

ด่วนที่สุด

ที่ ดศ ๐๒๐๔.๘/ว ๑๙๑๐๐



มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
เลขที่รับ ๖๗๖๓
- ๘ ธ.ค. ๒๕๖๘
๑๓.๐๐ ๕๕.

สำนักงานปลัดกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม
ศูนย์ราชการเฉลิมพระเกียรติ ๘๐ พรรษา
อาคารซี ถนนแจ้งวัฒนะ เขตหลักสี่ กรุงเทพฯ
๑๐๒๑๐

๔ ธันวาคม ๒๕๖๘

เรื่อง ขอประชาสัมพันธ์และเชิญชวนเข้าร่วมการแข่งขันสร้างความตระหนักรู้ด้านคดีภัยออนไลน์
Cyber Guardians Digital Art Challenge ครั้งที่ ๒ (University)

คณะกรรมการธุรกิจและการจัดการ
ฉบับที่ ๕๘๒
วันที่ ๑๗/๕.๖.๖๘
ลงชื่อ ๑๔.๔๐

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์โครงการฯ ๑ ชุด
๒. รายละเอียดการแข่งขันและกติกา ๑ ชุด

ตามที่ สำนักงานปลัดกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม เป็นหน่วยงานรับผิดชอบหลักในการปฏิบัติตาม พรบ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. ๒๕๕๐ และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๖๐ อยู่ระหว่างดำเนินกิจกรรมการแข่งขันเพื่อสร้างความตระหนักรู้ด้านคดีภัยออนไลน์ Cyber Guardians Digital Art Challenge ครั้งที่ ๒ (University) ซึ่งเป็นการผสมผสานกับการเรียนรู้ทักษะทางดิจิทัล โดยการนำเทคโนโลยี AI มาสร้างสรรค์ผลงาน นั้น

เพื่อเป็นการสร้างเครือข่ายเยาวชน ในการเผยแพร่การระงับภัย ไม่ตกเป็นเหยื่อมิชฉะพิตด้านคดีและภัยออนไลน์ เช่น การหลอกลวง การโฆษณาเกินจริง การเผยแพร่สิ่งผิดกฎหมายบนโลกออนไลน์ และสร้างความตระหนักรู้ด้านภัยออนไลน์ จึงขอประชาสัมพันธ์และขอเชิญชวนนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาทั่วประเทศ เข้าร่วมการแข่งขันสร้างความตระหนักรู้ด้านคดีภัยออนไลน์ Cyber Guardians Digital Art Challenge ครั้งที่ ๒ (University) โดยส่งทีมเข้าร่วมการแข่งขันได้สถาบันละไม่เกิน ๓ ทีม ทีมละ ๓ คน ซึ่งทีมที่ชนะเลิศการแข่งขันจะได้รับเงินรางวัล โล่ประกาศเกียรติคุณ และประกาศนียบัตร จากกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ทั้งนี้ สามารถสมัครเข้าร่วมการแข่งขันผ่าน QR Code ท้ายหนังสือนี้ ได้ตั้งแต่วันที่ ๒๖ ธันวาคม ๒๕๖๘ กำหนดการแข่งขันฯ แบ่งเป็น ๒ รอบ รอบคัดเลือก ๑๒ - ๑๖ ม.ค. ๒๕๖๙ และรอบชิงชนะเลิศ ๒๓ ก.พ. ๒๕๖๙ Cyber Guardians & Digital Art Challenge ครั้งที่ ๒ (University) รายละเอียดปรากฏตามสิ่งที่ส่งมาด้วย ทั้งนี้ ท่านสามารถสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ นางสาววิรสรา สุรนนท์ ตำแหน่ง นักคอมพิวเตอร์อาวุโส หมายเลขโทรศัพท์ ๐ ๒๕๖๘ ๒๒๕๕

อธิการบดี

เพื่อโปรดทราบ

เพื่อโปรดพิจารณา

ผู้แทนมอบรางวัล
อธิการบดี

จึงเรียนมาเพื่อโปรดประชาสัมพันธ์และเชิญชวนเข้าร่วมการแข่งขันฯ ดังกล่าว

มอบตามเสนอ

ขอแสดงความนับถือ

(นางสาวชมภรณ์ ชมภูรัตน์)

