



เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน
ประเภทวิชา บริหารธุรกิจ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
ทักษะการพัฒนานวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2565-2567

1. วัตถุประสงค์ของการแข่งขัน

- 1) เพื่อเป็นการส่งเสริมทักษะการพัฒนากิจการพัฒนานวัตกรรมธุรกิจดิจิทัลให้นักศึกษา
- 2) เพื่อให้ นักศึกษาได้ออกแบบนวัตกรรมธุรกิจดิจิทัลโดยใช้หลักการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) สามารถวิเคราะห์และต่อยอดเชิงธุรกิจได้ และสามารถแก้ปัญหาจากสถานการณ์จากการศึกษาในห้องเรียน
- 3) เพื่อให้ นักศึกษา ได้ใช้ความรู้ความสามารถที่ได้ศึกษามาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในการปฏิบัติงานจริง
- 4) เพื่อให้ นักศึกษา ได้รับประสบการณ์นอกเหนือจากการศึกษาในห้องเรียน
- 5) เพื่อประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ผลงานของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
- 6) เพื่อยกระดับทักษะฝีมือของผู้เรียนอาชีวศึกษาสู่มาตรฐานวิชาชีพ

2. คุณสมบัติและข้อกำหนดของผู้เข้าประกวด แข่งขัน

2.1 คุณสมบัติ

- 1) เป็นสมาชิกประเภทสามัญขององค์การนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทย ระดับสถานศึกษา
- 2) เป็นนักศึกษาในระบบ หรือระบบทวิภาคี (ไม่เป็นพนักงานประจำบริษัท) ของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาและได้ลงทะเบียนเรียนในหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
- 3) ระดับจังหวัด ต้องผ่านการแข่งขัน และได้รับรางวัลชนะเลิศ ระดับสถานศึกษา
- 4) ระดับภาค ต้องผ่านการแข่งขัน และได้รับรางวัลชนะเลิศ ระดับจังหวัด
- 5) ระดับชาติ ต้องผ่านการแข่งขัน และได้รับรางวัลชนะเลิศ รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 ในระดับภาค

2.2 ข้อกำหนด

- 1) กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
- 2) ผู้เข้าแข่งขันทีละ 3 คน สำรอง 1 คน ครูผู้ควบคุมทีม 1 คน
- 3) ยื่นใบสมัครพร้อมหลักฐาน และลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขัน
- 4) ผู้เข้าร่วมแข่งขันแต่งกายด้วยชุดนักเรียน หรือตามที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันกำหนด

รายละเอียดของการแข่งขัน

3.1 สมรรถนะรายวิชา

- 1) หลักการคิดเชิงออกแบบ
- 2) หลักการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ วางแผนและแก้ไขปัญหา
- 3) ทักษะการพัฒนาโปรแกรมบนอุปกรณ์พกพาและอินเทอร์เน็ตสรรพสิ่ง (IoT)
- 4) หลักการออกแบบระบบฐานข้อมูล
- 5) ทักษะการคิดเชิงออกแบบนวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล

3.2 งานที่กำหนด

เป็นการแข่งขันการพัฒนาแอปพลิเคชัน หรือเว็บแอปพลิเคชัน สำหรับ สังคมผู้สูงอายุ

- 3.2.1 ออกแบบนวัตกรรมโดยใช้หลักการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) (ผังความคิด) (10 คะแนน)





เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน
ประเภทวิชา บริหารธุรกิจ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
ทักษะการพัฒนานวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2565-2567

