

เกณฑ์อ้างอิง (Term of Reference)  
การจ้างเหมาดำเนินการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์  
ภายใต้โครงการ “สนามการเรียนรู้นวัตกรรมพลังงานไฟฟ้า (The Electric Playground)”

---

## 1. หลักการและเหตุผล

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) (สนช.) ฝ่ายพัฒนาผู้ประกอบการนวัตกรรม (กลุ่มเยาวชน) ร่วมกับ สำนักงานคณะกรรมการกำกับกิจการพลังงาน (สำนักงาน กกพ.) จัดโครงการ “สนามการเรียนรู้นวัตกรรมพลังงานไฟฟ้า (The Electric Playground)” ซึ่งเป็นกิจกรรมการเรียนรู้แลกเปลี่ยนและประลองไอเดียเกี่ยวกับนวัตกรรมพลังงานไฟฟ้าจากขยะ (Waste to Energy) โดยใช้แนวทางการจัดการเรียนรู้สมัยใหม่ที่เรียกว่า STEAM4INNOVATOR ที่ออกแบบโดย สนช.

ในการนี้ ฝ่ายพัฒนาผู้ประกอบการนวัตกรรม (กลุ่มเยาวชน) มีความประสงค์จ้างเหมาดำเนินการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่จัดขึ้น ภายใต้โครงการ “สนามการเรียนรู้นวัตกรรมพลังงานไฟฟ้า (The Electric Playground)” เพื่อเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ โครงการ “สนามการเรียนรู้นวัตกรรมพลังงานไฟฟ้า (The Electric Playground)” กระจายข้อมูล สร้างความรู้ความเข้าใจในกลุ่มเยาวชนเกี่ยวกับการผลิตพลังงานไฟฟ้าจากขยะ (Waste to Energy) สร้างโอกาสในการพัฒนาผลงานหรือกระบวนการทางสังคมที่สร้างสรรค์ขึ้น ส่งเสริมสังคมและประชาชนให้มีความรู้ ความตระหนัก ทางด้านพลังงานไฟฟ้าจากขยะ (Waste to Energy) และทำให้สังคมก้าวเข้ามามีส่วนร่วมในการส่งเสริมการผลิตและการหมุนเวียนใช้พลังงานสะอาดได้อย่างยั่งยืน

## 2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อบริหารจัดการเครื่องมือการสื่อสารสมัยใหม่ ในการกระจายสื่อการเรียนรู้ภายใต้หลักสูตร STEAM4INNOVATOR x Waste to Energy ที่เชื่อมโยงกับระบบ ฐานการเรียนรู้ ผ่านช่องทาง YouTube Channel

2.2 เพื่อออกแบบและบริหารจัดการ ข้อมูลภาพรวมของโครงการและประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่จัดขึ้น ผ่าน Facebook Fan Page ของโครงการ

2.3 เพื่อเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ โครงการ “สนามการเรียนรู้นวัตกรรมพลังงานไฟฟ้า (The Electric Playground)” เพื่อส่งเสริมสังคมและประชาชนให้มีความรู้ ความตระหนัก การผลิตไฟฟ้าจากพลังงานหมุนเวียน ประเภทพลังงานจากขยะ (Waste to Energy) และเป็นสิ่งที่จะทำให้สังคมก้าวเข้ามามีส่วนร่วมในการส่งเสริมการผลิตและการหมุนเวียนใช้พลังงานสะอาดได้อย่างยั่งยืน

2.4 เพื่อศึกษา สสำรวจ วิเคราะห์ ประเมินผลข้อมูลภาพรวมโครงการที่ผ่านการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ตามช่องทางต่างๆ

2.5 เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการคิดนวัตกรรมและทำประโยชน์ด้านพลังงานผ่านการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ STEAM4INNOVATOR ทั้ง 4 ขั้นตอน พร้อมตัวอย่างการสร้างสรรค่นวัตกรรมพลังงานไฟฟ้าจากขยะ

2.6 เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจในกลุ่มเยาวชนเกี่ยวกับการผลิตพลังงานไฟฟ้าจากขยะ (Waste to Energy) ตลอดเส้นทางการจัดการขยะ การคัดแยกขยะ การขนส่ง และการผลิต

2.7 เพื่อสร้างสังคมการเรียนรู้และปฏิบัติรูปแบบใหม่ที่สนุกและวัดผลสำเร็จได้ทั้งด้านการศึกษาและการลงมือสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมทั้งด้านผลิตภัณฑ์ กระบวนการทางสังคม หรือกระบวนการจัดการ (economic & social innovation)

### 3. กลุ่มเป้าหมาย

3.1 กลุ่มนักเรียน ครู และบุคลากรในสถาบันการศึกษา (Education Sector) ในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาทั่วประเทศ

3.2 กลุ่มผู้บริหาร (Executive Sector) ผู้อำนวยการโรงเรียน ผู้ปกครอง จากโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาทั่วประเทศ ที่ต้องการศึกษาแนวทางการพัฒนานวัตกรรมและความรู้ ด้านการจัดการขยะและพลังงานหมุนเวียน

3.3 กลุ่มชุมชนบริเวณใกล้เคียงพื้นที่เป้าหมาย

3.4 กลุ่มบุคลากรภาครัฐ (Government Sector) กลุ่มผู้ประกอบการภาคเอกชน (Corporate Sector) กลุ่มภาคสังคม (Social Sector) และกลุ่มประชาชนทั่วไป (Public Sector) ที่ต้องการศึกษาและสนใจติดตามความก้าวหน้านวัตกรรมการผลิตไฟฟ้าจากพลังงานหมุนเวียนประเภทพลังงานจากขยะ (Waste to Energy) เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการช่วยแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงาน คุณภาพชีวิตชุมชน สิ่งแวดล้อม

### 4. ขอบเขตการดำเนินงาน

เพื่อให้การจัดงานบรรลุวัตถุประสงค์ ผู้รับจ้างต้องแสดงให้เห็นถึงศักยภาพด้านความคิด การออกแบบการสื่อสารและการบริหารจัดการช่องทางการสื่อสารอย่างมีคุณภาพ การวางแผนด้านการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ แนวคิด รูปแบบ วิธีการประชาสัมพันธ์ การเตรียมข้อมูล การผลิต การประสานงานสื่อ การจัดงาน และการบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ โดยการสื่อสารทั้งหมดจะต้องสอดคล้อง/มีแกนความรู้หรือแนวความคิดของกระบวนการสร้างนวัตกรรมทั้ง 4 ขั้นตอนของ STEAM4INNOVATOR เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนมีทักษะพื้นฐานของความเป็นนักนวัตกรรม โดยเนื้อหาของฐานการเรียนรู้ต่างๆ จะต้องสอดคล้องกับกระบวนการ STEAM4INNOVATOR

#### ขั้นตอนที่ 1 Insight | รู้ลึก รู้จริง

เริ่มต้นการสร้างสรรค่นวัตกรรมจากความชอบ ด้วยการรับรู้สิ่งแวดล่อมเพื่อสร้างแรงบันดาลใจใหม่ๆ สร้างจินตนาการเหนือความรู้พื้นฐานและวิชาการ ทำให้เรามองเห็นอนาคตที่กว้างไกล มองเห็นปัญหาและการแก้ไขจากมุมมองใหม่ เส้นทางใหม่ และการเข้าถึงความคิดใหม่ๆ

และสร้างแรงกระตุ้นให้เกิดความอยากที่จะคิดไอเดียสุดเจ๋งมาต่อยอดสร้างสรรค์เป็นธุรกิจที่สร้างคุณค่า

### ขั้นตอนที่ 2 Wow! Idea | สร้างสรรค์ไอเดีย

การต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ กำหนดปัญหาและเป้าหมายในการแก้ไขที่ชัดเจน เพื่อให้ได้คำตอบใหม่ที่แตกต่าง สร้างสรรค์ ทำได้จริง และมีคุณค่า เป็นที่ต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดไว้

### ขั้นตอนที่ 3 Business Model | แผนพัฒนาธุรกิจ

การออกแบบแนวคิดและแผนบริหารจัดการทั้งหมด ซึ่งจะเกี่ยวข้องทั้งการเชื่อมโยงคน เทคโนโลยี ทรัพยากร และความหลากหลายไปสู่เป้าหมายที่ทำได้จริง พร้อมทั้งโอกาสในการรับคำแนะนำจากผู้ประกอบการธุรกิจนวัตกรรม

### ขั้นตอนที่ 4 Production & Diffusion | การผลิตและการกระจาย

การลงมือสร้างสรรค์และการลงมือปฏิบัติอย่างจริงจังให้เกิดผลอย่างเป็นรูปธรรมทางธุรกิจ เพื่อต่อยอดการสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมออกสู่ตลาด

ซึ่งรายละเอียดงานทั้งหมดจะต้องได้รับการพิจารณาเห็นชอบจากผู้ว่าจ้างก่อนดำเนินการ โดยมีรายละเอียดการดำเนินงานดังนี้

4.1 บริหารจัดการเครื่องมือการสื่อสารสมัยใหม่ ในการกระจายข้อมูลที่เชื่อมโยงกับระบบฐานการเรียนรู้ ผ่านช่องทาง YouTube Channel เพื่อสื่อสารสาระและผลงานอย่างเป็นระบบ

4.1.1 ผู้รับจ้างต้องจัดทำแผนการดำเนินโครงการและแผนงานบริหารจัดการเครื่องมือการสื่อสารสมัยใหม่ ในการกระจายสื่อการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับระบบฐานการเรียนรู้ ผ่านช่องทาง YouTube Channel โดยแผนการดำเนินการที่เสนอ ต้องสามารถดำเนินการได้แล้วเสร็จ และสามารถใช้งานได้จริงภายในระยะเวลาที่กำหนด

4.1.2 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการศึกษาและรวบรวมความต้องการในการออกแบบแพลตฟอร์มการประชาสัมพันธ์ โดยจัดประชุมร่วมกับเจ้าหน้าที่ของสำนักงาน เพื่อรับทราบถึงความต้องการ รูปแบบงานที่ใช้ รวมถึงปัญหาการทำงานที่อาจจะเกิดขึ้น

4.1.3 ผู้รับจ้างต้องบริหารจัดการเครื่องมือการสื่อสารสมัยใหม่ ในการกระจายสื่อการเรียนรู้ ที่เชื่อมโยงกับระบบฐานการเรียนรู้ ผ่านช่องทาง YouTube Channel เพื่อเป็นช่องทางการกระจายสื่อการเรียนรู้ เครื่องมือการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องทั้งของคุณครู และนักเรียนทั้งโครงการ และเป็นแพลตฟอร์ม (platform) ในการสื่อสารและแบ่งปันเครื่องมือ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ของคุณครูและนักเรียนและกลุ่มวิทยากร (Trainers) โดยรองรับการเข้าถึงของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่สามารถเรียนรู้พร้อมกันได้ทั่วทุกพื้นที่ ดังนี้

4.1.3.1 สร้างระบบบริหารจัดการเครื่องมือการสื่อสารสมัยใหม่ ในการกระจาย สื่อการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับระบบฐานการเรียนรู้ ผ่านช่องทาง YouTube Channel ให้เกิดการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่มีคุณภาพ เกิดการติดตามและเข้ามามีส่วนร่วม

(Subscribers) ไม่น้อยกว่า 2,000 subscribers และมียอด view รวมตลอดทั้งโครงการไม่น้อยกว่า 30,000 views

