

STEAM 4 INNOVATOR



NIA

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ

จ้างดำเนินการจัดกิจกรรมโครงการฐานการเรียนรู้กระบวนการ STEAM4INNOVATOR



องค์กรหลักในการสร้างเสริมระบบนวัตกรรมแห่งชาติ เพื่อเพิ่มคุณค่าที่ยั่งยืน

มีรูปแบบการสนับสนุนดังนี้

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

ปี 2566 จะเป็นยังไง...?

- จุดประสงค์ :**
- เพื่อจัดกิจกรรมเผยแพร่ความรู้ความเข้าใจด้านนวัตกรรมในรูปแบบฐานการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง
 - เพื่อกระตุ้นให้เด็กและเยาวชนเกิดความตระหนักและเห็นความสำคัญของกระบวนการสร้างนวัตกรรม

กลุ่มเป้าหมาย : เด็กและเยาวชน (ประถมศึกษาตอนปลาย-มัธยมศึกษาตอนต้น)

Theme : เครื่องแต่งกาย

ปี 2566 จะเป็นยังไง...?

- On-site

พื้นที่ : 50 ตารางเมตร

สถานที่ : อิมแพคเมืองทองธานี

วันที่ : 11 - 20 สิงหาคม 2566



WHAT IS STEAM 4 INNOVATOR

กระบวนการสร้างนวัตกรรม 4 ขั้นตอน



คิดแก้ไขปัญหา
จากมุมมองใหม่
ที่แตกต่างและสร้างสรรค์

เรียนรู้ปัญหาจาก

กลุ่ม
เป้าหมาย
เข้าใจอย่างลึกซึ้ง



สร้างและทดสอบ
ชิ้นงานต้นแบบ
วางแผนธุรกิจ
เชื่อมโยงคนกับเทคโนโลยี
จัดสรรทรัพยากรในการผลิต

เพิ่มมูลค่า
ผลงานนวัตกรรม
นำเสนอออกสู่ตลาด

ขอบเขตงานที่สำคัญ

วางแผน

ออกแบบเนื้อหา
และกิจกรรม

ออกแบบและจัด
ทำโครงสร้าง

จัดเตรียม
บุคลากรและทีม
งาน

จัดทำของที่ระลึก

ออกแบบ
และผลิตสื่อ
ประชาสัมพันธ์

วางแผน

ผู้รับจ้างต้องดำเนินการจัดทำแผนการดำเนินงานตลอดโครงการตั้งแต่

- ขั้นตอนการเตรียมงาน
- การประชาสัมพันธ์
- การออกแบบเนื้อหาและการจัดทำนิทรรศการ

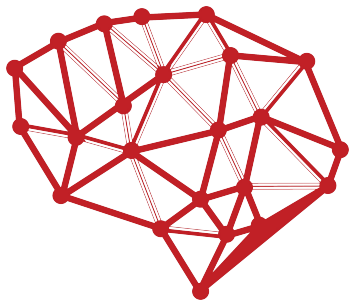
ให้สอดคล้องกับระยะเวลาการดำเนินงาน

ออกแบบเนื้อหาและกิจกรรม

ออกแบบเนื้อหาและภาพรวมของนิทรรศการฐานการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับ
กระบวนการสร้างธุรกิจนวัตกรรม 4 ขั้นตอน ของ STEAM4INNOVATOR

- ออกแบบกิจกรรมในแต่ละฐานการเรียนรู้
- จัดทำแบบประเมินผลความพึงพอใจ





Insight / รู้ลึก รู้จริง



เรียนรู้ปัญหาจากผู้ใช้งาน ทำความเข้าใจปัญหาอย่างลึกซึ้ง และแก้ไขปัญหากจากมุมมองใหม่

- หาปัญหาหรือโอกาส
- หากลุ่มเป้าหมาย
- ทำความเข้าใจกับกลุ่มเป้าหมาย
 - สัมภาษณ์
 - สังเกต
- ตั้งโจทย์



Wow Idea / สร้างสรรค์ไอเดีย



คิดแก้ไขปัญหาจากมุมมองใหม่ที่แตกต่างและสร้างสรรค์ เป็นไอเดียที่จับต้องได้ และมีโอกาสทำได้จริง

- ค้นหาวิธีแก้ปัญหา
- **Everything is possible**
- เลือกไอเดียที่ตอบโจทย์หรือแก้ไขปัญหาได้
- **ร่างไอเดีย**

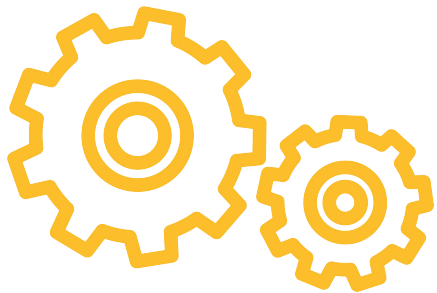


Business Model / แผนพัฒนาธุรกิจ



การสร้างและทดสอบชิ้นงานตัวอย่าง มาบูรณาการเข้ากับมุมมองธุรกิจ การคิดวิเคราะห์ด้านการเงิน การตลาด การจัดสรรทรัพยากรในการผลิต และเทคโนโลยี เพื่อพัฒนาแผนบริหารจัดการและเพิ่มความเป็นไปได้ทางธุรกิจ

