

รายละเอียดกติกาแนบท้ายประกาศการรับสมัครข้อเสนอโครงการ
เพื่อเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันพัฒนานวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ และขอรับการสนับสนุนการพัฒนาธุรกิจ
ด้านการวิเคราะห์และใช้ประโยชน์จากข้อมูลขนาดใหญ่
ภายใต้โครงการพัฒนาและประยุกต์ใช้นวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์เพื่อการท่องเที่ยว
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙

โครงการพัฒนาและประยุกต์ใช้นวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์เพื่อการท่องเที่ยวเป็นโครงการเชิงกระบวนการ (Process-based Project) ที่ยึดแนวความคิดการพัฒนานวัตกรรมจากปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในพื้นที่ (Problem-driven Approach) โดยมุ่งส่งเสริมการนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) มาประยุกต์ใช้แก้ไขปัญหาด้านการท่องเที่ยวเชิงพื้นที่อย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การออกแบบ การพัฒนา การทดสอบ ไปจนถึงการประเมินผลการใช้งานจริง ทั้งนี้ จังหวัดภูเก็ตถูกกำหนดให้เป็นพื้นที่นำร่องของโครงการฯ

เพื่อให้การแข่งขันพัฒนานวัตกรรม (Hackathon) (“การแข่งขันฯ”) เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และได้ผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่ใช้งานได้จริง สามารถนำมาต่อยอดได้ในเชิงพื้นที่และประยุกต์ใช้แก้ไขปัญหาด้านการท่องเที่ยวเชิงพื้นที่อย่างเป็นระบบ สถาบันฯ จึงกำหนดกติกาการแข่งขันไว้ ดังนี้

๑. ขอบเขตโจทย์ปัญหาในการแข่งขัน

ผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องพัฒนาเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI Solution) หรือ แนวทางแก้ไขที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล (Data-driven solution) เพื่อช่วยให้องค์กรเจ้าของโจทย์ปัญหาตัดสินใจอย่างมีประสิทธิภาพ ภายใต้โจทย์ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวภายในพื้นที่นำร่องจังหวัดภูเก็ตตามที่สถาบันฯ กำหนด โดยต้องเลือกเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อตอบโจทย์ปัญหา **เพียงโจทย์ใดโจทย์หนึ่งเท่านั้น** ได้แก่

(๑) Smart Phuket Traffic Flow & Event Congestion Intelligence

โดยหน่วยงานเจ้าของโจทย์: ตำรวจภูธรจังหวัดภูเก็ต

(๒) ระบบการบริหารขยะอินทรีย์จังหวัดภูเก็ต โดยไม่ฝังกลบ

โดยหน่วยงานเจ้าของโจทย์: มูลนิธิพัฒนาการท่องเที่ยวยั่งยืน

(๓) การบริหารจัดการน้ำประปาจังหวัดภูเก็ต

โดยหน่วยงานเจ้าของโจทย์: หอการค้าจังหวัดภูเก็ต

(๔) Local Tourism Digital Visibility & Recommendation Platform

โดยหน่วยงานเจ้าของโจทย์: สมาคมไทยท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์และผจญภัย (สทอ.)

(๕) การตรวจสอบและเฝ้าระวังการใช้รถยนต์ที่ไม่ได้เสียภาษีและ/หรือไม่มี พ.ร.บ. เพื่อความปลอดภัย
ด้านการท่องเที่ยวบนท้องถนนแบบเชิงรุก

โดยหน่วยงานเจ้าของโจทย์: สำนักงานขนส่งจังหวัดภูเก็ต

๒. ขอบเขตข้อมูลที่ใช้ในการแข่งขันฯ

ผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องปฏิบัติตามข้อกำหนดเกี่ยวกับขอบเขตของข้อมูล ดังต่อไปนี้

(๑) จุดประสงค์การใช้ข้อมูล สถาบันฯ และ/หรือผู้สนับสนุนที่เกี่ยวข้องให้สิทธิแบบจำกัดแก่แต่ละทีมในการเข้าถึงและใช้ชุดข้อมูลในการแข่งขันฯ และทรัพยากรที่เกี่ยวข้องที่จัดให้แก่ผู้เข้าร่วมระหว่างการแข่งขันฯ เพื่อวัตถุประสงค์ในการพัฒนาผลงานของทีมระหว่างช่วงเวลาการแข่งขันฯ ที่ยังดำเนินอยู่เท่านั้น ผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องไม่นำข้อมูลที่โครงการจัดเตรียมให้ไปใช้เพื่อวัตถุประสงค์อื่นใดที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเข้าร่วมการแข่งขันฯ ไม่ว่าจะเป็นการนำไปใช้เชิงพาณิชย์ การเผยแพร่ต่อสาธารณะโดยไม่ได้รับอนุญาต หรือการนำไปใช้ในโครงการอื่นใดทั้งในระหว่างและภายหลังการสิ้นสุดการแข่งขันฯ เว้นแต่จะได้รับความยินยอมเป็นลายลักษณ์อักษรจากผู้จัดโครงการหรือหน่วยงานเจ้าของข้อมูล

