

คำอธิบายเกณฑ์การให้คะแนน MTA-05 โครงการฯ2 แบบฟอร์มวัดและประเมินผลการสอบ

1. แนวคิดในการออกแบบ (10 คะแนน)

1.1 จุดมุ่งหมาย/เป้าหมาย หมายถึง ประเด็นที่ต้องการสื่อหรือถ่ายทอดให้ผู้ชมได้รับรู้ เข้าใจ หรือมีทัศนคติอย่างใด อย่างหนึ่งจากการได้รับชม หรือเรียกว่าแก่นของเรื่อง เช่น การตั้งเป้าหมายว่า อยากให้ผู้ชมชอบกินผัก หรือ อยากให้ซาบซึ้งกับมิตรภาพของเพื่อน

1.2 แนวคิด ที่มาของเรื่อง หมายถึง มีความคิดอย่างไรถึงจะทำเรื่องนี้ ทำอย่างไรตั้งแต่เริ่มเรื่องจนถึงจบเรื่อง มีความน่าสนใจ/แรงบันดาลใจอย่างไรถึงอยากจะทำเรื่องนี้ เช่น เมื่อกินผักแล้วจะมีพลังเป็นซูเปอร์ฮีโรสามารถช่วยเหลือผู้ที่เดือดร้อนได้ หรือ เมื่อกินผักแล้วแสดงการเดินทางของผักในร่างกายของเรา

2. การออกแบบโครงการ (30 คะแนน) พิจารณาจากการออกแบบ

2.1 การเขียนเรื่องย่อ/การเขียนโครงเรื่องขยาย

2.1.1 การเขียนเรื่องย่อ (Outline) เป็นวิธีที่ทำให้คนเขียนบท สามารถมองเห็นโครงสร้างของหนังได้ตลอดทั้งเรื่อง การเขียนโครงเรื่อง ในครั้งแรกเป็นความพยายามในการทำให้โครงสร้างมีพัฒนาการที่สมบูรณ์ เช่น

- เปิดเรื่องอย่างไร....
- ความขัดแย้ง คืออะไร
- ความขัดแย้งพัฒนาไปอย่างไร 1....2....3....
- ความขัดแย้งนำไปสู่วิกฤตการณ์ อย่างไร
- วิกฤตการณ์นำไปสู่จุดแตกหัก อย่างไร....
- Climax คืออะไร....
- สถานการณ์ของ Climax ผ่านไปได้อย่างไร...
- สถานการณ์ที่คลี่คลายเป็นอย่างไร....

2.1.2 โครงเรื่องขยาย (Treatment) เป็นการขยายออกมาจากเรื่องย่อ ขยายให้เห็นเป็นฉาก ขยายให้เห็นเป็นเหตุการณ์ ดังนั้น Treatment จึงจำเป็นต้องให้รายละเอียด เพื่อให้เห็นภาพของฉาก เหตุการณ์ หรือสถานการณ์ โครงเรื่องขยายจึงไม่ใช่การเขียนคร่าว ๆ แต่เป็นการเล่า รายละเอียดให้เห็นว่า ใคร ทำอะไร อย่างไร รู้สึกอย่างไร

2.2 การออกแบบตัวละคร ออกแบบให้เหมาะสมกับวัย การแต่งกาย รูปร่าง สีผิว ลักษณะพิเศษเฉพาะตัว ชื่อตัวละคร (ชื่อ-นามสกุล และชื่อเล่น) อุปนิสัย แรงจูงใจของพฤติกรรมต่าง ๆ ปมชีวิตในอดีต และแนวคิดในการสร้างตัวละคร

2.3 การออกแบบฉากประกอบ ออกแบบชื่อสถานที่ สภาพแวดล้อม บรรยากาศ ยุคสมัย ฤดูกาล เวลากลางวันหรือกลางคืน ผลกระทบของสภาพแวดล้อมที่มีต่อชะตาชีวิตหรือวิถีชีวิตของตัวละคร และแนวคิดในการออกแบบฉาก

