

ระเบียบคณะกรรมการจัดการแข่งขัน
ว่าด้วย การจัดการแข่งขันประกวดการจัดทำสื่อการเรียนรู้ ประเภท บอร์ดเกม (Board game)
เพื่อส่งเสริม Student based outcomes วิศวกรสังคม
ประจำปีการศึกษา 2569
สมาพันธ์นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งประเทศไทย

หมวดที่ 1
หลักการและวัตถุประสงค์

ข้อ 1: วัตถุประสงค์

การจัดการแข่งขันประกวดการจัดทำสื่อการเรียนรู้ประเภทบอร์ดเกม (Board Game) มีวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

- 1.1 เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาพัฒนาสื่อการเรียนรู้ประเภทบอร์ดเกมที่มีคุณภาพ สามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้และการพัฒนาผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 1.2 เพื่อส่งเสริมการออกแบบบอร์ดเกมที่มุ่งพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ตามกรอบ Student-Based Outcomes (SBO) ของโครงการวิศวกรสังคม
- 1.3 เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาศึกษาบูรณาการองค์ความรู้ ทักษะ และความคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย
- 1.4 เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการสร้างนวัตกรรมผ่านกระบวนการออกแบบบอร์ดเกม
- 1.5 เพื่อสร้างเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างนักศึกษา อาจารย์ และผู้ทรงคุณวุฒิ ในการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้
- 1.6 เพื่อสนับสนุนการพัฒนาต้นแบบ (Prototype) ที่สามารถนำไปทดลองใช้ พัฒนาต่อยอด และประยุกต์ใช้ในสถานศึกษา ชุมชน หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้

ข้อ 2: หลักการของการแข่งขัน

การแข่งขันประกวดการจัดทำสื่อการเรียนรู้ประเภทบอร์ดเกม ดำเนินการภายใต้หลักการ ดังต่อไปนี้

- 2.1 ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ
- 2.2 ส่งเสริมการออกแบบเกมโดยยึดผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcomes) เป็นสำคัญ และเชื่อมโยงกับ Student-Based Outcomes (SBO)
- 2.3 ส่งเสริมกระบวนการพัฒนาผลงานอย่างต่อเนื่อง ผ่านการออกแบบ การทดลองเล่น (Playtest) การรับข้อเสนอแนะ และการปรับปรุงผลงาน
- 2.4 สนับสนุนการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความถูกต้องทางวิชาการ มีความคิดสร้างสรรค์ และสามารถใช้งานได้จริง

2.5 ส่งเสริมการแข่งขันที่มีความโปร่งใส เป็นธรรม และสามารถตรวจสอบได้ โดยใช้หลักเกณฑ์การประเมินเดียวกันในทุกระดับการแข่งขัน ทั้งนี้อาจปรับน้ำหนักคะแนนให้เหมาะสมกับระดับความพร้อมของผลงานในแต่ละระดับ

ข้อ 3: ประเภทของผลงาน

3.1 ผลงานที่ส่งเข้าประกวดต้องเป็น **สื่อการเรียนรู้ประเภทบอร์ดเกม (Board Game)** ที่ผู้สมัครออกแบบและพัฒนาขึ้นใหม่ เพื่อส่งเสริมผลลัพธ์การเรียนรู้ตามกรอบ Student-Based Outcomes (SBO)

3.2 ผลงานอาจอยู่ในรูปแบบ เช่น

- (1) เกมกระดาน (Board Game)
- (2) เกมการ์ด (Card Game)
- (3) เกมลูกเต๋า (Dice Game)
- (4) เกมวางแผน (Strategy Game)
- (5) เกมร่วมมือ (Cooperative Game)
- (6) เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game)
- (7) หรือรูปแบบอื่นที่คณะกรรมการเห็นว่าอยู่ในขอบเขตของการแข่งขัน

3.3 ผลงานต้องมีองค์ประกอบของเกมที่สามารถเล่นได้จริง มีเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจน และเป็นไปตามข้อกำหนดของการแข่งขันที่ระบุไว้ในระเบียบนี้

3.4 ผลงานที่ส่งเข้าประกวดต้องเป็นผลงานต้นฉบับของผู้สมัคร และไม่ขัดต่อกฎหมาย ระเบียบ หรือหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในระเบียบฉบับนี้

หมวดที่ 2

คุณสมบัติผู้สมัคร

ข้อ 4: ลักษณะของผู้สมัคร

4.1 ผู้สมัครต้องสมัครเข้าร่วมการแข่งขันในรูปแบบทีม

4.2 ผู้สมัครแต่ละทีมต้องมีสมาชิกเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีภาคปกติของมหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งเดียวกัน

4.3 ผู้สมัครต้องมีอาจารย์ที่ปรึกษาประจำทีม จำนวน 1 คน

ข้อ 5: จำนวนสมาชิก

5.1 แต่ละทีมต้องมีนักศึกษาสมาชิกไม่น้อยกว่า 3 คน และไม่เกิน 6 คน

5.2 แต่ละทีมมีอาจารย์ที่ปรึกษาได้ 1 คน

5.3 เมื่อปิดรับสมัครแล้ว จะไม่อนุญาตให้เปลี่ยนแปลงหรือเพิ่มเติมรายชื่อสมาชิก เว้นแต่มีเหตุสุดวิสัยและได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

5.4 นักศึกษา 1 คน สามารถเป็นสมาชิกได้เพียง 1 ทีมเท่านั้น

ข้อ 6: คุณสมบัติของนักศึกษา

ผู้สมัครต้องมีคุณสมบัติ ดังต่อไปนี้

6.1 เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีภาคปกติของมหาวิทยาลัยราชภัฏ

6.2 มีสถานภาพเป็นนักศึกษาตลอดระยะเวลาของการแข่งขัน เว้นแต่คณะกรรมการกำหนดเป็นอย่างอื่น

6.3 เป็นผู้มีความประพฤติดี และไม่อยู่ระหว่างถูกลงโทษทางวินัยที่มีผลกระทบต่อการเข้าร่วมการแข่งขัน

6.4 ยินยอมปฏิบัติตามระเบียบ หลักเกณฑ์ และประกาศที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันกำหนด

ข้อ 7: คุณสมบัติของอาจารย์ที่ปรึกษา

7.1 ต้องเป็นบุคลากรของมหาวิทยาลัยราชภัฏเดียวกับนักศึกษาในทีม

7.2 มีหน้าที่ให้คำปรึกษา แนะนำ และกำกับดูแลการดำเนินงานของทีม

7.3 อาจารย์ที่ปรึกษาไม่มีสิทธิ์ออกแบบ พัฒนากลไกเกม หรือจัดทำผลงานแทนนักศึกษา

7.4 อาจารย์ที่ปรึกษาไม่มีสิทธิ์นำเสนอผลงานแทนนักศึกษา เว้นแต่ได้รับมอบหมายให้ชี้แจงในประเด็นที่คณะกรรมการร้องขอเกี่ยวกับการดำเนินงานของโครงการ ทั้งนี้ การนำเสนอและการตอบข้อซักถามเกี่ยวกับผลงานให้เป็นหน้าที่ของนักศึกษาเป็นหลัก

ข้อ 8: การรับรองคุณสมบัติ

8.1 ผู้สมัครต้องรับรองว่าข้อมูลและเอกสารที่ใช้สมัครเป็นความจริงทุกประการ

8.2 หากตรวจพบภายหลังว่าผู้สมัครมีคุณสมบัติไม่เป็นไปตามระเบียบนี้ หรือแสดงข้อมูลอันเป็นเท็จ คณะกรรมการมีสิทธิ์เพิกถอนสิทธิ์การเข้าร่วมการแข่งขัน หรือเพิกถอนผลการตัดสินได้ โดยไม่สามารถเรียกร้องค่าเสียหายหรือสิทธิประโยชน์ใด ๆ จากผู้จัดการแข่งขัน

หมวดที่ 3

ข้อกำหนดของผลงานที่ส่งเข้าประกวด

ข้อ 9: กลุ่มเป้าหมาย

9.1 ผลงานที่ส่งเข้าประกวดต้องกำหนดกลุ่มเป้าหมายหลักของบอร์ดเกม จำนวน 1 กลุ่ม เพื่อใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบเกมและประกอบการประเมินผลงาน

9.2 ผู้สมัครต้องระบุกลุ่มเป้าหมายให้ชัดเจนในเอกสารสมัคร โดยเลือกอย่างน้อย 1 กลุ่ม ดังต่อไปนี้

- (1) นักเรียนระดับประถมศึกษา
- (2) นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น
- (3) นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
- (4) นักศึกษาอาชีวศึกษา
- (5) นักศึกษาระดับอุดมศึกษา
- (6) ประชาชนทั่วไป

9.3 หากผู้สมัครกำหนดกลุ่มเป้าหมายเฉพาะด้านนอกเหนือจากข้อ 9.2 ให้ระบุรายละเอียดเพิ่มเติม พร้อมเหตุผลประกอบการออกแบบเกม

9.4 คณะกรรมการจะพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหา ภาษา ระดับความยาก กลไกเกม และระยะเวลาการเล่น โดยอ้างอิงจากกลุ่มเป้าหมายที่ผู้สมัครกำหนดไว้เป็นหลัก

ข้อ 10: Student Based Outcome (SBO)

10.1 ผลงานที่ส่งเข้าประกวดต้องมุ่งส่งเสริมผลลัพธ์การเรียนรู้ตามกรอบ Student-Based Outcomes (SBO) วิศวกรสังคม อย่างน้อย 1 ด้าน จาก 12 ด้าน ต่อไปนี้

- 1) แยกแยะข้อเท็จจริง (Fact) ออกจากอารมณ์ความรู้สึก (Feeling) และใช้ข้อเท็จจริงในการตัดสินใจ
- 2) มีกรอบความคิดที่เติบโต (Growth mindset) เห็นปัญหาเป็นสิ่งที่ท้าทาย
- 3) ยอมรับความเห็นต่างและหาจุดร่วมเพื่อการพัฒนา
- 4) สืบเสาะข้อเท็จจริงและเปิดรับข้อคิดเห็นเพิ่มเติม โดยยึดหลักเหตุ-ผล (Cause - Effect)
- 5) เข้าใจและเคารพวิถีชีวิตของเพื่อนร่วมงานและคนในชุมชน
- 6) ตั้งคำถามอย่างสงสัยใคร่รู้เพื่อให้ได้ข้อมูลหลากหลายมิติ
- 7) วิเคราะห์และเปรียบเทียบข้อมูลเพื่อการพัฒนาได้อย่างน่าเชื่อถือ
- 8) เลือกเวลาและประเด็นการมีส่วนร่วมได้อย่างเหมาะสม (Put the right man to the right job on the right time)
- 9) เห็นคุณค่าอดีต เข้าใจปัจจุบัน เพื่อวางแผนอนาคต
- 10) รู้จักทุกขั้นตอนอย่างถ่องแท้ เพื่อเลือกพัฒนาตามศักยภาพอย่างตรงเป้าหมาย (“เกาถูกที่คัน”)
- 11) เลือกปรับปรุง () ยกระดับ () หรือสร้างเพิ่ม () กระบวนการใดๆ ได้อย่างเหมาะสม เพื่อเพิ่มผลลัพธ์ที่มีคุณค่า
- 12) “ชวนเพื่อน จูงมือน้อง ขอร้องพี่” ร่วมใจพัฒนาอย่างเห็นคุณค่าบนหลักเหตุ-ผล

10.2 ผู้สมัครต้องเลือก **SBO หลัก จำนวน 1 ด้าน** เป็นเป้าหมายหลักของการออกแบบเกม

10.3 ผู้สมัครต้องอธิบายรายละเอียด ดังต่อไปนี้

- (1) SBO ที่เลือก
- (2) ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcome) ที่ต้องการให้ผู้เล่นได้รับ
- (3) กลไกของเกม (Game Mechanic) ที่สนับสนุนให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้
- (4) วิธีการประเมินหรือสังเกตผลลัพธ์การเรียนรู้ภายหลังการเล่นเกม

10.4 ในกรณีที่เกมส่งเสริม SBO มากกว่าหนึ่งด้าน ให้ระบุ SBO หลักเพียง 1 ด้าน เพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการประเมิน

ข้อ 11: ขอบเขตของเกม

เพื่อให้เกิดมาตรฐานในการออกแบบและการประเมินผลงาน ผู้สมัครควรออกแบบเกมให้เป็นไปตามแนวทาง ดังต่อไปนี้

- 11.1 รองรับผู้เล่นจำนวน 3–6 คน หรือ ระบุจำนวนผู้เล่นที่เหมาะสมพร้อมเหตุผลประกอบ
- 11.2 ใช้เวลาอธิบายกติกาไม่เกิน 10 นาที
- 11.3 ใช้ระยะเวลาเล่นเกมอย่างน้อยในช่วงเวลาประมาณ 15–30 นาที
- 11.4 ใช้เวลาสรุปผลการเรียนรู้ (Debrief) ไม่เกิน 5 นาที
- 11.5 สามารถเล่นได้บนโต๊ะมาตรฐานสำหรับการจัดกิจกรรมหรือการเรียนการสอน
- 11.6 ผู้สมัครต้องจัดเตรียมต้นแบบ (Prototype) อย่างน้อย 1 ชุด สำหรับใช้ในการแข่งขันและการประเมิน

