

ด่วนที่สุด

ที่ ดศ ๐๔๐๙/ว๓๑๑๔



คณะกรรมการและสังคมศาสตร์ ๔๕๕๙  
 เลขที่รับ ๒๙.๑ วันที่ ๑๓ ก.ย. ๖๖ 31 ส.ค. 2566  
 เวลา ๐๙.๐๕ น.  
 สำนักงานคณะกรรมการการดิจิทัล

เพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ  
 ศูนย์ราชการเฉลิมพระเกียรติ ๘๐ พรรษาฯ  
 อาคารรัฐประศาสนภักดี ถนนแจ้งวัฒนะ  
 เขตหลักสี่ กรุงเทพฯ ๑๐๒๑๐

๒๑ สิงหาคม ๒๕๖๖

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

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

สิ่งที่ส่งมาด้วย ประกาศรับสมัครเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้และแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ฯ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยสำนักงานคณะกรรมการการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สดช.) ร่วมกับบริษัท ดี เอส เคิร์ฟ จำกัด ที่ปรึกษาโครงการส่งเสริมการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมของชาติสู่รูปแบบดิจิทัล (Digital Cultural Heritage) ระยะที่ ๒ จัดกิจกรรมการเรียนรู้และแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ (Hackathon) “Hackulture 2023 Illuminate Thai : อับเวลแพชั่นไทย ด้วยดิจิทัล” เพื่อเป็นเวทีที่ประชันความสามารถของประชาชนยุคดิจิทัล ให้ใช้ทักษะความสามารถ และความคิดสร้างสรรค์ในการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมและยกระดับอุตสาหกรรมแพชั่นไทย เช่น สิ่งทอ เครื่องแต่งกาย เครื่องหนัง เครื่องประดับ อัญมณี และธุรกิจที่เกี่ยวข้องผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล และดิจิทัลแพลตฟอร์มต่าง ๆ ให้เกิดการสร้าง Soft Power ที่สามารถสร้างรายได้ และเพิ่มมูลค่าให้กับเศรษฐกิจอย่างยั่งยืน ทั้งนี้ ได้ประกาศรับสมัครทีมผู้เข้าแข่งขัน ในระหว่างวันที่ ๑๕ สิงหาคม - ๓๐ กันยายน ๒๕๖๖ ผ่านทางเว็บไซต์ [www.hackulture.com](http://www.hackulture.com)

ในการนี้ เพื่อเป็นการส่งเสริมให้เยาวชนตระหนักถึงความสำคัญของการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมและยกระดับอุตสาหกรรมแพชั่นไทย ให้เกิดการสร้าง Soft Power ที่สามารถสร้างรายได้ และเพิ่มมูลค่าให้กับเศรษฐกิจอย่างยั่งยืน สดช. จึงขอความอนุเคราะห์ท่านประชาสัมพันธ์กิจกรรมการเรียนรู้และแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ (Hackathon) “Hackulture 2023 Illuminate Thai : อับเวลแพชั่นไทย ด้วยดิจิทัล” และเชิญชวนนักเรียน นิสิต นักศึกษา เข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว ดังรายละเอียดปรากฏตามสิ่งที่ส่งมาด้วย ทั้งนี้ สามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่นายรัฐพงษ์ สุตา คำ เลขานุการโครงการฯ หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘ ๔๖๗๑ ๘๐๕๑

จึงเรียนมาเพื่อโปรดประชาสัมพันธ์ และเชิญชวนนักเรียน นิสิต นักศึกษา สมัครเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว จะขอบคุณยิ่ง

เรียน อธิการบดี

- ๑) เพื่อโปรดทราบและพิจารณา
- ๒) เห็นควรมอบ - ๓๓๐๓๖๖๖๖

*(Signature)*  
 31 ส.ค. 2566

เรียน คณบดี

ขอแสดงความนับถือ  เพื่อโปรดทราบและพิจารณา  
 เห็นควรมอบ *(Signature)*  
*(Signature)*  
 ๕ ก.ย. ๖๖

(นายธีรวุฒิ ธงภักดี)

รองเลขาธิการ ปฏิบัติราชการแทน

เลขาธิการคณะกรรมการการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

*(Signature)*  
 (รศ.ดร.วีระยุทธ ขาตะกาญจ)  
 รองอธิการบดี

เรียน คณบดี

ศูนย์พัฒนานโยบายดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม  
 โทรศัพท์ ๐ ๒๑๔๑ ๖๘๒๓ โทรสาร ๐ ๒๑๔๓ ๘๐๒๕

เพื่อโปรดทราบและพิจารณา  
 เห็นควรมอบ *(Signature)*  
*(Signature)*  
 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรินทร์ ทองทิพย์) ก.ย. ๖๖  
 ๕ ก.ย. ๖๖



## ประกาศรับสมัคร

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

สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สดช.) หรือ ONDE กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ขอเชิญผู้สนใจส่งข้อเสนอโครงการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้และแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ (Hackathon) Hackulture 2023 Illuminate Thai อีปเวลแพชั่นไทย ด้วยดิจิทัล ปลุกพลัง Soft Power แพชั่นไทย ตั้งไกลระดับโลกชิงเงินรางวัลรวมกว่า 400,000 บาท พร้อมโอกาสนำเสนอผลงานต่อผู้บริหารบริษัทดิจิทัลชั้นนำในประเทศไทย และทีมที่ผ่านรอบคัดเลือกทุกทีมจะได้รับทุน Smart 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. โจทย์การแข่งขัน

