

เกณฑ์อ้างอิง (Term of Reference)
การจ้างเหมาออกแบบและจัดนิทรรศการ
ในงานมหกรรมวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ ประจำปี 2563

1. หลักการและเหตุผล

ด้วยกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม มีนโยบายส่งเสริมการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์ของเยาวชน รวมถึงสร้างความตระหนักด้านเทคโนโลยีธุรกิจนวัตกรรมแก่ประชาชน จึงกำหนดให้มีการจัดงานมหกรรมวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ ประจำปี 2563 ในเดือนพฤศจิกายน 2563 โดยสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) [สนช.] ได้ตระหนักถึงการส่งเสริมและพัฒนาขีดความสามารถด้านนวัตกรรมในกลุ่มเครือข่ายเยาวชน ผ่านแผนการพัฒนาศักยภาพด้านนวัตกรรม สำหรับเยาวชนไทยที่ต้องการก้าวไปเป็นนวัตกรรม STEAM4INNOVATOR

ในการนี้ทางสนช. ได้รับมอบหมายให้จัดนิทรรศการภายใต้กระบวนการเรียนรู้ STEAM4INNOVATOR ขึ้นภายในงานดังกล่าว เพื่อสร้างการเรียนรู้ให้กับเยาวชนในมุมมองของกระบวนการคิดสร้างธุรกิจนวัตกรรม โดยเน้นการเรียนรู้ตั้งแต่ต้นทางไปจนถึงปลายทางของกระบวนการสร้างสรรค์และผลิตนวัตกรรมเบื้องต้น เป็นการส่งเสริมความรู้และเพิ่มมุมมองด้านธุรกิจนวัตกรรมให้กับกลุ่มเยาวชนในวงกว้าง

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อจ้างเหมาออกแบบและจัดนิทรรศการในงานมหกรรมวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ ตามแนวทาง STEAM4INNOVATOR หลักสูตรส่งเสริมทักษะพื้นฐานของความเป็นนวัตกรรม โดยออกแบบกระบวนการและกิจกรรมที่สอดคล้องกับกระบวนการ 4 ขั้นตอน ได้แก่ Insight/ Wow! Idea / Business Model / Production & Diffusion

2.2 เพื่อดำเนินการออกแบบนิทรรศการที่สามารถเคลื่อนที่ได้และจัดกิจกรรมให้ความรู้เยาวชนในฐานการเรียนรู้ต่างๆ

2.3 เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนเข้าใจเนื้อหาจากการฝึกปฏิบัติจริง พร้อมนำทักษะและความรู้ดังกล่าวประยุกต์ใช้กับโครงการของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยมีผู้เชี่ยวชาญคอยช่วยให้คำแนะนำเยาวชนอย่างใกล้ชิด

3. กลุ่มเป้าหมาย

3.1 ผู้เข้าร่วมชมงาน ประกอบด้วย

- 1) นักวิชาการ นักเทคโนโลยี ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรม
- 2) หน่วยงานราชการ สถาบันการศึกษา
- 3) เยาวชน นักศึกษา ประชาชนทั่วไป

3.2 ผู้ร่วมจัดแสดงนิทรรศการภาคเอกชนที่ได้รับการสนับสนุนจาก สนช.

4. ขอบเขตการดำเนินงาน

เพื่อให้การดำเนินงานบรรลุตามวัตถุประสงค์ ผู้รับจ้างจะต้องแสดงให้เห็นถึงศักยภาพทั้งด้านความคิด การออกแบบ อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงสร้างภาพลักษณ์งานให้เป็นที่น่าสนใจและประทับใจต่อผู้พบเห็นงาน โดยรายละเอียดงานทั้งหมดจะต้องได้รับการพิจารณาเห็นชอบจาก สนช. ก่อนดำเนินการจัดทำกิจกรรม ดังนี้

4.1 ออกแบบและจัดทำนิทรรศการในรูปแบบ Online Virtual Exhibition โดยให้ภาพลักษณ์โดยรวมของงานดูดี น่าสนใจ กระตุ้นให้เยาวชนมีทักษะพื้นฐานของความเป็นนวัตกรรม ซึ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถเข้าร่วมได้ผ่านระบบออนไลน์ ซึ่งมีลักษณะกิจกรรมที่ผู้เข้าร่วมสามารถสัมผัสประสบการณ์เสมือนจริง (Interactive - Gamification) โดยเนื้อหาของฐานการเรียนรู้ต่างๆ จะต้องสอดคล้องกับกระบวนการ STEAM4INNOVATOR