11.7 หากเกมจำเป็นต้องใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ แอปพลิเคชัน หรือสื่อดิจิทัลเพิ่มเติม ผู้สมัครต้องระบุรายละเอียด วิธีการใช้งาน และข้อกำหนดที่เกี่ยวข้องไว้ในเอกสารประกอบการสมัคร โดยพึงระลึกไว้เสมอว่าอุปกรณ์เพิ่มเติมดังกล่าวต้องเป็นเพียงส่วนเสริมของผลงาน (แม้ไม่มีส่วนเสริม ผลงานก็ยังมีคุณค่าและเป็นไปตามระเบียบฯ ฉบับนี้)

11.8 ผลงานต้องไม่ใช้อุปกรณ์หรือวัสดุที่ก่อให้เกิดอันตรายต่อผู้เล่น ผู้ตัดสิน หรือสถานที่จัดการแข่งขัน

ข้อ 12: การใช้ Generative AI

12.1 อนุญาตให้ผู้สมัครใช้เทคโนโลยี Generative AI เพื่อช่วยในการจัดทำภาพประกอบ งานออกแบบ หรือสื่อประกอบของเกมได้

12.2 ผู้สมัครต้องเปิดเผยการใช้ Generative AI ในเอกสารประกอบการสมัคร โดยระบุอย่างน้อย

- (1) เครื่องมือที่ใช้
- (2) ส่วนของผลงานที่ใช้ AI
- (3) ลักษณะการใช้งานโดยสังเขป

12.3 ห้ามใช้ Generative AI ในลักษณะที่ละเมิดลิขสิทธิ์ เครื่องหมายการค้า สิทธิบัตร หรือทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น

12.4 ห้ามใช้คำสั่งหรือวิธีการที่มุ่งเลียนแบบผลงานของศิลปิน บุคคล หรือเจ้าของผลงานที่สามารถระบุตัวตนได้ จนอาจก่อให้เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์

12.5 การใช้ Generative AI จะไม่ถือเป็นเกณฑ์การให้คะแนนด้านความคิดสร้างสรรค์โดยตัวมันเอง

12.6 แนวคิดของเกม การออกแบบกลไก การทดลองเล่น การวิเคราะห์ผล และการพัฒนาผลงานต้องเป็นผลงานของผู้สมัคร

ข้อ 13: ลิขสิทธิ์

13.1 ผลงานที่ส่งเข้าประกวดต้องเป็นผลงานต้นฉบับของผู้สมัคร

13.2 ห้ามคัดลอก ดัดแปลง หรือใช้ผลงานของบุคคลอื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต

13.3 การใช้ภาพ ตัวอักษร แบบอักษร สัญลักษณ์ เครื่องหมายการค้า ดนตรี หรือสื่ออื่นที่มีลิขสิทธิ์ต้องได้รับสิทธิ์ในการใช้งานอย่างถูกต้องตามกฎหมาย

13.4 ผู้สมัครเป็นผู้รับผิดชอบแต่เพียงผู้เดียว หากเกิดข้อพิพาทเกี่ยวกับลิขสิทธิ์หรือทรัพย์สินทางปัญญา

ข้อ 14: ความพร้อมของ Prototype

ผลงานที่ส่งเข้าประกวดต้องมีความพร้อมสำหรับการประเมินอย่างน้อย ดังต่อไปนี้

14.1 มีต้นแบบเกมที่สามารถเล่นได้จริง

14.2 มีอุปกรณ์ (Components) ครบถ้วนตามที่ระบุไว้ในคู่มือการเล่น

14.3 มีคู่มือการเล่น (Rulebook) ที่อธิบายกติกา วิธีการเล่น และเงื่อนไขการสิ้นสุดเกมอย่างชัดเจน

14.4 ผู้เล่นสามารถเรียนรู้กติกาและเล่นเกมได้จากคู่มือ โดยไม่จำเป็นต้องมีผู้ออกแบบเกมอธิบายเพิ่มเติมตลอดเวลา

14.5 เกมสามารถดำเนินการได้จนสิ้นสุดตามกติกา โดยไม่มีข้อผิดพลาดที่ทำให้ไม่สามารถเล่นต่อได้

- 14.6 เมื่อจบเกม ผู้เล่นต้องสามารถสรุปผลการเรียนรู้ (Debrief) ได้เองในระดับหนึ่ง โดยไม่จำเป็นต้องมีผู้อื่นเป็นผู้สรุปให้
- 14.7 ผลงานต้องผ่านการทดลองเล่น (Playtest) และได้รับการปรับปรุงก่อนนำเสนอเข้าประกวด
- 14.8 คณะกรรมการมีสิทธิ์ไม่รับพิจารณาผลงานที่มีองค์ประกอบไม่ครบถ้วน หรือไม่สามารถสาธิตการเล่นได้ตามข้อกำหนดของระเบียบนี้

หมวดที่ 4

เอกสารประกอบการสมัคร

ข้อ 15: เอกสารประกอบการสมัคร

ผู้สมัครต้องจัดส่งเอกสารประกอบการสมัครตามรูปแบบและช่องทางที่คณะกรรมการกำหนด โดยมีเอกสารอย่างน้อย ดังต่อไปนี้

15.1 ใบสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน ซึ่งกรอกข้อมูลครบถ้วนตามแบบที่คณะกรรมการกำหนด ประกอบด้วยข้อมูลทีม รายชื่อสมาชิก อาจารย์ที่ปรึกษา ชื่อผลงาน และข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

15.2 เอกสารสรุปภาพรวมเกม (Game Overview) โดยระบุอย่างน้อย ดังต่อไปนี้

- (1) ชื่อเกม
- (2) แนวคิดหรือประเด็นหลักของเกม
- (3) กลุ่มเป้าหมายหลัก
- (4) จำนวนผู้เล่น
- (5) ระยะเวลาการเล่น
- (6) วัตถุประสงค์และเป้าหมายของเกม
- (7) แนวคิด จุดเด่น หรือแรงบันดาลใจในการออกแบบเกม

ข้อ 16: เอกสารแสดงต้นแบบเบื้องต้น (Prototype Overview)

16.1 ผู้สมัครต้องจัดทำเอกสารแสดงต้นแบบเบื้องต้นของเกม (Prototype Overview) จำนวนไม่เกิน 3 หน้ากระดาษ A4 ในรูปแบบไฟล์ PDF

16.2 เอกสารตามข้อ 4.2.1 ต้องแสดงรายละเอียดอย่างน้อย ดังต่อไปนี้

- (1) ภาพรวมของพื้นที่เล่นหรือกระดานเกม
- (2) การจัดวางอุปกรณ์ในการเล่น
- (3) ตัวอย่างการ์ด ชิ้นส่วน ตัวเดิน หรือองค์ประกอบสำคัญของเกม
- (4) ตัวอย่างสถานการณ์หรือลำดับการเล่นโดยสังเขป

16.3 ภาพที่ใช้แสดงต้นแบบสามารถจัดทำด้วยการวาดด้วยมือ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรือภาพถ่ายต้นแบบจริงได้ ทั้งนี้ ต้องสามารถสื่อสารให้คณะกรรมการเข้าใจรูปแบบและองค์ประกอบสำคัญของเกมได้อย่างชัดเจน

ข้อ 17: คู่มือการเล่น (Rulebook)

ผู้สมัครต้องจัดทำคู่มือการเล่นที่มีรายละเอียดอย่างน้อย ดังต่อไปนี้

- 17.1 วัตถุประสงค์หรือเป้าหมายของเกม
- 17.2 จำนวนผู้เล่นและกลุ่มเป้าหมาย
- 17.3 รายการและจำนวนอุปกรณ์ทั้งหมดที่ใช้ภายในเกม

- 17.4 การเตรียมเกมก่อนเริ่มเล่น
- 17.5 กติกาและวิธีการเล่น
- 17.6 ลำดับขั้นตอนหรือรอบการเล่น
- 17.7 เงื่อนไขการสิ้นสุดเกม
- 17.8 วิธีการตัดสินผลหรือเงื่อนไขการชนะ ในกรณีที่เกมมีการกำหนดผู้ชนะ
- 17.9 วิธีการสรุปผลการเรียนรู้ (Debrief) ในกรณีที่เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ของเกม

ข้อ 18: รายการอุปกรณ์ (Component List)

ผู้สมัครต้องจัดทำรายการอุปกรณ์ทั้งหมดที่ใช้ภายในเกม โดยระบุประเภทและจำนวนของอุปกรณ์แต่ละรายการให้สอดคล้องกับต้นแบบและคู่มือการเล่น เช่น กระดาน การ์ด ตัวเดิน ลูกเต๋า เหรียญ Token แบบบันทึกคะแนน หรืออุปกรณ์อื่นที่เกี่ยวข้อง

ในกรณีที่เกมใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ แอปพลิเคชัน หรือสื่อดิจิทัลประกอบ (อ้างอิงตามข้อ 11.7) ต้องระบุรายละเอียดและข้อกำหนดในการใช้งานเพิ่มเติมด้วย

ข้อ 19: เอกสารแสดงผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcome)

ผู้สมัครต้องจัดทำคำอธิบายความเชื่อมโยงระหว่างเกมกับ Student-Based Outcomes (SBO) โดยระบุอย่างน้อย ดังต่อไปนี้

- 19.1 SBO หลัก จำนวน 1 ด้าน ที่เกมมุ่งส่งเสริม
- 19.2 ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcome) ที่คาดหวังให้เกิดกับผู้เล่น
- 19.3 กลไกของเกม (Game Mechanic) หรือการตัดสินใจของผู้เล่นที่สนับสนุนให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้
- 19.4 วิธีการสังเกตหรือประเมินว่าผู้เล่นเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่กำหนด

ข้อ 20: สรุปผลการทดลองเล่น (Playtest Summary)

ผู้สมัครต้องจัดทำสรุปผลการทดลองเล่นตามระดับความพร้อมของผลงานที่คณะกรรมการกำหนด โดยมีรายละเอียดอย่างน้อย ดังต่อไปนี้

- 20.1 วันที่และจำนวนครั้งที่ทดลองเล่น
 - 20.2 จำนวนและลักษณะของผู้ทดลองเล่น
 - 20.3 ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่น
 - 20.4 ข้อสังเกต ปัญหา หรือข้อเสนอแนะสำคัญที่ได้รับจากการทดลองเล่น
 - 20.5 การปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงเกมจากผลการทดลองเล่น
- ทั้งนี้ รายละเอียดและจำนวนครั้งขั้นต่ำของการทดลองเล่นให้เป็นไปตาม หมวดที่ 9 การทดลองเล่น (Playtest)

ข้อ 21: การเปิดเผยการใช้ Generative AI

ในกรณีที่ผู้สมัครใช้ Generative AI ในการพัฒนาผลงาน ต้องจัดทำข้อมูลการเปิดเผยการใช้ AI ตามข้อ 12 โดยระบุอย่างน้อย

- (1) ชื่อเครื่องมือที่ใช้
- (2) ส่วนของผลงานที่มีการใช้ AI

(3) ลักษณะการใช้ AI โดยสังเขป

การเปิดเผยดังกล่าวถือเป็นส่วนหนึ่งของเอกสารประกอบการสมัคร

ข้อ 22: รูปแบบและการจัดส่งเอกสาร

22.1 เอกสารทั้งหมดต้องจัดทำและจัดส่งตามรูปแบบ ช่องทาง และระยะเวลาที่คณะกรรมการกำหนด

22.2 ข้อมูลในเอกสารประกอบการสมัคร คู่มือการเล่น ต้นแบบ และเอกสารอื่นที่เกี่ยวข้องต้องสอดคล้องกัน

22.3 ผู้สมัครมีหน้าที่ตรวจสอบความถูกต้องและความครบถ้วนของเอกสารก่อนจัดส่ง

22.4 เอกสารที่ส่งภายหลังพ้นกำหนด หรือไม่ครบถ้วนตามที่กำหนด ให้เป็นไปตามการพิจารณาของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

22.5 คณะกรรมการอาจกำหนดรายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับแบบฟอร์ม จำนวนหน้า รูปแบบไฟล์ ขนาดไฟล์ และช่องทางการจัดส่ง โดยประกาศให้ผู้สมัครทราบล่วงหน้า

หมวดที่ 5

การแข่งขันแต่ละระดับ

การแข่งขันแบ่งออกเป็น **3 ระดับ** ได้แก่ ระดับมหาวิทยาลัย ระดับภูมิภาค และระดับประเทศ โดยกำหนดระดับความพร้อมของผลงานให้เพิ่มขึ้นตามลำดับ เพื่อให้ผู้สมัครสามารถพัฒนาผลงานจากแนวคิดและต้นแบบเบื้องต้นไปสู่ต้นแบบที่สมบูรณ์และสามารถนำไปใช้ได้จริง

