

กระทรวงกิจการภายในประเทศและการสื่อสาร ประเทศญี่ปุ่น  
แผนส่งเสริมการวิจัยและพัฒนาด้านสารสนเทศและการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ (SCOPE)  
โครงการพิเศษสำหรับบุคคลผู้มีความคิดสร้างสรรค์

## โครงการ INNO-vation บ้า-กล้า-คิด

Inno-  
異能 INNO-  
vation

คู่มือการรับสมัครประจำปี 2022

สำนักบริหารโครงการ KADOKAWA ASCII Research Laboratories, Inc.

# Contents

<b>I</b>	<b>โครงการ INNO-vation บ้า-กล้า-คิด.....</b>	<b>1</b>
1.	สารจากกระทรวงกิจการภายในประเทศและการสื่อสาร.....	1
2.	การเปิดรับสมัคร.....	2
3.	คุณสมบัติของผู้สมัคร.....	3
4.	ระยะเวลาเปิดรับสมัคร.....	3
5.	วิธีการสมัคร.....	3
6.	นโยบายปกป้องทรัพย์สินทางปัญญา.....	4
7.	ช่องทางการติดต่อสอบถามเกี่ยวกับโครงการ.....	4
<b>II</b>	<b>สาขา Disruptive Challenge .....</b>	<b>5</b>
1.	การรับสมัครไอเดีย .....	5
2.	คุณสมบัติของผู้สมัคร.....	5
3.	เงินสนับสนุน.....	5
4.	ระยะเวลาดำเนินการ.....	6
5.	วิธีการและรายละเอียดการสมัคร.....	6
6.	การคัดเลือก .....	6
7.	ผู้ดูแลโครงการ (Supervisor) .....	8
8.	การกำหนดมาตรฐานนวัตกรรมหลังขั้นตอนประเมินปิดโครงการ .....	9
<b>III</b>	<b>สาขา Generation Award .....</b>	<b>11</b>
1.	จุดประสงค์การรับสมัคร.....	11
2.	คุณสมบัติของผู้สมัคร.....	11
3.	กำหนดการดำเนินการ.....	11
4.	รางวัล.....	11
5.	รายละเอียดการรับสมัคร .....	12
6.	วิธีการสมัครทาง SNS.....	12
7.	การเสนอไอเดียให้กับองค์กรผู้สนับสนุน .....	13
8.	การคัดเลือกและประกาศผล.....	13
<b>IV</b>	<b>การจัดการข้อมูลส่วนบุคคล .....</b>	<b>14</b>
<b>V</b>	<b>ข้อควรระวัง (กรุณาอ่านทำความเข้าใจ) .....</b>	<b>15</b>
1.	การจัดการเรื่องสัญญาและทรัพย์สินทางปัญญา.....	15
2.	การเก็บรักษาความลับ.....	17
3.	การรักษาสิทธิมนุษยชนและระเบียบกฎหมาย .....	18
4.	เงื่อนไขจำเป็นในการคัดเลือกรางวัลแต่ละสาขา.....	19
5.	ข้อควรระวังในการคัดเลือก.....	20

# I โครงการ INNO-vation บ้า-กล้า-คิด

## 1. สารจากกระทรวงกิจการภายในประเทศและการสื่อสาร

การพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ในปัจจุบัน ได้เปลี่ยนโฉมหน้าอย่างน่าทึ่งไปพร้อมกับการเจริญรุดหน้าของโลก พร้อมกันนั้น จากการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ ส่งผลให้ทั่วโลกจำเป็นต้องค้นหาวิถีชีวิตแบบใหม่ (New Normal) แม้จะต้องยอมแพ้บางสิ่งบางอย่าง และพบกับเรื่องเศร้าหลายประการ แต่วิถีชีวิตแบบใหม่ที่เกิดขึ้นมาได้กระตุ้นให้เกิดความหลากหลาย และกลายเป็นโอกาสให้มนุษย์ทั่วโลกได้มองเห็นช่องทางการปฏิวัติอุตสาหกรรมและสังคม โดยอาจจะเริ่มจากประเด็นเล็กๆ น้อยๆ อย่างไรก็ตาม เรามองเห็นโอกาสก้าวกระโดดอย่างยิ่งใหญ่เช่นกัน ในสถานการณ์ปัจจุบัน การตั้งประเด็นคำถามต่อสามัญสำนึกที่เคยมีมา การก้าวข้ามข้อจำกัดในอดีต และการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางอุตสาหกรรมและโครงสร้างทางสังคมกลายเป็นความจำเป็นแห่งยุคสมัย และสิ่งที่จะช่วยให้พฤติกรรมเหล่านั้นเป็นจริงคือ “นวัตกรรมเชิงพลิกผัน (Disruptive Innovation)”

ก่อนอื่น เราจำเป็นต้องสร้างสภาพแวดล้อมและบรรยากาศในการทำทลายเพื่อหว่านต้นกล้าไอเดีย “แปลกแหวกแนว” ให้เติบโตขึ้นโดยไม่หวาดกลัวต่อความล้มเหลว และบ่มเพาะวัฒนธรรมที่พร้อมยอมรับในความหลากหลาย เพื่อให้เกิดนวัตกรรมแบบใหม่ขึ้น การวางเป้าหมายเพื่อพัฒนาสู่ระดับสากลควรเกิดขึ้นตั้งแต่ขั้นตอนแรก ไม่ใช่การก้าวไปสู่โลกกว้างหลังประสบความสำเร็จในประเทศตนเอง โลกยุคปัจจุบันต้องการ “ทักษะในการค้นพบประเด็นปัญหาที่ไม่มีใครคาดคิดมาก่อน” ยิ่งกว่า “ทักษะในการค้นหาความถูกต้องแบบเดิมๆ” ที่สามารถใช้ปัญญาประดิษฐ์มาแทนที่ได้แล้ว และการค้นพบดังกล่าวย่อมนำไปสู่ “การสร้างสรรค์สิ่งใหม่จากก้าวแรกโดยเริ่มจาก 0” กระทรวงกิจการภายในประเทศและการสื่อสารจึงได้เริ่มต้นโครงการ INNO-vation บ้า-กล้า-คิด ขึ้นในปี 2014 เพื่อสนับสนุนผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ที่มาร่วมความมุ่งมั่นเด็ดเดี่ยวในการที่จะพัฒนาเปลี่ยนแปลง และต่อยอด ภายใต้เป้าหมายที่ต้องการบ่มเพาะบรรยากาศแห่งการทำทลายให้เกิดขึ้น

เรายินดีต้อนรับความท้าทายรูปแบบใหม่ท่ามกลางยุคสมัยที่วิถีชีวิตแบบใหม่กำลังเริ่มต้นขึ้น กระทรวงกิจการภายในประเทศและการสื่อสาร จะไม่หยุดทำทลายเพื่อคิดหารูปแบบการสนับสนุนในด้าน ICT ซึ่งจะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและการปฏิวัติไปทั่วโลกอย่างรวดเร็ว มาร่วมทำทลายสิ่งใหม่เพื่อวางรากฐานสู่อนาคตของประเทศญี่ปุ่นไปด้วยกันนะครับ

- \* ICT ย่อมาจาก Information and Communication Technology เป็นคำศัพท์เฉพาะซึ่งใช้ในความหมายว่า “เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร”
- \* โครงการนี้ ถือกำเนิดขึ้นในปี ค.ศ. 2014 ซึ่งเป็นหนึ่งในกลยุทธ์การเจริญเติบโตด้าน ICT ตามความเห็นของคณะที่ปรึกษาในการประชุมเพื่อพิจารณาเรื่องสารสนเทศและการสื่อสารภายใต้หัวข้อ “มาตรการเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม” (เริ่มยื่นคำถาม: 5 กรกฎาคม 2013 สิ้นสุดการรายงาน: 27 มิถุนายน 2014) โดยโครงการได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องทุกปี สำหรับในปี 2022 นี้ ได้มุ่งเน้นนโยบายหลักเพื่อการพัฒนาสู่การเป็นสังคมดิจิทัล ทั้งมีกระบวนการติดตามกลยุทธ์การเจริญเติบโต ตลอดจนการดำเนินการตามนโยบายพื้นฐานของปี 2021 ในการบริหารและปฏิรูปเศรษฐกิจและการเงิน (คณะรัฐมนตรีลงมติในวันที่ 18 มิถุนายน 2022) จึงกล่าวได้ว่า โครงการนี้ถือเป็นวาระที่สำคัญสำหรับรัฐบาลญี่ปุ่น

## 2. การเปิดรับสมัคร

### ส่งเสริมความท้าทายและมุ่งแก้ไขปัญหาย่างสร้างสรรค์

สาขา Disruptive Challenge

## 破壊的な挑戦

ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ที่มาพร้อมความมุ่งมั่นเด็ดเดี่ยวที่จะพัฒนา เปลี่ยนแปลง และต่อยอด  
ทางด้านเทคโนโลยี เพื่อสร้างมูลค่า และยกระดับแวดวง ICT ไปอีกขั้น

เปิดรับไอเดียท้าทายที่ไม่กลัวความล้มเหลวหรือปัญหาต่างๆ เพื่อปฏิบัติสังคมและภาคอุตสาหกรรม  
ให้กลายเป็นจุดเปลี่ยนของอารยธรรมที่นำความหวังมาสู่วิถีชีวิตแบบใหม่ ท่ามกลางสถานการณ์  
การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ในศตวรรษนี้

