สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ

เกณฑ์อ้างอิง (Terms of Reference)
การจ้างเหมาบริหารจัดกิจกรรมค่ายนวัตกรรุ่นเยาว์
ภายใต้การประกวดรางวัลนวัตกรรมแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 21

1. หลักการและเหตุผล

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) หรือ สนช. ให้ความสำคัญและวางแผนดำเนินการพัฒนาศักยภาพด้านนวัตกรรมในกลุ่มเยาวชน ฝ่ายพัฒนาผู้ประกอบการนวัตกรรม จึงได้ดำเนินการพัฒนาศักยภาพด้านนวัตกรรม โดยแนวทางการจัดการเรียนรู้ “STEAM4INNOVATOR แผนการพัฒนาศักยภาพด้านนวัตกรรมสำหรับเยาวชนไทยที่ต้องการก้าวไปเป็นนวัตกร”

ในการนี้ทางสนช. ได้ร่วมกับ สมาคมวิทยาศาสตร์แห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์ จัด “โครงการประกวดรางวัลนวัตกรรมแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 21” ขึ้นเป็นเวทีระดับประเทศที่มุ่งสร้างและต่อยอดการพัฒนาเยาวชนจากเวทีการประกวดงานวิจัย สิ่งประดิษฐ์ และนวัตกรรมต่างๆ โดยเน้นพัฒนาผลงานให้ถึงปลายทางของกระบวนการนวัตกรรม คือเกิดเป็นผลงานที่มีศักยภาพออกสู่ตลาดหรือสร้างคุณค่าทางสังคมได้จริง ซึ่งสนช. ได้ช่วยส่งเสริมและจัดค่ายนวัตกร ซึ่งเป็นกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาผู้ประกอบการนวัตกรรม (กลุ่มเยาวชน) และสร้างเครือข่ายของกลุ่มนวัตกรรุ่นเยาว์ ภายใต้แผนพัฒนาศักยภาพด้านนวัตกรรม STEAM4INNOVATOR เป็นการเพิ่มมุมมองด้านธุรกิจนวัตกรรมและผลักดันผลงานออกสู่ตลาดหรือสร้างคุณค่าทางสังคมต่อไปในอนาคต

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อบริหารและดำเนินการจัดค่ายนวัตกรรุ่นเยาว์ อบรมเชิงปฏิบัติการตามแนวทาง STEAM4INNOVATOR แผนพัฒนาศักยภาพด้านนวัตกรรมสำหรับเยาวชนไทยที่ต้องการก้าวไปเป็นนวัตกร โดยออกแบบกระบวนการและกิจกรรมที่สอดคล้องกับหลักการทั้ง 4 ขั้นตอน ได้แก่ Insight (รู้ลึก รู้จริง) Wow! Idea (สร้างสรรค์ไอเดีย) Business model (แผนพัฒนาธุรกิจ) และ Production and Diffusion (การผลิตและการกระจาย)

2.2 เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนที่ผ่านการคัดเลือกเข้าโครงการประกวดรางวัลนวัตกรรมแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 21 เรียนรู้และเข้าใจกระบวนการเนื้อหา STEAM4INNOVATOR จากการฝึกปฏิบัติจริง พร้อมนำทักษะและความรู้ดังกล่าวประยุกต์ใช้กับโครงการของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียน นักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ปวช. หรือ นิสิต นักศึกษา ระดับปริญญาตรี และ ปวส.

4. คุณสมบัติของผู้เสนอราคา

4.1 มีความสามารถตามกฎหมาย

4.2 ไม่เป็นบุคคลล้มละลาย

4.3 ไม่อยู่ระหว่างเลิกกิจการ

4.4 ไม่เป็นบุคคลซึ่งอยู่ระหว่างถูกระงับการยื่นข้อเสนอหรือทำสัญญากับหน่วยงานของรัฐไว้ชั่วคราว เนื่องจากเป็นผู้ที่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินผลการปฏิบัติงานของผู้ประกอบการตามระเบียบที่รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการคลังกำหนดตามที่ประกาศเผยแพร่ในระบบเครือข่ายสารสนเทศของกรมบัญชีกลาง

