

ด่วนที่สุด

ที่ ดศ ๐๔๐๙/ว๓๑๑๔



สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัล
เพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ
ศูนย์ราชการเฉลิมพระเกียรติ ๘๐ พรรษา
อาคารรัฐประศาสนภักดี ถนนแจ้งวัฒนะ
เขตหลักสี่ กรุงเทพฯ ๑๐๒๑๐

๒๑ สิงหาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอประชาสัมพันธ์และเชิญชวนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้และแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ (Hackathon)
“Hackulture 2023 Illuminate Thai : อปเวลแพชั่นไทย ด้วยดิจิทัล”

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลภาคตะวันออก

สิ่งที่ส่งมาด้วย ประกาศรับสมัครเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้และแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ฯ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สดช.) ร่วมกับบริษัท ดี เอส เคิร์ฟ จำกัด ที่ปรึกษาโครงการส่งเสริมการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมของชาติสู่รูปแบบดิจิทัล (Digital Cultural Heritage) ระยะที่ ๒ จัดกิจกรรมการเรียนรู้และแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ (Hackathon) “Hackulture 2023 Illuminate Thai : อปเวลแพชั่นไทย ด้วยดิจิทัล” เพื่อเป็นเวทีประชันความสามารถของประชาชนยุคดิจิทัล ให้ใช้ทักษะความสามารถ และความคิดสร้างสรรค์ในการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมและยกระดับอุตสาหกรรมแฟชั่นไทย เช่น สิ่งทอ เครื่องแต่งกาย เครื่องหนัง เครื่องประดับ อัญมณี และธุรกิจที่เกี่ยวข้อง ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล และดิจิทัลแพลตฟอร์มต่าง ๆ ให้เกิดการสร้าง Soft Power ที่สามารถสร้างรายได้ และเพิ่มมูลค่าให้กับเศรษฐกิจอย่างยั่งยืน ทั้งนี้ ได้ประกาศรับสมัครทีมผู้เข้าแข่งขัน ในระหว่างวันที่ ๑๕ สิงหาคม – ๓๐ กันยายน ๒๕๖๖ ผ่านทางเว็บไซต์ www.hackulture.com

ในการนี้ เพื่อเป็นการส่งเสริมให้เยาวชนตระหนักถึงความสำคัญของการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมและยกระดับอุตสาหกรรมแฟชั่นไทย ให้เกิดการสร้าง Soft Power ที่สามารถสร้างรายได้ และเพิ่มมูลค่าให้กับเศรษฐกิจอย่างยั่งยืน สดช. จึงขอความอนุเคราะห์ท่านประชาสัมพันธ์กิจกรรมการเรียนรู้ และแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ (Hackathon) “Hackulture 2023 Illuminate Thai : อปเวลแพชั่นไทย ด้วยดิจิทัล” และเชิญชวนนักเรียน นิสิต นักศึกษา เข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว ดังรายละเอียดปรากฏตามสิ่งที่ส่งมาด้วย ทั้งนี้ สามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่นายณัฐพงษ์ สุตาคำ เลขานุการโครงการฯ หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘ ๔๖๗๑ ๘๐๕๑

จึงเรียนมาเพื่อโปรดประชาสัมพันธ์ และเชิญชวนนักเรียน นิสิต นักศึกษา สมัครเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว จะขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(นายธีรวุฒิ ชงภักดี)

รองเลขาธิการ ปฏิบัติราชการแทน

เลขาธิการคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

ศูนย์พัฒนานโยบายดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

โทรศัพท์ ๐ ๒๑๔๑ ๖๘๒๓ โทรสาร ๐ ๒๑๔๓ ๘๐๒๕



ประกาศรับสมัคร

กิจกรรมการเรียนรู้และแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ (Hackathon) “Hackulture 2023 Illuminate Thai อีปเวลแพชั่นไทย ด้วยดิจิทัล”

สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สคช.) หรือ ONDE กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ขอเชิญผู้สนใจส่งข้อเสนอโครงการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้และแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ (Hackathon) Hackulture 2023 Illuminate Thai อีปเวลแพชั่นไทย ด้วยดิจิทัล ปลูกพลัง Soft Power แพชั่นไทย ตั้งไถ่ระดับโลกชิงเงินรางวัลรวมกว่า 400,000 บาท พร้อมโอกาสนำเสนอผลงานต่อผู้บริหารบริษัทดิจิทัลชั้นนำในประเทศไทย และทีมที่ผ่านรอบคัดเลือกทุกทีมจะได้รับทุน Samart Skills หลักสูตร E-Learning เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล ที่ได้รับการยอมรับจากบริษัทดิจิทัลชั้นนำระดับโลก มูลค่าประมาณ 5,700 บาท โดยมอบให้กับสมาชิกในทีมทุกคน

1. วัตถุประสงค์

เพื่อเป็นเวทีประชันความสามารถของมนุษย์ยุคดิจิทัล ให้ใช้ทักษะความสามารถ และความคิดสร้างสรรค์ ในการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรม และยกระดับอุตสาหกรรมแพชั่นไทย (ประกอบไปด้วย สิ่งทอ เครื่องแต่งกาย เครื่องหนัง เครื่องประดับ อัญมณี และธุรกิจที่เกี่ยวข้อง) ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล และดิจิทัลแพลตฟอร์มต่าง ๆ ให้เกิดการสร้าง Soft Power ที่สามารถสร้างรายได้และเพิ่มมูลค่าให้กับเศรษฐกิจของชาติอย่างยั่งยืน

2. วัตถุประสงค์การแข่งขัน

นำเสนอโครงการถ่ายทอดมรดกวัฒนธรรมไทยผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล ภายใต้หัวข้อ/แนวคิด/ธีม “Illuminate Thai อีปเวลแพชั่นไทย ด้วยดิจิทัล”

3. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

3.1 แบ่งเป็น 2 ประเภท

(1) นักเรียน นิสิต และนักศึกษา (มัธยม / ปวช. / ปวส. / ปริญญาตรี)

(2) ประชาชนทั่วไป (ประชาชนทั่วไป / ปริญญาโท / ปริญญาเอก)

****กรณีสมาชิกในทีมมีการรวมกันระหว่างนักเรียน นักศึกษา และประชาชนทั่วไป ให้สมัครเข้าแข่งขันในประเภทประชาชนทั่วไป**

3.2 สมัครเข้าแข่งขันเป็นทีม ทีมละ 4-6 คน (ไม่จำกัดสถานศึกษา อาชีพ หรือสัญชาติ)

3.3 สมาชิกในทีมสามารถมาจากต่างสถาบันและต่างสาขาวิชาได้

3.4 ผู้เข้าร่วมแข่งขันที่เป็นบุคคลเดียวไม่สามารถลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขันนี้ได้

3.5 ผู้สมัครแต่ละท่านสามารถสมัครได้เพียง 1 ทีมเท่านั้น

3.6 แต่ละทีมสามารถเลือกสมัครเข้าแข่งขันได้เพียง 1 สาขาเท่านั้น

4. สาขาการแข่งขัน

4.1 สาขาเทคโนโลยีดิจิทัล : คิดค้น สร้างสรรค์นวัตกรรม หรือปรับปรุงชิ้นงานกระบวนการที่มีอยู่เดิมให้ก้าวหน้ายิ่งขึ้น สามารถสร้างความสะดวกสบายหรือเพิ่มมูลค่าเชิงการตลาด อาทิ Application Game นวัตกรรมที่ใช้ใน Platform ที่มีอยู่เดิม AR VR นวัตกรรมที่ใช้การ Coding เทคโนโลยีบล็อกเชน และอื่น ๆ

2. สาขาสื่อมัลติมีเดีย : สร้างสรรค์ชิ้นงานที่สามารถเปลี่ยนแปลงความคิดเดิม ๆ เพื่อนำไปสู่การสร้างกรอบความคิดใหม่ นำเสนอผลงานในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง อาทิ แอนิเมชัน โมชันกราฟิก 2D 3D Motion ภาพยนตร์สั้นที่มีการใช้ Computer Graphic เป็นองค์ประกอบในการนำเสนอ และอื่น ๆ

