

**ข้อกำหนดการจ้างดำเนินกิจกรรมการส่งเสริมช่องทางการจำหน่าย SACIT Shop
ภายใต้โครงการขยายช่องทางการตลาด E-Commerce และจัดทำ Virtual Reality
ในผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทย**

๑. หลักการและเหตุผล

สศท. หรือ SACIT เป็นหน่วยงานของรัฐภายใต้การกำกับดูแลของกระทรวงพาณิชย์ที่มีบทบาทในการสืบสาน สร้างสรรค์ และส่งเสริมงานหัตถกรรมไทยทั้งงานอนุรักษ์แบบดั้งเดิมและร่วมสมัยให้เป็นที่รู้จักทั้งในประเทศและต่างประเทศ รวมทั้งการสร้างช่องทางการตลาดให้แก่ผู้สร้างสรรค์งานหัตถกรรมมีรายได้และสร้างอาชีพได้อย่างยั่งยืน โดยในปี ๒๕๖๕ SACIT มุ่งหวังที่จะดำเนินการพัฒนาระบบ E-Commerce ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ทั้งในด้านระบบปฏิบัติงาน รวมถึงด้านการประชาสัมพันธ์ เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างเหมาะสม สามารถตอบสนองต่อกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี ซึ่งจะช่วยสร้างความยั่งยืนให้ทั้งกลุ่มผู้ผลิตงานหัตถกรรม รวมทั้งสามารถขยายตลาดงานหัตถกรรมไทยให้เป็นที่รู้จักในตลาดต่างประเทศผ่านช่องทาง e-Commerce ต่อไปที่เข้าถึงกลุ่มลูกค้าของ SACIT e-Commerce อย่างมีประสิทธิภาพและได้ประสิทธิผลมากที่สุด

๒. วัตถุประสงค์

๒.๑ เพื่อส่งเสริมการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทยบน E-Commerce ให้เกิดการจำหน่ายผลิตภัณฑ์บนระบบ และเก็บข้อมูลเพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้

๒.๒ เพื่อพัฒนาให้ผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทยในรูปแบบ AR หรือ VR และคัดเลือกผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทยที่เหมาะสมมาจัดทำ VR หรือ AR เพื่อจำหน่าย เป็นการส่งเสริมภาพลักษณ์ให้ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมของ SACIT มีความทันสมัย ด้วยเทคโนโลยีในปัจจุบันเพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับช่องทาง SACIT E-Commerce

๒.๓ เพื่อจัดทำ E-Catalog สำหรับการจัดจำหน่ายในรูปแบบที่เหมาะสม เป็นการเพิ่มรูปแบบการจำหน่ายผลิตภัณฑ์หัตถกรรมของ SACIT เพื่อให้ตรงกับความต้องการและรูปแบบการใช้งานที่ต่างกันของกลุ่มเป้าหมาย

๓. คุณสมบัติของผู้เสนอราคา

๓.๑ มีความสามารถตามกฎหมาย

๓.๒ ไม่เป็นบุคคลล้มละลาย

๓.๓ ไม่อยู่ระหว่างเลิกกิจการ

๓.๔ ไม่เป็นบุคคลซึ่งอยู่ระหว่างถูกระงับการยื่นข้อเสนอ หรือทำสัญญากับหน่วยงานของรัฐไว้ชั่วคราว เนื่องจากเป็นผู้ที่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินผลการปฏิบัติงานของผู้ประกอบการ ตามระเบียบที่รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการคลังกำหนด ตามที่ประกาศเผยแพร่ในระบบเครือข่ายสารสนเทศของกรมบัญชีกลาง

๓.๕ ไม่เป็นบุคคลซึ่งถูกระบุชื่อไว้ในบัญชีรายชื่อผู้ทำงาน และได้แจ้งเวียนชื่อให้เป็นผู้ทำงานของหน่วยงานของรัฐในระบบเครือข่ายสารสนเทศของกรมบัญชีกลาง ซึ่งรวมถึงนิติบุคคลที่ผู้ทำงานเป็นหุ้นส่วนผู้จัดการ กรรมการผู้จัดการ ผู้บริหาร ผู้มีอำนาจในการดำเนินงานในกิจการของนิติบุคคลนั้นด้วย

๓.๖ มีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามที่ คณะกรรมการนโยบายการจัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐกำหนดในราชกิจจานุเบกษา

๓.๗ เป็นบุคคลธรรมดาหรือนิติบุคคลผู้มีอาชีพรับจ้างงานที่ เสนอราคาครั้งนี้

๓.๘ ไม่เป็นผู้มีผลประโยชน์ร่วมกันกับผู้ยื่นข้อเสนอรายอื่นที่เข้ายื่นข้อเสนอให้แก่ สศท. ณ วันที่เสนอราคา หรือไม่เป็นผู้กระทำการอันเป็นการขัดขวางการแข่งขันอย่างเป็นธรรมในการเสนอราคาครั้งนี้



๓.๙ ไม่เป็นผู้ได้รับเอกสิทธิ์ หรือความคุ้มกัน ซึ่งอาจปฏิเสธไม่ยอมขึ้นศาลไทยเว้นแต่รัฐบาลของผู้ยื่นข้อเสนอได้มีคำสั่งให้สละเอกสิทธิ์ และความคุ้มกันเช่นนั้น

๓.๑๐ ผู้ยื่นข้อเสนอต้องลงทะเบียนในระบบจัดซื้อจัดจ้างภาครัฐด้วยอิเล็กทรอนิกส์ (Electronics Government Procurement : E-GP) ของกรมบัญชีกลาง

๓.๑๑ ผู้ยื่นข้อเสนอต้องมีผลงานประเภทเดียวกันหรือใกล้เคียงกับงานจ้างครั้งนี้ที่ดำเนินการแล้วเสร็จ ภายในวงเงินไม่น้อยกว่า ๓๕๐,๐๐๐ บาท และเป็นผลงานที่เป็นคู่สัญญาโดยตรงกับหน่วยงานของรัฐหรือหน่วยงานเอกชนที่หน่วยงานรัฐเชื่อถือ โดยจะต้องยื่นหลักฐานสำเนาหนังสือรับรองผลงานและสำเนาสัญญาพร้อมรับรองสำเนาถูกต้องในวันที่ยื่นข้อเสนอ

๔. กลุ่มเป้าหมายโครงการ

๔.๑ กลุ่มครูศิลป์ของแผ่นดิน ครูช่างศิลปหัตถกรรม ทายาทช่างศิลปหัตถกรรม และสมาชิกผู้ผลิตงานหัตถกรรมของ สศท.

๔.๒ กลุ่มลูกค้าปัจจุบันของ สศท. ทั้งในประเทศและต่างประเทศ ที่ไม่สะดวกเดินทางมาเลือกสินค้า ณ SACIT Shop รวมถึงผู้สนใจในงานหัตถกรรมทั่วไป เข้ามาสู่แพลตฟอร์มการจำหน่ายงานหัตถกรรมไทยของ สศท.

๕. ขอบเขตของงานจ้าง

๕.๑ การพัฒนาปรับปรุงระบบ SACIT E-Commerce เพื่อเพิ่มลักษณะการใช้งานให้เหมาะสมกับกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย

๕.๑.๑ ดำเนินการพัฒนาปรับปรุงระบบ SACIT E-Commerce ให้มีรูปแบบสวยงาม เหมาะสม สอดคล้องกับภาพลักษณ์ขององค์กร โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

(๑) วางแผน ศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบระบบการใช้งานของ SACIT E-Commerce ในปัจจุบันเปรียบเทียบกับระบบ E-Commerce ที่เป็นที่ยอมรับไม่น้อยกว่า ๒ ราย เพื่อพัฒนาระบบ E-Commerce ของ SACIT ที่มีอยู่ทั้ง sacitshop.com และ sacit shop Application ให้มีรูปแบบสวยงาม เหมาะสม สอดคล้องกับภาพลักษณ์ขององค์กร และนำเสนอในรูปแบบรายงานไม่น้อยกว่า ๒ ฉบับ พร้อมนำเสนอแนวทางให้ฝ่ายการตลาดดิจิทัลและสื่อสารการตลาด (ผู้ใช้งานระบบ) และฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ (ผู้ดูแลระบบ) พิจารณาเห็นชอบก่อนดำเนินการ

(๒) นำเสนอและดำเนินการออกแบบ ตกแต่ง และปรับปรุงการจัดวาง Layout ของหน้า sacitshop.com และ SACIT Shop Application พร้อมนำเสนอให้ผู้รับผิดชอบโครงการพิจารณาเห็นชอบก่อนดำเนินการ

(๓) นำเสนอและดำเนินการพัฒนารูปแบบการใช้งาน (Function) ของ sacitshop.com และ sacit shop Application ให้ครอบคลุมลักษณะการใช้งานหรือปรับปรุงให้สามารถใช้งานได้ง่าย เหมาะสมกับลูกค้ากลุ่มเป้าหมาย พร้อมนำเสนอให้ผู้รับผิดชอบโครงการพิจารณาเห็นชอบก่อนดำเนินการ

