

โครงการออกแบบสัญลักษณ์การแข่งขัน (Logo) และสัญลักษณ์นำโชค (Mascot)

การแข่งขันกีฬาสีสามัคคี ครั้งที่ ๓๙ จามจุรีเกมส์
โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

หลักการและเหตุผลของโครงการ

เนื่องด้วยการแข่งขันกีฬาสีสามัคคี ครั้งที่ ๓๙ โดยโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จะเป็นเจ้าภาพการจัดการแข่งขัน ในเดือนตุลาคม ๒๕๕๗ เพื่อให้การเตรียมการในการเป็นเจ้าภาพ ที่จะต้องรับธงเจ้าภาพจากโรงเรียนสาธิตศิลปากร ในปี ๒๕๕๖ ซึ่งต้องเริ่มต้นการประชาสัมพันธ์การจัดการแข่งขันกีฬาสีสามัคคีครั้งที่ ๓๙ ที่โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมและได้แสดงความสามารถในการออกแบบเชิงความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะการออกแบบสัญลักษณ์นำโชค (Mascot) และให้บุคลากร ผู้ปกครอง และศิษย์เก่าของโรงเรียนสาธิตจุฬาฯ ได้มีส่วนร่วมในการเป็นเจ้าภาพ โดยการมีส่วนร่วมในการออกแบบสัญลักษณ์การแข่งขัน (Logo)

คณะกรรมการโครงการออกแบบสัญลักษณ์การแข่งขัน (Logo) และสัญลักษณ์นำโชค (Mascot) จึงได้เสนอโครงการออกแบบสัญลักษณ์การแข่งขัน (Logo) และสัญลักษณ์นำโชค (Mascot) ขึ้น

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อใช้ในการแข่งขันกีฬาสีสามัคคี ครั้งที่ ๓๙ จามจุรีเกมส์ ที่โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยเป็นเจ้าภาพ ในปี ๒๕๕๗
๒. เพื่อนำผลงานการออกแบบ ใช้สำหรับเป็นการแสดงตัวแทนของการประชาสัมพันธ์งานการแข่งขันกีฬาสีสามัคคี ครั้งที่ ๓๙ จามจุรีเกมส์ (ประชาสัมพันธ์ตั้งแต่ปี ๒๕๕๖-๒๕๕๗)
๓. เพื่อเป็นการส่งเสริมและเปิดโอกาสให้กับนักเรียนโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยทุกคนมีโอกาสดแสดงความสามารถและความคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบสัญลักษณ์นำโชค (Mascot)
๔. เพื่อเป็นการส่งเสริมและเปิดโอกาสให้กับบุคลากรของโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ศิษย์เก่า และผู้ปกครองของนักเรียนปัจจุบัน ได้มีส่วนร่วมแสดงความสามารถและความคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบสัญลักษณ์การแข่งขัน (Logo)

คุณสมบัติของผู้เข้าประกวดและผู้เข้าร่วมโหวตผลงาน

ผู้เข้าประกวด

สัญลักษณ์การแข่งขัน (Logo)

๑. บุคลากร (สายวิชาการและปฏิบัติการ) โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
๒. ศิษย์เก่า โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
๓. ผู้ปกครองของนักเรียนโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สัญลักษณ์นำโชค (Mascot)

๑. นักเรียนปัจจุบันโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม
๒. นักเรียนปัจจุบันโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม

ผู้ที่ไม่มีสิทธิ์ในการส่งผลงานเข้าร่วมประกวด

๑. คณาจารย์ประจำกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
๒. คณะกรรมการเตรียมงานเป็นเจ้าภาพกีฬาสีสามัคคี ครั้งที่ ๓๙ จามจุรีเกมส์

ผู้เข้าร่วมโหวตผลงาน เพื่อให้ได้รับรางวัลขวัญใจมวลชน (๑ รางวัล)

- | | |
|------------|--|
| ระดับประถม | นักเรียนปัจจุบันโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม โหวตผลงานกลุ่มที่ ๑ - ๒ |
| ระดับมัธยม | นักเรียนปัจจุบันโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม โหวตผลงานกลุ่มที่ ๓ - ๔ |

