

ข้อความเพื่อเผยแพร่

ACCESSIBILITY HACKATHON WEDNESDAY, JUNE 13, 2018

ข้อความเพื่อเผยแพร่:

กิจกรรม Accessible Learning Hackathon 2018

สำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ร่วมกับองค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (ยูเนสโก) กรุงเทพฯ สำนักงานเพื่อการศึกษาในภูมิภาคเอเชียและแปซิฟิก บริษัทไมโครซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด สถาบันเทคโนโลยีเพื่อนวัตกรรมสังคม (Social Technology Institute) และคณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จัดการแข่งขัน Accessible Learning Hackathon ซึ่งด้วยพระราชทาน สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ และเงินสนับสนุน ทีมละ 20,000 บาท

ขอเชิญ "นักเรียน นิสิต นักศึกษา ร่วมออกแบบและพัฒนา นวัตกรรม แอปพลิเคชัน เพื่อขจัดอุปสรรคและส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนพิการ"

เกี่ยวกับกิจกรรม Accessible Learning Hackathon

นักพัฒนาจะได้มีโอกาสสร้างผลงานนวัตกรรมที่ช่วยขจัดอุปสรรค และส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนพิการ พร้อมเปิดมุมมองใหม่ๆ เกี่ยวกับศักยภาพของคนพิการ พร้อมเทคนิคการออกแบบเทคโนโลยี สิ่งอำนวยความสะดวกที่เกี่ยวข้อง

สำหรับประเด็นเกี่ยวกับการเรียนรู้ของนักเรียนพิการด้านต่างๆ มีการจัดปฐมนิเทศให้ก่อนการ Hackathon เพื่อเพิ่มพูนความเข้าใจให้ผู้เข้าแข่งขันเกี่ยวกับสถานการณ์การเรียนรู้ของนักเรียนพิการ แต่ละทีมจะเลือกมาหนึ่งประเด็นเพื่อพัฒนาเป็นแอปพลิเคชัน หรือ Assistive Technology for Learning สามารถใช้ข้อมูลรูปภาพ เสียง และวิดีโอจากแหล่งต่างๆ ที่มีนโยบาย Creative Commons อาทิ oer.learn.in.th, otobank.unescobkk.org, search.creativecommons.org, Getty Images Creative Commons เป็นต้น หรือแหล่งอื่นๆ ที่ทีมที่เข้าแข่งขันได้ขออนุญาตใช้สื่อรูปภาพเสียงและวิดีโอเป็นที่เรียบร้อยแล้ว พัฒนาเป็น Web/Mobile Application หรือ Assistive Technology

แอปพลิเคชันต้องสามารถนำไปใช้กับนักเรียนพิการ เพื่อตอบโจทย์ "ทำอย่างไรถึงจะขจัดอุปสรรคและส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับคนพิการ เพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา" ทีมที่ผ่านเข้ารอบชิงชนะเลิศสามทีมสุดท้ายจะได้รับเงินสนับสนุนทีมละ 20,000 บาท เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันเต็มรูปแบบ มาและนำเสนอในรอบชิงชนะเลิศ

***คณะกรรมการตัดสินจะประเมินแอปพลิเคชันตามเนื้อหาการศึกษาและทักษะทางเทคนิค

กรอบเวลาสำคัญ

1. สมัครเข้าแข่งขันผ่านระบบออนไลน์ ตั้งแต่วันที่ 30 มิถุนายน 2561 **ได้ที่**

<http://bit.ly/accessiblehack2018> (ไม่มีค่าใช้จ่ายในการเข้าร่วม)

