



**THAILAND
METAVERSE**
HACKATHON AND EXHIBITION
HACKATHON WORKSHOP 101

| 2568

INTRODUCTION TO HACKATHON

Welcome to the Thailand Metaverse Hackathon #1

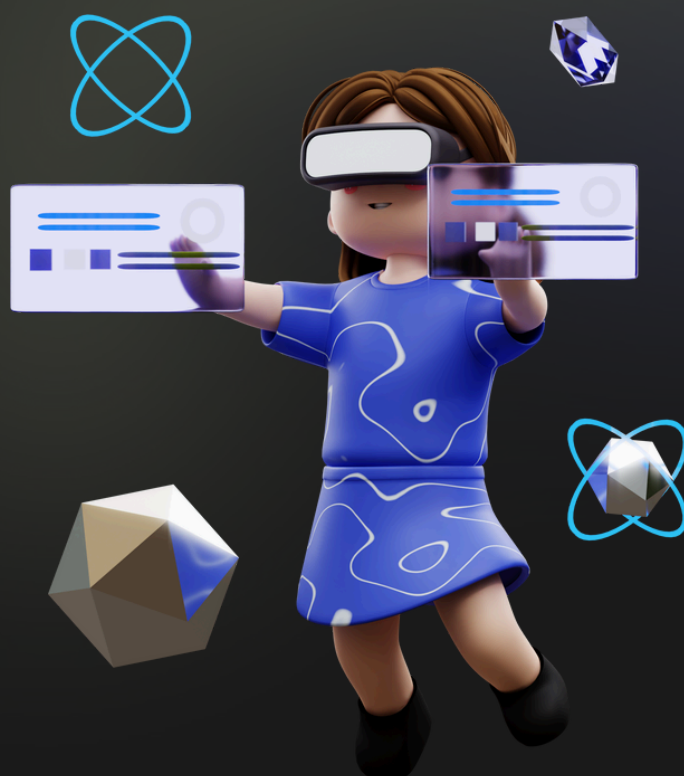
Hackathon นี้จัดขึ้นโดยชมรม Intaniaverse Chula ซึ่งเป็นโครงการที่ดำเนินการโดยนิสิตจากคณะ
วิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมนักพัฒนา นักออกแบบ และนักคิดมาร่วมกัน
สำรวจศักยภาพของเมตาเวิร์สในการแก้ปัญหาในโลกจริง

THEME

Hackathon นี้มุ่งเน้นไปที่การนำเทคโนโลยีเมตาเวิร์ส (VR, AR, Blockchain, AI, IoT) มาสร้างวิธีการ
แก้ปัญหาที่สร้างสรรค์สำหรับด้านต่าง ๆ เช่น การศึกษา ธุรกิจ การดูแลสุขภาพ ความบันเทิง และอื่น ๆ

GOAL

ผู้เข้าร่วมสุดท้ายของโครงการจะได้นำแนวคิดของตนเองไปพัฒนาต่อยอด
จนผลิตผลงานจริงได้ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เข้าร่วมก้าวข้ามขีดจำกัดทางเทคโนโลยี
และสร้างวิธีการแก้ไขปัญหายั่งยืนที่ช่วยกำหนดทิศทางในอนาคตของเมตาเวิร์ส





WHAT IS METAVERSE

OVERVIEW

เมตาเวิร์สคืออีกโลกหนึ่งที่ เราจะสามารถทำอะไรก็ได้และเพิ่มเติมความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างไม่สิ้นสุด ซึ่งก็คือโลกเสมือนที่สร้างจากเทคโนโลยีต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการใช้ sensor หรือ การทำซอฟต์แวร์เพื่อให้เกิดประสบการณ์ที่สมจริงที่สุด เมื่อเข้าไปอยู่ในเมตาเวิร์สนั้น ๆ ซึ่งสามารถพัฒนาต่อยอดไปได้ในหลายทางไม่ว่าจะเป็นการจำลองสถานการณ์ไปจนถึงการทำงานระยะทางไกล ด้วยความที่เทคโนโลยีเมตาเวิร์สยังถือว่าใหม่มากในปัจจุบัน เส้นทางการพัฒนาของเมตาเวิร์สจึงยังขยับขยายไปได้อย่างกว้างขวางขึ้นอยู่กับจินตนาการของผู้ใช้งาน

