

วิทยาลัยสารพัดช่างลำปาง  
วันที่ 20/5  
วันที่ 21 สิงหาคม 69  
เวลา 09.33 น.

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา  
กระทรวงศึกษาธิการ กทม. ๑๐๓๐๐

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์และเชิญชวนนักศึกษาเข้าร่วมการอบรมด้านการออกแบบ และกิจกรรมการประกวดออกแบบเสื้อ

สิ่งที่ส่งมาด้วย สำเนาหนังสือสมาคมอีสปอร์ตเพื่อการศึกษา และพัฒนาส่งเสริมศักยภาพเยาวชน ลงวันที่ ๑๘ สิงหาคม ๒๕๖๙ จำนวน ๑ ฉบับ

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ขอให้ท่านประชาสัมพันธ์และเชิญชวนนักศึกษา เข้าร่วมการอบรมด้านการออกแบบและกิจกรรมการประกวดออกแบบเสื้อ สถานศึกษาละ ๑ ทีม ประกอบด้วย นักศึกษา ๔ คน และอาจารย์ที่ปรึกษา ๑ คน รวม ๕ คนต่อทีม โดยสามารถตอบรับเข้าร่วมโครงการฯ ผ่าน QR Code ภายในวันที่ ๒๕ สิงหาคม ๒๕๖๙ และสามารถศึกษารายละเอียดของโครงการตาม QR Code ท้ายหนังสือฉบับนี้ รายละเอียดดังสิ่งที่ส่งมาด้วย

ขอแสดงความนับถือ



โทร ๐ ๒๐๒๖ ๕๕๕๕ ต่อ ๕๒๐๐



ไฉน ผู้อ่านรายการ

☒ เพื่อไปรณทรา

☒ เพื่อไปรตพิจารณา

☒ เห็นควรจ้าง ร้อย ร.๑๐. ตามที่ขอ

### ๓. เหนือความตาย

- 75921

- ၁၆ ဆရာမတွေလည်းကောင်း၊

for con.

21 <sup>V</sup> S.A. 69

21 వ. A 69

สมาคมอีสปอร์ตเพื่อการศึกษา และพัฒนาส่งเสริมศักยภาพเยาวชน

๙/๑๓๒ ช.สุคนธ์สวัสดิ์ ๒๕ แขวงลาดพร้าว

เขตลาดพร้าว กรุงเทพฯ ๑๐๒๓๐

วันที่ ๑๘ เดือนสิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๙

**เรื่อง** ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์และเชิญชวนนักศึกษาเข้าร่วมการอบรมด้านการออกแบบและกิจกรรมการประกวดออกแบบเสื้อ

**เรียน** เลขาธิการคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

**สิ่งที่ส่งมาด้วย** ๑. รายละเอียดโครงการและกำหนดการเข้าร่วมกิจกรรม จำนวน ๑ ชุด  
๒. QR Code แบบตอบรับเข้าร่วมกิจกรรม จำนวน ๑ ชุด

ด้วยโครงการ TO BE NUMBER ONE มีแนวทางส่งเสริมและพัฒนาเยาวชนให้ใช้เวลาว่างอย่างสร้างสรรค์ และพัฒนาทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ การออกแบบ เทคโนโลยีดิจิทัล และทักษะแห่งอนาคต โดยบูรณาการความร่วมมือกับสมาคมอีสปอร์ตเพื่อการศึกษาและพัฒนาส่งเสริมศักยภาพเยาวชน (CEYDA) ดำเนินโครงการพระดำริด้านการถ่ายทอดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมไทยผ่านอีสปอร์ต เพื่อส่งเสริมการนำอัตลักษณ์และทุนทางวัฒนธรรมไทยมาต่อยอดสู่ผลงานร่วมสมัย

ในการนี้ โครงการฯ กำหนดจัดกิจกรรมอบรมด้านการออกแบบและการสร้างอัตลักษณ์ทีม (Team Identity) ในวันที่ ๒๙ สิงหาคม ๒๕๖๙ ณ โรงแรมดิ เอ็มเมอรัลด์ รัชดา กรุงเทพมหานคร โดยโครงการฯ สนับสนุนที่พักสำหรับผู้เข้าร่วมกิจกรรมในคืนวันที่ ๒๙ สิงหาคม ๒๕๖๙ พร้อมทั้งสนับสนุนงบประมาณแก่ทีมที่เข้าร่วม ทีมละ ๕,๐๐๐ บาท เพื่อเป็นค่าเดินทางและค่าเบี้ยเลี้ยง

ภายหลังการอบรม ผู้เข้าร่วมสามารถนำความรู้ไปต่อยอดสู่ กิจกรรมการประกวดออกแบบเสื้อ (ESPORTS CULTURE CREATOR : JERSEY DESIGN CHALLENGE) โดยแต่ละทีมประกอบด้วยนักศึกษา ๔ คน และอาจารย์ที่ปรึกษา ๑ คน รวม ๕ คนต่อทีม และผลงานที่ได้รับการคัดเลือกมีโอกาสดำเนินการพัฒนาต่อยอดสู่การใช้งานจริงและแพลตฟอร์มเกม TalesRunner

ในการนี้ สมาคมฯ จึงขอความอนุเคราะห์สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ประชาสัมพันธ์และเชิญชวนนักศึกษาและอาจารย์ที่ปรึกษาที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรม โดยตอบรับผ่าน QR Code ที่แนบมาพร้อมหนังสือนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์และเชิญชวนนักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถืออย่างสูง

ลงชื่อ



(นายจุนณ ชนกรประภา)

นายกสมาคมอีสปอร์ตเพื่อการศึกษา  
และพัฒนาส่งเสริมศักยภาพเยาวชน

## แบบตอบรับเข้าร่วมกิจกรรม

ขอเชิญสถานศึกษาและผู้สนใจเข้าร่วมกิจกรรมอบรมด้านการออกแบบและการสร้างอัตลักษณ์ทีม (Team Identity)

วันที่ ๒๙ สิงหาคม ๒๕๖๔

ณ โรงแรมดิ เอ็มเมอรัลด์ รัชดา กรุงเทพมหานคร

กรุณาสแกน QR Code เพื่อกรอกข้อมูลและตอบรับเข้าร่วมกิจกรรม



รายละเอียดกิจกรรมและหลักเกณฑ์การเข้าร่วม

โครงการ BUFF TO BUILD NUMBER ONE

กิจกรรม ESPORTS CULTURE CREATOR : JERSEY DESIGN CHALLENGE



เปิดรับสมัคร ๑๕ กรกฎาคม ๒๕๖๙ (๑๒.๐๐ น.) และสิ้นสุดในวันที่ ๒๐ สิงหาคม ๒๕๖๙ (๒๓.๕๙ น.)

สมัครได้ทาง : <https://forms.gle/wmFdymqmtu7gcD๙F๗>

หรือ สแกน QR CODE ด้านบน

## ๑. กติกาการรับสมัคร

### ๑.๑ คุณสมบัติผู้สมัครเข้าประกวด

- ผู้เข้าร่วมการประกวดจะต้องสมัครเข้าร่วมการแข่งขันในนามสถาบันการศึกษา โดยแต่ละทีมต้องมีสมาชิกจำนวน ๔ คน
- ผู้สมัครเข้าร่วมการประกวดไม่จำกัดเพศและอายุ
- ผู้สมัครทุกคนจะต้องเป็นนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษา ได้แก่ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) หรือระดับปริญญาตรี ของสถาบันอุดมศึกษาเดียวกัน ทั้งนี้ กรณีสถาบันการศึกษามีหลายวิทยาเขต สมาชิกทุกคนในทีมจะต้องสังกัดวิทยาเขตเดียวกัน
- สมาชิกภายในทีมสามารถสังกัดต่างคณะ ต่างสาขาวิชา หรืออยู่ต่างชั้นปีได้ โดยต้องมีคุณสมบัติเป็นไปตามหลักเกณฑ์ที่กำหนด
- แต่ละทีมจะต้องมีอาจารย์ที่ปรึกษา จำนวน ๑ คน เพื่อให้คำปรึกษาและรับรองการเข้าร่วมการประกวดตลอดระยะเวลาการดำเนินกิจกรรม
- ภายในทีม สมาชิกทั้ง ๔ คนจะต้องมีตำแหน่งหน้าที่ดังนี้
  - Graphic Designer จำนวน ๒ คน  
รับผิดชอบการออกแบบและจัดเตรียมไฟล์ผลงานสำหรับการนำเสนอและการผลิต
  - Creative จำนวน ๑ คน  
รับผิดชอบการพัฒนาแนวคิด (Concept) และกำหนดทิศทางการสร้างสรรค์ผลงาน
  - Project Manager จำนวน ๑ คน (หัวหน้าทีม)  
รับผิดชอบการประสานงานกับทีมงานและดูแลภาพรวมการดำเนินงานของทีม

