

กทท



อพวช.

องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ  
กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี  
ที่ วท 5503 / ว 578

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล  
พร.นคร  
รับที่ Nan. ๖๑๕  
วันที่ ๐7 ส.ค. 2554  
เวลา

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล  
พร.นคร  
รับที่ พร.นคร  
วันที่ ๐๖.๐๘.๕๔  
เวลา ๑๐.๑๕

29 เมษายน 2554

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์โครงการ “การประกวดเกมส์สร้างสรรค์จินตนาการด้านไอที”  
เรียน อธิการบดี

- สิ่งที่ส่งมาด้วย 1. รายละเอียดโครงการ “การประกวดเกมส์สร้างสรรค์จินตนาการด้านไอที” จำนวน 1 ชุด  
2. แบบฟอร์มในสมัครเข้าร่วมการประกวดเกมส์สร้างสรรค์จินตนาการด้านไอที จำนวน 1 ชุด

ด้วยองค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.) และบริษัท พันธุ์ทิพย์พลาซ่า จำกัด สาขา บางกะปิ ได้ร่วมกันดำเนินโครงการ “การประกวดเกมส์สร้างสรรค์จินตนาการด้านไอที (IT Creative Games Competition)” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสนับสนุนและส่งเสริมให้เยาวชนและผู้สนใจ เกิดการพัฒนาทักษะด้านการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ตลอดจนใช้จินตนาการและความรู้สร้างสรรค์ผลงานเกมส์ที่ให้ความรู้ความเข้าใจด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งนอกจากจะเป็นการส่งเสริมให้ใช้เวลาว่างอย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์แล้วยังจะ กระตุ้นให้ผู้เกี่ยวข้องเกิดความสนใจและสนับสนุนกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศให้ แพร่หลายมากขึ้น

เพื่อให้เยาวชนและผู้สนใจได้รับทราบข่าวสารและเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าวฯ จึงขอความ อนุเคราะห์จากท่านในประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ข่าวสารรายละเอียดของโครงการ “การประกวดเกมส์สร้างสรรค์ จินตนาการด้านไอที” ในสถานศึกษาของท่าน ตามรายละเอียดที่ปรากฏในสิ่งที่ส่งมาด้วย 1 และ 2 ซึ่งหวังเป็นอย่าง ยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือด้วยดีจากท่าน และขอขอบคุณล่วงหน้ามา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายธนากร พลชัย)

รองผู้อำนวยการ ปฏิบัติการแทน  
ผู้อำนวยการองค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ

สำนักพัฒนาธุรกิจและการตลาด กองประชาสัมพันธ์  
โทรศัพท์ 0 2577 9999 ต่อ 2107 (ฐาปณี)  
โทรสาร 0 2577 9911, 0 2577 6588

สำนักงานใหญ่ : เทคโนโลยี ด.คลองห้า อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี 12120  
โทรศัพท์ 0 2577 9999 โทรสาร 0 2577 9900

## โครงการประกวดเกมส์คอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

โครงการนี้เป็นความร่วมมือระหว่าง องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ และ บริษัท พันธุ์ทิพย์ พลาซ่า สาขาบางกะปิ มีรายละเอียดของโครงการดังต่อไปนี้

### 1. หลักการและเหตุผล

1.1 พิพิธภัณฑ์เทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นพิพิธภัณฑ์ที่องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.) พัฒนาขึ้นเพื่อใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีการสื่อสารและสารสนเทศให้แก่เยาวชนและประชาชนทั่วไป โดยกำหนดแนวทางการจัดแสดงนิทรรศการและกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้เห็นถึงความสำคัญและผลกระทบของการพัฒนาด้านเทคโนโลยีการสื่อสารและสารสนเทศต่อการดำรงชีวิตประจำวันและการพัฒนาประเทศ ทั้งในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต

1.2 ปัจจุบัน เทคโนโลยีสารสนเทศมีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว และมีการนำไปใช้ประโยชน์ในทุกกิจกรรมของสังคม ทั้งเพื่อการติดต่อสื่อสาร การศึกษา และการดำเนินธุรกิจในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งธุรกิจด้านความบันเทิง การสร้างเกมส์ออนไลน์ประเภทต่าง ๆ ซึ่งมีผลทั้งด้านบวกและด้านลบ แต่ปริมาณเกมส์ออนไลน์ที่มีประโยชน์ในด้านการศึกษาโดยเฉพาะด้านวิทยาศาสตร์ ในปัจจุบันมีจำนวนจำกัด และยังไม่เป็นที่รู้จักแพร่หลาย

1.3 องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ มีความร่วมมือกับภาคเอกชนในการส่งเสริมกิจกรรมเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจด้านวิทยาศาสตร์อย่างต่อเนื่อง พันธุ์ทิพย์พลาซ่า เป็นหนึ่งในหน่วยงานภาคเอกชนที่มีนโยบายส่งเสริมการศึกษา และแสดงความจำนงจะร่วมมือกับ องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ในการดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการศึกษา โดยมีแนวคิดที่จะจัดการประกวดการสร้างเกมส์เพื่อการศึกษาเพื่อส่งเสริมให้เยาวชนได้มีกิจกรรมที่สร้างสรรค์

1.4 พิพิธภัณฑ์เทคโนโลยีสารสนเทศ เห็นถึงศักยภาพของการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการพัฒนาเกมส์เพื่อการศึกษาให้เกิดประโยชน์ในการสร้างความรู้ความเข้าใจด้านวิทยาศาสตร์ จึงมีแนวคิดที่จะร่วมกับบริษัท พันธุ์ทิพย์พลาซ่าในการจัดการประกวดการสร้างเกมส์วิทยาศาสตร์ออนไลน์ขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์ เป้าหมาย และแผนการดำเนินการดังต่อไปนี้

### 2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อส่งเสริมให้มีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศไปใช้สร้างความรู้ความเข้าใจด้านวิทยาศาสตร์ ในรูปแบบที่สนุกสนาน เกิดทักษะทั้งในการใช้เทคโนโลยีและการเรียนรู้สาระทางวิทยาศาสตร์

2.2 เพื่อสร้างเวทีสำหรับแสดงศักยภาพของเยาวชนไทย ในการพัฒนาขีดความสามารถด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และกระตุ้นให้เยาวชนทั่วไปเกิดความสนใจในการพัฒนาขีดความสามารถของตนเองในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

2.3 เพื่อสื่อสารวิทยาศาสตร์กับกลุ่มเป้าหมายใหม่ในสังคมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 3. เป้าหมายระยะสั้น

3.1 มีผู้สนใจเข้าร่วมกิจกรรมการประกวดสร้างเกมส์ออนไลน์ไม่น้อยกว่า 100 คน

3.2 มีเกมส์ที่สามารถสร้างความรู้ความเข้าใจด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพเผยแพร่สู่เยาวชนไม่น้อยกว่า 10 เรื่อง

### 4. เป้าหมายระยะยาว

4.1 เกิดการรับรู้และสนใจในกลุ่มผู้พัฒนาเกมส์ และมีส่วนนำไปสู่การพัฒนาเกมส์อย่างสร้างสรรค์มากขึ้น

4.2 มีผู้ให้ความสนใจและสนับสนุนการนำเทคโนโลยีสารสนเทศไปใช้ในการพัฒนาเกมส์เพื่อการศึกษาแพร่หลายมากขึ้น

### 5. ระยะเวลาดำเนินการ

10 เดือน ตั้งแต่เดือนมกราคม 2554 – ตุลาคม 2554

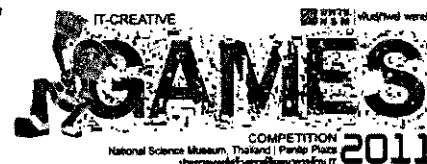
### 6. วิธีการดำเนินงาน

- ตั้งคณะทำงานร่วมกันระหว่าง อพวช. กับพันธมิตรพิภพปลาซ่า
- คณะทำงานร่วมกันพิจารณากำหนดหัวข้อ และเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เล่นเกมส์เกิดการเรียนรู้ ขอบเขตของเนื้อหา กติกาการแข่งขัน เกณฑ์การตัดสิน แผนการดำเนินงาน แผนการประชาสัมพันธ์ กำหนดการจัดการแข่งขัน คุณสมบัติของผู้มีสิทธิ์เข้าร่วมแข่งขัน และการหาผู้สนับสนุน
- กำหนดแผนการปฏิบัติงาน/ประมาณการค่าใช้จ่ายของโครงการ/หาแหล่งสนับสนุน
- ดำเนินการตามแผน
- ประเมินผลการปฏิบัติงานของโครงการ
- จัดทำรายงานผลการดำเนินการโครงการเสนอต่อ ผอ.พ.