KEY TECHNOLOGIES

- Virtual Reality (VR): จำลองสภาพแวดล้อม 3 มิติที่ผู้ใช้งานสามารถสำรวจและโต้ตอบได้
- Augmented Reality (AR): ผสานโลกจริงกับข้อมูลเสมือนผ่านอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น สมาร์ทโฟนหรือแว่น AR
- Blockchain: รองรับเศรษฐกิจดิจิทัล เช่น การซื้อขาย NFT และการใช้สัญญาอัจฉริยะ
- Internet of Things (IoT): เชื่อมโยงอุปกรณ์ในโลกจริงกับโลกเสมือน
- AI และ Machine Learning: พัฒนาความอัจฉริยะให้กับระบบ เช่น การสร้างอวาตาร์โต้ตอบกับผู้ใช้งาน

IMPLEMENTATION

- การศึกษา: ห้องเรียนเสมือนจริง การทดลองวิทยาศาสตร์ในโลกเสมือน
- ธุรกิจ: การประชุมออนไลน์ การแสดงสินค้าในโลกเสมือน
- บันเทิง: การเล่นเกมในโลกเสมือน ดอนเสิร์ตเสมือนจริง
- สุขภาพ: การฝึกอบรมบุคลากรทางการแพทย์ การบำบัดผ่าน VR
- การตลาดและโฆษณา: ทดลองสินค้าในโลกเสมือน การออกแบบบ้านเสมือน





WHAT IS MANGOs?

ABOUT MANGOs

MANGOs หรือ Metaverse of Academic Nexus for Global Opportunities เป็นโครงการที่จัดทำขึ้นภายใต้ชมรมอินทานิเวอร์ส (Intaniaverse) คณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างระบบนิเวศการศึกษาดิจิทัลเสมือน ในรูปแบบของ Metaverse ที่ใช้เทคโนโลยี VR (Virtual Reality) และ XR (Extended Reality) มาใช้ในการเรียนการสอน, การเรียนรู้, และการวิจัยทางวิชาการที่สามารถเข้าถึงได้จากทุกที่ทั่วโลก (ตัวอย่างเช่น เรียนต่างประเทศจากที่บ้านได้โดยที่ยังมีปฏิสัมพันธ์เท่ากับเรียนในโลกจริง) โครงการ MANGOs จึงมีเป้าหมายที่จะส่งเสริมความร่วมมือระหว่างสถาบันการศึกษา มหาวิทยาลัย และนักวิจัยจากหลากหลายประเทศ รวมถึงการพัฒนาทักษะและการศึกษาในด้านต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงกับความรู้และโอกาสในการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ในระดับสากล

OBJECTIVES



สร้างเครือข่ายการศึกษา
และวิจัยระดับโลก



ใช้ Metaverse เพื่อเพิ่ม
การเข้าถึงองค์ความรู้



ร่วมมือกับพันธมิตรทาง
การศึกษากว่า 25 แห่งทั่วโลก



เปิดโอกาสให้ผู้สนใจสามารถ
เข้าร่วมและเรียนรู้เพิ่มเติม

MANGOs เป็นแพลตฟอร์มการศึกษาและวิจัยดิจิทัลที่ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สมจริงและน่าตื่นเต้น โดยมีความร่วมมือกับสถาบันการศึกษากว่า 25 แห่งทั่วโลก เช่น มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, มหาวิทยาลัยซูโอะในญี่ปุ่น และมหาวิทยาลัยแห่งชาติลาว (NUOL) โครงการนี้มุ่งเน้นไปที่การแลกเปลี่ยนความรู้ระดับสากล และสร้างเครือข่ายระหว่างนักวิจัยและผู้เชี่ยวชาญจากต่างประเทศ นอกจากนี้ ยังเปิดโอกาสให้ผู้สนใจเข้าร่วมกิจกรรมและเรียนรู้เพิ่มเติมผ่านเว็บไซต์ mangosgo.com โดยมีเป้าหมายในการผลักดันการศึกษา และวิจัยให้ก้าวหน้ากับเทคโนโลยีและสร้างความร่วมมือที่ยั่งยืนในระดับโลก



