

**การจ้างเหมาดำเนินการจัดกิจกรรม  
โครงการพัฒนาศักยภาพเครือข่าย  
นวัตกรรมรุ่นใหม่มุ่งสู่ความสำเร็จ**



**องค์กรหลักในการสร้างเสริมระบบนวัตกรรมแห่งชาติ เพื่อเพิ่มคุณค่าที่ยั่งยืน**

**มีรูปแบบการสนับสนุนดังนี้**

- 1. Groom** การให้ความรู้ ทักษะต่างๆ ในการเริ่มคิดสร้างสรรค์นวัตกรรม
- 2. Grant** การให้เงินทุน เพื่อนำไปพัฒนาธุรกิจนวัตกรรม
- 3. Growth** การต่อยอดและยกระดับธุรกิจนวัตกรรมอย่างยั่งยืน

# โครงการพัฒนาศักยภาพเครือข่ายนวัตกรรมรุ่นเยาว์มุ่งสู่ความสำเร็จ ภายใต้โครงการประกวดรางวัลนวัตกรรมแห่งประเทศไทย ประจำปี 2566 (ครั้งที่ 23)

## กลุ่มเป้าหมาย

**ระดับ**

ปริญญาตรี/ปวส  
และ  
ม.ปลาย/ปวช.

**จำนวน\***

20+20 ทีม  
120 คน

จำนวน\* ขึ้นอยู่กับการพิจารณาการคัดเลือกเข้าโครงการจากคณะกรรมการ  
โดย มีระดับละ ไม่เกิน 20 ทีม สมาชิกทีมละ 1-3 คน

# โครงการพัฒนาศักยภาพเครือข่ายนวัตกรรมรุ่นใหม่มุ่งสู่ความสำเร็จ ภายใต้โครงการประกวดรางวัลนวัตกรรมแห่งประเทศไทย ประจำปี 2566 (ครั้งที่ 23)

## Timeline

พฤษภาคม	มิถุนายน	กรกฎาคม	สิงหาคม	กันยายน
เตรียมกิจกรรม	2 มิ.ย. ประกาศผลคัดเลือก  10 - 11 มิ.ย. (Online) 17 - 18 มิ.ย. (Online) 23 - 24 มิ.ย. (On-site)	Consult พัฒนาผลงาน	20 ส.ค. ประกวดรอบ รองชนะเลิศ @มหกรรมวิทย์ฯ	16 ก.ย. ประกวดรอบ ชิงชนะเลิศ @NIA

ขอบเขตงาน : 150 วัน  
เริ่มตั้งแต่เดือน พฤษภาคม - กันยายน

# โครงการพัฒนาศักยภาพเครือข่ายนวัตกรรมรุ่นใหม่ มุ่งสู่ความสำเร็จภายใต้โครงการประกวดรางวัลนวัตกรรม แห่งประเทศไทย ประจำปี 2566

## กิจกรรมประกอบด้วย

1. ค่ายนวัตกรรมรุ่นใหม่ Online
2. จัดหาบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญด้านการจัดหลักสูตร
3. จัดกิจกรรมพัฒนาศักยภาพนวัตกรรมรุ่นใหม่ On-Site
4. ออกแบบและดำเนินการจัดเตรียมเสัอยึด
5. จัดเตรียมกิจกรรมการประกวดผลงานรอบชิงชนะเลิศ
6. ดำเนินการออกแบบและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์

โครงการพัฒนาศักยภาพเครือข่ายนวัตกรรมรุ่นเยาว์มุ่งสู่ความสำเร็จ  
ภายใต้โครงการประกวดรางวัลนวัตกรรมแห่งประเทศไทย ประจำปี 2566 (ครั้งที่ 23)