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 ผู้เข้าร่วมแข่งขันที่เป็นบุคคลเดี่ยวไม่สามารถลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขันนี้ได้

3.5 ผู้สมัครแต่ละท่านสามารถสมัครได้เพียง 1 ทีมเท่านั้น

3.6 แต่ละ ทีมสามารถเลือกสมัครเข้าแข่งขันได้เพียง 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 เพื่อนำเสนอหัวข้อศิลปวัฒนธรรม ของไทยที่เกี่ยวข้องกับแฟชั่นที่ต้องการถ่ายทอดในระดับชาติ หรือระดับท้องถิ่น พร้อมบอกเล่าแนวคิดในการถ่ายทอด และรายละเอียดที่จับต้องได้ รวมถึงข้อมูลอ้างอิง (ถ้ามี) และผลที่คาดหวังว่าจะได้รับ
- 6.2 ผลงานที่ส่งเข้าแข่งขัน ผู้เข้าร่วมแข่งขันจะต้องเป็นผู้รับผิดชอบด้านลิขสิทธิ์ของข้อมูลทุกชนิดในผลงาน ได้แก่ เนื้อหา ภาพ เสียง คลิปวิดีโอ ซอฟต์แวร์ หรืออื่นใดที่ใช้ในการผลิตผลงาน โดยต้องไม่ละเมิดกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์ และทรัพย์สินทางปัญญา ในกรณีที่มีการละเมิดลิขสิทธิ์ ปรากฏหลักฐานว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น ผู้เข้าร่วมแข่งขันจะถูกเรียกคืนรางวัลทั้งหมด และต้องเป็นผู้รับผิดชอบการกระทำความผิดตามกฎหมาย
- 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 (รวมไตเติ้ลของโครงการฯ 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 ซอฟต์แวร์หรืออื่นใดที่ใช้ในการผลิตผลงานโดยต้องไม่ละเมิดกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญา 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 และใช้ประโยชน์ในกิจกรรมสาธารณะโดยไม่แสวงหาผลกำไรได้

7.10 คณะกรรมการและผู้มีส่วนร่วมในโครงการไม่มีสิทธิ์ในการส่งผลงานเข้าแข่งขันและชิงรางวัล

7.11 เจ้าของผลงานที่ได้รับการคัดเลือกจะต้องเข้าร่วมพิธีประกาศรางวัลและรับเงินรางวัลในแต่ละประเภท

7.12 ผู้ได้รับรางวัลจะต้องเสียภาษี ณ ที่จ่ายในอัตราร้อยละ 5 พร้อมแสดงบัตรประจำตัวประชาชนหรือบัตรประจำตัวอื่น 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. รางวัลการแข่งขัน

### 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 พร้อมด้วยรางวัลและเกียรติบัตรจากสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ
- 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](http://www.hackulture.com)

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

อีเมล : [dcht2@event.hackulture.com](mailto:dcht2@event.hackulture.com)

Line : @hackulture

หมายเลขโทรศัพท์ : 09 9494 6664 (ผู้ประสานงานผู้เข้าร่วมโครงการ : นางสาวพรพร ชมภู)

- เอกสารแนบ -

คำแนะนำขั้นตอนการสมัครเข้าร่วมกิจกรรม

ผ่านทาง [www.hackculture.com](http://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
  - ชื่อโครงการที่น่าสนใจ
  - 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
  - หน้าที่ได้แก่
    - Hustler – สายบริหาร จัดการ วางแผน งบประมาณ (Project Manager / Thinker / Initiator)
    - Hipster – สายออกแบบ สร้างสรรค์ (Graphic Designer / Animator / illustrator)
    - Hacker – สายพัฒนาซอฟต์แวร์โปรแกรม หรือสายโปรดักชั่น ผลิตชิ้นงาน (Developer / Programmer / Production)
    - Heart – สายคอนเทนต์ ความรู้แน่นๆ (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 และจะไม่สามารถทำการแก้ไขข้อมูลได้

#### หมายเหตุ

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



HACKULTURE 2023

# ILLUMINATE KATE Thai

อับเวลเฟชั่นไทย  
ด้วยดิจิทัล

เชิญชวน นักสร้างดิจิทัลคอนเทนต์  
โชว์ไอเดียสร้างสรรค์

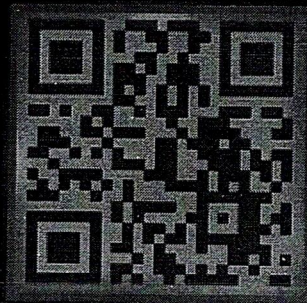
อับเวลเฟชั่นไทยด้วยวัฒนธรรมและดิจิทัลคอนเทนต์  
ปลุกพลัง Soft Power ไทย ดึงโคจรระดับโลก  
กับการแข่งขันเชิงสร้างสรรค์

*illuminate Thai*

อับเวลเฟชั่นไทย ด้วยดิจิทัล

ระดับนักเรียน นิสิตนักศึกษา และประชาชนทั่วไป  
สาขาเทคโนโลยี และสาขาสื่อสมัยใหม่

ชิงเงินรางวัลรวมกว่า 400,000 บาท  
หมดเขต 30 กันยายน 2566



 Hackculture.com

 Hackculture

 Hackculture

 @Hackculture

 Hackculture