ขั้นตอนที่ 1 รู้ลึก รู้จริง (Insight)

เริ่มต้นการสร้างสรรค์ธุรกิจนวัตกรรมจากความชอบ ด้วยการรับรู้สิ่งแวดลอมเพื่อสร้างแรงบันดาลใจใหม่ๆ สร้างจินตนาการเหนือความรู้พื้นฐานและวิชาการ ทำให้เรามองเห็นอนาคตที่กว้างไกล มองเห็นปัญหาและการแก้ไขจากมุมมองใหม่ เส้นทางใหม่ และการเข้าถึงความคิดใหม่ๆ และสร้างแรงกระตุ้นให้เกิดความอยากที่จะคิดไอเดียสุดเจ๋งมาต่อยอดสร้างสรรค์เป็นธุรกิจที่สร้างคุณค่า

ขั้นตอนที่ 2 สร้างสรรค์ไอเดีย (Wow! Idea)

การต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ กำหนดปัญหาและเป้าหมายในการแก้ไขที่ชัดเจน เพื่อให้ได้คำตอบใหม่ที่แตกต่าง สร้างสรรค์ ทำได้จริง และมีคุณค่าเป็นที่ต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดไว้

ขั้นตอนที่ 3 แผนพัฒนาธุรกิจ (Business Model)

การออกแบบแนวคิดและแผนบริหารจัดการทั้งหมด ซึ่งจะเกี่ยวข้องทั้งการเชื่อมโยงคนเทคโนโลยี ทรัพยากร และความหลากหลายไปสู่เป้าหมายที่ทำได้จริง พร้อมทั้งโอกาสในการรับคำแนะนำจากผู้ประกอบการธุรกิจนวัตกรรม

ขั้นตอนที่ 4 การผลิตและการกระจาย (Production & Diffusion)

การลงมือสร้างสรรค์และการลงมือปฏิบัติอย่างจริงจังให้เกิดผลอย่างเป็นรูปธรรมทางธุรกิจ เพื่อต่อยอดการสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมออกสู่ตลาด

4.2 ออกแบบและจัดทำนิทรรศการในรูปแบบ Offline Virtual Exhibition ที่มีความสัมพันธ์บนสถานที่จริง โดยมีเนื้อหาและรูปแบบของกิจกรรมที่มีปฏิสัมพันธ์แบบเดียวกับ Online Virtual Exhibition สอดคล้องกับกิจกรรมเชิงปฏิบัติการในฐานการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนมีทักษะพื้นฐานของความเป็นนวัตกรรม โดยเนื้อหาของฐานการเรียนรู้ต่างๆ จะต้องสอดคล้องกับกระบวนการ STEAM4INNOVATOR

4.3 การจัดเตรียมบุคลากรและทีมงานที่มีความเชี่ยวชาญพร้อมแนะนำให้เยาวชนเกิดความเข้าใจในเนื้อหา เพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับโครงการของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.4 การจัดหาอุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับการร่วมกิจกรรมของเยาวชน

4.5 จัดหาทีมงานที่มีความเชี่ยวชาญด้านการจัดหลักสูตรและดำเนินการออกแบบกิจกรรมที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับกระบวนการ STEAM4INNOVATOR

4.6 จัดหากิจกรรมหรือเกมที่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชน และเกี่ยวข้องกับแนวคิด STEAM4INNOVATOR รวมถึงจัดหาเจ้าหน้าที่จัดกิจกรรมตลอดระยะเวลาการจัดงาน ไม่น้อยกว่าวันละ 5 คน

4.7 ออกแบบ วางผัง กำหนดโครงสร้างการใช้พื้นที่ทั้งหมดให้มีลักษณะเชื่อมต่อถึงกัน โดยจัดทำแผนผัง ป้ายสัญลักษณ์ ชื่อหน่วยงานที่เข้าร่วม และอื่นๆ ตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด ให้มีความโดดเด่นทั้งภายในและภายนอกพื้นที่จัดงาน

4.8 ออกแบบ ผลิตงานโครงสร้าง ติดตั้ง ตกแต่ง ปูพรม พื้นที่จัดงาน จัดทำโปสเตอร์ สำหรับการจัดนิทรรศการให้มืองค์ประกอบที่โดดเด่น และจัดภูมิทัศน์โดยรวมภายในพื้นที่จัดงานให้มีความเหมาะสม สวยงาม มีมิติในการนำเสนอดึงดูดความสนใจของผู้ชมงาน โดยต้องนำเสนอในรูปแบบสามมิติก่อนการจัดจ้าง

