

ด่วนที่สุด

ที่ ดศ ๐๒๐๔.๘/ว ๑๙๑๐๐

คณะวิศวกรรมศาสตร์	
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย	
6453	
เลขรับ	09-12-2568
วันที่	14.46
เวลา	น.



มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย	
เลขรับ	5143
วันที่	08/12/2568
เวลา	11.47

สอ.วิชาการ 2083
28 ธ.ค. 2568
15.50 น.

สำนักงานปลัดกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม
ศูนย์ราชการเฉลิมพระเกียรติ ๘๐ พรรษา
อาคารซี ถนนแจ้งวัฒนะ เขตหลักสี่ กรุงเทพฯ
๑๐๒๐๐

๔ ธันวาคม ๒๕๖๘

เรื่อง ขอประชาสัมพันธ์และเชิญชวนเข้าร่วมการแข่งขันสร้างความตระหนักรู้ด้านคดีภัยออนไลน์
Cyber Guardians Digital Art Challenge ครั้งที่ ๒ (University)

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์โครงการฯ ๑ ชุด
๒. รายละเอียดการแข่งขันและกติกา ๑ ชุด

ตามที่ สำนักงานปลัดกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม เป็นหน่วยงานรับผิดชอบหลักในการปฏิบัติตาม พรบ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. ๒๕๕๐ และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๖๐ อยู่ระหว่างดำเนินกิจกรรมการแข่งขันเพื่อสร้างความตระหนักรู้ด้านคดีภัยออนไลน์ Cyber Guardians Digital Art Challenge ครั้งที่ ๒ (University) ซึ่งเป็นการผสมผสานกับการเรียนรู้ทักษะทางดิจิทัล โดยการนำเทคโนโลยี AI มาสร้างสรรค์ผลงาน นั้น

เพื่อเป็นการสร้างเครือข่ายเยาวชน ในการเผยแพร่การระงับภัย ไม่ตกเป็นเหยื่อมิจฉาชีพด้านคดีและภัยออนไลน์ เช่น การหลอกลวง การโฆษณาเกินจริง การเผยแพร่สิ่งผิดกฎหมายบนโลกออนไลน์ และสร้างความตระหนักรู้ด้านภัยออนไลน์ จึงขอประชาสัมพันธ์และเชิญชวนนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาทั่วประเทศ เข้าร่วมการแข่งขันสร้างความตระหนักรู้ด้านคดีภัยออนไลน์ Cyber Guardians Digital Art Challenge ครั้งที่ ๒ (University) โดยส่งทีมเข้าร่วมการแข่งขันได้สถาบันละไม่เกิน ๓ ทีม ทีมละ ๓ คน ซึ่งทีมที่ชนะการแข่งขันจะได้รับเงินรางวัล โล่ประกาศเกียรติคุณ และประกาศนียบัตร จากกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ทั้งนี้ สามารถสมัครเข้าร่วมการแข่งขันผ่าน QR Code ท้ายหนังสือนี้ ได้ตั้งแต่วันที่ ๒๖ ธันวาคม ๒๕๖๘ กำหนดการแข่งขันฯ แบ่งเป็น ๒ รอบ รอบคัดเลือก ๑๒ - ๑๖ ม.ค. ๒๕๖๙ และรอบชิงชนะเลิศ ๒๓ ก.พ. ๒๕๖๙ Cyber Guardians & Digital Art Challenge ครั้งที่ ๒ (University) รายละเอียดปรากฏตามสิ่งที่ส่งมาด้วย ทั้งนี้ ท่านสามารถสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ นางสาววิสร่า สุรนนท์ ตำแหน่ง นักคอมพิวเตอร์อาวุโส หมายเลขโทรศัพท์ ๐ ๒๕๖๘ ๒๒๕๕

จึงเรียนมาเพื่อโปรดประชาสัมพันธ์และเชิญชวนเข้าร่วมการแข่งขันฯ ดังกล่าว

วิสร่า สุรนนท์

นางสาววิสร่า สุรนนท์

พ.ร.อ. ๕

ขอแสดงความนับถือ

๕๕๕

(นางสาวชมภารี ชมภูรัตน์)

ผู้ตรวจราชการกระทรวง ปฏิบัติราชการแทน
ปลัดกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