## เงื่อนไขการสมัคร

- ผู้เข้าร่วมการประกวดแต่ละคนมีสิทธิ์เป็นสมาชิกของทีมที่เข้าร่วมการประกวดได้เพียง ๑ ทีมเท่านั้น และไม่สามารถสมัครหรือเข้าร่วมการแข่งขันในนามทีมอื่นได้
- ทุกทีมที่เป็นตัวแทนของสถาบันการศึกษาจะต้องมีอาจารย์ที่ปรึกษาประจำทีม จำนวน ๑ คน โดยจะต้องแจ้งชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาพร้อมกับการสมัครเข้าร่วมการประกวดตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่คณะผู้จัดงานกำหนด
- เมื่อพ้นกำหนดระยะเวลาการรับสมัคร หากทีมใดส่งข้อมูลการสมัครหรือเอกสารประกอบการสมัครไม่ครบถ้วน ไม่ถูกต้อง หรือไม่ปฏิบัติตามหลักเกณฑ์และเงื่อนไขที่กำหนด คณะผู้จัดงานขอสงวนสิทธิ์ในการตัดสิทธิ์การเข้าร่วมการประกวดของทีมนั้นทันที
- ภายหลังจากสิ้นสุดระยะเวลาการรับสมัคร คณะผู้จัดงานขอสงวนสิทธิ์ไม่อนุญาตให้มีการแก้ไข เปลี่ยนแปลง เพิ่มหรือลดจำนวนสมาชิก รวมถึงการเปลี่ยนแปลงรายชื่อสมาชิกหรืออาจารย์ที่ปรึกษาประจำทีม ไม่ว่ากรณีใด เว้นแต่จะได้รับความเห็นชอบจากคณะผู้จัดงานเป็นลายลักษณ์อักษร
- การประกวดครั้งนี้รับสมัครสถาบันอุดมศึกษาเข้าร่วมการประกวด จำนวนไม่เกิน ๓๒ สถาบัน (หรือ ๓๒ วิทยาเขต ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนด) โดยแต่ละสถาบันหรือวิทยาเขตมีสิทธิ์ส่งทีมผู้แทนเข้าร่วมการประกวดได้เพียง ๑ ทีมเท่านั้น
- กรณีสถาบันอุดมศึกษามีหลายวิทยาเขต ให้ถือว่าวิทยาเขตแต่ละแห่งเป็นหน่วยสมัครที่แยกจากกัน และสามารถสมัครเข้าร่วมการประกวดได้แต่ละ ๑ ทีม เช่น มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน และมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา ให้ถือเป็นคนละวิทยาเขต และสามารถส่งทีมผู้แทนเข้าร่วมการประกวดได้วิทยาเขตละ ๑ ทีม
- การรับสมัครเป็นไปตามหลักการ "สมัครก่อน มีสิทธิ์ก่อน" (First Come, First Served) โดยพิจารณาจากลำดับของทีมที่ดำเนินการสมัครและส่งข้อมูลครบถ้วนสมบูรณ์ตามหลักเกณฑ์ที่คณะผู้จัดงานกำหนด จนกว่าจะครบจำนวน ๓๒ ทีม ทั้งนี้ เมื่อมีผู้สมัครครบตามจำนวนที่กำหนด คณะผู้จัดงานจะปิดระบบรับสมัคร และประกาศรายชื่อทีมที่มีสิทธิ์เข้าร่วมการประกวดผ่าน Facebook Fanpage ของ CTRL G และ CEYDA ต่อไป
- กรณีที่ทีมซึ่งได้รับสิทธิ์เข้าร่วมการประกวดสละสิทธิ์ หรือถูกตัดสิทธิ์ก่อนเริ่มการแข่งขัน คณะผู้จัดงานจะพิจารณาเรียกทีมที่อยู่ในลำดับสำรองตามลำดับการสมัครที่ถูกต้องและครบถ้วน เข้ารับสิทธิ์แทน จนกว่าจะครบจำนวนทีมที่กำหนด

## ผลงานที่กำหนดให้ส่งเข้าประกวด

ผู้เข้าร่วมการประกวดจะต้องออกแบบผลงาน ดังต่อไปนี้

- เสื้อ Jersey สำหรับใช้เป็นไอเทมภายในเกม โดยผลงานของทีมที่ผ่านเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ จำนวน ๔ ทีม จะได้รับการพัฒนาและผลิตเป็นต้นแบบ (Prototype) เพื่อนำเสนอในรอบชิงชนะเลิศ
- ปีก (Wing) สำหรับใช้เป็นไอเทมภายในเกม ตามแนวคิดและหลักเกณฑ์การประกวดที่คณะผู้จัดงานกำหนด

## ๑.๒ ช่องทางการติดต่อหลักและการติดตามข่าวสาร

คณะผู้จัดงานจะใช้ LINE OpenChat เป็นช่องทางหลักในการติดต่อสื่อสารและประชาสัมพันธ์ข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับการประกวด โดยภายหลังการประกาศรายชื่อทีมที่มีสิทธิ์เข้าร่วมการประกวด สมาชิกทุกคนในทีมและอาจารย์ที่ปรึกษาจะต้องเข้าร่วม LINE OpenChat ของการประกวด เพื่อใช้เป็นช่องทางในการรับทราบประกาศข่าวสาร กำหนดการ และข้อมูลสำคัญต่าง ๆ จากคณะผู้จัดงาน ตลอดระยะเวลาการดำเนินการประกวด ทั้งนี้ ผู้เข้าร่วมการประกวดยังสามารถติดตามข่าวสารและความเคลื่อนไหวเพิ่มเติมได้ผ่าน Facebook Fanpage ของ CTRL G และ CEYDA

## ๑.๓ การรายงานตัว

ทีมที่มีรายชื่อเข้าร่วมการประกวด จะต้องดำเนินการรายงานตัวผ่าน LINE OpenChat ซึ่งเป็นช่องทางการติดต่อสื่อสารหลักของการประกวด โดยสามารถรายงานตัวได้ระหว่างวันที่ ๑๗-๒๐ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๙ เพื่อยืนยันสิทธิ์ในการเข้าร่วมการประกวด

## ๑.๔ การจัดอบรม Workshop

ทีมที่เข้าร่วมการประกวดทั้ง ๓๒ สถานศึกษา จะต้องเข้าร่วมกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) ซึ่งกำหนดจัดขึ้นระหว่างวันที่ ๒๙-๓๐ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๙ ณ กรุงเทพมหานคร ในรูปแบบการเข้าร่วม ณ สถานที่จัดงาน (On-site) โดยคณะผู้จัดงานจะจัดเตรียมที่พักและสนับสนุนค่าใช้จ่ายในการเดินทางให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ทั้งนี้ รายละเอียดเกี่ยวกับสถานที่จัดกิจกรรม กำหนดการ และหลักเกณฑ์การสนับสนุนค่าใช้จ่าย จะแจ้งให้ทราบอีกครั้งในภายหลัง

## ๑.๕ การเดินทางเข้าร่วมการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ

ทีมที่ผ่านการคัดเลือกเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ จำนวน ๔ ทีม จะต้องเดินทางเข้าร่วมการประกวดรอบชิงชนะเลิศ ณ กรุงเทพมหานคร ในวันที่ ๒๖ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๙ ตามวัน เวลา และสถานที่ที่คณะผู้จัดงานกำหนด ทั้งนี้ หากมีความจำเป็นหรือมีเหตุอันสมควร คณะผู้จัดงานขอสงวนสิทธิ์ในการเปลี่ยนแปลงกำหนดการ วัน เวลา หรือสถานที่จัดการประกวดตามความเหมาะสม โดยจะแจ้งให้ผู้เข้าร่วมการประกวดทราบล่วงหน้า

