



ที่ ศธ ๐๔๐๑๐/ว๔๘๗๔

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
กระทรวงศึกษาธิการ กทม. ๑๐๓๐๐

๒๐ มีนาคม ๒๕๖๙

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์โครงการพัฒนาเยาวชนด้านการพัฒนาเกมดิจิทัล “KRAFTON Thailand 2026 (Better Ground Thailand 2026)”

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาทุกเขต

สิ่งที่ส่งมาด้วย รายละเอียดกิจกรรมและโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์โครงการฯ

จำนวน ๑ ชุด

ด้วยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ร่วมกับมูลนิธิยูเอซีพีเม้นท์ ประเทศไทย และบริษัท KRAFTON ดำเนินโครงการพัฒนาเยาวชนด้านการพัฒนาเกมดิจิทัล “KRAFTON Thailand 2026 (Better Ground Thailand 2026)” โดยมีวัตถุประสงค์ในการส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยให้มีความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่สอดคล้องกับการศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑ โดยเฉพาะด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี นวัตกรรม และการประกอบอาชีพในอนาคต และทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และการทำงานเป็นทีม เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้บทบาทและเส้นทางอาชีพในอุตสาหกรรมเกมและเทคโนโลยี พัฒนาโครงการตั้งแต่แนวคิดไปจนถึงผลงานต้นแบบ และคัดเลือกทีมที่มีผลงานโดดเด่นเพื่อเป็นตัวแทนประเทศไทย ในการเข้าร่วมการแข่งขันโครงการ Better Ground Final 2026 ณ ประเทศเกาหลีใต้

ในการนี้ เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงขอความอนุเคราะห์สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประชาสัมพันธ์การรับสมัครโครงการพัฒนาเยาวชนด้านการพัฒนาเกมดิจิทัล “KRAFTON Thailand 2026 (Better Ground Thailand 2026)” ให้แก่ครู บุคลากรทางการศึกษา และนักเรียนที่สนใจเข้าร่วมโครงการ และสามารถสมัครลงทะเบียนได้ที่ <https://forms.gle/KPPdH8L5T2DsnKsw5> ตั้งแต่บัดนี้จนถึง ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙ รายละเอียดดังสิ่งที่ส่งมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อทราบและพิจารณาดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(นายวิษณุ ทรัพย์สมบัติ)

รองเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปฏิบัติราชการแทน  
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา

โทร. ๐ ๒๒๘๘ ๕๗๖๙

“เรียนดี มีคุณธรรม”

## โครงการ Better Ground 2026

(KRAFTON Thailand 2026)

### 1. หลักการและเหตุผล

มูลนิธิยูนิเวิร์สอัสซิฟเมนต์ ประเทศไทย เป็นองค์กรไม่แสวงหาผลกำไรด้านการศึกษา ที่มุ่งส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยให้มีความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่สอดคล้องกับการศึกษาในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี นวัตกรรม และการประกอบอาชีพในอนาคต

ในปี 2026 มูลนิธิฯ ได้รับความร่วมมือจาก บริษัท KRAFTON (บริษัทผู้พัฒนาเกมระดับโลก) ในการดำเนินโครงการ **Better Ground 2026** ซึ่งเป็นโครงการพัฒนาเยาวชนด้านการออกแบบและพัฒนาเกมดิจิทัล สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย อาชีวศึกษา และมหาวิทยาลัย(อยู่ในเกณฑ์ที่กำหนด) อายุระหว่าง 15-18 ปี

โครงการถูกออกแบบภายใต้แนวคิด **Project-Based Learning (PBL)** เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ควบคู่กับการให้คำปรึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมเกม

### 2. วัตถุประสงค์

1. ส่งเสริมทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และการทำงานเป็นทีม
2. พัฒนาทักษะด้านการออกแบบและพัฒนาเกมดิจิทัล
3. เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้เส้นทางอาชีพในอุตสาหกรรมเกมและเทคโนโลยีสร้างสรรค์
4. คัดเลือกทีมที่มีศักยภาพ เพื่อเป็นตัวแทนประเทศไทยเข้าร่วมแข่งขัน Better Ground Final ณ ประเทศเกาหลีใต้

### 3. กลุ่มเป้าหมาย

- นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย อาชีวศึกษา และมหาวิทยาลัย (อยู่ในเกณฑ์ที่กำหนด)
- อายุระหว่าง 15-18 ปี
- สมัครเป็นทีม ทีมละ 3-4 คน
- สมาชิกภายในทีมต้องมีอย่างน้อย 1 คน ที่สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้ในระดับดี

#### 4. รูปแบบการดำเนินโครงการ

โครงการดำเนินงานระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ – กันยายน 2569 แบ่งออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่

##### ระยะที่ 1: การอบรม และการคัดเลือกทีม

- การอบรมพื้นฐานด้าน Game Design และ Design Thinking
- การนำเสนอแนวคิดเกม และรับคำแนะนำจากเมนเทอร์
- การคัดเลือกเหลือ 10 ทีมสุดท้าย