5. หลักฐานประกอบการสมัคร

- 5.1 ข้อเสนอโครงการส่งเข้าแข่งขัน ตามรายละเอียดในข้อที่ 4 สาขาการแข่งขัน
- 5.2 สำเนาบัตรประจำตัวนักเรียน/นิสิต/นักศึกษา ของสมาชิกในทีม หรือหนังสือรับรองสถานภาพนักศึกษาจากสถาบัน (กรณีสมัครประเภทนักเรียน นิสิต และนักศึกษา)
- 5.3 สำเนาบัตรประจำตัวประชาชน หรือสำเนา Passport ของสมาชิกในทีม (กรณีสมัครประเภทประชาชนทั่วไป)
- 5.4 ภาพถ่ายเดี่ยวของสมาชิกทุกคนในทีม

6. เงื่อนไขการส่งผลงานเข้าแข่งขัน (รอบคัดเลือก)

6.1 จัดเตรียมข้อเสนอโครงการ (Presentation) ชนิดไฟล์ .pdf .ppt หรือ .pptx เพื่อนำเสนอหัวข้อศิลปวัฒนธรรมของไทยที่เกี่ยวข้องกับแฟชั่นที่ต้องการถ่ายทอดในระดับชาติ หรือระดับท้องถิ่น พร้อมบอกเล่าแนวคิดในการถ่ายทอด และรายละเอียดที่จับต้องได้ รวมถึงข้อมูลอ้างอิง (ถ้ามี) และผลที่คาดหวังว่าจะได้รับ

6.2 ผลงานที่ส่งเข้าแข่งขัน ผู้เข้าร่วมแข่งขันจะต้องเป็นผู้รับผิดชอบด้านลิขสิทธิ์ของข้อมูลทุกชนิดในผลงาน ได้แก่ เนื้อหา ภาพ เสียง คลิปวิดีโอ ซอฟต์แวร์ หรืออื่นใดที่ใช้ในการผลิตผลงาน โดยต้องไม่ละเมิดกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์ และทรัพย์สินทางปัญญา ในกรณีที่มีการละเมิดลิขสิทธิ์ ปรากฏหลักฐานว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น ผู้เข้าร่วมแข่งขันจะถูกเรียกคืนรางวัลทั้งหมด และจะต้องเป็นผู้รับผิดชอบการกระทำผิดตามกฎหมาย

6.3 ผลงานทุกชิ้นที่ส่งเข้าแข่งขัน ผู้เข้าร่วมแข่งขันอนุญาตให้สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ นำไปเผยแพร่สู่สาธารณะได้ และขอสงวนสิทธิ์ในการนำภาพการแข่งขันของผู้ได้รับรางวัลตลอดจนผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมดเผยแพร่เพื่อการประชาสัมพันธ์ในโอกาสต่าง ๆ

6.4 ขอสงวนสิทธิ์การพิจารณาตัดสินรอบคัดเลือกเฉพาะทีมที่ส่งข้อมูลครบถ้วน ผ่านการตรวจสอบคุณสมบัติเบื้องต้น และส่งใบสมัครภายในเวลาที่กำหนด

6.5 ไม่ควรส่งใบสมัคร และผลงานเข้าแข่งขันในวันสุดท้าย เพื่อหลีกเลี่ยงการเข้าระบบพร้อม ๆ กันจำนวนมาก ซึ่งอาจทำให้เกิดปัญหาในการอัปโหลดข้อมูล และไม่สามารถสมัครได้ทันตามกำหนดเวลา

6.6 หัวข้อโครงการหรือผลงานที่ส่งเข้าแข่งขันสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสมก่อนเริ่มกิจกรรมสร้างสรรค์ผลงาน (Implement with mentor) และต้องผ่านการพิจารณาในเบื้องต้น

