

AIS Academy

jumpTHAILAND

HACKATHON 2026

การทํางานเพื่อ
ขับเคลื่อนอนาคตด้วยนวัตกรรม

AI FOR THE FUTURE OF THAI EDUCATION

ปัญญาประดิษฐ์เพื่ออนาคตการศึกษาไทย



เงินรางวัลมูลค่ารวม
220,000 บาท



www.jumpthailand.com

เปิดรับสมัคร
**1 กรกฎาคม -
15 สิงหาคม 69**

Co-hosted by



Supported by



ACM 003/2569

วันที่ 30 มิถุนายน 2569

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์โครงการ JUMP THAILAND HACKATHON 2026 ภายใต้โครงการ AIS ACADEMY for THAIs 2026

เรียน ปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

สิ่งที่ส่งมาด้วย

1. รายละเอียดโครงการ JUMP THAILAND HACKATHON 2026 จำนวน 1 ฉบับ
2. โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์โครงการ “JUMP THAILAND HACKATHON 2026” จำนวน 1 ฉบับ

บริษัท แอดวานซ์ อินโฟร์ เซอร์วิส จำกัด (มหาชน) โดย AIS Academy ซึ่งเป็นหน่วยงานด้านการเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพบุคลากรภายใต้ AIS มีความมุ่งมั่นในการขับเคลื่อนองค์ความรู้และทักษะแห่งอนาคตให้กับคนไทย ภายใต้วิสัยทัศน์ “ภารกิจคิดเพื่อ” เพื่อเสริมสร้างศักยภาพของกำลังคนให้พร้อมรับต่อการเปลี่ยนแปลงในอนาคต (Future-ready People) ท่ามกลางบริบทการเปลี่ยนแปลงด้านประชากร สังคม เศรษฐกิจ และเทคโนโลยี โดยเฉพาะการพัฒนาอย่างก้าวกระโดดของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI)

AIS Academy ได้จัดโครงการ “JUMP THAILAND HACKATHON” เพื่อเปิดโอกาสให้นิสิตและนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยทั่วประเทศได้พัฒนานวัตกรรมและนำองค์ความรู้ด้านเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการแก้ไขปัญหาสำคัญของประเทศ โดยโครงการดังกล่าวได้รับความสนใจจากสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศเป็นอย่างดี และได้รับพระมหากรุณาธิคุณจากสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี พระราชทานถ้วยรางวัลชนะเลิศแก่ทีมผู้ชนะการแข่งขันในปีที่ 1 และปีที่ 2 ที่ผ่านมา

สำหรับปี พ.ศ. 2569 บริษัทฯ มีความประสงค์ดำเนินโครงการต่อเนื่องเป็นปีที่ 3 ภายใต้แนวคิด “AI for The Future of Thai Education : เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่อการศึกษาไทยในอนาคต” โดยมุ่งส่งเสริมให้นิสิตและนักศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศร่วมกันพัฒนาแนวคิดและนวัตกรรมที่สามารถยกระดับคุณภาพทางการศึกษา เพิ่มโอกาสการเข้าถึงการเรียนรู้ ตลอดจนเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนและบุคลากรทางการศึกษา ด้วยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์อย่างสร้างสรรค์และเกิดประโยชน์ต่อสังคมไทย

โครงการดังกล่าวมีกำหนดดำเนินกิจกรรมระหว่างเดือนกรกฎาคม – กันยายน พ.ศ. 2569 โดยเปิดรับสมัครนิสิตนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยทั่วประเทศเข้าสู่กระบวนการแข่งขัน Hackathon การพัฒนาผลงานร่วมกับผู้เชี่ยวชาญ การอบรมเชิงปฏิบัติการ และการนำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งจะประกาศผลและตัดสินทีมชนะเลิศในวันที่ 11 กันยายน พ.ศ. 2569 ภายในงาน AIS ACADEMY for THAIs 2026

บริษัทฯ เชื่อมั่นว่าโครงการ JUMP THAILAND HACKATHON 2026 จะเป็นส่วนสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต การพัฒนาทักษะด้านปัญญาประดิษฐ์ การสร้างนวัตกรรมเพื่อสังคม และการยกระดับศักยภาพของเยาวชนไทยให้พร้อมก้าวสู่การเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศในอนาคต ซึ่งสอดคล้องกับพันธกิจของกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมในการพัฒนากำลังคนสมรรถนะสูง และส่งเสริมการใช้วิทยาศาสตร์ วิจัย นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน

ในการนี้ บริษัทฯ ขอความอนุเคราะห์จากกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมในฐานะหน่วยงานสำคัญด้านการพัฒนากำลังคน วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรมของประเทศ เพื่อร่วมสนับสนุนการดำเนินงานโครงการ ฯ โดยขอความอนุเคราะห์ในประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. การประชาสัมพันธ์โครงการผ่านช่องทางสื่อสารของกระทรวง ฯ : ประชาสัมพันธ์ข้อมูลกิจกรรมผ่านช่องทางต่าง ๆ ทั้ง Online และ Offline ของกระทรวง ฯ อาทิ เว็บไซต์ สื่อสังคมออนไลน์ และเครือข่ายภายใต้กำกับของกระทรวง ฯ เพื่อเชิญชวนคณาจารย์ นักวิจัย นิสิต นักศึกษา ตลอดจนผู้สนใจเข้าร่วมกิจกรรมและการแข่งขันดังกล่าว

2. การเผยแพร่ข้อมูลไปยังสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ : ประสานและส่งต่อข้อมูลประชาสัมพันธ์โครงการไปยังมหาวิทยาลัย สถาบันอุดมศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อเปิดโอกาสให้นิสิตและนักศึกษาทั่วประเทศได้รับทราบและสมัครเข้าร่วมโครงการ JUMP THAILAND HACKATHON 2026 อย่างทั่วถึง

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ



นายณัฏฐชัย คุณปิณฑิรักษ์

หัวหน้าฝ่ายงานสถาบันพัฒนาทรัพยากรบุคคล

เรียน คุณพรชิตา
- โปรดดำเนินการ

สุตฉานันท์ อวจำปา

(นางสาวสุตฉานันท์ อวจำปา)
ผสอ.

โครงการจัดการแข่งขัน “JUMP THAILAND HACKATHON 2026”

ที่มาของโครงการ

โครงการภารกิจ “คิดเพื่อ” เป็นกรอบการดำเนินงานด้านการพัฒนาอย่างยั่งยืนของบริษัท แอดวานซ์ อินโฟร์ เซอร์วิส จำกัด (มหาชน) หรือ AIS โดย AIS Academy ที่มุ่งนำศักยภาพด้านเทคโนโลยี องค์ความรู้ และนวัตกรรม มาทำงานร่วมกับพันธมิตรจากภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคการศึกษา เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของคนไทย สร้างโอกาสที่เท่าเทียม และลดความเหลื่อมล้ำทางสังคมอย่างเป็นรูปธรรมและยั่งยืน

ภายใต้กรอบภารกิจดังกล่าว AIS Academy จึงได้ร่วมกับกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (กระทรวง อว.) และกระทรวงศึกษาธิการ (ศธ.) ดำเนินโครงการ “JUMP THAILAND Hackathon 2026” เพื่อเปิดพื้นที่ให้นิสิต นักศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ ร่วมพัฒนาแนวคิดและสร้างต้นแบบนวัตกรรมที่สามารถนำไปใช้จริงในระบบการศึกษาไทยด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์

โครงการ “Jump Thailand Hackathon 2026” ได้จัดขึ้นเป็นปีที่ 3 โดยเป็นการแข่งขันของนิสิต นักศึกษา จากสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาทั่วประเทศ เพื่อเปิดหาไอเดียนวัตกรรมในช่วงของ Problem-Solution Fit (การทดสอบให้ได้ว่าลูกค้ามีปัญหานี้จริง และไอเดียนี้สามารถแก้ไขปัญหาลูกค้าได้จริง พร้อม Functional Prototype สำหรับการสาธิต) โดยโครงการ ฯ ได้ร่วมกับกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (กระทรวง อว.) และกระทรวงศึกษาธิการ (กระทรวง ศธ.) ที่จะเปิดรับสมัครน้อง ๆ มาร่วมกันพัฒนานวัตกรรมเทคโนโลยีในยุคปัญญาประดิษฐ์ เพื่อพัฒนาการศึกษาไทยในอนาคต โดยผสมผสานกับ Technology หรือ Product ของ AIS ผ่านกระบวนการแข่งขัน Hackathon

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้นิสิต นักศึกษา จากมหาวิทยาลัยทั่วประเทศได้มีส่วนร่วมในการคิดริเริ่มสร้างสรรค์นวัตกรรม เพื่อยกระดับการเรียนการสอน และคุณภาพชีวิตของคุณครูและนักเรียนให้มีคุณภาพและดียิ่งขึ้น
2. เพื่อให้นิสิต นักศึกษา ได้มีเวทีแลกเปลี่ยนในการพัฒนานวัตกรรม เปิดประสบการณ์ใหม่ ๆ และฝึกฝนทักษะด้านนวัตกรรมมีโอกาสต่อยอดสู่การนำไปใช้งานได้จริง
3. เพื่อพัฒนานวัตกรรมที่สามารถช่วยให้ระบบการศึกษาไทยมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
4. เพื่อสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างนิสิต นักศึกษา ภาคเอกชน และภาครัฐในการพัฒนานวัตกรรมเพื่อสังคม

