



ด่วนที่สุด

ที่ ศค ๐๔๐๘/ว ๓๖๓๗

สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัล
เพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ
ศูนย์ราชการเฉลิมพระเกียรติ ๘๐ พรรษา
อาคารรัฐประศาสนภักดี ถนนแจ้งวัฒนะ
เขตหลักสี่ กรุงเทพฯ ๑๐๒๑๐

๒๗ สิงหาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์กิจกรรมการเรียนรู้และแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ (Hackathon)
การถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมของชาติสู่รูปแบบดิจิทัล (Digital Cultural Heritage)

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยทักษิณ

สิ่งที่ส่งมาด้วย ประกาศรับสมัครเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้และแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ฯ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) ร่วมกับบริษัท ดี เอส เคิร์ฟ จำกัด ที่ปรึกษาโครงการส่งเสริมการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมของชาติสู่รูปแบบดิจิทัล (Digital Cultural Heritage) จะจัดกิจกรรมการเรียนรู้และแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ (Hackathon) การถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมของชาติสู่รูปแบบดิจิทัล (Digital Cultural Heritage) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมเยาวชนในการสร้างสรรค์มรดกทางวัฒนธรรมให้อยู่ในรูปแบบ Digital Content และเผยแพร่ผ่าน Digital Platform รวมทั้งเป็นการสร้างจิตสำนึกให้คนรุ่นใหม่ห่วงใยในมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ ทั้งนี้ จะประกาศรับสมัครทีมผู้เข้าแข่งขัน ในระหว่างวันที่ ๑ - ๓๐ กันยายน ๒๕๖๔ ผ่านทางเว็บไซต์ www.hackulture.com

ในการนี้ เพื่อเป็นการส่งเสริมให้เยาวชนตระหนักถึงความสำคัญของการธำรงรักษามรดกทางวัฒนธรรมของชาติให้อยู่ในรูปแบบที่ยั่งยืน สศช. จึงขอความอนุเคราะห์ท่านประชาสัมพันธ์กิจกรรมการเรียนรู้และแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ (Hackathon) การถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมของชาติสู่รูปแบบดิจิทัล (Digital Cultural Heritage) และเชิญชวนนิสิต นักศึกษา เข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว ดังรายละเอียดปรากฏตามสิ่งที่ส่งมาด้วย ทั้งนี้ สามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่นายณัฐพงษ์ สุตาคำ ผู้จัดการโครงการฯ หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘ ๔๖๗๑ ๘๐๕๑

จึงเรียนมาเพื่อโปรดประชาสัมพันธ์ และเชิญชวนนิสิต นักศึกษา สมัครเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว จะขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(นายเอกพงษ์ หริ่มเจริญ)

รองเลขาธิการ ปฏิบัติราชการแทน

เลขาธิการคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

ศูนย์พัฒนานโยบายดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

โทรศัพท์ ๐ ๒๑๔๑ ๖๘๒๓

โทรสาร ๐ ๒๑๔๓ ๘๐๒๕

การแข่งขัน “Hackulture นวัตกรรม”

: เรียงร้อยวัฒนธรรมไทย...สู่โลกดิจิทัล

สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สดช.) หรือ ONDE กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ขอเชิญนิสิต นักศึกษา อายุ 16-24 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับ ปวส. ปริญญาตรี หรือเทียบเท่า ส่งผลงานเข้าร่วมการแข่งขัน “Hackulture นวัตกรรม” : เรียงร้อยวัฒนธรรมไทย...สู่โลกดิจิทัล ภายใต้โครงการ Digital Cultural Heritage ชิงเงินรางวัลรวม 110,000 บาท พร้อมเกียรติบัตร อีกทั้งยังได้มีโอกาสร่วมงานกับองค์กร/บุคคลชั้นนำ

1. วัตถุประสงค์

เพื่อเปิดโอกาสให้คนรุ่นใหม่ได้ใช้ความสามารถ ทักษะดิจิทัล และความคิดสร้างสรรค์ในการถ่ายทอดมรดกวัฒนธรรมไทยไปสู่ดิจิทัลคอนเทนต์ เพื่อสร้างประโยชน์ สร้างคุณค่าให้กับสังคม สร้างความภาคภูมิใจ และเพิ่มมูลค่าให้กับเศรษฐกิจของชาติอย่างยั่งยืน

2. โจทย์การแข่งขัน

นำเสนอโครงการถ่ายทอดมรดกวัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัลคอนเทนต์ ภายใต้หัวข้อ/แนวคิด/ธีม “เห็น...แต่ไม่เคยรู้” โดยสามารถนำเสนอเนื้อหา มรดกวัฒนธรรมทั้งในระดับชาติและระดับท้องถิ่น ประเภทใดก็ได้ และไม่จำกัดรูปแบบดิจิทัลคอนเทนต์

3. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

- 1) เป็นนิสิต นักศึกษา อายุ 16-24 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับ ปวส. ปริญญาตรี หรือเทียบเท่า
- 2) สมัครเข้าแข่งขันเป็นทีม ทีมละ 4-6 คน
- 3) สมาชิกในทีมสามารถมาจากต่างสถาบันและต่างสาขาวิชาได้
- 4) สมาชิกในทีม ต้องมีหน้าที่รับผิดชอบ ดังต่อไปนี้
 - Hustler – สายบริหาร จัดการ วางแผน งบประมาณ (Project Manager / Thinker / Initiator)
 - Hipster – สายออกแบบ สร้างสรรค์ (Graphic Designer / Animator / illustrator)
 - Hacker – สายพัฒนาซอฟต์แวร์ โปรแกรม หรือสายโปรดักส์ชัน ผลิตชิ้นงาน (Developer / Programmer / Production)
 - Heart – สายคอนเทนต์ ความรู้แน่นๆ (Storyteller / Content Creator / Cultural Value or intellectual / Creative)

- 5) ผู้เข้าร่วมแข่งขันที่เป็นบุคคลเดียวไม่สามารถลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขันนี้ได้
- 6) ผู้สมัครแต่ละท่านสามารถสมัครได้เพียง 1 ทีมเท่านั้น

4. หลักฐานประกอบการรับสมัคร

- 1) ผลงานส่งเข้าประกวด ตามรายละเอียดข้อ 5
- 2) สำเนาบัตรประชาชนของสมาชิกในทีม
- 3) สำเนาบัตรประจำตัวนิสิต/นักศึกษาของสมาชิกในทีม
- 4) ภาพถ่ายเดี่ยวของสมาชิกทุกคนในทีม
- 5) ภาพถ่ายเบื้องหลังการเตรียมผลงานร่วมกัน จำนวน 1 ภาพ (สามารถเป็นภาพ Capture หน้าจอกรณีที่ทำงานร่วมกันแบบออนไลน์)

5. เงื่อนไขการส่งผลงานเข้าแข่งขัน (รอบคัดเลือก)

- 1) จัดเตรียม PowerPoint จำนวนไม่เกิน 5 หน้า เพื่อนำเสนอหัวข้อศิลปวัฒนธรรมของไทยที่ต้องการถ่ายทอดในระดับชาติ หรือระดับท้องถิ่น พร้อมบอกเล่าแนวคิดในการถ่ายทอด และรายละเอียดที่จับต้องได้ รวมถึงข้อมูลอ้างอิง (ถ้ามี) และผลที่คาดหวังว่าจะได้รับ บันทึกไฟล์เป็นรูปแบบ PDF
- 2) คลิปวิดีโอตัวอย่างผลงาน ความยาวไม่เกิน 2 นาที บันทึกเป็นรูปแบบ MP4 หรือลิงก์วิดีโอที่อัปโหลดขึ้นบน YouTube (ถ้ามี)
- 3) ผลงานที่ส่งเข้าประกวด ผู้เข้าร่วมแข่งขันจะต้องเป็นผู้รับผิดชอบด้านลิขสิทธิ์ของข้อมูลทุกชนิดในผลงาน ได้แก่ เนื้อหา ภาพ เสียง คลิปวิดีโอ ซอฟต์แวร์ หรืออื่นใดที่ใช้ในการผลิตผลงาน โดยต้องไม่ละเมิดกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์ และทรัพย์สินทางปัญญา ในกรณีที่มีการละเมิดลิขสิทธิ์ ปรากฏหลักฐานว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น ผู้เข้าร่วมแข่งขันจะถูกเรียกคืนรางวัลทั้งหมด และจะต้องเป็นผู้รับผิดชอบการกระทำความผิดตามกฎหมาย
- 4) ผลงานทุกชิ้นที่ส่งเข้าประกวด ผู้เข้าร่วมแข่งขันอนุญาตให้ สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ นำไปเผยแพร่สู่สาธารณะได้ และขอสงวนสิทธิ์ในการนำภาพการประกวด ของผู้ได้รับรางวัลเผยแพร่เพื่อการประชาสัมพันธ์ในโอกาสต่าง ๆ
- 5) ขอสงวนสิทธิ์การพิจารณาตัดสินรอบคัดเลือกเฉพาะทีมที่ส่งข้อมูลครบถ้วน ผ่านการตรวจสอบคุณสมบัติเบื้องต้น และส่งใบสมัครทันเวลา
- 6) ไม่ควรส่งใบสมัคร และผลงานเข้าประกวดในวันสุดท้าย เพื่อหลีกเลี่ยงการเข้าระบบพร้อมๆ กันจำนวนมาก ซึ่งอาจทำให้เกิดปัญหาในการอัปโหลดข้อมูล อาจทำให้การสมัครไม่ทันกำหนดเวลา
- 7) หัวข้อโครงการหรือผลงานที่ส่งเข้าประกวดสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม ก่อนเริ่มกิจกรรมสร้างสรรค์ผลงาน (Implement with mentor) และต้องผ่านการพิจารณาของที่ปรึกษาโครงการ

- 8) เงื่อนไขอื่นๆ นอกเหนือจากข้อกำหนดข้างต้น ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ โดยผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

6. เงื่อนไขการส่งผลงานเข้าแข่งขัน (รอบสุดท้าย)

- 1) ผลงานที่ส่งเข้าร่วมการประกวดประเภทคลิปวิดีโอต้องมีความยาวไม่เกิน 3 นาที (รวมไตเติ้ลของโครงการฯ ตอนเริ่มต้นผลงานและเครดิตปิดท้าย)
- 2) ผลงานที่ส่งเข้าประกวดจะต้องมีตราสัญลักษณ์ (LOGO) ของสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ และกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (เครดิตปิดท้ายคลิปวิดีโอหรือด้านบนของอินโฟกราฟิก) มิฉะนั้นจะถูกตัดสิทธิ์ประกวด
- 3) สามารถส่งผลงานได้ 1 ผลงานต่อทีม
- 4) การตัดสินผลงานที่ส่งเข้าประกวดของคณะกรรมการคัดเลือกและตัดสินฯ ถือเป็นที่สุด
- 5) ผู้สมัครต้องจัดเตรียมอุปกรณ์พร้อมดำเนินการผลิตเองทั้งหมดและเป็นผู้รับผิดชอบต่อลิขสิทธิ์ของข้อมูล ได้แก่ เนื้อหา ภาพ เสียง คลิป วิดีโอ ซอฟต์แวร์หรืออื่นใดที่ใช้ในการผลิตผลงาน โดยต้องไม่ละเมิดกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญาและมีการอ้างอิงถึงแหล่งที่มาอย่างชัดเจน
- 6) ไม่จำกัดรูปแบบการนำเสนอ เทคนิคการถ่ายทำ เทคนิคการผลิต และการตัดต่อ โดยผลงานทั้งหมดหรือส่วนหนึ่งส่วนใดของผลงานที่ส่งเข้าร่วมโครงการ จะต้องเป็นผลงานที่จัดทำขึ้นใหม่ หรือไม่เคยมีการนำเสนอที่ใดมาก่อนและต้องไม่เคยได้รับรางวัลใดมาก่อน
- 7) ภาพและเสียงที่ปรากฏในผลงานต้องไม่ขัดต่อกฎหมาย ศีลธรรม ไม่หลบลู่สถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ขนบธรรมเนียมประเพณีของชาติและไม่มีเนื้อหาแสดงกิริยาไม่สุภาพ หยาบคาย ลามกอนาจาร หรือให้ร้ายบุคคลใดบุคคลหนึ่งหรือกลุ่มบุคคลใดๆ
- 8) ทุกผลงานที่ส่งเข้าประกวด ขอสงวนสิทธิ์พิจารณาเพื่อเผยแพร่ในสื่อประชาสัมพันธ์ของสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม
- 9) ผลงานที่ส่งเข้าประกวดจากทีมผู้เข้าแข่งขันถือเป็นลิขสิทธิ์ของผู้พัฒนาผลงาน โดยอนุญาตให้สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมนำไปเผยแพร่ และใช้ประโยชน์ในกิจกรรมสาธารณะโดยไม่แสวงหาผลกำไรได้
- 10) คณะกรรมการและผู้มีส่วนร่วมในโครงการไม่มีสิทธิ์ในการส่งผลงานเข้าแข่งขันและชิงรางวัล
- 11) เจ้าของผลงานที่ได้รับการคัดเลือกจะต้องร่วมพิธีประกาศรางวัลและรับเงินรางวัลในแต่ละประเภท
- 12) ผู้ได้รับรางวัลจะต้องเสียภาษี ณ ที่จ่ายในอัตราร้อยละ 5 พร้อมแสดงบัตรประชาชนหรือบัตรประจำตัวอื่นๆ ที่ออกโดยราชการ เพื่อยืนยันตัวตนในวันประกาศผลรางวัล
- 13) เงื่อนไขอื่นๆ นอกเหนือจากข้อกำหนดข้างต้นให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการคัดเลือกและตัดสินฯ โดยผลการตัดสินของคณะกรรมการคัดเลือกและตัดสินฯ ถือเป็นเด็ดขาดและสิ้นสุด
- 14) ตลอดระยะเวลาของกิจกรรม ผู้จัดงานมีสิทธิ์ปรับปรุงเปลี่ยนแปลงแก้ไขกฎข้อบังคับต่างๆ ได้ตามความเหมาะสม โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า

7. เกณฑ์การตัดสินรอบคัดเลือก

- | | |
|---|----------|
| 1) คะแนนเนื้อหาตามมรดกวัฒนธรรม | 25 คะแนน |
| 2) คะแนนความคิดสร้างสรรค์ และการเล่าเรื่อง | 25 คะแนน |
| 3) คะแนนด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้เหมาะสม | 25 คะแนน |
| 4) คะแนนคุณค่าของโครงการที่ตอบโจทย์ทางเศรษฐกิจหรือสังคม | 25 คะแนน |

8. เกณฑ์การตัดสินรอบสุดท้าย

- | | |
|--|----------|
| 1) ด้านวัฒนธรรม C: Culture | 25 คะแนน |
| 2) ด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี T: Technology | 25 คะแนน |
| 3) ด้านความคิดสร้างสรรค์ C: Creativity | 25 คะแนน |
| 4) ด้านคุณค่าทางเศรษฐกิจหรือสังคม V: Economical and Social Value | 25 คะแนน |
| 5) ด้านการทำงานเป็นทีม T: Teamwork | 10 คะแนน |

9. กำหนดการ

วันที่	กิจกรรม
1 ก.ย. 2564 – 30 ก.ย. 2564	รับสมัครทีมผู้เข้าแข่งขัน
12 ต.ค. 2564	ประกาศผลการคัดเลือกทีมผู้เข้ารอบ 20 ทีม
29 ต.ค. 2564 – 31 ต.ค. 2564	กิจกรรมเปิดตัวโครงการ และกิจกรรมค่าย (Bootcamp) เรียนรู้เพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ เพื่อต่อยอดแนวคิดสร้างสรรค์ผลงาน
1 พ.ย. 2564 – 15 ธ.ค. 2564	กิจกรรมสร้างสรรค์ผลงาน (Implementation with Mentors)
20 ธ.ค. 2564 – 21 ธ.ค. 2564	กิจกรรมนำเสนอผลงาน (Pitching Day)
12 ม.ค. 2565	ประกาศผลรางวัล และนิทรรศการผลงานจากทีมผู้เข้าแข่งขัน

10. รางวัลจากการแข่งขัน

- 1) รางวัลชนะเลิศ ได้รับเงินรางวัลมูลค่า 40,000 บาท พร้อมถ้วยรางวัลและเกียรติบัตรจากสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ
- 2) รางวัลรองชนะเลิศอันดับหนึ่ง ได้รับเงินรางวัลมูลค่า 30,000 บาท พร้อมโล่รางวัลและเกียรติบัตรจากสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ
- 3) รางวัลรองชนะเลิศอันดับสอง ได้รับเงินรางวัลมูลค่า 20,000 บาท พร้อมโล่รางวัลและเกียรติบัตรจากสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ
- 4) รางวัลชมเชย จำนวน 2 รางวัล ได้รับเงินรางวัลมูลค่ารางวัลละ 10,000 บาท พร้อมเกียรติบัตรจากสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

11. ติดต่อสอบถาม

ศูนย์ประสานงานโครงการ Digital Cultural Heritage Thailand

โทร 084-6718051

www.hackculture.com

LINE: @hackculture

QR Code:

