



การจ้างเหมาโครงการพัฒนาความสามารถ และความร่วมมือด้านนวัตกรรมในกลุ่ม เครือข่าย เพื่อการพัฒนาเยาวชน เลขที่โครงการ 67129507992

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-PRESENT

วัตถุประสงค์

1. เพื่อจ้างเหมาดำเนินการจัดโครงการพัฒนาความสามารถและความร่วมมือด้านนวัตกรรมในกลุ่มเครือข่ายเพื่อการพัฒนาเยาวชน ภายใต้**แนวคิดเส้นทางนวัตกรรมรุ่นใหม่...สู่การสร้างธุรกิจสีเขียว (Green Journey for Young Innovator)**
2. เพื่อจัดกิจกรรมเผยแพร่ความรู้ สร้างแรงบันดาลใจแก่เยาวชน สนับสนุนให้**เกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง**ด้านนวัตกรรมและการสร้างธุรกิจสีเขียว
3. เพื่อกระตุ้นให้เกิดการทำงานผ่านเครือข่ายความร่วมมือระหว่าง**เยาวชน สถาบัน การศึกษาและผู้ประกอบการ** นำไปสู่การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และ**ร่วมคิดค้นแนวทางการริเริ่มดำเนินการเปลี่ยนผ่านองค์กรจริง** นำไปสู่การสร้างธุรกิจสีเขียวซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาสังคมการเรียนรู้และนวัตกรรมอย่างยั่งยืน

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-PRESENT

2. คุณสมบัติของผู้ยื่นข้อเสนอ

2.10 ผู้เสนอราคาต้องมีประสบการณ์และผลงานที่คล้ายกับงานจ้างดังกล่าว จากหน่วยงานของรัฐหรือเอกชนที่เชื่อถือ มูลค่าไม่น้อยกว่า 3,775,000 บาท (สามล้านเจ็ดแสนเจ็ดหมื่นห้าพันบาทถ้วน) โดยต้องแนบสำเนาคู่สัญญาจ้างหรือสำเนาใบรับรองผลงาน

ขอบเขตการดำเนินงาน



© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-PRESENT

3. ขอบเขตของงานที่จะดำเนินการจัดจ้าง

3.1 การเตรียมกิจกรรมการพัฒนากิจกรรมภายใต้แนวคิดการเปลี่ยนแปลงองค์กรเพื่อมุ่งสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน (Green Transformation) โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1.1 ดำเนินการจัดทำ**แผนการดำเนินงานและแผนประชาสัมพันธ์**กิจกรรมการพัฒนากิจกรรมภายใต้แนวคิดการเปลี่ยนแปลงองค์กรเพื่อมุ่งสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน (Green Transformation) โดยแบ่งแผนการดำเนินงานตามกิจกรรมดังนี้

- กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการให้กับ**ผู้ประกอบการ จำนวน 2 วัน**
- กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการให้กับ**ครูอาจารย์ จำนวน 4 วัน**
- กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการให้กับ**เยาวชน จำนวน 5 วัน**
- กิจกรรมการ**ติดตามผล**หลังดำเนินการจัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ
- กิจกรรม**แสดงผลความสำเร็จ**ภาพรวมของโครงการ

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-PRESENT

3.12 ดำเนินการ**วิเคราะห์และจัดทำเนื้อหา**เรื่องการเปลี่ยนแปลงองค์กรเพื่อมุ่งสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน (Green Transformation) **ให้สอดคล้องกับกระบวนการ STEAM4INNOVATOR 4 ขั้นตอน** การสร้างนวัตกรรม ให้ตรงกับกลุ่มผู้เรียนที่แตกต่างกัน โดยแบ่งกลุ่ม**ผู้เรียนออกเป็น 3 กลุ่มได้แก่**
กลุ่มเยาวชน กลุ่มครูอาจารย์และกลุ่มผู้ประกอบการ

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-PRESENT



STEAM⁴ INNOVATOR

หลักสูตรแผนการพัฒนาศักยภาพด้านนวัตกรรม
สำหรับเยาวชนไทย

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-2025

WHAT'S STEAM4INNOVATOR ?

หลักสูตรแผนการพัฒนา ศักยภาพด้านนวัตกรรม

สำหรับเยาวชนไทยที่ต้องการก้าวไปเป็น
นวัตกรรม แนวทางหลักที่สำนักงานวัต
กรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) มุ่งใช้
ในการพัฒนาผู้ประกอบการจะ
ถูกบูรณาการเข้ากับความรู้ความเข้าใจ
ทางด้าน **STEAM** : Science,
Technology, Engineering, Art,
Mathematics และมีวิธีการนำแนวคิด
เชิงนวัตกรรมมาทำป็นธุรกิจนวัตกรรม



Stage 1 Insight : เข้าใจความต้องการของผู้
ใช้งาน และสามารถระบุปัญหา (Challenge
Statement) ได้

Stage 2 Wow! Idea : ระดมสมอง ค้น
หาวิธีการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

Stage 3 Business Model :
สร้างและทดสอบตัวต้นแบบ (Prototype)
และเขียนแผนธุรกิจ

Stage 4 Production & Diffusion :
ผลิตชิ้นงาน สร้างแบรนด์ นำเสนอสินค้า
อย่างไรให้โดนในลูกค้า (Pitching)

