

STEAM 4 INNOVATOR



จ้างเหมาออกแบบและจัดนิทรรศการ ในงานมหกรรมวิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยีแห่งชาติ ประจำปี 2564



องค์กรหลักในการสร้างเสริมระบบนวัตกรรมแห่งชาติ เพื่อเพิ่มคุณค่าที่ยั่งยืน

มีรูปแบบการสนับสนุนดังนี้

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

WHAT IS STEAM 4 INNOVATOR

กระบวนการสร้างนวัตกรรม 4 ขั้นตอน



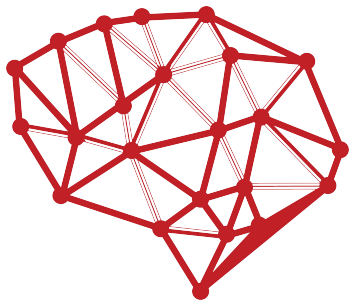
คิดแก้ไขปัญห
จากมุมมองใหม่
ที่แตกต่างและสร้างสรรค์

เรียนรู้ปัญหาจาก
กลุ่ม
เป้าหมาย
เข้าใจอย่างลึกซึ้ง



สร้างและทดสอบ
ชิ้นงานต้นแบบ
วางแผนธุรกิจ
เชื่อมโยงคนกับเทคโนโลยี
จัดสรรทรัพยากรในการผลิต

เพิ่มมูลค่า
ผลงานนวัตกรรม
นำเสนอออกสู่ตลาด



Insight / รู้ลึก รู้จริง



เรียนรู้ปัญหาจากผู้ใช้งาน ทำความเข้าใจปัญหาอย่างลึกซึ้ง
และแก้ไขปัญหากจากมุมมองใหม่

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



Wow Idea / สร้างสรรค์ไอเดีย



คิดแก้ไขปัญหาจากมุมมองใหม่ที่แตกต่างและสร้างสรรค์ เป็นไอเดียที่จับต้องได้ และมีโอกาสทำได้จริง

- ค้นหาวิธีแก้ปัญห
- **Everything is possible**
- เลือกไอเดียที่ตอบโจทย์หรือแก้ปัญห
- ร้างไอเดีย

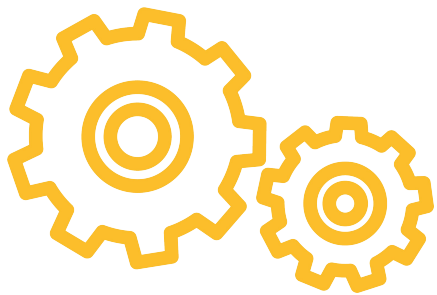


Business Model / แผนพัฒนาธุรกิจ



การสร้างและทดสอบชิ้นงานตัวอย่าง มาบูรณาการเข้ากับมุมมองธุรกิจ การคิดวิเคราะห์ด้านการเงิน การตลาด การจัดสรรทรัพยากรในการผลิต และเทคโนโลยี เพื่อพัฒนาแผนบริหารจัดการและเพิ่มความเป็นไปได้ทางธุรกิจ

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



Production & Diffusion การผลิตและการกระจาย

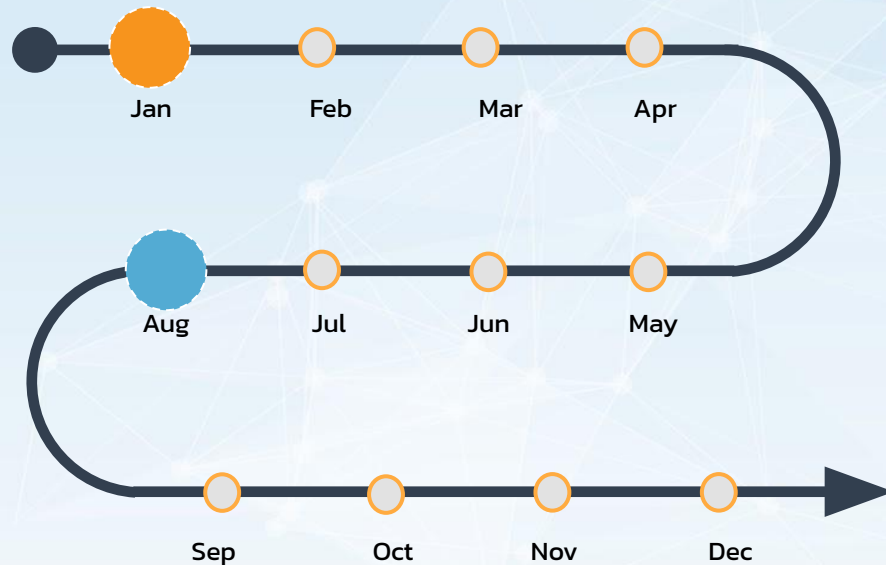


การลงมือปฏิบัติอย่างมุ่งมั่น คิดจริง ทำจริง ขายจริง ผลิตจริง และเพิ่มมูลค่า เพื่อขายออกสู่ตลาด

