

ด่วนที่สุด
ที่ ศธ ๐๖๐๖/๒๒๘๓๔



วิทยาลัยสารพัดช่างลำปาง

รับที่..... 2104

วันที่..... 24 สิงหาคม 2569

เวลา..... 15.37 น.

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
กระทรวงศึกษาธิการ กทม. ๑๐๓๐๐

๒๔ สิงหาคม ๒๕๖๙

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์และเชิญชวนนักศึกษาเข้าร่วมการอบรมด้านการออกแบบและกิจกรรมการประกวดออกแบบเสื้อ

เรียน ผู้อำนวยการสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาทุกแห่ง

สิ่งที่ส่งมาด้วย สำเนาหนังสือสมาคมอีสปอร์ตเพื่อการศึกษา และพัฒนาส่งเสริมศักยภาพเยาวชน ลงวันที่ ๑๘ สิงหาคม ๒๕๖๙ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วยสมาคมอีสปอร์ตเพื่อการศึกษา และพัฒนาส่งเสริมศักยภาพเยาวชน แจ้งว่า โครงการ TO BE NUMBER ONE มีแนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาเยาวชนให้ใช้เวลาว่างอย่างสร้างสรรค์ และพัฒนาทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ การออกแบบ เทคโนโลยีดิจิทัล และทักษะแห่งอนาคต โดยได้บูรณาการความร่วมมือกับสมาคมอีสปอร์ตเพื่อการศึกษาและพัฒนาส่งเสริมศักยภาพเยาวชน (CEYDA) ดำเนินโครงการพระดำริด้านการถ่ายทอดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมไทยผ่านอีสปอร์ต เพื่อส่งเสริมการนำอัตลักษณ์และทุนทางวัฒนธรรมไทยมาต่อยอดเป็นผลงานร่วมสมัย และกำหนดจัดกิจกรรมอบรมด้านการออกแบบและการสร้างอัตลักษณ์ทีม (Team Identity) ในวันที่ ๒๙ สิงหาคม ๒๕๖๙ ณ โรงแรมดิ เอ็มเมอรัลด์ รัชดา กรุงเทพมหานคร โดยโครงการฯ สนับสนุนที่พักสำหรับผู้เข้าร่วมอบรม ในคืนวันที่ ๒๙ สิงหาคม ๒๕๖๙ พร้อมทั้งสนับสนุนงบประมาณแก่ทีมที่เข้าร่วมทีมละ ๕,๐๐๐ บาท เพื่อเป็นค่าเดินทางและค่าเบี้ยเลี้ยง ภายหลังการอบรม ผู้เข้าร่วมสามารถนำความรู้ไปต่อยอดสู่กิจกรรมการประกวดออกแบบเสื้อ (ESPORTS CULTURE CREATOR : JERSEY DESIGN CHALLENGE) โดยแต่ละทีมประกอบด้วย นักศึกษา ๔ คน และอาจารย์ที่ปรึกษา ๑ คน รวม ๕ คนต่อทีม และผลงานที่ได้รับการคัดเลือกมีโอกาสดำเนินการพัฒนาต่อยอดสู่การใช้งานจริงและแพลตฟอร์มเกม TalesRunner โดยตอบรับผ่าน QR Code ท้ายหนังสือฉบับนี้

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ขอให้ท่านประชาสัมพันธ์และเชิญชวนนักศึกษาเข้าร่วมการอบรมด้านการออกแบบและกิจกรรมการประกวดออกแบบเสื้อ 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

จึงเรียนมาเพื่อทราบและพิจารณาดำเนินการในส่วนที่เกี่ยวข้องต่อไป

ขอแสดงความนับถือ



(นายบัณฑิต ออกแมน)

ผู้ช่วยเลขาธิการคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ปฏิบัติราชการแทน

QR Code

QR Code

ตอบรับ

รายละเอียดโครงการ

เลขาธิการคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

สำนักมาตรฐานการอาชีวศึกษาและวิชาชีพ

กลุ่มพัฒนาและส่งเสริมกิจการนักศึกษา

โทร. ๐ ๒๐๒๖ ๕๕๕๕ ต่อ ๕๒๐๐

เรียน ผู้อำนวยการ

ด้วย สอศ.ขอความอนุเคราะห์
ประชาสัมพันธ์และเชิญชวนนักศึกษา
เข้าร่วมการอบรมด้านการออกแบบและ
/ เพื่อโปรดทราบ กิจกรรมการออกแบบเสื้อ
เพื่อโปรดพิจารณา มาเพื่อ
/ เห็นควรแจ้ง/ให้/รองฯ ผ.ว.
หน.สาขาวิชาผ้าฯ

นางสาวอัญชลี ธรรมศรีใจ
หัวหน้างานบริหารงานทั่วไป
24 ส.ค. 69

☐ทราบ.....

☒แจ้ง.....

☐มอบ.....

