

รายละเอียดการส่งผลงานเพื่อเข้าร่วมการแข่งขัน สำหรับนักศึกษา
โครงการ Pitch Competitions Innovation and Technology of Startups for Student &
Entrepreneurs 2025
ระหว่างวันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2568
ณ โรงแรม บีพี สมิทลา บีช

ด้วยคณะกรรมการธุรกิจมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัยเป็นผู้รับผิดชอบหลักโครงการประกวดแข่งขันผลงานผู้เรียนสู่การเป็นผู้ประกอบการ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนผู้เรียนให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับแนวคิด หลักการ เทคนิคการเป็นผู้ประกอบการ และสนับสนุนส่งเสริมเครือข่ายความร่วมมือระหว่างสถาบันการศึกษากับผู้ประกอบการ ดังนี้

1. รูปแบบกิจกรรม

1.1 การประกวดแข่งขัน Pitching ผลงานผู้เรียนสู่การเป็นผู้ประกอบการ ระดับมหาวิทยาลัย 5 มหาวิทยาลัย ประกอบด้วย

- มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย
- มหาวิทยาลัยทักษิณ สงขลา
- มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
- มหาวิทยาลัยหาดใหญ่
- มหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์

1.2 การประกวดแข่งขันโดยนำเสนอไอเดีย (Idea Building for Startup) ตามแนวคิดโมเดลธุรกิจ Startup โดยใช้เครื่องมือ Lean Canvas หรือ Business Model Canvas ภายใต้โจทย์ ดังนี้

- 1. ด้านนวัตกรรมไลฟ์สไตล์และการท่องเที่ยว (Lifestyle & TravelTech)
- 2. ด้านนวัตกรรมเทคโนโลยีอาหารและการเกษตร (FoodTech & AgriTech)
- 3. ด้านนวัตกรรมเทคโนโลยีเพื่อสุขภาพ (HealthTech)
- 4. ด้านนวัตกรรมศิลป์ (ArtTech)

2. วัตถุประสงค์ในการจัดการแข่งขัน :

- 2.1 เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนผู้เรียนให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับแนวคิดหลักการและเทคนิคการเป็นผู้ประกอบการ
- 2.2 เพื่อสนับสนุนและส่งเสริมเครือข่ายความร่วมมือระหว่างสถาบันการศึกษากับผู้ประกอบการ
- 2.3 เพื่อเปิดโอกาสให้นักศึกษามีเวทีในการนำเสนอผลงานและเกิดทักษะในการทำงานเป็นทีมร่วมกัน

3. กำหนดระยะเวลา

- 3.1 เปิดรับสมัคร และส่งผลงานเข้าร่วม ตั้งแต่วันที่ 16 ธันวาคม 2567 – 17 มกราคม 2568
- 3.2 ประกาศผู้ผ่านการคัดเลือกในการนำเสนอจากคณะกรรมการ วันที่ 3 กุมภาพันธ์ 2568 จำนวนด้านละ 25 ทีม โดยทีมที่ไม่ได้รับการคัดเลือกให้มานำเสนอจะได้รับรางวัลชมเชย
- 3.3 ผู้ผ่านการคัดเลือกให้ส่งไฟล์นำเสนอ มายังระบบ ภายในวันที่ 17 กุมภาพันธ์ 2568
- 3.4 วันประกวดผลงาน และนำเสนอผลงาน ในระหว่างวันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2568
ณ โรงแรมบีพี สมิทลา บีช

4. คุณสมบัติและจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม

- 4.1 ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นผู้ที่กำลังศึกษาในระดับอุดมศึกษา
- 4.2 สมาชิกนักศึกษา นิสิต ทีมละ 3 – 5 คน (สมาชิกที่ได้รับการคัดเลือกเตรียมสำเนาบัตรนักศึกษา)
- 4.3 อาจารย์ที่ปรึกษาผลงาน จำนวน 1 – 2 ท่าน
- 4.4 ผู้เข้าแข่งขันที่มีคุณสมบัติไม่ครบหรือไม่ตรงตามเกณฑ์ที่กำหนดจะถูกตัดสิทธิการเข้าร่วมแข่งขัน

หมายเหตุ:

กรณีมีการเปลี่ยนแปลงรายชื่อสมาชิกในกลุ่ม ให้แจ้งผู้ประสานงานทราบภายในวันที่ 10 กุมภาพันธ์ 2568

5. กติกาการแข่งขัน :

- 5.1 แต่ละทีมมีเวลาในการ Pitching นำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการ 7 นาที และตอบคำถามคณะกรรมการ 5 นาที
- 5.2 การให้คะแนนเป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนโดยมีกรรมการทั้งหมด 12 ท่านในการพิจารณา และให้คะแนน โดยแบ่งเป็นกรรมการตัดสินด้านละ จำนวน 3 ท่าน ซึ่งมาจากหน่วยงานทั้งภาครัฐ และเอกชนตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง

6. เกณฑ์การให้คะแนน

หัวข้อ	คะแนน
1) ความเป็นนวัตกรรมและเทคโนโลยี : ความเป็นนวัตกรรม/มีความคิดสร้างสรรค์/มีความแปลกใหม่/การใช้เทคโนโลยี/ความเป็นไปได้ทางเทคโนโลยี	20
2) ศักยภาพด้านการตลาด : ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาและโอกาส / กลุ่มลูกค้า/ ความต้องการของตลาดและขนาดของตลาด	20
3) ความเป็นไปได้ทางธุรกิจ : ผลงานมีความเป็นไปได้ทางธุรกิจและโอกาสขยายผลเชิงพาณิชย์/ ความสามารถในการแข่งขันทางการค้า/ ความเหมาะสมของการตั้งราคา/วิเคราะห์ต้นทุน และกำไร	30
4) การบริการจัดการองค์กรและกลยุทธ์ : กลยุทธ์การดำเนินงานของธุรกิจ	20
5) การนำเสนอ	10
รวม	100

7. วัสดุอุปกรณ์ ที่ผู้ร่วมแข่งขันต้องเตรียมมาเอง :

- 7.1 เครื่องคอมพิวเตอร์พกพา (Notebook)
- 7.2 อุปกรณ์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอ

หมายเหตุ: ทางคณะผู้จัด ได้จัดเตรียมอุปกรณ์หลักในการนำเสนอไว้ให้ แต่เพื่อความสะดวกของทีมนักศึกษาสามารถใช้คอมพิวเตอร์พกพา (Notebook) ของตนเองเพื่อใช้ในการนำเสนอได้

8. รางวัล : ประกาศผลรางวัลสำหรับนักศึกษา

8.1 เกณฑ์การพิจารณาเหรียญรางวัลในการรับเกียรติบัตร ดังนี้

ทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์จะได้เกียรติบัตรระดับเหรียญดังนี้

- ▶ ช่วงคะแนน 80-100 คะแนน ระดับเหรียญทอง
- ▶ ช่วงคะแนน 70-79 คะแนน ระดับรางวัลเหรียญเงิน
- ▶ ช่วงคะแนน 60-69 คะแนน ระดับรางวัลเหรียญทองแดง

หมายเหตุ : ทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน ที่มีคะแนนถึงเกณฑ์และไม่ถึงเกณฑ์จะได้รับเกียรติบัตรการเข้าร่วมการแข่งขัน

8.2. เกณฑ์รางวัล

- ▶ รางวัลชนะเลิศ ได้คะแนนสูงสุด
- ▶ รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 ได้คะแนนรองจากรางวัลชนะเลิศ
- ▶ รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 ได้คะแนนรองจากรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1
- ▶ รางวัลชมเชย ได้คะแนนรองจากรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2

8.3 เกณฑ์เงินรางวัล

- ▶ ชนะเลิศ เงินรางวัล 6,000 บาทต่อทีม
- ▶ รองชนะเลิศอันดับ1 เงินรางวัล 5,000 บาทต่อทีม
- ▶ รองชนะเลิศอันดับ2 เงินรางวัล 4,000 บาทต่อทีม
- ▶ รางวัลชมเชย 1 เงินรางวัล 2,000 บาทต่อทีม
- ▶ รางวัลชมเชย 2 เงินรางวัล 2,000 บาทต่อทีม

หมายเหตุ: กิจกรรมการประกวดทั้ง 4 ด้าน ใช้เกณฑ์การพิจารณารางวัลเดียวกัน

9. รายละเอียดกิจกรรมการแข่งขัน

กิจกรรมที่ 1 ด้านนวัตกรรมไลฟ์สไตล์และการท่องเที่ยว (Lifestyle & TravelTech)

นวัตกรรมการท่องเที่ยว : การนำแนวคิดใหม่ สร้างสรรค์ สิ่งใหม่ เทคโนโลยีใหม่ มาใช้ในการพัฒนาการท่องเที่ยวด้วยการสร้างรูปแบบ วิธีการ ผลิตภัณฑ์หรือบริการที่มีประโยชน์แก่การท่องเที่ยว เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้รับประโยชน์และมีทางเลือกท่องเที่ยวที่หลากหลายขึ้น ส่งผลให้ธุรกิจสามารถเปิดตลาดใหม่ พัฒนาช่องทางการจัดจำหน่าย สร้างความเป็นเลิศในการแข่งขันและสร้างความพึงพอใจแก่นักท่องเที่ยว

