

**จ้างเหมาดำเนินโครงการพัฒนาศักยภาพ
นวัตกรรมรุ่นเยาว์ภายใต้โครงการประกวด
รางวัลนวัตกรรมแห่งประเทศไทย
ประจำปี 2565**



องค์กรหลักในการสร้างเสริมระบบนวัตกรรมแห่งชาติ เพื่อเพิ่มคุณค่าที่ยั่งยืน

มีรูปแบบการสนับสนุนดังนี้

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

โครงการพัฒนาศักยภาพนวัตกรรมรุ่นเยาว์ภายใต้โครงการ ประกวดรางวัลนวัตกรรมแห่งประเทศไทย ประจำปี 2565

กิจกรรมประกอบด้วย

- 1. ค่ายนวัตกรรมรุ่นเยาว์**
- 2. อบรมให้คำปรึกษา**
- 3. ประกวดแข่งขันรอบรองชนะเลิศ**
- 4. ประกวดแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ**

โครงการพัฒนาศักยภาพนวัตกรรมรุ่นเยาว์ ภายใต้โครงการประกวดรางวัลนวัตกรรมแห่งประเทศไทย ประจำปี 2565 (ครั้งที่ 22)

Timeline

พฤษภาคม	มิถุนายน	กรกฎาคม	สิงหาคม	กันยายน
1 เม.ย. – 15 พ.ค. ประชาสัมพันธ์	3 มิ.ย. ประกาศผลคัดเลือก 20 มิ.ย. – 24 มิ.ย. ค่ายนวัตกรรม	Consult พัฒนาผลงาน	1 ส.ค. ส่งงาน ประกวดรอบรอง ชนะเลิศ ในงาน มหกรรมวิทยาศาสตร์	ประกวดรอบชิงชนะเลิศ

ขอบเขตงาน : เริ่มตั้งแต่เดือน พฤษภาคม – ตุลาคม
กำหนดการอาจมีการปรับวันที่ตามความเหมาะสม

โครงการพัฒนาศักยภาพนวัตกรรมรุ่นเยาว์ ภายใต้โครงการประกวดรางวัลนวัตกรรมแห่งประเทศไทย ประจำปี 2565 (ครั้งที่ 22)

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

โครงการพัฒนาศักยภาพนวัตกรรุ่นเยาว์ ภายใต้โครงการประกวดรางวัลนวัตกรรมแห่งประเทศไทย
ประจำปี 2565 (ครั้งที่ 22)

ขอบเขตงาน



วางแผน

ผู้รับจ้างต้องจัดทำแผนการดำเนินงานโครงการ โดยศึกษาและรวบรวมความต้องการในร่วมกับเจ้าหน้าที่ของสำนักงาน เพื่อรับทราบถึงความต้องการรูปแบบงานที่ใช้ รวมถึงปัญหาการทำงานในปัจจุบันที่ต้องการให้ช่วยแก้ไข ซึ่งแผนการดำเนินการที่เสนอต้องสามารถดำเนินการได้แล้วเสร็จและสามารถใช้งานได้จริงภายในระยะเวลาที่กำหนด

1. ดำเนินการจัดทำแผนการดำเนินงานตลอดโครงการตั้งแต่ขั้นตอนการเตรียมงาน การเชิญชวนหรือค้นหาผู้เข้าร่วม การจัดกิจกรรมพัฒนาศักยภาพ การจัดกิจกรรมให้คำปรึกษาแก่เยาวชน จนถึงการเก็บติดตาม และนำเสนอข้อมูล ให้สอดคล้องกับระยะเวลาการดำเนินงาน
2. นำเสนอภาพรวม กระบวนการ ที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรม รวมไปถึงวิธีการสื่อสารประชาสัมพันธ์ที่ใช้ตลอดโครงการ
3. นำเสนอบุคลากรและทีมงานที่บริหารกิจกรรม อาทิ วิทยากร ผู้นำกระบวนการกลุ่ม และผู้เชี่ยวชาญในการให้คำแนะนำในการพัฒนาผลงานเยาวชน
4. นำเสนอเนื้อหาและรูปแบบการอบรมเชิงปฏิบัติการตามแนวทาง STEAM4INNOVATOR กิจกรรมให้คำปรึกษาแก่เยาวชน และกิจกรรมเครือข่ายระหว่างผู้เข้าร่วม
5. นำเสนอระบบ เครื่องมือ หรือแพลตฟอร์มออนไลน์ในการจัดกิจกรรม การประเมิน และการติดตามผู้เข้าร่วมตามความเหมาะสม