## ขอบเขตงาน

4.1

**จัดค่าย  
ออนไลน์**

4 วัน

4.2

**จัดหา  
บุคลากร**

1 วัน

4.3

**กิจกรรม  
Onsite**

4.4

**ผลิตของ**

4.5

**ประกวด**

4.6

**ผลิตสื่อ**

## 4.1

# จัดค่าย ออนไลน์

แพลตฟอร์ม

เนื้อหา

สื่อการเรียน  
การสอน

เอกสารประกอบ  
การสอน

กิจกรรม

1. จัดหาและจัดเตรียมแพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับการอบรมเชิงปฏิบัติการออนไลน์ และการติดต่อสื่อสารต่าง ๆ กับเยาวชน โดยมีความเหมาะสมกับรูปแบบของกระบวนการและจำนวนผู้เข้าร่วม รวมถึงรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่เกิดขึ้น



zoom



Kahoot!



miro

4.1

# จัดค่ายออนไลน์



# STEAM

SCIENCE | TECHNOLOGY |  
ENGINEERING  
ART | MATHEMATICS

# 5i

# 4i INNOVATOR



# คิดแก้ไขปัญหา จากมุมมองใหม่ ที่แตกต่างและสร้างสรรค์

ทำความเข้าใจ  
**ปัญหา-**  
**กลุ่มเป้าหมาย**  
อย่างลึกซึ้ง



สร้างและทดสอบ  
ชิ้นงานต้นแบบ  
**วางแผนธุรกิจ**  
เชื่อมโยงคนกับเทคโนโลยี  
จัดสรรทรัพยากรในการผลิต

**เพิ่มมูลค่า**  
ผลงานนวัตกรรม  
นำเสนอออกสู่ตลาด

# 4.1

# จัดค่ายออนไลน์



Slide

VDO

37    38    39    40

41    42    43    44

# จัดค่ายออนไลน์



1. PRE-STAGE: INNOVATION

2. ความทรงจำเกี่ยวกับ ภาวะ

3. INSIGHT  
จุดลึก รู้จริง

4. วิจัย จุดเริ่มต้น

5. STAGE 1: TARGET PERSONA

6. STAGE 1: INTERVIEW LIST

7. STAGE 1: EMPATHY TALK

8. STAGE 1: SURPRISE GAP CAUSE

9. STAGE 1: CHALLENGE STATEMENT

10. Wow! Idea  
ความคิดสร้างสรรค์

11. LOTUS BLOSSOM

12. ST TOOLS

## 4.1

# จัดค่าย ออนไลน์

แพลตฟอร์ม

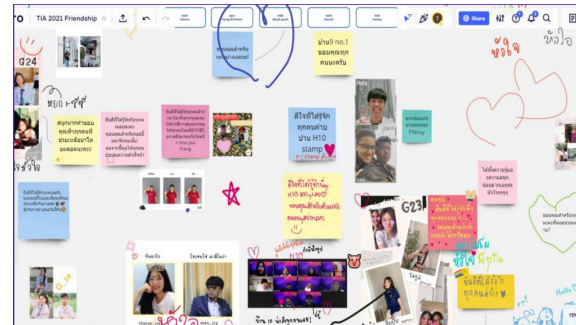
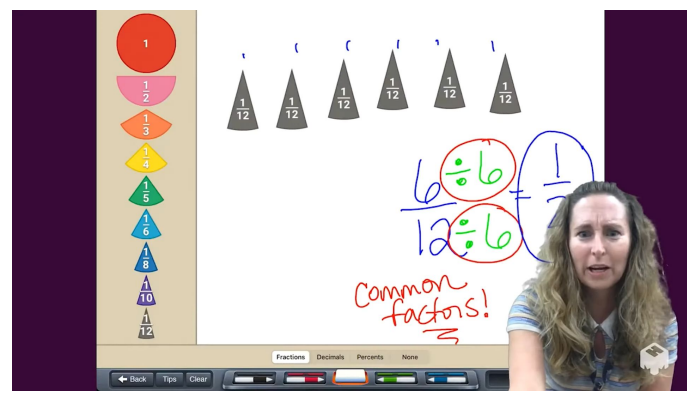
เนื้อหา

