

ด่วนที่สุด

ที่ ดศ ๐๔๐๙/ว ๓๖๓๗



มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

เลขรับ

5728

วันที่

10 กันยายน 2564

เวลา

14:06

สำนักงานคณะกรรมการการดิจิทัล  
เพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ  
เลขรับ 1318  
ศูนย์ราชการเฉลิมพระเกียรติ ๘๐ พรรษา ๒๕๖๔  
อาคารรัฐประศาสนภักดี ถนนแจ้งวัฒนะ  
เขตหลักสี่ กรุงเทพฯ ๑๐๒๑๐

๒๗ สิงหาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์กิจกรรมการเรียนรู้และแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ (Hackathon)  
การถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมของชาติสู่รูปแบบดิจิทัล (Digital Cultural Heritage)

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

สิ่งที่ส่งมาด้วย ประกาศรับสมัครเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้และแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ฯ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยสำนักงานคณะกรรมการการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สดช.) ร่วมกับบริษัท  
ดี เอส เคิร์ฟ จำกัด ที่ปรึกษาโครงการส่งเสริมการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมของชาติสู่รูปแบบดิจิทัล (Digital  
Cultural Heritage) จะจัดกิจกรรมการเรียนรู้และแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ (Hackathon) การถ่ายทอดมรดก  
ทางวัฒนธรรมของชาติสู่รูปแบบดิจิทัล (Digital Cultural Heritage) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมเยาวชน  
ในการสร้างสรรค์มรดกทางวัฒนธรรมให้อยู่ในรูปแบบ Digital Content และเผยแพร่ผ่าน Digital Platform  
รวมทั้งเป็นการสร้างจิตสำนึกให้คนรุ่นใหม่ห่วงใยในมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ ทั้งนี้ จะประกาศรับสมัคร  
ทีมผู้เข้าแข่งขัน ในระหว่างวันที่ ๑ - ๓๐ กันยายน ๒๕๖๔ ผ่านทางเว็บไซต์ [www.hackculture.com](http://www.hackculture.com)

ในการนี้ เพื่อเป็นการส่งเสริมให้เยาวชนตระหนักถึงความสำคัญของการธำรงรักษามรดก  
วัฒนธรรมของชาติให้อยู่ในรูปแบบที่ยั่งยืน สดช. จึงขอความอนุเคราะห์ท่านประชาสัมพันธ์กิจกรรมการเรียนรู้  
และแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ (Hackathon) การถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมของชาติสู่รูปแบบดิจิทัล (Digital  
Cultural Heritage) และเชิญชวนนิสิต นักศึกษา เข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว ดังรายละเอียดปรากฏตามสิ่งที่ส่งมาด้วย  
ทั้งนี้ สามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่นายรัฐพงษ์ สุตาคำ ผู้จัดการโครงการฯ หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘ ๔๖๗๑ ๘๐๕๑

จึงเรียนมาเพื่อโปรดประชาสัมพันธ์ และเชิญชวนนิสิต นักศึกษา สมัครเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว  
จะขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(นายเอกพงษ์ หริ่มเจริญ)

รองเลขาธิการ ปฏิบัติราชการแทน

เลขาธิการคณะกรรมการการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

ศูนย์พัฒนานโยบายดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

โทรศัพท์ ๐ ๒๑๔๑ ๖๘๒๓

โทรสาร ๐ ๒๑๔๓ ๘๐๒๕

## วัตถุประสงค์

เพื่อเปิดโอกาสให้คนรุ่นใหม่ได้มีส่วนร่วมในการเป็นเจ้าของมรดกวัฒนธรรมของชาติ ได้ใช้ความสามารถ ทักษะดิจิทัล และความคิดสร้างสรรค์ในการถ่ายทอดมรดกวัฒนธรรมไทยไปสู่ดิจิทัลคอนเทนต์ เพื่อสร้างประโยชน์ สร้างคุณค่าให้กับสังคม สร้างความภาคภูมิใจ และเพิ่มมูลค่าให้กับเศรษฐกิจของชาติอย่างยั่งยืน

## คุณสมบัติผู้สมัคร

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

