

เลขที่ 2561/ 626

วันที่ 6 ธันวาคม 2561

โรงเรียนมงฟอร์ตวิทยาลัย
เลขที่รับ.....1๐๐๘
วันที่.....13 ธ.ค. 2561
เวลา.....1๔.๐๐

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์และร่วมส่งผลงานเข้าประกวดโครงการ “Thailand ICT Youth Challenge 2018”

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนมงฟอร์ตวิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่

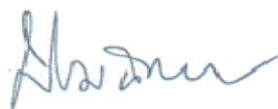
สิ่งที่ส่งมาด้วย 1. รายละเอียดโครงการ
2. ใบสมัครฯ

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (MDES) สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ร่วมกับ สมาคมอุตสาหกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศไทย (ATCI) ร่วมเป็นเจ้าภาพจัดโครงการ Thailand ICT Youth Challenge 2018 มีระยะเวลาการดำเนินกิจกรรม ตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน 2561 – เดือนมีนาคม 2562

เป็นเวทีสำคัญในการเตรียมความพร้อมของเด็กไทย ในการก้าวเข้าสู่ยุคศตวรรษที่ 21 ซึ่งจะต้องมีทักษะในเรื่องของการใช้ Digital Technology และ การสื่อสาร (Communication) และการสร้างสรรค์นวัตกรรม Creativity เพื่อเปิดโอกาสให้เยาวชนไทย ได้แสดงศักยภาพในทักษะเหล่านี้อย่างเต็มที่ โดยจะสร้างสรรค์ผลงานออกมาเป็น Digital Content ทั้ง Power point, Short Film, และ Mobile App โดยใช้จินตนาการการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับหน่วยงานสนับสนุน ซึ่งจะเป็นโจทย์ให้กับเยาวชนไทยสำหรับการฝึกใช้ทักษะในด้านต่าง ๆ

เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การจัดงานดังกล่าว ทางสมาคมอุตสาหกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศไทย (ATCI) ในนามผู้จัดงาน ขอความอนุเคราะห์ท่านประชาสัมพันธ์โครงการไปยังคุณครู ผู้ปกครอง และนักเรียน และร่วมส่งใบสมัครและผลงานเข้าประกวด สามารถสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่คุณนันทิดา เหลืองสุวรรณ์ โทร 02-661-7750 (ต่อ 221 ,222) แ ฟ ก ซ์ 02-661-7757 อี เม ล Nuntida@absolutealliances.com ;Pimphatsara@absolutealliances.com Facebook : Thailand ICT Youth Challenge และ www.thictyouth.com

ขอแสดงความนับถืออย่างสูง



(นายประวิตร ฉัตตะละดา)

ผู้อำนวยการสมาคมอุตสาหกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศไทย



Thailand ICT Youth Challenge 2018



ปี 5

ร่วมจัดโดย



หลักการและเหตุผล

เรากำลังอยู่ในยุคเทคโนโลยีก้าวกระโดด ปัญหาใหญ่ของประเทศไทยคือ ช่องว่างและความเหลื่อมล้ำของ เศรษฐกิจ สังคมและการศึกษาของประชาชนส่วนใหญ่ของประเทศ การศึกษาคือรากฐานที่สำคัญที่จะลดความเหลื่อมล้ำในทุกมิติ สังคมการศึกษาโลกกำลังเดินหน้าสู่ The 21st Century Learning เราจะเตรียมเยาวชนเด็กไทยอย่างไรและพัฒนาทักษะอะไร

วัตถุประสงค์

เป็นเวทีสำคัญในการเตรียมความพร้อมของเด็กไทย ในการก้าวเข้าสู่ยุคศตวรรษที่ 21 อย่างเท่าทัน ทัวถึงและเท่าเทียม โดยมุ่งเน้นในการพัฒนาทักษะข้อที่ 3 คือ Digital skills เกิดการเรียนรู้ เกิดการสังเคราะห์ ร่วมสร้างนวัตกรรม ด้วยการใช้ Digital technology ร่วมกันระหว่าง นักเรียน ครู โรงเรียน ที่ก่อให้เกิดประโยชน์กับชุมชนและสังคม เพื่อเป็นเวทีสำคัญในการเตรียมความพร้อมของเด็กไทย ในการก้าวเข้าสู่ยุคศตวรรษที่ 21 อย่างรู้ใช้ รู้เข้าใจ รู้สร้างสรรค์ โดยมุ่งเน้นในการพัฒนาทักษะข้อที่ 3 คือ ทักษะสารสนเทศ สื่อ และ เทคโนโลยี ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และเจตนารมณ์ของ Thailand ICT Youth Challenge 2018 ที่จะ