ระยะเวลาท้าทาย : สูงสุด 1 ปี (สามารถดำเนินโครงการแล้วเสร็จก่อนได้)

งบประมาณสนับสนุน : สูงสุด 3,000,000 เยน

- ผู้ที่ได้รับการประเมินปิดโครงการสำเร็จ จะได้รับรองคุณวุฒิ INNOvator มีสิทธิ์ยื่นรับการสนับสนุนเพื่อพัฒนาสู่ระดับนานาชาติต่อไป

(ดูรายละเอียดเพิ่มเติมในหน้า 5)

### สนับสนุนความคิดสร้างสรรค์จากผู้ประกอบการใจดี

สาขา Generation Award

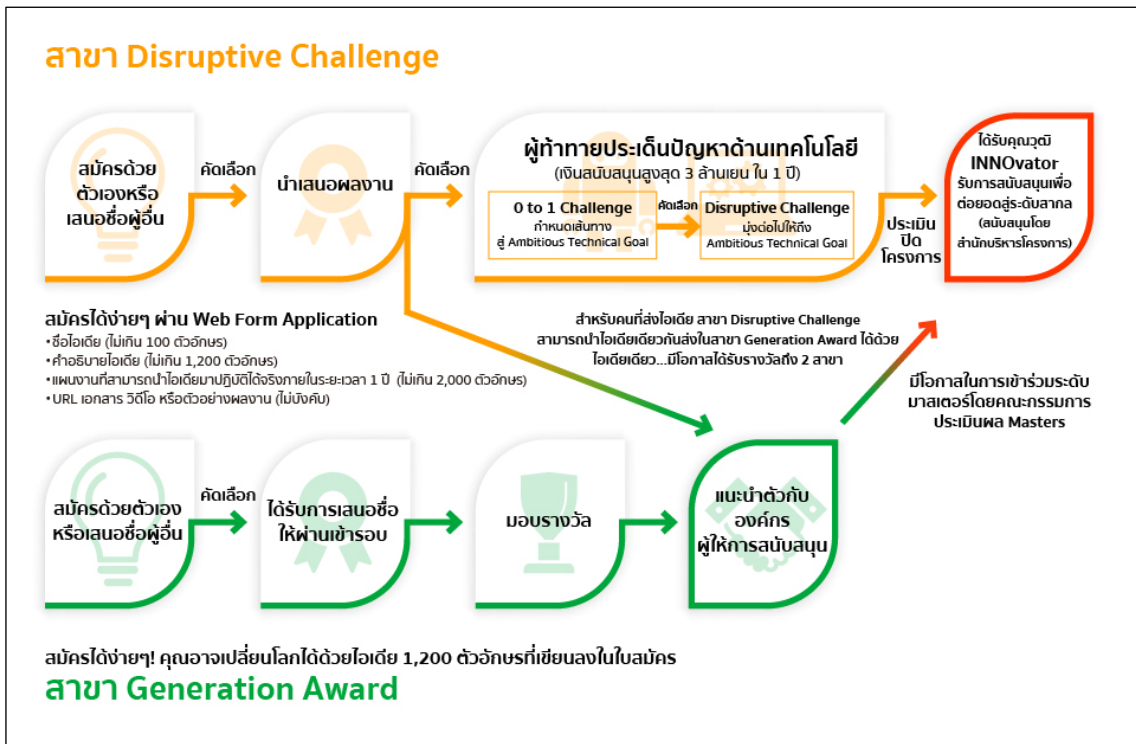
## 起業家賞

ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยกลุ่มองค์กรที่ให้การสนับสนุน โดยความคิดสร้างสรรค์นี้อาจจะเป็น  
สิ่งเล็กๆ น้อยๆ ที่หลายคนมองข้าม เป็นประเด็นปัญหาที่ถูกค้นพบในชีวิตประจำวันที่คุณต้องการ  
แก้ไข หรือเป็นเทคโนโลยีที่คุณใส่ใจอยากสร้างขึ้นมา ที่แม้ตัวคุณเองก็ยังไม่ทราบว่าสุดท้ายแล้วมัน  
จะถูกนำไปใช้ในรูปแบบใดก็ตาม

- องค์กรผู้ให้การสนับสนุนมอบเงินรางวัล (200,000 เยน) และรางวัลพิเศษจากสปอนเซอร์ (ยังไม่กำหนด)
- ไอเดียที่ได้รับการเสนอชื่อเข้ารับรางวัล (ในปีที่ผ่านมา มีจำนวนรวม 288 ไอเดีย) มีโอกาสในการต่อยอด  
ไอเดียร่วมกับองค์กรที่ให้การสนับสนุน

(ดูรายละเอียดเพิ่มเติมในหน้า 11)

ภาพประกอบ 1 : ลำดับขั้นตอนตั้งแต่สมัครเข้าโครงการ



### 3. คุณสมบัติของผู้สมัคร

- ไม่จำกัดอายุ มีช่องทางการติดต่อรายบุคคล อาศัยอยู่ที่ใดก็ได้ (ไม่จำกัดสัญชาติและภูมิลำเนา)
- กรณีสมัครด้วยตนเอง : บุคคลหรือกลุ่ม
- กรณีเสนอชื่อบุคคลอื่น\* : บุคคลหรือกลุ่มผู้ใกล้ชิดที่ต้องการเสนอชื่อ
  - \* ไม่เปิดเผยข้อมูลผู้เสนอชื่อต่อผู้ที่ถูกเสนอชื่อ
  - \* สามารถสมัครพร้อมกันได้ทั้ง 2 สาขา (สาขา Disruptive Challenge และ สาขา Generation Award)

### 4. ระยะเวลาเปิดรับสมัคร

ตั้งแต่ วันจันทร์ที่ 27 มิถุนายน เวลา 10.00 น. ถึง วันศุกร์ที่ 19 สิงหาคม 2022 เวลา 16.00 น. (ตามเวลาประเทศไทย)

### 5. วิธีการสมัคร

กรุณาดำเนินการสมัครผ่านทางแบบฟอร์มภายในเว็บไซต์ และตรวจสอบรายละเอียดในหน้าวิธีสมัครเข้าร่วมแต่ละสาขา <https://www.inno.go.jp>



- \* กรุณากรอกข้อมูลตามคู่มือกรอกแบบฟอร์มสมัครเข้าร่วมโครงการ
- \* สามารถส่งเอกสารเพิ่มเติมหรือผลงานตัวอย่างได้ด้วยวิธีการแนบเอกสารผ่านแบบฟอร์มรับสมัครภายในเว็บไซต์ หรือจัดส่งทางไปรษณีย์ไปยังสำนักบริหารโครงการ ทางสำนักฯ ไม่รับการส่งมอบเอกสารด้วยตนเองที่สำนักงาน

- \* ในกรณีที่จัดส่งทางไปรษณีย์ วันที่บนตราประทับของไปรษณีย์ต้องอยู่ภายในวันสิ้นสุดการรับสมัคร ทางสำนักฯ จะไม่ส่งคืนเอกสารที่ได้รับมา กรุณาทำความเข้าใจในเงื่อนไขดังกล่าว
- \* ในกรณีของสาขา Generation Award ทางสำนักฯ พร้อมรองรับการสมัครผ่านทาง SNS (เช่น Facebook Instagram Twitter ฯลฯ)

### กรุณาดูตรวจสอบเงื่อนไขการสมัครของแต่ละสาขาก่อนดำเนินการสมัคร

สาขา Disruptive Challenge	→	หน้า 5 - 10
สาขา Generation Award	→	หน้า 11 - 13

## 6. นโยบายปกป้องทรัพย์สินทางปัญญา

สาขา Disruptive Challenge และ สาขา Generation Award มีแนวคิดเรื่องการปกป้องทรัพย์สินทางปัญญาแตกต่างกัน กรุณาดูตรวจสอบรายละเอียดในหน้า 15 เพื่อทำความเข้าใจก่อนสมัครเข้าร่วมโครงการ

## 7. ช่องทางการติดต่อสอบถามเกี่ยวกับโครงการ

สำนักบริหารโครงการ INNO-vation บ้า-กล้า-คิด

สำนักงาน “INNO-vation บ้า-กล้า-คิด” KADOKAWA ASCII Research Laboratories, Inc.