4.5 ไม่เป็นบุคคลซึ่งถูกระบุชื่อไว้ในบัญชีรายชื่อผู้ทิ้งงานและได้แจ้งเวียนชื่อให้เป็นผู้ทิ้งงานของหน่วยงานของรัฐในระบบเครือข่ายสารสนเทศของกรมบัญชีกลาง ซึ่งรวมถึงนิติบุคคลที่ผู้ทิ้งงานเป็นหุ้นส่วนผู้จัดการ กรรมการผู้จัดการ ผู้บริหาร ผู้มีอำนาจในการดำเนินงานในกิจการของนิติบุคคลนั้นด้วย

4.6 มีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามที่คณะกรรมการนโยบายการจัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐกำหนดในราชกิจจานุเบกษา

4.7 เป็นนิติบุคคลผู้มีอาชีพรับจ้างงานที่ประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ดังกล่าว

4.8 ไม่เป็นผู้มีผลประโยชน์ร่วมกันกับผู้ยื่นข้อเสนอรายอื่นที่เข้ายื่นข้อเสนอให้แก่กรม ณ วันประกาศประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ หรือไม่เป็นผู้กระทำการอันเป็นการขัดขวางการแข่งขันอย่างเป็นธรรมในการประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ครั้งนี้

4.9 ไม่เป็นผู้ได้รับเอกสิทธิ์หรือความคุ้มกัน ซึ่งอาจปฏิเสธไม่ยอมขึ้นศาลไทยเว้นแต่รัฐบาลของผู้ยื่นข้อเสนอได้มีคำสั่งให้สละเอกสิทธิ์และความคุ้มกันเช่นว่านั้น

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

4.11 ผู้ยื่นข้อเสนอซึ่งได้รับคัดเลือกเป็นคู่สัญญาต้องลงทะเบียนในระบบจัดซื้อจัดจ้างภาครัฐด้วยอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Government Procurement: e - GP) ของกรมบัญชีกลาง ตามที่คณะกรรมการ ป.ป.ช.กำหนด

4.12 ผู้ยื่นข้อเสนอต้องไม่อยู่ในฐานะเป็นผู้ไม่แสดงบัญชีรายรับรายจ่าย หรือแสดงบัญชีรายรับ รายจ่ายไม่ถูกต้องครบถ้วนในสาระสำคัญ ตามที่คณะกรรมการ ป.ป.ช. กำหนด

4.13 ผู้ยื่นข้อเสนอซึ่งได้รับคัดเลือกเป็นคู่สัญญาต้องรับและจ่ายเงินผ่านบัญชีธนาคาร เว้นแต่การจ่ายเงินแต่ละครั้งซึ่งมีมูลค่าไม่เกินสามหมื่นบาทคู่สัญญาอาจจ่ายเป็นเงินสดก็ได้ ตามที่คณะกรรมการ ป.ป.ช. กำหนด

4.14 ผู้เสนอราคาต้องมีประสบการณ์และผลงานที่คล้ายกับงานจ้างดังกล่าว จากหน่วยงานของรัฐหรือเอกชนที่เชื่อถือได้ มูลค่า 750,000.-บาท (เจ็ดแสนห้าหมื่นบาทถ้วน) โดยต้องแนบสำเนาคู่สัญญาจ้างหรือสำเนาใบรับรองผลงาน

5. ขอบเขตการดำเนินงาน

บริหารการจัดกิจกรรมค่ายนวัตกรรุ่นเยาว์ ภายใต้โครงการประกวดรางวัลนวัตกรรมแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 21 จำนวนทั้งหมด 6 วัน ได้แก่ อบรมเชิงปฏิบัติการออนไลน์ 5 วันและกิจกรรมสร้างเครือข่าย 1 วัน สำหรับเยาวชนเจ้าของผลงานไม่เกิน 40 ผลงาน ผลงานละไม่เกิน 3 คน (ทั้งนี้ จำนวนผลงานและเยาวชนผู้เข้าร่วมโครงการขึ้นอยู่กับผลการคัดเลือกผลงานจากคณะกรรมการ) และเพื่อให้การดำเนินงานบรรลุตามวัตถุประสงค์ ผู้รับจ้างจะต้องแสดงให้เห็นถึงศักยภาพทั้งด้านความคิด ออกแบบกระบวนการอย่างมี