### ความก้าวหน้าของการดำเนินโครงการ

มีการประชุมร่วมกันระหว่างคณะทำงานของ อพวช. และบริษัทพันธมิตรพิภพปลาซ่า (สาขาบางกะปิ) ระหว่างวันที่ 6 กันยายน 2553-5 มีนาคม 2554 รวม 5 ครั้ง และประชุมคณะกรรมการตัดสินการประกวด 1 ครั้ง เพื่อหารือแนวทางการดำเนินงาน และรายละเอียดการจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อสร้างการรับรู้เกี่ยวกับการจัดการประกวด และได้ข้อสรุป ดังนี้

**ชื่อการประกวด “การประกวดเกมส์สร้างสรรค์จินตนาการด้าน IT”**  
**IT-Creative Games Competition 2011**



**หลักเกณฑ์การประกวด และคุณสมบัติ**

**1. ระดับการประกวด แบ่งออกเป็น 3 ระดับ**

- 1) **ระดับประถมศึกษา** เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1- 6
- 2) **ระดับมัธยมศึกษา** เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1- 6 หรือ ปวช. 1- 3 (อายุไม่เกิน 18 ปี)
- 3) **นักศึกษาและบุคคลทั่วไป** ผู้ที่สนใจในการพัฒนาเกมส์คอมพิวเตอร์แนวสร้างสรรค์ ไม่จำกัดอายุ

**2. ลักษณะการประกวด**

- 1) แข่งขันเป็นทีม ทีมหนึ่งจะมีสมาชิกได้ 1-3 คน
- 2) ในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา กำหนดให้มีอาจารย์ที่ปรึกษา 1 ท่านต่อทีม
- 3) ผู้เข้าประกวดจะต้องเป็นผู้พัฒนาเกมส์ที่ส่งเข้าประกวดด้วยตัวเอง

**3. ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการพัฒนาเกมส์**

- 1) เป็นซอฟต์แวร์ใดก็ได้ที่มีความสามารถในการพัฒนาเกมส์ และเป็นซอฟต์แวร์ที่ถูกต้องตามลิขสิทธิ์ ซอฟต์แวร์ เป็น Open source, Freeware ไม่จำกัดวันใช้งานหรือ Commercial software ที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้อง (เช่น Game maker)
- 2) เป็นซอฟต์แวร์ใดก็ได้ที่มีความสามารถในการพัฒนาเกมส์ โดยเมื่อพัฒนาเป็นเกมส์ที่เสร็จสมบูรณ์แล้วผู้ใช้งานจะต้องสามารถใช้งานได้ โดยที่ไม่ต้องไปจัดซื้อซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์ หรือ Freeware ที่จำกัดวันใช้งานอื่นเพื่อมาเสริมสำหรับการใช้งาน ยกเว้นถ้าเป็นซอฟต์แวร์ที่เป็น Freeware หรือ Open Source ที่ไม่ต้องจัดซื้อ มาติดตั้งเสริมในเครื่องสำหรับการใช้งานเกมส์ได้
- 3) สำหรับผู้พัฒนาเกมส์ในรูปแบบของเกมส์ Online หรือเกมส์ที่จำเป็นต้องใช้ฐานข้อมูล ให้ใช้ฐานข้อมูลที่เป็น Open Source หรือ Freeware เช่น mysql

**4. อุปกรณ์ input กำหนดอุปกรณ์ input สำหรับใช้เล่นเกมส์ให้ใช้ได้ ภายใน 5 อุปกรณ์นี้**

- 1) คีย์บอร์ด
- 2) เมาส์
- 3) กล้อง webcam
- 4) ไมโครโฟน
- 5) จอยสติ๊ก

**5. รูปแบบและลักษณะของเกมส์**

- 1) เกมคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาขึ้นจะต้องเป็นเกมส์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ตัวอย่างเช่น

- i. การสื่อสารข้อมูล (Data communication) : เช่น รูปแบบของการสื่อสารข้อมูล , ชนิดของ สัญญาณอิเล็กทรอนิกส์, รหัสที่ใช้แทนข้อมูลในการสื่อสาร, ระบบการสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์, ทิศทางของการสื่อสารข้อมูล, OSI Model, การสื่อสารข้อมูลแบบ Baseband และ Broadband เป็นต้น
  - ii. เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ (Computer technology) เช่น คอมพิวเตอร์และฮาร์ดแวร์, องค์ประกอบพื้นฐานคอมพิวเตอร์, ประเภทของเครื่องคอมพิวเตอร์, เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล, แนะนำการเลือกซื้ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์ เป็นต้น
  - iii. เทคโนโลยีเครือข่าย (Networking Technology) เช่น เป้าหมายของเครือข่ายคอมพิวเตอร์, ประเภทระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์, ระบบเครือข่าย LAN, สื่อที่ใช้ในการส่งข้อมูล, อุปกรณ์ที่ใช้ในการเชื่อมต่อบนระบบเครือข่าย, วิธีการควบคุมการเข้าใช้งานสื่อกลาง, มาตรฐานระบบเครือข่ายแบบ LAN ชนิดต่าง ๆ , โพรโตคอลของระบบเครือข่าย เป็นต้น
  - iv. เทคโนโลยีสารสนเทศกับอินเทอร์เน็ต (Information Technology and Internet) เช่น เครือข่ายอินเทอร์เน็ต, การบริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ต, โพรโตคอล, TCP/IP (Transmission Control/Internet Protocol), ระบบชื่อโดเมน (Domain Name System), การเชื่อมต่อเข้ากับอินเทอร์เน็ต, การใช้งานและบริการต่าง ๆ บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ต เป็นต้น
  - v. **เทคโนโลยีสารสนเทศอื่น ๆ** เช่น โทรศัพท์ โทรทัศน์ ดาวเทียม ปัญญาประดิษฐ์ RFID GPS ฯลฯ
  - vi. นำความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน เช่น การเลือกใช้อุปกรณ์ไอทีอย่างฉลาด การประเมินความคุ้มค่าของราคาและการรับประกันสินค้า
- 2) เกมส์คอมพิวเตอร์ที่พัฒนาขึ้นจะต้องไม่ส่งเสริมความรุนแรง
  - 3) เป็นเกมส์ที่สามารถเล่นได้บนคอมพิวเตอร์
  - 4) เป็นเกมส์ที่สามารถเล่นได้บนระบบปฏิบัติการ Windows ตั้งแต่ XP ขึ้นไป
  - 5) เกมส์ที่พัฒนาเสร็จสมบูรณ์แล้วจะต้องเป็นไฟล์ .exe หรือ ไฟล์ที่สามารถนำไปเล่นผ่าน web browser ได้
  - 6) เกมส์ที่พัฒนาส่งเข้าประกวดจะต้องไม่ได้รับรางวัลจากที่ใดมาก่อน

## 6. multimedia ประกอบเกมส์

- 1) ภาพที่นำมาใช้ประกอบในเกมส์ จะต้องเป็นภาพที่ถูกลิขสิทธิ์ ถ้าหากไม่ถูกต้องตามลิขสิทธิ์ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้เข้าประกวด
- 2) เสียงประกอบในเกมส์ จะต้องถูกลิขสิทธิ์ ถ้าหากไม่ถูกต้องตามลิขสิทธิ์ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้เข้าประกวด