- 1) การทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย (เป้าหมายตามโจทย์ที่กำหนด) (2 คะแนน)
 - 2) การตั้งกรอบโจทย์ (2 คะแนน)
 - 3) การสร้างความคิด (3 คะแนน)
 - 4) การสร้างต้นแบบ (2 คะแนน)
 - 5) การทดสอบ (1 คะแนน)
- 3.2.2 การวิเคราะห์ต่อยอดเชิงธุรกิจ (Business Model Canvas) (10 คะแนน)
- 1) การวิเคราะห์กลุ่มลูกค้า (2 คะแนน)
 - 2) คุณค่าสินค้า/บริการ (1 คะแนน)
 - 3) ความสัมพันธ์กับลูกค้า (1 คะแนน)
 - 4) ช่องทางการเข้าถึงลูกค้า (1 คะแนน)
 - 5) รายได้หลัก (1 คะแนน)
 - 6) พันธมิตร (1 คะแนน)
 - 7) กิจกรรมหลัก (1 คะแนน)
 - 8) ทรัพยากรหลัก (1 คะแนน)
 - 9) โครงสร้างต้นทุน (1 คะแนน)
- 3.2.3 งานพัฒนาแอปพลิเคชันหรือเว็บแอปพลิเคชัน (60 คะแนน)
- 1) การออกแบบแอปพลิเคชันหรือเว็บแอปพลิเคชัน (Design) (10 คะแนน)
 - 1.1 ออกแบบหน้าจอหน้าแรกของแอปพลิเคชันหรือเว็บแอปพลิเคชัน (2 คะแนน)
 - 1.2 ออกแบบหน้าจอหน้าสมัครสมาชิก (3 คะแนน)
 - 1.3 ออกแบบหน้าจอหน้าเข้าสู่ระบบ (2 คะแนน)
 - 1.4 ออกแบบหน้าจอหน้าหลักของแอปพลิเคชันหรือเว็บแอปพลิเคชัน (3 คะแนน)
 - 2) การพัฒนาแอปพลิเคชันหรือเว็บแอปพลิเคชัน (50 คะแนน)
 - 2.1) การแสดงผลหน้าหลัก (10 คะแนน)
 - มีรายการแสดงผลของข้อมูล (2 คะแนน)
 - การให้ความรู้ประชาสัมพันธ์ (2 คะแนน)
 - ความสามารถของแอปพลิเคชันเพิ่มเติม (2 คะแนน)
 - กำหนดจุดเชื่อมโยงถูกต้อง (2 คะแนน)
 - ขนาดและสีของตัวอักษร และพื้นหลัง (1 คะแนน)
 - มีสถิติของผู้เข้าชม (1 คะแนน)
 - 2.2) ระบบจัดการสมาชิก (User) (10 คะแนน)
 - มีการสมัครสมาชิกใหม่ (1 คะแนน)
 - มีการเข้าสู่ระบบ Login – Logout (1 คะแนน)
 - มีการแก้ไขข้อมูลสมาชิก (Profile) (2 คะแนน)





เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน
ประเภทวิชา บริหารธุรกิจ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
ทักษะการพัฒนานวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2565-2567

- สามารถแสดงความคิดเห็น (กระดานสนทนา) (2 คะแนน)
- มีการรับส่งข้อมูลระหว่าง User กับ Admin (1 คะแนน)
- มีระบบแบบประเมิน (บันทึกผลงานข้อมูล) (2 คะแนน)
- มีการเก็บข้อมูลการเข้าชม (1 คะแนน)

3) ระบบบริหารจัดการแอปพลิเคชันหรือเว็บแอปพลิเคชัน (Admin) (20 คะแนน)

3.1) จัดการข้อมูลสมาชิก (4 คะแนน)

- มีการเพิ่ม ลบ แก้ไข ค้นหาสมาชิก

3.2) จัดการส่วนประชาสัมพันธ์ (8 คะแนน)

- มีการเพิ่ม ลบ แก้ไข
- สามารถแสดงความคิดเห็น (กระดานสนทนา)

3.3) จัดการแบบประเมิน (3 คะแนน)

- มีระบบสร้าง แก้ไข ลบ แบบประเมิน
- มีระบบรายงานผลการประเมิน
- มีการเก็บข้อมูลการเข้าชม

3.4) ระบบ Login – Logout (2 คะแนน)

- มีการเข้าสู่ระบบ Login – Logout
- มีการตรวจสอบระบบตัวตนทุกเว็บเพจ (Session)

3.5) ระบบรายงานผล (3 คะแนน)

- สามารถแสดงข้อมูลสมาชิกได้
- รายงานสรุปผลการประเมิน
- มีรายงานข้อมูลการถามตอบกระทู้

4) การออกแบบฐานข้อมูล (10 คะแนน)

- ความเหมาะสมของการตั้งชื่อตาราง (2 คะแนน)
- ความเหมาะสมของการตั้งชื่อฟิลด์ (2 คะแนน)
- ความเหมาะสมถูกต้องของการใช้คีย์ (2 คะแนน)
- การสร้างความสัมพันธ์ (Relationships) (2 คะแนน)
- ความถูกต้องของชนิด ขนาดของข้อมูล (2 คะแนน)

3.2.4 การนำเสนอ (20 คะแนน)

- การแนะนำตัวภาษาไทย (2 คะแนน)
- การแนะนำตัวภาษาต่างประเทศ (2 คะแนน)
- การนำเสนอผลงานโดยใช้หลักการคิดเชิงออกแบบ (3 คะแนน)
- การนำเสนอ การวิเคราะห์ต่อยอดเชิงธุรกิจ (Business Model Canvas) (2 คะแนน)
- การนำเสนอแอปพลิเคชัน (5 คะแนน)





เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน
ประเภทวิชา บริหารธุรกิจ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
ทักษะการพัฒนานวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2565-2567

- ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอ (3 คะแนน)
- บุคลิกภาพ และ การตอบคำถาม (3 คะแนน)

3.3 กำหนดการแข่งขัน

- 1) ผู้เข้าแข่งขันในแต่ละทีม ต้องรายงานตัวพร้อมแสดงบัตรนักศึกษา ก่อนการแข่งขัน 30 นาที
- 2) เวลาที่ใช้ในการจัดการแข่งขัน 12 ชั่วโมง (ไม่รวมนำเสนอ)
 - วันที่ 1 เป็นการแข่งขันทักษะการคิดเชิงออกแบบและการวิเคราะห์ต่อยอดเชิงธุรกิจ (4 ชั่วโมง)
 - วันที่ 2 เป็นการแข่งขันทักษะการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันหรือเว็บแอปพลิเคชัน (8 ชั่วโมง)
- 3) ขณะทำการแข่งขัน ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันออกนอกบริเวณที่กำหนด ยกเว้น ได้รับอนุญาตเท่านั้น
- 4) ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขัน นำหนังสือ เอกสารอุปกรณ์บันทึกข้อมูลแบบถอดได้และเครื่องมือสื่อสารทุกชนิดเข้าห้องแข่งขัน
- 5) ผู้เข้าแข่งขันต้องนำเสนอผลงานให้กับคณะกรรมการ เพื่อทำการประเมิน ทีมละไม่เกิน 20 นาที
- 6) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเตรียมอุปกรณ์เครื่องสำรองไฟพามา ในกรณีที่ใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่ไม่ได้มีอุปกรณ์สำรองไฟในตัว หากวาระหว่างการแข่งขัน เกิดเหตุการณ์ ไฟตกหรือไฟฟ้าดับระหว่างการแข่งขัน ทางคณะกรรมการกลางจะไม่รับผิดชอบ ต่อความเสียหายต่ออุปกรณ์หรือรับผิดชอบต่อเวลาที่เสียไป
- 7) ในกรณีที่ภายในพื้นที่การแข่งขันเกิดเหตุการณ์ไฟฟ้าดับ ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมในพื้นที่ จะต้องหยุดการทำงานและเดินออกจากพื้นที่การแข่งขันทันที โดยไม่อนุญาตให้นำ อุปกรณ์ใด ๆ ออกจากพื้นที่การแข่งขันโดยเด็ดขาด และทางคณะกรรมการกลางจะดำเนินการชดเชยเพิ่มเวลาการแข่งขันตามจำนวนเวลาที่เกิดเหตุการณ์ไฟฟ้าดับ
- 8) ในระหว่างการแข่งขัน หากทีมใดเกิดปัญหาทางด้านโปรแกรมสำเร็จรูป อาทิ เปิดไม่ได้ บันทึกไม่ได้ ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้เข้าแข่งขันในการแก้ไขปัญหาดังกล่าวด้วยตนเอง
- 9) หากผู้เข้าแข่งขันมีความประสงค์ออกจากพื้นที่การแข่งขันในระหว่างการแข่งขัน จะต้องรายงานคณะกรรมการกลางเพื่อชี้แจงสาเหตุ และคณะกรรมการกลางจะต้องตามผู้เข้าแข่งขันไปตลอดจนกว่าจะกลับเข้าสู่พื้นที่การแข่งขัน เพื่อป้องกันการเกิดทุจริต