4.9 รับผิดชอบในการประสานงาน ติดตาม รวบรวมรายชื่อและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหน่วยงานที่เข้าร่วมจัดแสดงนิทรรศการทั้งหมด

4.10 อำนวยความสะดวกแก่หน่วยงานที่เข้าร่วมงาน ในการขนย้ายเครื่องจักร เครื่องมือ อุปกรณ์ สินค้า ผลิตภัณฑ์ เข้ามาภายในสถานที่จัดงาน หรือตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด รวมถึงรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดในการขนย้าย เครื่องมืออุปกรณ์ในการขนย้าย รื้อถอน ค่าแรง โดยให้มีเจ้าหน้าที่ที่มีอำนาจในการตัดสินใจและอำนวยความสะดวกประจำในพื้นที่อย่างทั่วถึง ทั้งนี้ กรณีมีเหตุจำเป็นที่มีการเข้าพื้นที่จัดงานนอกเหนือเวลาที่กำหนด จะต้องได้รับความเห็นชอบจากผู้ว่าจ้าง และผู้รับจ้างจะต้องรับผิดชอบค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นทั้งหมด เช่น ค่าล่วงเวลา ค่ากระแสไฟฟ้าและค่าสาธารณูปโภคต่างๆ ค่าเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัย ค่าพนักงานทำความสะอาด การจัดปฐมพยาบาลเบื้องต้น เป็นต้น

4.11 จัดหา ติดตั้ง อุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์ที่มีความจำเป็น อาทิ เครื่องขยายเสียง และอื่นๆ ตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด พร้อมมีเจ้าหน้าที่ดูแลอำนวยความสะดวก รวมถึงรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่เกิดขึ้น

4.12 จัดหา ติดตั้ง ระบบไฟฟ้า ไฟส่องสว่างทั่วพื้นที่ภายในพื้นที่จัดงาน ไฟส่องสว่างสำหรับการแสดงผลผลิตภัณฑ์ หรือตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด รวมถึงรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่เกิดขึ้น

4.13 จัดทำของที่ระลึกสำหรับแจกเด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรม ไม่น้อยกว่า 5,000 ชิ้น โดยเสนอให้ผู้ว่าจ้างเห็นชอบก่อนดำเนินการ

4.14 จัดทำเสื้อยืดสกรีนสัญลักษณ์ STEAM4INNOVATOR หรือ สนช. ไม่น้อยกว่า 150 ตัว โดยเสนอให้ผู้ว่าจ้างเห็นชอบก่อนดำเนินการ

4.15 ออกแบบและผลิตชิ้นงานในรูปแบบเฟซบุ๊ก Advertising และโปรโมตโพสต์เพื่อเชิญชวนเข้าร่วมงาน โดยมียอดการเข้าถึงไม่น้อยกว่า 50,000 Reach โดยรูปแบบชิ้นงานจะต้องได้รับความเห็นชอบจาก สนช. ก่อน

4.16 จัดทำคู่มือสำหรับอธิบายภาพรวมกิจกรรมและการเข้าร่วมกิจกรรม Online Virtual Exhibition และ Offline Virtual Exhibition แต่ละขั้นตอน และคู่มือประกอบการใช้งานกิจกรรมสำหรับเจ้าหน้าที่ประจำนิทรรศการ

4.17 บันทึกภาพบรรยากาศและกิจกรรมภายในงาน รวมถึงถ่าย Live ผ่าน Facebook: NIA ให้เห็นกิจกรรมบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจเป็นช่วงๆ ด้วยกล้องที่มีคุณภาพของภาพและเสียง Full HD

4.18 จัดทำแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมงานผ่านระบบออนไลน์

4.19 ดำเนินการรื้อถอน จัดเก็บ ขนย้ายนิทรรศการเคลื่อนที่ วัสดุที่ยังคงใช้ประโยชน์ได้ส่งถึงสถานที่ตามผู้ว่าจ้างกำหนด รวมถึงตกแต่งสถานที่สำหรับจัดวางนิทรรศการหลังจากเคลื่อนย้ายนิทรรศการเรียบร้อยแล้ว