## หลักเกณฑ์การตัดสิน

การตัดสินจะพิจารณาจาก

1. **เนื้อหาสาระของเกมส์** เช่น
    - a. เนื้อหาที่น่าสนใจในเกมส์จะต้องมีความถูกต้อง
    - b. การใช้ภาษาในเกมส์จะต้องไม่ส่อในความรุนแรง
    - c. ใช้ภาษาที่เหมาะสม
  2. **ความครบถ้วนสมบูรณ์ของเกมส์** เช่น
    - a. เกมส์ที่พัฒนาจะต้องเล่นได้แบบสมบูรณ์ ไม่พบ bug หรือ error ใด ๆ
    - b. เกมส์สามารถใช้งานได้บน environment ที่ระบุไว้
  3. **ความคิดสร้างสรรค์** เช่น
    - a. มีความคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบเกมส์ให้ดึงดูดผู้เล่น เล่นแล้วไม่เบื่อและสนใจติดตามจนจบ
    - b. แปลกใหม่ ไม่เหมือนใคร
    - c. เนื้อหาสาระของเกมส์สัมพันธ์กับการนำเสนอ
  4. **เทคนิค** เช่น
    - a. เทคนิคต่าง ๆ ที่นำมาใช้ในการพัฒนาและนำเสนอในเกมส์
    - b. เทคนิคที่นำมาใช้ในการเล่นเกมส์ แล้วทำให้เกมส์ดูน่าสนใจ
    - c. การพัฒนาด้วยซอฟต์แวร์ที่ถูกลิขสิทธิ์
    - d. ความยากง่ายของโปรแกรม
  5. **ความยากง่ายของผู้ใช้** เช่น
    - a. ผู้เล่นเกมส์สามารถเข้าเล่นเกมได้ง่าย
    - b. การติดตั้งเกมส์ทำได้ง่ายและสะดวก
    - c. UI (User Interface) ออกแบบง่ายต่อการเล่นและเข้าใจ สามารถเล่นเกมส์ได้โดยไม่ต้องมีคนอื่นมาสอน
  6. **ความสวยงาม** เช่น
    - a. ความสวยงามของเกมส์ มีการออกแบบกราฟิกที่ใช้ประกอบในเกมส์ สวยงามสื่อได้ตรงความหมาย
    - b. เสียงประกอบมีความเหมาะสม
  7. **ประโยชน์ของเกมส์** เช่น
    - a. คุณค่าและประโยชน์ที่ได้จากการเล่นเกมส์
  8. **Presentation** เช่น
    - a. ความครบถ้วนของเอกสารเผยแพร่ผลงาน
    - b. คู่มือการใช้งาน มีความครบถ้วน
- สำหรับรอบตัดสิน--

- c. การแสดงผลงาน (โปสเตอร์, บูชจัดแสดง) และการนำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการ
- d. ความสุภาพและการแต่งตัวของผู้เข้าประกวด

## ขั้นตอนการประกวด

### 1. รอบการประกวด การประกวดจะแบ่งออกเป็น 2 รอบ

- a. **รอบคัดเลือก** คณะกรรมการตัดสินการประกวดจะทำการคัดเลือกผลงานที่มีคุณสมบัติตรงตามเกณฑ์การตัดสินที่กำหนดไว้และมีคะแนนสูงสุด 10 อันดับแรกของแต่ละระดับ เพื่อเข้าแข่งขันในรอบตัดสิน ซึ่งจะนัดให้ทีมที่ผ่านเข้ารอบตัดสินมานำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการประกวด เพื่อนำเสนอวิธีคิด หลักการที่ใช้ในการสร้างเกมส์ และขั้นตอนต่าง ๆ ให้คณะกรรมการพิจารณา
- b. **รอบตัดสิน** ทีมที่ผ่านเข้ารอบตัดสิน 10 ทีมในแต่ละระดับ จะต้องมานำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการตัดสินการประกวด เพื่อนำเสนอวิธีคิด ขั้นตอนวิธีในการพัฒนาเกมส์ เทคนิคต่าง ๆ ที่นำมาใช้ในการพัฒนา และอื่น ๆ และตอบคำถามต่าง ๆ จากคณะกรรมการตัดสิน คณะกรรมการพิจารณาตัดสินเลือกผลงานที่ได้รับรางวัลต่าง ๆ ในแต่ละระดับ ซึ่งจะใช้การตัดสินในรอบตัดสินทั้งหมด 3 วัน วันละระดับ

### 2. การรับสมัคร

- a. สมัครผ่านทาง website โดยกรอกรายละเอียดผู้สมัครให้ครบถ้วนบนหน้าเว็บ
  - 1. [http://pantiplaza.com/games\\_competition/](http://pantiplaza.com/games_competition/) หรือ
  - 2. <http://www.nsm.or.th>
- b. หรือ ผู้สมัครทำการ download ใบสมัคร ที่ website
  - 1. [http://pantiplaza.com/games\\_competition/](http://pantiplaza.com/games_competition/) หรือ
  - 2. <http://www.nsm.or.th>
 กรอกรายละเอียดให้ครบถ้วน แล้วจัดส่งใบสมัคร
  - i. Upload ขึ้นทาง website :
    - 1. [http://pantiplaza.com/games\\_competition/](http://pantiplaza.com/games_competition/) หรือ
    - 2. <http://www.nsm.or.th>
 หรือ
    - ii. ส่ง email มาที่ : [gamescompetition2011@gmail.com](mailto:gamescompetition2011@gmail.com)
- c. รอคณะกรรมการตอบกลับเพื่อยืนยันการรับสมัคร และอนุมัติแนวทางการดำเนินเรื่องของเกมที่จะพัฒนา คณะกรรมการจะแจ้งผลด้วย 2 สถานะดังนี้
  - i. ผ่าน แนวทางในการดำเนินเรื่องของเกมและเนื้อหาของเกมส์ผ่านการอนุมัติให้พัฒนาเกมส์ได้

- ii. ไม่ผ่าน กลับไปแก้ไขแนวทางในการดำเนินเรื่องและเนื้อหาของเกมส์ใหม่ ในกรณีนี้ ทางผู้สมัครจะต้องแก้ไขแนวทางในการดำเนินเรื่องและเนื้อหาของเกมส์ใหม่และจัดส่งอีกครั้งภายในระยะเวลาเปิดรับสมัคร

d. เปิดรับสมัครตั้งแต่วันที่ 4 เมษายน 2554 – 30 มิถุนายน 2554

### 3. การส่งผลงาน

- a. ผู้ที่จัดส่งผลงานได้จะต้องเป็นผู้ที่ได้ทำการสมัครไว้เท่านั้น
- b. ผู้สมัครทำการ download ไปส่งผลงาน ที่ website
  - i. [http://pantiplaza.com/games\\_competition/](http://pantiplaza.com/games_competition/) หรือ
  - ii. <http://www.nsm.or.th>
- c. กรอกรายละเอียดให้ครบถ้วน ซึ่งประกอบด้วย
  - i. ชื่อทีม
  - ii. ชื่อเกมส์
  - iii. รายละเอียดของเกมส์ที่พัฒนาโดยสรุป
- d. จัดทำคู่มือเกมส์
 

ผู้เข้าประกวดจะต้องจัดทำรายละเอียดคู่มือการใช้งานเกม โดยจะต้องระบุรายละเอียดข้อมูล Software และ Hardware ที่ต้องการพื้นฐานในการติดตั้งใช้งานเกมส์, ขั้นตอนการติดตั้งใช้งานเกมส์, ขั้นตอนการทำงานของเกมส์, วิธีการเล่นเกมส์ และการให้คะแนนของเกมส์ บันทึกเอกสารคู่มือเกมส์ที่จัดทำขึ้นให้มีชื่อเป็น "คู่มือเกมส์\_+[ชื่อของเกมส์]" เช่น คู่มือเกมส์\_InsidellT
- e. บีบอัดไฟล์ผลงานที่ทำทั้งหมดรวมเป็นไฟล์เดียว (.Zip file) ซึ่งประกอบไปด้วย
  - i. Source code file
  - ii. File สำหรับใช้ติดตั้งเกมส์
  - iii. File เอกสารใบนำส่งผลงาน
  - iv. File เอกสารคู่มือเกมส์
- f. เปลี่ยนชื่อไฟล์เป็นชื่อของเกมส์ที่ส่งเข้าประกวด เช่น *insidellT.zip*
- g. แล้วจัดส่ง file โดย
  - i. upload ขึ้นทาง website :
    - 1. [http://pantiplaza.com/games\\_competition/](http://pantiplaza.com/games_competition/) หรือ
    - 2. <http://www.nsm.or.th>
  - ii. ส่ง email มาที่ : [gamescompetition2011@gmail.com](mailto:gamescompetition2011@gmail.com) หรือ
  - iii. write ลง CD ส่งมาที่
 

องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (ประกวดพัฒนาเกมส์คอมพิวเตอร์)



ต.คลองห้า อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี 12120

- h. รอผลการตรวจรับการส่งผลงานจากคณะกรรมการ โดยจะมีสถานะต่าง ๆ ดังนี้
- i. ผ่าน คณะกรรมการได้รับผลงานที่จัดส่งแล้วและไม่มีปัญหาสามารถเปิดใช้งานได้
  - ii. ไม่ผ่าน คณะกรรมการได้รับผลงานแล้ว แต่มีปัญหาไม่สามารถเปิดใช้งานได้ ทางคณะกรรมการจะติดต่อกลับไปเพื่อแจ้งปัญหาและให้จัดส่งใหม่
  - iii. ได้รับ คณะกรรมการได้รับผลงานแล้ว แต่ยังไม่ผ่านการตรวจสอบ
  - iv. ไม่ได้รับ คณะกรรมการยังไม่ได้รับผลงาน
- i. เปิดรับส่งผลงานวันที่ 1 กันยายน 2554 - 15 กันยายน 2554
- j. ประกาศผลการรับส่งผลงานวันที่ 23 กันยายน 2554
- k. ในกรณีที่ผลงานมีสถานะ *ไม่ผ่าน* อนุญาตให้จัดส่งใหม่ได้ภายในวันที่ 30 กันยายน 2554

#### 4. รอบตัดสิน

- a. คณะกรรมการประกาศผลงานที่ผ่านเข้ารอบ 10 ทีมสุดท้ายในแต่ละระดับผ่านทาง website [www.nsm.or.th](http://www.nsm.or.th) และ [http://pantiplaza.com/games\\_competition/](http://pantiplaza.com/games_competition/) ในวันที่ 5 ตุลาคม 2554
- b. คณะกรรมการโทรแจ้งและนัดผู้ผ่านเข้ารอบตัดสินเพื่อนัดหมายการนำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการ
- c. ผู้สมัครนำเสนอผลงาน ณ พิพิธภัณฑ์เทคโนโลยีสารสนเทศ องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติในวันที่
  - i. ระดับประถมศึกษา วันที่ 12 ตุลาคม 2554
  - ii. ระดับมัธยมศึกษา วันที่ 13 ตุลาคม 2554
  - iii. ระดับนักศึกษาและบุคคลทั่วไป วันที่ 14 ตุลาคม 2554

#### 5. การประกาศผลรางวัล

- a. ประกาศผลการตัดสินในวันที่ 19 ตุลาคม 2554 ในงานแสดงนิทรรศการและผลงานเกมส์ ณ พิพิธภัณฑ์พลาซ่า สาขาบางกระบือ

## รางวัลสำหรับการประกวด

### 1.ระดับนักศึกษาและบุคคลทั่วไป

<b>รางวัลที่ 1</b>	1	รางวัล	เงินสด 30,000 บาท คอมพิวเตอร์Notebook 1 เครื่อง คอมพิวเตอร์ PC มูลค่า 15,000 บาท และโล่รางวัล จากรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
<b>รางวัลที่ 2</b>	1	รางวัล	เงินสด 15,000 บาท และ จอแอลซีดีขนาด 21.5 นิ้ว มูลค่า 5,000 บาท พร้อมโล่รางวัลจากปลัดกระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
<b>รางวัลที่ 3</b>	1	รางวัล	เงินสด 7,000 บาท และ external hard disk ความจุ 500 GB มูลค่า 2000 บาท พร้อมโล่รางวัล จากผู้อำนวยการองค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ
<b>รางวัล Popular vote</b>	1	รางวัล	เงินสด 7,000 บาท และ Mouse มูลค่า 2,000 บาท

### 2.ระดับมัธยมศึกษา

<b>รางวัลที่ 1</b>	1	รางวัล	เงินสด 15,000 บาท คอมพิวเตอร์Notebook 1 เครื่อง และโล่รางวัลจากรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์ PC มูลค่า 15,000 บาท สำหรับสถาบันการศึกษาที่ผู้ชนะเลิศสังกัด
<b>รางวัลที่ 2</b>	1	รางวัล	เงินสด 8,000 บาท และ จอแอลซีดีขนาด 21.5 นิ้ว มูลค่า 5,000 บาท พร้อมโล่รางวัลจากปลัดกระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
<b>รางวัลที่ 3</b>	1	รางวัล	เงินสด 4,000 บาท และ external harddisk ความจุ 500 GB มูลค่า 2,000 บาท พร้อมโล่รางวัล จากผู้อำนวยการองค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ
<b>รางวัล Popular vote</b>	1	รางวัล	เงินสด 4,000 บาท และ Mouse มูลค่า 2,000 บาท

### 3. ระดับประถมศึกษา

<b>รางวัลที่ 1</b>	1	รางวัล เงินสด 8,000 บาท คอมพิวเตอร์ Notebook 1 เครื่อง และโล่รางวัลจากรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี พร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์ PC มูลค่า 15,000 บาท สำหรับสถาบันการศึกษาที่ผู้ชนะเลิศสังกัด
<b>รางวัลที่ 2</b>	1	รางวัล เงินสด 4,000 บาท และ จอแอลซีดีขนาด 21.5 นิ้ว มูลค่า 5,000 บาท พร้อมโล่รางวัลจากปลัดกระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
<b>รางวัลที่ 3</b>	1	รางวัล เงินสด 2,000 บาท และ external harddisk ความจุ 500 GB มูลค่า 2,000 บาท พร้อมโล่รางวัล จากผู้อำนวยการองค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ
<b>รางวัล Popular vote</b>	1	รางวัล เงินสด 2,000 บาท และ Mouse มูลค่า 2,000 บาท

**\*อาจารย์ที่ปรึกษาแต่ละทีมจะได้รับใบประกาศนียบัตรในการส่งทีมเข้าร่วมแข่งขัน**

**\*ผู้ได้รับรางวัลทุกรางวัลจะได้เป็นสมาชิกวารสาร อพวช. ฟรี 1 ปี**

**\*ผู้เข้าร่วมทดสอบเกมส์และโหวตให้คะแนน Popular vote ทุกท่าน จะมีสิทธิเข้าชิงรางวัลพิเศษจาก อพวช. และบริษัท พันธุ์ทิพย์พลาซ่า มูลค่าระดับละ 5,000 บาท**

### วันเวลาในการดำเนินโครงการ

- เปิดรับสมัคร	วันที่ 8 เมษายน – 30 มิถุนายน 2554
- เปิดรับส่งผลงานเข้าประกวด	วันที่ 1-15 กันยายน 2554
- ประกาศผลการรับส่งผลงาน	วันที่ 23 กันยายน 2554
- เปิดรับส่งผลงานที่แก้ไข	วันที่ 24-30 กันยายน 2554
- คณะกรรมการตัดสินรอบแรก	วันที่ 2-4 ตุลาคม 2554
- ประกาศผลงานที่ผ่านเข้ารอบสุดท้าย	วันที่ 5 ตุลาคม 2554
- คณะกรรมการตัดสินรอบสุดท้าย	วันที่ 12-14 ตุลาคม 2554
- จัดแสดงผลงานที่ผ่านเข้ารอบสุดท้าย	วันที่ 15-19 ตุลาคม 2554
- ประกาศผลการประกวดและมอบรางวัล	วันที่ 19 ตุลาคม 2554