##### ระยะที่ 2: การพัฒนาโครงการ (Development Phase)

- การพัฒนาเกมต้นแบบภายใต้คำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
- การติดตามความก้าวหน้า และให้คำปรึกษาอย่างต่อเนื่อง

##### ระยะที่ 3: การแข่งขันระดับประเทศ และระดับนานาชาติ

- การนำเสนอผลงานในรอบชิงชนะเลิศระดับประเทศ
- การคัดเลือกทีมชนะเลิศ เพื่อเป็นตัวแทนประเทศไทย
- การเข้าร่วมเวทีนำเสนอผลงานระดับนานาชาติ ณ ประเทศเกาหลีใต้

#### 5. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- เยาวชนมีทักษะด้านเทคโนโลยีสร้างสรรค์ และการพัฒนาเกม
- นักเรียนได้พัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 อย่างเป็นรูปธรรม
- เกิดเครือข่ายการเรียนรู้ระหว่างนักเรียน ครู และผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรม
- ส่งเสริมภาพลักษณ์ประเทศไทยในเวทีเยาวชนด้านเทคโนโลยีระดับนานาชาติ

## 6. เกณฑ์การแข่งขัน

6.1 องค์ประกอบที่ต้องส่งมอบ (Deliverables) ทุกทีมต้องนำเสนอ:

- เกมต้นแบบที่สามารถเล่นได้จริง (Playable Prototype – อย่างน้อย 1 Level)
- สไลด์การนำเสนอ (Pitch Presentation)
- เอกสารประกอบแนวคิดเกม (Concept & Development Summary)

6.2 เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Criteria)

การประเมินใช้มาตรฐานสากล โดยแบ่งสัดส่วนดังนี้:

การประเมินใช้มาตรฐานสากล	คะแนน (100)
<b>Creativity – ความคิดสร้างสรรค์</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ความแปลกใหม่ของแนวคิดเกม</li> <li>• การเล่าเรื่อง (Narrative)</li> <li>• กลไกเกม (Game Mechanics) ที่มีเอกลักษณ์</li> </ul>	20
<b>Player Experience &amp; Usability – ประสบการณ์ผู้เล่น</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ความสนุกและความเข้าใจง่าย</li> <li>• การออกแบบ UI/UX</li> <li>• ความลื่นไหลในการเล่น</li> </ul>	40
<b>Feasibility – ความเป็นไปได้ในการพัฒนา</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ความเหมาะสมของขอบเขตโครงการ</li> <li>• ความสมเหตุสมผลด้านเทคนิค</li> <li>• ศักยภาพในการต่อยอดพัฒนาในอนาคต</li> </ul>	30
<b>Professional Ethics &amp; Values – คุณค่าทางวิชาชีพ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• การทำงานเป็นทีม</li> <li>• การรับฟังคำแนะนำและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง</li> <li>• ทักษะคิดแบบ Growth Mindset</li> </ul>	10

### 6.3 สิ่งที่กรรมการอาจจะพิจารณาเพิ่มเติม

1.การนำเสนอ และวิสัยทัศน์ของทีม	2.กระบวนการพัฒนา (Learning Journey)
3.การแก้ปัญหาระหว่างทาง	4.ทักษะการนำเสนอ (Pitching Skills)
5.การตอบคำถาม (Q&A)	

หมายเหตุ: ไม่พิจารณาเฉพาะความสมบูรณ์ของเกมเท่านั้น แต่รวมถึง “กระบวนการคิด” และ “การเรียนรู้จากเมนเทอร์”

### 6.4 รูปแบบการตัดสิน

<b>1.รอบเอกสาร (Pre-evaluation)</b>	กรรมการพิจารณาเอกสารแนวคิดและข้อมูลโครงการล่วงหน้า
<b>2.รอบนำเสนอ</b>	-ทีมละไม่เกินเวลาที่กำหนด -ช่วงถาม-ตอบกับกรรมการ -ประเมินตาม Rubric มาตรฐาน
<b>3.กรณีคะแนนเท่ากัน</b> กรรมการอาจจะพิจารณาจาก	-ความชัดเจนของแนวคิด -ศักยภาพในการพัฒนา -ผลกระทบเชิงบวกของเกม

### 6.5 จริยธรรมและความยุติธรรม

- ห้ามเมนเทอร์สร้างผลงานแทนทีม
- ห้ามมีผลประโยชน์ทับซ้อนของกรรมการ
- ทุกทีมต้องปฏิบัติตาม Code of Conduct
- การเลือกปฏิบัติหรือพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมถือเป็นการตัดสินสิทธิ์

### 6.6 สำหรับทีมที่ผ่านเข้าสู่เวทีนานาชาติ ทีมตัวแทนประเทศต้อง

- ปรับปรุงเกมตามคำแนะนำ
- ส่งผลงานตามมาตรฐาน Global Rubric
- นำเสนอเป็นภาษาอังกฤษในเวที International Final

6.7 สรุปแนวคิดหลักของการตัดสิน Better Ground ไม่ได้มองหา “เกมที่สมบูรณ์แบบที่สุด” แต่กำลังมองหา

