

เกณฑ์อ้างอิง (Terms of Reference; TOR)

จ้างเหมาจัด “กิจกรรมการกระตุ้นเพื่อสร้างธุรกิจนวัตกรรมในพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้”

(Deep South STEAM4INNOVATOR)

1. หลักการเหตุผล

ตามที่สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) (สนช.) กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.) เป็นหน่วยงานหลักในการพัฒนาวิสาหกิจเริ่มต้นและผู้ประกอบการยุคใหม่บนฐานนวัตกรรมให้เป็นนักรบทางเศรษฐกิจใหม่ รวมถึงสร้างความร่วมมือของทุกภาคส่วนในระบบนิเวศนวัตกรรมของประเทศ ได้แก่ ภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคสถาบันการศึกษา และภาคสังคม ในการร่วมขับเคลื่อนให้เกิดการปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางเศรษฐกิจของประเทศไปสู่ “เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม” (Value-Based Economy) ที่ก่อให้เกิดการผลประโยชน์ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อมได้อย่างยั่งยืน อันจะนำไปสู่การผลักดันให้ประเทศไทยกลายเป็น “ประเทศฐานนวัตกรรม (Innovation Nation) และเพื่อให้เกิดการขยายผลการดำเนินงานดังกล่าวกระจายไปยังระดับภูมิภาคต่างๆ ของประเทศ โดยเฉพาะพื้นที่จังหวัดภาคใต้ชายแดน ซึ่งถือเป็นพื้นที่ยุทธศาสตร์ ทั้งด้านศาสนา การปกครอง เศรษฐกิจ ตลอดจนการเป็นประตูเชื่อมโยงไปสู่ AEC ทางด้านใต้ มีการเติบโตของธุรกิจนวัตกรรมเพิ่มมากยิ่งขึ้น

ในการนี้ สนช. จึงได้กำหนดแผนยุทธศาสตร์ “การส่งเสริม Startup/SMEs ในพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้” ในปีงบประมาณ 2563 ซึ่งได้ร่วมกับศูนย์อำนวยการบริหารจังหวัดชายแดนใต้ (ศอ.บต.) ตลอดจนหน่วยงานในพื้นที่ทั้ง 3 จังหวัด เพื่อการผลักดันให้เกิดนักรบทางเศรษฐกิจใหม่ในพื้นที่จังหวัดชายแดนใต้เพื่อการขับเคลื่อนเศรษฐกิจในพื้นที่ ผ่านการดำเนินงานใน 3 กิจกรรม ได้แก่ 1) การจัดกิจกรรมการป่มเพาะ “หลักสูตรฝึกอบรมการจัดนวัตกรรมสำหรับนวัตกรรมในพื้นที่” 2) การจัดกิจกรรมพัฒนาและสนับสนุนธุรกิจนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการในพื้นที่จังหวัดชายแดนใต้ และ 3) การจัดกิจกรรมการกระตุ้นการรับรู้ธุรกิจนวัตกรรม นั้น

สนช. ตระหนักเป็นอย่างดีว่าการจะพัฒนาให้นิสิตนักศึกษา นักวิชาการ ผู้ประกอบการ และประชาชนในพื้นที่ ได้ตระหนักถึงความสำคัญในการนำนวัตกรรมมาใช้เป็นกลไกในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจทั้งในระดับประเทศและระดับภูมิกาศนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องกระตุ้นให้ประชาชนรับรู้และคุ้นชินถึงความสำคัญและความเชื่อมโยงระหว่างนวัตกรรม วัฒนธรรม และวิถีชุมชนในพื้นที่ ในการนี้ สนช. จึงได้กำหนดจัดกิจกรรม “กิจกรรมการกระตุ้นเพื่อสร้างธุรกิจนวัตกรรมในพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้” (Deep South STEAM4INNOVATOR) โดยมีเป้าหมายเพื่อมุ่งเน้นการสร้างวิทยากรและบุคลากรที่จะช่วยผลักดันให้เกิดการพัฒนาเยาวชนสู่การเป็นนวัตกรในพื้นที่ภาคใต้ชายแดน

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อสร้าง ส่งเสริม ความตระหนักรู้ และพัฒนาระบบนิเวศด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมในพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้

2.2 เพื่อออกแบบกระบวนการถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจด้านการพัฒนาธุรกิจนวัตกรรม ตามแนวทางของ STEAM4INNOVATOR ในรูปแบบของสื่อผสมที่ใช้ทั้งสื่อออนไลน์และการเรียนรู้จริง รวมถึงชุดทักษะสำคัญในการจัดกระบวนการเรียนรู้ (ฟัง-ถาม-สะท้อน)

2.3 เพื่อส่งเสริมและชักนำให้เกิดการสร้างบุคลากรและวิทยากรด้าน STEAM4INNOVATOR ในพื้นที่จังหวัดภาคใต้ชายแดน เพื่อการร่วมผลักดันให้เกิดการพัฒนาเยาวชนในพื้นที่สู่การเป็นนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพ

2.4 เพื่อสร้างเครือข่ายในระดับมหาวิทยาลัยที่จะเป็นส่วนช่วยในการสร้างความเปลี่ยนแปลงและพัฒนากระบวนการศึกษา

3. กลุ่มเป้าหมาย

ประชาชนในพื้นที่จังหวัดชายแดนใต้ ได้แก่ ปัตตานี ยะลา นราธิวาส สงขลา และสตูล ตลอดจนจังหวัดใกล้เคียง ทั้งนี้ประกอบด้วย

3.1 นักวิชาการ บุคลากรทางการศึกษาในพื้นที่จังหวัดชายแดนใต้

3.2 นิสิตนักศึกษาและเยาวชน

3.3 ผู้บริหารหรือตัวแทนจากหน่วยงานต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน

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 ไม่เป็นผู้มีผลประโยชน์ร่วมกันกับผู้ยื่นข้อเสนอราคารายอื่นที่เข้ายื่นข้อเสนอให้แก่ สนช. ณ วันประกาศประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ หรือไม่เป็นผู้กระทำการอันเป็นการขัดขวางการแข่งขันราคาอย่างเป็นธรรม ในการประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ครั้งนี้

4.9 ไม่เป็นผู้ได้รับเอกสิทธิ์หรือความคุ้มกัน ซึ่งอาจปฏิเสธไม่ยอมขึ้นศาลไทย เว้นแต่รัฐบาลของผู้เสนอราคาได้มีคำสั่งให้สละเอกสิทธิ์ความคุ้มกันเช่นนั้น

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 ผู้เสนอราคาต้องเป็นนิติบุคคลที่มีประสบการณ์ในการทำงานในหัวข้อที่สัมพันธ์กับงานที่ประกาศจ้าง โดยมีมูลค่าของผลงานไม่น้อยกว่า 1,000,000.-บาท (หนึ่งล้านบาทถ้วน) และเป็นผลงานที่เป็นคู่สัญญาเดี่ยวและทำสัญญาโดยตรงกับส่วนราชการหรือหน่วยงานเอกชนที่เชื่อถือได้ โดยผู้เสนอราคาจะต้องส่งเอกสารหนังสือรับรองผลงานหรือสำเนาสัญญาหรือสำเนาใบสั่งซื้อ/สั่งจ้าง มาประกอบการพิจารณา

5. ลักษณะของการจัดกิจกรรม

กิจกรรม “การกระตุ้นเพื่อสร้างธุรกิจนวัตกรรมในพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้” (Deep South STEAM4INNOVATOR) มีเป้าหมายเพื่อมุ่งเน้นการสร้างวิทยาการและบุคลากรที่จะช่วยผลักดันให้เกิดการพัฒนาเยาวชนสู่การเป็นนวัตกรรมในพื้นที่ภาคใต้ชายแดน รวมทั้งช่วยผลักดันให้เกิดการรวมกลุ่มของเครือข่ายโรงเรียน คุณครูและอาจารย์อย่างต่อเนื่อง ตลอดจนก่อให้เกิดผู้สร้างนวัตกรรมรุ่นใหม่ต่อไปได้อย่างยั่งยืน ทั้งนี้ การดำเนินงานกิจกรรมดังกล่าวประกอบด้วยการทำงานใน 2 กิจกรรมย่อย ซึ่งประกอบด้วย

5.1 กิจกรรมเชิงปฏิบัติการในฐานการเรียนรู้ (Learning Station) ด้วยการออกแบบฐานกิจกรรมในพื้นที่อุทยานการเรียนรู้ TK PARK จังหวัดปัตตานี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนได้เรียนรู้และพัฒนาทักษะพื้นฐานของความเป็นนวัตกรรม ทั้งนี้ เนื้อหาของฐานการเรียนรู้จะต้องสอดคล้องกับกระบวนการ STEAM4INNOVATOR ซึ่งประกอบด้วย

- **ขั้นตอนที่ 1 Insight | รู้ลึก รู้จริง:** โดยเริ่มต้นการสร้างสรรคธุรกิจนวัตกรรมจากความชอบด้วยการรับรู้สิ่งแวดล้อมเพื่อสร้างแรงบันดาลใจใหม่ๆ สร้างจินตนาการเหนือความรู้พื้นฐานและวิชาการ ทำให้เรามองเห็นอนาคตที่กว้างไกล มองเห็นปัญหาและการแก้ไขจากมุมมองใหม่ เส้นทางใหม่ และการเข้าถึงความคิดใหม่ๆ และสร้างแรงกระตุ้นให้เกิดความอยากรที่จะคิดโอเดียสุดเจ๋งมาต่อยอดสร้างสรรค์เป็นธุรกิจที่สร้างคุณค่า
- **ขั้นตอนที่ 2 Wow! Idea | สร้างสรรคโอเดีย:** การต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ กำหนดปัญหาและเป้าหมายในการแก้ไขที่ชัดเจน เพื่อให้ได้คำตอบใหม่ที่แตกต่าง สร้างสรรค ทำได้จริง และมีคุณค่า เป็นที่ต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดไว้

- **ขั้นตอนที่ 3 Business Model | แผนพัฒนาธุรกิจ:** การออกแบบแนวคิดและแผนบริหารจัดการทั้งหมด ซึ่งจะเกี่ยวข้องทั้งการเชื่อมโยงคน เทคโนโลยี ทรัพยากร และความหลากหลายไปสู่เป้าหมายที่ทำได้จริง พร้อมทั้งโอกาสในการรับคำแนะนำจากผู้ประกอบการธุรกิจนวัตกรรม
- **ขั้นตอนที่ 4 Production & Diffusion | การผลิตและการกระจาย:** การลงมือสร้างสรรค์และการลงมือปฏิบัติอย่างจริงจังให้เกิดผลอย่างเป็นรูปธรรมทางธุรกิจ เพื่อต่อยอดการสร้างสรรคผลงานนวัตกรรมออกสู่ตลาด

5.2 กิจกรรมอบรมเครือข่ายครูและอาจารย์ในรูปแบบออนไลน์และสื่อผสม ด้วยการออกแบบสื่อออนไลน์และการเรียนรู้จริง รวมถึงชุดทักษะสำคัญในการจัดกระบวนการเรียนรู้ (ฟัง-ถาม-สะท้อน) ที่จะยังผลให้ผู้เข้ารับการอบรมได้รับความรู้ความเข้าใจด้านการพัฒนาธุรกิจนวัตกรรม ตามแนวทางของ STEAM4INNOVATOR ตลอดจนสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ให้แก่เยาวชนซึ่งก่อให้เกิดเป็นผลผลิตนวัตกรรมที่มีคุณภาพ

ทั้งนี้ เพื่อให้การดำเนินงานบรรลุตามวัตถุประสงค์ ผู้รับจ้างจะต้องแสดงให้เห็นถึงศักยภาพทั้งด้านความคิด การบริหารภาพรวมของโครงการ การออกแบบกระบวนการและวิธีการสอนในรูปแบบสื่อผสมอย่างมีคุณภาพ โดยรายละเอียดงานทั้งหมดจะต้องได้รับการพิจารณาเห็นชอบจาก สนช. โดยมีรายละเอียดดังนี้

5.2.1 ศึกษาค้นคว้าข้อมูลและจัดเตรียมทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับ STEAM4INNOVATOR Blended learning (การเรียนรู้ผ่านช่องทางออนไลน์ผสมประสบการณ์ตรง)

- 1) ประชุมหารือ นัดหมายและวางแผนการดำเนินงานในการจัดทำหลักสูตร
- 2) ศึกษาค้นคว้าข้อมูลในการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อออนไลน์และทักษะทางด้านกระบวนการออกแบบ การออกแบบและจัดกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ ความเข้าใจในตัวผู้เรียน (เยาวชน/ผู้ใหญ่) การประเมินเพื่อพัฒนา ฯลฯ
- 3) ศึกษาค้นคว้ารูปแบบและเครื่องมือการเรียนรู้ในรูปแบบ Blended Learning (การเรียนรู้ผ่านช่องทางออนไลน์ผสมประสบการณ์ตรง) และการจัดกระบวนการเรียนรู้แบบ Blended Learning

5.2.2 จัดเตรียมทีมวิทยากรผู้สร้างนวัตกรรม สำหรับ STEAM 4 INNOVATOR blended learning

6. ขอบเขตของงาน

6.1 การออกแบบ ก่อสร้าง และตกแต่งพื้นที่นันทนาการกิจกรรมเชิงปฏิบัติการในฐานการเรียนรู้

- (1) ออกแบบ วางผัง กำหนดโครงสร้างการใช้พื้นที่ทั้งหมดให้มีลักษณะเชื่อมต่อถึงกัน โดยจัดทำแผนผัง ป้ายสัญลักษณ์ และอื่นๆ ตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด

- (2) ออกแบบ ผลิตงานโครงสร้าง ติดตั้ง ตกแต่ง ปูพรม พื้นที่จัดงาน และจัดภูมิทัศน์โดยรวม ภายในพื้นที่จัดงานให้มีความเหมาะสม สวยงาม โดยต้องนำเสนอในรูปแบบสามมิติก่อนการจัดจ้าง
- (3) ออกแบบ ก่อสร้าง ติดตั้ง ตกแต่งคูหา ผลิตงานโครงสร้าง ปูพรม พิมพ์โปสเตอร์ สำหรับการจัดนิทรรศการให้มืองค์ประกอบที่โดดเด่น มีมิติในการนำเสนอดึงดูดความสนใจของผู้ชมงาน
- (4) ออกแบบโครงสร้างนิทรรศการทั้งหมดให้สามารถเคลื่อนที่ และย้ายไปติดตั้งในสถานที่อื่นๆ ได้ เช่น ในห้องจัดแสดงของมหาวิทยาลัยต่างๆ หรือโรงเรียน
- (5) จัดหา ติดตั้ง อุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์ที่มีความจำเป็น อาทิ เครื่องขยายเสียง และอื่นๆ ตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด รวมถึงรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่เกิดขึ้น
- (6) จัดหา ติดตั้ง ระบบไฟฟ้า ไฟส่องสว่างทั่วพื้นที่ภายในพื้นที่จัดงาน ไฟส่องสว่างสำหรับการแสดงผลทัศน์ หรือตามผู้ว่าจ้างกำหนด รวมถึงรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่เกิดขึ้น
- (7) จัดหากิจกรรมหรือเกมที่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชน ซึ่งเกี่ยวข้องกับแนวคิด STEAM4INNOVATOR หรือตามผู้ว่าจ้างกำหนด
- (8) จัดทำคู่มือเนื้อหาการเรียนรู้ในฐานการเรียนรู้
- (9) จัดหาทีมงานที่มีความเชี่ยวชาญด้านการจัดหลักสูตรและดำเนินการออกแบบหลักสูตร กิจกรรมหรือเกมที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับกระบวนการ STEAM4INNOVATOR เพื่อการอบรมให้บุคลากรของอุทยานการเรียนรู้ TK PARK จังหวัดปัตตานี มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา และพร้อมถ่ายทอดคำแนะนำการทำกิจกรรมในฐานการเรียนรู้แก่ผู้เข้าร่วมงานในพื้นที่เกิดความเข้าใจในเนื้อหา เพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับโครงการของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (10) จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ พร้อมของที่ระลึกที่จำเป็นสำหรับการฝึกปฏิบัติของเยาวชน สำหรับการเรียนรู้ในฐานการเรียนรู้ให้แก่อุทยานการเรียนรู้ TK PARK จังหวัดปัตตานี สำหรับผู้เข้าร่วมงานและร่วมทำกิจกรรมในจำนวนที่เพียงพอ หรือของที่ระลึกจำนวนไม่น้อยกว่า 3,000.-ชิ้น (สามพันชิ้น)
- (11) ออกแบบและผลิตป้ายสัญลักษณ์ที่สื่อถึงงาน พร้อมติดตั้งตามจุดต่างๆ ภายในสถานที่จัดงาน จำนวนอย่างน้อย 6 ป้าย
- (12) จัดทำชุดมาสคอต สนช. หรือจัดหามาสคอต ตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด

6.2 ดำเนินการจัดอบรมเครือข่ายครูและอาจารย์ผ่านสื่อออนไลน์และการเรียนรู้จริง รวมถึงชุดทักษะสำคัญในการจัดกระบวนการเรียนรู้ (ฟัง-ถาม-สะท้อน) ตามแนวทาง STEAM4INNOVATOR

- (1) ดำเนินการจัดอบรมเครือข่ายคุณครูและอาจารย์ ผ่านสื่อออนไลน์และการเรียนรู้จริง รวมถึงชุดทักษะสำคัญในการจัดกระบวนการเรียนรู้ (ฟัง-ถาม-สะท้อน) ตามแนวทาง STEAM4INNOVATOR
 - 1.1) จัดกิจกรรมแนะนำโครงการผ่านสื่อออนไลน์ จำนวน 1 ครั้ง
 - 1.2) จัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการรูปแบบ blended learning สำหรับ “ผู้สร้างนวัตกรรม” (train the trainer)
- (2) ประสานงานร่วมกับเครือข่ายคุณครูและอาจารย์พื้นที่จังหวัดชายแดนใต้ที่สนใจเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการ
- (3) จัดกิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาเครือข่ายคุณครูและอาจารย์แบบเข้มข้น ตามแนวทางของ STEAM4INNOVATOR จำนวน 1 รุ่น ผู้เข้าร่วมอย่างน้อย 25 คน
- (4) จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็นให้เพียงพอสำหรับการฝึกอบรม
- (5) จัดเตรียมค่าตอบแทน และ/หรือ ของที่ระลึกสำหรับวิทยากร
- (6) จัดเตรียมและอำนวยความสะดวกในส่วนของคุณค่าเดินทางไป-กลับ ค่าที่พัก ค่าอาหารกลางวัน-เย็น และเครื่องดื่ม สำหรับครู อาจารย์ วิทยากร และเจ้าหน้าที่ สนช. หรือตามที่สนช. กำหนด
- (7) ออกแบบและจัดห้องเรียนซ้อมสอนของคุณครูและอาจารย์ ให้เรียนรู้จากประสบการณ์ การจัดอบรมจริง จัดจำนวนอย่างน้อย 4 ครั้ง ครั้งละ 6 ชั่วโมง และแลกเปลี่ยนประสบการณ์การสอน (PLC) ในช่วงระยะเวลาโครงการ
- (8) สนับสนุนให้เครือข่ายคุณครูและอาจารย์ ที่ผ่านการอบรมและพัฒนาการสอนผ่านสื่อออนไลน์และสื่อผสมได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงด้วยการลงมือทำงานจริง
- (9) จัดทำแบบประเมินผลการอบรมผ่านระบบออนไลน์

7. เกณฑ์การพิจารณาของคณะกรรมการ

ผู้ว่าจ้างโดยคณะกรรมการพิจารณาและคัดเลือกผู้เสนอราคาที่เสนอแนวคิดและการดำเนินงานได้ตรงตามวัตถุประสงค์ และคาดว่าจะเกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ว่าจ้าง ซึ่งอาจไม่ใช่ผู้เสนอราคาต่ำสุด ทั้งนี้ คณะกรรมการสามารถต่อรองราคาเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ว่าจ้าง และขอสงวนสิทธิ์ในการให้คำแนะนำเพิ่มเติม ปรับปรุงรายละเอียดของงานบางประการเพื่อให้ได้ผลงานที่สมบูรณ์ที่สุด ทั้งนี้ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

อนึ่ง การพิจารณาผลการยื่นข้อเสนอประกวดราคาด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ในครั้ง นี้ คณะกรรมการจะพิจารณารายละเอียดข้อเสนอที่สอดคล้องและครอบคลุมข้อกำหนดงาน และมีประสิทธิภาพสูงสุด ตัดสินโดยใช้หลักเกณฑ์การประเมินค่าประสิทธิภาพต่อราคา (Price Performance) ทั้งนี้พิจารณาให้คะแนนตามปัจจัยและกำหนดให้น้ำหนักรวมทั้งหมดเท่ากับร้อยละ 100 ดังนี้

- | | |
|-------------------------------|------------------------------|
| 1) ราคาที่ยื่นข้อเสนอ (Price) | กำหนดน้ำหนักเท่ากับร้อยละ 20 |
| 2) ข้อเสนอทางด้านเทคนิค | กำหนดน้ำหนักเท่ากับร้อยละ 80 |

ทั้งนี้ สำนักงานฯ กำหนดหัวข้อการพิจารณาข้อเสนอทางด้านเทคนิค ดังนี้

ที่	หัวข้อให้คะแนน	คะแนน
1	ข้อเสนอทางด้านเทคนิค ประกอบด้วย แนวทางการดำเนินงานให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของโครงการ <ul style="list-style-type: none"> ● ความสอดคล้องและครบถ้วนกับขอบเขตงานการดำเนินงาน (15 คะแนน) ● รูปแบบและความเข้าใจ / แนวคิดในการดำเนินโครงการ (15 คะแนน) ● การออกแบบกิจกรรมเชิงปฏิบัติการในฐานการเรียนรู้ (15 คะแนน) ● การออกแบบหลักสูตร ความเหมาะสมของวิทยากรในการอบรม และกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ (15 คะแนน) 	60
2	ข้อเสนอด้านแผนในการทำงาน แนวทางการประสานงานการจัดงาน รายงานสรุปผลการดำเนินงาน และการวิเคราะห์ การจัดระบบบริหารจัดการที่เหมาะสม สอดคล้องกับงานที่จะรับจ้าง	20
3	ประสบการณ์ผลงานของนิติบุคคล และความพร้อมของทีมบุคลากร	10
4	ข้อได้เปรียบ/จุดเด่น ที่ส่งผลให้โครงการบรรลุวัตถุประสงค์	10
รวมคะแนน		100

8. ระยะเวลาดำเนินการ

ระยะเวลาดำเนินการ 2 (สอง) เดือน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญา

9. เอกสารการส่งมอบผลงาน

ผู้รับจ้างต้องดำเนินการส่งมอบรายงานสรุปผลการดำเนินงานตามที่ระบุในขอบเขตการดำเนินงานทั้งหมด ต่อคณะกรรมการตรวจรับพัสดุ ได้แก่

9.1 การออกแบบ ก่อสร้าง และตกแต่งพื้นที่นันทนาการกิจกรรมเชิงปฏิบัติการในฐานการเรียนรู้

9.1.1 ผู้รับจ้างต้องส่งมอบผลการออกแบบแนวความคิดการจัดงาน รูปแบบการจัดงาน ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงาน

9.1.2 ผู้รับจ้างต้องส่งมอบผลก่อสร้าง ติดตั้ง พร้อมตกแต่งคูหา หรือฐานการเรียนรู้สำหรับการจัดนิทรรศการตามหัวข้อที่กำหนด

9.1.3 ผู้รับจ้างต้องส่งมอบรายงานผลการอบรมบุคลากรของอุทยานการเรียนรู้ TK PARK จังหวัดปัตตานีและผลการดำเนินกิจกรรมในฐานการเรียนรู้

9.1.4 ผู้รับจ้างต้องส่งมอบอุปกรณ์และฐานการเรียนรู้สำหรับการจัดนิทรรศการตามหัวข้อที่กำหนด โดยโครงสร้างนิทรรศการทั้งหมดสามารถเคลื่อนที่ และย้ายไปติดตั้งในสถานที่อื่นๆ ได้ เช่น ในห้องจัดแสดงของมหาวิทยาลัยต่างๆ หรือโรงเรียน เมื่อเสร็จสิ้นการดำเนินงาน

9.2 การจัดอบรมเครือข่ายครูและอาจารย์ผ่านสื่อออนไลน์และการเรียนรู้จริง รวมถึงชุดทักษะสำคัญในการจัดการกระบวนการเรียนรู้ (ฟัง-ถาม-สะท้อน) ตามแนวทาง STEAM4INNOVATOR

9.2.1 ผู้รับจ้างต้องส่งมอบไฟล์หลักสูตรพัฒนาคุณครูและอาจารย์ ตามแนวทางของ STEAM4INNOVATOR Blended learning

9.2.2 ผู้รับจ้างต้องส่งมอบภาพบรรยากาศและสื่อที่ใช้ภายใต้กิจกรรมอบรมเครือข่ายครูและอาจารย์ ผ่านหลักสูตร STEAM4INNOVATOR ในรูปแบบ USB

1) กิจกรรมการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาคุณครูและอาจารย์ ตามแนวทางของ STEAM4INNOVATOR Blended learning จำนวน 1 รุ่น

2) กิจกรรมการจัดห้องเรียนซ้อมสอนของคุณครูและอาจารย์ ทั้งหมด 4 ครั้ง

9.2.3 ผู้รับจ้างต้องส่งมอบคู่มือฉบับสมบูรณ์และโปรแกรมที่ใช้ในการจัดห้องเรียนซ้อมสอนของคุณครูและอาจารย์ ทั้งหมด 4 ครั้ง (ครั้งละ 6 ชม.) และข้อมูลสรุปผลจากการแลกเปลี่ยนประสบการณ์การสอน (PLC) ในช่วงระยะเวลาโครงการในรูปแบบเอกสารฉบับสมบูรณ์ 2 ชุด และบันทึกเป็นไฟล์ทั้งหมดใน USB แฟลชไดรฟ์ 3 ชิ้น

9.3 จัดทำ VDO และถ่ายภาพ

9.4 รายงานสรุปผลการจัดงาน

10. งบประมาณ

วงเงินไม่เกิน 1,500,000.-บาท (หนึ่งล้านห้าแสนบาทถ้วน) รวมภาษีมูลค่าเพิ่มแล้ว ซึ่งครอบคลุมค่าใช้จ่ายทั้งหมดตามขอบเขตการดำเนินงาน

11. ราคากลางและแหล่งที่มา

11.1 ราคากลาง คือ 1,380,000.-บาท (หนึ่งล้านสามแสนแปดหมื่นบาทถ้วน)

11.2 แหล่งที่มาของราคากลาง : สัญญาจ้างเลขที่ สจ-0092-61 ลงวันที่ 6 มิถุนายน 2561

13. การจ่ายเงินค่าจ้าง

ผู้ว่าจ้างจะจ่ายเงินซึ่งเป็นเงินบาทโดยตรงให้แก่ผู้รับจ้าง โดยจะจ่ายค่าจ้างให้ภายหลังจากผู้รับจ้างได้ส่งมอบผลงานและคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับผลงานดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

โดยกำหนดการจ่ายเงินค่าจ้างแบ่งจ่าย 2 งวด ดังนี้

งวดที่ 1 กำหนดจ่ายร้อยละ 40 ของวงเงินค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างดำเนินส่งรายงานผลการดำเนินงานตามเอกสารการส่งมอบผลงานข้อ 9.1 และ 9.2 ในรูปแบบสิ่งพิมพ์ พร้อมไฟล์ข้อมูลบันทึกในรูปแบบสื่อดิจิทัล จำนวน 3 ชุด ภายใน 1 เดือน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญาจ้าง และคณะกรรมการตรวจรับพัสดุพิจารณาให้ความเห็นชอบงานดังกล่าว

งวดที่ 2 (งวดสุดท้าย) กำหนดจ่ายร้อยละ 60 ของวงเงินค่าจ้างทั้งหมด เมื่อผู้รับจ้างส่งมอบงานตามสิ่งที่ต้องส่งมอบงานทั้งหมดตามข้อ 9.1 - 9.4 ในรูปแบบสิ่งพิมพ์ พร้อมไฟล์ข้อมูลบันทึกในรูปแบบสื่อดิจิทัล จำนวน 3 ชุด และคณะกรรมการตรวจรับพัสดุพิจารณาให้ความเห็นชอบงานดังกล่าว นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญาจ้าง

14. กรรมสิทธิ์ในข้อมูล เอกสาร และรายงาน

ข้อมูล เอกสาร และรายงาน ตลอดจนผลงานทั้งหมดที่ผู้รับจ้างได้จากการปฏิบัติงานนี้ ตามสัญญาจะตกเป็นกรรมสิทธิ์และลิขสิทธิ์ของ สนช. โดยผู้รับจ้างจะไม่ส่งมอบและไม่เผยแพร่ข้อมูล เอกสาร และรายงาน ตลอดจนผลงานทั้งหมดที่ได้จากการปฏิบัติงานนี้ให้แก่ผู้ใดหรือนำไปใช้ประโยชน์โดยไม่ได้รับความยินยอมจาก สนช.

15. ผู้ประสานงาน

นายภคพงศ์ พรหมนุชาธิป

ผู้จัดการพัฒนานวัตกรรม

โทรศัพท์ 02-017 5555 ต่อ 522

อีเมล pakapong@nia.or.th