

## เกณฑ์อ้างอิง (Term of Reference)

การจ้างหาจัดคูหาบริหารการในงานมหาวิทยาลัยวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ ประจำปี 2562

### 1. หลักการและเหตุผล

ด้วยกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม มีนโยบายส่งเสริมการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์ของเยาวชน และสร้างความตระหนักรู้ด้านเทคโนโลยีธุรกิจนวัตกรรมแก่ประชาชน จึงกำหนดให้มีการจัดงานมหาวิทยาลัยวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ ประจำปี 2562 ระหว่างวันที่ 16 – 25 สิงหาคม 2562 ณ อิมแพ็ค เมืองทองธานี โดยสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) [สนช.] ได้ตระหนักถึงการส่งเสริมและพัฒนาขีดความสามารถด้านนวัตกรรมในกลุ่มเครือข่ายเยาวชน ผ่านแผนการพัฒนาศักยภาพด้านนวัตกรรม สำหรับเยาวชนไทยที่ต้องการก้าวไปเป็นนวัตกรรม STEAM4INNOVATOR

ในการนี้ทาง สนช. ได้รับมอบหมายให้จัดคูหาบริหารการ สนช. ขึ้นภายในงานดังกล่าวเพื่อสร้างความตระหนักและสร้างการเรียนรู้ให้กับเยาวชนในมุมของกระบวนการคิดสร้างธุรกิจนวัตกรรม โดยเน้นการเรียนรู้จนถึงปลายทางของกระบวนการนวัตกรรมเบื้องต้น เป็นการสร้างความตระหนักและเพิ่มมุมมองด้านธุรกิจนวัตกรรมให้กับกลุ่มเยาวชนในวงกว้าง

### 2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อจ้างหาจัดคูหาบริหารการในงานมหาวิทยาลัยวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ ตามแนวทาง STEAM4INNOVATOR หลักสูตรส่งเสริมทักษะพื้นฐานของความเป็นนวัตกรรม โดยออกแบบกระบวนการและกิจกรรมที่สอดคล้องกับกระบวนการ 4 ขั้นตอน ได้แก่ Insight + STEAM/Wow Idea/Biz Model/Production & Diffusion

2.2 เพื่อดำเนินการออกแบบบริหารการที่สามารถเคลื่อนที่ได้และจัดกิจกรรมให้ความรู้เยาวชนในฐานการเรียนรู้ต่างๆ

2.3 เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนเข้าใจเนื้อหาจากการฝึกปฏิบัติจริง พร้อมนำทักษะและความรู้ดังกล่าวประยุกต์ใช้กับโครงการของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยมีผู้เชี่ยวชาญคอยช่วยให้คำแนะนำเยาวชนอย่างใกล้ชิด

### 3. กลุ่มเป้าหมาย

3.1 ผู้เข้าร่วมชมงาน ประกอบด้วย

3.1.1 นักวิชาการ นักเทคโนโลยี ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรม

3.1.2 หน่วยงานราชการ สถาบันการศึกษา

3.1.3 เยาวชน นักศึกษา ประชาชนทั่วไป

3.2 ผู้ร่วมจัดแสดงนิทรรศการ : ภาคเอกชนที่ได้รับการสนับสนุนจาก สนช.

#### 4. ขอบเขตการดำเนินงาน

เพื่อให้การดำเนินงานบรรลุตามวัตถุประสงค์ ผู้รับจ้างจะต้องแสดงให้เห็นถึงศักยภาพทั้งด้านความคิด การออกแบบ อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงสร้างภาพลักษณ์งานให้เป็นที่น่าสนใจและประทับใจต่อผู้พบเห็นงาน โดยรายละเอียดงานทั้งหมดจะต้องได้รับการพิจารณาเห็นชอบจาก สนช. ก่อนดำเนินการจัดทำกิจกรรม ดังนี้

4.1 ออกแบบนิทรรศการให้ภาพลักษณ์โดยรวมของงาน ดูดี น่าสนใจ สอดคล้องกับกิจกรรมเชิง ปฏิบัติการในฐานการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนมีทักษะพื้นฐานของความเป็นนวัตกรรม โดยเนื้อหาของฐาน การเรียนรู้ต่างๆ จะต้องสอดคล้องกับกระบวนการ STEAM4INNOVATOR