- ✓ ทีมที่มีแนวคิดสร้างสรรค์
- ✓ มีการเรียนรู้และพัฒนาอย่างชัดเจน
- ✓ การทำงานร่วมกันอย่างมืออาชีพ
- ✓ มีศักยภาพเติบโตในอุตสาหกรรมเกม

## 7. เงื่อนไขในการสมัคร

คุณสมบัติผู้สมัคร	เงื่อนไขการเข้าร่วมกิจกรรม
<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย อาชีวศึกษา และมหาวิทยาลัย (อยู่ในเกณฑ์ที่กำหนด)</li> <li>- มีอายุระหว่าง 15-18 ปี ณ วันที่สมัคร</li> <li>- สมัครเป็นทีม ทีมละ 3-4 คน</li> <li>- สมาชิกภายในทีมต้องมีอย่างน้อย 1 คน ที่สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้ในระดับดี</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สมาชิกทุกคนในทีมต้องเข้าร่วมกิจกรรมอบรมตามวันและเวลาที่กำหนด</li> <li>- การขาดเข้าร่วมกิจกรรมสำคัญโดยไม่มีเหตุผลอันสมควร อาจส่งผลให้ทีมถูกพิจารณาตัดสิทธิ์จากการแข่งขันในรอบถัดไป</li> <li>- ผู้สมัครต้องยินยอมปฏิบัติตามกติกาและแนวปฏิบัติ (Code of Conduct) ของโครงการ</li> </ul>
เงื่อนไขด้านผลงาน	สิทธิและความยินยอม
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผลงานที่ส่งเข้าประกวดต้องเป็นผลงานที่ทีมพัฒนาขึ้นเอง</li> <li>- ห้ามคัดลอก คัดแปลง หรือละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานของผู้อื่น</li> <li>- เมินเทอร์หรือบุคคลภายนอกไม่สามารถพัฒนาผลงานแทนทีมได้</li> <li>- ทีมต้องจัดส่งผลงานและเอกสารประกอบตามกำหนดเวลา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้สมัครยินยอมให้โครงการใช้ภาพถ่าย วิดีโอ และข้อมูลผลงานเพื่อการประชาสัมพันธ์</li> <li>- ผู้สมัครต้องกรอกข้อมูลในแบบสอบถามก่อนและหลังเข้าร่วมโครงการ เพื่อใช้ในการประเมินผลกระทบของโครงการ</li> </ul>
เงื่อนไขการตัดสิน	เงื่อนไขทั่วไป
<ul style="list-style-type: none"> <li>- การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด</li> <li>- ในกรณีมีคะแนนเท่ากัน คณะกรรมการจะพิจารณาตามเกณฑ์คุณภาพผลงานและศักยภาพในการพัฒนา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- โครงการขอสงวนสิทธิ์ในการเปลี่ยนแปลงกำหนดการหรือรายละเอียดตามความเหมาะสม</li> <li>- การสมัครเข้าร่วมโครงการถือว่าผู้สมัครรับทราบและยอมรับเงื่อนไขทั้งหมด</li> </ul>

8. รางวัล ประกอบด้วย (มูลค่าโดยรวม 30,000 บาท)

ตำแหน่งรางวัลที่ได้รับ	รับรางวัล
- Champion Award (ตัวแทนประเทศไทยสู่เวทีการแข่งขันระดับนานาชาติ) - 1st Runner-up Award - 2nd Runner-up Award - Honorable Mention Award	-Gift Voucher -Trophy (โล่รางวัล) -Medal (เหรียญรางวัล) -Certificate
Top 10 Finalists (จำนวน 7 ทีม) ทีมที่ผ่านเข้าสู่รอบสุดท้ายในกลุ่ม Top 10 จะได้รับ	-Medal (เหรียญรางวัล) -Certificate

9. หน่วยงานร่วมดำเนินการ

- มูลนิธิยูนิเวิร์สชิฟเมนต์ ประเทศไทย (JA Thailand) และ JA Korea
- บริษัท KRAFTON

