

โรงเรียนจอมสุรางค์อุปถัมภ์
เลขรับ.....0067.....
วันที่.....12 ม.ค. 2569.....
เวลา.....



ที่ ศธ ๐๔๓๑๘/ว๑๐๘

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา
พระนครศรีอยุธยา ถนนอยุธยา-อ่างทอง
อำเภอพระนครศรีอยุธยา อย. ๑๓๐๐๐

๑๒ มกราคม ๒๕๖๙

เรื่อง ประชาสัมพันธ์การประกวดโครงงานนักเรียนด้านอนุรักษ์พลังงานและสิ่งแวดล้อมด้านเทคโนโลยี
รวมถึงการประกวดออกแบบตราสัญลักษณ์ (Logo) และมาสคอต (Mascots) ของสำนักวิทยบริการ
และเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนในสังกัด

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. กำหนดการงาน “สัปดาห์ห้องสมุดยุคดิจิทัล” จำนวน ๑ ฉบับ
๒. รายละเอียด หลักเกณฑ์การประกวดแข่งขัน จำนวน ๑ ชุด

ด้วยสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา ได้รับแจ้งจากสำนักวิทย
บริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยาได้กำหนดจัดงาน “สัปดาห์ห้องสมุด
ยุคดิจิทัล (Digital Library Fair ๒๐๒๖)” ในวันที่ ๑๘ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙ โดยมีกิจกรรมการประกวดโครงงาน
นักเรียนด้านการอนุรักษ์พลังงานและสิ่งแวดล้อม ด้านเทคโนโลยี รวมถึงการประกวดออกแบบตราสัญลักษณ์
(Logo) และมาสคอต (Mascots) ของสำนักงานวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา จึงขอประชาสัมพันธ์กิจกรรม
ดังกล่าว เพื่อประชาสัมพันธ์เชิญชวนบุคลากร และนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรม รายละเอียดปรากฏตามสิ่งที่ส่งมา
ด้วย

จึงเรียนมาเพื่อพิจารณา

ทราบ ☐ อนุญาต ☐ อนุมัติ
มอบ ☐ บริหารวิชาการ ☐ บริหารงานบุคคล
☐ บริหารงบประมาณ ☐ บริหารกิจการนักเรียน
☐ บริหารงานทั่วไป ☐ สำนักงานผู้อำนวยการ

เรียน ผู้อำนวยการเพื่อ

☒ ๑. ทราบ

☒ ๒. สมควรมอบฝ่าย.....

พิจารณา/ดำเนินการ

☐ ๓.

12 ม.ค. 2569

ขอแสดงความนับถือ

(นายธนวัฒน์ พิมพ์โคตร)

รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ปฏิบัติราชการแทน
ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา

กลุ่มอำนวยการ

โทร. ๐ ๓๕๘๘ ๑๒๒๐

- ทราบ

- มคอ.รพด.รประชาสัมพันธ์ทั้ง ๖ ระดับ

“เรียนดี มีคุณธรรม”

กำหนดการงาน“สัปดาห์ห้องสมุดยุคดิจิทัล (Digital Library Fair 2026)”

วันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2569

ณ ห้องประชุมศูนย์ภาษาและคอมพิวเตอร์ อาคาร 100 ปี มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

วันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2569		
08.30-09.00 น.	ลงทะเบียนและรับประทานอาหารว่าง	
09.00-09.15 น.	พิธีเปิดงาน “สัปดาห์ห้องสมุดยุคดิจิทัล (Digital Library Fair 2026)” พิธีกร โดย รองศาสตราจารย์.ดร.ศิริพล แสนบุญส่ง 	

หมายเหตุ

รับประทานอาหารว่าง เวลา 10.30 น. รับประทานอาหารกลางวัน เวลา 12.00 – 13.00



ประกาศสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

เรื่อง หลักเกณฑ์การประกวดแข่งขันสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมด้านเทคโนโลยี Internet of Things (IoT)
ภายใต้งาน “สัปดาห์ห้องสมุดดิจิทัล (Digital Library Fair 2026)” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

ตามที่สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ กำหนดจัดงานสัปดาห์ห้องสมุดดิจิทัล (Digital Library Fair 2026) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ขึ้น ในวันพุธที่ 18 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569 ณ ห้องประชุมต้นโมก อาคารบรรณารักษณครินทร์ และห้องประชุมเจ้าพระยาบวรราชนายก (317) มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา ซึ่งในการจัดงานดังกล่าวได้จัดให้มีกิจกรรมการประกวดแข่งขันสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมด้านเทคโนโลยี Internet of Things (IoT) นั้น

เพื่อให้การดำเนินการประกวดและแข่งขันตามกิจกรรมดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุตามวัตถุประสงค์ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ จึงได้กำหนดหลักเกณฑ์การประกวดแข่งขันสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมด้านเทคโนโลยี Internet of Things (IoT) ดังต่อไปนี้

