



เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน  
ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์/  
สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน  
ทักษะการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน  
แบบจำลองสถานการณ์เบียร์เกม ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)  
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ  
ปีการศึกษา 2564

1. วัตถุประสงค์ของการแข่งขัน

- 1.1 เพื่อเป็นการส่งเสริมทักษะการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน แบบจำลองสถานการณ์เบียร์เกม  
ให้นักศึกษา
- 1.2 เพื่อให้นักศึกษา ได้ใช้ความรู้ ความสามารถ และทักษะที่ได้จากการศึกษามาใช้ให้เกิดประโยชน์  
ในการปฏิบัติงานจริง
- 1.3 เพื่อให้นักศึกษาได้รับประสบการณ์ นอกเหนือจากการศึกษาในห้องเรียน
- 1.4 เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ และเผยแพร่ผลงานของสถานศึกษาในสังกัด  
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
- 1.5 เพื่อยกระดับทักษะฝีมืองานอาชีพด้านจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน ให้ก้าวสู่มาตรฐานสากล

2. คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

2.1 คุณสมบัติทั่วไป

- 1) ระดับจังหวัด ผ่านการแข่งขัน และได้รับรางวัลชนะเลิศ ระดับสถานศึกษา
- 2) ระดับภาค ผ่านการแข่งขัน และได้รับรางวัลชนะเลิศ ระดับจังหวัด
- 3) ระดับชาติ ผ่านการแข่งขัน และได้รับรางวัลชนะเลิศ, รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1,  
รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 ในระดับภาค
- 4) เป็นนักเรียนระบบปกติ หรือระบบทวิภาคี (ไม่เป็นพนักงานประจำบริษัท)  
ของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาและได้ลงทะเบียนเรียน  
ในหลักสูตร ตามคุณสมบัติเฉพาะ ยกเว้น นักศึกษา ทวิศึกษาและกลุ่มเทียบโอน  
ประสบการณ์
- 5) เป็นสมาชิกองค์การนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทย ระดับสถานศึกษา
- 6) ยื่นหลักฐานการสมัครตามแบบฟอร์มที่กำหนด และลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขัน

2.2 คุณสมบัติเฉพาะ

- 1) ผู้เข้าแข่งขันต้องกำลังศึกษาอยู่ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขาวิชา  
การจัดการโลจิสติกส์เท่านั้น
- 2) กำหนดให้มีการแข่งขันเพียงรอบเดียว



เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน  
ประเภทวิชาการบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์/  
สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน  
ทักษะการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน  
แบบจำลองสถานการณ์เบียร์เกม ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)  
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ  
ปีการศึกษา 2564

- 3) ผู้เข้าร่วมแข่งขันแต่งกายด้วยเครื่องแบบชุดนักศึกษาหรือเครื่องแบบที่สถานศึกษากำหนดให้สุภาพ เรียบร้อย
- 4) ผู้แข่งขันที่มีคุณสมบัติไม่ครบ หรือไม่ตรงตามเกณฑ์ที่กำหนด คณะกรรมการดำเนินงานจะตัดสิทธิ์ การเข้าร่วมแข่งขัน
- 5) ห้ามนำโทรศัพท์ หรือเครื่องคำนวณ ข้อมูล หรือเอกสารใด ๆ เข้าในพื้นที่การแข่งขัน ยกเว้น อุปกรณ์ที่คณะกรรมการดำเนินงานจัดให้สำหรับการแข่งขัน เท่านั้น
- 6) อุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขันแบบจำลองสถานการณ์เบียร์เกม ให้แต่ละสถานศึกษาจัดเตรียม และ นำมาใช้ในการแข่งขัน

### 3. รายละเอียดของการแข่งขัน

#### 3.1 สมรรถนะรายวิชา

- 1) วางแผนดำเนินงาน จัดการและพัฒนางานอาชีพตามหลักการและกระบวนการ โดยคำนึงถึง การบริหารงานคุณภาพ การอนุรักษ์พลังงานและสิ่งแวดล้อม และหลักความปลอดภัย
- 2) ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อพัฒนางานอาชีพด้านโลจิสติกส์และซัพพลายเชน
- 3) วางแผน และจัดการข้อมูลในระบบโลจิสติกส์และซัพพลายเชนของสินค้าและบริการ
- 4) ดำเนินการด้านโลจิสติกส์ตามกฎหมาย และมาตรฐานสากล
- 5) เลือกใช้ข้อมูล และระบบสารสนเทศในงานโลจิสติกส์
- 6) วิเคราะห์ คำนวณต้นทุน และเลือกวิธีการจัดการเพื่อลดต้นทุนโลจิสติกส์
- 7) จัดระบบงาน และบริหารข้อมูลการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน

#### 3.2 งานที่กำหนด

ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ 1.1 ภาคปฏิบัติ

##### 1.2 ภาคทฤษฎี

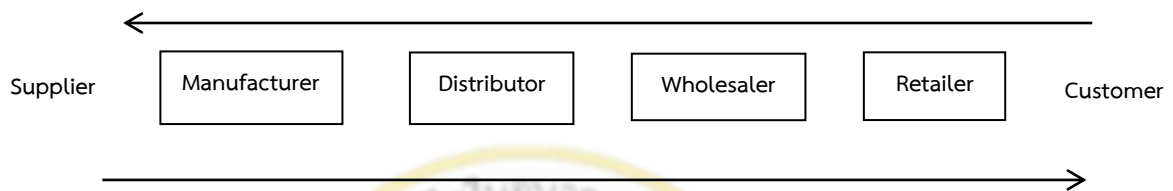
1.2.1 สอบข้อเขียน

1.2.2 การนำเสนอ



เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน  
ประเภทวิชาการบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์/  
สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน  
ทักษะการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน  
แบบจำลองสถานการณ์เบียร์เกม ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)  
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ  
ปีการศึกษา 2564

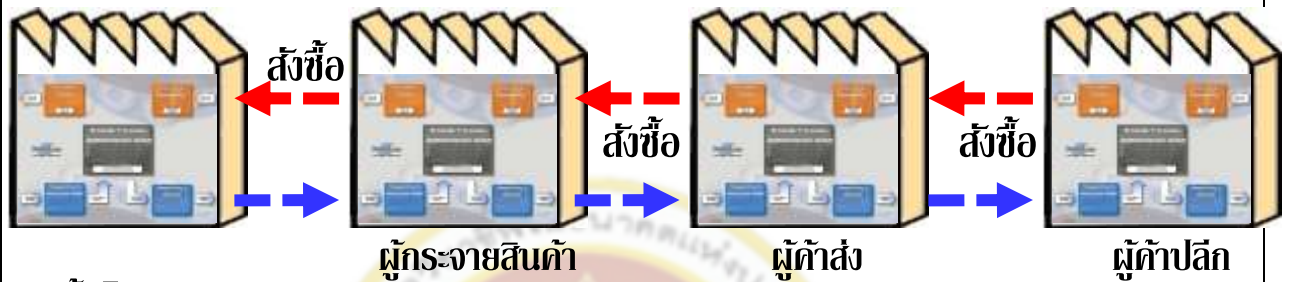
### 1.1 ภาคปฏิบัติ การจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน แบบจำลองสถานการณ์เบียร์เกม



