



## บันทึกข้อความ

คณะกรรมการศาสตร์  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย  
เลขรับ 3032  
วันที่ 08-09-2564  
เวลา 11.59 น.

ส่วนราชการ สำนักงานอธิการบดี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย  
โทร. ๐-๗๔๓๑-๗๑๐๐ ต่อ ๑๑๑๐ โทรสาร ๐-๗๔๓๑-๗๑๓๓

ที่ อว.๐๖๕๕/๑๔๗๓ วันที่ ๘ กันยายน ๒๕๖๔

เรื่อง ขอส่งหนังสือและประชาสัมพันธ์ จำนวน ๓ เรื่อง

เรียน คณบดี/ผู้อำนวยการวิทยาลัย

ด้วยมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย โดยสำนักงานอธิการบดี (ฝ่ายวิชาการ) ขอส่งหนังสือ จำนวน ๓ เรื่อง ดังต่อไปนี้

๑ หนังสือบริษัท ไพรมัส จำกัด ลงวันที่ ๗ กันยายน ๒๕๖๔ เรื่อง แนะนำบริษัท ฯ รับนักศึกษาฝึกงาน

๒ หนังสือสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ที่ ดศ ๐๔๐๙/ว ๓๖๓๗ ลงวันที่ ๒๗ สิงหาคม ๒๕๖๔ เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์กิจกรรมการเรียนรู้และแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ (Hackathon) การถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมของชาติสู่รูปแบบ (Digital Cultural Heritage)

๓ หนังสือมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ อว ๘๓๙๓(๒๒)/ว.๑๖๑๗ ลงวันที่ ๑๙ สิงหาคม ๒๕๖๔ เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์ และส่งตัวแทนนักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรม “ZHONGQING CUP” การประกวดนวัตกรรมและการทำสื่อออนไลน์สู่ตลาดจีน ครั้งที่ ๒ ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๔ (ค.ศ.2021)

ทั้งนี้ เพื่อพิจารณา และประชาสัมพันธ์เรื่องดังกล่าว ให้แก่ นักศึกษา บุคลากรที่สนใจทราบ รายละเอียดดังแนบ

จึงเรียนมาเพื่อพิจารณา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ยุทธนา พงษ์พิริยะเดชะ)

รองอธิการบดี ปฏิบัติราชการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

เรียน คณบดี

เพื่อโปรดพิจารณา

สนง.อธิการบดี ขอส่งหนังสือ

และประชาสัมพันธ์ จำนวน 3 เรื่อง

เห็นควรมอบงาน ปชส. ดำเนินการ

8 ก.ย. 64

เรียน คณบดี

เพื่อโปรดมอบงาน ปชส.

ดำเนินการ

๘ ก.ย. ๖๔

๘ ก.ย. ๖๔

119 SOI SRIMUANG-ANUSORN SUTTHISARNVINIJCHAI RD., DINDAENG, BANGKOK 10400

TEL. 0-2693-7005 ต่อ 175 , FAX : 0-2693-7005 ต่อ 175 E-mail : Janya.pra@primusthai.com

เรื่อง 07 ก.ย. 2564 สอ.(วิชาการ) 1244 วัน อังคาร ที่ 7 กันยายน 2564  
เรียน อธิการบดี 16.55 น.  
เอกสารแนบ 1.เอกสารแนะนำบริษัทฯรับนักศึกษาฝึกงาน  
2.เอกสารใบประกาศรับนักศึกษาฝึกงานจำนวน 1 ตำแหน่ง

เนื่องด้วย บริษัท ไพรมัส จำกัด ดำเนินกิจการผลิตและจำหน่ายอุปกรณ์เครื่องมือวัด, เครื่องควบคุมอุณหภูมิที่ใช้  
ในโรงงานอุตสาหกรรมมากกว่า 20 ปี ปัจจุบันมีพนักงานมากกว่า 200 ท่าน สำนักงานใหญ่ตั้งอยู่ที่ 119 ซอยสีม่วงอนุสรณ์  
ถนนสุทธิสารวินิจฉัย แขวงดินแดง เขตดินแดง กรุงเทพฯ 10400 เบอร์โทรศัพท์ 02-693-7005 โทรสาร 02-693-7005 ต่อ 175  
บริษัทฯมีความประสงค์รับนักศึกษาฝึกงาน มีสาขาดังต่อไปนี้ ปริญญาตรี. ด้านสาขาวิศวกรรมไฟฟ้า, วิศวกรรม  
อิเล็กทรอนิกส์, วิศวกรรมแมคคาทรอนิกส์, วิศวกรรมโทรคมนาคม หรือสาขาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง  
ซึ่งมีตำแหน่งที่ประกาศรับนักศึกษาฝึกงานจำนวน 1 ตำแหน่ง ตามเอกสารแนบ

จึงเรียนมาเพื่อทราบและประสานงานสาขาที่เกี่ยวข้อง

ขอแสดงความนับถือ



(ศิริพร ตั้งเจริญถาวร)

ผู้จัดการแผนกทรัพยากรบุคคล

บุคคลที่สามารถติดต่อได้ นางสาวจรรยา ประสทธิเกษกัน เบอร์โทร 02-693-7005 ต่อ 175 Mobile 084-820-5244

E-Mail : [janya.pra@primusthai.com](mailto:janya.pra@primusthai.com) , [www.primusthai.com](http://www.primusthai.com) , ID : JANYA24

1๒๖๑๕: ๖/๒๓ ๖๔  
ที่ ๑๕๖๒๖  
๗ ๑๒ ๖๔

## บริษัท ไพรมัส จำกัด เปิดรับ “ นักศึกษาฝึกงาน “

### แผนกออกแบบและวิจัยผลิตภัณฑ์ (R&D)

#### โครงการรับนักศึกษาสหกิจ

1. นักศึกษาป.ตรี สาขาที่เกี่ยวข้องคือ อิเล็กทรอนิกส์ ระบบควบคุม Embedded หรือ Microcontroller
2. วิเคราะห์ ออกแบบและแก้ไขปัญหาการวงจรอิเล็กทรอนิกส์ sensor แสง mV, mA
3. มีความสนใจในงานประดิษฐ์ ออกแบบ
4. มีเกรดเฉลี่ยในวิชาที่เกี่ยวข้องกับ อิเล็กทรอนิกส์ Embedded และ Microcontroller ไม่ต่ำกว่า 3.00
5. ผ่านแบบทดสอบและสัมภาษณ์กับทางบริษัท



#### โครงการสำหรับนักศึกษา Wireless Vibration sensor (3-axis accelerometer and temperature sensor)

#### สิ่งที่ต้องการได้รับจากการศึกษา

1. การใช้งาน sensor สำหรับมอเตอร์ต่างๆ อาคารและโครงสร้างเช่นสถานีรถไฟ ถนน สะพาน มีความต้องการใช้งานในรูปแบบใดบ้าง
2. ความต้องการวัดและประมวลผลที่เหมาะสมสำหรับงานมอเตอร์ อาคารและโครงสร้างมีความต้องการวัดผลแบบใด เช่นวัดเป็นหน่วยอะไรและวิเคราะห์หรือตีความหมายอะไรได้จากค่าที่วัดออกมา
3. สัดส่วนเป็น % ของรูปแบบการสื่อสาร wireless ที่มีความต้องการใช้งาน เช่น สำหรับโรงงานอุตสาหกรรมต้องการ รูปแบบ LoRa 4G 5G WIFI Bluetooth อื่นๆ เป็นสัดส่วนเท่าใด
4. สัดส่วนความต้องการรูปแบบการสื่อสารในแต่ละอุตสาหกรรมแตกต่างกันหรือไม่
5. ชื่นงาน Concept sensor ที่สามารถส่งสัญญาณได้
6. วิธีการคำนวณหน่วยที่วัดออกมา วิธีการวิเคราะห์ และการปรับจูนค่าที่วัดออกมาให้มีความแม่นยำ
7. ตัวอย่างการนำไปใช้งานจริงสำหรับงานมอเตอร์ไฟฟ้า และ อาคาร

#### คุณสมบัติ

➤ เพศชาย - หญิง

➤ วุฒิมัธยมศึกษา

❖ ปริญญาตรี อิเล็กทรอนิกส์,คอมพิวเตอร์,ไฟฟ้า หรืออื่นๆที่เกี่ยวข้อง

ทำงาน วันจันทร์ – วันศุกร์ เวลา 08.00 – 17.48 น.