(นายวิรุติ ลีจินดา)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยสารพัดช่างลำปาง

สมาคมอีสปอร์ตเพื่อการศึกษา และพัฒนาส่งเสริมศักยภาพเยาวชน

๙/๑๓๒ ซ.สุคนธ์สวัสดิ์ ๒๕ แขวงลาดพร้าว

เขตลาดพร้าว กรุงเทพฯ ๑๐๒๓๐

วันที่ ๑๘ เดือนสิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๙

เรื่อง ขออนุญาตประชาสัมพันธ์และเชิญชวนนักศึกษาเข้าร่วมการอบรมด้านการออกแบบและกิจการ
การประกวดออกแบบเสื้อ

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 จึงขออนุญาตประชาสัมพันธ์สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ประชาสัมพันธ์และเชิญชวนนักศึกษาและอาจารย์ที่ปรึกษาที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรม โดยตอบรับผ่าน QR Code ที่แนบมาพร้อมหนังสือนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์และเชิญชวนนักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถืออย่างสูง

ลงชื่อ

(นายธณณ ธนกรประภา)

นายกสมาคมอีสปอร์ตเพื่อการศึกษา
และพัฒนาส่งเสริมศักยภาพเยาวชน

แบบตอบรับเข้าร่วมกิจกรรม

ขอเชิญสถานศึกษาและผู้สนใจเข้าร่วมกิจกรรมอบรมด้านการออกแบบและการสร้างอัตลักษณ์ทีม (Team Identity)

วันที่ ๒๙ สิงหาคม ๒๕๖๙

ณ โรงแรมดิ เอ็มเมอรัลด์ รัชดา กรุงเทพมหานคร

กรุณาสแกน QR Code เพื่กรอกข้อมูลและตอบรับเข้าร่วมกิจกรรม



รายละเอียดกิจกรรมและหลักเกณฑ์การเข้าร่วม

โครงการ BUFF TO BUILD NUMBER ONE

กิจกรรม ESPORTS CULTURE CREATOR : JERSEY DESIGN CHALLENGE



เปิดรับสมัคร ๑๕ กรกฎาคม ๒๕๖๔ (๑๒.๐๐ น.) และสิ้นสุดในวันที่ ๒๐ สิงหาคม ๒๕๖๔ (๒๓.๕๙ น.)

สมัครได้ทาง : <https://forms.gle/wmFdymqmtu7gcD๙E๗>

หรือ สแกน QR CODE ด้านบน

๑. กติกาการรับสมัคร

๑.๑ คุณสมบัติผู้สมัครเข้าร่วม

- 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 โดยจะต้องแจ้งชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาพร้อมกับการสมัครเข้าร่วมการประกวดตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่คณะกรรมการกำหนด
- เมื่อพ้นกำหนดระยะเวลาการรับสมัคร หากทีมใดส่งข้อมูลการสมัครหรือเอกสารประกอบการสมัครไม่ครบถ้วน ไม่ถูกต้อง หรือไม่ปฏิบัติตามหลักเกณฑ์และเงื่อนไขที่กำหนด คณะผู้จัดงานขอสงวนสิทธิ์ในการตัดสิทธิ์การเข้าร่วมการประกวดของทีมนั้นทันที
- ภายหลังสิ้นสุดระยะเวลาการรับสมัคร คณะผู้จัดงานขอสงวนสิทธิ์ไม่อนุญาตให้มีการแก้ไข เปลี่ยนแปลง เพิ่มหรือลดจำนวนสมาชิก รวมถึงการเปลี่ยนแปลงรายชื่อสมาชิกหรืออาจารย์ที่ปรึกษาประจำทีม ไม่ว่ากรณีใด เว้นแต่จะได้รับความเห็นชอบจากคณะผู้จัดงานเป็นลายลักษณ์อักษร
- การประกวดครั้งนี้รับสมัครสถาบันอุดมศึกษาเข้าร่วมการประกวด จำนวนไม่เกิน ๓๒ สถาบัน (หรือ ๓๒ วิทยาเขต ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนด) โดยแต่ละสถาบันหรือวิทยาเขตมีสิทธิ์ส่งทีมผู้แทนเข้าร่วมการประกวดได้เพียง ๑ ทีมเท่านั้น
- กรณีสถาบันอุดมศึกษามีหลายวิทยาเขต ให้ถือว่าวิทยาเขตแต่ละแห่งเป็นหน่วยสมัครที่แยกจากกัน และสามารถสมัครเข้าร่วมการประกวดได้แห่งละ ๑ ทีม เช่น มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน และมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา ให้ถือเป็นคนละวิทยาเขต และสามารถส่งทีมผู้แทนเข้าร่วมการประกวดได้วิทยาเขตละ ๑ ทีม
- การรับสมัครเป็นไปตามหลักการ "สมัครก่อน มีสิทธิ์ก่อน" (First Come, First Served) โดยพิจารณาจากลำดับของทีมที่ดำเนินการสมัครและส่งข้อมูลครบถ้วนสมบูรณ์ตามหลักเกณฑ์ที่คณะกรรมการกำหนด 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 ตามแนวคิดและหลักเกณฑ์การประกวดที่คณะกรรมการกำหนด

