รายละเอียดโครงการ Harbour.Space@UTCC AI Competition ครั้งที่ 1 (1st HAIC)
จัดโดย สถาบัน Leagues of Code ร่วมกับสถาบัน Harbour.Space@UTCC
มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
ณ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย อาคาร 10 ชั้น 6
ระหว่างวันพฤหัสบดีที่ 18 มีนาคม 2570 ถึงวันอาทิตย์ที่ 21 มีนาคม 2570

ผู้รับผิดชอบโครงการ

1. สถาบัน Leagues of Code บจก. โค้ดลีกส์
2. สถาบัน Harbour.Space@UTCC
3. มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

หลักการและเหตุผล

ในปัจจุบันเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) มีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมโลก การแข่งขันระหว่างประเทศจึงเปลี่ยนจากการแข่งขันด้านเทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว ไปสู่การแข่งขันด้านการสร้างกำลังคนด้านปัญญาประดิษฐ์ (AI Workforce) ที่สามารถนำความรู้ไปประยุกต์แก้ปัญหาจริงได้

อย่างไรก็ตาม เส้นทางการพัฒนาเยาวชนด้านปัญญาประดิษฐ์ของประเทศไทยยังมีช่องว่างที่ชัดเจน เวทีที่มีอยู่ ได้แก่ การแข่งขันปัญญาประดิษฐ์โอลิมปิกระดับชาติ (NOAI) เป็นการแข่งขันประเภทบุคคลและเริ่มต้นด้วยข้อสอบข้อเขียน ประเทศไทยจึงยังไม่มีการแข่งขันปัญญาประดิษฐ์เชิงประยุกต์ประเภททีมที่แข่งขันในสถานที่จริง ในขณะที่ศักยภาพของเยาวชนไทยได้รับการพิสูจน์แล้วในเวทีระดับนานาชาติ โดยทีมจากโรงเรียนวิทยาศาสตร์จุฬาภรณราชวิทยาลัย มุกดาหาร ได้รับรางวัลเหรียญเงินจากการแข่งขัน Fizmat AI Olympiad (FAIO) 2026 ณ ประเทศคาซัคสถาน ซึ่งสถาบัน Leagues of Code เป็นผู้ดำเนินการคัดเลือกและส่งผู้แทนเยาวชนไทยเข้าร่วม

ด้วยเหตุนี้ สถาบัน Leagues of Code ร่วมกับสถาบัน Harbour.Space@UTCC มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย จึงจัดโครงการ Harbour.Space@UTCC AI Competition ครั้งที่ 1 (1st HAIC) ขึ้น ระหว่างวันพฤหัสบดีที่ 18 มีนาคม พ.ศ.2570 ถึงวันอาทิตย์ที่ 21 มีนาคม พ.ศ.2570 โดยออกแบบรูปแบบการแข่งขันตามแนวทางของมาตรฐานการแข่งขันปัญญาประดิษฐ์ระหว่างประเทศ (International Olympiad in Artificial Intelligence: IOAI) เพื่อสร้างเวทีสำหรับฝึกซ้อม คัดเลือก และขยายฐานผู้เข้าแข่งขันของประเทศอย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับการสร้างศักยภาพบุคลากร (Capacity Building) ด้านปัญญาประดิษฐ์ของประเทศอย่างเป็นรูปธรรม

<u>วัตถุประสงค์ของโครงการ</u>

1. เพื่อสร้างเวทีการแข่งขันปัญญาประดิษฐ์เชิงประยุกต์ (Applied Machine Learning) ประเภททีม ระดับประเทศ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งยังไม่มีอยู่ในระบบการแข่งขันวิชาการของไทย
2. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายได้เรียนรู้และประยุกต์ใช้การเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning) ในการแก้โจทย์จากข้อมูลจริง ภายใต้เวลาและทรัพยากรที่จำกัด
3. เพื่อส่งเสริมการใช้ผู้ช่วยปัญญาประดิษฐ์ (AI Assistant/AI Agent) อย่างมีวิจารณญาณ รู้ขอบเขต และสุจริต ตามกติกาเดียวกับการแข่งขันระดับนานาชาติ
4. เพื่อพัฒนาศักยภาพ (Capacity Building) ยกระดับทักษะเยาวชนไทยให้เทียบเท่ามาตรฐานสากล และสร้างเส้นทางการพัฒนาเยาวชน (Talent Pipeline) ที่ต่อเนื่องไปสู่การแข่งขันระดับนานาชาติ
5. เพื่อสร้างความร่วมมือระหว่างสถาบันการศึกษา ภาครัฐ และภาคเอกชน รวมถึงเปิดโอกาสให้ภาคเอกชนนำโจทย์และชุดข้อมูลจริงทางธุรกิจเข้ามาเป็นโจทย์การแข่งขัน