(หยุดเสาร์ – วันอาทิตย์ และวันหยุดนักขัตฤกษ์ของบริษัท)

สนใจติดต่อ : ฝ่ายทรัพยากรบุคคล คุณจรรยา

● เบอร์โทร : 02-693-7005 ต่อ 175 , 084 – 820 - 5244

● ID Line : JAN YA24 หรือ 084 – 820 - 5244

● E-Mail : janya.pra@primusthai.com

● สถานที่ฝึกงาน : บริษัท ไพรมัส จำกัด (ใกล้ MRT สุทธิสาร) 119 ซ.สีม่วงอนุสรณ์ ถ.สุทธิสารวินิจฉัย  
แขวงดินแดง เขตดินแดง กรุงเทพฯ 10400

ผู้ผลิตและจัดจำหน่าย อุปกรณ์และเครื่องมือวัดค่าไฟฟ้าอุตสาหกรรม



← ไปสะพานควาย

← ไปอนุสาวรีย์

สวนจตุจักร

ถนนดินแดง

ถนนวิภาวดี-รังสิต

ดับเพลิง สุกรีส



**บริษัท ไพรมัส จำกัด (สาขาดินแดง)**  
**119 ซอยสี่มวงอนุสรณ์**  
**ถนนสุทธิสารวิจิตร แขวงดินแดง**  
**เขตดินแดง กรุงเทพฯ 10400**  
**โทร 0-2693-7005 แฟกซ์ 0-2277-3565**  
**E-mail : sales@primusthai.com**



ขอเชิญร่วมงาน

ดีตกฤดา



ดีตกไฟเขตอน



ฟอรัม เทคโน



ส.สุกรีส

ILCRACHUN2

ILCRACHUN1

← ไปโศก

ถนน รัชดาภิเษก



สถานี MRT หัวขวาง



สถานี MRT สุกรีส

อาคารเมืองไทยภัทร

ถนนลาดพร้าว

ถนนรัชดาภิเษก

# ด่วนที่สุด

ที่ ดศ ๐๔๐๙/ว ๓๖๓๗

สอ.(วิชาการ) 1229  
03 ก.ย. 2564  
14.38 น.



มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย  
2462  
เลขรับ .....  
วันที่ 03/9/2564  
เวลา 10.41 น.

สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัล  
เพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ  
ศูนย์ราชการเฉลิมพระเกียรติ ๘๐ พรรษา  
อาคารรัฐประศาสนภักดี ถนนแจ้งวัฒนะ  
เขตหลักสี่ กรุงเทพฯ ๑๐๒๑๐

๒๗ สิงหาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์กิจกรรมการเรียนรู้และแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ (Hackathon) การถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมของชาติสู่รูปแบบดิจิทัล (Digital Cultural Heritage)

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

สิ่งที่ส่งมาด้วย ประกาศรับสมัครเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้และแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ฯ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สดช.) ร่วมกับบริษัท ดี เอส เคิร์ฟ จำกัด ที่ปรึกษาโครงการส่งเสริมการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมของชาติสู่รูปแบบดิจิทัล (Digital Cultural Heritage) จะจัดกิจกรรมการเรียนรู้และแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ (Hackathon) การถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมของชาติสู่รูปแบบดิจิทัล (Digital Cultural Heritage) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมเยาวชนในการสร้างสรรค์มรดกทางวัฒนธรรมให้อยู่ในรูปแบบ Digital Content และเผยแพร่ผ่าน Digital Platform รวมทั้งเป็นการสร้างจิตสำนึกให้คนรุ่นใหม่มองเห็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ ทั้งนี้ จะประกาศรับสมัครทีมผู้เข้าแข่งขัน ในระหว่างวันที่ ๑ - ๓๐ กันยายน ๒๕๖๔ ผ่านทางเว็บไซต์ [www.hackculture.com](http://www.hackculture.com)

ในการนี้ เพื่อเป็นการส่งเสริมให้เยาวชนตระหนักถึงความสำคัญของการธำรงรักษามรดกวัฒนธรรมของชาติให้อยู่ในรูปแบบที่ยั่งยืน สดช. จึงขอความอนุเคราะห์ท่านประชาสัมพันธ์กิจกรรมการเรียนรู้และแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ (Hackathon) การถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมของชาติสู่รูปแบบดิจิทัล (Digital Cultural Heritage) และเชิญชวนนิสิต นักศึกษา เข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว ดังรายละเอียดปรากฏตามสิ่งที่ส่งมาด้วย ทั้งนี้ สามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่นายณัฐพงษ์ สุตาคำ ผู้จัดการโครงการฯ หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘ ๔๖๗๑ ๘๐๕๑

จึงเรียนมาเพื่อโปรดประชาสัมพันธ์ และเชิญชวนนิสิต นักศึกษา สมัครเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว  
จะขอขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(นายเอกพงษ์ หริ่มเจริญ)

รองเลขาธิการ ปฏิบัติราชการแทน

เลขาธิการคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

ศูนย์พัฒนานโยบายดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

โทรศัพท์ ๐ ๒๑๔๑ ๖๘๒๓

โทรสาร ๐ ๒๑๔๓ ๘๐๒๕

๓๐๙๖ ๖๓๖๕  
3ne 64

## การแข่งขัน “Hackulture นวัตกรรม..วัฒนธรรม”

### : เรียงร้อยวัฒนธรรมไทย...สู่โลกดิจิทัล

สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สดช.) หรือ ONDE กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ขอเชิญนิสิต นักศึกษา อายุ 16-24 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับ ปวส. ปริญญาตรี หรือเทียบเท่า ส่งผลงานเข้าร่วมการแข่งขัน “Hackulture นวัตกรรม..วัฒนธรรม” : เรียงร้อยวัฒนธรรมไทย...สู่โลกดิจิทัล ภายใต้โครงการ Digital Cultural Heritage ชิงเงินรางวัลรวม 110,000 บาท พร้อมเกียรติบัตร อีกทั้งยังได้มีโอกาสร่วมงานกับองค์กร/บุคคลชั้นนำ

#### 1. วัตถุประสงค์

เพื่อเปิดโอกาสให้คนรุ่นใหม่ได้ใช้ความสามารถ ทักษะดิจิทัล และความคิดสร้างสรรค์ในการถ่ายทอดมรดกวัฒนธรรมไทยไปสู่ดิจิทัลคอนเทนต์ เพื่อสร้างประโยชน์ สร้างคุณค่าให้กับสังคม สร้างความภาคภูมิใจ และเพิ่มมูลค่าให้กับเศรษฐกิจของชาติอย่างยั่งยืน