โทรศัพท์ : (+81) 3-5840-7629

เวลาทำการ : วันจันทร์ - วันศุกร์ (ยกเว้นวันหยุดนักขัตฤกษ์)

เวลา 08.00 – 16.00 น. (ตามเวลาประเทศไทย)

\* สำนักบริหารเปิดทำการช่วงวันหยุดในสัปดาห์สุดท้ายของการรับสมัคร

อีเมล : info@inno.go.jp

เว็บไซต์โครงการ : <http://www.inno.go.jp>

กรุณาดูตรวจสอบข้อมูลเพิ่มเติมจากหัวข้อ FAQ บนเว็บไซต์ของโครงการ INNO-vation

บ้า-กล้า-คิด

## II สาขา Disruptive Challenge

### 破壊的な挑戦

#### 1. การรับสมัครไอเดีย

ท่ามกลางศาสตร์เทคโนโลยี ICT (เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร) ที่ก่อกำเนิดไอเดียใหม่ๆ ขึ้นทั่วโลก ทางโครงการจึงมุ่งหวังที่จะส่งเสริมผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ รักความท้าทาย ต้องการพัฒนาเปลี่ยนแปลง และต่อยอด ทางด้านเทคโนโลยี เพื่อสร้างมูลค่าและยกระดับแวดวง ICT ไปอีกขั้น สร้างวิถีชีวิตแบบใหม่ ด้วยเทคโนโลยีและความคิดสร้างสรรค์ เพื่อเปลี่ยนแปลงโลกใบเดิมที่หยุดชะงัก จากวิกฤติการณ์ไวรัสโคโรนา COVID-19 นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ทั้งทางสังคมและภาคอุตสาหกรรม

กรุณาอ่านทำความเข้าใจรายละเอียดในหัวข้อ “V : ข้อควรระวัง” ก่อนดำเนินการสมัคร

#### 2. คุณสมบัติของผู้สมัคร

- ไอเดียที่มีเส้นทางสู่เป้าหมายและวิสัยทัศน์อย่างชัดเจน เป็นผู้ท้าทายที่ไม่กลัวความล้มเหลว มุ่งมั่นที่จะสร้างคุณค่าใหม่
- ไม่จำกัดอายุ มีช่องทางการติดต่อรายบุคคล อาศัยอยู่ที่ใดก็ได้ (ไม่จำกัดสัญชาติและภูมิลำเนา)
- กรณีสสมัครด้วยตนเอง : บุคคลหรือกลุ่ม
- กรณีเสนอชื่อบุคคลอื่น\* : บุคคลหรือกลุ่มผู้ใกล้ชิดที่ต้องการเสนอชื่อ
  - \* เป็นไปตามเงื่อนไขข้ออื่นๆ ตามข้อตกลงกับสำนักบริหารโครงการ
  - \* ทั้งนี้หากเข้าร่วมเป็นทีม หรือ ส่งชื่อผู้สมัครไอเดียทั้งหมดมาในไอเดียเดียว รางวัลที่ได้รับจะถือว่าเป็นรางวัลเดียว
  - \* ในกรณีที่ผ่านการคัดเลือก ทางโครงการจะเปิดเผยชื่อ, จังหวัดที่อยู่อาศัย (ภูมิลำเนา) และชื่อไอเดียบนเว็บไซต์ของโครงการ
  - \* ปฏิบัติตามกฎหมายของประเทศญี่ปุ่น ผู้ที่อาศัยอยู่นอกประเทศและไม่ได้ถือสัญชาติญี่ปุ่น อยู่นอกเงื่อนไขของพระราชบัญญัติพัฒนาเทคโนโลยีอุตสาหกรรม (Industrial Technology Enhancement Act) มาตราที่ 17 (Bayh-Dole Act ของประเทศญี่ปุ่น)

#### 3. เงินสนับสนุน

สูงสุด 3,000,000 เยน

- \* ทางสำนักบริหารโครงการจะรับผิดชอบงานที่มีลักษณะซับซ้อนให้แทน เช่น การเบิกค่าใช้จ่าย และการบริหารจัดการสิ่งของ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโครงการได้ทำหายประเด็นปัญหาทางด้านเทคโนโลยีอย่างเต็มที่ ด้วยเหตุนี้ จะไม่มีการจ่ายเงินสดใดๆ ในโครงการ
- \* ในกรณีที่ประสงค์จะให้สนับสนุนเป็นค่าใช้จ่ายด้านบุคลากร ทางโครงการจะคำนวณค่าใช้จ่ายให้ตามกฎเกณฑ์ของแผนกบัญชี กระทรวงกิจการภายในประเทศและการสื่อสาร โดยอ้างอิงจากรายได้ในปีที่ผ่าน มาของผู้รับเงิน
- \* ในบางกรณี เงินสนับสนุนอาจมีขอบเขตสูงสุดไม่เกิน 1 ล้านบาท (กรุณาดูรายละเอียดในหัวข้อ “II-6 : การคัดเลือก”)

#### 4. ระยะเวลาดำเนินการ

กำหนดระยะเวลาดำเนินการตามความสะดวกของผู้สมัครแต่ละราย โดยมีระยะเวลาสูงสุดไม่เกิน 1 ปี

สามารถเข้ารับการประเมินปิดโครงการตลอดระยะเวลา 0 - 12 เดือน หากได้รับการประเมินปิดโครงการสำเร็จ จะได้รับคุณวุฒิ INNOvator และจะได้รับการสนับสนุนในหลากหลายรูปแบบต่อไป เช่น การพัฒนาประเด็นปัญหาสู่ระดับสากล

#### 5. วิธีการและรายละเอียดการสมัคร

กรณารอกรายละเอียดในแบบฟอร์มการสมัครเข้าร่วมโครงการตามเว็บไซต์ด้านล่าง  
เว็บไซต์โครงการ <https://www.inno.go.jp>

**หัวข้อ** ดังต่อไปนี้

- ชื่อไอเดีย (ไม่เกิน 100 ตัวอักษร)
- คำอธิบายไอเดีย (ไม่เกิน 1,200 ตัวอักษร)
- แผนงานที่สามารถนำไอเดียมาปฏิบัติได้จริงภายในระยะเวลา 1 ปี (ไม่เกิน 2,000 ตัวอักษร)
- สามารถเลือกส่งเอกสารเพิ่มเติมและตัวอย่างผลงานได้ (ไม่บังคับ)
  - \* สามารถส่งเอกสารเพิ่มเติม หรือผลงานตัวอย่างได้ด้วยวิธีการแนบเอกสารผ่านแบบฟอร์มรับสมัครภายในเว็บไซต์หรือจัดส่งทางไปรษณีย์ไปยังสำนักบริหารโครงการ ทางสำนักฯ ไม่รับการส่งมอบเอกสารด้วยตนเองที่สำนักงาน
  - \* ในกรณีที่จัดส่งทางไปรษณีย์ วันที่บนตราประทับของไปรษณีย์ จะต้องอยู่ภายในวันสิ้นสุดการรับสมัคร ทางสำนักฯ จะไม่ส่งคืนเอกสารที่ได้รับมา กรุณาอมรับในเงื่อนไขดังกล่าว

#### 6. การคัดเลือก

- เมื่อสำนักบริหารโครงการตรวจสอบรูปแบบเรียบร้อย ผู้ดูแลโครงการ (Supervisor) จะดำเนินการประเมินผล
- ขั้นตอนการประเมินจะพิจารณาเฉพาะเนื้อหาของไอเดียเท่านั้น ไม่มีการประเมินจากประวัติบุคคล ผลงานที่ผ่านมา เพศ หรืออายุ
  - \* เคยมีผู้สมัครอายุ 5 - 86 ปี ในการเปิดรับสมัครที่ผ่านมา
- ผลการประเมินถือเป็นการตัดสินอย่างเด็ดขาด โดยไม่มีการกำหนดจำนวนผู้ผ่านการประเมิน
- คณะผู้ดูแลโครงการ (Supervisor) ซึ่งเคยเป็นคน “บ้า-กล้า-คิด” มาก่อนและมีผลงานโดดเด่นอยู่ในสังคมปัจจุบันจะประเมินหัวข้อนวัตกรรมแปลกแหวกแนวระดับโลกด้วยสัญชาตญาณ เนื่องจากไม่สามารถวัดมูลค่าหรือใช้เกณฑ์ประเมินที่มีอยู่ได้
- กระบวนการตั้งแต่สมัครจนปิดโครงการแบ่งการทำทายออกเป็น 2 ระดับตามภาพประกอบ ภายใต้มีเงื่อนไขของระยะเวลาและเงินสนับสนุน (1 ปี - 3 ล้านบาท) โดยเป็นระบบ Order made ตามแผนงานที่เหมาะสมของผู้สมัคร ขอให้พิจารณาวางแผนอย่างถี่ถ้วนและตัดสินใจเพื่อดำเนินงานด้วยตนเอง (สำนักบริหารโครงการเป็นผู้ให้การสนับสนุน)
- กระบวนการทำทายแบ่งออกเป็น 2 ระดับ



## ระดับที่ 1

**0 to 1 Challenge** : กำหนดเส้นทางสู่ “Ambitious Technical Goal” ลงมือทำหลายหลากหลายรูปแบบ กล้าที่จะคิด กล้าที่จะล้มเหลว กล้าที่จะปรับเปลี่ยน กล้าที่จะเก็บเกี่ยวประสบการณ์แล้วนำมาพัฒนาต่อยอดให้เป็นสินทรัพย์ในระดับนี้จะใช้เวลา 0 - 4 เดือน บริหารจัดการระยะเวลาและงบประมาณด้วยตนเอง โดยใช้งบประมาณ 0 - 1,000,000 ล้านบาท ในแต่ละระยะของการดำเนินการทดลอง ให้ประเมินด้วยตนเอง แล้วให้แจ้งมายังสำนักบริหารโครงการเดือนละ 1 ครั้ง เพื่อรับการประเมินให้เข้าสู่ระดับ Disruptive Challenge ต่อไป ซึ่งสามารถยื่นขอรับการประเมินได้สูงสุดถึง 2 ครั้ง ถ้าหากผ่านการคัดเลือก ก็จะได้ทำทายต่อใน Disruptive Challenge

## ระดับที่ 2

**Disruptive Challenge** : ลงมือทำทายอย่างเด็ดเดี่ยวเพื่อมุ่งไปสู่ “Ambitious Technical Goal” สามารถดำเนินการโดยใช้ระยะเวลาและงบประมาณที่เหลือ ต่อจากระดับ 0 to 1 Challenge ในขอบเขตสูงสุด 3 ล้านบาทภายใน 1 ปี (เช่น หากระดับ 0 to 1 Challenge สิ้นสุดเร็ว ช่วง Disruptive Challenge ก็จะยาวนานขึ้น) เมื่อจบระดับนี้ จะเข้าสู่การประเมินปิดโครงการต่อไป

- หัวข้อไอเดียที่ไม่ได้รับการเสนอชื่อเข้าสู่ 0 to 1 Challenge (ไม่ได้เป็น Challenger) จะได้รับโอกาสในการคัดเลือกในสาขา Generation Award กรุณาตรวจสอบรายละเอียดเพิ่มเติมในหัวข้อ “III-7 : การเสนอไอเดียให้กับองค์กรผู้สนับสนุน”

ภาพประกอบ 2 : กระบวนการตั้งแต่สมัครเข้าร่วมจนปิดโครงการ



## 7. ผู้ดูแลโครงการ (Supervisor)

### ผู้ดูแลโครงการ (เรียงลำดับตามตัวอักษรภาษาญี่ปุ่น)

 <p>ซาโตชิ อิคูดะ ประธานกรรมการบริหาร Nagi Spirits Universal</p>	 <p>ทาคาอู อูเอเดะ CEO MODE, Inc.</p>	 <p>เอริกะ โอกาวะ อดีตประธานบริหาร Guinness World Records Japan</p>
 <p>เทตซึยะ คาวะนิชิ ศาสตราจารย์ ภาควิชาระบบไฟฟ้า กายภาพ บัณฑิตวิทยาลัย วิทยาศาสตร์และวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยวาเซดะ</p>	 <p>โยอิชิ ซาโต ผู้จัดการทั่วไป TikTok Japan</p>	 <p>คัตซึยะ ทาคาสู ผู้อำนวยการ โรงพยาบาลทาคาสู และทาคาสูคลินิก</p>
 <p>โทโมทากะ ทาคาฮาชิ CEO บริษัท Robo Garage จำกัด</p>	 <p>ฮิโรชิ ฮาราดะ ศาสตราจารย์ สาขาวิชาระบบ สารสนเทศและการสื่อสาร บัณฑิตวิทยาลัยสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเกียวโต</p>	 <p>โทโมเอะ มากิโนะ กรรมการผู้จัดการ Activision Blizzard Japan</p>
 <p>ยุกิฮิโระ มัตซึโมโตะ ประธาน Ruby Association</p>		

## ที่ปรึกษาโครงการ (Program Advisor) (เรียงตามลำดับอักษรภาษาอังกฤษญี่ปุ่น)

 <p>อดัม ดีแองเจโล ผู้ก่อตั้งและ CEO จาก Quora อดีต CTO จาก Facebook</p>	 <p>โจจิ อีโต นักลงทุน</p>	 <p>ชินอิจิ นากาสูกะ ศาสตราจารย์ สาขาวิศวกรรมการบินและอวกาศ บัณฑิตวิทยาลัยวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยโตเกียว</p>
 <p>อิโตชิ โฮกามุระ ผู้ถือหุ้น First Compass Group ที่ปรึกษา Scrum Ventures อดีตประธาน Evernote Japan</p>	 <p>ทาคาชิ มoriguchi ผู้กำกับภาพยนตร์</p>	 <p>Sputnik! ศิลปิน, รองศาสตราจารย์ที่ภาค วิชาการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปะโตเกียว</p>

## 8. การกำหนดมาตรฐานนวัตกรรมหลังขั้นตอนประเมินปิดโครงการ

เมื่อโครงการสิ้นสุดลง ผู้เข้าร่วมจะได้รับคุณสมบัติ INNOvator จากกระทรวงกิจการภายในประเทศ และการสื่อสาร และสามารถเข้าร่วมขั้นตอนการกำหนดมาตรฐานนวัตกรรมต่อไปได้

การกำหนดมาตรฐานนวัตกรรม คือ ระบบการสนับสนุนเพื่อให้ INNOvator ได้ต่อยอดผลงานสู่ระดับสากล

ทางโครงการพร้อมสนับสนุน INNOvator ในการท้าทายสู่ “Ambitious Technical Goal” แปลกแหวกแนว ที่อาจเปลี่ยนโลกต่อไปในอนาคต

ทางโครงการจัดเตรียมระบบการสนับสนุนหลากหลายรูปแบบไว้เพื่อให้ INNOvator ได้ดำเนินกิจกรรมต่อไปท่ามกลางวิถีชีวิตแบบใหม่ ไม่ว่าจะเป็นการสนับสนุนด้านการจัดทำวิดีโอ การเผยแพร่ข้อมูลผ่านสื่อต่างๆ และ SNS เพื่อเผยแพร่ข้อมูลเทคโนโลยีของ INNOvator ไปสู่ระดับสากล การสนับสนุนการจัดแสดงผลงานทั่วโลก และการร่วมมือกับองค์กรผู้สนับสนุนในต่างประเทศ รวมทั้งการสนับสนุนด้านทรัพย์สินทางปัญญาและสิทธิบัตร จากผู้เชี่ยวชาญด้านกฎหมาย ผู้เชี่ยวชาญด้านการเงิน และผู้เชี่ยวชาญด้านทรัพย์สินทางปัญญา นอกจากนี้ คุณวุฒิ INNOvator จะติดตัวผู้เข้าร่วมโครงการไปตลอดชีวิต

ตัวอย่างการสนับสนุนเพื่อกำหนดมาตรฐานนวัตกรรม

สนับสนุนการเผยแพร่ข้อมูลในระดับโลก	จัดทำวิดีโอประชาสัมพันธ์โดยทีมงานมืออาชีพ สนับสนุนการเผยแพร่ข้อมูลผ่านสื่อต่างๆ และ SNS ตั้งเป้าผู้เข้าถึงข้อมูลจากทั่วโลกกว่า 1 ล้านคน!
สนับสนุนการขยายผลงานสู่ต่างประเทศ	สนับสนุนการจัดแสดงผลงานทั่วโลก ร่วมมือกับองค์กรผู้สนับสนุนในต่างประเทศ
การสนับสนุนแบบมืออาชีพ (เช่น การปกป้องทรัพย์สินทางปัญญา)	สนับสนุนการก่อตั้งธุรกิจใหม่โดยพิจารณาตามความต้องการของแต่ละบุคคล เช่น สนับสนุนผู้เชี่ยวชาญด้านกฎหมาย ผู้เชี่ยวชาญด้านการเงิน และผู้เชี่ยวชาญด้านทรัพย์สินทางปัญญา เป็นต้น

### III สาขา Generation Award

## ジェネレーションアワード

#### 1. จุดประสงค์การรับสมัคร

ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับธุรกิจของกลุ่มผู้ประกอบการ โดยอาจจะเป็นสิ่งเล็กๆ น้อยๆ ที่หลายคนมองข้าม หรือประเด็นปัญหาที่ถูกลืมพบในชีวิตประจำวันที่น่าสนใจ

กรุณาอ่านทำความเข้าใจรายละเอียดในหัวข้อ “V : ข้อควรระวัง” ก่อนดำเนินการสมัคร

#### 2. คุณสมบัติของผู้สมัคร

- ไม่จำกัดอายุ มีช่องทางการติดต่อรายบุคคลอยู่บนโลกนี้ (ไม่จำกัดสัญชาติและภูมิลำเนา)
- กรณีสมัครด้วยตนเอง : รายบุคคลหรือทีม
- กรณีเสนอชื่อบุคคลอื่น\* : บุคคลหรือกลุ่มผู้ใกล้ชิดที่ต้องการเสนอชื่อ
  - \* ไม่เปิดเผยข้อมูลผู้เสนอชื่อต่อผู้ที่ถูกเสนอชื่อ
  - \* ทั้งนี้หากเข้าร่วมเป็นทีม หรือ ส่งชื่อผู้สมัครไอดีทั้งหมดมาในไอดีเดียว รางวัลที่ได้รับจะถือว่าเป็นรางวัลเดียว
  - \* สามารถสมัครพร้อมกันได้ทั้ง 2 สาขา (สาขา Disruptive Challenge และ สาขา Generation Award)

#### 3. กำหนดการดำเนินการ

คัดเลือกจากองค์กรผู้ให้การสนับสนุน	เดือนกันยายน ถึง กลางเดือนตุลาคม 2022
แจ้งผลผู้ได้รับการเสนอชื่อให้ผ่านเข้ารอบ	ช่วงปลายเดือนตุลาคม 2022
พิธีมอบรางวัล และแนะนำตัวกับองค์กรผู้ให้การสนับสนุน	ช่วงกลาง ถึง ปลายเดือนพฤศจิกายน 2022

\*กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลง กรุณาตรวจสอบรายละเอียดบนเว็บไซต์

#### 4. การได้รางวัล

องค์กรผู้ให้การสนับสนุนจะดำเนินการคัดเลือกผู้ได้รับการเสนอชื่อเข้ารับรางวัลจากไอดีที่สมัครเข้ามา และหลังจากนั้นจะคัดเลือกผู้ที่มีคุณสมบัติเหมาะสมที่จะได้รับรางวัลสาขา Generation Award จากรายชื่อของผู้ได้รับการเสนอชื่ออีกครั้ง นอกจากนี้ หากองค์กรผู้ให้การสนับสนุนต้องการสนับสนุนหรือต่อยอดไอดีดังกล่าวเป็นพิเศษ ผู้ได้รับรางวัลก็มีสิทธิ์ได้รับรางวัลพิเศษอื่นๆ จากสปอนเซอร์ด้วย

<b>รางวัล Generation Award</b> <b>รางวัลจากไอเดียที่ก้าวล้ำขอบเขต “ประสาทสัมผัสทั้งห้าของสัตว์” และ “มิติที่ 4 ของห้วงเวลา”</b>
ตัวอย่างรางวัล : เรื่องนี้เจ๋งไปเลย!? ลองดูไอเดียของฉันสิ! ทำได้แล้วนะ! เกินความคาดคิดใช่ไหม! เรื่องแปลกใหม่เลย! สะดวกขึ้นด้วย! รสชาติอร่อยล้ำ! ได้มุมมองใหม่อีก! สื่อได้ด้วยกลิ่นนะ! รับรู้ถึงความห่วงใยได้จริงๆ! มีขนาดเล็กแถมเบาได้ขนาดนี้เลย! บุกเบิกเส้นทางใหม่สู่ห้วงจักรวาล! ไม่ว่าจะอยู่ที่ไหน ไม่ว่าจะเป็ใคร ไม่ว่าจะเมื่อไหร่ ก็รักษาความปลอดภัยและระยะห่างทางสังคมได้ แถมยังเชื่อมต่อกับผู้อื่นได้เช่นกัน! หรือจะเป็นประเด็นปัญหาอะไรก็ได้ ที่สำนักบริหารโครงการเองก็คาดไม่ถึง

ไอเดียที่ได้รับการคัดเลือกให้ได้รับรางวัล Generation Award เป็นเงินรางวัลมูลค่า 200,000 เยน (หรือเทียบเท่า) จากองค์กรผู้ให้การสนับสนุน นอกจากนี้ ในกรณีที่ได้รับรางวัลพิเศษ อาจมีการมอบเงินรางวัลเพิ่มเติมสมทบให้อีกตามการตัดสินใจขององค์กรดังกล่าว

**5. รายละเอียดการรับสมัคร**

กรุณากรอรายละเอียดในแบบฟอร์มการสมัครเข้าร่วมโครงการตามเว็บไซต์ด้านล่าง <https://www.inno.go.jp>

**หัวข้อ** ดังต่อไปนี้

- ชื่อไอเดีย (ไม่เกิน 100 ตัวอักษร)
- คำอธิบายไอเดีย (ไม่เกิน 1,200 ตัวอักษร หรือส่งในรูปแบบวิดีโอ หรือผลงาน)
- สามารถเลือกส่งเอกสารเพิ่มเติมและตัวอย่างผลงานได้ (ไม่บังคับ)
  - \* สามารถส่งเอกสารเพิ่มเติมหรือผลงานตัวอย่างได้ ด้วยวิธีการแนบเอกสารผ่านแบบฟอร์มรับสมัครภายในเว็บไซต์หรือจัดส่งทางไปรษณีย์ไปยังสำนักบริหารโครงการ ทางสำนักฯ ไม่รับการส่งมอบเอกสารด้วยตนเองที่สำนักงาน
  - \* ในกรณีที่จัดส่งทางไปรษณีย์ วันที่บนตราประทับของไปรษณีย์ต้องอยู่ภายในวันสิ้นสุดการรับสมัคร ทางสำนักฯ จะไม่ส่งคืนเอกสารที่ได้รับมา กรุณายอมรับในเงื่อนไขดังกล่าว

**6. วิธีการสมัครทาง SNS (สามารถส่งไอเดียด้วยภาษาญี่ปุ่นเท่านั้น)**

ในกรณีต้องการส่งไอเดียเป็นภาษาไทย สามารถสมัครได้ที่ลิงก์ <https://www.inno.go.jp/th/> สามารถสมัครเข้าร่วมโครงการผ่านทาง Facebook Instagram LINE และ Twitter ได้ กรุณาตรวจสอบวิธีการสมัครแต่ละช่องทางจากลิงก์ด้านล่างนี้

① Facebook

กรุณาสมัครผ่านฟังก์ชัน Messenger <https://www.facebook.com/innovationproject/>



② Instagram

กรุณาสมัครผ่านฟังก์ชัน Direct Message หรือกดติดตาม account ด้านล่าง [https://www.instagram.com/inno\\_project/](https://www.instagram.com/inno_project/)



③ Twitter

กรุณาส่งข้อความผ่านฟังก์ชัน Direct Message

หรือกดติดตาม account ด้านล่าง

[https://twitter.com/inno\\_project](https://twitter.com/inno_project)



## 7. การแนะนำตัวผู้ได้รับรางวัลให้กับองค์กรผู้ให้การสนับสนุน

ในกรณีที่องค์กรหรือหน่วยงานผู้ให้การสนับสนุน ต้องการต่อยอดไอเดียของผู้ได้รับรางวัล ทางโครงการจะแจ้งไปยังผู้ได้รับรางวัล หากผู้ได้รับรางวัลยินดีที่จะเจรจาเพิ่มเติมในรายละเอียด ทางโครงการจะจัด Session แนะนำตัวให้กับทั้งสองฝ่าย

## 8. การคัดเลือกและประกาศผล

เมื่อสำนักบริหารโครงการตรวจสอบไอเดียภาพรวมในเบื้องต้นเรียบร้อยแล้ว จะเข้าสู่ขั้นตอนการคัดเลือกโดยองค์กรหรือหน่วยงานผู้ให้การสนับสนุนโครงการ INNO-vation บ้า-กล้า-คิด

ขั้นตอนนี้จะประเมินเฉพาะเนื้อหาไอเดียเท่านั้น (ไม่ประเมินจากเพศ อายุ ประวัติบุคคล หรือผลงานในอดีต) และไม่ประเมินช่องทางการสมัคร (แบบฟอร์มการสมัคร หรือ SNS แต่ละประเภท)

เมื่อสิ้นสุดขั้นตอนการคัดเลือก ทางโครงการจะเปิดเผยรายชื่อผู้ได้รับการเสนอชื่อ และรายชื่อผู้ได้รับรางวัล จังหวัดที่อยู่ในปัจจุบัน และชื่อไอเดียบนเว็บไซต์

(ทางโครงการขอสงวนสิทธิ์ไม่ติดต่อกลับไปยังผู้ที่ไม่ผ่านการคัดเลือก)

## IV การจัดการข้อมูลส่วนบุคคล

ข้อมูลส่วนบุคคล หมายถึง ข้อมูลที่อยู่ ชื่อนามสกุล หมายเลขโทรศัพท์ อีเมล หรือข้อมูลอื่นๆ ที่ใช้ระบุเจาะจงตัวตนของบุคคล (รวมถึงข้อมูลที่สามารถนำไปใช้ตรวจเทียบกับข้อมูลอื่นๆ ได้อย่างง่ายดาย)

ทางสำนักบริหารโครงการจะจัดการข้อมูลส่วนบุคคลที่ได้รับในขั้นตอนการสมัครเข้าร่วมโครงการตาม “นโยบายการจัดการข้อมูลส่วนบุคคล” ของ KADOKAWA ASCII Research Laboratories, Inc. ซึ่งทำหน้าที่เป็นสำนักบริหารโครงการ INNO-vation บ้า-กล้า-คิด

- (1) วัตถุประสงค์ในการใช้งานข้อมูลส่วนบุคคลที่ได้รับผ่านการสมัครเข้าร่วมโครงการ
  - ก. เพื่อแจ้งขั้นตอนการคัดเลือกและผลการคัดเลือก
  - ข. เพื่อตรวจสอบและตอบข้อสอบถามแต่ละประเภท
  - ค. เพื่อติดต่อในกรณีที่มีการจัดงานอีเว้นท์ที่เกี่ยวกับโครงการนี้
- (2) การจัดการข้อมูลส่วนบุคคลที่ได้รับผ่านการสมัครเข้าร่วมโครงการ
  - ก. วางมาตรการรักษาความปลอดภัยอย่างเข้มงวดเพื่อป้องกันการเข้าถึงข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง การสูญหาย การรั่วไหล การลักลอบปลอมแปลงข้อมูล
  - ข. ใช้เทคโนโลยีเข้ารหัสข้อมูล เมื่อมีการกรอกข้อมูลส่วนบุคคล เพื่อปกป้องข้อมูลในขั้นตอนการสื่อสาร
  - ค. จะไม่มีการใช้ข้อมูลส่วนบุคคลที่ทางสำนักบริหารโครงการได้รับในขั้นตอนการสมัครเข้าร่วมโครงการ นอกเหนือจากวัตถุประสงค์การใช้งานที่ระบุไว้อย่างชัดเจนล่วงหน้า โดยปราศจากความยินยอมของเจ้าของข้อมูล ยกเว้นแต่ในกรณีที่มีการบังคับใช้ทางกฎหมาย

### ช่องทางติดต่อสอบถาม ร้องเรียน และขอคำปรึกษาเกี่ยวกับการจัดการข้อมูลส่วนบุคคล

ในกรณีที่ต้องการเปิดเผย แก้ไข หรือยุติการใช้งาน กรุณาติดต่อ

ชื่อบริษัท : KADOKAWA ASCII Research Laboratories, Inc.