รองศาสตราจารย์ธรรมรักษ์ ละอองนวล
ผู้ตรวจราชการกระทรวง ปฏิบัติราชการพิเศษ
ปลัดกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

๑ ธ.ค. ๒๕๖๘

เพ็ญศรี

(นางเพ็ญศรี ตรีภพ)

ราชการแทนผู้อำนวยการกองกลาง
- ๘ ธ.ค. ๒๕๖๘

(นางสาวลักษณ ภูสมสาย)

ผู้อำนวยการสำนักงานอธิการบดี

โทร ๐ ๒๕๖๘ ๒๒๕๕

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ warissar@ntplc.co.th



รายละเอียดและกติกา

<https://shorturl.at/OYZLY>



ลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขันฯ

<https://shorturl.at/dtUOw>

- มอнокอนเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

ศรศักดิ์

มรณารชกรกิจ

พชกรกลอง นพ. ทรัพย์

กช กช

11 ธค 68

ผู้ช่วยศาสตราจารย์กชกร เจตินัย

รองอธิการบดี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

เรียน คณบดี

มอบ... ๑๕. ๑๒๖๖๐๐ประชาสัมพันธ์

Line คณะ Facebook e-office

Website อื่นๆ.....

แจ้งผู้เกี่ยวข้อง.....

เพื่อโปรดทราบ.....

เพื่อโปรดพิจารณา.....

นพช
12 ธ.ค 68

ความเห็นคณบดี

เห็นชอบ

เห็นควร... นพ. ทรัพย์ ดิจิทัล 12:

คณบดี

12 ธ.ค 68



ประกวดคลิปวิดีโอภายใต้หัวข้อ "สร้างความตระหนักรู้ ด้านคดีภัยออนไลน์"

CYBER GUARDIANS DIGITAL ART CHALLENGE



ครั้งที่ 2 UNIVERSITY
เปิดรับลงทะเบียน | วันที่ - 26 ธ.ค. 2568

"CYBER GUARDIAN DIGITAL ART CHALLENGE SEASON 2"

คุณสมบัติผู้เข้าร่วม
การแข่งขัน

- กำลังศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษาทั่วประเทศ
- สามารถส่งทีมเข้าร่วมแข่งขันได้สถาบันละไม่เกิน 3 ทีม ทีมละ 3 คน

ชิงเงินรางวัล
มูลค่ารวมกว่า

140,000
บาท

รอบคัดเลือก 12 - 16 ม.ค. 2569
แข่งขันตอบคำถามเชิงวิชาการแบบออนไลน์

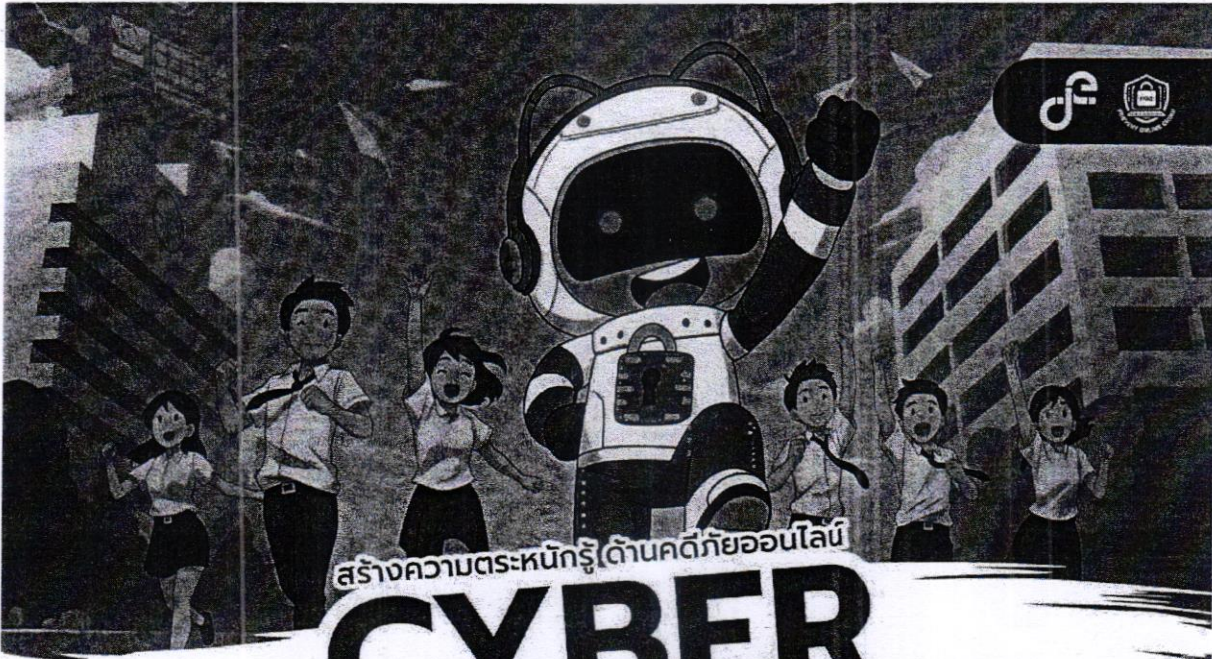
รอบชิงชนะเลิศ 23 ก.พ. 2569
Cyber Guardians & Digital Art Challenge
สร้างวิดีโอในหัวข้อ "การสร้างความตระหนักรู้
ด้านคดีภัยออนไลน์" ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์
AI ในการสร้างเนื้อหาส่วนหนึ่งของวิดีโอ



