

ตารางแสดงวงเงินงบประมาณที่ได้รับจัดสรรและรายละเอียดค่าใช้จ่าย
การจัดซื้อจัดจ้างที่มีชิ้นงานก่อสร้าง

1. ชื่อโครงการ...จ้างดำเนินงาน AI Corner พื้นที่เรียนรู้ AI สำหรับทุกคน ประจำปีงบประมาณ 2570....
2. หน่วยงานเจ้าของโครงการ ...ฝ่ายพัฒนาศักยภาพด้านธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์... สพรอ.....
3. วงเงินงบประมาณที่ได้รับจัดสรร7,000,000.00..... บาท
4. วันที่กำหนดราคากลาง (ราคาอ้างอิง) ณ วันที่ 25 กันยายน 2569
เป็นเงิน 6,995,591.33..... บาท
ราคา/หน่วย (ถ้ามี) บาท
5. แหล่งที่มาของราคากลาง (ราคาอ้างอิง)
 - 5.1บริษัท แพนเดมิก จำกัด.....
 - 5.2บริษัท เด็กดี อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด
 - 5.3บริษัท อีเว้นท์ดีกา จำกัด.....
6. รายชื่อเจ้าหน้าที่ผู้กำหนดราคากลาง (ราคาอ้างอิง) ทุกคน
 - 6.1นายจิรายุทธ์ กุลพฤกษ์.....
 - 6.2นางสาวชนนิกานต์ คงสุวรรณ.....
 - 6.3นายกริช ขาวอุปถัมภ์.....
 - 6.4
 - 6.5

	ขอบเขตของงาน (Terms of Reference : TOR)		จำนวน	๑๙ หน้า
	เรื่อง	จ้างดำเนินงาน AI Corner พื้นที่เรียนรู้ AI สำหรับทุกคน ประจำปีงบประมาณ ๒๕๗๐		
	จัดทำโดย	ฝ่ายพัฒนาศักยภาพด้านธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์	วันที่จัดทำ	ก.ย. ๖๙

๑. ความเป็นมา

ปัจจุบันปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) เข้ามามีบทบาทต่อการดำเนินชีวิต การเรียนรู้ และการทำงานของประชาชนไทยอย่างรวดเร็วและกว้างขวาง อย่างไรก็ตาม การใช้งาน AI โดยขาดความรู้ความเข้าใจที่เพียงพออาจนำไปสู่ความเสี่ยงด้านข้อมูลส่วนบุคคล การรับข้อมูลที่ผิดพลาดหรือมีอคติ (Bias) และการนำผลลัพธ์จาก AI ไปใช้โดยไม่ตรวจสอบความถูกต้อง (Overreliance) ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อตนเองและสังคมในวงกว้าง ประเทศไทยจึงได้กำหนด "แผนปฏิบัติการด้านปัญญาประดิษฐ์แห่งชาติเพื่อการพัฒนาประเทศไทย (พ.ศ. ๒๕๖๕ – ๒๕๗๐)" ซึ่งคณะรัฐมนตรีมีมติเห็นชอบเมื่อวันที่ ๒๖ กรกฎาคม ๒๕๖๕ โดยยุทธศาสตร์ที่ ๑ ให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะกำลังคนด้าน AI (Reskill/Upskill/Newskill) และการสร้างความตระหนักรู้ด้าน AI แก่ประชาชนทุกกลุ่มอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.) จึงมุ่งส่งเสริม AI Literacy ให้แก่ประชาชนทุกกลุ่ม เพื่อให้สามารถใช้งาน AI ได้อย่างรู้เท่าทัน ปลอดภัย มีจริยธรรม และมีความรับผิดชอบ สอดคล้องกับนโยบายระดับชาติ ทั้งนี้ การสร้างความรู้ความเข้าใจในวงกว้างอย่างมีประสิทธิภาพ จำเป็นต้องอาศัยการออกแบบพื้นที่เรียนรู้ที่เข้าถึงง่าย การพัฒนาเนื้อหาและกิจกรรมที่ทันสมัย การบริหารจัดการพื้นที่ในหลายจังหวัดพร้อมกัน ตลอดจนการประสานเครือข่ายความร่วมมือหลายภาคส่วน ซึ่งต้องอาศัยความเชี่ยวชาญเฉพาะทางด้าน Learning Experience Design การผลิตสื่อ และการบริหารเครือข่าย/อีเวนต์ในระดับพื้นที่ อันเกินขีดความสามารถและอัตรากำลังของหน่วยงานภาครัฐที่จะดำเนินการเองได้อย่างครบถ้วนและทันต่อสถานการณ์ที่เทคโนโลยี AI เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

ดังนั้น ในปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๗๐ สพธอ. จึงมีความประสงค์จะจ้างดำเนินงาน AI Corner พื้นที่เรียนรู้ AI สำหรับทุกคน โดยจัดหาผู้รับจ้างที่มีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ตรงมาดำเนินการ เพื่อให้มั่นใจได้ว่าพื้นที่เรียนรู้ กิจกรรม และเนื้อหาที่จัดทำขึ้นมีคุณภาพ ทันสมัย และสร้างการเปลี่ยนแปลงเชิงพฤติกรรมการใช้ AI ได้จริง โดยใช้ AI Corner เป็นกลไกเชื่อมโยงพื้นที่เรียนรู้ ชุมกิจกรรม AI Literacy Experience และ AI Challenge Workshop เข้ากับเครือข่ายความร่วมมือทั้งภาครัฐ ภาคการศึกษา ภาคเอกชน และภาคประชาชน เพื่อสร้างการรับรู้ ความเข้าใจ และการมีส่วนร่วมด้าน AI Literacy ในวงกว้างอย่างเป็นระบบ พร้อมทั้งติดตามและวัดผลอย่างเหมาะสม อันจะนำไปสู่การขยายผลเครือข่ายพื้นที่เรียนรู้ AI Corner อย่างน้อย ๔ แห่งตามเป้าหมายของโครงการ และสนับสนุนให้แผนปฏิบัติการด้านปัญญาประดิษฐ์แห่งชาติบรรลุผลอย่างเป็นรูปธรรมต่อไป

๒. วัตถุประสงค์

๒.๑ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและยกระดับความรู้ความเข้าใจด้าน AI Literacy ให้แก่ผู้ใช้งาน AI ในวงกว้าง ให้สามารถใช้ปัญญาประดิษฐ์ได้อย่างรู้เท่าทัน ปลอดภัย สร้างสรรค์ มีจริยธรรม และรับผิดชอบ

๒.๒ เพื่อส่งเสริมให้ผู้ใช้งาน AI เข้าใจทั้งโอกาส ข้อจำกัด ความเสี่ยง และผลกระทบจากการใช้ AI โดยสามารถตั้งคำถาม ตรวจสอบผลลัพธ์ ปกป้องข้อมูลส่วนบุคคล และเลือกใช้ AI ได้อย่างเหมาะสมกับบริบทของตนเอง

๒.๓ เพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้าน AI ที่เข้าถึงง่าย น่าสนใจ และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย ผ่านสื่อสร้างการรับรู้ กิจกรรมเชิงโต้ตอบ และกิจกรรมเชิงปฏิบัติที่ช่วยให้ผู้ใช้งานเข้าใจและนำไปใช้อย่างเหมาะสมในบริบทของตนเอง

๒.๔ เพื่อเชื่อมโยงเครือข่ายความร่วมมือ พื้นที่เรียนรู้ และผู้ถ่ายทอดความรู้จากภาครัฐ ภาคการศึกษา ภาคเอกชน และภาคประชาชน ให้ร่วมกันขยายผล AI Literacy ไปสู่กลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายอย่างต่อเนื่อง

๒.๕ เพื่อประเมินผลลัพธ์และถอดบทเรียนจากการดำเนินโครงการ เพื่อนำไปพัฒนาแนวทางการสร้างการรับรู้ ความเข้าใจ และการมีส่วนร่วมด้าน AI Literacy ให้เกิดผลอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

๓. คุณสมบัติผู้เสนอราคา

๓.๑ มีความสามารถตามกฎหมาย

๓.๒ ไม่เป็นบุคคลล้มละลาย

๓.๓ ไม่อยู่ระหว่างเลิกกิจการ

๓.๔ เป็นบุคคลธรรมดาหรือนิติบุคคล ผู้มีอาชีพรับจ้างทำงานที่จ้างในครั้งนี้

๓.๕ ไม่เป็นบุคคลซึ่งอยู่ระหว่างถูกระงับการยื่นข้อเสนอหรือทำสัญญากับหน่วยงานของรัฐไว้ชั่วคราว เนื่องจากเป็นผู้ที่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินผลการปฏิบัติงานของผู้ประกอบการตามระเบียบที่รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการคลังกำหนดตามที่ประกาศเผยแพร่ในระบบเครือข่ายสารสนเทศของกรมบัญชีกลาง

๓.๖ ไม่เป็นบุคคลซึ่งถูกระบุชื่อไว้ในบัญชีรายชื่อผู้ทำงานและได้แจ้งเวียนชื่อให้เป็นผู้ทำงานของหน่วยงานของรัฐในระบบเครือข่ายสารสนเทศของกรมบัญชีกลาง ซึ่งรวมถึงนิติบุคคลที่ผู้ทำงานเป็นหุ้นส่วนผู้จัดการ กรรมการ ผู้จัดการ ผู้บริหาร ผู้มีอำนาจในการดำเนินงานในกิจการของนิติบุคคลนั้นด้วย

๓.๗ มีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามที่คณะกรรมการนโยบายการจัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐกำหนดในราชกิจจานุเบกษา

๓.๘ ไม่เป็นผู้มีผลประโยชน์ร่วมกันกับผู้ยื่นข้อเสนอรายอื่นที่เข้ายื่นข้อเสนอให้แก่ สพอ. ณ วันยื่นข้อเสนอ หรือไม่เป็นผู้กระทำการอันเป็นการขัดขวางการแข่งขันอย่างเป็นธรรมในการยื่นข้อเสนอครั้งนี้

๓.๙ ไม่เป็นผู้ได้รับเอกสิทธิ์หรือความคุ้มกัน ซึ่งอาจปฏิเสธไม่ยอมขึ้นศาลไทย เว้นแต่รัฐบาลของผู้ยื่นข้อเสนอได้มีคำสั่งให้สละเอกสิทธิ์และความคุ้มกันเช่นนั้น

๓.๑๐ ผู้ยื่นข้อเสนอต้องลงทะเบียนในระบบจัดซื้อจัดจ้างภาครัฐด้วยอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Government Procurement: e-GP) ของกรมบัญชีกลาง

๓.๑๑ ยื่นข้อเสนอต้องยื่นรายการแสดงการเปรียบเทียบรายละเอียดขอบเขตของงานที่ สพอ. ต้องการ กับรายละเอียดขอบเขตของงานที่เสนอว่าตรงกันหรือไม่ หากรายละเอียดขอบเขตของงานในเอกสาร ขัดแย้งกันเอง สพอ. ขอสงวนสิทธิ์ที่จะพิจารณาในส่วนที่เป็นประโยชน์สูงสุดแก่ สพอ.