10. ช่องทางการรับสมัคร



<https://forms.gle/KPPdH8L5T2DsnKsw5>

QR Code ถึงที่รับสมัคร

## Phases of KRAFTON Thailand 2026

Task	Dec-25	Jan-26	Feb-26	Mar-26	Apr-26	May-26	Jun-26	Jul-26	Aug-26	Sep-26	Oct-26	Nov-26	Dec-26
<b>KRAFTON Thailand 2026 activities</b>													
<b>Preparation of Agenda, Budget, PR plan</b> เตรียมวางแผน ปฏิทิน ค่าใช้จ่าย แผนการประชาสัมพันธ์	1 ธ.ค. - 31 ม.ค.												
<b>Applications</b> การเปิดรับสมัครโครงการ ✦ นักเรียนทุกคนในทีมต้องเข้าร่วมการอบรมในวันที่ 4 เมษายน มีฉะนั้นอาจถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันในรอบถัดไป			1 ก.พ. - 20 มี.ค.										
<b>Selected down to 21 teams</b> คัดเลือก ทีมที่ผ่านเข้ารอบ 21 ทีม				21 มี.ค.	-----7 เม.ย.								
<b>1) Better Ground Play [Online-Haft Day] #1</b> - Introduction to Better Ground (แนะนำโครงการ Better Ground) - Game design 101 & Design thinking - Platforms introduction						4 เม.ย.							
<b>Announce 21 teams proceeding to next phase</b> ประกาศผลทีมที่ผ่านเข้ารอบ 21 ทีม						8 เม.ย.							
<b>2) Better Ground Play [Online-1 Day] #2</b> - Game concept presentation & feedback (1-on-1) (ฟรีเซนต์ผลงาน)						18 เม.ย.							
<b>Announce 10 teams proceeding to next phase</b> ประกาศผลทีมที่ผ่านเข้ารอบ 10 ทีม สุดท้าย ✦ นักเรียนทุกคนในทีมต้องเข้าร่วมการอบรมในวันที่ 16 พฤษภาคม มีฉะนั้นอาจถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันในรอบถัดไป						25 เม.ย.							
<b>✦ ช่วงพัฒนาโครงการ (Development Phase)</b>						26 เม.ย.	-----	-----	10 ก.ค.				
<b>3) Better Ground Day [Online-1 Day]</b> กิจกรรม Better Ground Day (Online – 1 Day Workshop สำหรับ 10 ทีม ที่ผ่านเข้ารอบ) - Game making - from paper to prototype - Technical Deep Dive (Workshop เชิงเทคนิค) - Managing game and team sustainability									16 พ.ค.				

<b>4) Better Ground Up [Online-1 Day]</b> กิจกรรมติดตามความคืบหน้าและให้คำแนะนำ (Progress Check & Mentoring Session)								13 มี.ย.						
<b>5) Better Ground Thailand Final Challenge [Online-1 Day]</b> การนำเสนอผลงานระดับประเทศ พร้อมประกาศผลทีมชนะเลิศ 🏆 Champion Award ----- ตัวแทนประเทศไทยไปแข่งขันต่อ 🥈 1st Runner-up Award 🥉 2nd Runner-up Award									11 ก.ค.					
<b>Post-National Competition Development and Improvement Phase (R. 1)</b> ช่วงพัฒนาและปรับปรุงผลงานหลังการแข่งขันระดับประเทศ ครั้งที่ 1 🏆 Champion Team									12----- ก.ค.	-----14 ส.ค.				
<b>Project Presentation for Additional Feedback (R. 1)</b> นำเสนอผลงานเพื่อรับคำแนะนำเพิ่มเติม ครั้งที่ 1 🏆 Champion Team										15 ส.ค.				
<b>Final Development and Improvement Phase</b> ช่วงพัฒนาและปรับปรุงผลงานครั้งสุดท้าย 🏆 Champion Team										16----- ส.ค.	-----4 ก.ย.			
<b>Champion Team – Final Project Presentation &amp; Report</b> ทีมชนะเลิศ นำเสนอผลงานครั้งสุดท้าย 🏆 Champion Team											5 ก.ย.			
<b>6) Better Ground Global Competition</b> The winning team should get ready for the trip to Korea. 🏆 Champion Team												Date TBC		

#### Applicant Qualifications

- Applicants must be high school students aged 15–18 years old.
- Applications must be submitted as a team of 3–4 members per team.
- At least one team member must be able to communicate in English at a good to very good level.
- Note: Only one application form per team may be submitted.

## Agenda - Better Ground Play [Online-Haft Day] / 4 April 2026 : 13.00-17.00 O'clock

Time	Material	รายละเอียด
13:00-13:30	<b>Session 1: Introduction to Better Ground</b>	<b>Session 1: แนะนำโครงการ Better Ground</b>
13:30-15:00	<b>Session 2: Game design 101 &amp; Design thinking</b>	<b>Session 2: Game design 101 &amp; Design thinking</b>
	<b>What Is a Game? Core Building Blocks</b> - Game loop (input → update → output) - Rules, goals, challenge, feedback - Player experience vs mechanics	<b>เกมคืออะไร? องค์ประกอบพื้นฐานของเกม</b> - วงจรของเกม (Game Loop): การรับคำสั่งจากผู้เล่น → การประมวลผลของเกม → การแสดงผล - กติกา เป้าหมาย ความท้าทาย และการตอบสนองของเกม - ประสบการณ์ของผู้เล่น (Player Experience) กับ กลไกของเกม (Game Mechanics)
	<b>Game Design Basics</b> - Mechanics, Dynamics, Aesthetics - Controls and player feedback - Difficulty & fun balance Design thinking concept in game making	<b>พื้นฐานการออกแบบเกม (Game Design Basics)</b> - กลไกของเกม รูปแบบการเล่น และประสบการณ์/ความรู้สึกของผู้เล่น - การควบคุมเกมและการตอบสนองกลับไปยังผู้เล่น - การปรับระดับความยากให้เหมาะสมและยังคงความสนุก Design Thinking ในการสร้างเกม
15:00-15:15	<b>Break</b>	<b>พักเบรก</b>
15:15-16:45	<b>Session 3: Platforms introduction</b>	<b>Session 3: Platforms introduction</b>
	<b>Intro to Game Tools &amp; Engine</b> - Game development Demo (Build a tiny scene live: Player object/Movement/Simple obstacle) - Importance of Polish & Playtesting - Multiplayer concepts (theory only)	<b>แนะนำเครื่องมือและเอนจินสำหรับพัฒนาเกม</b> - สาธิตการพัฒนาเกม (Game Development Demo) (สร้างฉากเกมขนาดเล็กแบบเรียลไทม์: ตัวละครผู้เล่น (Player Object) การเคลื่อนไหว (Movement) สิ่งกีดขวางอย่างง่าย (Simple Obstacle)) - ความสำคัญของการขัดเกลาเกมและการทดสอบการเล่น (Polish & Playtesting) - แนวคิดพื้นฐานของเกมที่มีผู้เล่นหลายคน (Multiplayer Concepts – ภาควิชา)
	<b>Publishing &amp; next steps</b> - Exporting & sharing games - Free assets & learning resources - Roles in game development (design, art, code, sound)	<b>การเผยแพร่ และขั้นตอนต่อไปของเกม</b> - การส่งออกไฟล์เกม และการแชร์เกมให้ผู้เล่นคนอื่นเล่นเกมของคุณ - แหล่งทรัพยากร และแหล่งเรียนรู้ฟรี - บทบาทหน้าที่ในกระบวนการพัฒนาเกม (การออกแบบ, งานศิลป์, การเขียนโค้ด, เสียง)
16:45-17:00	<b>Wrap up and Q&amp;A</b>	<b>สรุปบทเรียน และช่วงตอบคำถาม</b>