## ๒. ตารางกำหนดการกิจกรรม ESPORTS CULTURE CREATOR : JERSEY DESIGN CHALLENGE

| ลำดับ | วันที่               | รายละเอียดกิจกรรม                                                                                                                                                         | จำนวนผู้เข้าร่วม                          |
|-------|----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| ๑     | ๒๙ - ๓๐ ส.ค. ๖๙      | กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop)<br>ในรูปแบบออนไซต์ (On-site)<br>ณ กรุงเทพมหานคร                                                                                      | นักศึกษา ๑๒๘ คน<br>อาจารย์ ๓๒ คน (๓๒ ทีม) |
| ๒     | ๓๐ ส.ค. - ๑๑ ก.ย. ๖๙ | การออกแบบเสื้อ Jersey และปีก (Wing) สำหรับ<br>ใช้เป็นไอเทมภายในเกม                                                                                                        | ๓๒ ทีม                                    |
| ๓     | ๑๔ - ๑๖ ก.ย. ๖๙      | เปิดให้ประชาชนร่วมโหวตผลงาน<br>ระหว่างวันที่ ๑๔ กันยายน เวลา ๑๒.๐๐ น.<br>ถึงวันที่ ๑๖ กันยายน เวลา ๑๒.๐๐ น.<br>และประกาศผลการโหวตภายใน<br>วันที่ ๑๗ กันยายน เวลา ๑๘.๐๐ น. | ๓๒ ทีม                                    |
| ๔     | ๑๘ ก.ย. ๖๙           | ๔ ทีม ที่ผ่านเข้ารอบชิงชนะเลิศ<br>ร่วมพัฒนาผลงานจริง<br>กับผู้ผลิตเสื้อกีฬาทีมอีสปอร์ตมืออาชีพ                                                                            | ๔ ทีม                                     |
| ๕     | ๑๙ ก.ย. - ๒๕ ก.ย. ๖๙ | ๔ ทีมที่ผ่านเข้ารอบชิงชนะเลิศ<br>พัฒนาผลงาน และ เตรียม Pitching                                                                                                           | ๔ ทีม                                     |
| ๖     | ๒๖ ก.ย. ๖๙           | นำเสนอผลงานในรอบชิงชนะเลิศ<br>(Final Pitching) ในรูปแบบออนไซต์ (On-site)<br>ณ จังหวัดกรุงเทพมหานคร                                                                        | ๔ ทีม                                     |

## ๓. เกณฑ์และกติกาการประกวด รอบ ๓๒ ทีม (ผลโหวตออนไลน์)

- ผู้เข้าร่วมการประกวดทั้ง ๓๒ ทีม จะต้องเข้าร่วมกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) ตามวัน เวลา และสถานที่ที่คณะผู้จัดงานกำหนด เพื่อรับฟังหลักเกณฑ์และรายละเอียดการประกวด แนวทางการดำเนินการ แข่งขัน ตลอดจนวิธีการจัดเตรียมและจัดส่งไฟล์ผลงานสำหรับการประกวด

- ผู้เข้าร่วมการประกวดจะต้องดำเนินการออกแบบและจัดส่งผลงานภายในระยะเวลาที่กำหนด ระหว่างวันที่ ๓๐ สิงหาคม – ๑๑ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๔ โดยจะต้องส่งผลงานให้แล้วเสร็จภายในเวลา ๒๓.๕๙ น. ของวันที่ ๑๑ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๔ ทั้งนี้ ผลงานที่ส่งภายหลังวันและเวลาที่กำหนดจะไม่ได้รับการพิจารณา เว้นแต่ คณะผู้จัดงานจะกำหนดเป็นอย่างอื่นเกณฑ์การให้คะแนน และการตัดสินผลงาน
  - การตัดสินในรอบคัดเลือก ๓๒ ทีม จะพิจารณาจากคะแนนที่ได้รับจากการกดปฏิกิริยา (Reaction) บน ภาพผลงานที่เผยแพร่ผ่าน Fanpage Facebook ของ CEYDA และ Tales Runner : Dream Journey by HOF เท่านั้น โดยปฏิกิริยา (Reaction) ทุกประเภทจะมีค่าเท่ากัน และนับ ๑ ปฏิกิริยา (๑ Reaction) เป็น ๑ คะแนน
  - คะแนนที่ใช้ในการพิจารณาผลการประกวดรอบคัดเลือก จะนับเฉพาะคะแนนที่ได้รับผ่าน Facebook Fanpage ของ CEYDA และ Tales Runner : Dream Journey by HOF ภายในระยะเวลาที่คณะผู้จัดงานกำหนดเท่านั้น
  - ทีมที่ได้รับคะแนนโหวตสูงสุด จำนวน ๔ อันดับแรก จะได้รับสิทธิ์ผ่านเข้าสู่การประกวดรอบชิงชนะเลิศ (Final Pitching)
  - คณะผู้จัดงานขอสงวนสิทธิ์ในการตรวจสอบความถูกต้องของคะแนนโหวตและข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งหมด หากตรวจพบการกระทำอันอาจก่อให้เกิดความได้เปรียบโดยมิชอบหรือส่งผลกระทบต่อความเป็นธรรม ของการประกวด อาทิ การสร้างบัญชีผู้ใช้งานปลอม การใช้ระบบอัตโนมัติ (Bot) การซื้อขายดปฏิกิริสัมพันธ์ (Engagement) หรือการกระทำอื่นใดในลักษณะเดียวกัน คณะผู้จัดงานมีสิทธิ์ตัดคะแนน ตัดสิทธิ์ หรือ ดำเนินการตามที่เห็นสมควรได้ทันที โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
  - กรณีที่มีทีมได้รับคะแนนเท่ากันและมีผลต่อการผ่านเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ คณะกรรมการและคณะผู้จัดงานจะเป็นผู้พิจารณาวินิจฉัยเพื่อหาข้อยุติ โดยคำวินิจฉัยและผลการพิจารณาถือเป็นที่สุด
  - คณะผู้จัดงานขอสงวนสิทธิ์ในการตีความ แก้ไข เปลี่ยนแปลง หรือวินิจฉัยประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการประกวด รวมถึงกรณีที่มีได้กำหนดไว้ในระเบียบการประกวดฉบับนี้ โดยคำวินิจฉัยและคำตัดสินของ คณะกรรมการและคณะผู้จัดงานในทุกกรณีให้ถือเป็นที่สุด และผู้เข้าร่วมการประกวดตกลงยอมรับผล การพิจารณาดังกล่าวโดยไม่มีข้อโต้แย้ง

## รอบชิงชนะเลิศ (Final Pitching) ๔ ทีมสุดท้าย

ทีมที่ผ่านการคัดเลือกเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ จำนวน ๔ ทีม จะต้องเข้าร่วมกระบวนการพัฒนาผลงานร่วมกับผู้ผลิตเสื้อกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพ เพื่อจัดทำต้นแบบ (Prototype) เสื้อ Jersey สำหรับนำเสนอและใช้ประกอบการพิจารณาในรอบชิงชนะเลิศ ซึ่งจัดขึ้นในรูปแบบการนำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการ (Final Pitching)

### เกณฑ์การตัดสินและการให้คะแนน

การตัดสินในรอบชิงชนะเลิศจะดำเนินการโดยคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งจะพิจารณาและให้คะแนนผลงานของผู้เข้ารอบทั้ง ๔ ทีม ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนด ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนนผลงานออกแบบเสื้อ Jersey รวมทั้งสิ้น ๑๐๐ คะแนน

1. ความสวยงามของผลงาน (Aesthetic Value) ๓๐ คะแนน
  2. ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ๓๐ คะแนน
  3. ความสอดคล้องของแนวคิดการออกแบบ และการนำอัตลักษณ์ความเป็นไทยมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ ๔๐ คะแนน
- ผลการตัดสินจะพิจารณาจากคะแนนรวมที่ได้รับจากคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ โดยทีมที่ได้รับคะแนนรวมสูงสุดจะได้รับรางวัลตามที่คณะกรรมการผู้จัดงานกำหนด
  - คณะผู้จัดงานขอสงวนสิทธิ์ในการตีความ แก้ไข เปลี่ยนแปลง หรือวินิจฉัยประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการประกวด รวมถึงกรณีที่มีได้กำหนดไว้ในระเบียบการประกวดฉบับนี้ โดยคำวินิจฉัยและคำตัดสินของคณะกรรมการและคณะผู้จัดงานในทุกกรณีให้ถือเป็นที่สุด และผู้เข้าร่วมการประกวดตกลงยอมรับผลการพิจารณาดังกล่าวโดยไม่มีข้อโต้แย้ง

## ๔. การกระทำความผิดและบทลงโทษ

- ผู้เข้าร่วมการประกวดต้องสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง โดยห้ามใช้ระบบปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ในการสร้างสรรค์หรือออกแบบผลงานทั้งหมดหรือบางส่วนที่เป็นสาระสำคัญของผลงาน ทั้งนี้ หากคณะผู้จัดงานตรวจสอบและพบว่าผลงานมีการใช้ AI ในการสร้างสรรค์หรือออกแบบอันเป็นการฝ่าฝืนหลักเกณฑ์ที่กำหนด คณะผู้จัดงานขอสงวนสิทธิ์ในการตัดสิทธิ์ผู้เข้าร่วมการประกวดทีมดังกล่าวได้ทันทีโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
- ผู้เข้าร่วมการประกวดสามารถใช้ AI เป็นเครื่องมือเพื่ออำนวยความสะดวกในขั้นตอนการปฏิบัติงานที่มีใช้การสร้างหรือออกแบบผลงาน เช่น การลบพื้นหลัง การปรับขนาดไฟล์ การจัดการไฟล์ หรือการดำเนินการ