4.20 ผู้รับจ้างต้องส่งเอกสารสรุปงาน แบบประเมิน ในรูปแบบรูปเล่มจำนวน 3 ชุด และภาพถ่ายบรรยากาศภายในงาน รวมถึงวีดิทัศน์ที่บันทึกในช่วงที่ Live ผ่าน Facebook ส่งมอบในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์เทออดฮาร์ดดิส จำนวน 1 ชุด

5. ระยะเวลา และสถานที่จัดงาน

ระยะเวลา 3 (สาม) เดือน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญา

6. งบประมาณ

ในวงเงินงบประมาณ 2,000,000 บาท (สองล้านบาทถ้วน) รวมภาษีมูลค่าเพิ่มแล้ว ซึ่งครอบคลุมค่าใช้จ่ายทั้งหมดตามขอบเขตการดำเนินงานในข้อ 4

7. ราคาากลาง (ราคาอ้างอิง)

7.1 ราคาากลาง 1,997,690.-บาท (หนึ่งล้านเก้าแสนเก้าหมื่นเจ็ดพันหกร้อยเก้าสิบบาทถ้วน)

7.2 แหล่งที่มาของราคาากลาง : สัญญาจ้างฯ เลขที่ สจ-0131-62 ลงวันที่ 7 สิงหาคม 2562

8. คุณสมบัติของผู้รับจ้าง

8.1 มีความสามารถตามกฎหมาย

8.2 ไม่เป็นบุคคลล้มละลาย

8.3 ไม่อยู่ระหว่างเลิกกิจการ

8.4 ไม่เป็นนิติบุคคลซึ่งอยู่ระหว่างถูกระงับการยื่นข้อเสนอหรือทำสัญญากับหน่วยงานของรัฐไว้ชั่วคราวตามที่ประกาศเผยแพร่ในระบบเครือข่ายสารสนเทศของกรมบัญชีกลาง

8.5 ไม่เป็นนิติบุคคลซึ่งถูกระงับชื่อไว้ในบัญชีรายชื่อผู้ทำงานและได้แจ้งเวียนชื่อให้เป็นผู้ทำงานของหน่วยงานของรัฐในระบบเครือข่ายสารสนเทศของกรมบัญชีกลาง ซึ่งรวมถึงนิติบุคคลที่ผู้ทำงานเป็นหุ้นส่วนผู้จัดการ กรรมการผู้จัดการ ผู้บริหาร ผู้มีอำนาจในการดำเนินงานในกิจการของนิติบุคคลนั้นด้วย

8.6 มีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามที่คณะกรรมการนโยบายการจัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐกำหนดในราชกิจจานุเบกษา

8.7 เป็นนิติบุคคลผู้มีอาชีพรับจ้างงานที่ประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ดังกล่าว

8.8 ไม่เป็นผู้มีผลประโยชน์ร่วมกันกับผู้ยื่นข้อเสนอรายอื่นที่เข้ายื่นข้อเสนอให้แก่สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) ณ วันประกาศประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ หรือไม่เป็นผู้กระทำการอันเป็นการขัดขวางการแข่งขันราคาอย่างเป็นธรรม ในการประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ครั้งนี้

8.9 ไม่เป็นผู้ได้รับเอกสิทธิ์หรือความคุ้มกัน ซึ่งอาจปฏิเสธไม่ยอมขึ้นศาลไทย เว้นแต่รัฐบาลของผู้เสนอราคาได้มีคำสั่งให้สละเอกสิทธิ์ความคุ้มกันเช่นนั้น

8.10 ไม่เป็นผู้ที่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินผลการปฏิบัติงานตามระเบียบที่รัฐมนตรีว่าการกระทรวง การคลังกำหนด

8.11 ผู้เสนอราคาต้องลงทะเบียนในระบบจัดซื้อจัดจ้างภาครัฐด้วยอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Government Procurement: e-GP) กรมบัญชีกลาง

8.12 ผู้เสนอราคาต้องไม่อยู่ในฐานะเป็นผู้ไม่แสดงบัญชีรายรับรายจ่ายหรือแสดงบัญชีรายรับรายจ่าย ไม่ถูกต้องครบถ้วนในสาระสำคัญตามที่คณะกรรมการ ป.ป.ช. กำหนด