## Agenda - Better Ground Play [Online-Full Day] / 18 April 2026 : 09.00 -17.00 O'clock

Time	Material	รายละเอียด
09.00-09.30	<p><b>Opening Ceremony (All students are required to join)</b>  <b>Game Concept Presentation</b>                      (Total: 21 teams. They will be divided into 3 rooms, with 3 mentors – 1 mentor per 7 teams in each room.)</p> <p>All participating teams are required to attend the Opening Ceremony and Competition Briefing Session, which will include the following:                      1. Introduction of mentors and judges                      2. Explanation of the evaluation criteria and scoring system                      3. Explanation of the rules and presentation format                      4 Room assignment and presentation order draw                      .....</p> <p><b>After the briefing session, each team will proceed to their assigned presentation room according to the room and presentation order they have received.</b></p> <p>✦ <b>Presentation Check-in</b>                      Each team must check in at the main presentation room at least 5 minutes before their scheduled presentation time to prepare their slides and presentation equipment.</p>	<p>พิธีเปิด เพื่อชี้แจง (นักเรียนทุกคนเข้าร่วม)                      การนำเสนอแนวคิดของเกม                      (21 ทีม แบ่งเป็น 3 ห้อง / เมนเทอร์ 3 คน / เมนเทอร์ 1 คน ต่อ 7 ทีม)</p> <p>ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมต้องเข้าร่วมพิธีเปิดงานและการชี้แจงรายละเอียดการแข่งขัน โดยมีเนื้อหาดังต่อไปนี้:                      1.แนะนำเมนเทอร์และคณะกรรมการ                      2.ชี้แจงหลักเกณฑ์และเกณฑ์ให้คะแนน                      3.ชี้แจงกติกาและรูปแบบการนำเสนอผลงาน                      4.การแบ่งห้องและการจับลำดับการนำเสนอ                      .....</p> <p>ภายหลังเสร็จสิ้นการชี้แจง                      ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีมให้แยกย้ายเข้าห้องนำเสนอตามห้องและลำดับที่ได้รับ</p> <p>✦ การรายงานตัวก่อนนำเสนอ                      แต่ละทีมต้องเข้ารายงานตัว ณ ห้องนำเสนอหลักก่อนเวลานำเสนออย่างน้อย 5 นาที เพื่อเตรียมความพร้อมด้านสไลด์และอุปกรณ์ประกอบการนำเสนอ</p>
<b>1 Mentor / 1 room</b> ( 1st Room, 2nd Room, 3rd Room )	<b>1 Mentor / 7 Teams</b>	<b>เมนเทอร์ 1 คน และ 7 ทีม</b>
09.30-10.00	Team ..... present 15 Munites and Feedback 15 Munites	ทีม..... present 15 นาที Feedback 15 นาที
10.00-10.30	Team ..... present 15 Munites and Feedback 15 Munites	ทีม..... present 15 นาที Feedback 15 นาที
10.30-10.40	<b>Break</b>	<b>พักเบรก</b>
10.40-11.10	Team ..... present 15 Munites and Feedback 15 Munites	ทีม..... present 15 นาที Feedback 15 นาที
11.10-11.40	Team ..... present 15 Munites and Feedback 15 Munites	ทีม..... present 15 นาที Feedback 15 นาที
11.40-12.00	Mentors from each room will gather in the main room to summarize the presentation results together.	เมนเทอร์แต่ละห้องสรุปผลการนำเสนอในห้องห้องหลักร่วมกัน
12.00-13.00	<b>Lunch Break</b>	<b>พักเที่ยง</b>
13.00-13.30	Team ..... present 15 Munites and Feedback 15 Munites	ทีม..... present 15 นาที Feedback 15 นาที
13.30-14.00	Team ..... present 15 Munites and Feedback 15 Munites	ทีม..... present 15 นาที Feedback 15 นาที
14.00-14.10	<b>พักเบรก</b>	<b>พักเบรก</b>
14.10-14.40	Team ..... present 15 Munites and Feedback 15 Munites	ทีม..... present 15 นาที Feedback 15 นาที
14.40-17.00	Mentors from each room will gather in the main room to summarize the presentation results together.	เมนเทอร์แต่ละห้องสรุปผลการนำเสนอในห้องห้องหลักร่วมกัน