ทางเทคนิคอื่นที่ไม่มีผลต่อเนื้อหาสาระหรือความคิดสร้างสรรค์ของผลงาน ทั้งนี้ การใช้ AI จะต้องไม่ส่งผลกระทบต่อความเป็นผลงานที่ผู้เข้าร่วมการประกวดสร้างสรรค์ขึ้นด้วยตนเอง

- ห้ามมิให้ผู้เข้าร่วมการประกวดคัดลอก ดัดแปลง หรือนำผลงานของบุคคลอื่น ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน มาใช้เป็นผลงานของตนเอง รวมทั้งห้ามแสวงหาประโยชน์จากผลงานของผู้อื่นเพื่อส่งเข้าประกวด หากคณะผู้จัดงานตรวจพบการกระทำดังกล่าว คณะผู้จัดงานขอสงวนสิทธิ์ในการตัดสิทธิ์ผู้เข้าร่วมการประกวดที่ดังกล่าวได้ทันที โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
- ผลงานที่ส่งเข้าประกวดจะต้องเป็นผลงานที่ผู้เข้าร่วมการประกวดสร้างสรรค์ขึ้นเอง และต้องไม่ละเมิดลิขสิทธิ์เครื่องหมายการค้า สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา สิทธิส่วนบุคคล หรือสิทธิอื่นใดของบุคคล องค์กร หรือหน่วยงานใด
- ในกรณีที่มีการร้องเรียน ข้อโต้แย้ง หรือข้อพิพาทอันเกี่ยวข้องกับผลงานที่ส่งเข้าประกวด ผู้เข้าร่วมการประกวดจะต้องเป็นผู้รับผิดชอบต่อความเสียหายและผลทางกฎหมายที่อาจเกิดขึ้นแต่เพียงผู้เดียว โดยคณะผู้จัดงานจะไม่รับผิดชอบต่อความเสียหายหรือข้อพิพาทดังกล่าวไม่ว่ากรณีใด
- ผลงานที่ส่งเข้าประกวดจะต้องนำเสนออัตลักษณ์ความเป็นไทยอย่างสร้างสรรค์ เหมาะสม และเคารพต่อคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรม โดยต้องไม่มีเนื้อหา รูปภาพ สัญลักษณ์ หรือองค์ประกอบใดที่เป็นการบิดเบือน ล้อเลียน ดูหมิ่น หรือก่อให้เกิดความเสียหายต่อศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี สถาบันสำคัญของชาติ หรือภาพลักษณ์ของประเทศไทย
- คณะผู้จัดงานขอสงวนสิทธิ์ในการตรวจสอบคุณสมบัติและความถูกต้องของผลงานตลอดระยะเวลาการประกวด และหากตรวจพบว่าผลงานไม่เป็นไปตามหลักเกณฑ์หรือเงื่อนไขที่กำหนด คณะผู้จัดงานมีสิทธิ์ตัดสิทธิ์ผู้เข้าร่วมการประกวด เพิกถอนผลการตัดสิน หรือเรียกคืนรางวัลได้ตามความเหมาะสม โดยคำวินิจฉัยของคณะผู้จัดงานให้ถือเป็นที่สุด

## ๕. การแต่งกายในการร่วมอบรม Workshop และการนำเสนอผลงานรอบชิงชนะเลิศ

- ผู้เข้าร่วมการประกวดทุกคนจะต้องแต่งกายด้วยเครื่องแบบนักศึกษา หรือชุดเครื่องแบบประจำสถาบันการศึกษาที่สังกัด ตลอดระยะเวลาการเข้าร่วมกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) และการประกวดรอบชิงชนะเลิศ (Final Pitching)
- ผู้เข้าร่วมการประกวดจะต้องแต่งกายสุภาพและเหมาะสม โดยห้ามสวมใส่กางเกงยีนส์ที่มีรอยฉีกขาด กางเกงหรือเครื่องแต่งกายที่ไม่สุภาพ รongเท้าแตะ หรือเครื่องแต่งกายอื่นใดที่คณะผู้จัดงานเห็นว่าไม่เหมาะสมกับลักษณะของกิจกรรมและการประกวด
- ในกรณีที่ผู้เข้าร่วมการประกวดไม่ปฏิบัติตามข้อกำหนดด้านการแต่งกาย คณะผู้จัดงานขอสงวนสิทธิ์ในการไม่อนุญาตให้เข้าร่วมกิจกรรม การประกวด หรือดำเนินการตามที่เห็นสมควร รวมถึงการตัดสิทธิ์การเข้าร่วมกิจกรรมหรือการประกวด โดยไม่อาจเรียกร้องค่าเสียหายหรือโต้แย้งคำวินิจฉัยของคณะผู้จัดงานได้

## ๖. ข้อกำหนดและเงื่อนไขอื่นๆ

### ข้อกำหนดทั่วไป

- คณะผู้จัดงานขอสงวนสิทธิ์ในการแก้ไข เปลี่ยนแปลง หรือเพิ่มเติมหลักเกณฑ์ ระเบียบ กำหนดการ รูปแบบกิจกรรม หรือรายละเอียดอื่นใดที่เกี่ยวข้องกับการประกวดตามความเหมาะสมหรือความจำเป็น โดยจะแจ้งให้ผู้เข้าร่วมการประกวดทราบตามช่องทางที่คณะผู้จัดงานกำหนด
- ผู้เข้าร่วมการประกวดทุกทีมมีหน้าที่ศึกษาและปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ ระเบียบ และกติกาการประกวดอย่างเคร่งครัด หากฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตาม คณะผู้จัดงานขอสงวนสิทธิ์ในการพิจารณาตัดสิทธิ์การเข้าร่วมการประกวด หรือดำเนินการตามที่เห็นสมควรได้ทันที
- คณะผู้จัดงานมีสิทธิ์พิจารณาให้ผู้เข้าร่วมการประกวดเปลี่ยนชื่อทีม เครื่องหมายประจำทีม (Logo) หรือองค์ประกอบอื่นใดที่เกี่ยวข้อง หากเห็นว่ามีความไม่เหมาะสม ขัดต่อกฎหมาย ศีลธรรมอันดี หรืออาจก่อให้เกิดความเข้าใจผิด ความเสียหาย หรือกระทบต่อภาพลักษณ์ของการประกวด
- ผลงานที่ส่งเข้าประกวดทุกชิ้นจะต้องไม่มีเนื้อหา ภาพ สัญลักษณ์ หรือองค์ประกอบใดที่เกี่ยวข้องกับการเมือง ศาสนา เชื้อชาติ การเลือกปฏิบัติ ความเกลียดชัง ความรุนแรง สิ่งลามกอนาจาร หรือประเด็นอื่นใดที่อาจก่อให้เกิดความขัดแย้ง ความแตกแยก หรือส่งผลกระทบต่อความสงบเรียบร้อยของสังคม

## สิทธิในการใช้ผลงาน

- ผู้เข้าร่วมการประกวดตกลงยินยอมให้คณะผู้จัดงาน หน่วยงานเจ้าของโครงการ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง มีสิทธิ์นำภาพผลงาน ภาพถ่าย วิดีโอ ชื่อทีม ชื่อผลงาน และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการประกวดไปใช้ในการประชาสัมพันธ์ เผยแพร่ จัดแสดง บันทึก หรือสื่อสารต่อสาธารณะ เพื่อประโยชน์ในการดำเนินโครงการและการประชาสัมพันธ์ โดยไม่ต้องจ่ายค่าตอบแทนเพิ่มเติมแก่ผู้เข้าร่วมการประกวด
- สำหรับผลงานที่ได้รับรางวัลหรือได้รับการคัดเลือก คณะผู้จัดงานขอสงวนสิทธิ์ในการนำผลงานไปพัฒนาปรับปรุง ดัดแปลง ผลิต หรือเผยแพร่ เพื่อประโยชน์ของโครงการหรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง โดยยังคงแสดงการรับรองหรือให้เครดิตแก่เจ้าของผลงานตามความเหมาะสม ทั้งนี้ การดำเนินการดังกล่าวจะต้องไม่เป็นการบิดเบือนสาระสำคัญของผลงานจนก่อให้เกิดความเสียหายต่อชื่อเสียงของเจ้าของผลงาน

## การวินิจฉัยและคำตัดสิน

- ในกรณีที่เกิดข้อพิพาท ข้อโต้แย้ง หรือประเด็นใดที่มีได้กำหนดไว้ในระเบียบการประกวดฉบับนี้ ให้คณะกรรมการและคณะผู้จัดงานเป็นผู้พิจารณา วินิจฉัย และกำหนดแนวทางดำเนินการตามที่เห็นสมควร โดยคำวินิจฉัยและคำตัดสินของคณะกรรมการและคณะผู้จัดงานในทุกกรณีให้ถือเป็นที่สุด
- ผลการตัดสินของคณะกรรมการในทุกขั้นตอนของการประกวดถือเป็นที่สุด ผู้เข้าร่วมการประกวดไม่มีสิทธิ์อุทธรณ์หรือโต้แย้งผลการตัดสิน