**จัดค่าย
ออนไลน์**

**เชิญชวน
สมัครเข้าร่วม**

เนื้อหา

บุคลากร

กิจกรรม

แพลตฟอร์ม

ดำเนินการค้นหาและคัดเลือกผลงานจากเวทีการประกวดต่าง ๆ เพื่อเชิญชวน
มาเข้าร่วมประกวดผลงานในโครงการฯ และมีผู้เข้าร่วมประกวดผลงานผ่านการค้นหาหรือคัดเลือก
ผลงานจากเวทีการประกวดต่าง ๆ ดังนี้

- ผลงานในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. ไม่น้อยกว่า 10 ผลงาน
- ผลงานในระดับอุดมศึกษา/ปวส. ไม่น้อยกว่า 10 ผลงาน

จัดค่าย
ออนไลน์

เชิญชวนสมัคร
เข้าร่วม

เนื้อหา

บุคลากร

กิจกรรม

แพลตฟอร์ม



STEAM

SCIENCE | TECHNOLOGY |
ENGINEERING
ART | MATHEMATICS

5i

4i INNOVATOR

ออกแบบ
เนื้อหา

อุปกรณ์
และ ใบ
งาน

สื่อการ
สอน

จัดส่งให้
ผู้เข้าร่วม

คิดแก้ไขปัญห
จากมุมมองใหม่
ที่แตกต่างและสร้างสรรค์

ทำความเข้าใจ
ปัญหา-
กลุ่มเป้าหมาย
อย่างลึกซึ้ง



สร้างและทดสอบ
ชิ้นงานต้นแบบ
วางแผนธุรกิจ
เชื่อมโยงคนกับเทคโนโลยี
จัดสรรทรัพยากรในการผลิต

เพิ่มมูลค่า
ผลงานนวัตกรรม
นำเสนอออกสู่ตลาด

จัดค่าย ออนไลน์

เชิญชวนสมัคร
เข้าร่วม

เนื้อหา

บุคลากร

กิจกรรม

แพลตฟอร์ม

จัดหาบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญด้านการจัดหลักสูตรและดำเนินการออกแบบกิจกรรมที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับกระบวนการ STEAM4INNOVATOR

- วิทยากรอบรมที่มีความเชี่ยวชาญ อบรมกระบวนการ STEAM4INNOVATOR อย่างน้อย 4 คน
- ผู้ประกอบการหรือเยาวชนรุ่นพี่มาให้แนวคิดหรือสร้างแรงบันดาลใจให้กับเยาวชน อย่างน้อย 2 คน
- ทีมงานที่มีความเชี่ยวชาญพร้อมแนะนำกระบวนการ STEAM4INNOVATOR เพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับโครงการของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างน้อย 10 คน
- จัดเตรียมพิธีกรที่มีประสบการณ์เพื่อดำเนินกิจกรรมตลอดโครงการ อย่างน้อย 1 คน
- ทีมงานที่บริหารกิจกรรม และเจ้าหน้าที่ประสานงานและอำนวยความสะดวกตลอดกิจกรรม อย่างน้อย 2 คน



