

โครงการบ่มเพาะนวัตกรรมเทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์สังคม

Active Citizen : Geek so Good

ดำเนินงานโดย

เขตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ประเทศไทย

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.)

โครงการบ่มเพาะนวัตกรรมเทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์สังคม

Active Citizen : Geek so Good

1. หลักการและเหตุผล

โครงการ “โครงการรณรงค์ขับเคลื่อนการสร้างพลเมืองเพื่อประเทศไทยที่น่าอยู่” หรือ “Active Citizen” ของ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) คือโครงการที่มุ่งเน้นเปลี่ยนคนรุ่นใหม่ ที่เรียกว่า “Gen ME” ให้เป็น “GenA” หรือ Generation Active หรือเป็นพลเมืองที่มีจิตอาสา มีความคิดสร้างสรรค์ มีน้ำใจช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

เขตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ประเทศไทย (Software Park Thailand) ภายใต้สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ ได้ดำเนินโครงการต่างๆ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียน นิสิต นักศึกษา และคนรุ่นใหม่ ซึ่งมีความรู้ความสามารถด้านเทคโนโลยีสร้างนวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหาทั้งด้านเศรษฐกิจและสังคมมาหลายปีอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายเศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy) ซึ่งมุ่งเน้นการพัฒนาประเทศ ทั้งด้านเศรษฐกิจและสังคมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

ดังนั้น เขตอุตสาหกรรมฯ จึงได้ริเริ่มจัดทำโครงการ “Active Citizen : Geek so Good” ซึ่งเป็นโครงการบ่มเพาะนวัตกรรมเพื่อการเปลี่ยนแปลงให้ประเทศไทยที่น่าอยู่ และมุ่งเน้นผู้เข้าร่วมโครงการในกลุ่มนักเทคโนโลยีคนรุ่นใหม่ให้สร้างนวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์เพื่อเปลี่ยนแปลงสังคม ซึ่งผู้เข้าร่วมโครงการจะได้รับการอบรม การให้คำปรึกษาเพื่อผลักดันให้ผลงานพร้อมที่จะขยายผลใช้งานได้จริง และทุนสนับสนุนสำหรับผู้ได้รับการคัดเลือก เพื่อให้สามารถนำไปใช้งานได้จริง

2. วัตถุประสงค์ของโครงการ

- สร้างความตระหนักให้แก่เยาวชนถึงปัญหาสังคม และกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคมอย่างสร้างสรรค์
- ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพเยาวชนให้ใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์เพื่อเปลี่ยนแปลงสังคม
- พัฒนาบุคลากร สร้างนวัตกรรมเทคโนโลยีเพื่อตอบโจทย์ปัญหาสังคม
- เกิดนวัตกรรมเพื่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมอย่างสร้างสรรค์

3. ระยะเวลาของโครงการ

1 สิงหาคม 2558 – 31 กรกฎาคม 2559

4. รายละเอียดโครงการ และแผนการดำเนินงาน

โครงการบ่มเพาะนวัตกรรมเทคโนโลยีเพื่อการเปลี่ยนแปลงสังคมอย่างสร้างสรรค์ และค้นหาสุดยอดไอเดียสู่การพัฒนานวัตกรรมเพื่อสังคมไทยอย่างแท้จริง

4.1. ประเด็นสังคมสำหรับบ่มเพาะนวัตกรรมเทคโนโลยี

- สุขภาพ เช่น เหล้า บุหรี่ อาหาร การออกกำลังกาย เป็นต้น
- ความรับผิดชอบต่อสังคม เช่น การเข้าคิว วินัยการจราจร การทุจริตคอร์ปชั่น เป็นต้น
- สิ่งแวดล้อม เช่น ความสะอาด มลภาวะ ขยะ น้ำเสีย เป็นต้น
- หรือประเด็นอื่นๆที่สะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงสังคมอย่างสร้างสรรค์

4.2. กลุ่มเป้าหมาย

- นักเรียน นิสิต-นักศึกษา ระดับปวส.ปริญญาตรี โท เอก จากสถาบันการศึกษาต่างๆ ทั่วประเทศ หรือผู้สนใจทั่วไป
- อายุ 20 – 28 ปี

4.3. กำหนดคุณสมบัติและเงื่อนไขการเข้าร่วมกิจกรรมฯ

- ผู้ที่สนใจรวมกลุ่ม โดยมีจำนวนสมาชิกในทีมพัฒนาผลงาน 2-4 คนต่อทีม
- สมาชิกในทีมควรประกอบไปด้วย นักคิด นักสร้างสรรค์ นักการตลาด-ประชาสัมพันธ์ โดยต้องมีสมาชิกอย่างน้อย 1 คน มีความรู้ ความสามารถการพัฒนาชิ้นงานเทคโนโลยีได้
- ทีมผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถพัฒนาผลงานภายใต้แนวคิดการเปลี่ยนแปลงสังคมอย่างสร้างสรรค์ โดยไม่ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น
- ทีมนักพัฒนาที่มีความรับผิดชอบ มีความตั้งใจ มีเวลาเข้าร่วมกิจกรรม สามารถพัฒนาผลงาน และนำเสนอผลงานตามเงื่อนไข กติกา และระยะเวลาที่กำหนดได้

4.4. การรับสมัครและคัดเลือกเข้าร่วมโครงการ

- รับสมัครผ่านเว็บไซต์ www.swpark.or.th/geeksgood
- คณะกรรมการคัดเลือกผู้เข้าร่วมโครงการฯ โดยพิจารณาจากคุณสมบัติ และไอเดียนวัตกรรมเทคโนโลยี
- ผู้ที่ผ่านการคัดเลือกประกาศผลทางเว็บไซต์

4.5. ค่าใช้จ่ายเข้าร่วมโครงการ

ไม่มีค่าใช้จ่าย

4.6. แนวทางการทำกิจกรรม แบ่งเป็น 3 กิจกรรมย่อยดังนี้

4.6.1. กิจกรรม “3 Days Startup Ideas : สมรภูมิไอเดียเพื่อการเปลี่ยนแปลงสังคมอย่างสร้างสรรค์”

กิจกรรมค้นหาสุดยอดไอเดียการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์เพื่อเปลี่ยนแปลงสังคม ดังนี้

(1) รายละเอียดกิจกรรมฯ

- ระยะเวลา 3 วัน 2 คืน (ศุกร์-อาทิตย์)
- ปฐมนิเทศผู้เข้าร่วมโครงการฯ ชี้แจง อธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับโครงการฯ
- กิจกรรมละลายพฤติกรรม สร้างแรงบันดาลใจ อบรม-เวิร์คชอป LEAN CANVAS
- ให้คำปรึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญในสาขาต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง
- ผู้เข้าร่วมโครงการฯ นำเสนอไอเดีย “การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์เพื่อเปลี่ยนแปลงสังคม”
- ทูสนับสนุนการสร้างต้นแบบนวัตกรรม 10 แนวคิด ทีมละ 20,000 บาท* พร้อมประกาศนียบัตร และได้รับสิทธิ์เข้าร่วมกิจกรรม “Social Innovation Apprentice : กิจกรรมบ่มเพาะนวัตกรรมเทคโนโลยีเพื่อการเปลี่ยนแปลงสังคมอย่างสร้างสรรค์” ต่อไป

* ทูสนับสนุนการสร้างต้นแบบนวัตกรรม 20,000 บาท ได้รับวัน Demo Day

(2) ข้อกำหนดและเกณฑ์การประเมิน

ข้อกำหนด

- ทีมผู้เข้าร่วมโครงการฯต้องนำเครื่องคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กสำหรับใช้ในการฝึกอบรม เวิร์คชอป และนำเสนอไอเดีย อย่างน้อยทีมละ 1 เครื่อง
- ทีมผู้เข้าร่วมโครงการต้องร่วมกันคิดไอเดียนวัตกรรม โดยไม่ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น
- ทีมผู้เข้าร่วมโครงการเตรียมนำเสนอไอเดีย ภายในระยะเวลาที่กำหนด

เกณฑ์การให้คะแนน

- ความคิดสร้างสรรค์ / ผลกระทบต่อสังคม / ความโดดเด่นของชิ้นงาน (30%)
- ความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จริงอย่างยั่งยืน (30%)
- ความเป็นไปได้ในการพัฒนานวัตกรรม / การใช้เทคโนโลยี (20%)
- กลยุทธ์ในการประชาสัมพันธ์สู่สังคม (20%)

หมายเหตุ : ข้อกำหนด และเกณฑ์การให้คะแนนสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

(3) การสนับสนุนการพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมเทคโนโลยี

- ทุนสนับสนุนการพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมที่มละ 20,000 บาท
- สิทธิในการเข้าร่วมกิจกรรม “บ่มเพาะนวัตกรรมเทคโนโลยีเพื่อการเปลี่ยนแปลงสังคมอย่างสร้างสรรค์ Social Innovation Apprentice”
- การสนับสนุนอื่นๆจากหน่วยงานพันธมิตร และผู้ให้การสนับสนุน
- สิทธิการใช้พื้นที่สำนักงานตลอดระยะเวลาของโครงการ

4.6.2. กิจกรรม “Social Innovation Apprentice : บ่มเพาะนวัตกรรมเทคโนโลยีเพื่อการเปลี่ยนแปลงสังคมอย่างสร้างสรรค์”

(1) รายละเอียดกิจกรรมฯ

- ระยะเวลากิจกรรม 4 เดือน
- กิจกรรม Social Innovation Boot Camp (4วัน3คืน) กิจกรรมภาคสนามอบรม-เวิร์คชอป รวมถึงลงพื้นที่เก็บข้อมูลจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และผู้ใช้งานจริง โดยมีหัวข้อการอบรมดังนี้
 - Customer Segmentation
 - Idea Verification
 - Rapid Prototyping
 - Pitching Workshops
- กิจกรรมให้คำปรึกษาจากผู้เชี่ยวชาญในด้านต่างๆที่เกี่ยวข้อง
- กิจกรรมติดตามผลความก้าวหน้าการพัฒนาต้นแบบนวัตกรรม
- สนับสนุนการใช้งานพื้นที่สำนักงาน รวมถึงเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาจากผู้ให้การสนับสนุน

4.6.3. กิจกรรมลงพื้นที่เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการทดสอบแนวคิดนวัตกรรม

- กำหนดกลุ่มเป้าหมาย และออกแบบวิธีการเก็บข้อมูลเช่น แบบสอบถาม การสัมภาษณ์ การสังเกต เป็นต้น
- ลงพื้นที่เก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย หน่วยงานต่างๆเกี่ยวข้อง
- ศึกษาดูพื้นที่ สภาพปัญหาจริง เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนานวัตกรรม
- สรุปผลข้อมูลที่ได้ เพื่อใช้ประกอบการออกแบบและพัฒนานวัตกรรม

4.6.4. กิจกรรม “นำเสนอผลงานนวัตกรรมเทคโนโลยี : Demo Day”

(1) รายละเอียดกิจกรรมฯ

- นำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการ นักลงทุน และหน่วยงานเป้าหมายที่จะนำไปใช้งานจริง
- ระยะเวลาการนำเสนอ 10 นาที ถามตอบ 10 นาที
- ประกาศผล และมอบทุนสนับสนุนการขยายผลนวัตกรรมเทคโนโลยีสู่สังคม
ทุนละ 50,000 บาท 4 โครงการ โล่เกียรติยศ และประกาศนียบัตร พร้อมเชิญสื่อมวลชน
ร่วมเป็นสักขีพยาน

(2) เกณฑ์การประเมิน

- ความคิดสร้างสรรค์ / ผลกระทบต่อสังคม / ความโดดเด่นของชิ้นงาน (30%)
- ความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จริงอย่างยั่งยืน (30%)
- ความสมบูรณ์ / การใช้เทคโนโลยี (20%)
- กลยุทธ์ในการประชาสัมพันธ์สู่สังคม (20%)

หมายเหตุ : ข้อกำหนด และเกณฑ์การให้คะแนนสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

4.6.5. กิจกรรมเผยแพร่ชิ้นงานของเยาวชนผ่านสื่อสาธารณะ

- แลกง่าวผลงานนวัตกรรมเทคโนโลยีต่อสื่อมวลชน
- เผยแพร่ผลงานของเยาวชนผ่านพันธมิตรของซอฟต์แวร์พาร์ค สวทช. และ สสส. เช่น
เว็บไซต์ เฟซบุ๊ก Newsletter เป็นต้น

4.6.6. ระยะเวลาดำเนินการ

ลำดับ	กิจกรรม	ระยะเวลาดำเนินการ																				
		2558					2559															
		ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.									
1	ประชาสัมพันธ์โครงการฯ กรุงเทพฯ และต่างจังหวัด			●	●	●																
2	รับสมัคร - คัดเลือกผู้เข้าร่วมโครงการ	●	●	●	●	●																
3	กิจกรรม 3 Days Startup Ideas						●															
4	กิจกรรม Social Innovation Apprentice						●	●	●	●	●	●	●	●	●	●						
	- Social Innovation Boot Camp (4วัน3คืน)									●												
	- ให้คำปรึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญ						●	●	●	●	●	●	●	●	●	●						
	- พัฒนาค้นหาแบบนวัตกรรม									●	●	●	●	●	●	●						
5	กิจกรรมลงพื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ ทดสอบแนวคิดฯ									●	●	●	●	●	●	●						
6	กิจกรรมนำเสนอผลงาน ตัดสิน และ ประกาศผล : Demo Day																●					
7	ติดตามผลการนำนวัตกรรมเทคโนโลยีสู่สังคม																●	●	●	●	●	●

5. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- ผู้เข้าร่วมโครงการตระหนักถึงปัญหาสังคม และเกิดแนวทางการเปลี่ยนแปลงในสังคมอย่างสร้างสรรค์
- ผู้เข้าร่วมโครงการได้รับความรู้การสร้างนวัตกรรมเทคโนโลยีเพื่อตอบโจทย์ปัญหาสังคม
- เกิดนวัตกรรมเพื่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมอย่างสร้างสรรค์
- สังคมไทยเกิดการเปลี่ยนแปลงในอนาคตอย่างสร้างสรรค์ด้วยนวัตกรรมเทคโนโลยี