

ขอบเขตงาน (Terms of Reference: TOR)

การจัดจ้างผู้บริหารโครงการ “การส่งเสริมการพัฒนาทักษะ สร้างความเชี่ยวชาญให้กับกำลังคนรุ่นใหม่ และยกระดับศักยภาพอุตสาหกรรม e-Sports ไทยเทียบเท่าระดับสากล”

1. ข้อมูลเกี่ยวกับโครงการ

ชื่อโครงการ “การส่งเสริมการพัฒนาทักษะ สร้างความเชี่ยวชาญให้กับกำลังคนรุ่นใหม่ และยกระดับศักยภาพอุตสาหกรรม e-Sports ไทยเทียบเท่าระดับสากล”

เงินงบประมาณโครงการ 130,844,000 บาท (หนึ่งร้อยสามสิบล้านแปดแสนสี่หมื่นสี่พันบาทถ้วน)

ราคากลาง 130,000,000 บาท (หนึ่งร้อยสามสิบล้านบาทถ้วน)

2. หลักการและเหตุผล

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (ดีป้า) จัดตั้งตามพระราชบัญญัติการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม พ.ศ. 2560 มีฐานะเป็นนิติบุคคล และไม่เป็นส่วนราชการตามกฎหมายว่าด้วยระเบียบบริหารราชการแผ่นดิน หรือรัฐวิสาหกิจตามกฎหมายว่าด้วยวิธีการงบประมาณหรือกฎหมายอื่น โดยมีวัตถุประสงค์ในการจัดตั้งเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดการพัฒนาอุตสาหกรรมและนวัตกรรมดิจิทัล พัฒนาและส่งเสริมให้เกิดการนำไปใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เป็นประโยชน์ต่อเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และความมั่นคงของประเทศ สำนักงานฯ จึงมีหน้าที่ส่งเสริมในมิติต่างๆ หนึ่งในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ที่กำลังได้รับความนิยม คือ อุตสาหกรรมอีสปอร์ตหรือกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งกลายเป็นธุรกิจดาวรุ่งที่เติบโตอย่างรวดเร็วในยุคดิจิทัล เห็นได้จากการจัดแข่งขันในระดับสากลโดยมีสปอนเซอร์ให้การสนับสนุนเป็นจำนวนมาก มีผู้ชมการแข่งขันเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง จนการเล่นเกมหรืออีสปอร์ต สามารถยกระดับเป็นอาชีพและสร้างรายได้ให้กับผู้ที่เกี่ยวข้อง

ในปี 2562 รายได้จากอีสปอร์ตทั่วโลกอยู่ที่ 957.5 ล้านดอลลาร์ ส่วนปี 2564 มีรายได้ 1084.1 ล้านดอลลาร์ และมีการคาดการณ์ว่า ในปี 2567 รายได้จะอยู่ที่ 1,617.7 ล้านดอลลาร์ ซึ่งคาดว่าอุตสาหกรรมอีสปอร์ตจะเติบโตขึ้น ได้รับความนิยมอย่างรวดเร็วในอนาคต และสามารถสร้างรายได้อย่างมหาศาลให้กับหลาย ๆ ประเทศ นอกจากนี้ในยุคดิจิทัลซึ่งคนส่วนใหญ่สามารถเข้าถึงเทคโนโลยี เข้าถึงโลกออนไลน์ได้อย่างรวดเร็ว มีการใช้คอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือตลอดเวลา ทำให้ง่ายต่อการเข้าถึงอีสปอร์ต เมื่อมีการจัดการแข่งขันและถ่ายทอดสดผ่านระบบออนไลน์ ก็จะส่งผลให้มีผู้ชมการแข่งขันเพิ่มขึ้น ในปี 2562 พบว่าผู้ชมอีสปอร์ตทั่วโลก มีจำนวน 397.8 ล้านคน ปี 2564 มีจำนวน 474 ล้านคน และจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด19 ในปัจจุบัน ทำให้มีผู้ชมรายใหม่เกิดขึ้นเป็นจำนวนมาก ตลาดอีสปอร์ตจึงเติบโตได้อย่างต่อเนื่อง โดยมีการคาดการณ์ว่าในปี 2567 จะมีผู้ชมจำนวน 577.2 ล้านคน

อีสปอร์ตมุ่งเน้นไปที่การแข่งขันซึ่งมีความใกล้เคียงกับกีฬาทั่วไป เช่น เงินรางวัลที่เป็นปัจจัยชี้วัดถึงความสำเร็จของกีฬาอีสปอร์ต โดยการแข่งขันอีสปอร์ตที่มีเงินรางวัลรวมสูงที่สุด คือ

The International 2020 หรือ TI10 ซึ่งเงินรางวัลรวมกว่า 40 ล้านเหรียญสหรัฐ หรือ 1,300 ล้านบาท นอกจากนี้อีสปอร์ตได้ถูกนำมาเป็นส่วนหนึ่งของการแข่งขันและชิงรางวัลในมหกรรมกีฬาซีเกมส์ 2019 ซึ่งจัดขึ้นที่ประเทศฟิลิปปินส์ หลังจากที่จัดมาแล้วในลักษณะกีฬาสาธิตในการแข่งขันเอเชียนเกมส์ 2018 ที่กรุงจาการ์ตา ประเทศอินโดนีเซีย สะท้อนให้เห็นถึงความนิยมและการยอมรับที่ดีทั้งในระดับประเทศและระดับสากล ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตได้รับความนิยมสูง เริ่มเป็นที่รู้จักและในประเทศไทยในวงกว้างมากขึ้น อีสปอร์ตเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้อุตสาหกรรมเกมในประเทศไทยมีอัตราการขยายตัวของมูลค่าตลาดเกมรวมในปี 2560 สูงถึงร้อยละ 18 ทั้งนี้ อุตสาหกรรมเกมของประเทศไทยมีการขยายตัวอย่างต่อเนื่องย้อนหลังเฉลี่ยร้อยละ 12.7 ในปี 2559 – 2562 ซึ่งการขยายตัวดังกล่าวมาจากหลายปัจจัย เช่น การพัฒนาเกมออนไลน์ผ่านสมาร์ตโฟนซึ่งได้รับความนิยมอย่างมากจากผู้บริโภคในปัจจุบัน การพัฒนาเกมของผู้ประกอบการไทยที่มีจำนวนมากขึ้น มีเม็ดเงินลงทุนจากทุกภาคส่วน รวมถึงความนิยมในกีฬาอีสปอร์ต ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยต่อยอดและเชื่อมโยงอุตสาหกรรมเกมเข้ากับภาคธุรกิจอื่น ๆ

ในเดือนกันยายน 2564 เว็บไซต์ราชกิจจานุเบกษาได้เผยแพร่ ประกาศคณะกรรมการกีฬาอาชีพ เรื่อง กำหนดชนิดหรือประเภทกีฬาที่เป็นกีฬาอาชีพ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2564 ประกาศว่า ให้กีฬาอีสปอร์ตเป็นกีฬาอาชีพ เรียกได้ว่าวงการอีสปอร์ตได้รับการยอมรับมากขึ้นในประเทศไทย และเป็นที่ยอมรับของหลายภาคส่วน การปรับภาพลักษณ์จากการเล่นเกมทั่วไปให้เป็นกีฬาจะยิ่งทำให้อุตสาหกรรมอีสปอร์ตเติบโตและแข็งแกร่งขึ้น นำไปสู่การเติบโตของอุตสาหกรรมดิจิทัลและสร้างรายได้อย่างมหาศาล สำนักงาน ฯ จึงเล็งเห็นถึงความสำคัญ และต้องการสนับสนุนให้มีการพัฒนาขีดความสามารถ วางรากฐานความเป็นมืออาชีพให้กับเด็ก เยาวชน นักศึกษา และบุคลากรที่เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต เพื่อส่งเสริมกำลังคนรุ่นใหม่และผู้ที่มีสนใจให้สามารถต่อยอดการสร้างอาชีพในอนาคต กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ การฝึกฝนและปฏิบัติ เปิดโอกาสให้คนรุ่นใหม่สามารถเข้าสู่วงการอีสปอร์ตและอาชีพที่เกี่ยวข้อง เพื่อยกระดับศักยภาพอุตสาหกรรม e-Sports ไทยเทียบเท่าระดับสากล

3. วัตถุประสงค์

3.1 เพื่อส่งเสริมกำลังคนรุ่นใหม่และผู้ที่มีสนใจ เตรียมความพร้อมให้สามารถต่อยอดการสร้างอาชีพที่เกี่ยวข้องได้ในอนาคต

3.2 เพื่อยกระดับทักษะ สร้างความเชี่ยวชาญ เปิดโอกาสให้คนรุ่นใหม่หรือผู้ที่มีสนใจสามารถเข้าสู่วงการอีสปอร์ต และอาชีพต่อเนื่อง

3.3 เพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ การปฏิบัติ การฝึกฝน และเตรียมความพร้อมสู่การแข่งขันในระดับสากล อันจะนำไปสู่การพัฒนาศักยภาพของนักกีฬาอีสปอร์ต และอาชีพต่อเนื่อง

3.4 เพื่อประชาสัมพันธ์ สร้างการรับรู้ และส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีของอุตสาหกรรมอีสปอร์ตของประเทศไทย

4. กลุ่มเป้าหมาย

4.1 นักเรียน นิสิต นักศึกษา คณาจารย์มหาวิทยาลัย บุคลากรทางการศึกษา ตลอดจนประชาชนทั่วไปที่สนใจ

4.2 นักกีฬาอีสปอร์ต และอาชีพที่เกี่ยวข้อง เช่น Caster เป็นต้น

4.3 หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน ในส่วนของภาครัฐกิจ ภาคอุตสาหกรรม สมาคม และองค์กรไม่แสวงหาผลกำไรที่เกี่ยวข้อง

5. ขอบเขตการดำเนินงาน

ผู้รับจ้างมีหน้าที่ดำเนินการบริหารโครงการ การส่งเสริมการพัฒนาทักษะสร้างความเชี่ยวชาญให้กับกำลังคนรุ่นใหม่ และยกระดับศักยภาพอุตสาหกรรม e-Sports ไทยเทียบเท่าระดับสากล โดยมีกิจกรรมหลักภายใต้โครงการดังกล่าว จำนวน 4 กิจกรรม ได้แก่

1. กิจกรรมการพัฒนาทักษะกำลังคนรุ่นใหม่ที่น่าสนใจด้าน e-Sports และเตรียมความพร้อมให้สามารถต่อยอดการสร้างอาชีพในอนาคต (e-Sports in Schools)
2. กิจกรรมการพัฒนาแพลตฟอร์มและยกระดับทักษะผ่าน e-Sports Online Academy
3. กิจกรรม depa e-Sports Accelerator Program
4. กิจกรรม depa e-Sports Tournament

โดยจะต้องดำเนินการตามขอบเขตงานดังต่อไปนี้

5.1 การวางแผนและการประชาสัมพันธ์

5.1.1 วางแผนการดำเนินการและกำหนดกรอบระยะเวลาการดำเนินงาน (Timeline) อย่างชัดเจนและเหมาะสม สำหรับการประชาสัมพันธ์และการดำเนินกิจกรรมทั้งโครงการ

5.1.2 ออกแบบ และนำเสนอ Key Visual ของกิจกรรมภายใต้โครงการ ประกอบด้วย

- กิจกรรมการพัฒนาทักษะกำลังคนรุ่นใหม่ที่น่าสนใจด้าน e-Sports และเตรียมความพร้อมให้สามารถต่อยอดการสร้างอาชีพในอนาคต (e-Sports in Schools)
- กิจกรรมการพัฒนาแพลตฟอร์มและยกระดับทักษะผ่าน e-Sports Online Academy
- กิจกรรม depa e-Sports Accelerator Program
- กิจกรรม depa e-Sports Tournament

5.1.3 จัดทำแผนประชาสัมพันธ์ในเชิง Content Marketing เพื่อเชิญชวนกลุ่มเป้าหมาย ผ่านทางสื่อต่างๆ ซึ่งจะต้องประสานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมอีสปอร์ต อุตสาหกรรมเกม และอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง เช่น โรงเรียน มหาวิทยาลัย สมาคม หน่วยงานรัฐ หน่วยงานเอกชน ผู้ประกอบการ รวมถึงบุคคลที่สนใจ ให้มีผู้รับทราบตลอดโครงการไม่น้อยกว่า 500,000 ราย และมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมภายใต้โครงการไม่น้อยกว่า 135,370 ราย โดยรายละเอียดเป็นไปตามกิจกรรมตามขอบเขตงาน 5.3 – 5.6

5.1.4 ดำเนินการสื่อสารข้อมูลกิจกรรม ผ่านสื่อออนไลน์และเว็บไซต์ที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายสมัครเข้าร่วมโครงการ หรือเข้าร่วมการแข่งขันอีสปอร์ต โดยผู้รับจ้างต้องจัดหาบุคคลต้นแบบ (Influencers/บุคคลในวงการเกมหรืออีสปอร์ต) และรับผิดชอบค่าใช้จ่าย ผู้ที่จะมาทำหน้าที่เป็นทูตประชาสัมพันธ์ ตลอดโครงการ จำนวนไม่น้อยกว่า 2 คน ซึ่งบุคคลต้นแบบจะต้องมีชื่อเสียงในวงการ และมีผู้ติดตามไม่น้อยกว่า 100,000 คน โดยผ่านความเห็นชอบจากสำนักงานฯ

5.1.5 จัดทำ VDO (คุณภาพระดับ Full HD) จำนวนไม่น้อยกว่า 12 คลิป โดยมีความยาว 1.30 - 5 นาทีต่อคลิป และจัดทำ Infographic จำนวนไม่น้อยกว่า 10 ชิ้น ให้มีความน่าสนใจ เพื่อประชาสัมพันธ์และดึงดูดคนให้มาเข้าร่วมโครงการ โดยผ่านความเห็นชอบจากสำนักงานฯ ซึ่งต้องครอบคลุมประเด็น ดังนี้

- การประชาสัมพันธ์เชิญชวนการรับสมัคร
- ระหว่างดำเนินโครงการ เช่น ประชาสัมพันธ์หลักสูตรอบรมหรือวิทยาการ, การอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop), การนำเสนอผลงานต่อนักลงทุน (Demo Day), กิจกรรมการเจรจาธุรกิจ (Business Matching), การแข่งขัน (Tournament) เป็นต้น
- ภาพรวมความสำเร็จของโครงการ และ/หรือกิจกรรมภายใต้โครงการ

5.1.6 ประชาสัมพันธ์ข้อมูล รายละเอียดโครงการ รวมถึงการสร้างความตระหนักและส่งเสริมความสำคัญของอุตสาหกรรมอีสปอร์ต อุตสาหกรรมเกม เช่น จัดทำ Infographic เพื่อนำเสนอผ่านช่องทางออนไลน์ ช่องทางที่สำนักงานฯ กำหนด หรือช่องทางอื่นๆ ที่เหมาะสม จำนวนไม่น้อยกว่า 40 ชิ้น

5.1.7 จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ เช่น Backdrop, Standee, X-stand หรืออื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น เพื่อใช้ในการดำเนินกิจกรรมโครงการไม่น้อยกว่า 10 ชิ้น

5.1.8 จัดทำบทความประชาสัมพันธ์ หรือสัมภาษณ์พิเศษผู้บริหารและ/หรือผู้ที่เกี่ยวข้อง เช่น บุคคลผู้มีชื่อเสียง บุคคลต้นแบบ เป็นต้น จำนวนไม่น้อยกว่า 10 ชิ้นงาน โดยแบ่งเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ จำนวนไม่น้อยกว่า 3 ชิ้น และสื่อออนไลน์ จำนวนไม่น้อยกว่า 7 ชิ้น เพื่อสร้างการรับรู้ด้านการดำเนินงานโครงการ อุตสาหกรรมอีสปอร์ต และ/หรืออุตสาหกรรมเกม ตามที่สำนักงานฯ เห็นชอบ

5.1.9 เผยแพร่ข่าวประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อออนไลน์ที่ตรงกลุ่มเป้าหมายตลอดโครงการ นอกเหนือจากช่องทางสื่อของสำนักงานฯ จำนวนไม่น้อยกว่า 30 สื่อ เพื่อสร้างการรับรู้ในวงกว้าง

5.1.10 จัดหาช่างภาพเพื่อบันทึกภาพนิ่ง และวิดีโอ คุณภาพระดับ Full HD ตลอดการดำเนินโครงการ

5.2 การจัดกิจกรรมงานแถลงข่าว

5.2.1 วางแผน ออกแบบการจัดงานกิจกรรมแถลงข่าวในรูปแบบออนไลน์หรือออฟไลน์ เพื่อการประชาสัมพันธ์ จำนวนไม่น้อยกว่า 2 ครั้ง ได้แก่ การแถลงข่าวเปิดตัวโครงการภาพรวม และการแถลงข่าวกิจกรรม e-Sports Tournament โดยต้องได้รับความเห็นชอบจากสำนักงานฯ

5.2.2 จัดกิจกรรมแถลงข่าวให้มีความน่าสนใจและสร้างสรรค์ เพื่อประชาสัมพันธ์โครงการ โดยต้องเชิญสื่อมวลชนเข้าร่วมงานแถลงข่าวไม่น้อยกว่า 20 สื่อต่อกิจกรรม ทั้งสื่อมวลชนในสายธุรกิจ สายเศรษฐกิจ สายเทคโนโลยี สายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกม ธุรกิจอีสปอร์ต และธุรกิจดิจิทัลคอนเทนต์ หรือสายอื่นๆที่เกี่ยวข้อง ทั้งไทย

และ/หรือต่างประเทศ ทั้งสื่อ Traditional Media หรือ New Media พร้อมเผยแพร่ผ่านสื่อไม่น้อยกว่า 20 ชิ้น ต่อกิจกรรม

5.2.3 จัดหาและรับผิดชอบค่าใช้จ่ายในส่วนของสถานที่ การออกแบบตกแต่งสถานที่ เครื่องดื่มและอาหารว่าง ให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม และค่าใช้จ่ายอื่นๆ ที่มีความจำเป็นต่อการจัดกิจกรรมดังกล่าว และเพียงพอต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม

5.2.4 จัดหา/เช่า/ติดตั้งอุปกรณ์ ระบบแสง สี เสียงต่างๆ สำหรับการถ่ายทอดสด (Live Streaming) เช่น คอมพิวเตอร์ควบคุมระบบการถ่ายทอดสด ,ชุดกล้องวิดีโอ OB สำหรับถ่ายทอดสด จำนวนไม่น้อยกว่า 3 ตัว, ชุดเครื่องเสียงและลำโพงที่มีคุณภาพเสียงคมชัด, ชุดอุปกรณ์ Network Switching, ชุดส่องสว่าง และอุปกรณ์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องในการถ่ายทอดสดที่มีความจำเป็นเหมาะสม เกิดประสิทธิภาพ พร้อมเจ้าหน้าที่ดูแลที่มีความชำนาญ โดยดำเนินการถ่ายทอดสดผ่าน Facebook Live, Youtube Channel ของสำนักงานฯ หรือตามที่สำนักงานฯ พิจารณาเห็นชอบ

5.2.5 จัดเตรียมกำหนดการแถลงข่าวและเปิดตัวโครงการ โดยนำเสนอรูปแบบ หัวข้อหรือประเด็น การนำเสนอที่น่าสนใจ พร้อมจัดหาพิธีกรที่มีความรู้เรื่องอีสปอร์ตหรืออุตสาหกรรมเกม พร้อมจัดทำสคริปต์สำหรับพิธีกร และคำกล่าวให้แก่ผู้บริหารของสำนักงานฯ

5.2.6 ดำเนินการเชิญผู้บริหาร แขกผู้มีเกียรติ ของสำนักงาน ฯ และหน่วยงานพันธมิตรที่เกี่ยวข้อง

5.2.7 จัดทำเอกสารสำหรับแจกจ่ายสื่อมวลชน (Press Release) และรายละเอียดต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับโครงการ เพื่อมอบให้สื่อมวลชนและผู้เข้าร่วมงาน

5.2.8 จัดหาของที่ระลึกสำหรับผู้เข้าร่วมกิจกรรมแถลงข่าว จำนวนไม่น้อยกว่า 30 ชิ้น หรือให้เพียงพอต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม

5.2.9 จัดหาเจ้าหน้าที่เพื่อต้อนรับ/ลงทะเบียน และประสานงานอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เข้าร่วมงาน

รายละเอียดกิจกรรมหลักภายใต้โครงการ มีดังนี้

5.3 กิจกรรมการพัฒนาทักษะกำลังคนรุ่นใหม่ที่น่าสนใจด้าน e-Sports และเตรียมความพร้อมให้สามารถต่อยอดการสร้างอาชีพในอนาคต (e-Sports in Schools)

กิจกรรมที่ต้องการสร้างความรู้ความเข้าใจผ่านการแนะนำเพื่อปูพื้นฐาน สร้างแรงบันดาลใจ และส่งเสริมสนับสนุนให้เยาวชน นักเรียน นิสิต นักศึกษา มองเห็นเส้นทางสู่การเป็นส่วนหนึ่งในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต รวมถึงสร้างความตระหนักให้แก่คุณครู อาจารย์ บุคลากรทางการศึกษา ตลอดจนผู้ปกครอง โดยดำเนินการร่วมกับโรงเรียน และมหาวิทยาลัยทั้งภาครัฐและเอกชน และหน่วยร่วมที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจะต้องมีผู้เข้าร่วมตลอดกิจกรรม จำนวนไม่น้อยกว่า 81,000 คน แบ่งได้เป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มคุณครู อาจารย์มหาวิทยาลัย และบุคลากรทางการศึกษา จำนวน 1,000 คน และกลุ่มนักเรียน นักศึกษา จำนวน 80,000 คน โดยผู้รับจ้างต้องดำเนินงานให้สำเร็จคล่องตามรายละเอียดของกิจกรรมต่างๆ ดังนี้

5.3.1 จัดหาและประสานงานวิทยากรของกิจกรรม จำนวนไม่น้อยกว่า 30 ท่าน เช่น ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ Influencer หรือนักกีฬาอีสปอร์ต ที่มีชื่อเสียงในวงการอีสปอร์ตและอุตสาหกรรมเกม ซึ่งต้องได้รับ

ความเห็นชอบจากสำนักงานฯ โดยผู้รับจ้างต้องรับผิดชอบค่าตอบแทน ค่าที่พัก ค่าเดินทาง และอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ให้กับวิทยากรทั้งวิทยากรไทยหรือวิทยากรที่มาจากต่างประเทศ (หากมี)

5.3.2 กิจกรรมการยกระดับทักษะความรู้ด้านอุตสาหกรรมอีสปอร์ต “สำหรับกลุ่มคุณครู อาจารย์ มหาวิทยาลัย และบุคลากรทางการศึกษา”

5.3.2.1 การรับสมัครเข้าร่วมอบรม

5.3.2.1.1 ดำเนินการเปิดรับสมัครผู้เข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่า 1,000 คน

5.3.2.1.2 ออกแบบและจัดทำแบบฟอร์มการรับสมัครพร้อมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

5.3.2.1.3 จัดทำหลักเกณฑ์การคัดเลือก กำหนดคุณสมบัติ เงื่อนไข และรายละเอียดที่เกี่ยวข้องโดยกำหนดรายละเอียดการรับสมัครและการคัดเลือกที่ชัดเจน ทั้งนี้ เป็นไปตามที่สำนักงานฯ เห็นชอบ

5.3.2.1.4 ดำเนินการเปิดรับสมัคร โดยผู้สนใจสามารถดูข้อมูลและดาวน์โหลดใบสมัครได้ทางเว็บไซต์ และ/หรือ ช่องทางใดๆ ที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ และจัดเตรียมช่องทางการส่งเอกสารการสมัคร

5.3.2.1.5 จัดเตรียมเจ้าหน้าที่ และช่องทางการติดต่อประสานงานแก่ผู้ที่สนใจ ผู้สมัคร และผู้เข้าร่วมกิจกรรม ให้สามารถติดต่อสอบถามข้อมูลได้ตลอดระยะเวลาการดำเนินกิจกรรม

5.3.2.2 การจัดทำหลักสูตร และ/หรือเนื้อหาการอบรม

5.3.2.2.1 ออกแบบและจัดทำเนื้อหาหลักสูตรที่ช่วยพัฒนาองค์ความรู้ ซึ่งต้องผ่านความเห็นชอบจากสำนักงานฯ โดยต้องครอบคลุมเนื้อหา เช่น

- พื้นฐานสร้างความเข้าใจเรื่อง e-Sports
- สร้างกลยุทธ์การสื่อสารทำความเข้าใจที่ถูกต้องให้กับผู้ปกครองในเรื่อง e-Sports
- แนวทางการถ่ายทอดการสร้างความสำเร็จเกี่ยวกับ e-Sports แก่โรงเรียนและมหาวิทยาลัย
- แนวทางการสร้างพื้นฐานให้เยาวชนเข้าร่วม e-Sports ด้วยร่างกายที่แข็งแรง
- แนวทางการสร้างพื้นฐานทางจิตใจให้เยาวชนที่เข้าร่วม e-Sports มีสุขภาพจิตที่ดีพร้อมสำหรับการเรียนรู้
- สร้างกลยุทธ์การสื่อสารการแนะนำอาชีพในอนาคตในวงการ e-Sports
- การออกแบบและจัดทำสื่อ Digital Media อย่างสร้างสรรค์ เพื่อต่อยอดการเรียนรู้

5.3.2.3 การจัดกิจกรรมการอบรม

5.3.2.3.1 วางแผนแนวคิด รูปแบบการจัดกิจกรรมการอบรม และการอบรมเชิงปฏิบัติการ ให้มีความเหมาะสมและสร้างสรรค์ ในรูปแบบออนไลน์และ/หรือออฟไลน์ จำนวนไม่น้อยกว่า 10 ครั้ง โดยได้รับความเห็นชอบจากสำนักงานฯ ในกรณีการจัดในรูปแบบออฟไลน์ ผู้รับจ้างจะต้องจัดหาและรับผิดชอบค่าใช้จ่ายในส่วนของสถานที่ อาหารและเครื่องดื่ม และ/หรืออุปกรณ์การดำเนินงานส่วนต่างๆ ให้มีความเหมาะสมและเพียงพอ ตลอดจนรับผิดชอบค่าที่พักให้แก่ผู้เข้าอบรม (หากมี) และค่าใช้จ่ายอื่นๆ ที่มีความจำเป็นต่อการจัดกิจกรรมดังกล่าว

5.3.2.3.2 ออกแบบและจัดทำประกาศนียบัตร (e-Certificate) สำหรับผู้เข้าร่วมการอบรม ซึ่งต้องได้รับความเห็นชอบจากสำนักงานฯ โดยคุณครู อาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษา ต้องได้รับใบประกาศนียบัตร ไม่น้อยกว่า 1,000 ราย

5.3.2.3.3 จัดทำและรวบรวมเอกสาร สื่อประกอบการเรียนการสอน สำหรับหลักสูตรกิจกรรมให้ความรู้ และ/หรือการอบรมเชิงปฏิบัติการ ทั้งในรูปแบบเอกสารและ Digital file

5.3.2.3.4 จัดเตรียมเจ้าหน้าที่บริหารงาน ผู้ประสานงาน อำนวยความสะดวก ให้เพียงพอต่อการดำเนินกิจกรรม

5.3.2.4 การจัดกิจกรรมต่อยอดการเรียนรู้

5.3.2.4.1 หลังจากดำเนินการอบรมเสร็จสิ้น ผู้เข้าร่วมโครงการจะต้องผลิตสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล จากความรู้ที่ได้รับจากการอบรมดังกล่าว จำนวนรวมไม่น้อยกว่า 500 สื่อหรือชิ้นงาน

5.3.2.4.2 วางแผนแนวคิด รูปแบบการจัดกิจกรรมต่อยอดการเรียนรู้ ให้มีความเหมาะสมและสร้างสรรค์ โดยได้รับความเห็นชอบจากสำนักงานฯ

5.3.2.4.3 จัดเตรียมช่องทางการติดต่อระหว่างผู้เชี่ยวชาญ และ/หรือวิทยากร กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม ในการให้คำปรึกษาของการพัฒนาผลงาน ที่เหมาะสมกับแนวคิดของผู้เข้าร่วมโครงการ เพื่อให้สามารถพัฒนาผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.3.2.4.4 จัดหาผู้ทรงคุณวุฒิไม่น้อยกว่า 3 ท่าน เพื่อคัดเลือกผลงานที่ดีที่สุด โดยต้องจัดทำหลักเกณฑ์ การคัดเลือก กำหนดคุณสมบัติ เงื่อนไข และรายละเอียดที่เกี่ยวข้องให้ชัดเจน และรับผิดชอบค่าตอบแทน และอำนวยความสะดวกต่างๆ และค่าใช้จ่ายอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง (หากมี)

5.3.2.4.5 จัดหารางวัลเพื่อมอบให้แก่ผู้ที่ได้รับคัดเลือกผลงาน และ/หรือผู้ส่งผลงานเข้าร่วมกิจกรรม

5.3.2.4.6 จัดทำแบบทดสอบเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ของคุณครู อาจารย์มหาวิทยาลัย และบุคลากรทางการศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม เพื่อประเมินทักษะความรู้ที่เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรม e-Sports และพร้อมในการถ่ายทอดความรู้ที่ได้รับจากการอบรม

5.3.3 กิจกรรมการยกระดับทักษะความรู้ด้านอุตสาหกรรมอีสปอร์ต “สำหรับกลุ่มนักเรียน นักศึกษา”

5.3.3.1 การจัดทำหลักสูตร และ/หรือเนื้อหาการอบรม

5.3.3.1.1 ออกแบบและจัดทำเนื้อหาหลักสูตรที่ช่วยพัฒนาองค์ความรู้ ซึ่งต้องได้รับความเห็นชอบจากสำนักงานฯ โดยต้องครอบคลุมเนื้อหา เช่น

- การสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวงการ e-Sports และแนวทางการสร้างอาชีพจาก e-Sports
- อาชีพที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมอีสปอร์ต
- การสอนกลยุทธ์ต่าง ๆ ในการแข่งขัน เพื่อให้เกิดความเข้าใจ สร้างทักษะการเป็นนักกีฬา
- วิธีการทำ Production ในอุตสาหกรรม e-Sports

- วิธีการเล่นเป็นทีม
- การเสริมสร้างจิตวิทยาและร่างกายของนักกีฬา
- กิจกรรมทางกฎหมายและลิขสิทธิ์เกมที่ควรรู้

5.3.3.2 การจัดกิจกรรมการอบรมและต่อยอดการเรียนรู้

5.3.3.2.1 วางแผนแนวคิด รูปแบบการจัดกิจกรรมการอบรม อบรมเชิงปฏิบัติการ กิจกรรมต่อยอดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ในรูปแบบออนไลน์หรือออฟไลน์ โดยต้องได้รับความเห็นชอบจากสำนักงานฯ และต้องมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวนไม่น้อยกว่า 80,000 คน

5.3.3.2.2 จัดกิจกรรม Roadshow ในรูปแบบออฟไลน์ทั่วประเทศ ครอบคลุมทั้ง 6 ภูมิภาค ประกอบด้วยภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคตะวันออก ภาคตะวันตก ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ อย่างน้อย 18 แห่ง ซึ่งจะต้องออกแบบแนวคิด รูปแบบกิจกรรม จัดหาและรับผิดชอบค่าใช้จ่ายในส่วนของสถานที่ อาหารและเครื่องดื่ม และ/หรืออุปกรณ์การดำเนินงานส่วนต่าง ๆ ให้มีความเหมาะสมและเพียงพอ และรับผิดชอบค่าใช้จ่ายอื่นๆ ที่มีความจำเป็นต่อการจัดกิจกรรมดังกล่าว

5.3.3.2.3 รวบรวมเอกสารและสื่อประกอบ สำหรับหลักสูตรกิจกรรมให้ความรู้ และ/หรือการอบรมเชิงปฏิบัติการ ทั้งในรูปแบบเอกสารและ Digital file

5.3.3.2.4 กิจกรรมต่อยอดการเรียนรู้ (e-Sports Activities) ผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมจะต้องได้รับแรงบันดาลใจ และเข้าใจเกี่ยวกับอุตสาหกรรมอีสปอร์ต เช่น การเป็นนักกีฬา การเป็นนักพากษ์ หรือการสร้างโปรดัคชันในการแข่งขัน เป็นต้น

5.3.3.2.5 จัดเตรียมเจ้าหน้าที่บริหารงาน ผู้ประสานงาน อำนวยความสะดวก ให้เพียงพอต่อการดำเนินกิจกรรม

5.3.3.2.6 ออกแบบและจัดทำใบประกาศนียบัตร (e-Certificate) โดยต้องได้รับความเห็นชอบจากสำนักงานฯ

5.3.3.2.7 จัดหารางวัล และ/หรือของที่ระลึก เพื่อมอบให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม

5.3.3.3 การจัดทำคู่มือการเรียนรู้การพัฒนาทักษะด้านการผลิตเกมเพื่อต่อยอดอุตสาหกรรมอีสปอร์ต

5.3.3.3.1 จัดทำคู่มือการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาทักษะด้านการผลิตเกม ซึ่งเป็นพื้นฐานเพื่อต่อยอดสู่อุตสาหกรรมอีสปอร์ต เช่น หลักสูตร Scratch หลักสูตร Python เป็นต้น หรือตามที่สำนักงานฯ พิจารณาเห็นชอบ โดยเนื้อหาหลักสูตรจะต้องช่วยพัฒนาองค์ความรู้ เสริมสร้างศักยภาพทางวิชาการ พร้อมทั้งพัฒนาทักษะทางสังคม โดยต้องครอบคลุมทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้ที่ต้องการพัฒนาทักษะในการผลิตเกมเบื้องต้น เช่น

- การประยุกต์ใช้สหวิทยาการหรือทักษะต่าง ๆ ในเกม เช่น วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ จิตวิทยา การบริหารทรัพยากร

- เข้าใจหลักการเขียนโปรแกรม เช่น Algorithm และ Program
- การเขียนโปรแกรมแบบ Visual Programming Language
- สามารถสร้างแอนิเมชัน และวีซวลเอฟเฟกต์ตามต้องการ
- สามารถเขียนโปรแกรมเพื่อสร้างเกมเองได้
- เรียนรู้การออกแบบเกม การคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างเป็นระบบ การร่วมมือช่วยเหลือกัน และการสื่อสาร
- สามารถนำเสนอผลงานของตัวเองได้
- ฝึกทักษะการแก้ปัญหา และความคิดสร้างสรรค์

5.3.3.3.2 การออกแบบคู่มือการเรียนรู้จะต้องมีภาพกราฟิก ภาพถ่าย Data Visualization Infographic หรือเทคนิคอื่น ๆ เป็นต้น ที่มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและมีความสวยงาม

5.3.3.3.3 พัฒนาและจัดทำคู่มือการเรียนรู้ในรูปแบบรูปเล่ม 4 สีสวยงาม พร้อมเข้าเล่ม จำนวนไม่น้อยกว่า 3,000 เล่ม โดยผู้รับจ้างต้องจัดทำรูปเล่มตัวอย่าง เพื่อให้สำนักงาน ฯ พิจารณาตรวจสอบจนได้รับการอนุมัติ จึงจะสามารถดำเนินการจัดพิมพ์จริงต่อไปได้

5.3.3.3.4 จัดทำคู่มือการเรียนรู้ในรูปแบบ Online E-Book ที่สามารถใช้งานร่วมกับ Website ของสำนักงาน ฯ (www.depa.or.th) ได้ถาวร ซึ่งสำนักงาน ฯ สามารถทำการเปลี่ยนแปลงได้ โดยต้องนำเสนอรูปแบบและโครงสร้าง (Mockup) เพื่อให้สำนักงาน ฯ พิจารณาตรวจสอบจนได้รับการอนุมัติ ก่อนดำเนินการเผยแพร่

5.3.3.3.5 การพิสูจน์อักษร และภาพ ผู้รับจ้างต้องจัดหาบรรณาธิการ (Editor) เพื่อรับผิดชอบภาพรวมของเล่มเพื่อให้มีความถูกต้องสมบูรณ์ รวมถึงรับผิดชอบการพิสูจน์อักษรให้เป็นไปตามหลักราชบัณฑิตยสถาน ก่อนนำส่งสำนักงาน ฯ พิจารณา โดยต้องได้รับการเห็นชอบจากสำนักงานฯ ก่อนการดำเนินงานผลิตจริง ในกรณีที่ผู้รับจ้างจัดพิมพ์เล่มคู่มือการเรียนรู้เรียบร้อยแล้ว แต่พบข้อผิดพลาดในภายหลัง ผู้รับจ้างต้องดำเนินการแก้ไขให้ถูกต้องตามคำสั่งของสำนักงานฯ โดยผู้รับจ้างเป็นผู้รับผิดชอบค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการแก้ไขงานทั้งหมด

5.3.3.3.6 การดำเนินงานต่าง ๆ จะต้องถูกต้องตามลิขสิทธิ์ หรือไม่ขัดกับทรัพย์สินทางปัญญา เช่น เนื้อหาหลักสูตร การออกแบบ หรือภาพประกอบที่บรรจุอยู่ในคู่มือการเรียนรู้ เป็นต้น หรือหากมีลิขสิทธิ์ดังกล่าว ผู้รับจ้างจะต้องรับผิดชอบค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องที่เกิดขึ้นทั้งหมด

5.4 กิจกรรมการพัฒนาแพลตฟอร์มและยกระดับทักษะผ่าน e-Sports Online Academy

กิจกรรมพัฒนาหลักสูตรการเรียนรู้ สำหรับส่งเสริมการยกระดับทักษะและพัฒนาศักยภาพให้กับนักกีฬาอีสปอร์ต ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรม e-Sports รวมถึงบุคคลทั่วไปที่สนใจ ในรูปแบบการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์

5.4.1 การจัดทำแพลตฟอร์ม

5.4.1.1 ออกแบบและนำเสนอแนวความคิดในการสร้างแพลตฟอร์ม รูปแบบการเรียนการสอนภายในแพลตฟอร์ม รูปแบบการบริหารจัดการแพลตฟอร์ม รวมถึงการดำเนินการด้านต่าง ๆ ในการพัฒนาแพลตฟอร์มให้

มีความน่าสนใจ เหมาะสม และมีเอกลักษณ์ ซึ่งต้องได้รับความเห็นชอบจากสำนักงานฯ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- A. ภาพรวมแนวความคิด (Theme)
- B. องค์ประกอบของแพลตฟอร์ม (Feature) เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เข้าร่วมโครงการ
- C. แนวคิดและรูปแบบโครงการ เสริมสร้างความรู้เพื่อการพัฒนาอุตสาหกรรมอีสปอร์ตและยกระดับบุคลากรไทยผ่านออนไลน์แพลตฟอร์ม

5.4.1.2 การดำเนินการออกแบบ พัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนการสอนออนไลน์ เช่น

- การแสดงเนื้อหาสำหรับสอน (Curriculum)
- ระบบแสงสีเสียง (Light and Sound)
- การจัดทำประสบการณ์ผู้ใช้และชุดของหน้าจอ (User experience and User interface) เช่น การลงทะเบียน (Registration)
- การรักษาความปลอดภัยของระบบ (Cyber security)
- การเก็บรักษาทรัพย์สินทางปัญญาของเนื้อหาออนไลน์ (Storage of intellectual property) และการอำนวยความสะดวกอื่น ๆ ภายในโครงการ

5.4.1.3 สามารถรองรับการใช้งานผ่าน PC และ Mobile ทั้งระบบ iOS และ Android ได้หลาย Web Browser ตามมาตรฐาน อาทิ Google Chrome, Internet Explorer, Firefox, Safari

5.4.1.4 แพลตฟอร์มจะต้องสามารถรองรับการลงทะเบียนผู้สนใจเข้าร่วมเรียนและผู้เรียน โดยมีข้อมูลที่อัปเดตอยู่ตลอดเวลา ข้อมูลสามารถ Export ออกมาในรูปแบบของ Excel หรือ PDF ได้

5.4.1.5 ออกแบบแพลตฟอร์มให้มีความทันสมัย ง่ายต่อการใช้งาน เช่น การจัดหมวดหมู่ของข้อมูล การจัดวาง Layout และ Feature ใหม่ ๆ ที่ทันสมัย ให้มีความเหมาะสม และต้องเห็นชอบจากสำนักงานฯ

5.4.1.6 จัดหาโดเมนเนมตามที่สำนักงานฯ กำหนด และจัดพื้นที่สำหรับการเก็บข้อมูล (เซิร์ฟเวอร์) รวมถึงดำเนินการโอนย้ายมายังเครื่องที่สำนักงานฯ จัดหาไว้ให้ โดยให้ทำงานได้อย่างสมบูรณ์ (ถ้ามี)

5.4.1.7 จัดทำรายละเอียดหรือคู่มือการใช้ระบบของแพลตฟอร์มอย่างครบถ้วน พร้อมคำบรรยายในแต่ละขั้นตอนอย่างละเอียด

5.4.1.8 ระบบจะต้องรองรับหลักสูตรการเรียนการสอนออนไลน์ ไม่น้อยกว่า 3 หลักสูตร และสามารถขยายเพิ่มเติมจำนวนหลักสูตรได้อีกในอนาคต

5.4.1.9 ระบบจะต้องรองรับผู้เข้าเรียนได้ไม่ต่ำกว่า 500 Users ในเวลาเดียวกันโดยระบบต้องมีความเสถียร และไม่เกิดข้อผิดพลาด

5.4.1.10 ระบบ Online จะต้องมีความพิเศษเฉพาะ ดังนี้

- **การบริหารจัดการแพลตฟอร์ม**
 - เป็นระบบการเรียนรู้ ซึ่งนำเสนอการเรียนการสอนผ่านหน้าจอของ Web browser ทั้งในระบบ iOS และ Android และออกแบบระบบให้รองรับขนาดหน้าจอของอุปกรณ์ทุกชนิด (Responsive)

- สามารถเพิ่มและแก้ไขข้อมูลหลักสูตรและข้อมูลผู้ใช้ในระบบได้ โดยกำหนดตาม บทบาท (role) เช่น ผู้เรียน ผู้สอน ผู้ดูแลระบบ ผู้จัดการระบบ และแยกความสามารถเกี่ยวกับหลักสูตร และผู้ใช้ (สมาชิก) ออกให้ชัดเจน
- สามารถกำหนด Username และ Password ได้ตามต้องการ ผู้สอนและผู้เรียนสามารถเลือก Login เข้าสู่ระบบผ่าน Social Network Account เช่น Facebook ได้
- ผู้เรียนสามารถค้นหาหลักสูตรที่ต้องการผ่านระบบสืบค้น
- ระบบสามารถแสดงรายชื่อบทเรียน และบทเรียนที่ได้ลงทะเบียนไว้โดยผู้เรียนสามารถเรียกดูหลักสูตรที่ได้ลงทะเบียนไว้ได้
- ผู้ใช้งานจะต้องสามารถติดต่อสอบถามหรือแจ้งปัญหาผ่านระบบได้ เช่น ผ่านทาง Chat หรือติดต่อผ่านอีเมล
- รายงานการเข้าใช้งานระบบ
- **การบริหารจัดการหลักสูตร การสร้างข้อสอบ และการประเมินผลการอบรม**
 - สามารถเข้าถึงเนื้อหาหลักสูตรจาก URL ของระบบได้
 - สามารถรองรับเนื้อหาหลักสูตรได้ทุกรูปแบบ และสามารถแสดงผลได้ถูกต้อง ในทุก Web Browser ตามมาตรฐานสากล เช่น Google Chrome , Firefox, Safari เป็นต้น และสามารถแสดงผลได้ถูกต้องทั้งในระบบ iOS และ Android
 - สามารถสร้างแบบทดสอบ เช่น Pre-test และ Post-test ได้ทั้งแบบมีการให้คะแนนและไม่มีการให้คะแนน
 - ระบบรองรับการออกประกาศนียบัตรเมื่อผู้เรียนเรียนจบและสอบผ่านหลักสูตรนั้น ๆ
- **การใช้งานของผู้ใช้**
 - ผู้เรียนสามารถใช้งานได้ทั้งในระบบ iOS และ Android โดยสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ครบทุกประเภทไฟล์ของหลักสูตรนั้น ๆ
 - ผู้เรียนสามารถค้นหาหัวข้อหรือหลักสูตรที่ต้องการโดยระบุใน Search
 - ในกรณีที่หัวข้อนั้นมี Prerequisite อยู่ ระบบจะไม่อนุญาตให้เรียนจนกว่าจะผ่าน Prerequisite ก่อน
 - ระบบสามารถบันทึกกิจกรรมการใช้งานต่าง ๆ ของผู้เรียน เช่น สถานะ การเข้าเรียน การทำแบบทดสอบ และผลคะแนนที่ได้ เป็นต้น
 - ผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน และได้รับประกาศนียบัตร (e-Certificate) เมื่อเรียนจบและสอบผ่านในแต่ละหลักสูตร

5.4.1.12 การดำเนินการใช้เครื่องมือ Digital Tracking System ติดตามรายงานผลการใช้สื่อประชาสัมพันธ์ การเข้าใช้งาน แบบ Real-time ให้สำนักงานฯ ทราบ เพื่อการปรับปรุงแผนงานให้เป็นไปตามเป้าหมายที่ได้วางไว้

5.4.1.13 จัดทำรายงานสรุป พร้อมบทวิเคราะห์ กลุ่มเป้าหมายที่เข้ามาใช้แพลตฟอร์ม ตลอดจนข้อเสนอแนะ ที่จะทำให้ผู้ใช้เข้ามาเรียนรู้ในแพลตฟอร์มอย่างยั่งยืน

5.4.2 การจัดทำหลักสูตร และ/หรือเนื้อหาการอบรม และการดำเนินโครงการ

5.4.2.1 จัดทำเนื้อหาหลักสูตรโดยแต่ละหลักสูตรจะต้องแบ่งเป็น 2 ระดับ ได้แก่ หลักสูตรระดับพื้นฐาน และหลักสูตรระดับกลางหรือระดับสูง ที่สามารถช่วยพัฒนาองค์ความรู้ และมีความน่าสนใจ โดยต้องครอบคลุมเนื้อหาที่ใช้สำหรับพัฒนาทักษะสำหรับบุคลากรทั้งผู้ที่สนใจเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต ผู้ที่สนใจในอาชีพที่เกี่ยวข้อง ในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต /อุตสาหกรรมเกม และ/หรืออุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยต้องได้รับความเห็นชอบจากสำนักงานฯ เช่น

- **หลักสูตรสำหรับนักพากย์ (Caster)** เสริมสร้างความรู้และทักษะในการเป็นนักพากย์ เช่น ทักษะการพูดการสื่อสาร น้ำเสียง กิริยาท่าทาง เป็นต้น
- **หลักสูตรสำหรับนักกีฬา (e-Sports Player)** เสริมสร้างความรู้และการเตรียมความพร้อมให้กับนักกีฬาในการแข่งขัน เช่น กลยุทธ์ การวางแผน การสื่อสารกับทีม เป็นต้น
- **หลักสูตรสำหรับการออกแบบและผลิตการจัดการแข่งขัน (Production)** เช่น การสร้างรูปแบบและเนื้อหาการจัดการแข่งขันอีสปอร์ตให้มีความน่าสนใจ เป็นต้น

5.4.2.2 เนื้อหาหลักสูตร จะต้องมียานวนไม่น้อยกว่า 3 หลักสูตร โดยประกอบด้วยกิจกรรมการอบรมเชิงวิชาการ และการอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) มีบทเรียนอย่างน้อย 3-5 บท/หลักสูตร โดยจะต้องมีเนื้อหาที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย แต่ละบทมีเนื้อหาไม่น้อยกว่า 12 นาที ระยะเวลารวมกันทุกหลักสูตรไม่ต่ำกว่า 180 ชั่วโมง ความละเอียดของวิดีโอขนาด Full HD 1080p และคำบรรยายภาษาไทย และ/หรือภาษาอังกฤษ

5.4.2.3 การออกแบบพัฒนาหลักสูตรการเรียนออนไลน์ เช่น การนำข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว สื่อมัลติมีเดีย หรือสื่อใดๆ ที่ใช้ในกระบวนการออกแบบพัฒนาหลักสูตรออนไลน์ ต้องถูกต้องตามลิขสิทธิ์

5.4.2.4 หลักสูตรแต่ละหลักสูตร จะต้องผ่านความเห็นชอบจากสำนักงาน ฯ บทเรียนออนไลน์ที่จัดทำขึ้น จะต้องมีการนำเสนอที่เหมาะสม มีความน่าสนใจ มีรายละเอียดหลักสูตร (Module) อย่างครบถ้วน

5.4.2.5 จัดหาและประสานงานกับวิทยากรผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ หรือ Influencer ที่มีความรู้ในด้านอุตสาหกรรมอีสปอร์ตหรืออุตสาหกรรมเกม ไม่ต่ำกว่า 5 คน โดยต้องได้รับความเห็นชอบจากสำนักงาน ฯ และผู้รับจ้างต้องรับผิดชอบค่าตอบแทน อำนวยความสะดวก หรือรับผิดชอบค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้อง ให้กับวิทยากรไทยหรือต่างประเทศ (Speaker)

5.4.2.6 นำเสนอรูปแบบ จัดหาสถานที่ ในการถ่ายทำและผลิตสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ของวิทยากรผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ หรือ Influencer

5.4.2.7 ออกแบบและจัดทำประกาศนียบัตร (e-Certificate) สำหรับผู้ที่ผ่านการอบรมจากโครงการ โดยต้องได้รับความเห็นชอบจากสำนักงาน ฯ

5.4.2.8 จัดหาเจ้าหน้าที่ในการประสานงาน ดำเนินงาน ตลอดจนอำนวยความสะดวกในการดำเนินโครงการ ไม่ต่ำกว่า 2 คน เช่น ผู้ดูแลระบบตลอดระยะเวลาการเรียน ผู้ให้คำแนะนำช่วยเหลือผู้เข้าร่วมโครงการ รวมถึงการตอบคำถามและให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องแก่ผู้สนใจที่สอบถามในทุกๆ ช่องทาง

5.4.2.9 ดำเนินการเชิญชวนให้มีผู้รับทราบโครงการและเข้าร่วมโครงการไม่ต่ำกว่า 50,000 คน เพื่อเสริมสร้างความรู้ในการพัฒนาอุตสาหกรรมอีสปอร์ต และอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง เช่น อุตสาหกรรมเกม และยกระดับบุคลากรไทยผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์

5.4.2.10 จัดทำข้อมูลเนื้อหา สื่อประกอบการเรียนการสอนในแต่ละหลักสูตร โดยผู้อบรมจะต้องสามารถดาวน์โหลดเอกสารประกอบการเรียนได้

5.4.2.11 จัดเตรียมเจ้าหน้าที่บริหารงาน ผู้ประสานงาน อำนวยความสะดวก ให้เพียงพอต่อการดำเนินกิจกรรม

5.4.2.12 จัดทำการประเมินผลความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโครงการ เช่น ความพึงพอใจในการเข้าร่วมโครงการ และความพึงพอใจต่อวิทยากร เป็นต้น พร้อมสรุปผลและวิเคราะห์ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินการของสำนักงาน ฯ ต่อไป

5.4.2.13 จัดทำแผน และวิเคราะห์ ประเมินผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโครงการ

5.5 กิจกรรมโครงการ depa e-Sports Accelerator Program

ดำเนินการบริหารโครงการ depa e-Sports Accelerator Program และทำการคัดเลือกผู้เล่นที่มีทักษะความเชี่ยวชาญ /ตัวแทนนักกีฬาอีสปอร์ต เพื่อเสริมสร้างความเป็นมืออาชีพ สร้างเครือข่าย พร้อมต่อยอดในการเจรจาธุรกิจจับคู่กับสังกัดนักกีฬา ส่งเสริมอุตสาหกรรมอีสปอร์ตและอุตสาหกรรมเกมไทยให้เทียบเท่าระดับสากล ตามรายละเอียดของกิจกรรมต่างๆ ดังนี้

5.5.1 การรับสมัครเข้าร่วมโครงการ

5.5.1.1 ออกแบบและจัดทำแบบฟอร์มเพื่อรองรับการสมัคร พร้อมข้อมูลที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์กับโครงการ

5.5.1.2 กำหนดคุณสมบัติของผู้สมัคร จัดทำหลักเกณฑ์การคัดเลือก เงื่อนไข โดยกำหนดรายละเอียดการรับสมัครและคัดเลือกที่ชัดเจน และเป็นไปตามที่สำนักงานฯ พิจารณาเห็นชอบ

5.5.1.3 ดำเนินกิจกรรมโดยให้มีผู้สมัครเข้าร่วมไม่น้อยกว่า 50 ราย โดยสามารถแบ่งระดับตามความเชี่ยวชาญของผู้เข้าร่วมโครงการได้ตามความเหมาะสม

5.5.1.4 กำหนดระยะเวลาการดำเนินกิจกรรมในโครงการ เช่น การเปิดรับสมัคร การปิดรับสมัคร การประกาศผลคัดเลือก การเริ่มต้นและสิ้นสุดโครงการ โดยผู้สนใจสามารถดูข้อมูลรายละเอียด และใบสมัครได้ทางเว็บไซต์ หรือช่องทางที่สำนักงานฯ กำหนด

5.5.1.5 จัดกิจกรรมปฐมนิเทศให้กับผู้สมัครที่ได้รับคัดเลือกทั้งหมด เพื่อชี้แจงกฎกติกา และรายละเอียดโครงการ และการเตรียมตัวก่อนเข้าโครงการ

5.5.1.6 จัดเตรียมเจ้าหน้าที่ให้เพียงพอต่อการดำเนินโครงการ เพื่อติดต่อประสานงานกับผู้เข้าร่วมโครงการตลอดระยะเวลาการดำเนินกิจกรรม

5.5.2 การคัดเลือกทีมเข้าร่วม

5.5.2.1 เสนอรูปแบบ แนวทางในการคัดเลือกทีมเข้าร่วมเพื่อเข้าร่วมโครงการ โดยผ่านความเห็นชอบจากสำนักงานฯ

5.5.2.2 คัดเลือกผู้ที่จะได้เข้าร่วมโครงการ ให้เหลือ 10 ทีม โดยผู้รับจ้างต้องรับผิดชอบค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องที่เกิดขึ้นทั้งหมด

5.5.2.3 จัดทำ Infographic/Artwork ประกาศผลผู้ผ่านการคัดเลือกที่ได้เข้าร่วมโครงการ ผ่านช่องทางของสำนักงานฯ หรือช่องทางต่างๆ ที่เหมาะสม

5.5.3 กิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการและการพัฒนาฝีมือ/ผลงาน (Workshop)

5.5.3.1 จัดกิจกรรมให้ความรู้ พัฒนาทักษะ หรือการอบรมเชิงปฏิบัติการ ให้กับผู้เข้าร่วมโครงการเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 30 ชั่วโมง โดยผู้รับจ้างต้องนำเสนอหลักสูตรหรือเนื้อหาในการจัดอบรม และรูปแบบการจัดกิจกรรมให้สำนักงานฯ พิจารณาเห็นชอบก่อนการดำเนินการ

5.5.3.2 จัดหาสถานที่ในการจัดกิจกรรม และมีห้องปฏิบัติการสำรองเพื่อรับรองวิทยากร หรือผู้บริหาร

5.5.3.3 จัดเตรียมอาหาร พร้อมทั้งเครื่องดื่ม อาหารว่าง ให้เพียงพอกับผู้เข้าแข่งขันตลอดทั้งโครงการ

5.5.3.4 จัดหา เรียนเชิญ รวมถึงการดูแลต้อนรับวิทยากรในประเทศและต่างประเทศ (Speaker) จำนวนไม่น้อยกว่า 3 คน ผู้ดูแลหรือให้คำแนะนำช่วยเหลือผู้เข้าร่วมโครงการ (Facilitator) จำนวนไม่น้อยกว่า 10 คน Team Coaching/Mentor จำนวนไม่น้อยกว่า 5 คน พร้อมรับผิดชอบค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นทั้งหมดที่เกี่ยวข้อง

5.5.3.5 รับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์โปรแกรม ที่ถูกนำมาใช้ภายในโครงการ (หากมี)

5.5.3.6 จัดทำรูปแบบและกำหนดการของโครงการทั้งหมดให้แก่ผู้ร่วมแข่งขัน และวิทยากรเพื่อรับทราบ

5.5.3.7 จัดเตรียมช่องทางการติดต่อระหว่างผู้เชี่ยวชาญ/Mentor หรือวิทยากรกับผู้เข้าแข่งขัน เพื่อรับคำปรึกษาในการพัฒนาฝีมือหรือผลงาน อย่างน้อยทีมละ 1 ครั้ง เพื่อให้สามารถพัฒนาฝีมือหรือผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.5.3.8 จัดทำเอกสารหรือสื่อประกอบการเรียนการสอน สำหรับผู้ร่วมแข่งขันในโครงการ (หากมี)

5.5.3.9 อำนวยความสะดวกกับผู้เข้าแข่งขันตลอดระยะเวลาโครงการ

5.5.4 กิจกรรมการนำเสนอผลงาน/โชว์/แข่งขัน กิจกรรมเจรจาธุรกิจจับคู่ นักกีฬา กับ สังกัดนักกีฬา และการสร้างเครือข่าย (Demo Day & Business Matching & Networking Day)

5.5.4.1 วางแผนและออกแบบการจัดกิจกรรม โดยต้องได้รับความเห็นชอบจากสำนักงานฯ

5.5.4.2 จัดหาสถานที่ ออกแบบตกแต่ง พร้อมอุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับการนำเสนอผลงาน/โชว์/แข่งขัน และกิจกรรมการสร้างเครือข่าย

5.5.4.3 จัดทำ VDO (คุณภาพระดับ Full HD) นำเสนอภาพรวมของทั้งโครงการที่ผ่านมา และจัดทำ VDO แนะนำทีม และผลงานของทีมผู้ชนะ ความยาวไม่ต่ำกว่า 1.30 - 7 นาที

5.5.4.4 ดำเนินการประชาสัมพันธ์ และประสานงานเชิญหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน ผู้ประกอบการ สังกัดนักกีฬาอีสปอร์ต ทั้งในประเทศและต่างประเทศ (หากมี) และ/หรือกลุ่มนักลงทุนที่สนใจอุตสาหกรรมอีสปอร์ต ให้พบปะพูดคุยกับทีมที่ชนะเลิศ และ/หรือผู้ที่เข้าร่วมโครงการ และนัดหมายให้เกิดการเจรจาธุรกิจ โดยควรนัดหมายพร้อมจัดส่งรายละเอียดการนัดหมายและข้อมูลที่เกี่ยวข้องให้ผู้ประกอบการและนักลงทุนที่เข้าร่วมทราบ เพื่อเตรียมตัวก่อนการเจรจาธุรกิจ

5.5.4.5 เชิญแขกผู้มีเกียรติเข้าร่วมงาน เช่น นักกีฬาอีสปอร์ตที่มีชื่อเสียงในวงการทั้งไทยและ/หรือต่างประเทศ ผู้ประกอบการธุรกิจอีสปอร์ต สมาคมต่างๆ ในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต สมาคมอุตสาหกรรมเกม และอุตสาหกรรมอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง และบุคคลทั่วไปที่สนใจเข้าร่วมงานไม่น้อยกว่า 30 ราย

5.5.4.6 ออกแบบและจัดทำประกาศนียบัตร และ/หรือออกแบบและผลิตโล่รางวัล สำหรับทีมผู้ชนะ จัดเตรียมทุนสนับสนุนการพัฒนาต่อยอดการพัฒนาทักษะและผลงาน โดยผ่านความเห็นชอบจากสำนักงานฯ

5.5.4.7 จัดหาพิธีกรดำเนินรายการ ที่มีความรู้ในเรื่องในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต และอุตสาหกรรมเกม และจัดทำสคริปต์พิธีกร และคำกล่าวให้แก่ผู้บริหารของสำนักงานฯ

5.5.4.8 จัดหาเจ้าหน้าที่เพื่อต้อนรับ และการลงทะเบียนของผู้ร่วมงาน พร้อมจัดหาของที่ระลึกให้เพียงพอกับผู้เข้าร่วมงาน ไม่น้อยกว่า 30 ชิ้น

5.5.4.9 จัดทำแบบฟอร์มประเมินและคาดการณ์มูลค่าการเจรจาธุรกิจ พร้อมสรุปมูลค่าเจรจาธุรกิจและจำนวนผู้เข้าร่วมงานทั้งในและต่างประเทศ (หากมี) ในรูปแบบไฟล์ Excel

5.5.4.10 จัดเตรียมระบบประชุมหรือการสื่อสารออนไลน์ระหว่างผู้เข้าร่วมโครงการ และสังกัดนักกีฬา/นักลงทุน เพื่อให้เกิดการนัดเจรจาธุรกิจสำหรับผู้ที่ไม่สะดวกมาใช้สถานที่จริง เช่น Microsoft Teams, Google meet เป็นต้น

5.5.4.11 จัดกิจกรรมเสริมสร้างศักยภาพ ส่งเสริมอุตสาหกรรมอีสปอร์ตในต่างประเทศให้แก่ผู้เข้าร่วมโครงการและผู้เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรม เช่น การเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาความรู้ สร้างเครือข่าย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ เจริญธุรกิจ และ/หรือแสดงผลงานในต่างประเทศ ตลอดจนพบปะหน่วยงานที่มีบทบาทในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต โดยมีรายละเอียดดังนี้

- นำเสนอรูปแบบกิจกรรม กำหนดการเดินทาง จำนวนไม่น้อยกว่า 1 งาน เพื่อให้สำนักงานฯ พิจารณาเห็นชอบ
- ประสานงานและอำนวยความสะดวกให้กับผู้เข้าร่วมโครงการ และผู้ที่เกี่ยวข้องตามที่สำนักงานฯ พิจารณาเห็นชอบ จำนวนไม่น้อยกว่า 10 คน โดยมีกระบวนการคัดเลือก/พิจารณาผู้เข้าร่วมกิจกรรมตามที่สำนักงานฯ เห็นชอบ
- จัดกิจกรรมให้ความรู้ และชี้แจงแนวทางเตรียมการก่อนการเดินทาง ในรูปแบบออนไลน์หรือออฟไลน์
- ติดต่อประสานงาน จัดหาที่พัก และรับผิดชอบค่าใช้จ่ายแก่ผู้เข้าร่วมโครงการและผู้ที่เกี่ยวข้อง ไม่น้อยกว่า 10 คน ซึ่งต้องสอดคล้องกับกำหนดการเดินทาง ตามที่สำนักงานฯ พิจารณาเห็นชอบ

- ดำเนินการประสานงานจัดเตรียมเอกสารการเดินทางไป-กลับ และรับผิดชอบค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้น เช่น วีซ่า ประกันการเดินทาง ผลตรวจ COVID-19 และเอกสารอื่นๆ ที่จำเป็นต่อการเดินทาง รวมถึงค่าใช้จ่ายในการกักตัว (ถ้ามี)
- จัดหาและรับผิดชอบค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นระหว่างอยู่ในต่างประเทศ เช่น อาหาร และพาหนะในการเดินทาง เป็นต้น
- จัดเตรียมเจ้าหน้าที่ดูแลอำนวยความสะดวกฯ ตลอดระยะเวลาการเดินทาง
- จัดหาและประสานงานกับบริษัท หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมอุตสาหกรรมอีสปอร์ตหรือเกม เพื่อพาผู้ร่วมโครงการไปศึกษาในองค์กรชั้นนำที่ประสบความสำเร็จ ไม่น้อยกว่า 3 บริษัทหรือหน่วยงาน
- ประสานงานการเข้าร่วมงาน และการเยี่ยมชม พร้อมทั้งรับผิดชอบค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้น เช่น ค่าลงทะเบียน ค่าเข้าเยี่ยมชมสถานที่ เป็นต้น
- ประสานงานกับหน่วยงานพันธมิตรที่เกี่ยวข้องทั้งในไทยและต่างประเทศ เช่น กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ (DITP) หอการค้า สภาอุตสาหกรรม เป็นต้น

5.6 กิจกรรม depa e-Sports Tournament

ผู้รับจ้างมีหน้าที่ดำเนินการกิจกรรม depa e-Sports Tournament และรับผิดชอบค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้อง ซึ่งประกอบไปด้วย 3 กิจกรรมหลัก ได้แก่

1. e-Sports Daily Tournament
2. e-Sports Influencer Tournament (Daily Champ VS Influencer)
3. e-Sports Competition National Tournament

โดยผู้รับจ้างต้องดำเนินงานให้สำเร็จลุล่วงตามรายละเอียดของกิจกรรมต่าง ๆ ดังนี้

5.6.1 นำเสนอเกมและรูปแบบในการจัดการแข่งขัน โดยต้องเป็นเกมที่มีชื่อเสียงและได้รับความนิยม และต้องได้รับความเห็นชอบจากสำนักงาน ฯ

5.6.2 กำหนดเงื่อนไข กติกาการแข่งขัน ในแต่ละกิจกรรมให้ชัดเจน และแจ้งให้ผู้เข้าแข่งขันรับทราบผ่านช่องทางติดต่อที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายและทั่วถึง

5.6.3 วางแผนและจัดกิจกรรมเชิญชวนผู้สนใจให้เข้าร่วมแข่งขัน ตั้งแต่กิจกรรม e-Sports Daily Tournament กิจกรรม e-Sports Influencer Tournament และกิจกรรม e-Sports Competition National Tournament ระดับประเทศ

5.6.4 ดำเนินการประชาสัมพันธ์สื่อสารข้อมูลกิจกรรม ผ่านสื่อออนไลน์และเว็บไซต์ที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้ผู้ที่สนใจสมัครเข้าแข่งขันอีสปอร์ต

5.6.5 ดำเนินการออกแบบและจัดทำ **e-Sports Online Platform** เพื่อเป็นช่องทางการรับสมัครแข่งขัน และเป็นพื้นที่สำหรับการสร้างเครือข่าย ให้ผู้ที่สนใจสามารถปรึกษาแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกัน ระหว่างผู้เล่น และ/หรือผู้เข้าร่วมชม โดยคุณสมบัติแพลตฟอร์มจะต้องประกอบด้วย

- ระบบ Tournament Management
- ระบบ Ranking System
- ระบบการเชื่อมต่อในการเข้าสู่ระบบผ่านช่องทาง Social media ต่าง ๆ
- ระบบการส่งผลกิจกรรมและคะแนนแบบ Automation
- ระบบการเชื่อมต่อกับ 3rd party (Game API)
- ระบบการจัดการ User ในส่วนของผู้ใช้งานระบบ
- ระบบจัดการ Admin
- ระบบจะต้องสามารถรองรับการใช้งานผ่าน PC และ Mobile ทั้งในระบบ iOS และ Android

5.6.6 จัดหาเจ้าหน้าที่ประสานงาน ดูแลและอำนวยความสะดวกให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม e-Sports Tournament และการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศในงานแข่งขัน e-Sports Competition National Tournament รวมถึงจัดเตรียมเจ้าหน้าที่ด้านเทคนิคเพื่อช่วยเหลือผู้เข้าแข่งขันทั้งในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์

5.6.7 ถ่ายทอดการแข่งขัน (Live Streaming) เพื่อให้ผู้ที่สนใจได้มีส่วนร่วมในการรับชมผ่านช่องทางออนไลน์

5.6.8 ประชาสัมพันธ์และจัดกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้เยาวชน บุคคลที่สนใจ และนักกีฬาอีสปอร์ต สมัครเข้าร่วมแข่งขัน ผ่าน e-Sports Online Platform จากทุกภูมิภาคทั่วประเทศในทุกกิจกรรมการแข่งขัน โดยต้องมีผู้รับรู้ไม่น้อยกว่า 20,000 คน

5.6.9 ข้อกำหนดของการจัดการแข่งขันในแต่ละกิจกรรม มีดังนี้

- **กิจกรรม e-Sports Daily Tournament**
 - ดำเนินการออกแบบ จัดทำเกณฑ์และเงื่อนไขในการแข่งขัน และดำเนินการจัดการแข่งขันรูปแบบออนไลน์ และ/หรือออฟไลน์ โดยได้รับความเห็นชอบจากสำนักงานฯ ตลอดระยะเวลาไม่น้อยกว่า 90 วัน โดยต้องจัดการแข่งขันอย่างน้อยสัปดาห์ละ 3 วัน รวมผู้เข้าแข่งขันของกิจกรรมจำนวนไม่น้อยกว่า 2,520 คน
 - จัดหาของรางวัลให้กับผู้ชนะหรือผู้เข้าร่วมการแข่งขัน
 - จัดทำเกณฑ์การคัดเลือกผู้ชนะในกิจกรรม e-Sports Daily Tournament คัดเลือกผู้ชนะ และต้องแจ้งให้ผู้เข้าร่วมโครงการรับทราบ เพื่อจะได้เข้าร่วมแข่งขันในกิจกรรม e-Sports Influencer Tournament ต่อไป
- **กิจกรรม e-Sports Influencer Tournament (Daily Champ VS Influencer)**
 - ดำเนินการจัดหา Influencer ไม่น้อยกว่า 10 คน โดยจะต้องเป็นผู้ที่มีชื่อเสียงและได้รับการยอมรับในอุตสาหกรรมเกมหรืออีสปอร์ต และมีผู้ติดตามไม่ต่ำกว่า 20,000 คน เพื่อร่วมแข่งขันกับผู้ชนะจาก e-Sports Daily Tournament

- ดำเนินการประกาศรายชื่อ Influencer ที่จะเข้าร่วมการแข่งขันก่อนการแข่งขันไม่น้อยกว่า 3 วัน
 - ดำเนินการออกแบบ จัดทำเกณฑ์และเงื่อนไขในการแข่งขัน และดำเนินการจัดการแข่งขันแบบออนไลน์ และ/หรือออฟไลน์ โดยได้รับความเห็นชอบจากสำนักงานฯ ตลอดระยะเวลาไม่น้อยกว่า 90 วัน โดยต้องจัดการแข่งขันอย่างน้อยเดือนละ 2 ครั้ง รวมผู้เข้าแข่งขันของกิจกรรมจำนวนไม่น้อยกว่า 300 คน
 - จัดหาของรางวัลให้กับผู้ชนะหรือผู้เข้าร่วมการแข่งขัน
- **กิจกรรม e-Sports Competition National Tournament**
 - ดำเนินการเปิดรับสมัครนักกีฬาอีสปอร์ต รวมถึงผู้ที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขัน ในระยะเวลาไม่น้อยกว่า 30 วัน โดยจะต้องมีผู้สมัครเข้าร่วมแข่งขันอย่างน้อย 1,500 คน
 - ดำเนินการออกแบบ จัดทำเกณฑ์และเงื่อนไขในการแข่งขัน และดำเนินการจัดการแข่งขันในรูปแบบออนไลน์ และการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศในรูปแบบออฟไลน์ โดยได้รับความเห็นชอบจากสำนักงานฯ
 - ดำเนินการประกาศรายชื่อผู้เข้าแข่งขันอย่างน้อย 1 อาทิตย์ก่อนเริ่มการแข่งขัน และมีช่องทางในการติดต่อประสานงานกับผู้เข้าแข่งขันเพื่อให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันรับทราบกฎกติกาอย่างละเอียด
 - ดำเนินการประชาสัมพันธ์การแข่งขันเพื่อให้ผู้ที่สนใจร่วมรับชมการแข่งขันในรอบนั้นๆ
 - **การจัดกิจกรรมการแข่งขัน e-Sports Competition National Tournament รอบชิงชนะเลิศ**
 - ออกแบบ จัดหา และรับผิดชอบค่าสถานที่ ค่าไฟฟ้า ค่าอินเทอร์เน็ต และค่าใช้จ่ายอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดงาน e-Sports Competition National Tournament รอบชิงชนะเลิศ โดยได้รับความเห็นชอบจากสำนักงานฯ
 - ออกแบบและผลิตโล่รางวัล สำหรับทีมผู้ชนะ รวมถึงออกแบบและจัดทำประกาศนียบัตร และจัดเตรียมเงินรางวัลสนับสนุนการพัฒนาต่อยอดทักษะให้แก่ทีมผู้ชนะ จำนวนไม่น้อยกว่า 3 รางวัล โดยได้รับความเห็นชอบจากสำนักงานฯ
 - จัดเตรียมกำหนดการ จัดหาพิธีกรดำเนินรายการที่มีความรู้ในเรื่องในอุตสาหกรรมอีสปอร์ตหรืออุตสาหกรรมเกม รวมถึงจัดทำสคริปต์พิธีกรและคำกล่าวผู้บริหาร
 - จัดหานักพากย์ (Casters) ที่มีชื่อเสียงและมีความเชี่ยวชาญ สำหรับพากย์กิจกรรมการแข่งขันไม่ต่ำกว่า 2 คน
 - ดำเนินการเชิญหน่วยงานพันธมิตรทั้งภาครัฐและเอกชน และผู้ที่มีชื่อเสียงในวงการอีสปอร์ต เข้าร่วมกิจกรรม เช่น Streamer, Game Caster, Influencer และนักกีฬาอีสปอร์ตที่มีชื่อเสียงของประเทศไทย และ/หรือต่างประเทศ เป็นต้น

- ประชาสัมพันธ์การจัดกิจกรรมผ่านช่องทางต่างๆ เพื่อให้เชิญชวนให้ผู้สนใจเข้าร่วมกิจกรรม และต้องมีผู้เข้าร่วมงานไม่น้อยกว่า 100 คน
- ถ่ายทอดสดกิจกรรมการแข่งขัน เพื่อให้ผู้ที่สนใจได้มีส่วนร่วมในการรับชม ผ่านช่องทางออนไลน์ อย่างน้อย 2 ช่องทาง หรือตามที่ตั้งสำนักงานฯ กำหนด

5.7 การบริหารจัดการโครงการ

5.7.1 จัดเตรียมแผนสำรองกรณีฉุกเฉิน หรือเกิดเหตุสุดวิสัยอื่นๆ โดยให้สอดคล้องกับสถานการณ์ระหว่าง การดำเนินโครงการ

5.7.2 จัดทำแบบประเมินความพึงพอใจในการดำเนินโครงการ เช่น ผู้เข้าร่วมอบรม ผู้เข้าร่วมแข่งขัน วิทยากร เป็นต้น

5.7.3 จัดเก็บ และรวบรวมฐานข้อมูล ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมตลอดโครงการ ในรูปแบบไฟล์ Excel หรือ ตามที่สำนักงานฯ เห็นชอบ

5.7.4 นำแผนการดำเนินงาน ข้อมูล และรายละเอียดต่างๆ เสนอให้สำนักงานฯ พิจารณาเห็นชอบ ก่อนการ ดำเนินงานในกระบวนการต่าง ๆ

5.7.5 รับผิดชอบค่าใช้จ่ายค่าลิขสิทธิ์ทั้งหลายทั้งปวง ที่เกิดขึ้นจากการดำเนินโครงการ

5.7.6 เชิญชวนพันธมิตรเข้าร่วมและสนับสนุนการจัดงาน ตลอดจนดำเนินการประสานงานและรับผิดชอบ ค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่เกิดขึ้นจากการร่วมมือกับหน่วยงานต่างประเทศ ตามที่ได้ตกลงกับสำนักงานฯ

5.7.7 สรุปผลการดำเนินโครงการ พร้อมวิเคราะห์ผลการดำเนินงานในมิติด้านต่าง ๆ

5.7.8 ดำเนินการติดตาม ประสานงานในการให้คำปรึกษาและการช่วยเหลือ แก่ผู้เข้าร่วมโครงการหลังจบ กิจกรรม โดยจะต้องมีช่องทางการสื่อสารที่สามารถติดต่อได้อย่างสะดวก รวมถึงการดูแลรักษาระบบเว็บไซต์และ/ หรือแอปพลิเคชัน เป็นระยะเวลา 1 ปี นับถัดจากวันที่สำนักงานฯ ได้รับมอบงานงวดสุดท้ายจากผู้รับจ้าง และ คณะกรรมการตรวจรับเรียบร้อยแล้ว

5.7.9 สิทธิเหนือตัวซอฟต์แวร์ที่พัฒนาขึ้นนั้น สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลเป็นผู้มีสิทธิ์ในตัวผลงานที่ได้ พัฒนาขึ้นนี้ โดยสามารถที่จะปรับปรุง ดัดแปลงหรือแก้ไขเพิ่มเติมได้

5.7.10 การบริการหลังการส่งมอบระบบทั้งหมด จะมีส่วนการให้บริการเป็นระยะ ดังนี้

- ในกรณีที่ระบบงานมีปัญหาผู้รับจ้างจะต้องส่งเจ้าหน้าที่เข้ามาให้บริการภายใน 24 ชั่วโมง เป็นระยะเวลา 1 ปี หลังส่งมอบ
- ผู้รับจ้างจะต้องสามารถบริการให้คำปรึกษาทางโทรศัพท์ ทุกวันเวลาราชการ จันทร์ - ศุกร์ เวลา 8.30 – 17.30 น. ตลอดระยะเวลาการรับประกัน

6. คุณสมบัติของผู้เสนอราคา

6.1 ผู้ประสงค์เสนอราคาเป็นนิติบุคคล ซึ่งไม่เป็นผู้ได้รับเอกสิทธิ์หรือความคุ้มกันซึ่งอาจปฏิเสธไม่ยอมขึ้นศาลไทย เว้นแต่รัฐบาลของผู้เสนอราคา ได้มีคำสั่งให้สละสิทธิ์และความคุ้มกันเช่นนั้น

6.2 ผู้ประสงค์เสนอราคาต้องไม่เป็นผู้มีผลประโยชน์ร่วมกันกับผู้ประสงค์จะเสนอราคารายอื่น

6.3 ผู้ประสงค์เสนอราคาต้องไม่เป็นผู้ที่ถูกระบุชื่อไว้ในบัญชีรายชื่อผู้ทำงานของทางราชการ และได้แจ้งเวียนชื่อไว้แล้ว หรือไม่เป็นผู้ที่ได้รับผลของการสั่งให้นิติบุคคลหรือบุคคลอื่นเป็นผู้ทำงานตามระเบียบของทางราชการ

6.4 บุคคลที่จะเข้าเป็นคู่สัญญาต้องไม่อยู่ในฐานะเป็นผู้ไม่แสดงบัญชีรายรับ รายจ่าย หรือแสดงบัญชีรายรับรายจ่ายไม่ถูกต้องครบถ้วนในสาระสำคัญ

6.5 คู่สัญญาต้องรับและจ่ายเงินผ่านบัญชีธนาคารเว้นแต่การจ่ายเงินในแต่ละครั้งนั้น มีมูลค่าไม่เกินสามหมื่นบาท คู่สัญญาอาจจ่ายเป็นเงินสดก็ได้

6.6 ผู้ประสงค์เสนอราคาจะต้องมีบุคลากรผู้มีความรู้ ความสามารถ และความชำนาญในเรื่องต่างๆ ซึ่งเหมาะสมกับตำแหน่งหน้าที่ ในจำนวนที่เพียงพอเพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุด ตรงตามวัตถุประสงค์ของการดำเนินกิจกรรม

6.7 ผู้ประสงค์จะเสนอราคาจะต้องมีประสบการณ์ และ/หรือมีหน่วยร่วมดำเนินงานที่มีประสบการณ์ ในการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมอีสปอร์ต/อุตสาหกรรมเกม/อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ หรือดิจิทัลแพลตฟอร์มที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะ ให้กับหน่วยงานราชการ รัฐวิสาหกิจ หรือภาคธุรกิจ โดยมีมูลค่าของผลงานต่อสัญญา ไม่น้อยกว่า 30,000,000 บาท (สามสิบล้านบาทถ้วน) โดยแนบหนังสือรับรองผลงานจากหน่วยงานหรือสำเนาสัญญา 1 ผลงาน

6.8 กรณีผู้ประสงค์จะเสนอราคายื่นข้อเสนอที่เสนอราคาในรูปแบบของ "กิจการร่วมค้า" ต้องมีคุณสมบัติ ดังนี้

(1) กรณีที่กิจการร่วมค้าได้จดทะเบียนเป็นนิติบุคคลใหม่ กิจการร่วมค้าจะต้องมี คุณสมบัติครบถ้วนตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้ในเอกสารประกวดราคา และการเสนอราคาให้เสนอราคาในนาม "กิจการร่วมค้า" ส่วนคุณสมบัติด้านผลงานที่เกี่ยวข้อง กิจการร่วมค้าดังกล่าวสามารถนำผลงานของผู้เข้าร่วมค้ามาใช้แสดงเป็นผลงานของกิจการร่วมค้าที่เข้าประกวดราคาได้

(2) กรณีที่กิจการร่วมค้าไม่ได้จดทะเบียนเป็นนิติบุคคลใหม่ นิติบุคคลแต่ละนิติบุคคลที่เข้าร่วมค้าทุกรายจะต้องมีคุณสมบัติครบถ้วนตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้ในเอกสารประกวดราคา เว้นแต่ ในกรณีที่กิจการร่วมค้าได้มีข้อตกลงระหว่างผู้เข้าร่วมค้าเป็นลายลักษณ์อักษรกำหนดให้ผู้เข้าร่วมค้ารายใดรายหนึ่งเป็นผู้รับผิดชอบหลักในการเข้าเสนอราคากับหน่วยงานของรัฐ และแสดงหลักฐานดังกล่าวมาพร้อมการยื่นข้อเสนอประกวดราคาทางระบบจัดซื้อจัดจ้างภาครัฐด้วยอิเล็กทรอนิกส์ กิจการร่วมค้านั้นสามารถใช้ผลงานที่เกี่ยวข้องของผู้เข้าร่วมค้าหลักรายเดียวเป็นผลงานของกิจการร่วมค้าที่ยื่นเสนอราคาได้

ทั้งนี้ "กิจการร่วมค้าที่จดทะเบียนเป็นนิติบุคคลใหม่" หมายความว่า กิจการร่วมค้าที่จดทะเบียนเป็นนิติบุคคลต่อกรมพัฒนาธุรกิจการค้า กระทรวงพาณิชย์

7. หลักฐานการเสนอราคา

7.1 กรณีเป็นนิติบุคคล ต้องแนบสำเนาหนังสือรับรองการจดทะเบียน (ซึ่งกรมพัฒนาธุรกิจการค้า กระทรวงพาณิชย์ออกหรือรับรองให้ไม่เกิน 6 เดือน นับจากวันที่ออกหนังสือรับรอง) หนังสือบริคณห์สนธิ บัญชีรายชื่อผู้ถือหุ้น และ ภพ.20 (ใบทะเบียนภาษีมูลค่าเพิ่ม) พร้อมทั้งรับรองสำเนาถูกต้อง

7.2 หนังสือมอบอำนาจซึ่งปิดอากรแสตมป์ตามกฎหมาย ในกรณีที่ผู้เสนอราคามอบอำนาจให้บุคคลอื่น ลงนามในหนังสือเสนอราคาแทน (แนบสำเนาบัตรประจำตัวผู้มอบอำนาจ, ผู้รับมอบอำนาจ พร้อมทั้งรับรองสำเนาถูกต้อง)

7.3 เอกสารหรือหลักฐานที่แสดงถึงการมีผลงานหรือจัดกิจกรรมให้กับหน่วยงานราชการ รัฐวิสาหกิจ หรือ ภาครัฐกิจ และ/หรือเอกสารหลักฐานแสดงถึงการมีหน่วยร่วมดำเนินงานที่มีประสบการณ์ ในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต อุตสาหกรรมเกม และ/หรืออุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ หรือดิจิทัลแพลตฟอร์มที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะ โดยมีมูลค่าของผลงานต่อสัญญา ไม่น้อยกว่า 30,000,000 บาท (สามสิบล้านบาทถ้วน) (โปรดแสดงเอกสารอ้างอิง เช่น สำเนาเอกสารสัญญา)

7.4 เอกสารหรือหลักฐานบุคลากรหรือทีมงานที่มีความรู้ ความสามารถ และความชำนาญตรงตามวัตถุประสงค์ของการดำเนินกิจกรรม

7.5 ในกรณีที่ผู้ยื่นข้อเสนอเป็นผู้ยื่นข้อเสนอร่วมกันในฐานะผู้ร่วมค้า ให้ยื่นสำเนาสัญญาของการเข้าร่วมค้า และเอกสารตามที่ระบุไว้ แล้วแต่กรณี

8. หลักเกณฑ์ในการพิจารณาตัดสิน

8.1 ในการพิจารณาผลการยื่นข้อเสนอการประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ครั้งนี้ สำนักงานฯ จะพิจารณาตัดสินโดยใช้หลักเกณฑ์ราคาประกอบเกณฑ์อื่น

8.2 การพิจารณาผู้ชนะการยื่นข้อเสนอ

กรณีใช้ราคาประกอบเกณฑ์อื่นในการพิจารณาผู้ชนะการยื่นข้อเสนอ สำนักงานฯ จะพิจารณาตัดสินโดยให้คะแนนตามปัจจัยหลักและน้ำหนักที่กำหนด ดังนี้

1) ราคาที่ยื่นข้อเสนอ (Price) กำหนดน้ำหนักเท่ากับร้อยละ 20

2) ข้อเสนอทางด้านเทคนิค (Performance) กำหนดน้ำหนักเท่ากับร้อยละ 80

โดยกำหนดให้น้ำหนักรวมทั้งหมดเท่ากับร้อยละ 100

ผู้ที่ผ่านการพิจารณาเกณฑ์ข้อเสนอทางด้านเทคนิค จะต้องได้รับคะแนนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 จากคะแนนรวม 100 โดยผู้ที่ไม่ผ่านเกณฑ์ดังกล่าวจะไม่ได้รับการพิจารณา โดยมีเกณฑ์พิจารณา ดังนี้

วัตถุประสงค์	เกณฑ์การให้คะแนน		คะแนน
		คะแนนรวม	100
1. แนวคิด/รูปแบบ			60
	<p>ระดับคะแนน</p> <ul style="list-style-type: none"> - แผนการดำเนินงานล่วงหน้าทั้งหมดอย่างชัดเจน 10 คะแนน - ความรู้-ความเข้าใจในกิจกรรมหรือรูปแบบของกิจกรรม 10 คะแนน - ความโดดเด่น-ความคิดสร้างสรรค์ 10 คะแนน - มีความถูกต้องตรงตามข้อกำหนด (TOR) 5 คะแนน - มีความเข้าใจในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต อุตสาหกรรมเกม และ/หรืออุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ที่เกี่ยวข้อง และมีประสบการณ์ในวงการอย่างน้อย 2 ปี 5 คะแนน - มีความรู้ความเชี่ยวชาญ ในการพัฒนาดิจิทัลแพลตฟอร์มที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะ 5 คะแนน - มีประสบการณ์และเครือข่ายในการจัดกิจกรรมให้กับสถาบันการศึกษา 5 คะแนน - หลักสูตรการอบรม วิทยากร ผู้เชี่ยวชาญพร้อมประวัติ 5 คะแนน - มีความรู้และประสบการณ์ในการจัดทำสื่อสร้างสรรค์ สื่อสาระบันเทิงที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนกิจกรรมทางการตลาด 5 คะแนน 		
2. การนำเสนอ			30
	<p>ระดับคะแนน</p> <ul style="list-style-type: none"> - คุณภาพของแผนและกระบวนการบริหารงาน 10 คะแนน - มีข้อมูลเอกสารประกอบการนำเสนอ พร้อมตัวอย่างงานที่นำเสนอ 10 คะแนน - เทคนิคในการสื่อความหมายและลำดับในการนำเสนอ 5 คะแนน - สามารถให้ข้อเสนอแนะที่ช่วยให้การดำเนินงานแต่ละส่วนอย่างมีประสิทธิภาพ 5 คะแนน 		
3. ประวัติองค์กร และประสบการณ์การทำงานที่น่าเชื่อถือ			10
	<p>ระดับคะแนน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ประวัติองค์กร และผลงานและประสบการณ์ที่น่าเชื่อถือ หรือสอดคล้องกับกิจกรรม 5 คะแนน - บุคลากรและความพร้อมทีมงาน 5 คะแนน 		

9. การส่งมอบงานและการตรวจการจ้าง

ระยะเวลาการดำเนินงานทั้งโครงการ 365 วัน (นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญา)

10. การส่งมอบและการจ่ายเงิน แบ่งเป็น 4 งวด ดังนี้

งวดที่ 1 ร้อยละ 10 ของมูลค่าการจ้างภายใน 30 วัน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญา โดยผู้รับจ้าง ต้องส่งมอบรายละเอียดในรูปแบบเอกสาร (รูปเล่ม) และ Digital File จำนวน 5 ชุด ดังนี้

1. Timeline การดำเนินงานของทุกกิจกรรมตามขอบเขตการดำเนินงาน 5.1 - 5.7
2. แผนการดำเนินงาน (Action Plan) ทุกกิจกรรมตามขอบเขตการดำเนินงาน 5.1 - 5.7

งวดที่ 2 ร้อยละ 30 ของมูลค่าการจ้าง ภายใน 120 วัน นับถัดจากวันลงนามในสัญญา โดยผู้รับจ้าง ต้องส่งมอบงานรายละเอียดในรูปแบบเอกสาร (รูปเล่ม) และ Digital File จำนวน 5 ชุด ดังนี้

1. รายละเอียดการดำเนินการประชาสัมพันธ์ ประกอบด้วย
 - Theme/Concept ของ Key Visual ของกิจกรรมในขอบเขตงานข้อ 5.3 - 5.6
 - VDO หรือ infographic นำเสนอกิจกรรมในขอบเขตงานข้อ 5.3 - 5.6
2. สรุปและรายงานผลการดำเนินจัดกิจกรรมงานแถลงข่าว
3. การจัดทำรูปแบบและเนื้อหาแพลตฟอร์ม e-Sports Online Academy ตามขอบเขตงานข้อ 5.4
4. การจัดทำรูปแบบและเนื้อหาแพลตฟอร์ม e-Sports Online Platform สำหรับกิจกรรม depa e-Sports Tournament ตามขอบเขตงานข้อ 5.6
5. รายละเอียดความคืบหน้าการดำเนินกิจกรรม ในขอบเขตงานข้อ 5.1 - 5.6 ตามที่สำนักงานฯ เห็นชอบ

งวดที่ 3 ร้อยละ 30 ของมูลค่าการจ้าง ภายใน 270 วัน นับถัดจากวันลงนามในสัญญา โดยผู้รับจ้าง ต้องส่งมอบรายงานรายละเอียดในรูปแบบเอกสาร (รูปเล่ม) และ Digital File จำนวน 5 ชุด คือ ความคืบหน้าการดำเนินกิจกรรมภายใต้โครงการ ตามขอบเขตงาน 5.1 - 5.6 ตามที่สำนักงานฯ เห็นชอบ

งวดที่ 4 ร้อยละ 30 ของมูลค่าการจ้าง ภายใน 365 วัน นับถัดจากวันลงนามในสัญญา โดยผู้รับจ้าง ต้องส่งมอบรายงานฉบับสมบูรณ์ในรูปแบบเอกสาร (รูปเล่ม) และ Digital File จำนวน 5 ชุด ดังนี้

1. สรุปกิจกรรมและผลการดำเนินงานทั้งหมดของโครงการตามข้อกำหนดขอบเขตงาน 5.1 - 5.7 ตามที่สำนักงานฯ เห็นชอบ
2. บทสรุปผู้บริหารเชิงวิเคราะห์ ผลที่ได้รับ ปัญหาอุปสรรค และข้อเสนอแนะ
3. จัดส่งคู่มือการใช้งานและรหัสโปรแกรม (Source Code) ทั้งหมดในรูปแบบของ DVD Rom , External Hard Disk หรือรูปแบบอื่นๆที่เหมาะสม จำนวน 3 ชุด

11. สถานที่ติดต่อเพื่อขอรับทราบข้อมูลเพิ่มเติม และส่งข้อเสนอแนะ วิจารณ์ หรือแสดงความคิดเห็น

สถานที่ติดต่อ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล

เลขที่ 80 ลาดพร้าวซอย 4 แขวงจอมพล เขตจตุจักร กทม. 10900

โทรศัพท์: 02-026-2333 (เวลาทำการ : 8.30 – 17.30 น.)

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์: ddi-mp@depa.or.th

12. คณะกรรมการจัดทำร่างขอบเขตของงาน (Terms of Reference: TOR)

การจัดจ้างผู้บริหารโครงการ “การส่งเสริมการพัฒนาทักษะ สร้างความเชี่ยวชาญให้กับกำลังคนรุ่นใหม่ และยกระดับศักยภาพอุตสาหกรรม e-Sports ไทยเทียบเท่าระดับสากล”

- | | |
|--------------------------------|---------------------|
| 1. นายสั๊กเวท ยอแสง | ประธานกรรมการ |
| 2. นางสาวสุภัทสร บรรณโสภิษฐ์ | กรรมการ |
| 3. นายอริญชัย ศิริชาติ | กรรมการ |
| 4. นางสาวนันทพร บุญวงศ์วิวัฒน์ | กรรมการและเลขานุการ |