6.7 เงื่อนไขอื่น ๆ นอกเหนือจากข้อกำหนดข้างต้น ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ โดยผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

7. เงื่อนไขการส่งผลงานเข้าแข่งขัน (รอบสุดท้าย)

7.1 ผลงานที่ส่งเข้าร่วมการแข่งขันประเภทคลิปวิดีโอต้องมีความยาวไม่เกิน 3 นาที (รวมไตเติลของโครงการฯ ตอนเริ่มต้นผลงานและเครดิตปิดท้าย)

7.2 ผลงานที่ส่งเข้าแข่งขันจะต้องมีตราสัญลักษณ์ (LOGO) ของสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ และกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (เครดิตปิดท้ายคลิปวิดีโอหรือด้านบนของอินโฟกราฟิก) มิฉะนั้นจะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขัน

7.3 สามารถส่งผลงานได้ 1 ผลงานต่อทีม

7.4 การตัดสินผลงานที่ส่งเข้าแข่งขันของคณะกรรมการคัดเลือกและตัดสินฯ ถือเป็นที่สุด

7.5 ผู้สมัครต้องจัดเตรียมอุปกรณ์พร้อมดำเนินการผลิตผลงานเองทั้งหมดและเป็นผู้รับผิดชอบต่อลิขสิทธิ์ของข้อมูล ได้แก่ เนื้อหา ภาพ เสียง คลิป วิดีโอ ซอฟต์แวร์หรืออื่นใดที่ใช้ในการผลิตผลงาน โดยต้องไม่ละเมิดกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญา และมีการอ้างอิงถึงแหล่งที่มาอย่างชัดเจน

7.6 ไม่จำกัดรูปแบบการนำเสนอ เทคนิคการถ่ายทำ เทคนิคการผลิต และการตัดต่อ โดยผลงานทั้งหมด หรือส่วนหนึ่ง ส่วนใดของผลงานที่ส่งเข้าร่วมโครงการ จะต้องเป็นผลงานที่จัดทำขึ้นใหม่ หรือไม่เคยมีการนำเสนอที่ใดมาก่อน และต้องไม่เคยได้รับรางวัลใดมาก่อน

7.7 ภาพและเสียงที่ปรากฏในผลงานต้องไม่ขัดต่อกฎหมาย ศีลธรรม ไม่หลบลู่สถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ขนบธรรมเนียมประเพณีของชาติ และไม่มีเนื้อหาแสดงกิริยาไม่สุภาพ หยาบคาย ลามกอนาจาร หรือให้ร้ายบุคคลใด บุคคลหนึ่ง หรือกลุ่มบุคคลใด ๆ

7.8 ทุกผลงานที่ส่งเข้าแข่งขัน ขอสงวนสิทธิ์พิจารณาเพื่อเผยแพร่ในสื่อประชาสัมพันธ์ ตามที่สำนักงาน คณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กำหนด

7.9 ผลงานที่ส่งเข้าแข่งขันจากทีมผู้เข้าแข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของผู้พัฒนาผลงาน โดยอนุญาตให้สำนักงาน คณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม นำไปเผยแพร่ และใช้ ประโยชน์ในกิจกรรมสาธารณะโดยไม่แสวงหาผลกำไรได้

7.10 คณะกรรมการและผู้มีส่วนร่วมในโครงการไม่มีสิทธิ์ในการส่งผลงานเข้าแข่งขันและชิงรางวัล

7.11 เจ้าของผลงานที่ได้รับการคัดเลือกจะต้องเข้าร่วมพิธีประกาศรางวัลและรับเงินรางวัลในแต่ละประเภท

7.12 ผู้ได้รับรางวัลจะต้องเสียภาษี ณ ที่จ่ายในอัตราร้อยละ 5 พร้อมแสดงบัตรประจำตัวประชาชนหรือบัตรประจำตัว อื่น ๆ ที่ออกโดยราชการ เพื่อยืนยันตัวตนในวันประกาศผลรางวัล

