

องค์ความรู้ คู่มือการจัดแฮกการอน



+

# แฮกไอเดีย

## สร้างนวัตกรรมทางสังคม

Moral Hackathon

+

โครงการนวัตกรรมระบบพฤติกรรมไทย  
ศูนย์คุณธรรม (องค์การมหาชน) ปี 2565

คู่มือการจัดงานแฮกกาธอน

แฮกไอเดีย

สร้างนวัตกรรมทางสังคม

องค์ความรู้ : คู่มือการจัดงานแฮกกาธอน

โครงการนวัตกรรมระบบพฤติกรรมไทย ปี 2565

ศูนย์คุณธรรม (องค์การมหาชน)

## คำนำ

โลกยุคปัจจุบันมีการพัฒนาอย่างก้าวกระโดด เทคโนโลยีและดิจิทัลได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ของผู้คนและสังคม ทำให้รูปแบบการดำเนินชีวิต การประกอบอาชีพ การดำเนินงานในแต่ละวันเปลี่ยนแปลงไปค่อนข้างมาก โทรศัพท์มือถือจึงเปรียบเสมือนอวัยวะชิ้นที่ 33 ที่มีความสำคัญและติดตัวผู้ใช้งานอยู่ตลอดเวลา แต่ในการพัฒนาที่รวดเร็วนี้ ก็มักจะก่อให้เกิดผลกระทบเชิงลบที่ตามมาจำนวนมาก อาทิ เกิดการขาดทักษะทางด้านสังคม ปัญหาอาชญากรรมคอมพิวเตอร์ที่รุนแรงมากขึ้น ปัญหาเด็กติดเกม คนในสังคมเกิดความเครียดกันมากขึ้นจากความวิตกกังวลของข้อมูลข่าวสาร หรือการไหลของกระแสทางด้านวัตถุ ซึ่งทำให้คนเห็นแก่ตัวมากขึ้น ขาดความตระหนักต่อการรับผิดชอบของสังคม

ศูนย์คุณธรรม (องค์การมหาชน) ได้เล็งเห็นความสำคัญต่อการส่งเสริมคุณธรรมในสังคมไทย และเพื่อเตรียมความพร้อมรับมือกับกระแสการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและดิจิทัล ศูนย์คุณธรรมจึงได้จัดทำองค์ความรู้ชุด **Moral Hackathon : แสกไอเดีย สร้างนวัตกรรมทางสังคม** ซึ่งเป็นคู่มือการจัดงานแฮกกาธอน (Moral Hackathon) เพื่อให้องค์กร / หน่วยงานที่สนใจการออกแบบนวัตกรรมทางสังคม ได้เข้าใจกระบวนการ ขั้นตอนของการจัดงานแฮกกาธอน และเกิดการสนับสนุนให้เด็กเยาวชน และคนรุ่นใหม่ได้ออกแบบพัฒนานวัตกรรมที่สร้างสรรค์ โดยนำแนวคิดคุณธรรมในวิถีชีวิตประจำวัน สอดแทรกเข้าไปในกระบวนการออกแบบไอเดีย พัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ / บริการที่ตอบโจทย์สังคมสมัยใหม่ และเพื่อให้เกิดการพัฒนาที่สร้างความยั่งยืนได้นั้น ก็จำเป็นต้องประยุกต์แนวคิดเป้าหมายของการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) เข้าไปเพื่อรองรับการมีสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดีของทุกคนในทุกช่วงวัย

ศูนย์คุณธรรม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า **Moral Hackathon : แสกไอเดีย สร้างนวัตกรรมทางสังคม** จะช่วยให้หน่วยงานและองค์กรเกิดความรู้ ความเข้าใจ ในการจัดกิจกรรมแฮกกาธอน ซึ่งเป็นกระแสใหม่ที่ น่าสนใจ ตอบโจทย์ด้านการพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อสังคม ช่วยทำให้เกิดการค้นคว้าวิจัยสิ่งใหม่ ๆ ทำให้สินค้ามีคุณภาพและมาตรฐานที่ดียิ่งขึ้น ทำให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong learning) และที่สำคัญ คือ การย่อโลกใบใหม่ให้เล็กลง ลดปัญหาความขัดแย้งที่เกิดขึ้น ก่อให้เกิดความเข้าใจอันดีระหว่างกัน

ในการพัฒนาคนเพื่อรู้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม จึงเป็นเรื่องสำคัญ โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนที่จะเป็นอนาคตของชาติ ต้องรับผิดชอบต่อสังคม มีความรู้เป็นพลเมืองที่กระตือรือร้น มีจิตสำนึกสาธารณะ ที่พร้อมจะเป็นพลังในการขับเคลื่อนสังคม และเข้าใจการใช้เทคโนโลยีที่สร้างการเปลี่ยนแปลงต่อสังคมได้

ศูนย์คุณธรรม

กันยายน 2565


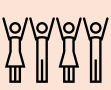




## สารบัญ

“แฮกกาธอน” กับการออกแบบนวัตกรรมทางสังคม	1
ออกแบบโจทย์ สร้างนวัตกรรมเพื่อสังคม	5
ขั้นตอนของการจัดงานแฮกกาธอน	6
การสร้าง Pitch Deck ให้ชัดเจนและน่าสนใจ	13
คำศัพท์น่ารู้ ก่อนทำการแข่งขัน	14
ภาคผนวก	16

กับการออกแบบนวัตกรรมทางสังคม

**แฮกกาธอน (Hackathon)** คือ กิจกรรมการสร้างสรรคสิ่งใหม่ โดยการระดมความคิดเห็นร่วมกับสมาชิกในทีมเพื่อพัฒนานวัตกรรม ภายใต้โจทย์ที่กำหนด (Themes) หรือการแก้ไขปัญหา ภายในระยะเวลาที่จำกัดตามผู้จัดงานกำหนด เช่น การแข่งขันภายใน 12 ชม. 24 ชม. 48 ชม. เป็นต้น โดยผู้เข้าร่วมแข่งขันหรือเรียกว่า “แฮกเกอร์” ที่เข้ามาร่วมการแข่งขันอาจมีความแตกต่างทางด้านเพศ อายุ และอาชีพที่ต่างกััน เช่น นักออกแบบโปรแกรมคอมพิวเตอร์ นักเทคโนโลยีสารสนเทศ กราฟฟิคดีไซน์ วิศวกร นักการตลาด นักวิจัยผลิตภัณฑ์ นักสื่อสารองค์กร หรือบุคคลที่เกี่ยวข้องในแวดวงด้านการพัฒนาซอฟต์แวร์ โดยการจัดแฮกกาธอนจะกำหนดให้มีการแข่งขันโดยแบ่งเป็นประเภททีม มีตัวแทนของแต่ละทีมออกมานำเสนอผลงาน มีคณะกรรมการร่วมตัดสินเพื่อหาผู้ชนะและได้รับรางวัลในที่สุด

องค์ประกอบของแฮกกาธอน

 <b>ผู้จัดงาน (Organizer)</b>	 <b>ผู้เข้าแข่งขัน (Hacker)</b>	 <b>ผู้สนับสนุน (Sponsor)</b>
 <b>พี่เลี้ยง (Mentor)</b>	 <b>กรรมการ (Director &amp; Judge)</b>	 <b>ผู้สังเกตการณ์ (Observer)</b>

