



# บันทึกข้อความ

คณะกรรมการศาสตร์	
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย	
เลขรับ	953
วันที่	14-02-2566
เวลา	15.33 น.

ส่วนราชการ ..... สำนักงานอธิการบดี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย.....

โทร ๐-๗๔๓๑-๗๑๐๐ ต่อ ๑๑๑๐ โทรสาร ๐-๗๔๓๑-๗๑๓๓

ที่ ..... อว.๐๖๕๕/๒๗๒ ..... วันที่ ๑๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๖

เรื่อง ..... ขอส่งสำเนาหนังสือและประชาสัมพันธ์ จำนวน ๖ ฉบับ

เรียน คณบดี/ผู้อำนวยการวิทยาลัย

ด้วย สำนักงานอธิการบดี ขอส่งสำเนาหนังสือมายังหน่วยงานท่าน จำนวน ๖ ฉบับ ดังรายละเอียดหนังสือต่อไปนี้

๑. สำเนาหนังสือกรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย ที่ มท ๐๖๐๖/ว ๑๒๕๐ ลงวันที่ ๒ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๖ เรื่อง ขยายเวลาเปิดรับสมัครเข้าร่วมโครงการประกวดนวัตกรรมด้านสาธารณภัย “เกมส์ดิจิทัลแห่งการเรียนรู้ภัยพิบัติ” (รายละเอียดดังแนบ)

๒. สำเนาหนังสือกรมสตรีและสถาบันครอบครัว ที่ พม ๐๕๐๔/ว๓๖๓ ลงวันที่ ๓๑ มกราคม ๒๕๖๖ เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์การประกวดสื่อเพื่อเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ให้สังคมตระหนักเรื่องความเท่าเทียมระหว่างเพศ (รายละเอียดดังแนบ)

๓. สำเนาหนังสือสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดสงขลา ที่ ศธ ๐๒๑๑๒/ว ๑๓๐ ลงวันที่ ๒ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๖ เรื่อง การคัดเลือกผู้สมควรได้รับรางวัลของครูสภา ประจำปี ๒๕๖๖ (รายละเอียดดังแนบ)

๔. สำเนาหนังสือสำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ ลงวันที่ ๒ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๖ เรื่อง แจ้งประชาสัมพันธ์เพื่อประโยชน์ต่อนักศึกษาในสังกัดของท่าน ได้เข้าร่วมเรียนรู้และยกระดับทักษะแห่งอนาคตที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ประกอบการและองค์กรชั้นนำผ่านแพลตฟอร์มไบรท์เทอร์ปีทาเลนทีโซลูชั่น (รายละเอียดดังแนบ)

๕. สำเนาหนังสือสำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ (องค์การมหาชน) ที่ สสปน. ๓๔๐๑/๐๐๓๐๓ ลงวันที่ ๓๑ มกราคม ๒๕๖๖ เรื่อง ขอเชิญเข้าร่วมงาน Thailand Future MICE Leaders Series (รายละเอียดดังแนบ)

๖. สำเนาหนังสือสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ ที่ ดศ(สพธอ) ๕๑๑/๑๒๒ ลงวันที่ ๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๖ เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์เชิญชวนนักศึกษาเข้าร่วมโครงการพัฒนากำลังคนดิจิทัล และขับเคลื่อนเศรษฐกิจชุมชนด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (รายละเอียดดังแนบ)

ทั้งนี้ เพื่อพิจารณา และประชาสัมพันธ์ให้แก่คณาจารย์ นักศึกษา และผู้เกี่ยวข้องทราบ

จึงเรียนมาเพื่อพิจารณา

เรียน คณบดี

เพื่อโปรดพิจารณา

เห็นควรมอบงานปชส.ดำเนินการ

14 ก.พ. 66

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ขวัญหทัย ใจเปี่ยม)  
รองอธิการบดี ปฏิบัติราชการแทน  
อธิการบดีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

๒๐๗

## สำเนารวมหนังสือเรียน

๑. คณิตศาสตร์บริหารธุรกิจ
๒. คณิตศาสตร์วิศวกรรมศาสตร์
๓. คณิตศาสตร์ศิลปศาสตร์
๔. คณิตศาสตร์สถาปัตยกรรมศาสตร์
๕. คณิตศาสตร์ครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
๖. ผู้อำนวยการวิทยาลัยรัชมังคลาภิเษก
๗. คณิตศาสตร์เทคโนโลยีการจัดการ
๘. คณิตศาสตร์วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
๙. คณิตศาสตร์สัตวแพทยศาสตร์
๑๐. คณิตศาสตร์อุตสาหกรรมเกษตร
๑๑. คณิตศาสตร์เกษตรศาสตร์
๑๒. ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรมและการจัดการ
๑๓. คณิตศาสตร์วิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี
๑๔. คณิตศาสตร์วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการประมง
๑๕. ผู้อำนวยการวิทยาลัยการโรงแรมและการท่องเที่ยว

จำนวนมาก

ที่ มท ๐๖๐๖/ว ๑๒๕๐  
สอ.(วิชาการ) 259  
10 ก.พ. 2566  
10.18 น.



มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย  
เลขที่ ๕๖๖  
วันที่ 9 ก.พ. 2566  
เวลา 16.05 น.

กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย  
ถนนอุทองนอก กทม. ๑๐๓๐๐

๒ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๖

เรื่อง ขยายเวลาเปิดรับสมัครเข้าร่วมโครงการประกวดนวัตกรรมด้านสาธารณภัย “เกมส์ดิจิทัลแห่งการเรียนรู้ภัยพิบัติ”  
เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

อ้างถึง หนังสือกรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย ที่ มท ๐๖๐๖/ว ๑๑๓๙๗ ลงวันที่ ๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๕

ตามอ้างถึง กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย ขอความร่วมมือให้ประชาสัมพันธ์เชิญชวน  
ผู้สนใจส่งผลงานเพื่อร่วมโครงการประกวดนวัตกรรมด้านสาธารณภัย “เกมส์ดิจิทัลแห่งการเรียนรู้ภัยพิบัติ”  
โดยแบ่งเป็น ๒ ประเภท คือ ๑) ประเภทนักเรียน/นักศึกษา/สถาบันการศึกษา และ ๒) ประเภทประชาชนทั่วไป  
ผู้สนใจสามารถส่งใบสมัครทางออนไลน์หรือสมัครได้ที่กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย พร้อมส่งคลิปวิดีโอ  
นำเสนอผลงานเพื่อร่วมประกวดได้ไม่เกิน ๑ ผลงาน ตั้งแต่วันที่ ๓ - ๓๑ มกราคม ๒๕๖๖ โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายใดๆ  
ความละเอียดแจ้งแล้ว นั้น

กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย ได้ขยายเวลาการเปิดรับสมัครเข้าร่วมประกวดนวัตกรรม  
ด้านสาธารณภัย “เกมส์ดิจิทัลแห่งการเรียนรู้ภัยพิบัติ” จนถึงวันที่ ๒๘ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๖ จึงขอความร่วมมือ  
ประชาสัมพันธ์การขยายเวลาเปิดรับสมัครเพื่อเชิญชวนผู้สนใจส่งผลงานเพื่อร่วมโครงการประกวดดังกล่าว  
ทั้งนี้ ได้มอบหมายให้นายรัฐธิดีย์ ปางวัชรกร ผู้อำนวยการส่วนนโยบายและยุทธศาสตร์ กองนโยบายป้องกัน  
และบรรเทาสาธารณภัย โทรศัพท์ ๐๘ ๑๘๖๘ ๕๒๐๓ และ ๐ ๒๖๓๗ ๓๓๑๔ เป็นผู้ประสานงาน

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(นายอนุธรรม เลิศสุชีเกษม)

อธิบดีกรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย

กองนโยบายป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย  
ส่วนนโยบายและยุทธศาสตร์

โทร. ๐ ๒๖๓๗ ๓๓๑๔ / โทรสาร ๐ ๒๒๔๓ ๒๑๗๘

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ Saraban\_Center@disaster.go.th

แจ้งคณ./อธิการบดี  
ปว: ทสว.พ.ร. / ๒๕๖๖

๑๐ ก.พ. ๖๖



ปก.ภาวสุภสวรรค์ ๓

“เป็นหน่วยงานกลางในการป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย  
ทั้งกับสมัยและนับประสิทธิภาพสูง”







มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

ฉบับที่ 4 ส.ค. 2566

วันที่ 10.13.66

กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย

ถนนอุทองนอก กทม. ๑๐๓๐๐

ที่ มท ๐๖๐๖/ว ๑๖๓๗

สอ.(วิชาการ) 9

05 ม.ค. 2565

09.55 น.

๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ประชาสัมพันธ์โครงการประกวดนวัตกรรมด้านสาธารณภัย “เกมส์ดิจิทัลแห่งการเรียนรู้ภัยพิบัติ”

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงการประกวดนวัตกรรมด้านสาธารณภัย “เกมส์ดิจิทัลแห่งการเรียนรู้ภัยพิบัติ” จำนวน ๑ ชุด
- ๒. หลักเกณฑ์การส่งผลงานและการตัดสินการประกวด จำนวน ๑ ชุด
- ๓. ใบสมัคร จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วยกรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย ได้ดำเนินโครงการประกวดนวัตกรรมด้านสาธารณภัย “เกมส์ดิจิทัลแห่งการเรียนรู้ภัยพิบัติ” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสื่อสารแนวทางการป้องกันและบรรเทาสาธารณภัยสู่สาธารณะอันนำไปสู่การเตรียมความพร้อมรับมือกับสาธารณภัยได้อย่างยั่งยืน โดยใช้เกมส์เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้ให้แก่เยาวชนและประชาชนเกิดความเข้าใจและตระหนักถึงการป้องกันตนเอง ครอบครัว และชุมชนเพื่อสร้างวัฒนธรรมความปลอดภัยในสังคม รายละเอียดปรากฏตามสิ่งที่ส่งมาด้วย ๑

กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย จึงขอความร่วมมือประชาสัมพันธ์เชิญชวนนิสิตนักศึกษา ผู้สนใจส่งผลงานเพื่อร่วมโครงการประกวดนวัตกรรมด้านสาธารณภัย “เกมส์ดิจิทัลแห่งการเรียนรู้ภัยพิบัติ” ทั้งนี้ การประกวดแบ่งเป็น ๒ ประเภท คือ ๑) ประเภทนักเรียน/นักศึกษา/สถาบันการศึกษา และ ๒) ประเภทประชาชนทั่วไป ผู้สนใจสามารถส่งใบสมัครทางออนไลน์หรือสมัครได้ที่กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย พร้อมส่งคลิปวิดีโอนำเสนอผลงานเพื่อร่วมประกวดได้ไม่เกิน ๑ ผลงาน ตั้งแต่วันที่ ๓ - ๓๑ มกราคม ๒๕๖๖ โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายใดๆ รายละเอียดปรากฏตามสิ่งที่ส่งมาด้วย ๒ และ ๓ ทั้งนี้ได้มอบหมายให้ นายรัฐธิปไตย ปางวัชรกร ผู้อำนวยการส่วนนโยบายและยุทธศาสตร์ กองนโยบายป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘ ๑๘๖๘ ๕๒๐๓ และ ๐ ๒๖๓๗ ๓๓๑๔ เป็นผู้ประสานงาน

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(นายบุญธรรม เลิศสุขีเกษม)

อธิบดีกรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย

1/อธิบดี: /อธิบดีส่ง: ทส.ส.ท.ร

๕ พ.ค. ๖๕



สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑ - ๓



ช่องทางการรับสมัคร

กองนโยบายป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย

ส่วนนโยบายและยุทธศาสตร์

โทร. ๐ ๒๖๓๗ ๓๓๑๔ / โทรสาร ๐ ๒๒๔๓ ๒๑๗๘

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ Saraban\_Center@disaster.go.th



ปก.ก้าวสู่ทศวรรษที่ ๓

“เป็นหน่วยงานกลางในการป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย  
ที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพสูง”







## โครงการประกวดนวัตกรรมด้านสาธารณสุข “เกมส์ดิจิทัลแห่งการเรียนรู้ภัยพิบัติ”

### ๑. หลักการและเหตุผล

แผนการป้องกันและบรรเทาสาธารณภัยแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๖๔ - ๒๕๗๐ ได้ให้ความสำคัญกับการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการความเสี่ยงจากสาธารณภัย โดยปรากฏในยุทธศาสตร์ที่ ๒ การเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการและประยุกต์ใช้นวัตกรรมด้านสาธารณสุข กลยุทธ์ที่ ๓ พัฒนาการสื่อสารความเสี่ยงจากสาธารณภัยที่มีประสิทธิภาพ นอกจากนี้กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัยได้กำหนดแผนยุทธศาสตร์กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย พ.ศ. ๒๕๖๕ - ๒๕๗๐ ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๒ การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการพัฒนาระบบบริหารจัดการสาธารณสุข เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการสาธารณสุข รวมถึงการประยุกต์ใช้นวัตกรรมด้านสาธารณสุขให้เกิดประโยชน์

การสื่อสารถือเป็นกลไกสำคัญอันจะทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ และนำไปสู่การปฏิบัติตนที่ถูกต้องในการจัดการความเสี่ยงจากสาธารณภัยให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน นอกจากนี้การสื่อสารยังเป็นเครื่องมือในการแจ้งข่าวสารและข้อมูลสาธารณสุขต่าง ๆ ให้แก่ประชาชนรับทราบอย่างทั่วถึง ซึ่งจะช่วยลดความสูญเสีย ความเสียหายทั้งชีวิตและทรัพย์สิน ปัจจุบันมีการนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้เพื่อทำให้การสื่อสารด้านสาธารณสุขระหว่างหน่วยงานกับประชาชนมีความรวดเร็ว และสามารถเข้าถึงได้ง่ายมากยิ่งขึ้น โดยมีการพัฒนารูปแบบการประชาสัมพันธ์ที่มีความทันสมัย ครอบคลุม และทันต่อสถานการณ์ เช่น การสร้างสื่อออนไลน์ในรูปแบบของแอปพลิเคชันบน Smart Phone เว็บไซต์ รวมถึงเกมส์ต่าง ๆ

ดังนั้น เพื่อสื่อสารเรื่องการป้องกันและบรรเทาสาธารณภัยสู่สาธารณะและนำไปสู่การเตรียมความพร้อมรับมือกับสาธารณภัย กองนโยบายป้องกันและบรรเทาสาธารณภัยจึงได้จัดทำโครงการประกวดนวัตกรรมด้านสาธารณสุข “เกมส์ดิจิทัลแห่งการเรียนรู้ภัยพิบัติ” เพื่อใช้เกมส์เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับภัยพิบัติให้แก่เยาวชนและประชาชนเกิดความเข้าใจและตระหนักถึงการป้องกันตนเอง ครอบครัว และชุมชนเพื่อสร้างวัฒนธรรมความปลอดภัยในสังคม

### ๒. วัตถุประสงค์

๒.๑ เพื่อให้ความรู้และสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับสาธารณสุขโดยใช้เกมส์เป็นสื่อกลางแก่เยาวชนและประชาชน

๒.๒ เพื่อให้ประชาชนได้เข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้านการป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย และสามารถนำไปสู่การปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง

๒.๓ เพื่อเสริมสร้างภาพลักษณ์ที่ดีของกรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัยให้ประชาชนเกิดความเชื่อมั่นและเข้ามาเป็นเครือข่ายในการป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย

### ๓. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียน นักศึกษา และประชาชนทั่วไป

### ๔. วิธีดำเนินการ

๔.๑ การประกวด แบ่งเป็น ๒ ประเภท ได้แก่ ๑) ประเภทนักเรียน/นักศึกษา/สถาบันการศึกษา และ ๒) ประเภทประชาชนทั่วไป

๔.๒ ผู้ที่สนใจสมัครสามารถส่งใบสมัครผ่านทางออนไลน์ (เว็บไซต์กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย ลิงค์ google form) หรือสมัครที่กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย กองนโยบายป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย พร้อมทั้งส่งคลิปวิดีโอนำเสนอผลงาน ความยาวไม่เกิน ๓ นาที ใช้นามสกุล mp4 โดยบอกเล่าแนวคิด การออกแบบเกมส์ อธิบายรูปแบบของเกมส์ ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ และวิธีการเล่นเบื้องต้น ทั้งนี้ สามารถเลือกสมัครได้เพียง ๑ ประเภท และส่งผลงานเข้าร่วมประกวดได้ไม่เกิน ๑ ผลงาน/คน/ทีม

๔.๓ คณะกรรมการตัดสินรอบคัดเลือกจะคัดกรองผลงานที่จะผ่านเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศให้เหลือประเภทละ ๑๕ ผลงาน โดยจะแจ้งให้เจ้าของผลงานที่ผ่านการคัดเลือกจัดทำเกมส์ฉบับสมบูรณ์เพื่อนำเสนอต่อคณะกรรมการในรอบชิงชนะเลิศ

๔.๔ ผู้ที่ผ่านการคัดเลือกในรอบแรกในแต่ละประเภทนำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการรอบชิงชนะเลิศ (ผลงานละไม่เกิน ๑๐ นาที) เพื่อตัดสินผู้ที่ได้รับรางวัลประเภทละ ๓ รางวัล ประกอบด้วย

๔.๔.๑ รางวัลชนะเลิศ	เงินรางวัล ๔๐,๐๐๐ บาท พร้อมโล่รางวัล
๔.๔.๒ รางวัลรองชนะเลิศอันดับหนึ่ง	เงินรางวัล ๒๐,๐๐๐ บาท พร้อมโล่รางวัล
๔.๔.๓ รางวัลรองชนะเลิศอันดับสอง	เงินรางวัล ๑๐,๐๐๐ บาท พร้อมโล่รางวัล

### ๕. ระยะเวลาและสถานที่

ระหว่างเดือนมกราคม - มีนาคม ๒๕๖๖ ณ กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย

### ๖. หน่วยงานที่รับผิดชอบ

กองนโยบายป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย

### ๗. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๗.๑ เยาวชนและประชาชนมีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับการป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย โดยใช้เกมส์เป็นสื่อกลาง

๗.๒ เยาวชนและประชาชนเกิดการเรียนรู้และมีส่วนร่วมในการป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย

๗.๓ กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัยมีภาพลักษณ์ที่ดี และเป็นหน่วยงานที่ประชาชนให้ความเชื่อมั่น และเข้าร่วมเป็นภาคีเครือข่ายในการป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย





## เกณฑ์การส่งผลงานและการตัดสินการประกวด

### โครงการประกวดนวัตกรรมด้านสาธารณสุข “เกมส์ดิจิทัลแห่งการเรียนรู้ภัยพิบัติ”

#### 1. คุณสมบัติผู้สมัคร

- 1.1 การประกวดแบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่  
ประเภทที่ 1 : นักเรียน/นักศึกษา/สถาบันการศึกษา  
ประเภทที่ 2 : ประชาชนทั่วไป
- 1.2 สามารถสมัครได้ทั้งแบบเดี่ยวและแบบทีม
- 1.3 สามารถส่งได้ไม่เกิน 1 ผลงาน/คน/ทีม
- 1.4 ผู้ส่งผลงานต้องระบุที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้สะดวกในประเทศไทย