1. แข่งขันเป็นทีม แต่ละทีมมี 4 คน การแข่งขันจะเน้นที่การบริหารสินค้า และการส่งมอบสินค้า เพื่อที่จะแสดงให้เห็นถึงการผลิต และการกระจายสินค้า คือ เบียร์ โดยทีมใดที่มีต้นทุนรวมต่ำสุด และถูกต้องตามกระบวนการ จะเป็นผู้ชนะ
2. ในแต่ละทีมจะแบ่งออกเป็น 4 ส่วนงาน คือ ผู้ผลิต (Manufacturer) ผู้กระจายสินค้า (Distributor) ผู้ค้าส่ง (Wholesaler) และผู้ค้าปลีก (Retailer)
3. ผู้แข่งขันจะถูกจัดเรียงในลักษณะเส้นตรง เรียงตามการเชื่อมโยงตั้งแต่ต้นทาง (Origin Source) ไปยังปลายทาง (Customer Source)
4. ให้แต่ละทีมหรือแต่ละซัพพลายเชนตั้งชื่อทีม และเขียนไว้ด้านบนของใบบันทึกข้อมูล รวมทั้งระบุด้วยว่าตนเองเล่นในตำแหน่งใด
5. จะดำเนินการแข่งขันเป็นสัปดาห์
  - โดยในสัปดาห์ที่ 1 – 25 ผู้แข่งขันไม่อนุญาตให้สื่อสารกัน ในระหว่างการแข่งขันจะมีการสั่งทำลายสินค้า 1 ครั้ง
  - ในสัปดาห์ที่ 26 – 52 อนุญาตให้ผู้แข่งขันสามารถสื่อสารกันได้ ระหว่างการแข่งขันจะมีการสั่งทำลายสินค้า 1 ครั้ง
6. คณะกรรมการดำเนินการแข่งขันเป็นผู้ดำเนินการสั่งทำลายสินค้าได้ทุกจุดตลอดซัพพลายเชน
7. อุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขัน
  - โต้ะ แก้ว บริเวณสถานที่ในการแข่งขัน
  - กระดานบอร์ดส่วนต่าง ๆ ทั้ง 4 ส่วน คือ ผู้ผลิต (Manufacturer) ผู้กระจายสินค้า (Distributor) ผู้ค้าส่ง (Wholesaler) และผู้ค้าปลีก (Retailer)
  - คอมพิวเตอร์ โน้ตบุค



เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน  
ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์/  
สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน  
ทักษะการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน  
แบบจำลองสถานการณ์เบียร์เกม ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)  
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ  
ปีการศึกษา 2564



### ผู้ผลิต

- อุปกรณ์แทนเบียร์แต่ละลัง ดังนี้



เหรียญสีแดง หนึ่งเหรียญ แทน เบียร์ 1 ลัง



เหรียญสีเหลือง หนึ่งเหรียญ แทน เบียร์ 5 ลัง



เหรียญสีฟ้า หนึ่งเหรียญ แทน เบียร์ 10 ลัง

- ภาตใส่เบียร์ของ Suppliers และ Customer อย่างละ 1 ภาต รวมเป็น 2 ภาต
- เอกสารบันทึกข้อมูล และ ใบสั่งซื้อของทั้ง 4 ส่วน คือ ผู้ผลิต (Manufacturer) ผู้กระจายสินค้า (Distributor) ผู้ค้าส่ง (Wholesaler) และผู้ค้าปลีก (Retailer) ดังนี้
  - เอกสารหมายเลข 1 คือ ส่วนของ Manufacturer's Order (สีเขียว)
  - เอกสารหมายเลข 2 คือ ส่วนของ Distributor's Order (สีชมพู)
  - เอกสารหมายเลข 3 คือ ส่วนของ Wholesaler's Order (สีฟ้า)
  - เอกสารหมายเลข 4 คือ ส่วนของ Retailer's Order (สีเหลือง)
  - เอกสารหมายเลข 5 คือ ส่วนของ Consumer's Order (สีขาว)
  - เอกสารหมายเลข 6 คือ ใบบันทึกการสั่งซื้อ / การส่งสินค้า / สินค้าค้างส่ง
- 8. เมื่อเริ่มแข่งขัน แต่ละส่วนงานจะมีสินค้า คือ เบียร์ ในคลังสินค้าของทุกส่วนงาน ๆ ละ 15 ลัง





เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน  
ประเภทวิชาการบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์/  
สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน  
ทักษะการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน  
แบบจำลองสถานการณ์เบียร์เกม ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)  
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ  
ปีการศึกษา 2564

โดยในสัปดาห์ที่ 1-4 ให้มีการสั่งซื้อ และส่งสินค้า คือ เบียร์ สัปดาห์ละ 5 ลัง ของทุกส่วนงาน เพื่อเรียนรู้กลไกการเติมเต็ม และบันทึกความต้องการของลูกค้า ซึ่งจะเป็นความต้องการที่คงที่ อยู่ที่ 5 ลัง เมื่อถึงสัปดาห์ที่ 5 ผู้แข่งขันสามารถทำการสั่งซื้อสินค้า คือ เบียร์ ได้ตามที่ต้องการ โดยมีขั้นต่ำในการสั่งเบียร์อยู่ที่อย่างน้อย 1 ลัง