ทั้งนี้ ร่างระเบียบเดิมกำหนดเส้นทางการแข่งขันไว้ 3 ระดับ โดยระดับมหาวิทยาลัยสมัครได้ไม่จำกัดจำนวนทีม มหาวิทยาลัยแต่ละแห่งส่งเข้าระดับภูมิภาคได้ 2 ทีม และแต่ละภูมิภาคส่งเข้าระดับประเทศได้ 3 ทีม ยกเว้นภาคตะวันออกเฉียงเหนือส่งเข้าระดับประเทศได้ 4 ทีม เนื่องจากมีจำนวนมหาวิทยาลัยราชภัฏมากกว่ากลุ่มภูมิภาคอื่น

ข้อ 23: ระดับมหาวิทยาลัย

23.1 มหาวิทยาลัยราชภัฏแต่ละแห่งสามารถเปิดรับสมัครทีมเข้าร่วมการแข่งขันระดับมหาวิทยาลัยได้โดยไม่จำกัดจำนวนทีม ทั้งนี้ ผู้สมัครต้องมีคุณสมบัติครบถ้วนตามระเบียบนี้

23.2 การแข่งขันระดับมหาวิทยาลัยมีวัตถุประสงค์เพื่อคัดเลือกผลงานที่มีแนวคิดชัดเจน มีความสอดคล้องกับ Student-Based Outcomes (SBO) และมีศักยภาพในการพัฒนาต่อบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ที่สามารถใช้งานได้จริง

23.3 ผลงานในระดับมหาวิทยาลัยต้องมีความพร้อมอย่างน้อยในระดับ **แนวคิดและต้นแบบเบื้องต้น (Concept + Prototype Alpha)** ซึ่งสามารถแสดงวงจรหลักของการเล่น (Core Gameplay Loop) และสาธิตแนวทางการเล่นได้

23.4 ผู้สมัครต้องจัดส่งเอกสารตามหมวดที่ 4 และต้นแบบตามระดับความพร้อมที่คณะกรรมการกำหนด

23.5 การประเมินในระดับมหาวิทยาลัยให้ความสำคัญกับแนวคิดของเกม ความสอดคล้องกับ SBO การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และศักยภาพในการพัฒนาผลงานเป็นสำคัญ

23.6 มหาวิทยาลัยราชภัฏแต่ละแห่งคัดเลือกผลงานจำนวน **ไม่เกิน 2 ทีม** เพื่อเป็นตัวแทนเข้าร่วมการแข่งขันระดับภูมิภาค

ข้อ 24: ระดับภูมิภาค

24.1 ผู้มีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขันระดับภูมิภาคต้องเป็นทีมที่ผ่านการคัดเลือกจากระดับมหาวิทยาลัยตามข้อ 23

24.2 การแข่งขันระดับภูมิภาคมีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินคุณภาพของต้นแบบ กลไกของเกม กระบวนการเรียนรู้ และผลจากการทดลองเล่น รวมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้สมัครได้รับข้อเสนอแนะเพื่อนำไปปรับปรุงผลงานก่อนเข้าสู่การแข่งขันระดับประเทศ

24.3 ผลงานในระดับภูมิภาคต้องได้รับการพัฒนาจากต้นแบบเบื้องต้นเป็น **Prototype Beta** ที่สามารถเล่นตั้งแต่เริ่มต้นจนจบเกมได้จริง

24.4 ผลงานต้องมีอย่างน้อย

- (1) Prototype ที่สามารถเล่นได้ครบถ้วน
- (2) คู่มือการเล่น (Rulebook)
- (3) อุปกรณ์ (Components) ครบถ้วนตามคู่มือ
- (4) ผลการทดลองเล่น (Playtest)
- (5) หลักฐานหรือคำอธิบายการปรับปรุงผลงานจากการทดลองเล่น

24.5 การประเมินในระดับภูมิภาคให้เพิ่มความสำคัญกับคุณภาพของ Prototype กลไกและประสบการณ์การเล่น ความชัดเจนของกติกา ผลการทดลองเล่น และความเชื่อมโยงระหว่างกลไกเกมกับผลลัพธ์การเรียนรู้

24.6 การประเมินต้องมีการสาธิตหรือทดลองเล่นจริงตามรูปแบบที่กำหนดในหมวดที่ 7 การนำเสนอ

24.7 แต่ละภูมิภาคคัดเลือกทีมเพื่อเข้าสู่การแข่งขันระดับประเทศตามจำนวนที่กำหนด ดังนี้

- (1) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวนไม่เกิน **4 ทีม**
- (2) ภูมิภาคอื่น จำนวนไม่เกิน **3 ทีม**

ข้อ 25: ระดับประเทศ

25.1 ผู้มีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขันระดับประเทศต้องเป็นทีมที่ผ่านการคัดเลือกจากการแข่งขันระดับภูมิภาคตามข้อ 24

25.2 การแข่งขันระดับประเทศเป็นการประเมินผลงานในระดับสูงสุด โดยพิจารณาทั้งคุณภาพของเกม ประสบการณ์ของผู้เล่น ผลลัพธ์การเรียนรู้ ความสมบูรณ์ของต้นแบบ และความเป็นไปได้ในการนำผลงานไปใช้จริง

25.3 ผลงานต้องได้รับการพัฒนาเป็น **ต้นแบบสมบูรณ์ (Final Prototype)** ที่สามารถนำไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายได้จริง

25.4 ผู้สมัครต้องจัดเตรียมอย่างน้อย

- (1) Final Prototype ที่มีอุปกรณ์ครบถ้วนและพร้อมเล่น
- (2) Rulebook ฉบับสมบูรณ์
- (3) สรุปผลการ Playtest
- (4) รายงานการปรับปรุงผลงาน (Improvement Report) ซึ่งแสดงพัฒนาการของเกมจากรอบก่อนหน้า

(5) ผลหรือหลักฐานการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Evaluation) ตาม SBO หลักที่กำหนด

25.5 การประเมินระดับประเทศให้ความสำคัญกับความสมบูรณ์ของผลงาน ประสบการณ์ผู้เล่นคุณภาพของกลไกเกม ความสอดคล้องกับ SBO ผลลัพธ์การเรียนรู้ และศักยภาพในการนำไปใช้จริง

25.6 ต้องมีการทดลองเล่นหรือสาธิตการเล่นต่อคณะกรรมการตามหลักเกณฑ์และเวลาที่กำหนด

25.7 ผลงานระดับประเทศ **ไม่จำเป็นต้องมีคุณภาพด้านวัสดุ งานพิมพ์ หรือบรรจุภัณฑ์ในระดับผลิตเพื่อจำหน่าย** แต่ต้องมีความสมบูรณ์เพียงพอสำหรับการเล่น การประเมิน และการนำไปทดลองใช้จริง

ข้อ 26: การพัฒนาผลงานระหว่างระดับการแข่งขัน

26.1 ทีมที่ผ่านเข้าสู่การแข่งขันระดับถัดไปสามารถปรับปรุงและพัฒนาผลงานของตนเองได้ โดยต้องคงแนวคิดหลัก กลุ่มเป้าหมาย และ SBO หลักที่ได้เสนอไว้ เว้นแต่ได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการ

26.2 การปรับปรุงอาจครอบคลุมกติกา กลไกเกม ความสมดุลของเกม เนื้อหา อุปกรณ์ รูปแบบการนำเสนอ การสรุปการเรียนรู้ และองค์ประกอบอื่นที่ช่วยเพิ่มคุณภาพของผลงาน

26.3 ทีมต้องบันทึกการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญของผลงาน เพื่อแสดงให้เห็นถึงกระบวนการพัฒนาจากผลการทดลองเล่น ข้อเสนอแนะ และประสบการณ์จากการแข่งขันในรอบก่อนหน้า

26.4 การปรับปรุงผลงานระหว่างการแข่งขันถือเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการพัฒนาผลงาน และไม่ถือว่าเป็นการส่งผลงานใหม่

ข้อ 27: การประกาศผลและการส่งต่อทีม

27.1 การคัดเลือกทีมในแต่ละระดับให้เป็นไปตามคะแนนและหลักเกณฑ์การประเมินที่กำหนดไว้ในหมวดที่ 8

27.2 คณะกรรมการต้องประกาศรายชื่อทีมที่ผ่านการคัดเลือกภายในระยะเวลาที่กำหนดใน Timeline ของโครงการ

27.3 ทีมที่ผ่านการคัดเลือกต้องยืนยันสิทธิ์ภายในระยะเวลาที่คณะกรรมการกำหนด

27.4 กรณีทีมที่ผ่านการคัดเลือกไม่ยืนยันสิทธิ์ ถอนตัว หรือไม่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันในระดับถัดไปได้ คณะกรรมการอาจเรียกทีมสำรองตามลำดับผลการคัดเลือก

27.5 รายละเอียดวัน เวลา สถานที่ ช่องทางการส่งผลงาน และกำหนดการของการแข่งขันแต่ละระดับให้เป็นไปตาม **หมวดที่ 6 Timeline** และประกาศของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

หมวดที่ 6

Timeline

เพื่อให้การดำเนินการแข่งขันและการพัฒนาผลงานในแต่ละระดับเป็นไปอย่างต่อเนื่อง ผู้สมัครและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต้องดำเนินการตามกรอบระยะเวลาที่คณะกรรมการกำหนด โดยการแข่งขันแบ่งกระบวนการตั้งแต่การสมัครจนถึงการแข่งขันระดับประเทศ ดังต่อไปนี้

ข้อ 28: การประกาศและรับสมัคร

28.1 คณะกรรมการจัดการแข่งขันประกาศระเบียบ หลักเกณฑ์ กำหนดการ แบบฟอร์ม และรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันให้มหาวิทยาลัยราชภัฏทุกแห่งทราบ

28.2 มหาวิทยาลัยราชภัฏแต่ละแห่งประชาสัมพันธ์และเปิดรับสมัครนักศึกษาที่ประสงค์เข้าร่วมการแข่งขัน

28.3 ผู้สมัครต้องจัดส่งใบสมัครและเอกสารประกอบตามหมวดที่ 4 ภายในวันและเวลาที่กำหนด

28.4 ในระดับมหาวิทยาลัย สามารถรับสมัครทีมเข้าร่วมการแข่งขันได้โดยไม่จำกัดจำนวน ทั้งนี้ผู้สมัครต้องมีคุณสมบัติครบถ้วนตามระเบียบนี้ ซึ่งสอดคล้องกับกรอบการแข่งขันเดิมที่เปิดรับสมัครระดับมหาวิทยาลัยโดยไม่จำกัดจำนวนทีม

ข้อ 29: การพัฒนาแนวคิดและ Prototype เบื้องต้น

29.1 ภายหลังจากการสมัคร ผู้สมัครพัฒนาแนวคิดและจัดทำ **Prototype Alpha** ตามข้อกำหนดของการแข่งขันระดับมหาวิทยาลัย

29.2 ในช่วงดังกล่าว ผู้สมัครสามารถทดลองเล่นเบื้องต้นเพื่อทดสอบวงจรการเล่น กติกา กลไก และความเชื่อมโยงกับ SBO หลักที่กำหนด

29.3 ผู้สมัครต้องจัดเตรียมผลงานและเอกสารให้พร้อมสำหรับการประเมินระดับมหาวิทยาลัยภายในระยะเวลาที่กำหนด

ข้อ 30: การแข่งขันและคัดเลือกระดับมหาวิทยาลัย

30.1 มหาวิทยาลัยราชภัฏแต่ละแห่งดำเนินการประเมินและคัดเลือกผลงานตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในระเบียบนี้

30.2 มหาวิทยาลัยแต่ละแห่งคัดเลือกตัวแทนจำนวนไม่เกิน **2 ทีม** เพื่อเข้าสู่งการแข่งขันระดับภูมิภาคตามจำนวนที่กำหนดไว้ในระเบียบการแข่งขัน

30.3 ทีมที่ได้รับการคัดเลือกต้องยืนยันสิทธิ์และดำเนินการตามขั้นตอนที่คณะกรรมการกำหนดภายในระยะเวลาที่ประกาศ

ข้อ 31: การอบรมหรือกิจกรรมพัฒนาผลงาน (Workshop)

31.1 คณะกรรมการอาจจัดกิจกรรมอบรม Workshop การให้คำปรึกษา หรือกิจกรรมพัฒนาศักยภาพ เพื่อสนับสนุนการพัฒนาผลงานของทีมที่ผ่านการคัดเลือก

31.2 รายละเอียดของกิจกรรม วัน เวลา รูปแบบการเข้าร่วม และสถานะของกิจกรรมว่าเป็นกิจกรรมบังคับหรือกิจกรรมเสริม ให้คณะกรรมการประกาศให้ผู้สมัครทราบล่วงหน้า

31.3 กรณีเป็นกิจกรรมบังคับ ต้องระบุจำนวนสมาชิกที่ต้องเข้าร่วม การอนุญาตให้ส่งตัวแทน และผลของการไม่เข้าร่วมให้ชัดเจน

ข้อ 32: การ Playtest และพัฒนาผลงานก่อนระดับภูมิภาค

32.1 ทีมที่ผ่านการคัดเลือกระดับมหาวิทยาลัยต้องนำ **Prototype** ไปทดลองเล่น (Playtest) และนำข้อมูลที่ได้มาปรับปรุงผลงาน

32.2 ผลงานต้องได้รับการพัฒนาจาก **Prototype Alpha** เป็น **Prototype Beta** ที่สามารถเล่นตั้งแต่เริ่มต้นจนจบเกมได้จริง