ตำแหน่งที่สำคัญ

- 1) **ผู้จัดงาน (Organizer)** ทำหน้าที่อำนวยความสะดวกในการจัดงาน การดูแลสถานที่สำหรับผู้เข้าแข่งขัน การติดต่อประสานงาน รวมไปถึงการดำเนินการแข่งขันให้เป็นไปตามแผนงานที่กำหนดไว้
- 2) **ผู้เข้าแข่งขัน (Hacker)** หรือ แฮกเกอร์ (Hacker) คือผู้ที่สนใจเข้าร่วมการแข่งขัน โดยมีทุกช่วงอายุที่สนใจในการสร้างสรรค์นวัตกรรม หรือผู้ที่ทำธุรกิจสตาร์ทอัพ (Start-up) โดยผู้เข้าแข่งขันอาจมีตั้งแต่ชั้นมัธยมศึกษาจนถึงระดับอุดมศึกษา ว่างาน มีการแข่งขันตามความเหมาะสมหรือความถนัด โดย

ส่วนใหญ่จะประมาณ 3 - 6 คนต่อ 1 ทีม ผู้เข้าแข่งขันจะมาจากหลากหลายสาขาคู่กัน แต่ต้องทำงานภายใต้โจทย์เดียวกัน

- 3) **ผู้สนับสนุน (Sponsor)** ผู้สนับสนุนอาจจะเป็นหน่วยงานภาครัฐ องค์กรเอกชน หรือธุรกิจประเภทต่าง ๆ หรือองค์กรที่สนใจสนับสนุน ทั้งในด้านงบประมาณ การลงทุน การอำนวยความสะดวกในด้านต่าง ๆ โดยผู้สนับสนุน หรือสปอนเซอร์ อาจมีส่วนในการกำหนดโจทย์ในการแข่งขัน หรือให้คำปรึกษาในเชิงธุรกิจได้
- 4) **พี่เลี้ยง (Mentor)** เป็นผู้ที่มีความรู้ทั้งด้านเทคโนโลยี และโมเดลการทำธุรกิจ (Business Model) สามารถให้คำปรึกษา ให้ความรู้ คำแนะนำ และสร้างความเข้าใจแก่ผู้เข้าแข่งขัน รวมถึงการคัดกรองไอเดียของผู้เข้าแข่งขัน ก่อนที่จะเริ่มสร้างเทคโนโลยีนั้น ๆ
- 5) **กรรมการ (Director & Judge)** เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในสายเทคนิคหรือสายธุรกิจ โดยสามารถพิจารณาตัดสิน ให้คะแนนแก่ผู้เข้าแข่งขัน หรือสามารถมองเห็นถึงความเป็นไปได้ในการนำไอเดียมาต่อยอดธุรกิจ หรือแก้ไขปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นได้จริง
- 6) **ผู้สังเกตการณ์ (Observer)** คนกลุ่มนี้อาจจะมาด้วยวัตถุประสงค์อื่น ๆ เช่น การค้นหาคนเข้าร่วมองค์กร การหาความรู้ และหาประสบการณ์ เป็นต้น

## แฮกเกอร์ แข่งขันแล้วได้อะไร

ในการจัดการแข่งขันแฮกเกอร์อน จะมีผู้เข้าแข่งขันหรือแฮกเกอร์ลงแข่งขันเพื่อพิชิตคณ ค้าเงินรางวัลกับทางผู้จัดงาน และเก็บเกี่ยวประสบการณ์จากการแข่งขัน ได้รับคำแนะนำที่ดีจากพี่เลี้ยงโครงการ และนอกจากสิ่งที่แฮกเกอร์จะได้รับนอกเหนือจากเงินรางวัลและชื่อเสียงแล้ว ยังทำให้แฮกเกอร์เกิดการเรียนรู้ทักษะการทำงานที่ดี

- 1) **ได้รู้จักกลุ่มคนที่ทำงานในแวดวงเดียวกัน** กิจกรรม Hackathon ที่จัดขึ้น จะเป็นการรวมกลุ่มคนที่สนใจงานด้านนวัตกรรม เทคโนโลยี หรือคนที่มีความสนใจในประเด็นที่เหมือนกัน ดังนั้นการเข้าร่วมกิจกรรมนอกจากจะได้ทำความรู้จักกับเพื่อน ๆ และกลุ่มคนจากหลากหลายสาขาอาชีพ หรือในวงการเดียวกันแล้ว ยังเป็นการสร้างโอกาสในการเชื่อมต่อความสัมพันธ์ในการทำงาน (Connection) ซึ่งย่อมจะส่งผลต่อชีวิตและการทำงานในอนาคตได้
- 2) **เกิดการเรียนรู้ทักษะการทำงานที่หลากหลาย** โดยเฉพาะการทำงานเป็นทีม การกำหนดจุดมุ่งหมายเดียวกัน การทำตามเป้าหมาย การทำงานภายใต้สภาวะกดดัน เพราะต้องแข่งขันกับเวลา การจัดลำดับความสำคัญของงาน นอกจากนี้ยังได้เรียนรู้ความสัมพันธ์ในการทำงานกับเพื่อนร่วมงาน ได้

เห็นจุดแข็ง-จุดอ่อนของทีมงาน ได้รู้จักการปรับตัวเข้าหาผู้อื่น สิ่งสำคัญคือ การพัฒนาทักษะด้านการสื่อสาร (Communication Skill) และการเล่าเรื่อง (Storytelling) ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่นำไปสู่ความสำเร็จในอนาคต

- 3) **มีโอกาสดำเนินงานในบริษัทสตาร์ทอัพ** การแข่งขัน Hackathon นับเป็นการเก็บเกี่ยวประสบการณ์ที่มีคุณค่า โดยสามารถนำมาใช้ประกอบการจัดทำหนังสือสมัครงาน (Resume) ให้น่าสนใจ นอกจากนี้ยังมีโอกาสในการทำงานในแวดวงเทคโนโลยีดิจิทัล และสตาร์ทอัพ หากมีผลงานโดดเด่นเป็นที่น่าพอใจ หรือได้รับรางวัลชนะเลิศจากการแข่งขัน

### “ทีมเวิร์ค” หัวใจสำคัญในการทำงาน

การแข่งขันแฮกกาธอน เป็นการทำงานภายใต้ระยะเวลาที่จำกัด ไม่ว่าเราจะมีทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่นมากน้อยเพียงใด แต่การแข่งขันประเภทนี้ก็นับเป็นความท้าทายอย่างหนึ่ง และพิสูจน์ว่าเราสามารถทำงานกับผู้อื่นได้ดี โดยเฉพาะเมื่อทุกคนมีเป้าหมาย และจุดมุ่งหมายเดียวกัน ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงานจะทำให้เราได้เรียนรู้ทักษะการเข้าสังคม ได้รู้จักการปรับตัวเข้าหาผู้อื่น นอกจากนี้ยังทำให้เกิดการพัฒนาด้านการสื่อสารไปในทางที่ดีขึ้นด้วย

