

กำหนดการ
กิจกรรมเปิดบ้านภาควิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา “ComEdu Open House 2026”
วันที่ 7 - 8 พฤศจิกายน 2568
ณ ภาควิชาคอมพิวเตอร์ ชั้น 7 อาคาร 44 อาคารประลองรวมคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

08.00 น. – 08.30 น.	ลงทะเบียน
08.30 น. – 12.00 น.	- กิจกรรมที่ 1 : การแข่งขันประกวดการออกแบบมาสคอต (Mascot) ด้วย AI พร้อมตั้งชื่อ ในหัวข้อ “AI^Power: ComEdu Tech-Teach Mascot Contest” รูปแบบออนไลน์ - กิจกรรมที่ 2 นิทรรศการนวัตกรรมด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการจัดการเรียนการสอน/ผลงานของนักศึกษา “ComEdu Innovation Exhibition and Workshop” 1) กิจกรรมแนะนำหลักสูตรและแนะแนวการศึกษาต่อ ห้อง 44-702 2) กิจกรรมแนะแนวการทำ Portfolio ห้อง 44-703 3) กิจกรรมประดิษฐ์ของที่ระลึกด้วยตนเอง ห้อง 44-704 4) แข่งขันการสอบวิชาทฤษฎีคอมพิวเตอร์ ห้อง 44-708 5) สาธิตอุปกรณ์ตรวจจับการเคลื่อนไหว (Motion Capture) ห้อง 44-709
12.00 น. – 13.00 น.	พักรับประทานอาหาร
13.00 น. – 16.00 น.	แสดงนิทรรศการ (ต่อ)

ณ ชั้น 8 ห้องประชุม อาคารประลองรวมคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม (ร่วมกับคณะ)

8.30 น. – 12.00 น.	นิทรรศการนวัตกรรมด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการจัดการเรียนการสอน/ผลงานของนักศึกษา “ComEdu Innovation Exhibition and Workshop” 1) กิจกรรมแนะนำหลักสูตรและแนะแนวการศึกษาต่อ 2) กิจกรรมท่องโลกเสมือนด้วย VR 3) กิจกรรมสาธิตการโปรแกรมหุ่นยนต์ Robot Arm และ ROS 4) แสดงผลงานโครงงานพิเศษและโปสเตอร์
12.00 น. – 13.00 น.	พักรับประทานอาหาร
13.00 น. – 16.00 น.	แสดงนิทรรศการ (ต่อ)

โครงการเปิดบ้านภาควิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา ComEdu Open House 2026

การแข่งขันออกแบบมาสคอต (Mascot) ด้วย AI

หัวข้อ “AI^Power: ComEdu Tech-Teach Mascot Contest”

วันที่ 7-8 พฤศจิกายน 2568

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

ภาควิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ ขอเชิญชวน ครู อาจารย์ นักเรียน นักศึกษา เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันออกแบบมาสคอตด้วย AI มีรายละเอียดกิจกรรมดังนี้

ตารางกิจกรรมการแข่งขัน

วันที่	กิจกรรม
7-8 พฤศจิกายน 2568	ผู้เข้าแข่งขันต้องเข้าร่วมรับชม ภาควิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา ComEdu Open House 2026 เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ
8 – 16 พฤศจิกายน 2568	ผู้เข้าแข่งขันส่งผลงาน Mascot Design ด้วย AI (puttida.s@fte.kmutnb.ac.th)
21 พฤศจิกายน 2568	ประกาศรายชื่อผลงานที่ผ่านการคัดเลือก ทางเพจ Facebook ภาควิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา
23 พฤศจิกายน 2568	ผู้เข้าแข่งขันที่ผ่านการคัดเลือกนำเสนอผลงานในรูปแบบออนไลน์
26 พฤศจิกายน 2568	ประกาศผลการแข่งขันผ่านเพจ facebook ของภาควิชา เวลา 10.00 น. (ผลการตัดสินของกรรมการถือเป็นที่สุด)

กติกาการแข่งขัน

1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน : รับสมัครประเภททีม ๆ ละ 2 คน โดยผู้ส่งผลงานต้องกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ปวช. หรือ ปวส.

2. เงื่อนไขผลงานการออกแบบมาสคอต :

- ผลงานการออกแบบ Mascot พัฒนาด้วยโดยใช้ เครื่องมือ AI ที่มีแนวคิดการออกแบบที่สอดคล้องกับความเป็นเอกลักษณ์ อัตลักษณ์ของภาควิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา
- ผลงานต้อง ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ และไม่ใช้ตัวละครที่มีอยู่แล้ว
- จำกัดการส่งผลงาน 1 ชิ้นต่อทีม
-

3. สิ่งที่ต้องนำเสนอ :

- ไฟล์ภาพ Mascot (ความละเอียดไม่น้อยกว่า 1024×1024 px)
- ระบุเครื่องมือ AI ที่ใช้ และขั้นตอนการสร้าง (Prompt หรือ Workflow เบื้องต้น)
- คำบรรยายแนวคิด (Concept) ไม่เกิน 1 หน้า A4

4. การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

เกณฑ์การให้คะแนนตัดสินผล (คะแนนเต็ม 100 คะแนน)

เกณฑ์ประเมินการนำเสนอ	คะแนน
1. ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) : พิจารณาจากความคิดสร้างสรรค์ ไม่ซ้ำใคร ออกแบบได้ สอดคล้องและตีความหัวข้อ “AI^Power: ComEdu Tech-Teach” ได้โดดเด่น	30
2. การใช้เทคโนโลยี AI (AI Utilization) : พิจารณาจากการใช้ AI อย่างเหมาะสม	20
3. ความสอดคล้องกับบริบท (Relevance) : พิจารณาการสื่อถึงภาควิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา เชื่อมโยงกับงาน Open House 2026	20
4. การออกแบบเชิงศิลป์ (Artistic Design) : พิจารณาจากความสวยงาม สีสันเหมาะสม และ ความเป็นมิตรต่อการนำไปใช้งานจริง (สื่อประชาสัมพันธ์, สัญลักษณ์)	20
5. การนำเสนอผลงาน (Presentation) : พิจารณาจากการนำเสนอแนวคิดกระชับตามแนวคิด ของ Design Thinking ที่ชัดเจน ตอบคำถามกรรมการได้อย่างมั่นใจ	10
รวมทั้งสิ้น	100

รางวัล

1. รางวัลชนะเลิศ ได้รับเงินรางวัล 1,500 บาท และใบประกาศนียบัตร
2. รางวัลรองชนะเลิศ 1 ได้รับเงินรางวัล 1,000 บาท และใบประกาศนียบัตร
3. รางวัลรองชนะเลิศ 2 ได้รับเงินรางวัล 500 บาท และใบประกาศนียบัตร
4. รางวัล Popular Vote (จากการโหวตออนไลน์) ได้รับเงินรางวัล 500 บาท และใบประกาศนียบัตร
5. ทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันจะได้รับใบประกาศนียบัตรและของที่ระลึก