

ตารางแสดงวงเงินงบประมาณที่ได้รับจัดสรรและราคากลาง (ราคาอ้างอิง)
ในการจัดซื้อจัดจ้างที่มีใ้ใช้งานก่อสร้าง

1. โครงการจ้างเหมาดำเนินโครงการพัฒนาผู้ประกอบการอุตสาหกรรมบอร์ดเกม ภายใต้ยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์ของประเทศ		
2. หน่วยงานเจ้าของโครงการ สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน)		
3. วงเงินงบประมาณที่ได้รับจัดสรร 7,600,000. - บาท (เจ็ดล้านบาทถ้วน)		
4. วันที่กำหนดราคากลาง (ราคาอ้างอิง)		
เป็นเงิน 7,598,000 บาท (เจ็ดล้านห้าแสนเก้าหมื่นแปดพันบาทถ้วน)		
ราคา/หน่วย		
4.1 ค่าบริหารจัดการโครงการฯ		จำนวน 732,500.00 บาท
4.2 ค่าจัดกิจกรรมพัฒนาศักยภาพบุคลากรในอุตสาหกรรมบอร์ดเกม		จำนวน 1,251,666.67 บาท
4.3 ค่าจัดกิจกรรมกำเนิดเกมไทยสู่สนามใหญ่ระดับโลก		จำนวน 3,091,000.00 บาท
4.4 ค่าจัดกิจกรรมนิทรรศการบอร์ดเกมไทย		จำนวน 1,306,166.67 บาท
4.5 ค่าจัดกิจกรรมพัฒนาระบบนิเวศผู้ประกอบการนวัตกรรมในอุตสาหกรรมบอร์ดเกม		จำนวน 1,216,666.66 บาท
5. แหล่งที่มาของราคากลาง (ราคาอ้างอิง)		
- บริษัท ซี โพรตี วัน (ไทยแลนด์) จำกัด		
- บริษัท फिल्मมิวสิค คอมพานี จำกัด		
- บริษัท เวอร์ซาไทล์ ฮาวส์ จำกัด		
6. รายชื่อเจ้าหน้าที่ผู้กำหนดราคากลาง (ราคาอ้างอิง) ทุกคน		
นางสาวเยาวรัตน์ เกกนิชะ	ประธานกรรมการฯ	
นางสาวกวนลี พันธุ์	กรรมการ	
นางสาวศนิษา เศรษฐ์กำเนิด	กรรมการ	



(นางสาวเยาวรัตน์ เกกนิชะ)



(นางสาวกวนลี พันธุ์)



(นางสาวศนิษา เศรษฐ์กำเนิด)

รายละเอียดขอบเขตของงานทั้งโครงการ (Terms of Reference)
จ้างเหมาดำเนินโครงการพัฒนาผู้ประกอบการอุตสาหกรรมบอร์ดเกม
ภายใต้ยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์ของประเทศ

1. ข้อมูลเกี่ยวกับโครงการ

1.1 โครงการจ้างเหมาดำเนินโครงการพัฒนาผู้ประกอบการอุตสาหกรรมบอร์ดเกม ภายใต้ยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์ของประเทศ

1.2 ความเป็นมา

อุตสาหกรรมบอร์ดเกม นับเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่มีศักยภาพสูงในการส่งเสริมการเรียนรู้ สร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและสะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมอย่างลึกซึ้ง ทั้งยังมีบทบาทสำคัญในการเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่สังคมโลก ผ่านการออกแบบและนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับเศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม (Innovation-driven Economy) ที่มุ่งเน้นการสร้างมูลค่าเพิ่มจากองค์ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และเทคโนโลยี

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) (สนช.) ในฐานะ Focal Conductor ผู้กำหนดทิศทางนวัตกรรมของประเทศ มีบทบาทสำคัญในการบูรณาการ “องค์ความรู้ – วัฒนธรรม – นวัตกรรม” ขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์ของประเทศ ในปี พ.ศ. 2569 สนช. จึงได้ริเริ่มโครงการพัฒนาผู้ประกอบการอุตสาหกรรมบอร์ดเกมภายใต้ยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์ของประเทศ มีจุดมุ่งหมายเพื่อยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจของประเทศไทย พร้อมทั้งขับเคลื่อนอิทธิพลทางวัฒนธรรมในเวทีโลก ผ่านการผสมผสานองค์ความรู้ด้านนวัตกรรมและทุนทางวัฒนธรรมเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ โดยการพัฒนาผู้ประกอบการนวัตกรรมในอุตสาหกรรมบอร์ดเกมให้สามารถต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมด้วยนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ เพื่อฟื้นฟูเศรษฐกิจและขยายฐานรายได้ใหม่ของประเทศไทยอย่างยั่งยืน ภายใต้การดำเนินงานพัฒนาอุตสาหกรรมบอร์ดเกมที่คำนึงถึงห่วงโซ่มูลค่า (Value Chain) ของอุตสาหกรรมเกมทั้งระบบ ดังนี้

ต้นน้ำ – การพัฒนาทักษะสร้างสรรค์และนวัตกรรมของผู้ประกอบการ ผ่านการอบรมบ่มเพาะยกระดับความสามารถของผู้ประกอบการอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

กลางน้ำ – การพัฒนาอุตสาหกรรมบอร์ดเกมเพื่อเพิ่มความสามารถในการแข่งขัน ผ่านกิจกรรมกำเนิดเกมไทยสู่สนามใหญ่ระดับโลก

ปลายน้ำ – การสร้างตลาดและเครือข่ายทั้งในและต่างประเทศ ผ่านนิทรรศการบอร์ดเกมไทย ซึ่ง สนช. มีกลุ่มเป้าหมายในการดำเนินโครงการ ดังนี้

- 1) ครู/อาจารย์ นักเรียน/นักศึกษา
- 2) นักเล่าเรื่อง/ผู้นำเล่นเกม
- 3) นักออกแบบบอร์ดเกม/สตูดิโอออกแบบเกม/นักสร้างสรรค์ และ ผู้ประกอบการธุรกิจบอร์ดเกม



(นางสาวเอวารัตน์ เก๊กินะ)



(นางสาวกวนลี พันธุ์)



(นางสาวศนิษา เศรษฐกิจกำเนิด)

4) ผู้ที่สนใจ/ประชาชนทั่วไป

ดังนั้น โครงการพัฒนาผู้ประกอบการอุตสาหกรรมบอร์ดเกม จึงเป็นกลไกสำคัญในการกระตุ้นเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยนวัตกรรม อันจะนำพาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทยไปสู่เวทีโลกได้อย่างทรงพลัง
ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) นวัตกรรมในอุตสาหกรรมบอร์ดเกมได้รับการยกระดับพัฒนาทักษะสร้างสรรค์และกระบวนการคิดเชิงนวัตกรรม ไม่ต่ำกว่า 650 ราย
- 2) มีผลงานบอร์ดเกมไทยได้รับการส่งเสริมและพัฒนาสู่ระดับสากล
- 3) เกิดความเข้าใจและรับรู้ในอุตสาหกรรมบอร์ดเกม ระดับประเทศ ไม่ต่ำกว่า 850 ราย
- 4) เกิดกลุ่มเครือข่ายอุตสาหกรรมบอร์ดเกมไทย และความร่วมมือการส่งเสริมผลงานบอร์ดเกมไทย
- 5) เกิดองค์ความรู้ และแนวทางการพัฒนาระบบนิเวศนวัตกรรมอุตสาหกรรมบอร์ดเกมไทย

1.3 วัตถุประสงค์

- 1.3.1 เพื่อเพิ่มขีดความสามารถและส่งเสริมนวัตกรรมในอุตสาหกรรมบอร์ดเกม ให้มีความพร้อมดำเนินธุรกิจในระดับสากล
- 1.3.2 เพื่อพัฒนาทักษะ กำลังคนสร้างสรรค์ให้สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มจากทุนทางวัฒนธรรมและนวัตกรรมขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ
- 1.3.3 เพื่อพัฒนาเครือข่ายอุตสาหกรรมบอร์ดเกม สร้างความเข้มแข็งของระบบนิเวศนวัตกรรมในประเทศไทย

2. คุณสมบัติของผู้ยื่นข้อเสนอ

- 2.1 มีความสามารถตามกฎหมาย
- 2.2 ไม่เป็นบุคคลล้มละลาย
- 2.3 ไม่อยู่ระหว่างเลิกกิจการ
- 2.4 ไม่เป็นบุคคลซึ่งอยู่ระหว่างถูกระงับการยื่นข้อเสนอหรือทำสัญญากับหน่วยงานของรัฐไว้ชั่วคราว เนื่องจากเป็นผู้ที่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินผลการปฏิบัติงานของผู้ประกอบการตามระเบียบที่รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการคลังกำหนดตามที่ประกาศเผยแพร่ในระบบเครือข่ายสารสนเทศของกรมบัญชีกลาง
- 2.5 ไม่เป็นนิติบุคคลซึ่งถูกระงับชื่อไว้ในบัญชีรายชื่อผู้ทำงานและได้แจ้งเวียนชื่อให้เป็นผู้ทำงานของหน่วยงานของรัฐในระบบเครือข่ายสารสนเทศของกรมบัญชีกลาง ซึ่งรวมถึงนิติบุคคลที่ผู้ทำงานเป็นหุ้นส่วนผู้จัดการ กรรมการผู้จัดการ ผู้บริหาร ผู้มีอำนาจในการดำเนินงานในกิจการของนิติบุคคลนั้นด้วย
- 2.6 มีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามที่คณะกรรมการนโยบายการจัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐกำหนดในราชกิจจานุเบกษา
- 2.7 เป็นนิติบุคคลผู้มีอาชีพรับจ้างงานที่ประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ดังกล่าว

(นางสาวเอวารัตน์ เก๊กินะ)

(นางสาวกวนลี พันธุ์)

(นางสาวศนิชา เศรษฐภูกำเนิด)

2.8 ไม่เป็นผู้มีผลประโยชน์ร่วมกันกับผู้ยื่นข้อเสนอรายอื่นที่เข้ายื่นข้อเสนอให้แก่สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) ณ วันประกาศประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์หรือไม่เป็นผู้กระทำการอันเป็นการขัดขวางการแข่งขันราคาอย่างเป็นธรรม ในการประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ครั้งนี้

2.9 ไม่เป็นผู้ได้รับเอกสิทธิ์หรือความคุ้มกัน ซึ่งอาจปฏิเสธไม่ยอมขึ้นศาลไทย เว้นแต่รัฐบาลของผู้เสนอราคาได้มีคำสั่งให้สละเอกสิทธิ์ความคุ้มกันเช่นนั้น

2.10 ผู้เสนอราคาต้องมีประสบการณ์และผลงานที่คล้ายกับงานจ้างดังกล่าว จากหน่วยงานของรัฐหรือเอกชนที่เชื่อถือได้ มูลค่า 3,800,000.- บาท (สามล้านแปดแสนบาทถ้วน) โดยต้องแนบสำเนาคู่สัญญาจ้างหรือสำเนาใบรับรองผลงาน