7.13 เงื่อนไขอื่น ๆ นอกเหนือจากข้อกำหนดข้างต้นให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการตัดสิน โดยผลการตัดสิน ผลงานของคณะกรรมการ ถือเป็นเด็ดขาดและสิ้นสุด

7.14 ตลอดระยะเวลาของกิจกรรม ผู้จัดงานมีสิทธิ์ปรับปรุง เปลี่ยนแปลง แก้ไขกฎข้อบังคับต่าง ๆ ได้ตาม ความเหมาะสม โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า

8. เกณฑ์การตัดสินรอบคัดเลือก

8.1 เกณฑ์การตัดสิน (รอบคัดเลือก) สาขาเทคโนโลยี

ลำดับ	เกณฑ์การตัดสิน	สัดส่วน
1	ความคิดสร้างสรรค์ในการยกระดับอุตสาหกรรมแฟชั่นไทยด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล (เป้าหมายของผลงานที่นำเสนอ) และแนวทางต่อยอดด้านเศรษฐกิจ	35 คะแนน
2	การเลือกใช้เทคโนโลยีในผลงานที่สอดคล้องกับเป้าหมายของโครงการ	25 คะแนน
3	มีการใช้ทุนทางวัฒนธรรม และมีความรู้ความเข้าใจในทุนทางวัฒนธรรมที่เลือกใช้	30 คะแนน
4	ศักยภาพของทีมในการพัฒนาผลงาน (องค์ประกอบของทีมมีความเหมาะสม)	10 คะแนน

8.2 เกณฑ์การตัดสิน (รอบคัดเลือก) สาขาสื่อมัลติมีเดีย

ลำดับ	เกณฑ์การตัดสิน	สัดส่วน
1	ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอเรื่องราวที่ส่งเสริมการยกระดับอุตสาหกรรม แฟชั่นไทยด้วยสื่อ Digital Content (เป้าหมายของผลงานที่นำเสนอ) และ แนวทางต่อยอดด้านเศรษฐกิจ	35 คะแนน
2	การเลือกใช้สื่อมัลติมีเดียในผลงานที่สอดคล้องกับเป้าหมายของโครงการ	25 คะแนน
3	มีการใช้ทุนทางวัฒนธรรม และมีความรู้ความเข้าใจในทุนทางวัฒนธรรมที่เลือกใช้	30 คะแนน
4	ศักยภาพของทีมในการพัฒนาผลงาน (องค์ประกอบของทีมมีความเหมาะสม)	10 คะแนน

9. กำหนดการ

วันที่	กิจกรรม
15 สิงหาคม – 30 กันยายน 2566	รับสมัครทีมผู้เข้าแข่งขัน
19 ตุลาคม 2566	ประกาศผลการคัดเลือกทีมผู้เข้ารอบ 40 ทีม
27 – 29 ตุลาคม 2566	กิจกรรมค่าย (Boot camp) เรียนรู้เพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ เพื่อต่อยอดแนวคิดสร้างสรรค์ผลงาน
30 ตุลาคม – 15 ธันวาคม 2566	กิจกรรมสร้างสรรค์ผลงาน (Implementation with Mentors)
16-17 ธันวาคม 2566	กิจกรรมนำเสนอผลงาน (Pitching Day)
18 ธันวาคม 2566	ประกาศผลรางวัล และนิทรรศการผลงานจากทีมผู้เข้าแข่งขัน

*กำหนดการอาจเปลี่ยนแปลงได้โดยจะแจ้งให้ทราบล่วงหน้า

10. รางวัลจากการแข่งขัน

10.1 ประเภทนักเรียน นิสิต และนักศึกษา

สาขาเทคโนโลยี	สาขาสื่อมัลติมีเดีย
รางวัลชนะเลิศ จำนวน 1 รางวัล	รางวัลชนะเลิศ จำนวน 1 รางวัล
รางวัลรองชนะเลิศอันดับหนึ่ง จำนวน 1 รางวัล	รางวัลรองชนะเลิศอันดับหนึ่ง จำนวน 1 รางวัล
รางวัลรองชนะเลิศอันดับสอง จำนวน 1 รางวัล	รางวัลรองชนะเลิศอันดับสอง จำนวน 1 รางวัล

