



บันทึกข้อความ

คณะวิศวกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย
เลขรับ 3375
วันที่ 02-09-2565
เวลา 13.56 น.

ส่วนราชการ สำนักการจัดการนวัตกรรมและถ่ายทอดเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

โทรศัพท์ ๐-๗๔๓๑-๗๑๓๒ ต่อ ๑๑๓๒

ที่ อว ๐๖๕๕.๓๖/๗๖๓ วันที่ ๒ กันยายน ๒๕๖๕

เรื่อง ขออนุมัติประชาสัมพันธ์หนังสือ เรื่อง เชิญชวนส่งผลงานเข้าร่วมประกวดการแข่งขัน
แฮกกาธอน (Hackathon) พัฒนานวัตกรรมทางสังคม

เรียน คณบดี/ผู้อำนวยการวิทยาลัย/ผู้อำนวยการสถาบัน

ตามหนังสือเลขที่ วร ๑๐๐๒/ว๘๔๗ เรื่อง เชิญชวนส่งผลงานเข้าร่วมประกวดการแข่งขันแฮกกาธอน (Hackathon) พัฒนานวัตกรรมทางสังคม ลงวันที่ ๒๕ สิงหาคม ๒๕๖๕ โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อให้เยาวชนและประชาชนทั่วไป ได้มีส่วนร่วมในการออกแบบแนวคิดสร้างสรรค์การพัฒนานวัตกรรมเพื่อสังคม ที่มีความสอดคล้องและเชื่อมโยงกับเป้าหมายของการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) และเพื่อสร้างเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเครือข่ายเยาวชน นั้น

ในการนี้ สำนักการจัดการนวัตกรรมและถ่ายทอดเทคโนโลยี จึงขอส่งสำเนาหนังสือมายังหน่วยงานของท่าน จำนวน ๑ ฉบับ เพื่อประชาสัมพันธ์หนังสือเรื่องดังกล่าว โดยมีกำหนดระยะเวลาในการสมัครภายในวันที่ ๑๙ กันยายน ๒๕๖๕ ที่ www.moralhackathon.com ดังเอกสารแนบ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

(รองศาสตราจารย์วรวงศ์ บุญช่วยแทน)

ผู้อำนวยการสำนักการจัดการนวัตกรรมและถ่ายทอดเทคโนโลยี

เรียน คณบดี

-เพื่อโปรดพิจารณา

สำนักการจัดการนวัตกรรม ขออนุมัติประชาสัมพันธ์

ประชาสัมพันธ์หนังสือ เรื่อง เชิญชวนส่งผลงานเข้าร่วม

ประกวดการแข่งขันแฮกกาธอน พัฒนานวัตกรรมทาง

สังคม

-เห็นควรมอบ ผว. และหลักสูตรดำเนินการ

ประชาสัมพันธ์

2/9/2565

5 ก.ย. 65



ศูนย์คุณธรรม (องค์การมหาชน)

Center for Morality Promotion (Public Organization)

ที่ วธ ๑๐๐๒/วธ๕๗

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

ฉบับ 293๗

วันที่ 25 ส.ค. 2565

เวลา 14.๖๖ น.

วิจัย 1670

วันที่ 26 สิงหาคม 2565

14.23 น.

๒๒ สิงหาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์ และเชิญชวนส่งผลงานเข้าร่วมประกวดการแข่งขัน
แฮกกาธอน (Hackathon) พัฒนานวัตกรรมทางสังคม

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

สิ่งที่ส่งมาด้วย รายละเอียดโครงการฯ จำนวน ๑ ชุด

สำนักการจัดการนวัตกรรมและถ่ายทอดเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย
เลขที่รับ 1250
วันที่ 31/08/2565
เวลา 10.53 น.