2.11 ผู้ยื่นข้อเสนอยื่นข้อเสนอในรูปแบบของ "กิจการร่วมค้า" ต้องมีคุณสมบัติดังนี้

กรณีที่ข้อตกลงระหว่างผู้เข้าร่วมค้ากำหนดให้ผู้เข้าร่วมค้ารายใดรายหนึ่งเป็นผู้เข้าร่วมค้าหลัก ข้อตกลงระหว่างผู้เข้าร่วมค้าจะต้องมีการกำหนดสัดส่วนหน้าที่และความรับผิดชอบในปริมาณงาน สิ่งของ หรือมูลค่าตามสัญญาของผู้เข้าร่วมค้าหลักมากกว่าผู้เข้าร่วมค้ารายอื่นทุกราย

กรณีที่ข้อตกลงระหว่างผู้เข้าร่วมค้ากำหนดให้ผู้เข้าร่วมค้ารายใดรายหนึ่งเป็นผู้เข้าร่วมค้าหลัก กิจการร่วมค้านั้นต้องใช้ผลงานของผู้เข้าร่วมค้าหลักรายเดียวเป็นผลงานของกิจการร่วมค้าที่ยื่นข้อเสนอ

สำหรับข้อตกลงระหว่างผู้เข้าร่วมค้าที่ไม่ได้กำหนดให้ผู้เข้าร่วมค้ารายใดเป็นผู้เข้าร่วมค้าหลัก ผู้เข้าร่วมค้าทุกรายจะต้องมีคุณสมบัติครบถ้วนตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้ในเอกสารเชิญชวน

กรณีที่ข้อตกลงระหว่างผู้เข้าร่วมค้ากำหนดให้มีการมอบหมายผู้เข้าร่วมค้ารายใดรายหนึ่งเป็นผู้ยื่นข้อเสนอ ในนามกิจการร่วมค้า การยื่นข้อเสนอดังกล่าวไม่ต้องมีหนังสือมอบอำนาจ

สำหรับข้อตกลงระหว่างผู้เข้าร่วมค้าที่ไม่ได้กำหนดให้ผู้เข้าร่วมค้ารายใดเป็นผู้ยื่นข้อเสนอ ผู้เข้าร่วมค้าทุกรายจะต้องลงลายมือชื่อในหนังสือมอบอำนาจให้ผู้เข้าร่วมค้ารายใดรายหนึ่งเป็นผู้ยื่นข้อเสนอในนามกิจการร่วมค้า

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

2.13 ผู้ยื่นข้อเสนอต้องมีมูลค่าสุทธิของกิจการดังนี้

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

(2) กรณีผู้ยื่นข้อเสนอเป็นนิติบุคคลที่จัดตั้งขึ้นตามกฎหมายไทยซึ่งยังไม่มีกิจการรายงานงบแสดงฐานะการเงินกับกรมพัฒนาธุรกิจการค้า ให้พิจารณาการกำหนดมูลค่าของทุน

(นางสาวเอวารัตน์ เก๊กินะ)

(นางสาวกวนลี พันธุ์)

(นางสาวศนิชา เศรษฐภูกำเนิด)

จดทะเบียน โดยผู้ยื่นข้อ เสนอจะต้องมีทุนจดทะเบียนที่เรียกชำระมูลค่าหุ้นแล้ว ณ วันที่ยื่นข้อเสนอ ไม่ต่ำกว่า 1 ล้านบาท

- (3) สำหรับการจัดซื้อจัดจ้างครั้งหนึ่งที่มีวงเงินเกิน 500,000 บาทขึ้นไป กรณีผู้ยื่นข้อเสนอ เป็นบุคคลธรรมดา โดยพิจารณาจากหนังสือรับรองบัญชีเงินฝากไม่เกิน 90 วัน ก่อนวัน ยื่นข้อเสนอ โดย ต้องมีเงินฝากคงเหลือในบัญชีธนาคารเป็นมูลค่า 1 ใน 4 ของมูลค่า งบประมาณของโครงการหรือรายการที่ยื่น ข้อเสนอ ในแต่ละครั้ง และหากเป็นผู้ชนะ การจัดซื้อจัดจ้างหรือเป็นผู้ได้รับการคัดเลือกจะต้องแสดงหนังสือ รับรองบัญชีเงินฝากที่ มีมูลค่าดังกล่าวอีกครั้งหนึ่งในวันลงนามในสัญญา
- (4) กรณีที่ผู้ยื่นข้อเสนอไม่มีมูลค่าสุทธิของกิจการหรือทุนจดทะเบียน หรือมีแต่ไม่เพียงพอที่จะเข้ายื่นข้อเสนอ ผู้ยื่นข้อเสนอสามารถขอวงเงินสินเชื่อ โดยต้องมีวงเงินสินเชื่อ 1 ใน 4 ของมูลค่า งบประมาณที่ยื่นข้อเสนอในครั้งนั้น (สินเชื่อที่ธนาคารภายในประเทศ หรือบริษัทเงินทุนหรือบริษัทเงินทุน หลักทรัพย์ที่ได้รับอนุญาตให้ประกอบกิจการ เงินทุนเพื่อการพาณิชย์ และประกอบธุรกิจค้าประกันตามประกาศ ของธนาคารแห่งประเทศไทย ตามรายชื่อบริษัทเงินทุนที่ธนาคารแห่งประเทศไทยแจ้งเวียนให้ทราบ โดย พิจารณาจากยอดเงินรวมของวงเงินสินเชื่อที่สำนักงานใหญ่รับรอง หรือที่สำนักงานสาขา รับรอง (กรณีได้รับ มอบอำนาจจากสำนักงานใหญ่) ซึ่งออกให้แก่ผู้ยื่นข้อเสนอ นับถึงวัน ยื่นข้อเสนอไม่เกิน 90 วัน)
- (5) กรณีตาม (1) - (4) ยกเว้นสำหรับกรณีดังต่อไปนี้
 - (5.1) กรณีที่ผู้ยื่นข้อเสนอเป็นหน่วยงานของรัฐ
 - (5.2) นิติบุคคลที่จัดตั้งขึ้นตามกฎหมายไทยที่อยู่ระหว่างการฟื้นฟูกิจการตาม พระราชบัญญัติล้มละลาย (ฉบับที่ 10) พ.ศ. 2561

3. ขอบเขตของงานที่จะดำเนินการจัดจ้าง

ผู้รับจ้างจะต้องบริหารจัดการโครงการจ้างเหมาดำเนินโครงการพัฒนาผู้ประกอบการอุตสาหกรรมบอร์ดเกม ภายใต้ยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์ของประเทศไทย ซึ่งจะต้องมีการดำเนินกิจกรรมที่สำคัญอันประกอบด้วย

3.1 บริหารจัดการโครงการฯ โดยจะต้องดำเนินกิจกรรมด้วยความเรียบร้อย มีประสิทธิภาพและเกิด ประโยชน์สูงสุดต่อผู้ว่าจ้าง

3.1.1 วางแผนงานบริหารจัดการโครงการจ้างเหมาดำเนินโครงการพัฒนาผู้ประกอบการ อุตสาหกรรมบอร์ดเกม ภายใต้ยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์ของประเทศไทย ซึ่งประกอบด้วย 4 กิจกรรม ได้แก่

- 1) กิจกรรมพัฒนาศักยภาพบุคลากรในอุตสาหกรรมบอร์ดเกม
- 2) กิจกรรมก้าเนิดเกมไทยสู่สนามใหญ่ระดับโลก
- 3) จัดนิทรรศการบอร์ดเกมไทย



(นางสาวเอวารัตน์ เกกินะ)



(นางสาวกวนลี พันธุ์)



(นางสาวศนิษา เศรษฐก้าเนิด)

- 4) จัดทำสมุดปกขาวการพัฒนากระบวนวิธีอุตสาหกรรมบอร์ดเกมไทย
- 3.1.2 วางแผนการประชาสัมพันธ์และผลิตสื่อเผยแพร่โครงการ งานออกแบบเรขศิลป์ (Graphic Design) โครงการฯ เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์ เช่น สื่อประชาสัมพันธ์เชิญชวนสมัครเข้าร่วมกิจกรรม สื่อประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่างๆ สื่อประชาสัมพันธ์วิทยากรและรายชื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม สื่อประชาสัมพันธ์ข้อมูลสรุปกิจกรรมหรือสื่ออื่นๆ ตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด
- 3.1.3 จัดทำบุคลากรสนับสนุนการดำเนินงานส่วนต่างๆ เพื่อให้การดำเนินโครงการเป็นไปด้วยความเรียบร้อย มีประสิทธิภาพ ได้แก่
- 1) จัดหาผู้จัดการโครงการ 1 คน เพื่อวางแผนบริหารจัดการโครงการและดูแลการดำเนินงานตลอดโครงการ
 - 2) จัดหาเจ้าหน้าที่ 1 คน ตลอดโครงการ เพื่อประสานงานและอำนวยความสะดวกแก่วิทยากรหรือพี่เลี้ยง (Mentor) ผู้เชี่ยวชาญและผู้เข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ให้การดำเนินกิจกรรมต่างๆ เป็นไปด้วยความราบรื่นและมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งสรุปเนื้อหา จัดทำรายงานการทำกิจกรรมต่างๆ ตลอดโครงการ หรือ อื่นๆ (ถ้ามี)
- 3.1.4 บริหารจัดการข้อมูลผู้เข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ภายในโครงการให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อย ได้แก่
- 1) จัดเตรียมระบบลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ
 - 2) จัดทำสรุปผลเชิงสถิติจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม
- 3.1.5 จัดทำเอกสารรายงานสรุปผลการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ภายใต้โครงการ
- 3.1.6 จัดให้มีการบันทึกภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวตลอดโครงการ พร้อมจัดทำวีดีทัศน์ (VDO Presentation) เพื่อสรุปภาพรวมและประเด็นสำคัญ (Highlight) ของโครงการฯ มีความยาวไม่น้อยกว่า 3 นาที โดยมีเนื้อหาตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด

3.2 จัดกิจกรรมพัฒนาศักยภาพบุคลากรในอุตสาหกรรมบอร์ดเกม ในรูปแบบผสม (Hybrid) (ทั้งออฟไลน์และออนไลน์) ไม่น้อยกว่า 5 ครั้ง มีจำนวนชั่วโมงการจัดกิจกรรมครั้งละไม่น้อยกว่า 6 ชม. (จำนวนชั่วโมงการจัดกิจกรรมรวมทั้งหมดไม่น้อยกว่า 30 ชั่วโมง) โดยจะต้องรองรับผู้เข้าร่วมอบรมทั้งรูปแบบออฟไลน์และออนไลน์รวมทั้งหมดไม่น้อยกว่า 650 ราย ซึ่งมีองค์ประกอบการจัดกิจกรรมฯ ดังนี้

- 3.2.1 จัดหาพิธีกรหรือผู้ดำเนินกิจกรรมหลักที่มีความสามารถและความเหมาะสมในการดำเนินการจัดหลักสูตร จำนวนไม่น้อยกว่า 1 คน พร้อมผู้ช่วยดำเนินกิจกรรม (Facilitator) จำนวนไม่น้อยกว่า 3 คน



(นางสาวเอวารัตน์ เก๊กินะ)



(นางสาวกวนลี พันธุ์)



(นางสาวศนิษา เศรษฐกานีต)

3.2.2 จัดอบรมพัฒนาศักยภาพบุคลากรในอุตสาหกรรมบอร์ดเกม ประกอบด้วย 5 หัวข้อหลัก โดยกำหนดจำนวนผู้เข้าร่วมตามรูปแบบการอบรม ดังนี้