32.3 ทีมต้องจัดทำ Rulebook และ Playtest Summary ตามข้อกำหนดของระเบียบนี้

32.4 จำนวนครั้งและรายละเอียดของการ Playtest ให้เป็นไปตามหมวดที่ 9

ข้อ 33: การแข่งขันระดับภูมิภาค

33.1 ทีมที่ผ่านการคัดเลือกจากระดับมหาวิทยาลัยเข้าร่วมการแข่งขันระดับภูมิภาคตามวัน เวลา และสถานที่ที่คณะกรรมการกำหนด

33.2 การแข่งขันระดับภูมิภาคต้องมีการประเมิน Prototype การนำเสนอ และการสาธิตหรือทดลองเล่นจริงตามหลักเกณฑ์ของการแข่งขัน

33.3 แต่ละภูมิภาคคัดเลือกทีมเข้าสู่อการแข่งขันระดับประเทศตามจำนวนที่กำหนดไว้ในหมวดที่ 5

ข้อ 34: การปรับปรุงผลงานก่อนการแข่งขันระดับประเทศ

34.1 ทีมที่ผ่านการคัดเลือกระดับภูมิภาคต้องนำผลการประเมิน ข้อเสนอแนะของคณะกรรมการ และข้อมูลจากการ Playtest มาปรับปรุงผลงาน

34.2 ผลงานต้องได้รับการพัฒนาจาก **Prototype Beta** เป็น **Final Prototype**

34.3 ทีมต้องจัดทำเอกสารเพิ่มเติมสำหรับการแข่งขันระดับประเทศ ได้แก่

- (1) Final Prototype
- (2) Rulebook ฉบับสมบูรณ์
- (3) Playtest Summary
- (4) Improvement Report
- (5) Learning Evaluation

34.4 เอกสารและผลงานทั้งหมดต้องจัดส่งภายในระยะเวลาที่คณะกรรมการกำหนด

ข้อ 35: การแข่งขันระดับประเทศ

35.1 ทีมที่ผ่านการคัดเลือกระดับภูมิภาคเข้าร่วมการแข่งขันระดับประเทศตามกำหนดการของคณะกรรมการ

35.2 ผลงานต้องอยู่ในระดับ **Final Prototype** และพร้อมสำหรับการนำเสนอ การสาธิต และการทดลองเล่นจริง

35.3 การประเมินและตัดสินให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในหมวดที่ 7 และหมวดที่ 8

35.4 คณะกรรมการประกาศผลการแข่งขันและมอบรางวัลตามกำหนดการของโครงการ

ข้อ 36: กรอบ Timeline ของโครงการ

ให้กระบวนการดำเนินการแข่งขันเป็นไปตามลำดับ ดังนี้

ประกาศและเปิดรับสมัคร → พัฒนาแนวคิด + Prototype Alpha → การแข่งขันและคัดเลือกระดับมหาวิทยาลัย → Workshop / กิจกรรมพัฒนาผลงาน → Playtest + ปรับปรุง Prototype → การแข่งขันและคัดเลือกระดับภูมิภาค → Playtest + ปรับปรุงตาม Feedback → พัฒนา Final Prototype + Learning Evaluation → การแข่งขันระดับประเทศ → ประกาศผลและมอบรางวัล

ข้อ 37: การกำหนดวันและระยะเวลาดำเนินการ

37.1 วันเปิดและปิดรับสมัคร วันส่งผลงาน วันจัดกิจกรรม วันแข่งขัน และกำหนดเวลาของแต่ละขั้นตอน ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันกำหนดเป็น **ปฏิทินการดำเนินงานประจำปี (Competition Timeline)** และประกาศให้ผู้เกี่ยวข้องทราบล่วงหน้า

37.2 ปฏิทินดังกล่าวต้องระบุอย่างน้อย

- (1) ช่วงเวลารับสมัคร

- (2) กำหนดส่งผลงานระดับมหาวิทยาลัย
- (3) วันหรือช่วงเวลาการคัดเลือกระดับมหาวิทยาลัย
- (4) ช่วงเวลา Workshop หรือกิจกรรมพัฒนาผลงาน
- (5) ช่วงเวลาสำหรับ Playtest และปรับปรุงผลงาน
- (6) กำหนดส่งผลงานและการแข่งขันระดับภูมิภาค
- (7) ช่วงเวลาพัฒนาผลงานก่อนระดับประเทศ
- (8) กำหนดส่ง Final Prototype และเอกสารประกอบ
- (9) วันแข่งขันระดับประเทศ
- (10) วันประกาศผลและมอบรางวัล

37.3 การเปลี่ยนแปลงกำหนดการต้องประกาศให้ผู้เกี่ยวข้องทราบโดยช่องทางที่คณะกรรมการกำหนดภายในระยะเวลาอันสมควร

หมวดที่ 7

การนำเสนอ

การนำเสนอผลงานเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการประเมิน โดยมุ่งให้คณะกรรมการสามารถพิจารณาแนวคิด การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ กลไกของเกม คุณภาพของต้นแบบ และประสบการณ์การเล่นจริงได้อย่างครบถ้วน การประเมินจึงต้องประกอบด้วย การนำเสนอแนวคิด (Pitch) การสาธิตเกม (Demo) การทดลองเล่น (Playtest) และการซักถาม (Judge Q&A)

ข้อ 38: ผู้มีสิทธินำเสนอผลงาน

38.1 การนำเสนอผลงานต้องดำเนินการโดยนักศึกษาที่มีรายชื่อเป็นสมาชิกของทีมตามใบสมัคร

38.2 สมาชิกในทีมสามารถนำเสนอร่วมกันทั้งทีม หรือมอบหมายสมาชิกคนหนึ่งหรือหลายคนเป็นผู้แทนในการนำเสนอได้

38.3 อาจารย์ที่ปรึกษาไม่มีสิทธินำเสนอ สาธิตเกม หรือตอบข้อซักถามแทนนักศึกษาในระหว่างการแข่งขันผลงาน

38.4 สมาชิกในทีมต้องเป็นผู้ดำเนินการจัดเตรียมเกม อธิบายกติกา สาธิตการเล่น และตอบข้อซักถามของคณะกรรมการด้วยตนเอง

ข้อ 39: รูปแบบการนำเสนอ

การประเมินผลงานอาจประกอบด้วย 4 ส่วน ดังต่อไปนี้

(1) การนำเสนอแนวคิด (Pitch) นำเสนอแนวคิดสำคัญของเกม โดยครอบคลุมอย่างน้อย

- ปัญหาหรือแนวคิดที่นำมาพัฒนาเป็นเกม
- กลุ่มเป้าหมาย
- SBO หลัก
- ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ต้องการ
- แนวคิดและจุดเด่นของเกม
- ความเชื่อมโยงระหว่างกลไกเกมกับผลลัพธ์การเรียนรู้

(2) การสาธิตเกม (Demo) ผู้สมัครอธิบายองค์ประกอบของเกม การเตรียมเกม กติกาหลัก ลำดับการเล่น และเงื่อนไขการสิ้นสุดเกม เพื่อให้คณะกรรมการเข้าใจวิธีการเล่นก่อนการทดลองเล่น

(3) **การทดลองเล่น (Playtest)** คณะกรรมการหรือผู้ทดลองเล่นที่คณะกรรมการกำหนดทดลองเล่น เกมจริง เพื่อประเมินกลไก ประสบการณ์การเล่น ความชัดเจนของกติกา และกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น ระหว่างการเล่น

(4) **การซักถาม (Judge Q&A)** คณะกรรมการสามารถซักถามเกี่ยวกับแนวคิด กระบวนการ ออกแบบ กลไกเกม SBO การทดลองเล่น การปรับปรุงผลงาน ผลลัพธ์การเรียนรู้ และประเด็นอื่นที่เกี่ยวข้อง กับผลงาน

ข้อ 40: ระยะเวลาในการนำเสนอ

40.1 การนำเสนอและการประเมินผลงานแต่ละทีมให้ใช้เวลารวมตามที่คณะกรรมการกำหนด โดย จัดสรรเวลาให้ครอบคลุม Pitch, Demo, Playtest และ Judge Q&A

40.2 การอธิบายกติกาสำหรับการทดลองเล่นต้องใช้เวลาไม่เกิน **10 นาที**

40.3 การทดลองเล่นจริงให้ใช้เวลาตามระยะเวลาของเกมที่กำหนดไว้ โดยควรอยู่ระหว่าง **15–30 นาที**

40.4 การสรุปผลการเรียนรู้ (Debrief) หากเป็นส่วนหนึ่งของเกม ให้ใช้เวลาไม่เกิน **5 นาที**

40.5 การซักถามของคณะกรรมการให้กำหนดระยะเวลาเดียวกันสำหรับทุกทีมในระดับการแข่งขัน เดียวกัน

40.6 ในกรณีที่อนุญาตให้ใช้วิดีโอประกอบการนำเสนอ ความยาวของวิดีโอต้องไม่เกิน **5 นาที**

40.7 รายละเอียดการจัดสรรเวลาของแต่ละส่วนให้คณะกรรมการประกาศให้ผู้สมัครทราบก่อนการ แข่งขัน และใช้มาตรฐานเดียวกันกับทุกทีมในระดับการแข่งขันนั้น

ข้อ 41: การนำเสนอระดับมหาวิทยาลัย

41.1 การนำเสนอระดับมหาวิทยาลัยมุ่งประเมินแนวคิด ความสอดคล้องกับ SBO การออกแบบ กระบวนการเรียนรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และศักยภาพในการพัฒนาผลงาน

41.2 ทีมต้องสามารถสาธิตวงจรหลักของการเล่น (Core Gameplay Loop) จาก Prototype Alpha ให้คณะกรรมการเข้าใจได้

41.3 คณะกรรมการอาจกำหนดให้มีการทดลองเล่นต้นแบบตามความเหมาะสมกับระดับความพร้อม ของผลงาน

ข้อ 42: การนำเสนอระดับภูมิภาค

42.1 การนำเสนอระดับภูมิภาคต้องประกอบด้วย Pitch, Demo, Playtest และ Judge Q&A

42.2 ทีมต้องนำ Prototype Beta ที่สามารถเล่นตั้งแต่เริ่มต้นจนจบเกมได้จริงมาใช้ในการประเมิน

42.3 ต้องมีการทดลองเล่นจริง เพื่อให้คณะกรรมการสามารถประเมินกลไกของเกม ประสบการณ์ผู้ เล่น ความชัดเจนของกติกา และความเชื่อมโยงกับผลลัพธ์การเรียนรู้

42.4 ทีมต้องสามารถอธิบายผลการ Playtest และการปรับปรุงผลงานที่เกิดขึ้นก่อนเข้าสู่การแข่งขัน ระดับภูมิภาค

ข้อ 43: การนำเสนอระดับประเทศ

43.1 การนำเสนอระดับประเทศต้องประกอบด้วย Pitch, Demo, Playtest และ Judge Q&A

43.2 ทีมต้องใช้ Final Prototype ในการนำเสนอและทดลองเล่น

43.3 คณะกรรมการต้องมีโอกาสทดลองเล่นหรือสังเกตการเล่นจริง เพื่อประเมินคุณภาพของเกมและประสบการณ์ของผู้เล่น มิให้การตัดสินพิจารณาจากการนำเสนอเพียงอย่างเดียว

43.4 ทีมต้องสามารถอธิบายพัฒนาการของผลงานตั้งแต่รอบก่อนหน้า ผลจากการ Playtest การปรับปรุงเกม และหลักฐานเกี่ยวกับผลลัพธ์การเรียนรู้ตาม SBO หลัก

43.5 ภายหลังจากการเล่น ทีมต้องดำเนินการ Debrief ตามกระบวนการที่ออกแบบไว้ เพื่อให้คณะกรรมการสามารถประเมินกระบวนการเชื่อมโยงประสบการณ์จากเกมกับผลลัพธ์การเรียนรู้

ข้อ 44: การทดลองเล่นเพื่อการตัดสิน

44.1 การทดลองเล่นในระดับภูมิภาคและระดับประเทศถือเป็นส่วนหนึ่งของการประเมินผลงาน

44.2 ผู้ทดลองเล่นอาจเป็นคณะกรรมการ ผู้ทรงคุณวุฒิ หรือบุคคลที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันกำหนด

44.3 ทุกทีมต้องได้รับเงื่อนไขในการทดลองเล่นที่เท่าเทียมกัน ทั้งด้านเวลา จำนวนผู้ทดลองเล่น และสภาพแวดล้อมในการประเมินเท่าที่สามารถดำเนินการได้

44.4 ระหว่างการทดลองเล่น สมาชิกทีมสามารถดำเนินการได้เฉพาะบทบาทที่กำหนดไว้ใน Rulebook หรือบทบาทของผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ตามที่เกมออกแบบไว้ และต้องไม่หาคำแนะนำเพิ่มเติมเพื่อช่วยเหลือผู้เล่นนอกเหนือจากกติกาของเกม

ข้อ 45: สื่อและอุปกรณ์ประกอบการนำเสนอ

45.1 ทีมเป็นผู้รับผิดชอบในการจัดเตรียม Prototype และอุปกรณ์เฉพาะที่จำเป็นต่อการเล่นเกมให้ครบถ้วน