WHAT IS BUSINESS MODEL CANVAS

BMC คือแผนภาพหนึ่งแผ่นที่ช่วยให้เห็นภาพรวมของธุรกิจ BMC นี้มีไว้เพื่อช่วยให้เจ้าของธุรกิจ สามารถตอบคำถามสำคัญของธุรกิจ 4 เรื่องคือ:

- Who: ทำสินค้าหรือบริการ ให้ใคร?
- How: ทำอย่างไร?
- What: ทำอะไร?
- Money: ทำแล้วคุ้มค่าไหม?

The Business Model Canvas		ผลิตภัณฑ์สำหรับ (ประเภทลูกค้า) :	ออกแบบโดย :	ว/ด/ป :	Version:
Key Partners พันธมิตรหรือเครือข่ายธุรกิจ	Key Activities กิจกรรมสำคัญที่ทำให้เกิดสินค้า	Value Propositions คุณค่า, คุณประโยชน์ให้กับลูกค้า	Customer Relationships การสร้างความสัมพันธ์กับลูกค้า	Customer Segments กลุ่มลูกค้าเป้าหมาย	
	Key Resources ทรัพยากรสำคัญ		Channels ช่องทางในการเข้าถึงลูกค้า		
Cost Structure ต้นทุนทั้งหมดที่ก่อให้เกิดสินค้า		Revenue Streams แหล่งที่มาของรายได้			



Additional Resources

WHAT IS SWOT & PESTEL

SWOT Analysis (การวิเคราะห์จุดแข็ง-จุดอ่อน)

SWOT เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เราเข้าใจ จุดแข็ง (Strengths), จุดอ่อน (Weaknesses), โอกาส (Opportunities), และภัยคุกคาม (Threats) ของธุรกิจหรือโปรเจกต์

- S (Strengths (จุดแข็ง)) : สิ่งที่เราทำได้ดี เช่น มีเทคโนโลยีล้ำหน้า ทีมงานเก่ง
- W (Weaknesses (จุดอ่อน)) : ข้อเสียที่ต้องแก้ไข เช่น เงินทุนจำกัด ทีมเล็ก
- O (Opportunities (โอกาส)) : โอกาสจากภายนอก เช่น เทรนด์ตลาดกำลังมาแรง
- T (Threats (ภัยคุกคาม)) : ความเสี่ยงจากภายนอก เช่น คู่แข่งเยอะ กฎหมายเปลี่ยน

ตัวอย่าง SWOT ของ Grab:

- S : มีเครือข่ายคนขับเยอะ แอปใช้งานง่าย
- W : ค่าใช้จ่ายสูงในการขยายตลาด
- O : คนใช้สมาร์ทโฟนมากขึ้น สนับสนุนเศรษฐกิจดิจิทัล
- T : กฎหมายเกี่ยวกับแอปเรียกรถอาจเปลี่ยนแปลง

PESTEL Analysis (การวิเคราะห์ปัจจัยภายนอกที่มีผลกระทบ)

PESTEL ใช้วิเคราะห์ ปัจจัยภายนอก ที่ส่งผลต่อธุรกิจ เช่น เศรษฐกิจ กฎหมาย เทคโนโลยี

- P (Political (การเมือง)) : นโยบายรัฐบาล กฎหมาย ภาษี
- E (Economic (เศรษฐกิจ)) : เงินเฟ้อ รายได้ประชากร ค่าแรง
- S (Social (สังคม)) : พฤติกรรมผู้บริโภค วัฒนธรรม เทรนด์ตลาด
- T (Technological (เทคโนโลยี)) : AI, Blockchain, Metaverse
- E (Environmental (สิ่งแวดล้อม)) : นโยบายรักษ์โลก การลดคาร์บอน
- L (Legal (กฎหมาย)) : ลิขสิทธิ์ กฎระเบียบแรงงาน

