

|  |
|--|
| <p>เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ ทักษะวิชาชีพระยะสั้น และทักษะพื้นฐาน<br/>ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิตอลและเทคโนโลยีสารสนเทศ<br/>กลุ่มอาชีพซอฟต์แวร์และการประยุกต์<br/>สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และสาขาวิชาคอมพิวเตอร์โปรแกรมเมอร์<br/>ทักษะการพัฒนาระบบประเมินบุคลากรด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่<br/>ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)<br/>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><b>เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ ทักษะวิชาชีพระยะสั้น และทักษะพื้นฐาน<br/>ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิตอลและเทคโนโลยีสารสนเทศ</b></p> <p><b>กลุ่มอาชีพซอฟต์แวร์และการประยุกต์<br/>สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และสาขาวิชาคอมพิวเตอร์โปรแกรมเมอร์<br/>ทักษะการพัฒนาระบบประเมินบุคลากรด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่<br/>ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)</b></p> <p><b>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<br/>ประจำวิชาอุตสาหกรรมดิจิตอลและเทคโนโลยีสารสนเทศ</b></p> <p><b>กลุ่มอาชีพซอฟต์แวร์และการประยุกต์<br/>สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และสาขาวิชาคอมพิวเตอร์โปรแกรมเมอร์</b></p> <p><b>ทักษะการพัฒนาระบบประเมินบุคลากรด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่<br/>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><b>เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ ทักษะวิชาชีพระยะสั้น และทักษะพื้นฐาน<br/>ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิตอลและเทคโนโลยีสารสนเทศ</b></p> <p><b>กลุ่มอาชีพซอฟต์แวร์และการประยุกต์<br/>สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และสาขาวิชาคอมพิวเตอร์โปรแกรมเมอร์<br/>ทักษะการพัฒนาระบบประเมินบุคลากรด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่<br/>ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)</b></p> <p><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<br/>ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิตอลและเทคโนโลยีสารสนเทศ</b><br/><b>กลุ่มอาชีพซอฟต์แวร์และการประยุกต์</b><br/>สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และสาขาวิชาคอมพิวเตอร์โปรแกรมเมอร์<br/>ทักษะการพัฒนาระบบประเมินบุคลากรด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่<br/>ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)<br/>ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2568 – 2572</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 style="text-align: center;"><b>เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ ทักษะวิชาชีพระยะสั้น และทักษะพื้นฐาน<br/>ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิตอลและเทคโนโลยีสารสนเทศ</b></p> <p style="text-align: center;"><b>กลุ่มอาชีพซอฟต์แวร์และการประยุกต์<br/>สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และสาขาวิชาคอมพิวเตอร์โปรแกรมเมอร์<br/>ทักษะการพัฒนาระบบประเมินบุคลากรด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่<br/>ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)</b></p> <p style="text-align: center;"><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<br/>ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิตอลและเทคโนโลยีสารสนเทศ</b></p> <p><b>กลุ่มอาชีพซอฟต์แวร์และการประยุกต์<br/>สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และสาขาวิชาคอมพิวเตอร์โปรแกรมเมอร์<br/>ทักษะการพัฒนาระบบประเมินบุคลากรด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่<br/>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<br/>ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิตอลและเทคโนโลยีสารสนเทศ</b></p> <p><b>กลุ่มอาชีพซอฟต์แวร์และการประยุกต์<br/>สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และสาขาวิชาคอมพิวเตอร์โปรแกรมเมอร์<br/>ทักษะการพัฒนาระบบประเมินบุคลากรด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่<br/>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         |             |          |
| 2.2   | ตารางฐานข้อมูลมีความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสม (Relational Design)   | 1         |             |          |
| 2.3   | มีการเลือกใช้ประเภทข้อมูล (Data Type) ได้เหมาะสม กับชนิดของข้อมูล   | 1         |             |          |
| 2.4   | แสดง ER - Diagram ที่สามารถอธิบายโครงสร้าง ได้อย่างถูกต้อง และสมบูรณ์   | 1         |             |          |
| 2.5   | มีการตั้งชื่อตาราง และพิลเดอร์สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ของระบบ และเป็นไปตามมาตรฐานการเขียนชื่อทาง เทคโนโลยี (Naming Conventions) | 1         |             |          |