ทั้งนี้เพื่อหลีกเลี่ยงข้อสงสัย (ก) สิทธิการใช้งานข้อมูลในการแข่งขันนี้เป็นสิทธิเฉพาะตัวของทีม ผู้เข้าร่วมจะต้องไม่ใช่ แอปป์ แจกจ่ายซ้ำ เผยแพร่ หรือเปิดเผยข้อมูลในการแข่งขันในทางอื่นใด (ยกเว้นภายในทีมของตน) เพื่อวัตถุประสงค์ใด ๆ นอกเหนือจากการแข่งขันฯ โดยไม่ได้รับความยินยอมเป็นลายลักษณ์อักษรจากสถาบันฯ หรือเจ้าของข้อมูลที่เกี่ยวข้องก่อน และ (ข) เมื่อการแข่งขันฯ สิ้นสุดลง ผู้เข้าร่วมต้องส่งคืน ลบ หรือทำลายข้อมูลทั้งหมดตามที่สถาบันฯ กำหนด และสิทธิการใช้งาน ข้อมูลในการแข่งขันภายใต้ข้อนี้สิ้นสุดลงโดยอัตโนมัติ

(๒) การใช้ข้อมูลอื่นมาประกอบ ผู้เข้าร่วมการแข่งขันสามารถนำข้อมูลจากแหล่งข้อมูลสาธารณะ (Open Data) หรือข้อมูลจากแหล่งอื่นที่ถูกต้องตามกฎหมายมาใช้ประกอบเพิ่มเติมได้ตามความเหมาะสม แต่การดำเนินการดังกล่าวต้องไม่ขัดต่อข้อกำหนดหรือเงื่อนไขของโครงการฯ และต้องสามารถอธิบายที่มาของข้อมูลดังกล่าวได้อย่างชัดเจน ทั้งนี้ การพัฒนาผลงานจะต้องยังคงยึดโยงกับโจทย์และชุดข้อมูลหลักที่โครงการกำหนดเป็นสำคัญ และผู้เข้าร่วมการแข่งขันต้องให้การรับประกันเกี่ยวกับสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของตนในการเข้าถึงข้อมูลอื่นที่นำมาประกอบ รวมถึงต้องชดเชยความเสียหายให้แก่ สถาบันฯ และบุคคลอื่นที่อาจเกี่ยวข้องหากเกิดความเสียหายอันเกิดจากความไม่ชอบด้วยกฎหมายของข้อมูลที่เอามาประกอบดังกล่าว

(๓) การประมวลผลข้อมูลส่วนบุคคล ผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องปฏิบัติตามกฎหมายและหลักเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลอย่างเคร่งครัด โดยเฉพาะอย่างยิ่งพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. ๒๕๖๒ และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องไม่ดำเนินการใด ๆ ที่อาจก่อให้เกิดการละเมิดสิทธิของเจ้าของข้อมูล เช่น การเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลโดยไม่ได้รับความยินยอม การใช้ข้อมูลเกินวัตถุประสงค์ที่กำหนด หรือการประมวลผลข้อมูลโดยปราศจากมาตรการคุ้มครองที่เหมาะสม ทั้งนี้ ผู้เข้าร่วมการแข่งขันฯ ต้องออกแบบและพัฒนาระบบโดยคำนึงถึงหลักการ Data Privacy by Design และ Data Security เป็นสำคัญ

(๔) หน้าที่รักษาความลับ ผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องดำเนินการเก็บรักษาข้อมูลที่ได้รับจากโครงการฯ รวมถึงข้อมูลที่มีลักษณะเป็นความลับ หรือข้อมูลที่มีข้อจำกัดในการเปิดเผยด้วยความระมัดระวังและมีมาตรการรักษาความมั่นคงปลอดภัยของข้อมูลในระดับที่เหมาะสม โดยต้องไม่เปิดเผย ส่งต่อ หรือทำให้ข้อมูลดังกล่าวรั่วไหลไปยังบุคคลภายนอกที่ไม่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้ ผู้เข้าร่วมการแข่งขันต้องดำเนินการลบหรือทำลายข้อมูลดังกล่าวเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันหรือเมื่อโครงการกำหนด

๓. ขอบเขตด้านเวลา และการเข้าร่วมกิจกรรม

ผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องดำเนินการออกแบบ พัฒนา และปรับปรุงผลงานนวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ ภายใต้ระยะเวลาที่โครงการฯ กำหนดอย่างเคร่งครัด โดยการพัฒนาผลงานทั้งหมดจะต้องเกิดขึ้นภายในช่วงเวลาของกิจกรรมการแข่งขันฯ หรือระยะเวลาที่โครงการฯ ระบุไว้เท่านั้น ทั้งนี้ เพื่อให้เกิดความเป็นธรรมในการแข่งขันฯ และเพื่อให้สามารถประเมินผลผลงานของทุกองค์กรภายใต้เงื่อนไขและข้อจำกัดเดียวกัน ตลอดจนสอดคล้องกับลักษณะของโครงการฯ ที่มุ่งเน้นการพัฒนานวัตกรรมเชิงกระบวนการภายในกรอบเวลาที่ชัดเจน

ผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องจัดให้มีตัวแทนเข้าร่วมกิจกรรมที่โครงการกำหนดไว้อย่างครบถ้วนตลอดระยะเวลาการดำเนินโครงการฯ ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมการชี้แจงโจทย์ การอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) การให้คำปรึกษา (Mentoring) การนำเสนอผลงาน (Pitching/Demo Day) หรือกิจกรรมอื่นใดที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมการแข่งขันได้รับข้อมูล คำแนะนำ และการสนับสนุนจากผู้จัดโครงการฯ และผู้เชี่ยวชาญอย่างต่อเนื่อง อันจะนำไปสู่การพัฒนาผลงานที่มีคุณภาพ และสามารถตอบโจทย์ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๔. ขอบเขตด้านเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ผู้เข้าร่วมการแข่งขันสามารถเลือกใช้เครื่องมือในการพัฒนาได้อย่างอิสระตามความเหมาะสม ไม่ว่าจะเป็นซอฟต์แวร์ แพลตฟอร์ม เฟรมเวิร์ก หรือบริการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงสามารถใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) หรือเครื่องมือช่วยพัฒนา เช่น ระบบสร้างโค้ดอัตโนมัติ (Code Generation) หรือระบบวิเคราะห์ข้อมูล (“เครื่องมือ”) เพื่อสนับสนุนการพัฒนาผลงานได้ ทั้งนี้ การใช้เครื่องมือดังกล่าวจะต้องเป็นไปเพื่อสนับสนุนการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เข้าร่วมการแข่งขันและต้องสามารถอธิบายบทบาทของเครื่องมือที่ใช้ได้อย่างโปร่งใสและตรวจสอบได้ ทั้งนี้ ผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องใช้เฉพาะเครื่องมือที่ได้มาโดยชอบด้วยกฎหมายเท่านั้น โดยห้ามมิให้ใช้เครื่องมือที่ละเมิดลิขสิทธิ์ หรือที่ไม่ได้รับอนุญาตอย่างถูกต้องตามเงื่อนไขการใช้งาน

๕. สิ่งส่งมอบ

ผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องจัดส่งผลงานตามรูปแบบและรายการที่โครงการฯ กำหนดภายในระยะเวลาที่กำหนด โดยอย่างน้อยต้องประกอบด้วยต้นแบบพัฒนานวัตกรรม (Prototype) หรือระบบที่สามารถสาธิตการทำงานได้ เอกสารสรุปแนวคิดและรายละเอียดทางเทคนิคของผลงาน (Technical Description) รวมถึงสื่อประกอบการนำเสนอ เช่น สไลด์นำเสนอ หรือวิดีโอสาธิต ทั้งนี้ ผลงานที่จัดส่งจะต้องสามารถอธิบายแนวคิดกระบวนการพัฒนา และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน เพื่อให้คณะกรรมการสามารถพิจารณาและประเมินผลได้อย่างครบถ้วน ตามเกณฑ์การประเมินของสถาบันฯ และคณะกรรมการที่เกี่ยวข้อง

๖. การนำเสนอผลงาน และเกณฑ์การตัดสิน

เพื่อให้การประเมินผลการแข่งขันเป็นไปอย่างมีมาตรฐาน โปร่งใส และสะท้อนศักยภาพของผลงานนวัตกรรมอย่างแท้จริง ผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องปฏิบัติตามข้อกำหนดเกี่ยวกับการนำเสนอผลงานและการตัดสินดังต่อไปนี้

(๖.๑) การนำเสนอผลงาน

ผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องนำเสนอผลงานนวัตกรรมที่ได้พัฒนาขึ้นต่อคณะกรรมการ โดยการนำเสนอต้องครอบคลุมสาระสำคัญอย่างน้อย ดังต่อไปนี้