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-2025

ATTRIBUTES FOR INNOVATORS

INSPIRATION

มีความสามารถในการรับและสร้างแรงบันดาลใจใหม่ ๆ

IMPLEMENTATION
แสวงหาการเข้าถึงองค์ความรู้เชิงลึก
และนำไปปฏิบัติได้จริง

IMAGINATION
มีจินตนาการและมองอนาคต
ได้กว้างไกล

INTEGRATION
เชื่อมโยงแผนงานและโครงการ
อย่างมีประสิทธิภาพ นำไปสู่ประสิทธิผล

IDEATION
มีความคิดริเริ่ม
กำหนดปัญหาและวิธีการที่นำไปสู่คำตอบ



© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-2025

STAGE 01 INSIGHT

เข้าใจความต้องการของผู้ใช้งานให้
รู้สึก รู้จริง

- ◆ ศึกษา สัมภาษณ์ สังเกต และเข้าไปมีประสบการณ์จริง เพื่อเข้าใจผู้ใช้งาน
- ◆ ทดลองสร้างลูกค่าสมมติด้วยการทำ Persona
- ◆ หา Insight ด้วยเทคนิค Surprise gap cause ระบุปัญหา
- ◆ ตั้งโจทย์สำหรับสร้างไอเดีย หรือ Challenge statement

รู้สึก รู้จริง

- สัมภาษณ์
- ทำความเข้าใจ
- จำกัดความ
- ตั้งสมมติฐาน

1

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-2025



STAGE 02 WOW! IDEA

สร้างไอเดียยังงี้ให้ปัง และเป็นไปได้

- ◆ ระดมสมองหาไอเดีย ความกล้าคิด กล้าสร้างสรรค์ เพราะ "Everything is possible"
- ◆ หาไอเดียที่เป็นที่ต้องการของลูกค้า และไอเดียไหน มีเทคโนโลยีรองรับ
- ◆ สรุปล้อที่ดีที่สุด ร่างภาพขึ้นมา เพื่อให้เห็นภาพ แล้วไปทดสอบว่าใช้ได้จริงหรือไม่

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-2025



STAGE 03 BUSINESS MODEL

จากไอเดียสุดปังสู่
การสร้างต้นแบบเสมือนจริง

- ◆ สร้างแบบจำลองเสมือนจริง (Prototype) ให้ผู้ใช้งานทดลองใช้
- ◆ ทดสอบ ปรับปรุง ทำซ้ำ จนได้ชิ้นงานที่ตอบโจทย์ลูกค้าที่สุด
- ◆ พัฒนาแผนธุรกิจด้วย Business model canvas ให้เห็นรายรับ รายจ่าย เครือข่าย ช่องทางการขาย และลูกค้าของสินค้า หรือบริการของเรา

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-2025



STAGE 04 PRODUCTION & DIFFUSSION

เป็นนวัตกรรมที่สมบูรณ์ ที่ผลิตได้ ขายได้
กระจายไปถึงผู้ใช้จริง

- ◆ สร้าง Branding และ Packaging ให้สินค้าของเรามีความน่าสนใจ และเกิดการจดจำ
- ◆ เข้าใจในการผลิตและการกระจายในทุกกระบวนการให้ครบวงจร ไปจนถึงการส่งสินค้าถึงหน้าร้าน ที่จะไปให้ถึงลูกค้ามากที่สุด
- ◆ นำผลงานมานำเสนอ (Pitching) ด้วยการนำเสนอให้โดนใจลูกค้า

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-2025

3.1.3 ดำเนินการ**จัดหาสถานฝึกงานที่มีความต้องการเปลี่ยนแปลงองค์กรให้เป็นธุรกิจสีเขียว** พร้อมจัดทำเอกสารแสดงข้อมูลของบริษัทที่เข้าร่วมโครงการ จำนวนอย่างน้อย **30 บริษัท**

3.1.4 ดำเนินการประสานงานจัดเตรียมเอกสารเกณฑ์การคัดเลือกเยาวชนและบริษัทสำหรับการเข้าร่วมโครงการ

3.1.5 ดำเนินการ**จัดกิจกรรมเปิดตัวโครงการ จำนวน 1 ครั้ง ในรูปแบบออนไลน์** พร้อมถ่ายทอดสดผ่านเฟซบุ๊ก STEAM4INNOVATOR หรือ สนช. โดยมีการจัดหาไฟส่องสว่าง ระบบสำหรับจัดงานเปิดตัวรูปแบบออนไลน์ จัดเตรียมอุปกรณ์กล้อง อุปกรณ์ระบบเสียง ไมโครโฟนสำหรับพิธีกรและผู้เกี่ยวข้อง

3.1.6 ดำเนินการพัฒนาและจัดทำสื่อสาระการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับกระบวนการสร้างสรรค์นวัตกรรม STEAM4INNOVATOR บนโจทย์เรื่องการเปลี่ยนแปลงองค์กรเพื่อมุ่งสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน (Green Transformation) จำนวนไม่น้อยกว่า **1 คลิป ความยาวไม่น้อยกว่า 30 นาที**

3.1.7 งานดำเนินการจัดทำ**สื่อประชาสัมพันธ์** ผลิตสื่อกราฟิกสำหรับกิจกรรมเปิดตัวโครงการและดำเนินการสื่อสารประชาสัมพันธ์ลงในช่องทางออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก อินสตาแกรม เว็บไซต์ จำนวน**ไม่น้อยกว่า 5 ชิ้นงาน**

***ตัวอย่างภาพการจัดกิจกรรมเปิดตัวโครงการในรูปแบบออนไลน์



© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-PRESENT

ตัวอย่างคลิปเปิดตัวโครงการ



<https://www.youtube.com/watch?v=ifNtk-WAw8w>

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-PRESENT

ตัวอย่างคลิปเปิดตัวโครงการ



© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-PRESENT

3.2 การจัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการให้กับกลุ่มเป้าหมาย โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.2.1 กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการให้กับผู้ประกอบการจำนวนอย่างน้อย **30 บริษัท**
ระยะเวลาจำนวน 2 วัน รูปแบบออนไลน์

