

**ตารางแสดงวงเงินงบประมาณที่ได้รับจัดสรรและราคากลาง (ราคาอ้างอิง)
ในการจัดซื้อจัดจ้างที่มีชิ้นงานก่อสร้าง**

1. ชื่อโครงการจ้างเหมาดำเนินการจัดกิจกรรมโครงการฐานการเรียนรู้กระบวนการ STEAM4INNOVATOR
2. หน่วยงานเจ้าของโครงการ สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน)
3. วงเงินงบประมาณที่ได้รับจัดสรร 2,000,000.- บาท (สองล้านบาทถ้วน)
4. วันที่กำหนดราคากลาง (ราคาอ้างอิง) 24 เมษายน 2566
เป็นเงิน 1,999,800.- บาท (หนึ่งล้านเก้าแสนเก้าหมื่นเก้าพันแปดร้อยบาทถ้วน)
ราคา/หน่วย
 - 4.1 จัดทำแผนการดำเนินงานตลอดโครงการตั้งแต่ขั้นตอนการเตรียมงาน การประชาสัมพันธ์ การออกแบบเนื้อหาและการจัดทำนิตรรศการ ให้สอดคล้องกับระยะเวลาการดำเนินงาน จำนวน 150,000 บาท
 - 4.2 ออกแบบเนื้อหาและภาพรวมของนิทรรศการฐานการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับกระบวนการสร้างธุรกิจนวัตกรรม 4 ขั้นตอน ของ STEAM4INNOVATOR จำนวน 250,000 บาท
 - 4.3 ออกแบบและจัดทำโครงสร้าง วางผังกำหนดการใช้พื้นที่ทั้งหมดให้มีลักษณะเชื่อมต่อถึงกัน โดยจัดทำป้ายสัญลักษณ์ ชื่อหน่วยงานที่เข้าร่วม และอื่นๆ ตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด ให้มีความโดดเด่นทั้งภายในและภายนอกพื้นที่จัดงาน โดยมีระยะเวลาการจัดงานอย่างน้อย 10 วัน จำนวน 1,000,000 บาท
 - 4.4 ผู้รับจ้างต้องจัดเตรียมบุคลากรและทีมงานที่มีความเชี่ยวชาญพร้อมแนะนำให้เยาวชนเกิดความเข้าใจในเนื้อหา เพื่อแนะนำกิจกรรมในบูธนิทรรศการอย่างมีประสิทธิภาพ 105,000 บาท
 - 4.5 จัดทำของที่ระลึก โดยมีตราสัญลักษณ์ STEAM4INNOVATOR อย่างน้อย 1,000 ชิ้น จำนวน 100,000 บาท
 - 4.6 ออกแบบและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ โดยมีเนื้อหาสอดคล้องและครอบคลุมตลอดทั้งโครงการ จำนวน 395,000 บาท
5. แหล่งที่มาของราคากลาง (ราคาอ้างอิง)
 - บริษัท เซียมเวอร์คส จำกัด
 - บริษัท ซิตีนีออน เน็ตเวอร์ค จำกัด
 - บริษัท ดีไซน์ อะไลฟ์ จำกัด
6. รายชื่อเจ้าหน้าที่ผู้กำหนดราคากลาง (ราคาอ้างอิง) ทุกคน

นางสาวศดานันท์ ล้อเพ็ญภพ	นักส่งเสริมนวัตกรรม ฝ่ายพัฒนาผู้ประกอบการนวัตกรรม
นางสาวปัญชรัสมิ์ วังน้อย	นักส่งเสริมนวัตกรรม ฝ่ายพัฒนาผู้ประกอบการนวัตกรรม
นางสาวนภพรณ วรสิทธิ์	นักส่งเสริมนวัตกรรม ฝ่ายโครงสร้างพื้นฐานนวัตกรรม

รายละเอียดขอบเขตของงานทั้งโครงการ (Terms of Reference)

การจ้างเหมาดำเนินการจัดกิจกรรมโครงการฐานการเรียนรู้กระบวนการ STEAM4INNOVATOR

1. ข้อมูลเกี่ยวกับโครงการ

1.1 ชื่อโครงการ จ้างเหมาดำเนินการจัดกิจกรรมโครงการฐานการเรียนรู้กระบวนการ STEAM4INNOVATOR

1.2 ความเป็นมา

ด้วยกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม มีนโยบายส่งเสริมการเรียนรู้และความเข้าใจด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิจัย และนวัตกรรม ให้กับเยาวชนและประชาชนทั่วไป จึงกำหนดให้มีการจัดงานมหกรรมวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ ประจำปี 2566 ภายใต้แนวคิดหลัก For Bright and Creative Generation (BCG) ซึ่งสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) หรือ สนช. ได้ตระหนักถึงการส่งเสริมและพัฒนาขีดความสามารถด้านนวัตกรรมในกลุ่มเครือข่ายเยาวชนผ่านกิจกรรมฐานการเรียนรู้ STEAM4INNOVATOR มาอย่างต่อเนื่อง ทั้งในรูปแบบนิทรรศการและในรูปแบบออนไลน์ เพื่อพัฒนาขีดความสามารถด้านนวัตกรรมสำหรับเยาวชนไทยที่ต้องการก้าวไปเป็นนวัตกรรม

ในการนี้ฝ่ายพัฒนาผู้ประกอบการนวัตกรรม (กลุ่มเยาวชน) จึงมีความประสงค์ดำเนินการจัดกิจกรรมโครงการฐานการเรียนรู้กระบวนการ STEAM4INNOVATOR ในงานมหกรรมวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ ประจำปี 2566 เพื่อเข้าร่วมจัดนิทรรศการและกิจกรรมเผยแพร่ความรู้ความเข้าใจด้านนวัตกรรมให้กับเยาวชน

