



มหาวิทยาลัยทักษิณ
รับ.....0569.....วันที่ 7.ก.พ. 2565
เวลา.....15:40 น.....

ที่ อว ๐๖๕๕ /ว๙๖๑

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
๑ ถนนอุทองนอก
เขตดุสิต กรุงเทพฯ ๑๐๓๐

๓ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕

เรื่อง ขอประชาสัมพันธ์การจัดโครงการ Hackathon : Coolture Heritage Gen Z ภายใต้กิจกรรม
“ไทยทะยาน” และเข้าร่วมกิจกรรมเสวนาวิชาการ

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยทักษิณ

สิ่งที่ส่งมาด้วย รายละเอียดการจัดโครงการฯ จำนวน ๑ ชุด

ด้วย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ได้รับมอบนโยบายจากกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ให้เป็นศูนย์กลางเจ้าภาพในการจัดโครงการ Hackathon : Coolture Heritage Gen Z ภายใต้กิจกรรม “ไทยทะยาน” ระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ – เมษายน ๒๕๖๕ ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อผลักดันให้สังคมเห็นถึงความสำคัญของมรดกทางวัฒนธรรมของประเทศไทย รวมถึงการติดต่อทางความคิดอย่างสร้างสรรค์ ให้นักศึกษาสามารถออกแบบ สร้างนวัตกรรม เพื่อต่อยอดให้เกิดโมเดล เศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่สามารถนำไปใช้ขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศได้จริง โดยมีกลุ่มเป้าหมายหลักเป็น นักศึกษาจากมหาวิทยาลัยราชภัฏทั้ง ๓๘ แห่ง , มหาวิทยาลัยทั่วประเทศ และจากโครงการ U2T ทั่วประเทศ โดยมีกิจกรรมการประกวด ๔ ด้าน ดังนี้

- ๑.) กิจกรรมการประกวดการออกแบบเครื่องแต่งกายร่วมสมัย
- ๒.) กิจกรรมการประกวดการออกแบบเครื่องประดับ
- ๓.) กิจกรรมการประกวดผลงานสร้างสรรค์ (จิตรกรรม ประติมากรรมและสื่อผสม)
- ๔.) กิจกรรมการประกวดการผลิตภาพยนตร์โฆษณา

ในการนี้ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จึงขอประชาสัมพันธ์การจัดโครงการ Hackathon : Coolture Heritage Gen Z ภายใต้กิจกรรม “ไทยทะยาน” ให้กับนักศึกษาภายในมหาวิทยาลัยของท่านร่วมส่งผลงานเข้าประกวด และขอความอนุเคราะห์ท่านได้โปรดจัดนักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมเสวนาวิชาการ ในวันที่ ๑๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕ เวลา ๑๔.๓๐ น. เป็นต้นไป (รูปแบบออนไลน์) ผ่าน Streaming Live ทาง facebook.com/thaithayarn, และติดตามข่าวสารการประกวดได้จาก IG Account : thaithayarn โดยมีคุณทิยา ฉายสब्ดี โทรศัพท์ : ๐๙๓ - ๖๖๒ - ๙๒๔๖ เป็นผู้ประสานงาน

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ชุตिकाญจน์ ศรีวิบูลย์)

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

คณะศิลปกรรมศาสตร์

โทรศัพท์ ๐ ๒๑๖๐ ๑๓๙๓ ต่อ ๑๐๖

โทรสาร ๐ ๒๑๖๐ ๑๓๙๓ ต่อ ๑๑๑

โครงการ Hackathon : Coolture Heritage Gen Z ภายใต้กิจกรรม “ไทยทะยาน”

1. หลักการและเหตุผล

ตามที่รัฐบาลมีนโยบายในการสร้างความสามารถในการแข่งขันเพื่อให้ประเทศก้าวไปสู่การเป็นประเทศที่พัฒนาแล้ว โดยมุ่งเน้นการพัฒนาาระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ทรัพย์สินทางปัญญา และการศึกษาวิจัย ซึ่งเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม พื้นฐานทางประวัติศาสตร์ การสั่งสมความรู้ของสังคม และเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อใช้ในการพัฒนาธุรกิจและการผลิตสินค้าและบริการ

อีกทั้งนโยบายพัฒนาเศรษฐกิจฐานราก การฝึกเยาวชนคนรุ่นใหม่ให้เป็นนักสังคมศาสตร์ ทำความเข้าใจในการทำข้อมูลชุมชนเพื่อนำไปสู่การพัฒนาโดยเรียนรู้จากการปฏิบัติ การสร้างความเข้มแข็งให้กับวิสาหกิจชุมชน ส่งเสริมการสร้างและพัฒนาอาชีพใหม่ เน้นการแก้ปัญหาการว่างงานความยากจนของชุมชนเพื่อนำไปสู่เศรษฐกิจพอเพียงอย่างยั่งยืน รวมถึงการพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชน การฟื้นฟูสิ่งแวดล้อม เพื่อเป็นการยกระดับตำบลที่มีความพร้อม มีความเข้มแข็งทางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม สามารถพัฒนาชุมชนของตนเองไปสู่ระดับยั่งยืน ได้อย่างต่อเนื่อง ในรูปแบบใหม่ซึ่งสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจหรือคุณค่าทางสังคม

ในปี พ.ศ. 2564 ประเทศไทยติดอันดับ 5 ของประเทศที่มีอิทธิพลด้านมรดกวัฒนธรรมของโลก (World's Best Countries For Cultural Heritage Influence, 2021) จัดอันดับโดย CEOWORLD magazine ซึ่งเป็นนิตยสารด้านธุรกิจที่มีชื่อเสียงระดับโลก ซึ่งได้จัดอันดับโดยการวิเคราะห์และเปรียบเทียบข้อมูล จาก 165 ประเทศทั่วโลก ใน 9 ด้าน ได้แก่ สถาปัตยกรรม (Architecture), มรดกทางศิลปะ (Artistic legacy), แฟชั่น (Fashion), อาหาร (Food), ดนตรี (Music), วรรณกรรม (Literature), ประวัติศาสตร์ (History), สถานที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม (Cultural attractions), และการเข้าถึงทางวัฒนธรรม (Culturally accessible) ซึ่งประเทศไทยมีอันดับสูงกว่า ญี่ปุ่น, จีน, และอิหร่าน ที่อยู่ในภูมิภาคเอเชียด้วยกัน เป็นรองก็แต่เพียงอินเดียที่ได้อันดับที่ 4

วิทยาลัยสังคมศาสตร์และศิลปกรรมศาสตร์แห่งประเทศไทยหรือ อัสซา (Thailand Academy of Social Sciences, Humanities and Arts : TASSHA) ร่วมกับมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ได้เล็งเห็นถึงโอกาสและความสำคัญดังกล่าว จึงได้จัดโครงการ Hackathon : Coolture Heritage Gen Z ภายใต้กิจกรรม “ไทยทะยาน” เพื่อเป็นการผลักดันให้สังคมเห็นถึงความสำคัญของมรดกทางวัฒนธรรมของประเทศไทย รวมถึงเป็นการติดต่อทางความคิดอย่างสร้างสรรค์ ให้นักศึกษาสามารถออกแบบ สร้างนวัตกรรม เพื่อต่อยอดให้เกิดโมเดลเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่สามารถนำไปใช้ขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศได้จริง โดยมีกลุ่มเป้าหมายหลักเป็นนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยราชภัฏ 38 แห่ง ที่กระจายตัวอยู่ทั่วทุกภูมิภาคของประเทศ นิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัยทั้งรัฐและเอกชนทั่วประเทศ รวมทั้งผู้ร่วมโครงการ U2T ซึ่งในแต่ละภูมิภาคก็มีมรดกทางวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์และน่าสนใจ

จากการประสบความสำเร็จของโครงการ U2T มหาวิทยาลัยสู่ตำบล สร้างรากแก้วให้ประเทศ เป้าหมายเพื่อให้นักศึกษาได้สามารถใช้องค์ความรู้ งานวิจัย เทคโนโลยี นวัตกรรม และทรัพยากรของมหาวิทยาลัย ในการพัฒนาพื้นที่ พัฒนาประเทศ ในขณะที่เดียวกันก็สามารถที่จะนำโจทย์หรือปัญหาของประเทศ มาสู่การพัฒนาศักยภาพกำลังคน พัฒนาองค์ความรู้ เทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ ๆ เพื่อขับเคลื่อนประเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาเห็นถึงความสำคัญและมุ่งมั่นที่จะต่อยอด ในการจัดกิจกรรมอบรม

เพิ่มองค์ความรู้ สร้างแรงบันดาลใจผ่านการเรียนรู้แบบปฏิบัติจริง (Experiential Learning) ขับเคลื่อนชุมชนที่ผ่านการเพาะบ่มในโครงการ U2T โดยเฉพาะด้านศิลปวัฒนธรรมไทย เพื่อเพิ่มศักยภาพ และยกระดับเศรษฐกิจและสังคมรายตำบล สร้างรายได้ สร้างโอกาสให้กับประชาชนและนักศึกษา ที่สามารถนำไปสู่การลดความยากจนอย่างมีเป้าหมายชัดเจน

การจัดกิจกรรม Hackathon โดยคำว่า “แฮกกาธอน (Hackathon)” มาจากการรวมคำว่า “แฮก (Hack)” ซึ่งในที่นี้ หมายถึง การสร้าง สิ่งใหม่ กับ “มาราธอน (Marathon)” ที่หมายถึงการทำงานอย่างต่อเนื่องโดยไม่หยุดพักเหมือนกับการแข่งขันวิ่ง มาราธอน รวมกันแล้วให้ความหมายถึง การสร้างสิ่งใหม่อย่างต่อเนื่อง (สถานีวิทยุกระจายเสียงรัฐสภาและสำนักวิชาการ สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร) ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมผ่านงานสร้างสรรค์ได้แก่ 1) ออกแบบเครื่องแต่งกายที่แสดงถึงความเป็นไทยร่วมสมัย 2) ภาพยนตร์โฆษณาเพื่อส่งเสริมความเป็นไทยสู่สายตาชาวโลก 3) สร้างศิลปินด้านจิตรกรรม ประติมากรรมและสื่อผสมแสดงถึงความเป็นไทย 4) เครื่องประดับสะท้อนอัตลักษณ์ไทยสู่สากล พร้อมแนวทางการสร้างสรรค์ ให้ความรู้ แนวทางการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ป็นมืออาชีพพร้อมทั้งการพัฒนาเชิงธุรกิจสร้างสรรค์ภายใต้แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จึงได้เล็งเห็นคุณค่าของการส่งเสริมการถ่ายทอดศิลปวัฒนธรรมโดยให้คุณค่าจากคนรุ่นใหม่ในการสร้างสรรค์และถ่ายทอดแนวคิดผ่านกิจกรรมของคนรุ่นใหม่ ทำให้เกิดการสื่อสารและรับรู้ในสาระที่ส่งเสริมวัฒนธรรมไทยผ่านกิจกรรมการประกวดผลงานสร้างสรรค์ทั้ง 4 รูปแบบภายใต้กิจกรรม “ไทยทะยาน” ได้ผลงานที่สามารถเพิ่มมูลค่าทุนทางวัฒนธรรม ส่งเสริมคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรม เพื่อแสดงให้เห็นพลังของนักศึกษาทั่วประเทศในการสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถนำไปใช้ขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศได้จริง

โดยรูปแบบของกิจกรรมแบ่งได้ดังนี้

1 การคัดเลือกผู้เข้าโครงการที่มีความรู้ความสามารถทางด้านศิลปะและมรดก ภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมไทยทั้งจากมหาวิทยาลัยราชภัฏทั่วประเทศ นิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัยทั้งรัฐและเอกชนทั่วประเทศ และจากตำบลที่เข้าร่วมโครงการ U2T ที่สามารถถ่ายทอดผลงานในหัวข้อ “ไทยทะยาน” อันเป็นการแสดงให้เห็นถึงพื้นฐานความสามารถและการสื่อสารความเป็นไทยหรือความเป็นภูมิหลังของทุนทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นของตน

2 การอบรมเพื่อเพิ่มองค์ความรู้รากเหง้าและภูมิปัญญาไทย และสร้างแรงบันดาลใจเพื่อเป็นแรงขับเคลื่อนในการต่อยอดสร้างสรรค์มรดกวัฒนธรรมไทยตามแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ประกอบด้วยหัวข้อดังนี้

(1) Sensory of Thai

(2) Future living (ประกอบด้วย circular economy, creative economy)

(3) การแข่งขันโดยใช้กระบวนการ HACKATHON เป็นกิจกรรมการแข่งขันเพื่อระดมความคิดสร้างสรรค์และพัฒนานวัตกรรมใหม่ภายใต้โจทย์ที่ได้รับ (Themes) จากผู้ประกอบการที่จะนำผลงานไปใช้ประโยชน์ ภายในระยะเวลา 48 ชั่วโมง มีเวลา 2 สัปดาห์ ในการผลิตต้นแบบสมบูรณ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาโดยคณะศิลปกรรมศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าโครงการนี้จะสามารถสร้างปรากฏการณ์ที่สามารถแสดงพลังของนักศึกษาราชภัฏทั่วประเทศ ในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะที่มีผลกระทบต่อกระบวนการสร้างสรรค์เพิ่มมูลค่าทุนทางวัฒนธรรมไทยทั่วประเทศ โดยมีนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจในชุมชน ท้องถิ่น สร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจหรือคุณค่าทางสังคมและแสดงให้เห็นถึงมรดกทางวัฒนธรรมที่มีค่าของไทยต่อไป

2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อผลักดันให้สังคมเห็นถึงความสำคัญของมรดกทางวัฒนธรรมของประเทศไทย
- 2.2 เพื่อสร้างความร่วมมือกับภาคเอกชน และภาคการศึกษาในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างนวัตกรรม ที่สามารถต่อยอดให้เกิดโมเดลเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์เศรษฐกิจของประเทศได้
- 2.3 เพื่อร่วมกันสร้างกิจกรรมทางด้านศิลปวัฒนธรรมให้มีศักยภาพและมุ่งสู่ความเป็นสากลในระดับนานาชาติ
- 2.4 เพื่อสร้างเยาวชนคนรุ่นใหม่ สู่การพัฒนาโดยเรียนรู้จากการปฏิบัติ ที่จะนำไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจชุมชน เป็นการยกระดับความเข้มแข็งทางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อมสู่ระดับที่ยั่งยืนได้อย่างต่อเนื่อง
- 2.5 เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ตำบล ต่อยอดจากโครงการ U2T มหาวิทยาลัยสู่ตำบล สร้างรากแก้วให้ประเทศ ในการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจจากทุนทางวัฒนธรรม ยกย่องระดับเศรษฐกิจและสังคมรายตำบลแบบบูรณาการ สู่การลดปัญหาความยากจนอย่างเป็นรูปธรรม
- 2.6 เพื่อจัดกิจกรรมอบรมเพิ่มองค์ความรู้ สร้างแรงบันดาลใจผ่านการเรียนรู้แบบปฏิบัติจริง (Experiential Learning)

3. กลุ่มเป้าหมาย

1. กลุ่มนิสิต นักศึกษา จากมหาวิทยาลัยราชภัฏฯ ทั่วประเทศ
2. กลุ่มนิสิต นักศึกษา จากมหาวิทยาลัยทั่วประเทศ
3. กลุ่มนิสิต นักศึกษา จากมหาวิทยาลัยในโครงการ U2T ทั่วประเทศ

4. ขอบเขตการดำเนินงาน

4.1. วางแผนและพัฒนาหลักสูตรการอบรมและการประกวดผลงาน

- 1.) กำหนดรายละเอียดหลักสูตรการอบรมและการประกวดผลงาน
- 2.) จัดหาวิทยากร ผู้เชี่ยวชาญและที่ปรึกษา เพื่อให้คำแนะนำแก่ผู้ที่เข้าร่วมโครงการในหัวข้อที่สอดคล้องและเหมาะสมกับการฝึกอบรมและการประกวดผลงาน
- 3.) อำนวยความสะดวกในการเดินทาง ที่พักและอาหารของผู้เข้าร่วมโครงการ รวมถึงค่าตอบแทนของวิทยากร เงินรางวัล และค่าใช้จ่ายอื่นๆ ในการจัดโครงการ
- 4.) ออกแบบเกณฑ์การคัดเลือกและเกณฑ์การตัดสินผลงานสร้างสรรค์

4.2. ประชาสัมพันธ์โครงการ

- 1.) ออกแบบจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบ Infographic และวิดีโอเพื่อสร้างการรับรู้เกี่ยวกับโครงการ
- 2.) ประชาสัมพันธ์เนื้อหาต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับโครงการทั้งออฟไลน์และออนไลน์ เผยแพร่ผ่านทางสื่อสังคมในรูปแบบต่างๆ
- 3.) จัดการแถลงข่าวเพื่อประชาสัมพันธ์โครงการ
- 4.) เปิดรับสมัครและคัดเลือกนักศึกษาเพื่อเข้าร่วมกิจกรรมอย่างน้อย 200 คน

4.3. จัดการอบรมและประกวดผลงานสร้างสรรค์ ที่มุ่งเน้นวัฒนธรรมไทย มรดกไทย ความเป็นไทย

- 1.) อบรมเนื้อหา ด้าน วัฒนธรรมไทย มรดกไทย ความเป็นไทย และการพัฒนาเพิ่มมูลค่าทุนทางวัฒนธรรม
- 2.) การประกวดผลงาน ผ่านการอบรมเชิงปฏิบัติการ กิจกรรมหลัก 4 ด้าน ได้แก่
 - (1) การออกแบบเครื่องแต่งกาย
 - (2) การออกแบบเครื่องประดับ
 - (3) จิตรกรรม ประติมากรรมและสื่อผสม
 - (4) ภาพยนตร์โฆษณา
- 3.) จัดผู้ทรงคุณวุฒิเป็นที่ปรึกษาในการประกวดผลงาน ผ่านการอบรมเชิงปฏิบัติการ

4.4. จัดนิทรรศการเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรมผ่านงานสร้างสรรค์ (ผลงานจากการประกวด)

- 1.) จัดนิทรรศการเผยแพร่

4.5. จัดทำวิดีโอ VDO Presentation เพื่อสรุปและประมวลผลภาพรวมโครงการ เป็นภาษาไทย และมี subtitle เป็นภาษาอังกฤษ

5. ระยะเวลาดำเนินการ

3 เดือน (ก.พ.65 - เม.ย.65)

6. สถานที่ดำเนินโครงการ

6.1 มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

7. ผู้รับผิดชอบ

คณะศิลปกรรมศาสตร์
วิทยาลัยนิเทศศาสตร์
สำนักศิลปะและวัฒนธรรม

8. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 8.1 สามารถสร้างการรับรู้และตระหนักของสังคมให้เห็นถึงความสำคัญของมรดกทางวัฒนธรรมของประเทศไทย
- 8.2 สามารถสร้างความร่วมมือกับภาคเอกชน และภาคการศึกษาในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างนวัตกรรม ที่สามารถต่อยอดให้เกิดโมเดลเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์เศรษฐกิจของประเทศได้
- 8.3 สามารถสร้างกิจกรรมทางด้านศิลปะวัฒนธรรมให้มีศักยภาพและมุ่งสู่ความเป็นสากลในระดับนานาชาติ
- 8.4 สามารถแสดงศักยภาพของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏทั่วประเทศในการส่งเสริมสร้างสรรค์ผลงานจากมรดกทางวัฒนธรรมของประเทศไทย
- 8.5 สามารถแสดงศักยภาพและพัฒนาการ ยกกระดับเศรษฐกิจและสังคมรายตำบลแบบบูรณาการ ที่ได้รับการบ่มเพาะจากโครงการ U2T มหาวิทยาลัยสู่ตำบล สร้างรากแก้วให้ประเทศ
- 8.6 สามารถสร้างองค์ความรู้ และสร้างแรงบันดาลใจผ่านการเรียนรู้แบบปฏิบัติจริง (Experiential Learning)

รายละเอียดการรับสมัครและเกณฑ์การตัดสิน

กิจกรรมการประกวดการออกแบบเครื่องแต่งกายร่วมสมัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาได้กำหนดเปิดรับสมัครส่งผลงานเข้าร่วมโครงการฯ โดยมีรายละเอียดหลักเกณฑ์ดังนี้

คุณสมบัติผู้เข้าประกวด

นักศึกษาระดับปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยราชภัฏทั้ง 38 แห่ง นักศึกษามหาวิทยาลัยทั่วประเทศ และผู้เข้าร่วมโครงการ U2T ทั่วประเทศ

แนวคิดการประกวด

ผู้เข้าประกวดนำเสนอแนวคิดทางภูมิปัญญาประเภทสิ่งทอพื้นเมืองไทยที่มีอัตลักษณ์และเอกลักษณ์ที่โดดเด่น นำเสนอในรูปแบบการออกแบบเครื่องแต่งกายร่วมสมัยและสะท้อนถึงอัตลักษณ์ความเป็นไทย โดยสามารถสวมใส่ได้จริงในชีวิตประจำวัน เพื่อเกิดกระแสความนิยมในการสวมใส่ผ้าทอพื้นเมืองไทยและเป็นการประชาสัมพันธ์ผ้าพื้นเมืองไทยสู่เวทีนานาชาติ

หลักเกณฑ์ในการส่งผลงาน

รอบที่ 1 (รอบคัดเลือก)

1. ผู้เข้าประกวดต้องส่งผลงานแบบร่าง (Sketch Design) เครื่องแต่งกายสตรี จำนวน 1 ชุด และเครื่องแต่งกายบุรุษ จำนวน 1 ชุด ในหัวข้อ “ไทยทะยาน”
2. งานออกแบบทุกชุดต้องใช้ผ้าไทยพื้นเมืองเป็นวัสดุหลักในการออกแบบและการตัดเย็บ
3. ห้ามลอกเลียนแบบและดัดแปลงผลงานของผู้อื่นทั้งในประเทศและต่างประเทศ
 - ผลงานขนาด A3 ประกอบด้วย
 1. บอร์ดแสดงภาพแรงบันดาลใจ แนวคิดในการออกแบบ (Conceptual Design)
 2. แบบร่าง (Sketch Design) เครื่องแต่งกายสตรี 1 ชุด และเครื่องแต่งกายบุรุษ 1 ชุด ซึ่งประกอบด้วยภาพด้านหน้า-หลัง
 3. ตัวอย่างผ้า วัสดุ และเทคนิคจริง ที่ใช้ในการผลิตผลงาน
 4. ชิ้นงานของแนวคิดต้องไม่เคยเผยแพร่หรือลอกเลียนงานลิขสิทธิ์เดิมหรือเคยส่งประกวดมาก่อน

* ผลงานทั้งหมดที่ส่งประกวดครั้งนี้ให้ถือเป็นลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาและผู้จัดงาน ทั้งนี้ทางผู้จัดจะไม่คืนผลงานให้ไม่ว่ากรณีใดๆ

หลักฐานการประกวด

1. แบบร่าง (Sketch Design) เครื่องแต่งกายสตรี 1 ชุด และเครื่องแต่งกายบุรุษ 1 ชุด ซึ่งประกอบด้วยภาพด้านหน้า-หลัง จำนวน 1 รูป
2. บอร์ดแสดงภาพแรงบันดาลใจ (Mood Board) แนวคิดในการออกแบบ (Conceptual Design) จำนวน 1 รูป
3. ตัวอย่างผ้า วัสดุ และเทคนิคจริง ที่ใช้ในการผลิตผลงาน จำนวน 1 รูป
4. อธิบายแนวความคิด ลักษณะผลงาน วิธีการทำ แรงบันดาลใจ และวัสดุที่ใช้
5. แนบสำเนาบัตรประชาชน หรือ สำเนาบัตรนักเรียน หรือ บัตรนิสิต/ นักศึกษารูปผลงานขนาด A3 (3508 x 4961 pixel.)

หลักเกณฑ์การตัดสินผลงาน

คณะกรรมการตัดสินผลงานประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิทางการออกแบบเครื่องแต่งกาย ซึ่งจะทำการพิจารณาคัดเลือกและตัดสินผลงานการออกแบบ จากเกณฑ์ดังนี้

1. แนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกาย
2. ความคิดสร้างสรรค์และเอกลักษณ์ในการนำสิ่งทอพื้นเมืองไทยมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย
3. เทคนิคที่นำมาใช้ในการออกแบบ
4. การเลือกใช้วัสดุและโทนสี (ผู้เข้าประกวดต้องนำสิ่งทอพื้นเมืองที่ได้มาจากวิสาหกิจชุมชนมาเป็นวัสดุหลัก โดยระบุแหล่งที่มาให้ชัดเจน)

การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสินผลงานประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิทางการออกแบบเครื่องแต่งกาย

คัดเลือกผลงานที่ส่งเข้าประกวดรอบแรก ให้เหลือ 10 ผลงาน

*ผู้เข้าประกวดที่ผ่านเข้ารอบทั้ง 10 ผลงาน จะต้องเข้าร่วมการอบรมตามกำหนดการ

รอบที่ 2 (รอบชิงชนะเลิศ)

1. ผู้เข้าประกวด 10 ผลงาน เข้าอบรมตามข้อกำหนดในการประกวด
2. ผู้เข้าประกวดทั้ง 10 ผลงาน ต้องเข้า workshop สร้างสรรค์ผลงานชิ้นใหม่ตามหัวข้อที่กำหนด ภายในระยะเวลา 48 ชั่วโมง
3. หลังจากเข้าร่วม workshop มีเวลา 2 สัปดาห์ในการผลิตผลงานจริง (โดยทางมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทามิ้งงบประมาณสนับสนุนทีมละ 20,000 บาท)

หลักเกณฑ์การตัดสิน

รอบตัดสินการประกวด พิจารณาจากต้นแบบที่ตัดเย็บเรียบร้อยแล้วโดยพิจารณาจากเกณฑ์การให้คะแนนดังต่อไปนี้

1. การสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายที่สอดคล้องกับแนวความคิดที่กำหนดไว้
2. ความสวยงาม ความกลมกลืนและลงตัวเมื่อผู้แสดงแบบสวมใส่
3. ความประณีตในการตัดเย็บ
4. การเลือกวัสดุหลักและโทนสีตามแบบร่าง
5. ชุดต้นแบบสามารถสวมใส่ได้จริงในชีวิตประจำวัน

การตัดสินรอบชิงชนะเลิศ

คณะกรรมการตัดสินผลงานประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิทางการออกแบบเครื่องแต่งกาย โดย
นำเสนอผลงาน (online ต่อคณะกรรมการ)

* ผลงานจริงต้องส่งถึงผู้จัดก่อนการตัดสิน

* ผลงานทั้งหมดที่ส่งประกวดครั้งนี้ให้ถือเป็นลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาและผู้จัดงานทั้งนี้ทางผู้จัดจะไม่คืนผลงานให้ไม่ว่ากรณีใดๆ

รางวัล

รางวัลชนะเลิศ	เงินรางวัลมูลค่า 50,000 บาท	พร้อมโล่เกียรติยศ	จำนวน 1 รางวัล
รองชนะเลิศอันดับ 1	เงินรางวัลมูลค่า 20,000 บาท	พร้อมโล่เกียรติยศ	จำนวน 1 รางวัล
รองชนะเลิศอันดับ 2	เงินรางวัลมูลค่า 10,000 บาท	พร้อมโล่เกียรติยศ	จำนวน 1 รางวัล

กิจกรรมประกวดการออกแบบเครื่องประดับ

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาได้กำหนดเปิดรับสมัครส่งผลงานเข้าร่วมโครงการฯ โดยมีรายละเอียดหลักเกณฑ์ ดังนี้

คุณสมบัติผู้เข้าประกวด

นักศึกษาระดับปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยราชภัฏทั้ง 38 แห่ง นักศึกษามหาวิทยาลัยทั่วประเทศ และผู้เข้าร่วมโครงการ U2T ทั่วประเทศ

แนวความคิดการประกวด

ผู้เข้าประกวดนำเสนอแนวคิดทางภูมิปัญญาในรูปแบบของเครื่องประดับที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ความเป็นไทย สามารถสวมใส่ได้จริงในชีวิตประจำวัน ในหัวข้อ “ไทยทะยาน”

หลักเกณฑ์ในการส่งผลงาน

รอบที่ 1 (รอบคัดเลือก)

1. ออกแบบผลงานแบบร่างที่ตรงกับหัวข้อ “ไทยทะยาน”
2. ผู้เข้าประกวดส่งผลงานในรูปแบบรายบุคคล โดยสามารถส่งผลงานได้ไม่จำกัดจำนวน
3. ผู้เข้าประกวดสามารถส่งผลงานได้ทั้งแบบที่เป็นภาพถ่ายลงสีสวยงาม โดยไม่จำกัดเทคนิคที่ใช้ หรือภาพที่เขียนจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์
4. ผลงานที่ส่งเข้าประกวดทุกชิ้นต้องเป็นผลงานใหม่ ไม่ลอกเลียนแบบ ไม่เคยผลิตเพื่อจำหน่าย และต้องไม่เคยผ่านการประกวดมาก่อน
5. ผลงานที่ได้รับการพิจารณาคัดเลือก หากมีการนำภาพหรือสัญลักษณ์อื่นใดมาเป็นองค์ประกอบในการจัดทำผลงาน ต้องถูกต้องตามกฎหมายลิขสิทธิ์ หากปรากฏในภายหลังว่ามีการละเมิดลิขสิทธิ์ ทางการประกวดจะไม่รับผิดชอบใดๆ ทั้งสิ้น เจ้าของผลงานต้องรับผิดชอบเป็นผู้นำดำเนินการแก้ไขข้อพิพาทดังกล่าวแต่เพียงผู้เดียว และต้องรับผิดชอบค่าใช้จ่ายอันเกิดขึ้นเต็มจำนวน โดยไม่มีข้อโต้แย้งใด ๆ ทั้งสิ้น

* ผลงานทั้งหมดที่ส่งประกวดครั้งนี้ให้ถือเป็นลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาและผู้จัดงาน ทั้งนี้ทางผู้จัดจะไม่คืนผลงานให้ไม่ว่ากรณีใดๆ

หลักฐานการประกวด

1. แบบร่างผลงานเครื่องประดับ จำนวน 5 รูป ต่อ ผลงาน ประกอบด้วย ภาพผลงาน จำนวน 1 รูป ภาพรายละเอียดของผลงาน จำนวน 4 รูป (ส่งผลงานผ่านออนไลน์)
2. อธิบายแนวความคิด ลักษณะผลงาน วิธีการทำ แรงบันดาลใจ และวัสดุที่ใช้
3. แนบสำเนาบัตรประชาชน หรือ สำเนาบัตรนักเรียน หรือ บัตรนิสิต/ นักศึกษา

หลักเกณฑ์การตัดสิน

1. ผลงานมีคุณสมบัติเป็นไปตามหลักเกณฑ์ในการประกวด
2. ผลงานมีความสอดคล้องกับหัวข้อในการประกวด
3. ผลงานมีความทันสมัยและเป็นสากล สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้
4. ผลงานมีความโดดเด่น สวยงาม มีความคิดสร้างสรรค์
5. ผลงานมีความเป็นไปได้ในการผลิตชิ้นงานจริง

การตัดสิน

ตัดสินโดยคณะกรรมการพิจารณาผลงานแบบร่าง โดยคณะกรรมการ จะคัดกรองผลงานที่เหมาะสม เพื่อให้เข้ารอบต่อไปจำนวน 10 ผลงาน

*ผู้เข้าประกวดที่ผ่านเข้ารอบ 10 ผลงาน จะต้องเข้าร่วมการอบรมตามกำหนดการ

รอบที่ 2 (รอบชิงชนะเลิศ)

1. ผู้เข้าประกวด 10 ผลงาน เข้าอบรมตามข้อกำหนดในการประกวด
2. ผู้เข้าประกวดทั้ง 10 ผลงาน ต้องเข้า workshop สร้างสรรค์ผลงานชิ้นใหม่ตามหัวข้อที่กำหนด ภายในระยะเวลา 48 ชั่วโมง
3. หลังจากเข้าร่วม workshop มีเวลา 2 สัปดาห์ในการผลิตผลงานจริง (โดยทางมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทามิ้งงบประมาณสนับสนุนทีมละ 20,000 บาท)

หลักเกณฑ์การตัดสิน

1. ผลงานมีคุณสมบัติเป็นไปตามหลักเกณฑ์ในการประกวด
2. ผลงานมีความสอดคล้องกับหัวข้อในการประกวด
3. ผลงานมีความทันสมัยและเป็นสากล สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้
4. ผลงานมีความโดดเด่น สวยงาม มีความคิดสร้างสรรค์
5. ผลงานมีความเป็นไปได้ในการผลิตชิ้นงานจริง

การตัดสินรอบชิงชนะเลิศ

คณะกรรมการตัดสินผลงานประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านการออกแบบเครื่องประดับ โดยนำเสนอผลงาน (online ต่อคณะกรรมการ)

- * ผลงานจริงต้องส่งถึงผู้จัดก่อนการตัดสิน
- * ผลงานทั้งหมดที่ส่งประกวดครั้งนี้ให้ถือเป็นลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาและผู้จัดงานทั้งนี้ทางผู้จัดจะไม่คืนผลงานให้ไม่ว่ากรณีใดๆ

รางวัล

รางวัลชนะเลิศ	เงินรางวัลมูลค่า 50,000 บาท	พร้อมโล่เกียรติยศ	จำนวน 1 รางวัล
รองชนะเลิศอันดับ 1	เงินรางวัลมูลค่า 20,000 บาท	พร้อมโล่เกียรติยศ	จำนวน 1 รางวัล
รองชนะเลิศอันดับ 2	เงินรางวัลมูลค่า 10,000 บาท	พร้อมโล่เกียรติยศ	จำนวน 1 รางวัล

กิจกรรมการประกวดผลงานสร้างสรรค์ (จิตรกรรม ประติมากรรมและสื่อผสม)
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาได้กำหนดเปิดรับสมัครส่งผลงานเข้าร่วมโครงการฯ โดยมีรายละเอียดหลักเกณฑ์
ดังนี้

คุณสมบัติผู้เข้าประกวด

นักศึกษาระดับปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยราชภัฏทั้ง 38 แห่ง นักศึกษามหาวิทยาลัยทั่วประเทศ และ
ผู้เข้าร่วมโครงการ U2T ทั่วประเทศ

แนวคิดการประกวด

ผู้เข้าประกวดนำเสนอแนวคิดทางภูมิปัญญาไทยในรูปแบบของผลงานสร้างสรรค์(จิตรกรรม
ประติมากรรมและสื่อผสม) ที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ความเป็นไทย เพื่อเพิ่มมูลค่าทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของ
ไทยในระดับสากล

หลักเกณฑ์ในการส่งผลงาน

รอบที่ 1 (รอบคัดเลือก)

1. ให้ผู้เข้าร่วมโครงการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ประติมากรรมและสื่อผสม ตามหัวข้อ จำนวน 1
ผลงาน พร้อมแนวความคิด (Concept) ในหัวข้อ “ไทยทะยาน”
2. ผู้เข้าร่วมโครงการประกวดสามารถเลือกส่งผลงานเข้าประกวดได้ไม่เกินคนละ 3 ผลงาน
3. ผู้เข้าร่วมโครงการประกวดสามารถส่งผลงานสร้างสรรค์ได้ไม่จำกัดเทคนิค สี และวัสดุ
4. ผลงานที่ส่งเข้าร่วมโครงการประกวดทุกชิ้นจะต้องเป็นผลงานที่ทำขึ้นมาใหม่ ไม่ลอกเลียนแบบและ
ต้องไม่เคยผ่านการส่งประกวดของหน่วยงานอื่นมาก่อน
5. ผลงานที่ได้รับการพิจารณาคัดเลือก หากมีการนำภาพหรือสัญลักษณ์อื่นใดมาเป็นองค์ประกอบใน
การจัดทำผลงาน ต้องถูกต้องตามกฎหมายลิขสิทธิ์ หากปรากฏในภายหลังว่ามีการละเมิดลิขสิทธิ์ ทาง
การประกวดจะไม่รับผิดชอบใดๆ ทั้งสิ้น เจ้าของผลงานต้องรับผิดชอบเป็นผู้ดำเนินการแก้ไขข้อพิพาทดังกล่าวแต่
เพียงผู้เดียว และต้องรับผิดชอบใช้ค่าเสียหายอันเกิดขึ้นเต็มจำนวน โดยไม่มีข้อโต้แย้งใด ๆ ทั้งสิ้น

หลักฐานการประกวด

1. ประเภทของผลงานสร้างสรรค์
 - (1) จิตรกรรม ประติมากรรม และสื่อผสม
 - (2) ประเภท 2 มิติ ขนาดไม่เกิน 100 X 120 ซม. ไม่รวมกรอบ
 - (3) ประเภท 3 มิติ ขนาดไม่เกิน 100 X 100 X 150 รวมฐาน
 - (4) ไม่จำกัดเทคนิคอธิบายแนวความคิด ลักษณะผลงาน วิธีการทำ แรงบันดาลใจ และวัสดุที่ใช้
- * ส่งหลักฐานการประกวดในรูปแบบออนไลน์ จำนวน 5 รูป ต่อ ผลงาน ประกอบด้วย ภาพผลงาน
จำนวน 1 รูป ภาพรายละเอียดของผลงาน จำนวน 4 รูป
2. แนบสำเนาบัตรประชาชน หรือ สำเนาบัตรนักเรียน หรือ บัตรนิสิต/ นักศึกษา

หลักเกณฑ์การตัดสิน

1. ผลงานมีคุณสมบัติเป็นไปตามหลักเกณฑ์ในการประกวด
2. ผลงานมีความสอดคล้องกับหัวข้อในการประกวด
3. ผลงานมีความทันสมัยและเป็นสากล สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้
4. ผลงานมีความโดดเด่น สวยงาม มีความคิดสร้างสรรค์

การตัดสิน

ตัดสินโดยคณะกรรมการพิจารณาผลงาน โดยคณะกรรมการ จะคัดกรองผลงานที่เหมาะสม เพื่อให้เข้ารอบต่อไปจำนวน 10 ผลงาน

*ผู้เข้าประกวดที่ผ่านเข้ารอบ 10 ผลงาน จะต้องเข้าร่วมการอบรมตามกำหนดการ

รอบที่ 2 (รอบชิงชนะเลิศ)

1. ผู้เข้าประกวด 10 ผลงาน เข้าอบรมตามข้อกำหนดในการประกวด
2. ผู้เข้าประกวดทั้ง 10 ผลงาน ต้องเข้า workshop สร้างสรรค์ผลงานชิ้นใหม่ตามหัวข้อที่กำหนด ภายในระยะเวลา 48 ชั่วโมง
3. หลังจากเข้าร่วม workshop มีเวลา 2 สัปดาห์ในการผลิตผลงานจริง (โดยทางมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทามีนงบประมาณสนับสนุนทีมละ 20,000 บาท)

หลักเกณฑ์การตัดสิน

1. ผู้เข้าร่วมโครงการประกวดสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมตรงไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้
2. ผลงานศิลปกรรมของผู้เข้าร่วมโครงการประกวด มีแนวความคิดสร้างสรรค์ร่วมสมัย และเทคนิคกระบวนการที่น่าสนใจสวยงามตามหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์
3. ผลงานศิลปกรรมของผู้เข้าร่วมโครงการสามารถนำไปปรับใช้ในการศึกษา สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดเพื่อสร้างผลงานศิลปะของตนเองเผยแพร่ต่อไปในระดับสากลและสามารถนำไปประยุกต์สร้างสรรค์กับสื่อและเทคโนโลยีด้านศิลปะในปัจจุบัน

การตัดสินรอบชิงชนะเลิศ

คณะกรรมการตัดสินผลงานประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านผลงานสร้างสรรค์ (จิตรกรรม ประติมากรรมและสื่อผสม) โดยนำเสนอผลงาน (online ต่อคณะกรรมการ)

* ผลงานจริงต้องส่งถึงผู้จัดก่อนการตัดสิน

* ผลงานทั้งหมดที่ส่งประกวดครั้งนี้ให้ถือเป็นลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาและผู้จัดงาน ทั้งนี้ทางผู้จัดจะไม่คืนผลงานให้ไม่ว่ากรณีใดๆ

รางวัล

รางวัลชนะเลิศ	เงินรางวัลมูลค่า 50,000 บาท	พร้อมโล่เกียรติยศ	จำนวน 1 รางวัล
รองชนะเลิศอันดับ 1	เงินรางวัลมูลค่า 20,000 บาท	พร้อมโล่เกียรติยศ	จำนวน 1 รางวัล
รองชนะเลิศอันดับ 2	เงินรางวัลมูลค่า 10,000 บาท	พร้อมโล่เกียรติยศ	จำนวน 1 รางวัล

กิจกรรมการประกวดการผลิตภาพยนตร์โฆษณา (ความยาว 45 วินาที)

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาได้กำหนดเปิดรับสมัครส่งผลงานเข้าร่วมโครงการฯ โดยมีรายละเอียดหลักเกณฑ์ ดังนี้

คุณสมบัติผู้เข้าประกวด

นักศึกษาระดับปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยราชภัฏทั้ง 38 แห่ง นักศึกษามหาวิทยาลัยทั่วประเทศและผู้เข้าร่วมโครงการ U2T ทั่วประเทศ

แนวคิดการประกวด

1. ผู้เข้าประกวดนำเสนออัตลักษณ์และเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของประเทศไทย นำเสนอในรูปแบบ ภาพยนตร์โฆษณา (ความยาว 45 วินาที) เพื่อใช้ในเชิงประชาสัมพันธ์ความเป็นไทย โดยมีแนวคิดเพื่อส่งเสริมความสำคัญ ความมีเอกลักษณ์ และของมรดกทางวัฒนธรรมของประเทศไทยออกสู่สายตาคนชาติในหัวข้อ “ไทยทะยาน”

หลักเกณฑ์ในการส่งผลงาน

รอบที่ 1 (รอบคัดเลือก)

2. ส่งคลิปวิดีโอ (TVC Trailer ความยาวไม่เกิน 30 วินาที (ไฟล์ mov หรือ mp4) วิดีโอนำเสนอเอกลักษณ์ ความเป็นไทยในมุมที่สนใจเพื่อ ประชาสัมพันธ์ และเชื่อมโยงกับแนวคิดโครงการคือ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ และการเพิ่มมูลค่ามรดกทางวัฒนธรรมไทยให้ทะยานสู่สายตาผู้คน ทั่วไป
 3. ส่งผลงานแบบทีม ทีมละไม่เกิน 5 คน แต่ละทีมสามารถส่งได้เพียง 1 ผลงาน
 4. ผลงานของแนวคิดต้องไม่เคยเผยแพร่หรือออกเลียนงานลิขสิทธิ์เดิมหรือเคยส่งประกวดมาก่อน
 5. ผลงานที่ได้รับการพิจารณาคัดเลือก หากมีการนำภาพหรือสัญลักษณ์อื่นใดมาเป็นองค์ประกอบในการจัดทำผลงาน ต้องถูกต้องตามกฎหมายลิขสิทธิ์ หากปรากฏในภายหลังว่ามีการละเมิดลิขสิทธิ์ ทางกรรมการประกวดจะไม่รับผิดชอบใดๆ ทั้งสิ้น เจ้าของผลงานต้องรับผิดชอบเป็นผู้ดำเนินการแก้ไขข้อพิพาทดังกล่าวแต่เพียงผู้เดียว และต้องรับผิดชอบค่าใช้จ่ายอันเกิดขึ้นเต็มจำนวน โดยไม่มีข้อโต้แย้งใด ๆ ทั้งสิ้น
- * ผลงานทั้งหมดที่ส่งประกวดครั้งนี้ให้ถือเป็นลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาและผู้จัดงาน ทั้งนี้ทางผู้จัดจะไม่คืนผลงานให้ไม่ว่ากรณีใดๆ

หลักฐานการประกวด

1. ไฟล์คลิปวิดีโอ (TVC Trailer ความยาวไม่เกิน 30 วินาที (ไฟล์ mov หรือ mp4) (ขนาดไฟล์ไม่เกิน 100 Mb)
2. อธิบายแนวความคิด เนื้อเรื่อง แรงบันดาลใจ ในการสร้างสรรค์ผลงาน
3. แนบสำเนาบัตรประชาชน หรือ สำเนาบัตรนักเรียน หรือ บัตรนิสิต/ นักศึกษา ทุกคนในทีม

หลักเกณฑ์การตัดสินผลงาน

โดยพิจารณาจากคลิปวิดีโอ และ แนวความคิด เนื้อเรื่อง แรงบันดาลใจ และยังไม่เคยส่งเข้าประกวดที่ใดมาก่อนโดยคณะกรรมการจะพิจารณาจากการตอบโจทย์สร้างสรรค์ การนำเสนอวัฒนธรรมไทยให้สอดคล้อง เหมาะสมกับหัวข้อ

การตัดสิน

คณะกรรมการตัดสินผลงานประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิทางการผลิตภาพยนตร์โฆษณา คัดเลือกผลงานที่ส่งเข้าประกวดรอบแรก ให้เหลือ 5 ทีม
*ผู้เข้าประกวดที่ผ่านเข้ารอบทั้ง 5 ทีม จะต้องเข้าร่วมการอบรมตามกำหนดการ

รอบที่ 2 (รอบชิงชนะเลิศ)

1. ผู้เข้าประกวด 5 ทีม เข้าอบรมตามข้อกำหนดในการประกวด
2. ผู้เข้าประกวดทั้ง 5 ทีม ต้องเข้า workshop สร้างสรรค์ผลงานชิ้นใหม่ตามหัวข้อที่กำหนด ภายในระยะเวลา 48 ชั่วโมง
3. หลังจากเข้าร่วม workshop มีเวลา 2 สัปดาห์ในการผลิตผลงานจริง (โดยทางมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทามิ้งประมาณสนับสนุนทีมละ 30,000 บาท)

หลักเกณฑ์การตัดสิน

ภาพยนตร์โฆษณาต้องใช้ คนแสดงจริงเป็นหลักหรือถ่ายทำให้เห็นภาพวัฒนธรรมไทยในมุมมองต่างๆ ทั้งนี้อาจใช้ Motion Graphic หรือ Animation เป็นส่วนเสริมได้ โดยกรรมการตัดสินจากผลงานที่ผลิตมีความสวยงาม องค์ประกอบภาพ แนวคิดการเล่าเรื่องที่สร้างสรรค์และตอบโจทย์ของหัวข้อที่ได้รับ

การตัดสินรอบชิงชนะเลิศ

คณะกรรมการตัดสินผลงานประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิทางการผลิตภาพยนตร์โฆษณา โดยนำเสนอผลงาน (online ต่อคณะกรรมการ)

- * ผลงานจริงต้องส่งถึงผู้จัดก่อนการตัดสิน
- * ผลงานทั้งหมดที่ส่งประกวดครั้งนี้ให้ถือเป็นลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาและผู้จัดงานทั้งนี้ทางผู้จัดจะไม่คืนผลงานให้ไม่ว่ากรณีใดๆ

รางวัล

รางวัลชนะเลิศ	เงินรางวัลมูลค่า 50,000 บาท	พร้อมโล่เกียรติยศ	จำนวน 1 รางวัล
รองชนะเลิศอันดับ 1	เงินรางวัลมูลค่า 20,000 บาท	พร้อมโล่เกียรติยศ	จำนวน 1 รางวัล
รองชนะเลิศอันดับ 2	เงินรางวัลมูลค่า 10,000 บาท	พร้อมโล่เกียรติยศ	จำนวน 1 รางวัล

กำหนดการจัดโครงการ Hackathon : Coolture Heritage Gen Z ภายใต้กิจกรรม “ไทยทะยาน”

วันที่ /เดือน/ ปี	กิจกรรม/ รายละเอียด	สถานที่
1 ก.พ. 65	เริ่มเปิดรับสมัครทั่วประเทศ	<ul style="list-style-type: none"> ● ส่งเอกสารผ่านระบบ ● PR ทางสื่อ Online ● เพจ “ไทยทะยาน”
15 ก.พ. 65	PR รับสมัครงานเสวนา ไทยไทย	Online (15.00)
15 ก.พ. 65	งานแถลงข่าว	มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา (19.30น.)
26 ก.พ.	ปิดรับสมัคร	
27 – 1 มี.ค. 65	กรรมการตัดสินรอบที่ 1 การคัดเลือกผลงาน	มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
2 มี.ค. 65	ประกาศผลรอบ 1	Online เพจ “ไทยทะยาน”
6-9 มี.ค. 65	“CAMP Hackathon ไทยทะยาน” (4 วัน 3 คืน) กรรมการให้โจทย์โดย ที่ปรึกษาแต่ละแขนงช่วยเทรนลูกทีม	มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
10-26 มี.ค. 65	แต่ละทีมนำไปเจคคกลับไปพัฒนา	
28 มี.ค. 65	กรรมการมาร่วมตัดสิน	มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
30 มี.ค. 65	ประกาศผล	Online
4 เม.ย. 65	เปิดงานนิทรรศการ	ลานกิจกรรมข้างชู้
4-6เม.ย. 65	จัดนิทรรศการต่อเนื่อง	ลานกิจกรรมข้างชู้



ทพข ทะยาน

“ทะยานให้สร้างสรรค์
บ้านไทยด้วยมือ GEN Z”

การประกวด

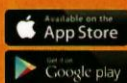
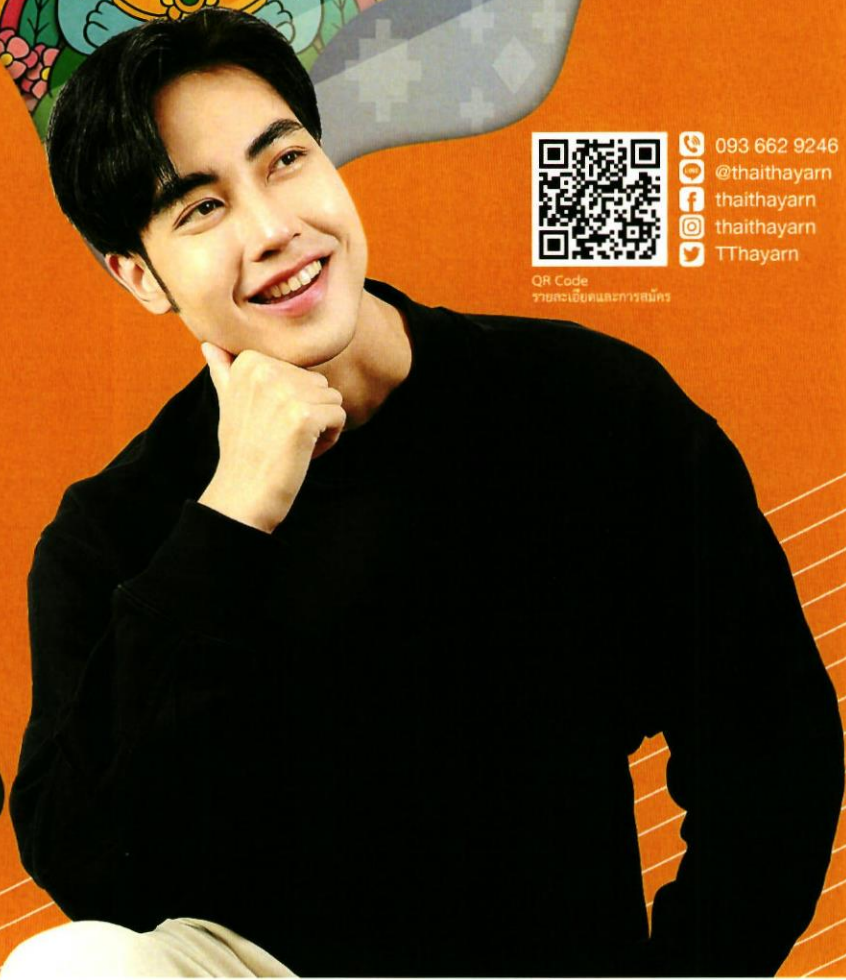
การสร้างมูลค่าเพิ่มมรดกวัฒนธรรมไทย
ด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จากคนรุ่นใหม่

สมัครวันนี้ ถึง 26 กุมภาพันธ์ 2565



QR Code
รายละเอียดและภาพสมัคร

093 662 9246
@thaihayarn
thaihayarn
thaihayarn
TThayarn



วิธีการสนุกไปกับภาพ AR

1. ติดตั้งแอป Artivive
2. สแกนภาพที่มีเครื่องหมายแอป Artivive
3. ดูภาพผ่านสมาร์ตโฟนของคุณ

