



มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
 รับที่ ๒๖๖๓
 วันที่ 10 ก.ค. 2563
 เวลา 10.02 น.

ที่ ผลท. ๐๐๖/๒๕๖๓

๒๕ มิถุนายน ๒๕๖๓

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์กิจกรรมการประกวด TAT Travel Tech Startup Season 2 และขอเชิญส่งนิสิต นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขัน

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

สิ่งที่แนบมาด้วย รายละเอียดโครงการจัดประกวด TAT Travel Tech Startup Season 2

ด้วยการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.) กำหนดจัดการประกวดและกิจกรรมเพิ่มขีดความสามารถผู้ประกอบการ Travel Tech Startup เพื่อเปิดโอกาสให้เยาวชน ประชาชนและผู้ประกอบการมีส่วนร่วมในการนำทรัพยากรทางการท่องเที่ยวมาเป็นต้นทุนในการต่อยอด เพิ่มมูลค่าสร้างรายได้ และสร้างสรรค์ ต่อยอดสินค้าและบริการทางการท่องเที่ยวใหม่ ๆ ที่มีคุณภาพ รวมทั้งร่วมกันพลิกฟื้นอุตสาหกรรมท่องเที่ยวภายหลังวิกฤตโรคระบาด COVID-19

ททท. พิจารณาแล้วเห็นว่าสถานศึกษาของท่านเป็นหน่วยงานที่ส่งเสริมให้เกิดการสร้างสรรค์ด้านนวัตกรรม ซึ่งจะเป็ประโยชน์ต่ออุตสาหกรรมท่องเที่ยว จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์ การประกวดฯ และขอเชิญส่งนิสิต นักศึกษาจากสถาบันของท่านเข้าร่วมการประกวด เพื่อเพิ่มพูนความรู้ ประสบการณ์ของผู้เข้าร่วมการแข่งขัน และเป็นการใช้ศักยภาพ เพื่อพัฒนานวัตกรรมด้านการท่องเที่ยว ทั้งนี้ ททท. ได้มอบหมายให้นางสาวพิมพ์วิภา สมฤทธิ์ โทรศัพท์เคลื่อนที่หมายเลข ๐๖ ๓๘๖๑ ๕๘๘๐ E-mail support@tatstartup.tech เป็นผู้ประสานในรายละเอียดต่อไป อนึ่ง รายละเอียดการจัดกิจกรรมและเกณฑ์การตัดสิน สามารถติดตามได้ทางเว็บไซต์ของโครงการ www.tatstartup.tech

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

เรียน อธิการบดี
 ททท. ขอประชาสัมพันธ์กิจกรรม
 ประกวด TAT Travel Tech Startup
 Season 2.
 - เห็นควรมอบหมายประชาสัมพันธ์
 สำนักวิทยบริการฯ

ขอแสดงความนับถือ

(นายบุญส่ง คุ้มบุญ)

ผู้อำนวยการฝ่ายส่งเสริมการลงทุนอุตสาหกรรมท่องเที่ยว
 ทำการแทน ผู้อำนวยการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย

- ทราบ
- จัดตามเสนอ
- อนุญาต
- อนุมัติ/ดำเนินการตามระเบียบ
- สำเนาแจ้ง

10 ก.ค. 2563
 กองนวัตกรรมอุตสาหกรรมท่องเที่ยว
 โทร. ๐ ๒๒๕๐ ๕๕๐๐ ต่อ ๒๕๑๔
 โทรสาร ๐ ๒๒๕๓ ๗๔๗๖

(อาจหญิงใจ) อังเขียว

รองอธิการบดี รักษาราชการแทน

การประกวด TAT Travel Tech Startup Season 2
ภายใต้โครงการจัดการประกวดและเพิ่มขีดความสามารถผู้ประกอบการ Travel Tech Startup

