

รายละเอียดการส่งผลงานเพื่อเข้าร่วมการประกวดแข่งขัน สำหรับนักศึกษา  
โครงการ Pitch Competitions International For Innovation and Technology of Startups 2026  
ในวันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2569  
Laguna Grand Hotel & Spa Songkhla

ด้วยคณะกรรมการธุรกิจมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัยเป็นผู้รับผิดชอบหลักโครงการประกวดแข่งขันผลงานผู้เรียนสู่การเป็นผู้ประกอบการ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนผู้เรียนให้เกิด การแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับแนวคิด หลักการ เทคนิคการเป็นผู้ประกอบการ และสนับสนุนส่งเสริมเครือข่ายความร่วมมือระหว่างสถาบันการศึกษากับผู้ประกอบการ ดังนี้

### 1. รูปแบบกิจกรรม

1.1 การประกวดแข่งขัน Pitching ผลงานผู้เรียนสู่การเป็นผู้ประกอบการ ระดับมหาวิทยาลัย 5 เครือข่ายและมหาวิทยาลัยในประเทศไทย

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

ผู้สมัครประเภทนักศึกษาต้องเลือกนำเสนอไอเดียใน 1 ใน 4 ด้านนวัตกรรมที่กำหนด:

-  โลฟิสสไตล์ ท่องเที่ยว และไลฟ์สไตล์ (Lifestyle & Travel Tech)
-  อาหาร บริการ และการเกษตร (Food, Service & Agri-Tech)
-  สุขภาพ และกีฬา (Health & Sport Tech)
-  สิ่งแวดล้อม ศิลปะ และวัฒนธรรม (Green & Culture Tech)

### 2. วัตถุประสงค์ในการจัดการแข่งขัน :

- 2.1 เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนผู้เรียนให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับแนวคิดหลักการและเทคนิคการเป็นผู้ประกอบการ
- 2.2 เพื่อสนับสนุนและส่งเสริมเครือข่ายความร่วมมือระหว่างสถาบันการศึกษากับผู้ประกอบการ
- 2.3 เพื่อเปิดโอกาสให้นักศึกษามีเวทีในการนำเสนอผลงานและเกิดทักษะในการทำงานเป็นทีมร่วมกัน

### 3. กำหนดระยะเวลา

- 3.1 เปิดรับสมัคร และส่งผลงานเข้าร่วม ตั้งแต่วันที่ บัดนี้ – 16 มกราคม 2569
- 3.2 ประกาศผู้ผ่านการคัดเลือกในการนำเสนอจากคณะกรรมการ วันที่ 5 กุมภาพันธ์ 2569  
จำนวนด้านละ 25 ทีม โดยทีมที่ไม่ได้รับการคัดเลือกให้มานำเสนอจะได้รับรางวัลชมเชย
- 3.3 ผู้ผ่านการคัดเลือกให้ส่งไฟล์นำเสนอ มายังระบบ ภายในวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2569
- 3.4 วันประกวดผลงาน และนำเสนอผลงาน ในระหว่างวันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2569  
ณ โรงแรม ลาгуна แกรนด์ โฮเทล แอนด์ สปา สงขลา

#### 4. คุณสมบัติและจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม

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

#### หมายเหตุ:

กรณีมีการเปลี่ยนแปลงรายชื่อสมาชิกในกลุ่ม ให้แจ้งผู้ประสานงานทราบภายในวันที่ 1 กุมภาพันธ์ 2569

#### 5. กติกาการแข่งขัน :

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

#### 6. เกณฑ์การให้คะแนน

| หัวข้อ                                                                                                                                                                   | คะแนน |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 1) ความเป็นนวัตกรรมและเทคโนโลยี<br>: ความเป็นนวัตกรรม/มีความคิดสร้างสรรค์/มีความแปลกใหม่/การใช้เทคโนโลยี/ความเป็นไปได้ทางเทคโนโลยี                                       | 20    |
| 2) ศักยภาพด้านการตลาด<br>: ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาและโอกาส / กลุ่มลูกค้า/ ความต้องการของตลาดและขนาดของตลาด                                                                  | 20    |
| 3) ความเป็นไปได้ทางธุรกิจ<br>: ผลงานมีความเป็นไปได้ทางธุรกิจและโอกาสขยายผลเชิงพาณิชย์/ความสามารถในการแข่งขันทางการค้า/ ความเหมาะสมของการตั้งราคา/วิเคราะห์ต้นทุน และกำไร | 30    |
| 4) การบริการจัดการองค์กรและกลยุทธ์<br>: 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 4,000 บาทต่อทีม
- ▶ รองชนะเลิศอันดับ1 เงินรางวัล 3,000 บาทต่อทีม
- ▶ รองชนะเลิศอันดับ2 เงินรางวัล 2,000 บาทต่อทีม
- ▶ รางวัลชมเชย 1 เงินรางวัล 1,000 บาทต่อทีม
- ▶ รางวัลชมเชย 2 เงินรางวัล 1,000 บาทต่อทีม

**หมายเหตุ:** กิจกรรมการประกวดทั้ง 4 ด้าน ใช้เกณฑ์การพิจารณารางวัลเดียวกัน

## 9. รายละเอียดกิจกรรมการแข่งขัน

### กิจกรรมที่ 1 นวัตกรรมด้านเทคโนโลยีไลฟ์สไตล์และการท่องเที่ยว (Lifestyle & TravelTech)

**นวัตกรรมไลฟ์สไตล์:** เป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ เทคโนโลยีใหม่ แนวความคิดใหม่ วิธีการ ผลิตภัณฑ์ หรือบริการที่เกี่ยวข้องกับด้านไลฟ์สไตล์และความบันเทิง ที่มีประโยชน์ เพื่อสร้างประสบการณ์และความสะดวกสบาย คุณภาพ และความสนุกสนานในการใช้ชีวิต