---

## สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติม

กิจกรรม ESPORTS CULTURE CREATOR : JERSEY DESIGN CHALLENGE

สามารถติดต่อสอบถามได้ที่ FACEBOOK : CTRL G และ CEYDA

## ผู้ประสานงาน

นางสาววรกานต์ : ๐๙๒-๐๙๑-๕๖๔๒

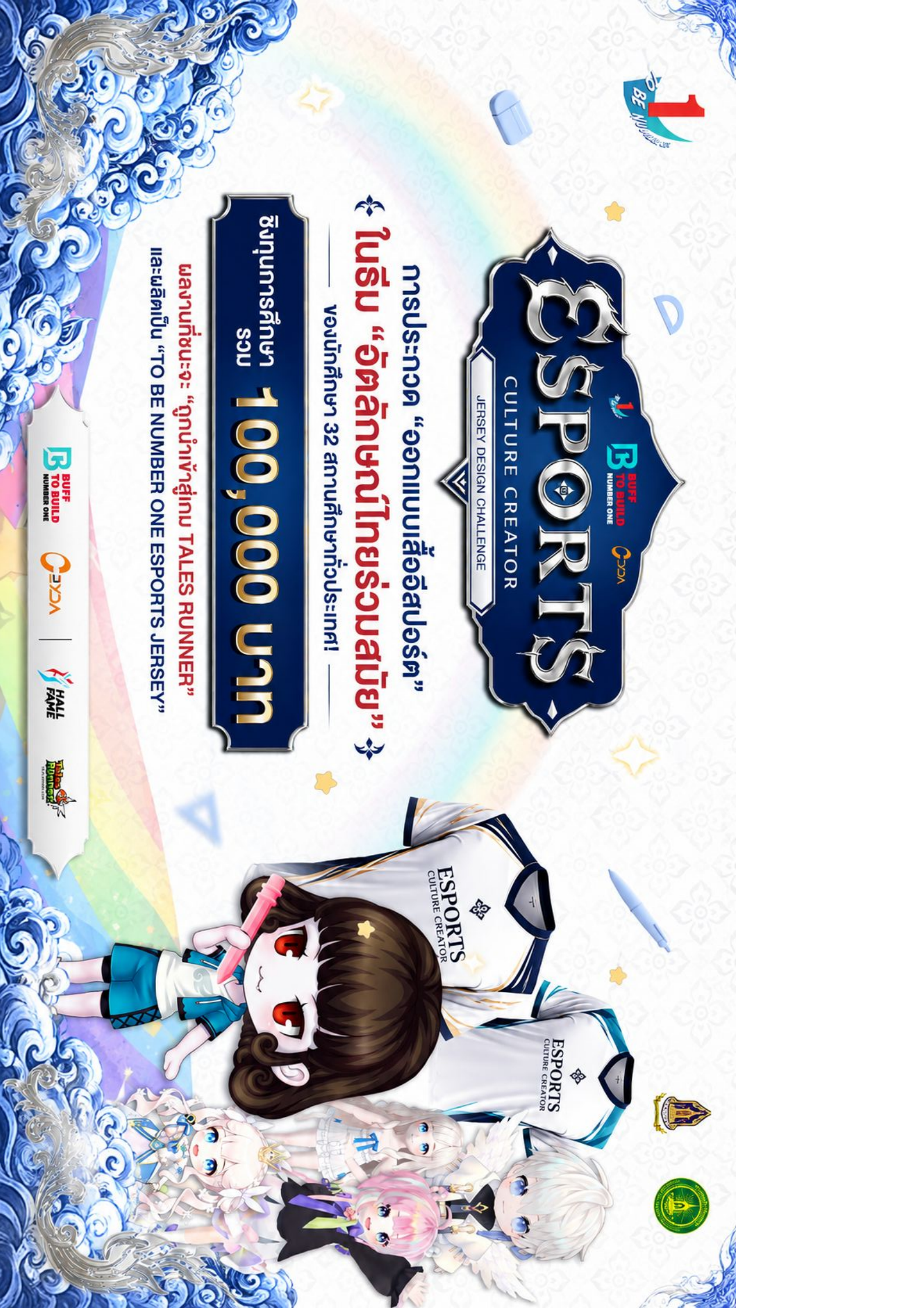
นางสาวชุติมน : ๐๙๑-๖๖๖-๒๙๗๔



การประกวด “ออกแบบเสื้อสปอร์ต”  
ในธีม **“อัตลักษณ์ไทยร่วมสมัย”**  
ของนักศึกษา 32 สถาบันศึกษาทั่วประเทศ

ชิงทุนการศึกษา  
รวม **100,000 บาท**

ผลงานที่ชนะเลิศจะ **“ถูกนำเข้าสู่เกม TALES RUNNER”**  
และผลิตเป็น **“TO BE NUMBER ONE ESPORTS JERSEY”**





## 01 · PROJECT BACKGROUND

# หลักการและแนวคิดโครงการ

**ESPORTS CULTURE CREATOR : JERSEY DESIGN CHALLENGE 2026** เป็นโครงการที่มุ่งพัฒนาศักยภาพของเยาวชนระดับอุดมศึกษา ผ่านกระบวนการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ (Creative Design Process) ในบริบทของอุตสาหกรรมอีสปอร์ต (Esports Industry) และเกม **Tales Runner**

ผู้เข้าร่วมโครงการจะได้เรียนรู้กระบวนการทำงานของนักออกแบบ ตั้งแต่การวิเคราะห์โจทย์ (Creative Brief) การพัฒนาแนวคิด (Concept Development) การออกแบบ การนำเสนอผลงาน (Presentation) ไปจนถึงการพัฒนาผลงานที่สามารถนำไปใช้งานได้จริงทั้งในรูปแบบของเสื้อแข่ง อีสปอร์ต (Esports Jersey) และไอเทมภายในเกม (In-game Digital Asset)

การแข่งขันครั้งนี้เป็นการออกแบบ **Official Jersey** สำหรับทีม **TO BE NUMBER ONE ESPORTS** ( ผู้เข้าแข่งขัน **ไม่ต้องออกแบบโลโก้หรือสร้างอัตลักษณ์ของทีมใหม่** ) โดยต้องออกแบบผลงานถ่ายทอดแนวคิดผ่านลวดลาย (Graphic Pattern) สี (Color Scheme) และองค์ประกอบของงาน ออกแบบให้สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของทีมและหัวข้อการประกวด

ผลงานที่ผ่านเข้ารอบตัดสิน จะได้รับการพัฒนา ร่วมกับผู้ผลิตเสื้อกีฬาสีอีสปอร์ตมืออาชีพเพื่อผลิตเป็นต้นแบบ (Prototype) สำหรับใช้ในการนำเสนอ และผลงานที่ได้รับคัดเลือก จะได้รับการต่อยอดพัฒนาเป็นไอเทมภายในเกม **Tales Runner** รวมถึงโอกาสในการต่อยอดเป็นสินค้าเชิงพาณิชย์ (Commercial Merchandise) ในอนาคต



# มาตามคำเรียกร้อง! ขยายเวลารับสมัคร!

**สมัครได้ถึงวันนี้ - 20 สิงหาคม 2569**

พิเศษ! สำหรับผู้ประกวด : ได้เข้าร่วมอบรม & รับประกาศนียบัตร

★ **สไลด์** ★  
**เพื่อเข้าร่วมโครงการ**  
หรือคลังลิ้งก์ในแอปฯ



**นิสิต-นักศึกษาสายออกแบบ  
รวมทีมแล้วมาเจอกันได้เลย!**



**BUFF TO BUILD NUMBER ONE**  
**กิจกรรม ESPORTS CULTURE CREATOR : JERSEY DESIGN CHALLENGE**

กิจกรรมประกวดออกแบบเสื้อทีมอีสปอร์ตถ่ายทอดสดลักษณะวิถีโลกดิจิทัลระดับมหาวิทยาลัยผสมผสานวัฒนธรรมความเป็นไทยและความคิดสร้างสรรค์ของอีสปอร์ตดีไซน์ผลงานเดี่ยว

คัดเลือกเพียง 32 มหาวิทยาลัย เข้าร่วมการแข่งขันระดับประเทศ เปิดพื้นที่ให้นิสิตนักศึกษา ได้แสดงไอเดียและความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งทุนการศึกษารวม 100,000 บาท และผลงานของผู้ชนะจะถูกนำมาเข้าสู่เกม Tales Runner และผลิตเป็น TO BE NUMBER ONE ESPORTS JERSEY