๔. ขอบเขตของงาน

โครงการนี้มุ่งสร้างการรับรู้ ความเข้าใจ และการมีส่วนร่วมด้าน AI Literacy ให้แก่ผู้ใช้งาน AI ในวงกว้าง โดยมี “AI Corner” เป็นพื้นที่เรียนรู้ AI สำหรับทุกคน โดยเชื่อมโยงพื้นที่เรียนรู้ ชุดกิจกรรมสร้างสรรค์ กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง กิจกรรม AI Challenge Workshop การสื่อสารประชาสัมพันธ์ และ เครือข่ายความร่วมมือ เพื่อให้ประชาชนสามารถเรียนรู้และใช้ AI ได้อย่างรู้เท่าทัน ปลอดภัย สร้างสรรค์ มีจริยธรรม และรับผิดชอบ

การดำเนินโครงการต้องสามารถสร้างรายการการรับรู้และการมีส่วนร่วมด้าน AI Literacy ที่ตรวจสอบได้ ไม่น้อยกว่า ๖๐,๐๐๐ ราย ตลอดระยะเวลาโครงการ โดยต้องมีหลักฐานประกอบการตรวจสอบ เช่น การลงทะเบียน การเช็คอิน การสแกน QR Code การตอบแบบประเมินหรือแบบทดสอบสั้น การเข้าร่วมกิจกรรมในพื้นที่ AI Corner การเข้าร่วมกิจกรรมผ่านเครือข่าย หรือหลักฐานรูปแบบอื่นที่ผู้ว่าจ้างเห็นชอบทั้งนี้ รายละเอียดขอบเขตของงานให้เป็นไปตามข้อ ๔.๑ – ๔.๙ ดังต่อไปนี้

๔.๑ งานจัดทำแผนการดำเนินงานโครงการ

ผู้รับจ้างต้องจัดทำแผนการดำเนินงานโครงการ เพื่อใช้เป็นกรอบในการดำเนินงาน ติดตามความก้าวหน้า และตรวจรับงานตลอดระยะเวลาโครงการ โดยแผนการดำเนินงานต้องมีความชัดเจน สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง และสอดคล้องกับแนวทาง “AI Corner พื้นที่เรียนรู้ AI สำหรับทุกคน” โดยแผนการดำเนินงานอย่างน้อยต้องประกอบด้วย

- (๑) แนวคิดและธีมโครงการ รวมถึงสาระสำคัญด้าน AI Literacy ที่ต้องการสื่อสารแก่กลุ่มเป้าหมาย
- (๒) กลุ่มเป้าหมายและแนวทางการสร้างการรับรู้ ความเข้าใจ และการมีส่วนร่วมของผู้ใช้งาน AI
- (๓) แผนการพัฒนา AI Corner หรือพื้นที่เรียนรู้ด้าน AI ร่วมกับเครือข่ายความร่วมมือ รวมถึงแนวคิดการออกแบบพื้นที่ จุดการเรียนรู้เชิงโต้ตอบ (Interactive Learning Station) และอุปกรณ์ที่เหมาะสม
- (๔) แผนการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้าน AI Literacy และแนวทางการนำไปใช้ในกิจกรรมต่างๆ
- (๕) แผนการจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และกิจกรรม AI Challenge Workshop
- (๖) แผนการสื่อสารประชาสัมพันธ์และการผลิตสื่อประกอบกิจกรรม
- (๗) แผนการลงทะเบียน จัดเก็บรายชื่อ วัตถุประสงค์ กำหนดหลักเกณฑ์การนับรายการเข้าร่วมหรือการเรียนรู้ และรายงานผลการดำเนินงาน โดยคำนึงถึงการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล
- (๘) แผนบริหารโครงการ แผนบริหารความเสี่ยง โครงสร้างทีมงาน และ Gantt Chart การดำเนินงาน
- (๙) แผนผังบทบาทและความรับผิดชอบ (RACI) ของผู้จัดการโครงการ ผู้รับผิดชอบเนื้อหาและการออกแบบการเรียนรู้ ผู้รับผิดชอบระบบ/ประสบการณ์ผู้ใช้ ผู้รับผิดชอบข้อมูลและการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล และผู้ประสานเครือข่าย พร้อมคุณสมบัติหรือประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องของบุคลากรหลัก

ทั้งนี้ ผู้รับจ้างต้องเสนอแผนการดำเนินงานให้ สฟทอ. พิจารณาเห็นชอบก่อนเริ่มดำเนินกิจกรรมหลัก และปรับปรุงแผนตามข้อเสนอแนะในระยะเวลาที่กำหนด

๔.๒ งานพัฒนา AI Corner หรือพื้นที่เรียนรู้ด้าน AI ร่วมกับเครือข่ายความร่วมมือ

ผู้รับจ้างต้องออกแบบและพัฒนา AI Corner หรือพื้นที่เรียนรู้ด้าน AI ร่วมกับเครือข่ายความร่วมมือ ไม่น้อยกว่า ๔ พื้นที่ และรวมไม่น้อยกว่า ๔ จุดการเรียนรู้ เพื่อเป็นพื้นที่สร้างการรับรู้ ความเข้าใจ และประสบการณ์ การเรียนรู้ด้าน AI Literacy สำหรับผู้ใช้งานทั่วไป โดยมีข้อกำหนดอย่างน้อย ดังนี้

(๑) ออกแบบ AI Corner หรือพื้นที่เรียนรู้ด้าน AI ในรูปแบบที่สามารถติดตั้ง ใช้งาน หรือประยุกต์ ร่วมกับพื้นที่ของเครือข่ายความร่วมมือได้ เช่น ห้องสมุด โรงเรียน มหาวิทยาลัย ศูนย์การเรียนรู้ พื้นที่สาธารณะ หรือพื้นที่กิจกรรมของเครือข่าย โดยดำเนินการไม่น้อยกว่า ๔ พื้นที่ และรวมไม่น้อยกว่า ๔ จุดการเรียนรู้

(๒) จัดให้มีสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ด้าน AI Literacy ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ครอบคลุมอย่างน้อยการทำความเข้าใจ AI การนำ AI ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน การใช้งานอย่างรู้เท่าทัน ปลอดภัย สร้างสรรค์ มีจริยธรรม และมีความรับผิดชอบ รูปแบบการเรียนรู้อาจประกอบด้วย สื่อความรู้ เกม ชุดกิจกรรมเชิงโต้ตอบ แบบทดสอบสั้น Challenge กรณีศึกษา หรือกิจกรรมสร้างสรรค์อื่นที่เหมาะสม

(๓) จัดให้มี Interactive Learning Station อย่างน้อยพื้นที่ละ ๑ จุด เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเรียนรู้ ทดลอง หรือมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาด้าน AI ได้ด้วยตนเอง โดยอย่างน้อยต้องมีคุณลักษณะดังนี้

- สามารถแสดงและโต้ตอบกับสื่อ Digital หรือ Interactive Content ได้
- รองรับข้อความ ภาพ เสียง วิดีโอ แบบทดสอบ หรือกิจกรรมเชิงโต้ตอบตามความเหมาะสม
- สามารถเชื่อมโยงไปยังสื่อหรือกิจกรรมออนไลน์ผ่าน QR Code หรือช่องทางดิจิทัลอื่น
- สามารถปรับปรุงหรือเปลี่ยนเนื้อหาได้ตลอดระยะเวลาโครงการ
- มีขนาดและรูปแบบเหมาะสมกับพื้นที่และกลุ่มเป้าหมาย และสามารถใช้งานได้อย่างปลอดภัย

อุปกรณ์ที่ใช้สามารถเป็น Interactive Kiosk จอสัมผัส คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต Display หรือ อุปกรณ์ดิจิทัลรูปแบบอื่นที่มีคุณสมบัติเทียบเท่าหรือเหมาะสมกว่า โดยผู้รับจ้างต้องเสนอรูปแบบ อุปกรณ์ ระบบ หรือซอฟต์แวร์ เนื้อหา ประสบการณ์ผู้ใช้งาน และแผนการติดตั้งให้ สฟทอ. พิจารณาเห็นชอบก่อนดำเนินการ

(๔) อุปกรณ์ Interactive Learning Station ให้ดำเนินการในรูปแบบ เข้าใช้บริการตลอดระยะเวลา โครงการ ไม่เป็นการจัดซื้อหรือโอนกรรมสิทธิ์อุปกรณ์ให้แก่ สฟทอ. โดยผู้รับจ้างเป็นผู้รับผิดชอบค่าเช่า ค่าขนส่ง ค่าติดตั้ง ค่าระบบ ค่าใบอนุญาตซอฟต์แวร์ ค่าบำรุงรักษา และค่าแก้ไขหรือเปลี่ยนทดแทนอุปกรณ์ทั้งหมด และไม่สามารถเรียกเก็บค่าใช้จ่ายเพิ่มเติมจาก สฟทอ.

(๕) ออกแบบให้การเรียนรู้ภายใน AI Corner สามารถเชื่อมโยงไปสู่การเรียนรู้ต่อเนื่องผ่าน QR Code หรือช่องทางดิจิทัลที่เหมาะสม เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงสื่อเพิ่มเติม ทำกิจกรรม แบบทดสอบ Challenge หรือ กิจกรรมอื่นผ่านอุปกรณ์ของตนเอง และสามารถนำข้อมูลการมีส่วนร่วมไปประกอบการวัดผลตามข้อ ๔.๘ ได้

(๖) สื่อและกิจกรรมต้องสามารถปรับเปลี่ยนหรือหมุนเวียนได้ตามบริบทของพื้นที่ กลุ่มเป้าหมาย สถานการณ์ ประเด็นด้าน AI ที่เปลี่ยนแปลง รวมถึงกิจกรรมพิเศษหรือเทศกาล เช่น วันเด็ก วันสงกรานต์ ช่วงเปิด ภาคเรียน หรือกิจกรรมของเครือข่าย เพื่อให้ AI Corner มีเนื้อหาที่ทันสมัยและเกิดการใช้งานอย่างต่อเนื่อง

(๗) ในช่วงการจัดกิจกรรมพิเศษหรือกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ ณ พื้นที่ AI Corner ผู้รับจ้างต้องจัดให้มีเจ้าหน้าที่หรือบุคลากรสนับสนุนตามความเหมาะสม เพื่ออำนวยความสะดวก ให้คำแนะนำ ดูแลอุปกรณ์ และ กระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

(๘) กรณีดำเนินงาน AI Corner หรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องในพื้นที่ต่างจังหวัด ตามแผนการดำเนินงานที่ สพอ. เห็นชอบ ผู้รับจ้างต้องจัดเตรียมและรับผิดชอบค่าใช้จ่ายในการเดินทาง ที่พัก ค่าอาหาร และพาหนะสำหรับ เดินทางภายในพื้นที่จัดกิจกรรม (เช่น รถตู้ หรือยานพาหนะอื่นที่เหมาะสม) ให้แก่วิทยากร เจ้าหน้าที่ สพอ. และ บุคลากรที่เกี่ยวข้องตามที่ สพอ. เห็นชอบ จำนวนไม่เกิน ๖ คนต่อครั้ง โดยค่าใช้จ่ายดังกล่าวให้รวมอยู่ในค่าจ้าง ตามสัญญาแล้ว

(๙) ผู้รับจ้างต้องร่วมกับหน่วยงานเจ้าของพื้นที่จัดเก็บข้อมูลและหลักฐานการดำเนินงาน เช่น วันและ ระยะเวลาการติดตั้ง จุดติดตั้ง ภาพถ่าย สถิติการเข้าใช้พื้นที่หรือจำนวนผู้เข้าใช้บริการ ข้อมูลการใช้งาน Interactive Learning Station จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม หรือหลักฐานอื่นตามที่ สพอ. เห็นชอบ เพื่อใช้ ประกอบการตรวจรับและการวัดผลตามข้อ ๔.๘

(๑๐) Interactive Learning Station ในแต่ละพื้นที่ต้องได้รับการติดตั้ง ทดสอบระบบ และพร้อม เปิดให้บริการตามแผนการดำเนินงานที่ สพอ. เห็นชอบ และให้บริการจนถึงวันที่ ๑๐ กันยายน ๒๕๗๐ โดยผู้รับ จ้างต้องดูแลให้อุปกรณ์ ระบบ และสื่อที่เกี่ยวข้องอยู่ในสภาพพร้อมใช้งานตามช่วงเวลาการเปิดให้บริการของพื้นที่ ที่มีช่องทางรับแจ้งปัญหา และดำเนินการแก้ไขหรือจัดหาอุปกรณ์ทดแทนเมื่อเกิดเหตุขัดข้อง

(๑๑) ภายหลังสิ้นสุดระยะเวลาการให้บริการตามข้อ (๑๐) ผู้รับจ้างต้องดำเนินการรื้อถอนและนำ อุปกรณ์เข้ากลับ พร้อมคืนสภาพพื้นที่ตามสมควร โดยไม่ก่อให้เกิดความเสียหายแก่สถานที่ และดำเนินการให้แล้ว เสร็จก่อนการส่งมอบงานงวดที่ ๔ พร้อมจัดทำหลักฐานการรื้อถอน การคืนสภาพพื้นที่ รายงานการให้บริการ หลักฐานการใช้งาน และสินทรัพย์ดิจิทัลที่ สพอ. มีสิทธิได้รับตามข้อกำหนดของโครงการ

๔.๓ งานออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้าน AI Literacy

ผู้รับจ้างต้องออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้าน AI Literacy ไม่น้อยกว่า ๘ ชุด เพื่อใช้ ประกอบการดำเนินงานในพื้นที่ AI Corner กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง กิจกรรม AI Challenge Workshop และกิจกรรมร่วมกับเครือข่าย โดยมีข้อกำหนดอย่างน้อย ดังนี้

(๑) ออกแบบชุดกิจกรรมให้เหมาะสมกับประชาชนทั่วไป เข้าใจง่าย น่าสนใจ และสามารถนำไปใช้ได้ จริงกับกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย

(๒) ชุดกิจกรรมต้องครอบคลุมประเด็นสำคัญด้าน AI Literacy เช่น ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ AI การใช้ AI อย่างปลอดภัย การตรวจสอบข้อมูลจาก AI การปกป้องข้อมูลส่วนบุคคล การรู้เท่าทันอคติหรือข้อจำกัดของ AI และการใช้ AI อย่างสร้างสรรค์ มีจริยธรรม และรับผิดชอบต่อ

(๓) รูปแบบชุดกิจกรรมอาจประกอบด้วยสื่อสร้างการรับรู้ เกมการเรียนรู้ กิจกรรมเชิงโต้ตอบ สถานการณ์จำลอง แบบทดสอบสั้น กิจกรรมทดลองใช้ AI อย่างเหมาะสม หรือรูปแบบสร้างสรรค์อื่นที่ผู้ว่าจ้าง เห็นชอบ

(๔) กิจกรรมต้องสามารถปรับเปลี่ยนหรือประยุกต์ใช้ได้ตามบริบทของพื้นที่ กลุ่มเป้าหมาย กิจกรรม พิเศษ หรือเทศกาล เช่น วันเด็ก วันสงกรานต์ ช่วงเปิดภาคเรียน หรือกิจกรรมของเครือข่าย

(๕) แต่ละชุดกิจกรรมต้องระบุรายละเอียดอย่างน้อย ได้แก่ วัตถุประสงค์การเรียนรู้ กลุ่มเป้าหมาย รูปแบบกิจกรรม สื่อหรืออุปกรณ์ที่ใช้ แนวทางการดำเนินกิจกรรม และวิธีติดตามผลหรือประเมินความเข้าใจของผู้เข้าร่วมตามความเหมาะสม

(๖) ผู้รับจ้างต้องเสนอชุดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้ว่าจ้างพิจารณาเห็นชอบก่อนนำไปใช้ดำเนินกิจกรรมจริง

(๗) สื่อและชุดกิจกรรมที่จัดทำขึ้นต้องส่งมอบในรูปแบบไฟล์พร้อมใช้งานและไฟล์ต้นฉบับที่แก้ไขต่อได้ตามประเภทงาน พร้อมระบุแหล่งที่มาและสิทธิการใช้สื่อ ภาพ เสียง ฟอนต์ ซอฟต์แวร์ หรือเนื้อหาอื่นที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ สฟธอ. นำไปใช้ ปรับปรุง และเผยแพร่ต่อไปได้ตามวัตถุประสงค์ของโครงการ

(๘) สื่อสำหรับประชาชนต้องจัดทำเป็นภาษาไทยที่เข้าใจง่าย และคำนึงถึงการเข้าถึงของผู้ใช้งานที่หลากหลายตามความเหมาะสม เช่น คำบรรยายวิดีโอ ขนาดตัวอักษรที่อ่านง่าย สีที่มีความต่างเพียงพอ และช่องทางหรือรูปแบบทางเลือกสำหรับผู้มีข้อจำกัดด้านการเข้าถึง

๔.๔ งานจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ด้าน AI Literacy อย่างต่อเนื่อง

ผู้รับจ้างต้องออกแบบและจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ด้าน AI Literacy อย่างต่อเนื่องตลอดระยะเวลาโครงการ ในรูปแบบ AI Literacy Experience ไม่น้อยกว่า ๖ ครั้ง เพื่อสร้างการรับรู้ ความเข้าใจ และการมีส่วนร่วมของผู้ใช้งาน AI โดยมีข้อกำหนดอย่างน้อย ดังนี้

(๑) กิจกรรมต้องเน้นให้ผู้เข้าร่วมได้เล่น ทดลอง และมีส่วนร่วมผ่านรูปแบบ เช่น Pop-up Learning, Challenge, Interactive Activity เกมการเรียนรู้ กิจกรรมเชิงโต้ตอบ กิจกรรมสถานการณ์จำลอง กิจกรรมทดลองใช้ AI กิจกรรมสาธิต หรือกิจกรรมสร้างสรรค์อื่นที่ สฟธอ. เห็นชอบ เพื่อสร้างการรับรู้ด้าน AI Literacy ในวงกว้าง

(๒) กิจกรรมสามารถดำเนินการในรูปแบบออนไลน์ ออนไลน์ หรือไฮบริด และสามารถเชื่อมโยงกับ AI Corner กิจกรรมของเครือข่าย กิจกรรมพิเศษ เทศกาล ประเด็นสังคม หรือบริบทของพื้นที่และกลุ่มเป้าหมาย เพื่อขยายการเรียนรู้ไปยังกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย

(๓) เนื้อหาและรูปแบบกิจกรรมต้องช่วยให้ผู้เข้าร่วมเกิดความเข้าใจและตระหนักถึงการใช้ AI อย่างรู้เท่าทัน ปลอดภัย สร้างสรรค์ มีจริยธรรม และรับผิดชอบ โดยออกแบบให้เข้าถึงง่าย น่าสนใจ และเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

(๔) ทุกกิจกรรมต้องมีสื่อประชาสัมพันธ์หรือสื่อประกอบกิจกรรมที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและช่องทางการเผยแพร่ เพื่อเชิญชวนการเข้าร่วม สร้างการรับรู้ และสื่อสารสาระสำคัญด้าน AI Literacy ให้เข้าใจง่าย และน่าสนใจ

(๕) ผู้รับจ้างต้องจัดทำสรุปผลการดำเนินกิจกรรมแต่ละครั้ง พร้อมหลักฐานการดำเนินงาน เช่น ภาพกิจกรรม รายชื่อหรือจำนวนผู้เข้าร่วม ผลการตอบแบบประเมินหรือแบบทดสอบสั้น หลักฐานการเผยแพร่ สื่อประชาสัมพันธ์ หรือหลักฐานอื่นในรูปแบบที่ สฟธอ. เห็นชอบ

๔.๕ งานจัดกิจกรรม AI Challenge Workshop

ผู้รับจ้างต้องออกแบบและจัดกิจกรรม AI Challenge Workshop ไม่น้อยกว่า ๖ ครั้ง โดยเน้นกิจกรรมเชิงปฏิบัติให้ผู้เข้าร่วมใช้ AI แก่โจทย์จริงและสร้างผลงานหรือผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรม เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยมีข้อกำหนดอย่างน้อย ดังนี้

(๑) ออกแบบโจทย์และรูปแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย เช่น นักเรียน นักศึกษา ครู บุคลากรภาครัฐ ภาคเอกชน ประชาชนทั่วไป หรือกลุ่มเป้าหมายอื่นที่ สพอ. เห็นชอบ

(๒) กิจกรรมต้องให้ผู้เข้าร่วมลงมือปฏิบัติและสร้างผลงานจริง เช่น การลงพื้นที่เก็บข้อมูล การใช้ AI วิเคราะห์ข้อมูลหรือสร้าง Content การพัฒนาผลงานจากโจทย์จริง ตลอดจนการใช้ Agentic AI เพื่อสร้างเครื่องมือ หรือ Solution ที่สามารถนำไปใช้ งานได้จริงตามความเหมาะสมของกลุ่มเป้าหมาย

(๓) กิจกรรมสามารถดำเนินการในรูปแบบออนไลน์ ออนไลน์ หรือไฮบริด และอาจออกแบบในลักษณะ Open Call หรือ Partner Co-creation เพื่อเปิดรับผู้เข้าร่วม พื้นที่ โจทย์ หรือความร่วมมือจากเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง

(๔) ทุก AI Challenge Workshop ต้องมีสื่อประชาสัมพันธ์หรือสื่อประกอบกิจกรรมที่เหมาะสม พร้อมจัดทำสรุปผลการดำเนินงาน ผลงานหรือผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น ข้อเสนอแนะจากผู้เข้าร่วม และหลักฐานประกอบการตรวจรับ เช่น ภาพกิจกรรม รายชื่อหรือจำนวนผู้เข้าร่วม ผลการตอบแบบประเมินหรือแบบทดสอบสั้น หรือหลักฐานอื่นที่ สพอ. เห็นชอบ

(๕) ผู้รับจ้างต้องจัดเตรียมอาหารมื้อหลัก อาหารว่าง และเครื่องดื่ม สำหรับผู้เข้าร่วมกิจกรรม วิทยากร และเจ้าหน้าที่ สพอ. ตามจำนวนที่เหมาะสมและเพียงพอตลอดระยะเวลาการจัดกิจกรรม AI Challenge Workshop โดยคำนึงถึงระยะเวลาและรูปแบบของกิจกรรม

๔.๖ งานสื่อสารประชาสัมพันธ์และผลิตสื่อประกอบกิจกรรม

ผู้รับจ้างต้องจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์และสื่อประกอบกิจกรรมภายใต้โครงการ เพื่อสร้างการรับรู้ เชิญชวนกลุ่มเป้าหมายเข้าร่วมกิจกรรม และเผยแพร่ความรู้ด้าน AI Literacy ให้เข้าใจง่าย ถูกต้อง และเหมาะสมกับผู้ใช้งาน AI ทั่วไป โดยมีข้อกำหนดอย่างน้อย ดังนี้

(๑) จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์หรือสื่อประกอบกิจกรรมตามความเหมาะสม เช่น สื่อออนไลน์ อินโฟกราฟิก โปสเตอร์ แบนเนอร์ ข้อความประชาสัมพันธ์ ชุดภาพประกอบกิจกรรม หรือรูปแบบอื่นที่ สพอ. เห็นชอบ

(๒) จัดทำข่าวหรือบทความให้ความรู้เกี่ยวกับ AI Literacy ไม่น้อยกว่า ๔ ชิ้น และเผยแพร่หรือประสานเผยแพร่ไปยังสื่อที่เหมาะสม โดยแต่ละชิ้นต้องได้รับการเผยแพร่ผ่านสื่อหรือช่องทางของหน่วยงาน/องค์กร ที่ตรวจสอบได้และไม่ซ้ำกันไม่น้อยกว่า ๑๐ ช่องทาง พร้อมหลักฐานการเผยแพร่ เช่น URL ภาพหน้าจอ วันที่เผยแพร่ และชื่อช่องทาง ทั้งนี้ การเผยแพร่ซ้ำหรือการคัดลอกเนื้อหาในช่องทางเดียวกันไม่นับเป็นช่องทาง

(๓) จัดทำคลิปวิดีโอประชาสัมพันธ์หรือโปรโมทกิจกรรม ไม่น้อยกว่า ๑ ชิ้น พร้อมคำบรรยายภาษาไทย ความยาวไม่เกิน ๙๐ วินาที

(๔) จัดทำคลิปวิดีโอสรุปกิจกรรม ไม่น้อยกว่า ๑ ชิ้น พร้อมคำบรรยายภาษาไทย ความยาวไม่น้อยกว่า ๖๐ วินาที

๔.๗ งานขยายผลผ่านเครือข่ายความร่วมมือ

ผู้รับจ้างต้องประสานและดำเนินงานร่วมกับเครือข่ายความร่วมมือไม่น้อยกว่า ๒ เครือข่าย เพื่อสนับสนุนการดำเนินงาน AI Corner และร่วมขยายผลการเรียนรู้ด้าน AI Literacy ไปยังกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย โดยมีข้อกำหนดอย่างน้อย ดังนี้

- (๑) จัดทำหนังสือขอความร่วมมือในการประชาสัมพันธ์กิจกรรมไปยังหน่วยงานหรือองค์กรที่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายเพื่อให้ช่วยเผยแพร่ข่าวหรือบทความ ผ่านช่องทางของหน่วยงานหรือองค์กรนั้น ๆ ผู้รับจ้างจะต้องมีการนำเสนอรายละเอียดของหน่วยงานหรือองค์กรที่จะเผยแพร่ให้ สพอ. พิจารณาก่อนดำเนินการ
- (๒) ประสานงานและร่วมดำเนินกิจกรรมกับเครือข่ายหรือพาร์ทเนอร์ เช่น หน่วยงานภาครัฐ ภาคการศึกษา ภาคเอกชน ห้างสมุด ศูนย์การเรียนรู้ สถานศึกษา พื้นที่สาธารณะ หรือหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง
- (๓) กำหนดบทบาทความร่วมมือของเครือข่ายให้ชัดเจน เช่น การสนับสนุนพื้นที่ กลุ่มเป้าหมาย วิทยากร Mentor ช่องทางประชาสัมพันธ์ การร่วมจัดกิจกรรม หรือการขยายผลชุดกิจกรรมการเรียนรู้
- (๔) ดำเนินกิจกรรมหรือขยายผลร่วมกับเครือข่ายในรูปแบบที่เหมาะสมกับบริบทของแต่ละพื้นที่หรือกลุ่มเป้าหมาย
- (๕) จัดทำรายชื่อเครือข่าย บทบาทความร่วมมือ สรุปผลการดำเนินงานร่วมกัน และหลักฐานประกอบการตรวจรับ เช่น ภาพกิจกรรม รายชื่อหรือจำนวนผู้เข้าร่วม หนังสือ/อีเมลประสานงาน ลิงก์เผยแพร่ หรือหลักฐานอื่นที่ สพอ. เห็นชอบ
- (๖) เครือข่ายความร่วมมือแต่ละแห่งต้องมีหลักฐานแสดงความยินยอมหรือยืนยันการร่วมดำเนินงานก่อนเริ่มกิจกรรม ระบุบทบาท พื้นที่หรือกลุ่มเป้าหมาย ช่วงเวลาดำเนินงาน และผู้ประสานงานที่รับผิดชอบอย่างชัดเจน

๔.๘ งานลงทะเบียน จัดเก็บรายชื่อ วัดผล และถอดบทเรียน

ผู้รับจ้างต้องออกแบบกระบวนการจัดเก็บข้อมูล วัดผล และรายงานผลการดำเนินงาน เพื่อให้สามารถตรวจสอบ จำนวนการเข้าถึง การรับรู้ หรือการเข้าร่วมกิจกรรมด้าน AI Literacy สะสมไม่น้อยกว่า ๖๐,๐๐๐ รายการ ตลอดระยะเวลาโครงการ โดยสามารถรวบรวมข้อมูลจาก AI Corner กิจกรรมของโครงการ ตลอดจนพื้นที่หรือกิจกรรมของหน่วยงานเครือข่ายที่ร่วมดำเนินงานกับโครงการ โดยมีข้อกำหนดอย่างน้อย ดังนี้

- (๑) สามารถนับจำนวนการเข้าถึงหรือการรับรู้จากพื้นที่ของหน่วยงานเครือข่าย เช่น ห้างสมุด พิพิธภัณฑ์ ศูนย์การเรียนรู้ Community Space หรือพื้นที่ของหน่วยงาน Partner ที่มีการติดตั้ง AI Corner สื่อการเรียนรู้ หรือจัดกิจกรรมของโครงการ โดยใช้ข้อมูลจำนวนผู้ใช้บริการหรือผู้ใช้พื้นที่ จากระบบหรือข้อมูลของหน่วยงานเจ้าของพื้นที่ได้ ทั้งนี้ ต้องมีหลักฐานที่สามารถตรวจสอบได้ เช่น ข้อมูลจากระบบนับผู้ใช้บริการ ระบบลงทะเบียน ระบบจำหน่ายบัตร เครื่องนับจำนวนผู้เข้าออก รายงานสถิติผู้ใช้บริการ
- (๒) การนำจำนวนผู้ใช้พื้นที่ของหน่วยงานเครือข่ายมานับเป็นผลการดำเนินงาน ต้องเป็นช่วงเวลาที่มี AI Corner สื่อ หรือกิจกรรมของโครงการให้บริการจริง และอยู่ในตำแหน่งหรือบริเวณที่ผู้ใช้พื้นที่สามารถพบเห็นหรือเข้าถึงได้อย่างเหมาะสม โดยผู้รับจ้างต้องจัดเก็บหลักฐานประกอบ เช่น ระยะเวลาการติดตั้ง จุดติดตั้ง ภาพถ่าย สื่อที่เผยแพร่ และข้อมูลจำนวนผู้ใช้พื้นที่ในช่วงเวลาดังกล่าว

(๓) สำหรับกิจกรรมที่สามารถเก็บข้อมูลผู้เข้าร่วมโดยตรง ให้จัดเก็บข้อมูลผ่านช่องทางที่เหมาะสม เช่น การลงทะเบียน การเช็คอิน การสแกน QR Code แบบประเมิน แบบทดสอบสั้น หรือวิธีอื่นที่ สพอ. เห็นชอบ เพื่อใช้วิเคราะห์การมีส่วนร่วม ความเข้าใจ ความตระหนักรู้ และข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย

(๔) ผู้รับจ้างต้องกำหนดหลักเกณฑ์และวิธีการนับข้อมูลจากแต่ละช่องทางให้ชัดเจน สามารถตรวจสอบย้อนกลับถึงแหล่งข้อมูลได้

(๕) จัดทำรายงานผลการดำเนินงานเป็นรายงวด โดยอย่างน้อยต้องแสดงจำนวนการเข้าถึงหรือการรับรู้แยกตามพื้นที่ หน่วยงานเครือข่าย กิจกรรม และช่องทาง พร้อมสรุปผลการมีส่วนร่วม ผลการประเมินความเข้าใจหรือความตระหนักรู้ในกิจกรรมที่มีการวัดผล การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย บทเรียน และข้อเสนอแนะสำหรับการต่อยอดโครงการ

(๖) ผู้รับจ้างต้องดำเนินการให้มีจำนวนรายการเข้าร่วมหรือการรับรู้ด้าน AI Literacy ที่ตรวจสอบได้ แบบสะสมไม่น้อยกว่า ๓๐,๐๐๐ ราย ภายในงวดที่ ๓ และไม่น้อยกว่า ๖๐,๐๐๐ ราย ภายในงวดที่ ๔ โดยยอดในแต่ละงวดต้องมีหลักฐานให้ตรวจสอบย้อนกลับได้

(๗) ผู้รับจ้างต้องจัดทำบัญชีแหล่งข้อมูล (Data Source) และหลักเกณฑ์การนับข้อมูล โดยระบุอย่างน้อย ชื่อพื้นที่หรือกิจกรรม ระยะเวลาที่นับ แหล่งที่มาของข้อมูล วิธีการนับ จำนวนที่นำมาคำนวณ และหลักฐานอ้างอิง เพื่อให้ สพอ. สามารถตรวจสอบย้อนกลับได้

(๘) ผู้รับจ้างต้องแจ้ง สพอ. โดยไม่ชักช้าและไม่เกิน ๒๔ ชั่วโมงนับแต่ทราบเหตุ หากเกิดหรือมีเหตุอันควรสงสัยว่าจะเกิดการเข้าถึง ใช้ เปิดเผย สูญหาย หรือทำลายข้อมูลโดยมิชอบ พร้อมรายงานการแก้ไขและมาตรการป้องกันซ้ำ

(๙) เมื่อสิ้นสุดโครงการหรือเมื่อ สพอ. มีคำสั่ง ผู้รับจ้างต้องส่งคืนข้อมูลทั้งหมด ลบหรือทำลายสำเนาข้อมูลที่อยู่ในความครอบครองตามวิธีที่ สพอ. เห็นชอบ และจัดทำหนังสือรับรองการส่งคืน/ลบ/ทำลายข้อมูล เว้นแต่ส่วนที่กฎหมายกำหนดให้ต้องเก็บรักษา

๔.๙ งานบริหารโครงการและรายงานฉบับสมบูรณ์

ผู้รับจ้างต้องบริหารโครงการให้เป็นไปตามแผนงาน ระยะเวลา และขอบเขตของงานที่กำหนด โดยมีข้อกำหนดอย่างน้อย ดังนี้

(๑) จัดให้มีผู้ประสานงานหลักและช่องทางการสื่อสารทางการ เพื่อใช้ประสานงานกับ สพอ. ตลอดระยะเวลาโครงการ

(๒) จัดประชุมติดตามความก้าวหน้ากับผู้ว่าจ้างอย่างน้อยเดือนละ ๑ ครั้ง หรือเมื่อ สพอ. มอบหมาย พร้อมจัดทำสรุปผลการประชุมและประเด็นติดตามการดำเนินงาน

(๓) จัดทำรายงานผลการดำเนินงานเป็นรายงวด โดยสรุปความก้าวหน้า ผลการดำเนินกิจกรรม ปัญหา อุปสรรค แนวทางแก้ไข และหลักฐานประกอบการดำเนินงาน

(๔) เมื่อสิ้นสุดโครงการ ผู้รับจ้างต้องจัดทำรายงานผลการดำเนินงานฉบับสมบูรณ์ โดยอย่างน้อยต้องประกอบด้วย สรุปผลการดำเนินงานตามขอบเขตงาน ผลการสร้างการรับรู้ ความเข้าใจ และการมีส่วนร่วมด้าน AI Literacy ผลการดำเนินงานร่วมกับเครือข่าย ผลการวัดผลและถอดบทเรียน บทสรุปผู้บริหาร และข้อเสนอแนะสำหรับการต่อยอดโครงการ

(๕) ส่งมอบรายงานฉบับสมบูรณ์ ฐานข้อมูล เอกสาร หลักฐานประกอบการตรวจรับ และไฟล์อิเล็กทรอนิกส์อื่นที่เกี่ยวข้อง ในรูปแบบที่ สพรอ. กำหนด

(๖) รายงานความก้าวหน้าแต่ละงวดต้องแสดงแผนเทียบผลจริง สถานะความเสี่ยง ประเด็นที่ต้องขออนุมัติ ผลการรวบรวมและสรุปข้อมูลการมีส่วนร่วม รายการปัญหาและการแก้ไข และแผนดำเนินงานงวดถัดไป โดยใช้รูปแบบรายงานที่ สพรอ. เห็นชอบ

๕. กำหนดยี่นราคา

ผู้ยื่นข้อเสนอจะต้องเสนอกำหนดยี่นราคาไม่น้อยกว่า ๙๐ (เก้าสิบ) วัน นับแต่วันที่เสนอราคา โดยภายในกำหนดยี่นราคาสุดท้าย ผู้ยื่นข้อเสนอหรือผู้มีสิทธิเสนอราคาจะต้องรับผิดชอบราคาที่ตนได้เสนอไว้และจะถอนการเสนอราคามีได้

๖. สถานที่ส่งมอบ

ณ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

๗. วงเงินในการจัดทำ

วงเงินงบประมาณ เป็นจำนวนเงิน ๗,๐๐๐,๐๐๐ บาท (เจ็ดล้านบาทถ้วน) และราคากลาง เป็นจำนวนเงิน ๖,๙๙๕,๕๙๑.๓๓ บาท (หกล้านเก้าแสนเก้าหมื่นห้าพันห้าร้อยเก้าสิบเอ็ดบาทสามสิบสามสตางค์)

๘. ระยะเวลาดำเนินการ

กำหนดระยะเวลาดำเนินการให้แล้วเสร็จภายในวันที่ ๑๕ กันยายน ๒๕๗๐

๙. สิ่งส่งมอบและกำหนดเวลาการส่งมอบ

ผู้รับจ้างจะต้องดำเนินการและส่งมอบงาน โดยแบ่งกำหนดระยะเวลาการส่งมอบงานเป็นจำนวน ๔ (สี่) งวด ดังนี้

งวดที่ ๑

- กำหนดส่งมอบ : ภายใน ๔๕ วัน หลังจากลงนามในสัญญา
- งานที่ต้องส่งมอบ : ผู้รับจ้างต้องดำเนินงานตามขอบเขตงานข้อ ๔.๑ ให้แล้วเสร็จ และดำเนินการเตรียมความพร้อมตามข้อ ๔.๒ - ๔.๘ จนสิ้นสุดงานงวดที่ ๑ โดยผลงานที่ส่งมอบต้องประกอบด้วยอย่างน้อย ดังนี้

ข้อ TOR	รายการ	เป้าหมาย/รายละเอียดที่ต้องดำเนินการ
๔.๑	แผนการดำเนินงานโครงการ	แผนกิจกรรม แผนการพัฒนา AI Corner แผนการสื่อสารประชาสัมพันธ์ แผนการทำงานร่วมกับเครือข่าย แผนการลงทะเบียนและวัดผล แผนบริหารความเสี่ยง แนวทางการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล และ Gantt Chart
๔.๒	แบบรายละเอียดการออกแบบ AI Corner	ครบไม่น้อยกว่า ๔ พื้นที่ ครอบคลุมแนวคิด รูปแบบพื้นที่ จุดการเรียนรู้ User Journey และรายละเอียด Interactive Learning Station
๔.๒	ต้นแบบ (Prototype) Interactive Learning Station	รูปแบบเข้าใช้บริการ ไม่น้อยกว่า ๑ รูปแบบ ที่สามารถสาธิตหรือทดสอบการใช้งานได้

ข้อ TOR	รายการ	เป้าหมาย/รายละเอียดที่ต้องดำเนินการ
๔.๓	ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฐาน AI Literacy	พัฒนาแล้วและพร้อมนำไปทดลองใช้ไม่น้อยกว่า ๒ ชุด (จากทั้งหมดไม่น้อยกว่า ๘ ชุด) พร้อมกรอบแนวคิด วัตถุประสงค์ และโครงสร้างของชุดกิจกรรมที่เหลือ
๔.๔	ระบบ/กระบวนการลงทะเบียน จัดเก็บข้อมูล และวัดผล	สามารถทดสอบและเตรียมนำไปใช้งานจริงได้
๔.๕	แนวคิดการสื่อสารโครงการ	พร้อมตัวอย่างสื่อประชาสัมพันธ์
๔.๖	เครือข่ายความร่วมมือ	แผนพร้อมหลักฐานการเริ่มประสานเครือข่ายความร่วมมือไม่น้อยกว่า ๒ เครือข่าย
๔.๗	งานลงทะเบียน จัดเก็บรายชื่อ วัดผล และถอดบทเรียน	สรุปกระบวนการจัดเก็บข้อมูล

● **รายงานผล :** รายงานการดำเนินการจนถึงสิ้นสุดงานงวดที่ ๑ พร้อมแผนการดำเนินงาน แบบรายละเอียด AI Corner ครบไม่น้อยกว่า ๔ พื้นที่ หลักฐานการสาธิตหรือทดสอบ Prototype Interactive Learning Station ชุดกิจกรรมที่พัฒนาแล้วไม่น้อยกว่า ๒ ชุด ผลการทดสอบระบบลงทะเบียนและวัดผล ตัวอย่างสื่อประชาสัมพันธ์ การประสานเครือข่าย และเอกสารประกอบมาในรูปแบบไฟล์อิเล็กทรอนิกส์ จำนวน ๑ ชุด

งวดที่ ๒

- **กำหนดส่งมอบ :** ภายในวันที่ ๑๕ มีนาคม ๒๕๗๐
- **งานที่ต้องส่งมอบ**

ข้อ TOR	รายการ	เป้าหมาย/รายละเอียดที่ต้องดำเนินการ
๔.๒	AI Corner / พื้นที่เรียนรู้ฐาน AI	ติดตั้งและเปิดใช้งานครบไม่น้อยกว่า ๔ พื้นที่ รวมไม่น้อยกว่า ๔ จุดการเรียนรู้ โดยแต่ละพื้นที่ต้องมี Interactive Learning Station (รูปแบบเข้าใช้บริการ) อย่างน้อย ๑ จุด พร้อมสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ประจำพื้นที่ และช่องทางเชื่อมโยงการเรียนรู้ต่อเนื่องผ่าน QR Code หรือช่องทางดิจิทัลที่เหมาะสม
๔.๓	ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฐาน AI Literacy	รวมสะสมไม่น้อยกว่า ๔ ชุด
๔.๔	กิจกรรม AI Literacy Experience	รวมสะสมไม่น้อยกว่า ๒ ครั้ง
๔.๕	กิจกรรม AI Challenge Workshop	รวมสะสมไม่น้อยกว่า ๒ ครั้ง
๔.๖-๔.๗	งานสื่อสาร เครือข่าย และการลงทะเบียน/วัดผล	ดำเนินงานจนถึงวันที่ ๑๕ มีนาคม ๒๕๗๐ พร้อมเริ่มจัดเก็บข้อมูลผู้เข้าร่วมหรือผู้รับรู้จากการดำเนินงานจริง

- **รายงานผล :** รายงานการดำเนินการจนถึงวันที่ ๑๕ มีนาคม ๒๕๗๐ พร้อมหลักฐานการติดตั้งและเปิดใช้งาน AI Corner ครบไม่น้อยกว่า ๔ พื้นที่ ผลการทดสอบและการใช้งาน Interactive Learning Station พร้อมหลักฐานการเข้าใช้บริการ ชุดกิจกรรมที่พัฒนาแล้ว กิจกรรม AI Literacy Experience ที่ดำเนินการแล้ว สื่อประชาสัมพันธ์ ผลการเข้าร่วมและข้อมูลที่จัดเก็บจากการใช้งานจริง ตลอดจนหลักฐานประกอบการตรวจรับ มาในรูปแบบไฟล์อิเล็กทรอนิกส์ จำนวน ๑ ชุด

งวดที่ ๓

- **กำหนดส่งมอบ :** ภายในวันที่ ๑๕ มิถุนายน ๒๕๗๐
- **งานที่ต้องส่งมอบ**

ข้อ TOR	รายการ	เป้าหมาย/รายละเอียดที่ต้องดำเนินการ
๔.๒	AI Corner	ดูแล ปรับปรุง และใช้ประโยชน์อย่างต่อเนื่อง ครบทั้ง ๔ พื้นที่
๔.๓	ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้าน AI Literacy	ครบไม่น้อยกว่า ๘ ชุด
๔.๔	กิจกรรม AI Literacy Experience	รวมสะสมไม่น้อยกว่า ๕ ครั้ง
๔.๕	กิจกรรม AI Challenge Workshop	รวมสะสมไม่น้อยกว่า ๔ ครั้ง
๔.๖	งานสื่อสารประชาสัมพันธ์	ผลิตสื่อประกอบกิจกรรมตามแผน
๔.๗	เครือข่ายความร่วมมือ	ดำเนินงานร่วมกันครบไม่น้อยกว่า ๒ เครือข่าย
๔.๘	งานลงทะเบียน จัดเก็บข้อมูล วัตถุประสงค์ และถอดบทเรียน	มียอดผู้เข้าร่วมหรือผู้รับรู้ที่ตรวจสอบได้แบบสะสม ไม่น้อยกว่า ๓๐,๐๐๐ ราย

- **รายงานผล :** รายงานสรุปผลความก้าวหน้าการดำเนินงาน พร้อมผลการใช้งานและการปรับปรุง AI Corner ทั้ง ๔ พื้นที่ ชุดกิจกรรมครบไม่น้อยกว่า ๘ ชุด ผลการจัด AI Literacy Experience รวมสะสมไม่น้อยกว่า ๕ ครั้ง ผลการจัด AI Challenge Workshop รวมสะสมไม่น้อยกว่า ๔ ครั้ง ผลการดำเนินงานร่วมกับเครือข่าย ผลการสื่อสารประชาสัมพันธ์ จำนวนผู้เข้าร่วมหรือผู้รับรู้ด้าน AI Literacy ที่ตรวจสอบได้ไม่น้อยกว่า ๓๐,๐๐๐ ราย ผลการวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มเป้าหมายเบื้องต้น และหลักฐานประกอบการตรวจรับ มาในรูปแบบไฟล์อิเล็กทรอนิกส์ จำนวน ๑ ชุด

งวดที่ ๔

- **กำหนดส่งมอบ :** ภายในวันที่ ๑๕ กันยายน ๒๕๗๐
- **งานที่ต้องส่งมอบ :** ผู้รับจ้างต้องดำเนินงานตามขอบเขตข้อ ๔.๒ – ๔.๙ ให้ครบถ้วนตามเป้าหมายโครงการ ดังนี้

ขอ TOR	รายการ	เป้าหมาย/รายละเอียดที่ต้องดำเนินการ
๔.๒	AI Corner	ดำเนินการและให้บริการครบไม่น้อยกว่า 4 พื้นที่ตามระยะเวลาที่กำหนด พร้อมดำเนินการรื้อถอน Interactive Learning Station และคืนสภาพพื้นที่ที่ครบถ้วน
๔.๓	ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้าน AI Literacy	ครบไม่น้อยกว่า ๘ ชุด
๔.๔	กิจกรรม AI Literacy Experience	ครบไม่น้อยกว่า ๖ ครั้ง
๔.๕	กิจกรรม AI Challenge Workshop	ครบไม่น้อยกว่า ๖ ครั้ง
๔.๖	งานสื่อสารประชาสัมพันธ์และผลิตสื่อ	ครบตามแผน
๔.๗	เครือข่ายความร่วมมือ	ครบไม่น้อยกว่า ๒ เครือข่าย
๔.๘	ยอดผู้เข้าร่วม/ผู้รับรู้ด้าน AI Literacy ที่ตรวจสอบได้	ไม่น้อยกว่า ๖๐,๐๐๐ ราย
๔.๙	งานบริหารโครงการและรายงานฉบับสมบูรณ์	จัดทำรายงานผลการดำเนินงานฉบับสมบูรณ์ตลอดระยะเวลาโครงการ

- **รายงานผล :** รายงานผลการดำเนินงานฉบับสมบูรณ์ ประกอบด้วย
 - บทสรุปผู้บริหาร
 - สรุปผลการดำเนินงานตามขอบเขตงานทั้งหมด
 - ผลการสร้างการรับรู้ ความเข้าใจ และการมีส่วนร่วมด้าน AI Literacy
 - ผลการตรวจสอบจำนวนผู้เข้าร่วมหรือการเรียนรู้ด้าน AI Literacy ไม่น้อยกว่า ๖๐,๐๐๐ ราย
 - ผลการดำเนินงานและการใช้ประโยชน์จาก AI Corner
 - หลักฐานการสิ้นสุดการให้บริการ การรื้อถอน Interactive Learning Station และการคืนสภาพพื้นที่ครบทั้ง ๔ พื้นที่
 - ผลการดำเนินงานร่วมกับเครือข่าย
 - ผลการสื่อสารประชาสัมพันธ์
 - การวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มเป้าหมายและผลการมีส่วนร่วม
 - บทเรียนและข้อเสนอแนะสำหรับการต่อยอดโครงการ
 - ฐานข้อมูลหรือหลักฐานประกอบการตรวจรับ
- ทั้งนี้ ให้จัดส่งในรูปแบบไฟล์อิเล็กทรอนิกส์ และบันทึกลง External Hard Disk หรือสื่อบันทึกข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์อื่น จำนวน ๑ ชุด ตามที่ สพรอ. กำหนด

ข้อกำหนดรวมของทุกงวด

ผู้รับจ้างจะต้องจัดทำตารางแสดงการเปรียบเทียบขอบเขตของงานที่ส่งมอบในแต่ละงวดเปรียบเทียบกับเป้าหมายรวมของโครงการ แผนประกอบการส่งมอบงานทุกงวด เพื่อประโยชน์ในการตรวจรับงานของคณะกรรมการตรวจรับพัสดุ

ตารางเปรียบเทียบขอบเขตของงานที่ส่งมอบในแต่ละงวด

รายการ	งวดที่ ๑ (๔๕ วัน นับถัดจาก วันลงนามในสัญญา)	งวดที่ ๒ (๑๕ มี.ค. ๒๕๗๐)	งวดที่ ๓ (๑๕ มี.ย. ๒๕๗๐)	งวดที่ ๔ (๑๕ ก.ย. ๒๕๗๐)
AI Corner (พื้นที่)	ออกแบบ Prototype ครบ ๔ พื้นที่	เปิดใช้งานครบ ๔ พื้นที่	ดูแลต่อเนื่อง ทั้ง ๔ พื้นที่	ดูแลต่อเนื่อง ทั้ง ๔ พื้นที่
ชุดกิจกรรม AI Literacy (ชุด)	ไม่น้อยกว่า ๒ ใน ๘ ชุด	ไม่น้อยกว่า ๔ ใน ๘ ชุด	ดำเนินกิจกรรม ต่อเนื่องจากชุดกิจกรรม	ดำเนินกิจกรรม ต่อเนื่องจากชุดกิจกรรม
AI Literacy Experience (ครั้ง)	-	ไม่น้อยกว่า ๒ ครั้ง	ไม่น้อยกว่า ๕ ครั้ง	ไม่น้อยกว่า ๖ ครั้ง
AI Challenge Workshop (ครั้ง)	-	ไม่น้อยกว่า ๒ ครั้ง	ไม่น้อยกว่า ๔ ครั้ง	ไม่น้อยกว่า ๖ ครั้ง
เครือข่ายความร่วมมือ (เครือข่าย)	เริ่มประสาน ๒ เครือข่าย	ครบ ๒ เครือข่าย	ดูแลต่อเนื่อง ทั้ง ๒ เครือข่าย	ดูแลต่อเนื่อง ทั้ง ๒ เครือข่าย
ยอดผู้เข้าร่วม/ ผู้รับรู้สละสม (ราย)	รายงานจำนวนจริง (ไม่กำหนดเป้าขั้นต่ำ)	รายงานจำนวนจริง (ไม่กำหนดเป้าขั้นต่ำ)	ไม่น้อยกว่า ๓๐,๐๐๐ ราย	ไม่น้อยกว่า ๖๐,๐๐๐ ราย
ข่าว/บทความสะสม (ชิ้น)	รายงานจำนวนจริง (ไม่กำหนดเป้าขั้นต่ำ)	รายงานจำนวนจริง (ไม่กำหนดเป้าขั้นต่ำ)	รายงานจำนวนจริง (ไม่กำหนดเป้าขั้นต่ำ)	ไม่น้อยกว่า ๔ ชิ้น
ช่องทางเผยแพร่สะสม (ช่องทาง/ชิ้น)	รายงานจำนวนจริง (ไม่กำหนดเป้าขั้นต่ำ)	รายงานจำนวนจริง (ไม่กำหนดเป้าขั้นต่ำ)	รายงานจำนวนจริง (ไม่กำหนดเป้าขั้นต่ำ)	ไม่น้อยกว่า ๑๐ ช่องทาง ต่อชิ้น
คลิปประชาสัมพันธ์ (ชิ้น/ความยาว)	-	-	รายงานความคืบหน้า	ไม่น้อยกว่า ๑ ชิ้น ยาวไม่เกิน ๙๐ วินาที
คลิปสรุปกิจกรรม (ชิ้น/ความยาว)	-	-	-	ไม่น้อยกว่า ๑ ชิ้น ยาวไม่น้อยกว่า ๖๐ วินาที

๑๐. การรับประกันและการแก้ไขความชำรุดบกพร่องของงาน

ตลอดระยะเวลาเข้าใช้บริการ ผู้รับจ้างต้องรับผิดชอบให้ Interactive Learning Station และระบบที่เกี่ยวข้องพร้อมใช้งาน รวมถึงการบำรุงรักษา แก้ไข และเปลี่ยนทดแทนส่วนที่ชำรุดหรือขัดข้องโดยไม่คิดค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม ทั้งนี้ อุปกรณ์เข้าไม่เป็นที่ทรัพย์สินที่ต้องส่งมอบหรือรับประกันหลังสิ้นสุดสัญญา สำหรับสื่อ ชุดกิจกรรม ระบบหรือซอฟต์แวร์ และสินทรัพย์ดิจิทัลที่ต้องส่งมอบ ผู้รับจ้างต้องแก้ไขความชำรุดบกพร่องที่เกิดจากการจัดทำหรือส่งมอบของผู้รับจ้างภายใน ๓๐ วันนับแต่วันที่ สพธอ. แจ้งเป็นหนังสือ โดยไม่คิดค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม

๑๑. เงื่อนไขการจ่ายเงิน

สพธอ. จะแบ่งการจ่ายเงินเป็นงวด ๆ รวม ๔ (สี่) งวด ดังนี้

งวดที่ ๑ อัตราร้อยละ ๓๕ (สามสิบห้า) ของค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างได้ดำเนินการและส่งมอบงานตามสิ่งส่งมอบข้อ ๙ งวดที่ ๑ และคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับงานจ้างถูกต้องครบถ้วนแล้ว

งวดที่ ๒ อัตราร้อยละ ๒๕ (ยี่สิบห้า) ของค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างได้ดำเนินการและส่งมอบงานตามสิ่งส่งมอบข้อ ๙ งวดที่ ๒ และคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับงานจ้างถูกต้องครบถ้วนแล้ว

งวดที่ ๓ อัตราร้อยละ ๒๐ (ยี่สิบ) ของค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างได้ดำเนินการและส่งมอบงานตามสิ่งส่งมอบข้อ ๙ งวดที่ ๓ และคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับงานจ้างถูกต้องครบถ้วนแล้ว

งวดที่ ๔ อัตราร้อยละ ๒๐ (ยี่สิบ) ของค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างได้ดำเนินการและส่งมอบงานตามสิ่งส่งมอบข้อ ๙ งวดที่ ๔ และคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับงานจ้างถูกต้องครบถ้วนแล้ว

ทั้งนี้ ค่าจ้างที่ สพธอ. จะจ่ายตามข้อนี้ ได้รวมค่าใช้จ่ายอื่น ๆ และค่าภาษีอากร รวมทั้งภาษีมูลค่าเพิ่ม (ถ้ามี) ไว้ด้วยแล้ว

๑๒. อัตราค่าปรับ

เมื่อครบกำหนดส่งมอบงานตามที่กำหนด ถ้าผู้รับจ้างไม่ส่งมอบงานจ้าง หรือส่งมอบล่าช้า หรือส่งมอบไม่ถูกต้อง หรือไม่ครบจำนวน หรือไม่ปฏิบัติตามที่ตกลงกันไว้แก่ สพธอ. ผู้รับจ้างจะต้องชำระค่าปรับให้ สพธอ. เป็นรายวันเป็นจำนวนเงินตายตัวในอัตราร้อยละศูนย์จุดหนึ่งศูนย์ (๐.๑๐%) ของราคางานจ้าง แต่จะต้องไม่ต่ำกว่าวันละ ๑๐๐ บาท (หนึ่งร้อยบาทถ้วน) นับถัดจากวันครบกำหนดส่งมอบตามสัญญาจนถึงวันที่ผู้รับจ้างได้ส่งมอบงานจ้างให้แก่ สพธอ. จนถูกต้องครบถ้วน

๑๓. การรักษาความลับ

๑๓.๑ ผู้รับจ้างจะต้องจัดเก็บรักษาข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการดำเนินงานที่ผู้รับจ้างได้รับจาก สพธอ. และข้อมูลต่าง ๆ ที่ผู้รับจ้างได้จัดทำขึ้นเนื่องจากการดำเนินงานตามสัญญาน้อย่างเป็นความลับของ สพธอ. ซึ่งต่อไปในสัญญานี้เรียกว่า “ข้อมูลที่เป็นความลับ” โดยผู้รับจ้างต้องหามาตรการในการจัดเก็บข้อมูลที่เป็นความลับให้มิดชิด รวมทั้งไม่เปิดเผย หรือเผยแพร่ หรือกระทำได้ด้วยวิธีการใดให้บุคคลอื่นใดที่มีใช้คู่สัญญาภายใต้สัญญานี้ หรือมิใช่บุคคลที่ สพธอ. ได้อนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรให้มีส่วนเกี่ยวข้องที่จะรับทราบข้อมูลที่เป็นความลับภายใต้สัญญานี้ ได้ทราบถึงข้อมูลที่เป็นความลับดังกล่าว เว้นแต่จะเป็นการเปิดเผยข้อมูลดังกล่าวให้แก่เจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานของผู้รับจ้างที่ต้องเกี่ยวข้องโดยตรงกับข้อมูลดังกล่าวเท่านั้น และผู้รับจ้างจะต้องจัดให้เจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานดังกล่าวได้ผูกพันและปฏิบัติตามเงื่อนไขในการรักษาข้อมูลที่เป็นความลับเช่นว่านั้นด้วย

๑๓.๒ หากผู้รับจ้างมิได้ปฏิบัติตามข้อ ๑๓.๑ ผู้รับจ้างจะต้องรับผิดชอบต่อ สพธอ. หรือบุคคลอื่นที่เป็นเจ้าของข้อมูลที่เป็นความลับนั้นในความเสียหายใด ๆ ที่เกิดขึ้นเนื่องจากการที่ข้อมูลที่เป็นความลับดังกล่าว ได้ถูกเปิดเผยไม่ว่าทั้งหมดหรือแต่บางส่วน และ สพธอ. มีสิทธิบอกเลิกสัญญาได้ทันที

๑๓.๓ ผู้รับจ้างจะยังคงต้องผูกพันตามข้อกำหนดเกี่ยวกับการรักษาข้อมูลที่เป็นความลับตามข้อ ๑๓.๑ ต่อไป トラบที่ข้อมูลที่เป็นความลับดังกล่าวยังคงเป็นความลับอยู่ แม้ว่าการจ้างตามสัญญานี้ได้สิ้นสุดลงแล้วไม่ว่าด้วยเหตุใดก็ตาม

๑๔. หลักเกณฑ์การพิจารณา

ใช้เกณฑ์ราคาและเกณฑ์คุณภาพประกอบกัน โดย สฟธอ. ขอสงวนสิทธิ์ในการพิจารณาคัดเลือก โดยเรียงลำดับจาก ผู้ที่ได้รับคะแนนรวมสูงสุด ดังนี้

๑๔.๑ ราคาให้น้ำหนักร้อยละ ๒๐ (ยี่สิบ)

๑๔.๒ เกณฑ์คุณภาพให้น้ำหนักร้อยละ ๘๐ (แปดสิบ)

การพิจารณาข้อเสนอตามขอบเขตของงาน ผู้ที่ผ่านการพิจารณาตามเกณฑ์ จะต้องได้รับคะแนนรวม ไม่น้อยกว่า ๘๐ (แปดสิบ) จากคะแนนรวม ๑๐๐ (คะแนน) ตามหลักเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

ลำดับ	รายละเอียด	น้ำหนัก (ร้อยละ)	วิธีการประเมิน	วิธีการให้คะแนน
๑	เกณฑ์คุณภาพ พิจารณาจากข้อเสนอด้านเทคนิค	๘๐		
	๑.๑ แนวคิดและความเข้าใจโครงการ AI Corner พื้นที่เรียนรู้ AI สำหรับทุกคน <u>เกณฑ์การให้คะแนน</u> - แนวคิดแสดงความเข้าใจโครงการอย่างชัดเจน เชื่อมโยงแผนงานบูรณาการรัฐบาลดิจิทัลและแผนปฏิบัติการด้านปัญญาประดิษฐ์แห่งชาติ เพื่อการพัฒนาประเทศไทย (พ.ศ. ๒๕๖๕ – ๒๕๗๐) ได้ตรงประเด็น และอธิบายบทบาท “ผู้ใช้งาน AI” ได้ชัดเจน เท่ากับ ๒๐ คะแนน - แนวคิดสอดคล้องกับวัตถุประสงค์โครงการ แต่การเชื่อมโยงเชิงนโยบายหรือกลุ่มเป้าหมายยังไม่ครบถ้วน เท่ากับ ๑๕ คะแนน - แนวคิดเป็นภาพรวมทั่วไป ยังไม่ชัดเจนว่ามุ่งสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ใช้งาน AI อย่างไร เท่ากับ ๑๐ คะแนน - แนวคิดไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์โครงการ หรือไม่แสดงความเข้าใจโจทย์ เท่ากับ ๐ คะแนน	๒๐	พิจารณาจากเอกสารข้อเสนอด้านเทคนิค (Technical Proposal) ในส่วนแนวคิดโครงการ ภาพรวมการดำเนินงาน และคำอธิบายความเชื่อมโยงกับนโยบายและแผนที่เกี่ยวข้อง	คณะกรรมการพิจารณาโดยเปรียบเทียบจากเอกสารที่ผู้ยื่นข้อเสนอได้เสนอมา และการให้คะแนนคิดจากผู้ที่น่าเสนองานได้ดีที่สุดเรียงลำดับลงมา
	๑.๒ ผลงานและประสบการณ์ที่เกี่ยวข้อง <u>เกณฑ์การให้คะแนน</u> - มีผลงานที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการจัดกิจกรรมเชิงปฏิบัติ การสร้างการมีส่วนร่วม งานดิจิทัลและสามารถอ้างอิงได้ชัดเจน เท่ากับ ๑๐ คะแนน - ไม่มีผลงานที่เกี่ยวข้องกับลักษณะงานตาม TOR เท่ากับ ๐ คะแนน	๑๐	พิจารณาจากเอกสารแสดงผลงานที่ผ่านมา (Portfolio) หนังสือรับรองผลงาน หรือเอกสารอ้างอิงโครงการที่มีลักษณะใกล้เคียง	คณะกรรมการพิจารณาโดยเปรียบเทียบจากเอกสารที่ผู้ยื่นข้อเสนอได้เสนอมา และการให้คะแนนคิดจากผู้ที่น่าเสนองานได้ดีที่สุดเรียงลำดับลงมา

ลำดับ	รายละเอียด	น้ำหนัก (ร้อยละ)	วิธีการประเมิน	วิธีการให้คะแนน
	๑.๓ แผนการดำเนินงานและการออกแบบระบบนิเวศ AI Corner (AI Corner Ecosystem) <u>เกณฑ์การให้คะแนน</u> - แผนการดำเนินงานมีรายละเอียดครบถ้วน เชื่อมโยง AI Corner ไม่น้อยกว่า ๔ พื้นที่ รวมไม่น้อยกว่า ๔ จุดการเรียนรู้ / ชุดกิจกรรมไม่น้อยกว่า ๘ ชุด / AI Literacy Experience ไม่น้อยกว่า ๖ ครั้ง / AI Challenge Workshop ไม่น้อยกว่า ๖ ครั้ง / การสื่อสารประชาสัมพันธ์ การสนับสนุนการดำเนินงาน และแผนระยะเวลาอย่างเป็นระบบ สามารถดำเนินการและตรวจรับได้จริง เท่ากับ ๒๐ คะแนน - แผนการดำเนินงานค่อนข้างชัดเจนและครอบคลุมองค์ประกอบหลัก แต่รายละเอียดการเชื่อมโยงกิจกรรม พื้นที่ หรือการบริหารจัดการบางส่วนยังไม่ครบถ้วน เท่ากับ ๑๕ คะแนน - แผนการดำเนินงานเป็นภาพรวม ยังไม่ชัดเจน ในรายละเอียดการดำเนินงานจริงหรือการเชื่อมโยงองค์ประกอบของโครงการ เท่ากับ ๑๐ คะแนน - แผนการดำเนินงานไม่ชัดเจน หรือไม่สอดคล้องกับขอบเขตงานตาม TOR เท่ากับ ๐ คะแนน	๒๐	พิจารณาจากแผนการดำเนินงาน (Project Plan) แผนการพัฒนา AI Corner แผนกิจกรรม แผนการติดตั้ง และบริหารพื้นที่ รายละเอียดขั้นตอนการดำเนินงาน Gantt Chart และ Activity Flow	คณะกรรมการพิจารณาโดยเปรียบเทียบจากเอกสารที่ผู้ยื่นข้อเสนอได้เสนอมา และการให้คะแนนคิดจากผู้ที่นำเสนองานได้ดีที่สุด เรียงลำดับลงมา
	๑.๔ การออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้และการมีส่วนร่วม (Learning Experience & Engagement) <u>เกณฑ์การให้คะแนน</u> - ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้และ User Journey ได้ชัดเจน ให้ผู้เข้าร่วมได้เล่น ทดลองลงมือปฏิบัติ และมีส่วนร่วมจริง เชื่อมโยง AI Corner ชุดกิจกรรม AI Literacy Experience และ AI Challenge Workshop อย่างต่อเนื่อง สามารถปรับตามกลุ่มเป้าหมายและบริบทพื้นที่ได้ เท่ากับ ๑๕ คะแนน - มีแนวทางสร้างการมีส่วนร่วมและกิจกรรมที่เหมาะสม แต่การเชื่อมโยงประสบการณ์หรือการปรับตามกลุ่มเป้าหมายยังไม่ครบถ้วน เท่ากับ ๑๐ คะแนน	๑๕	- พิจารณาจากแนวคิดการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ (Learning Experience Design) เส้นทางผู้ใช้งาน (User Journey) - ตัวอย่างชุดกิจกรรม AI Literacy Experience และ AI Challenge Workshop ที่เสนอ	คณะกรรมการพิจารณาโดยเปรียบเทียบจากเอกสารที่ผู้ยื่นข้อเสนอได้เสนอมา และการให้คะแนนคิดจากผู้ที่นำเสนองานได้ดีที่สุด เรียงลำดับลงมา

ลำดับ	รายละเอียด	น้ำหนัก (ร้อยละ)	วิธีการประเมิน	วิธีการให้คะแนน
	- กิจกรรมเน้นการเข้าร่วมเป็นครั้ง ๆ หรือยังไม่ชัดเจนว่าผู้เข้าร่วมจะได้ทดลองและลงมือทำอย่างไร เท่ากับ ๕ คะแนน - ไม่แสดงแนวทางการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้และการมีส่วนร่วมอย่างเป็นรูปธรรม เท่ากับ ๐ คะแนน			
	๑.๕ แนวคิดการออกแบบ Interactive Learning Station และการบริหารจัดการอุปกรณ์ <u>เกณฑ์การให้คะแนน</u> - เสนอแนวคิด Interactive Learning Station ที่เหมาะสมกับพื้นที่และกลุ่มเป้าหมาย ครอบคลุมระบบ ซอฟต์แวร์ เนื้อหา อุปกรณ์ที่ให้เข้าใช้ และประสบการณ์ผู้ใช้ สามารถให้ผู้ใช้งานทดลองและเรียนรู้ด้วยตนเอง ปรับใช้ได้ตามบริบทพื้นที่ พร้อมแนวทางติดตั้ง ดูแล บำรุงรักษา และแก้ไขปัญหาระหว่างโครงการ อย่างชัดเจน เท่ากับ ๕ คะแนน - มีแนวคิด Interactive Learning Station ที่สามารถดำเนินการได้ แต่รายละเอียดด้านประสบการณ์ผู้ใช้ การปรับใช้ในพื้นที่ หรือการดูแลอุปกรณ์ยังไม่ครบถ้วน เท่ากับ ๓ คะแนน - ไม่แสดงแนวคิด Interactive Learning Station หรือเสนอแนวทางที่ไม่สามารถนำไปใช้ได้จริง เท่ากับ ๐ คะแนน	๕	- พิจารณาจากแนวคิดและแบบร่าง Interactive Learning Station - รูปแบบการเข้าใช้บริการระบบ/ซอฟต์แวร์/เนื้อหา ตัวอย่างหน้าจอหรือ User Flow แนวทางติดตั้ง การดูแล และการบำรุงรักษา	คณะกรรมการพิจารณาโดยเปรียบเทียบจากเอกสารที่ผู้ยื่นข้อเสนอได้เสนอมา และการให้คะแนนคิดจากผู้ที่นำเสนองานได้ดีที่สุด เรียงลำดับลงมา
	๑.๖ แผนการทำงานร่วมกับเครือข่ายและการขยายผล <u>เกณฑ์การให้คะแนน</u> - มีแผนการทำงานร่วมกับเครือข่ายความร่วมมือ ไม่น้อยกว่า ๒ เครือข่าย ระบุบทบาท พื้นที่ กลุ่มเป้าหมาย รูปแบบความร่วมมือ และแนวทางขยายผลที่ชัดเจน สามารถดำเนินการได้จริง เท่ากับ ๕ คะแนน - มีแผนการทำงานร่วมกับเครือข่าย แต่รายละเอียดบทบาทหรือแนวทางดำเนินงานและขยายผลยังไม่ครบถ้วน เท่ากับ ๓ คะแนน	๕	พิจารณาจากแผนความร่วมมือ รายชื่อหรือประเภทเครือข่าย บทบาทของแต่ละเครือข่าย พื้นที่หรือกลุ่มเป้าหมาย และรูปแบบกิจกรรมหรือการขยายผลที่เสนอ	คณะกรรมการพิจารณาโดยเปรียบเทียบจากเอกสารที่ผู้ยื่นข้อเสนอได้เสนอมา และการให้คะแนนคิดจากผู้ที่นำเสนองานได้ดีที่สุด เรียงลำดับลงมา

ลำดับ	รายละเอียด	น้ำหนัก (ร้อยละ)	วิธีการประเมิน	วิธีการให้คะแนน
	- ไม่แสดงแผนการทำงานร่วมกับเครือข่ายอย่างเป็นรูปธรรม เท่ากับ ๐ คะแนน			
	๑.๗ ข้อเสนอเพิ่มเติมนอกเหนือรายละเอียดขอบเขตของการดำเนินงานที่กำหนดและเป็นประโยชน์ต่อ สพอ. <u>เกณฑ์การให้คะแนน</u> - มีข้อเสนอเพิ่มเติมที่ชัดเจน สามารถนำไปใช้ได้จริง ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพหรือความคุ้มค่าของโครงการ และก่อให้เกิดประโยชน์ต่อ สพอ. อย่างเป็นรูปธรรม เท่ากับ ๕ คะแนน - ไม่มีข้อเสนอเพิ่มเติม หรือข้อเสนอไม่ชัดเจน ไม่สามารถนำไปใช้ได้จริง หรือไม่ก่อให้เกิดประโยชน์เพิ่มเติมต่อ สพอ.	๕	พิจารณาจากเอกสารข้อเสนอ ด้านเทคนิคในส่วนข้อเสนอเพิ่มเติม และคำอธิบายแนวทางการนำไปใช้จริง	คณะกรรมการพิจารณาโดยเปรียบเทียบจากเอกสารที่ผู้ยื่นข้อเสนอได้เสนอมา และการให้คะแนนคิดจากผู้ที่น่าเสนองานได้ดีที่สุด เรียงลำดับลงมา
๒	เกณฑ์ราคา	๒๐		
	คะแนนรวมทั้งหมด	๑๐๐		

หมายเหตุ

๑. คะแนนที่ผู้เสนอราคาได้รับ = (คะแนน*น้ำหนัก) / ๑๐๐

๒. ประเมินคะแนนจากราคาที่เสนอ = ๑๐๐ - ((ผลต่างราคาของผู้เสนอ กับ ราคาผู้เสนอราคาต่ำสุด/ราคาผู้เสนอราคาต่ำสุด)* ๑๐๐)

ทั้งนี้ ผู้เสนอราคาจะต้องส่งข้อเสนอด้านเทคนิคและด้านผลงานเพื่อประกอบการพิจารณาให้กับ สพอ. และนำเสนอ Presentation ไม่เกิน ๓๐ (สามสิบ) นาที ทางระบบ Microsoft Teams หรือช่องทางในรูปแบบออนไลน์อื่นที่ สพอ. กำหนด เพื่อประกอบการพิจารณา

๑๕. ข้อกำหนดอื่น ๆ

การจัดซื้อจัดจ้างครั้งนี้ จะมีการลงนามในสัญญาหรือข้อตกลงเป็นหนังสือได้ต่อเมื่อพระราชบัญญัติงบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๗๐ มีผลบังคับใช้และได้รับการจัดสรรงบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๗๐ จากสำนักงบประมาณแล้ว และกรณีที่หน่วยงานของรัฐไม่ได้รับการจัดสรรงบประมาณเพื่อการจัดซื้อจัดจ้างในครั้งดังกล่าว หน่วยงานของรัฐสามารถยกเลิกการจัดซื้อจัดจ้างได้