

กติกาการแข่งขัน

1. ผลงานที่ส่งเข้าประกวดต้องเป็นผลงานที่คิดค้นและพัฒนาขึ้นใหม่โดยทีมผู้เข้าแข่งขันเอง ไม่คัดลอกหรือละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น และไม่เคยได้รับรางวัลจากเวทีการประกวดอื่นมาก่อน
2. ทีมสามารถใช้เครื่องมือ/แพลตฟอร์ม AI ช่วยพัฒนาผลงานได้ แต่ต้องระบุแหล่งที่มาและขอบเขตการใช้งานอย่างชัดเจนในเอกสารและการนำเสนอ
3. ทีมต้องมีต้นแบบ (Prototype) หรือชิ้นงานสาธิต (Demo) ที่ทำงานได้จริงมานำเสนอในวัน Hackathon and Pitching
4. การนำเสนอ (Pitching) ต้องอยู่ภายในเวลาที่กำหนด (5 นาทีนำเสนอ + 2 นาทีถาม-ตอบ) หากเกินเวลาคณะกรรมการมีสิทธิ์ยุติการนำเสนอ
5. คณะกรรมการตัดสินประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิจากภาควิชาการและภาคอุตสาหกรรม โดยผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
6. ผู้เข้าแข่งขันต้องปฏิบัติตามด้วยความสุภาพ ให้เกียรติผู้อื่น และปฏิบัติตามหลักจริยธรรมทางวิชาการ และจรรยาบรรณการใช้ข้อมูล/AI อย่างเคร่งครัด
7. หากตรวจพบการทุจริต การคัดลอกผลงาน หรือการละเมิดกติกาข้อใดข้อหนึ่ง คณะกรรมการมีสิทธิ์ตัดสินการแข่งขันทันทีโดยไม่ต้องแจ้งล่วงหน้า
8. ทีมที่ผ่านการคัดเลือกต้องเข้าร่วมกิจกรรมตลอดระยะเวลาการแข่งขัน หากมีเหตุจำเป็นต้องขออนุญาต ต้องแจ้งผู้จัดล่วงหน้าเป็นลายลักษณ์อักษร
9. ผู้จัดขอสงวนสิทธิ์ในการเปลี่ยนแปลงกำหนดการ สถานที่ หรือรายละเอียดการแข่งขัน ในกรณีที่มีเหตุสุดวิสัย โดยจะแจ้งให้ทราบล่วงหน้าตามความเหมาะสม
10. การสมัครเข้าร่วมการแข่งขันถือว่าผู้เข้าแข่งขันได้อ่าน เข้าใจ และยอมรับกติกาทุกข้อ รวมถึงเงื่อนไขด้านทรัพย์สินทางปัญญาตามข้อ 7

ข้อกำหนดเรื่องต้นแบบผลงาน (Prototype/Demo)

ทุกทีมที่ผ่านเข้ารอบ 10 ทีมสุดท้าย จะต้องจัดทำและนำเสนอต้นแบบผลงาน (Prototype) หรือ ชิ้นงานสาธิต (Demo) ที่แสดงกลไกการทำงานหลักของแนวคิดได้จริง โดยอย่างน้อยต้องอยู่ในระดับใดระดับหนึ่งต่อไปนี้

1. Functional Prototype คือ ระบบ/แอปพลิเคชันต้นแบบที่ทำงานได้จริงในระดับ Minimum Viable Product (MVP)
2. Interactive Demo คือ ชิ้นงานสาธิตเชิงโต้ตอบ (เช่น คลิกผ่าน Wireframe/Mockup ที่มี ลอจิกจำลองการทำงานหลัก) กรณีข้อจำกัดด้านเวลาหรือทรัพยากร

ทีมที่ไม่มีต้นแบบหรือชิ้นงานสาธิตนำเสนอในวันแข่งขัน จะไม่ได้รับการพิจารณาคะแนนในหัวข้อ “ความเป็นไปได้ทางเทคนิคและคุณภาพต้นแบบ” และอาจถูกพิจารณาตัดสิทธิ์การเข้ารอบชิงรางวัลตามดุลยพินิจของคณะกรรมการ

คณะกรรมการจะให้คะแนนผลงานของแต่ละทีมในวัน Pitching

ตามเกณฑ์ 6 ด้าน รวม 100 คะแนน ดังนี้

เกณฑ์การพิจารณา	น้ำหนัก	แนวทางการพิจารณา
ความสอดคล้องกับโจทย์ SDGs และบริบทพื้นที่ EEC (Problem-Solution Fit)	20%	ปัญหาที่เลือกมีความชัดเจน อ้างอิงข้อมูล/สถานการณ์จริงในพื้นที่ EEC และเชื่อมโยงกับเป้าหมาย SDGs ที่เกี่ยวข้องอย่างสมเหตุสมผล
ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Innovation & Creativity)	15%	แนวคิดมีความแปลกใหม่ แตกต่างจากวิธีแก้ปัญหามีอยู่เดิม และแสดงมุมมองที่สร้างสรรค์
ความเป็นไปได้ทางเทคนิคและคุณภาพต้นแบบ (Technical Feasibility & Prototype Quality)	25%	ต้นแบบ/Demo ทำงานได้จริงตามที่นำเสนอ มีความสมบูรณ์ของฟังก์ชันหลัก และแสดงถึงความเข้าใจด้านเทคโนโลยีที่ใช้
ผลกระทบและความยั่งยืน (Impact & Sustainability)	15%	ผลงานมีศักยภาพสร้างผลกระทบเชิงบวกด้านสังคม เศรษฐกิจ หรือสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืนในระยะยาว
ความเป็นไปได้เชิงธุรกิจและการนำไปใช้จริง (Business & Implementation Feasibility)	15%	มีแผนการดำเนินงาน ต้นทุน กลุ่มเป้าหมาย และแนวทางการขยายผลที่เป็นไปได้จริง
ทักษะการนำเสนอและการสื่อสาร (Presentation & Communication)	10%	การนำเสนอกระชับ ชัดเจน น่าเชื่อถือ ตอบคำถามคณะกรรมการได้ตรงประเด็น และควบคุมเวลาได้ตามกำหนด
รวม	100%	

กำหนดการ

โครงการ EEC-SDG Hackathon & Pitching 2026: Digital and AI Innovation for Sustainable Development

วันที่ 19 สิงหาคม พ.ศ. 2569

ณ ห้องประชุมชั้น 11 อาคารคณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยบูรพา

เวลา	รายการ
8.30 – 09.00 น.	ลงทะเบียน
9.00 – 09.15 น.	พิธีเปิด โดย คณบดีคณะวิทยาการสารสนเทศ
9.15 – 10.00 น.	บรรยายภาพรวมของพื้นที่ ตำบลแสนสุข และ EEC
10.00 – 10.30 น.	ชี้แจงโจทย์การแข่งขัน
10.30 – 12.00 น.	แข่งขัน Hackathon ช่วงที่ 1
12.00 – 13.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
13.00 – 14.15 น.	แข่งขัน Hackathon ช่วงที่ 2 / เตรียมนำเสนอ Pitching
14.15 – 15.55 น.	นำเสนอ Pitching
15.55 – 16.30 น.	คณะกรรมการประชุมพิจารณาตัดสินผล
16.30 – 17.00 น.	ประกาศผลการพิจารณารางวัล มอบรางวัล และพิธีปิด