|   |  |
|---|--|
|  | <p>เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ ทักษะวิชาชีพระยะสั้น และทักษะพื้นฐาน<br/> <b>ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิตอลและเทคโนโลยีสารสนเทศ</b><br/> <b>กลุ่มอาชีพซอฟต์แวร์และการประยุกต์</b><br/> <b>สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และสาขาวิชาคอมพิวเตอร์โปรแกรมเมอร์</b><br/> <b>ทักษะการพัฒนาระบบประเมินบุคลากรด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่</b><br/> <b>ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)</b><br/> <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><b>เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ ทักษะวิชาชีพระยะสั้น และทักษะพื้นฐาน<br/>ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิตอลและเทคโนโลยีสารสนเทศ</b></p> <p><b>กลุ่มอาชีพซอฟต์แวร์และการประยุกต์<br/>สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และสาขาวิชาคอมพิวเตอร์โปรแกรมเมอร์<br/>ทักษะการพัฒนาระบบประเมินบุคลากรด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่<br/>ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)</b></p> <p><b>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<br>(กำหนดวันเริ่ม – สิ้นสุด)  | 1         |             |          |
| 5.1.3  | เพิ่มตัวชี้วัดในแต่ละหัวข้อได้ โดยประกอบด้วย ชื่อ,<br>รายละเอียด, น้ำหนักคะแนน, และหลักฐานที่ใช้แนบ  | 1         |             |          |
| 5.1.4  | กำหนดรูปแบบการประเมินในแต่ละตัวชี้วัด  |           |             |          |
|  | 1) กำหนดรูปแบบการประเมินแบบตัวเลือก “มี/ไม่มี”ได้  | 1         |             |          |
|  | 2) กำหนดรูปแบบการประเมิน แบบสเกลคะแนน<br>1 – 4 ได้ พิริ่อมค่าอธิบายระดับ:<br>- ระดับ 1 หมายถึง ปฏิบัติได้ต่ำกว่าระดับการปฏิบัติ<br>ที่คาดหวังมาก<br>- ระดับ 2 หมายถึง ปฏิบัติได้ต่ำกว่าระดับการปฏิบัติ<br>ที่คาดหวัง<br>- ระดับ 3 หมายถึง ปฏิบัติได้ตามระดับการปฏิบัติ<br>ที่คาดหวัง<br>- ระดับ 4 หมายถึง ปฏิบัติได้สูงกว่าระดับการปฏิบัติ<br>ที่คาดหวัง | 1         |             |          |
| 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 <sup>แต่ละคนได้</sup>   | 1         |             |          |
| 5.1.9  | กำหนดบทบาทของกรรมการได้ เช่น ประธาน /<br>กรรมการร่วม   | 1         |             |          |

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

| ที่  | รายละเอียด   | คะแนนเต็ม | คะแนนที่ได้ | หมายเหตุ |
|--|--|-----------|-------------|----------|
| 5.1.10   | แสดงผลสรุปการประเมินรายการ (ประเมินผู้รับ<br>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<br>เบื้องต้น   | 1         |             |          |
| 5.2.2  | บันทึก และแก้ไขข้อมูลส่วนตัวเบื้องต้น  | 1         |             |          |
| 5.2.3  | เพิ่มข้อมูลในแต่ละตัวชี้วัดได้   | 1         |             |          |
| 5.2.4  | กรอกคะแนนการประเมินของตนเองได้   | 1         |             |          |
| 5.2.5  | บันทึกข้อมูลการประเมินตนเองในแต่ละตัวชี้วัด  | 1         |             |          |
| 5.2.6  | ดูความคืบหน้าในการดำเนินงานของแต่ละตัวชี้วัด   | 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         |             |          |
| 5.3.2  | แสดงหัวข้อ ตัวชี้วัด รายละเอียดข้อมูล และหลักฐาน<br>ของผู้รับการประเมิน                            | 1         |             |          |
| 5.3.3  | แสดงคะแนนที่ผู้รับการประเมินประเมินตนเอง   | 1         |             |          |
| 5.3.4  | ให้คะแนนผู้รับการประเมินตามตัวชี้วัด   | 1         |             |          |
| 5.3.5  | กรรมการให้ความคิดเห็นสรุปโดยภาพรวมของ<br>การประเมิน  | 1         |             |          |
| 5.3.6  | แสดงผลลัพธ์การประเมิน แต่ละตัวชี้วัด ในรูปแบบของ<br>ตาราง และสรุปภาพรวมของผู้รับการประเมินรายบุคคล | 1         |             |          |