- (ก) ที่มาและความสำคัญของปัญหา
- (ข) แนวคิดและแนวทางการพัฒนา
- (ค) การออกแบบและพัฒนาระบบ
- (ง) เทคโนโลยีหรือเครื่องมือที่ใช้ โดยเฉพาะการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์
- (จ) ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาและการสาธิตการทำงาน (Demo)
- (ฉ) ผลการทดสอบหรือการประเมินเบื้องต้น (ถ้ามี)
- (ช) ศักยภาพในการนำไปใช้งานจริงและการต่อยอด

ทั้งนี้ ผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องจัดให้มีการสาธิตการทำงานของระบบ (Demo) หรือแสดงต้นแบบ (Prototype) อย่างชัดเจน เพื่อประกอบการพิจารณาของคณะกรรมการ

ในการนำเสนอผลงาน ผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องปฏิบัติตามระยะเวลาที่โครงการฯ กำหนดอย่างเคร่งครัด โดยจะต้องนำเสนอภายในเวลาที่กำหนดเท่านั้น ทั้งนี้ เพื่อให้เกิดความเป็นธรรมแก่ผู้เข้าร่วมการแข่งขันทุกฝ่าย และเพื่อให้กระบวนการตัดสินเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ หากผู้เข้าร่วมการแข่งขันใช้เวลาแนะนำเสนอกินกว่าที่กำหนด คณะกรรมการมีสิทธิในการพิจารณาตัดบทการนำเสนอ หรือพิจารณาผลงานภายใต้ข้อจำกัดของเวลาที่ใช้จริง

(๖.๒) เกณฑ์การตัดสิน

คณะกรรมการที่สถาบันฯ คัดเลือกจะพิจารณาผลงานโดยยึดหลักเกณฑ์ซึ่งครอบคลุมทั้งด้านเทคนิคและด้านการใช้งานจริง ซึ่งอาจรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงหัวข้อ ดังนี้

- (ก) ความเข้าใจปัญหาและความสอดคล้องกับบริบทการใช้งาน
- (ข) คุณภาพของแนวคิดและการออกแบบนวัตกรรม
- (ค) ความเหมาะสมและประสิทธิภาพของการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์
- (ง) คุณภาพของต้นแบบและการสาธิตการทำงาน (Demo)
- (จ) ศักยภาพในการนำไปใช้งานจริง การขยายผล (Scale) และการใช้งานซ้ำ (Repeatability)
- (ฉ) ศักยภาพในการสร้างผลกระทบเชิงสังคมและเศรษฐกิจในพื้นที่
- (ช) ความสามารถในการสื่อสารและนำเสนอแนวคิด

ทั้งนี้ การตัดสินใจทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับการประเมิน การให้คะแนน การจัดอันดับ การคัดเลือกผู้ชนะ และการมอบรางวัล เป็นดุลยพินิจและอำนาจ ตัดสินใจฝ่ายเดียวของสถาบันฯ ดังนั้นการตัดสินเหล่านี้: (๑) ถือเป็นที่สุดและมีผลผูกพันผู้เข้าร่วมทุกคน (๒) ไม่สามารถอุทธรณ์ คัดค้าน หรือทบทวนได้ และ (๓) ไม่จำเป็นต้องมีเหตุผลหรือคำอธิบายโดยละเอียดประกอบ โดยสถาบันฯ สงวนสิทธิ์ในการระงับ แจกจ่ายใหม่ หรือยกเลิกรางวัลใด ๆ หากตามดุลยพินิจของสถาบันฯ ไม่มีผลงานใดที่ตรงตามมาตรฐานที่กำหนด หรือหากพบในภายหลังว่าผลงานที่ชนะเลิศละเมิดข้อกำหนดฉบับนี้

๗. ข้อกำหนดเกี่ยวกับสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา

(๑) สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา หรือสิทธิอื่นใดของผลงาน รวมทั้ง คู่มือ เอกสาร ข้อมูล โปรแกรม คอมพิวเตอร์ หรือสิ่งอื่นใดที่เป็นของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง และฝ่ายนั้นได้นำมาใช้ในการดำเนินการภายใต้หลักเกณฑ์ฉบับนี้ ย่อมเป็นของฝ่ายนั้น

(๒) บรรดาสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาในผลงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นจากการดำเนินงานภายใต้หลักเกณฑ์ฉบับนี้ ให้เป็นของผู้เข้าร่วมการแข่งขัน

(๓) ในกรณีที่มีข้อมูลซึ่งเกิดจากการดำเนินงานภายใต้หลักเกณฑ์ฉบับนี้ และเป็นข้อมูลที่มีประโยชน์ต่อรัฐหรือประโยชน์สาธารณะ สถาบันมีสิทธิในการเชื่อมโยงข้อมูลดังกล่าวเพื่อการใช้ประโยชน์ต่อรัฐ หรือสาธารณะ โดยไม่ต้องเสียค่าตอบแทนแก่ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน ทั้งนี้ การเชื่อมโยงข้อมูลดังกล่าวต้องไม่กระทบต่อสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาและการแสวงหาประโยชน์เชิงพาณิชย์ของผู้เข้าร่วมการแข่งขัน เว้นแต่จะมีข้อตกลงเป็นหนังสือเป็นอย่างอื่น

