JWT, Token หรือการตรวจสอบสิทธิ์การเข้าถึง	1		



	<p style="text-align: center;"><b>เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ ทักษะวิชาชีพระยะสั้น และทักษะพื้นฐาน ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิตอลและเทคโนโลยีสารสนเทศ</b> <b>กลุ่มอาชีพซอฟต์แวร์และการประยุกต์ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และสาขาวิชาคอมพิวเตอร์โปรแกรมเมอร์ ทักษะการพัฒนาระบบประเมินบุคลากรด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2568 – 2572</b></p>
-----------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ที่	รายละเอียด	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	หมายเหตุ
<b>ส่วนที่ 5 การพัฒนาโปรแกรมตามความต้องการของผู้ใช้ (30 คะแนน)</b>				
<b>5.1 การพัฒนาระบบในส่วนของ งานบุคคลากร (14 คะแนน)</b>				
5.1.1	เพิ่มหัวข้อการประเมินได้	1		
5.1.2	กำหนดช่วงเวลาเปิด/ปิดการประเมินได้ (กำหนดวันเริ่ม – สิ้นสุด)	1		
5.1.3	เพิ่มตัวชี้วัดในแต่ละหัวข้อได้ โดยประกอบด้วย ชื่อ, รายละเอียด, น้ำหนักคะแนน, และหลักฐานที่ใช้แนบ	1		
5.1.4	กำหนดรูปแบบการประเมินในแต่ละตัวชี้วัด			
	1) กำหนดรูปแบบการประเมินแบบตัวเลือก “มี/ไม่มี” ได้	1		
	2) กำหนดรูปแบบการประเมิน แบบสเกลคะแนน 1 – 4 ได้ พิริ่อมค่าอธิบายระดับ: - ระดับ 1 หมายถึง ปฏิบัติได้ต่ำกว่าระดับการปฏิบัติ ที่คาดหวังมาก	1		
	- ระดับ 2 หมายถึง ปฏิบัติได้ต่ำกว่าระดับการปฏิบัติ ที่คาดหวัง			
	- ระดับ 3 หมายถึง ปฏิบัติได้ตามระดับการปฏิบัติ ที่คาดหวัง			
	- ระดับ 4 หมายถึง ปฏิบัติได้สูงกว่าระดับการปฏิบัติ ที่คาดหวัง			
5.1.5	แนบหลักฐานประกอบการประเมินได้ เช่น ไฟล์เอกสาร PDF, ไฟล์รูปภาพ หรือ ที่อยู่ URL	1		
5.1.6	จัดการข้อมูลผู้รับการประเมิน	1		
5.1.7	เพิ่มรายชื่อกรรมการผู้ประเมินได้	1		
5.1.8	มอบหมายกรรมการให้ประเมินผู้รับการประเมิน แต่ละคนได้	1		
5.1.9	กำหนดบทบาทของกรรมการได้ เช่น ประธาน / กรรมการร่วม	1		