10.2 ประเภทประชาชนทั่วไป

สาขาเทคโนโลยี	สาขาสื่อมัลติมีเดีย
รางวัลชนะเลิศ จำนวน 1 รางวัล	รางวัลชนะเลิศ จำนวน 1 รางวัล
รางวัลรองชนะเลิศอันดับหนึ่ง จำนวน 1 รางวัล	รางวัลรองชนะเลิศอันดับหนึ่ง จำนวน 1 รางวัล
รางวัลรองชนะเลิศอันดับสอง จำนวน 1 รางวัล	รางวัลรองชนะเลิศอันดับสอง จำนวน 1 รางวัล

รางวัลที่จะได้รับ

- 1) รางวัลชนะเลิศ ได้รับเงินรางวัลมูลค่า 40,000 บาท พร้อมถ้วยรางวัลและเกียรติบัตรจากสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ
- 2) รางวัลรองชนะเลิศอันดับหนึ่ง ได้รับเงินรางวัลมูลค่า 30,000 บาท พร้อมโล่รางวัลและเกียรติบัตรจากสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ
- 3) รางวัลรองชนะเลิศอันดับสอง ได้รับเงินรางวัลมูลค่า 20,000 บาท พร้อมโล่รางวัลและเกียรติบัตรจากสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

11. ติดต่อสอบถาม

ศูนย์ประสานงานโครงการ Digital Cultural Heritage Thailand ระยะที่ 2

www.hackulture.com

<https://www.facebook.com/dchthackulture>

อีเมล : dcht2@event.hackulture.com

Line : @hackulture

หมายเลขโทรศัพท์ : 09 9494 6664 (ผู้ประสานงานผู้เข้าร่วมโครงการ : นางสาวพรพรรณ ชมภู)

- เอกสารแนบ -

คำแนะนำขั้นตอนการสมัครเข้าร่วมกิจกรรม

ผ่านทาง www.hackculture.com

1. สร้าง Team Account

เป็นการสร้าง Account เพื่อเข้าใช้งาน และดำเนินการต่าง ๆ ภายในระบบ

- 1) Sign in with Google เพื่อทำการสร้าง Account
- 2) ระบบจะทำการแสดงข้อกำหนด และนโยบายการใช้งาน ผู้สมัครต้องทำการกดยอมรับ
- 3) ระบุข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับทีม ดังนี้
 - ชื่อทีม
 - ชื่อโครงการ
 - ประเภทผู้สมัคร (นักเรียนนักศึกษา / ประชาชนทั่วไป)
 - สาขาที่ต้องการแข่งขัน (เทคโนโลยี / มัลติมีเดีย)
 - ระบุ ชื่อเข้าใช้ และรหัสผ่าน ที่จะใช้ในการสร้าง Team Account
- 4) ทำการบันทึก ระบบจะทำการส่งอีเมลแจ้งรายละเอียดไปยังผู้สมัคร

2. บันทึกข้อมูลโครงการ

เป็นการป้อนข้อมูลโครงการที่ต้องการส่งเข้าแข่งขัน

- 1) เข้าสู่ระบบโดย Team Account
- 2) ทำการเพิ่มข้อมูล หรือแก้ไขข้อมูลโครงการ โดยมีข้อมูลดังต่อไปนี้
 - ชื่อโครงการที่นำเสนอ
 - รายละเอียดโครงการอย่างย่อ
 - เป้าหมายของโครงการ
 - ประเภทเทคโนโลยีดิจิทัล หรือประเภทสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในโครงการ
 - เนื้อหาวัฒนธรรมที่ใช้ในโครงการ
 - แนวทางการสร้างมูลค่าให้กับประเทศ หรือแนวทางการสร้างรายได้ของโครงการ
 - แนบ Link เอกสารข้อเสนอโครงการ (Presentation) ไฟล์ .pdf .ppt หรือ .pptx
- 3) ทำการบันทึกข้อมูล

