

กติกา และข้อกำหนดการแข่งขัน ICT Challenge 2025

วันศุกร์ที่ 7 พฤศจิกายน 2568

ณ อาคารการเรียนรู้พุทธวิทยาการ (LX) ชั้น 3, 10, 11, 14 คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มจร.

1. ประเภทการแข่งขัน

เป็นการแข่งขันประเภททีม สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวนสมาชิกทีมละ 3 คน คัดผู้เข้าร่วมแข่งขันเข้าสู่รอบคัดเลือกจำนวน 100 ทีม เพื่อสอบแข่งขันที่คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มจร.

2. คุณสมบัติของผู้สมัครและทีม/เงื่อนไขการแข่งขัน

2.1 ผู้สมัครต้องกำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4 - ม.6) หรือเทียบเท่า

2.2 สมาชิกทั้ง 3 คนภายในทีมต้องมาจากโรงเรียนหรือสถาบันเดียวกัน

2.3 หลังจากลงทะเบียนสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน สมาชิกทุกคนในทีมจะได้รับ link แบบทดสอบความรู้พื้นฐานด้านไอทีทางอีเมลที่แจ้งไว้ตอนสมัครทันที แบบทดสอบจำนวน 10 ข้อ (Multiple choice/Multiple choose) โดยต้องส่งคำตอบภายในวันที่ 17 ตุลาคม 2568 เวลา 23.59 น. เพื่อใช้คะแนนเป็นเกณฑ์ในการคัดเลือกทีมที่มีสิทธิ์เข้าแข่งขันในรอบคัดเลือก 100 ทีม

2.4 แต่ละโรงเรียนมีสิทธิ์ส่งทีมเข้าร่วมแข่งขันได้ไม่จำกัด หากมีจำนวนทีมจากโรงเรียนเดียวกันสมัครมาหลายทีม คณะขอสงวนสิทธิ์โดยให้สิทธิ์สูงสุดโรงเรียนละ 4 ทีมเข้าสู่การแข่งขันรอบคัดเลือก โดยใช้แบบทดสอบในข้อ 2.3 เป็นเกณฑ์ในการคัดเลือกทีมที่มีผลคะแนนสูงสุดและใช้เวลาในการทำแบบทดสอบน้อยที่สุด (นับเวลาเมื่อเริ่มทำข้อสอบ) ทั้งนี้เพื่อเปิดโอกาสให้โรงเรียนอื่น ๆ ได้เข้าร่วมแข่งขัน

2.5 แต่ละทีมต้องมีอาจารย์ที่ปรึกษาประจำทีม 1 คน โดยมีเงื่อนไขคือ

2.5.1 อาจารย์ที่ปรึกษาต้องเป็นอาจารย์ประจำโรงเรียนเดียวกันกับนักเรียน

2.5.2 ในกรณีที่โรงเรียนส่งทีมเข้าร่วมแข่งขันหลายทีมสามารถมีอาจารย์ที่ปรึกษาคนเดียวกันได้

3. กฎ กติกา และวิธีการแข่งขัน

3.1 ประเภทกลุ่มความรู้ที่ใช้ในการแข่งขันรอบคัดเลือก ผู้เข้าแข่งขันทุกคนจากทีมที่ผ่านเข้ารอบคัดเลือกจะต้องทำข้อสอบแบบปรนัย ซึ่งเป็นการทดสอบวัดความรู้ด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ **ทั้งหมด 4 กลุ่ม** ดังนี้

1. **กลุ่มเทคโนโลยีเครือข่าย และระบบปฏิบัติการ** เนื้อหาเป็นความรู้เบื้องต้นด้านเทคโนโลยีเครือข่าย LAN WAN และ Internet เนื้อหาเกี่ยวกับการใช้งานระบบปฏิบัติการ เช่น Windows/iOS/Android/LINUX/Virtual Machine

2. กลุ่มการเขียนโปรแกรม และอัลกอริทึม เนื้อหาเกี่ยวกับขั้นตอนในการแก้ปัญหา แนวคิดการวิเคราะห์
แก้ปัญหาโดยใช้ผังงาน (Flowchart) และรหัสเทียม (Pseudo Code) เพื่อแสดงอัลกอริทึม โดยใช้โครงสร้างแบบลำดับ โครงสร้าง
แบบมีทางเลือก โครงสร้างแบบทำซ้ำ และโครงสร้างแบบแฉวลำดับ

3. กลุ่ม Hardware/Infrastructure/Cloud Computing เนื้อหาเกี่ยวกับการทำงานของคอมพิวเตอร์
ลักษณะเด่นของคอมพิวเตอร์ ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ ประเภทของคอมพิวเตอร์ และองค์ประกอบของคอมพิวเตอร์ ประโยชน์
และองค์ประกอบของ Cloud Computing