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 1.1 เป็นนักเรียน นักศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือ ปวช.
- 1.2 เป็นการแข่งขันประเภททีม ทีมละไม่เกิน 3 คน (1 สถานศึกษา ส่งได้ไม่เกิน 2 ทีม)
- 1.3 ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีมสามารถส่งผลงานเข้าร่วมได้เพียง 1 โครงการเท่านั้น
- 1.4 ผู้เข้าแข่งขันในแต่ละทีม ต้องเป็นนักเรียน นักศึกษา ในสังกัดสถานศึกษาเดียวกัน
- 1.5 ครูผู้ควบคุมทีมการแข่งขันไม่เกิน 2 ท่านต่อ 1 ทีม

2. เงื่อนไขการแข่งขัน

2.1 การประกวดแข่งขันสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมด้านเทคโนโลยี IoT เพื่อการออกแบบโครงงานสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมด้านเทคโนโลยี IoT ในหัวข้อสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมเกี่ยวกับ: ห้องสมุดดิจิทัล การศึกษา ที่อยู่อาศัย การเกษตร สุขภาพ สิ่งแวดล้อม หรืออื่นๆ

2.2 เป็นผลงานสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมด้านเทคโนโลยี IoT ของนักเรียน นักศึกษาเอง และไม่เคยได้รับรางวัลชนะเลิศ รองชนะเลิศ หรือเหรียญรางวัลใดๆ มาก่อน

2.3 ผลงานที่ส่งเข้าประกวดต้องอยู่ในสภาพเรียบร้อยสมบูรณ์ พร้อมใช้งานได้ทันที และสามารถพัฒนาต่อยอดเพื่อนำไปใช้งานได้จริง

/ 2.4 ผลงานที่ส่งเข้าประกวด...

2.4 ผลงานที่ส่งเข้าประกวดจะต้องพัฒนาด้วยซอฟต์แวร์ที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้อง หรือพัฒนาด้วย Open Source

2.5 ให้สถานศึกษาที่ประสงค์เข้าร่วมแข่งขัน กรอกแบบฟอร์มสมัครเข้าร่วมแข่งขันสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมด้านเทคโนโลยี Internet of Things (IoT) ภายในวันที่ 20 มกราคม พ.ศ. 2569 ได้ที่ <https://bit.ly/contest2026-reg> พร้อมกับแนบไฟล์ "Concept Paper" ในรูปแบบไฟล์ pdf โดยสามารถศึกษาตัวอย่างไฟล์ได้ที่ <https://bit.ly/contest2026-manual>

2.6 คณะกรรมการจะพิจารณาคัดเลือกจากคุณภาพของ Concept Paper จำนวน 10 ทีม เพื่อเข้าร่วมการแข่งขันในวันที่ 18 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569

สมัครเข้าร่วมแข่งขัน



<https://bit.ly/contest2026-reg>

Concept Paper



<https://bit.ly/contest2026-manual>

2.7 ประกาศรายชื่อผู้ได้รับการคัดเลือกเข้าร่วมแข่งขัน วันที่ 6 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569 ที่เฟซบุ๊ก “สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา” และทางเว็บไซต์ <https://aru.ac.th/dlf2026/>

2.8 ผู้เข้าประกวดจะต้องนำผลงานมาทำการประกวดใน วันที่ 18 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569 ตั้งแต่เวลา 08.30 – 14.30 น. ณ ห้องรับรอง (ชั้นล่าง) อาคารเจ้าพระยาบวรราชนายก (317) โดยมีเวลาในการนำเสนอและถาม-ตอบไม่เกิน 15 นาที

2.9 ผู้ได้รับการคัดเลือกเข้าร่วมแข่งขัน เข้าไลน์กลุ่ม “สิ่งประดิษฐ์ IoT”



2.10 ผลการคัดเลือกทีมผู้เข้าแข่งขันของคณะกรรมการกำกับการแข่งขันถือเป็นที่สุด จะอุทธรณ์มิได้

/3. กำหนดการแข่งขัน...

3. กำหนดการแข่งขัน

วันพุธ ที่ 18 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569

เวลา 8.30 - 9.00 น.	ลงทะเบียน ณ ห้องประชุมต้นโมก อาคารบรรณารักษณครินทร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
เวลา 9.00 - 10.30 น.	ผู้เข้าแข่งขันเข้าเยี่ยมชมนงาน นิทรรศการ และเตรียมพร้อมสำหรับการแข่งขัน
เวลา 10.30 - 12.00 น.	นำเสนอผลงาน ภาคเช้า มีเวลาในการนำเสนอและถาม - ตอบ ทีมละไม่เกิน 15 นาที
เวลา 13.00 - 14.30 น.	นำเสนอผลงาน ภาคบ่าย มีเวลาในการนำเสนอและถาม - ตอบ ทีมละไม่เกิน 15 นาที
เวลา 14.30 - 15.00 น.	ประกาศผลการตัดสิน และมอบรางวัล ณ ห้องประชุมต้นโมก อาคารบรรณารักษณครินทร์ สำนักวิทยบริการ และเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

หมายเหตุ : ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน สามารถดาวน์โหลดเกียรติบัตรได้ทางเว็บไซต์ <https://aru.ac.th/dlf2026/> โดยสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ จะเปิดระบบให้ Print Out ได้ตั้งแต่วันที่ 23 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569 เป็นต้นไป

4. เกณฑ์การให้คะแนนและการตัดสิน

4.1 ลักษณะเด่นของโครงงาน 10 คะแนน

4.1.1 ความคิดสร้างสรรค์และความโดดเด่น (5 คะแนน)

4.1.2 กระบวนการและขั้นตอนการพัฒนานวัตกรรม (5 คะแนน)

เกณฑ์พิจารณา อธิบายแนวความคิดที่มาของโครงงานได้อย่างชัดเจนและเป็นเหตุเป็นผล มีความคิดสร้างสรรค์ แปลกใหม่ เห็นความแตกต่างจากสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรม IoT อื่น ๆ ในประเภทเดียวกัน ชัดเจนและเป็นไปตามหลักการทางวิทยาศาสตร์

4.2 ลำดับขั้นตอนในการทำงาน 15 คะแนน

4.2.1 การทดลอง (5 คะแนน)

4.2.2 ผลการทดลอง (5 คะแนน)

4.2.3 สรุปผลการทดลอง (5 คะแนน)

เกณฑ์พิจารณา ออกแบบวิธีการทดลองถูกต้องตามหลักการทางวิทยาศาสตร์ นำเสนอและอธิบายกระบวนการทดลองถูกต้องตามขั้นตอนและหลักการทางวิทยาศาสตร์ แปลผลการทดลองได้ถูกต้องตามที่แสดง อธิบายข้อสรุปที่ได้จากสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรม IoT ได้สอดคล้องกับ ที่มา คำถาม สมมติฐาน และขอบเขตของโครงงาน

/ 4.3 ประโยชน์ของโครงงาน...

4.3 ประโยชน์ของโครงการและโอกาสในการพัฒนาต่อยอดได้จริง 5 คะแนน

4.3.1 ประโยชน์ของโครงการและโอกาสในการพัฒนาต่อยอดได้จริง (5 คะแนน)

เกณฑ์พิจารณา นำเสนอประโยชน์ของโครงการ คำถามต่อยอดที่ได้จากโครงการ หรือแนวทางการนำผลการทดลองไปใช้ประโยชน์

4.4 การเลือกใช้วัสดุของโครงการ 5 คะแนน

4.4.1 ความเหมาะสมของวัสดุ อุปกรณ์ ในการทดลอง (5 คะแนน)

เกณฑ์พิจารณา เลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ ในการทดลอง ที่มีความปลอดภัย ประหยัด คุ่มค่า และมีความเหมาะสมกับแนวคิดและวิธีการทดลอง

4.5 การนำเสนอผลงาน 15 คะแนน

4.5.1 ทักษะการนำเสนอ (5 คะแนน)

4.5.2 การตอบข้อซักถาม (10 คะแนน)

เกณฑ์พิจารณา แสดงให้เห็นถึงความเข้าใจในเนื้อหา บุคลิก ท่วงทีวาจา นำเสนอโครงการภายในเวลาที่กำหนด กระชับ ครบคลุม และมีไหวพริบในการตอบคำถาม

4.6 ผลการตัดสินของคณะกรรมการกำกับการแข่งขันถือเป็นที่สุด จะอุทธรณ์มิได้

5. รางวัล มี 3 รางวัล

- | | |
|------------------------------|---|
| 5.1 รางวัลชนะเลิศ | ได้รับเกียรติบัตร และเงินรางวัล 1,000 บาท |
| 5.2 รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 | ได้รับเกียรติบัตร และเงินรางวัล 800 บาท |
| 5.3 รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 | ได้รับเกียรติบัตร และเงินรางวัล 500 บาท |

6. สถานที่ติดต่อ

ติดต่อสอบถามรายละเอียดได้ที่ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา โทร. 035-276-555 ต่อ 2538 หรือ 06-1892-9964 (คุณอัจฉริยะณัฐ จันทร์สิงห์)

ประกาศ ณ วันที่ 12 เดือนธันวาคม พ.ศ. 2568



(อาจารย์ ดร.กัญลักษณ์ โพธิ์ตง)

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ



ประกาศสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
เรื่อง หลักเกณฑ์การประกวดแข่งขันโครงการพัฒนาสิ่งแวดล้อมเพื่อความยั่งยืน ภายใต้งาน
“สัปดาห์ห้องสมุดยุคดิจิทัล (Digital Library Fair 2026)” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

ตามที่สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ กำหนดจัดงานสัปดาห์ห้องสมุดยุคดิจิทัล (Digital Library Fair 2026) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ขึ้น ในวันพุธที่ 18 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569 ณ ห้องประชุม ตันโมก อาคารบรรณาราชนครินทร์ และห้องประชุมเจ้าพระยาบวรราชนายก (317) มหาวิทยาลัยราชภัฏ พระนครศรีอยุธยา ซึ่งในการจัดงานดังกล่าวได้จัดให้มีกิจกรรมการประกวดแข่งขันโครงการพัฒนาสิ่งแวดล้อมเพื่อความยั่งยืน นั้น

เพื่อให้การดำเนินการประกวดและแข่งขันตามกิจกรรมดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุตามวัตถุประสงค์ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ จึงได้กำหนดหลักเกณฑ์การประกวดแข่งขันโครงการพัฒนาสิ่งแวดล้อมเพื่อความยั่งยืน ดังต่อไปนี้

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 1.1 เป็นนักเรียน นักศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือ ปวช.
- 1.2 เป็นการแข่งขันประเภททีม ทีมละไม่เกิน 3 คน (1 สถานศึกษา ส่งได้ไม่เกิน 2 ทีม)
- 1.3 ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีมสามารถส่งผลงานเข้าร่วมได้เพียง 1 โครงการเท่านั้น
- 1.4 ผู้เข้าแข่งขันในแต่ละทีม ต้องเป็นนักเรียน นักศึกษา ในสังกัดสถานศึกษาเดียวกัน
- 1.5 ครูผู้ควบคุมทีมการแข่งขันไม่เกิน 2 ท่านต่อ 1 ทีม

2. เงื่อนไขการแข่งขัน

- 2.1 ต้องเป็นโครงการที่เกี่ยวข้องกับการสำรวจ การจัดการ หรือการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ในรูปแบบ
 - 2.1.1 การรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล
 - 2.1.2 สิ่งประดิษฐ์ หรือนวัตกรรม
 - 2.1.3 การทดลอง
- 2.2 เป็นผลงานของนักเรียน นักศึกษาเอง และไม่เคยได้รับรางวัลชนะเลิศ รองชนะเลิศ หรือเหรียญรางวัลใด ๆ มาก่อน

/ 2.3 ให้สถานศึกษาที่...

2.3 ให้สถานศึกษาที่ประสงค์เข้าร่วมแข่งขัน กรอกแบบฟอร์มสมัครเข้าร่วมแข่งขันโครงการพัฒนาสิ่งแวดล้อมเพื่อความยั่งยืน ภายในวันที่ 20 มกราคม พ.ศ. 2569 ได้ที่ <https://bit.ly/contest2026-reg> พร้อมกับแนบไฟล์ "Concept Paper" ในรูปแบบไฟล์ pdf โดยสามารถศึกษาตัวอย่างไฟล์ได้ที่ <https://bit.ly/contest2026-manual>

2.4 คณะกรรมการจะพิจารณาคัดเลือกผลงานจากคุณภาพของ Concept Paper จำนวน 10 ทีม เพื่อเข้าร่วมการแข่งขันในวันที่ 18 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569

สมัครเข้าร่วมแข่งขัน



<https://bit.ly/contest2026-reg>

Concept Paper



<https://bit.ly/contest2026-manual>

2.5 ประกาศรายชื่อผู้ได้รับการคัดเลือกเข้าร่วมแข่งขัน วันที่ 6 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569 ที่เฟซบุ๊ก “สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา” และทางเว็บไซต์ <https://aru.ac.th/dlf2026/>

2.6 ผู้เข้าประกวดแข่งขันต้องเตรียมไฟล์นำเสนอ หรือ Poster หรือสิ่งประดิษฐ์ มาประกวดแข่งขัน ในวันที่ 18 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569 ตั้งแต่เวลา 08.30 – 14.30 น. ณ ห้องประชุมต้นโมก อาคารวิทยบริการ โดยมีเวลาในการนำเสนอและถาม - ตอบไม่เกิน 15 นาที

2.7 ผู้ได้รับการคัดเลือกเข้าร่วมแข่งขัน เข้าไลน์กลุ่ม “โครงการสิ่งแวดล้อม”



2.8 ผลการคัดเลือกทีมผู้เข้าแข่งขันของคณะกรรมการกำกับการแข่งขันถือเป็นขั้นสุดท้าย จะอุทธรณ์มิได้

/3. กำหนดการแข่งขัน...

3. กำหนดการแข่งขัน

วันพุธ ที่ 18 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569

เวลา 8.30 - 9.00 น.	ลงทะเบียน ณ ห้องประชุมต้นโมก อาคารบรรณารักษณครินทร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
เวลา 9.00 - 10.30 น.	ผู้เข้าแข่งขันเข้าเยี่ยมชมนงาน นิทรรศการ และเตรียมพร้อมสำหรับการแข่งขัน
เวลา 10.30 - 12.00 น.	นำเสนอผลงาน ภาคเช้า มีเวลาในการนำเสนอและถาม - ตอบ ทีมละไม่เกิน 15 นาที
เวลา 13.00 - 14.30 น.	นำเสนอผลงาน ภาคบ่าย มีเวลาในการนำเสนอและถาม - ตอบ ทีมละไม่เกิน 15 นาที
เวลา 14.30 - 15.00 น.	ประกาศผลการตัดสิน และมอบรางวัล ณ ห้องประชุมต้นโมก อาคารบรรณารักษณครินทร์ สำนักวิทยบริการ และเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

หมายเหตุ : ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน สามารถดาวน์โหลดเกียรติบัตรได้ทางเว็บไซต์ <https://aru.ac.th/dlf2026/> โดยสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ จะเปิดระบบให้ Print Out ได้ตั้งแต่วันที่ 23 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569 เป็นต้นไป

4. เกณฑ์การให้คะแนนและการตัดสิน

4.1 ลักษณะเด่นของโครงงาน 10 คะแนน

4.1.1 ความคิดสร้างสรรค์และความโดดเด่น (5 คะแนน)

4.1.2 กระบวนการและขั้นตอนการพัฒนาโครงงาน (5 คะแนน)

เกณฑ์พิจารณา อธิบายแนวความคิดที่มาของโครงงานได้อย่างชัดเจนและเป็นเหตุเป็นผล มีความคิดสร้างสรรค์ แปลกใหม่ เห็นความแตกต่างจากโครงงานพัฒนาสิ่งแวดล้อมเพื่อความยั่งยืน อื่น ๆ ในประเภทเดียวกัน ชัดเจนและเป็นไปตามหลักการทางวิทยาศาสตร์

4.2 ลำดับขั้นตอนในการทำงาน 15 คะแนน

4.2.1 การทดลอง (5 คะแนน)

4.2.2 ผลการทดลอง (5 คะแนน)

4.2.3 สรุปผลการทดลอง (5 คะแนน)

เกณฑ์พิจารณา ออกแบบวิธีการทดลองถูกต้องตามหลักการทางวิทยาศาสตร์ นำเสนอและอธิบาย กระบวนการทดลองถูกต้องตามขั้นตอนและหลักการทางวิทยาศาสตร์ แปลผลการทดลองได้ถูกต้องตามที่แสดง อธิบายข้อสรุปที่ได้จากโครงงานพัฒนาสิ่งแวดล้อมเพื่อความยั่งยืน ได้สอดคล้องกับ ที่มา คำถาม สมมติฐาน และ ขอบเขตของโครงงาน

/4.3ประโยชน์ของโครงงาน...

4.3 ประโยชน์ของโครงการและโอกาสในการพัฒนาต่อยอดได้จริง 5 คะแนน

4.3.1 ประโยชน์ของโครงการและโอกาสในการพัฒนาต่อยอดได้จริง (5 คะแนน)

เกณฑ์พิจารณา นำเสนอประโยชน์ของโครงการ คำถามต่อยอดที่ได้จากโครงการ หรือแนวทางการนำผลการทดลองไปใช้ประโยชน์

4.4 การเลือกใช้วัสดุของโครงการ 5 คะแนน

4.4.1 ความเหมาะสมของวัสดุ อุปกรณ์ ในการทดลอง (5 คะแนน)

เกณฑ์พิจารณา เลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ ในการทดลอง ที่มีความปลอดภัย ประหยัด คุ่มค่า และมีความเหมาะสมกับแนวคิดและวิธีการทดลอง

4.5 การนำเสนอผลงาน 15 คะแนน

4.5.1 ทักษะการนำเสนอ (5 คะแนน)

4.5.2 การตอบข้อซักถาม (10 คะแนน)

เกณฑ์พิจารณา แสดงให้เห็นถึงความเข้าใจในเนื้อหา บุคลิก ท่วงทีวาจา นำเสนอโครงการภายในเวลาที่กำหนด กระชับ ครบคลุม และมีไหวพริบในการตอบคำถาม

4.6 ผลการตัดสินของคณะกรรมการกำกับการแข่งขันถือเป็นที่สุด จะอุทธรณ์มิได้

5. รางวัล มี 3 รางวัล

- | | |
|------------------------------|---|
| 5.1 รางวัลชนะเลิศ | ได้รับเกียรติบัตร และเงินรางวัล 1,000 บาท |
| 5.2 รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 | ได้รับเกียรติบัตร และเงินรางวัล 800 บาท |
| 5.3 รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 | ได้รับเกียรติบัตร และเงินรางวัล 500 บาท |

6. สถานที่ติดต่อ

ติดต่อสอบถามรายละเอียดได้ที่ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา โทร. 035-276-555 ต่อ 2538 หรือ 06-1892-9964 (คุณอัจฉริยะณัฐ จันทร์สิงห์)

ประกาศ ณ วันที่ 12 เดือนธันวาคม พ.ศ. 2568



(อาจารย์ ดร.กันยาลักษณ์ โพธิ์ดง)

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ



ประกาศสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

เรื่อง หลักเกณฑ์การประกวดออกแบบ Mascot & Logo “ARIT Design Battle 2026: ปลุกไอเดียสีเขียว
ในโลกดิจิทัล” ภายใต้งาน “สัปดาห์ห้องสมุดยุคดิจิทัล (Digital Library Fair 2026)”
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

ตามที่สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ กำหนดจัดงานสัปดาห์ห้องสมุดยุคดิจิทัล (Digital Library Fair 2026) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ขึ้น ในวันพุธที่ 18 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569 ณ ห้องประชุม
ต้นโมก อาคารบรรณาราชนครินทร์ และห้องประชุมเจ้าพระยาบวรราชนายก (317) มหาวิทยาลัยราชภัฏ
พระนครศรีอยุธยา ซึ่งในการจัดงานดังกล่าวได้จัดให้มีกิจกรรมการประกวดออกแบบ Mascot & Logo “ARIT
Design Battle 2026: ปลุกไอเดียสีเขียว ในโลกดิจิทัล” นั้น

เพื่อให้การดำเนินการประกวดและแข่งขันตามกิจกรรมดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุตาม
วัตถุประสงค์ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ จึงได้กำหนดหลักเกณฑ์การประกวดออกแบบ Mascot
& Logo “ARIT Design Battle 2026: ปลุกไอเดียสีเขียว ในโลกดิจิทัล” ดังต่อไปนี้

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 1.1 เป็นนักเรียน นักศึกษา (ประถมศึกษา-อุดมศึกษา) หรือบุคลากรภายในมหาวิทยาลัย
- 1.2 สมัครแข่งขันในรูปแบบทีม ทีมละ 2 ท่าน
- 1.3 แต่ละสถาบันส่งได้ไม่เกิน 2 ทีม
- 1.4 ผู้เข้าแข่งขันในแต่ละทีม ต้องอยู่ในสังกัดสถาบันเดียวกัน
- 1.5 อาจารย์ที่ปรึกษาหรือผู้ควบคุมทีม 1 ท่านต่อ 1 ทีม

2. เงื่อนไขการแข่งขัน

2.1 การแข่งขันออกแบบ Mascot & Logo ภายใต้หัวข้อ “ARIT Design Battle 2026: ปลุกไอเดีย
สีเขียว ในโลกดิจิทัล”

2.2 ผลงานต้องเป็นการออกแบบสร้างสรรค์ใหม่ ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ และต้องระบุการใช้/ไม่ใช้เครื่องมือ AI
ในรูปแบบฟอร์ม Concept Paper เป็นผลงานของผู้เข้าแข่งขันเอง และไม่เคยส่งผลงานเข้าประกวดที่ใดมาก่อน

/2.3 ให้สถานศึกษาที่...

2.3 ให้สถานศึกษา/ผู้สมัครที่ประสงค์เข้าร่วมแข่งขัน กรอกแบบฟอร์มสมัครเข้าร่วมออกแบบ Mascot & Logo ภายใต้หัวข้อ “ARIT Design Battle 2026: ปลุกไอเดียสีเขียว ในโลกดิจิทัล” ภายในวันที่ 20 มกราคม พ.ศ. 2569 ได้ที่ <https://bit.ly/contest2026-reg> พร้อมกับแนบไฟล์ “Concept Paper” ในรูปแบบไฟล์ pdf โดยสามารถศึกษาตัวอย่างไฟล์ได้ที่ <https://bit.ly/contest2026-manual>

2.4 การส่งผลงานและเงื่อนไข (Submission)

2.4.1 สิ่งที่ต้องแนบมาพร้อมแบบฟอร์มนี้

2.4.1.1 ไฟล์ภาพ Mascot (.PNG) ความละเอียดสูง พื้นหลังโปร่งใส ประกอบด้วยมุมมอง 4 ด้าน (หน้าตรง, ด้านข้างซ้าย-ขวา, ด้านหลัง) ด้วยท่าทาง Action 1 ท่าทาง (รวมเป็น 4 รูป)

2.4.1.2 ไฟล์ภาพ Logo (.PNG) ความละเอียดสูง พื้นหลังโปร่งใส จำนวน 1 รูป

สมัครเข้าร่วมแข่งขัน



<https://bit.ly/contest2026-reg>

Concept Paper



<https://bit.ly/contest2026-manual>

2.4.2 ประกาศรายชื่อผู้ได้รับการคัดเลือกเข้าร่วมแข่งขัน 5 ทีมสุดท้าย วันที่ 6 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569 ที่เฟซบุ๊ก “สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา” และทางเว็บไซต์ <https://aru.ac.th/dlf2026/>

2.5 ทีมที่ผ่านเข้ารอบต้องเตรียมนำเสนอผลงาน (Pitching) ในงาน Digital Library Fair 2026 วันพุธที่ 18 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569 ตั้งแต่เวลา 08.30 – 14.30 น. ณ ห้องประชุมเจ้าพระยาบวรราชนายก (317) ชั้น 2 โดยมีเวลาในการนำเสนอและถาม - ตอบไม่เกิน 15 นาที จะแจ้งรายละเอียดให้ทราบท้ายการประกาศ

