



คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
School of Information Technology
Sripatum University Khonkaen

โครงการประกวดแอนิเมชันส่งเสริมวัฒนธรรมสงกรานต์ร่วมสมัย จังหวัดขอนแก่น “Khon Kaen Next Gen Animation Contest”

1. หลักการและเหตุผล

เทศกาลสงกรานต์เป็นมรดกทางวัฒนธรรมอันทรงคุณค่าของประเทศไทย และเป็น Soft Power สำคัญที่สามารถสร้างภาพลักษณ์และมูลค่าทางเศรษฐกิจให้กับประเทศและท้องถิ่นได้อย่างยั่งยืน โดยเฉพาะจังหวัดขอนแก่นซึ่งเป็นศูนย์กลางของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และเป็นพื้นที่ที่มีการจัดกิจกรรมสงกรานต์ขนาดใหญ่ในระดับภูมิภาค

ในยุคดิจิทัล คนรุ่นใหม่บริโภคสื่อผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เป็นหลัก การใช้ “แอนิเมชัน” ซึ่งเป็นสื่อที่ผสมผสานภาพ เสียง เรื่องเล่า และเทคโนโลยีสมัยใหม่ รวมถึงปัญญาประดิษฐ์ (AI) จึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการถ่ายทอดวัฒนธรรมในรูปแบบที่ร่วมสมัย เข้าใจง่าย และเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้กว้างขวาง

โครงการ “Khon Kaen Next Gen Animation Contest” จึงจัดขึ้นเพื่อเปิดพื้นที่ให้เยาวชนและประชาชนทั่วไปได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ ถ่ายทอดคุณค่าของสงกรานต์ขอนแก่นในมุมมองใหม่ สอดคล้องกับบริบทสังคมปัจจุบัน และส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ของจังหวัด

2. วัตถุประสงค์

- 2.1 ส่งเสริมการอนุรักษ์และถ่ายทอดวัฒนธรรมสงกรานต์จังหวัดขอนแก่นในรูปแบบร่วมสมัย
- 2.2 เปิดโอกาสให้เยาวชนและประชาชนทั่วไปได้แสดงศักยภาพด้านแอนิเมชันและสื่อดิจิทัล
- 2.3 ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีและ AI อย่างสร้างสรรค์ในงานวัฒนธรรม
- 2.4 สนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และ Soft Power ระดับภูมิภาค

3. ประเภทการประกวด

แบ่งออกเป็น 2 ประเภท

ประเภทที่ 1 : ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

- นักเรียนระดับ ม.4-ม.6 หรือเทียบเท่า
- สมัครได้ทั้งเดี่ยวและทีม (ไม่เกิน 3 คน)

ประเภทที่ 2 : บุคคลทั่วไป

- นักศึกษา / ฟรีแลนซ์ / บุคคลทั่วไป
- ไม่จำกัดอายุ
- สมัครได้ทั้งเดี่ยวและทีม (ไม่เกิน 3 คน)

4. หัวข้อการประกวด

“สงกรานต์ขอนแก่นในมุมมองร่วมสมัย”

แนวทางเนื้อหา เช่น

- สงกรานต์วิถีอีสานดั้งเดิม
- สงกรานต์สร้างสรรค์ ปลอดภัย รักโลก
- สงกรานต์กับเสน่ห์อีสาน และการท่องเที่ยว

5. รูปแบบผลงานและข้อกำหนดการส่งผลงาน (รายละเอียด)

5.1 ประเภทผลงานที่รับ

ผู้สมัครต้องส่งผลงานในรูปแบบ แอนิเมชันเล่าเรื่อง (Animated Story / Short Animation / Motion Story) ภายใต้หัวข้อ “สงกรานต์ขอนแก่นในมุมมองร่วมสมัย” โดย ไม่จำกัดเทคนิคและเครื่องมือ เช่น

- แอนิเมชัน 2D
- แอนิเมชัน 3D
- Motion Graphic / Infographic Animation
- Stop Motion
- Hybrid (ผสม Live Action + Animation)
- เทคนิคอื่น ๆ ที่เหมาะสมตามความคิดสร้างสรรค์

หมายเหตุ: ผลงานต้องมี “การเคลื่อนไหว” และ “การเล่าเรื่อง/สื่อสารสาระ” อย่างชัดเจน ไม่ใช่เพียงสไลด์ภาพนิ่งเรียงต่อกัน