ประสิทธิภาพ การลงมือฝึกอบรม รวมถึงสร้างภาพลักษณ์งานให้เป็นที่น่าสนใจ สร้างทัศนคติที่ดีต่อเยาวชนในการเป็นนวัตกร ดังนี้

5.1 ผู้รับจ้างต้องจัดเตรียมแผนการดำเนินการกิจกรรม โดยแผนการที่เสนอต้องสามารถดำเนินการได้แล้วเสร็จ สามารถใช้งานได้จริงภายในระยะเวลาที่กำหนดและนำเสนอแผนการดำเนินการต่อ สนช. ดังรายละเอียดต่อไปนี้

5.1.1 ดำเนินการจัดทำแผนการดำเนินงาน (Action plan) ตลอดกิจกรรม และระยะเวลาการดำเนินงาน

5.1.2 นำเสนอบุคลากรและทีมงานที่บริหารกิจกรรม อาทิ วิทยากร ผู้ช่วยวิทยากร ผู้นำกระบวนการกลุ่ม หรือผู้เชี่ยวชาญในการให้คำแนะนำในการพัฒนาผลงานเยาวชน

5.1.3 นำเสนอเนื้อหาและรูปแบบการอบรมเชิงปฏิบัติการตามแนวทาง STEAM4INNOVATOR โดยครอบคลุมเนื้อหาการเรียน ดังนี้ Insight (รู้ลึก รู้จริง) Wow! Idea (คิดสร้างสรรค์ไอเดีย) Business model (แผนพัฒนาธุรกิจ) และ Production & Diffusion (การผลิตและการกระจาย

5.1.4 นำเสนอการออกแบบภาพรวม (theme) ที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์

5.1.5 นำเสนอรูปแบบและอุปกรณ์ที่ใช้ในการบริหารจัดการกิจกรรมทั้งหมด อาทิ การตกแต่งและใช้สถานที่ พิธีเปิดค่ายนวัตกร กิจกรรมอบรมค่ายนวัตกร และพิธีปิดค่าย

5.1.6 นำเสนอรูปแบบโปรแกรมหรือแพลตฟอร์ม (platform) ออนไลน์ในการบริหารจัดการกิจกรรมทั้งหมด อาทิ รูปแบบโปรแกรมที่ใช้สำหรับการอบรม การติดต่อประสานงานกับเยาวชนผู้เข้าร่วมโครงการ การพูดคุยให้คำปรึกษาในช่วงให้คำปรึกษาจากผู้เชี่ยวชาญ การนัดหมายต่างๆ ระหว่างเยาวชนในโครงการและระหว่างทีมงานกับเยาวชนทีมงาน

5.1.7 นำเสนอระบบและแบบฟอร์มการประเมินผลการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการและกิจกรรม

5.1.6 นำเสนอรูปแบบโปรแกรมหรือแพลตฟอร์ม (platform) ออนไลน์ในการบริหารจัดการกิจกรรมทั้งหมด อาทิ รูปแบบโปรแกรมที่ใช้สำหรับการอบรม การติดต่อประสานงานกับเยาวชนผู้เข้าร่วมโครงการ

5.1.8 นำเสนอกิจกรรมเครือข่ายระหว่างเยาวชนกับเยาวชนและเยาวชนกับ สนช. ที่มีส่วนร่วมซึ่งกันและกัน

5.2 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการบริหารงานค่ายนวัตกรออนไลน์และกิจกรรมภายใต้การประกวดรางวัลนวัตกรรมแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 21 ให้มีความพร้อมและเหมาะสมกับรูปแบบการจัดงาน จำนวนผู้เข้าร่วมและได้รับความเห็นชอบ จาก สนช. ดังนี้

5.2.1 การจัดพิธีเปิดงานและพิธีปิดงาน โดยมี Gimmick หรือเทคนิคพิเศษที่เหมาะสมกับการจัดพิธีเปิดและพิธีปิด ระบบแสง สี เสียงตามที่ สนช. ได้ให้ความเห็นชอบ

5.2.2 การประสานงานเยาวชนผู้เข้าร่วมโครงการ วิทยากรและทีมงานสนช.