45.2 หากต้องใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ แอปพลิเคชัน อินเทอร์เน็ต หรืออุปกรณ์เฉพาะอื่น ต้องแจ้งให้คณะกรรมการทราบตามระยะเวลาที่กำหนด

45.3 สื่อประกอบการนำเสนอสามารถใช้ได้เพื่อช่วยอธิบายแนวคิดและกระบวนการพัฒนาผลงาน แต่ต้องไม่ใช่แทนการสาธิตหรือทดลองเล่นเกมจริงในรอบที่กำหนดให้มี Playtest

45.4 ทีมต้องจัดเตรียมและตรวจสอบความพร้อมของอุปกรณ์ก่อนถึงเวลาประเมินของตนเอง

ข้อ 46: หลักเกณฑ์ทั่วไปในการนำเสนอ

46.1 ทุกทีมต้องปฏิบัติตามลำดับและเวลาการนำเสนอที่คณะกรรมการกำหนด

46.2 การเกินเวลาที่กำหนดให้คณะกรรมการมีสิทธิ์ยุติการนำเสนอหรือการตอบข้อซักถามเมื่อครบเวลา

46.3 คณะกรรมการต้องใช้รูปแบบและเงื่อนไขการประเมินเดียวกันสำหรับทุกทีมที่แข่งขันในระดับเดียวกัน

46.4 คะแนนจากการนำเสนอ การสาธิต และการทดลองเล่น ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และน้ำหนักคะแนนที่กำหนดไว้ใน **หมวดที่ 8 เกณฑ์การประเมิน**

หมวดที่ 8

เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผลงานใช้หัวข้อการประเมินหลักชุดเดียวกันในทุกระดับการแข่งขัน เพื่อให้การพัฒนาผลงานตั้งแต่ระดับมหาวิทยาลัย ระดับภูมิภาค จนถึงระดับประเทศเป็นไปในทิศทางเดียวกัน โดยปรับน้ำหนักคะแนนให้เหมาะสมกับระดับความพร้อมของผลงานในแต่ละระดับ

ข้อ 47: ด้านการประเมิน

กำหนดการประเมินผลงาน จำนวน 7 ด้าน รวม 100 คะแนน ดังต่อไปนี้

- 47.1 ความสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ Student-Based Outcomes (SBO)
- 47.2 การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม (Learning Design)
- 47.3 กลไกเกมและประสบการณ์การเล่น (Game Mechanic & Player Experience)
- 47.4 ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity & Innovation)
- 47.5 ความถูกต้องของเนื้อหาและหลักวิชาการ (Academic Accuracy)
- 47.6 ความพร้อมของ Prototype และการออกแบบสื่อ
- 47.7 การนำเสนอและการสาธิตผลงาน (Presentation & Demonstration)

ข้อ 48: น้ำหนักคะแนนในแต่ละระดับ

ให้ใช้น้ำหนักคะแนนแตกต่างกันตามระดับความพร้อมของผลงาน ดังนี้

ด้านการประเมิน	ระดับมหาวิทยาลัย	ระดับภูมิภาค	ระดับประเทศ
1. ความสอดคล้องกับ SBO	30	25	25
2. กระบวนการเรียนรู้	20	20	20
3. กลไกและประสบการณ์การเล่น	15	20	20
4. ความคิดสร้างสรรค์	15	10	10
5. ความถูกต้องของเนื้อหา	10	10	10
6. Prototype และการออกแบบสื่อ	5	10	10
7. การนำเสนอ	5	5	5
รวม	100	100	100

ข้อ 49: ความสอดคล้องกับ Student-Based Outcomes (SBO)

พิจารณาจาก

- 49.1 ความชัดเจนในการกำหนด SBO หลักของเกม
- 49.2 ความชัดเจนของผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcome) ที่ต้องการให้เกิดกับผู้เล่น
- 49.3 ความสอดคล้องระหว่าง SBO กลุ่มเป้าหมาย เนื้อหา และรูปแบบของเกม
- 49.4 ความเชื่อมโยงระหว่างกลไกหรือการตัดสินใจของผู้เล่นกับ SBO ที่กำหนด
- 49.5 ความเหมาะสมของวิธีสังเกตหรือประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้

การประเมินในด้านนี้ให้พิจารณาจาก SBO หลักจำนวน 1 ด้าน ที่ทีมกำหนด โดย SBO ดังกล่าวต้องอยู่ภายใต้กรอบ Student-Based Outcomes (วิศวกรสังคม) 12 ข้อ ตามที่ระบุไว้ในข้อ 10

ข้อ 50: การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม

พิจารณาจาก

- 50.1 เกมสามารถสร้างการเรียนรู้ผ่านการลงมือเล่นและการมีส่วนร่วมของผู้เล่น
- 50.2 กระบวนการเล่นเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้คิด ตัดสินใจ แก้ปัญหา สื่อสาร หรือมีปฏิสัมพันธ์ที่สัมพันธ์กับผลลัพธ์การเรียนรู้
- 50.3 การเรียนรู้เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเล่น มิใช่เพียงการนำเนื้อหาหรือคำถามมาประกอบเกม
- 50.4 กระบวนการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่กำหนด
- 50.5 การสรุปผลการเรียนรู้ (Debrief) สามารถเชื่อมโยงประสบการณ์จากการเล่นกับ SBO หลักได้อย่างเหมาะสม

ข้อ 51: กลไกเกมและประสบการณ์การเล่น

พิจารณาจาก

- 51.1 กลไกเกมมีความชัดเจนและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของเกม
- 51.2 กติกาและลำดับการเล่นสามารถเข้าใจและปฏิบัติได้
- 51.3 ผู้เล่นมีโอกาสในการตัดสินใจและมีส่วนร่วมกับการเล่นอย่างเหมาะสม
- 51.4 เกมมีความสมดุลและไม่มีกลไกที่ทำให้การเล่นติดขัดหรือไม่สามารถดำเนินต่อไปได้
- 51.5 ระยะเวลาการเล่นเหมาะสมกับรูปแบบเกมและกลุ่มเป้าหมาย
- 51.6 ประสบการณ์โดยรวมสามารถสร้างความสนใจ การมีส่วนร่วม และแรงจูงใจในการเล่นจนจบเกม

ข้อ 52: ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม

พิจารณาจาก

- 52.1 ความคิดสร้างสรรค์ของแนวคิดและรูปแบบเกม
- 52.2 ความน่าสนใจของการนำเนื้อหาหรือประเด็นการเรียนรู้มาพัฒนาเป็นเกม
- 52.3 ความสร้างสรรค์ในการออกแบบกลไก วิธีการเล่น หรือประสบการณ์ของผู้เล่น
- 52.4 การประยุกต์หรือผสมผสานองค์ประกอบต่าง ๆ จนเกิดคุณค่าในการเรียนรู้
- 52.5 การใช้ Generative AI หรือเครื่องมือเทคโนโลยี **ไม่ถือเป็นความคิดสร้างสรรค์หรือนวัตกรรม** โดยตัวมันเอง การให้คะแนนต้องพิจารณาจากแนวคิด การออกแบบ และการตัดสินใจสร้างสรรค์ของผู้สมัครเป็นสำคัญ

ข้อ 53: ความถูกต้องของเนื้อหาและหลักวิชาการ

พิจารณาจาก

- 53.1 ความถูกต้องของข้อมูล เนื้อหา แนวคิด หรือหลักวิชาการที่นำมาใช้ในเกม
- 53.2 ความเหมาะสมของเนื้อหาต่อกับกลุ่มเป้าหมาย
- 53.3 เนื้อหาไม่ก่อให้เกิดความเข้าใจผิดหรือบิดเบือนสาระสำคัญ
- 53.4 แหล่งข้อมูลที่น่ามาใช้น่าเชื่อถือและสามารถตรวจสอบได้ ในกรณีที่จำเป็นต้องมีการอ้างอิง

ข้อ 54: ความพร้อมของ Prototype และการออกแบบสื่อ

พิจารณาจาก

- 54.1 ความครบถ้วนของ Prototype และ Components

- 54.2 Prototype สามารถนำมาเล่นได้จริงตามกติกาที่กำหนด
- 54.3 Rulebook มีความชัดเจนและสามารถนำไปใช้ในการเล่นเกมได้
- 54.4 ข้อความ สัญลักษณ์ ภาพ และองค์ประกอบต่าง ๆ สามารถอ่านและเข้าใจได้
- 54.5 การจัดวางข้อมูลและองค์ประกอบของเกมเอื้อต่อการใช้งาน
- 54.6 คุณภาพของ Prototype เหมาะสมกับระดับการแข่งขันตามที่กำหนดไว้ในหมวดที่ 5
- 54.7 การประเมินด้านนี้ให้พิจารณา **ความพร้อมต่อการใช้งานเป็นสำคัญ** มิใช่พิจารณาจากความหรูหราของวัสดุหรือคุณภาพการผลิตเชิงพาณิชย์

ข้อ 55: การนำเสนอและการสาธิตผลงาน

พิจารณาจาก

- 55.1 ความชัดเจนและเป็นระบบของการนำเสนอ
- 55.2 ความสามารถในการอธิบายแนวคิด กลุ่มเป้าหมาย SBO และผลลัพธ์การเรียนรู้
- 55.3 ความสามารถในการอธิบายและสาธิตกลไกและวิธีการเล่น
- 55.4 ความสามารถในการอธิบายกระบวนการพัฒนา การ Playtest และการปรับปรุงผลงานตามระดับการแข่งขัน
- 55.5 ความสามารถในการตอบข้อซักถามของคณะกรรมการ
- 55.6 การบริหารเวลาในการนำเสนอและสาธิตผลงาน

ข้อ 56: จุดเน้นของการประเมินในแต่ละระดับ

- 56.1 **ระดับมหาวิทยาลัย** ให้ความสำคัญกับแนวคิด ความสอดคล้องกับ SBO กระบวนการเรียนรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และศักยภาพของผลงานในการพัฒนาต่อ
- 56.2 **ระดับภูมิภาค** ให้เพิ่มความสำคัญกับคุณภาพของ Prototype กลไกและประสบการณ์การเล่น ผลจากการ Playtest และการปรับปรุงผลงาน
- 56.3 **ระดับประเทศ** ให้ความสำคัญกับความสมบูรณ์ของเกม ประสบการณ์ของผู้เล่น ผลลัพธ์การเรียนรู้ คุณภาพของ Final Prototype และความเป็นไปได้ในการนำผลงานไปใช้จริง

ข้อ 57: วิธีการให้คะแนน

- 57.1 คณะกรรมการแต่ละคนให้คะแนนผลงานตามเกณฑ์และน้ำหนักคะแนนที่กำหนดสำหรับระดับการแข่งขันนั้น
- 57.2 ให้ใช้แบบประเมินและเกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubric) ชุดเดียวกันสำหรับทุกทีมที่แข่งขันในระดับเดียวกัน
- 57.3 คะแนนรวมของแต่ละทีมให้คำนวณจากคะแนนของคณะกรรมการตามวิธีที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันกำหนดและประกาศให้ทราบก่อนการแข่งขัน
- 57.4 ในกรณีที่คะแนนรวมเท่ากัน ให้พิจารณาคะแนน **ด้านความสอดคล้องกับ SBO** เป็นลำดับแรก หากยังเท่ากัน ให้พิจารณา **ด้านการออกแบบกระบวนการเรียนรู้** และ **ด้านกลไกและประสบการณ์การเล่น** ตามลำดับ
- 57.5 ผลการตัดสินให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในระเบียบนี้และบทกำหนดทั่วไปในหมวดที่ 11

ข้อ 58: แบบประเมินและ Scoring Rubric

เพื่อให้การประเมินมีมาตรฐานและลดความแตกต่างในการตีความเกณฑ์ คณะกรรมการจัดการแข่งขัน ต้องจัดทำ **Scoring Rubric** ประกอบเกณฑ์ทั้ง 7 ด้าน โดยกำหนดคำอธิบายระดับคุณภาพและแนวทางการให้คะแนนให้ชัดเจน

Scoring Rubric ดังกล่าวให้จัดทำเป็น **ภาคผนวกท้ายระเบียบ** และใช้เป็นมาตรฐานเดียวกันสำหรับ กรรมการทุกคนในระดับการแข่งขันเดียวกัน และให้อยู่ในความรับผิดชอบของผู้จัดการประกวดแต่ละระดับ

ข้อ 59: คณะกรรมการผู้ตัดสิน

59.1 การแข่งขันในแต่ละระดับ ได้แก่ ระดับมหาวิทยาลัย ระดับภูมิภาค และระดับประเทศ ต้องมี คณะกรรมการผู้ตัดสินจำนวนเป็น **เลขคี่ และไม่น้อยกว่า 3 คน** เพื่อให้สามารถพิจารณาและตัดสินผลการแข่งขันได้อย่างเหมาะสมและลดปัญหาคะแนนหรือความเห็นที่ไม่สามารถหาข้อยุติได้

