ศูนย์คุณธรรม (องค์การมหาชน)
Center for Morality Promotion (Public Organization)

ที่ วธ ๑๐๐๒/ว๘๔๗

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
รับที่ ๗๓๓๗
วันที่ ๒๕ ส.ค. ๒๕๖๕
เวลา ๑๕.๓๕ น.

๒๒ สิงหาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์ และเชิญชวนส่งผลงานเข้าร่วมประกวดการแข่งขันแฮกกาธอน (Hackathon) พัฒนานวัตกรรมทางสังคม

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

สิ่งที่ส่งมาด้วย รายละเอียดโครงการฯ จำนวน ๑ ชุด

ด้วย ศูนย์คุณธรรม (องค์การมหาชน) เป็นหน่วยงานในกำกับของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม ได้ดำเนินการจัดกิจกรรมแฮกกาธอน (Hackathon) พัฒนานวัตกรรมทางสังคม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เยาวชน และประชาชนทั่วไป ได้มีส่วนร่วมในการออกแบบแนวคิดสร้างสรรค์การพัฒนานวัตกรรมเพื่อสังคม ที่มีความสอดคล้องและเชื่อมโยงกับเป้าหมายของการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) และเพื่อสร้างเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเครือข่ายเยาวชน เป็นการเปิดโอกาสให้เยาวชนได้เรียนรู้และผลักดันประเด็นการพัฒนาที่มีความสำคัญต่อเยาวชน ตลอดจนพัฒนาและส่งเสริมศักยภาพของเด็กและเยาวชนให้สอดคล้องกับโอกาสของการประกอบอาชีพในอนาคต กลุ่มเป้าหมายประกอบไปด้วย บุคลากรของสถาบันการศึกษา ครูอาจารย์ นักเรียน นิสิตนักศึกษา และประชาชนทั่วไปที่สนใจ ซึ่งจะมีการแถลงข่าวเปิดตัวโครงการฯ ในวันอังคารที่ ๓๐ สิงหาคม ๒๕๖๕ เวลา ๑๔.๐๐-๑๖.๐๐ น. ผ่านทาง www.facebook.com/Moral.Innovation (Moral Spaces) และเปิดรับสมัครผลงานเข้าร่วมประกวดในวันดังกล่าว (รายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาด้วย) นั้น

ในการนี้ ศูนย์คุณธรรม ขอความอนุเคราะห์ท่านในการประชาสัมพันธ์กิจกรรมดังกล่าวไปยังบุคลากร คณะครูอาจารย์ นักวิจัย นักเรียน นิสิต นักศึกษา ในสังกัดของท่าน หรือผู้ที่สนใจ ส่งผลงานเข้าร่วมประกวดแข่งขันแฮกกาธอน (Hackathon) พัฒนานวัตกรรมทางสังคม โดยสามารถส่งผลงานเข้าร่วมการแข่งขัน หรือติดตามรายละเอียดเพิ่มเติม ได้ที่ www.moralhackathon.com โดยสามารถสอบถามเพิ่มเติมที่ นายโกวินดา งามสมกลิ่น ๐๘๑-๓๐๕-๕๒๕๙/ นายติณณพัชช์ พูลพิพัฒน์ ๐๘๙-๘๑๑-๒๙๑๑

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จะขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์สุริยเดว ทรีปาตี)
ผู้อำนวยการศูนย์คุณธรรม

กลุ่มงานวิจัยนวัตกรรมและระบบพฤติกรรมไทย
โทร ๐ ๒๖๔๔ ๙๙๐๐ ต่อ ๖๐๗

Line@ Official Account
Moral Spaces

Moral Hackathon: การออกแบบนวัตกรรมเพื่อสังคม ปี 2565

ศูนย์คุณธรรม (องค์การมหาชน)

1. หลักการและเหตุผล

โลกในยุคปัจจุบันได้มีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาอย่างรวดเร็ว ทั้งด้านเทคโนโลยีดิจิทัล นวัตกรรม และการพัฒนาช่องทางด้านการสื่อสารใหม่ ๆ เพื่อเพิ่มคุณภาพชีวิตและความเป็นอยู่ของผู้คนในสังคมสมัยใหม่ และจากกระแสความสนใจในการพัฒนานวัตกรรมทางสังคม ในประเทศไทยในช่วง 3-4 ปีที่ผ่านมา ทำให้องค์กรหลายภาคส่วน ทั้งภาครัฐ เอกชน ภาคประชาสังคม ภาคการศึกษา ได้มีการส่งเสริมสนับสนุนให้เกิดการพัฒนานวัตกรรมทางสังคม โดยได้มีการจัดกิจกรรมการแข่งขันพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การรวมพลังสร้างเครือข่ายนวัตกร เป็นต้น โดยกลุ่มคนหลักที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการออกแบบและพัฒนานวัตกรรม คือ กลุ่มเด็กและเยาวชน

