

กติกาการแข่งขันประเภทสร้างสื่อประกอบการเรียนการสอนนวัตกรรมซอฟต์แวร์ Hackathon

1. คุณสมบัติของผู้เข้าร่วมการแข่งขัน

1. ผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่กำลังศึกษาอยู่ในปัจจุบัน สังกัดคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม/ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี/ คณะศึกษาศาสตร์/คณะวิศวกรรมศาสตร์ (ที่มีวุฒิทางการศึกษาวิชาชีพครู)
2. ให้แต่ละสถานศึกษาส่งอาจารย์ผู้ควบคุม จำนวน 1 คน นักศึกษาผู้เข้าร่วมการแข่งขัน ทีมละไม่เกิน 3 คน โดยมีนักศึกษาที่กำลังศึกษาในหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ค.อ.บ.) อย่างน้อย 1 คน

2.รูปแบบการจัดกิจกรรม

วันที่ 1 อบรมเชิงปฏิบัติการและเริ่มแข่งขัน

09.00-12.00 อบรมเชิงปฏิบัติการ Game Engine ผู้เข้าแข่งขันต้องเข้าร่วมทุกทีม

(ผู้ควบคุมแต่ละทีมของสถานศึกษาเข้าร่วมประชุมเพื่อกำหนดโจทย์ปัญหา)

13.00 เป็นต้นไป

- ให้โจทย์ปัญหา เกี่ยวกับ Soft skill
- จัดสาลเกล้ารับการนำเสนอ (Pitch ครั้งที่ 1) 18.00 น.

วันที่ 2 สร้างนวัตกรรมประเภท Digital Game

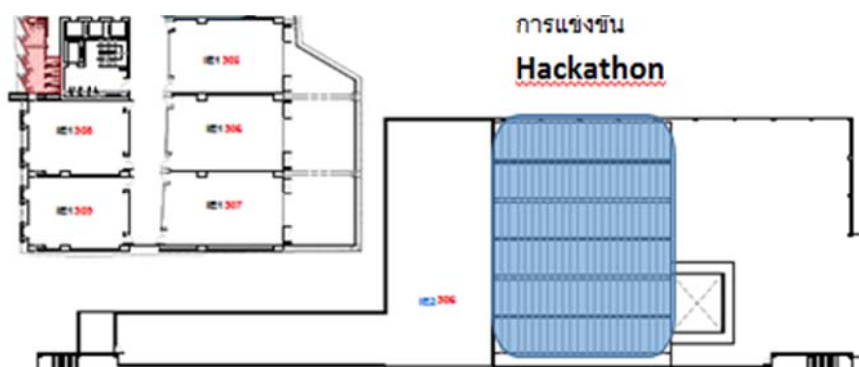
- ปฏิบัติงานสร้างสื่อการสอนต่อ
- ระยะเวลาในการพัฒนา 13.00 (วันที่ 1) - 15.00 (วันที่ 2)
- Final Pitch กลุ่มละ 3-5 นาที (15.00 - 16.00)
- กรรมการประชุมพิจารณาผลงาน (16.00 - 16.30)
- ประกาศผล (16.30)
- ไม่จำกัดเครื่องมือในการพัฒนาสื่อ โดยให้ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมพร้อมมาเอง

3. สถานที่จัดการแข่งขัน

อาคารครุศาสตร์อุตสาหกรรม (อาคารเรียนเดิม) ของคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สจล.

การแข่งขัน	ห้องแข่งขัน เบรกและรับประทานอาหาร
การแข่งขันประเภทสร้างสื่อ ประกอบการเรียนการสอน นวัตกรรมซอฟต์แวร์ Hackathon	ห้องนิทรรศการชั้น 3 อาคารครุศาสตร์อุตสาหกรรม (อาคารเรียนเดิม)

TEACHING ACADEMY AWARD 2020 (9th)



ภาพแสดงห้องแข่งขัน ณ ชั้น 3 อาคารครุศาสตร์อุตสาหกรรม (อาคารเรียนเดิม)
ของคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี

4. เกณฑ์การให้คะแนน

1) ด้านการเรียนรู้	(40 %)
2) ด้านการออกแบบ	(45 %)
3) ด้านการนำเสนอ	(15 %)
คะแนนเต็มรวม	(100 %)

5. รางวัลสำหรับการแข่งขัน

1) รางวัลชนะเลิศ	ได้รับโล่เชิดชูเกียรติและเกียรติบัตร	1 รางวัล
2) รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 1	ได้รับโล่เชิดชูเกียรติและเกียรติบัตร	1 รางวัล
3) รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 2	ได้รับโล่เชิดชูเกียรติและเกียรติบัตร	1 รางวัล
4) ผู้เข้าร่วมการแข่งขันและอาจารย์ผู้ควบคุมทีม	จะได้รับเกียรติบัตร	