

452/66

วิทยาลัยเทคนิคเดชอุดม

เลขที่รับ ๑๖๕๑/๒๕๖๖
วันที่ ๖ ก.ย. ๖๖ เวลา ๗๐

ที่ ศธ 0604/13248

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
กระทรวงศึกษาธิการ กทม. 10300

5 กันยายน 2566

เรื่อง โครงการ BOTOK CUP การประกวดนวัตกรรมและการทำสื่อออนไลน์สู่ตลาดจีน สำหรับนักศึกษา
ระดับอาชีวศึกษา ครั้งที่ 3 ประจำปี พ.ศ. 2566

เรียน ผู้อำนวยการสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

สิ่งที่ส่งมาด้วย รายละเอียดโครงการฯ จำนวน 1 ฉบับ

ด้วยคณะกรรมการขับเคลื่อนการสอนอาชีวศึกษาพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์แห่งชาติจีน สถาบันขงจื่อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ บริษัท ปักกิ่งป่อเต่า เทคโนโลยีสารสนเทศ อนาคต จำกัด และบริษัท สโนไทย เอ็ดดูเคชั่น เทคโนโลยี จำกัด จัดโครงการ BOTOK CUP การประกวดนวัตกรรมและการทำสื่อออนไลน์สู่ตลาดจีน สำหรับนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา ครั้งที่ 3 ประจำปี พ.ศ. 2566 ในรูปแบบออนไลน์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสนับสนุนการสร้างบุคคลที่มีความรู้ความสามารถด้านทักษะเชิงเศรษฐกิจดิจิทัลในสถานศึกษาอาชีวศึกษาของไทย ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม เศรษฐกิจและการค้าระหว่างไทย - จีน และค้นหาแนวทางการพัฒนาผู้เชี่ยวชาญด้าน “ภาษาจีน + ทักษะทางวิชาชีพ” ที่มีประสิทธิภาพ ประกอบด้วย การเรียนภาษาจีน การอบรมทักษะเชิงดิจิทัล การทำงานและฝึกงาน และการบ่มเพาะการสร้างธุรกิจ รายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาด้วย

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาขอประชาสัมพันธ์โครงการ BOTOK CUP การประกวดนวัตกรรมและการทำสื่อออนไลน์สู่ตลาดจีน สำหรับนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา ครั้งที่ 3 ประจำปี พ.ศ. 2566 ในรูปแบบออนไลน์ ทั้งนี้ผู้สนใจสามารถสมัครเข้าร่วมโครงการฯ ได้ตั้งแต่บัดนี้ถึงวันที่ 18 ตุลาคม 2566 หรือสามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ นางสาวดลฤทัย แซ่ย่าง หมายเลขโทรศัพท์ 09 9275 6663

จึงเรียนมาเพื่อทราบและดำเนินการในส่วนที่เกี่ยวข้องต่อไป

☒ เพื่อโปรดทราบ☒ เพื่อโปรดพิจารณา☒ เพื่อโปรดมอบ☐ รองผู้อำนวยการทั้ง 4 ฝ่าย☐ ฝ่ายพัฒนากิจการนักเรียน นักศึกษา☐ ฝ่ายบริหารทรัพยากร☐ ฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ☐ ฝ่ายวิชาการ☐ อื่นๆ

ขอแสดงความนับถือ

(นายวิวัฒน์ ปัญจมะวัต)

ที่ปรึกษาด้านนโยบายและแผน รักษาการแทน

รองเลขาธิการคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ปฏิบัติราชการแทน

สำนักนโยบายและแผนการอาชีวศึกษา

เลขาธิการคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

โทร. 0 2026 5555 ต่อ 3012

โทรสาร 0 2280 1252

รับทราบเอกสาร

☐ ผบ.	
☐ ผอ.	
☐ ผ.	
☐ ผ.	

☒ ทราบ☒ แจ้ง☒ มอบ

รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ

1

8.โปสเตอร์



2023 第三屆“Botok杯” 国际职业院校创新创业邀请赛

2023 第三屆“Botok杯”国际职业院校创新创业邀请赛
2023 第三屆“Botok杯”国际职业院校创新创业邀请赛

รูปแบบการแข่งขัน **ออนไลน์**

- รอบคัดเลือก (โปสเตอร์+วิดีโอนำเสนอสินค้า)
- รอบชิงชนะเลิศ (ไลฟ์สดขายสินค้า)