9. เพื่อให้คล้ายสถานการณ์จริง ให้คณะกรรมการกำหนดความต้องการของลูกค้า เป็นไปตามสถานการณ์ที่เหมาะสม เช่น เทศกาลเบียร์ ความต้องการจะเพิ่มเป็น 2 เท่าเมื่อเทียบกับช่วงปกติ และช่วงเทศกาลเข้าพรรษา ความต้องการจะลดลงครึ่งหนึ่งเมื่อเทียบกับช่วงปกติ
10. ในระหว่างการแข่งขัน ผู้คุมทีม ตรวจสอบว่าทีมใดเล่นช้า หรือเล่นเร็วเกินไป ต้องควบคุมให้เล่นไปพร้อมกันทุกทีม ตามผู้นำเกม
11. การคำนวณสินค้าค้างส่ง คือ  
$$\text{สินค้าค้างส่งสะสมสัปดาห์ก่อน} + \text{คำสั่งซื้อจากลูกค้า} = \text{สินค้าที่ต้องส่ง}$$
$$\text{สินค้าที่ต้องส่ง} - \text{สินค้าคงคลัง} = \text{สินค้าค้างส่ง}$$

**ตัวอย่าง**

Week ที่ 5 มี Order เท่ากับ 10 ลัง ส่งได้ = 4 ลัง จะเกิด Backlog ครั้งแรก  $10 - 4 = 6$  ลัง  
Week ที่ 6 รับเบียร์เพิ่มมา 2 ลัง มี Order เท่ากับ 5 ลัง จำนวนที่ต้องส่ง Backlog + Order ใหม่ คือ  $6 + 5 = 11$  ลัง จะเกิด Backlog ในสัปดาห์ที่ 6 คือ  $11 - 2 = 9$  ลัง

**หมายเหตุ** ให้ลงด้วยปากกาสีแดง

12. ในสัปดาห์ที่ 25 และ สัปดาห์ที่ 52 ให้นำสินค้าที่อยู่ในรถบรรทุก
  - ต้นทุนที่เกิดขึ้น จะประกอบด้วย
  - ต้นทุนสินค้าคงคลัง (ต้นทุนของการเก็บของไว้ในคลังสินค้า 10 บาท / ลัง / สัปดาห์)
  - ต้นทุนสินค้าที่ค้างส่ง (50 บาท / ลัง / สัปดาห์)
  - ต้นทุนการทำลายสินค้า (30 บาท / ลัง / สัปดาห์)
  - ต้นทุนสินค้าในรถบรรทุก (10 บาท / ลัง / สัปดาห์)
13. เมื่อดำเนินการแข่งขันครบ 25 สัปดาห์ ให้ผู้แข่งขันจัดทำสรุบทันทุนทั้ง 4 ประเภท และเมื่อแข่งขันครบ 52 สัปดาห์ ให้ผู้แข่งขันทำการสรุบทันทุนรวมทั้งทีม ลงในแบบฟอร์มการสรุป



เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน  
ประเภทวิชาการบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์/  
สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน  
ทักษะการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน  
แบบจำลองสถานการณ์เบียร์เกม ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)  
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ  
ปีการศึกษา 2564

และให้สมาชิก เช่นชื่อลงในแบบฟอร์มนั้น

14. เกณฑ์การให้คะแนนภาคปฏิบัติ หลังจากที่คุณคณะกรรมการตรวจสอบข้อมูลตามกระบวนการเป็นที่เรียบร้อยแล้วอย่างถูกต้อง ทั้งการบันทึกข้อมูล ให้บันทึกข้อมูลเป็นตัวเลขทุกสัปดาห์ การคำนวณต้นทุน หากทีมใดมีกระบวนการที่ถูกต้องไม่มีจุดผิด มีต้นทุนรวมต่ำสุด

โดยให้คะแนนเป็นตามลำดับจนครบตามจำนวนทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน ดังนี้

ทีมที่ได้เป็นลำดับที่ 1	จะได้คะแนน	60 คะแนน
ทีมที่ได้เป็นลำดับที่ 2	จะได้คะแนน	55 คะแนน
ทีมที่ได้เป็นลำดับที่ 3	จะได้คะแนน	50 คะแนน
ทีมที่ได้เป็นลำดับที่ 4	จะได้คะแนน	45 คะแนน
ทีมที่ได้เป็นลำดับที่ 5	จะได้คะแนน	40 คะแนน

