

ฝ่ายสื่อสารองค์กร
คณะศิลปศาสตร์
เลขรับ ๙๕
วันที่ ๑ / กรกฎาคม / ๒๕๖๓
เวลา ๐๙.๓๐ น.



คณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย
เลขรับ ๑๔๗๒
วันที่ ๓๐ มิ.ย. ๒๕๖๓
เวลา ๑๕.๓๘ น.

ที่ อว ๐๖๕๕/๔๔๓

ถึง คณบดี/ผู้อำนวยการวิทยาลัย

พร้อมหนังสือฉบับนี้ กองกลาง สำนักงานอธิการบดี ขอส่งหนังสือสำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร ที่ สผ ๐๐๑๔/๕๕๗๐ ลงวันที่ ๒๓ มิถุนายน ๒๕๖๓ เรื่อง ประชาสัมพันธ์โครงการการเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจในการเข้าซื้อเสนอกฎหมายของประชาชน

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ และประชาสัมพันธ์



กองกลาง สำนักงานอธิการบดี

โทร. ๐ ๗๔๓๑ ๗๑๒๒ เบอร์ภายใน ๒๑๐๐

โทรสาร ๐ ๗๔๓๑ ๗๑๒๓

เรียน คณบดี

- เพื่อโปรดทราบ เห็นควรมอบงานฝ่ายสื่อสารองค์กรดำเนินการส่งเอกสารดังกล่าวผ่าน e-mail@rmutsv.ac.th ของบุคลากรทุกท่าน และดำเนินการประชาสัมพันธ์หน้าเว็บไซต์คณะฯ ต่อไป

๑ ก.ค. ๖๓

ดำเนินทง ดังกล่าว

๑ ก.ค. ๖๓



ที่ สผ ๐๐๑๔/๒๕๖๓

สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร
ถนนประดิพัทธ์ พญาไท กทม. ๑๐๔๐๐

๒๓ มิถุนายน ๒๕๖๓

เรื่อง ประชาสัมพันธ์โครงการการเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจในการเข้าสู่เสนอกฎหมายของประชาชน

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

สิ่งที่ส่งมาด้วย รายละเอียดโครงการและกำหนดการการจัดกิจกรรม

ด้วย สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร ได้จัดโครงการการเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจในการเข้าสู่เสนอกฎหมายของประชาชน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักเกณฑ์ วิธีการในการเข้าสู่เสนอกฎหมายและกลไกการช่วยเหลือประชาชนในการจัดทำและเสนอกฎหมายตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยประกอบกฎหมายว่าด้วยการเข้าสู่เสนอกฎหมาย รวมทั้งจัดกิจกรรมการแข่งขัน e-Initiative Hackathon เพื่อออกแบบ Platform การเข้าสู่เสนอกฎหมายทางอิเล็กทรอนิกส์ ภายใต้หัวข้อ Change role, Change from, Make it easy with e-Initiative ปรับบทบาท เปลี่ยนรูปแบบ ทำเรื่องยากให้เป็นเรื่องง่ายด้วย e-Initiative รายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาด้วย

สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร เห็นว่ากิจกรรมครั้งนี้จะเป็นประโยชน์แก่นิสิตนักศึกษา จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์กิจกรรมทางเว็บไซต์และสื่อออนไลน์ของมหาวิทยาลัย หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

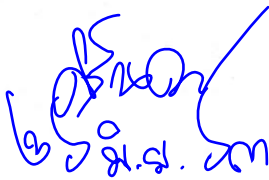
จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

เรียน อธิการบดี

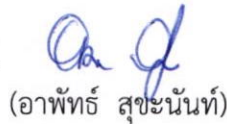
สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร
ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์โครงการ
เพื่อโปรดพิจารณามอบกองกลาง
ประชาสัมพันธ์หน่วยงานภายใน

ขอแสดงความนับถือ

ด้วย อธิการบดี
เพื่อโปรดพิจารณา มอบ
กองกลาง ประชาสัมพันธ์

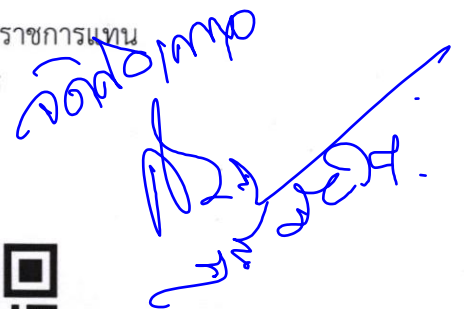

๒๖ มิ.ย. ๖๓

ว่าที่ ร.ต.ต.