3. บันทึกข้อมูลทีม

เป็นการเพิ่ม หรือจัดการข้อมูลทีมงาน โดยทีมงานจะต้องมีการระบุ 4 - 6 คน

- 1) เข้าสู่ระบบโดย Team Account
- 2) ทำการเพิ่มทีมเข้าสู่ระบบ โดยสมาชิกภายในทีมจะมีข้อมูลดังต่อไปนี้
 - ชื่อ นามสกุล ชื่อเล่น
 - หน้าที่ ได้แก่
 - Hustler – สายบริหาร จัดการ วางแผน งบประมาณ (Project Manager / Thinker / Initiator)
 - Hipster – สายออกแบบ สร้างสรรค์ (Graphic Designer / Animator / illustrator)
 - Hacker – สายพัฒนาซอฟต์แวร์โปรแกรม หรือสายโปรดักชั่น ผลิตชิ้นงาน (Developer / Programmer / Production)
 - Heart – สายคอนเทนท์ ความรู้แน่น ๆ (Storyteller / Content Creator / Cultural Value or intellectual / Creative)
 - เบอร์โทร / อีเมล / ไลน์ไอดี
 - ที่อยู่ในการจัดส่งเอกสาร

- สำเนาบัตรประจำตัวนิสิต/นักศึกษา หรือ หนังสือรับรองจากสถาบันฯ ของสมาชิกในทีม (ประเภทนักเรียน นิสิต และนักศึกษา)
- สำเนาบัตรประจำตัวประชาชน/Passport ของสมาชิกในทีม (ประเภทประชาชนทั่วไป)
- ภาพถ่ายเดี่ยวของสมาชิกทุกคนในทีม

3) ทำการบันทึกข้อมูล

4. ส่งผลงาน

เป็นการยืนยันส่งโครงการเพื่อเข้าร่วมแข่งขัน โดยมีเงื่อนไข คือ

- ข้อมูลครบถ้วน
- ทำการส่งในระยะเวลาที่กำหนด

ขั้นตอน

- เข้าสู่ระบบโดย Team Account
- หากข้อมูลครบถ้วน ระบบจะแสดงปุ่ม “ส่งผลงาน” ทำการกดปุ่ม “ส่งผลงาน”
- ระบบจะทำการนำเสนอผลงาน (Preview) ให้ผู้ส่งผลงานได้ทำการตรวจสอบเป็นครั้งสุดท้าย
- เมื่อถูกต้อง ทำการเลือก “ยืนยันส่งผลงาน” ระบบจะทำการส่งผลงาน และจะไม่สามารถแก้ไขข้อมูลได้

หมายเหตุ

- * หากข้อมูลครบถ้วน แต่ไม่ได้ส่งภายในกำหนด ระบบจะทำการส่งให้อัตโนมัติ
- ** ผู้ส่งผลงานสามารถทำการเข้าสู่ระบบ เพื่อตรวจสอบสถานะการคัดเลือกผลงานได้จากระบบ
- *** ส่งผลงาน (กรอกรายละเอียดครบถ้วน) ภายในวันที่ 30 กันยายน 2566 (ตามเวลาของระบบ)



HACKULTURE 2023

illuminate NATE

Thai

แอปเวลแพชั่นไทย
ด้วยดิจิทัล

เชิญชวน นักสร้างดิจิทัลคอนเทนต์ โชว์ไอเดียสร้างสรรค์

แอปเวลแพชั่นไทยด้วยวัฒนธรรมและดิจิทัลคอนเทนต์
ปลุกพลัง Soft Power ไทย ดึงไถระดับโลก
กับการแข่งขันเชิงสร้างสรรค์

illuminate Thai

แอปเวลแพชั่นไทย ด้วยดิจิทัล

ระดับนักเรียน นิสิตนักศึกษา และประชาชนทั่วไป
สาขาเทคโนโลยี และสาขาสื่อมัลติมีเดีย

ชิงเงินรางวัลรวมกว่า 400,000 บาท
หมดเขต 30 กันยายน 2566



Hackulture.com