

## เกณฑ์อ้างอิง (Terms of Reference)

### การจ้างเหมาดำเนินโครงการพัฒนาศักยภาพความเป็นผู้ประกอบการนวัตกรรม เครือข่ายกลุ่มคนรุ่นใหม่มุ่งสู่ความสำเร็จ

#### 1. หลักการและเหตุผล

สนช. ให้ความสำคัญกับการส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพด้านนวัตกรรมในกลุ่มเครือข่ายเยาวชน จึงกำหนดแนวทางการจัดการเรียนรู้ STEAM4INNOVATOR เพื่อเสริมสร้างศักยภาพในหลากหลายมิติให้กับกลุ่มเยาวชนที่จะก้าวไปเป็นนวัตกรรมในอนาคต โดยมีการจัดกิจกรรมในรูปแบบที่หลากหลายตามกลุ่มเป้าหมาย ในช่วงวัยต่าง ๆ ตั้งแต่ระดับประถมจนถึงระดับมหาวิทยาลัย ไม่ว่าจะเป็นโครงการพัฒนาศักยภาพความเป็นผู้ประกอบการกลุ่มคนรุ่นใหม่ โครงการประกวดรางวัลนวัตกรรมแห่งประเทศไทย โครงการห้องเรียนนวัตกรรม กิจกรรมฐานการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน รวมถึงโครงการอบรมผู้สร้างนวัตกรรมเพื่อพัฒนาให้เกิดเยาวชนต้นแบบในเครือข่ายอย่างเป็นรูปธรรม

ในการนี้ ฝ่ายพัฒนาผู้ประกอบการนวัตกรรม (กลุ่มเยาวชน) มีความประสงค์จ้างเหมาดำเนินการโครงการพัฒนาศักยภาพความเป็นผู้ประกอบการนวัตกรรมเครือข่ายกลุ่มคนรุ่นใหม่มุ่งสู่ความสำเร็จ โดยประกอบด้วยกิจกรรมหลัก 3 กิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการธุรกิจนวัตกรรมกลุ่มคนรุ่นใหม่ (Founder Apprentice) กิจกรรมพัฒนาเยาวชนมุ่งสู่ความสำเร็จตามรูปแบบ STEAM4INNOVATOR (Achievement Program) และกิจกรรมพัฒนาศักยภาพสร้างความเข้มแข็งและเชื่อมโยงเครือข่ายเยาวชน สนช. (STEAM4INNOVATOR Comboset)

ทั้งนี้ ผลที่คาดว่าจะได้รับคือการเปิดโอกาสให้เยาวชนได้ค้นพบและพัฒนาศักยภาพความเป็นผู้ประกอบการธุรกิจนวัตกรรมตามความสนใจหรือความถนัดทั้งทักษะเฉพาะทางที่จำเป็นสำหรับวิชาชีพและทักษะความสามารถเชิงสมรรถนะผ่านการอบรมเชิงปฏิบัติการและเรียนรู้ทักษะการทำงานแบบผู้ประกอบการผ่านประสบการณ์จริง ได้พัฒนาโครงการธุรกิจนวัตกรรมจากแนวคิดของตนเอง เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ด้านนวัตกรรม นำไปสู่การรวมตัวเป็นกลุ่มเครือข่ายนวัตกรรมที่จะเป็นกำลังสำคัญในการสร้างสรรค์ธุรกิจนวัตกรรมผลิตภัณฑ์เศรษฐกิจของประเทศในอนาคต

#### 2. วัตถุประสงค์

2.1. เพื่อสร้างโอกาสให้เยาวชนในระดับอุดมศึกษา ได้ค้นพบและพัฒนาศักยภาพตามความถนัดหรือความสนใจ ผ่านการเรียนรู้จากประสบการณ์ในมิติของการทำธุรกิจนวัตกรรม

2.2. เพื่อรวบรวมและพัฒนาเยาวชนที่มีความสามารถและต้องการสร้างธุรกิจนวัตกรรมเพื่อต่อยอดให้เกิดเป็นเครือข่ายนวัตกรรมมุ่งสู่ความสำเร็จ

2.3. เพื่อเชื่อมโยงเยาวชนจากหลากหลายสถาบัน และพัฒนาเป็นเครือข่ายเยาวชนนวัตกรรมเข้มแข็งที่มีการเชื่อมโยง แลกเปลี่ยนข้อมูล ความรู้ ความเข้าใจและประสบการณ์อย่างต่อเนื่อง

### 3. กลุ่มเป้าหมาย

เยาวชนในและนอกเครือข่ายโครงการพัฒนาศักยภาพเยาวชน STEAM4INNOVATOR ที่กำลังศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย อาชีวศึกษาและระดับอุดมศึกษาชั้นปีที่ 1 - ปีสุดท้าย หรือบัณฑิตจบใหม่ (ประสบการณ์การทำงาน 0 - 3 ปี) ที่มีความสนใจในการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจนวัตกรรม หรือการนำนวัตกรรมไปใช้ในอนาคตจากทุกสาขาวิชา อย่างน้อย 50 คน

### 4. ลักษณะของกิจกรรม

แบ่งออกเป็นกิจกรรมย่อย 3 กิจกรรม โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

4.1 กิจกรรมพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการธุรกิจนวัตกรรมกลุ่มคนรุ่นใหม่ (Founder Apprentice) ประกอบด้วยกิจกรรมย่อยต่าง ๆ ดังนี้

4.1.1 กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการเตรียมพร้อมก่อนเข้าปฏิบัติงานจริง จำนวน 5 - 7 วัน

4.1.2 กิจกรรมปฏิบัติงานจริงกับผู้ประกอบการระยะเวลา 2 - 3 เดือน

4.1.3 กิจกรรมแรกพบกับผู้ประกอบการและเยาวชนกลุ่มเป้าหมาย

4.1.4 การให้คำปรึกษารายบุคคลให้กับเยาวชนตลอดระยะเวลาการเข้าร่วมกิจกรรม

4.1.5 กิจกรรมพบปะผู้ประกอบการ (Founder Meeting) จำนวนอย่างน้อย 3 ครั้ง

4.1.6 กิจกรรมเปิดตัวกิจกรรมหลัก จำนวน 1 ครั้ง

4.1.7 กิจกรรมนำเสนอผลงานหลังจบการปฏิบัติงานจริง (Closing Ceremony) จำนวน 1 ครั้ง

4.2 กิจกรรมพัฒนาเยาวชนมุ่งสู่ความสำเร็จตามรูปแบบ STEAM4INNOVATOR (Achievement Program) ประกอบด้วยกิจกรรมย่อยต่าง ๆ ดังนี้

4.2.1 กิจกรรมแรกพบกับเยาวชนผู้ผ่านการคัดเลือก จำนวน 1 ครั้ง

4.2.2 กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาองค์ความรู้เยาวชนตามรูปแบบ STEAM4INNOVATOR

4.2.3 การให้คำปรึกษารายกลุ่มและรายบุคคลกับเยาวชนตลอดระยะเวลาการเข้าร่วมกิจกรรม

4.2.4 กิจกรรมนำเสนอผลงานหลังจบการอบรม จำนวน 1 ครั้ง

4.3 กิจกรรมพัฒนาศักยภาพสร้างความสำเร็จและเชื่อมโยงเครือข่ายเยาวชน สนช. (STEAM4INNOVATOR Comboset) ประกอบด้วยกิจกรรมย่อยต่าง ๆ ดังนี้