- เพิ่มการเรียนรู้ทักษะดิจิทัลให้กับเด็กและเยาวชนไทย สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ สร้างโอกาสการเรียนรู้ ลดช่องว่างและความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา
- เพิ่มทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ เน้นความสามารถในการวิเคราะห์และประเมินข้อมูลดิจิทัล เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิต แก้ไขวิกฤติการศึกษาชาติ ที่ระบุว่า เด็กไทยคิดไม่เป็น
- เพิ่มทักษะในการทำงานร่วมกัน โดยใช้ดิจิทัลเป็นสื่อกลาง รู้วิธีการกระทำอย่างสมเหตุสมผล ออนไลน์อย่างปลอดภัยและเหมาะสม
- สร้างการตระหนักรู้ทางสังคมให้กับเด็กและเยาวชนไทย ให้เข้าใจว่าจะใช้เทคโนโลยีด้วยวิธีใด กับใคร เมื่อใด

แนวทางการดำเนินโครงการ

Thailand ICT Youth Challenge 2018 การแข่งขันแนวคิด การใช้ การฝึกทักษะของเยาวชนไทย ระดับประเทศ ซึ่งเป็นทักษะที่มุ่งเน้นการนำเอา ทักษะสำคัญข้อที่ 3 คือ ทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี โดยแบ่งการพัฒนาความรู้ ความสามารถ (Literacy) ออกเป็น 3 เป้าหมาย คือ

เป้าหมายที่ 1 : เป้าหมายด้านสารสนเทศ (Information) มุ่งให้เยาวชนมีทักษะในการเข้าถึง และรู้แหล่งสารสนเทศได้อย่างรวดเร็ว มีทักษะในการประเมินความน่าเชื่อถือของสารสนเทศ และสามารถใช้งานสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์

เป้าหมายที่ 2 : เป้าหมายด้านสื่อ (Media) มุ่งให้เยาวชนมีทักษะในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และสร้างสารในรูปแบบของสื่อต่างๆ อาทิ มัลติมีเดีย กราฟฟิก แอนิเมชัน เว็บไซต์ ฯลฯ ได้อย่างมีคุณภาพ

เป้าหมายที่ 3 : เป้าหมายด้านสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) มุ่งให้เยาวชนมีทักษะการใช้เครื่องมือเทคโนโลยีสื่อสาร โดยเชื่อมโยงกับเครือข่ายต่างๆ เพื่อเข้าถึงฐานความรู้ในสังคมเศรษฐกิจดิจิทัลได้อย่างมีคุณภาพและคุณธรรม

1. Thailand ICT Youth Challenge 2018 เป็นความร่วมมืออย่างบูรณาการของ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (MDE) สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ และสมาคมอุตสาหกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศ (ATCI)
2. Thailand ICT Youth Challenge 2018 เป็นโครงการค่ายเยาวชน ICT ที่ใหญ่ที่สุดของประเทศไทย มีรายละเอียดของโครงการดังต่อไปนี้
 - 2.1 ผู้เข้าร่วมโครงการ คือ นักเรียน ครู และโรงเรียน ในระดับการศึกษาพื้นฐานทั่วประเทศ
 - 2.2 เน้นการมีส่วนร่วมและทำงานร่วมกัน Collaboration ระหว่าง ครู นักเรียน โรงเรียน และชุมชน
 - 2.3 นักเรียนส่งผลงาน แนวคิดสร้างสรรค์ การนำ ICT ไปประยุกต์ใช้ เพื่อทักษะเป้าหมาย 3 ด้าน
3. ระดับช่วงชั้นที่ 2 : เพื่อทักษะเป้าหมายด้านสารสนเทศ (Information) นักเรียนส่งผลงาน การทำ PowerPoint เพื่อการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล โดยโปรแกรม Power Point เป็นการบอกเล่าเรื่องราวของแบรนด์ หรือ องค์กร แห่งอนาคต โดยใช้จินตนาการจากข้อมูลที่ได้รับ Corporate or Brand Doing Good
4. ระดับช่วงชั้นที่ 3 : เพื่อทักษะเป้าหมายด้าน สื่อ (Media) เด็กนักเรียนสร้างภาพยนตร์สั้น สร้างสรรค์จินตนาการผ่านบทภาพยนตร์ ภาพ และ เสียง ถึงแบรนด์หรือองค์กรว่านี่คือ My Corporate : My Brand