3.2.2 กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการให้กับครู-อาจารย์ จำนวนไม่น้อยกว่า **40 คน**
เป็นระยะเวลา 4 วัน ณ สถานที่จริง

3.2.3 กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการให้กับเยาวชน จำนวนไม่น้อยกว่า **80 คน**
เป็นระยะเวลา 5 วัน ณ สถานที่จริง

** รายละเอียดข้อย่อยเพิ่มเติมใน TOR เช่นเรื่องจัดเตรียมอาหาร สถานที่ อุปกรณ์ต่างๆ

ตัวอย่างเอกสารประกอบการอบรม

เอกสารประกอบการอบรมฟรีของ NIA
THE ELECTRIC PLAY GROUND
 ชื่อทีม : _____
WORK SHEETS
 ใต้กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์
 สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) พ.ศ. 2563

THE ELECTRIC PLAY GROUND
ภาพรวม WORKSHEETS
 ครอบคลุมกิจกรรม 541 x W2E 12 สัปดาห์

ช่วง	สัปดาห์	541	กิจกรรมแนะนำ	WORKSHEET	จำนวน 900 ชั่วโมง (รวม Materials 500 x 2)
EMERGENCY MODE รับมือสถานการณ์ฉุกเฉิน ณ. - ส.ค. 2564	1		เรียนรู้จากประสบการณ์ของเจ้าของร้าน / เจ้าของ STEAM Education Center	F Innovation - เริ่มต้นเรียนรู้	VOO 1, Week 1 & Material 1
	2	Stage 1 1 Budgets	ทำโจทย์สถานการณ์จำลองที่คิดค้นขึ้นโดย Challenge Statement	A. Waste Situation Map - แผนที่สถานการณ์ B. Waste Situation Talk - บทสนทนาจำลอง C. Waste Journey - จุดเริ่มต้นของนวัตกรรม	VOO 2, Week 2 & Material 2 VOO 3, Week 3 & Material 3
	4		ทำโจทย์สถานการณ์จำลอง แล้วยังให้คิดหาทาง (Challenge Statement)	D. Challenge Statement : ส่วนที่บอกทาง	VOO 4, Week 4 & Material 4
ELECTRIC MODE ดำเนินกิจกรรมปกติ ณ. - ส.ค. 2564	5	Stage 2 2 Worst Ideas	แลกเปลี่ยนเรียนรู้จาก ผู้สอน/วิทยากร ภายนอก Case Study กรณีศึกษาของเจ้าของร้าน	E. Crazy Talkie : สนทนาฟรี	VOO 5, Stage 2, Week 5
	6		ทำโจทย์ โจทย์ (Challenge) ให้มีเป้าหมาย และให้คิดค้นนวัตกรรมขึ้น	F. Mini Selection Quiz - เกมการตัดสินใจ G. Mini Sketch : วาดนวัตกรรมขึ้น	
	7		กลุ่มผู้คิดค้นนวัตกรรม 50 คนต่อ 5 วัน (สัปดาห์ละ 10 คนหรือคิดเป็นกลุ่ม)	D - G + H Self Reflection: การทบทวน	
	8-9	Stage 3 3 Prototype & Fit Model	พัฒนาต้นแบบนวัตกรรม Prototype นวัตกรรมตามงาน x case study ของเจ้าของร้าน	I. Testing Plan : วางแผนทดสอบนวัตกรรม J. Green Card : แผนปฏิบัติงาน	VOO 6, Stage 3, Business Model
	10-11		ผู้ประกอบการ สนับสนุนการนำนวัตกรรมไปทดลองใช้จริง	K. S4E Business Canvas : แผนธุรกิจ	
12	Stage 4 4 Production & Diffusion	นำนวัตกรรมไปผลิต และกระจายสู่กลุ่มเป้าหมาย	L. Storytelling Canvas : เล่าเรื่องราว H. Self Reflection : การทบทวน	VOO 7, Week 4, Production & Diffusion	

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY 2017-2021

INNOVATION : นวัตกรรมคืออะไร?
 หัวข้อ: ความหมาย นวัตกรรม นวัตกรรม นวัตกรรม นวัตกรรม STEAM INNOVATOR
 ชื่อทีม : _____
 วันที่ : _____

1. เราเข้าใจว่า "นวัตกรรม (Innovation)" คืออะไร?
 นวัตกรรมประเภทไหนที่เรารู้จักบ้าง?
 _____ + _____ + _____ = นวัตกรรม

2. แล้วนวัตกรรมที่เข้าสมัย "ตลาดใหม่" คืออย่างไร?
 นวัตกรรม นวัตกรรม นวัตกรรม นวัตกรรม นวัตกรรม นวัตกรรม นวัตกรรม นวัตกรรม

3. นวัตกรรมแบ่งเป็น "ประเภท" อะไรบ้าง? แต่ละข้อต่างกันอย่างไรบ้าง?
 นวัตกรรม นวัตกรรม นวัตกรรม นวัตกรรม นวัตกรรม นวัตกรรม นวัตกรรม นวัตกรรม

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY 2017-2021

E CRAZY TWELVE : ระดมไอเดีย
 ใช้ระดมไอเดียเกี่ยวกับแนวคิดและไอเดีย จากโจทย์ที่กำหนดให้

ชื่อทีม : _____
 วันที่ : _____

1. เริ่มจากทำ (Challenge Statement) ของงานเรา
 2. แบ่งไอเดีย อย่างน้อย 12 ไอเดีย จากไอเดียที่เราคิดได้ (Key Words) เป็น 4 (ถ้ามีไอเดีย ของคุณเองเพิ่ม "โปรดคิด" * 1 รอบ 2, 4, 5, 6, 7, 10, 12)