59.2 องค์ประกอบของคณะกรรมการผู้ตัดสินในแต่ละระดับ ต้องมีผู้ที่มีความรู้ ความสามารถ หรือ ประสบการณ์ครอบคลุมความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านอย่างน้อย 3 ด้าน ดังต่อไปนี้

- (1) **ด้านการพัฒนา Soft Skills ด้วยกระบวนการวิศวกรรมสังคม:** มีความรู้ ความเข้าใจ หรือ ประสบการณ์เกี่ยวกับการพัฒนา Soft Skills การจัดการกระบวนการเรียนรู้ และการประยุกต์ใช้กระบวนการวิศวกรรมสังคม โดยสามารถพิจารณาความสอดคล้องระหว่างเกม กระบวนการเรียนรู้ และ Student-Based Outcomes (SBO) ได้
- (2) **ด้านการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้:** มีความรู้ ความเข้าใจ หรือประสบการณ์ด้านการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เช่น การออกแบบกลไกเกม (Game Mechanics) กติกา ความสมดุลของเกม ประสบการณ์ผู้เล่น การพัฒนาต้นแบบ และการทดลองเล่น (Playtest)
- (3) **ด้านการจัดทำสื่อการเรียนรู้หรือการสื่อสารสาธารณะ:** มีความรู้ ความเข้าใจ หรือ ประสบการณ์ด้านการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ การออกแบบการสื่อสาร หรือ การสื่อสารสาธารณะ สามารถพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหา รูปแบบการสื่อสาร การออกแบบสื่อ ความเข้าใจง่าย และความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

59.3 คณะกรรมการผู้ตัดสิน **อย่างน้อย 3 คน ต้องมีผู้เชี่ยวชาญครบทั้ง 3 ด้านตามข้อ 59.2** โดยแต่ละด้านต้องมีผู้เชี่ยวชาญอย่างน้อย 1 คน ทั้งนี้ บุคคลหนึ่งอาจมีความเชี่ยวชาญมากกว่าหนึ่งด้านได้ แต่การ แต่งตั้งคณะกรรมการต้องทำให้องค์ประกอบโดยรวมครอบคลุมความเชี่ยวชาญทั้ง 3 ด้านอย่างชัดเจน

59.4 ในกรณีที่แต่งตั้งคณะกรรมการผู้ตัดสินมากกว่า 3 คน จำนวนกรรมการทั้งหมดต้องเป็นเลขคี่ เช่น 5 คน 7 คน หรือจำนวนอื่นตามความเหมาะสม โดยยังต้องมีองค์ประกอบความเชี่ยวชาญครบทั้ง 3 ด้านตามข้อ 59.2

59.5 **ระดับมหาวิทยาลัย** ให้มหาวิทยาลัยราชภัฏแต่ละแห่งแต่งตั้งคณะกรรมการผู้ตัดสินจำนวนเป็น เลขคี่ **ไม่น้อยกว่า 3 คน** และมีองค์ประกอบความเชี่ยวชาญครบทั้ง 3 ด้านตามข้อ 59.2

59.6 **ระดับภูมิภาค** ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันระดับภูมิภาคแต่งตั้งคณะกรรมการผู้ตัดสิน จำนวนเป็นเลขคี่ **ไม่น้อยกว่า 3 คน** และมีองค์ประกอบความเชี่ยวชาญครบทั้ง 3 ด้านตามข้อ 59.2

59.7 **ระดับประเทศ** ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันแต่งตั้งคณะกรรมการผู้ตัดสินจำนวนเป็นเลขคี่ **ไม่น้อยกว่า 3 คน** และมีองค์ประกอบความเชี่ยวชาญครบทั้ง 3 ด้านตามข้อ 59.2

59.8 คณะกรรมการผู้ตัดสินต้องศึกษาระเบียบ เกณฑ์การประเมิน และ Scoring Rubric ให้เข้าใจ ตรงกันก่อนดำเนินการประเมิน เพื่อให้การให้คะแนนเป็นไปตามมาตรฐานเดียวกัน

59.9 คณะกรรมการผู้ตัดสินต้องปฏิบัติหน้าที่ด้วยความเป็นกลาง โปร่งใส และปราศจากผลประโยชน์ทับซ้อน หากกรรมการผู้ใดมีส่วนได้เสีย เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา มีส่วนร่วมโดยตรงในการพัฒนาผลงาน หรือมีเหตุอื่นที่อาจกระทบต่อความเป็นกลางในการประเมินทีมใด ต้องแจ้งต่อคณะกรรมการจัดการแข่งขันและงดการประเมินผลงานของทีมนั้น

59.10 ในกรณีตามข้อ 59.9 คณะกรรมการจัดการแข่งขันต้องดำเนินการให้มีกรรมการทดแทนหรือกำหนดวิธีการประเมินที่เหมาะสม โดยต้องรักษาจำนวนกรรมการและองค์ประกอบความเชี่ยวชาญตามที่กำหนดไว้ในระเบียบนี้

59.11 คณะกรรมการผู้ตัดสินทุกคนใช้เกณฑ์การประเมินและ Scoring Rubric ตามหมวดนี้ในการประเมินผลงาน โดยพิจารณาผลงานตามหลักฐาน การนำเสนอ การสาธิต การทดลองเล่น และเอกสารประกอบที่กำหนดในแต่ละระดับการแข่งขัน

หมวดที่ 9

การทดลองเล่น (Playtest)

การทดลองเล่น (Playtest) เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการพัฒนาผลงาน เพื่อทดสอบว่าต้นแบบสามารถเล่นได้จริง กติกาและกลไกของเกมทำงานตามที่ออกแบบไว้ เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย และสนับสนุนผลลัพธ์การเรียนรู้ตาม Student-Based Outcomes (SBO) ที่กำหนด โดยผู้สมัครต้องนำผลจากการทดลองเล่นมาใช้ในการปรับปรุงผลงานก่อนเข้าสู่การแข่งขันในระดับถัดไป

ข้อ 60: วัตถุประสงค์ของการทดลองเล่น

การทดลองเล่นมีวัตถุประสงค์ ดังต่อไปนี้

60.1 เพื่อตรวจสอบว่ากติกาและลำดับการเล่นสามารถเข้าใจและปฏิบัติได้จริง

60.2 เพื่อตรวจสอบว่ากลไกของเกมสามารถดำเนินไปตั้งแต่เริ่มต้นจนสิ้นสุดเกมได้โดยไม่มีข้อผิดพลาดที่ทำให้เกมไม่สามารถดำเนินต่อไป

60.3 เพื่อประเมินความเหมาะสมของระดับความยาก ระยะเวลาการเล่น จำนวนผู้เล่น และองค์ประกอบของเกมกับกลุ่มเป้าหมาย

60.4 เพื่อประเมินประสบการณ์ของผู้เล่น เช่น การมีส่วนร่วม การตัดสินใจ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น และความสนใจในการเล่น

60.5 เพื่อตรวจสอบความเชื่อมโยงระหว่างกระบวนการเล่น กลไกของเกม และผลลัพธ์การเรียนรู้ตาม SBO หลัก

60.6 เพื่อรวบรวมข้อมูลและข้อเสนอแนะสำหรับนำไปปรับปรุงและพัฒนาผลงาน

ข้อ 61: การทดลองเล่นในแต่ละระดับ

61.1 **ระดับมหาวิทยาลัย** ผู้สมัครต้องมีการทดลองเล่น Prototype Alpha เพื่อทดสอบวงจรหลักของการเล่น (Core Gameplay Loop) กติกา และกลไกสำคัญของเกมก่อนนำผลงานเข้าสู่การประเมิน

61.2 **ระดับภูมิภาค** ผลงานต้องผ่านการทดลองเล่นและปรับปรุงจนเป็น Prototype Beta ที่สามารถเล่นตั้งแต่เริ่มต้นจนจบเกมได้จริง โดยต้องมีข้อมูลผลการทดลองเล่นประกอบการประเมิน

61.3 **ระดับประเทศ** Final Prototype ต้องผ่านการทดลองเล่นเพิ่มเติมภายหลังการแข่งขันระดับภูมิภาค โดยนำข้อเสนอแนะของคณะกรรมการและข้อมูลจากการทดลองเล่นมาใช้ในการปรับปรุงผลงาน พร้อมจัดทำสรุปผลการทดลองเล่นและผลการประเมินการเรียนรู้ประกอบการส่งผลงาน

ข้อ 62: จำนวนครั้งของการทดลองเล่น

62.1 ผู้สมัครต้องดำเนินการทดลองเล่นอย่างต่อเนื่องตลอดกระบวนการพัฒนาผลงาน

62.2 จำนวนครั้งขั้นต่ำของการทดลองเล่นในแต่ละระดับ ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันกำหนดและประกาศให้ผู้สมัครทราบก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละรอบ

62.3 การทดลองเล่นแต่ละครั้งอาจมีวัตถุประสงค์แตกต่างกันตามระดับความพร้อมของผลงาน เช่น การทดสอบกติกา กลไก ความสมดุล ระยะเวลาการเล่น ประสิทธิภาพของผู้เล่น หรือผลลัพธ์การเรียนรู้

62.4 การทดลองเล่นซ้ำโดยไม่มีการบันทึกผลหรือไม่มีการนำข้อมูลมาใช้ในการพัฒนาผลงาน ไม่ถือเป็นหลักฐานเพียงพอของกระบวนการ Playtest ตามระเบียบนี้

ข้อ 63: ผู้ทดลองเล่น

63.1 ผู้ทดลองเล่นควรมีคุณลักษณะใกล้เคียงหรือสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายหลักที่ทีมกำหนดไว้

63.2 ในระยะเริ่มต้นของการพัฒนาผลงาน สามารถทดลองเล่นกับสมาชิกทีม นักศึกษา อาจารย์ หรือบุคคลอื่น เพื่อทดสอบกติกาและกลไกเบื้องต้นได้

63.3 เมื่อผลงานได้รับการพัฒนาจนมีความพร้อมมากขึ้น ควรทดลองเล่นกับบุคคลที่อยู่ในกลุ่มเป้าหมายหลักของเกม เพื่อประเมินความเหมาะสมของเกมและผลลัพธ์การเรียนรู้

63.4 สมาชิกทีมผู้ออกแบบเกมไม่ควรนับเป็นผู้ทดลองเล่นสำหรับการประเมินผลกับกลุ่มเป้าหมาย แต่สามารถทำหน้าที่เป็นผู้สังเกตการณ์หรือผู้อำนวยการควบคุมตามรูปแบบของเกมได้

ข้อ 64: การเก็บข้อมูลจากการทดลองเล่น

ผู้สมัครต้องบันทึกข้อมูลสำคัญจากการทดลองเล่นอย่างเป็นระบบ โดยอย่างน้อยควรประกอบด้วย

64.1 วันหรือช่วงเวลาที่ดำเนินการทดลองเล่น

64.2 จำนวนและลักษณะของผู้ทดลองเล่น

64.3 รุ่นหรือระดับความพร้อมของ Prototype ที่นำมาทดลอง

64.4 ระยะเวลาที่ใช้ในการอธิบายกติกาและระยะเวลาการเล่นจริง

64.5 ปัญหาที่พบระหว่างการเล่น

64.6 ข้อสังเกตเกี่ยวกับกติกา กลไก ความสมดุล และประสิทธิภาพของผู้เล่น

64.7 ข้อเสนอแนะหรือ Feedback จากผู้ทดลองเล่น

64.8 ผลที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้หรือ SBO หลัก ตามวิธีการประเมินที่ทีมกำหนด

64.9 ประเด็นที่ทีมตัดสินใจนำไปปรับปรุง

ข้อ 65: การนำผล Playtest ไปปรับปรุงผลงาน

65.1 ผู้สมัครต้องนำข้อมูลจากการทดลองเล่นมาวิเคราะห์และใช้ประกอบการปรับปรุงผลงาน

65.2 การปรับปรุงอาจครอบคลุม

(1) กติกาและลำดับการเล่น

(2) กลไกของเกม

- (3) ความสมดุลของเกม
- (4) จำนวนหรือคุณสมบัติของ Components
- (5) เนื้อหา ภาษา ภาพ หรือสัญลักษณ์
- (6) ระยะเวลาการเล่น
- (7) ประสบการณ์ของผู้เล่น
- (8) กระบวนการสรุปผลการเรียนรู้ (Debrief)
- (9) วิธีการประเมินผลผลลัพธ์การเรียนรู้

65.3 ผู้สมัครไม่จำเป็นต้องดำเนินการตามข้อเสนอแนะจากผู้ทดลองเล่นทุกข้อ แต่ต้องสามารถอธิบายเหตุผลของการตัดสินใจปรับหรือไม่ปรับประเด็นสำคัญได้

ข้อ 66: สรุปผลการทดลองเล่น (Playtest Summary)

ทีมต้องจัดทำ Playtest Summary ตามที่กำหนดไว้ในหมวดที่ 4 โดยแสดงให้เห็นอย่างน้อย

- (1) ทดลองอะไร
- (2) พบปัญหาหรือข้อค้นพบอะไร
- (3) ได้รับ Feedback สำคัญอะไร
- (4) ปรับปรุงอะไรจากผลการทดลอง
- (5) ผลที่เกิดขึ้นหลังการปรับปรุงเป็นอย่างไร

