



กทปส

รายงานฉบับสมบูรณ์

โครงการขอรับการส่งเสริมและสนับสนุนจากเงินกองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ

โครงการ แฮกการอน ยูลีก บูธแคมป์

เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

Hackathon: U League Boot Camp

กองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์
สาธารณะ (สำนักงาน กสทช.)

แบบ กทปส. ME-003



กทปส

รายงานฉบับสมบูรณ์

โครงการขอรับการส่งเสริมและสนับสนุนจากเงินกองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ

นางสาวสุชนา สิ้นธวถาวร และคณะ

มีนาคม ปี พ.ศ. 2566

กองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์
สาธารณะ (สำนักงาน กสทช.)

แบบ กทปส. ME-003

รายงานฉบับสมบูรณ์

ทุนส่งเสริมและสนับสนุนการวิจัยและพัฒนา

สัญญารับทุนเลขที่ A64-1-(3)-010

โครงการ แสกกาธอน ยูลีก บูธแคมป์
เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

Hackathon: U League Boot Camp

(คณะ) นักวิจัย

- | | | |
|----|--------------------------|---------------------|
| 1. | ดร.กษิติธร ภูภราดัย | ที่ปรึกษาพิเศษ |
| 2. | นางสาวกษมา กองสมัคร | ที่ปรึกษาพิเศษ |
| 3. | นางสาวสุชญา สิ้นธวาร | หัวหน้าโครงการ |
| 4. | ดร.ภัทรพร เย็นบุตร | ทีมบริหารโครงการ |
| 5. | นายธนายุทธ์ จิรัฐพงศ์ | ทีมบริหารโครงการ |
| 6. | นายวรโชติ โพธาราม | ทีมบริหารโครงการ |
| 7. | นางสาวศรุตตา เบ็ญกั้เต็ม | ผู้ประสานงานโครงการ |

ได้รับทุนอุดหนุนจาก
กองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์
สาธารณะ (สำนักงาน กสทช.)

มีนาคม ปี พ.ศ. 2566

แบบ กทปส. ME-003

บทสรุปผู้บริหาร

โครงการ แสกกาดอน ยูลีก บูธแคมป์

เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

มีนาคม ปี พ.ศ. 2566

การส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาคุณภาพชีวิตด้วยการประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลกับการดำรงชีวิตของประชาชนไทย เป็นภารกิจที่สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (สศด.) ได้ดำเนินงานภายใต้นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งเป็นกลไกที่กำหนดทิศทางและการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศที่ยั่งยืนโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยเฉพาะในกรอบยุทธศาสตร์ที่ 3 การสร้างสังคมคุณภาพ (Digital Society) ที่ทั่วถึงและเท่าเทียมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลในทุกมิติ และจากมาตราที่ 52 (2) แห่งพระราชบัญญัติองค์กรจัดสรรคลื่นความถี่และกำกับการประกอบกิจการวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม พ.ศ. 2560 (ฉบับที่ 2) บัญญัติถึงอำนาจหน้าที่ของสำนักงานกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม (สำนักงาน กสทช.) ในการส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาทรัพยากรสื่อสาร การวิจัยและพัฒนาด้านกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมรวมทั้งความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยีด้านการใช้คลื่นความถี่เทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับคนพิการ ผู้สูงอายุ หรือผู้ด้อยโอกาสโดยที่สำนักงาน กสทช. ได้ขับเคลื่อนการดำเนินงานดังกล่าวผ่านการให้ทุนสนับสนุนจากกองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ

สศด. จึงได้เล็งเห็นว่าการที่จะดำเนินงานตามภารกิจดังกล่าวให้เกิดการขยายผลสู่สังคมวงกว้างอย่างยั่งยืนนั้น จำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือจากพันธมิตรหลายภาคส่วน ทั้งองค์กรภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม เพื่อสร้างผลกระทบเชิงบวกเกิดการเสริมพลังสู่การขับเคลื่อนในทิศทางเดียวกันอย่างมีประสิทธิภาพ จึงนำมาสู่การดำเนินโครงการแสกกาดอน ยูลีก บูธแคมป์เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งอาศัยงบประมาณที่ได้รับการอุดหนุนจากกองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ (กทปส.) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนที่เป็นนักศึกษาเกิดแนวคิดนวัตกรรมดิจิทัลที่จะสามารถพัฒนาต่อยอดในการเข้าถึงสิ่งอำนวยความสะดวก การสร้างอาชีพหรือการส่งเสริมคุณภาพชีวิตให้กับคนสูงอายุ คนพิการ หรือคนด้อยโอกาส ซึ่งเป็นกลุ่มคนเปราะบางที่ประสบกับความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล (Digital Divide) อันเป็นปัญหาสำคัญประการหนึ่งในการส่งเสริมเศรษฐกิจของประเทศไทย

ด้วยเหตุนี้ จึงได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการประกวดแนวคิดนวัตกรรมดิจิทัลเพื่อกลุ่มเปราะบาง ในรูปแบบของแสกกาทอนบูธแคมป์ โดยให้นักศึกษาจากทั่วประเทศที่มีแนวคิดริเริ่มและมีความสนใจในการช่วยแก้ไขปัญหาให้กับกลุ่มคนเปราะบาง สมัครเข้าร่วมทีมเพื่อแข่งขันการประกวดแนวคิดนวัตกรรม ผ่านกระบวนการบ่มเพาะแนวคิดในการเป็นนักนวัตกรรม ตั้งแต่ขั้นตอนเริ่มต้นเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย ระบุปัญหา ทดสอบสมมติฐาน สร้างตัวต้นแบบ เพื่อทำซ้ำจนตอบโจทย์ความต้องการมากที่สุด ซึ่งกระบวนการดังกล่าวถูกออกแบบมาเพื่อให้กลุ่มเยาวชนได้มีโอกาสทำงานร่วมกันเป็นทีมในการสร้างสรรค์แนวความคิดใหม่และการพัฒนาเทคโนโลยีที่สามารถขยายผลได้ในวงกว้าง บนพื้นฐานที่สามารถพัฒนาไปสู่การสร้างความยั่งยืนในเชิงธุรกิจ พร้อมทั้งการมีส่วนร่วมของเครือข่ายพันธมิตรภาคประชาสังคมที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มเปราะบาง นำไปสู่เป้าหมายที่ส่งเสริมให้เกิดโอกาสและความเป็นไปได้ในระยะยาว จึงไม่เป็นแค่เพียงโครงการฝึกอบรมระยะสั้นในรูปแบบบูธแคมป์ แต่จะเป็นการอบรมที่ก่อให้เกิดจุดเริ่มต้นในการค้นหาแนวคิด และการค้นพบทีมงานที่มีศักยภาพเข้าสู่กระบวนการบ่มเพาะอย่างเป็นขั้นตอน ร่วมกับผู้เชี่ยวชาญจากหลากหลายองค์กรพันธมิตรที่เป็นผู้ให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาของโครงการ

ผลผลิตที่ได้จากโครงการนี้ ทำให้กลุ่ม Generation Z ที่มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีและเรียนรู้ได้รวดเร็ว ซึ่งเป็นเยาวชนจำนวนกว่า 69 คนจาก 23 ทีม ทั่วประเทศ มีศักยภาพในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างเป็นแนวคิดนวัตกรรมในการช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตของคนกลุ่มเปราะบาง และนำแนวคิดมาพัฒนาให้เกิดเป็นผลงานตัวอย่าง (Prototype) จำนวน 12 ผลงานจาก 23 แนวคิด โดยมีผลงานที่ได้รับรางวัลและคำแนะนำจากคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อส่งเสริมผลักดันและต่อยอดเป็นตัวอย่างนวัตกรรม เกิดเป็นผลลัพธ์ของนวัตกรรมดิจิทัลเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของคนกลุ่มเปราะบางในประเทศไทยที่พร้อมสู่การพัฒนาในโอกาสต่อไป

โครงการแสกกาทอน ยูลีก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลนี้ ได้เสริมสร้างความรู้ให้กับเยาวชนในการออกแบบนวัตกรรมดิจิทัลเพื่อกลุ่มคนเปราะบาง โดยเข้าใจถึงต้นตอของปัญหาและความต้องการของกลุ่มเป้าหมายอย่างแท้จริง รวมถึงการมุ่งสร้างความตระหนักรู้ให้กับสังคมและประชาชนทั่วไป ในการร่วมส่งเสริมเครือข่ายการพัฒนา นวัตกรรมดิจิทัลเพื่อสร้างประโยชน์ให้กับสังคม ผ่านกลไกการมีส่วนร่วมกับโครงการในทุกขั้นตอน เพื่อเสริมพลังการสนับสนุนจากภาครัฐและก่อให้เกิดผลลัพธ์สูงสุดแก่สังคมโดยรวม ส่งเสริมให้เกิดการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมและการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตคนกลุ่มเปราะบาง ลดข้อจำกัดในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร สารสนเทศและการสื่อสาร และส่งเสริมการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลและสิ่งอำนวยความสะดวกที่เป็นสาธารณะจากบริการทั้งภาครัฐและเอกชน

บทคัดย่อ

โครงการ แสกการอน ยูลีก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

Hackathon: U League Boot Camp

นางสาวสุชนา สิ้นธถาวร หัวหน้าโครงการ

มีนาคม พ.ศ. 2566

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลตระหนักถึงความสำคัญของการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์สำหรับยกระดับคุณภาพชีวิตคนสูงอายุ คนพิการ และคนด้อยโอกาส โดยสำนักงานฯ ได้ยื่นข้อเสนอโครงการแสกการอน ยูลีก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล โดยอาศัยงบประมาณที่ได้รับการอุดหนุนจากกองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ (สำนักงาน กสทช.)

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์ที่สำคัญในการจัดประกวดสำหรับนิสิต นักศึกษาและเยาวชน เพื่อระดมความคิดสร้างสรรค์ในประเด็นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในการแก้ปัญหาคุณภาพชีวิตของคนกลุ่มเปราะบางอย่างเท่าเทียมกัน นอกจากนี้ ยังส่งเสริมการสร้างสรรค์นวัตกรรมดิจิทัลยุคใหม่ของประเทศไทย เพื่อต่อยอดการพัฒนาวัตกรรมช่วยเหลือในการยกระดับคุณภาพชีวิตคนสูงอายุ คนพิการ และคนด้อยโอกาส โดยเน้นการเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเท่าเทียมกัน รวมถึงส่งเสริมให้เกิดการเข้าถึงระบบสวัสดิการแห่งรัฐ การเข้าถึงระบบมาตรการเยียวยาจากรัฐ และบริการขั้นพื้นฐานต่าง ๆ อันนำไปสู่ต้นแบบจำลองนวัตกรรมที่เป็นผลงานตัวอย่าง (Prototype) อันนำไปสู่การขยายผลการใช้งานได้ในลำดับถัดไป

Abstract

Hackathon: U League Boot Camp

Suchana Sinthavathavorn

March 2023

Digital Economy Promotion Agency (depa) recognizes the importance of how digital technology improves the quality of life for vulnerable groups such as the elderly, people with disability, and underprivileged people. We proposed a project called Hackathon: U League Boot Camp to enhance the quality of life for vulnerable groups with digital technology, which received the funding from Broadcasting and Telecommunications Research and Development Fund for Public Interest (NBTC).

The main objective of this project is for undergraduate students to compete and come up with creative digital solutions or prototypes that can help reduce social inequality and digital divide including promoting access to the state welfare system, access to the state remedial system and various basic state services.

สารบัญ

บทสรุปผู้บริหาร.....	4
บทคัดย่อ.....	6
Abstract	7
สารบัญ.....	8
สารบัญตาราง.....	11
สารบัญภาพ.....	12
บทที่ 1	
บทนำ.....	13
1. ที่มา และความสำคัญของโครงการ	13
1.1. ที่มาของโครงการแสกกาดอน ยูลีก บูธแคมป์	13
1.2. หลักการและเหตุผล.....	15
1.3. โครงการที่เกี่ยวข้อง	16
2. วัตถุประสงค์ และขอบเขตของโครงการ.....	17
2.1. วัตถุประสงค์	17
2.2. ขอบเขตผลการดำเนินโครงการ	17
2.3. ขอบเขตการดำเนินงานร่วมกับพันธมิตร.....	19
3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	22
3.1. ผลที่คาดว่าจะได้รับ	22
3.2. ตัวชี้วัดผลผลิต	22
3.3. ตัวชี้วัดผลลัพธ์	22
บทที่ 2	
ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	23
1. ทฤษฎี และแนวความคิด.....	23
1.1. การทบทวนวรรณกรรม	23
1.2. กรอบแนวคิดหรือรายละเอียดด้านเทคนิค.....	28
1.3. การกำหนดนิยามศัพท์.....	29
2. ผลสรุปการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปสู่การค้นหาโจทย์ Hackathon.....	32
2.1. บทวิเคราะห์	32
2.2. การค้นหาโจทย์	34
บทที่ 3	
ระเบียบวิธีวิจัย.....	37
1. แผนการดำเนินงานโครงการและแผนการจัดกิจกรรม.....	37
2. วิธีการประชาสัมพันธ์.....	38
2.1. รายละเอียดการประชาสัมพันธ์.....	38
2.2. รายละเอียดการประชาสัมพันธ์เพิ่มเติม.....	41

โครงการ แสกาธอน ยูลีก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

2.3.	ช่องทางการประชาสัมพันธ์ผ่าน Online Media.....	42
2.4.	การประชาสัมพันธ์ผ่านเครือข่ายคราจารย์จากมหาวิทยาลัยต่าง ๆ	44
2.5.	รูปแบบการประชาสัมพันธ์	46
3.	กำหนดการจัดกิจกรรม.....	50
3.1.	กำหนดการภาพรวมของกิจกรรม	50
3.2.	กำหนดการกิจกรรม Online Orientation	51
3.3.	กำหนดการกิจกรรม Hackathon Boot Camp 1	52
3.4.	กำหนดการกิจกรรม Coaching Session ครั้งที่ 1	56
3.5.	กำหนดการกิจกรรม Hackathon Boot Camp 2	57
3.6.	กำหนดการกิจกรรม Coaching Session ครั้งที่ 2	61
3.7.	กำหนดการกิจกรรม Semi-Final Pitch.....	62
3.8.	กำหนดการกิจกรรม Coaching Session ครั้งที่ 3	63
3.9.	กำหนดการกิจกรรม Demo Day	64
4.	เกณฑ์การคัดเลือกและตัดสินโครงการ Hackathon U League Boot Camp	67
4.1.	รอบการคัดเลือกผู้สมัครเข้าร่วมโครงการ	68
4.2.	การคัดเลือกรอบ Semi-Final	68
4.3.	การคัดเลือกรอบ Final (Demo Day).....	69

บทที่ 4

ผลการดำเนินโครงการ และการวิจารณ์ผล		71
1.	ผลการประชาสัมพันธ์โครงการ.....	71
1.1.	Line Official Account : HKT U League for All (@hktuleagueforall).....	71
1.2.	Facebook	72
1.3.	TikTok Account.....	74
2.	ผลการดำเนินงานสื่อสร้างความตระหนัก	74
2.1.	คลิปสั้นในรูปแบบประมวลภาพโครงการ.....	75
2.2.	เนื้อหาเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์สำหรับกลุ่มเป้าหมาย Gen Z.....	76
2.3.	เนื้อหาที่เผยแพร่ผ่านสื่อโทรทัศน์ดิจิทัล (ข่าว).....	79
2.4.	การสัมภาษณ์พิเศษเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ที่มีผู้ติดตามเหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย	80
2.5.	คลิปสั้นสำหรับประชาสัมพันธ์โครงการ 1 ชิ้นงาน	81
2.6.	เนื้อหาเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์	82
3.	ผลการคัดเลือกผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสกาธอน.....	86
3.1.	การคัดเลือกผู้สมัครเข้าร่วมโครงการ	86
3.2.	การคัดเลือกรอบกิจกรรม Online Orientation.....	89
3.3.	การคัดเลือกรอบกิจกรรม Bootcamp ครั้งที่ 1 และ 2.....	91
3.4.	การคัดเลือกรอบ Semi-Final	95
3.5.	การคัดเลือกรอบ Final.....	98
4.	ผลการแข่งขันและรายละเอียดผลงาน.....	100

โครงการ แสกกาธอน ยูติก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

4.1.	จำนวนรางวัลและมูลค่ารางวัล.....	100
4.2.	ผลการแข่งขันของทีมและรางวัลที่ได้รับ	101
4.3.	รายละเอียดผลงานของแต่ละทีม	104
บทที่ 5		
สรุปผลการดำเนินงานและข้อเสนอแนะ		116
1.	สรุปผลการดำเนินงาน.....	116
1.1.	สรุปผลโครงการ.....	116
1.2.	สรุปผลงานแนวคิดภายใต้โครงการ.....	118
1.3.	สรุปผลแนวทางการต่อยอดผลงานที่ได้หลังจากจบโครงการ	124
2.	ข้อเสนอแนะ	126
2.1.	ด้านวัตถุประสงค์การจัดงานและหลักสูตร	126
2.2.	ด้านกฎ กติกา เกณฑ์การตัดสินผล	127
2.3.	ด้านระยะเวลาการเปิด-ปิดเรียนภาคเรียนการศึกษา	129
2.4.	ด้านการควบคุมสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19	129
บรรณานุกรม		131
ภาคผนวก ก		
ชิ้นงานตัวอย่าง (Prototype)		132
ภาคผนวก ข		
รายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการทั้งหมด		140
ภาคผนวก ค		
ภาพประกอบกิจกรรมภายใต้โครงการ.....		149
ภาคผนวก ง		
ตัวอย่างเอกสารประกอบกิจกรรมภายใต้โครงการ.....		161
ภาคผนวก จ		
แบบทดสอบ pre-test และ post-test.....		180
ภาคผนวก ฉ		
สรุปผลการประเมินของผู้เข้ารับการอบรม.....		185
ภาคผนวก ช		
ใบเซ็นชื่อผู้เข้าร่วมโครงการ		199
ประวัติหัวหน้าโครงการ		217

สารบัญตาราง

ตาราง 1 สถิติคนกลุ่มเปราะบางในประเทศไทย	24
ตาราง 2 แสดงแผนการดำเนินโครงการ (แบ่งเป็นรายกิจกรรม).....	37
ตาราง 3 ตัวอย่างแผนการประชาสัมพันธ์โครงการ	41
ตาราง 4 แสดงสื่อประชาสัมพันธ์และรายละเอียดในการประชาสัมพันธ์ข่าวรับสมัคร (Press Release).....	48
ตาราง 5 กำหนดการภาพรวมของโครงการ	50
ตาราง 6 กิจกรรม Online Orientation วันที่ 23 กรกฎาคม 2565 ในรูปแบบออนไลน์ ผ่าน Zoom	51
ตาราง 7 ภาพรวมขอบเขตของกิจกรรม Bootcamp ครั้งที่ 1	53
ตาราง 8 กำหนดการกิจกรรม Bootcamp ครั้งที่ 1 วันที่ 1 (วันศุกร์ที่ 5 สิงหาคม 2565)	54
ตาราง 9 กำหนดการกิจกรรม Bootcamp ครั้งที่ 2 (วันเสาร์ที่ 6 สิงหาคม 2565)	55
ตาราง 10 กำหนดการกิจกรรม Bootcamp ครั้งที่ 1 วันที่ 3 (วันอาทิตย์ที่ 7 สิงหาคม 2565).....	56
ตาราง 11 กำหนดการกิจกรรม Coaching Session ครั้งที่ 1.....	56
ตาราง 12 กำหนดการกิจกรรม Bootcamp ครั้งที่ 2 วันที่ 1 (วันเสาร์ที่ 13 สิงหาคม 2565).....	59
ตาราง 13 กำหนดการกิจกรรม Bootcamp ครั้งที่ 2 วันที่ 2 (วันอาทิตย์ที่ 14 สิงหาคม 2565).....	60
ตาราง 14 กำหนดการกิจกรรม Coaching Session ครั้งที่ 2.....	61
ตาราง 15 กำหนดการกิจกรรม Online Semi-Final Pitch.....	63
ตาราง 16 กำหนดการกิจกรรม Coaching Session ครั้งที่ 3.....	63
ตาราง 17 กำหนดการกิจกรรม Demo Day (วันอาทิตย์ที่ 28 สิงหาคม 2565)	65
ตาราง 18 แสดงรายละเอียดและขั้นตอนการดำเนินโครงการ.....	67
ตาราง 19 สรุปผลคลิปสั้นประมวลภาพโครงการ.....	75
ตาราง 20 สรุปผลเนื้อหาเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับกลุ่มเป้าหมาย Gen Z.....	76
ตาราง 21 สรุปผลเนื้อหาเผยแพร่ผ่านสื่อโทรทัศน์ดิจิทัล (ข่าว).....	79
ตาราง 22 สรุปผลเนื้อหาบทการสัมภาษณ์ผ่านสื่อออนไลน์.....	80
ตาราง 23 สรุปผลคลิปสั้นสำหรับประชาสัมพันธ์โครงการ.....	81
ตาราง 24 ตัวอย่างเนื้อหาการประชาสัมพันธ์โครงการผ่านสื่อสังคมออนไลน์	82
ตาราง 25 สรุปผลสื่อการประชาสัมพันธ์ออนไลน์ช่วงเปิดรับสมัคร	82
ตาราง 26 สรุปผลสื่อการประชาสัมพันธ์ออนไลน์ช่วงก่อนกิจกรรม Demo Day	84
ตาราง 27 สรุปสื่อการประชาสัมพันธ์ออนไลน์ช่วงหลังกิจกรรม Demo Day.....	84
ตาราง 28 รายชื่อทีมที่สมัครเข้าร่วมโครงการจำนวน 37 ทีม.....	87
ตาราง 29 รายชื่อทีมที่ยืนยันเข้าร่วมกิจกรรม Online Orientation จำนวน 34 ทีม	89
ตาราง 30 รายชื่อทีมที่ผ่านการคัดเลือกโดยส่งผลงานคลิปสั้น TikTok จำนวน 25 ทีม.....	91
ตาราง 31 รายชื่อทีมที่ส่งคลิปสั้น TikTok หลังเวลาที่กำหนดจำนวน 5 ทีม.....	95
ตาราง 32 ทีมที่เข้าร่วมรอบ Online Semi-Final จำนวน 23 ทีม	96
ตาราง 33 สรุปทีมที่ผ่านการคัดเลือกรอบ Final จำนวน 12 ทีม	99
ตาราง 34 รายชื่อ 12 ทีมสุดท้ายและรางวัลที่ได้รับ	101
ตาราง 35 รายละเอียดผลงานแนวคิดนวัตกรรมของทีมในรอบ Semi-Final จำนวน 23 ทีม.....	104
ตาราง 36 สรุปรายละเอียดผลงาน prototype ตามแนวคิดของทีมในรอบ Final จำนวน 12 ทีม.....	108

สารบัญญภาพ

รูปที่ 1	กรอบการดำเนินโครงการ	28
รูปที่ 2	ขั้นตอนการออกแบบผลงานตัวอย่าง prototype.....	31
รูปที่ 3	หลักการออกแบบนวัตกรรม	35
รูปที่ 4	แสดง Key Visual ของโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์รับสมัคร.....	38
รูปที่ 5	แสดง Key Visual ของโปสเตอร์รอบเวลาโครงการ (Timeline).....	39
รูปที่ 6	ตัวอย่าง Google Form การสมัครเข้าร่วมโครงการ	40
รูปที่ 7	ตัวอย่างเนื้อหาการประชาสัมพันธ์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับโครงการ	42
รูปที่ 8	ช่องทางประชาสัมพันธ์ผ่าน Facebook	43
รูปที่ 9	ช่องทางประชาสัมพันธ์ผ่าน Line OA.....	43
รูปที่ 10	ช่องทางประชาสัมพันธ์ผ่าน TikTok	44
รูปที่ 11	ช่องทางการประชาสัมพันธ์ด้วย Facebook กลุ่มสาธารณะ.....	46
รูปที่ 12	ตัวอย่างเนื้อหาข่าว (Press Release) ในการประชาสัมพันธ์	47
รูปที่ 13	ประมวลภาพกิจกรรม Hackathon Bootcamp 1.....	53
รูปที่ 14	ประมวลภาพกิจกรรม Hackathon Boot Camp 2.....	58
รูปที่ 15	ตัวอย่างผลงานกิจกรรม Rapid Prototype	59
รูปที่ 16	ประมวลภาพกิจกรรม Online Semi-Final Pitch	63
รูปที่ 17	โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์กิจกรรม Demo Day	65
รูปที่ 18	ประมวลภาพกิจกรรม Demo Day.....	66
รูปที่ 19	ตัวอย่างคลิปสั้นประมวลภาพโครงการ.....	76
รูปที่ 20	ตัวอย่างเนื้อหาการเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์.....	79
รูปที่ 21	ตัวอย่างเนื้อหาเผยแพร่ผ่านสื่อโทรทัศน์ดิจิทัล (ข่าว).....	80
รูปที่ 22	ตัวอย่างภาพทอล์กโชว์ผ่านสื่อออนไลน์	81
รูปที่ 23	ตัวอย่างเนื้อหาคลิปสั้นสำหรับการประชาสัมพันธ์โครงการ.....	82
รูปที่ 24	แสดงรายชื่อทีมที่ผ่านการคัดเลือกเข้าร่วมโครงการ.....	94
รูปที่ 25	สรุปรายชื่อทีมที่ผ่านการคัดเลือกรอบ Final จำนวน 12 ทีม	99
รูปที่ 26	ภาพประกอบการมอบรางวัล 1st Prize, 1st Runner-Up, Finalist, Popular Vote	102
รูปที่ 27	ประกาศรับสมัครมาตรการ depa Startup Fund เพื่อผู้สูงอายุหรือกลุ่มเปราะบาง	124
รูปที่ 28	กิจกรรม HackaThailand 2023 : Digital Infinity HACKATHON	125

บทที่ 1

บทนำ

1. ที่มา และความสำคัญของโครงการ

1.1. ที่มาของโครงการแยกการอน ยูสิก บูธแคมป์

ตามมาตรา 52 แห่งพระราชบัญญัติองค์กรจัดสรรคลื่นความถี่และกำกับการประกอบกิจการวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม พ.ศ. 2553 และมาตราที่ 52 (2) แห่งพระราชบัญญัติองค์กรจัดสรรคลื่นความถี่และกำกับการประกอบกิจการวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม พ.ศ. 2560 (ฉบับที่ 2) ได้บัญญัติไว้เป็นสาระสำคัญถึงอำนาจหน้าที่ของสำนักงาน กสทช. ในการส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาทรัพยากรสื่อสาร การวิจัยและพัฒนา ด้านกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม รวมทั้งความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยีด้านการใช้คลื่นความถี่เทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับคนพิการ ผู้สูงอายุ หรือผู้ด้อยโอกาส ตลอดจนอุตสาหกรรมโทรคมนาคม และอุตสาหกรรมต่อเนื่อง โดยที่สำนักงาน กสทช. ได้ขับเคลื่อนการดำเนินงานดังกล่าวผ่านการให้ทุนสนับสนุนจากกองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะด้วย

เมื่อพิจารณาต่อมาถึงมติคณะกรรมการเตรียมการด้านดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ครั้งที่ 2/2559 เมื่อวันที่ 2 พฤศจิกายน 2559 ได้เห็นชอบในหลักการต่อ (ร่าง) แผนปฏิบัติการเพื่อขับเคลื่อนการพัฒนารายยุทธศาสตร์ฯ ระยะ 5 ปี (พ.ศ.2560-2564) ประกอบด้วย แผนปฏิบัติการรายยุทธศาสตร์ 6 ด้านและ 15 วาระแห่งชาติ โดยวาระที่สำคัญประการหนึ่ง คือ การพัฒนาทุนมนุษย์ นอกจากนี้ รายละเอียดของยุทธศาสตร์ที่ 3 ของแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมซึ่งเป็นแผนแม่บทระดับชาติ ได้กล่าวถึงการสร้างสังคมคุณภาพที่ทั่วถึงเท่าเทียมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ยุทธศาสตร์นี้กำหนดแผนงานการขับเคลื่อนไว้ 5 ด้าน คือ 1. สร้างโอกาสและความเท่าเทียมในการเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับประชาชน 2. พัฒนาศักยภาพของประชาชนในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์ 3. สร้างสื่อ คลังสื่อ และแหล่งเรียนรู้ดิจิทัล 4. เพิ่มโอกาสการได้รับการศึกษาที่มีมาตรฐานของนักเรียนและประชาชน และ 5. เพิ่มโอกาสการได้รับบริการทางการแพทย์และสุขภาพที่ทันสมัยทั่วถึงและเท่าเทียม ซึ่งแนวทางทั้ง 5 ด้านนี้ให้ความสำคัญกับคนกลุ่มเปราะบางอันได้แก่ผู้สูงอายุ กลุ่มคนพิการ และกลุ่มผู้ที่อยู่อาศัยในพื้นที่ห่างไกลเป็นสำคัญ เพื่อขับเคลื่อนการดำเนินงานตามแผนดังกล่าว สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล จึงมีบทบาทและ

อำนาจหน้าที่ในการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาคุณภาพชีวิตและความมั่นคง ซึ่งถือเป็นรากฐานที่สำคัญของการเสริมสร้างเศรษฐกิจ โดยที่มีการส่งเสริมการพัฒนากำลังคนดิจิทัลทุกช่วงวัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเปราะบางที่มีความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งจำเป็นต้องได้รับการช่วยเหลือหรือส่งเสริมให้สามารถนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาอำนวยความสะดวก และยกระดับคุณภาพชีวิตของตนเอง สร้างรายได้สร้างอาชีพเพื่อนำไปสู่การขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศอย่างยั่งยืนได้

นอกจากนี้ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล ยังมีพันธกิจในการส่งเสริมและสนับสนุนการดำเนินการพัฒนาด้านเทคโนโลยีดิจิทัลของประเทศ ทั้งในมิติ เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรมและความมั่นคงของประเทศ โดยมีการจัดรูปองค์กรจัดตั้งเป็นฝ่ายส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาคุณภาพชีวิตและความมั่นคง (ฝสม.) ซึ่งมีภารกิจในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มคนเปราะบาง อาทิ คนสูงอายุ คนพิการ และคนด้อยโอกาส เพื่อให้มีการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้อำนวยความสะดวกกับการดำเนินชีวิต ลดปัญหาการเข้าถึงโอกาสในการรับรู้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ พัฒนาทักษะการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล นำไปสู่การสร้างงาน สร้างอาชีพ มีรายได้สามารถพึ่งพาตนเอง ทั้งนี้ ผลงานที่ผ่านมาอย่างต่อเนื่องของ ฝสม. ได้สร้างผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมด้วยการพัฒนาทักษะดิจิทัลให้คนกลุ่มเปราะบางแล้วกว่า 30,000 คน ผ่านช่องทางการลงพื้นที่ทั่วประเทศและช่องทางออนไลน์ ทั้งในส่วนของการพัฒนาทักษะดิจิทัลพื้นฐาน และทักษะดิจิทัลเพื่อการสร้างงานสร้างอาชีพให้กับคนสูงอายุ คนพิการ และคนด้อยโอกาส

จากความเชื่อมโยงในส่วนบุคคลกองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะกับทิศทางการดำเนินงานของสำนักงานฯ ข้างต้น สำนักงานฯ จึงได้พัฒนาโครงการ แสกาธอน ยูติก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลนี้ขึ้น เพื่อส่งเสริมการคิดค้นนวัตกรรมดิจิทัลสำหรับช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตคนในกลุ่มเปราะบาง โดยมีกลุ่มเป้าหมายหลักที่เข้าร่วมกิจกรรมภายใต้โครงการนี้ ประกอบด้วยนิสิต นักศึกษาและเยาวชน กล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่าเป็นคนกลุ่ม Generation Z ในรูปแบบการเข้าค่ายเพื่อระดมความคิดแก้ไขปัญหาในอันที่จะนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนสูงอายุ คนพิการ และคนด้อยโอกาส ซึ่งเป็นกลุ่มคนเปราะบางที่มีข้อจำกัดในการเข้าถึงการใช้บริการสารสนเทศและการกระจายเสียง ส่งเสริมให้เกิดการเข้าถึงระบบสวัสดิการแห่งรัฐ การเข้าถึงระบบมาตรการเยียวยาจากรัฐ และบริการขั้นพื้นฐานต่าง ๆ และสร้างโอกาสใหม่จากการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อนำไปสู่การยกระดับคุณภาพชีวิต เพิ่มโอกาสในการสร้างรายได้ สร้างงานสร้างอาชีพให้กับกลุ่มคนเปราะบางทั่วประเทศ โดยเล็งเห็นว่าโครงการนี้จะเป็โอกาสในสร้างความตระหนักถึงศักยภาพของเยาวชนในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือริเริ่มสร้างสรรค์นวัตกรรม

พร้อมทั้งสร้างความตระหนักถึงความเข้าใจมุมมองความรู้สึกของคนกลุ่มเปราะบางประสบปัญหาความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล (Digital Divide) เพื่อนำไปสู่แนวทางแก้ไขปัญหาและยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบาง ตลอดจนช่วยส่งเสริมเศรษฐกิจของประเทศไทยอย่างยั่งยืน

สำหรับโครงการแสกาธอน ยูติก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลนี้ จะเชื่อมโยงกับโครงการและกิจกรรมที่ได้ดำเนินการไปแล้ว ในแง่มุมของการต่อยอดและขยายผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนสูงอายุ คนพิการ และคนด้อยโอกาส ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการใช้บริการสารสนเทศและการกระจายเสียง ส่งเสริมให้เกิดการเข้าถึงระบบสวัสดิการแห่งรัฐ การเข้าถึงระบบมาตรการเยียวยาจากรัฐ และบริการขั้นพื้นฐานต่าง ๆ และสร้างโอกาสใหม่จากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อนำไปสู่การยกระดับคุณภาพชีวิต เพิ่มโอกาสในการสร้างรายได้ สร้างงานสร้างอาชีพให้กับคนสูงอายุ คนพิการ และคนด้อยโอกาสทั่วประเทศ

1.2. หลักการและเหตุผล

จากรายงานการคาดการณ์ประชากรของประเทศไทยระหว่างปี 2553-2583 ที่สภาพพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติเสนอต่อรัฐบาลชี้ให้เห็นถึงสถานการณ์เกี่ยวกับโครงสร้างประชากรของประเทศไทยในปีพ.ศ. 2563 นี้ มีจำนวนคนสูงอายุที่มีอายุมากกว่า 60 ปีขึ้นไป จำนวนประมาณ 12 ล้านคน และคาดการณ์ว่าอีก 20 ปีข้างหน้า ในปี พ.ศ. 2583 ประเทศไทยจะเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุอย่างเต็มตัว โดยตัวเลขคนสูงอายุของไทย จะเพิ่มมากขึ้นเป็น 20.42 ล้านคนในปี 2583 ในขณะที่ ปี พ.ศ. 2563 นี้ มีข้อมูลประมวลผลจากฐานข้อมูลทะเบียนกลางคนพิการ กรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ พบว่าคนพิการที่มีบัตรประจำตัวคนพิการมีจำนวนโดยประมาณ 2 ล้านคน ซึ่งทั้งกลุ่มคนสูงอายุและคนพิการล้วนเป็นกลุ่มที่มีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นอย่างมีนัยยะสำคัญในประเทศไทย

เมื่อพิจารณาถึงแง่มุมของโอกาสการเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในสถานการณ์ปัจจุบันจะเห็นว่าคนสูงอายุ คนพิการ ตลอดจนคนด้อยโอกาสในพื้นที่ห่างไกลหรือพื้นที่แออัด นับว่าเป็นประชากรกลุ่มเปราะบางที่ไม่สามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเต็มที่ เนื่องจาก “บุคคลเปราะบาง” หมายถึง “บุคคลที่ต้องการการดูแลเป็นพิเศษต้องการการสนับสนุน การปกป้องเพราะปัจจัยทางด้านอายุ ความพิการ ความเสี่ยงต่อการถูกรังแกหรือถูกเพิกเฉย” (มูลนิธิศูนย์วิจัยและติดตามความเป็นธรรมทางสุขภาพ, 2560) ในขณะที่กลุ่ม Generation Z มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ เรียนรู้ได้รวดเร็ว และอยู่กับสื่อดิจิทัลโดยกำเนิด เติบโตมาพร้อมความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลจำนวนมากภายในระยะเวลาที่รวดเร็ว จึงมีศักยภาพในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างนวัตกรรมในการช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตของ

คนกลุ่มเปราะบางได้ หากมีความรู้ความเข้าใจในปัญหาและอุปสรรคในการดำรงชีวิตของคนกลุ่มเปราะบางกลุ่มต่าง ๆ

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล และหน่วยงานพันธมิตรต่าง ๆ ของสำนักงานฯ จึงเล็งเห็นถึงความสำคัญของการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์สำหรับยกระดับคุณภาพชีวิตคนสูงอายุ คนพิการ และคนด้อยโอกาส โดยสำนักงานฯ ได้ยื่นข้อเสนอโครงการแสกกาทอน ยูลีก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่ออาศัยงบประมาณที่ได้รับการสนับสนุนนี้ในการจัดประกวดสำหรับนิสิต นักศึกษาและเยาวชน เพื่อระดมความคิดสร้างสรรค์ในประเด็นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในการแก้ปัญหาคุณภาพชีวิตของคนกลุ่มเปราะบางอย่างเท่าเทียมกัน และส่งเสริมการสร้างสรรค์นวัตกรรมดิจิทัลยุคใหม่ของประเทศไทย

1.3. โครงการที่เกี่ยวข้อง

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลมีประสบการณ์ในการดำเนินโครงการหรือกิจกรรมที่ส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนานวัตกรรมดิจิทัลร่วมกับส่วนพันธมิตร ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และสถาบันการศึกษา ในกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก เยาวชน และบุคคลทั่วไป และมีประสบการณ์ในการทำงานร่วมกับกลุ่มคนเปราะบางที่เป็นคนสูงอายุ คนพิการ และคนด้อยโอกาส ผ่านโครงการดังต่อไปนี้

กิจกรรม Smart City Week Gen Z Hackathon สำหรับเมืองอัจฉริยะที่ “ตอบโจทย์ของทุกคน” โดยเฉพาะคนพิการทางสายตา และผู้อาศัยในชุมชนแออัด ซึ่งสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลจัดร่วมกับศูนย์ NEXT - Creatorspace และหน่วยงานพันธมิตรต่าง ๆ

กิจกรรม HACKATAX Thailand's First Senior-level Hackathon แข่งขันสตาร์ทอัพหาแนวทางแก้ไขปัญหาด้านภาษี โดยการนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาบริการภาครัฐ ลดความซับซ้อนในการใช้บริการ และเพิ่มความสะดวกแก่ประชาชน ซึ่งสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลจัดร่วมกับกรมสรรพากร

โครงการ Scaling Healthcare Through Innovation แข่งขันพัฒนาแอปพลิเคชันด้านสุขภาพ ภายใต้แนวคิด “ดูแลสุขภาพแบบก้าวหน้าด้วยนวัตกรรมดิจิทัล” ซึ่งสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลจัดร่วมกับบริษัทแอสตราเซนเนกา (ประเทศไทย) จำกัด

โครงการคนสูงอายุและคนพิการ รู้เท่าทัน สร้างสรรค์สื่อดิจิทัล (ทั่วประเทศ) จำนวน 1,500 คน หลักสูตรสร้างความตระหนักรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล หลักสูตรการถ่ายภาพขายบนสมาร์ตโฟน หลักสูตรการทำสตอรี่ไลน์ขายบนสมาร์ตโฟน หลักสูตรการเปิดร้านค้าออนไลน์

กิจกรรม Lifelong Series จำนวนกว่า 1,000 คน ที่ครอบคลุมทั้งหลักสูตรการพัฒนาทักษะ Essential Digital Skill for New Normal หลักสูตรการพัฒนาทักษะ YouTuber สำหรับคนสูงอายุ และคนพิการ หลักสูตรการทำสติ๊กเกอร์ไลน์ขายบนสมาร์ตโฟน หลักสูตรการเปิดร้านค้าออนไลน์ และหลักสูตรการถ่ายภาพขายบนสมาร์ตโฟน

โครงการสร้างผู้สูงอายุและคนด้อยโอกาสเป็นกำลังคนดิจิทัลสู่ภัยไซเบอร์ จำนวนกว่า 2,000 คน ผ่านหลักสูตรพัฒนาทักษะการเป็นวิทยากรตัวคุณในคนสูงอายุ

โครงการ Coding เพื่อคนสูงอายุ จำนวนกว่า 2,500 คน ครอบคลุมหลักสูตรพัฒนาทักษะดิจิทัล เพื่อการสร้างงานสร้างอาชีพ เช่น Coding for Silver, Programming, Web Design, IoT, Smart Farm, Digital Photography และ Data Analytics เป็นต้น

โครงการพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการประกอบอาชีพสำหรับคนพิการ จำนวนกว่า 600 คน ซึ่งเป็นการพัฒนาทักษะในการจัดเตรียมข้อมูล (Data Labelling) เพื่อใช้ในการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ (AI) และสร้างงานแก่คนพิการในสาขาที่ขาดแคลน

2. วัตถุประสงค์ และขอบเขตของโครงการ

2.1. วัตถุประสงค์

- (1) ส่งเสริมการประกวดแนวคิด (concept idea) จากนิสิต นักศึกษาและเยาวชน เพื่อต่อยอดการพัฒนานวัตกรรมช่วยเหลือในการยกระดับคุณภาพชีวิตคนสูงอายุ คนพิการ และคนด้อยโอกาส โดยเน้นการเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเท่าเทียมกัน รวมถึงส่งเสริมให้เกิดการเข้าถึงระบบสวัสดิการแห่งรัฐ การเข้าถึงระบบมาตรการเยียวยาจากรัฐ และบริการขั้นพื้นฐานต่าง ๆ
- (2) ส่งเสริมการพัฒนาต่อยอดแนวคิดไปสู่ต้นแบบจำลองนวัตกรรมที่เป็นชิ้นงานตัวอย่าง (Prototype) อันนำไปสู่การขยายผลการใช้งานได้ในลำดับถัดไป

2.2. ขอบเขตผลการดำเนินโครงการ

2.2.1. ชิ้นงานตัวอย่าง (prototype)

สศด. ได้ดำเนินการวางแผนพัฒนาหลักสูตรให้กับผู้เข้าร่วมโครงการแสกกาธอน ยูทีก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งเน้นกระบวนการบ่มเพาะองค์ความรู้และแนวคิดเพื่อการแก้ปัญหาคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางอย่างยั่งยืน โดยผลที่

คาดว่าจะได้รับจากโครงการฯ คือผลงาน/ชิ้นงานตัวอย่าง (prototype) ที่เป็นผลผลิตจากการอาศัยแนวคิดนวัตกรรมการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้แก้ไขปัญหาคุณภาพชีวิต สร้างอาชีพหรืออำนวยความสะดวกในการใช้ชีวิตสำหรับคนสูงอายุ คนพิการ หรือคนด้อยโอกาส โดยผลงานตัวอย่างดังกล่าว มีขอบเขตที่สอดคล้องกับนิยามความหมายของ prototype ที่หมายถึง ต้นแบบของผลงานที่สร้างหรือออกแบบไว้ตามแนวคิด แล้วนำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ (feedback) ที่สามารถนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาเป็นข้อสรุปของนวัตกรรมนั้น ว่ามีความเป็นไปได้จริงมากน้อยแค่ไหน โดยต้นแบบผลงาน prototype ที่ได้สามารถเป็นรูปแบบของโครงร่างหรือชิ้นงานอย่างง่าย แสดงผลในรูปแบบภาพที่จะปรากฏในโปสเตอร์นำเสนอผลงาน (Poster Roll-up) ในวันประกวดผลงานและประกาศผลการตัดสิน (Demo Day) เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ตามแนวคิดการออกแบบนวัตกรรมภายใต้กิจกรรมตามรูปแบบที่โครงการกำหนดไว้

2.2.2. ชิ้นงานสื่อประชาสัมพันธ์กิจกรรมเพื่อสร้างความตระหนักรู้

สศค. ได้ดำเนินการวางแผนให้เกิดชิ้นงานสื่อประชาสัมพันธ์กิจกรรมเพื่อสร้างความตระหนักรู้ภายใต้โครงการ ซึ่งเป็นชิ้นงานสื่อที่มีวัตถุประสงค์เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายหลักคือเยาวชนที่เป็นนักศึกษา และกลุ่มเป้าหมายรองได้แก่คนกลุ่มเปราะบาง และประชาชนทั่วไป เกิดความตระหนักรู้ในประเด็นความเหลื่อมล้ำทางเทคโนโลยีดิจิทัลที่กลุ่มเปราะบาง ได้แก่ คนพิการ ผู้สูงอายุ หรือคนด้อยโอกาส สร้างความเข้าใจระหว่างกันในสังคม เพื่อให้ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องได้เข้าใจปัญหาที่กลุ่มเปราะบางต้องเผชิญในการดำรงชีวิตประจำวันขึ้นพื้นฐาน ตลอดจนร่วมกันหาโอกาสในการช่วยแก้ไขปัญหา ลดช่องว่างความแตกต่าง สร้างความเท่าเทียมในสังคม โดยไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง

ขอบเขตชิ้นงานสื่อประชาสัมพันธ์กิจกรรมเพื่อสร้างความตระหนักรู้ดังกล่าว จึงเกิดขึ้นหลากหลายรูปแบบ ในหลายช่วงเวลาตลอดระยะเวลาโครงการ เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายแต่ละกลุ่มได้ดียิ่งขึ้น อาทิ คลิปสั้นประมวลภาพกิจกรรม เนื้อหาเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ เนื้อหาเผยแพร่ผ่านสื่อโทรทัศน์ดิจิทัล (ข่าว) และบทสัมภาษณ์ผู้บริหาร รวมถึงการจัดทำชิ้นงานสื่อประชาสัมพันธ์เพิ่มเติมอีกหลายช่องทาง เพื่อสนับสนุนและเพิ่มเติมรายละเอียดของโครงการระหว่างแต่ละกิจกรรม เพื่อให้ผู้สนใจโครงการหรือผู้ติดตามได้รับรู้ข้อมูลโครงการที่ถูกต้องชัดเจนมากที่สุด ให้สอดคล้องกับเป้าหมายของโครงการที่ต้องการให้เกิดความตระหนักรู้ในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาแก้ปัญหาคุณภาพชีวิตของคนสูงอายุ คนพิการ และคนด้อยโอกาส ด้วยแนวคิดการออกแบบนวัตกรรมจากเยาวชน Gen Z

2.3. ขอบเขตการดำเนินงานร่วมกับพันธมิตร

2.3.1. พันธมิตรหลัก คือ IDE Center, มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

สศค. ได้วางแผนดำเนินโครงการร่วมกับพันธมิตรหลัก ด้วยวิธีการจัดจ้างผู้บริหารโครงการ แสกกาทอน ยูลีก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ภายใต้สัญญาความร่วมมือระหว่างสศค.และศูนย์การสร้างผู้ประกอบการที่ขับเคลื่อนโดยนวัตกรรม หรือ IDE Center ในสังกัดของมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ด้วยความมุ่งหวังว่าความร่วมมือนี้จะเกิดประโยชน์สูงสุดแก่โครงการฯ ซึ่งนอกจากมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยจะเป็นมหาวิทยาลัยเอกชนชั้นนำของประเทศไทยในด้านการเรียนการสอนการบริหารธุรกิจและการประกอบการแล้ว ยังมีประสบการณ์ในการเป็นที่ปรึกษาให้แก่หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน เป็นผู้เชี่ยวชาญ ด้านการจัดฝึกอบรมและพัฒนาผู้ประกอบการ รวมถึงเป็นผู้จัดการแข่งขันแผนธุรกิจระดับนานาชาติโดยร่วมมือ กับมหาวิทยาลัยชั้นนำระดับโลก อาทิ Haas Business School, University of California (Berkeley), Stanford Technology Venture Program และ Massachusetts Institute of Technology (MIT) เป็นต้น

ความร่วมมือที่ชัดเจนที่สุดสำหรับการพัฒนาศักยภาพและความเข้าใจในเรื่องระบบนิเวศของผู้ประกอบการนั้น เห็นได้จากในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา มหาวิทยาลัยหอการค้าไทยได้ขยายความร่วมมือในการพัฒนาหลักสูตรร่วมกับ Massachusetts Institute of Technology (MIT) ภายใต้โครงการ Regional Entrepreneurship Acceleration Program (MIT REAP) ซึ่งมุ่งเน้นการพัฒนาและส่งเสริมบุคคลให้เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์แผนกลยุทธ์ที่จะช่วยสร้างระบบนิเวศของผู้ประกอบการที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม (Innovation Driven Entrepreneurship หรือ IDE) ไปสู่ภูมิภาคต่าง ๆ ทั่วโลก โดยมีมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยเป็นผู้นำทีมแห่งแรกและแห่งเดียวในประเทศไทยภายใต้โครงการ Thailand REAP

สิ่งที่มหาวิทยาลัยหอการค้าไทยมุ่งเน้นคือการสร้างผู้ประกอบการที่ขับเคลื่อนโดยนวัตกรรม หรือ IDE ซึ่งแตกต่างจากรูปแบบผู้ประกอบการจำนวนมากในประเทศไทยที่เป็นธุรกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (Small and Medium Enterprise หรือ SME) โดยผู้ประกอบการแบบ IDE นั้นจะใช้ นวัตกรรมเพื่อสร้างคุณค่าให้กับลูกค้าทั้งในประเทศและต่างประเทศ มีความสามารถที่จะเติบโตทางธุรกิจอย่างก้าวกระโดดผ่านการระดมทุนจากภายนอก และสร้างงานและรายได้ให้กับชุมชนและสังคม ในขณะที่ผู้ประกอบการแบบ SME มีการเติบโตแบบคงที่ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทยในฐานะผู้นำ Thailand REAP เชื่อมั่นว่าธุรกิจแบบ IDE คือหนึ่งในแนวทางที่จะนำไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจและ

สังคมไทยอย่างเป็นรูปธรรมและยั่งยืน โดยได้นำวิธีคิดและแนวทางของ MIT Reap มาประยุกต์และปรับปรุงให้เข้ากับบริบทของประเทศไทย และพร้อมที่จะเผยแพร่หลักการและกระบวนการที่จะนำไปสู่การสร้างธุรกิจ แบบ IDE ในทุกภูมิภาคของประเทศ

นอกจากนี้ ในช่วงหลายปีที่ผ่านมา ตามที่กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีภารกิจในการส่งเสริมให้เกิดระบบนิเวศที่เหมาะสมสำหรับการสร้างนวัตกรรมและวิสาหกิจเริ่มต้นในสถาบันการศึกษา ซึ่งจะเป็นการยกระดับบทบาท ของสถาบันการศึกษาในการสร้างความตระหนักและความตื่นตัวในเรื่องการพัฒนาธุรกิจนวัตกรรม และนำไปสู่การเป็น “มหาวิทยาลัยแห่งการประกอบการ (Entrepreneurial University)” มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย โดย IDE Center ได้เข้าไปมีบทบาทในการพัฒนาหลักสูตรผู้ประกอบการนวัตกรรมให้กับหลายมหาวิทยาลัยในประเทศไทยในการพัฒนาผู้สอน ให้สามารถจัดการเรียนการสอนในรูปแบบกิจกรรมที่ช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ สร้างนวัตกรรมให้เกิดขึ้นในชั้นเรียน และผลักดันเข้าใจการประกอบการให้กับนิสิต นักศึกษาผ่านการลงมือทำ รวมทั้ง จัด Innovation Boot Camp ให้กับหลากหลายมหาวิทยาลัยในช่วงกว่า 5 ปีที่ผ่านมา โดย Innovation Boot Camp ที่จัดขึ้นภายใต้ความมุ่งหมายที่จะยกระดับความร่วมมือศักยภาพที่เข้มแข็งในการเข้าถึงนิสิต นักศึกษา อาจารย์ นักวิจัย และชุมชนของมหาวิทยาลัยที่เข้าร่วม ให้มีความเข้าใจและนำไปสู่การสร้างระบบนิเวศทางธุรกิจของประเทศไทยให้เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม

ด้วยประสบการณ์และความเชี่ยวชาญที่พร้อมด้วยเครือข่ายองค์กรดังกล่าวข้างต้น ทำให้สศค. ดำเนินโครงการร่วมกับ IDE Center ในฐานะพันธมิตรหลักที่มีความพร้อมบริหารโครงการนี้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีการวางแผน ดำเนินงาน และตัดสินใจร่วมกันระหว่างบุคลากรและทีมงานทั้งสองฝ่าย เพื่อให้โครงการสำเร็จบรรลุวัตถุประสงค์ลุล่วงไปด้วยดี

2.3.2. พันธมิตรร่วม

ตามที่สศค. มีพันธกิจในการส่งเสริมและสนับสนุนการดำเนินการพัฒนาด้านเทคโนโลยีดิจิทัลของประเทศ ทั้งในมิติ เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรมและความมั่นคงของประเทศ โดยมีฝ่ายส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาคุณภาพชีวิตและความมั่นคง (ฝสม.) มีภารกิจในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนทุกกลุ่ม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มคนเปราะบาง อาทิ คนสูงอายุ คนพิการ และคนด้อยโอกาส เพื่อให้มีการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้อำนวยความสะดวกกับการดำเนินชีวิต ลดปัญหาการเข้าถึงโอกาสในการรับรู้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ พัฒนาทักษะการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย นำไปสู่การสร้างงาน สร้างอาชีพ มีรายได้สามารถพึ่งพาตนเอง ฝสม. ได้มีการดำเนินโครงการและกิจกรรมหลากหลายที่สอดคล้องกับภารกิจและกลุ่มเป้าหมาย

ดังกล่าวมาแล้วอย่างต่อเนื่อง กว่า 60,000 คน ผ่านช่องทางการลงพื้นที่ทั่วประเทศและช่องทางออนไลน์ ทั้งในส่วนของพัฒนาทักษะดิจิทัลพื้นฐาน และทักษะดิจิทัลเพื่อการสร้างงานสร้างอาชีพให้กับคนสูงอายุ คนพิการ เด็กและเยาวชน และคนด้อยโอกาส ซึ่งได้สร้างเครือข่ายความร่วมมือกับภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคสื่อสารมวลชน และภาคประชาชนในการทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อช่วยให้งานประสบความสำเร็จมากมาย อาทิ

- 1) กรมกิจการผู้สูงอายุ
- 2) กรมพัฒนาและส่งเสริมคุณภาพชีวิตคนพิการ
- 3) สถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษา เช่น จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ รวมถึงมหาวิทยาลัยในภูมิภาคต่าง ๆ
- 4) มูลนิธิพระมหาไถ่เพื่อการพัฒนาคนพิการ
- 5) มูลนิธิเพื่อการบริหารสังคม
- 6) มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย
- 7) มูลนิธิกล่องดินสอ
- 8) ศูนย์พัฒนาและฝึกอบรมคนพิการแห่งเอเชียและแปซิฟิก
- 9) สมาคมสภาคนพิการทุกประเภทแห่งประเทศไทย
- 10) สมาคมคนตาบอดแห่งประเทศไทย
- 11) บริษัท โทเทิล แอ็คเซ็ส คอมมูนิเคชั่น (มหาชน) จำกัด (DTAC)
- 12) บริษัท วัลแคน โคอะลิชั่น จำกัด
- 13) บริษัท ไอบอทน้อย จำกัด
- 14) สถาบันเซนจ์ฟิวชั่น
- 15) บริษัท ยังแฮปปี้ จำกัด

ทั้งนี้ องค์กรพันธมิตรร่วมข้างต้น ประกอบด้วยพันธมิตรเดิมและพันธมิตรใหม่ที่จะเกิดความร่วมมือกันในโครงการนี้ โดยทุก ๆ ความร่วมมือจะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่แม้จะเล็กน้อยแต่เกิดผลยิ่งใหญ่ ด้วยความร่วมมือทุกภาคส่วนในการสร้างความตระหนักถึงการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมายกระดับคุณภาพชีวิตในคนทุกกลุ่มในสังคมอย่างเท่าเทียมกัน

3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

3.1. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- (1) ได้แนวคิดนวัตกรรมดิจิทัลจากการประกวดที่จะสามารถพัฒนาต่อยอดในการส่งเสริมคุณภาพชีวิตเพื่อกลุ่มเปราะบาง ได้แก่ คนสูงอายุ คนพิการ และคนด้อยโอกาส โดยนักศึกษาและเยาวชนที่เข้าร่วมการแข่งขันประกวด Hackathon: U league Boot Camp
- (2) ได้ชิ้นงานตัวอย่าง (Prototype) ที่อาศัยแนวคิดนวัตกรรมการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้แก้ไขปัญหาคุณภาพชีวิต สร้างอาชีพหรืออำนวยความสะดวกในการใช้ชีวิตสำหรับคนสูงอายุ คนพิการ หรือคนด้อยโอกาส

3.2. ตัวชี้วัดผลผลิต

- (1) จำนวนนิสิต หรือนักศึกษาและเยาวชน ได้รับการพัฒนาแนวคิดการสร้างนวัตกรรมดิจิทัลที่เกิดประโยชน์แก่กลุ่มคนเปราะบาง ไม่น้อยกว่า 60 คน และมีแนวคิดนวัตกรรมที่ส่งประกวดไม่น้อยกว่า 12 แนวคิด
- (2) จำนวนนวัตกรรมที่ได้รับรางวัล และเกิดเป็นชิ้นงานตัวอย่าง (Prototype) เพื่อให้มีการส่งเสริมผลักดันสู่การเป็นนวัตกรรมที่แก้ปัญหา และยกระดับคุณภาพชีวิตคนกลุ่มเปราะบาง จำนวนไม่น้อยกว่า 3 ชิ้นงาน

3.3. ตัวชี้วัดผลลัพธ์

- (1) นิสิต หรือนักศึกษาและเยาวชน เกิดความตระหนักในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาแก้ไขปัญหาคุณภาพชีวิตของคนสูงอายุ คนพิการ และคนด้อยโอกาส และสามารถนำแนวคิดการสร้างนวัตกรรมมาพัฒนาปรับปรุงให้เกิดเป็นชิ้นงานตัวอย่าง (Prototype) เพื่อการประกวดแข่งขัน โดยมีคำแนะนำจากวิทยากรผู้ทรงคุณวุฒิ
- (2) มี Prototype นวัตกรรมดิจิทัลเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของคนสูงอายุ คนพิการ และคนด้อยโอกาส ที่พร้อมต่อยอดพัฒนาต่อไป

บทที่ 2

ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ทฤษฎี และแนวความคิด

1.1. การทบทวนวรรณกรรม

การทบทวนวรรณกรรม เพื่อสร้างกรอบแนวคิด วิธีการ และแผนการดำเนินงานสำหรับโครงการนี้ จะประกอบไปด้วย 3 ประเด็นสำคัญ ได้แก่ ภาพรวมสถานการณ์ปัจจุบันของประชากรกลุ่มเปราะบาง (Vulnerable people) แนวคิดและความสำคัญของการจัดแสกกาทอน (Hackathon) และแนวทางการส่งเสริมให้เยาวชนเกิดทักษะที่จำเป็นสำหรับการพัฒนานวัตกรรมทางสังคม โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.1.1. ภาพรวมสถานการณ์ปัจจุบันของประชากรกลุ่มเปราะบาง (Vulnerable people)

เมื่อก้าวถึงประชากรกลุ่มเปราะบางนั้น ย่อมหมายถึงประชากรหรือชุมชนที่มีความเสี่ยงหรือประสบปัญหาการขาดแคลนทรัพยากร โอกาส หรือสิทธิต่าง ๆ ในการดำรงชีวิตประจำวัน หรือความเป็นอยู่ส่วนตัว¹ ซึ่งในการดำเนินโครงการนี้ จะหมายถึง ผู้สูงอายุ คนพิการ หรือผู้ด้อยโอกาสอื่น ๆ เช่น เด็กและเยาวชนในพื้นที่ห่างไกล ผู้ต้องขังหรือผู้เพิ่งได้รับการพ้นโทษจำคุกที่มีโอกาสการเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากทรัพยากรน้อย โดยเฉพาะอย่างยิ่งสังคมไทยในปัจจุบันได้เกิดการแบ่งกลุ่มคนตามขีดความสามารถในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต และประชากรในหลาย ๆ พื้นที่ที่มีโอกาสน้อยในการเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากทรัพยากรที่เป็นเทคโนโลยีดิจิทัล เกิดเป็นปัญหาด้านช่องว่างทางด้านดิจิทัล (Digital Divide) ซึ่งผู้ที่ประสบปัญหาความเหลื่อมล้ำทางเทคโนโลยีดิจิทัลก็จะขาดโอกาสการได้รับองค์ความรู้ใหม่ ๆ สำหรับใช้ในการพัฒนาทักษะสร้างอาชีพ สร้างรายได้ ขาดโอกาสในการได้รับบริการจากภาครัฐ ภาคเอกชน หรือภาคประชาสังคมผ่านช่องทางออนไลน์ เป็นอาทิ และปัญหาดังกล่าวมักนำมาซึ่งปัญหาทางเศรษฐกิจและความขัดแย้งแบ่งแยกในสังคมต่อไปด้วย

¹ Libby Young and Ivana Jurko, Humanitech, Australian Red Cross, The future of vulnerability: Humanity in the digital age. สืบค้นเมื่อวันที่ 1 พฤษภาคม 2565 จาก <https://apo.org.au/node/311045#:~:text=This%20report%20explores%20how%20data,of%20ineqnequa%2C%20intrusion%20and%20insecurity. p. 8>

ในการจะช่วยเหลือประชากรกลุ่มเปราะบางให้ครอบคลุมในวงกว้างมากยิ่งขึ้น จำเป็นต้องอาศัยข้อมูลเชิงสถิติ เพื่อใช้เป็นฐานการวิเคราะห์ข้อมูลอันนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ของโครงการนี้ต่อไป โดยมีข้อมูลที่สำคัญดังนี้

ตาราง 1 สถิติคนกลุ่มเปราะบางในประเทศไทย

คนกลุ่มเปราะบาง	สถิติ	แหล่งที่มา
คนสูงอายุ	12,116,199 คน (มี.ค.65)	https://www.dop.go.th/th/know/side/1/1/1159
คนพิการ	2,005,275 คน (ก.พ. 65)	https://ecard.dep.go.th/nep_all/file/Stat2565/Stat_Jan65.pdf
คนไร้บ้าน	2,719 คน (2562)	https://tdri.or.th/2020/12/covid-93/
คนเพ็่งพันโทษ	142,665 คน (2565)	http://www.correct.go.th/stathomepage/

จากข้อมูลสถิติข้างต้นจะเห็นได้ว่ากลุ่มเปราะบางที่เป็นผู้สูงวัยมีจำนวนมากที่สุด และกระจายตัวอยู่ในพื้นที่ทุกจังหวัดทั่วประเทศ คนพิการมีจำนวนมากในลำดับรองลงมาและกระจายตัวในพื้นที่ทุกจังหวัดเช่นเดียวกัน ในขณะที่คนเพ็่งพันโทษก็มีจำนวนมากพอสมควรที่จะต้องให้การช่วยเหลืออย่างเร่งด่วน เพื่อป้องกันปัญหาการกลับไปกระทำความผิดซ้ำส่วนคนไร้บ้านนั้นมีจำนวนน้อยที่สุดในบรรดากลุ่มเป้าหมายที่ได้ยกตัวอย่างมา และมักพบในเขตพื้นที่เมืองใหญ่เป็นสำคัญ อย่างไรก็ตามภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) นั้นจะเห็นได้ว่าปริมาณคนไร้บ้านมีจำนวนเพิ่มสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งข้อมูลดังกล่าวนี้ทำให้คณะผู้ดำเนินโครงการมีความสนใจที่จะส่งเสริมการให้ความช่วยเหลือกลุ่มเปราะบางดังกล่าว

นอกจากนี้ จะเห็นได้ว่าสถานการณ์ปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลได้เติบโตอย่างก้าวกระโดด เกิดเป็นประเด็นเทคโนโลยีปั่นโลก (Disruptive technology) ซึ่งเป็นการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาใช้แทนที่แรงงาน ในขณะที่ประเทศไทยเองได้ก้าวสู่สังคมสูงวัยที่ประชากรเด็กเกิดน้อยลง ในขณะที่ประชากรผู้สูงวัยกลับเพิ่มขึ้นมาก โดยที่ประชากรส่วนใหญ่ของประเทศยังไม่ได้เตรียมการออมสะสมความมั่งคั่งไว้อย่างเพียงพอ ซึ่งจะทำให้ผู้สูงอายุตกเป็นภาระของคนวัยอื่น ๆ² ประกอบกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) ทำให้เกิดการเลิกจ้าง สิ้นพักงานหรือลดชั่วโมงการทำงานลง ตลอดจนเกิดการหยุดชะงักของการส่งมอบบริการทางสังคม และความจำเป็นที่จะต้องมีการป้องกันการแพร่ระบาดของโรคอุบัติใหม่นี้ยังส่งผลกระทบต่อการทำงาน

² สมชัย จิตสุชน. “ความเหลื่อมล้ำในสังคมไทย: เปลี่ยนวิกฤตโควิด-19 ให้เป็นโอกาส” ใน รายงานที่ตีพิมพ์. ฉบับที่ 168 กันยายน 2563. หน้า 3.

