

**ตารางแสดงวงเงินงบประมาณที่ได้รับจัดสรรและรายละเอียดค่าใช้จ่าย
การจัดซื้อจัดจ้างที่มีใช้งานก่อสร้าง**

1. ชื่อโครงการ : การจัดจ้างผู้บริหารโครงการ “การส่งเสริมการพัฒนาทักษะกำลังคนรุ่นใหม่ต่อยอดการสร้างอาชีพในอนาคต และยกระดับอุตสาหกรรมเกมไทยสู่สากล (Thai gaming industry to Global)”
2. หน่วยงานเจ้าของโครงการ : ส่วนส่งเสริมการตลาด ฝ่ายส่งเสริมอุตสาหกรรมดิจิทัล
3. วงเงินงบประมาณที่ได้รับจัดสรร : 19,682,000 บาท (สิบเก้าล้านบาทหกแสนแปดหมื่นสองพันบาทถ้วน)
4. วันที่กำหนดราคากลาง (ราคาอ้างอิง) ณ วันที่ : 29 เมษายน 2565
เป็นเงิน 19,630,000 บาท (สิบเก้าล้านบาทหกแสนสามหมื่นบาทถ้วน)

| ราคากลาง | | | | |
|----------|--|-------|-------|--------------|
| ลำดับ | รายละเอียด | จำนวน | หน่วย | งบประมาณ |
| 1 | <p>การวางแผนและการประชาสัมพันธ์</p> <p>1.1 วางแผนการดำเนินงานและกำหนดกรอบระยะเวลาการดำเนินงาน (Timeline) อย่างชัดเจนและเหมาะสม</p> <p>1.2 ออกแบบ และ/หรือพัฒนา และนำเสนอ Key Visual ของโครงการ</p> <p>1.3 จัดทำแผนประชาสัมพันธ์ในเชิง Content Marketing เพื่อเชิญชวนกลุ่มเป้าหมาย ผ่านทางสื่อต่างๆ ซึ่งจะต้องประสานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง เช่น สมาคม มหาวิทยาลัย หน่วยงานรัฐ หน่วยงานเอกชน รวมถึงบุคคลที่สนใจ ให้มีผู้รับทราบตลอดโครงการไม่น้อยกว่า 200,000 ราย และมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมภายใต้โครงการไม่น้อยกว่า 50,500 ราย</p> <p>1.4 จัดทำ VDO (คุณภาพระดับ Full HD) จำนวนไม่น้อยกว่า 6 คลิป โดยมีความยาว 2-5 นาที และจัดทำ Infographic จำนวนไม่น้อยกว่า 10 ชิ้น ให้มีความน่าสนใจ เพื่อดึงดูดคนให้มาเข้าร่วมโครงการ</p> <p>1.5 จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์ เพื่อประชาสัมพันธ์ข้อมูล รายละเอียดโครงการ รวมถึงการสร้างตระหนักรู้และส่งเสริมความสำคัญของอุตสาหกรรมเกม ผ่านช่องทางที่สำนักงานฯ กำหนด หรือช่องทางอื่น ๆ ที่เหมาะสม จำนวนไม่น้อยกว่า 10 ครั้ง</p> <p>1.6 จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ เพื่อใช้ในการดำเนินกิจกรรมโครงการไม่น้อยกว่า 5 ชิ้น เช่น Backdrop ,Standee ,X-stand หรืออื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น</p> <p>1.7 ผู้รับจ้างจะต้องจัดทำบทความประชาสัมพันธ์ หรือ สัมภาษณ์พิเศษผู้บริหารและ/หรือผู้ที่เกี่ยวข้อง เช่น บุคคลผู้มีชื่อเสียง บุคคลต้นแบบ เป็นต้น จำนวนไม่น้อยกว่า 4 ชิ้นงาน เพื่อสร้างการรับรู้ด้านที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกม และ/หรืออุตสาหกรรมอื่นๆภายใต้อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ หรือตามที่สำนักงานฯ กำหนด</p> <p>1.8 เผยแพร่ข่าวประชาสัมพันธ์ตลอดโครงการผ่านสื่อออนไลน์ ที่ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย จำนวนไม่น้อยกว่า 4 ครั้ง</p> <p>1.9 จัดหาช่างภาพเพื่อบันทึกภาพนิ่ง และวิดีโอ คุณภาพระดับ Full HD ตลอดการดำเนินโครงการ</p> | 1 | งาน | 4,433,333.00 |
| 2 | <p>การจัดกิจกรรมงานแถลงข่าว</p> <p>2.1 วางแผนการจัดงานแถลงข่าว เพื่อประชาสัมพันธ์โครงการและประชาสัมพันธ์การรับสมัคร โดยเชิญสื่อมวลชนเข้าร่วมงานแถลงข่าวไม่น้อยกว่า 10 ราย โดยเป็นสื่อมวลชนในสายธุรกิจ สายเศรษฐกิจ สายเทคโนโลยี สายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกม หรือสายอื่นๆที่เกี่ยวข้อง ทั้งไทยและต่างประเทศ โดยเป็นทั้งสื่อ Traditional Media หรือ New Media</p> <p>2.2 จัดหาและรับผิดชอบค่าใช้จ่ายในส่วนของสถานที่ การออกแบบตกแต่งสถานที่ เครื่องดื่มและอาหารว่าง ให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมของที่ระลึก และค่าใช้จ่ายอื่นๆ ที่มีความจำเป็นต่อการจัดกิจกรรมดังกล่าว</p> <p>2.3 จัดเตรียมกำหนดการเปิดตัวโครงการ นำเสนอรูปแบบ หัวข้อหรือประเด็นการนำเสนอที่น่าสนใจ พร้อมจัดทำพิธีกรที่มีความรู้เรื่องอุตสาหกรรมเกม พร้อมจัดทำสคริปต์สำหรับพิธีกร และคำกล่าวให้แก่ผู้บริหารของสำนักงานฯ</p> <p>2.4 จัดทำการเชิญผู้บริหาร แขกผู้มีเกียรติ ของสำนักงานฯ และหน่วยงานพันธมิตรที่เกี่ยวข้อง</p> <p>2.5 จัดทำเอกสารสำหรับแจกจ่ายสื่อมวลชน (Press Release) และรายละเอียดต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับโครงการเพื่อมอบให้สื่อมวลชนและผู้เข้าร่วมงาน พร้อมจัดหาของที่ระลึกให้เพียงพอกับสื่อมวลชนและผู้เข้าร่วมงาน ไม่น้อยกว่า 30 ชิ้น</p> <p>2.6 ผู้รับจ้างจะต้องจัดหาเจ้าหน้าที่เพื่อต้อนรับ/ลงทะเบียน และประสานงานกับผู้ร่วมงาน</p> <p>2.7 จัดหาช่างภาพเพื่อบันทึกภาพนิ่ง และวิดีโอ คุณภาพระดับ Full HD ตลอดการดำเนินกิจกรรม</p> | 1 | งาน | 2,796,667.00 |

| ราคากลาง | | | | |
|----------|--|-------|-------|--------------|
| ลำดับ | รายละเอียด | จำนวน | หน่วย | งบประมาณ |
| 3 | <p>การจัดทำสื่อการเรียนรู้เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและตระหนักรู้ (Inspiration Series)</p> <p>3.1 จัดทำแผนดำเนินการสร้างความตระหนักรู้และส่งเสริมการเรียนรู้ด้านอุตสาหกรรมเกม และ/หรืออุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น แอนิเมชัน (Animation) ,การออกแบบคาแรคเตอร์ (Character design) เป็นต้น รวมถึงช่องทางการรับรู้ และ/หรือ เนื้อหาที่สนับสนุนความสำคัญในการเสริมสร้างพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้านอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ เพื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายของ โครงการ ได้แก่ เยาวชน นักเรียน นักศึกษา ผู้ประกอบการผู้อยู่ในอุตสาหกรรมเกม ตลอดจนประชาชนที่สนใจ</p> <p>3.2 ออกแบบ และนำเสนอรูปแบบการจัดทำสื่อการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจ และสร้างสรรค์ เหมาะสมกับการเรียนรู้และสอดคล้องกับ วิถีของอุตสาหกรรมเกม</p> <p>3.3 ดำเนินการพัฒนา และ/หรือ จัดทำช่องทางการเรียนรู้ จำนวนไม่น้อยกว่า 2 ช่องทาง ให้ง่ายต่อการเข้าถึงของเยาวชน นักเรียน นักศึกษา ผู้ประกอบการผู้อยู่ในอุตสาหกรรมเกม ตลอดจนประชาชนที่สนใจ</p> <p>3.4 พัฒนาเนื้อหาที่ส่งเสริมสนับสนุนการเรียนรู้ ที่เกี่ยวข้องด้านอุตสาหกรรมเกม เช่น อาชีพในสายงาน ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการ พัฒนาเกม ตัวอย่างบุคคลและผลงานที่ประสบความสำเร็จเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ เป็นต้น และ/หรืออุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์อื่นๆ ที่ เกี่ยวข้อง เช่น แอนิเมชัน (Animation) ,การออกแบบคาแรคเตอร์ (Character design) เป็นต้น ในรูปแบบคลิปวิดีโอที่มีความยาวไม่ต่ำกว่า 3-7 นาที จำนวนไม่น้อยกว่า 10 คลิป พร้อมเผยแพร่ผ่านช่องทาง ที่ได้รับความเห็นชอบจากสำนักงานฯ โดยจะต้องมีผู้เข้าถึง เนื้อหาดังกล่าว รวมไม่น้อยกว่า 200,000 ราย</p> <p>3.5 ดำเนินการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมให้เกิดความตระหนักรู้และการเรียนรู้ ซึ่งจะต้องสอดคล้องกับสื่อการเรียนรู้ที่ได้จัดทำ โดยจะต้อง รับผิดชอบค่าใช้จ่ายในการดำเนินกิจกรรมดังกล่าว ตลอดจนครอบคลุมถึงกรณีโฆษณาประชาสัมพันธ์หรือของรางวัลในกิจกรรม ตลอดจน ค่าใช้จ่ายอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้การดำเนินการประชาสัมพันธ์ต้องได้รับความเห็นชอบจากสำนักงานฯ ก่อนดำเนินการ</p> <p>3.6 ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล จัดทำข้อมูลรายงาน ข้อมูลการนำเสนอ ผลการดำเนินงาน ตลอดจนส่งมอบข้อมูลเชิงสถิติต่างๆ ที่ เกี่ยวข้อง หรือตามที่สำนักงานฯ กำหนด โดยรายงานผลต่อสำนักงานฯ เป็นประจำทุกเดือน</p> | 1 | งาน | 3,300,000.00 |
| 4 | <p>กิจกรรมโครงการ Game Online Academy</p> <p>4.1 การพัฒนา และ/หรือจัดทำแพลตฟอร์ม</p> <ul style="list-style-type: none"> -การจัดเนื้อหาสำหรับสอน (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 <p>4.2 การจัดทำหลักสูตร และ/หรือเนื้อหาการอบรม และการดำเนินโครงการ</p> <ul style="list-style-type: none"> - จัดทำเนื้อหาหลักสูตรที่ช่วยพัฒนาองค์ความรู้ และน่าสนใจ โดยต้องครอบคลุมเนื้อหาที่จำเป็นต่อการพัฒนาทักษะสำหรับบุคลากรใน อุตสาหกรรมเกม (Game) และ/หรืออุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น แอนิเมชัน (Animation) , การออกแบบ คาแรคเตอร์ (Character design) เป็นต้น จำนวนไม่น้อยกว่า 4 หลักสูตร โดยแต่ละหลักสูตรจะต้องแบ่งเป็น 2 ระดับ ได้แก่ หลักสูตร ระดับพื้นฐาน และหลักสูตรระดับกลางหรือระดับสูง มีบทเรียนอย่างน้อย 5-7 บท/หลักสูตร แต่ละบทมีเนื้อหาไม่น้อยกว่า 10 นาที ระยะเวลาชั่วโมงเรียนทุกหลักสูตรไม่น้อยกว่า 280 ชั่วโมง ความละเอียดของวิดีโอขนาด Full HD 1080p และคำบรรยายภาษาไทย และ/หรือภาษาอังกฤษ | 1 | งาน | 3,416,667.00 |
| 5 | <p>กิจกรรมโครงการ depa Accelerator Program รุ่นที่ 3</p> <ul style="list-style-type: none"> 5.1 การรับสมัครเข้าร่วมโครงการ 5.2 การคัดเลือกทีมเข้าร่วม 5.3 กิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการและการพัฒนาผลงาน (Workshop) 5.4 กิจกรรมการนำเสนอผลงาน (Demo Day) 5.5 การจัดกิจกรรมเจรจาธุรกิจ (Business Matching) | 1 | งาน | 3,733,333.00 |

| ราคากลาง | | | | |
|----------|---|-------|-------|---------------|
| ลำดับ | รายละเอียด | จำนวน | หน่วย | งบประมาณ |
| 6 | บริหารโครงการ 6.1 จัดเตรียมแผนสำรองกรณีฉุกเฉิน หรือเกิดเหตุสุดวิสัยอื่นๆ ระหว่างการดำเนินโครงการ 6.2 จัดเก็บ และรวบรวมฐานข้อมูลของผู้เข้าร่วมกิจกรรมตลอดโครงการ ในรูปแบบไฟล์ Excel หรือตามที่สำนักงานฯเห็นชอบ 6.3 สรุปผลการดำเนินโครงการ พร้อมวิเคราะห์ผลการดำเนินงานในมิติด้านต่าง ๆ 6.4 ดำเนินการติดตาม ประสานงานในการให้คำปรึกษาและการช่วยเหลือ แก่ผู้เข้าร่วมโครงการหลังจบกิจกรรม โดยจะต้องมีช่องทางการสื่อสารที่สามารถติดต่อได้อย่างสะดวก รวมถึงการดูแลรักษาระบบเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน เป็นระยะเวลา 1 ปี นับถัดจากวันที่สำนักงานฯได้รับมอบงานงวดสุดท้าย จากผู้รับจ้าง และคณะกรรมการตรวจรับเรียบร้อยแล้ว 6.5 สิทธิเหนือตัวซอฟต์แวร์ที่พัฒนาขึ้นนั้น สำนักงานเศรษฐกิจดิจิทัล เป็นผู้มึสิทธิ์ในตัวผลงานที่ได้พัฒนาขึ้นนี้ โดยสามารถที่จะปรับปรุง ดัดแปลงหรือแก้ไขเพิ่มเติมได้ 6.6 การบริการหลังการส่งมอบระบบทั้งหมด จะมีส่วนการให้บริการเป็นระยะดังนี้ - ในกรณีที่ระบบงานมีปัญหาผู้รับจ้างจะต้องส่งเจ้าหน้าที่เข้ามาให้บริการภายใน 24 ชั่วโมง เป็นระยะเวลา 1 ปี หลังส่งมอบ - ผู้รับจ้างจะต้องบริการให้คำปรึกษาทางโทรศัพท์ ทุกวันเวลาราชการ จันทร์ -ศุกร์ เวลา 8.30 - 17.30 น. ตลอดระยะเวลาการรับประกัน | 1 | งาน | 1,950,000.00 |
| | รวม | | | 19,630,000.00 |

5. แหล่งที่มาของราคากลาง (ราคาอ้างอิง) สืบราคาจากท้องตลาด 3 ราย ดังนี้

- 5.1 บริษัท อีอาร์น่า จำกัด
- 5.2 บริษัท อินโฟเฟด จำกัด
- 5.3 บริษัท แมนเคพ จำกัด

6. รายชื่อเจ้าหน้าที่ผู้กำหนดราคากลาง (ราคาอ้างอิง) ทุกคน

- 6.1 นายสั๊กเวท ยอแสง
- 6.2 นางสาวนันทพร บุญวงศ์วิวัฒน์
- 6.3 นางสาวอิศราวรรณ คงปรีชา
- 6.4 นายอริอุษย์ ศิริชาติ
- 6.5 นางสาวสุภัทสร บรรณโคภิษฐ์