#### 2. ลักษณะผลงาน

- 2.1 ออกแบบเกมส์ในหัวข้อ “เกมส์ดิจิทัลแห่งการเรียนรู้ภัยพิบัติ” รายละเอียด ดังนี้
  - 2.1.1 มีการออกแบบเกมส์ดิจิทัลที่แสดงผล 2 มิติ หรือ 3 มิติ หรือแบบผสมทั้ง 2 มิติและ 3 มิติ เช่น เกมส์ต่อสู้ เกมส์ยิง เกมส์ผจญภัย เกมส์สวมบทบาท เกมส์การจำลอง เกมส์ปริศนา เกมส์กีฬา ปาร์ตี้เกมส์ เกมส์ดนตรี เกมส์การศึกษา เป็นต้น
  - 2.1.2 มีเนื้อหาเกี่ยวกับการสร้างการรับรู้ ความตระหนักถึงความสำคัญของสาธารณสุขและสร้างวัฒนธรรมแห่งความปลอดภัยในสังคม โดยเสริมสร้างองค์ความรู้และการเตรียมความพร้อมในการรับมือกับสาธารณสุขให้กับประชาชนทุกเพศ ทุกวัยมีภูมิคุ้มกันจากสาธารณสุข นำไปสู่สังคมที่มีความปลอดภัยอย่างยั่งยืน
- 2.2 ผลงานที่ส่งเข้าประกวดต้องไม่ละเมิดลิขสิทธิ์และไม่ติดสัญญาใดๆ กับโครงการอื่น
- 2.3 สร้างเกมส์สำหรับผู้เล่นตั้งแต่ 1 คน หรือ 2 คนขึ้นไป (Multiuser)
- 2.4 ภาพ เสียง ข้อความประกอบอื่นๆ ต้องไม่หมิ่นเหม่หรือกระทบต่อสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ไม่ส่อไปในทางโป๊ ลามก อนาจาร หรือขัดต่อศีลธรรมอันดีของไทย
- 2.5 ภาพประกอบและเสียงประกอบต้องไม่ติดลิขสิทธิ์ใดๆ หรือต้องมีหนังสือยินยอมของเจ้าของลิขสิทธิ์ ในการนำมาใช้งานแนบมาด้วย
- 2.6 ผลงานจะต้องมาจากการสร้างสรรค์ของเจ้าของผลงาน และความคิดของผู้เข้าประกวดเองและผลงานนั้น ต้องไม่เคยนำออกประกวดหรือเผยแพร่ในสื่อใดๆ มาก่อน ในกรณีที่ผลงานได้มาโดยมิชอบ กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัยขอสงวนสิทธิ์ในการตัดสินสิทธิ์จากการประกวดหรือหากได้รับรางวัลแล้ว ก็จะมีการเพิกถอนรางวัล

### 3. ขั้นตอนการสมัครเข้าประกวด

- 3.1 ผู้ที่สนใจสมัครสามารถส่งใบสมัครผ่านทางออนไลน์ (เว็บไซต์กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย ลิงค์ google form) หรือสมัครที่กองนโยบายป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย พร้อมทั้งส่งคลิปวิดีโอแนะนำผลงาน ความยาวไม่เกิน 3 นาที ใช้นามสกุล mp4 โดยบอกเล่าแนวคิด การออกแบบเกมส์ อธิบายรูปแบบของเกมส์ ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ และวิธีการเล่นเบื้องต้น ทั้งนี้ สามารถเลือกสมัครได้เพียง 1 ประเภท และส่งผลงานเข้าร่วมประกวดได้ไม่เกิน 1 ผลงาน/คน/ทีม
- 3.2 คณะกรรมการตัดสินรอบคัดเลือกจะคัดกรองผลงานแต่ละประเภทที่จะผ่านเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศให้เหลือประเภทละ 15 ผลงาน โดยจะแจ้งให้เจ้าของผลงานที่ผ่านการคัดเลือกจัดทำเกมส์ฉบับสมบูรณ์เพื่อนำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการในรอบชิงชนะเลิศ
- 3.3 ผู้ที่ผ่านการคัดเลือกในรอบแรกในแต่ละประเภทนำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการรอบชิงชนะเลิศ (นำเสนอผลงานละไม่เกิน 10 นาที) เพื่อตัดสินผู้ที่ได้รับรางวัลประเภทละ 3 รางวัล ประกอบด้วย
  - 3.3.1 รางวัลชนะเลิศ เงินรางวัล 40,000 บาท พร้อมโล่รางวัล
  - 3.3.2 รางวัลรองชนะเลิศอันดับหนึ่ง เงินรางวัล 20,000 บาท พร้อมโล่รางวัล
  - 3.3.3 รางวัลรองชนะเลิศอันดับสอง เงินรางวัล 10,000 บาท พร้อมโล่รางวัล

### 4. ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในการใช้งาน และการเผยแพร่ผลงาน

- 4.1 ผลงานที่ผ่านเข้ารอบตัดสินทุกชิ้นจะถือเป็นลิขสิทธิ์ของผู้ออกแบบ
- 4.2 ผลงานที่ได้รับรางวัลถือเป็นลิขสิทธิ์ของกรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย โดยกรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัยจะมีสิทธิ์ทำซ้ำ หรือดัดแปลงแก้ไขส่วนใดส่วนหนึ่ง เพื่อใช้ในการเผยแพร่สำหรับการแจกจ่าย เพื่อเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้ได้

### 5. คณะกรรมการตัดสิน

- 5.1 คณะกรรมการตัดสินรอบชิงชนะเลิศ
  - 5.1.1 อธิบดีกรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย
  - 5.1.2 รองอธิบดีกรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย ฝ่ายปฏิบัติการ
  - 5.1.3 รองอธิบดีกรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย ฝ่ายวิชาการ
  - 5.1.4 รองอธิบดีกรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย ฝ่ายบริหาร
  - 5.1.5 ดร.พิจิตต รัตตกุล
  - 5.1.6 ผู้ทรงคุณวุฒิ กปภช.
  - 5.1.7 ผู้แทนสถาบันอุทยานการเรียนรู้ (TK Park) สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)
  - 5.1.8 อาจารย์จากสถาบันการศึกษา (ด้านการออกแบบเกมส์ดิจิทัล)
- 5.2 คณะกรรมการตัดสินรอบคัดเลือก
  - 5.2.1 ผู้อำนวยการกองนโยบายป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย
  - 5.2.2 ผู้อำนวยการกองมาตรการป้องกันสาธารณภัย
  - 5.2.3 ผู้อำนวยการกองส่งเสริมการป้องกันสาธารณภัย
  - 5.2.4 ผู้อำนวยการศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร



- 5.2.5 ผู้อำนวยการสำนักวิจัยและความร่วมมือระหว่างประเทศ
- 5.2.6 ผู้อำนวยการกองช่วยเหลือผู้ประสบภัย
- 5.2.7 ผู้อำนวยการกองบูรณาการความปลอดภัยทางถนน
- 5.2.8 ผู้อำนวยการศูนย์อำนวยความสะดวกทางสาธารณสุข
- 5.2.9 ผู้อำนวยการกลุ่มพัฒนาระบบบริหาร
- 5.2.10 ผู้แทนศูนย์เตรียมความพร้อมป้องกันภัยพิบัติแห่งเอเชีย (ADPC)
- 5.2.11 อาจารย์จากสถาบันการศึกษา (ด้านการออกแบบเกมส์ดิจิทัล)

## 6. หลักเกณฑ์การให้คะแนน





### 6.1 เกณฑ์การให้คะแนนรอบชิงชนะเลิศ

รายการพิจารณา	คะแนน
<b>1. ความสมบูรณ์และการใช้งานได้จริง</b>	<b>20</b>
1.1 เสริมสร้างความรู้ ทักษะเล่นเกม	10
1.2 สามารถเล่นได้ตั้งแต่ 2 ผู้เล่นขึ้นไป	10
<b>2. การจัดองค์ประกอบ และ user friendly</b>	<b>20</b>
2.1 การออกแบบและโครงสร้างเกมส์ครบตรงข้อกำหนด	10
2.2 เข้าถึงและเข้าใจในกฎกติกาการเล่นเกมส์ได้ง่าย	5
2.3 เกมส์สามารถสื่อสารโต้ตอบ และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นได้เป็นอย่างดี	5
<b>3. ความคิดสร้างสรรค์</b>	<b>20</b>
3.1 สื่อความหมายตรงตามหัวข้อเกมส์	10
3.2 มีแนวคิดแปลกใหม่ น่าสนใจ โดดเด่นไม่ซ้ำแบบผู้อื่น	5
3.3 มีเทคนิคพิเศษในการออกแบบเกมส์	5
<b>4. ความสนุกและท้าทาย</b>	<b>20</b>
4.1 เล่นแล้วเกิดความเพลิดเพลิน	10
4.2 สร้างความรู้สึการทำทายความสามารถของผู้เล่น <ul style="list-style-type: none"><li>- มีอุปสรรคและปริศนาพอดิ ไม่ยากหรือง่ายเกินไป</li><li>- มีเป้าหมายในการเล่นชัดเจน เข้าใจได้ไม่ยาก</li><li>- ผู้เล่นได้รับประสบการณ์การเล่นที่สนุกสนาน</li><li>- มีทางเลือกในการตัดสินใจ</li></ul>	10
<b>5. ความสวยงาม การออกแบบ</b>	<b>20</b>
5.1 น่าสนใจ และดึงดูดความสนใจของผู้เล่น	5
5.2 ใช้สี แสง สวยงามเหมาะสม	5
5.3 มีเสียงเพลง และเสียงดนตรีเหมาะสม	5
5.4 มีภาพประกอบสวยงามเหมาะสม	5
<b>รวม</b>	<b>100</b>