4.3.1 กิจกรรมปฐมนิเทศ จำนวน 1 ครั้ง

4.3.2 กิจกรรมแบ่งปันประสบการณ์การทำงานและทักษะที่จำเป็นจากตัวแทนผู้บริหาร (C-Talk) จำนวน 1 ครั้ง

4.3.3 กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาทักษะความสามารถเชิงสมรรถนะ จำนวนอย่างน้อย 5 ครั้ง

4.3.4 กิจกรรมนำเสนอผลงานของผู้เข้าร่วมโครงการในช่วงระหว่างและหลังจบการอบรมเชิงปฏิบัติการ จำนวน 2 ครั้ง

## 5. ขอบเขตการดำเนินงาน

เพื่อให้การดำเนินงานบรรลุตามวัตถุประสงค์ ผู้รับจ้างต้องแสดงให้เห็นถึงศักยภาพทั้งด้านความคิด กระบวนการฝึกอบรม ความสามารถในการประสานงานกับนักเรียน นักศึกษาในทุกระดับชั้นและผู้ประกอบการ ในเครือข่ายธุรกิจนวัตกรรมที่เข้าร่วมโครงการอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงสร้างทัศนคติที่ดีต่อเยาวชนในการ เป็นนวัตกร โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

### 5.1 การวางแผนการดำเนินงานก่อนเริ่มดำเนินโครงการ

5.1.1 ดำเนินการจัดทำแผนการดำเนินงานในแต่ละช่วงของกิจกรรมตลอดทั้งโครงการตั้งแต่ ขั้นตอนการเตรียมงาน การจัดอบรมเชิงปฏิบัติการ การสัมมนาย่อย รูปแบบการให้ คำปรึกษาผู้เข้าร่วมตลอดระยะเวลากิจกรรม แผนการประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางสื่อสังคม ออนไลน์ไปจนถึงการเก็บ ติดตามและนำเสนอข้อมูลให้สอดคล้องกับระยะเวลาดำเนินงาน ในแต่ละกิจกรรม

5.1.2 นำเสนอรูปแบบการประสานงาน เกณฑ์และวิธีการคัดเลือกเยาวชนเข้าร่วมโครงการ เครื่องมือ ระบบ หรือแพลตฟอร์มออนไลน์ในการบริหารและจัดกิจกรรมตามความ เหมาะสม

5.1.3 นำเสนอรูปแบบกระบวนการและหัวข้อหลักที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรม

5.1.4 นำเสนอภาพรวมสื่อประชาสัมพันธ์และแผนการประชาสัมพันธ์ที่จะใช้ตลอดทั้งกิจกรรม

5.2 การดำเนินการรับสมัคร การรับสมัครกลุ่มเป้าหมาย เยาวชนทั้งระดับมัธยมศึกษา อาชีวศึกษา และอุดมศึกษาทั้ง 3 กิจกรรม

5.2.1 ดำเนินการออกแบบเกณฑ์การคัดเลือก โดยตั้งคำถามและเกณฑ์การให้คะแนนที่เหมาะสม สำหรับเยาวชน ทั้งนี้จะต้องประสานดำเนินการร่วมกับทีมงาน สนช. เพื่อให้เกณฑ์การ คัดเลือกออกมามีประสิทธิภาพได้ผลสอดคล้องกับหลักของ STEAM4INNOVATOR ตาม คุณลักษณะ 5I ของ สนช. และทักษะในศตวรรษที่ 21

5.2.2 ดำเนินการจัดทำคำถามในใบสมัคร ข้อกำหนดต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ในแต่ละ กิจกรรม ออกแบบวิธีการสมัคร รวมถึงจัดทำเอกสาร สื่อประชาสัมพันธ์กระบวนการรับ สมัครคัดเลือกให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายเยาวชนในแต่ละกิจกรรม

5.2.3 ดำเนินการจัดการรับสมัครผ่านระบบออนไลน์

5.2.4 ดำเนินการรวบรวมเอกสารการสมัคร จัดทำเอกสารใบสมัครรายบุคคล

### 5.3 ดำเนินการสรรหาและคัดเลือกเยาวชน

5.3.1 ดำเนินการออกแบบกระบวนการคัดเลือก คำถามในการสัมภาษณ์ ดำเนินการจัดหา กรรมการหรือที่ปรึกษาในการสัมภาษณ์อย่างเหมาะสม โดยต้องได้รับการเห็นชอบจาก สนช.

5.3.2 ดำเนินการสรรหาเยาวชนผู้เข้าร่วมอย่างน้อย 50 คน เพื่อนำมาคัดเลือกก่อนการพัฒนา เป็นรายบุคคล จัดกิจกรรมการคัดเลือก ประสานงานและจัดตารางเวลาสำหรับการ

สัมภาษณ์เยาวชนในรอบคัดเลือกเข้าร่วมโครงการ โดยมีจำนวนเยาวชนผู้ผ่านการคัดเลือก เข้าร่วมโครงการตามรายละเอียด ดังต่อไปนี้

**กิจกรรมหลักที่ 1** กิจกรรมพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการนวัตกรรมกลุ่มคนรุ่นใหม่ (Founder Apprentice) เยาวชนกลุ่มเป้าหมายอยู่ในระดับอุดมศึกษาหรือบัณฑิตจบใหม่ (ประสบการณ์การทำงาน 0-3 ปี) เข้าร่วมโครงการอย่างน้อย 30 คน

**กิจกรรมหลักที่ 2** กิจกรรมพัฒนาเยาวชนมุ่งสู่ความสำเร็จตามรูปแบบ STEAM4INNOVATOR (Achievement Program) เยาวชนกลุ่มเป้าหมายในระดับชั้นมัธยมศึกษาขึ้นไป จำนวนอย่างน้อย 5 โครงการ

**กิจกรรมหลักที่ 3** กิจกรรมพัฒนาศักยภาพสร้างความเข้มแข็งและเชื่อมโยงเครือข่ายเยาวชน สนช. (STEAM4INNOVATOR Comboset) เยาวชนกลุ่มเป้าหมายในระดับชั้นมัธยมศึกษาขึ้นไป โดยเป็นเยาวชนที่เคยผ่านโครงการต่าง ๆ ภายใต้อัฒิสถา STEAM4INNOVATOR อย่างน้อย 25 คน

5.3.3 ดำเนินการรวบรวมและจัดทำฐานข้อมูลทั่วไปของเยาวชนที่ผ่านการคัดเลือกเข้าร่วมโครงการ ระบุโครงการที่ผ่านการคัดเลือกพร้อมเหตุผล และความถนัดหรือประสบการณ์ที่ผ่านมาแสดงให้เห็นถึงความสามารถที่จะพัฒนาต่อเป็นเยาวชนเครือข่ายของ STEAM4INNOVATOR

5.4 การดำเนินการจัดหาผู้ประกอบการเพื่อเข้าร่วมโครงการ

5.4.1 ดำเนินการจัดหารายชื่อบริษัทที่จะเข้าร่วมในโครงการ โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

**กิจกรรมหลักที่ 1** กิจกรรมพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการนวัตกรรมกลุ่มคนรุ่นใหม่ (Founder Apprentice)

