



ที่ วท 5401/ว 2425/2559

- 7 เม.ย. 2559 (11.00น) 29 มีนาคม 2559

เรื่อง ขอประชาสัมพันธการแข่งขันประกวด Animation ในหัวข้อ“สุดยอดแอนิเมชั่น เงินออมสร้างชาติ”
 เรียน คณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
 อ้างถึง หนังสือ ขอประชาสัมพันธการแข่งขันประกวด Animation ในหัวข้อ“สุดยอดแอนิเมชั่น เงินออมสร้างชาติ”
 เลขที่ วท 5401/ว 1975/2559 ลงวันที่ 15 มีนาคม 2559
 สิ่งที่ส่งมาด้วย รายละเอียดโครงการ “สุดยอดแอนิเมชั่น เงินออมสร้างชาติ”

ตามที่ เขตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ประเทศไทย ศูนย์บริหารจัดการเทคโนโลยี สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ ร่วมกับ บริษัท เว็ลธ์ แมเนจเม้นท์ ซิสเต็ม จำกัด ดำเนินโครงการจัดประกวดพัฒนาสื่อ Animation ในหัวข้อ “สุดยอดแอนิเมชั่น เงินออมสร้างชาติ” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปิดโอกาสให้นิสิต นักศึกษามีความคิดสร้างสรรค์ด้านแอนิเมชั่นใหม่ๆ เพิ่มพูนทักษะและความรู้ด้านการเงิน การวางแผนการออม และใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ตลอดจนได้เรียนรู้ทักษะการทำงานเป็นทีม เพื่อเป็นแนวทางการทำงานในอนาคต รวมถึงตอบสนองแนวนโยบายของรัฐในยุค Digital Economy

ในการนี้ เขตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ฯ จึงใคร่ขออนุญาตให้เจ้าหน้าที่เข้าไปประชาสัมพันธ์โครงการฯ ภายในมหาวิทยาลัย ในช่วงเดือนเมษายน 2559 เพื่อให้ นิสิต นักศึกษาทราบถึงรายละเอียดโครงการในครั้งนี้ โดยได้มอบหมายให้ คุณภคพร พลเสน โทร. 0-2861-4830 ต่อ 629 E-mail : Phakhaporn@wealth.co.th เป็นผู้ประสานงานกิจกรรมดังกล่าว

ทั้งนี้ เขตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากสถาบันการศึกษาของท่าน ในการประชาสัมพันธ์ในครั้งนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ



(นายเฉลิมพล ตูจินดา)

ผู้อำนวยการฝ่าย

ฝ่ายบริหารเขตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์

ปฏิบัติการแทนผู้อำนวยการ

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ

เขตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ประเทศไทย

งานส่งเสริมธุรกิจซอฟต์แวร์

โทรศัพท์ 02-583-9992 ต่อ 1481

โทรสาร 02-583-2884

รายละเอียดโครงการ Software Park – WealthMagik Animation Award

หัวข้อ สุดยอดแอนิเมชัน เงินออมสร้างชาติ

เกี่ยวกับโครงการ Software Park – WealthMagik Animation Award โดยเขตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ประเทศไทย ร่วมกับ บริษัทเวิร์ล แมเนจเม้นท์ ซิสเต็ม จำกัด จัดทำขึ้นเพื่อเปิดโอกาสให้ นิสิตนักศึกษา ได้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ทั้งยังเป็นการพัฒนาทักษะ และความคิดสร้างสรรค์ ด้านแอนิเมชัน เพิ่มพูนความรู้ด้าน การเงิน การวางแผนการออม ตลอดจนได้เรียนรู้ทักษะการทำงานเป็นทีม เพื่อเป็นแนวทางการทำงานในอนาคต และตอบสนองแนวนโยบายของรัฐ ในยุค Digital Economy

หลักการ และเหตุผล

เป็นที่ทราบกันดีอยู่แล้วว่า ปัจจุบันรัฐบาลได้มีการส่งเสริม และขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจ และสังคมดิจิทัล หรือ Digital Economy ด้วยเล็งเห็นว่า การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารจะเป็นปัจจัยหลักในการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับเศรษฐกิจชาติ ทั้งยังสามารถช่วยลดต้นทุน และเพิ่มพูนประสิทธิภาพการผลิตให้กับแรงงานไทยที่จากเดิมขับเคลื่อนด้วยปัจจัยการผลิต และทรัพยากรธรรมชาติ มาสู่การขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยความรู้ และความคิดสร้างสรรค์