ผลที่คาดว่าจะได้รับคือ มุ่งเน้นให้ให้เยาวชนได้เกิดแรงบันดาลใจและตระหนักถึงการเรียนรู้ที่สำคัญทางด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิจัยและมิติธุรกิจนวัตกรรม รวมถึงการพัฒนาศักยภาพของเยาวชนโดยเน้นการลงมือปฏิบัติจริงผ่านรูปแบบฐานการเรียนรู้ STEAM4INNOVATOR เพื่อให้เยาวชนได้รับความรู้พื้นฐานที่สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดเป็นนวัตกรรมสู่สังคมได้ในอนาคต

1.3 วัตถุประสงค์

- 1.3.1 เพื่อจัดกิจกรรมเผยแพร่ความรู้ความเข้าใจด้านนวัตกรรมในรูปแบบฐานการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง
- 1.3.2 เพื่อกระตุ้นให้เด็กและเยาวชนเกิดความตระหนักและเห็นความสำคัญของกระบวนการสร้างนวัตกรรม

2. คุณสมบัติของผู้ยื่นข้อเสนอ

- 2.1 มีความสามารถตามกฎหมาย
- 2.2 ไม่เป็นบุคคลล้มละลาย
- 2.3 ไม่อยู่ระหว่างเลิกกิจการ
- 2.4 ไม่เป็นบุคคลซึ่งอยู่ระหว่างถูกระงับการยื่นข้อเสนอหรือทำสัญญากับหน่วยงานของรัฐไว้ชั่วคราว เนื่องจากเป็นผู้ที่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินผลการปฏิบัติงานของผู้ประกอบการตามระเบียบ ที่

รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการคลังกำหนดตามที่ประกาศเผยแพร่ในระบบเครือข่ายสารสนเทศของกรมบัญชีกลาง

- 2.5 ไม่เป็นนิติบุคคลซึ่งถูกระบุชื่อไว้ในบัญชีรายชื่อผู้ทำงานและได้แจ้งเวียนชื่อให้เป็นผู้ทำงานของหน่วยงานของรัฐในระบบเครือข่ายสารสนเทศของกรมบัญชีกลาง ซึ่งรวมถึงนิติบุคคลที่ผู้ทำงานเป็นหุ้นส่วนผู้จัดการ กรรมการผู้จัดการ ผู้บริหาร ผู้มีอำนาจในการดำเนินงานในกิจการของนิติบุคคลนั้นด้วย
- 2.6 มีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามที่คณะกรรมการนโยบายการจัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐกำหนดในราชกิจจานุเบกษา
- 2.7 เป็นนิติบุคคลผู้มีอาชีพรับจ้างงานที่ประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ดังกล่าว
- 2.8 ไม่เป็นผู้มีผลประโยชน์ร่วมกันกับผู้ยื่นข้อเสนอรายอื่นที่เข้ายื่นข้อเสนอให้แก่สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) ณ วันประกาศประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ หรือไม่เป็นผู้กระทำการอันเป็นการขัดขวางการแข่งขันราคาอย่างเป็นธรรม ในการประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ครั้งนี้
- 2.9 ไม่เป็นผู้ได้รับเอกสิทธิ์หรือความคุ้มกัน ซึ่งอาจปฏิเสธไม่ยอมขึ้นศาลไทย เว้นแต่รัฐบาลของผู้เสนอราคาได้มีคำสั่งให้สละเอกสิทธิ์ความคุ้มกันเช่นนั้น
- 2.10 ผู้เสนอราคาต้องมีประสบการณ์และผลงานที่คล้ายกับงานจ้างดังกล่าว จากหน่วยงานของรัฐหรือเอกชนที่เชื่อถือได้ มูลค่า 1,000,000.-บาท (หนึ่งล้านบาทถ้วน) โดยต้องแนบสำเนาคู่สัญญาจ้างหรือสำเนาใบรับรองผลงาน
- 2.11 ผู้ยื่นข้อเสนอที่ยื่นข้อเสนอในรูปแบบของ "กิจการร่วมค้า" ต้องมีคุณสมบัติดังนี้

กรณีที่ข้อตกลงระหว่างผู้เข้าร่วมค้ากำหนดให้ผู้เข้าร่วมค้ารายใดรายหนึ่งเป็นผู้เข้าร่วมค้าหลัก ข้อตกลงระหว่างผู้เข้าร่วมค้าจะต้องมีการกำหนดสัดส่วนหน้าที่และความรับผิดชอบในปริมาณงาน สิ่งของ หรือมูลค่าตามสัญญาของผู้เข้าร่วมค้าหลักมากกว่าผู้เข้าร่วมค้ารายอื่นทุกราย

กรณีที่ข้อตกลงระหว่างผู้เข้าร่วมค้ากำหนดให้ผู้เข้าร่วมค้ารายใดรายหนึ่งเป็นผู้เข้าร่วมค้าหลัก กิจการร่วมค่านั้นต้องใช้ผลงานของผู้เข้าร่วมค้าหลักรายเดียวเป็นผลงานของกิจการร่วมค้าที่ยื่นข้อเสนอ

สำหรับข้อตกลงระหว่างผู้เข้าร่วมค้าที่ไม่ได้กำหนดให้ผู้เข้าร่วมค้ารายใดเป็นผู้เข้าร่วมค้าหลัก ผู้เข้าร่วมค้าทุกรายจะต้องมีคุณสมบัติครบถ้วนตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้ในเอกสารเชิญชวน

กรณีที่ข้อตกลงระหว่างผู้เข้าร่วมค้ากำหนดให้มีการมอบหมายผู้เข้าร่วมค้ารายใดรายหนึ่ง เป็นผู้ยื่นข้อเสนอ ในนามกิจการร่วมค้า การยื่นข้อเสนอดังกล่าวไม่ต้องมีหนังสือมอบอำนาจ

สำหรับข้อตกลงระหว่างผู้เข้าร่วมค้าที่ไม่ได้กำหนดให้ผู้เข้าร่วมค้ารายใดเป็นผู้ยื่นข้อเสนอผู้เข้าร่วมค้าทุกรายจะต้องลงลายมือชื่อในหนังสือมอบอำนาจให้ผู้เข้าร่วมค้ารายใดรายหนึ่งเป็นผู้ยื่นข้อเสนอในนามกิจการร่วมค้า

2.12 ผู้ยื่นข้อเสนอต้องลงทะเบียนที่มีข้อมูลถูกต้องครบถ้วนในระบบจัดซื้อจัดจ้างภาครัฐด้วยอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Government Procurement : e-GP) ของกรมบัญชีกลาง

2.13 ผู้ยื่นข้อเสนอต้องมีมูลค่าสุทธิของกิจการดังนี้

(1) กรณีผู้ยื่นข้อเสนอเป็นนิติบุคคลที่จัดตั้งขึ้นตามกฎหมายไทยซึ่งได้จดทะเบียนเกินกว่า 1 ปี ต้องมีมูลค่าสุทธิของกิจการ จากผลต่างระหว่างสินทรัพย์สุทธิหักด้วยหนี้สินสุทธิ ที่ปรากฏในงบแสดงฐานะการเงินที่มีการตรวจรับรองแล้ว ซึ่งจะต้องแสดงค่าเป็นบวก 1 ปีสุดท้ายก่อนวันยื่นข้อเสนอ

(2) กรณีผู้ยื่นข้อเสนอเป็นนิติบุคคลที่จัดตั้งขึ้นตามกฎหมายไทย ซึ่งยังไม่มีงบแสดงฐานะการเงินกับกรมพัฒนาธุรกิจการค้า ให้พิจารณาการกำหนดมูลค่าของทุนจดทะเบียน โดยผู้ยื่นข้อเสนอจะต้องมีทุนจดทะเบียนที่เรียกชำระมูลค่าหุ้นแล้ว ณ วันที่ยื่นข้อเสนอ ไม่ต่ำกว่า 1 ล้านบาท

(3) สำหรับการจัดซื้อจัดจ้างครั้งหนึ่งที่มีวงเงินเกิน 500,000 บาทขึ้นไป กรณีผู้ยื่นข้อเสนอเป็นบุคคลธรรมดา โดยพิจารณาจากหนังสือรับรองบัญชีเงินฝากไม่เกิน 90 วัน ก่อนวันยื่นข้อเสนอ โดย ต้องมีเงินฝากคงเหลือในบัญชีธนาคารเป็นมูลค่า 1 ใน 4 ของมูลค่างบประมาณของโครงการหรือรายการที่ยื่น ข้อเสนอ ในแต่ละครั้ง และหากเป็นผู้ชนะการจัดซื้อจัดจ้างหรือเป็นผู้ได้รับการคัดเลือกจะต้องแสดงหนังสือ รับรองบัญชีเงินฝากที่มีมูลค่าดังกล่าวอีกครั้งหนึ่งในวันลงนามในสัญญา

(4) กรณีที่ผู้ยื่นข้อเสนอไม่มีมูลค่าสุทธิของกิจการหรือทุนจดทะเบียน หรือมีแต่ไม่เพียงพอที่จะเข้ายื่นข้อเสนอ ผู้ยื่นข้อเสนอสามารถขอวงเงินสินเชื่อ โดยต้องมีวงเงินสินเชื่อ 1 ใน 4 ของมูลค่า งบประมาณที่ยื่นข้อเสนอในครั้งนั้น (สินเชื่อที่ธนาคารภายในประเทศ หรือบริษัทเงินทุนหรือบริษัทเงินทุน หลักทรัพย์ที่ได้รับอนุญาตให้ประกอบกิจการเงินทุนเพื่อการพาณิชย์ และประกอบธุรกิจค้าประกันตามประกาศ ของธนาคารแห่งประเทศไทย ตามรายชื่อบริษัทเงินทุนที่ธนาคารแห่งประเทศไทยแจ้งเวียนให้ทราบ โดย พิจารณาจากยอดเงินรวมของวงเงินสินเชื่อที่สำนักงานใหญ่รับรอง หรือที่สำนักงานสาขารับรอง (กรณีได้รับ มอบอำนาจจากสำนักงานใหญ่) ซึ่งออกให้แก่ผู้ยื่นข้อเสนอ นับถึงวันยื่นข้อเสนอไม่เกิน 90 วัน)

(5) กรณีตาม (1) - (4) ยกเว้นสำหรับกรณีดังต่อไปนี้

(5.1) กรณีที่ผู้ยื่นข้อเสนอเป็นหน่วยงานของรัฐ

(5.2) นิติบุคคลที่จัดตั้งขึ้นตามกฎหมายไทยที่อยู่ระหว่างการฟื้นฟูกิจการตามพระราชบัญญัติล้มละลาย (ฉบับที่ 10) พ.ศ. 2561

3. ขอบเขตของงานที่จะดำเนินการจัดจ้าง

3.1 กลุ่มเป้าหมาย

3.1.1 เด็กและเยาวชน

3.1.2 ประชาชนผู้สนใจทั่วไป

3.2 ขอบเขตการดำเนินงาน

เพื่อให้การดำเนินงานบรรลุตามวัตถุประสงค์ ผู้รับจ้างจะต้องแสดงให้เห็นถึงศักยภาพทั้งด้านความคิด การออกแบบ การดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงสร้างภาพลักษณ์งานให้เป็นที่น่าสนใจและประทับใจต่อผู้พบเห็นงาน ดังนี้

- 3.2.1 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการจัดทำแผนการดำเนินงานตลอดโครงการตั้งแต่ขั้นตอนการเตรียมงาน การประชาสัมพันธ์ การออกแบบเนื้อหาและการจัดทำนิทรรศการ ให้สอดคล้องกับระยะเวลาการดำเนินงาน
- 3.2.2 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการออกแบบเนื้อหาและภาพรวมของนิทรรศการฐานการเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับกระบวนการสร้างธุรกิจนวัตกรรม 4 ขั้นตอน ของ STEAM4INNOVATOR

ขั้นตอนที่ 1 รู้ลึก รู้จริง (Insight)

เริ่มต้นการสร้างสรรครูทีนวัตกรรมการจากความสนใจ มองเห็นปัญหาและการแก้ไขจากมุมมองใหม่ เส้นทางใหม่ และการเข้าถึงความคิดใหม่ๆ กำหนดปัญหาและเป้าหมายในการแก้ไขที่ชัดเจน เพื่อสร้างแรงกระตุ้นให้เกิดความอยากรู้อยากเห็นที่คิดไอเดียสุดเจ๋งมาต่อยอดสร้างสรรค์เป็นธุรกิจที่สร้างคุณค่า

ขั้นตอนที่ 2 สร้างสรรค์ไอเดีย (Wow! Idea)

การต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้ได้คำตอบใหม่ที่แตกต่าง สร้างสรรค์ ทำได้จริง และมีคุณค่า เป็นที่ต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดไว้

ขั้นตอนที่ 3 แผนพัฒนาธุรกิจ (Business Model)

การออกแบบแนวคิดและแผนบริหารจัดการทั้งหมด ซึ่งจะเกี่ยวข้องทั้งการเชื่อมโยงคนเทคโนโลยี ทรัพยากร และความหลากหลายไปสู่เป้าหมายที่ทำได้จริง พร้อมทั้งโอกาสในการรับคำแนะนำจากผู้ประกอบการธุรกิจนวัตกรรม

ขั้นตอนที่ 4 การผลิตและการกระจาย (Production & Diffusion)

การลงมือสร้างสรรค์และการลงมือปฏิบัติอย่างจริงจังให้เกิดผลอย่างเป็นรูปธรรมทางธุรกิจ เพื่อต่อยอดการสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมออกสู่ตลาด

- 3.2.2.1 ออกแบบกิจกรรมในแต่ละฐานการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเนื้อหา และเหมาะสมกับผู้เข้าร่วม ซึ่งเกี่ยวข้องกับแนวคิด STEAM4INNOVATOR
- 3.2.2.2 จัดทำแบบประเมินผลความพึงพอใจของการเข้าร่วมกิจกรรม พร้อมสรุปข้อมูลออกมาเพื่อนำเสนอ
- 3.2.3 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการออกแบบและจัดทำโครงสร้าง วางผังกำหนดการใช้พื้นที่ทั้งหมดให้มีลักษณะเชื่อมต่อถึงกัน โดยจัดทำป้ายสัญลักษณ์ ชื่อหน่วยงานที่เข้าร่วมและอื่นๆ ตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด ให้มีความโดดเด่นทั้งภายในและภายนอกพื้นที่จัดงาน โดยมีระยะเวลาการจัดงานอย่างน้อย 10 วัน ดังนี้
 - 3.2.3.1 ผลงานโครงสร้าง ติดตั้ง พิมพ์โปสเตอร์ สำหรับการจัดนิทรรศการให้มีองค์ประกอบที่โดดเด่น มีมิติในการนำเสนอดึงดูดความสนใจของผู้ชมงาน

- 3.2.3.2 ตกแต่งภายในพื้นที่และจัดภูมิทัศน์โดยรวมภายในพื้นที่จัดงานให้มีความเหมาะสมสวยงาม
- 3.2.3.3 จัดเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับการฝึกปฏิบัติของเยาวชน
- 3.2.3.4 จัดหา ติดตั้ง อุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์ที่มีความจำเป็น อาทิ เครื่องขยายเสียง และอื่นๆ ตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด พร้อมมีเจ้าหน้าที่ดูแลอำนวยความสะดวก รวมถึงรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่เกิดขึ้น
- 3.2.3.5 จัดหา ติดตั้ง ระบบไฟฟ้า ไฟส่องสว่างทั่วพื้นที่ภายในพื้นที่จัดงาน ไฟส่องสว่างสำหรับการแสดงผลทัศน์ หรือตามผู้ว่าจ้างกำหนด รวมถึงรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่เกิดขึ้น
- 3.2.3.6 รับผิดชอบในการประสานงาน และติดตามข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหน่วยงานที่เข้าร่วมจัดแสดงนิทรรศการ
- 3.2.3.7 อำนวยความสะดวกแก่หน่วยงานที่เข้าร่วมงาน ในการขนย้ายเครื่องจักร เครื่องมือ อุปกรณ์ สินค้า ผลิตภัณฑ์ เข้ามาภายในสถานที่จัดงาน หรือตามผู้ว่าจ้างกำหนด รวมถึงรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดในการขนย้าย เครื่องมืออุปกรณ์ ในการขนย้าย รื้อถอน ค่าแรง โดยให้มีเจ้าหน้าที่ที่มีอำนาจในการตัดสินใจและอำนวยความสะดวกประจำในพื้นที่อย่างทั่วถึง ทั้งนี้ กรณีมีเหตุจำเป็นที่มีการเข้าพื้นที่จัดงานนอกเหนือเวลาที่กำหนด จะต้องได้รับความเห็นชอบจากผู้ว่าจ้าง และผู้รับจ้างจะต้องรับผิดชอบค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นทั้งหมด เช่น ค่าล่วงเวลา ค่ากระแสไฟฟ้าและค่าสาธารณูปโภคต่างๆ ค่าเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัย ค่าพนักงานทำความสะอาด การจัดปฐมพยาบาลเบื้องต้น เป็นต้น
- 3.2.3.8 ดำเนินการรื้อถอน จัดเก็บ ขนย้ายนิทรรศการเคลื่อนที่ วัสดุที่ยังคงใช้ประโยชน์ได้ ส่งถึงสถานที่ตามผู้ว่าจ้างกำหนด
- 3.2.4 ผู้รับจ้างต้องจัดเตรียมบุคลากรและทีมงานที่มีความเชี่ยวชาญพร้อมแนะนำให้เยาวชนเกิดความเข้าใจในเนื้อหา เพื่อแนะนำกิจกรรมในบูธนิทรรศการอย่างมีประสิทธิภาพ
 - 3.2.4.1 จัดหาเจ้าหน้าที่จัดกิจกรรมอำนวยความสะดวกและเชิญชวนเยาวชนเข้าร่วมกิจกรรมตลอดระยะเวลาการจัดงาน อย่างน้อย 6 คน
 - 3.2.4.2 จัดเตรียมบุคลากรและทีมงานที่บริหารกิจกรรม และเจ้าหน้าที่ประสานงานและอำนวยความสะดวกตลอดกิจกรรม อย่างน้อย 1 คน
- 3.2.5 ผู้รับจ้างต้องจัดทำของที่ระลึก โดยมีตราสัญลักษณ์ STEAM4INNOVATOR อย่างน้อย 1,000 ชิ้น
- 3.2.6 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการออกแบบและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ โดยมีเนื้อหาสอดคล้องและครอบคลุมตลอดทั้งโครงการ

- 3.2.6.1 ดำเนินการจัดกิจกรรมในรูปแบบออนไลน์อย่างน้อย 1 กิจกรรม เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนได้ใช้ความรู้พื้นฐานของความเป็นนวัตกรรม บนฐานการเรียนรู้ STEAM4INNOVATOR ในรูปแบบออนไลน์ ในการเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งผู้รับจ้างต้องดำเนินการบริหารกิจกรรมและดูแลรับผิดชอบกิจกรรม
- 3.2.6.2 ดำเนินการจัดทำเนื้อหาหรือบทความและภาพประกอบที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับกิจกรรมและโครงการ พร้อมทั้งเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ ผ่านช่องทางออนไลน์ อาทิ เฟซบุ๊ก, อินสตาแกรม, เว็บไซต์ STEAM4INNOVATOR จำนวนอย่างน้อย 10 ชิ้นงาน
- 3.2.6.3 ดำเนินการถ่ายทอดสดผ่านเฟซบุ๊ก STEAM4INNOVATOR ให้เห็นกิจกรรมบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจ ด้วยกล้องที่มีคุณภาพของภาพและเสียง Full HD
- 3.2.6.4 ถ่ายภาพและบันทึกภาพเคลื่อนไหวบรรยากาศและกิจกรรมภายในงาน
- 3.2.6.5 ดำเนินการบันทึกภาพเคลื่อนไหว พร้อมตัดต่อวีดิทัศน์เพื่อสรุปกิจกรรมในโครงการ ความยาวอย่างน้อย 2 นาที จำนวน 1 ชิ้นงาน
- 3.2.6.6 จัดทำเอกสารคู่มือการจัดทำนิทรรศการฐานการเรียนรู้ ซึ่งประกอบไปด้วย เนื้อหาวัตถุประสงค์ กิจกรรมของแต่ละฐานการเรียนรู้ รูปแบบและขนาดโครงสร้างอุปกรณ์ที่จำเป็น โดยจัดทำออกมาในรูปแบบไฟล์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์

4. กำหนดเวลาส่งมอบพัสดุ

ระยะเวลาส่งมอบ ภายใน 120 วัน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญา

5. ผลงานที่ต้องส่งมอบ

ผู้รับจ้างต้องดำเนินการส่งมอบรายงานผลการดำเนินการจัดกิจกรรมโครงการฐานการเรียนรู้ กระบวนการ STEAM4INNOVATOR รายละเอียดตามที่ระบุในขอบเขตการดำเนินงานทั้งหมดต่อคณะกรรมการตรวจรับพัสดุ ได้แก่

- 5.1 รายงานผลการดำเนินงาน ครั้งที่ 1 โดยจัดทำเป็นรูปเล่มต้นฉบับ 2 (สอง) ชุด พร้อมสำเนาในไฟล์เอกสาร ไฟล์ภาพนิ่ง และไฟล์ภาพเคลื่อนไหวต่างๆ (soft file) บรรจุลงใน USB จำนวน 1 (หนึ่ง) ชุด ประกอบไปด้วย
 - 1) แผนการดำเนินงานตลอดโครงการตั้งแต่ขั้นตอนการเตรียมงาน การประชาสัมพันธ์ การออกแบบเนื้อหาและการจัดทำนิทรรศการ
 - 2) รายงานผลดำเนินการออกแบบเนื้อหาและภาพรวมของนิทรรศการฐานการเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับกระบวนการสร้างธุรกิจนวัตกรรม 4 ขั้นตอน ของ STEAM4INNOVATOR
- 5.2 รายงานผลการดำเนินงาน ฉบับสมบูรณ์ โดยจัดทำเป็นรูปเล่มต้นฉบับ 2 (สอง) ชุด พร้อมสำเนาในไฟล์เอกสาร ไฟล์ภาพนิ่ง และไฟล์ภาพเคลื่อนไหวต่างๆ (soft file) บรรจุลงใน USB จำนวน 1 (หนึ่ง) ชุด ประกอบไปด้วย

- 1) รายงานสรุปผลการจัดกิจกรรมโครงการฐานการเรียนรู้กระบวนการ STEAM4INNOVATOR
- 2) รายงานสรุปผลการประชาสัมพันธ์บทความที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับกิจกรรมและโครงการ

6. วงเงินงบประมาณ/วงเงินที่ได้รับจัดสรร

- 6.1 2,000,000.- บาท (สองล้านบาทถ้วน)
- 6.2 ราคากลาง : 1,999,800.- บาท (หนึ่งล้านเก้าแสนเก้าหมื่นเก้าพันแปดร้อยบาทถ้วน)

แหล่งที่มาของราคากลาง :

- บริษัท เซียมเวอร์คส์ จำกัด
- บริษัท ซิตี้นีออน เน็ตเวอร์ค จำกัด
- บริษัท ดีไซน์ อะไลฟ์ จำกัด

7. เงื่อนไขและการจ่ายเงิน

ผู้ว่าจ้างจะจ่ายเงินซึ่งเป็นเงินบาทโดยตรงให้แก่ผู้รับจ้าง โดยจะจ่ายค่าจ้างให้ภายหลังจากผู้รับจ้างได้ส่งมอบผลงานและคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับผลงานดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้ว โดยกำหนดการจ่ายค่าจ้างจำนวน 2 (สอง) งวด ดังต่อไปนี้

งวดที่ 1 กำหนดจ่ายเงินร้อยละ 20 ของวงเงินค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างส่งมอบรายงานผลการดำเนินงานครั้งที่ 1 ภายใน 60 วัน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญาจ้าง และคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับผลงานดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

งวดที่ 2 (งวดสุดท้าย) กำหนดจ่ายเงินร้อยละ 80 ของวงเงินค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างส่งมอบรายงานผลการดำเนินงาน ฉบับสมบูรณ์ ภายใน 120 วัน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญาจ้าง และคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับผลงานดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

8. หลักเกณฑ์ในการพิจารณาคัดเลือกข้อเสนอ

- 8.1 ผู้เสนอราคาต้องเสนอแนวคิดในการดำเนินงานและการบริหารจัดการ พร้อมทั้งส่งรายละเอียดแต่ละการดำเนินงาน โดยระบุปริมาณหรือจำนวนให้ชัดเจน
- 8.2 ผู้ว่าจ้างโดยคณะกรรมการพิจารณาคัดเลือกผู้เสนอราคาที่เสนอแนวคิดและการทำงานได้ตรงวัตถุประสงค์ และคาดว่าจะก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ว่าจ้าง ซึ่งอาจไม่ใช่ผู้เสนอราคาต่ำที่สุด ทั้งนี้ คณะกรรมการสามารถต่อรองราคาเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ว่าจ้าง และขอสงวนสิทธิ์ในการให้คำแนะนำเพิ่มเติม ปรับปรุงรายละเอียดของงานบางประการเพื่อให้ได้ผลงานที่สมบูรณ์ที่สุด ทั้งนี้ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด
- 8.3 ในการพิจารณาผู้ชนะการยื่นข้อเสนอ ส่วนราชการจะใช้หลักเกณฑ์การประเมินค่าประสิทธิภาพต่อราคา (Price Performance) โดยพิจารณาให้คะแนนตามปัจจัยหลักและน้ำหนักที่กำหนด ดังนี้
 - 1) ราคาที่เสนอราคา กำหนดน้ำหนักเท่ากับร้อยละ 20
 - 2) ข้อเสนอด้านเทคนิคหรือข้อเสนออื่นๆ กำหนดน้ำหนักเท่ากับร้อยละ 80

ลำดับ	หัวข้อให้คะแนน	คะแนน
1	แนวคิด กลยุทธ์ และรูปแบบการจัดกิจกรรม ประกอบด้วย 1.1 หลักการ แนวคิด และรูปแบบการนำเสนอที่ตรงกับวัตถุประสงค์ 1.2 กลยุทธ์การบริหารจัดการงานและวิธีดำเนินงานที่สอดคล้องกับงานที่รับจ้าง 1.3 รายละเอียดแผนการทำงานที่สอดคล้องกับระยะเวลาการดำเนินงาน	45 15 15 15
2	การจัดกิจกรรมตามขอบเขตงาน ประกอบด้วย 2.1 รูปแบบการจัดนิทรรศการ โครงสร้างและเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้และกิจกรรมโดยภาพรวม 2.2 กิจกรรมความสอดคล้องกับความคิดสร้างสรรค์ในการสื่อสารกระบวนการเรียนรู้ STEAM4INNOVATOR 2.3 รูปแบบการประชาสัมพันธ์งานนิทรรศการตลอดโครงการ	35 15 10 10
3	ศักยภาพความพร้อมของผู้นำเสนอผลงาน ประกอบด้วย 3.1 ความพร้อมของทีมงาน ประสบการณ์ ศักยภาพผู้นำเสนองาน และผลงานที่ผ่านมาของผู้ยื่นข้อเสนอ 3.2 ข้อได้เปรียบ/จุดเด่น ที่ส่งผลให้โครงการบรรลุวัตถุประสงค์และความยืดหยุ่นในการดูแลและการทำงาน	20 15 5
คะแนนรวม		100

9. อัตราค่าปรับ

- 9.1 อัตราค่าปรับกำหนดให้คิดในอัตราร้อยละ 0.10 ของราคาค่าจ้างต่อวัน
- 9.2 กรณีที่งานที่รับจ้างไปจ้างช่วงให้ผู้อื่นทำอีกทอดหนึ่งโดยไม่ได้รับอนุญาตสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) จะกำหนดค่าปรับสำหรับการฝ่าฝืนดังกล่าวเป็นจำนวนร้อยละ 10 ของเงินของงานจ้างช่วงนั้น

10. การกำหนดระยะเวลารับประกันความชำรุดบกพร่อง

ผู้ชนะการเสนอราคาจะต้องรับประกันความชำรุดบกพร่องของงานจ้างที่เกิดขึ้นภายในระยะเวลาไม่น้อยกว่า 15 วันนับถัดจากวันที่ได้รับมอบงานทั้งหมดไว้โดยถูกต้องครบถ้วนตามสัญญา โดยภายในกำหนดระยะเวลาดังกล่าวหากสิ่งของตามสัญญานี้เกิดชำรุดบกพร่องหรือขัดข้อง อันเนื่องมาจากการใช้งานตามปกติ ผู้รับจ้างจะต้องจัดการซ่อมแซมหรือแก้ไขให้อยู่ในสภาพที่ใช้งานได้ตั้งเดิมภายใน 3 วัน นับถัดจากวันที่ได้รับแจ้งความชำรุดบกพร่อง โดยไม่คิดค่าใช้จ่ายใดๆ ทั้งสิ้น

11. กรรมสิทธิ์ในข้อมูล เอกสาร และผลงาน

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

ตลอดจนระบบทั้งหมดที่ได้จากการปฏิบัติงานนี้ให้แก่ผู้ใดหรือนำไปใช้ประโยชน์โดยไม่ได้รับความยินยอมเป็นลายลักษณ์อักษรจากสำนักงานฯ

12. จรรยาบรรณของผู้รับจ้าง

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

12.2 กรณีที่ต้องแสดงข้อคิดเห็นแก่สาธารณชน ผู้รับจ้างจะต้องให้ข้อมูล และแสดงความคิดเห็นตามหลักวิชาการโดยไม่อ้างอิง หรือระบุถึงบริษัทหรือผู้ที่เกี่ยวข้องที่ผู้รับจ้างเข้าไปทำการสำรวจข้อมูล (เว้นแต่จะได้รับการยินยอมจากผู้เป็นเจ้าของข้อมูล) ตามที่ตนทราบอย่างถ่องแท้แก่สาธารณชนด้วยความสัตย์จริง

13. หน่วยงานที่รับผิดชอบ

ฝ่ายพัฒนาผู้ประกอบการนวัตกรรม (กลุ่มงานเยาวชน)

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน)

โทรศัพท์ 02 0175555 ต่อ 604

โทรสาร 02 017 5566

ตารางราคากลางค่าใช้จ่ายการดำเนินการจัดกิจกรรมโครงการฐานการเรียนรู้กระบวนการ

STEAM4INNOVATOR

หัวข้อ	รายละเอียด	หน่วย	ราคา (บาท)	หมายเหตุ
1	จัดทำแผนการดำเนินงานตลอดโครงการตั้งแต่ขั้นตอนการเตรียมงาน การประชาสัมพันธ์ การออกแบบเนื้อหาและการจัดทำนิทรรศการ ให้สอดคล้องกับระยะเวลาการดำเนินงาน		150,000.00	
2	ออกแบบเนื้อหาและภาพรวมของนิทรรศการฐานการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับกระบวนการสร้างธุรกิจนวัตกรรม 4 ขั้นตอน ของ STEAM4INNOVATOR		250,000.00	
	ออกแบบกิจกรรมในแต่ละฐานการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเนื้อหา และเหมาะสมกับผู้เข้าร่วม ซึ่งเกี่ยวข้องกับแนวคิด STEAM4INNOVATOR			
	จัดทำแบบประเมินผลความพึงพอใจของการเข้าร่วมกิจกรรม พร้อมสรุปข้อมูลออกมาเพื่อนำเสนอ			
3	ออกแบบและจัดทำโครงสร้าง วางผังกำหนดการใช้พื้นที่ทั้งหมดให้มีลักษณะเชื่อมต่อถึงกัน โดยจัดทำป้ายสัญลักษณ์ ชื่อหน่วยงานที่เข้าร่วม และอื่นๆ ตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด ให้มีความโดดเด่นทั้งภายในและภายนอกพื้นที่จัดงาน โดยมีระยะเวลาการจัดงานอย่างน้อย 10 วัน		1,000,000.00	
	ผลิตงานโครงสร้าง ติดตั้ง พิมพ์โปสเตอร์ สำหรับการจัดนิทรรศการให้ม็อดค์ประกอบที่โดดเด่น มีมิติในการนำเสนอดึงดูดความสนใจของผู้ชมงาน			
	ตกแต่งภายในพื้นที่และจัดภูมิทัศน์โดยรวมภายในพื้นที่จัดงานให้มีความเหมาะสม สวยงาม			
	จัดเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับการฝึกปฏิบัติของเยาวชน			
	จัดหา ติดตั้ง อุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์ที่มีความจำเป็น อาทิ เครื่องขยายเสียง และอื่นๆ ตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด พร้อมมีเจ้าหน้าที่ดูแลอำนวยความสะดวก รวมถึงรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่เกิดขึ้น			

หัวข้อ	รายละเอียด	หน่วย	ราคา (บาท)	หมายเหตุ
	จัดหา ติดตั้ง ระบบไฟฟ้า ไฟส่องสว่างทั่วพื้นที่ภายในพื้นที่จัดงาน ไฟส่องสว่างสำหรับการแสดงผลภัณฑ์หรือตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด รวมถึงรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่เกิดขึ้น			
	รับผิดชอบในการประสานงาน และติดตามข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหน่วยงานที่เข้าร่วมจัดแสดงนิทรรศการ			
	อำนวยความสะดวกแก่หน่วยงานที่เข้าร่วมงาน ในการขนย้ายเครื่องจักร เครื่องมือ อุปกรณ์ สินค้า ผลิตภัณฑ์ เข้ามาภายในสถานที่จัดงาน หรือตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด รวมถึงรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดในการขนย้าย เครื่องมืออุปกรณ์ในการขนย้าย รื้อถอน ค่าแรง โดยให้มีเจ้าหน้าที่ที่มีอำนาจในการตัดสินใจและอำนวยความสะดวกประจำในพื้นที่อย่างทั่วถึง ทั้งนี้ กรณีมีเหตุจำเป็นที่มีการเข้าพื้นที่จัดงานนอกเหนือเวลาที่กำหนด จะต้องได้รับความเห็นชอบจากผู้ว่าจ้าง และผู้รับจ้างจะต้องรับผิดชอบต่อค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นทั้งหมด เช่น ค่าล่วงเวลา ค่ากระแสไฟฟ้าและค่าสาธารณูปโภคต่างๆ ค่าเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัย ค่าพนักงานทำความสะอาด การจัดปฐมพยาบาลเบื้องต้น เป็นต้น			
	ดำเนินการรื้อถอน จัดเก็บ ขนย้ายนิทรรศการเคลื่อนที่ วัสดุที่ยังคงใช้ประโยชน์ได้ส่งถึงสถานที่ตามผู้ว่าจ้างกำหนด			
4	ผู้รับจ้างต้องจัดเตรียมบุคลากรและทีมงานที่มีความเชี่ยวชาญพร้อมแนะนำให้เยาวชนเกิดความเข้าใจในเนื้อหา เพื่อแนะนำกิจกรรมในบูธนิทรรศการอย่างมีประสิทธิภาพ		105,000.00	
	จัดหาเจ้าหน้าที่จัดกิจกรรมอำนวยความสะดวกและเชิญชวนเยาวชนเข้าร่วมกิจกรรมตลอดระยะเวลาการจัดงานอย่างน้อย 6 คน			
	จัดเตรียมบุคลากรและทีมงานที่บริหารกิจกรรม และเจ้าหน้าที่ประสานงานและอำนวยความสะดวกตลอดกิจกรรม อย่างน้อย 1 คน			
5	จัดทำของที่ระลึก โดยมีตราสัญลักษณ์ STEAM4INNOVATOR อย่างน้อย 1,000 ชิ้น		100,000.00	

หัวข้อ	รายละเอียด	หน่วย	ราคา (บาท)	หมายเหตุ
6	ออกแบบและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ โดยมีเนื้อหา สอดคล้องและครอบคลุมตลอดทั้งโครงการ		395,000.00	
	ดำเนินการจัดกิจกรรมในรูปแบบออนไลน์อย่างน้อย 1 กิจกรรม เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนได้ใช้ความรู้พื้นฐานของ ความเป็นนวัตกรรม บนฐานการเรียนรู้ STEAM4INNOVATOR ในรูปแบบออนไลน์ ในการเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งผู้รับจ้างต้องดำเนินการบริหารกิจกรรม และดูแลรับผิดชอบกิจกรรม			
	ดำเนินการจัดทำเนื้อหาหรือบทความและภาพประกอบที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับกิจกรรมและโครงการ พร้อมทั้งเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ ผ่านช่องทางออนไลน์ อาทิ เฟซบุ๊ก, อินสตาแกรม, เว็บไซต์ STEAM4INNOVATOR จำนวนอย่างน้อย 10 ชิ้นงาน			
	ดำเนินการถ่ายทอดสดผ่านเฟซบุ๊ก STEAM4INNOVATOR ให้เห็นกิจกรรมบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจ ด้วยกล้องที่มีคุณภาพของภาพและเสียง Full HD			
	ถ่ายภาพและบันทึกภาพเคลื่อนไหวบรรยากาศและ กิจกรรมภายในงาน			
	ดำเนินการบันทึกภาพเคลื่อนไหว พร้อมตัดต่อวีดิทัศน์ เพื่อสรุปกิจกรรมในโครงการ ความยาวอย่างน้อย 2 นาที จำนวน 1 ชิ้นงาน		60,000.00	อัตราค่าสารคดีสั้นและ รายการสั้นทั่วไปไม่เกิน 5 นาที ตามเกณฑ์ กรมบัญชีกลาง ราคาไม่เกิน 60,000 บาท/ครั้ง
	จัดทำเอกสารคู่มือการจัดทำนิทรรศการฐานการเรียนรู้ ซึ่งประกอบไปด้วย เนื้อหาวัตถุประสงค์ กิจกรรมของแต่ละฐานการเรียนรู้ รูปแบบและขนาดโครงสร้าง อุปกรณ์ที่จำเป็น โดยจัดทำออกมาในรูปแบบไฟล์หนังสือ อิเล็กทรอนิกส์			
	รวม		2,000,000.00	

หมายเหตุ : - ค่าใช้จ่ายดังกล่าวรวมภาษีมูลค่าเพิ่มแล้ว และสามารถถัวเฉลี่ยได้