5.2 ความยาวและรูปแบบการนำเสนอ

- ความยาวผลงาน: **1-3 นาที** (รวม Opening/Ending)
- ควรมีองค์ประกอบหลัก:
 1. บทนำ/ปูเรื่อง (Hook)
 2. เนื้อเรื่อง/สาระสำคัญ (Message)
 3. ตอนจบ/ข้อคิดหรือคำชวนคิด (Takeaway)

5.3 คุณภาพไฟล์มาตรฐานสำหรับการส่ง

- ความละเอียดขั้นต่ำ: Full HD 1920x1080 (แนะนำ 1080p)
- อัตราส่วนภาพ: 16:9 (แนวนอน)
- รูปแบบไฟล์: .mp4 (H.264)
- เฟรมเรต: 24/25/30 fps (เลือกอย่างใดอย่างหนึ่งให้คงที่)
- ขนาดไฟล์แนะนำ: ไม่เกิน 500 MB ต่อผลงาน (เพื่อสะดวกต่อการอัปโหลด)

5.4 เสียงและคำบรรยาย (เพื่อเข้าถึงคนทุกกลุ่ม)

เพื่อให้เผยแพร่ต่อสาธารณะได้ดี ผู้จัดทำควรให้:

- มีเสียงประกอบได้ (ดนตรี/เอฟเฟกต์/พากย์) แต่ต้องไม่ละเมิดลิขสิทธิ์
- แนะนำให้มี คำบรรยายภาษาไทย (Subtitle) หรือข้อความบนจอที่ทำให้ผู้ชมเข้าใจได้แม้ไม่เปิดเสียง
- หากมีภาษาถิ่นอีสาน สามารถใช้ได้ โดยควรมีคำแปล/คำอธิบายประกอบเพื่อความเข้าใจ

5.5 การใช้ AI (อนุญาต แต่ต้องโปร่งใสและรับผิดชอบ)

อนุญาตให้ใช้ AI ในกระบวนการผลิต เช่น

- ช่วยคิดไอเดีย/พล็อต/สคริปต์
- สร้างภาพหรือองค์ประกอบกราฟิกบางส่วน
- สร้างเสียง/พากย์ (หากทำได้ถูกต้องตามกฎหมาย/เงื่อนไขเครื่องมือ)
- ช่วยตัดต่อ/ปรับสี/เพิ่มเอฟเฟกต์
- ช่วยทำ Subtitle/แปลภาษา

ข้อกำหนดสำคัญเกี่ยวกับ AI

1. ผู้ส่งผลงานต้องกรอก “แบบแจ้งการใช้ AI” ระบุว่าใช้ AI ในขั้นตอนไหน (เช่น Script / Image / Voice / Editing)
2. ห้ามใช้ AI ในลักษณะที่ละเมิดสิทธิ์ผู้อื่น เช่น
 - ใช้ภาพ/ตัวละคร/โลโก้/เพลงที่มีลิขสิทธิ์โดยไม่ได้รับอนุญาต
 - ทำ Deepfake หรือเลียนแบบเสียง/ใบหน้าบุคคลจริงจนทำให้เกิดความเสียหาย/เข้าใจผิด
3. ผู้ส่งผลงานต้องรับผิดชอบต่อความถูกต้องของข้อมูลและข้อเท็จจริงในงาน
4. หากตรวจพบการละเมิดลิขสิทธิ์หรือผิดกติกา ผู้จัดมีสิทธิ์ตัดสิทธิ์ทันที

5.6 เอกสารประกอบการส่งผลงาน

ผู้สมัครส่งผลงาน 1 ชิ้น ต้องแนบ:

1. ไฟล์ผลงานแอนิเมชัน (.mp4)
2. ไฟล์ “สรุปแนวคิด” (Concept) ไม่เกิน 1 หน้า A4 (PDF) ระบุ
 - ชื่อผลงาน
 - แนวคิดหลัก/สารที่ต้องการสื่อ
 - ความเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมสงกรานต์ท้องถิ่น
 - กลุ่มเป้าหมายของสื่อ
3. แบบแจ้งการใช้ AI (ถ้ามีใช้)
4. เอกสารยืนยันสถานะตามประเภทการประกวด
 - มัธยมปลาย: สำเนาบัตรนักเรียน/หนังสือรับรอง
 - บุคคลทั่วไป: สำเนาบัตรประชาชน หรือบัตรอื่นที่ทางราชการออกให้