8.13 ผู้เสนอราคาซึ่งได้รับคัดเลือกเป็นคู่สัญญาต้องรับและจ่ายเงินผ่านบัญชีธนาคาร เว้นแต่การจ่ายเงินแต่ละครั้งซึ่งมีมูลค่าไม่เกินสามหมื่นบาทคู่สัญญาอาจจ่ายเป็นเงินสดก็ได้ตามที่คณะกรรมการ ป.ป.ช. กำหนด

8.14 ผู้เสนอราคาต้องเป็นนิติบุคคลที่มีประสบการณ์ในการออกแบบ ตกแต่งพื้นที่ รวมทั้งบริหารจัดการ การจัดงาน นิทรรศการและงานแสดง ในวงเงินไม่น้อยกว่า 1,000,000 บาท (หนึ่งล้านบาทถ้วน) และเป็น ผลงานที่เป็นคู่สัญญาเดียวและทำสัญญาโดยตรงกับส่วนราชการหรือหน่วยงานเอกชนที่เชื่อถือได้ โดยผู้เสนอราคาจะต้องส่งเอกสารหนังสือรับรองผลงานหรือสำเนาสัญญาหรือสำเนาใบสั่งซื้อ/ส่งจ้างมาประกอบการ พิจารณา

9. หลักเกณฑ์การยื่นข้อเสนอ

ผู้เสนอราคาจะต้องยื่นข้อเสนอ โดยมีหัวข้อนำเสนอ ดังนี้

ข้อเสนอทางด้านเทคนิค อย่างน้อยต้องประกอบด้วย

- (1) นำเสนอแนวความคิด รูปแบบในการจัดงานและกิจกรรมภาพรวมตามข้อ 4 ทั้งหมด
- (2) วิธีการสื่อสารเนื้อหาการจัดแสดงนิทรรศการ การจัดองค์ประกอบและภูมิทัศน์ที่สร้างความโดดเด่น การจัดสรรพื้นที่จัดงานที่สอดคล้องกับพื้นที่ใช้สอย แผนการประชาสัมพันธ์ที่ทำให้ผู้ว่าจ้างได้รับประโยชน์
- (3) แผนการบริหารการจัดงาน การประสานงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง การกระตุ้นความสนใจของกลุ่มเป้าหมายให้เข้าร่วมกิจกรรม และดึงผู้เข้าชมงานได้จำนวนมาก
- (4) ประวัติและผลงานของผู้เสนอราคา และที่อยู่ โดยผู้ว่าจ้างต้องสามารถติดต่อประสานงานเพื่อสอบถามข้อมูลได้
- (5) การเสนอรายละเอียดกิจกรรม ให้ผู้เสนอราคาเสนอเป็นเอกสาร จำนวน 3 ชุด และจะต้อง นำเสนอด้วยวาจาและในรูปแบบสามมิติต่อคณะกรรมการ ตามวัน เวลาที่คณะกรรมการกำหนด

- (6) การจัดทำแผนการรื้อถอน จัดเก็บและนำส่งวัสดุ ครุภัณฑ์ต่างๆ ที่ยังใช้ประโยชน์ได้ และ/หรือรื้อถอนและนำส่งนิทรรศการไปยังสถานที่ที่ผู้ว่าจ้างกำหนด

10. การส่งมอบงานและการชำระเงิน

เมื่อผู้รับจ้างได้ดำเนินการจัดงานตามขอบเขตของงานทั้งหมดในข้อ 4 เป็นไปด้วยความเรียบร้อยตามขั้นตอนของงาน และคณะกรรมการตรวจรับงานพิจารณาเห็นชอบแล้ว ผู้ว่าจ้างจะจ่ายเงินซึ่งเป็นเงินบาท โดยตรงให้แก่ผู้รับจ้าง โดยกำหนดการจ่ายค่าจ้าง จำนวน 2 (สอง) งวด ดังนี้

งวดที่ 1 เป็นเงินร้อยละ 40 ของวงเงินค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างส่งมอบแผนการดำเนินงานรายละเอียดพื้นที่การจัดแสดงงาน การบริการทีมกิจกรรมภายในงาน และภาพสามมิติของ Virtual Exhibition ทั้งหมด ภายใน 1 เดือน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญาและส่งมอบพื้นที่ในการจัดแสดงงานและคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับผลงานดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

งวดที่ 2 (สุดท้าย) เป็นเงินร้อยละ 60 ของวงเงินค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างส่งมอบงานการดำเนินการจัดกิจกรรมและส่งรายงานการสรุปผลของกิจกรรมแล้วเสร็จ ภายใน 3 เดือน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญา และคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับผลงานดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