สื่อการเรียน  
การสอน

เอกสารประกอบ  
การสอน

กิจกรรม

- 1) ดำเนินการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการออนไลน์หลักสูตร STEAM4INNOVATOR พร้อมถอดบทเรียน
- 2) ดำเนินการออกแบบกิจกรรมละลายพฤติกรรม และกระตุ้นพลังงาน เพื่อให้ผู้เข้าร่วมมีความพร้อมในการเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการออนไลน์
- 3) จัดทำรายละเอียดกำหนดการอบรมเชิงปฏิบัติการ
- 4) ประสานงานให้ข้อมูลแก่เยาวชนที่ผ่านเข้าร่วมโครงการ โดยให้รายละเอียดของงานที่สอดคล้องกับแผนการดำเนินงาน อาทิ วันและเวลาจัดงาน วิธีการเข้าใช้โปรแกรมหรือแพลตฟอร์มออนไลน์ รวมถึงการนัดหมายในการทำกิจกรรมต่าง ๆ
- 5) จัดทำแบบประเมินผลการจัดหลักสูตรในภาพรวม พร้อมสรุปข้อมูลออกมาเพื่อนำเสนอ โดยมีดังนี้
  - 5.1) แบบประเมินความพึงพอใจของการเข้าร่วมกิจกรรม
  - 5.2) แบบประเมินความรู้ความเข้าใจเนื้อหา STEAM4INNOVATOR





## บุคลากร

จัดหาบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญด้านการจัดหลักสูตรและดำเนินการออกแบบกิจกรรมที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับกระบวนการ STEAM4INNOVATOR

- **วิทยากรอบรม**ที่มีความเชี่ยวชาญ อบรมกระบวนการ STEAM4INNOVATOR **อย่างน้อย 4 คน**
- ทีมงานที่มีความเชี่ยวชาญพร้อม**แนะนำกระบวนการ STEAM4INNOVATOR** เพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับโครงการของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ **อย่างน้อย 10 คน**
- จัดเตรียม**พิธีกร**ที่มีประสบการณ์เพื่อดำเนินกิจกรรมตลอดโครงการ **อย่างน้อย 1 คน**

# บุคลากร

**1** **รู้จัก รู้จริง**

- ให้ความสำคัญกับลูกค้า
- มีความรู้
- มีความเชี่ยวชาญ



**2** **สร้างสรรค์ โดดเดี่ยว**



**3** **พัฒนาธุรกิจ**

- ให้ความสำคัญกับคน
- สนองตอบความต้องการ
- ให้ความสำคัญ



**4** **ทรนกลือះ การกระจาย**



**THAILAND INNOVATION AWARDS 2023**

โครงการประกวดนวัตกรรม  
วัฒนธรรมไทย วันที่ 22

NIA NIA ACADEMY STEAM 4 INNOVATOR



## แนะนำพี่ Faci ที่คอยช่วยเหลือแต่ละจังหวัด

**จ.1**



พี่อ้อย

**จ.2**



พี่แสบ

**จ.3**



พี่น้ำชูบ

**จ.4**



พี่บอล

**จ.5**



พี่แอน

**จ.6**



พี่กล้วย

**จ.7**



พี่พีช

**จ.8**



พี่อกโท

**จ.9**



พี่เกรทเตอร์

**จ.10**



พี่ก๊พ

## กิจกรรม Onsite

1. จัดเตรียมความพร้อมของสถานที่สำหรับการจัดกิจกรรม โดยให้มีความพร้อมและเหมาะสมกับรูปแบบการจัดงานและจำนวนผู้เข้าร่วมอย่างน้อย 60 คน
2. **จัดหาที่พัก อาหารและเครื่องดื่ม** และ**การเดินทาง**ให้เพียงพอต่อผู้เข้าร่วมอย่างน้อย **60 คน**
3. จัดเตรียมหรือจัดหาวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ สำหรับการจัดกิจกรรมให้กับผู้เข้าร่วม อาทิ ป้ายชื่อ
4. จัดเตรียมเจ้าหน้าที่ประสานงานและอำนวยความสะดวกตลอดกิจกรรม



## ผลิตของ

1. ออกแบบและดำเนินการจัดเตรียมเสื้อยืดที่มีตราสัญลักษณ์ของ STEAM4INNOVATOR หรือ สนช. ไม่น้อยกว่า 150 ตัว