5.7 ขั้นตอนการส่งผลงานเข้าร่วมการแข่งขัน

1. เข้าแบบฟอร์มรับสมัคร
ผู้สมัครต้องเข้าไปกรอกข้อมูลผ่าน **Google Form** ตามลิงก์ที่คณะผู้จัดงานกำหนด
2. กรอกข้อมูลผู้ส่งผลงาน

- ระบุ ชื่อ-นามสกุล ของผู้ส่งผลงานให้ครบถ้วน
- กรณีส่งแบบเดี่ยว: ระบุชื่อผู้ส่ง 1 คน
- กรณีส่งแบบทีม: ระบุชื่อสมาชิกทุกคนตามจำนวนจริง

3. เลือกประเภทการเข้าร่วมการแข่งขัน

- เลือกประเภทให้ตรงกับคุณสมบัติของผู้สมัคร
- นักเรียน
- บุคคลทั่วไป

4. อัปโหลดผลงานผ่าน Google Form

ผู้สมัครต้องอัปโหลดไฟล์ทั้งหมดไว้ใน Google Form การสมัครของตนเอง โดยภายใน Google Form ต้องประกอบด้วยไฟล์ดังต่อไปนี้

4.1 ไฟล์ผลงานแอนิเมชัน รูปแบบไฟล์ .mp4

4.2 ไฟล์สรุปแนวคิดผลงาน (Concept) ความยาวไม่เกิน 1 หน้า A4 รูปแบบไฟล์ PDF

ต้องระบุข้อมูลดังต่อไปนี้

- ชื่อผลงาน
- แนวคิดหลักหรือสารที่ต้องการสื่อ
- ความเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมสงกรานต์ท้องถิ่น
- กลุ่มเป้าหมายของสื่อ

4.3 แบบแจ้งการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) กรณีมีการใช้ AI ในกระบวนการสร้างผลงาน ต้องกรอกและแนบ

เอกสารให้ครบถ้วน

4.4 เอกสารยืนยันสถานะตามประเภทการประกวด

- ระดับมัธยมปลาย: สำเนาบัตรนักเรียน หรือหนังสือรับรองสถานะจากสถานศึกษา
- บุคคลทั่วไป: สำเนาบัตรประชาชน หรือบัตรอื่นที่ทางราชการออกให้

6. หลักเกณฑ์การให้คะแนน

คะแนนเต็ม 100 คะแนน โดยแบ่งเป็น 5 ด้านดังนี้

6.1 แนวคิดและความคิดสร้างสรรค์ (30 คะแนน)

- ไอเดียใหม่ มุมมองสด ไม่ซ้ำแบบเดิม
- การตีความ “สงกรานต์ย้อนแก่นร่วมสมัย” ได้ชัดเจน
- มีจุดเด่น/สไตล์เฉพาะที่จดจำได้
- ใช้ AI หรือเทคโนโลยี (ถ้าใช้) อย่าง “สร้างสรรค์” ไม่ใช่ใช้แทนทั้งหมดแบบขาดตัวตน

6.2 การสื่อสารวัฒนธรรมสงกรานต์อย่างเหมาะสม (25 คะแนน)

- มืองค์ประกอบวัฒนธรรมจริง (เช่น รตนน้ำดำหัว การแต่งกาย วิถีชุมชน ดนตรีพื้นบ้าน สัญลักษณ์ท้องถิ่น)
- เคารพความเหมาะสมของประเพณี ไม่บิดเบือนจนเสียความหมาย
- สื่อสารคุณค่า เช่น ความกตัญญู ความอบอุ่น ความสามัคคี การแบ่งปัน
- ไม่ส่งเสริมพฤติกรรมเสี่ยง/รุนแรง/ไม่ปลอดภัย

6.3 การเล่าเรื่องและอารมณ์ร่วม (20 คะแนน)

- โครงเรื่องมีจุดเริ่ม-กลาง-จบชัดเจน
- เล่าเรื่องกระชับ เข้าใจง่าย ภายใน 1-3 นาที
- มี Hook ดึงคนดูตั้งแต่ต้น
- มีอารมณ์ร่วม เช่น อบอุ่น สนุก ชึ้ง ตลก หรือชวนคิด
- Message ชัด: คุจบแล้ว “ได้อะไร” หรือ “อยากทำอะไรต่อ”