- (1) ดำเนินการจัดหารายชื่อพร้อมรายละเอียดของบริษัท โดยจะต้องเกี่ยวข้องกับธุรกิจนวัตกรรมหรือมีส่วนงานด้านนวัตกรรม
- (2) ออกแบบคำถาม วิธีการคัดเลือกและดำเนินการคัดเลือกบริษัทที่จะเป็นผู้ว่าจ้างนักศึกษาฝึกงานในสถานประกอบการด้านนวัตกรรมให้กับเยาวชนผู้ผ่านการคัดเลือก
- (3) ดำเนินการออกแบบวิธีการจับคู่ระหว่างเยาวชนผู้ผ่านการคัดเลือกกับบริษัทที่ผ่านการคัดเลือก รวมทั้งประสานงานและจัดตารางเวลาสำหรับการสัมภาษณ์เยาวชนในการสัมภาษณ์จับคู่ผู้ประกอบการ

**กิจกรรมหลักที่ 2** กิจกรรมพัฒนาเยาวชนมุ่งสู่ความสำเร็จตามรูปแบบ STEAM4INNOVATOR (Achievement Program)

- (1) ดำเนินการจัดหารายชื่อบริษัทหรือหน่วยงานต่าง ๆ ออกแบบคำถาม วิธีการคัดเลือกและดำเนินการคัดเลือกบริษัทหรือหน่วยงานที่จะเป็นผู้ให้คำแนะนำในการพัฒนาโครงการสำหรับเยาวชนผู้ผ่านการคัดเลือก

(2) ดำเนินการประสานงาน ติดต่อนัดหมายระหว่างเครือข่ายบริษัทหรือหน่วยงานต่าง ๆ กับเยาวชนผู้ผ่านการคัดเลือกเพื่อให้คำแนะนำในการพัฒนาโครงการ

5.5 การจัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการและกิจกรรมต่าง ๆ ภายใต้โครงการตามที่ได้ระบุในข้อ 4 (ลักษณะของกิจกรรม)

5.5.1 ดำเนินการจัดเตรียมแพลตฟอร์มออนไลน์และเครื่องมือที่เหมาะสมในการอบรมเชิงปฏิบัติการและกิจกรรมย่อยอื่น ๆ โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

5.5.1.1 จัดเตรียมแพลตฟอร์มออนไลน์และสถานที่สำหรับจัดกิจกรรมต่าง ๆ

5.5.1.2 จัดเตรียมทีมเจ้าหน้าที่วิทยากรหลักและผู้ช่วยวิทยากรตลอดกิจกรรมให้จำนวนเหมาะสมกับเยาวชนผู้ผ่านการคัดเลือก

5.5.1.3 จัดเตรียมเอกสารประกอบการอบรม อุปกรณ์เครื่องเขียน อุปกรณ์ที่ใช้ในการอบรมตลอดระยะเวลากิจกรรม แบบประเมินทักษะความรู้ก่อนและหลังการอบรม และแบบประเมินความพึงพอใจหลังจากกิจกรรมเสร็จสิ้น

5.5.1.4 จัดเตรียมทีมงาน อันประกอบด้วย เจ้าหน้าที่ควบคุมขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมทั้งหมด เจ้าหน้าที่ประสานงานและอำนวยความสะดวกให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้เพียงพอต่อการจัดกิจกรรมในแต่ละครั้ง

5.5.2 ดำเนินการจัดเตรียมเนื้อหาและกระบวนการเรียนรู้ในการอบรมเชิงปฏิบัติการให้เยาวชนผู้ผ่านการคัดเลือก โดยจัดทำเนื้อหาและกระบวนการให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย จัดเตรียมวิทยากรและหลักสูตรการอบรมให้มีเนื้อหาสอดคล้องกับ STEAM4INNOVATOR และสอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

**กิจกรรมหลักที่ 1** กิจกรรมพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการนวัตกรรมกลุ่มคนรุ่นใหม่ Founder Apprentice จำเตรียมเนื้อหาการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อเตรียมพร้อมก่อนเข้าปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการโดยมีเนื้อหาครอบคลุม โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

(1) กลุ่มทักษะด้านธุรกิจ

- การตลาด ทำความเข้าใจผู้บริโภค ฝึกทำแผนการตลาดจากผลิตภัณฑ์จริง
- การเงิน เข้าใจการคิดแบบประธานเจ้าหน้าที่สายการเงินเพื่อให้ธุรกิจอยู่รอด
- การวิเคราะห์และแก้ปัญหา วิเคราะห์ปัญหา ทำความรู้จักเครื่องมือช่วยวิเคราะห์ และตัดสินใจแบบต่าง ๆ เพื่อนำไปปรับใช้
- การเจรจาต่อรองทางธุรกิจ ฝึกเจรจาจากกรณีศึกษาทางธุรกิจ

(2) การพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการ

- การบริหารจัดการโครงการ เพื่อให้รู้จักการวางแผน เรื่องเงิน คน และเวลา ตามเป้าหมายโครงการให้สำเร็จ
- การนำเสนอผลงาน แนะนำเทคนิคการนำเสนอและการสื่อสารให้ตรงใจผู้ฟัง

- การสื่อสารในทางธุรกิจ เรียนรู้เทคนิคการสื่อสาร ฝึกการให้คำแนะนำโดยรักษา  
สัมพันธภาพที่ดีไว้ และไม่ทำร้ายผู้ฟัง

(3) ทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์และกระบวนการคิดเพื่อพัฒนาธุรกิจนวัตกรรม

- พื้นฐานความรู้ด้านนวัตกรรมและการเปลี่ยนผ่านทางเทคโนโลยี เพื่อสร้างความ  
เข้าใจเรื่องนวัตกรรมบนพื้นฐานของ STEAM4INNOVATOR ในการเป็น  
ผู้ประกอบการด้านธุรกิจนวัตกรรม

- การแก้ไขปัญหาและริเริ่มธุรกิจด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ

- วิธีการปรับใช้กระบวนการออกแบบนวัตกรรมบนฐาน STEAM4INNOVATOR กับ  
การสร้างหรือแก้ไขปัญหาในการทำธุรกิจ

**กิจกรรมหลักที่ 2** กิจกรรมพัฒนาเยาวชนมุ่งสู่ความสำเร็จตามรูปแบบ  
STEAM4INNOVATOR (Achievement Program) โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

(1) จัดเตรียมเนื้อหาและดำเนินการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการให้ครอบคลุม สอดคล้อง  
ตามรูปแบบ STEAM4INNOVATOR ทักษะในศตวรรษที่ 21 และเนื้อหาการจัดตั้ง  
ธุรกิจจริงอย่างน้อย 4 ครั้ง

(2) ดำเนินการให้คำปรึกษาเยาวชนเป็นรายบุคคลและรายกลุ่มในการพัฒนาโครงการ

**กิจกรรมหลักที่ 3** กิจกรรมพัฒนาศักยภาพสร้างความเข้มแข็งและเชื่อมโยงเครือข่าย  
เยาวชน สนช (STEAM4INNOVATOR Comboset) โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

(1) จัดเตรียมเนื้อหาและดำเนินการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาศักยภาพด้าน  
ทักษะเชิงสมรรถนะ ในรูปแบบออนไลน์ให้กับเยาวชนผู้ผ่านการคัดเลือกอย่างน้อย  
8 ครั้ง