3.4 สิ่งทีผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียม

- 1) เครื่องคอมพิวเตอร์ 2 เครื่องต่อ 1 ทีม โดยทำการล้างข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้องให้เรียบร้อย
- 2) เครื่องสำรองไฟ, ปลั๊กไฟสำหรับต่อพ่วง, สาย LAN
- 3) ต้องนำเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เตรียมมา ติดตั้งในวันลงทะเบียน และทางคณะกรรมการจะดำเนินการตรวจสอบและติดตั้งโปรแกรม





เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน
ประเภทวิชา บริหารธุรกิจ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
ทักษะการพัฒนานวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2565-2567

3.5 เกณฑ์การตัดสินหรือเกณฑ์การให้คะแนน

- 1) ออกแบบนวัตกรรมโดยใช้หลักการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) (ผังความคิด) (10 คะแนน)
- 2) การวิเคราะห์ต่อยอดเชิงธุรกิจ (Business Model Canvas) (10 คะแนน)
- 3) งานพัฒนาแอปพลิเคชันหรือเว็บแอปพลิเคชัน (60 คะแนน)
- 4) การนำเสนอ (20 คะแนน)

รวมทั้งสิ้น 100 คะแนน

3.6 คณะกรรมการตัดสิน

- 1) ระดับจังหวัด ให้มีคณะกรรมการตัดสินไม่เกิน 7 คน โดยประธานอาชีวศึกษาจังหวัดพิจารณาลงนาม
- 2) ระดับภาค และระดับชาติ ให้มีคณะกรรมการตัดสินไม่เกิน 7 คน โดยมีบุคคลภายนอกอยู่ในพื้นที่ไม่เกิน 2 คน และให้มีคณะกรรมการจัดทำเกณฑ์ร่วมเป็นคณะกรรมการอย่างน้อย 1 คน
- 3) กรณีมีความจำเป็นต้องเพิ่มคณะกรรมการตัดสินให้ประธานกรรมการบริหารองค์การนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทยระดับภาค เสนอแต่งตั้งอนุกรรมการตัดสินโดยอยู่ในดุลยพินิจของประธานอาชีวศึกษาภาค ลงนามแต่งตั้ง
- 4) คณะกรรมการดำเนินการตัดสิน จำนวนไม่เกิน 5 ท่าน โดยไม่เป็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการแข่งขัน ประกอบด้วย คณะกรรมการที่เป็นบุคคลภายในสถานศึกษาสังกัดอาชีวศึกษา สถานประกอบการ หรือผู้เชี่ยวชาญทางด้านสาขาที่เกี่ยวข้อง

3.7 คณะกรรมการดำเนินงาน

- 1) ระดับจังหวัด ให้มีคณะกรรมการดำเนินงาน โดยประธานอาชีวศึกษาจังหวัดพิจารณาลงนามแต่งตั้ง
- 2) ระดับภาค ให้มีคณะกรรมการดำเนินงานโดยอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการบริหารองค์การนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทย ระดับภาค โดยประธานอาชีวศึกษาภาคพิจารณาลงนามแต่งตั้ง
- 3) ระดับชาติ ให้มีคณะกรรมการดำเนินงานไม่เกิน 15 คน โดยมีผู้แทนของแต่ละภาค ๆ ละ 1 คน และภาคที่เป็นเจ้าภาพพิจารณาคณะกรรมการ จำนวน 11 คน โดยเลขาธิการคณะกรรมการอาชีวศึกษาพิจารณาลงนามแต่งตั้ง
- 4) จัดการประชุมร่วมกับคณะกรรมการตัดสิน เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์การแข่งขันและเกณฑ์การตัดสิน
- 5) จัดการแข่งขันร่วมกับสถานศึกษาเจ้าภาพ ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการแข่งขันและเกณฑ์การตัดสิน
- 6) จัดการแข่งขันร่วมกับสถานศึกษาเจ้าภาพ จัดเตรียมสถานที่แข่งขัน จัดเตรียมห้องประชุมและห้องแข่งขัน