##### ขั้นตอนที่ 1 STEAM + Insight

เริ่มต้นการสร้างสรรคธุรกิจนวัตกรรมจากความชอบ ด้วยการรับรู้สิ่งแวดล้อมเพื่อสร้างแรงบันดาลใจใหม่ๆ สร้างจินตนาการเหนือความรู้พื้นฐานและวิชาการ ทำให้เรามองเห็นอนาคต ที่กว้างไกล มองเห็นปัญหาและการแก้ไขจากมุมมองใหม่ เส้นทางใหม่ และการเข้าถึงความคิด ใหม่ๆ และสร้างแรงกระตุ้นให้เกิดความอยากที่จะคิดไอเดียสุดเจ๋งมาต่อยอดสร้างสรรค์เป็นธุรกิจ ที่สร้างคุณค่า

##### ขั้นตอนที่ 2 Wow Idea

การต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ กำหนดปัญหาและเป้าหมายในการแก้ไขที่ชัดเจน เพื่อให้ได้ คำตอบใหม่ที่แตกต่าง สร้างสรรค ทำได้จริง และมีคุณค่าเป็นที่ต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ที่กำหนดไว้

##### ขั้นตอนที่ 3 BIZ ANALYSIS / BIZ MATCHING /PROTOTYPING

การออกแบบแนวคิดและแผนบริหารจัดการทั้งหมด ซึ่งจะเกี่ยวข้องทั้งการเชื่อมโยงคนเทคโนโลยี ทรัพยากร และความหลากหลายไปสู่เป้าหมายที่ทำได้จริง พร้อมทั้งโอกาสในการรับคำแนะนำ จากผู้ประกอบการธุรกิจนวัตกรรม

##### ขั้นตอนที่ 4 PRODUCTION & DIFFUSION

การลงมือสร้างสรรค์และการลงมือปฏิบัติอย่างจริงจังให้เกิดผลอย่างเป็นรูปธรรมทางธุรกิจ เพื่อต่อยอดการสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมออกสู่ตลาด

4.2 ออกแบบโครงสร้างนิทรรศการทั้งหมดให้สามารถเคลื่อนที่ และย้ายไปติดตั้งในสถานที่อื่นๆ ได้ เช่นในห้องจัดแสดงของมหาวิทยาลัยต่างๆ

4.3 การจัดเตรียมบุคลากรและทีมงานที่มีความเชี่ยวชาญพร้อมแนะนำให้เยาวชนเกิดความเข้าใจใน เนื้อหา เพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับโครงการของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.4 การจัดเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับการฝึกปฏิบัติของเยาวชน

4.5 ออกแบบและจัดเตรียมกิจกรรมเชิงเครือข่ายและสนทนาการให้กับกลุ่มเยาวชน

4.6 จัดหาทีมงานที่มีความเชี่ยวชาญด้านการจัดหลักสูตรและดำเนินการออกแบบหลักสูตรกิจกรรม ที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับกระบวนการ STEAM4INNOVATOR

4.7 ออกแบบ วางผัง กำหนดโครงสร้างการใช้พื้นที่ทั้งหมดให้มีลักษณะเชื่อมต่อถึงกัน โดยจัดทำแผนผัง ป้ายสัญลักษณ์ ชื่อหน่วยงานที่เข้าร่วม และอื่นๆ ตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด ให้ความโดดเด่นทั้งภายในและภายนอกพื้นที่จัดงาน

4.8 ออกแบบ ผลิตงานโครงสร้าง ติดตั้ง ตกแต่ง ปูพรม พื้นที่จัดงาน และจัดภูมิทัศน์โดยรวมภายในพื้นที่จัดงานให้มีความเหมาะสม สวยงาม โดยต้องนำเสนอในรูปแบบสามมิติก่อนการจัดจ้าง

4.9 ออกแบบ ก่อสร้าง ติดตั้ง ตกแต่งคูหา ผลิตงานโครงสร้าง ปูพรม พิมพ์โปสเตอร์ สำหรับการจัดนิทรรศการให้มืองค์ประกอบที่โดดเด่น มีมิติในการนำเสนอดึงดูดความสนใจของผู้ชมงาน

4.10 รับผิดชอบในการประสานงาน ติดตาม รวบรวมรายชื่อและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหน่วยงานที่เข้าร่วมจัดแสดงนิทรรศการทั้งหมด

4.11 อำนวยความสะดวกแก่หน่วยงานที่เข้าร่วมงาน ในการขนย้ายเครื่องจักร เครื่องมือ อุปกรณ์ สินค้า ผลิตภัณฑ์ เข้ามาภายในสถานที่จัดงาน หรือตามที่คุณว่าจ้างกำหนด รวมถึงรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดในการขนย้าย เครื่องมืออุปกรณ์ในการขนย้าย วัสดุ ค่าแรง โดยให้มีเจ้าหน้าที่ที่มีอำนาจในการตัดสินใจและอำนวยความสะดวกประจำในพื้นที่อย่างทั่วถึง ทั้งนี้ กรณีมีเหตุจำเป็นที่มีการเข้าพื้นที่จัดงานนอกเหนือเวลาที่กำหนด จะต้องได้รับความเห็นชอบจากผู้ว่าจ้าง และผู้รับจ้างจะต้องรับผิดชอบค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นทั้งหมด เช่น ค่าล่วงเวลา ค่ากระแสไฟฟ้าและค่าสาธารณูปโภคต่างๆ ค่าเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัย ค่าพนักงานทำความสะอาด การจัดปฐมพยาบาลเบื้องต้น เป็นต้น

4.12 จัดหา ติดตั้ง อุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์ที่มีความจำเป็น อาทิ เครื่องขยายเสียง และอื่นๆ ตามที่คุณว่าจ้างกำหนด พร้อมมีเจ้าหน้าที่ดูแลอำนวยความสะดวก รวมถึงรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่เกิดขึ้น

4.13 จัดหา ติดตั้ง ระบบไฟฟ้า ไฟส่องสว่างทั่วพื้นที่ภายในพื้นที่จัดงาน ไฟส่องสว่างสำหรับการแสดงผลผลิตภัณฑ์ หรือตามที่คุณว่าจ้างกำหนด รวมถึงรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่เกิดขึ้น

4.14 จัดหา กิจกรรมหรือเกมที่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชน และเกี่ยวข้องกับแนวคิด STEAM4INNOVATOR รวมถึงจัดหาเจ้าหน้าที่จัดกิจกรรมตลอดระยะเวลาการจัดงาน ไม่น้อยกว่าวันละ 10 คน

4.15 จัดทำของที่ระลึกสำหรับแจกเด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรม ไม่น้อยกว่า 20,000 ชิ้น โดยเสนอให้ผู้ว่าจ้างเห็นชอบก่อนดำเนินการ

4.16 จัดทำเสื้อยืดโพลี สกรีนสัญลักษณ์ สนช. ไม่น้อยกว่า 200 ตัว โดยเสนอให้ผู้ว่าจ้างเห็นชอบก่อนดำเนินการ

4.17 ออกแบบและผลิตชิ้นงานในรูปแบบเฟซบุ๊ก Advertising และโปรโมตโพสต์เพื่อเชิญชวนเข้าร่วมงาน โดยมียอดการเข้าถึงไม่น้อยกว่า 100,000 Reach โดยอาร์ตเวิร์กจะต้องได้รับความเห็นชอบจาก สนช. ก่อน

4.18 บันทึกภาพบรรยากาศและกิจกรรมภายในงาน รวมถึงถ่าย Live ผ่าน Facebook : NIA ให้เห็นกิจกรรมบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจเป็นช่วงๆ ด้วยกล้องที่มีคุณภาพของภาพและเสียง Full HD

4.19 จัดทำแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมงานผ่านระบบออนไลน์

4.20 ดำเนินการรื้อถอน จัดเก็บ ขนย้ายนิทรรศการเคลื่อนที่ วัสดุที่ยังคงใช้ประโยชน์ได้ส่งถึงสถานที่ ตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด รวมถึงตกแต่งสถานที่สำหรับจัดวางนิทรรศการหลังจากเคลื่อนย้ายนิทรรศการเรียบร้อยแล้ว

4.21 ผู้รับจ้างต้องส่งเอกสารสรุปงาน แบบประเมิน ในรูปแบบรูปเล่มจำนวน 3 ชุด และ ภาพถ่ายบรรยากาศภายในงาน รวมถึงวีดิทัศน์ที่บันทึกในช่วงที่ Live ผ่าน Facebook ส่งมอบในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์เทรอนอล ฮาร์ดดิส จำนวน 1 ชุด

## 5. ระยะเวลา และสถานที่จัดงาน

ระยะเวลา 60 วัน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญา โดยกำหนดการจัดงานวันที่ 16 -25 สิงหาคม 2561

## 6. งบประมาณ

ในวงเงินงบประมาณ 2,000,000 บาท (สองล้านบาทถ้วน) รวมภาษีมูลค่าเพิ่มแล้ว

## 7. ราคาากลางและแหล่งที่มา

7.1 ราคากลาง : 1,995,550.-บาท (หนึ่งล้านเก้าแสนเก้าหมื่นห้าพันห้าร้อยห้าสิบบาทถ้วน)

7.2 แหล่งที่มา : สัญญาจ้างฯ เลขที่ สจ-0108-61 ลงวันที่ 08 สิงหาคม 2561

## 8. คุณสมบัติของผู้รับจ้าง

8.1 มีความสามารถตามกฎหมาย

8.2 ไม่เป็นบุคคลล้มละลาย

8.3 ไม่อยู่ระหว่างเลิกกิจการ

8.4 ไม่เป็นนิติบุคคลซึ่งอยู่ระหว่างถูกระงับการยื่นข้อเสนอหรือทำสัญญากับหน่วยงานของรัฐไว้ชั่วคราวตามที่ประกาศเผยแพร่ในระบบเครือข่ายสารสนเทศของกรมบัญชีกลาง

8.5 ไม่เป็นนิติบุคคลซึ่งถูกระงับชื่อไว้ในบัญชีรายชื่อผู้ทำงานและได้แจ้งเวียนชื่อให้เป็นผู้ทำงานของหน่วยงานของรัฐในระบบเครือข่ายสารสนเทศของกรมบัญชีกลาง ซึ่งรวมถึงนิติบุคคลที่ผู้ทำงานเป็นหุ้นส่วนผู้จัดการ กรรมการผู้จัดการ ผู้บริหาร ผู้มีอำนาจในการดำเนินงานในกิจการของนิติบุคคลนั้นด้วย

8.6 มีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามที่คณะกรรมการนโยบายการจัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐกำหนดในราชกิจจานุเบกษา

8.7 เป็นนิติบุคคลผู้มีอาชีพรับจ้างงานที่ประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ดังกล่าว

8.8 ไม่เป็นผู้มีผลประโยชน์ร่วมกันกับผู้ยื่นข้อเสนอรายอื่นที่เข้ายื่นข้อเสนอให้แก่สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) ณ วันประกาศประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ หรือไม่เป็นผู้กระทำการอันเป็นการขัดขวางการแข่งขันราคาอย่างเป็นธรรม ในการประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ครั้งนี้

8.9 ไม่เป็นผู้ได้รับเอกสิทธิ์หรือความคุ้มกัน ซึ่งอาจปฏิเสธไม่ยอมขึ้นศาลไทย เว้นแต่รัฐบาลของผู้เสนอราคาได้มีคำสั่งให้สละเอกสิทธิ์ความคุ้มกันเช่นนั้น

8.10 ไม่เป็นผู้ที่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินผลการปฏิบัติงานตามระเบียบที่รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการคลังกำหนด

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

8.12 ผู้เสนอราคาต้องไม่อยู่ในฐานะเป็นผู้ไม่แสดงบัญชีรายรับรายจ่ายหรือแสดงบัญชีรายรับรายจ่ายไม่ถูกต้องครบถ้วนในสาระสำคัญตามที่คณะกรรมการ ป.ป.ช. กำหนด

8.13 ผู้เสนอราคาซึ่งได้รับคัดเลือกเป็นคู่สัญญาต้องรับและจ่ายเงินผ่านบัญชีธนาคาร เว้นแต่การจ่ายเงินแต่ละครั้งซึ่งมีมูลค่าไม่เกินสามหมื่นบาทคู่สัญญาอาจจ่ายเป็นเงินสดก็ได้ตามที่คณะกรรมการ ป.ป.ช. กำหนด

8.14 ผู้เสนอราคาต้องเป็นนิติบุคคลที่มีประสบการณ์ในการออกแบบ ตกแต่งพื้นที่ รวมทั้งบริหารจัดการ การจัดงาน นิทรรศการและงานแสดง ในวงเงินไม่น้อยกว่า 2,000,000.-บาท (สองล้านบาทถ้วน) และเป็นผลงานที่เป็นคู่สัญญาเดียวและทำสัญญาโดยตรงกับส่วนราชการหรือหน่วยงานเอกชนที่เชื่อถือได้ โดยผู้เสนอราคาจะต้องส่งเอกสารหนังสือรับรองผลงานหรือสำเนาสัญญาหรือสำเนาใบสั่งซื้อ/สั่งจ้างมาประกอบการพิจารณา

## 9. หลักเกณฑ์การยื่นข้อเสนอ

ผู้เสนอราคาจะต้องยื่นข้อเสนอทางด้านเทคนิค อย่างน้อยต้องประกอบด้วยนำเสนอแนวความคิด รูปแบบในการจัดงานและกิจกรรมภาพรวมตามข้อ 4 ทั้งหมด วิธีการสื่อสารเนื้อหาการจัดแสดงนิทรรศการ การจัดองค์ประกอบและภูมิทัศน์ที่สร้างความโดดเด่น การจัดสรรพื้นที่จัดงานที่สอดคล้องกับพื้นที่ใช้สอย แผนการประชาสัมพันธ์งานที่ทำให้ผู้ว่าจ้างได้รับประโยชน์ แผนการบริหารการจัดงาน การประสานงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง การกระตุ้นความสนใจของกลุ่มเป้าหมายให้เข้าร่วมกิจกรรม และดึงผู้เข้าชมงานได้จำนวนมาก ประวัติและผลงานของผู้เสนอราคา และที่อยู่ โดยผู้ว่าจ้างต้องสามารถติดต่อประสานงานเพื่อสอบถามข้อมูลได้ การเสนอรายละเอียดกิจกรรม ให้ผู้เสนอราคาเสนอเป็นเอกสาร จำนวน 3 ชุด และจะต้องนำเสนอด้วยวาจาและในรูปแบบสามมิติต่อคณะกรรมการ ตามวัน เวลาที่คณะกรรมการกำหนด การจัดทำแผนการรื้อถอน จัดเก็บและนำส่งวัสดุ ครุภัณฑ์ต่างๆ ที่ยังใช้ประโยชน์ได้ และ/หรือรื้อถอนและนำส่งนิทรรศการไปยังสถานที่ที่ผู้ว่าจ้างกำหนด

## 10. การส่งมอบงานและการชำระเงิน

เมื่อผู้รับจ้างได้ดำเนินการจัดงานตามขอบเขตของงานทั้งหมดเป็นไปด้วยความเรียบร้อยตามขั้นตอนของงานและคณะกรรมการตรวจรับงานพิจารณาเห็นชอบแล้ว ผู้ว่าจ้างจะจ่ายเงินซึ่งเป็นเงินบาทโดยตรงให้แก่ผู้รับจ้าง

โดยกำหนดการจ่ายค่าจ้าง จำนวน 2 (สอง) งวด ดังนี้

**งวดที่ 1** กำหนดจ่ายร้อยละ 30 ของวงเงินค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างส่งมอบแผนการดำเนินงานรายละเอียดพื้นที่การจัดแสดงงาน การบริการที่มกิจกรรมภายในงาน ก่อนวันที่จัดแสดงงาน 15 วัน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญาและคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับผลงานดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

**งวดที่ 2 (สุดท้าย)** กำหนดจ่ายร้อยละ 70 ของวงเงินค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างส่งมอบงานการดำเนินการจัดกิจกรรมและส่งรายงานการสรุปผลของกิจกรรมแล้วเสร็จ ภายใน 60 วัน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญา และคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับผลงานดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

## 11. หลักเกณฑ์ในการพิจารณา

11.1 ผู้เสนอราคาต้องเสนอแนวคิดในการจัดงานนิทรรศการและกิจกรรม การออกแบบ ตกแต่งสถานที่เบื้องต้น พร้อมทั้งส่งรายละเอียดแต่ละกิจกรรม โดยระบุปริมาณหรือจำนวนให้ชัดเจน

11.2 ผู้ว่าจ้างโดยคณะกรรมการพิจารณาคัดเลือกผู้เสนอราคาที่เสนอแนวคิดและการดำเนินงานได้ตรงวัตถุประสงค์ และคาดว่าจะก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ว่าจ้าง ซึ่งอาจไม่ใช่ผู้เสนอราคาต่ำที่สุด ทั้งนี้ คณะกรรมการสามารถต่อรองราคาเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ว่าจ้าง ทั้งนี้ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

11.3 ผู้เสนอราคาที่ได้รับการคัดเลือกจะต้องดำเนินการต่างๆ ตามกรอบที่ผู้ว่าจ้างกำหนดไว้ทุกประการ

11.4 ในการพิจารณาผู้ชนะการยื่นข้อเสนอ ส่วนราชการจะใช้หลักเกณฑ์การประเมินค่าประสิทธิภาพต่อราคา (Price Performance) โดยพิจารณาให้คะแนนตามปัจจัยหลักและน้ำหนักที่กำหนด ดังนี้

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

การให้คะแนนข้อเสนอทางเทคนิค มีหลักเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

**ข้อเสนอทางเทคนิค** 40 คะแนน

- แนวคิดสร้างสรรค์ในการ นำเสนองาน
- เนื้อหาและการออกแบบภาพงานทั้งหมด
- การออกแบบนิทรรศการที่คำนึงถึงการเคลื่อนที่ขนย้ายได้
- ความสอดคล้องและครบถ้วนกับขอบเขต
- ความคิดสร้างสรรค์ในการสื่อสาร Concept STEAM4INNOVATOR

**การจัดนิทรรศการภาพรวมและการบริหารงาน** 30 คะแนน

- Theme แนวคิดการจัดงานภาพรวม
- รูปแบบนิทรรศการ และกิจกรรม

- ประสบการณ์ในงานที่เกี่ยวข้อง
- ความพร้อมของบุคลากร

## 12. เงื่อนไขอื่นๆ

12.1 ข้อมูล เอกสาร และรายงาน ตลอดจนผลงานทั้งหมดที่ผู้รับจ้างได้จากการปฏิบัติงานนี้ ตามสัญญาจะตกเป็นกรรมสิทธิ์และลิขสิทธิ์ของสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) โดยผู้รับจ้างจะไม่ส่งมอบและไม่เผยแพร่ข้อมูล เอกสาร และรายงาน ตลอดจนผลงานทั้งหมดที่ได้จากการปฏิบัติงานนี้ให้แก่ผู้ใดหรือนำไปใช้ประโยชน์โดยไม่ได้รับความยินยอมจาก สนช

12.2 ผู้รับจ้างจะต้องเก็บรักษาเอกสาร หรือข้อมูลใดๆ ที่ได้รับจาก สนช. ไว้เป็นความลับ และต้องไม่นำเอกสารหรือข้อมูลใดๆ ไปเปิดเผยแก่บุคคลภายนอก เว้นแต่จะได้รับคำยินยอมเป็นลายลักษณ์อักษรจาก สนช.

## 13. ผู้ประสานงาน

นายกนช รัตวานิช

ผู้จัดการส่งเสริมนวัตกรรม

โทรศัพท์ 02-017 5555 ต่อ 601

อีเมลล์ kanoch@nia.or.th