ตัวอย่าง PESTEL ของ Grab

- P : รัฐบาลบางประเทศควบคุมแอปเรียกรถ
- E : คนเริ่มมีรายได้น้อยลง อาจใช้บริการน้อยลง
- S : คนต้องการเดินทางสะดวกขึ้น
- T : AI และ Big Data ช่วยพัฒนาระบบแนะนำเส้นทาง
- E : การใช้รถยนต์ไฟฟ้าเพื่อความเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม
- L : กฎหมายคุ้มครองผู้บริโภคเกี่ยวกับการให้บริการรถโดยสาร



Additional Resources

WHAT IS MARKETING

OVERVIEW

Marketing (การตลาด) คือการวิเคราะห์และทำความเข้าใจเกี่ยวกับตลาดเป้าหมาย แนวโน้มทางการตลาด คู่แข่ง และกลยุทธ์ทางการตลาดที่ใช้ในการโปรโมตสินค้าและบริการ โดยมีหัวข้อหลัก ๆ ดังนี้

Market size

TAM, SAM, SOM คือการวิเคราะห์ขนาดตลาดที่ช่วยประเมินโอกาสทางธุรกิจ:

1. TAM (Total Addressable Market) - ตลาดรวมทั้งหมด

มูลค่าตลาดสูงสุดที่ธุรกิจสามารถเข้าถึงได้ หากไม่มีข้อจำกัด เช่น ตลาด EdTech VR/Metaverse ทั่วโลก

2. SAM (Serviceable Available Market) - ตลาดที่เข้าถึงได้จริง

ส่วนของ TAM ที่ธุรกิจสามารถให้บริการได้ เช่น ตลาด EdTech VR/Metaverse ในมหาวิทยาลัย

3. SOM (Serviceable Obtainable Market) - ตลาดที่สามารถครอบครองได้จริง

ส่วนของ SAM ที่ธุรกิจมีโอกาสทำรายได้จริง เช่น มหาวิทยาลัย 10 แห่งแรกที่ใช้แพลตฟอร์ม

Competitor Analysis

การวิเคราะห์คู่แข่ง (Competitor Analysis) คือกระบวนการศึกษาคู่แข่งในตลาด เพื่อให้เข้าใจจุดแข็ง จุดอ่อน กลยุทธ์ และโอกาสของธุรกิจเรา โดยมี 5 ขั้นตอนดังนี้:

1. ระบุคู่แข่ง: โดยมี คู่แข่งทางตรง (Direct Competitors) และ คู่แข่งทางอ้อม (Indirect Competitors)
2. ศึกษาผลิตภัณฑ์และบริการของคู่แข่ง: อะไรคือข้อดี-ข้อเสีย? แตกต่างจากเรายังไง?
3. วิเคราะห์จุดแข็งและจุดอ่อนของคู่แข่ง: ใช้ SWOT Analysis
4. เปรียบเทียบกลยุทธ์การตลาด: คู่แข่งใช้ช่องทางไหน? (SEO, Social Media, Ads, etc.)
5. ดูการตั้งราคาของคู่แข่ง: เพื่อกำหนดกลยุทธ์ราคาที่เหมาะสม

Go to market strategy

Go-to-Market Strategy (GTM) คือแผนการนำสินค้า/บริการออกสู่ตลาดอย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้หลัก 5W1H: WHO (ลูกค้าเป้าหมายและการแบ่งกลุ่ม), WHAT (สินค้าหรือบริการและจุดเด่น), WHY (คุณค่าและเหตุผลที่ลูกค้าควรซื้อ), WHERE (ช่องทางการขายและการตลาด), WHEN (ช่วงเวลาที่เหมาะสมและแผนดำเนินงาน), HOW (กลยุทธ์การตลาด, การตั้งราคา, และการวัดผล)

RESOURCES & SUPPORT

VR/AR development kits

Two development kits are shown side-by-side. On the left is the Unity logo and text: "Unity Real-Time Development Platform | 3D, 2D, VR & AR Engine". On the right is the Unreal Engine logo and text: "The most powerful real-time 3D creation tool".

AI/ML Framework

Two AI/ML frameworks are shown side-by-side. On the left is the TensorFlow logo and text: "TensorFlow". On the right is the PyTorch logo and text: "PyTorch".