2.6 ผลการคัดเลือกทีมผู้เข้าแข่งขันของคณะกรรมการกำกับการแข่งขันถือเป็นที่สุด จะอุทธรณ์มิได้

3. กำหนดการแข่งขัน วันพุธ ที่ 18 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569

เวลา 8.30 - 9.00 น.	ลงทะเบียน ณ ห้องประชุมต้นโมก อาคารบรรณารักษณครินทร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
เวลา 9.00 - 10.30 น.	ผู้เข้าแข่งขันเข้าเยี่ยมชมนงาน นิทรรศการ และเตรียมพร้อมสำหรับการแข่งขัน
เวลา 10.30 - 12.00 น.	นำเสนอผลงาน ภาคเช้า มีเวลาในการนำเสนอและถาม - ตอบ ทีมละไม่เกิน 15 นาที
เวลา 13.00 - 14.30 น.	นำเสนอผลงาน ภาคบ่าย มีเวลาในการนำเสนอและถาม - ตอบ ทีมละไม่เกิน 15 นาที
เวลา 14.30 - 15.00 น.	ประกาศผลการตัดสิน และมอบรางวัล ณ ห้องประชุมต้นโมก อาคารบรรณารักษณครินทร์ สำนักวิทยบริการ และเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

หมายเหตุ : ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน สามารถดาวน์โหลดเกียรติบัตรได้ทางเว็บไซต์ <https://aru.ac.th/dlf2026/> โดยสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศจะเปิดระบบให้ Print Out ได้ตั้งแต่วันที่ 23 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569 เป็นต้นไป

4. เกณฑ์การให้คะแนนและการตัดสิน (รอบคัดเลือก) รวมคะแนน 100 คะแนน

4.1 ความคิดสร้างสรรค์และความโดดเด่นของผลงาน (Concept & Creativity)

คะแนนรวม 20 คะแนน

4.1.1 Mascot (10 คะแนน)

4.1.1.1 แนวความคิดของตัวละครมีความใหม่ โดดเด่น แตกต่างจากตัวละครทั่วไป (5 คะแนน)

4.1.1.2 บุคลิก นิสัย เรื่องราวของ Mascot มีความชัดเจน สามารถเล่าเรื่อง/สื่อสารได้ (5 คะแนน)

4.1.2 Logo (10 คะแนน)

4.1.2.1 แนวคิดการออกแบบโลโก้มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นเอกลักษณ์ (5 คะแนน)

4.1.2.2 รูปแบบสัญลักษณ์ สัดส่วน รูปทรง การจัดวางองค์ประกอบมีคุณภาพดึงดูดสายตา (5 คะแนน)

เกณฑ์พิจารณา: ผู้สร้างสามารถอธิบายความหมายที่อยู่เบื้องหลังการออกแบบได้อย่างสมเหตุสมผล น่าสนใจ และสร้างการจดจำได้ง่าย

/ 4.2 ความสอดคล้องกับ...

4.2 ความสอดคล้องกับตัวตนองค์กร (Organizational Identity Alignment)

คะแนนรวม 25 คะแนน

4.2.1 Mascot สะท้อน ARIT Core Competencies (15 คะแนน)

4.2.1.1 Agility Service (ความคล่องตัวด้านบริการ) (5 คะแนน)

4.2.1.2 Resources (การเป็นแหล่งทรัพยากร/ความรู้) (5 คะแนน)

4.2.1.3 Information Technology (เทคโนโลยีสารสนเทศ) (3 คะแนน)

4.2.1.4 Transformation (การปรับตัวสู่อนาคต/ความเปลี่ยนแปลง) (2 คะแนน)

เกณฑ์พิจารณา: ผู้เข้าแข่งขันสามารถอธิบายหรือตีความรูปแบบที่ Mascot สื่อถึงคุณลักษณะทั้ง 4 ได้ อย่างเป็นรูปธรรม ไม่ใช่เพียงคำกล่าวทั่วไป

4.2.2 Logo สะท้อนค่านิยม DCIDE (20 คะแนน)

4.2.2.1 Digital – ความทันสมัย / สถาปัตยกรรมระบบ

4.2.2.2 Culture – วัฒนธรรมองค์กร / ความเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

4.2.2.3 Innovation – ความริเริ่มสร้างสรรค์และ Learning Culture

4.2.2.4 Development – การพัฒนาความรู้และบริการ

4.2.2.5 Excellence – ความเป็นผู้นำทางดิจิทัล

เกณฑ์พิจารณา: Logo ต้องมีสัญลักษณ์ รูปทรง หรือแนวคิดที่สามารถอธิบายเชื่อมโยงกับ DCIDE ได้จริง

4.3 ความสวยงาม ความถูกต้องของงานกราฟิกและความเป็นมืออาชีพ (Design Quality)

คะแนนรวม 20 คะแนน

4.3.1 การจัดองค์ประกอบภาพ / ทิศทางสายตา / สมดุล (5 คะแนน)