ด้วย ศูนย์คุณธรรม (องค์การมหาชน) เป็นหน่วยงานในกำกับของรัฐมนตรีว่าการกระทรวง
วัฒนธรรม ได้ดำเนินการจัดกิจกรรมแฮกกาธอน (Hackathon) พัฒนานวัตกรรมทางสังคม โดยมีวัตถุประสงค์
เพื่อให้เยาวชน และประชาชนทั่วไป ได้มีส่วนร่วมในการออกแบบแนวคิดสร้างสรรค์การพัฒนา
นวัตกรรมเพื่อสังคม ที่มีความสอดคล้องและเชื่อมโยงกับเป้าหมายของการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) และเพื่อสร้างเวที
แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเครือข่ายเยาวชน เป็นการเปิดโอกาสให้เยาวชนได้เรียนรู้และผลักดันประเด็นการพัฒนาที่
มีความสำคัญต่อเยาวชน ตลอดจนพัฒนาและส่งเสริมศักยภาพของเด็กและเยาวชนให้สอดคล้องกับโอกาสของ
การประกอบอาชีพในอนาคต 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 ขอความอนุเคราะห์ท่านในการประชาสัมพันธ์กิจกรรมดังกล่าวไปยัง
บุคลากร คณะครูอาจารย์ นักวิจัย นักเรียน นิสิต นักศึกษา ในสังกัดของท่าน หรือผู้ที่สนใจ ส่งผลงานเข้าร่วม
ประกวดแข่งขันแฮกกาธอน (Hackathon) พัฒนานวัตกรรมทางสังคม โดยสามารถส่งผลงานเข้าร่วมการ
แข่งขัน หรือติดตามรายละเอียดเพิ่มเติม ได้ที่ www.moralhackathon.com โดยสามารถสอบถามเพิ่มเติมที่
นายโกวินดา งามสมกลิ่น ๐๘๑-๓๐๕-๕๒๕๙/ นายดิณณพัชร์ พูลพิพัฒน์ ๐๘๙-๘๑๑-๒๙๑๑

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จะขอบคุณยิ่ง

มอบ สนท ดำเนินการ

30 สค 2565

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์สุรียเดว ทรีปาตี)

ผู้อำนวยการศูนย์คุณธรรม

มอบงานสารสนเทศ
ปชส.

31 ส.ค. 65

กลุ่มงานวิจัยนวัตกรรมและระบบพฤติกรรมไทย

โทร ๐ ๒๖๔๔ ๙๙๐๐ ต่อ ๖๐๗



Line@ Official Account



Moral Spaces

เลขที่ ๖๙/๑๖-๑๗ อาคารวิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล (CMMU) ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงสามเสนใน
เขตพญาไท กรุงเทพฯ ๑๐๔๐๐ โทรศัพท์ ๐ ๒๖๔๔ ๙๙๐๐ โทรสาร ๐ ๒๖๔๔ ๔๙๐๑-๓ www.moralcenter.or.th

“ร่วมสร้างคนดีสู่สังคม พอเพียง วินัย สุจริต จิตอาสา”



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 การรวมพลังสร้างเครือข่ายนวัตกรรม เป็นต้น โดยกลุ่มคนหลักที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการออกแบบและพัฒนานวัตกรรม คือ กลุ่มเด็กและเยาวชน

ศูนย์คุณธรรม (องค์การมหาชน) ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพแก่เด็กและเยาวชน ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาประเทศในอนาคต ด้วยเหตุนี้จึงเป็นที่มาของการดำเนินการจัดกิจกรรม แสกกathon (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 ได้มีส่วนร่วมในการออกแบบแนวคิดสร้างสรรค์การพัฒนา นวัตกรรมที่สอดคล้องและเชื่อมโยงกับเป้าหมายของการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)

2.2 เพื่อสร้างเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเครือข่ายเยาวชน และเปิดโอกาสให้เยาวชนได้เรียนรู้และ ผลักดันประเด็นการพัฒนาที่มีความสำคัญต่อเยาวชน

2.3 เพื่อพัฒนาและยกระดับองค์ความรู้ด้านคุณธรรม นวัตกรรมทางสังคม และทำให้เกิดการตระหนัก ถึงคุณค่าในการพัฒนาระบบนิเวศด้านคุณธรรม

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 ในวันสุดท้ายของกิจกรรมแยกการนอน

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 และ มอบรางวัล (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