ที่อยู่ : ชั้น 2 อาคาร KS 1-17-8 นิชิคาตะ เขตบุงเคียว กรุงโตเกียว 113-0024

โทรศัพท์ : (+81) 3-5840-7800 (เบอร์กลาง) (แฟกซ์) 03-5840-7812

อีเมล : info@lab-kadokawa.com

ผู้รับผิดชอบการจัดการข้อมูลส่วนบุคคล : เอจิ โยชิกาวะ

- ◆ ตรวจสอบ “นโยบายการจัดการข้อมูลส่วนบุคคล” ของสำนักบริหารโครงการได้จากเว็บไซต์  
URL : <https://www.lab-kadokawa.com/privacy>



## V ข้อควรระวัง (กรุณาอ่านทำความเข้าใจ)

### 1. การจัดการเรื่องสัญญาและทรัพย์สินทางปัญญา

โครงการ INNO-vation บ้า-กล้า-คิด ดำเนินการจัดการเรื่องสัญญาและทรัพย์สินทางปัญญา ดังรายละเอียดต่อไปนี้

#### สาขา Disruptive Challenge

ผู้สมัครเข้าร่วมโครงการสาขา Disruptive Challenge จะต้องปฏิบัติตามเงื่อนไข ดังต่อไปนี้

(1) ในขั้นตอนการสมัคร

- ก. เพื่อให้เป็นไปตามแนวทางการป้องกันเทคโนโลยีรั่วไหลสู่ต่างประเทศ ของหน่วยงาน Security export control Japan\* ต้องไม่มีปัญหาดังต่อไปนี้
  - ไม่เกี่ยวข้องกับข้อมูล End Users List ของกระทรวงเศรษฐกิจ การค้า และอุตสาหกรรม
  - เป็นไปตามเงื่อนไขของระบอบควบคุมการส่งออกสากล (Multilateral Export Control Regime : MECR)
  - สามารถดำเนินกิจกรรมได้ตามรายละเอียดใน คู่มือที่เกี่ยวข้อง Security Export Control Japan
  - มีความน่าเชื่อถือและเสรีภาพทางสังคม ไม่ขัดต่อระบบเศรษฐกิจแบบตลาดเสรี รวมถึงการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาอย่างถูกต้องและเป็นธรรม

[ข้อมูลอ้างอิง]

- Security Export Control Japan (รวมถึงเรื่องระบอบควบคุมการส่งออกสากล)  
<https://www.meti.go.jp/policy/anpo/link.html>
- ข้อมูล End Users List  
[https://www.meti.go.jp/policy/anpo/2\\_0514.pdf](https://www.meti.go.jp/policy/anpo/2_0514.pdf)
- คู่มือที่เกี่ยวข้องกับ Security Export Control Japan  
[https://www.meti.go.jp/policy/anpo/law\\_document/tutatu/t07sonota/t07sonota\\_ji\\_shukanri03.pdf](https://www.meti.go.jp/policy/anpo/law_document/tutatu/t07sonota/t07sonota_ji_shukanri03.pdf)

ข. ไม่เกี่ยวข้องกับกลุ่มผู้มีอิทธิพล หรือบุคคลที่มีความสัมพันธ์กับกลุ่มดังกล่าว

ค. ในกรณีที่ผู้ได้รับรางวัลยังไม่บรรลุนิติภาวะ จำเป็นที่จะต้องขอความยินยอมจากผู้ปกครอง หรือผู้ดูแลผลประโยชน์ ทางสำนักบริหารโครงการพร้อมให้ความช่วยเหลือในกรณีที่ต้องประสานงานกับผู้ปกครองหรือผู้ดูแลผลประโยชน์เพื่อขอความเห็นชอบ

\* แนวคิดเรื่องการควบคุมการส่งออกที่เกี่ยวข้องกับความมั่นคง (Security Export Control) ในที่นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อป้องกันบุคคลที่อาจก่อให้เกิดสถานการณ์ตึงเครียด เช่น ประเทศหรือผู้ก่อการร้ายที่ใช้อาวุธ สินค้าทางการทหาร เทคโนโลยี และทรัพย์สินทางปัญญาในลักษณะที่เป็นภัยคุกคามต่อความมั่นคงของประเทศญี่ปุ่นและประชาคมระหว่างประเทศ

เมื่อสำนักบริหารโครงการดำเนินการตรวจสอบและพบว่า ผู้สมัครมีคุณสมบัติไม่เหมาะสมกับการทำสัญญาในโครงการนี้ ทางสำนักบริหารโครงการขอตัดสิทธิการร่วมทำทนายโดยไม่แจ้งผลการพิจารณา

## (2) หลังจากได้รับคัดเลือกเป็น Challenger

- ก. เมื่อได้รับคัดเลือกเป็น Challenger ผู้สมัครแต่ละคนจะต้องทำสัญญากับสำนักบริหารโครงการเกี่ยวกับระเบียบการดำเนินกิจกรรมในสาขาดังกล่าว เช่น การจัดการทรัพย์สินทางปัญญาและการเก็บรักษาความลับ
- ข. ปฏิบัติตามกฎหมายของประเทศญี่ปุ่น ทรัพย์สินทางปัญญา เช่น สิทธิบัตร ที่เกิดขึ้นจากการเข้าร่วมโครงการในสาขาดังกล่าว อยู่ภายใต้เงื่อนไขในสัญญาเข้าร่วมโครงการ และถือเป็นเงื่อนไขที่ผู้ผ่านการคัดเลือกต้องปฏิบัติตามพระราชบัญญัติพัฒนาเทคโนโลยีอุตสาหกรรม (Industrial Technology Enhancement Act) มาตราที่ 17 (Bayh-Dole Act ของประเทศญี่ปุ่น) แต่โดยหลักการพื้นฐาน สิทธิดังกล่าวจะกลับคืนสู่ผู้ผ่านการคัดเลือกซึ่งเป็นผู้คิดค้นและพัฒนาขึ้นมา อย่างไรก็ตาม ในกรณีที่ผู้ผ่านการคัดเลือกสังกัดอยู่ในองค์กรหรือหน่วยงานใด ๆ จะไม่ถือว่าเป็นสิทธิทรัพย์สินขององค์กรหรือหน่วยงานดังกล่าว ทั้งนี้ Challenger ที่อาศัยอยู่นอกประเทศและไม่ได้ถือสัญชาติญี่ปุ่น อยู่นอกเงื่อนไขของพระราชบัญญัติพัฒนาเทคโนโลยีอุตสาหกรรม (Industrial Technology Enhancement Act) มาตราที่ 17 (Bayh-Dole Act ของประเทศญี่ปุ่น)
- ค. ตามที่ได้แจ้งไปในรายละเอียดข้อ (ข.) ว่า ทรัพย์สินทางปัญญาจะกลับคืนเป็นของ Challenger กรุณาปรึกษากับสำนักบริหารโครงการเพื่อให้ขั้นตอนการยื่นจดสิทธิบัตรเป็นไปอย่างราบรื่น ทางสำนักฯ พร้อมให้การสนับสนุนเรื่องทุนความ
- ง. ในกรณีที่ผลงานที่เกิดขึ้นอยู่ภายใต้ข้อจำกัดเรื่องการส่งออกตามกฎหมายการแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศและการค้าต่างประเทศของญี่ปุ่น (Foreign Exchange and Foreign Trade Act) โดยมีความเสี่ยงที่จะถูกนำไปใช้งานทางการทหาร การก่อการร้าย หรือเป็นการพัฒนาอาวุธทำลายล้างรุนแรง ทางโครงการจะยุติการสนับสนุน
- จ. ในกรณีที่ต้องการถ่ายโอนทรัพย์สินทางปัญญาหรือจดทะเบียนในรูปแบบพิเศษ เช่น การอนุญาตให้ใช้สิทธิแต่เพียงผู้เดียว (Exclusive License) จะต้องได้รับคำอนุมัติล่วงหน้า และต้องรายงานความคืบหน้าแต่ละขั้นตอน ไม่ว่าจะเป็นการยื่นเอกสาร การขึ้นทะเบียน การดำเนินการ หรือการสละสิทธิ

## สาขา Generation Award

ผู้สมัครเข้าร่วมโครงการสาขา Generation Award จะต้องปฏิบัติหรือได้รับการอนุมัติตามเงื่อนไขดังต่อไปนี้

### (1) ในขั้นตอนการสมัคร

- ก. เพื่อให้เป็นไปตามแนวทางการป้องกันเทคโนโลยีรั่วไหลสู่ต่างประเทศ ของหน่วยงาน Security export control Japan\* ต้องไม่มีปัญหาดังต่อไปนี้
  - ไม่เกี่ยวข้องกับข้อมูล End Users List ของกระทรวงเศรษฐกิจ การค้า และอุตสาหกรรม
  - เป็นไปตามเงื่อนไขของระบอบควบคุมการส่งออกสากล (Multilateral Export Control Regime : MECR)
  - สามารถดำเนินกิจกรรมได้ตามรายละเอียดใน คู่มือที่เกี่ยวข้อง Security Export Control Japan

- มีความน่าเชื่อถือและเสรีภาพทางสังคม ไม่ขัดต่อระบบเศรษฐกิจแบบตลาดเสรี รวมถึงการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาอย่างถูกต้องและเป็นธรรม

[ข้อมูลอ้างอิง]

- Security Export Control Japan (รวมถึงเรื่องระบอบควบคุมการส่งออกสากล) <https://www.meti.go.jp/policy/anpo/link.html>
  - ข้อมูล End Users List [https://www.meti.go.jp/policy/anpo/2\\_0514.pdf](https://www.meti.go.jp/policy/anpo/2_0514.pdf)
  - คู่มือที่เกี่ยวข้องกับ Security Export Control Japan [https://www.meti.go.jp/policy/anpo/law\\_document/tutatu/t07sonota/t07sonota\\_ji\\_shukanri03.pdf](https://www.meti.go.jp/policy/anpo/law_document/tutatu/t07sonota/t07sonota_ji_shukanri03.pdf)
- ข. ต้องไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกฎหมายควบคุมการแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศ เพื่อป้องกันผู้ที่จะนำไปใช้กับกิจกรรมสูงเสี่ยง เช่น การนำไปใช้ทางการทหาร การปฏิวัติ หรือ การผลิตอาวุธจำนวนมาก
- ค. ต้องไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกองกำลังต่อต้านสังคม หรือกลุ่มอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องสิทธิในการจัดสิทธิบัตรทรัพย์สินทางปัญญาต่างๆ เป็นของผู้สมัคร เนื่องจากองค์ผู้ให้การสนับสนุนมีหน้าที่ในการสนับสนุนเท่านั้น
- ง. หากคุณต้องการเก็บไอเดียของคุณเป็นความลับ กรุณาพิจารณาให้ถี่ถ้วนอีกครั้งก่อนทำการสมัคร เนื่องจากเนื้อหาการสมัครจะถูกนำไปเปิดเผยต่อองค์การที่ให้การสนับสนุนต่อไป
- \* แนวคิดเรื่อง “Security Export Control” ในที่นี้ หมายถึง อาวุธ รวมทั้งความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีและการขนส่งเพื่อใช้ในการทหาร โดยมีเป้าหมายเพื่อป้องกันผู้ที่จะนำไปใช้กับกิจกรรมสูงเสี่ยง เช่น การปฏิวัติ หรือการสร้างความปลอดภัยต่อประเทศชาติ ทั้งในประเทศตนเองและผู้อื่น

(2) หลังสมัครเข้าร่วมโครงการ

- ก. ในกรณีที่ไอเดียที่ได้รับรางวัลอยู่ภายใต้ข้อจำกัดเรื่องการส่งออกตาม กฎหมายการแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศและการค้าต่างประเทศของญี่ปุ่น (Foreign Exchange and Foreign Trade Act) ทางโครงการจะตัดออกจากการคัดเลือก
- ข. ในกรณีที่ผู้ผ่านการคัดเลือกยังไม่บรรลุนิติภาวะ ทางโครงการจะทำสัญญากับผู้ปกครอง ทางสำนักบริหารโครงการพร้อมที่จะให้ความช่วยเหลือในกรณีที่ต้องประสานงานกับผู้ปกครองเพื่อขอความเห็นชอบจากผู้ปกครอง

## 2. การเก็บรักษาความลับ

ผู้สมัครเข้าร่วมโครงการ INNO-vation บ้า-กล้า-คิด ในแต่ละสาขาจะต้องเก็บรักษาข้อมูลความลับตามรายละเอียดดังต่อไปนี้

### สาขา Disruptive Challenge

- (1) เก็บรักษารายละเอียดของไอเดียเป็นความลับจนกระทั่งผ่านขั้นตอนการคัดเลือก ทางโครงการจะไม่เปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับไอเดียในทุกกรณี รวมทั้งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการประเมิน ยกเว้นข้อมูลที่ใช้เปิดเผยในหัวข้อ “III-8 : การคัดเลือกและประกาศผล”

- (2) ผู้ผ่านการคัดเลือกต้องเก็บรักษาข้อมูลเป็นความลับ  
ผู้ผ่านการคัดเลือกต้องไม่เปิดเผยข้อมูลความลับขององค์กรหรือหน่วยงานที่ได้รับผ่าน  
โครงการนี้ ให้แก่บุคคลที่สาม หรือใช้งานข้อมูลดังกล่าวในวัตถุประสงค์อื่นนอกเหนือจาก  
การทำนาย

### สาขา Generation Award

- (1) เก็บรักษารายละเอียดของไอเดียเป็นความลับจนกระทั่งได้รับคัดเลือกให้ได้รับรางวัล  
ทางโครงการจะไม่เปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับไอเดียในทุกกรณี รวมทั้งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการ  
ประเมิน ยกเว้นข้อมูลที่ใช้เปิดเผยในหัวข้อ “III-8 : การคัดเลือกและประกาศผล”
- (2) ผู้ผ่านการคัดเลือกจะต้องเก็บรักษาข้อมูลเป็นความลับ  
ผู้ผ่านการคัดเลือก จะต้องไม่เปิดเผยข้อมูลความลับขององค์กรหรือหน่วยงานที่ได้รับผ่าน  
โครงการนี้ ให้แก่บุคคลที่สาม หรือใช้งานข้อมูลดังกล่าวในวัตถุประสงค์อื่นนอกเหนือจาก  
วัตถุประสงค์ที่เกี่ยวข้องกับโครงการนี้

## 3. การรักษาสิทธิมนุษยชนและระเบียบกฎหมาย

ในกรณีที่มีการสมัครเข้าร่วมโครงการ INNO-vation บ้า-กล้า-คิด จำเป็นต้องอาศัยขั้นตอนการ  
ดำเนินการตามระเบียบกฎหมาย เช่น เป็นการแก้ไขปัญหาเชิงศีลธรรมหรือด้านความปลอดภัย ซึ่งต้อง  
ใช้งานข้อมูลส่วนบุคคลและต้องอาศัยความยินยอมจากผู้เกี่ยวข้อง ผู้สมัครสามารถดำเนินการขอ  
อนุมัติจากคณะกรรมการจริยธรรมภายในสำนักบริหารโครงการได้ กรุณาปรึกษากับสำนักบริหาร  
โครงการเพื่อให้ขั้นตอนต่างๆ ดำเนินไปอย่างราบรื่น นอกจากนี้ในกรณีที่ต้องการร่วมมือกับหน่วยงาน  
ในต่างประเทศเพื่อแก้ไขปัญหาคือเกิดขึ้นในต่างประเทศ กรุณาตรวจสอบและปฏิบัติตามระเบียบ  
กฎหมายที่เกี่ยวข้อง หากมีข้อสงสัย กรุณาปรึกษากับทนายความภายในสำนักบริหารโครงการ

โดยเฉพาะการวิจัยในสาขาวิทยาศาสตร์ชีวภาพ (Life Science) อาจมีการแก้ไขเปลี่ยนแปลง  
ระเบียบข้อกำหนดของหน่วยงานต่างๆ กรุณาตรวจสอบเอกสารฉบับล่าสุดอย่างถี่ถ้วน หากการ  
ดำเนินการใดๆ ขัดต่อระเบียบกฎหมายหรือนโยบายที่เกี่ยวข้อง ทางโครงการอาจยกเลิกผลการ  
คัดเลือกดังกล่าว

กรุณาตรวจสอบรายละเอียดเกี่ยวกับนโยบายการรักษาศีลธรรมและความปลอดภัย จากเว็บไซต์  
ของกระทรวงศึกษาธิการ วัฒนธรรม กีฬา วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี ด้านล่างนี้

- ลานวิทยาศาสตร์ชีวภาพ - การดำเนินการจัดการด้านศีลธรรมและความปลอดภัย

<http://www.lifescience.mext.go.jp/bioethics/index.html>

ในกรณีที่ต้องการวิจัยและสำรวจประเด็นปัญหาที่จำเป็นต้องได้รับความยินยอมจาก  
ผู้เกี่ยวข้อง รวมถึงความเห็นพ้องจากภาคสังคม กรุณาดำเนินการเกี่ยวกับการปกป้องสิทธิมนุษยชน  
และผลประโยชน์ต่างๆ ให้เหมาะสม

#### 4. เงื่อนไขจำเป็นในการคัดเลือกรางวัลแต่ละสาขา

เงื่อนไขจำเป็นในการคัดเลือกแต่ละสาขา มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