2. วันเสาร์ที่ 7 กรกฎาคม 2561 คัดเลือกทีมเข้าแข่งขัน 15 ทีม ที่

<https://www.facebook.com/AccessibleHackathon2018/>

3. วันอังคารที่ 10 กรกฎาคม 2561 เปิดการแข่งขัน Accessible Learning Hackathon ณ UNESCO กรุงเทพฯ อาคาร ๑๐๐ ปี หม่อมหลวงปิ่น มาลากุล 920 ถ. สุขุมวิท กรุงเทพฯ **วันปฐมนิเทศ** ผู้เข้าแข่งขันจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับ * ปัญหาและอุปสรรคการเรียนรู้ของนักเรียนพิการ โดย NECTECH และสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ * นวัตกรรมที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนพิการ โดย Mr.Adrian Rodriguez โปรแกรมเมอร์ที่พิการทางการเห็น และผู้พิการด้านต่างๆ * Possible Technology ช่วยในการเรียนรู้สำหรับคนพิการ และเครื่องมือในการพัฒนา App. โดยไมโครซอฟท์ ประเทศไทย * Ideation Workshop โดย Social Technology Institute

4. วันเสาร์ที่ 21 และอาทิตย์ที่ 22 กรกฎาคม 2561 การแข่งขัน Accessible Learning Hackathon รอบคัดเลือก ณ บริษัท ไมโครซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด อาคาร All Seasons Place ปทุมวัน กรุงเทพฯ และประกาศผลผู้เข้ารอบ 3 ทีมสุดท้าย พร้อมมอบทุนสนับสนุนการบ่มเพาะ ทีมละ 20,000 บาท

5. วันศุกร์ที่ 24 สิงหาคม 2561 การแข่งขัน Accessible Learning Hackathon รอบชิงชนะเลิศ และ โชว์ผลงานที่ชนะรางวัล ประกาศ และมอบรางวัลผู้ชนะการแข่งขัน ณ The Palazzo Hotel ถ.รัชดาภิเษก ดินแดง กทม.

วิธีการสมัคร:

1. รวบรวมทีมเข้าร่วมแข่งขันทีมละ 3-5 คน โดยสมาชิกของทีม ประกอบด้วย นักเรียน/นักศึกษา ทุกระดับ ที่มีทักษะหลากหลาย แต่ละทีมควรมีอย่างน้อยหนึ่งคนที่สามารถพัฒนาแอปพลิเคชันได้ ลงทะเบียนออนไลน์ที่ <http://bit.ly/accessiblehack2018>

2. ในขณะที่ลงทะเบียนออนไลน์แต่ละกลุ่มจะต้องส่งข้อเสนอสั้น ๆ เพื่ออธิบายความคิดริเริ่มของผู้สมัครในการตอบสนองต่อภารกิจในการพัฒนาแอปพลิเคชันที่ช่วยจัดอุปสรรคและส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนพิการ โดยทีมที่เสนอแนวคิดที่ดีที่สุด 15 ทีมจะได้รับการคัดเลือกเพื่อร่วมการแข่งขัน Accessible Learning Hackathon

3. ทีมที่ได้รับการคัดเลือกเข้าแข่งขัน 15 ทีม เข้าร่วมการประชุมในในวันที่ 10 กรกฎาคม พ.ศ. 2561
ณ องค์การยูเนสโก กรุงเทพฯ

4. มาร่วมแสดงทักษะและความคิดสร้างสรรค์ของคุณผ่านทาง Accessible Learning Hackathon

สิ่งที่ทีมต้องนำไปใช้ในการแข่งขัน

Laptop คู่กายพร้อมที่ชาร์จ และอุปกรณ์เสริมที่คุณคิดว่าจำเป็น และไม่จำเป็นต้องกังวลเรื่องอาหาร และเครื่องดื่ม เราจัดเตรียมไว้ให้ฟรี สำหรับทุกคน

ใครเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ของผลงานที่ทำภายในงาน

สิทธิ์ความเป็นเจ้าของผลงานของผู้เข้าร่วมงานที่ทำขึ้น เพื่อการแข่งขันให้ถือว่าเป็น Public Domain ผู้ใดก็ตามสามารถนำไปพัฒนาต่อไปได้ โดยส่วนที่จะพัฒนาต่อจะถือว่าเป็นลิขสิทธิ์ของผู้พัฒนา