5. ระดับช่วงชั้นที่ 3 : เพื่อทักษะเป้าหมายด้านสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) เพื่อ Creative design ของ application สำหรับองค์กร หรือ แปรนด ในการสื่อสารองค์กร หรือ บริการ ให้กับสังคมและลูกค้า สามารถนำไปพัฒนาต่อ เพื่อภาพลักษณ์ที่ดี Always Be With you
6. โครงการ Thailand ICT Youth Challenge 2018 จะคัดเลือกผลงานที่ผ่านเกณฑ์ เพื่อมาร่วมกิจกรรม ICT Youth Camp เพื่อบ่มเพาะทักษะในแต่ละด้านเพิ่มเติม เพื่อเตรียมความพร้อมสู่ศตวรรษที่ 21 และเดินทางสู่การใช้ทักษะนั้นในการลดช่องว่าง ความเหลื่อมล้ำ ทั้งทางเศรษฐกิจและสังคม สร้างโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต
7. ใน ICT Youth Camp จะประกอบไปด้วยกิจกรรมเสริมสร้างทักษะทั้ง 3 ด้าน ให้เยาวชนมีทักษะในการนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ เท้าทันและเข้าถึงองค์ความรู้ในโลกยุคดิจิทัลนี้

โครงสร้างการจัดงาน

เจ้าภาพร่วม โดย

- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

จัดโดย

- สมาคมอุตสาหกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศไทย

ร่วมสนับสนุน โดย

- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กระทรวงศึกษาธิการ (สสวท.) (*อยู่ระหว่างเรียนเชิญ*)
- องค์การรัฐมนตรีศึกษาแห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (SEAMEO) (*อยู่ระหว่างเรียนเชิญ*)
- ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC สวทช.) (*อยู่ระหว่างเรียนเชิญ*)
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DIPA) (*อยู่ระหว่างเรียนเชิญ*)
- เขตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ประเทศไทย (Software Park Thailand) (*อยู่ระหว่างเรียนเชิญ*)
- มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ (*อยู่ระหว่างเรียนเชิญ*)
- จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (*อยู่ระหว่างเรียนเชิญ*)

ผลที่คาดว่าจะได้รับ และตัวชี้วัดความสำเร็จ

1. จำนวนและสัดส่วนของนักเรียน ครู และโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ การสร้างการตระหนักรู้เท่าทันเทคโนโลยี และใช้อย่างเต็มประสิทธิภาพ
2. จำนวนผลงานที่ได้ ตรงตามเกณฑ์ และวัตถุประสงค์ เพื่อทราบถึงการเตรียมความพร้อมในการเข้าสู่ยุคแห่งการศึกษาในศตวรรษที่ 21
3. หัวข้อในการเพิ่มทักษะดิจิทัล ในแคมป์เยาวชน ต้องมีความหลากหลาย สะท้อนถึงความรู้ ดิจิทัล เพื่อนำมาเป็นมาตรฐานในการยกระดับเยาวชนไทยสู่มาตรฐานสากล
 - สามารถใช้ดิจิทัล ในการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม
 - สามารถใช้ดิจิทัลเพื่อเป็นสื่อการในการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน
 - สามารถใช้ดิจิทัลเพื่อเพิ่มทักษะการวิจัยและเพิ่มความสามารถด้านสารสนเทศ
 - สามารถประยุกต์ใช้ดิจิทัลเพื่อการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การแก้ปัญหา และการตัดสินใจ
 - ตระหนักรู้ในความเป็นพลเมืองดิจิทัล

เงื่อนไขการจัดส่งผลงานเข้าร่วมประกวด (จำนวนสมาชิก 2 คน พร้อมคุณครูที่ปรึกษา 1 ท่าน)