## นิยามของเกมส์ที่พัฒนาขึ้นในการประกวด

เกมส์คอมพิวเตอร์ คือ โปรแกรมในรูปแบบของเกมส์ที่ใช้กับคอมพิวเตอร์ทั่วไปที่มีเมาส์และคีย์บอร์ดเป็นอุปกรณ์สำหรับการติดต่อ หรืออาจใช้กล้อง (Web Camera), ไมโครโฟน เป็นอุปกรณ์ช่วยในการติดต่อ โปรแกรมที่พัฒนาขึ้นมานอกจากสร้างความบันเทิงแล้วจะต้องสร้างเสริมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์, เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มีการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่น ไม่ส่งเสริมให้ผู้เล่นใช้ความรุนแรง แนวทางของเกมส์ที่พัฒนา เช่น

**1.1 เกมส์แอคชั่น (Action Game)** เป็นประเภทเกมส์ที่ใช้การบังคับทิศทางและการกระทำของตัวละครในเกมส์เพื่อผ่านด่านต่างๆไปให้ได้ เกมส์ประเภทนี้มักจะเน้นการเคลื่อนไหวเป็นสำคัญ อย่างเช่น เกมส์มาริโอ

**1.2 เกมส์เล่นตามบทละคร (Role-Playing Game) หรือ อาร์พีจี (RPG)** เกมส์ประเภทนี้จะกำหนดตัวผู้เล่นอยู่ในโลกที่สมมุติขึ้น และให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในโลกนั้นๆ ผจญภัยไปตามเนื้อเรื่องที่กำหนด โดยมีจุดเด่นทางด้านการพัฒนาในระดับของตัวละคร (Experience-ประสบการณ์) มีการสะสมเงินอาวุธ อุปกรณ์ เมื่อผจญภัยไปมากขึ้น และเอาชนะศัตรูตัวร้ายที่สุดในเกมส์ให้ได้

**1.3 เกมส์ผจญภัย (adventure game)** เกมส์ประเภทนี้จะเน้นไปที่เรื่องราวของเกมส์ ตัวละครจะเล่นและปฏิบัติตามคำสั่งในเรื่องราวไปเรื่อย ๆ การเปิดเผยเรื่องราวที่ชวนติดตามไปที่ละน้อย ๆ จนกระทั่งถึงตอนจบ เนื้อเรื่องมักจะอิงเรื่องเกี่ยวกับความลึกลับหรือการผจญภัยตื่นเต้นทั้งหลาย เช่น เกมส์ที่สมมติสถานการณ์สยองขวัญขึ้นมาเพื่อให้ผู้เล่นเอาชีวิตรอดไปให้ได้ หรือไม่ก็ตาย (จบเกมส์) เกมส์ที่ใช้การเลื่อนเคอร์เซอร์เพื่อสำรวจจุดต่างๆในเกมส์ และหาทางไปต่อ

**1.4 เกมส์ปริศนา (Puzzle game)** เป็นเกมส์แนวที่เล่นได้ทุกวัย ตัวเกมส์มักจะเน้นการแก้ปริศนา ปัญหาต่างๆ มีตั้งแต่ระดับง่ายไปจนถึงซับซ้อน ในอดีตตัวเกมส์มักนำมาจากเกมส์ปริศนาตามนิตยสาร เช่น เกมส์ตัวเลข เกมส์อักษรไขว้ เกมส์ปริศนาเป็นเกมส์ที่ไม่เน้นเรื่องราวแต่จะเน้นไปที่ความท้าทายให้ผู้เล่นกลับมาเล่นซ้ำ ๆ ในระดับที่ยากขึ้น

**1.5 เกมส์การจำลอง (Simulation game)** เป็นเกมส์ประเภทที่จำลองสถานการณ์ต่างๆมาให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นผู้อยู่ในสถานการณ์นั้นๆ และตัดสินใจในการกระทำเพื่อลองดูว่าจะเป็นอย่างไร เหตุการณ์ต่างๆอาจจะนำมาจากสถานการณ์จริงหรือสมมุติขึ้นก็ได้ เช่น จำลองการควบคุมเสมือนจริงของสิ่งต่างๆเช่นการขับเครื่องบิน ขับรถไฟ ควบคุมรถยกของ ,จำลองเหตุการณ์ต่างๆในช่วงเวลาหนึ่งมาให้ผู้เล่นได้เล่นเป็นตัวเองในสถานการณ์นั้น, จำลองให้ผู้เล่นได้เป็นเจ้าของกิจการอย่างหนึ่ง และทำการออกแบบพัฒนา ไปจนถึงบริหารกิจการนั้นๆให้สำเร็จ

**1.6 เกมส์แข่งความเร็ว (Racing game)** เกมส์แนวนี้จะแข่งขันกันที่ความเร็ว ในอดีตจะเข้าใจกันว่าเป็นเกมส์แนวแข่งรถ เนื่องจากมักจะใช้รถแข่งหรือรถจักรยานยนต์มาแข่งขันกัน แต่ปัจจุบันมีหลากหลายการแข่งขันมากมายเช่นแข่งวิ่งเร็วเหมือนมนุษย์ แข่งขี่ม้า แข่งรถโกคาร์ท เป็นต้น เป็นเกมส์อีกประเภทที่ได้รับความนิยมเนื่องจากเล่นง่าย สามารถตัดสินใจได้ในเวลาอันสั้น

**1.7 เกมส์ต่อสู้ (Fighting Game)** เกมส์ที่มีลักษณะที่เอาตัวละครสองตัวขึ้นไปมาต่อสู้กันเอง ลักษณะเกมส์ประเภทนี้จะเน้นให้ผู้เล่นใช้จังหวะและความแม่นยำกดท่าโจมตีต่างๆ ออกมา จุดสำคัญในเกมส์ต่อสู้

คือการต่อสู้ต้องถูกแบ่งออกเป็นยก ๆ และจะมีเพียงผู้เล่นเพียงสองฝ่ายเท่านั้นและตัวละครที่ใช้จะต้องมีความสามารถต่างกันออกไป

**1.8 เกมยิง (Shooting game)** เกมประเภทนี้จะเน้นการยิงศัตรูเป็นหลัก ตัวผู้เล่นในเกมมักจะมีอุปกรณ์ประเภทปืนหรือเครื่องบินที่ยิงกระสุนได้ไม่มีวันหมด ทำการฝ่าฟันอุปสรรคเพื่อไปสู่ฉากต่อไป ด้วยการยิงทำลายเป้าหมายในเกมส์ให้ได้ ในสมัยก่อนเกมประเภทนี้มักจะพบในรูปแบบของยานอวกาศ(หรือเครื่องบิน) ความสนุกของมันอยู่ที่การทำลายศัตรูด้วยอาวุธที่มี ขณะเดียวกันก็ต้องคอยหลบกระสุนของฝ่ายศัตรูให้ได้ด้วย

**ส่วนที่ 1 รายละเอียดของผู้สมัคร**

ระดับ  ประถมศึกษา  มัธยมศึกษา  นักศึกษาและบุคคลทั่วไป

ชื่อเกมส์ ภาษาไทย .....

ภาษาอังกฤษ .....

ชื่อทีม .....

โรงเรียน .....

ที่อยู่.....เบอร์โทรศัพท์.....

Email.....Fax.....

**ส่วนที่ 2 รายละเอียดของเกมส์ที่พัฒนาโดยสรุป**

เกมส์ให้ความรู้เกี่ยวกับ.....

ประเภทของเกมส์

- |                                       |   |  |
|---------------------------------------|---|--|
| <input type="checkbox"/> เกมส์แอคชั่น | <input type="checkbox"/> เกมส์เล่นตามบทละคร | <input type="checkbox"/> เกมส์ผจญภัย       |
| <input type="checkbox"/> เกมส์ปริศนา  | <input type="checkbox"/> เกมส์การจำลอง      | <input type="checkbox"/> เกมส์แข่งความเร็ว |
| <input type="checkbox"/> เกมส์ต่อสู้  | <input type="checkbox"/> เกมส์การยิง        | <input type="checkbox"/> อื่นๆ.....        |

ซอฟต์แวร์หลักที่ใช้ในการพัฒนา.....