6.2 เกณฑ์การให้คะแนนเพื่อตัดสินรอบคัดเลือก

รายการพิจารณา	คะแนน
<b>1. แนวคิดการออกแบบเกมส์</b>	<b>50</b>
1.1 เกมส์มีความสอดคล้องกับกรอบที่กำหนด	25
1.2 เกมส์ที่ออกแบบมีความถูกต้องสมบูรณ์ (รายละเอียด)	10
1.3 รูปแบบและการนำเสนอของเกมส์มีความคิดสร้างสรรค์/แปลกใหม่	15
<b>2. รูปแบบและวิธีการเล่น</b>	<b>30</b>
2.1 มีเงื่อนไขและวิธีการเล่นสอดคล้องกับรูปแบบและกรอบเนื้อหา	10
2.2 ใช้งานง่าย/ เข้าใจง่าย	10
2.3 มีกำหนดและแจ้งกติกาการมีส่วนร่วมของผู้เล่นชัดเจนและเหมาะสม	10
<b>3. คุณภาพของเกมส์</b>	<b>20</b>
3.1 รูปแบบของเกมส์มีความสมบูรณ์ และออกแบบสวยงาม	10
3.2 มีการสื่อสาร สื่อความหมายที่ชัดเจน	5
3.3 มีแนวคิดที่สามารถนำไปต่อยอดและใช้ประโยชน์ได้จริง	5
<b>รวม</b>	<b>100</b>

7. ระยะเวลาการประกวด ระหว่างเดือนมกราคม - มีนาคม 2566

รายการ	มค.	กพ.	มีค.
1. เปิดรับสมัครผลงาน			
2. ตัดสินและประกาศผลงานที่ผ่านรอบคัดเลือก			
3. จัดทำผลงานเกมส์ฉบับสมบูรณ์			
4. นำเสนอผลงานและตัดสินผลงานรอบชิงชนะเลิศ			

-----





## ใบสมัคร

### โครงการประกวดนวัตกรรมด้านสาธารณภัย “เกมส์ดิจิทัลแห่งการเรียนรู้ภัยพิบัติ”

\*\*\*\*\*

1. ประเภทการประกวด (เลือกสมัครได้หนึ่งประเภทเท่านั้น)

ประเภทที่ 1 นักเรียน/นักศึกษา/สถาบันการศึกษา

ประเภทที่ 2 ประชาชนทั่วไป

2. ชื่อผลงานที่ส่งเข้าประกวด

.....  
.....

๓. ผู้เสนอผลงานเข้าประกวด  แบบเดี่ยว  แบบทีม (ทีมละไม่เกิน ๓ คน)

๑) ชื่อ - สกุล.....หมายเลขโทรศัพท์.....  
ที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้.....

๒) ชื่อ - สกุล.....หมายเลขโทรศัพท์.....  
ที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้.....

๓) ชื่อ - สกุล.....หมายเลขโทรศัพท์.....  
ที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้.....

\*\*\*\*\*

หมายเหตุ : ผู้สมัครสามารถส่งใบสมัครและแนบ VDO Clip นำเสนอผลงานความยาวไม่เกิน ๓ นาที ใช้  
นามสกุล mp4 ได้ตั้งแต่วันที่ ๓ - ๓๑ มกราคม ๒๕๖๖

- สมัครด้วยตนเอง ณ กองนโยบายป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย กรมป้องกันและบรรเทา  
สาธารณภัย

- สมัคร Online ที่เว็บไซต์กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย [www.disaster.go.th](http://www.disaster.go.th) หรือผ่าน  
ทาง QR Code นี้





**ปก.ก้าวสู่ทศวรรษที่ ๓**  
“เป็นหน่วยงานกลางในการป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย  
ที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพสูง”



# ด่วนมาก

ที่ พม ๐๕๐๔/ว ๘๖๘  
สอ.(วิชาการ) 247  
08 ก.พ. 2566  
11.21 น.



มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย  
เลขที่ 490  
วันที่ - 7 ก.พ. 2566  
เวลา 15.02 น.

กรมกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว  
๑๐๓๔ ถนนกรุงเกษม แขวงคลองมอหานาค  
เขตป้อมปราบศัตรูพ่าย กรุงเทพฯ ๑๐๑๐๐

๘๓ มกราคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์การประกวดสื่อเพื่อเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ให้สังคมตระหนักเรื่องความเท่าเทียมระหว่างเพศ

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

- สิ่งที่ส่งมาด้วย
- |   |              |
|---|--------------|
| ๑. สำเนาประกาศคณะกรรมการบริหารกองทุนส่งเสริมความเท่าเทียมระหว่างเพศ เรื่อง หลักเกณฑ์การประกวดสื่อเพื่อเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ให้สังคมตระหนักเรื่องความเท่าเทียมระหว่างเพศ | จำนวน ๑ ชุด  |
| ๒. QR Code ไปสเตอร์สำหรับประชาสัมพันธ์  | จำนวน ๑ ฉบับ |
| ๓. แบบฟอร์มใบสมัครการประกวดสื่อฯ  | จำนวน ๑ ฉบับ |

ด้วยกรมกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ได้กำหนดจัดกิจกรรมการประกวดสื่อเพื่อเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ให้สังคมตระหนักเรื่องความเท่าเทียมระหว่างเพศ ประจำปี ๒๕๖๖ วัตถุประสงค์เพื่อเปิดโอกาสให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาเนื้อหาและรูปแบบการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์เรื่องความเท่าเทียมระหว่างเพศอย่างมีคุณภาพ สร้างสรรค์หลากหลายและสอดคล้องกับบริบทของสังคมปัจจุบัน ภายใต้หัวข้อ "ทุกเพศ ทุกคน เท่ากัน All genders are equal"

กรมกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว จึงขอความอนุเคราะห์มายังท่านในการประชาสัมพันธ์กิจกรรมดังกล่าวไปยังหน่วยงานในสังกัด ภาคีเครือข่ายหรือผู้ที่สนใจ รายละเอียดหลักเกณฑ์การประกวดสื่อฯ และโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ ตามสิ่งที่ส่งมาด้วย ๑ และ ๒ โดยผู้ที่สนใจสามารถสมัครส่งผลงานตามหลักเกณฑ์ที่กำหนด โดยใช้แบบฟอร์มใบสมัครการประกวดสื่อฯ ตามสิ่งที่ส่งมาด้วย ๓ เปิดรับสมัครตั้งแต่วันที่ ๑๙ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๖ สามารถศึกษารายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่เว็บไซต์กรมกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว <https://www.dwf.go.th> หรือ เว็บไซต์กองทุนส่งเสริมความเท่าเทียมระหว่างเพศ <https://gepf.dwf.go.th> หรือทางเพจ Facebook "กรมกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว" หรือทางเพจ Facebook "กองทุนส่งเสริมความเท่าเทียมระหว่างเพศ กรมกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว"

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นางจินตนา จันทรบำรุง)

อธิบดีกรมกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว

นางคณ: กิณฑลณี  
นาง: ต. สัมพันธ์  
ค. น. พ. ๒๖

กองส่งเสริมความเสมอภาคระหว่างเพศ  
กลุ่มบริหารกองทุนส่งเสริมความเท่าเทียมระหว่างเพศ  
โทรศัพท์/โทรสาร ๐ ๒๖๕๕ ๖๗๔๖



ประกาศคณะกรรมการบริหารกองทุนส่งเสริมความเท่าเทียมระหว่างเพศ  
เรื่อง หลักเกณฑ์การประกวดสื่อเพื่อเผยแพร่และประชาสัมพันธ์  
ให้สังคมตระหนักเรื่องความเท่าเทียมระหว่างเพศ

ด้วยกองทุนส่งเสริมความเท่าเทียมระหว่างเพศ ได้กำหนดจัดกิจกรรมการประกวดสื่อ เพื่อเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ให้สังคมตระหนักเรื่องความเท่าเทียมระหว่างเพศ ประจำปี ๒๕๖๖ โดยเปิดโอกาสให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาเนื้อหาและรูปแบบการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ เรื่องความเท่าเทียมระหว่างเพศอย่างมีคุณภาพ สร้างสรรค์ หลากหลาย และสอดคล้องกับบริบทของสังคมปัจจุบัน

อาศัยอำนาจตามมาตรา ๓๐ และมาตรา ๓๒ แห่งพระราชบัญญัติความเท่าเทียมระหว่างเพศ พ.ศ. ๒๕๕๘ ประกอบกับมติที่ประชุมคณะกรรมการประกวดสื่อเพื่อเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ให้สังคมตระหนักเรื่องความเท่าเทียมระหว่างเพศ ครั้งที่ ๑ เมื่อวันที่ ๑๒ มกราคม ๒๕๖๖ จึงได้กำหนดหลักเกณฑ์ การประกวดสื่อเพื่อเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ให้สังคมตระหนักเรื่องความเท่าเทียมระหว่างเพศ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

๑. คุณสมบัติผู้ส่งผลงานเข้าประกวด แบ่งออกเป็น ๒ ประเภท (ไม่จำกัดเพศและอายุ) ดังนี้

๑.๑ นักเรียน/นิสิต/นักศึกษา

๑.๒ ประชาชนทั่วไป

ทั้งนี้ ขอสงวนสิทธิ์ไม่ให้นักศึกษาระดับมัธยมศึกษาและสถาบันครอบครัวเข้าร่วมประกวด

๒. ประเภทสื่อที่จัดประกวด

๒.๑ คลิป (ความยาวไม่เกิน ๑๒๐ วินาที)

๒.๒ E-Poster (ขนาด A3 ความละเอียดไม่น้อยกว่า ๓.๑ ล้านพิกเซล)

๓. สื่อที่จัดประกวด

หัวข้อ “ทุกเพศ ทุกคน เท่ากัน All genders are equal”

๔. รางวัลการประกวด

พิจารณาตัดสินจากคะแนนสูงสุดเรียงตามลำดับ โดยมีมูลค่ารางวัล พร้อมเกียรติบัตร ประกอบด้วย ๘ รางวัล ดังนี้

๔.๑ ประเภท นักเรียน/นิสิต/นักศึกษา

คลิป	รางวัลชนะเลิศ	๓๐,๐๐๐ บาท พร้อมเกียรติบัตร
	รองชนะเลิศ	๒๐,๐๐๐ บาท พร้อมเกียรติบัตร
E-Poster	รางวัลชนะเลิศ	๑๕,๐๐๐ บาท พร้อมเกียรติบัตร
	รองชนะเลิศ	๑๐,๐๐๐ บาท พร้อมเกียรติบัตร

๔.๒ ประเภท ประชาชนทั่วไป

คลิป	รางวัลชนะเลิศ	๓๐,๐๐๐ บาท พร้อมเกียรติบัตร
	รองชนะเลิศ	๒๐,๐๐๐ บาท พร้อมเกียรติบัตร
E-Poster	รางวัลชนะเลิศ	๑๕,๐๐๐ บาท พร้อมเกียรติบัตร
	รองชนะเลิศ	๑๐,๐๐๐ บาท พร้อมเกียรติบัตร





๗.๒ ส่งผลงานพร้อมแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานการประกวดสื่อฯ ทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) ที่ th.genderequality@gmail.com หรือ บันทึกลงแผ่น CD/DVD ส่งทางไปรษณีย์ มาที่ กองทุนส่งเสริมความเท่าเทียมระหว่างเพศ กรมกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว ชั้น ๑๓ ปี อาคารกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ เลขที่ ๑๐๓๔ ถนนกรุงเกษม แขวงคลองมอห่าน เขตป้อมปราบศัตรูพ่าย กรุงเทพฯ ๑๐๑๐๐ ระบุหน้าซอง... “ส่งผลงานการประกวดสื่อเพื่อเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ให้สังคมตระหนักเรื่องความเท่าเทียมระหว่างเพศ (คลิป, E – Poster)” หัวข้อ “ทุกเพศ ทุกคน เท่ากัน All genders are equal” ประเภท (นักเรียน นิสิต นักศึกษา/ประชาชนทั่วไป) หมดเขตการส่งผลงาน วันที่ ๑๗ เมษายน ๒๕๖๕ โดยพิจารณาวันที่ส่งผลงานจากวันประทับตราไปรษณีย์เป็นสำคัญ

#### ๘. หลักเกณฑ์การส่งผลงานเข้าประกวด

๘.๑ สามารถส่งผลงานเข้าร่วมการประกวดเป็นรายบุคคลหรือเป็นทีม (ทีมละไม่เกิน ๓ คน)

๘.๒ ผู้สมัครสามารถเลือกสมัครและส่งผลงานเข้าประกวดได้ ๑ ผลงานและเลือกได้ ๑ ประเภท เท่านั้น

๘.๓ ประเภทผลงานสื่อที่สามารถส่งเข้าประกวด แบ่งเป็น ๒ ประเภท คือ ประเภทคลิป และ ประเภท E-Poster

##### ๘.๓.๑ ประเภทคลิป

(๑) เนื้อหาที่มีความยาวไม่เกิน ๑๒๐ วินาที รวมไตเติ้ลและเครดิต (ถ้ามี)

(๒) ไม่จำกัดโปรแกรมในการสร้างสรรค์ผลงาน

(๓) ต้องมีชื่อและโลโก้ของกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ไว้ท้ายเครดิต

(๔) รูปแบบแนวนอน

(๕) มีคำบรรยายเสียงหรือข้อความ

(๖) การตั้งชื่อเรื่องผลงานน่าสนใจและง่ายต่อการจดจำ

(๗) ความละเอียดของไฟล์ผลงานไม่ต่ำกว่า ๗๒๐ พิกเซล (๑๒๘๐ x ๗๒๐) ประเภทไฟล์ HD

โดยใช้นามสกุลไฟล์ .wmv, .mpg, .mp4, .mov, .flv

##### ๘.๓.๒ ประเภท E-Poster

(๑) โปสเตอร์ขนาด A3

(๒) ขนาด QXGA ๓.๑ ล้านพิกเซล ที่ความละเอียด ๒๐๔๘ x ๑๕๓๖

๘.๔ ขอบเขตเนื้อหาของผลงานที่ส่งประกวด ภายใต้หัวข้อ “ทุกเพศ ทุกคน เท่ากัน All genders are equal” จะต้องมีเนื้อหาเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจเรื่องความเท่าเทียมระหว่างเพศ ส่งเสริมให้เกิดความตระหนักเรื่องความเท่าเทียมระหว่างเพศในสังคม รณรงค์ไม่ให้เกิดการเลือกปฏิบัติด้วยเหตุแห่งเพศในสังคม โดยไม่จำกัดเทคนิคในการนำเสนอผลงานของผู้สมัคร

๘.๕ ผลงานที่ส่งเข้าประกวดต้องไม่ละเมิดต่อสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์รวมถึงต้องไม่กระทบต่อความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ และไม่ละเมิดต่อกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญา ทั้งนี้ ผู้ส่งผลงานประกวดเป็นผู้รับผิดชอบต่อลิขสิทธิ์ของข้อมูล ได้แก่ เนื้อหา ภาพ เสียง ซอฟต์แวร์ หรืออื่นใดในการผลิตผลงาน โดยผู้จัดการประกวดฯ ไม่มีส่วนในการรับผิดชอบใด ๆ ทั้งสิ้น ในกรณีที่มีการละเมิดลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญา ถ้ามีการตรวจสอบพบภายหลัง จะถือเป็นโมฆะ และถูกเรียกรางวัลคืน

/๘.๖ ผู้ส่งผลงาน...

๘.๖ ผู้ส่งผลงานเข้าประกวดจะต้องปฏิบัติตามพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ.๒๕๖๒ (Personal Data Protection Act: PDPA)

๘.๗ คณะอนุกรรมการประกวดสื่อเพื่อเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ให้สังคมตระหนักเรื่อง ความเท่าเทียมระหว่างเพศ ขอสงวนสิทธิ์ในการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดและเงื่อนไขต่าง ๆ ของการประกวด โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า และขอสงวนสิทธิ์ในการพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหา ก่อนเผยแพร่สู่สาธารณะ

๘.๘ ผลการตัดสินของคณะอนุกรรมการประกวดสื่อเพื่อเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ให้สังคม ตระหนักเรื่องความเท่าเทียมระหว่างเพศถือเป็นที่สุด

#### ๙. เกณฑ์ตัดสินการประกวด

เกณฑ์การพิจารณา/วิธีการ	คะแนน
ส่วนที่ ๑ ความเข้าใจและความถูกต้องของเนื้อหาตามวัตถุประสงค์โครงการฯ	๒๐
ส่วนที่ ๒ การสร้างสรรค์ผลงานในมุมมองสร้างสรรค์	๔๐
ส่วนที่ ๓ การนำเสนอเนื้อหา/การเขียนบทและการลำดับเรื่องให้น่าสนใจ	๒๐
ส่วนที่ ๔ เทคนิค คุณภาพ การถ่ายทำ การตัดต่อสร้างสรรค์และลงตัวกับเนื้อหา มีคุณภาพ ตรงตามเกณฑ์	๒๐

#### ๑๐. ลิขสิทธิ์ของผลงาน

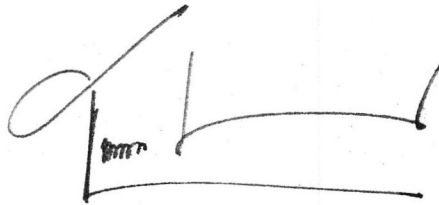
๑๐.๑ ทุกผลงานที่ส่งเข้าประกวด ถือเป็นลิขสิทธิ์ร่วมของกรมกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ และผู้สร้างสรรค์ผลงาน โดยกรมกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ พึงมีสิทธิ์ที่จะแก้ไข ดัดแปลงโดยไม่จำเป็นต้องขออนุญาตผู้สร้างสรรค์ผลงาน

๑๐.๒ ผลงานจากการประกวดให้ถือเป็นลิขสิทธิ์ของกรมกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว ที่จะนำไปใช้ประโยชน์ต่อสาธารณะ ทำซ้ำ ดัดแปลงและเผยแพร่ได้

#### ๑๑. ติดต่อสอบถามรายละเอียดการประกวดสื่อ ได้ที่

กลุ่มบริหารกองทุนส่งเสริมความเท่าเทียมระหว่างเพศ กรมกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว ผู้ประสานงาน นางสาวปุกัญญา นวลนพคุณ/นายณัฐพล เฉยสวัสดี โทรศัพท์/โทรสาร. ๐ ๒๖๕๙ ๖๗๔๕ - ๔๖ E-mail : th.genderequality@gmail.com

ประกาศ ณ วันที่ ๓๐ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๖



(นางจันทนา จันทร์บำรุง)

อธิบดีกรมกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว

ประธานกรรมการบริหารกองทุนส่งเสริมความเท่าเทียมระหว่างเพศ

## QR Code สำหรับประชาสัมพันธ์

การประกวดสื่อเพื่อเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ให้สังคมตระหนักเรื่องความเท่าเทียมระหว่างเพศ

กรมกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์





แบบฟอร์มใบสมัคร

การประกวดสื่อเพื่อเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ให้สังคมตระหนักเรื่องความเท่าเทียมระหว่างเพศ  
กองส่งเสริมความเสมอภาคระหว่างเพศ กรมกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว

ประเภทผลงาน  คลิป (ความยาวไม่เกิน ๑๒๐ วินาที)  E-Poster (A3 ไม่น้อยกว่า ๓.๑ ล้านพิกเซล)

ประเภท  นักเรียน นิสิต นักศึกษา สถานศึกษา.....

ประชาชนทั่วไป

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลผู้สมัครส่งผลงานเข้าประกวด  เดี่ยว  ทีมละไม่เกิน ๓ คน (โปรดระบุชื่อตัวแทน  
ประเภททีมที่สามารถเข้าร่วมอบรมฯ ได้ ไว้ในลำดับที่ ๑)

(๑) ชื่อ ..... นามสกุล .....  
เลขบัตรประจำตัวประชาชน/เลขบัตรที่ระบุตัวตนได้.....  
วัน/เดือน/ปีเกิด..... อายุ ..... ปี อาชีพ .....  
ที่อยู่ติดต่อสะดวก .....  
โทรศัพท์ ..... E-mail .....

(๒) ชื่อ ..... นามสกุล .....  
เลขบัตรประจำตัวประชาชน/เลขบัตรที่ระบุตัวตนได้.....  
วัน/เดือน/ปีเกิด..... อายุ ..... ปี อาชีพ .....  
ที่อยู่ติดต่อสะดวก .....  
โทรศัพท์ ..... E-mail .....

(๓) ชื่อ ..... นามสกุล .....  
เลขบัตรประจำตัวประชาชน/เลขบัตรที่ระบุตัวตนได้.....  
วัน/เดือน/ปีเกิด..... อายุ ..... ปี อาชีพ .....  
ที่อยู่ติดต่อสะดวก .....  
โทรศัพท์ ..... E-mail .....

ส่วนที่ ๒ ข้อมูลเกี่ยวกับผลงาน(ร่าง)

ชื่อผลงาน .....

โปรแกรมหลักที่ใช้ ..... นามสกุลไฟล์ต้นฉบับ .....

แนวคิดในการสร้างสรรค์ .....

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....





มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย  
เลขรับ ..... 513  
วันที่ ..... 08/02/2566  
เวลา ..... 08.45 ..... น.

ที่ ศธ ๐๒๑๑๒/ ว ๖๓๐

สอ.(วิชาการ) 248  
08 ก.พ. 2566  
11.26 นน.

๒ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๖

สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดสงขลา  
ถนนสงขลา-นาทวี ตำบลเขารูปช้าง  
อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา ๙๐๐๐๐

เรื่อง การคัดเลือกผู้สมควรได้รับรางวัลของคุรุสภา ประจำปี ๒๕๖๖

เรียน หัวหน้าส่วนราชการ/ หน่วยงาน ตามบัญชีรายชื่อแนบท้าย

สิ่งที่ส่งมาด้วย ประกาศการคัดเลือกรางวัลของคุรุสภา ประจำปี ๒๕๖๖ จำนวน ๕ รางวัล จำนวน ๑ ฉบับ  
และแบบฟอร์มรายงานประวัติและผลงานเพื่อขอรับรางวัล รูปแบบ QR Code

ด้วย สำนักงานเลขาธิการคุรุสภาได้ดำเนินงานยกย่องเชิดชูเกียรติผู้ประกอบวิชาชีพทางการศึกษา โดยกำหนดให้มีการคัดเลือกผู้สมควรได้รับรางวัลของคุรุสภา ประจำปี ๒๕๖๖ จำนวน ๕ รางวัล ได้แก่

- ๑) รางวัลครูภาษาไทยดีเด่นเพื่อรับเข็มเชิดชูเกียรติจารึกพระนามาภิไธยย่อ สช
- ๒) รางวัลครูภาษาฝรั่งเศสดีเด่นเพื่อรับเข็มเชิดชูเกียรติจารึกพระนามาภิไธยย่อ กว
- ๓) รางวัลคุรุสภา
- ๔) รางวัลครูผู้สอนดีเด่น และ
- ๕) รางวัลคุรุสดุดี

ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อคัดเลือกผู้ที่มีผลงานดีเด่นเป็นที่ประจักษ์ ที่ปฏิบัติตามมาตรฐานวิชาชีพและจรรยาบรรณของวิชาชีพ เพื่อยกย่องให้เป็นแบบอย่างที่ดีแก่ครูทั่วไป

ในการนี้ สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดสงขลา จึงขอแจ้งประกาศการคัดเลือกรางวัลดังกล่าวมายังท่านทราบ ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์แจ้งบุคลากร และสถานศึกษาในสังกัดทราบโดยทั่วกัน ผู้สนใจและมีคุณสมบัติ ให้จัดทำรายละเอียดตามแบบฟอร์มที่กำหนดและเอกสารหลักฐาน จำนวน ๕ ชุด พร้อมบันทึกข้อมูลใน Flash Drive ๑ อัน จัดส่งมายังงานคุรุสภา ห้องกลุ่มอำนวยการ ชั้น ๑ สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดสงขลา ภายในวันศุกร์ที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๖ ในวันและเวลาราชการ ด้วยตนเองหรือทางไปรษณีย์ สำหรับรางวัลครูภาษาฝรั่งเศส ให้ส่งผลงานไปยังศูนย์พัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนภาษาฝรั่งเศสภาคใต้ตอนล่าง โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัย รายละเอียดดังสิ่งที่ส่งมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาดำเนินการต่อไปด้วย จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(นางสาวชนภรณ์ อีอัครกุล)  
ศึกษาธิการจังหวัดสงขลา

กลุ่มอำนวยการ (งานคุรุสภา)

โทรศัพท์ ๐ ๗๔๓๗ ๐๔๖๔, ๐ ๗๔๓๑ ๒๕๓๔

โทรสาร ๐ ๗๔๓๒ ๑๑๗๕

บัญชีรายชื่อแนบท้าย

หนังสือสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดสงขลา ที่ ศธ ๐๒๑๑๒/ ว ๑๓๐ ลงวันที่ ๒ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๖

ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต ๑  
ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต ๒  
ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต ๓  
ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่ศึกษามัธยมศึกษาสงขลา สตูล  
ผู้อำนวยการสำนักงานการศึกษาเอกชนจังหวัดสงขลา  
ประธานกรรมการอาชีวศึกษาจังหวัดสงขลา  
ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยจังหวัดสงขลา  
นายกองค์การบริหารส่วนจังหวัดสงขลา  
ท้องถิ่นจังหวัดสงขลา  
นายกเทศมนตรีนครสงขลา  
นายกเทศมนตรีนครหาดใหญ่  
ผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยภาคใต้  
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา  
อธิการบดีมหาวิทยาลัยทักษิณ  
อธิการบดีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย  
อธิการบดีมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์  
อธิการบดีมหาวิทยาลัยหาดใหญ่  
ผู้อำนวยการศูนย์การศึกษาพิเศษ เขตการศึกษา ๓ จังหวัดสงขลา  
ผู้อำนวยการสำนักงานพระพุทธศาสนาจังหวัดสงขลา  
ผู้กำกับการตำรวจตระเวนชายแดนที่ ๔๓  
ผู้อำนวยการวิทยาลัยชุมชนสงขลา  
ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา  
ผู้อำนวยการโรงเรียน มอ.วิทยานุสรณ์



ประกาศการคัดเลือกรางวัลของคุรุสภา ประจำปี ๒๕๖๖ จำนวน ๕ รางวัล  
และแบบฟอร์มรายงานประวัติและผลงานเพื่อขอรับรางวัล (ไฟล์ word) รูปแบบ QR Code



สอ.(วิชาการ) 244  
07 ก.พ 2566  
14.21 น.

**บันทึกข้อความ**

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย  
485  
เลขรับ .....  
วันที่ 07/02/2566  
เวลา 14.10 น.

ที่ อว 6201/ว186

วันที่ 2 กุมภาพันธ์ 2566

เรื่อง แจ้งประชาสัมพันธ์เพื่อประโยชน์ต่อนักศึกษาในสังกัดของท่านได้เข้าร่วมเรียนรู้และยกระดับทักษะที่ตอบโจทย์การพัฒนาทักษะแห่งอนาคตที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ประกอบการและองค์กรชั้นนำผ่านแพลตฟอร์มไบรท์เทอร์บีทาเล้นท์โซลูชัน

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

ตามที่ กระทรวง อว. โดย สอวช. และไบรท์เทอร์บี ได้ร่วมพัฒนาแพลตฟอร์มพัฒนาทักษะแห่งอนาคตรองรับการลงทุนภาคการผลิตและบริการ โดยมุ่งเน้นสนับสนุนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในระบบการพัฒนากำลังคนของประเทศ จากการทำงานร่วมกันระหว่างภาคเอกชนและสถาบันการศึกษาอย่างไร้รอยต่อ เพื่อให้ นักศึกษา และบุคลากรได้รับการพัฒนาให้มีทักษะที่ตอบโจทย์อนาคต รองรับการลงทุนจากทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ รวมถึงเพิ่มความสามารถทางการแข่งขันของประเทศ นั้น

ในการนี้ สอวช. และไบรท์เทอร์บี ขอแจ้งประชาสัมพันธ์เพื่อประโยชน์ต่อนักศึกษาในสังกัดของท่านได้เข้าร่วมเรียนรู้และยกระดับทักษะที่ตอบโจทย์ตามความต้องการของผู้ประกอบการและองค์กรชั้นนำผ่านแพลตฟอร์มไบรท์เทอร์บีทาเล้นท์โซลูชัน <https://iris.brighterbee-learning.com> ซึ่งนักศึกษาสามารถลงทะเบียนเพื่อรับข้อมูลชื่อผู้ใช้ (Username) และรหัสผ่าน (Password) สำหรับเข้าใช้งานแพลตฟอร์มโดยไม่มีค่าใช้จ่าย ได้ที่ <https://bit.ly/3ioxRFj> หรือ QR Code ที่แนบมาพร้อมด้านล่างนี้ โดยมีรายละเอียดข้อมูลแพลตฟอร์มไบรท์เทอร์บีทาเล้นท์โซลูชันปรากฏตามเอกสารแนบ ทั้งนี้ เพื่อบำรุงความสะดวกให้กับนักศึกษาและหน่วยงานของท่าน จึงขอความอนุเคราะห์ส่งชื่อผู้ประสานงานของหน่วยงาน มายังอีเมล [Kemjira.k@irisconsulting.co.th](mailto:Kemjira.k@irisconsulting.co.th) หรือ [laddawan@nxpo.or.th](mailto:laddawan@nxpo.or.th) เพื่อประสานงานให้ข้อมูลเพิ่มเติมต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา



(นายกิติพงศ์ พร้อมวงศ์)  
ผสอวช.

1155 น. : / อธิการบดี  
ร.บ. : เกษวิมล  
Ain A  
ค.พ. 56

เอกสารแนบ ข้อมูลแพลตฟอร์มไบรท์เทอร์บีทาเล้นท์โซลูชัน



แพลตฟอร์มไบรท์เทอร์บีทาเล้นท์โซลูชัน  
โทรศัพท์ 084 333 4042 (เขมจิรา) อีเมล [Kemjira.k@irisconsulting.co.th](mailto:Kemjira.k@irisconsulting.co.th)

สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ (สอวช.)  
โทรศัพท์ 081 444 5078 (ลัดดาวรรณ) อีเมล [laddawan@nxpo.or.th](mailto:laddawan@nxpo.or.th)

QR Code  
สำหรับลงทะเบียน  
แพลตฟอร์มไบรท์เทอร์บี  
ทาเล้นท์โซลูชัน



# BrighterBee Talent Solution

พัฒนาสมรรถนะและศักยภาพในการเติบโตในสายอาชีพ  
และบรรลุเป้าหมายในการทำงาน

## 01 Explore Career Opportunity

ค้นหาโอกาสทางสายอาชีพต่าง ๆ ในองค์กรขนาดใหญ่  
และสตาร์ทอัพผ่าน Live Career

## 02 Learn About the Career

เจาะลึกโอกาสในงานที่สนใจเพื่อตั้งเป้าหมายในอาชีพ  
และการพัฒนาสมรรถนะ ผ่าน Live Learning

## 03 Assess & Uplift Competency

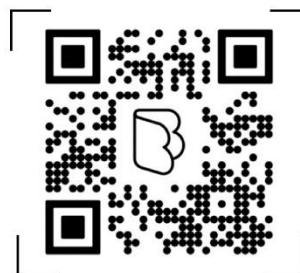
คอร์สออนไลน์ 250+ คอร์สฟรี!  
พร้อมระบบประเมินตนเองเพื่อระบุจุดแข็ง  
และจุดที่ต้องพัฒนาเพื่อพัฒนาให้ได้ตามเป้าหมาย

## 04 Build Profile & Apply

สร้างโปรไฟล์อย่างมืออาชีพ  
สมัครงานพร้อมแนบผลประเมินสมรรถนะ



ลงทะเบียน  
เพื่อเรียนคอร์สออนไลน์ได้ที่:



โอกาสได้งานจากบริษัทชั้นนำมากมาย  
ดูรายละเอียดได้ที่ ::

<https://iris.brighterbee-learning.com>

ติดตามข่าวสารได้ที่:



BrighterBee



BrighterBee



@brighterbee



brighterbee\_official

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย  
เลขรับ 455  
วันที่ 03/02/2566  
เวลา 14.55 น.

ที่ สสปน. ๓๔๐๑/๐๐๓๐๓

๓๑ มกราคม ๒๕๖๖

สอ.(วิชาการ) 226  
06 ก.พ. 2566  
08.45 น.

เรื่อง ขอเชิญเข้าร่วมงาน Thailand Future MICE Leaders Series

เรียน อธิการบดี  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

สิ่งที่ส่งมาด้วย กำหนดการและรายละเอียด

ตามที่สถาบันของท่านมีการเรียนการสอนวิชาไมซ์ และได้ลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือในโครงการพัฒนาหลักสูตรไมซ์มาตรฐานสากล ร่วมกับ สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ (องค์การมหาชน) หรือ สสปน. โดยมีกำหนดจัดงาน “Thailand Future MICE Leaders Series” ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างองค์ความรู้ ทักษะความเป็นผู้นำ และโอกาสก้าวเข้าสู่สายอาชีพในอุตสาหกรรมไมซ์หรือที่เกี่ยวข้อง ในวันจันทร์ที่ ๒๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๖ เวลา ๑๓.๐๐ - ๑๖.๓๐ น. ณ ห้อง Exhibition Hall ๑ ศูนย์ประชุมนานาชาติฉลองสิริราชสมบัติครบ ๖๐ ปี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่

ในการนี้ สสปน. ขอเรียนเชิญท่านและอาจารย์ผู้สอนด้านไมซ์ หรือสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง และขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์ให้ นิสิต นักศึกษา เข้าร่วมงาน ตามวัน เวลา และสถานที่ดังกล่าว โดยสามารถลงทะเบียนเข้าร่วมงานผ่าน QR Code ตามรายละเอียดเอกสารแนบ เพื่อยืนยันการเข้าร่วมงานภายในวันพุธที่ ๑๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๖ และขอให้เบิกจ่ายค่าใช้จ่ายในการเดินทาง ค่าที่พักและค่าใช้จ่ายอื่น ๆ จากต้นสังกัด ทั้งนี้ สสปน. หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับเกียรติจากท่านในการเข้าร่วมงานนี้

เรียน อธิการบดี  
เพื่อโปรดทราบ  
//๑: ผอ. ม.อ.ท.พ. ๑๐๖  
๑๗: / ๐๖๓๐๑๖๐๑๐๑๑๑๑๑  
ทนาย MICE

ขอแสดงความนับถือ




(นายจirutต์ อิศรางกูร ณ อยุธยา)

ผู้อำนวยการ

สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ (องค์การมหาชน)

  
ผู้ประสานงาน คุณทวีศักดิ์ แซ่เฮง  
อีเมล TFMLseries@gmail.com เบอร์โทร ๐๙๖-๑๒๖-๘๒๖๓

  
๕ ก.พ. ๖๖



## กำหนดการ

### กิจกรรม Thailand Future MICE Leaders Series

ภายใต้โครงการพัฒนาเยาวชนนักบริหารรุ่นใหม่สู่การเป็นผู้ประกอบการไมซ์

วันที่ 27 กุมภาพันธ์ 2566 เวลา 13.00 - 16.30 น.

ห้อง Exhibition Hall 1 ศูนย์ประชุมนานาชาติฉลองสิริราชสมบัติครบ 60 ปี

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่

---

13.00 – 13.30 น.	ลงทะเบียน
13.00 – 13.05 น.	พิธีกรต้อนรับ
13.05 – 13.10 น.	กล่าวต้อนรับและวัตถุประสงค์ โดย ผู้อำนวยการฝ่ายพัฒนาศักยภาพอุตสาหกรรมไมซ์ สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ (องค์การมหาชน)
13.10 – 13.15 น.	กล่าวสนับสนุน โดย ผู้บริหารสถาบันการศึกษาในพื้นที่
13.15 – 14.00 น.	“หลักเบื้องต้น เตรียมพร้อมคน” “ไมซ์” รุ่นใหม่ ผู้นำแห่งการเปลี่ยนแปลง ซีรียู สู่อุปกรณ์ปฏิบัติจริง
14.00 – 14.45 น.	“ไมซ์ทำอะไรได้บ้าง ให้ไม่ยาก และเป็นอาชีพได้” Workshop “ประยุกต์ Local Event ให้คนทั้งโลกต้องบินมาดู”
14.45 – 15.30 น.	พักรับประทานอาหารว่าง / กิจกรรมระดมสมอง (แยกกลุ่ม)
15.30 – 16.15 น.	นำเสนอไอเดีย / รับข้อเสนอแนะ โดย ทีมวิทยากร
16.15 – 16.30 น.	แนะนำ / รับสมัครเข้าร่วมกิจกรรม “Thailand Future MICE Leader Series” จบงาน / ถ่ายภาพร่วมกัน

หมายเหตุ : กำหนดการอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

สนับสนุนโดย



จัดโดย





Thailand Future MICE Leader Roadshow

# MICE HERO

เก่ง กล้า พัฒนาไม่ซ้

“**“โมซ” รุ่นใหม่ ผู้นำแห่งการเปลี่ยนแปลง  
ซีรี่ส์ สู่การปฏิบัติจริง**”

วันที่ 27 กุมภาพันธ์ 2566 เวลา 13.00-16.30 น.