- สร้างชิ้นงานต้นแบบ
- ทดสอบชิ้นงานต้นแบบ
- วิเคราะห์แผนพัฒนาธุรกิจ
- หาเครือข่ายทางธุรกิจ
 - บุคคล
 - หน่วยงาน
 - สถานที่



Production & Diffusion

การผลิตและการกระจาย



การลงมือปฏิบัติอย่างมุ่งมั่น คิดจริง ทำจริง ขายจริง ผลิตจริง และเพิ่มมูลค่า เพื่อขายออกสู่ตลาด

- **ผลิตภัณฑ์ (ที่พัฒนาจากขั้นที่ 3)**
 - สร้างภาพลักษณ์ให้สินค้าหรือบริการ
 - ช่องทางการจัดจำหน่าย
 - ช่องทางโฆษณา
- **การนำเสนอผลงาน**
 - Slogan สินค้า
 - การนำเสนอด้วยภาพและคำพูด



ออกแบบและจัดทำโครงสร้าง

ออกแบบโครงสร้าง และวางแผนกำหนดการใช้พื้นที่ทั้งหมดให้มีลักษณะเชื่อมต่อถึงกัน ติดตั้งอย่างน้อย 10 วัน

- ผลิตงานโครงสร้าง ติดตั้ง พิมพ์โปสเตอร์ สำหรับการจัดนิทรรศการให้มีองค์ประกอบที่โดดเด่น มีมิติในการนำเสนอถึงจุดความสนใจของผู้ชมงาน
- ตกแต่งภายในพื้นที่และจัดภูมิทัศน์โดยรวมภายในพื้นที่จัดงานให้มีความเหมาะสม สวยงาม
- จัดเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับการฝึกปฏิบัติของเยาวชน
- จัดหา ติดตั้ง อุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์ที่มีความจำเป็น อาทิ เครื่องขยายเสียง และอื่นๆ
- จัดหา ติดตั้ง ระบบไฟฟ้า ไฟส่องสว่าง ทั่วพื้นที่ภายในพื้นที่จัดงาน ไฟส่องสว่างสำหรับการแสดงผลทัศนที่
- รับผิดชอบในการประสานงาน และติดตามข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหน่วยงานที่เข้าร่วมจัดแสดงนิทรรศการ
- อำนวยความสะดวกแก่หน่วยงานที่เข้าร่วมงาน ในการขนย้ายต่างๆ รวมถึงรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดในการขนย้าย เครื่องมืออุปกรณ์ในการขนย้าย วัสดุ ค่าแรง รับผิดชอบค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นทั้งหมด เช่น ค่าล่วงเวลา ค่ากระแสไฟฟ้าและค่าสาธารณูปโภคต่างๆ ค่าเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัย ค่าพนักงานทำความสะอาด การจัดปฐมพยาบาลเบื้องต้น เป็นต้น
- ดำเนินการรื้อถอน จัดเก็บ ขนย้ายนิทรรศการเคลื่อนที่ วัสดุที่ยังคงใช้ประโยชน์ได้ส่งถึงสถานที่ตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด

ตัวอย่างกิจกรรมที่ผ่านมา





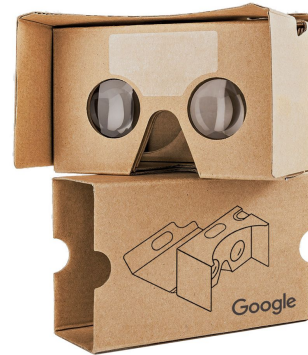
จัดเตรียมบุคลากรและทีมงาน

จัดเตรียมบุคลากรและทีมงานที่มีความเชี่ยวชาญพร้อมแนะนำให้เยาวชนเกิดความเข้าใจในเนื้อหา เพื่อแนะนำผู้เข้าร่วมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

- a. จัดหาเจ้าหน้าที่จัดกิจกรรมอำนวยความสะดวกและเชิญชวนเยาวชนเข้าร่วมกิจกรรมตลอดระยะเวลาการจัดงาน อย่างน้อย 6 คน
- b. จัดเตรียมบุคลากรและทีมงานที่บริหารกิจกรรม และเจ้าหน้าที่ประสานงานและอำนวยความสะดวกตลอดกิจกรรม อย่างน้อย 1 คน

จัดทำของที่ระลึก

จัดทำของที่ระลึก โดยมีตราสัญลักษณ์ STEAM4INNOVATOR สำหรับผู้เข้าร่วมกิจกรรม ไม่น้อยกว่า 1,000 ชิ้น