4.3.2 ความชัดเจนของรายละเอียด (เส้น สี ลักษณะตัวอักษร ฯลฯ) (5 คะแนน)

4.3.3 ความสามารถในการนำไปใช้งานจริง (Logo ใช้ได้หลายสื่อ / Mascot ใช้ได้หลายท่าและบริบท) (5 คะแนน)

4.3.4 ความสมบูรณ์ของไฟล์ตามที่กำหนด (มาตรฐานไฟล์ / การส่งครบทั้งมุมมอง) (5 คะแนน)

4.4 ความหมายและพลังการสื่อสารของผลงาน (Symbolism & Message)

คะแนนรวม 15 คะแนน

4.4.1 สีหลัก #2D5B2D และชุดสีรองมีความหมาย เชื่อมโยงกับความเป็น ARIT & Green Culture

4.4.2 Mascot สามารถถ่ายทอดเรื่องราวหรือตัวตนองค์กรได้ในแบบที่เข้าใจง่าย

4.4.3 Logo สามารถสื่อถึงความเป็น Digital Library และคุณค่าขององค์กร

เกณฑ์พิจารณา: งานสามารถเล่าเรื่องถึง “ปลูกไอเดียสีเขียวในโลกดิจิทัล” ได้ชัดเจน โดยไม่ต้องอธิบายมากก็เข้าใจได้

4.5 วิธีคิด ความถูกต้องของกระบวนการ (Design Process & Presentation)

คะแนนรวม 10 คะแนน

4.5.1 การอธิบายแนวคิดในแบบฟอร์ม Concept Paper มีเหตุผล ชัดเจน (5 คะแนน)

4.5.2 ผู้สร้างสามารถอธิบายว่าต่อยอดจากการใช้ AI (ถ้ามีใช้) อย่างไร หรือสร้างสรรค์อย่างไร (5 คะแนน)

เกณฑ์พิจารณา: เห็นความตั้งใจ กระบวนการคิด ไม่ใช่แค่ความสวยงามนอก

4.6 ผลการตัดสินของคณะกรรมการกำกับการแข่งขันถือเป็นที่สุด จะอุทธรณ์มิได้

5. รางวัล มี 3 รางวัล

- | | |
|------------------------------|---|
| 5.1 รางวัลชนะเลิศ | ได้รับเกียรติบัตร และเงินรางวัล 1,000 บาท |
| 5.2 รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 | ได้รับเกียรติบัตร และเงินรางวัล 800 บาท |
| 5.3 รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 | ได้รับเกียรติบัตร และเงินรางวัล 500 บาท |
| 5.4 รางวัลชมเชย 2 รางวัล | ได้รับเกียรติบัตร และเงินรางวัล 300 บาท |

หมายเหตุ เงื่อนไขกรรมสิทธิ์และความรับผิดชอบทางกฎหมาย

สิทธิ์ในการใช้ผลงาน: สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา ขอสงวนสิทธิ์ในการนำ ผลงานทุกชิ้นที่ส่งเข้าประกวด (ทั้งที่ได้รับรางวัลและไม่ได้รับรางวัล) ไปใช้ในการเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ จัดแสดง นำเสนอ หรือดัดแปลงเพื่อใช้ประโยชน์ตามภารกิจของสำนักฯ ได้ในทุกช่องทาง โดยไม่ต้องแจ้งให้เจ้าของผลงานทราบล่วงหน้า และไม่ต้องเสียค่าตอบแทนเพิ่มเติม

การละเมิดลิขสิทธิ์และความรับผิดชอบ: ผู้ส่งผลงานรับรองว่าผลงานที่นำส่งเป็นผลงานที่ผู้ส่งสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ด้วยตนเอง และไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ทรัพย์สินทางปัญญา หรือสิทธิ์อื่นใดของบุคคลภายนอก หากมีการตรวจสอบพบการละเมิดลิขสิทธิ์ หรือมีการร้องเรียน ฟ้องร้อง เรียกค่าเสียหายใดๆ เกิดขึ้น ผู้สร้างสรรค์ผลงาน (ผู้ส่งเข้าประกวด) จะต้องเป็นผู้รับผิดชอบความเสียหายทางกฎหมายและค่าใช้จ่ายทั้งหมดแต่เพียงผู้เดียว โดยทางสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศจะไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับความรับผิดชอบใดๆ ทั้งสิ้น และขอสงวนสิทธิ์ในการตัดสิทธิ์การประกวดหรือรับรางวัลคืนทันที

6. สถานที่ติดต่อ

ติดต่อสอบถามรายละเอียดได้ที่ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา โทร. 035-276-555 ต่อ 2538 หรือ 06-1892-9964 (คุณอัจฉริยะณัฐ จันทร์สิงห์)

ประกาศ ณ วันที่ 12 เดือนธันวาคม พ.ศ. 2568



(อาจารย์ ดร.กัญญาลักษณ์ โพธิ์ตง)

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