1. หลักการและเหตุผล

เนื่องด้วยอุตสาหกรรมท่องเที่ยวเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมหลักของประเทศ ที่ก่อให้เกิดการกระจายรายได้และผลประโยชน์จากนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทย และชาวต่างประเทศไปสู่ทุกพื้นที่ และทุกภาคส่วนโดยตรงอย่างทั่วถึง ในขณะที่ด้วยกันอุตสาหกรรมท่องเที่ยวเป็นอุตสาหกรรมที่มีการแข่งขันระหว่างประเทศสูง ดังนั้น ภาครัฐจึงจำเป็นต้องส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาเครื่องมือส่งเสริมการท่องเที่ยวใหม่ๆ และมีประสิทธิภาพสูงขึ้น ด้วยการสร้างโอกาสให้ทั้งบุคคลทั่วไปและผู้ประกอบการธุรกิจ มีโอกาสพัฒนาและนำเสนอผลงานโครงการที่นำทรัพยากรทางการท่องเที่ยว อาทิ แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติและแหล่งท่องเที่ยวที่มนุษย์สร้างขึ้น (Man-made Tourist Attraction) มรดกทางวัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต หรือสินค้าและบริการทางการท่องเที่ยวต่าง ๆ ของไทย มาเป็นต้นทุนในการต่อยอดด้วยองค์ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม และเทคโนโลยีใหม่ ๆ รวมทั้งสร้างสิ่งอำนวยความสะดวกอื่น ๆ ในการดำเนินธุรกิจท่องเที่ยว เช่น ระบบ E-ticketing ระบบ Payment เป็นต้น ให้สอดคล้องกับความก้าวหน้าต่างๆ โดยรัฐไม่จำเป็นต้องเป็นผู้ลงทุนเองโดยตรง เพียงแต่ส่งเสริมภาคธุรกิจให้เป็นผู้ดำเนินการ อีกทั้ง ผู้ประกอบการ Travel Tech ในปัจจุบันยังจำเป็นต้องเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันให้สามารถสร้างรายได้จากการใช้จ่ายโดยตรงจากต่างประเทศเพิ่มขึ้น ดังนั้น กนท., ผลท. จึงจะดำเนินโครงการจัดการประกวดและเพิ่มขีดความสามารถผู้ประกอบการ Travel Tech Startup เพื่อกระตุ้นและจูงใจให้เยาวชน ประชาชน และผู้ประกอบการรุ่นใหม่มีส่วนร่วมในการต่อยอดและสร้างสรรค์สินค้าและบริการทางการท่องเที่ยว รวมทั้งแก้ไขปัญหาปัญหาอุปสรรคต่าง ๆ ของอุตสาหกรรมท่องเที่ยวให้เกิดความยั่งยืนต่อไป

2. วัตถุประสงค์

2.1 กระตุ้นให้เยาวชน ประชาชน และผู้ประกอบการมีส่วนร่วมในการนำทรัพยากรทางการท่องเที่ยว มาเป็นต้นทุนในการต่อยอด เพิ่มมูลค่าและสร้างสรรค์สินค้าและบริการทางการท่องเที่ยวใหม่ๆ ที่มีคุณภาพ

2.2 ส่งเสริมให้อุตสาหกรรมท่องเที่ยวของไทยมีขีดความสามารถในการแข่งขันในระดับภูมิภาค และระดับโลก

2.3 แยกแยะเนื้อหา (Content) องค์ความรู้การสร้างสรรค์สินค้า-บริการทางการท่องเที่ยวและส่งเสริมการท่องเที่ยวให้กับประชาชนทั่วไป

3. ตัวชี้วัดระดับโครงการ (Output)

3.1 จำนวนทีมที่สมัครเข้าร่วมกิจกรรมการประกวดไม่น้อยกว่า 100 ทีม

3.2 จำนวนนวัตกรรมไม่น้อยกว่า 10 ชิ้น

3.3 จำนวนการรับรู้โครงการผ่านสื่อประชาสัมพันธ์ไม่น้อยกว่า 5,000,000 ราย

4. ขั้นตอนและวิธีการดำเนินการ

ขั้นตอนและระยะเวลาดำเนินการ	
ประชาสัมพันธ์โครงการ/การรับสมัคร	24 มิ.ย. - 30 ก.ค. 2563
1. ประกาศรับสมัครผู้เข้าร่วมประกวด ผ่านเว็บไซต์โครงการ	1-30 ก.ค. 2563
2. กิจกรรมเปิดตัวโครงการ	1-30 ก.ค. 2563
3. คณะทำงานคัดกรองผลงานและประกาศผลการคัดเลือก 60 ทีม ** การคัดกรองจากคุณสมบัติของผู้สมัครและความสอดคล้องของโครงการกับเกณฑ์การประกวด ความถูกต้องครบถ้วนของคุณสมบัติของผู้สมัครและเอกสารที่แนบสมัครทางเว็บไซต์ Pitching Deck หัวข้อครบถ้วนตามกำหนด	30-31 ก.ค. 2563
4. ประกาศรายชื่อผู้ผ่านการคัดเลือกรอบแรก (คัดเลือกจำนวน 60 ทีม)	1 ส.ค. 2563
5. 60 ทีม ส่งไฟล์ VDO นำเสนอผ่านเว็บไซต์ของโครงการ	2-15 ส.ค. 2563
6. เปิดแสดงผลงานบนเว็บไซต์ของโครงการ และYoutube ให้มีการ Vote	15 ส.ค. - วันประกาศผล
7. คณะกรรมการคัดกรอง VDO การนำเสนอจาก 60 ทีมเหลือ 20 ทีม	16-21 ส.ค. 2563
8. ประกาศรายชื่อผู้ผ่านการคัดเลือกรอบสอง (จำนวน 20 ทีม)เข้าสู่รอบ Online Pitch	22 ส.ค. 2563
9. การประกวดรอบ Online Pitch และตอบข้อซักถามจากคณะกรรมการ	23-28 ส.ค. 2563
10. ประกาศรายชื่อรอบรองชนะเลิศ 10 ทีมสุดท้าย เพื่อเข้าสู่กิจกรรม Boot Camp	29 ส.ค. 2563
11. กิจกรรมในรูปแบบค่ายบ่มเพาะ Boot Camp (4 ครั้ง) เพื่อพัฒนาผลงาน (Prototype) ที่ส่งเข้าประกวดด้วยกระบวนการคิดและสร้างนวัตกรรม หรือ “Design Thinking”/“Lean Canvas” ผ่านกิจกรรม Coaching รอบที่ 1 วันที่ 31 ส.ค. - 1 ก.ย. 2563 รอบที่ 2 วันที่ 7 - 8 ก.ย. 2563 @ True Digital Park	31 ส.ค. - 8 ก.ย. 2563
12. กิจกรรม “Demo Day” นำเสนอผลงานให้กับผู้บริหาร และพนักงาน ททท.	14 ก.ย. 2563
13. รอบชิงชนะเลิศและกิจกรรมพิธีมอบรางวัล 13.1 จัดกิจกรรม Final Pitching 13.2 ประกาศผลและกิจกรรมพิธีมอบรางวัล	18 ก.ย. 2563
14. ประชาสัมพันธ์ 14.1 จัดทำแผนประชาสัมพันธ์ให้เกิด Content Sharing 14.2 ผลิตสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ออนไลน์ - ออฟไลน์ สำหรับกิจกรรมต่างๆ 14.3 ใช้ Influencer ที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายในการประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่างๆ 14.4 จัดทำคลิปวิดีโอประชาสัมพันธ์เป็นชุดต่อเนื่องสามารถ Sharing ทาง Social/Online Media เช่น Online platform, On Demand TV Application 14.5 ถ่ายทอดสด (Live Streaming) กิจกรรมการประกวดทาง Social/Online Media เช่น Thairath TV, Line TV, Youtube Channel, หรือทำคลิปเผยแพร่ทาง Facebook Watch, Instagram ฯลฯ	ก.ค.- ก.ย. 2563

แนวคิดและขอบเขตการประกวด

ผลงานนวัตกรรมที่ส่งประกวด :

- สามารถแก้ไข Pain Point ต่าง ๆ ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว เช่น การสื่อสารระหว่างชุมชนท่องเที่ยวกับนักท่องเที่ยวต่างประเทศ การเดินทาง-การเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยว การยกระดับคุณภาพของสินค้า-บริการ การสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวใหม่ๆ หรือช่วยแก้ไขปัญหาล้างแวล้อมของจังหวัดท่องเที่ยว เป็นต้น

- นำทรัพยากรทางการท่องเที่ยวของประเทศ อาทิ แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติและแหล่งท่องเที่ยวที่มนุษย์สร้างขึ้น (Man-made Tourist Attraction) มรดกทางวัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต หรือสินค้าและบริการทางการท่องเที่ยวต่างๆ มาเป็นต้นทุนต่อยอดผลงาน-ผลิตภัณฑ์

- ยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อมให้เกิดความยั่งยืน

- การต่อยอดธุรกิจสามารถสร้างรายได้ให้กับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวของไทย ทั้งทางตรง-ทางอ้อม

- ผลงานที่ส่งเข้าประกวด ต้องใช้เทคโนโลยี นวัตกรรมดิจิทัล ไม่จำกัดรูปแบบการนำเสนอ (ไม่ใช่สิ่งประดิษฐ์ สิ่งปลูกสร้าง การปรับแต่งภูมิทัศน์ การจัดกิจกรรม/Event ที่มีอยู่ในปัจจุบัน) สามารถตอบหรือแก้ไขภัยได้ตามเกณฑ์การตัดสิน

ประเภทของรางวัล

ประเภททีมทั่วไป	มูลค่า
รางวัลชนะเลิศ 1 รางวัล	เงินรางวัล 500,000 บาท พร้อมโล่รางวัล
รางวัลรองชนะเลิศลำดับที่ 1 จำนวน 1 รางวัล	เงินรางวัล 250,000 บาท พร้อมโล่รางวัล
รางวัลรองชนะเลิศลำดับที่ 2 จำนวน 1 รางวัล	เงินรางวัล 125,000 บาท พร้อมโล่รางวัล
รางวัลลำดับที่ 4 -10	เงินรางวัล ๆ ละ 20,000 บาท พร้อมโล่รางวัล
รางวัล Popular Vote ผ่าน Social Media 1 รางวัล	เงินรางวัล 10,000 บาท พร้อมโล่รางวัล

สิทธิประโยชน์อื่นๆ : การเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ผลงานให้รับรู้ในวงกว้าง

5. กลุ่มเป้าหมาย

- นักเรียน นิสิต นักศึกษา และบุคคลทั่วไป
- มีจำนวนสมาชิกในทีมละ 3-5 คน สมาชิกมีอายุ 18 ขึ้นไป (ณ เดือนที่สมัคร) โดยผู้สมัครต้องมีถิ่นพำนักในประเทศไทย ไม่จำกัดสัญชาติ แต่ละทีมสามารถมีสมาชิกสัญชาติอื่น นอกจากสัญชาติไทยได้ไม่เกิน 2 คน ต่อทีม โดยผู้สมัครควรมีการศึกษา อาชีพ หรือความชำนาญหลากหลายแตกต่างกัน

/6. ผลที่คาดว่าจะได้รับ...