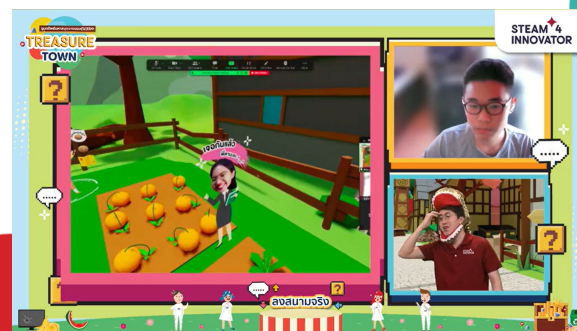
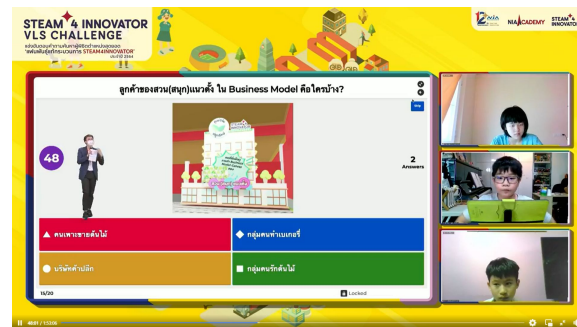


ออกแบบและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์

ดำเนินการออกแบบและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ โดยมีเนื้อหาสอดคล้องและครอบคลุมตลอดทั้งโครงการ

- a. ดำเนินการจัดกิจกรรมในรูปแบบออนไลน์อย่างน้อย 1 กิจกรรม เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนได้ใช้ความรู้พื้นฐานของความเป็นนวัตกรรม
- b. ดำเนินการจัดทำเนื้อหาหรือบทความและภาพประกอบที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับกิจกรรมและโครงการ พร้อมทั้งเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ ผ่านช่องทางเฟซบุ๊ก, อินสตาแกรม, บัญชีไลน์ทางการ และเว็บไซต์ STEAM4INNOVATOR อย่างน้อยจำนวน 10 ชิ้นงาน
- c. ดำเนินการถ่ายทอดสดผ่านเฟซบุ๊ก STEAM4INNOVATOR ให้เห็นกิจกรรมบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจ ด้วยกล้องที่มีคุณภาพของภาพและเสียง Full HD
- d. ถ่ายภาพและบันทึกภาพเคลื่อนไหวบรรยากาศและกิจกรรมภายในงาน
- e. ดำเนินการบันทึกภาพเคลื่อนไหว พร้อมตัดต่อวีดิทัศน์เพื่อสรุปกิจกรรมในโครงการ ความยาวอย่างน้อย 2 นาที จำนวน 1 ชิ้นงาน
- f. จัดทำเอกสารคู่มือการจัดทำนิทรรศการฐานการเรียนรู้ ซึ่งประกอบไปด้วย เนื้อหาวัตถุประสงค์ กิจกรรมของแต่ละฐานการเรียนรู้ รูปแบบและขนาดโครงสร้าง อุปกรณ์ที่จำเป็น โดยจัดทำออกมาในรูปแบบไฟล์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์

กิจกรรม



หลักเกณฑ์ในการพิจารณา

1 ราคาที่เสนอราคา 20%

2 ข้อเสนอด้านเทคนิคหรืออื่นๆ 80%

ลำดับ	หัวข้อให้คะแนน	คะแนน
1	แนวคิด กลยุทธ์ และรูปแบบการจัดกิจกรรม ประกอบด้วย	45
	1.1 หลักการ แนวคิด และรูปแบบการนำเสนอที่ตรงกับวัตถุประสงค์	15
	1.2 กลยุทธ์การบริหารจัดการงานและวิธีดำเนินงานที่สอดคล้องกับงานที่รับจ้าง	15
	1.3 รายละเอียดแผนการทำงานที่สอดคล้องกับระยะเวลาการดำเนินงาน	15
2	การจัดกิจกรรมตามขอบเขตงาน ประกอบด้วย	35
	2.1 รูปแบบการจัดนิทรรศการ โครงสร้างและเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้และกิจกรรมโดยภาพรวม	15
	2.2 กิจกรรมความสอดคล้องกับความคิดสร้างสรรค์ในการสื่อสารกระบวนการเรียนรู้ STEAM4INNOVATOR	10
	2.3 รูปแบบการประชาสัมพันธ์งานนิทรรศการตลอดโครงการ	10
3	ศักยภาพความพร้อมของผู้นำเสนอผลงาน ประกอบด้วย	20
	3.1 ความพร้อมของทีมงาน ประสบการณ์ ศักยภาพผู้นำเสนองาน และผลงานที่ผ่านมาของผู้ยื่นข้อเสนอ	15
	3.2 ข้อได้เปรียบ/จุดเด่น ที่ส่งผลให้โครงการบรรลุวัตถุประสงค์และความยืดหยุ่นในการดูแลและการทำงาน	5
คะแนนรวม		100

บริ์ฟงาน

26

เม.ย.

8

พ.ค.

ยื่นเสนอราคา

13.00-16.00 น.

นำเสนองาน
(Presentation)

13.00-15.00 น.

@ NIA

12

พ.ค.

11 - 20
สิงหาคม

มหกรรมวิทย์ฯ
2566

ติดต่อสอบถามเพิ่มเติมได้ที่
steam4innovator@nia.or.th



STEAM 4 INNOVATOR



NIA

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