5.5.3 ส่งมอบข้อมูลการใช้งานและแพลตฟอร์มที่ใช้ในการอบรมเชิงปฏิบัติการออนไลน์เพื่อให้  
สนช. สามารถนำไปใช้งานต่อได้ อาทิ เอ็กซ์เซล ชีท เป็นต้น

5.6 การดำเนินการช่วงฝึกปฏิบัติงานจริง สัมมนาย่อย และให้คำปรึกษาในกิจกรรมหลักที่ 1

5.6.1 ดำเนินการออกแบบและจัดกิจกรรมพิธีเปิดและปิด โดยประสานงานกับภาคส่วนที่  
เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นผู้ประกอบการ เยาวชนผู้ผ่านการคัดเลือก และ สนช. เพื่อเข้าร่วมงาน

5.6.2 ออกแบบกระบวนการติดตามและดูแลเยาวชนผู้ผ่านการคัดเลือก รวมถึงจัดหาที่ปรึกษา  
เส้นทางอาชีพโดยผู้ให้คำปรึกษาต้องมีประสบการณ์ มีความเชี่ยวชาญในด้านนั้น ๆ

5.6.3 ดำเนินการติดต่อ ประสานงาน ติดตามและให้คำปรึกษาเยาวชนผู้ผ่านการคัดเลือกที่เข้า  
ร่วมการฝึกความเป็นผู้ประกอบการกับสถานประกอบการธุรกิจนวัตกรรมในเครือข่าย  
ตลอดระยะเวลา 2-3 เดือน และรายงานผลการทำงาน ปัญหาที่พบ และผลตอบรับจาก  
ผู้ประกอบการ 1 ครั้ง ต่อเดือน

5.6.4 ดำเนินการออกแบบและจัดกิจกรรมเชิงสัมมนากลุ่มย่อยเพื่อพัฒนาทักษะความสามารถเชิง  
สมรรถนะ รวมทั้งก่อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์และสร้างเครือข่ายระหว่างผู้ประกอบการ

เยาวชนผู้ผ่านการคัดเลือก และเจ้าหน้าที่ สนช. เช่น การแบ่งปันประสบการณ์การทำธุรกิจ การระดมสมองแก้ไขปัญหาธุรกิจ เป็นต้น จำนวนอย่างน้อย 2 ครั้ง

#### 5.7 การดำเนินการจัดทำสื่อ ข้อมูลประชาสัมพันธ์และการประชาสัมพันธ์

5.7.1 ดำเนินการจัดทำเนื้อหาหรือบทความที่สอดคล้องกับกิจกรรมและโครงการพร้อมเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ตลอดโครงการ โดยประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางเฟซบุ๊ก อิน스타그램 เว็บไซต์ และบัญชีไลน์ทางการ และต้องมีเนื้อหาสื่อสารให้ครอบคลุมตลอดทั้งโครงการ STEAM4INNOVATOR

5.7.2 ออกแบบและจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์ของโครงการ ออกแคมเปญโปรโมทโพสต์ก่อนเริ่มงานและระหว่างงานเพื่อเชิญชวนให้เยาวชนกลุ่มเป้าหมายมาเข้าร่วม เช่น โพสต์เตอร์ โบรชัวร์ จัดหมายข่าวอิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น รวมถึงการโพสต์หลังจบงาน อย่างน้อย 30 ชิ้น

5.7.3 ออกแบบและจัดทำประกาศนียบัตรสำหรับเยาวชนที่ผ่านเกณฑ์การเข้าร่วมของแต่ละกิจกรรมในโครงการ รวมกันอย่างน้อย 70 ใบ

5.7.4 บันทึกภาพนิ่ง จัดทำสื่อ รวมทั้งตกแต่งสไลด์ให้สวยงามสำหรับลงสื่อประชาสัมพันธ์ ตลอดระยะเวลาการจัดกิจกรรมย่อย โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

**กิจกรรมหลักที่ 1** กิจกรรมพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการธุรกิจการนวัตกรรมกลุ่มคนรุ่นใหม่ (Founder Apprentice)

- (1) กิจกรรมแรกพบ การจัดงานสร้างเครือข่ายระหว่างผู้ประกอบการและเยาวชน
- (2) กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ วันแรก วันที่สาม และวันสุดท้าย
- (3) กิจกรรมสัมมนาย่อย จำนวนอย่างน้อย 2 ครั้ง
- (4) กิจกรรมนำเสนอผลงานหลังจบการปฏิบัติงานจริง จำนวน 1 ครั้ง

**กิจกรรมหลักที่ 2** กิจกรรมพัฒนาเยาวชนมุ่งสู่ความสำเร็จตามรูปแบบ STEAM4INNOVATOR (Achievement Program)

- (1) กิจกรรมแรกพบ เริ่มต้นกิจกรรมอย่างเป็นทางการ
- (2) กิจกรรมสัมมนาย่อย จำนวนอย่างน้อย 4 ครั้ง
- (3) กิจกรรมนำเสนอความก้าวหน้าหลังผ่านกระบวนการให้คำปรึกษาและพัฒนาโครงการ จำนวน 1 ครั้ง

**กิจกรรมหลักที่ 3** กิจกรรมพัฒนาศักยภาพสร้างความเข้มแข็งและเชื่อมโยงเครือข่ายเยาวชน สนช. (STEAM4INNOVATOR Comboset)

- (1) กิจกรรมเริ่มต้นห้องเรียนพัฒนาศักยภาพความสามารถเชิงสมรรถนะ อย่างเป็นทางการ จำนวน 1 ครั้ง
- (2) สรุปรูปเนื้อหาในกิจกรรมสัมมนาย่อย จำนวนอย่างน้อย 5 ครั้ง
- (3) กิจกรรมนำเสนอผลงานช่วงกลางและช่วงท้ายของโครงการ จำนวน 2 ครั้ง

5.7.5 บันทึกภาพเคลื่อนไหวสำหรับลงสื่อประชาสัมพันธ์ตลอดระยะเวลาโครงการ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

**กิจกรรมหลักที่ 1** กิจกรรมพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการนวัตกรรมกลุ่มคนรุ่นใหม่ (Founder Apprentice)

(1) คลิปวิดีโอติดตามเยาวชนอย่างน้อย 3 บริษัท ในแต่ละคลิปมีความยาวอย่างน้อย 7 นาที จำนวนอย่างน้อย 3 คลิป

(2) คลิปวิดีโอเล่าเรื่องราวความสำเร็จของโครงการตลอดระยะเวลา 5 ปี ความยาวอย่างน้อย 5 นาที จำนวน 1 คลิป

**กิจกรรมหลักที่ 2** กิจกรรมพัฒนาเยาวชนมุ่งสู่ความสำเร็จตามรูปแบบ STEAM4INNOVATOR (Achievement Program)

(1) คลิปวิดีโอประมวลภาพรวมกิจกรรม ความยาวขั้นต่ำ 3 นาที จำนวน 1 คลิป

**กิจกรรมหลักที่ 3** กิจกรรมพัฒนาศักยภาพสร้างความเข้มแข็งและเชื่อมโยงเครือข่ายเยาวชน สนช. (STEAM4INNOVATOR Comboset)

(1) คลิปวิดีโอประมวลภาพรวมกิจกรรม ความยาวขั้นต่ำ 3 นาที จำนวน 1 คลิป

5.8 การจัดทำฐานข้อมูล วิเคราะห์การพัฒนาและแสดงผลการวิเคราะห์

5.8.1 ออกแบบ พัฒนาชุดข้อมูล และบริหารฐานข้อมูลเครือข่ายเยาวชนในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์หรือบนแพลตฟอร์มที่สามารถใช้งานได้สะดวกจำนวน 1 ฐานข้อมูล เพื่อประโยชน์และประสิทธิภาพในการบริหารงานของ สนช.