หมายเหตุ คะแนนจะลดลงลำดับละ 5 คะแนน ตามผลของต้นทุนรวม โดยการตรวจสอบของคณะกรรมการ

15. หลังจากที่คุณคณะกรรมการตรวจสอบข้อมูลตามกระบวนการเป็นที่เรียบร้อยแล้ว หากทีมใดมีกระบวนการที่ไม่ถูกต้องมีจุดผิด จะไม่คำนึงถึงต้นทุน แต่จะพิจารณาจากจำนวนจุดที่ผิด และนำมาให้คะแนนเป็นเรียงลำดับจนครบตามจำนวนทีมที่กระบวนการไม่ถูกต้อง

1.2 ภาคทฤษฎี การจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน แบบจำลองสถานการณ์เบียร์เกม

1.2.1 สอบข้อเขียน

1) โดยใช้ข้อสอบอัตนัย ใช้แบบทดสอบความรู้ และทักษะจากการแข่งขันการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน แบบจำลองสถานการณ์เบียร์เกม

2) เกณฑ์การให้คะแนนการสอบข้อเขียน ให้ผู้แข่งขันทำการตอบคำถามปลายเปิดจากของคำถามจำนวน 4 ของ ผู้เข้าแข่งขันเลือกของคำถามจำนวน 2 ของ และร่วมกันวิเคราะห์ และตอบคำถามลงในกระดาษคำตอบ ผลคะแนนจะได้จากการตอบคำถาม ซึ่งมี 2 ข้อ ๆ ละ 10 คะแนน รวมเป็น 20 คะแนน

3) เมื่อครบเวลา 1 ชั่วโมง ให้ผู้แข่งขันนำเอกสารทั้งหมด ส่งคณะกรรมการ

1.2.2 การนำเสนอ เพื่อการวิเคราะห์ สังเคราะห์ การตัดสินใจ การบริหารเวลา การแก้ปัญหาเฉพาะ



เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน  
ประเภทวิชาการบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์/  
สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน  
ทักษะการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน  
แบบจำลองสถานการณ์เบียร์เกม ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)  
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ  
ปีการศึกษา 2564

หน้า และการใช้เทคโนโลยี

- 1) โดยใช้ข้อสอบตามที่คณะกรรมการกำหนด
- 2) รูปแบบการนำเสนอ ให้นำเสนอด้วย Power Point จำนวน 5 สไลด์ ใช้เวลา 30 นาที และนำเสนอต่อคณะกรรมการทีละ 5 นาที โดยใช้วิธีจับฉลาก
- 3) เกณฑ์การให้คะแนนการนำเสนอ 20 คะแนน ตามประเด็นดังต่อไปนี้
  - รูปแบบการนำเสนอตามหลักวิชาการ
  - เนื้อหาสาระ
  - การวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การตัดสินใจ
  - รูปแบบ Power Point(ตามเกณฑ์การประเมินการนำเสนอ)

หมายเหตุ นำคะแนนในภาคปฏิบัติ และ และภาคทฤษฎี มารวมกันเป็น 100 คะแนน

### 3.3 กำหนดการแข่งขัน

ดำเนินการแข่งขันในวันที่ ..... โดยมีกำหนดการ ดังนี้

วันที่ 1

เวลา 09.00 – 10.00 น. คณะกรรมการ ผู้เข้าแข่งขัน พร้อมครูผู้คุมทีม รายงานตัว และลงทะเบียน ณ สถานที่แข่งขัน

เวลา 13.00 – 16.00 น. คณะกรรมการ ผู้เข้าแข่งขัน พร้อมครูผู้คุมทีม ประชุม ณ สถานที่แข่งขัน กรรมการผู้ดำเนินรายการเป็นผู้อธิบายงานที่กำหนด ในภาคปฏิบัติ ภาคทฤษฎี (สอบข้อเขียน และการนำเสนอ) โดยแจ้งรายละเอียดที่เกี่ยวกับการแข่งขันทักษะการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน แบบจำลองสถานการณ์เบียร์เกม ให้ผู้เข้าแข่งขันทราบ