11. หลักเกณฑ์ในการพิจารณา

11.1 ผู้เสนอราคาต้องเสนอแนวคิดในการจัดงานนิทรรศการและกิจกรรม การออกแบบ ตกแต่งสถานที่เบื้องต้น พร้อมทั้งส่งรายละเอียดแต่ละกิจกรรม โดยระบุปริมาณหรือจำนวนให้ชัดเจน

11.2 ผู้ว่าจ้างโดยคณะกรรมการพิจารณาคัดเลือกผู้เสนอราคาที่เสนอแนวคิดและการดำเนินงานได้ตรงวัตถุประสงค์ และคาดว่าจะก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ว่าจ้าง ซึ่งอาจไม่ใช่ผู้เสนอราคาต่ำที่สุด ทั้งนี้ คณะกรรมการสามารถต่อรองราคาเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ว่าจ้าง และขอสงวนสิทธิ์ในการให้คำแนะนำเพิ่มเติม ปรับปรุงรายละเอียดของงานบางประการเพื่อให้ได้ผลงานที่สมบูรณ์ที่สุด ทั้งนี้ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

11.3 ผู้เสนอราคาที่ได้รับการคัดเลือกจะต้องดำเนินการต่างๆ ตามกรอบที่ผู้ว่าจ้างกำหนดไว้ทุกประการ

11.4 ในการพิจารณาผู้ชนะการยื่นข้อเสนอ ส่วนราชการจะใช้หลักเกณฑ์การประเมินค่าประสิทธิภาพต่อราคา (Price Performance) โดยพิจารณาให้คะแนนตามปัจจัยหลักและน้ำหนักที่กำหนด ดังนี้

รายการพิจารณา คือ

- 1) ราคาที่เสนอราคา (ตัวแปรหลัก) กำหนดน้ำหนักเท่ากับร้อยละ 20
- 2) ข้อเสนอด้านเทคนิคหรือข้อเสนออื่นๆ กำหนดน้ำหนักเท่ากับร้อยละ 80
- 3) การให้คะแนนข้อเสนอทางเทคนิค เกณฑ์ที่ผ่านการพิจารณาทางเทคนิคต้องได้รับคะแนนรวมไม่ต่ำกว่า ร้อยละ 85 จากคะแนนเต็ม 100 คะแนน โดยมีหลักเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

ลำดับ	หัวข้อให้คะแนน	คะแนน
1	ข้อเสนอทางเทคนิค <ul style="list-style-type: none"> - แนวคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนองานการออกแบบภาพงานทั้งหมด - ความสอดคล้องและความครบถ้วนของเนื้อหาซึ่งหมายถึงความคิดสร้างสรรค์ในการสื่อสารกระบวนการเรียนรู้STEAM4INNOVATOR - มีเทคโนโลยีที่น่าสนใจ เหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้ 	45 15 15 15
2	การจัดนิทรรศการภาพรวมและการบริหารงาน <ul style="list-style-type: none"> - Theme แนวคิดและรูปแบบการจัดนิทรรศการและกิจกรรมโดยภาพรวม - นำเสนอรูปแบบการประชาสัมพันธ์และงานนิทรรศการตั้งแต่ก่อนเริ่มงานจนจบงาน 	30 15 15
3	ประสบการณ์และความพร้อมของผู้เสนอราคา <ul style="list-style-type: none"> - ประสบการณ์ในงานที่เกี่ยวข้อง - ความพร้อมของบุคลากร 	25 15 10
คะแนนรวม		100

12. เงื่อนไขอื่นๆ

12.1 ข้อมูล เอกสาร และรายงาน ตลอดจนผลงานทั้งหมดที่ผู้รับจ้างได้จากการปฏิบัติงานนี้ ตามสัญญาจะตกเป็นกรรมสิทธิ์และลิขสิทธิ์ของสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) โดยผู้รับจ้างจะไม่ส่งมอบและไม่เผยแพร่ข้อมูล เอกสาร และรายงาน ตลอดจนผลงานทั้งหมดที่ได้จากการปฏิบัติงานนี้ให้แก่ผู้ใด หรือนำไปใช้ประโยชน์โดยไม่ได้รับความยินยอมจาก สนช.

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

13. ผู้ประสานงานฝ่าย สนช.

ฝ่ายพัฒนาผู้ประกอบการนวัตกรรม

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน)

โทรศัพท์ 02 017 5555 ต่อ 604

โทรสาร 02 017 5566