	<p style="text-align: center;"><b>เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ ทักษะวิชาชีพระยะสั้น และทักษะพื้นฐาน ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิตอลและเทคโนโลยีสารสนเทศ</b></p> <p style="text-align: center;"><b>กลุ่มอาชีพชອฟต์แวร์และการประยุกต์ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และสาขาวิชาคอมพิวเตอร์โปรแกรมเมอร์ ทักษะการพัฒนาระบบประเมินบุคคลการด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)</b></p> <p style="text-align: center;"><b>ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2568 – 2572</b></p>
-----------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ที่	รายละเอียด	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	หมายเหตุ
5.1.10	แสดงผลสรุปการประเมินรายการ (ประเมินผู้รับ การประเมินแต่ละคน)	1		
5.1.11	ติดตามสถานะการประเมินของกรรมการแต่ละคนได้	1		
5.1.12	ติดตามสถานะการประเมินของผู้รับการประเมินได้	1		
5.1.13	แสดงรายงานผลการประเมินรายบุคคลได้	1		
<b>5.2 การพัฒนาระบบในส่วนของ ผู้รับการประเมิน (8 คะแนน)</b>				
5.2.1	ลงทะเบียนเพื่อใช้งานระบบได้ พร้อมกรอกข้อมูล เบื้องต้น	1	1	
5.2.2	บันทึก และแก้ไขข้อมูลส่วนตัวเบื้องต้น	1		
5.2.3	เพิ่มข้อมูลในแต่ละตัวชี้วัดได้	1	1	
5.2.4	กรอกคะแนนการประเมินของตนเองได้	1	1	
5.2.5	บันทึกข้อมูลการประเมินตนเองในแต่ละตัวชี้วัด	1	1	
5.2.6	ดูความคืบหน้าในการดำเนินงานของแต่ละตัวชี้วัด	1	1	
5.2.7	สามารถ Export ออกมาเป็นไฟล์ PDF ได้	1		
5.2.8	ดูความคิดเห็นของกรรมการที่ประเมินของตนเองได้	1		
<b>5.3 การพัฒนาระบบในส่วนของ กรรมการผู้ประเมิน (8 คะแนน)</b>				
5.3.1	แสดงข้อมูลของผู้รับการประเมินที่ต้องประเมิน	1	1	
5.3.2	แสดงหัวข้อ ตัวชี้วัด รายละเอียดข้อมูล และหลักฐาน ของผู้รับการประเมิน	1	1	
5.3.3	แสดงคะแนนที่ผู้รับการประเมินประเมินตนเอง	1	1	
5.3.4	ให้คะแนนผู้รับการประเมินตามตัวชี้วัด	1	1	
5.3.5	กรรมการให้ความคิดเห็นสรุปโดยภาพรวมของ การประเมิน	1	1	
5.3.6	แสดงผลลัพธ์การประเมิน แต่ละตัวชี้วัด ในรูปแบบของ ตาราง และสรุปภาพรวมของผู้รับการประเมินรายบุคคล	1	1	



	<p style="text-align: center;"><b>เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ ทักษะวิชาชีพระยะสั้น และทักษะพื้นฐาน ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิตอลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพซอฟต์แวร์และการประยุกต์ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และสาขาวิชาคอมพิวเตอร์โปรแกรมเมอร์ ทักษะการพัฒนาระบบประเมินบุคลากรด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2568 – 2572</b></p>
-----------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ที่	รายละเอียด	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	หมายเหตุ
5.3.7	ลงนามการประเมิน โดยแนบลายเซ็น	1		
5.3.8	ยืนยันและส่งผลการประเมิน	1	1	
<b>ส่วนที่ 6 พัฒนาระบบ Back-end การพัฒนา API (10 คะแนน)</b>				
6.1	สร้าง API แบบ GET พร้อมรับค่า (Query หรือ Path Parameters)	1	1	
6.2	สร้าง API แบบ POST ที่รับข้อมูลจาก Body อย่างถูกต้อง	1	1	
6.3	สร้าง API สำหรับอัปโหลดไฟล์ (File Upload เช่น เอกสารประกอบการประเมิน)	1	1	
6.4	สร้าง API Login โดยใช้ JWT Token (ซึ่งมีการลงนาม (Signing) เพื่อความปลอดภัย และใช้สำหรับตรวจสอบสิทธิ์ในการเข้าถึงระบบ)	1	1	
6.5	มีการจัดการข้อผิดพลาด (Exception Handling) เช่น ตรวจสอบข้อมูลไม่ครบ, ไม่พบข้อมูล	1	1	
6.6	API ส่ง Response ที่เหมาะสม เช่น JSON มี status, message เพิ่มเติม, data อย่างเป็นระบบ	1	1	
6.7	มีคำอธิบาย API แต่ละ Service	1	1	
6.8	ระบุ parameter ที่ใช้ในแต่ละ API เช่น query, path, body อย่างชัดเจน	1	1	
6.9	โค้ด Back-end มีโครงสร้างดี แยกไฟล์, ใช้ router, async/await อย่างเหมาะสม	1	1	
6.10	API มีความปลอดภัย และมีระบบตรวจสอบสิทธิ์ก่อนเข้าถึงข้อมูล	1	1	



	<p style="text-align: center;"><b>เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ ทักษะวิชาชีพระยะสั้น และทักษะพื้นฐาน ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิตอลและเทคโนโลยีสารสนเทศ</b>  <b>กลุ่มอาชีพซอฟต์แวร์และการประยุกต์</b>  <b>สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และสาขาวิชาคอมพิวเตอร์โปรแกรมเมอร์</b>  <b>ทักษะการพัฒนาระบบประเมินบุคลากรด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่</b>  <b>ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)</b>  <b>ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2568 – 2572</b></p>
-----------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ที่	รายละเอียด	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	หมายเหตุ
<b>ส่วนที่ 7 การทดสอบโปรแกรม โดยดำเนินการ Finish detail design process (10 คะแนน)</b>				
7.1	ทดสอบระบบ Login (เช่น ทดสอบ Username/Password ถูก - ผิด)	1	1	
7.2	ทดสอบการ Insert ข้อมูล (เพิ่มข้อมูลใหม่ เช่น ผู้ใช้งาน หรือแบบประเมิน)	1	1	
7.3	ทดสอบการ Update ข้อมูล (แก้ไขข้อมูลเดิมแล้ว ตรวจสอบผลลัพธ์)	1	1	
7.4	ดำเนินการ Validate ข้อมูลก่อนส่ง เช่น ตรวจสอบ ซ่องว่าง / รูปแบบอีเมล / ความยาว	1	1	
7.5	ทดสอบฟังก์ชันเฉพาะจุด เช่น ฟังก์ชันคำนวณคะแนน, การเรียงข้อมูล	1	1	
7.6	ทดสอบ Service API อย่างน้อย 3 รายการ (เช่น POST, GET, PUT)	1	1	
7.7	ใช้ Inspect/DevTools ตรวจสอบ Console และ Network ว่าไม่มี Error	1	1	
7.8	ทดสอบการแสดงผลแบบ Responsive (รองรับทั้ง หน้าจอมือถือและ Desktop)	1	1	
<b>ส่วนที่ 8 โจทย์พิเศษเพิ่มความท้าทาย (20 คะแนน)</b>				
8.1	Function ด้านการแสดงข้อมูล	2		
8.2	Function ตรวจสอบข้อมูล	2		
8.3	Function การ Upload	5		
8.4	Function การ Backup/Restore	2		
8.5	Function การแสดง Report	3		
8.6	Function อื่น ๆ	6		



	<p><b>เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ ทักษะวิชาชีพระยะสั้น และทักษะพื้นฐาน ประจำวิชาอุตสาหกรรมดิจิตอลและเทคโนโลยีสารสนเทศ</b></p> <p><b>กลุ่มอาชีพซอฟต์แวร์และการประยุกต์ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และสาขาวิชาคอมพิวเตอร์โปรแกรมเมอร์ ทักษะการพัฒนาระบบประเมินบุคลากรด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)</b></p> <p><b>ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2568 – 2572</b></p>
-----------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ที่	รายละเอียด	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	หมายเหตุ
<b>ส่วนที่ 9 การนำเสนอผลงาน (10 คะแนน)</b>				
9.1	การตอบค่าถามจากคณะกรรมการ จากชุดค่าถาม Backend Frontend และ แนวทางการแก้ปัญหา	3		
9.2	นำเสนอวิธีการทำงานร่วมกัน โดยกระจายการทำงานกันอย่างเหมาะสม	3		
9.3	บุคลิกภาพ	3		
9.4	การนำเสนอภาษาในระยะเวลาที่กำหนด	1		
<b>รวม</b>		<b>100</b>		

3.5.10 กรณีผู้เข้าแข่งขันไม่ปฏิบัติตามเกณฑ์ กติกา และรายละเอียดการแข่งขัน คณะกรรมการตัดสินจะไม่พิจารณาผลคะแนน และจัดลำดับ หรือพิจารณาโทษตามข้อกำหนดของเกณฑ์ กติกา

3.5.11 ผลการตัดสินต้องผ่านความเห็นชอบของกรรมการบริหารองค์การนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทย เดลต่าระดับ

3.5.12 ให้ประกาศผลการแข่งขันโดยเปิดเผยแพร่ และแสดงให้สาธารณะชนทราบ

### 3.6 คณะกรรมการตัดสิน

3.6.1 ระดับจังหวัด ให้มีคณะกรรมการตัดสิน ไม่เกิน 7 คน โดยประธานกรรมการบริหารองค์การนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทย ระดับจังหวัด เป็นผู้แต่งตั้ง

3.6.2 ระดับภาค และระดับชาติ ให้มีคณะกรรมการตัดสิน ไม่เกิน 7 คน

3.6.3 กรณีมีความจำเป็นต้องเพิ่มจำนวนกรรมการตัดสิน ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการบริหารองค์การนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทย แต่ละระดับ

### 3.7 คณะกรรมการดำเนินงาน

3.7.1 ระดับจังหวัด ให้มีคณะกรรมการดำเนินงาน โดยประธานกรรมการบริหารองค์การนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทย ระดับจังหวัด เป็นผู้แต่งตั้ง

3.7.2 ระดับภาค คณะกรรมการดำเนินงาน ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการบริหารองค์การนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทย ระดับภาค โดยประธานกรรมการบริหารองค์การนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทย ระดับภาค เป็นผู้แต่งตั้ง



	<p style="text-align: center;"><b>เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ ทักษะวิชาชีพระยะสั้น และทักษะพื้นฐาน ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิตอลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพซอฟต์แวร์และการประยุกต์ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และสาขาวิชาคอมพิวเตอร์โปรแกรมเมอร์ ทักษะการพัฒนาระบบประเมินบุคลากรด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2568 – 2572</b></p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3.7.3 ระดับชาติ คณะกรรมการดำเนินงาน ไม่เกิน 15 คน ให้มีผู้แทนของแต่ละภาค ๆ ละ 1 คน และภาคที่เป็นเจ้าภาพเสนอรายชื่อคณะกรรมการในภาค จำนวน 11 คน โดยเลขาธิการ คณะกรรมการการอาชีวศึกษา หรือรองเลขาธิการคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ที่ได้รับมอบหมายเป็นผู้แต่งตั้ง

3.7.4 กรณีมีความจำเป็นต้องเพิ่มจำนวนคณะกรรมการดำเนินงาน เกิน 15 คน ให้อยู่ในดุลยพินิจ ของคณะกรรมการบริหารองค์การนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทย แต่ละระดับ

#### 4. การพิจารณาให้รางวัลตามเกณฑ์มาตรฐาน

- 4.1 คะแนน 80 ขึ้นไป ระดับเหรียญทอง
- 4.2 คะแนน 70 - 79 ระดับเหรียญเงิน
- 4.3 คะแนน 60 - 69 ระดับเหรียญทองแดง

#### 5. การจัดอันดับรางวัล

- 5.1 ชนะเลิศ ได้คะแนนสูงสุด
  - 5.2 รองชนะเลิศอันดับ 1 ได้คะแนนรองจากการรังวัลชนะเลิศ
  - 5.3 รองชนะเลิศอันดับ 2 ได้คะแนนรองจากการรังวัลรองชนะเลิศอันดับ 1
  - 5.4 รองชนะเลิศอันดับ 3 ได้คะแนนรองจากการรังวัลรองชนะเลิศอันดับ 2
  - 5.5 รองชนะเลิศอันดับ 4 ได้คะแนนรองจากการรังวัลรองชนะเลิศอันดับ 3
  - 5.6 ชมเชย ได้คะแนนรองจากการรังวัลรองชนะเลิศอันดับ 4  
และมีคะแนนอยู่ในระดับเหรียญทองแดงขึ้นไป
- หมายเหตุ รางวัลลำดับที่ 5.1 - 5.5 ต้องไม่ครองตำแหน่งร่วมกัน

#### 6. รางวัลที่ได้รับ

- 6.1 ชนะเลิศ ได้รับโล่พร้อมเกียรติบัตร (ระดับภาคและระดับชาติ)
- 6.2 รองชนะเลิศอันดับ 1 ได้รับเกียรติบัตร
- 6.3 รองชนะเลิศอันดับ 2 ได้รับเกียรติบัตร
- 6.4 รองชนะเลิศอันดับ 3 ได้รับเกียรติบัตร
- 6.5 รองชนะเลิศอันดับ 4 ได้รับเกียรติบัตร
- 6.6 ชมเชย ได้รับเกียรติบัตร

	<p><b>เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ ทักษะวิชาชีพระยะสั้น และทักษะพื้นฐาน ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิตอลและเทคโนโลยีสารสนเทศ</b></p> <p><b>กลุ่มอาชีพซอฟต์แวร์และการประยุกต์ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และสาขาวิชาคอมพิวเตอร์โปรแกรมเมอร์ ทักษะการพัฒนาระบบประเมินบุคลากรด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)</b></p> <p><b>ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2568 – 2572</b></p>
-----------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

#### หมายเหตุ

- 1) โอลร่างวัล摸อปให้สถานศึกษา เกี่ยรติบัตรมอปให้สถานศึกษา ผู้เข้าแข่งขัน และครูผู้ควบคุม
- 2) ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือว่าเป็นที่สิ้นสุด