๕.๑.๒ จัดทำระบบการส่งเสริมช่องทางการจำหน่าย SACIT Shop ในรูปแบบเทคโนโลยีเสมือนจริง อาทิ Virtual Reality (VR) หรือ Augmented Reality (AR) โดยออกแบบให้สามารถใช้งานบนเว็บไซต์ และโทรศัพท์มือถือ ติดตั้งลงในหน้าเว็บไซต์ SACIT Shop และ SACIT Shop Mobile Application โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

(๑) ดำเนินการตกแต่งบริเวณห้องจำหน่ายผลิตภัณฑ์ SACIT shop พร้อมจัดหาอุปกรณ์สำหรับ ตกแต่ง และดำเนินการถ่ายภาพและกำหนดจุดชี้แนะเสมือนมาอยู่ ณ บริเวณสถานที่จริงบริเวณห้องขาย SACIT Shop ในลักษณะเสมือนจริง ๓๖๐ องศา ตามที่ผู้รับผิดชอบโครงการพิจารณาเห็นชอบ เพื่อนำมาใช้เผยแพร่ โดยภาพถ่าย ๓๖๐ องศาใน ๑ จุดชี้แนะต้องครอบคลุมผลิตภัณฑ์ที่จำหน่ายภายใน SACIT Shop จำนวนไม่น้อย



กว่า ๑๐ ผลิตภัณฑ์โดยผู้รับจ้างต้องประสานขอข้อมูลผลิตภัณฑ์จากผู้รับผิดชอบโครงการก่อนดำเนินการ และส่งมอบไฟล์ภาพ ๓๖๐ องศาทั้งหมดที่ใช้ในการดำเนินการจัดทำสามารถนำไปใช้งานต่อได้

(๒) ดำเนินการจัดทำและกำหนดจุด Hotspot บนสินค้าที่น่าสนใจที่ปรากฏอยู่บนภาพ ๓๖๐ องศา เพื่อให้ผู้เข้าชมสามารถเลือกชมสินค้าพร้อมรายละเอียดสินค้าที่ปรากฏอยู่ในภาพ โดยแต่ละป้ายหรือจุด Hotspot จะต้องแสดงให้เห็นภาพสินค้าที่ชัดเจนอย่างน้อย ๓ ภาพบนสินค้าภายใต้จุด HotSpot นั้น พร้อมรายละเอียดของสินค้า อาทิ ชื่อผลิตภัณฑ์ ชื่อร้าน รายละเอียดวัสดุที่ผลิต โดยประสานขอข้อมูลผลิตภัณฑ์จากผู้รับผิดชอบโครงการและต้องนำเสนอสินค้าในแต่ละจุดให้ผู้รับผิดชอบโครงการเห็นชอบก่อนดำเนินการ

(๓) เชื่อมโยงระบบเสมือนจริง ลงบนหน้าเว็บไซต์ SACIT Shop และ SACIT Shop Mobile Application รวมถึงดำเนินการติดตามและดูแลรักษาระบบที่เกี่ยวข้องอย่างน้อย ๑ ปีนับถัดจากวันที่ส่งมอบงานงวดสุดท้าย และกรรมการตรวจรับได้ตรวจรับงานเรียบร้อยแล้ว โดยไม่คิดค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม

๕.๑.๓ จัดทำ E-Catalog สำหรับผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทยจากสมาชิกของ SACIT โดยมีรายละเอียดการดำเนินการ ดังนี้

(๑) นำเสนอรูปแบบการจัดทำ E-Catalog สำหรับสินค้าผลิตพิเศษ (Premium Gift) สำหรับหน่วยงานภาครัฐหรือภาคเอกชนหรือองค์กรที่ต้องการสินค้าพิเศษที่ต้องมีการเจาะจงรายละเอียดเฉพาะ และสามารถผลิตได้เป็นจำนวนมาก จำนวนไม่น้อยกว่า ๑๐๐ ผลิตภัณฑ์ จากสมาชิกผู้ผลิตงานหัตถกรรมของ SACIT ทั้งนี้ ต้องประสานขอข้อมูลผลิตภัณฑ์จากผู้รับผิดชอบโครงการก่อนดำเนินการ

(๒) ออกแบบ และจัดวาง Layout ของ E-Catalog แต่ละส่วน พร้อมนำเสนอให้ผู้รับผิดชอบโครงการพิจารณาเห็นชอบก่อนดำเนินงาน

(๓) ดำเนินการถ่ายภาพผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทยตามข้อ ๕.๑.๓ (๑) จำนวนไม่น้อยกว่า ๑๐๐ ผลิตภัณฑ์ ๆ ละไม่น้อยกว่า ๓ มุม ความละเอียดของภาพไม่น้อยกว่า ๒๔ ล้านพิกเซล และจัดทำรายละเอียดของผลิตภัณฑ์เป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ อาทิ ชื่อผลิตภัณฑ์ วัสดุที่ผลิต ขนาดของผลิตภัณฑ์ เทคนิคหรือวิธีการผลิต ราคาผลิตภัณฑ์ ระยะเวลาในการผลิต ชื่อผู้ผลิต รวมถึง รูปแบบสินค้าที่ลูกค้าสามารถกำหนดได้ อาทิ การจัดทำโลโก้หรือป้ายชื่อลงบนสินค้า หรือบรรจุภัณฑ์ เป็นต้น โดยต้องนำเสนอให้ผู้รับผิดชอบโครงการพิจารณาเห็นชอบก่อนดำเนินงาน

(๔) ดำเนินการจัดทำแบนเนอร์และดำเนินการเผยแพร่ลงในหน้าเว็บ sacitshop.com เพื่อให้ผู้ที่สนใจสามารถดาวน์โหลดเป็นเอกสารได้

๕.๒ กิจกรรมขยายและเพิ่มช่องทางการตลาด E-commerce และเพิ่มรูปแบบสำหรับจำหน่ายผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทย

๕.๒.๑ การขยายและเพิ่มช่องทางการตลาด E-Commerce ที่เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์

(๑) ดำเนินการจัดหาและจัดสร้างช่องทางการตลาด E-Commerce ที่มีความเหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ของ SACIT ไม่น้อยกว่า ๑ ช่องทาง อาทิ LINE OA (Official Account), LINE My shop, Instagram Shop, Facebook Marketplace เป็นต้น

(๒) ดำเนินการถ่ายภาพผลิตภัณฑ์จำนวนไม่น้อยกว่า ๕๐ ผลิตภัณฑ์ ผลิตภัณฑ์ละไม่น้อยกว่า ๓ มุม ความละเอียดของภาพแต่ละภาพไม่น้อยกว่า ๒๔ ล้าน pixel พร้อมจัดทำ Content สำหรับผลิตภัณฑ์ของ SACIT ตามความเหมาะสมในการเผยแพร่ อาทิ เรื่องราวของสินค้า ความเป็นมาของวัตถุดิบ เพื่อสร้างเรื่องราวคุณค่าของผลิตภัณฑ์ เพื่อเผยแพร่ลงในช่องทางการตลาดที่กำหนดในข้อ ๕.๒.๑ (๑)

(๓) จัดหาผู้ดูแลระบบบริหารจัดการช่องทางการตลาดตามข้อ ๕.๒.๑ (๑) จำนวนไม่น้อยกว่า ๒ คน เพื่อดูแลระบบหลังบ้านและคลังสินค้าอย่างน้อย ๑ คน ระบบการสั่งซื้อ การตอบคำถามลูกค้าและดำเนินการจัดส่งสินค้าให้ผู้ซื้อหากมีคำสั่งซื้ออย่างน้อย ๑ คน ตลอดระยะเวลาในการดำเนินโครงการ

(๔) ดำเนินการจัดทำรายงานสรุปผลการดำเนินการ รายงานยอดการสั่งซื้อผ่านระบบ รายงานความคิดเห็น ข้อเสนอแนะและบทสนทนากับลูกค้า รายงานต่อผู้รับผิดชอบโครงการเดือนละ ๑ ครั้ง ตลอดระยะเวลาในการดำเนินการโครงการในรูปแบบเอกสารรูปเล่มไม่น้อยกว่า ๒ ชุด

๕.๒.๒ ดำเนินการ Live จำหน่ายผลิตภัณฑ์ ณ ที่ทำการ สศท. ไม่น้อยกว่า ๑๐ ครั้ง ตลอดระยะเวลาดำเนินการ โดยในแต่ละครั้งไม่น้อยกว่า ๑๐ ผลิตภัณฑ์ โดยมีรายละเอียดการดำเนินการ ดังนี้

(๑) ดำเนินการจัดเตรียมและตกแต่งสถานที่สำหรับการ Live ในแต่ละครั้ง อาทิ โต๊ะ เก้าอี้ สำหรับการ Live รวมถึงอุปกรณ์ตกแต่งเพื่อเพิ่มความสวยงาม ที่เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ในการ Live แต่ละครั้ง

(๒) จัดเตรียมอุปกรณ์สำหรับการ Live อาทิ กล้องถ่ายวิดีโอ อุปกรณ์ส่องสว่าง คอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์อื่นๆที่เกี่ยวข้อง