นวัตกรรมไลฟ์สไตล์ : เป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ เทคโนโลยีใหม่ แนวความคิดใหม่ วิธีการ ผลิตภัณฑ์หรือบริการที่เกี่ยวข้องกับด้านไลฟ์สไตล์ (lifestyle) และความบันเทิง (entertainment) ที่มีประโยชน์ เพื่อสร้างประสบการณ์และสิ่งที่น่าสนใจในการใช้ชีวิต การสนทนา การสร้างความสะดวกสบาย ความมีคุณภาพ และความสนุกสนานให้กับผู้ใช้งาน

กิจกรรมที่ 2 ด้านนวัตกรรมเทคโนโลยีอาหารและการเกษตร (FoodTech & AgriTech)

นวัตกรรมเทคโนโลยีอาหาร : การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ เทคโนโลยีใหม่ แนวความคิดใหม่ วิธีการ ผลิตภัณฑ์หรือบริการที่มีประโยชน์ทางด้านอาหารโดยมุ่งเน้นไปที่การเก็บรักษาหรือแปรรูปอาหาร/วัตถุดิบอาหาร/ผลผลิตที่ได้จากการเพาะปลูกพืชผักรวมถึงผลผลิตที่ได้จากการทำปศุสัตว์และสร้างคุณค่าเพิ่มและปรับปรุงประสิทธิภาพในด้านอาหาร โดยพัฒนาให้สอดคล้องกับความต้องการของลูกค้าในปัจจุบัน

นวัตกรรมเทคโนโลยีการเกษตร : การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ เทคโนโลยีใหม่ แนวความคิดใหม่ วิธีการผลิตภัณฑ์หรือบริการ ที่มีประโยชน์ ในการเพิ่มประสิทธิภาพในการผลิตพืชผลทางการเกษตรหรือปศุสัตว์ เน้นการใช้เทคโนโลยีอัตโนมัติ ระบบสารสนเทศที่เกี่ยวข้องทางการเกษตร ช่วยลดการใช้ทรัพยากรที่จำเป็น ลดการใช้สารเคมีที่มีผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม ทำให้เพิ่มประสิทธิภาพในกระบวนการผลิตทางการเกษตรที่รวดเร็วปลอดภัย สะดวก ประหยัดต้นทุนมากยิ่งขึ้น

กิจกรรมที่ 3 ด้านนวัตกรรมเทคโนโลยีเพื่อสุขภาพ (HealthTech)

นวัตกรรมเทคโนโลยีเพื่อสุขภาพ : การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ เทคโนโลยีใหม่ แนวความคิดใหม่ วิธีการผลิตภัณฑ์หรือบริการที่เป็นประโยชน์ในการดูแลส่งเสริมสุขภาพของผู้ใช้บริการภายใต้การออกแบบเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการวินิจฉัยโรคการรักษาการดูแลรักษาและการป้องกันโรคและภัยคุกคามต่าง ๆ ซึ่งสามารถเป็นประโยชน์ต่อการดูแลสุขภาพของบุคคลและระบบสุขภาพที่มีอยู่ในสังคมทั้งในระดับบุคลากรทางการแพทย์และประชาชนทั่วไปได้

กิจกรรมที่ 4 ด้านนวัตกรรมศิลป์ (ArtTech)

นวัตกรรมศิลป์ : การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ เทคโนโลยีใหม่ แนวความคิดใหม่ วิธีการผลิตภัณฑ์หรือบริการที่เกี่ยวข้องกับศิลปะในการออกแบบหรือการสร้างสรรค์ผลงานการนำศิลปะไปใช้ในสถานที่หรือสภาพแวดล้อมที่ไม่เคยมีมาก่อนการผสมผสานศิลปะและเทคโนโลยีใหม่เข้าด้วยกันเป้าหมายของนวัตกรรมด้านศิลป์คือการสร้างผลงานที่ไม่เคยมีมาก่อนและน่าสนใจ

10. ช่องทางการติดต่อ

ผู้ประสานงาน

- นางสาวนลสร ดำเป็นไฟ โทร. 08 3241 4875 E-Mail : nonlasorn.b@rmutsv.ac.th

เว็บไซต์โครงการ

<https://bba.rmutsv.ac.th/ruts/pitch-competitions2024/>

Url: สมัครเข้าร่วมโครงการ

<https://forms.gle/pa87GPVBqAyA5Yk49>

QR Line สอบถามข้อมูล

ID Line : @108pexei (ใส่ @ ในการค้นหา)

The banner is split into two vertical panels. The left panel has a dark green background with white text. It says 'เป็นเพื่อนกันเถอะ' (Let's be friends) in large font, followed by '@108pexei' and 'ติดตามข่าวด่วนล่าสุดบน LINE ได้เลย' (Follow the latest news on LINE). Below this is a QR code with the word 'LINE' in the center. The right panel has a light green background. It says 'สมัครเข้าร่วมกิจกรรม' (Register to participate in the activity) in large font. Below this is a yellow-bordered box containing the text 'SCAN HERE' and a QR code.