1๐๖๗/๖๖๗๕

๙ ธ.ค. ๖๘

๙ ธ.ค. ๖๘

โทร ๐ ๒๕๖๘ ๒๒๕๕

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ warissar@ntplc.co.th



รายละเอียดและกติกา

<https://shorturl.at/OYZLY>



ลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขันฯ

<https://shorturl.at/dtUOW>

เรียน คณบดี

-เพื่อโปรดพิจารณา

สนง.ปลัดกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ขอประชาสัมพันธ์และ
เชิญชวนเข้าร่วมการแข่งขันสร้างความตระหนักรู้ด้านคดีภัยออนไลน์

Cyber Guardians Digital Art Challenge ครั้งที่ 2 (University)

-เห็นควรมอบงานประชาสัมพันธ์ดำเนินการ


11 ธ.ค. 2568


11 ธ.ค. 68

ทราบและมอบตั้งเสนอ


11 ธ.ค. 68



ประกวดศิลป์เวิร์ดไอภายใต้หัวข้อ “สร้างความตระหนักรู้ ด้านคดีภัยออนไลน์”

CYBER GUARDIANS
DIGITAL ART CHALLENGE

ครั้งที่ 2 UNIVERSITY
เปิดรับลงทะเบียน | วันที่ - 26 ส.ค. 2568

“CYBER GUARDIAN DIGITAL ART CHALLENGE SEASON 2”

คุณสมบัติผู้เข้าร่วมการแข่งขัน

- กำลังศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษาทั่วประเทศ
- สามารถส่งทีมเข้าร่วมแข่งขันได้สถาบันละไม่เกิน 3 ทีม ทีมละ 3 คน

ชิงเงินรางวัล

มูลค่ารวมกว่า 140,000 บาท

รอบคัดเลือก 12 - 16 ม.ค. 2569
แข่งขันตอบคำถามเชิงวิชาการแบบออนไลน์

รอบชิงชนะเลิศ 23 ก.พ. 2569
Cyber Guardians & Digital Art Challenge สร้างเวิร์ดไอในหัวข้อ “การสร้างความตระหนักรู้ ด้านคดีภัยออนไลน์” ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ AI ในการสร้างเนื้อหาส่วนหนึ่งของเวิร์ดไอ



สมัครเข้าร่วมการแข่งขัน



รายละเอียดและกติกา

[f PreventOnlineCrime](#) | [YouTube](#) | [TikTok](#) | [PreventOnlineCrime_MDES](#) | [www.preventonlinecrime.com](#)

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม | Preventonlinecrime



สร้างความตระหนักรู้ด้านภัยออนไลน์

CYBER GUARDIANS

DIGITAL ART CHALLENGE

ครั้งที่ 2 UNIVERSITY

ประกวดคลิปวิดีโอภายใต้หัวข้อ
“สร้างความตระหนักรู้ ด้านภัยออนไลน์”

เปิดรับลงทะเบียน
วันที่ - 26 ธ.ค. 2568

ชิงเงินรางวัล **140,000**
บาท
มูลค่ารวมกว่า

คุณสมบัติผู้เข้าร่วม
การแข่งขัน

- กำลังศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษา
ทั่วประเทศ
- สามารถส่งทีมเข้าร่วมแข่งขัน
ได้สถาบันละไม่เกิน 3 ทีม
ทีมละ 3 คน



สมัครเข้าร่วม
การแข่งขัน



รายละเอียด
และกติกา

รอบ
คัดเลือก

12 - 16 ม.ค. 2569
แข่งขันตอบคำถามเชิงวิชาการแบบออนไลน์

รอบ
ชิงชนะเลิศ

23 ก.พ. 2569
Cyber Guardians &
Digital Art Challenge สร้างวิดีโอในหัวข้อ
“การสร้างความตระหนักรู้ ด้านภัยออนไลน์”
ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ AI ในการ
สร้างเนื้อหาส่วนหนึ่งของวิดีโอ