- 4.1.3.2 พัฒนาช่องทางการสื่อสารสำหรับเป็นสื่อการสอนกลางแก่คุณครูทุกโรงเรียน และนักเรียนที่เข้าร่วมโครงการทั้งหมด ใน 3 พื้นที่เป้าหมาย 5 ศูนย์บริหารจัดการ (กทม.-ปริมณฑล จำนวน 3 ศูนย์, จังหวัดภูเก็ต จำนวน 1 ศูนย์ และจังหวัดขอนแก่น จำนวน 1 ศูนย์) เชื่อมโยง API กับระบบ Youtube Channel โดยไม่จำกัดจำนวนฐานข้อมูล
- 4.1.3.3 พัฒนาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบคลิปวิดีโอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการผลิตไฟฟ้าจากพลังงานหมุนเวียน ประเภทพลังงานจากขยะ (Waste to Energy) ที่เหมาะสมสำหรับการเรียนรู้ ของเยาวชนระดับมัธยมศึกษา ที่มีคุณภาพ โดยยอด view ของแต่ละคลิปวิดีโอไม่น้อยกว่า 300 views
- 4.1.3.4 สร้างระบบฐานข้อมูลผ่านช่องทางการสื่อสารที่เชื่อมโยงกับ ระบบฐานการเรียนรู้ผ่านช่องทาง Youtube
- 4.1.3.5 ดำเนินการจัดระเบียบข้อมูลการนำเสนอและข้อมูลผลงานในโครงการกว่า 250 ผลงาน ซึ่งรวมถึงคู่มือการสอน สื่อวิดีโอ แผนการสอน บทเรียน เครื่องมือประกอบบทเรียน แนวคิดจากห้องอภิปราย และกรณีศึกษา แบบไม่จำกัดเวลา และไม่จำกัดจำนวนคลิป
- 4.1.3.6 จัดทำระบบแจ้งเตือน (Notification) หรือระบบพูดคุยผ่านกล่องข้อความบนหน้าการใช้งานของผู้ใช้งาน (User) เพื่อเป็นการสื่อสารระหว่างผู้ดูแลระบบ (admin) กับผู้ใช้งาน (User) และสามารถแจ้งเตือน เพื่อบอกข่าวสารหากมีกิจกรรมใหม่ๆ เกิดขึ้นหรือเมื่อมีการทำข้อมูลในระบบยังไม่ครบ
- 4.1.3.7 จัดทำระบบข้อความโดยระบบกล่องข้อความสามารถใช้ร่วมกับแพลตฟอร์ม (platform) อื่นได้ อาทิ เฟซบุ๊ก (Facebook)
- 4.1.3.8 สามารถใช้งานผ่านระบบปฏิบัติการและ Browser ต่างๆ อาทิ Google Chrome, Safari, Firefox Version ปัจจุบันและ Internet Explorer Version 9 ขึ้นไป
- 4.1.3.9 จัดหาเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับการเก็บรวบรวมข้อมูล การประมวลผล และการวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analytic) จากกิจกรรมต่างๆ โดยจัดทำรายงานในรูปแบบที่เหมาะสมกับมุมมองในการวิเคราะห์ การแสดงความสัมพันธ์ และแนวโน้มที่อาจเกิดขึ้น
- 4.1.3.10 ผู้รับจ้างต้องรับประกันผลงานและจัดหาบุคลากรสนับสนุนในการดูแลการบริหารจัดการ วิเคราะห์ข้อมูล การบำรุงรักษา และปรับปรุงระบบ ตลอดระยะเวลาการดำเนินโครงการ “สนามการเรียนรู้นวัตกรรมพลังงานไฟฟ้า (The

Electric Playground)” โดยมีการตรวจสอบความเสถียรของระบบให้พร้อมใช้งานอยู่เสมอ และสามารถตอบสนองแก้ไขต่อการแจ้งเตือนได้รวดเร็วหากระบบมีปัญหาเกิดขึ้น 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

- 4.1.3.11 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการทดสอบระบบจัดการการสื่อสารที่พัฒนาขึ้น โดยเป็นการทดสอบการทำงานของระบบว่ามีความถูกต้องครบถ้วนตามความต้องการที่ได้ศึกษาและรวบรวมไว้ โดยหน้าเพจต่างๆ ของระบบเป็นไปอย่างราบรื่นไม่ติดขัด
- 4.1.3.12 ผู้รับจ้างต้องจัดทำรายงานการทดสอบระบบด้านการรักษาความปลอดภัย (Security) โดยทดสอบหาช่องโหว่ (Vulnerability Assessment: VA) หรือทดสอบการเจาะระบบ (Penetration Test)
- 4.1.3.13 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการติดตั้งและจัดการระบบจัดการการสื่อสารที่พัฒนาขึ้น ในเครื่องแม่ข่ายหรือ Cloud Service ของสำนักงาน ให้มีความมั่นคงปลอดภัยตามมาตรฐานการรักษาความปลอดภัยด้านสารสนเทศของสำนักงาน โดยจะต้องไม่มีผลกระทบต่อการทำงานของระบบต่าง ๆ หรือก่อให้เกิดความเสียหายแก่สำนักงาน
- 4.1.3.14 ผู้รับจ้างต้องจัดทำคู่มือที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานระบบจัดการการสื่อสารที่พัฒนาขึ้น ส่งมอบให้กับผู้ว่าจ้างทั้งในรูปแบบเอกสาร (Hard Copy) และรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ (Soft Copy)
- 4.1.3.15 ผู้รับจ้างต้องจัดฝึกอบรมให้กับผู้ว่าจ้าง โดยจัดหาวิทยากรสำหรับการฝึกอบรมจำนวน 2 ครั้ง ได้แก่ หลักสูตรสำหรับผู้ดูแลระบบจัดการการสื่อสารผ่านช่องทาง YouTube Channel (Admin) จำนวน 1 ครั้ง และหลักสูตรสำหรับผู้ใช้งานระบบ (User) จำนวน 1 ครั้ง

4.2 ออกแบบและบริหารจัดการ ข้อมูลภาพรวมของโครงการและประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่จัดขึ้นผ่าน Facebook Fanpage ของโครงการ

- 4.2.1 ผู้รับจ้างต้องจัดทำแผนการดำเนินโครงการและแผนงานการออกแบบและบริหารจัดการ ข้อมูลภาพรวมของโครงการและประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่จัดขึ้น ผ่าน Facebook Fanpage ของโครงการ โดยแผนการดำเนินการที่เสนอ ต้องสามารถดำเนินการได้แล้ว

- เสร็จ และสามารถใช้งานได้จริง เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่มีคุณภาพ เกิดการติดตามและเข้ามีส่วนร่วม (Page Likes) ไม่น้อยกว่า 20,000 likes ภายในระยะเวลาตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด
- 4.2.2 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการศึกษาและรวบรวมความต้องการในการทำงาน โดยจัดประชุมร่วมกับเจ้าหน้าที่ของสำนักงาน เพื่อรับทราบถึงความต้องการ รูปแบบงานที่ใช้ รวมถึงปัญหาการทำงานที่อาจจะเกิดขึ้น
- 4.2.3 ดำเนินการออกแบบและบริหารจัดการ ข้อมูลภาพรวมของโครงการ ผ่าน Facebook Fanpage ของโครงการเพื่อเป็นพื้นที่กลางสำหรับเป็นแหล่งข้อมูลภาพรวมของโครงการ โดยมีรายละเอียดดังนี้
- 1) การเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ข้อมูลภาพรวมของโครงการฯ ทางสื่อสังคมออนไลน์ โดยโพสต์กิจกรรมของโครงการฯ ที่จะจัดขึ้น อาทิ ข้อมูลภาพรวมของโครงการฯ เนื้อหาความรู้ ข้อมูลเครือข่าย ข้อมูลกำหนดการและการติดต่อสื่อสารกับทีมงาน ผ่านทาง Facebook ตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด
  - 2) รวบรวมข้อมูล ออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ เพื่อใช้โพสต์เผยแพร่ทาง Facebook ตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด อาทิ บทความสร้างความรู้ความเข้าใจเรื่องขยะ และพลังงานไฟฟ้าจากขยะ, บทความเสริมความรู้ความเข้าใจในสาระการเรียนรู้ STEAM4INNOVATOR หรือตามผู้ว่าจ้างกำหนด
  - 3) โพรโมทโพสต์เพื่อเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ข้อมูลภาพรวมของโครงการฯ และ/หรือบทความสร้างความรู้ความเข้าใจต่าง ๆ ข้างต้น โดยมีจำนวนชิ้นงาน ไม่น้อยกว่า 200 ชิ้นงาน และมีคุณภาพของชิ้นงานจากยอดการเข้าถึง (Reach) แต่ละชิ้นงานไม่น้อยกว่า 500 การเข้าถึง
- 4.2.4 เผยแพร่พัฒนาการความก้าวหน้าของเยาวชนในแต่ละโครงการ แสดงผลงานในแต่ละขั้น ตั้งแต่ เข้าร่วมโครงการจนถึงการสร้างผลงานและต่อยอดโครงการที่ต่างประเทศ
- 4.2.5 จัดทำระบบแจ้งเตือน (Notification) หรือระบบพูดคุยผ่านกล่องข้อความบนหน้าการใช้งานของผู้ใช้งาน (User) เพื่อเป็นการสื่อสารระหว่างผู้ดูแลระบบ (admin) กับผู้ใช้งาน (User) และสามารถแจ้งเตือน เพื่อบอกข่าวสารหากมีกิจกรรมใหม่ ๆ เกิดขึ้นหรือเมื่อมีการทำข้อมูลในระบบยังไม่ครบถ้วน
- 4.2.6 จัดทำระบบข้อความโดยกล่องข้อความ (Chat box) และสามารถใช้ร่วมกับแพลตฟอร์ม (platform) อื่นได้
- 4.2.7 สามารถใช้งานผ่านระบบปฏิบัติการและ Browser ต่าง ๆ อาทิ Google Chrome, Safari, Firefox Version ปัจจุบันและ Internet Explorer Version 9 ขึ้นไป
- 4.2.8 ผู้รับจ้างต้องรับประกันผลงานและจัดหาบุคลากรสนับสนุนในการดูแลการบริหารจัดการ วิเคราะห์ข้อมูล การบำรุงรักษา และปรับปรุงระบบ ตลอดระยะเวลาการดำเนินโครงการ “สนามการเรียนรู้นวัตกรรมพลังงานไฟฟ้า (The Electric Playground)” โดยมีกร

ตรวจสอบความเสถียรของระบบให้พร้อมใช้งานอยู่เสมอ และสามารถตอบสนองแก้ไขต่อ การแจ้งเหตุได้รวดเร็วหากระบบมีปัญหาเกิดขึ้น และต้องแก้ไขให้ใช้งานได้ตามมาตรฐาน การให้บริการ (Service Level Agreement) (SLA) แบบ 5 วันทำการ (วันจันทร์ – วัน ศุกร์) ภายในระยะเวลา 8 ชั่วโมง (8.00 น. – 17.00 น.) หรือ 8x5 โดยจะต้องเข้า ดำเนินการตรวจสอบเหตุขัดข้องหรือชำรุดเสียหายนั้นๆ ภายใน 8 ชั่วโมง โดยนับตั้งแต ่วันที่ได้รับแจ้งจากสำนักงาน และจะต้องแก้ไขให้แล้วเสร็จภายใน 48 ชั่วโมง โดยไม่มี ค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม

4.2.9 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการทดสอบระบบที่พัฒนาขึ้น โดยเป็นการทดสอบการทำงานของ ระบบว่ามีความถูกต้องครบถ้วนตามความต้องการที่ได้ศึกษาและรวบรวมไว้ หน้าเพจ ต่างๆ ของระบบเป็นไปอย่างราบรื่นไม่ติดขัด

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

4.2.11 ผู้รับจ้างต้องดำเนินการติดตั้งและจัดการระบบในเครื่องแม่ข่ายหรือ Cloud Service ของสำนักงาน ให้มีความมั่นคงปลอดภัยตามมาตรฐานการรักษาความปลอดภัยด้าน สารสนเทศของสำนักงาน โดยจะต้องไม่มีผลกระทบต่อการทำงานของระบบต่างๆ หรือ ก่อให้เกิดความเสียหายแก่สำนักงาน

4.2.12 ผู้รับจ้างต้องจัดทำคู่มือที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาและการใช้งานระบบ ส่งมอบให้กับผู้ว่า จ้างทั้งในรูปแบบเอกสาร (Hard Copy) และรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ (Soft Copy)

4.2.13 ผู้รับจ้างต้องจัดฝึกอบรมให้กับผู้ว่าจ้าง โดยจัดหาวิทยากรสำหรับการฝึกอบรม จำนวน 2 ครั้ง ได้แก่ หลักสูตรสำหรับผู้ดูแลระบบ (Admin) จำนวน 1 ครั้ง และหลักสูตรสำหรับ ผู้ใช้งานระบบ (User) จำนวน 1 ครั้ง