6.4 คุณภาพการผลิตและเทคนิค (15 คะแนน)

- คุณภาพภาพ: ความลื่นไหลของ Animation, Composition, สี, แสงเงา
- คุณภาพเสียง: เสียงชัด ดนตรี/เอฟเฟกต์บาลานซ์ดี
- งานตัดต่อ: จังหวะดี ไม่ยัด ไม่ตัดขาด
- ความเรียบร้อยของงาน: ตัวหนังสืออ่านได้ ฟอนต์เหมาะสม
- ไม่ได้วัดว่า 2D หรือ 3D “ใครเหนือกว่า” แต่วัดว่า “งานที่เลือกทำ ทำได้ดีแค่ไหน”

6.5 ความร่วมสมัยและศักยภาพในการเผยแพร่ (10 คะแนน)

- เหมาะกับการแชร์บนโซเชียล (เข้าใจได้เร็ว ภาพจำดี)
- สื่อสารเชิงบวก ส่งเสริมภาพลักษณ์ขอนแก่น
- ไม่มีประเด็นเสี่ยงด้านศีลธรรม/ความแตกแยก/ละเมิดสิทธิ์
- สามารถนำไปใช้ประชาสัมพันธ์ต่อได้จริง (Tourism/Soft Power/Education)

ข้อกำหนดเพิ่มเติมเพื่อความเป็นธรรม

- ผลงานต้องเป็นผลงานต้นฉบับของผู้สมัคร (Original Work)
- หากพบการละเมิดลิขสิทธิ์/ผิดกติกา/ปลอมแปลงเอกสาร ผู้จัดตัดสินสิทธิ์ทันที
- ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

7. รางวัลการประกวด

ประเภทบุคคลทั่วไป

รางวัลชนะเลิศ 10,000 บาท ถ้วยรางวัลรัฐมนตรีกระทรวงวัฒนธรรมและเกียรติบัตร

รองชนะเลิศอันดับ 1 5,000 บาท พร้อมเกียรติบัตร

รองชนะเลิศอันดับ 2 3,000 บาท พร้อมเกียรติบัตร

ประเภทยุทธศาสตร์ชาติตอนปลาย

รางวัลชนะเลิศ 10,000 บาท ถ้วยรางวัลรัฐมนตรีกระทรวงวัฒนธรรม ทุนส่วนลดค่าเทอม 30,000 บาท และเกียรติบัตร

รองชนะเลิศอันดับ 1 5,000 บาท ทุนส่วนลดค่าเทอม 25,000 บาทพร้อมเกียรติบัตร

รองชนะเลิศอันดับ 2 3,000 บาท ทุนส่วนลดค่าเทอม 20,000 บาทพร้อมเกียรติบัตร

รางวัล Popular Vote (สำหรับประเภทที่ 1 จะมีการนำผลงานที่เข้ารอบชิงมาโหวตกัน 1 รางวัล รางวัลละ 3,000 บาท) (โหวตผ่าน Facebook Page คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น <https://www.facebook.com/ITSPUKHONKAEN>)

เพิ่มเติม: ทุนส่วนลดค่าเทอมจากมหาวิทยาลัยผู้ร่วมจัด (ตามเงื่อนไขที่กำหนด)

8. ระยะเวลาดำเนินการและกำหนดการแข่งขัน

โครงการ “Khon Kaen Next Gen Animation Contest” กำหนดระยะเวลาดำเนินการ ดังนี้

8.1 ระยะเวลาประชาสัมพันธ์โครงการ

- ดำเนินการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อออนไลน์ เว็บไซต์หน่วยงาน สถานศึกษา และเครือข่ายพันธมิตร
- เผยแพร่โปสเตอร์ดิจิทัล คลิปประชาสัมพันธ์ และรายละเอียดกติกาการแข่งขัน
- ระยะเวลาประชาสัมพันธ์: ตั้งแต่วันที่เปิดประกาศโครงการ จนถึงวันที่ 22 มีนาคม (วันปิดรับผลงาน)

