

กิจกรรมที่ ๙ การประกวดแข่งขัน Startup RMUT Pitching

❖ ผู้ประสานงาน

| ที่ | ชื่อ - สกุล | โทรศัพท์ | E - mail |
|-----|---------------------------------|--------------|------------------------------|
| ๑ | อาจารย์นพดล ชูเศษ | ๐๘-๘๗๖๐-๖๑๓๗ | noppadon.c@rmutsv.ac.th |
| ๒ | อาจารย์วราภรณ์ เล้าหะสัมพันธ์พร | ๐๙-๐๑๘๐-๔๕๑๖ | waraporn.l@rmutsv.ac.th |
| ๓ | อาจารย์นันทิชาพร ประทีปอุษานนท์ | ๐๘-๖๙๖๓-๐๗๗๗ | nuntouchaporn.p@rmutsv.ac.th |
| ๔ | อาจารย์รัสมนต์ ยูระพันธ์ | ๐๙-๐๙๙๒๓๖๘๘๗ | russamon.k@rmutsv.ac.th |
| ๕ | อาจารย์วรพงษ์ เพ็ชรขาว | ๐๖-๑๘๕๒๒๖๔๒ | worapong.p@rmutsv.ac.th |
| ๖ | นางสาวรติพิพย์ ลิ้มวชิรโชติ | ๐๙-๑๙๘๐-๙๘๓๖ | worathip.l@rmutsv.ac.th |

❖ รูปแบบกิจกรรม

๑. การประกวดแข่งขัน Startup RMUT Pitching ภายใต้แนวคิด “Smart Service Innovation” โดยให้สถาบันที่เข้าร่วมการแข่งขันส่งตัวแทนนักศึกษาเข้าร่วมสถาบันละ ๖ คน และนักศึกษาถูกกระจายเข้าร่วมแต่ละทีม

๒. เมื่อนักศึกษามีทีมแล้ว แต่ละทีมจะต้องร่วมกันค้นหาไอเดีย (Idea Building for Start Ups) ในการจัดทำแนวคิดโมเดลธุรกิจ Startup ภายใต้โจทย์ ดังนี้

๒.๑ นวัตกรรมการท่องเที่ยว (Traveltech)

๒.๒ นวัตกรรมไลฟ์สไตล์และความบันเทิง (Lifestyle & Entertainment Technology) พร้อมจัดทำร่างแนวคิดโมเดลธุรกิจ โดยใช้เครื่องมือ Lean Canvas

๓. แต่ละทีมจะได้รับการบ่มเพาะความรู้ ภายใต้ระบบพี่เลี้ยง (Mentor) เป็นกิจกรรมการให้ความรู้เกี่ยวกับการทำธุรกิจ Startup ในด้านต่าง ๆ จากผู้เชี่ยวชาญ

๔. หลังจากการได้รับการบ่มเพาะความรู้แล้ว แต่ละทีมจัดทำแนวคิดโมเดลธุรกิจ โดยใช้เครื่องมือ Lean Canvas

๕. แต่ละทีมนำเสนอผลงาน (Pitching Competition) ซึ่งเป็นกิจกรรมที่คัดเลือกทีมที่ดีที่สุดเพื่อเข้าชิงรางวัล จำนวน ๖ ทีม โดยแบ่งเป็น ทีมจากโจทย์ Traveltech จำนวน ๓ ทีม และทีมจากโจทย์ และ Lifestyle & Entertainment Technology จำนวน ๓ ทีม

❖ วัตถุประสงค์ในการจัดการแข่งขัน :

๑. เพื่อพัฒนาและเสริมสร้างความแข็งแกร่งด้านการเป็นผู้ประกอบการให้กับนักศึกษา และอาจารย์ที่เกิดจากการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ Startup

๒. เพื่อก่อให้เกิดการสร้างและพัฒนาเครือข่ายผู้ประกอบการที่สนับสนุนกิจกรรมการสร้างนักศึกษาให้เป็นผู้ประกอบการธุรกิจ Startup

๓. เพื่อเปิดโอกาสให้นักศึกษามีเวทีในการนำเสนอผลงาน

๔. เพื่อให้นักศึกษาเกิดทักษะในการทำงานเป็นทีมร่วมกัน

❖ คุณสมบัติและจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม

1. ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นผู้ที่กำลังศึกษาในคณะบริหารธุรกิจ หรือ คณะในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลทั้ง ๙ แห่ง (๒๐ หน่วยงาน) ที่มีการเรียนการสอนด้านบริหารธุรกิจ
2. ผู้เข้าร่วมแข่งขันในแต่ละสถาบัน ให้ส่งนักศึกษาสถาบันละ ๖ คน โดยแบ่งเป็น ทีมจากโจทย์ Traveltech จำนวน ๓ คน และทีมจากโจทย์ Lifestyle & Entertainment Technology จำนวน ๓ คน
3. การแข่งขันจะคละผู้เข้าแข่งขันออกเป็นทีมจำนวน ๒๐ ทีม แบ่งเป็น ทีมจากโจทย์ Traveltech จำนวน ๑๐ ทีม และทีมจากโจทย์ Lifestyle & Entertainment Technology จำนวน ๑๐ ทีม
4. อาจารย์ผู้ควบคุมกิจกรรม จำนวน ๑ คน
5. ผู้เข้าแข่งขันที่มีคุณสมบัติไม่ครบหรือไม่ตรงตามเกณฑ์ที่กำหนดจะถูกตัดสิทธิการเข้าร่วมแข่งขัน