จัดค่าย ออนไลน์

เชิญชวนสมัคร
เข้าร่วม

เนื้อหา

บุคลากร

กิจกรรม

แพลตฟอร์ม

1. กำหนดการอบรมเชิงปฏิบัติการออนไลน์
2. ประสานงานให้ข้อมูลแก่เยาวชนที่ผ่านเข้าร่วมโครงการ การนัดหมายในการทำกิจกรรม
3. ดำเนินการออกแบบกิจกรรมละลายพฤติกรรม และกระตุ้นพลังงาน
4. ดำเนินการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการออนไลน์หลักสูตร STEAM4INNOVATOR พร้อมถอดบทเรียน
5. ดำเนินการจัดกิจกรรมสร้างเครือข่าย เพื่อส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมได้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน
6. จัดทำแบบประเมินผลการจัดหลักสูตรในภาพรวม พร้อมสรุปข้อมูลออกมาเพื่อนำเสนอ โดยมีดังนี้
 - 1) แบบประเมินความพึงพอใจของการเข้าร่วมกิจกรรม
 - 2) แบบประเมินความรู้ความเข้าใจเนื้อหา STEAM4INNOVATOR

จัดค่าย ออนไลน์

เชิญชวนสมัคร
เข้าร่วม

เนื้อหา

บุคลากร

กิจกรรม

แพลตฟอร์ม

1. จัดหาและจัดเตรียมแพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับการอบรมเชิงปฏิบัติการออนไลน์ และการติดต่อสื่อสารต่าง ๆ กับเยาวชน โดยมีความเหมาะสมกับรูปแบบของกระบวนการและจำนวนผู้เข้าร่วม รวมถึงรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่เกิดขึ้น
2. จัดหาและติดตั้ง อุปกรณ์ไอทีที่อุปกรณ์ที่มีความจำเป็น พร้อมมีเจ้าหน้าที่ดูแลอำนวยความสะดวก รวมถึงรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่เกิดขึ้น



zoom

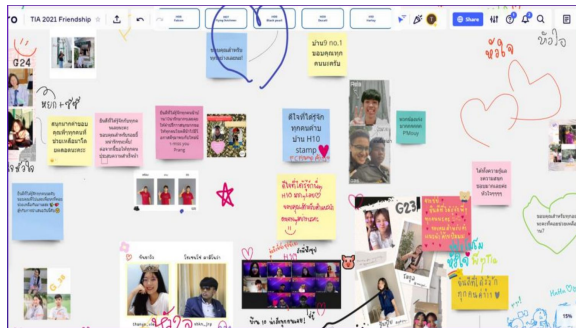
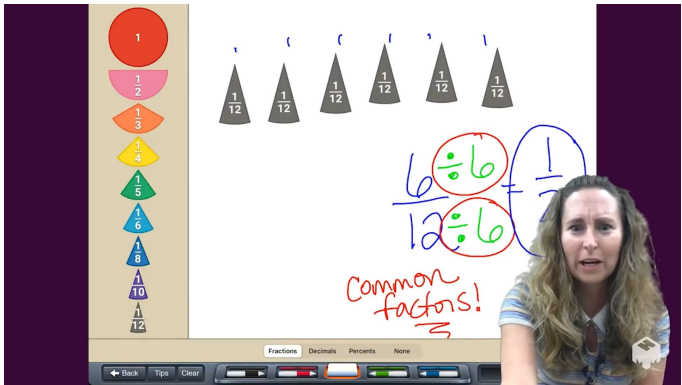
ต่ออายุ



Kahoot!



miro



เพลงประกอบฉาก น้องๆชมมา
รอยยิ้ม - Scrubb



ให้คำ ปรึกษา

ดำเนินการออกแบบและจัดกิจกรรมให้คำ
ปรึกษาจากบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญพร้อม
แนะนำในการต่อยอดพัฒนาผลงานให้กับ
เยาวชนผู้เข้าร่วม อย่างน้อย 2 ครั้ง

1. จัดเตรียมบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญพร้อมแนะนำในการต่อยอดพัฒนาผลงานเยาวชน อย่างน้อย 2 คน
2. ประสานงานกับเยาวชนผู้เข้าร่วม บุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญในการให้คำปรึกษา และเจ้าหน้าที่ สนช. ในการให้ข้อมูลของกิจกรรม
3. จัดทำรายละเอียดกำหนดการและจัดลำดับรอบการให้คำปรึกษาในแต่ละผลงาน
4. จัดทำรายงานการพัฒนาผลงานของเยาวชน
5. จัดทำแบบความพึงพอใจของการเข้าร่วมกิจกรรม

กำหนดการ Consult

ห้อง 1
Business & Healthcare

G01 : 10.30 – 10.45
G01 : 10.45 – 11.00
G01 : 11.00 – 11.15
G01 : 11.15 – 11.30
G01 : 11.30 – 11.45
G01 : 11.45 – 12.00

ห้อง 2
Business & Healthcare

G01 : 10.30 – 10.45
G01 : 10.45 – 11.00
G01 : 11.00 – 11.15
G01 : 11.15 – 11.30
G01 : 11.30 – 11.45
G01 : 11.45 – 12.00

ห้อง 3
Business & Bio

G01 : 10.30 – 10.45
G01 : 10.45 – 11.00
G01 : 11.00 – 11.15
G01 : 11.15 – 11.30
G01 : 11.30 – 11.45
G01 : 11.45 – 12.00

ห้อง 4
Business & Process

G01 : 10.30 – 10.45
G01 : 10.45 – 11.00
G01 : 11.00 – 11.15
G01 : 11.15 – 11.30
G01 : 11.30 – 11.45
G01 : 11.45 – 12.00

กำหนดการ Consult

ห้อง 5
Business & Process

G01 : 10.30 – 10.45
G01 : 10.45 – 11.00
G01 : 11.00 – 11.15
G01 : 11.15 – 11.30
G01 : 11.30 – 11.45
G01 : 11.45 – 12.00

ห้อง 6
Business & Process

G01 : 10.30 – 10.45
G01 : 10.45 – 11.00
G01 : 11.00 – 11.15
G01 : 11.15 – 11.30
G01 : 11.30 – 11.45
G01 : 11.45 – 12.00

ห้อง 7
Business & Presentation

G01 : 10.30 – 10.45
G01 : 10.45 – 11.00
G01 : 11.00 – 11.15
G01 : 11.15 – 11.30
G01 : 11.30 – 11.45
G01 : 11.45 – 12.00

ห้อง 8
Business & Prototype

G01 : 10.30 – 10.45
G01 : 10.45 – 11.00
G01 : 11.00 – 11.15
G01 : 11.15 – 11.30
G01 : 11.30 – 11.45
G01 : 11.45 – 12.00

ห้อง 9
Insight

G01 : 10.30 – 10.45
G01 : 10.45 – 11.00
G01 : 11.00 – 11.15
G01 : 11.15 – 11.30
G01 : 11.30 – 11.45
G01 : 11.45 – 12.00

ผลิิตของ

ผู้รับจ้างต้องดำเนินการจัดหาของที่ระลึกให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม พร้อมทั้งดูแลรับผิดชอบค่าใช้จ่ายในการจัดส่งทั้งหมด

1. จัดหาของที่ระลึกสำหรับแจกให้วิทยากรและผู้เข้าร่วมกิจกรรมอย่างน้อย 2 แบบ รวมกันไม่น้อยกว่า 300 ชิ้น
2. ผู้รับจ้างต้องออกแบบและดำเนินการจัดเตรียมเสื้อยืดที่มีตราสัญลักษณ์ของ STEAM4INNOVATOR หรือ สนช. ไม่น้อยกว่า 150 ตัว