8 สิงหาคม - 18 ตุลาคม 2566




QR ลงทะเบียน

QR แข่งขัน

ผู้จัดโครงการ

- บริษัท บอท็อก จำกัด (มหาชน) บริษัทพัฒนาธุรกิจนวัตกรรม
- บริษัท บอท็อก จำกัด (มหาชน) บริษัทพัฒนาธุรกิจนวัตกรรม
- บริษัท บอท็อก จำกัด (มหาชน) บริษัทพัฒนาธุรกิจนวัตกรรม
- บริษัท บอท็อก จำกัด (มหาชน) บริษัทพัฒนาธุรกิจนวัตกรรม
- บริษัท บอท็อก จำกัด (มหาชน) บริษัทพัฒนาธุรกิจนวัตกรรม
- บริษัท บอท็อก จำกัด (มหาชน) บริษัทพัฒนาธุรกิจนวัตกรรม

ผู้ร่วมจัดโครงการ

- บริษัท บอท็อก จำกัด (มหาชน) บริษัทพัฒนาธุรกิจนวัตกรรม
- บริษัท บอท็อก จำกัด (มหาชน) บริษัทพัฒนาธุรกิจนวัตกรรม
- บริษัท บอท็อก จำกัด (มหาชน) บริษัทพัฒนาธุรกิจนวัตกรรม
- บริษัท บอท็อก จำกัด (มหาชน) บริษัทพัฒนาธุรกิจนวัตกรรม
- บริษัท บอท็อก จำกัด (มหาชน) บริษัทพัฒนาธุรกิจนวัตกรรม
- บริษัท บอท็อก จำกัด (มหาชน) บริษัทพัฒนาธุรกิจนวัตกรรม



052-009-578/083-475-0478



Sinothai.edu@outlook.com

โครงการ Botok Cup การประกวดนวัตกรรมและการทำสื่อออนไลน์สู่ตลาดจีน สำหรับนักศึกษาระดับ อาชีวศึกษา ครั้งที่ 3 ประจำปี พ.ศ. 2566

1. แนวทางการแข่งขัน

เพื่อเป็นการส่งเสริมการพัฒนาบุคลากรที่มีทักษะเชิงบูรณาการอันเป็นที่ต้องการและสอดคล้องในการพัฒนาเศรษฐกิจเชิงดิจิทัลของวิทยาลัยอาชีวศึกษาจีน-ไทยและอาเซียน และเป็นการส่งเสริมการแลกเปลี่ยนและความร่วมมือด้านเศรษฐกิจ ภาษาและวัฒนธรรมในระดับสากล เพื่อแสวงหาหนทางในการพัฒนาบุคลากรที่มีทักษะเชิงดิจิทัลและมีความสร้างสรรค์ด้านนวัตกรรมอย่างมีประสิทธิภาพ ในปีพ.ศ. 2566 นี้ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการประเทศไทยร่วมกับคณะกรรมการขับเคลื่อนการสอนอาชีวศึกษาพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์แห่งชาติ(ประเทศจีน) ศูนย์สภาพัฒนาโครงการ E-commerce Valley “หนึ่งแถบหนึ่งเส้นทาง” สถาบันขงจื้อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ บริษัท ปักกิ่งป่อเต่า เทคโนโลยีสารสนเทศ อนาคต จำกัด และบริษัท สีนโไทย เอ็ดดูเคชั่น เทคโนโลยี จำกัด จัดโครงการ Botok Cup การประกวดนวัตกรรมและการทำสื่อออนไลน์สู่ตลาดจีน สำหรับนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา ครั้งที่ 3 ประจำปีพ.ศ. 2566 (ต่อไปนี้จะเรียกว่า “การแข่งขัน”) การแข่งขันดังกล่าวมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์รูปแบบใหม่ของความร่วมมือด้านการศึกษาระหว่างประเทศรูปแบบ “สี่รวมเป็นหนึ่ง” ประกอบด้วย การเรียนรู้ภาษาจีน การอบรมทักษะเชิงดิจิทัล การทำงานและฝึกงาน และการบ่มเพาะการสร้างธุรกิจ เพื่อยกระดับศักยภาพองค์กรรวมด้านทักษะภาษาจีน อีคอมเมิร์ซ การตลาดออนไลน์ ฯลฯ ของเยาวชนในประเทศจีน-ไทยและอื่นๆ อันสอดคล้องต่อความต้องการของอุตสาหกรรมในยุคเศรษฐกิจดิจิทัลรวมถึงการแลกเปลี่ยนและความร่วมมือระดับประเทศ เพื่อส่งเสริมการพัฒนาบุคลากรระดับสากลที่มีทักษะเชิงบูรณาการด้านภาษา วิชาชีพ และศักยภาพสูง

2. หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

2.1 หน่วยงานผู้จัดโครงการ

- สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการประเทศไทย
- คณะกรรมการขับเคลื่อนการสอนอาชีวศึกษาพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์แห่งชาติ(ประเทศจีน)
- ศูนย์สภาพัฒนาโครงการ E-commerce Valley “หนึ่งแถบหนึ่งเส้นทาง”
- สถาบันขงจื้อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- บริษัท ปักกิ่งป่อเต่า เทคโนโลยีสารสนเทศ อนาคต จำกัด
- บริษัท สีนโไทย เอ็ดดูเคชั่น เทคโนโลยี จำกัด