### เข้าใจ “นวัตกรรม” เพื่อการออกแบบโจทย์

ในช่วง 4 - 5 ปีที่ผ่านมา เราคงจะได้ยินคำว่า “นวัตกรรม” ค่อนข้างบ่อย โดยเฉพาะในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 จะได้เห็นข่าวนวัตกรรมการช่วยเหลือผู้ป่วยโควิดเผยแพร่ผ่านสื่อต่าง ๆ มากมาย อาทิ แอปพลิเคชันตรวจอาการเบื้องต้นของผู้ที่เสี่ยงติดเชื้อโควิด แอปพลิเคชันสำหรับผู้ป่วยโควิดที่ต้องการหาเตียง ฯลฯ โดยนวัตกรรมที่พบเห็นนั้น ต่างก็พยายามตอบสนองความต้องการของสังคมเป็นหลัก หรือแก้ไข ปัญหาสังคมที่กำลังเผชิญอยู่ หรือแม้กระทั่งการปรับปรุงหรือสร้างการเปลี่ยนแปลงสังคมให้ดียิ่งขึ้น

**นวัตกรรมทางสังคม (Social Innovation)** คือ สิ่งใหม่ที่สร้างขึ้นมาด้วยความคิดสร้างสรรค์ ไม่ว่าจะ เป็นกระบวนการ ผลิตภัณฑ์ หรือรูปแบบของการพัฒนาจนเป็นที่ยอมรับ เพื่อแก้ไขและตอบสนองต่อปัญหาทางสังคม นอกจากนี้ยังต้องสามารถเผยแพร่กระจายไปยังสังคมอื่น ๆ โดยนวัตกรรมทางสังคม มีองค์ประกอบสำคัญ 3 อย่าง ได้แก่

- 1) **มีความสดใหม่** และตรงตามความต้องการของสังคม
- 2) **เกิดขึ้นได้จริง** และสามารถเผยแพร่ไปสู่สังคมได้
- 3) **ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นในสังคม**

## กระบวนการสร้างสรรค์นวัตกรรม

ในการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่ดีนั้น จะต้องมี 3 องค์ประกอบที่สำคัญ คือ ทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking Skill) แรงจูงใจ (Motivation) และความเชี่ยวชาญ (Expertise) จึงจะทำให้เกิดการ พัฒนาทางด้านผลิตภัณฑ์ บริการ หรือกระบวนการที่ดีได้ โดยกระบวนการสร้างสรรค์นวัตกรรม สามารถแบ่ง ออกเป็น 6 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) **หาแรงบันดาลใจ / แรงขับเคลื่อนจากภายใน** ซึ่งถือเป็นพลังเชิงบวกที่พร้อมกับแรงบันดาลใจ ปัญหาที่อยากแก้ หรือโจทย์ทางสังคมที่เข้ามาทำให้เกิดแรงกระตุ้น หรืออยากเปลี่ยนแปลง สภาพแวดล้อมหรือสังคมให้ดียิ่งขึ้น เช่น ปัญหาขยะล้นเมือง จนนำมาสู่การพัฒนานวัตกรรมการคัด แยกขยะผ่านแอปพลิเคชัน ฯลฯ หรือแรงขับเคลื่อนอาจมาจากการค้นพบองค์ความรู้และเทคโนโลยี ใหม่ ๆ แล้วจึงนึกถึงการนำไปประยุกต์ใช้งานกับภาคสังคม
- 2) **การระดมความคิดเห็น** หลังจากเข้าใจประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นแล้ว ก็จะเป็นช่วงของการค้นหา ข้อเสนอเพื่อพัฒนาไอเดียที่แตกต่างไปจากเดิม โดยจะเน้นการระดมความคิดเห็น และเชื่อมโยงองค์ ความรู้จากภาคส่วนต่าง ๆ
- 3) **การทดลองความคิด** เป็นช่วงเวลาของการนำไปใช้จริงของไอเดีย และการสำรวจผลกระทบที่เกิดขึ้น
- 4) **การทำให้เกิดความยั่งยืน** เป็นการมองในระยะยาว โดยสิ่งที่สร้างสรรค์มานั้นจะอยู่ได้นานและเกิด ความยั่งยืนหรือไม่
- 5) **การขยายผลให้เกิดในระดับที่กว้าง** โดยนวัตกรรมที่ประสบความสำเร็จ จะต้องขยายตัวไปในวงกว้าง ได้ และสามารถสร้างรายได้ในขั้นนี้
- 6) **การสร้างการเปลี่ยนแปลงของระบบ** จุดมุ่งหมายของนวัตกรรมทางสังคม ต้องสามารถเกิดการ เปลี่ยนแปลงทางความคิด หรือการเปลี่ยนแปลงกระบวนการทัศนและกรอบคิดได้อย่างต่อเนื่อง



## ออกแบบโจทย์ สร้างนวัตกรรมเพื่อสังคม

ในการจัดงานแฮกกาธอน ผู้เข้าแข่งขันต้องนำโจทย์ที่ได้รับจากผู้จัดงานมาออกแบบพัฒนาภายในระยะเวลาที่กำหนด โดยส่วนใหญ่ประเด็นที่ใช้จะเกี่ยวข้องกับนวัตกรรมของผู้บริโภคในยุคดิจิทัล เช่น เทคโนโลยีกับสุขภาพ ครอบครัวยุคใหม่ ผู้สูงอายุ การพัฒนาที่ยั่งยืน ฯลฯ โดยไอเดียและนวัตกรรมเพื่อแก้โจทย์ปัญหาเราอาจเรียกว่า “โซลูชัน” (Solution) ซึ่งสามารถเสนอออกมาได้หลายรูปแบบ เช่น Conceptual Design, Demo Application เป็นต้น

การออกแบบโจทย์ ผู้จัดงานอาจจะเป็นผู้กำหนดโจทย์การแข่งขันที่มีความสอดคล้องกับแนวคิดการดำเนินโครงการ และสามารถแก้ปัญหาหรืออยากเห็นการเปลี่ยนแปลงสังคม เช่น การพัฒนาด้านนวัตกรรมทางด้านสื่อการเรียนการสอน การแก้ไขปัญหาความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา การพัฒนาแพลตฟอร์มที่สามารถเชื่อมโยงการทำงานของหน่วยงานภาครัฐและภาคส่วนอื่น ๆ รวมทั้งประชาชน การพัฒนาคุณธรรมด้านจิตสาธารณะในสังคมไทย เป็นต้น โดยการออกแบบโจทย์ที่ดีนั้นจะต้องมีความชัดเจน โดยเฉพาะประเด็นหลักที่จะให้แฮกเกอร์สามารถนำโจทย์มาเป็นตัวจุดประกายหรือตัวตั้งต้นของการค้นหาไอเดีย และใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบและเครื่องมือต่าง ๆ แก้ปัญหาที่เกิดขึ้น เช่น Design Thinking Process เป็นต้น

### ข้อควรพิจารณาในกำหนดโจทย์การแข่งขัน

- 1) โจทย์ต้องมีความชัดเจน เช่น อยากแก้ไขปัญหาในประเด็นด้านใด
- 2) โจทย์ต้องสามารถบรรลุผลได้ ไม่ยากจนเกินไป โดยโครงการที่แข่งขันกันนั้น แต่ละทีมจะทำให้เสร็จสิ้นเมื่อจบกิจกรรมแฮกกาธอน ร้อยละ 25% จากสิ่งที่เขาได้คิดไว้
- 3) การจัดสมาชิกแต่ละทีมควรมีความหลากหลาย เพื่อให้สมาชิกมีสิ่งที่จะต้องทำ รวมไปถึงการส่งเสริมซึ่งกันและกัน

