

**ตารางแสดงวงเงินงบประมาณที่ได้รับจัดสรรและราคากลาง (ราคาอ้างอิง)  
ในการจัดซื้อจัดจ้างที่มีไขงานก่อสร้าง**

1. ชื่อโครงการจ้างเหมาดำเนินการจัดกิจกรรมโครงการพัฒนาศักยภาพเครือข่ายนวัตกรรมรุ่นใหม่มุ่งสู่ความสำเร็จ
2. หน่วยงานเจ้าของโครงการ สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน)
3. วงเงินงบประมาณที่ได้รับจัดสรร 900,000 บาท (เก้าแสนบาทถ้วน)
4. วันที่กำหนดราคากลาง (ราคาอ้างอิง) 10 เมษายน 2566  
เป็นเงิน 897,500.- บาท (แปดแสนเก้าหมื่นเจ็ดพันห้าร้อยบาทถ้วน)  
ราคา/หน่วย
  - 4.1 ดำเนินการบริหารโครงการพัฒนาศักยภาพนวัตกรรมรุ่นใหม่ในรูปแบบออนไลน์ ภายใต้งานรางวัลนวัตกรรมแห่งประเทศไทย ประจำปี 2566 เป็นระยะเวลาอย่างน้อย 4 วัน จำนวน 295,000 บาท
  - 4.2 จัดหาบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญด้านการจัดหลักสูตรและดำเนินการออกแบบกิจกรรมที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับกระบวนการ STEAM4INNOVATOR จำนวน 218,000 บาท
  - 4.3 จัดกิจกรรมพัฒนาศักยภาพนวัตกรรมรุ่นใหม่ ภายใต้งานรางวัลนวัตกรรมแห่งประเทศไทย ประจำปี 2566 ในรูปแบบออนไลน์ เป็นระยะเวลาอย่างน้อย 1 วัน จำนวน 182,000 บาท
  - 4.4 ออกแบบและดำเนินการจัดเตรียมสื่อยึดที่มีตราสัญลักษณ์ของ STEAM4INNOVATOR หรือ สนช. ไม่น้อยกว่า 150 ตัว จำนวน 30,000 บาท
  - 4.5 จัดเตรียมกิจกรรมการประกวดผลงานรอบชิงชนะเลิศภายใต้งานรางวัลนวัตกรรมแห่งประเทศไทย ประจำปี 2566 ณ สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) จำนวน 100,000 บาท
  - 4.6 ดำเนินการออกแบบและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ โดยมีเนื้อหาสอดคล้องและครอบคลุมตลอดทั้งโครงการ จำนวน 75,000 บาท
5. แหล่งที่มาของราคากลาง (ราคาอ้างอิง)
  - บริษัท ดีไซน์ อะไลฟ์ จำกัด
  - บริษัท แมเนจเม้นท์ เอ็กซ์ซิปปิชั่น แอนด์ อิเล็กทรอนิกส์ จำกัด
  - บริษัท บีแอลไอ (ไทยแลนด์) จำกัด
6. รายชื่อเจ้าหน้าที่ผู้กำหนดราคากลาง (ราคาอ้างอิง) ทุกคน
 

นางสาวปัทมาวดี พัวพรหมยอด	ผู้จัดการส่งเสริมนวัตกรรม ฝ่ายพัฒนาผู้ประกอบการนวัตกรรม
นางสาวฐาณิกา จันทร์เทพ	นักส่งเสริมนวัตกรรม ฝ่ายพัฒนาผู้ประกอบการนวัตกรรม
นางสาวสาธิตา หงษ์ลอย	นักส่งเสริมนวัตกรรม ฝ่ายพัฒนาผู้ประกอบการนวัตกรรม

## เกณฑ์อ้างอิง (Terms of Reference)

การจ้างเหมาดำเนินการจัดกิจกรรมโครงการพัฒนาศักยภาพเครือข่ายนวัตกรรมรุ่นใหม่มุ่งสู่ความสำเร็จ