(๔) ในกรณีที่มีการจดทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญาเกี่ยวกับผลงานที่ผลิตขึ้นภายใต้การแข่งขันตามประกาศนี้ ผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องแจ้งให้สถาบันฯ ทราบ และดำเนินการโดยคำนึงถึงสิทธิของสถาบันฯ ตามข้อ ๗ (๓) ด้วย

๘. การรับประกัน และยอมรับความเสี่ยง

โดยไม่กระทบกับเงื่อนไขอื่นที่กำหนดไว้ในประกาศหลักฯ องค์กรที่เข้าร่วมโครงการทุกองค์กรต้องดำเนินการภายใต้กรอบข้อกำหนดสำคัญ ดังนี้

(๑) การรับประกันข้อมูลคุณสมบัติ ผู้เข้าร่วมต้องรับประกันว่าข้อมูลทั้งหมดที่ให้ไว้ระหว่างการลงทะเบียนถูกต้อง ครบถ้วน และเป็นปัจจุบัน ทั้งนี้ สถาบันฯ สงวนสิทธิ์ในการตัดสิทธิ์ทีมใดก็ตามที่ให้ข้อมูลเท็จ ในทุกขั้นตอนของการแข่งขันฯ

(๒) การยอมรับความเสี่ยง ผู้เข้าร่วมโครงการรับทราบและยอมรับว่า (ก) การเข้าร่วมการแข่งขันฯ อาจมีความเสี่ยงบางประการ โดยเฉพาะความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นจากการเดินทางไปยังสถานที่จัดงาน อุบัติเหตุที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการเข้าร่วมแข่งขันฯ หรือความเสี่ยงความเสียหายอื่นที่อาจเกิดขึ้นกับระบบเทคโนโลยีสารสนเทศหรือข้อมูลที่ผู้เข้าร่วมนำมาเป็นส่วนหนึ่งในการแข่งขัน (ข) แม้จะใช้ความพยายามอย่างดีที่สุดเพื่อหลีกเลี่ยงความเสี่ยงที่คาดการณ์ได้ สถาบันฯ ผู้ร่วมจัดงาน พันธมิตร ผู้สนับสนุน และที่ปรึกษา จะไม่รับผิดชอบต่อความสูญเสีย ความเสียหาย การบาดเจ็บ หรืออันตรายใด ๆ ที่ผู้เข้าร่วมได้รับเกี่ยวเนื่องกับการแข่งขันฯ เว้นแต่เกิดจากความประมาทเลินเล่ออย่างร้ายแรง หรือการกระทำโดยเจตนาของสถาบันฯ ซึ่งก่อให้เกิดความเสียหาย การบาดเจ็บ ร่างกายหรือชีวิตของผู้เข้าร่วม หรือการละเมิดข้อมูลส่วนบุคคลโดยสถาบันฯ ที่ไม่เป็นไปตามกฎหมาย และ (ค) ผู้เข้าร่วมแต่ละคนยอมรับความเสี่ยงดังกล่าวทั้งหมดโดยสมัครใจและสละสิทธิ์ในการเรียกร้องใด ๆ ต่อสถาบันฯ ที่เกิดจากการเข้าร่วมการแข่งขันฯ ของตน

(๓) การรับประกันเกี่ยวกับผลงาน ผู้เข้าร่วมการแข่งขันรับรองและรับประกันต่อสถาบันฯ ว่า ณ วันที่ส่งผลงานและตลอดการแข่งขันฯ ในหัวข้อดังต่อไปนี้: (ก) ผลงานที่นำส่งเป็นผลงานต้นฉบับของทีมผู้เข้าร่วมการแข่งขันเอง สร้างขึ้นโดยสมาชิกทีมอย่างเป็นอิสระ ระหว่างการแข่งขันฯ และไม่ได้ทำซ้ำ รวบรวม หรือดัดแปลงผลงานของบุคคลที่สามโดยไม่ได้รับอนุญาตอย่างเหมาะสม (ข) ผู้เข้าร่วมการแข่งขันมีสิทธิตามกฎหมายอย่างเต็มที่ในการใช้ซอฟต์แวร์ Open Source API โมเดล AI เครื่องมือพัฒนา และเทคโนโลยีอื่นใดทั้งหมดที่รวมอยู่ในผลงาน กล่าวคือ เครื่องมือดังกล่าวทั้งหมดถูกใช้โดยผู้เข้าร่วมการแข่งขันตามสิทธิการใช้งาน ข้อกำหนดการใช้งาน และนโยบายการใช้งานที่เกี่ยวข้อง (ค) ในกรณีที่ผลงานรวมทรัพย์สินทางปัญญาของบุคคลที่สาม (รวมถึงภาพ ข้อมูล โค้ด โมเดล หรือเนื้อหา) ผู้เข้าร่วมการแข่งขันถือสิทธิ์การใช้งานหรือการอนุญาตที่ถูกต้องในการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาดังกล่าวในลักษณะที่ใช้ในผลงาน และการใช้ดังกล่าวไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ เครื่องหมาย