การแบ่งกลุ่ม

ผู้ส่งผลงานสัญลักษณ์นำโชค (Mascot) แบ่งเป็น ๔ กลุ่ม ดังนี้

- | | |
|-----------------------------------|--------------------------|
| กลุ่มที่ ๑ ระดับประถมศึกษาตอนต้น | (ประถมศึกษาปีที่ ๑ -๓) |
| กลุ่มที่ ๒ ระดับประถมศึกษาตอนปลาย | (ประถมศึกษาปีที่ ๔ -๖) |
| กลุ่มที่ ๓ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น | (มัธยมศึกษาปีที่ ๑ -๓) |
| กลุ่มที่ ๔ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย | (มัธยมศึกษาปีที่ ๔ -๖) |

ผู้ส่งผลงานสัญลักษณ์การแข่งขัน (Logo)

จัดเป็นกลุ่มเดียวกันทั้งหมด บุคลากร / ผู้ปกครอง / ศิษย์เก่า

กรรมการ

- ผู้ทรงคุณวุฒิจากภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ผู้ทรงคุณวุฒิจากกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยมและประถม

วิธีการคัดเลือก

- คัดแยกผลงานตามประเภทที่ส่ง ได้แก่สัญลักษณ์การแข่งขัน (Logo) และสัญลักษณ์นำโชค (Mascot)
- คัดแยกตามกลุ่มสัญลักษณ์นำโชค (Mascot) ๔ กลุ่ม สัญลักษณ์การแข่งขัน (Logo) ๑ กลุ่ม
- คัดเลือกผลงานที่ไม่ผ่านหรือไม่ตรงตามเกณฑ์ที่กำหนด
- จัดบอร์ดผลงานโดย Scan ผลงาน ทำสำเนา 2 ชุด โดยติดที่โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยมและประถมอย่างละ ๑ ชุด
- จัดให้มีการโหวตผลงานสัญลักษณ์การแข่งขัน (Logo) และสัญลักษณ์นำโชค (Mascot) เพื่อหาผลงานที่ได้รับรางวัล ขวัญใจมวลชน (วิธีการโหวต จากเว็บไซต์และหรือกล่องรับผลคะแนนประจำจุดต่างๆที่โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยมและประถม)
- คณะกรรมการนำผลงานมาคัดเลือกให้ได้ตามเกณฑ์การตัดสินและจำนวนรางวัล
- แก้ไข/ปรับปรุงผลงานที่ได้รับการคัดเลือก
- จัดนิทรรศการโชว์ผลงานที่ได้รับรางวัลทั้งหมด (Mascot ๑๘ รางวัล Logo ๑ รางวัล)

รางวัล

สัญลักษณ์การแข่งขัน (Logo)

รางวัลที่ ๑ : เงินสด ๑๐,๐๐๐ บาท , โล่เกียรติยศชนะเลิศ , ใบประกาศเกียรติคุณ

สัญลักษณ์นำโชค (Mascot)

รางวัลที่ ๑ : เงินสด ๑๐,๐๐๐ บาท , โล่เกียรติยศชนะเลิศ , ใบประกาศเกียรติคุณ

รางวัลย่อย : ใบประกาศเกียรติคุณ ๑๖ รางวัล

กลุ่ม	ระดับชั้น	ประเภทรางวัลย่อย	รางวัล	ประเภทรางวัลใหญ่	รางวัล
๑	ป.๑ – ๓	รางวัลชนะเลิศ รางวัลชมเชยอันดับ ๑ รางวัลชมเชยอันดับ ๒ รางวัลขวัญใจมวลชน	ใบประกาศเกียรติคุณ ทุกรางวัล	รางวัลที่ ๑ (ชนะเลิศ)	๑. เงินสด ๑๐,๐๐๐ บาท ๒. โล่เกียรติยศ (แสดงผลงานบนโล่) ๓. ใบประกาศเกียรติคุณ
๒	ป.๔ – ๖	รางวัลชนะเลิศ รางวัลชมเชยอันดับ ๑ รางวัลชมเชยอันดับ ๒ รางวัลขวัญใจมวลชน			

๓	ม.๑ – ๓	รางวัลชนะเลิศ รางวัลชมเชยอันดับ ๑ รางวัลชมเชยอันดับ ๒ รางวัลขวัญใจมวลชน			
๔	ม.๔ – ๖	รางวัลชนะเลิศ รางวัลชมเชยอันดับ ๑ รางวัลชมเชยอันดับ ๒ รางวัลขวัญใจมวลชน			