#### 4.3 การเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

4.3.1 จัดทำแผนการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ แผนการผลิต และแผนการเผยแพร่สื่อ โดย เสนอแนวคิด รูปแบบ วิธีการประชาสัมพันธ์ ให้มีลักษณะโดดเด่น สร้างจุดขายและกำหนดกลยุทธ์ใน การดึงกลุ่มเป้าหมายผู้เข้าร่วมงานได้อย่างชัดเจน พร้อมนำเสนอแผนงาน รายละเอียดการดำเนินงาน และปริมาณงานที่ชัดเจน รวมถึงนำเสนอแนวความคิด รูปแบบการจัดกิจกรรม เพื่อสื่อสารถึง กลุ่มเป้าหมายในการเข้าร่วมกิจกรรมภายในงาน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายจำนวนผู้เข้าร่วมงาน

4.3.2 การเปิดตัวโครงการ “สนามการเรียนรู้วัฒนธรรมพลังงานไฟฟ้า (The Electric Playground)” (Soft Launch)

##### 4.3.2.1 การเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ด้วยสื่อออนไลน์

- 1) การเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ข้อมูลภาพรวมของโครงการฯ ทางสื่อสังคม ออนไลน์ โดยโพสต์กิจกรรมของโครงการฯ ที่จะจัดขึ้น อาทิ ข้อมูลภาพรวมของ

โครงการฯ เนื้อหาความรู้ ข้อมูลเครือข่าย ข้อมูลกำหนดการและการติดต่อสื่อสาร กับทีมงาน ตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด

- 2) รวบรวมข้อมูล ออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ เพื่อใช้โพสต์เผยแพร่ทางช่องทางการ สื่อสารต่างๆ ตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด
- 3) โพรโมตโพสต์เพื่อเผยแพร่และประชาสัมพันธ์โครงการฯ โดยมียอดการเข้าถึง เฉพาะช่วง Soft Launch รวม (Reach) ของโพสต์ ทั้งหมด ไม่น้อยกว่า 5,000 Reach

#### 4.3.2.2 งานออกแบบอัตลักษณ์โครงการ (Project Identity)

- 1) ออกแบบอัตลักษณ์ของโครงการ ที่มีเนื้อหาครอบคลุมเกี่ยวกับการผลิตไฟฟ้าจาก พลังงานหมุนเวียน ประเภทพลังงานจากขยะ (Waste to Energy) และ สอดคล้อง กับกระบวนการ STEAM4INNOVATOR

1.1) แนวคิดและรูปแบบ ตราสัญลักษณ์ (logo) ของโครงการ

1.2) ออกแบบและประกอบอาร์ตเวิร์ค ต้นฉบับตราสัญลักษณ์ (Artwork for Project Identity)

1.3) ออกแบบแนวคิด เรื่องการใช้สี, ตัวอักษร และลวดลาย ที่มี ลักษณะเฉพาะขององค์กร

1.4) จัดทำแนวทางกรอบความคิดต่าง ๆ ในการตกแต่งสำนักงาน รวมทั้ง สภาพแวดล้อมที่ส่งผลต่อภาพลักษณ์องค์กร รูปลักษณ์ยานพาหนะ และเครื่องแต่งกายของเจ้าหน้าที่

- 2) ออกแบบและดำเนินการจัดทำหนังสือคู่มือการใช้ อัตลักษณ์โครงการ (Handbook)

2.1) ออกแบบและประกอบอาร์ตเวิร์คเพื่อเป็นต้นฉบับงานสื่อ ประชาสัมพันธ์ออนไลน์และออฟไลน์

#### 4.3.2.3 การเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ด้วยสื่อออนไลน์

- 1) ออกแบบ จัดทำ ผลิต และติดตั้งบูธกิจกรรมในรูปแบบคูหานิทรรศการเคลื่อนที่ที่ สามารถถอดประกอบได้ ขนาดไม่น้อยกว่า ความกว้าง 240 เซนติเมตร สูง 200 เซนติเมตร จำนวน 1 ชุด วัสดุทำจาก ผ้า/ไวนิล โดยสามารถปรับเปลี่ยนการจัดวาง ได้ตามขนาดและตำแหน่งที่เจ้าของสถานที่กำหนดไว้ให้ ในแต่ละครั้ง ผู้รับจ้างต้อง นำเสนอการออกแบบผังพื้น (Floor Plan) และงานกราฟฟิกในรูปแบบสามมิติ ก่อนเริ่มดำเนินการ และรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมด รวมค่าเช่าจุดประชาสัมพันธ์ และคนเฝ้าบูธ ตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด

- 2) จัดประชุมชี้แจงผู้ว่าจ้าง และผู้ประสานงานของทุกกิจกรรม ก่อนเริ่มการ ดำเนินงานทุกกิจกรรม ถึงรายละเอียดและเงื่อนไขต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็น



ข้อกำหนดหรือระเบียบต่างๆ ของสถานที่จัดกิจกรรม ระบบรักษาความปลอดภัย และข้อมูลจำเป็นอื่นๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันในทุกๆ เรื่อง

- 3) ติดต่อและประสานงานให้ข้อมูลข่าวสารที่ตรงกัน เกี่ยวกับการบริหารจัดการ กิจกรรม สถานที่ และการดำเนินการระหว่างผู้ว่าจ้าง ผู้ประสานงานแต่ละกิจกรรม และผู้รับจ้าง ตั้งแต่การจัดเตรียมงานและช่วงเวลาในการจัดงาน
- 4) อำนวยความสะดวกและประสานงานแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกฝ่าย ในการ กำหนดการเข้าออก เส้นทางเข้าออก จัดระเบียบการในการขนย้ายเครื่องจักร เครื่องมือ อุปกรณ์ สินค้า ผลิตภัณฑ์ เข้ามาภายในสถานที่จัดกิจกรรม หรือตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด รวมถึงรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดในการขนย้าย เครื่องมืออุปกรณ์ ในการขนย้าย รื้อถอน ค่าแรง โดยให้มีเจ้าหน้าที่ที่มีอำนาจในการตัดสินใจและ อำนวยความสะดวกประจำในพื้นที่อย่างทั่วถึง ทั้งนี้ กรณีมีเหตุจำเป็นที่มีการเข้า พื้นที่จัดกิจกรรมนอกเหนือเวลาที่กำหนด จะต้องได้รับความเห็นชอบจากผู้ว่าจ้าง และผู้รับจ้างจะต้องรับผิดชอบค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นทั้งหมด เช่น ค่าล่วงเวลา ค่า กระแสไฟฟ้าและค่าสาธารณูปโภคต่างๆ ค่าเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัย ค่า พนักงานทำความสะอาด การจัดปฐมพยาบาลเบื้องต้น เป็นต้น รวมถึงประสานงาน เรื่องสถานที่จอดรถให้เหมาะสม เพียงพอในแต่ละกิจกรรม
- 5) จัดหา ติดตั้ง อุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์ที่มีความจำเป็น อาทิ เครื่องขยายเสียง และ อื่นๆ ตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด พร้อมมีเจ้าหน้าที่ดูแลอำนวยความสะดวก รวมถึง รับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่เกิดขึ้น
- 6) จัดหา ติดตั้ง ระบบไฟฟ้า ไฟส่องสว่างทั่วพื้นที่ภายในพื้นที่จัดงาน ไฟส่องสว่าง สำหรับการแสดงผลผลิตภัณฑ์ หรือตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด รวมถึงรับผิดชอบค่าใช้จ่าย ทั้งหมดที่เกิดขึ้น
- 7) ดำเนินการรื้อถอน จัดเก็บวัสดุที่ยังคงใช้ประโยชน์ได้ส่งถึงสถานที่ตามผู้ว่าจ้าง กำหนด รวมถึงดูแลสถานที่สำหรับจัดวางนิทรรศการหลังจากรื้อถอนเรียบร้อยแล้ว

#### 4.3.3 งานแกล้งชาวเปิดตัวโครงการและความร่วมมือ 60 พันธมิตรร่วมพัฒนาเยาวชนโครงการ “สนามการเรียนรู้นวัตกรรมพลังงานไฟฟ้า (The Electric Playground)”

การจัดงานแกล้งชาวเปิดตัวโครงการ เพื่อเผยแพร่ความร่วมมือและแผนกิจกรรมพร้อม เป้าหมายการพัฒนาก่อนการจัดงาน มีรายละเอียดดังนี้

- 1) นำเสนอแนวความคิดการจัดแกล้งชาว แผนประชาสัมพันธ์ให้มีความโดดเด่น เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายอย่างกว้างขวาง ตามวันเวลาที่ผู้ว่าจ้างกำหนด
- 2) ติดต่อประสานงานเชิญสื่อมวลชนทุกแขนง ทั้งสื่อวิทยุ สื่อออนไลน์ สื่อ นิตยสาร สถานีโทรทัศน์ สำนักข่าวต่างๆ เข้าร่วมงาน

- 3) มีสื่อมวลชนเข้าร่วมงานรวมไม่น้อยกว่า 20 สื่อ โดยเป็นสื่อโทรทัศน์ ไม่น้อยกว่า 5 สถานี และสื่อหนังสือพิมพ์ ไม่น้อยกว่า 5 ฉบับ
- 4) จัดให้มีการสัมภาษณ์พิเศษผู้บริหาร (Executive Interview) ออกอากาศผ่านรายการโทรทัศน์ ไม่น้อยกว่า 2 สถานี
- 5) มีการเผยแพร่ข่าว ภาพข่าว การจัดงานผ่านสื่อมวลชนทุกแขนง รวมไม่น้อยกว่า 10 ครั้งโดยเป็นสื่อโทรทัศน์ ไม่น้อยกว่า 5 ครั้ง และสื่อหนังสือพิมพ์ ไม่น้อยกว่า 5 ครั้ง
- 6) จัดทำกำหนดการ ประสานรวบรวมและจัดทำข้อมูล จัดทำข่าว Press Release ในรูปแบบ 2 ภาษา (ไทย-อังกฤษ) และข้อมูลสำคัญของงานเผยแพร่แก่สื่อมวลชนทั้งไทยและต่างประเทศ
- 7) จัดหาของที่ระลึกแก่สื่อมวลชนและผู้เข้าร่วมงาน ไม่น้อยกว่า 200 ชุด
- 8) บันทึกวีดิทัศน์ภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่งดิจิทัล และถ่ายทอดสดผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ (Live streaming) เช่น Facebook, Youtube ตลอดระยะเวลางานแถลงข่าว โดยดำเนินการให้มีคุณภาพความละเอียดของวีดิทัศน์ไม่ต่ำกว่า 1080p (Full HD 1920 x 1080px) มีคุณภาพเสียงที่ชัดเจน มีการตัดสลับมุมมองการถ่ายทอดไม่ต่ำกว่า 2 มุมกล้อง และมีสัญญาณถ่ายทอดสดที่ไม่ติดขัดตลอดระยะเวลาการจัดงานแถลงข่าว หรือตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด

#### 4.3.4 การสื่อสารความรู้ ความคืบหน้า และผลสำเร็จของโครงการ ตลอดระยะเวลาดำเนินงาน

ผู้รับจ้างต้องดำเนินการติดตามการดำเนินกิจกรรมสำคัญต่างๆ ของโครงการ เพื่อเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ สื่อสารความรู้ ความคืบหน้า ผลสำเร็จโครงการ ผลกระทบที่เกิดจากการใช้นวัตกรรมทางความคิดของเยาวชนที่ดำเนินการจริงในโรงเรียน/ชุมชน องค์กรส่วนท้องถิ่น ผู้ประกอบการ โรงงานไฟฟ้า หรือผู้ที่เกี่ยวข้อง โดยต้องดำเนินการสกัดความรู้และขยายภาพความสำเร็จที่เกิดขึ้นตลอดระยะเวลาโครงการเพื่อสื่อสารให้น่าสนใจ เกิดชุดความรู้เส้นทางการจัดการพลังงานไฟฟ้าจากขยะ กระบวนการสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อการจัดการขยะ และสื่อประชาสัมพันธ์ที่เผยแพร่ให้เยาวชนทั่วไปและผู้สนใจเข้าถึงได้อย่างแพร่หลาย

##### 4.3.4.1 การประชาสัมพันธ์หลังการเปิดตัวโครงการฯ (Soft Launch)

- 1) จัดทำแผนการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ (Public Relations Plan) การดำเนินกิจกรรมสำคัญต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นหลังการเปิดตัวโครงการฯ (Soft Launch) ได้แก่
  - 1.1) การแถลงข่าวเปิดตัวโครงการและลงนามความร่วมมือ 60 พันธมิตร
  - 1.2) กิจกรรมเชิงปฏิบัติการอบรมครู Train the Trainer
  - 1.3) รอบคัดเลือกระดับโรงเรียน Edtricity

1.4) รอบคัดเลือกระดับศูนย์แข่งขัน Electric Field

1.5) ค่ายพัฒนาผลงาน Elecathon

1.6) กิจกรรมเวทีคุยโวลท์ Voltage Stage

ผ่านสื่อทั้งภายในและภายนอกประเทศ โดยเสนอแนวคิด รูปแบบ วิธีการ ประชาสัมพันธ์ ให้มีลักษณะโดดเด่น สร้างจุดขาย ดำเนินการสกัดความรู้ ขยาย ภาพความสำเร็จที่เกิดขึ้นและกำหนดกลยุทธ์ในการดึงกลุ่มเป้าหมายผู้เข้าร่วม งานได้อย่างชัดเจน เพื่อสร้างการรับรู้เกี่ยวกับการจัดงานในภาพรวม โดยให้ นำเสนอรายละเอียดการดำเนินงาน ระยะเวลา และปริมาณงานที่ชัดเจน

- 2) จัดทำแผนการผลิตและแผนการเผยแพร่สื่อที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย อย่างกว้างขวางและมีประสิทธิภาพ พร้อมนำเสนอแผนงาน รายละเอียดการ ดำเนินงาน และปริมาณงานที่ชัดเจน
- 3) ประชาสัมพันธ์การดำเนินกิจกรรมสำคัญต่างๆ ที่เกิดขึ้นตลอดโครงการ โดยมีการเผยแพร่เนื้อหา ข่าว ภาพข่าวผ่านสื่อมวลชนต่างๆ ไม่น้อยกว่า 50 ข่าว
- 4) จัดทำบล็อกเกอร์ ยูทูบเบอร์ หรือผู้ที่มีชื่อเสียงที่เชิญมาร่วมงานจัดทำคลิป วิดีโอ ภาพหรือเขียนเนื้อหาวิวงาน โปสเตอร์ในสื่อออนไลน์ ไม่น้อยกว่า 5 คน
- 5) จัดให้มีการสัมภาษณ์พิเศษผู้บริหาร วิทยากร หรือแขกรับเชิญตามที่ผู้ว่าจ้าง กำหนด เผยแพร่ข่าวผ่านทางสื่อมวลชนต่าง ๆ รวมไม่น้อยกว่า 10 สื่อ
- 6) จัดทำสรุปสาระสำคัญจากกิจกรรมต่างๆ ในข้อ 1) ในรูปแบบแผนภาพสรุป เนื้อหา ข้อมูล หรือความรู้ (Infographic) หรือภาพประกอบข้อความ หรือ รูปแบบอื่นที่เหมาะสม นำไปเผยแพร่ผ่านสื่อต่างๆ และช่องทางออนไลน์ ตลอดระยะเวลาจัดงาน เพื่อให้เกิดชุดความรู้เส้นทางการจัดการพลังงานไฟฟ้า จากขยะ กระบวนการสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อการจัดการขยะ และสื่อ ประชาสัมพันธ์ที่เผยแพร่ให้เยาวชนทั่วไปและผู้สนใจเข้าถึงได้อย่างแพร่หลาย รวมไม่ต่ำกว่า 200 ชิ้นงาน
- 7) รวบรวมข้อมูล ออกแบบ และผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ เพื่อใช้โพสต์เผยแพร่ทาง Facebook ในเนื้อหาหลากหลายรูปแบบที่เข้าใจง่าย และดึงดูดกลุ่มเป้าหมาย บนสื่อสังคมออนไลน์
- 8) ออกแบบ ผลิตชิ้นงานสื่อโฆษณา เพื่อประชาสัมพันธ์เชิญชวนเข้าร่วมงานผ่าน ช่องทางออนไลน์ไม่น้อยกว่า 10 ชิ้นงาน ตามขนาดที่ผู้ว่าจ้างกำหนด
- 9) ประชาสัมพันธ์ทางสื่อสังคมออนไลน์ โดยโพสต์กิจกรรมที่จะจัดขึ้นภายใน โครงการ อาทิ งานสัมมนา งานอบรม นิทรรศการ การดำเนินกิจกรรมต่างๆ ที่ เกิดขึ้นตลอดโครงการ ผ่านทาง Facebook ตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด

- 10) โพรโมตโพสต์ประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่างๆ ในข้อ 1) ในลักษณะข่าวสารประชาสัมพันธ์โครงการบน Facebook ตลอดระยะเวลาจัดงาน จำนวนชิ้นงานไม่น้อยกว่า 6 ชิ้นงานต่อเดือน รวมทั้งลงโฆษณาเผยแพร่ประชาสัมพันธ์บนเฟซบุ๊ก (Facebook Advertising) เพื่อให้เกิดการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่มีคุณภาพ เกิดการติดตามและเข้ามามีส่วนร่วม (Social Media Engagement) โดยมียอดการเข้าถึงของกลุ่มเป้าหมาย (Reach) ไม่น้อยกว่า 10,000 การเข้าถึงต่อเดือน
- 11) ลงโฆษณาเผยแพร่ประชาสัมพันธ์บนเว็บไซต์ต่างๆ ที่เป็นเครือข่ายกับ Google (Google Display Network) โดยมีจำนวนคลิกเข้าดูเนื้อหา (Click) ไม่น้อยกว่า 20,000 Clicks
- 12) สรุปข้อมูลความคืบหน้าการดำเนินการเผยแพร่และการประชาสัมพันธ์ทุกเดือนตลอดระยะเวลาการดำเนินโครงการ และแสดงข้อมูลเชิงสถิติที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงาน
- 13) สรุปข้อมูลความคืบหน้าการดำเนินการเผยแพร่และการประชาสัมพันธ์ในแต่ละเดือน โดยแสดงข้อมูลเชิงสถิติที่เกี่ยวข้องกับงาน และรวบรวมชุด press kit ให้ผู้ว่าจ้าง สำหรับแต่ละขั้นของการดำเนินงาน
  - 13.1) การแถลงข่าวเปิดตัวโครงการและลงนามความร่วมมือ 60 พันธมิตร
  - 13.2) กิจกรรมเชิงปฏิบัติการอบรมครู Train the Trainer
  - 13.3) รอบคัดเลือกระดับโรงเรียน Edtricity
  - 13.4) รอบคัดเลือกระดับศูนย์แข่งขัน Electric Field
  - 13.5) ค่ายพัฒนาผลงาน Elecathon
  - 13.6) กิจกรรมเวทีคุยโวลท์ Voltage Stage

4.3.4.2 การเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ช่วงกิจกรรมแสดงผลงาน 10 INNOVATIONS LAUNCHED และกิจกรรมแลกเปลี่ยนความรู้กับเยาวชนต่างประเทศโดยการเข้าร่วมงานประกวดแข่งขันเวทีนานาชาติ และการทัศนศึกษา

- 1) เผยแพร่และประชาสัมพันธ์ความสำเร็จของการดำเนินโครงการ มีการเผยแพร่เนื้อหา ข่าว ภาพข่าวผ่านสื่อมวลชนต่างๆ ทั้งสื่อโทรทัศน์ Digital TV สื่อหนังสือพิมพ์ สื่อวิทยุ สื่อออนไลน์ สื่อนิตยสาร และสำนักข่าวต่าง ๆ ไม่น้อยกว่า 20 สื่อ
- 2) ประชาสัมพันธ์ผลสำเร็จของการดำเนินโครงการ โดยมีการเผยแพร่เนื้อหา ข่าว ภาพข่าวผ่านสื่อมวลชนต่างๆ ไม่น้อยกว่า 50 ข่าว
- 3) โพรโมตโพสต์ประชาสัมพันธ์ผลสำเร็จของการดำเนินโครงการ บน Facebook โดยมียอดการเข้าถึงของกลุ่มเป้าหมาย เฉพาะในช่วงกิจกรรม

แสดงผลงาน 10 INNOVATIONS LAUNCHED ทั้งหมด ไม่น้อยกว่า 20,000 การเข้าถึง

- 4) สรุปข้อมูลความคืบหน้าการดำเนินการเผยแพร่และการประชาสัมพันธ์ในแต่ละเดือน โดยแสดงข้อมูลเชิงสถิติที่เกี่ยวข้องกับงาน และรวบรวมชุด press kit ให้ผู้ว่าจ้าง

4.3.5 การนำเสนอเยาวชนคนเก่งและความสำเร็จผลงาน เพื่อเป็นต้นแบบเยาวชนสร้างสรรค์ด้านพลังงาน จำนวน 10 ผลงาน

#### 4.3.5.1 การบันทึกภาพเคลื่อนไหวและตัดต่อวีดิทัศน์

เพื่อให้การดำเนินงานบรรลุตามวัตถุประสงค์ ผู้รับจ้างจะต้องแสดงให้เห็นถึงศักยภาพทั้งด้านความคิด การถ่ายทำ บันทึกภาพอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงสร้างภาพลักษณ์งานให้เป็นที่น่าสนใจและประทับใจต่อผู้พบเห็นงาน โดยรายละเอียดงานทั้งหมดจะต้องได้รับการพิจารณาเห็นชอบจาก ผู้ว่าจ้าง ดังนี้

- 1) ดำเนินการวางแผนประชุมหารือภาพรวมของการนำเสนอเยาวชนคนเก่งและความสำเร็จผลงาน เพื่อเป็นต้นแบบเยาวชนสร้างสรรค์ด้านพลังงานรวมถึงจัดทำตารางนัดหมายก่อนดำเนินการบันทึกภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว
- 2) ดำเนินการบันทึกภาพเคลื่อนไหวและตัดต่อวีดิทัศน์ การนำเสนอเยาวชนคนเก่งและความสำเร็จผลงาน เพื่อเป็นต้นแบบเยาวชนสร้างสรรค์ด้านพลังงาน ความยาวผลงานละประมาณ 3 นาที
- 3) ดำเนินการเผยแพร่ campaign “การนำเสนอเยาวชนคนเก่งและความสำเร็จผลงาน เพื่อเป็นต้นแบบเยาวชนสร้างสรรค์ด้านพลังงาน” บน social media platform/ youtube โดยมียอดการเข้าถึงของกลุ่มเป้าหมาย เฉพาะการเผยแพร่ campaign นี้ไม่น้อยกว่า 20,000 การเข้าถึง
- 4) สรุปข้อมูลความคืบหน้าการดำเนินการเผยแพร่และการประชาสัมพันธ์ของ campaign โดยแสดงข้อมูลเชิงสถิติที่เกี่ยวข้องกับงาน และรวบรวมชุด press kit ให้ผู้ว่าจ้าง

#### 4.3.5.2 การผลิตหนังสือ หรือ วารสาร ทั้งแบบรูปเล่มสิ่งพิมพ์ และ อีบุ๊ก (E-Books)

- 1) นำเสนอแนวคิดในการออกแบบและจัดวางหน้า ให้มีความทันสมัย น่าสนใจ
- 2) รวบรวม เรียบเรียงข้อมูลเกี่ยวกับเยาวชนคนเก่งและความสำเร็จผลงาน เพื่อเป็นต้นแบบเยาวชนสร้างสรรค์ด้านพลังงาน จำนวน 10 ผลงานโดยแบ่งเนื้อหาตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด

2.1) Chapter 1 ข้อมูลภาพรวมของโครงการฯ ตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด

- (1) ข้อมูลภาพรวมของโครงการฯ

- (2) การแถลงข่าวเปิดตัวโครงการและลงนามความร่วมมือ 60 พันธมิตร
- (3) กิจกรรมเชิงปฏิบัติการอบรมครู Train the Trainer
- (4) รอบคัดเลือกระดับโรงเรียน Edtricity
- (5) รอบคัดเลือกระดับศูนย์แข่งขัน Electric Field
- (6) ค่ายพัฒนาผลงาน Elecathon
- (7) กิจกรรมเวทีคุยโวลท์ Voltage Stage
- (8) กิจกรรมแสดงผลงาน 10 INNOVATIONS LAUNCHED

2.2) Chapter 2 เส้นทางแห่งความสำเร็จ ภาพรวมแต่ละผลงาน ความโดดเด่นของแต่ละผลงานที่ผ่านมา ผลสัมฤทธิ์ของการพัฒนาต่อยอด 10 ผลงาน และการนำร่องสู่สังคมและชุมชน / ประสานความร่วมมือกับเครือข่าย

2.3) Chapter 3 บทสัมภาษณ์พิเศษผู้บริหาร วิทยากร ผู้เชี่ยวชาญ หรือ แกร็บเชิญตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด

2.4) Chapter 4 บทสรุปที่เชื่อมโยงกับการส่งเสริมสังคมและประชาชนให้มีความรู้ ความตระหนัก การผลิตไฟฟ้าจากพลังงานหมุนเวียน ประเภทพลังงานจากขยะ (Waste to Energy)

- 3) จัดสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เชี่ยวชาญ ตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด
- 4) ถ่ายภาพบุคคลที่จัดสัมภาษณ์ทั้งหมด
- 5) ออกแบบ จัดพิมพ์หนังสือในรูปแบบ 2 ภาษา (ไทย-อังกฤษ) จำนวน 2,000 เล่ม โดยมีส่วนประกอบดังนี้ หรือตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด

5.1) ขนาดหนังสือ 18.4 เซนติเมตร x 26 เซนติเมตร

4.3.6 การสื่อสารความรู้เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับมาตรการ ระเบียบ กฎเกณฑ์และภารกิจหน้าที่ของ กกพ. ในการกำกับดูแลการผลิตไฟฟ้าจากเชื้อเพลิงขยะ ตลอดระยะเวลาดำเนินงาน

ผู้รับจ้างต้องดำเนินการสื่อสารความรู้เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับมาตรการ ระเบียบ กฎเกณฑ์และภารกิจหน้าที่ของ กกพ. ในการกำกับดูแลการผลิตไฟฟ้าจากเชื้อเพลิงขยะ เพื่อเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ในช่องทางต่างๆ โดยต้องดำเนินการสกัดความรู้และออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อสื่อสารให้น่าสนใจ เกิดชุดความรู้และสื่อประชาสัมพันธ์ที่สร้างความเข้าใจเกี่ยวกับ มาตรการ ระเบียบ กฎเกณฑ์และภารกิจหน้าที่ของ กกพ. ในการกำกับดูแลการผลิตไฟฟ้าจากเชื้อเพลิงขยะ และเผยแพร่ให้เยาวชนทั่วไปและผู้สนใจเข้าถึงได้อย่างแพร่หลาย ทั้งนี้ รูปแบบของการออกแบบและจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ดังกล่าวต้องได้รับความเห็นชอบจากผู้ว่าจ้างก่อนเริ่มใช้งานทุกครั้ง โดยมีรายละเอียดการดำเนินการดังนี้

4.3.6.1 รวบรวมข้อมูล สกัดความรู้ และออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับมาตรการ ระเบียบ กฎเกณฑ์และภารกิจหน้าที่ของ กกพ. ในการกำกับดูแลการผลิตไฟฟ้าจากเชื้อเพลิงขยะ เพื่อใช้เผยแพร่ทางสื่อประชาสัมพันธ์ต่างๆ หรือตามที่ผู้ว่าจ้างกำหนด อย่างต่อเนื่อง

4.4 การศึกษา สํารวจ วิเคราะห์ ประเมินผลข้อมูลภาพรวมโครงการที่ผ่านการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ตามช่องทางต่างๆ ดำเนินการศึกษา สํารวจ วิเคราะห์ ประเมินผลการรับรู้ (Awareness) ข้อมูลภาพรวมโครงการที่ผ่านการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ตามช่องทางต่างๆ ในรูปแบบของการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และ/หรือการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) สามารถเลือกรูปแบบวิธีการได้ตามความเหมาะสม

4.4.1 ดำเนินการศึกษาสํารวจ จำนวนไม่น้อยกว่า 1,000 ตัวอย่าง ดังนี้

- ดำเนินการเก็บข้อมูลการรับรู้ (Awareness) ข้อมูลภาพรวมโครงการที่ผ่านการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ตามช่องทางต่าง ๆ ของกลุ่มเป้าหมายตามข้อ 3 อาทิเช่น คุณครู และนักเรียนที่เข้าร่วมโครงการ ใน 3 พื้นที่เป้าหมาย 5 ศูนย์บริหารจัดการ (กทม.-ปริมณฑล จำนวน 3 ศูนย์, จังหวัดภูเก็ต จำนวน 1 ศูนย์ และจังหวัดขอนแก่น จำนวน 1 ศูนย์) และจัดส่งข้อมูลผลการวิเคราะห์เบื้องต้นให้กับผู้ว่าจ้าง

4.4.2 ประเด็นที่จะทำการศึกษา/ประเมินผลอย่างน้อยต้องประกอบด้วย

- 1) กระแสการรับรู้ (Awareness)
- 2) ความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่สื่อ (Key message)
- 3) ข้อมูลภาพรวมโครงการ
- 4) โครงการ “สนามการเรียนรู้วัฒนธรรมพลังงานไฟฟ้า (The Electric Playground)” ได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากกองทุนพัฒนาไฟฟ้า สำนักงานคณะกรรมการกำกับกิจการพลังงาน พ.ศ. 2563
- 5) สำนักงานวัฒนธรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) (สนช.)
- 6) แนวทางการจัดการเรียนรู้สมัยใหม่ STEAM4INNOVATOR ที่ออกแบบโดย สนช.
- 7) ความรู้สึกโดยรวมต่อสื่อ/กิจกรรมประชาสัมพันธ์
- 8) ความรู้สึกโดยรวมต่อโครงการจากที่รับรู้ผ่านสื่อ/กิจกรรมประชาสัมพันธ์
- 9) การรับรู้เกี่ยวกับหน่วยงานที่ดำเนินโครงการฯ และภาพลักษณ์ของหน่วยงาน

4.4.3 จัดทำแผนประเมินผลซึ่งอย่างน้อยต้องประกอบด้วย

- 1) วางกรอบกลยุทธ์การศึกษาสํารวจความคิดเห็นกลุ่มตัวอย่างที่โดดเด่นน่าสนใจ และมีความชัดเจน
- 2) ระเบียบวิธีการประเมินผล
- 3) การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 4) การกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างและพื้นที่ในการสํารวจ

5) วิธีเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล

6) การจัดทำรายงาน

7) ตารางการดำเนินงาน

8) ประเด็น/หัวข้อ หรือตัวอย่างแบบสอบถาม

4.4.4 จัดให้มีผู้ทรงคุณวุฒิและหรืออาจารย์ที่ปรึกษา พร้อมทีมงานที่มีความรู้ ความสามารถ และเชี่ยวชาญด้านวิเคราะห์และการศึกษา สำรวจ วิเคราะห์ ประเมินผล โครงการ ประชาสัมพันธ์ รวมถึงมีความรู้ความเข้าใจภาพรวมโครงการเป็นอย่างดี

## 5. ระยะเวลา

ระยะเวลาดำเนินงาน 12 (สิบสอง) เดือน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญา โดยมีกำหนดการจัดงานตามวันและเวลาที่ผู้ว่าจ้างกำหนด

## 6. งบประมาณ

ในวงเงินงบประมาณ 3,000,000.- บาท (สามล้านบาทถ้วน) รวมภาษีมูลค่าเพิ่มแล้ว ซึ่งครอบคลุมค่าใช้จ่ายทั้งหมดตามขอบเขตงาน

## 7. ราคากลาง (ราคาอ้างอิง )

7.1 ราคากลาง 2,800,000.00 บาท (สองล้านแปดแสนบาทถ้วน)

7.2 แหล่งที่มาของราคากลาง : สัญญาจ้างฯ เลขที่ สจ-0042-63 ลงวันที่ 2 ธันวาคม 2562

## 8. คุณสมบัติของผู้เสนอราคา

8.1 มีความสามารถตามกฎหมาย

8.2 ไม่เป็นบุคคลล้มละลาย

8.3 ไม่อยู่ระหว่างเลิกกิจการ

8.4 ไม่เป็นบุคคลซึ่งอยู่ระหว่างถูกระงับการยื่นข้อเสนอหรือทำสัญญากับหน่วยงานของรัฐไว้ชั่วคราว เนื่องจากเป็นผู้ที่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินผลการปฏิบัติงานของผู้ประกอบการตามระเบียบที่รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการคลังกำหนดตามที่ประกาศเผยแพร่ในระบบเครือข่ายสารสนเทศของกรมบัญชีกลาง

8.5 ไม่เป็นบุคคลซึ่งถูกระบุชื่อไว้ในบัญชีรายชื่อผู้ทำงานและได้แจ้งเวียนชื่อให้เป็นผู้ทำงานของหน่วยงานของรัฐในระบบเครือข่ายสารสนเทศของกรมบัญชีกลาง ซึ่งรวมถึงนิติบุคคลที่ผู้ทำงานเป็นหุ้นส่วน ผู้จัดการ กรรมการผู้จัดการ ผู้บริหาร ผู้มีอำนาจในการดำเนินงานในกิจการของนิติบุคคลนั้นด้วย

8.6 มีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามที่คณะกรรมการนโยบายการจัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐกำหนดในราชกิจจานุเบกษา

8.7 เป็นนิติบุคคลผู้มีอาชีพรับจ้างงานที่สัมพันธ์กับหัวข้องานจ้างดังกล่าว



8.9 ไม่เป็นผู้มีผลประโยชน์ร่วมกันกับผู้ยื่นข้อเสนอราคาอื่นที่เข้ายื่นข้อเสนอให้แก่สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (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 ผู้เสนอราคาต้องเป็นนิติบุคคลที่มีประสบการณ์ด้านการประชาสัมพันธ์ ในวงเงินไม่น้อยกว่า 1,500,000.-บาท (หนึ่งล้านห้าแสนบาทถ้วน) และเป็นผลงานที่เป็นคู่สัญญาเดียวและทำสัญญาโดยตรงกับส่วนราชการหรือหน่วยงานเอกชนที่เชื่อถือได้ โดยผู้เสนอราคาจะต้องส่งเอกสารหนังสือรับรองผลงานหรือสำเนาสัญญาหรือสำเนาใบสั่งซื้อ/สั่งจ้างมาประกอบการพิจารณา

## 9. ผลงานที่ต้องส่งมอบ

ผู้รับจ้างต้องดำเนินการส่งมอบรายงานสรุปผลการดำเนินงานตามที่ระบุในขอบเขตการดำเนินงานทั้งหมดต่อคณะกรรมการตรวจรับพัสดุ ได้แก่

### 9.1 รายงานผลการดำเนินงาน ครั้งที่ 1 ประกอบไปด้วย

9.1.1 แผนการดำเนินโครงการและแผนงานจัดทำผังโครงสร้างและระบบบริหารจัดการการสื่อสารสมัยใหม่ ในการกระจายสื่อการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับระบบฐานการเรียนรู้ ผ่านช่องทาง YouTube Channel

9.1.2 แผนการดำเนินโครงการและแผนงานการออกแบบและบริหารจัดการ ข้อมูลภาพรวมของโครงการและประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่จัดขึ้น ผ่าน Facebook Fanpage ของโครงการ

9.1.3 แผนการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ แผนการผลิต และแผนการเผยแพร่สื่อ

9.1.4 รายงานประจำเดือน โดยสรุปรายงานความคืบหน้าและกิจกรรมการเคลื่อนไหวของงานทั้งหมด โดยก่อนสิ้นเดือนในแต่ละเดือนต้องส่งรายงานสรุปผล ประกอบไปด้วยรายละเอียดดังนี้

- 1) เอกสารสรุปรายงานความคืบหน้าและกิจกรรมการเคลื่อนไหว ระบบบริหารจัดการการสื่อสารสมัยใหม่ ในการกระจายสื่อการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับระบบ ฐานการเรียนรู้ ผ่านช่องทาง YouTube Channel
- 2) เอกสารสรุปรายงานความคืบหน้าและกิจกรรมการเคลื่อนไหว การออกแบบและบริหารจัดการ ข้อมูลภาพรวมของโครงการและประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่จัดขึ้น ผ่าน Facebook FanPage ของโครงการ โดยมียอดการติดตามและเข้ามีส่วนร่วม (Page Likes) รวมแล้วไม่น้อยกว่า 5,000 likes
- 3) รายงานสรุปผล การเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ การผลิตและการเผยแพร่สื่อประจำเดือน โดยสรุปรายงานความคืบหน้าและกิจกรรมการเคลื่อนไหวทั้งหมด ประกอบไปด้วยรายละเอียดดังนี้
  - 3.1) เอกสารสรุปภาพรวมเนื้อหากิจกรรมสำคัญ ๆ ประจำเดือน
  - 3.2) ภาพนิ่งของกิจกรรมต่างๆ ประจำเดือนที่ผ่านการแต่งสีสันทให้สวยงาม
  - 3.3) ไฟล์ตัดต่อวีดิทัศน์ของกิจกรรมต่างๆ ประจำเดือน ที่ผ่านการแต่งสีสันทให้สวยงาม
  - 3.4) ไฟล์ตัดต่อวีดิทัศน์ไฮไลท์รวบรวมบรรยากาศของกิจกรรมประจำเดือน ความยาวประมาณ 1 – 3 นาที
  - 3.5) เอกสารสรุปสื่อประชาสัมพันธ์ การเผยแพร่เนื้อหา ข่าว ภาพข่าวผ่านสื่อมวลชนต่างๆ ประจำเดือน
  - 3.6) เอกสารสรุปการโปรโมตโพสต์ประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่างๆ ในลักษณะข่าวสารประชาสัมพันธ์โครงการบน Facebook จำนวนชิ้นงานไม่น้อยกว่า 6 ชิ้นงานต่อเดือน รวมทั้งลงโฆษณาเผยแพร่ประชาสัมพันธ์บนเฟซบุ๊ก (Facebook Advertising) โดยมียอดการเข้าถึงของกลุ่มเป้าหมาย (Reach) ไม่น้อยกว่า 10,000 การเข้าถึงต่อเดือน

9.1.5 รายงานสรุปผล การเปิดตัวโครงการ “สนามการเรียนรู้นวัตกรรมการพลังงานไฟฟ้า (The Electric Playground)” (Soft Launch) โดยประกอบไปด้วยรายละเอียดดังนี้

- 1) เอกสารสรุปภาพรวมเนื้อหากิจกรรม (ออนไลน์และออฟไลน์)
- 2) ไฟล์งานออกแบบอัตลักษณ์โครงการในรูปแบบ jpg, png, ai, pdf
- 3) คู่มือการใช้อัตลักษณ์โครงการ (Handbook) ในสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์และออฟไลน์ พร้อมทั้งตัวอย่างแนวทางการใช้งานในรูปแบบไฟล์ pdf โดยจัดทำเป็นรูปเล่มต้นฉบับ 1 (หนึ่ง) ชุด และสำเนา 2 (สอง) ชุด พร้อมสำเนาในไฟล์เอกสาร ไฟล์ภาพต่างๆ (soft file) บรรจุลงใน USB หรือ ฮาร์ดดิสก์พกพา (External Hard disk) จำนวน 2 ชุด เพื่อประกอบการพิจารณาของคณะกรรมการตรวจรับพัสดุ
- 4) ภาพนิ่งตลอดการจัดกิจกรรม ที่ผ่านการแต่งสีสันทให้สวยงาม
- 5) ไฟล์ตัดต่อวีดิทัศน์ตลอดการจัดกิจกรรม ที่ผ่านการแต่งสีสันทให้สวยงาม

- 6) ไฟล์ตัดต่อวีดิทัศน์ไฮไลท์รวบรวมบรรยากาศของกิจกรรมตลอดการจัดกิจกรรม ความยาวประมาณ 1 – 3 นาที
  - 7) เอกสารสรุปสื่อประชาสัมพันธ์ โดยต้องประกอบไปด้วยการเผยแพร่และผลตอบรับตามรายละเอียดที่ระบุไว้ในข้อ 4.3.2.1
  - 8) บูธกิจกรรมในรูปแบบคูหานิทรรศการเคลื่อนที่ที่สามารถถอดประกอบได้ ตามรายละเอียดที่ระบุในข้อ 4.3.2.3
- 9.1.6 รายงานสรุปผล งานแถลงข่าวเปิดตัวโครงการและความร่วมมือ 60 พันมิตรร่วมพัฒนาเยาวชนโครงการ “สนามการเรียนรู้นวัตกรรมพลังงานไฟฟ้า (The Electric Playground)”
- 1) เอกสารสรุปภาพรวมเนื้อหากิจกรรม
  - 2) ภาพนิ่งตลอดการจัดกิจกรรม ที่ผ่านการแต่งสีสันทให้สวยงาม
  - 3) ไฟล์ตัดต่อวีดิทัศน์ตลอดการจัดกิจกรรม ที่ผ่านการแต่งสีสันทให้สวยงาม
  - 4) ไฟล์ตัดต่อวีดิทัศน์ไฮไลท์รวบรวมบรรยากาศของกิจกรรมตลอดการจัดกิจกรรม ความยาวประมาณ 1 – 3 นาที
  - 5) เอกสารสรุปสื่อประชาสัมพันธ์ การเผยแพร่เนื้อหา ข่าว ภาพข่าวผ่านสื่อมวลชนต่างๆ ตลอดการจัดกิจกรรม

## 9.2 รายงานผลการดำเนินงาน ครั้งที่ 2 ประกอบไปด้วย

9.2.1 รายงานประจำเดือน โดยสรุปรายงานความคืบหน้าและกิจกรรมการเคลื่อนไหวของงานทั้งหมด โดยก่อนสิ้นเดือนในแต่ละเดือนต้องส่งรายงานสรุปผล ประกอบไปด้วยรายละเอียดดังนี้

- 1) เอกสารสรุปรายงานความคืบหน้าและกิจกรรมการเคลื่อนไหว ระบบบริหารจัดการการสื่อสารสมัยใหม่ ในการกระจายสื่อการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับระบบฐานการเรียนรู้ ผ่านช่องทาง YouTube Channel
- 2) เอกสารสรุปรายงานความคืบหน้าและกิจกรรมการเคลื่อนไหว การออกแบบและบริหารจัดการข้อมูลภาพรวมของโครงการและประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่จัดขึ้น ผ่าน Facebook Fanpage ของโครงการ โดยมียอดการติดตามและเข้ามีส่วนร่วม (Page Likes) รวมแล้วไม่น้อยกว่า 10,000 likes
- 3) รายงานสรุปผล การเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ การผลิตและการเผยแพร่สื่อ ประจำเดือน โดยสรุปรายงานความคืบหน้าและกิจกรรมการเคลื่อนไหวทั้งหมด ประกอบไปด้วยรายละเอียดดังนี้
  - 3.1) เอกสารสรุปภาพรวมเนื้อหากิจกรรมสำคัญๆ ประจำเดือน
  - 3.2) ภาพนิ่งของกิจกรรมต่างๆ ประจำเดือนที่ผ่านการแต่งสีสันทให้สวยงาม
  - 3.3) ไฟล์ตัดต่อวีดิทัศน์ของกิจกรรมต่างๆ ประจำเดือน ที่ผ่านการแต่งสีสันทให้สวยงาม

- 3.4) ไฟล์ตัดต่อวีดิทัศน์ไฮไลท์รวบรวมบรรยากาศของกิจกรรมประจำเดือน ความยาวประมาณ 1 – 3 นาที
- 3.5) เอกสารสรุปสื่อประชาสัมพันธ์ การเผยแพร่เนื้อหา ข่าว ภาพข่าวผ่านสื่อมวลชนต่างๆ ประจำเดือน
- 3.6) เอกสารสรุปการโปรโมตโพสต์ประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่างๆ ในลักษณะข่าวสารประชาสัมพันธ์โครงการบน Facebook จำนวนชิ้นงานไม่น้อยกว่า 6 ชิ้นงานต่อเดือน รวมทั้งลงโฆษณาเผยแพร่ประชาสัมพันธ์บนเฟซบุ๊ก (Facebook Advertising) โดยมียอดการเข้าถึงของกลุ่มเป้าหมาย (Reach) ไม่น้อยกว่า 10,000 การเข้าถึงต่อเดือน

### 9.3 รายงานผลการดำเนินงาน ครั้งที่ 3 ประกอบไปด้วย

9.3.1 รายงานประจำเดือน โดยสรุปรายงานความคืบหน้าและกิจกรรมการเคลื่อนไหวของงานทั้งหมด โดยก่อนสิ้นเดือนในแต่ละเดือนต้องส่งรายงานสรุปผล ประกอบไปด้วยรายละเอียดดังนี้

- 1) เอกสารสรุปรายงานความคืบหน้าและกิจกรรมการเคลื่อนไหว ระบบบริหารจัดการการสื่อสารสมัยใหม่ ในการกระจายสื่อการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับระบบ ฐานการเรียนรู้ ผ่านช่องทาง YouTube Channel
- 2) เอกสารสรุปรายงานความคืบหน้าและกิจกรรมการเคลื่อนไหว การออกแบบและบริหารจัดการ ข้อมูลภาพรวมของโครงการและประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่จัดขึ้น ผ่าน Facebook Fanpage ของโครงการ โดยมียอดการติดตามและเข้ามีส่วนร่วม (Page Likes) รวมแล้วไม่น้อยกว่า 15,000 likes
- 3) รายงานสรุปผล การเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ การผลิตและการเผยแพร่สื่อ ประจำเดือน โดยสรุปรายงานความคืบหน้าและกิจกรรมการเคลื่อนไหวทั้งหมด ประกอบไปด้วยรายละเอียดดังนี้
  - 3.1) เอกสารสรุปภาพรวมเนื้อหากิจกรรมสำคัญๆ ประจำเดือน
  - 3.2) ภาพนิ่งของกิจกรรมต่างๆ ประจำเดือนที่ผ่านการแต่งสีสันทให้สวยงาม
  - 3.3) ไฟล์ตัดต่อวีดิทัศน์ของกิจกรรมต่างๆ ประจำเดือน ที่ผ่านการแต่งสีสันทให้สวยงาม
  - 3.4) ไฟล์ตัดต่อวีดิทัศน์ไฮไลท์รวบรวมบรรยากาศของกิจกรรมประจำเดือน ความยาวประมาณ 1 – 3 นาที
  - 3.5) เอกสารสรุปสื่อประชาสัมพันธ์ การเผยแพร่เนื้อหา ข่าว ภาพข่าวผ่านสื่อมวลชนต่างๆ ประจำเดือน
  - 3.6) เอกสารสรุปการโปรโมตโพสต์ประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่างๆ ในลักษณะข่าวสารประชาสัมพันธ์โครงการบน Facebook จำนวนชิ้นงานไม่น้อยกว่า 6 ชิ้นงานต่อเดือน รวมทั้งลงโฆษณาเผยแพร่ประชาสัมพันธ์บนเฟซบุ๊ก (Facebook Advertising) โดยมียอดการเข้าถึงของกลุ่มเป้าหมาย (Reach) ไม่น้อยกว่า 10,000 การเข้าถึงต่อเดือน

9.3.2 รายงานสรุปผล การจัดอบรมขั้นตอนที่ 1 ในโรงเรียน (EDTRICITY)

- 1) เอกสารสรุปภาพรวมเนื้อหากิจกรรม
- 2) ภาพนิ่งตลอดการจัดกิจกรรม ที่ผ่านการแต่งสีสันทให้สวยงาม
- 3) ไฟล์ตัดต่อวีดิทัศน์ตลอดการจัดกิจกรรม ที่ผ่านการแต่งสีสันทให้สวยงาม
- 4) ไฟล์ตัดต่อวีดิทัศน์ไฮไลท์รวบรวมบรรยากาศของกิจกรรมตลอดการจัดกิจกรรม ความยาวประมาณ 1 – 3 นาที
- 5) เอกสารสรุปสื่อประชาสัมพันธ์ การเผยแพร่เนื้อหา ข่าว ภาพข่าวผ่านสื่อมวลชนต่างๆ ตลอดการจัดกิจกรรม

#### 9.3.3 รายงานสรุปผล การจัดอบรมเข้มข้นขั้นตอนที่ 2-3 (ELECTRIC FIELD)

- 1) เอกสารสรุปภาพรวมเนื้อหากิจกรรม
- 2) ภาพนิ่งตลอดการจัดกิจกรรม ที่ผ่านการแต่งสีสันทให้สวยงาม
- 3) ไฟล์ตัดต่อวีดิทัศน์ตลอดการจัดกิจกรรม ที่ผ่านการแต่งสีสันทให้สวยงาม
- 4) ไฟล์ตัดต่อวีดิทัศน์ไฮไลท์รวบรวมบรรยากาศของกิจกรรมตลอดการจัดกิจกรรม ความยาวประมาณ 1 – 3 นาที
- 5) เอกสารสรุปสื่อประชาสัมพันธ์ การเผยแพร่เนื้อหา ข่าว ภาพข่าวผ่านสื่อมวลชนต่างๆ ตลอดการจัดกิจกรรม

#### 9.4 รายงานผลการดำเนินงาน ครั้งที่ 4 ประกอบไปด้วย

9.4.1 รายงานประจำเดือน โดยสรุปรายงานความคืบหน้าและกิจกรรมการเคลื่อนไหวของงานทั้งหมด โดยก่อนสิ้นเดือนในแต่ละเดือนต้องส่งรายงานสรุปผล ประกอบไปด้วยรายละเอียดดังนี้

- 1) เอกสารสรุปรายงานความคืบหน้าและกิจกรรมการเคลื่อนไหว ระบบบริหารจัดการการสื่อสารสมัยใหม่ ในการกระจายสื่อการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับระบบ ฐานการเรียนรู้ ผ่านช่องทาง YouTube Channel
- 2) เอกสารสรุปรายงานความคืบหน้าและกิจกรรมการเคลื่อนไหว การออกแบบและบริหารจัดการ ข้อมูลภาพรวมของโครงการและประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่จัดขึ้น ผ่าน Facebook FanPage ของโครงการ โดยมียอดการติดตามและเข้ามีส่วนร่วม (Page Likes) รวมแล้วไม่น้อยกว่า 20,000 likes
- 3) รายงานสรุปผล การเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ การผลิตและการเผยแพร่สื่อ ประจำเดือน โดยสรุปรายงานความคืบหน้าและกิจกรรมการเคลื่อนไหวทั้งหมด ประกอบไปด้วยรายละเอียดดังนี้
  - 3.1) เอกสารสรุปภาพรวมเนื้อหากิจกรรมสำคัญๆ ประจำเดือน
  - 3.2) ภาพนิ่งของกิจกรรมต่างๆ ประจำเดือนที่ผ่านการแต่งสีสันทให้สวยงาม
  - 3.3) ไฟล์ตัดต่อวีดิทัศน์ของกิจกรรมต่างๆ ประจำเดือน ที่ผ่านการแต่งสีสันทให้สวยงาม
  - 3.4) ไฟล์ตัดต่อวีดิทัศน์ไฮไลท์รวบรวมบรรยากาศของกิจกรรมประจำเดือน ความยาวประมาณ 1 – 3 นาที

3.5) เอกสารสรุปสื่อประชาสัมพันธ์ การเผยแพร่เนื้อหา ข่าว ภาพข่าวผ่านสื่อมวลชนต่างๆ ประจำเดือน

3.6) เอกสารสรุปการโปรโมตโพสต์ประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่างๆ ในลักษณะข่าวสาร ประชาสัมพันธ์โครงการบน Facebook จำนวนชิ้นงานไม่น้อยกว่า 6 ชิ้นงานต่อเดือน รวมทั้งลงโฆษณาเผยแพร่ประชาสัมพันธ์บนเฟซบุ๊ก (Facebook Advertising) โดยมี ยอดการเข้าถึงของกลุ่มเป้าหมาย (Reach) ไม่น้อยกว่า 10,000 การเข้าถึงต่อเดือน

#### 9.4.2 รายงานสรุปผล การจัดค่ายพัฒนาผลงาน ELECATHON

- 1) เอกสารสรุปภาพรวมเนื้อหากิจกรรม
- 2) ภาพนิ่งตลอดการจัดกิจกรรม ที่ผ่านการแต่งสีสันทให้สวยงาม
- 3) ไฟล์ตัดต่อวีดิทัศน์ตลอดการจัดกิจกรรม ที่ผ่านการแต่งสีสันทให้สวยงาม
- 4) ไฟล์ตัดต่อวีดิทัศน์ไฮไลท์รวบรวมบรรยากาศของกิจกรรมตลอดการจัดกิจกรรม ความยาว ประมาณ 1 – 3 นาที
- 5) เอกสารสรุปสื่อประชาสัมพันธ์ การเผยแพร่เนื้อหา ข่าว ภาพข่าวผ่านสื่อมวลชนต่างๆ ตลอดการจัดกิจกรรม

#### 9.4.3 รายงานสรุปผล การจัดกิจกรรมเวทีคัพโวลท์ VOLTAGE STAGE

- 1) เอกสารสรุปภาพรวมเนื้อหากิจกรรม
- 2) ภาพนิ่งตลอดการจัดกิจกรรม ที่ผ่านการแต่งสีสันทให้สวยงาม
- 3) ไฟล์ตัดต่อวีดิทัศน์ตลอดการจัดกิจกรรม ที่ผ่านการแต่งสีสันทให้สวยงาม
- 4) ไฟล์ตัดต่อวีดิทัศน์ไฮไลท์รวบรวมบรรยากาศของกิจกรรมตลอดการจัดกิจกรรม ความยาว ประมาณ 1 – 3 นาที
- 5) เอกสารสรุปสื่อประชาสัมพันธ์ การเผยแพร่เนื้อหา ข่าว ภาพข่าวผ่านสื่อมวลชนต่างๆ ตลอดการจัดกิจกรรม

#### 9.4.4 รายงานสรุปผล การจัดกิจกรรมแสดงผลงาน 10 INNOVATIONS LAUNCHED

- 1) เอกสารสรุปภาพรวมเนื้อหากิจกรรม
- 2) ภาพนิ่งตลอดการจัดกิจกรรม ที่ผ่านการแต่งสีสันทให้สวยงาม
- 3) ไฟล์ตัดต่อวีดิทัศน์ตลอดการจัดกิจกรรม ที่ผ่านการแต่งสีสันทให้สวยงาม
- 4) ไฟล์ตัดต่อวีดิทัศน์ไฮไลท์รวบรวมบรรยากาศของกิจกรรมตลอดการจัดกิจกรรม ความยาว ประมาณ 1 – 3 นาที
- 5) เอกสารสรุปสื่อประชาสัมพันธ์ โดยต้องประกอบไปด้วยการเผยแพร่และผลตอบรับตามรายละเอียดที่ระบุไว้ในข้อ 4.3.4.2

#### 9.4.5 รายงานสรุปผล การนำเสนอเยาวชนคนเก่งและความสำเร็จผลงาน เพื่อเป็นต้นแบบ

เยาวชนสร้างสรรค์ด้านพลังงาน จำนวน 10 ผลงาน

- 1) เอกสารสรุปภาพรวมเนื้อหากิจกรรม

- 2) ภาพนิ่งตลอดการจัดกิจกรรม ที่ผ่านการแต่งสีสันทให้สวยงาม
- 3) ไฟล์ภาพเคลื่อนไหวและวีดิทัศน์ ตามรายละเอียดที่ระบุไว้ในข้อ 4.3.5.1
- 4) หนังสือ หรือ วารสาร ทั้งแบบรูปเล่มสิ่งพิมพ์ และ อีบุ๊ก (E-Books) ตามรายละเอียดที่ระบุไว้ในข้อ 4.3.5.2
- 5) เอกสารสรุปสื่อประชาสัมพันธ์ โดยต้องประกอบไปด้วยการเผยแพร่และผลตอบรับตามรายละเอียดที่ระบุไว้ในข้อ 4.3.5.1

9.4.6 รายงานผลการดำเนินงานบริหารจัดการเครื่องมือการสื่อสารสมัยใหม่ ในการกระจายสื่อการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับระบบ ฐานการเรียนรู้ ผ่านช่องทาง YouTube Channel ฉบับสมบูรณ์ โดยจัดทำเป็นรูปเล่มต้นฉบับ 1 (หนึ่ง) ชุด และสำเนา 2 (สอง) ชุด พร้อมสำเนาในไฟล์เอกสาร ไฟล์ภาพต่าง ๆ (soft file) บรรจุลงใน USB หรือ ฮาร์ดดิสก์พกพา (External Hard disk) จำนวน 2 ชุด เพื่อประกอบการพิจารณาของคณะกรรมการตรวจรับพัสดุ โดยมีรายละเอียดการออกแบบภาพลักษณ์ ระบบเว็บไซต์ คู่มือการใช้งานต่างๆ ประกอบด้วย

- 1) เอกสารสรุปรายงานกิจกรรมการเคลื่อนไหวของการบริหารจัดการเครื่องมือการสื่อสารสมัยใหม่ ในการกระจายสื่อการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับระบบ ฐานการเรียนรู้ ผ่านช่องทาง YouTube Channel ฉบับสมบูรณ์
- 2) ฐานข้อมูลปัจจุบันและรายงานข้อมูลเชิงคุณภาพและปริมาณเบื้องต้น ตามโครงสร้างของฐานข้อมูล และ baseline data ฉบับสมบูรณ์
- 3) เอกสารสรุปผลการติดตามและเข้ามีส่วนร่วม (Subscribers) โดยมีจำนวนไม่น้อยกว่า 2,000 subscribers และมียอด view รวมตลอดทั้งโครงการไม่น้อยกว่า 30,000 views

9.4.7 รายงานผลการดำเนินงานออกแบบและบริหารจัดการ ข้อมูลภาพรวมของโครงการและประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่จัดขึ้น ผ่าน Facebook Fanpage ของโครงการ ฉบับสมบูรณ์ โดยจัดทำเป็นรูปเล่มต้นฉบับ 1 (หนึ่ง) ชุด และสำเนา 2 (สอง) ชุด พร้อมสำเนาในไฟล์เอกสาร ไฟล์ภาพต่างๆ (soft file) บรรจุลงใน USB หรือ ฮาร์ดดิสก์พกพา (External Hard disk) จำนวน 2 ชุด เพื่อประกอบการพิจารณาของคณะกรรมการตรวจรับพัสดุ โดยมีรายละเอียดการออกแบบภาพลักษณ์ ระบบเว็บไซต์ คู่มือการใช้งานต่างๆ ประกอบด้วย

- 1) เอกสารสรุปรายงานการดำเนินงานออกแบบและบริหารจัดการ ข้อมูลภาพรวมของโครงการ และประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่จัดขึ้น ผ่าน Facebook Fanpage ของโครงการ ฉบับสมบูรณ์ โดยมียอดการติดตามและเข้ามีส่วนร่วม (Page Likes) รวมแล้วไม่น้อยกว่า 20,000 likes
- 2) ฐานข้อมูลปัจจุบันและรายงานข้อมูลเชิงคุณภาพและปริมาณเบื้องต้น ตามโครงสร้างของฐานข้อมูล และ baseline data ฉบับสมบูรณ์
- 3) เอกสารสรุปผลการโปรโมตโพสต์เพื่อเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ข้อมูลภาพรวมของโครงการฯ และ/หรือบทความสร้างความรู้ความเข้าใจต่างๆ โดยมีจำนวนชิ้นงานไม่น้อยกว่า

200 ชิ้นงาน และมีคุณภาพของชิ้นงานจากยอดการเข้าถึง (Reach) แต่ละชิ้นงานไม่น้อยกว่า 500 การเข้าถึง

9.4.8 รายงานผลการดำเนินงานการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ฉบับสมบูรณ์ โดยแสดงข้อมูลเชิงสถิติที่เกี่ยวข้องกับงาน จัดทำเป็นรูปเล่มต้นฉบับ 1 (หนึ่ง) ชุด และสำเนา 2 (สอง) ชุด พร้อมสำเนาในไฟล์เอกสาร ไฟล์ภาพนิ่งและเคลื่อนไหวต่างๆ (soft file) บรรจุลงใน USB หรือ ฮาร์ดดิสก์พกพา (External Hard disk) จำนวน 2 ชุด เพื่อประกอบการพิจารณาของคณะกรรมการตรวจรับพัสดุ

- 1) เอกสารสรุปภาพรวมเนื้อหากิจกรรมสำคัญๆ ตลอดกิจกรรม
- 2) เอกสารสรุป ชุดความรู้เส้นทางการจัดการพลังงานไฟฟ้าจากขยะ กระบวนการสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อการจัดการขยะ และสื่อประชาสัมพันธ์ที่เผยแพร่ให้กลุ่มเป้าหมายเข้าถึงได้อย่างแพร่หลาย โดยต้องประกอบไปด้วยการเผยแพร่และผลตอบรับตามรายละเอียดที่ระบุไว้ในข้อ 4.3.2 – 4.3.5
- 3) เอกสารสรุป การสื่อสารความรู้เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับมาตรการ ระเบียบ กฎเกณฑ์และภารกิจหน้าที่ของ กกพ. ในการกำกับดูแลการผลิตไฟฟ้าจากเชื้อเพลิงขยะ โดยต้องประกอบไปด้วยสรุปสื่อประชาสัมพันธ์ที่เผยแพร่และรายงานสรุปผลเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนและหลังการรับรู้ (Pre-test และ Post-test) สำหรับสื่อประชาสัมพันธ์ที่ผลิตขึ้น ตามรายละเอียดที่ระบุไว้ในข้อ 4.3.6
- 4) ไฟล์วีดิทัศน์ VTR แนะนำผลงาน การนำเสนอเยาวชนคนเก่งและความสำเร็จผลงาน เพื่อเป็นต้นแบบเยาวชนสร้างสรรค์ด้านพลังงาน จำนวน 10 ชิ้นงาน
- 5) ไฟล์วีดิทัศน์รวบรวมไฮไลท์ของเยาวชนในโครงการภายใต้โครงการ “สนามการเรียนรู้ นวัตกรรมพลังงานไฟฟ้า (The Electric Playground)” ความยาวประมาณ 1 - 3 นาที อย่างน้อย 2 ชิ้นงาน
- 6) รวบรวมไฟล์บันทึกภาพนิ่ง และไฟล์ภาพเคลื่อนไหวทั้งหมด

9.4.9 รายงานผลการศึกษา สํารวจ วิเคราะห์ ประเมินผลข้อมูลภาพรวมโครงการที่ผ่านการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ตามช่องทางต่างๆ ฉบับสมบูรณ์ โดยแสดงข้อมูลเชิงสถิติที่เกี่ยวข้องกับงาน จัดทำเป็นรูปเล่มต้นฉบับ 1 (หนึ่ง) ชุด และสำเนา 2 (สอง) ชุด พร้อมสำเนาในไฟล์เอกสาร ไฟล์ภาพนิ่งและเคลื่อนไหวต่างๆ (soft file) บรรจุลงใน USB หรือ ฮาร์ดดิสก์พกพา (External Hard disk) จำนวน 2 ชุด เพื่อประกอบการพิจารณาของคณะกรรมการตรวจรับพัสดุ

## 10. การยื่นข้อเสนอ

ผู้เสนอราคาจะต้องยื่นข้อเสนอ โดยมีหัวข้อนำเสนอ ดังนี้

### 10.1 ข้อเสนอทางด้านเทคนิค อย่างน้อยต้องประกอบด้วย

- (1) นำเสนอแนวความคิด รูปแบบในการดำเนินการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ ภาพรวมตามข้อ 4 ทั้งหมด



- (2) แผนการบริหารการดำเนินงาน การประสานงานกับผู้เข้าร่วมกิจกรรมและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
- (3) ประวัติและผลงานของผู้เสนอราคาและที่อยู่ โดยผู้ว่าจ้างต้องสามารถติดต่อประสานงานเพื่อสอบถามข้อมูลได้
- (4) การเสนอรายละเอียดการดำเนินงาน ให้ผู้เสนอราคาเสนอเป็นเอกสาร จำนวน 3 ชุด และจะต้องนำเสนอด้วยวาจาและในรูปแบบสามมิติต่อคณะกรรมการ ตามวัน เวลาที่คณะกรรมการกำหนด

10.2 ข้อเสนอทางด้านราคา ซึ่งราคาที่เสนอประกอบด้วย ราคาที่รวมค่าดำเนินการทุกขั้นตอนอย่างละเอียด โดยรวมภาษีมูลค่าเพิ่มแล้ว ทั้งนี้ ผู้เสนอราคาต้องแสดงงบประมาณตามขอบเขตการดำเนินงานในข้อ 4

## 11. เกณฑ์การพิจารณาของคณะกรรมการ

11.1 ผู้เสนอราคาต้องเสนอแนวคิดในการดำเนินการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ และการบริหารจัดการ พร้อมทั้งส่งรายละเอียดแต่ละกิจกรรม โดยระบุปริมาณหรือจำนวนให้ชัดเจน

11.2 ผู้ว่าจ้างโดยคณะกรรมการพิจารณาคัดเลือกผู้เสนอราคาที่เสนอแนวคิดในการดำเนินการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ และการบริหารจัดการได้ตรงวัตถุประสงค์ และคาดว่าจะก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ว่าจ้าง ซึ่งอาจไม่ใช่ผู้เสนอราคาต่ำที่สุด ทั้งนี้ คณะกรรมการสามารถต่อรองราคาเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ว่าจ้าง และขอสงวนสิทธิ์ในการให้คำแนะนำเพิ่มเติม ปรับปรุงรายละเอียดของงานบางประการเพื่อให้ได้ผลงานที่สมบูรณ์ที่สุด ทั้งนี้ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

11.3 ผู้เสนอราคาที่ได้รับการคัดเลือกจะต้องดำเนินการต่างๆ ตามกรอบที่ผู้ว่าจ้างกำหนดไว้ทุกประการ

11.4 ในการพิจารณาผู้ชนะการยื่นข้อเสนอ ส่วนราชการจะใช้หลักเกณฑ์การประเมินค่าประสิทธิภาพต่อราคา (Price Performance) โดยพิจารณาให้คะแนนตามปัจจัยหลักและน้ำหนักที่กำหนด ดังนี้

รายการพิจารณา คือ

- 1) ราคาที่เสนอราคา (ตัวแปรหลัก) กำหนดน้ำหนักเท่ากับร้อยละ 20
  - 2) ข้อเสนอด้านเทคนิคหรือข้อเสนออื่น ๆ กำหนดน้ำหนักเท่ากับร้อยละ 80
- โดยมีหลักเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

ลำดับ	หัวข้อให้คะแนน	คะแนน
1	ข้อเสนอทางเทคนิค ประกอบด้วยแนวคิดสร้างสรรค์ ความสอดคล้องและความครบถ้วนของเนื้อหาในการดำเนินงานทั้งหมด	40
2	การดำเนินงานภาพรวมและการบริหารงาน แนวคิดและรูปแบบการดำเนินงานโดยภาพรวม รวมถึงนำเสนอรูปแบบการบริหารงานตั้งแต่ก่อนเริ่มงานจนจบงาน	30

3	ประสบการณ์และความพร้อมของผู้เสนอราคา	30
	- ประสบการณ์ในงานที่เกี่ยวข้อง	15
	- ความพร้อมของบุคลากร	15
คะแนนรวม		100

## 12. การจ่ายเงินค่าจ้าง

**ค่าจ้าง** ผู้ว่าจ้างจะจ่ายเงินซึ่งเป็นจำนวนบาทโดยตรงให้แก่ผู้รับจ้าง โดยกำหนดการจ่ายค่าจ้างจำนวน 4 (สี่) งวด ดังนี้

- งวดที่ 1** กำหนดจ่ายร้อยละ 15 ของวงเงินค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างปฏิบัติได้ครบถ้วนตามขอบเขตงานและบรรลุวัตถุประสงค์ของการจัดงาน รวมถึงได้ส่งมอบงานตามสิ่งที่ต้องส่งมอบงานตามข้อ 9.1 ในรูปแบบสิ่งพิมพ์ พร้อมไฟล์ข้อมูลบรรจุลงใน USB หรือ ฮาร์ดดิสก์พกพา (External Hard disk) ภายใน 3 เดือน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญาและคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับผลงานดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้ว
- งวดที่ 2** กำหนดจ่ายร้อยละ 20 ของวงเงินค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างปฏิบัติได้ครบถ้วนตามขอบเขตงานและบรรลุวัตถุประสงค์ของการจัดงาน รวมถึงได้ส่งมอบงานตามสิ่งที่ต้องส่งมอบงานตามข้อ 9.2 ในรูปแบบสิ่งพิมพ์ พร้อมไฟล์ข้อมูลบรรจุลงใน USB หรือ ฮาร์ดดิสก์พกพา (External Hard disk) ภายใน 6 เดือน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญาและคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับผลงานดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้ว
- งวดที่ 3** กำหนดจ่ายร้อยละ 20 ของวงเงินค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างปฏิบัติได้ครบถ้วนตามขอบเขตงานและบรรลุวัตถุประสงค์ของการจัดงาน รวมถึงได้ส่งมอบงานตามสิ่งที่ต้องส่งมอบงานตามข้อ 9.3 ในรูปแบบสิ่งพิมพ์ พร้อมไฟล์ข้อมูลบรรจุลงใน USB หรือ ฮาร์ดดิสก์พกพา (External Hard disk) ภายใน 9 เดือน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญาและคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับผลงานดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้ว
- งวดที่ 4 (งวดสุดท้าย)** กำหนดจ่ายร้อยละ 45 ของวงเงินค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างปฏิบัติได้ครบถ้วนตามขอบเขตงานและบรรลุวัตถุประสงค์ของการจัดงาน รวมถึงได้ส่งมอบงานตามสิ่งที่ต้องส่งมอบงานตามข้อ 9.4 ในรูปแบบสิ่งพิมพ์ พร้อมไฟล์ข้อมูลบรรจุลงใน USB หรือ ฮาร์ดดิสก์พกพา (External Hard disk) ภายใน 12 เดือน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญาและคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับผลงานดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

## 13. เงื่อนไขอื่นๆ

13.1 ข้อมูล เอกสาร และรายงาน ตลอดจนผลงานทั้งหมดที่ผู้รับจ้างได้จากการปฏิบัติงานนี้ ตามสัญญาจะตกเป็นกรรมสิทธิ์และลิขสิทธิ์ของสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) โดยผู้รับจ้างจะไม่ส่งมอบและไม่เผยแพร่ข้อมูล เอกสาร และรายงาน ตลอดจนผลงานทั้งหมดที่ได้จากการปฏิบัติงานนี้ให้แก่ผู้ใด หรือนำไปใช้ประโยชน์โดยไม่ได้รับความยินยอมจาก สนช.

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

#### 14. หน่วยงานที่รับผิดชอบ

ฝ่ายพัฒนาผู้ประกอบการนวัตกรรม (กลุ่มงานเยาวชน)

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน)

โทรศัพท์ 02 017 5555 ต่อ 604

โทรสาร 02 017 5566