Animation Tool

A QR code is shown on the left, and the Mixamo logo is on the right. The Mixamo logo includes the text: "DEEPMOTION Create 3D Animations From Video Using AI". Below the QR code is the text: "mixamo".

Modeling Tool

A 3D model of a robot is shown on the left, and the Meshy AI logo is on the right. The Meshy AI logo includes the text: "The #1 AI 3D Model Generator for Creators". Below the logo is the text: "Meshy AI".

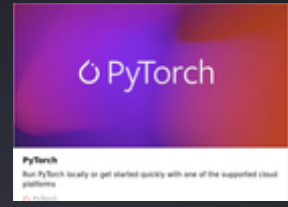
A 3D model of a person is shown on the left, and the Avaturn logo is on the right. The Avaturn logo includes the text: "Avaturn. TURN PEOPLE INTO REALISTIC AVATARS". Below the logo is the text: "Realistic 3D avatar creator".

Game Development

A screenshot of a game development interface is shown on the left, and the Rosebud AI logo is on the right. The Rosebud AI logo includes the text: "Create Games at the Speed of Thought". Below the logo is the text: "AI Game Creator | AI-Powered Game Dev Platform".

A logo for Ludo AI is shown on the left, and the text "Create hit games with the power of AI with Ludo" is on the right. Below the text is the text: "Ludo AI is your assistant for game research and design. 10x your productivity with a single platform...".

AI/ML Framework



mixamo



Meshy.ai

The #1 AI 3D Model Generator for Creators

Meshy is an AI 3D model generator that helps to effortlessly transform images and text into 3D models in seconds.

Meshy AI



Create Games at the Speed of Thought | ↑

AI Game Creator | AI-Powered Game Dev Platform

Discover Rosebud AI Gamemaker, a browser-based solution for game enthusiasts at any skill level. Use AI to create, share, and play games.

 rosebud.ai



KEY QUESTION

Develop innovation using
METaverse TECHNOLOGIES to
address real-world challenges

พัฒนานวัตกรรมที่สร้างสรรค์ด้วยเทคโนโลยีเมตาเวิร์ส
เพื่อแก้ไขปัญหาในโลกจริงอย่างเป็นรูปธรรม

CLUSTER SELECTION

Select one cluster to perform



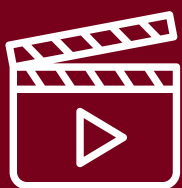
การศึกษา: สร้างห้องเรียนเสมือนจริง เครื่องมือการเรียนรู้แบบโต้ตอบ หรือ แพลตฟอร์มความร่วมมือระดับโลก



ธุรกิจ: ออกแบบพื้นที่ประชุมเสมือนจริง การนำเสนอผลิตภัณฑ์แบบดิจิทัล หรือตลาดออนไลน์ที่ใช้บล็อกเชน



การแพทย์: พัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมทางการแพทย์ด้วย VR หรือเครื่องมือวินิจฉัยที่ใช้ AR



ความบันเทิง: สร้างประสบการณ์การเล่นเกมที่สมจริง หรือคอนเสิร์ตเสมือนจริง



ผลกระทบทางสังคม: พัฒนาโซลูชันที่ช่วยเพิ่มการเข้าถึง ความยั่งยืน หรือการมีส่วนร่วมของชุมชน

RULES & GUIDELINES

คุณสมบัติผู้เข้าร่วม (Eligibility)

- เปิดรับนักเรียนมัธยมศึกษา ผู้ที่สนใจในเทคโนโลยีเมตาเวิร์ส
- แต่ละทีมต้องมีสมาชิก 3-4 คน
- สามารถรวมทีมข้ามสถานศึกษาได้

การสมัครและยืนยันการเข้าร่วม

- ทีมที่สนใจต้องส่งผลงานผ่านฟอร์มแฮกรอนภายในวันที่ 10 มีนาคม 2568
- หลังจากลงทะเบียน ทีมจะได้รับอีเมลยืนยันการเข้าร่วม