1. การส่งผลงาน ให้โรงเรียนส่งผลงานได้ไม่เกิน 10 ผลงานในแต่ละช่วงชั้น
2. คุณครูที่ปรึกษา มีส่วนร่วมในการแนะนำ ให้แนวทางเท่านั้น
3. ผลงานที่ส่งเข้าประกวด จะต้องประกอบด้วย
 - ใบสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน โครงการ Thailand ICT Youth Challenge 2018
 - ใบสมัครสามารถถ่ายสำเนาจากเอกสารการประชาสัมพันธ์โครงการฯ และ ดาวน์โหลดได้ที่ www.thictyouth.com / facebook : Thailand ICT Youth Challenge
4. ผลงานที่เคยผ่านการประกวดและได้รับรางวัล ไม่อนุญาตให้ส่งเข้าประกวดใน โครงการ Thailand ICT Youth Challenge 2018 หากทางคณะกรรมการตรวจพบ จะตัดสิทธิ์ในการเข้าแคมป์ และเงินรางวัล
5. ผลงานที่จัดทำขึ้นมา ต้องสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง และพัฒนาได้อย่างต่อเนื่องในอนาคต
6. ในการตัดสิน คณะกรรมการตัดสินผู้ทรงคุณวุฒิจะเป็นผู้พิจารณาผลงานที่ส่งเข้ามา การพิจารณาตัดสินของคณะกรรมการฯ ถือเป็นขั้นสุดท้าย

7. กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และบริษัทที่สนับสนุนโครงการฯ มีสิทธิ์ในการเผยแพร่หรือจัดพิมพ์ผลงานทุกชิ้นที่จัดส่งเข้าประกวด โดยปราศจากข้อผูกมัดใด ๆ
8. ซอฟต์แวร์ เนื้อหา ตัวละคร หรือองค์ประกอบอื่นใดที่ใช้ในการผลิต ต้องไม่ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น และต้องไม่เข้าข่ายการกระทำอื่นใดที่เป็นความผิดตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2554 ทั้งนี้ คณะผู้จัดงาน ไม่มีส่วนรับผิดชอบในการกระทำของผู้เข้าประกวดตามรายละเอียดดังกล่าว
9. ผู้ส่งผลงานเข้าประกวดไม่ต้องเสียค่าสมัครใด ๆ ทั้งสิ้น
10. ส่งผลงานเข้าร่วมประกวดและสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ :

บริษัท แอ็บโซลูท์ อัลลายแอนซ์ (ประเทศไทย) จำกัด (ผู้บริหารโครงการฯ)

159/21 อาคารเสริมมิตร ทาวเวอร์ ชั้น 14 ถนนสุขุมวิท 21 (อโศก) แขวงคลองเตยเหนือ

เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร 10110

โทรศัพท์ 02-661-7750 แฟกซ์ 02-661-7757 E-mail : Nuntida@absolutealliances.com

หัวข้อการแข่งขัน

การประกวดผลงาน และค่ายดิจิทัลสำหรับเยาวชนไอซีทีระดับประเทศ ในการถ่ายทอดความคิดจินตนาการผ่านทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 โดยมีองค์กร หรือแบรนด์ ที่มีเรื่องราวดี ๆ พร้อมเป็นโจทย์ให้เยาวชน “เมื่อภาพลักษณ์ของแบรนด์และองค์กรของคุณ จะกว้างไกลกว่าที่คิด และจินตนาการ ผ่านการสร้างสรรค์ และถ่ายทอดออกมาเป็น Digital Content” โดย การแข่งขันแบ่งเป็น 3 หัวข้อ ตามระดับช่วงชั้นการศึกษา เพื่อให้เยาวชนได้มีโอกาสแสดงความสามารถ และความคิดสร้างสรรค์ของตน ออกมาอย่างเต็มที่ ด้วยโปรแกรมที่มีให้เลือกหลากหลายความถนัด โดยมีเงื่อนไขว่ากิจกรรมที่จัดทำขึ้นมา ต้องสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง และพัฒนาได้อย่างต่อเนื่องใน อนาคต

นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.4-6) : Digital Storytelling

การเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล โดยโปรแกรม PowerPoint เป็นการบอกเล่าเรื่องราวของแบรนด์ หรือ องค์กร แห่งอนาคต โดยใช้จินตนาการจากข้อมูลที่ได้รับ Corporate or Brand Doing Good