<u>กลุ่มเป้าหมาย</u>

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายปีที่ 4 - 6 หรือเทียบเท่า ที่กำลังศึกษาอยู่ในสถานศึกษาในประเทศไทยทั่วทุกภูมิภาค สมัครเป็นทีม ทีมละ 1 - 3 คน โดยรอบคัดเลือกออนไลน์เปิดกว้างทั่วประเทศ **ไม่มีค่าสมัคร** และไม่จำกัดจำนวนทีมที่สมัคร และจำนวน 40 - 50 ทีม รวมไม่เกิน 150 คน สำหรับรอบชิงชนะเลิศ

<u>ระยะเวลาดำเนินงาน</u>

1. ระยะเวลาเปิดรับสมัคร : วันอังคารที่ 1 ธันวาคม 2569 ถึงวันจันทร์ที่ 15 กุมภาพันธ์ 2570
2. ประกาศผู้มีสิทธิ์เข้าร่วมโครงการ : วันพุธที่ 17 กุมภาพันธ์ 2570
3. การแข่งขันรอบคัดเลือกออนไลน์ : วันเสาร์ที่ 27 กุมภาพันธ์ 2570
4. ประกาศผลทีมที่ผ่านเข้ารอบชิงชนะเลิศ : วันอังคารที่ 2 มีนาคม 2570
5. ยืนยันสิทธิ์และส่งหนังสือยินยอมจากผู้ปกครอง : ภายในวันศุกร์ที่ 5 มีนาคม 2570
6. การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ : วันพฤหัสบดีที่ 18 ถึงวันอาทิตย์ที่ 21 มีนาคม 2570

<u>คุณสมบัติของผู้สมัคร</u>

1. เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายปีที่ 4 – 6 หรือเทียบเท่า
2. ผู้สมัครต้องสมัครเป็นทีม โดยใน 1 ทีมจะต้องมีสมาชิก 1 - 3 คน (คละระดับชั้นและโรงเรียนได้) โดยไม่มีค่าสมัครทั้งรอบคัดเลือกออนไลน์และรอบชิงชนะเลิศ
3. ผู้สมัครมีพื้นฐานการเขียนโปรแกรมภาษา Python และความรู้เบื้องต้นด้าน Machine Learning โดยไม่จำเป็นต้องมีประสบการณ์การแข่งขันมาก่อน
4. ผู้สมัครที่เป็นผู้เยาว์ต้องมีหนังสือยินยอมจากผู้ปกครองตามแบบที่โครงการฯ กำหนด และทีมที่ผ่านเข้ารอบชิงชนะเลิศต้องเข้าร่วมแข่งขันในสถานที่จัดงานได้ตลอดระยะเวลา 4 วัน

1. โจทย์การแข่งขันจัดทำโดยคณะกรรมการวิชาการของโครงการฯ ครอบคลุม Tabular Data, Computer Vision, Basic and Advanced Machine Learning Algorithms, Natural Language Processing, Recommendation System, Time Series Analysis และโจทย์ที่เน้นความสร้างสรรค์ โดยโจทย์ทุกข้อมี baseline notebook ที่ทำงานได้จริงให้เป็นจุดตั้งต้น
2. กรณีมีผู้สนับสนุนโครงการ ผู้สนับสนุนสามารถร่วมออกโจทย์กับคณะกรรมการวิชาการ หรือให้ชุดข้อมูลจริงของตนเองมาใช้เป็นโจทย์การแข่งขันได้