สมัครเข้าร่วม
การแข่งขัน



รายละเอียด
และกติกา



สร้างความตระหนักรู้ด้านคดีภัยออนไลน์

CYBER GUARDIANS

DIGITAL ART CHALLENGE

ครั้งที่ 2 UNIVERSITY

ประกวดศิลปะวิดีโอภายใต้หัวข้อ
"สร้างความตระหนักรู้ ด้านคดีภัยออนไลน์"

เปิดรับสมัครแข่งขัน
วันนี้ - 26 ธ.ค. 2568

ชิงเงินรางวัล
มูลค่ารวมกว่า **140,000** บาท

คุณสมบัติผู้เข้าร่วม
การแข่งขัน

- กำลังศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษา
ทั่วประเทศ
- สามารถส่งทีมเข้าร่วมแข่งขัน
ได้สถาบันละไม่เกิน 3 ทีม
ทีมละ 3 คน



สมัครเข้าร่วม
การแข่งขัน



รายละเอียด
และกติกา

รอบ
คัดเลือก 12 - 16 ธ.ค. 2569
แข่งขันตอบคำถามเชิงวิชาการแบบออนไลน์

รอบ
ชิงชนะเลิศ 23 ธ.ค. 2569
Cyber Guardians &
Digital Art Challenge สร้างวิดีโอในหัวข้อ
"การสร้างความตระหนักรู้ ด้านคดีภัยออนไลน์"
ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ AI ในการ
สร้างเนื้อหาส่วนหนึ่งของวิดีโอ

CYBER GUARDIANS

DIGITAL ART CHALLENGE

[ครั้งที่ 2 UNIVERSITY]



เปิดรับลงทะเบียน
ตั้งแต่วันที่ ถึง 26 ธ.ค. 2568

คุณสมบัติเข้าร่วมการแข่งขัน

- ▶ กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอุดมศึกษา ทั่วประเทศ
- ▶ สามารถส่งทีมเข้าร่วมการแข่งขันได้สถาบันละไม่เกิน 3 ทีม ทีมละ 3 คน

ชิงเงินรางวัลมูลค่ากว่า

140,000 บาท

รอบคัดเลือก

12-16 ม.ค. 2569 แข่งขันตอบคำถามเชิงวิชาการแบบออนไลน์

รอบชิงชนะเลิศ

23 ก.พ. 2569 Cyber Guardians & Digital Art Challenge

สร้างวิดีโอในหัวข้อ "การสร้างความตระหนักรู้ด้านคดีภัยออนไลน์"
ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ AI ในการสร้างเนื้อหาส่วนหนึ่งของวิดีโอ



CYBER GUARDIANs

DIGITAL ART CHALLENGE

[ครั้งที่ 2 UNIVERSITY]



ตั้งแต่วันที่ ถึง 26 ธ.ค. 2568

เปิดรับลงทะเบียน

คุณสมบัติเข้าร่วมการแข่งขัน

- ▶ กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอุดมศึกษา ทั่วประเทศ
- ▶ สามารถส่งทีมเข้าร่วมแข่งขันได้สถาบันละไม่เกิน 3 ทีม ทีมละ 3 คน