## Agenda - Better Ground Day [Online-Full Day] / 16 May 2026 : 09.00 -17.00 O'clock

เวลา	Material	รายละเอียด
9:30-10:30	<b>Session 1: Game making - from paper to prototype</b> - Difference between an idea and a prototype - Importance of storyboarding your game and narrative design - Why most ideas must be simplified to get built - What “done for today” looks like	<b>Session 1: Game making - from paper to prototype</b> - ความแตกต่างระหว่าง “ไอเดีย” กับ “ต้นแบบ (Prototype)” - ความสำคัญของการทำแผนภาพลำดับเรื่องราว (Storyboard) ของเกม และการการวางเรื่องราวให้เกม (Narrative Design) - เหตุผลที่ไอเดียส่วนใหญ่ต้องถูกทำให้ง่ายลงหรือลดความสับสนก่อน จึงจะสามารถสร้างได้จริง - “ความสำเร็จของวันนี้” คืออะไร
10:30-10:45	Break	พักเบรก
10:45-12:00	<b>Session 2: Workshop</b> - What is the most fun 10 seconds? What can be cut? - What is your core mechanic? - What is the player’s goal? - What is the smallest playable version of your game?	<b>Session 2: Workshop</b> - “10 วินาทีที่สนุกที่สุด” ของเกมอะไรคือ และอะไรที่สามารถตัดออกได้ - กลไกหลักของเกมคืออะไร (Core Mechanic) - เป้าหมายของผู้เล่นคืออะไร - ถ้าตัดทุกอย่างออก เหลือแค่เกมเวอร์ชันเล็กสุดที่ยังเล่นได้ จะเป็นแบบไหน (Smallest Playable Version)
12:00-13:00	Lunch	พักเที่ยง
13:00-15:00	<b>Session 3: Build Sprint &amp; technical support</b>	<b>Session 3: Build Sprint &amp; technical support</b> - ลงมือพัฒนาเกมตามแผนที่วางไว้ - การให้คำแนะนำและสนับสนุนด้านเทคนิคระหว่างการสร้างเกม - แก้ปัญหาและปรับปรุงต้นแบบให้สามารถเล่นได้จริง
15:30-15:45	Break	พักเบรก
15:45-16:45	<b>Session 4: Managing game and team sustainability</b> - Common Problems in game management (Too big ideas, One person doing all the work, Burnout before finishing) - Sustainable Game Scope & Planning (Minimum Viable Game, Cutting features without killing the idea) - Healthy Team Structure & Roles - Communication, Conflict & Motivation - Intro to version control (concept only)	<b>Session 4: Managing game and team sustainability</b> - ปัญหาที่พบบ่อยในการบริหารจัดการเกม (ไอเดียใหญ่เกินไป, มีคนทำงานอยู่คนเดียว, หมดไฟก่อนงานเสร็จ) - การกำหนดขอบเขตเกมให้มีความต่อเนื่อง (เกมเวอร์ชันเล็กสุดที่ยังเล่นได้จริง การตัดคุณสมบัติ (features) บางอย่างออก โดยไม่ส่งผลต่อแนวคิดหลักของเกม) - โครงสร้างและบทบาททีมที่เหมาะสม - การสื่อสาร การจัดการความขัดแย้ง และการรักษาแรงจูงใจ - แนะนำแนวคิดพื้นฐานของ Version Control
16:45-17:00	Wrap up and Q&A	สรุปทเรียน และช่วงตอบคำถาม

**Agenda - Better Ground Thailand Final Challenge [Online-Full Day] ถ่ายทอดสดผ่าน Facebook Live**  
**11 July 2026 : 09.00 -17.00 O'clock**