3.8 สิ่งที่เจ้าภาพเตรียมไว้ให้

- 1) เครื่องคอมพิวเตอร์ 2 เครื่องต่อ 1 ทีม (ในกรณีที่เจ้าภาพมีความพร้อม) โดยต้องผ่านการตรวจสอบตามขั้นตอน และล้างข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้องให้เรียบร้อย
- 2) จัดเตรียมโปรแกรมที่ใช้ในการจัดการแข่งขัน เป็นเวอร์ชันเดียวกันทั้งหมด
- 3) โปรแกรมที่ใช้ในการแข่งขัน

- ระบบปฏิบัติการ Windows 10 หรือสูงกว่า





เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน
ประเภทวิชา บริหารธุรกิจ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
ทักษะการพัฒนานวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2565-2567

- โปรแกรม Android Studio 2020 หรือสูงกว่า
- โปรแกรม flutter sdk
- Microsoft office 2019 หรือเวอร์ชันสูงกว่า
- Adobe Dreamweaver CC หรือเวอร์ชันสูงกว่า
- Adobe flash CC หรือเวอร์ชันสูงกว่า
- Adobe PhotoShop CC หรือเวอร์ชันสูงกว่า
- Cute ftp หรือ SSH Secure Shelt หรือ FileZilla
- Notepad++ หรือ Vscod หรือ Sublime (ต้องไม่มีการติดตั้ง Extension เพิ่มเติม)
- Xampp 7.4 หรือเวอร์ชันสูงกว่า
- Web Browser
- library : jquery V3.x.x ,bootstrap V5 หรือเวอร์ชันสูงกว่า
- โปรแกรม BlueStacks เวอร์ชันล่าสุด

4. การพิจารณาเหรียญรางวัลตามเกณฑ์มาตรฐาน

- 1) คะแนน 80 ขึ้นไป ระดับเหรียญทอง
- 2) คะแนน 70 - 79 ระดับเหรียญเงิน
- 3) คะแนน 60 - 69 ระดับเหรียญทองแดง

5. การจัดอันดับรางวัล

- 1) ชนะเลิศ ได้คะแนนสูงสุด
- 2) รองชนะเลิศอันดับ 1 ได้คะแนนรองจากรางวัลชนะเลิศ
- 3) รองชนะเลิศอันดับ 2 ได้คะแนนรองจากรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1
- 4) รองชนะเลิศอันดับ 3 ได้คะแนนรองจากรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2
- 5) รองชนะเลิศอันดับ 4 ได้คะแนนรองจากรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 3
- 6) รางวัลชมเชย ได้คะแนนรองจากรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 4 และมีคะแนนอยู่ในระดับเหรียญทองแดงขึ้นไป

6. รางวัลที่ได้รับ

- 6.1) ชนะเลิศ ได้รับโล่พร้อมเกียรติบัตร (ระดับภาคและระดับชาติ)
- 6.2) รองชนะเลิศอันดับ 1 ได้รับเกียรติบัตร
- 6.3) รองชนะเลิศอันดับ 2 ได้รับเกียรติบัตร
- 6.4) รองชนะเลิศอันดับ 3 ได้รับเกียรติบัตร
- 6.5) รองชนะเลิศอันดับ 4 ได้รับเกียรติบัตร
- 6.6) รางวัลชมเชย ได้รับเกียรติบัตร





เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน
ประเภทวิชา บริหารธุรกิจ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
ทักษะการพัฒนานวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2565-2567

หมายเหตุ

- 1) โฉร่างวัลมอบให้สถานศึกษา เกียรติบัตรมอบให้สถานศึกษา ผู้เข้าแข่งขัน และครูผู้ควบคุม
- 2) ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือว่าเป็นที่สิ้นสุด