#### 2. วัตถุประสงค์การแข่งขัน

นำเสนอโครงการถ่ายทอดมรดกวัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัลคอนเทนต์ ภายใต้หัวข้อ/แนวคิด/ธีม "เห็น...แต่ไม่เคยรู้" โดยสามารถนำเสนอเนื้อหา มรดกวัฒนธรรมทั้งในระดับชาติและระดับท้องถิ่น ประเภทใดก็ได้ และไม่จำกัดรูปแบบดิจิทัลคอนเทนต์

#### 3. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 1) เป็นนิสิต นักศึกษา อายุ 16-24 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับ ปวส. ปริญญาตรี หรือเทียบเท่า
- 2) สมัครเข้าแข่งขันเป็นทีม ทีมละ 4-6 คน
- 3) สมาชิกในทีมสามารถมาจากต่างสถาบันและต่างสาขาวิชาได้
- 4) สมาชิกในทีม ต้องที่มีหน้าที่รับผิดชอบ ดังต่อไปนี้
  - Hustler – สายบริหาร จัดการ วางแผน งบประมาณ  
(Project Manager / Thinker / Initiator)
  - Hipster – สายออกแบบ สร้างสรรค์  
(Graphic Designer / Animator / illustrator)
  - Hacker – สายพัฒนาซอฟต์แวร์ โปรแกรม หรือสายโปรดักส์ชัน ผลิตชิ้นงาน  
(Developer / Programmer / Production)
  - Heart – สายคอนเทนต์ ความรู้แน่นๆ  
(Storyteller / Content Creator / Cultural Value or intellectual / Creative)

- 5) ผู้เข้าร่วมแข่งขันที่เป็นบุคคลเดี่ยวไม่สามารถลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขันนี้ได้
- 6) ผู้สมัครแต่ละท่านสามารถสมัครได้เพียง 1 ทีมเท่านั้น

#### 4. หลักฐานประกอบการรับสมัคร

- 1) ผลงานส่งเข้าประกวด ตามรายละเอียดข้อ 5
- 2) สำเนาบัตรประชาชนของสมาชิกในทีม
- 3) สำเนาบัตรประจำตัวนิสิต/นักศึกษาของสมาชิกในทีม
- 4) ภาพถ่ายเดี่ยวของสมาชิกทุกคนในทีม
- 5) ภาพถ่ายเบื้องหลังการเตรียมผลงานร่วมกัน จำนวน 1 ภาพ (สามารถเป็นภาพ Capture หน้าจอกรณีที่ทำงานร่วมกันแบบออนไลน์)

#### 5. เงื่อนไขการส่งผลงานเข้าแข่งขัน (รอบคัดเลือก)

- 1) จัดเตรียม PowerPoint จำนวนไม่เกิน 5 หน้า เพื่อนำเสนอหัวข้อศิลปวัฒนธรรมของไทยที่ต้องการถ่ายทอดในระดับชาติ หรือระดับท้องถิ่น พร้อมบอกเล่าแนวคิดในการถ่ายทอด และรายละเอียดที่จับต้องได้ รวมถึงข้อมูลอ้างอิง (ถ้ามี) และผลที่คาดหวังว่าจะได้รับ บันทึกไฟล์เป็นรูปแบบ PDF
- 2) คลิปวิดีโอตัวอย่างผลงาน ความยาวไม่เกิน 2 นาที บันทึกเป็นรูปแบบ MP4 หรือลิงก์วิดีโอที่อัปโหลดขึ้นบน YouTube (ถ้ามี)
- 3) ผลงานที่ส่งเข้าประกวด ผู้เข้าร่วมแข่งขันจะต้องเป็นผู้รับผิดชอบด้านลิขสิทธิ์ของข้อมูลทุกชนิดในผลงาน ได้แก่ เนื้อหา ภาพ เสียง คลิปวิดีโอ ซอฟต์แวร์ หรืออื่นใดที่ใช้ในการผลิตผลงาน โดยต้องไม่ละเมิดกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์ และทรัพย์สินทางปัญญา ในกรณีที่มีการละเมิดลิขสิทธิ์ ปรากฏหลักฐานว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น ผู้เข้าร่วมแข่งขันจะถูกเรียกคืนรางวัลทั้งหมด และจะต้องเป็นผู้รับผิดชอบการกระทำความผิดตามกฎหมาย
- 4) ผลงานทุกชิ้นที่ส่งเข้าประกวด ผู้เข้าร่วมแข่งขันอนุญาตให้ สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ นำไปเผยแพร่สู่สาธารณะได้ และขอสงวนสิทธิ์ในการนำภาพการประกวด ของผู้ได้รับรางวัลเผยแพร่เพื่อการประชาสัมพันธ์ในโอกาสต่าง ๆ
- 5) ขอสงวนสิทธิ์การพิจารณาตัดสินรอบคัดเลือกเฉพาะทีมที่ส่งข้อมูลครบถ้วน ผ่านการตรวจสอบคุณสมบัติเบื้องต้น และส่งใบสมัครทันเวลา
- 6) ไม่ควรส่งใบสมัคร และผลงานเข้าประกวดในวันสุดท้าย เพื่อหลีกเลี่ยงการเข้าระบบพร้อมๆ กันจำนวนมาก ซึ่งอาจทำให้เกิดปัญหาในการอัปโหลดข้อมูล อาจทำให้การสมัครไม่ทันกำหนดเวลา
- 7) หัวข้อโครงการหรือผลงานที่ส่งเข้าประกวดสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสมก่อนเริ่มกิจกรรมสร้างสรรค์ผลงาน (Implement with mentor) และต้องผ่านการพิจารณาของที่ปรึกษาโครงการ

- 8) เงื่อนไขอื่นๆ นอกเหนือจากข้อกำหนดข้างต้น ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ โดยผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

## 6. เงื่อนไขการส่งผลงานเข้าแข่งขัน (รอบสุดท้าย)

- 1) ผลงานที่ส่งเข้าร่วมการประกวดประเภทคลิปวิดีโอต้องมีความยาวไม่เกิน 3 นาที (รวมไตเติ้ลของโครงการฯ ตอนเริ่มต้นผลงานและเครดิตปิดท้าย)
- 2) ผลงานที่ส่งเข้าประกวดจะต้องมีตราสัญลักษณ์ (LOGO) ของสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ และกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (เครดิตปิดท้ายคลิปวิดีโอหรือด้านบนของอินโฟกราฟิก) มิฉะนั้นจะถูกตัดสิทธิ์ประกวด
- 3) สามารถส่งผลงานได้ 1 ผลงานต่อทีม
- 4) การตัดสินผลงานที่ส่งเข้าประกวดของคณะกรรมการคัดเลือกและตัดสินฯ ถือเป็นที่สุด
- 5) ผู้สมัครต้องจัดเตรียมอุปกรณ์พร้อมดำเนินการผลิตเองทั้งหมดและเป็นผู้รับผิดชอบต่อลิขสิทธิ์ของข้อมูล ได้แก่ เนื้อหา ภาพ เสียง คลิป วิดีโอ ซอฟต์แวร์หรืออื่นใดที่ใช้ในการผลิตผลงาน โดยต้องไม่ละเมิดกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญาและมีการอ้างอิงถึงแหล่งที่มาอย่างชัดเจน
- 6) ไม่จำกัดรูปแบบการนำเสนอ เทคนิคการถ่ายทำ เทคนิคการผลิต และการตัดต่อ โดยผลงานทั้งหมดหรือส่วนหนึ่งส่วนใดของผลงานที่ส่งเข้าร่วมโครงการ จะต้องเป็นผลงานที่จัดทำขึ้นใหม่ หรือไม่เคยมีการนำเสนอที่ใดมาก่อนและต้องไม่เคยได้รับรางวัลใดมาก่อน
- 7) ภาพและเสียงที่ปรากฏในผลงานต้องไม่ขัดต่อกฎหมาย ศีลธรรม ไม่หลบลู่สถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ขนบธรรมเนียมประเพณีของชาติและไม่มีเนื้อหาแสดงกิริยาไม่สุภาพ หยาบคาย ลามกอนาจาร หรือให้ร้ายบุคคลใดบุคคลหนึ่งหรือกลุ่มบุคคลใดๆ
- 8) ทุกผลงานที่ส่งเข้าประกวด ขอสงวนสิทธิ์พิจารณาเพื่อเผยแพร่ในสื่อประชาสัมพันธ์ของสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม
- 9) ผลงานที่ส่งเข้าประกวดจากทีมผู้เข้าแข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของผู้พัฒนาผลงาน โดยอนุญาตให้สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมนำไปเผยแพร่ และใช้ประโยชน์ในกิจกรรมสาธารณะโดยไม่แสวงหาผลกำไรได้
- 10) คณะกรรมการและผู้มีส่วนร่วมในโครงการไม่มีสิทธิ์ในการส่งผลงานเข้าแข่งขันและชิงรางวัล
- 11) เจ้าของผลงานที่ได้รับการคัดเลือกจะต้องร่วมพิธีประกาศรางวัลและรับเงินรางวัลในแต่ละประเภท
- 12) ผู้ได้รับรางวัลจะต้องเสียภาษี ณ ที่จ่ายในอัตราร้อยละ 5 พร้อมแสดงบัตรประชาชนหรือบัตรประจำตัวอื่นๆ ที่ออกโดยราชการ เพื่อยืนยันตัวตนในวันประกาศผลรางวัล
- 13) เงื่อนไขอื่นๆ นอกเหนือจากข้อกำหนดข้างต้นให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการคัดเลือกและตัดสินฯ โดยผลการตัดสินของคณะกรรมการคัดเลือกและตัดสินฯ ถือเป็นเด็ดขาดและสิ้นสุด
- 14) ตลอดระยะเวลาของกิจกรรม ผู้จัดงานมีสิทธิ์ปรับปรุงเปลี่ยนแปลงแก้ไขกฎข้อบังคับต่างๆ ได้ตามความเหมาะสม โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า



## 7. เกณฑ์การตัดสินรอบคัดเลือก

- 1) คะแนนเนื้อหาด้านมรดกวัฒนธรรม 25 คะแนน
- 2) คะแนนความคิดสร้างสรรค์ และการเล่าเรื่อง 25 คะแนน
- 3) คะแนนด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้เหมาะสม 25 คะแนน
- 4) คะแนนคุณค่าของโครงการที่ตอบโจทย์ทางเศรษฐกิจหรือสังคม 25 คะแนน

## 8. เกณฑ์การตัดสินรอบสุดท้าย

- 1) ด้านวัฒนธรรม C: Culture 25 คะแนน
- 2) ด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี T: Technology 25 คะแนน
- 3) ด้านความคิดสร้างสรรค์ C: Creativity 25 คะแนน
- 4) ด้านคุณค่าทางเศรษฐกิจหรือสังคม V: Economical and Social Value 25 คะแนน
- 5) ด้านการทำงานเป็นทีม T: Teamwork 10 คะแนน

## 9. กำหนดการ

วันที่	กิจกรรม
1 ก.ย. 2564 – 30 ก.ย. 2564	รับสมัครทีมผู้เข้าแข่งขัน
12 ต.ค. 2564	ประกาศผลการคัดเลือกทีมผู้เข้ารอบ 20 ทีม
29 ต.ค. 2564 – 31 ต.ค. 2564	กิจกรรมเปิดตัวโครงการ และกิจกรรมค่าย (Bootcamp) เรียนรู้เพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ เพื่อต่อยอดแนวคิดสร้างสรรค์ผลงาน
1 พ.ย. 2564 – 15 ธ.ค. 2564	กิจกรรมสร้างสรรค์ผลงาน (Implementation with Mentors)
20 ธ.ค. 2564 – 21 ธ.ค. 2564	กิจกรรมนำเสนอผลงาน (Pitching Day)
12 ม.ค. 2565	ประกาศผลรางวัล และนิทรรศการผลงานจากทีมผู้เข้าแข่งขัน

## 10. รางวัลจากการแข่งขัน

- 1) รางวัลชนะเลิศ ได้รับเงินรางวัลมูลค่า 40,000 บาท พร้อมถ้วยรางวัลและเกียรติบัตรจากสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ
- 2) รางวัลรองชนะเลิศอันดับหนึ่ง ได้รับเงินรางวัลมูลค่า 30,000 บาท พร้อมโล่รางวัลและเกียรติบัตรจากสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ
- 3) รางวัลรองชนะเลิศอันดับสอง ได้รับเงินรางวัลมูลค่า 20,000 บาท พร้อมโล่รางวัลและเกียรติบัตรจากสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ
- 4) รางวัลชมเชย จำนวน 2 รางวัล ได้รับเงินรางวัลมูลค่ารางวัลละ 10,000 บาท พร้อมเกียรติบัตรจากสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

## 11. ติดต่อสอบถาม

ศูนย์ประสานงานโครงการ Digital Cultural Heritage Thailand

โทร 084-6718051

[www.hackculture.com](http://www.hackculture.com)

LINE: @hackculture

QR Code:





มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย  
เลขรับ ..... 2475  
วันที่ ..... 06/9/2564  
เวลา ..... 11.04 ..... น.

ที่ อว 8393(22)/ว.1617

สอ.(วิชาการ) 1237

06 ก.ย. 2564

14.16 น.

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

239 ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ

อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200

19 สิงหาคม 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์ และส่งตัวแทนนักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรม “ZHONGQING CUP”  
การประกวดนวัตกรรมและการทำสื่อออนไลน์สู่ตลาดจีน ครั้งที่ 2 ประจำปี พ.ศ.2564 (ค.ศ.2021)

เรียน อธิการบดี

สิ่งที่ส่งมาด้วย รายละเอียดโครงการฯ

สถาบันขงจื้อ ร่วมกับวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยการสนับสนุนของ  
สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ กระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์  
วิจัยและนวัตกรรม และสถานกงสุลใหญ่แห่งสาธารณรัฐประชาชนจีนประจำเชียงใหม่ ดำเนินการจัดกิจกรรม “ไทย  
สร้างสรรค์” สดุดยอตตัวแทนจำหน่ายสินค้าไทยสู่ตลาดจีนด้วยทักษะการตลาดเชิงดิจิทัลเพื่อฟื้นฟูเศรษฐกิจไทยหลัง  
ยุคโควิด-19” ภายใต้ชื่อ ZHONGQING CUP การประกวดนวัตกรรมและการทำสื่อออนไลน์สู่ตลาดจีน ครั้งที่ 2  
ประจำปี พ.ศ. 2564 (ค.ศ.2021) เพื่อยกระดับความสามารถของนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาของประเทศไทย  
ด้านการเรียนรู้และการประยุกต์ใช้ภาษาจีน การเรียนรู้รูปแบบการค้าพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ข้ามแดน เพื่อส่งเสริม  
การใช้ช่องทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ให้กับสินค้าไทยเพื่อเข้าสู่ตลาดประเทศจีน สนับสนุนการสร้างบุคลากรผู้มีความ  
รู้ความสามารถในระดับนานาชาติ มีความเชี่ยวชาญด้านภาษาและการค้าภายใต้เทคโนโลยีใหม่บนโลกดิจิทัล  
สร้างความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจและการค้าระหว่างไทย-จีน นำไปสู่การฟื้นฟูทางเศรษฐกิจผ่านการสร้างช่องทาง  
การค้าระหว่างไทย-จีนให้กับผู้ประกอบการภายหลังสถานการณ์โควิด-19

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จึงขอเรียนเชิญนักศึกษาในสถาบันของท่านส่งผลงาน เข้าร่วมประกวดแข่งขัน  
(รายละเอียดตามเอกสารแนบ) โดยสามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมที่ สถาบันขงจื้อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ หรือผู้  
ประสานงาน คุณทิพสิรินทร์ ยินดี เบอร์โทรศัพท์ 084-808-4795 และ ศูนย์บริการ China Intelligence Center  
วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี เบอร์โทรศัพท์ 093-886-4131

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์ด้วย จักเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ โรม จิรานุกรม)

รองอธิการบดี

ปฏิบัติการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี  
โทรศัพท์ 053-920299 ต่อ 302  
สถาบันขงจื้อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
โทรศัพท์ 084-8084795

ผอ.วิเศษ  
ที่ศอ.วิ  
6 TC 64

# ZHONGQING CUP การประกวดนวัตกรรมและการทำสื่อออนไลน์สู่ตลาดจีน ครั้งที่ 2 ประจำปี พ.ศ.2564 (ค.ศ.2021)

## 1. ชื่อและหัวข้อกิจกรรมการแข่งขัน

ชื่อกิจกรรม ZHONGQING CUP การประกวดนวัตกรรมและการทำสื่อออนไลน์สู่ตลาดจีน ครั้งที่ 2  
ประจำปี พ.ศ.2564

หัวข้อกิจกรรม “ไทยสร้างสรรค์” สุดยอดตัวแทนจำหน่ายสินค้าไทยสู่ตลาดจีนด้วยทักษะการตลาดเชิงดิจิทัล  
เพื่อฟื้นฟูเศรษฐกิจไทย  
(การจัดกิจกรรมในครั้งนี้ดำเนินการโดยรูปแบบออนไลน์)

## 2. ผู้จัด ผู้ดำเนินโครงการและผู้สนับสนุน

### 2.1 ผู้จัดโครงการ

- กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
- มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- สถานกงสุลใหญ่แห่งสาธารณรัฐประชาชนจีนประจำเชียงใหม่

### 2.2 ผู้ดำเนินโครงการหลัก

- สถาบันขงจื้อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- บริษัท สีนไทย เอ็ดดูเคชั่น เทคโนโลยี จำกัด

## 3. ที่มาและวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรม

### 3.1 ที่มาของการจัดกิจกรรม

การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ซึ่งส่งผลกระทบต่อ การดำเนินชีวิตประจำวัน และการพัฒนาสังคมและเศรษฐกิจของผู้คนทั่วโลก แต่ในขณะเดียวกัน การแพร่ระบาดดังกล่าว ถือเป็นแรงให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งในรูปแบบวิถีการดำเนินชีวิตและระบบเศรษฐกิจไปสู่วิถีใหม่ในวิถีดิจิทัล “Internet +” ซึ่งทำให้เกิดรูปแบบอุตสาหกรรมใหม่ๆ

เพื่อสนับสนุนการยกระดับทักษะเชิงดิจิทัลแก่นักศึกษาในระดับอุดมศึกษา ภายใต้การสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐ เอกชนและสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ และสถานกงสุลจีนประจำจังหวัดเชียงใหม่ เป็นส่วนหนึ่งของการเฉลิมฉลองเนื่องในวาระครบรอบ 30 ปีการก่อตั้งสถานเอกอัครราชทูตสาธารณรัฐประชาชนจีนประจำราชอาณาจักรไทย จึงได้จัดกิจกรรม ZHONGQING CUP การประกวดนวัตกรรมและการทำสื่อออนไลน์สู่ตลาดจีน ครั้งที่ 2 ประจำปี พ.ศ.2564 โดยมีมหาวิทยาลัยเชียงใหม่เป็นผู้ดำเนินการหลัก ดำเนินการจัดกิจกรรมประกวด ส่งเสริมรูปแบบการพัฒนาที่มีองค์ประกอบ 4 ด้าน คือ การเรียนภาษาจีน การอบรมความรู้ด้านพาณิชย์

อิเล็กทรอนิกส์ข้ามแดน การสร้างโอกาสการทำงาน และการสร้างธุรกิจใหม่ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อยกระดับความสามารถของนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาของประเทศไทย ด้านการเรียนรู้และการประยุกต์ใช้ภาษาจีน การเรียนรู้รูปแบบการค้าพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ข้ามแดน และการตลาดออนไลน์ทั้งในไทยและจีน เพื่อส่งเสริมการใช้ช่องทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ให้กับสินค้าไทยเพื่อเข้าสู่ตลาดประเทศจีน

โครงการการประกวด “การทำสื่อการตลาดออนไลน์ฯ” เปิดโอกาสแก่นักศึกษาในระดับอุดมศึกษา ให้มีเวทีแสดงทักษะ ความสามารถทางด้านความรู้ภาษาจีน การพัฒนาสื่อการตลาดออนไลน์ ทำงานร่วมกับผู้ประกอบการเจ้าของผลิตภัณฑ์ เพื่อร่วมกันออกแบบสื่อการตลาด ผลักดันสินค้าไทยเข้าสู่ตลาดการค้าพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ต่อไป เป็นโครงการฯที่มีส่วนส่งเสริมสนับสนุนการสร้างบุคคลผู้มีความรู้ความสามารถในระดับนานาชาติ ส่งเสริมโครงการ “ภาษาจีน+ทักษะการตลาดเชิงดิจิทัล” ภายใต้ความร่วมมือระหว่างวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี และสถาบันขงจื้อ สองหน่วยงานในสังกัดของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และสำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ (สอวช.) เพื่อส่งเสริมความเชี่ยวชาญทักษะด้านภาษาและการค้า ภายใต้เทคโนโลยีใหม่บนโลกดิจิทัล ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม ทางเศรษฐกิจและการค้าระหว่างไทย-จีน

### 3.2 วัตถุประสงค์

1. เพื่อเรียนรู้การประยุกต์ใช้ภาษาจีนในการทำสื่อการตลาดออนไลน์เพื่อการส่งเสริมการตลาดผ่านช่องทางการค้าพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ข้ามแดน
2. เพื่อยกระดับความสามารถของนักศึกษาในการเรียนรู้และการประยุกต์ใช้ภาษาจีน และทักษะภาษาจีนในยุคดิจิทัล ปรับกระบวนการทัศนทางการค้าให้สอดคล้องกับสถานการณ์ทางเศรษฐกิจและสังคมของจีนในปัจจุบัน
3. เพื่อการพัฒนาและสร้างการติดต่อสื่อสารระหว่างนักศึกษากับผู้ประกอบการทั้งชาวไทยและจีน และส่งเสริมการปลูกฝังผู้มีความรู้ความสามารถด้านภาษาจีนเพื่อธุรกิจ
4. เพื่อปลูกฝังความสามารถทางธุรกิจออนไลน์ เพื่อเปิดเวทีให้นักศึกษาได้แสดงความสามารถด้านธุรกิจและการนำเสนอ ฝึกฝนการเป็นผู้ประกอบการและการบ่มเพาะโครงการให้กับนักเรียนและนำผลการแข่งขันไปใช้ในการปฏิบัติงานจริง
5. เพื่อสร้างบุคลากรผู้มีความรู้ความสามารถในระดับนานาชาติที่มีความเป็นมืออาชีพสูง ในการผลักดันการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมและส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเศรษฐกิจและการค้าระหว่างไทย-จีน

### 4. คุณสมบัติผู้เข้าร่วมการแข่งขัน

4.1. ผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องเป็น**นักศึกษาสัญชาติไทย**ที่ศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี/โท/เอก สาขาวิชาภาษาจีน หรือสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง ในสถาบันอุดมศึกษาที่อยู่ในประเทศไทยเท่านั้น โดยการสมัครต้องระบุสังกัด (คณะ/มหาวิทยาลัย)

4.2 การสมัครเพื่อเข้าร่วมแข่งขันเป็นทีม แต่ละทีมมีจำนวนสมาชิก **3-5 คน** (สามารถมาจากต่างคณะได้ แต่ต้องมาจากมหาวิทยาลัยเดียวกัน และสมาชิกภายในทีมต้องไม่มีนักศึกษาชาวจีน) แต่ละมหาวิทยาลัยสามารถส่งทีมเข้าร่วมการประกวดได้**ไม่เกินมหาวิทยาลัยละ 3 ทีม**

## 5.ชี้แจงการแข่งขัน

### 5.1ผลงานที่ใช้สำหรับประกวดแข่งขัน

#### 5.1.1แนะนำผลิตภัณฑ์ แผนการตลาด โปสเตอร์แนะนำสินค้าและบรรจุภัณฑ์

ให้ผู้เข้าร่วมการแข่งขันเลือกผลิตภัณฑ์เด่นและมีศักยภาพในจังหวัดของตัวเอง อาทิ อาหารแปรรูป เครื่องสำอาง ผลิตภัณฑ์ของใช้ในชีวิตประจำวันและอื่นๆ นำมาเป็นสินค้าตัวอย่างของกลุ่ม โดยอิงตามหัวข้อ“ไทยสร้างสรรค์” สุดยอดตัวแทนจำหน่ายสินค้าไทยสู่ตลาดจีนด้วยทักษะการตลาดเชิงดิจิทัลเพื่อฟื้นฟูเศรษฐกิจไทย หลังจากที่ผู้เข้าร่วมการแข่งขันเลือกผลิตภัณฑ์ได้แล้ว จะต้องดำเนินการเขียนรายละเอียดแนะนำผลิตภัณฑ์ บทวิเคราะห์และระบุกลุ่มลูกค้าเป้าหมายเพื่อกำหนดราคาจำหน่ายที่เหมาะสม และจัดทำโปสเตอร์ภาพถ่ายแนะนำผลิตภัณฑ์ โดยข้อความทั้งหมดนำเสนอด้วยภาษาจีน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. หาจุดเด่นและจุดขายของผลิตภัณฑ์ ใช้คำอธิบายสินค้าให้มี ความดึงดูด น่าสนใจ อธิบายการวิเคราะห์ตลาดและระบุกลุ่มลูกค้าเป้าหมายลูกค้า และแผนการตลาดที่เลือกใช้ (เป็นภาษาจีนไม่เกิน 500 คำ)
2. ออกแบบโปสเตอร์ พร้อมข้อความแนะนำผลิตภัณฑ์เป็นภาษาจีน

#### 5.1.2 คลิปวิดีโอ

ทีมที่เข้ารอบคัดเลือกจะต้องจัดส่งคลิปวิดีโอภาษาจีนแนะนำและส่งเสริมการขายผลิตภัณฑ์ ความยาวไม่เกิน 1 นาทีแก่คณะกรรมการการแข่งขันภายในระยะเวลาที่กำหนด และเข้าร่วมกิจกรรมการสาธิตวิธีการนำเสนอขายสินค้าในรูปแบบ Live Streaming

#### 5.1.3 พาวเวอร์พอยต์นำเสนอผลงาน

ทีมที่เข้ารอบตัดสินจะต้องจัดส่งพาวเวอร์พอยต์นำเสนอผลงานแก่คณะกรรมการก่อนถึงวันแข่งขันรอบตัดสิน ในรอบชิงชนะเลิศ

#### ตารางเกณฑ์การให้คะแนน

แผนการตลาด โปสเตอร์แนะนำสินค้า	ทักษะการใช้ภาษา	20%
	โปสเตอร์ภาพถ่าย	20%
คลิปวิดีโอสั้น และ Live Streaming	คลิปวิดีโอ/Live streaming	10%
	คะแนนโหวต	10%
พาวเวอร์พอยต์นำเสนอผลงาน	พาวเวอร์พอยต์นำเสนอผลงาน	10%
	การพุดนำเสนอผ่านทางออนไลน์	30%

## 5.2. ขั้นตอนการแข่งขัน

5.2.1 ผู้สมัครส่งใบสมัครตาม **คุณสมบัติของผู้เข้าร่วมการแข่งขัน ข้อ 4** โดยสมัครผ่านทาง <https://forms.gle/fmHxCsVGZeVMSmoB7>

5.2.2 ทีมผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องอบรมก่อนการแข่งขันตามเวลาที่กำหนด เนื้อหาการอบรมประกอบไปด้วยการใช้แพลตฟอร์มอีคอมเมิร์ซในจีน ข้อมูลธุรกิจ และอื่นๆ

5.2.3 ผู้สมัครจะต้องส่งแผนการตลาด โพสต์เตอร์ คลิปวิดีโอ และเอกสารอื่นๆที่เกี่ยวข้องมายังอีเมลที่ระบุไว้ภายในระยะเวลาที่กำหนด

5.2.4 คณะกรรมการพิจารณาและคัดเลือก แผนโครงการและโพสต์เตอร์ในรอบแรกและคลิปวิดีโอในรอบคัดเลือก พร้อมทั้งยืนยันรายชื่อทีมที่ผ่านรอบคัดเลือกและรอบตัดสิน และประกาศรายชื่อทีมที่ผ่านเข้ารอบคัดเลือกและรอบตัดสิน บนหน้าเพจ Facebook สถาบันขงจอมมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ขณะเดียวกันผู้ประสานงานจะติดต่อผู้ที่ผ่านเข้ารอบทางโทรศัพท์และอีเมลอีกครั้ง

5.2.5 ทีมที่ผ่านเข้ารอบตัดสิน จะต้องส่งแผนโครงการและพาวเวอร์พอยต์นำเสนอผลงานไปยังอีเมลที่ระบุก่อนวันแข่งขันอย่างน้อย 1 วัน ณ วันแข่งขันรอบตัดสิน ผู้เข้าร่วมการแข่งขันใช้ภาษาจีนในการนำเสนอพาวเวอร์พอยต์ **กำหนดเวลา 15 นาที** โดยมีคณะกรรมการการแข่งขันประเมินให้คะแนน

5.2.6 ทีมที่ผ่านเข้ารอบตัดสิน จะต้องเข้าร่วมการทดสอบระบบและพิธีมอบรางวัลผ่านทางออนไลน์ ก่อนการแข่งขันรอบตัดสิน

## 6. กำหนดการแข่งขัน

6.1	27 สิงหาคม – 10 กันยายน 2564	ประกาศรับสมัคร
6.2	11 กันยายน 2564	การฝึกอบรมก่อนการแข่งขันผ่าน Zoom -ความรู้เกี่ยวกับพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ข้ามพรมแดน และการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์จีน -การพัฒนาพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์และการวิเคราะห์แบบจำลอง & การบริหารจัดการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์
6.3	13 กันยายน - 29 กันยายน 2564	ส่งผลงาน โพสต์เตอร์และแผนการตลาด
6.4	9 ตุลาคม 2564	ประกาศรายชื่อผู้ผ่านเข้ารอบคัดเลือกรอบที่หนึ่ง
6.5	10 ตุลาคม – 24 ตุลาคม 2564	ทีมที่ผ่านรอบแรกทำการผลิตคลิปวิดีโอสั้น
6.6	24 ตุลาคม 2564	จัดส่งคลิปวิดีโอสั้น และ Live streaming
6.7	24 ตุลาคม – 26 ตุลาคม 2564	กรรมการการแข่งขันคัดเลือกวิดีโอสั้น
6.8	27 ตุลาคม 2564	ประกาศรายชื่อผู้ผ่านเข้ารอบตัดสิน
6.9	28 ตุลาคม 2564	ผู้ผ่านเข้ารอบตัดสิน ทดสอบระบบ Zoom
6.10	29 ตุลาคม 2564	การแข่งขันรอบตัดสินผ่านระบบ Zoom และการประกาศผล

## 7.รางวัล

รางวัลการแข่งขันแบ่งตามประเภทดังนี้

### 7.1 รางวัลประเภทชนะเลิศ รองชนะเลิศอันดับ 1 รองชนะเลิศอันดับ 2

1. รางวัลชนะเลิศ จำนวน 1 รางวัล  
เงินรางวัล 30,000 บาทพร้อมถ้วยรางวัลและเกียรติบัตร

2.รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 จำนวน 2 รางวัล  
เงินรางวัล 20,000 บาทพร้อมถ้วยรางวัลและเกียรติบัตร

3.รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 จำนวน 5 รางวัล  
เงินรางวัล10,000บาทพร้อมถ้วยรางวัลและเกียรติบัตร

### 7.2 รางวัลพิเศษ เงินรางวัล 5,000 บาทพร้อมเกียรติบัตร

อาทิ รางวัล“ทีมผู้ประกอบการดีเด่น” รางวัล“ความคิดสร้างสรรค์” รางวัล“รางวัลแผนการตลาดดีเด่น”  
รางวัล“ทีมยอดนิยาม” เป็นต้น

## 8.คณะกรรมการการแข่งขัน

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

สถานกงสุลใหญ่แห่งสาธารณรัฐประชาชนจีนประจำเชียงใหม่

สมาคมนักธุรกิจไทย-จีนเชียงใหม่

บริษัทรัฐวิสาหกิจจีน-ไทยที่มีชื่อเสียง

สื่อมวลชน

## 9. ติดต่อ

การแข่งขันในครั้งนี้สำนักงานดำเนินการตั้งอยู่ ณ ที่ทำการ สถาบันขงจื้อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ รับผิดชอบ  
ประสานงานทั้งหมด

**ที่อยู่** สถาบันขงจื้อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ อาคารสถาบันภาษา ห้อง 219 เลขที่ 239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอ  
เมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ 50200

**ผู้ประสานงาน**

1.Mr.Dou Tiqian 083-062-8231 (ฝ่ายจีน)

2.นางสาวทิพสิรินทร์ ยินดี 084-8084795 (ฝ่ายไทย)

3. นางสาวดลฤทัย แซ่ย่าง 083-475-0478 (ฝ่ายไทย)

**E-Mail:** cicmu.thai@gmail.com

**Facebook:** <https://www.facebook.com/qmkzxy>

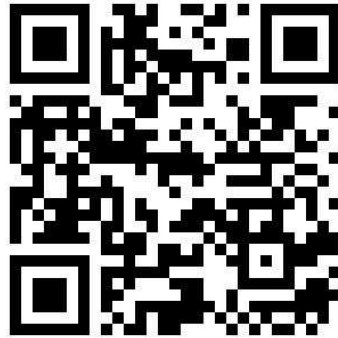
<https://www.facebook.com/sinothaiedu>



## 10.เอกสารที่ส่งมาด้วย

1.โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์

2.ลิงก์และQR Code สมัครเข้าร่วมการแข่งขัน <https://forms.gle/fmHxCsVGZeVMSmoB7>



# 第二届中清杯“互联网+”泰国大学生中文创新创业大赛 实施方案

## 一、目标任务

推进“中文+电子商务”项目在泰的深度融入，增强中文学习的实用性，提升泰国大学生的创新能力，学习运用互联网平台、最新电子商务技术和网络营销知识，通过撰写富有创意和创新的中文策划书及产品海报以及制作中文视频等方式，多维度向中国市场和民众推广泰国产品，以创新引领创业，以创业带动就业，从而助推泰国经济复苏，促进中泰两国经贸往来和人文交流。

## 二、大赛主题

“泰精彩”我为家乡产品代言——数字技术助力泰国经济复苏

## 三、主办、承办单位

主办方：清迈大学、泰国高等教育科研创新部、中国驻清迈总领事馆

承办单位：清迈大学孔子学院、清迈大学艺术传媒与技术学院、新诺泰教育科技有限公司

## 四、大赛日程

- 1、报名：2021年8月27日—2021年9月10日
- 2、赛前培训：2021年9月11日
- 3、提交参赛材料：2021年9月13日—2021年9月29日
- 4、公布初赛结果及复赛名单：2021年10月9日
- 5、复赛视频拍摄：2021年10月10日—10月24日
- 6、复赛视频提交：2021年10月24日
- 7、复赛评选：2021年10月24日—10月26日

8、公布复赛结果及决赛名单：2021 年 10 月 27 日

9、决赛彩排：2021 年 10 月 28 日

10、决赛及颁奖：2021 年 10 月 29 日

## 五、参赛说明

### （一）参赛对象

1、泰国高校中文或相关专业在校大学生（含本科、硕博生）。

2、以团队为单位报名参赛。每个团队的成员不少于 3 人，不多于 5 人。团队中不能有中国留学生，每个学校不超过 3 支队伍。

### （二）参赛报名

通过清迈大学孔子学院官方发布的 Google form 链接进行网上报名。

### （三）参赛产品选择

参赛团队需自行选择所在府的某个商家的产品，产品类型不限，可为食品、日用品等，如若选择商家有困难，可联系清迈孔院协助。

### （四）参赛作品及评分标准

1、产品策划书及产品海报：中文撰写策划书、制作海报，策划书需对产品进行直观、富有吸引力的描述，汉字数量不少于 500 字。海报通过图文形式，设计产品宣传内容、广告文案。作品提交后，文字部分由评委会专业教师审核语言能力，语言能力占总分 20%。同时，将对海报进行整体审核评估，评估分数占总分 20%。

2、产品营销视频：中文拍摄产品视频，多角度、全方位展示产品用途、效果等，横屏拍摄，视频时长不超过 1 分钟。作品提交后，由评委会审核产品营销视频，视频制作占总分 10%。同时，所提交的视频放入官方投票网站，顾客的点赞数量将按照总分的 10% 计入成绩。

3、决赛展示 PPT：中文制作决赛产品展示 PPT，并在决赛当天由队伍成员用中文进行线上展示说明，展示时可使用适当辅助道具。展

示 PPT 占总分 10%，线上展示说明占总分 30%。

#### （五）赛前培训

- 1、培训时间：2021 年 9 月 11 日
- 2、培训形式：线上网络远程培训
- 3、培训内容：
  - 赛事说明；
  - 中国电商发展新业态 & 中泰跨境电商发展新机遇；

#### （六）决赛说明

- 1、决赛彩排：2021 年 10 月 28 日
- 2、决赛彩排内容：抽签确定决赛队伍出场顺序、测试网络稳定性、流畅性
- 3、决赛时间：2021 年 10 月 29 日
- 4、决赛形式：线上网络远程直播
- 5、决赛内容：
  - 决赛前一天向指定邮箱发送策划书、相关展示 PPT。
  - 用中文进行产品 PPT 展示说明，每队展示时间不超过 15 分钟。
  - 评委提问。
  - 播放产品营销短视频。
- 6、颁奖：决赛后即对获奖队伍进行颁奖

