

เกณฑ์อ้างอิง (Term of Reference)
การจ้างเหมาออกแบบและจัดนิทรรศการ
ในงานมหกรรมวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ ประจำปี 2564

1. หลักการและเหตุผล

ด้วยกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม มีนโยบายส่งเสริมการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์ในด้านศิลปะ วิทยาศาสตร์ และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ รวมถึงสร้างความตระหนักด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิจัย และนวัตกรรม ให้กับเยาวชนและประชาชน จึงกำหนดให้มีการจัดงานมหกรรมวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ ประจำปี 2564 ณ ศูนย์แสดงสินค้าและการประชุม อิมแพ็คเมืองทองธานี จ.นนทบุรี ระหว่างวันที่ 9 - 19 พฤศจิกายน 2564 โดยสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) [สนช.] ได้รับมอบหมายให้จัดนิทรรศการภายใต้กระบวนการเรียนรู้ STEAM4INNOVATOR ขึ้นภายในงานดังกล่าว เพื่อสร้างการเรียนรู้ให้กับเยาวชนในมุมของกระบวนการคิดผ่านแผนการพัฒนาศักยภาพด้านนวัตกรรมสำหรับเยาวชนไทยที่ต้องการก้าวไปเป็นนวัตกรรม โดยเน้นการเรียนรู้ตั้งแต่ต้นทางไปจนถึงปลายทางของกระบวนการสร้างสรรค์และผลิตนวัตกรรมเบื้องต้นจนกระทั่งสามารถสร้างธุรกิจนวัตกรรมได้ ซึ่งเป็นการส่งเสริมความรู้และเพิ่มมุมมองด้านธุรกิจนวัตกรรมให้กับกลุ่มเยาวชนในวงกว้าง

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อจ้างเหมาออกแบบและจัดนิทรรศการในงานมหกรรมวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ ตามแนวทาง STEAM4INNOVATOR หลักสูตรส่งเสริมทักษะพื้นฐานของความเป็นนวัตกรรม โดยออกแบบกระบวนการและกิจกรรมที่สอดคล้องกับกระบวนการ 4 ขั้นตอน ได้แก่ รู้ลึก รู้จริง (Insight) สร้างสรรค์ไอเดีย (Wow! Idea) แผนพัฒนาธุรกิจ (Business Model) และการผลิตและการกระจาย (Production & Diffusion)

2.2 เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนเข้าใจเนื้อหาจากการฝึกปฏิบัติจริง พร้อมนำทักษะและความรู้ดังกล่าวไปประยุกต์ใช้กับโครงการของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีผู้เชี่ยวชาญคอยช่วยให้คำแนะนำเยาวชนอย่างใกล้ชิด

3. กลุ่มเป้าหมาย

- 3.1 นักวิชาการ นักเทคโนโลยี ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรม
- 3.2 หน่วยงานราชการ สถาบันการศึกษา
- 3.3 เยาวชน นักศึกษา ประชาชนทั่วไป

4. คุณสมบัติของผู้เสนอราคา

- 4.1 มีความสามารถตามกฎหมาย
- 4.2 ไม่เป็นบุคคลล้มละลาย
- 4.3 ไม่อยู่ระหว่างเลิกกิจการ

4.4 ไม่เป็นนิติบุคคลซึ่งอยู่ระหว่างถูกระงับการยื่นข้อเสนอหรือทำสัญญากับหน่วยงานของรัฐไว้ชั่วคราว ตามที่ประกาศเผยแพร่ในระบบเครือข่ายสารสนเทศของกรมบัญชีกลาง

4.5 ไม่เป็นนิติบุคคลซึ่งถูกระงับชื่อไว้ในบัญชีรายชื่อผู้ทำงานและได้แจ้งเวียนชื่อให้เป็นผู้ทำงานของ หน่วยงานของรัฐในระบบเครือข่ายสารสนเทศของกรมบัญชีกลาง ซึ่งรวมถึงนิติบุคคลที่ผู้ทำงานเป็นหุ้นส่วน ผู้จัดการ กรรมการผู้จัดการ ผู้บริหาร ผู้มีอำนาจในการดำเนินงานในกิจการของนิติบุคคลนั้นด้วย

4.6 มีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามที่คณะกรรมการนโยบายการจัดซื้อจัดจ้างและการบริหาร พัสดุภาครัฐกำหนดในราชกิจจานุเบกษา

4.7 เป็นนิติบุคคลผู้มีอาชีพรับจ้างงานที่ประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ดังกล่าว

4.8 ไม่เป็นผู้มีผลประโยชน์ร่วมกันกับผู้ยื่นข้อเสนอรายอื่นที่เข้ายื่นข้อเสนอให้แก่สำนักงาน นวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) ณ วันประกาศประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ หรือไม่เป็นผู้กระทำการอัน เป็นการขัดขวางการแข่งขันราคาอย่างเป็นธรรม ในการประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ครั้งนี้

4.9 ไม่เป็นผู้ได้รับเอกสิทธิ์หรือความคุ้มกัน ซึ่งอาจปฏิเสธไม่ยอมขึ้นศาลไทย เว้นแต่รัฐบาลของผู้เสนอ ราคาได้มีคำสั่งให้สละเอกสิทธิ์ความคุ้มกันเช่นนั้น

4.10 ไม่เป็นผู้ที่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินผลการปฏิบัติงานตามระเบียบที่รัฐมนตรีว่าการ กระทรวงการคลังกำหนด

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

4.12 ผู้เสนอราคาต้องไม่อยู่ในฐานะเป็นผู้ไม่แสดงบัญชีรายรับรายจ่ายหรือแสดงบัญชีรายรับรายจ่ายไม่ ถูกต้องครบถ้วนในสาระสำคัญตามที่คณะกรรมการ ป.ป.ช. กำหนด

4.13 ผู้เสนอราคาซึ่งได้รับคัดเลือกเป็นคู่สัญญาต้องรับและจ่ายเงินผ่านบัญชีธนาคาร เว้นแต่การจ่ายเงิน แต่ละครั้งซึ่งมีมูลค่าไม่เกินสามหมื่นบาทคู่สัญญาอาจจ่ายเป็นเงินสดก็ได้ตามที่คณะกรรมการ ป.ป.ช. กำหนด

4.14 ผู้เสนอราคาต้องเป็นนิติบุคคลที่มีประสบการณ์การทำงานที่สัมพันธ์กับหัวข้อที่ประกาศจ้าง ดังกล่าว โดยมีมูลค่าของผลงานไม่น้อยกว่า 1,000,000 บาท (หนึ่งล้านบาทถ้วน) และเป็นผลงานที่เป็น คู่สัญญาเดี่ยวและทำสัญญาโดยตรงกับส่วนราชการหรือหน่วยงานเอกชนที่เชื่อถือได้ โดยผู้เสนอราคาจะต้องส่ง เอกสารหนังสือรับรองผลงานหรือสำเนาสัญญาหรือสำเนาใบสั่งซื้อ/สั่งจ้าง มาประกอบการพิจารณา

5. ขอบเขตการดำเนินงาน

เพื่อให้การดำเนินงานบรรลุตามวัตถุประสงค์ ผู้รับจ้างจะต้องแสดงให้เห็นถึงศักยภาพทั้งด้านความคิด การออกแบบอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงสร้างภาพลักษณ์งานให้เป็นที่น่าสนใจและประทับใจต่อผู้พบเห็นงาน โดยรายละเอียดงานทั้งหมดจะต้องได้รับการพิจารณาเห็นชอบจาก สนช. ก่อนดำเนินการจัดทำกิจกรรม ดังนี้

5.1 ผู้รับจ้างต้องจัดทำแผนการดำเนินโครงการออกแบบและจัดกิจกรรมฐานการเรียนรู้ STEAM4INNOVATOR โดยแผนการดำเนินการที่เสนอต้องสามารถดำเนินการได้แล้วเสร็จและสามารถใช้งาน ได้จริงภายในระยะเวลาที่กำหนด

5.2 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการศึกษาและรวบรวมความต้องการในการออกแบบและจัดกิจกรรมฐานการเรียนรู้ STEAM4INNOVATOR โดยจัดประชุมร่วมกับเจ้าหน้าที่ของสำนักงาน เพื่อรับทราบถึงความต้องการรูปแบบงานที่ใช้ รวมถึงปัญหาการทำงานในปัจจุบันที่ต้องการให้ช่วยแก้ไข

5.3 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการจัดหาที่มบคูลากรและดำเนินการประสานงานในการบริหารกิจกรรม โดยมีรายละเอียดดังนี้

5.3.1 จัดหาทีมงานที่มีความเชี่ยวชาญด้านการจัดหลักสูตรและดำเนินการออกแบบกิจกรรมที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับกระบวนการ STEAM4INNOVATOR

5.3.2 จัดหาเจ้าหน้าที่ที่สามารถอธิบายกระบวนการ STEAM4INNOVATOR ตลอดระยะเวลาการจัดงาน ไม่น้อยกว่าวันละ 2 คน

5.4 ผู้รับจ้างต้องออกแบบและจัดทำนิทรรศการฐานการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ โดยให้สอดคล้องกับฐานการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนมีทักษะพื้นฐานของความเป็นนวัตกรรม ซึ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถเข้าร่วมได้ผ่านระบบออนไลน์ มีลักษณะกิจกรรมที่ผู้เข้าร่วมสามารถสัมผัสประสบการณ์เสมือนจริง (Virtual) โดยเนื้อหาของฐานการเรียนรู้จะต้องสอดคล้องกับกระบวนการ STEAM4INNOVATOR ทั้ง 4 ขั้นตอนตามด้านล่างนี้และมีคุณลักษณะของระบบตามข้อ 6

ขั้นตอนที่ 1 รู้ลึก รู้จริง (Insight)

เริ่มต้นการสร้างสรรคธุรกิจนวัตกรรมจากความชอบ ด้วยการรับรู้สิ่งแวดล้อม เพื่อสร้างแรงบันดาลใจใหม่ๆ สร้างจินตนาการเหนือความรู้พื้นฐานและวิชาการ ทำให้เรามองเห็น อนาคตที่กว้างไกล มองเห็นปัญหาและการแก้ไขจากมุมมองใหม่ เส้นทางใหม่ และการเข้าถึงความคิดใหม่ๆ และสร้างแรงกระตุ้นให้เกิดความอยากที่จะคิดไอเดียสุดเจ๋ง มาต่อยอดสร้างสรรค์เป็นธุรกิจที่สร้างคุณค่า

ขั้นตอนที่ 2 สร้างสรรคไอเดีย (Wow! Idea)

การต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ กำหนดปัญหาและเป้าหมายในการแก้ไขที่ชัดเจน เพื่อให้ได้คำตอบใหม่ที่แตกต่าง สร้างสรรค ทำได้จริงและมีคุณค่าเป็นที่ต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดไว้

ขั้นตอนที่ 3 แผนพัฒนาธุรกิจ (Business Model)

การออกแบบแนวคิดและแผนบริหารจัดการทั้งหมด ซึ่งจะเกี่ยวข้องทั้งการเชื่อมโยง คน เทคโนโลยี ทรัพยากร และความหลากหลายไปสู่เป้าหมายที่ทำได้จริง พร้อมทั้งโอกาสในการรับคำแนะนำจากผู้ประกอบการธุรกิจนวัตกรรม

ขั้นตอนที่ 4 การผลิตและการกระจาย (Production & Diffusion)

การลงมือสร้างสรรค์และการลงมือปฏิบัติอย่างจริงจังให้เกิดผลอย่างเป็นรูปธรรมทางธุรกิจ เพื่อต่อยอดการสร้างสรรคผลงานนวัตกรรมออกสู่ตลาด

5.5 ออกแบบและจัดทำนิทรรศการโดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) ความหมาย ของนวัตกรรม และกระบวนการ STEAM4INNOVATOR โดยประชาสัมพันธ์กิจกรรมให้

สอดคล้องกับนิทรรศการฐานการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ เพื่อกระตุ้นและส่งเสริมให้เยาวชนมีทักษะพื้นฐานของความเป็นนวัตกรรม รวมถึงสร้างภาพลักษณ์งานให้เป็นที่น่าสนใจและประทับใจต่อผู้พบเห็นงาน

- 5.5.1 ออกแบบ วางผัง กำหนดโครงสร้างการใช้พื้นที่ทั้งหมดให้มีลักษณะเชื่อมต่อถึงกัน โดยจัดทำแผนผัง ป้ายสัญลักษณ์ ชื่อหน่วยงานที่เข้าร่วม และอื่นๆ ตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด ให้มีความโดดเด่นทั้งภายในและมองเห็นจากภายนอกพื้นที่จัดงานได้อย่างชัดเจน
 - 5.5.2 จัดเตรียมหรือจัดหาอุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับการร่วมกิจกรรมของเยาวชนในการเข้าถึงนิทรรศการฐานการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์
 - 5.5.3 ดูแลพื้นที่ให้สะอาดเรียบร้อยตลอดระยะเวลาในการจัดงาน
 - 5.5.4 ผลิตงานโครงสร้าง ติดตั้ง ตกแต่ง ปูพรม พื้นที่จัดงาน จัดทำโปสเตอร์ สำหรับการจัดนิทรรศการให้มีองค์ประกอบที่โดดเด่น และจัดภูมิทัศน์โดยรวมภายในพื้นที่จัดงานให้มีความเหมาะสม สวยงามมีมิติในการนำเสนอดึงดูดความสนใจของผู้ชมงาน โดยต้องนำเสนอในรูปแบบสามมิติก่อนการจัดจ้าง
 - 5.5.5 รับผิดชอบในการประสานงาน ติดตาม รวบรวมรายชื่อและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหน่วยงานที่เข้าร่วมจัดแสดงนิทรรศการทั้งหมด
 - 5.5.6 อำนวยความสะดวกแก่หน่วยงานที่เข้าร่วมงาน ในการขนย้ายเครื่องจักร เครื่องมือ อุปกรณ์ สินค้า ผลิตภัณฑ์ เข้ามาภายในสถานที่จัดงาน หรือตามผู้ว่าจ้างกำหนด รวมถึงรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดในการขนย้าย เครื่องมืออุปกรณ์ในการขนย้าย รื้อถอน ค่าแรง โดยให้มีเจ้าหน้าที่ที่มีอำนาจในการตัดสินใจและอำนวยความสะดวกประจำในพื้นที่อย่างทั่วถึง ทั้งนี้ กรณีมีเหตุจำเป็นที่มีการเข้าพื้นที่จัดงานนอกเหนือเวลาที่กำหนดจะต้องได้รับความเห็นชอบจากผู้ว่าจ้าง และผู้รับจ้างจะต้องรับผิดชอบค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นทั้งหมด เช่น ค่าล่วงเวลา ค่ากระแสไฟฟ้าและค่าสาธารณูปโภคต่างๆ ค่าพนักงานทำความสะอาด เป็นต้น
 - 5.5.7 จัดหา ติดตั้ง อุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์ที่มีความจำเป็น อาทิ เครื่องขยายเสียง และอื่นๆ ตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด พร้อมมีเจ้าหน้าที่ดูแลอำนวยความสะดวก รวมถึงรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่เกิดขึ้น
 - 5.5.8 จัดหา ติดตั้ง ระบบไฟฟ้า ไฟส่องสว่างทั่วพื้นที่ภายในพื้นที่จัดงาน ไฟส่องสว่างสำหรับการแสดงผลผลิตภัณฑ์ หรือตามผู้ว่าจ้างกำหนด รวมถึงรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่เกิดขึ้น
 - 5.5.9 ดำเนินการรื้อถอน จัดเก็บวัสดุที่ยังคงใช้ประโยชน์ได้ส่งถึงสถานที่ตามผู้ว่าจ้างกำหนด รวมถึงดูแลสถานที่สำหรับจัดวางนิทรรศการหลังจากรื้อถอนเรียบร้อยแล้ว
- 5.6 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการจัดหาของที่ระลึกให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม

- 5.6.1 จัดหาของที่ระลึกคุณภาพสูงสำหรับแจกให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมอย่างน้อย 2 แบบ รวมกัน ไม่น้อยกว่า 3,000 ชิ้น โดยเสนอให้ผู้ว่าจ้างเห็นชอบก่อนดำเนินการและพร้อมทั้งดูแลรับผิดชอบ ค่าใช้จ่ายทั้งหมด
- 5.6.2 จัดทำสื่อโปสเตอร์สัญลักษณ์ STEAM4INNOVATOR และ สนช. ไม่น้อยกว่า 150 ตัว โดยเสนอให้ผู้ว่าจ้างเห็นชอบก่อนดำเนินการ
- 5.7 ผู้รับจ้างต้องออกแบบและดำเนินการสื่อสารประชาสัมพันธ์ ภาพกราฟิก / ภาพเคลื่อนไหว หรือเทคนิคอื่นๆ เพื่อนำเสนอฐานการเรียนรู้ (Learning Station) STEAM4INNOVATOR กิจกรรมออนไลน์และออฟไลน์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ในช่องทางต่างๆ ต้องได้รับความเห็นชอบจาก สนช. โดยมีรายละเอียด ดังนี้
- 5.7.1 ออกแบบและผลิตชิ้นงานในรูปแบบเฟซบุ๊ก (Facebook) โดยเสนอรูปแบบกราฟิก เช่น รูปภาพโปรไฟล์ / รูปภาพหน้าปก / รูปภาพที่ใช้ประชาสัมพันธ์ และอื่นๆ พร้อมรูปแบบการเขียนคำบรรยาย (Caption) หรือบทความ (Content) ให้ผู้ว่าจ้างเห็นชอบก่อนดำเนินการวางแผน การออกแคมเปญโปรโมตโพสต์ก่อนเริ่มกิจกรรมและระหว่างกิจกรรม เพื่อเชิญชวนให้คนมาเข้าร่วมกิจกรรม รวมถึงการโพสต์หลังจบกิจกรรม จำนวนอย่างน้อย 15 ชิ้น
- 5.7.2 ออกแบบและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์และสรุปกิจกรรมในรูปแบบวิดีโออย่างน้อย 2 ผลงาน โดยได้รับความเห็นชอบจาก สนช. พร้อมอัปโหลดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ Facebook Youtube
- 5.7.3 ดำเนินการจัดทำไลฟ์ผ่านเฟซบุ๊ก (Facebook) NIA หรือ STEAM4INNOVATOR พร้อมอำนวยความสะดวกตลอดการถ่ายทำ
- 5.7.4 บันทึกภาพนิ่งในการจัดกิจกรรมตลอดทั้งโครงการโดยคัดเลือกและตกแต่งรูปภาพ จำนวน อย่างน้อย 100 รูป
- 5.7.5 ดำเนินการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์กิจกรรมผ่านสื่อออนไลน์ต่างๆ ในช่องทางของสนช. และ STEAM4INNOVATOR ได้แก่ เว็บไซต์ของหน่วยงาน เฟซบุ๊ก อิน스타그램 และ บัญชีไลน์ทางการ
- 5.7.6 ดำเนินการจัดกิจกรรมเพื่อประชาสัมพันธ์ฐานการเรียนรู้ STEAM4INNOVATOR อย่างน้อย 1 กิจกรรม
- 5.7.7 มีจำนวนยอดการเข้าถึงบนสื่อสังคมออนไลน์ ในช่วงการจัดกิจกรรม ดังนี้
- 5.7.7.1 จำนวนผู้เข้าชมบนเว็บไซต์ www.steam4innovatorvr.com ไม่น้อยกว่า 1,000 คน
- 5.7.7.2 จำนวนการเข้าถึงโพสต์ประชาสัมพันธ์ในช่องทางเฟซบุ๊ก (Facebook)
- 1) ยอดการเข้าถึงโพสต์ประชาสัมพันธ์ (Post Reach) รวมไม่ต่ำกว่า 100,000 การเข้าถึง

2) ยอดการมีส่วนร่วมของโพสต์ประชาสัมพันธ์ (Post Engagement) ไม่ต่ำกว่า 3,000 การมีส่วนร่วม

5.7.7.3 จำนวนการเข้าถึงเนื้อหาในช่องทางอินสตาแกรม (Instagram)

1) ยอดการเข้าถึงโพสต์ประชาสัมพันธ์ (Post Reach) รวมไม่ต่ำกว่า 500 การเข้าถึง

2) ยอดคนติดตาม (Follower) เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่า 100 ผู้ติดตาม

5.7.7.4 มียอดติดตามบัญชีไลน์ทางการ (LINE official Account) เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่า 100 บัญชีผู้ใช้งาน

5.8 จัดทำคู่มือสำหรับอธิบายภาพรวมกิจกรรมและการเข้าร่วมกิจกรรมแต่ละขั้นตอน และคู่มือประกอบการใช้งานกิจกรรมสำหรับเจ้าหน้าที่ประจำนิทรรศการ ในรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์

5.9 ผู้รับจ้างต้องจัดทำคู่มือการติดตั้งฐานกิจกรรมการเรียนรู้ ในรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์

5.10 จัดทำแบบประเมินความเข้าใจเนื้อหา STEAM4INNOVATOR และแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมงานผ่านระบบออนไลน์ พร้อมสรุปข้อมูลออกมาเพื่อนำเสนอ

6. คุณลักษณะของระบบ

6.1 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการออกแบบและพัฒนานิทรรศการฐานการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ บนเว็บไซต์ www.steam4innovatorvr.com โดยมีรายละเอียดดังนี้

6.1.1 ออกแบบนิทรรศการในรูปแบบสามมิติ (3D Model) ตามรูปแบบฐานการเรียนรู้ (Learning Station) กระบวนการ STEAM4INNOVATOR จำนวนอย่างน้อย 1 นิทรรศการ

6.1.2 สามารถแสดงผลจำนวนยอดการเข้าชมเว็บไซต์ขณะช่วงเวลานั้น (Real-Time)

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

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

6.1.5 จัดทำแบบประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งาน

6.1.6 พัฒนาส่วนแสดงผลข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ พรบ.ข้อมูลส่วนบุคคล (PDPA) ที่ทางสำนักงานกำหนด

6.1.7 พัฒนาส่วนแสดงผลข้อมูลการแจ้งเตือนการจัดเก็บข้อมูล การขอยกเลิก และถอดถอนข้อมูลออกจากเว็บไซต์กิจกรรม (Virtual Learning Station) ให้สอดคล้องกับ พรบ. ข้อมูลส่วนบุคคล (PDPA)

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

6.3 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการทดสอบระบบที่พัฒนาขึ้น โดยเป็นการทดสอบการทำงานของระบบว่ามีความถูกต้องครบถ้วนตามความต้องการที่ได้ศึกษาและรวบรวมไว้ การเชื่อมต่อกันระหว่างโมดูลต่างๆ ของระบบเป็นไปอย่างราบรื่นไม่ติดขัด

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

6.5 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการติดตั้งและจัดการระบบในเครื่องแม่ข่ายหรือ Cloud Service ของสำนักงาน หรือจัดหาเครื่องแม่ข่ายหรือ Cloud Service ให้มีความมั่นคงปลอดภัยตามมาตรฐานการรักษาความปลอดภัยด้านสารสนเทศของสำนักงาน โดยจะต้องไม่มีผลกระทบต่อการทำงานของระบบต่างๆ หรือก่อให้เกิดความเสียหายแก่สำนักงาน

6.6 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

6.7 ผู้รับจ้างต้องจัดฝึกอบรมให้กับผู้ใช้งานของสำนักงาน โดยจัดหาวิทยากรสำหรับการฝึกอบรมในหลักสูตรสำหรับผู้ดูแลระบบ (Admin) หลักสูตรสำหรับผู้ใช้งานระบบ (User) พร้อมจัดทำคู่มือหลักสูตรสำหรับผู้ดูแลระบบ (Admin) และหลักสูตรสำหรับผู้ใช้งานระบบ (User) ในรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์

7. ระยะเวลาดำเนินงาน

ระยะเวลาในการดำเนินงานภายใน 3 เดือนนับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญา

8. งบประมาณ

ในวงเงินงบประมาณ 2,000,000 บาท (สองล้านบาทถ้วน) รวมภาษีมูลค่าเพิ่มแล้ว ซึ่งครอบคลุมค่าใช้จ่ายทั้งหมด

9. ราคาากลางและแหล่งที่มา

9.1 ราคากลาง: 1,997,000 บาท (หนึ่งล้านเก้าแสนเก้าหมื่นเจ็ดพันบาทถ้วน)

9.2 แหล่งที่มาของราคากลาง :

- บริษัท เชียม เวิร์คส จำกัด

- บริษัท ไรท์แมน จำกัด
- บริษัท ซิตี้นีออนเน็ตเวิร์ค จำกัด

10. ผลงานการส่งมอบงาน

- 10.1 รายงานแผนการดำเนินงานในข้อ 5.1 - 5.2 โดยจัดทำเป็นรูปเล่มต้นฉบับ 1 (หนึ่ง) ชุด และสำเนา 2 (สอง) ชุด เพื่อประกอบการพิจารณาของคณะกรรมการตรวจรับพัสดุ
- 10.2 รายงานผลการดำเนินงานฉบับสมบูรณ์ โดยจัดทำเป็นรูปเล่มต้นฉบับ 1 (หนึ่ง) ชุด และสำเนา 2 (สอง) ชุด พร้อมสำเนาในไฟล์เอกสาร ไฟล์ภาพต่างๆ (soft file) บรรจุลงใน ฮาร์ดดิสก์พกพา (External Harddisk) จำนวน 1 (หนึ่ง) ชุด เพื่อประกอบการพิจารณาของคณะกรรมการตรวจ รับพัสดุ โดยมีรายละเอียดประกอบด้วย
 - 10.2.1 รายงานผลการดำเนินงานในข้อ 5.3 - 5.10 พร้อมผลการดำเนินงานและวิธีการแก้ไขปัญหา
 - 10.2.2 คู่มือสำหรับอธิบายภาพรวมกิจกรรมและการเข้าร่วมกิจกรรม ขนาด A5 จำนวน 2 เล่ม
 - 10.2.3 คู่มือการติดตั้งฐานกิจกรรมการเรียนรู้ ขนาด A5 จำนวน 2 เล่ม
 - 10.2.4 งานกราฟิกที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์ รูปภาพ และภาพเคลื่อนไหว ส่งมอบเป็นไฟล์ดิจิทัล ได้แก่ AI, JPG, และ MP4 ตามความเหมาะสมของชิ้นงาน

11. ค่าจ้างและการจ่ายค่าจ้าง

ค่าจ้าง ผู้ว่าจ้างจะจ่ายเงินซึ่งเป็นเงินบาทโดยตรงให้แก่ผู้รับจ้าง โดยจะจ่ายค่าจ้างให้ภายหลังจากผู้รับจ้างได้ส่งมอบผลงานให้แก่ผู้ว่าจ้าง และคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับผลงานดังกล่าว เป็นที่เรียบร้อยแล้ว โดยกำหนดการจ่ายค่าจ้าง จำนวน 2 (สอง) งวด ดังนี้

งวดที่ 1 กำหนดจ่ายร้อยละ 40 ของวงเงินค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างส่งมอบรายงาน ผลการดำเนินงานในข้อ 10.1 แล้วเสร็จ ภายใน 1 เดือน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญา และคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับผลงานดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

งวดที่ 2 (งวดสุดท้าย) กำหนดจ่ายร้อยละ 60 ของวงเงินค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างส่งมอบรายงานผลการดำเนินงานในข้อ 10.2 (รายงานฉบับสมบูรณ์) ภายใน 3 เดือน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญาและคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับผลงานดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

12. หลักเกณฑ์การยื่นข้อเสนอ

ผู้เสนอราคาจะต้องยื่นข้อเสนอ โดยมีหัวข้อนำเสนอ ดังนี้

12.1 ข้อเสนอทางด้านเทคนิค อย่างน้อยต้องประกอบด้วย

12.1.1 นำเสนอแนวความคิด รูปแบบในการจัดงานและกิจกรรมภาพรวมตามข้อ 4 ทั้งหมด

12.1.2 วิธีการสื่อสารเนื้อหา การออกแบบเว็บไซต์ การจัดเรียงข้อมูล การวางแผนระบบการใช้งาน ให้ภาพลักษณ์โดยรวมของดูดี น่าสนใจ และแผนการประชาสัมพันธ์งานที่ทำให้ผู้ว่าจ้างได้รับประโยชน์

12.1.3 แผนการบริหารการจัดงาน การประสานงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง การกระตุ้นความสนใจของกลุ่มเป้าหมายให้เข้าร่วมกิจกรรม และดึงผู้เข้าชมงานได้จำนวนมาก

12.1.4 ประวัติและผลงานของผู้เสนอราคา และที่อยู่ โดยผู้ว่าจ้างต้องสามารถติดต่อประสานงานเพื่อสอบถามข้อมูลได้

12.1.5 การเสนอรายละเอียดกิจกรรม ให้ผู้เสนอราคาเสนอเป็นไฟล์เอกสารและนำเสนอด้วยวาจาและในรูปแบบสามมิติต่อคณะกรรมการ ตามวัน เวลาที่คณะกรรมการกำหนด

12.1.6 ดำเนินการดูแลบำรุงรักษาความปลอดภัยของเว็บไซต์ / แผนการส่งมอบ

12.2 ข้อเสนอทางด้านราคา ซึ่งราคาที่เสนอประกอบด้วย ราคาที่รวมค่าดำเนินการทุกขั้นตอนอย่างละเอียด โดยรวมภาษีมูลค่าเพิ่มแล้ว ทั้งนี้ ผู้เสนอราคาต้องแสดงงบประมาณตามขอบเขตการดำเนินงานในข้อ 5

13. หลักเกณฑ์ในการพิจารณา

13.1 ผู้เสนอราคาต้องเสนอแนวคิดในการดำเนินงานและการบริหารจัดการ พร้อมทั้งส่งรายละเอียดแต่ละการดำเนินงาน โดยระบุปริมาณหรือจำนวนให้ชัดเจน

13.2 ผู้ว่าจ้างโดยคณะกรรมการพิจารณาคัดเลือกผู้เสนอราคาที่เสนอแนวคิดและการดำเนินงานได้ตรงวัตถุประสงค์ และคาดว่าจะก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ว่าจ้าง ซึ่งอาจไม่ใช่ผู้เสนอราคาต่ำที่สุด ทั้งนี้ คณะกรรมการสามารถต่อรองราคาเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ว่าจ้าง และขอสงวนสิทธิ์ในการให้คำแนะนำเพิ่มเติม ปรับปรุงรายละเอียดของงานบางประการเพื่อให้ได้ผลงานที่สมบูรณ์ที่สุด ทั้งนี้ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

13.3 ในการพิจารณาผู้ชนะการยื่นข้อเสนอ ส่วนราชการจะใช้หลักเกณฑ์การประเมินค่าประสิทธิภาพต่อราคา (Price Performance) โดยพิจารณาให้คะแนนตามปัจจัยหลักและน้ำหนักที่กำหนด ดังนี้

- | | |
|--------------------------------------|------------------------------|
| 1) ราคาที่เสนอราคา (ตัวแปรหลัก) | กำหนดน้ำหนักเท่ากับร้อยละ 20 |
| 2) ข้อเสนอด้านเทคนิคหรือข้อเสนออื่นๆ | กำหนดน้ำหนักเท่ากับร้อยละ 80 |

ลำดับ	หัวข้อให้คะแนน	คะแนน
1	ข้อเสนอทางเทคนิค <ul style="list-style-type: none"> - แนวคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนองานการออกแบบภาพงานทั้งหมด - ความสอดคล้องและความครบถ้วนของเนื้อหาซึ่งหมายถึงความคิดสร้างสรรค์ในการสื่อสารกระบวนการเรียนรู้STEAM4INNOVATOR - มีเทคโนโลยีที่น่าสนใจ เหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้ 	45
		15
		15
		15
2	การจัดนิทรรศการ การออกแบบภาพรวมของเว็บไซต์และการบริหารงาน <ul style="list-style-type: none"> - แนวคิดและรูปแบบการจัดนิทรรศการและกิจกรรมทั้งในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ โดยภาพรวม - นำเสนอรูปแบบการประชาสัมพันธ์และงานนิทรรศการตั้งแต่ก่อนเริ่มงานจนจบงาน 	30
		20
		10

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 กรณีที่ต้องแสดงข้อคิดเห็นแก่สาธารณชน ผู้รับจ้างจะต้องให้ข้อมูล และแสดงความคิดเห็นตามหลักวิชาการโดยไม่อ้างอิง หรือระบุถึงบริษัทหรือผู้ที่เกี่ยวข้องที่ผู้รับจ้างเข้าไปทำการสำรวจข้อมูล (เว้นแต่จะได้รับการยินยอมจากผู้เป็นเจ้าของข้อมูล) ตามที่ตนทราบอย่างถ่องแท้แก่สาธารณชนด้วยความสัตย์จริง

16. หน่วยงานที่รับผิดชอบ

ฝ่ายพัฒนาผู้ประกอบการนวัตกรรม

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน)

โทรศัพท์ 02 0175555 ต่อ 604

โทรสาร 02 017 5566