- โปรแกรมเพาเวอร์พอย

- จำนวน 15 สไลด์

เกณฑ์การตัดสินเพาเวอร์พอย

1. ความถูกต้องและสมบูรณ์ของเนื้อหา คือ การร้อยเรียงเนื้อเรื่อง, การใช้ภาษา 40 คะแนน
2. ความสร้างสรรค์และความสวยงาม คือ ความกลมกลืนของผลงาน, เนตสี, แบบตัวอักษร และพื้นหลัง 30 คะแนน
3. การใช้เทคนิคของโปรแกรม คือ ความเชื่อมโยงของสไลด์, ลูกเล่น 30 คะแนน
หมายเหตุ : ใช้ฟอนต์ตามที่กำหนดและส่งเป็นไฟล์ VDO เท่านั้น

รูปแบบการส่งผลงาน

- อัปโหลดลง Google Drive และนำส่งมาที่ Nuntida@absolutealliances.com

นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-3) : Short Film หนังสือผ่านเลนส์

การสร้างสรรค์จินตนาการผ่านภาพยนตร์ ภาพ และ เสียง ถึงแบรนด์หรือองค์กรว่าเป็น My Corporate : My Brand

- ภาพยนตร์สั้น
- ความยาวไม่เกิน 3 นาที

เกณฑ์การตัดสินหนังสั้น

1. ความถูกต้องและสมบูรณ์ของเนื้อหา คือ เนื้อหาตรงตามประเด็นที่กำหนด ความเหมาะสมของเนื้อหา การเรียบเรียงเรื่องราว ตลอดจนการถ่ายทอดเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ เพื่อให้เกิดความเข้าใจ และปฏิบัติตามได้ง่าย 40 คะแนน
2. ความสร้างสรรค์และความสวยงาม คือ ความคิดสร้างสรรค์ ความโดดเด่นที่ช่วยให้ผู้ชมเกิดความประทับใจ และเกิดการจดจำ 30 คะแนน
3. ความสมบูรณ์ในการผลิต คือ คุณภาพของภาพ เสียง การตัดต่อ ความสวยงามของผลงาน 30 คะแนน

รูปแบบการส่งผลงาน

- อัปโหลดลง Google Drive และนำส่งมาที่ Nuntida@absolutealliances.com

นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4-6) : Mobile Application

การสร้างสรรค์ของ application สำหรับองค์กร หรือ แปรนต์ ในการสื่อสารองค์กร หรือ บริการให้กับสังคมและแปรนต์ สามารถนำไปพัฒนาต่อ เพื่อภาพลักษณ์ที่ดี Always Be With you

เกณฑ์การตัดสิน Mobile Application

1. ความสมบูรณ์ของข้อเสนอ คือ ด้านความสมบูรณ์ของข้อเสนอโครงการ ข้อเสนอโครงการมีรูปแบบและหัวข้อครบถ้วน สามารถสื่อสารให้อ่านเข้าใจได้ ใช้ภาษาได้ถูกต้อง มีภาพ ตาราง หรือตัวอย่างประกอบทำให้สื่อได้ชัดเจน 20 คะแนน
2. ความเหมาะสมในการใช้เทคโนโลยีในการพัฒนา คือ ด้านความยากง่ายในการพัฒนา เทคนิคที่ใช้มีความซับซ้อน หรือ ขั้นสูง เทคโนโลยีใหม่และมีสิทธิภาพ มีคุณค่าในเชิงงานพัฒนาหรือการวิจัย หรือใช้เทคนิคที่ไม่ซับซ้อนมาก แต่ถ่ายทอดได้น่าสนใจ 30 คะแนน
3. ความคิดสร้างสรรค์ คือ เลือกหัวข้อที่น่าสนใจ แปลก ใหม่ ยังไม่มีผู้พัฒนาหรือคิดค้นมาก่อน หรือ มีผู้พัฒนามาแล้ว แต่นำเสนอหรือพัฒนาในแนวทางที่แตกต่างกันออกไป 20 คะแนน
4. ประโยชน์ใช้งาน คือ ความเป็นไปได้ที่จะพัฒนาต่อ สามารถนำไปใช้งานได้จริง มีผลกระทบต่อเศรษฐกิจและสังคมในวงกว้าง สามารถนำไปผลิตในเชิงพาณิชย์ได้ สามารถนำไปต่อยอดได้ 30 คะแนน

รูปแบบการส่งผลงาน

- บันทึกผลงานลงแผ่นซีดี จำนวน 2 แผ่น ระบุให้ชื่อทีมให้ชัดเจน พร้อมแนบ Storyboard เพื่อประกอบการตัดสินผลงาน

