

กำหนดการแข่งขันทักษะวิชาชีพ ระดับชาติ ครั้งที่ 34 ปีการศึกษา 2568

ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ

กลุ่มอาชีพซอฟต์แวร์และการประยุกต์ สาขาวิชาเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ สาขาวิชาโลกเสมือนจริง

ทักษะเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ระดับ ปวส.

วันที่ 11-14 กุมภาพันธ์ 2569 ณ ห้อง 2202 อาคาร 2 วิทยาลัยเทคนิคบุรีรัมย์

เวลา	กิจกรรม
วันพุธที่ 11 กุมภาพันธ์ 2569	
09.30 น.	คณะกรรมการดำเนินงานรายงานตัว ห้อง 2201
11.00 น.	ประชุมคณะกรรมการดำเนินงานจัดการแข่งขัน ห้อง 2201
12.00-13.00 น.	พัก
13.00-16.30 น.	- ผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ควบคุมรายงานตัว - ติดตั้งอุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขัน และทดสอบการใช้งาน
วันพฤหัสบดีที่ 12 กุมภาพันธ์ 2569	
08.00 น.	ลงทะเบียน
08.30-09.00 น.	พิธีเปิดการแข่งขัน ณ ลานเขียววรรณ วิทยาลัยเทคนิคบุรีรัมย์
09.00-10.00 น.	อบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตร Software 2.0 & Vibe Coding Bootcamp - หัวข้อ Vibe Coding Mindset
10.00-10.30 น.	พัก อาหารว่าง
10.30-12.00 น.	อบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตร Software 2.0 & Vibe Coding Bootcamp - หัวข้อ Data Engineering via Vibe
12.00-13.00 น.	พัก อาหารกลางวัน
13.00-14.00 น.	อบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตร Software 2.0 & Vibe Coding Bootcamp - หัวข้อ Defining Constraints - หัวข้อ The Interface
14.00-14.30 น.	พัก อาหารว่าง
14.30-16.30 น.	อบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตร Software 2.0 & Vibe Coding Bootcamp - หัวข้อ AI-Assisted Validation
16.30-17.00 น.	ประชุมชี้แจงเกณฑ์กติกาแก่ผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ควบคุม

เวลา	กิจกรรม
วันศุกร์ที่ 13 กุมภาพันธ์ 2569	
08.00 น.	ลงทะเบียน
08.30 น.	รับฟังกติกา/โจทย์แข่งขัน และรับชุดข้อมูลจากคณะกรรมการ
08.30-16.30 น.	ช่วงเวลาการแข่งขันพัฒนาและทดสอบระบบให้เสร็จสมบูรณ์ ติดตั้งระบบให้พร้อมใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ต (ดำเนินการต่อเนื่องรวมเวลาพัก)
16.30-19.30 น. หรือจนกว่าจะเสร็จสิ้น	กรรมการตัดสินดำเนินการตรวจผลงาน (ผู้เข้าแข่งขันสาธิตการใช้งานด้วยตนเอง)
วันเสาร์ที่ 14 กุมภาพันธ์ 2569	
08.30 น.	ลงทะเบียน
09.00-12.00 น.	ช่วงเวลาในการเตรียมการนำเสนอ ผู้เข้าแข่งขันสามารถปรับแก้เฉพาะสื่อในการนำเสนอได้เท่านั้น ไม่อนุญาตให้แก้ไขระบบที่ส่งตรวจแล้ว
12.00-13.00 น.	พัก อาหารกลางวัน
13.00-17.00 น.	นำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการตัดสินทีมละ 20 นาที แบ่งเป็น - เตรียมตัว 5 นาที - นำเสนอผลงาน 10 นาที - ตอบข้อซักถาม 5 นาที
17.00-18.00 น.	ประชุมคณะกรรมการตัดสิน
18.00	- ประกาศผลการแข่งขัน - พิธีปิด ณ ลานขจิวรรณ วิทยาลัยเทคนิคบุรีรัมย์

หมายเหตุ

- กำหนดการอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม
- ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียน นักศึกษา
- ผู้เข้าแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับการแข่งขันพร้อมปลั๊กพ่วงจำนวน 2 เครื่อง อนุญาตให้ใช้จอเสริมได้ไม่เกิน 2 จอต่อ 1 ทีม

กำหนดการแข่งขันทักษะวิชาชีพ ระดับชาติ ครั้งที่ 34 ปีการศึกษา 2568

ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพซอฟต์แวร์และการประยุกต์ สาขาวิชาเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ สาขาวิชาโลกเสมือนจริง

ทักษะเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ระดับ ปวส.

วันที่ 11-14 กุมภาพันธ์ 2569 ณ ห้อง 2203 อาคาร 2 วิทยาลัยเทคนิคบุรีรัมย์

วัน-เวลา	08.00 09.00	09.00 10.00	10.00 11.00	11.00 12.00	12.00 13.00	13.00 14.00	14.00 15.00	15.00 16.00	16.00 17.00	17.00 18.00	18.00 19.00	หมายเหตุ
11 ก.พ. 69		(09.30) คณะกรรมการจัดการแข่งขัน รายงานตัว (ห้อง 2201)	ประชุม คณะกรรมการ (ห้อง 2201)	พัก	- ผู้เข้าแข่งขันและครูผู้ควบคุมรายงานตัว (ห้อง 2203) - ติดตั้งอุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขัน และทดสอบการใช้งาน							
12 ก.พ. 69	- ลงทะเบียน - (08.30) พิธีเปิด (ลานซิวรรณ)	- อบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร Software 2.0 & Vibe Coding Bootcamp - (10.00-10.30) พัก อาหารว่าง		พัก	- อบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร Software 2.0 & Vibe Coding Bootcamp - (14.00-14.30) พัก อาหารว่าง			- (16.30) ประชุมชี้แจง เกณฑ์กติกา				
13 ก.พ. 69	- ลงทะเบียน - รับโจทย์ และชุดข้อมูล	ช่วงเวลาการแข่งขันการวิเคราะห์ข้อมูล (ดำเนินการต่อเนื่องรวมเวลาพัก)							กรรมการตัดสินตรวจผลงาน (จนกว่าจะเสร็จสิ้น)		- ผู้เข้าแข่งขันสาธิต การใช้งานด้วยตนเอง 10 นาที	
14 ก.พ. 69	(08.30) - ลงทะเบียน	ช่วงเวลาในการเตรียมการนำเสนอสามารถ ปรับแก้เฉพาะสื่อในการนำเสนอได้เท่านั้น ไม่อนุญาตให้แก้ไขระบบที่ส่งตรวจแล้ว		พัก	นำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการตัดสินทีมละ 20 นาที				ประชุม กรรมการ ตัดสิน	-ประกาศผล การแข่งขัน -พิธีปิด	ระยเวลานำเสนอ - เตรียมตัว 5 นาที - นำเสนอ 10 นาที - ตอบคำถาม 5 นาที	

หมายเหตุ

1. กำหนดการอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม
2. ผู้เข้าแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียน นักศึกษา
3. ผู้เข้าแข่งขันจัดเตรียมคอมพิวเตอร์สำหรับการแข่งขันพร้อมปลั๊กพ่วงจำนวน 2 เครื่อง อนุญาตให้ใช้จอเสริมได้ไม่เกิน 2 จอต่อ 1 ทีม