

ที่ วสธ. ๐๑/๖๗๐๓๙๑

วิทยาลัยเทคโนโลยีสยามบริหารธุรกิจ (SBAC).....

๑๙ พฤศจิกายน ๒๕๖๗

เรื่อง ขอเชิญเข้าร่วมการแข่งขัน SBAC Hackathon 2024 "Driving Sustainable Innovation"
เรียน ผู้อำนวยการ

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. หลักเกณฑ์คุณสมบัติและกติกาทั่วไป
๒. กำหนดการ

ด้วยวิทยาลัยเทคโนโลยีสยามบริหารธุรกิจ (SBAC) สะพานใหม่ เล็งเห็นความสำคัญในการพัฒนาเยาวชน เพื่อเปิดโลกอาชีพนิกอออกแบบ นวัตกรรม ให้กับเยาวชนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายชั้นปีที่ 6 หรือศึกษาอยู่ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๓ เข้าร่วมการแข่งขัน เพื่อชิงทุนการศึกษาต่อในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง โดยการแข่งขันในรูปแบบงาน Hackathon นี้เป็นการเพิ่มพูนทักษะและประสบการณ์ในการพัฒนาการทำงานเป็นทีม สามารถจัดสรรเวลาในการพัฒนาตนเอง และนำนวัตกรรมที่ได้ออกแบบอย่างสร้างสรรค์ไปใช้เป็นประโยชน์ทางการศึกษาให้มากขึ้น ดังนั้นวิทยาลัยฯ จึงจัดกิจกรรมการแข่งขัน การแข่งขัน SBAC Hackathon 2024 ภายใต้หัวข้อ "Driving Sustainable Innovation" สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs)

ในการนี้ วิทยาลัยฯ จึงขอเชิญชวนนักเรียนนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายชั้นปีที่ ๖ หรือศึกษาอยู่ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๓ เข้าร่วมการแข่งขัน เพื่อได้รับโอกาสทุนการศึกษาในระดับชั้นต่อไป ซึ่งการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ จะจัดขึ้นในวันอาทิตย์ที่ ๒๖ มกราคม ๒๕๖๘ ตั้งแต่เวลา ๐๗.๓๐-๑๓.๓๐ น. แข่งขันที่วิทยาลัยเทคโนโลยีสยามบริหารธุรกิจ (SBAC) สะพานใหม่ โดยแต่ละโรงเรียนสามารถส่งนักเรียนนักศึกษาเข้าแข่งขันได้หลายทีม ถ้ามีอาจารย์ควบคุมดูแลจะได้รับเกียรติบัตรด้วย สำหรับรายละเอียดการเข้าแข่งขันสามารถศึกษาได้จากเอกสารที่แนบมา ตามวันและเวลาดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

เรียน ผู้อำนวยการเพื่อ
 ๑. ทราบ
 ๒. สมควรมอบฝ่าย.....
พิจารณา/ดำเนินการ
 ๓.
4.5.67 2567



- ทราบ
- อนุมัติ
- มอบ
- บริหารวิชาการ
- บริหารงานบุคคล
- บริหารงบประมาณ
- บริหารทั่วไป
- สำนักงานผู้อำนวยการ

- จาก
- อคมนตรี
- อ.จ. ๒๗

ผู้ประสานงาน
อาจารย์เขมิกา ธนนิมิตเจริญ เบอร์โทร ๐๘๖-๙๙๖๙๒๙๖
อาจารย์ศุภิญญา ทาริยะวงศ์ เบอร์โทร ๐๘๖-๓๕๕๑๙๕๒
อาจารย์โชคชัย อุ่นเรือน เบอร์โทร ๐๘๔-๐๔๓๒๓๔๗
วิทยาลัยเทคโนโลยีสยามบริหารธุรกิจ (SBAC) เบอร์โทร ๐๙๓-๖๕๒๖๕๐



วิทยาลัยเทคโนโลยีสยามบริหารธุรกิจ
SIAM BUSINESS ADMINISTRATION TECHNOLOGICAL COLLEGE

การแข่งขัน SBAC Hackathon 2024 “Driving Sustainable Innovation”

ด้วยวิทยาลัยเทคโนโลยีสยามบริหารธุรกิจ (SBAC) สะพานใหม่ เล็งเห็นความสำคัญในการพัฒนาเยาวชน เพื่อเปิดโลกอาชีพนอกแบบ นวัตกรรม ให้กับเยาวชนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายชั้นปีที่ 6 หรือศึกษาอยู่ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 เข้าร่วมการแข่งขัน เพื่อชิงทุนการศึกษาต่อในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง โดยการแข่งขันในรูปแบบงาน Hackathon นี้เป็นการเพิ่มพูนทักษะและประสบการณ์ในการพัฒนาการทำงานเป็นทีม สามารถจัดสรรเวลาในการพัฒนาตนเอง และนำนวัตกรรมที่ได้ออกแบบอย่างสร้างสรรค์ไปใช้เป็นประโยชน์ทางการศึกษาให้มากขึ้น ดังนั้นวิทยาลัยฯ จึงจัดกิจกรรมการแข่งขัน การแข่งขัน SBAC Hackathon 2024 ภายใต้หัวข้อ “Driving Sustainable Innovation” สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs)

ในการนี้ทางวิทยาลัยฯ ใคร่ขอความอนุเคราะห์ในการประชาสัมพันธ์กิจกรรม และขออนุญาตเชิญชวนนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายชั้นปีที่ 6 หรือศึกษาอยู่ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรม พร้อมส่งทีมเข้าร่วมการแข่งขัน โดยสามารถลงทะเบียนการแข่งขันตามเอกสารกติกาการแข่งขันที่แนบมา นี้ โดยเริ่มรับสมัครตั้งแต่วันที่จนถึงวันที่ 31 ธันวาคม 2567

1. หัวข้อการแข่งขัน

“Driving Sustainable Innovation” นวัตกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตและสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) 1 เป้าหมาย ซึ่งการแข่งขันแบ่งออกเป็น 3 รายการ ดังนี้ (เลือกรายการใดรายการในการแข่งขัน)

- 1.1 Urban Green Tech : นวัตกรรมเพื่อการจัดการขยะมูลฝอยในเมือง/การเพิ่มพื้นที่สีเขียวในเมือง/การลดมลพิษทางอากาศ/การใช้พลังงานทดแทนในเมือง
- 1.2 Innovation Business Project : นวัตกรรมเพื่อธุรกิจ Logistics แก้ปัญหาการส่งของล่าช้า/การส่งของไม่ตรงปก เกิดการขนส่งซ้ำซ้อน ทำให้เกิดคาร์บอนฯ เพิ่ม
- 1.3 Board Game Design : นวัตกรรมออกแบบบอร์ดเกม ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

2. ขอบเขตเนื้อหาในการจัดทำนวัตกรรม

- 2.1 ผู้เข้าแข่งขันต้องมีสถานะเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายชั้นปีที่ 6 หรือนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3

- 2.2 หากผู้เข้าแข่งขันเป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 สามารถรวมทีมแบบคณะ สาขาวิชาในการเข้าแข่งขันได้ ทีมละ 3-5 คน
- 2.3 นวัตกรรมที่ออกแบบในครั้งนี้จะต้องสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) 1 เป้าหมาย
- 2.4 เนื้อหาของนวัตกรรมจะต้องไม่พาดพิงและทำให้เกิดเสียหายหรือเสื่อมเสียต่อบุคคล กลุ่มบุคคล หรือองค์กรใด ๆ
- 2.5 ผลงานภาพประกอบจะต้องเป็นผลงานที่สร้างสรรค์จาก ผู้เข้าประกวดหรือศิลปินที่มีตัวตนอยู่จริง เท่านั้น หากพบว่าเป็น ผลงานที่ละเมิดลิขสิทธิ์ หรือเกิดจากระบบปัญญาประดิษฐ์ (AI) ทางผู้จัด ขอสงวนสิทธิ์ในการไม่รับพิจารณาทุกกรณี
- 2.6 ผลงานที่ใช้ในการประกวดจะต้องเป็นที่คิดขึ้นมาเองเท่านั้น ห้ามคัดลอก ดัดแปลง หรือทำซ้ำจาก ผลงานของผู้อื่นไม่ว่าจะทั้งหมด หรือเพียงส่วนใดส่วนหนึ่งก็ตาม
- 2.7 ผลงานที่ใช้ในการประกวดจะต้องไม่ติดสัญญา หรือมีพันธะผูกพันกับองค์กรอื่น
- 2.8 ผลงานที่ใช้ในการประกวดจะต้องไม่เคยถูกตีพิมพ์หรือจัดจำหน่ายที่ใดมาก่อน
- 2.9 ในการนำเสนอไม่จำกัดเทคนิควิธีการในการนำเสนอ
- 2.10 เพื่อเป็นการนโยบายในการนำเสนอผู้แข่งขันต้องนำเสนอต้นแบบ ในรูปแบบ Digital File เท่านั้น
- 2.11 ไฟล์ผลงานต้นแบบจะต้องส่งไฟล์ทั้งหมดในรูปแบบ .pdf หรือ .jpg .jpeg หรือ .png ภายในวันที่ ทำการแข่งขัน
- 2.12 การส่งผลงานผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะต้อง Upload ไฟล์ทั้งหมดที่ใช้ในการสร้างต้นแบบลงใน ไดรฟ์ของผู้เข้าร่วมการแข่งขัน และทำการนำ Link Drive ในการจัดเก็บไฟล์งานแนบส่งมาใน แบบฟอร์มการส่งผลงานตามกำหนด และต้องเปิดสิทธิ์ให้สามารถ Download ได้ด้วย

3. ระยะเวลาในการดำเนินงานและแข่งขัน

- 3.1 เดือนพฤศจิกายน 2567 ประชาสัมพันธ์การแข่งขัน SBAC Hackathon 2024
- 3.2 เดือนธันวาคม 2567 รับสมัครสมาชิกในการแข่งขัน
- 3.3 วันที่ 5 มกราคม 2568 ประกาศรายชื่อทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน
- 3.4 วันที่ 10 มกราคม 2568 Orientation เพื่ออธิบายหลักเกณฑ์ กติกา แนวทางการแข่งขัน
- 3.5 วันที่ 26 มกราคม 2568 การแข่งขัน SBAC Hackathon 2024

4. คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน

- 4.1 ผู้เข้าแข่งขันต้องมีสถานะเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายชั้นปีที่ 6 หรือนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3
- 4.2 หากผู้เข้าแข่งขันเป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 สามารถรวมทีมแบบคณะ สาขาวิชาในการเข้าแข่งขันได้ ทีมละ 3-5 คน
- 4.3 แต่ละทีมจะต้องมีสมาชิก ทีมละ 3-5 คน

5. รางวัลการแข่งขัน

- 5.1 รางวัลชนะเลิศอันดับ 1 รับทุนการศึกษา 100% พร้อมเกียรติบัตรจากวิทยาลัยฯ
5.2 รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 รับทุนการศึกษา 50% พร้อมเกียรติบัตรจากวิทยาลัยฯ
5.3 รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 รับทุนการศึกษา 25% พร้อมเกียรติบัตรจากวิทยาลัยฯ

***ผู้เข้าร่วมการแข่งขันและครูผู้ดูแลทีม จะได้รับเกียรติบัตรจากวิทยาลัยฯ ทุกคน

6. การรับสมัคร

6.1 Urban Green Tech : นวัตกรรมเพื่อการจัดการขยะมูลฝอยในเมือง/การเพิ่มพื้นที่สีเขียวในเมือง/การลดมลพิษทางอากาศ/การใช้พลังงานทดแทนในเมือง

6.1.1 การสมัครสมาชิก ภายในเดือนธันวาคม 2567 สิ้นสุด 31 ธันวาคม 2567

- สมัครผ่านลิงค์ : <https://forms.gle/h4z27fHXvk48oaDU7>

- หรือสมัครผ่านทาง QR Code ด้านล่าง



6.1.2 Line Group การแข่งขัน



6.1.3 Orientation วันที่ 10 มกราคม 2568 เวลา 09.00-11.00 น.



6.1.4 การจัดส่งผลงานในวันแข่ง วันที่ 26 มกราคม 2568

1. ส่งผ่านลิงค์ : <https://shorturl.at/xBspv>
2. หรือส่งผ่านทาง QR Code ด้านล่าง



สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม :

1. ผู้ประสานงาน อาจารย์ศุภิญญา ทาริยะวงศ์ เบอร์โทร 0863591942
2. ผู้ประสานงาน อาจารย์สิขุทธิพงศ์ เบ็ดสุวรรณ เบอร์โทร 081-592-5664

Facebook: SBAC – information technology

6.2 Innovation Business Project : นวัตกรรมเพื่อธุรกิจ Logistics แก้ปัญหาการส่งของล่าช้า/
การส่งของไม่ตรงปก เกิดการขนส่งซ้ำซ้อน ทำให้เกิดคาร์บอนฯ เพิ่ม

6.2.1 การสมัครสมาชิก ภายในเดือนธันวาคม 2567 สิ้นสุด 31 ธันวาคม 2567

- สมัครผ่านลิงค์ : <https://citly.me/BvfUK>
- หรือสมัครผ่านทาง QR Code ด้านล่าง



6.2.2 Line Group การแข่งขัน



6.2.3 Orientation วันที่ 10 มกราคม 2568 เวลา 13.00-16.00 น.



6.2.4 การจัดส่งผลงานในวันแข่ง วันที่ 26 มกราคม 2568

1. ส่งผ่านลิงค์ : <https://shorturl.asia/ZSdJ4>
2. หรือส่งผ่านทาง QR Code ด้านล่าง



สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม :

๑. ผู้ประสานงาน อาจารย์โชคชัย อุ่นเรือน เบอร์โทร ๐๘๔-๐๔๓๒๓๔๗
 ๒. ผู้ประสานงาน อาจารย์พิมพ์ชญา อภิวัชรธนาพงศ์ เบอร์โทร ๐๘๐-๕๕๒๔๔๑๗
- Facebook: SBAC – Logistics & Supply Chain Management

6.3 Board Game Design : นวัตกรรมออกแบบบอร์ดเกม ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

6.3.1 การสมัครสมาชิก ภายในเดือนธันวาคม 2567 สิ้นสุด 31 ธันวาคม 2567

- สมัครผ่านลิงค์ : <https://shorturl.at/Henu9>
- หรือสมัครผ่านทาง QR Code ด้านล่าง



6.3.2 Line Group การแข่งขัน



6.3.3 Orientation วันที่ 10 มกราคม 2568 เวลา 09.00-11.00 น.



6.3.4 การจัดส่งผลงานในวันแข่ง วันที่ 26 มกราคม 2568

1. ส่งผ่านลิงค์ : <https://shorturl.at/zDZ42>
2. หรือส่งผ่านทาง QR Code ด้านล่าง



สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม :

ผู้ประสานงาน อาจารย์ศราวิณ ราชานิกรณ์ เบอร์โทร ๐๙๓-๖๕๒-๖๕๕๐

Facebook: SBAC - Interactive Design and Game Development

7. เกณฑ์การตัดสิน

7.1 Urban Green Tech : นวัตกรรมเพื่อการจัดการขยะมูลฝอยในเมือง/การเพิ่มพื้นที่สีเขียวในเมือง/การลดมลพิษทางอากาศ/การใช้พลังงานทดแทนในเมือง

เกณฑ์การตัดสินการประกวดคะแนนรวม 100 คะแนน

1. ความเป็นนวัตกรรม เกิดจากความริเริ่มสร้างสรรค์ หรือพัฒนารูปแบบวิธีการต่อยอดที่ดีกว่าเดิม และเป็นแนวคิดที่สร้างความคิดเชิงบวกสร้างสรรค์สังคม	30 คะแนน
2. ความถูกต้องทางวิชาการ เป็นนวัตกรรมที่สร้างจากหลักการที่ถูกต้องทางวิชาการ มีแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องอ้างอิง หรือเป็นสิ่งคิดค้นใหม่ที่อยู่บนพื้นฐานวิชาการที่เชื่อถือได้	30 คะแนน
3. การนำไปใช้ประโยชน์ผลงาน และสิ่งประดิษฐ์ นวัตกรรม สามารถ หรือมีแนวโน้มที่จะนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างเป็นรูปธรรม เป็นประโยชน์ต่อชุมชน สังคม ในการเพิ่มศักยภาพ ใหกับการพัฒนาประเทศตามแนวทางของผลงาน และสิ่งประดิษฐ์ นวัตกรรมนั้นๆ	20 คะแนน
4. การนำเสนอผลงานนวัตกรรม เอกสารประกอบการนำเสนอมีความสมบูรณ์ ถูกต้อง ชัดเจน มีข้อมูลสำคัญ การนำเสนอเป็นลำดับ ชัดเจน เข้าใจง่าย การควบคุมเวลาในการนำเสนอ	20 คะแนน
คะแนนรวม	100 คะแนน

7.2 Innovation Business Project : นวัตกรรมเพื่อธุรกิจ Logistics แก้ปัญหาการส่งของล่าช้า/การส่งของไม่ตรงปก เกิดการขนส่งซ้ำซ้อน ทำให้เกิดคาร์บอนฯ เพิ่ม

เกณฑ์การตัดสินการประกวดคะแนนรวม 100 คะแนน

1. ความน่าสนใจ และแปลกใหม่ของไอเดียที่แก้ไขปัญหา	25 คะแนน
2. ความเป็นไปได้ของไอเดีย	25 คะแนน
3. ความถูกต้องตามหลักการของ Business Model Canvas (BMC)	30 คะแนน
4. การรักษาเวลา	20 คะแนน
คะแนนรวม	100 คะแนน

7.3 Board Game Design : นวัตกรรมออกแบบบอร์ดเกม ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

เกณฑ์การตัดสินการประกวดคะแนนรวม 100 คะแนน

1. Theme แนวคิดตรงประเด็นเกี่ยวกับ Theme งาน สื่อความหมายชัดเจน เข้าใจง่าย มีความคิดสร้างสรรค์มีความสวยงาม และต้องความถูกต้องสมบูรณ์และใช้งานได้จริง	30 คะแนน
2. Mechanic & Creativity กลไกของเกมจะต้องมีรูปแบบการเล่นที่สอดคล้องกับ Theme ตอบโจทย์	30 คะแนน
3. Ease to Understand กติกาของเกมจะต้องมีความชัดเจน เข้าใจง่าย สามารถอธิบายวิธีการเล่นได้ภายใน 15 นาที รวมถึงมีระยะเวลาที่เหมาะสมกับตัวเกมและสามารถเล่นจบได้ภายใน 15 – 45 นาที	20 คะแนน
4. Artwork & Components ภาพประกอบของกล่องเกม ตัวละคร องค์ประกอบต่าง ๆ ภายในเกม ตลอดจนอุปกรณ์การเล่น จะต้องมีความสวยงามเหมาะสมในการนำไปใช้งานจริง	20 คะแนน
คะแนนรวม	100 คะแนน

8. คณะกรรมการในการตัดสิน

- 8.1 ผู้เชี่ยวชาญจาก สมาคมไทยไอโอที (Thai IoT Association)
- 8.2 ผู้เชี่ยวชาญจาก สมาคมโปรแกรมเมอร์ไทย (Thai Programmer Association)
- 8.3 ผู้เชี่ยวชาญจาก ไปรษณีย์ไทย (Thailand Post)



วิทยาลัยเทคโนโลยีสยามบริหารธุรกิจ
SIAM BUSINESS ADMINISTRATION TECHNOLOGICAL COLLEGE

กำหนดการ

การแข่งขัน SBAC Hackathon 2024 “Driving Sustainable Innovation”

วันอาทิตย์ที่ 26 มกราคม 2568

ณ วิทยาลัยเทคโนโลยีสยามบริหารธุรกิจ (SBAC)

07.30 - 08.30 น.	ผู้เข้าร่วมแข่งขันทุกคนเข้าลงทะเบียน ณ อาคาร 2 ชั้น 2 ห้อง 2204
08.30 - 08.45 น.	ผู้อำนวยการ วิทยาลัยเทคโนโลยีสยามบริหารธุรกิจ (SBAC) ดร.อิสริยา วรพิพัฒน์ ประธานในพิธี กล่าวเปิดงาน
08.45 - 09.00 น.	ผู้เข้าร่วมแข่งขันทุกคนพร้อมกันที่ห้องแข่งขันแต่ละประเภท - การแข่งขัน Urban Green Tech (ห้อง 2209,2210) - การแข่งขัน Innovation Business Project (2302,2304) - การแข่งขัน Board Game Design (ห้องสมุด)
09.00 - 12.00 น.	เริ่มแข่งขัน - การแข่งขัน Urban Green Tech : นำเสนอผลงาน - การแข่งขัน Innovation Business Project : เขียนแผน - การแข่งขัน Board Game Design : นำเสนอผลงาน
12.00 - 13.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน - การแข่งขัน Innovation Business Project : นำเสนอผลงาน - คณะกรรมการจัดทำคะแนนและสรุปผลการแข่งขัน
13.00 - 13.30 น.	ประกาศผลการแข่งขันและมอบรางวัลการแข่งขัน กล่าวปิดการแข่งขัน ถ่ายภาพหมู่ร่วมกัน