### หัวใจสำคัญของแฮกกาธอน

หัวใจสำคัญของแฮกกาธอน จะต้องทำให้ผู้แข่งขันพัฒนาโจทย์การแข่งขัน เพื่อให้เกิดความแตกต่างจากโมเดลธุรกิจเดิมและสามารถขยายต่อไปได้ (Scale) โดยการทำงานให้สำเร็จนั้น จะต้องถามด้วย 3 ข้อ ดังนี้

- 1) เรามีความเชี่ยวชาญในเรื่องที่จะทำหรือไม่
- 2) สิ่งที่มีความเกี่ยวข้อง หรือสัมพันธ์กับสิ่งที่โลกต้องการหรือไม่
- 3) เรายังคงสนุกกับสิ่งที่ทำอยู่หรือไม่

## ขั้นตอนของการจัดงานแฮกกาธอน

ในการจัดงานแฮกกาธอน ผู้จัดงานจะต้องเตรียมความพร้อมในการจัดงาน โดยเฉพาะการวางแผนงาน การออกแบบโจทย์การแข่งขัน การติดต่อประสานงานกับคณะกรรมการ พี่เลี้ยง และอื่น ๆ อีกมากมาย ซึ่งต้องใช้ระยะเวลาในการเตรียมการอย่างน้อย 8 สัปดาห์ หรือ 2 เดือนขึ้นไป ซึ่งก็ขึ้นอยู่กับขนาดและรูปแบบของงาน โดยทั่วไปในการจัดแฮกกาธอนจะแบ่งออกเป็นขั้นตอนที่สำคัญ ดังต่อไปนี้

### 1) กำหนดวัตถุประสงค์ของการจัดงาน

ในการจัดงานแต่ละครั้ง ผู้จัดงานควรมีการกำหนดวัตถุประสงค์ แนวคิด / ที่มา กลุ่มเป้าหมาย และผลลัพธ์ที่ได้จากการจัดงาน เช่น เพื่อส่งเสริมการประกวดนวัตกรรมด้านการศึกษา, เพื่อใช้ในการต่อยอดการพัฒนานวัตกรรมช่วยเหลือผู้พิการและผู้ด้อยโอกาส, เพื่อสร้างเครือข่ายความร่วมมือของหน่วยงานต่าง ๆ ฯลฯ โดยแนวคิด / ที่มาของการจัดงาน จะนำมาสู่การกำหนดขอบเขตการดำเนินงาน และการพัฒนาโจทย์ในการแข่งขัน รวมทั้งการออกแบบแผนการดำเนินงานที่มีความสอดคล้องกัน นอกจากนี้ยังส่งผลต่อการจัดหาคณะกรรมการและผู้เชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ มาร่วมถ่ายทอดความรู้ และชี้แนะแนวทางการพัฒนานวัตกรรมของผู้เข้าแข่งขัน

### 2) เตรียมแผนการดำเนินงาน

การเตรียมแผนการดำเนินงาน เป็นสิ่งสำคัญ ผู้จัดงานควรมีการวางแผน ออกแบบวิธีการดำเนินงาน แผนปฏิบัติการ (Action Plan) และแผนสำรองฉุกเฉินไว้ โดยอาจแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่ การเตรียมก่อนการแข่งขัน ระหว่างการแข่งขัน และหลังการแข่งขัน รวมทั้งมีการกำหนดกิจกรรมโดยละเอียด เช่น การเสนอทีมวิทยากร การคัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิที่มีคุณสมบัติที่เหมาะสมในการตัดสิน รวมทั้งรายชื่อวิทยากรและเนื้อหาที่จะใช้จัดอบรม เป็นต้น

### 3) การกำหนดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

#### 3.1 กำหนดคุณสมบัติเบื้องต้น / หลักเกณฑ์การแข่งขัน

โดยพิจารณาด้านคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขันหรือกลุ่มเป้าหมาย (ระบุอายุ ระดับการศึกษา จำนวนสมาชิกในทีม ฯลฯ) และกำหนดผลงานที่นำเสนอ โดยมีการระบุเงื่อนไขสำคัญ เช่น ต้องเป็นนวัตกรรมที่ไม่เคยมีใครทำมาก่อน เป็นนวัตกรรมที่สามารถนำไปขยายผลได้ หรือเชื่อมโยงกับการพัฒนาที่ยั่งยืน เป็นต้น

### 3.2 ประกาศรับสมัครผู้เข้าแข่งขัน

โดยวิธีการรับสมัคร ส่วนใหญ่จะใช้ช่องทางในการรับสมัครออนไลน์ เช่น สมัครผ่านเว็บไซต์หน่วยงาน, สมัครออนไลน์ผ่าน Google Form โดยให้ผู้เข้าแข่งขันลงทะเบียนรับสมัครตามระยะเวลาที่กำหนด เช่น 1-2 เดือน ฯลฯ หลังจากปิดรับสมัครแล้ว ทีมผู้จัดก็จะรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผู้เข้าแข่งขันทั้งหมด ส่งให้กับคณะกรรมการพิจารณาเบื้องต้น หากสามารถรวบรวมข้อมูลได้มาก ก็จะทำให้เกิดการวางแผนที่ดี โดยข้อมูลส่วนใหญ่ที่ใช้ในการรับสมัครออนไลน์ เช่น

- ชื่อ นามสกุล และเบอร์โทรติดต่อ
- ตำแหน่งงาน / สาขา / ประเภทงานที่มีความถนัด เช่น นักออกแบบ นักพัฒนาระบบ ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูล นักสื่อสารองค์กร ฯลฯ
- สิ่งที่ผู้เข้าแข่งขันสนใจ (อาจเลือกแบบให้ตอบอิสระ)
- ความสนใจในการทำเวิร์คช็อป
- ความต้องการหรือคำขออื่น ๆ

### 4) การเตรียมสถานที่แข่งขัน

สถานที่แข่งขัน เป็นปัจจัยที่สำคัญของการจัดงานแฮกกาธอน โดยสถานที่ที่ผู้จัดเลือกมานั้น ต้องคำนึงถึงปัจจัยหลายประการ ที่ทำให้กระบวนการแข่งขันดำเนินไปได้อย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ สถานที่นั้นต้องมีอุปกรณ์และเครื่องมือที่อำนวยความสะดวกแก่ผู้เข้าแข่งขัน หรือผู้จัดงานเองจะต้องจัดหาวัสดุและอุปกรณ์เพิ่มเติมมาพร้อมในวันจัดการแข่งขัน โดยอาจจะจัดทำเป็นเช็คลิสต์อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนที่กิจกรรมจะเริ่มต้นอย่างน้อย 1 สัปดาห์ โดยไปสังเกตการณ์สถานที่จริง เพื่อที่จะได้จัดเตรียมเครื่องมือและอุปกรณ์ในการแข่งขันให้เพียงพอ

- การเตรียมอุปกรณ์นำเสนอผลงาน เช่น โปรเจคเตอร์ ไมโครโฟน โต๊ะเก้าอี้ รางปลั๊กไฟ ห้องน้ำ ฯลฯ
- การเตรียมโต๊ะ เก้าอี้ สำหรับงาน Hack Day ควรจัดลักษณะโต๊ะกลมขนาดใหญ่ เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันได้ระดมสมอง แต่สำหรับเวิร์คช็อป อาจใช้เป็นโต๊ะสี่เหลี่ยมสำหรับให้ผู้เข้าแข่งขันจดบันทึกก็ได้