ชิงเงินรางวัลมูลค่ากว่า

140,000

บาท

รอบคัดเลือก

12 - 16 ม.ค. 2569 แข่งขันตอบคำถามเชิงวิชาการแบบออนไลน์

รอบชิงชนะเลิศ

23 ก.พ. 2569 Cyber Guardians & Digital Art Challenge

สร้างวิดีโอในหัวข้อ "การสร้างความตระหนักรู้ด้านคดีภัยออนไลน์"
ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ AI ในการสร้างเนื้อหาส่วนหนึ่งของวิดีโอ



[SCAN ME]

ดูรายละเอียดและกติกาทั้งหมด



[SCAN ME]

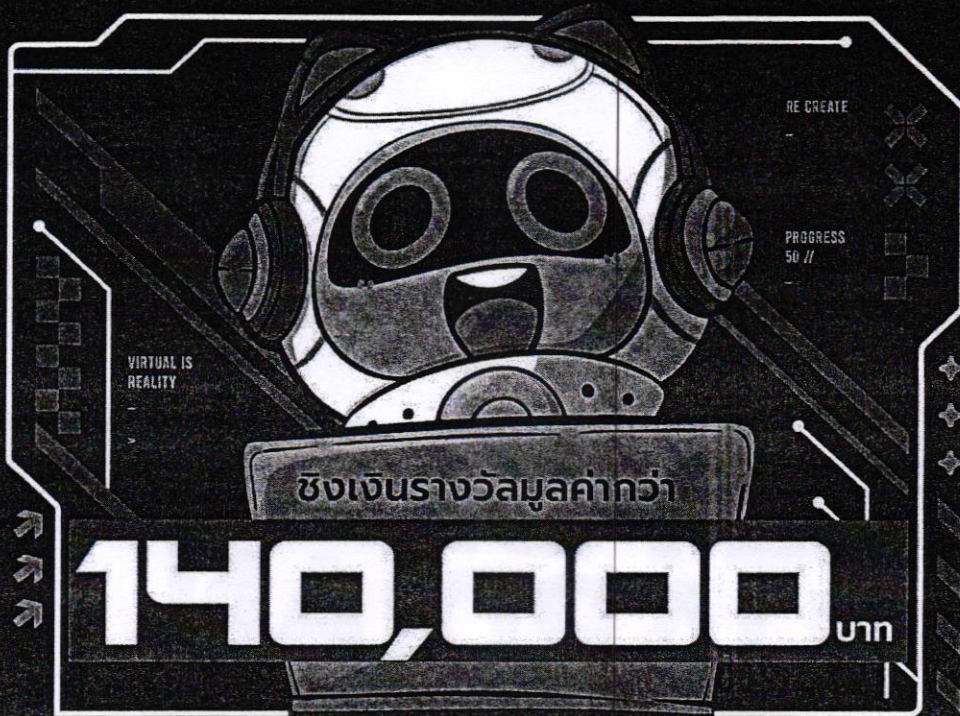
สมัครเข้าร่วมการแข่งขัน

f PreventOnlineCrime | PreventOnlineCrime_MDES | www.preventonlinecrime.com

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม | Preventonlinecrime



CYBER GUARDIANS DIGITAL ART CHALLENGE [ครั้งที่ 2 UNIVERSITY]



เปิดรับลงทะเบียน
ตั้งแต่วันที่ ถึง 26 ธ.ค. 68

คุณสมบัติเข้าร่วมการแข่งขัน

- ▶ ทำเลที่ตั้งอยู่ในระดับชั้นอุดมศึกษา ทั่วประเทศ
- ▶ สามารถส่งทีมเข้าร่วมแข่งขันได้ สถาบันละไม่เกิน 3 ทีม ทีมละ 3 คน

รอบคัดเลือก

12 - 16 ม.ค. 2569 แข่งขันตอบคำถามเชิงวิชาการแบบออนไลน์

รอบชิงชนะเลิศ

23 ก.พ. 2569 Cyber Guardians & Digital Art Challenge

สร้างวิดีโอในหัวข้อ "การสร้างความตระหนักรู้ ด้านคดีภัยออนไลน์"
ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ AI ในการสร้างเนื้อหาส่วนหนึ่งของวิดีโอ