### 六、奖项设置

#### （一）大赛设置金奖、银奖、铜奖。

1. 金奖 1 个：30000 泰铢+证书+奖杯
2. 银奖 2 个：20000 泰铢+证书+奖杯
3. 铜奖 5 个：10000 泰铢+证书+奖杯

#### （二）大赛设置“带动就业奖”、“最有创意奖”、“最具商业价值

奖”、“最具人气奖”等若干单项奖：5000 泰铢+证书。

## 七、大赛评委会组成

清迈大学、泰国高等教育科研创新部、中华人民共和国驻清迈总领事馆、清迈中华商会、中泰知名企业、媒体机构

## 八、大赛联系方式

本次大赛办公室设在清迈大学孔子学院，负责总体协调联系。

联系地址：Confucius Institute, Language Institute Building, Chiang Mai University, 239 Huay Kaew Road, Suthep, Muang Chiang Mai, Thailand(50200)

联系人：窦老师、徐老师

联系方式：（中）窦老师 0830628231

（泰）徐老师 0848084795、杨老师 0834750478

联系邮箱：cicmu.thai@gmail.com

Facebook: <https://www.facebook.com/qmkzxy>

<https://www.facebook.com/sinothaiedu>

## 九、附件

附件 1：大赛海报

附件 2：参赛报名 google form 链接：

<https://forms.gle/fmHxCsVGZeVMSmoB7>



# ชิงชังชิงชังชิงชัง

ชิงชังชิงชังชิงชัง

ชิงชังชิงชังชิงชัง

ชิงชังชิงชังชิงชัง

ชิงชังชิงชังชิงชัง



ชิงชังชิงชัง  
GOOGLE FORM

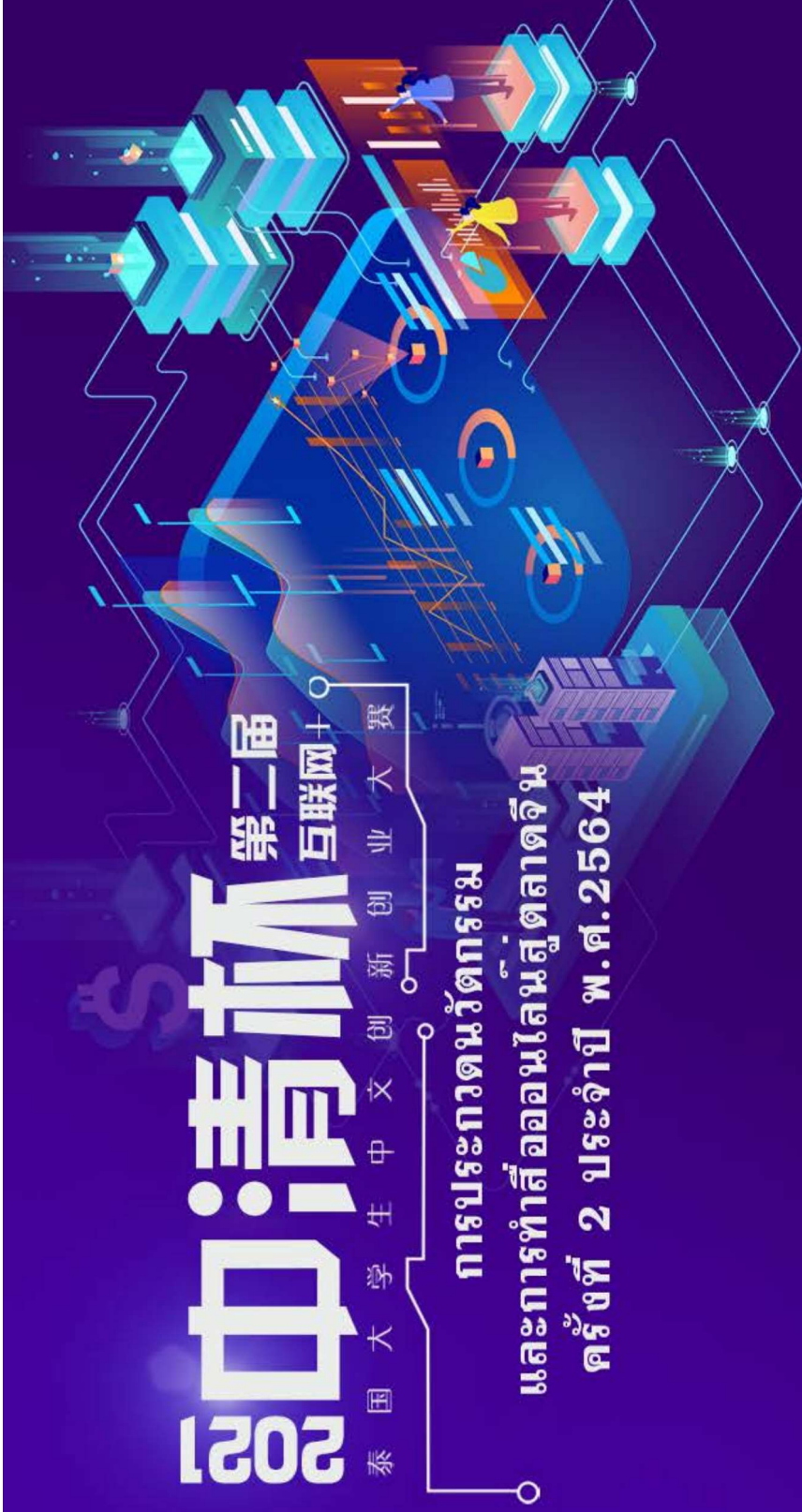


ชิงชังชิงชัง  
LINE

TEL.053-943-759

ชิงชังชิงชังชิงชัง  
ชิงชังชิงชังชิงชัง

ชิงชังชิงชังชิงชัง  
ชิงชังชิงชังชิงชัง





# 2021 中清杯 第二届 互联网+

泰国大学生中文创新创业大赛

การประกวดนวัตกรรมและการทำสื่อออนไลน์สู่ตลาดจีน

ครั้งที่ 2 ประจำปี พ.ศ.2564

## 大赛主题

“泰精彩” 我为家乡产品代言——数字技术助力泰国经济复苏

## 报名时间

2021年8月27日—2021年9月10日

## 主办方

清迈大学  
泰国高等教育科研创新部  
中国驻清迈总领事馆

## 承办单位

清迈大学孔子学院  
清迈大学艺术传媒与技术学院  
新诺泰教育科技有限公司



CUP

# 2021 ZHONGQING

泰国大学生中文创新创业大赛

การประกวดนวัตกรรมและการทำสื่อออนไลน์สู่ตลาดจีน  
ครั้งที่ 2 ประจำปี พ.ศ.2564

## หัวข้อการแข่งขัน

“ไทยสร้างสรรค์”

สุดยอดตัวแทนจำหน่ายสินค้าไทยสู่ตลาดจีน  
ด้วยทักษะการตลาดเชิงดิจิทัลเพื่อฟื้นฟูเศรษฐกิจไทย

## ระยะเวลาการรับสมัคร

27 สิงหาคม – 10 กันยายน 2564

## ผู้จัดโครงการและผู้สนับสนุนการแข่งขัน

- มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
- สถานกงสุลใหญ่แห่งสาธารณรัฐประชาชนจีนประจำเชียงใหม่
- สถาบันขงจื้อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- บริษัท ลีโนไทย เอ็ดดูเคชั่น เทคโนโลยี จำกัด