KEYWORDS POSSIBLE
 ธีมหลัก: วิทยาศาสตร์ (S4E)

Stage 2
WORST IDEA
 ธีมหลัก: วิทยาศาสตร์ (S4E)

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY 2017-2021

B WASTE SITUATION TALK : ออกแบบนวัตกรรม
 ใช้ศึกษาสถานการณ์จำลอง (Case Study) แล้วนำมาคิดหาวิธีแก้ปัญหาของตนเอง

ชื่อทีม : _____
 วันที่ : _____
 วันที่ : _____

1. **STAGE 1**
SCOPE
 ธีมหลัก: วิทยาศาสตร์ (S4E)

2. **SCOPE**
 ธีมหลัก: วิทยาศาสตร์ (S4E)

3. **SCOPE**
 ธีมหลัก: วิทยาศาสตร์ (S4E)

4. **SCOPE**
 ธีมหลัก: วิทยาศาสตร์ (S4E)

5. **SCOPE**
 ธีมหลัก: วิทยาศาสตร์ (S4E)

6. **SCOPE**
 ธีมหลัก: วิทยาศาสตร์ (S4E)

7. **SCOPE**
 ธีมหลัก: วิทยาศาสตร์ (S4E)

8. **SCOPE**
 ธีมหลัก: วิทยาศาสตร์ (S4E)

9. **SCOPE**
 ธีมหลัก: วิทยาศาสตร์ (S4E)

10. **SCOPE**
 ธีมหลัก: วิทยาศาสตร์ (S4E)

11. **SCOPE**
 ธีมหลัก: วิทยาศาสตร์ (S4E)

12. **SCOPE**
 ธีมหลัก: วิทยาศาสตร์ (S4E)

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY 2017-2021

I TESTING PLAN : วางแผนทดสอบต้นแบบ
 ใช้ศึกษาจากสถานการณ์จำลอง แล้วนำมาคิดหาวิธีแก้ปัญหาของตนเอง

ชื่อทีม : _____
 วันที่ : _____

1. **SCOPE**
 ธีมหลัก: วิทยาศาสตร์ (S4E)

2. **SCOPE**
 ธีมหลัก: วิทยาศาสตร์ (S4E)

3. **SCOPE**
 ธีมหลัก: วิทยาศาสตร์ (S4E)

4. **SCOPE**
 ธีมหลัก: วิทยาศาสตร์ (S4E)

5. **SCOPE**
 ธีมหลัก: วิทยาศาสตร์ (S4E)

6. **SCOPE**
 ธีมหลัก: วิทยาศาสตร์ (S4E)

7. **SCOPE**
 ธีมหลัก: วิทยาศาสตร์ (S4E)

8. **SCOPE**
 ธีมหลัก: วิทยาศาสตร์ (S4E)

9. **SCOPE**
 ธีมหลัก: วิทยาศาสตร์ (S4E)

10. **SCOPE**
 ธีมหลัก: วิทยาศาสตร์ (S4E)

11. **SCOPE**
 ธีมหลัก: วิทยาศาสตร์ (S4E)

12. **SCOPE**
 ธีมหลัก: วิทยาศาสตร์ (S4E)

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY 2017-2021

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-PRESENT

3.2.4 จัดทำฐานข้อมูลการติดต่อและภาพถ่ายของผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยต้องผ่านกระบวนการในการยินยอมของผู้เข้ารับการอบรมตามพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (PDPA)

3.2.5 จัดทำสื่อที่มีตราสัญลักษณ์ของ STEAM4INNOVATOR หรือ สนช. จำนวนไม่น้อยกว่า 150 ตัว

3.2.6 จัดเตรียม**ของที่ระลึก**ให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน**ไม่น้อยกว่า 150 ชิ้น**

3.2.7 จัดให้มีการบันทึกภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวตลอดกิจกรรมการอบรม

3.2.8 จัดทำวิดีโอทัศน์สรุปภาพรวมและประเด็นสำคัญ (Highlight) ของการจัดอบรม คุณภาพความคมชัดระดับ Full HD (1920 x 1080p) ความยาวไม่น้อยกว่า 2 นาที จำนวน 1 คลิป

3.2.9 ผลิตสื่อกราฟิกและดำเนินการสื่อสารประชาสัมพันธ์ลงในช่องทางออนไลน์ เช่น เฟสบุ๊ก อินสตาแกรม เว็บไซต์ จำนวนไม่น้อยกว่า 12 ชิ้นงาน

3.3 การติดตามผลหลังดำเนินการจัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ

3.3.1 การติดตามผลหลังดำเนินการจัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการของเยาวชน

- 3.3.1.1 จัดหาผู้ให้คำปรึกษาให้กับเยาวชนระหว่างฝึกงานจำนวนไม่น้อยกว่า **2 คน** ตลอดระยะเวลาการฝึกงาน
- 3.3.1.2 ดำเนินการติดตามการเข้าฝึกฝนปฏิบัติงานจริงของเยาวชนในสถานประกอบการจำนวนไม่น้อยกว่า **10 บริษัท** พร้อมจัดทำตัวอย่างคู่มือแผนการดำเนินงานเพื่อเป็นแนวทางการเขียนแผนงานของเยาวชน
- 3.3.1.3 ดำเนินการจัดกิจกรรมการแชร์ประสบการณ์และความรู้เกี่ยวกับนวัตกรรมสีเขียว Founder Meeting จำนวนไม่น้อยกว่า **2 ครั้ง ในรูปแบบออนไลน์**
- 3.3.1.4 จัดหาพิธีกรให้ครอบคลุมต่อการการดำเนินกิจกรรม จำนวนไม่น้อยกว่า 1 คน
- 3.3.1.5 จัดให้มีการบันทึกภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวตลอดการลงพื้นที่ติดตามผล
- 3.3.1.6 จัดทำวิดีโอทัศนสรุปภาพรวมและประเด็นสำคัญ (Highlight) ของการลงพื้นที่ โดยคุณภาพความคมชัดระดับ Full HD (1920 x 1080p) ความยาวไม่น้อยกว่า **10 นาที จำนวน 10 คลิป**

3.3.2 การขยายผลของครู-อาจารย์ ในศูนย์สร้างนวัตกรรมรุ่นใหม่

3.3.2.1 ดำเนินการจัดกิจกรรมเพื่อ**ติดตามการขยายผลของครู-อาจารย์** ในศูนย์สร้างนวัตกรรมรุ่นใหม่ STEAM4INNOVATOR จำนวน**ไม่น้อยกว่า 20 ศูนย์ ในรูปแบบออนไลน์** จำนวน 4 ครั้ง ครั้งละไม่น้อยกว่า 2 ชั่วโมง

3.3.2.2 จัดหาบุคลากรเพื่อประสานงานติดตามการขยายผลของผู้สร้างนวัตกรรม ในศูนย์สร้างนวัตกรรมรุ่นใหม่ STEAM4INNOVATOR ไม่น้อยกว่า 7 คน พร้อมจัดทำเอกสารสรุปผลการติดตามการขยายผลศูนย์สร้างนวัตกรรมรุ่นใหม่ STEAM4INNOVATOR

3.3.2.3 รับผิดชอบ**ค่าใช้จ่ายที่พัก และค่าพาหนะ** แก่เจ้าหน้าที่หรือบุคลากร สนช. สำหรับการเดินทางไปปฏิบัติงาน**ติดตามและประเมินผล ใน 4 ภูมิภาค จำนวนไม่น้อยกว่า 4 ครั้ง** จำนวนครั้งละไม่น้อยกว่า 2 คน หรือ ตามที่สนช. กำหนด

3.3.3 ผลิตสื่อกราฟิก และดำเนินการสื่อสารประชาสัมพันธ์ลงในช่องทางออนไลน์ เช่น เฟสบุ๊ก อินสตาแกรม เว็บไซต์ **จำนวนไม่น้อยกว่า 15 ชิ้นงาน**

ภาพตัวอย่างการติดตามการอบรมทั้งในรูปแบบออนไลน์และลงพื้นที่จริง



© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-PRESENT

ตัวอย่างรูปแบบสื่อประชาสัมพันธ์

STEAM4INNOVATOR
1 วัน · 🌐

🎉 วันสุดท้ายแล้ว! 🎉 งาน "อว. For Kids" วันเด็กแห่งชาติ ประจำปี 2568 กับนิทรรศการ S4i Learning Mart "ช้อป เพลิน Learn Play"

ที่ ๆ STEAM4INNOVATOR ชวนน้อง ๆ มาสนุกไปกับกิจกรรมเสริมทักษะ 4Cs Softskill 🔥🌟 เริ่มมาเจอกันที่ สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (NIA) NIA - National Innovation Agency Thailand ได้เลยวันนี้ เริ่มตั้งแต่ 18:00 น. เท่านั้น! แล้วมาสนุกส่งท้ายไปด้วยกัน!

📅 วันศุกร์และเสาร์ที่ 10-11 มกราคม 2568

👉 ... ดูเพิ่มเติม



ตัวอย่างรูป



© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-PRESENT

3.4 การจัดกิจกรรมแสดงผลความสำเร็จภาพรวมของโครงการและเปิดพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ของเครือข่าย นวัตกรรม จำนวน 2 วัน ณ สถานที่จริง โดยมีผู้เข้าร่วมไม่น้อยกว่า 50 คน

3.4.1 จัดหาพิธีกรให้ครอบคลุมต่อการการดำเนินกิจกรรม ไม่น้อยกว่า 2 คน จำนวน 1 วัน

3.4.2 จัดเตรียมวิทยากร ทีมวิทยากรกระบวนการที่มีประสบการณ์ ความเชี่ยวชาญในเนื้อหา
หลักสูตร จำนวนไม่น้อยกว่า 5 คน คนละไม่น้อยกว่า 10 ชั่วโมง

3.4.3 จัดหาบุคลากรที่มีความสามารถในการทำสรุปกิจกรรมเป็นภาพ ไม่น้อยกว่า 3 คน

**ตัวอย่างผลงานการสรุปกิจกรรมเป็นภาพ



ค่ายการเรียนรู้ ELECATHON ep.0
 การทำงานร่วมกันด้วยหลักบุคลิกภาพ MBTI
 คนแต่ละแบบทำงานกันเองจะต่างกันได้

TEAM PRE-CAMP

หัวใจทำงานร่วมกัน
 ต้องเข้าใจว่าสามารถคนไหนเก่งอะไร
 เราจะได้เป็นคุณค่าของเพื่อน

ไม่มีใครหยั่งกว่าใคร

จุดแข็งที่เรา
 ช่วยทีมได้

จุดอ่อนที่เราต้องการ
 ความช่วยเหลือ

TIPS ให้เวลาเขียนก่อนคุย E & I จะได้ไม่ตึกกัน | เรื่องไหนพูดให้ N ทำ คุยกับนักลงทูนให้ S เป็นต้น

ได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากกองทุนพัฒนาไฟฟ้า
 สำนักงานคณะกรรมการกำกับกิจการพลังงาน พ.ศ. 2563