คุณสมบัติของผู้สมัคร

1. นิสิต นักศึกษาที่กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี หรืออนุปริญญา (ปวส.) ในสถาบันการศึกษาทั้งภาครัฐและภาคเอกชนทั่วประเทศ
2. มีสมาชิกในทีม ทีมละ 4 - 5 คน และจะต้องมีอาจารย์, นักวิจัยหรือผู้เชี่ยวชาญเป็นที่ปรึกษาประจำทีม

ขั้นตอนและเงื่อนไขการสมัครเข้าร่วมโครงการ ฯ

1. ประชาสัมพันธ์โครงการและรับสมัครตั้งแต่เดือนกรกฎาคม - สิงหาคม 2569
2. ผู้เข้าแข่งขันสามารถส่งเอกสารการสมัครได้ที่เว็บไซต์ www.jumpthailand.com

3. ทางโครงการ ฯ จะประกาศรายชื่อผู้ผ่านเข้ารอบสุดท้ายผ่านทางเว็บไซต์ www.jumpthailand.com และเฟซบุ๊ก Jump Thailand ในวันที่ 24 สิงหาคม 2569 จำนวน 10 ทีมหรือน้อยกว่า เพื่อเข้าร่วมกิจกรรมระดมสมองเพื่อสร้างสรรค์คิดค้นไอเดียและนวัตกรรมใหม่ในระยะเวลาจำกัดแบบต่อเนื่อง หรือที่เรียกว่า “แฮกกาธอน (Hackathon)”
4. ทีมที่ผ่านเข้ารอบทั้ง 10 ทีมหรือน้อยกว่า จะได้เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันรวมเป็นระยะเวลา 3 วัน (4 – 6 กันยายน 2569) และตลอดระยะเวลาการแข่งขัน จะได้รับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญทั้งจากกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (กระทรวง อว.), กระทรวงศึกษาธิการ (ศธ.) ทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลจากเอไอเอส (AIS) และหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงภาคประชาสังคมและผู้เป็นส่วนตัวเสีย
5. วันนำเสนอผลงาน (Demo Day) ผู้เข้าแข่งขันทั้ง 10 ทีมหรือน้อยกว่า ในวันที่ 11 กันยายน 2569 จะได้นำเสนอนวัตกรรมต้นแบบ (Prototype) ต่อหน้าคณะกรรมการในระยะเวลาที่กำหนด จากนั้นจะเป็นการตัดสินหาผู้ชนะการแข่งขัน

เงื่อนไขการส่งผลงานเข้าร่วมโครงการ

1. ผลงานที่ส่งประกวดต้องเป็นผลงานที่คิดค้น พัฒนาด้วยตนเอง หรือต่อยอดจากงานเดิมที่มีอยู่ โดยไม่ได้ลอกเลียนแบบจากผู้อื่น ขอสงวนสิทธิ์เรียกคืนรางวัลทั้งหมด หากตรวจพบภายหลังว่าผลงานที่ส่งเข้าประกวดและได้รับรางวัลนั้นเป็นผลงานของผู้อื่น
2. ผลงานที่ส่งประกวดต้องไม่เป็นผลงานที่เคยได้รับรางวัลระดับประเทศหรือระดับนานาชาติ
3. ผลงานที่ส่งประกวดจะต้องสอดคล้องกับโจทย์การแข่งขัน และสามารถนำไปใช้ได้จริง
4. ผลงานจะต้องมีความใหม่ในเชิงการบริการ กระบวนการ วิธีการแก้ปัญหา หรือการออกแบบรูปแบบผลิตภัณฑ์ และสร้างให้เกิดคุณค่า และเกิดประโยชน์ต่อผู้สูงอายุและคนพิการของประเทศอย่างเป็นรูปธรรม
5. ผลงานที่นำเสนอจะต้องมีต้นแบบ (Prototype) ที่สามารถสาธิตหลักการทำงานในวันนำเสนอผลงาน (Demo Day) ได้
6. ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเข้าร่วมตลอดโครงการ ฯ ณ สถานที่จัดงาน มิฉะนั้นจะถือว่าสละสิทธิ์
7. ห้ามนำผลงานหรือแนวคิดส่วนหนึ่งส่วนใด หรือทั้งหมดของบุคคลอื่น หรือละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่นมาส่งเข้าประกวด มิฉะนั้นจะถูกตัดสิทธิ์จากการประกวดทันที ผู้จัดการประกวด ฯ ไม่มีส่วนรับผิดชอบใด ๆ ทั้งสิ้นในกรณีที่มีการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา หากผลงานที่ได้รับรางวัลเมื่อเผยแพร่แล้วมีบุคคลอื่นได้แย้งทรัพย์สินทางปัญญาในผลงาน
8. ผู้ส่งผลงานเข้าประกวดต้องรับผิดชอบต่อทรัพย์สินทางปัญญาของข้อมูล ได้แก่ เนื้อหา ภาพ เสียง คลิปวิดีโอ ซอฟต์แวร์ หรืออื่นใดที่ใช้ในการผลิตผลงานโดยต้องไม่ละเมิดกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญา และมีการอ้างอิง ถึงแหล่งที่มาอย่างชัดเจน
9. ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
10. ทรัพย์สินทางปัญญาของผลงานนวัตกรรมที่เกิดขึ้นจากการแข่งขัน