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

๓. เกณฑ์และกติกาการประกวด รอบ ๓๒ ทีม (ผลโหวตออนไลน์)

- ผู้เข้าร่วมการประกวดทั้ง ๓๒ ทีม จะต้องเข้าร่วมกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) ตามวัน เวลา และสถานที่ที่คณะกรรมการกำหนด 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 จะพิจารณาจากคะแนนที่ได้รับจากการกดปฏิกริยา (Reaction) บน ภาพผลงานที่เผยแพร่ผ่าน Fanpage Facebook ของ CEYDA และ Tales Runner : Dream Journey by HOF เท่านั้น โดยปฏิกริยา (Reaction) ทุกประเภทจะมีค่าเท่ากัน และนับ ๑ ปฏิกริยา (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 หากตรวจพบการกระทำอันอาจก่อให้เกิดความได้เปรียบโดยมิชอบหรือส่งผลกระทบต่อความเป็นธรรมของการประกวด อาทิ การสร้างบัญชีผู้ใช้งานปลอม การใช้ระบบอัตโนมัติ (Bot) การซื้อขายกดปฏิสัมพันธ์ (Engagement) หรือการกระทำอื่นใดในลักษณะเดียวกัน คณะผู้จัดงานมีสิทธิ์ตัดคะแนน ตัดสิทธิ์ หรือดำเนินการตามที่เห็นสมควรได้ทันที โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
 - กรณีที่มีทีมได้รับคะแนนเท่ากันและมีผลต่อการผ่านเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ คณะกรรมการและคณะผู้จัดงานจะเป็นผู้พิจารณาวินิจฉัยเพื่อหาข้อยุติ โดยคำวินิจฉัยและผลการพิจารณาถือเป็นที่สุด
 - คณะผู้จัดงานขอสงวนสิทธิ์ในการตีความ แก้ไข เปลี่ยนแปลง หรือวินิจฉัยประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการประกวด รวมถึงกรณีที่มีได้กำหนดไว้ในระเบียบการประกวดฉบับนี้ โดยคำวินิจฉัยและคำตัดสินของคณะกรรมการและคณะผู้จัดงานในทุกกรณีให้ถือเป็นที่สุด และผู้เข้าร่วมการประกวดตกลงยอมรับผลการพิจารณาดังกล่าวโดยไม่มีข้อโต้แย้ง

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 โดยทีมที่ได้รับคะแนนรวมสูงสุดจะได้รับรางวัลตามที่คณะผู้จัดงานกำหนด
 - คณะผู้จัดงานขอสงวนสิทธิ์ในการตีความ แก้ไข เปลี่ยนแปลง หรือวินิจฉัยประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการประกวด รวมถึงกรณีที่มีได้กำหนดไว้ในระเบียบการประกวดฉบับนี้ โดยคำวินิจฉัยและคำตัดสินของคณะกรรมการและคณะผู้จัดงานในทุกกรณีให้ถือเป็นที่สุด และผู้เข้าร่วมการประกวดตกลงยอมรับผลการพิจารณาดังกล่าวโดยไม่มีข้อโต้แย้ง

๔. การกระทำความผิดและบทลงโทษ

- ผู้เข้าร่วมการประกวดต้องสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง โดยห้ามใช้ระบบปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ในการสร้างสรรค์หรือออกแบบผลงานทั้งหมดหรือบางส่วนที่เป็นสาระสำคัญของผลงาน ทั้งนี้ หากคณะผู้จัดงานตรวจสอบและพบว่าผลงานมีการใช้ AI ในการสร้างสรรค์หรือออกแบบอันเป็นการฝ่าฝืนหลักเกณฑ์ที่กำหนด คณะผู้จัดงานขอสงวนสิทธิ์ในการตัดสิทธิ์ผู้เข้าร่วมการประกวดทีมดังกล่าวได้ทันที โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
- ผู้เข้าร่วมการประกวดสามารถใช้ AI เป็นเครื่องมือเพื่ออำนวยความสะดวกในขั้นตอนการปฏิบัติงานที่มีการสร้างสรรค์หรือออกแบบผลงาน เช่น การลบพื้นหลัง การปรับขนาดไฟล์ การจัดการไฟล์ หรือการดำเนินการ

ทางเทคนิคอื่นที่ไม่มีผลต่อเนื้อหาสาระหรือความคิดสร้างสรรค์ของผลงาน ทั้งนี้ การใช้ AI จะต้องไม่ส่งผลกระทบต่อความเป็นผลงานที่ผู้เข้าร่วมการประกวดสร้างสรรค์ขึ้นด้วยตนเอง