5.8.2 ดำเนินการออกแบบเกณฑ์และเครื่องมือในการประเมินเยาวชนเพื่อวิเคราะห์ความก้าวหน้าก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม ทั้งในด้านความเป็นนวัตกรรมและศักยภาพอื่น ๆ ตามเป้าหมายการพัฒนาของแต่ละกิจกรรม

5.8.3 รายงานผลการประเมินความก้าวหน้าของเยาวชนก่อนและหลังเข้าโครงการ เส้นทางการพัฒนาศักยภาพรายบุคคลโดยมีข้อมูลรายละเอียดพร้อมภาพถ่ายการดำเนินโครงการ อาทิ ช่วงที่เยาวชนได้พบปะกับผู้ประกอบการ ช่วงฝึกความเป็นผู้ประกอบการในสถานประกอบการ หรือช่วงให้คำปรึกษาเยาวชนพร้อมทั้งระบุแนวทางการให้คำปรึกษา รวมถึงใส่ภาพชิ้นงานของเยาวชนหากมีการดำเนินการผลิตชิ้นงาน เป็นต้น เป็นเอกสารการสรุปรวมภาพผลงานของเยาวชนแต่ละคนในมุมมองต่าง ๆ

5.8.4 รายงานผลการดำเนินงานแต่ละกิจกรรมพร้อมข้อเสนอแนะ

5.8.5 จัดทำผลการวิเคราะห์ออกมาในรูปแบบเอกสารที่สามารถเผยแพร่ได้

5.9 การจัดเตรียมของที่ระลึกให้กับเยาวชนและผู้ประกอบการที่เข้าร่วมโครงการ ประกอบด้วยเสื้อยืดสกรีนโลโก้ อย่างน้อย 70 ตัว และของที่ระลึกอื่น ๆ อย่างน้อย 100 ชิ้น



5.10 การดำเนินการจัดทำเอกสารสรุปผลการจัดอบรมในรูปแบบนิตยสารที่มีความน่าสนใจ เพื่อให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจภาพรวม และประเด็นหลักของการจัดแต่ละกิจกรรมพร้อมภาพประกอบ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

**กิจกรรมหลักที่ 1** กิจกรรมพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการนวัตกรรมกลุ่มคนรุ่นใหม่ (Founder Apprentice)

(1) หนังสือเล่าเรื่องราวความสำเร็จตลอดระยะเวลา 5 ปี ความหนาอย่างน้อย 50 หน้า โดยจัดทำออกมาในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และจัดทำออกมาเป็นรูปเล่มพิมพ์สี จำนวน 3 เล่ม

**กิจกรรมหลักที่ 2** กิจกรรมพัฒนาเยาวชนมุ่งสู่ความสำเร็จตามรูปแบบ STEAM4INNOVATOR (Achievement Program)

(1) เอกสารสรุปภาพรวมของกิจกรรมจัดทำออกมาในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และจัดทำออกมาเป็นรูปเล่มพิมพ์สี จำนวน 3 เล่ม

**กิจกรรมหลักที่ 3** กิจกรรมพัฒนาศักยภาพสร้างความสำเร็จและเชื่อมโยงเครือข่ายเยาวชน สนช. (STEAM4INNOVATOR Comboset)

(1) เอกสารสรุปภาพรวมของกิจกรรมจัดทำออกมาในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และจัดทำออกมาเป็นรูปเล่มพิมพ์สี จำนวน 3 เล่ม

5.11 การจัดหาทีมงานสำหรับประสานงานโครงการและบริหารจัดการงานตลอดระยะเวลาโครงการ

5.12 การเสนอแผนการบริหารจัดการกิจกรรมในสถานการณ์ฉุกเฉิน หากเกิดสถานการณ์โรคระบาดร้ายแรง หรือภัยพิบัติต่าง ๆ โดยให้ปฏิบัติตามข้อกำหนดหรือประกาศจากรัฐบาลอย่างเคร่งครัด

## 6. ระยะเวลา

โครงการพัฒนาศักยภาพความเป็นผู้ประกอบการนวัตกรรมเครือข่ายกลุ่มคนรุ่นใหม่มุ่งสู่ความสำเร็จ ระยะเวลาการดำเนินงานภายใน 7 เดือน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญา

## 7. งบประมาณ

การจ้างเหมาดำเนินโครงการพัฒนาศักยภาพความเป็นผู้ประกอบการนวัตกรรมเครือข่ายกลุ่มคนรุ่นใหม่ มุ่งสู่ความสำเร็จ ในวงเงินงบประมาณ 3,000,000 บาท (สามล้านบาทถ้วน) รวมภาษีมูลค่าเพิ่มแล้ว ซึ่งครอบคลุมค่าใช้จ่ายทั้งหมด

## 8. ราคาากลางและแหล่งที่มา

8.1 ราคากลาง: 2,466,000. – บาท (สองล้านสี่แสนหกหมื่นหกพันบาทถ้วน)

8.2 แหล่งที่มาของราคากลาง:

- บริษัท ออลเดย์ ปริ้นติ้ง แอนด์เอ็กซิบิชั่น จำกัด
- บริษัท ดีมากไอเดีย จำกัด
- บริษัท แคเรียร์วีซ่า (ประเทศไทย) จำกัด

## 9. คุณสมบัติของผู้เสนอราคา

9.1 มีความสามารถตามกฎหมาย

9.2 ไม่เป็นบุคคลล้มละลาย

9.3 ไม่อยู่ระหว่างเลิกกิจการ

9.4 ไม่เป็นบุคคลซึ่งอยู่ระหว่างถูกระงับการยื่นข้อเสนอหรือทำสัญญากับหน่วยงานรัฐชั่วคราว เนื่องจากเป็นผู้ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินผลการปฏิบัติงานของผู้ประกอบการตามระเบียบที่รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการคลังกำหนดตามที่ประกาศเผยแพร่ในระบบเครือข่ายสารสนเทศของกรมบัญชีกลาง

9.5 ไม่เคยเป็นบุคคลซึ่งถูกระงับชื่อผู้ทำงานและได้แจ้งเวียนชื่อให้เป็นผู้ทำงานของหน่วยงานภาครัฐในระบบเครือข่ายสารสนเทศของกรมบัญชีกลาง ซึ่งรวมถึงนิติบุคคลที่ผู้ทำงานเป็นหุ้นส่วนผู้จัดการ กรรมการผู้จัดการ ผู้บริหาร ผู้มีอำนาจในการดำเนินงานในกิจการของนิติบุคคลนั้นด้วย

9.6 มีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามที่คณะกรรมการนโยบายการจัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐกำหนดในราชกิจจานุเบกษา

9.7 เป็นนิติบุคคลผู้มีอาชีพรับจ้างงานที่ประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ดังกล่าว

9.8 ไม่เป็นผู้มีผลประโยชน์ร่วมกันกับผู้ยื่นข้อเสนอรายอื่นที่เข้ายื่นข้อเสนอให้แก่กรม ณ วันประกาศประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์หรือไม่เป็นผู้กระทำการอันเป็นการขัดขวางการแข่งขันอย่างเป็นธรรมในการประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ครั้งนี้

9.9 ไม่เป็นผู้ได้รับเอกสิทธิ์หรือความคุ้มกัน ซึ่งอาจปฏิเสธไม่ยอมขึ้นศาลไทย เว้นแต่รัฐบาลของผู้ยื่นข้อเสนอได้มีคำสั่งให้สละเอกสิทธิ์และความคุ้มกันเช่นนั้น

9.10 ผู้ยื่นข้อเสนอต้องลงทะเบียนในระบบจัดซื้อจัดจ้างภาครัฐด้วยอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Government Procurement: e - GP) ของกรมบัญชีกลาง

9.11 ผู้ยื่นข้อเสนอซึ่งได้รับคัดเลือกเป็นคู่สัญญาต้องลงทะเบียนในระบบจัดซื้อจัดจ้างภาครัฐด้วยอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Government Procurement: e - GP) ของกรมบัญชีกลางตามที่คณะกรรมการ ป.ป.ช. กำหนด

9.12 ผู้ยื่นข้อเสนอต้องไม่อยู่ในฐานะเป็นผู้ไม่แสดงบัญชีรายรับรายจ่ายหรือแสดงบัญชีรายรับรายจ่ายไม่ถูกต้องครบถ้วนในสาระสำคัญ ตามที่คณะกรรมการ ป.ป.ช. กำหนด

9.13 ผู้ยื่นข้อเสนอซึ่งได้รับคัดเลือกเป็นคู่สัญญาต้องรับและจ่ายเงินผ่านบัญชีธนาคารเว้นแต่ การจ่ายเงินแต่ละครั้งซึ่งมีมูลค่าไม่เกินสามหมื่นบาทคู่สัญญาอาจจ่ายเป็นเงินสดก็ได้ตามที่คณะกรรมการ ป.ป.ช. กำหนด

9.14 ผู้เสนอราคาต้องมีประสบการณ์การรับจ้างงานที่เกี่ยวข้องกับขอบเขตการดำเนินงานหรือคล้ายคลึงจากหน่วยงานของรัฐหรือเอกชนที่เชื่อถือได้ โดยต้องแนบสำเนาใบรับรองผลงานหรือสำเนาสัญญาจ้าง ที่มีมูลค่าไม่น้อยกว่า 1,500,000.- บาท (หนึ่งล้านห้าแสนบาทถ้วน) ซึ่งผลงานดังกล่าวของผู้รับจ้างต้องเป็นผลงานในสัญญาเดียวเท่านั้น และเป็นสัญญาที่ผู้รับจ้างได้ทำงานแล้วเสร็จตามสัญญา ซึ่งได้มีการส่งมอบงานและตรวจรับเรียบร้อยแล้ว

## 10. เอกสารการส่งมอบงาน

การจ้างเหมาดำเนินโครงการพัฒนาศักยภาพความเป็นผู้ประกอบการนวัตกรรมเครือข่ายกลุ่มคนรุ่นใหม่ มุ่งสู่ความสำเร็จ แบ่งการส่งมอบงานเป็น 3 ฉบับ โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

10.1 รายงานผลการดำเนินงานฉบับที่ 1 จัดทำเป็นรูปเล่มต้นฉบับ 1 (หนึ่ง) ชุด และสำเนา 2 (สอง) ชุด เข้าเล่มแบบสันกาว พร้อมสำเนาบรรจุลงในแฟลชไดรฟ์ จำนวน 2 (สอง) อัน เพื่อประกอบการพิจารณาของ คณะกรรมการตรวจรับพัสดุ โดยมีรายละเอียดการออกแบบ แนวคิดการจัดกิจกรรม รูปแบบการจัดกิจกรรม รูปแบบการจัดเตรียมสถานที่และอุปกรณ์ รูปแบบการบริการจัดการงาน โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

**กิจกรรมหลักที่ 1** กิจกรรมพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการธุรกิจการนวัตกรรมกลุ่มคนรุ่นใหม่ (Founder Apprentice) โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

(1) แผนการดำเนินงาน แผนการประชาสัมพันธ์ เครื่องมือ ระบบหรือแพลตฟอร์มออนไลน์ในการบริหารจัดการรวมทั้งภาพรวมของกิจกรรม

(2) สื่อและบทความในการประชาสัมพันธ์การรับสมัครผู้เข้าร่วมกิจกรรมในระดับอุดมศึกษาตาม ช่องทางการสื่อสารต่าง ๆ ที่ระบุไว้ในข้อ 5.7.1

(3) เอกสารสรุปผลการเข้าถึงสื่อประชาสัมพันธ์ตามช่องทางต่าง ๆ ในช่วงประกาศรับสมัคร

(4) เอกสารการรับสมัคร ข้อมูลคำถาม เกณฑ์และวิธีการคัดเลือกเยาวชนเข้าร่วมกิจกรรม

(5) รายชื่อและข้อมูลเบื้องต้นของผู้สมัครเข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด

(6) รายชื่อและข้อมูลของเยาวชนผู้ผ่านการคัดเลือก ในระดับอุดมศึกษา อย่างน้อย 30 คน

(7) แผนการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ และรายชื่อวิทยากร

(8) เอกสารหลักสูตร แบบประเมินก่อน-หลังเข้าโครงการ เอกสารการอบรม อุปกรณ์เครื่องเขียน และคู่มือสำหรับอบรมเชิงปฏิบัติการ ในระดับอุดมศึกษา จำนวน 3 เล่ม

10.2 รายงานผลการดำเนินงานฉบับที่ 2 จัดทำเป็นรูปเล่มต้นฉบับ 1 (หนึ่ง) ชุด และสำเนา 2 (สอง) ชุด เข้าเล่มแบบสันกาว พร้อมสำเนาบรรจุลงในแฟลชไดรฟ์ จำนวน 2 (สอง) อัน เพื่อประกอบการพิจารณาของ คณะกรรมการตรวจรับพัสดุ โดยมีรายละเอียดการออกแบบ แนวคิดการจัดกิจกรรม รูปแบบการจัดกิจกรรม รูปแบบการจัดเตรียมสถานที่และอุปกรณ์ รูปแบบการบริการจัดการงาน โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

**กิจกรรมหลักที่ 1** กิจกรรมพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการธุรกิจการนวัตกรรมกลุ่มคนรุ่นใหม่ (Founder Apprentice) โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

(1) รายชื่อบริษัทที่สมัครเข้าร่วมในกิจกรรมทั้งหมด

(2) เกณฑ์ ข้อมูลคำถามในการคัดเลือกบริษัทที่จะเข้าร่วมกิจกรรม

(2) วิธีการจับคู่ระหว่างเยาวชนผู้ผ่านการคัดเลือกกับบริษัทที่ผ่านการคัดเลือกเข้าร่วมกิจกรรม

(4) เอกสารสรุปข้อมูลบริษัทผู้ว่าจ้างที่รับนักศึกษาเข้าฝึกงานและแผนผังแสดงข้อมูลการจับคู่ของ เยาวชนและผู้ประกอบการ

(5) บรรยายภาคกิจกรรมพบปะผู้ประกอบการ (Founder Meeting) จำนวนอย่างน้อย 2 ครั้ง

**กิจกรรมหลักที่ 2** กิจกรรมพัฒนาเยาวชนมุ่งสู่ความสำเร็จตามรูปแบบ STEAM4INNOVATOR (Achievement Program) โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