- 10.1 บริษัทฯ สามารถนำผลงานไปใช้ เผยแพร่ และไปต่อยอดพัฒนาเป็นสินค้า และ/หรือบริการ เพื่อจำหน่ายให้กับลูกค้าได้ และสามารถนำไปเสนอหรือไปดำเนินการโครงการต่าง ๆ ร่วมกับกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ได้
- 10.2 ผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถนำผลงานดังกล่าวไปใช้ เปิดเผย และ/หรือ นำไปพัฒนาร่วมกับบริษัทที่เป็นคู่แข่งทางการค้าของ AIS และ/หรือบริษัทในเครือ เป็นระยะเวลา 2 ปี นับแต่วันที่สิ้นสุดโครงการ

หลักเกณฑ์การตัดสิน

- | | |
|--|-----|
| 1. มีความเข้าใจเชิงลึกในสภาพปัญหา และแนวทางแก้ไขปัญหาได้จริง | 35% |
| 2. ความสามารถทางเทคนิคที่สามารถพัฒนา Functioning Prototype ได้ | 35% |
| 3. ความเป็นไปได้ในการนำไปใช้งานได้จริงในบริบทการศึกษาไทย | 20% |
| 4. การนำเสนอผลงานนวัตกรรม ถูกต้อง ชัดเจน เข้าใจง่าย | 10% |

คณะกรรมการในการตัดสิน

1. ผู้ทรงคุณวุฒิตัวแทนจากบริษัท แอดวานซ์ อินโฟร์ เซอร์วิส จำกัด (มหาชน) (AIS)
2. ผู้ทรงคุณวุฒิตัวแทนจากกระทรวงศึกษาธิการ (ศธ.)
3. ผู้ทรงคุณวุฒิตัวแทนจากสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (NIA)
4. ผู้ทรงคุณวุฒิตัวแทนจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับทางด้านการศึกษาและด้าน AI
5. ผู้ทรงคุณวุฒิตัวแทนจากหน่วยงานที่สามารถสนับสนุนทุนการศึกษาวิจัยต่อยอดโครงการ ฯ

กำหนดการโครงการ ฯ

- | | |
|---|-----------------------------|
| 1. เปิดโครงการ / ประชาสัมพันธ์ / กิจกรรมใน 4 ภูมิภาค | 1 กรกฎาคม – 15 สิงหาคม 2569 |
| 2. ประกาศผลการคัดเลือกรอบแรก | 18 สิงหาคม 2569 |
| 3. การประกาศ 10 ทีม พร้อมกิจกรรม Orientation | 24 สิงหาคม 2569 |
| 4. กิจกรรมระดมสมองแฮกกาธอน (Hackathon) ณ อาคารเพิร์ล อารีย์ 4 -6 กันยายน 2569 | |
| 5. วันนำเสนอผลงาน (Demo Day) ต่อหน้าคณะกรรมการ | 11 กันยายน 2569 |

ณ สามย่านมิตรทาวน์

หมายเหตุ : * วัน – เวลา – สถานที่ อาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

รางวัล

1. รางวัลชนะเลิศ ถ้วยรางวัลเกียรติยศ (อยู่ในระหว่างการขอพระราชทาน) พร้อมเงินรางวัล 100,000 บาท
2. รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 1 เงินรางวัล 60,000 บาท
3. รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 2 เงินรางวัล 40,000 บาท
4. รางวัล Popular Vote เงินรางวัล 20,000 บาท
5. ผู้เข้าร่วมแข่งขันทั้ง 10 ทีมจะได้รับเกียรติบัตรดิจิทัล (Digital Badge)