8.2 ระยะเวลารับสมัครและรับผลงาน

- เปิดรับสมัครและรับผลงานทั้ง 2 ประเภท (มัธยมปลาย และบุคคลทั่วไป)
- ผู้สมัครต้องส่งไฟล์ผลงานและเอกสารประกอบให้ครบถ้วนภายในกำหนด
- กำหนดปิดรับผลงาน: วันที่ 22 มีนาคม เวลา 23.59 น.
- ผลงานที่ส่งหลังจากวันและเวลาดังกล่าวจะไม่ถูกนำเข้าสู่กระบวนการพิจารณา

8.3 การพิจารณาคัดเลือก รอบที่ 1 (รอบคัดเลือกผลงาน)

- คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิจะพิจารณาผลงานตามหลักเกณฑ์ที่กำหนด
- คัดเลือกผลงานที่มีคุณภาพและมีความเหมาะสมเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ
- ประกาศรายชื่อผู้ผ่านรอบแรก วันที่ 27 มีนาคม ผ่านช่องทางเว็บไซต์และสื่อประชาสัมพันธ์ของโครงการ (เว็บไซต์มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น และFacebook Page: คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น <https://www.facebook.com/ITSPUKHONKAEN>)

8.4 รอบชิงชนะเลิศ (Final Round & Award Day)

- ผู้ผ่านเข้ารอบสุดท้าย (ทั้ง 2 ประเภท) จะต้องเข้าร่วมกิจกรรมรอบชิงชนะเลิศ
- จัดขึ้นในวันที่ 3 เมษายน ณ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น

กิจกรรมภายในรอบชิงชนะเลิศ ประกอบด้วย:

1. การฉายผลงานแอนิเมชันต่อหน้าคณะกรรมการและสาธารณชน
2. การนำเสนอแนวคิด (Presentation) โดยตัวแทนทีม

- เวลาไม่เกิน 5 นาทีต่อทีม
- อธิบายแนวคิด กระบวนการผลิต และการใช้เทคโนโลยี/AI (ถ้ามี)

3. การตอบคำถามจากคณะกรรมการ (Q&A)

8.5 การตัดสินและประกาศผลรางวัล

- คณะกรรมการจะรวมคะแนนจากรอบคัดเลือก และคะแนนรอบนำเสนอชิงชนะเลิศ
- ประกาศผลและมอบรางวัลภายในวันเดียวกัน **วันที่ 3 เมษายน**
- ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

หมายเหตุ

- ผู้เข้ารอบชิงชนะเลิศต้องยืนยันการเข้าร่วมกิจกรรมภายในระยะเวลาที่กำหนด
- หากไม่สามารถเข้าร่วมรอบชิงชนะเลิศได้ จะถือว่าสละสิทธิ์
- กำหนดการอาจมีการปรับเปลี่ยนตามความเหมาะสม โดยผู้จัดจะแจ้งให้ทราบล่วงหน้า

9. สิทธิ์ในผลงานและการนำไปใช้ประโยชน์

9.1 การถือครองลิขสิทธิ์

1. ผู้ส่งผลงานเข้าประกวด ยังคงเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ ของผลงานแอนิเมชันที่ส่งเข้าประกวด (รวมถึงตัวละคร เรื่องราว งานภาพ เสียง และองค์ประกอบต่าง ๆ)
2. ผู้ส่งผลงานรับรองว่า ผลงานที่ส่งเป็นผลงานต้นฉบับ (Original Work) และ/หรือมีสิทธิ์ใช้งาน องค์ประกอบทั้งหมดอย่างถูกต้องตามกฎหมาย หากมีการละเมิดลิขสิทธิ์ ผู้ส่งผลงานต้องรับผิดชอบแต่เพียงผู้เดียว และผู้จัดมีสิทธิ์ตัดสินโดยไม่ต้องแจ้งล่วงหน้า

9.2 สิทธิ์การใช้ผลงานของผู้จัดโครงการ (จังหวัดและมหาวิทยาลัย)

เพื่อให้ผลงานสามารถนำไปใช้ประโยชน์ต่อสาธารณะและส่งเสริมวัฒนธรรมสงกรานต์ร่วมสมัย จังหวัดขอนแก่น ผู้สมัครยินยอมให้ ผู้จัดโครงการ/หน่วยงานผู้ร่วมจัด มีสิทธิ์ดังต่อไปนี้