1) ผู้นำสอนบอร์ดเกม

รองรับผู้เข้าร่วมอบรม ออฟไลน์ จำนวนไม่น้อยกว่า 50 คน และออนไลน์ จำนวนไม่น้อยกว่า 50 คน

2) การใช้บอร์ดเกมเพื่อเป็นสื่อการสอน

รองรับผู้เข้าร่วมอบรม ออฟไลน์ จำนวนไม่น้อยกว่า 100 คน และออนไลน์ จำนวนไม่น้อยกว่า 50 คน

3) การออกแบบกลไกบอร์ดเกมเบื้องต้น

รองรับผู้เข้าร่วมอบรม ออฟไลน์ จำนวนไม่น้อยกว่า 100 คน และออนไลน์ จำนวนไม่น้อยกว่า 50 คน

4) การออกแบบและสร้างประสบการณ์ (UX/UI) ผู้เล่นบอร์ดเกมเบื้องต้น

รองรับผู้เข้าร่วมอบรม ออฟไลน์ จำนวนไม่น้อยกว่า 100 คน และออนไลน์ จำนวนไม่น้อยกว่า 50 คน

5) การออกแบบหนังสือกติกาการเล่นบอร์ดเกมเบื้องต้น

รองรับผู้เข้าร่วมอบรม ออฟไลน์ จำนวนไม่น้อยกว่า 50 คน และออนไลน์จำนวนไม่น้อยกว่า 50 คน

หรือเนื้อหาประเด็นอื่นๆ ที่ได้รับความเห็นชอบจากผู้ว่าจ้าง

3.2.3 จัดหาและประสานงานวิทยากร จำนวนไม่น้อยกว่า 5 คน ที่มีความรู้ความเข้าใจ มีความเชี่ยวชาญเป็นที่ประจักษ์ และมีความเหมาะสมกับหลักสูตรและครอบคลุมประเด็นหลักของการอบรม ซึ่งต้องได้รับความเห็นชอบจากผู้ว่าจ้าง โดยผู้รับจ้างเป็นผู้รับผิดชอบค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นทั้งหมดของวิทยากร เช่น ค่าใช้จ่ายในการเดินทาง ค่าที่พัก (ถ้ามี) ของที่ระลึก รวมถึง ค่าตอบแทนการเป็นวิทยากรให้เหมาะสม

3.2.4 จัดหาสถานที่จัดกิจกรรม ที่เหมาะสมกับรูปแบบกิจกรรม สามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวก และรองรับผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละครั้งตามรูปแบบการอบรมข้อ 3.2.2 ได้อย่างเพียงพอ ทั้งนี้ผู้รับจ้างจะต้องรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่เกิดขึ้นจากการใช้สถานที่จัดกิจกรรมดังกล่าว

3.2.5 จัดหาอาหารเที่ยงและเครื่องดื่ม พร้อมอาหารว่าง เพื่อรองรับผู้เข้าร่วมแต่ละครั้งตามรูปแบบการอบรมข้อ 3.2.2 ตลอดโครงการให้เพียงพอ โดยมีจำนวนอาหารรวมไม่น้อยกว่า 400 คน ซึ่งรวมถึงผู้เข้าร่วมการอบรม วิทยากร เจ้าหน้าที่ ผู้ร่วมดำเนินงาน

3.2.6 จัดเตรียมระบบถ่ายทอดภาพ ระบบแสง เสียง เพื่อดำเนินการจัดการอบรมที่สามารถปรับเปลี่ยนตามสถานการณ์ ในรูปแบบผสม (Hybrid) ระหว่างการจัดกิจกรรม ทั้งในสถานที่

(นางสาวเอวารัตน์ เกกินะ)

(นางสาวกวนลี พันธุ์)

(นางสาวศนิชา เศรษฐุกำเนิด)

ที่กำหนด และ/หรือ ในระบบออนไลน์ เพื่ออำนวยความสะดวกให้วิทยากรและผู้เข้าร่วมกิจกรรม ให้สามารถดำเนินกิจกรรมตามวัตถุประสงค์ ตามความเหมาะสมและสถานการณ์ พร้อมเจ้าหน้าที่เทคนิค และเจ้าหน้าที่อำนวยความสะดวกเพื่อสนับสนุนกิจกรรมตลอดโครงการ

- 3.2.7 รวบรวมข้อมูลผู้เข้ารับการอบรม โดยระบุรายละเอียด ชื่อ ที่อยู่ หน่วยงาน รายละเอียดในการติดต่อ หรือ ข้อมูลสำคัญอื่น ๆ
- 3.2.8 จัดทำประกาศนียบัตรอิเล็กทรอนิกส์และส่งมอบให้แก่ผู้ผ่านการอบรมเมื่อสิ้นสุดการอบรม จำนวนไม่น้อยกว่า 650 ฉบับ
- 3.2.9 จัดทำสรุปผลการดำเนินกิจกรรม โดยต้องสรุปเนื้อหาของการบรรยายในประเด็นหลักต่างๆ ตลอดโครงการ และจัดทำเป็นเอกสารสรุปผลการจัดอบรมในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ให้มีความน่าสนใจ เพื่อให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจภาพรวมและประเด็นหลักซึ่งครอบคลุมเนื้อหาในส่วนต่าง ๆ ของการอบรม

3.3 จัดกิจกรรมกำเนิดเกมไทยสู่สนามใหญ่ระดับโลก

- 3.3.1 วางแผนประชาสัมพันธ์และแผนดำเนินการนำเสนอผลงานบอร์ดเกม กำเนิดเกมไทยสู่สนามใหญ่ระดับโลกไม่น้อยกว่า 10 ผลงาน เพื่อให้ผลงานบอร์ดเกมเหล่านั้นเป็นที่รู้จักในวงกว้าง และให้เกิดความน่าสนใจสามารถสร้างโอกาสการต่อยอดธุรกิจ
- 3.3.2 จัดหาสถานที่เพื่อดำเนินกิจกรรม กำเนิดเกมไทยสู่สนามใหญ่ระดับโลก ที่เหมาะสมกับรูปแบบกิจกรรม สามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวก และรองรับผู้เข้าร่วมกิจกรรมอย่างเพียงพอ ทั้งนี้ผู้รับจ้างจะต้องรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่เกิดขึ้นจากการใช้สถานที่จัดกิจกรรมดังกล่าว
- 3.3.3 จัดหาพิธีกร หรือผู้ดำเนินกิจกรรม ที่มีความสามารถและความเหมาะสมในการดำเนินกิจกรรม จำนวน 1 คน/วัน รวมถึงจัดหาเจ้าหน้าที่เทคนิค เจ้าหน้าที่อำนวยความสะดวก เพื่อสนับสนุนการดำเนินงานตลอดช่วงการจัดกิจกรรม โดยผู้รับจ้างเป็นผู้รับผิดชอบค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นทั้งหมด
- 3.3.4 จัดหาผู้เชี่ยวชาญ จำนวนไม่น้อยกว่า 5 คน เพื่อเป็นกรรมการคัดเลือกผู้สมัครเข้าร่วมกิจกรรมและตัดสินผลงานบอร์ดเกมที่เข้าร่วมโครงการ โดยผู้รับจ้างเป็นผู้รับผิดชอบค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นทั้งหมด เช่น ค่าตอบแทน หรือ ของที่ระลึก ให้เหมาะสม
- 3.3.5 จัดกระบวนการคัดเลือกผู้สมัครเพื่อเข้าร่วมกิจกรรม โดยผู้รับจ้างจะต้องรวบรวม จัดเตรียมข้อมูลผู้สมัครเข้าร่วมกิจกรรมให้แก่คณะกรรมการ พร้อมทั้งอำนวยความสะดวกกระบวนการคัดเลือกให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อย
- 3.3.6 จัดหาวิทยากรหรือพี่เลี้ยง (Mentor) จำนวนไม่น้อยกว่า 5 คน เพื่อให้คำปรึกษา แนะนำ บ่มเพาะ หรือสนับสนุนการพัฒนาผลงานบอร์ดเกมของผู้เข้าร่วมโครงการที่ผ่านการคัดเลือก



(นางสาวเอวารัตน์ เก๊กินะ)



(นางสาวกวนลี พันธุ์)



(นางสาวศนิษา เศรษฐธิรกิจกำเนิด)

โดยผู้รับจ้างเป็นผู้รับผิดชอบค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นทั้งหมดของวิทยากร หรือพี่เลี้ยง (Mentor) เช่น ค่าใช้จ่ายในการเดินทาง ค่าที่พัก (ถ้ามี) การจัดหาของที่ระลึก รวมถึงค่าตอบแทนการเป็นวิทยากรหรือพี่เลี้ยง (Mentor) ให้เหมาะสม

- 3.3.7 จัดอบรมบ่มเพาะ ไม่น้อยกว่า 3 ครั้ง ครั้งละไม่น้อยกว่า 3 ชั่วโมง (จำนวนชั่วโมงการจัดกิจกรรมรวมทั้งหมดไม่น้อยกว่า 9 ชั่วโมง) โดยจะต้องรองรับผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 70 ราย ซึ่งมีเนื้อหาครอบคลุม 3 ประเด็น ดังนี้
- 1) การออกแบบกลไกบอร์ดเกมด้วยกระบวนการคิดเชิงนวัตกรรม
 - 2) การออกแบบบอร์ดเกมอย่างสร้างสรรค์
 - 3) กลยุทธ์การตลาดติดปีกบอร์ดเกมไทย
- หรือ เนื้อหาอื่นๆ ตามที่ผู้ว่าจ้างเห็นชอบ
- 3.3.8 จัดกระบวนการพัฒนาผลงานบอร์ดเกมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ไม่น้อยกว่า 9 ชั่วโมง พร้อมทั้งอำนวยความสะดวกกระบวนการพัฒนาและนำเสนอผลงานบอร์ดเกม กำเนิดเกมไทยสู่สนามใหญ่ระดับโลก ให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรมอย่างน้อย 10 ทีม เช่น จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ และ สิ่งจำเป็นอื่นๆ หรือ รับผิดชอบค่าใช้จ่ายในกระบวนการพัฒนาผลงานบอร์ดเกม เป็นต้น
- 3.3.9 ดำเนินการประชาสัมพันธ์ ผลิตส์กิจกรรม เพื่อสรุปผลและนำเสนอผลงานบอร์ดเกมของผู้เข้าร่วมกิจกรรมอย่างน้อย 10 ผลงาน ตามแนวคิดและรูปแบบการนำเสนอกำเนิดเกมไทยสู่สนามใหญ่ระดับโลก พร้อมทั้งรับผิดชอบค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นทั้งหมดตลอดการดำเนินกิจกรรม
- 3.3.10 จัดหาอาหารกลางวัน เครื่องดื่ม และอาหารว่าง 2 มื้อ เพื่อรองรับผู้เข้าร่วมแต่ละครั้งตามรูปแบบการจัดกิจกรรมให้เพียงพอต่อผู้เข้าร่วม โดยมีรายละเอียด ดังนี้
- 1) การคัดเลือกผู้เข้าร่วมกิจกรรมในข้อ 3.3.5 และการสรุปผลกิจกรรมข้อ 3.3.9 จัดให้มีอาหารจำนวนไม่น้อยกว่า 50 คน/ครั้ง รวม 2 ครั้ง
 - 2) การอบรมบ่มเพาะในข้อ 3.3.7 และพัฒนาผลงานบอร์ดเกม 3.3.8 จัดให้มีอาหารจำนวนไม่น้อยกว่า 100 คน/ครั้ง รวม 3 ครั้ง
- 3.3.11 ดำเนินการประชาสัมพันธ์ ผลิตส์กิจกรรม เพื่อสรุปผลและนำเสนอผลงานบอร์ดเกมของผู้เข้าร่วมกิจกรรมอย่างน้อย 10 ผลงาน ตามแนวคิดและรูปแบบการนำเสนอกำเนิดเกมไทยสู่สนามใหญ่ระดับโลก พร้อมทั้งรับผิดชอบค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นทั้งหมดตลอดการดำเนินกิจกรรม
- 3.3.12 จัดทำรายงานสรุปผลการดำเนินกิจกรรม โดยจะต้องสรุปข้อมูลผู้เข้าร่วมกิจกรรมฯ ผลงานบอร์ดเกมของผู้เข้าร่วม หรือ เนื้อหาอื่นๆ ตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด

(นางสาวเอวารัตน์ เกกินะ)

(นางสาวกวนลี พันธุ์)

(นางสาวศนิษา เศรษฐชูกำเนิด)

3.4 จัดนิทรรศการบอร์ดเกมไทย จำนวน 1 ครั้ง ระยะเวลาการจัดงานอย่างน้อย 3 วัน และไม่น้อยกว่า 8 ชั่วโมง/วัน เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจอุตสาหกรรมบอร์ดเกมให้กับกลุ่มเป้าหมายไม่น้อยกว่า 850 ราย พร้อมทั้งดำเนินงานด้วยความเรียบร้อยมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และเกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ว่าจ้าง โดยมีรายละเอียด ดังนี้

3.4.1 ออกแบบ นำเสนอ กำหนดธีม (Theme) งานและกำหนดกิจกรรมที่จะนำเสนอ นิทรรศการบอร์ดเกมไทย เพื่อพัฒนาเครือข่ายและยกระดับอุตสาหกรรมบอร์ดเกม ให้เป็นที่ยอมรับในประเทศ ผ่านกิจกรรมในหัวข้อต่างๆ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

- 1) Thailand Board Game Workshop
ระยะเวลาจัดกิจกรรมอย่างน้อย 2 วัน และไม่น้อยกว่า 2 ชั่วโมง/วัน
- 2) Showcase & Exhibition
ระยะเวลาจัดกิจกรรมอย่างน้อย 3 วัน และไม่น้อยกว่า 8 ชั่วโมง/วัน
- 3) Board Game Play
ระยะเวลาจัดกิจกรรมอย่างน้อย 3 วัน และไม่น้อยกว่า 8 ชั่วโมง/วัน
- 4) Thailand Board Game Awards
ระยะเวลาจัดกิจกรรมอย่างน้อย 1 วัน และไม่น้อยกว่า 2 ชั่วโมง/วัน

3.4.2 จัดหาสถานที่จัดนิทรรศการนิทรรศการบอร์ดเกมไทย ให้เหมาะสมกับรูปแบบการจัดงาน และมีความสะดวกในการเข้าถึง โดยผู้รับจ้างจะต้องรับผิดชอบค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการใช้สถานที่จัดงานทั้งหมด

3.4.3 ออกแบบผังภาพรวมการใช้พื้นที่จัดงานทั้งหมด พร้อมผลิต ติดตั้ง ตกแต่งพื้นที่สถานที่การจัดนิทรรศการบอร์ดเกมไทย ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ดังนี้

- 1) รูปแบบการจัดขุมนิทรรศการและข้อมูลนิทรรศการ
- 2) รูปแบบการตกแต่งสถานที่จัดงานและจัดวางตำแหน่งขุมนภายในงาน

3.4.4 จัดเตรียมระบบไฟฟ้า แสงสว่าง เครื่องเสียงและอุปกรณ์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง ให้เพียงพอเหมาะสมและครอบคลุมบริเวณพื้นที่การจัดงาน โดยผู้รับจ้างจะต้องรับผิดชอบค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นทั้งหมด

3.4.5 อำนวยความสะดวกและประสานงานผู้ร่วมจัดแสดงนิทรรศการ เพื่อจัดเตรียมขุมนิทรรศการ หรือ สื่อประชาสัมพันธ์อื่นๆ ตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด

3.4.6 ออกแบบสื่อ และจัดทำขุมนิทรรศการ จำนวนไม่น้อยกว่า 20 ขุมน

3.4.7 จัดหาเกมมาสเตอร์ (Game Master) อย่างน้อย 10 คน เพื่อสนับสนุนการจัดกิจกรรม โดยผู้รับจ้างเป็นผู้รับผิดชอบค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นทั้งหมด

3.4.8 จัดหาผู้ดำเนินกิจกรรมหรือพิธีกร ที่มีความสามารถและความเหมาะสมในการดำเนินกิจกรรม จำนวน 1 คน/วัน รวมถึงจัดหาเจ้าหน้าที่เทคนิค เจ้าหน้าที่อำนวยความสะดวก

(นางสาวเอวารัตน์ เก๊กินะ)

(นางสาวกวนลี พันธุ์)

(นางสาวศนิษา เศรษฐก้าเนต)

เพื่อสนับสนุนการดำเนินงานตลอดช่วงการจัดกิจกรรม โดยผู้รับจ้างเป็นผู้รับผิดชอบค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นทั้งหมด

- 3.4.9 จัดหาและประสานงานวิทยากร ที่มีความรู้ความเข้าใจ มีความเชี่ยวชาญเป็นที่ประจักษ์ ในอุตสาหกรรมบอร์ดเกม จำนวน 1 คน และผู้อำนวยการจัดการกิจกรรม 2 คนซึ่งต้องได้รับความเห็นชอบจากผู้ว่าจ้าง โดยผู้รับจ้างเป็นผู้รับผิดชอบค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นทั้งหมดของวิทยากร เช่น ค่าใช้จ่ายในการเดินทาง ค่าที่พัก (ถ้ามี) ของที่ระลึก หรือ ค่าตอบแทนการเป็นวิทยากรให้เหมาะสม
- 3.4.10 จัดหาผู้เชี่ยวชาญ จำนวนไม่น้อยกว่า 5 คน เพื่อเป็นกรรมการคัดเลือกผลงาน Thailand Board Game Awards พร้อมทั้งรับผิดชอบค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นทั้งหมดของกรรมการ เช่น ค่าใช้จ่ายในการเดินทาง ค่าที่พัก (ถ้ามี) ของที่ระลึกหรือค่าตอบแทนให้เหมาะสม
- 3.4.11 จัดทำโล่รางวัล สำหรับกิจกรรม Thailand Board Game Awards อย่างน้อย 3 ชิ้น
- 3.4.12 จัดหาอาหารกลางวันและเครื่องดื่ม พร้อมอาหารว่าง จำนวนไม่น้อยกว่า 40 คน/วัน เพื่อรองรับผู้ร่วมออกซุ้มนิทรรศการ และจัดหาเครื่องดื่ม เพื่อรองรับผู้ร่วมกิจกรรม Thailand Board Game Awards จำนวนไม่น้อยกว่า 40 คน
- 3.4.13 จัดเตรียมของที่ระลึกสำหรับผู้เข้าร่วมงานไม่น้อยกว่า 300 ชิ้น ชิ้นละไม่น้อยกว่า 200 บาท
- 3.4.14 จัดทำสรุปรายงานผลการจัดนิทรรศการบอร์ดเกมไทย ประกอบไปด้วย สรุปรื่องานกิจกรรม สรุปรายงานผู้เข้าร่วมงาน สรุปรายงานเครือข่ายพันธมิตร สรุปรายงานประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม รูปภาพบรรยากาศภายในงานหรือเนื้อหาอื่นๆ ตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด
- 3.5 จัดทำสมุดปกขาวการพัฒนาระบบนิเวศนวัตกรรมอุตสาหกรรมบอร์ดเกม ประกอบด้วย
- 3.5.1 จัดหาผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องและมีความสอดคล้องกับกิจกรรม จำนวน 1 คน ตลอดการดำเนินกิจกรรม
- 3.5.2 รวบรวมข้อมูลระบบนิเวศนวัตกรรมอุตสาหกรรมบอร์ดเกมในประเทศไทย เพื่อใช้เป็นฐานข้อมูลสำหรับเชื่อมต่อเครือข่าย ส่งเสริมการพัฒนาทักษะกำลังคน ส่งเสริมการลงทุน และการต่อยอดธุรกิจนวัตกรรมอุตสาหกรรมบอร์ดเกม ข้อมูลดังกล่าวประกอบด้วย
- 1) รายชื่อ/ช่องทางการติดต่อ/ประเภทความเชี่ยวชาญ ของผู้ออกแบบบอร์ดเกม
 - 2) รายชื่อ/ช่องทางการติดต่อ/ประเภทความเชี่ยวชาญ ของผู้นำเล่นบอร์ดเกม
 - 3) รายชื่อ/ช่องทางการติดต่อ/ประเภทความเชี่ยวชาญ ของบริษัทผลิตและจัดจำหน่ายบอร์ดเกม
 - 4) รายชื่อ/ช่องทางการติดต่อ/บทบาท ของหน่วยงาน/องค์กร ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมบอร์ดเกม
- 3.5.3 ประเมินสถานการณ์และวิเคราะห์ระบบนิเวศนวัตกรรมอุตสาหกรรมบอร์ดเกมไทย ได้แก่



(นางสาวเอวารัตน์ เก๊กินะ)



(นางสาวกวนลี พันธุ์)



(นางสาวศนิชา เศรษฐกานีเนต)

- 1) ประเมินสถานการณ์ปัจจุบันของอุตสาหกรรมบอร์ดเกมไทย เช่น มูลค่าทางเศรษฐกิจ จำนวนผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมบอร์ดเกมไทย หรืออื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง
 - 2) วิเคราะห์ระบบนิเวศนวัตกรรมอุตสาหกรรมบอร์ดเกมไทย เช่น บทบาทของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Analysis) และการสนับสนุนหรือกลไกส่งเสริมการพัฒนาผู้ประกอบการอุตสาหกรรมบอร์ดเกมไทย
 - 3) วิเคราะห์ศักยภาพและโอกาสในการพัฒนาอุตสาหกรรมบอร์ดเกมไทย
- 3.5.4 จัดประชุมเครือข่ายอุตสาหกรรมบอร์ดเกม เพื่อรวบรวมข้อมูลและข้อเสนอแนะสำหรับพัฒนาอุตสาหกรรมบอร์ดเกมไทยในรูปแบบออนไลน์ จำนวน 3 ครั้ง ให้มีผู้เข้าร่วมไม่น้อยกว่า 15 คน/ครั้ง โดยในการประชุมดังกล่าวผู้รับจ้างจะต้องจัดหาสถานที่ พร้อมทั้งรับผิดชอบค่าอาหารเย็นและเครื่องดื่ม 3 ครั้ง ให้เพียงพอต่อผู้เข้าร่วมประชุม
- 3.5.5 จัดทำข้อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาระบบนิเวศผู้ประกอบการนวัตกรรมอุตสาหกรรมบอร์ดเกม ประกอบด้วย
- 1) ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายแนวทางการสนับสนุนเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมบอร์ดเกมไทย ให้สามารถเติบโตและแข่งขันได้ในระดับสากล
 - 2) แนวทางการพัฒนาบุคลากรในอุตสาหกรรมบอร์ดเกม
 - 3) แนวทางการขยายตลาดบอร์ดเกมไทยสู่สากล
- 3.5.6 จัดทำบทสรุปผู้บริหารสรุปภาพรวมการพัฒนาระบบนิเวศนวัตกรรมในอุตสาหกรรมบอร์ดเกม