ผลิตสื่อ

เชิญชวน

ขั้นตอนการสมัคร

Countdown

ประกาศผล

สรุปภาพรวม

1. ดำเนินการจัดทำเนื้อหาหรือบทความและภาพประกอบที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับกิจกรรมและโครงการ พร้อมทั้งเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ ผ่านช่องทางเฟซบุ๊ก, อินสตาแกรม, บัญชีไลน์ทางการ และเว็บไซต์ STEAM4INNOVATOR อย่างน้อยจำนวน 15 ชิ้นงาน
2. ดำเนินการถ่ายทอดและบันทึกคลิปวิดีโอสอนจากวิทยากร และเผยแพร่ให้แก่เยาวชนเข้าร่วมโครงการอย่างน้อย 4 ชิ้นงาน
3. ดำเนินการบันทึกภาพเคลื่อนไหว พร้อมตัดต่อวีดิทัศน์เพื่อสรุปกิจกรรมในโครงการ ความยาวไม่เกิน 4 นาที จำนวน 1 ชิ้นงาน

ผลิตสื่อ

THAILAND INNOVATION AWARDS 21
 3 ขั้นตอนการสมัคร

คลิกสมัครเข้าร่วมประกวดรางวัลนวัตกรรมเพื่อประเทศไทยครั้งที่ 21 ได้ที่ <https://steam4nia.or.th/camp/register/16>

TIA THAILAND INNOVATION AWARDS
 สมัครเข้าร่วมประกวดรางวัลนวัตกรรมเพื่อประเทศไทย ครั้งที่ 21

19 June 64-08 July 64
 Virtual Camp limited

เปิดรับสมัครเข้าร่วมประกวดเพื่อประเทศไทยครั้งที่ 21 ตุลาคม 2564
 ติดตามข่าวสารเพิ่มเติม TIA : Thailand Innovation Awards

<https://steam4nia.or.th> steam4innovator@nia.or.th 088-014-8795 (ดูจำนวน)
steam4innovator thai4thailand [NIA Channel](https://niachannel) 080-271-0790 (ดูวัน)

THAILAND INNOVATION AWARDS 21
 ประกาศผลการคัดเลือก
 ระดับประถมศึกษา - ม.ศ.

ชื่อผลงาน	สถาบันการศึกษา
1. Portal	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. PUPPAB Mobile Grocery	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
3. BloomBuddy	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย McGill University
4. FUKU	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ บางเขน
5. Tele Patient Monitor	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
6. มินิเตค โกลบอลแพลตฟอร์มสุขภาพ PKN EGG : Plant-based Enterprise Nethergalaxy EGG	มหาวิทยาลัยรังสิต
7. พงูจิ๋ว	วิทยาลัยการอาชีพนครราชสีมา
8. Reduce food waste & Save your cost	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
9. ผลงานเกี่ยวกับงาน 107 สัปดาห์ของงานเลี้ยง การบินไทย	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
10. ก้อนดินปลูกบ้านน้อย	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

<https://steam4nia.or.th> steam4innovator@nia.or.th 088-014-8795 (ดูจำนวน)
steam4innovator thai4thailand [NIA Channel](https://niachannel) 080-271-0790 (ดูวัน)

TIA : Thailand Innovation Awards
 เผยแพร่โดย Napakka-on Metchanan 3 ตุลาคม 2021

8 ทีมสุดท้ายของ #TIA2021 ใครจะได้รับถ้วยพระราชทาน สมเด็จพระเจ้าพี่นางเธอเจ้าฟ้ากัลยาณิวัฒนากรมหลวงนราธิวาสราชนครินทร์ พร้อมเงินรางวัลกว่า 100,000 บาท และการประกวดในเวทีต่างประเทศไปครอง

ลุ้นไปกันน้อ ง ๆ ทั้งระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย / ปวช. และระดับปริญญาตรี / ปวส. ที่ผ่านเข้ารอบชิงชนะเลิศการประกวด TIA: Thailand Innovation Award 2021 ซึ่งทุกทีมที่เข้ารอบได้มีโอกาสนำเสนอผลงานให้กับคณะกรรมการทุกท่านที่สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) เมื่อวันที่ 29 กันยายน 2564 ที่ผ่านมา... ดูเพิ่มเติม