(๓) จัดเตรียมทีมงานสำหรับการประสานงานกับลูกค้า การบันทึกภาพ และดูแลระบบหลังบ้าน และดำเนินการจัดส่งสินค้าให้ลูกค้าหากมีคำสั่งซื้อผ่านบริษัทขนส่งที่มีมาตรฐานจำนวนไม่น้อยกว่า ๓ คน ตลอดระยะเวลาในการดำเนินการ

(๔) จัดเตรียมพิธีกรสำหรับการนำเสนอผลิตภัณฑ์ที่มีประสบการณ์การนำเสนอสินค้าออนไลน์ และมีภาพลักษณ์เหมาะสมกับองค์กร จำนวนอย่างน้อย ๑ คนต่อการ Live ๑ ครั้ง ทั้งนี้ ผู้รับจ้างต้องนำเสนอรายชื่อพร้อมประวัติการทำงานให้ผู้รับผิดชอบโครงการคัดเลือกไม่น้อยกว่า ๔ ราย

(๕) ดำเนินการจัดทำรายงานสรุปผลการ Live แต่ละครั้ง อาทิ รายงานยอดการสั่งซื้อ รายงานจำนวนผู้เข้าชม เดือนละ ๑ ครั้ง ตลอดระยะเวลาในการดำเนินโครงการ ในรูปแบบเอกสารไม่น้อยกว่า ๒ ชุด

(๖) ผู้รับจ้างจะต้องดำเนินการด้วยวิธีใดๆ เพื่อให้การ Live จำหน่ายผลิตภัณฑ์ให้เกิดการซื้อขายรวมทั้งสิ้นไม่น้อยกว่า ๑๕๐,๐๐๐ บาท ตลอดระยะเวลาการดำเนินการ

๕.๓ จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙ (โควิด-๑๙) อาจส่งผลให้การดำเนินงานไม่เป็นไปตามข้อกำหนดงานจ้างหรือแผนการดำเนินงานที่กำหนดไว้ หากมีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดการดำเนินกิจกรรม ผู้รับจ้างต้องนำเสนอแผนการจัดกิจกรรมในรูปแบบที่สอดคล้องกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙ (โควิด-๑๙) โดยจะต้องได้รับความเห็นชอบจาก สศท. ก่อนดำเนินการจริง เพื่อให้การดำเนินงานบรรลุตามวัตถุประสงค์

๖. ขั้นตอนการดำเนินงาน

ผู้เสนอราคาที่ได้รับการคัดเลือกให้เป็นผู้รับจ้างจะต้องดำเนินตามขั้นตอนดังนี้

๖.๑ ผู้รับจ้างดำเนินการให้เป็นไปตามดำเนินการตามข้อ ๕

๖.๒ หากมีการเปลี่ยนแปลงหรือแก้ไขการดำเนินการต่างๆ ตามข้อ ๕ ผู้รับจ้างต้องแจ้งให้ผู้รับผิดชอบโครงการเป็นลายลักษณ์อักษร และดำเนินการแก้ไขตามรูปแบบที่ได้รับความเห็นชอบจากผู้รับผิดชอบโครงการ

๖.๓ เมื่อผู้รับจ้างได้ดำเนินการตามข้อกำหนดดังกล่าวและหากผลการดำเนินการมีคุณภาพไม่เป็นไปตามมาตรฐาน หรือไม่ถูกต้องตามที่กำหนดไว้ ผู้รับจ้างจะต้องดำเนินการแก้ไขให้ถูกต้อง โดยไม่มีข้อโต้แย้งแต่ประการใด

๖.๔ ในการดำเนินงานตามรายละเอียดข้อ ๖.๑ - ๖.๓ ผู้รับจ้างจะต้องประสานงานกับผู้รับผิดชอบโครงการอย่างใกล้ชิด เพื่อให้ได้รูปแบบรายละเอียดที่ถูกต้องสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดในข้อกำหนดนี้



และเพื่อให้สามารถส่งมอบงานให้คณะกรรมการตรวจรับพัสดุตรวจรับงานได้ รวมทั้งจะต้องมีการประชุมร่วมกับเจ้าหน้าที่ผู้รับผิดชอบโครงการเป็นครั้งคราว เพื่อติดตามความคืบหน้าในการดำเนินงานพิจารณาแก้ไขปัญหาอุปสรรค ฯลฯ โดยการจัดประชุมดังกล่าวให้อยู่ในดุลยพินิจของผู้รับผิดชอบโครงการเป็นผู้กำหนด พร้อมกันนี้ หากมีการประชุมทุกครั้งให้ผู้รับจ้างเป็นผู้จัดทำรายงานการประชุม และจะต้องจัดส่งรายงานการประชุมให้ผู้รับผิดชอบโครงการ ภายใน ๕ วันทำการ หลังจากมีการประชุม

๗. ระยะเวลาดำเนินงาน

นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญาจ้าง ถึงวันที่ ๑๕ กันยายน ๒๕๖๕

๘. การส่งมอบงาน กำหนดแบ่งงวดงานเพื่อส่งมอบงานรวม ๒ งวด

๘.๑ งวดที่ ๑ กำหนดส่งมอบงานภายใน ๑๕ วัน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญา ผู้รับจ้างจะต้องส่งแผนการดำเนินงานทั้งหมดตามข้อ ๕.๑ - ๕.๒ และระยะเวลาการดำเนินงาน (Timeline) ที่ได้รับความเห็นชอบโดย สศท. ณ ที่ทำการของ สศท. ในรูปแบบเอกสาร จำนวน ๒ ชุด

๘.๒ งวดที่ ๒ (งวดสุดท้าย) กำหนดส่งมอบงานภายใน วันที่ ๑๕ กันยายน ๒๕๖๕ ผู้รับจ้างจะต้องดำเนินงานตามข้อ ๕ ให้แล้วเสร็จ พร้อมส่งรายงานสรุปผลการดำเนินการในแบบเอกสารและไฟล์ข้อมูล จำนวน ๒ ชุด รายละเอียดดังนี้

- รายงานผลการพัฒนาปรับปรุงระบบ SACIT E-Commerce ให้มีรูปแบบสวยงาม เหมาะสม สอดคล้องภาพลักษณ์ขององค์กร พร้อมส่งมอบไฟล์ต่างๆที่เกี่ยวข้องในการปรับปรุงระบบ อาทิ ไฟล์รูปภาพ ไฟล์ Content ไฟล์อาร์ตเวิร์ค หรืออื่นๆ ที่ สศท. สามารถนำไปใช้งานได้ ตามรายละเอียดข้อ ๕.๑.๑ (๑) - (๓)

- รายงานการดำเนินการสร้างระบบการส่งเสริมช่องทางการจำหน่าย SACIT Shop ในรูปแบบเทคโนโลยีเสมือนจริง อาทิ Virtual Reality (VR) หรือ Augmented Reality (AR) และรายงานติดตั้งลงในหน้าเว็บไซต์ SACIT Shop และ SACIT Shop Mobile Application พร้อมนำส่งรายละเอียดไฟล์ข้อมูลและระบบต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานทั้งหมดที่ สศท. สามารถนำไปใช้งานได้ ตามรายละเอียดข้อ ๕.๑.๒ (๑) - (๓)

- จัดส่งไฟล์ E - Catalog ตามข้อ ๕.๑.๓ ที่จัดทำพร้อมภาพถ่ายสินค้า เนื้อหา Content ของผลิตภัณฑ์จำนวน ๑๐๐ ผลิตภัณฑ์ ละไม่น้อยกว่า ๓ มุม ในรูปแบบไฟล์ที่ สศท. สามารถนำไปใช้งานหรือแก้ไขต่อบนที่กลงในอุปกรณ์บันทึกข้อมูลที่เหมาะสม จำนวน ๒ ชุด

- รายงานการดำเนินการสร้างช่องทางการตลาด E-Commerce ที่เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ของ SACIT ไม่น้อยกว่า ๑ ช่องทาง อาทิ LINE OA (Official Account), LINE My shop, Instagram Shop, Facebook Marketplace เป็นต้น ในรายละเอียดตามข้อ ๕.๒.๑ (๑) - (๓) พร้อมส่งมอบไฟล์ต่างๆที่เกี่ยวข้อง อาทิ ไฟล์รูปภาพ ไฟล์ Content ไฟล์อาร์ตเวิร์ค หรืออื่นๆ ที่ สศท. สามารถนำไปใช้งานได้

- รายงานสรุปผลการดำเนินการ รายงานยอดการสั่งซื้อผ่านระบบ รายงานความคิดเห็น ข้อเสนอแนะและบทสนทนากับลูกค้า ตามข้อ ๕.๒.๑ (๔) รวบรวมเป็นเอกสารทั้งหมดตั้งแต่เริ่มต้นกิจกรรมจนเสร็จสิ้นการดำเนินการ ส่งในรูปแบบเอกสารรูปเล่มไม่น้อยกว่า ๒ ชุด

- รายงานการดำเนินการเพิ่มรูปแบบการจำหน่ายผลิตภัณฑ์หัตถกรรม โดยการ Live จำหน่ายผลิตภัณฑ์ ณ ที่ทำการ สศท. ตามข้อ ๕.๒.๒