4. กำหนดเวลาส่งมอบพัสดุ

ระยะเวลาส่งมอบ ภายใน 210 (สองร้อยสิบ) วัน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญา

5. ผลงานที่ต้องส่งมอบ

5.1 รายงานเบื้องต้น (Inception Report) โดยมีเอกสารประกอบรายงาน 1 ชุด ซึ่งมีรายละเอียดผลงานที่ต้องส่งมอบ ดังนี้

- 1) แผนงานการบริหารจัดการโครงการฯ ได้แก่
 - 1.1) แผนการดำเนินงาน กำหนดการ และรายละเอียดขั้นตอน บุคลากรสนับสนุน วิธีการดำเนินงานตามขอบเขตของงานทั้ง 4 กิจกรรม และรายชื่อวิทยากรหรือพี่เลี้ยง (Mentor) ผู้เชี่ยวชาญของแต่ละกิจกรรม
 - 1.2) การจัดเตรียมระบบลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ
 - 1.3) แผนประชาสัมพันธ์โครงการ งานออกแบบเรขศิลป์ (Graphic Design) และสื่อประชาสัมพันธ์กิจกรรมภายในโครงการฯ



(นางสาวเอวารัตน์ เก๊กินะ)



(นางสาวกวนลี พันธุ์)



(นางสาวศนิษา เศรษฐภูมิ)

- 2) ความก้าวหน้ากิจกรรมพัฒนาศักยภาพบุคลากรในอุตสาหกรรมบอร์ดเกม ได้แก่ รายชื่อผู้สมัคร เข้าร่วมกิจกรรมอย่างน้อย 2 หัวข้อ ตัวอย่างการออกแบบใบประกาศนียบัตร ตัวอย่าง การออกแบบสื่อการเรียนรู้ในแต่ละหัวข้อ
- 3) ความก้าวหน้าการจัดกิจกรรมกำเนิดเกมไทยสู่สนามใหญ่ระดับโลก ได้แก่ รายชื่อผู้สมัคร เข้าร่วมกิจกรรม
- 4) ความก้าวหน้าการจัดนิทรรศการบอร์ดเกมไทย ได้แก่ การออกแบบบูธ และแนวคิด การจัดนิทรรศการ
- 5) ความก้าวหน้าการจัดทำสมุดปกขาวการพัฒนาระบบนิเวศอุตสาหกรรมบอร์ดเกมไทย ได้แก่ ข้อมูลระบบนิเวศนวัตกรรมอุตสาหกรรมบอร์ดเกมเบื้องต้น

5.2 รายงานความก้าวหน้า (Progress Report) โดยมีเอกสารประกอบรายงาน 1 ชุด เพื่อรายงานผลการจัดกิจกรรมที่ได้ดำเนินการตามขอบเขตของงาน ซึ่งมีรายละเอียดผลงานที่ต้องส่งมอบ ดังนี้

- 1) ความก้าวหน้าการจัดกิจกรรมพัฒนาศักยภาพบุคลากรในอุตสาหกรรมบอร์ดเกม ตามขอบเขตงานข้อ 3.2
- 2) ความก้าวหน้าการจัดกิจกรรมกำเนิดเกมไทยสู่สนามใหญ่ระดับโลก ตามขอบเขตงานข้อ 3.3 ได้แก่ การจัดอบรมเฉพาะเพื่อเร่งรัดการพัฒนาผลงานบอร์ดเกม 70 ราย และ ข้อเสนอผลงาน บอร์ดเกมไทยไม่น้อยกว่า 10 ผลงาน
- 3) ความก้าวหน้าการจัดนิทรรศการบอร์ดเกมไทย ตามขอบเขตงานข้อ 3.4 ได้แก่ การออกแบบผังภาพรวม การออกแบบบูธนิทรรศการ การออกแบบสื่อนิทรรศการ และการออกแบบโล่รางวัล Thailand Board Game Awards
- 4) ความก้าวหน้าการจัดทำสมุดปกขาวการพัฒนาระบบนิเวศอุตสาหกรรมบอร์ดเกมไทย ตามขอบเขตงานข้อ 3.5 ได้แก่ ข้อมูลระบบนิเวศนวัตกรรมอุตสาหกรรมบอร์ดเกม การประเมินสถานการณ์และวิเคราะห์ระบบนิเวศนวัตกรรมอุตสาหกรรมบอร์ดเกม

5.3 รายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report) เพื่อรายงานผลการดำเนินงานที่แล้วเสร็จสมบูรณ์ตามขอบเขตการดำเนินงานข้อ 3.1-3.5 พร้อมไฟล์สำเนาอิเล็กทรอนิกส์บันทึกแฟลชไดรฟ์ (Flash Drive) จำนวน 1 ชุด ซึ่งมีรายละเอียดผลงานที่ต้องส่งมอบ ดังนี้

- 1) รายงานฉบับสมบูรณ์ จำนวน 1 เล่ม ประกอบด้วย
 - 1.1) สรุปผลกิจกรรมพัฒนาศักยภาพบุคลากรในอุตสาหกรรมบอร์ดเกม และไฟล์สำเนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) กิจกรรมดังกล่าว
 - 1.2) สรุปผลกิจกรรมกำเนิดเกมไทยสู่สนามใหญ่ระดับโลก
 - 1.3) สรุปผลการจัดนิทรรศการบอร์ดเกมไทย
- 2) บทสรุปผู้บริหารสมุดปกขาวการพัฒนาระบบนิเวศนวัตกรรมในอุตสาหกรรมบอร์ดเกม จำนวน 1 เล่ม



(นางสาวเอวารัตน์ เก๊กินะ)



(นางสาวกวนลี พันธุ์)



(นางสาวศนิษา เศรษฐภูมิกำเนิด)

- 3) ไฟล์วีดิทัศน์ (VDO Presentation) สรุปภาพรวมและประเด็นสำคัญ (Highlight) ของโครงการฯ มีความยาวไม่น้อยกว่า 3 นาที จำนวน 1 คลิป

6. วงเงินงบประมาณ

วงเงินงบประมาณ 7,600,000.- บาท (เจ็ดล้านบาทถ้วน)

7. งวดงานและการจ่ายเงิน

ผู้ว่าจ้างจะจ่ายเงินซึ่งเป็นเงินบาทโดยตรงให้แก่ผู้รับจ้าง โดยจะจ่ายค่าจ้างให้ภายหลังจากผู้รับจ้างได้ส่งมอบผลงานและคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับผลงานดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้ว โดยกำหนดการจ่ายค่าจ้างจำนวน 3 (สาม) งวด ดังต่อไปนี้

งวดที่ 1 กำหนดจ่ายร้อยละ 20 ของวงเงินค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างส่งมอบรายงานเบื้องต้น (Inception Report) ภายใน 60 (หกสิบ) วัน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญา และคณะกรรมการตรวจรับพัสดุเห็นชอบรายงานดังกล่าวแล้ว

งวดที่ 2 กำหนดจ่ายร้อยละ 50 ของวงเงินค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างส่งมอบรายงานความก้าวหน้า (Progress Report) ภายใน 120 (หนึ่งร้อยยี่สิบ) วัน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญา และคณะกรรมการตรวจรับพัสดุเห็นชอบรายงานดังกล่าวแล้ว

งวดที่ 3 (งวดสุดท้าย) กำหนดจ่ายร้อยละ 30 ของวงเงินค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างส่งมอบรายงานฉบับสมบูรณ์ (Final Report) ภายใน 210 (สองร้อยสิบ) วัน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญา และคณะกรรมการตรวจรับพัสดุเห็นชอบรายงานดังกล่าวแล้ว

8. หลักเกณฑ์ในการพิจารณาคัดเลือกข้อเสนอ

8.1 ผู้เสนอราคาต้องเสนอแนวคิดในการดำเนินงานและการบริหารจัดการ พร้อมทั้งส่งรายละเอียดแต่ละการดำเนินงาน โดยระบุปริมาณหรือจำนวนให้ชัดเจน

8.2 ผู้ว่าจ้างโดยคณะกรรมการพิจารณาคัดเลือกผู้เสนอราคาที่เสนอแนวคิดและการดำเนินงานได้ตรงวัตถุประสงค์และคาดว่าจะก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ว่าจ้าง ซึ่งอาจไม่ใช่ผู้เสนอราคาต่ำที่สุด ทั้งนี้คณะกรรมการสามารถต่อรองราคาเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ว่าจ้างและขอสงวนสิทธิ์ในการให้คำแนะนำเพิ่มเติม ปรับปรุงรายละเอียดของงานบางประการเพื่อให้ได้ผลงานที่สมบูรณ์ที่สุด ทั้งนี้ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

8.3 ในการพิจารณาผู้ชนะการยื่นข้อเสนอประกวดราคาด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ครั้งนี้ ส่วนราชการจะใช้หลักเกณฑ์การประเมินค่าประสิทธิภาพต่อราคา (Price Performance) โดยพิจารณาให้คะแนนตามปัจจัยหลักและน้ำหนักที่กำหนด รวมทั้งหมดเท่ากับร้อยละ 100 ดังนี้

- | | |
|---------------------------------------|------------------------------|
| 1) ราคาที่เสนอราคา | กำหนดน้ำหนักเท่ากับร้อยละ 40 |
| 2) ข้อเสนอด้านเทคนิคหรือข้อเสนออื่น ๆ | กำหนดน้ำหนักเท่ากับร้อยละ 60 |

(นางสาวเอวารัตน์ เกกิณะ)

(นางสาวกวนลี พันธุ์)

(นางสาวศนิษา เศรษฐุกำเนียด)

ทั้งนี้ ผู้ว่าจ้างกำหนดหัวข้อการพิจารณาข้อเสนอทางด้านเทคนิค (คะแนนเต็ม 100 คะแนน) และเกณฑ์พิจารณา ดังนี้

ที่	หัวข้อให้คะแนน	คะแนน
1.	การบริหารจัดการโครงการ ข้อเสนอแนวคิด ขั้นตอนการดำเนินงาน โดยพิจารณาจากคุณภาพ ความชัดเจน ความครบถ้วนสมบูรณ์ ความคิดสร้างสรรค์และมีความเป็นไปได้ ในการปฏิบัติงาน ประกอบด้วย 1.1) ข้อเสนอการดำเนินงานครบถ้วนตามขอบเขตการจัดจ้าง (TOR) 1.2) การจัดทำแผนการบริหารจัดการโครงการ ข้อเสนอแนวคิด ขั้นตอนการจัดกิจกรรมพัฒนา ผู้ประกอบการภายใต้ยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์ 4 กิจกรรม พร้อมรายละเอียดสนับสนุน 1.3) ความคิดสร้างสรรค์ การออกแบบการจัดงาน/กิจกรรม/สื่อภายในโครงการ	10 20 10
2.	การประชาสัมพันธ์การจัดกิจกรรมต่างๆ ภายในโครงการ โดยพิจารณาจากแผนการ ประชาสัมพันธ์ การผลิตสื่อที่มีความทันสมัย น่าสนใจและมีช่องทางการเผยแพร่โครงการที่ชัดเจน สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายของโครงการ 2.1) แผนการประชาสัมพันธ์และการผลิตสื่อโครงการ 2.2) การนำเสนอช่องทางการเผยแพร่โครงการที่ชัดเจน สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย	15 10
3.	ความพร้อมของผู้ยื่นเสนอราคา โดยพิจารณาจาก ประสบการณ์ของผู้จัดการโครงการ ความพร้อมของทีมงานสนับสนุนในการบริหารจัดการโครงการ และผลงานของบริษัทในโครงการที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับขอบเขตงานครั้งนี้ 3.1) ประสบการณ์ของผู้จัดการโครงการและความพร้อมของทีมงานสนับสนุน 3.2) ผลงานของบริษัทที่ผ่านมาในโครงการที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับขอบเขตงานครั้งนี้	10 15
4.	ข้อได้เปรียบ / จุดเด่น ที่ส่งผลให้โครงการบรรลุวัตถุประสงค์ หรือก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการจัดงาน	10
คะแนนรวม		100

วิธีการประเมินและการให้คะแนน

1. การบริหารจัดการโครงการ ข้อเสนอแนวคิด ขั้นตอนการดำเนินงาน ที่มีความครบถ้วน ชัดเจน สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของโครงการและมีความเป็นไปได้ในการปฏิบัติงานจริง โดยมีเกณฑ์ให้คะแนน ดังนี้


.....
(นางสาวเอวารัตน์ เก๊กินะ)


.....
(นางสาวกวนลี พันธุ์)


.....
(นางสาวศนิษา เศรษฐกานิต)

1.1) ข้อเสนอการดำเนินงานครบถ้วนตามขอบเขตการจัดจ้าง (TOR) คะแนนเต็ม 10 คะแนน

เกณฑ์พิจารณาให้คะแนน	คะแนน	วิธีประเมิน	วิธีการให้คะแนน
1. มีข้อเสนอการดำเนินงานตามขอบเขตการจัดจ้าง (TOR) ครบถ้วน ชัดเจน สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของโครงการ	10	เอกสารที่ผู้ยื่นข้อเสนอขึ้นมา โดยจัดทำเป็นรูปแบบ PDF File และนำเสนอในรูปแบบไฟล์นำเสนอ โดยพิจารณาจาก	คณะกรรมการจะพิจารณาโดยเปรียบเทียบจากเอกสารที่ผู้ยื่นข้อเสนอได้เสนอมา
2. มีข้อเสนอการดำเนินงานตามขอบเขตการจัดจ้าง (TOR) ไม่ครบถ้วน	0	ข้อเสนอการดำเนินงานตามขอบเขตการจัดจ้าง (TOR) ที่ครบถ้วน ชัดเจน สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของโครงการ	และการให้คะแนนคิดจากผู้ที่น่าเสนองานได้ดีที่สุดเรียงลำดับลงมา

1.2) การจัดทำแผนการบริหารจัดการโครงการ ข้อเสนอแนวคิด ขั้นตอนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้ประกอบการภายใต้ยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์ของประเทศในอุตสาหกรรมบอร์ดเกม ทั้ง 4 กิจกรรม ที่ชัดเจน และมีรายละเอียดสนับสนุน ที่เป็นไปได้ในการปฏิบัติจริง คะแนนเต็ม 20 คะแนน

เกณฑ์พิจารณาให้คะแนน	คะแนน	วิธีประเมิน	วิธีการให้คะแนน
1. การนำเสนอแผนการบริหารจัดการโครงการภาพรวม ข้อเสนอแนวคิด ขั้นตอนการจัดกิจกรรมฯ ทั้ง 4 กิจกรรม สอดคล้องกับวัตถุประสงค์โครงการ และมีรายละเอียดสนับสนุนทุกกิจกรรม ที่เป็นไปได้ในการปฏิบัติงานจริง มากที่สุด ลำดับที่ 1	20	จัดทำเป็นรูปแบบ PDF File และนำเสนอในรูปแบบไฟล์นำเสนอ โดยพิจารณาจาก	คณะกรรมการจะพิจารณาโดยเปรียบเทียบจากเอกสารที่ผู้ยื่นข้อเสนอได้เสนอมาและ
2. การนำเสนอแผนการบริหารจัดการโครงการภาพรวม ข้อเสนอแนวคิด ขั้นตอนการจัดกิจกรรมฯ ทั้ง 4 กิจกรรม สอดคล้องกับวัตถุประสงค์โครงการ และมีมีรายละเอียดสนับสนุนอย่างน้อย 3 กิจกรรม ที่เป็นไปได้ในการปฏิบัติงานจริง มาก ลำดับที่ 2	10	จัดการโครงการภาพรวม	การให้คะแนนคิดจากผู้ที่น่าเสนองานได้ดีที่สุด
3. การนำเสนอแผนการบริหารจัดการโครงการภาพรวม ข้อเสนอแนวคิด ขั้นตอนการจัดกิจกรรมฯ ทั้ง 4 กิจกรรม สอดคล้องกับวัตถุประสงค์โครงการ และมีรายละเอียดสนับสนุนอย่างน้อย 2 กิจกรรม ที่ไปได้ในการปฏิบัติงานจริง ลำดับที่ 3 เป็นต้นไป	5	กิจกรรม	เรียงลำดับลงมา
4. การนำเสนอแผนการบริหารจัดการโครงการภาพรวม ข้อเสนอแนวคิด ขั้นตอนการจัดกิจกรรมฯ ทั้ง 4 กิจกรรม ไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของโครงการ	0	รายละเอียดสนับสนุนทั้ง 4 กิจกรรม ที่ชัดเจน สอดคล้องกับวัตถุประสงค์โครงการและเป็นไปได้ในการปฏิบัติจริง	

Suk

(นางสาวเยาวรัตน์ เกกนิชะ)

Ju D

(นางสาวกวนลี พันธุ์)

N.M.

(นางสาวศนิษา เศรษฐภูมิกำเนิด)

1.3) ความคิดสร้างสรรค์ การออกแบบการจัดงาน/กิจกรรม/สื่อภายในโครงการ คะแนนเต็ม 10

คะแนน

เกณฑ์พิจารณาให้คะแนน	คะแนน	วิธีประเมิน	วิธีการให้คะแนน
1. การนำเสนอความคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบการจัดงาน/กิจกรรม/สื่อภายในโครงการ ทั้ง 4 กิจกรรมและมีความเป็นไปได้ในการปฏิบัติจริง มากที่สุด ลำดับที่ 1	10	เอกสารที่ผู้ยื่นข้อเสนอเข้ามา โดยจัดทำเป็นรูปแบบ PDF File และนำเสนอในรูปแบบไฟล์นำเสนอ โดยพิจารณาจาก <ul style="list-style-type: none"> แนวคิด อิม ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบการจัดงาน/กิจกรรม/สื่อภายในโครงการ ทั้ง 4 กิจกรรม และมีความเป็นไปได้ในการปฏิบัติจริงมากที่สุด 	คณะกรรมการจะพิจารณาโดยเปรียบเทียบจากเอกสารที่ผู้ยื่นข้อเสนอได้เสนอมาร และการให้คะแนนคิดจากผู้ื่นนำเสนอ งานได้ดีที่สุด เรียงลำดับลงมา
2. การนำเสนอความคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบการจัดงาน/กิจกรรม/สื่อภายในโครงการ อย่างน้อย 2 กิจกรรม และมีความเป็นไปได้ในการปฏิบัติจริง มาก ลำดับที่ 2 เป็นต้นไป	5		
3. ไม่มีการออกแบบจัดกิจกรรม/สื่อภายในโครงการ	0		

2. การประชาสัมพันธ์การจัดกิจกรรมต่างๆ ภายในโครงการ โดยพิจารณาจากแผนการประชาสัมพันธ์ การผลิตสื่อเผยแพร่โครงการ และการนำเสนอช่องทางเผยแพร่โครงการที่ชัดเจน ครอบคลุมทุกช่วงเวลาการดำเนินโครงการ และตรงกับกลุ่มเป้าหมาย โดยมีเกณฑ์ให้คะแนน ดังนี้

2.1) แผนการประชาสัมพันธ์และการผลิตสื่อเผยแพร่โครงการ คะแนนเต็ม 15 คะแนน

เกณฑ์พิจารณาให้คะแนน	คะแนน	วิธีประเมิน	วิธีการให้คะแนน
1. การนำเสนอแผนการประชาสัมพันธ์และการผลิตสื่อเผยแพร่โครงการ ชัดเจน ครอบคลุมทุกช่วงเวลาตลอดการดำเนินโครงการ (ก่อน-ระหว่าง-หลัง ดำเนินโครงการ) และตรงกลุ่มเป้าหมาย มากที่สุด ลำดับที่ 1	15	จัดทำเป็นรูปแบบ PDF File และนำเสนอในรูปแบบไฟล์นำเสนอ โดยพิจารณาจาก <ul style="list-style-type: none"> แผนการประชาสัมพันธ์ การผลิตสื่อเผยแพร่โครงการ 	คณะกรรมการจะพิจารณาโดยเปรียบเทียบจากเอกสารที่ผู้ยื่นข้อเสนอได้เสนอมาร และการให้คะแนนคิดจากผู้ื่นนำเสนอ งานได้ดีที่สุด เรียงลำดับลงมา
2. การนำเสนอแผนการประชาสัมพันธ์และการผลิตสื่อเผยแพร่โครงการ ชัดเจน ครอบคลุมอย่างน้อย 2 ช่วงเวลาของดำเนินโครงการ และตรงกลุ่มเป้าหมาย มาก ลำดับที่ 2	10	ชัดเจน ครอบคลุมทุกช่วงเวลาตลอดการดำเนินโครงการและตรงกับกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด	
3. การนำเสนอแผนการประชาสัมพันธ์และการผลิตสื่อเผยแพร่โครงการ ยังไม่ชัดเจน และไม่สามารถแสดงความเชื่อมโยงกับกลุ่มเป้าหมายของโครงการได้อย่างเพียงพอ ลำดับที่ 3 เป็นต้นไป	5		

(นางสาวเยาวรัตน์ เกकिन)

(นางสาวกวนลี พันธุ์)

(นางสาวศนิษา เศรษฐุกำเนิด)

2.2) การนำเสนอช่องทางการเผยแพร่โครงการที่ชัดเจน สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย คะแนนเต็ม 15

คะแนน

เกณฑ์พิจารณาให้คะแนน	คะแนน	วิธีประเมิน	วิธีการให้คะแนน
1. มีการนำเสนอช่องทางการเผยแพร่โครงการที่ชัดเจน สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย	10	จัดทำเป็นรูปแบบ PDF File และนำเสนอในรูปแบบไฟล์นำเสนอ โดยพิจารณาจากการนำเสนอช่องทางการเผยแพร่โครงการชัดเจน สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย	คณะกรรมการจะพิจารณาโดยเปรียบเทียบจากเอกสารที่ผู้ยื่นข้อเสนอได้เสนอมา และการให้คะแนนคิดจากผู้ที่น่าเสนองานได้ดีที่สุดเรียงลำดับลงมา
2. ไม่มีการนำเสนอช่องทางการเผยแพร่โครงการที่ชัดเจน	0		

3. ความพร้อมของผู้ยื่นเสนอราคา โดยพิจารณาจาก ประสบการณ์ของผู้จัดการโครงการและความพร้อมของทีมงานในการบริหารจัดการโครงการ และผลงานของบริษัทในโครงการที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับขอบเขตงานครั้งนี้ โดยมีเกณฑ์ให้คะแนน ดังนี้

3.1) ประสบการณ์ของผู้จัดการโครงการและความพร้อมของทีมงานสนับสนุน คะแนนเต็ม 10 คะแนน

เกณฑ์พิจารณาให้คะแนน	คะแนน	วิธีประเมิน	วิธีการให้คะแนน
1. มีการนำเสนอผู้จัดการโครงการ ที่มีประสบการณ์ มีความเชี่ยวชาญในการบริหารจัดการโครงการและทีมงานสนับสนุนไม่น้อยกว่า 4 คน ที่พร้อมปฏิบัติการอย่างชัดเจน	10	จัดทำเป็นรูปแบบ PDF File และนำเสนอในรูปแบบไฟล์นำเสนอ โดยพิจารณาจากการนำเสนอ <ul style="list-style-type: none"> ผู้จัดการโครงการ ที่มีประสบการณ์ มีความเชี่ยวชาญในการบริหารจัดการโครงการ และ ทีมงานสนับสนุนไม่น้อยกว่า 4 คน ที่พร้อมปฏิบัติการอย่างชัดเจน 	คณะกรรมการจะพิจารณาโดยเปรียบเทียบจากเอกสารที่ผู้ยื่นข้อเสนอได้เสนอมา และการให้คะแนนคิดจากผู้ที่น่าเสนองานได้ดีที่สุดเรียงลำดับลงมา
2. มีการนำเสนอผู้จัดการโครงการ ที่มีประสบการณ์ มีความเชี่ยวชาญในการบริหารจัดการโครงการ และทีมงานสนับสนุนน้อยกว่า 4 คน ที่พร้อมปฏิบัติการอย่างชัดเจน	5		

Syk

(นางสาวเยาวรัตน์ เกกนิชะ)

Ja

(นางสาวกวนลี พันธุ์)

avm

(นางสาวศนิษา เศรษฐกานันต์)

3.2) ผลงานของบริษัทที่ผ่านมาในโครงการที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับขอบเขตงานครั้งนี้ คะแนนเต็ม 15

คะแนน

เกณฑ์พิจารณาให้คะแนน	คะแนน	วิธีประเมิน	วิธีการให้คะแนน
1. มีผลงานเกี่ยวข้องกับการจัดอบรม บ่มเพาะ หรือ จัดงานนิทรรศการ หรือ การจัดงานที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรม เกมหรือสื่อมีเดีย จำนวน 3 ผลงาน	15	เอกสารที่ผู้ยื่นข้อเสนอ ยื่นมา โดยจัดทำเป็น รูปแบบ PDF File และ นำเสนอในรูปแบบไฟล์	คณะกรรมการ จะพิจารณาโดย เปรียบเทียบจากเอกสาร ที่ผู้ยื่นข้อเสนอได้เสนอ มาและการให้คะแนน คิดจากผู้ที่น่าเสนองาน ได้ดีที่สุดเรียงลำดับ ลงมา
2. มีผลงานเกี่ยวข้องกับการจัดอบรม บ่มเพาะ หรือ จัดงานนิทรรศการ หรือ การจัดงานที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรม เกมหรือสื่อมีเดีย จำนวน 2 ผลงาน	10	นำเสนอ โดยพิจารณา จากผลงานของบริษัทที่ ผ่านมา เกี่ยวข้องกับการ จัดอบรมบ่มเพาะ หรือ	
3. มีผลงานเกี่ยวข้องกับการจัดอบรม บ่มเพาะ หรือ จัดงานนิทรรศการ หรือ การจัดงานที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรม เกมหรือสื่อมีเดีย จำนวน 1 ผลงาน	5	จัดงานนิทรรศการ หรือ การจัดงานที่เกี่ยวข้องกับ อุตสาหกรรมเกมหรือสื่อ มีเดีย 3 ผลงาน	

4. ข้อได้เปรียบ / จุดเด่น ที่ส่งผลให้โครงการบรรลุวัตถุประสงค์ หรือก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อ โครงการ คะแนนเต็ม 10 คะแนน โดยมีเกณฑ์ให้คะแนน ดังนี้

เกณฑ์พิจารณาให้คะแนน	คะแนน	วิธีประเมิน	วิธีการให้คะแนน
1. มีการนำเสนอข้อได้เปรียบ / จุดเด่น ที่ ส่งผลให้โครงการบรรลุวัตถุประสงค์ หรือก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อ กิจกรรม มากที่สุด ลำดับที่ 1	10	เอกสารที่ผู้ยื่นข้อเสนอ ยื่นมา โดยจัดทำเป็น รูปแบบ PDF File และ นำเสนอในรูปแบบไฟล์	คณะกรรมการ จะพิจารณาโดย เปรียบเทียบจากเอกสาร ที่ผู้ยื่นข้อเสนอได้เสนอ มาและการให้คะแนน คิดจากผู้ที่น่าเสนองาน ได้ ดีที่สุดเรียงลำดับลงมา
2. มีการนำเสนอข้อได้เปรียบ / จุดเด่น ที่ ส่งผลให้โครงการบรรลุวัตถุประสงค์ หรือก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อ กิจกรรม มาก ลำดับที่ 2 เป็นต้นไป	5	นำเสนอ โดยพิจารณา จากความชัดเจนของ ข้อเสนอโครงการ มีการ นำเสนอข้อได้เปรียบ /	
3. ไม่มีการนำเสนอข้อได้เปรียบ / จุดเด่น ที่ส่งผลให้โครงการบรรลุวัตถุประสงค์ หรือก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อ กิจกรรม	0	จุดเด่น ที่ส่งผลให้ โครงการบรรลุ วัตถุประสงค์ หรือ ก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด ต่อกิจกรรมมากที่สุด	

Suk

(นางสาวเยาวรัตน์ เกกนิยะ)

สุวิภา

(นางสาวกวนลี พันธุ์)

อร น.

(นางสาวศนิษา เศรษฐกานีต)

9. อัตราค่าปรับ

9.1 อัตราค่าปรับกำหนดให้คิดในอัตราร้อยละ 0.10 ของราคาค่าจ้างทั้งหมดต่อวัน

9.2 กรณีที่นำงานที่รับจ้างไปจ้างช่วงให้ผู้อื่นทำอีกทอดหนึ่งโดยไม่ได้รับอนุญาตจากสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) จะกำหนดค่าปรับสำหรับการฝ่าฝืนดังกล่าวเป็นจำนวนร้อยละ 10 ของวงเงินของงานจ้างช่วงนั้น

10. กรรมสิทธิ์ในข้อมูล เอกสารและผลงาน

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

11. จรรยาบรรณของผู้รับจ้าง

11.1 ห้ามเปิดเผยข้อมูลทางเทคนิคและการค้าของบริษัทหรือผู้ที่เกี่ยวข้องที่ผู้รับจ้างเข้าไปทำการสำรวจข้อมูล (อาจมีการทำสัญญา Non-Disclosure Agreement) ภายในระยะเวลา 5 ปี นับจากวันที่เริ่มเข้าไปให้บริการ หรือทำสัญญา เว้นแต่จะได้รับการยินยอมจากผู้ที่เป็นเจ้าของข้อมูล

11.2 กรณีที่ต้องแสดงข้อคิดเห็นแก่สาธารณชน ผู้รับจ้างจะต้องให้ข้อมูล และแสดงความคิดเห็นตามหลักวิชาการโดยไม่อ้างอิง หรือระบุถึงบริษัทหรือผู้ที่เกี่ยวข้องที่ผู้รับจ้างเข้าไปทำการสำรวจข้อมูล (เว้นแต่จะได้รับการยินยอมจากผู้เป็นเจ้าของข้อมูล) ตามที่ตนทราบอย่างถ่องแท้แก่สาธารณชนด้วยความสัตย์จริง

12. หน่วยงานที่รับผิดชอบ

ฝ่ายส่งเสริมธุรกิจนวัตกรรม สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน)

นางสาวเยาวรัตน์ เกกนิชะ (นักส่งเสริมนวัตกรรม)

โทรศัพท์: 083 388 3226, 02-017-5555 ต่อ 212

อีเมล yaowarat@nia.or.th

(นางสาวเยาวรัตน์ เกกนิชะ)


(นางสาวกวนลี พันธุ์)

(นางสาวศนิษา เศรษฐกำเน็ด)

ตารางราคากลางโครงการจ้างเหมาดำเนินโครงการพัฒนาผู้ประกอบการอุตสาหกรรมบอร์ดเกม
ภายใต้ยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์ของประเทศไทย

ที่	กิจกรรม - รายการ	จำนวน	ราคา (บาท)
1	การบริหารจัดการโครงการฯ		732,500.00
1.1	ค่าจัดทำแผนงานบริหารจัดการโครงการ (Project Management)	1 งาน	243,333.33
1.2	ค่าออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์และงานออกแบบเรขศิลป์ (Graphic Design)	1 งาน	142,000.00
1.3	ค่าจ้างผู้จัดการโครงการ	210 วัน x 1 คน	105,000.00
1.4	ค่าจ้างผู้ประสานงานโครงการ	210 วัน x 1 คน	105,000.00
1.5	ระบบการลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม	1 งาน x 4 กิจกรรม	64,000.00
1.6	ค่าบันทึกภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และจัดทำวีดิทัศน์โครงการ	1 งาน x 4 กิจกรรม	42,666.67
1.7	ค่าจัดทำรายงานสรุปผลภายใต้โครงการ	1 งาน x 3 ครั้ง	30,500.00
2	กิจกรรม : พัฒนาศักยภาพบุคลากรในอุตสาหกรรมบอร์ดเกม		1,251,666.67
2.1	ค่าจ้างพิธีกร (6 ชั่วโมง/วัน)	20,000 บาท x 5 วัน x 1 คน	100,000.00
2.2	ค่าจ้างผู้ช่วยดำเนินกิจกรรม (6 ชั่วโมง/วัน)	500 บาท x 5 วัน x 3 คน	7,500.00
2.3	ค่าสถานที่ดำเนินกิจกรรม	1 งาน x 5 วัน	258,333.33
2.4	ระบบถ่ายทอดภาพ ระบบแสง เสียง ในการดำเนินกิจกรรม	1 งาน x 5 วัน	258,333.33
2.5	ค่าออกแบบ จัดทำใบประกาศนียบัตรอิเล็กทรอนิกส์และจัดส่งแบบออนไลน์	1 งาน x 650 ฉบับ	6,500.00
2.6	ค่าออกแบบ จัดทำสรุปผลกิจกรรม ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	1 งาน	29,166.67
	เนื้อหา ผู้นำสอนบอร์ดเกม		
2.7	ค่าออกแบบเนื้อหาและสื่อการสอน	1 งาน	16,666.66
2.8	ค่าอาหารกลางวันและเครื่องดื่ม พร้อมอาหารว่าง 1 มื้อ (สถานที่เอกชน)	1,000 บาท x 50 คน x 1 มื้อ	50,000.00
2.9	ค่าสมนาคุณวิทยากร	2,000 บาท x 6 ชม. x 1 คน	12,000.00
2.10	ค่าใช้จ่ายในการเดินทางวิทยากร	1 คน	1,666.67
	เนื้อหา การนำบอร์ดเกมไปใช้เป็นสื่อการสอน		
2.11	ค่าออกแบบเนื้อหาและสื่อการสอน	1 งาน	30,000.00
2.12	ค่าอาหารกลางวันและเครื่องดื่ม พร้อมอาหารว่าง 1 มื้อ (สถานที่เอกชน)	1,000 บาท x 100 คน x 1	100,000.00
2.13	ค่าสมนาคุณวิทยากร	2,000 บาท x 6 ชม. x 1 คน	12,000.00
2.14	ค่าใช้จ่ายในการเดินทางวิทยากร	1 คน	1,666.67
	เนื้อหา การออกแบบกลไกบอร์ดเกมเบื้องต้น		
2.15	ค่าออกแบบเนื้อหาและสื่อการสอน	1 งาน	30,000.00
2.16	ค่าอาหารกลางวันและเครื่องดื่ม พร้อมอาหารว่าง 1 มื้อ (สถานที่เอกชน)	1,000 บาท x 100 คน x 1	100,000.00
2.17	ค่าสมนาคุณวิทยากร	2,000 บาท x 6 ชม. x 1 คน	12,000.00
2.18	ค่าใช้จ่ายในการเดินทางวิทยากร	1 คน	1,666.67
	เนื้อหา การออกแบบและสร้างประสบการณ์ (UX/UI) ผู้เล่นบอร์ดเกม		


นางสาวเยาวรัตน์ เกกนิชะ


นางสาวกวนสี พันธุ์


นางสาวศนิชา เศรษฐกานันต์

ที่	กิจกรรม - รายการ	จำนวน	ราคา (บาท)
2.19	ค่าออกแบบเนื้อหาและสื่อการสอน	1 งาน	30,000.00
2.20	ค่าอาหารกลางวันและเครื่องดื่ม พร้อมอาหารว่าง 1 มื้อ (สถานที่เอกชน)	1,000 บาท x 100 คน x 1	100,000.00
2.21	ค่าสมนาคุณวิทยากร	2,000 บาท x 6 ชม. x 1 คน	12,000.00
2.22	ค่าใช้จ่ายในการเดินทางวิทยากร	1 คน	1,666.67
	เนื้อหา การออกแบบหนังสือกติกาการเล่นบอร์ดเกมเบื้องต้น		
2.23	ค่าออกแบบเนื้อหาและสื่อการสอน	1 งาน	16,833.33
2.24	ค่าอาหารกลางวันและเครื่องดื่ม พร้อมอาหารว่าง 1 มื้อ (สถานที่เอกชน)	1,000 บาท x 50 คน x 1 มื้อ	50,000.00
2.25	ค่าสมนาคุณวิทยากร	2,000 บาท x 6 ชม. x 1 คน	12,000.00
2.26	ค่าใช้จ่ายในการเดินทางวิทยากร	1 คน	1,666.67
3	กิจกรรม : กำเนิดเกมไทยสู่สนามใหญ่ระดับโลก		3,091,000.00
3.1	ค่าประชาสัมพันธ์และเผยแพร่กิจกรรมรับสมัคร	1 งาน	386,666.67
	การคัดเลือกผู้ประกอบการบอร์ดเกมและนักออกแบบเกม		
3.2	ค่าจัดเตรียมข้อมูลเพื่อคัดเลือกผู้สมัครเข้าร่วมกิจกรรม	1 งาน	9,333.33
3.3	ค่าตอบแทนกรรมการ	2,000 บาท x 6 ชม. x 5 คน	60,000.00
3.4	ค่าพิธีกร (6 ชั่วโมง/วัน)	20,000 บาท x 1 วัน	20,000.00
3.5	ค่าบริหารจัดการ สถานที่พร้อมตกแต่งโสตทัศนอุปกรณ์ แสง สี เสียง รองรับและอำนวยความสะดวกตลอดระยะเวลาการจัดกิจกรรม	1 พื้นที่	150,000.00
3.6	ค่าอาหารกลางวันและเครื่องดื่ม พร้อมอาหารว่าง 2 มื้อ (สถานที่เอกชน)	1,200 บาท x 1 วัน x 50 คน	60,000.00
	จัดอบรมปมเพาะและพัฒนาผลงานบอร์ดเกม		
3.7	ค่าพิธีกร (6 ชั่วโมง/วัน รวม 3 วัน)	20,000 บาท x 3 วัน x 1 คน	60,000.00
3.8	ค่าบริหารจัดการด้านการประชาสัมพันธ์และสื่อสาร เผยแพร่กิจกรรม	1 งาน x 3 ครั้ง	65,000.00
3.9	ค่าบริหารจัดการสถานที่ พร้อมตกแต่งโสตทัศนอุปกรณ์ แสง สี เสียง รองรับและอำนวยความสะดวกตลอดระยะเวลาการจัดกิจกรรม	1 พื้นที่ x 3 ครั้ง	500,000.00
3.10	ค่าบริหารจัดการด้านวิชาการ สื่อ อุปกรณ์ เรียนรู้ตลอดการดำเนินกิจกรรม	70 คน x 3 ครั้ง	175,000.00
3.11	ค่าสมนาคุณวิทยากร (6 ชั่วโมง/วัน)	2,000 บาท x 18 ชม. x 5 คน	180,000.00
3.12	ค่าอาหารกลางวันและเครื่องดื่ม พร้อมอาหารว่าง 2 มื้อ (สถานที่เอกชน)	1,200 บาท x 3 วัน x 100	360,000.00
3.13	ค่าพัฒนาผลงานบอร์ดเกม	10 ผลงาน	273,333.34
3.14	ค่าถ่ายทำ ตัดต่อ เรียบเรียง จัดทำเป็นคลิปวิดีโอกิจกรรม	1 งาน x 3 ครั้ง	370,000.00
	การสรุปผลกิจกรรม		
3.15	ค่าพิธีกร (6 ชั่วโมง/วัน)	20,000 บาท x 1 วัน x 1 คน	20,000.00
3.16	ค่าบริหารจัดการด้านการประชาสัมพันธ์และสื่อสาร เผยแพร่กิจกรรม	1 งาน	23,333.33

นางสาวเววารัตน์ เกกนิชะ

นางสาวกวนลี พันธุ์

นางสาวศนิษา เศรษฐกานีต

ที่	กิจกรรม - รายการ	จำนวน	ราคา (บาท)
3.17	ค่าบริการจัดการสถานที่ พร้อมตกแต่งโสตทัศนูปกรณ์ แสง สี เสียง รองรับและอำนวยความสะดวกตลอดระยะเวลาการจัดกิจกรรม	1 พื้นที่ x 1 ครั้ง	150,000.00
3.18	ค่าตอบแทนกรรมการ	2,000 บาท x 6 ชม. x 5 คน	60,000.00
3.19	ค่าอาหารกลางวันและเครื่องดื่ม พร้อมอาหารว่าง 2 มื้อ (สถานที่เอกชน)	1,200 บาท x 1 วัน x 50 คน	60,000.00
3.20	ค่าถ่ายทำ ตัดต่อ เรียบเรียง จัดทำเป็นคลิปวิดีโอกิจกรรม	1 งาน x 1 ครั้ง	108,333.33
4	กิจกรรม : นิทรรศการบอร์ดเกมไทย		1,306,166.67
4.1	ค่าสถานที่ดำเนินกิจกรรม พร้อมตกแต่ง เวที โสตทัศนูปกรณ์ แสง สี เสียง	1 งาน x 3 วัน	300,000.00
4.2	ค่าออกแบบผังภาพรวม ออกแบบ Theme งาน สื่อนิทรรศการภายในงาน	1 งาน	150,500.00
4.3	ค่าอาหารกลางวันและเครื่องดื่ม พร้อมอาหารว่าง 1 มื้อ (สถานที่เอกชน)	1,000 บาท x 3 วัน x 40 คน	120,000.00
4.4	ค่าของที่ระลึกผู้ร่วมงาน	200 บาท/ชิ้น x 300 ชิ้น	60,000.00
	Thailand Board Game Workshop		
4.5	ค่าสมนาคุณวิทยากร	2,000 บาท x 4 ชม. x 1 คน	8,000.00
4.6	ค่าผู้อำนวยความสะดวกการจัดกิจกรรม	500 บาท/ชม. x 2 วัน x 2	2,000.00
4.7	ค่าวัสดุ อุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม	1 งาน x 200 ชุด	53,333.33
	Showcase & Exhibition		
4.8	ค่าออกแบบและจัดทำซุ้มนิทรรศการ	1 งาน x 20 ซุ้ม	466,666.67
	Board Game Play		
4.9	ค่าจ้างเกมมาสเตอร์ (8 ชม./วัน รวม 3 วัน)	500 บาท x 3 วัน x 10 คน	15,000.00
4.10	ค่าสื่อ อุปกรณ์ สำหรับจัดกิจกรรม	1 งาน x 50 ชุด	11,666.67
	Thailand Board Game Award		
4.11	ค่าตอบแทนกรรมการ	2,000 บาท x 8 ชม. x 5 คน	80,000.00
4.12	ค่าพิธีกร (8 ชั่วโมง/วัน)	20,000 บาท x 1 วัน x 1 คน	20,000.00
4.13	ค่าเครื่องดื่ม (สถานที่เอกชน)	300 บาท x 40 คน	12,000.00
4.14	ค่าออกแบบและผลิตโล่รางวัล Thailand Board Game Award	1 งาน x 3 ชิ้น	7,000.00
5	กิจกรรม : การพัฒนาระบบนิเวศผู้ประกอบการนวัตกรรมในอุตสาหกรรมบอร์ดเกม		1,216,666.66
5.1	ค่าจ้างผู้เชี่ยวชาญ	210 วัน x 1 คน	105,000.00
5.2	ค่าเก็บข้อมูลและรวบรวมข้อมูลระบบนิเวศนวัตกรรมอุตสาหกรรมบอร์ด	1 งาน	571,000.00
5.3	ค่าจัดประชุมเครือข่ายอุตสาหกรรมบอร์ดเกม (อาหารเย็นและเครื่องดื่ม (สถานที่เอกชน))	1,200 บาท x 15 คน x 3 วัน	54,000.00
5.4	ค่าประเมินสถานการณ์และวิเคราะห์ระบบนิเวศนวัตกรรมอุตสาหกรรม	1 งาน	143,333.33
5.5	จัดทำข้อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาระบบนิเวศผู้ประกอบการนวัตกรรมอุตสาหกรรมบอร์ดเกม	1 งาน	256,666.67

นางสาวเอวารัตน์ เกทินะ

นางสาวกวนลี พันธุ์

นางสาวศนิษา เศรษฐสุก้านิต

ที่	กิจกรรม - รายการ	จำนวน	ราคา (บาท)
5.6	ค่าออกแบบและจัดทำบทสรุปผู้บริหารสมุดปกขาว	1 งาน	86,666.66
จำนวนเงินทั้งสิ้น รวมภาษีมูลค่าเพิ่ม			7,598,000.00

นางสาวเอวารัตน์ เลकिनะ

นางสาวกวนลี พันธุ์

นางสาวตนิษา เศรษฐกำเนิด