- ห้ามมิให้ผู้เข้าร่วมการประกวดคัดลอก ดัดแปลง หรือนำผลงานของบุคคลอื่น ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน มาใช้เป็นผลงานของตนเอง รวมทั้งห้ามแสวงหาประโยชน์จากผลงานของผู้อื่นเพื่อส่งเข้าประกวด หากคณะกรรมการตรวจพบการกระทำดังกล่าว คณะผู้จัดงานขอสงวนสิทธิ์ในการตัดสิทธิ์ผู้เข้าร่วมการประกวดที่ผิดดังกล่าว ได้ทันที โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
- ผลงานที่ส่งเข้าประกวดจะต้องเป็นผลงานที่ผู้เข้าร่วมการประกวดสร้างสรรค์ขึ้นเอง และต้องไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ เครื่องหมายการค้า สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา สิทธิส่วนบุคคล หรือสิทธิอื่นใดของบุคคล องค์กร หรือหน่วยงานใด
- ในกรณีที่มีการร้องเรียน ข้อโต้แย้ง หรือข้อพิพาทอันเกี่ยวเนื่องกับผลงานที่ส่งเข้าประกวด ผู้เข้าร่วมการประกวดจะต้องเป็นผู้รับผิดชอบต่อความเสียหายและผลทางกฎหมายที่อาจเกิดขึ้นแต่เพียงผู้เดียว โดยคณะกรรมการจัดงานจะไม่รับผิดชอบต่อความเสียหายหรือข้อพิพาทดังกล่าวไม่ว่ากรณีใด
- ผลงานที่ส่งเข้าประกวดจะต้องนำเสนออัตลักษณ์ความเป็นไทยอย่างสร้างสรรค์ เหมาะสม และเคารพต่อคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรม โดยต้องไม่มีเนื้อหา รูปภาพ สัญลักษณ์ หรือองค์ประกอบใดที่เป็นการบิดเบือน ล้อเลียน ดูหมิ่น หรือก่อให้เกิดความเสียหายต่อศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี สถาบันสำคัญของชาติ หรือภาพลักษณ์ของประเทศไทย
- คณะผู้จัดงานขอสงวนสิทธิ์ในการตรวจสอบคุณสมบัติและความถูกต้องของผลงานตลอดระยะเวลาการประกวด และหากตรวจพบว่าผลงานไม่เป็นไปตามหลักเกณฑ์หรือเงื่อนไขที่กำหนด คณะผู้จัดงานมีสิทธิ์ตัดสิทธิ์ผู้เข้าร่วมการประกวด เพิกถอนผลการตัดสิน หรือเรียกคืนรางวัลได้ตามความเหมาะสม โดยคำวินิจฉัยของคณะกรรมการให้ถือเป็นที่สุด

๕. การแต่งกายในการร่วมอบรม Workshop และการนำเสนอผลงานรอบชิงชนะเลิศ

- ผู้เข้าร่วมการประกวดทุกคนจะต้องแต่งกายด้วยเครื่องแบบนักศึกษา หรือชุดเครื่องแบบประจำสถาบันการศึกษาที่สังกัด ตลอดระยะเวลาการเข้าร่วมกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) และการประกวดรอบชิงชนะเลิศ (Final Pitching)
- ผู้เข้าร่วมการประกวดจะต้องแต่งกายสุภาพและเหมาะสม โดยห้ามสวมใส่กางเกงยีนส์ที่มีรอยฉีกขาด กางเกงหรือเครื่องแต่งกายที่ไม่สุภาพ รองเท้าแตะ หรือเครื่องแต่งกายอื่นใดที่คณะกรรมการเห็นว่าไม่เหมาะสมกับลักษณะของกิจกรรมและการประกวด
- 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 คณะผู้จัดงานขอสงวนสิทธิ์ในการนำผลงานไปพัฒนา ปรับปรุง ดัดแปลง ผลิตรายการ 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

1
TO BE NUMBER ONE



การประกวด “ออกแบบเสื้ออีสปอร์ต”
✧ ในธีม “อัตลักษณ์ไทยร่วมสมัย” ✧
— ของนักศึกษา 32 สถานศึกษาทั่วประเทศ! —

ชิงทุนการศึกษา
รวม **100,000 บาท**

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

BUFF
TO BUILD
NUMBER ONE

C-YDA

HALL
FAME

TALES
RUNNER





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) ไปจนถึงการพัฒนาผลงานที่สามารถนำไปใช้งานได้จริงทั้งในรูปแบบของเสื้อแข่งอีสปอร์ต (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

ผลงานที่ผ่านเข้ารอบตัดสินได้รับการพัฒนาร่วมกับผู้ผลิตเสื้อกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพเพื่อผลิตเป็นต้นแบบ (Prototype) สำหรับใช้ในการนำเสนอ และผลงานที่ได้รับคัดเลือก จะได้รับการต่อยอดพัฒนาเป็นไอเทมภายในเกม **Tales Runner** รวมถึงโอกาสในการต่อยอดเป็นสินค้าเชิงพาณิชย์ (Commercial Merchandise) ในอนาคต

มาตามคำเรียกร้อง! ขยายเวลารับสมัคร!