VISUAL NOTE BY
 kluaymai's lecture bag

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-PRESENT

3.4.4 จัดเตรียมเจ้าหน้าที่และทีมงานอำนวยความสะดวก ให้เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมอบรม เพื่อประสานงาน ดูแล นัดหมาย และ แจกข่าวสารต่าง ๆ ให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวนไม่น้อยกว่า 7 คน

3.4.5 จัดเตรียมอาหารและเครื่องดื่มให้เพียงพอต่อผู้เข้าร่วมอบรมและเจ้าหน้าที่ จำนวนไม่น้อยกว่า 60 คน ประกอบด้วย อาหารกลางวันจำนวน 2 มื้อ, อาหารว่างจำนวน 4 มื้อ ตลอดระยะเวลาการดำเนินกิจกรรมตามความเหมาะสมและสถานการณ์

3.4.6 จัดเตรียมสถานที่ และอุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้ในการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมและเพียงพอกับผู้เข้าร่วม เช่น โต๊ะ เก้าอี้ ตลอดจนการประดับตกแต่งภายในสถานที่และจุดอื่น ๆ ให้สวยงามเหมาะสมตามมาตรฐาน ตลอดระยะเวลาการจัดกิจกรรม

3.4.7 จัดเตรียม**บอร์ดนิทรรศการแสดงผลงาน จำนวนไม่น้อยกว่า 10 ชิ้น**

3.4.8 จัดเตรียมอุปกรณ์การทำกิจกรรมอบรม เช่น ปากกา กระดาษ ป้ายชื่อสำหรับผู้เข้าร่วม

3.4.9 จัดเตรียม**ป้ายอวลูมิเนียมสำหรับศูนย์สร้างนวัตกรรมรุ่นใหม่**หรือตามที่ สนช. กำหนด จำนวนไม่น้อยกว่า 15 ป้าย

**ตัวอย่างป้ายอลูมิเนียมสำหรับศูนย์สร้างนวัตกรรมรุ่นใหม่



© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-PRESENT

3.4.10 ผลิตสื่อกราฟิก และดำเนินการสื่อสารประชาสัมพันธ์ลงในช่องทางออนไลน์ เช่น เฟสบุ๊ก อิน스타그램 เว็บไซต์ จำนวน**ไม่น้อยกว่า 14 ชิ้นงาน**

3.4.11 จัดให้มีการบันทึกภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวตลอดกิจกรรม

3.4.12 จัดทำ**วิดีโอสรุปภาพรวมและประเด็นสำคัญ (Highlight)** ของการจัดกิจกรรม คุณภาพความคมชัดระดับ Full HD (1920 x 1080p) ความยาวไม่น้อยกว่า 2 นาที จำนวนไม่น้อยกว่า 2 คลิป

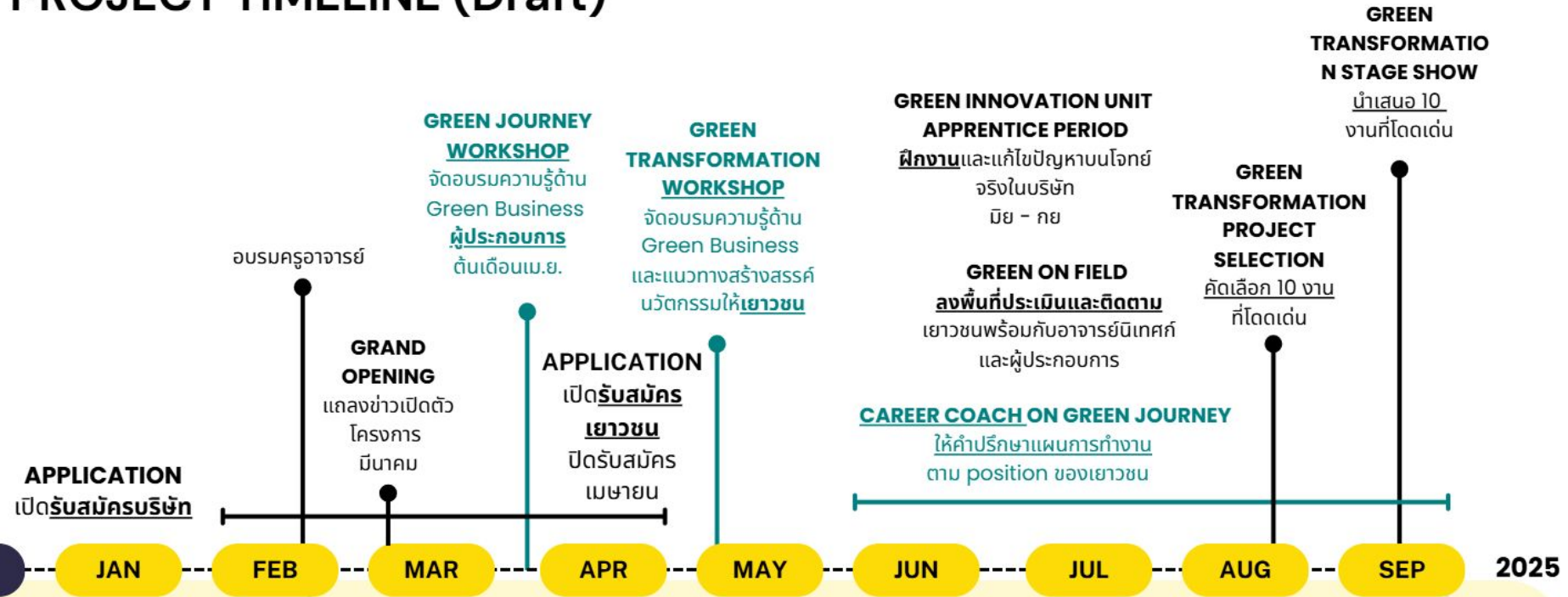
3.4.13 จัดเตรียมรถโดยสาร (รถตู้) รับ-ส่ง ผู้เข้าร่วม จำนวน 2 คัน

3.4.14 ดำเนินการรื้อถอนโครงสร้าง อุปกรณ์ต่างๆ และทำความสะอาดสถานที่ เมื่อการจัดงานเสร็จสิ้น รวมถึงรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่อาจเกิดขึ้นจากการจัดกิจกรรมต่างๆ ในโครงการ

3.5 จัดทำสรุปผลการดำเนินโครงการ โดยสรุปเนื้อหาของการบรรยายในประเด็นต่าง ๆ ภาพบรรยากาศ จัดทำออกมาในรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์

**ร่างช่วงกำหนดการการจัดกิจกรรม

PROJECT TIMELINE (Draft)

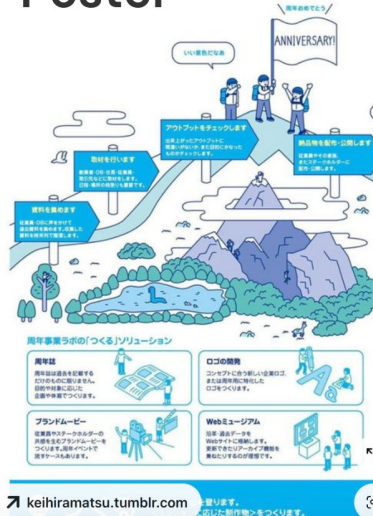


© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-PRESENT

Ref. การออกแบบ Key Visual ของโครงการ



Design Ref. Poster



© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-PRESENT

เกณฑ์การพิจารณา

ลำดับ	หัวข้อให้คะแนน	คะแนน
1	<p>การดำเนินงานในส่วนของการบริหารจัดการโครงการสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ตามที่กำหนดไว้ เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> - หลักการ แนวคิด และขั้นตอนการดำเนินงานที่สอดคล้องกับขอบเขตการดำเนินงาน - แผนการทำงานมีรายละเอียดที่สอดคล้องกับระยะเวลาการดำเนินงาน - แผนการสื่อสารประชาสัมพันธ์โครงการชัดเจนที่สอดคล้องกับระยะเวลาการดำเนินงาน - แนวทางการจัดการบุคลากรในการดำเนินงานส่วนต่าง ๆ ทั้งวิทยากร วิทยากรกระบวนการ รวมถึงทีมงานอำนวยความสะดวก ที่สอดคล้องกับขอบเขตการดำเนินงาน - แนวทางการติดตามและประเมินผลของกิจกรรมในโครงการ - แผนการรองรับกรณีเกิดเหตุฉุกเฉิน 	40
2	<p>การพัฒนาเนื้อหาและจัดกิจกรรมตามขอบเขตงาน เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> - หัวข้อการฝึกอบรมที่สอดคล้องกับประเด็นหลักซึ่งครอบคลุม สอดคล้องกับกระบวนการ STEAM4INNOVATOR และตรงกับกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมกิจกรรม - มีการนำเสนอบริษัทที่มีแนวโน้มสามารถเข้าร่วมโครงการได้ - มีความคิดสร้างสรรค์ และกิจกรรมที่เสนอแนะเพิ่มเติม ที่มีความสอดคล้องกับประเด็นหลัก - มีการเสนอวิธีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีหรือเครื่องมือดิจิทัล เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการอบรม - การสรุปการดำเนินงาน (การจัดทำเอกสารสรุปผลการจัดอบรม รูปแบบการจัดทำวีดิทัศน์สรุปภาพรวมและประเด็นสำคัญ ฯลฯ) 	40
3	ศักยภาพและประสบการณ์ของผู้นำเสนองานและผลงานที่ผ่านมาของผู้ยื่นข้อเสนอ	20
คะแนนรวม		100

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-PRESENT

1. การนำเสนอแผนการดำเนินงานในส่วน ของการบริหารจัดการโครงการ

คะแนนเต็ม 40 คะแนน

เกณฑ์พิจารณาให้คะแนน	คะแนน	วิธีประเมิน	วิธีการให้คะแนน
1.1 การนำเสนอแผนการดำเนินงานในส่วนของการบริหารจัดการโครงการสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และครบถ้วนทุกประเด็น	40	เอกสารที่ผู้ยื่นข้อเสนอ ยื่นมา โดยจัดทำเป็น รูปแบบ PDF File และนำเสนอในรูปแบบ ไฟล์นำเสนอ โดย พิจารณาจากการ นำเสนอหลักการ แนวคิด และขั้นตอน การดำเนินงานที่ สอดคล้องกับขอบเขต	คณะกรรมการ จะพิจารณา โดยเปรียบเทียบจาก เอกสารที่ผู้ยื่น ข้อเสนอได้เสนอมา และการให้คะแนนคิด จากผู้ที่นำเสนองานได้ ดีที่สุดเรียงลำดับลง มา
1.2 การนำเสนอแผนการดำเนินงานในส่วนของการบริหารจัดการโครงการสอดคล้องกับวัตถุประสงค์แต่ไม่ครบถ้วน อย่างน้อย 1 ข้อ	30		
1.3 การนำเสนอแผนการดำเนินงานในส่วนของการบริหารจัดการโครงการสอดคล้องกับวัตถุประสงค์แต่ไม่ครบถ้วน น้อยกว่า กึ่งหนึ่ง	20		
1.4 การนำเสนอแผนการดำเนินงานในส่วนของการบริหารจัดการโครงการสอดคล้องกับวัตถุประสงค์แต่ไม่ครบถ้วน มากกว่า กึ่งหนึ่ง	10	การดำเนินงานและ วัตถุประสงค์ได้อย่าง ถูกต้อง และครบถ้วน	