- (1) แผนการดำเนินงาน เครื่องมือ ระบบหรือแพลตฟอร์มออนไลน์ในการบริหารจัดการฐานข้อมูล รวมทั้งช่องทางในการติดต่อสื่อสารกับเยาวชนผู้ผ่านการคัดเลือก
- (2) สื่อและบทความในการประชาสัมพันธ์การรับสมัครผู้เข้าร่วมกิจกรรมตามช่องทางการสื่อสารต่าง ๆ ตามที่ระบุในข้อ 5.7.1
- (3) เอกสารสรุปผลการเข้าถึงสื่อประชาสัมพันธ์ตามช่องทางต่าง ๆ ในช่วงประกาศรับสมัคร
- (4) รายชื่อและข้อมูลของโครงการที่สมัครเข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด
- (5) เกณฑ์ ข้อมูลคำถามและวิธีการคัดเลือกโครงการที่ผ่านเข้าร่วมกิจกรรม
- (6) รายชื่อและข้อมูลของโครงการที่ผ่านการคัดเลือก อย่างน้อย 5 โครงการพร้อมเหตุผล
- (7) แผนการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ และรายชื่อวิทยากร

**กิจกรรมหลักที่ 3** กิจกรรมพัฒนาศักยภาพสร้างความเข้มแข็งและเชื่อมโยงเครือข่ายเยาวชน สนช. (STEAM4INNOVATOR Comboset) โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

- (1) แผนการดำเนินงาน แผนการประชาสัมพันธ์ เครื่องมือ ระบบหรือแพลตฟอร์มออนไลน์ในการบริหารจัดการกิจกรรม ฐานข้อมูล หัวข้อหลักและภาพรวมของกิจกรรม
- (2) สื่อและบทความในการประชาสัมพันธ์การรับสมัครผู้เข้าร่วมกิจกรรมตามช่องทางการสื่อสารต่าง ๆ ตามที่ระบุในข้อ 5.7.1
- (3) เอกสารสรุปผลการเข้าถึงสื่อประชาสัมพันธ์ตามช่องทางต่าง ๆ ในช่วงประกาศรับสมัคร
- (4) รายชื่อและข้อมูลของผู้สมัครเข้าร่วมโครงการทั้งหมด
- (5) เกณฑ์ ข้อมูลคำถามและวิธีการคัดเลือกผู้เข้าร่วมกิจกรรม
- (6) รายชื่อและข้อมูลของเยาวชนผู้ผ่านการคัดเลือกเข้าร่วมโครงการ อย่างน้อย 25 คน
- (7) แผนการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ และรายชื่อวิทยากร

10.3 รายงานผลการดำเนินงานฉบับสมบูรณ์ จัดทำเป็นรูปเล่มต้นฉบับ 1 (หนึ่ง) ชุด และสำเนา 2 (สอง) ชุด เข้าเล่มแบบสันกาว พร้อมสำเนาบรรจุลงในแฟลชไดรฟ์ จำนวน 2 (สอง) อัน เพื่อประกอบการพิจารณาของคณะกรรมการตรวจรับพัสดุ โดยมีรายละเอียดการออกแบบ แนวคิดการจัดกิจกรรม รูปแบบการจัดกิจกรรม รูปแบบการจัดเตรียมสถานที่และอุปกรณ์ รูปแบบการบริหารจัดการงาน โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

**กิจกรรมหลักที่ 1** กิจกรรมพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการนวัตกรรมกลุ่มคนรุ่นใหม่ (Founder Apprentice) โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

- (1) สรุปผลการพูดคุย ให้คำปรึกษาของผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในแต่ละสาขาอาชีพแก่เยาวชนผู้ผ่านการคัดเลือกเป็นรายบุคคล
- (2) สรุปผลการประเมินของบริษัทผู้ว่าจ้างนักศึกษาฝึกงานทุกบริษัท
- (3) สรุปผลการประเมินความก้าวหน้าของเยาวชนผู้ผ่านการคัดเลือกเทียบก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมตามรายละเอียดที่ระบุในข้อ 5.8.3

(4) บรรยายภาคกิจกรรมนำเสนอผลงานหลังจบการปฏิบัติงานจริง

(5) คลิปวิดีโอติดตามเยาวชนอย่างน้อย 3 บริษัท จำนวน 3 คลิป ตามรายละเอียดที่ได้ระบุในข้อ 5.7.5 กิจกรรมหลักที่ 1

(6) คลิปวิดีโอเล่าเรื่องราวความสำเร็จของโครงการตลอดระยะเวลา 5 ปี จำนวน 1 คลิป ตามรายละเอียดที่ได้ระบุในข้อ 5.7.5 กิจกรรมหลักที่ 1

(7) หนังสือเล่าเรื่องราวความสำเร็จตลอดระยะเวลา 5 ปี ตามรายละเอียดที่ได้ระบุในข้อ 5.10 กิจกรรมหลักที่ 1

**กิจกรรมหลักที่ 2** กิจกรรมพัฒนาเยาวชนมุ่งสู่ความสำเร็จตามรูปแบบ STEAM4INNOVATOR (Achievement Program) โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

(1) บรรยายภาคงานประชุมทุกการอบรมเชิงปฏิบัติการตามที่ระบุในข้อ 5.7.4 กิจกรรมหลักที่ 2

(2) สรุปผลการประเมินความก้าวหน้าของเยาวชนผู้ผ่านการคัดเลือกเทียบก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมตามรายละเอียดที่ระบุในข้อ 5.8.3

(3) รายงานสรุปผลการดำเนินงานกิจกรรมและข้อมูลการพัฒนาของเยาวชนผู้ผ่านการคัดเลือกรายบุคคลออกมาในรูปแบบเอกสารที่สามารถเผยแพร่ได้

(4) ภาพของที่ระลึกสำหรับเยาวชนผู้ผ่านการคัดเลือกตามที่ระบุในข้อ 5.9

(5) คลิปวิดีโอประมวลภาพรวมกิจกรรม ความยาวขั้นต่ำ 3 นาที จำนวน 1 คลิป

(6) เอกสารสรุปภาพรวมของกิจกรรม ตามรายละเอียดที่ระบุในข้อ 5.10 กิจกรรมหลักที่ 2

**กิจกรรมหลักที่ 3** กิจกรรมพัฒนาศักยภาพสร้างความเข้มแข็งและเชื่อมโยงเครือข่ายเยาวชน สนช. (STEAM4INNOVATOR Comboset) โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

(1) ภาพบรรยายภาคการอบรมเชิงปฏิบัติการตามที่ระบุในข้อ 5.7.4 กิจกรรมหลักที่ 3

(2) สรุปผลการประเมินความก้าวหน้าของผู้เข้าร่วมเทียบก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมตามรายละเอียดที่ระบุในข้อ 5.8.3

(3) รายงานสรุปผลการดำเนินงานอบรมเชิงปฏิบัติการออนไลน์ในรูปแบบเอกสารที่สามารถเผยแพร่ได้

(4) คู่มือที่ใช้ประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ จำนวน 3 เล่ม