สมัครได้ตั้งแต่วันนี้ - 20 สิงหาคม 2569

พิเศษ! สำหรับผู้ประกวด : ได้เข้าร่วมอบรม & รับประกาศนียบัตร

★ **สแกน** ★
เพื่อเข้าร่วมโครงการ
หรือคลิกลิงก์ในแคปชั่น



**นิสิต-นักศึกษาสายออกแบบ
รวมทีมแล้วมาเจอกันได้เลย!**



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

กิจกรรมประกวดออกแบบเสื้อทีมอีสปอร์ตถ่ายทอดอัตลักษณ์ไทยสู่โลกดิจิทัลระดับมหาวิทยาลัยผสมผสานวัฒนธรรมความเป็นไทยและความทันสมัยของอีสปอร์ตไว้ในผลงานเดียว

คัดเลือกเพียง 32 มหาวิทยาลัย เข้าร่วมการแข่งขันระดับประเทศ เปิดพื้นที่ให้นิสิตนักศึกษา ได้แสดงไอเดียและความคิดสร้างสรรค์ ชิงทุนการศึกษา รวม 100,000 บาท และผลงาน ของผู้ชนะจะถูกนำไปใส่ในเกม Tales Runner และผลิตเป็น TO BE NUMBER ONE ESPORTS JERSEY

กิจกรรมนี้ไม่ได้มีเพียงการส่งผลงานเข้าประกวดแต่ผู้เข้าประกวดทุกทีมจะได้เข้าร่วมกิจกรรมอบรมสุด Exclusive เรียนรู้ผ่านมุมมองและประสบการณ์จากมืออาชีพด้านการออกแบบ และอีสปอร์ตพร้อมรับประกาศนียบัตรการเข้าร่วมกิจกรรม

โอกาสให้ทุกคนได้พัฒนากทักษะการออกแบบฝึกกระบวนการคิดเรียนรู้การทำงานเป็นทีมและเข้าใจการประยุกต์ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในบริบทของอีสปอร์ตเพื่อนำความรู้ไปต่อยอดและสร้าง สรรค์ผลงานในอนาคต

📌 เปิดรับสมัครวันนี้ - 20 สิงหาคม 2569 เวลา 23.59 น.
สมัครได้ที่: <https://forms.gle/w3Fdymq3tu7gcD9E7>

คุณสมบัติผู้เข้าประกวด

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



ศึกษา Rule Book ก่อนการสมัครได้ที่ลิงก์
หรือ สแกน QR CODE :
<https://bit.ly/4faYFmN>

1



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

ติดตามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่
FACEBOOK PAGE: CEYDA



1



คุณสมบัติผู้เข้าร่วม



สมาชิกทีมละ 4 คน



สมาชิกทุกคนต้องมาจาก
มหาวิทยาลัยเดียวกัน



สามารถมาจากต่างคณะ
และต่างชั้นปีได้



1



รางวัลทุนการศึกษา

รางวัลชนะเลิศ

ANGEL

รับทุน
การศึกษา

50,000 บาท

นำเสื้อและไอเทมเข้าในเกม TALES RUNNER
ผลิตเป็นเสื้อให้ทีม TO BE NUMBER ONE ESPORTS JERSEY

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1

รับทุน
การศึกษา

30,000 บาท

รางวัลชมเชย

รับทุน
การศึกษา

10,000 บาท

จำนวน 2 รางวัล



1



กำหนดการกิจกรรม

เปิดรับสมัคร

15 ก.ค. - 20 ส.ค. 69

ประกาศรายชื่อผู้มีสิทธิ์ประกวด

21 ส.ค. 69

จัดอบรม WORKSHOP

29 ส.ค. - 30 ส.ค. 69

ส่งผลงานออกแบบ

30 ส.ค. - 11 ก.ย. 69

เปิดโหวตผลงาน
รอบคัดเลือก (ONLINE SUBMISSION)

14 ก.ย. - 16 ก.ย. 69

รอบชิงชนะเลิศ (FINAL PITCHING)