4. กลุ่ม Smart System and Artificial Intelligence เนื้อหาความรู้ด้าน Data Science/Machine
Learning/AI เกี่ยวกับ แนวคิด การประยุกต์ใช้ และประโยชน์ของ Smart System

3.2 รูปแบบการแข่งขันรอบคัดเลือก 30 ทีม

1. ผู้เข้าแข่งขันแต่ละคนจะต้องทำข้อสอบแบบปรนัย (Computer-Based) ซึ่งเป็นการทดสอบวัดความรู้ด้าน
คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ใช้เวลาสอบ 1 ชั่วโมง จากนั้นจะนำคะแนนของสมาชิกทั้ง 3 คนภายในทีมมารวมกันเพื่อคัด
ทีมที่มีคะแนนสูงสุดจำนวน 30 ทีม ผ่านเข้าสู่การแข่งขันรอบถัดไป
2. ในกรณีมีทีมที่มีผลคะแนนรวมเท่ากัน และมีคะแนนสูงสุดมากกว่า 30 ทีม คณะกรรมการจะตัดสินจากเวลาที่ใช้
ในการทำข้อสอบของคนสุดท้ายในทีม เพื่อคัดเลือกให้เหลือ 30 ทีมสุดท้าย (กรณีสอบผ่านระบบเท่านั้น หากสอบโดยใช้กระดาษ
จะแจ้งกติกาให้ทราบอีกครั้งก่อนวันจัดแข่งขัน)
3. ประกาศผลรอบคัดเลือก 30 ทีม ทางเว็บไซต์ <https://events.sit.kmutt.ac.th> และทางอีเมลผู้เข้าแข่งขัน

3.3 รูปแบบการแข่งขันรอบคัดเลือก 10 ทีม

1. สมาชิกของแต่ละทีมจะต้องทำข้อสอบแบบปรนัย (Computer-Based) ร่วมกันซึ่งเป็นการทดสอบวัดความรู้
ด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยใช้กลุ่มความรู้เดียวกันกับข้อ 3.1 เน้นความรู้กลุ่ม Programming ได้แก่ C Java
Python ใช้เวลาสอบ 1 ชั่วโมง
2. ในกรณีที่ทีมที่มีผลคะแนนรวมเท่ากัน และมีจำนวนทีมที่ผ่านเข้ารอบมากกว่า 10 ทีม คณะกรรมการจะตัดสิน
จากเวลาที่ใช้ในการทำข้อสอบ โดยทีมที่มีคะแนนเท่ากันในลำดับที่ 10 และใช้เวลาในการทำข้อสอบน้อยที่สุดจะเป็นทีมที่ผ่าน
เข้ารอบต่อไป (จำกัดโรงเรียนละ 2 ทีม)
3. ประกาศผลรอบคัดเลือก 10 ทีม ณ ห้อง Auditorium ชั้น 3 อาคารการเรียนรู้มหาวิทยาลัย (LX)

3.4 ประเภทกลุ่มความรู้ที่ใช้ในการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ ทั้ง 10 ทีมที่ผ่านเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ จะต้องเลือกตอบ
ปัญหาความรู้ด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศตามกลุ่มความรู้ที่กำหนดไว้ **ทั้งหมด 4 กลุ่ม** ดังนี้

1. กลุ่มเทคโนโลยีเครือข่าย และระบบปฏิบัติการ
2. กลุ่มการเขียนโปรแกรม และอัลกอริทึม
3. กลุ่ม Hardware/Infrastructure/Cloud Computing
4. กลุ่ม Smart System and Artificial Intelligence

3.5 รูปแบบการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ

1. แต่ละทีมจะมีสิทธิ์เป็นผู้เลือกคำถามทีมละ 2 ครั้ง ลำดับการเลือกคำถามของแต่ละทีม จะใช้ระบบ Random ทีมก่อน จากนั้นให้ทีมที่ถูก Random เลือกคำถาม 1 คำถามจากกลุ่มเนื้อหา 4 กลุ่ม
2. แต่ละกลุ่มเนื้อหาประกอบด้วย 4 คำถาม โดยแต่ละกลุ่มคำถามจะมี 3 ระดับ ระดับง่าย 100 คะแนน ระดับปานกลาง 200 คะแนน และระดับยาก 300 คะแนน
3. ทีมที่มีสิทธิ์เลือกคำถาม ถูกบังคับให้ตอบคำถามนั้น ๆ ส่วนทีมอื่น ๆ สามารถเลือกที่จะไม่ตอบคำถามที่ทีมไม่ได้เลือกได้ (ไม่จำกัดจำนวนครั้ง)
4. ทีมที่ได้คะแนนรวมสูงสุดจะได้รับรางวัลชนะเลิศ และทีมที่ได้คะแนนรวมรองลงมาจะได้รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 1 และรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 ตามลำดับ ส่วน 7 ทีมสุดท้ายได้รับรางวัลชมเชย