ผู้รับผิดชอบโครงการ

๑. คณะกรรมการเตรียมงานเป็นเจ้าภาพกีฬาสาธิตสามัคคี ครั้งที่ ๓๙ จามจุรีเกมส์ ของโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
๒. คณะกรรมการฝ่ายจัดทำสัญลักษณ์การแข่งขัน (Logo) และสัญลักษณ์นำโชค (Mascot)

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

นักเรียนได้มีส่วนร่วมและได้แสดงความสามารถในการออกแบบเชิงความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ ในการออกแบบสัญลักษณ์นำโชค (Mascot)

บุคลากร ผู้ปกครอง และศิษย์เก่าของโรงเรียนสาธิตจุฬาฯ ได้มีส่วนร่วมในการเป็นเจ้าภาพ โดยการมีส่วนร่วมในการออกแบบสัญลักษณ์การแข่งขัน (Logo)

ระยะเวลาการดำเนินการ

พฤศจิกายน ๒๕๕๕ – กุมภาพันธ์ ๒๕๕๖

๑.ผู้ที่สนใจสมัครสามารถ ส่งงานได้ด้วยตนเองที่กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม และฝ่ายประถม ตั้งแต่ วันจันทร์ที่ ๒๔ ธันวาคม ๒๕๕๕ – วันจันทร์ที่ ๒๑ มกราคม ๒๕๕๖ เวลา ๐๘.๓๐ - ๑๕.๓๐ น.

๒.ตัดสินวันศุกร์ที่ ๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๖ ณ โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม

๓.ประกาศผลวันจันทร์ที่ ๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๖ (ที่โรงเรียนสาธิตจุฬาฯ ฝ่ายมัธยมและฝ่ายประถม)

ลำดับ	กิจกรรม	พฤศจิกายน ๒๕๕๕	ธันวาคม ๒๕๕๕	มกราคม ๒๕๕๖	กุมภาพันธ์ ๒๕๕๖
๑	ตั้งคณะกรรมการโครงการ (ประถม – มัธยม)	→			
๒	ประชุมคณะกรรมการ		→		
๓	เขียนโครงการ		→		
๔	ประชาสัมพันธ์		→		
๕	ระยะเวลาในการทำผลงานส่งประกวด		๒๔ ธ.ค. ๕๕ → ๒๑ ม.ค. ๕๖		
๖	คัดเลือกรอบแรก (ตรงตามเกณฑ์)			→ ๒๓ ม.ค. ๕๖	
๗	แสดงนิทรรศการผลงานที่ผ่านคัดเลือก รอบแรก			๒๘ ม.ค. ๕๖ →	

ลำดับ	กิจกรรม	พฤศจิกายน ๒๕๕๕	ธันวาคม ๒๕๕๕	มกราคม ๒๕๕๖	กุมภาพันธ์ ๒๕๕๖
๘	โหวตรางวัล Popular Vote (๔ รางวัล)			๒๙-๓๑ ม.ค. ๕๖ →	
๙	คณะกรรมการตัดสินผล (อันดับ ๑ + ชมเชย = ๑๘ รางวัล)				→ ๑ ก.พ. ๕๖
๑๐.	จัดนิทรรศการผลงานที่ได้รับรางวัล (Mascot ๑๘ Logo ๑ รางวัล)				→ ๘ ก.พ. ๕๖ - ๒๘ ก.พ. ๕๖
๑๑.	ประกาศผล				→ ๔ ก.พ. ๕๖ (หน้าเสาธง)
๑๒.	พัฒนารูปแบบให้พร้อมใช้จริง				→
๑๓.	ส่งไฟล์ข้อมูล + ข้อมูลให้ผู้บริหารไป ดำเนินการต่อ				→ มี.ค. ๕๖
๑๔.	พิธีมอบรางวัลในวันแถลงข่าว (ยังมีได้กำหนด)				

รายละเอียดของผลงาน

กรอบแนวความคิดในการออกแบบ

สัญลักษณ์การแข่งขัน (Logo)

๑. การออกแบบสัญลักษณ์การแข่งขัน (Logo) จะต้องแสดงเจตนารมณ์ของกีฬาสามัคคีครั้งที่ ๓๙ จามจุรีเกมส์ และแสดงแนวคิดของความสามัคคี
๒. การออกแบบสัญลักษณ์การแข่งขัน (Logo) ต้องมีองค์ประกอบของต้นจามจุรี
๓. การออกแบบสัญลักษณ์การแข่งขัน (Logo) ต้องระบุชื่อ “ จามจุรีเกมส์ ”