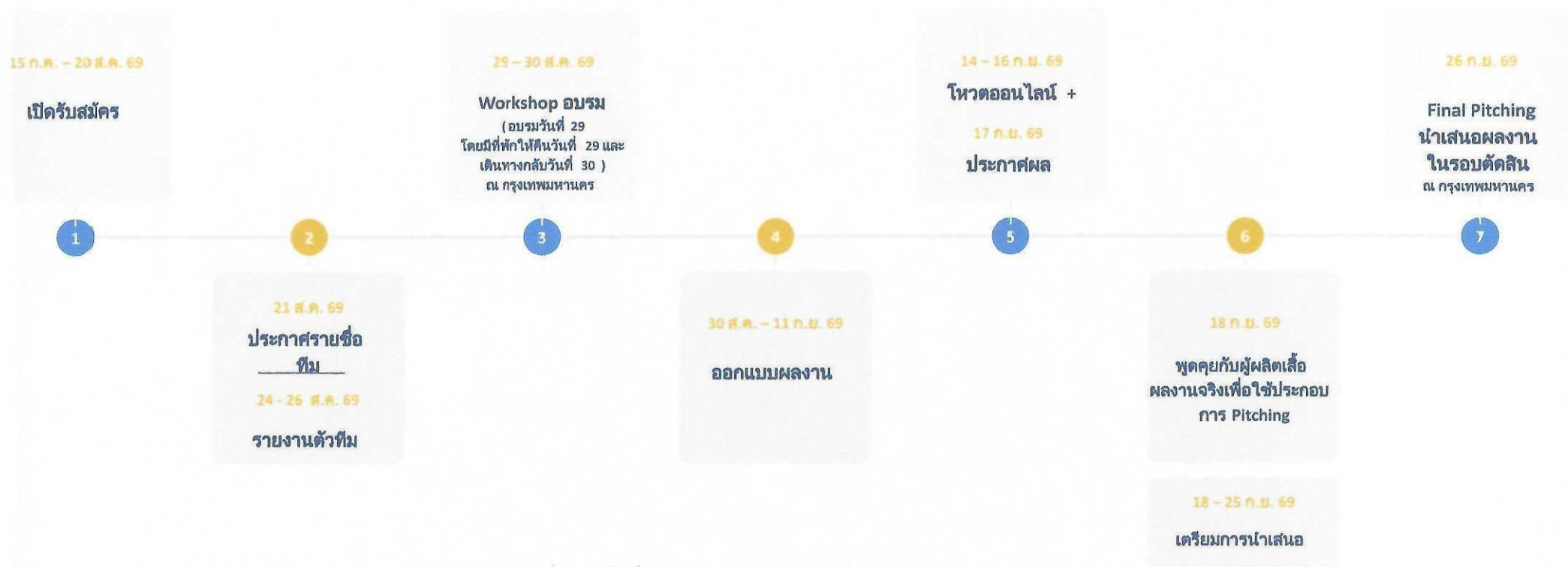
26 ก.ย. 69





PROJECT TIMELINE

ไทม์ไลน์ภาพรวมโครงการ



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



กำหนดการวันที่ 29 - 30 สิงหาคม 2569

สำหรับทีมตัวแทนสถานศึกษาที่เข้าร่วมโครงการทั้ง 32 ทีม

กำหนดการวันเข้าเดินทางเข้าร่วมกิจกรรม Workshop วันเสาร์ที่ 29 สิงหาคม พ.ศ. 2569

เวลา	กิจกรรม	วิทยากร / ผู้รับผิดชอบ	รายละเอียด	หมายเหตุ
10.00 - 12.30 น.	ลงทะเบียน / เดินทางถึงสถานที่จัดกิจกรรม	ทีมผู้จัดโครงการ	ผู้เข้าร่วมโครงการลงทะเบียนเข้างานรับเอกสารประกอบการอบรม	โครงการมีอาหารกลางวันแบบกล่องรับรอง
13.00 - 13.15 น.	พิธีเปิดโครงการ	ทีมผู้จัดโครงการ	กล่าวต้อนรับและเปิดโครงการ BUFF TO BUILD NUMBER ONE	
13.15 - 14.00 น.	หัวข้อที่ 1: ภาพรวมโครงการและแนวทางการประกวด	นายฐณณ รณกรประภา นายกสมาคม CEYDA	ที่มาและวัตถุประสงค์ของโครงการภาพรวมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต	
14.00 - 14.50 น.	หัวข้อที่ 2: พื้นฐานความเข้าใจเกี่ยวกับเกมอีสปอร์ต(TalesRunner)	คุณอุ๋ (ZELFUR) สิทธิกร ขอรเกียรติยศ	• แนะนำเกม Tales Runner • 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	คุณบ๊อง (V.A.C.) วราภุช วัชรนาเกษม	• การตีโจทย์และทำความเข้าใจแบรนด์ การสร้างแนวคิดและการเล่าเรื่องผ่านงานออกแบบ • การตีความอัตลักษณ์ไทยสู่การออกแบบอีสปอร์ต • 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	วิทยากรทั้ง 3 ท่าน	ตอบข้อซักถามด้านการออกแบบและการพัฒนาผลงาน แนวทางการปรับปรุงผลงานก่อนส่งประกวด	
17.10 - 17.40 น.	หัวข้อที่ 5: การจัดการไฟล์และการจัดส่งผลงาน	พาร์ทวิทยากร (คุณแอร์)	• แนวทางการออกแบบที่สอดคล้องกับ Art Direction ของเกม • ตัวอย่าง In-game Item และผลงาน • หลักการออกแบบสื่อสำหรับ In-game Item • รูปแบบไฟล์และมาตรฐานการจัดส่ง	
17.40 - 18.00 น.	สรุปกิจกรรมและพิธีปิดWorkshop	ทีมผู้จัดโครงการ	สรุปกิจกรรมและย้ำกำหนดส่งผลงาน	