# ประกวด

## กันยายน

1. จัดเตรียมสถานที่สำหรับการจัดกิจกรรมนำเสนอผลงานและประกาศผล
2. จัดหาและติดตั้งระบบแสง สี เสียง ให้เพียงพอและเหมาะสมกับพื้นที่จัดแสดงผลงาน อาทิ ไฟส่องสว่างทั่วพื้นที่ภายในพื้นที่จัดงาน
3. จัดหาและจัดเตรียม**อาหารและเครื่องดื่ม**สำหรับผู้เข้าร่วมในกิจกรรม จำนวนอย่างน้อย **50 คน**
4. อำนวยความสะดวกในการขนย้ายเครื่องมือหรืออุปกรณ์ เข้ามาภายในสถานที่จัดงาน รวมถึงรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดในการขนย้ายเครื่องมือ อุปกรณ์ในการขนย้าย รั้วถอน ค่าแรง ค่าพนักงานทำความสะอาด ค่าความเสียหายที่เกิดขึ้นจากการบริหารจัดการพื้นที่
5. จัดเตรียมเจ้าหน้าที่ประสานงานและอำนวยความสะดวกตลอดกิจกรรม



# 4.6

# ผลิตสื่อ

1. ดำเนินการจัดทำเนื้อหาหรือบทความและภาพประกอบที่มีความสอดคล้องกับกิจกรรมและโครงการ พร้อมทั้งเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ ผ่านช่องทางออนไลน์ อาทิ เฟซบุ๊ก, อินสตาแกรม, บัญชีไลน์ทางการ เว็บไซต์ STEAM4INNOVATOR อย่างน้อยจำนวน 6 ชิ้นงาน
2. ดำเนินการบันทึกภาพและภาพเคลื่อนไหวตลอดโครงการ



Facebook > [TIA : Thailand Innovation Awards](#)

# เกณฑ์การ พิจารณา

ลำดับ	หัวข้อให้คะแนน	คะแนน
1	แนวคิด กลยุทธ์ และรูปแบบการจัดกิจกรรม ประกอบด้วย 1.1 หลักการ แนวคิด และรูปแบบการนำเสนอที่ตรงกับวัตถุประสงค์ 1.2 กลยุทธ์การบริหารจัดการงาน แผนในการทำงาน (Work plan) การจัดระบบบริหารจัดการ และวิธีดำเนินงานที่สอดคล้องกับงานที่รับจ้าง 1.3 รายละเอียดระยะเวลาการดำเนินงาน (Time Frame)	40 20 10 10
2	การจัดกิจกรรมตามขอบเขตงาน ประกอบด้วย 2.1 เนื้อหาและกิจกรรมในหลักสูตรสอดคล้องกับเยาวชนในระดับมัธยมศึกษา อาชีวศึกษา และอุดมศึกษา 2.2 แนวคิดและรูปแบบการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการและกิจกรรมโดยภาพรวม ใน Concept STEAM4INNOVATOR	40 20 20
3	ศักยภาพความพร้อมของผู้นำเสนอผลงาน ประกอบด้วย 3.1 ความพร้อมของทีมงาน ประสบการณ์ ศักยภาพผู้นำเสนองาน และผลงานที่ผ่านมาของผู้ยื่นข้อเสนอ 3.2 ข้อได้เปรียบ/จุดเด่น ที่ส่งผลให้โครงการบรรลุวัตถุประสงค์และความยืดหยุ่นในการดูแลและการทำงาน	20 15 5
<b>คะแนนรวม</b>		<b>100</b>

นำเสนองาน  
(Presentation)

15.00-17.00 น.

@ NIA

26  
เม.ย.

พฤษภาคม  
-  
กันยายน

เริ่มดำเนินการ

briefing

18  
เม.ย.

21  
เม.ย.

ยื่นเสนอราคา  
13.00-16.00 น.



# STEAM 4 INNOVATOR

[steam4innovator@nia.or.th](mailto:steam4innovator@nia.or.th)