<u>รางวัลที่ได้รับจากการแข่งขัน</u>

1. **สิ่งที่จะได้รับสำหรับทุกทีม**
   1.1. การเข้าร่วมแข่งขันโดยใช้โจทย์จริง จากข้อมูลที่น่าสนใจ
   1.2. เกียรติบัตรการเข้าร่วมการแข่งขัน (ตามเกณฑ์ที่ผู้จัดกำหนด) จากสถาบัน Harbour.Space@UTCC มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย และหน่วยงานที่สนับสนุนหรือเกี่ยวข้อง
2. **สิ่งที่จะได้รับสำหรับทีมที่ผ่านเข้ารอบชิงชนะเลิศ**
   1. ผู้เข้าร่วมมีโอกาสได้รับการเชิญเพื่อไปฝึกงานที่บริษัทที่มีความสัมพันธ์กับสถาบันฯ ตั้งแต่ปี 1
   2. รางวัลเหรียญทอง เหรียญเงิน และเหรียญทองแดงจะถูกมอบให้กับผู้เข้าร่วมไม่เกิน 50% ของผู้เข้าร่วมทั้งหมด โดย
      2.1.เหรียญทองให้กับ 10% ของผู้เข้าร่วมที่ทำคะแนนตลอดการแข่งขันตามลำดับ
      2.2.เหรียญเงินให้กับ 15% ของผู้เข้าร่วมที่ทำคะแนนตลอดการแข่งขันตามลำดับ
      2.3.เหรียญทองแดงให้กับ 25% ของผู้เข้าร่วมที่ทำคะแนนตลอดการแข่งขันตามลำดับ
      2.4.รางวัลชมเชยให้กับ 50% ของผู้เข้าร่วมส่วนที่เหลือ
   3. ทีมที่ได้รับรางวัลเหรียญทองทั้งหมดของการแข่งขัน จะได้รับรางวัลดังต่อไปนี้ด้วย
      2.1 ทุนการศึกษาสถาบัน Harbour.Space@UTCC ระดับปริญญาตรีสาขาวิทยาศาสตร์ (B. Sc. In Data Science, Computer Science, or Cyber Security) **เต็มจำนวน** จำนวน 1-3 ทุน เมื่อผ่านการสัมภาษณ์จากทางสถาบันฯ
      2.2 เงินรางวัลตามที่ผู้จัดกำหนด (ระบุภายหลัง)
   4. ทีมที่ได้รับรางวัลเหรียญเงินทั้งหมดของการแข่งขัน จะได้รับรางวัลดังต่อไปนี้ด้วย
      4.1.ทุนการศึกษาสถาบัน Harbour.Space@UTCC ระดับปริญญาตรีสาขาวิทยาศาสตร์ (B. Sc. In Data Science, Computer Science, or Cyber Security) **80-100%** จำนวน 1-3 ทุน เมื่อผ่านการสัมภาษณ์จากทางสถาบันฯ
      4.2.เงินรางวัลตามที่ผู้จัดกำหนด (ระบุภายหลัง)
   5. ทีมที่ได้รับรางวัลเหรียญทองแดงทั้งหมดของการแข่งขัน จะได้รับรางวัลดังต่อไปนี้ด้วย
      2.3 ทุนการศึกษาสถาบัน Harbour.Space@UTCC ระดับปริญญาตรีสาขาวิทยาศาสตร์ (B. Sc. In Data Science, Computer Science, or Cyber Security) **70-100%** จำนวน 1-3 ทุน เมื่อผ่านการสัมภาษณ์จากทางสถาบันฯ

5.1.เงินรางวัลตามที่ผู้จัดกำหนด (ระบุภายหลัง)

หมายเหตุ: เงินรางวัลทุกประเภทยังไม่รวมภาษีหัก ณ ที่จ่าย

ทุนการศึกษาสถาบัน Harbour.Space@UTCC จะมอบให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5-6 ที่จะเข้าศึกษาในปี 2027 (สิงหาคม 2570) หรือ 2028 (สิงหาคม 2571) เท่านั้น

<u>ข้อมูลวันที่และสถานที่จัดแข่งขัน</u>

- การแข่งขันรอบคัดเลือกออนไลน์ : วันเสาร์ที่ 27 กุมภาพันธ์ 2570 ระยะเวลา 4 ชั่วโมง แข่งขันผ่านระบบออนไลน์ ไม่มีค่าสมัคร
- การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ : วันพฤหัสบดีที่ 18 ถึงวันอาทิตย์ที่ 21 มีนาคม 2570 รวม 4 วัน