สัญลักษณ์นำโชค (Mascot)

๑. การออกแบบออกแบบสัญลักษณ์นำโชค (Mascot) จะใช้ คน สิ่งมีชีวิต หรือสัญลักษณ์ก็ได้ ต้องแสดงเจตนารมณ์ของกีฬาสามัคคีครั้งที่ ๓๙ จามจุรีเกมส์
๒. การออกแบบออกแบบสัญลักษณ์นำโชค (Mascot) ตามข้อ ๑ ต้องมีรูปแบบที่สร้างความสนใจแก่ผู้พบเห็นโดยมีรูปแบบที่ใช้สีสันสวยงาม เรียบง่าย สามารถนำไปใช้ได้จริง มีความน่ารัก มีบุคลิกภาพที่ร่าเริง เผลียวฉลาด
๓. การออกแบบออกแบบสัญลักษณ์นำโชค (Mascot) จะต้องออกแบบเป็น ๒ ตัวคู่ เชื่อมโยงกัน
๔. ผู้ออกแบบสามารถตั้งชื่อสัญลักษณ์นำโชค (Mascot) ทั้ง ๒ ตัวมาด้วยก็ได้ โดยไม่ถือเป็นคะแนนตัดสินผล

กติกาการส่งผลงาน

๑. การออกแบบจำเป็นต้องเป็นการสร้างสรรค์จากการวาดที่สร้างสรรค์ด้วยตัวเองเท่านั้น โดยผู้ออกแบบห้ามลอกเลียนแบบ หรือนำภาพใดมาตกแต่ง และจะต้องไม่ซ้ำกับผลงานที่เคยมีการเผยแพร่หรือเป็นที่รู้จักมาแล้ว หรือเคยได้รับรางวัลใดๆมาก่อน หากมีผู้ทักท้วงหรือทราบดีว่าเป็นการลอกเลียนแบบ การสมัครถือเป็นโมฆะ
๒. ผู้ส่งผลงานสามารถส่งผลงานได้ไม่จำกัดจำนวน
๓. การออกแบบออกแบบสัญลักษณ์นำโชค (Mascot) แสดงทำด้านหน้า เท่านั้น
๔. ผู้ที่ส่งผลงานการออกแบบสัญลักษณ์การแข่งขัน (Logo) และสัญลักษณ์นำโชค (Mascot) ต้องบรรยายความเห็นและความหมายของสัญลักษณ์การแข่งขัน (Logo) และสัญลักษณ์นำโชค (Mascot) อย่างชัดเจน
๕. ผลงานการออกแบบใช้กระดาษขนาด A4 จำนวน ๑ แผ่น ต่อ ๑ ภาพ
๖. ผลงานการออกแบบสามารถใช้เทคนิคใดก็ได้ ไม่จำกัด
๗. ผู้ที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ และรางวัลต่างๆต้องมาแจ้งชื่อ และผลงานเพื่อรับรางวัลด้วยตนเอง

๘. ผลงานที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ จะถือเป็นลิขสิทธิ์ของคณะกรรมการจัดงานกีฬาสีไตรมาศครั้งที่ ๓๙ สามารถนำไปใช้โดยไม่ต้องแจ้งให้เจ้าของผลงานรับทราบ และขอสงวนสิทธิ์ในการแก้ไข ปรับปรุง เพื่อนำไปใช้ตามความเหมาะสม
๙. ผลงานที่ส่งเข้าประกวด หากไม่ถูกต้องตามกติกาการประกวดข้อใดข้อหนึ่ง จะไม่ได้รับการพิจารณา และแม้ว่าการพิจารณาได้รับรางวัลใดรางวัลหนึ่งไปแล้ว หากมีการทักท้วงถึงการทำผิดกติกาข้อใดข้อหนึ่งของ ผลงานที่ได้รับรางวัลไปแล้ว และสามารถพิสูจน์ได้ว่าทำผิดกติกา กรรมการผู้จัดโครงการประกวดสามารถยกเลิกและเปลี่ยนแปลงการตัดสิน รวมทั้งขอคืนรางวัลได้ภายใน ๑ เดือน หลังจากวันประกาศผล
๑๐. คำตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

ร่างโดยกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม