



สศท.2567/ว.321

วันที่ 27 มกราคม 2568

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์สนับสนุนโครงการ DigiLife Branding & Sales Content Challenge Season 2

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภฤกษ์ ธาราพิทักษ์วงศ์

คณบดีคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

สิ่งที่ส่งมาด้วย 1. รายละเอียดโครงการฯ
2. โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์

ด้วยสมาคมผู้ใช้ดิจิทัลไทย (DUGA) ร่วมกับกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (MDES) ได้รับการตอบรับและประสบความสำเร็จเป็นอย่างมากกับโครงการ DigiLife Branding & Sales Content Challenge จัดขึ้นอย่างต่อเนื่องเป็นครั้งที่ 2 โดยได้ตระหนักถึงการใช้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อสร้างประโยชน์และพัฒนาเศรษฐกิจ รวมไปถึงร่วมมือกับหลากหลายภาคอุตสาหกรรมจากองค์กรชั้นนำของประเทศ ที่จะมาร่วมเป็นโจทย์ในการแข่งขัน เพื่อให้บัณฑิตนักศึกษาได้มีโอกาสใช้ความคิดสร้างสรรค์และเทคโนโลยีใหม่ ๆ ในการสร้างแบรนด์และคอนเทนต์เพื่อสร้างยอดขายบนแพลตฟอร์ม TikTok เพื่อต่อยอดสู่การเป็นครีเอเตอร์อาชีพที่สร้างรายได้อย่างมั่นคงในอนาคต รวมไปถึงสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของแผน (2) ในเรื่องของการขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล และ (5) พัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจดิจิทัล

ซึ่งการจัดโครงการ DigiLife Branding & Sales Content Challenge Season 2 เป็นเวทีสำคัญให้แสดงความสามารถ และความคิดสร้างสรรค์ผ่านการประกวดโครงการและสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์รูปแบบการสื่อสารแนวใหม่ให้กับนิสิต นักศึกษา เพื่อที่จะสามารถนำไปต่อยอดและเป็นแนวทางในการทำธุรกิจที่ถูกต้องและชัดเจน ตั้งแต่การสร้างการรับรู้สู่การสร้างยอดขาย รวมไปถึงสามารถผนึกเอา Digital Technology มาพัฒนาความคิดสร้างสรรค์อย่างไร้ขีดจำกัด ป้อนบุคลากรที่มีคุณภาพสู่อุตสาหกรรมต่าง ๆ เพื่อรองรับ Digital Economy ของรัฐบาล อันจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงเชิงบวกในอนาคตต่อไป

ด้วยวัตถุประสงค์การจัดงานดังกล่าว ทางสมาคมผู้ใช้ดิจิทัลไทย (DUGA) จึงขอความอนุเคราะห์ท่านสนับสนุนโครงการ DigiLife Branding & Sales Content Challenge Season 2 ดังนี้

1. อนุเคราะห์มอบหมายอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ 1 ท่าน
2. อนุเคราะห์บรรจุเนื้อหากิจกรรมเข้าเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการจัดการเรียนการสอน
3. อนุเคราะห์การประชาสัมพันธ์โครงการฯ ในคลาสเรียน 30 นาที หรือ Online ผ่านโปรแกรม zoom
4. อนุเคราะห์การประชาสัมพันธ์โครงการดังกล่าวให้แก่นักศึกษาทราบ และสมัครแข่งขันในโครงการฯ
5. อนุเคราะห์การประชาสัมพันธ์รายละเอียดโครงการ และ e-Poster ผ่านสื่อต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัย และคณะที่เกี่ยวข้อง อาทิเช่น Website , Facebook, Line Official (สามารถขอไฟล์ e-Poster ได้ที่นายรัฐพงศ์ ประสาทเงิน อีเมล Ratthapong@absolutealliances.com)

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาสนับสนุนโครงการ DigiLife Branding & Sales Content Challenge Season 2 พร้อมกับอนุเคราะห์ให้นักศึกษามัครเข้าร่วมโครงการฯ ส่งผลงานและโปรดแจ้งเวียนประชาสัมพันธ์แก่บุคลากรภายใต้สังกัดของท่าน จักขอบคุณยิ่ง

Co-Hosted By



ขอแสดงความนับถืออย่างสูง

(นางสาวกัลยา แสงหาบุญ)
เลขาธิการสมาคมผู้ใช้ดิจิทัลไทย (DUGA)

หากท่านต้องการข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อได้ที่ : นายรัฐพงศ์ ประสาทเงิน
โทรศัพท์ 02-661-7750 ต่อ 215, 216 อีเมล Ratthapong@absolutealliances.com
สมาคมผู้ใช้ดิจิทัลไทย (DUGA) เลขที่ 159/21 อาคารเสริมมิตรทาวเวอร์ ชั้น 14 ห้อง 1401
ถนนสุขุมวิท 21 (อโศก) แขวงคลองเตยเหนือ เขตวัฒนา กทม. 10110



ระยะเวลาการจัดกิจกรรม

เดือนธันวาคม 2567 – เมษายน 2568

จัดโดย



ชื่อของกิจกรรม

DigiLife Branding & Sales Content Challenge ดำเนินการจัดโครงการขึ้นเป็นปีที่ 2 ซึ่งเป็นหนึ่งในกิจกรรมภายใต้ Digital Technology Demand Generation ในความร่วมมือระหว่าง กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (MDES) และสมาคมผู้ใช้ดิจิทัลไทย (DUGA) โดยได้ตระหนักถึงการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อสร้างประโยชน์และพัฒนาเศรษฐกิจ รวมไปถึงร่วมมือกับหลากหลายภาคอุตสาหกรรมจากองค์กรชั้นนำของประเทศ ที่จะมาร่วมเป็นโจทย์ในการแข่งขัน เพื่อให้นิสิต นักศึกษาได้มีโอกาสใช้ความคิดสร้างสรรค์และเทคโนโลยีใหม่ ๆ ในการสร้างแบรนด์และคอนเทนต์เพื่อสร้างยอดขายบนแพลตฟอร์ม TikTok เพื่อต่อยอดสู่การเป็นครีเอเตอร์อาชีพที่สร้างรายได้อย่างมั่นคงในอนาคต รวมไปถึงสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของแผน (2) ในเรื่องของการขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล และ (5) พัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจดิจิทัล

วัตถุประสงค์

เป็นเวทีสำคัญให้แสดงความสามารถ และความคิดสร้างสรรค์ผ่านการประกวดโครงการและสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์รูปแบบการสื่อสารแนวใหม่ให้กับนิสิต นักศึกษา เพื่อที่จะสามารถนำไปต่อยอดและเป็นแนวทางในการทำธุรกิจที่ถูกต้องและชัดเจน ตั้งแต่การสร้างการรับรู้สู่การสร้างยอดขาย รวมไปถึงสามารถผนึกเอา Digital Technology มาพัฒนาความคิดสร้างสรรค์อย่างไร้ขีดจำกัด ป้อนบุคลากรที่มีคุณภาพสู่อุตสาหกรรมต่าง ๆ เพื่อรองรับ Digital Economy ของรัฐบาล อันจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงเชิงบวกในอนาคตต่อไป

เงื่อนไขการสมัคร

1. ผู้เข้าแข่งขันต้องเป็นนิสิต นักศึกษาที่กำลังศึกษาในระดับอุดมศึกษา (ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า) สามารถส่งผลงานแบบเดี่ยวหรือทีม โดยมีสมาชิกจำนวนไม่เกิน 3 คน (ไม่จำกัดคณะ ชั้นปีการศึกษา และสถาบัน)
2. ทุกทีมจะต้องมีอาจารย์ลงนามรับรองในฐานะอาจารย์ที่ปรึกษา (อาจารย์ 1 ท่าน สามารถลงนามรับรองในฐานะอาจารย์ที่ปรึกษาให้กับทีมที่เข้าแข่งขันได้มากกว่า 1 ทีม)
3. สมาชิกจะต้องมีสถานะเป็นนักศึกษาในมหาวิทยาลัย ณ วันที่สมัครเข้าร่วมโครงการ
4. นิสิต นักศึกษาเลือกสินค้า/บริการ 3 โจทย์ จากโจทย์ในการแข่งขันทั้งหมดที่ทางโครงการมีให้ จากนั้นคณะกรรมการจะแจ้งว่าได้รับโจทย์การแข่งขันใด จาก 1 ใน 3 ที่ท่านเลือก
5. นิสิต นักศึกษาทั้งหมดที่สมัครร่วมโครงการต้องรับฟังรายละเอียดโจทย์การแข่งขันก่อนเริ่มลงมือทำผลงาน

วิธีการสมัคร

สามารถสมัครเข้าร่วมโครงการ DigiLife Branding & Sales Content Challenge ผ่านช่องทาง ดังนี้

- สมัครออนไลน์ผ่านทางเว็บไซต์ www.digilifechallenge.com

หลักเกณฑ์การแข่งขัน

1. ผู้เข้าแข่งขันจะต้องกดติดตาม **TikTok : DigiLife Challenge**
2. ผลงานที่ส่งเข้าประกวดจะต้องสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับหัวข้อการประกวดของโจทย์ที่ได้รับ
3. การผลิตผลงานที่ส่งเข้าประกวดไม่จำกัดรูปแบบ และวิธีการนำเสนอ สไตล์ เทคนิคการถ่ายทำ เทคนิคการผลิต และการตัดต่อ สามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างอิสระ
4. ผลงานที่ส่งเข้าร่วมประกวดจะต้อง Tag มาที่บัญชี **TikTok : DigiLife Challenge**
5. ผู้ที่ส่งผลงานเข้าประกวดเป็นผู้รับผิดชอบต่อลิขสิทธิ์ของข้อมูลได้แก่ เนื้อหา ภาพ เสียง คลิป วิดีโอ ซอฟต์แวร์ หรืออื่นใดที่ใช้ในการผลิตผลงานโดยต้องไม่ละเมิดกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์ และทรัพย์สินทางปัญญา และมีการอ้างอิงถึงแหล่งที่มาอย่างชัดเจน (หากมีการฟ้องร้องเรื่องการละเมิดใดๆ ผู้สมัครที่ส่งผลงานเข้าประกวดจะต้องรับผิดชอบ ความเสียหายที่เกิดขึ้นทั้งหมด)
6. ผู้เข้าประกวดต้องรับรองว่าได้รับอนุญาตให้ถ่ายวิดีโอจากบุคคลที่ปรากฏในคลิป หากปรากฏภาพบุคคลอื่นที่ไม่ได้ให้การอนุญาตไว้ ท่านจะต้องทำการเบลอหน้าของบุคคลนั้น หรือใช้วิธีการอื่นใดที่ไม่สามารถระบุตัวบุคคลนั้นได้ ทั้งนี้ทางผู้จัดการประกวด จะไม่รับผิดชอบต่อกรณี พิพาทใดๆ ที่อาจเกิดขึ้น
7. เนื้อหาภายในคลิปจะต้องไม่พาดพิงประเด็นทางการเมือง หรือก่อให้เกิดความขัดแย้งใดๆ และต้องไม่ลบหลู่ต่อสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ไม่ใช่ถ้อยคำที่เป็นการดูถูก ดูหมิ่น เสียดสีและก่อให้เกิดความแตกแยกในสังคม อันผิดจารีตประเพณี ศีลธรรม จริยธรรม หรือหลักศาสนาใด
8. ผู้เข้าร่วมโครงการฯ ยินยอมให้ทางผู้จัดการประกวด และแบรนด์ผู้สนับสนุน มีสิทธิ์ในการนำผลงานที่ส่งเข้าประกวดไปใช้ ทำซ้ำ แก้ไข ดัดแปลงหรือเผยแพร่ต่อสาธารณชนและสามารถใช้เพื่อการโฆษณาและประชาสัมพันธ์สินค้า ได้ตามกฎหมายโดยไม่เสียค่าลิขสิทธิ์ให้แก่เจ้าของผลงาน และไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
9. โครงการฯ เปิดให้บุคคลที่มีอายุอย่างน้อย 20 ปี ใช้ฟีเจอร์ TikTok Shop ในการติดตะกร้าสินค้าในคลิปวิดีโอ หรือ Live บนแพลตฟอร์ม หากผู้เข้าร่วมโครงการฯ มีอายุต่ำกว่า 20 ปี มีความจำเป็นต้องการใช้ฟีเจอร์นี้ จะต้องได้รับความยินยอมจากบิดา มารดาหรือผู้ปกครองก่อน
10. ทางกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (MDES) และ สมาคมผู้ใช้ดิจิทัลไทย (DUGA) มีสิทธิ์ที่จะตรวจสอบข้อมูลของผู้สมัครเข้าร่วมการแข่งขันทั้งหมด และสามารถขอสำเนาเอกสารรับรองยืนยันในส่วนต่าง ๆ ได้ตลอดการแข่งขัน หากทีมหรือสมาชิกภายในทีมมีคุณสมบัติไม่ตรงกับกฎระเบียบการแข่งขันให้ข้อมูลที่เท็จ หรือทำผิดกฎกติกาที่ตั้งไว้ จะถูกตัดสิทธิ์ออกจากการแข่งขันทันที คณะผู้จัดงาน รวมถึงสปอนเซอร์แต่ละแบรนด์ มีสิทธิ์ในการนำผลงานไปเผยแพร่ได้ โดยไม่ต้องขออนุญาตจากเจ้าของผลงาน

11. ทางกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (MDES) และ สมาคมผู้ใช้ดิจิทัลไทย (DUGA) ไม่สนับสนุนการคัดลอกผลงานหรือคัดลอกเนื้อหาโดยไม่ได้รับการอนุญาต ซึ่งถือว่าการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา หากตรวจพบถือว่าขาดคุณสมบัติในการแข่งขัน และถือว่าสละสิทธิ์การแข่งขัน และรับรางวัล แม้จะประกาศผลไปแล้ว ทางคณะกรรมการฯ สามารถเรียกคืนรางวัลได้
12. ทางกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (MDES) สมาคมผู้ใช้ดิจิทัลไทย (DUGA) และคณะกรรมการดำเนินการโครงการ ไม่ขอรับผิดชอบความถูกต้องของเนื้อหา และที่มาของเนื้อหา ในการนำเสนอผลงานของผู้เข้าร่วมโครงการหรือเมื่อได้เผยแพร่ข้อมูลการนำเสนอของผู้เข้าร่วมโครงการทั้งหมด
13. คณะนักศึกษา ผู้ส่งใบสมัคร และร่วมนำเสนอผลงาน ถือว่าได้รับทราบ และยอมรับในเงื่อนไขการเข้าร่วมโครงการฯ แล้ว

ขั้นตอนการทำผลงาน

- อัปเดตคลิปวิดีโอ หรือ Live ทำคอนเทนต์ที่มีความคิดสร้างสรรค์ พร้อมติดตะกร้าสินค้า ตามโจทย์การแข่งขันที่ได้รับลงในแอปพลิเคชัน TikTok ภายในระยะเวลา 3 สัปดาห์ โดยไม่จำกัดจำนวนผลงาน (1 บัญชี สามารถส่งได้มากกว่า 1 คลิป)
- โฟสต์คลิปลง TikTok ของคุณเป็นสาธารณะ และ Tag มาที่บัญชี TikTok : DigiLife Challenge
- ใส่ Hashtag บังคับของโจทย์ที่ได้รับ และ Hashtag #DigilifeSS2

ขั้นตอนการส่งผลงาน

- ส่งไฟล์คลิปวิดีโอทั้งหมดของการทำคอนเทนต์บน TikTok
- ส่ง Report ในรูปแบบ Power Point (Save เป็นไฟล์ PDF) โดยประกอบด้วยรายละเอียด ดังนี้
 1. กลยุทธ์หลักที่ใช้ในการสร้างแบรนด์บน TikTok เพื่อตอบโจทย์ที่ได้รับ
 2. บันทึกภาพหน้าจอที่แสดงจำนวนยอด View, Like, Share พร้อมใส่ Link ของแต่ละคลิปวิดีโอ
 3. บันทึกภาพหน้าจอที่แสดงจำนวนยอดคำสั่งซื้อทั้งหมด
- อัปโหลดผลงานทั้งหมดลง Google Drive รวมเป็น 1 โฟลเดอร์ โดยนำส่ง Link ผลงาน และเปิดลิงก์เป็นสาธารณะ
- ส่งรายละเอียดทั้งหมดกลับมาที่อีเมล Contest@duga.or.th (หัวข้ออีเมลให้ระบุ : ชื่อทีม / มหาวิทยาลัย / แปรนด์ที่ได้รับ และตามด้วย DigilifeSS2) *หากผลงานของทีมใด ไม่เปิดลิงก์เป็นสาธารณะ เพื่อให้ทางโครงการฯ ตรวจสอบ จะมีผลต่อการตัดสินผลงาน*
- กอดติดตามช่องทาง Official ของโครงการทั้ง 4 ช่องทาง เพื่อติดตามผลการแข่งขัน ได้แก่

Website: www.digilifechallenge.com

Facebook Fanpage: DigiLife Idea Challenge

TikTok: DigiLife Challenge

Line Official: @duga.uni (มี @ ข้างหน้า)

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนนรวม 100 คะแนน แบ่งเป็น

- ประเด็นในการนำเสนอสอดคล้องกับของโจทย์ 30 คะแนน
- ความคิดสร้างสรรค์ และคุณภาพในการผลิต 35 คะแนน
- การนำไปใช้ได้จริงของผลงาน 35 คะแนน

เกณฑ์การตัดสิน Popular Award

รวบรวมคะแนนโดยการนับยอด การกดถูกใจ และการแชร์รวมกัน โดยมีเกณฑ์ดังนี้

- 1 ยอด Like = 1 คะแนน
- 1 ยอด Share = 2 คะแนน

เกณฑ์การตัดสิน TOP 3 SELLER AWARD

- นับยอดคำสั่งซื้อสินค้า โดยคัดเลือกผู้ที่มียอดขายสูงสุด 3 อันดับแรก

รางวัลทุนการศึกษาของแต่ละโจทย์การแข่งขัน โครงการ DigiLife Idea Challenge มูลค่ารวมกว่า 580,000 บาท

รางวัลชนะเลิศ (10 รางวัล)

- ทุนการศึกษา **จำนวน 15,000 บาท** พร้อมใบประกาศนียบัตร จากสมาคมผู้ใช้ดิจิทัลไทย (DUGA)

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 (10 รางวัล)

- ทุนการศึกษา **จำนวน 10,000 บาท** พร้อมใบประกาศนียบัตร จากสมาคมผู้ใช้ดิจิทัลไทย (DUGA)

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 (10 รางวัล)

- ทุนการศึกษา **จำนวน 8,000 บาท** พร้อมใบประกาศนียบัตร จากสมาคมผู้ใช้ดิจิทัลไทย (DUGA)

รางวัล Popular Award (10 รางวัล)

- ทุนการศึกษา **จำนวน 5,000 บาท** พร้อมใบประกาศนียบัตร จากสมาคมผู้ใช้ดิจิทัลไทย (DUGA)

รางวัล Creative Content Award (10 รางวัล)

- ทุนการศึกษา **จำนวน 5,000 บาท** พร้อมใบประกาศนียบัตร จากสมาคมผู้ใช้ดิจิทัลไทย (DUGA)

รางวัล Top 3 Seller Award (30 รางวัล)

- ทุนการศึกษา **จำนวน 5,000 บาท** พร้อมใบประกาศนียบัตร จากสมาคมผู้ใช้ดิจิทัลไทย (DUGA)

กำหนดการโครงการ DigiLife Branding & Sales Content Challenge

- | | |
|---|-------------------------------------|
| 1. เปิด/ปิดรับใบสมัคร | 1 ธันวาคม 2567 – 28 กุมภาพันธ์ 2568 |
| 2. กิจกรรม Roadshow ตามสถาบันต่าง ๆ | มกราคม - กุมภาพันธ์ 2568 |
| 3. แจกโจทย์แบรนด์สินค้า | 3 มีนาคม 2568 |
| 4. Briefing Day (Online) | 6 มีนาคม 2568 |
| 5. ช่วงเวลาทำแคมเปญบน TikTok | 10 – 28 มีนาคม 2568 |
| 6. ส่งผลงาน | 31 มีนาคม 2568 |
| 7. ประกาศรายชื่อทีมที่ได้รับรางวัล ทางเฟสบุ๊กโครงการฯ | 18 เมษายน 2568 |

*****หมายเหตุ*** Timeline กิจกรรมอาจจะมีการเปลี่ยนแปลง ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ในช่วงเวลานั้น ๆ**

หากท่านต้องการข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อได้ที่ : นายรัฐพงศ์ ประสาทเงิน

โทรศัพท์ 02-661-7750 ต่อ 215, 216 อีเมล Ratthapong@absolutealliances.com

สมาคมผู้ใช้ดิจิทัลไทย (DUGA) เลขที่ 159/21 อาคารเสริมมิตรทาวเวอร์ ชั้น 14 ห้อง 1401

ถนนสุขุมวิท 21 (อโศก) แขวงคลองเตยเหนือ เขตวัฒนา กทม. 10110