กิจกรรมนี้ไม่ได้เพียงการส่งผลงานเข้าประกวดแต่ผู้เข้าประกวดทุกคนจะได้เข้าร่วมกิจกรรมอบรมสุด Exclusive เรียนรู้ผ่านมุมมองและประสบการณ์จากมืออาชีพด้านการออกแบบ และอีสปอร์ตพร้อมรับประกาศนียบัตรการเข้าร่วมกิจกรรม

โอกาสให้ทุกคนได้พัฒนาทักษะการออกแบบฝึกกระบวนการคิดเรียนรู้การทำงานเป็นทีมและเข้าใจการประยุกต์ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในบริบทของอีสปอร์ตเพื่อนำความรู้ไปต่อยอดและสร้าง สรรค์ผลงานในอนาคต

📌 **เปิดรับสมัครวันนี้ - 20 สิงหาคม 2569 เวลา 23.59 น.**  
**สมัครได้ที่: <https://forms.gle/w3Fdymq3wZqcd9EZ>**

คุณสมบัติผู้เข้าประกวด

- สมาชิกทุกคนต้องมาจากมหาวิทยาลัยเดียวกัน
- สามารถทำงานต่างคณะและต่างชั้นปีได้
- ทีมละ 4 คน ประกอบด้วย Graphic Designer 2 คน | Creative 1 คน และ Project Manager 1 คน (หัวหน้าทีม)



ศึกษา Rule Book ก่อนการสมัครได้ที่ลิ้งก์  
หรือ แสแกน QR CODE :  
<https://bit.ly/4fayFmN>

# ขั้นตอนการสมัคร

1. รวบรวมสมาชิกในทีมและอาจารย์ที่ปรึกษาให้ครบถ้วนตามคุณสมบัติที่กำหนด
2. ศึกษารายละเอียด หลักเกณฑ์ และกติกาการเข้าร่วม (RULE BOOK) ให้ครบถ้วน
3. กรอกแบบฟอร์มสมัครเข้าร่วมโครงการผ่าน GOOGLE FORM พร้อมตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลก่อนส่ง

## คุณสมบัติผู้เข้าร่วม

1. สมาชิกทีมละ 4 คน
2. สมาชิกทุกคนต้องมาจากมหาวิทยาลัยเดียวกัน
3. สามารถมาจากต่างคณะ และต่างชั้นปีได้

ติดตามรายละเอียดเพิ่มเติมที่  
FACEBOOK PAGE: CEYDA

# คุณสมบัติผู้เข้าร่วม

สมาชิกทีมละ 4 คน

สมาชิกทุกคนต้องมาจาก  
มหาวิทยาลัยเดียวกัน

สามารถมาจากต่างคณะ  
และต่างชั้นปีได้



# รางวัลทุนการศึกษา

รางวัลชนะเลิศ  
50,000 บาท

นำชื่อและชื่อทีมมาขึ้นบน TALES RUNNER  
เสื้อเป็นสื่อให้กับ TO BE NUMBER ONE ESPORTS JERSEY

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1  
30,000 บาท

รางวัลชมเชย  
10,000 บาท  
จำนวน 2 รางวัล



# กำหนดการกิจกรรม

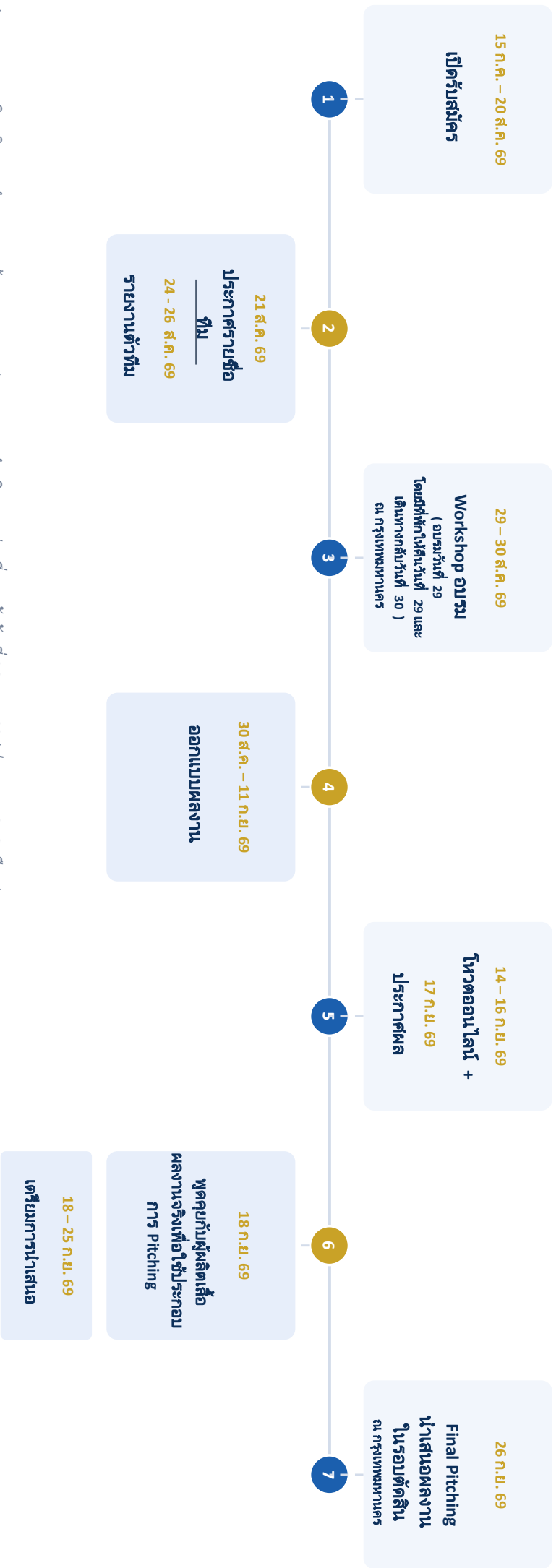
|                                                  |                      |
|--------------------------------------------------|----------------------|
| เปิดรับสมัคร                                     | 15 ก.ค. – 20 ส.ค. 69 |
| ประกาศรายชื่อผู้สมัครประกวด                      | 21 ส.ค. 69           |
| จัดอบรม WORKSHOP                                 | 29 ส.ค. – 30 ส.ค. 69 |
| ส่งผลงานออกแบบ                                   | 30 ส.ค. – 11 ก.ย. 69 |
| เปิดโหวตผลงาน<br>รอบคัดเลือก (ONLINE SUBMISSION) | 14 ก.ย. – 16 ก.ย. 69 |
| รอบชิงชนะเลิศ (FINAL PITCHING)                   | 26 ก.ย. 69           |





PROJECT TIMELINE

# ไทม์ไลน์ภาพรวมโครงการ



\* ระยะเวลาผลิตจริงและนำผลงานเข้าระบบเกม TalesRunner ดำเนินการต่อเนื่องหลังจากวันที่ 26 ก.ย. 69 (ประมาณ 3-6 เดือน)