มอบบริการ เช่น ขาดการเข้าถึงสิทธิทางการศึกษา การโภชนาการ การปกป้องคุ้มครองสิทธิความเป็นอยู่ของประชาชน ทำให้เกิดการละเมิดสิทธิในรูปแบบต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งประชาชนกลุ่มเปราะบาง ทั้งเด็กและเยาวชน ผู้สูงอายุ คนพิการ ตลอดจนคนยากจนด้อยโอกาสต่าง ๆ อีกด้วย³ โดยที่ปัญหาต่าง ๆ เหล่านี้ ล้วนจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้ที่มีศักยภาพทั้งหลายจะบูรณาการ ระดมความคิด และประสานความร่วมมือกันเพื่อตอบสนองต่อการแก้ไขปัญหาได้อย่างตรงจุดและเท่าทันต่อสถานการณ์ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่าเป็นการขับเคลื่อนที่คนส่วนใหญ่มีส่วนร่วมอย่างเท่าเทียมและทั่วถึง (Inclusive Growth Engine) ซึ่งในทัศนะของคณะผู้ดำเนินโครงการนี้เห็นว่าการจัดกิจกรรม แสกกาทอนขึ้น ย่อมเป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยให้เกิดการริเริ่มสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตของกลุ่มเปราะบางดังกล่าวได้

1.1.2.แนวคิดและความสำคัญของการจัดแสกกาทอน (Hackathon)

จากสถานการณ์ปัจจุบันจะเห็นได้ว่าหน่วยงานทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม ได้มีการจัดงานแสกกาทอน (Hackathon) ขึ้น เพื่อแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม ฯลฯ ซึ่งการจัดแสกกาทอนนี้ เริ่มต้นมาจากการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและวิสาหกิจเริ่มต้น ที่มาร่วมกันสร้างหรือพัฒนาระบบโปรแกรมการทำงานใหม่ เพื่อช่วยแก้ไขปัญหาของลูกค้าหรือผู้รับบริการที่ประสบความลำบากในการใช้ชีวิตบางประการ โดยเป็นการรวมคำว่า “แฮก (Hack)” อันหมายถึง การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ และคำว่า “มาราธอน (Marathon)” อันหมายถึง การทำงานต่อเนื่องโดยไม่หยุดพัก เปรียบเสมือนการแข่งขันวิ่งมาราธอน จึงเกิดเป็น Hackathon ที่มีความหมายถึงการจัดกิจกรรมแข่งขันระดมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์เพื่อพัฒนานวัตกรรมจากการตีความโจทย์ที่ได้รับ (Themes) ภายใต้เงื่อนไขระยะเวลาอันมีจำกัดตามที่ผู้บริหารจัดการกิจกรรมได้กำหนดขึ้น เช่น ภายใน 48 ชั่วโมง ฯลฯ กิจกรรมดังกล่าวมักมีวิธีการดำเนินการโดยให้นักนวัตกรรม นักเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ นักเทคโนโลยีดิจิทัล นักออกแบบกราฟิก วิศวกร นักการตลาด ตลอดจนบุคลากรสาขาอื่น ๆ ที่อยู่ในระบบนิเวศของอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ มาร่วมที่ระดมความคิดกัน และแต่ละทีมจะมานำเสนอผลงานเพื่อให้ผู้จัดงานได้พิจารณาคัดเลือกทีมผู้ชนะ ซึ่งผลงานที่นำเสนออาจเป็นรูปแบบของแบบจำลองของผลลัพธ์ที่สร้างขึ้นมา Prototype, demo application,

³ สำนักงานผู้ประสานงานสหประชาชาติประจำประเทศไทย. การประเมินผลกระทบรวมด้านเศรษฐกิจและสังคมจากการแพร่ระบาดของโควิด-19 ในประเทศไทย. สืบค้นเมื่อวันที่ 2 พฤษภาคม 2565 จาก <https://www.unicef.org/thailand/th/reports>. หน้า 12, 15-16.

MVP (Minimum Viable Product) เป็นต้น⁴ ทั้งนี้ ผู้ดำเนินการจัดกิจกรรมดังกล่าวสามารถช่วย Coaching จัดหาเทคโนโลยี ตลอดจนทุนสนับสนุน ที่จำเป็น เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำไปใช้สร้างสรรค์หรือพัฒนาต่อยอดผลงานได้

สำหรับการจัดงาน Hackathon มีตัวอย่างที่น่าสนใจ อาทิ งานแฮกกาแทกซ์ (HACKATAX Thailand’s First Senior-level Hackathon) ภายใต้แนวคิด “Real experts. Real solutions. Real impact. ซึ่งจัดขึ้นโดยกรมสรรพากร กระทรวงการคลัง และสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล เพื่อให้ Senior-Level ของ Startup ชี้นำได้ร่วมระดมสมองแก้ไขปัญหาการให้บริการภาครัฐทางภาษีให้แก่ประชาชน เช่น ย่นระยะเวลาการทำงาน พัฒนาการให้บริการที่เป็นประโยชน์กับทั้งภาครัฐและผู้ประกอบการ⁵ งาน “AI for Accessibility Hackathon” ซึ่งจัดขึ้นโดยบริษัทไมโครซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด กรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ และมูลนิธิพระมหาไถ่เพื่อการพัฒนาคนพิการ โดยเป็นการให้เยาวชนร่วมระดมความคิดนำเสนอเป็นรูปแบบ Prototype ในการนำปัญญาประดิษฐ์ (Artificial intelligence) มาช่วยลดความเหลื่อมล้ำทางการดำรงชีวิตของคนพิการ ภายใต้ 3 ประเด็น คือ แอปพลิเคชันเพื่อการใช้ชีวิตประจำวันสำหรับคนพิการด้านการเคลื่อนไหว แอปพลิเคชันเพื่อสร้างอาชีพให้คนพิการด้านออทิสติก และแอปพลิเคชันเพื่อการสื่อสารสำหรับคนพิการทางการได้ยิน⁶

จากตัวอย่างดังกล่าวจะเห็นได้ว่า การจัดงาน Hackathon นั้น สามารถช่วยกระตุ้นให้ผู้ร่วมกิจกรรมเกิดกระบวนการคิดนอกกรอบ อันนำไปสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์แก่เศรษฐกิจและสังคมได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้ คุณประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นมีมากมายประการใดนั้นย่อมต้องอาศัยการวิเคราะห์ประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในสถานการณ์ปัจจุบัน และการคาดการณ์ปัญหาในอนาคต ประกอบกับแนวโน้มความเป็นไปได้ของการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาใช้ในการแก้ไขปัญหาในแต่ละช่วงระยะเวลาด้วยประกอบกัน

⁴ สุภัตรา ทรัพย์อุบลการ์. (26 กันยายน 2562). แสกาธอน (Hackathon) สร้างนวัตกรรมแบบเร่งด่วน. สืบค้น 1 พฤษภาคม 2565 จาก <https://www.scimath.org/article-technology/item/10462-2019-07-01-04-30-21>.

⁵ กรมสรรพากร. “ภาษีเป็นเรื่องง่าย” กรมสรรพากร-ดีป้า จับมือจัด “แฮกกาแทกซ์” รวมพลสตาร์ทอัพรุ่นใหม่ระดมไอเดียสุดล้ำสนับสนุนบริการด้านภาษี. วันที่แถลงข่าว 4 กันยายน 2562.

⁶ ไมโครซอฟท์ ประเทศไทย จับมือร่วมกับกรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ และมูลนิธิพระมหาไถ่ จัดการแข่งขันเพื่อค้นหาสุดยอดนวัตกรรมโซลูชัน ยกระดับคุณภาพชีวิตให้แก่ผู้พิการในสังคม ผ่านการใช้เทคโนโลยี AI. สืบค้น 2 พฤษภาคม 2565 จาก <https://news.microsoft.com/th-th/2019/10/16/ai-accessibility-hackathon-th/>.

1.1.3.แนวทางการส่งเสริมให้เยาวชนเกิดทักษะที่จำเป็นในการพัฒนานวัตกรรมทางสังคม

จากข้อมูลเชิงสถิติเกี่ยวกับเยาวชนในระบบอุดมศึกษาของไทย พบว่าในปีการศึกษา 2563 ในระบบอุดมศึกษาของไทยมีจำนวนผู้เรียนอยู่ประมาณ 1.6 ล้านคน โดยที่มีผู้ศึกษาในสาขา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอยู่เพียงร้อยละ 26 ของเยาวชนดังกล่าวทั้งหมด⁷ และมีข้อมูลจากรายงานดัชนีความสามารถทางการแข่งขัน (World Economic Forum) ปี 2562 ได้จัดลำดับทักษะของผู้สำเร็จการศึกษา (Skillset of graduates) ของไทยไว้ที่ลำดับ 40 จาก 141 ประเทศทั่วโลก⁸ ซึ่งข้อมูลดังกล่าวชี้ให้เห็นได้ว่าเยาวชนในระดับอุดมศึกษายังจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาทักษะต่าง ๆ เพื่อให้เป็นที่ต้องการของตลาดแรงงาน ตลอดจนการพัฒนาทักษะที่เอื้อต่อการพัฒนาตนเอง มีกรอบความคิดแบบเติบโต (growth mindset) เพื่อให้ประชากรมีทักษะในการทำงานและการใช้ชีวิต และมีภูมิคุ้มกันต่อความผันผวนทางเศรษฐกิจและสังคมปัจจุบันและอนาคตอันใกล้ โดยวิธีการเพิ่มขีดความสามารถของเยาวชนในระบบอุดมศึกษาแนวทางหนึ่งคือการส่งเสริมให้เยาวชนนั้นเกิดทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรม

ด้วยสภาพปัญหาภายใต้สถานการณ์ปัจจุบันของประชากรกลุ่มเปราะบางดังที่ได้กล่าวมาแล้ว ในหัวข้อก่อนนั้น จะเห็นได้ว่าประเทศไทยต้องการนวัตกรรมที่สามารถช่วยลดความเหลื่อมล้ำทางสังคมได้อย่างเป็นรูปธรรม หรือกล่าวได้ว่าเป็นนวัตกรรมทางสังคม คือ การคิดค้นหรือพัฒนาสิ่งใหม่ ๆ ขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการปรับปรุงจากสิ่งที่มีอยู่เดิมหรือพัฒนาขึ้นมาใหม่ โดยที่สิ่งนั้นสามารถทำให้เกิดมูลค่าเพิ่มขึ้นได้ ซึ่งอาจวัดเป็นตัวเงินหรือไม่เป็นก็ได้ และอาจอยู่ในรูปแบบสิ่งของ การให้บริการ การปฏิบัติหรือกระบวนการ เพื่อทดแทนสิ่งที่ไม่มีประสิทธิภาพแบบเดิม เช่น เพิ่มการเข้าถึงและสร้างโอกาสทางการแข่งขันที่มีความเท่าเทียมกัน ช่วยขับเคลื่อนสังคมไปในทางที่ดีขึ้นด้วย ช่วยปรับตัวเพื่อรับมือกับทรัพยากรที่มีจำกัด ลดความกังวลด้านสิ่งแวดล้อม⁹ เป็นต้น ทั้งนี้ หากเยาวชนระดับอุดมศึกษาของไทย ได้รับการส่งเสริมและสนับสนุนให้มีศักยภาพที่พร้อมจะพัฒนานวัตกรรมทาง

⁷ สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม. นักศึกษารวม 2563 ภาคเรียนที่ 1 ในสถาบันอุดมศึกษาทั้งหมด จำแนกตามสถาบัน/กลุ่มสถาบัน/เขต/ระดับการศึกษา/กลุ่มสาขาวิชาของ UNESCO/ (ระดับ ปวช. ปวส. อนุปริญญา และปริญญาตรี ชั้นปี 1 ถึงปี 6) จาก <https://www.info.mua.go.th/info> อ่างโน กลุ่มยุทธศาสตร์กำลังคนในระบบการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ. การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong learning) เพื่อรองรับการพลิกโฉมฉบับล้านและวิกฤตการณ์โลก. สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2565 จาก <https://www.nxpo.or.th/th/report/9519/>. หน้า 57.

⁸ World Economic Forum. The global competitiveness report 2019. สืบค้นเมื่อวันที่ 2 พฤษภาคม 2565 จาก https://www3.weforum.org/docs/WEF_TheGlobalCompetitivenessReport2019.p.551.

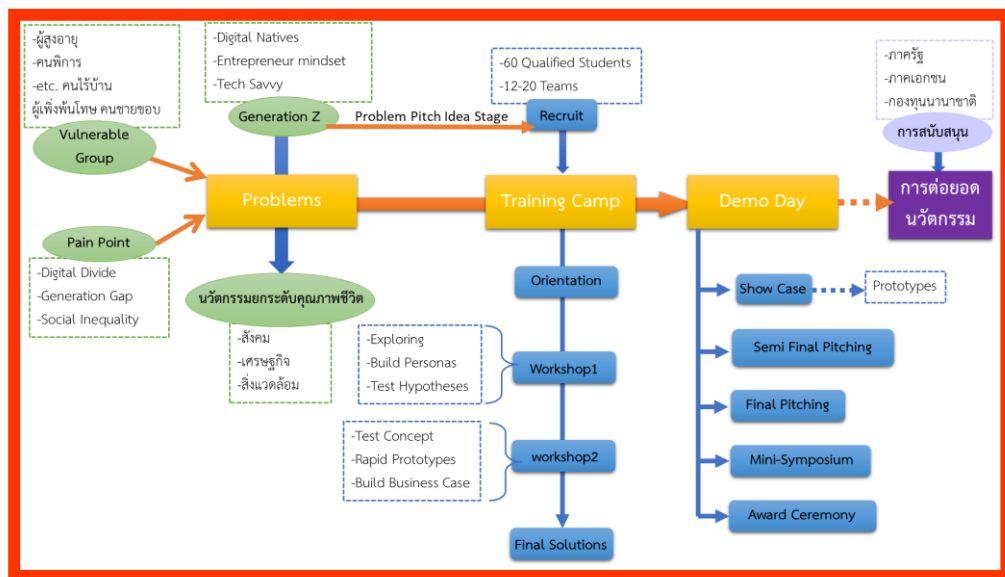
⁹ สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ (องค์กรมหาชน). MICE Intelligence, Social innovation. สืบค้นเมื่อวันที่ 4 พฤษภาคม 2565 จาก <https://elibrary.tceb.or.th/th/Magazine/MICE-Intelligence-Magazine/6065> หน้า 6-8.

สังคมได้ นอกจากประเทศจะได้กำลังคนอันทรงคุณค่าต่อไปในระยะยาวแล้ว ยังได้รับประโยชน์จากการใช้งานนวัตกรรมทางสังคม ตลอดจนได้ต้นแบบของนวัตกรรมทางสังคมให้เกิดการนำไปเรียนรู้และพัฒนาต่อยอดต่อไปได้อีกอย่างกว้างขวางมากยิ่งขึ้น

ในส่วนของวิธีการที่จะช่วยพัฒนานวัตกรรมที่นิยมใช้ในปัจจุบันนั้น มักเป็นการอาศัยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) โดยเน้นกระบวนการสำคัญ 3 ระยะ คือ 1) ระยะการศึกษาและทำความเข้าใจกับสภาพปัญหา (Understanding) เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้อง ตรงประเด็น และสอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย 2) ระยะการพัฒนาสร้างสรรค์แผนการ (Creating) เป็นการพัฒนาความคิดหรือแนวคิดใหม่ ๆ เพื่อให้เกิดเป็นนวัตกรรม และ 3) ระยะส่งมอบนวัตกรรม (Delivering) เป็นการแปรรูปความคิดให้เป็นต้นแบบนวัตกรรมเพื่อที่จะนำไปทดลองใช้¹⁰ ซึ่งคณะผู้ดำเนินโครงการจะได้นำวิธีการที่กล่าวมานี้ มาใช้ในกิจกรรมการโค้ชซึ่งให้กับเยาวชนผู้ร่วมโครงการด้วย

1.2. กรอบแนวคิดหรือรายละเอียดด้านเทคนิค

จากกระบวนการทบทวนวรรณกรรมนำมาสู่การออกแบบกรอบแนวคิด วิธีการและผลการดำเนินงานของโครงการได้ดังแผนภาพต่อไปนี้



รูปที่ 1 กรอบการดำเนินงานโครงการ

¹⁰ มานิตย์ อาษานอก. “การบูรณาการกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนานวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ Integrated Design Thinking for Instructional Innovation Development”. วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 มกราคม - เมษายน 2561. หน้า 6.

1.3. การกำหนดนิยามศัพท์

จากการทบทวนวรรณกรรมถึงภาพรวมสถานการณ์ปัจจุบันเกี่ยวกับปัญหาการเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลของประชากรกลุ่มเปราะบางที่คณะผู้ดำเนินโครงการได้นำเสนอมาแล้ว ในการส่งมอบงานงวดที่ 1 ประกอบกับการดำเนินโครงการนี้ มีขั้นตอนการดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกับพันธมิตรหลากหลายภาคส่วน จึงมีความจำเป็นอย่างมากที่ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องจะต้องมีความเข้าใจตรงกันในโจทย์การแข่งขันแสกกาธอน สศต. จึงได้หารือกับหน่วยงานพันธมิตรดังกล่าวและกำหนดนิยามศัพท์ร่วมกัน เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของโครงการ โดยมีรายละเอียดการกำหนดนิยามศัพท์ดังต่อไปนี้

1.3.1. การให้นิยามคนกลุ่มเปราะบาง

คณะผู้ดำเนินโครงการได้กำหนดนิยามของกลุ่มเปราะบางซึ่งอาจได้รับประโยชน์ภายใต้โครงการนี้ โดยให้คำจำกัดความไว้ว่า

กลุ่มเปราะบาง คือ ประชากรหรือบุคคลที่มีความเสี่ยงหรือประสบปัญหาการขาดแคลนทรัพยากร สิ่งอำนวยความสะดวก โอกาส หรือสิทธิต่าง ๆ ในการดำรงชีวิตประจำวันขั้นพื้นฐาน มีความต้องการได้รับการพึ่งพิงจากผู้อื่น ไม่สามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระหรือตัดสินใจได้ด้วยตัวเอง ทำให้มีคุณภาพชีวิตที่เหลื่อมล้ำจากคนกลุ่มอื่นในสังคมโดยสามารถแบ่งกลุ่มคนเปราะบางได้ดังนี้

- 1) กลุ่มที่มีความเสี่ยงสูงกว่าบุคคลทั่วไป อาทิ ผู้สูงอายุ หญิงตั้งครรภ์ พ่อเลี้ยงเดี่ยว แม่เลี้ยงเดี่ยว
- 2) กลุ่มทุพพลภาพ อาทิ ผู้พิการ ผู้ป่วยจิตเวช ผู้ป่วยเด็ก ผู้ป่วยสมองเสื่อม ผู้ป่วยติดเตียง
- 3) กลุ่มผู้ด้อยโอกาส อาทิ คนเร่ร่อน คนไร้บ้าน คนขอทาน และคนพึ่งพิงโทษ
- 4) กลุ่มที่ต้องการความช่วยเหลือ ได้รับผลกระทบแบบเร่งด่วน ทั้ง ภาคเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม และ ไม่สามารถหาทางออกได้ด้วยตัวเอง หรือคนที่ขาดอุปกรณ์หรือประสบการณ์หรือประสบการณ์ในการเข้าถึงข้อมูลข่าว และการใช้บริการสารสนเทศและการกระจายเสียง ระบบสวัสดิการแห่งรัฐ และบริการขั้นพื้นฐานต่าง ๆ เช่น สิทธิการรักษาพยาบาล สิทธิการรับเงินสมทบเยียวยา ซึ่งการเข้าไม่ถึงสิทธิบางอย่างทำให้ประชาชนขาดโอกาสในการพัฒนาศักยภาพของตนเองและส่งผลกระทบต่อวิถีการดำรงชีวิต

1.3.2. การให้นิยามนวัตกรรมดิจิทัลเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิต

จากการทบทวนวรรณกรรมเพื่อกำหนดนิยามนวัตกรรมดิจิทัลเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตให้กับคนกลุ่มเปราะบาง คณะผู้ดำเนินโครงการจึงได้กำหนดนิยามศัพท์ “เทคโนโลยีดิจิทัล” และ “นวัตกรรมดิจิทัล” โดยมีที่มาจาการรวบรวมข้อมูลภายใต้พระราชบัญญัติการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม เพื่อสรุปให้ผู้ที่เกี่ยวข้องในโครงการนี้รับรู้ร่วมกันดังต่อไปนี้

เทคโนโลยีดิจิทัล คือ เทคโนโลยีที่มีพื้นฐานจากระบบเลขฐานสองที่ใช้เพื่อสร้าง หรือก่อให้เกิดระบบต่าง ๆ เพื่อให้มนุษย์ใช้ประโยชน์ ผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ หรือระบบคอมพิวเตอร์ที่ทันสมัย เมื่อนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ร่วมกับคำต่าง ๆ เช่น ธุรกิจดิจิทัล การเกษตรดิจิทัล เศรษฐกิจดิจิทัล อุตสาหกรรมดิจิทัล หมายถึงการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์สิ่งนั้นด้วยอุปกรณ์ ข้อมูลหรือระบบดิจิทัล

นวัตกรรมดิจิทัล คือผลิตภัณฑ์หรือบริการใหม่ ๆ ที่ได้พัฒนาจากการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อแก้ปัญหาและตอบสนองความต้องการ หรือพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายที่ปรับเปลี่ยนไปตามบริบทของเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ก่อให้เกิดการสร้างสรรคสิ่งใหม่ ซึ่งนำเอาข้อมูลมาวิเคราะห์ให้เกิดการแก้ไขปัญหาหรือเพิ่มประสิทธิภาพจากระบบรูปแบบเดิม

นวัตกรรมดิจิทัลเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของคนกลุ่มเปราะบาง ในบริบทของโครงการนี้ จึงมีจุดมุ่งหมายถึง นวัตกรรมที่ช่วยเหลือและยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางให้เข้าถึงและใช้ประโยชน์ด้านดิจิทัลอย่างเท่าเทียมกัน รวมถึงช่วยแก้ปัญหาความเหลื่อมล้ำในการใช้ชีวิตอันมีข้อจำกัดในหลายด้านเนื่องจากประสบปัญหาการเป็นกลุ่มเปราะบางที่ขาดแคลนทรัพยากรพื้นฐานที่จำเป็น

1.3.3. การให้นิยามของผลงาน prototype

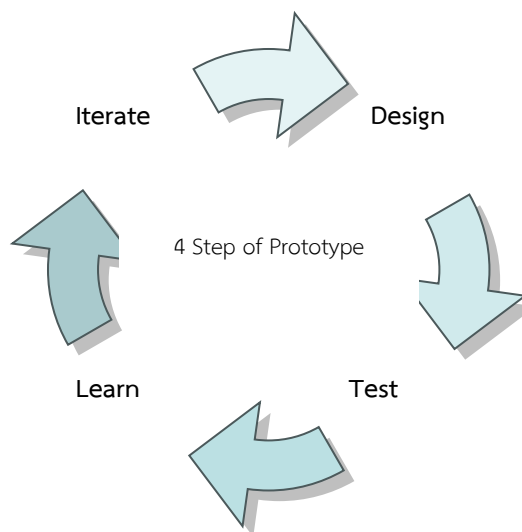
คณะผู้ดำเนินโครงการได้กำหนดนิยามของผลงาน prototype ซึ่งได้ให้คำจำกัดความไว้ว่า

ผลงาน prototype หรือตัวอย่างของผลงาน คือการออกแบบสร้างสรรค์ต้นแบบตามแนวความคิด แล้วนำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย (user) เพื่อต่อยอดสู่การสร้างนวัตกรรมดิจิทัล โดยมีขอบเขตที่สอดคล้องกับนิยามความหมายของ prototype ที่หมายถึง ผลงานการออกแบบ หรือตัวต้นแบบของชิ้นงานที่สร้างหรือออกแบบไว้ตามแนวคิด แล้วนำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ (feedback) ที่สามารถนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาเป็นข้อสรุปของนวัตกรรมนั้นว่ามีความเป็นไปได้จริงมากน้อยแค่ไหน โดยต้นแบบผลงาน prototype ที่ได้นั้น อาจเป็นรูปแบบของโครงร่างหรือรูปทรงของชิ้นงานอย่างง่ายที่วาดหรือออกแบบขึ้นมาด้วย หรือประดิษฐ์ขึ้นจากวัสดุใกล้ตัวในระดับเบื้องต้น เพื่อให้

กลุ่มเป้าหมาย (user) ที่เป็นกลุ่มทดลองสามารถทดสอบการใช้งาน (User Experience) ของผลงานนวัตกรรมนั้น และสามารถให้ feedback กลับมายังผู้พัฒนาได้ในที่สุด โดยผู้พัฒนาสามารถเลือกทำการออกแบบจากฟังก์ชันที่สำคัญที่สุดและไม่ควรทำให้มีฟังก์ชันหลากหลายที่ซับซ้อนเกินไป ซึ่งการสร้าง prototype ที่เป็นหลักการออกแบบอย่างง่ายที่สุด เร็วที่สุด ถูกที่สุดนี้ เป็นวิธีช่วยให้ผู้ออกแบบสามารถลดระยะเวลาในการออกแบบสร้างสรรค์ชิ้นงานนวัตกรรม ในขณะที่เดียวกันสามารถคาดการณ์ผลลัพธ์ได้รวดเร็ว หรือหากพบว่ามีจุดใดที่ทำแล้วต้องแก้หรือเกิดความล้มเหลว ก็จะทำให้เกิดการนำประเด็นของฟังก์ชันนั้นมาพัฒนาปรับปรุงต่อได้ทันทีโดยไม่มีค่าใช้จ่ายที่เกินจำเป็น และแก้ไขปัญหาในแต่ละจุดได้ตรงเป้าหมายยิ่งขึ้น

การสร้างและออกแบบผลงาน prototype เพื่อตอบสนองกลุ่มเป้าหมายได้อย่างตรงจุดในระยะเวลาที่จำกัดนี้ มีความเหมาะสมกับรูปแบบของแสกาธอน บูธแคมป์ ที่มีระยะเวลาอันสั้นในการระดมไอเดีย แนวคิดการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่แก้ไขปัญหาในกลุ่มเปราะบาง ซึ่งการได้มาซึ่ง prototype นั้นแต่ละทีมสามารถช่วยกันออกแบบแนวคิดว่าจะสร้าง prototype อย่างไรด้วยระยะเวลาที่จำกัด ใช้ค่าใช้จ่ายต่ำสุด และสามารถทำให้กลุ่มตัวอย่างได้แสดงความคิดเห็น หรือลองทำการทดสอบและนำ feedback กลับมาปรับปรุงกับชิ้นงาน เพื่อให้ได้ผลสรุปที่เป็นแนวคิดนวัตกรรมดิจิทัลเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของคนสูงอายุ คนพิการ และคนด้อยโอกาส ที่พร้อมต่อยอดสู่การพัฒนา และการส่งเสริมผลักดันสู่การเป็นนวัตกรรมที่แก้ปัญหา และยกระดับคุณภาพชีวิตคนกลุ่มเปราะบางตามเป้าหมายของโครงการ

ขั้นตอนการออกแบบ prototype ที่สามารถเข้าใจได้อย่างง่าย ตามภาพที่ 2 ได้แก่ การออกแบบต้นแบบ (Design) การทดสอบกับผู้ใช้ (Test) การเรียนรู้ (Learn) และ การทำซ้ำ (Iterate) ซึ่งทั้ง 4 ขั้นตอนนี้สามารถเกิดขึ้นและวนซ้ำได้เรื่อย ๆ จนกว่าผู้ออกแบบจะได้ข้อสรุปที่เป็นเหตุเป็นผลเพียงพอที่จะพัฒนาเป็นแนวคิดผลงานนวัตกรรมใหม่หรือต่อยอดสู่การสร้างชิ้นงานจริงต่อไป



รูปที่ 2 ขั้นตอนการออกแบบผลงานตัวอย่าง prototype

2. ผลสรุปการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปสู่การเพิ่มพูน Hackathon

2.1. บทวิเคราะห์

การสร้างสังคมคุณภาพที่ทั่วถึงเท่าเทียมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล โดยสร้างโอกาสในการเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลให้กับประชาชนทุกกลุ่ม ถือเป็นประเด็นที่ท้าทายเมื่อพิจารณาถึงแง่มุมของโอกาสการเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในสถานการณ์ปัจจุบันจะเห็นได้ว่าคนสูงอายุ คนพิการ ตลอดจนคนด้อยโอกาสในพื้นที่ห่างไกลหรือพื้นที่แออัด นับว่าเป็นประชากรกลุ่มเปราะบางที่ไม่สามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเต็มที่ สาเหตุสำคัญที่ทำให้บุคคลกลุ่มเปราะบางขาดโอกาสในการเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลนั้น เนื่องจากต้องเผชิญกับปัญหาด้านข้อจำกัดทางด้านเศรษฐกิจและโอกาสในการเข้าถึงสื่อดิจิทัลต่าง ๆ ที่เหมาะสมตามสมรรถภาพ ซึ่งมีข้อมูลเชิงสถิติของสำนักสนับสนุนสุขภาวะประชากรกลุ่มเฉพาะ สสส. พบว่าผู้สูงอายุเพียงร้อยละ 4.2 เท่านั้นที่ได้รับข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตหรือโซเชียลมีเดีย โดยที่คนสูงอายุมิแนวโน้มเกิดความพิการทางร่างกายมากขึ้นตามอายุที่เพิ่มขึ้นด้วย เช่น การลดน้อยถอยลงของความสามารถในการมองเห็นและการได้ยินส่งผลให้เกิดอุปสรรคในการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ในขณะที่สิ่งอำนวยความสะดวกต่อการใช้ชีวิตของคนสูงอายุนั้นยังมีน้อย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยีดิจิทัลทั้งฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์มักไม่เอื้อให้คนสูงอายุสามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งคนสูงอายุและคนพิการยังขาดโอกาสในการมีงานทำ ส่งผลต่อฐานะทางเศรษฐกิจ ทำให้มีข้อจำกัดทางด้านรายได้ที่ไม่เพียงพอสำหรับนำมาใช้จ่ายเพื่อให้เข้าถึงเทคโนโลยีและบริการต่าง ๆ เหล่านี้จึงเป็นประเด็นอุปสรรคและความท้าทายสำคัญที่ทำให้คนสูงอายุและคนพิการมีศักยภาพในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของตนเองได้ไม่ทันต่อสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของยุคดิจิทัล ซึ่งถือเป็นปัญหาความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล (Digital Divide) อันเป็นปัญหาสำคัญประการหนึ่งในการส่งเสริมเศรษฐกิจของประเทศไทย

ข้อจำกัดของคนกลุ่มเปราะบางในการเข้าถึงการใช้บริการสารสนเทศและการกระจายเสียง ประสบความยากลำบากในการเข้าถึงระบบสวัสดิการแห่งรัฐ และบริการขั้นพื้นฐานต่าง ๆ เช่น สิทธิการรักษาพยาบาล สิทธิการรับเงินสมทบเบี้ยวยา และสิทธิในการรับรู้ข้อมูลข่าวสารจากหน่วยงานของรัฐ ซึ่งการเข้าถึงสิทธิบางอย่างทำให้ประชาชนขาดโอกาสในการพัฒนาศักยภาพของตนเองและส่งผลกระทบต่อวิถีการดำรงชีวิต รวมถึงเข้าถึงการสร้างโอกาสใหม่จากการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อนำไปสู่การยกระดับคุณภาพชีวิต ตลอดจนขาดโอกาสในการสร้างรายได้ สร้างงานสร้างอาชีพให้ทัดเทียมกับคนอีกกลุ่มในสังคมที่มีความพร้อมในการเข้าถึงโอกาสได้มากกว่า ยิ่งเพิ่มช่องว่างให้เกิดความเหลื่อมล้ำมากยิ่งขึ้นทั้งในด้านเศรษฐกิจและสังคม

การยกระดับคุณภาพชีวิตให้คนกลุ่มเปราะบางโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นกลไกหลัก นำไปสู่การพัฒนาแนวคิดให้เกิดเทคโนโลยีหรือนวัตกรรมที่สามารถแก้ไขปัญหาดังกล่าวข้างต้น โดยมีกลุ่ม Generation Z ซึ่งเป็นกลุ่มเยาวชน นักเรียน นักศึกษาที่มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ เรียนรู้ได้รวดเร็ว และอยู่กับสื่อดิจิทัลโดยกำเนิด เติบโตมาพร้อมความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลจำนวนมากภายในระยะเวลาที่รวดเร็ว จึงมีศักยภาพในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างนวัตกรรมในการช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตของคนกลุ่มเปราะบางได้ หากมีความรู้ความเข้าใจในปัญหาและอุปสรรคในการดำรงชีวิตของคนกลุ่มเปราะบางกลุ่มต่าง ๆ อย่างเพียงพอ

การค้นหาโจทย์ Hackathon เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบาง ที่เหมาะสมต่อสถานการณ์ปัจจุบัน จึงไม่พ้นแนวคิดการสร้างนวัตกรรมบนพื้นฐานที่สามารถพัฒนาไปสู่การสร้าง ความยั่งยืนในเชิงธุรกิจ เพื่อให้ตอบโจทย์ทั้งในแง่ของประโยชน์ต่อกลุ่มเป้าหมายโดยตรง คือคนกลุ่มเปราะบาง และตอบโจทย์ผลลัพธ์ที่นอกเหนือจากการประกวดชิงรางวัลชนะเลิศของผู้เข้าร่วมกิจกรรม คือการมองหาโอกาสต่อยอดในทางธุรกิจ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำเป็นต้องมีทัศนคติแบบ “ผู้ประกอบการ” คือเป็นผู้ที่รวบรวมองค์ประกอบต่าง ๆ ที่จำเป็น และพัฒนาให้เกิดเป็นโอกาสทางธุรกิจรูปแบบใหม่ (new combination) โดยสามารถระบุปัญหาที่ต้องการแก้ไข มองเห็นโอกาส เข้าใจความต้องการของตลาด พัฒนาเทคโนโลยีหรือนวัตกรรมสำหรับแก้ปัญหานั้น พัฒนารูปแบบการ ดำเนินธุรกิจที่ก่อให้เกิดรายได้ที่ยั่งยืน และการประกอบรวมด้วยทีมงานหรือทรัพยากรคนที่มี ศักยภาพ ไปสู่เป้าหมายในการส่งเสริมให้เกิดโอกาสในระยะยาว จึงไม่เป็นแค่เพียงการฝึกอบรมระยะ สั้นในรูปแบบ Boot Camp แต่จะเป็นการอบรมที่ก่อให้เกิดจุดเริ่มต้นในการค้นหาไอเดียและทีมที่มี ศักยภาพเข้าสู่ กระบวนการบ่มเพาะอย่างเป็นขั้นตอนกับผู้เชี่ยวชาญจากหลากหลายองค์กรพันธมิตร ที่เข้าร่วมเป็นผู้ให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาของการอบรม

จุดมุ่งหมายที่สำคัญของการบ่มเพาะคือผู้เข้าร่วมจะได้มีโอกาสเรียนรู้และทำความเข้าใจถึงความ จำเป็นที่จะต้องมีการทดสอบ “ซ้ำ ๆ” ซึ่งเป็นธรรมชาติของการพัฒนานวัตกรรม โดยผ่านสาม กระบวนการ ได้แก่ การสำรวจ (Explore) การทดสอบ (Experiment) และการลงมือทำ (Execute) โครงการแสกกาดอน ยูสติก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยี ดิจิทัล จึงถูกออกแบบมาให้กลุ่มเยาวชนที่เป็นนิสิต นักศึกษา จากสถาบันการศึกษาทั่วประเทศได้มี โอกาสทำงานกลุ่ม ร่วมกันในการสร้างสรรค์ผลงานจากแนวความคิดใหม่และการพัฒนาเทคโนโลยีที่ สามารถขยายผลได้ในวงกว้าง โดยคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายเป็นหลักซึ่งได้แก่กลุ่มเปราะบางให้สามารถ พัฒนาระดับชีวิตด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้เรียนรู้การใช้เครื่องมือในการ มองเห็นปัญหา แสวงหาโอกาส เข้าใจกลุ่มเป้าหมาย ออกแบบวิธีการแก้ไขปัญหาที่สามารถขึ้น ต้นแบบเพื่อสามารถออกไปทดสอบได้จริง ซึ่งหากสมาชิกกลุ่มนี้เติบโตขึ้น ก็จะสามารถขยายผลจาก

การพัฒนาโอกาสทางการค้าและนวัตกรรมไปสู่ภาคธุรกิจและสังคมในพื้นที่อื่น ๆ ของประเทศไทยได้ในวงกว้าง โดยมีกรอบในการพัฒนาศักยภาพดังต่อไปนี้

- (1.) คิดการใหญ่เพื่อให้เกิดความเข้าใจว่านวัตกรรมนั้นต้องสามารถช่วยแก้ปัญหาคนกลุ่มใหญ่ได้
- (2.) สามารถบ่งชี้และทดสอบสมมติฐานต่าง ๆ ที่เชื่อว่าเกี่ยวข้องกับการสร้างมูลค่าผ่านการทดสอบจริงใน กลุ่มเป้าหมาย
- (3.) สร้างการสื่อสารเพื่อเชื่อมโยงกลุ่มคนที่เกี่ยวข้องกัปัญหา และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ และสร้างระบบนิเวศที่ยั่งยืน
- (4.) พัฒนาทีมของตนจากการทำความเข้าใจหลักการทางด้านการสร้าง นวัตกรรม ความเป็นผู้ประกอบการ การเงิน และการชี้วัดผลกระทบและคุณค่าทางสังคม

การส่งเสริมนักศึกษาที่อยู่ในแต่ละมหาวิทยาลัยได้ทำงานร่วมกับชุมชน สร้างโอกาสจากปัญหา ขยายโอกาสจากปัญหา นำเครื่องมือในการประกอบการสร้างต้นแบบจำลองเพื่อขยายผล โดยเน้นกระบวนการให้นักศึกษาลงมือทำ ทดลอง สำรวจ สังเกต ให้มากที่สุด โดยมีกาให้ คำแนะนำที่เป็นลักษณะของการตั้งคำถามให้ไปคิดต่อ ลงมือทำต่อ ให้เข้าใจการทำวนซ้ำหลายรอบ ออกนอกพื้นที่ไปหากกลุ่มเป้าหมาย ให้เข้าใจการประกอบการ และนวัตกรรมที่จะเกิดได้จริงนั้นคือต้องแก้ไขปัญหากับกลุ่มเป้าหมายและส่งผลในวงกว้างได้ด้วย นอกจากนี้ จะเน้นเรื่องความคิดสร้างสรรค์ กิจกรรมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วมกิจกรรมในแต่ละครั้ง สนุกสร้างบรรยากาศ ของการแลกเปลี่ยนการเรียนรู้และความร่วมมือกัน ทำให้ค่ายแสกกาธอนสามารถเป็นส่วนสำคัญที่จะจุดประกาย ให้ผู้เข้าร่วมได้ไปต่อยอด ให้เกิด Entrepreneur mindset ซึ่งถือเป็นส่วนสำคัญเช่นกัน

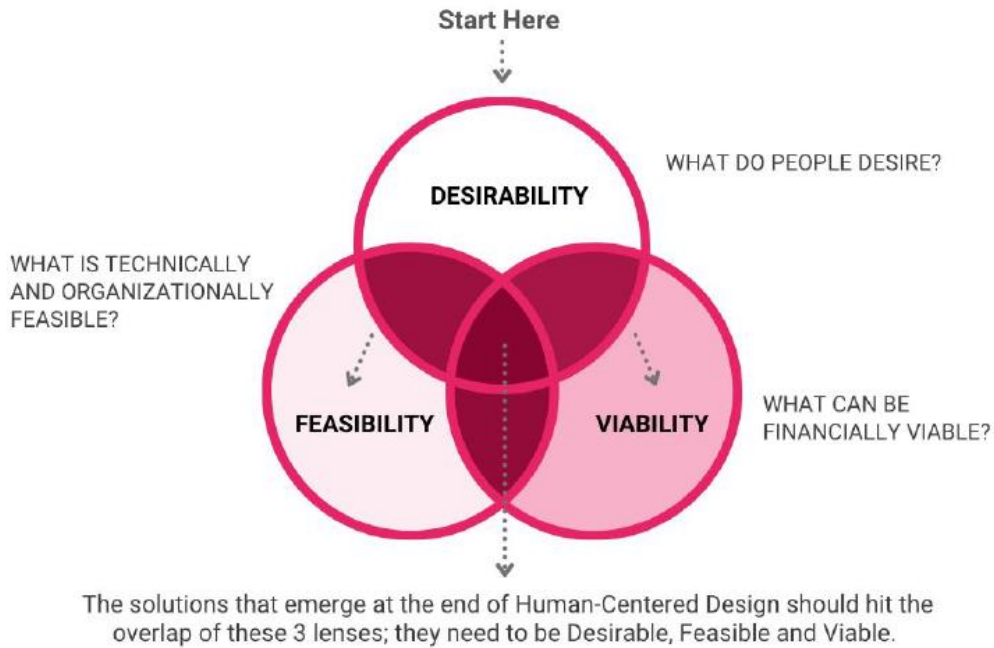
2.2. การค้นหาโจทย์

จากบทวิเคราะห์ที่มามีความสำคัญและสาเหตุของความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล (Digital Divide) รวมถึงกระบวนการอบรมนิสิต นักศึกษา เพื่อบ่มเพาะแนวคิดและการมีทัศนคติแบบผู้ประกอบการ (Entrepreneur mindset) จึงกลายเป็นลักษณะของโจทย์ที่บ่งชี้ถึงประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นคนกลุ่มเปราะบาง ผ่าน 3 หัวใจหลักของการออกแบบนวัตกรรมที่ยึดมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (Human-Centered Design) ดังที่ปรากฏในรูปที่ 2

(1.) Desirable (เป็นที่ต้องการ) - คนกลุ่มเปราะบางต้องการนวัตกรรมโดยกระดับคุณภาพชีวิต

การออกแบบสิ่งที่เป็นที่ต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ถือเป็นโจทย์แรกสุดในการออกแบบคิดค้นนวัตกรรม คนกลุ่มเปราะบางแต่ละประเภทมีความต้องการในการยกระดับคุณภาพชีวิตของตนเองแตกต่างกัน เนื่องจากมีสาเหตุของปัญหาที่ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตไม่เหมือนกัน การนำเทคโนโลยี

มาประยุกต์ใช้เพื่อแก้ไขปัญหาที่ย่อมแตกต่างกันด้วย การเริ่มต้นด้วย Desirability หรือ ความเป็นที่ต้องการ จึงเป็นจุดที่ทำให้ผู้ออกแบบนวัตกรรมหรือนวัตกรรม สามารถมองเห็นขอบเขตได้ว่านวัตกรรมที่สร้างสรรค์มานั้น เป็นที่ต้องการหรือแก้ไขปัญหาให้กับกลุ่มเป้าหมายได้บ้าง



รูปที่ 3 หลักการออกแบบนวัตกรรม

(2.) Viable (ทำเป็นธุรกิจได้จริง) – นวัตกรรมใดที่มีความยั่งยืนในทางธุรกิจ?

การออกแบบนวัตกรรมภายใต้กรอบแนวคิดของการมองหาโอกาสเพื่อต่อยอดในเชิงธุรกิจ ถือเป็นพื้นฐานในการออกแบบนวัตกรรมเพื่อความยั่งยืน หลักการ Viability หรือ การไปต่ออย่างยั่งยืน อาจจะเป็นในรูปแบบของผลกำไร หรือความคุ้มค่า หรือสมดุลของงบประมาณระหว่างต้นทุนกับรายได้ ที่ก่อให้เกิดความยั่งยืนและมีความสมเหตุสมผลในการใช้งานทรัพยากรในทุก ๆ ด้าน หรือการมองหาช่องทางในการนำแนวคิดนวัตกรรมไปต่อยอดกระบวนการออกแบบทางธุรกิจ (Business Model) เพื่อสร้างรากฐานที่แข็งแรงของแนวคิดนวัตกรรมนั้น

(3.) Feasible (ทำได้จริง) – นวัตกรรมใดที่มีความเป็นไปได้ เกิดขึ้นได้จริง?

การออกแบบนวัตกรรมที่มีความเป็นไปได้และเกิดขึ้นได้จริง ทั้งในด้านของเทคนิคและกระบวนการจัดการตลอดทุกขั้นตอนตั้งแต่จุดเริ่มต้นจนถึงปลายทาง เป็นการเน้นย้ำให้เห็นถึงผลลัพธ์สุดท้ายของการสร้างสรรค์นวัตกรรม ว่าเมื่อได้แนวคิดไอเดียที่เป็นที่ต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

นำไปสู่การต่อยอดความยั่งยืนแล้ว สามารถเกิดขึ้นได้จริง โดยไม่มีปัญหาหรือความขัดแย้งทางด้านเทคโนโลยีหรือกระบวนการผลิตชิ้นงาน หลักการ Feasibility หรือ ความเป็นไปได้จริง จึงเป็นกรอบที่เข้ามาควบคุมขั้นตอนของแนวคิด กับการประยุกต์ชิ้นงานเพื่อแก้ไขปัญหาในสถานการณ์จริง

ซึ่งทั้ง 3 เจ็อนไซดังกล่าว จึงเป็นหลักสำคัญที่จะใช้ในการเฟ้นหาโจทย์ Hackathon เพื่อให้ได้การออกแบบแนวคิดที่ประสบความสำเร็จ สามารถแก้ไขปัญหาและยกระดับคุณภาพชีวิตให้กลุ่มเป้าหมายอย่างมีนัยยะสำคัญ การขาดเจ็อนไซใดเจ็อนไซหนึ่งไป อาจทำให้ขาดความชัดเจนในการออกแบบแนวคิดและขาดผลลัพธ์ที่มีประสิทธิภาพเพียงพอ รวมถึงขาดโอกาสในการพัฒนาต่อยอดเพื่อความยั่งยืนในอนาคต

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

1. แผนการดำเนินงานโครงการและแผนการจัดกิจกรรม

สำหรับแผนการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ในชื่อ Hackathon U League for All 2022 ภายใต้โครงการแสกกาทอน ยูลีก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตคนกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลนั้น มีแผนในการดำเนินโครงการดังตารางที่ 1 ซึ่งแสดงรายละเอียดแต่ละกิจกรรม ดังต่อไปนี้

ตาราง 2 แสดงแผนการดำเนินโครงการ (แบ่งเป็นรายกิจกรรม)

วันที่/เวลา	ชื่อกิจกรรม	รายละเอียดกิจกรรม
16-18 ก.ค. 2565	TikTok Pitch	ทีมที่สมัครนำเสนอไอเดียที่สนใจผ่าน Tiktok
20 ก.ค. 2565	ประกาศผลการคัดเลือกผู้เข้าร่วมโครงการ	ประกาศผล 20 ทีมที่ผ่านการคัดเลือก
23 ก.ค. 2565	Orientation Round	Orientation ในรูปแบบ Online
5-7 ส.ค. 2565	Hackathon Boot Camp 1	Hackathon ครั้งที่ 1 ที่จังหวัดกาญจนบุรี (3 วัน 2 คืน)
13-14 ส.ค. 2565	Hackathon Boot Camp 2	Hackathon ครั้งที่ 2 ที่มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย (2 วัน 1 คืน)
20 ส.ค. 2565	Semi- Final Pitch	นำเสนอผลงาน ในรูปแบบ Online
21 ส.ค. 2565	ประกาศผลการคัดเลือกผู้เข้ารอบ Final	ประกาศผล 12 ทีมสุดท้าย
27 ส.ค. 2565	Coaching Session and Prototype Setup	ซ้อมนำเสนอผลงาน เตรียม Prototype setup (1 วัน)
28 ส.ค. 2565	Final Pitch-The Demo Day	Demo Day นำเสนอผลงาน

*หมายเหตุ กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

2. วิธีการประชาสัมพันธ์

สำหรับแผนการประชาสัมพันธ์โครงการ ภายใต้โครงการแสกกathon ยูลีก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตคนกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลนั้น มีขั้นตอนการดำเนินงาน 3 ด้าน ได้แก่ รายละเอียดการประชาสัมพันธ์ ช่องทางการประชาสัมพันธ์ และรูปแบบการประชาสัมพันธ์ ดังนี้

2.1. รายละเอียดการประชาสัมพันธ์

ซึ่งจะครอบคลุมตั้งแต่ Concept and Key Visual, รายละเอียดการสมัคร และช่องทางการกรอกข้อมูลสมัครเข้าร่วมโครงการ

2.1.1. Concept and Key Visual

จากที่มาและความสำคัญของโครงการตลอดจนวัตถุประสงค์ของโครงการ นำมาสู่การออกแบบแนวคิด (Concept) และ Key Visual ซึ่งจะครอบคลุมผลการประชาสัมพันธ์ทั้งหมดของโครงการ โดยมีรายละเอียดปรากฏตามภาพที่ 3 และ 4 รวมถึงเนื้อหาแนวคิด (Concept) ต่อไปนี้



รูปที่ 4 แสดง Key Visual ของโปรแกรมประชาสัมพันธ์รับสมัคร

“ถ้าคุณคือคนที่ต้องการยกระดับคุณภาพชีวิตและสร้างการเปลี่ยนแปลง ให้กับคนกลุ่มเปราะบางในสังคม อยากลงมือสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ ๆ เพื่อสร้างสังคมที่น่าอยู่ของคนทุกกลุ่มอย่างเท่าเทียมกันโครงการนี้คุณไม่ควรพลาด”

“โครงการ Hackathon U League for All 2022 เป็นการร่วมมือระหว่าง สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (depa) และศูนย์การสร้างผู้ประกอบการที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม (IDE Center) มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย โดยการสนับสนุนของกองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ (กทปส.) เป็นโครงการเพื่อ

ค้นหาไอเดีย นวัตกรรมยกระดับคุณภาพชีวิต กลุ่มคนเปราะบาง อาทิ คนสูงอายุ คนพิการ และคนด้อยโอกาส เพื่อให้มีการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้อำนวยความสะดวกในการดำเนินชีวิต เพิ่มโอกาส การเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเท่าเทียม พัฒนาทักษะการใช้งานเทคโนโลยี ดิจิทัล นำไปสู่การสร้างงานสร้างอาชีพ ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการใช้บริการสารสนเทศและ การกระจายเสียง ส่งเสริมให้เกิดการเข้าถึงระบบสวัสดิการแห่งรัฐ การเข้าถึงระบบมาตรการเยียวยา จากรัฐ และบริการขั้นพื้นฐานต่างๆ และสร้างโอกาสใหม่จากการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อนำไปสู่การยกระดับคุณภาพชีวิต เพิ่มโอกาสในการสร้างรายได้ สร้างงาน สร้างอาชีพให้กับคน สูงอายุ คนพิการ และคนด้อยโอกาสทั่วประเทศ”



รูปที่ 5 แสดง Key Visual ของโปสเตอร์กรอบเวลาโครงการ (Timeline)

รายละเอียดการรับสมัคร

เงื่อนไขการสมัคร: สมัครได้แล้ววันนี้ (29 มิ.ย. 2565) ถึง 15 ก.ค. 2565

- 1) กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี หรือเทียบเท่า
- 2) อายุระหว่าง 18 - 25 ปี บริบูรณ์ ณ วันปิดรับสมัคร
- 3) รับสมัครรูปแบบทีม จำนวน 3-5 คน โดยไม่จำกัดสาขาคณะ ชั้นปี จากสถาบันการศึกษา เดียวกัน โดยผู้จัดงานจะสนับสนุนค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ในการเข้าร่วมเพียง 3 คนเท่านั้น หากมีมากกว่า 3 คน คนที่ 4 เป็นต้นไปต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเดินทาง และเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง
- 4) หากทีมใด ที่มีสมาชิกมากกว่า 3 คนสามารถสลับสมาชิกที่เข้าร่วมงานได้แต่ต้องเป็นสมาชิกที่ ส่งรายชื่อมาเท่านั้น
- 5) มีความพร้อมในการเข้าร่วมทุกกิจกรรมของโครงการอย่างมีวินัยด้วยความตั้งใจ

เงื่อนไขการเข้าร่วม

ทีมที่ได้รับคัดเลือก ต้องส่งตัวแทน 3 คน เข้าร่วมทุกกิจกรรมที่กำหนด โดยจะได้รับการสนับสนุนค่ากิจกรรม ค่าอุปกรณ์ค่าเดินทางค่าที่พัก และค่าอาหารตลอดการเข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด

เงื่อนไขการรับเกียรติบัตร

เข้าร่วมกิจกรรมและให้ความร่วมมือในการเข้าร่วมตามกฎกติกาของแต่ละกิจกรรม จนถึง Hackathon ครั้งที่ 2 (หากไม่เข้าร่วมกิจกรรมหรือไม่ปฏิบัติตามกติกา ขออนุญาตตัดสิทธิ์ ในการได้รับเกียรติบัตร)

2.1.2. ช่องทางการสมัคร

ผู้ที่สนใจสามารถกรอกใบสมัครผ่าน Link การรับสมัครที่ปรากฏอยู่ในเมนู LINE Official ซึ่งจะนำไปสู่ Google Form เพื่อกรอกข้อมูลผู้สมัครและทีม โดยมีรายละเอียดตามภาพที่ 5 (Link [ลงทะเบียนสมัคร](#))

The image shows a Google Form for 'Hackathon U League for All 2022'. The form is in Thai and contains the following sections:

- การลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม** (Registration Details): Includes a title, a detailed description of the event, and a list of rules.
- กติกา** (Rules): A list of 5 rules regarding team registration, participation, and prizes.
- ชื่อทีม** (Team Name): A text input field.
- ชื่อสมาชิกทีม** (Team Members): A list of text input fields for each team member's name.
- อีเมล** (Email): A text input field for the team's email address.
- เลือกช่องทางติดต่อ** (Select Contact Channel): A list of radio buttons for 'Facebook Page (Thailand)', 'Facebook Page (OE Thailand)', 'Whatsapp', 'Line', and 'Other'.