### 1. หลักการและเหตุผล

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) หรือ สนช. ฝ่ายพัฒนาผู้ประกอบการนวัตกรรม (กลุ่มเยาวชน) ได้ให้ความสำคัญกับการส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพนวัตกรรมรุ่นใหม่สู่ความสำเร็จด้านธุรกิจนวัตกรรมในกลุ่มเครือข่ายเยาวชน โดยร่วมกับสมาคมวิทยาศาสตร์แห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์ ในการจัดประกวด “โครงการรางวัลนวัตกรรมแห่งประเทศไทย” มาอย่างต่อเนื่อง เพื่อเป็นเวทีระดับประเทศที่มุ่งสร้างและต่อยอดการพัฒนาผลงานของเยาวชนจากเวทีการประกวดงานวิจัย สิ่งประดิษฐ์ และนวัตกรรมต่างๆ ผ่านแนวทางจัดการเรียนรู้ STEAM4INNOVATOR กระบวนการสร้างสรรค์นวัตกรรม 4 ขั้นตอน โดยเน้นการพัฒนาผลงานให้มีความโดดเด่น มีประสิทธิภาพ แก้ไขปัญหาได้จริง และสามารถขยายผลชิ้นงานนวัตกรรมให้ถึงปลายทางของกระบวนการผลิตนวัตกรรมที่สมบูรณ์

ในการนี้ ฝ่ายพัฒนาผู้ประกอบการนวัตกรรม (กลุ่มเยาวชน) จึงมีความประสงค์ดำเนินการจัดกิจกรรมโครงการพัฒนาศักยภาพเครือข่ายนวัตกรรมรุ่นใหม่มุ่งสู่ความสำเร็จ ภายใต้งานรางวัลนวัตกรรมแห่งประเทศไทย ประจำปี 2566 เพื่อส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพของเยาวชนผ่านการจัดค่ายและสร้างเครือข่ายของกลุ่มนวัตกรรมรุ่นใหม่ภายใต้แผนพัฒนาศักยภาพด้านนวัตกรรม STEAM4INNOVATOR

ผลที่คาดว่าจะได้รับคือ การพัฒนาศักยภาพของเยาวชนให้สามารถต่อยอดผลงานงานวิจัยสู่การยกระดับผลงานให้เป็นไปในเชิงธุรกิจนวัตกรรมมากขึ้นผ่านกระบวนการสร้างสรรค์นวัตกรรม STEAM4INNOVATOR และเกิดเป็นผลงานที่มีศักยภาพออกสู่ตลาดหรือสร้างคุณค่าทางสังคมได้จริง

### 2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อบริหารและดำเนินการจัดค่ายอบรมเชิงปฏิบัติการนวัตกรรมรุ่นใหม่ ตามแนวทาง STEAM4INNOVATOR พร้อมออกแบบกระบวนการและกิจกรรมที่สอดคล้องกับหลักการทั้ง 4 ขั้นตอน

2.2 เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนที่ผ่านการคัดเลือก ได้เรียนรู้และเข้าใจเนื้อหากระบวนการ STEAM4INNOVATOR จากการฝึกปฏิบัติจริง พร้อมนำทักษะและความรู้ดังกล่าวประยุกต์ใช้กับผลงานของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 3. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ปวช. ปวส. หรือ นิสิต นักศึกษา ระดับปริญญาตรี

### 4. ขอบเขตการดำเนินงาน

เพื่อให้การดำเนินงานบรรลุตามวัตถุประสงค์ ผู้รับจ้างจะต้องแสดงให้เห็นถึงศักยภาพทั้งด้านความคิด การดำเนินกิจกรรมต่างๆ ในโครงการพัฒนาศักยภาพเครือข่ายนวัตกรรมรุ่นใหม่มุ่งสู่ความสำเร็จ ภายใต้โครงการรางวัลนวัตกรรมแห่งประเทศไทย ประจำปี 2566 อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงสร้างภาพลักษณ์งานให้เป็นที่น่าสนใจและประทับใจต่อผู้เข้าร่วมงาน ดังนี้

4.1 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการบริหารโครงการพัฒนาศักยภาพนวัตกรรมรุ่นเยาว์ในรูปแบบออนไลน์ ภายใต้งานรางวัลนวัตกรรมแห่งประเทศไทย ประจำปี 2566 เป็นระยะเวลาอย่างน้อย 4 วัน ให้มีความพร้อมและเหมาะสมกับรูปแบบการจัดงานและจำนวนผู้เข้าร่วม ดังนี้

4.1.1 จัดหาและจัดเตรียมแพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับดำเนินการอบรมเชิงปฏิบัติการออนไลน์ และการติดต่อสื่อสารต่างๆ กับเยาวชน โดยมีความเหมาะสมกับรูปแบบของกระบวนการและจำนวนผู้เข้าร่วม

4.1.2 ออกแบบเนื้อหาในหลักสูตรให้สอดคล้องกับกระบวนการสร้างธุรกิจนวัตกรรมทั้ง 4 ขั้นตอนของ STEAM4INNOVATOR เช่น