กำหนดการวันเดินทางกลับ วันเสาร์ที่ 30 สิงหาคม พ.ศ. 2569

เวลา	กิจกรรม	วิทยากร / ผู้รับผิดชอบ	รายละเอียด	หมายเหตุ
07.00 - 09.00 น.	รับประทานอาหารเช้า / เตรียมสัมภาระ		ผู้เข้าร่วมโครงการรับประทานอาหารเช้าและจัดเก็บสัมภาระที่พัก	โรงแรมมีอาหารเช้ารับรอง
09.00 - 11.00 น.	เดินทางกลับภูมิลำเนา / สถาบันการศึกษา	ทีมผู้จัดโครงการ	ผู้เข้าร่วมโครงการทยอยเดินทางออกจากที่พัก เดินทางโดยสวัสดิภาพ	

* กำหนดเวลาโดยประมาณ อาจมีการปรับเปลี่ยนตามความเหมาะสมของโครงการ

ESPORTS CULTURE CREATOR : JERSEY DESIGN CHALLENGE 2026



กำหนดการวันที่ 26 - 27 กันยายน 2569

สำหรับทีมตัวแทนสถานศึกษา 4 ทีมสุดท้ายที่ผ่านเข้ารอบ

กำหนดการวันเข้าเดินทางเข้าร่วมกิจกรรม Workshop วันเสาร์ที่ 26 กันยายน พ.ศ. 2569				
เวลา	กิจกรรม	ผู้รับผิดชอบ / กรรมการ	รายละเอียด	หมายเหตุ
10.00 - 12.30 น.	ลงทะเบียน / เดินทางถึงสถานที่จัดกิจกรรม	ทีมผู้จัดการโครงการ	4 ทีมสุดท้าย เดินทางมาลงทะเบียน และเตรียมความพร้อมก่อนนำเสนอ	โครงการอาหารกลางวัน แบบกล่องรับรอง
13.00 - 13.15 น.	พิธีเปิดรอบชิงชนะเลิศ	ทีมผู้จัดการโครงการ	กล่าวต้อนรับ แนะนำคณะกรรมการ และชี้แจงกติกาการนำเสนอผลงาน	
13.15 น. - 15.15	ทีมที่ 1: นำเสนอผลงาน (Final Pitching)	ทีมที่ 1 คณะกรรมการ 3 ท่าน	นำเสนอแนวคิดและผลงานเสื้อ Jersey และปีก (Wing) 25 นาที + ตอบข้อซักถามกรรมการ 5 นาที (รวมทีมละ 30 นาที)	
	ทีมที่ 2: นำเสนอผลงาน (Final Pitching)	ทีมที่ 2 คณะกรรมการ 3 ท่าน	นำเสนอแนวคิดและผลงานเสื้อ Jersey และปีก (Wing) 25 นาที + ตอบข้อซักถามกรรมการ 5 นาที (รวมทีมละ 30 นาที)	
	ทีมที่ 3: นำเสนอผลงาน (Final Pitching)	ทีมที่ 3 คณะกรรมการ 3 ท่าน	นำเสนอแนวคิดและผลงานเสื้อ Jersey และปีก (Wing) 25 นาที + ตอบข้อซักถามกรรมการ 5 นาที (รวมทีมละ 30 นาที)	
	ทีมที่ 4: นำเสนอผลงาน (Final Pitching)	ทีมที่ 4 คณะกรรมการ 3 ท่าน	นำเสนอแนวคิดและผลงานเสื้อ Jersey และปีก (Wing) 25 นาที + ตอบข้อซักถามกรรมการ 5 นาที (รวมทีมละ 30 นาที)	
15.15 - 15.45 น.	พักเบรก	-	รับประทานอาหารว่าง / กรรมการสรุปคะแนนเบื้องต้น	โครงการอาหารว่าง แบบกล่องรับรอง
	คณะกรรมการพิจารณาและสรุปผลคะแนน	คณะกรรมการ 3 ท่าน	รวมคะแนนตามเกณฑ์การตัดสิน และคัดเลือกทีมที่ได้คะแนนรวมสูงสุดเพื่อรับ รางวัลชนะเลิศ	
15.45 - 16.00 น.	ประกาศผลรางวัลและพิธีปิดโครงการ	ทีมผู้จัดการโครงการ	ประกาศผลทีมชนะเลิศ (ทีมคะแนนรวมสูงสุด) มอบรางวัล ถ่ายภาพร่วมกัน และกล่าวปิดโครงการ	
กำหนดการวันเดินทางกลับ วันเสาร์ที่ 27 กันยายน พ.ศ. 2569				
เวลา	กิจกรรม	วิทยากร / ผู้รับผิดชอบ	รายละเอียด	
07.00 - 09.00 น.	รับประทานอาหารเช้า / เตรียมสัมภาระ		ผู้เข้าร่วมโครงการรับประทานอาหารเช้าและจัดเก็บสัมภาระที่พักร	โรงแรมอาหารเช้ารับรอง
09.00 - 11.00 น.	เดินทางกลับภูมิลำเนา / สถาบันการศึกษา	ทีมผู้จัดการโครงการ	ผู้เข้าร่วมโครงการทยอยเดินทางออกจากที่พัก เดินทางโดยสวัสดิภาพ	