f PreventOnlineCrime | PreventOnlineCrime_MDES | www.preventonlinecrime.com

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม | Preventonlinecrime



The poster features a vibrant design with red and green abstract shapes in the corners. At the top right, there are logos for the Ministry of Education and the University of the Thai Chamber of Commerce. The main title 'CYBER GUARDIANS' is in large, colorful, blocky letters, with 'DIGITAL ART CHALLENGE' in red below it. A red padlock icon is on the left. Below the title, it says '[ครั้งที่ 2 UNIVERSITY]'. A red box contains two QR codes labeled '[SCAN ME]' and text about downloading the app and registering. To the right, it says 'เปิดรับลงทะเบียน ตั้งแต่วันนี้ ถึง 26 ธ.ค. 2568' and 'คุณสมบัติเข้าร่วมการแข่งขัน' followed by two bullet points. A large red banner shows '140,000 บาท'. Below that, it lists the competition dates '12-16 ม.ค. 2569' and the registration date '23 ก.พ. 2569'. A cartoon astronaut character is on the right. The bottom has social media links and the organizing committee name.

CYBER GUARDIANS
DIGITAL ART CHALLENGE
[ครั้งที่ 2 UNIVERSITY]

[SCAN ME]
ดูรายละเอียดและกติกาทั้งหมด
สมัครเข้าร่วมการแข่งขัน

เปิดรับลงทะเบียน
ตั้งแต่วันนี้ ถึง 26 ธ.ค. 2568

คุณสมบัติเข้าร่วมการแข่งขัน

- ▶ กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอุดมศึกษา ทั่วประเทศ
- ▶ สามารถส่งทีมเข้าร่วมแข่งขันได้ **สถาบันละไม่เกิน 3 ทีม** ทีมละ 3 คน

ชิงเงินรางวัลมูลค่ากว่า
140,000 บาท

รอบคัดเลือก
12-16 ม.ค. 2569 แข่งขันตอบคำถามเชิงวิชาการแบบออนไลน์

รอบชิงชนะเลิศ
23 ก.พ. 2569 Cyber Guardians & Digital Art Challenge

สร้างวิดีโอในหัวข้อ "การสร้างความตระหนักรู้ด้านคดีภัยออนไลน์"
ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ AI ในการสร้างเนื้อหาส่วนหนึ่งของวิดีโอ

f PreventOnlineCrime | YouTube PreventOnlineCrime_MDES | www.preventonlinecrime.com

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม | Preventonlinecrime

CYBER GUARDIANs

DIGITAL ART CHALLENGE

[ครั้งที่ 2 UNIVERSITY]



ตั้งแต่วันที่ ถึง 26 ธ.ค.
2568

เปิดรับลงทะเบียน

คุณสมบัติเข้าร่วมการแข่งขัน

- ▶ กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอุดมศึกษา ทั่วประเทศ
- ▶ สามารถส่งทีมเข้าร่วมแข่งขันได้ **สถาบันละไม่เกิน 3 ทีม** ทีมละ 3 คน



ชิงเงินรางวัลมูลค่ากว่า

140,000

บาท

รอบคัดเลือก

12 - 16 ม.ค. 2569 แข่งขันตอบคำถามเชิงวิชาการแบบออนไลน์

รอบชิงชนะเลิศ

23 ก.พ. 2569 Cyber Guardians & Digital Art Challenge

สร้างวิดีโอในหัวข้อ "การสร้างความรู้ด้านคดีภัยออนไลน์"
ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ AI ในการสร้างเนื้อหาส่วนหนึ่งของวิดีโอ



[SCAN ME]

ดูรายละเอียดและกติกา
ทั้งหมด



[SCAN ME]

สมัครเข้าร่วมการ
แข่งขัน

f PreventOnlineCrime | YouTube PreventOnlineCrime_MDES | www.preventonlinecrime.com

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม | Preventonlinecrime

CYBER GUARDIANS DIGITAL ART CHALLENGE

[ครั้งที่ 2 UNIVERSITY]



เปิดรับลงทะเบียน

ตั้งแต่วันที่ 1 ถึง 26 ธ.ค. 68

คุณสมบัติเข้าร่วมการแข่งขัน

- ▶ กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอุดมศึกษา ทั่วประเทศ
- ▶ สามารถส่งทีมเข้าร่วมแข่งขันได้ **สถาบันละไม่เกิน 3 ทีม** ทีมละ 3 คน

รอบคัดเลือก

12 - 16 ม.ค. 2569 แข่งขันตอบคำถามเชิงวิชาการแบบออนไลน์

รอบชิงชนะเลิศ

23 ก.พ. 2569 Cyber Guardians & Digital Art Challenge

สร้างวิดีโอในหัวข้อ "การสร้างความรู้และทักษะด้านดิจิทัลออนไลน์"
ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ AI ในการสร้างเนื้อหาส่วนหนึ่งของวิดีโอ



SCAN ME

ดูรายละเอียดและ
กติกาทั้งหมด



SCAN ME

สมัครเข้าร่วมการ
แข่งขัน

f PreventOnlineCrime | YouTube PreventOnlineCrime_MDES | www.preventonlinecrime.com

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม | Preventonlinecrime



รายละเอียดการแข่งขันรอบคัดเลือก : การแข่งขันตอบคำถาม (Online)

เงื่อนไขการสมัครเข้าร่วม : สถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ สามารถส่งทีมเข้าร่วมแข่งขันได้สถาบันละไม่เกิน ๓ ทีม ทีมละ ๓ คน โดยลงทะเบียนผ่านลิงก์ที่จัดเตรียมไว้

กฎกติกาการแข่งขันรอบคัดเลือก

- ๑) แต่ละสถาบันส่งทีมเข้าแข่งขันได้ สถาบันละไม่เกิน ๓ ทีม ทีมละ ๓ คน
- ๒) เป็น “เยาวชน” ตามนิยามองค์การสหประชาชาติ (UN) (อายุ ๑๕-๒๕ ปี) และกำลังศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษา (อนุปริญญา/ปริญญาตรี) ในสถาบันอุดมศึกษาภายในประเทศไทย (ที่มา: <https://www.un.org/en/global-issues/youth>)

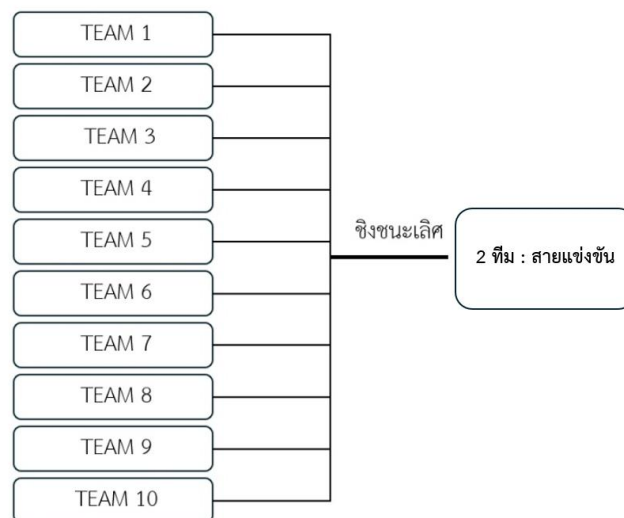
๓) แข่งขันตอบคำถามผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ QUIZZZ และถ่ายทอดสดด้วยแพลตฟอร์ม Zoom แบบเรียลไทม์

๔) ผู้เข้าแข่งขันเตรียมความพร้อมก่อนเวลาแข่ง ๑๕ นาที โดยจะแจ้ง วัน เวลา โดยละเอียดให้ทราบก่อนการแข่งขัน

๕) การแบ่งสายการแข่งขันจะดำเนินการโดยการจับสลากผ่านระบบ Zoom การแข่งขันจะถูกแบ่งเป็น ๕ สาย ได้แก่ สาย A , B , C , D และ E ซึ่งแต่ละสายจะมีจำนวนทีมที่ไม่เท่ากันหรือใกล้เคียงกัน ขึ้นอยู่กับจำนวนทีมที่เข้าร่วมทั้งหมดเพื่อให้การแข่งขันในแต่ละสายเป็นไปด้วยความยุติธรรมและความเรียบร้อย

๖) ใช้ระบบการแข่งขันแบบ "แพ้คัดออก" (Single Elimination) โดยทีมที่แพ้จะตกรอบทันที

ตัวอย่างการจัดสายแข่งขัน กรณีสายละ ๑๐ ทีม



๗) ประเภทคำถาม : คำถามจะเกี่ยวข้องกับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.๒๕๕๐ รวมถึงความรู้เกี่ยวกับภัยออนไลน์ โดยแต่ละคำถาม ๒ ระดับ ได้แก่