1) ประสานงานให้ข้อมูลแก่เยาวชนที่ผ่านเข้าร่วมโครงการ โดยให้รายละเอียดของงานที่สอดคล้องกับแผนการดำเนินงาน อาทิ วันและเวลาจัดงาน วิธีการเข้าใช้โปรแกรมหรือแพลตฟอร์มออนไลน์ โดยประสานข้อมูลของเยาวชนกับ สนช.
2) อำนวยความสะดวกแก่เยาวชน อาจารย์ ทีมวิทยากร ผู้เชี่ยวชาญ และทีมงาน สนช. ตลอดกิจกรรม
3) ประสานการจัดกลุ่มนำเสนอผลงานของเยาวชน สำหรับคณะกรรมการ และเอกสารการให้คะแนนของคณะกรรมการ

5.2.3 จัดเตรียมสถานที่ การตกแต่งสถานที่และการใช้พื้นที่ในการจัดกิจกรรม ตลอดระยะเวลาการจัดกิจกรรมหรือตามที่ สนช. กำหนด

1) จัดเตรียมและตกแต่งสถานที่สำหรับดำเนินการจัดค่ายนวัตกรออนไลน์
2) จัดเตรียมระบบอุปกรณ์แสดงภาพ แสง สี เสียงเพื่อใช้ในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ตามความเหมาะสมของแพลตฟอร์มและจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม
3) จัดเตรียมและรับผิดชอบค่าอาหารและเครื่องดื่ม สำหรับทีมวิทยากรและทีมงาน สนช. และประสานการจัดเตรียมสถานที่รับประทานอาหาร
4) บริหารจัดการพื้นที่และรับผิดชอบค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้น อาทิ ค่าทำความสะอาดพื้นที่ ค่าประกันสถานที่ ค่าเดินสายโทรศัพท์/อินเตอร์เน็ต ค่าความเสียหายที่เกิดขึ้นจากการบริหารจัดการพื้นที่ (ถ้ามี)

5.2.4 การจัดเตรียมอุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการบริหารจัดการกิจกรรม

1) จัดเตรียมหรือจัดหาวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ เพื่ออำนวยความสะดวกในการทำกิจกรรมให้ เยาวชน ทีมวิทยากร หรือทีมงาน สนช. อาทิ กระดานไวท์บอร์ด ปากกาไวท์บอร์ด โพสอิท หรือ กระดาษสี อุปกรณ์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องในการใช้ในการจัดกิจกรรมค่ายนวัตกรออนไลน์ พร้อมทั้งรับผิดชอบค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นทั้งหมด
2) จัดทำและออกแบบเอกสารประกอบการเรียนการสอน ตามจำนวนเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการ พร้อมดำเนินการจัดส่ง
3) จัดหาและติดตั้ง อุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์ที่มีความจำเป็น อาทิ ไมค์คาดหู เครื่องขยายเสียง จอแสดงภาพ ป้ายไมค์และอื่นๆ ตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด พร้อมมีเจ้าหน้าที่ดูแลอำนวยความสะดวก รวมถึงรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่เกิดขึ้น
4) จัดหาและติดตั้ง ระบบไฟฟ้า ไฟส่องสว่างทั่วพื้นที่ภายในพื้นที่จัดงาน หรือตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด รวมถึงรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่เกิดขึ้น

5.3 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการบริหารงานจัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการออนไลน์ จำนวน 5 วัน

5.3.1 จัดหาและจัดเตรียมแพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับดำเนินการอบรมเชิงปฏิบัติการออนไลน์และการติดต่อสื่อสารต่างๆ กับเยาวชน โดยมีความเหมาะสมและเพียงพอต่อจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม

5.3.2 ดำเนินการออกแบบและจัดกิจกรรมกระตุ้นการเรียนรู้ ละลายพฤติกรรมและถอดบทเรียน

5.3.3 จัดเตรียมเนื้อหาหลักสูตรในกิจกรรมค่ายอบรมเชิงปฏิบัติการออนไลน์ เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนมีทักษะพื้นฐานของความเป็นนวัตกรเพียงพอในการปรับใช้กับโครงการของตน โดยเนื้อหาในหลักสูตรสอดคล้องกับกระบวนการสร้างธุรกิจนวัตกรรมทั้ง 4 ขั้นตอนของ STEAM4INNOVATOR ได้แก่ Insight (รู้ลึก รู้จริง) Wow! Idea (คิดสร้างสรรค์ไอเดีย) Business model (แผนพัฒนาธุรกิจ) และ Production & Diffusion (การผลิตและการกระจาย) อาทิ

1) การสร้างแรงบันดาลใจจากพื้นฐานความรู้ โอกาส และการมองเห็นปัญหา (Inspiration)
2) การเข้าใจกลุ่มลูกค้า (Target persona)
3) แนวคิดการออกแบบคุณค่า (Design Thinking)
4) วิธีเขียนแผนธุรกิจ (Business Model Canvas)
5) เทคนิคการนำเสนอ (Pitching)
6) การผลิต การขยายตลาด (Production & Diffusion)

5.3.4 ดำเนินการออกแบบจัดทำสื่อการเรียนการสอน อาทิ ภาพสไลด์ประกอบการสอน คลิปภาพเคลื่อนไหวสำหรับการสอน

5.3.5 ออกแบบและจัดทำเครื่องมือสำหรับจัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการออนไลน์

1) จัดเตรียมป้ายชื่อออนไลน์สำหรับเยาวชนผู้เข้าร่วมโครงการ และผู้ที่เกี่ยวข้อง
2) ออกแบบและจัดทำคู่มือการเรียนออนไลน์ในรูปแบบออนไลน์ อาทิ PDF slide

5.3.6 การประเมินผลการจัดหลักสูตรในภาพรวม โดยเก็บข้อมูลข้อคิดเห็นในส่วนความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหากระบวนการอบรม STEAM4INNOVATOR และความพึงพอใจต่อโครงการจากเยาวชนผู้เข้าร่วมโครงการพร้อมประเมินผลส่ง สนช.

5.4 จัดหาบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญด้านการจัดหลักสูตรและดำเนินการออกแบบหลักสูตรกิจกรรมที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับกระบวนการ STEAM4INNOVATOR โดยได้รับความเห็นชอบจาก สนช.

5.4.1 จัดหาหรือจัดเตรียมวิทยากรอบรมที่มีความเชี่ยวชาญ อบรมกระบวนการ STEAM4INNOVATOR

5.4.2 จัดหาผู้ประกอบการหรือเยาวชนรุ่นพี่มาให้ แนวคิดหรือสร้างแรงบันดาลใจให้กับเยาวชนอย่างน้อย 2 คน

5.4.3 จัดเตรียมบุคลากรและทีมงานที่มีความเชี่ยวชาญพร้อมแนะนำกระบวนการ STEAM4INOVATOR ให้เยาวชนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาและมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับผลงานที่เยาวชนส่งเข้าร่วมโครงการ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับโครงการของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.4.4 จัดเตรียมบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญพร้อมแนะนำในการต่อยอดพัฒนาผลงานเยาวชน

4.4.5 การจัดเตรียมบุคลากรและทีมงานที่บริหารกิจกรรม

1) จัดเตรียมพิธีกรที่มีประสบการณ์ เพื่อดำเนินกิจกรรมตลอดโครงการ

2) จัดเตรียมเจ้าหน้าที่ประสานงานและอำนวยความสะดวกตลอดกิจกรรม
3) จัดหาอาหารให้แก่วิทยากร และทีมงานสนช. ให้ข้อมูลเกี่ยวกับกำหนดการรายละเอียดจัดกิจกรรม

5.5 ผู้รับจ้างต้องออกแบบและดำเนินการจัดเตรียมเสื้อยืดที่มีตราสัญลักษณ์ของ สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ หรือ STEAM4INNOVATOR จำนวน 300 ตัว และของที่ระลึกสำหรับเยาวชน วิทยากร จำนวน 300 ชิ้น อาทิ กระเป๋า สมุดจด เข็มกลัด โดยได้รับความเห็นชอบจาก สนช. พร้อมทั้งดูแลรับผิดค่าใช้จ่ายทั้งหมด