(ก) หน่วยงานที่มีสิทธิ์ใช้ผลงาน

- จังหวัดขอนแก่น และ/หรือหน่วยงานภายใต้จังหวัดที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม การท่องเที่ยว และการประชาสัมพันธ์

- มหาวิทยาลัยผู้ร่วมจัดโครงการ และหน่วยงานภายในมหาวิทยาลัยที่เกี่ยวข้อง (เช่น คณะ/สำนัก/ศูนย์/ฝ่ายประชาสัมพันธ์)

(ข) ลักษณะสิทธิ์ที่อนุญาต

- เป็นสิทธิ์แบบ ไม่ผูกขาด (Non-exclusive)
- ไม่จำกัดพื้นที่ (Worldwide)
- ไม่จำกัดระยะเวลา (Perpetual) หรือจนกว่าจะมีการยุติสิทธิ์ตามข้อกำหนดของผู้จัด
- เพื่อวัตถุประสงค์ การเผยแพร่เพื่อประโยชน์สาธารณะ/การศึกษา/การประชาสัมพันธ์ และ ไม่แสวงหากำไรโดยตรง

(ค) ช่องทางการนำไปใช้

ผู้จัดสามารถนำผลงานไปใช้ได้ช่องทาง เช่น

1. เผยแพร่บนเว็บไซต์/เพจทางการของจังหวัดขอนแก่น และมหาวิทยาลัย
2. เผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Facebook, YouTube, TikTok, IG, Line OA) ของหน่วยงานผู้จัด/ผู้ร่วมจัด
3. ฉายในกิจกรรมเทศกาลสงกรานต์ งานวัฒนธรรม งานนิทรรศการ งาน Open House และกิจกรรมภายในมหาวิทยาลัย
4. ใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอน/กิจกรรมการเรียนรู้ด้านวัฒนธรรมและสื่อสร้างสรรค์ (ภายในมหาวิทยาลัย/เครือข่ายการศึกษา)
5. ใช้เป็นสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบ Video compilation/Highlight ภายใต้โครงการ

9.3 การดัดแปลง/ตัดต่อเพื่อการเผยแพร่

ผู้จัดสามารถดำเนินการ “ปรับรูปแบบ” เพื่อการเผยแพร่ได้ โดยไม่กระทบสาระสำคัญของผลงาน เช่น

- ตัดเป็นคลิปสั้น (Teaser/Highlight)
- ทำภาพปก/โปสเตอร์จากเฟรมในวิดีโอ
- ใส่คำบรรยาย/โลโก้ผู้จัด/เครดิต
- ปรับขนาดสัดส่วนเพื่อแพลตฟอร์ม (16:9, 9:16, 1:1)

ทั้งนี้ผู้จัดจะไม่แก้ไขเนื้อหาจนทำให้ความหมายผิดเพี้ยนหรือกระทบต่อชื่อเสียงของเจ้าของผลงาน’

9.4 การให้เครดิตและการระบุชื่อผู้สร้าง

ทุกครั้งที่ผู้จัดนำผลงานไปเผยแพร่ จะดำเนินการให้เครดิตอย่างเหมาะสม เช่น

- ระบุชื่อผลงาน ชื่อผู้สร้าง/ทีม ชื่อสถานศึกษา (กรณีมัธยมปลาย)
- ระบุปีที่ได้รับรางวัล/เข้ารอบ และชื่อโครงการ
- แนบเครดิตท้ายคลิปหรือในคำอธิบายโพสต์ (Description/Caption)

9.5 สิทธิของผู้ส่งผลงานในการเผยแพร่เอง

ผู้ส่งผลงานยังสามารถนำผลงานไปเผยแพร่ในช่องทางของตนเองได้ โดยแนะนำให้ระบุเครดิตโครงการ เช่น “ผลงานเข้าร่วม/ได้รับรางวัลจาก Khon Kaen Next Gen Animation Contest”

9.6 ข้อกำหนดเกี่ยวกับการใช้ AI และความรับผิดชอบ

หากผลงานมีการใช้ AI ผู้ส่งผลงานต้องรับรองว่า

- ใช้ AI อย่างถูกต้องตามเงื่อนไขเครื่องมือและกฎหมาย
- ไม่ละเมิดสิทธิบุคคลอื่น (ภาพ/เสียง/ตัวตน)
- เนื้อหาไม่บิดเบือนจนก่อให้เกิดความเสียหายหรือความเข้าใจผิด