**นวัตกรรมการท่องเที่ยว:** การนำแนวคิดใหม่ สร้างสรรค์สิ่งใหม่ เทคโนโลยีใหม่ มาใช้ในการพัฒนาการท่องเที่ยวด้วยการสร้างรูปแบบ วิธีการ ผลิตภัณฑ์ หรือบริการที่มีประโยชน์แก่การท่องเที่ยว เพื่อให้ นักท่องเที่ยวได้รับประโยชน์และมีทางเลือกที่หลากหลายขึ้น

### กิจกรรมที่ 2 นวัตกรรมด้านเทคโนโลยีอาหาร ธุรกิจบริการและการเกษตร (Food, Service & Agri-Tech)

**นวัตกรรมเทคโนโลยีอาหาร:** การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ เทคโนโลยีใหม่ แนวความคิดใหม่ วิธีการ ผลิตภัณฑ์ หรือบริการที่มีประโยชน์ทางด้านอาหาร โดยมุ่งเน้นไปที่การเก็บรักษาหรือแปรรูปอาหาร/วัตถุดิบอาหาร/ผลผลิตทางการเกษตรและปศุสัตว์ เพื่อสร้างคุณค่าเพิ่มและปรับปรุงประสิทธิภาพ

**นวัตกรรมเทคโนโลยีการเกษตร:** การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ เทคโนโลยีใหม่ แนวความคิดใหม่ วิธีการผลิตภัณฑ์ หรือบริการ ที่มีประโยชน์ในการเพิ่มประสิทธิภาพในการผลิตพืชผลทางการเกษตรหรือปศุสัตว์ เน้นการใช้เทคโนโลยีอัตโนมัติและระบบสารสนเทศ ลดการใช้ทรัพยากรที่จำเป็นและสารเคมี

**นวัตกรรมธุรกิจบริการ** นวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจบริการที่ไม่ใช่การท่องเที่ยว เช่น ระบบจัดการร้านอาหาร/โรงแรมอัจฉริยะ, นวัตกรรมบริการเพื่อยกระดับความพึงพอใจลูกค้า

### **กิจกรรมที่ 3 นวัตกรรมด้านเทคโนโลยีสุขภาพและกีฬา (Health & Sport Tech)**

**นวัตกรรมเทคโนโลยีเพื่อสุขภาพ :** การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ เทคโนโลยีใหม่ แนวความคิดใหม่ วิธีการผลิตภัณฑ์หรือบริการที่เป็นประโยชน์ในการดูแลส่งเสริมสุขภาพของผู้ใช้บริการภายใต้การออกแบบเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการวินิจฉัยโรคการรักษาการดูแลรักษาและการป้องกันโรคและภัยคุกคามต่าง ๆ ซึ่งสามารถเป็นประโยชน์ต่อการดูแลสุขภาพของบุคคลและระบบสุขภาพที่มีอยู่ในสังคมทั้งในระดับบุคลากรทางการแพทย์และประชาชนทั่วไปได้

**นวัตกรรมเทคโนโลยีด้านกีฬา** นวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสมรรถภาพทางกาย การฝึกซ้อมกีฬา การฟื้นฟูร่างกาย หรือเทคโนโลยีเพื่อยกระดับประสบการณ์ด้านกีฬา

### **กิจกรรมที่ 4 นวัตกรรมด้านเทคโนโลยีสิ่งแวดล้อม ศิลปะวัฒนธรรม (Environment, Art & Culture Tech)**

**นวัตกรรมสิ่งแวดล้อม:** มุ่งเน้นไปที่การแก้ปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม การจัดการทรัพยากร การลดมลพิษ และการใช้พลังงานอย่างยั่งยืน

**นวัตกรรมศิลปะ:** การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ เทคโนโลยีใหม่ แนวความคิดใหม่ วิธีการ ผลิตภัณฑ์ หรือบริการที่เกี่ยวข้องกับศิลปะในการออกแบบหรือการสร้างสรรค์ผลงาน การผสมผสานศิลปะและเทคโนโลยีใหม่เข้าด้วยกัน

**นวัตกรรมวัฒนธรรม :** การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการอนุรักษ์ ฟื้นฟู และเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรม ประเพณี หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจและสังคม โดยไม่ทำลายคุณค่าดั้งเดิม

## **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)

เป็นเพื่อน  
กันเถอะ

@108pexei  
ติดตามข่าวด้านงาน LINE ได้เลย



สมัครเข้า  
แข่งขัน

SCAN HERE



# Pitch Competitions International

For Innovation and Technology of Startups

**STUDENT CATEGORY 2026**

**Total Prize Value 44,000 THB!** 🏆

📅 Application Period: 22 Dec 2025 – 14 Jan 2026 📅

Announcement of Results: 5 Feb 2026 🔊

Competition Day: 25 Feb 2026 🏆



Lifestyle and  
Tourism Tech 🏠



Food, Service,  
and Agri-Tech 🍴



Health and Sport  
Tech 🏃



Environmental, Art,  
and Culture Tech 🎨

Contact Person: Nonlasorn Dampaenjai 🧑

Tel: 0832414875 📞

Facebook: FB Faculty of Businistation RMUTSV

Venue: Laguna Grand Hotel & Spa Songkhla 🏨