* กำหนดเวลาโดยประมาณ อาจมีการปรับเปลี่ยนตามความเหมาะสมของโครงการ

ESPORTS CULTURE CREATOR : JERSEY DESIGN CHALLENGE 2026



HOSPITALITY INFORMATION

การสนับสนุนการเดินทางและที่พักสำหรับทีมตัวแทนสถานศึกษา

ลำดับ	รายการ	รอบที่ 1	รอบที่ 2
1	วันเข้าร่วมกิจกรรมอบรม	29 สิงหาคม 2569	26 กันยายน 2569
2	ผู้เข้าร่วมโครงการ	นักศึกษา 128 ท่าน และ อาจารย์ 32 ท่าน (ทีมตัวแทนสถานศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ 32 ทีม)	นักศึกษา 16 ท่าน และ อาจารย์ 4 ท่าน (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	สำเนาบัตรประชาชนและสำเนาบัตรนักศึกษา พร้อมลง ลายมือชื่อรับรองสำเนาถูกต้อง	สำเนาบัตรประชาชน และสำเนาบัตรนักศึกษา พร้อมลง 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 ธนกรประภา (นายกสมาคม
CEYDA)

2

ปูพื้นฐานความเข้าใจเกม Tales Runner

คุณเจ้ (ZELFUR) สิทธิกร ขจรเกียรติยศ

3

การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร (Brand Identity / CI) และการออกแบบเชิงสร้างสรรค์

คุณเบ๊อบ (V.A.C)

4

Q&A

วิทยากรทั้ง 3 ท่าน ร่วมกับผู้แทน
กระทรวงวัฒนธรรม

5

การจัดการไฟล์และการจัดส่งผลงาน

ทีม Tales Runner



SPEAKERS

นายรณณ ธนกรประภา



นายรณณ ธนกรประภา

นายกสมาคม CEYDA

Session 1 · ภาพรวมอุตสาหกรรม

เกม

และอีสปอร์ต



SPEAKERS

คุณเจ๋ (ZELFUR)



คุณเจ๋ (ZELFUR)

สิทธิกร ขจรเกียรติยศ

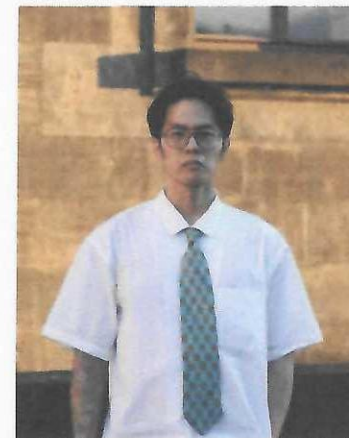
Session 2 ·

- แนะนำเกม Tales Runner
- การทำ Game Publisher และวิธี
สื่อสาร Community



SPEAKERS

คุณเบ๊อบ (V.A.C.)



คุณเบ๊อบ (VAC)

วราภฤช วิวัฒนาเกษม
นักออกแบบอัตลักษณ์องค์กร

Session 3 · Brand Identity &
Creative Design

- การตีโจทย์และทำความเข้าใจบริฟ
- การสร้างแนวคิดและการเล่าเรื่อง
ผ่านงานออกแบบ
- การตีความอัตลักษณ์ไทยสู่การ
ออกแบบอีสปอร์ต
- 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 × Digital Asset

4

ผลิตได้จริง

เลือกแข่งขันจริง + ไอเทมในเกม



03 · DESIGN THEME

หัวข้อการออกแบบ

THAI IDENTITY NEXT LEVEL

ถ่ายทอดอัตลักษณ์ไทยสู่โลกอีสปอร์ต

ผู้เข้าแข่งขันสามารถตีความ “ความเป็นไทย” ได้อย่างสร้างสรรค์ ผ่านมุมมองร่วมสมัย โดยผสมผสานกับวัฒนธรรมอีสปอร์ต เพื่อสร้างผลงานที่มีเอกลักษณ์แตกต่าง 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
อัตลักษณ์ไทยกับ
การเชื่อมโยงระหว่าง Jersey และ Wings

8.2



Esports Jersey

ออกแบบเสื้อแข่งขันของทีม TO BE
NUMBER ONE ESPORTS ครบทุกด้าน
พร้อม Mockup

8.3



Wings Design

ออกแบบไอเทมปีกสำหรับเกม Tales
Runner ให้สอดคล้องกับ Jersey

หมายเหตุ : ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมออกแบบผลงานภายหลังจากการเข้าร่วมการอบรม

THAI IDENTITY

NEXT LEVEL

ถ่ายทอดอัตลักษณ์ไทยสู่โลกอีสปอร์ต — ออกแบบ Official Jersey ให้ TO BE NUMBER ONE ESPORTS

ESPORTS CULTURE CREATOR 2026