ศูนย์คุณธรรม (องค์การมหาชน) ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพแก่เด็กและเยาวชน ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาประเทศในอนาคต ด้วยเหตุนี้จึงเป็นที่มาของการดำเนินการจัดกิจกรรม แฮกกาธอน (Hackathon) หรือการพัฒนาแนวคิด การออกแบบนวัตกรรมเพื่อสังคม โดยมีวัตถุประสงค์หลักคือ ให้เยาวชน ประชาชนทั่วไป ที่มีความสนใจงานด้านการพัฒนานวัตกรรมเพื่อสังคม ได้สร้างสรรค์ วิธีการใหม่ ๆ ในการแก้ไขปัญหาคุณธรรมในสังคม ด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยี รวมทั้งการรณรงค์ส่งเสริมพฤติกรรมที่ดีหรือพฤติกรรมเชิงบวกให้เกิดขึ้นในสังคมไทย โดยในปี 2565 ได้กำหนดแนวคิดหลัก (Key Theme) ให้มีความสอดคล้องและเชื่อมโยงกับ **เป้าหมายของการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)** ซึ่งผลงานนวัตกรรมต้องมีองค์ประกอบสำคัญ 3 ส่วน คือ 1) มีความใหม่ และตรงตามความต้องการของสังคม 2) เกิดขึ้นจริงและสามารถแพร่กระจายไปสู่สังคมได้ และ 3) ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ดีในสังคม

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อให้เยาวชน และประชาชนทั่วไป ได้มีส่วนร่วมในการออกแบบแนวคิดสร้างสรรค์การพัฒนานวัตกรรมที่สอดคล้องและเชื่อมโยงกับเป้าหมายของการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)

2.2 เพื่อสร้างเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเครือข่ายเยาวชน และเปิดโอกาสให้เยาวชนได้เรียนรู้และผลักดันประเด็นการพัฒนาที่มีความสำคัญต่อเยาวชน

2.3 เพื่อพัฒนาและยกระดับองค์ความรู้ด้านคุณธรรม นวัตกรรมทางสังคม และทำให้เกิดการตระหนักถึงคุณค่าในการพัฒนาระบบนิเวศด้านคุณธรรม

2.4 เพื่อให้ความรู้แก่เยาวชนเกี่ยวกับเป้าหมายของการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) และสนับสนุนการมีส่วนร่วมของเยาวชนในการขับเคลื่อน SDGs ตลอดจนพัฒนาและส่งเสริมศักยภาพของเด็กและเยาวชนให้สอดคล้องกับโอกาสของการประกอบอาชีพในอนาคต

2.5 เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์บทบาทของศูนย์คุณธรรม ในฐานะเป็นหน่วยงานส่งเสริมด้านการพัฒนาองค์ความรู้ นวัตกรรม การสื่อสาร และเป็นศูนย์ข้อมูลด้านคุณธรรม

3. กลุ่มเป้าหมาย

3.1 สถาบันการศึกษา

3.2 ผู้ที่ดำเนินธุรกิจด้านเทคโนโลยีดิจิทัล (Startup)

3.3 ประชาชนทั่วไป

4. รูปแบบการแข่งขัน

4.1 โจทย์ที่ใช้ในการแข่งขัน

"Make A Change" ทุกคนเปลี่ยน สังคมเปลี่ยน
ร่วมสร้างนวัตกรรม ปลุกพลังบวก เพื่อการเปลี่ยนแปลงสังคมให้ดียิ่งขึ้นอย่างยั่งยืน

4.2 หลักเกณฑ์ในการส่งผลงานเข้าแข่งขัน

4.2.1) การออกแบบนวัตกรรมเพื่อส่งเสริมและขับเคลื่อนจิตสาธารณะให้เกิดเป็นรูปธรรม โดยสามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงทางสังคมได้

4.2.2) การออกแบบนวัตกรรมที่ส่งเสริม สนับสนุน หรือต่อยอดจากเป้าหมายของการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) อย่างน้อย 1 ข้อ และต้องเป็นนวัตกรรมที่ส่งผลกระทบเชิงบวก (Positive Impact) ต่อสังคม

4.2.3) สามารถนำมาพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และสร้างความเปลี่ยนแปลงได้มากยิ่งขึ้น ในภาคส่วนต่าง ๆ เช่น ภาคประชาชน ภาคประสังคม กลุ่มคนทั่วไป

4.3 คุณสมบัติผลงานที่ส่งเข้าร่วมกิจกรรม

4.3.1) โครงการหรือนวัตกรรมที่นำเสนอ ต้องเป็นไอเดียใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน หรือถูกประยุกต์จากนวัตกรรมที่มีอยู่แล้ว เป็นผู้คิดค้นนวัตกรรมหรือคิดโครงการด้วยตนเอง และต้องสอดคล้องกับโจทย์ที่ประกาศไว้ในโครงการ

