

กำหนดการกิจกรรม e – initiative HACKATHON

ณ โรงแรมลีการ์เดนส์ จังหวัดสงขลา

วันที่ ๑๘ - ๑๙ กรกฎาคม ๒๕๖๓

วันที่ ๑๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓

กิจกรรมการบรรยายและเสวนา

กลุ่มเป้าหมาย ๑. ผู้เข้าร่วมการรับฟัง

๒. ผู้เข้าแข่งขัน

๐๘.๓๐ - ๐๙.๐๐ น.	ลงทะเบียน
๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น.	การบรรยาย ในหัวข้อ “การเข้าชื่อเสนอกฎหมายตามแนวทางการบริหารงานภาครัฐยุคใหม่”
๑๒.๐๐ - ๑๓.๐๐ น.	รับประทานอาหารกลางวัน
๑๓.๐๐ - ๑๖.๐๐ น.	การเสวนาในหัวข้อ “สภาพปัญหาและอุปสรรคในกระบวนการเข้าชื่อเสนอกฎหมายของประชาชนและความคาดหวังในอนาคต”
๑๖.๐๐ - ๑๖.๓๐ น.	เลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร กล่าวขอบคุณผู้เข้าร่วมฟัง

กิจกรรมการแข่งขัน e-Initiative Hackathon

กลุ่มเป้าหมาย ผู้เข้าแข่งขัน จำนวน ๑๐ ทีม

๑๘.๐๐ - ๑๙.๐๐	รับประทานอาหารเย็น
๑๙.๐๐ - ๒๑.๐๐	ชี้แจงรายละเอียด กติกา โจทย์ แนะนำ Coach (Demo/Prototype) 1 st Sprint (ช่วงที่ 1): Hacking (Hacker แต่ละทีมเริ่มทำงาน) : Coach ให้คำปรึกษาเกี่ยวกับโจทย์ที่ได้รับ
๒๑.๐๐ เป็นต้นไป	Hacker เข้าพักตามห้องที่จัดไว้ให้

วันที่ ๑๙ กรกฎาคม ๒๕๖๓

๐๗.๐๐ - ๐๘.๓๐ น.	รับประทานอาหารเช้า
๐๘.๓๐ - ๐๙.๐๐ น.	ลงทะเบียน
๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น.	2 nd Sprint (ช่วงที่ 2) : Hacking (Hacker แต่ละทีมเริ่มทำงาน) : Coach ให้คำปรึกษาเกี่ยวกับโจทย์ที่ได้รับ ทั้งนี้ ช่วงเวลาดังกล่าวผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีมจะต้องเตรียมนำเสนอผลงาน



- ๑๒.๐๐ น. ปิดการ hacking (Deadline) ส่งไฟล์ผลงานให้คณะกรรมการ
๑๒.๐๐ - ๑๓.๐๐ น. รับประทานอาหารกลางวัน
๑๓.๐๐ - ๑๖.๐๐ น. นำเสนอผลงานในรูปแบบ (Demo/Prototype) ต่อคณะกรรมการ ทีละ ๑๐ นาที
๑๖.๐๐ - ๑๖.๓๐ น. ตัดสินการแข่งขัน และประกาศผลการแข่งขันพร้อมมอบรางวัล

หมายเหตุ: รับประทานอาหารว่าง ๑๐.๓๐ และ ๑๔.๓๐ น.

กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม



โครงการ

การเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจในการเข้าสู่สื่ออกุฬามายของประชาชน

หลักเกณฑ์และเงื่อนไข

การสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน

1

1. คุณสมบัติผู้สมัคร

- 1.1 เป็นนิสิตนักศึกษาที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป
- 1.2 กำลังศึกษาอยู่ในระดับประกาศนียบัตรชั้นสูง (ปวส.) หรือระดับอุดมศึกษา ซึ่งตั้งอยู่ในเขตภูมิภาคที่จัดการแข่งขัน (ภาคใต้/ภาคเหนือ/ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ/ภาคกลาง)
- 1.3 รับสมัครจำนวน 10 ทีม ทีมละ 4 คน (สำรอง 3 ทีม) ต่อภูมิภาคที่จัดการแข่งขัน ทั้งนี้ คณะผู้จัดฯ จะพิจารณาจากลำดับการยื่นใบสมัครตามลำดับเวลาของระบบ

2. หัวข้อในการแข่งขัน e-Initiative HACKATHON

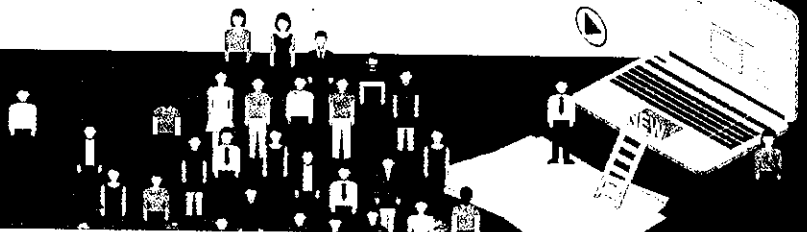
เพื่อคิดค้นและสร้างสรรค์ออกแบบ Platform ด้านการเข้าซื้อเสนอกฎหมาย ภายใน 17 ชั่วโมง ภายใต้หัวข้อ
“Change role, Change form, Make it easy with e-Initiative
ปรับบทบาท เปลี่ยนรูปแบบ ทำเรื่องยากให้เป็นเรื่องง่ายด้วย e-Initiative”

โดยมีโจทย์ คือ

- (1) เราจะทำอะไรให้การเข้าซื้อเสนอกฎหมายของประชาชนเป็นไปโดยสะดวก รวดเร็ว และมีประสิทธิภาพ
- (2) เราจะทำอะไรให้มีเครื่องมือในการยืนยันตัวบุคคล และตรวจสอบความเป็นผู้มีสิทธิเลือกตั้งให้เป็นไปโดยสะดวก รวดเร็วถูกต้อง และลดขั้นตอนการทำงานที่ไม่จำเป็น โดยนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้

3. กำหนดการรับสมัครและการแข่งขัน

- 3.1 ประกาศรับสมัครแข่งขัน e-Initiative HACKATHON วันที่ 15 มิถุนายน 2563
- 3.2 การรับสมัครการแข่งขัน e-Initiative HACKATHON ตั้งแต่วันนี้เป็นต้นไป จนถึงวันปิดรับสมัคร
ภาคใต้ ปิดรับสมัคร วันที่ 1 กรกฎาคม 2563
ภาคเหนือ ปิดรับสมัคร วันที่ 13 กรกฎาคม 2563
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ปิดรับสมัคร วันที่ 5 สิงหาคม 2563
ภาคกลาง ปิดรับสมัคร วันที่ 20 สิงหาคม 2563
- 3.3 ประกาศรายชื่อทีมที่ได้รับสิทธิ์เข้าร่วมแข่งขัน e-Initiative HACKATHON
ภาคใต้ วันที่ 2 กรกฎาคม 2563
ภาคเหนือ วันที่ 14 กรกฎาคม 2563
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ วันที่ 6 สิงหาคม 2563
ภาคกลาง วันที่ 21 สิงหาคม 2563
- 3.4 กิจกรรมการแข่งขัน
ภาคใต้ วันที่ 18-19 กรกฎาคม 2563 ณ โรงแรมลีการ์เดนส์ จังหวัดสงขลา
ภาคเหนือ วันที่ 1-2 สิงหาคม 2563 ณ โรงแรมฟูราม่า จังหวัดเชียงใหม่
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ วันที่ 22-23 สิงหาคม 2563 ณ โรงแรมอวานี จังหวัดขอนแก่น
ภาคกลาง วันที่ 8-9 กันยายน 2563 ณ โรงแรมเดอะ รอยัล ริเวอร์ กรุงเทพมหานคร



หลักเกณฑ์และเงื่อนไข

การสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน (ผู้เข้าแข่งขัน e-initiative HACKATHON)

4. รางวัลการแข่งขัน (ในแต่ละภูมิภาคที่จัดการแข่งขัน)

ทีมชนะเลิศ มีเงินรางวัล 10,000 บาท พร้อมโล่รางวัล

ทีมรองชนะเลิศอันดับ 1 มีเงินรางวัล 7,000 บาท

ทีมรองชนะเลิศอันดับ 2 มีเงินรางวัล 5,000 บาท

ทั้งนี้ ทีมชนะเลิศในแต่ละภูมิภาค จะได้รับเกียรติให้เข้าร่วมงานเพื่อรับโล่รางวัลกับประธานรัฐสภา กรุงเทพมหานคร

5. เกณฑ์การตัดสิน

เกณฑ์การตัดสิน	คะแนน
1. ความสามารถในการยืนยันตัวบุคคลและตรวจสอบความเป็นผู้มีสิทธิเลือกตั้งของประชาชนได้	30
2. สามารถลดขั้นตอนการทำงานที่ไม่จำเป็นของเจ้าหน้าที่	30
3. รูปแบบความสวยงาม การใช้งานง่าย และไม่ซับซ้อนสำหรับประชาชน (User Interface)	20
4. การบริหารเวลา การนำเสนอผลงาน (Demo/Prototype) ต่อคณะกรรมการ ผลคะแนนรวม	20 100

6. เงื่อนไข/ข้อตกลง

1. ทีมผู้เข้าร่วมแข่งขันจะต้องสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเองขึ้นใหม่ ที่ไม่ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาของบุคคลอื่นหรือห้ามส่งผลงานของบุคคลอื่น สำหรับการแข่งขันครั้งนี้
2. ทีมผู้เข้าร่วมแข่งขันต้องเข้าร่วมการแข่งขันในวัน เวลา และสถานที่แข่งขัน ซึ่งทางคณะผู้จัดฯ ได้จัดเตรียมไว้ และไม่สามารถนำกลับไปทำงานนอกสถานที่แข่งขันหรือให้บุคคลอื่นทำงานให้ได้
3. ทีมผู้เข้าแข่งขันต้องจัดเตรียมอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ (Demo/Prototype) และนำเสนอผลงานมาด้วยตนเอง.
4. ทีมที่ได้รับรางวัลยินยอมให้ลิขสิทธิ์ในผลงานต้นแบบที่สร้างสรรค์ขึ้น รวมถึงไฟล์ต้นฉบับทั้งหมด ตลอดจนสิทธิอื่นใดในผลงานดังกล่าวตกเป็นของสำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร
5. กรณีปรากฏภายหลังว่า ทีมผู้เข้าร่วมแข่งขันมีคุณสมบัติไม่ครบถ้วนตามที่กำหนด หรือไม่ดำเนินการตามเงื่อนไขข้างต้น คณะผู้จัดฯ สามารถตัดสิทธิ์หรือเพิกถอนผลการตัดสิน และเรียกคืนรางวัลได้และทีมผู้เข้าร่วมแข่งขันต้องรับผิดชอบในความเสียหายที่เกิดขึ้น (หากมี)
6. ทีมผู้เข้าร่วมแข่งขันยอมรับว่าการตัดสินของคณะกรรมการฯ ให้ถือเป็นที่สุด และยินดียอมรับผลการตัดสิน รวมถึงกฎเกณฑ์ และเงื่อนไขการตัดสินทุกประการ