Playtest Summary ต้องแสดงให้เห็นพัฒนาการของผลงาน มิใช่เป็นเพียงรายงานจำนวนครั้งที่นำเกมไปทดลองเล่น

ข้อ 67: การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้

67.1 ผู้สมัครต้องกำหนดวิธีการสังเกตหรือประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับ SBO หลักที่เลือก ซึ่ง SBO ตามร่างระเบียบประกอบด้วยผลลัพธ์การเรียนรู้ด้านวิศวกรรมสังคม 12 ข้อ

67.2 วิธีการประเมินสามารถเลือกใช้ให้เหมาะสมกับลักษณะของเกมและกลุ่มเป้าหมาย เช่น การสังเกตพฤติกรรมหรือการตัดสินใจระหว่างเล่น การสะท้อนผลหลังเล่น หรือแบบประเมินที่ทีมพัฒนาขึ้น

67.3 การประเมินดังกล่าวมีวัตถุประสงค์เพื่อแสดงหลักฐานว่าเกมมีแนวโน้มสนับสนุนผลลัพธ์การเรียนรู้ที่กำหนด และใช้เป็นข้อมูลในการปรับปรุงเกม

67.4 สำหรับการแข่งขันระดับประเทศ ทีมต้องสรุปผลดังกล่าวเป็น Learning Evaluation ประกอบการส่ง Final Prototype ตามที่กำหนดไว้ในหมวดที่ 5

ข้อ 68: หลักฐานการทดลองเล่น

68.1 ผู้สมัครต้องเก็บหลักฐานการดำเนิน Playtest ไว้เพื่อประกอบการตรวจสอบและการประเมินของคณะกรรมการ

68.2 หลักฐานอาจประกอบด้วยแบบบันทึก Playtest แบบบันทึก Feedback ภาพถ่ายการทดลองเล่น ผลการประเมิน หรือหลักฐานอื่นที่สามารถแสดงกระบวนการทดลองและปรับปรุงผลงานได้

68.3 คณะกรรมการอาจเรียกตรวจสอบหลักฐานเพิ่มเติมได้ตามความเหมาะสม

68.4 การจัดเก็บและนำเสนอข้อมูลของผู้ทดลองเล่นต้องคำนึงถึงสิทธิและความเป็นส่วนตัวของบุคคล โดยเฉพาะกรณีที่ผู้ทดลองเล่นเป็นเด็กหรือเยาวชน

ข้อ 69: การใช้ Playtest ในการประเมินการแข่งขัน

69.1 ผลการ Playtest และกระบวนการปรับปรุงผลงานถือเป็นส่วนหนึ่งของหลักฐานประกอบการประเมินตามหมวดที่ 8

69.2 คณะกรรมการให้ความสำคัญกับ **คุณภาพของกระบวนการทดลอง วิเคราะห์ และปรับปรุงผลงาน** มีใช้พิจารณาจากจำนวนครั้งของการ Playtest เพียงอย่างเดียว

69.3 ในระดับภูมิภาคและระดับประเทศ ต้องมีการทดลองเล่นจริงต่อหน้าคณะกรรมการหรือผู้ทดลองเล่นที่คณะกรรมการกำหนด ตามหลักเกณฑ์ในหมวดที่ 7

69.4 ผลการทดลองเล่นในวันแข่งขันสามารถใช้ประกอบการพิจารณาด้านกลไกและประสบการณ์การเล่น กระบวนการเรียนรู้ ความพร้อมของ Prototype และด้านอื่นที่เกี่ยวข้องตามเกณฑ์การประเมินในหมวดที่ 8

หมวดที่ 10

สิทธิและทรัพย์สินทางปัญญา

เพื่อคุ้มครองสิทธิของผู้สร้างสรรค์ผลงาน ผู้จัดการแข่งขัน และบุคคลภายนอก ตลอดจนป้องกันปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญา ให้ผู้สมัครปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ ดังต่อไปนี้

ข้อ 70: ความเป็นเจ้าของผลงาน

70.1 ผลงานที่ส่งเข้าประกวดต้องเป็นผลงานที่นักศึกษาสมาชิกในทีมร่วมกันออกแบบและพัฒนาขึ้นตามหลักเกณฑ์ของการแข่งขัน

70.2 ผู้สมัครต้องสามารถแสดงที่มาของแนวคิด กระบวนการออกแบบ การพัฒนา Prototype การ Playtest และการปรับปรุงผลงานได้ หากคณะกรรมการร้องขอ

70.3 ห้ามนำผลงานของบุคคลอื่นมาเสนอเป็นผลงานของตนเอง ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน

70.4 การได้รับคำปรึกษาจากอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้เชี่ยวชาญ หรือบุคคลอื่นสามารถทำได้ภายใต้ขอบเขตของการให้คำแนะนำ โดยแนวคิดหลัก กลไกเกม การพัฒนาต้นแบบ การทดลองเล่น และการนำเสนอผลงานต้องเป็นผลงานของนักศึกษา

ข้อ 71: ลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญาของบุคคลอื่น

71.1 ห้ามผู้สมัครนำภาพ ตัวละคร งานศิลปะ ข้อความ ดนตรี เครื่องหมายการค้า หรือผลงานอื่นที่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายมาใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต

71.2 ในกรณีที่ใช้ผลงานของบุคคลอื่นโดยชอบด้วยกฎหมาย ผู้สมัครต้องตรวจสอบเงื่อนไขและสิทธิในการใช้งาน และสามารถแสดงหลักฐานการได้รับอนุญาตหรือสิทธิในการใช้งานได้เมื่อคณะกรรมการร้องขอ

71.3 การอ้างอิงข้อมูลทางวิชาการ เนื้อหา หรือข้อมูลจากแหล่งอื่น ต้องระบุแหล่งที่มาตามความเหมาะสมและสามารถตรวจสอบได้

71.4 การดัดแปลงผลงานของบุคคลอื่นไม่ได้ทำให้ผลงานดังกล่าวกลายเป็นผลงานต้นฉบับของผู้สมัครโดยอัตโนมัติ ผู้สมัครยังคงต้องตรวจสอบสิทธิในการนำผลงานนั้นมาใช้

ข้อ 72: การใช้ Generative AI และสิทธิในผลงาน

72.1 การใช้ Generative AI ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในข้อ 3.4

72.2 ผู้สมัครมีหน้าที่ตรวจสอบเงื่อนไขการใช้งานและสิทธิในการนำผลลัพธ์จากเครื่องมือ Generative AI ที่เลือกใช้มาประกอบผลงาน

72.3 ห้ามใช้ Generative AI เพื่อสร้างหรือทำซ้ำตัวละคร เครื่องหมายการค้า งานศิลปะ หรือองค์ประกอบที่มีเจ้าของสิทธิอย่างชัดเจนโดยไม่มีสิทธิในการใช้งาน

72.4 ผู้สมัครต้องเปิดเผยการใช้ Generative AI ตามแบบและรายละเอียดที่คณะกรรมการกำหนด

72.5 การเปิดเผยว่าใช้ Generative AI ไม่ทำให้ผู้สมัครพ้นจากความรับผิดชอบในการตรวจสอบสิทธิและความเหมาะสมของสื่อที่นำมาใช้ในผลงาน

72.6 หากมีข้อสงสัยเกี่ยวกับที่มาหรือกระบวนการสร้างผลงาน คณะกรรมการอาจขอข้อมูลหรือหลักฐานเพิ่มเติมจากผู้สมัครเพื่อประกอบการพิจารณา

ข้อ 73: สิทธิของผู้สร้างผลงาน

73.1 ผู้สมัครยังคงมีสิทธิในผลงานที่ตนสร้างขึ้น ทั้งนี้ ให้เป็นไปตามกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์ ทรัพย์สินทางปัญญา ข้อตกลงภายในทีม และระเบียบหรือข้อบังคับของมหาวิทยาลัยที่เกี่ยวข้อง

73.2 การส่งผลงานเข้าประกวดไม่ถือเป็นการโอนกรรมสิทธิ์หรือลิขสิทธิ์ในผลงานให้แก่ผู้จัดการแข่งขัน เว้นแต่จะมีข้อตกลงเป็นหนังสือไว้เป็นอย่างอื่น

73.3 ในกรณีที่ผลงานเกิดจากการสร้างสรรค์ร่วมกันของสมาชิกหลายคน การจัดการสิทธิระหว่างสมาชิกให้เป็นความรับผิดชอบของสมาชิกในทีมและเป็นไปตามกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

73.4 หากผลงานได้รับการพัฒนาต่อยอดเพื่อการเผยแพร่ ผลิต จำหน่าย หรือใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ภายหลังการแข่งขัน การดำเนินการเกี่ยวกับสิทธิให้เป็นไปตามกฎหมายและข้อตกลงระหว่างผู้มีสิทธิที่เกี่ยวข้อง

ข้อ 74: สิทธิในการเผยแพร่ของผู้จัดการแข่งขัน

74.1 การสมัครเข้าร่วมการแข่งขันถือว่าผู้สมัครยินยอมให้ผู้จัดการแข่งขันบันทึกภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว หรือข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมการแข่งขัน เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์และรายงานผลการดำเนินโครงการ

74.2 ผู้จัดการแข่งขันสามารถเผยแพร่ชื่อทีม ชื่อผลงาน ชื่อมหาวิทยาลัย ภาพผลงาน และข้อมูลสรุปเกี่ยวกับผลงาน เพื่อการประชาสัมพันธ์ การศึกษา หรือการเผยแพร่ผลการดำเนินโครงการ โดยไม่ถือเป็นการโอนลิขสิทธิ์ในตัวผลงาน

74.3 การนำผลงานฉบับเต็มไปผลิต ทำซ้ำ ดัดแปลง จำหน่าย หรือใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์โดยผู้จัดการแข่งขัน ต้องได้รับความยินยอมจากเจ้าของสิทธิหรือเป็นไปตามข้อตกลงที่จัดทำขึ้นต่างหาก

74.4 การเผยแพร่ผลงานโดยผู้จัดการแข่งขันต้องระบุชื่อผลงานและผู้สร้างสรรค์ตามความเหมาะสม

ข้อ 75: ความรับผิดชอบของผู้สมัคร

75.1 ผู้สมัครเป็นผู้รับผิดชอบในการตรวจสอบว่าผลงานและองค์ประกอบทั้งหมดที่นำมาใช้ไม่ละเมิดสิทธิของบุคคลอื่น

75.2 หากมีบุคคลภายนอกร้องเรียนเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ เครื่องหมายการค้า หรือทรัพย์สินทางปัญญาของผลงาน คณะกรรมการมีสิทธิขอให้ผู้สมัครชี้แจงและแสดงหลักฐานที่เกี่ยวข้อง

75.3 หากตรวจสอบแล้วพบว่ามี การละเมิดสิทธิ หรือผู้สมัครไม่มีสิทธิใช้ผลงานดังกล่าว คณะกรรมการอาจดำเนินการตามระดับความร้ายแรงของกรณี รวมถึงการให้แก้ไข ระงับการพิจารณา หรือตัดสิทธิจากการแข่งขัน

75.4 ผู้สมัครต้องรับผิดชอบต่อข้อเรียกร้องหรือความเสียหายที่เกิดจากการละเมิดสิทธิอันเกิดจากผลงานที่ตนนำเสนอเข้าประกวด ตามกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

ข้อ 76: การตรวจสอบและการตัดสิน

76.1 คณะกรรมการมีสิทธิตรวจสอบที่มาและความเป็นต้นฉบับของผลงานได้ทุกขั้นตอนของการแข่งขัน

76.2 หากตรวจพบว่าผลงานมิใช่ผลงานของผู้สมัคร มีการคัดลอกผลงานของผู้อื่น หรือมีการปกปิดข้อมูลอันเป็นสาระสำคัญเกี่ยวกับที่มาของผลงาน คณะกรรมการมีสิทธิตัดสินผลงานดังกล่าว

76.3 หากตรวจพบภายหลังการประกาศผลหรือมอบรางวัลแล้ว คณะกรรมการมีสิทธิเพิกถอนผลการแข่งขันและเรียกคืนรางวัลหรือสิทธิประโยชน์ที่ได้รับ ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนด

ข้อ 77: การใช้ประโยชน์และการต่อยอดผลงาน

77.1 ผู้จัดการแข่งขันอาจสนับสนุนให้ผลงานที่มีศักยภาพได้รับการพัฒนา ทดลองใช้ เผยแพร่ หรือขยายผลเพื่อประโยชน์ทางการศึกษาและสังคม

77.2 การนำผลงานไปพัฒนาต่อยอดร่วมกับหน่วยงานภายนอก การผลิตเพื่อจำหน่าย หรือการใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ ต้องจัดทำข้อตกลงเกี่ยวกับสิทธิ หน้าที่ และผลประโยชน์ของผู้เกี่ยวข้องให้ชัดเจนก่อนดำเนินการ

77.3 การได้รับรางวัลจากการแข่งขันไม่ถือเป็นการโอนลิขสิทธิ์หรือทรัพย์สินทางปัญญาของผู้สร้างสรรค์ให้แก่ผู้จัดการแข่งขันโดยอัตโนมัติ