5.6 ผู้รับจ้างต้องออกแบบและดำเนินการจัดกิจกรรมสร้างเครือข่าย จำนวน 1 วัน

5.7 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการออกแบบและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ อย่างน้อยจำนวน 20 ชิ้นงาน

5.7.1 ดำเนินการออกแบบและตัดต่อเพื่อประชาสัมพันธ์โครงการ ความยาวไม่เกิน 1 นาที จำนวน 1 ผลงาน และความยาวไม่น้อยกว่า 2 นาที จำนวน 1 ชิ้นงาน

5.7.2 ออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์กิจกรรมผ่านสื่อออนไลน์ต่างๆ ในช่องทางของ สนช.

5.7.3 ดำเนินการบันทึกภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว พร้อมตัดต่อวีดีทัศน์ สรุปผลงานของเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมภายใต้ STEAM4INNOVATOR ตลอดในการจัดค่ายกิจกรรม

5.7.4 ดำเนินการถ่ายทำการสัมภาษณ์เยาชนที่ร่วมกิจกรรมภายใต้ STEAM4INNOVATOR อย่างน้อย 5 ชิ้นงาน

5.7.5 ดำเนินการบันทึกคลิปวีดิโอสอนจากวิทยากรและเผยแพร่ให้แก่เยาวชนเข้าร่วมโครงการ อย่างน้อย 4 ชิ้นงาน

5.7.6 ดำเนินการประชาสัมพันธ์ และเผยแพร่สื่อคลิปวีดีโอไฮไลท์ผ่านช่องทางออนไลน์ต่างๆ ของ สนช. อาทิ เว็บไซต์ steam4i.nia.or.th และเฟซบุ๊ค (facebook)

5.7.7 ดำเนินการจัดเก็บ Footage โดยได้รับความเห็นชอบจาก สนช.

6. ระยะเวลา

ระยะเวลาในการดำเนินงานภายใน 6 เดือน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญา

7. งบประมาณ

ในวงเงินงบประมาณ 1,500,000 บาท (หนึ่งล้านห้าแสนบาทถ้วน) รวมภาษีมูลค่าเพิ่มแล้ว

8. ราคากลางและแหล่งที่มา

7.1 ราคากลาง 1,498,000.- บาท (หนึ่งล้านสี่แสนเก้าหมื่นแปดพันบาทถ้วน)

7.2 แหล่งที่มาของราคากลาง : สัญญาจ้างฯ เลขที่ สจ-0119-62 ลงวันที่ 12 กรกฎาคม 2562

9. ผลงานที่ต้องส่งมอบ

ผู้รับจ้างต้องดำเนินการส่งมอบรายงานสรุปผลการดำเนินงานตามที่ระบุในขอบเขตการดำเนินงานทั้งหมดต่อคณะกรรมการตรวจรับพัสดุ ได้แก่

9.1 รายงานแผนการดำเนินกิจกรรม ฉบับที่ 1 โดยจัดทำรูปเล่ม 2 ชุด และพร้อมจัดส่งไฟล์ (Soft file) บรรจุลงในแฟลชไดร์ฟจำนวน 2 อัน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) แผนการดำเนินงานตลอดกิจกรรม และระยะเวลาการดำเนินงาน
2) ข้อมูลบุคลากรและทีมงานที่บริหารกิจกรรม
3) แผนการออกแบบกระบวนการเรียนการสอนเนื้อหาและรูปแบบการอบรมเชิงปฏิบัติการตามแนวทาง STEAM4INNOVATOR
4) แผนการประชาสัมพันธ์ และรูปแบบสื่อประชาสัมพันธ์ออกแบบภาพรวม (theme) ที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์ของภาพรวมโครงการ
5) รูปแบบการตกแต่งสถานที่และอุปกรณ์ที่ใช้ในการบริหารจัดการกิจกรรม
6) รูปแบบระบบการประเมินผลการจัดอบรมเบื้องต้น
7) รูปแบบโปรแกรมหรือแพลตฟอร์ม (platform) ออนไลน์ในการบริหารจัดการกิจกรรมทั้งหมด
8) แผนการดำเนินการกิจกรรมเครือข่ายระหว่างเยาวชนกับเยาวชนและเยาวชนกับ สนช. ที่มีส่วนร่วมซึ่งกันและกัน