ซอฟต์แวร์ที่ใช้พัฒนาส่วนประกอบของเกมส์

กราฟิก.....

เสียง.....

แอนิเมชัน.....

อื่น ๆ.....

ฮาร์ดแวร์ที่ต้องมีในการใช้งาน.....

ใช้งานได้บน OS.....

ซอฟต์แวร์ที่ต้องมีในการใช้งาน.....

ขนาดของพื้นที่ว่างของฮาร์ดดิสก์ที่ต้องมีในการติดตั้งเกมส์.....

ความสามารถของเกมส์ที่พัฒนาขึ้น

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....





### ส่วนที่ 3 รายละเอียดของ file ผลงานที่นำส่ง

ไฟล์ที่บีบอัดแล้วที่นำส่ง ชื่อ ..... ( .zip ไฟล์ )

รายการไฟล์นำส่งทั้งหมดที่บีบอัดมาในไฟล์ .zip

- Source code file ชื่อ.....
- File สำหรับใช้ติดตั้งเกมส์ ชื่อ.....
- File เอกสารใบนำส่งผลงาน ชื่อ.....
- File เอกสารคู่มือเกมส์ ชื่อ.....

#### \*\*การจัดส่ง file

1.เสร็จแล้วบีบอัดไฟล์ (Zip file) ผลงานที่ทำทั้งหมดเป็นไฟล์เดียว ซึ่งประกอบด้วย Source code file, File สำหรับใช้ติดตั้งเกมส์, File เอกสารใบนำส่งผลงาน, File เอกสารคู่มือเกมส์

2.เปลี่ยนชื่อไฟล์เป็นชื่อของเกมส์ (Eng) ที่ส่งเข้าประกวด เช่น *insideIT.zip*

3.จัดส่ง file โดย

- a. upload ขึ้นทาง website :
  - i. [http://pantiplaza.com/games\\_competition/](http://pantiplaza.com/games_competition/) หรือ
  - ii. <http://www.nsm.or.th>
- b. ส่ง email มาที่ : [gamescompetition2011@gmail.com](mailto:gamescompetition2011@gmail.com) หรือ
- c. write ลง CD ส่งมาที่  
 องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (ประกวดพัฒนาเกมส์คอมพิวเตอร์)  
 ต.คลองห้า อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี 12120

\*\* จัดส่งผลงานภายในวันที่ 15 กันยายน 2554

#### สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่

พิพิธภัณฑ์เทคโนโลยีสารสนเทศ องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ

โทร. 02 577 9999 ต่อ 4131(พิมลพรรณ), 4134 (พรพรรณ)

Email : [pimonpan@nsm.or.th](mailto:pimonpan@nsm.or.th) , [pornphan@nsm.or.th](mailto:pornphan@nsm.or.th)

### คุณสมบัติของผู้สมัครระดับประถม

1. เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษา
2. แข่งขันเป็นทีม ทีมหนึ่งจะมีสมาชิกได้ 1-3 คน
3. การแข่งขันในระดับนักเรียนกำหนดให้มีอาจารย์ที่ปรึกษา 1 คนต่อทีม เพื่อดูแลและให้คำปรึกษา

### คุณสมบัติของเกมส์คอมพิวเตอร์ที่จะพัฒนา

1. เกมส์คอมพิวเตอร์ที่สร้างขึ้นจะต้องเป็นเกมส์ที่ส่งเสริมความรู้ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
2. ซอฟต์แวร์สำหรับการพัฒนาเป็นซอฟต์แวร์ใดก็ได้ที่มีความสามารถในการพัฒนาเกมส์ และเป็นซอฟต์แวร์ที่ถูกต้องตามลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์ เป็น Open source, Freeware ไม่จำกัดวันใช้งานหรือ Commercial software ที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้อง (เช่น Game maker)
3. เมื่อพัฒนาเป็นเกมส์ที่เสร็จสมบูรณ์แล้วผู้ใช้งานจะต้องสามารถใช้งานได้บนคอมพิวเตอร์ โดยที่ไม่ต้องไปจัดซื้อซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์ หรือ Freeware ที่จำกัดวันใช้งานอื่นเพื่อมาเสริมสำหรับการใช้งาน ยกเว้นถ้าเป็นซอฟต์แวร์ที่เป็น Freeware หรือ Open Source ที่ไม่ต้องจัดซื้อ มาติดตั้งเสริมในเครื่องสำหรับการใช้งานเกมส์ได้
4. สำหรับผู้พัฒนาเกมส์ในรูปแบบของเกมส์ Online หรือเกมส์ที่จำเป็นต้องใช้ฐานข้อมูล ให้ใช้ฐานข้อมูลที่เป็น Open Source หรือ Freeware เช่น mysql
5. ในการเล่นเกมส์ที่พัฒนาเสร็จสมบูรณ์แล้ว จะต้องใช้อุปกรณ์ input ในการเล่นเกมส์ ภายใน 5 อุปกรณ์นี้เท่านั้น คือ คีย์บอร์ด เมาส์ กล้องwebcam ไมโครโฟน จอยสติค
6. เกมส์คอมพิวเตอร์ที่พัฒนาขึ้นจะต้องไม่ส่งเสริมความรุนแรง
7. เป็นเกมส์ที่สามารถเล่นได้บนคอมพิวเตอร์
8. เป็นเกมส์ที่สามารถเล่นได้บนระบบปฏิบัติการ Windows ตั้งแต่ XP ขึ้นไป
9. เกมส์ที่พัฒนาเสร็จสมบูรณ์แล้วจะต้องเป็นไฟล์ .exe หรือ ไฟล์ที่สามารถนำไปเล่นผ่าน web browser ได้

### เงื่อนไขในการสมัคร

1. ผู้สมัครจะต้องมีคุณสมบัติตรงตามระดับที่สมัครเข้าประกวด
2. ผู้สมัครสามารถลงสมัครได้เพียงระดับเดียว และส่งผลงานได้ทีละ 1 ผลงานเท่านั้น
3. ผู้สมัครเป็นผู้พัฒนาโปรแกรมด้วยตนเอง ไม่คัดลอกโปรแกรมอื่นมาเป็นของตนเอง ซึ่งเข้าข่ายการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าตรวจสอบพบ จะถือว่าเป็นความผิดและผู้สมัครเป็นผู้รับผิดชอบแต่เพียงผู้เดียว
4. โปรแกรมที่พัฒนาต้องถูกต้องตรงตามหลักเกณฑ์และคุณสมบัติที่ระบุไว้ในส่วนของซอฟต์แวร์ตามระดับที่สมัคร
5. โปรแกรมที่พัฒนาส่งเข้าประกวดจะต้องไม่ได้รับรางวัลจากที่ไหนมาก่อน
6. โปรแกรมที่ผู้สมัครส่งเข้าประกวด และผ่านการคัดเลือกให้เข้ารอบถือเป็นลิขสิทธิ์ร่วมกันกับองค์การพิพิธภัณฑ์-วิทยาศาสตร์แห่งชาติ และผู้สมัครอนุญาตให้องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติมีสิทธิ์ในการเผยแพร่และจัดแสดง ในนิทรรศการ ให้แก่บุคคลทั่วไปได้ใช้เพื่อประโยชน์ส่วนบุคคลหรือประโยชน์ทางการศึกษาที่ไม่มีวัตถุประสงค์ในเชิงพาณิชย์ โดยไม่คิดค่าตอบแทนการใช้ซอฟต์แวร์
7. ค่าตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
8. ผู้สมัครและอาจารย์ที่ปรึกษายอมรับเงื่อนไขตามที่ระบุในใบสมัครและลงชื่อลงในใบสมัครเพื่อเป็นการยืนยันการสมัครเข้าร่วมประกวด

**รายละเอียดของผู้สมัคร**

**ส่วนที่ 1 เกมส์**

ชื่อเกมส์ ภาษาไทย .....

ภาษาอังกฤษ .....