2. การพัฒนาเนื้อหาจัดกิจกรรมตาม ขอบเขตงาน

คะแนนเต็ม 40 คะแนน

เกณฑ์พิจารณาให้คะแนน	คะแนน	วิธีประเมิน	วิธีการให้คะแนน
2.1 การพัฒนาเนื้อหาและจัดกิจกรรมตามขอบเขตงานมีความชัดเจนและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์โครงการฯ อย่างครบถ้วน มีความน่าสนใจมาก และมีรายละเอียดสนับสนุน ครบถ้วนทุกประเด็น	40	เอกสารที่ผู้ยื่นข้อเสนออื่นมา โดยจัดทำเป็นรูปแบบ PDF File และนำเสนอในรูปแบบไฟล์นำเสนอ โดยพิจารณาจากข้อเสนอทางด้านเทคนิค รูปแบบการจัดกิจกรรมและวิธีการดำเนินงาน ครบถ้วนและสอดคล้องตามขอบเขตการดำเนินงาน	คณะกรรมการจะพิจารณาโดยเปรียบเทียบจากเอกสารที่ผู้ยื่นข้อเสนอได้เสนอมา และการให้คะแนนคิดจากผู้ที่นำเสนองานได้ดีที่สุดเรียงลำดับลงมา
2.2 การพัฒนาเนื้อหาและจัดกิจกรรมตามขอบเขตงานมีความชัดเจนและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์โครงการฯ อย่างครบถ้วน มีความน่าสนใจ และมีรายละเอียดสนับสนุนเพียงบางส่วน	30		
2.3 การพัฒนาเนื้อหาและจัดกิจกรรมตามขอบเขตงานมีความชัดเจนและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์โครงการฯ แต่ไม่ครบน้อยกว่าครึ่งหนึ่ง และไม่มีรายละเอียดสนับสนุน	20		
2.4 การพัฒนาเนื้อหาและจัดกิจกรรมตามขอบเขตงานมีความชัดเจนและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์โครงการฯ แต่ไม่ครบมากกว่าครึ่งหนึ่ง และไม่มีรายละเอียดสนับสนุน	10		

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-PRESENT

3. ศักยภาพและประสบการณ์ของผู้นำเสนองานและผลงานที่ผ่านมาของผู้ยื่น

คะแนนเต็ม 20 คะแนน

เกณฑ์พิจารณาให้คะแนน	คะแนน	วิธีประเมิน	วิธีการให้คะแนน
3.1 ผู้นำเสนอผลงานมีศักยภาพและประสบการณ์ในการออกแบบกระบวนการที่สอดคล้องกับรูปแบบและวัตถุประสงค์ มีผลงานที่ผ่านมามีเกี่ยวข้องกับรายละเอียดงานที่รับจ้าง จำนวนไม่น้อยกว่า 4 ผลงาน	20	เอกสารที่ผู้ยื่นข้อเสนอเข้ามา โดยจัดทำเป็นรูปแบบ PDF File และนำเสนอในรูปแบบไฟล์นำเสนอ โดยพิจารณาจากประวัติและประสบการณ์ในการทำงานที่เกี่ยวข้อง ความพร้อมของทีมงาน และผลงานที่ผ่านมาของผู้ยื่นข้อเสนอ	คณะกรรมการจะพิจารณาโดยเปรียบเทียบจากเอกสารที่ผู้ยื่นข้อเสนอได้เสนอมา และการให้คะแนนคิดจากผู้ยื่นที่นำเสนองานได้ดีที่สุดเรียงลำดับลงมา
3.2 ผู้นำเสนอผลงานมีศักยภาพและประสบการณ์ในการออกแบบกระบวนการที่สอดคล้องกับรูปแบบและวัตถุประสงค์ มีผลงานที่ผ่านมามีเกี่ยวข้องกับรายละเอียดงานที่รับจ้าง จำนวนไม่น้อยกว่า 3 ผลงาน	15		
3.3 ผู้นำเสนอผลงานมีศักยภาพและประสบการณ์ในการออกแบบกระบวนการที่สอดคล้องกับรูปแบบและวัตถุประสงค์ มีผลงานที่ผ่านมามีเกี่ยวข้องกับรายละเอียดงานที่รับจ้าง จำนวนไม่น้อยกว่า 2 ผลงาน	10		
3.4 ผู้นำเสนอผลงานมีศักยภาพและประสบการณ์ในการออกแบบกระบวนการที่สอดคล้องกับรูปแบบและวัตถุประสงค์ มีผลงานที่ผ่านมามีเกี่ยวข้องกับรายละเอียดงานที่รับจ้าง จำนวนไม่น้อยกว่า 1 ผลงาน	5		

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-PRESENT

บริ์ฟงาน

13
ม.ค.

23
ม.ค..

ยื่นเสนอราคา
09.00-12.00 น.

27
ม.ค..

10.00 น. เป็นต้นไป
@ NIA ห้อง 317

กุมภาพันธ์

เริ่มดำเนินการ

นำเสนองาน
(Presentation)

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-PRESENT



STEAM 4 INNOVATOR

steam4innovator@nia.or.th

© COPYRIGHT RESERVED BY NATIONAL INNOVATION AGENCY (PUBLIC ORGANIZATION) 2017-PRESENT