2.4 การออกแบบดนตรี เสียงประกอบ แนวคิดในการออกแบบดนตรี เสียงประกอบ โดยอธิบายถึง รูปแบบของเสียง การใช้เสียง เพื่อให้แสดงอารมณ์หรือสร้างบรรยากาศ วิธีการสร้างเสียงใหม่จากแหล่งเสียงที่มีอยู่เดิม ที่จะใช้ในแต่ละฉาก

2.5 บทภาพยนตร์/สตอรี่บอร์ด/บทถ่ายทำ

2.5.1 บทภาพยนตร์ (Screenplay) คือการที่ตัวละครกำลังแสดงเรื่องของตนเองหรือเล่าเรื่องของตนเองโดยการแสดง หลักสำคัญ จึงเป็นการแสดงให้เห็นรายละเอียดจากโครงเรื่องขยาย ว่า ฉากใด เกิดเหตุการณ์ หรือสถานการณ์ขึ้นอย่างไร คนเขียนบทจะต้องคิดถึงตัวละครที่ประกอบด้วยบุคลิกลักษณะ ตามที่ได้กำหนด แล้วคิดว่าตัวละครจะทำ หรือ พูด หรือ มีปฏิกิริยาอย่างไรกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แล้วถ่ายทอดโดยการเขียนออกมาเป็นภาพของเหตุการณ์ที่มีการกระทำ การพูด หรือ ปฏิกริยา อย่างแท้จริงของผู้ที่มีบุคลิกลักษณะ เช่นนั้น

2.5.2 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) คือการเขียนกรอบแสดงเรื่องราวที่สมบูรณ์ของภาพยนตร์หรือหนังแต่ละเรื่อง โดยมีการแสดงรายละเอียดที่จะปรากฏในแต่ละฉากหรือแต่ละหน้าจอ เช่น ข้อความ ภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียงดนตรี เสียงพูด และแต่ละอย่างนั้นมีลำดับของการปรากฏ ว่าอะไรจะปรากฏขึ้นก่อน หลัง อะไรจะปรากฏพร้อมกัน เป็นการออกแบบอย่างละเอียดในแต่ละหน้าจอก่อนที่จะลงมือสร้างแอนิเมชันหรือหนังขึ้นมาจริงๆ

2.5.3 บทถ่ายทำ (Shooting Script) คือบทเขียนขึ้นเพื่อการผลิตหรือการถ่ายทำ ผู้เขียนบทจะต้องคิดถึงภาพที่ออกมาจากการกระทำใด ๆ ของตัวละครใน ฉาก เหตุการณ์ สถานการณ์ตามที่บทแสดงได้เขียนเอาไว้ หลักสำคัญคือ การคิดถึงเฟรม หรือจอกภาพยนตร์ที่จะมีหน้าจอย ภาพในจอที่คนดูเห็นคือภาพอะไร คนเขียนบทเหมือนกับคนที่ดูหนังเรื่องนั้นเป็นคนแรก ภาพ เสียงเป็นอย่างไร นั่นคือสิ่งที่คนเขียนบทเอามาถ่ายทอดต่อบทถ่ายทำ คนเขียนต้องเข้าใจและมีพื้นฐานของภาษาภาพยนตร์ ในการนำไปใช้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ เช่น ขนาดภาพ การเคลื่อนไหว กล้อง มุมกล้อง จะถูกนำไปใช้อย่างไรในฉากต่าง ๆ

สิ่งที่มีความสำคัญอีกอย่างหนึ่งคือ การเปลี่ยนภาพ (Transition) คนเขียนบทต้องคิดถึง ภาพที่ปรากฏอยู่และการเปลี่ยนไปสู่ภาพใหม่ หรือ ฉากใหม่ ว่าเชื่อมโยงกันอย่างไรต้องการความกลมกลืน หรือ ต้องการความขัดแย้ง โดยมีจุดมุ่งหมายให้หนังมีความต่อเนื่องกันไปมากที่สุด

2.6 การเลือกใช้เครื่องมือ/อุปกรณ์/ซอฟต์แวร์ การเลือกใช้เครื่องมือ หรืออุปกรณ์ หรือซอฟต์แวร์ที่จะนำมาใช้กับโครงการได้เหมาะสม ประหยัด