กฎการแข่งขัน

- ทุกทีมต้องทำงานและพัฒนาผลงานภายในระยะเวลาที่กำหนด
- ห้ามใช้โค้ดหรือผลงานที่พัฒนามาก่อนหน้าการแข่งขัน ยกเว้นโค้ด Open Source ที่อนุญาตให้ใช้ได้
- ทุกทีมต้องส่งผลงาน Pitching Video และ Pitch Deck ภายในเวลาที่กำหนด และ ตั้งชื่อไฟล์ตามรูปแบบที่ผู้จัดกำหนดไว้
- หากรูปแบบไฟล์หรือชื่อไฟล์ไม่ตรงกัน ผู้จัดขอสงวนสิทธิ์ไม่ตรวจ Pitch Deck ทุกกรณี
- ไม่อนุญาตให้มีการคัดลอกผลงานหรือความคิดของทีมอื่น
- ห้ามใช้คำพูดหรือเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม หรือสร้างความเสื่อมเสียต่อผู้จัดงานและผู้เข้าร่วมคนอื่น
- ห้ามละเมิดลิขสิทธิ์หรือทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น
- ทีมที่ฝ่าฝืนกฎอาจถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน
- ผู้จัดงานขอสงวนสิทธิ์ในการใช้ผลงานของทีมเพื่อการประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ต่อสาธารณะ
- ทีมที่เข้าร่วมยังคงเป็นเจ้าของผลงานและสามารถพัฒนาต่อยอดได้หลังจบการแข่งขัน
- ผู้จัดงานขอสงวนสิทธิ์ในการเปลี่ยนแปลงกฎการแข่งขันโดยไม่ต้องแจ้งล่วงหน้า
- การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด



DELIVERABLES

SLIDE PITCH DECK (PDF)

- File Format: PDF
- Size Limit: ขนาดไฟล์ไม่เกิน 100 MB.
- Slide Limit: 10-30 หน้า
- สามารถดูตัวอย่างรูปแบบ Pitch Deck ได้ในหน้าถัดไป

Example :

A PDF file named **TeamName_PitchDeck.pdf**

5 minute VDO pitch (MP4)

- Project summarize video
- File Format : MP4
- Size Limit : 1 Gb
- Duration : ไม่เกิน 5 นาที

Example:

A PDF file named **TeamName_VideoPitch.mp4**



**APPLY
HERE**

DEADLINE

MARCH, 10

2025





PITCH DECK TEMPLATE

Slide 1: Title Slide.

- ชื่อทีม
- ชื่อโปรเจกต์
- ชื่อแฮกกาธอน (เช่น Thailand Metaverse Hackathon #1)
- รายชื่อสมาชิกในทีมและบทบาท (ตัวอย่าง)
 - หัวหน้าทีม, นักพัฒนา, นักออกแบบ, นักกลยุทธ์ธุรกิจ
- ภาพหรือโลโก้ ที่สื่อถึงโปรเจกต์

Slide 2: Problem Statement

- กำหนดปัญหาที่กำลังแก้ไขอย่างชัดเจน
- ใช้ข้อมูลหรือตัวอย่าง เพื่อเน้นให้เห็นถึงประเด็นปัญหา
- ทำให้กระชับและเข้าใจง่าย

Slide 3: Solution Overview

- อธิบายวิธีการแก้ไขปัญหาดังกล่าว
- อธิบายว่าวิธีการแก้ไขปัญหานี้สามารถแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้อย่างไร
- เน้นจุดเด่นและคุณค่าที่แตกต่างจากนวัตกรรมที่มีอยู่แล้ว

Slide 4: Technology Stack

- ระบุเทคโนโลยีที่ใช้ในโปรเจกต์
- อธิบายว่าเทคโนโลยีแต่ละด้าน มีบทบาทอย่างไรในการแก้ไขปัญหาดังกล่าว

Slide 5: Features and Functionality

- เน้นคุณสมบัติหลักของวิธีการแก้ไขปัญหาดังกล่าว
- ใช้ภาพ (ภาพถ่ายหน้าจอ, แผนผัง, หรือระบบจำลอง) เพื่อแสดงฟังก์ชันการทำงาน