2.2 หน่วยงานร่วมจัดโครงการ

- หอการค้าไทย
- มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
- มหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์น เชียงใหม่

- วิทยาลัยพาณิชยการปักกิ่ง
- วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาเศรษฐศาสตร์และการค้าเจียงซู
- วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาเศรษฐศาสตร์และการค้ากวางสี
- วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาเศรษฐศาสตร์และการค้าฉูโจว
- วิทยาลัยการเงินและการค้าต้าหลี่โจว
- วิทยาลัยเครื่องกลอิเล็กทรอนิกส์มณฑลเจ้อเจียง
- วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาเศรษฐกิจการเกษตรเฮยหลงเจียง
- วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุตสาหกรรมเจียงซี

2.3 หน่วยงานสนับสนุน

วิทยาลัยผู้สนับสนุนฝ่ายไทย

วิทยาลัยบริหารธุรกิจและการท่องเที่ยวกรุงเทพ

วิทยาลัยพาณิชยการบางนา

วิทยาลัยเทคโนโลยีฐานเทคโนโลยี

วิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่

วิทยาลัยอาชีวศึกษาเชียงใหม่

วิทยาลัยการอาชีพจอมทอง

วิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ

วิทยาลัยอาชีวศึกษาพาณิชยการเชียงราย

วิทยาลัยเทคโนโลยีชินรัตน์ลำพูน

วิทยาลัยเทคโนโลยีบ้านแท่น

วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก

วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่

วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีสุโขทัย

วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุโขทัย

วิทยาลัยเทคนิคเขาวง

วิทยาลัยเทคนิคนครโคราช

วิทยาลัยการอาชีพสตึก

วิทยาลัยเทคโนโลยีท่าบ่อบัณฑิต

วิทยาลัยเทคนิคหัวตะพาน

วิทยาลัยการอาชีพหนองหาน

วิทยาลัยอาชีวศึกษาเชิงโน

วิทยาลัยสารพัดช่างจันทบุรี
วิทยาลัยเทคนิคตราด
วิทยาลัยเทคนิคนครนายก
วิทยาลัยเทคโนโลยีพัฒนการอยุธยา
วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีเพชรบุรี
วิทยาลัยเทคนิคระยอง
วิทยาลัยอาชีวศึกษานครราชสีมา
วิทยาลัยเทคโนโลยีสมุทรปราการ
วิทยาลัยเทคนิคสมุทรสาคร
วิทยาลัยการอาชีพหลังสวน
วิทยาลัยการอาชีพอ่าวลึก
วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานี
วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา
วิทยาลัยผู้สนับสนุนฝ่ายจีน
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาธุรกิจและการค้าอันฮุย
วิทยาลัยการค้าต่างประเทศปักกิ่ง
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาสารสนเทศปักกิ่ง
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาอุตสาหกรรมฉงชิ่ง
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาเยวหนงชิ่ง
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาการเงินกวางสี
วิทยาลัยวัสดุศาสตร์กวางสี
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาอีคอมเมิร์ซก๊วยโจว
วิทยาลัยอาชีวศึกษาเศรษฐศาสตร์และการค้าเหอหนาน
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาชลศาสตร์หวงเหอ
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาเจียงซี
วิทยาลัยอาชีวศึกษาการเงินและการค้าเจียงซี
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาสารสนเทศหนานจิง
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาที่หนานหนิง
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาอีคอมเมิร์ซซานตง
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาเลินหยาง
วิทยาลัยอาชีวศึกษานครเทียนจิน

วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาซอฟต์แวร์อุบล
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาและการเกษตรอินทรีย์
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาประชาชนฉวาง
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาอุตสาหกรรมการค้าเจียง
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษาเศรษฐศาสตร์และการค้าเจียง
วิทยาลัยเทคนิคอุบล
วิทยาลัยเศรษฐศาสตร์และการค้าเมืองต่งกว่าน
วิทยาลัยอาชีวศึกษาปิ่นโจว

3. กำหนดการแข่งขัน

- | | |
|-----------------------------------|--|
| 3.1 พิธีเปิดการแข่งขัน | วันที่ 8 สิงหาคม 2566 |
| 3.2 ระยะเวลารับสมัคร | ระหว่างวันที่ 8 สิงหาคม – 18 ตุลาคม 2566 เวลา 24.00 น. |
| 3.3 การอบรมก่อนการแข่งขัน | วันที่ 21 ตุลาคม 2566 |
| 3.4 การแข่งขันรอบคัดเลือก | วันที่ 22 กันยายน – 6 พฤศจิกายน 2566 |
| 3.5 ประกาศผลการแข่งขันรอบคัดเลือก | วันที่ 13 พฤศจิกายน 2566 |
| 3.6 การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ | วันที่ 24 พฤศจิกายน – 7 ธันวาคม 2566 |
| 3.7 ประกาศผลการตัดสิน | วันที่ 18 ธันวาคม 2566 |
| 3.8 พิธีมอบรางวัล | วันที่ 22 ธันวาคม 2566 |

4. คำอธิบายการแข่งขัน

4.1 คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

- 4.1.1 นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในวิทยาลัยอาชีวศึกษาจีน-ไทยและประเทศอื่นๆ
- 4.1.2 แต่ละทีมประกอบด้วยสมาชิก 3-5 คน โดยแต่ละวิทยาลัยสมัครได้ไม่เกิน 3 ทีม
- 4.1.3 ทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันมีอาจารย์ปรึกษาทีมละ 2 ท่าน และอาจารย์ที่ปรึกษาแต่ละท่านดูแลทีมการแข่งขันได้ไม่เกิน 2 ทีม
- 4.1.4 การแข่งขันในครั้งนี้สนับสนุนให้ผู้เข้าแข่งขันรวมทีมโดยมีนักศึกษาจีนกับนักศึกษาต่างชาติเข้าร่วม ซึ่งแต่ละทีมมีจำนวน 3-5 คน ประกอบด้วยนักศึกษาต่างชาติอย่างน้อย 2 สัญชาติ และมีอาจารย์ที่ปรึกษาจำนวน 2 ท่าน

4.2 สมัครเข้าร่วมการแข่งขัน

ทีมผู้เข้าแข่งขันทั้งหมดสมัครเข้าร่วมการแข่งขันผ่านเว็บไซต์ทางการของการแข่งขัน หลังจากตรวจสอบข้อมูลแล้วจึงจะถือว่าสมัครสำเร็จ

สมัครผ่านเว็บไซต์ <http://2023ctic.botok.com>

5. รายละเอียดการแข่งขัน

5.1 การแข่งขันรอบคัดเลือก

5.1.1 ระยะเวลาการแข่งขัน

ระหว่างวันที่ 22 กันยายน – 6 พฤศจิกายน 2566

5.1.2 เนื้อหาของการแข่งขัน

1) การออกแบบโปสเตอร์นำเสนอสินค้า

ผู้เข้าแข่งขันเลือกสินค้าที่เป็นเอกลักษณ์ในประเทศจีนหรืออาเซียนและสร้างสรรค์โปสเตอร์นำเสนอผลิตภัณฑ์ดังกล่าวแก่เป้าหมายการตลาดในเขตพื้นที่อาเซียน โดยมีวัตถุประสงค์ในการสร้างผลงานเพื่อสนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลของประเทศจีนและอาเซียน และส่งเสริมการบูรณาการระหว่างเศรษฐกิจดิจิทัลและภาคเศรษฐกิจจริง สินค้าที่เลือกสามารถเป็นสินค้าที่จับต้องได้ อาทิ สินค้าทางการท่องเที่ยวที่เป็นเอกลักษณ์ อาหาร ผลิตภัณฑ์บำรุงผิวและเครื่องสำอาง ผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพ ฯลฯ และสามารถเป็นสินค้าที่จับต้องไม่ได้ อาทิ วิถีชีวิต เส้นทางท่องเที่ยวที่เป็นเอกลักษณ์ ฯลฯ

ให้ออกแบบโปสเตอร์นำเสนอสินค้าที่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายของผลิตภัณฑ์และบริการ โดยใช้ภาษาจีน อังกฤษ ไทย หรือภาษาอื่นๆ ในประเทศอาเซียน (หากเป็นโปสเตอร์สองภาษา จะได้รับคะแนนพิเศษ) โปสเตอร์นำเสนอในรูปแบบรูปภาพและตัวอักษร ต้องมีการออกแบบเนื้อหาการประชาสัมพันธ์ข้อความโฆษณา โดยมีขนาดความกว้าง 790 px และความยาวไม่เกิน 1150 px

2) การผลิตวิดีโอสั้นนำเสนอสินค้า

เพื่อเป็นการยกระดับการบูรณาการระหว่างเศรษฐกิจดิจิทัลและภาคเศรษฐกิจจริง ให้ผลิตวิดีโอสั้นนำเสนอสินค้าที่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายของผลิตภัณฑ์และบริการ โดยใช้ภาษาจีน อังกฤษ ไทย หรือภาษาอื่นๆ ในประเทศอาเซียน (หากเป็นวิดีโอสองภาษา จะได้รับคะแนนพิเศษ) โดยถ่ายทำหลากหลายมุมมอง นำเสนอวิธีการใช้งานและผลลัพธ์อย่างรอบด้าน วิดีโอมีความยาวไม่เกิน 3 นาที

สินค้าที่เลือกต้องเป็นสินค้าเดียวกันกับโปสเตอร์นำเสนอสินค้า

5.1.3 รูปแบบและเกณฑ์การให้คะแนน

ให้คะแนนโดยคณะกรรมการ

มีสัดส่วนคะแนนได้แก่ คะแนนโปสเตอร์นำเสนอสินค้า 30% วิดีโอสั้นนำเสนอสินค้า 70%

1) เกณฑ์การให้คะแนนโปสเตอร์นำเสนอสินค้า

เกณฑ์การประเมิน	คำอธิบาย	คะแนน
ข้อกำหนดพื้นฐาน	1. ผลงานที่ใช้ในการแข่งขันควรระวังเรื่องลิขสิทธิ์ ห้ามกระทำการละเมิดลิขสิทธิ์หรือลอกเลียนแบบผลงานผู้อื่น หากเกิดเหตุการณ์ดังกล่าว ผลงานที่ใช้ในการแข่งขันถือเป็นโมฆะ 2. เนื้อหาของผลงานต้องมีความสร้างสรรค์และสื่อความในเชิงบวก ไม่ปรากฏเนื้อหาที่ขัดต่อข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง ห้ามใช้ข้อความที่ไม่	10

	เหมาะสม คำที่มีความหมายละเอียดอ่อน คำโฆษณาเกินจริงหรือข้อความอันเป็นเท็จ หากเกิดเหตุการณ์ดังกล่าว ผลงานจะไม่ได้รับคะแนน	
การออกแบบและจัดวาง	1. รูปภาพที่ใช้ อัตราส่วนต้องมีความเหมาะสม รูปร่างไม่ผิดเพี้ยน 2. การใช้สีมีความเหมาะสม สอดคล้องกับลักษณะพิเศษของเนื้อหาหลักของสินค้า บริการและการส่งเสริมการขาย 3. โปสเตอร์มีสไตล์การออกแบบที่ชัดเจน สามารถเน้นย้ำใจความสำคัญของสินค้า	30
ความสร้างสรรค์ของข้อความ	1. มีการแบ่งลำดับหัวข้อหลักและหัวข้อย่อยอย่างชัดเจน หัวข้อหลักมีความโดดเด่นและน่าสนใจ 2. เนื้อหาข้อความมีความชัดเจนและมีความหมายสอดคล้องกัน 3. เนื้อหาข้อความมีความสละสลวยและมีวิสัยทัศน์ที่กว้างไกล 4. รูปแบบ ตำแหน่ง เนื้อหาของข้อความมีความสอดคล้องกัน และเหมาะสมกับการออกแบบ	30
ทิศทางส่งเสริมการขาย	1. โปสเตอร์สามารถดึงดูดความสนใจและการมองเห็นของผู้ชมได้ดี 2. มีการกำหนดทิศทางส่งเสริมการขายที่ชัดเจน สามารถดึงดูดให้คลิกเข้าชมหรือทำความเข้าใจในเชิงลึก	30
คะแนนพิเศษ	ผลงานมีการออกแบบโดยใช้สองภาษา สามารถสื่อความและออกแบบสอดคล้องกับข้อความ จะได้รับคะแนนพิเศษ	5
	ทีมผสมสัญชาติ หากผู้เข้าแข่งขันต่างสัญชาติมีส่วนร่วมในการออกแบบจะได้รับคะแนนพิเศษ	5
คะแนนรวม		110

2) เกณฑ์การให้คะแนนวิธีโอสันน้ำเสนอสินค้า

เกณฑ์การประเมิน	คำอธิบาย	คะแนน
ข้อกำหนดพื้นฐาน	1. ผลงานที่ใช้ในการแข่งขันควรระวังเรื่องลิขสิทธิ์ ห้ามกระทำการละเมิดลิขสิทธิ์หรือลอกเลียนแบบผลงานผู้อื่น หากเกิดเหตุการณ์ดังกล่าว ผลงานที่ใช้ในการแข่งขันถือเป็นโมฆะ 2. เนื้อหาของผลงานต้องมีความสร้างสรรค์และสื่อความในเชิงบวก ไม่ปรากฏเนื้อหาที่ขัดต่อข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง ห้ามใช้ข้อความที่ไม่เหมาะสม คำที่มีความหมายละเอียดอ่อน คำโฆษณาเกินจริงหรือข้อความอันเป็นเท็จ หากเกิดเหตุการณ์ดังกล่าว ผลงานจะไม่ได้รับคะแนน	10

สร้างสรรค์ ของวิดีโอสั้น	1. สร้างสรรค์ผลงานต้นฉบับอย่างเป็นเอกลักษณ์ 2. มีตรรกะในการนำเสนออย่างชัดเจน มีโครงเรื่องที่ชัดเจน และ จังหวะที่เหมาะสม 3. หัวข้อมีความชัดเจน มีเนื้อหาที่โดดเด่น แนวคิดที่ชัดเจน สามารถ แสดงออกถึงความคิดและเรื่องราวตามยุคสมัย ทำให้ผู้ชมเกิด ความรู้สึกร่วม 4. มีสไตล์ที่เป็นเอกลักษณ์ มุมกล้องมีความพิเศษ มีความน่าสนใจ	40
ผลลัพธ์ของวิดีโอสั้น	1. ผลงานมีความสอดคล้องกับหัวข้อ สามารถอธิบายข้อมูลและ ส่งเสริมการตลาดแก่สินค้าที่เป็นหัวข้อการถ่ายทำ 2. ข้อความที่ปรากฏมีความชัดเจน เหมาะสม ไม่มีเสียงรบกวนจนวาย มีคำบรรยายประกอบในการอธิบายไปพร้อมกัน 3. ใช้เสียง เพลงบรรเลง ซาวด์เอฟเฟกต์ เสียงพากย์และดนตรี ประกอบได้เหมาะสมกับตัวสินค้า มีจังหวะที่เหมาะสมกับภาพส่งเสริม ให้ผลงานมีความโดดเด่น 4. มีการตัดต่อโดยใช้เอฟเฟกต์ ฟิลเตอร์ การเปลี่ยนฉาก ทำให้หัวข้อ สินค้ามีความโดดเด่นและดึงดูดการมองเห็น	20
คุณภาพของวิดีโอสั้น	1. ใช้มุมกล้องอย่างเหมาะสม มีการเชื่อมต่ออย่างลื่นไหล ภาพคมชัด และนิ่ง แสดงหัวข้อสินค้าได้อย่างสมเหตุสมผล 2. องค์ประกอบมีความเหมาะสม มีความสวยงาม มีการปรับโทนสี อย่างเหมาะสม 3. เสียงพากย์และเสียงดนตรีประกอบวิดีโอมีความชัดเจน 4. คำบรรยายประกอบเขียนได้อย่างถูกต้อง ไม่มีคำผิด 5. คำบรรยายประกอบมีความชัดเจนและได้มาตรฐาน 6. คำบรรยายประกอบอธิบายได้สอดคล้องกับภาพ 7. ความยาวของวิดีโอเป็นไปตามข้อกำหนด 8. รูปแบบไฟล์ของวิดีโอเป็นไปตามข้อกำหนด	30
คะแนนพิเศษ	ผลงานมีการออกแบบโดยใช้สองภาษา สามารถสื่อความและออกแบบ สอดคล้องกับข้อความ จะได้รับคะแนนพิเศษ	5
	ทีมผสมสัญชาติ หากผู้เข้าแข่งขันต่างสัญชาติมีส่วนร่วมในการแสดงจะ ได้รับคะแนนพิเศษ	5
คะแนนรวม		110

5.1.4 เกณฑ์การคัดเลือกเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ

50 ทีมแรกที่ได้คะแนนสูงสุดในการแข่งขันรอบคัดเลือก จะผ่านเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ

5.2 การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ

5.2.1 คำอธิบายบัญชีผู้ใช้งาน

ให้ผู้เข้าแข่งขันเตรียมบัญชีผู้ใช้งาน Douyin หรือ TikTok สำหรับการแข่งขันไลฟ์สด

สำหรับผู้ที่ไม่มียุติบัญชียูสเอร์ Douyin หรือ TikTok ให้สมัครบัญชียูสเอร์ใหม่ตั้งแต่วันที่ 1

พฤศจิกายน 2566 เป็นต้นไป และไม่เผยแพร่วิดีโอ

หากเป็นผู้ที่มีบัญชียูสเอร์ Douyin หรือ TikTok แล้ว จะไม่มีข้อจำกัดเรื่องวันที่สมัครบัญชียูสเอร์ แต่ต้องไม่มีการเผยแพร่วิดีโอในช่วง 90 วัน

การผูกบัญชียูสเอร์

ผู้เข้าแข่งขันต้องผูกบัญชียูสเอร์กับเว็บไซต์ทางการของการแข่งขัน โดยกรอกหมายเลขโทรศัพท์ที่ผูกกับบัญชี ไลน์ผู้ใช้งาน วันที่สมัครบัญชี และจำนวนผู้ติดตามในปัจจุบัน

ระยะเวลาการผูกบัญชี

ระหว่างวันที่ 13 พฤศจิกายน – 22 พฤศจิกายน 2566

5.2.2 การเลือกสินค้า

จะมีการประกาศรายละเอียดสินค้าที่สามารถเลือกเพื่อนำเสนอบนแพลตฟอร์ม Douyin หรือ TikTok ทางเว็บไซต์ทางการของการแข่งขัน ซึ่งประกอบด้วยข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ชื่อกิจการ ชื่อยี่ห้อตามมาตรฐาน ชื่อสินค้า (โดยบอกลักษณะ สี เป็นต้น) รูปภาพสินค้า ราคา ลิงก์ ระยะเวลาในการขนส่งสินค้า การขนส่ง นโยบายหลังการขาย ชื่อร้านค้า ฯลฯ

5.2.3 การกำหนดช่วงเวลาไลฟ์สด

ทีมผู้เข้าแข่งขันจะต้องไลฟ์สดในช่วงเวลาที่เว็บไซต์ทางการของการแข่งขันกำหนด

5.2.4 ระยะเวลาการแข่งขัน

ระหว่างวันที่ 23 พฤศจิกายน – 7 ธันวาคม 2566

5.2.5 เนื้อหาของการแข่งขัน

1) ทีมผู้เข้าแข่งขันเลือกแพลตฟอร์มการไลฟ์สด (Douyin หรือ TikTok) และทำการไลฟ์สดตามกำหนดการแข่งขัน โดยทุกทีมจะต้องไลฟ์สด 2 ครั้ง ครั้งละ 2 ชั่วโมง

2) ทีมผู้เข้าแข่งขันเมื่อไลฟ์สดเสร็จแล้วจะต้องส่งเอกสารผลสรุปการไลฟ์สด (Powerpoint)

5.2.6 รูปแบบและเกณฑ์การให้คะแนน

คณะกรรมการให้คะแนนจากการไลฟ์สด การแสดงออก และผลสรุปการไลฟ์สด

มีสัดส่วนคะแนนได้แก่ คะแนนการไลฟ์สด 60% คะแนนการแสดงออก 20% คะแนนผลสรุปการไลฟ์สด 20%

1) เกณฑ์การให้คะแนนการไลฟ์สด

เกณฑ์การประเมิน	คำอธิบาย	คะแนน
จำนวนผู้เข้าชมไลฟ์สด	$\frac{\text{จำนวนผู้เข้าชมไลฟ์สดของทีมผู้เข้าแข่งขันทั้ง 2 ครั้ง}}{\text{จำนวนผู้เข้าชมสูงสุดของทีมที่ไลฟ์สดทั้ง 2 ครั้ง}} \times 30$ จะได้เป็นคะแนนโดยมีหลักทศนิยมสองตำแหน่ง	30
การมีส่วนร่วมในไลฟ์สด	$\frac{\text{ไลก์และคอมเมนต์ของทีมผู้เข้าแข่งขันทั้ง 2 ครั้ง}}{\text{ไลก์และคอมเมนต์สูงสุดของทีมที่ไลฟ์สดทั้ง 2 ครั้ง}} \times 30$ จะได้เป็นคะแนนโดยมีหลักทศนิยมสองตำแหน่ง	30
ยอดการขาย	$\frac{\text{ยอดการขายของทีมผู้เข้าแข่งขันทั้ง 2 ครั้ง}}{\text{ยอดการขายสูงสุดของทีมที่ไลฟ์สดทั้ง 2 ครั้ง}} \times 40$ จะได้เป็นคะแนนโดยมีหลักทศนิยมสองตำแหน่ง	40
คะแนนพิเศษ	ทีมผสมสัญชาติ หากผู้เข้าแข่งขันต่างสัญชาติมีส่วนร่วมในการไลฟ์สด ออกกล้อง จะได้รับคะแนนพิเศษ	5

2) เกณฑ์การให้คะแนนการแสดงออกระหว่างไลฟ์สด

เกณฑ์การประเมิน	คำอธิบาย	คะแนน
บุคลิกภาพของผู้ไลฟ์สด	1. ผู้ไลฟ์สดแต่งกายและแต่งหน้าอย่างเหมาะสม แนะนำให้ใส่เครื่องแต่งกายที่เป็นเอกลักษณ์ของห้องกิน 2. หากพบกิริยาที่ไม่เหมาะสม แต่งกายวาบหวี ไม่สุภาพ จะไม่ได้คะแนน	15
ฉากในการไลฟ์สด	ฉากที่ใช้เหมาะสมกับการไลฟ์สดและสอดคล้องกับหัวข้อสินค้า สะอาดและสว่าง โทนสีเป็นหนึ่งเดียว	20
คำพูดระหว่างไลฟ์สด	มีการใช้คำพูดที่เหมาะสมกับลูกค้ากลุ่มเป้าหมาย ผู้ไลฟ์สดใช้ภาษาอย่างคล่องแคล่ว ออกเสียงอย่างชัดเจน ดูนัยกับคำพูดและประยุกต์ใช้ได้ดียิ่งยุด 1. มีการพูดสร้างบรรยากาศในช่วงเริ่มต้นการไลฟ์ 2. ใช้คำพูดในการเกริ่นอธิบายสินค้าได้อย่างสมเหตุสมผล 3. อธิบายคุณลักษณะและจุดขายของสินค้าได้อย่างถูกต้องแม่นยำ 4. มีเทคนิคส่งเสริมการขายที่น่าสนใจ 5. ปิดท้ายการไลฟ์สดอย่างสมบูรณ์	20
การมีส่วนร่วม	1. มีความกระตือรือร้นในการสื่อสารกับผู้ชม และสร้างบรรยากาศในการไลฟ์สด	25

	2. มีจังหวะในการไลฟ์สดอย่างเหมาะสม มีกลยุทธ์ในการมีส่วนร่วมอย่างแม่นยำ มีรูปแบบการมีส่วนร่วมที่เหมาะสม สอดคล้องกับกลยุทธ์การขาย สามารถใช้อุปกรณ์การตลาดในการทำยอดขาย	
ความรู้จักในตัวสินค้า	1. เข้าใจสินค้าในเชิงลึก สามารถอธิบายข้อมูลและลักษณะเด่นของสินค้าได้อย่างเป็นมืออาชีพ 2. สามารถใช้รูปแบบต่างๆ อาทิ การสาธิต การทดลองใช้ในการนำเสนอข้อมูลรายละเอียดที่จำเป็นของสินค้า	20

3) เกณฑ์การให้คะแนนผลสรุปการไลฟ์สด

เกณฑ์การประเมิน	คำอธิบาย	คะแนน
การเลือกสินค้า	บรรยายแนวทางการเลือกสินค้าสำหรับการไลฟ์สดโดยคำนึงถึงการศึกษาข้อมูลสินค้าสำหรับประเทศกลุ่มเป้าหมายและจุดเด่นของทีมตนเอง	20
การออกแบบสคริปต์	อธิบายกระบวนการการออกแบบและเขียนสคริปต์โดยละเอียด โดยแสดงให้เห็นถึงความเป็นมืออาชีพ ความสมเหตุสมผลและหลากหลายมิติ	20
การออกแบบมุมมอง	วิเคราะห์ถึงความงามในการออกแบบมุมมองของห้องไลฟ์สดและการสื่อสารข้อมูลที่เป็นประโยชน์ระหว่างการไลฟ์สด	20
ความร่วมมือในทีม	อธิบายรูปแบบการแบ่งหน้าที่การทำงานและความร่วมมือของทีมในการทำไลฟ์สดในแต่ละขั้นตอน	15
การดำเนินการไลฟ์สด	เมื่อไลฟ์สดเสร็จแล้ว ให้วิเคราะห์ตนเองว่ามีความรู้จักและความเข้าใจในเนื้อหา หรือมีการพัฒนาตนเองอย่างไรบ้าง	20
การทำเอกสารผลสรุป	การทำเอกสารผลสรุปออกแบบได้อย่างสวยงาม เนื้อหาละเอียดและชัดเจน	5

6. รางวัลการแข่งขัน

6.1 อัตราส่วนของรางวัลอันดับ 1 อันดับ 2 และอันดับ 3 คัดจากอัตราส่วนของจำนวนทีมที่ผ่านเข้ารอบชิงชนะเลิศ เป็น 10% 20% และ 30%

6.2 ทีมอื่นๆ ที่เข้าร่วมการแข่งขันจะได้รับรางวัลชมเชย

6.3 อาจารย์ที่ปรึกษาของทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันจะได้รับรางวัลอาจารย์ที่ปรึกษาดีเด่น

6.4 รางวัลอื่นๆ

6.4.1 ทีมที่ได้ผลคะแนนเป็นอันดับ 1 จะได้รับเงินรางวัลจำนวน 20,000 บาท

6.4.2 ทีมที่ได้ผลคะแนนเป็นอันดับ 2 และ 3 จะได้รับเงินรางวัลจำนวน 15,000 บาท

6.4.3 ทีมที่ได้ผลคะแนนเป็นอันดับ 4 , 5 และ 6 จะได้รับเงินรางวัลจำนวน 10,000 บาท

7. ช่องทางการติดต่อ

สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการการแข่งขัน (ประเทศไทย)

ผู้ประสานงาน นางสาวดลฤทัย แซ่ย่าง

หมายเลขโทรศัพท์ 099-275-6663

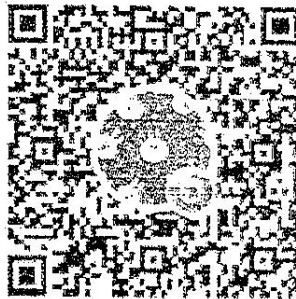
อีเมล sirathai.edu@outlook.com

สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการการแข่งขัน (ประเทศจีน)

ผู้ประสานงาน คุณหลิว ฮวน

หมายเลขโทรศัพท์ 400-006-1231

อีเมล liuhuan@163.com



เมื่อทำการสมัครแล้วโปรดสแกน QR กลุ่มไลน์ เพื่อติดตามประกาศเพิ่มเติม