ห้อง Exhibition Hall 1 ศูนย์ประชุมนานาชาติคลองสิริราชสมบัติครบ 60 ปี  
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่

## พบกับกิจกรรมแบบ “ตัวจริง”

- “หลักเบื้องต้น เตรียมพร้อมคน”
- “โมซทำอะไร ให้ไม่ยาก และเป็นอาชีพได้”
- Workshop ใกล้เคียงกับตัวจริง  
“ประยุกต์ Local Event ให้คนทั้งโลกต้องบินมาดู”
- พิเศษเมื่อเข้าร่วมกิจกรรมรับเกียรติบัตรรับรองความกล้า จาก สสพ.

ลงทะเบียนด่วน  
จำนวนจำกัด



สงวนสิทธิ์สำหรับ  
ผู้ลงทะเบียนก่อนเท่านั้น

ข้อมูลเพิ่มเติม

คุณทวีศักดิ์ เชื้ออง โทร. 09 6126 8263

TFMseries@gmail.com

ที่ ศศ(สพธอ) ๕๑๑/๑๒๒

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

อาคารเดอะไนน์ ทาวเวอร์ แกรนด์ พระราม ๙ (อาคารบี)

ชั้น ๒๑ เลขที่ ๓๓/๔ ถนนพระราม ๙

แขวงห้วยขวาง เขตห้วยขวาง กรุงเทพฯ ๑๐๓๑๐

สอ.(วิชาการ) 215

๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๖

03 ก.พ. 2566

09.53 น.

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์เชิญชวนนักศึกษาเข้าร่วมโครงการพัฒนากำลังคนดิจิทัล และ  
ขับเคลื่อนเศรษฐกิจชุมชนด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. รายละเอียดโครงการฯ

๒. Poster ประชาสัมพันธ์

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์หรือ สพธอ. มีวัตถุประสงค์และภารกิจสำคัญในด้านการส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ และพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของประเทศ เพื่อให้เป็นกลไกในการขับเคลื่อนนโยบายด้านการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลของประเทศผ่านการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ จึงจะร่วมสร้างกำลังคนตั้งแต่กลุ่มคนรุ่นใหม่ (New Generation) ที่เป็นอีกตัวแปรที่จะเข้ามาเป็นกำลังสำคัญ โดยเฉพาะกลุ่มคนรุ่นใหม่ในพื้นที่ รวมไปถึงผู้ประกอบการในชุมชน วิสาหกิจชุมชน และประชาชนที่สนใจ สพธอ. จึงมีการดำเนินงานโดยเน้นการต่อยอด การขยายพื้นที่ การทำงานร่วมกับเครือข่ายทั้งรัฐ เอกชน และหน่วยงานในพื้นที่ในแต่ละภูมิภาค รวมถึงผู้ประกอบการในพื้นที่ สู่การยกระดับการหารายได้ จากการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์และรู้เท่าทัน และจะส่งผลต่อการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจของประเทศ

ในปีนี้ สพธอ. จึงได้จัดกิจกรรมสร้างโค้ดดิจิทัล สานไอเดีย ต่อยอดชุมชน ภายใต้โครงการพัฒนากำลังคนดิจิทัล และขับเคลื่อนเศรษฐกิจชุมชนด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ขึ้น เพื่อพัฒนาศักยภาพ สร้างเสริมองค์ความรู้ทักษะดิจิทัล เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศในรูปแบบต่าง ๆ รวมถึงการใช้งานสื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ พัฒนากำลังคนให้มีความรู้และทักษะดิจิทัลซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต ให้แก่นักศึกษาผู้ประกอบการ ชุมชน และประชาชนที่สนใจ และพัฒนาโค้ดดิจิทัล และสร้างเครือข่ายโค้ดดิจิทัลที่เชื่อมโยงระหว่างส่วนกลางกับชุมชน ที่มีความในการพร้อมถ่ายทอดองค์ความรู้ โดย สพธอ. ได้มอบหมายให้ บริษัท อีเว้นท์ดีก้า จำกัด เป็นผู้ดำเนินการในการจัดกิจกรรมนี้





# โครงการพัฒนากำลังคน ดิจิทัล และขับเคลื่อน เศรษฐกิจชุมชนด้วย นวัตกรรมทาง อิเล็กทรอนิกส์

สำหรับยื่นข้อเสนอให้ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

copyright © 2022 by eventtika co.,ltd.





# สร้างโค้ชดิจิทัล สานใจเดียว ต่อยอดชุมชน

## โครงการพัฒนากำลังคนดิจิทัลและขับเคลื่อนเศรษฐกิจชุมชนด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

เป้าหมายที่อยากให้เกิดขึ้นหลังจากทำโครงการฯ

- สร้างเสริม พัฒนากิจกรรมดิจิทัลให้กับโค้ชดิจิทัล ชุมชน และประชาชนที่สนใจ
- สามารถทำให้ชุมชน วิสาหกิจชุมชน และผู้ประกอบการที่เข้าร่วมโครงการมีแนวทางการเพิ่มประสิทธิภาพในการเพิ่มรายได้

### ขั้นตอนการดำเนินโครงการฯ

01	02	03	04
<b>อบรมพัฒนา โค้ชดิจิทัล</b>	<b>ลงพื้นที่ชุมชน ทำแผนธุรกิจ</b>	<b>AUDITION</b>	<b>คัดเลือกสู่กิจกรรม Pitching</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• อบรมว่าที่โค้ชดิจิทัล<b>รอบแรก</b> ช่วงเดือนกุมภาพันธ์ หรือมีนาคม 2566</li><li>• อบรมโค้ชดิจิทัล<b>รอบสอง</b> ช่วงเดือนมีนาคม - เมษายน 2566</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• โค้ชดิจิทัลแบ่งกลุ่ม 4 คน/ทีม</li><li>• ลงพื้นที่ชุมชนที่เลือก</li><li>• โค้ชดิจิทัลจัดทำแผนธุรกิจให้ชุมชน</li><li>• ทำรายงานความก้าวหน้า เดือนมีนาคม - พฤษภาคม 2566</li></ul>	<p>นำเสนอแผนธุรกิจที่จัดทำ พร้อมตอบคำถามคณะกรรมการ</p> <p>เดือนมิถุนายน 2566</p>	<p>คณะกรรมการเลือกทีมที่ทำแผนธุรกิจได้ดีที่สุด 12 ทีม/ภาค เข้าสู่กิจกรรม Pitching ชิงเงินรางวัล</p>

\*หมายเหตุ: อาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

# Concept ของโครงการฯ



ต่อยอด



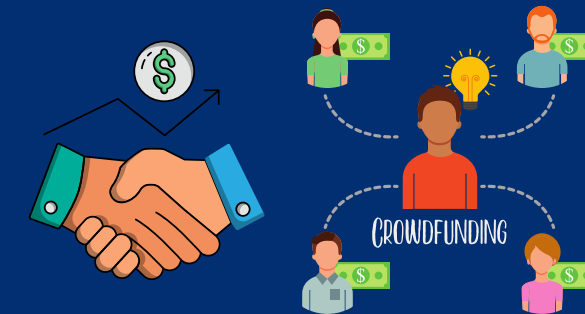
เพิ่มค่า



หาจุดต่าง



สร้างสรรค



แบ่งปิงชุมชน

# สิ่งที่ทางโครงการฯ จะขอความอนุเคราะห์ กับทางมหาวิทยาลัย

- 1 ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์เชิญชวนนักศึกษาเข้าร่วมโครงการฯ
- 2 ขอความอนุเคราะห์ใช้สถานที่สำหรับการอบรม 2 วัน (จะดำเนินการประสานอีกครั้ง)
- 3 ขอความอนุเคราะห์คณาจารย์สำหรับเป็นที่ปรึกษาและสอนบางหลักสูตรให้กับโค้ชดิจิทัล (จะดำเนินการประสานอีกครั้ง)





กระทรวงดิจิทัล  
เพื่อเศรษฐกิจและสังคม



# สร้างโค้ชดิจิทัล ผ่านไอเดีย ต่อยอดชุมชน

ลงสนามประชันไอเดีย  
พิสูจน์กันธุรกิจ  
เพื่อพิชิตเงินรางวัล  
กว่า **180,000**  
บาท

## เปิดรับสมัครโค้ชดิจิทัล

วันนี้ - 15 กุมภาพันธ์ 2566 ถึงเวลา 18.00 น.

## ประกาศผล

ผู้ผ่านการรับสมัคร | ผู้ผ่านการคัดเลือก  
วันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2566 | 640 คน ในเดือนมีนาคม 2566

## ระยะเวลากิจกรรมของโครงการ

กุมภาพันธ์ - มิถุนายน 2566

- ได้เทคนิคการวางแผนธุรกิจ พร้อมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้เชี่ยวชาญแบบ Exclusive
- มีผู้ให้คำปรึกษาเพื่อพัฒนาแผนธุรกิจ
- ได้สัมผัส เรียนรู้ จากการลงพื้นที่จริง เพื่อช่วยเหลือชุมชน
- หลังจากจบโครงการสามารถนำไอเดียไปพัฒนาธุรกิจของตัวเองได้



สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติม และสมัครได้ที่

Line ID @eldccoach | โทร 0969985293