4.3.2) ทีมที่เข้าแข่งขันต้องนำเสนอนวัตกรรมหรือโครงการตามโจทย์ที่กำหนดให้ ณ วันแข่ง Hackathon ในรูปแบบ Prototype หรือ Roadmap ในวันสุดท้ายของกิจกรรมแฮกกาธอน

4.3.3) โครงการที่เสนอรวมถึงองค์ประกอบในการนำเสนอ อาทิ ภาพ/ คลิปวิดีโอ จะต้องเป็นผลงานที่ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ หรือทรัพย์สินทางปัญญาอื่นหรือสิทธิใด ๆ ของบุคคลอื่น

4.3.4) เกณฑ์การตัดสินการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด และยินดียอมรับผลการตัดสิน รวมถึงกฎเกณฑ์ และเงื่อนไขการตัดสินทุกประการ

4.4 หลักเกณฑ์การให้คะแนน

เกณฑ์การให้คะแนนจะถูกแบ่งออกเป็น 5 ด้าน โดยแบ่งออกเป็นเกณฑ์ ดังนี้

1) เป็นผลงานที่สามารถต่อยอดได้ในอนาคต
2) ประโยชน์ที่จะได้รับจากโครงการหรือผลงาน ต่อภาคประชาชน กลุ่มคน หรือ ภาคสังคม
3) การวิเคราะห์ปัญหา และ/หรือ การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย เพื่อสร้างผลงาน
4) การนำเสนอผลงานของสมาชิกในทีม มีความโดดเด่นและน่าสนใจ
5) หัวข้อของผลงานที่นำเสนอ สามารถสร้างความน่าสนใจแก่ประชาชนทั่วไปได้

4.5 รางวัลการแข่งขัน แบ่งออกเป็น 5 รางวัล ดังนี้

- **รางวัลชนะเลิศ 1 รางวัล**
  ได้รับเงินรางวัล มูลค่า 100,000 บาท ป้ายรางวัล พร้อมประกาศนียบัตรรายบุคคล
- **รางวัลรองชนะเลิศ 1 รางวัล**
  ได้รับเงินรางวัลมูลค่า 35,000 บาท ป้ายรางวัล พร้อมประกาศนียบัตรรายบุคคล
- **รางวัลชมเชย 3 รางวัล**
  ได้รับเงินรางวัลมูลค่า 5,000 บาท ป้ายรางวัล พร้อมประกาศนียบัตรรายบุคคล

5. ตารางกิจกรรม

กิจกรรม	วัน เวลา และสถานที่
วันแถลงข่าว (Press Conference)	วันอังคารที่ 30 สิงหาคม 2565 เวลา : 14.00 - 16.00 น. ผ่านการถ่ายทอดสดระบบออนไลน์ ที่ www.facebook.com/Moral.Innovation (Moral Spaces)
เปิดรับสมัครคัดเลือก	วันอังคารที่ 30 สิงหาคม 2565 - วันจันทร์ที่ 19 กันยายน 2565 ผ่านทาง www.moralhackathon.com
คัดเลือกผู้ผ่านคุณสมบัติเบื้องต้น	วันอังคารที่ 20 กันยายน 2565 เวลา 10.00 - 15.00 น. สถานที่ : ศูนย์คุณธรรม

กิจกรรม	วัน เวลา และสถานที่
คัดเลือกผู้ผ่านเข้ารอบ	วันพฤหัสบดีที่ 22 กันยายน 2565 เวลา 13.00 - 15.00 น. สถานที่ : ศูนย์คุณธรรม
กิจกรรมอบรมผู้เข้าแข่งขัน (Workshop)	วันพฤหัสบดีที่ 29 กันยายน 2565 เวลา 08.00 - 18.30 น. สถานที่ : โรงแรม KOON HOTEL ถนนสุขุมวิท กรุงเทพฯ
กิจกรรมการแข่งขัน (Hack Day)	วันศุกร์ที่ 30 กันยายน 2565 เวลา 08.00 - 19.00 น. สถานที่ : โรงแรม KOON HOTEL ถนนสุขุมวิท กรุงเทพฯ
กิจกรรมนำเสนอรอบสุดท้าย และมอบรางวัล (Final Pitching & Award Ceremony)	วันเสาร์ที่ 1 ตุลาคม 2565 เวลา 08.00 น. - 15.00 น. สถานที่ : โรงแรม KOON HOTEL ถนนสุขุมวิท กรุงเทพฯ

6. สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติม

ผู้ประสานงาน

- นายโกวินดา งามสมกลิ่น 081-305-5259 หรือ นายติณณพัชช์ พูลพิพัฒน์ 089-811-2911

เว็บไซต์

- www.moralhackathon.com

Facebook

- www.facebook.com/Moral.Innovation

Line@ Official Account