กำหนดการจัดกิจกรรม

❖ เปิดรับใบสมัคร	1 พฤศจิกายน 2561
❖ ปิดรับใบสมัคร	31 ธันวาคม 2561
❖ แจกโจทย์แปรนต์	3 มกราคม 2562
❖ ส่งผลงานรอบที่ 1	23 มกราคม 2562
❖ ประกาศผลทีมที่ได้ผ่านการคัดเลือกรอบที่ 1	28 มกราคม 2561
❖ เข้าร่วมค่ายเยาวชน	6-7-8 กุมภาพันธ์
2561	
❖ ปรับปรุงผลงานและส่งผลงานรอบที่ 2	28 กุมภาพันธ์ 2562
❖ ประกาศผลรางวัล และพิธีการมอบรางวัล	12 มีนาคม 2562

หมายเหตุ : กำหนดการ วัน เวลา และสถานที่ อาจมีการเปลี่ยนแปลงได้

รางวัลสำหรับผู้เข้าร่วมแข่งขัน

ชนะเลิศ

- รับเงินรางวัลจำนวน 30,000.00 บาท พร้อมเกียรติบัตร และถ้วยรางวัลจากนายกรัฐมนตรี

รองชนะเลิศอันดับ 1

- รับเงินรางวัลจำนวน 20,000 บาท พร้อมเกียรติบัตร และถ้วยรางวัลจากกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และกระทรวงศึกษาธิการ

รองชนะเลิศอันดับ 2

- รับเงินรางวัลจำนวน 10,000 บาท พร้อมเกียรติบัตร และถ้วยรางวัลจากกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และกระทรวงศึกษาธิการ

รางวัลชมเชย 2 รางวัล

- รับเกียรติบัตร จากกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และกระทรวงศึกษาธิการ

การเข้าร่วมแคมป์โครงการ Thailand ICT Youth Challenge 2018

ผลงานที่ได้รับการคัดเลือกจากคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในรอบที่หนึ่ง พร้อมครูที่ปรึกษาจะได้ร่วมเข้าแคมป์ Thailand ICT Youth Challenge 2018 เพื่อการฝึกทักษะและเพิ่มพูนความรู้ทางด้านไอที และทำกิจกรรมร่วมกันของเยาวชน และครู

หากท่านต้องการข้อมูลเพิ่มเติม

กรุณาติดต่อ : คุณนันทิดา เหลืองสุวรรณ

บริษัท แอ็บโซลูท อัลลายแอนซ์ (ประเทศไทย) จำกัด (ผู้บริหารและคณะทำงานโครงการฯ)

โทรศัพท์ 02-661-7750 ต่อ 222 แฟกซ์ 02-661-7757 มือถือ 084-710-7878

อีเมล : Nuntida@absolutealliances.com

ใบสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน Thailand ICT Youth Challenge 2018

กรุณารอกคุณสมบัติและรายละเอียดให้ครบถ้วน แล้วส่งมาที่ Nuntida@absolutealliances.com, Pimphatsara@AbsoluteAlliances.com
Info-Absolute@AbsoluteAlliances.com www.thicityouth.com / facebook : ThailandICTYouthChallenge

หมดเขตส่งใบสมัครภายใน 31 ธันวาคม 2561

ขั้นตอนการสมัครเข้าร่วมโครงการฯ

1. กรอกรายละเอียดข้อมูลลงในใบสมัครให้ครบถ้วนและชัดเจน
2. เลือกแบรนด์สินค้า/บริการ 3 โจทย์ จาก Sponsor ที่ทางโครงการมีให้ จากนั้นคณะกรรมการคัดเลือกให้ 1 ใน 3 แรนด์ที่ท่านเลือก และแจ้งยืนยันให้ทราบว่าได้รับโจทย์อะไร
3. แรนด์สินค้า/บริการ มีดังนี้ (ให้ระบุ 3 แรนด์ที่อยากทำ โดย 1 หมายถึงแบรนด์ที่อยากทำมากที่สุด และตามด้วย 2 และ 3)
4. ดูโจทย์การแข่งขัน จาก Sponsor ที่ www.thicityouth.com / facebook : ThailandICTYouthChallenge
(หมายเหตุ : ทางโครงการจะอัปเดตแบรนด์สินค้า/บริการ จาก Sponsor ให้เพิ่มเติมเป็นระยะๆ as of 14/11/19)

เอ.พี. ฮอนด้า จำกัด


☐

บริษัท เอ.พี. ฮอนด้า จำกัด (AP Honda)


☐

บริษัท ซีเกท เทคโนโลยี (ประเทศไทย) จำกัด


☐

บริษัท โทเทิล แอ็คเซ็ส คอมมูนิเคชั่น จำกัด (มหาชน) (DTAC)


☐

การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.)