9.2 รายงานผลการดำเนินกิจกรรมหลังอบรมค่ายนวัตกรรุ่นเยาว์ ฉบับที่ 2 โดยจัดทำรูปเล่ม 2 ชุด และพร้อมจัดส่งไฟล์ (Soft file) บรรจุลงในแฟลชไดร์ฟจำนวน 2 อัน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) รายงานสรุปเนื้อหาในการอบรมเชิงปฏิบัติการภายใต้แนวคิด STEAM4INNOVATOR เช่น รูปแบบของเนื้อหาที่ใช้อบรม ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ประกอบการอบรม และรายละเอียดลำดับขั้นตอนกิจกรรมเครือข่าย เป็นต้น
2) รายงานสื่อประชาสัมพันธ์การดำเนินกิจกรรม เช่น กราฟิก โลโก้โครงการ Mood and Tone ของสื่อประชาสัมพันธ์ timeline ของโครงการ รูปแบบการลงทะเบียนออนไลน์ ขั้นตอนการรับสมัคร รูปแบบการแนะนำเยาวชน วิทยากรและทีมงาน สนช.
3) รายงานประเมินความเข้าใจในกระบวนการอบรมและประเมินความพึงพอใจจากเยาวชน พร้อมทั้งสรุปผลการประเมินและข้อเสนอแนะ
4) ภาพเคลื่อนไหวบันทึกเนื้อหาการอบรมของวิทยากร

9.3 รายงานผลการดำเนินกิจกรรม ฉบับสมบูรณ์ โดยจัดทำรูปเล่ม 3 ชุด พร้อมจัดส่งไฟล์ (Soft file) บรรจุลงในแฟลชไดร์ฟจำนวน 3 อัน และบรรจุลงใน External HDD. จำนวน 2 อัน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) รายงานสรุปผลการดำเนินกิจกรรมตลอดโครงการ
2) รายงานการพัฒนาผลงานของเยาวชน
3) รายงานสรุปการออกแบบและเผยแพร่สื่อประชาสัมพันธ์
4) รวบรวมไฟล์ภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวในการจัดกิจกรรมตลอดทั้งโครงการ
5) รวบรวมไฟล์ภาพเคลื่อนไหวบันทึกบทสัมภาษณ์เยาวชนที่ร่วมโครงการค่ายนวัตกร
6) รวบรวมและคัดเลือกไฟล์ (footage) ภาพเคลื่อนไหว คลิปสอนตลอดทั้งโครงการ

10. การส่งมอบงานและการชำระเงิน

ผู้ว่าจ้างจะจ่ายเงินซึ่งเป็นเงินบาทโดยตรงให้แก่ผู้รับจ้าง โดยจะจ่ายค่าจ้างให้ภายหลังจากผู้รับจ้างได้ส่งมอบผลงานคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับผลงานดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

โดยกำหนดการจ่ายค่าจ้าง จำนวน 3 (สาม) งวด ดังนี้

งวดที่ 1 กำหนดจ่ายเงินร้อยละ 30 ของวงเงินค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างส่งมอบผลงานในข้อ 9.1 ภายใน 1 เดือน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญา และคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับผลงานดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

งวดที่ 2 กำหนดจ่ายเงินร้อยละ 30 ของวงเงินค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างส่งมอบผลงานในข้อ 9.2 ภายใน 4 เดือน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญาและคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับผลงานดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

งวดที่ 3 (สุดท้าย) กำหนดจ่ายเงินร้อยละ 40 ของวงเงินค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างส่งมอบผลงานในข้อ 9.3 ภายใน 6 เดือน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญาและคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับผลงานดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

11. หลักเกณฑ์การพิจารณา

11.1 ผู้เสนอราคาต้องเสนอแนวคิดในการจัดกิจกรรมเบื้องต้น พร้อมทั้งส่งรายละเอียดแต่ละกิจกรรมโดยระบุปริมาณหรือจำนวนให้ชัดเจน