### 5) การคัดกรองคุณสมบัติเบื้องต้น

หลังจากที่ได้ดำเนินการปิดรับสมัครผู้เข้าแข่งขันแล้ว ก็จะเริ่มต้นด้วยการคัดกรองคุณสมบัติเบื้องต้นของผู้สมัคร (Filtration Idea) โดยพิจารณาว่าผู้เข้าแข่งขันที่ส่งผลงานนำเสนอมานั้น มีคุณสมบัติครบถ้วนตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดหรือไม่ ซึ่งการคัดกรองเบื้องต้น อาจพิจารณาจากเอกสาร หรือไฟล์ข้อมูลออนไลน์ที่

ผู้สมัครส่งเข้ามาในช่องทางการสมัคร เช่น อายุ จำนวนผู้สมัคร แนวคิดในการแก้ไขปัญหาด้วยนวัตกรรม โมเดลการดำเนินธุรกิจ ฯลฯ โดยหลักเกณฑ์ในการคัดกรองคุณสมบัติ อาจประกอบด้วย

- ✓ องค์ประกอบของทีมครบถ้วน
- ✓ เอกสารการลงทะเบียนครบถ้วน
- ✓ มีแนวคิดที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์หลักของโครงการ หรือเป็นพื้นที่ที่อยู่ในโครงการ

## 6) การพิจารณาปัญหา / ไอเดียที่นำเสนอ (Problem Submission)

หลังจากที่ได้ดำเนินการคัดกรองคุณสมบัติเบื้องต้นแล้ว ขั้นตอนต่อมาคือกระบวนการคัดกรองปัญหา หรือพิจารณาจากโจทย์การแข่งขันที่ได้กำหนดขึ้นมา โดยผู้เข้าแข่งขันจะเป็นผู้นำเสนอหรือส่งผลงานมาให้ คณะกรรมการพิจารณา ผลงานที่ส่งเข้าแข่งขันจะทำให้คณะกรรมการได้มองเห็นกระบวนการคิด การวิเคราะห์ ปัญหา ความท้าทายที่เกิดขึ้น เครื่องมือที่ใช้ โอกาสในการขยายผล รวมถึงองค์ประกอบของทรัพยากรที่เอื้อต่อความสำเร็จ โดยการพิจารณาปัญหา อาจต้องคำนึงถึงปัจจัยหลายประการ เช่น

- การคำนึงถึงประโยชน์ของผู้ใช้ สิ่งใดก็ตามที่ออกแบบมาแล้ว ส่งผลต่อประโยชน์แก่กลุ่มเป้าหมาย หรือสามารถจำหน่ายได้ เช่น ช่วยประหยัดเวลา ช่วยสร้างความสะดวกสบาย ช่วยสร้างคุณค่าและประโยชน์ต่อธุรกิจ
- มีรูปแบบธุรกิจใหม่ ๆ โดยอาจมีเทคโนโลยี แพลตฟอร์ม หรือโมเดลที่มีรูปแบบใหม่ ๆ มีความน่าสนใจ
- สามารถช่วยผู้คนและแก้ปัญหาสังคมได้ การออกแบบไอเดียที่ดี จะต้องสามารถช่วยเหลือ และแก้ปัญหาให้กับผู้คนได้ โดยการเลือกทำในสิ่งที่เรามีความถนัดหรือสนใจ

นอกจากนี้ เรายังสามารถทำ Check-list ไอเดียของผู้เข้าแข่งขัน โดยพิจารณาว่าสิ่งที่ผู้เข้าแข่งขัน นำเสนอมานั้นมีคุณสมบัติเหล่านี้หรือไม่

○ สามารถสร้างรายได้	○ แก้ปัญหาให้กับกลุ่มคนในวงกว้าง
○ สามารถสร้างการเติบโตให้กับธุรกิจ	○ มีความเชี่ยวชาญในการใช้ประโยชน์จากไอเดีย
○ สร้างคุณค่าให้กับลูกค้า	○ ไอเดียนี้สามารถจูงใจให้คนเข้าร่วมงาน

## 7) การจัดกิจกรรมเวิร์คช็อป (Workshop)

“กิจกรรมเวิร์คช็อป” เป็นกิจกรรมที่ช่วยเพิ่มทักษะความรู้ให้กับผู้เข้าร่วมแข่งขัน โดยอาจจะมีการเชิญวิทยากร / ผู้เชี่ยวชาญ และผู้มีประสบการณ์ มาสร้างความเข้าใจ และสอนเทคนิคการใช้เครื่องมือต่าง ๆ ที่จำเป็น รวมถึงการนำเครื่องมือมาใช้ในการแก้ปัญหาจากโจทย์ที่เกี่ยวข้อง เช่น Design Thinking, Business Model Canvas, การออกแบบตัวสร้างแบบจำลอง (Prototype), การทำ Business Pitching ฯลฯ โดยวิทยากรที่จะมาบรรยายจะเป็นคนภายนอก หรือผู้เชี่ยวชาญจากหน่วยงานมาให้ความรู้ก็ได้

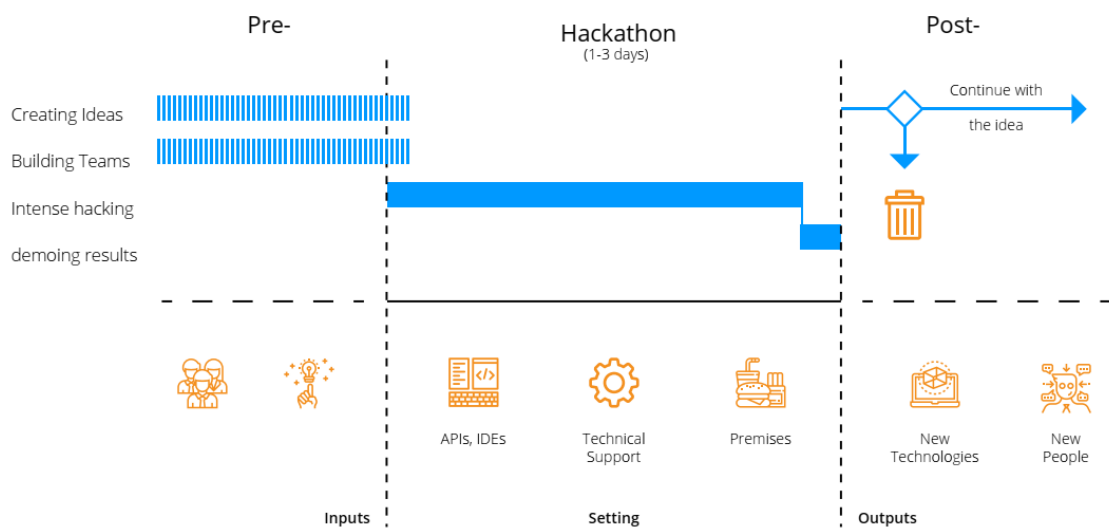
## 6) การจัดการแข่งขัน (Hack Day)

ในการจัดการแข่งขันแฮกกาธอน หรือวัน Hack Day จะใช้ระยะเวลาทำกิจกรรมทั้งสิ้น ประมาณ 24 - 48 ชั่วโมง (หรืออาจยาวเป็นสัปดาห์) นับตั้งแต่การเริ่มระดมความคิดเห็น, การค้นคว้าหาข้อมูล ตลอดจนการนำเสนอไอเดีย (Pitching) เพื่อเปลี่ยนจากความคิดในอากาศ กลายเป็นสิ่งที่จะสามารถพัฒนาต่อยอดได้จริง

โดยทั่วไปแล้ว ในวันจัดการแข่งขันแฮกกาธอน จะเริ่มต้นจากการแนะนำโครงการ อธิบายถึงความสำคัญของการจัดกิจกรรม เพื่อให้ผู้เข้าร่วมงานได้รับรู้และเข้าใจถึงจุดประสงค์ของการจัดงาน เพื่อที่จะได้นำเสนอไอเดียได้อย่างตรงจุด จากนั้น ผู้เข้าร่วมงานจะเข้าสู่กระบวนการระดมความคิด เพื่อสร้างนวัตกรรม และนำเสนอไอเดียที่สร้างสรรค์ ตอบโจทย์การแก้ปัญหาที่กำหนด

หลังจากกระบวนการระดมความคิดสิ้นสุดลง ก็ถึงเวลาที่แฮกเกอร์จะต้องนำเสนอไอเดียของตัวเองให้กับคณะกรรมการผู้ตัดสิน (Judge) และผู้เข้าร่วมงานทีมอื่น ๆ รูปแบบการนำเสนออาจแตกต่างกันไปตามเงื่อนไขในแต่ละโครงการ อาจเป็นการนำเสนอนวัตกรรมอย่างเป็นรูปธรรม หรือเพียงแค่นำเสนอไอเดียที่สร้างสรรค์ก็ได้ นอกจากนั้นรูปแบบการตัดสินและรางวัลก็แตกต่างกันไปตามแต่ละโครงการด้วย ขึ้นอยู่กับกติกาการแข่งขันที่กำหนดไว้ แต่สิ่งหนึ่งที่ไม่ว่าจะเป็นแฮกกาธอนโครงการใดก็ตามที่ต้องมีเหมือนกัน คือ ความภาคภูมิใจในฐานะผู้ที่ชนะโครงการ ที่ได้เห็นไอเดียและนวัตกรรมของตนเองได้รับความสนใจ และกำลังจะพัฒนาให้เกิดขึ้นจริง

## Timeline ระยะเวลาในการจัดการแข่งขัน



Source: Theo Flynn

### หลักเกณฑ์ในการพิจารณาผู้แข่งขัน จากการ Pitching

Pitching คือ เวทีที่เปิดโอกาสให้ผู้เข้าแข่งขันได้นำเสนอไอเดียที่สร้างสรรค์ เพื่อให้ผลงานเป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น นอกจากนั้นยังเป็นการพูดโน้มน้าวให้คณะกรรมการ / นักลงทุน หรือผู้ฟังเกิดความสนใจ หรืออยากเข้ามาร่วมทุน หรือซื้อผลงานไปผลิตในเชิงพาณิชย์ ดังนั้นผู้ที่นำเสนอจะต้องทำให้การ Pitching นั้นมีความน่าสนใจ ไม่ว่าจะเป็นการพูด ระดับภาษาที่ใช้ น้ำเสียง ท่าทาง หรือการออกแบบสไลด์ เพื่อที่จะพูดให้คณะกรรมการ นักลงทุน เกิดความสนใจภายในระยะเวลาที่มีอยู่อย่างจำกัด โดยหลักเกณฑ์ในการพิจารณาผู้แข่งขันจากการ Pitching มีดังต่อไปนี้

#### 1) ควร Pitch ให้เรียบง่าย

ผู้เข้าแข่งขันควรเตรียมตัวเพื่อนำเสนอก่อน โดยคณะกรรมการจะพิจารณาจากการนำเสนอที่เป็นลำดับขั้นตอน โดยเริ่มต้นตั้งแต่วิสัยทัศน์ ปัญหา และวิธีการแก้ไขปัญหา จากนั้นจึงสรุปด้วยกระบวนการหรือไอเดียในการแก้ไขปัญหา โครงการที่นำเสนอตอบโจทย์หรือไม่ และทำให้เกิดรายได้ ผลกำไร และเกิดมูลค่าต่อสังคมอย่างไร โดยผู้เข้าแข่งขันไม่ควรนำเสนอด้วยข้อมูลที่มากเกินไป เพราะจะทำให้คณะกรรมการจับประเด็นสำคัญได้ยาก

## 2) นำเสนอให้เป็นจังหวะเดียวกัน

ผู้เข้าแข่งขันควรกำหนดช่วงเวลาในการนำเสนอเนื้อหาในแต่ละส่วนให้เหมาะสม และดำเนินการนำเสนอให้เป็นจังหวะเดียวกันตลอด พยายามให้คณะกรรมการรับข้อมูลข่าวสารที่ชัดเจนและครบถ้วน การนำเสนอที่ไม่เป็นจังหวะ มีการนำเสนอแบบสั้น เต็มเล็กเต็มน้อย จะสร้างความเหนื่อยล้าให้กับกรรมการ รวมถึงผู้ฟังได้ นอกจากนี้ อาจจะมีการซักซ้อมที่ดีก่อนที่จะนำเสนอครั้งสุดท้าย โดยใช้วิธีการดังต่อไปนี้

- มีการซักซ้อม โดยเน้นนำเสนอให้ราบรื่น ไม่อัดเนื้อหาจนแน่นเกินไป จนทำให้ผู้ฟังและคณะกรรมการรู้สึกอึดอัด
- ไม่ควรอ่านจากสไลด์ ควรจะสรุปและใช้เวลาไม่เกิน 3 นาทีต่อ 1 หน้า
- พูดด้วยจังหวะที่สม่ำเสมอ ไม่พูดเร็วหรือช้าจนเกินไป เพราะผู้ฟังจะไปโฟกัสเรื่องอื่นแทน
- ให้ความรู้กับคณะกรรมการในการซักถาม

## 3) เล่าเรื่องราวของเราบ้าง

การนำเสนอข้อมูลที่เป็นตัวเลข ตัวอย่าง สถิติ ก็จะช่วยให้เห็นภาพและแนวโน้มตามความเป็นจริง แต่การนำเสนอเรื่องราวของตนเองก็เป็นสิ่งสำคัญ ซึ่งจะช่วยนำไอเดียและโมเดลธุรกิจให้เข้าไปอยู่ในใจของคณะกรรมการ / นักลงทุน โดยเคล็ดลับในการเล่าเรื่องให้น่าสนใจ มีดังต่อไปนี้

- เน้นพูดแสดงความรู้สึกและวาดภาพให้ชัด ด้วยภาษาและท่าทางแบบจริงจัง สุภาพ และเป็นมืออาชีพ
- จับจังหวะของผู้ฟังทั้งห้อง โดยมองให้ออกว่าควรใช้เรื่องราวแบบใด
- ข้อมูลที่เตรียมมาอาจไม่ต้องนำเสนอทั้งหมด แต่ใช้เฉพาะในช่วงที่คณะกรรมการซักถาม หรือชี้แจงให้คณะกรรมการเข้าใจ
- เน้นให้เรื่องราวเป็นที่จดจำ และมอบเอกลักษณ์แก่ผลงานของเรา

## 4) มีสมาธิมุ่งมั่นกับผู้ฟังทั้งหมด

ในการนำเสนอก็ต้องให้เกียรติผู้ฟังเป็นสำคัญ กรรมการและนักลงทุนล้วนต้องสละเวลามาพิจารณาแนวคิดของเรา เราจึงควรตั้งสมาธิกับผู้ฟัง เตรียมเนื้อหาให้ชัดเจน และตั้งใจนำเสนอตามแผนที่ตั้งใจไว้

## 5) จดจำตัวเลขในการนำเสนอไว้

แม้จะมีการแนะนำให้เน้นการเล่าเรื่อง เพื่อสื่อความรู้สึกก่อนข้อมูลตัวเลข แต่ก็จำเป็นต้องจดจำตัวเลข ซึ่งบ่งชี้ถึงประสิทธิภาพของผลงานของเรา เช่น ยอดเงินที่ต้องการลงทุน ยอดเงินที่ได้รับลงทุนตอนนี้ ยอดขายเท่าไรที่จะทำกำไร รวมถึงระยะเวลาที่จะทำกำไร อย่างไรก็ตาม การจดจำตัวเลขมากเกินไป ก็จะทำให้ผู้นำเสนอตั้งสมาธิเพื่อถ่ายทอดความรู้สึกได้น้อยลง จึงต้องเลือกตัวเลขที่คิดว่าคณะกรรมการหรือนักลงทุนอยากฟัง ออกมานำเสนอจะเป็นการดีที่สุด

## 6) พร้อมเสนอข้อมูลสนับสนุนที่ลึกกว่าข้อมูลระหว่าง Pitching

เวลาในการ Pitch มักมีข้อจำกัด แต่ความสนใจและสงสัยของกรรมการกับนักลงทุนมีมากกว่านั้น การมีข้อมูลสำรองที่แสดงถึงแผนธุรกิจ (Business Mode) อย่างละเอียด ซึ่งแสดงถึงความเข้าใจในธุรกิจนั้น และช่วยให้นักลงทุนเห็นภาพชัดว่าจะได้รับผลตอบแทนอย่างไร

## 7) กระตือรือร้นและหลงใหลสิ่งที่ทำจากข้างใน

แม้ว่าจะมีเรียบเรียงการ Pitch ได้ดี มีการนำเสนออย่างคล่องแคล่ว ตอบคำถามอย่างชัดเจน แต่ถ้าไม่สามารถแสดงความกระตือรือร้นและหลงใหลในสิ่งที่ทำได้ คณะกรรมการและนักลงทุนก็อาจจะกังขาในสิ่งที่เรากำลังทำ ทบทวนความรู้สึกของตัวเองก่อนที่จะเรียบเรียงเป็นบทพูด แล้วถ่ายทอดออกมาจากใจ คณะกรรมการและนักลงทุนจะเริ่มจากเชื่อความหลงใหล แล้วจะเริ่มเชื่อในตัวเรา

## 8) ปิดท้ายให้แข็งแรงและชัดเจน

“ทุกการเล่าเรื่อง ต้องมีบทสรุปเสมอ” อย่าปล่อยให้การนำเสนอที่ได้เตรียมมาทั้งหมด ถูกเข้าใจผิดจากการที่ไม่ยอมสรุปสิ่งที่ต้องการในตอนจบ ดังนั้น ควรเตรียมนำเสนอให้ได้ว่าทำไมคณะกรรมการต้องเลือกเรา หรือนักลงทุนต้องลงทุนในผลงานของเรา บอกเล่าจุดนี้อย่างชัดเจน แข็งแรง อย่างไรก็ตาม การเล่าเนื้อหาส่วนท้ายควรดำเนินการตามขั้นตอนที่วางไว้ ไม่จำเป็นต้องเร่งเพื่อเค้นส่วนนี้ออกมาก่อนเวลาที่วางแผนไว้



## การสร้าง Pitch Deck ให้ชัดเจนและน่าสนใจ

Pitch Deck เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสาร หรือสรุปให้ผู้ฟังเข้าใจ ภายในระยะเวลาอันสั้น และมี Slide ไม่เกิน 13 - 15 Slides ส่วนมากจะใช้เวลาไม่เกิน 3 - 7 นาที หน้าที่หลักของ Pitch Deck คือ การแสดงภาพอ้างอิงการนำเสนอ ซึ่งจะช่วยให้สามารถเน้นจุดสำคัญให้กรรมการหรือนักลงทุนได้เห็นใกล้ชัดเจน ด้วยการนำเสนอที่ง่าย แต่ Pitch Deck จะทำหน้าที่เป็นเครื่องเสริมเท่านั้น ไม่ใช่เครื่องมือนำเสนอแทนเรา การใส่ข้อความจำนวนมากเพื่อหวังให้ผู้รับฟังอ่านแทนเรา ย่อมทำให้การสื่อสารบิดเบือนออกไปได้

**การสร้าง Pitch Deck ที่ดี** จะช่วยเรียบเรียงความคิดของเราก่อนนำเสนอได้ โดยมีองค์ประกอบดังนี้

- 1) **ยึดกฎ 10/20/30** ซึ่งเป็นกฎมาตรฐานการนำเสนอ ประกอบด้วย Slide ไม่ควรเกิน 10 หน้า เตรียมการนำเสนอเต็มที่ไม่เกิน 20 นาที (ซึ่งอาจจะต่ำกว่านี้แล้วแต่กติกา) และใช้ขนาดตัวอักษรไม่ต่ำกว่า 30 Point
- 2) **ออกแบบกราฟิกประกอบที่เข้าใจง่าย** เลือกใช้กราฟหรือตารางให้เหมาะสมกับข้อมูลแต่ละอย่าง ที่นำเสนอ รวมถึงเลือกรูปภาพที่สวยงาม ดึงดูด ให้อารมณ์ที่น่าสนใจ
- 3) **นำเสนอผลงานที่สร้างคุณค่าทางสังคม** การมีแผนการตอบแทนแก่สังคม จะช่วยสร้าง Impact แก่นักลงทุนอย่างมาก อย่างไรก็ตาม การนำเสนอประเด็นนี้ควรทำด้วยความเข้าใจ เพราะนักลงทุนจำเป็นต้องมองหาผลตอบแทนการลงทุนที่ดี
- 4) **แต่งกายให้เป็นมืออาชีพ** แม้ว่าการ Pitch จะมองที่แผนงานและองค์ประกอบเป็นหลัก แต่บุคลิกของผู้นำเสนอก็สะท้อนภาพของธุรกิจเช่นกัน การเลือกเสื้อผ้าที่เหมาะสมกับโอกาส แม้จะต้องลงทุนบ้าง แต่ก็แสดงถึงความตั้งใจและการใส่ใจรายละเอียดที่กรรมการและนักลงทุนสามารถรับรู้ได้ การแต่งกายที่เหมาะสมในทุกโอกาสยังนำไปสู่การสร้างความน่าเชื่อถือในระยะยาวด้วย
- 5) **ซ้อม ซ้อม ซ้อม** ควรมีการฝึกซ้อมการนำเสนอ และฟังคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญที่ไว้วางใจเสมอ เป้าหมายคือการทำให้กรรมการและนักลงทุนเลือก และทำให้ผู้ฟังสามารถจดจำผลิตภัณฑ์ บริการ หรือผลงานของเราได้ สิ่งสำคัญต้องไม่ลืมฝึกซ้อมการตอบคำถามด้วย เพราะนักลงทุนมักจะถามคำถามที่เป็นประเด็นสำคัญ และอยากได้คำตอบที่ดีเสมอ

## คำศัพท์น่ารู้ ก่อนการแข่งขัน

	คำศัพท์	คำอธิบาย
1	Start-up	กิจการที่เริ่มต้นธุรกิจจากจุดเล็ก ๆ โดยสามารถเติบโตได้อย่างรวดเร็วแบบก้าวกระโดด สามารถออกแบบธุรกิจให้มีการทำซ้ำได้โดยง่าย (Repeatable) และขยายกิจการได้ง่าย (Scalable) มีการนำนวัตกรรมมาเป็นหัวใจสำคัญของการสร้างธุรกิจ
2	Agile Development	แนวคิดใหม่ในการพัฒนา ที่เน้นความว่องไวและมีความยืดหยุ่นต่อการเปลี่ยนแปลง
3	Business Model Canvas	เครื่องมือที่ช่วยในการออกแบบโมเดลธุรกิจ ที่ครอบคลุมรายละเอียดสำคัญใน 9 เรื่อง ได้แก่ 1) ลูกค้าคือใคร 2) คุณค่าของสินค้าคืออะไร 3) ขายผ่านช่องทางไหน 4) สร้างสัมพันธ์กับลูกค้าอย่างไร 5) มีโครงสร้างรายได้อย่างไร 6) ทรัพยากรของบริษัทคืออะไร 7) กิจกรรมที่ขับเคลื่อนธุรกิจคืออะไร 8) คู่ค้าคือใคร และ 9) ค่าใช้จ่ายหลักของธุรกิจคืออะไร
4	Coworking Space	สถานที่ทำงานของกลุ่มที่เริ่มต้นทำธุรกิจ ที่ยังไม่มีสถานที่ทำงานเป็นของตนเอง เป็นการใช้พื้นที่ร่วมกัน และมีชุมชนคนทำงานเหมือนกัน ทำให้มีโอกาสแลกเปลี่ยนแนวคิดในการทำธุรกิจ
5	Crowd Funding	รูปแบบการระดมทุนจากคนจำนวนมาก เพื่อสนับสนุนไอเดียใหม่ ๆ ให้เกิดเป็นธุรกิจได้จริง ซึ่งสามารถให้เงินทุนได้ตั้งแต่จำนวนน้อย ๆ ถึงจำนวนมากได้ โดยอาจจะมีหรือไม่มีผลตอบแทนก็ได้ขึ้นอยู่กับรูปแบบของโครงการ การระดมทุนแบบ Crowd Funding สามารถเป็นการทดลองว่า คนสนใจไอเดียที่น่าเสนอมากหรือน้อย โดยพิจารณาจากผู้สนใจให้เงินทุน
6	Early Adopter	ลูกค้ากลุ่มที่มองเห็นประโยชน์จากเทคโนโลยีหรือนวัตกรรมใหม่ ๆ พร้อมทั้งจะใช้ผลิตภัณฑ์หรือบริการที่ธุรกิจ Start-up นำเสนอ เพื่อแก้ไขปัญหาของตนเอง ซึ่งธุรกิจ Start-up มักจะมองหาลูกค้ากลุ่มนี้เพื่อทดสอบตลาด

	คำศัพท์	คำอธิบาย
7	Ecosystem	ระบบนิเวศทางธุรกิจ หรือ Business Ecosystem คือระบบที่เชื่อมโยงกันของห่วงโซ่ทางคุณค่า (Value Chain) ของธุรกิจแต่ละหน่วยที่สามารถช่วยเหลือหรือสนับสนุนธุรกิจร่วมกัน
8	Growth Hacking	การหาเทคนิคใหม่ ๆ ในการทำให้ธุรกิจเติบโตอย่างรวดเร็ว
9	Incubation	การบ่มเพาะธุรกิจ สำหรับธุรกิจที่มีไอเดีย หรือเป้าหมายคือการนำไอเดียแปลงเป็นผลิตภัณฑ์ให้ได้
10	Pitching	การนำเสนอแผนธุรกิจให้กับกลุ่มนักลงทุน ลูกค้า หรือกรรมการ โดยใช้เวลาสั้น ๆ ในการนำเสนอ
11	Pitch Deck	ไฟล์ Presentation แผนธุรกิจแบบสั้น และกระชับ ใช้ในการนำเสนอให้กับนักลงทุน ลูกค้าหรือคู่ค้า
12	Prototype	ต้นแบบผลิตภัณฑ์ ที่แปลงมาจากแนวคิด ให้ออกมาเป็นสิ่งที่จับต้องได้ และสามารถนำเสนอแนวคิดของผลิตภัณฑ์ให้เข้าใจได้ง่าย เพื่อนำไปทดสอบตลาด
13	Repeatable	ในเชิงธุรกิจ หมายถึง การออกแบบให้ธุรกิจมีการทำซ้ำได้โดยง่าย ซึ่งจะทำให้การขยายการเติบโตของกิจการสามารถทำได้ง่ายขึ้น
14	Scalable	ในเชิงธุรกิจ หมายถึง การออกแบบให้ธุรกิจสามารถขยายตัวได้ง่าย ซึ่งการขยายตัวของธุรกิจ Start-up จะเริ่มจากการ Scale up โดยการขยายฐานตลาดจากลูกค้ากลุ่มเดิมให้ใช้สินค้าหรือบริการของธุรกิจมากขึ้น หลังจากนั้นจึงเป็นการ Scale out โดยการขยายฐานไปยังกลุ่มลูกค้าใหม่ ๆ หรือไปยังตลาดต่างประเทศ

## ภาคผนวก

Hackathon คืออะไร? เพราะอะไร คนรุ่นใหม่ถึงต้องไป Hackathon สักครั้ง

<https://techsauce.co/connext/life-hacks/what-is-hackathon-and-why-you-should-participate-it-once-in-your-life>

Demystifying hackathons

<https://www.hackerearth.com/community-hackathons/resources/e-books/guide-to-organize-hackathon/>

How to run a successful Hackathon

<https://hackathon.guide/>

“แฮกกาธอน” (Hackathon) สร้างนวัตกรรมแบบเร่งด่วน

<https://www.scimath.org/article-technology/item/10462-2019-07-01-04-30-21>

What is Social Innovation?

<https://thaisynergy.org/2020/>

Hackathon คืออะไร ? ทำไมจึงอยู่คู่กับธุรกิจ “สตาร์ทอัพ” (Startups)

<https://thewhitemarketing.com/what-is-a-hackathon/>

Pitch อย่างไรให้สำเร็จ มาดูแนวทางการ Pitch ที่ Startup ทั้งใหม่และเก่าต้องรู้

<https://techsauce.co/tech-and-biz/how-to-pitch-better-for-startup>

50 คำศัพท์สำหรับ Startup ควรรู้ ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย

[www.set.or.th/enterprise](http://www.set.or.th/enterprise)



## ศูนย์คุณธรรม (องค์การมหาชน)

69 ชั้น 16-17 อาคารวิทยาลัยการจัดการ  
มหาวิทยาลัยมหิดล (CMMU)  
ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงสามเสนใน  
เขตพญาไท กรุงเทพฯ 10400  
โทร. 02 644 9900  
[www.moralcenter.or.th](http://www.moralcenter.or.th)