77.4 กรณีเกิดข้อพิพาทเกี่ยวกับสิทธิในผลงาน ให้ดำเนินการตามกฎหมาย ระเบียบ และข้อตกลงที่เกี่ยวข้อง โดยไม่กระทบต่ออำนาจของคณะกรรมการในการพิจารณาสิทธิในการเข้าร่วมการแข่งขันตามระเบียบนี้

หมวดที่ 11 บทกำหนดทั่วไป

เพื่อให้การดำเนินการแข่งขันในทุกระดับเป็นไปด้วยความเรียบร้อย โปร่งใส และเป็นธรรม ให้ผู้สมัคร คณะกรรมการ และผู้เกี่ยวข้องปฏิบัติตามข้อกำหนด ดังต่อไปนี้

ข้อ 78: การปฏิบัติตามระเบียบ

78.1 ผู้สมัครต้องศึกษาและปฏิบัติตามระเบียบ หลักเกณฑ์ กำหนดการ และประกาศของคณะกรรมการจัดการแข่งขันอย่างเคร่งครัด

78.2 การสมัครเข้าร่วมการแข่งขันถือว่าผู้สมัครรับทราบและยอมรับเงื่อนไขที่กำหนดไว้ในระเบียบนี้

78.3 ผู้สมัครต้องให้ความร่วมมือกับคณะกรรมการ ผู้ตัดสิน และเจ้าหน้าที่ในการดำเนินการแข่งขัน

78.4 ผู้เข้าร่วมการแข่งขันต้องประพฤติตนอย่างเหมาะสม เคารพผู้เข้าร่วมการแข่งขันที่อื่น คณะกรรมการ ผู้ทดลองเล่น และเจ้าหน้าที่

ข้อ 79: การเข้าร่วมกิจกรรมและการอบรม

79.1 กิจกรรม การอบรม Workshop การให้คำปรึกษา หรือกิจกรรมอื่นที่จัดขึ้นเป็นส่วนหนึ่งของโครงการ ให้คณะกรรมการกำหนดสถานะของกิจกรรมแต่ละรายการให้ชัดเจนว่าเป็น

- (1) กิจกรรมเสริม ซึ่งการไม่เข้าร่วมไม่กระทบต่อสิทธิในการแข่งขัน
- (2) กิจกรรมบังคับที่สามารถส่งตัวแทนทีมเข้าร่วมได้
- (3) กิจกรรมบังคับที่กำหนดจำนวนสมาชิกขั้นต่ำที่ต้องเข้าร่วม หรือ
- (4) กิจกรรมบังคับที่สมาชิกทุกคนในทีมต้องเข้าร่วม

79.2 คณะกรรมการต้องประกาศเงื่อนไข วัน เวลา รูปแบบการเข้าร่วม และผลของการไม่เข้าร่วมกิจกรรมให้ผู้สมัครทราบล่วงหน้า

79.3 กรณีผู้สมัครไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมบังคับได้เนื่องจากมีเหตุจำเป็น ต้องแจ้งคณะกรรมการภายในระยะเวลาที่กำหนด พร้อมแสดงเหตุผลหรือหลักฐานตามความเหมาะสม

79.4 ในกรณีที่ระเบียบของกิจกรรมนั้นอนุญาต ทีมสามารถส่งสมาชิกคนอื่นเป็นตัวแทนได้

79.5 หากทีมไม่เข้าร่วมกิจกรรมบังคับโดยไม่มีเหตุอันสมควร หรือไม่ดำเนินการตามเงื่อนไขที่คณะกรรมการกำหนด คณะกรรมการอาจพิจารณาตัดถอน ระบุสิทธิ์ หรือตัดสิทธิ์จากการแข่งขันตามความเหมาะสม

ข้อ 80: การถอนตัวและการสละสิทธิ์

80.1 ทีมที่ประสงค์ถอนตัวจากการแข่งขันต้องแจ้งคณะกรรมการเป็นลายลักษณ์อักษรหรือผ่านช่องทางที่คณะกรรมการกำหนดโดยเร็ว

80.2 เมื่อทีมยืนยันการถอนตัวแล้ว ให้ถือว่าสละสิทธิ์จากการแข่งขันในระดับนั้นและระดับถัดไป

80.3 ในกรณีที่ทีมผ่านการคัดเลือกแต่ไม่ยืนยันสิทธิ์ภายในระยะเวลาที่กำหนด ให้ถือว่าสละสิทธิ์ เว้นแต่คณะกรรมการจะพิจารณาเป็นอย่างอื่นเนื่องจากมีเหตุอันสมควร

80.4 เมื่อมีทีมถอนตัวหรือสละสิทธิ์ คณะกรรมการอาจเรียกทีมสำรองตามลำดับผลการคัดเลือกเพื่อให้จำนวนทีมเป็นไปตามที่กำหนด

ข้อ 81: การตัดสิน

คณะกรรมการอาจพิจารณาตัดสินผู้สมัครหรือผลงาน เมื่อปรากฏกรณีใดกรณีหนึ่ง ดังต่อไปนี้

- (1) ผู้สมัครมีคุณสมบัติไม่ครบถ้วนตามระเบียบ
- (2) ให้ข้อมูลหรือเอกสารอันเป็นเท็จในสาระสำคัญ
- (3) นำผลงานของบุคคลอื่นมาเสนอเป็นผลงานของตนเอง
- (4) ละเมิดลิขสิทธิ์หรือทรัพย์สินทางปัญญาตามที่กำหนดในหมวดที่ 10
- (5) ปกปิดหรือให้ข้อมูลอันเป็นเท็จเกี่ยวกับการใช้ Generative AI
- (6) มีบุคคลภายนอกหรืออาจารย์ที่ปรึกษาดำเนินการในส่วนที่ระเบียบกำหนดให้เป็นผลงานของนักศึกษา
- (7) ไม่ส่งผลงานหรือเอกสารภายในระยะเวลาที่กำหนดโดยไม่มีเหตุอันสมควร
- (8) ไม่เข้าร่วมการแข่งขันหรือกิจกรรมบังคับตามเงื่อนไขที่กำหนด
- (9) ทุจริตหรือกระทำการใดที่ทำให้การแข่งขันไม่เป็นธรรม หรือ
- (10) ผิดระเบียบการแข่งขันในสาระสำคัญ

ทั้งนี้ ก่อนมีคำสั่งตัดสิน คณะกรรมการควรเปิดโอกาสให้ทีมชี้แจงข้อเท็จจริงและแสดงหลักฐาน เว้นแต่เป็นกรณีที่ข้อเท็จจริงปรากฏชัดหรือจำเป็นต้องดำเนินการทันทีเพื่อรักษาความเป็นธรรมของการแข่งขัน

หากตรวจพบเหตุแห่งการตัดสินภายหลังจากผลการแข่งขัน คณะกรรมการมีสิทธิเพิกถอนผลการแข่งขันและเรียกคืนรางวัลหรือสิทธิประโยชน์ที่ได้รับ

ข้อ 82: การตัดสิน

82.1 การประเมินและตัดสินผลงานให้ดำเนินการตามหลักเกณฑ์และ Scoring Rubric ที่กำหนดไว้ในหมวดที่ 8

82.2 คณะกรรมการผู้ตัดสินต้องพิจารณาผลงานอย่างเป็นอิสระ เป็นกลาง และใช้หลักเกณฑ์เดียวกันกับทุกทีมที่แข่งขันในระดับเดียวกัน

82.3 ผู้ตัดสินที่มีส่วนได้เสียหรือมีเหตุที่อาจกระทบต่อความเป็นกลางในการประเมินทีมใด ต้องแจ้งคณะกรรมการจัดการแข่งขันและงดการให้คะแนนทีมนั้น โดยให้ดำเนินการตามวิธีที่คณะกรรมการกำหนดเพื่อรักษาความเป็นธรรม

82.4 ผลการตัดสินด้านคุณภาพและการให้คะแนนของคณะกรรมการผู้ตัดสินให้ถือเป็นที่สุด เว้นแต่เป็นกรณีเกี่ยวกับข้อผิดพลาดในการรวมคะแนน การไม่ปฏิบัติตามขั้นตอน หรือการฝ่าฝืนระเบียบการแข่งขัน ร่างระเบียบเดิมกำหนดให้ผู้เข้าแข่งขันยอมรับการตัดสิน และให้การตัดสินของผู้ตัดสินในระหว่างการแข่งขันถือเป็นที่สุด

ข้อ 83: การทักท้วงและการอุทธรณ์

83.1 ผู้สมัครไม่มีสิทธิอุทธรณ์ดุลยพินิจทางวิชาการหรือคะแนนที่กรรมการให้ตาม Scoring Rubric เว้นแต่มีเหตุอันควรเชื่อว่ามีข้อผิดพลาดหรือการดำเนินการไม่เป็นไปตามระเบียบ

83.2 การทักท้วงสามารถกระทำได้เฉพาะกรณี เช่น

- (1) การคำนวณหรือรวมคะแนนผิดพลาด
- (2) การใช้เกณฑ์หรือเงื่อนไขการแข่งขันไม่ตรงตามที่ประกาศ
- (3) การดำเนินการแข่งขันไม่เป็นไปตามขั้นตอนที่กำหนด หรือ
- (4) มีหลักฐานเกี่ยวกับการกระทำผิดระเบียบที่อาจมีผลต่อการแข่งขัน

83.3 การทักท้วงต้องดำเนินการโดยตัวแทนทีมตามรูปแบบ ช่องทาง และระยะเวลาที่คณะกรรมการกำหนด พร้อมระบุข้อเท็จจริงและหลักฐานที่เกี่ยวข้อง

83.4 คำวินิจฉัยเกี่ยวกับการทักท้วงหรืออุทธรณ์ตามข้อนี้ให้ถือเป็นที่สุดภายใต้กระบวนการของการแข่งขัน

ข้อ 84: เหตุสุดวิสัย

84.1 ในกรณีเกิดเหตุสุดวิสัยหรือเหตุการณ์ที่อยู่นอกเหนือการควบคุม เช่น ภัยธรรมชาติ เหตุฉุกเฉินด้านสาธารณสุข การหยุดชะงักของระบบหรือสถานที่จัดการแข่งขัน หรือเหตุอื่นที่ทำให้ไม่สามารถดำเนินการแข่งขันตามกำหนดได้ คณะกรรมการมีอำนาจปรับเปลี่ยนกำหนดการ รูปแบบ หรือวิธีดำเนินการแข่งขันตามความจำเป็น

84.2 การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวต้องคำนึงถึงความเป็นธรรมและผลกระทบต่อผู้สมัครทุกทีมเป็นสำคัญ

84.3 คณะกรรมการต้องแจ้งการเปลี่ยนแปลงให้ผู้เกี่ยวข้องทราบโดยเร็วผ่านช่องทางที่กำหนด

ข้อ 85: การเปลี่ยนแปลงกำหนดการและรายละเอียดการแข่งขัน

85.1 คณะกรรมการอาจปรับเปลี่ยนวัน เวลา สถานที่ หรือรายละเอียดในการดำเนินการแข่งขันได้เมื่อมีเหตุจำเป็น

85.2 การเปลี่ยนแปลงที่มีผลต่อการเตรียมผลงาน การประเมิน หรือสิทธิของผู้สมัคร ต้องประกาศให้ผู้เกี่ยวข้องทราบภายในระยะเวลาอันสมควร

85.3 การเปลี่ยนแปลงต้องไม่ทำให้ทีมใดทีมหนึ่งได้รับประโยชน์หรือเสียประโยชน์อย่างไม่เป็นธรรม

ข้อ 86: กรณีที่ไม่ได้กำหนดไว้ในระเบียบ

86.1 กรณีเกิดปัญหาหรือสถานการณ์ที่ไม่ได้กำหนดไว้ในระเบียบนี้ ให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันเป็นผู้พิจารณาดำเนินการ โดยยึดหลักความเป็นธรรม ความโปร่งใส วัตถุประสงค์ของการแข่งขัน และประโยชน์ของผู้เข้าร่วมการแข่งขันเป็นสำคัญ

86.2 หากเป็นปัญหาเกี่ยวกับการตีความหรือการบังคับใช้ระเบียบ ให้ประธานคณะกรรมการจัดการแข่งขันเป็นผู้วินิจฉัยชี้ขาด

ข้อ 87: การมีผลใช้บังคับ

87.1 ระเบียบนี้ให้ใช้บังคับกับการแข่งขันประกวดการจัดทำสื่อการเรียนรู้ประเภทบอร์ดเกม (Board Game) ประจำปีการศึกษา 2569 ตั้งแต่วันที่ประกาศเป็นต้นไป

87.2 ประกาศ แบบฟอร์ม Scoring Rubric Checklist และภาคผนวกที่ออกตามระเบียบนี้ ให้ถือเป็นส่วนหนึ่งของระเบียบการแข่งขัน

87.3 ในกรณีที่ข้อความในประกาศหรือเอกสารประกอบขัดหรือแย้งกับระเบียบนี้ ให้ยึดระเบียบนี้เป็นหลัก เว้นแต่มีการแก้ไขระเบียบโดยชอบตามกระบวนการที่กำหนด

ประกาศ ณ วันที่ สิงหาคม 2569

(.....)

ตำแหน่ง

ประธานคณะกรรมการจัดการแข่งขัน