3. ความสมบูรณ์ของโครงการ (30 คะแนน) พิจารณาจากผลงาน

3.1 ตัวละคร ความสวยงาม สี เส้น การเคลื่อนไหว อารมณ์

3.2 ฉากประกอบ มีความสวยงาม สี เส้น องค์ประกอบ ความสมจริง สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง

3.3 ดนตรี/เสียงประกอบ/เสียงพูด/เสียงพากย์ การใช้เสียงดนตรี-เสียง Effects ต่าง ๆ ที่เหมาะกับเนื้อหา ระดับความดังของเสียง จังหวะในการใช้ประกอบ หรือ การ Fade-in และ Fade-out เสียง เหมาะสมกับฉากและช่วงเวลา และก่อให้เกิดความรู้สึกร่วมหรืออินกับฉากนั้น ๆ เสียงพูดหรือเสียงพากย์ ชัดเจน แสดงถึงอารมณ์ และเหมาะสมกับตัวละคร

3.4 Visual Effect/Special Effect ใช้เพื่อให้เกิดความสมจริงหรือจินตนาการ ประหยัดค่าใช้จ่าย เหมาะสมกับตัวละครและฉาก

3.5 Title/Credits ส่วนเริ่มต้นที่นำไปสู่เรื่องราวต่าง ๆ ทำให้ผู้ชมรู้สึกอยากติดตาม แสดงข้อมูลเกี่ยวกับผู้ผลิตหรือตัวละครที่สำคัญ ส่วนท้ายของเรื่องแสดงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับโครงการทั้งหมด

3.6 การดำเนินเรื่อง/การโน้มน้าวจิตใจตามหัวข้อที่สร้างสรรค์ การดำเนินที่น่าติดตาม ความต่อเนื่องเหตุการณ์ ความยากง่ายในการคาดเดาเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้น ความประทับใจ และเมื่อชมโครงการจบแล้วผู้ชมมีความรู้สึกหรือต้องการหรือคล้อยตามจุดมุ่งหมาย/เป้าหมายที่ตั้งไว้

4. การนำเสนอและเอกสาร (15 คะแนน)

4.1 การนำเสนอ ได้แก่ บุคลิกภาพ การจัดเตรียมการนำเสนอ ความเข้าใจสิ่งที่นำเสนอ การตอบข้อซักถาม

4.2 งานนำเสนอและเอกสารประกอบการนำเสนอ ได้แก่ สื่อประกอบการนำเสนอ เพื่อสื่อความหมายให้คณะกรรมการเข้าใจในโครงการที่ทำ

4.3 ความถูกต้องและสมบูรณ์ของเอกสารโครงการ ได้แก่ ความถูกต้อง เรียบร้อย และสมบูรณ์ของเนื้อหา รูปแบบตามตัวอย่างเล่มเอกสารโครงการที่กำหนดสื่อประกอบการนำเสนอ เพื่อสื่อความหมายให้คณะกรรมการเข้าใจในโครงการที่ทำ

5. อื่น ๆ (15 คะแนน)

5.1 ความเป็นผู้นำ/การแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ/การทำงานร่วมกัน กรณีโครงการกลุ่มต้องแสดงให้เห็นถึงภาวะผู้นำของหัวหน้าโครงการ การแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ การทำงานร่วมกันเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย

5.2 วิดีโอประวัติการทำงาน (VLog) ทุกโครงการต้องจัดทำวิดีโอประวัติการทำงานฉบับเต็มส่งกรรมการสอบ พร้อมทำบัญชีย่อเพื่อนำเสนอในช่วงเวลาสอบโครงการ หากกลุ่มใดไม่มีวิดีโอประวัติการทำงานจะไม่ได้รับการประเมินหัวข้ออื่น

5.3 การพัฒนาเครื่องมือ/เทคนิคใหม่ ในการทำโครงการ คือ การสร้างเครื่องมือหรือวิธีการทำงานต่าง ๆ ที่ช่วยให้การทำงานสะดวก รวดเร็วขึ้น หรืองานมีความสมบูรณ์มากขึ้น

.....