พฤหัสบดีที่ 18 มีนาคม 2570 · เดินทางมาถึง

9:30–10:30	ลงทะเบียนเข้าร่วมงาน
10:30–12:00	กิจกรรมเปิด และ Keynote Panel
12:00–13:00	อาหารเที่ยง (ไม่ได้เตรียมไว้ให้)
13:30–16:00	ทดสอบระบบการแข่งขัน
16:00	พักผ่อนตามอัธยาศัย

ศุกร์ที่ 19 มีนาคม 2570 · แข่งขันรอบที่ 1

11:30–12:30	ลงทะเบียนเข้าแข่งขันวันที่ 1
13:00–18:00	การแข่งขันรอบที่ 1 (5 ชั่วโมง)
18:00	พักผ่อนตามอัธยาศัย

เสาร์ที่ 20 มีนาคม 2570 · แข่งขันรอบที่ 2

11:30–12:30	ลงทะเบียนเข้าแข่งขันวันที่ 2
13:00–18:00	การแข่งขันรอบที่ 2 (5 ชั่วโมง)
18:00	พักผ่อนตามอัธยาศัย
19.00-21.00	Gala Dinner

อาทิตย์ที่ 21 มีนาคม 2570 · พิธีปิดและมอบรางวัล

10:30–12:30	ลงทะเบียนเข้าแข่งขันวันที่ 1
13:00–15:00	พิธีปิดและมอบรางวัล
15:00	ถ่ายรูปร่วมกัน และเดินทางกลับ

**ตารางอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม*

- สถานที่จัดการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ: มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย อาคาร 10 และอาคาร 7
- เนื้อหาและขอบเขตของเนื้อหา: จะแจ้งให้ทราบในเว็บไซต์สถาบันฯ



แผนที่ตั้งสถาบัน Harbour.Space@UTCC

แผนการดำเนินงาน
โครงการ Harbour.Space@UTCC AI Competition ครั้งที่ 1 (1st HAIC)

<u>รายละเอียดการแข่งขัน</u>

1. **รอบคัดเลือกออนไลน์**
   ทุกทีมสมัครเข้าแข่งขันได้โดยไม่มีค่าสมัคร และทุกทีมที่สมัครและส่งข้อมูลครบถ้วนภายในกำหนดจะได้เข้าแข่งขันรอบคัดเลือกออนไลน์ทุกทีม ผลของรอบคัดเลือกใช้เพื่อจัดอันดับเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศเท่านั้น ไม่ใช่การตัดสิทธิ์การเข้าแข่งขัน
2. **รอบคัดเลือกออนไลน์** (Online Qualifier)
   <u>การเข้าร่วมรอบคัดเลือก</u>
   - แข่งขันผ่านระบบออนไลน์ที่โครงการฯ กำหนด ระยะเวลา 4 ชั่วโมง โจทย์ประมาณ 4 ถึง 5 ข้อ ในลักษณะเดียวกับการแข่งขันบนแพลตฟอร์ม Kaggle
   - สามารถช่วยกันทำภายในทีมได้ แต่ส่งได้จากบัญชีเดียว (บัญชีของหัวหน้าทีม) เท่านั้น
   - ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียมคอมพิวเตอร์ที่มีอินเทอร์เน็ตที่เสถียรพร้อมแผนสำรอง และทดสอบการเข้าใช้งานระบบจริงก่อนถึงวันแข่งขัน