- 1) การสร้างแรงบันดาลใจจากพื้นฐานความรู้ โอกาส และการมองเห็นปัญหา
- 2) การเข้าใจกลุ่มลูกค้า
- 3) แนวคิดการออกแบบคุณค่า
- 4) วิธีเขียนแผนธุรกิจ
- 5) เทคนิคการนำเสนอ
- 6) การผลิต การขยายตลาด

4.1.3 ออกแบบและจัดทำสื่อการเรียนการสอน เช่น ภาพเลื่อนนำเสนอ คลิปวิดีโอประกอบการสอน เป็นต้น

4.1.4 ออกแบบและจัดทำเอกสารประกอบการเรียนการสอน

4.1.5 ออกแบบกระบวนการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาศักยภาพนวัตกรรมรุ่นเยาว์ตามแนวทาง STEAM4INNOVATOR

- 1) ดำเนินการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการออนไลน์หลักสูตร STEAM4INNOVATOR พร้อมถอดบทเรียน
- 2) ดำเนินการออกแบบกิจกรรมละลายพฤติกรรม และกระตุ้นพลังงาน เพื่อให้ผู้เข้าร่วมมีความพร้อมในการเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการออนไลน์
- 3) จัดทำรายละเอียดกำหนดการอบรมเชิงปฏิบัติการ
- 4) ประสานงานให้ข้อมูลแก่เยาวชนที่ผ่านเข้าร่วมโครงการ โดยให้รายละเอียดของงานที่สอดคล้องกับแผนการดำเนินงาน อาทิ วันและเวลาจัดงาน วิธีการเข้าใช้โปรแกรมหรือแพลตฟอร์มออนไลน์ รวมถึงการนัดหมายในการทำกิจกรรมต่างๆ
- 5) จัดทำแบบประเมินผลการจัดหลักสูตรในภาพรวม พร้อมสรุปข้อมูลออกมาเพื่อนำเสนอ โดยมีดังนี้

5.1) แบบประเมินความพึงพอใจของการเข้าร่วมกิจกรรม

5.2) แบบประเมินความรู้ความเข้าใจเนื้อหา STEAM4INNOVATOR

4.2 ผู้รับจ้างต้องจัดหาบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญด้านการจัดหลักสูตรและดำเนินการออกแบบกิจกรรมที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับกระบวนการ STEAM4INNOVATOR ดังนี้

4.2.1 จัดหาหรือจัดเตรียมวิทยากรอบรมที่มีความเชี่ยวชาญในการอบรมกระบวนการ STEAM4INNOVATOR อย่างน้อย 4 คน

4.2.2 จัดเตรียมบุคลากรและทีมงานที่มีความเชี่ยวชาญพร้อมแนะนำกระบวนการ STEAM4INNOVATOR ให้เยาวชนเกิดความเข้าใจในเนื้อหา เพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับโครงการของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างน้อย 10 คน

4.2.3 จัดเตรียมพิธีกรที่มีประสบการณ์เพื่อดำเนินกิจกรรมตลอดโครงการ อย่างน้อย 1 คน

4.3 ผู้รับจ้างต้องจัดกิจกรรมพัฒนาศักยภาพนวัตกรรมเยาว์ ภายใต้งานรางวัลนวัตกรรมแห่งประเทศไทย ประจำปี 2566 ในรูปแบบออนไลน์ เป็นระยะเวลาอย่างน้อย 1 วัน ดังนี้

4.3.1 จัดเตรียมความพร้อมของสถานที่สำหรับการจัดกิจกรรม โดยให้มีความพร้อมและเหมาะสมกับรูปแบบการจัดงานและจำนวนผู้เข้าร่วมอย่างน้อย 60 คน

4.3.2 จัดหาที่พัก อาหารและเครื่องดื่ม และการเดินทางให้เพียงพอต่อผู้เข้าร่วมอย่างน้อย 60 คน

4.3.3 จัดเตรียมหรือจัดหาวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ สำหรับการจัดกิจกรรมให้กับผู้เข้าร่วม อาทิ ป้ายชื่อ

4.3.4 จัดเตรียมเจ้าหน้าที่ประสานงานและอำนวยความสะดวกตลอดกิจกรรม

4.4 ผู้รับจ้างต้องออกแบบและดำเนินการจัดเตรียมสื่อยึดที่มีตราสัญลักษณ์ของ STEAM4INNOVATOR หรือ สนช. ไม่น้อยกว่า 150 ตัว

4.5 ผู้รับจ้างต้องจัดเตรียมกิจกรรมการประกวดผลงานรอบชิงชนะเลิศภายใต้งานรางวัลนวัตกรรมแห่งประเทศไทย ประจำปี 2566 ณ สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) ดังนี้

4.5.1 จัดเตรียมสถานที่สำหรับการจัดกิจกรรมนำเสนอผลงานและประกาศผล

4.5.2 จัดหาและติดตั้งระบบแสง สี เสียง ให้เพียงพอและเหมาะสมกับพื้นที่จัดแสดงผลงาน อาทิ ไฟส่องสว่างทั่วพื้นที่ภายในพื้นที่จัดงาน

4.5.3 จัดหาและจัดเตรียมอาหารและเครื่องดื่มสำหรับผู้เข้าร่วมในกิจกรรม จำนวนอย่างน้อย 50 คน

4.5.4 อำนวยความสะดวกในการขนย้ายเครื่องมือหรืออุปกรณ์ เข้ามาภายในสถานที่จัดงาน รวมถึงรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดในการขนย้ายเครื่องมืออุปกรณ์ในการขนย้าย รื้อถอน ค่าแรง ค่าพนักงานทำความสะอาด ค่าความเสียหายที่เกิดขึ้นจากการบริหารจัดการพื้นที่

4.5.5 จัดเตรียมเจ้าหน้าที่ประสานงานและอำนวยความสะดวกตลอดกิจกรรม

4.6 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการออกแบบและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ โดยมีเนื้อหาสอดคล้องและครอบคลุมตลอดทั้งโครงการ ดังนี้

4.6.1 ดำเนินการจัดทำเนื้อหาหรือบทความและภาพประกอบที่มีความสอดคล้องกับกิจกรรมและโครงการ พร้อมทั้งเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ ผ่านช่องทางออนไลน์ อาทิ เฟซบุ๊ก, อินสตาแกรม, บัญชีไลน์ทางการ เว็บไซต์ STEAM4INNOVATOR อย่างน้อยจำนวน 6 ชิ้นงาน

4.6.2 ดำเนินการบันทึกภาพและภาพเคลื่อนไหวตลอดโครงการ

## 5. ระยะเวลาดำเนินงาน

ระยะเวลาในการดำเนินงานภายใน 150 วัน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญา

## 6. งบประมาณ

ในวงเงินงบประมาณ 900,000 บาท (เก้าแสนบาทถ้วน) รวมภาษีมูลค่าเพิ่มแล้ว ซึ่งครอบคลุมค่าใช้จ่ายทั้งหมดตามขอบเขตการดำเนินงาน

## 7. ราคาอ้างอิง (ราคากลาง)

7.1 ราคากลาง : 897,500.- บาท (แปดแสนเก้าหมื่นเจ็ดพันห้าร้อยบาทถ้วน)

7.2 แหล่งที่มาของราคากลาง :

- บริษัท ดีไซน์ อะไลฟ์ จำกัด
- บริษัท แมเนจเม้นท์ เอ็กซ์ซิซิชั่น แอนด์ อิเล็กทรอนิกส์ จำกัด
- บริษัท บีแอลไอ (ไทยแลนด์) จำกัด

## 8. คุณสมบัติของผู้เสนอราคา

8.1 มีความสามารถตามกฎหมาย

8.2 ไม่เป็นบุคคลล้มละลาย

8.3 ไม่อยู่ระหว่างเลิกกิจการ

8.4 ไม่เป็นบุคคลซึ่งอยู่ระหว่างถูกระงับการยื่นข้อเสนอหรือทำสัญญากับหน่วยงานของรัฐไว้ชั่วคราวเนื่องจากเป็นผู้ที่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินผลการปฏิบัติงานของผู้ประกอบการตามระเบียบที่รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการคลังกำหนดตามที่ประกาศเผยแพร่ในระบบเครือข่ายสารสนเทศของกรมบัญชีกลาง

8.5 ไม่เป็นบุคคลซึ่งถูกระงับชื่อไว้ในบัญชีรายชื่อผู้ทำงานและได้แจ้งเวียนชื่อให้เป็นผู้ทำงานของหน่วยงานของรัฐในระบบเครือข่ายสารสนเทศของกรมบัญชีกลาง ซึ่งรวมถึงนิติบุคคลที่ผู้ทำงานเป็นหุ้นส่วนผู้จัดการ กรรมการผู้จัดการ ผู้บริหาร ผู้มีอำนาจในการดำเนินงานในกิจการของนิติบุคคลนั้นด้วย

8.6 มีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามที่คณะกรรมการนโยบายการจัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐกำหนดในราชกิจจานุเบกษา

8.7 เป็นนิติบุคคลผู้มีอาชีพรับจ้างงานที่ประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ดังกล่าว

8.8 ไม่เป็นผู้มีผลประโยชน์ร่วมกันกับผู้ยื่นข้อเสนอรายอื่นที่เข้ายื่นข้อเสนอให้แก่กรม ณ วันประกาศประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ หรือไม่เป็นผู้กระทำการอันเป็นการขัดขวางการแข่งขันอย่างเป็นธรรมในการประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ครั้งนี้

8.9 ไม่เป็นผู้ได้รับเอกสิทธิ์หรือความคุ้มกัน ซึ่งอาจปฏิเสธไม่ยอมขึ้นศาลไทยเว้นแต่รัฐบาลของผู้ยื่นข้อเสนอได้มีคำสั่งให้สละเอกสิทธิ์และความคุ้มกันเช่นนั้น

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

8.11 ผู้ยื่นข้อเสนอซึ่งได้รับคัดเลือกเป็นคู่สัญญาต้องลงทะเบียนในระบบจัดซื้อจัดจ้างภาครัฐด้วยอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Government Procurement: e - GP) ของกรมบัญชีกลาง ตามที่คณะกรรมการป.ป.ช.กำหนด

8.12 ผู้ยื่นข้อเสนอต้องไม่อยู่ในฐานะเป็นผู้ไม่แสดงบัญชีรายรับรายจ่าย หรือแสดงบัญชีรายรับ รายจ่าย ไม่ถูกต้องครบถ้วนในสาระสำคัญ ตามที่คณะกรรมการ ป.ป.ช. กำหนด

8.13 ผู้ยื่นข้อเสนอซึ่งได้รับคัดเลือกเป็นคู่สัญญาต้องรับและจ่ายเงินผ่านบัญชีธนาคาร เว้นแต่การจ่ายเงินแต่ละครั้งซึ่งมีมูลค่าไม่เกินสามหมื่นบาทคู่สัญญาอาจจ่ายเป็นเงินสดก็ได้ ตามที่คณะกรรมการ ป.ป.ช. กำหนด

8.14 ผู้เสนอราคาต้องมีประสบการณ์และผลงานที่คล้ายกับงานจ้างดังกล่าว จากหน่วยงานของรัฐหรือเอกชนที่เชื่อถือได้ มูลค่า 450,000.-บาท (สี่แสนห้าหมื่นบาทถ้วน) โดยต้องแนบสำเนาคู่สัญญาจ้างหรือสำเนาใบรับรองผลงาน

## 9. ผลงานที่ต้องส่งมอบ

ผู้รับจ้างต้องดำเนินการส่งมอบรายงานผลการดำเนินงานจัดกิจกรรมโครงการพัฒนาศักยภาพเครือข่ายนวัตกรรมรุ่นใหม่อย่างมุ่งมั่นสู่ความสำเร็จรายละเอียดตามที่ระบุในขอบเขตการดำเนินงานทั้งหมดต่อคณะกรรมการตรวจรับพัสดุ ได้แก่

9.1 รายงานผลการดำเนินงาน ครั้งที่ 1 โดยจัดทำเป็นรูปเล่มต้นฉบับ 2 (สอง) ชุด พร้อมสำเนาในไฟล์เอกสาร ไฟล์ภาพนิ่ง และไฟล์ภาพเคลื่อนไหวต่างๆ (soft file) บรรจุลงใน USB จำนวน 1 (หนึ่ง) ชุด ประกอบไปด้วย

- 1) รายงานสรุปผลการบริหารโครงการพัฒนาศักยภาพนวัตกรรมรุ่นใหม่ในรูปแบบออนไลน์
- 2) รายงานสรุปผลการออกแบบกิจกรรมที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับกระบวนการ STEAM4INNOVATOR และบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญด้านการจัดหลักสูตร
- 3) รายงานสรุปผลการจัดกิจกรรมพัฒนาศักยภาพนวัตกรรมรุ่นใหม่ ภายใต้งานรางวัลนวัตกรรมแห่งประเทศไทย ประจำปี 2566 ในรูปแบบออนไลน์

9.2 รายงานผลการดำเนินงาน ฉบับสมบูรณ์ โดยจัดทำเป็นรูปเล่มต้นฉบับ 2 (สอง) ชุด พร้อมสำเนาในไฟล์เอกสาร ไฟล์ภาพนิ่ง และไฟล์ภาพเคลื่อนไหวต่างๆ (soft file) บรรจุลงใน USB จำนวน 1 (หนึ่ง) ชุด ประกอบไปด้วย

- 1) รายงานสรุปผลการจัดประกวดผลงานรอบชิงชนะเลิศภายใต้งานรางวัลนวัตกรรมแห่งประเทศไทย ประจำปี 2566
- 2) รายงานสรุปผลการประชาสัมพันธ์บทความที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับกิจกรรมและโครงการ

## 10. ค่าจ้างและการจ่ายค่าจ้าง

ผู้ว่าจ้างจะจ่ายเงินซึ่งเป็นเงินบาทโดยตรงให้แก่ผู้รับจ้าง โดยจะจ่ายค่าจ้างให้ภายหลังจากผู้รับจ้างได้ส่งมอบผลงานและคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับผลงานดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้ว โดยกำหนดการจ่ายค่าจ้างจำนวน 2 (สอง) งวด ดังต่อไปนี้

**งวดที่ 1** กำหนดจ่ายเงินร้อยละ 40 ของวงเงินค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างส่งมอบรายงานผลการดำเนินงาน ครั้งที่ 1 ภายใน 60 วัน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญาจ้าง และคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับผลงานดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

**งวดที่ 2 (งวดสุดท้าย)** กำหนดจ่ายเงินร้อยละ 60 ของวงเงินค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างส่งมอบรายงานผลการดำเนินงาน ฉบับสมบูรณ์ ภายใน 150 วัน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญาจ้าง และคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับผลงานดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

## 11. หลักเกณฑ์ในการพิจารณา

11.1 ผู้เสนอราคาต้องเสนอแนวคิดในการดำเนินงานและการบริหารจัดการ พร้อมทั้งส่งรายละเอียดแต่ละการดำเนินงาน โดยระบุปริมาณหรือจำนวนให้ชัดเจน

11.2 ผู้ว่าจ้างโดยคณะกรรมการพิจารณาคัดเลือกผู้เสนอราคาที่เสนอแนวคิดและการดำเนินงานได้ตรงวัตถุประสงค์ และคาดว่าจะก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ว่าจ้าง ซึ่งอาจไม่ใช่ผู้เสนอราคาต่ำที่สุด ทั้งนี้ คณะกรรมการสามารถต่อรองราคาเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ว่าจ้าง และขอสงวนสิทธิ์ในการให้คำแนะนำเพิ่มเติม ปรับปรุงรายละเอียดของงานบางประการเพื่อให้ได้ผลงานที่สมบูรณ์ที่สุด ทั้งนี้ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

11.3 ในการพิจารณาผู้ชนะการยื่นข้อเสนอ ส่วนราชการจะใช้หลักเกณฑ์การประเมินค่าประสิทธิภาพต่อราคา (Price Performance) โดยพิจารณาให้คะแนนตามปัจจัยหลักและน้ำหนักที่กำหนด ดังนี้

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

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 ศักยภาพผู้เสนองาน และผลงานที่ผ่านมาของผู้ยื่นข้อเสนอ 3.2 ข้อได้เปรียบ/จุดเด่น ที่ส่งผลให้โครงการบรรลุวัตถุประสงค์และความยืดหยุ่นในการดูแลและการทำงาน	20 15 5
<b>คะแนนรวม</b>		<b>100</b>

## 12. กรรมสิทธิ์ในข้อมูล เอกสาร และผลงาน

ข้อมูล เอกสาร ผลการศึกษาวิเคราะห์ รายงาน และทรัพย์สินทางปัญญา ตลอดจนระบบทั้งหมดที่ผู้รับจ้างได้ปฏิบัติงานให้กับสำนักงานฯ ตามสัญญาจะตกเป็นกรรมสิทธิ์และ/หรือทรัพย์สินทางปัญญาของสำนักงานฯ โดยผู้รับจ้างจะต้องไม่ส่งมอบหรือเผยแพร่ข้อมูล เอกสาร ผลการศึกษาวิเคราะห์ และรายงาน ตลอดจนระบบทั้งหมดที่ได้จากการปฏิบัติงานนี้ให้แก่ผู้ใดหรือนำไปใช้ประโยชน์โดยไม่ได้รับความยินยอมเป็นลายลักษณ์อักษรจากสำนักงานฯ

## 13. เงื่อนไขอื่นๆ

13.1 ข้อมูล เอกสาร และรายงาน ตลอดจนผลงานทั้งหมดที่ผู้รับจ้างได้จากการปฏิบัติงานนี้ ตามสัญญาจะตกเป็นกรรมสิทธิ์และลิขสิทธิ์ของสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) โดยผู้รับจ้างจะไม่ส่งมอบและไม่เผยแพร่ข้อมูล เอกสาร และรายงาน ตลอดจนผลงานทั้งหมดที่ได้จากการปฏิบัติงานนี้ให้แก่ผู้ใดหรือนำไปใช้ประโยชน์โดยไม่ได้รับความยินยอมจาก สนช.