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



ช่วงเวลาการจัดกิจกรรม



STEAM ⁴ INNOVATOR LEARNING STATION

งานถนนสายวิทยาศาสตร์

วันเด็ก ช่วงสัปดาห์ที่ 2 เดือนมกราคมของทุกปี
สถานที่ : NIA

งานมหกรรมวิทยาศาสตร์

วันวิทยาศาสตร์ ช่วงเดือนสิงหาคมของทุกปี
สถานที่ : Impact challenger เมืองทองธานี



INNO OLD-K

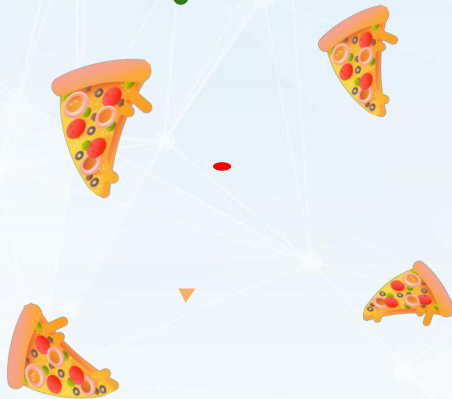
ฐานการเรียนรู้ Learning Station
(2018 – Present)

SUPER EGG
ไข่เสกได้



Pizza Innovation Academy for Young Innovator

สร้างสรรค์นวัตกรรมจากพิซซ่า ทำให้เกิดพิซซ่าที่แปลกใหม่
มีคุณค่า รสชาติ หน้าตาถูกใจผู้ซื้อ



A Young Agtech Innovator

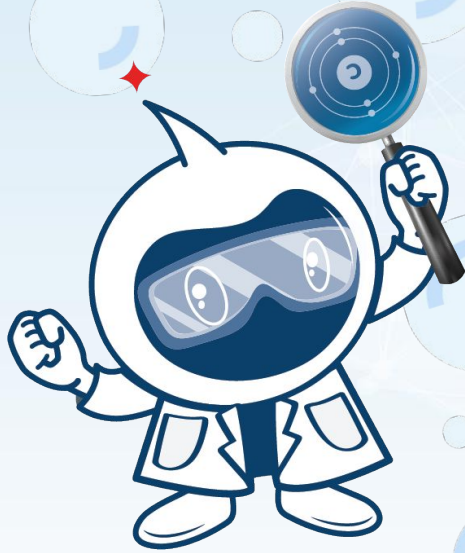
สร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อการเกษตร ทำให้เกษตรกร
ใช้ชีวิตง่าย สะดวกสบาย ไม่ต้องกังวลกับการดูแลพืช



Bubble Innovation นวัตกรรม ฟอง ฟอง

นวัตกรรมของสบู่ เกิดจากธาตุคาร์บอน
ซึ่งเป็นส่วนประกอบของสิ่งรอบตัวเรา

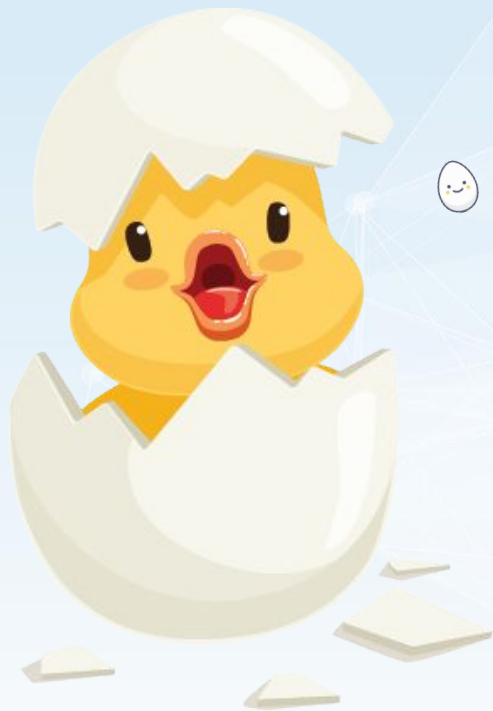
มาช่วยกันเติมความคิดสร้างสรรค์
ให้สบู่ธรรมดากลายเป็นนวัตกรรม



Super Egg ไม่เลกได้

BEG Economy การพัฒนาเศรษฐกิจควบคู่ไป
กับการพัฒนาทรัพยากรธรรมชาติ

ทดลองเป็นเจ้าของฟาร์ม นำใช้ธรรมดามาทำให้
เกิดมูลค่า



INNO OLD-K

สร้างสรรค์นวัตกรรมที่ทำให้ผู้สูงอายุ ใช้ชีวิตอย่างโอเค
ปลอดภัย และลดอุปสรรคทางด้านร่างกาย และจิตใจ



STEAM4INNOVATOR Academy



สถาบันสู่โลกนวัตกรรม 10 เทรนด์ นวัตกรรมสุดฮอต ในทศวรรษที่ 21
มาช่วยกันทำให้อันดับประเทศไทย เพิ่มขึ้นในแต่ละปีกันเถอะ!

www.steam4innovatorvr.com

www.steam4innovatorvr.com



STEAM4 INNOVATOR HUB

ศูนย์กลางภาพรวมที่น้อง ๆ จะได้รับถึงภารกิจต่าง ๆ ของสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ NIA ด้วยแผนพัฒนาศึกษาด้านนวัตกรรมสำหรับเยาวชน ในการส่งเสริมด้านการเรียนรู้ เพื่อค่อยอดการเป็นนวัตกรรมน้อย ด้วยหลักการ STEAM4 INNOVATOR ผ่านกระบวนการ 4 ขั้นตอน ที่ทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องที่สนุกและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

กดเพื่อเข้า
3D Learning Station





ศูนย์รวมฐานการเรียนรู้ ควบคู่กับความสนุกสนาน
ด้วยแผนพัฒนาศักยภาพด้านนวัตกรรมสำหรับ
เยาวชน ของสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ
ใช้หลักการ STEAM4 INNOVATOR ผ่านกระบวนการ
4 ขั้นตอน กระบวนการคิด เครื่องมือต่าง ๆ
เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ สืบค้นข้อมูล
เพื่อใช้ในการเรียนรู้ต่อไป



สนามเด็กเล่นแห่งความคิด และการสร้างสรรค์
ไอเดีย จากการเรียนรู้เทคโนโลยีที่ทันสมัยที่ 21 ค้นหา
กลุ่มเป้าหมาย ต่อเติมไอเดียสร้างสรรค์ไอเดียนวัตกรรม
สอดรับกลุ่มเป้าหมายนั้น ๆ เรียนรู้การสร้างต้นแบบ
และสร้างต้นแบบจริง ส่วนสุดท้ายที่จะผลิตชิ้นงาน
ส่งขาย หรือยื่นงานด้วยการได้รับรอง
ตรามาตรฐาน หรือยื่นงานด้วยการขาย
ให้ตรงกับความต้องการ



ขอต้อนรับน้อง ๆ เข้าสู่ "ฟาร์มสุกขันธ์" ของลุงโน
ผู้ประสบปัญหาที่หากทางออกไม่ได้ มาร่วมเป็นพันธมิตรน้อย
เรียนรู้ภาคการสร้างสรรค์ไอเดีย โดยใช้การตั้งคำถาม
ให้เกิดความคิดใหม่ ผลิตภัณฑ์ใหม่ บริการใหม่
กรองไอเดีย และนำไอเดียมาสร้างชิ้นงานที่ส่งขาย
ได้สร้างชิ้นงานและแผนการตลาดให้สินค้า
เพิ่มมูลค่าด้วยตรามาตรฐานทางการขาย
ออกสู่ตลาด



ดินแดนแห่งนี้ ชราแลนด์ แดนผู้สูงวัย น้อง ๆ
จะได้เรียนรู้ การเข้าใจอย่างลึกซึ้ง ถึงการเปลี่ยนแปลง
สภาพร่างกาย และจิตใจเมื่อเข้าสู่วัยชรา ไปฟัง
เรื่องราวของคุณตาและคุณยายที่ประสบปัญหา
เพื่อให้เห็นมุมมองปัญหาต่าง ๆ ต่อเติมไอเดีย
จากไอเดียนวัตกรรมของตนเอง
สนุกไปกับสร้างชิ้นงาน การเงินทุกที่มี
พร้อมทดสอบชิ้นงานที่จะไปถึง
ขั้นตอนการผลิตจริง การจริง
ออกจำหน่าย เข้าสู่



สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน)



สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติม

📱 : @steam4innovator



NIA ACADEMY

STEAM
INNOVATOR

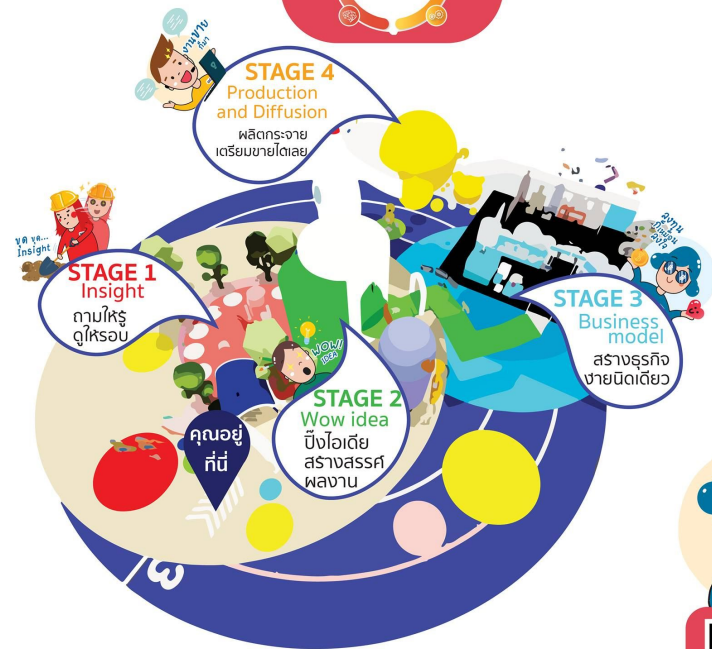
อย่าลืมลงทะเบียนเข้าร่วมก่อนนะ!

www.steam4innovatorvr.com



สแกนเล่นเกมส์เลย!!

CLICK



“STEAM4INNOVATOR Academy”
สนามเด็กเล่นแห่งความคิด
จากการเรียนรู้เทคโนโลยีศตวรรษที่ 21



เล่นเพลินเพลิน!!

สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติม
: @steam4innovator



NIA ACADEMY



อย่าลืมลงทะเบียนเข้าร่วมก่อนนะ!
www.steam4innovatorvr.com



NIA ACADEMY

STEAM⁴
INNOVATOR

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน)

สถาบัน

SUPER EGG
ไข่สีได้

STAGE 1
Insight
รอบรู้เรื่องไข่
คุณอยู่ที่นี้

STAGE 2
Wow idea
มหัศจรรย์กับ
ข. ไข่ในเสา

STAGE 3
Business model
ลงมือทำไข่วันนี้ให้ดีที่สุด

STAGE 4
Production and Diffusion
ส่งไข่ถึงใจให้เธอคนเดียว

"ฟาร์มไข่สุขล้น" ของลุงโน
ผู้ประสบปัญหาไข่ล้นฟาร์ม

สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติม
: @steam4innovator

อย่าลืมลงทะเบียนเข้าร่วมก่อนนะ!
www.steam4innovatorvr.com

สแกนเล่นเกมได้เลย!!

CLICK



สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติม
@steam4innovator



NIA ACADEMY

STEAM 4 INNOVATOR

อย่าลืมลงทะเบียนเข้าร่วมก่อนนะ!
www.steam4innovatorvr.com



สแกนเล่นเกมส์เลย!!

CLICK

ปี 2564 จะเป็นยังไง...?

จุดประสงค์ : - เพื่อจัดทำเว็บไซต์ฐานการเรียนรู้ ในรูปแบบออนไลน์ ให้เยาวชนและบุคลากรทางการศึกษาได้เข้าถึงกระบวนการ STEAM4INNOVATOR
- เพื่อสร้างฐานการเรียนรู้และเผยแพร่องค์ความรู้ด้านนวัตกรรม

กลุ่มเป้าหมาย : เด็กและเยาวชน (ประถมศึกษาตอนปลาย-มัธยมศึกษาตอนต้น)

Theme : International Year of Fruits and Vegetables
>>> "Waste to Energy"

ปี 2564 จะเป็นยังไง...?

จัดงานแบบ Hybrid

- **Online**

ฐานการเรียนรู้ : 1 ฐาน

เว็บไซต์ :

<https://www.steam4innovatorvr.com>

- **On-site**

พื้นที่ : 50 ตารางเมตร

สถานที่ : อิมแพคเมืองทองธานี

วันที่ : 9 - 19 พฤศจิกายน 2564

ขอบเขตงานที่สำคัญ

ออกแบบ และพัฒนาเว็บไซต์
กิจกรรม (Virtual
Learning Station) ใน
Theme : Waste to
Energy

จัดเตรียมบุคลากร
1.หลักสูตรและดำเนินการ
ออกแบบหลักสูตรกิจกรรม
2.แก้ไขปัญหาระบบออนไลน์

ออกแบบนิทรรศการ
(On-site)
เพื่อประชาสัมพันธ์
Learning Station Online

ออกแบบ จัดทำ ผลิต ติดตั้ง
โครงสร้างและอุปกรณ์ต่างๆ
ที่เกี่ยวข้องในนิทรรศการ

จัดเตรียมระบบ
ไฟฟ้าและเครื่องเสียง

ออกแบบและจัดทำ
Facebook Ad > 15 ชิ้น
และมียอดการเข้าถึงรวมไม่
น้อยกว่า 100,000

VDO 2 ผลงาน ทำ Live

ดำเนินการจัดแคมเปญ
เพื่อประชาสัมพันธ์ฐานการ
เรียนรู้
STEAM4INNOVATOR
อย่างน้อย 1 กิจกรรม

จัดทำของแถม หรือของที่
ระลึก อย่างน้อย 2 ชนิด
รวมไม่น้อยกว่า 3,000 ชิ้น

เสื้อโปโล ปักlogo ด้านหน้า
อย่างน้อย 150 ตัว

คู่มือประกอบการใช้งาน
จัดฝึกอบรมให้กับผู้ใช้งาน

Report (แบบประเมิน)

ขอบเขตงานสำคัญ : Online

ออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์
กิจกรรม (Virtual
Learning Station) ใน
Theme :
Waste to Energy

จัดเตรียมบุคลากร
1.หลักสูตรและดำเนินการ
ออกแบบหลักสูตรกิจกรรม
2.แก้ไขปัญหาระบบออนไลน์

ออกแบบและจัดทำ
Facebook Ad > 15 ชิ้น
และมียอดการเข้าถึงรวมไม่
น้อยกว่า 100,000

VDO 2 ผลงาน ทำ Live

ดำเนินการจัดแคมเปญ
เพื่อประชาสัมพันธ์ฐานการ
เรียนรู้
STEAM4INNOVATOR
อย่างน้อย 1 กิจกรรม



ขอบเขตงานสำคัญ : Online

ออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์
กิจกรรม (Virtual
Learning Station) ใน
Theme : Waste to
Energy

จัดเตรียมบุคลากร
1.หลักสูตรและดำเนินการ
ออกแบบหลักสูตรกิจกรรม
2.แก้ไขปัญหาระบบออนไลน์

ออกแบบและจัดทำ
Facebook Ad > 15 ชิ้น
และมียอดการเข้าถึงรวมไม่
น้อยกว่า 100,000

VDO 2 ผลงาน ทำ Live

ดำเนินการจัดแคมเปญ
เพื่อประชาสัมพันธ์ฐานการ
เรียนรู้
STEAM4INNOVATOR
อย่างน้อย 1 กิจกรรม