การค้า สิทธิบัตร ความลับทางการค้า หรือสิทธิในกรรมสิทธิ์อื่น ๆ ของบุคคลที่สาม (ง) ผู้เข้าร่วมการแข่งขันไม่อยู่ภายใต้ข้อตกลง ข้อผูกพัน หรือข้อจำกัดใดที่จะขัดแย้งหรือสร้างข้อจำกัดกับการเข้าร่วมการแข่งขันฯ หรือขัดแย้งกับสิทธิที่มอบให้สถาบันฯ ภายใต้ข้อกำหนดฉบับนี้ ทั้งนี้ การละเมิดการรับรองและการรับประกันเหล่านี้ อาจส่งผลให้ถูกตัดสิทธิ และอาจทำให้ผู้เข้าร่วมการแข่งขันต้องรับผิดชอบตามกฎหมายไทยที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้ สถาบันฯ สงวนสิทธิในการขอหลักฐานแสดงการรับประกันตามที่ระบุไว้ข้างต้นจากผู้เข้าร่วมการแข่งขันทีมใดก็ได้ในทุกขั้นตอน

๙. พฤติกรรมต้องห้าม

ผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องไม่กระทำการใด ๆ ต่อไปนี้: (ก) เข้าถึง พยายามเข้าถึง แทรกแซง หรือรบกวนระบบ แพลตฟอร์ม ข้อมูล หรือเครือข่ายใดที่สถาบันฯ ผู้ร่วมจัดงาน ผู้สนับสนุน หรือผู้เข้าร่วมการแข่งขันรายอื่นเป็นเจ้าของหรือ ดำเนินการ (ข) นำโค้ดที่เป็นอันตราย มัลแวร์ หรือซอฟต์แวร์ที่เป็นอันตรายเข้าสู่ระบบ หรือแพลตฟอร์มใด ๆ ที่ใช้เกี่ยวเนื่องกับการแข่งขันฯ (ค) พยายามทำวิศวกรรมย้อนกลับ (reverse-engineer) สกัดหรือนำเครื่องมือ อัลกอริทึม โมเดล หรือชุดข้อมูลในการแข่งขันฯ ที่จัดให้แก่ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน ไปใช้ในทางที่ผิด (ง) กระทำการทุจริต ลอกเลียนผลงาน หรือบิดเบือนข้อเท็จจริงในทุกรูปแบบรวมถึงการส่งผลงานที่ไม่ใช่ผลงานของทีมงานเอง (จ) กระทำการ คุกคาม เลือกปฏิบัติ ข่มขู่หรือประทุพถิตในลักษณะที่สร้างบรรยากาศที่เป็นปฏิปักษ์ต่อผู้เข้าร่วม ผู้จัดงาน หรือบุคคลอื่นใด (ฉ) ละเมิดกฎหมาย ข้อบังคับ หรือมาตรฐานจริยธรรม ใด ๆ ที่เกี่ยวข้อง ระหว่างการเข้าร่วมการแข่งขันฯ หรือ (ช) แสดงหรือบอกเป็นนัยว่าผลงานของตนเองได้รับการรับรอง ตรวจสอบ หรือนำไปใช้โดยสถาบันฯ ผู้สนับสนุน หรือที่ปรึกษาใด ๆ โดยไม่ได้รับความยินยอมเป็นลายลักษณ์อักษรล่วงหน้าอย่างชัดแจ้ง

๑๐. จริยธรรมการแข่งขัน

เพื่อให้การดำเนินกิจกรรม Hackathon เป็นไปด้วยความสุจริต โปร่งใส และสอดคล้องกับหลักจริยธรรมในการพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรม ผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องปฏิบัติตามข้อกำหนดด้านจริยธรรมอย่างเคร่งครัด ดังต่อไปนี้

ผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องยึดมั่นในหลักการแห่งความซื่อสัตย์สุจริต และปฏิบัติตามจรรยาบรรณของการเข้าร่วมกิจกรรม (Code of Conduct) อย่างเคร่งครัด โดยต้องไม่กระทำการใด ๆ อันเป็นการลอกเลียนผลงานของผู้อื่น การทุจริต การบิดเบือนข้อมูล หรือการเอาเปรียบผู้เข้าร่วมการแข่งขันรายอื่นในลักษณะที่ไม่เป็นธรรม รวมถึงต้องปฏิบัติตามกติกา เงื่อนไข และข้อกำหนดของโครงการฯ ในทุกประการ ตลอดจนให้ความร่วมมือกับผู้จัดงาน คณะกรรมการ และผู้เกี่ยวข้องด้วยความสุภาพ เคารพสิทธิของผู้อื่น และรักษาบรรยากาศของการแข่งขันฯ ให้เป็นไปอย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม

ทั้งนี้ หากปรากฏว่าผู้เข้าร่วมการแข่งขันรายใดฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตามข้อกำหนดด้านจริยธรรม หรือกติกาของโครงการ ไม่ว่าจะโดยการกระทำหรือการละเว้นการกระทำ ผู้จัดโครงการหรือคณะกรรมการมีอำนาจพิจารณาตัดสิทธิผู้เข้าร่วมการแข่งขันรายนั้นออกจากการแข่งขันฯ ได้ทันที โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า และไม่ต้องรับผิดชอบต่อความเสียหายใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้น ทั้งนี้ การพิจารณาของคณะกรรมการให้ถือเป็นที่สุด

๑๑. ข้อผูกพันด้านความปลอดภัย

ผู้เข้าร่วมการแข่งขันทุกคนมีหน้าที่รับผิดชอบในการรักษาความปลอดภัยของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศของสถาบันฯ และ/หรือผู้สนับสนุนอื่นที่ใช้ ระหว่างการแข่งขัน Hackathon โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ผู้เข้าร่วมแต่ละคนต้อง: (ก)

เก็บรักษาข้อมูลประจำตัวสำหรับเข้าสู่ระบบ โทเค็นเข้าถึง คีย์ API และรหัสผ่านแพลตฟอร์มทั้งหมด ให้เป็นความลับอย่างเคร่งครัด และไม่แบ่งปันกับบุคคลใดนอกทีม ทั้งนี้ กรณีเกิดความเสียหายใดจากกรณีความบกพร่องในการรักษาข้อมูลดังกล่าว สถาบันฯ จะไม่รับผิดชอบกรณี (ข) ใช้เฉพาะอุปกรณ์และเครือข่ายที่ปลอดภัยและเป็นปัจจุบันเมื่อเข้าถึงระบบ แพลตฟอร์ม หรือข้อมูลของสถาบันฯ (ค) ไม่พยายามตรวจสอบ สแกน ทดสอบ หรือใช้ประโยชน์จากช่องโหว่ใด ๆ ในโครงสร้างพื้นฐาน แพลตฟอร์ม หรือระบบของสถาบันฯ แม้เพื่อวัตถุประสงค์ในการวิจัยหรือ ทดสอบผลงาน เว้นแต่จะได้รับอนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรอย่างชัดเจนจากสถาบันฯ (ง) รายงานต่อสถาบันฯ ทันทีเมื่อสงสัยหรือพบการละเมิดความปลอดภัย การเข้าถึงโดยไม่ได้รับอนุญาต การรั่วไหลของข้อมูล หรือช่องโหว่ ของระบบ โดยไม่คำนึงว่าตนเป็นสาเหตุหรือไม่ (จ) ไม่ใช่เครื่องมืออัตโนมัติ บอท (bot) หรือสคริปต์ในการเข้าถึง หรือโต้ตอบกับระบบของสถาบันฯ ในลักษณะที่ไม่ได้รับอนุญาต และ (ฉ) ปฏิบัติตามโปรโตคอลและคำแนะนำความปลอดภัย การควบคุม การเข้าถึง หรือคำสั่งที่สถาบันฯ กำหนดระหว่างการแข่งขันฯ

เหตุการณ์ด้านความปลอดภัยใดที่เกิดจากหรือมีส่วนมาจากผู้เข้าร่วมการแข่งขัน ไม่ว่าจะโดยเจตนาหรือจากความประมาทเลินเล่อ จะถือเป็นการละเมิดอย่างร้ายแรงและอาจส่งผลให้ถูกตัดสิทธิทันทีและการดำเนินคดีทางกฎหมาย รวมถึงการเรียกร้องค่าเสียหายและการชดเชยค่าเสียหาย

๑๒. การสงวนสิทธิ์

เพื่อให้การแข่งขันฯ เป็นไปด้วยความเรียบร้อย มีความยืดหยุ่นในการบริหารจัดการ และสามารถปรับตัวตามสถานการณ์ที่อาจเปลี่ยนแปลงได้ ผู้จัดโครงการขอสงวนสิทธิ์ในการเปลี่ยนแปลงกำหนดการ ระยะเวลา รูปแบบกิจกรรม หรือรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินโครงการฯ ได้ตามความเหมาะสม โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า ทั้งนี้ การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวจะคำนึงถึงประโยชน์ของโครงการฯ โดยรวมและความเหมาะสมของสถานการณ์เป็นสำคัญ