13.2 ผู้รับจ้างจะต้องเก็บรักษาเอกสาร หรือข้อมูลใดๆ ที่ได้รับจาก สนช. ไว้เป็นความลับ และต้องไม่นำเอกสารหรือข้อมูลใดๆ เปิดเผยแก่บุคคลภายนอก เว้นแต่จะได้รับคำยินยอมเป็นลายลักษณ์อักษรจาก สนช.

## 14. หน่วยงานที่รับผิดชอบ

ฝ่ายพัฒนาผู้ประกอบการนวัตกรรม (กลุ่มงานเยาวชน)

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน)

โทรศัพท์ 02 0175555 ต่อ 604

โทรสาร 02 017 5566



**ตารางราคากลางค่าใช้จ่ายการจ้างเหมาดำเนินการจัดกิจกรรมโครงการพัฒนาศักยภาพ  
เครือข่ายนวัตกรรมรุ่นเยาว์มุ่งสู่ความสำเร็จ**

หัวข้อ	รายละเอียด	หน่วย	ราคา (บาท)	หมายเหตุ
1	ดำเนินการบริหารโครงการพัฒนาศักยภาพนวัตกรรมรุ่นเยาว์ในรูปแบบออนไลน์ ภายใต้งานรางวัลนวัตกรรมแห่งประเทศไทย ประจำปี 2566 เป็นระยะเวลาอย่างน้อย 4 วัน		295,000.00	
	จัดหาและจัดเตรียมแพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับดำเนินการอบรมเชิงปฏิบัติการออนไลน์ และการติดต่อสื่อสารต่างๆ กับเยาวชน โดยมีความเหมาะสมกับรูปแบบของกระบวนการและจำนวนผู้เข้าร่วม			
	ออกแบบเนื้อหาในหลักสูตรให้สอดคล้องกับกระบวนการสร้างธุรกิจนวัตกรรมทั้ง 4 ขั้นตอนของ STEAM4INNOVATOR			
	ออกแบบและจัดทำสื่อการเรียนการสอน เช่น ภาพเคลื่อนไหว เสนอ คลิปวิดีโอประกอบการสอน เป็นต้น			
	ออกแบบและจัดทำเอกสารประกอบการเรียนการสอน			
	ออกแบบเนื้อหาและจัดกระบวนการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาศักยภาพนวัตกรรมรุ่นเยาว์ตามแนวทาง STEAM4INNOVATOR			
2	จัดหาคูคลากรที่มีความเชี่ยวชาญด้านการจัดหลักสูตรและดำเนินการออกแบบกิจกรรมที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับกระบวนการ STEAM4INNOVATOR		218,000.00	
	จัดหาหรือจัดเตรียมวิทยากรอบรมที่มีความเชี่ยวชาญ ในการอบรมกระบวนการ STEAM4INNOVATOR อย่างน้อย 4 คน	4 คน x 6 ชั่วโมง x 2,000 บาท	48,000.00	อัตราค่าวิทยากรตามเกณฑ์สนช. ไม่เกิน 2,000 บาท/ชั่วโมง
	จัดเตรียมบุคลากรและทีมงานที่มีความเชี่ยวชาญพร้อมแนะนำกระบวนการ STEAM4INNOVATOR ให้เยาวชนเกิดความเข้าใจในเนื้อหา เพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับโครงการของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างน้อย 10 คน	10 คน x 3 วัน x 5,000 บาท	150,000.00	อัตราค่าวิทยากรตามเกณฑ์สนช. ไม่เกิน 2,000 บาท/ชั่วโมง
	จัดเตรียมพิธีกรที่มีประสบการณ์เพื่อดำเนินกิจกรรมตลอดโครงการ อย่างน้อย 1 คน	1 คน x 4 วัน x 5,000 บาท	20,000.00	อัตราค่าพิธีกรตามเกณฑ์กรมบัญชีกลาง 60 นาทีขึ้นไป คนละไม่เกิน 20,000 บาท/วัน

หัวข้อ	รายละเอียด	หน่วย	ราคา (บาท)	หมายเหตุ
3	จัดกิจกรรมพัฒนาศักยภาพนวัตกรรมรุ่นเยาว์ ภายใต้งานรางวัลนวัตกรรมแห่งประเทศไทย ประจำปี 2566 ในรูปแบบออนไลน์ เป็นระยะเวลาอย่างน้อย 1 วัน		182,000.00	
	จัดเตรียมความพร้อมของสถานที่สำหรับการจัดกิจกรรม โดยให้มีความพร้อมและเหมาะสมกับรูปแบบการจัดงาน และจำนวนผู้เข้าร่วมอย่างน้อย 60 คน			
	จัดหาที่พักให้เพียงพอต่อผู้เข้าร่วมอย่างน้อย 60 คน	2,000 บาท x 30 ห้อง x 1 คืน	60,000.00	- อัตราค่าห้องพักตามเกณฑ์สนช. ไม่เกิน 2,000 บาท/ห้อง/คืน
	จัดหาอาหารให้เพียงพอต่อผู้เข้าร่วมอย่างน้อย 60 คน	60 คน x 1 วัน x 1,000 บาท	60,000.00	- อัตราค่าอาหารตามเกณฑ์สนช. (อาหารว่าง 2 มื้อ + 1 มื้อกลางวัน พร้อมเครื่องดื่ม) ไม่เกิน 1,200 บาท/คน/วัน
	อำนวยความสะดวกในการเดินทางให้เพียงพอต่อผู้เข้าร่วมอย่างน้อย 60 คน	13,400 บาท x 2 คืน x 1 วัน	26,800.00	- อัตราค่ารถบัสตามเกณฑ์กรมบัญชีกลาง ไม่เกิน 13,400 บาท/คืน/วัน
	จัดเตรียมหรือจัดหาวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ สำหรับการจัดกิจกรรมให้กับผู้เข้าร่วม เช่น ป้ายชื่อ			
	จัดเตรียมเจ้าหน้าที่ประสานงานและอำนวยความสะดวกตลอดกิจกรรม			
4	ออกแบบและดำเนินการจัดเตรียมเสื้อยืดที่มีตราสัญลักษณ์ของ STEAM4INNOVATOR หรือ สนช. ไม่น้อยกว่า 150 ตัว		30,000.00	
5	จัดเตรียมกิจกรรมการประกวดผลงานรอบชิงชนะเลิศ ภายใต้งานรางวัลนวัตกรรมแห่งประเทศไทย ประจำปี 2566 ณ สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน)		100,000.00	
	จัดเตรียมสถานที่สำหรับการจัดกิจกรรมนำเสนอผลงานและประกาศผล			

หัวข้อ	รายละเอียด	หน่วย	ราคา (บาท)	หมายเหตุ
	จัดหาและติดตั้งระบบแสง สี เสียง ให้เพียงพอและเหมาะสมกับพื้นที่จัดแสดงผลงาน อาทิ ไฟส่องสว่างทั่วพื้นที่ภายในพื้นที่จัดงาน			
	จัดหาและจัดเตรียมอาหาร สำหรับผู้เข้าร่วมในกิจกรรม จำนวนอย่างน้อย 50 คน	50 คน x 1 วัน x 1,000 บาท	50,000.00	- อัตราค่าอาหารตามเกณฑ์สนช. (อาหารว่าง 2 มื้อ + 1 มื้อ กลางวัน พร้อมเครื่องดื่ม) ไม่เกิน 1,200 บาท/คน/วัน
	อำนวยความสะดวกในการขนย้ายเครื่องมือหรืออุปกรณ์เข้ามาภายในสถานที่จัดงาน รวมถึงรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดในการขนย้ายเครื่องมืออุปกรณ์ในการขนย้าย รื้อถอน ค่าแรง ค่าพนักงานทำความสะอาด ค่าความเสียหายที่เกิดขึ้นจากการบริหารจัดการพื้นที่			
	จัดเตรียมเจ้าหน้าที่ประสานงานและอำนวยความสะดวกตลอดกิจกรรม			
6	ดำเนินการออกแบบและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ โดยมีเนื้อหาสอดคล้องและครอบคลุมตลอดทั้งโครงการ		75,000.00	
	ดำเนินการจัดทำเนื้อหาหรือบทความและภาพประกอบที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับกิจกรรมและโครงการ พร้อมทั้งเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ ผ่านช่องทางออนไลน์ อาทิ เฟซบุ๊ก, อินสตาแกรม, บัญชีไลน์ทางการ และเว็บไซต์ STEAM4INNOVATOR อย่างน้อยจำนวน 6 ชิ้นงาน			
	ดำเนินการบันทึกภาพและภาพเคลื่อนไหวตลอดโครงการ			
	รวม		900,000.00	

หมายเหตุ : - ค่าใช้จ่ายดังกล่าวรวมภาษีมูลค่าเพิ่มแล้ว และสามารถถัวเฉลี่ยได้