Time	Material	รายละเอียด
09.00-09.30	<p><b>Opening Ceremony &amp; Briefing (All students are required to attend)</b>                      The Thailand National Championship will be held to select a representative team to advance to the International Championship in South Korea.                      Three judges will evaluate the Top 10 finalist teams and announce the results.</p> <p>National Project Presentations                      Teams will present their projects at the national level, followed by the announcement of the winning teams.                      The presentation order will be determined by a random draw.</p> <p><b>Awards</b>                      🏆 Champion Award – Thailand’s representative to compete in the Final Round in South Korea                      🥈 1st Runner-up Award                      🥉 2nd Runner-up Award</p>	<p>พิธีเปิด เพื่อชี้แจง (นักเรียนทุกคนเข้าร่วม)                      การแข่งขันรอบชิงแชมป์ประเทศไทย เพื่อเป็นตัวแทนไปต่อในระดับนานาชาติ ที่ประเทศเกาหลีใต้ โดยมีกรรมการตัดสิน 3 ท่าน คัดเลือกจากทีมที่เข้ารอบมา 10 ทีมสุดท้าย พร้อมกับประกาศผล                      การนำเสนอผลงานระดับประเทศ พร้อมประกาศผลทีมชนะเลิศ และให้มีการสุ่มลำดับการพรีเซนต์                      🏆 Champion Award ----- ตัวแทนประเทศไทยไปแข่งขันต่อ ณ ประเทศเกาหลีใต้                      🥈 1st Runner-up Award                      🥉 2nd Runner-up Award</p>
09.30-10.00	<p>1st Team.....                      Project Presentation + Feedback + Judges’ Scoring (30 minutes)</p>	<p>ทีมที่ 1.....                      present + Feedback + กรรมการให้คะแนน 30 นาที</p>
10.00-10.30	<p>2nd Team.....                      Project Presentation + Feedback + Judges’ Scoring (30 minutes)</p>	<p>ทีมที่ 2.....                      present + Feedback + กรรมการให้คะแนน 30 นาที</p>
10.30-10.40	Break	พักเบรก
10.40-11.10	<p>3rd Team.....                      Project Presentation + Feedback + Judges’ Scoring (30 minutes)</p>	<p>ทีมที่ 3.....                      present + Feedback + กรรมการให้คะแนน 30 นาที</p>
11.10-11.40	<p>4th Team.....                      Project Presentation + Feedback + Judges’ Scoring (30 minutes)</p>	<p>ทีมที่ 4.....                      present + Feedback + กรรมการให้คะแนน 30 นาที</p>
11.40-12.00	Judges summarize the results of the first 4 teams.	กรรมการสรุปผล 4 ทีมแรก
12.00-13.00	Lunch Break	พักเที่ยง
13.00-13.30	<p>5th Team.....                      Project Presentation + Feedback + Judges’ Scoring (30 minutes)</p>	<p>ทีมที่ 5.....                      present + Feedback + กรรมการให้คะแนน 30 นาที</p>
13.30-14.00	<p>6th Team.....                      Project Presentation + Feedback + Judges’ Scoring (30 minutes)</p>	<p>ทีมที่ 6.....                      present + Feedback + กรรมการให้คะแนน 30 นาที</p>
14.00-14.30	<p>7th Team.....                      Project Presentation + Feedback + Judges’ Scoring (30 minutes)</p>	<p>ทีมที่ 7.....                      present + Feedback + กรรมการให้คะแนน 30 นาที</p>
14.30-14.40	Break	พักเบรก
14.40-15.10	<p>8th Team.....                      Project Presentation + Feedback + Judges’ Scoring (30 minutes)</p>	<p>ทีมที่ 8.....                      present + Feedback + กรรมการให้คะแนน 30 นาที</p>
15.10-15.40	<p>9th Team.....                      Project Presentation + Feedback + Judges’ Scoring (30 minutes)</p>	<p>ทีมที่ 9.....                      present + Feedback + กรรมการให้คะแนน 30 นาที</p>
15.40-16.10	<p>10th Team.....                      Project Presentation + Feedback + Judges’ Scoring (30 minutes)</p>	<p>ทีมที่ 10.....                      present + Feedback + กรรมการให้คะแนน 30 นาที</p>
16.10-17.00	Judges summarize the results of the remaining 6 teams and consolidate the final scores for all 10 teams.	กรรมการสรุปผล 6 ทีมสุดท้าย และรวมคะแนนทั้ง 10 ทีมอีกครั้ง

**\*\*\* 17.30 น. ประกาศผลทางห้อง Zoom และหน้าเฟซเฟสบุ๊ค JA Thailand : Junior Achievement Thailand**

**Agenda - Better Ground Thailand Final Challenge [Online-Full Day] ถ่ายทอดสดผ่าน Facebook Live  
11 July 2026 : 09.00 -17.00 O'clock**