นอกจากนี้ สถาบันฯ ขอสงวนสิทธิ์ในการแก้ไข ปรับปรุง หรือเพิ่มเติมกติกา เงื่อนไข และข้อกำหนดต่าง ๆ ของการแข่งขันได้ตามความจำเป็น เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของโครงการฯ หลักเกณฑ์ทางกฎหมาย หรือข้อจำกัดที่อาจเกิดขึ้นในระหว่างการดำเนินงาน ทั้งนี้ การแก้ไขดังกล่าวให้ถือเป็นส่วนหนึ่งของกติกาการแข่งขัน และมีผลผูกพันต่อผู้เข้าร่วมการแข่งขันทุกฝ่าย

ในกรณีที่เกิดข้อพิพาท ข้อโต้แย้ง หรือกรณีที่มีความไม่ชัดเจนเกี่ยวกับการตีความกติกา เงื่อนไข หรือผลการดำเนินงาน สถาบันฯ มีอำนาจในการพิจารณาและวินิจฉัยข้อพิพาทดังกล่าว โดยให้ถือว่าการพิจารณาเป็นไปเพื่อประโยชน์ของโครงการโดยรวม และเพื่อรักษาความยุติธรรมแก่ผู้เข้าร่วมการแข่งขันทุกฝ่าย ดังนั้น ผลการพิจารณา การตัดสิน และดุลยพินิจของสถาบันฯ ในทุกกรณี ให้ถือเป็นที่สุด ผู้เข้าร่วมการแข่งขันไม่มีสิทธิอุทธรณ์ หรือโต้แย้งคำตัดสินดังกล่าว ไม่ว่ากรณีใด ๆ ทั้งสิ้น

๑๓. ผลของการละเมิดหรือฝ่าฝืน

สถาบันฯ ขอสงวนสิทธิ์ หากเกิดการละเมิดข้อกำหนดฉบับนี้ สถาบันฯ มีสิทธิข้อใดข้อหนึ่งหรือทุกข้อตามดุลยพินิจของสถาบันฯ แต่เพียงผู้เดียวในการดำเนินการดังต่อไปนี้ (ก) การตัดสิทธิที่มจากการแข่งขันฯ ทันที รวมถึงการสูญเสียรางวัลหรือเกียรติบัตรใด ๆ ที่ประกาศไว้แล้ว (ข) การกำหนดให้ผู้เข้าร่วมการแข่งขันออกจากสถานที่จัดงาน แพลตฟอร์ม หรือช่องทางการสื่อสาร (ค) การยกเลิกใบรับรองการเข้าร่วมหรือใบรับรองการอบรมที่ออกให้แก่ผู้เข้าร่วมการแข่งขันที่กระทำผิดก่อนหน้า (ง) การดำเนินคดีทางกฎหมายในกรณีที่การละเมิดเกี่ยวข้อง

กับความเสียหายต่อระบบของสถาบันฯ การละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา การเปิดเผย ข้อมูลลับโดยไม่ได้รับอนุญาต หรือการกระทำอื่นใดที่ก่อให้เกิดความรับผิดทางแพ่งหรือทางอาญาภายใต้กฎหมายไทยที่เกี่ยวข้อง

๑๔. ขอบเขตความรับผิดสูงสุดและการชดใช้ค่าเสียหาย

กรณีที่มีความรับผิดและภาระการชดใช้ค่าเสียหายที่เกิดขึ้นตามที่กำหนดไว้ในข้อกำหนดฉบับนี้ ระหว่างสถาบันฯ และผู้เข้าร่วมการแข่งขัน ไม่ว่าจะเป็ความรับผิดในทางสัญญา ละเมิด หรือฐานทางกฎหมายอื่นใดนั้น อยู่ภายใต้เงื่อนไขขอบเขตความรับผิดสูงสุดไม่เกินจำนวนเงินที่กำหนดดังต่อไปนี้ แล้วแต่จำนวนใดจะมากกว่ากัน ระหว่าง (๑) มูลค่ารางวัลรวมที่ผู้เข้าร่วมการแข่งขันได้รับหรือมีสิทธิได้รับ หรือ (๒) จำนวนเงินห้าหมื่นบาท (๕๐,๐๐๐ บาท) ต่อทีมผู้เข้าร่วมการแข่งขัน ยกเว้นความเสียหายที่เกิดจากความประมาทเลินเล่ออย่างร้ายแรง หรือการกระทำโดยเจตนาของคู่สัญญาฝ่ายดังกล่าว