ประเภทของเกมส์

- |                                       |   |  |
|---------------------------------------|---|--|
| <input type="checkbox"/> เกมส์แอคชั่น | <input type="checkbox"/> เกมส์เล่นตามบทละคร | <input type="checkbox"/> เกมส์ผจญภัย       |
| <input type="checkbox"/> เกมส์ปริศนา  | <input type="checkbox"/> เกมส์การจำลอง      | <input type="checkbox"/> เกมส์แข่งความเร็ว |
| <input type="checkbox"/> เกมส์ต่อสู้  | <input type="checkbox"/> เกมส์การยิง        | <input type="checkbox"/> อื่น ๆ .....      |

**ส่วนที่ 2 ผู้เข้าแข่งขัน**

ชื่อทีม.....โรงเรียน.....

ที่อยู่.....

เบอร์โทรศัพท์ที่สามารถติดต่อได้.....โทรสาร.....

**สมาชิกคนที่ 1 (หัวหน้าทีม)**

ชื่อ - นามสกุล .....

ชื่อเล่น.....ระดับชั้น.....อายุ.....ปี

เบอร์โทรศัพท์.....อีเมล.....

**สมาชิกคนที่ 2**

ชื่อ - นามสกุล .....

ชื่อเล่น.....ระดับชั้น.....อายุ.....ปี

เบอร์โทรศัพท์.....อีเมล.....

**สมาชิกคนที่ 3**

ชื่อ - นามสกุล .....

ชื่อเล่น.....ระดับชั้น.....อายุ.....ปี

เบอร์โทรศัพท์.....อีเมล.....

**ส่วนที่ 3 อาจารย์ที่ปรึกษา**

ชื่อ - นามสกุล.....ตำแหน่ง.....

โทรศัพท์.....โทรสาร.....

มือถือ.....อีเมล.....





**คุณสมบัติของผู้สมัครระดับมัธยมศึกษา**

1. เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษา หรือ ปวช. หรือ ปวส. อายุไม่เกิน 18 ปี
2. แข่งขันเป็นทีม ทีมหนึ่งจะมีสมาชิกได้ 1-3 คน
3. การแข่งขันในระดับนักเรียนกำหนดให้มีอาจารย์ที่ปรึกษา 1 คนต่อทีม เพื่อดูแลและให้คำปรึกษา

**คุณสมบัติของเกมส์คอมพิวเตอร์ที่จะพัฒนา**

1. เกมส์คอมพิวเตอร์ที่สร้างขึ้นจะต้องเป็นเกมส์ที่ส่งเสริมความรู้ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
2. ซอฟต์แวร์สำหรับการพัฒนาเป็นซอฟต์แวร์โอเพ่นซอร์สที่มีความสามารถในการพัฒนาเกมส์ และเป็นซอฟต์แวร์ที่ถูกต้องตามลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์ เป็น Open source, Freeware ไม่จำกัดวันใช้งานหรือ Commercial software ที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้อง (เช่น Game maker)
3. เมื่อพัฒนาเป็นเกมส์ที่เสร็จสมบูรณ์แล้วผู้ใช้งานจะต้องสามารถใช้งานได้บนคอมพิวเตอร์ โดยที่ไม่ต้องไปจัดซื้อซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์ หรือ Freeware ที่จำกัดวันใช้งานอื่นเพื่อมาเสริมสำหรับการใช้งาน ยกเว้นถ้าเป็นซอฟต์แวร์ที่เป็น Freeware หรือ Open Source ที่ไม่ต้องจัดซื้อ มาติดตั้งเสริมในเครื่องสำหรับการใช้งานเกมส์ได้
4. สำหรับผู้พัฒนาเกมส์ในรูปแบบของเกมส์ Online หรือเกมส์ที่จำเป็นต้องใช้ฐานข้อมูล ให้ใช้ฐานข้อมูลที่เป็น Open Source หรือ Freeware เช่น mysql
5. ในการเล่นเกมที่พัฒนาเสร็จสมบูรณ์แล้ว จะต้องใช้อุปกรณ์ input ในการเล่นเกม ภายใน 5 อุปกรณ์นี้เท่านั้น คือ คีย์บอร์ด เมาส์ กล้องwebcam ไมโครโฟน จอยสติค
6. เกมส์คอมพิวเตอร์ที่พัฒนาขึ้นจะต้องไม่ส่งเสริมความรุนแรง
7. เป็นเกมส์ที่สามารถเล่นได้บนคอมพิวเตอร์
8. เป็นเกมส์ที่สามารถเล่นได้บนระบบปฏิบัติการ Windows ตั้งแต่ XP ขึ้นไป
9. เกมส์ที่พัฒนาเสร็จสมบูรณ์แล้วจะต้องเป็นไฟล์ .exe หรือ ไฟล์ที่สามารถนำไปเล่นผ่าน web browser ได้

**เงื่อนไขในการสมัคร**

1. ผู้สมัครจะต้องมีคุณสมบัติตรงตามระดับที่สมัครเข้าประกวด
2. ผู้สมัครสามารถลงสมัครได้เพียงระดับเดียว และส่งผลงานได้ทีละ 1 ผลงานเท่านั้น
3. ผู้สมัครเป็นผู้พัฒนาโปรแกรมด้วยตนเอง ไม่คัดลอกโปรแกรมอื่นมาเป็นของตนเอง ซึ่งเข้าข่ายการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าตรวจสอบพบ จะถือว่าเป็นความผิดและผู้สมัครเป็นผู้รับผิดชอบแต่เพียงผู้เดียว
4. โปรแกรมที่พัฒนาต้องถูกต้องตรงตามหลักเกณฑ์และคุณสมบัติที่ระบุไว้ในส่วนของซอฟต์แวร์ตามระดับที่สมัคร
5. โปรแกรมที่พัฒนาส่งเข้าประกวดจะต้องไม่ได้รับรางวัลจากที่ไหนมาก่อน
6. โปรแกรมที่ผู้สมัครส่งเข้าประกวด และผ่านการคัดเลือกให้เข้ารอบถือเป็นลิขสิทธิ์ร่วมกันกับองค์การพิพิธภัณฑ์-วิทยาศาสตร์แห่งชาติ และผู้สมัครอนุญาตให้องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติมีสิทธิ์ในการเผยแพร่และจัดแสดง ในนิตยสารการ ให้แก่บุคคลทั่วไปได้ใช้เพื่อประโยชน์ส่วนบุคคลหรือประโยชน์ทางการศึกษาที่ไม่มีวัตถุประสงค์ในเชิงพาณิชย์ โดยไม่คิดค่าตอบแทนการใช้ซอฟต์แวร์
7. คำตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
8. ผู้สมัครและอาจารย์ที่ปรึกษายอมรับเงื่อนไขตามทีระบุในใบสมัครและลงชื่อลงในใบสมัครเพื่อเป็นการยืนยันการสมัครเข้าร่วมประกวด

**รายละเอียดของผู้สมัคร**

**ส่วนที่ 1 เกมส์**

ชื่อเกมส์ ภาษาไทย .....

ภาษาอังกฤษ .....

ประเภทของเกมส์

- |                                       |   |  |
|---------------------------------------|---|--|
| <input type="checkbox"/> เกมส์แอคชั่น | <input type="checkbox"/> เกมส์เล่นตามบทละคร | <input type="checkbox"/> เกมส์ผจญภัย       |
| <input type="checkbox"/> เกมส์ปริศนา  | <input type="checkbox"/> เกมส์การจำลอง      | <input type="checkbox"/> เกมส์แข่งความเร็ว |
| <input type="checkbox"/> เกมส์ต่อสู้  | <input type="checkbox"/> เกมส์การยิง        | <input type="checkbox"/> อื่นๆ.....        |

**ส่วนที่ 2 ผู้เข้าแข่งขัน**

ชื่อทีม.....โรงเรียน.....

ที่อยู่.....

เบอร์โทรศัพท์ที่สามารถติดต่อได้.....โทรสาร.....

**สมาชิกคนที่ 1 (หัวหน้าทีม)**

ชื่อ - นามสกุล .....

ชื่อเล่น.....ระดับชั้น.....อายุ.....ปี

เบอร์โทรศัพท์.....อีเมล.....

**สมาชิกคนที่ 2**

ชื่อ - นามสกุล .....

ชื่อเล่น.....ระดับชั้น.....อายุ.....ปี

เบอร์โทรศัพท์.....อีเมล.....

**สมาชิกคนที่ 3**

ชื่อ - นามสกุล .....

ชื่อเล่น.....ระดับชั้น.....อายุ.....ปี

เบอร์โทรศัพท์.....อีเมล.....

**ส่วนที่ 3 อาจารย์ที่ปรึกษา**

ชื่อ - นามสกุล.....ตำแหน่ง.....

โทรศัพท์.....โทรสาร.....

มือถือ.....อีเมล.....







### คุณสมบัติของผู้สมัครระดับนักศึกษาและบุคคลทั่วไป

1. ผู้ที่สนใจในการพัฒนาโปรแกรมในการสร้างเกมส์คอมพิวเตอร์แนวสร้างสรรค์โดยไม่จำกัดอายุ
2. แข่งขันเป็นทีม ทีมหนึ่งจะมีสมาชิกได้ 1-3 คน

### คุณสมบัติของเกมคอมพิวเตอร์ที่จะพัฒนา

1. เกมส์คอมพิวเตอร์ที่สร้างขึ้นจะต้องเป็นเกมส์ที่ส่งเสริมความรู้ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
2. ซอฟต์แวร์สำหรับการพัฒนาเป็นซอฟต์แวร์ใดก็ได้ที่มีความสามารถในการพัฒนาเกมส์ และเป็นซอฟต์แวร์ที่ถูกต้องตามลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์ เป็น Open source, Freeware ไม่จำกัดวันใช้งานหรือ Commercial software ที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้อง (เช่น Game maker)
3. เมื่อพัฒนาเป็นเกมส์ที่เสร็จสมบูรณ์แล้วผู้ใช้งานจะต้องสามารถใช้งานได้บนคอมพิวเตอร์ โดยที่ไม่ต้องไปจัดซื้อซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์ หรือ Freeware ที่จำกัดวันใช้งานอื่นเพื่อมาเสริมสำหรับการใช้งาน ยกเว้นถ้าเป็นซอฟต์แวร์ที่เป็น Freeware หรือ Open Source ที่ไม่ต้องจัดซื้อ มาติดตั้งเสริมในเครื่องสำหรับการใช้งานเกมส์ได้
4. สำหรับผู้พัฒนาเกมส์ในรูปแบบของเกมส์ Online หรือเกมส์ที่จำเป็นต้องใช้ฐานข้อมูล ให้ใช้ฐานข้อมูลที่เป็น Open Source หรือ Freeware เช่น mysql
5. ในการเล่นเกมที่พัฒนาเสร็จสมบูรณ์แล้ว จะต้องใช้อุปกรณ์ input ในการเล่นเกม ภายใน 5 อุปกรณ์นี้เท่านั้น คือ คีย์บอร์ด เมาส์ กล้องwebcam ไมโครโฟน จอยสติค
6. เกมส์คอมพิวเตอร์ที่พัฒนาขึ้นจะต้องไม่ส่งเสริมความรุนแรง
7. เป็นเกมส์ที่สามารถเล่นได้บนคอมพิวเตอร์
8. เป็นเกมส์ที่สามารถเล่นได้บนระบบปฏิบัติการ Windows ตั้งแต่ XP ขึ้นไป
9. เกมส์ที่พัฒนาเสร็จสมบูรณ์แล้วจะต้องเป็นไฟล์ .exe หรือ ไฟล์ที่สามารถนำไปเล่นผ่าน web browser ได้

### เงื่อนไขในการสมัคร

1. ผู้สมัครจะต้องมีคุณสมบัติตรงตามระดับที่สมัครเข้าประกวด
2. ผู้สมัครสามารถลงสมัครได้เพียงระดับเดียว และส่งผลงานได้ทีละ 1 ผลงานเท่านั้น
3. ผู้สมัครเป็นผู้พัฒนาโปรแกรมด้วยตนเอง ไม่คัดลอกโปรแกรมอื่นมาเป็นของตนเอง ซึ่งเข้าข่ายการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าตรวจสอบพบ จะถือว่าเป็นความผิดและผู้สมัครเป็นผู้รับผิดชอบแต่เพียงผู้เดียว
4. โปรแกรมที่พัฒนาต้องถูกต้องตรงตามหลักเกณฑ์และคุณสมบัติที่ระบุไว้ในส่วนของซอฟต์แวร์ตามระดับที่สมัคร
5. โปรแกรมที่พัฒนาส่งเข้าประกวดจะต้องไม่ได้รับรางวัลจากที่ไหนมาก่อน
6. โปรแกรมที่ผู้สมัครส่งเข้าประกวด และผ่านการคัดเลือกให้เข้ารอบถือเป็นลิขสิทธิ์ร่วมกันกับองค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ และผู้สมัครอนุญาตให้องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติมีสิทธิ์ในการเผยแพร่และจัดแสดง ในนิทรรศการ ให้แก่บุคคลทั่วไปได้ใช้เพื่อประโยชน์ส่วนบุคคลหรือประโยชน์ทางการศึกษาที่ไม่มีวัตถุประสงค์ในเชิงพาณิชย์ โดยไม่คิดค่าตอบแทนการใช้ซอฟต์แวร์
7. คำตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
8. ผู้สมัครเข้าแข่งขันยอมรับเงื่อนไขตามที่ระบุในใบสมัครและลงชื่อลงในใบสมัครเพื่อเป็นการยืนยันการสมัครเข้าร่วมประกวด

**ส่วนที่ 1 เกมส์**

ชื่อเกมส์ ภาษาไทย .....

ภาษาอังกฤษ .....

- ประเภทของเกมส์
- |                                       |   |  |
|---------------------------------------|---|--|
| <input type="checkbox"/> เกมส์แอคชั่น | <input type="checkbox"/> เกมส์เล่นตามบทละคร | <input type="checkbox"/> เกมส์ผจญภัย       |
| <input type="checkbox"/> เกมส์ปริศนา  | <input type="checkbox"/> เกมส์การจำลอง      | <input type="checkbox"/> เกมส์แข่งความเร็ว |
| <input type="checkbox"/> เกมส์ต่อสู้  | <input type="checkbox"/> เกมส์การยิง        | <input type="checkbox"/> อื่นๆ.....        |

**ส่วนที่ 2 ผู้เข้าแข่งขัน**

ชื่อทีม.....

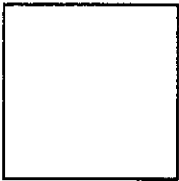
ที่อยู่ติดต่อได้

บ้านเลขที่..... หมู่..... ตรอก/ซอย..... ถนน..... ตำบล.....

อำเภอ..... จังหวัด..... รหัสไปรษณีย์.....

เบอร์โทรศัพท์..... โทรสาร..... อีเมล.....

สมาชิกคนที่ 1 (หัวหน้าทีม)



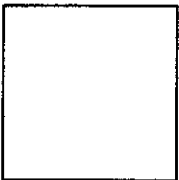
ชื่อ - นามสกุล ..... ชื่อเล่น..... อายุ..... ปี

ที่อยู่ บ้านเลขที่..... หมู่..... ตรอก/ซอย..... ถนน.....

ตำบล..... อำเภอ..... จังหวัด.....

รหัสไปรษณีย์..... เบอร์โทรศัพท์มือถือ..... อีเมล.....

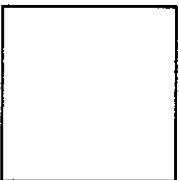
สมาชิกคนที่ 2



ชื่อ - นามสกุล ..... ชื่อเล่น..... อายุ..... ปี

เบอร์โทรศัพท์มือถือ..... อีเมล.....

สมาชิกคนที่ 3



ชื่อ - นามสกุล ..... ชื่อเล่น..... อายุ..... ปี

เบอร์โทรศัพท์มือถือ..... อีเมล.....



