



รายการ ร้อยเรื่อง...เมืองไทย

สถานีวิทยุกระจายเสียงรัฐสภา และสำนักวิชาการ

สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร ถนนสามเสน เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300 โทร. 0 2244 2067-8

เรื่อง	การจัดแฮกกาธอน (Hackathon) เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และสร้างนวัตกรรมแบบเร่งด่วนในประเทศไทย
ผู้เรียบเรียง	นางสาววิลาสิณี ฉายรัตน์ตระกูล วิทยากรชำนาญการ กลุ่มงานวิจัยและพัฒนา สำนักวิชาการ
ออกอากาศ	ธันวาคม 2563

คำว่า “แฮกกาธอน (Hackathon)” มาจากการรวมคำว่า “แฮก (Hack)” ซึ่งในที่นี้ หมายถึง การสร้างสิ่งใหม่ กับ “มาราธอน (Marathon)” ที่หมายถึง การทำงานอย่างต่อเนื่องโดยไม่หยุดพักเหมือนกับการแข่งขันวิ่งมาราธอน รวมกันแล้วให้ความหมายถึง การสร้างสิ่งใหม่อย่างต่อเนื่อง กล่าวคือ เป็นกิจกรรมการแข่งขันเพื่อระดมความคิดสร้างสรรค์และพัฒนานวัตกรรมใหม่ภายใต้โจทย์ที่ได้รับ (Themes) ภายในระยะเวลาจำกัดตามที่ผู้จัดงานกำหนด เช่น 12-48 ชั่วโมง เป็นต้น ทั้งนี้ โดยบรรดานักนวัตกรรม นักเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ นักเทคโนโลยี นักออกแบบกราฟิก วิศวกร นักการตลาด และบุคลากรที่เกี่ยวข้องในวงการพัฒนาซอฟต์แวร์ในลักษณะทีมและตัวแทนของแต่ละทีมออกมานำเสนอผลงานเพื่อให้ผู้จัดงานตัดสินใจเลือกทีมผู้ชนะ ซึ่งทีมที่สามารถแก้ปัญหาที่ตอบโจทย์การพัฒนาได้ดีที่สุดในเวลาที่กำหนดจะเป็นผู้ได้รับรางวัลในการแข่งขัน โดยคณะผู้จัดกิจกรรมจะทำหน้าที่จัดหาเทคโนโลยี แกดเจ็ต (Gadget) ไอพีไอ (API) และทรัพยากรสารสนเทศที่จำเป็น ให้ผู้แข่งขันนำไปใช้ต่อยอดสร้างสรรค์ผลงาน

การจัดแฮกกาธอนมีขึ้นครั้งแรกในวงงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและวิสาหกิจเริ่มต้นโดยเป็นการรวมตัวกันเพื่อสร้างหรือเขียนโปรแกรมใหม่ ๆ แต่ปัจจุบันแฮกกาธอนได้รับการยกระดับให้เป็นเครื่องมือที่ใช้เพื่อตอบวัตถุประสงค์ในการรองรับปัญหาที่เกิดขึ้นจากบริบทที่เปลี่ยนแปลงไปทั้งในภาคธุรกิจและภาคสังคม จึงเป็นที่มาของความต่อเนื่องด้านข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการจัดแฮกกาธอนในประเทศไทย หน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนต่างสนับสนุนให้มีการจัดแฮกกาธอนมาโดยตลอดภายใต้โจทย์ของการพัฒนาที่มีความแตกต่างกันไปตามหน่วยงานผู้จัด เช่น

1. การจัดงาน Emergency Disaster Mitigation Hackathon ปี 2559 โดยสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) กรมการป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ มูลนิธิเอเชีย และสถาบันเทคโนโลยีเพื่อนวัตกรรมสังคม ซึ่งมีนักพัฒนาเว็บไซต์และแอปพลิเคชันเข้าร่วมแข่งขัน เพื่อสร้างแอปพลิเคชันที่ใช้ข้อมูลเปิดภาครัฐ (Open Government Data) จากหน่วยงานต่าง ๆ ในการเตรียมการรับมือภัยพิบัติทางธรรมชาติ

2. การจัดงาน Education Disruption Hackathon ปี 2561 และ 2563 โดยกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) ร่วมกับ บริษัท ดิสรัปต์ เทคโนโลยี เวเนเจอร์ จำกัด เพื่อเสนอความคิดในการพัฒนานวัตกรรมด้านการศึกษาและแก้ปัญหาคอขวดทางการศึกษา

3. การจัดงาน Jus(t)act Hackathon ปี 2562 โดยสำนักงานกิจการยุติธรรม กระทรวงยุติธรรมร่วมกับ มูลนิธิพีริตริช เนามัน และ บริษัท เดอะกูดแพคทอรี จำกัด เพื่อพัฒนานวัตกรรมส่งเสริมการเข้าถึงการรับรู้กฎหมาย และกระบวนการยุติธรรมให้กับประชาชนที่ช่วยตอบโจทย์ความท้าทายในกระบวนการยุติธรรมของประเทศ

4. การจัดงาน Parliament Hackathon: Participation Platform ปี 2562 และ 2563 โดยสำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร เพื่อออกแบบและพัฒนาแพลตฟอร์มกลางที่สามารถแสดงข้อมูลทุกหน่วยงานราชการ และเป็นช่องทางรับฟังความคิดเห็นของประชาชน และงาน e-Initiative Hackathon Presentation เพื่อพัฒนาแพลตฟอร์มการเข้าชื่อเสนอกฎหมายทางอิเล็กทรอนิกส์ ที่สามารถยืนยันตัวตนบุคคลและตรวจสอบความเป็นผู้มีสิทธิเลือกตั้งได้ ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่าแฮกกาธอนคือรูปแบบกิจกรรมที่เกิดขึ้นจากรากฐานของสังคมยุคดิจิทัลและเป็นเครื่องมือในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และสร้างนวัตกรรมแบบเร่งด่วนซึ่งช่วยแก้ไขปัญหาลำดับทางธุรกิจและสังคม

บรรณานุกรม

พัชรพรรณ ศิริวัฒน์. (15 สิงหาคม 2561). **Hackathon คืออะไร**. สืบค้น 8 ตุลาคม 2563 จาก <https://il.mahidol.ac.th/i-Learning-Clinic/computer-articles/hackathon-คืออะไร/>

วิสิษฐ์ ธีระวงศ์. (2561). **ประสบการณ์ Hackathon ครั้งแรก**. สืบค้น 8 ตุลาคม 2563 จาก <http://qcc.egat.co.th/images/qcc-event/2561/articles/20-article.pdf>

สุภัตรา ทรัพย์อุปการ. (26 กันยายน 2562). **แฮกกาธอน (Hackathon) สร้างนวัตกรรมแบบเร่งด่วน**. สืบค้น 8 ตุลาคม 2563 จาก <https://www.scimath.org/article-technology/item/10462-2019-07-01-04-30-21>