รูปที่ 6 ตัวอย่าง Google Form การสมัครเข้าร่วมโครงการ

2.2. รายละเอียดการประชาสัมพันธ์เพิ่มเติม

การประชาสัมพันธ์โครงการจะดำเนินการเผยแพร่ลงสื่อออนไลน์ โดยมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับโครงการ เพื่อเพิ่มการรับรู้และสร้างการมีส่วนร่วมของสาธารณชนที่ติดตามโครงการ ซึ่งจะเผยแพร่ผ่านช่องทางต่าง ๆ เป็นระยะตลอดโครงการด้วย Hashtag #HackathonULeagueforAll2022

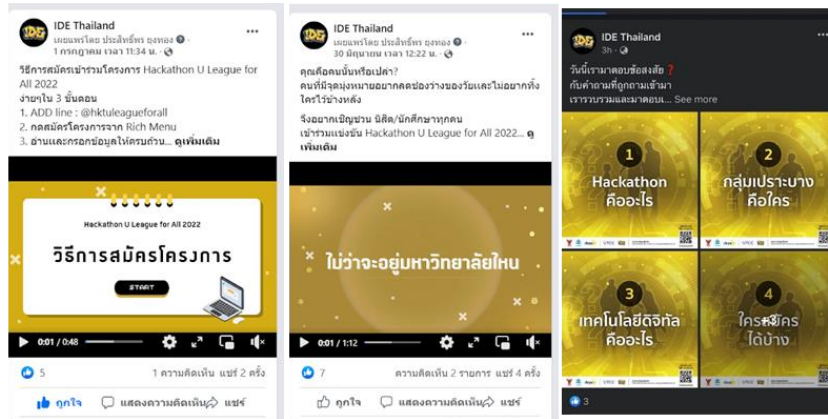
ตาราง 3 ตัวอย่างแผนการประชาสัมพันธ์โครงการ

เดือน	มิถุนายน	มิถุนายน	กรกฎาคม	กรกฎาคม	กรกฎาคม	กรกฎาคม
กำหนดวันที่	29	30	1	2	4	5
ช่องทาง	FB เพจ depa Thailand และ IDE Thailand					
รายการ	โปสเตอร์รับสมัคร	คลิปเชิญชวน	คลิปวีธีการสมัคร	โปสเตอร์ใหม่ไลน์	โปสเตอร์แนะนำโค้ช	คลิปอธิบายที่มาของโครงการ
ลิงค์โพสต์	https://www.facebook.com/153732225059761/posts/pfbid0ywV6YKckmjxdufj7CMrQFAwzb8iXvLeCxeoBiDw7mgChAEvaVPFhuAAiazAx6fqL/	https://fb.watch/dYXqxWrgcx/	https://www.facebook.com/watch/?v=421498846374286	https://www.facebook.com/153732225059761/posts/1481311898968447/	https://www.facebook.com/153732225059761/posts/1482651022167868/?sfnsn=mo	https://fb.watch/e3uZUOGJOf/
ไฟล์ภาพ/วิดีโอ	https://drive.google.com/file/d/1PavbXgugShzvpmmYQ1oOdQ9Gw93XOqS1/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1w4DXHrBDRdjh16z50MDCexrCsXd3qAKm/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/15Mj8j8E-8ETsN5cE2166qAwqZzUZNq/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/12wx-yl5bkj-7gKA6YimsieOWWTb8yUtDYb8HwOkWCZ-/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1CF50Vk2WTtd6NRqneYdtDYb8HwOkWCZ-/view?usp=share_link	https://drive.google.com/file/d/1fXbZZYvnmZK31sEDwwRJK1_GvWo033KR/view?usp=share_link
เนื้อหา	https://docs.google.com/document/d/1YZP6MfNkeTsddTy8s8XUu60soX5fO8FD/edit?usp=share_link&ouid=117780988464369053539&rtopf=true&sd=true	https://drive.google.com/file/d/1w4DXHrBDRdjh16z50MDCexrCsXd3qAKm/view?usp=share_link	https://docs.google.com/document/d/1t0LEWH6jTRtjASHpoP1_8HUo01QK18NM/edit?usp=share_link&ouid=117780988464369053539&rtopf=true&sd=true	https://docs.google.com/document/d/1A0BtmLbNl3Kl8b2UdJAje1jdXvlnE2-/edit?usp=share_link&ouid=117780988464369053539&rtopf=true&sd=true	https://docs.google.com/document/d/1bF69PRlyePNMit1upj7wR946FKmXipa6/edit?usp=share_link&ouid=117780988464369053539&rtopf=true&sd=true	https://docs.google.com/document/d/1pYBm3v1Fnp8iaRyXgmfeJfnP6-CyZDrG/edit?usp=share_link&ouid=117780988464369053539&rtopf=true&sd=true
เวลา	9:30	12:20	11.35	11.12	11.04	11.45

โดยมีเนื้อหาและหัวข้อ อาทิ

- การประชาสัมพันธ์รับสมัคร
- เนื้อหาเชิญชวนการสมัคร
- แนะนำโค้ชที่ปรึกษาทีม
- ใหม่ไลน์โครงการ
- Q&A ตอบคำถาม
- โปสเตอร์อธิบายนิยามศัพท์ เช่น คนกลุ่มเปราะบาง นวัตกรรมดิจิทัล เทคโนโลยี

- โพสต์รับสมัคร 3 วันสุดท้าย
- แนะนำวิทยากร Demo Day
- โพสต์เชิญชวนทำคลิป TikTok



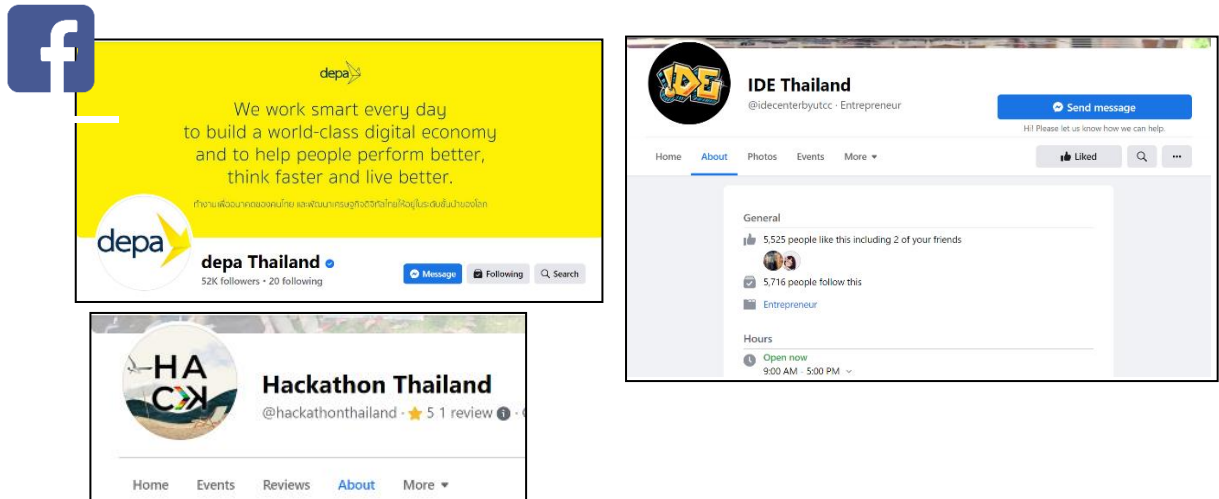
รูปที่ 7 ตัวอย่างเนื้อหาการประชาสัมพันธ์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับโครงการ

2.3. ช่องทางการประชาสัมพันธ์ผ่าน Online Media

ช่องทางประชาสัมพันธ์การรับสมัครและกิจกรรมทั้งหมดของโครงการ ทั้งช่องทางออนไลน์ที่เป็นสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) และช่องทางออฟไลน์ผ่านเครือข่ายความร่วมมือของพันธมิตรทุกภาคส่วน ซึ่งเป็นช่องทางหลักในการสื่อสารและสร้างความตระหนักรู้ ได้แก่ Facebook, LINE OA, TikTok และเครือข่ายมหาวิทยาลัย โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

2.3.1.ช่องทาง Facebook

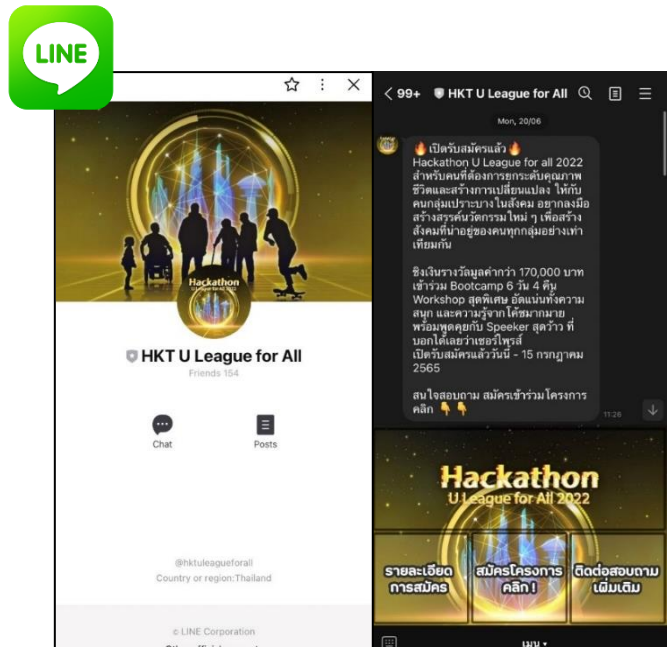
- depa Thailand
- IDE Thailand
- Hackathon Thailand



รูปที่ 8 ช่องทางประชาสัมพันธ์ผ่าน Facebook

2.3.2.ช่องทาง Line OA

- @depaThailand
- @hktuleagueforall

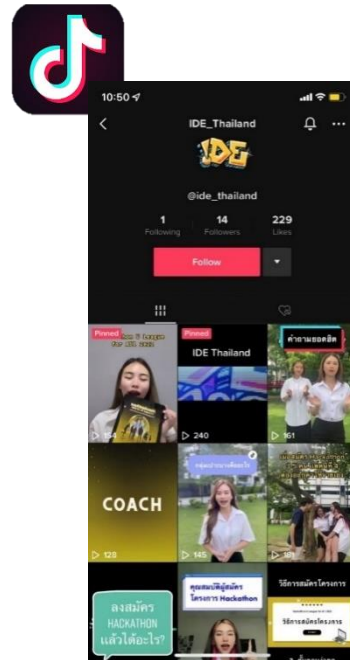


รูปที่ 9 ช่องทางประชาสัมพันธ์ผ่าน Line OA

โครงการ แยกกาธอน ยูลีก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

2.3.3.ช่องทาง TikTok

- @depathailand
- @ide_thailand



รูปที่ 10 ช่องทางประชาสัมพันธ์ผ่าน TikTok

2.4. การประชาสัมพันธ์ผ่านเครือข่ายคราจารย์จากมหาวิทยาลัยต่าง ๆ

- มหาวิทยาลัยมหิดล
 - วิทยาลัยดุริยางคศิลป์
 - คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
 - คณะวิทยาศาสตร์
- มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
 - คณะวิศวกรรมศาสตร์
 - ภาควิชาดนตรี คณะมนุษยศาสตร์
- จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 - สถาบันนวัตกรรมบูรณาการ
 - คณะนิเทศศาสตร์
 - ศูนย์บริการวิชาการ
- มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

โครงการ แสกกาธอน ยูทีก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

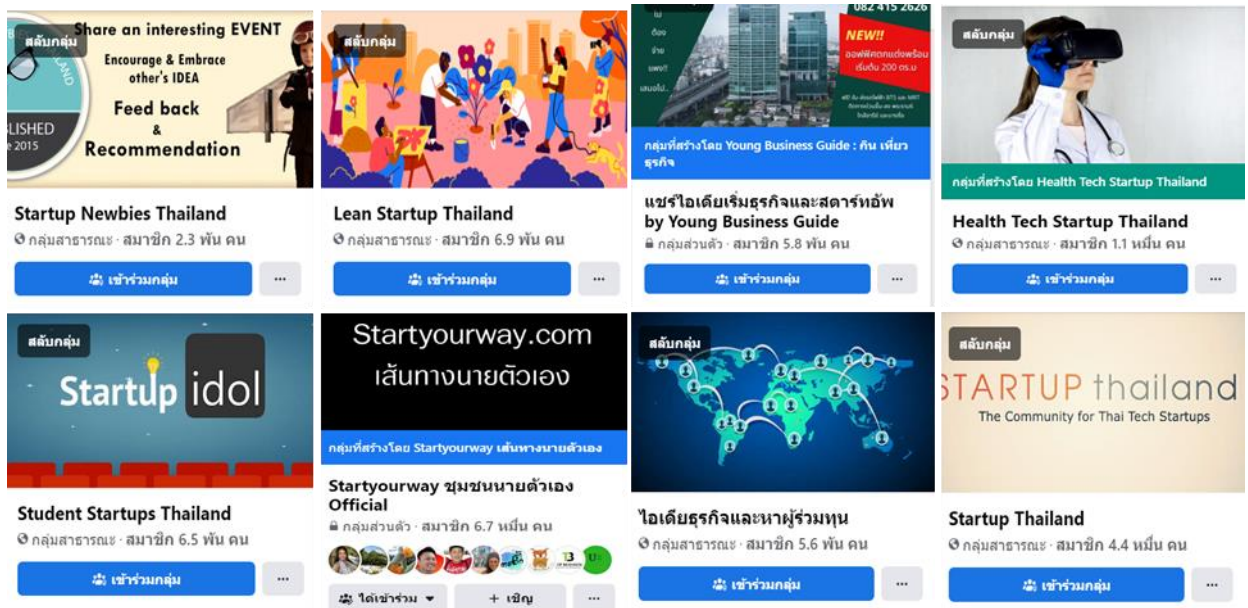
- มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา
 - วิทยาลัยเทคโนโลยีและสหวิทยาการ
- มหาวิทยาลัยนเรศวร
 - คณะเภสัชศาสตร์
- มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา
 - วิชาศึกษาทั่วไป
- มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
 - คณะครุศาสตร์
- มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
 - คณะวิทยาการสื่อสาร
 - คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
- มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช
 - สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
 - คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- มหาวิทยาลัยขอนแก่น วิทยาเขตหนองคาย
 - คณะสหวิทยาการ
 - คณะวิศวกรรมศาสตร์
- มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
 - วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี
- มหาวิทยาลัยแม่โจ้
 - ฝ่ายขับเคลื่อนยุทธศาสตร์และโครงการพิเศษ
- มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
 - สาขาพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพและเครื่องสำอางคณะเทคโนโลยีการเกษตรและอาหาร

2.5. รูปแบบการประชาสัมพันธ์

2.5.1. Own Media

การประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางสาธารณะทั่วไป เช่น Facebook Group

- กลุ่ม healthstartupthailand
<https://www.facebook.com/groups/healthstartupthailand/permalink/5282564998448930/?fs=e&s=cl>
- กลุ่ม แชร้อิเดียเริ่มธุรกิจและสตาร์ทอัพ by Young Business Guide
<https://www.facebook.com/groups/240292870556823/permalink/723057775613661/>
- กลุ่ม STARTUP THAILAND LEAGUE
<https://www.facebook.com/groups/416626786181566/permalink/811706383340269/>
- กลุ่ม STARTUP THAILAND
<https://www.facebook.com/groups/startupthailand/permalink/4998729813570160/?fs=e&s=cl>
- กลุ่ม Student Startups Thailand
<https://www.facebook.com/groups/508408375985910/permalink/2272177419608988/>



รูปที่ 11 ช่องทางการประชาสัมพันธ์ด้วย Facebook กลุ่มสาธารณะ

2.5.2.Earned Media

การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อออนไลน์ช่องทางต่าง ๆ โดยได้มีการส่งเนื้อหาข่าว (Press Release) สำหรับการประชาสัมพันธ์โครงการโดยมีเนื้อหาคือ

“สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (depa) ร่วมกับ ศูนย์การสร้างผู้ประกอบการที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย (IDE Center) โดยการสนับสนุนของกองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ (กทปส.) ชวนชาว Gen Z วัย 18-25 ปี สร้างมิติใหม่ของการยกระดับคุณภาพชีวิตให้กับคนกลุ่มเปราะบางด้วยนวัตกรรมดิจิทัลในโครงการ “Hackathon U League for All 2022” ร่วมสร้างสรรค์สังคมน่าอยู่ เปิดประตูสู่โลกดิจิทัลเพื่อกลุ่มเปราะบางอย่างเท่าเทียม ชิงเงินรางวัลรวมกว่า 170,000 บาท เปิดรับสมัครแล้วตั้งแต่วันที่ – 15 ก.ค. 65

การค้นหาไอเดีย จากชาว Gen Z วัย 18-25 ปี ที่กำลังศึกษาระดับปริญญาตรีหรือเทียบเท่า ในโครงการ Hackathon U League for All 2022 นี้ ผู้เข้าร่วมจะได้รับการบ่มเพาะแนวคิดการสร้างนวัตกรรมที่ตอบโจทย์ในการแก้ปัญหาให้ประชาชนกลุ่มเปราะบาง โดยมีทีมโค้ชที่เชี่ยวชาญในการผลักดันให้ลงมือทำ และยังได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับทีมอื่นๆ จากหลากหลายสถาบันตลอดเวลา เป็นความท้าทายของการผสมการทำงานร่วมกันของคนทุก Gen เป้าหมายเพื่อใช้นวัตกรรมยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มคนเปราะบาง อันได้แก่ ผู้สูงอายุ คนพิการ และคนด้อยโอกาสผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยหวังให้ Prototype ของผลงานที่ผ่านเข้ารอบสามารถจุดประกายต่อยอดสู่การสร้างงาน สร้างอาชีพ ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการใช้บริการจากภาครัฐ ไม่ว่าจะเป็น ระบบสวัสดิการแห่งรัฐ การเยียวยาจากรัฐ ไปจนถึงบริการขั้นพื้นฐานต่างๆ เป็นต้น ซึ่งการเพิ่มโอกาสเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเท่าเทียมให้แก่กลุ่มเปราะบางนี้ จะเป็นช่องทางอำนวยความสะดวกต่อการใช้ชีวิตในสังคม หรือการสร้างงาน สร้างอาชีพ เพิ่มโอกาสในการสร้างรายได้ให้กับคนสูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาสทั่วประเทศ



เปิดรับสมัครแล้ว! Hackathon U League for All 2022 ชวน Gen Z สร้างกลุ่มเปราะบางเข้มแข็ง เพื่อสังคมน่าอยู่สู่ความเท่าเทียม

โครงการ แสกกathon ยูลีก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

โครงการ Hackathon U League for All 2022 รับสมัครในรูปแบบทีม 3-5 คน โดยสามารถนำเสนอไอเดียที่น่าสนใจผ่าน TikTok ได้ตั้งแต่วันที่ 16-18 ก.ค. นี้ ประกาศผล 20 ทีมผ่านการคัดเลือกรอบแรกในวันที่ 20 ก.ค.65 พร้อมเก็บตัวและทำกิจกรรมกับโครงการในรูปแบบ Online และ Onsite ตลอดช่วงเดือนสิงหาคม 2565 สมัครร่วมโครงการฯ หรือ ศึกษารายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ Line : @hktuleagueforall สอบถามข้อมูลโทร 098-153-6345”



ซึ่งเนื้อหาข้างต้นได้ถูกนำไปเผยแพร่ผ่านช่องทางสื่อสารออนไลน์ที่ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย โดยมีรายชื่อช่องทางสำนักข่าวออนไลน์ ช่องทางเผยแพร่ที่มีผู้ติดตามจำนวนมากถึง 21 แห่ง และประมาณการมูลค่าของการสื่อสารได้โดยมีรายละเอียดการอ้างอิง (Link) และวันที่เผยแพร่รายละเอียดดังตารางที่ 4 โดยมีการประมาณมูลค่าสื่อรวมทุกช่องทางมากกว่า 4,320,000 บาท

ตาราง 4 แสดงรายชื่อสื่อประชาสัมพันธ์และรายละเอียดในการประชาสัมพันธ์ข่าวรับสมัคร (Press Release)

PUBLICATION	MONTH	Link	COVERAGE MEDIA VALUE (B)
 TRUTH FOR THAI www.mthai.com	29/6/2022	https://mthai.com/prnews/284757.html	360k
 EDUZONES www.eduzones.com	29/6/2022	https://bit.ly/3OxEdNL	210k
DigitalMore	29/6/2022	https://digitalmore.co/hackathon-u-league-for-all-2022/	210k
 Voice of Broadband Citizen www.adslthailand.com	29/6/2022	https://www.adslthailand.com/post/11120	210k
www.techmoveon.com	29/6/2022	depa ชวน Gen Z ร่วม Hackathon U League for All 2022 - Techmoveon	210k
	29/6/2022	(1) บลูชิพ - Posts Facebook	150k
 ดิจิทัลมอร์ อัปเดตข่าวสาร ยุคดิจิทัล	29/6/2022	(1) Digital More - ดิจิตอลมอร์ อัปเดตข่าวสาร ยุคดิจิทัล - Posts Facebook	150k
 ENN ศูนย์ข่าวการศึกษาไทย	29/6/2022	(1) Facebook ENN ศูนย์ข่าวการศึกษาไทย	150k

โครงการ แสกกาธอน ยูทีค บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

PUBLICATION	MONTH	Link	COVERAGE MEDIA VALUE (B)
 Taste so talk	29/6/2022	(1) taste so talk - Posts Facebook	150k
www.twitter.com/krapalm	29/6/2022	https://twitter.com/krapalm/status/1542144245460525057	150k
 แนวหน้า	30/6/2022	ประชาสัมพันธ์ - เปิดรับสมัครแล้ว! Hackathon U League for All 2022 (naewna.com)	360k
Home (mbamagazine.net)	30/6/2022	เปิดรับสมัครแล้ว! Hackathon U League for All 2022 ชวน Gen Z สร้างกลุ่มเปราะบางเข้มแข็ง เพื่อสังคมน่าอยู่สู่ความเท่าเทียม (mbamagazine.net)	210k
	30/6/2022	เปิดรับสมัครแล้ว! Hackathon U League for All 2022ชวน Gen Z สร้างกลุ่มเปราะบางเข้มแข็ง เพื่อสังคมน่าอยู่สู่ความเท่าเทียม - Green Life Plus mag	210k
www.theenterprise.cc	30/6/2022	เปิดรับสมัครแล้ว! Hackathon U League for All 2022 ชวน Gen Z สร้างกลุ่มเปราะบางเข้มแข็ง เพื่อสังคมน่าอยู่สู่ความเท่าเทียม - Whizz Content (theenterprise.cc)	210k
	30/6/2022	depa ชวน Gen Z สร้างกลุ่มเปราะบางเข้มแข็ง ด้วยนวัตกรรมดิจิทัล (thestorythailand.com)	210k
	30/6/2022	🗨️ 1 - Hackathon U League for All 2022 Zipevent - Inspiration Everywhere (zipeventapp.com)	210k
	30/6/2022	(1) Green Life Plus - Posts Facebook	150k
(1) Whizz - grow your mindset with creative content Facebook	1/7/2022	https://www.facebook.com/whizz.content/photos/a.123169576337033/426571909330130	150k

PUBLICATION	MONTH	Link	COVERAGE MEDIA VALUE (B)
 TNN Online	2/7/2022	เปิดรับสมัครแล้ว! Hackathon U League for All 2022 (tnnthailand.com)	360k
(1) Onedeedee Facebook	2/7/2022	(1) Onedeedee - Posts Facebook	150k
CIO World Business 	2/7/2022	(1) CIO World Business - Posts Facebook	150k

3. กำหนดการจัดกิจกรรม

กำหนดการจัดกิจกรรมโครงการแสกกาทอน ยูลีก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งได้มีการกำหนดภารกิจหลักและกำหนดภารกิจย่อยที่อาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสมกับสถานการณ์และเหตุการณ์ปัจจุบัน โดยอยู่ภายใต้ขอบเขตและข้อกำหนดของสัญญาโครงการแสกกาทอน ยูลีก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตคนกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล โดยมีรายละเอียดแต่ละกิจกรรม ดังต่อไปนี้

3.1. กำหนดการภาพรวมของกิจกรรม

โครงการ Hackathon U League for All 2022 มีรูปแบบการดำเนินโครงการ โดยแบ่งเป็น 8 กิจกรรม เพื่อให้ผู้ที่เข้าร่วมโครงการ มีความเข้าใจถึงประเด็นปัญหาของกลุ่มเปราะบางอย่างแท้จริง มาพัฒนาเป็นความรู้และเสริมด้วยทักษะการคิดค้นนวัตกรรมดิจิทัลเพื่อแก้ปัญหาให้กับคนกลุ่มเปราะบาง ภายในระยะเวลาที่จำกัดด้วยรูปแบบการแสกกาทอนที่เข้มข้น ซึ่งประกอบไปด้วย 8 กิจกรรมหลัก ดังตารางที่ 5 ดังนี้

ตาราง 5 กำหนดการภาพรวมของโครงการ

ชื่อกิจกรรมหลัก	วันที่	สถานที่/รูปแบบการจัด
1. Online Orientation	23 กรกฎาคม 2565	Online via Zoom
2. Bootcamp ครั้งที่ 1	5 - 7 สิงหาคม 2565	รร.เฟลิกซ์ ริเวอร์แคว จ.กาญจนบุรี
3. Coaching Session ครั้งที่ 1	10 - 11 สิงหาคม 2565	Online via Zoom
4. Bootcamp ครั้งที่ 2	13 - 14 สิงหาคม 2565	ม.หอการค้าไทย, กรุงเทพฯ
5. Coaching Session ครั้งที่ 2	17 - 18 สิงหาคม 2565	Online via Zoom
6. Online Semi-Final Round	20 สิงหาคม 2565	Online via Zoom

7. Coaching Session ครั้งที่ 3	25,27 สิงหาคม 2565	Online via Zoom/กรุงเทพฯ
8. Demo Day	28 สิงหาคม 2565	KX Tonwer, กรุงเทพฯ

3.2. กำหนดการกิจกรรม Online Orientation

กิจกรรม Online Orientation ใช้ระยะเวลา 1 วัน ในการดำเนินกิจกรรมปฐมนิเทศน์ออนไลน์ สำหรับทีมที่สนใจสมัครเข้าสู่โครงการ ไม่น้อยกว่า 20 ทีม ผ่านช่องทางออนไลน์ โดยแอปพลิเคชัน Zoom ในวันเสาร์ที่ 23 กรกฎาคม 2565 วัตถุประสงค์เพื่อการพบปะพูดคุย และชี้แจงแก่ทีมที่มีความสนใจก่อนเข้าร่วมโครงการ

โดยกิจกรรมนี้ออกแบบมาเพื่อจุดประกายความคิดสร้างสรรค์ สร้างแรงบันดาลใจ และให้ความรู้เกี่ยวกับการสื่อสารองค์ความรู้ที่นำเสนอด้วยแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียซึ่งเป็นที่นิยมในยุคดิจิทัล อย่าง TikTok โดยมีการเชิญวิทยากรที่เชี่ยวชาญในการทำงานร่วมกับกลุ่มเปราะบาง และวิทยากรที่เชี่ยวชาญด้านการเป็น TikTok Creator มาให้ความรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ให้กับทีมนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมนี้

ตาราง 6 กิจกรรม Online Orientation วันที่ 23 กรกฎาคม 2565 ในรูปแบบออนไลน์ ผ่าน Zoom

เวลา	ระยะเวลา	กิจกรรม
9:30 – 9:40	10 นาที	Standby เปิดห้องรับรองในแอปพลิเคชัน Zoom
9:40 – 9:50	10 นาที	พิธีกรแนะนำกิจกรรม และต้อนรับทีมเข้าสู่กิจกรรม Orientation
9:50 - 10:10	20 นาที	ทีมงานดำเนินการส่ง Google Form สำหรับการเช็คชื่อทีมที่เข้าร่วมกิจกรรมในช่วงเช้า
		เริ่มกิจกรรม workshop เพื่อละลายพฤติกรรมทีม
		ทีมงานส่ง Google Form สำหรับให้ทีมที่เข้าร่วมกิจกรรมได้ส่งคำถามเพื่อถามวิทยากร (ช่วงเช้า)
10:10 - 10:20	10 นาที	ดร.เอ็ดเวิร์ด รูเบซ ผู้อำนวยการหลักสูตร IDE แนะนำหลักสูตรที่จะใช้สอนในโครงการแนะนำทีมโค้ชและแนะนำประสบการณ์ที่เกี่ยวกับ Social Enterprise
10:20 - 11:15	55 นาที	คุณฉัตรชัย อภิบาลพูนผล เป็นวิทยากรบรรยายประสบการณ์จากวิทยากรที่ทำโปรเจกต์เพื่อกลุ่มคนเปราะบางด้านดิจิทัล เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ
		ช่วงถาม - ตอบ จากวิทยากร ใช้ระยะเวลา 10 นาที

เวลา	ระยะเวลา	กิจกรรม
11:20 - 11:50	30 นาที	ดร.กษิติธร ภูภราตัย รองผู้อำนวยการใหญ่ กลุ่มงานยุทธศาสตร์และความมั่นคง สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล กล่าวถึงที่มาและวัตถุประสงค์ของโครงการ
11:50 - 13:00	70 นาที	พักรับประทานอาหารกลางวัน
13:00 - 13:20	20 นาที	ทีมงานส่ง Google Form สำหรับให้ทีมที่เข้าร่วมกิจกรรมได้ส่งคำถามเพื่อถามวิทยากร (ช่วงเช้า)
		เริ่มกิจกรรม workshop เพื่อละลายพฤติกรรมทีม
13:20 - 14:15	45 นาที	คุณเตีร์ก อมรศักดิ์ เดชห้วยไผ่ เป็นวิทยากรแชร์ประสบการณ์ เกร็ดความรู้ และเทคนิคจากวิทยากร เพื่อเสริมทักษะ การสร้างเนื้อหา และวิดีโอสำหรับลงแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียอย่าง TikTok
		ช่วงถาม - ตอบ จากวิทยากร ใช้ระยะเวลา 10 นาที
14:15 - 14:30	15 นาที	อธิบายโจทย์สำหรับการคัดเลือกรอบที่ 1 เข้าสู่ Bootcamp ครั้งที่ 1
14:30 - 14:45	15 นาที	ผศ. ดร.ศักดิพล เจือศรีกุล ผู้อำนวยการศูนย์ IDE พุดคุยแนะนำถึงกระบวนการต่าง ๆ ในโครงการ
14:45 - 15:00	15 นาที	ช่วงถาม - ตอบ เกี่ยวกับโครงการ และปิดกิจกรรม

3.3. กำหนดการกิจกรรม Hackathon Boot Camp 1

กิจกรรม Bootcamp ครั้งที่ 1 จัดขึ้น ณ จังหวัดกาญจนบุรี ระหว่างวันที่ 5 - 7 สิงหาคม 2565 (ระยะเวลา 3 วัน 2 คืน) เพื่อให้ทีมนักศึกษาที่ผ่านคัดเลือกเข้าร่วมโครงการได้เปลี่ยนสถานที่การเรียนรู้ ไปในพื้นที่ที่ไม่คุ้นเคย ได้ลองสัมผัสและเห็นผู้คน ชุมชน สิ่งแวดล้อมใหม่ ๆ กล้าที่จะอยู่ในสิ่งที่แตกต่างจากชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการสร้างความคิดสร้างสรรค์และไอเดียใหม่ ๆ ซึ่งจะสอดคล้องกันหัวข้อในการทำกิจกรรมครั้งแรก ที่เน้นการค้นหา สังเกต สัมภาษณ์ และการคิดต่าง

สำหรับกิจกรรมดังกล่าวจะมีทีมโค้ชผู้เชี่ยวชาญดูแลอย่างใกล้ชิด รวมทั้งเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในการทำงานร่วมกับชุมชนกลุ่มเปราะบางในหลากหลายมิติ มาแลกเปลี่ยนและแบ่งปันประสบการณ์ให้กับทีมนักศึกษาที่เข้าร่วมมากยิ่งขึ้น โดยจะเน้นให้นักศึกษารู้จักและลงมือสำรวจ สังเกต ลงพื้นที่ สัมภาษณ์คน หาปัญหาที่น่าสนใจ และสร้างเป็นบุคลิกลักษณะของตัวแทนกลุ่มเป้าหมาย (Persona) ให้ได้ โดยหัวข้อที่ใช้ในกิจกรรม ได้แก่

โครงการ แสกกาธอน ยูติก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

- Customer Discovery workshop: exploring people and problems
- Customer Validation workshop: build personas and test hypotheses
- กิจกรรมสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนในค่าย (ละลายพฤติกรรม)

ตาราง 7 ภาพรวมขอบเขตของกิจกรรม Bootcamp ครั้งที่ 1

ระยะเวลา	วันที่ 1	วันที่ 2	วันที่ 3
9:00 - 10:00	-	Team Presentation	Project Scoping
10:00 - 12:00	Hackathon Launch: Innovation Overview, Persona	Experience the journey	Making Sense of Customers' needs: Concept Development
13:00 - 15:00	Qualitative Interviewing: Getting People to Talk	Ideation: Opportunity Design	Homework
15:00 - 17:00	Exploration Process		



รูปที่ 13 ประมวลภาพกิจกรรม Hackathon Bootcamp 1

หลังจากจบกิจกรรม Bootcamp ครั้งที่ 1 จะมีงานต่อเนื่องให้แต่ละทีมกลับไปทำเพิ่มเติม และมีการให้คำปรึกษาโดยโค้ชผู้เชี่ยวชาญในรูปแบบ Coaching Session เพื่อจะช่วยผลักดันให้ทีมทำงาน หาข้อมูล ลงพื้นที่อย่างต่อเนื่อง ตลอดสัปดาห์ ก่อนการจัดกิจกรรม Bootcamp ครั้งที่ 2

3.3.1.กิจกรรม Bootcamp ครั้งที่ 1 วันที่ 1

กิจกรรมในวันที่ 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ทีมนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ Hackathon U League for All 2022 ได้เปิดมุมมองใหม่ ๆ จากเพื่อนต่างสถาบัน ต่างคณะ รวมถึงได้สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างทีม จึงได้มีการจัดกลุ่มใหม่ผ่านการสุ่มให้สมาชิกในแต่ละทีมได้กระจายตัวไปอยู่ในกลุ่มที่มีสมาชิกจากทีมอื่น ๆ โดยกิจกรรมในช่วงแรกจะเน้นปลูกฝัง Mindset แบบ Innovation Driven-Entrepreneurship โดยเริ่มจากปรับความเข้าใจในการเริ่มต้นสร้างนวัตกรรมโดยยึดหลัก Human-Centered Design (HCD) ซึ่งเป็นแนวคิดในการออกแบบที่ยึดจากผู้ใช้งานเป็นศูนย์กลาง เน้นการแก้ไขปัญหาความต้องการของมนุษย์ และสร้างความเข้าใจในการสร้างนวัตกรรมที่เริ่มจาก Step 0 โดยมี Mindset : See Different - Think Big - Act Small ด้วยการลงมือทำ เรียนรู้ และทำซ้ำ (Explore – Experiment – Execute and Iteration)

หลังจากนั้น ได้สอนการใช้เครื่องมือสำหรับการสำรวจข้อมูล เช่น การสังเกตและสัมภาษณ์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ตลอดจนมีกิจกรรมจำลองสถานการณ์บทบาทสมมติให้ผู้เข้าร่วมได้ฝึกตั้งคำถาม ฝึกแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าต่าง ๆ ที่มีโอกาสจะเกิดขึ้นจากการสัมภาษณ์จริง รวมถึงมีการโค้ชเสริมเทคนิคต่าง ๆ ให้ผู้เข้าร่วมได้เรียนรู้และเตรียมความพร้อมเพิ่มเติมก่อนลงพื้นที่สัมภาษณ์ จนกระทั่งได้ดำเนินกิจกรรม “Explore: Muang Kan” โดยให้ทุกกลุ่มได้ลงพื้นที่สัมภาษณ์พ่อค้า แม่ค้า และผู้ประกอบการ เพื่อนำเสนอแนวทางการช่วยเหลือร้านค้าหรือกิจการเหล่านั้น ให้มีรายได้เพิ่มขึ้น หรือปรับตัวได้เข้ากับยุคดิจิทัล

ตาราง 8 กำหนดการกิจกรรม Bootcamp ครั้งที่ 1 วันที่ 1 (วันศุกร์ที่ 5 สิงหาคม 2565)

เวลา	กิจกรรม
5:30 - 6:00	นัดพบทีม ณ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
6:00 - 9:00	เดินทางจาก มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ไป จังหวัดกาญจนบุรี
9:00 - 10:00	ลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม
10:00 - 12:00	กิจกรรม Hackathon Launch: Innovation Overview, Persona
12:00 - 13:00	พักรับประทานอาหารกลางวัน
13:00 - 13:15	กิจกรรม ละลายพฤติกรรม #1
13:15 - 15:30	กิจกรรม Qualitative Interviewing: Getting People to Talk
15:30 - 18:00	กิจกรรม Exploration Process

ทั้งนี้ วัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมวันที่หนึ่ง ได้แก่ การพัฒนาทักษะให้ผู้เข้าร่วมเกิดความเข้าใจเครื่องมือที่ใช้ในการทำ persona และเข้าใจ Mindset ของผู้ประกอบการ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาชิ้นงานของทีมตนเองได้ต่อไป

3.3.2.กิจกรรม Bootcamp ครั้งที่ 1 วันที่ 2

กิจกรรมในวันที่ 2 เริ่มด้วยการนำเสนอสิ่งที่กลุ่มได้คิดเพื่อช่วยแก้ไขปัญหาให้กับร้านค้าจากที่ได้สัมภาษณ์ในวันแรก โดยเป็นการนำเสนอแบบ Speed Dating ที่จะให้ทุกกลุ่มได้เจอกับกลุ่มอื่นเพื่อนำเสนอและฝึกการให้ Feedback กับอีกกลุ่ม จากนั้นได้ลงทำกิจกรรม Experience the journey โดยยกตัวอย่างจากกรณีศึกษาบริเวณโดยรอบการจัดกิจกรรม ได้แก่ ร้านกาแฟในบริเวณโดยรอบสถาบันการศึกษาของสมาชิกในกลุ่ม เพื่อช่วยให้ทีมผู้เข้าร่วมเข้าใจ customer journey มากขึ้น และช่วงบ่ายเริ่มต้นด้วย Project Scope เพื่อชี้ให้เห็นถึงปัญหาและความสำคัญของปัญหาที่น่าสนใจ ทั้งยังมีการสอนการใช้เครื่องมือ Persona โดยให้ทีมอาศัยข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายที่ทีมสนใจนำมาวิเคราะห์เพื่อให้เห็นภาพของ Persona ก่อนนำไปสู่แนวทางการแก้ไขปัญหา โดยมีโค้ชผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำ แต่ละทีมในหลากหลายมิติมุมมอง รวมถึงมีกิจกรรม Networking และสนทนาการโดยการแสดงบทบาทสมมติที่เกี่ยวข้องกับการสรุปผลการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้ทำความรู้จักกันและนำไปสู่การสร้างเครือข่ายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างภูมิภาคต่าง ๆ ทั่วประเทศในระยะยาวได้ต่อไป

ตาราง 9 กำหนดการกิจกรรม Bootcamp ครั้งที่ 1 วันที่ 2 (วันเสาร์ที่ 6 สิงหาคม 2565)

เวลา	กิจกรรม
8:30 - 9:00	ลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม
9:00 - 10:00	กิจกรรม Team Presentation
10:00 - 12:00	กิจกรรม Describe a specific coffee shop journey.
12:00 - 13:00	พักรับประทานอาหารกลางวัน
13:00 - 13:15	กิจกรรม ละลายพฤติกรรม #2
13:15 - 15:15	กิจกรรม Deepdive: Immersion into Problem Area
16:00 - 18:00	กิจกรรม Ideation: Opportunity Design
18:00 - 20:00	กิจกรรม Networking และกิจกรรมสนทนาการ

3.3.3.กิจกรรม Bootcamp ครั้งที่ 1 วันที่ 3

กิจกรรมในวันที่ 3 ได้แก่ การพัฒนาทักษะให้ทีมผู้เข้าร่วมสามารถจัดทำ Persona ได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น มีการอภิปรายร่วมกันถึง Project Scope และมีการแนะนำถึงการสร้างประเด็นคำถาม เพื่อให้ได้ข้อมูลปัญหาคุณภาพชีวิตของกลุ่มเปราะบางที่ทีมสนใจเลือกเป็นกลุ่มเป้าหมาย รวมถึงมีการให้ทีมผู้เข้าร่วมจัดทำชิ้นงานการบ้าน คือการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย อย่างน้อยทีมละ 20 คน แล้วสรุปข้อมูลคำตอบ ก่อนเตรียมความพร้อมสู่กิจกรรม Coaching Session ในครั้งถัดไป

ตาราง 10 กำหนดการกิจกรรม Bootcamp ครั้งที่ 1 วันที่ 3 (วันอาทิตย์ที่ 7 สิงหาคม 2565)

เวลา	กิจกรรม
9:00 - 9:30	ลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม
9:30 - 12:00	กิจกรรม Making Sense of Customers' needs: Concept Development
12:00 - 13:00	พักรับประทานอาหารกลางวัน
13:00 - 14:00	กิจกรรม Project Scoping and Homework

3.4. กำหนดการกิจกรรม Coaching Session ครั้งที่ 1

กิจกรรม Coaching Session ครั้งที่ 1 จัดขึ้น ระหว่างวันที่ 10 - 11 สิงหาคม 2565 ในรูปแบบออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชัน Zoom โดยจัดเป็นกิจกรรมสัปดาห์การให้คำปรึกษาในรูปแบบ Coaching สำหรับแต่ละทีม ทีมละ 30 นาที โดยมีโค้ช 1 คนต่อ 1 ทีม ซึ่งแต่ละทีมต้องนำการบ้านที่ไปสัมภาษณ์กลุ่มเปราะบาง มาให้โค้ชประเมินคุณภาพการดำเนินงานและให้คำปรึกษาเพิ่มเติมอย่างต่อเนื่อง และนำไปสู่ Persona ที่มีความสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายมากขึ้น

ตาราง 11 กำหนดการกิจกรรม Coaching Session ครั้งที่ 1

Team	Date	Time	Coach
sole	พุธ	18:00 - 18:30	โค้ชเจษฎา หมู่อัญญาลักษณ์
We dog dogs	พุธ	18:30 - 19:00	โค้ชเจษฎา หมู่อัญญาลักษณ์
นัมเบอวัน	พุธ	19:00 - 19:30	โค้ชเจษฎา หมู่อัญญาลักษณ์
M-KU-TECH	พุธ	18:00 - 18:30	โค้ชพงษ์ศักดิ์ ลิ้มปรีทธิพัฒน์
Aquila	พุธ	18:30 - 19:00	โค้ชพงษ์ศักดิ์ ลิ้มปรีทธิพัฒน์

Team	Date	Time	Coach
BLAST	พุธ	19:00 - 19:30	โค้ชพงษ์ศักดิ์ ลิ้มปพรพิพัฒน์
MeowBurn	พุธ	18:00 - 18:30	โค้ชนิชานันท์ มั่งคั่ง
Multiverse	พุธ	18:30 - 19:00	โค้ชนิชานันท์ มั่งคั่ง
Salmon+	พุธ	19:00 - 19:30	โค้ชนิชานันท์ มั่งคั่ง
Minerva	พุธ	18:00 - 18:30	โค้ชเอ็ดเวิร์ด รูเบียช
No roots	พุธ	18:30 - 19:00	โค้ชเอ็ดเวิร์ด รูเบียช
pure for life	พฤหัสบดี	18:00 - 18:30	โค้ชเจษฎา หมุ่สัญญาลักษณ์
Red Zone	พฤหัสบดี	18:30 - 19:00	โค้ชเจษฎา หมุ่สัญญาลักษณ์
หาข้ออ้างอาจารย์เที่ยว	พฤหัสบดี	19:00 - 19:30	โค้ชเจษฎา หมุ่สัญญาลักษณ์
The Time Help	พฤหัสบดี	18:00 - 18:30	โค้ชณัฐพล ราธิ
VRN	พฤหัสบดี	18:30 - 19:00	โค้ชณัฐพล ราธิ
We inner strength	พฤหัสบดี	18:00 - 18:30	โค้ชธนภูมิ สุกัญจนสิริ
ชายเรียง	พฤหัสบดี	18:30 - 19:00	โค้ชธนภูมิ สุกัญจนสิริ
Dev Juniors	พฤหัสบดี	18:00 - 18:30	โค้ชนิชานันท์ มั่งคั่ง
Health me	พฤหัสบดี	18:30 - 19:00	โค้ชนิชานันท์ มั่งคั่ง
Abang Sayang	พฤหัสบดี	18:00 - 18:30	โค้ชพงษ์ศักดิ์ ลิ้มปพรพิพัฒน์
All caring	พฤหัสบดี	18:30 - 19:00	โค้ชพงษ์ศักดิ์ ลิ้มปพรพิพัฒน์
พะไล	พฤหัสบดี	19:00 - 19:30	โค้ชพงษ์ศักดิ์ ลิ้มปพรพิพัฒน์

3.5. กำหนดการกิจกรรม Hackathon Boot Camp 2

กิจกรรม Bootcamp ครั้งที่ 2 จัดขึ้นระหว่างวันที่ 13 - 14 สิงหาคม พ.ศ.2565 โดยใช้ระยะเวลา 2 วัน เพื่อให้ทีมได้นำชิ้นงานที่ผ่านการพัฒนาจากกิจกรรม Coaching Session ครั้งที่ 1 มาใช้ในการจัด Bootcamp ครั้งที่ 2 นี้ โดยเน้นการตั้งโจทย์ประเด็นปัญหา เพื่อนำไปสู่หนทางการแก้ไขปัญหาที่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย จากนั้น ได้พัฒนาทักษะเชิงปฏิบัติการให้ทีมสามารถสร้างสรรค์ตัวต้นแบบ (prototype) ที่จะใช้ในการทดสอบความต้องการจริง ในรูปแบบการวนซ้ำของ

กระบวนการเพื่อให้ได้ prototype ที่เหมาะสมสำหรับช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของกลุ่มเปราะบางต่อไป หัวข้อที่ใช้ทำกิจกรรม ได้แก่

- Solutioning workshop: test concepts that solve customer problems
- Rapid prototyping
- Build the business case
- Perfect Pitch

ภายหลังจบกิจกรรม Bootcamp ครั้งที่ 2 แต่ละทีมจะสามารถพัฒนา prototype และลงพื้นที่ทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้ได้ prototype สุดท้าย ก่อนการนำเสนอในรอบก่อนชิงชนะเลิศ (Semi-Final) เพื่อคัดเลือกให้เหลือ 12 ทีมสุดท้าย ทั้งนี้ ในระหว่างทางจะมีทีมโค้ชผู้เชี่ยวชาญเป็นที่เล็งสนับสนุน ผลักดัน และให้คำแนะนำแบบใกล้ชิด ภายใต้ระยะเวลาและทรัพยากรอันจำกัด ในทำนองเดียวกับการสร้างผู้ประกอบการยุคดิจิทัลที่จะสามารถหาโอกาสจากความเข้าใจบุคลิกลักษณะของกลุ่มเป้าหมายและปัญหาของกลุ่มเป้าหมายนั้น

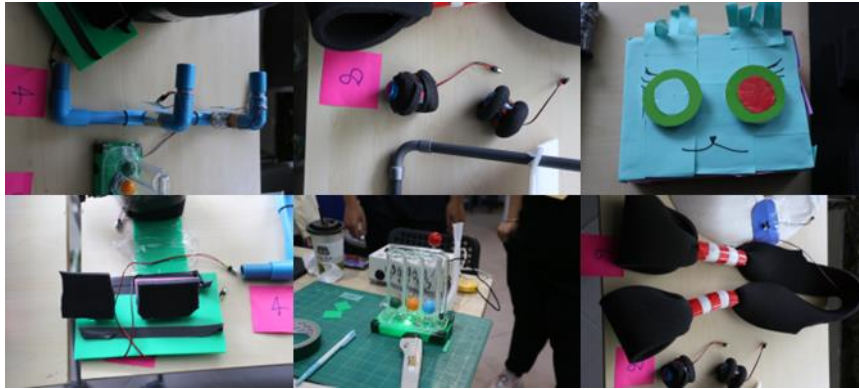


รูปที่ 14 ประมวลภาพกิจกรรม Hackathon Boot Camp 2

3.5.1. กิจกรรม Bootcamp ครั้งที่ 2 วันที่ 1

กิจกรรมของวันที่ 1 เริ่มต้นด้วยกิจกรรม Rapid prototyping จากคุณฉัตรชัย อภิบาลพูนผล ผู้ก่อตั้งบริษัท กล่องดินสอ จำกัด ที่ได้มาให้ความรู้ทีมเกี่ยวกับการทำ Prototype และการสื่อสารทำความเข้าใจความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย โดยมีการให้ทดลองเล่นเกมส์จากอุปกรณ์ในโปรเจกต์ PlaKod ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มที่อาศัยเทคโนโลยี IoT เพื่อช่วยแก้ไขปัญหาด้านสุขภาพของผู้ป่วยโรค

กล้ามเนื้ออ่อนแรงในเด็ก จากนั้นทุกทีมจะต้องสร้างสรรค์ Prototype จากการใช้งานแพลตฟอร์มดังกล่าว เพื่อแก้ไขปัญหาในการกายภาพบำบัดเฉพาะจุด ตามโจทย์ที่ได้รับ และมีการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์นั้นเพื่อให้โค้ชได้ให้คำปรึกษา



รูปที่ 15 ตัวอย่างผลงานกิจกรรม Rapid Prototype

ส่วนกิจกรรมต่อมา เป็นการพัฒนาทักษะการจัดทำ Opportunity Canvas จากกรณีศึกษาร้านสะดวกซื้อ เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างโอกาสในการประกอบธุรกิจ และนำไปสู่การประยุกต์กับชิ้นงานของทีมตัวเอง ก่อนนำเสนอและรับฟังข้อเสนอแนะจากโค้ชต่อไป ทั้งนี้ ทีมได้มีโอกาสที่จะพัฒนา Opportunity Canvas and Solution and Hypothesis ก่อนที่จะเริ่มโค้ชในรอบต่อไป

ตาราง 12 กำหนดการกิจกรรม Bootcamp ครั้งที่ 2 วันที่ 1 (วันเสาร์ที่ 13 สิงหาคม 2565)

เวลา	กิจกรรม
8:30 - 9:00	ลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม
9:00 - 12:00	กิจกรรม Rapid prototyping
12:00 - 13:00	พักรับประทานของว่าง
13:00 - 14:00	กิจกรรม Opportunity Canvas : 7-11 example, Opportunity Canvas for own project
15:00 - 15:30	กิจกรรม #1 : Present Opportunity Canvas and Solution (2 min./Team presentation to Coach, then 3 mins. For Q&A) - after team updates hypothesis
15:30 - 17:00	กิจกรรม #2 : Team tells coach Hypothesis to test coach feedback... team goes and gets more data (1 min./Team unless big problem)
17:00 - 18:00	กิจกรรม #3: Team present, show what Hypothesis got new data and coach comments (5 mins./Team)

เวลา	กิจกรรม
18:00 - 19:00	พักรับประทานอาหารค่ำ
19:00 - 20:00	กิจกรรม #4 : Updated Opportunity Canvas and Hypothesis (3 mins./Team)

3.5.2. กิจกรรม Bootcamp ครั้งที่ 2 วันที่ 2

กิจกรรมวันที่ 2 ได้แก่ Journey Mapping ซึ่งเป็นการพัฒนาทักษะเชิงปฏิบัติการในการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลสำหรับการสร้าง prototype ของแต่ละทีม โดยมีการนำความรู้ความเข้าใจจากกิจกรรมต่าง ๆ ครอบคลุมถึง Persona, Opportunity Canvas, Journey Mapping และ Hypothesis เพื่อขอรับคำปรึกษากับโค้ชผู้เชี่ยวชาญอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ ยังมีการพัฒนาทักษะการนำเสนอ prototype ในรูปแบบ Pitching deck เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการแข่งขันในรอบ Semi-Final ซึ่งครอบคลุมถึงเทคนิคการเล่าเรื่อง (Storytelling) การโน้มน้าวใจผู้ฟัง การออกแบบสโลว์ตัวอักษร การทำสไลด์ อันเป็นประโยชน์และสอดคล้องกับทักษะการพัฒนาเป็นวิสาหกิจเริ่มต้นยุคดิจิทัลได้ต่อไป

ตาราง 13 กำหนดตารางกิจกรรม Bootcamp ครั้งที่ 2 วันที่ 2 (วันอาทิตย์ที่ 14 สิงหาคม 2565)

เวลา	กิจกรรม
8:30 - 9:00	ลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม
9:00 - 10:30	กิจกรรม Journey Mapping
10:30 - 11:20	กิจกรรม #5: Persona + Opportunity Canvas + Journey Mapping Coaching + Updated Hypothesis (15 mins./Team)
11:30 - 12:30	พักรับประทานอาหารกลางวัน
12.30 - 13:30	กิจกรรม Pitching deck
13.30 - 14:30	กิจกรรม Gather more Hypothesis info
14.30 - 15:00	กิจกรรม #6: Updated persona + Opportunity Canvas + Journey Mapping and Hypothesis (3 mins./Team)

3.6. กำหนดการกิจกรรม Coaching Session ครั้งที่ 2

กิจกรรม Coaching Session ครั้งที่ 2 จัดขึ้น ระหว่างวันที่ 17 - 18 สิงหาคม 2565 ผ่านแอปพลิเคชัน Zoom เป็นการ coaching ให้กับทีม ทีมละ 30 นาที โดยมีโค้ช 1 คนต่อทีม และมีการบ้านให้เตรียมการนำเสนอสำหรับรอบ Semi-Final โดยจะให้คำแนะนำในส่วนเนื้อหาของเนื้อหาประกอบ presentation ประเด็นปัญหาและกลุ่มเป้าหมายให้แก่ละทีม สำหรับการเข้าสู่รอบ Semi-Final ต่อไป

ตาราง 14 กำหนดการกิจกรรม Coaching Session ครั้งที่ 2

Team	Date	Time	Coach
Aquila	พุธ	18:30 - 19:00	โค้ชเจษฎา หมูส์ัญญาลักษณ์
Salmon+	พุธ	19:00 - 19:30	โค้ชเจษฎา หมูส์ัญญาลักษณ์
หาข้ออ้างอาจารย์เที่ยว	พุธ	19:30 - 20:00	โค้ชเจษฎา หมูส์ัญญาลักษณ์
Health me	พฤหัสบดี	18:30 - 19:00	โค้ชเจษฎา หมูส์ัญญาลักษณ์
พะไล้	พฤหัสบดี	19:00 - 19:30	โค้ชเจษฎา หมูส์ัญญาลักษณ์
M-KU-TECH	พุธ	18:30 - 19:00	โค้ชนิชานันท์ มั่งคั่ง
The Time Help	พุธ	19:00 - 19:30	โค้ชนิชานันท์ มั่งคั่ง
We inner strength	พฤหัสบดี	18:30 - 19:00	โค้ชนิชานันท์ มั่งคั่ง
Red Zone	พฤหัสบดี	19:00 - 19:30	โค้ชนิชานันท์ มั่งคั่ง
Abang Sayang	พฤหัสบดี	18:00 - 18:30	โค้ชพงษ์ศักดิ์ ลิ้มปรีทรัพย์พัฒน์
All caring	พฤหัสบดี	19:30 - 20:00	โค้ชพงษ์ศักดิ์ ลิ้มปรีทรัพย์พัฒน์
Dev Juniors	พฤหัสบดี	20:00 - 20:30	โค้ชพงษ์ศักดิ์ ลิ้มปรีทรัพย์พัฒน์
sole	พฤหัสบดี	18:30 - 19:00	โค้ชพงษ์ศักดิ์ ลิ้มปรีทรัพย์พัฒน์
ชายเรียง	พฤหัสบดี	19:00 - 19:30	โค้ชพงษ์ศักดิ์ ลิ้มปรีทรัพย์พัฒน์
BLAST	พฤหัสบดี	18:00 - 18:30	โค้ชณัฐพล ราธิ
Multiverse	พฤหัสบดี	18:30 - 19:00	โค้ชณัฐพล ราธิ
pure for life	พฤหัสบดี	19:00 - 19:30	โค้ชณัฐพล ราธิ
MeowBurn	พฤหัสบดี	19:30 - 20:00	โค้ชณัฐพล ราธิ
VRN	พฤหัสบดี	20:00 - 20:30	โค้ชณัฐพล ราธิ

Team	Date	Time	Coach
We dog dogs	พุธ	17:00 - 17:30	โค้ชศักดิ์พล เจือศรีกุล
นมบัววัน	พุธ	17:30 - 18:00	โค้ชศักดิ์พล เจือศรีกุล
Minerva	พุธ	17:00 - 17:30	โค้ชเอ็ดเวิร์ด รูเบช
No roots	พุธ	17:30 - 18:00	โค้ชเอ็ดเวิร์ด รูเบช

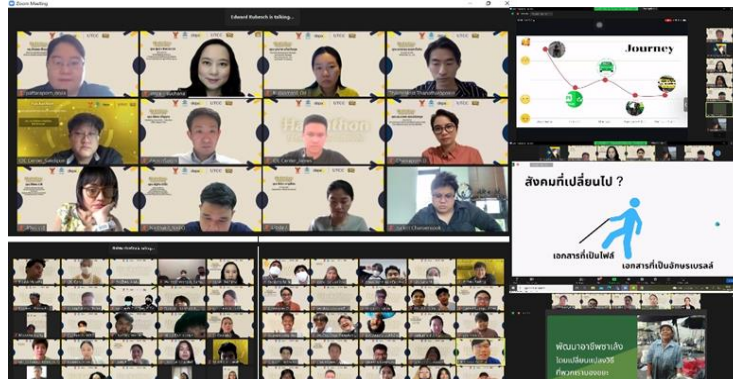
ทั้งนี้ เมื่อจบกิจกรรม Bootcamp ในแต่ละครั้งจะมีการจำกัดระยะเวลาให้ทีมค้นหา กลุ่มเป้าหมายที่เป็นกลุ่มเปราะบางภายใต้ความสนใจของแต่ละทีม เพื่อสอบถามและสัมภาษณ์ ก่อนอาศัยข้อมูลดังกล่าววิเคราะห์จัดทำ Persona และนัดขอรับคำปรึกษาจากโค้ชผู้เชี่ยวชาญใน Coaching Session จำนวน 2 รอบ รอบละ 3 วัน ซึ่งทางสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลได้ประสานขอความร่วมมือจากหน่วยงานพันธมิตรต่าง ๆ เพื่อเป็นผู้ให้ข้อมูลแก่ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน อาทิ

- มูลนิธิพระมหาไถ่เพื่อการพัฒนาคนพิการ
- นายกสภาคคนตาบอดมุสลิม
- ตัวแทนคนตาบอด จาก Club House Thailand
- เครือข่ายผู้เชี่ยวชาญด้านผู้พิการติดเตียง
- มูลนิธิออทิสติกไทย
- ผู้ประกอบการที่มีการจ้างงานและพัฒนาทักษะให้คนพิการกลุ่มออทิสติก
- นายกสภาคชาเล็งและร้านรับซื้อของเก่า
- โฆษกกรมสุขภาพจิต

เครือข่ายเหล่านี้มีส่วนสำคัญในการเชื่อมโยงระหว่างการจัดระบบความคิดของผู้เข้าร่วมแข่งขัน จนพัฒนาเป็น prototype อีกทั้งยังสามารถนำมาประยุกต์กับการส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนกลุ่มเปราะบางที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของแต่ละทีม อาทิ กลุ่มผู้พิการติดเตียง คนพิการทางร่างกาย คนพิการทางการได้ยิน คนพิการทางการมองเห็น ผู้ป่วยสูงอายุ คนพิการด้านออทิสติก เด็กด้อยโอกาสในพื้นที่ห่างไกล และผู้มีรายได้น้อยกลุ่มชาเล็ง เป็นต้น

3.7. กำหนดการกิจกรรม Semi-Final Pitch

กิจกรรม Online Semi-Final Round จัดขึ้น วันที่ 20 สิงหาคม 2565 ผ่านแอปพลิเคชัน Zoom โดยมีรูปแบบการนำเสนอผลงานแสกกาธอนและมีกิจกรรม Speed Dating ผ่านแอปพลิเคชัน Zoom ซึ่งจัดการแข่งขันเป็น 4 ห้อง ห้องละ 5 - 6 ทีม ผ่านกระบวนการสุ่ม โดยแต่ละห้องจะมีกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน เพื่อคัดเลือกให้เหลือ 12 ทีมสุดท้ายในการเข้ารอบ Final



รูปที่ 16 ประมวลภาพกิจกรรม Online Semi-Final Pitch

ตาราง 15 กำหนดการกิจกรรม Online Semi-Final Pitch

กำหนดการแข่งขัน	รายละเอียด
8:30 - 8:55	Brief Judges: Room 1 - 4
8:15 - 9:52	เริ่มการแข่งขัน: Room 4
9:00 - 10:18	เริ่มการแข่งขัน: Room 1 - 3
10:20 - 10:30	กรรมการตัดสินผลการแข่งขัน
10:45 - 12:15	Speed dating

3.8. กำหนดการกิจกรรม Coaching Session ครั้งที่ 3

กิจกรรม Coaching Session ครั้งที่ 3 จัดขึ้น ระหว่างวันที่ 25 และ 27 สิงหาคม 2565 สถานที่ กรุงเทพฯ และผ่านแอปพลิเคชัน Zoom เป็นการ coaching ตามความสมัครใจของแต่ละทีม ทีมละ 30 นาที โดยมีโค้ช 2 คนต่อ 1 ทีม ให้กับทีมที่ผ่านเข้าสู่รอบ Final จำนวน 12 ทีมสุดท้าย โดยให้ทีมได้พัฒนา prototype ที่นำเสนอเพิ่มเติมอย่างเข้มข้น ผ่านการค้นหาคำตอบร่วมกับโค้ชในบางประเด็นที่ยังไม่ชัดเจน หรือให้กลับบ้านไปสอบถามกลุ่มเป้าหมายในประเด็นต่าง ๆ เพิ่มเติม เพื่อเพิ่มความเหมาะสมของ prototype มากขึ้น

ตาราง 16 กำหนดการกิจกรรม Coaching Session ครั้งที่ 3

Team	Date	Time	Coach
Health me	พฤหัสบดี	18:00 - 18:30	โค้ชปวิวิทย์ เหลืองสุวิมล โค้ชณิชานันท์ มั่งคั่ง
Salmon+	พฤหัสบดี	18:30 - 19:00	โค้ชปวิวิทย์ เหลืองสุวิมล

Team	Date	Time	Coach
			โค้ชชานันท์ มั่งคั่ง
หาข้ออ้างอาจารย์เที่ยว	พฤหัสบดี	19:00 - 19:30	โค้ชปวีร์วิทย์ เหลืองสุวิมล โค้ชชานันท์ มั่งคั่ง
MeowBurn	พฤหัสบดี	19:30 - 20:00	โค้ชปวีร์วิทย์ เหลืองสุวิมล โค้ชชานันท์ มั่งคั่ง
pure for life	พฤหัสบดี	18:00 - 18:30	โค้ชเจษฎา หมุ่สัญญาลักษณ์ โค้ชณัฐกิจ บัวโต
All caring	พฤหัสบดี	18:30 - 19:00	โค้ชเจษฎา หมุ่สัญญาลักษณ์ โค้ชณัฐกิจ บัวโต
sole	พฤหัสบดี	19:00 - 19:30	โค้ชเจษฎา หมุ่สัญญาลักษณ์ โค้ชณัฐกิจ บัวโต
Multiverse	พฤหัสบดี	19:30 - 20:00	โค้ชเจษฎา หมุ่สัญญาลักษณ์ โค้ชณัฐกิจ บัวโต
Dev Juniors	เสาร์	13:00 - 13:30	โค้ชณัฐพล ราธิ

3.9. กำหนดการกิจกรรม Demo Day

กิจกรรม Demo Day จัดขึ้น ณ กรุงเทพฯ วันที่ 28 สิงหาคม 2565 สถานที่ ตึก KX - Knowledge Exchange for Innovation กรุงเทพฯ โดยกิจกรรมถูกแบ่งออกเป็น 2 ช่วง ได้แก่

- ช่วงที่ 1 Final Round : เป็นการแข่งขันแสวงการอนของ 12 ทีมสุดท้าย โดยการพูดนำเสนอ 7 นาทีและถามตอบจากกรรมการ 15 นาที โดยมีกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 4 ท่าน
- ช่วงที่ 2 Symposium : มี Speaker จำนวน 2 ท่าน ที่จะมาแลกเปลี่ยนประเด็นที่เกี่ยวข้องกับคนกลุ่มเปราะบางให้กับผู้เข้าแข่งขันทั้ง 12 ทีม และประชาชนทั่วไปที่เข้าร่วมกิจกรรมได้รับฟังภายในงาน

หลังจบทั้ง 2 กิจกรรมหลักแล้ว จะเข้าสู่ขั้นตอนของการประกาศผลรางวัล ซึ่งมีการถ่ายภาพร่วมกันของแต่ละทีมที่ผ่านเข้าสู่รอบ Final ก่อนจบกิจกรรม Demo Day อย่างเป็นทางการ

รูปที่ 17 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์กิจกรรม Demo Day

ตาราง 17 กำหนดการกิจกรรม Demo Day (วันอาทิตย์ที่ 28 สิงหาคม 2565)

กำหนดการแข่งขัน	รายละเอียด
8:00 - 8:30	ลงทะเบียน
8:30 - 9:58	กิจกรรมนำเสนอของผู้เข้าแข่งขัน ทีมที่ 1 - 4
10:08 - 11:58	กิจกรรมนำเสนอของผู้เข้าแข่งขัน ทีมที่ 5 - 9
12:00 - 12:50	พักรับประทานอาหารกลางวัน
13:00 - 14:06	กิจกรรมนำเสนอของผู้เข้าแข่งขัน ทีมที่ 10 - 12
14:06 - 14:16	พัก
14:16 - 14:30	กิจกรรมแสดงดนตรีสดของนักดนตรีตาบอด เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ถึงความเท่าเทียมของกลุ่มเปราะบาง
14:30 - 14:40	เปิดงาน Think Big Act Small Symposium
14:40 - 14:50	1st Speaker Inspiration Talk สร้างแรงบันดาลใจให้ตระหนักถึงการส่งเสริม

โครงการ แสกาธอน ยูลีก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

กำหนดการแข่งขัน	รายละเอียด
	การสร้างอาชีพ สร้างรายได้ ของกลุ่มเปราะบาง (ผู้ก้าวพลาด)
14:50 - 15:20	2nd Speaker Talk สร้างแรงบันดาลใจให้ตระหนักถึงคุณค่าความเป็นคนพิการ และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ที่เท่าเทียมกัน ที่สามารถช่วยขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัล
15:20 - 15:35	ประกาศผลรางวัล ถ่ายภาพร่วมกัน
15:35 - 16:00	กิจกรรมแสดงดนตรีสดของนักดนตรีตาบอด เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ถึงความเท่าเทียมของกลุ่มเปราะบาง
16:00 - 16:20	Networking Party



รูปที่ 18 ประมวลภาพกิจกรรม Demo Day

4. เกณฑ์การคัดเลือกและตัดสินโครงการ Hackathon U League Boot Camp

โครงการ Hackathon U League Boot Camp มีเกณฑ์การคัดเลือกผู้เข้าร่วมโครงการในแต่ละกิจกรรม โดยจะสามารถแบ่งรายละเอียดการจัดกิจกรรมดังนี้

ตาราง 18 แสดงรายละเอียดและขั้นตอนการดำเนินโครงการ

ชื่อกิจกรรม	รายละเอียด	วันที่ดำเนินการ
1. เปิดรับสมัครประเภททีม	กรอกแบบฟอร์มสมัครผ่าน Google Forms พร้อมทั้งจัดทำคลิปแนะนำทีมของตัวเองผ่าน TikTok (โดยมีสมาชิกทีมละ 3 – 5 คน)	29 มิ.ย. 65 – 15 ก.ค. 65
2. คัดเลือกผู้สมัคร (23 ทีม)	แต่ละทีมจะได้รับโจทย์ในวันปิดรับสมัคร (15 ก.ค. 65) เพื่อให้แต่ละทีมจัดทำคลิปสั้นนำเสนอไอเดียผ่าน TikTok โดยคัดเลือกให้เหลือ 20 ทีม และจะประกาศผล ณ วันที่ 20 ก.ค. 65	16 ก.ค. 65 – 18 ก.ค. 65
3. วันปฐมนิเทศ (Orientation) - Online	กิจกรรม Inspiration Talk เกี่ยวกับ TikTok Content Creation เพื่อให้สามารถสร้าง Content ได้อย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งให้จัดกิจกรรม Workshop ที่จะให้ Feedback กับผลงานในช่วงคัดเลือกผู้เข้าสมัคร	23 ก.ค. 65
4. Workshop 1 (กาญจนบุรี)	Workshop 1 เกี่ยวกับปัญหาเชิงลึก โดยการรู้จักและลงมือสำรวจ สังเกต ลงพื้นที่สัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้ได้มาซึ่งปัญหาที่น่าสนใจ รวมทั้งสร้าง Persona และหัวข้อที่ใช้ทำกิจกรรมได้ โดยจะอยู่ในรูปแบบ Coaching เพื่อผลักดันให้แต่ละทีม ลงพื้นที่เก็บข้อมูล *** วิทยากรจากผู้ที่ทำงานร่วมกับชุมชนและกลุ่มเปราะบาง 2 ท่าน	3 - 5 ส.ค. 65
5. Workshop 2 (กรุงเทพฯ)	Workshop 2 เน้นเรื่องการหาหนทางแก้ไขปัญหาที่ถูกกำหนดจากกิจกรรม Workshop 1 โดยสร้างตัวต้นแบบ (Prototype) เพื่อไปทดสอบความต้องการจริง และปรับเปลี่ยนกระบวนการเพื่อให้ได้ตัวต้นแบบที่สามารถแก้ไขปัญหามากที่สุด *** แต่ละทีมจะมีพี่เลี้ยงสนับสนุนและให้คำแนะนำตลอดกิจกรรม	13 - 14 ส.ค. 65
6. Semi-Final (Online)	ทุกทีมจะได้นำเสนอผลงานที่สามารถแก้ไขโจทย์ปัญหาได้ โดยมีเวลานำเสนอทีมละ 5 นาที และถามตอบอีก 7 นาที รวมทีมละ 13 นาที เพื่อคัดเลือกให้เหลือ 12 ทีมสุดท้าย (ประกาศผล 21 ส.ค. 65)	20 ส.ค. 65
7. Prototype Setup	กิจกรรมนี้ แต่ละทีมจะได้รับการแนะนำในการจัดทำตัวต้นแบบให้เกิดความสมบูรณ์เพิ่มมากขึ้น รวมทั้งเป็น Session ที่ให้แต่ละทีมสามารถปรึกษาและ	27 ส.ค. 65

ชื่อกิจกรรม	รายละเอียด	วันที่ดำเนินการ
	สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับโครงการฯ ได้	
8. Demo Day	ทุกทีมจะได้นำเสนอผลงาน (Final Presentation) พร้อมทั้งรับฟัง Feedback และประกาศผลผู้ชนะเลิศ	28 ส.ค. 65

โดยหากดูตามตารางที่ 18 จะพบว่าจะมีการคัดเลือกทั้งสิ้น 3 ครั้งโดยมีรายละเอียดเกณฑ์การคัดเลือกและให้คะแนน ดังนี้

4.1. รอบการคัดเลือกผู้สมัครเข้าร่วมโครงการ

ทุกทีมที่สมัครจะต้องนำเสนอไอเดียผ่าน TikTok โดยจะมีผู้ที่ผ่านเข้ารอบจำนวน 20 ทีม ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

(1) คะแนนเรื่องโจทย์ปัญหาที่น่าสนใจ 40 คะแนน

- นำเสนอปัญหาที่น่าสนใจ (See Different)
- ความสำคัญและผลกระทบในระดับประเทศ หรือนานาชาติ (Impact)
- ปัญหาที่ชัดเจน มีรายละเอียด อุปสรรค รวมถึงสถานการณ์ที่เกิดขึ้น (Insight)

(2) คะแนนเรื่อง Persona 40 คะแนน

- การสำรวจคนที่เผชิญปัญหา (Explore & Interview)
- ระบุกลุ่มเป้าหมายที่เผชิญปัญหาได้อย่างชัดเจน (Persona & Problem Hypothesis)

(3) คะแนนเรื่องความคิดสร้างสรรค์ 20 คะแนน

- การนำเสนอเรื่องราวที่น่าสนใจ โดยประกอบด้วยปัญหา และกลุ่มเป้าหมาย
- ยอดการรับชมคลิป TikTok

4.2. การคัดเลือกรอบ Semi-Final

ทุกทีมจะได้นำเสนอผลงานของตัวเองหลังจากได้ผ่านกิจกรรม Workshop 1 & Workshop 2 เพื่อคัดเลือกให้เหลือ 12 ทีมสุดท้าย ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

(1) คะแนนเรื่องความเป็นไปได้ของโปรเจค 10 คะแนน

- สามารถสร้างให้เกิดขึ้นจริง หรือต่อยอดทำเป็นธุรกิจ

(2) คะแนนเรื่องสำรวจปัญหาและผู้ที่เกี่ยวข้อง 40 คะแนน

- การสำรวจคนที่เผชิญปัญหา (Explore & Interview)
- การสำรวจปัญหาและอุปสรรคที่ชัดเจน
- การพิสูจน์ข้อสมมติฐานที่เกี่ยวกับปัญหา
- โอกาสที่มาจากปัญหานี้ ที่จะสร้างนวัตกรรมที่ส่งผลกระทบต่อเชิงบวก

(3) คะแนนเรื่องทดลองแก้ปัญหากับผู้คน (Experiment) 20 คะแนน

- การนำเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาของกลุ่มที่คาดว่าจะเป็กลุ่มเป้าหมาย
- การวางแผนแนวทางการทดสอบ และพิสูจน์วิธีการแก้ไขปัญหา
- การทดสอบข้อสมมติฐานแนวทางการแก้ไขปัญหาและพิสูจน์ได้ว่าแก้ไขปัญหาได้จริง
- ตัวต้นแบบ Prototype ที่พร้อมออกไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย

(4) คะแนนเรื่องการนำเสนอ (Presentation) 10 คะแนน

- การถ่ายทอดเรื่องราว
- การออกแบบ และความสวยงามของสไลด์

4.3. การคัดเลือกรอบ Final (Demo Day)

ทั้ง 12 ทีมจะได้นำเสนอผลงานของตัวเอง โดยตัดสินจากกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมดจำนวน 4 ท่าน ซึ่งมีรางวัลทั้งหมดดังนี้

การคัดเลือกโดยคณะกรรมการรอบ Final (1 ทีมจะได้เพียง 1 รางวัลเท่านั้น)

Best Impact	จำนวน 1 ทีม	มูลค่ารางวัลละ 40,000.- บาท
Best Innovation	จำนวน 1 ทีม	มูลค่ารางวัลละ 40,000.- บาท
First Runner-up	จำนวน 2 ทีม	มูลค่ารางวัลละ 20,000.- บาท
Finalists	จำนวน 8 ทีม	มูลค่ารางวัลละ 5,000.- บาท

โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

(1) คะแนนเรื่องความเป็นไปได้ของโปรเจค 10 คะแนน

- สามารถสร้างให้เกิดขึ้นจริง หรือต่อยอดทำเป็นธุรกิจ

(2) คะแนนเรื่องสำรวจปัญหาและผู้คนที่เกี่ยวข้อง 30 คะแนน

- การสำรวจคนที่เผชิญปัญหา (Explore & Interview)
- การสำรวจปัญหาและอุปสรรคที่ชัดเจน
- การพิสูจน์ข้อสมมติฐานที่เกี่ยวกับปัญหา
- โอกาสที่มาจากปัญหานี้ ที่จะสร้างนวัตกรรมที่ส่งผลกระทบต่อเชิงบวก

(3) คะแนนเรื่องทดลองแก้ปัญหากับผู้คน (Experiment) 50 คะแนน

- การนำเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาของกลุ่มที่คาดว่าจะเป็กลุ่มเป้าหมาย
- การวางแผนแนวทางการทดสอบ และพิสูจน์วิธีการแก้ไขปัญหา
- การทดสอบข้อสมมติฐานแนวทางการแก้ไขปัญหาและพิสูจน์ได้ว่าแก้ไขปัญหา
- การนำ Prototype ไปทดสอบแล้ว และมีการนำ Feedback มาพัฒนา ปรับปรุง

*** เน้นการลงมือทำจริง การทดสอบซ้ำ และการพัฒนา Prototype

(4) คะแนนเรื่องการนำเสนอ (Presentation) 10 คะแนน

- การถ่ายทอดเรื่องราว
- การออกแบบ และความสวยงามของสไลด์

การคัดเลือกและตัดสินโดยผู้เข้าร่วม

รางวัล TikTok Creator: Popular Votes จำนวน 1 ทีม มูลค่ารางวัลละ 10,000.- บาท

โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

- ยอดวิว (1 คะแนนต่อ 3 View)
- ยอดไลค์ (1 คะแนนต่อ 1 ไลค์)

กำหนด ภายในระยะเวลาที่กำหนด 16-25 สค. 2565

บทที่ 4

ผลการดำเนินโครงการ และการวิจารณ์ผล

1. ผลการประชาสัมพันธ์โครงการ

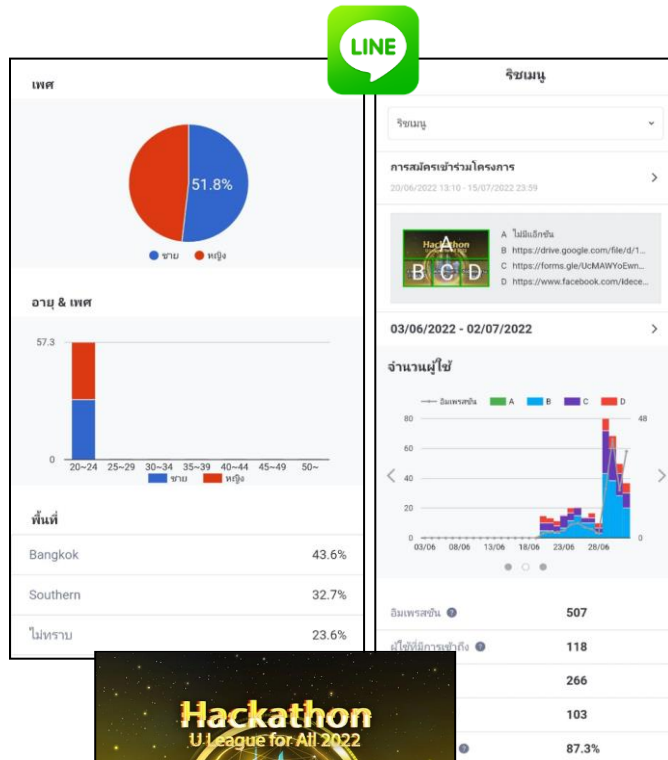
จากผลการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ตามแผนและรายละเอียดใน *วิธีการประชาสัมพันธ์ (บทที่ 3)* นั้น ได้ผลการจัดกิจกรรมสร้างความตระหนักรู้ โดยการจัดทำสื่อ/มัลติมีเดียในรูปแบบ Online/Offline โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.1. Line Official Account : HKT U League for All (@hktuleagueforall)

การมีส่วนร่วม	เพศ	พื้นที่
-ยอดแอดไลน์ OA 137 คน	ชาย 48.2%	กรุงเทพมหานครฯ 43.6%
-ยอดสอบถาม 7 คน	หญิง 51.8%	ภาคใต้ 32.7%
		อื่น ๆ 23.6%

*รายงานผลสัปดาห์แรกของการสมัคร

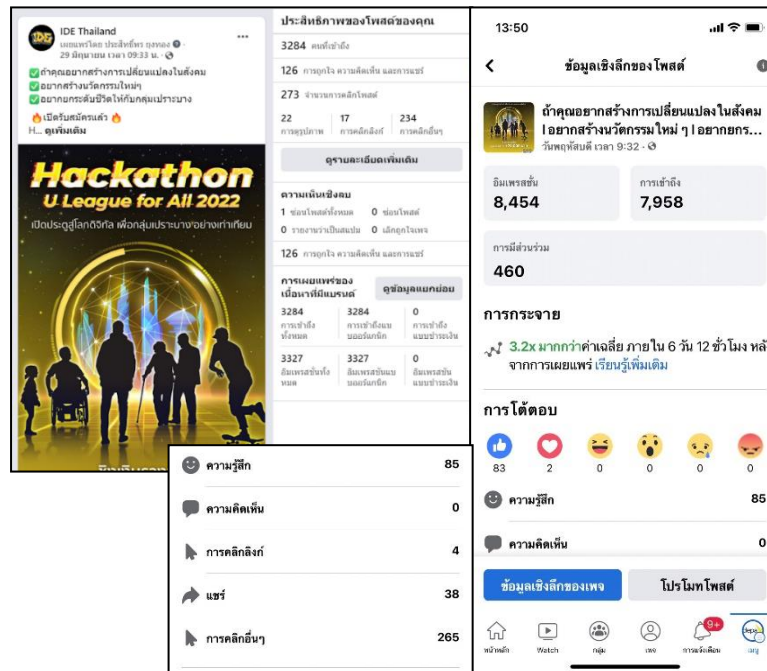
Rich Menu
ผู้ใช้ที่มีการเข้าถึง 118
คลิก 266
ผู้ใช้ที่คลิก 103
อัตราการคลิก 87.3%



1.2. Facebook

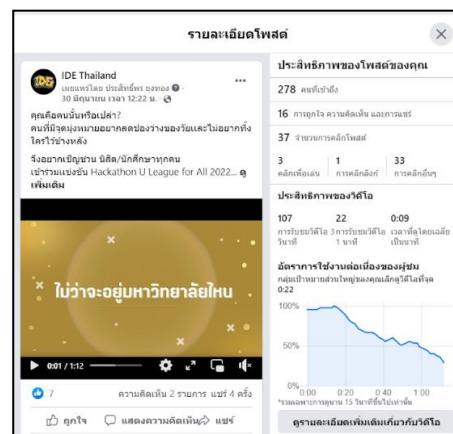
1.2.1. โพสต์รับสมัคร

FB: depa Thailand	FB: IDE Thailand
ยอดการเข้าถึง 7,958 คน	ยอดการเข้าถึง 3,284 คน
คลิกโพสต์ 460 คน	คลิกโพสต์ 273 คน
ยอดกดถูกใจ 85 คน	ยอดกดถูกใจ 27 คน
ยอดแชร์ 38 ครั้ง	ยอดแชร์ 24 ครั้ง



1.2.2. คลิปเชิญชวนเข้าร่วมโครงการ

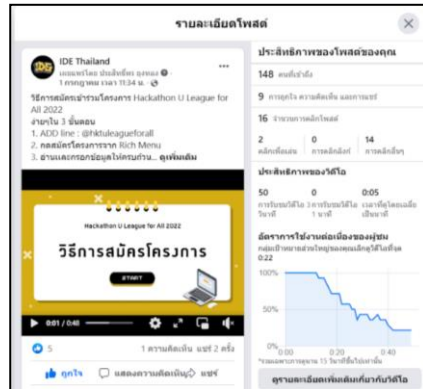
FB: depa Thailand	จำนวนคน
การเข้าถึง	278
คลิกโพสต์	37
การดูคลิป	107
ถูกใจ	7
แสดงความเห็น	2
แชร์	4



โครงการ แยกกาตอน ยูลีก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

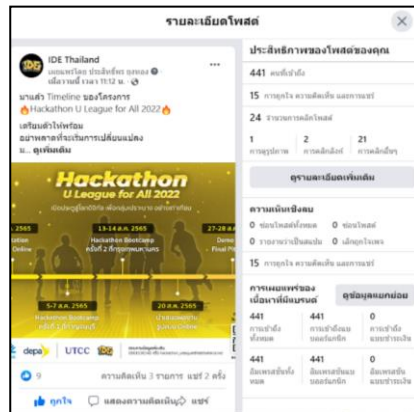
1.2.3.คลิปวีธีการรับสมัคร

FB: depa Thailand	จำนวนคน
การเข้าถึง	148
คลิกโพสต์	16
การดูคลิป	50
ถูกใจ	5
แชร์	2



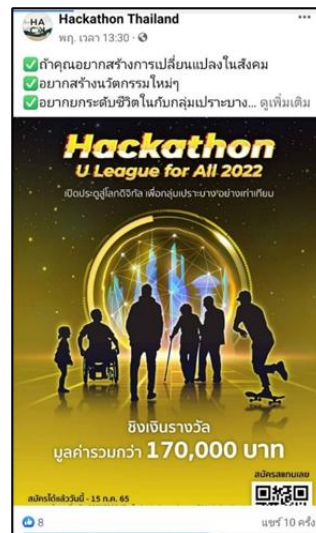
1.2.4.โพสต์ Timeline โครงการ

FB: depa Thailand	จำนวนคน
การเข้าถึง	441
คลิกโพสต์	24
ถูกใจ	9
แสดงความเห็น	1
แชร์	2



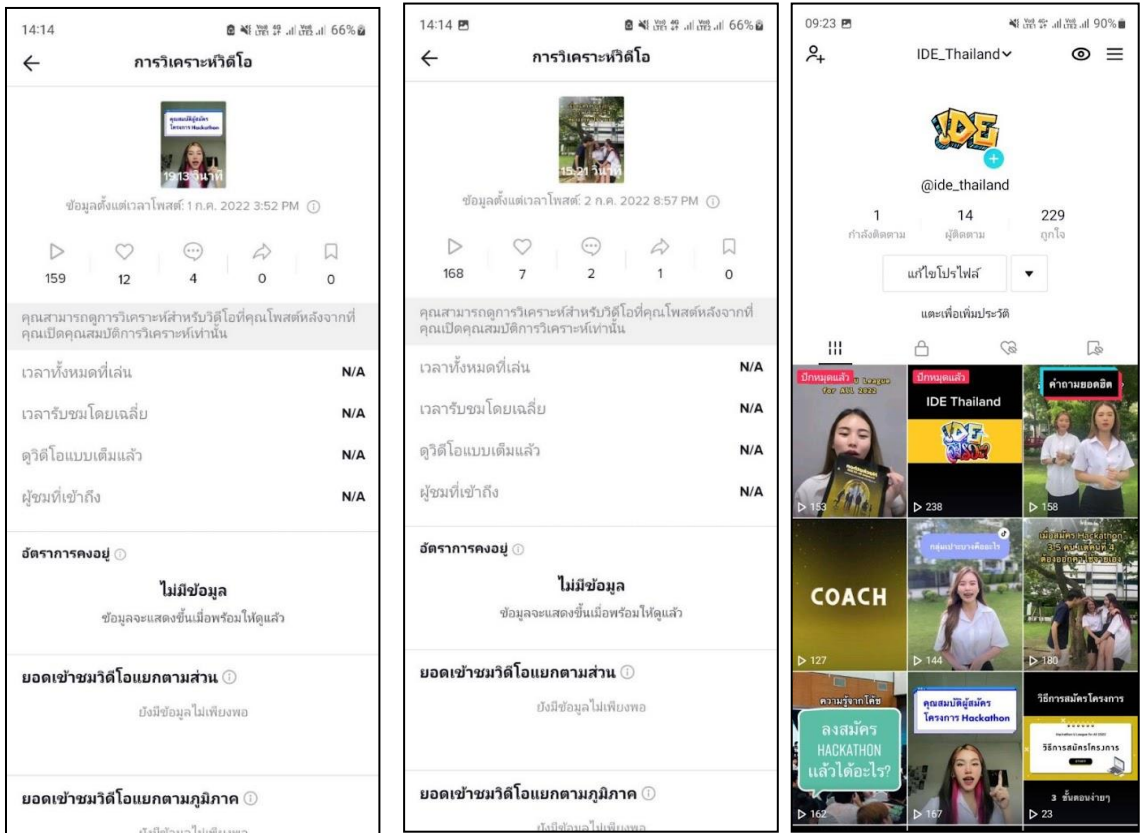
1.2.5. Facebook Page/Facebook Group

TikTok	จำนวน
จำนวนโพสต์	8
Views	13



1.3. TikTok Account

TikTok	จำนวน
กลุ่มที่โพสต์	9
ถูกใจ	1,352



2. ผลการดำเนินงานสื่อสร้างความตระหนัก

ตามที่โครงการ Hackathon U League for All 2022 ได้ดำเนินการกิจกรรมเพื่อเผยแพร่สื่อประชาสัมพันธ์เพื่อกระจายข่าวสารไปยังกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเยาวชน นิสิต นักศึกษา Gen Z โดยเน้นกระจายข่าวไปยังมหาวิทยาลัยรัฐ เอกชน หรือ สถาบันการศึกษาอาชีวศึกษา ระดับปริญญาตรีทั่วประเทศ อาทิ มหาวิทยาลัยมหิดล มหาวิทยาลัย สงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ และวิทยาเขตปัตตานี เป็นต้น ซึ่งทางผู้จัดโครงการฯ ได้เลือกใช้ช่องทางหลักในการประชาสัมพันธ์ ดังนี้

- Facebook Page: depa Thailand (@depaThailand)
 - Line Official Account: HKT U League for All (@hktuleagueforall)
 - Facebook Page: IDE Thailand (@idecenterbyutcc)
 - TikTok Account: IDE Thailand (@ide_thailand)
 - สื่อที่เผยแพร่ผ่านช่องทางอื่น ได้แก่ สำนักข่าวออนไลน์
 - ซึ่งจากช่องทางดังกล่าว มียอดเข้าชมรวมกัน (ณ วันที่จัดโครงการสิ้นสุดสิ้นเดือนสิงหาคม)
 - ช่องทาง Facebook เพจ IDE Thailand ยอดวิวรวม 41,100 วิว
 - ช่องทาง Tik Tok Account : IDE Thailand (@ide_thailand) ยอดวิวรวม 5,593 วิว และ ยอด #hackathonuleagueforall2022 รวมกว่า 1,800,000 วิว
 - สื่อที่เผยแพร่ผ่านช่องทางอื่น ได้แก่ สำนักข่าวออนไลน์ ยอดวิวรวมกว่า 200,000 วิว
- จากผลสรุปยอดเข้าชมในแต่ละช่องทางข้างต้น สามารถแจกแจงรายละเอียดแต่ละกิจกรรมได้ ดังต่อไปนี้

2.1. คลิปสั้นในรูปแบบประมวลภาพโครงการ

โครงการฯ ได้ทำการจัดทำคลิปสั้นความยาว 4:55 นาที เพื่อประมวลภาพกิจกรรมทั้งหมดของโครงการ Hackathon U League for All 2022 เผยแพร่ผ่านช่องทางหลักของโครงการ คือ Facebook Page: IDE Thailand ซึ่งมีตัวเลขการมีส่วนร่วมและตัวเลขการรับชมดังนี้

ตาราง 19 สรุปผลคลิปสั้นประมวลภาพโครงการ

No.	Link	Date	Engagement (ภายในระยะเวลา 1 เดือน)
1	https://fb.watch/fw256EFc7S/	8 กันยายน 2565	ยอดวิว : 287 ยอดไลค์ : 16 ยอดแชร์ : 4

โครงการ แสกกาทอน ยูลีก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล



รูปที่ 19 ตัวอย่างคลิปสั้นประมวลภาพโครงการ

2.2. เนื้อหาเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์สำหรับกลุ่มเป้าหมาย Gen Z

โครงการฯ ได้ทำการเผยแพร่สื่อ เป็นคลิปวิดีโอสั้น ความยาวตั้งแต่ 2 นาที ไม่เกิน 6 นาที ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ที่กลุ่มเป้าหมาย Gen Z สามารถเข้าถึงได้โดยง่าย อย่าง TikTok Account @ide_thailand เป็นจำนวน 17 คลิป ดังนี้

ตาราง 20 สรุปผลเนื้อหาเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับกลุ่มเป้าหมาย Gen Z

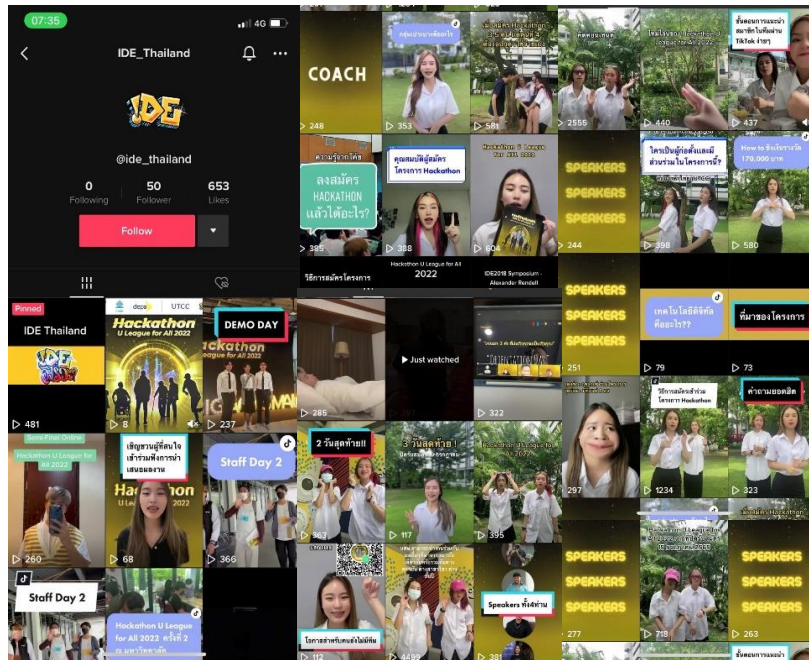
No.	Link	Date	Engagement (ภายในระยะเวลา 1 เดือน)
สื่อเผยแพร่ เพื่อค้นหาที่มนักศึกษา Gen Z เข้าร่วมโครงการ			
1	https://www.tiktok.com/@ide_thailand/video/7116764494067453210?is_from_webapp=1&sender_device=pc&web_id=7140487960198301186	5 กรกฎาคม 2565	ยอดวิว : 1226 ยอดไลค์ : 7 ยอดแชร์ : 0
2	https://vt.tiktok.com/ZSRJVRMYV/?k=1	9 กรกฎาคม 2565	ยอดวิว : 394 ยอดไลค์ : 5 ยอดแชร์ : 0
3	https://www.tiktok.com/@ide_thailand/video/7119177452609473819?is_from_webapp=1&sender_device=pc&web_id=7140487960198301186	12 กรกฎาคม 2565	ยอดวิว : 438 ยอดไลค์ : 5 ยอดแชร์ : 2
4	https://vt.tiktok.com/ZSRen1fbA/?k=1	12 กรกฎาคม 2565	ยอดวิว : 2553 ยอดไลค์ : 53 ยอดแชร์ : 1

โครงการ แสกกาธอน ยูทีก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

No.	Link	Date	Engagement (ภายในระยะเวลา 1 เดือน)
5	https://vt.tiktok.com/ZSRdSxVFB/?k=1	13 กรกฎาคม 2565	ยอดวิว : 714 ยอดไลก์ : 8 ยอดแชร์ : 1
6	https://vt.tiktok.com/ZSRdwSdfS/?k=1	14 กรกฎาคม 2565	ยอดวิว : 376 ยอดไลก์ : 24 ยอดแชร์ : 0
7	https://vt.tiktok.com/ZSRR4HsKP/?k=1	16 กรกฎาคม 2565	ยอดวิว : 114 ยอดไลก์ : 3 ยอดแชร์ : 0
8	https://vt.tiktok.com/ZSR8DThJn/?k=1	17 กรกฎาคม 2565	ยอดวิว : 359 ยอดไลก์ : 3 ยอดแชร์ : 0
สื่อเผยแพร่เกี่ยวกับ Online Orientation			
10	https://vt.tiktok.com/ZSRNaqqM3/?k=1	23 กรกฎาคม 2565	ยอดวิว : 320 ยอดไลก์ : 7 ยอดแชร์ : 0
สื่อเผยแพร่เกี่ยวกับ Bootcamp ครั้งที่ 1 และ ครั้งที่ 2			
11	https://vt.tiktok.com/ZSRMPvtK/?k=1	6 สิงหาคม 2565	ยอดวิว : 295 ยอดไลก์ : 25 ยอดแชร์ : 1
12	https://vt.tiktok.com/ZSRMPv6X2/?k=1	7 สิงหาคม 2565	ยอดวิว : 282 ยอดไลก์ : 21 ยอดแชร์ : 1
13	https://vt.tiktok.com/ZSRM3YFSp/?k=1	8 สิงหาคม 2565	ยอดวิว : 345 ยอดไลก์ : 10 ยอดแชร์ : 4

โครงการ แสกกาดอน ยูทีก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

No.	Link	Date	Engagement (ภายในระยะเวลา 1 เดือน)
14	https://vt.tiktok.com/ZSRkMRwYy/	14 สิงหาคม 2565	ยอดวิว : 273 ยอดไลก์ : 16 ยอดแชร์ : 2
15	https://vt.tiktok.com/ZSRk67srp/	15 สิงหาคม 2565	ยอดวิว : 361 ยอดไลก์ : 17 ยอดแชร์ : 4
สื่อเผยแพร่เกี่ยวกับ Online Semi-Final			
16	https://vt.tiktok.com/ZSR5AFPu1/	21 สิงหาคม 2565	ยอดวิว : 257 ยอดไลก์ : 8 ยอดแชร์ : 4
สื่อเผยแพร่เกี่ยวกับ Demo Day			
17	https://vt.tiktok.com/ZSR5Sn12t/	1 กันยายน 2565	ยอดวิว : 232 ยอดไลก์ : 8 ยอดแชร์ : 1



รูปที่ 20 ตัวอย่างเนื้อหาการเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์

2.3. เนื้อหาที่เผยแพร่ผ่านสื่อโทรทัศน์ดิจิทัล (ข่าว)

โครงการฯ ได้ทำการเผยแพร่สื่อโทรทัศน์ดิจิทัลเป็นคลิปวิดีโอสั้น ความยาวไม่เกิน 2 นาที ซึ่งเป็นเนื้อหาเผยแพร่ที่เป็นการสรุปผลของโครงการ จำนวน 2 ชิ้นงาน โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตาราง 21 สรุปผลเนื้อหาเผยแพร่ผ่านสื่อโทรทัศน์ดิจิทัล (ข่าว)

No.	Publication	Date	Link
1	Ch5 รายการ @Time (1.38 mins) ทุกวันอาทิตย์ 6.00-6.30 น.	4 กันยายน 2565	https://drive.google.com/file/d/16qZBOQ0Pzalwyb8T6FDu_X3_B2qOgHme/view?usp=share_link
2	Amarin TV รายการ ล้านเรื่องเล่า (1 mins) ทุกวันพุธ 23.00-23.30 น.	31 สิงหาคม 2565	https://drive.google.com/file/d/1LUweqFc109GfsC3qrXJWNx9BmcRFJklr/view?usp=share_link



รูปที่ 21 ตัวอย่างเนื้อหาเผยแพร่ผ่านสื่อโทรทัศน์ดิจิทัล (ข่าว)

2.4. การสัมภาษณ์พิเศษเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ที่มีผู้ติดตามเหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย

โครงการฯ ได้ทำการเผยแพร่บทสัมภาษณ์พิเศษผ่านสื่อออนไลน์ที่มีผู้ติดตามเหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย มีความยาวตั้งแต่ 5-10 นาที ซึ่งเป็นเนื้อหาเผยแพร่ที่เป็นการสัมภาษณ์ผู้บริหารโครงการ โค้ชผู้ฝึกสอน และผู้ชนะการประกวด เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ความสำเร็จตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาของโครงการ Hackathon U League for All 2022 จำนวน 7 ชิ้นงาน โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตาราง 22 สรุปผลเนื้อหาบทการสัมภาษณ์ผ่านสื่อออนไลน์

No.	Publication	Date	Link
1	FB - Channel8thailand (5.52 mins)	31 สิงหาคม 2565	https://www.facebook.com/watch/live/?ref=watch_permalink&v=744084819997703
2	FB - Ipmtvofficial (7.46 mins)	31 สิงหาคม 2565	https://drive.google.com/file/d/1E1WMdq54lbosboL30stld3--HLxCfQpd/view?usp=share_link
3	YT - 9 Star Group (7.46 mins)	31 สิงหาคม 2565	https://www.youtube.com/watch?v=3utLD2ArwKc
4	YT - Channel8Thailand (6.00 mins)	31 สิงหาคม 2565	https://drive.google.com/file/d/1XaSru_SsjaaRc0-ibM2iOor_bn_xq7jU/view?usp=share_link
5	YT - twentyfour news	31 สิงหาคม 2565	https://drive.google.com/file/d/12-

โครงการ แสกาธอน ยูลีก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

No.	Publication	Date	Link
	(9.36 mins)		dluBpZOw6Dv7Tr83y1xf-hv2NFpZ/view?usp=share_link
6	YT - E-News Channel (9.40 mins)	2 กันยายน 2565	https://drive.google.com/file/d/1vWlnvT9TF5B9DalncvCNNBBlTIRr8Og/view?usp=share_link
7	YT - INTV Thai (6.11 mins)	3 กันยายน 2565	https://drive.google.com/file/d/10AELtAJbXSfus2quCkHGhtHexEft2mC/view?usp=share_link



รูปที่ 22 ตัวอย่างภาพทอล์กผ่านสื่อออนไลน์

2.5. คลิปสั้นสำหรับประชาสัมพันธ์โครงการ 1 ชิ้นงาน

โครงการฯ ได้ทำการเผยแพร่สื่อ ซึ่งเป็นคลิปวิดีโอสั้นความยาว 3:07 นาที ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ด้วยช่องทาง Facebook Page: IDE Thailand เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์โครงการ Hackathon U League for All 2022

ตาราง 23 สรุปผลคลิปสั้นสำหรับประชาสัมพันธ์โครงการ

No.	Link	Date	Engagement
1	https://fb.watch/fnPUEE5B_p/	14 กรกฎาคม 2565	ยอดวิว: 936 ยอดไลค์: 4 ยอดแชร์: 12

โครงการ แยกกาธอน ยูลีก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

รูปที่ 23 ตัวอย่างเนื้อหาคลิปสั้นสำหรับการประชาสัมพันธ์โครงการ



2.6. เนื้อหาเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์

โครงการฯ ได้ทำการเผยแพร่สื่อสร้างความตระหนักรู้ เกี่ยวกับโครงการ Hackathon U League for All 2022 ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ ทั้งหมดโดยแบ่งเป็น 3 ช่วงดังนี้



ตาราง 24 ตัวอย่างเนื้อหาการประชาสัมพันธ์โครงการผ่านสื่อสังคมออนไลน์

2.6.1. ช่วงเปิดรับสมัครทีม จำนวน 22 ชิ้นงาน

ตาราง 25 สรุปผลสื่อการประชาสัมพันธ์ออนไลน์ช่วงเปิดรับสมัคร

No.	Publication	Date	Link
1	www.eduzones.com	29 มิถุนายน 2565	https://bit.ly/3OxEfNL
2	www.digitalmore.co	29 มิถุนายน 2565	https://bit.ly/3lryFlN
3	www.adslthailand.com	29 มิถุนายน 2565	https://bit.ly/3NEDOav

โครงการ แสกกาธอน ยูทีก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

No.	Publication	Date	Link
4	www.techmoveon.com	29 มิถุนายน 2565	https://bit.ly/3NKOWCK
5	www.facebook.com/bluechipthai	29 มิถุนายน 2565	https://bit.ly/3R8l7Pp
6	www.facebook.com/digitalmoreth	29 มิถุนายน 2565	https://bit.ly/3Awrje2
7	www.facebook.com/ennthai	29 มิถุนายน 2565	https://bit.ly/3ach2sR
8	www.facebook.com/tastesotalk	29 มิถุนายน 2565	https://bit.ly/3adb4rK
9	www.twitter.com/krapalm	29 มิถุนายน 2565	https://bit.ly/3bB6iVd
10	www.naewna.com	30 มิถุนายน 2565	https://bit.ly/3AlkKex
11	www.mbamagazine.net	30 มิถุนายน 2565	https://bit.ly/3AnU10N
12	www.greenlifeplusmag.com	30 มิถุนายน 2565	https://bit.ly/3OK4wje
13	www.theenterprise.cc	30 มิถุนายน 2565	https://bit.ly/3yeup3L
14	www.thestorythailand.com	30 มิถุนายน 2565	https://bit.ly/3R6lWqQ
15	www.zipeventapp.com	30 มิถุนายน 2565	https://bit.ly/3R5uy21
16	www.mbamagazine.net	30 มิถุนายน 2565	https://bit.ly/3P5hOr1
17	www.facebook.com/greenlifeplusmag	30 มิถุนายน 2565	https://bit.ly/3lryV3P
18	www.facebook.com/whizz.content	1 กรกฎาคม 2565	https://bit.ly/3afZiNL
19	www.tnnthailand.com	2 กรกฎาคม 2565	https://bit.ly/3ajZN8W
20	www.facebook.com/onedeedeemag	2 กรกฎาคม 2565	https://bit.ly/3uK8alx
21	www.facebook.com/cioworldbusiness	2 กรกฎาคม 2565	https://bit.ly/3agOBCw

No.	Publication	Date	Link
22	www.facebook.com/digitalagemag	3 กรกฎาคม 2565	https://bit.ly/3Rrf6xz

2.6.2. ช่วงการประชาสัมพันธ์ก่อน Demo Day จำนวน 13 ชิ้นงาน

ตาราง 26 สรุปผลสื่อการประชาสัมพันธ์ออนไลน์ช่วงก่อนกิจกรรม Demo Day

No.	Publication	Date	Link
1	www.wannateller.com	23 สิงหาคม 2565	https://bit.ly/3PTclCV
2	www.acnews.net	23 สิงหาคม 2565	https://bit.ly/3Knj7Oy
3	www.adslthailand.com	23 สิงหาคม 2565	https://bit.ly/3wrTJmE
4	www.tastesotalk.com	23 สิงหาคม 2565	https://bit.ly/3AIYjOc
5	www.facebook.com/ACnewsWeb	23 สิงหาคม 2565	https://bit.ly/3AoEgF5
6	www.facebook.com/adslthailand	23 สิงหาคม 2565	https://bit.ly/3wqs4CU
7	www.facebook.com/bluechipthai	23 สิงหาคม 2565	https://bit.ly/3KgL3W9
8	www.facebook.com/Success Channel	23 สิงหาคม 2565	https://bit.ly/3ALdOqL
9	www.facebook.com/tastesotalk	23 สิงหาคม 2565	https://bit.ly/3Kni6aX
10	www.instagram.com/successchannelonline	23 สิงหาคม 2565	https://bit.ly/3chMU0a
11	www.twitter.com/SuccessChTv	23 สิงหาคม 2565	https://bit.ly/3RdsJzz
12	www.digitalmore.co	23 สิงหาคม 2565	https://bit.ly/3QKmO50
13	www.wealthnbiz.com	23 สิงหาคม 2565	https://bit.ly/3wqqu3W

2.6.3. ช่วงประชาสัมพันธ์หลัง Demo Day จำนวน 20 ชิ้นงาน

ตาราง 27 สรุปสื่อการประชาสัมพันธ์ออนไลน์ช่วงหลังกิจกรรม Demo Day

No.	Publication	Date	Link
1	www.ejan.com	31 สิงหาคม 2565	https://www.ejan.co/general-news/8xnlqgkw3h
2	www.twentyfour-news.com	31 สิงหาคม 2565	https://bit.ly/3RNlVJh
3	www.facebook.com/channel8thailand	31 สิงหาคม 2565	https://www.facebook.com/watch/?v=744084819997703

โครงการ แสกกาธอน ยูทีก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

No.	Publication	Date	Link
4	www.facebook.com/ipmtvofficial	31 สิงหาคม 2565	https://bit.ly/3RAbYid
5	www.youtube.com/9 Star Group	31 สิงหาคม 2022	https://bit.ly/3B8gAqn
6	www.youtube.com/Channel8Thailand	31 สิงหาคม 2022	https://bit.ly/3RuoDTB
7	www.youtube.com/twentyfour news	31 สิงหาคม 2565	https://bit.ly/3RsENwO
8	www.tingbt.com	1 กันยายน 2565	https://bit.ly/3eijD6n
9	www.intvthai.com	1 กันยายน 2565	https://bit.ly/3CV56YL
10	www.youtube.com/E-News Channel	2 กันยายน 2565	https://bit.ly/3CPdrwT
11	www.youtube.com/INTV Thai	3 กันยายน 2565	https://bit.ly/3KKEzji
12	www.youtube.com/AT TIME TV5	5 กันยายน 2565	https://bit.ly/3KPomIM
13	Ch5 รายการ @Time (1.38 mins)	5 กันยายน 2565	https://drive.google.com/drive/folders/1OXLjxh4Y5ROagzzEx36LOh8TpvlnKNkO?usp=share_link
14	FB - Channel8thailand (5.52 mins)	31 สิงหาคม 2565	
15	FB - Ipmtvofficial (7.46 mins)	31 สิงหาคม 2565	
16	YT - 9 Star Group (7.46 mins)	31 สิงหาคม 2022	
17	YT - Channel8Thailand (6.00 mins)	31 สิงหาคม 2565	
18	YT - twentyfour news (9.36 mins)	31 สิงหาคม 2565	
19	YT - E-News Channel (9.40 mins)	2 กันยายน 2565	
20	YT - INTV Thai (6.11 mins)	3 กันยายน 2022	

3. ผลการคัดเลือกผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสกกาทอน

3.1. การคัดเลือกผู้สมัครเข้าร่วมโครงการ

เกณฑ์การคัดเลือก

โครงการ Hackathon U League for All 2022 ได้ดำเนินการเปิดรับสมัครทีม นิสิต นักศึกษา ระดับปริญญาตรี เป็นระยะเวลา 21 วัน ตั้งแต่วันที่ 29 มิถุนายน ถึง วันที่ 19 กรกฎาคม 2565 และมีทีมที่สนใจสมัครเข้าร่วมโครงการฯ เป็นจำนวนทั้งสิ้น 37 ทีม โดยเริ่มแรกมีเงื่อนไขการรับสมัคร ดังนี้

1. กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี หรือเทียบเท่า
 2. อายุระหว่าง 18 - 25 ปีบริบูรณ์ ณ วันปิดรับสมัคร
 3. รับสมัครรูปแบบทีม จำนวน 3 - 5 คน โดยไม่จำกัดสาขา คณะ ชั้นปี จากสถาบันการศึกษาเดียวกัน โดยผู้จัดงานจะสนับสนุนค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ในการเข้าร่วมเพียง 3 คนเท่านั้น หากมีมากกว่า 3 คน คนที่ 4 เป็นต้นไป ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเดินทางและเข้าร่วมกิจกรรมด้วยตนเอง
 4. มีความพร้อมในการเข้าร่วมทุกกิจกรรมของโครงการอย่างมีวินัยด้วยความตั้งใจ
- ทั้งนี้ ได้มีการเปลี่ยนแปลงเงื่อนไขการรับสมัครในข้อที่ 3 แล้วเพิ่มเงื่อนไขอีกข้อ ดังนี้

1. รับสมัครรูปแบบทีม จำนวน 3 - 5 คน โดยไม่จำกัดสาขา คณะ ชั้นปี จากสถาบันการศึกษาเดียวกัน โดยผู้จัดงานจะสนับสนุนค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ในการเข้าร่วมเพียง 3 คนเท่านั้น หากมีมากกว่า 3 คน คนที่ 4 เป็นต้นไป ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเดินทางและเข้าร่วมกิจกรรมด้วยตนเอง และเปิดโอกาสให้นักศึกษาสามารถทำงานร่วมกับมหาวิทยาลัยอื่น สมาชิก ในทีม 3 - 5 คน มาจากสถาบันเดียวกัน หรือ รวมทีมต่างสถาบัน ต่างสาขาวิชา ต่างชั้นปีได้

2. หากทีมใดมีสมาชิกมากกว่า 3 คน สามารถสลับสมาชิกที่เข้าร่วมงานได้ แต่ต้องรายชื่อที่สมัครมาแล้วเท่านั้น

ทีม นิสิต นักศึกษาที่สมัครเข้าร่วมโครงการฯ ทั้งหมด 37 ทีม นั้น มีทั้งประเภทที่สมัครเข้าร่วมด้วย สถาบันเดียวกัน และต่างสถาบัน ดังตารางด้านล่างนี้

โครงการ แสกกาทอน ยูลีก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

ตาราง 28 รายชื่อทีมที่สมัครเข้าร่วมโครงการจำนวน 37 ทีม

No.	Team	University
1	Abang Sayang	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
2	All caring	สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์
3	Aquela	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
4	Banthom	วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี สุพรรณบุรี
5	Beginners	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
6	BLAST	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
7	Commander	มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
8	Dev Juniors	มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
9	diff	มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
10	Grand Smart	สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์
11	Happy	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
12	Health me	สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์
13	Low-mar	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก
14	M-KU-TECH	มหาวิทยาลัยมหิดล และ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
15	MeowBurn	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม และ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
16	Minerva	Columbia University และ Emory University และ Stanford University
17	Multiverse	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

โครงการ แสกาธอน ยูติก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

No.	Team	University
18	No roots	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่
19	pure for life	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
20	Reality Relax	มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา
21	Red Zone	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์วิทยาเขตปัตตานี
22	Salmon+	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
23	Seroheyung	มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
24	sole	มหาวิทยาลัยมหิดล และ มหาวิทยาลัยนเรศวร
25	SUN SHINE	มหาวิทยาลัยนเรศวร
26	The Time Help	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
27	VRN	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่
28	We dog dogs	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
29	We inner strength	มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
30	White chall	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
31	YBN	มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
32	Youngyao	มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ
33	ชายเรียง	มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง
34	นมบัววัน	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
35	พะไล้	มหาวิทยาลัยรังสิต
36	หาข้ออ้างอาจารย์เที่ยว	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
37	อรุ่มปะ	มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

3.2. การคัดเลือกรอบกิจกรรม Online Orientation

ภายหลังการปิดรับสมัครเข้าร่วมโครงการ Hackathon U League for All 2022 ในวันที่ 19 กรกฎาคม 2565 ทางโครงการฯ ได้ดำเนินการส่งข้อมูลยืนยันกับทีมเพื่อให้เข้าร่วมกิจกรรม Online Orientation ซึ่งจัดในวันที่ 23 กรกฎาคม 2565 และมีทีมยืนยันการเข้าร่วมจำนวน 34 ทีม ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 29 รายชื่อทีมที่ยืนยันเข้าร่วมกิจกรรม Online Orientation จำนวน 34 ทีม

No.	Team	University
1	Abang Sayang	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
2	All caring	สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์
3	Aquila	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
4	Banthom	วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี สุพรรณบุรี
5	Beginners	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
6	BLAST	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
7	Commander	มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
8	Dev Juniors	มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
9	diff	มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
10	Grand Smart	สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์
11	Happy	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
12	Health me	สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์
13	Low-mar	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก
14	M-KU-TECH	มหาวิทยาลัยมหิดล และ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
15	MeowBurn	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม และ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
16	Minerva	Columbia University และ Emory University และ Stanford University
17	Multiverse	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

No.	Team	University
18	No roots	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่
19	pure for life	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
20	Reality Relax	มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา
21	Red Zone	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
22	Salmon+	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
23	sole	มหาวิทยาลัยมหิดล และ มหาวิทยาลัยนเรศวร
24	The Time Help	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
25	VRN	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่
26	We dog dogs	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
27	We inner strength	มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
28	White chall	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
29	Youngyao	มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ
30	ชายเรียง	มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง
31	นัมเบอวัน	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
32	พะไล้	มหาวิทยาลัยรังสิต
33	หาข้ออ้างอาจารย์เที่ยว	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
34	อรุ่มปะ	มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

ภายในกิจกรรม Online Oreintation โครงการฯ ได้ชี้แจงให้กับผู้เข้าร่วมปฐมนิเทศน์ทั้ง 34 ทีมว่า ทุกทีมจะต้องส่งผลงานไอเดียปัญหาที่เกี่ยวกับกลุ่มเปราะบางที่ทีมสนใจ โดยนำเสนอผ่านคลิป TikTok เพื่อคัดเลือกให้เหลือ แค่ 20 ทีมที่จะเข้าร่วมโครงการ Hackathon U League for All 2022 โดยทีมจะต้องส่งผลงานได้ตั้งแต่วันที่ 24 - 25 กรกฎาคม 2565 เวลา 23:59 น. ซึ่งมีโจทย์คือ

ครีเอทคอนเทนต์ใน TikTok

- ไอเดียปัญหาที่ทีมสนใจจะทำ
- ไอเดียกลุ่มเป้าหมายที่มีปัญหานั้น และเป็นกลุ่มเปราะบางเท่านั้น
- คลิปความยาว 1.00 - 2.30 นาที
- นำเสนอให้น่าสนใจ
- มีเรื่องราวที่เรียงเรียงมาให้เห็นสามารถเข้าใจได้ง่าย