   <u>การส่งคำตอบ</u>
   - ผู้เข้าแข่งขันส่งคำตอบเป็นไฟล์เข้าสู่ระบบตรวจคะแนนของโครงการฯ และดูผลบนตารางคะแนนชุดเปิด (Public Leaderboard) ได้ระหว่างการแข่งขัน
   - โดยผลตารางคะแนนชุดปิด (Private Leader Board) จะไม่ประกาศจนกว่าการแข่งขันจะเสร็จสิ้น
   - โดยจะใช้ผลลัพธ์จาก Private Leader Board ในการตัดสินเท่านั้น
3. **รอบชิงชนะเลิศ** (Onsite)
   - ทีมที่ผ่านเข้ารอบชิงชนะเลิศแข่งขัน ณ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย รวม 4 วัน ประกอบด้วยรอบซ้อม (Practice Round) 1 ข้อ ในวันเปิดงาน และการแข่งขัน 2 รอบ รอบละ 5 ชั่วโมง วันละ 4 โจทย์ รวมทั้งสิ้น 8 ข้อ
   - โจทย์ทุกข้อจัดทำทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ผู้เข้าแข่งขันใช้เครื่องคอมพิวเตอร์และผู้ช่วยปัญญาประดิษฐ์ที่โครงการฯ จัดเตรียมไว้ให้เท่านั้น ห้ามค้นหาข้อมูลบนเว็บและห้ามใช้บริการปัญญาประดิษฐ์อื่นนอกเหนือจากที่โครงการฯ จัดให้
   - หากพบการทุจริตหรือความพยายามทุจริต จะตัดสิทธิ์จากการแข่งขันทันที
   - การตัดสินของคณะกรรมการ HAIC ถึงเป็นที่สิ้นสุด
4. **เกณฑ์การคัดเลือกเข้ารอบชิงชนะเลิศ**
   - จัดอันดับจากคะแนนรวมของรอบคัดเลือกออนไลน์ โดยใช้สูตรการให้คะแนนตามมาตรฐาน IOAI ซึ่งทำให้โจทย์ทุกข้อมีน้ำหนักเท่ากันตาม Private Leader Board
   - ตารางคะแนนแบ่งเป็นชุดเปิด (Public) ประมาณ 30 เปอร์เซ็นต์ ซึ่งแสดงผลระหว่างการแข่งขัน และชุดซ่อน (Private) ประมาณ 70 เปอร์เซ็นต์ ซึ่งใช้ Private Leader ตัดสินผลเท่านั้น

- คณะผู้จัดงานมีเจตนาให้มีทีมผู้เข้ารอบชิงชนะเลิศจากทุกภูมิภาคอย่างน้อยภูมิภาคละ 1 ทีม หากคุณภาพของผลงานอยู่ในเกณฑ์ที่กำหนด

โดยทีมที่มีคะแนนรวมสูงที่สุดประมาณ 40 ถึง 50 ทีม จะได้รับคัดเลือกเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้เข้าร่วมโครงการจะได้รับความรู้และทักษะเบื้องต้นเกี่ยวกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) และการเรียนรู้ของเครื่องคอมพิวเตอร์ (ML) ที่สามารถนำไปใช้ในเชิงสร้างสรรค์และสามารถนำไปแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้จริง
2. ส่งเสริมให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานที่ใช้การเรียนรู้ของเครื่องแก้โจทย์จากข้อมูลจริง ซึ่งสามารถนำไปต่อยอดในการศึกษาและการทำงานได้
3. พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับทีม การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และการนำเสนอโครงการในลักษณะการแข่งขันโอลิมปิกวิชาการ
4. เพิ่มโอกาสในการต่อยอดความรู้และประสบการณ์จากการเข้าร่วมกิจกรรม เช่น การเข้าร่วม AI Camp ของ Leagues of Code
5. ผลงานที่ได้รับจากการแข่งขัน อาจถูกนำไปต่อยอดหรือประยุกต์ใช้ในโครงการวิจัยหรือพัฒนานวัตกรรมในอนาคต
6. ช่วยสร้างเครือข่ายระหว่างผู้เข้าร่วม นักพัฒนา AI และองค์กรที่เกี่ยวข้อง เพื่อผลักดันการพัฒนา AI ในประเทศไทย

ช่องทางติดต่อสื่อสารและติดตามประกาศ

1. Facebook: Leagues of Code TH
2. Instagram: leagues_of_code_th
3. Line: @locth (มี @ ด้วย)
4. Website: https://www.codeleagues.com



(นายเวทิต กัลย์จรัส)
หัวหน้าฝ่ายเทคโนโลยี สถาบัน Harbour.Space@UTCC
ประธานกรรมการบริหาร Leagues of Code, CodeLeagues Co., Ltd.
มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

(รองศาสตราจารย์ ดร. เสาวณีย์ ไทยรุ่งโรจน์)
ประธานสถาบัน Harbour.Space@UTCC
มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย