

เกณฑ์อ้างอิง (Terms of Reference)

การจ้างเหมาดำเนินการออกแบบและจัดกิจกรรมฐานการเรียนรู้ STEAM4INNOVATOR ในรูปแบบออนไลน์

1. หลักการและเหตุผล

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) [สนช.] ฝ่ายพัฒนาผู้ประกอบการนวัตกรรม (กลุ่มเยาวชน) ได้ให้ความสำคัญกับการส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพด้านธุรกิจนวัตกรรมในกลุ่มเครือข่ายเยาวชนผ่านการจัดกิจกรรมต่างๆ อย่างต่อเนื่อง อาทิ โครงการประกวดรางวัลนวัตกรรมแห่งประเทศไทย (TIA) โครงการพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการนวัตกรรมกลุ่มคนรุ่นใหม่ (Founder Apprentice) และกิจกรรมฐานการเรียนรู้ (Learning Station) ภายใต้แผนพัฒนาหลัก STEAM4INNOVATOR กระบวนการสร้างธุรกิจนวัตกรรมผ่าน 4 ขั้นตอน เพื่อให้เยาวชนได้ตระหนักถึงการเรียนรู้ที่สำคัญในมิติธุรกิจนวัตกรรม โดยการจัดกิจกรรมฐานการเรียนรู้ (Learning Station) เป็นการจัดกิจกรรมที่ให้เยาวชนได้เข้ามาทำกิจกรรมในนิทรรศการ ผ่านกระบวนการ STEAM4INNOVATOR มีรูปแบบและเนื้อหาในการจัดกิจกรรมที่แตกต่างกันไปในแต่ละปี

ในการนี้ฝ่ายพัฒนาผู้ประกอบการนวัตกรรม (กลุ่มเยาวชน) ได้เล็งเห็นว่าเพื่อเป็นการสร้างความตระหนักด้านนวัตกรรม และสร้างโอกาสในการขยายการเรียนรู้ได้กว้างขวางมากขึ้น เกิดการกระจายความรู้ในวงกว้างได้อย่างรวดเร็วให้แก่เยาวชนและบุคลากรทางการศึกษา จึงมีความประสงค์ดำเนินการออกแบบและจัดกิจกรรมฐานการเรียนรู้ (Learning Station) ในรูปแบบออนไลน์ โดยจัดทำเว็บไซต์ที่รวบรวมเนื้อหาจากนิทรรศการที่จัดด้วยแนวทางการเรียนรู้ STEAM4INNOVATOR เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนรู้เพิ่มเติมให้เยาวชนและบุคลากรทางการศึกษาได้เข้ามาเรียนรู้ได้ตลอดเวลา และเสริมสร้างศักยภาพในหลากหลายมิติให้กับกลุ่มเยาวชนและบุคลากรทางการศึกษาที่จะก้าวไปสู่การเป็นนวัตกรรม

2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อจัดทำเว็บไซต์ฐานการเรียนรู้ (Learning Station) ในรูปแบบออนไลน์ ให้เยาวชนและบุคลากรทางการศึกษาได้เข้าถึงกระบวนการ STEAM4INNOVATOR
- 2.2 เพื่อสร้างฐานการเรียนรู้และเผยแพร่องค์ความรู้ด้านนวัตกรรม

3. กลุ่มเป้าหมาย

- 3.1 เด็กและเยาวชน
- 3.2 บุคลากรทางการศึกษา

4. คุณสมบัติของผู้เสนอราคา

- 4.1 มีความสามารถตามกฎหมาย
- 4.2 ไม่เป็นบุคคลล้มละลาย

4.3 ไม่อยู่ระหว่างเลิกกิจการ

4.4 ไม่เป็นนิติบุคคลซึ่งอยู่ระหว่างถูกระงับการยื่นข้อเสนอหรือทำสัญญากับหน่วยงานของรัฐไว้ชั่วคราวตามที่ประกาศเผยแพร่ในระบบเครือข่ายสารสนเทศของกรมบัญชีกลาง

4.5 ไม่เป็นนิติบุคคลซึ่งถูกระงับชื่อไว้ในบัญชีรายชื่อผู้ทำงานและได้แจ้งเวียนชื่อให้เป็นผู้ทำงานของหน่วยงานของรัฐในระบบเครือข่ายสารสนเทศของกรมบัญชีกลาง ซึ่งรวมถึงนิติบุคคลที่ผู้ทำงานเป็นหุ้นส่วนผู้จัดการ กรรมการผู้จัดการ ผู้บริหาร ผู้มีอำนาจในการดำเนินงานในกิจการของนิติบุคคลนั้นด้วย

4.6 มีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามที่คณะกรรมการนโยบายการจัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐกำหนดในราชกิจจานุเบกษา

4.7 เป็นนิติบุคคลผู้มีอาชีพรับจ้างงานที่ประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ดังกล่าว

4.8 ไม่เป็นผู้มีผลประโยชน์ร่วมกันกับผู้ยื่นข้อเสนอรายอื่นที่เข้ายื่นข้อเสนอให้แก่สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) ณ วันประกาศประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ หรือไม่เป็นผู้กระทำการอันเป็นการขัดขวางการแข่งขันราคาอย่างเป็นธรรม ในการประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ครั้งนี้

4.9 ไม่เป็นผู้ได้รับเอกสิทธิ์หรือความคุ้มกัน ซึ่งอาจปฏิเสธไม่ยอมขึ้นศาลไทย เว้นแต่รัฐบาลของผู้เสนอราคาได้มีคำสั่งให้สละเอกสิทธิ์ความคุ้มกันเช่นว่านั้น

4.10 ไม่เป็นผู้ที่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินผลการปฏิบัติงานตามระเบียบที่รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการคลังกำหนด

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

4.12 ผู้เสนอราคาต้องไม่อยู่ในฐานะเป็นผู้ไม่แสดงบัญชีรายรับรายจ่ายหรือแสดงบัญชีรายรับรายจ่ายไม่ถูกต้องครบถ้วนในสาระสำคัญตามที่คณะกรรมการ ป.ป.ช. กำหนด

4.13 ผู้เสนอราคาซึ่งได้รับคัดเลือกเป็นคู่สัญญาต้องรับและจ่ายเงินผ่านบัญชีธนาคาร เว้นแต่การจ่ายเงินแต่ละครั้งซึ่งมีมูลค่าไม่เกินสามหมื่นบาทคู่สัญญาอาจจ่ายเป็นเงินสดก็ได้ตามที่คณะกรรมการ ป.ป.ช. กำหนด

4.14 ผู้เสนอราคาต้องเป็นนิติบุคคลที่มีประสบการณ์การทำงานที่สัมพันธ์กับหัวข้อที่ประกาศจ้างดังกล่าว โดยมีมูลค่าของผลงานไม่น้อยกว่า 750,000 บาท (เจ็ดแสนห้าหมื่นบาทถ้วน) และเป็นผลงานที่เป็นคู่สัญญาเดี่ยวและทำสัญญาโดยตรงกับส่วนราชการหรือหน่วยงานเอกชนที่เชื่อถือได้ โดยผู้เสนอราคาจะต้องส่งเอกสารหนังสือรับรองผลงานหรือสำเนาสัญญาหรือสำเนาใบสั่งซื้อ/สั่งจ้าง มาประกอบการพิจารณา

5. ขอบเขตการดำเนินงาน

5.1 ผู้รับจ้างต้องจัดทำแผนการดำเนินโครงการออกแบบและจัดกิจกรรมฐานการเรียนรู้ STEAM4INNOVATOR ในรูปแบบออนไลน์ โดยแผนการดำเนินการที่เสนอ ต้องสามารถดำเนินการได้แล้วเสร็จ และสามารถใช้งานได้จริงภายในระยะเวลาที่กำหนด

5.2 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการศึกษาและรวบรวมความต้องการในการออกแบบและจัดกิจกรรมฐานการเรียนรู้ STEAM4INNOVATOR ในรูปแบบออนไลน์ โดยจัดประชุมร่วมกับเจ้าหน้าที่ของสำนักงาน เพื่อรับทราบถึงความต้องการ รูปแบบงานที่ใช้ รวมถึงปัญหาการทำงานในปัจจุบันที่ต้องการให้ระบบช่วยแก้ไข

5.3 ผู้รับจ้างต้องออกแบบ และพัฒนาเว็บไซต์กิจกรรม (Virtual Learning Station) โดยให้สอดคล้องกับฐานการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนมีทักษะพื้นฐานของความเป็นนวัตกรรม ซึ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถเข้าร่วมได้ผ่านระบบออนไลน์ ซึ่งมีลักษณะกิจกรรมที่ผู้เข้าร่วมสามารถสัมผัสประสบการณ์เสมือนจริง (Virtual) โดยเนื้อหาของฐานการเรียนรู้ 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 ซึ่งจะเกี่ยวข้องทั้งการเชื่อมโยงคน เทคโนโลยี ทรัพยากร และความหลากหลายไปสู่เป้าหมายที่ทำได้จริง พร้อมทั้งโอกาสในการรับคำแนะนำจากผู้ประกอบการธุรกิจนวัตกรรม

ขั้นตอนที่ 4 การผลิตและการกระจาย (Production & Diffusion)

การลงมือสร้างสรรค์และการลงมือปฏิบัติอย่างจริงจังให้เกิดผลอย่างเป็นรูปธรรมทางธุรกิจ เพื่อต่อยอดการสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมออกสู่ตลาด

5.3.1 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการทดสอบระบบที่พัฒนาขึ้น โดยเป็นการทดสอบการทำงานของระบบว่ามีความถูกต้องครบถ้วนตามความต้องการที่ได้ศึกษาและรวบรวมไว้ การเชื่อมต่อกันระหว่างโมดูลต่างๆ ของระบบเป็นไปอย่างราบรื่นไม่ติดขัด

5.3.2 ผู้รับจ้างต้องจัดทำรายงานการทดสอบระบบด้านการรักษาความปลอดภัย (Security) โดยทดสอบหาช่องโหว่ (Vulnerability Assessment : VA) หรือทดสอบการเจาะระบบ (Penetration Test)

5.3.3 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการติดตั้งและจัดการระบบในเครื่องแม่ข่ายหรือ Cloud Service ของสำนักงาน หรือจัดหาเครื่องแม่ข่ายหรือ Cloud Service ให้มีความมั่นคงปลอดภัยตามมาตรฐานการรักษาความปลอดภัยด้านสารสนเทศของสำนักงาน โดยจะต้องไม่มีผลกระทบต่อการทำงานของระบบต่างๆ หรือก่อให้เกิดความเสียหายแก่สำนักงาน

5.3.4 ผู้รับจ้างต้องรับประกันผลงานและจัดหาบุคลากรสนับสนุนในการดูแล บำรุงรักษา และปรับปรุงระบบ เป็นเวลา 1 ปี นับจากวันที่ส่งมอบงาน โดยมีการตรวจสอบความเสถียรของระบบให้พร้อมใช้งานอยู่เสมอ และสามารถตอบสนองแก้ไขต่อการแจ้งเหตุได้รวดเร็วหากระบบมีปัญหาเกิดขึ้น และต้องแก้ไขให้ใช้งานได้ตามมาตรฐานการให้บริการ (Service Level Agreement) (SLA) แบบ 5 วันทำการ (วันจันทร์ – วันศุกร์) ภายในระยะเวลา 8 ชั่วโมง (8.00 น. – 17.00 น.) หรือ 8x5 โดยจะต้องเข้าดำเนินการตรวจสอบเหตุขัดข้องหรือชำรุดเสียหายนั้นๆ ภายใน 8 ชั่วโมง โดยนับตั้งแต่วันที่ได้รับแจ้งจากสำนักงาน และจะต้องแก้ไขให้แล้วเสร็จภายใน 48 ชั่วโมง โดยไม่มีค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม

5.3.5 ผู้รับจ้างต้องจัดทำคู่มือที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาและการใช้งานระบบ ส่งมอบให้กับสำนักงานทั้งในรูปแบบเอกสาร (hard copy) และรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์

5.3.6 ผู้รับจ้างต้องจัดฝึกอบรมให้กับผู้ใช้งานของสำนักงาน โดยจัดหาวิทยากรสำหรับการฝึกอบรม จำนวน 2 ครั้ง ได้แก่ หลักสูตรสำหรับผู้ดูแลระบบ (Admin) จำนวน 1 ครั้ง และหลักสูตรสำหรับผู้ใช้งานระบบ (User) จำนวน 1 ครั้ง

5.4 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการออกแบบและผลิตสื่อเพื่อประชาสัมพันธ์ กิจกรรมฐานการเรียนรู้ STEAM4INNOVATOR ในรูปแบบออนไลน์

5.5 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการประชาสัมพันธ์กิจกรรมฐานการเรียนรู้ STEAM4INNOVATOR

6. คุณลักษณะของระบบ

6.1 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการพัฒนาเว็บไซต์กิจกรรม (Virtual Learning Station) ในรูปแบบประสบการณ์เสมือนจริง (Virtual) โดยมีรายละเอียดดังนี้

6.1.1 ออกแบบหน้าเว็บไซต์เพื่อรองรับการรวบรวมกิจกรรมฐานการเรียนรู้ (Learning Station) ในหลายรูปแบบภายใต้ STEAM4INNOVATOR เพื่ออำนวยความสะดวกการใช้งาน

6.1.2 พัฒนาฐานการเรียนรู้ในรูปแบบสามมิติ (3D Model) เพื่อแนะนำภาพรวมของหน่วยงาน นวัตกรรม และกระบวนการ STEAM4INNOVATOR อย่างน้อย 1 ฐาน

6.1.3 พัฒนานิทรรศการในรูปแบบสามมิติ (3D Model) ตามรูปแบบฐานการเรียนรู้ (Learning Station) กระบวนการ STEAM4INNOVATOR จำนวนอย่างน้อย 3 นิทรรศการ

6.1.4 สามารถแสดงผลจำนวนยอดการเข้าชมเว็บไซต์ขณะช่วงเวลานั้น (Real-Time)

6.1.5 สามารถใช้งานผ่านระบบปฏิบัติการและ Browser ต่างๆ อาทิ Google Chrome, Safari, Firefox Version ปัจจุบันและ Internet Explorer Version 9 ขึ้นไป

6.1.6 จัดทำระบบกล่องข้อความที่สามารถเชื่อมโยงกับแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ (Social Network Platform) อื่นได้ เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นอย่างน้อย

6.2 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการเชื่อมโยงระบบลงทะเบียนผู้ใช้งานกับเว็บไซต์

<https://steam4i.nia.or.th/> ของสำนักงาน เพื่อให้ชุดข้อมูลผู้ใช้งานรวมอยู่ศูนย์กลาง โดยมีรายละเอียด ดังนี้

6.2.1 สามารถเชื่อมโยงข้อมูลสมาชิก จาก URL <https://steam4i.nia.or.th/> อย่างถูกต้องครบถ้วน

6.2.2 ข้อมูลสำคัญในการเชื่อมโยง ได้แก่ ชื่อ - สกุล / email ต้องถูกต้องครบถ้วน

6.2.3 การแก้ไขรหัสผ่าน email ชื่อ - สกุล ให้ทำการจัดการที่เว็บไซต์ <https://steam4i.nia.or.th/> เท่านั้น

6.2.4 การให้สิทธิ์ใช้งานบริหารจัดการเว็บไซต์กิจกรรม (Virtual Learning Station) จัดทำผ่านเว็บไซต์หรือระบบที่พัฒนาใหม่ โดยไม่เกี่ยวข้องกับเว็บไซต์ <https://steam4i.nia.or.th/>

6.2.5 สามารถเพิ่มข้อมูลผู้ใช้งาน (User Profile)

6.2.6 สามารถเก็บคะแนนจากผู้ลงทะเบียนในการทำกิจกรรมในเว็บไซต์

6.2.7 สามารถเพิ่ม ลบ แก้ไข และแสดงผลข้อมูลผู้ลงทะเบียนผ่านเว็บไซต์กิจกรรม (Virtual Learning Station) ได้

6.2.8 พัฒนาส่วนแสดงผลข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ พรบ.ข้อมูลส่วนบุคคล (PDPA) ที่ทางสำนักงานกำหนด

6.2.9 พัฒนาส่วนแสดงผลข้อมูลการแจ้งเตือนการจับเก็บข้อมูล การขอยกเลิกและถอดถอนข้อมูลออกจากเว็บไซต์กิจกรรม (Virtual Learning Station) ให้สอดคล้องกับ พรบ.ข้อมูลส่วนบุคคล (PDPA)

6.3 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล การประมวลผล และการวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analytic) จากกิจกรรมต่างๆ ภายในเว็บไซต์ และแสดงผลในรูปแบบ Dashboard จำนวนอย่างน้อย 1 รูปแบบ

6.4 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการจัดหาทีมบุคลากรและดำเนินการประสานงานในการบริหารกิจกรรม โดยมีรายละเอียดดังนี้

6.4.1 จัดหาทีมงานที่มีความเชี่ยวชาญด้านการจัดหลักสูตรและดำเนินการออกแบบหลักสูตรกิจกรรมหรือเกมที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับกระบวนการ STEAM4INNOVATOR หรือตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด

6.4.2 จัดเตรียมบุคลากรที่มีความรู้ในการแก้ไขปัญหาาระบบออนไลน์ในการใช้งาน และสามารถให้คำปรึกษาของระบบช่วงวันที่จัดกิจกรรม

6.4.3 ดำเนินการจัดหาของที่ระลึกเพื่อมอบให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ไม่น้อยกว่า 3,000 ชิ้น พร้อมทั้งดูแลรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่เกิดขึ้น

6.5 ผู้รับจ้างต้องออกแบบและจัดทำสื่อ Graphic Image / VDO Animation / Graphic Animation Interactive VDO หรือเทคนิคอื่นๆ เพื่อนำเสนอฐานการเรียนรู้ (Learning Station) STEAM4INNOVATOR โดยมีรายละเอียด ดังนี้

6.5.1 ออกแบบและผลิตชิ้นงานในรูปแบบเฟซบุ๊ก Advertising โดยเสนอ Graphic Artwork เช่น Profile Picture / Cover Picture / Poster และอื่นๆ พร้อมรูปแบบการเขียนคำบรรยาย (Caption) หรือบทความ (Content) ให้ผู้ว่าจ้างเห็นชอบก่อนดำเนินการวางแผนการออกแคมเปญโปรโมตโพสต์ก่อนเริ่มกิจกรรมและระหว่างกิจกรรม เพื่อเชิญชวนให้คนมาเข้าร่วมกิจกรรม รวมถึงการโพสต์หลังจบกิจกรรม จำนวนอย่างน้อย 10 ชิ้น

6.5.2 ออกแบบและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบวิดีโอ อย่างน้อย 1 ผลงาน

6.5.3 มีจำนวนยอดการเข้าถึงโพสต์บน Facebook Page : NIA และ STEAM4INNOVATOR ไม่น้อยกว่า 50,000 Reach

6.5.4 ดำเนินการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์กิจกรรมผ่านสื่อออนไลน์ต่างๆ ในช่องทางของ สนช.

6.5.5 ดำเนินการจัดกิจกรรม เพื่อประชาสัมพันธ์ฐานการเรียนรู้ STEAM4INNOVATOR อย่างน้อย 1 กิจกรรม

7. ระยะเวลา

ระยะเวลาในการดำเนินงานภายใน 4 เดือนนับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญา

8. งบประมาณ

ในวงเงินงบประมาณ 1,500,000 บาท (หนึ่งล้านห้าแสนบาทถ้วน) รวมภาษีมูลค่าเพิ่มแล้ว ซึ่งครอบคลุมค่าใช้จ่ายทั้งหมด

9. ราคาและแหล่งที่มา

9.1 ราคา: 1,498,000 บาท (หนึ่งล้านสี่แสนเก้าหมื่นแปดพันบาทถ้วน)

9.2 แหล่งที่มาของราคา: บริษัท ไรท์แมน จำกัด

บริษัท เซียม เวอร์คส์ จำกัด

บริษัท ซิตี้นีออน เน็ตเวิร์ค จำกัด

10. ผลงานการส่งมอบงาน

10.1 รายงานผลการดำเนินงาน โดยจัดทำเป็นรูปเล่มต้นฉบับ 1 (หนึ่ง) ชุด และสำเนา 1 (หนึ่ง) ชุด เพื่อประกอบการพิจารณาของคณะกรรมการตรวจรับพัสดุ โดยมีรายละเอียดประกอบด้วย

1) รายงานแผนการดำเนินโครงการออกแบบและจัดกิจกรรมฐานการเรียนรู้ STEAM4INNOVATOR ในรูปแบบออนไลน์

2) รายงานสรุปผลการดำเนินงานโดยนำเสนอปัญหาอุปสรรคแนวทางการแก้ไขและแนวทางการดำเนินงานต่อไปตามกำหนดระยะเวลาการส่งมอบงานตามสัญญา

10.2 รายงานผลการดำเนินงานฉบับสมบูรณ์ โดยจัดทำเป็นรูปเล่มต้นฉบับ 1 (หนึ่ง) ชุด และสำเนา 1 (หนึ่ง) ชุด พร้อมสำเนาในไฟล์เอกสาร ไฟล์ภาพต่างๆ (soft file) บรรจุลงใน ฮาร์ดดิสก์พกพา (External Harddisk) จำนวน 1 (หนึ่ง) ชุดเพื่อประกอบการพิจารณาของคณะกรรมการตรวจรับพัสดุ โดยมีรายละเอียดประกอบด้วย

- 1) รายงานการติดตั้งเว็บไซต์และระบบการเข้าใช้งานระบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน (front-end) และระบบจัดการเว็บไซต์ทั้งหมด (back-end)
- 2) คู่มือการใช้งานสำหรับผู้ใช้งานดูแลระบบ (Back-End User Manual)
- 3) คู่มือการใช้งานระบบสำหรับผู้ใช้งานทั่วไป (Front-End User Manual)
- 4) งานกราฟิกที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์ ส่งมอบเป็นไฟล์ AI
- 5) งานกราฟิกทั้งส่วนติดต่อผู้ใช้งาน (front-end) และ ระบบจัดการเว็บไซต์ (back-end) สัญลักษณ์ตัวละครสมมติ (Avatar) ภาพรวมของเว็บไซต์ที่ออกแบบ ส่งมอบเป็นไฟล์ AI

11. ค่าจ้างและการจ่ายค่าจ้าง

11.1 ค่าจ้าง: ผู้ว่าจ้างจะจ่ายเงินซึ่งเป็นเงินบาทโดยตรงให้แก่ผู้รับจ้าง โดยจะจ่ายค่าจ้างให้ภายหลังจากผู้รับจ้างได้ส่งมอบผลงานให้แก่ผู้ว่าจ้าง และคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับผลงานดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

โดยกำหนดการจ่ายค่าจ้าง จำนวน 2 (สอง) งวด ดังนี้

งวดที่ 1 กำหนดจ่ายร้อยละ 40 ของวงเงินค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างส่งมอบรายงานผลการดำเนินงาน ภายใน 1 เดือน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญา และคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับผลงานดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

งวดที่ 2 (งวดสุดท้าย) กำหนดจ่ายร้อยละ 60 ของวงเงินค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างส่งมอบรายงานผลการดำเนินงานฉบับสมบูรณ์ ภายใน 4 เดือน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญาและคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับผลงานดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

12. หลักเกณฑ์การยื่นข้อเสนอ

ผู้เสนอราคาจะต้องยื่นข้อเสนอ โดยมีหัวข้อนำเสนอ ดังนี้

12.1 ข้อเสนอทางด้านเทคนิค อย่างน้อยต้องประกอบด้วย

- (1) นำเสนอแนวความคิด รูปแบบในการจัดงานและกิจกรรมภาพรวมตามข้อ 4 ทั้งหมด
- (2) วิธีการสื่อสารเนื้อหา การออกแบบเว็บไซต์ การจัดเรียงข้อมูล การวางแผนระบบการใช้งาน ให้ภาพลักษณ์โดยรวมของคู่มือ น่าสนใจ และแผนการประชาสัมพันธ์งานที่ทำให้ผู้ว่าจ้างได้รับประโยชน์
- (3) แผนการบริหารการจัดงาน การประสานงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง การกระตุ้นความสนใจของกลุ่มเป้าหมายให้เข้าร่วมกิจกรรม และดึงผู้เข้าชมนงานได้จำนวนมาก

- (4) ประวัติและผลงานของผู้เสนอราคา และที่อยู่ โดยผู้ว่าจ้างต้องสามารถติดต่อประสานงานเพื่อสอบถามข้อมูลได้
- (5) การเสนอรายละเอียดกิจกรรม ให้ผู้เสนอราคาเสนอเป็นเอกสาร จำนวน 3 ชุด และจะต้องนำเสนอด้วยวาจาและในรูปแบบสามมิติต่อคณะกรรมการ ตามวัน เวลาที่คณะกรรมการกำหนด
- (6) ดำเนินการดูแลบำรุงรักษาความปลอดภัยของเว็บไซต์ / แผนการส่งมอบ

12.2 ข้อเสนอทางด้านราคา ซึ่งราคาที่เสนอประกอบด้วย ราคาที่รวมค่าดำเนินการทุกขั้นตอนอย่างละเอียด โดยรวมภาษีมูลค่าเพิ่มแล้ว ทั้งนี้ ผู้เสนอราคาต้องแสดงงบประมาณตามขอบเขตการดำเนินงานในข้อ 5

13. หลักเกณฑ์ในการพิจารณา

13.1 ผู้เสนอราคาต้องเสนอแนวคิดในการออกแบบเว็บไซต์ การประชาสัมพันธ์ และกิจกรรมออนไลน์ เบื้องต้น พร้อมทั้งส่งรายละเอียดแต่ละกิจกรรม โดยระบุปริมาณหรือจำนวนให้ชัดเจน

13.2 ผู้ว่าจ้างโดยคณะกรรมการพิจารณาคัดเลือกผู้เสนอราคาที่เสนอแนวคิดและการดำเนินงานได้ตรงวัตถุประสงค์ และคาดว่าจะก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ว่าจ้าง ซึ่งอาจไม่ใช่ผู้เสนอราคาต่ำที่สุด ทั้งนี้ คณะกรรมการสามารถต่อรองราคาเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ว่าจ้าง ทั้งนี้ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

13.3 ผู้เสนอราคาที่ได้รับการคัดเลือกจะต้องดำเนินการต่างๆ ตามกรอบที่ผู้ว่าจ้างกำหนดไว้ทุกประการ

13.4 ในการพิจารณาผู้ชนะการยื่นข้อเสนอ ส่วนราชการจะใช้หลักเกณฑ์การประเมินค่าประสิทธิภาพต่อราคา (Price Performance) โดยพิจารณาให้คะแนนตามปัจจัยหลักและน้ำหนักที่กำหนด ดังนี้

- 1) ราคาที่เสนอราคา (ตัวแปรหลัก) กำหนดน้ำหนักเท่ากับร้อยละ 20
 - 2) ข้อเสนอด้านเทคนิคหรือข้อเสนออื่นๆ กำหนดน้ำหนักเท่ากับร้อยละ 80
- โดยมีหลักเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

ลำดับ	หัวข้อให้คะแนน	คะแนน
1	ข้อเสนอทางเทคนิค	45
	- แนวคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนองานการออกแบบภาพงานทั้งหมด	15
	- ความสอดคล้องและความครบถ้วนของเนื้อหาซึ่งหมายถึงความคิดสร้างสรรค์ในการสื่อสารกระบวนการเรียนรู้ STEAM4INNOVATOR	15
	- มีเทคโนโลยีที่น่าสนใจ เหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้	15
2	การออกแบบภาพรวมของเว็บไซต์และการบริหารงาน	30

	- แนวคิดและรูปแบบกิจกรรมฐานการเรียนรู้STEAM4INNOVATOR ในรูปแบบออนไลน์ โดยภาพรวม	15
	- นำเสนอรูปแบบการประชาสัมพันธ์และกิจกรรม ตั้งแต่ก่อนเริ่มงาน จนจบงาน	15
3	ประสบการณ์และความพร้อมของผู้เสนอราคา	25
	- ประสบการณ์ในงานที่เกี่ยวข้อง	15
	- ความพร้อมของบุคลากร	10
คะแนนรวม		100

14. กรรมสิทธิ์ในข้อมูล เอกสาร และผลงาน

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

15. จรรยาบรรณของผู้รับจ้าง

15.1 ห้ามเปิดเผยข้อมูลทางเทคนิคและการค้าของบริษัทหรือผู้ที่เกี่ยวข้องที่ผู้รับจ้างเข้าไปทำการสำรวจข้อมูล (อาจมีการทำสัญญา Non-Disclosure Agreement) ภายในระยะเวลา 5 ปี นับจากวันที่เริ่มเข้าไปให้บริการฯ หรือทำสัญญา เว้นแต่จะได้รับการยินยอมจากผู้ที่เป็นเจ้าของข้อมูล

15.2 กรณีที่ต้องแสดงความคิดเห็นแก่สาธารณชน ผู้รับจ้างจะต้องให้ข้อมูล และแสดงความคิดเห็นตามหลักวิชาการโดยไม่อ้างอิง หรือระบุถึงบริษัทหรือผู้ที่เกี่ยวข้องที่ผู้รับจ้างเข้าไปทำการสำรวจข้อมูล (เว้นแต่จะได้รับการยินยอมจากผู้เป็นเจ้าของข้อมูล) ตามที่ตนทราบอย่างถ่องแท้แก่สาธารณชน ด้วยความสัตย์จริง

16. หน่วยงานที่รับผิดชอบ

ฝ่ายพัฒนาผู้ประกอบการนวัตกรรม

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน)

โทรศัพท์ 02 0175555 ต่อ 604

โทรสาร 02 017 5566