วันที่ 2

เวลา 07.30 – 08.00 น. คณะกรรมการ ผู้เข้าแข่งขัน พร้อมครูผู้คุมทีม รายงานตัว ณ สถานที่แข่งขัน

เวลา 08.30 – 10.30 น. เริ่มการแข่งขันในภาคปฏิบัติ



เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน  
ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์/  
สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน  
ทักษะการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน  
แบบจำลองสถานการณ์เบียร์เกม ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)  
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ  
ปีการศึกษา 2564

เวลา 11.00 – 12.00 น. เริ่มการแข่งขันใน ภาคทฤษฎี (สอบข้อเขียน)

เวลา 13.00 – 15.00 น. เริ่มการแข่งขันใน ภาคทฤษฎี (สอบการนำเสนอ)

เวลา 15.00 – 16.00 น. ประกาศผล และมอบรางวัล

หมายเหตุ คณะกรรมการตัดสิน ทำการตรวจคะแนนและสรุปผลการแข่งขัน หลังจากจบการแข่งขัน  
ในแต่ละภาคการแข่งขัน

3.4 สิ่งและผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียม

- 1) ชุดอุปกรณ์สำหรับการแข่งขันแบบจำลองสถานการณ์เบียร์เกม
- 2) บัตรประจำตัวนักศึกษา
- 3) บัตรประชาชน
- 4) เอกสารการสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน (กรณีที่ยังไม่มีการส่งเอกสารการสมัครล่วงหน้า)

3.5 เกณฑ์การตัดสินหรือเกณฑ์การให้คะแนน

- |                          |     |       |
|--------------------------|-----|-------|
| 1) คะแนนภาคปฏิบัติ       | 60  | คะแนน |
| 2) ภาคทฤษฎี              | 40  | คะแนน |
| 2.1 สอบข้อเขียน (อัตนัย) | 20  | คะแนน |
| 2.2 การนำเสนอ            | 20  | คะแนน |
| รวมทั้งสิ้น              | 100 | คะแนน |

3.6 คณะกรรมการตัดสิน

- คณะกรรมการดำเนินการตัดสิน จำนวน 3 ท่าน โดยไม่เป็นผู้มีส่วนได้ ส่วนเสียในการแข่งขัน

3.7 คณะกรรมการดำเนินงาน จัดการประชุมร่วมกับคณะกรรมการตัดสิน เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์  
การแข่งขันและเกณฑ์การตัดสิน

1. คณะกรรมการดำเนินงาน ร่วมกับสถานศึกษาเจ้าภาพ เป็นผู้รับผิดชอบในการจัดการแข่งขัน  
ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการแข่งขัน และเกณฑ์การตัดสิน
2. คณะกรรมการดำเนินงาน ร่วมกับสถานศึกษาเจ้า จัดเตรียมในส่วนของสถานที่แข่งขัน  
จัดเตรียมห้องประชุม ห้องแข่งขัน ห้องตรวจและตัดสินผลการเรียน และอุปกรณ์ ได้แก่ป้ายจัด  
การแข่งขัน โต๊ะลงทะเบียนหน้าห้องแข่งขัน โต๊ะเก้าอี้สำหรับการแข่งขัน เครื่องเสียง เครื่อง





เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน  
ประเภทวิชาการบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์/  
สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน  
ทักษะการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน  
แบบจำลองสถานการณ์เบียร์เกม ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)  
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ  
ปีการศึกษา 2564

คอมพิวเตอร์พร้อมเครื่องโปรเจคเตอร์ และอุปกรณ์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

3. คณะกรรมการดำเนินการแข่งขัน คัดเลือกจากตัวแทนสถานศึกษา
4. คณะกรรมการดำเนินการแข่งขัน เป็นผู้กำหนดโจทย์ ทั้งในส่วนคำสั่งซื้อของลูกค้า ในสัปดาห์ที่ 1-52 พร้อมกำหนดเงื่อนไขการทำลาย และในส่วนของข้อสอบภาคทฤษฎี (ข้อสอบข้อเขียน และการนำเสนอ)
5. คณะกรรมการผู้ควบคุมทีม มีหน้าที่
  - 5.1 ควบคุมการแข่งขันให้เป็นไปตามกติกา
  - 5.2 ตรวจสอบบันทึกข้อมูลในเบื้องต้น พร้อมให้ข้อเสนอแนะจากการตรวจสอบ
6. ตรวจสอบอุปกรณ์ ที่ใช้ในการแข่งขัน และตรวจสอบความเรียบร้อยของสถานที่ ๆ ใช้ในการแข่งขัน
7. รวบรวมคะแนนในแต่ละส่วน ตามเกณฑ์การตัดสินการแข่งขัน ทักษะการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน แบบจำลองสถานการณ์เบียร์เกม ดังนี้