ปานกลาง และยาก จำนวน ๓๐ คำถาม

คำถามปานกลาง ร้อยละ ๖๐

คำถามยาก ร้อยละ ๔๐

๘) เวลาที่ใช้ตอบคำถามในแต่ละข้อคือ ๒๐ วินาที

๙) การให้คะแนน ระบบจะประมวลผลตามคำตอบที่ถูกต้อง และเวลาในการตอบ (ถูกต้องและเร็วที่สุด)

๑๐) ข้อกำหนดด้านความประพฤติ ผู้เข้าร่วมต้องปฏิบัติตามกฎกติกาการแข่งขันอย่างเคร่งครัด ห้ามมีการทุจริต หรือการใช้เทคโนโลยีช่วยในการตอบคำถาม

๑๑) ข้อกำหนดพิเศษ เมื่อเริ่มการแข่งขันไปแล้ว หากผู้เข้าแข่งขันหลุดออกจากระบบก่อนกดส่งคำตอบ จะไม่ได้คะแนนในข้อนั้น แต่สามารถกลับเข้ามาเพื่อแข่งขันต่อในข้อถัดไปได้

๑๒) คณะกรรมการผู้ตัดสิน เป็นผู้พิจารณาและคำตัดสินถือเป็นที่สุด

ตัวอย่างตารางสายการแข่งขันรอบคัดเลือกตัวแทนสาย

วันแข่งขัน	สายแข่ง	เวลาแข่งขัน	จำนวนทีม	รายชื่อสถาบันที่เข้าร่วม
วันจันทร์	สาย A	๙:๐๐ - ๑๐:๐๐ น.	๒๐ ทีม	ทีม ๑ - ทีม ๒๐
วันอังคาร	สาย B	๙:๐๐ - ๑๐:๐๐ น.	๒๐ ทีม	ทีม ๒๑ - ทีม ๔๐
วันพุธ	สาย C	๙:๐๐ - ๑๐:๐๐ น.	๒๐ ทีม	ทีม ๔๑ - ทีม ๖๐
วันพฤหัสบดี	สาย D	๙:๐๐ - ๑๐:๐๐ น.	๒๐ ทีม	ทีม ๖๑ - ทีม ๘๐
วันศุกร์	สาย E	๙:๐๐ - ๑๐:๐๐ น.	๒๐ ทีม	ทีม ๘๑ - ทีม ๑๐๐

เกณฑ์การคัดเลือกเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ : ทีมที่ได้คะแนนสูงสุด ๑ ทีมจากแต่ละสาย จะผ่านเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ จะประกาศผลอย่างเป็นทางการผ่านทุกช่องทางของโครงการฯ

รายละเอียดการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ: การประกวดคลิปวิดีโอ ด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI)

ผู้เข้าแข่งขันทั้ง ๑๐ ทีมที่ผ่านเข้าสู่อันดับชิงชนะเลิศ จะต้องนำความรู้และทักษะด้านความตระหนักรู้เกี่ยวกับภัยไซเบอร์หรืออาชญากรรมออนไลน์มาพัฒนาให้เป็นผลงาน ในรูปแบบคลิปวิดีโอ (Video Clip) เพื่อมุ่งเน้นการสื่อสารไปยังนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของโครงการฯ ให้ได้รับสาระความรู้ รวมไปถึงการใช้ศักยภาพทางความคิดสร้างสรรค์ และฝึกทักษะการทำงานเป็นทีม โดยให้ผนวกการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) อย่างเหมาะสมและโปร่งใส เพื่อยกระดับคุณภาพของผลงานและช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสาร โดยจะต้องให้อยู่ภายใต้กรอบจริยธรรมและการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พร้อมสำหรับการถ่ายทอดออกสู่สาธารณะในหัวข้อ Cyber Guardians & Digital Art Challenge

การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศจึงเป็นเวทียกระดับการเรียนรู้ในเรื่องของภัยออนไลน์ ในโลกดิจิทัล ผ่านการนำเสนอผลงานวิดีโอที่ชัดเจนและสามารถเข้าถึงได้ เพื่อช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในประเด็นสำคัญ และกระตุ้นให้เยาวชนมีบทบาทเป็น “ผู้พิทักษ์ไซเบอร์” ที่จะช่วยป้องกันและลดความเสี่ยงจากภัยคุกคามออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งพัฒนาความรู้และทักษะที่จำเป็นในการเผชิญความท้าทายในยุคดิจิทัลต่อไป

กติกาการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ

- ๑) ทีมที่ผ่านเข้ารอบทั้ง ๑๐ ทีม ต้องผลิตคลิปวิดีโอในหัวข้อ “การสร้างความตระหนักรู้ด้านคดีภัยออนไลน์” โดยมีความยาวไม่น้อยกว่า ๕ นาที ความละเอียดภาพไม่ต่ำกว่าระดับ FHD (๑,๙๒๐ x ๑๐๘๐ พิกเซล)
- ๒) ต้องใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ในการสร้างเนื้อหาส่วนใดส่วนหนึ่งของวิดีโอ อาทิ ภาพ, เสียง, ข้อความ หรือการประมวลผลด้านอื่นๆ โดย Artificial Intelligence: AI จะต้องมีความเหมาะสมในการผลิตเนื้อหาในงานที่ส่งเข้าประกวด
- ๓) ต้องเป็นสมาชิกคนเดิมที่ได้สมัครแข่งทีมในรอบคัดเลือกเท่านั้น
- ๔) วิดีโอต้องเป็นผลงานต้นฉบับที่ไม่เคยประกวดหรือเผยแพร่มาก่อน
- ๕) สามารถใช้ซอฟต์แวร์ใดก็ได้ในการผลิตและตัดต่อวิดีโอ
- ๖) ห้ามใช้เนื้อหาที่ละเมิดลิขสิทธิ์หรือก่อให้เกิดความเสียหายแก่บุคคลอื่น
- ๗) คลิปวิดีโอต้องไม่มีเนื้อหาที่เป็นการพาดพิงการเมือง ไม่ก่อให้เกิดความขัดแย้ง ไม่ใช่ถ้อยคำที่เป็นการดูถูก ดูหมิ่น เสียดสี และก่อให้เกิดความแตกแยกในสังคมและต้องไม่ละเมิดต่อสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์
- ๘) การตัดสินของกรรมการถือเป็นที่สุด

เกณฑ์การให้คะแนนรอบชิงชนะเลิศ

๑) แนวคิดสร้างสรรค์ (Creative Concept) – ๒๐ คะแนน

วัดจากการสร้างสรรค์แนวคิดและความแปลกใหม่ในการนำเสนอเกี่ยวกับ การป้องกันภัยไซเบอร์

๒) ผลกระทบและการสื่อสาร (Impact and Communication) – ๒๐ คะแนน

วัดจากความสามารถในการสื่อสารข้อความและสร้างผลกระทบต่อผู้ชม

๓) นวัตกรรมในการนำเสนอ (Innovation in Presentation) – ๒๐ คะแนน

วัดจากการใช้วิธีการนำเสนอที่น่าสนใจและไม่ซ้ำใคร

๔) ความสอดคล้องกับหัวข้อ (Relevance to Theme) – ๑๕ คะแนน

วัดจากการเชื่อมโยงผลงานกับหัวข้อที่กำหนด

๕) คุณภาพการผลิต (Production Quality) – ๑๕ คะแนน

วัดจากคุณภาพของภาพ เสียง การตัดต่อ และการผลิตโดยรวม

๖) การนำเสนอผลงาน (Presentation) – ๑๐ คะแนน

การคำนวณคะแนนรอบชิงชนะเลิศ

คิดคะแนนโดยจะนำคะแนนจากคณะกรรมการทั้งหมด ๓ ท่าน มารวมเข้าด้วยกันโดยทีมที่ได้คะแนนสูงสุดจะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน

เงินรางวัลสำหรับผู้ชนะการแข่งขัน

ประเภท	เงินรางวัล
รางวัลชนะเลิศ	๕๐,๐๐๐ บาท
รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๑	๒๕,๐๐๐ บาท
รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๒	๒๐,๐๐๐ บาท
รางวัลชมเชยอันดับ ๑ (จำนวน ๒ รางวัล)	๑๐,๐๐๐ บาท (รางวัลละ)
รางวัลชมเชยอันดับ ๒ (จำนวน ๕ รางวัล)	๕,๐๐๐ บาท (รางวัลละ)

พร้อมโล่และประกาศนียบัตรทุกรางวัล