(อาพัทธ์ สุขะนันท์)

รองเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร ปฏิบัติราชการแทน
เลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร


๒๖ มิ.ย. ๖๓


จิตติมาพร
๒๖ มิ.ย. ๖๓

สำนักการประชุม

โทร. ๐๙ ๓๓๐๓ ๐๕๐๙

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ Initiativeprocess@gmail.com





สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร
THE SECRETARIAT OF THE HOUSE OF REPRESENTATIVES

โครงการการเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจในการเข้าสู่ระบบงานของประชาชน

e-initiative HACKATHON
**CHANGE ROLE
CHANGE FORM
MAKE IT EASY**

with e-initiative

- ปรับบทบาท เปลี่ยนรูปแบบ ทำเรื่องยากให้เป็นเรื่องง่าย ด้วย e-initiative -

หากคุณเป็นคนรุ่นใหม่
มีไอเดียสร้างสรรค์
นี่คือโอกาสของคุณ



ชิงเงินรางวัล

พร้อมโล่รางวัล

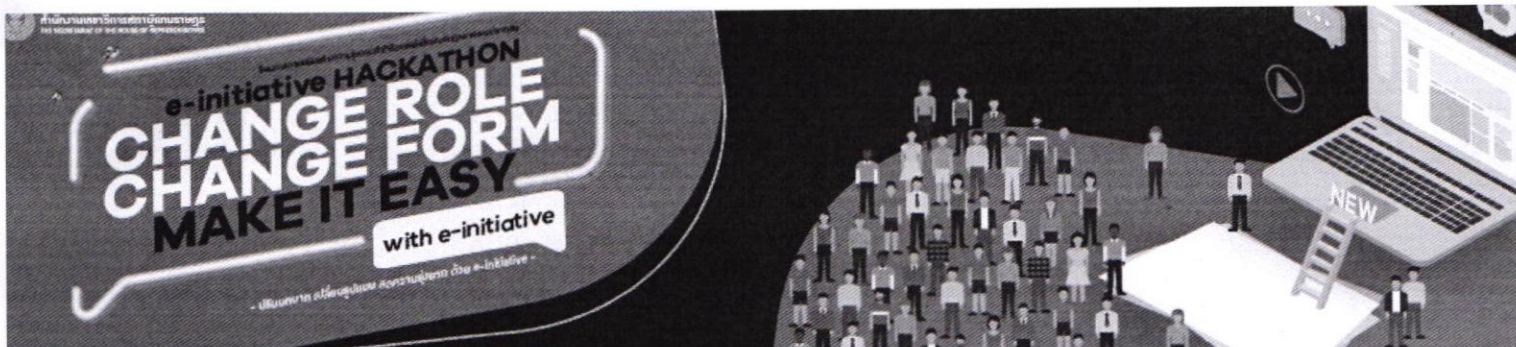
เปิดรับสมัครตั้งแต่วันนี้เป็นต้นไป



✉ initiativehackathon@gmail.com

☎ 093-303-0509

📌 การเข้าสู่ระบบออกกฎหมาย รัฐสภา



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. เลขธิการสภาผู้แทนราษฎร กล่าวขอบคุณผู้เข้าร่วมรับฟัง

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)
1st 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. 2nd 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



หลักเกณฑ์และเงื่อนไข

การสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน (ผู้เข้าแข่งขัน e-initiative HACKATHON)

1

1. คุณสมบัติผู้สมัคร

- 1.1 เป็นนิสิตนักศึกษาที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป
- 1.2 กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีชั้นสูง (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) เราจะทำอย่างไรให้การเข้าซื้อเสนอกฎหมายของประชาชนเป็นไปโดยสะดวก รวดเร็ว และมีประสิทธิภาพ
- (2) เราจะทำอย่างไรให้มีเครื่องมือในการยืนยันตัวบุคคล 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 ทิวกรรมการแข่งขัน
ภาคใต้ วันที่ 18-19 กรกฎาคม 2563 ณ โรงแรมสีการ์เดนท 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)

2

4. รางวัลการแข่งขัน (ในแต่ละภูมิภาคที่จัดการแข่งขัน)

ทีมชนะเลิศ เงินรางวัล 10,000 บาท พร้อมโล่รางวัล

ทีมรองชนะเลิศอันดับ 1 เงินรางวัล 7,000 บาท

ทีมรองชนะเลิศอันดับ 2 เงินรางวัล 5,000 บาท

ทั้งนี้ ทีมชนะเลิศในแต่ละภูมิภาค จะได้รับเกียรติให้เข้าร่วมงานเพื่อรับโล่รางวัลกับประธานรัฐสภา ณ กรุงเทพมหานคร

5. เกณฑ์การตัดสิน

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

6. เงื่อนไข/ข้อตกลง

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