Time	Material	รายละเอียด
09.00-09.30	<p><b>Opening Ceremony &amp; Briefing (All students are required to attend)</b> The Thailand National Championship will be held to select a representative team to advance to the International Championship in South Korea. Three judges will evaluate the Top 10 finalist teams and announce the results.</p> <p>National Project Presentations Teams will present their projects at the national level, followed by the announcement of the winning teams. The presentation order will be determined by a random draw.</p> <p><b>Awards</b> 🏆 Champion Award – Thailand’s representative to compete in the Final Round in South Korea 🥈 1st Runner-up Award 🥉 2nd Runner-up Award</p>	<p>พิธีเปิด เพื่อชี้แจง (นักเรียนทุกคนเข้าร่วม) การแข่งขันรอบชิงแชมป์ประเทศไทย เพื่อเป็นตัวแทนไปต่อในระดับนานาชาติ ที่ประเทศเกาหลีใต้ โดยมีกรรมการตัดสิน 3 ท่าน คัดเลือกจากทีมที่เข้ารอบมา 10 ทีมสุดท้าย พร้อมกับประกาศผล การนำเสนอผลงานระดับประเทศ พร้อมประกาศผลทีมชนะเลิศ และให้มีการสุ่มลำดับการพิธีเซนต์ 🏆 Champion Award ----- ตัวแทนประเทศไทยไปแข่งขันต่อ ณ ประเทศเกาหลีใต้ 🥈 1st Runner-up Award 🥉 2nd Runner-up Award</p>
09.30-10.00	1st Team..... Project Presentation + Feedback + Judges’ Scoring (30 minutes)	ทีมที่ 1..... present + Feedback + กรรมการให้คะแนน 30 นาที
10.00-10.30	2nd Team..... Project Presentation + Feedback + Judges’ Scoring (30 minutes)	ทีมที่ 2..... present + Feedback + กรรมการให้คะแนน 30 นาที
10.30-10.40	Break	พักเบรก
10.40-11.10	3rd Team..... Project Presentation + Feedback + Judges’ Scoring (30 minutes)	ทีมที่ 3..... present + Feedback + กรรมการให้คะแนน 30 นาที
11.10-11.40	4th Team..... Project Presentation + Feedback + Judges’ Scoring (30 minutes)	ทีมที่ 4..... present + Feedback + กรรมการให้คะแนน 30 นาที
11.40-12.00	Judges summarize the results of the first 4 teams.	กรรมการสรุปผล 4 ทีมแรก
12.00-13.00	Lunch Break	พักเที่ยง
13.00-13.30	5th Team..... Project Presentation + Feedback + Judges’ Scoring (30 minutes)	ทีมที่ 5..... present + Feedback + กรรมการให้คะแนน 30 นาที
13.30-14.00	6th Team..... Project Presentation + Feedback + Judges’ Scoring (30 minutes)	ทีมที่ 6..... present + Feedback + กรรมการให้คะแนน 30 นาที
14.00-14.30	7th Team..... Project Presentation + Feedback + Judges’ Scoring (30 minutes)	ทีมที่ 7..... present + Feedback + กรรมการให้คะแนน 30 นาที
14.30-14.40	Break	พักเบรก
14.40-15.10	8th Team..... Project Presentation + Feedback + Judges’ Scoring (30 minutes)	ทีมที่ 8..... present + Feedback + กรรมการให้คะแนน 30 นาที
15.10-15.40	9th Team..... Project Presentation + Feedback + Judges’ Scoring (30 minutes)	ทีมที่ 9..... present + Feedback + กรรมการให้คะแนน 30 นาที
15.40-16.10	10th Team..... Project Presentation + Feedback + Judges’ Scoring (30 minutes)	ทีมที่ 10..... present + Feedback + กรรมการให้คะแนน 30 นาที
16.10-17.00	Judges summarize the results of the remaining 6 teams and consolidate the final scores for all 10 teams.	กรรมการสรุปผล 6 ทีมสุดท้าย และรวมคะแนนทั้ง 10 ทีมอีกครั้ง

**\*\*\* 17.30 น. ประกาศผลทางห้อง Zoom และหน้าเฟซเฟสบุ๊ค JA Thailand : Junior Achievement Thailand**

## Agenda - Project Presentation for Additional Feedback R.1 [Online-Haft Day]

15 August 2026 : 10.00-12.00 O'clock

Time	Material	รายละเอียด
10.00-12.00	นำเสนอผลงานเพื่อรับคำแนะนำเพิ่มเติม ครั้งที่ 1 🏆 Champion Team	Project Presentation for Additional Feedback (Session 1) 🏆 ทีมที่ชนะเลิศ

## Agenda - Champion Team – Final Project Presentation & Report [Online-Haft Day]

5 September 2026 : 10.00-12.00 O'clock

Time	Material	รายละเอียด
10.00-12.00	Champion Team Final Presentation (Before International Competition in South Korea) 🏆 ทีมที่ชนะเลิศ	ทีมชนะเลิศ นำเสนอผลงานครั้งสุดท้าย 🏆 Champion Team

**APPLY NOW – 31 MARCH 2026**

**4 APRIL (ONLINE-HALF DAY)  
18 APRIL (ONLINE-FULL DAY)  
BETTER GROUND PLAY**



**QUALIFICATION**

- HIGH SCHOOL STUDENTS  
AGED 15-18
- TEAM OF 3-4 MEMBERS
- AT LEAST ONE TEAM  
MEMBER WITH STRONG  
ENGLISH SKILLS



**16 MAY  
(ONLINE-FULL DAY)  
BETTER GROUND DAY**

**APPLY NOW!**



**13 JUNE  
(ONLINE-FULL DAY)  
BETTER GROUND UP**



JUNIOR ACHIEVEMENT  
THAILAND



JUNIOR.ACHIEVEMENT  
\_THAILAND



INFO@JA-THAILAND.ORG



098 713 8249  
062 287 4429



**11 JULY  
(ONLINE - FULL DAY)  
BETTER GROUND THAILAND  
FINAL CHALLENGE**

**SEPTEMBER  
BETTER GROUND GLOBAL  
COMPETITION  
@SOUTH KOREA**



**JOIN GROUP CHAT**