7.1 ภาคปฏิบัติ	60 คะแนน
7.2 ภาคทฤษฎี	40 คะแนน
7.2.1 สอบข้อเขียน(อัตนัย)	20 คะแนน
7.2.2 การนำเสนอ	20 คะแนน
<b>รวมทั้งสิ้น</b>	<b>100 คะแนน</b>

4. เกณฑ์การพิจารณาเหรียญรางวัล

- 4.1 คะแนน 90 ขึ้นไป ระดับเหรียญทอง
- 4.2 คะแนน 80 - 89 ระดับเหรียญเงิน
- 4.3 คะแนน 70 - 79 ระดับเหรียญทองแดง

5. เกณฑ์การรับรางวัล

- 5.1 ชนะเลิศ คือ ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุดระดับเหรียญทอง (1 รางวัล)
- 5.2 รองชนะเลิศอันดับ 1 คือ ผู้ที่ได้คะแนนรองจากรางวัลชนะเลิศ ที่มีคะแนนตั้งแต่ระดับเหรียญเงิน ขึ้นไป (1 รางวัล)
- 5.3 รองชนะเลิศอันดับ 2 คือ ผู้ที่ได้คะแนนรองจากรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 ที่มีคะแนนตั้งแต่ระดับ



เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน  
ประเภทวิชาการธุรกิจ สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์/  
สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน  
ทักษะการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน  
แบบจำลองสถานการณ์เบียร์เกม ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)  
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ  
ปีการศึกษา 2564

เหรียญทองแดงขึ้นไป (1 รางวัล)

6. รางวัลที่ได้รับ

- 6.1 ชนะเลิศ ระดับเหรียญทอง ได้รับโล่พร้อมเกียรติบัตร
- 6.2 รองชนะเลิศอันดับ 1 ได้รับเกียรติบัตร
- 6.3 รองชนะเลิศอันดับ 2 ได้รับเกียรติบัตร
- 6.4 ผู้ที่เข้าร่วมประกวด แข่งขัน ที่ทำคะแนนได้ตามเกณฑ์ข้อ 4 ได้รับเกียรติบัตรตามระดับเหรียญนั้น ๆ

หมายเหตุ

1. ผู้เข้าประกวดแข่งขันที่ทำคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ ในข้อ 4 ครูผู้ควบคุม และกรรมการได้รับเกียรติบัตร
2. โล่รางวัลมอบให้สถานศึกษา เกียรติบัตรมอบให้ ผู้เข้าประกวดแข่งขัน และครูผู้ควบคุม
3. ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือว่าเป็นที่สิ้นสุด



เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน  
 ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์/  
 สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน  
 ทักษะการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน  
 แบบจำลองสถานการณ์เบียร์เกม ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)  
 ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ  
 ปีการศึกษา 2564



ฟอร์มการให้คะแนน  
 ทักษะ การจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน (แบบจำลองสถานการณ์เบียร์เกม)

เกณฑ์การให้คะแนน	ทีมที่ 1	ทีมที่ 2	ทีมที่ 3	ทีมที่ 4	ทีมที่ 5	หมายเหตุ
1. คะแนนปฏิบัติ 60 คะแนน						
2. คะแนนทฤษฎี 40 คะแนน						
2.1 สอบข้อเขียน 20 คะแนน						
2.1.1 ข้อที่ 1 10 คะแนน						
2.1.2 ข้อที่ 2 10 คะแนน						
2.2 การนำเสนอ 20 คะแนน						
รวมคะแนนทฤษฎี						
รวมคะแนนทั้งสิ้น 100 คะแนน						

.....  
 (.....)

กรรมการคนที่ 1

.....  
 (.....)

กรรมการคนที่ 2

.....  
 (.....)

กรรมการคนที่ 3