๙. วงเงินในการจัดจ้าง

๗๕๐,๐๐๐. - บาท (เจ็ดแสนห้าหมื่นบาทถ้วน) รวมภาษีมูลค่าเพิ่มแล้ว



๑๐. การเบิกจ่ายเงินค่าจ้าง กำหนดแบ่งงวดงานเพื่อส่งมอบงานรวม ๒ งวด

๑๐.๑ งวดที่ ๑ เบิกจ่าย ๒๐% ของราคาจ้าง เมื่อผู้รับจ้างได้ส่งมอบงานตามข้อ ๙.๑ แล้วเสร็จ และคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับไว้โดยถูกต้อง พร้อมทั้งผู้รับจ้างได้วางใบแจ้งหนี้กับ สศท. แล้ว

๑๐.๒ งวดที่ ๒ (งวดสุดท้าย) เบิกจ่าย ๘๐% ของราคาจ้าง เมื่อผู้รับจ้างได้ส่งมอบงานตามข้อ ๙.๒ แล้วเสร็จ และคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับไว้โดยถูกต้อง พร้อมทั้งผู้รับจ้างได้วางใบแจ้งหนี้กับ สศท. แล้ว

๑๑. การรับประกันความชำรุดบกพร่อง

ผู้รับจ้างจะต้องรับประกันในความชำรุดบกพร่องหรือความเสียหายที่เกิดขึ้นจากงานจ้างนี้ ตลอดระยะเวลาการปฏิบัติงานตามสัญญาที่ได้จัดทำขึ้นระหว่างกันภายในกำหนด ๑ ปี นับถัดจากวันที่ผู้รับจ้างส่งมอบงานงวดสุดท้ายให้แก่ผู้ว่าจ้าง และคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้ตรวจรับโดยครบถ้วนถูกต้องทั้งหมดแล้ว เป็นต้นไป โดยภายในกำหนดระยะเวลาดังกล่าว หากความชำรุดบกพร่องหรือความเสียหายนั้นได้เกิดจากความบกพร่องของผู้รับจ้าง ไม่ว่าจะเกิดจากการใช้วัสดุที่ไม่ถูกต้อง หรือทำไว้มิเรียบร้อย หรือทำไม่ถูกต้องตามมาตรฐานแห่งหลักวิชา หรือ ด้วยเหตุใด ๆ ก็ตาม อันเป็นความรับผิดชอบของผู้รับจ้าง ผู้รับจ้างจะต้องรีบทำการซ่อมแซมแก้ไขให้คืนดีดั้งเดิมให้แก่ผู้ว่าจ้าง ให้เรียบร้อยถูกต้องตามมาตรฐานโดยไม่ชักช้า โดยผู้ว่าจ้างไม่ต้องออกเงินใด ๆ ในการแก้ไขความชำรุดบกพร่องเสียหายนี้ทั้งสิ้น หากผู้รับจ้างบิดพลิ้วไม่กระทำการดังกล่าว ภายในกำหนดเวลาที่ระบุไว้ในหนังสือที่ผู้ว่าจ้างแจ้งให้ผู้รับจ้างแก้ไข ผู้ว่าจ้างมีสิทธิที่จะทำการนั้นเองหรือจ้างผู้อื่นให้ทำแทนได้ โดยผู้รับจ้างจะต้องเป็นผู้ออกค่าใช้จ่ายทั้งหมดแต่เพียงฝ่ายเดียว

๑๒. อัตราค่าปรับ

ในกรณีที่ผู้รับจ้างไม่สามารถทำงานจ้างให้แล้วเสร็จตามเวลาที่กำหนดในสัญญา ผู้รับจ้างจะต้องชำระค่าปรับให้แก่ผู้ว่าจ้างเป็นรายวัน ในอัตราร้อยละ ๐.๑ ของราคาจ้างทั้งหมดแต่ต้องไม่ต่ำกว่าวันละ ๑๐๐ บาท นับถัดจากวันครบกำหนดส่งมอบงานงวดสุดท้ายหรือวันที่ผู้ว่าจ้างได้ขยายให้จนถึงวันที่ผู้รับจ้างได้ส่งมอบงานดังกล่าวข้างต้นได้ครบถ้วนถูกต้อง

นอกจากนี้ หากผู้รับจ้างทำงานจ้างล่าช้าหรือส่งมอบไม่ถูกต้องตามสัญญาและผลจากการส่งมอบงานล่าช้าหรือไม่ถูกต้องตามสัญญานั้นจะไม่เป็นประโยชน์ต่อผู้ว่าจ้าง หรือไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการจ้างงานตามสัญญานี้แล้ว ผู้รับจ้างยินยอมให้ผู้ว่าจ้างเรียกค่าเสียหายเฉพาะส่วนที่เกินกว่าจำนวนค่าปรับและค่าใช้จ่ายเพื่อการเรียกร้องค่าเสียหายดังกล่าว และ/หรือ ใช้สิทธิปฏิเสธการรับมอบงานดังกล่าวและงดเบิกจ่ายเงินตามส่วนงานที่ ผู้ว่าจ้างใช้สิทธิปฏิเสธการรับมอบงานนั้นทั้งจำนวนได้อีกด้วย

ในระหว่างที่ผู้ว่าจ้างยังมีได้บอกเลิกสัญญานั้น หากผู้ว่าจ้างเห็นว่าผู้รับจ้างจะไม่สามารถปฏิบัติตามสัญญาต่อไปได้ ผู้ว่าจ้างจะใช้สิทธิบอกเลิกสัญญาและใช้สิทธิภายหลังบอกเลิกสัญญาตามที่กำหนดไว้ในสัญญา ก็ได้และถ้าผู้ว่าจ้างได้แจ้งข้อเรียกร้องไปยังผู้รับจ้างเมื่อครบกำหนดแล้วเสร็จของงานจ้างขอให้ชำระค่าปรับแล้ว ผู้ว่าจ้างมีสิทธิที่จะปรับผู้รับจ้างจนถึงวันบอกเลิกสัญญาได้อีกด้วย

๑๓. คำรับรอง (หากงานจ้างอาจกระทบสิทธิทรัพย์สินปัญญาของบุคคลอื่น)

ผู้รับจ้างขอรับรองว่า เพื่อให้การปฏิบัติงานจ้างตามสัญญานี้ได้สำเร็จตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้ว่าจ้าง การใด ๆ ที่ผู้รับจ้างได้กระทำไป อันเกี่ยวหรือเนื่องกับงานจ้างตามสัญญานี้ เป็นงานที่ผู้รับจ้างได้ทำขึ้นหรือนำมาแสดงให้เห็นปรากฏอยู่ในงานจ้างไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน เป็นงานที่ผู้รับจ้างได้ดำเนินการด้วยตนเอง และโดยชอบกฎหมาย มิได้กระทำการอย่างใดอันเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร เครื่องหมายการค้า หรือทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่นทั้งสิ้น โดยรายละเอียดงานดำเนินกิจกรรมการส่งเสริมช่องทางการจำหน่าย SACIT Shop ตามสัญญานี้ทั้งหมด ผู้รับจ้างตกลงยินยอมให้ผู้ว่าจ้างเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในผลงานที่ผู้รับจ้างได้รับจ้างทำให้แก่



ผู้ว่าจ้างตามสัญญาแต่เพียงผู้เดียว โดยผู้รับจ้างจะนำผลงานตามงานดำเนินกิจกรรมการส่งเสริมช่องทางการจำหน่าย SACIT Shop ตามสัญญาไปใช้หรือกระทำการเพื่อกิจการอื่นให้แก่บุคคลอื่น อันนอกเหนือจากที่ได้ระบุไว้ในสัญญาไม่ได้เว้นแต่ผู้รับจ้างจะได้รับอนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรจากผู้ว่าจ้างก่อนแล้วเท่านั้น

ในกรณีที่บุคคลภายนอกผู้หนึ่งผู้ใดได้กล่าวอ้าง หรือ ใช้สิทธิเรียกร้องกับผู้ว่าจ้างในฐานะเป็นเจ้าของผลงานตามสัญญา ว่าได้มีการกระทำอันเป็นการละเมิด สิทธิ ลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร เครื่องหมายการค้า หรือทรัพย์สินทางปัญญาของผู้หนึ่งโดยมิได้รับอนุญาต ผู้รับจ้างต้องเป็นผู้รับผิดชอบต่อการละเมิดสิทธิดังกล่าวแทนผู้ว่าจ้าง โดยผู้รับจ้างจะต้องดำเนินการอย่างใด ๆ เพื่อให้การกล่าวอ้างหรือการใช้สิทธิเรียกร้องดังกล่าวนั้นระงับสิ้นไปโดยเร็วที่สุด เมื่อผู้ว่าจ้างจะได้แจ้งการถูกกล่าวอ้างให้ผู้รับจ้างได้ทราบ โดยผู้ว่าจ้างจะไม่ต้องรับผิดชอบอย่างใด ๆ ทั้งสิ้น แต่หากผู้รับจ้างไม่สามารถระงับเหตุดังกล่าวได้ อันเป็นผลให้ผู้ว่าจ้างต้องรับผิดชอบค่าใช้จ่ายให้แก่บุคคลภายนอกผู้กล่าวอ้างหรือผู้ใช้สิทธิเรียกร้อง ผู้รับจ้างตกลงยินยอมเป็นผู้ชำระค่าเสียหาย ค่าใช้จ่าย ค่าทนายความ รวมทั้งค่าฤชาธรรมเนียม แทนผู้ว่าจ้างทั้งจำนวน แต่หากผู้ว่าจ้างได้ชำระแทนผู้รับจ้างไปก่อน ผู้รับจ้างตกลงยินยอมที่จะชำระคืนให้แก่ผู้ว่าจ้างให้ครบถ้วนทั้งจำนวน ภายในกำหนด ๑๕ วัน นับแต่วันที่ผู้ว่าจ้างได้แจ้งให้ผู้รับจ้างได้ทราบเป็นหนังสือเป็นต้นไป

๑๔. ผู้ยื่นข้อเสนอที่เป็นคู่สัญญากับหน่วยงานของรัฐจะต้องใช้วัสดุ ประเภทวัสดุหรือครุภัณฑ์ที่ผลิตในประเทศ ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๖๐ ของมูลค่าวัสดุหรือครุภัณฑ์ที่จะใช้ในงานจ้างนั้น

๑๕. หลักเกณฑ์การพิจารณา ใช้เกณฑ์ราคา ประกอบเกณฑ์อื่น

๑๖. เจ้าหน้าที่และหน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ

- | | |
|---------------------------------|--|
| ๑๖.๑ นางสาวสุพรรณรัตน์ อนุเขตร์ | หัวหน้าฝ่ายบริหารจุดจำหน่ายและงานแสดงสินค้า และรักษาการผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมและพัฒนาการตลาด |
| ๑๖.๒ นายปานัสม์ ปลอดมีชัย | เจ้าหน้าที่อาวุโสฝ่ายการตลาดดิจิทัลและสื่อสารการตลาด |
| ๑๖.๓ นางสาวกนกอร พิพัฒน์มงคลพร | เจ้าหน้าที่ฝ่ายการตลาดดิจิทัลและสื่อสารการตลาด |

๑๗. ผู้กำหนดรายละเอียดข้อกำหนดการจ้าง



(นางสาวสุพรรณรัตน์ อนุเขตร์)

ประธานกรรมการ



(นายปานัสม์ ปลอดมีชัย)

กรรมการ



(นางสาวกนกอร พิพัฒน์มงคลพร)

กรรมการและเลขานุการ

หลักเกณฑ์และสิทธิในการพิจารณา

ดำเนินกิจกรรมการสื่อสารการตลาดเพื่อสร้างการรับรู้ SACIT E-Commerce

๑. สศท. จะพิจารณาคุณสมบัติของผู้เสนอราคา หากคุณสมบัติไม่เป็นไปตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้ สศท. จะไม่พิจารณาข้อเสนอทางเทคนิค

๒. ในการพิจารณาผลการยื่นข้อเสนองานจ้างครั้งนี้ สศท. จะพิจารณาตัดสิน โดยใช้หลักเกณฑ์ราคา ประกอบเกณฑ์อื่น (ข้อเสนอด้านเทคนิค)

๓. ในการพิจารณาผู้ชนะการยื่นข้อเสนอ สศท. จะใช้หลักเกณฑ์ราคาประกอบเกณฑ์อื่น ตาม พรบ. การจัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐ พ.ศ. ๒๕๖๐ มาตรา ๖๕ (๑) โดยพิจารณาตามหลักเกณฑ์ ดังนี้

(๑) ราคาที่เสนอราคา (Price) เป็นตัวแปรหลักบังคับ ร้อยละ ๓๐

(๒) คุณภาพและคุณสมบัติที่เป็นประโยชน์ต่อทาง สศท. ร้อยละ ๗๐

โดย สศท. จะพิจารณาคูณภาพและคุณสมบัติที่เป็นประโยชน์ต่อ สศท. สูงสุด โดยพิจารณาจากคะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน ดังนี้

ข้อกำหนด	คะแนนเต็ม
<p>๑. นำเสนอการพัฒนาปรับปรุงระบบ SACIT E-Commerce ให้มีรูปแบบสวยงามเหมาะสมสอดคล้องกับภาพลักษณ์ขององค์กร:</p> <p>(๑) นำเสนอแผนการดำเนินการออกแบบหน้าเว็บไซต์ sacitshop.com และหน้า Application SACIT Shop (๕ คะแนน)</p> <p>(๒) นำเสนอรูปแบบการออกแบบหน้าเว็บไซต์ sacitshop.com และหน้า Application SACIT Shop พร้อมตัวอย่างประกอบ (๑๐ คะแนน)</p> <p>(๓) นำเสนอตัวอย่างการศึกษาและวิเคราะห์ระบบการใช้งานของ SACIT E-Commerce ในปัจจุบันเปรียบเทียบกับระบบ E-Commerce ที่เป็นที่ยอมรับ (๕ คะแนน)</p> <p>(๔) นำเสนอตัวอย่างการพัฒนาารูปแบบการใช้งาน (Function) เว็บไซต์ sacitshop.com และหน้า Application SACIT Shop ให้ครอบคลุมลักษณะการใช้งานปรับปรุงให้สามารถใช้งานได้ง่าย และเหมาะสมกับลูกค้ากลุ่มเป้าหมาย (๑๐ คะแนน)</p>	๓๐ คะแนน
<p>๒. การส่งเสริมช่องทางการจำหน่าย SACIT Shop ในรูปแบบเทคโนโลยีเสมือนจริง อาทิ Virtual Reality (VR) หรือ Augmented Reality (AR) โดยออกแบบให้สามารถใช้งานบนเว็บไซต์และโทรศัพท์มือถือ ติดตั้งลงในหน้าเว็บไซต์ SACIT Shop และ SACIT Shop Mobile Application:</p> <p>(๑) นำเสนอแผนการดำเนินงานส่งเสริมช่องทางการจำหน่าย SACIT Shop ในรูปแบบเทคโนโลยีเสมือนจริง อาทิ Virtual Reality (VR) หรือ Augmented Reality (AR) โดยออกแบบให้สามารถใช้งานบนเว็บไซต์และโทรศัพท์มือถือ ติดตั้งลงในหน้าเว็บไซต์ SACIT Shop และ SACIT Shop Application สศท. (๕ คะแนน)</p> <p>(๒) นำเสนอการออกแบบหรือนำเสนอรูปแบบการสร้างช่องทางการจำหน่าย SACIT Shop ในรูปแบบเทคโนโลยีเสมือนจริง อาทิ Virtual Reality (VR) หรือ Augmented Reality (AR) โดยออกแบบให้สามารถใช้งานบนเว็บไซต์และโทรศัพท์มือถือติดตั้งลงในหน้าเว็บไซต์ SACIT Shop และ SACIT Shop Application สศท. (๑๐ คะแนน)</p>	๓๐ คะแนน

ข้อกำหนด	คะแนนเต็ม
<p>(๓) นำเสนอตัวอย่างรูปแบบหรือการออกแบบป้ายข้อมูลสินค้าที่น่าสนใจ ที่จะปรากฏบนจุด Hotspot โดยจะต้องแสดงให้เห็นภาพสินค้าที่ชัดเจนอย่างน้อย ๓ ภาพ พร้อมรายละเอียดของสินค้า อาทิ ชื่อผลิตภัณฑ์ ชื่อร้านหรือชื่อผู้ผลิตวัสดุที่ทำ (๕ คะแนน)</p> <p>(๔) นำเสนอผลงานตัวอย่างการดำเนินการจัดทำเทคโนโลยีเสมือนจริง อาทิ Virtual Reality (VR) หรือ Augmented Reality (AR) ในลักษณะเสมือนจริง ๓๖๐ องศา ที่ผ่านมา (๑๐ คะแนน)</p>	
<p>๓. การจัดทำ E-Catalog สำหรับผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทย:</p> <p>(๑) นำเสนอตัวอย่างการออกแบบ หรือรูปแบบในการจัดทำ E-Catalog การจัดวาง Layout ในแต่ละผลิตภัณฑ์ (๕ คะแนน)</p> <p>(๒) นำเสนอผลงานตัวอย่างการถ่ายภาพผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทยที่จำหน่ายใน sacit shop ผลิตภัณฑ์ๆ ละไม่น้อยกว่า ๓ มุม และตัวอย่างรูปแบบการจัดทำ Content เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ พร้อมทั้งระบุรายละเอียดของผลิตภัณฑ์ อาทิ ชื่อผลิตภัณฑ์ วัสดุที่ผลิต ขนาดของผลิตภัณฑ์ เทคนิคหรือวิธีการผลิต ราคาผลิตภัณฑ์ ระยะเวลาในการผลิต ชื่อผู้ผลิตเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ (๕ คะแนน)</p>	๑๐ คะแนน
<p>๔. กิจกรรมขยายและเพิ่มช่องทางการตลาด E-commerce และเพิ่มรูปแบบสำหรับจำหน่ายผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทย</p> <p>(๑) นำเสนอแผนการดำเนินการสร้างช่องทางการตลาด E-Commerce ที่เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ของ SACIT ไม่น้อยกว่า ๑ ช่องทาง อาทิ LINE OA (Official Account), LINE My shop, Instagram Shop, Facebook Marketplace เป็นต้น พร้อมระยะเวลาในการดำเนินการ (๕ คะแนน)</p> <p>(๒) นำเสนอผลงานการดำเนินการสร้างช่องทางการตลาด E-Commerce อาทิ LINE OA (Official Account), LINE My shop, Instagram Shop, Facebook Marketplace ที่มีรูปแบบเกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์หัตถกรรมของ SACIT หรือคล้ายคลึง (๑๐ คะแนน)</p> <p>(๓) นำเสนอตัวอย่างรูปแบบหรือวิธีการในการดำเนินการ Live เพื่อจำหน่ายผลิตภัณฑ์หัตถกรรมที่น่าสนใจ และสามารถจูงใจให้กลุ่มเป้าหมายให้ความสนใจในตัวผลิตภัณฑ์ของ สศท. ได้ (๕ คะแนน)</p>	๒๐ คะแนน
๔ ความพร้อมของทีมงาน ประสพการณ์การทำงานที่เกี่ยวข้อง	๑๐ คะแนน
รวมคะแนน	๑๐๐ คะแนน

หมายเหตุ : สศท. จะนำคะแนนทั้ง ๒ ตัวแปรหลักมาคำนวณเป็นร้อยละ เพื่อพิจารณาผลต่อไป

๔. ผู้เสนอราคาจะต้องนำเสนอข้อเสนอทางเทคนิคต่อ สศท. ทั้งนี้ ตามวันเวลาที่ สศท. กำหนด ณ สถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน)

- ให้เวลาการนำเสนอ ๓๐ นาที และคณะกรรมการซักถาม ๑๕ นาที
- สศท. จะจัดเตรียมเครื่องฉายภาพ (Projector) และจอภาพให้

๕. ในกรณีที่ไม่สามารถคัดเลือกผู้ดำเนินการที่มีคุณสมบัติและราคาที่เหมาะสมได้ สศท. ขอสงวนสิทธิ์ที่จะยกเลิกการประกวดราคา ทั้งนี้ ผู้เสนอราคาจะเรียกร้องค่าใช้จ่ายใดๆ ทั้งสิ้นไม่ได้

๖. ในกรณีที่ผู้มีผ่านเกณฑ์เพียงรายเดียวให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการพิจารณาผลการประกวดราคา โดยไม่จำเป็นต้องเป็นผู้เสนอราคาต่ำสุด แต่จะต้องอยู่ในวงเงินงบประมาณที่ได้รับจัดสรร




ผู้กำหนดรายละเอียดหลักเกณฑ์และสิทธิในการพิจารณา



(นางสาวสุพรรณรัตน์ อนุเขตร์)

ประธานกรรมการ



(นายปานัสม์ ปลอดมีชัย)

กรรมการ



(นางสาวกนกอร พิพัฒน์มงคลพร)

กรรมการและเลขานุการ

วิธีการประเมิน และการให้คะแนนตามข้อกำหนด/หลักเกณฑ์การพิจารณา

๑. นำเสนอการพัฒนาปรับปรุงระบบ SACIT E-Commerce ให้มีรูปแบบสวยงาม เหมาะสมสอดคล้องกับภาพลักษณ์ขององค์กร (๓๐ คะแนน) โดยพิจารณาจากเกณฑ์การพิจารณาที่ให้คะแนน ดังนี้

๑.๑ นำเสนอแผนการดำเนินการออกแบบหน้าเว็บไซต์ sacitshop.com และหน้า Application SACIT Shop (๕ คะแนน)

ข้อกำหนด/หลักเกณฑ์การพิจารณา	คะแนนเต็ม ๕ คะแนน
๑. นำเสนอแผนการดำเนินการออกแบบหน้าเว็บไซต์ sacitshop.com และหน้า Application SACIT Shop ครอบคลุมทุกขั้นตอนในการใช้งานทั้ง ๒ แพลตฟอร์ม	๕ คะแนน
๒. นำเสนอแผนการดำเนินการออกแบบหน้าเว็บไซต์ sacitshop.com และหน้า Application SACIT Shop ทั้ง ๒ แพลตฟอร์ม ไม่ครอบคลุมหรือไม่ชัดเจนทุกขั้นตอน	๓ คะแนน
๓. ไม่มีการนำเสนอแผนการดำเนินการออกแบบหน้าเว็บไซต์ sacitshop.com และหน้า Application SACIT Shop	๐ คะแนน

๑.๒ นำเสนอรูปแบบการออกแบบหน้าเว็บไซต์ sacitshop.com และหน้า Application SACIT Shop พร้อมตัวอย่างประกอบ (๑๐ คะแนน)

ข้อกำหนด/หลักเกณฑ์การพิจารณา	คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน
๑. นำเสนอรูปแบบการออกแบบหน้าเว็บไซต์ sacitshop.com และหน้า Application SACIT Shop พร้อมนำเสนอตัวอย่างประกอบที่น่าสนใจ ชัดเจน ครบถ้วน ครอบคลุมทุกขั้นตอนในการใช้งานทั้ง ๒ แพลตฟอร์ม	๑๐ คะแนน
๒. นำเสนอรูปแบบการออกแบบหน้าเว็บไซต์ sacitshop.com และหน้า Application SACIT Shop พร้อมนำเสนอตัวอย่างประกอบทั้ง ๒ แพลตฟอร์ม ไม่ชัดเจน ไม่ครบถ้วน ไม่ครอบคลุมทุกขั้นตอน	๕ คะแนน
๓. ไม่มีการนำเสนอรูปแบบการออกแบบหน้าเว็บไซต์ sacitshop.com และหน้า Application SACIT Shop	๐ คะแนน

๑.๓ นำเสนอตัวอย่างการศึกษาและวิเคราะห์ระบบการใช้งานของ SACIT E-Commerce ในปัจจุบันเปรียบเทียบกับระบบ E-Commerce ที่เป็นที่ยอมรับ (๕ คะแนน)

ข้อกำหนด/หลักเกณฑ์การพิจารณา	คะแนนเต็ม ๕ คะแนน
๑. นำเสนอตัวอย่างการศึกษาและวิเคราะห์ระบบการใช้งานของ SACIT E-Commerce ในปัจจุบันเปรียบเทียบกับระบบ E-Commerce ที่เป็นที่ยอมรับอย่างชัดเจน ไม่น้อยกว่า ๒ แบบ	๕ คะแนน
๒. นำเสนอตัวอย่างการศึกษาและวิเคราะห์ระบบการใช้งานของ SACIT E-Commerce ในปัจจุบันเปรียบเทียบกับระบบ E-Commerce ซึ่งเป็นที่ยอมรับน้อยกว่า	๓ คะแนน
๓. ไม่มีการนำเสนอตัวอย่างการศึกษาและวิเคราะห์ระบบการใช้งานของ SACIT E-Commerce ในปัจจุบันเปรียบเทียบกับระบบ E-Commerce	๐ คะแนน




๑.๔ นำเสนอตัวอย่างการพัฒนาารูปแบบการใช้งาน (Function) เว็บไซต์ sacitshop.com และหน้า Application SACIT Shop ให้ครอบคลุมลักษณะการใช้งาน ปรับปรุงให้สามารถใช้งานได้ง่าย และเหมาะสมกับลูกค้ากลุ่มเป้าหมาย (๑๐ คะแนน)

ข้อกำหนด/หลักเกณฑ์การพิจารณา	คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน
๑. นำเสนอตัวอย่างการพัฒนาารูปแบบการใช้งาน (Function) ทั้งเว็บไซต์ sacitshop.com และ Application SACIT Shop ให้ครอบคลุมลักษณะการใช้งาน ปรับปรุงให้สามารถใช้งานได้ง่าย น่าสนใจและเหมาะสมกับลูกค้ากลุ่มเป้าหมายและมีความเป็นไปได้ในการดำเนินงานทั้ง ๒ แพลตฟอร์ม	๑๐ คะแนน
๒. นำเสนอตัวอย่างการพัฒนาารูปแบบการใช้งาน (Function) ทั้งเว็บไซต์ sacitshop.com และ Application SACIT Shop ให้ครอบคลุมลักษณะการใช้งาน ปรับปรุงให้สามารถใช้งานได้ง่ายเหมาะสมกับลูกค้ากลุ่มเป้าหมายทั้ง ๒ แพลตฟอร์ม	๕ คะแนน
๓. ไม่มีการนำเสนอตัวอย่างการพัฒนาารูปแบบการใช้งาน (Function) ทั้งเว็บไซต์ sacitshop.com และ Application SACIT Shop	๐ คะแนน

๒. การส่งเสริมช่องทางการจำหน่าย SACIT Shop ในรูปแบบเทคโนโลยีเสมือนจริง อาทิ Virtual Reality (VR) หรือ Augmented Reality (AR) โดยออกแบบให้สามารถใช้งานบนเว็บไซต์และโทรศัพท์มือถือ ติดตั้งลงในหน้าเว็บไซต์ SACIT Shop และ SACIT Shop Mobile Application (๓๐ คะแนน):

๒.๑ นำเสนอแผนการดำเนินงานการส่งเสริมช่องทางการจำหน่าย SACIT Shop ในรูปแบบเทคโนโลยีเสมือนจริง อาทิ Virtual Reality (VR) หรือ Augmented Reality (AR) โดยออกแบบให้สามารถใช้งานบนเว็บไซต์และโทรศัพท์มือถือ ติดตั้งลงในหน้าเว็บไซต์ SACIT Shop และ SACIT Shop Application สศท. (๕ คะแนน)

ข้อกำหนด/หลักเกณฑ์การพิจารณา	คะแนนเต็ม ๕ คะแนน
๑. นำเสนอแผนการดำเนินงานการส่งเสริมช่องทางการจำหน่าย SACIT Shop ในรูปแบบเทคโนโลยีเสมือนจริง อาทิ Virtual Reality (VR) หรือ Augmented Reality (AR) ได้อย่างครบถ้วน ระบุระยะเวลาชัดเจนและเป็นไปได้ ไม่น้อยกว่า ๒ แบบ	๕ คะแนน
๒. นำเสนอแผนการดำเนินงานการส่งเสริมช่องทางการจำหน่าย SACIT Shop ในรูปแบบเทคโนโลยีเสมือนจริง อาทิ Virtual Reality (VR) หรือ Augmented Reality (AR) ได้อย่างครบถ้วน ที่มีการระบุระยะเวลาชัดเจน	๓ คะแนน
๓. ไม่มีการนำเสนอแผนการดำเนินงานการส่งเสริมช่องทางการจำหน่าย SACIT Shop ในรูปแบบเทคโนโลยีเสมือนจริง อาทิ Virtual Reality (VR) หรือ Augmented Reality (AR)	๐ คะแนน

๒.๒ นำเสนอการออกแบบหรือนำเสนอรูปแบบการสร้างช่องทางการจำหน่าย SACIT Shop ในรูปแบบเทคโนโลยีเสมือนจริง อาทิ Virtual Reality (VR) หรือ Augmented Reality (AR) โดยออกแบบให้สามารถใช้งานบนเว็บไซต์และโทรศัพท์มือถือติดตั้งลงในหน้าเว็บไซต์ SACIT Shop และ SACIT Shop Application สศท. (๑๐ คะแนน)

ข้อกำหนด/หลักเกณฑ์การพิจารณา	คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน
๑. นำเสนอการออกแบบหรือนำเสนอรูปแบบการสร้างช่องทางการจำหน่าย SACIT Shop ในรูปแบบเทคโนโลยีเสมือนจริง อาทิ Virtual Reality (VR) หรือ Augmented Reality (AR) ที่มีความสวยงาม เหมาะสม ชัดเจน ครอบคลุมการใช้งาน หรือมีการนำเสนอการใช้งานที่เป็นประโยชน์กับ สศท. พร้อมตัวอย่างประกอบ	๑๐ คะแนน
๒. นำเสนอการออกแบบหรือนำเสนอรูปแบบการสร้างช่องทางการจำหน่าย SACIT Shop ในรูปแบบเทคโนโลยีเสมือนจริง อาทิ Virtual Reality (VR) หรือ Augmented Reality (AR) ที่มีความสวยงาม เหมาะสม ชัดเจน ครอบคลุมการใช้งาน	๕ คะแนน
๓. ไม่มีการนำเสนอการออกแบบหรือนำเสนอรูปแบบการสร้างช่องทางการจำหน่าย SACIT Shop ในรูปแบบเทคโนโลยีเสมือนจริง อาทิ Virtual Reality (VR) หรือ Augmented Reality (AR)	๐ คะแนน

๒.๓ นำเสนอตัวอย่างรูปแบบหรือการออกแบบป้ายข้อมูลสินค้าที่น่าสนใจ ที่จะปรากฏบนจุด Hotspot โดยจะต้องแสดงให้เห็นภาพสินค้าที่ชัดเจนอย่างน้อย ๓ ภาพ พร้อมรายละเอียดของสินค้า อาทิ ชื่อผลิตภัณฑ์ ชื่อร้านหรือชื่อผู้ผลิตวัสดุที่ทำ (๕ คะแนน)

ข้อกำหนด/หลักเกณฑ์การพิจารณา	คะแนนเต็ม ๕ คะแนน
๑. นำเสนอตัวอย่างรูปแบบหรือการออกแบบป้ายข้อมูลสินค้าที่น่าสนใจที่จะปรากฏบนจุด Hotspot โดยจะต้องแสดงให้เห็นภาพสินค้าที่ชัดเจนอย่างน้อย ๓ ภาพ พร้อมรายละเอียดของสินค้า อาทิ ชื่อผลิตภัณฑ์ ชื่อร้านหรือชื่อผู้ผลิตวัสดุที่ทำในผลิตภัณฑ์ที่มีจำหน่ายใน SACIT Shop จำนวนไม่น้อยกว่า ๓ ประเภท โดยมีรูปแบบที่สวยงาม เหมาะสม	๕ คะแนน
๒ นำเสนอตัวอย่างรูปแบบหรือการออกแบบป้ายข้อมูลสินค้าที่น่าสนใจที่จะปรากฏบนจุด Hotspot โดยจะต้องแสดงให้เห็นภาพสินค้าที่ชัดเจนอย่างน้อย ๓ ภาพ พร้อมรายละเอียดของสินค้า อาทิ ชื่อผลิตภัณฑ์ ชื่อร้านหรือชื่อผู้ผลิตวัสดุที่ทำในผลิตภัณฑ์ที่มีจำหน่ายใน SACIT Shop แต่ไม่มีการแบ่งตามประเภท	๓ คะแนน
๓ ไม่มีการนำเสนอแนะนำเสนอตัวอย่างรูปแบบหรือการออกแบบป้ายข้อมูลสินค้า	๐ คะแนน

๒.๔ นำเสนอผลงานตัวอย่างการดำเนินการจัดทำเทคโนโลยีเสมือนจริง อาทิ Virtual Reality (VR) หรือ Augmented Reality (AR) ในลักษณะเสมือนจริง ๓๖๐ องศา ที่ผ่านมา (๑๐ คะแนน)

ข้อกำหนด/หลักเกณฑ์การพิจารณา	คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน
๑. นำเสนอผลงานตัวอย่างการดำเนินการจัดทำจุดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับงานหัตถกรรม โดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง อาทิ Virtual Reality (VR) หรือ Augmented Reality (AR) ในลักษณะเสมือนจริง ๓๖๐ องศา	๑๐ คะแนน
๒. นำเสนอผลงานตัวอย่างการดำเนินการจัดทำจุดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ แต่ไม่เกี่ยวข้องกับงานหัตถกรรม โดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง อาทิ Virtual Reality (VR) หรือ Augmented Reality (AR) ในลักษณะเสมือนจริง ๓๖๐ องศา	๕ คะแนน



ข้อกำหนด/หลักเกณฑ์การพิจารณา	คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน
๓. ไม่มีการนำเสนอผลงานตัวอย่างการดำเนินการจัดทำจุดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ โดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง อาทิ Virtual Reality (VR) หรือ Augmented Reality (AR) ในลักษณะเสมือนจริง ๓๖๐ องศา	๐ คะแนน

๓. การจัดทำ E-Catalog สำหรับผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทย

๓.๑ นำเสนอตัวอย่างการออกแบบ หรือรูปแบบในการจัดทำ E-Catalog การจัดวาง Layout ในแต่ละผลิตภัณฑ์ (๕ คะแนน)

ข้อกำหนด/หลักเกณฑ์การพิจารณา	คะแนนเต็ม ๕ คะแนน
๑. นำเสนอผลงานตัวอย่างการออกแบบ หรือรูปแบบในการจัดทำ E-Catalog ที่เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์หัตถกรรม การจัดวาง Layout ในแต่ละผลิตภัณฑ์และตัวอย่างข้อมูลประกอบ/รายละเอียดสินค้า	๕ คะแนน
๒. นำเสนอผลงานตัวอย่างการออกแบบ หรือรูปแบบในการจัดทำ E-Catalog การจัดวาง Layout ในแต่ละผลิตภัณฑ์ แต่ไม่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์หัตถกรรม	๓ คะแนน
๓. ไม่มีการนำเสนอผลงานตัวอย่างการออกแบบ หรือรูปแบบในการจัดทำ E-Catalog	๐ คะแนน

๓.๒ นำเสนอผลงานตัวอย่างการถ่ายภาพผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทย ผลิตภัณฑ์ๆ ละไม่น้อยกว่า ๓ มุม และตัวอย่างรูปแบบการจัดทำ Content เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ พร้อมทั้งระบุรายละเอียดของผลิตภัณฑ์ อาทิ ชื่อผลิตภัณฑ์ วัสดุที่ผลิต ขนาดของผลิตภัณฑ์ เทคนิคหรือวิธีการผลิต ราคาผลิตภัณฑ์ ระยะเวลาในการผลิต ชื่อผู้ผลิตเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ (๕ คะแนน)