แต่นอกเหนือจากการขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยความรู้ และความคิดสร้างสรรค์แล้ว ต้องยอมรับว่า การที่จะทำให้ประเทศของเรามีการพัฒนาก้าวไกลไปได้นั้น "เงิน" ถือเป็นปัจจัยหลัก ที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาความเจริญรุ่งเรือง และประเทศจะรุ่งเรืองได้นั้น ย่อมต้องเกิดจากประชาชนในประเทศมีสถานภาพทางการเงินที่ดี ซึ่งกลไกหนึ่งที่ทำให้ได้มาซึ่งสถานภาพทางการเงินที่ดีนั้นคือ คนในชาติต้องรู้จัก "การออม" ที่ถูกต้องนั่นเอง แต่ด้วยสภาวะสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป ทำให้พฤติกรรม การออมของคนไทยเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่ลดลง เนื่องจากไม่ตระหนักถึงความสำคัญ และ ความจำเป็นในเรื่องของการออมเพื่ออนาคตจวบจนวัยเกษียณอายุ

เขตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ ประเทศไทย ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้เป็นสื่อแนะนำเสนอความรู้เรื่องการออม ซึ่งเป็นวินัยพื้นฐานที่ควรปฏิบัติ ทั้งยังคงไว้ซึ่ง การพัฒนาความรู้ ความสามารถของเยาวชนในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ จึงได้ร่วมกับ บริษัทเวิร์ล แมเนจเม้นท์ ซิสเต็ม จำกัด ผู้พัฒนาเว็บไซต์ www.WealthMagik.com เว็บไซต์ที่ให้บริการข้อมูลความรู้ด้านการวางแผนการออมด้วยกองทุนรวม เพื่อปลูกจิตสำนึก ให้คนไทยโดยเฉพาะอย่างยิ่ง นักเรียน นักศึกษา ตลอดจนบุคคลทั่วไป หันมาให้ความสำคัญในเรื่องของ "การออม" ผ่านสื่อการ์ตูน

แอนิเมชัน โดยจัดการประกวดพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชันในระดับอุดมศึกษา ภายใต้ชื่อ โครงการ Software Park – WealthMagik Animation Award ในหัวข้อ “สุดยอดแอนิเมชัน เงินออมสร้างชาติ” ทั้งนี้เพื่อเป็นการกระตุ้น และส่งเสริมให้นักเรียน นักศึกษา ตลอดจนคนทั่วไปได้ตระหนักถึงคุณค่าของการออม ทั้งยังเป็นการส่งเสริมให้นักศึกษาพัฒนาศักยภาพด้าน IT และใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ได้นำความรู้ด้านการพัฒนาสื่อซอฟต์แวร์แอนิเมชันผสมผสานความรู้ด้านการเงินส่วนบุคคลมาประยุกต์ เพื่อถ่ายทอดให้ คนรุ่นใหม่ได้เรียนรู้ และเข้าใจได้ง่ายในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจในเรื่องการออมเงินด้วยสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน
2. เพื่อให้นักเรียน นิสิต นักศึกษา ตลอดจนบุคคลทั่วไปได้ตระหนักถึงความสำคัญของการวางแผนการออมเงินเพื่ออนาคต
3. เพื่อพัฒนาศักยภาพ และเพิ่มพูนประสบการณ์ด้าน IT ให้กับนิสิต นักศึกษาในมิติความรู้ด้านการออม และการวางแผนการเงิน
4. เพื่อประยุกต์ใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนให้กับนักเรียน นักศึกษาในอนาคต

ผู้สมัครเข้าร่วมโครงการ

นิสิต นักศึกษา ระดับอุดมศึกษา ปริญญาตรี และปริญญาโท ทั่วประเทศ

ระยะเวลาดำเนินการ

เมษายน – ตุลาคม 2559

ขั้นตอนการประกวด

1. ลงทะเบียนออนไลน์
นิสิต นักศึกษา ที่ต้องการสมัครเข้าร่วมประกวดผลงาน จะต้องลงทะเบียนออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ www.WealthMagik.com/AnimationAward ได้ตั้งแต่วันที่ 1 – 30 เมษายน 2559 (ปิดรับลงทะเบียนเวลา 17.00 น.)
2. ผู้สมัครจะต้องส่งผลงานเป็นทีมๆ ละ 3 คน (ไม่จำกัดสาขาวิชา)
3. ผู้สมัครเข้าประกวดผลงานสามารถ Download เนื้อหาความรู้ด้านการเงิน การลงทุน ได้จาก Link ที่กำหนดให้ หรือจากเว็บไซต์ www.WealthMagik.com/AnimationAward เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการพัฒนาผลงาน

4. ทีมผู้สมัครที่ผ่านเข้ารอบ 20 ทีม จะต้องเข้าค่ายกิจกรรมแบ่งปันความรู้ด้านการเงิน และเทคนิคด้านแอนิเมชัน เป็นเวลา 1 วัน จากโค้ชของโครงการก่อนลงมือพัฒนาจริง
5. ทีมที่ผ่านเข้ารอบ 10 ทีมสุดท้าย จะต้องเข้าร่วมประชุมเพื่อนำเสนอผลงานของตน และร่วมรับฟังการประกาศผลทีมชนะเลิศ ในวันปิดโครงการ

รายละเอียดการประกวด

รอบที่ 1 ส่งเนื้อเรื่องย่อ (Story) , Character Sheet และ Character line up พร้อมเอกสารประกอบ

ไม่เกินวันที่ 16 พฤษภาคม 2559 (ปิดรับเอกสารเวลา 17.00 น.) โดยมีข้อกำหนด ดังนี้

1. เอกสาร
 - 1.1 ปกหน้า ระบุชื่อทีม , ชื่อผลงาน , สถาบันการศึกษา , รายชื่อสมาชิกในทีม และอาจารย์ที่ปรึกษา (ถ้ามี) ภายใน 1 หน้ากระดาษ A4
2. เนื้อเรื่องย่อ
 - 2.1 จำนวน 1 หน้ากระดาษ A4 ใช้ Font Cordia New 16 เท่านั้น
 - 2.2 เนื้อเรื่อง อนุญาตให้ใส่ตัวการ์ตูน “พอมดการเงิน WealthMagik” อยู่ในเนื้อหาได้ (ไม่บังคับ)
3. Character Sheet
 - 3.1 แสดงภาพ และข้อมูลจำเพาะของตัวละคร (Appearance) แต่ละตัวตามแบบฟอร์มที่กำหนด ซึ่งข้อมูลแต่ละตัวละครจะต้องไม่เกิน 1 หน้ากระดาษ A4

ข้อมูลจำเพาะของตัวละครหลักแต่ละตัว ได้แก่

 - ชื่อตัวละคร
 - ลักษณะเด่น หรือรูปลักษณ์ภายนอก
 - การแต่งกาย
 - บุคลิกภาพ , อุปนิสัย
 - อาชีพ สถานภาพทางสังคม เป็นต้น

หมายเหตุ ตัวละครแต่ละตัว สามารถแสดงอริยาบทเพิ่มเติมได้อย่างอิสระ นอกเหนือจากที่ส่งมาพร้อมกับแบบฟอร์มที่กำหนด

- 3.2 กรณีที่ต้องการใส่ตัวละคร “พอมดการเงิน WealthMagik” ในเนื้อหา (ไม่บังคับ)

บุคลิกพิเศษพอมดการเงิน WealthMagik

- ฉลาด , น่ารัก , นิสัยดี
- มีความรู้ทางการเงิน การวางแผนการเงิน การลงทุน โดยเฉพาะในกองทุนรวม

หมายเหตุ สามารถเปลี่ยนแปลงอริยาบทของพอมด ฯ ได้ ยกเว้น ชื่อ / ตราสัญลักษณ์ต่างๆ บนตัวการ์ตูน ที่แสดงความเป็น พอมดการเงิน WealthMagik

4. Character Line up จำนวน 1 หน้ากระดาษ A4 ตามแบบฟอร์มที่กำหนด ทั้งนี้ Character Line up คือ การนำตัวละครหลักมาเรียงกัน เพื่อใช้เปรียบเทียบความแตกต่างของตัวละครทั้งหมดของเรื่อง เช่น ความสูง ภาพรวมของสี หรือการแต่งกาย
5. เอกสารแนบท้าย
 - 5.1 สำเนาใบสมัคร จำนวน 1 ฉบับ
 - 5.2 หนังสือรับรองจากอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการจำนวน 1 ฉบับ (ถ้ามี)
6. ประกาศรายชื่อทีมที่เข้ารอบ (ไม่จำกัดจำนวน) ภายใน วันที่ 20 พฤษภาคม 2559 ผ่านทางเว็บไซต์ www.WealthMagik.com/AnimationAward และ www.swpark.or.th