# กำหนดการวันที่ 29 - 30 สิงหาคม 2569

สำหรับทีมตัวแทนสถานศึกษาที่เข้าร่วมโครงการถึง 32 ทีม

| กำหนดการวันเข้าเดินทางเข้าร่วมกิจกรรม Workshop วันเสาร์ที่ 29 สิงหาคม พ.ศ. 2569 |                                                                                        |                                      |                                                                                                                                                                                              |                                     |  |
|---------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|--|
| เวลา                                                                            | กิจกรรม                                                                                | วิทยากร / ผู้รับผิดชอบ               | รายละเอียด                                                                                                                                                                                   | หมายเหตุ                            |  |
| 10.00 - 12.30 น.                                                                | ลงทะเบียน / เดินทางถึงสถานที่จัดกิจกรรม                                                | ทีมผู้จัดโครงการ                     | ผู้เข้าร่วมโครงการลงทะเบียนเข้างานรับเอกสารประกอบภาระบบ                                                                                                                                      | โครงการมีอาหารกลางวันแบบกล่องรับรอง |  |
| 13.00 - 13.15 น.                                                                | พิธีเปิดโครงการ                                                                        | ทีมผู้จัดโครงการ                     | กล่าวต้อนรับและเปิดโครงการ BUFF TO BUILD NUMBER ONE                                                                                                                                          |                                     |  |
| 13.15 - 14.00 น.                                                                | หัวข้อที่ 1: ภาพรวมโครงการและแนวทางการประกวด                                           | นายฐิณณ สมกรประกายกสสมาคม CEYDA      | ที่มาและวัตถุประสงค์ของโครงการการประกวดสร้างสรรค์เกมและอีสปอร์ต                                                                                                                              |                                     |  |
| 14.00 - 14.50 น.                                                                | หัวข้อที่ 2: ปูพื้นฐานความเข้าใจเกี่ยวกับเทบอีสปอร์ต(TalesFinkaker)                    | คุณอุ๋ (ZELFUR) สิกธิกร ขอรเกียรติยศ | • แนะนำเกม Tales Runner<br>• การทำ Game Publisher และวิธีสื่อสาร Community                                                                                                                   |                                     |  |
| 14.50 - 15.00 น.                                                                | พักเบรก                                                                                | -                                    | รับประทานอาหารว่าง                                                                                                                                                                           | โครงการมีอาหารว่างรับรอง            |  |
| 15.00 - 16.00 น.                                                                | หัวข้อที่ 3: การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร (Brand Identity / CI) และการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ | คุณบ็อม (V.A.C) วราภุข วัฒนนาทชน     | • การตั้งชื่อและทำความเข้าใจบริฟ การสร้างแนวคิดและการเล่าเรื่องผ่านงานออกแบบ<br>• การตีความอัตลักษณ์ไทยสู่การออกแบบอีสปอร์ต<br>• การออกแบบภายใต้ Brand Identity ของ TO BE NUMBER ONE ESPORTS |                                     |  |
| 16.00 - 16.10 น.                                                                | พักเบรก                                                                                | -                                    | รับประทานอาหารว่าง                                                                                                                                                                           | โครงการมีอาหารว่างรับรอง            |  |
| 16.10 - 17.10 น.                                                                | หัวข้อที่ 4: Mentor Review และQ&A                                                      | วิทยากรถึง 3 ท่าน                    | ตอบข้อซักถามด้านการออกแบบและการพัฒนาผลงาน<br>แนวทางการปรับปรุงผลงานก่อนส่งประกวด                                                                                                             |                                     |  |
| 17.10 - 17.40 น.                                                                | หัวข้อที่ 5: การจัดการไฟล์และการจัดส่งผลงาน                                            | พริททิวิทยากร (คุณแฉวี)              | • แนวทางการออกแบบที่สอดคล้องกับ Art Direction ของเกม<br>• ตัวอย่าง In-game Item และผลงาน<br>• หลักการออกแบบสื่อสำหรับ In-game Item<br>• รูปแบบไฟล์และมาตรฐานการจัดส่ง                        |                                     |  |
| 17.40 - 18.00 น.                                                                | สรุปกิจกรรมและพิธีปิด Workshop                                                         | ทีมผู้จัดโครงการ                     | สรุปกิจกรรมและย้ำกำหนดส่งผลงาน                                                                                                                                                               |                                     |  |
| กำหนดการวันเดินทางกลับ วันเสาร์ที่ 30 สิงหาคม พ.ศ. 2569                         |                                                                                        |                                      |                                                                                                                                                                                              |                                     |  |
| เวลา                                                                            | กิจกรรม                                                                                | วิทยากร / ผู้รับผิดชอบ               | รายละเอียด                                                                                                                                                                                   |                                     |  |
| 07.00 - 09.00 น.                                                                | รับประทานอาหารเช้า / เตรียมสัมภาระ                                                     |                                      | ผู้เข้าร่วมโครงการรับประทานอาหารเช้าและจัดเก็บสัมภาระที่พัค                                                                                                                                  | โรงแรมมีอาหารเช้ารับรอง             |  |
| 09.00 - 11.00 น.                                                                | เดินทางกลับภูมิลำเนา / สดាប់การศึกษา                                                   | ทีมผู้จัดโครงการ                     | ผู้เข้าร่วมโครงการทยอยเดินทางออกจากที่พัก เดินทางโดยสวัสดิภาพ                                                                                                                                |                                     |  |



# กำหนดการณ์วันที่ 26 - 27 กันยายน 2569

สำหรับกับตัวแถบสถาปัตยกรรม 4 กับสุดท้ายที่ผ่านเข้ารอบ

| กำหนดการณ์เข้าเดินทางเข้าร่วมกิจกรรม Workshop วันที่ 26 กันยายน พ.ศ. 2569 |                                         |                               |                                                                                                           |                                   |  |
|---------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|-------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|--|
| เวลา                                                                      | กิจกรรม                                 | ผู้รับผิดชอบ / กรรมการ        | รายละเอียด                                                                                                | หมายเหตุ                          |  |
| 10.00 - 12.30 น.                                                          | ลงทะเบียน / เดินทางถึงสถานที่จัดกิจกรรม | ทีมผู้จัดโครงการ              | 4 กับสุดท้าย เดินทางมาลงทะเบียน และเตรียมความพร้อมก่อนนำเสนอ                                              | โครงการปฐมนิเทศน์<br>แบบกลุ่มย่อย |  |
| 13.00 - 13.15 น.                                                          | พิธีเปิดรอบชิงชนะเลิศ                   | ทีมผู้จัดโครงการ              | กล่าวต้อนรับ แนะนำคณะกรรมการ และชี้แจงกติกาการนำเสนอผลงาน                                                 |                                   |  |
| 13.15 น. - 15.15                                                          | ทีมที่ 1: นำเสนอผลงาน (Final Pitching)  | ทีมที่ 1<br>คณะกรรมการ 3 ท่าน | นำเสนอแนวคิดและผลงานเสื้อ Jersey และปัก (Wing) 25 นาที +<br>ตอบข้อซักถามกรรมการ 5 นาที (รวมกันละ 30 นาที) |                                   |  |
|                                                                           | ทีมที่ 2: นำเสนอผลงาน (Final Pitching)  | ทีมที่ 2<br>คณะกรรมการ 3 ท่าน | นำเสนอแนวคิดและผลงานเสื้อ Jersey และปัก (Wing) 25 นาที +<br>ตอบข้อซักถามกรรมการ 5 นาที (รวมกันละ 30 นาที) |                                   |  |
|                                                                           | ทีมที่ 3: นำเสนอผลงาน (Final Pitching)  | ทีมที่ 3<br>คณะกรรมการ 3 ท่าน | นำเสนอแนวคิดและผลงานเสื้อ Jersey และปัก (Wing) 25 นาที +<br>ตอบข้อซักถามกรรมการ 5 นาที (รวมกันละ 30 นาที) |                                   |  |
|                                                                           | ทีมที่ 4: นำเสนอผลงาน (Final Pitching)  | ทีมที่ 4<br>คณะกรรมการ 3 ท่าน | นำเสนอแนวคิดและผลงานเสื้อ Jersey และปัก (Wing) 25 นาที +<br>ตอบข้อซักถามกรรมการ 5 นาที (รวมกันละ 30 นาที) |                                   |  |
| 15.15 - 15.45 น.                                                          | พักเบรก                                 | -                             | รับประทานอาหารว่าง / กรรมการสรุปคะแนนเบื้องต้น                                                            | โครงการปฐมนิเทศน์<br>แบบกลุ่มย่อย |  |
|                                                                           | คณะกรรมการพิจารณาและสรุปผลคะแนน         | คณะกรรมการ 3 ท่าน             | รวมคะแนนตามเกณฑ์การตัดสิน และคัดเลือกทีมที่ชนะเลิศและแนวร่วมสูงสุดเพื่อรับรางวัลชนะเลิศ                   |                                   |  |
| 15.45 - 16.00 น.                                                          | ประกาศผลรางวัลและพิธีปิดโครงการ         | ทีมผู้จัดโครงการ              | ประกาศผลทีมชนะเลิศ (ทีมคะแนนรวมสูงสุด)<br>มอบรางวัล ถ่ายภาพพร้อมกัน และกล่าวปิดโครงการ                    |                                   |  |
| กำหนดการณ์เดินทางกลับ วันที่ 27 กันยายน พ.ศ. 2569                         |                                         |                               |                                                                                                           |                                   |  |
| เวลา                                                                      | กิจกรรม                                 | วิทยากร / ผู้รับผิดชอบ        | รายละเอียด                                                                                                |                                   |  |
| 07.00 - 09.00 น.                                                          | รับประทานอาหารเช้า / เตรียมสัมภาระ      |                               | ผู้เข้าร่วมโครงการรับประทานอาหารและจัดเก็บสัมภาระที่พัก                                                   | โครงการปฐมนิเทศน์<br>แบบกลุ่มย่อย |  |
| 09.00 - 11.00 น.                                                          | เดินทางกลับภูมิลำเนา / สดាប់การฝึก      | ทีมผู้จัดโครงการ              | ผู้เข้าร่วมโครงการทยอยเดินทางออกจากที่พัก เดินทางโดยสวัสดิภาพ                                             |                                   |  |



## HOSPITALITY INFORMATION

### การสนับสนุนการเดินทางและที่พักสำหรับทีมตัวแทนสถานศึกษา

| ลำดับ | รายการ                               | รอบที่ 1                                                                                 | รอบที่ 2                                                                          |
|-------|--------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| 1     | วันเข้าร่วมกิจกรรมอบรม               | <b>29 สิงหาคม 2569</b>                                                                   | <b>26 กันยายน 2569</b>                                                            |
| 2     | ผู้เข้าร่วมโครงการ                   | นักศึกษา 128 ท่าน และ อาจารย์ 32 ท่าน<br>( ทีมตัวแทนสถานศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ 32 ทีม ) | นักศึกษา 16 ท่าน และ อาจารย์ 4 ท่าน<br>( ทีมตัวแทนสถานศึกษาที่ผ่านเข้ารอบ 4 ทีม ) |
| 3     | เงินสนับสนุนการเดินทางและเบี้ยเลี้ยง | ทีมละ 5,000 บาท                                                                          | ทีมละ 5,000 บาท                                                                   |
| 4     | ผู้ได้รับสิทธิ์                      | ทีมตัวแทนสถานศึกษา รวมอาจารย์ผู้ควบคุมทีม                                                | ทีมตัวแทนสถานศึกษา รวมอาจารย์ผู้ควบคุมทีม                                         |
| 5     | การรับเงินสนับสนุน                   | รับในวันที่ 29 สิงหาคม 2569 หลังลงทะเบียน                                                | รับในวันที่ 26 กันยายน 2569 หลังลงทะเบียน                                         |
| 6     | เอกสารที่ต้องเตรียม                  | สำเนาบัตรประชาชนและสำเนานักศึกษา พร้อมลง<br>ลายมือชื่อรับรองสำเนาถูกต้อง                 | สำเนาบัตรประชาชน และสำเนานักศึกษา พร้อมลง<br>ลายมือชื่อรับรองสำเนาถูกต้อง         |
| 7     | จำนวนห้องพัก                         | 3 ห้อง / ทีม จำนวน 1 คืนเท่านั้น                                                         | 3 ห้อง / ทีม จำนวน 1 คืนเท่านั้น                                                  |
| 8     | การจัดห้องพัก                        | นักศึกษา 2 ห้อง + อาจารย์ 1 ห้อง                                                         | นักศึกษา 2 ห้อง + อาจารย์ 1 ห้อง                                                  |
| 9     | วันเข้าพัก                           | 29 สิงหาคม 2569                                                                          | 26 กันยายน 2569                                                                   |
| 10    | วันเช็คเอาท์                         | 30 สิงหาคม 2569                                                                          | 27 กันยายน 2569                                                                   |



• WORKSHOP AGENDA

## หัวข้อการอบรม Workshop

|   |                                                                           |                                                     |
|---|---------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| 1 | ภาพรวมโครงการและแนวทางการประกวด                                           | นายฐณณ ธนกรประกาศา (นายกสมาคม CEYDA)                |
| 2 | ปูพื้นฐานความเข้าใจเกม Tales Runner                                       | คุณอู๋ (ZELFUR) ลิขสิทธิ์ ของกระเบื้องลายศ          |
| 3 | การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร (Brand Identity / CI) และการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ | คุณเน็อบ (V.A.C)                                    |
| 4 | Q&A                                                                       | วิทยากรทั้ง 3 ท่าน ร่วมกับผู้แทน<br>กระทรวงวัฒนธรรม |
| 5 | การจัดการไฟล์และการจัดส่งผลงาน                                            | ทีม Tales Runner                                    |



**SPEAKERS**

**นายฐณณ ธนกรประภา**



**นายฐณณ ธนกรประภา**

นายกสมาคม CEYDA

Session 1 · ภาพรวมอุตสาหกรรม

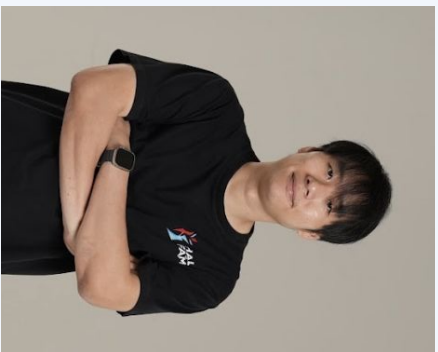
เกม

และอีสปอร์ต



**SPEAKERS**

**คุณผู้ (ZELFUR)**



**คุณผู้ (ZELFUR)**

สิทธิกร ขจรเกียรติยศ

Session 2 ·

• แนะนำเกม Tales Runner

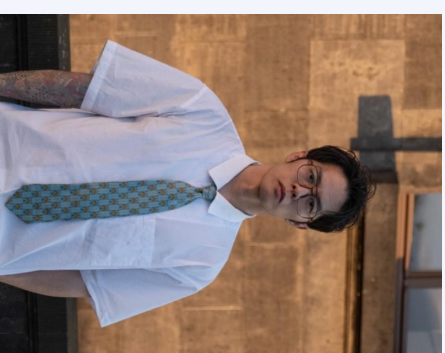
• การทำ Game Publisher และวิธี

สื่อสาร Community



**SPEAKERS**

**คุณมือบ (V.A.C.)**



**คุณมือบ (VAC)**

วรากรฤช วิวัฒนาเกษม

นักออกแบบอัตลักษณ์องค์กร

Session 3 · Brand Identity &

Creative Design

• การดีไซน์และทำความเข้าใจบริษัท

• การสร้างแนวคิดและการเล่าเรื่อง

ผ่านงานออกแบบ

• การศึกษาอัตลักษณ์ไทยสู่การ

ออกแบบอีสपोर्ट

• การออกแบบภายใต้ Brand Identity ของ TO BE NUMBER ONE ESPORTS



02 · DESIGN CHALLENGE

## โจทย์การออกแบบ

ออกแบบ **Official Jersey Collection** สำหรับทีม **TO BE NUMBER ONE ESPORTS** พร้อมออกแบบ Wings สำหรับเกม  
Tales Runner ภายใต้แนวคิดเดียวกัน (Unified Design Concept)

1

ถ่ายทอดอัตลักษณ์ไทย

ในรูปแบบร่วมสมัย

2

สะท้อนภาพลักษณ์

ของกีฬาอีสปอร์ตยุคใหม่

3

เชื่อมโยงโลกจริง  
กับดิจิทัล

Physical Product x Digital Asset

4

ผลิตได้จริง

เสื้อแข่งขั้นจริง + ไอเทมในเกม



03 • DESIGN THEME

## หัวข้อการออกแบบ

# THAI IDENTITY NEXT LEVEL

### ถ่ายทอดอัตลักษณ์ไทยสู่โลกอีสปอร์ต

ผู้เข้าแข่งขันสามารถตีความ “ความเป็นไทย” ได้อย่างสร้างสรรค์ ผ่านมุมมองร่วมสมัย โดยผสมผสานกับวัฒนธรรมอีสปอร์ต เพื่อสร้างผลงานที่มีเอกลักษณ์ แตกต่าง และสามารถแข่งขันได้ในระดับสากล



#### 04 · DESIGN OBJECTIVES

## วัตถุประสงค์ของการออกแบบ

ถ่ายทอดอัตลักษณ์ไทยในรูปแบบร่วมสมัย

สะท้อนความเป็นกีฬาอีสปอร์ตอย่างชัดเจน

มีแนวคิดที่ชัดเจนและสามารถอธิบายได้

เชื่อมโยงการออกแบบระหว่าง Jersey และ Wings

สามารถนำไปผลิตเป็นเสื้อแข่งขันจริงของทีม  
TO BE NUMBER ONE ได้

สามารถพัฒนาเป็นไอเทมภายในเกม Tales Runner

มีศักยภาพในการต่อยอดเชิงพาณิชย์



## 08 • DESIGN SCOPE

# ขอบเขตของผลงาน

ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมจะต้องจัดทำผลงาน 3 ส่วน ดังนี้

8.1



## Design Concept

แนวคิด แรงบันดาลใจ การเชื่อมโยง  
อัตลักษณ์ทีมกับ  
การเชื่อมโยงระหว่าง Jersey และ Wings

8.2



## Esports Jersey

ออกแบบเสื้อแข่งขันของทีม TO BE  
NUMBER ONE ESPORTS ครบทุกด้าน  
พร้อม Mockup

8.3



## Wings Design

ออกแบบไอเทมปีกสำหรับ Tales  
Runner ให้สอดคล้องกับ Jersey

หมายเหตุ : ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมออกแบบผลงานภายหลังจากการเข้าร่วมการอบรม

# THAI IDENTITY NEXT LEVEL

ถ่ายทอดอัตลักษณ์ไทยสู่โลกอีสปอร์ต — ออกแบบ Official Jersey ให้ TO BE NUMBER ONE ESPORTS

ESPORTS CULTURE CREATOR 2026