

รายละเอียดของกิจกรรม

โครงการออกแบบอัตลักษณ์ส่งเสริมการให้บริการของสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มทร.ล้านนา

รายละเอียดของกิจกรรม เป็นกิจกรรมที่ให้นักศึกษาประกวดการออกแบบอัตลักษณ์ (MASCOT) ประจำหอสมุด ได้ใช้ในการสื่อสาร ประชาสัมพันธ์ และเผยแพร่กิจกรรมต่าง ๆ ของหอสมุด

วัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรม ตามวัตถุประสงค์ข้อที่

1. เพื่อประกวดการออกแบบอัตลักษณ์ภาพการ์ตูน (MASCOT) ประจำหอสมุด
2. เพื่อสร้างสื่ออัตลักษณ์ภาพการ์ตูน (MASCOT) ใช้ในการสื่อสาร ประชาสัมพันธ์ และเผยแพร่กิจกรรมต่าง ๆ
3. เพื่อส่งเสริมและเปิดโอกาสให้นักศึกษาของมหาวิทยาลัยแสดงความสามารถและความคิดสร้างสรรค์

1. คุณสมบัติของผู้ร่วมประกวด

นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เชียงใหม่

2. รางวัลการประกวด

2.1 คัดเลือกจากคะแนนสูงสุด โดยมีคณะกรรมการของสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นผู้ตัดสิน แบ่งออกเป็น 4 รางวัล ดังนี้

- | | | | |
|---------------------------|------------------|------------------|----------------|
| 2.1.1 ชนะเลิศ | พร้อมเกียรติบัตร | เงินสด 5,000 บาท | จำนวน 1 รางวัล |
| 2.1.2 รองชนะเลิศ อันดับ 1 | พร้อมเกียรติบัตร | เงินสด 3,000 บาท | จำนวน 1 รางวัล |
| 2.1.3 รองชนะเลิศ อันดับ 2 | พร้อมเกียรติบัตร | เงินสด 3,000 บาท | จำนวน 1 รางวัล |
| 2.1.3 ชื่อโดนใจ | พร้อมเกียรติบัตร | เงินสด 1,000 บาท | จำนวน 1 รางวัล |

2.2 สำหรับผู้เข้าร่วมประกวดได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมประกวดโครงการออกแบบฯ ทุกคน

3. หลักเกณฑ์และเงื่อนไขในการประกวด

3.1 การออกแบบอัตลักษณ์ภาพการ์ตูน (MASCOT) ให้ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการออกแบบเท่านั้น ซึ่งสามารถใช้ได้ทั้งโปรแกรมบนเครื่องคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์พกพา เช่น 3Ds Max, Illustrator, Photoshop, Sketchbook เป็นต้น

3.2 ผู้เข้าประกวดสามารถออกแบบภาพการ์ตูนสัญลักษณ์ (Mascot) ให้เป็นคน สิ่งมีชีวิต หรือ สิ่งของใดก็ได้ ซึ่งจะต้องมีความสวยงาม มีความเป็นสากล

3.3 อัตลักษณ์ภาพการ์ตูน (MASCOT) 1 ชิ้น ด้านหน้า และผู้เข้าประกวดสามารถออกแบบตัวมาสคอต ในอิริยาบถต่าง ๆ เพิ่มเติม ได้ เช่น ยืน เดิน นั่ง

3.4 ออกแบบคำพูด 5 ข้อความเชิญชวน

3.5 ผู้เข้าประกวดต้องตั้งชื่ออัตลักษณ์ภาพการ์ตูน (MASCOT) พร้อมทั้งอธิบายแนวคิดในการออกแบบให้ชัดเจน

3.5 ห้ามลอกเลียนแบบและดัดแปลงแบบอัตลักษณ์ภาพการ์ตูน (MASCOT) หน่วยงานอื่น และต้องไม่เคยส่งประกวดที่ใดมาก่อน หากตรวจสอบพบสำนักวิทยบริการฯ จะไม่รับผิดชอบทุกกรณี

3.6 ผลงานประกวดทุกชิ้นถือเป็นกรรมสิทธิ์ของสำนักวิทยบริการฯ สามารถทำซ้ำและเผยแพร่ได้

3.7 ผลงานที่ได้รับรางวัลทุกชิ้นถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักวิทยบริการฯ โดยสามารถปรับแก้ได้ตามความเหมาะสม เพื่อให้สามารถนำไปใช้งานได้จริง

3.8 ต้องมีสีหลักของหอสมุด เป็นหนึ่งในองค์ประกอบ ได้แก่ #EE6912

3.9 ต้องตั้งชื่อของผลงานที่สื่อความหมายได้

3.9 การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

4. เกณฑ์การพิจารณาตัดสิน

การตัดสินการประกวดการออกแบบอัตลักษณ์ภาพการ์ตูน (MASCOT) มีคะแนนรวม 100 คะแนน โดยพิจารณาจากหลักเกณฑ์ ดังนี้

- 4.1 การสื่อความหมายอัตลักษณ์ภาพการ์ตูน (MASCOT)
- 4.2 ความคิดสร้างสรรค์และแนวคิดในการนำเสนอผลงาน
- 4.3 สามารถนำไปใช้ได้เหมาะสม
- 4.4 ความสวยงาม และองค์ประกอบศิลป์โดยรวม

5. การจัดส่งผลงาน

ให้ผู้เข้าประกวดส่งผลงานที่แสดงให้เห็นภาพทั้งมุมมองด้านหน้า ด้านหลัง และด้านข้าง โดยจะต้องส่งเป็นไฟล์นามสกุล .JPG หรือ .PNG พร้อมไฟล์ต้นฉบับ(.PSD,.AI หรืออื่น ๆ) ที่มีความละเอียดไม่ต่ำกว่า 300 dpi ในขนาด A4 โดยตั้งชื่อไฟล์พร้อมระบุชื่อหัวข้อ “ประกวดออกแบบอัตลักษณ์ภาพการ์ตูน (MASCOT) ARIT” ของ (ชื่อ-นามสกุล) ส่งมาทางอีเมล kultida_pe895@rmutl.ac.th ตั้งแต่วันที่ 10 - 31 กรกฎาคม 2566

6. กำหนดระยะเวลา

- 6.1 กำหนดส่งผลงานเข้าประกวดได้ตั้งแต่วันที่ 10 – 31 กรกฎาคม 2566
- 6.2 ประกาศผลวันที่ 10 สิงหาคม 2566 ทางหน้าเพจ Facebook : Arit Rmutl