*หมายเหตุ ทั้งนี้ทีมอาจจะมีหรือไม่มี Solution ก็ได้ โดยให้โพสต์คลิปลง TikTok พร้อมแท็ก @depathailand และ @ide_thailand และติด #HackathonULeagueforAll2022 โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกที่มีสัดส่วนคะแนน ดังนี้

เกณฑ์การคัดเลือก

1. คะแนนจากกรรมการเกณฑ์เรื่อง Problem : 40%
 - ทีมได้นำเสนอปัญหาที่น่าสนใจโดยเน้นกลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มเปราะบาง (See Different)
 - ปัญหามีผลกระทบต่อคนจำนวนมากต่อคนจำนวนมากในระดับประเทศหรือนานาชาติ (Impact)
2. คะแนนจากการนำเสนอไอเดียผ่าน TikTok : 40% (คะแนนจากกรรมการ 40%)
 - มีการสื่อสาร การถ่ายทอดเรื่องราวที่น่าสนใจ โดยประกอบด้วย ปัญหา กลุ่มเป้าหมาย
3. คะแนนจากการนำเสนอไอเดียผ่าน TikTok: 20% (คะแนนจากยอดวิว 20%)
 - มียอดการดูจากคนใน TikTok มากกว่า 200 Views

3.3. การคัดเลือกรอบกิจกรรม Bootcamp ครั้งที่ 1 และ 2

จากการกำหนดโจทย์ในการส่งผลงานคลิป TikTok และการอธิบายเกณฑ์การคัดเลือกเพิ่มเติมในกิจกรรม Online Orientation ที่ผ่านมาเพื่อคัดเลือก 20 ทีมเข้าสู่โครงการฯ นั้น มีทีมนิสิต นักศึกษาเยาวชนที่สนใจโครงการ Hackathon U League for All 2022 เป็นอย่างมาก และทุกทีมได้ส่งผลงานคลิปสั้น TikTok ที่มีความน่าสนใจในระดับคะแนนที่ใกล้เคียงกันจากเกณฑ์การคัดเลือกที่กำหนดทางโครงการฯ จึงได้เพิ่มจำนวนทีมที่ผ่านการคัดเลือกให้เข้าร่วมกิจกรรม Bootcamp ครั้งที่ 1 จากจำนวน 20 ทีม เป็น 25 ทีม ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 30 รายชื่อทีมที่ผ่านการคัดเลือกโดยส่งผลงานคลิปสั้น TikTok จำนวน 25 ทีม

No.	Team	University	TikTok	Views
1	Abang Sayang	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี	https://vt.tiktok.com/ZSRFBpfwA/?k=1	11,257
2	All caring	สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์	https://vt.tiktok.com/ZSRFBYj8/?k=1	311

โครงการ แสกาธอน ยูติก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

No.	Team	University	TikTok	Views
3	Aquila	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี	https://vt.tiktok.com/ZSRFBof1b/?k=1	530
4	BLAST	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย	https://vt.tiktok.com/ZSRFk8Oyo/?k=1	210
5	Commander	มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา	https://vt.tiktok.com/ZSRFhdGW6/?k=1	302
6	Dev Juniors	มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา	https://www.tiktok.com/@midorinotori/video/7124291168514460929	308
7	Health me	สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์	https://www.tiktok.com/@eamhealthme/video/7124365875230149914?_t=8UIMm8LMCDB&_r=1	700
8	M-KU-TECH	มหาวิทยาลัยมหิดล และ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์	https://www.tiktok.com/@green.61233n/video/7124188539293666561	590
9	MeowBurn	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม และ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์	https://vt.tiktok.com/ZSRFkcUkL/?k=1	233
10	Minerva	Columbia University และ Emory University และ Stanford University	https://vt.tiktok.com/ZSRFjdRgh/?k=1	522
11	Multiverse	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์	https://vt.tiktok.com/ZSRFBFYG7/?k=1	368
12	No roots	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่	https://vt.tiktok.com/ZSRFh3fmS/?k=1	257

โครงการ แสกกาธอน ยูติก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

No.	Team	University	TikTok	Views
13	pure for life	มหาวิทยาลัยราชภัฏ สุราษฎร์ธานี	https://vt.tiktok.com/ZSRFjvXbc/?k=1	210
14	Reality Relax	มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา	https://vt.tiktok.com/ZSRFMRXD2/?k=1	46,600
15	Red Zone	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี	https://www.tiktok.com/@_prait5/video/7124002410992897307?_t=8UHYD95mZdK&_r=1	641
16	Salmon+	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย	https://vt.tiktok.com/ZSRFBLfF4/?k=1	1,858
17	sole	มหาวิทยาลัยมหิดล และ มหาวิทยาลัยนเรศวร	https://vt.tiktok.com/ZSRFBGugt/?k=1	359
18	The Time Help	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	https://vt.tiktok.com/ZSRFh68sR/?k=1	432
19	VRN	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่	https://vt.tiktok.com/ZSRFEpYyr/?k=1	930
20	We dog dogs	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย	https://vt.tiktok.com/ZSRFBprxf/?k=1	341
21	We inner strength	มหาวิทยาลัยกรุงเทพ	https://www.tiktok.com/@stampncp/video/7124321111340256539?_t=8UHTqJmFN8D&_r=1	1,542
22	ชายเรียง	มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง	https://vt.tiktok.com/ZSRFSYJvr/?k=1	601
23	นมเขี้ยววัน	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย	https://vt.tiktok.com/ZSRFMLKuM/?k=1	368

No.	Team	University	TikTok	Views
24	พะไล	มหาวิทยาลัยรังสิต	https://vt.tiktok.com/ZSRFk_tg5u/?k=1	204
25	หาข้ออ้าง อาจารย์เทียว	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง	https://vt.tiktok.com/ZSRFr_LC6r/?k=1	648

*หมายเหตุ ทีมลำดับที่ 5 (Commander) และลำดับที่ 14 (Reality Relax) ไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรม Bootcamp ทั้ง 2 ครั้งได้ตามเงื่อนไขโครงการ จึงทำให้เหลือทีมที่เข้าร่วมโครงการทั้งสิ้น 23 ทีม

**หมายเหตุ การเข้าถึงคลิปต้นทางของแต่ละทีมขึ้นอยู่กับที่ตั้งค่า privacy ของเจ้าของบัญชี TikTok



รูปที่ 24 แสดงรายชื่อทีมที่ผ่านการคัดเลือกเข้าร่วมโครงการ

ทั้งนี้ ยังคงมีทีมนิสิต นักศึกษาที่สมัครเข้าร่วมโครงการฯ และผ่านการเข้าร่วมกิจกรรม Online Orientation ได้ดำเนินการส่งคลิป TikTok ตามที่โจทย์กำหนด หากแต่ส่งช้าเกินกำหนด จึงไม่ได้รับการคัดเลือกเข้าสู่กิจกรรม Bootcamp ครั้งที่ 1 ซึ่งมีทีมดังตารางด้านล่างนี้

ตาราง 31 รายชื่อทีมที่ส่งคลิปสั้น TikTok หลังเวลาที่กำหนดจำนวน 5 ทีม

No.	Team	University	TikTok	Views
1	Beginners	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี	https://www.tiktok.com/@_thebeginners/video/7124331385153703194?_t=8Ulb9h8qweg&_r=1	325
2	Grand Smart	สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์	https://vt.tiktok.com/ZSRFBGoyn/?k=1	600
3	Low-mar	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี ราชมงคลตะวันออก	https://www.tiktok.com/@lalonnvi/deo/7124350521887968539?_t=8UlazvcmbIB&_r=1	260
4	White chall	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	https://vt.tiktok.com/ZSRFSVNT/?k=1	354
5	Youngyao	มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ	https://www.tiktok.com/@_yknnt/ideo/7124356761754078490?_t=8UHD2aGOiu1&_r=1	239

3.4. การคัดเลือกรอบ Semi-Final

หลังจากที่ทั้ง 23 ทีม ผ่านกระบวนการแสกกาธอนอย่างเข้มข้น จากกิจกรรม Bootcamp ทั้ง 2 ครั้ง รวมถึงกิจกรรม Coaching Session ในแต่ละรอบ ทุกทีมจะต้องเข้าสู่การคัดเลือกรอบ Semi-Final ซึ่งจะคัดจาก 23 ทีมให้เหลือเพียง 12 ทีมสุดท้าย โดยมีการนำเสนอผลงานนวัตกรรมแก้ไข ปัญหาที่แต่ละทีมได้เรียนรู้เกี่ยวกับกลุ่มเปราะบางมาตลอดระยะเวลาโครงการให้แก่กรรมการ ผู้ทรงคุณวุฒิ โดยมีเกณฑ์การคัดเลือก ดังนี้

เกณฑ์การคัดเลือก

Part 1 Important problem for clearly defined group of people (80%)

Explore People and Problem (Value for Whom) (80%)

- ทีมได้มีการสำรวจคนที่ได้เผชิญกับปัญหา โดยได้ระบุรายละเอียดของคนเหล่านั้นที่จะกำหนดให้เป็นกลุ่มเป้าหมายในอนาคต
- ทีมได้มีการสำรวจปัญหาที่ชัดเจน โดยมีรายละเอียดของเป้าหมาย และอุปสรรค รวมไปถึงสถานการณ์ที่เกิดขึ้นของปัญหานั้น

- ทีมได้มีการตั้งและนำเสนอสมมติฐาน และพิสูจน์ข้อสมมติฐานที่เกี่ยวกับปัญหา และคนที่มีปัญหา
- โอกาสที่มาจากปัญหานี้ และ/หรือปัญหาที่ทีมได้นำเสนอสามารถสร้างนวัตกรรมที่ส่งผลกระทบต่อเชิงบวกได้

Part 2 Solution with a high likelihood it solves the problem (20%)

- ความเป็นไปได้ของโปรเจกต์ ที่เข้าใจ และสามารถแก้ไขปัญหให้กับกลุ่มเปราะบางได้จริง (10%)
- ความเป็นไปได้ของโปรเจกต์ ที่สามารถยกระดับ / พัฒนาให้กับองค์กรที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มเปราะบางนำไปใช้ และเกิดประโยชน์ได้จริง (10%)
- มีร่าง Prototype ที่ตรงกับปัญหาที่ต้องการแก้ไข / พัฒนา / ยกระดับ

ตาราง 32 ทีมที่เข้าร่วมรอบ Online Semi-Final จำนวน 23 ทีม

No.	Team	University
1	Abang Sayang	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
2	All caring	สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์
3	BLAST	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
4	Dev Juniors	มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
5	Health me	สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์
6	M-KU-TECH	มหาวิทยาลัยมหิดล และ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
7	MeowBurn	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม และ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
8	Minerva	Columbia University และ Emory University และ Stanford University
9	Multiverse	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

โครงการ แสกาธอน ยูติก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

No.	Team	University
10	No roots	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่
11	pure for life	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
12	Red Zone	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
13	Salmon+	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
14	sole	มหาวิทยาลัยมหิดล และ มหาวิทยาลัยนเรศวร
15	The Time Help	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
16	VRN	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่
17	We dog dogs	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
18	We inner strength	มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
19	ชายเรียง	มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง
20	นมเปื้อนวัน	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
21	พะไล้	มหาวิทยาลัยรังสิต
22	หาข้ออ้างอาจารย์เที่ยว	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

*หมายเหตุ: ทีม Aqaula สละสิทธิ์ โดยไม่เข้าร่วมนำเสนอในรอบ Semi-final

3.5. การคัดเลือกกรอบ Final

เกณฑ์การคัดเลือก

Part 1 Explore People and Problem (Value for Whom) (40%)

- ทีมได้มีการสำรวจคนที่ได้เผชิญกับปัญหา โดยได้ระบุรายละเอียดของคนเหล่านั้นที่จะกำหนดให้เป็นกลุ่มเป้าหมายในอนาคต
- ทีมได้มีการสำรวจปัญหาที่ชัดเจน โดยมีรายละเอียดของเป้าหมาย และอุปสรรค รวมไปถึงสถานการณ์ที่เกิดขึ้นของปัญหานั้น
- ทีมได้มีการนำเสนอ และพิสูจน์ข้อสมมติฐานที่เกี่ยวกับปัญหา และคนที่มีปัญหา
- โอกาสที่มาจากปัญหานี้ และ/หรือปัญหาที่ทีมได้มีการนำเสนอสามารถที่จะสร้างนวัตกรรมที่ส่งผลกระทบต่อเชิงบวกได้มาก

Part 2 Experiment Solution for People and Problem (40%)

- ทีมได้มีการนำเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาของกลุ่มที่คาดว่าจะเป็กลุ่มเป้าหมาย
- ทีมได้มีการวางแผนแนวทางการทดสอบ และพิสูจน์วิธีการแก้ไขปัญห
- ทีมได้ดำเนินการและลงมือทำ การทดสอบข้อสมมติฐานแนวทางการแก้ไขปัญหา และพิสูจน์ได้ว่าสามารถแก้ไขปัญหได้จริง
- ทีมมี Prototype ที่ได้มีการโอกาสทดสอบและสามารถปรับปรุงเพื่อแก้ไขปัญหได้ดีขึ้น

Part 3 ความเป็นไปได้ของโปรเจคที่ พัฒนาให้แก่คนกลุ่มเปราะบางนำไปใช้ประโยชน์ได้ (10%)

- มี Prototype ที่ตรงกับปัญหาที่ต้องการแก้ไข / พัฒนา / ยกระดับ
- มี Milestone ที่สะท้อนถึงแผนในการดำเนินการและสร้างความเป็นไปได้ให้กับโครงการ

Part 4 การนำเสนอ (10%)

- การถ่ายทอดเรื่องราว
- การออกแบบ และความสวยงามของสไลด์



รูปที่ 25 สรุปรายชื่อทีมที่ผ่านการคัดเลือกรอบ Final จำนวน 12 ทีม

ตาราง 33 สรุปทีมที่ผ่านการคัดเลือกรอบ Final จำนวน 12 ทีม

No.	Team	University
1	All caring	สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์
2	Dev Juniors	มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
3	Health me	สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์
4	MeowBurn	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม และ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
5	Minerva	Columbia University และ Emory University และ Stanford University
6	Multiverse	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
7	No roots	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่

No.	Team	University
8	pure for life	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
9	Salmon+	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
10	sole	มหาวิทยาลัยมหิดล และ มหาวิทยาลัยนเรศวร
11	พะโล้	มหาวิทยาลัยรังสิต
12	หาข้ออ้างอาจารย์เที่ยว	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง

4. ผลการแข่งขันและรายละเอียดเงินรางวัล

4.1. จำนวนรางวัลและมูลค่ารางวัล

สำหรับการประกวดโครงการ Hackathon U League for All 2022 มีรางวัลทั้งสิ้น 6 รางวัล ได้แก่

- 1). 1st Prize (รางวัลชนะเลิศ) แบ่งออกเป็น 2 สาขา จำนวนสาขาละ 1 รางวัล
 - สาขา Best Impact มูลค่ารางวัล 40,000 บาท (สี่หมื่นบาทถ้วน)
 - สาขา Best Innovation มูลค่ารางวัล 40,000 บาท (สี่หมื่นบาทถ้วน)
- 2). 1st Runner-Up (รางวัลรองชนะเลิศ) จำนวน 2 รางวัล มูลค่ารางวัลละ 20,000 บาท (สองหมื่นบาทถ้วน)
- 3). TikTok Creator: Popular Vote จำนวน 1 รางวัล มูลค่ารางวัล 10,000 บาท (หนึ่งหมื่นบาทถ้วน)
- 4). Finalists (รางวัลชมเชย) จำนวน 8 รางวัล มูลค่ารางวัลละ 5,000 บาท (ห้าพันบาทถ้วน)

4.2. ผลการแข่งขันของทีมและรางวัลที่ได้รับ

ตาราง 34 รายชื่อ 12 ทีมสุดท้ายและรางวัลที่ได้รับ

No.	Team	University	Award
1	Minerva	Columbia University และ Emory University และ Stanford University	1st Prize สาขา Best Impact
2	All caring	สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์	1st Prize สาขา Best Innovation
3	Health me	สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์	1st Runner-Up
4	No roots	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่	1st Runner-Up
5	Salmon+	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย	TikTok Creator: Popular Vote, Finalist
6	Dev Juniors	มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา	Finalist
7	MeowBurn	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม และ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์	Finalist
8	Multiverse	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์	Finalist
9	pure for life	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี	Finalist
10	sole	มหาวิทยาลัยมหิดล และ มหาวิทยาลัยนเรศวร	Finalist
11	พะไล้	มหาวิทยาลัยรังสิต	Finalist
12	หาข้ออ้างอาจารย์เที่ยว	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง	Finalist

รูปที่ 26 ภาพประกอบการมอบรางวัล 1st Prize, 1st Runner-Up, Finalist, Popular Vote



ทีม Minerva ขึ้นรับรางวัล 1st Prize สาขา Best Impact



ทีม All caring ขึ้นรับรางวัล 1st Prize สาขา Best Innovation



ทีม Health me ขึ้นรับรางวัล 1st Runner-Up



ทีม No roots ขึ้นรับรางวัล 1st Runner-Up



ทีม Dev Juniors, MeowBurn, Multiverse, pure for life, Salmon+, sole, พะโล้

และหาข้ออ้างอาจารย์เที่ยว ขึ้นรับรางวัล Finalist



ทีม Salmon+ ขึ้นรับรางวัล TikTok Creator: Popular vote

4.3. รายละเอียดผลงานของแต่ละทีม

4.3.1. แนวคิดนวัตกรรมจำนวน 23 แนวคิด

จากการเข้าร่วมโครงการ Hackathon U League for All 2022 ตลอดทุกกิจกรรมตั้งแต่ Online Orientation, Bootcamp ครั้งที่ 1 และ 2, Coaching Session ครั้งที่ 1 และ 2 จนได้ผู้เข้าร่วมโครงการทั้งหมด 23 ทีมสุดท้าย ซึ่งได้ผ่านการบ่มเพาะแนวคิดเพื่อให้ได้เป็นไอเดียที่ช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตคนกลุ่มเปราะบางในสังคม ช่วยแก้ปัญหาการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารเทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวัน ลดความเหลื่อมล้ำ และตลอดจนสร้างโอกาสให้ได้มีการพัฒนาแนวคิดไอเดียที่อาจต่อยอดเป็นนวัตกรรมในอนาคต ผ่านการเข้าร่วมโครงการ Hackathon U League for All 2022 ในครั้งนี้ ซึ่งทั้ง 23 ทีมสุดท้าย ได้เสนอแนวคิดไอเดียนวัตกรรมระดับ conceptual idea จำนวน 23 แนวคิด โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มเปราะบางประเภทต่าง ๆ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตาราง 35 รายละเอียดผลงานแนวคิดนวัตกรรมของทีมในรอบ Semi-Final จำนวน 23 ทีม

No.	TEAM	Target Group
1	Abang Sayang	เด็กกำพร้าที่พ่อ/แม่เสียชีวิต หรือเด็กที่ไม่ได้อยู่กับพ่อ/แม่ มีฐานะที่ยากจน เด็กเหล่านี้ที่อาศัยอยู่ในมูลนิธิหรือสถานรับเลี้ยงเด็กต่าง ๆ
แนวคิด	แพลตฟอร์ม “เติมเต็ม” เป็นศูนย์รวมสินค้าที่มาจากเด็กกำพร้าที่เป็นผู้ผลิตมาขายในลักษณะ CSR เพื่อส่งเสริมให้เด็กได้มีรายได้ในระหว่างที่อยู่มูลนิธิหรือเรียนหนังสืออยู่ อีกทั้งเรายังทำหน้าที่ควบคุมคุณภาพ ช่วยหากกลุ่มลูกค้าและอบรมให้ความรู้เกี่ยวกับอาชีพนั้นๆ แก่เด็กกำพร้า โดยมีวิทยากรที่อยู่ในพื้นที่เป็นผู้ให้ความรู้ ซึ่งจะมีการติดตามผลจนกว่ามูลนิธิจะสามารถมีรายได้ด้วยตนเองได้	
2	All caring	กลุ่มผู้สูงอายุป่วยติดบ้าน ติดเตียง เป็นกลุ่มที่ยังสามารถช่วยเหลือตัวเองได้เล็กน้อย และมีโอกาสที่หายเป็นปกติ แต่ต้องอาศัยญาติ และมีคนดูแลอย่างใกล้ชิด
แนวคิด	เป็นการนำเทคโนโลยีมาช่วยในการกายภาพบำบัด โดยขอความร่วมมือจากญาติผู้ป่วยและใช้เทคโนโลยี Face Recognition ในการเก็บข้อมูล Biometric เพื่อให้ระบบได้เลือกรูปแบบกายภาพ การวัดและการประเมินด้านความปลอดภัยผู้ป่วย การใช้งานเริ่มจากนั้นทำการเชื่อมต่ออุปกรณ์ กล้อง Kinect หันหน้าไปทางผู้ป่วย ใช้ Biometric identification ในการยืนยันตัวตนผู้ป่วย เริ่มต้นเก็บข้อมูลการกายภาพบำบัด จากนั้นทำกายภาพตามท่าที่หลักสูตร กำหนด กล้อง Kinect จะตรวจจับท่าทางและใช้ AI ในการตรวจสอบท่าทางยึดตามคุณสมบัติของสรีระร่างกายมนุษย์บนผิวกายที่มีเลือดไหลผ่าน กับท่าทางกายภาพที่ถูกต้อง หากพบว่าท่าผิดหรือมากเกินไปจะทำการเตือนให้ทราบ และเมื่อกายภาพครบแต่ละครั้งจะมีการ Record	

No.	TEAM	Target Group
		เพื่อเก็บเป็นประวัติการกายภาพบำบัด และส่งต่อข้อมูลไปยังโทรศัพท์โดยใช้ การเข้ารหัสแบบ AES-CCMP และในอนาคตเราจะเพิ่มข้อมูลด้านสุขภาพอื่นๆของผู้สูงอายุเพื่อใช้สำหรับนำไปพบแพทย์ประกอบการวินิจฉัยใน การจ่ายยา และใช้กับสถานพยาบาลได้ทุกที่ ทุกเวลา เพราะข้อมูลอยู่ในมือผู้ป่วยใช้ได้ในยามฉุกเฉิน
3	BLAST	คนที่เหลือเวลาชีวิตน้อย
แนวคิด		สร้างแพลตฟอร์มที่จะเข้าไปเติมเต็มจิตใจของผู้ป่วยระยะสุดท้ายส่วนนี้ และเผยแพร่ Journey เพื่อเป็นกำลังใจให้กับผู้ป่วยคนอื่น ๆ หรือญาติที่อยู่ดูแล
4	Dev Juniors	ผู้ที่บกพร่องทางการได้ยิน มีอุปสรรคในการใช้ชีวิตประจำวัน
แนวคิด		ทีมเราได้คิดค้น Smart glasses เพื่อช่วยเหลือให้ผู้บกพร่องทางการได้ยิน ในด้านการเดินทางในเวลาลำพัง หรือช่วยเหลือในการใช้ชีวิตประจำวัน
5	Health me	ผู้ป่วยที่เป็นโรคหัวใจ เพื่อให้ผู้ป่วยทราบอาการตนเองและการเปลี่ยนแปลงของอาการเมื่อเทียบกับ standard data ของแพทย์
แนวคิด		สืบเนื่องมาจากผู้สูงอายุที่ป่วยเป็นโรคหัวใจ ที่เป็นหนึ่งใน persona ที่ทีมได้สัมภาษณ์ มีประสบการณ์เกิดอาการหัวใจวาย ทำให้ตัว persona และครอบครัว เกิดอาการ panic ขึ้น ว่าโรคหัวใจวายเนี่ย จะกำเริบ หรือกลับมาอีกในตอนที่ไหนหรือเปล่าปกติแล้วผู้ป่วยโรคหัวใจจะเก็บข้อมูลสุขภาพผ่านสมุดที่โรงพยาบาลแจกให้ ซึ่งการจดด้วยสมุด ไม่สามารถประมวลผล และรายงานออกมาได้ว่า ในแต่ละวันคนไข้มีอาการเป็นยังไงบ้าง ควรไปพบแพทย์ก่อนกำหนดหรือเปล่า platform นี้จะช่วยให้ผู้สูงอายุเก็บข้อมูลสุขภาพ แบบอิเล็กทรอนิกส์ และในแต่ละวัน platform จะประมวลผลค่าที่บันทึกไว้ ว่าวันนี้ผู้ป่วยอาการเป็นอย่างไร ดีขึ้นหรือแย่ลงหรือไม่ หรือควรไปพบหมอก่อนกำหนด
6	M-KU-TECH	ผู้สูงอายุที่เกิดโรคต่อและมีผลต่อการมองเห็นทำให้ไม่สามารถ ใช้ชีวิตประจำวันได้ปกติ และอาจจะทำให้เกิดอุบัติเหตุขึ้นได้
แนวคิด		โปรเจกต์นี้เกิดขึ้น เนื่องจากเล็งเห็นถึงปัญหาที่ผู้สูงอายุที่มีปัญหาทางการมองเห็นใช้ชีวิตประจำวันไม่ปกติ จึงมีไอเดียสร้างแอปนี้ขึ้นเพื่อช่วยเป็นการมองเห็นให้กับคนที่ประสบปัญหา ตัวแอปจะสามารถบอกว่ามีอะไรข้างหน้า มีอะไรขีดขวางอยู่ไหมเตือนความจำ ตั้งนาฬิกาปลุก แล้วคอยแจ้งเตือนโรงพยาบาลหากมี ปัญหาอะไรเกิดขึ้น
7	MeowBurn	เด็กที่ขาดโอกาสทางการเรียนรู้เนื่องจากปัญหาด้านทุนทรัพย์
แนวคิด		Solution ของเราคือการสร้างเว็บไซต์หรือแพลตฟอร์มเพื่อสร้างโอกาสและทางเลือกที่เหมาะสมให้แก่เด็กยากจน โดยจะมี 3 ฟังก์ชันหลัก คือ 1. พื้นที่แชร์ประสบการณ์ของบุคคลที่มีภูมิหลังใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมายและประสบความสำเร็จ

No.	TEAM	Target Group
		2.พื้นที่แสดงโปรไฟล์ของกลุ่มเป้าหมาย ที่มีความสามารถ ผลงาน และประสบการณ์ที่น่าสนใจ และต้องการการสนับสนุนจากแหล่งให้ทุน หรือผู้ใจบุญที่มีอุปการะคุณ 3.พื้นที่รวบรวมทุนการศึกษาประเภท ต่าง ๆ ที่กลุ่มเป้าหมายของเรามีสิทธิ์ที่จะได้รับ
8	Minerva	ชาเล้งรับรายได้น้อย และใช้เวลาในการแยกของนาน
แนวคิด		สร้าง platform เชื่อมต่อคนทั่วไปกับชาเล้ง ที่จะช่วยให้คนทั่วไปแยก ผัก และขายขยะให้กับชาเล้งได้ง่ายขึ้น และส่งเสริม circular economy
9	Multiverse	ผู้พิการทางสายตา หรือ ผู้ที่มีความผิดปกติทางสายตาสำหรับชาวมุสลิม
แนวคิด		กลุ่มเป้าหมายเกี่ยวกับคนตาบอดและผู้สูงอายุที่ต้องการเลือกซื้อสินค้าบริโภคที่เป็นฮาลาล ซึ่ง solution นี้จะเป็นการช่วย โดยการสแกนเครื่องหมาย ฮาลาล เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและสร้าง ความมั่นใจให้แก่ผู้เลือกซื้อ
10	No roots	นักเรียนคนตาบอดสนิทเรียนในระดับ ม.1-ม.6 เรียนสายวิทย์-คณิต และเป็นนักเรียนที่เรียนร่วมกับนักเรียนตาดี
แนวคิด		เป็นเครื่องพิมพ์สามมิติ ที่สามารถเชื่อมต่อกับมือถือของนักเรียนได้ เมื่อนักเรียนค้นหารูปในเนื้อหาที่เรียน เครื่องพิมพ์นี้จะพิมพ์รูปภาพนั้นเป็น รูปสามมิติ ให้นักเรียนตาบอดสามารถสัมผัสรูป พิมพ์เพื่อเข้าใจเนื้อหาการเรียนมากยิ่งขึ้น
11	pure for life	ผู้ป่วยติดเตียงที่ช่วยเหลือตัวเองได้ แต่ทานยาไม่ตรงเวลาและทานยาไม่ครบ
แนวคิด		เป็นการพัฒนาแอปพลิเคชันที่ช่วยผู้ป่วยในเรื่องการทานยา โดยเราจะพัฒนาแอปพลิเคชันเดิมที่มี การทำเกี่ยวกับการเตือนทานยาอยู่แล้ว แต่เราจะนำจุดด้อยของแอปพลิเคชันนั้นมาพัฒนาใหม่สร้างแอปใหม่ โดยเพิ่มฟังก์ชันแจ้งเตือนเรื่องการทานยา การประเมินตนเอง และเราจะลิงค์แอปพลิเคชันของเรา กับ โรงพยาบาลต่างๆ
12	Red Zone	คนพิการทางสายตา
แนวคิด		แอป Camera Voice เมื่อคนพิการทางสายตาใช้แอปของเขาก็สามารถที่จะรู้ว่าทางด้านหน้า ซ้าย ขวามืออะไรบ้างสามารถไปได้ไหม แอปของเราช่วยในการบอกทิศทางและป้ายต่าง ๆ ที่อยู่ตามท้องถนน
13	Salmon+	ผู้สูงอายุ ที่อยู่บ้านคนเดียวแล้วอยากไปท่องเที่ยวโดยไม่ต้องรอลูกหลาน
แนวคิด		แพลตฟอร์มที่เกี่ยวกับการวางแผนเดินทางให้กับผู้สูงอายุที่ต้องการไปเที่ยว ตอบโจทย์ผู้สูงอายุวัยเกษียณที่อยู่คนเดียว
14	sole	ผู้พิการทางสายตา ที่ไม่สามารถเข้าใจรูปภาพและสามารถอ่านหนังสือจากเล่มได้
แนวคิด		เป็น application reading assistance ที่จะช่วยให้คนตาบอดสามารถอ่านหนังสือและรับรู้ข้อมูลรูปภาพ รวมถึงสามารถ

No.	TEAM	Target Group
		ได้รับความช่วยเหลือจากอาสาสมัครใน application ได้
15	The Time Help	ผู้พิการสูงอายุ
แนวคิด	ทางคณะผู้จัดทำได้จัดทำโปรเจกต์นี้เพื่อแก้ไขปัญหาการเดินทางลำบากเนื่องด้วย ความพิการด้านร่างกายและการเดินชนสิ่งกีดขวางเนื่องด้วยสายตาฝ้ามัว หรือตาบอด ของผู้สูงอายุ หรือจะเรียกคนเหล่านี้ว่าผู้พิการสูงอายุ และนอกจากนี้ทางคณะผู้จัดทำได้คิดค้น และออกแบบ prototype ของนวัตกรรมที่จะเข้ามาแก้ไขปัญหาที่กล่าวไปในเบื้องต้น นั่นคือ walking stick tech หรือเรียกว่า ไม้เท้าเทคโนโลยี ซึ่งเป็นไม้เท้าที่ช่วยในการเดิน และประยุกต์เข้ากับเทคโนโลยีนั่นก็คือ เซ็นเซอร์เพื่อใช้เป็นตัวแจ้งเตือนเมื่อผู้พิการสูงอายุเดินผิดทาง หรือจะเดินชนสิ่งกีดขวาง	
16	VRN	ผู้พิการทางการได้ยินที่เคยหูตึงมาก่อนแล้วทำอาชีพเป็นเชฟ
แนวคิด	เป็นนาฬิกาข้อมือดิจิทัล ซึ่งจะเพิ่มฟังก์ชันที่มีตัวรับเสียงโดยใช้ sensor แล้วมีระบบสั่นเมื่อเรียกชื่อหรือสิ่งที่เราตั้งค่าในเครื่องนั้น ๆ เพื่อให้ผู้ใช้ได้รู้เมื่อมีคนเรียก	
17	We dog dogs	คนพิการที่นั่งวีลแชร์และต้องการเดินทางด้วย Taxi
แนวคิด	เป็นการช่วยแก้ปัญหาความรู้สึกกลัวของคนพิการ โดยใช้ข้อมูลเพื่อให้ทั้งคนขับและคนพิการเข้าใจกัน	
18	We inner strength	เด็กออทิสติก
แนวคิด	นี่คือโปรเจกต์ที่จะช่วยให้เด็ก Autistic มีความสามารถมากขึ้น ด้วยระบบของแอปที่จะมีเกมที่แทรก ความรู้เข้าไปด้วย	
19	ชายเรียง	ผู้พิการที่ขาดกำลังทรัพย์เพื่อซื้ออุปกรณ์ที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิต
แนวคิด	ช่วยจับคู่ในการบริจาคของผู้ให้และผู้รับเพื่อให้การรับและการช่วยบริจาคง่ายขึ้น โดยการทำเสิร์ชเอนจินร่วมกับเอพีไอ แผนที่ของกูเกิ้ลเพื่อแสดงโพสต์ตาม ตำแหน่งโดยจะแสดงจากตำแหน่งใกล้ เคียงก่อน เปิดให้ผู้ให้และผู้รับสามารถพูดคุยกันเองได้และเก็บข้อมูลการสนทนาไว้เป็น หลักฐานติดต่อร่วมมือกับร้านซ่อมอุปกรณ์ช่วย เหลือ เพื่อช่วยจัดการเรื่องการซ่อมแซมให้ผู้ให้บริการแอปฯ	
20	นมเบ้อวัน	เด็กออทิสติก
แนวคิด	เครื่องเรียงเรียงคำพูดช่วยให้เด็กออทิสติกสามารถเข้าสังคมได้	
21	พะไล	ผู้สูงอายุ คุณลุงซบแท็กซี่ อายุ 66 ปี ซบแท็กซี่ 5 ปี มีอาการปวดหลังและบ่า 3 ปีหลัง

No.	TEAM	Target Group
แนวคิด	อุปกรณ์ช่วยในการกายภาพยืดเหยียด ช่วงแขนและลำตัว ที่สามารถปรับค่าความต้านทานแรงดึงเชือกได้ โดยมีหน้าจอดิจิทัลแสดงให้เห็น ควบคู่กับแอปพลิเคชัน	
22	หาข้ออ้าง อาจารย์เที่ยว	กลุ่มคนตาบอดระดับ B2 ขึ้นไป
แนวคิด	เอกสารส่วนใหญ่ในไทยในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็น กฎหมาย สิทธิประโยชน์ เอกสารการเรียน ถูกแปลง เป็น PDF หมด สิ่งเหล่านี้อาจไม่ได้มีปัญหสำหรับคน ปกติอย่างเรา แต่สำหรับคนพิการทางด้านสายตานั้น สิ่งนี้เป็นอุปสรรค และกีดกันการเข้าถึงข้อมูลสิทธิประโยชน์ต่าง ๆ ของคนตาบอดที่ควรจะได้รับ	
23	Aqaula	*หมายเหตุ: ทีม Aqaula สละสิทธิ์ โดยไม่เข้าร่วมนำเสนอในรอบ Semi-final



4.3.2.นวัตกรรมที่พัฒนาเป็นผลงานตัวอย่าง (prototype) จำนวน 12 ชิ้นงานที่ได้รับรางวัล

เมื่อเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ (Final) ทั้ง 12 ทีมสุดท้ายที่ผ่านเข้ารอบ Final ของโครงการ Hackathon U League for All 2022 ได้นำคำแนะนำ และข้อเสนอแนะจากรอบ speed dating และ Coaching Session ครั้งที่ 3 มาปรับปรุงไอเดียแนวคิดนวัตกรรมของตนเอง โดยการเพิ่มรายละเอียดของแนวคิดและกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจนยิ่งขึ้น ตามที่ได้รับ feedback หรือได้ลองทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย เช่น ทีม MeowBurn ที่ได้เปลี่ยนจากการสร้างไลน์ Open Chat ไว้พูดคุยปรึกษา ด้านการเรียนกับนักเรียนระดับมัธยมปลาย เป็นการสร้างเพจ ปันฝัน (Pun Fun Official) เพื่อให้เป็นที่รู้จัก และครอบคลุมพื้นที่นักเรียนในเขตพื้นที่การศึกษามากขึ้น หรือทีม Salmon+ ที่ได้สร้างเพจ Medical และสร้างไลน์ ออฟฟิเชียลเพิ่มเติม เพื่อให้ผู้ใช้งานที่เป็นผู้สูงอายุ สะดวกในการติดต่อสอบถามมากขึ้น เป็นต้น รวมถึงได้ปรับเปลี่ยนรายละเอียดกลุ่มเป้าหมายเพิ่มเติมที่ตอบโจทย์กลุ่มเปราะบางในสังคมมากยิ่งขึ้น เพื่อเตรียมพร้อมสู่อันดับ Final Pitch ในวันแข่งขันรอบชิงชนะเลิศของกิจกรรม Demo Day ต่อไป ซึ่งทั้ง 12 ทีมสุดท้าย ได้นำเสนอแนวคิดไอเดียนวัตกรรม โดยมีรายละเอียดดังนี้


ตาราง 36 สรุปรายละเอียดผลงาน prototype ตามแนวคิดของทีมในรอบ Final จำนวน 12 ทีม

Team	Project	People-Persona	Pain-Problem	Description
All caring	ALL CARING	กลุ่มผู้สูงอายุป่วยติดบ้าน ติดเตียง เป็นกลุ่มที่ยัง	-ไม่มีความรู้วิธีการ กายภาพบำบัดที่	เทคโนโลยีที่จะเข้ามาช่วยให้ทำกายภาพบำบัดได้อย่างถูกต้องให้กับผู้ป่วยติดเตียงที่บ้าน คอยให้ความ

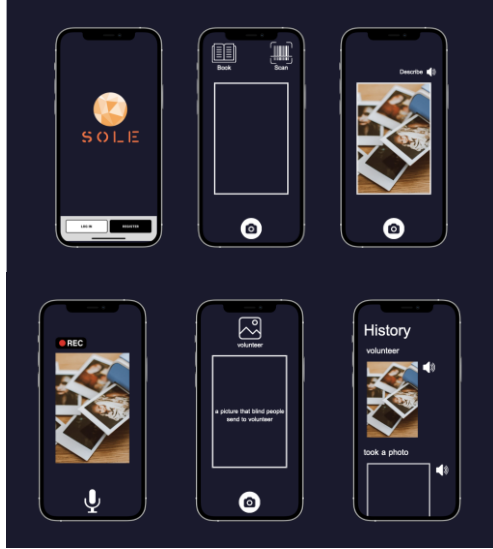
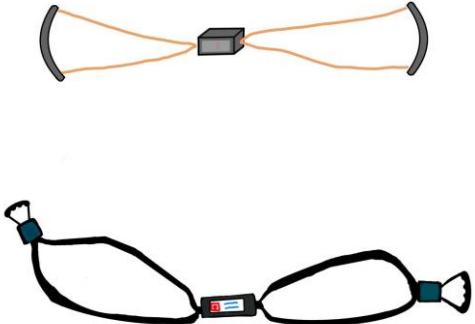
Team	Project	People-Persona	Pain-Problem	Description
		สามารถช่วยเหลือตัวเองได้เล็กน้อย และมีโอกาสที่หายเป็นปกติ แต่ต้องอาศัยญาติ และมีคนดูแลอย่างใกล้ชิด	ถูกต้องเหมาะกับโรค -ขาดอุปกรณ์ที่จะมาช่วยในการกายภาพบำบัด -การพาไปทำกายบำบัดตามโรงพยาบาลหรือ คลินิกค่อนข้างลำบาก	ช่วยเหลือเกี่ยวกับการกายภาพบำบัดด้วยพีเจอร์ทที่ให้บริการ ได้แก่ การประเมินความพร้อมของร่างกายก่อนกายภาพ เช่น การเดินของหัวใจ ความดัน การออกแบบวิธีการกายภาพที่เหมาะสมกับโรคและร่างกาย การค้นหาคนช่วยกายภาพบำบัด การอบรมการทำกายภาพบำบัดพื้นฐาน ซึ่อุปกรณ์เฉพาะการกายบำบัดพร้อมวิธีการใช้งาน รวมทั้งสามารถปรึกษานักกายภาพบำบัดออนไลน์
Dev Junior	Hoo Tips (หู-ทิพย์)	คนพิการที่บกพร่องทางการได้ยิน	มีอุปสรรคในการใช้ชีวิตประจำวัน ทำให้ต้องพึ่งพาคนรอบตัว ทั้งการสื่อสาร และการได้ยินเสียงรอบข้าง อาจเกิดอุบัติเหตุ หรือเหตุการณ์มากมายในแต่ละวัน ซึ่งเหตุการณ์หลายอย่างสามารถป้องกันได้หากมีอุปกรณ์ช่วยเหลือที่ดีเพียงพอ	อุปสรรคในชีวิตประจำวันในหลายสถานการณ์ ทั้งปัญหาทางการสื่อสาร และการฟัง เมื่อต้องเดินทางออกนอกบ้านจำเป็นต้องมีคนไปด้วย เพื่อลดการเกิดอุบัติเหตุ ทีมจึงได้คิดไอเดีย แวนตาอัจฉริยะ Hoo Tips (หู - ทิพย์) เพื่อที่จะมาแก้ปัญหาการเดินทางและเพื่อให้เขาได้ใช้ชีวิตประจำวันด้วยตัวเอง โดยแว่นตาที่มีไมโครโฟนฝังอยู่โดยรอบของแว่น เพื่อที่จะตรวจจับเสียงรอบข้าง และนำมาประมวลผลเพื่อมาแสดงผลผ่านเลนส์ของแว่นตา เมื่อมีเสียงหรือสิ่งเร้ารอบตัวดังขึ้นมา แวนตาจะ Alert ในรูปแบบ icon ผ่านเลนส์ของแว่นตา เช่น หากมีเสียงสุนัขกำลังเห่า แวนตาจะ Alert ขึ้นมาว่าตอนนี้ สุนัขกำลังเห่าอยู่ และยังบอกทิศทางของต้นเสียงอีกด้วย ว่าเสียงมาจากทิศทางไหน
Health me	Health me	ผู้ป่วยโรคหัวใจ	ผู้ป่วยไม่สามารถติดตามหรือประเมิน	แพลตฟอร์มบันทึกข้อมูลสุขภาพประจำวันเพื่อติดตามอาการของผู้ป่วยที่เป็นโรคหัวใจ เพื่อให้ผู้ป่วยทราบ


Team	Project	People-Persona	Pain-Problem	Description
			<p>อาการป่วยเบื้องต้นของตนเองได้ ทั้ง ๆ ที่มีค่า standard data ของแพทย์ที่สามารถเปรียบเทียบอาการโรคหัวใจได้เบื้องต้น ป้องกันการสูญเสียถึงชีวิต</p>	<p>อาการตนเองและการเปลี่ยนแปลงของอาการเมื่อเทียบกับ standard data ของแพทย์พร้อมทั้ง มีการแจ้งเตือน หากมีความผิดปกติ จากการใช้ระบบ Cloud ที่ให้บริการประมวลผลบนระบบโดยไม่ต้องผ่าน Server AWS Lambda จะทำหน้าที่ในการประมวลผลข้อมูลและจัดการข้อมูลคำสั่งที่เรามอบให้และในอนาคต เราจะพัฒนาให้ครอบคลุมโรค NCDs ให้ได้มากที่สุด เพื่อสร้างการรับรู้และสร้างการดูแลตนเองของผู้ป่วย นอกจากนี้ เราจะเชื่อมต่อกับสถานพยาบาลต่างๆ เพื่อให้ทางโรงพยาบาลได้รับข้อมูลการดูแลตนเองของผู้ป่วย ที่จะช่วยให้แพทย์ใช้ประกอบการวินิจฉัยอาการและการรักษาอย่างต่อเนื่อง รวมไปถึงการจ่ายยาและการปรับยาให้กับผู้ป่วยอย่างถูกต้อง และแม่นยำ</p>
MeowBurn	ปันฝัน (PunFun)	เด็กที่ขาดโอกาสทางการเรียนรู้เนื่องจากปัญหาด้านทุนทรัพย์		<p>ปันฝัน PunFun โครงการเพื่อเป็นที่ปรึกษาให้กับเด็กที่ขาดโอกาสทางการเรียนรู้เนื่องจากปัญหาด้านทุนทรัพย์ผ่านทางเพจ PunFun</p> <p>มี 3 โครงการย่อย คือ</p>
			<p>ขาดโอกาสทางการเรียน เนื่องจากปัญหาด้านทุนทรัพย์ ทำให้ขาดองค์ความรู้ที่จะนำไปพัฒนาคุณภาพชีวิตตนเองและครอบครัว</p>	<p>1. ปันประสบการณ์: บอกเล่าประสบการณ์ของใครก็ตามที่มี journey ที่น่าสนใจ และมีมุมมองในแง่ที่สามารถใช้ในการดำเนินชีวิตและแนวคิดที่ว่า ในการตัดสินใจบนแต่ละทางแยกของชีวิต ปันประสบการณ์ให้แก่เด็กเพื่อเปิดโลกทัศน์ของเขาให้กว้างขึ้น</p> <p>2. ปันแหล่งทุน: รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการศึกษาต่อและทุนการศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา สำหรับนักเรียนที่มีความสนใจศึกษาต่อ รวมถึงการรวบรวมกิจกรรมการประกวดเพื่อชิงทุนการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษา เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กได้มีประสบการณ์ชีวิตในด้านที่เขาสนใจมากขึ้น</p> <p>3. ปันโปรไฟล์: สร้างพื้นที่โปรโมทเรื่องราว ความฝัน</p>

Team	Project	People-Persona	Pain-Problem	Description
				<p>และความสามารถพิเศษ ของเด็กกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้บุคคลทั่วไปสามารถเข้ามาให้กำลังใจ ให้แ่งคิด และให้มุมมอง เพื่อให้เด็กเหล่านั้นรู้สึก เห็นคุณค่า และภาคภูมิใจในตนเองรวมถึงสามารถให้การสนับสนุนหรือมีแนวทางในการส่งเสริมชีวิตของเด็กในทางที่ดีขึ้นได้</p> 
Minerva	Saleng Connect	ชาเล้ง	<p>อาชีพชาเล้งที่มีรายได้ น้อยมากและรายได้ไม่แน่นอน รวมถึงการเสียเวลาในการแยกขยะเป็นเวลานานในการที่จะได้รับค่าตอบแทนแต่ละครั้ง</p>	<p>ชาเล้งในแต่ละวันมีหน้าที่เก็บขยะเป็นจำนวนมากหลาย กิโลกรัมเพื่อที่จะมาแยกและขายให้ร้านรับซื้อของเก่า พวกเขาเป็นกลุ่มคนที่ทำหน้าที่ที่สำคัญมาก เป็นใจกลางของ Circular Economy และ Sustainability ในประเทศไทย แต่การเก็บและแยกขยะนั้นเป็นสิ่งที่ยุ่งยาก และใช้เวลานาน นอกจากนี้ราคาของขยะก็ไม่เสถียร และราคาถูกลง จึงทำให้เกิดปัญหารายได้ไม่แน่นอนและรายได้ไม่เพียงพอ ทีม Minerva จึงอยากที่จะสร้างแพลตฟอร์มที่เชื่อมต่อคนทั่วไปกับชาเล้ง แพลตฟอร์มนี้จะช่วยแก้ปัญหาดังต่อไปนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ช่วยให้ชาเล้งสามารถแยกและกำจัดขยะได้ง่ายขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ 2. ช่วยเพิ่มรายได้ให้กับชาเล้งเพราะจะทำให้เขาใช้เวลาสั้นลงในการตามหาขยะ ซึ่งในขณะเดียวกันปริมาณขยะที่แยก ก็จะมีคุณภาพก็จะเพิ่มขึ้น
Multi verse	Halal fisheye	ผู้พิการทางสายตา หรือ ผู้ที่มีความผิดปกติทางสายตาสำหรับชาวมุสลิม	ประชากรกลุ่มนี้ไม่สามารถรับรู้ได้ว่าอาหารที่ทานเข้าไปนั้น	Halal Fisheye คือ แอปพลิเคชัน สำหรับผู้พิการทางสายตา หรือ ผู้ที่มีความผิดปกติทางสายตาสำหรับชาวมุสลิมทั่วโลก ซึ่งพวกเขาเหล่านี้ไม่สามารถรับรู้ได้ว่าสิ่ง

Team	Project	People-Persona	Pain-Problem	Description
			<p>ถูกต้องตามหลัก ศาสนาหรือไม่</p>	<p>พวกเขาทานเข้าไป ทานได้หรือไม่ ถูกตามหลักศาสนา หรือไม่ การทำงานคือ ใช้ Ai ในการตรวจสอบ เครื่องหมายฮาลาล โดยใช้เสียงเป็นตัวช่วยในการใช้งาน แอปพลิเคชันเพื่อสื่อสารกับผู้ใช้ ให้ผู้ใช้รู้ว่าผลิตภัณฑ์นั้น มีฮาลาลหรือไม่</p>
No roots	<p>สื่อการ เรียนการ สอนเพื่อ กลุ่ม บกพร่อง ทางสายตา</p>	<p>นักเรียนคนตาบอด สนิทเรียนในระดับ ม.1- ม.6 เรียนสาย วิทย์-คณิต และเป็น นักเรียนที่เรียนร่วมกับนัก เรียนตาดี</p>	<p>เนื้อหาการเรียนใน ระดับพื้นฐาน โดยเฉพาะวิชา วิทยาศาสตร์ ทำให้ ผู้เรียนมองไม่เห็นภาพ เข้าใจได้ยาก และ เพื่อนคนตาดีที่เรียน ด้วยก็ไม่สามารถ อธิบายได้ รวมถึง ครูผู้สอนไม่สามารถ สอนนักเรียนตาบอด ให้เข้าใจเหมือน นักเรียนตาดีได้</p>	<p>ผู้พิการทางสายตาที่เรียนอยู่ในระดับมัธยมศึกษาจำนวน ไม่น้อยที่มีความสนใจ ชอบวิชาวิทยาศาสตร์ แต่ขาด อุปกรณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสม สำหรับผู้พิการทาง สายตาที่จะช่วยให้เข้าใจวิทยาศาสตร์ในเชิงลึกมากขึ้น No Roots จึงคิดค้นเครื่องพิมพ์ 3D ที่ใช้งานผ่านแอป พลิเคชันบนโทรศัพท์ โดยค้นหาโมเดลที่ต้องการผ่าน แอปพลิเคชัน และดึงข้อมูลจาก Google เพื่อเอามา เทียบกับข้อมูลโมเดล 3D ที่อยู่ในเครื่องแล้วทำการสั่ง พิมพ์ทันที แต่ถ้ารูปที่ค้นหาไม่มีอยู่ในคลังข้อมูล เครื่องพิมพ์จะสั่งพิมพ์โมเดล 2D แทน และเมื่อใช้งาน โมเดลเสร็จให้นำโมเดลกลับมาวางบนฐานเครื่องพิมพ์ เครื่องพิมพ์จะทำการหลอมโมเดลเพื่อนำกลับไปใช้ใหม่ อีกครั้ง เพื่อประหยัดทรัพยากรที่ใช้</p>
pure for life	<p>Smart tanya and health care</p>	<p>ผู้ป่วยติดเตียงที่ช่วย เหลือตัวเองได้</p>	<p>การทานยาที่ไม่ตรง เวลาและไม่ครบถ้วน ตามกำหนดของผู้ป่วย ที่มีอาหารหลงลืมได้ ง่าย หรือการมีผู้ดูแลที่</p>	<p>เป็นการพัฒนาแอปพลิเคชันที่ช่วยผู้ป่วยในเรื่องการทาน ยา โดยการพัฒนาแอปพลิเคชันเดิมที่มีการทำเกี่ยวกับ การเตือนทานยาอยู่แล้ว แต่เราจะนำจุดด้อยของแอป พลิเคชันนั้นมาสร้างแอปพลิเคชันใหม่เป็นของเราเอง ซึ่ง แอปจะเตือนเรื่องการทานยา การประเมินตนเอง และ</p>

Team	Project	People-Persona	Pain-Problem	Description
			<p>อาจลืมให้ยาตามกำหนด หรือการที่ไม่มีผู้ดูแลตลอด 24 ชั่วโมง และมีโอกาสเสี่ยงที่อาจจะป่วยจากการติดเชื้อลูกกลม</p>	<p>เราจะลิงก์แอปพลิเคชันของเรากับโรงพยาบาลต่างๆ</p>
Salmon+	<p>O Journey by Salmon+</p>	<p>ผู้สูงอายุ ที่อยู่บ้านคนเดียวแล้วอยากไปท่องเที่ยวโดยไม่ต้องรอลูกหลาน</p>	<p>ผู้สูงอายุจำนวนมากเมื่อเข้าวัยเกษียณแล้วรู้สึกโดดเดี่ยว อยากท่องเที่ยว หรือเดินทางไปสถานที่ต่าง ๆ ที่ตนเองต้องการ แต่ปัจจุบันข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยว การจองที่พัก ข้อมูลการเดินทางมักอยู่ในอินเทอร์เน็ต ผู้สูงอายุไม่สามารถใช้งานได้อย่างคล่องแคล่ว</p>	<p>O Journey by Salmon+ ได้รับแรงบันดาลใจจากการได้สัมภาษณ์ผู้สูงอายุ พบว่ามีผู้สูงอายุจำนวนไม่น้อยที่ชื่นชอบการไปท่องเที่ยว ไม่ว่าจะเที่ยวคนเดียวหรือเที่ยวกับครอบครัวก็ตาม การวางแผนการเดินทางก็สำคัญ จะจองที่หรือหาที่พักแต่ละครั้งก็ลำบากเพราะขาดความชำนาญในการใช้เทคโนโลยี ต้องให้ลูกหลานหรือคนในครอบครัวทำให้ ทีมจึงอยากเป็นส่วนหนึ่งในการแก้ไขปัญหาเหล่านี้โดยได้คิดแพลตฟอร์มสำหรับผู้สูงอายุ โดยทีมได้ออกแบบโปรแกรมการท่องเที่ยว หาทัก รวมถึงแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวที่เหมาะสมกับไลฟ์สไตล์ของผู้สูงอายุและง่ายต่อการใช้งานเพื่อสร้างสังคมของผู้สูงอายุ อีกทั้งผู้สูงอายุสามารถไปเที่ยวเองได้ และไม่ต้องเหงาอีกต่อไป</p>
				
sole	Blinds reading	ผู้พิการทางสายตา	ช่วยให้คนตาบอดสามารถเข้าใจรูปภาพ	Blinds reading assistant เป็นแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือซึ่งเป็นเครื่องมือสำหรับช่วยเหลือผู้พิการ

Team	Project	People-Persona	Pain-Problem	Description
	assistant		และสามารถอ่านหนังสือจากเล่มได้	ทางสายตาในด้านการแปลงข้อมูลจากหนังสือประเภทรูปเล่มให้เป็นดิจิทัลไฟล์ รวมถึงฟังก์ชันสำหรับช่วยเหลือด้านการเข้าถึงรูปภาพผ่านการบรรยายและการแยกแยะสินค้าที่มีลักษณะใกล้เคียง ผ่านระบบสแกนคิวอาร์โค้ด ซึ่งทั้งหมดนี้จะช่วยเหลือผู้พิการทางสายตาในการใช้ชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะในด้านการอ่าน ที่ปกติคนตาบอดจะมีวิธีการที่ซับซ้อนและใช้เวลามากหากต้องการอ่านหนังสือเล่มหนึ่งๆ โดยการทำงานของ Blinds reading assistant จะเป็นการผสมผสานระหว่างระบบ AI และการช่วยเหลือของอาสาสมัครโดยในช่วงแรกจะเน้นการช่วยเหลือจากอาสาสมัครมาช่วยในการบรรยายภาพ และข้อความเพื่อเก็บเป็นฐานข้อมูลสำหรับให้ AI เรียนรู้ในขั้นตอนต่อไป
				
พะโล้	สายใจ (SaiJai)	ผู้สูงอายุ ที่มีอาชีพขับแท็กซี่ซึ่งมักมีอาการปวดหลังและบ่า	มือการปวดหลังและบ่า	สายใจ คือ อุปกรณ์ช่วยในการกายภาพบำบัด มีขนาดกะทัดรัดเก็บ และพกพาสะดวก ปรับค่าความต้านทานเชือกให้เหมาะสมกับความสามารถของกล้ามเนื้อในแต่ละวัน มีหน้าจอดีจิจิทัลบอกพารามิเตอร์ ความสามารถในการดึงเชือกอย่างชัดเจน
				
หาข้ออ้างอาจารย์เที่ยว	นิमित (Nimit)	กลุ่มคนตาบอดในระดับ B2 ขึ้นไป	ให้คนตาบอดสามารถอ่านไฟล์ PDF ได้	แอปพลิเคชันที่แปลงไฟล์ที่มีปัญหาในการใช้ screen reader ในการอ่าน เป็น ข้อความ หรือ ไฟล์ที่ต้องการ โดยจุดเด่นคือ 1. ออกแบบรูปแบบการใช้งาน เพื่อ คนพิการทางสายตา

Team	Project	People-Persona	Pain-Problem	Description
				<p>โดยเฉพาะ โดยคำนึงถึงการใช้งาน ร่วมกับ accessibility ที่คนพิการใช้งาน และ ทำให้การใช้งานง่ายที่สุด รวมถึงการการแจ้งจุดที่ ผู้ใช้งานอยู่และขั้นตอนที่เกิดขึ้น</p> <p>2. มุ่งเน้นไปที่ความถูกต้องของข้อความโดยการใช้ image processing และเน้นไปที่การใช้ font ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น TH-Sarabun-PSK หรือ Angsana New</p> <p>3. มุ่งเน้นให้ user สามารถใช้งานได้ฟรี โดย อาศัยการแปะโฆษณา และการรับสนับสนุนจากรัฐบาล หรือ เอกชนที่ต้องการทำ CSR ในอนาคตสามารถพัฒนา ใช้กับการอ่านข้อความจากรูปภาพได้ และ พัฒนาให้คนปกติสามารถใช้ร่วมกันได้ ทำให้แอปพลิเคชันนี้ไม่เป็นแค่ของคนพิการ แต่เป็นของคนไทยทุกคน</p>

บทที่ 5

สรุปผลการดำเนินงานและข้อเสนอแนะ

1. สรุปผลการดำเนินงาน

1.1. สรุปผลโครงการ

โครงการแสกาธอน ยูลีก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล โดยการสนับสนุนของกองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ (กทปส.) ได้ดำเนินการจัดกิจกรรมตลอดระยะเวลาโครงการภายใต้ชื่อ Hackathon U League for All 2022 โดยมีกิจกรรมย่อยตั้งแต่ Online Orientation, Bootcamp ครั้งที่ 1 และ 2, Coaching Session ครั้งที่ 1, 2 และ 3 จนได้ผู้เข้าร่วมโครงการทั้งหมด 23 ทีมสุดท้ายในรอบ online Semi-Final และคัดเลือกเหลือ 12 ทีมสุดท้ายในรอบ Final : Demo Day นั้น ผู้เข้าร่วมโครงการฯ ซึ่งเป็นกลุ่มเยาวชนนักศึกษาในระดับมหาวิทยาลัยทั่วประเทศได้รับองค์ความรู้ในการออกแบบแนวความคิดนวัตกรรม ตั้งแต่ขั้นตอนเริ่มต้นในการระบุปัญหา การเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย และการทดลองซ้ำจนได้ผลสรุป เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่เป็นแนวความคิดตั้งต้น (conceptual idea) รวมถึงการพัฒนาเป็นผลงานตัวอย่าง (prototype) และตกผลึกเป็นผลงานในการนำเสนอแก่สาธารณชนในรอบตัดสินผลการแข่งขันในที่สุด และมีความพร้อมสู่การต่อยอดเป็นนวัตกรรมในอนาคตต่อไป

โดยแต่ละผลงานได้อาศัยแนวคิดหลักในการใช้นวัตกรรมดิจิทัลมาใช้แก้ไขปัญหาคุณภาพชีวิตสร้างอาชีพหรืออำนวยความสะดวกในการใช้ชีวิตสำหรับคนกลุ่มเปราะบาง ยกกระดับคุณภาพชีวิตของตนเอง สร้างรายได้สร้างอาชีพเพื่อนำไปสู่การขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศอย่างยั่งยืนได้ ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายภาครัฐว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม¹¹ ซึ่งได้ระบุไว้ในยุทธศาสตร์ที่ 3 การสร้างสังคมคุณภาพ (Digital Society) ที่ทั่วถึงและเท่าเทียมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล โดยเฉพาะการส่งเสริมให้เกิดการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมและการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตคนกลุ่มเปราะบาง ลดข้อจำกัดในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร สารสนเทศและการสื่อสาร และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลและสิ่งอำนวยความสะดวกที่เป็นสาธารณะจากบริการทั้งภาครัฐและเอกชน

¹¹ ประกาศเรื่องนโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม พ.ศ. 2562

จากแนวคิดหลักข้างต้น นำมาสู่ผลงานนวัตกรรมดิจิทัลเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มคนเปราะบางที่แบ่งเป็น 2 ส่วนหลักคือ ความสามารถในการเข้าถึงโดยสะดวก (Accessibility) ผ่านการประยุกต์เทคโนโลยี สิ่งอำนวยความสะดวก (Assistive Technology) และความสามารถในการแสวงหา (Affordability) เครื่องมือ อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล ผ่านการมีอาชีพเกิดรายได้เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิต ซึ่งสอดคล้องกับภารกิจการจัดให้มีบริการโทรคมนาคมพื้นฐานโดยทั่วถึงและบริการเพื่อสังคม (Universal Service Obligation : USO)¹² ซึ่งเป็นหนึ่งในภารกิจหลักของคณะกรรมการกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) โดยมีหลักการสำคัญในการจัดให้มีบริการโทรคมนาคมพื้นฐานที่มุ่งเน้นการแก้ไขปัญหา เพื่อลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงบริการโทรคมนาคม ครอบคลุมทั้งในมิติเชิงพื้นที่ และมิติเชิงสังคม ให้กับประชาชนทุกกลุ่ม โดยเฉพาะในกลุ่มคนเปราะบาง ซึ่งตามนิยามของโครงการนี้ หมายถึงประชากรหรือบุคคลที่มีความเสี่ยงหรือประสบปัญหาการขาดแคลนทรัพยากร สิ่งอำนวยความสะดวก โอกาส หรือสิทธิต่าง ๆ ในการดำรงชีวิตประจำวันขั้นพื้นฐาน มีความต้องการได้รับการฟังฟังจากผู้อื่น ไม่สามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระหรือตัดสินใจได้ด้วยตัวเอง ทำให้มีคุณภาพชีวิตที่เหลื่อมล้ำจากคนกลุ่มอื่นในสังคม ซึ่งการขาดการเข้าถึงสิทธิบางอย่างจะทำให้ประชาชนขาดโอกาสในการพัฒนาศักยภาพของตนเองและส่งผลกระทบต่อวิถีการดำรงชีวิต

โครงการแสกกาธอน ยูติก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลนี้ จึงถือเป็นโครงการที่เสริมสร้างความรู้ให้กับกลุ่มเป้าหมายหลักของโครงการที่เป็นเยาวชน ให้มีความรู้ความเข้าใจในการออกแบบนวัตกรรมดิจิทัลที่แก้ไขปัญหาให้กับกลุ่มคนเปราะบางจากการเข้าใจต้นตอของปัญหาและความต้องการของกลุ่มเป้าหมายอย่างแท้จริง ผ่านกระบวนการคิดออกแบบตามหลักสูตรบ่มเพาะของผู้ดำเนินโครงการและผู้เชี่ยวชาญ รวมถึงการมุ่งสร้างความรู้ตระหนักรู้ให้กับสังคมและประชาชนทั่วไป ในการร่วมส่งเสริมเครือข่ายการพัฒนานวัตกรรมดิจิทัลเพื่อสร้างประโยชน์ให้กับสังคม ผ่านกลไกการมีส่วนร่วมกับโครงการ ตั้งแต่ขั้นตอนการสอบถาม การระบุปัญหา การออกแบบแนวคิดนวัตกรรม การทดสอบและทำซ้ำจนได้ข้อสรุปจากผลงานและการนำเสนอ เพื่อเสริมพลังการสนับสนุนจากภาครัฐและก่อให้เกิดผลลัพธ์สูงสุดแก่สังคมโดยรวม ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการจัดตั้งกองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ (กทปส.) มาตรา 52(2)¹³ ในการส่งเสริมและ

¹² ภายใต้กรอบอำนาจหน้าที่ตามพระราชบัญญัติองค์กรจัดสรรคลื่นความถี่และกำกับการวิทยุกระจายเสียงวิทยุโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม พ.ศ. 2553 มาตรา 27 (12) และมาตรา 50 ประกอบพระราชบัญญัติโทรคมนาคม พ.ศ. 2544 มาตรา 17

¹³ พระราชบัญญัติองค์กรจัดสรรคลื่นความถี่และกำกับการประกอบกิจการวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม พ.ศ. 2553

สนับสนุนการพัฒนาทรัพยากรสื่อสาร การวิจัยและพัฒนาด้านกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม รวมทั้งความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยีด้านการใช้คลื่นความถี่ เทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับผู้พิการ ผู้สูงอายุ หรือผู้ด้อยโอกาส ตลอดจนอุตสาหกรรมโทรคมนาคม และอุตสาหกรรมต่อเนื่อง

1.2. สรุปผลงานแนวคิดภายใต้โครงการ

การจัดแข่งขัน Hackathon U League for All 2022 ภายใต้การสนับสนุนของกองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ (กทปส.) นั้น มีผลงานแนวคิดจากเยาวชน นักศึกษา จำนวนกว่า 60 คน จาก 23 ทีมทั่วประเทศ ที่ผ่านหลักสูตรบ่มเพาะความคิดการออกแบบนวัตกรรมดิจิทัลเพื่อกลุ่มคนเปราะบาง ซึ่งผลงานแนวคิดดังกล่าวสามารถแบ่งตามกลุ่มเป้าหมายหลักที่เป็นกลุ่มเปราะบางโดยสรุปได้ดังนี้

(1) คนพิการ

แนวคิดนวัตกรรมดิจิทัลที่เข้ามาแก้ไขปัญหาคือข้อจำกัดของคนพิการ โดยเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการฯ เป็นแนวคิดนวัตกรรมที่นำเอาเทคโนโลยีดิจิทัลของสิ่งอำนวยความสะดวก (Assistive Technology) หรือเครื่องมืออำนวยความสะดวกที่มีในปัจจุบัน อาทิ Screen Reader, Text-to-Speech (TTS), Speech, Face, Voice Recognition มาประยุกต์ร่วมกับปัญหาหรือข้อจำกัดที่แท้จริงของคนพิการ ผ่านการสอบถามและสัมภาษณ์เพื่อสรุปผลออกมาเป็น persona ของกลุ่มคนพิการ ซึ่งกลุ่มเป้าหมายคนพิการนี้มีความท้าทายในการสืบค้นข้อมูลในขั้นตอนการสัมภาษณ์และระบุปัญหาเป็นอย่างมาก เนื่องจากคนพิการแต่ละประเภทมีข้อจำกัดในการสื่อสารที่แตกต่างกัน ซึ่งด้วยความร่วมมือขององค์กรพันธมิตรด้านคนพิการของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (สศด.) ซึ่งเป็นหน่วยงานดำเนินโครงการ ได้รับความร่วมมือช่วยเหลือในการจัดหาช่องทางติดต่อกับกลุ่มเป้าหมายคนพิการแต่ละประเภทให้กับเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการ ทำให้ผู้เข้าแข่งขันทั้ง 12 ทีมที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นคนพิการแต่ละประเภท อาทิ คนพิการทางสายตา คนพิการทางการได้ยิน คนพิการทางการเคลื่อนไหว หรือเด็กออทิสติก ได้ออกแบบผลงานแนวคิดจากการสอบถามคนพิการและผู้ดูแลคนพิการรวมกว่า 100 คนผ่านช่องทางทั้งการลงพื้นที่สัมภาษณ์และการสอบถามออนไลน์ จนได้ผลลัพธ์ของแนวคิดนวัตกรรมที่ออกแบบมาเพื่อช่วยแก้ไข แบ่งเบาปัญหา และลดช่องว่างในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร และช่วยอำนวยความสะดวกในการใช้ชีวิต ตัวอย่างเช่น

- Hoo Tips แวนตาอัจฉริยะที่จะมาแก้ปัญหาคือการเดินทางและช่วยอำนวยความสะดวกในการใช้ชีวิตประจำวันด้วยตัวเองให้กับคนพิการทางการได้ยิน จากทีม “Dev Junior”

- Halal Fisheye แอปพลิเคชัน สำหรับคนพิการทางสายตาที่เป็นมุสลิมซึ่งมีใช้ AI ในการตรวจสอบเครื่องหมายฮาลาล โดยใช้เสียงเป็นตัวช่วยในการทำงานแอปพลิเคชัน เพื่อสื่อสารกับผู้ใช้ ให้ผู้ใช้รู้ว่าผลิตภัณฑ์นั้นมีฮาลาลหรือไม่ จากทีม “Multiverse”
- สื่อการเรียนการสอน 3D ให้กับนักเรียนตาบอดที่เรียนร่วมกับนักเรียนตาดีในการเรียนรู้เนื้อหาขั้นพื้นฐานสายวิทย์-คณิต ที่ใช้งานผ่านแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์ โดยค้นหาโมเดลที่ต้องการผ่านแอปพลิเคชัน และดึงข้อมูลแล้วทำการสั่งพิมพ์เพื่อใช้งาน รวมถึงขั้นตอนการหลอมโมเดลเพื่อนำกลับไปใช้ใหม่อีกครั้ง เพื่อประหยัดทรัพยากร จากทีม “No Roots”
- Blind Reading Assistant แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือซึ่งเป็นเครื่องมือสำหรับช่วยเหลือผู้พิการทางสายตาในด้านการแปลงข้อมูลจากหนังสือประเภทรูปเล่มให้เป็นดิจิทัลไฟล์ รวมถึงฟังก์ชันสำหรับช่วยเหลือด้านการเข้าถึงรูปภาพผ่านการบรรยายและการแยกแยะสินค้าที่มีลักษณะใกล้เคียง ผ่านระบบสแกนคิวอาร์โค้ด ซึ่งทั้งหมดนี้จะช่วยเหลือผู้พิการทางสายตาในการใช้ชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะในด้านการอ่าน โดยจะทำงานผสมผสานระหว่างระบบ AI และการช่วยเหลือของอาสาสมัครโดยในช่วงแรกจะเน้นการช่วยเหลือจากอาสาสมัครมาช่วยในการบรรยายภาพ และข้อความเพื่อเก็บเป็นฐานข้อมูลสำหรับให้ AI เรียนรู้ในขั้นตอนต่อไป จากทีม “sole”
- นิมิต (Nimit) แอปพลิเคชันที่แปลงไฟล์ที่มีปัญหาในการใช้ screen reader ในการอ่าน เป็น ข้อความ หรือ ไฟล์ที่ต้องการ โดยจุดเด่นคือออกแบบรูปแบบการใช้งานเพื่อ คนพิการทางสายตาโดยเฉพาะ โดยคำนึงถึงการใช้งาน ร่วมกับ accessibility ที่คนพิการใช้งาน และ ทำให้การใช้งานง่ายที่สุด รวมถึงการการแจ้งจุดที่ ผู้ใช้งานอยู่ และขั้นตอนที่เกิดขึ้น และมุ่งเน้นไปที่ความถูกต้องของข้อความโดยการใช้ image processing และเน้นไปที่การใช้ font ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น TH-Sarabun-PSK หรือ Angsana New รวมถึงมุ่งเน้นให้ user สามารถใช้งานได้ฟรี โดยอาศัย การโฆษณา และการรับสนับสนุนจากรัฐบาลหรือเอกชนที่ต้องการทำ CSR ในอนาคตสามารถพัฒนา ใช้กับการอ่านข้อความจากรูปภาพได้ และ พัฒนาให้คนทั่วไปสามารถใช้ร่วมกันได้ ทำให้กลายเป็นแอปพลิเคชันสำหรับคนทุกคน จากทีม “หาข้ออ้างอาจารย์เที่ยว”

(2) ผู้สูงอายุ

แนวคิดนวัตกรรมดิจิทัลที่เข้ามาแก้ไขปัญหาของคนสูงอายุในประเทศไทย ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายที่มีจำนวนมากกว่าร้อยละ 20 ของประชากรทั้งประเทศ และมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้น จนกลายเป็นสังคมสูงวัยอย่างสมบูรณ์นั้น เยาวชนที่เข้าร่วมโครงการฯ ได้มองเห็นถึงสภาพปัญหาหลักของผู้สูงอายุในไทยคือ “แก่ก่อนรวย ป่วยก่อนตาย” คือมักเป็นกลุ่มคนที่ยังต้องทำงานอยู่ ด้วยสภาพร่างกายที่เป็นวัยชรา มีอาการป่วยตามการเสื่อมถอยของร่างกาย รวมถึงการอยู่ตัวคนเดียวโดยที่ลูกหลานต้องออกไปทำงานต่างถิ่น จากการสอบถามและสัมภาษณ์เพื่อสรุปผลออกมาเป็น persona ของกลุ่มผู้สูงอายุนั้น มีความท้าทายในด้านการระบุกลุ่มเป้าหมายที่เฉพาะเจาะจง เนื่องจากผู้สูงอายุในประเทศไทยมีจำนวนมาก แต่มีความหลากหลายทั้งฐานะทางสังคมและระดับการศึกษา ส่งผลให้สภาพปัจจุบันมีความแตกต่างกัน แต่ด้วยความมุ่งมั่นตั้งใจในการสืบค้นข้อมูลในขั้นตอนการสัมภาษณ์และระบุปัญหา ทำให้ผู้เข้าแข่งขันทั้ง 6 ทีมที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้สูงอายุที่แตกต่างกัน อาทิ ผู้สูงอายุที่เริ่มความจำเสื่อม ผู้สูงอายุที่อยู่บ้านคนเดียว ผู้สูงอายุที่เหลือเวลาชีวิตน้อย หรือผู้สูงอายุที่ยังต้องทำงานอยู่ ได้ออกแบบผลงานแนวคิดจากการสอบถามผู้สูงอายุที่ตรงกับกลุ่มเฉพาะที่ทีมสนใจรวมกว่า 60 คนผ่านช่องทาง การลงพื้นที่สัมภาษณ์เป็นหลัก จนได้ผลลัพธ์ของแนวคิดนวัตกรรมที่ออกแบบมาเพื่อช่วยอำนวยความสะดวกในการใช้ชีวิตประจำวันของผู้สูงอายุ ลดการพึ่งพาลูกหลาน ตัวอย่างเช่น

- All Caring เทคโนโลยีที่จะเข้ามาช่วยให้ทำกายภาพบำบัดได้อย่างถูกต้องให้กับผู้ป่วยสูงอายุที่สามารถช่วยเหลือตัวเองได้เล็กน้อย และมีโอกาสหายเป็นปกติได้โดยการทำกายภาพบำบัดด้วยพีเจอร์ที่ให้บริการ ได้แก่ การประเมินความพร้อมของร่างกายก่อนกายภาพ เช่น การเต้นของหัวใจ ความดัน การออกแบบวิธีการกายภาพที่เหมาะสมกับโรคและร่างกาย การค้นหาคนช่วยกายภาพบำบัด การอบรมการทำกายภาพบำบัดพื้นฐาน ซึ่อุปกรณ์เฉพาะการกายบำบัดพร้อมวิธีการใช้งาน รวมทั้งสามารถปรึกษานักกายภาพบำบัดออนไลน์ ลดค่าใช้จ่ายในการทำกายภาพบำบัด จากทีม “All Caring”
- O Journey by Salmon+ จากการได้สัมภาษณ์ผู้สูงอายุ พบว่ามีผู้สูงอายุจำนวนมากไม่น้อยที่ชื่นชอบการไปท่องเที่ยว ไม่ว่าจะเที่ยวคนเดียวหรือเที่ยวกับครอบครัว การวางแผนการเดินทาง จองตั๋วโดยสารหรือหาที่พักมีความลำบาก เนื่องจากขาดความชำนาญในการใช้เทคโนโลยี ต้องให้ลูกหลานหรือคนในครอบครัวทำให้ จึงคิดแพลตฟอร์มสำหรับผู้สูงอายุ โดยออกแบบโปรแกรมการท่องเที่ยว หาที่พัก รวมถึง

แนะนำสถานที่ท่องเที่ยวให้เหมาะสมกับไลฟ์สไตล์ของผู้สูงอายุและง่ายต่อการใช้งาน เพื่อสร้างสังคมของผู้สูงอายุด้วยกันเอง อีกทั้งผู้สูงอายุสามารถไปเที่ยวเองได้ และไม่ต้องเหงาอีกต่อไป จากทีม “Salmon+”

- ไม้เท้าอัจฉริยะ (Walking Stick Tech) ช่วยแก้ไขปัญหาการเดินลำบากเนื่องด้วยความพิการด้านร่างกายและการเดินชนสิ่งกีดขวางเนื่องด้วยสายตาฝ้ามัวของผู้สูงอายุ หรือคนพิการสูงอายุ โดยออกแบบ prototype ที่เป็นไม้เท้าที่ช่วยในการเดิน และประยุกต์เข้ากับเซ็นเซอร์เพื่อใช้เป็นตัวแจ้งเตือนเมื่อผู้สูงอายุเดินผิดทางหรือเดินชนสิ่งกีดขวาง จากทีม “The Time Help”
- สายใจ (Saijai) คือ อุปกรณ์ช่วยในการกายภาพบำบัด มีขนาดกะทัดรัดเก็บ และพกพาสะดวก ปรับค่าความต้านทานเชือกให้เหมาะสมกับความสามารถของกล้ามเนื้อในแต่ละวัน มีหน้าจอดีจิจิทัลบอกพารามิเตอร์ ความสามารถในการดึงเชือกอย่างชัดเจน เพื่อให้ผู้สูงอายุที่ยังต้องทำงานเป็นเวลานาน เช่น คนขับแท็กซี่ หรือแม่บ้าน มีอุปกรณ์ช่วยดูแลสุขภาพ บรรเทาอาการปวดเมื่อยของกล้ามเนื้อ จากทีม “พะโล้”

(3) ผู้ป่วย

แนวคิดนวัตกรรมดิจิทัลที่เข้ามาแก้ไขปัญหาของผู้ป่วย ซึ่งเป็นกลุ่มคนเปราะบางอีกกลุ่ม ที่มีข้อจำกัดในการใช้ชีวิตหลาย ๆ ด้าน อาทิ ต้องมีคนดูแลเป็นพิเศษ หรือเป็นผู้มีความเปราะบางในด้านสุขภาพ เยาวชนที่เข้าร่วมโครงการฯ ซึ่งสนใจกลุ่มผู้ป่วยเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักนั้น ได้มองเห็นถึงปัญหาของผู้ป่วยในการเข้ารับบริการทางสาธารณสุขเป็นพิเศษ จึงได้มีการสอบถามและสัมภาษณ์เพื่อสรุปผลออกมาเป็น persona ของกลุ่มผู้ป่วย ซึ่งมีความท้าทายในด้านการเข้าใจถึงสภาพปัญหาและสถานการณ์โรคภัยที่ผู้ป่วยเป็น ประกอบกับการเข้าใจถึงองค์ความรู้ด้านการแพทย์และสาธารณสุขเบื้องต้น ทำให้ผู้เข้าแข่งขันมีความสนใจในกลุ่มผู้ป่วยจำนวนเพียง 2 ทีม ได้แก่ ผู้ป่วยโรคหัวใจ และผู้ป่วยติดเตียง โดยได้ออกแบบผลงานแนวคิดจากการสอบถามและสัมภาษณ์ผู้ป่วยและผู้ดูแลผู้ป่วยถึงปัญหาที่ผู้ป่วยและครอบครัวเผชิญอยู่ จนได้ผลลัพธ์ของแนวคิดนวัตกรรมที่ออกแบบมาเพื่อช่วยอำนวยความสะดวกในการใช้ชีวิตประจำวันของผู้ป่วยและลดการพึ่งพาครอบครัว ตัวอย่างเช่น

- Health me แพลตฟอร์มที่ช่วยให้ผู้ป่วยที่เป็นโรคหัวใจ สามารถบันทึกข้อมูลสุขภาพในรูปแบบดิจิทัล จะติดตามอาการและประมวลผลค่าที่บันทึกไว้ เพื่อแจ้งเตือนอาการให้แก่แพทย์เจ้าของไข้ ลดอาการโรคหัวใจกำเริบและอาการ panic ทดแทนการเก็บข้อมูลสุขภาพผ่านบันทึกสมุดของโรงพยาบาลต้นสังกัด ซึ่งไม่สามารถประมวลผล และรายงานออกได้ทันที่จากทีม “Health me”
- Smart tanya and health care เป็นการพัฒนาแอปพลิเคชันที่ช่วยผู้ป่วยในเรื่องการทานยา โดยพัฒนาแอปพลิเคชันเดิมที่มีทั่วไปในการแจ้งเตือนทานยา และเพิ่มฟังก์ชันแจ้งเตือนเรื่องการทานยา การประเมินตนเอง และมีฟังก์ชันเชื่อมต่อโรงพยาบาลต่าง ๆ ซึ่งเป็นต้นสังกัดของผู้ป่วย จากทีม “pure for life”

(4) ผู้มีรายได้น้อย

แนวคิดนวัตกรรมดิจิทัลที่เข้ามาแก้ไขปัญหาของผู้มีรายได้น้อยในประเทศไทย ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายที่ผู้ดำเนินโครงการฯ มองว่าเป็นหนึ่งในกลุ่มเปราะบางที่ต้องการความช่วยเหลือ ได้รับผลกระทบแบบเร่งด่วน ทั้ง ภาคเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม ไม่สามารถหาทางออกได้ด้วยตัวเอง หรือคนที่ขาดอุปกรณ์หรือประสบการณ์หรือประสบการณ์ลำบากในการเข้าถึงข้อมูลข่าว และการใช้บริการสาธารณะขั้นพื้นฐานต่าง ๆ ซึ่งการเข้าถึงสิทธิบางอย่างทำให้ประชาชนขาดโอกาสในการพัฒนาศักยภาพของตนเองและส่งผลกระทบต่อวิถีการดำรงชีวิต เยาวชนที่เข้าร่วมโครงการฯ จึงได้ออกแบบแนวคิดนวัตกรรมดิจิทัลที่ตอบโจทย์ปัญหาการใช้ชีวิตของกลุ่มผู้มีรายได้น้อย

จากการสอบถามและสัมภาษณ์เพื่อสรุปผลออกมาเป็น persona พบว่ากลุ่มผู้มีรายได้น้อยมีความต้องการในการมีรายได้ขั้นพื้นฐานเพื่อหาเลี้ยงชีวิตประจำวันของตนเอง ทำให้ผู้เข้าแข่งขันทั้ง 5 ทีมที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้มีรายได้น้อย อาทิ เด็กกำพร้า ผู้ประกอบอาชีพค้าปลีกที่มีรายได้น้อย หรือเด็กขาดแคลนทุนทรัพย์ ได้ออกแบบผลงานแนวคิดจากการสอบถามกลุ่มเป้าหมายกว่า 50 คนผ่านช่องทางทั้งการลงพื้นที่สัมภาษณ์และการโทรสอบถาม จนได้ผลลัพธ์ของแนวคิดนวัตกรรมที่ออกแบบมาเพื่อช่วยเพิ่มช่องทางการหารายได้ของกลุ่มผู้มีรายได้น้อย หรือมีช่องทางในการได้รับทุนสนับสนุน เพื่อแบ่งเบาภาระค่าใช้จ่ายในครอบครัว ตัวอย่างเช่น

- **เติมเต็ม** คือแพลตฟอร์มที่เป็นศูนย์รวมสินค้าที่มาจากเด็กกำพร้าที่เป็นผู้ผลิตมาขายในลักษณะ CSR เพื่อส่งเสริมให้เด็กได้มีรายได้ในระหว่างที่อาศัยอยู่ในมูลนิธิหรือขณะเป็นนักเรียน ซึ่งแพลตฟอร์มจะมีการควบคุมคุณภาพ ช่วยหากลุ่มลูกค้าและอบรมให้ความรู้เกี่ยวกับอาชีพนั้นๆ แก่เด็กกำพร้า โดยมีวิทยากรที่อยู่ในพื้นที่เป็นผู้ให้ความรู้ ซึ่งจะมีการติดตามผลจนกว่ามูลนิธิจะสามารถมีรายได้ด้วยตนเองได้จากทีม “Abang Sayang”
- **ปันฝัน (PunFun)** แพลตฟอร์มเพื่อสร้างโอกาสและทางเลือกที่เหมาะสมให้แก่เด็กนักเรียนยากจนที่ขาดทุนทรัพย์ โดยจะมี 3 ฟังก์ชัน คือ ปันประสบการณ์, ปันแหล่งทุน, ปันโปรไฟล์ ที่เป็นพื้นที่แชร์ประสบการณ์ของบุคคลที่มีต้นทุนจำกัดแต่ประสบความสำเร็จ การมีพื้นที่รวบรวมทุนการศึกษาประเภทต่าง ๆ สำหรับนักเรียนที่มีความสนใจศึกษาต่อ รวมถึงการรวบรวมกิจกรรมการประกวดเพื่อชิงทุนการศึกษา และการมีพื้นที่แสดงความสามารถพิเศษ ผลงาน และประสบการณ์ที่น่าสนใจ เพื่อให้บุคคลทั่วไปสามารถเข้ามาให้กำลังใจ ให้แง่คิด และให้มุมมอง เพื่อให้เด็กเหล่านั้นรู้สึกเห็นคุณค่าและภาคภูมิใจในตนเองจากทีม “MeowBurn”
- **Saleng Connect** แพลตฟอร์มที่เชื่อมต่อคนทั่วไปกับชาเลี้ยงที่มีรายได้น้อยและต้องใช้เวลาในการแยกขยะจำนวนหลายกิโลกรัมต่อวันเป็นเวลานาน ลดปัญหาราคาขยะไม่เสถียร ส่งผลให้มีรายได้ไม่แน่นอน โดยการเพิ่มประสิทธิภาพของการกำจัดขยะและลดเวลาในการรวบรวมขยะ ทำให้ชาเลี้ยงได้ขยะที่มีคุณภาพจำนวนมากขึ้นในระยะเวลาที่ลดลง ส่งเสริม Circular Economy และ Sustainability ของประเทศจากทีม “Minerva”

1.3. สรุปผลแนวทางการต่อยอดผลงานที่ได้หลังจากจบโครงการ

ภายหลังจากสิ้นสุดกิจกรรมการแข่งขัน Hackathon U League for All 2022 ภายใต้การสนับสนุนของกองทุนวิจัยและพัฒนาบริการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ (กทปส.) เมื่อวันที่ 28 สิงหาคม พ.ศ.2565 ที่ผ่านมา สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (สศท.) ในฐานะผู้ดำเนินโครงการได้ส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาต่อยอดแนวคิดนวัตกรรมดิจิทัลเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของคนสูงอายุ คนพิการ และคนด้อยโอกาส ให้กับผู้เข้าร่วมโครงการและเครือข่ายมหาวิทยาลัยพันธมิตร ผ่านการดำเนินการร่วมมือกับเครือข่ายภาครัฐและเอกชน ทั้งทางตรงและทางอ้อม ดังต่อไปนี้

- (1) ส่งเสริมและสนับสนุนผ่านรางวัลในรูปแบบทุนสนับสนุนสร้างแรงบันดาลใจเพื่อต่อยอดนวัตกรรม ให้กับทีมที่ชนะเลิศ รองชนะเลิศ และทีมที่ผ่านเข้ารอบสุดท้าย
- (2) ส่งเสริมให้ทีมเยาวชน นักศึกษาที่สนใจต่อยอดพัฒนานวัตกรรมดิจิทัลในรูปแบบ Digital Service โดยการเปิดรับสมัครมาตรการเพื่อขอรับการส่งเสริมและสนับสนุนการเริ่มต้นธุรกิจอุตสาหกรรมดิจิทัล (Digital Startup) เพื่อผู้สูงอายุ หรือคนกลุ่มเปราะบาง ตามรูปที่ 27

กระทรวงดิจิทัล
เพื่อเศรษฐกิจและสังคม

depa

ดีป้า เปิดรับข้อเสนอโครงการ
ดันสตาร์ทอัพไทยเร่งพัฒนา
Digital Services สำหรับ
ผู้สูงอายุ/คนกลุ่มเปราะบาง

ระยะเวลาการรับสมัคร
เปิดรับสมัคร: วันนี้ - 31 มกราคม 2566
ประกาศผล: ภายในเดือน เมษายน 2566

สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมติดต่อ
ฝ่ายส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาคุณภาพชีวิตและความมั่นคง @dqsr@depa.or.th ☎ 0 2026 2333 ต่อ 4107, 4303, 1155

d-startup
Think faster. Live better.

รายละเอียดเพิ่มเติม

สงวนลิขสิทธิ์โดยสำนักงาน กสทช.

รูปที่ 27 ประกาศรับสมัครมาตรการ depa Startup Fund เพื่อผู้สูงอายุหรือกลุ่มเปราะบาง

- (3) การประชาสัมพันธ์ถึง โครงการ HackaThailand 2023 : Digital Infinity HACKATHON ที่เป็นโครงการเพื่อให้ประชาชนไทยทุกช่วงวัย ผ่านหลักสูตร 3 ระดับ คือ Youth Curriculum, Future Career, Digi Preneur ซึ่งผู้สนใจสามารถสมัครเข้ามาเรียนรู้ทักษะดิจิทัลเพื่อพัฒนาตนเอง Reskill/Upskill/New Skill สู่การประกอบอาชีพยุคใหม่ เพื่อส่งเสริมสังคมและเศรษฐกิจดิจิทัล ผ่านการเรียนรู้แบบ online e-learning ตลอดจนมีโอกาสสมัครเข้าร่วมกิจกรรมค้นหา Rising Star ในรูปแบบทีมที่จะมานำเสนอ Digital Solution เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ผ่านโครงการ Road Show ไปยังพื้นที่ภูมิภาคต่าง ๆ ทั่วประเทศ ซึ่งมีแผนที่จะเปิดรับสมัคร 100 ทีมสุดท้าย ซึ่งจะจัดการแข่งขันในวันที่ 25-27 สิงหาคม 2566 ตามรูปที่ 28

The poster is divided into two main sections. The top section, titled 'รวมหลักสูตร เสริมทักษะ Reskill | UpSkill | New Skill' (Combine courses, enhance skills Reskill | UpSkill | New Skill), lists eight skill categories: Digital Artist, Digital Content Creator, E-Commerce, Game Streamer, New Digi-Preneur, Fundamental, Social Digi-preneur, and Digital Youth. It includes logos for MDES, depa, and E-ดิจิทัล and a call to action: 'สมัครเรียนฟรี ได้แล้ววันนี้' (Free registration available today) with the website www.hackathailand.com.

The bottom section, titled 'HACKa' THAILAND 2023 ROADSHOW', describes the 'RISING STAR' competition where digital solutions are pitched to win prizes and a 25,000 Baht grant. It features a 'PITCHING TIMELINE' with the following schedule:

Date (2566)	Round	Location
30 มกราคม	คัดเลือกรอบที่ 1	กรุงเทพฯ (สมัครฟรี 27 มกราคม)
14 มีนาคม	คัดเลือกรอบที่ 3	พิษณุโลก
พฤษภาคม	คัดเลือกรอบที่ 5	โคราช
กรกฎาคม	คัดเลือกรอบที่ 7	อุบลราชธานี
23 กุมภาพันธ์	คัดเลือกรอบที่ 2	เชียงใหม่
5 เมษายน	คัดเลือกรอบที่ 4	หาดใหญ่ สงขลา
มิถุนายน	คัดเลือกรอบที่ 6	ขอนแก่น
สิงหาคม	คัดเลือกรอบที่ 8	กรุงเทพฯ

*สถานที่ราชการเป็นเพียงสมมติเป็นงานประชาสัมพันธ์เท่านั้น

รูปที่ 28 กิจกรรม HackaThailand 2023 : Digital Infinity HACKATHON

2. ข้อเสนอแนะ

2.1. ด้านวัตถุประสงค์การจัดงานและหลักสูตร

การจัดกิจกรรมแสกกาทอน หรือ Hackathon ที่มีความหมายถึงการจัดการแข่งขันระดับความคิดริเริ่มสร้างสรรค์เพื่อพัฒนานวัตกรรมจากการตีความโจทย์ที่ได้รับ (Themes) ภายใต้เงื่อนไขระยะเวลาอันมีจำกัดตามที่ผู้บริหาร จัดการกิจกรรมได้กำหนดขึ้น ในปัจจุบันกิจกรรมในลักษณะนี้ ถูกปรับใช้ในการแก้ไขปัญหาที่กว้างขวางขึ้น ไม่ว่าจะเป็นปัญหาทางเทคโนโลยี สังคม แม้กระทั่งการศึกษา ยิ่งกว่านั้น องค์กรธุรกิจมากมายได้ประยุกต์ใช้กิจกรรม Hackathon เพื่อค้นหาไอเดียทางธุรกิจใหม่ๆ จากบุคลากรภายในองค์กรอีกด้วย โดยปกติ Hackathon จะใช้ระยะเวลาทำกิจกรรมทั้งหมดประมาณ 24-48 ชั่วโมง (หรืออาจยาวนานเป็นสัปดาห์) นับตั้งแต่การเริ่มระดมความคิด การค้นคว้าหาข้อมูลรอบด้าน ตลอดจนการนำเสนอไอเดีย เพื่อแปรเปลี่ยนจากความคิดที่ยังล่องลอยในอากาศ ให้กลายเป็นสิ่งที่จะสามารถพัฒนาต่อยอดได้จริง

ในปัจจุบันประเทศไทยนิยมจัดกิจกรรมแสกกาทอนกับหลากหลายกลุ่มคน เพื่อให้ได้ไอเดียการแก้ปัญหาในด้านต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว โดยอาจจะต้องกลับมาคำนึงถึงวัตถุประสงค์ และเป้าหมายหลักในการจัดงานดังกล่าว กล่าวคือ หากต้องการให้ได้การเรียนรู้ เข้าใจถึง คน ปัญหา ในเวลาจำกัดแบบกิจกรรมแสกกาทอนที่เหมาะสมสำหรับการหาวิธีการแก้ไขปัญหาอย่างรวดเร็ว ทำให้อาจจะขาดทักษะการพูดคุย สัมภาษณ์ สังเกต เพื่อให้เข้าใจคน และได้เห็นปัญหาที่เป็น insight อย่างแท้จริง เมื่อเร่งให้ได้วิธีการแก้ไขปัญหาแบบเร็ว อาจจะได้นวัตกรรมที่ครอบคลุมประเด็นปัญหาของคนหรือกลุ่มคนไม่เพียงพอ หรืออาจจะไม่สามารถขยายผลในวงกว้างได้ในระยะเวลาจำกัด

จากการดำเนินโครงการจึงได้ปรับการออกแบบการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของโครงการ โดยเน้นให้ผู้เข้าร่วมได้เข้าใจชีวิต และปัญหาของกลุ่มเปราะบางให้มากที่สุด นอกจากนี้ด้วยการที่ผู้เข้าร่วม คือ กลุ่ม GEN Z ที่มีมุมมองชีวิตที่ทันสมัย ก้าวกระโดด จึงเป็นกระบวนการสำคัญที่ได้เรียนรู้ว่ากลุ่มเปราะบางในปัจจุบัน หมายถึงใคร มีวิถีชีวิตอย่างไร อยู่ที่ไหน มีสาเหตุใดที่ทำให้กลายเป็นคนกลุ่มเปราะบาง การเปิดรับฟังความคิดเห็นที่ดีในการทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน รวมทั้งการเพิ่มขึ้นตอนของ coaching session อย่างเข้มข้นจากทีมโค้ชที่เชี่ยวชาญจากหลากหลายภาคส่วน ที่มีหน้าที่ในการตั้งคำถามเพื่อให้แต่ละทีมได้ตกผลึก ทบทวนบทเรียน และสิ่งที่ได้ค้นหาจากการลงมือทำ เพื่อไปปรับปรุงพัฒนาให้ดีขึ้น อาจมีบางทีมที่ยังไม่มีความเข้าใจลักษณะการ coaching จึงมีการตั้งคำถามถึงโค้ชที่ได้รับประจำทีมนั้นไม่ได้มีความเชี่ยวชาญในโปรเจกต์ที่ทีมสนใจ อาทิ อยากได้โค้ชที่เป็นวิศวกร โค้ชที่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านสุขภาพผู้สูงอายุ เป็นต้น ในเรื่องของ การ coaching ที่มีการตั้งคำถามจากบางทีมนั้น ควรทำความเข้าใจอย่างละเอียดในกระบวนการรับสมัคร

หรือในวันปฐมนิเทศให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้นว่าโค้ชมีหน้าที่ในการผลักดันโครงการจนลุล่วง ไม่ได้มีหน้าที่เป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำและไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของทีม เพื่อหลีกเลี่ยงความสับสนของข้อมูลที่จะเป็นส่วนหนึ่งของการทำงานของแต่ละทีม จึงเป็นที่มาของการเพิ่มขึ้นขั้นตอนปฐมนิเทศหรือ online orientation ในช่วงแรกของการเริ่มต้นโครงการ ซึ่งอาจจะยังไม่เพียงพอหากต้องการให้ผู้เข้าร่วมโครงการเข้าใจประเด็นดังกล่าวนี้ในทิศทางเดียวกันควรมีการเน้นย้ำตลอดระยะเวลาโครงการหรือระยะเวลาของการแข่งขันแสกกาทอน

นอกจากนี้ยังพบว่า การประชาสัมพันธ์ที่เข้าถึงที่สุดในปัจจุบันสำหรับโครงการในระดับนักศึกษาอุดมศึกษานั้น จะมาจากการเข้าถึงอาจารย์ผู้สอนในแต่ละสถาบัน หรือกลุ่มชมรมของนักศึกษาที่เกี่ยวข้องกับโครงการ อาทิ ชมรมนักศึกษาศาสตร์ท็อป กลุ่มนักศึกษาด้านธุรกิจเพื่อสังคม เป็นต้น โดยผลการประชาสัมพันธ์รองลงมาถึงจะเป็นการประชาสัมพันธ์ตามสื่อมวลชนต่างๆ เช่น ทำข่าวเพื่อให้สาธารณชนได้ตระหนักถึงความสำคัญของการจัดโครงการเพื่อกลุ่มเปราะบาง ในการทำงานที่จะให้เห็นถึงผลลัพธ์ของผลงานที่เกิดขึ้นมากกว่าในระดับแนวคิดนวัตกรรม (Conceptual Idea) เพื่อต่อยอดสู่ระดับนวัตกรรมดิจิทัลที่แก้ไขปัญหาของกลุ่มเปราะบางที่เป็นนวัตกรรมที่แท้จริงนั้น ต้องอาศัยระยะเวลาหรือมีการสนับสนุนทีมที่ชนะเลิศเพื่อต่อยอดให้แต่ละทีมพัฒนาโครงการต่อไป จนเกิดผลกระทบที่ละเล็กละน้อย จนเกิดผลกระทบในมุมกว้างในอนาคต เนื่องจากโครงการเหล่านี้เกี่ยวกับคนและปัญหาที่เราอยากให้เกิดผลกระทบในวงกว้าง จำเป็นต้องใช้เวลาและการสนับสนุนในระยะยาวต่อไป

2.2. ด้านกฎ กติกา เกณฑ์การตัดสินผล

เพื่อความโปร่งใสและเที่ยงตรง โครงการฯ มีการชี้แจงและเน้นย้ำกฎ กติกา และเกณฑ์การตัดสินให้ผู้เข้าแข่งขันรับทราบทุกครั้ง แต่ยังคงพบว่ามีช่องว่างความเหลื่อมล้ำกัน โดยอาจมีบางทีมนำโปรเจกต์เดิมที่เคยทำมานานและเคยแข่งขันจากที่อื่นมาแล้วมาทำต่อ ถึงแม้จะให้ลองตั้งสมมติฐานใหม่ หรือสำรวจ สังเกตใหม่ก็ตาม ซึ่งกติกาไม่ได้ระบุไว้ชัดเจนว่าต้องเป็นไอเดียใหม่ที่ไม่เคยเข้าประกวดที่ใดมาก่อนเพื่อความยุติธรรมของทุกทีมที่เข้าร่วม โดยจากเดิมที่กำหนดให้ทีมต้องมาจากสถาบันเดียวกัน ต่อมายืดหยุ่นอนุญาตให้รวมทีมต่างมหาวิทยาลัยได้ เป็นข้อน่าสังเกตที่ดีว่า นักศึกษาที่สนใจเข้าร่วมหลายคนชอบที่จะทำงานกับเพื่อนต่างสถาบัน ในโอกาสครั้งต่อไป อาจจะมีการเปิดรับสมัครแล้วมีการทำกิจกรรมหนึ่งวันร่วมกัน โดยให้รู้จักสร้างความสัมพันธ์กันแล้วค่อยจัดเป็นทีมเข้าร่วมต่อไป แต่ทั้งนี้ก็จะเพิ่มรายละเอียดการจัดงาน งบประมาณต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

กติกาการนำเสนอในรอบสุดท้าย (Final) ตามปกติ นั้น เมื่อเข้าสู่ช่วงตอบคำถามจากคณะกรรมการ ทีมที่ยังไม่ได้นำเสนอต่อคณะกรรมการจะต้องออกจากห้องแข่งขันในช่วงนี้ และ

อนุญาตเฉพาะผู้ชมและทีมที่ได้นำเสนอไปแล้วอยู่ในห้องเท่านั้น ซึ่งในวัน Demo Day ได้มีการถ่ายทอดสดการนำเสนอตั้งแต่ต้นจนจบ จึงไม่ได้ระบุงดติกาให้ทีมที่ยังไม่ได้นำเสนอออกจากห้องแข่งขันในช่วงการตอบคำถามหรือจำกัดการใช้งานอุปกรณ์สื่อสาร ทำให้มีหลายทีมมีความรู้สึกที่ไม่เท่าเทียม จากเหตุการณ์ดังกล่าวทางผู้จัดโครงการจำเป็นต้องปรึกษาหารือกันอีกครั้งถึงจุดประสงค์ของการจัดกิจกรรม ไม่ว่าจะเป็นการจัดเวทีนำเสนอ การถ่ายทอดสดเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ที่ทุกคนสามารถเข้าถึง และรับชมได้ทุกที่ทุกเวลาที่ต้องการ จึงถือเป็นข้อสังเกตว่าควรลดความไม่เท่าเทียมที่ทีมผู้เข้าแข่งขันได้รับอย่างไร โดยที่ช่วงการถ่ายทอดสดยังคงอยู่เพื่อให้ผู้ชมภายนอกได้รับชมอย่างต่อเนื่องเช่นเดียวกัน

2.3. ด้านระยะเวลาการเปิด-ปิดเรียนภาคเรียนการศึกษา

ด้วยภาคการศึกษาในระดับอุดมศึกษาในประเทศไทยมีหลากหลายแบบ ทำให้พบว่ามีไม่สามารถหาช่วงเวลาที่เหมาะสมได้ของทุกสถาบัน ไม่ว่าจะเปิดภาค หรือ ปิดภาคการศึกษา การที่กำหนดช่วงเวลาของการจัดกิจกรรม ตามแผนเดิมนั้นไม่น้อยกว่า 6 วันติดต่อกัน จะพบว่า เป็นไปได้ยาก กล่าวคือ หากเป็นช่วงเปิดภาคการศึกษา นักศึกษาส่วนมาก ไม่สามารถขาดเรียนได้ขนาด 1 สัปดาห์ หรือ หากเป็นช่วงปิดภาคการศึกษา นักศึกษาจำนวนไม่น้อย กลับภูมิลำเนา ทำให้ประสานงานได้ลำบาก หรือ ไม่สามารถประชาสัมพันธ์การรับสมัครต่างๆ ได้ทั่วถึง และยังคงต้องสำรองเวลาการเดินทางให้กับนักศึกษาด้วย ไม่ว่าจะเป็นการจัดงานที่กรุงเทพฯ หรือ ต่างจังหวัดต้องเผื่อเวลาเดินทางมาและกลับ เช่น ระยะเวลาจาก 6 วัน เป็น 7 - 8 วัน

ด้วยระยะเวลาของการจัดโครงการ Hackathon U League for All 2022 ที่ค่อนข้างจำกัด ทำให้การเตรียมตัว หรือศึกษาถึงปัญหาและลงพื้นที่ทำงานจริงของทีมกระชั้นชิดตามไปด้วย รวมถึงทีมต้องทำงานแข่งกับเวลา และแข่งกับการเรียน การสอบในรั้วมหาวิทยาลัยของตนเอง เมื่อกฎ/กติกาที่เน้นให้ทีมได้ศึกษาปัญหา สัมภาษณ์ และทดลองและทดสอบ prototype จึงเกิดปัญหาที่หลายๆ ทีมทำงานได้ไม่เต็มที่มากนัก รวมถึงอาจเกิดความรู้สึกกดดันที่ไม่สามารถตกผลึก และประยุกต์ใช้สิ่งที่ได้เรียนรู้ และทดลองทำจากในกิจกรรม Bootcamp ในระยะเวลาที่จำกัด ทั้งนี้ หากมีระยะเวลาให้ทีมได้เรียบเรียง และได้ลงมือทำซ้ำมากขึ้น ในทุกกระบวนการที่ได้เรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นการสำรวจปัญหา การสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย การตั้งสมมติฐาน การพิสูจน์ข้อสมมติฐาน และการทดสอบ prototype เป็นต้น จะเป็นการเพิ่มผลลัพธ์ที่ดีกับทั้งทีมในแง่ของการเข้าถึงปัญหาของกลุ่มเปราะบางได้อย่างลึกซึ้ง และชัดเจนมากยิ่งขึ้น

การแก้ไขปัญหาดังกล่าวนี้อาจมีการสร้างช่องทางกลุ่มให้คำปรึกษาผ่าน แอปพลิเคชัน LINE ที่ให้ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถติดต่อสอบถาม ขอคำแนะนำจากทีมโค้ชได้ตลอดระยะเวลาโครงการ และมีการเพิ่มกิจกรรม Coaching Session ระหว่างสัปดาห์ ให้กับทีมเพื่อติดตามให้คำแนะนำทั้งหมด 3 ครั้ง เพื่อให้มีการแนะนำให้คำปรึกษาแก่ทีมได้อย่างเข้มข้น เพื่อให้ทีมที่มีภารกิจเรียนต้องกลับไปเรียนได้สอบถามขอคำปรึกษาโค้ชได้ผ่านช่องทางออนไลน์ที่ทางโครงการได้จัดเตรียมไว้ให้

2.4. ด้านการควบคุมสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19

เนื่องด้วยสถานการณ์โควิด-19 มีการระบาดในทุกพื้นที่ทั่วประเทศไทยเป็นระยะ ประกอบกับมาตรการควบคุมการระบาดจากภาครัฐมีการผ่อนคลายและเข้มงวดแตกต่างกันในแต่ละช่วงเวลา ตลอดระยะเวลาโครงการตั้งแต่เดือนกรกฎาคม - กันยายน 2565 คณะผู้ดำเนินโครงการฯ จึงได้ออก

มาตรการป้องกันโรคระบาดเพื่อลดความเสี่ยงที่จะส่งผลกระทบต่อสุขภาพและความปลอดภัยของเยาวชน นิสิต นักศึกษา และทีมงานทุกคน โดยมีมาตรการป้องกันดังต่อไปนี้

1. ให้ทุกคนส่งผลตรวจ ATK ไม่เกิน 24 ชม. ให้แก่ทีมงานทุกครั้งที่ทำกิจกรรมในพื้นที่
2. หากพบผู้มีอาการหรือผู้อยู่ในกลุ่มเสี่ยง ให้แยกตัวไปโดยกักตัวในสถานที่ที่เหมาะสม กรณีเป็น เยาวชน นิสิต นักศึกษาจากต่างจังหวัด จะต้องมียุติบัตรที่ดูแลอย่างใกล้ชิดจนกว่าจะได้รับการรักษาที่เหมาะสม
3. ปรับเปลี่ยนแผนการดำเนินการบางกิจกรรมในรูปแบบออนไลน์แทน เพื่อลดความเสี่ยงต่อการระบาด
4. สวมใส่หน้ากากอนามัย รักษาระยะห่างตลอดเวลา โดยให้ลดการป้องกันในกรณีเท่าที่จำเป็น เช่น ช่วงการรับประทานอาหาร ช่วงพักผ่อน หรือช่วงการถ่ายภาพหมู่ร่วมกัน

ทั้งนี้ มาตรการดังกล่าว สามารถป้องกันและควบคุมสถานการณ์โครงการให้ประสบความสำเร็จได้ด้วยดี แม้ว่าอาจจะต้องมีการจัดสรรงบประมาณในส่วนของการบริหารจัดการภายในเพื่อเพิ่มความเข้มข้นของมาตรการ

บรรณานุกรม

- Libby Young and Ivana Jurko, “The future of vulnerability: Humanity in the digital age.”
Humanitech report (2020): 8.
- World Economic Forum. “The global competitiveness report 2019.” (2019): 551.
- บริษัท ไมโครซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด. “ไมโครซอฟท์ ประเทศไทย จับมือร่วมกับกรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพ
ชีวิตคนพิการ และมูลนิธิพระมหาไถ่ จัดการแข่งขันเพื่อค้นหาสุดยอดนวัตกรรมโซลูชัน ยกระดับคุณภาพ
ชีวิตให้แก่ผู้พิการในสังคม ผ่านการใช้ เทคโนโลยี AI.” สืบค้น 2 พฤษภาคม 2565 จาก
<https://news.microsoft.com/th-th/2019/10/16/ai-accessibility-hackathon-th/> .
- กรมสรรพากร. “ภาษีเป็นเรื่องง่าย” กรมสรรพากร-ดีป้า จับมือจัด “แฮกกาแทกซ์” รวมพลสตาร์ทอัพรุ่นใหม่ระดม
ไอเดียผู้คิดโซลูชันเสริมบริการด้านภาษี. วันที่แถลงข่าว 4 กันยายน 2562.
- ประกาศเรื่องนโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม พ.ศ. 2562
- พระราชบัญญัติองค์กรจัดสรรคลื่นความถี่และกำกับการประกอบกิจการวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ และกิจการ
โทรคมนาคม พ.ศ. 2553
- พระราชบัญญัติองค์กรจัดสรรคลื่นความถี่และกำกับการกิจการวิทยุกระจายเสียงวิทยุ โทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม
พ.ศ. 2553 มาตรา 27 (12) และมาตรา 50 ประกอบพระราชบัญญัติ โทรคมนาคม พ.ศ. 2544 มาตรา 17
- มานิตย์ อาษานอก. “การบูรณาการกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนานวัตกรรม การจัดการเรียนรู้
Integrated Design Thinking for Instructional Innovation Development”. วารสารเทคโนโลยีและ
สื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. (2561): 6.
- สมชัย จิตสุชน. “ความเหลื่อมล้ำในสังคมไทย: เปลี่ยนวิกฤตโควิด-19 ให้เป็นโอกาส”. รายงานที่ตีพิมพ์. (2563): 3.
- กลุ่มยุทธศาสตร์กำลังคนในระบบการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, สำนักงานสภานโยบายการ
อุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ. “รายงานการศึกษาการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต
(Lifelong Learning) เพื่อรองรับการพลิกโฉมฉบับพลันและสถานการณ์โลก”. (2563): 57.
- สำนักงานผู้ประสานงานสหประชาชาติประจำประเทศไทย. “การประเมินผลกระทบรวมด้านเศรษฐกิจและสังคม
จากการแพร่ระบาดของโควิด-19 ในประเทศไทย”. (2565): 12, 15-16.
- สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ (องค์กรมหาชน). MICE Intelligence, Social innovation.
(2019): 6-8.
- สุภัทรา ทรัพย์อุปกักร. (26 กันยายน 2562). แสกกาทอน (Hackathon) สร้างนวัตกรรมแบบเร่งด่วน. สืบค้น 1
พฤษภาคม 2565 จาก <https://www.scimath.org/article-technology/item/10462-2019-07-01-04-30-21>.

ภาคผนวก ก
ชิ้นงานตัวอย่าง (Prototype)

ผลงาน prototype ที่ได้จากการแข่งขัน Hackathon U League for All 2022 ภายใต้การสนับสนุนของกองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมเพื่อประโยชน์สาธารณะ (กทปส.) นั้น จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการทั้ง 23 ทีมที่ผ่านเข้ารอบ Semi-Final ได้มีการนำเสนอแนวคิดไอเดียนวัตกรรมของแต่ละทีม เพื่อได้ตัวชี้วัดแนวคิดไอเดียนวัตกรรมระดับ Conceptual Idea จำนวน 23 ผลงาน จากนั้นแต่ละทีมได้รับคำแนะนำจากคณะกรรมการในรอบ Semi-Final มาปรับปรุงเป็นต้นแบบ prototype และได้พัฒนาแนวคิดนวัตกรรมจนได้ผลสรุปเพื่อนำมาเสนอคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิที่จะตัดสินผู้ชนะเลิศ เพื่อได้ตัวชี้วัดที่เป็นผลงาน prototype ที่เป็นนวัตกรรมแก้ไขปัญหาและยกระดับคุณภาพชีวิตในกลุ่มเปราะบางอีกจำนวน 12 ผลงาน โดยทั้ง 12 ทีมสุดท้ายในรอบ Final ได้นำเสนอผลงานตัวอย่าง prototype ผ่านโปสเตอร์นำเสนอภายในวันงาน (Demo Day) และได้ขึ้นเวทีนำเสนอในรูปแบบ Pitching โดยแต่ละทีมต้องเล่าที่มาของนวัตกรรม ปัญหาและกลุ่มเป้าหมาย ตลอดจนผลการทดสอบ prototype หรือการสอบถามกลุ่มเป้าหมายที่แต่ละทีมสนใจ และนำเสนอเป็นแนวคิดการแก้ไขปัญหาด้วยนวัตกรรม (Solution) ที่สามารถลดความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลให้กลุ่มเปราะบาง โดยมีรายละเอียดผลงาน prototype ทั้งสิ้น 12 ทีม ที่ได้รับรางวัล โดยสรุปได้ดังต่อไปนี้

Hackathon U League for All 2022

เปิดประตูสู่โลกดิจิทัล เพื่อกลุ่มเปราะบาง อย่างเท่าเทียม



ทีม All caring

ALL Caring

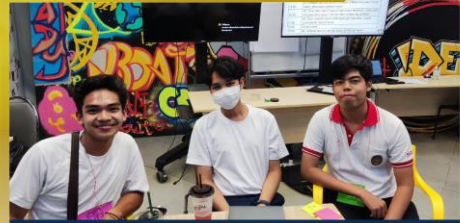
ALL Caring คือ เทคโนโลยีที่จะเข้ามาช่วยกายภาพบำบัดได้อย่างถูกต้องให้กับผู้ป่วยติดเตียงที่บ้าน คอยให้ความช่วยเหลือเกี่ยวกับการกายภาพบำบัดด้วยฟีดแบ็คที่ให้บริการ ได้แก่ การประเมินความพร้อมของร่างกายก่อนกายภาพ เช่น การเดินของหัวใจ ความดัน การออกแบบวิธีการกายภาพที่เหมาะสมกับโรคและร่างกาย การค้นหาเพื่อช่วยกายภาพบำบัด การอบรมการทำกายภาพบำบัดพื้นฐาน ชื่ออุปกรณ์เฉพาะการกายภาพบำบัดพร้อมวิธีการใช้งาน รวมถึงสามารถปรึกษานักกายภาพบำบัดออนไลน์

เทคโนโลยีดังกล่าวจะเข้ามาช่วยในการกายภาพบำบัด โดยเริ่มจากญาติผู้ป่วยกรอกข้อมูลพื้นฐานผู้ป่วย และข้อมูลพื้นฐาน หลักการทางสรีรวิทยาเราใช้เทคโนโลยี Face Recognition ในการเก็บข้อมูล Biometric เพื่อใช้ระบุได้สิ่กรูปแบบกายภาพ การวัด และการประเมิน ด้านความปลอดภัยของผู้ป่วย จากนั้นเริ่มต้นเข้าอบรมทฤษฎีผ่านออนไลน์ และการทำตามแบบทดสอบให้ครบตามชั่วโมง ทำการเชื่อมต่อมือถือกับอุปกรณ์กล้องหันหน้าไปทางผู้ป่วย เริ่มใช้ Biometric Identification ในการยืนยันตัวตนผู้ป่วย เริ่มต้นเก็บข้อมูลการกายภาพบำบัด จากนั้นทำกายภาพตามท่าที่หลักสูตรได้กำหนด กล้องจะตรวจจับท่าทาง และใช้AI ในการตรวจสอบท่าทางยึดตามคุณสมบัติของสรีระร่างกายมนุษย์บนผิวกายที่มีเลือดไหลผ่าน กับท่าทางกายภาพที่ถูกต้อง หากพบว่าท่าผิดหรือมากเกินไป จะทำการเตือนให้ทราบ และเมื่อกายภาพครบแต่ละครั้งจะมีการบันทึกเพื่อเก็บเป็นประวัติการกายภาพบำบัด และส่งต่อข้อมูลไปยังโทรศัพท์โดยใช้การเข้ารหัสแบบAES-CCMP เพียงเท่านี้ผู้ป่วยจะได้รับการกายภาพบำบัดที่ถูกต้อง



Hackathon U League for All 2022

เปิดประตูสู่โลกดิจิทัล เพื่อกลุ่มเปราะบาง อย่างเท่าเทียม



ทีม Dev Juniors

Hoo Tips (หู - ทิพย์)

Dev Juniors ได้เข้าใจปัญหาของผู้ที่บกพร่องทางการได้ยิน ที่มีอุปสรรคในชีวิตประจำวันในหลายสถานการณ์ ทั้งปัญหาทางการสื่อสาร และการฟังเมื่อต้องเดินทางออกนอกบ้านจำเป็นต้องมีคัมโปด้วย เพื่อลดการเกิดอุบัติเหตุ

ทีมจึงได้คิดไอเดีย แว่นตาอัจฉริยะ Hoo Tips (หู - ทิพย์) เพื่อที่จะมาแก้ปัญหาการเดินทาง และเพื่อให้เขาได้ใช้ชีวิตประจำวันด้วยตัวเอง โดยแว่นตาก็มีไมโครโฟนฝังอยู่โดยรอบของแว่น เพื่อที่จะตรวจจับเสียงรอบข้าง และนำมาประมวลผลเพื่อมาแสดงผลผ่านเลนส์ของแว่นตา เมื่อมีเสียง หรือสิ่งรบกวนตัวดังขึ้นมา แว่นตาจะ Alert ในรูปแบบ icon ผ่านเลนส์ของแว่นตา เช่น หากมีเสียงสุนัขกำลังเห่า แว่นจะ Alert ขึ้นมาว่า ตอนนี้สุนัขกำลังเห่าอยู่ และยังมีบอกทิศทางของต้นเสียงอีกด้วยว่าเสียงมาจากทิศทางไหน



Hackathon U League for All 2022

เปิดประตูสู่โลกดิจิทัล เพื่อกลุ่มเปราะบาง อย่างเท่าเทียม



ทีม Health me

Health me

แพลตฟอร์มบันทึกข้อมูลสุขภาพประจำวันเพื่อติดตามอาการของผู้ป่วยที่เป็นโรคหัวใจ เพื่อให้ผู้ป่วยทราบอาการตนเอง และการเปลี่ยนแปลงของอาการเมื่อเทียบกับ Standard Data ของแพทย์พร้อมทั้งมีการแจ้งเตือนหากมีความผิดปกติ จากการใช้ระบบ Cloud ที่ให้บริการประมวลผลระบบ โดยไม่ต้องผ่าน Server AWS Lambda จะทำหน้าที่ในการประมวลผลข้อมูล และจัดการข้อมูลคำสั่งที่รวมอุบให้

ในอนาคต เราจะพัฒนาให้ครอบคลุมโรค NCDs ไปได้มากที่สุด เพื่อสร้างการรับรู้ และสร้างการดูแลตนเองของผู้ป่วย นอกจากนี้ เราจะเชื่อมต่อกับสถานพยาบาลต่างๆ เพื่อให้ทางโรงพยาบาลได้รับผลการดูแลตนเองของผู้ป่วยที่จะช่วยให้แพทย์ใช้ประกอบการวินิจฉัยอาการ และการรักษาอย่างต่อเนื่อง รวมไปถึงการจ่ายยา และการปรับยาให้กับผู้ป่วยอย่างถูกต้อง และแม่นยำ



Hackathon U League for All 2022

เปิดประตูสู่โลกดิจิทัล เพื่อกลุ่มเปราะบาง อย่างเท่าเทียม



ทีม MeowBurn

PunFun (ปันฟัน)

PunFun ปันฟัน โครงการที่จะเป็นที่ปรึกษาให้กับเด็กที่ขาดประสบการณ์ทางการเรียนรู้ เนื่องจากปัญหาด้านทุนทรัพย์ผ่านทางเพจ PunFun มี 3 โครงการย่อย คือ

1. ปันประสบการณ์ : บอกเล่าประสบการณ์ของใครก็ตามที่มี Journey ที่น่าสนใจ และมีมุมมองในแง่ดีสามารถใช้ในการดำเนินชีวิต และแนวคิดดีๆ ในการตัดสินใจบนแต่ละทางแยกของชีวิต เพื่อปันประสบการณ์ให้แก่เด็ก และเปิดโลกทัศน์ของเขาให้กว้างขึ้น

2. ปันโฟร์ไฟล์ : สร้างพื้นที่โปรโมตเรื่องราว ความฝัน และความสามารถพิเศษของเด็กกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้บุคคลทั่วไปสามารถเข้ามาให้กำลังใจ ให้แง่คิด และให้มุมมอง เพื่อให้เด็กเหล่านั้นรู้สึก เห็นคุณค่า และภาคภูมิใจในตนเอง รวมถึงสามารถให้การสนับสนุนหรือมีแนวทางในการส่งเสริมชีวิตของเด็กในทางที่ดีขึ้นได้

3. ปันแหล่งทุน : รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการศึกษาต่อ และทุนการศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา สำหรับนักเรียนที่มีความสนใจศึกษาต่อ รวมถึงการรวบรวมกิจกรรมการประกวดเพื่อชิงทุนการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษา เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กได้มีประสบการณ์ชีวิตในด้านที่เขาสอนใจมากขึ้น



Hackathon U League for All 2022

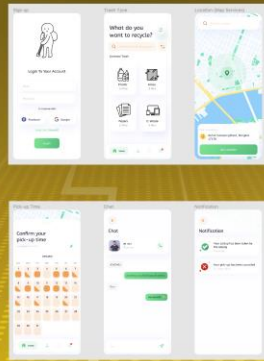
เปิดประตูสู่โลกดิจิทัล เพื่อกลุ่มเปราะบาง อย่างเท่าเทียม



Saleng Connect

ชาเล้งในแต่ละวันมีหน้าที่เก็บขยะเป็นจำนวนมากหลายกิโลกรัมเพื่อที่จะมาแยก และขายให้ร้านรับซื้อของเก่า พวกเขาเป็นกลุ่มคนที่ทำหน้าที่ที่สำคัญมาก เป็นใจกลางของ Circular Economy และ Sustainability ในประเทศไทย แต่การเก็บ และแยกขยะนั้นเป็นสิ่งที่ยุ่งยากและใช้เวลานาน นอกจากนี้ราคาของขยะก็ไม่เสถียร และราคาถูกลง จึงทำให้เกิดปัญหารายได้ไม่แน่นอน และรายได้ไม่เพียงพอ ทีม Minerva จึงอยากที่จะสร้างแพลตฟอร์มที่เชื่อมต่อกันทั่วทั้งชาเล้ง แพลตฟอร์มนี้จะช่วยแก้ปัญหาดังต่อไปนี้

1. ช่วยให้ชาเล้งสามารถแยก และกำจัดขยะได้ง่ายขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ
2. ช่วยเพิ่มรายได้ให้กับชาเล้งเพราะจะทำให้เขาใช้เวลาสั้นลงในการตามหาขยะ ซึ่งในขณะเดียวกันปริมาณขยะที่แยก ก็จะมีคุณภาพก็จะเพิ่มขึ้น



Hackathon U League for All 2022

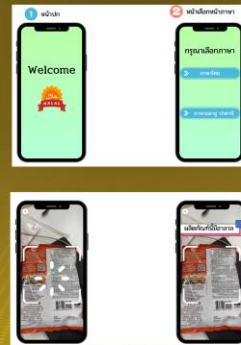
เปิดประตูสู่โลกดิจิทัล เพื่อกลุ่มเปราะบาง อย่างเท่าเทียม



Halal Fisheye

Halal Fisheye คือ แอปพลิเคชัน สำหรับผู้พิการทางสายตา หรือ ผู้ที่มีความผิดปกติทางสายตาสำหรับชาว muslim ทั่วโลก ซึ่งพวกเขาเหล่านี้ไม่สามารถรับรู้ได้ว่าสิ่งที่พวกเขาทานเข้าไป ทานได้หรือไม่ ถูกตามหลักของศาสนาหรือไม่

การทำงานคือ ใช้ Ai ในการตรวจสอบเครื่องหมายฮาลาลโดยใช้เสียงเป็นตัวช่วยในการใช้งานแอปพลิเคชันเพื่อสื่อสารกับผู้ใช้ให้ผู้ใช้รู้ว่าผลิตภัณฑ์นั้นมีฮาลาลหรือไม่



Hackathon U League for All 2022

เปิดประตูสู่โลกดิจิทัล เพื่อกลุ่มเปราะบาง อย่างเท่าเทียม



สื่อการเรียนการสอนให้กับนักเรียนที่พิการทางสายตา

ผู้พิการทางสายตาที่เรียนอยู่ในระดับมัธยมศึกษาจำนวนไม่น้อยที่มีความสนใจของวิชาวิทยาศาสตร์ แต่ขาดอุปกรณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับผู้พิการทางสายตาที่จะช่วยให้เข้าใจวิทยาศาสตร์ในเชิงลึกมากขึ้น ทีม No roots จึงคิดค้นเครื่องพิมพ์ 3D ที่ใช้งานผ่านแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์ โดยค้นหาโมเดลที่ต้องการผ่านแอปพลิเคชัน และดึงข้อมูลจาก Google เพื่อเอามาเทียบกับข้อมูลโมเดล 3D ที่อยู่ในเครื่องแล้วทำการสั่งพิมพ์ทันที แต่ถ้ารูปที่ค้นหาไม่มีอยู่ในคลังข้อมูล เครื่องพิมพ์จะสั่งพิมพ์โมเดล 2D แทน และเมื่อใช้งานโมเดลเสร็จให้นำโมเดลกลับมาวางบนฐานเครื่องพิมพ์ เครื่องพิมพ์จะทำการหลอมโมเดลเพื่อนำกลับไปใช้ใหม่อีกครั้ง เพื่อประหยัดทรัพยากรที่ใช้



Hackathon U League for All 2022

เปิดประตูสู่โลกดิจิทัล เพื่อกลุ่มเปราะบาง อย่างเท่าเทียม



Smart tanya and health care

Smart tanya and health care เป็นแอปพลิเคชันเกี่ยวกับยาที่ทำขึ้นเพื่อช่วยเหลือผู้ป่วยติดเตียงในเรื่องการทานยา โดยแอปพลิเคชันของก๊มใช้เสียงในการแจ้งเตือน เช่น "ถึงเวลาทานยาแล้วคะ กรุณาหยิบยาในกล่องที่ 1 ขึ้นมาทานด้วยคะ" แล้วแอปพลิเคชันของสามารถใช้ได้ทั้งระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ และ ios และยังสามารถทำงานได้ตลอดเวลา โดยไม่ต้องใช้อินเทอร์เน็ต

ซึ่งในแอปพลิเคชันของก๊มใช้สติ๊กเกอร์ประเมินสุขภาพเป็นสัญลักษณ์แทนการใช้ตาราง เช่น หน้ายิ้ม แสดงว่า อาการปกติ หน้ามีเหงื่อตกแสดงว่าเกิดอาการผิดปกติต้องพบแพทย์เพื่อประเมินอาการว่าสาบากานยาที่มีอยู่หรือต้องเรียกรถพยาบาล เราก็สามารถลิงค์ไปยังแพทย์ได้ทันที หรือ มีหน้าสีแดงแสดงว่า ผู้ป่วยมีภาวะ-สัตรงด ต้องเรียกรถพยาบาลในทันที แต่ถ้าผู้ป่วยอยู่คนเดียวแอปพลิเคชันของเราจะมีการส่งอีเมลแจ้งเตือนญาติผู้ป่วยให้ด้วย แอปพลิเคชันของเรายังสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลได้ทั้งคิวอาร์โค้ด และแบบตัวอักษรเพื่อดึงข้อมูลการใช้ยาตามที่แพทย์สั่งเข้าสู่ระบบ



UTCC



UTCC



Hackathon U League for All 2022

เปิดประตูสู่โลกดิจิทัล เพื่อกลุ่มเปราะบาง อย่างเท่าเทียม



ชื่อทีม Salmon+

O Journey by Salmon+

O Journey by Salmon+ ได้รับแรงบันดาลใจจากการได้สัมภาษณ์ผู้สูงอายุพบว่าผู้สูงอายุจำนวนมากไม่ยอมขึ้นขบวนรถไฟท่องเที่ยวไม่ว่าจะเที่ยวคนเดียวหรือเที่ยวกับครอบครัวก็ตาม การวางแผนการเดินทางก็สำคัญ จะจองที่หรือหาที่พักแต่ละครั้งก็ลำบากเพราะขาดความชำนาญในการใช้เทคโนโลยี ต้องให้ลูกหลานหรือคนในครอบครัวทำให้

ทีมจึงอยากเป็นส่วนหนึ่งในการแก้ไขปัญหาเหล่านี้โดยได้คิดแพลตฟอร์มสำหรับผู้สูงอายุ โดยทีมได้ออกแบบโปรแกรมการท่องเที่ยวหาที่พักรวมทั้งแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวให้เหมาะสมกับไลฟ์สไตล์ของผู้สูงอายุ และช่วยจัดการใช้งานเพื่อสร้างสังคมของผู้สูงอายุ อีกทั้งผู้สูงอายุสามารถไปเที่ยวเองได้ และไม่ต้องพึ่งพาอีกต่อไป



Hackathon U League for All 2022

เปิดประตูสู่โลกดิจิทัล เพื่อกลุ่มเปราะบาง อย่างเท่าเทียม



ทีม sole

Blinds reading assistant

Blinds reading assistant เป็นแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือซึ่งเป็นเครื่องมือสำหรับช่วยเหลือผู้พิการทางสายตาในด้านการแปลงข้อมูลจากหนังสือประเภทรูปเล่มให้เป็นดิจิทัลไฟล์ รวมถึงฟังก์ชันสำหรับช่วยเหลือด้านการเข้าถึงรูปภาพผ่านการบรรยายและการแยกแยะสินค้าที่มีลักษณะใกล้เคียงผ่านระบบแอสคิวอาร์โค้ด ซึ่งทั้งหมดนี้จะช่วยเหลือผู้พิการทางสายตาในการใช้ชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะในด้านการอ่าน ที่ปกติคนตาบอดจะมีวิธีการที่ซับซ้อน และใช้เวลานานหากต้องการอ่านหนังสือเล่มหนึ่งๆ

โดยการทำงานของ Blinds reading assistant จะเป็นการผสมผสานระหว่างระบบ AI และการช่วยเหลือของอาสาสมัครโดยในช่วงแรกจะเป็นการช่วยเหลือจากอาสาสมัครมาช่วยในการบรรยายภาพ และข้อความเพื่อเป็นฐานข้อมูลสำหรับให้ AI เรียนรู้ในขั้นตอนต่อไป



Hackathon U League for All 2022

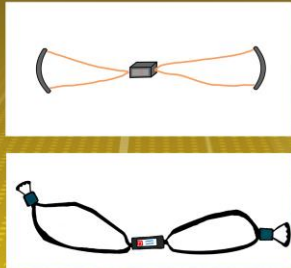
เปิดประตูสู่โลกดิจิทัล เพื่อกลุ่มเปราะบาง อย่างเท่าเทียม



ทีม พะโล้

สายใจ

สายใจ เป็นนวัตกรรมช่วยผู้สูงอายุที่ยังต้องทำงานในการถ่ายภาพ บำบัดเพื่อออกกำลังในส่วนแขนหลัง และช่วงไหล่ สามารถปรับความดันทาน และความหนืดของเชือกในการดึงให้เหมาะสมกับความสามารถของกล้ามเนื้อของแต่ละบุคคลในแต่ละวัน เพื่อความสะดวกในการทำงาน สามารถดึงจำนวนครั้งเพื่อความสะดวกของผู้สูงอายุที่ต้องยังทำงานจริงไม่จำเป็นต้องนับเมื่อครบจำนวนจะมีการสั่นเพื่อเตือนอีกทั้งยังมีหน้าจอดิจิทัลบอกพารามิเตอร์ว่าผู้ใช้งานสามารถดึงได้กี่ครั้ง สูงสุดกี่เซนติเมตร แรงที่ใช้ เป็นต้น เมื่อไม่ใช้สามารถเก็บได้ 2 แบบ ทั้งการดึงไว้เกาะกับเบาะเพื่อใช้งานระหว่างใช้รถที่ขยับได้ไฟแดง รถติดหากมีเวลาที่มากพอ หรือเก็บเป็นกระบอกขนาดเล็กเพื่อการพกพาที่สะดวก และเหมาะสม ด้วยวัสดุของเชือกที่ไว้ใช้ในการดึงทำจากเชือกพิกติก ส่วนที่จับเป็นยางเพื่อความนุ่มนวลมือ และง่ายในการดึง ตรงกลางเป็นเครื่องไว้ใช้ในการปรับความดันทาน ความหนืดในการดึง ปรับจำนวนครั้ง และมีหน้าจอดิจิทัลบอกค่าพารามิเตอร์ต่าง ๆ อย่างชัดเจน เพื่อการเก็บข้อมูลสุขภาพไว้ใช้ในอนาคต เช่น ส่งให้นักกายภาพบำบัดเพื่อสำรวจพัฒนาการของผู้ใช้งาน และเป็นข้อมูลสำหรับบุคคลที่เชื่อถือได้



Hackathon U League for All 2022

เปิดประตูสู่โลกดิจิทัล เพื่อกลุ่มเปราะบาง อย่างเท่าเทียม



ทีม หาดอ้ออาจารย์เที่ยง

นิมิต (Nimit)

แอปพลิเคชันที่แปลงไฟล์ที่มีปัญหาในการใช้ Screen Reader ในการอ่านเป็นข้อความ หรือ ไฟล์เอกสารที่ต้องการ โดยจุดเด่นคือ

1. ออกแบบรูปแบบการใช้งานเพื่อคนพิการทางสายตาโดยเฉพาะ โดยคำนึงถึงการใช้งาน ร่วมกับ Accessibility ที่คนพิการทางสายตาใช้งาน และทำให้การใช้งานง่ายที่สุด รวมถึงการการแจ้งจุดที่ผู้ใช้งานอยู่และขั้นตอนที่เกิดขึ้น
2. มุ่งเน้นไปที่ ความถูกต้องของข้อความโดยการใช้ Image Processing และ เน้นไปที่การใช้ Font ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น TH-Sarabun-PSK หรือ Angsana New
3. มุ่งเน้นให้ User สามารถใช้งานได้ฟรี โดย อาศัยการโฆษณาและการสนับสนุนจากภาครัฐ หรือ ภาคเอกชนที่ต้องการทำ CSR ในอนาคต ทีมสามารถพัฒนา ใช้กับการอ่านข้อความจากรูปภาพได้ และ พัฒนาให้คนปกติสามารถใช้ร่วมกันได้ ทำให้แอปพลิเคชันนี้เป็นแค่ของคนพิการ แต่เป็นของคนไทยทุกคน



UTCC



UTCC



โครงการ แสกกาธอน ยูลีก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

ภาคผนวก ข
รายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการทั้งหมด

- รายชื่อทีมงานติดตามบริหารโครงการฯ จากสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (depa)

ลำดับ	ชื่อ - นามสกุล	ตำแหน่ง	บทบาทในโครงการฯ
1	ดร.กษิตธร ภูภราดัย	รองผู้อำนวยการใหญ่ กลุ่มงาน ยุทธศาสตร์และความมั่นคง	ที่ปรึกษาพิเศษ
2	คุณกษมา กองสมัคร	ผู้ช่วยผู้อำนวยการใหญ่	ที่ปรึกษาพิเศษ
3	คุณสุชญา สีนธวาร	ผู้อำนวยการฝ่ายส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาคุณภาพชีวิตและความมั่นคง (ฝสม.)	หัวหน้าโครงการ
4	ดร.ภัทรพร เย็นบุตร	หัวหน้างานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล	ทีมบริหารโครงการ
5	คุณธนายุทธ์ จิรัฐพงศ์	หัวหน้างานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล	ทีมบริหารโครงการ
6	คุณวรโชติ โพธาราม	นักส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลอาวุโส	ทีมบริหารโครงการ
7	คุณศรุตตา เบ็ญก็เต็ม	นักส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล	ผู้ประสานงานโครงการ

- รายชื่อโค้ชผู้ฝึกสอนประจำโครงการฯ ทั้งหมด 7 คน

ลำดับ	ชื่อ - นามสกุล	ตำแหน่ง	องค์กร	กิจกรรมที่เข้าร่วม
1	Edward Rubesch, Ph.D (ดร.เอ็ดเวิร์ด รูเบ็ช)	IDE Program Director	ศูนย์การสร้างผู้ประกอบการที่ขับเคลื่อนโดยนวัตกรรม (IDE Center)	- Online Orientation - Bootcamp ครั้งที่ 1 - Bootcamp ครั้งที่ 2
2	ผศ.ดร.ศักดิ์พล เจือศรีกุล	IDE Director	ศูนย์การสร้างผู้ประกอบการที่ขับเคลื่อนโดยนวัตกรรม (IDE Center)	- Online Orientation - Bootcamp ครั้งที่ 1 - Bootcamp ครั้งที่ 2

โครงการ แสกกาธอน ยูติก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

ลำดับ	ชื่อ - นามสกุล	ตำแหน่ง	องค์กร	กิจกรรมที่เข้าร่วม
3	คุณณัฐพล ราธิ	Head of Experimentation	United Nations Development Programme, UNIDP	- Bootcamp ครั้งที่ 1 - Bootcamp ครั้งที่ 2
4	คุณธนภูมิ สุภัญจนศิริ	Founder	บริษัท อินพีไลท์ จำกัด: Jordsabuy Platform	- Bootcamp ครั้งที่ 1 - Bootcamp ครั้งที่ 2
5	คุณเจษฎา หมู่สัญญา ลักษณะ	Modern trade Ambassador	บริษัท เบียร์วานา (ไทยแลนด์) จำกัด	- Bootcamp ครั้งที่ 1 - Bootcamp ครั้งที่ 2
6	คุณนิชานันท์ มั่งคั่ง	Co-Founder	บริษัท มัมมีลีเซียส ทเวนตี้โฟร์ จำกัด	- Bootcamp ครั้งที่ 1 - Bootcamp ครั้งที่ 2
7	คุณพงษ์ศักดิ์ ลิ้มปิ่นพร พิพัฒน์	ผู้ช่วยผู้อำนวยการ	สำนักงานคณะกรรมการนโยบายเขต พัฒนาพิเศษภาคตะวันออก (EEC)	- Bootcamp ครั้งที่ 1 - Bootcamp ครั้งที่ 2

■ รายชื่อวิทยากรผู้ทรงคุณวุฒิ ทั้งหมด 4 คน

ลำดับ	ชื่อ - นามสกุล	ตำแหน่ง	องค์กร	กิจกรรมที่เข้าร่วม
1	คุณฉัตรชัย อภิบาลพูนผล	Founder	กล่องดินสอ	- Online Orientation: หัวข้อ What is SE? - Bootcamp ครั้งที่ 2 หัวข้อ Prototyping and Test
2	คุณอมรศักดิ์ เดชห้วยไผ่	ครีเอเตอร์ด้าน การศึกษา และ TikToker	TikTok Channel “ภาษาอังกฤษ หยาบๆ”	Online Orientation: หัวข้อ ครี เอทคอนเทนต์ Tik Tok อย่างไร ให้ปังๆ
3	คุณชลชาติ พานทอง	ผู้นำทีม	Fantastic Four	Demo Day หัวข้อ Inspiration: จากกลุ่มเปราะบางที่เคยผิดพลาด สู่ทีมแข่งขันระดับโลก

โครงการ แสกาธอน ยูติก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

ลำดับ	ชื่อ - นามสกุล	ตำแหน่ง	องค์กร	กิจกรรมที่เข้าร่วม
4	คุณบุญรอด อารีรัมย์	YouTube Creator และ Youtuber	“Poocho Channel”	Demo Day หัวข้อ Inspiration: กลุ่มเปราะบางที่ใช้ชีวิตแบบไม่ เปราะบาง

*หมายเหตุ คุณเมธาวี ทัศนาศาสตร์กิจ ไม่สามารถเข้าร่วมเป็นวิทยากรได้ จึงมีการเปลี่ยนแปลงแผนตามความเหมาะสม

■ รายชื่อคณะกรรมการตัดสินรอบ Semi-Final ทั้งหมด 12 คน

ลำดับ	ชื่อ - นามสกุล	ตำแหน่ง	องค์กร
1	รศ. ดร.ชญาดา สุระวนิชกุล	อาจารย์ประจำหลักสูตรระดับ ปริญญาเอก คณะสหวิทยาการ	มหาวิทยาลัยขอนแก่น วิทยาเขตหนองคาย
2	ผศ. ดร.ชวพร ธรรมนิตยกุล	หัวหน้าสาขาวิชานวัตกรรม โฆษณาและสื่อสร้างสรรค์ (IAM) วิทยาลัยนเทศศาสตร์	มหาวิทยาลัยรังสิต
3	ดร.จักรกฤษ เจริญสุข	อาจารย์ประจำสาขาวิชาเครื่อง สายสากลและดนตรีแจ๊สเบอ วิทยาลัยดุริยางคศิลป์	มหาวิทยาลัยมหิดล
4	ดร.ภัทรพร เย็นบุตร	หัวหน้างานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล	สำนักงานส่งเสริม เศรษฐกิจดิจิทัล (depa)
5	คุณณัฐกิจ บัวโต	นักวิเคราะห์นโยบาย กลุ่มยุทธศาสตร์เศรษฐกิจ นวัตกรรมสังคม และความร่วมมือ	สำนักงานสภานโยบาย การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม แห่งชาติ (สอวช.)
6	คุณธรรกฤษ ธนธราโกติน	Founder & CEO	DifferSheet Co., Ltd.
7	คุณบุศมาศ นวัชกวินกุล	Business Development Manager	Hive Ventures Co., Ltd.
8	คุณปรีวัณท์ เหลืองสุวิมล	VP Business Development and Strategy	Tech Mahindra Ltd.
9	คุณภัสกร ทวีอุซุกร	Marketing Consultant - Indochina	Happio Co., Ltd.

โครงการ แสกาธอน ยูทีค บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

ลำดับ	ชื่อ - นามสกุล	ตำแหน่ง	องค์กร
10	คุณลิปดา จารุเธียร	Co-Founder	Application: Wheel-Go-Round
11	คุณสิริพร ราธิ์	Thailand Programme Manager	Women's Economic Empowerment UN Women Regional Office for Asia and the Pacific and Representative in Thailand
12	คุณสุชญา สิ้นธวาร	ผู้อำนวยการ ฝ่ายส่งเสริมและสนับสนุน การพัฒนาคุณภาพชีวิตและความมั่นคง	สำนักงานส่งเสริม เศรษฐกิจดิจิทัล (depa)

- รายชื่อคณะกรรมการตัดสินรอบ Final ทั้งหมด 4 คน

ลำดับ	ชื่อ - นามสกุล	ตำแหน่ง	องค์กร
1	ดร.กษิตธร ภูภราดัย	รองผู้อำนวยการใหญ่ กลุ่มงานยุทธศาสตร์และความมั่นคง	สำนักงานส่งเสริม เศรษฐกิจดิจิทัล (depa)
2	ดร.เพียงเพ็ญ วงศ์ภาพรรณ	รองประธานเจ้าหน้าที่บริหาร	สำนักเคเอกซ์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี พระจอมเกล้าธนบุรี (Knowledge Exchange For Innovation)
3	คุณฉัตรชัย อภิบาลพูนผล	Founder	กล่องดินสอ
4	คุณธนพงศ์พรรณ ธีญญูรัตกุล	Founder	สถาบัน Digital Transformation Academy

*หมายเหตุ คุณเมธาวี ทัศนาศาสตร์กิจ ไม่สามารถเข้าร่วมเป็นกรรมการได้ จึงมีการเปลี่ยนแปลงแผนตามความเหมาะสม

โครงการ แสกาธอน ยูติก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

■ รายชื่อเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการทั้งหมด 23 ทีม

*หมายเหตุ แต่ละทีมส่งตัวแทนทีมละ 3 คนเข้าร่วมแต่ละกิจกรรม รวมจำนวน 69 คน

ลำดับ	ทีม	ชื่อสมาชิก	ช่องทางติดต่อ	ชั้นปี	คณะ/สาขา	สถาบันการศึกษา	จังหวัด	
1	ชายเรียง	ก้องภพ เมฆอรุณ		3	เทคโนโลยีสารสนเทศ		เชียงราย	
2		ณัฐวุฒิ ภายชาติ		3				
3		นรเทพ ใจแก้ว		3				
4		อริยพงศ์ ชูขันธุ์		4				
5		ธนพัฒน์ คงเที่ยง		3				
6	นม้เข้อวัน	ฤทัยรัตน์ การไว		2	วิทยาลัย		กรุงเทพฯ	
7		นันทนา คำยะอุ่น		2	ผู้ประกอบการ สาขา			
8		สรินญา ละเต๊ะ		2	การประกอบการ			
9	พะไล้	ปาริฉัตร เทพศิลา		2	คณะวิศวกรรม ชีวการแพทย์		กรุงเทพฯ	
10		ศุภชาติ ชะระไสย์		2				
11		ศักคร ตั้งสิทธิ์พันธุ์		2				
12	หาอ้ออ้าง อาจารย์ เที่ยว	ณัฐพันธุ์ รักวิทยาศาสตร์		2	คณะวิศวกรรมศาสตร์ สาขาวิศวกรรม คอมพิวเตอร์		กรุงเทพฯ	
13		เกริกไกวัด สุภาเสพย์		2				
14		คัมภีร์ดา ภูทอง		4				
15		รัตนพร สมใจนึก		2				
16	Abang Sayang	อับดุล อามะ		4	คณะวิทยาการสื่อสาร		ปัตตานี	
17		ชาคร หวังไสยะ		4				
18		ฮอซาลี เส้นกอบหน้า		4				
19	All caring	สมพร ม่วงแพร		4	คณะบริหารธุรกิจ		นนทบุรี	
20		อภิชัย เหลี่ยมคำ		4				
21		นิรชา พรมรอด		4				
22		อนรรฆ อินธิภูด		2				
23		ศุภกิตดี		2				คณะวิศวกรรมศาสตร์ และเทคโนโลยี
24		บัวดอกไม้						
25	Aquila	อิลมี ไชชิง		2	คณะวิทยาการสื่อสาร		ปัตตานี	
26		อาหมีน ดาโอะ		2	สาขาคอมพิวเตอร์ และวิทยาการสาร			
27		อิมรอน บาซอ		2	สนเทศเพื่อการจัดการ			

โครงการ แสกาธอน ยูติก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

ลำดับ	ทีม	ชื่อสมาชิก	ช่องทางติดต่อ	ชั้นปี	คณะ/สาขา	สถาบันการศึกษา	จังหวัด
28	BLAST	จักรี สมวงษ์		4	คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสาขาเทคโนโลยีชีวภาพ		กรุงเทพฯ
29							
30							
31		ณัฐพัชร์ สุทธิอุดมรัตน์		2	วิทยาลัยผู้ประกอบการ		
32		ปุนญรัสมิ์ เห่งาที	2				
33	Dev Juniors	ชุลฟีฟี่ มิง	2	คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม ดิจิทัล		สงขลา	
34		ปณิธาน แหละหมั่น	2				
35		ธนากร นกเขียว	2				
36	Health me	นรินธรณ์ คงเจ็ดเข็ม		3	คณะบริหารธุรกิจ	นนทบุรี	
37		กฤษณะ เมืองแสน					
38		จิรพงศ์ น้อยเรือง					
39		ณรงค์เดช ขนนกยูง					
40		วรมธ ดันติธนวนงค์		2	คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี		
41	Meow Burn	ภูริ หงษ์ศรี	5	คณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาภาษาไทย		มหาสารคาม	
42		มานิตา มุ่มทอง	5				
43		ขวัญจิรา วงษา	5	คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาสังคมศึกษา		บุรีรัมย์	
44							
45	Minerva	จิตติสา คราประยูร		2	Computer Science	กรุงเทพฯ	
46		วรากร จิตรงามปลั่ง					
47		Marazal Bahrainnee Islam					
48		ศศิณ ธรรมไกรสร		2			
49		Jingmin Wang		2	Electrical and Computer Engineering		
50	M-KU-TECH	พรพัชระ วัฒนานันท์	1	คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการ		กรุงเทพฯ	

โครงการ แสกาธอน ยูติก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

ลำดับ	ทีม	ชื่อสมาชิก	ช่องทางติดต่อ	ชั้นปี	คณะ/สาขา	สถาบันการศึกษา	จังหวัด
52		วชิรวิทย์ รัตนวิจารณ์		1	สื่อสาร สาขา เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร		
53		เสกฐวุฒิ จำปา		1	คณะวิศวกรรม ศาสตร์สาขา วิศวกรรมไฟฟ้า		
54							
55			ก้องภูมิ บุญเกื้อการุณรักษ์	1			
56	Multiverse	ปริภัทร์ มะลิแก้ว		2	คณะวิทยาศาสตร์ ภาควิชาวิทยาการ คอมพิวเตอร์	กรุงเทพฯ	
57		พลบุรีศรี แน่นน้อย		2			
58		นัทภรณ์ แก้วทอง		2			
59		ชยกร เจียรสุวิกานต์		2			
60		ชยพล ผดุงชีวิต		2			
61		No roots	ณัฐธยาน์ แข่งขัน				2
62	ภคนันท์ รัตน์มณี			2			
63	เตชิตา กฤตบุญยพัฑ			2			
64	กานต์พี เดชธีรชัย			2			
65	pure for life	อังคณา มีชาญ		4	คณะวิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยี สาขาชีววิทยา	สุราษฎร์ ธานี	
66		ปภัสสร จันทร์แก้ว		4			
67		นราวดี เพชรน้อย		4			
68	Red Zone	ราอีส อาแว		3	คณะวิทยาการสื่อสาร สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศและการ สื่อสารเพื่อการจัดการ	สงขลา	
69		อุสมาน มนะญ		3			
70		อันดา ละงู		3			
71		ประสิทธิ์		2	คณะศึกษาศาสตร์ สาขาสังคมศึกษา		
72		ปะสะกอ					
73	Salmon+	พงศธร โรจนพรพันธุ์		4	วิทยาลัย ผู้ประกอบการ	กรุงเทพฯ	
74		บรรณสรณ์ บุญย์ประเสริฐกุล		4			
75		เศรษฐวิชัย บุญพงษ์มณี		4			
76		สุนันท์ บุญประสิทธิ์		4			

โครงการ แสกาธอน ยูติก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

ลำดับ	ทีม	ชื่อสมาชิก	ช่องทางติดต่อ	ชั้นปี	คณะ/สาขา	สถาบันการศึกษา	จังหวัด	
77	sole	ธิรัช พันมา		4	คณะวิทยาศาสตร์ สาขาคณิตศาสตร์ ประกันภัย		กรุงเทพฯ	
78		อัศจรรย์ สังข์สุวรรณ		4				
79		เดชสมบูรณ์ ฤกษ์นันท์		2	คณะพาณิชยศาสตร์ และการบัญชีภาควิชา สถิติสาขาเทคโนโลยี			
80								
81								
82		ธีรรา กฤตพลวิวัฒน์		4	คณะศึกษาศาสตร์			พิษณุโลก
83		The Time Help		สิทธิโชค โสมมาเกตุ	3			คณะการบัญชี และการจัดการสาขา การบริหารการเงิน
84	จิตภาภา ภูมิทอง		2					
85	ปัทภูมา แป้นปรานีต		3	คณะการบัญชีและ การจัดการสาขา เศรษฐศาสตร์ธุรกิจ				
86	87							
88	VRN	ฮาริส หามะ	3	คณะวิศวกรรมศาสตร์ สาขาวิศวกรรมไฟฟ้า	สงขลา			
89		นัสรุคติน สาวี	3					
90		ลัยล่า เนียมนม	3	คณะวิศวกรรมศาสตร์ สาขาวิศวกรรม คอมพิวเตอร์				
91								
92	We dog dogs	ภูชิต มณีวงศ์	3	วิทยาลัย ผู้ประกอบการ	กรุงเทพฯ			
93		ทนต์เมย์ ตั้งเต็มศักดิ์	2					
94		มณจิตา จันทร์ทอง	2					
95	We inner strength	ณิชภาภา ด้วงแก้ว	2	คณะเทคโนโลยีสาร สนเทศและนวัตกรรม สาขาวิชาวิทยาการ คอมพิวเตอร์มุ่งเน้น วิทยาการข้อมูลและ ความมั่นคงปลอดภัย ไซเบอร์	ปทุมธานี			
96		จิธินัน จันทรา	2					
97		เสฏฐวุฒิ สิงห์ที	2	คณะวิศวกรรมศาสตร์ สาขาวิศวกรรมคอม พิวเตอร์และหุ่นยนต์				
98								

ภาคผนวก ค
ภาพประกอบกิจกรรมภายใต้โครงการ

โครงการ แยกกาธอน ยูลีก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

- Link เก็บรวบรวมภาพ คลิป ข้อมูลต่างๆ ของโครงการ

https://drive.google.com/drive/folders/1UJt-nJr8byOwhu7b6vhoA4c0b1ODTD8G?usp=share_link

- ภาพบรรยากาศการจัดกิจกรรม ติดตามได้ที่ #HackathonULeagueforAll2022 ทุกช่องทาง Social Media

https://drive.google.com/drive/folders/1vfNHo-UsMMk3ngLWy2FA9XTBBvi2GOBk?usp=share_link

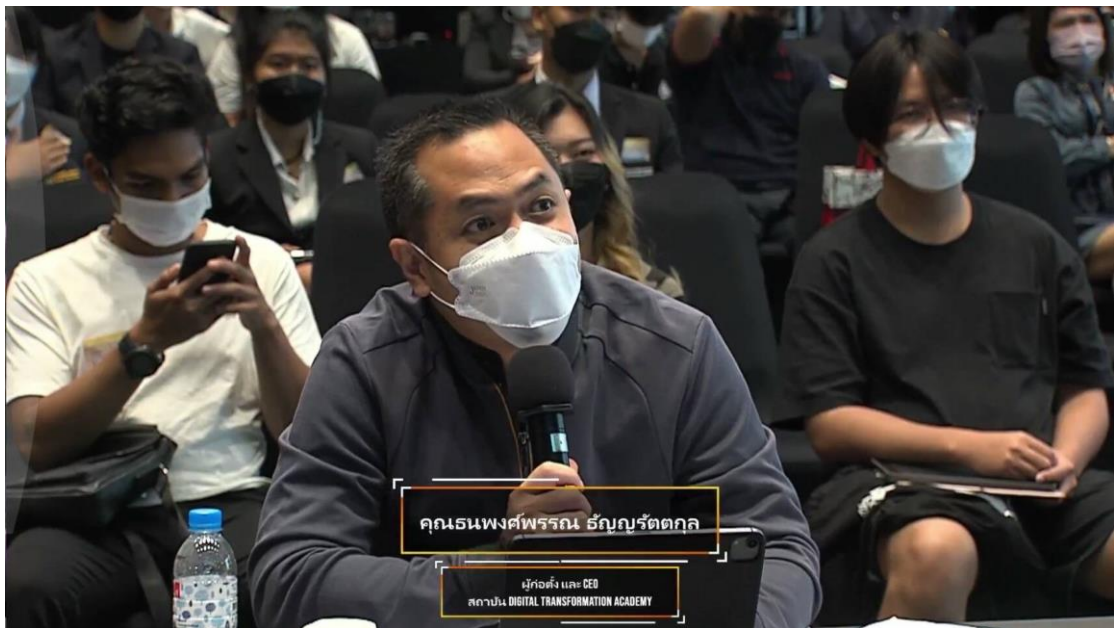
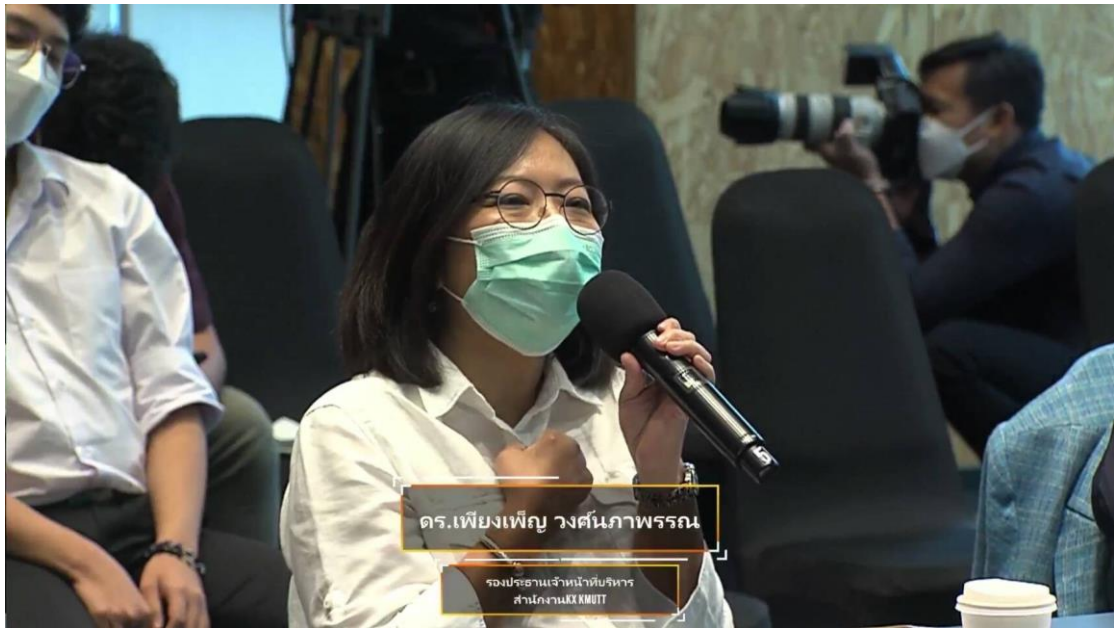
- Facebook Live Demo Day : <https://fb.watch/jeaoj1Ywvf/>



โครงการ แสกาธอน ยูลีก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล





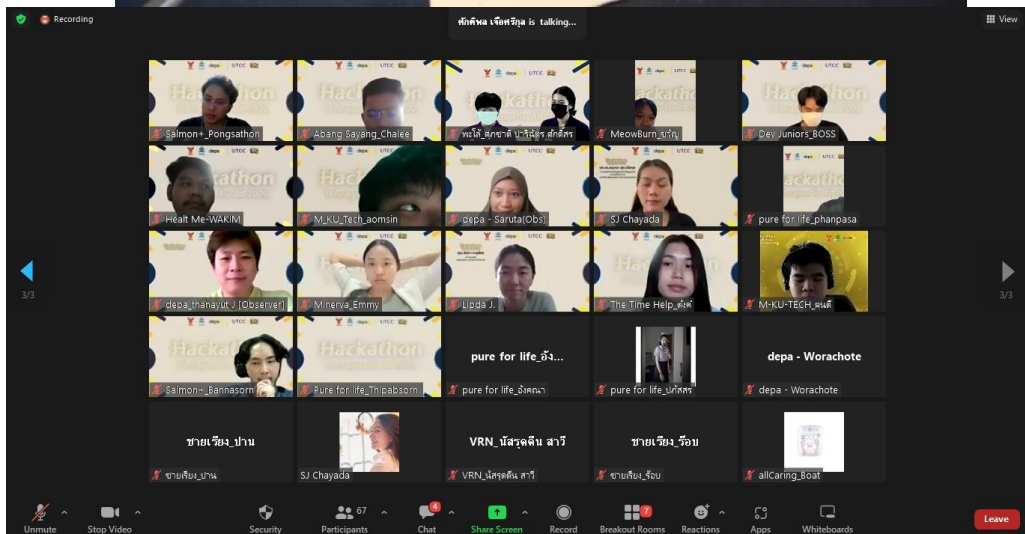




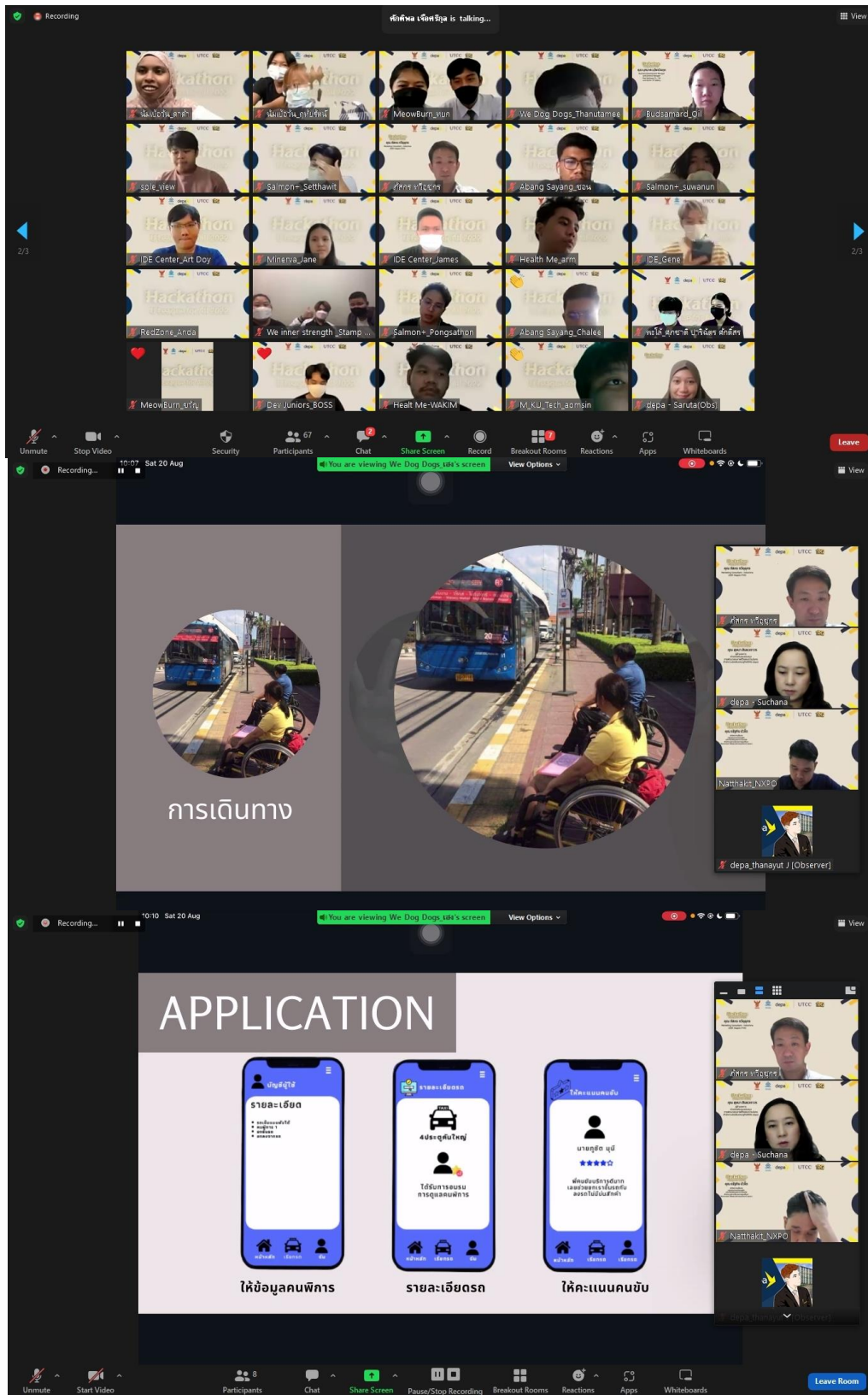




โครงการ แสกาธอน ยูติก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล



โครงการ แสกกathon ยูทีก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล



FILE READER

- ออกแบบ **เพื่อคนตาบอด**
- เน้น **ความถูกต้อง** ของตัว
- ใช้งานได้หลากหลายรูปแบบ
- ใช้งานได้**ฟรี**

The slide also features a smartphone icon with a white cane symbol and a vertical stack of participant video thumbnails on the right side.

The gallery view shows a grid of participants, including several with virtual backgrounds related to a 'Hackathon' event. The interface includes a 'Recording...' indicator at the top and a 'Zoom Meeting - Dev Juniors' title bar at the bottom.

This gallery view shows another set of participants, including one with a virtual background featuring a cartoon character. The interface includes a 'Zoom Meeting - Dev Juniors' title bar and a 'Leave Room' button at the bottom right.



โครงการ แสกกาธอน ยูสีก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

ภาคผนวก ง

ตัวอย่างเอกสารประกอบกิจกรรมภายใต้โครงการ

■ ประกอบกิจกรรม Bootcamp 1

A very quick overview...

0 => 1, 2, 3, 5, 10, 50, 100, 1000...

IDEO HCD: human centered design

Enjoy Messy! (if you want to innovate)

HEAR. CREATE. DELIVER.

IDE: Build an innovation mindset...

Do this...	So, you can do this...	Using these tools...
Explore ^{Forever}	See Different	<ul style="list-style-type: none"> Ethnographic methods Personas Writing Hypotheses Pains sorter Beachhead market Opportunity canvas Internet exploration Journey/Experience Mapping Back of the envelope project plan Pitching
Experiment ^{Fast}	Think Big	
Execute	Act Small	

A Superpower:

Iteration...

- Do.
- Learn.
- Do it again.
- Until it works.

What can you do starting right now? (For with the person you want to build a solution for?)

Act Small: Go Backwards to Progress

DAY 1	DAY 2	DAY 3
<p>PROGRAM LAUNCH New teams (for a day-and-a-half)</p> <p>Program Overview</p> <p>Personas: Your compass</p> <p>TOOLS FOR EXPLORERS Observation</p> <p>TOOLS FOR EXPLORERS Interviewing</p> <p>Exploration Activity Launch</p> <p>OUTSIDE EXPLORATION Practice the tools you have been learning.</p>	<p>Outside Exploration Presentation What insights did you find in the World?</p> <p>JOURNEYS INSTEAD OF PRODUCTS Experience Journey Mapping</p> <p>OPPORTUNITY MAPPING IN YOUR PROJECT TEAMS Learn how to use the Opportunity Canvas to build a new opportunity.</p> <p>THINK BIG Combining Personas and Solutions to create a new better journey.</p>	<p>Project Presentation and Feedback</p> <p>PROJECT SCOPING Define your Got2locks Challenge</p> <p>Review your personas and set hypotheses to test during the next week.</p>

Exploring People and Problems

You can have direction and still Explore!

Use a compass, not a GPS.

We can use the Opportunity Canvas to visualize the elements of an opportunity.

<p>Point of View of Us, developing the opportunity.</p>	<p>People B2C or... B2B: a person who runs or works in an organization...but still a person.</p>	<p>Problem</p> <ul style="list-style-type: none"> • Painful • Unsolved • Emotional pains are often the most painful pains.
	<p>Solution We deliver using technology, methods, processes, products, experience, including communication...</p>	<p>Resources and Capabilities... You have them, You develop them, Or can get from partners.</p>

Tools For Explorers

Tools for Explorers:

- Observation
- Interviewing
- Participation

Observation: Value

observing Value

- Write down as many forms of **value** that you can see in the pictures.
- Feel free to consider the pictures separately or compare them.
- Write in the format of **value for whom**.
- Write one form of value per post-it note.
- Say it out loud so the rest of your team can get new ideas.
- **Seek quantity:**
 - Think broadly: how many different forms of **value for whom**?
 - Think deep: how many forms of value for a particular topic?

For value, for problems... Situation is everything.

value/problems: Situation is everything

- ผู้ชายคนหนึ่งเล่นไวโอลินบทเพลงของ Bach เป็นเวลา 45 นาที ณ สถานีรถไฟใต้ดินแห่งหนึ่งในกรุงวอชิงตันดีซี
- มีคนเดินผ่านไปมาสองพันคน
- ผู้ชายคนนั้นได้เงินจากการเล่นทั้งหมด 32 เหรียญสหรัฐฯ

Value/Problems: Situation is everything

- ผู้ชายคนหนึ่งเป็นนักไวโอลินที่มีชื่อเสียงระดับโลก
- ไวโอลินที่เขาเล่นมีมูลค่าถึง 3.5 ล้านเหรียญสหรัฐฯ
- บัตรการแสดงของเขาขายหมด (sold out) โดยมีมูลค่าบัตรถึง 100 เหรียญสหรัฐฯ ต่อใบ

Stop and Hear the Music: Violinist Joshua Bell's full concert at Washington's Union Station

Explore Project: Muang Kan

Explore Forever: In Muang Kan

You will go to a market. (Every team goes to the same place!)

Overall goal: Find a shop that you could improve somehow for the current owner.

What does "improve" mean? Who defines what "improve" means?

Tomorrow: 3-minute presentation

- What you initially observed.
- What shops you began to consider.
- Which shop you chose and why.
- What you recommend they improve.
- Why they will agree with your recommendations.

Explore Forever: In Muang Kan

You will go to a market. (Every team goes to the same place!)

1. Observe overall situation in the market.
2. Choose some (2 or 3) to explore further.
3. How will you explore each shop?
4. Observe what is going on.
 - Environment/situation
 - People: working there, customers
5. Interview
 - Go deeper
 - Engage in deep conversations
 - What do you want to learn?
6. Overall goal: Find a shop that you could improve somehow for the current owner.

What to explore: people and problems

Who?

What problems are they trying to solve?

- What is their goal?
- How would they measure success?
- Pain: What keeps them from reaching their goal?
- What is the situation that causes the pain?
- Action: is there anyone who is trying to solve the problem now? How well is it working?
 - (What if they are not trying to solve it now?)

Observation

Push yourself to See Different:

- Everyone's world is *normal*.
- Our brains filter out "different."
- Every innovation comes from Seeing the normal world in a Different Way.

How?

- Override our filters.
- Push ourselves into "strange" situations. (Children, visitors).
- Learn new capabilities, opens up the world. (Entrepreneurial mindset)

Pin Explore Shop บริเวณนี้

Tools for explorers Interviewing

Role Play

What is good?
What is not so good?

Exercise: Interview Role Play

Roles: Interviewer and interviewee

1. ทาสแมว	6. Café Hopper
2. ดั่งเกาหลี	7. สายเที่ยว
3. เด็กคิดเกมส์	8. สายแพ
4. สายมู	9. สายนฟเฟด
5. Beauty Blogger	10. สาย content

**A great way to start a conversation:
Use a variation of, "I like/I wish"....**

Interviewing Basics

Uncover deeper layers: 5 Why's

- Like peeling an onion.

Explore, not defend.

- You are not trying to sell.
- You are not trying to convince somebody you are right.
- You are not trying to convince them (or yourself) that they have a certain problem.



Interviewing basics: Capturing data

- Your phone is an excellent data collection device.
 - Take notes.
 - Take photos.
 - Record sound.
 - Record video.
- Paper and pen is always reliable.
- Mix your research methods: observe what is going on, and also feel free to talk with people.
- Mix collection methods: text, pictures, sound, video...as appropriate.



Getting people to talk video (w thai)



Pin Explore Shop บริเวณนี้

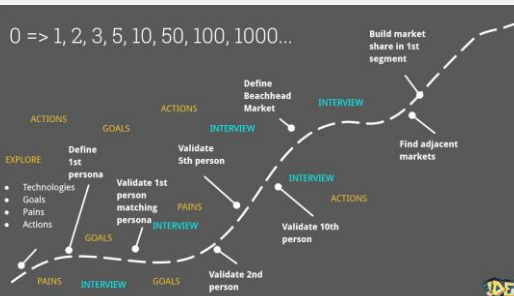


Mindset Change

- Selling a product (or service)
- Delivering an experience
- Leading on a journey (a better journey than they are on now)



Can we think of a journey as more than just physical movement?



Stop! Before we move forward...



Seeing the world through the eyes of the customer

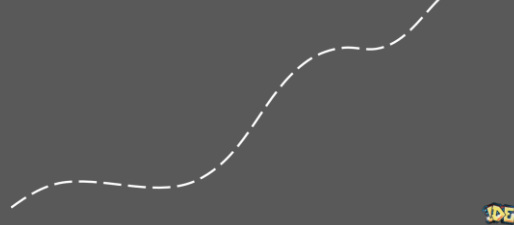


Seeing the world through the perspective of the company

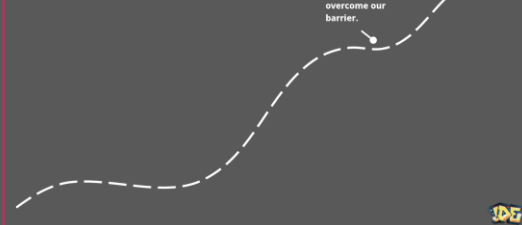
vs.

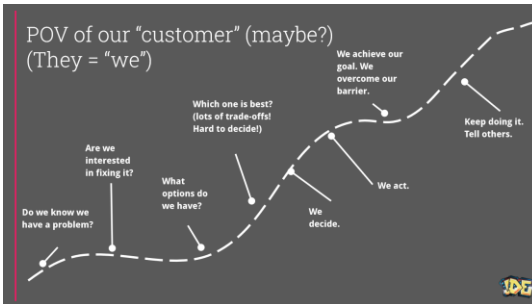


POV of our "customer" (maybe?)
(They = "we")



POV of our "customer" (maybe?)
(They = "we")





What to Explore: Seeking insights

Insights are unexpected or surprising...about human behavior or action...
...involving a trade-off that a person confronts in their life.

Describe an insight:

- Explain the situation,
- Describe the trade-off (goals versus barriers: what we want, versus what we need to give up or what gets in the way),
- Write from a single person's point of view. (Why is this important?)

Journeys (and Trade-offs)

It's late at night.
We are at home and hungry.
We have no food.

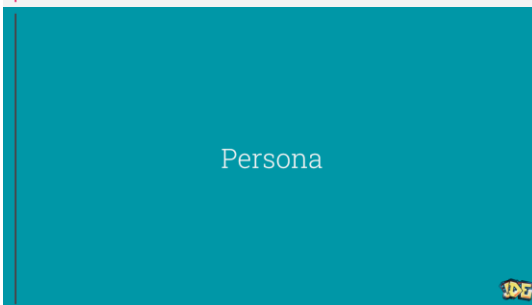
What is a trade-off?

What we get, versus...

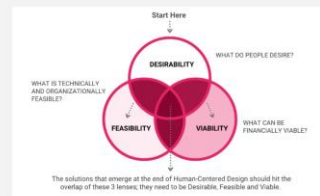
...what we give up.

- Effort
- Money
- Fear, hassle, uncertainty

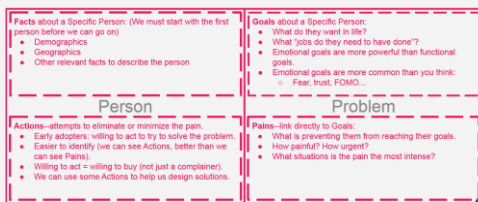
How does the situation affect this?



Personas come from this...



Persona: "Sense-making" tool for visualizing people and problems.



Facts

- Get a picture, assign a name.
- Demographics: age, size, income level, gender.
- Geographics: location (city or rural, what province?, now many branches?).
- Other relevant facts to describe the person (**you are always describing a person, even in B2B**).

Facts

Used to visualize your persona.

Find others represented by your persona.

What are the right facts? What are the right amount of facts?

Goals

- What do they want in life?
- What "jobs do they need to have done"?
- Emotional goals are more powerful than functional goals.
- Emotional goals are more common than you think:
 - Avoiding Fear
 - Certainty
 - Trust
 - FOMO
 - CYA
- **What does success look like?**
- Goals: measurable (not "happiness", not "healthy") and actionable.


Pains: barriers that keep us from achieving our goals

Link directly to Goals:

- What is preventing them from reaching their goals.
- How painful? How urgent?
- What situations is the pain the most intense?

Barriers: what is the situation?

When building a persona: don't forget your superpowers!



Persona: "Sense-making" tool for visualizing people and problems.

<p>Facts about a Specific Person: (We must start with the first person before we can go on)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demographics • Geographics • Other relevant facts to describe the person 	<p>Goals about a Specific Person:</p> <ul style="list-style-type: none"> • What do they want in life? • What "jobs do they need to have done"? • Emotional goals are more powerful than functional goals. • Emotional goals are more common than you think: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Fear, loss, FOMO...
<p>Person</p> <p>Actions—attempts to eliminate or minimize the pain.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Early adopters: willing to act to try to solve the problem. • Easier to identify (we can see Actions, better than we can see Pains). • Willing to act = willing to buy (not just a complainer). • We can use some Actions to help us design solutions. 	<p>Problem</p> <p>Pains—link directly to Goals.</p> <ul style="list-style-type: none"> • What is preventing them from reaching their goals. • How painful? How urgent? • What situations is the pain the most intense?


Project Scoping

First Things First

- Challenge #1: our projects are not focused enough.
- Challenge #2: most of our data comes from our own beliefs or ideas.

The #1 Action Item for every team: get out and talk to people.

Edward Rubesch: long standing collaboration with thought leaders



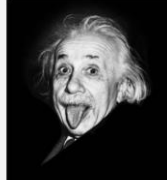
Steve Blank: Father of Lean Startup
Randy Komisar, Kleiner-Perkins, Getting to Plan B
Tina Seelig: Founding Faculty, d.School
Bill Aulet: MD, Martin Center for MIT Entrepreneurship

Steve Blank Lean Startup at Stanford and UC Berkeley (and also Columbia, now)

Minimum: 20 Interviews every week.

Most important word: MINIMUM!

Albert Einstein



If I had only one hour to solve a problem, I would spend 55 minutes thinking about the problem and only 5 minutes thinking about the solution.

Deliverable: Project Scope

What is your project?

Importance of the problem

- Who benefits? (be specific as possible)—**who did you talk to?**
- What is the goal or outcome they want?
- What is keeping them from getting that outcome?

Solution likelihood of solving the problem

- How would your project help them reach their goal?—**what did they say?**

Why should we care?

- For the target group?
- For yourself (opportunity)?
- For _____?

What happens when you go talk to people?


- You choose a general area to work on (your compass).
- You go and talk with the first person you can find...

Who do you feel?

Example: ผู้สูงอายุ

You begin to understand:

- Goals
- Pains
- etc...



What happens when you go talk to people?

- You go and talk with the second person you can find...


Who do you feel?

Example: ผู้สูงอายุ

You begin to get confused:

- Goals
- Pains
- Etc...

...all different! What do you do?



Narrow the Scope of the Challenge Broaden the Scope of Possible Solutions

- Be sustainable. (Very broad—many different personas)
- Use less plastic. (Broad—getting better)
- Lower the amount of waste created during manufacturing and distribution. (Better—measure current level and set a goal from there)
- Use only recycled materials. (Aiming already for a specific solution.)

Scope: Digital Project vs Innovation Project

Engineering is about technology. Innovation is about people.

Engineering Project:

Defined technical outcome: Improve the machine to save electricity.

Innovation Project:

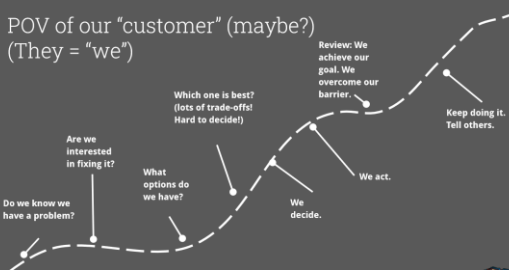
Defined human benefit: Bring together data from a variety of sources (different locations, different formats) so managers can visualize the flow of product at every point in the supply chain from supplier, to factory, to logistics providers, to distributors.

Get the scope right

- Not too broad, not too narrow...
- Innovation project (human benefit) not technology project (technical benefit).
- Do Wow! (go to wow first and then come back a few steps).

Experience Journey: Practice

POV of our "customer" (maybe?) (They = "we")




From yesterday

Phases of a **person's (or target group)** experience with a problem (always from the eyes of the customer):

- Aware of a problem.
- Interest to fix or improve—search for options.
- Decide on one option.
- Act on that option.
- Review outcome, continue doing.

Describe a specific coffee shop journey.

- What is the target group (Goals and Pains)
- Explain their current coffee shop journey



Coffee Shop: What are the Project Elements?

What are the Project Elements

- Design your coffee shop to target one particular group of people (who have an important need). Other people will use your coffee shop, too, but design it for a clearly defined person who:
 - Has some sort of goal.
 - There is a barrier to achieving that goal.
 - You solve the problem with your new design.
- Coffee (and other beverages)
- Food (snacks, full meals, nothing)
- Location, atmosphere, interior

Wrap Up & Assignment

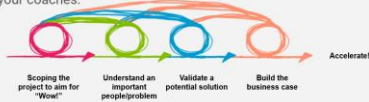
Homework: This Week

Start with the group you want to work with—go out, observe the situation, talk about their life.

Do at least 20 interviews. (Every week!)

Develop personas (how many?) to represent the most interesting people you interviewed.

Meet with your coaches.



Competition Criteria

- Round 1 (August 20):
 - Important problem for clearly defined group of people (80%).
 - Solution with a high likelihood it solves the problem (20%).
- Final Round
 - Important problem for clearly defined group of people (33%).
 - Solution with a high likelihood it solves the problem (33%).
 - Project is worth doing (profitable, worth the investment, team can deliver) (33%).

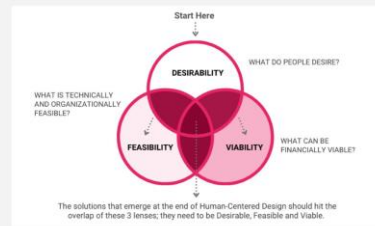
แบบประเมิน Bootcamp ครั้งที่ 1 กาญจนบุรี



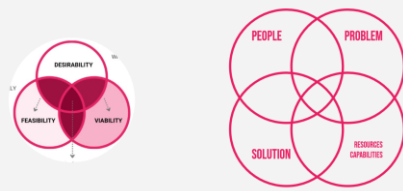
ประกอบกิจกรรม Bootcamp 2

Opportunity Canvas

IDEO HCD: human centered design



Opportunity canvas (What? Now 4 circles?)



We can use the Opportunity Canvas to visualize the elements of an opportunity.

Point of View of Us, developing the opportunity.	What they want.	People B2C or... B2B: a person who runs or works in an organization...but still a person.	Problem <ul style="list-style-type: none"> Painful Unsolved Emotional pains are often the most painful pains.
	What we have can get, and will do.	Solution We deliver using technology, methods, processes, products, experience, including communication...	Resources and Capabilities... You have them, You develop them, Or can get from partners.

Opportunity Canvas: visualize the elements of an opportunity

WHO?	WHAT PROBLEM?
HOW DO WE SOLVE IT?	WHAT RESOURCES CAPABILITIES DO WE NEED?

Opportunity Canvas for 7-11(and CPAll)



- Fill in the Opportunity Canvas for 7-11:
- Who are they targeting?
 - What problem do those target people have?
 - How does 7-11 solve it?
 - What resources and capabilities does 7-11 need to deliver the solution?

Plan Today

13.00	Opp Canvas 7-11 example
13.45	Opp Canvas for own project
14.30	Break
15.00	#1: Present opp canvas and solution (2Team min pres + 3 min Q&A)—after team updates hypos
15.30	#2: Team tells coach hypos to test coach feedback...team goes and gets more data (1 min per team unless big problem)
17.00	#3: Team present, show what hypos got new data—coach comments (team 5 mins)
18.00	Dinner break
19.00	#4: Updated opp canvas and hypos (3 min per team)

Using Experience Mapping to Craft a New Solution

Awareness	Interest	Decision	Purchase/Action	Post-Purchase

Awareness	Interest	Decision	Purchase/Action	Post-Purchase

Awareness	Interest	Decision	Purchase/Action	Post-Purchase


Increase peaks

Awareness	Interest	Decision	Purchase/Action	Post-Purchase

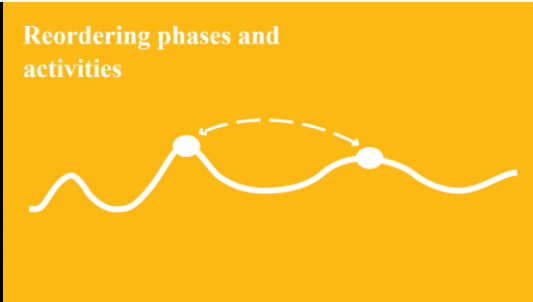
Start strong

End Strong


Expanding the Customer Journey




Skipping phases and activities



Reordering phases and activities



Intelligent experiences



Complete redesign


A new and better experience journey.

1. Understand people and problems.
2. Problem: Goal - Pain
3. Find early adopters; Observe their actions.
4. Understand the current journey.
5. Design a better journey.

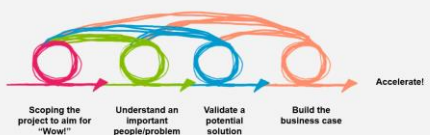

And do it over and over many times until you succeed.

Goal
(success in their words)

- Pain
(situation where they cannot reach their goal)



Act Small: Go Backwards to Progress





เวอร์


ว่า

For black boxes and gray boxes.


เวิร์ค



Pitching Perfect



Before We Go Forward: Better Understanding



Bad presenter...
 Noise...Play FB...
 Thai/English...Hungry...
 Tired...Hard to Understand...
 Don't want to listen...
 See no benefit...New ideas hurt

Why Pitching?

- Get the next meeting.
- Get the Next Meeting
- **GET THE NEXT MEETING**

Then.....

- Close the deal.
- Get Budget or Fund.
- Get a talented team.

THREE Essential parts to every pitch

- 1 Introduce yourself**
Who I am
- 2 Why should I care**
Captivate - Validate - Motivate
- 3 Make an ASK**
Why I am here

Who is your audience?

Who is your audience?

- Boss
- Wanted team
- Customers
- Partners
- Investors

Perfect Pitching

By Linda Plano


8 questions

1. Who cares?
2. What do you do?
3. Why will you win?
4. How will you stay ahead?
5. Does it work?
6. Why you?
7. What will you do?
8. How much will it cost?

8 questions


1. Who cares?
2. What do you do?
3. Why will you win?
4. How will you stay ahead?
5. Does it work?
6. Why you?
7. What will you do?
8. How much will it cost?

ใคร ก็คน! ที่มีปัญหานี้?



ปัญหานี้ใหญ่แค่ไหน?

ใครมีปัญหาอะไร?




เริ่มจากปัญหา!
และระบุให้ชัดว่าใครที่มีปัญหานี้

8 questions

1. Who cares?
2. What do you do?
3. Why will you win?
4. How will you stay ahead?
5. Does it work?
6. Why you?
7. What will you do?
8. How much will it cost?

How do you solve the problem?



- Solution
- Secret Sauce

แก้ได้ตรงจุด ตอบโจทย์ผู้ใช้
เข้าใจง่าย
ใช้งานได้จริง และเห็นผลชัดเจน

8 questions

1. Who cares?
2. What do you do?
3. Why will you win?
4. How will you stay ahead?
5. Does it work?
6. Why you?
7. What will you do?
8. How much will it cost?

3) Why do you win?

- Competitive Advantage
- Understand your competitor
- Show advantage in benefits
- Uniques of your value

เราเหนือกว่าตรงไหน?



ข้อได้เปรียบของเราคืออะไร?
เรามีอะไรที่เขาไม่มี?
อะไรคือสิ่งที่จะป้องกันไม่ให้มีใคร
เข้ามาแข่งกับเราได้ง่าย ๆ?

8 questions

1. Who cares?
2. What do you do?
3. Why will you win?
4. How will you stay ahead?
5. Does it work?
6. Why you?
7. What will you do?
8. How much will it cost?

4) How will you stay better?

- IP Status & Strategy
- Validate ongoing advantage
- Thoughtful Strategy → for long term advantage

คู่แข่งของเราคือใคร?



สภาพตลาดเป็นอย่างไรบ้าง?
มีใครเป็นคู่แข่งบ้าง?
เปรียบเทียบกับคู่แข่งแล้ว
เราต่างจากเขาอย่างไร?

5) Does it work?

- Proof of Concept
- Prototype and Validation
- Traction
- Have working demo/early adopter feedback

8 questions

1. Who cares?
2. What do you do?
3. Why will you win?
4. How will you stay ahead?
5. Does it work?
6. Why you?
7. What will you do?
8. How much will it cost?

พิสูจน์ให้เห็นว่าใช้ได้จริง



แสดงผลจากการทดลองใช้จริง
ของผู้ใช้งาน
ใช้แล้วเป็นอย่างไร?
ได้ผล หรือไม่ได้อย่างไร?
มีการพัฒนาสินค้า/บริการอย่างไร?

8 questions

1. Who cares?
2. What do you do?
3. Why will you win?
4. How will you stay ahead?
5. Does it work?
6. Why you?
7. What will you do?
8. How much will it cost?

ทีมเรามีใครบ้าง?



บทบาทของแต่ละคนคืออะไร?
มีความเชี่ยวชาญด้านอะไร?
มีทักษะด้านไหนที่จะนำพาให้ทีม
ประสบความสำเร็จ?


8 questions

1. Who cares?
2. What do you do?
3. Why will you win?
4. How will you stay ahead?
5. Does it work?
6. Why you?
7. What will you do?
8. How much will it cost?

8 questions

1. Who cares?
2. What do you do?
3. Why will you win?
4. How will you stay ahead?
5. Does it work?
6. Why you?
7. What will you do?
8. How much will it cost?

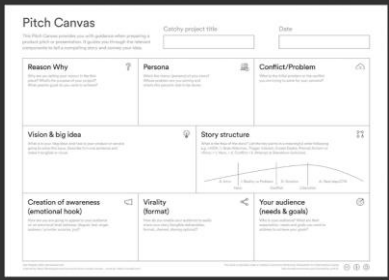
เป้าหมายที่ยิ่งใหญ่ในอนาคต



เป้าหมายสูงสุดของบริษัท?
คิดใหญ่แค่ไหน?
ตั้งใจจะพัฒนาอะไรต่อไป?


8 questions

1. Who cares?
2. What do you do?
3. Why will you win?
4. How will you stay ahead?
5. Does it work?
6. Why you?
7. What will you do?
- 8. How much will it cost?**



Communication Skills & Tips

110 Techniques of Communication & Public Speaking: David JP Phillips



Gesture

- How to stand
- A step forward you increase focus
- Tilting your head slightly to the side, you increase empathy

Voice and Pace

- changing the pace of what you are saying, you increase focus
- shifting yourself lower, you increase trust
- lowering your voice, you get anticipation
- pause you get absolute and undivided attention

Moving

- เดินไปข้างหน้า เพิ่มความตั้งใจ
- เดินไปข้างซ้ายและข้างขวา

Eye Contact

- การสบตา
- การกวาดตา
- การขยับตาขึ้น

ฝึก ฝึก ฝึก ฝึก

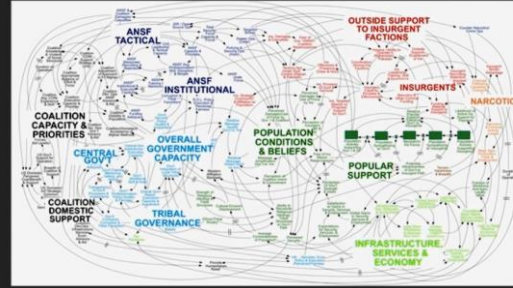
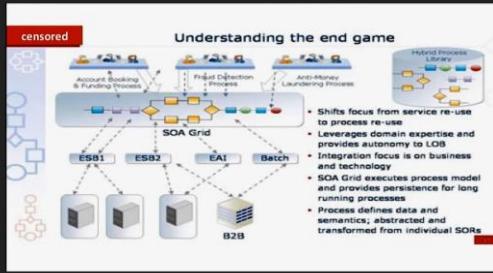
มันไม่ใช่พรสวรรค์ แต่มันเป็นพรแสวง

PPT Slide

Make it Clear - Structure

OUTLINE FIRST!!

- Controls number of slides & provides balance
 - Budget 2-3 minutes/slide (e.g. 30' talk = 10-15 slides)
- Have one story to tell:
 - decide on underlying issue to be addressed
 - divide into logical, heirarchical subquestions
 - talk should be series of answers to these questions
- Zoom-In (intro) and Zoom-Out (closure)



One Message

Supercar Exterior



- Flat free tires
- Xenon lights
- Air intake
- New material
- Aerodynamic
- Innovations

Sentences

Supercar exterior

Exterior advantages of the Classic Car
 The exterior of the Classic Car combines the dynamic road-hugging focus of a coupé, delivering comfort in flat free tires, speed by its aerodynamics, handling by its new light weight material and visual perfection with Xenon lights and a beautiful air intake and reduced fuel.

Supercar Exterior



- Flat free tires
- Xenon lights
- Air intake
- New material
- Aerodynamic
- Innovations

Size

Benefits

- Great opportunity
- Chance to work with others
- Develop new idea
- Prove to your department
- Cash Stability
- Time efficiency

Benefits

- Great opportunity
- Chance to work with other
- Develop new idea
- Prove to your department
- Cash Stability
- Time efficiency

The most important of your powerpoint
should be the biggest.

Contrast

8 questions

1. Who cares?
2. What do you do?
3. Why will you win?
4. How will you stay ahead?
5. Does it work?
6. Why you?
7. What will you do?
8. How much will it cost?

Snow	Sunshine	Rain	Hail
44	51,6	52,8	92,9
30,2	76,1	103,2	102
129	91,8	73,8	75,5
41,7	43,2	106,9	99,1
9,8	112	97	38

Snow	Sunshine	Rain	Hail
44	51,6	52,8	92,9
30,2	76,1	103,2	102
129	91,8	73,8	75,5
41,7	43,2	106,9	99,1
9,8	112	97	38

Bright background

Dark background

How many objects should be
in one slide?



Magic Number is **SIX**

Supercar Exterior

Flat free tires
Xenon lights
Air intake
New material
Aerodynamic
Innovations

Innovations
Reduced fuel
Active steering
Adaptive drive
Space concept
Versatile

Supercar Exterior

Flat free tires
Xenon lights
New material
Aerodynamic

สิ่งที่ควรเลี่ยง



ยีนอ่านสไลด์ให้กรรมการฟัง...
เพราะกรรมการอ่านเองได้
และอ่านได้ไวกว่าคุณ!

ใส่ข้อมูลเขเกิน ไปจนดูไม่รู้เรื่อง







ใช้สีอ่านยากและตัวหนังสือเล็กเกิน





ทดลองขนาดฟอนท์ที่เหมาะสม..

ขนาด 10

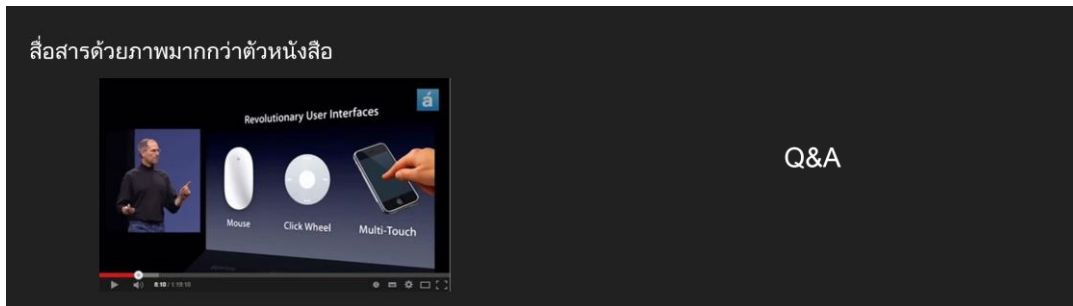
ขนาด 12

ขนาด 18

ขนาด 24

ขนาด 30

ขนาด 36



แบบประเมิน Bootcamp ครั้งที่ 2
ณ จังหวัดกรุงเทพมหานคร Hackathon U League for All 2022



Semi Final (20 สิงหาคม 2565 Online)

- 8:30 - 9:00 เปิด Zoom เข้มข้นและตามใจให้พร้อมก่อนเริ่มนำเสนอ
- 9:00 - 10:20 แข่งขันนำเสนอรอบ Semi Final (แบ่งเป็น 4 ห้องการแข่งขัน)
 - เวลาแนะนำ 5 นาที ตามด้วยคำถามจากคณะกรรมการ 7 นาที
 - เข้าร่วมชมเวลา 10:20-10:45 เตรียมความพร้อม คนที่นำเสนอต้องตรงกับรายชื่อสมาชิกในกลุ่มเท่านั้น
 - จะประกาศห้องการแข่งขันพร้อมลิงก์ให้ทราบในวันพุธ ที่ 17 สิงหาคม 2565
 - หลังจบการแข่งขันรอบ Semi Final ไม่สามารถเปลี่ยนโปรเจกต์ได้แล้ว
- 10:45 - 13:00 Speed dating
 - ทีมต้องเข้าร่วมใน สไลด์กิจกรรม ไม่เช่นนั้นจะถือว่า สละสิทธิ์การแข่งขัน
 - ทั้งนี้ช่วงพักเวลา 10:20 - 10:45 รับประทานอาหาร หรือ เข้มข้นเรื่องต่างๆให้พร้อม



Competition Criteria

- Round 1 (August 20):
 - Important problem for clearly defined group of people (80%).
 - Solution with a high likelihood it solves the problem (20%).

กรณีเข้าร่วม 12 ทีม

- DEMO Day วันที่ 28 สิงหาคม 2565
 - สถานที่ KX - Knowledge Exchange for Innovation (KMUTT)
 - เวลาทั้งวัน
 - รายละเอียดเพิ่มเติมจะแจ้งให้ทราบเมื่อท่านเข้าร่วม



นัดโค้ชระหว่างสัปดาห์ วันพุธ-วันพฤหัสบดี Online

- จะส่งตารางนัดกับโค้ชให้กับทุกคนภายในวันพุธ ที่ 17 สิงหาคม 2565 เพื่ออัปเดตข้อมูล ฝึกซ้อมการนำเสนอ และปรับข้อมูลต่างๆเพิ่มเติม
- สิ่งที่ต้องเตรียม
 - Slide Pitching deck



ภาคผนวก จ

แบบทดสอบ pre-test และ post-test

รูปแบบการจัดทำแบบทดสอบ Pre-test และ Post-test ภายใต้ขอบเขตของโครงการแสกาธอน ยูทีก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ได้ออกแบบให้มีการส่งแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ในรูปแบบการสร้างสรรค์คลิป TikTok ที่แสดงถึงไอเดียแนวคิดนวัตกรรมดิจิทัลเพื่อกลุ่มเปราะบาง โดยมีรายละเอียดและเงื่อนไขการพิจารณา ดังนี้

แบบทดสอบ ก่อน-หลัง เข้าร่วมการพัฒนาทักษะ (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)

1. โปรดระบุรายละเอียดของคนกลุ่มเปราะบางที่ทีมของท่านประสงค์ทำการสำรวจเพื่อนำไปสู่การสร้างนวัตกรรมที่ส่งผลกระทบต่อเชิงบวกสำหรับกลุ่มเปราะบางดังกล่าว (8 คะแนน)
2. โปรดระบุสภาพปัญหาซึ่งครอบคลุมถึงสถานการณ์ที่เกิดขึ้นของปัญหานั้น เป้าหมาย แนวทางการแก้ไขปัญหาโดยมีแผนการดำเนินงานที่ชัดเจน และการวิเคราะห์อุปสรรค เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อกลุ่มเปราะบางตามข้อ 1. ข้างต้น (8 คะแนน)
3. โปรดระบุถึงสิ่งสร้างสรรค์เป็นนวัตกรรม ตามข้อ 2. ข้างต้น ซึ่งอาศัยเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นกลไกหรือเครื่องมือ (2 คะแนน)
4. โปรดจัดทำคลิปสั้นนำเสนอข้อมูลตามข้อ 1. – 3. ข้างต้น (2 คะแนน) ในรูปแบบของ TikTok Pitching และติด #HackathonULeagueforAll2022 โดยมีความยาวคลิปไม่เกิน 1 นาที

แบบทดสอบ pre-test/post-test

ชื่อทีม (Team)

มหาวิทยาลัย (University)

กลุ่มเป้าหมาย (Target Group)

รายละเอียดของกลุ่มเป้าหมาย (People & Persona)

ปัญหา (Pain-Problem)

ชื่อโครงการ (Project Name)

แนวคิด (Concept)

ทั้งนี้ ผลการทำแบบทดสอบก่อนและหลังการเข้าร่วมอบรมพัฒนาทักษะภายในโครงการ Hackathon U League for All 2022 สามารถดูเข้าร่วมติดตามคลิปทั้งหมดผ่าน #Hashtag ได้ที่ [#HackathonULeagueforAll2022](#) บนแพลตฟอร์ม TikTok และจากผลการทำแบบทดสอบก่อนและหลัง (pre-test/post-test) ของการเข้าร่วมโครงการฯ สามารถสรุปผลได้ดังนี้

(1) แบบทดสอบ Pre-test

กำหนดให้แต่ละทีมนำเสนอคลิปแนะนำทีมและแนะนำประเด็นปัญหาของกลุ่มเปราะบางที่สนใจ กลุ่มเป้าหมาย แนวคิดนวัตกรรม รวมถึงแนวทางการแก้ไขปัญหา (ถ้ามี) โพสต์ลง TikTok โดยติด #HackathonULeagueforAll2022 โดยมีความยาวคลิปไม่เกิน 1 นาที และระยะเวลาโพสต์คลิปนับตั้งแต่วันที่ 23-25 ก.ค. 2565

(2) แบบทดสอบ Post-test

หลังจากที่แต่ละทีมได้ผ่านการเข้าร่วมโครงการ โดยมีกระบวนการบ่มเพาะองค์ความรู้การสร้างสรรค์นวัตกรรมดิจิทัลที่เข้าใจถึงปัญหาและกลุ่มเป้าหมาย (people & problem) อย่างละเอียดแล้วนั้น จึงกำหนดให้ทุกทีมที่ผ่านเข้ารอบ Final โพสต์คลิป TikTok ที่แสดงให้เห็นว่าแนวคิดการออกแบบนวัตกรรมดิจิทัลของทีมตนเองนั้น มีรูปแบบอย่างไร มีประโยชน์ต่อกลุ่มเป้าหมายอย่างไรบ้าง หรือมีการเปลี่ยนแปลงจากแนวคิดและกลุ่มเป้าหมายเดิมจากคลิปรอบ Pre-Test หรือไม่ ซึ่งสามารถสรุปผลการทดสอบ (Post-Test) ของ 12 ทีมสุดท้าย โดยระยะเวลาโพสต์คลิปนับตั้งแต่วันที่ 16-25 ส.ค. 2565 ได้ดังนี้

ลำดับ	Team	Pre-Test idea	Post-Test idea
1	All caring	-กลุ่มผู้ป่วยติดเตียง -แพลตฟอร์มช่วยเหลือการทำ กายภาพบำบัดด้วยตนเอง	-กลุ่มผู้ป่วยติดเตียงที่มีผู้ดูแลใกล้ชิดและมีโอกาสหายเป็นปกติ หาได้รับการกายภาพบำบัดที่ถูกต้อง -แพลตฟอร์มช่วยทำกายภาพบำบัดที่มีการประเมินความ พร้อมของร่างกาย และออกแบบวิธีการที่เหมาะสม ช่วยค้นหา นักกายภาพ และเชื่อมต่อกับโรงพยาบาลและแหล่งซื้ออุปกรณ์ กายภาพ ลดปัญหานักกายภาพขาดแคลน โดยให้ญาติสามารถ ช่วยทำกายภาพในบางอาการ โดยมีการอบรมให้ความรู้

โครงการ แสกาธอน ยูติก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

ลำดับ	Team	Pre-Test idea	Post-Test idea
2	Dev Juniors	-อุปกรณ์พกพาสำหรับผู้บกพร่องทางการได้ยิน	-แว่นตาอัจฉริยะที่ช่วยเหลือผู้บกพร่องทางการได้ยินในการใช้ชีวิตประจำวัน
3	Health me	-ผู้ป่วยสูงอายุ -แพลตฟอร์ม telemedicine สำหรับผู้สูงอายุ	-ผู้ป่วยโรคหัวใจสูงอายุ -ระบบจดบันทึกข้อมูลสุขภาพของผู้ป่วยโรคหัวใจ ช่วยแพทย์ติดตามอาการป่วย
4	MeowBurn	-แพลตฟอร์มรวบรวมแหล่งทุนสำหรับเด็กที่ขาดทุนทรัพย์	-แพลตฟอร์มสร้างโอกาสให้เด็กที่ขาดโอกาสทางการศึกษา โดยมีพื้นที่แบ่งปันเรื่องราวสร้างแรงบันดาลใจ, พื้นที่แสดงความสามารถ, แหล่งรวบรวมทุนการศึกษา
5	Minerva	-ชาเลี้ยงรายได้น้อย -แพลตฟอร์มแลกเปลี่ยนขยะตามบ้านเรือนให้กับชาเลี้ยง	-ชาเลี้ยงที่มีสมาร์ตโฟน อยู่ในเครือข่ายสมาคมชาเลี้ยง เน้นพื้นที่บริเวณกรุงเทพและปริมณฑล -แพลตฟอร์มแลกเปลี่ยนขยะตามบ้านเรือน ที่สร้างแรงจูงใจเป็นการเก็บคะแนนสะสมเพื่อแลกเปลี่ยนเป็นรางวัล ร่วมกับ CSR ของบริษัทเอกชน เช่น กาแฟ น้ำมัน เครื่องใช้ไฟฟ้า เพื่อช่วยส่งเสริม Circular Economy และลดระยะเวลาการรวบรวมขยะของชาเลี้ยง
6	Multiverse	-อุปกรณ์ตรวจสอบสัญลักษณ์ฮาลาลในอาหารให้กับผู้พิการทางสายตามุสลิมในรูปแบบ QR Code	-แอปพลิเคชันสำหรับผู้พิการทางสายตามุสลิม ตรวจสอบตราฮาลาลด้วย AI วิเคราะห์ข้อมูล แล้วใช้เสียงในการสื่อสารกับผู้ใช้งาน -ผู้พิการที่สามารถใช้งานสมาร์ตโฟนได้อย่างคล่องแคล่ว ต้องการเลือกซื้ออาหารด้วยตัวเอง ไม่ต้องพึ่งพาการช่วยเหลือจากคนอื่น
7	No roots	-อุปกรณ์สร้างสื่อการเรียนการสอนให้กับนักเรียนตาบอด	-อุปกรณ์ 3D printer สำหรับนักเรียนตาบอดสนิทที่ต้องเรียนร่วมกับนักเรียนตาดี ในสายวิทย์-คณิต โดยสามารถดึงข้อมูลจาก google มาใช้งานได้เลย
8	pure for life	-แอปพลิเคชันที่ทำให้ผู้ป่วยติดเตียงทานยาให้ตรงเวลา	-แอปพลิเคชันแจ้งเตือนการทานยาสำหรับผู้ป่วยติดเตียง พัฒนาจุดเด่นให้แตกต่างจากแอปทั่วไป โดยมีฟังก์ชันแจ้งเตือนในรูปแบบเสียงและ SMS การประเมินตนเอง และการ

ลำดับ	Team	Pre-Test idea	Post-Test idea
			เชื่อมต่อข้อมูลกับโรงพยาบาล และสามารถใช้งานแบบออนไลน์ได้
9	Salmon+	-แพลตฟอร์มสำหรับชุมชนของผู้สูงอายุวัยเกษียณ ที่ไร้ลูกหลานดูแล	-แพลตฟอร์มออกแบบการเดินทางท่องเที่ยว สำหรับผู้สูงอายุที่เหงา หรือเกษียณอายุ ที่ไม่ยอมรับกวนลูกหลาน
10	sole	-แอปพลิเคชันสำหรับผู้พิการทางสายตาที่ประสบปัญหาการอ่านหนังสือ	-แอปพลิเคชันที่ช่วยให้ผู้พิการทางสายตาสามารถอ่านหนังสือและรับรู้ข้อมูลภาพประกอบในหนังสือ โดยมีอาสาสมัครในการอ่านและป้อนข้อมูล
11	พะไล้	-นวัตกรรมด้านสุขภาพที่ออกแบบเพื่อป้องกันและบรรเทาอาการปวดหลัง ให้แก่ผู้สูงอายุในครัวเรือน	-อุปกรณ์ช่วยการกายภาพยืดเหยียด ช่วงแขนและลำตัว ซึ่งสามารถปรับความต้านทางแรงดึงได้ ใช้งานร่วมกับแอปพลิเคชัน โดยเน้นเป้าหมายเป็นผู้สูงอายุที่ยังต้องทำงาน ในอิริยาบถซ้ำ ๆ เช่น คนขับแท็กซี่ พนักงานรปภ. หรือแม่บ้าน
12	หาข้ออ้างอาจารย์เที่ยว	-นวัตกรรมเพื่อคนพิการทางสายตาที่ประสบปัญหาเกี่ยวกับเอกสารทางราชการมากมาย	-แอปพลิเคชันสำหรับกลุ่มคนตาบอดในระดับ B2 ขึ้นไป คือ สายตาเลื่อนราง ที่ยังไม่บอดสนิท ช่วยให้สามารถอ่านไฟล์เอกสาร PDF ได้ โดยมีการทำงานเชื่อมต่อกับ assistive technology และใช้ image processing ในการถอดข้อความ ซึ่งสามารถใช้งานได้ฟรี และมุ่งการหารายได้จาก CSR

ภาคผนวก ฉ
สรุปผลการประเมินของผู้เข้ารับการอบรม

ผลสรุปการประเมินของผู้เข้ารับการอบรม

1. ผลการประเมินกิจกรรม Bootcamp ครั้งที่ 1 ณ จังหวัดกาญจนบุรี

(เอกสารผลการประเมิน :

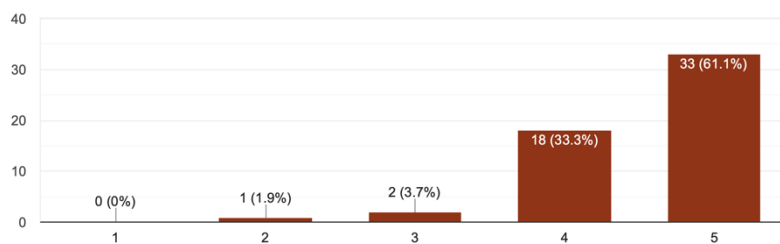
https://docs.google.com/spreadsheets/d/1nppESvZEf4oo4KDcyGsFB5MN9tld6-2o/edit?usp=share_link&oid=117780988464369053539&rtpof=true&sd=true)

1.1 ด้านความเหมาะสมของเนื้อหา และกิจกรรมใน Bootcamp ครั้งที่ 1:

ผู้ประเมินมีความพึงพอใจสูงสุดในด้านความเหมาะสมของเนื้อหา ให้อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด จากระดับคะแนนเต็ม 5 และมีคะแนนลดหลั่นลงมา แต่คะแนนยังคงอยู่ในช่วงระดับคะแนนมากที่สุด

ระดับความพึงใจที่เหมาะสมของเนื้อหา และกิจกรรม	ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม (คน)
5	33
4	18
3	2
2	1
1	0

เนื้อหาและกิจกรรมมีความเหมาะสมมากน้อยเพียงใด
54 responses

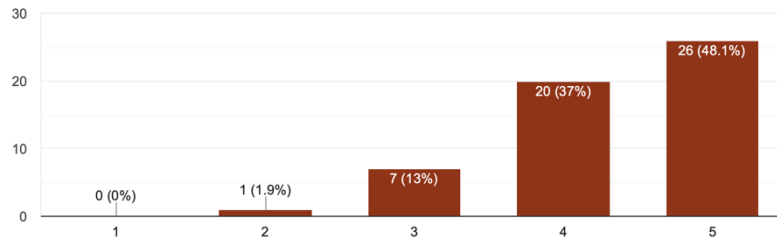


1.2 ด้านความเหมาะสมของเนื้อหา และกิจกรรมสัมมนาการใน Bootcamp ครั้งที่ 1:

ผู้ประเมินมีความพึงพอใจสูงสุดในด้านความเหมาะสมของเนื้อหา และกิจกรรมสัมมนาการ ไว้อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด จากระดับคะแนนเต็ม 5 และมีคะแนนลดหลั่นลงมา แต่คะแนนยังคงอยู่ในช่วงระดับคะแนนมากที่สุด

ระดับความพึงใจที่เหมาะสมของเนื้อหา และกิจกรรมสัมมนาการ	ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม (คน)
5	26
4	20
3	7
2	1
1	0

เนื้อหาและกิจกรรมสัมมนาการมีความเหมาะสมมากที่สุด
54 responses



1.3 ด้านความเหมาะสมของรูปแบบการจัดงาน (วัน และเวลา):

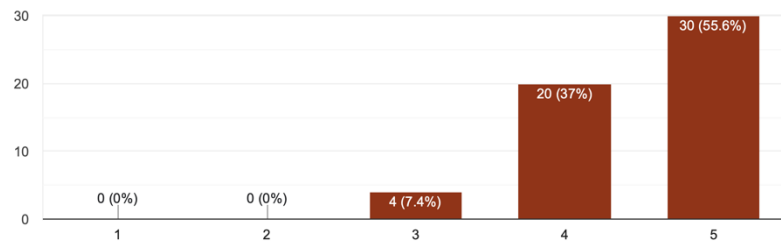
ผู้ประเมินมีความพึงพอใจสูงสุดในด้านความเหมาะสมของรูปแบบการจัดงาน (วัน และเวลา ไว้อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด จากระดับคะแนนเต็ม 5 และมีคะแนนลดหลั่นลงมา แต่คะแนนยังคงอยู่ในช่วงระดับคะแนนมากที่สุด

ระดับความพึงใจที่เหมาะสมของรูปแบบการจัดงาน	ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม (คน)
5	30
4	20

โครงการ แสกกาดอน ยูติก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

3	4
2	0
1	0

ความเหมาะสมของรูปแบบการจัดงาน (วัน และเวลา)
54 responses

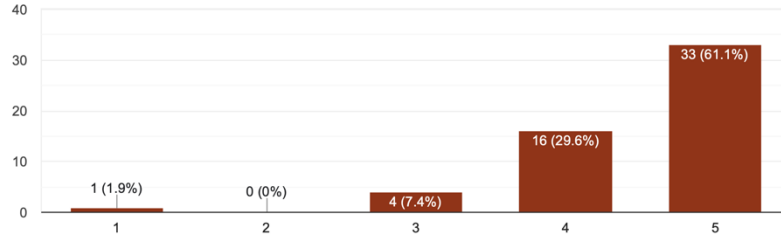


1.4 ด้านความเหมาะสมของสถานที่:

ผู้ประเมินมีความพึงพอใจสูงสุดในด้านความเหมาะสมของสถานที่ ivo อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด จากระดับคะแนนเต็ม 5 และมีคะแนนลดหลั่นลงมา แต่คะแนนยังคงอยู่ในช่วงระดับคะแนนมากที่สุด

ระดับความพึงใจที่เหมาะสมของสถานที่	ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม (คน)
5	33
4	16
3	4
2	0
1	1

ความเหมาะสมของสถานที่
54 responses



ข้อเสนอแนะ

หัวข้อ	ความคิดเห็น	คำแนะนำ/ข้อเสนอแนะ
Interviews	<ul style="list-style-type: none"> - กิจกรรมที่ให้ไปสัมภาษณ์คนจริงๆที่ตลาดรถไฟ เพราะว่าเราได้ลองนำความรู้เรื่องการสัมภาษณ์ที่เรียนในห้องได้ลองนำมาปฏิบัติจริง - กิจกรรม outside ได้รู้วิธีการสัมภาษณ์ลูกค้าหรือกลุ่มที่สนใจ การที่ได้ออกไปกับเพื่อนใหม่ เหมือนได้connection เพิ่มมากขึ้นไปด้วย - การสัมภาษณ์บุคคล ทำให้เราระวังตัวมากยิ่งขึ้น รู้จักการเซฟความรู้สึก หรือมีวิธีการพูดที่ถนอมน้ำใจของผู้ที่ถูกถาม การสร้างบรรยากาศที่เป็นกันเองก่อนการพูดคุย คิดว่ากิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมที่ผมรู้สึกชอบมากๆกิจกรรมหนึ่งเลย 	
Persona	<ul style="list-style-type: none"> - กิจกรรม Persona รู้จักการคิดเป็นขั้นตอน คิด วิเคราะห์ ในการตั้งข้อเท็จจริง เป้าหมาย อุปสรรค และการแก้ปัญหาของกลุ่มคนเปราะบาง - ทุกกระบวนการมีประโยชน์ทั้งหมด ที่เป็นประโยชน์ที่สุดเป็นเรื่องของการทำความรู้จัก persona ของกลุ่มเป้าหมายจากการที่ได้ระดมความคิดและการให้คำแนะนำจากโค้ช 	- Persona มีประโยชน์มากๆ ค่ะ แต่ยังติดๆ อยู่
Explore	<ul style="list-style-type: none"> - กิจกรรมวันแรกเลย ที่ให้ไปลงพื้นที่เพราะเราต้องอยู่กลุ่มใหม่ๆเพื่อนๆ และได้รับมอบหมายงานให้ไปสัมภาษณ์พ่อค้าแม่ค้าในตลาด เป็นการช่วยกันทำงาน กับผู้อื่น และเป็นการทำงานที่ทุกคนต้องพูดคุยและทำงานร่วมกัน 	

หัวข้อ	ความคิดเห็น	คำแนะนำ/ข้อเสนอแนะ
Customer Journey	- กิจกรรมที่สอนการใช้เครื่องมือ ทั้งการสัมภาษณ์ การทำ persona เพื่อมองเห็นภาพรวมของบุคคลนั้นและแยกแยะออกมาเป็นหัวข้อ การมองเหตุการณ์โดยใช้journey มองเส้นทางตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงเป้าหมายว่ามีรายละเอียดขยับย่ออะไรบ้าง	- การใช้ experience journey - เรื่องของการวางแผนการเรียงสลับในการทำ ไลน์ ว่าต้องละเอียดแค่ไหน
อื่นๆ	- กิจกรรม workshop ของพีเอ็ดเวิร์ดและโค้ชหลายๆ ท่าน เพราะเราได้ลองคิดจริง ทำจริง ทำให้เราได้เรียนรู้เทคนิคดีๆ และเปิดมุมมองการคิดใหม่ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการจะประสบความสำเร็จ มีประโยชน์มากจริงๆ ครับ	- เกี่ยวกับ ทฤษฎี Normal Curve - การ scope ปัญหาครับ - การเลือกกลุ่มเป้าหมาย และการมองขนาดของปัญหานั้นว่าเหมาะสมกับการแก้ไขหรือไม่ - การมองรูปภาพที่บอกถึงคุณค่า สงสัยว่าคุณค่าจำเป็นต้องเป็นแค่เฉพาะผู้คนหรือคนเล่นดนตรีไหม หรือ คุณค่าเองก็เป็นสถานที่ได้ด้วย

ความคิดเห็นกิจกรรมอื่นๆ

หัวข้อ	ความคิดเห็น	คำแนะนำ/ข้อเสนอแนะ
การแสดงละคร	- กิจกรรมที่ทำให้ผู้เข้าร่วมรู้จักกันมากยิ่งขึ้น เชิงสร้างสรรค์	
อื่นๆ	- ชอบกิจกรรม เนื้อหา รวมถึงวิธีการของวิทยากร และโค้ช, ชอบกิจกรรมสนทนาการต่างๆ, ชอบทีมงาน และสถานที่จัดงาน	- ต้องการทั้งอาหารฮาลาล ต้องการอาหารที่หลากหลายมากขึ้น หรือแม้กระทั่งลำบากใจในการที่ผู้จัดเตรียมอาหารไว้รับรองมากเกินไป - ผู้เข้าร่วมกิจกรรมอยากมีเวลาในการลงมือทำมากขึ้นกว่าเดิม

2. ผลการประเมินกิจกรรม Bootcamp ครั้งที่ 2 ณ กรุงเทพมหานคร

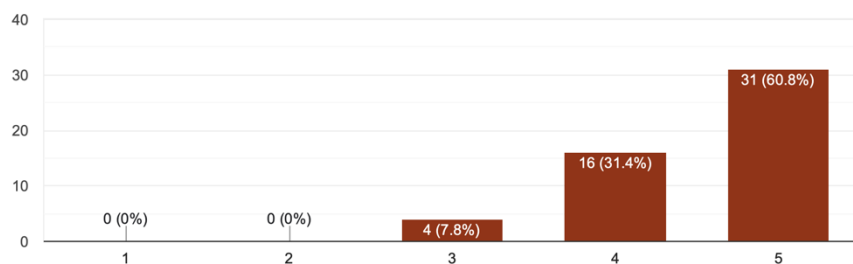
(เอกสารผลการประเมิน : <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Z-JSaJ-7FKYRBbibNiihFhVq5BuG7C6/edit?usp=sharing&ouid=117780988464369053539&rtpof=true&sd=true>)

2.1 ด้านการวัดระดับความเหมาะสมของเนื้อหา และกิจกรรมใน Bootcamp ครั้งที่ 2:

ผู้ประเมินมีความพึงพอใจสูงสุดในด้านความเหมาะสมของเนื้อหา ให้อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด จากระดับคะแนนเต็ม 5 และมีคะแนนลดหลั่นลงมา แต่คะแนนยังคงอยู่ในช่วงระดับคะแนนมากที่สุด

ระดับความพึงใจที่เหมาะสมของเนื้อหา และกิจกรรม	ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม (คน)
5	31
4	16
3	4
2	0
1	0

เนื้อหาและกิจกรรมมีความเหมาะสมมากน้อยเพียงใด
51 responses

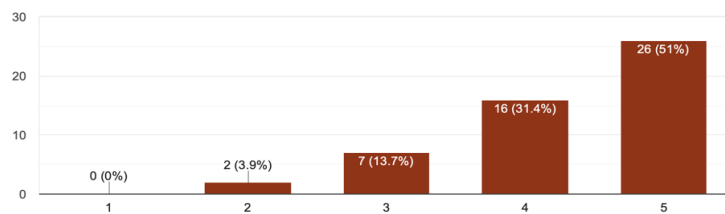


2.2 ด้านการวัดระดับความเหมาะสมของเนื้อหา และกิจกรรมสนทนาการใน Bootcamp ครั้งที่ 2:

ผู้ประเมินมีความพึงพอใจสูงสุดในด้านความเหมาะสมของเนื้อหา และกิจกรรมสนทนาการ ให้อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด จากระดับคะแนนเต็ม 5 และมีคะแนนลดหลั่นลงมา แต่คะแนนยังคงอยู่ในช่วงระดับคะแนนมากที่สุด

ระดับความพึงใจที่เหมาะสมของเนื้อหา และกิจกรรมสนทนาการ	ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม (คน)
5	26
4	16
3	7
2	2
1	0

เนื้อหาและกิจกรรมสนทนาการมีความเหมาะสมมากที่สุด
51 responses

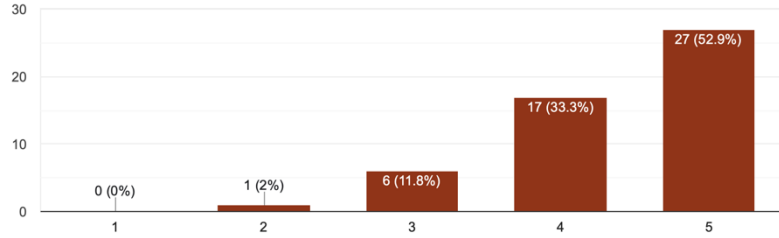


2.3 ด้านการวัดระดับความเหมาะสมของรูปแบบการจัดงาน (วัน และเวลา):

ผู้ประเมินมีความพึงพอใจสูงสุดในด้านความเหมาะสมของรูปแบบการจัดงาน (วัน และเวลา) ให้อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด จากระดับคะแนนเต็ม 5 และมีคะแนนลดหลั่นลงมา แต่คะแนนยังคงอยู่ในช่วงระดับคะแนนมากที่สุด

ระดับความพึงใจที่เหมาะสมของรูปแบบ การจัดงาน	ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม (คน)
5	27
4	17
3	6
2	1
1	0

ความเหมาะสมของรูปแบบการจัดงาน (วัน และเวลา)
51 responses



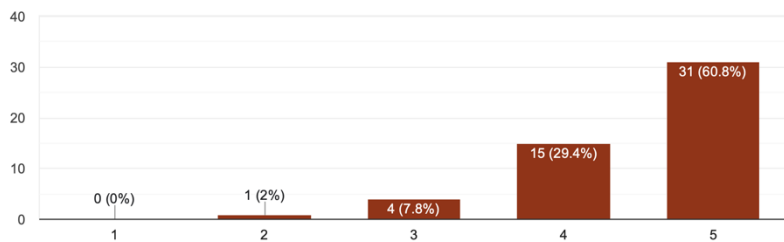
2.4 ด้านการวัดระดับความเหมาะสมของสถานที่:

ผู้ประเมินมีความพึงพอใจสูงสุดในด้านความเหมาะสมของสถานที่ ivo อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด

จากระดับคะแนนเต็ม 5 และมีคะแนนลดหลั่นลงมา แต่คะแนนยังคงอยู่ในช่วงระดับคะแนนมากที่สุด

ระดับความพึงใจที่เหมาะสมของสถานที่	ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม (คน)
5	31
4	15
3	4
2	1
1	0

ความเหมาะสมของสถานที่
51 responses



ข้อเสนอแนะ

หัวข้อ	ความคิดเห็น	คำแนะนำ/ข้อเสนอแนะ
Coaching	<ul style="list-style-type: none"> - การได้โค้ชชิ่งกับโค้ช ทำให้ได้เห็นภาพจินตนาการถึงความต้องที่เราอยากทำอยากจะทำโปรเจกต์ที่เราจะทำ - การพบโค้ชแบบส่วนตัว การได้พบโค้ชแบบส่วนตัว ทำให้เห็นถึงจุดที่ต้องแก้ไขและได้บทสรุปในบางเรื่องได้อย่างชัดเจน - กิจกรรมเข้าห้องดำคะ เป็นการเน้นให้เราเข้าใจคำตอบแบบที่ไม่ได้ตัดสินว่าคำตอบนั้นใช่หรือไม่ ชื่นอยู่กับเรา 	
Rapid Prototype	<ul style="list-style-type: none"> - ที่แบ่งกลุ่มกลับเพื่อน น้องๆ จากมหาลัยอื่น พร้อมคิดไอเดียที่ได้รับมอบหมาย คือต้องทำเกมส์ที่เกี่ยวกับการบริหารปอด เป็นสิ่งรู้สึกว่ายากมากและได้เครื่องบริหารมาด้วยเลยไม่รู้ว่าเราจะต้องออกแบบยังไง - เพื่อนๆทุกคนก็พร้อมคิดและให้การสนับสนุน และลงมือทำ - Prototype เรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการคิดต่างๆ การแก้ปัญหาในแต่ละด้าน และการทำงานร่วมกันเป็นทีม 	
อื่นๆ	<ul style="list-style-type: none"> - ทุกกิจกรรมเลยคะ ได้รับความรู้ใหม่ๆ ทั้งการทำ persona, journey และ opportunity canvas - การเตรียมข้อมูล นำเสนอ ที่ต้องลึกมาก ต้องเข้าใจปัญหาที่เราหาจริงๆ และพร้อมที่นำไปใช้ได้จริง 	<ul style="list-style-type: none"> - องการให้ลงรายละเอียด อธิบายมากขึ้น ซึ่งส่วนมากจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับ Customer Journey และ Solution ที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ยังคงไม่เข้าใจสักเท่าไรนัก

ความคิดเห็นกิจกรรมอื่นๆ

หัวข้อ	ความคิดเห็น	คำแนะนำ/ข้อเสนอแนะ
กิจกรรมสันทนาการ	- ทำให้ผู้เข้าร่วมรู้จักกันมากยิ่งขึ้นเชิงสร้างสรรค์	- ต้องการให้ใช้เวลาในการจัดกิจกรรมสันทนาการเพิ่มขึ้น
อื่นๆ	- การได้พบโค้ชนั้นทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับคำแนะนำ และชี้ในจุดที่ได้ตกลงไป นอกจากนี้ส่วนมากผู้เข้าร่วมฯ จะชอบเรื่องการทำงานกับผู้เข้าร่วมที่มาจากต่างสถาบัน ทำให้ได้สานสัมพันธ์กันมากขึ้น	- อยากรมีเวลาในการลงมือทำมากขึ้นกว่าเดิม

3. ผลการประเมินกิจกรรม Online Semi-Final Round

(เอกสารผลการประเมิน :

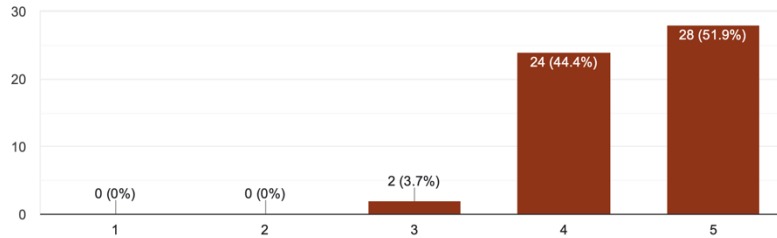
https://docs.google.com/spreadsheets/d/11yrsyn46eSc43v7Rlx_licEkK5lyx04C/edit?usp=sharing&uid=117780988464369053539&rtpof=true&sd=true)

3.1 ด้านการวัดระดับความเหมาะสมของเนื้อหา และกิจกรรมใน Online Semi-Final Round:

ประเมินมีความพึงพอใจสูงสุดในด้านความเหมาะสมของเนื้อหาไว้อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด จากระดับคะแนนเต็ม 5 และมีคะแนนลดหลั่นลงมา แต่คะแนนยังคงอยู่ในช่วงระดับคะแนนมากที่สุด

ระดับความพึงใจที่เหมาะสมของเนื้อหา และกิจกรรม	ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม (คน)
5	28
4	24
3	2
2	0
1	0

เนื้อหาและกิจกรรมมีความเหมาะสมมากน้อยเพียงใด
54 responses



ข้อเสนอแนะ

หัวข้อ	ความคิดเห็น	คำแนะนำ/ข้อเสนอแนะ
Speed dating	<ul style="list-style-type: none"> - Speed dating เหมือนเป็นการได้รู้อะครีบ ว่าโปรเจกต์ที่ทำอยู่นี้อยู่ ควรไปในทิศทางไหน หรือแบบไหนที่ควรเพิ่ม - คำแนะนำของคณะกรรมการ ทำให้ได้รู้ว่าต้องเพิ่มและแก้ไขอะไรเพิ่มเติม - Speed dating การให้นำแนะนำ Feedback ทำให้ได้เปิดมุมมองใหม่ๆ เห็นมุมมองที่กว้างขึ้น มองปัญหาที่กว้างขึ้น - การให้คำแนะนำ ชี้ถึงจุดที่ตกลง หรือบกพร่องไป ให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รู้ จากกรรมการหลายๆ ท่าน ที่ได้เวียนมาพบ 	
อื่นๆ		<ul style="list-style-type: none"> - มีความสงสัย หรือต้องการเรียนรู้เพิ่มเติม ในภาพรวมจะเป็นเรื่องของ การเข้าใจถึงปัญหา แล้วนำไปสู่การแก้ไขปัญหาที่สามารถพิสูจน์ได้ว่าเป็นการแก้ปัญหาได้

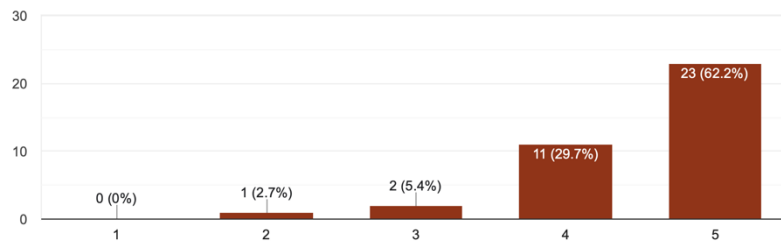
4. ผลการประเมินกิจกรรม DEMO Day

(เอกสารผลการประเมิน : <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1WR9-lpOuvbNR-12IHOrsFSFfTwWhc7z/edit?usp=sharing&ouid=117780988464369053539&rtpof=true&sd=true>)

4.1 ผู้ประเมินมีความพึงพอใจสูงสุดในด้านความเหมาะสมของเนื้อหา ivoอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด จากระดับคะแนนเต็ม 5 และมีคะแนนลดหลั่นลงมา แต่คะแนนยังคงอยู่ในช่วงระดับคะแนนมากที่สุด

ระดับความพึงใจที่เหมาะสมของเนื้อหาและกิจกรรม	ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม (คน)
5	23
4	11
3	2
2	1
1	0

ความพึงพอใจของท่านต่องานแข่งนำเสนอ Final Round - Hackathon U League for All 2022
37 responses



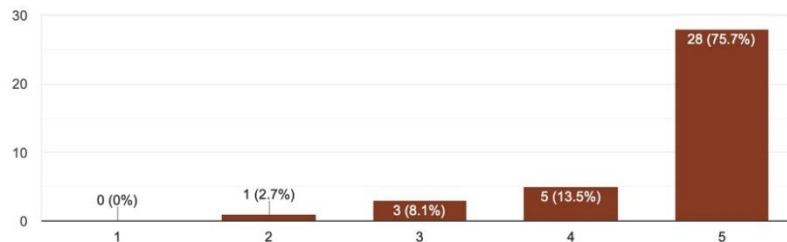
4.2 ผู้ประเมินมีความพึงพอใจสูงสุดในด้านความเหมาะสมของเนื้อหา ivoอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด จากระดับคะแนนเต็ม 5 และมีคะแนนลดหลั่นลงมา แต่คะแนนยังคงอยู่ในช่วงระดับคะแนนมากที่สุด

ระดับความพึงใจที่เหมาะสมของเนื้อหาและกิจกรรม	ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม (คน)
5	28

โครงการ แสกาธอน ยูติก บูธแคมป์ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเปราะบางด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

ระดับความพึงใจที่เหมาะสมของเนื้อหาและกิจกรรม	ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม (คน)
4	5
3	3
2	1
1	0

37 responses



ข้อเสนอแนะ

หัวข้อ	ความคิดเห็น	คำแนะนำ/ข้อเสนอแนะ
การรับรู้เกี่ยวกับงานของ depa	- ตลอดโครงการที่ผ่านมา ผู้เข้าร่วมฯ ได้รับรู้ถึงความตั้งใจในการจัดโครงการ และเนื้อหาของงานของ depa	
อื่นๆ	- การจัดเตรียมงานของผู้จัด ไม่ว่าจะเป็นเรื่องสถานที่ อาหาร เครื่องดื่ม ที่เตรียมไว้รับรองอย่างดี รวมถึงวิทยากรที่ได้รับเชิญมาแบ่งปันประสบการณ์ ทำให้ได้ทั้งความสุข และกำลังใจ	- เรื่องทีมงานอยากให้ชัดเจนกว่านี้ เป็นกำลังใจให้ค่ะ ส่วนตัวชอบโครงการนี้มาก อยากเข้าร่วมอีกแก้ไขปัญหาที่สามารถพิสูจน์ได้ว่าเป็นการแก้ปัญหาได้จริง



กองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์
สาธารณะ (สำนักงาน กสทช.)