☐

บริษัท ริโก้ (ประเทศไทย) จำกัด

สมัครเข้าร่วมการแข่งขัน 1 ทีม ไม่เกิน 2 คน (สามารถสมัครเดี่ยวหรือคู่ 2 คนได้)

ในระดับชั้นช่วงชั้นการศึกษา

☐

ประถมศึกษาตอนปลาย ปีที่ 4-6

☐

มัธยมศึกษาตอนต้น ปีที่ 1-3

☐

มัธยมศึกษาตอนปลาย ปีที่ 4-6

Main Sponsored By

เอ.พี. ฮอนด้า จำกัด



Co-Sponsored By



Co-Hosted By



Main Sponsored By

ร.พ. ฮอนด้าเพื่อสังคมไทย



Co-Sponsored By



Thailand
ICT
Youth
Challenge
2018 ปี 5

ศึกชิงแชมป์สุดขูดเขวชน นักพัฒนาสื่อดิจิทัล และคำโปรยฮิตระดับประเทศ

ชิงทุนการศึกษามูลค่ากว่า
180,000 บาท
พร้อมถ้วยรางวัล
จากนายกรัฐมนตรี !

ป.4 - ป.6 DIGITAL STORYTELLING

ผ่านโปรแกรม POWERPOINT
การเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล โดยโปรแกรม POWERPOINT
เป็นการบอกเล่าเรื่องราวของแบรนด์ หรือ องค์การ
แห่งอนาคต โดยใช้จินตนาการจากข้อมูลที่ได้รับ
CORPORATE OR BRAND DOING GOOD

ป.1- ป.3 SHORT FILM หนังสือผ่านเลนส์
สร้างสรรค์จินตนาการผ่านบทภาพยนตร์ ภาพ และ เสียง
ถึงแบรนด์หรือองค์กรว่านี่คือ MY CORPORATE : MY BRAND

ป.4 - ป.6 MOBILE APPLICATION

เพื่อการสื่อสารองค์กร
CREATIVE DESIGN ของ APPLICATION สำหรับองค์กรหรือ
แบรนด์ในการสื่อสารองค์กร หรือ บริการให้กับสังคม
และแบรนด์สามารถนำไปพัฒนาต่อ เพื่อภาพลักษณ์ที่ดี
ALWAYS BE WITH YOU

ส่งผลงานมาได้ที่

บริษัท แอ็บโซลูท์ อัลไลแอนซ์ (ประเทศไทย) จำกัด (ผู้บริหารโครงการฯ)
159/21 อาคารเสริมมิตร ทาวเวอร์ ชั้น 14 ถนนสุขุมวิท 21 (อโศก)
แขวงคลองเตยเหนือ เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร 10110
โทร : 02-661-7750 #221, 222 Fax : 02-661-7757
Email : Pimphatsara@absolutealliances.com
Nuntida@absolutealliances.com

กำหนดการ

- แนะนำและเปิดตัวกิจกรรม
- เปิดรับใบสมัคร
- ปิดรับใบสมัคร
- แจกโจทย์แบรนด์
- ส่งผลงานรอบที่ 1
- ประกาศผลที่ 1 ผ่านทาง FB : THAILAND ICT YOUTH CHALLENGE
- เข้าร่วมค่ายเยาวชน พร้อมอาจารย์ที่ปรึกษา
- ปรับปรุงผลงาน และส่งผลงานรอบที่ 2
- ประกาศผลรางวัล และพิธีการมอบรางวัล

- 15 ตุลาคม 2561
- 15 พฤศจิกายน 2561
- 15 ธันวาคม 2561
- 21 ธันวาคม 2561
- 11 มกราคม 2562
- 18 มกราคม 2562
- 6-7-8 กุมภาพันธ์ 2562
- 28 กุมภาพันธ์ 2562
- 12 มีนาคม 2561

สามารถติดตามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่
f THAILAND ICT YOUTH CHALLENGE
www.thictyouth.com