รอบที่ 2 ส่ง Storyboard ขนาด 16 : 9 ตามแบบฟอร์มที่กำหนด (มีเอกสารให้ Download) โดยส่งผลงานดังกล่าวภายในวันที่ 10 มิถุนายน 2559 โดยสามารถส่งได้ทั้งรูปแบบกระดาษ หรือรูปแบบไฟล์ DVD ที่บรรจุไฟล์ Storyboard (กรณีทำงานบนคอมพิวเตอร์ , แทปเล็ต ฯลฯ) โดยส่งเอกสารมาที่

บริษัทเวิร์ลด์ แมเนจเม้นท์ ซิสเต็ม จำกัด
 เลขที่ 383 ถนนลาดหญ้า แขวงสามเด็จเจ้าพระยา
 เขตคลองสาน กรุงเทพมหานคร 10600
 โทร 02 – 8614820 ต่อ 510

เพื่อคัดเลือกทีมที่ผ่านการคัดเลือกรอบที่ 2 จำนวน 20 ทีม โดยจะประกาศรายชื่อทีมที่เข้ารอบผ่านทางเว็บไซต์ www.WealthMagik.com/AnimationAward / www.swpark.or.th ภายในวันที่ 20 มิถุนายน 2559

กิจกรรม

ทีมที่ผ่านเข้ารอบ 20 ทีม จะต้องเข้ารับการอบรม (Booth Camp) เพื่อพัฒนาความรู้ทางการเงิน จากโค้ชด้านการวางแผนการเงิน และเทคนิคการพัฒนาแอนิเมชันที่ดีที่สุดที่ไหน จากโค้ชด้านแอนิเมชันของโครงการ ตลอดจนสามารถขอรับคำปรึกษาผ่านคลินิกแนะแนวทางก่อนลงมือพัฒนาจริง ในวันที่ 30 มิถุนายน 2559 ณ ห้องประชุมสัมมนา เขตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ ประเทศไทย ถนนแจ้งวัฒนะ เวลา 9.30 – 16.00 น.

รอบที่ 3 ส่งผลงาน และคัดเลือกทีม Popular Vote

รายละเอียด

- 5.1 ส่งผลงานที่สมบูรณ์ร้อยละ 50 ของเรื่อง ทีมผู้ผ่านการคัดเลือก 20 ทีม จะต้องส่งผลงาน
- Animatic Clip ที่สมบูรณ์แล้ว ความยาว 3 นาที
 - Animation Clip ใน shot ที่สมบูรณ์ อย่างน้อยร้อยละ 50 ของเรื่อง
 - รูปแบบไฟล์ .MOV , .AVI หรือ .MP4
 - ความละเอียด 1280 x 720 pixel ขนาดไฟล์ไม่เกิน 100 MB. พร้อม Source Files
 - ผลงานที่ส่งเข้าประกวด จะต้องมียุทธศาสตร์ทั้ง 2D และ 3D (อย่างน้อย 1shot) ที่เห็นได้ชัด
 - ผลงานที่ส่งเข้าประกวดจะต้องขึ้น Title ที่เห็นได้ชัด ประกอบด้วย
 - ชื่อโครงการ
 - ชื่อหัวข้อ
 - โลโก้ผู้สนับสนุนโครงการ
 - ส่งผลงานไม่เกิน วันที่ 27 กรกฎาคม 2559 (ปิดรับเวลา 17.00 น)
- 5.2 ส่งผลงานที่เสร็จสมบูรณ์
- ส่งผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ในรูปแบบไฟล์ .MOV , .AVI หรือ .MP4 ความละเอียดไม่ต่ำกว่า 1280x720 pixel ขนาดไฟล์ไม่เกิน 200 MB พร้อม Source File มาทางไปรษณีย์ หรือมาส่งด้วยตนเองที่
- บริษัทเวิร์ล แมเนจเม้นท์ ซิสเต็ม จำกัด
เลขที่ 383 ถนนลาดหญ้า แขวงสมเด็จเจ้าพระยา
เขตคลองสาน กรุงเทพมหานคร 10600
โทร 02 – 8614820 ต่อ 510
- หหมดเขตส่งผลงาน วันที่ 23 สิงหาคม 2559
- 3.3 คัดเลือก Popular Vote ผ่านทาง Facebook WealthMagik และเว็บไซต์ www.WealthMagik.com/AnimationAward โดยผลงานทั้ง 20 ทีม จะถูก Upload ขึ้นเว็บไซต์ และ Facebook เพื่อให้บุคคลทั่วไปสามารถเลือกทีมที่เหมาะสมที่สุด และมีคะแนนโหวตสูงสุด 3 ทีม เพื่อเข้ารอบ 10 ทีมสุดท้ายโดยอัตโนมัติ โดยสามารถโหวตได้ตั้งแต่วันที่ 25 สิงหาคม – 21 กันยายน 2559 ปิดโหวตเวลา 17.00 น.

กติกาการโหวตให้คะแนน

Like = 1 คะแนน Share = 5 คะแนน

(โดยสามารถโหวตให้คะแนนได้ทั้งทาง Facebook และเว็บไซต์)

3.4 ประกาศผลผู้เข้ารอบสุดท้าย 10 ทีม ผ่านทางเว็บไซต์

www.WealthMagik.com/AnimationAward และ www.swpark.or.th ภายในวันที่ 30 กันยายน 2559

รอบสุดท้าย ตัดสินผลงานชนะเลิศ วันที่ 6 ตุลาคม 2559

1. ทีมที่ผ่านเข้ารอบสุดท้าย 10 ทีม จะต้องนำเสนอผลงานที่สมบูรณ์ของแต่ละทีม ต่อหน้าคณะกรรมการ และผู้เข้าร่วมแข่งขันในวันตัดสิน และประกาศผลงาน
2. ทุกทีมที่ผ่านเข้ารอบสุดท้าย ต้องเข้าร่วมงานพิธีประกาศผล และมอบรางวัลในวันที่ 6 ตุลาคม 2559 ณ Victor Club Park Venture เฟลลินจิต เพื่อฟังผลการตัดสินผลงานชิงชนะเลิศ
3. ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีมจะต้องส่งผลงานรอบที่ 1 และรอบที่ 3 ทางไปรษณีย์ หรือมาส่งด้วยตนเองที่

บริษัท เวิร์ธ แมเนจเม้นท์ ซิสเต็ม จำกัด

เลขที่ 383 ถนนลาดหญ้า แขวงสมเด็จเจ้าพระยา

เขตคลองสาน กรุงเทพมหานคร 10600

โทร 02 -8614820 ต่อ 510

กติกา

ผู้มีสิทธิ์เข้าแข่งขันประกวดผลงานจะต้องเป็นนิสิต นักศึกษาในระดับปริญญาตรี และปริญญาโท โดยมีข้อกำหนด ดังนี้

1. ลงทะเบียนเพื่อสมัครเข้าร่วมแข่งขันประกวดผลงานทางเว็บไซต์ได้ตั้งแต่ 1 – 30 เมษายน 2559 (ปิดลงทะเบียน 17.00 น.)
2. ส่งผลงานเป็นทีม ๆ ละ 3 คน (มีอาจารย์ที่ปรึกษาของสถาบันผู้สมัครให้การรับรอง หรือไม่มีก็ได้)
3. ผลงานที่ส่งเข้าประกวดจะต้องตรงตามหัวข้อ และข้อบังคับที่กำหนดความยาวประมาณ 3 นาที

4. ผลงานที่ส่งเข้าประกวด จะต้องอยู่ในรูปแบบ 2D และ 3D (อย่างน้อย 1 shot) ที่เห็นได้ชัด
5. สำหรับผู้เข้าแข่งขันที่ผ่านเข้ารอบ 20 ทีม จะต้องเข้ารับการอบรม และร่วมกิจกรรมที่โครงการ กำหนด
6. ทีมที่ผ่านเข้ารอบ 10 ทีมสุดท้าย จะต้องเข้าร่วมประชุมเพื่อนำเสนอผลงานของตน และร่วมรับฟังการประกาศผลทีมชนะเลิศ โดยพร้อมเพรียงกัน
7. หหมดเขตรับสมัคร 30 เมษายน 59 (ปิดรับสมัครเวลา 17.00 น)

คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขันประกวดผลงาน

1. เป็นนิสิต นักศึกษา ที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรี และปริญญาโท ในสถาบันการศึกษา ต่างๆ ทั้งในภาครัฐ และเอกชนทั่วประเทศ
2. มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และมีความสามารถในการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน

หมายเหตุ ผลงานที่ส่งเข้าประกวดทุกผลงานเป็นลิขสิทธิ์ของผู้เข้าแข่งขัน ทั้งนี้ ผู้เข้าแข่งขันต้องให้สิทธิ์ แก่ บริษัทเวิร์ลแมเนจเม้นท์ ซิสเต็ม จำกัด และเขตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ ประเทศไทย ในการเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ หรือลดทอนเนื้อหาได้ตามความเหมาะสม โดยมีต้องแจ้งให้ทราบ ล่วงหน้า และไม่มีค่าใช้จ่ายใดๆ ตอบแทนทั้งสิ้น

เกณฑ์การตัดสิน

รอบที่ 1	คัดเลือกผลงานจากเนื้อเรื่องย่อ และการออกแบบตัวละคร	
	1. แนวความคิด และ Concept	25 คะแนน
	2. การวางโครงเรื่อง + เนื้อเรื่อง	25 คะแนน
	3. การออกแบบตัวละคร	25 คะแนน
	4. ความคิดสร้างสรรค์	25 คะแนน
	รวม	100 คะแนน
รอบที่ 2	คัดเลือกผลงานจาก Storyboard จำนวน 20 ทีม	
	1. การลำดับเรื่องด้วยภาพ	30 คะแนน
	2. ความสวยงาม	30 คะแนน
	3. การสื่อสาร และการถ่ายทอดเนื้อหา	40 คะแนน
	รวม	100 คะแนน
รอบที่ 3	คัดเลือกผลงาน	
	1. การจัดวางองค์ประกอบของภาพ	20 คะแนน

2. ความสมบูรณ์ สวยงามของตัวละคร	20 คะแนน
3. การลำดับภาพต่อเนื่อง	20 คะแนน
4. การใช้ตัวละครที่กำหนด	20 คะแนน
5. เทคนิคพิเศษ	20 คะแนน
รวม	100 คะแนน

รอบสุดท้าย ตัดสินผลงานชนะเลิศ โดยมีรางวัล ดังต่อไปนี้

รางวัล ชนะเลิศ	1 รางวัล
รองชนะเลิศอันดับ 1	1 รางวัล
Popular Vote	3 รางวัล

โดยตัดสินจาก

1. เนื้อเรื่อง และการวางโครงเรื่อง
2. ความสวยงาม
3. ความคิดสร้างสรรค์
4. เทคนิคที่ใช้พัฒนาผลงาน
5. การออกแบบตัวละคร
6. องค์ประกอบผลงานทั้งในรูปแบบ 2D และ 3D
7. รางวัล Popular Vote เป็นรางวัลที่ได้รับจากคะแนนโหวตจากบุคคลทั่วไปผ่านทาง You Tube

หมายเหตุ เกณฑ์การตัดสินผลงาน อาจมีการปรับเปลี่ยนตามความเหมาะสม และการพิจารณาของคณะกรรมการ ทั้งนี้ หากมีการเปลี่ยนแปลงทางผู้จัดโครงการจะแจ้งให้ทราบก่อนการตัดสินผลงาน

กรรมการตัดสิน

คณะกรรมการตัดสินได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญ และผู้ทรงคุณวุฒิจากหน่วยงานต่างๆ ดังนี้

1. ผู้ทรงคุณวุฒิจาก เขตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ ประเทศไทย
2. ผู้ทรงคุณวุฒิจาก บริษัทเวิร์ธ แมเนจเม้นท์ ซิสเต็ม จำกัด
3. ผู้ทรงคุณวุฒิด้าน Animation จากสมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชัน และคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ไทย

รางวัล รางวัลสำหรับผู้ชนะการประกวดผลงาน Software Park – WealthMagik Animation Award
หัวข้อ “สุดยอดแอนิเมชัน เงินออมสร้างชาติ”

ทีมชนะเลิศ

- ทุนการศึกษา จำนวน 100,000 บาท
- โล่รางวัลชนะเลิศ และเกียรติบัตรการร่วมเข้าแข่งขันประกวดผลงาน
- บัญชีชื่อ – ขายกองทุนสำหรับผู้ชนะเลิศการประกวดผลงานทุกท่าน

รองชนะเลิศอันดับ 1

- ทุนการศึกษา จำนวน 50,000 บาท
- โล่รองชนะเลิศ และเกียรติบัตรการร่วมเข้าแข่งขันประกวดผลงาน
- บัญชีชื่อ – ขายกองทุน สำหรับรองชนะเลิศอันดับ 1 ทุกท่าน

รางวัล Popular Vote

Popular Vote อันดับ 1 - ทุนการศึกษา จำนวน 30,000 บาท

Popular Vote อันดับ 2 - ทุนการศึกษา จำนวน 20,000 บาท

Popular Vote อันดับ 3 - ทุนการศึกษา จำนวน 10,000 บาท

พร้อมด้วย โล่รางวัล, เกียรติบัตร และบัญชีชื่อ – ขายกองทุนสำหรับ
ทีมชนะ Popular Vote ทุกท่าน

หมายเหตุ ทีมที่ได้รับรางวัลมูลค่าตั้งแต่ 1,000 บาทขึ้นไปต้องเสียภาษีหัก ณ ที่จ่าย 5% ของมูลค่ารางวัล

เงื่อนไขการส่งผลงานเข้าร่วมประกวด

1. ผู้มีสิทธิเข้าร่วมประกวดผลงานต้องเป็นนิสิตนักศึกษาที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรี และปริญญาโทของสถาบัน การศึกษาต่างๆ ทั้งในภาครัฐ และเอกชนทั่วประเทศ
2. ผู้เข้าร่วมประกวดผลงาน ต้องส่งผลงานเป็นทีม ๆ ละ 3 คน (มีอาจารย์ที่ปรึกษาของสถาบัน ผู้สมัครให้การรับรอง หรือไม่มีก็ได้)
3. ผลงานการ์ตูนแอนิเมชันที่ส่งเข้าประกวด ต้องมีความยาวประมาณ 3 นาที
4. ผลงานที่ส่งเข้าประกวด จะต้องมีรูปแบบทั้ง 2D และ 3D (อย่างน้อย 1 shot) ที่เห็นได้ชัด
5. ผู้เข้าแข่งขันทุกท่านที่ผ่านเข้ารอบ 20 ทีม จะต้องเข้ารับการอบรม และร่วมกิจกรรมที่โครงการกำหนด
6. ทีมที่ผ่านเข้ารอบ 10 ทีมสุดท้าย จะต้องเข้าร่วมประชุมเพื่อนำเสนอผลงานของตน และร่วมรับฟังการประกาศผลทีมชนะเลิศ ในวันปิดโครงการ
7. แต่ละทีมที่เข้าประกวดผลงาน จะต้องตั้งชื่อทีม และชื่อผลงานที่ส่งเข้าประกวด

8. เนื้อหา และเนื้อเรื่องที่พัฒนาจะต้องตรงกับโจทย์ที่ผู้จัดตั้งขึ้น
9. ทีมที่ผ่านเข้ารอบที่ 3 และรอบสุดท้าย จะต้องส่งผลงานในรูปแบบ และขนาดไฟล์ตามข้อกำหนดในแต่ละรอบ
10. ผลงานที่ส่งเข้าประกวด จะต้องไม่เลียนแบบ คัดลอก ตัดต่อ หรือนำผลงานผู้อื่นมาส่งเข้าประกวด
11. ผลงานที่ส่งเข้าประกวดทุกผลงาน เป็นลิขสิทธิ์ของผู้เข้าแข่งขัน ทั้งนี้ ผู้เข้าแข่งขันต้องให้สิทธิ์แก่เขตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ ประเทศไทย และบริษัทเวิร์ลด์ แมเนจเม้นท์ ซิสเต็ม จำกัด ในการเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ หรือลดทอนเนื้อหาได้ตามความเหมาะสม โดยมีต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า และไม่มีค่าใช้จ่ายใดๆ ตอบแทนทั้งสิ้น

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. บุคคลทั่วไปมีความรู้ และตระหนักถึงเรื่องการวางแผนการออกแบบผ่านสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน
2. นิสิต นักศึกษาได้พัฒนาศักยภาพ และเพิ่มพูนประสบการณ์ด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ
3. สถานศึกษา และสถาบันที่เกี่ยวข้อง สามารถนำไปใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนให้กับนักเรียน นักศึกษา และบุคคลที่สนใจได้ในอนาคต