



ประกาศรับสมัคร

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

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

1. วัตถุประสงค์

เพื่อเป็นเวทีประเมินความสามารถของมนุษย์ยุคดิจิทัล 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 : นางสาวพรพร 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) เข้าระบบโดย 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) เข้าระบบโดย 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 – สายคอนเทนต์ 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)