SCAN ME

ดูรายละเอียดและ
กติกาทั้งหมด

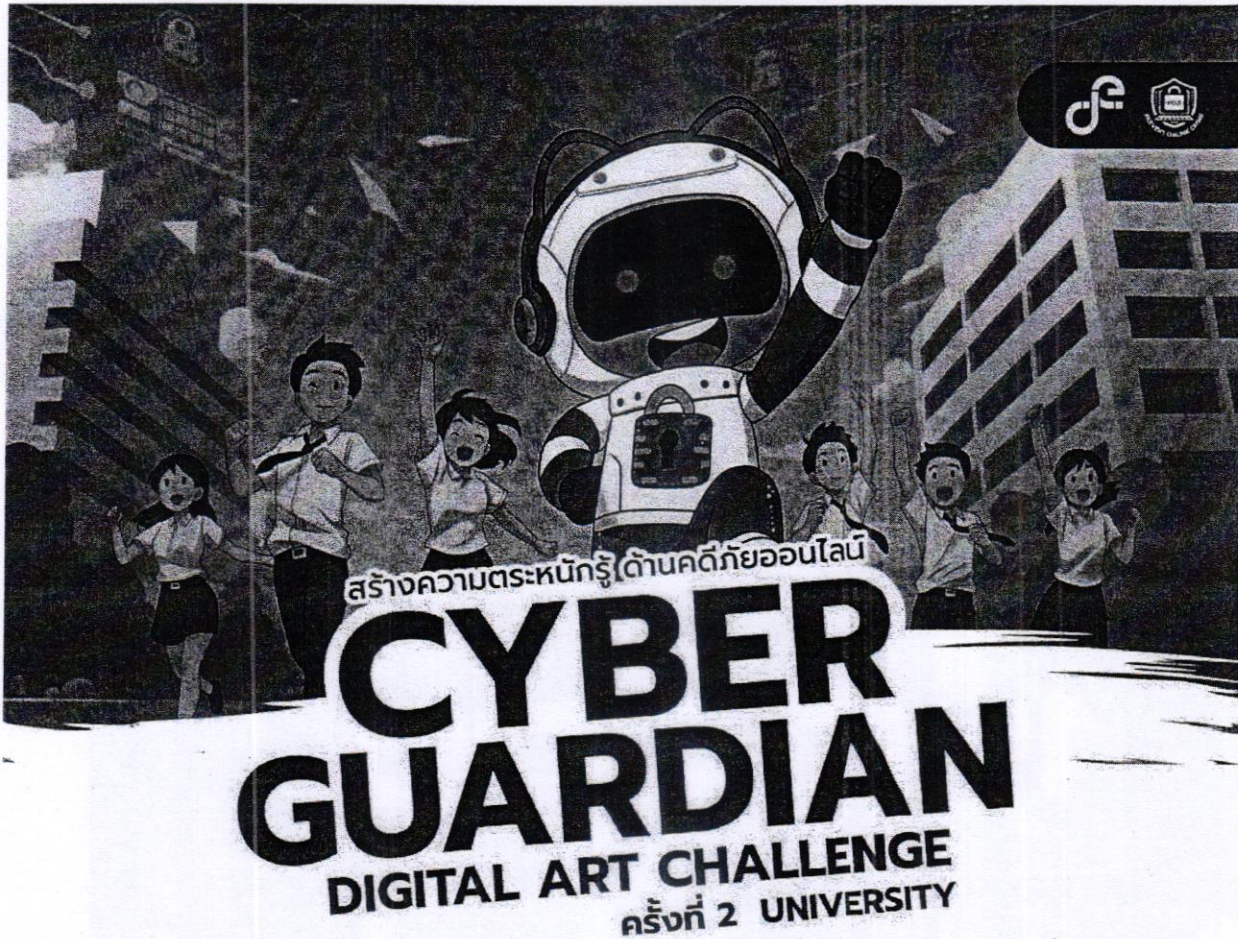


SCAN ME

สมัครเข้าร่วมการ
แข่งขัน

f PreventOnlineCrime | PreventOnlineCrime_MDES | www.preventonlinecrime.com

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม | Preventonlinecrime



รายละเอียดการแข่งขันรอบคัดเลือก : การแข่งขันตอบคำถาม (Online)

เงื่อนไขการสมัครเข้าร่วม : สถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ สามารถส่งทีมเข้าร่วมแข่งขันได้สถาบันละไม่เกิน ๓ ทีม ทีมละ ๓ คน โดยลงทะเบียนผ่านลิงก์ที่จัดเตรียมไว้

กฎกติกาการแข่งขันรอบคัดเลือก

๑) แต่ละสถาบันส่งทีมเข้าแข่งขันได้ สถาบันละไม่เกิน ๓ ทีม ทีมละ ๓ คน

๒) เป็น “เยาวชน” ตามนิยามองค์การสหประชาชาติ (UN) (อายุ ๑๕-๒๕ ปี) และกำลังศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษา (อนุปริญญา/ปริญญาตรี) ในสถาบันอุดมศึกษาภายในประเทศไทย (ที่มา: <https://www.un.org/en/global-issues/youth>)

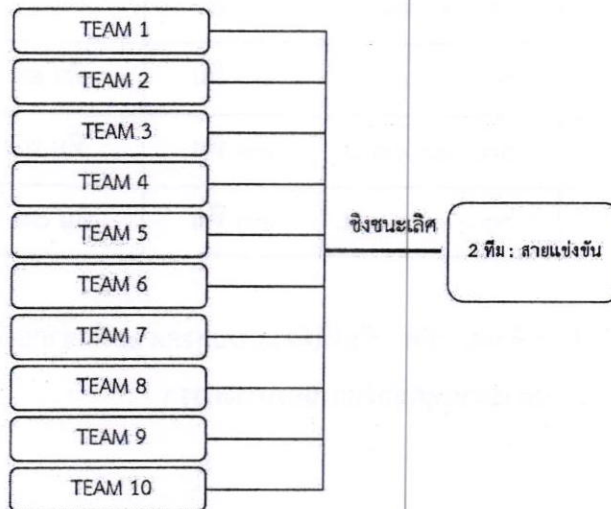
๓) แข่งขันตอบคำถามผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ QUIZZ และถ่ายทอดสดด้วยแพลตฟอร์ม Zoom แบบเรียลไทม์

๔) ผู้เข้าแข่งขันเตรียมความพร้อมก่อนเวลาแข่ง ๑๕ นาที โดยจะแจ้ง วัน เวลา โดยละเอียดให้ทราบก่อนการแข่งขัน

๕) การแบ่งสายการแข่งขันจะดำเนินการโดยการจับสลากผ่านระบบ Zoom การแข่งขันจะถูกแบ่งเป็น ๕ สาย ได้แก่ สาย A , B , C , D และ E ซึ่งแต่ละสายจะมีจำนวนทีมที่ไม่เท่ากันหรือใกล้เคียงกัน ขึ้นอยู่กับจำนวนทีมที่เข้าร่วมทั้งหมดเพื่อให้การแข่งขันในแต่ละสายเป็นไปด้วยความยุติธรรมและความเรียบร้อย

๖) ใช้ระบบการแข่งขันแบบ "แพ้คัดออก" (Single Elimination) โดยทีมที่แพ้จะตกรอบทันที

ตัวอย่างการจัดสายแข่งขัน กรณีสายละ ๑๐ ทีม



๗) ประเภทคำถาม : คำถามจะเกี่ยวข้องกับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.๒๕๕๐ รวมถึงความรู้เกี่ยวกับภัยออนไลน์ โดยคละคำถาม ๒ ระดับ ได้แก่

- ปานกลาง และยาก จำนวน ๓๐ คำถาม
- คำถามปานกลาง ร้อยละ ๖๐
- คำถามยาก ร้อยละ ๔๐

๘) เวลาที่ใช้ตอบคำถามในแต่ละข้อคือ ๒๐ วินาที

๙) การให้คะแนน ระบบจะประมวลผลตามคำตอบที่ถูกต้อง และเวลาในการตอบ (ถูกต้องและเร็วที่สุด)

๑๐) ข้อกำหนดด้านความปลอดภัย ผู้เข้าร่วมต้องปฏิบัติตามกฎกติกาการแข่งขันอย่างเคร่งครัด ห้ามมีการทุจริต หรือการใช้เทคโนโลยีช่วยในการตอบคำถาม

๑๑) ข้อกำหนดพิเศษ เมื่อเริ่มการแข่งขันไปแล้ว หากผู้เข้าแข่งขันหลุดออกจากระบบก่อนกดส่งคำตอบ จะไม่ได้คะแนนในข้อนั้น แต่สามารถกลับเข้ามาเพื่อแข่งขันต่อในข้อถัดไปได้

๑๒) คณะกรรมการผู้ตัดสิน เป็นผู้พิจารณาและคำตัดสินถือเป็นที่สุด

ตัวอย่างตารางสายการแข่งขันรอบคัดเลือกตัวแทนสาย

วันแข่งขัน	สายแข่ง	เวลาแข่งขัน	จำนวนทีม	รายชื่อสถาบันที่เข้าร่วม
วันจันทร์	สาย A	๙:๐๐ - ๑๐:๐๐ น.	๒๐ ทีม	ทีม ๑ - ทีม ๒๐
วันอังคาร	สาย B	๙:๐๐ - ๑๐:๐๐ น.	๒๐ ทีม	ทีม ๒๑ - ทีม ๔๐
วันพุธ	สาย C	๙:๐๐ - ๑๐:๐๐ น.	๒๐ ทีม	ทีม ๔๑ - ทีม ๖๐
วันพฤหัสบดี	สาย D	๙:๐๐ - ๑๐:๐๐ น.	๒๐ ทีม	ทีม ๖๑ - ทีม ๘๐
วันศุกร์	สาย E	๙:๐๐ - ๑๐:๐๐ น.	๒๐ ทีม	ทีม ๘๑ - ทีม ๑๐๐

เกณฑ์การคัดเลือกเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ : ทีมที่ได้คะแนนสูงสุด ๑ ทีมจากแต่ละสาย จะผ่านเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ จะประกาศผลอย่างเป็นทางการผ่านทุกช่องทางของโครงการฯ

เกณฑ์การให้คะแนนรอบชิงชนะเลิศ

- ๑) แนวคิดสร้างสรรค์ (Creative Concept) – ๒๐ คะแนน
วัดจากการสร้างสรรค์แนวคิดและความแปลกใหม่ในการนำเสนอเกี่ยวกับ การป้องกันภัยไซเบอร์
- ๒) ผลกระทบและการสื่อสาร (Impact and Communication) – ๒๐ คะแนน
วัดจากความสามารถในการสื่อสารข้อความและสร้างผลกระทบต่อผู้ชม
- ๓) นวัตกรรมในการนำเสนอ (Innovation in Presentation) – ๒๐ คะแนน
วัดจากการใช้วิธีการนำเสนอที่น่าสนใจและไม่ซ้ำใคร
- ๔) ความสอดคล้องกับหัวข้อ (Relevance to Theme) – ๑๕ คะแนน
วัดจากการเชื่อมโยงผลงานกับหัวข้อที่กำหนด
- ๕) คุณภาพการผลิต (Production Quality) – ๑๕ คะแนน
วัดจากคุณภาพของภาพ เสียง การตัดต่อ และการผลิตโดยรวม
- ๖) การนำเสนอผลงาน (Presentation) – ๑๐ คะแนน

การคำนวณคะแนนรอบชิงชนะเลิศ

คิดคะแนนโดยจะนำคะแนนจากคณะกรรมการทั้งหมด ๓ ท่าน มารวมเข้าด้วยกันโดยทีมที่ได้คะแนนสูงสุดจะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน

เงินรางวัลสำหรับผู้ชนะการแข่งขัน

ประเภท	เงินรางวัล
รางวัลชนะเลิศ	๕๐,๐๐๐ บาท
รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๑	๒๕,๐๐๐ บาท
รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๒	๒๐,๐๐๐ บาท
รางวัลชมเชยอันดับ ๑ (จำนวน ๒ รางวัล)	๑๐,๐๐๐ บาท (รางวัลละ)
รางวัลชมเชยอันดับ ๒ (จำนวน ๕ รางวัล)	๕,๐๐๐ บาท (รางวัลละ)

พร้อมโล่และประกาศนียบัตรทุกรางวัล