PITCH DECK TEMPLATE

Slide 6: Target Audience

- กำหนดกลุ่มผู้ใช้งานหลักและรอง
- อธิบายว่าวิธีการแก้ปัญหาดังกล่าวตอบโจทย์อย่างไร

Slide 7-9 : Impact and Benefits

- อธิบายผลกระทบทางสังคม เศรษฐกิจ หรือการศึกษา ของวิธีการแก้ปัญหาดังกล่าว
- ใช้ข้อมูลหรือการคาดการณ์*
- PESTEL Analysis: วิเคราะห์ปัจจัยภายนอกที่ส่งผลกระทบ (การเมือง, เศรษฐกิจ, สังคม, เทคโนโลยี, สิ่งแวดล้อม, กฎหมาย)
- SWOT Analysis: วิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรค

*Slide 10: Business Model

- ระบุเทคโนโลยีที่ใช้ในโปรเจกต์
- อธิบายว่าเทคโนโลยีแต่ละด้าน มีบทบาทในการช่วยแก้ปัญหาหรือเพิ่มประสิทธิภาพอย่างไร

*Slide 11: Market Size and Opportunity

- กำหนดตลาดที่สามารถเข้าถึงได้ทั้งหมด (TAM), ตลาดที่สามารถให้บริการได้ (SAM), และตลาดที่สามารถเข้าถึงได้จริง (SOM)



PITCH DECK TEMPLATE

***Slide 12: Competitor Analysis**

- เปรียบเทียบวิธีการแก้ไขปัญหาวว่าแตกต่างจากวิธีที่มีอยู่แล้วอย่างไร
- เน้นจุดแข็งและข้อได้เปรียบในการแข่งขัน

***Slide 13: Go-to-Market Strategy**

- อธิบายแผนการเปิดตัวและขยายวิธีการแก้ปัญหา
- การตลาด, การสร้างพันธมิตร และช่องทางการจัดจำหน่าย

***Slide 14: Demo or Prototype**

- แสดงตัวอย่างการใช้งานหรือโปรโตไทป์ของวิธีการแก้ปัญหาดังกล่าว
- ใช้ภาพถ่ายหน้าจอ, วิดีโอ หรือ source code เพื่อแสดงฟังก์ชันการทำงาน



SCORING CRITERIA

ความคิดสร้างสรรค์ และ ความแปลกใหม่

การเสนอแนวคิดที่มีความสร้างสรรค์และแตกต่างจากที่มีอยู่เดิม หรือมีความใหม่ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในโลปัจจุบันได้จริง

30

ความเป็นไปได้ในการนำไปใช้งานจริง

ไอเดียมีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จริง ทั้งในแง่ของเทคโนโลยีที่มีอยู่ในปัจจุบันและการสร้างความยั่งยืนในระยะยาว

30

ผลกระทบต่อสังคมและผู้ใช้งาน

ไอเดียมีผลกระทบอย่างใดบ้างต่อผู้ใช้งานและสังคมและภาพรวม ทั้งทางบวกและทางลบ

20

การใช้เทคโนโลยีเมตาเวิร์สอย่างมี

ประสิทธิภาพ

การใช้เทคโนโลยีเมตาเวิร์สในวิธีที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพในการแก้ปัญหาหรือเพิ่มคุณค่าในด้านที่เลือก

20

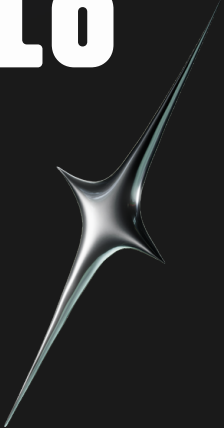
ด้านธุรกิจ (10 คะแนนโบนัส)

หากทีมสามารถแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเมตาเวิร์สในการสร้างโอกาสทางธุรกิจใหม่ หรือเพิ่มมูลค่าให้กับธุรกิจที่มีอยู่แล้ว จะได้รับคะแนนโบนัสเพิ่มขึ้น

10

total

100+10





THAILAND **METaverse** ***HACKATHON AND EXHIBITION***

HACKATHON WORKSHOP 101

contact us:

 **intaniaverse**

 **intaniaverse**