(5) เอกสารสรุปเนื้อหาที่ใช้ตลอดทั้งกิจกรรม

(6) ภาพของที่ระลึกสำหรับเยาวชนผู้ผ่านการคัดเลือกตามที่ระบุในข้อ 5.9

(7) คลิปวิดีโอประมวลภาพรวมกิจกรรม ความยาวขั้นต่ำ 3 นาที จำนวน 1 คลิป

(8) เอกสารสรุปภาพรวมของกิจกรรม ตามรายละเอียดที่ระบุในข้อ 5.10 กิจกรรมหลักที่ 3

## 11. ค่าจ้างและการจ่ายค่าจ้าง

ผู้ว่าจ้างจะจ่ายเงินซึ่งเป็นเงินบาทโดยตรงให้แก่ผู้รับจ้าง โดยจะจ่ายค่าจ้างให้ภายหลังจากผู้รับจ้างได้ส่งมอบผลงานให้แก่คณะกรรมการตรวจรับพัสดุของผู้ว่าจ้าง และคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับผลงานดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้วโดยกำหนดการจ่ายค่าจ้างจำนวน 3 (สาม) งวด ดังนี้

**งวดที่ 1** กำหนดจ่ายร้อยละ 30 ของวงเงินค่าจ้างเมื่อผู้รับจ้างส่งมอบรายงานผลการดำเนินงานฉบับที่ 1 ภายใน 3 เดือน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญา และคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับ ผลงานดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

**งวดที่ 2** กำหนดจ่ายร้อยละ 30 ของวงเงินค่าจ้างเมื่อผู้รับจ้างมอบรายงานผลการดำเนินงานฉบับที่ 2 ภายใน 5 เดือน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญาและคณะกรรมการตรวจรับผลงานดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

**งวดที่ 3 (งวดสุดท้าย)** กำหนดจ่ายร้อยละ 40 ของวงเงินค่าจ้างเมื่อผู้รับจ้างส่งมอบรายงานผลการดำเนินงานฉบับสมบูรณ์ภายใน 7 เดือน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญาและคณะกรรมการตรวจรับผลงานดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

## 12. หลักเกณฑ์การยื่นข้อเสนอ

12.1 ผู้เสนอราคาต้องเสนอแนวคิดในการจัดกิจกรรมเบื้องต้น พร้อมทั้งส่งรายละเอียดแต่ละกิจกรรม โดย ระบุปริมาณหรือจำนวนให้ชัดเจน

12.2 ผู้ว่าจ้างโดยคณะกรรมการพิจารณาคัดเลือกผู้เสนอราคาที่เสนอแนวคิดและการดำเนินงานได้ตรง วัตถุประสงค์ และคาดว่าจะก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ว่าจ้าง ซึ่งอาจไม่ใช่ผู้เสนอราคาต่ำที่สุด ทั้งนี้ คณะกรรมการ สามารถต่อรองราคาเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ว่าจ้าง และขอสงวนสิทธิ์ในการให้คำแนะนำเพิ่มเติม ปรับปรุง รายละเอียดของงานบางประการเพื่อให้ได้ผลงานที่สมบูรณ์ที่สุด ทั้งนี้ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

12.3 ในการพิจารณาผู้ชนะการยื่นข้อเสนอ ส่วนราชการจะใช้หลักเกณฑ์การประเมินค่าประสิทธิภาพต่อราคา (Price Performance) โดยพิจารณาให้คะแนนตามปัจจัยหลักและน้ำหนักที่กำหนด ดังนี้

- 1) ราคาที่เสนอราคา (ตัวแปรหลัก) กำหนดน้ำหนักเท่ากับร้อยละ 20
- 2) ข้อเสนอด้านเทคนิคหรือข้อเสนออื่นๆ กำหนดน้ำหนักเท่ากับร้อยละ 80

ลำดับ	หัวข้อให้คะแนน	คะแนน
1	ข้อเสนอเนื้อหาหลักสูตรและแบบประเมิน	40
	- เนื้อหาหลักสูตรในทุกกิจกรรมภายใต้โครงการ	20
	- เกณฑ์การคัดเลือกและประเมินเยาวชนในโครงการ	10
	- ความคิดสร้างสรรค์ในการสื่อสาร Concept STEAM4INNOVATOR	10
2	ข้อเสนอทางเทคนิคการบริหารทีมและกระบวนการในการจัดกิจกรรม	35
	- กระบวนการและเทคนิคการให้คำปรึกษาตลอดโครงการ	15

	- ภาพรวม แนวคิดและรูปแบบการจัดกิจกรรมโดยภาพรวม	10
	- การวางแผนประชาสัมพันธ์โครงการผ่านช่องทางการสื่อสารต่างๆ	10
3	ประสบการณ์และความพร้อมของผู้เสนอราคา	25
	- ประสบการณ์ในงานที่เกี่ยวข้อง	15
	- ความพร้อมของบุคลากร	10
<b>คะแนนรวม</b>		<b>100</b>

### 13. กรรมสิทธิ์ในข้อมูล เอกสาร และผลงาน

13.1 ลิขสิทธิ์หรือสิทธิบัตร ผลงานทั้งหมดที่ได้จัดทำเป็นเอกสารรายงาน หรือการบันทึกบนแผ่น DVD หรือแฟ้มข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ทั้งหลายตามสัญญาจ้าง หรือที่เกี่ยวข้องกับงานตามสัญญาจ้างนี้ ถือเป็นลิขสิทธิ์ของ สนช.

13.2 ผู้รับจ้างจะต้องเก็บรักษาเอกสาร หรือข้อมูลใดๆ ที่ได้รับจาก สนช. ไว้เป็นความลับและต้องไม่นำเอกสารหรือข้อมูลใดๆ เปิดเผยแก่บุคคลภายนอก เว้นแต่จะได้รับคำยินยอมเป็นลายลักษณ์อักษรจาก สนช.

13.3 ผู้รับจ้างจะต้องตรวจสอบและให้ความสำคัญและปฏิบัติให้เป็นไปตามกฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล กฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมในสถานการณ์ฉุกเฉิน และกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมโรคติดต่อ

### 14. จรรยาบรรณของผู้รับจ้าง

14.1 ห้ามเปิดเผยข้อมูลทางเทคนิคและการค้าของบริษัทหรือผู้ที่เกี่ยวข้องที่ผู้รับจ้างเข้าไปทำการสำรวจข้อมูล (อาจมีการทำสัญญา Non-Disclosure Agreement) ภายในระยะเวลา 5 ปี นับจากวันที่เริ่มเข้าไปให้บริการฯ หรือทำสัญญา เว้นแต่จะได้รับการยินยอมจากผู้ที่เป็นเจ้าของข้อมูล

14.2 กรณีที่ต้องแสดงข้อคิดเห็นแก่สาธารณชน ผู้รับจ้างจะต้องให้ข้อมูล และแสดงความคิดเห็นตามหลักวิชาการโดยไม่อ้างอิง หรือระบุถึงบริษัทหรือผู้ที่เกี่ยวข้องที่ผู้รับจ้างเข้าไปทำการสำรวจข้อมูล (เว้นแต่จะได้รับการยินยอมจากผู้เป็นเจ้าของข้อมูล) ตามที่ตนทราบอย่างถ่องแท้แก่สาธารณชนด้วยความสัตย์จริง

### 15. หน่วยงานที่รับผิดชอบ

ฝ่ายพัฒนาเครือข่ายนวัตกรรม

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน)

โทรศัพท์ 02 017 5555 ต่อ 604

โทรสาร 02 017 5566