



กรม พ.ร.ส.

เลขที่ 34 / 66
วันที่ 12 มี.ค. 2566

โรงพยาบาลลำพูน

รับที่ 00297

วันที่ 10 มี.ค. 2566

11:12

ที่ ลพ ๐๐๒๑/ว ๓๕๓

ศาลากลางจังหวัดลำพูน

ถนนซูเปอร์ไฮเวย์เชียงใหม่-ลำปาง

ลพ ๕๑๐๐๐

๗ มกราคม ๒๕๖๖

เรื่อง โครงการประกวดนวัตกรรมด้านสาธารณสุข "เกมส์ดิจิทัลแห่งการเรียนรู้ภัยพิบัติ"

เรียน หัวหน้าส่วนราชการประจำจังหวัดลำพูน นายอำเภอทุกอำเภอ นายกองค์การบริหารส่วนจังหวัดลำพูน และนายกเทศมนตรีเมืองลำพูน

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงการประกวดนวัตกรรมด้านสาธารณสุข "เกมส์ดิจิทัลแห่งการเรียนรู้ภัยพิบัติ" จำนวน ๑ ชุด
๒. หลักเกณฑ์การส่งผลงานและการตัดสินการประกวด จำนวน ๑ ฉบับ
๓. ใบสมัคร จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วยจังหวัดลำพูน ได้รับแจ้งจากกรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัยว่า ได้ดำเนินโครงการประกวดนวัตกรรมด้านสาธารณสุข "เกมส์ดิจิทัลแห่งการเรียนรู้ภัยพิบัติ" โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสื่อสารแนวทางการป้องกันและบรรเทาสาธารณภัยสู่สาธารณะอันนำไปสู่การเตรียมความพร้อมรับมือกับสาธารณภัยได้อย่างยั่งยืน โดยใช้เกมส์เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้ให้แก่เยาวชนและประชาชนเกิดความเข้าใจและตระหนักถึงการป้องกันตนเอง ครอบครัว และชุมชนเพื่อสร้างวัฒนธรรมความปลอดภัยในสังคม กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย จึงขอให้จังหวัดประชาสัมพันธ์เชิญชวนผู้สนใจส่งผลงานเพื่อร่วมโครงการประกวดดังกล่าว โดย การประกวดแบ่งเป็น ๒ ประเภท คือ ๑) ประเภทนักเรียน/นักศึกษา/สถาบันการศึกษา และ ๒) ประเภทประชาชนทั่วไป ผู้สนใจสามารถส่งใบสมัครทางออนไลน์หรือสมัครได้ที่กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย พร้อมส่งคลิปวิดีโอนำเสนอผลงานเพื่อร่วมประกวดได้ไม่เกิน ๑ ผลงาน ตั้งแต่วันที่ ๓ - ๓๑ มกราคม ๒๕๖๖ โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายใด ๆ ทั้งนี้ กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัยได้มอบหมายให้นายรัฐธิปไตย ปางวัชรการ ผู้อำนวยการส่วนนโยบายและยุทธศาสตร์ กองนโยบายป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย โทรศัพท์ ๐๘ ๑๘๖๘ ๕๒๐๓ และ ๐ ๒๖๓๗ ๓๓๑๔ เป็นผู้ประสานงาน

เพื่อให้การดำเนินโครงการประกวดนวัตกรรมด้านสาธารณสุข "เกมส์ดิจิทัลแห่งการเรียนรู้ภัยพิบัติ" เป็นไปด้วยความเรียบร้อย จังหวัดลำพูนจึงขอให้หัวหน้าส่วนราชการประจำจังหวัดลำพูน นายอำเภอทุกอำเภอ นายกองค์การบริหารส่วนจังหวัดลำพูน และนายกเทศมนตรีเมืองลำพูน ดำเนินการประชาสัมพันธ์เชิญชวนผู้สนใจส่งผลงานเพื่อร่วมโครงการประกวดดังกล่าว ต่อไป

เรียน ผู้อำนวยการโรงพยาบาลลำพูน จึงเรียนมาเพื่อพิจารณา สำหรับอำเภอให้แจ้งองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในพื้นที่ด้วย

☒ เพื่อโปรดทราบ☐ เพื่อโปรดพิจารณา

๑ -1-1๒๓๔๕๖ พ.ร.ส. ๒๕๖๖

(นางพรรณพร งามข้า)

เจ้าพนักงานธุรการชำนาญงาน

๑๐ มี.ค. ๒๕๖๖

สำนักงานป้องกันและบรรเทาสาธารณภัยจังหวัด

ฝ่ายยุทธศาสตร์และการจัดการ

โทรศัพท์ / โทรสาร ๐-๕๓๕๖-๒๕๖๓

ขอแสดงความนับถือ

(นายอนุพงษ์ วาวงศ์มูล)

รองผู้ว่าราชการจังหวัด ปฏิบัติราชการแทน

ผู้ว่าราชการจังหวัดลำพูน

☒ ทราบ☒ เห็นชอบ☐ อนุมัติ

(นายสุธิต คุณประดิษฐ์)

รองผู้อำนวยการฝ่ายการแพทย์

รักษาการในตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงพยาบาลลำพูน

11 มี.ค. 2566



ลำพูนไม่ล่าช้า รวมพลังพัฒนาลำพูน





โครงการประกวดนวัตกรรมด้านสาธารณสุข “เกมส์ดิจิทัลแห่งการเรียนรู้ภัยพิบัติ”

๑. หลักการและเหตุผล

แผนการป้องกันและบรรเทาสาธารณภัยแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๖๔ - ๒๕๗๐ ได้ให้ความสำคัญกับการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการความเสี่ยงจากสาธารณภัย โดยปรากฏในยุทธศาสตร์ที่ ๒ การเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการและประยุกต์ใช้นวัตกรรมด้านสาธารณสุข กลยุทธ์ที่ ๓ พัฒนาการสื่อสารความเสี่ยงจากสาธารณภัยที่มีประสิทธิภาพ นอกจากนี้กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัยได้กำหนดแผนยุทธศาสตร์กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย พ.ศ. ๒๕๖๕ - ๒๕๗๐ ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๒ การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้พัฒนาระบบบริหารจัดการสาธารณสุข เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการสาธารณสุข รวมถึงการประยุกต์ใช้นวัตกรรมด้านสาธารณสุขให้เกิดประโยชน์

การสื่อสารถือเป็นกลไกสำคัญอันจะทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ และนำไปสู่การปฏิบัติที่ถูกต้องในการจัดการความเสี่ยงจากสาธารณภัยให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน นอกจากนี้การสื่อสารยังเป็นเครื่องมือในการแจ้งข่าวสารและข้อมูลสาธารณสุขต่าง ๆ ให้แก่ประชาชนรับทราบอย่างทั่วถึง ซึ่งจะช่วยลดความสูญเสีย ความเสียหายทั้งชีวิตและทรัพย์สิน ปัจจุบันมีการนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้เพื่อทำให้การสื่อสารด้านสาธารณสุขระหว่างหน่วยงานกับประชาชนมีความรวดเร็ว และสามารถเข้าถึงได้ง่ายมากยิ่งขึ้น โดยมีการพัฒนารูปแบบการประชาสัมพันธ์ที่มีความทันสมัย ครอบคลุม และทันต่อสถานการณ์ เช่น การสร้างสื่อออนไลน์ในรูปแบบของแอปพลิเคชันบน Smart Phone เว็บไซต์ รวมถึงเกมส์ต่าง ๆ

ดังนั้น เพื่อสื่อสารเรื่องการป้องกันและบรรเทาสาธารณภัยสู่สาธารณะและนำไปสู่การเตรียมความพร้อมรับมือกับสาธารณภัย กองนโยบายป้องกันและบรรเทาสาธารณภัยจึงได้จัดทำโครงการประกวดนวัตกรรมด้านสาธารณสุข “เกมส์ดิจิทัลแห่งการเรียนรู้ภัยพิบัติ” เพื่อใช้เกมส์เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับภัยพิบัติให้แก่เยาวชนและประชาชนเกิดความเข้าใจและตระหนักถึงการป้องกันตนเอง ครอบครัว และชุมชนเพื่อสร้างวัฒนธรรมความปลอดภัยในสังคม

๒. วัตถุประสงค์

๒.๑ เพื่อให้ความรู้และสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับสาธารณสุขโดยใช้เกมส์เป็นสื่อกลางแก่เยาวชนและประชาชน

๒.๒ เพื่อให้ประชาชนได้เข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้านการป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย และสามารถนำไปสู่การปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง

๒.๓ เพื่อเสริมสร้างภาพลักษณ์ที่ดีของกรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัยให้ประชาชนเกิดความเชื่อมั่นและเข้ามาเป็นเครือข่ายในการป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย

๓. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียน นักศึกษา และประชาชนทั่วไป

๔. วิธีดำเนินการ

๔.๑ การประกวด แบ่งเป็น ๒ ประเภท ได้แก่ ๑) ประเภทนักเรียน/นักศึกษา/สถาบันการศึกษา และ ๒) ประเภทประชาชนทั่วไป

๔.๒ ผู้ที่สนใจสมัครสามารถส่งใบสมัครผ่านทางออนไลน์ (เว็บไซต์กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย ลิงค์ google form) หรือสมัครที่กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย กองนโยบายป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย พร้อมทั้งส่งคลิปวิดีโอนำเสนอผลงาน ความยาวไม่เกิน ๓ นาที ใช้นามสกุล mp4 โดยบอกเล่าแนวความคิด การออกแบบเกมส์ อธิบายรูปแบบของเกมส์ ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ และวิธีการเล่นเบื้องต้น ทั้งนี้ สามารถเลือกสมัครได้เพียง ๑ ประเภท และส่งผลงานเข้าร่วมประกวดได้ไม่เกิน ๑ ผลงาน/คน/ทีม

๔.๓ คณะกรรมการตัดสินรอบคัดเลือกจะคัดกรองผลงานที่จะผ่านเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศให้เหลือประเภทละ ๑๕ ผลงาน โดยจะแจ้งให้เจ้าของผลงานที่ผ่านการคัดเลือกจัดทำเกมส์ฉบับสมบูรณ์เพื่อนำเสนอต่อคณะกรรมการในรอบชิงชนะเลิศ

๔.๔ ผู้ที่ผ่านการคัดเลือกรอบแรกในแต่ละประเภทนำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการรอบชิงชนะเลิศ (ผลงานละไม่เกิน ๑๐ นาที) เพื่อตัดสินผู้ที่จะได้รับรางวัลประเภทละ ๓ รางวัล ประกอบด้วย

๔.๔.๑ รางวัลชนะเลิศ	เงินรางวัล ๕๐,๐๐๐ บาท พร้อมโล่รางวัล
๔.๔.๒ รางวัลรองชนะเลิศอันดับหนึ่ง	เงินรางวัล ๒๐,๐๐๐ บาท พร้อมโล่รางวัล
๔.๔.๓ รางวัลรองชนะเลิศอันดับสอง	เงินรางวัล ๑๐,๐๐๐ บาท พร้อมโล่รางวัล

๕. ระยะเวลาและสถานที่

ระหว่างเดือนมกราคม - มีนาคม ๒๕๖๖ ณ กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย

๖. หน่วยงานที่รับผิดชอบ

กองนโยบายป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย

๗. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๗.๑ เยาวชนและประชาชนมีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับการป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย โดยใช้เกมส์เป็นสื่อกลาง

๗.๒ เยาวชนและประชาชนเกิดการเรียนรู้และมีส่วนร่วมในการป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย

๗.๓ กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัยมีภาพลักษณ์ที่ดี และเป็นหน่วยงานที่ประชาชนให้ความเชื่อมั่นและเข้าร่วมเป็นภาคีเครือข่ายในการป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย



บก.ก้าวสู่ทศวรรษที่ ๓
"เป็นหน่วยงานกลางในการป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย
กับภัยและอุบัติภัยพิบัติ"



เกณฑ์การส่งผลงานและการตัดสินการประกวด
โครงการประกวดนวัตกรรมด้านสาธารณภัย “เกมส์ดิจิทัลแห่งการเรียนรู้ภัยพิบัติ”

1. คุณสมบัติผู้สมัคร

- 1.1 การประกวดแบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่
ประเภทที่ 1 : นักเรียน/นักศึกษา/สถาบันการศึกษา
ประเภทที่ 2 : ประชาชนทั่วไป
- 1.2 สามารถสมัครได้ทั้งแบบเดี่ยวและแบบทีม
- 1.3 สามารถส่งได้ไม่เกิน 1 ผลงาน/คน/ทีม
- 1.4 ผู้ส่งผลงานต้องระบุที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้สะดวกในประเทศไทย

2. ลักษณะผลงาน

- 2.1 ออกแบบเกมส์ในหัวข้อ “เกมส์ดิจิทัลแห่งการเรียนรู้ภัยพิบัติ” รายละเอียด ดังนี้
 - 2.1.1 มีการออกแบบเกมส์ดิจิทัลที่แสดงผล 2 มิติ หรือ 3 มิติ หรือแบบผสมทั้ง 2 มิติและ 3 มิติ เช่น เกมส์ต่อสู้ เกมส์ยิง เกมส์ผจญภัย เกมส์สวมบทบาท เกมส์การจำลอง เกมส์ปริศนา เกมส์กีฬา ปาร์ตี้เกมส์ เกมส์ดนตรี เกมส์การศึกษา เป็นต้น
 - 2.1.2 มีเนื้อหาเกี่ยวกับการสร้างการรับรู้ ความตระหนักถึงความสำคัญของสาธารณภัยและสร้างวัฒนธรรมแห่งความปลอดภัยในสังคม โดยเสริมสร้างองค์ความรู้และการเตรียมความพร้อมในการรับมือกับสาธารณภัยให้กับประชาชนทุกเพศ ทุกวัยมีภูมิคุ้มกันจากสาธารณภัย นำไปสู่สังคมที่มีความปลอดภัยอย่างยั่งยืน
- 2.2 ผลงานที่ส่งเข้าประกวดต้องไม่ละเมิดลิขสิทธิ์และไม่ตีตลึงใดๆ กับโครงการอื่น
- 2.3 สร้างเกมส์สำหรับผู้เล่นตั้งแต่ 1 คน หรือ 2 คนขึ้นไป (Multiuser)
- 2.4 ภาพ เสียง ข้อความประกอบอื่นๆ ต้องไม่หมิ่นเหม่หรือกระทบต่อสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ไม่ส่อไปในทางโป๊ ลามก อนาจาร หรือขัดต่อศีลธรรมอันดีของไทย
- 2.5 ภาพประกอบและเสียงประกอบต้องไม่ตีตลึงลิขสิทธิ์ใดๆ หรือต้องมีหนังสือยินยอมของเจ้าของลิขสิทธิ์ในการนำมาใช้งานแนบมาด้วย
- 2.6 ผลงานจะต้องมาจากการสร้างสรรค์ของเจ้าของผลงาน และความคิดของผู้เข้าประกวดเองและผลงานนั้นต้องไม่เคยนำออกประกวดหรือเผยแพร่ในสื่อใดๆ มาก่อน ในกรณีที่ผลงานได้มาโดยมิชอบ กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัยขอสงวนสิทธิ์ในการตัดสิทธิ์จากการประกวดหรือหากได้รับรางวัลแล้ว ก็จะมีการเพิกถอนรางวัล

3. ขั้นตอนการสมัครเข้าประกวด

- 3.1 ผู้ที่สนใจสมัครสามารถส่งใบสมัครผ่านทางออนไลน์ (เว็บไซต์กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย ลิงค์ google form) หรือสมัครที่กองนโยบายป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย พร้อมทั้งส่งคลิปวิดีโอนำเสนอผลงาน ความยาวไม่เกิน 3 นาที ใช้นามสกุล mp4 โดยบอกเล่าแนวคิด การออกแบบเกมส์ อธิบายรูปแบบของเกมส์ ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ และวิธีการเล่นเบื้องต้น ทั้งนี้ สามารถเลือกสมัครได้เพียง 1 ประเภท และส่งผลงานเข้าร่วมประกวดได้ไม่เกิน 1 ผลงาน/คน/ทีม
- 3.2 คณะกรรมการตัดสินรอบคัดเลือกจะคัดกรองผลงานแต่ละประเภทที่จะผ่านเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศให้เหลือ ประเภทละ 15 ผลงาน โดยจะแจ้งให้เจ้าของผลงานที่ผ่านการคัดเลือกจัดทำเกมส์ฉบับสมบูรณ์เพื่อนำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการในรอบชิงชนะเลิศ
- 3.3 ผู้ที่ผ่านการคัดเลือกรอบแรกในแต่ละประเภทนำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการรอบชิงชนะเลิศ (นำเสนอผลงานละไม่เกิน 10 นาที) เพื่อตัดสินผู้ที่ได้รับรางวัลประเภทละ 3 รางวัล ประกอบด้วย
 - 3.3.1 รางวัลชนะเลิศ เงินรางวัล 40,000 บาท พร้อมโล่รางวัล
 - 3.3.2 รางวัลรองชนะเลิศอันดับหนึ่ง เงินรางวัล 20,000 บาท พร้อมโล่รางวัล
 - 3.3.3 รางวัลรองชนะเลิศอันดับสอง เงินรางวัล 10,000 บาท พร้อมโล่รางวัล

4. ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในการใช้งาน และการเผยแพร่ผลงาน

- 4.1 ผลงานที่ผ่านเข้ารอบตัดสินทุกชิ้นจะถือเป็นลิขสิทธิ์ของผู้ออกแบบ
- 4.2 ผลงานที่ได้รับรางวัลถือเป็นลิขสิทธิ์ของกรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย โดยกรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัยจะมีสิทธิ์ทำซ้ำ หรือดัดแปลงแก้ไขส่วนใดส่วนหนึ่ง เพื่อใช้ในการเผยแพร่สำหรับการแจกจ่าย เพื่อเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้ได้

5. คณะกรรมการตัดสิน

- 5.1 คณะกรรมการตัดสินรอบชิงชนะเลิศ
 - 5.1.1 อธิบดีกรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย
 - 5.1.2 รองอธิบดีกรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย ฝ่ายปฏิบัติการ
 - 5.1.3 รองอธิบดีกรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย ฝ่ายวิชาการ
 - 5.1.4 รองอธิบดีกรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย ฝ่ายบริหาร
 - 5.1.5 ดร.พิจิตต์ รัตตกุล
 - 5.1.6 ผู้ทรงคุณวุฒิ กปภช.
 - 5.1.7 ผู้แทนสถาบันอุทยานการเรียนรู้ (TK Park) สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)
 - 5.1.8 อาจารย์จากสถาบันการศึกษา (ด้านการออกแบบเกมส์ดิจิทัล)
- 5.2 คณะกรรมการตัดสินรอบคัดเลือก
 - 5.2.1 ผู้อำนวยการกองนโยบายป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย
 - 5.2.2 ผู้อำนวยการกองมาตรการป้องกันสาธารณภัย
 - 5.2.3 ผู้อำนวยการกองส่งเสริมการป้องกันสาธารณภัย
 - 5.2.4 ผู้อำนวยการศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

- 5.2.5 ผู้อำนวยการสำนักวิจัยและความร่วมมือระหว่างประเทศ
- 5.2.6 ผู้อำนวยการกองช่วยเหลือผู้ประสบภัย
- 5.2.7 ผู้อำนวยการกองบูรณาการความปลอดภัยทางถนน
- 5.2.8 ผู้อำนวยการศูนย์อำนวยการบรรเทาสาธารณภัย
- 5.2.9 ผู้อำนวยการกลุ่มพัฒนาระบบบริหาร
- 5.2.10 ผู้แทนศูนย์เตรียมความพร้อมป้องกันภัยพิบัติแห่งเอเชีย (ADPC)
- 5.2.11 อาจารย์จากสถาบันการศึกษา (ด้านการออกแบบเกมส์ดิจิทัล)

6. หลักเกณฑ์การให้คะแนน

6.1 เกณฑ์การให้คะแนนรอบชิงชนะเลิศ

รายการพิจารณา	คะแนน
1. ความสมบูรณ์และการใช้งานได้จริง	20
1.1 เสริมสร้างความรู้ ทักษะเล่นเกม	10
1.2 สามารถเล่นได้ตั้งแต่ 2 ผู้เล่นขึ้นไป	10
2. การจัดองค์ประกอบ และ user friendly	20
2.1 การออกแบบและโครงสร้างเกมส์ครบตรงข้อกำหนด	10
2.2 เข้าถึงและเข้าใจในกฎกติกาการเล่นเกมส์ได้ง่าย	5
2.3 เกมส์สามารถสื่อสารโต้ตอบ และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นได้เป็นอย่างดี	5
3. ความคิดสร้างสรรค์	20
3.1 สื่อความหมายตรงตามหัวข้อเกมส์	10
3.2 มีแนวคิดแปลกใหม่ น่าสนใจ โดดเด่นไม่ซ้ำแบบผู้อื่น	5
3.3 มีเทคนิคพิเศษในการออกแบบเกมส์	5
4. ความสนุกและท้าทาย	20
4.1 เล่นแล้วเกิดความเพลิดเพลิน	10
4.2 สร้างความรู้สึกล้มเหลวความสามารถของผู้เล่น - มีอุปสรรคและปริศนาพอดิ ไม่ยากหรือง่ายเกินไป - มีเป้าหมายในการเล่นชัดเจน เข้าใจได้ไม่ยาก - ผู้เล่นได้รับประสบการณ์การเล่นที่สนุกสนาน - มีทางเลือกในการตัดสินใจ	10
5. ความสวยงาม การออกแบบ	20
5.1 น่าสนใจ และดึงดูดความสนใจของผู้เล่น	5
5.2 ใช้สี แสง สวยงามเหมาะสม	5
5.3 มีเสียงเพลง และเสียงดนตรีเหมาะสม	5
5.4 มีภาพประกอบสวยงามเหมาะสม	5
รวม	100

6.2 เกณฑ์การให้คะแนนเพื่อตัดสินรอบคัดเลือก

รายการพิจารณา	คะแนน
1. แนวคิดการออกแบบเกมส์	50
1.1 เกมส์มีความสอดคล้องกับกรอบที่กำหนด	25
1.2 เกมส์ที่ออกแบบมีความถูกต้องสมบูรณ์ (รายละเอียด)	10
1.3 รูปแบบและการนำเสนอของเกมส์มีความคิดสร้างสรรค์/แปลกใหม่	15
2. รูปแบบและวิธีการเล่น	30
2.1 มีเงื่อนไขและวิธีการเล่นสอดคล้องกับรูปแบบและกรอบเนื้อหา	10
2.2 ใช้งานง่าย/ เข้าใจง่าย	10
2.3 มีกำหนดและแจ้งกติกาการมีส่วนร่วมของผู้เล่นชัดเจนและเหมาะสม	10
3. คุณภาพของเกมส์	20
3.1 รูปแบบของเกมส์มีความสมบูรณ์ และออกแบบสวยงาม	10
3.2 มีการสื่อสาร สื่อความหมายที่ชัดเจน	5
3.3 มีแนวคิดที่สามารถนำไปต่อยอดและใช้ประโยชน์ได้จริง	5
รวม	100

7. ระยะเวลาการประกวด ระหว่างเดือนมกราคม - มีนาคม 2566

รายการ	มค.	กพ.	มีค.
1. เปิดรับสมัครผลงาน	■■■■		
2. ตัดสินและประกาศผลงานที่ผ่านรอบคัดเลือก		■■	
3. จัดทำผลงานเกมส์ฉบับสมบูรณ์		■■■■	
4. นำเสนอผลงานและตัดสินผลงานรอบชิงชนะเลิศ			■■



ใบสมัคร

โครงการประกวดนวัตกรรมด้านสาธารณภัย “เกมส์ดิจิทัลแห่งการเรียนรู้ภัยพิบัติ”

๑. ประเภทการประกวด (เลือกสมัครได้หนึ่งประเภทเท่านั้น)

- ☐ ประเภทที่ ๑ นักเรียน/นักศึกษา/สถาบันการศึกษา
☐ ประเภทที่ ๒ ประชาชนทั่วไป

๒. ชื่อผลงานที่ส่งเข้าประกวด

.....
.....

๓. ผู้เสนอผลงานเข้าประกวด ☐ แบบเดี่ยว ☐ แบบทีม (ทีมละไม่เกิน ๓ คน)

๑) ชื่อ - สกุล.....หมายเลขโทรศัพท์.....
ที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้.....

๒) ชื่อ - สกุล.....หมายเลขโทรศัพท์.....
ที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้.....

๓) ชื่อ - สกุล.....หมายเลขโทรศัพท์.....
ที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้.....

หมายเหตุ : ผู้สมัครสามารถส่งใบสมัครและแนบ VDO Clip นำเสนอผลงานความยาวไม่เกิน ๓ นาที
ใช้นามสกุล mp4 ได้ตั้งแต่วันที่ ๓ - ๓๑ มกราคม ๒๕๖๖

- สมัครด้วยตนเอง ณ กองนโยบายป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย
- สมัคร Online ที่เว็บไซต์กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย www.disaster.go.th หรือผ่านทาง QR Code นี้



ปภ.ก้าวสู่ทศวรรษที่ ๓
“เป็นหน่วยงานกลางในการป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย
ที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพสูง”