4. คณะกรรมการตัดสิน

คณาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิจากคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

5. รางวัล

■ รางวัลชนะเลิศ

- ทุนการศึกษาจำนวน 15,000 บาท พร้อมใบประกาศนียบัตร (สำหรับผู้เข้าแข่งขัน)

■ รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1

- ทุนการศึกษาจำนวน 10,000 บาท พร้อมใบประกาศนียบัตร (สำหรับผู้เข้าแข่งขัน)

■ **รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2**

- ทุนการศึกษาจำนวน 5,000 บาท พร้อมใบประกาศนียบัตร (สำหรับผู้เข้าแข่งขัน)

■ **รางวัลชมเชย**

- 7 รางวัล ทุนการศึกษาจำนวน 1,500 บาท ทั้ง 7 ทีม พร้อมใบประกาศนียบัตร (สำหรับผู้เข้าแข่งขัน)

■ **รางวัลทั่วไป**

- 20 รางวัล (จัดสรรตามความเหมาะสม)

หมายเหตุ: 1. สมาชิกของทีมที่ได้รับรางวัล 1 -3 มีสิทธิ์ได้รับการพิจารณาให้ทุนการศึกษาของคณะฯ

2. นักเรียนทุกคน และอาจารย์ที่ปรึกษาทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันจะได้รับเกียรติบัตรรับรองการเข้าร่วมที่ออกโดยคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

3. รางวัลและรูปแบบการแข่งขันอาจมีเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม ซึ่งทางผู้จัดจะแจ้งให้ทราบล่วงหน้าก่อนการแข่งขัน

6. สถานที่จัดการแข่งขัน

การแข่งขันรอบคัดเลือก: อาคารการเรียนรู้พหุวิทยาการ (LX) ห้อง Training ชั้น 10 และชั้น 11

การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ: อาคารการเรียนรู้พหุวิทยาการ (LX) ห้อง Auditorium ชั้น 3

7. การสมัคร

สมัครผ่านระบบรับสมัคร และดูรายละเอียดเพิ่มเติมที่เว็บไซต์ <https://events.sit.kmutt.ac.th>

8. กำหนดการดำเนินกิจกรรม

ระยะเวลา	กิจกรรม
25 กันยายน - 17 ตุลาคม 2568	รับสมัครผู้เข้าแข่งขัน และสอบแข่งขันรอบแรก (Online)
18 - 19 ตุลาคม 2568	ตรวจสอบหลักฐานและคุณสมบัติผู้สมัคร ที่ผ่านเข้ารอบ 100 ทีม
20 ตุลาคม 2568	ประกาศรายชื่อทีมที่มีสิทธิ์เข้าร่วมแข่งขันรอบคัดเลือก
7 พฤศจิกายน 2568	ดำเนินการจัดการแข่งขันที่คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มจร.

9. กำหนดการแข่งขัน

จัดแข่งขันวันศุกร์ที่ 7 พฤศจิกายน 2568 ณ อาคารการเรียนรู้มหาวิทยาลัย (LX) ชั้น 3, 10, 11, 14, 15

เวลา	กิจกรรม
08.00 – 09.00 น.	รายงานตัว และลงทะเบียนผู้เข้าแข่งขัน ณ ห้อง V-space ชั้น 15 อาคาร LX
09.00 – 09.15 น.	เปิดงาน ณ ห้อง V-space ชั้น 14 อาคาร LX โดย ผศ. ดร.ณรงค์ฤทธิ์ วราภรณ์ คณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
09.15 – 09.50 น.	พิธีกรแจ้งห้องสอบ ผู้แข่งขันเข้าห้องสอบตามกลุ่มที่แจ้ง
10.00 – 11.00 น.	สอบแข่งขันรอบคัดเลือก ณ ห้อง Training ชั้น 10 และชั้น 11 อาคาร LX
11.30 น.	ประกาศผลรอบคัดเลือก 30 ทีม ทางเว็บไซต์ SITEVENT และทางอีเมลผู้เข้าแข่งขัน
12.00 - 13.00 น.	สอบแข่งขันรอบคัดเลือก 10 ทีม ณ ห้อง Training ชั้น 10 (ข้อสอบปรนัย 4 กลุ่ม ความรู้ เน้น Programming)
13.30 น.	ประกาศผล 10 ทีมเพื่อเข้ารอบชิงชนะเลิศ ที่ห้อง Auditorium (จำกัดโรงเรียนละ 2 ทีม)
14.00 – 15.30 น.	ทำการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ ณ ห้อง Auditorium ชั้น 3 อาคาร LX
15.30 – 16.00 น.	ประกาศผลการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ พิธีมอบรางวัล และถ่ายรูปร่วมกัน

- กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม โดยจะแจ้งให้ทราบก่อนการแข่งขัน