ขอบเขตงานที่สำคัญ : Onsite



ออกแบบนิทรรศการ
(On-site)
เพื่อประชาสัมพันธ์
Learning Station Online

ออกแบบ จัดทำ ผลิต ติดตั้ง
โครงสร้างและอุปกรณ์ต่างๆ
ที่เกี่ยวข้องในนิทรรศการ

จัดเตรียมระบบ
ไฟฟ้าและเครื่องเสียง

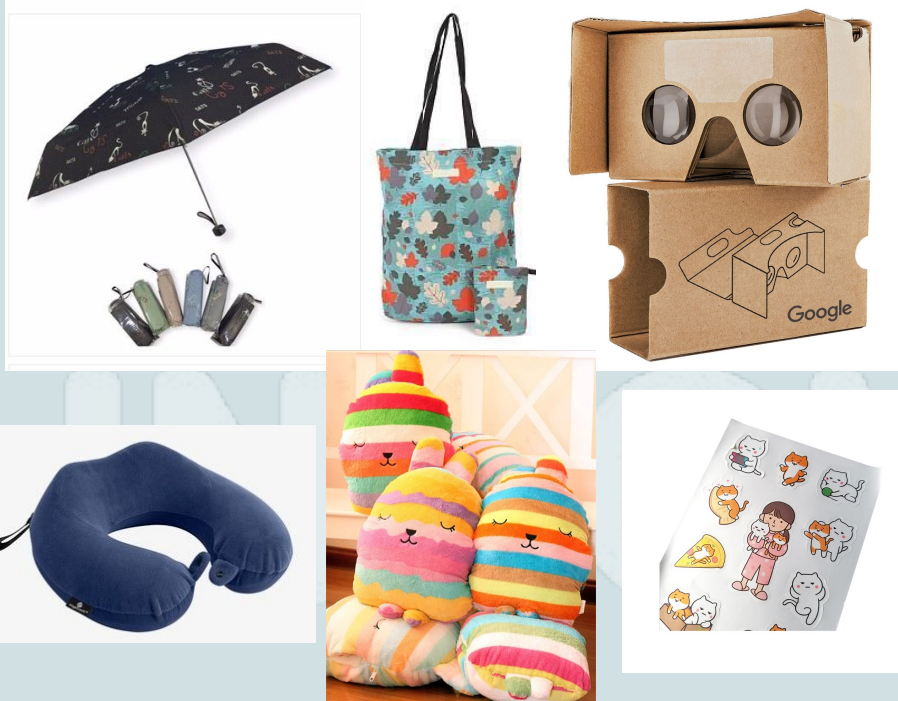
จัดทำของแถม หรือของที่
ระลึก อย่างน้อย 2 ชนิด
รวมไม่น้อยกว่า 3,000 ชิ้น

เสื้อโปโล ปิกlogo ด้านหน้า
อย่างน้อย 150 ตัว

คู่มือประกอบการใช้งาน
จัดฝึกอบรมให้กับผู้ใช้งาน

Report (แบบประเมิน)

ขอบเขตงานที่สำคัญ : Onsite



ออกแบบนิทรรศการ
(On-site)
เพื่อประชาสัมพันธ์
Learning Station Online

ออกแบบ จัดทำ ผลิต ติดตั้ง
โครงสร้างและอุปกรณ์ต่างๆ
ที่เกี่ยวข้องในนิทรรศการ

จัดเตรียมระบบ
ไฟฟ้าและเครื่องเสียง

จัดทำของแจก หรือของที่
ระลึก อย่างน้อย 2 ชนิด
รวมไม่น้อยกว่า 3,000 ชิ้น

เสื้อโปโล ปักlogo ด้านหน้า
อย่างน้อย 150 ตัว

คู่มือประกอบการใช้งาน
จัดฝึกอบรมให้กับผู้ใช้งาน

Report (แบบประเมิน)

หลักเกณฑ์ในการพิจารณา

1 ราคาที่เสนอราคา 20%

2 ข้อเสนอด้านเทคนิคหรืออื่นๆ 80%

ลำดับ	หัวข้อให้คะแนน	คะแนน
1	ข้อเสนอทางเทคนิค - แนวคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนองานการออกแบบภาพงานทั้งหมด - ความสอดคล้องและความครบถ้วนของเนื้อหาซึ่งหมายถึงความคิดสร้างสรรค์ในการสื่อสารกระบวนการเรียนรู้STEAM4INNOVATOR - มีเทคโนโลยีที่น่าสนใจ เหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้	45
2	การจัดนิทรรศการ การออกแบบภาพรวมของเว็บไซต์และการบริหารงาน - แนวคิดและรูปแบบการจัดนิทรรศการและกิจกรรมทั้งในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ โดยภาพรวม - นำเสนอรูปแบบการประชาสัมพันธ์และงานนิทรรศการตั้งแต่ก่อนเริ่มงานจนจบงาน	30
3	ประสบการณ์และความพร้อมของผู้เสนอราคา - ประสบการณ์ในงานที่เกี่ยวข้อง - ความพร้อมของบุคลากร	25
คะแนนรวม		100

briefing

2
ก.ย.

6
ก.ย.

price presentation

work presentation
(Presentation)

10.00-12.00 u.
via Zoom Meeting

9
ก.ย.

9 - 19
พฤศจิกายน

Maharajavidyalaya
2564

ติดต่อสอบถามเพิ่มเติมได้ที่
steam4innovator@nia.or.th

STEAM 4 INNOVATOR