THAILAND INNOVATION AWARDS 21
 3 DAYS LEFT
 รับสมัครเลย
 วันที่ 8 ตุลาคม 2564

เปิดรับสมัครเข้าร่วมประกวดเพื่อประเทศไทยครั้งที่ 21 ตุลาคม 2564
 ติดตามข่าวสารเพิ่มเติม TIA : Thailand Innovation Awards

<https://steam4nia.or.th> steam4innovator@nia.or.th 088-014-8795 (ดูจำนวน)
steam4innovator thai4thailand [NIA Channel](https://niachannel) 080-271-0790 (ดูวัน)

THAILAND INNOVATION AWARDS 21
 CLOSED
 ปิดการรับสมัคร
 ติดตามประกาศผลการคัดเลือก
 16 มิถุนายน 2564

เปิดสมัครเข้าร่วมประกวดเพื่อประเทศไทยครั้งที่ 21 ตุลาคม 2564
 ติดตามข่าวสารเพิ่มเติม TIA : Thailand Innovation Awards

<https://steam4nia.or.th> steam4innovator@nia.or.th 088-014-8795 (ดูจำนวน)
steam4innovator thai4thailand [NIA Channel](https://niachannel) 080-271-0790 (ดูวัน)



ประกวด 2 รอบ

รอบที่ 1

สิงหาคม

รอบที่ 2

กันยายน

1. อำนวยความสะดวกแก่ทีมวิทยากร คณะกรรมการ และทีมงาน สนช. ตลอดกิจกรรม
2. ดำเนินการบันทึกภาพนิ่งของผู้เข้าร่วมและผลงานของเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรม
3. ดำเนินการถ่ายทำการสัมภาษณ์เยาวชนที่ร่วมกิจกรรมภายใต้ STEAM4INNOVATOR อย่างน้อย 5 ผลงาน
4. ดำเนินการออกแบบและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ พร้อมเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ ผ่านช่องทางเฟซบุ๊ก, อินสตาแกรม, บัญชีไลน์ทางการ และเว็บไซต์ STEAM4INNOVATOR โดยจัดทำเนื้อหาหรือบทความที่เนื้อหาสอดคล้องกับกิจกรรมและโครงการ อย่างน้อย จำนวน 3 ชิ้นงาน

ดำเนินการจัดทำเอกสารสรุปผลการจัดอบรมในรูปแบบนิตยสารที่มีความน่าสนใจ เพื่อให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจภาพรวม และประเด็นหลักของการจัดแต่ละกิจกรรมพร้อมภาพประกอบ โดยจัดทำออกมาในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และจัดทำออกมาเป็นรูปเล่มพิมพ์สี จำนวน 3 เล่ม

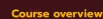
- + หนังสือเล่ม 4 สี กระดาษอาร์ตมัน
- + Ebook



หลักสูตรมีทั้งหมด 48 ข้อใน ๑๒ ซึ่งก็มาจากระดับแบ่งออกเป็น 6 ข้อใน ๓๑ วัน สัปดาห์ละ 1 วัน การอบรมวัดทุก ๆ วันเสาร์ เป็นจำนวน 8 ข้อ ประกอบด้วย 8 โมดูล

[illegible][illegible]

* NIA ตั้งเป้าว่าประเทศไทยจะก้าวขึ้นเป็นประเทศที่มีขีดความสามารถในการแข่งขันสูงอันดับ 1 ในอาเซียน ภายในปี 2560 ซึ่งการดำเนินการดังกล่าวจะสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 รวมทั้งการดำเนินงานตามยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปีของรัฐบาลไทย ซึ่งการวิจัยและพัฒนาถือเป็นหัวใจสำคัญในการขับเคลื่อนประเทศไทยสู่การก้าวเป็นภาคีด้านนวัตกรรมด้วยนวัตกรรม (Innovation Nation) “นวัตกรรมเพื่อชีวิต” ฉบับนี้จัดทำขึ้นโดย

