

กระทรวงกิจการภายในประเทศและการสื่อสาร ประเทศญี่ปุ่น
แผนส่งเสริมการวิจัยและพัฒนาด้านสารสนเทศและการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ (SCOPE)
โครงการพิเศษสำหรับบุคคลผู้มีความคิดสร้างสรรค์
โครงการ “INNOvation บ้า - กล้า - คิด”



คู่มือการรับสมัครประจำปี 2021

สำนักบริหารโครงการ KADOKAWA ASCII Research Laboratories, Inc.

Contents

I	โครงการ INNOvation บ้า - กล้า - คิด	1
1.	สารจากกระทรวงกิจการภายในประเทศและการสื่อสาร	1
2.	การเปิดรับสมัคร.....	2
3.	คุณสมบัติของผู้สมัคร.....	3
4.	ระยะเวลาเปิดรับสมัคร	3
5.	วิธีการสมัคร	3
6.	นโยบายปกป้องทรัพย์สินทางปัญญา.....	4
7.	ช่องทางการติดต่อสอบถามเกี่ยวกับโครงการ.....	4
II	สาขา Disruptive Challenge	5
1.	การรับสมัครไอเดีย	5
2.	คุณสมบัติของผู้สมัคร.....	5
3.	เงินสนับสนุน	5
4.	ระยะเวลาดำเนินการ.....	6
5.	วิธีการและรายละเอียดการสมัคร.....	6
6.	การคัดเลือก	6
7.	ผู้ดูแลโครงการ (Supervisor).....	9
8.	การกำหนดมาตรฐานนวัตกรรมหลังขั้นตอนประเมินปิดโครงการ	10
III	สาขา Generation Award	12
1.	จุดประสงค์การรับสมัคร	12
2.	คุณสมบัติของผู้สมัคร.....	12
3.	กำหนดการดำเนินการ	12
4.	รางวัล.....	12
5.	รายละเอียดการรับสมัคร	13
6.	วิธีการสมัครทาง SNS	13
7.	การเสนอไอเดียให้กับองค์กรผู้สนับสนุน.....	14
8.	การคัดเลือกและประกาศผล	14
IV	การจัดการข้อมูลส่วนบุคคล	15
V	ข้อควรระวัง (กรุณาอ่านทำความเข้าใจ).....	16
1.	การจัดการเรื่องสัญญาและทรัพย์สินทางปัญญา	16
2.	การเก็บรักษาความลับ	19
3.	การรักษาสิทธิมนุษยชนและระเบียบกฎหมาย.....	19
4.	เงื่อนไขจำเป็นในการคัดเลือกรางวัลแต่ละสาขา	20
5.	ข้อควรระวังในการคัดเลือก.....	21

I โครงการ INNOvation บ้า - กล้า - คิด

1. สารจากกระทรวงกิจการภายในประเทศและการสื่อสาร

การพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ในปัจจุบัน ได้เปลี่ยนโฉมหน้าอย่างน่าทึ่งไปพร้อมกับการเจริญรุดหน้าของโลก พร้อมกันนั้น จากการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ ส่งผลให้ทั่วโลกจำเป็นต้องค้นหาวิถีชีวิตแบบใหม่ (New Normal) แม้จะต้องยอมแพ้อะบบบางอย่าง และพบกับเรื่องเศร้าหลายประการ แต่วิถีชีวิตแบบใหม่ที่เกิดขึ้นมาได้กระตุ้นให้เกิดความหลากหลาย และกลายเป็นโอกาสให้มนุษย์ทั่วโลกได้มองเห็นช่องทางการปฏิวัติอุตสาหกรรมและสังคมโดยอาจจะเริ่มจากประเด็นเล็ก ๆ น้อย ๆ อย่างไรก็ตาม เรามองเห็นโอกาสดังกล่าวอย่างยิ่งใหญ่เช่นกันในสถานการณ์ปัจจุบัน การตั้งประเด็นคำถามต่อสามัญสำนึกที่เคยมีมา การก้าวข้ามข้อจำกัดในอดีต และการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางอุตสาหกรรมและโครงสร้างทางสังคมกลายเป็นความจำเป็นแห่งยุคสมัย และสิ่งที่จะช่วยให้พฤติกรรมเหล่านั้นเป็นจริงคือ “นวัตกรรมเชิงพลิกผัน (Disruptive Innovation)”

ก่อนอื่น เราจำเป็นต้องสร้างสภาพแวดล้อมและบรรยากาศในการทำทายเพื่อหว่านต้นกล้าไอเดีย “แปลกแหวกแนว” ให้เติบโตขึ้นโดยไม่หวาดกลัวต่อความล้มเหลว และบ่มเพาะวัฒนธรรมที่พร้อมยอมรับในความหลากหลาย เพื่อให้เกิดนวัตกรรมแบบใหม่ขึ้น การวางเป้าหมายเพื่อพัฒนาสู่ระดับสากลควรเกิดขึ้นตั้งแต่นั้นตอนแรก ไม่ใช่การก้าวไปสู่โลกกว้างหลังประสบความสำเร็จในประเทศตนเอง โลกยุคปัจจุบันต้องการ “ทักษะในการค้นพบประเด็นปัญหาที่ไม่มีใครคาดคิดมาก่อน” ยิ่งกว่า “ทักษะในการค้นหาความถูกต้องแบบเดิม ๆ” ที่สามารถใช้ปัญญาประดิษฐ์มาแทนที่ได้แล้ว และการค้นพบดังกล่าว ย่อมนำไปสู่ “การสร้างสรรคสิ่งใหม่จากก้าวแรกโดยเริ่มจาก 0” กระทรวงกิจการภายในประเทศและการสื่อสารจึงได้เริ่มต้นโครงการ INNOvation บ้า - กล้า - คิด ขึ้นในปี 2014 เพื่อสนับสนุนผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ที่มาร่วมความมุ่งมั่นเด็ดเดี่ยวในการที่จะพัฒนา เปลี่ยนแปลง และต่อยอด ภายใต้เป้าหมายที่ต้องการบ่มเพาะบรรยากาศแห่งการทำทายให้เกิดขึ้น

เรายินดีต้อนรับความท้าทายรูปแบบใหม่ท่ามกลางยุคสมัยที่วิถีชีวิตแบบใหม่กำลังเริ่มต้นขึ้น กระทรวงกิจการภายในประเทศและการสื่อสารจะไม่หยุดทำทายเพื่อคิดหารูปแบบการสนับสนุนในด้าน ICT ซึ่งจะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและการปฏิวัติไปทั่วโลกอย่างรวดเร็ว มาร่วมทำทายสิ่งใหม่เพื่อวางรากฐานสู่อนาคตของประเทศญี่ปุ่นไปด้วยกันนะครับ

* ICT ย่อมาจาก Information and Communication Technology เป็นคำศัพท์เฉพาะซึ่งใช้ในความหมายว่า “เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร”

* โครงการนี้ ถือกำเนิดขึ้นในปี ค.ศ. 2014 ตามความเห็นของคณะที่ปรึกษาในการประชุมเพื่อพิจารณาเรื่องสารสนเทศและการสื่อสาร ภายใต้หัวข้อ “มาตรการเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม” (เริ่มยื่นคำถาม: 5 กรกฎาคม 2013 สิ้นสุดการรายงาน: 27 มิถุนายน 2014) ในฐานะกลยุทธ์การเจริญเติบโตของ ICT หลังจากนั้น โครงการได้เกิดกระบวนการพัฒนาเป็นรายปี จากนั้นจึงเข้าสู่กระบวนการติดตามผลกลยุทธ์การเจริญเติบโตในปี 2020 ต่อยอดสู่ยุทธศาสตร์ด้านนวัตกรรมแบบองค์รวมประจำปี 2020 ซึ่งนำไปสู่การประกาศนโยบายมุ่งสู่ความเป็นเลิศด้าน IT ระดับโลกและจัดทำแผนพื้นฐานเพื่อส่งเสริมการใช้งานข้อมูลของภาครัฐและภาคเอกชน (คณะรัฐมนตรีลงมติในวันที่ 17 กรกฎาคม 2020) กล่าวได้ว่า โครงการนี้ ถือเป็นวาระที่สำคัญสำหรับรัฐบาลญี่ปุ่น

2. การเปิดรับสมัคร

ส่งเสริมความท้าทายและมุ่งแก้ไขปัญหาย่างสร้างสรรค์

สาขา Disruptive Challenge

破壊的な挑戦

ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ที่มาพร้อมความมุ่งมั่นเด็ดเดี่ยวที่จะพัฒนา เปลี่ยนแปลง และต่อยอดทาง ด้าน เทคโนโลยี เพื่อสร้างมูลค่าและยกระดับแวดวง ICT ไปอีกขั้น

เปิดรับไอเดียท้าทายที่ไม่กลัวความล้มเหลวหรือปัญหาต่าง ๆ เพื่อปฏิบัติสังคมและภาคอุตสาหกรรม ให้กลายเป็น จุดเปลี่ยนของอารยธรรมที่นำความหวังมาสู่วิถีชีวิตแบบใหม่ ท่ามกลางสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส โควิดสายพันธุ์ใหม่ในศตวรรษนี้

ระยะเวลาท้าทาย : สูงสุด 1 ปี (มีระบบเร่งระยะการผ่านประเมิน)

งบประมาณสนับสนุน : สูงสุด 3,000,000 เยน

- ผู้ที่ผ่านการประเมินปิดโครงการสำเร็จ และได้รับรองคุณวุฒิ INNOvator มีสิทธิ์ยื่นรับการสนับสนุนเพื่อพัฒนาสู่ระดับนานาชาติต่อไป

ดูรายละเอียดเพิ่มเติมในหน้า 5

สนับสนุนความคิดสร้างสรรค์จากผู้ประกอบการใจดี

สาขา Generation Award

世代間ギフト

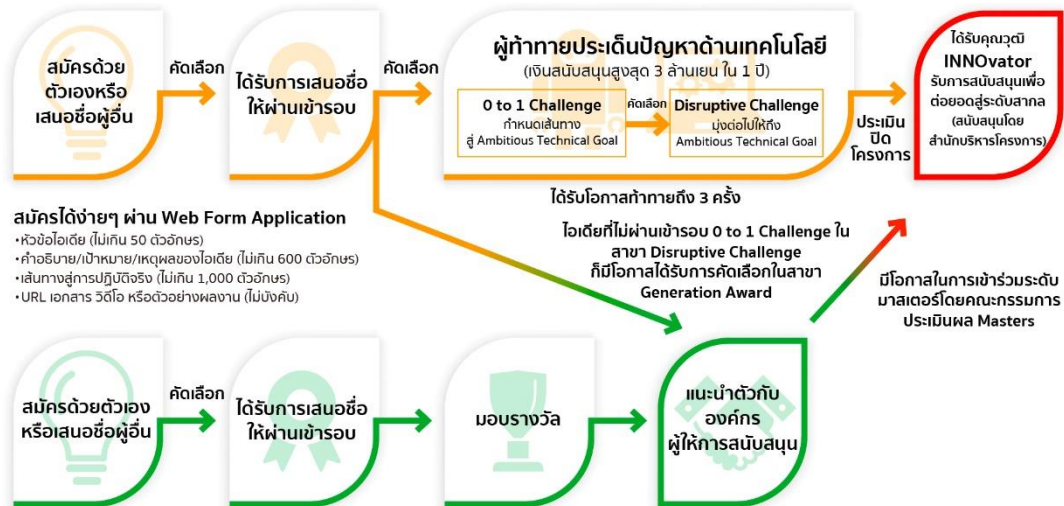
ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยกลุ่มองค์กรที่ให้การสนับสนุน โดยความคิดสร้างสรรค์นี้อาจจะเป็นสิ่งเล็กๆ น้อยๆ ที่หลายคนมองข้าม เป็นประเด็นปัญหาที่ถูกค้นพบในชีวิตประจำวันที่คุณต้องการแก้ไข หรือเป็นเทคโนโลยีที่คุณใส่ใจอยากสร้างขึ้นมา ที่แม้ตัวคุณเองก็ยังไม่ทราบว่าสุดท้ายแล้วมันจะถูกนำไปใช้ในรูปแบบใดก็ตาม

- องค์กรผู้ให้การสนับสนุนมอบเงินรางวัล (200,000 เยน) และรางวัลพิเศษจากสปอนเซอร์ (ยังไม่กำหนด)
- ไอเดียที่ได้รับการเสนอชื่อเข้ารับรางวัล (ในปีที่ผ่านมามีจำนวนรวม 223 ไอเดีย) มีความเป็นไปได้ที่จะถูกนำไปต่อยอด โดยร่วมมือกับองค์กรที่ให้การสนับสนุน

ดูรายละเอียดเพิ่มเติมในหน้า 12

ภาพประกอบ 1 : ลำดับขั้นตอนตั้งแต่สมัครเข้าโครงการ

สาขา Disruptive Challenge



สมัครได้ง่ายๆ! คุณอาจเปลี่ยนโลกได้ด้วยไอเดีย 600 ตัวอักษรที่เขียนลงในใบสมัคร

สาขา Generation Award

3. คุณสมบัติของผู้สมัคร

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

4. ระยะเวลาเปิดรับสมัคร

ตั้งแต่วันอังคารที่ 1 มิถุนายน 2021 เวลา 10.00 น. ถึงวันจันทร์ที่ 2 สิงหาคม 2021 เวลา 16.00 น.
(ตามเวลาประเทศไทย)

5. วิธีการสมัคร

กรุณาดำเนินการสมัครผ่านทางแบบฟอร์มภายในเว็บไซต์
และตรวจสอบรายละเอียดในหน้าวิธีสมัครเข้าร่วมแต่ละสาขา

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



- * กรุณากรอกข้อมูลตามคู่มือกรอกแบบฟอร์มสมัครเข้าร่วมโครงการ
- * สามารถส่งเอกสารเพิ่มเติมหรือผลงานตัวอย่างได้ด้วยวิธีการแนบเอกสารผ่านแบบฟอร์มรับสมัครภายในเว็บไซต์หรือจัดส่งทางไปรษณีย์ไปยังสำนักบริหารโครงการ ทางสำนักฯ ไม่รองรับการส่งมอบเอกสารด้วยตนเองที่สำนักงาน
- * ในกรณีที่จัดส่งทางไปรษณีย์ วันที่บนตราประทับของไปรษณีย์ต้องอยู่ภายในวันสิ้นสุดการรับสมัคร ทางสำนักฯ จะไม่ส่งคืนเอกสารที่ได้รับมา กรุณาทำความเข้าใจเงื่อนไขดังกล่าว

* ในกรณีของสาขา Generation Award ทางสำนักฯ พร้อมรองรับการสมัครผ่านทาง SNS (เช่น Facebook Instagram Twitter ฯลฯ)

กรุณาตรวจสอบเงื่อนไขการสมัครของแต่ละสาขาก่อนดำเนินการสมัคร

สาขา Disruptive Challenge → หน้า 5 – 11

สาขา Generation Award → หน้า 12 – 14

6. นโยบายปกป้องทรัพย์สินทางปัญญา

สาขา Disruptive Challenge และสาขา Generation Award มีแนวคิดเรื่องการปกป้องทรัพย์สินทางปัญญาแตกต่างกัน กรุณาตรวจสอบรายละเอียดในหน้า 16 เพื่อทำความเข้าใจก่อนสมัครเข้าร่วมโปรแกรม

7. ช่องทางการติดต่อสอบถามเกี่ยวกับโครงการ

สำนักบริหารโครงการ INNOvation บ้า - กล้า - คิด

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

โทร. 03-5840-7629

เวลาทำการ: วันจันทร์ - วันศุกร์ (ยกเว้นวันหยุดนักขัตฤกษ์)

เวลา 08.00 – 16.00 น. (ตามเวลาประเทศไทย)

*สำนักบริหารเปิดทำการช่วงวันหยุดในสัปดาห์สุดท้ายของการรับสมัคร

อีเมล: info@inno.go.jp

กรุณาตรวจสอบข้อมูลเพิ่มเติมจากหัวข้อ FAQ บนเว็บไซต์ของโครงการ INNOvation บ้า - กล้า - คิด

เว็บไซต์โครงการ INNOvation บ้า - กล้า - คิด: <http://www.inno.go.jp>

II สาขา Disruptive Challenge

破壊的な挑戦

1. การรับสมัครไอเดีย

ท่ามกลางศาสตร์เทคโนโลยี ICT ที่ก่อกำเนิดไอเดียใหม่ ๆ ขึ้นทั่วโลก ทางโครงการจึงมุ่งหวังที่จะส่งเสริมผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ รักความท้าทาย ต้องการพัฒนา เปลี่ยนแปลง และต่อยอด ทางด้านเทคโนโลยี เพื่อสร้างมูลค่าและยกระดับแวดวง ICT ไปอีกขั้น สร้างวิถีชีวิตแบบใหม่ ด้วยเทคโนโลยีและความคิดสร้างสรรค์ เพื่อเปลี่ยนแปลงโลกใบเดิมที่หยุดชะงักจากวิกฤติการณ์ไวรัสโคโรนา COVID-19 นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ทั้งทางสังคมและภาคอุตสาหกรรม

กรุณาอ่านทำความเข้าใจรายละเอียดในหัวข้อ “V ข้อควรระวัง” ก่อนดำเนินการสมัคร

2. คุณสมบัติของผู้สมัคร

- ไอเดียกำหนดเส้นทางสู่เป้าหมายและวิสัยทัศน์อย่างชัดเจน เป็นผู้ท้าทายที่ไม่กลัวความล้มเหลว มุ่งมั่นที่จะสร้างคุณค่าใหม่
 - ไม่จำกัดอายุ มีช่องทางการติดต่อรายบุคคล อาศัยอยู่ที่ใดก็ได้ (ไม่จำกัดสัญชาติและภูมิลำเนา)
 - กรณีสมัครด้วยตนเอง : บุคคลหรือกลุ่ม
 - กรณีเสนอชื่อบุคคลอื่น* : บุคคลหรือกลุ่มผู้ใกล้ชิดที่ต้องการเสนอชื่อ
- *เป็นไปตามเงื่อนไขอื่น ๆ ตามข้อตกลงกับสำนักบริหารโครงการ
- *ทั้งนี้หากเข้าร่วมเป็นทีม หรือ ส่งชื่อผู้สมัครไอเดียทั้งหมดมาในไอเดียเดียว รางวัลที่ได้รับจะถือว่าเป็นรางวัลเดียว
- *ในกรณีที่ผ่านการคัดเลือก ทางโครงการจะเปิดเผยชื่อ, จังหวัดที่อยู่อาศัย (ภูมิลำเนา) และหัวข้อของประเด็นปัญหามาบนเว็บไซต์ของโครงการ
- *ปฏิบัติตามกฎหมายของประเทศญี่ปุ่น ผู้ที่อาศัยอยู่นอกประเทศและไม่ได้ถือสัญชาติญี่ปุ่น อยู่นอกเงื่อนไขของพระราชบัญญัติพัฒนาเทคโนโลยีอุตสาหกรรม (Industrial Technology Enhancement Act) มาตราที่ 17 (เงื่อนไขด้านสิทธิบัตรของประเทศญี่ปุ่น)

3. เงินสนับสนุน

สูงสุด 3,000,000 เยน

- *ทางสำนักบริหารโครงการจะรับผิดชอบงานที่มีลักษณะซับซ้อนให้แทน เช่น การเบิกค่าใช้จ่าย และการบริหารจัดการสิ่งของ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโครงการได้ทำหายประเด็นปัญหาทางด้านเทคโนโลยีอย่างเต็มที่ ด้วยเหตุนี้ จะไม่มีการจ่ายเงินสดใด ๆ ในโครงการ
- *ในกรณีที่ประสงค์จะให้สนับสนุนเป็นค่าใช้จ่ายด้านบุคลากร ทางโครงการจะคำนวณค่าใช้จ่ายให้ตามกฎเกณฑ์ของแผนกบัญชี กระทรวงกิจการภายในและงานสื่อสาร โดยอ้างอิงจากรายได้ในปีที่ผ่านมาของผู้รับเงิน
- *ในบางกรณี เงินสนับสนุนอาจมีขอบเขตสูงสุดไม่เกิน 1 ล้านบาท (กรุณาดูรายละเอียดในหัวข้อ II 6 : การคัดเลือก)

4. ระยะเวลาดำเนินการ

กำหนดระยะเวลาดำเนินการตามความสะดวกของผู้สมัครแต่ละราย โดยมีระยะเวลาสูงสุดไม่เกิน 1 ปี สามารถเข้ารับการประเมินปิดโครงการตลอดระยะเวลา 0 – 12 เดือน หากได้รับการประเมินผ่านจะได้รับคุณวุฒิ INNOvator และจะได้รับการสนับสนุนในหลากหลายรูปแบบต่อไป เช่น การพัฒนาประเด็นปัญหาสู่ระดับสากล

5. วิธีการและรายละเอียดการสมัคร

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

หัวข้อ

- ประเด็นปัญหาด้านเทคโนโลยีที่ต้องการท้าทาย (ไม่เกิน 50 อักษร)
- เป้าหมายที่ต้องการดำเนินการแก้ไขให้สำเร็จ (ไม่เกิน 600 อักษร)
- เส้นทางสู่การปฏิบัติจริง (ไม่เกิน 1,000 อักษร)
- สามารถเลือกส่งเอกสารเพิ่มเติมและตัวอย่างผลงานได้ (ไม่บังคับ)

* สามารถส่งเอกสารเพิ่มเติม หรือผลงานตัวอย่างได้ด้วยวิธีการแนบเอกสารผ่านแบบฟอร์มรับสมัครภายในเว็บไซต์ หรือจัดส่งทางไปรษณีย์ไปยังสำนักบริหารโครงการ ทางสำนักฯ ไม่รองรับการส่งมอบเอกสารด้วยตนเองที่สำนักงาน

* ในกรณีที่จัดส่งทางไปรษณีย์ วันที่บนตราประทับของไปรษณีย์ จะต้องอยู่ภายในวันสิ้นสุดการรับสมัคร ทางสำนักฯ จะไม่ส่งคืนเอกสารที่ได้รับมา กรุณายอมรับในเงื่อนไขดังกล่าว

6. การคัดเลือก

- เมื่อสำนักบริหารโครงการตรวจสอบรูปแบบเรียบร้อย ผู้ดูแลโครงการ (Supervisor) จะดำเนินการประเมินผล
- ขั้นตอนการประเมินจะพิจารณาเฉพาะเนื้อหาของไอเดียเท่านั้น ไม่มีการประเมินจากประวัติบุคคล ผลงานที่ผ่านมา เพศ หรืออายุ
 - * เคยมีผู้สมัครอายุ 5 – 86 ปีในการเปิดรับสมัครที่ผ่านมา
- ผลการประเมินถือเป็นการตัดสินอย่างเด็ดขาด โดยไม่มีการกำหนดจำนวนผู้ผ่านการประเมิน
- คณะผู้ดูแลโครงการ (supervisor) ซึ่งเคยเป็นคน “บ้า - กล้า - คิด” มาก่อนและมีผลงานโดดเด่นอยู่ในสังคมปัจจุบันจะประเมินหัวข้อนวัตกรรมแปลกแหวกแนวระดับโลกด้วยสัญชาตญาณ เนื่องจากไม่สามารถวัดมูลค่าหรือใช้เกณฑ์ประเมินที่มีอยู่ได้
- กระบวนการตั้งแต่สมัครจนปิดโครงการแบ่งการทำนายออกเป็น 2 ระดับตามภาพประกอบ โดยมีข้อจำกัดด้านระยะเวลาและเงินสนับสนุน (1 ปี – 3 ล้านบาท) แต่เป็นระบบแบบ order made ตามความเหมาะสมของผู้สมัคร ขอให้พิจารณาอย่างถี่ถ้วนและตัดสินใจด้วยตนเอง (สำนักบริหารโครงการเป็นผู้ให้การสนับสนุน)

- กระบวนการท้าทายแบ่งออกเป็น 2 ระดับ

ระดับที่ 1

0 to 1 Challenge : กำหนดเส้นทางสู่ “Ambitious Technical Goal” ลงมือท้าทายหลากหลายรูปแบบ กล้าที่จะคิด กล้าที่จะล้มเหลว กล้าที่จะปรับเปลี่ยน กล้าที่จะเก็บเกี่ยวประสบการณ์แล้วนำมาพัฒนาต่อยอดให้เป็นสินทรัพย์ ในระดับนี้จะใช้เวลา 0 – 4 เดือน บริหารจัดการระยะเวลาและงบประมาณด้วยตนเอง โดยใช้งบประมาณ 0 – 1,000,000 ล้านบาท เมื่อตนเองประเมินว่าได้ดำเนินการทดลองไปแต่ละระยะแล้วให้แจ้งมายังสำนักบริหารโครงการเดือนละ 1 ครั้ง เพื่อรับการประเมินให้เข้าสู่ระดับ Disruptive Challenge ต่อไป ซึ่งสามารถยื่นขอรับการประเมินได้สูงสุดถึง 3 ครั้ง ถ้าหากผ่านการคัดเลือก ก็จะได้ท้าทายต่อไปใน Disruptive Challenge

ระดับที่ 2

Disruptive Challenge : ลงมือท้าทายอย่างเต็มที่เพื่อมุ่งไปสู่ “Ambitious Technical Goal” สามารถดำเนินการโดยใช้ระยะเวลาและงบประมาณที่เหลื่อมต่อจากระดับ 0 to 1 Challenge ในขอบเขตสูงสุด 3 ล้านบาทภายใน 1 ปี (เช่น หากระดับ 0 to 1 Challenge สิ้นสุดเร็ว ช่วง Disruptive Challenge ก็จะยาวนานขึ้น) เมื่อจบระดับนี้ จะเข้าสู่การสอบประเมินปิดโครงการต่อไป

- ประเด็นปัญหาไม่ได้รับการเสนอชื่อเข้า 0 to 1 Challenge (ไม่ได้เป็น Challenger) จะได้รับโอกาสในการเป็นหนึ่งในไอเดียเพื่อคัดเลือกในสาขา Generation Award กรุณาตรวจสอบรายละเอียดเพิ่มเติมในหัวข้อ “III 7 การเสนอไอเดียให้กับองค์กรผู้สนับสนุน”

ภาพประกอบ 2 : กระบวนการตั้งแต่สมัครเข้าร่วมจนปิดโครงการ



7. ผู้ดูแลโครงการ (Supervisor)

ผู้ดูแลโครงการ (เรียงลำดับตามตัวอักษรภาษาญี่ปุ่น)

 ซาโตชิ อิคุตะ Nagi Spirits Universal Noodle Creator ประธานกรรมการบริหาร	 กาคุ อุเอตะ CEO, MODE, Inc. สหรัฐอเมริกา	 เอริกะ โอภาวะ อดีตประธานบริหาร Guinness World Records Japan
 เทตซึยะ คาวะนิชิ ศาสตราจารย์ ภาควิชาระบบไฟฟ้า กายภาพ บัณฑิตวิทยาลัยวิทยาศาสตร์ และวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยวาเซ ดะ	 โยอิจิ ซาโต บริษัท ByteDance จำกัด ผู้จัดการทั่วไป TikTok Japan	 คัตซึยะ ทากาสู ผู้อำนวยการ โรงพยาบาลทากาสู และทากาสูกlinik
 โทโมทากะ ทาคาฮาชิ CEO บริษัท Robo Garage จำกัด	 อิโรชิ ฮาราดะ ศาสตราจารย์ สาขาวิชาระบบสารสนเทศ และการสื่อสาร บัณฑิตวิทยาลัยสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเกียวโต	 โทโมเอะ มากิโนะ กรรมการบริหารและ CSO บริษัท GOOD EAT ที่ปรึกษาด้านกลยุทธ์ดิจิทัล องค์การส่งเสริมการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (JNTO)
 ยุกิฮิโระ มัตซึโมโตะ ประธาน Ruby Association		

ที่ปรึกษาโครงการ (Program Advisor) (เรียงตามลำดับอักษรภาษาอังกฤษ)

 อดัม ดีแองเจโล ผู้ก่อตั้งและ CEO จาก Quora, อดีต CTO จาก Facebook	 โจจิ อีโต นักลงทุน	 ชินอิจิ นากาสูกะ ศาสตราจารย์ สาขาวิศวกรรมการบิน และอวกาศ บัณฑิตวิทยาลัย วิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยโตเกียว
 อิโตชิ โฮกามุระ ผู้ถือหุ้น First Compass Group, ที่ปรึกษา Scrum Ventures, อดีตประธาน Evernote Japan	 ทาคาชิ มorigะ ผู้กำกับภาพยนตร์	

8. การกำหนดมาตรฐานนวัตกรรมหลังขั้นตอนประเมินปิดโครงการ

เมื่อโครงการสิ้นสุดลง ผู้เข้าร่วมจะได้รับคุณวุฒิ INNOvator จากกระทรวงกิจการภายในและการสื่อสาร และสามารถเข้าร่วมขั้นตอนการกำหนดมาตรฐานนวัตกรรมต่อไปได้

การกำหนดมาตรฐานนวัตกรรมคือ ระบบการสนับสนุนเพื่อให้ INNOvator ได้ต่อยอดผลงานสู่ระดับสากล

ทางโครงการพร้อมสนับสนุน INNOvator ในการท้าทายสู่ “Ambitious Technical Goal” แปลกแหวกแนวที่อาจเปลี่ยนโลกต่อไปในอนาคต

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

ตัวอย่างการสนับสนุนเพื่อกำหนดมาตรฐานนวัตกรรม

สนับสนุนการเผยแพร่ข้อมูลในระดับโลก	จัดทำวิดีโอประชาสัมพันธ์โดยทีมงานมืออาชีพ สนับสนุนการเผยแพร่ข้อมูลผ่านสื่อต่าง ๆ 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 โดยอาจจะเป็นสิ่งเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่หลายคนมองข้าม หรือเป็นประเด็นปัญหาที่ทุกคนพบในชีวิตประจำวันที่น่าสนใจ
กรุณาอ่านทำความเข้าใจรายละเอียดในหัวข้อ “V (5) ข้อควรระวัง” ก่อนดำเนินการสมัคร

2. คุณสมบัติของผู้สมัคร

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

3. กำหนดการดำเนินการ

การคัดเลือกจากองค์กรผู้สนับสนุน	ปลายเดือนสิงหาคม – กลางเดือนกันยายน 2021
ติดต่อแจ้งผลผู้ได้รับการเสนอชื่อ	คาดว่าจะอยู่ในช่วงปลายเดือนกันยายน – ต้นเดือนตุลาคม 2021
จัดพิธีประกาศรางวัล และงานเจรจา จับคู่กับองค์กรผู้ให้การสนับสนุน	คาดว่าจะอยู่ในช่วงปลายเดือนตุลาคม 2021

*กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลง กรุณาตรวจสอบรายละเอียดบนเว็บไซต์

4. การได้รางวัล

ทางโครงการจะดำเนินคัดเลือกผู้ได้รับการเสนอชื่อเข้ารับรางวัลจากไอเดียที่สมัครเข้ามา จากนั้น
องค์กรผู้ให้การสนับสนุนจะคัดเลือกผู้ที่มีคุณสมบัติเหมาะสมที่จะได้รับรางวัลสาขา Generation Award
จากรายชื่อของผู้ได้รับการเสนอชื่ออีกครั้ง นอกจากนี้ หากองค์กรผู้ให้การสนับสนุนต้องการสนับสนุน
หรือต่อยอดไอเดียดังกล่าวเป็นพิเศษ ผู้ได้รับรางวัลก็มีสิทธิ์ได้รับรางวัลพิเศษอื่นๆจากสปอนเซอร์ด้วย

รางวัล Generation Award

รางวัลจากไอเดียที่ก้าวล้ำขอบเขตด้าน “ประสาทสัมผัสทั้งห้าของสัตว์” หรือ “มิติที่ 4 ของห้วงเวลา”

ตัวอย่างรางวัล : เรื่องนี้เจ๋งไปเลย!? ลองดูไอเดียของฉันทสิ! ทำได้แล้วนะ! เกินความคาดคิดใช่ไหม! เรื่องแปลกใหม่เลย! สะดวกขึ้นด้วย! รสชาติอร่อยล้ำ! ได้มุมมองใหม่อีก! สื่อได้ด้วยกลิ่นนะ! รับรู้ถึงความห่วงใยได้จริง ๆ! มีขนาดเล็กแถมเบาได้ขนาดนี้เลย! บุกเบิกเส้นทางใหม่สู่ห้วงจักรวาล! ไม่ว่าจะอยู่ที่ไหน ไม่ว่าจะเป็นใคร ไม่่ว่าเมื่อไหร่ ก็รักษาความปลอดภัยและระยะห่างทางสังคมได้ แถมยังเชื่อมต่อกับผู้อื่นได้เช่นกัน ! หรือจะเป็นประเด็นปัญหาอะไรก็ได้ ที่สำนักบริหารโครงการเองก็คาดไม่ถึง

ตัวอย่างไอเดียที่ได้รับการคัดเลือกให้ได้รับรางวัล Generation Award เป็นเงินรางวัลมูลค่า 200,000 เยน จากองค์กรผู้ให้การสนับสนุนร่วมด้วย นอกจากนี้ ในกรณีที่ได้รับรางวัลพิเศษจาก สпонเซอร์ อาจมีการมอบเงินรางวัลเพิ่มเติมสมทบให้อีกตามการตัดสินใจขององค์กรดังกล่าว

5. รายละเอียดการรับสมัคร

กรอกรายละเอียดในหัวข้อต่อไปนี้อย่างครบถ้วนตามแบบฟอร์มการสมัครเข้าร่วมโครงการบนเว็บไซต์ด้านล่าง

- หัวข้อของไอเดีย (ไม่เกิน 50 คำ)
- คำโครงของไอเดีย
(ไม่เกิน 600 คำ ในกรณีที่เขียนเป็นลายลักษณ์อักษร หรือส่งในรูปแบบวิดีโอ หรือผลงาน)
<https://www.inno.go.jp>
- สามารถเลือกส่งเอกสารเพิ่มเติมและตัวอย่างผลงานได้ (ไม่บังคับ)
 - * สามารถส่งเอกสารเพิ่มเติมหรือผลงานตัวอย่างได้ ด้วยวิธีการแนบเอกสารผ่านแบบฟอร์มรับสมัครภายในเว็บไซต์ หรือจัดส่งทางไปรษณีย์ไปยังสำนักบริหารโครงการ ทางสำนักฯ ไม่รองรับการส่งมอบเอกสารด้วยตนเองที่สำนักงาน
 - * ในกรณีที่จัดส่งทางไปรษณีย์ วันที่บนตราประทับของไปรษณีย์ต้องอยู่ภายในวันสิ้นสุดการรับสมัคร ทางสำนักฯ จะไม่ส่งคืนเอกสารที่ได้รับมา กรุณายอมรับในเงื่อนไขดังกล่าว

6. วิธีการสมัครทาง SNS (สามารถส่งไอเดียด้วยภาษาญี่ปุ่นเท่านั้น)

ในกรณีต้องการส่งไอเดียเป็นภาษาไทย สามารถสมัครได้ที่ลิงค์

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

สามารถสมัครเข้าร่วมโครงการผ่านทาง Facebook Instagram LINE และ Twitter ได้ กรุณาตรวจสอบวิธีการสมัครแต่ละช่องทางจากลิงค์ด้านล่างนี้

① Facebook

กรุณาสมัครผ่านฟังก์ชัน Messenger

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



② Instagram

กรุณาส่งข้อความผ่านฟังก์ชัน Direct Message

หรือกดติดตาม account ด้านล่าง

https://www.instagram.com/inno_project/



③ Twitter

กรุณาส่งข้อความผ่านฟังก์ชัน Direct Message

หรือกดติดตาม account ด้านล่าง

https://twitter.com/inno_project



7. การแนะนำตัวผู้ได้รับรางวัลให้กับองค์กรผู้สนับสนุน

ในกรณีที่องค์กรหรือหน่วยงานผู้ให้การสนับสนุน ต้องการต่อยอดไอเดียของผู้ได้รับรางวัล ทางโครงการจะแจ้งไปยังผู้ได้รับรางวัล หากผู้ได้รับรางวัลยินดีที่จะเจรจาเพิ่มเติมในรายละเอียด ทางโครงการจะจัด Session แนะนำตัวให้กับทั้งสองฝ่าย

8. การคัดเลือกและประกาศผล

เมื่อสำนักบริหารโครงการตรวจสอบไอเดียภาพรวมในเบื้องต้นเรียบร้อยแล้ว จะเข้าสู่ขั้นตอนการคัดเลือกโดยองค์กรหรือหน่วยงานผู้ให้การสนับสนุนโครงการ INNOvation บ้า - กล้า - คิด

ขั้นตอนนี้จะประเมินเฉพาะเนื้อหาไอเดียเท่านั้น (ไม่ประเมินจากเพศ อายุ ประวัติบุคคล หรือผลงานในอดีต) และไม่ประเมินจากรูปแบบการสมัคร (แบบฟอร์มการสมัคร SNS แต่ละประเภท)

เมื่อสิ้นสุดขั้นตอนการคัดเลือก ทางโครงการจะเปิดเผยรายชื่อผู้ที่ได้รับการเสนอชื่อ และรายชื่อผู้ได้รับรางวัล จังหวัดที่อยู่ในปัจจุบัน และหัวข้อของไอเดียบนเว็บไซต์

(ทางโครงการขอสงวนสิทธิ์ไม่ติดต่อกลับไปยังผู้ที่ไม่ผ่านการคัดเลือก)

IV การจัดการข้อมูลส่วนบุคคล

ข้อมูลส่วนบุคคล หมายถึง ข้อมูลที่อยู่ ชื่อนามสกุล หมายเลขโทรศัพท์ อีเมล หรือข้อมูลอื่น ๆ ที่ใช้ระบุเจาะจงตัวตนของบุคคล (รวมถึงข้อมูลที่สามารถนำไปใช้ตรวจเทียบกับข้อมูลอื่น ๆ ได้อย่างง่ายดาย)

ทางสำนักบริหารโครงการจะจัดการข้อมูลส่วนบุคคลที่ได้รับในขั้นตอนการสมัครเข้าร่วมโครงการตาม “นโยบายการจัดการข้อมูลส่วนบุคคล” ของ KADOKAWA ASCII Research Laboratories, Inc. ซึ่งทำหน้าที่เป็นสำนักบริหารโครงการ INNOvation 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: 03-5840-7800 (เบอร์กลาง) (แฟกซ์) 03-5840-7812

อีเมล: info@lab-kadokawa.com

ผู้รับผิดชอบการจัดการข้อมูลส่วนบุคคล: เอจิ โยชิกาวะ

◆ ตรวจสอบ “นโยบายการจัดการข้อมูลส่วนบุคคล” ของสำนักบริหารโครงการได้จากเว็บไซต์ดังต่อไปนี้

URL : <https://www.lab-kadokawa.com/privacy>

V ข้อควรระวัง (กรุณาอ่านทำความเข้าใจ)

1. การจัดการเรื่องสัญญาและทรัพย์สินทางปัญญา

โครงการ INNOvation บ้า - กล้า - คิด ดำเนินการจัดการเรื่องสัญญาและทรัพย์สินทางปัญญาดังรายละเอียดต่อไปนี้

[สาขา Disruptive Challenge]

ผู้สมัครเข้าร่วมโครงการสาขา Disruptive Challenge จะต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขดังต่อไปนี้

(1) ในขั้นตอนการสมัคร

- ก. ต้องไม่มีปัญหาดังต่อไปนี้ เพื่อให้เป็นไปตามแนวทางการป้องกันเทคโนโลยีรั่วไหลสู่ต่างประเทศของหน่วยงาน Security export control Japan*
- 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
- คู่มือที่เกี่ยวข้องกับ Security Export Control Japan
https://www.meti.go.jp/policy/anpo/law_document/tutatu/t07sonota/t07sonota_jishukanri03.pdf

- ข. ไม่เกี่ยวข้องกับกลุ่มผู้มีอิทธิพล หรือบุคคลที่มีความสัมพันธ์กับกลุ่มดังกล่าว
- ค. ในกรณีที่ผู้ได้รับรางวัลยังไม่บรรลุนิติภาวะ จำเป็นที่จะต้องขอความยินยอมจากผู้ปกครองหรือผู้ดูแลผลประโยชน์ ทางสำนักบริหารโครงการพร้อมให้ความช่วยเหลือในกรณีที่ต้องประสานงานกับผู้ปกครองหรือผู้ดูแลผลประโยชน์เพื่อขอความเห็นชอบ

*แนวคิดเรื่องการควบคุมการส่งออกที่เกี่ยวข้องกับความมั่นคง (security export control) ในที่นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อป้องกันบุคคลที่อาจก่อให้เกิดสถานการณ์ตึงเครียด เช่น ประเทศหรือผู้ก่อการร้ายที่ใช้อาวุธ สินค้าทางการทหาร เทคโนโลยี และทรัพย์สินทางปัญญาในลักษณะที่เป็นภัยคุกคามต่อความมั่นคงของประเทศญี่ปุ่นและประชาคมระหว่างประเทศ

เมื่อสำนักบริหารโครงการดำเนินการตรวจสอบและพบว่า ผู้สมัครมีคุณสมบัติไม่เหมาะสมกับการทำสัญญาในโครงการนี้ ทางสำนักบริหารโครงการขอตัดสิทธิ์การร่วมทำทนายโดยไม่แจ้งผลการพิจารณา

(2) หลังจากได้รับคัดเลือกเป็น Challenger

- ก. เมื่อได้รับคัดเลือกเป็น Challenger ผู้สมัครแต่ละคนจะต้องทำสัญญากับสำนักบริหารโครงการเกี่ยวกับระเบียบการดำเนินกิจกรรมในสาขาดังกล่าว เช่น การจัดการทรัพย์สินทางปัญญา และการเก็บรักษาความลับ
- ข. ปฏิบัติตามกฎหมายของประเทศไทย ทรัพย์สินทางปัญญา เช่น สิทธิบัตร ที่เกิดขึ้นจากการเข้าร่วมโครงการในสาขาดังกล่าว อยู่ภายใต้เงื่อนไขในสัญญาเข้าร่วมโครงการ และถือเป็นเงื่อนไขที่ผู้ผ่านการคัดเลือกต้องปฏิบัติตามพระราชบัญญัติพัฒนาเทคโนโลยีอุตสาหกรรม (Industrial Technology Enhancement Act) มาตราที่ 17 (เงื่อนไขด้านสิทธิบัตรของประเทศไทย) แต่โดยหลักการพื้นฐาน สิทธิดังกล่าวจะกลับคืนสู่ผู้ผ่านการคัดเลือกซึ่งเป็นผู้คิดค้นและพัฒนาขึ้นมา อย่างไรก็ตาม ในกรณีที่ผู้ผ่านการคัดเลือกสังกัดอยู่ในองค์กรหรือหน่วยงานใด ๆ จะไม่ถือว่าเป็นสิทธิบัตรขององค์กรหรือหน่วยงานดังกล่าว ทั้งนี้ Challenger ที่อาศัยอยู่นอกประเทศและไม่ได้ถือสัญชาติญี่ปุ่น อยู่นอกเงื่อนไขของพระราชบัญญัติพัฒนาเทคโนโลยีอุตสาหกรรม (Industrial Technology Enhancement Act) มาตราที่ 17 (เงื่อนไขด้านสิทธิบัตรของประเทศไทย)
- 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 หรือการสละสิทธิ์

[สาขา Generation Award]

ผู้สมัครเข้าร่วมโครงการสาขา Generation Award จะต้องปฏิบัติหรือได้รับการอนุมัติตามเงื่อนไขดังต่อไปนี้

(1) ในขั้นตอนการสมัคร

- ก. ต้องไม่มีปัญหาดังต่อไปนี้ เพื่อให้เป็นไปตามแนวทางการป้องกันเทคโนโลยีรั่วไหลสู่ต่างประเทศของหน่วยงาน Security export control Japan*
 - 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
 - คู่มือที่เกี่ยวข้องกับ Security Export Control Japan
https://www.meti.go.jp/policy/anpo/law_document/tutatu/t07sonota/t07sonota_jishukanri03.pdf
- ง. ต้องไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกฎหมายควบคุมการแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศ เพื่อป้องกันผู้ที่จะนำไปใช้กับกิจกรรมสูงเสี่ยง เช่น การนำไปใช้ทางการทหาร การปฏิวัติ หรือการผลิตอาวุธจำนวนมาก
 - จ. ต้องไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกองกำลังต่อต้านสังคม หรือกลุ่มอื่นๆที่เกี่ยวข้อง
 - ฉ. สิทธิในการจัดสิทธิบัตรทรัพย์สินทางปัญญาต่างๆเป็นของผู้สมัคร เนื่องจากองค์ผู้ให้การสนับสนุนมีหน้าที่ในการสนับสนุนเท่านั้น
 - ช. หากคุณต้องการเก็บไอเดียของคุณเป็นความลับ กรุณาพิจารณาให้ถี่ถ้วนอีกครั้งก่อนทำการสมัคร เนื่องจากเนื้อหาการสมัครจะถูกนำไปเปิดเผยต่อองค์การที่ให้การสนับสนุนต่อไป
- * แนวคิดเรื่อง “ Security Export Control ” ในที่นี้ หมายถึง อาวุธ รวมทั้งความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีและการขนส่งเพื่อใช้ในการทหาร โดยมีเป้าหมายเพื่อป้องกันผู้ที่จะนำไปใช้กับกิจกรรมสูงเสี่ยง เช่น การปฏิวัติ หรือการสร้างควมอันตรายต่อประเทศชาติ ทั้งในประเทศตนเองและผู้อื่น

(2) หลังสมัครเข้าร่วมโครงการ

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

2. การเก็บรักษาความลับ

ผู้สมัครเข้าร่วมโครงการ INNOvation บ้า - กล้า - คิด ในแต่ละสาขาจะต้องเก็บรักษาข้อมูลความลับตามรายละเอียดดังต่อไปนี้

[สาขา Disruptive Challenge]

- (1) เก็บรักษารายละเอียดของไอเดียเป็นความลับจนกระทั่งผ่านขั้นตอนการคัดเลือกทางโครงการจะไม่เปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับไอเดียในทุกกรณี รวมทั้งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการประเมิน ยกเว้นข้อมูลที่ใช้เปิดเผยในหัวข้อ “III 8 การคัดเลือกและประกาศผล”
- (2) ผู้ผ่านการคัดเลือกต้องเก็บรักษาข้อมูลเป็นความลับ
ผู้ผ่านการคัดเลือกต้องไม่เปิดเผยข้อมูลความลับขององค์กรหรือหน่วยงานที่ได้รับผ่านโครงการนี้ให้แก่บุคคลที่สาม หรือใช้งานข้อมูลดังกล่าวในวัตถุประสงค์อื่นนอกเหนือจากการทำหาย

[สาขา Generation Award]

- (1) เก็บรักษารายละเอียดของไอเดียเป็นความลับจนกระทั่งได้รับคัดเลือกให้ได้รับรางวัลทางโครงการจะไม่เปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับไอเดียในทุกกรณี รวมทั้งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการประเมิน ยกเว้นข้อมูลที่ใช้เปิดเผยในหัวข้อ “III 8 การคัดเลือกและประกาศผล”
- (2) ผู้ผ่านการคัดเลือกจะต้องเก็บรักษาข้อมูลเป็นความลับ
ผู้ผ่านการคัดเลือก จะต้องไม่เปิดเผยข้อมูลความลับขององค์กรหรือหน่วยงานที่ได้รับผ่านโครงการนี้ให้แก่บุคคลที่สาม หรือใช้งานข้อมูลดังกล่าวในวัตถุประสงค์อื่นนอกเหนือจากวัตถุประสงค์ที่เกี่ยวข้องกับโครงการนี้

3. การรักษาสิทธิมนุษยชนและระเบียบกฎหมาย

ในกรณีที่การสมัครเข้าร่วมโครงการ INNOvation บ้า - กล้า - คิด จำเป็นต้องอาศัยขั้นตอนการดำเนินการตามระเบียบกฎหมาย เช่น เป็นการแก้ไขปัญหาเชิงศีลธรรมหรือด้านความปลอดภัย ซึ่งต้องใช้งานข้อมูลส่วนบุคคลและต้องอาศัยความยินยอมจากผู้เกี่ยวข้อง ผู้สมัครสามารถดำเนินการขออนุมัติจากคณะกรรมการจริยธรรมภายในสำนักบริหารโครงการได้ กรุณาปรึกษารื้อกับสำนักบริหารโครงการเพื่อให้ขั้นตอนต่าง ๆ ดำเนินไปอย่างราบรื่น นอกจากนี้ ในกรณีที่ต้องการร่วมมือกับหน่วยงานในต่างประเทศเพื่อแก้ไขปัญหาซึ่งเกิดขึ้นในต่างประเทศ กรุณาตรวจสอบและปฏิบัติตามระเบียบกฎหมายที่เกี่ยวข้อง หากมีข้อสงสัย กรุณาปรึกษากับทนายความภายในสำนักบริหารโครงการ

โดยเฉพาะการวิจัยในสาขาวิทยาศาสตร์ชีวภาพ (Life Science) อาจมีการแก้ไขเปลี่ยนแปลงระเบียบข้อกำหนดของหน่วยงานต่าง ๆ กรุณาตรวจสอบเอกสารฉบับล่าสุดอย่างถี่ถ้วน หากการดำเนินการใด ๆ ขัดต่อระเบียบกฎหมายหรือนโยบายที่เกี่ยวข้อง ทางโครงการอาจยกเลิกผลการคัดเลือกดังกล่าว

กรุณาตรวจสอบรายละเอียดเกี่ยวกับนโยบายการรักษาศีลธรรมและความปลอดภัย จากเว็บไซต์
ของกระทรวงศึกษาธิการ วัฒนธรรม กีฬา วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีด้านล่างนี้

- ลานวิทยาศาสตร์ชีวภาพ - การดำเนินการจัดการด้านศีลธรรมและความปลอดภัย

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

ในกรณีที่ต้องการวิจัยและสำรวจในประเด็นปัญหาที่จำเป็นต้องได้รับความยินยอมจากผู้เกี่ยวข้อง
รวมถึงความเห็นพ้องจากภาคสังคม กรุณาดำเนินการเกี่ยวกับการปกป้องสิทธิมนุษยชนและ
ผลประโยชน์ต่าง ๆ ให้เหมาะสม

4. เงื่อนไขจำเป็นในการคัดเลือกรางวัลแต่ละสาขา

เงื่อนไขจำเป็นในการคัดเลือกแต่ละสาขามีรายละเอียดดังต่อไปนี้

[เงื่อนไขร่วม]

- เมื่อผ่านการคัดเลือกหรือได้รับรางวัล ผู้สมัครมีความสนใจเข้าร่วมงานพบปะหารือและงาน
แลกเปลี่ยนสิ่งที่เกี่ยวข้องกับโครงการนี้อย่างกระตือรือร้น
- สามารถเข้าร่วมได้ในกรณีที่ทางโครงการจัดให้มีการสัมภาษณ์ในขั้นตอนการคัดเลือกแต่ละสาขา
ทางสำนักบริหารโครงการจะเป็นผู้รับผิดชอบค่าใช้จ่ายจำเป็นที่เกิดขึ้นในกรณีดังกล่าว
- ในกรณีที่ผู้สมัครสังกัดองค์กรหรือหน่วยงานใด ๆ จะต้องนำเสนออนุมัติจากองค์กรหรือหน่วยงานที่
สังกัดหลังจากผ่านการคัดเลือกหรือในกรณีที่ได้รับรางวัล ทางสำนักบริหารโครงการพร้อมให้ความ
ช่วยเหลือในกรณีที่จำเป็นต้องประสานงานกับองค์กรหรือหน่วยงานในสังกัดเพื่อออกใบอนุญาต
- ในกรณีที่ได้รับคัดเลือกในรอบเสนอชื่อ ได้รับคัดเลือกให้เป็นผู้ทำทนาย หรือเป็นผู้ได้รับรางวัล ทาง
โครงการจะเปิดเผยชื่อ (เลือกใช้ชื่อเล่นได้), จังหวัดที่อยู่อาศัย (ภูมิภาค) และหัวข้อของประเด็น
ปัญหาบนเว็บไซต์ของโครงการ

[สาขา Disruptive Challenge]

- จะต้องเป็นผู้นำเสนอประเด็นปัญหาทางด้านเทคโนโลยี และลงมือทำทนายแก้ไขปัญหาเทคโนโลยี
ดังกล่าวด้วยตนเอง ในกรณีที่ดำเนินการร่วมกันหลายคน บทบาทหน้าที่ของแต่ละคนจะต้องไม่
ซ้ำซ้อนกัน
- มีความรับผิดชอบในการดำเนินการให้บรรลุส่งผ่านระยะเวลาการทำทนายทุกช่วง เพื่อนำไปสู่การ
ปฏิบัติจริง

[สาขา Generation Award]

- จะต้องเป็นผู้ที่นำเสนอในลักษณะบุคคล หรือกลุ่ม
- ทางโครงการจะถือว่าเนื้อหาของไอเดีย (รวมถึงเอกสารเพิ่มเติมต่าง ๆ) เป็นลิขสิทธิ์ของผู้สมัครหรือ
กลุ่มผู้สมัคร แต่ไม่อาจปฏิเสธได้ว่า องค์กรหรือหน่วยงานที่ทำหน้าที่คัดเลือกอาจกำลังพิจารณาไอ
เดีย เทคโนโลยี หรือประเด็นปัญหาที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน ในกรณีที่ผู้สมัครต้องการเก็บความคิด
ดังกล่าวเป็นความลับ กรุณาอย่าสมัครเข้าร่วมโครงการ

5. ข้อควรระวังในการคัดเลือก

[เงื่อนไขร่วม]

(1) เอกสิทธิ์ของไอเดียและรายละเอียดการพัฒนาเทคโนโลยี

ตลอดระยะเวลาของโครงการ ห้ามขโมยหรือส่งละเมิดไอเดียและทรัพย์สินทางปัญญาของบุคคลที่สามอย่างเด็ดขาด กรุณาตระหนักถึงความสำคัญเรื่องการขโมยหรือส่งละเมิดไอเดียและทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่นตั้งแต่ขั้นตอนการสมัครเข้าร่วมโครงการ

(2) การใช้งานโดยทุจริต

คำว่า “ทุจริต” ที่ใช้ในเอกสารโครงการนี้ หมายถึง การกระทำทั้งหมดทั้งมวลที่ขัดต่อข้อกำหนดหรือบทบัญญัติโดยทั่วไป เช่น การใช้งานสิ่งของที่ทางโครงการส่งมอบให้เพื่อทำลายประเด็นปัญหาด้านเทคโนโลยี แต่นำไปใช้ในวัตถุประสงค์อื่นนอกเหนือจากการทำลายจะถือว่าเข้าข่ายการทุจริต นอกจากนี้ โครงการนี้ยังถือเป็นส่วนหนึ่งของระบบกองทุนเพื่อการแข่งขันซึ่งดำเนินการโดยกระทรวงกิจการภายในประเทศและการสื่อสารแห่งประเทศญี่ปุ่น ในกรณีที่พบว่ามีการใช้กองทุนเพื่อการแข่งขันโดยทุจริต ข้อมูลจะถูกเปิดเผยตาม “แนวทางการใช้กองทุนเพื่อการแข่งขันอย่างเหมาะสม” กรุณาทำความเข้าใจแนวทางปฏิบัติดังกล่าวก่อนสมัครเข้าร่วมโครงการ

[ข้อมูลอ้างอิง] แนวทางการใช้กองทุนเพื่อการแข่งขันอย่างเหมาะสม

<https://www8.cao.go.jp/cstp/compfund/shishin1.pdf>

(3) การให้ความร่วมมือในการสำรวจข้อมูลหลังสิ้นสุดระยะเวลานับสนุน

ทางโครงการจัดให้มีการสำรวจสถานการณ์ปัจจุบันของผู้ผ่านการคัดเลือกในระยะเวลาต่าง ๆ เช่น การสำรวจสภาพธุรกิจหลังสิ้นสุดโครงการ หรือสถานการณ์หลังผ่านไปประมาณ 10 ปี เพื่อประเมินศักยภาพของระบบสนับสนุนต่อไปในอนาคต นอกจากนี้ ยังมีการสำรวจสถานการณ์ปัจจุบันของผู้ได้รับรางวัลด้วย ทางโครงการขอความร่วมมือในการสำรวจดังกล่าวจากผู้ผ่านการคัดเลือกและผู้ได้รับรางวัล

[สาขา Disruptive Challenge]

(1) การจับคู่กับองค์กรผู้ให้การสนับสนุน

ผู้สมัครที่ไม่ผ่านการคัดเลือก (ไม่ได้เป็น Challenger) ทุกคนยังคงได้รับสิทธิในการเข้าร่วมโปรแกรมจับคู่กับองค์กรผู้ให้การสนับสนุน แต่ผู้สมัครทุกท่านควรต้องทำความเข้าใจในข้อควรระวังที่ได้ชี้แจงไปบนแบบฟอร์มการรับสมัครนี้ และปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด เพื่อเป็นไปตามหลักการปกป้องทรัพย์สินทางปัญญาของผู้สมัคร ทางสำนักบริหารโครงการจะเป็นผู้สนับสนุนการจับคู่กับองค์กรผู้ให้การสนับสนุน

(2) การคัดเลือกในกระบวนการต่าง ๆ

- สำนักบริหารโครงการจะติดต่อไปยังผู้ได้รับการเสนอชื่อที่ผ่านขั้นตอนการคัดเลือกเพื่อสอบถามความสมัครใจในการเข้าร่วมการคัดเลือก
- ผู้ดูแลโครงการไม่เข้าแทรกแซงกิจกรรมการทำหาย
- เกณฑ์การประเมินมีรายละเอียดดังต่อไปนี้
 - ความเป็นเอกลักษณ์ มีไอเดียหรือจุดเด่นที่สอดคล้องต่อการทำหายประเด็นปัญหาด้านเทคโนโลยีเชิงพลิกผัน
 - ความมุ่งมั่นขวนขวาย มีทัศนคติที่ต้องการมุ่งมั่นขวนขวายด้วยตนเอง โดยไม่เรียกร้องหาหลักฐานหรือเหตุผลจากผู้อื่น
 - ความตระหนักชัดเจน ตระหนักรู้ชัดเจนเกี่ยวกับประเด็นปัญหาที่ต้องการทำหาย ทั้งความเป็นไปได้ จุดที่เป็นปัญหา มาตรการแก้ไขปัญหา และขอบเขตที่ยังไม่รู้จักรมาก่อน
 - จิตวิญญาณที่ไม่ย่อท้อ มีความแน่วแน่ต่อประเด็นปัญหาที่ต้องการทำหาย และมีจิตใจเข้มแข็งพร้อมทำหายอย่างต่อเนื่องจนประสบความสำเร็จ

[สาขา Generation Award]

(1) การมอบรางวัล

- สำนักบริหารโครงการจะไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลของผู้สมัครโดยไม่ได้รับอนุญาตเด็ดขาด
- ผู้สมัคร จะไม่สามารถเจรจาต่อรองกับองค์กรหรือหน่วยงานผู้ให้การสนับสนุนได้ในโครงการนี้ ทั้งทางตรงหรือทางอ้อม (เช่น ต่อรองผ่านสำนักบริหารโครงการ)
- หลังเสร็จสิ้นการคัดเลือกรางวัล Generation Award องค์กรหรือหน่วยงานผู้ให้การสนับสนุนสามารถเฝ้าสังเกตการณ์ไอเดียของผู้สมัครต่อไปได้ แม้จะประกาศผลการมอบรางวัลแล้วก็ตาม

ในกรณีที่มีปัญหาใด ๆ เกิดขึ้นภายใต้เอกสารฉบับนี้

ให้แนวทางการแก้ปัญหาเป็นไปตามกฎและข้อบังคับทั้งหมดตามต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น

ในกรณีที่มีความคลาดเคลื่อนในเรื่องของการตีความต้นฉบับภาษา ให้อ้างอิงต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นเป็นสำคัญ