|   |   |
|---|---|
|  | <p><b>เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ ทักษะวิชาชีพระยะสั้น และทักษะพื้นฐาน<br/>ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิตอลและเทคโนโลยีสารสนเทศ</b></p> <p><b>กลุ่มอาชีพซอฟต์แวร์และการประยุกต์<br/>สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และสาขาวิชาคอมพิวเตอร์โปรแกรมเมอร์<br/>ทักษะการพัฒนาระบบประเมินบุคลากรด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่<br/>ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)</b></p> <p><b>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         |             |          |
| <b>ส่วนที่ 6 พัฒนาระบบ Back-end การพัฒนา API (10 คะแนน)</b> |  |           |             |          |
| 6.1   | สร้าง API แบบ GET พร้อมรับค่า (Query หรือ Path Parameters)   | 1         |             |          |
| 6.2   | สร้าง API แบบ POST ที่รับข้อมูลจาก Body อย่างถูกต้อง   | 1         |             |          |
| 6.3   | สร้าง API สำหรับอัปโหลดไฟล์ (File Upload เช่น เอกสารประกอบการประเมิน)  | 1         |             |          |
| 6.4   | สร้าง API Login โดยใช้ JWT Token (ซึ่งมีการลงนาม (Signing) เพื่อความปลอดภัย และใช้สำหรับตรวจสอบสิทธิ์ในการเข้าถึงระบบ) | 1         |             |          |
| 6.5   | มีการจัดการข้อผิดพลาด (Exception Handling) เช่น ตรวจสอบข้อมูลไม่ครบ, ไม่พบข้อมูล                                       | 1         |             |          |
| 6.6   | API ส่ง Response ที่เหมาะสม เช่น JSON มี status, message เพิ่มเติม, data อย่างเป็นระบบ                                 | 1         |             |          |
| 6.7   | มีคำอธิบาย API แต่ละ Service   | 1         |             |          |
| 6.8   | ระบุ parameter ที่ใช้ในแต่ละ API เช่น query, path, body อย่างชัดเจน  | 1         |             |          |
| 6.9   | โค้ด Back-end มีโครงสร้างดี แยกไฟล์, ใช้ router, async/await อย่างเหมาะสม  | 1         |             |          |
| 6.10  | API มีความปลอดภัย และมีระบบตรวจสอบสิทธิ์ก่อนเข้าถึงข้อมูล  | 1         |             |          |



|   |   |
|---|---|
|  | <p style="text-align: center;"><b>เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ ทักษะวิชาชีพระยะสั้น และทักษะพื้นฐาน<br/>ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิตอลและเทคโนโลยีสารสนเทศ</b><br/> <b>กลุ่มอาชีพซอฟต์แวร์และการประยุกต์</b><br/> <b>สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และสาขาวิชาคอมพิวเตอร์โปรแกรมเมอร์</b><br/> <b>ทักษะการพัฒนาระบบประเมินบุคลากรด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่</b><br/> <b>ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)</b><br/> <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         |             |          |
| 7.2   | ทดสอบการ Insert ข้อมูล (เพิ่มข้อมูลใหม่ เช่น ผู้ใช้งาน หรือแบบประเมิน)         | 1         |             |          |
| 7.3   | ทดสอบการ Update ข้อมูล (แก้ไขข้อมูลเดิมแล้ว ตรวจสอบผลลัพธ์)                    | 1         |             |          |
| 7.4   | ดำเนินการ Validate ข้อมูลก่อนส่ง เช่น ตรวจสอบ ซ่องว่าง / รูปแบบอีเมล / ความยาว | 1         |             |          |
| 7.5   | ทดสอบฟังก์ชันเฉพาะจุด เช่น ฟังก์ชันคำนวณคะแนน, การเรียงข้อมูล                  | 1         |             |          |
| 7.6   | ทดสอบ Service API อย่างน้อย 3 รายการ (เช่น POST, GET, PUT)                     | 1         |             |          |
| 7.7   | ใช้ Inspect/DevTools ตรวจสอบ Console และ Network ว่าไม่มี Error                | 1         |             |          |
| 7.8   | ทดสอบการแสดงผลแบบ Responsive (รองรับทั้ง หน้าจอมือถือและ Desktop)              | 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<br/>ประจำวิชาอุตสาหกรรมดิจิตอลและเทคโนโลยีสารสนเทศ</b></p> <p><b>กลุ่มอาชีพซอฟต์แวร์และการประยุกต์<br/>สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และสาขาวิชาคอมพิวเตอร์โปรแกรมเมอร์<br/>ทักษะการพัฒนาระบบประเมินบุคลากรด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่<br/>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<br/>ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิตอลและเทคโนโลยีสารสนเทศ<br/>กลุ่มอาชีพซอฟต์แวร์และการประยุกต์<br/>สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และสาขาวิชาคอมพิวเตอร์โปรแกรมเมอร์<br/>ทักษะการพัฒนาระบบประเมินบุคลากรด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่<br/>ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)<br/>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<br/>ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิตอลและเทคโนโลยีสารสนเทศ</b></p> <p><b>กลุ่มอาชีพซอฟต์แวร์และการประยุกต์<br/>สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และสาขาวิชาคอมพิวเตอร์โปรแกรมเมอร์<br/>ทักษะการพัฒนาระบบประเมินบุคลากรด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่<br/>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