❖ กติกาการแข่งขัน :

1. การแบ่งกลุ่มจะกระจายนักศึกษาแต่ละมหาวิทยาลัยเข้าร่วมในแต่ละทีมแบบคละกัน จำนวน ๒๐ ทีม โดยแบ่งออกเป็นทีมจากโจทย์ Traveltech จำนวน ๑๐ ทีม และทีมจากโจทย์ Lifestyle & Entertainment Technology จำนวน ๑๐ ทีม
2. สมาชิกทุกคนในแต่ละทีมต้องได้รับการเข้าร่วมบ่มเพาะความรู้ ภายใต้ระบบพี่เลี้ยง (Mentor)
3. การให้คะแนนเป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนโดยมีกรรมการทั้งหมด ๖ ท่านในการพิจารณาและให้คะแนน โดยแบ่งเป็นกรรมการตัดสินสำหรับโจทย์ Traveltech จำนวน ๓ ท่าน และ Lifestyle & Entertainment Technology จำนวน ๓ ท่าน
4. แต่ละกลุ่มมีเวลาในการ Pitching นำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการ ๕ นาที และตอบคำถามคณะกรรมการ ๕ นาที

❖ เกณฑ์การให้คะแนน

| หัวข้อ | คะแนน |
|--|------------|
| ๑) ความเป็นนวัตกรรมและเทคโนโลยี : ความเป็นนวัตกรรม/มีความคิดสร้างสรรค์/ มีความแปลกใหม่/ การใช้เทคโนโลยี/ความเป็นไปได้ทางเทคโนโลยี | ๒๐ |
| ๒) ศักยภาพด้านการตลาด : ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาและโอกาส / กลุ่มลูกค้า/ ความต้องการของตลาดและขนาดของตลาด | ๒๐ |
| ๓) ความเป็นไปได้ทางธุรกิจ : ผลงานมีความเป็นไปได้ทางธุรกิจและโอกาสขยายผลเชิงพาณิชย์/ ความสามารถในการแข่งขันทางการค้า/ ความเหมาะสมของการตั้งราคา/ วิเคราะห์ต้นทุน และกำไร / | ๓๐ |
| ๔) การบริการจัดการองค์กรและกลยุทธ์ : กลยุทธ์การดำเนินงานของธุรกิจ | ๒๐ |
| ๕) การนำเสนอ | ๑๐ |
| รวม | ๑๐๐ |

❖ คณะกรรมการตัดสินประกอบไปด้วย

โจทย์ Traveltech จำนวน ๓ ท่าน มาจากหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนด้านการท่องเที่ยว และผู้ประกอบการ Startup

โจทย์ Lifestyle & Entertainment Technology จำนวน ๓ ท่าน มาจากหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนด้าน Lifestyle & Entertainment และผู้ประกอบการ Startup

❖ วัสดุอุปกรณ์ ที่ผู้ร่วมแข่งขันต้องเตรียมมาเอง :

๑. อุปกรณ์เครื่องเขียน เครื่องคำนวณ
๒. เครื่องคอมพิวเตอร์พกพา (Notebook)
๓. อุปกรณ์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอ

❖ รางวัล :

๑) เกณฑ์การพิจารณาเหรียญรางวัลในการรับเกียรติบัตร ดังนี้

ทีมที่ได้คะแนนตามเกณฑ์จะได้เกียรติบัตรระดับเหรียญดังนี้

- ❖ ช่วงคะแนน ๙๐-๑๐๐ คะแนน ระดับเหรียญทอง
- ❖ ช่วงคะแนน ๘๐-๘๙ คะแนน ระดับรางวัลเหรียญเงิน
- ❖ ช่วงคะแนน ๗๐-๗๙ คะแนน ระดับรางวัลเหรียญทองแดง

หมายเหตุ : ทีมที่คะแนนไม่ถึงเกณฑ์จะได้รับเกียรติบัตรการเข้าร่วมการแข่งขัน

๒) เกณฑ์รางวัล

- ❖ ชนะเลิศ ได้คะแนนสูงสุด
- ❖ รองชนะเลิศอันดับ ๑ ได้คะแนนรองจากรางวัลชนะเลิศ
- ❖ รองชนะเลิศอันดับ ๒ ได้คะแนนรองจากรางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๑

๓) เกณฑ์เงินรางวัล

๑. รางวัลชนะเลิศ ได้รับโล่ เกียรติบัตร และเงินรางวัล จำนวน ๑,๐๐๐ บาท/คน
๒. รางวัลรองชนะเลิศอันดับหนึ่ง ได้รับเกียรติบัตร และเงินรางวัล จำนวน ๗๐๐ บาท/คน
๓. รางวัลรองชนะเลิศอันดับสอง ได้รับเกียรติบัตร และเงินรางวัล จำนวน ๕๐๐ บาท/คน

หมายเหตุ: ทั้งสองโจทย์การแข่งขัน Traveltech และ Lifestyle & Entertainment Technology ใช้เกณฑ์รางวัลเดียวกัน

กำหนดการ

กิจกรรมที่ ๙ การประกวดแข่งขัน Startup RMUT Pitching

ระหว่างวันที่ ๒๕-๒๗ มกราคม ๒๕๖๖

ณ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย สงขลา

วันพุธที่ ๒๕ มกราคม ๒๕๖๖

- ๐๘.๓๐ - ๐๙.๐๐ น. ลงทะเบียนผู้เข้าร่วมการแข่งขัน (อาคารเฉลิมพระเกียรติ ๗ รอบพระชนมพรรษา)
- ๐๙.๐๐ - ๑๑.๐๐ น. ร่วมพิธีเปิดโครงการแข่งขันทักษะทางวิชาการ ด้านการบริหารธุรกิจ ๙ มทร. ครั้งที่ ๑๐
- ๑๑.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. รับฟังการบรรยายและการป่มเพาะความรู้ ภายใต้ระบบพี่เลี้ยง (Mentor)
- ๑๒.๐๐ - ๑๓.๐๐ น. รับประทานอาหารกลางวัน
- ๑๓.๐๐ - ๑๗.๐๐ น. กิจกรรม Workshop แบบเข้มข้นการทำแนวคิดโมเดลธุรกิจ Startup ด้วย Lean canvas
- ๑๗.๐๐ - ๑๘.๐๐ น. รับประทานอาหารเย็น
- ๑๘.๐๐ - ๒๒.๐๐ น. กิจกรรม Workshop แบบเข้มข้นการทำแนวคิดโมเดลธุรกิจ Startup ด้วย Lean canvas (ต่อ)

วันพฤหัสบดีที่ ๒๖ มกราคม ๒๕๖๖

- ๐๘.๐๐ - ๐๘.๓๐ น. ลงทะเบียนผู้เข้าร่วมแข่งขัน
- ๐๘.๓๐ - ๐๙.๐๐ น. ผู้เข้าร่วมแข่งขันส่งไฟล์แนวคิดโมเดลธุรกิจ Startup และไฟล์การนำเสนอ พร้อมทั้งจับฉลากในการนำเสนอผลงาน
- ๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. ผู้เข้าร่วมแข่งขันแต่ละทีมนำเสนอผลงาน
- โจทย์ Traveltech ห้อง ๖๓๓๐๘
- โจทย์ Lifestyle & Entertainment Technology ห้อง ๖๓๓๑๐
- ๑๒.๐๐ - ๑๓.๐๐ น. รับประทานอาหารกลางวัน
- ๑๓.๐๐ - ๑๘.๐๐ น. ผู้เข้าร่วมแข่งขันแต่ละทีมนำเสนอผลงาน (ต่อ)
- ผู้เข้าร่วมการแข่งขันรับใบประกาศทุกคน คณะกรรมการประชุมและสรุปผลการแข่งขัน
- ๑๘.๐๐ - ๒๒.๐๐ น. รับประทานอาหารเย็น และร่วมชมการแสดงของนักศึกษา

วันศุกร์ที่ ๒๗ มกราคม ๒๕๖๖

- ๐๘.๓๐ - ๐๙.๐๐ น. ลงทะเบียนผู้เข้าร่วมแข่งขัน
- ๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. ประกาศผลการแข่งขันและมอบรางวัล
- ๑๒.๐๐ - ๑๓.๐๐ น. รับประทานอาหารกลางวัน
- ๑๓.๐๐ - ๑๕.๐๐ น. พิธีปิดการแข่งขันทักษะทางวิชาการด้านบริหารธุรกิจ ๙ มทร. ครั้งที่ ๑๐ และพิธีส่งมอบเจ้าภาพการแข่งขันทักษะทางวิชาการด้านบริหารธุรกิจ ๙ มทร. ครั้งที่ ๑๑ /เดินทางกลับโดยสวัสดิภาพ

หมายเหตุ : ๑. กำหนดการนี้อาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

๒. พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม เวลา ๑๐.๒๐ - ๑๐.๔๐ น. และเวลา ๑๔.๒๐ - ๑๔.๔๐ น.