[illegible]

Dr. Purvi-A Chavastha the Director of National Innovation Agency (Public Organisation) said that, according to rapid changes of technologies affecting to social development and management requiring innovations for providing the ultimate benefit to Thailand, National Innovation Agency or NIA considers on importance of personnel development having knowledge on innovative management themselves. Thai City University of Officer COO is established as a center of excellence and understanding on innovation. Participating in the lecture, a main focus was the importance of a team spirit, intellectual production and development for creating innovation leadership, city development in the context of innovative area and community participation, and connection of cooperation and development among agencies or related organizations.

ODD Program focuses on developing knowledge of administrators in C-Level who are related to City/Urban Development with the goal to improve their abilities to have prongness in Innovative City/Urban Development towards Thailand 4.0 based on scientific and technological knowledge. Consequently, the participants will be able to develop skills on strategic planning and innovative city management based on the international principles.

The training of such program will be started from October 2018 to December 2018 with interesting topics, i.e. CITY OF INNOVATION, STARTUP CITY, CITY ECONOMY AND INCENTIVES, INNOVATION IN CITY TRANSFORMATION, DATA SCIENCE FOR EXECUTIVE, OPEN CITY, INNOVATIVE PROCUREMENT, and VALUE CREATION AND EVALUATION. Moreover, the participants also have some study trips in Thailand and overseas, i.e., Smart City Expo World Congress 2018, held in Barcelona, Spain.

Course Schedule

หลักสูตรผู้บริหารเมืองนวัตกรรม Chief Innovation City : CCIO

Module 1	CITY OF INNOVATION (သီပေါက်တန်း)
Module 2	STARTUP CITY (သီပေါက်တန်း)
Module 3	CITY ECONOMY AND INCENTIVES (သီပေါက်တန်း)
Module 4	INNOVATION IN CITY TRANSFORMATION (သီပေါက်တန်း)
Module 5	DATA SCIENCE FOR EXECUTIVE (သီပေါက်တန်း)
Module 6	OPEN CITY (သီပေါက်တန်း)
Exclusive Trip	စီမံကိန်းရေးဆွဲခြင်း
Module 7	INNOVATIVE PROCUREMENT (သီပေါက်တန်း)
Module 8	VALUE CREATION AND EVALUATION (သီပေါက်တန်း)

เกณฑ์การ พิจารณา

ลำดับ	หัวข้อให้คะแนน	คะแนน
1	ข้อเสนอเนื้อหาหลักสูตร	45
	- เนื้อหาและกิจกรรมในหลักสูตรสอดคล้องกับเยาวชนในระดับมัธยมศึกษา อาชีวศึกษา และอุดมศึกษา	15
	- แนวคิดและรูปแบบการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการและกิจกรรมโดยภาพรวม	15
	- ความคิดสร้างสรรค์ในการสื่อสาร Concept STEAM4INNOVATOR	15
2	ข้อเสนอด้านแผนในการทำงาน และการบริหารงาน	35
	- นำเสนอรูปแบบแนวทางการดำเนินงานตั้งแต่ก่อนเริ่มงานจนจบงาน	15
	- แนวทางบริหารจัดการกิจกรรมและประสานงานเยาวชนในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19	10
	- Theme แนวคิดการจัดงานภาพรวม	10
3	ประสบการณ์และความพร้อมของผู้เสนอราคา	20
	- ประสบการณ์ในงานที่เกี่ยวข้อง	10
	- ความพร้อมของบุคลากร	10
คะแนนรวม		100

นำเสนองาน
(Presentation)

10.00-12.00 น.
Zoom Online

briefing

29
มี.ค.

4
เม.ย.

ยื่นเสนอราคา
08.30-16.30 น.

7
เม.ย.

เมษายน
-
ตุลาคม

เริ่มดำเนินการ



STEAM 4 INNOVATOR

steam4innovator@nia.or.th