11.2 ผู้ว่าจ้างโดยคณะกรรมการพิจารณาคัดเลือกผู้เสนอราคาที่เสนอแนวคิดและการดำเนินงานได้ตรงวัตถุประสงค์ และคาดว่าจะก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ว่าจ้าง ซึ่งอาจไม่ใช่ผู้เสนอราคาต่ำที่สุด ทั้งนี้ คณะกรรมการสามารถต่อรองราคาเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ว่าจ้าง และขอสงวนสิทธิ์ในการให้คำแนะนำเพิ่มเติม ปรับปรุงรายละเอียดของงานบางประการเพื่อให้ได้ผลงานที่สมบูรณ์ที่สุด ทั้งนี้ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

11.3 ผู้เสนอราคาที่ได้รับการคัดเลือกจะต้องดำเนินการต่างๆ ตามกรอบที่ผู้ว่าจ้างกำหนดไว้ทุกประการ

11.4 ในการพิจารณาผู้ชนะการยื่นข้อเสนอ ส่วนราชการจะใช้หลักเกณฑ์การประเมินค่าประสิทธิภาพต่อราคา (Price Performance) โดยพิจารณาให้คะแนนตามปัจจัยหลักและน้ำหนักที่กำหนด ดังนี้

1) ราคาที่ยื่นเสนอ (Price) กำหนดน้ำหนักเท่ากับร้อยละ 20

2) ข้อเสนอทางด้านเทคนิคหรือข้อเสนออื่นๆ กำหนดน้ำหนักเท่ากับร้อยละ 80

การให้คะแนนข้อเสนอทางเทคนิคเกณฑ์ที่ผ่านการพิจารณาทางเทคนิคต้องได้รับคะแนนรวม ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 85 จากคะแนนเต็ม 100 คะแนน โดยมีหลักเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

ลำดับ	หัวข้อให้คะแนน	คะแนนเต็ม
1	ข้อเสนอเนื้อหาหลักสูตร	**60**
	- เนื้อหาและกิจกรรมในหลักสูตรสอดคล้องกับเยาวชน ในระดับมัธยมศึกษา อาชีวะศึกษาและอุดมศึกษา	30
	- ความสอดคล้องและครบถ้วนกับขอบเขต	15

	- ความคิดสร้างสรรค์ในการสื่อสาร Concept STEAM4INNOVATOR	15
2	ข้อเสนอด้านแผนในการทำงาน และการบริหารงาน	**20**
	- Theme แนวคิดการจัดงานภาพรวม	10
	- รูปแบบการจัดกิจกรรมทั้งหมด	10
3	ประสบการณ์และความพร้อมของผู้เสนอราคา	**20**
	- ประสบการณ์ในงานที่เกี่ยวข้อง	10
	- ความพร้อมของบุคลากร	10
คะแนนรวม		100

12. เงื่อนไขอื่นๆ

12.1 ผลงานทั้งหมดที่ได้จากการปฏิบัติงานนี้ ตามสัญญาจะตกเป็นกรรมสิทธิ์และลิขสิทธิ์ของสำนักงาน โดยที่ผู้รับจ้างจะต้องไม่ส่งมอบและไม่เผยแพร่ผลงานทั้งหมดที่ได้จากการปฏิบัติงานนี้ ให้แก่ผู้ใดหรือนำไปใช้ประโยชน์โดยไม่ได้รับความยินยอมจากสำนักงาน

12.2 ผู้รับจ้างจะต้องเก็บรักษาเอกสารหรือข้อมูลใดๆ ที่ได้รับจากสำนักงานไว้เป็นความลับและต้องไม่นำเอกสารหรือข้อมูลใดๆ เปิดเผยแก่บุคคลภายนอกเว้นแต่จะได้รับคำยินยอมเป็นลายลักษณ์อักษรจากสำนักงาน

13. หน่วยงานที่รับผิดชอบ

ฝ่ายพัฒนาผู้ประกอบการนวัตกรรม (กลุ่มงานเยาวชน)
สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน)
โทรศัพท์ 02 017 5555 ต่อ 604
โทรสาร 02 017 5566