##### เงื่อนไขร่วม

- เมื่อผ่านการคัดเลือกหรือได้รับรางวัล ผู้สมัครมีความสนใจเข้าร่วมงานพบปะหารือและแลกเปลี่ยนสิ่งที่เกี่ยวข้องกับโครงการนี้อย่างกระตือรือร้น
- สามารถเข้าร่วมในกรณีที่ทางโครงการจัดการสัมมนาในขั้นตอนการคัดเลือกแต่ละสาขา ทางสำนักบริหารโครงการจะเป็นผู้รับผิดชอบค่าใช้จ่ายจำเป็นที่เกิดขึ้นในกรณีดังกล่าว
- ในกรณีที่ผู้สมัครสังกัดองค์กรหรือหน่วยงานใดๆ จะต้องนำเสนอใบอนุมัติจากองค์กรหรือหน่วยงานที่สังกัดหลังผ่านการคัดเลือกหรือในกรณีที่ได้รับรางวัล ทางสำนักบริหารโครงการพร้อมให้ความช่วยเหลือในกรณีที่จำเป็นต้องประสานงานกับองค์กรหรือหน่วยงานในสังกัดเพื่อออกใบอนุมัติ
- ในกรณีที่ได้รับคัดเลือกให้เข้าร่วม หรือเป็นผู้ได้รับรางวัล ทางโครงการจะเปิดเผยชื่อ (เลือกใช้ชื่อเล่นได้) จังหวัดที่อยู่อาศัย (ภูมิภาค) และชื่อโฮตีย์บนเว็บไซต์ของโครงการ

##### สาขา Disruptive Challenge

- จะต้องเป็นผู้ที่นำเสนอประเด็นปัญหาทางด้านเทคโนโลยี และลงมือทำทลายแก้ไขปัญหาเทคโนโลยีดังกล่าวด้วยตนเอง ในกรณีที่ดำเนินการร่วมกันหลายคน บทบาทหน้าที่ของแต่ละคนจะต้องไม่ซ้ำซ้อนกัน
- มีความรับผิดชอบในการดำเนินการให้บรรลุทุกช่วงระยะเวลาการทำทลาย เพื่อนำไปสู่การปฏิบัติจริง

##### สาขา Generation Award

- จะต้องเป็นผู้ที่นำเสนอในลักษณะบุคคลหรือกลุ่ม
- ทางโครงการจะถือว่าเนื้อหาของโฮตีย์ (รวมถึงเอกสารเพิ่มเติมต่างๆ) เป็นลิขสิทธิ์ของผู้สมัครหรือกลุ่มผู้สมัคร แต่ไม่อาจปฏิเสธได้ว่า องค์กรหรือหน่วยงานที่ทำหน้าที่คัดเลือกอาจกำลังพิจารณาโฮตีย์ เทคโนโลยี หรือประเด็นปัญหาที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน ในกรณีที่ผู้สมัครต้องการเก็บความคิดดังกล่าวเป็นความลับ กรุณาอย่าสมัครเข้าร่วมโครงการ

## 5. ข้อควรระวังในการคัดเลือก

### เงื่อนไขร่วม

#### (1) เอกลักษณะของไอเดียและรายละเอียดการพัฒนาเทคโนโลยี

ตลอดระยะเวลาของโครงการ ห้ามขโมยหรือล่วงละเมิดไอเดียและทรัพย์สินทางปัญญาของบุคคลที่สามอย่างเด็ดขาด กรุณาตระหนักถึงความสำคัญในการไม่ขโมยหรือล่วงละเมิดไอเดียและทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่นตั้งแต่ขั้นตอนการสมัครเข้าร่วมโครงการ

#### (2) การใช้งานโดยทุจริต

คำว่า “ทุจริต” ที่ใช้ในเอกสารโครงการนี้ หมายถึง การกระทำทั้งหมดทั้งมวลที่ขัดต่อข้อกำหนดหรือบทบัญญัติโดยทั่วไป เช่น การใช้งานสิ่งของที่ทางโครงการส่งมอบให้เพื่อทำลายประเด็นปัญหาด้านเทคโนโลยี ไปใช้ในวัตถุประสงค์อื่นนอกเหนือจากการทำลาย จะถือว่าเป็นเข้าข่ายการทุจริต

นอกจากนี้ โครงการนี้ยังถือเป็นส่วนหนึ่งของระบบกองทุนวิจัยเพื่อการแข่งขัน ซึ่งดำเนินการโดยกระทรวงกิจการภายในประเทศและการสื่อสาร แห่งประเทศญี่ปุ่น ในกรณีที่พบว่ามีการใช้กองทุนวิจัยเพื่อการแข่งขันโดยทุจริต ข้อมูลจะถูกเปิดเผยตาม “แนวทางการใช้กองทุนวิจัยเพื่อการแข่งขันอย่างเหมาะสม” กรุณาทำความเข้าใจแนวทางปฏิบัติดังกล่าว ก่อนสมัครเข้าร่วมโครงการ

[ข้อมูลอ้างอิง] แนวทางการใช้กองทุนวิจัยเพื่อการแข่งขันอย่างเหมาะสม

[https://www8.cao.go.jp/cstp/compefund/shishin\\_r3\\_1217.pdf](https://www8.cao.go.jp/cstp/compefund/shishin_r3_1217.pdf)

#### (3) การให้ความร่วมมือในการสำรวจข้อมูลหลังสิ้นสุดระยะเวลาสนับสนุน

ทางโครงการจัดให้มีการสำรวจสถานการณ์ปัจจุบันของผู้ผ่านการคัดเลือก ในระยะเวลาต่างๆ เช่น การสำรวจสภาพธุรกิจหลังสิ้นสุดโครงการ หรือสถานการณ์หลังผ่านไปประมาณ 10 ปี เพื่อประเมินศักยภาพของระบบสนับสนุนต่อไปในอนาคต นอกจากนี้ ยังมีการสำรวจสถานการณ์ปัจจุบันของผู้ได้รับรางวัลด้วย ทางโครงการขอความร่วมมือในการสำรวจดังกล่าวจากผู้ผ่านการคัดเลือกและผู้ได้รับรางวัล

### สาขา Disruptive Challenge

#### (1) การจับคู่กับองค์กรผู้ให้การสนับสนุน

ผู้สมัครที่ไม่ผ่านการคัดเลือก (ไม่ได้เป็น Challenger) ทุกคนยังคงได้รับสิทธิ์ในการเข้าร่วมโปรแกรมจับคู่กับองค์กรผู้ให้การสนับสนุน แต่ผู้สมัครทุกท่านควรต้องทำความเข้าใจในข้อควรระวังที่ได้ชี้แจงไปบนแบบฟอร์มการรับสมัครนี้ และปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด เพื่อเป็นไปตามหลักการปกป้องทรัพย์สินทางปัญญาของผู้สมัคร ทางสำนักบริหารโครงการจะเป็นผู้สนับสนุนการจับคู่กับองค์กรผู้ให้การสนับสนุน

#### (2) การคัดเลือกในกระบวนการต่างๆ

- สำนักบริหารโครงการจะติดต่อไปยังผู้ได้รับการเสนอชื่อที่ผ่านขั้นตอนการคัดเลือกเพื่อสอบถามความสมัครใจในการเข้าร่วมการคัดเลือก
- ผู้ดูแลโครงการไม่เข้าแทรกแซงกิจกรรมการทำนาย

- เกณฑ์การประเมิน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้
  - ความเป็นเอกลักษณ์ : มีไอเดีย หรือจุดเด่นที่สอดคล้องต่อการท้าทายประเด็นปัญหา ด้านเทคโนโลยีเชิงพลิกผัน
  - ความมุ่งมั่นชวนขยาย : มีทัศนคติที่ต้องการมุ่งมั่นชวนขยายด้วยตนเอง โดยไม่ร้องขอ หลักฐานหรือเหตุผลจากผู้อื่น
  - ความตระหนักชัดเจน : ตระหนักอย่างชัดเจนเกี่ยวกับประเด็นปัญหาที่ต้องการท้าทาย ทั้งความเป็นไปได้ จุดที่เป็นปัญหา มาตรการแก้ไขปัญหา และขอบเขตที่อยู่นอกเหนือสิ่งที่รู้
  - จิตวิญญาณที่ไม่ย่อท้อ : มีความแน่วแน่ต่อประเด็นปัญหาที่ต้องการท้าทาย และมีจิตใจเข้มแข็ง พร้อมท้าทายอย่างต่อเนื่องจนประสบความสำเร็จ

## สาขา Generation Award

### (1) การมอบรางวัล

- สำนักบริหารโครงการจะไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลของผู้สมัครโดยไม่ได้รับอนุญาต เด็ดขาด
- ผู้สมัครจะไม่สามารถเจรจาต่อรองกับองค์กรหรือหน่วยงานผู้ให้การสนับสนุนได้ในโครงการนี้ ทั้งทางตรงหรือทางอ้อม (เช่น ต่อรองผ่านสำนักบริหารโครงการ)
- หลังเสร็จสิ้นการคัดเลือกรางวัล Generation Award องค์กรหรือหน่วยงานผู้ให้การสนับสนุนสามารถเฝ้าสังเกตการณ์ไอเดียของผู้สมัครต่อไปได้ แม้จะเสร็จสิ้นการประกาศผลรางวัลแล้วก็ตาม

ในกรณีที่มีปัญหาใดๆ เกิดขึ้นภายใต้เอกสารฉบับนี้

ให้แนวทางการแก้ปัญหาเป็นไปตามกฎและข้อบังคับทั้งหมดตามต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น

ในกรณีที่มีความคลาดเคลื่อนในเรื่องของการตีความด้านภาษา ให้อ้างอิงต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นเป็นสำคัญ