ข้อกำหนด/หลักเกณฑ์การพิจารณา	คะแนนเต็ม ๕ คะแนน
๑ นำเสนอผลงานตัวอย่างการถ่ายภาพผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทย ผลิตภัณฑ์ๆ ละไม่น้อยกว่า ๓ มุม และตัวอย่างรูปแบบการจัดทำ Content เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ พร้อมทั้งระบุรายละเอียดของผลิตภัณฑ์ อาทิ ชื่อผลิตภัณฑ์ วัสดุที่ผลิต ขนาดของผลิตภัณฑ์ เทคนิคหรือวิธีการผลิต ราคาผลิตภัณฑ์ ระยะเวลาในการผลิต ชื่อผู้ผลิตเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ไม่น้อยกว่า ๓ ประเภท	๕ คะแนน
๒ นำเสนอผลงานตัวอย่างการถ่ายภาพผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทย ผลิตภัณฑ์ๆ ละไม่น้อยกว่า ๓ มุม และตัวอย่างรูปแบบการจัดทำ Content เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ พร้อมทั้งระบุรายละเอียดของผลิตภัณฑ์ อาทิ ชื่อผลิตภัณฑ์ วัสดุที่ผลิต ขนาดของผลิตภัณฑ์ เทคนิคหรือวิธีการผลิต ราคาผลิตภัณฑ์ ระยะเวลาในการผลิต ชื่อผู้ผลิตเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ แต่ไม่มีการนำเสนอตามประเภทผลิตภัณฑ์	๓ คะแนน
๓ ไม่มีการนำเสนอผลงานตัวอย่างการถ่ายภาพผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทย ผลิตภัณฑ์ๆ ละไม่น้อยกว่า ๓ มุม และตัวอย่างรูปแบบการจัดทำ Content เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ พร้อมทั้งระบุรายละเอียดของผลิตภัณฑ์ อาทิ ชื่อผลิตภัณฑ์ วัสดุที่ผลิต ขนาดของผลิตภัณฑ์ เทคนิคหรือวิธีการผลิต ราคาผลิตภัณฑ์ ระยะเวลาในการผลิต ชื่อผู้ผลิตเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ	๐ คะแนน

๔. กิจกรรมขยายและเพิ่มช่องทางการตลาด E-commerce และเพิ่มรูปแบบสำหรับจำหน่ายผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทย (๒๐ คะแนน)

๔.๑ นำเสนอแผนการดำเนินการสร้างช่องทางการตลาด E-Commerce ที่เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ของ SACIT ไม่น้อยกว่า ๑ ช่องทาง อาทิ LINE OA (Official Account), LINE My shop, Instagram Shop, Facebook Marketplace เป็นต้น พร้อมระยะเวลาในการดำเนินการ (๕ คะแนน)

ข้อกำหนด/หลักเกณฑ์การพิจารณา	คะแนนเต็ม ๕ คะแนน
๑. นำเสนอตัวอย่างแผนการดำเนินการสร้างช่องทางการตลาด E-Commerce ที่เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ของ SACIT ไม่น้อยกว่า ๑ ช่องทาง อาทิ LINE OA (Official Account), LINE My shop, Instagram Shop, Facebook Marketplace เป็นต้น พร้อมระยะเวลาในการดำเนินการ <u>จำนวนไม่น้อยกว่า ๒ ตัวอย่างที่น่าสนใจ</u>	๕ คะแนน
๒. นำเสนอตัวอย่างแผนการดำเนินการสร้างช่องทางการตลาด E-Commerce ที่เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ของ SACIT ไม่น้อยกว่า ๑ ช่องทาง อาทิ LINE OA (Official Account), LINE My shop, Instagram Shop, Facebook Marketplace เป็นต้น พร้อมระยะเวลาในการดำเนินการ <u>ที่น่าสนใจรองลงมา</u>	๓ คะแนน
๓. <u>ไม่มีการ</u> นำเสนอตัวอย่างแผนการดำเนินการสร้างช่องทางการตลาด E-Commerce ที่เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ของ SACIT ไม่น้อยกว่า ๑ ช่องทาง อาทิ LINE OA (Official Account), LINE My shop, Instagram Shop, Facebook Marketplace เป็นต้น พร้อมระยะเวลาในการดำเนินการ	๐ คะแนน

๔.๒ นำเสนอตัวอย่างผลงานการดำเนินการสร้างช่องทางการตลาด E-Commerce อาทิ LINE OA (Official Account), LINE My shop, Instagram Shop, Facebook Marketplace ที่มีรูปแบบเกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์หัตถกรรมของ SACIT หรือคล้ายคลึง (๑๐ คะแนน)

ข้อกำหนด/หลักเกณฑ์การพิจารณา	คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน
๑. นำเสนอตัวอย่างผลงานการดำเนินการสร้างช่องทางการตลาด E-Commerce อาทิ LINE OA (Official Account), LINE My shop, Instagram Shop, Facebook Marketplace ที่มีรูปแบบเกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์หัตถกรรมของ SACIT หรือคล้ายคลึง	๑๐ คะแนน
๒. นำเสนอตัวอย่างผลงานการดำเนินการสร้างช่องทางการตลาด E-Commerce อาทิ LINE OA (Official Account), LINE My shop, Instagram Shop, Facebook Marketplace จำนวนไม่น้อยกว่า ๒ ตัวอย่าง <u>ที่มีรูปแบบไม่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์หัตถกรรมของ SACIT หรือคล้ายคลึง</u>	๗ คะแนน
๓. <u>ไม่มีการ</u> นำเสนอตัวอย่างหรือนำเสนอน้อยกว่า ๒ ตัวอย่างในผลงานการดำเนินการสร้างช่องทางการตลาด E-Commerce อาทิ LINE OA (Official Account), LINE My shop, Instagram Shop, Facebook Marketplace	๐ คะแนน

๔.๓ นำเสนอตัวอย่างรูปแบบหรือวิธีการในการดำเนินการ Live เพื่อจำหน่ายผลิตภัณฑ์หัตถกรรมที่น่าสนใจ และสามารถจูงใจให้กลุ่มเป้าหมายให้ความสนใจในตัวผลิตภัณฑ์ของ สศท. ได้ (๕ คะแนน)

ข้อกำหนด/หลักเกณฑ์การพิจารณา	คะแนนเต็ม ๕ คะแนน
๑. นำเสนอตัวอย่างรูปแบบพร้อมวิธีการในการดำเนินการ Live เพื่อจำหน่ายผลิตภัณฑ์หัตถกรรมที่น่าสนใจ และสามารถจูงใจให้กลุ่มเป้าหมายให้ความสนใจใน	๕ คะแนน



ข้อกำหนด/หลักเกณฑ์การพิจารณา	คะแนนเต็ม ๕ คะแนน
ตัวผลิตภัณฑ์ของ สศท. ที่น่าสนใจ โดดเด่น และระบุนกรอบระยะเวลาจัดกิจกรรมตลอดสัญญา	
๒. นำเสนอแนะนำเสนอตัวอย่างรูปแบบหรือวิธีการในการดำเนินการ Live อย่างใดอย่างหนึ่ง เพื่อจำหน่ายผลิตภัณฑ์หัตถกรรมที่น่าสนใจ และสามารถจูงใจให้กลุ่มเป้าหมายให้ความสนใจในตัวผลิตภัณฑ์ของ สศท. แต่ไม่มีการระบุนกรอบระยะเวลาจัดกิจกรรมตลอดสัญญา	๓ คะแนน
๓. ไม่มีการนำเสนอตัวอย่างรูปแบบหรือวิธีการในการดำเนินการ Live	๐ คะแนน

๕. ความพร้อมของทีมงาน ประสิทธิภาพการทำงานที่เกี่ยวข้อง (๑๐ คะแนน)

ข้อกำหนด/หลักเกณฑ์การพิจารณา	คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน
๑. มีความพร้อมของทีมงาน และมีประสิทธิภาพการทำงานในลักษณะที่มีความคล้ายคลึง หรืองานที่มีความเกี่ยวข้อง	๑๐ คะแนน
๒. มีความพร้อมของทีมงาน ประสิทธิภาพการทำงานที่เกี่ยวข้องอย่างใดอย่างหนึ่ง ดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> - ประสิทธิภาพด้านการการพัฒนาปรับปรุงระบบ SACIT E-Commerce เพื่อเพิ่มลักษณะการใช้งานให้เหมาะสมกับกลุ่มลูกค้าเป้าหมายการตลาด - ประสิทธิภาพด้านการส่งเสริมช่องทางการจำหน่าย SACIT Shop ในรูปแบบเทคโนโลยีเสมือนจริง อาทิ Virtual Reality (VR) หรือ Augmented Reality (AR) - มีประสิทธิภาพในการสร้างช่องทางการตลาด E-Commerce ที่เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ของ SACIT ไม่น้อยกว่า ๑ ช่องทาง อาทิ LINE OA (Official Account), LINE My shop, Instagram Shop, Facebook Marketplace 	๕ คะแนน
๓. ไม่มีประสิทธิภาพการทำงานที่เกี่ยวข้อง	๐ คะแนน


