

ตารางแสดงวงเงินงบประมาณที่ได้รับจัดสรรและราคากลาง (ราคาอ้างอิง)
ในการจัดซื้อจัดจ้างที่มีใช้งานก่อสร้าง

๑. ชื่อโครงการ จัดจ้างโครงการเผยแพร่สื่อการสอนทักษะชีวิต “ออกไปข้างใน”.....

/หน่วยงานเจ้าของโครงการ สำนักยุทธศาสตร์และแผน.....

๒. วงเงินงบประมาณที่ได้รับจัดสรร ๕๐๐,๐๐๐..... บาท

๓. วันที่กำหนดราคากลาง (ราคาอ้างอิง) ๒๔ สิงหาคม ๒๕๖๓.....

เป็นเงิน ๔๙๙,๙๐๔..... บาท ราคา/หน่วย (ถ้ามี)..... บาท

๔. แหล่งที่มาของราคากลาง (ราคาอ้างอิง)

๑. บริษัท อาซีฟ โซเชียล เอนเทอไพรส์ จำกัด.....

๒. บริษัท อินสครู จำกัด.....

๓. บริษัท อินฟลูเอนเซอร์ จำกัด.....

๕. รายชื่อเจ้าหน้าที่ผู้กำหนดราคากลาง (ราคาอ้างอิง) ทุกคน

๑. นางมัทิตา เลิศลักษณ์พร.....

๒. นายศิริณัฐ บุญไทย.....

๓. นางสาวรชดา บุตรพรมมา.....



วิธีคำนวณราคากลาง

จ้างโครงการเผยแพร่สื่อการสอนทักษะชีวิต “ออกไปข้างใน”

๑. บริษัท อาชีพ โขเชียล เอนเทอไพรส์ จำกัด	เสนอราคา	๔๙๙,๙๐๔.๐๐	บาท
๒. บริษัท อินสครู จำกัด	เสนอราคา	๕๐๓,๔๓๕.๐๐	บาท
๓. บริษัท อินฟลูเอนเซอร์ จำกัด	เสนอราคา	๕๑๔,๖๗๐.๐๐	บาท



ขอบเขตการดำเนินงาน

การจัดจ้างจัดโครงการเผยแพร่สื่อการสอนทักษะชีวิต “ออกไปข้างใน”

๑. หลักการและเหตุผล

ภารกิจสำคัญประการหนึ่งของสถาบันเพื่อการยุติธรรมแห่งประเทศไทย (สท.) คือ การส่งเสริมการใช้นวัตกรรมใหม่ๆ รวมถึงการสร้างการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนในการพัฒนากระบวนการยุติธรรม การเข้าถึงความยุติธรรม และการป้องกันอาชญากรรม เพื่อปรับเปลี่ยนแนวความคิดของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในกระบวนการยุติธรรมให้เป็นไปตามแนวคิดหลักที่ว่า ความยุติธรรมเป็นเรื่องของทุกคน

สำนักยุทธศาสตร์และแผน โดยแผนงาน Project j ได้ดำเนินกิจกรรมตามแนวทางดังกล่าวอย่างต่อเนื่อง โดยมีชุดสื่อการสอนทักษะชีวิต เกมออกไปข้างใน เป็นหนึ่งในเครื่องมือที่ Project j ร่วมกับองค์กรเครือข่าย ได้แก่ กรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน กระทรวงยุติธรรม และบริษัท คลับ ครีเอทีฟ จำกัด เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีทักษะการสื่อสารความรู้สึกและความคิดของตนกับบุคคลใกล้ชิด รู้จักการประเมินตนเอง และรับความช่วยเหลือจากผู้อื่น อันเป็นแนวทางหนึ่งในการป้องกันอาชญากรรมที่ก่อโดยเด็กและเยาวชน โดยปัจจุบันได้มีการผลิตชุดสื่อการสอนทักษะชีวิต เกมออกไปข้างในเป็นที่เรียบร้อยแล้ว สำนักจึงพิจารณาเห็นควรให้ดำเนินการเผยแพร่ชุดสื่อการสอนดังกล่าวออกสู่สาธารณะ เพื่อให้ผู้สนใจสามารถนำเครื่องมือนี้ไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

๒. วัตถุประสงค์

๒.๑ เพื่อให้สถาบันมีเครือข่ายของผู้นำกระบวนการเกมออกไปข้างใน ที่สามารถนำเกมออกไปข้างในไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย คือเด็กและเยาวชนอายุ ๑๐ – ๑๕ ปี ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๒.๒ เพื่อให้สถาบันและเครือข่ายผู้นำกระบวนการสามารถนำเกมออกเผยแพร่สู่สาธารณะได้อย่างกว้างขวาง และมีประสิทธิภาพ

๓. ขอบเขตและวิธีการดำเนินการ

ผู้รับจ้างจะดำเนินการดังนี้

๓.๑ จัดทำโปสเตอร์ ข้อความเชิญชวน และ Key Visual เพื่อประชาสัมพันธ์การรับสมัครผู้นำกระบวนการเกมออกไปข้างใน โดยส่งมอบงานดังกล่าวให้สถาบันดำเนินการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ในสื่อออนไลน์ช่องทางต่างๆ ของสถาบัน และผู้รับจ้างจะต้องดำเนินการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์เกมออกไปข้างในออกสู่สาธารณะผ่านช่องทางออนไลน์ และ/หรือ ช่องทางอื่นๆ รวมไม่น้อยกว่า 3 ครั้ง

๓.๒ จัดการอบรมเพื่อฝึกผู้เข้าร่วมให้สามารถเป็นผู้นำกระบวนการเกมออกไปข้างใน โดยมีผู้เข้ารับการอบรม รวมจำนวนไม่น้อยกว่า ๑๐๐ คน โดยผู้รับจ้างเป็นผู้รับผิดชอบค่าอาหาร ค่าที่พัก ค่าเดินทางมาจากต่างจังหวัด) สำหรับผู้เข้าร่วม รวมถึง ค่าตอบแทนวิทยากร และค่าใช้สอยอื่นๆ (เช่น ค่าเบี้ยเลี้ยง) ทั้งหมดที่ใช้ในการอบรม



๓.๓ รวบรวมและจัดทำฐานข้อมูลเครือข่ายผู้นำเกมออกไปข้างใน ในรูปแบบดิจิทัลที่สถาบันสามารถนำไปใช้ประโยชน์ต่อได้

๓.๔ จัดกิจกรรมการเผยแพร่เกมออกไปข้างในออกสู่สาธารณะ ซึ่งเป็นการนำเกมออกไปข้างในไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย โดยให้สามารถขยายผลสู่กลุ่มเป้าหมาย รวมจำนวนไม่น้อยกว่า ๘๐๐ คน

๓.๕ จัดทำรายงานสรุปผลการอบรมผู้นำกระบวนการเกมออกไปข้างใน พร้อมภาพถ่าย และ/หรือ วิดีทัศน์บรรยากาศในการอบรม โดยส่งมอบรายงาน จำนวน ๓ เล่ม พร้อมไฟล์ในรูปแบบดิจิทัล

๔. ระยะเวลาการดำเนินการ

กำหนดระยะเวลาการดำเนินงาน ภายในวันที่ ๑๕ มีนาคม ๒๕๖๔

๕. ค่าจ้างและการจ่ายเงินค่าจ้าง

ค่าใช้จ่ายในการจัดโครงการเผยแพร่สื่อการสอนทักษะชีวิต “ออกไปข้างใน” ในกรอบวงเงินจำนวน ๕๐๐,๐๐๐ บาท (ห้าแสนบาทถ้วน) ซึ่งเป็นราคารวมค่าธรรมเนียมและภาษีต่างๆ แล้ว โดยกำหนดการเบิกจ่ายแบ่งออกเป็น ๔ งวด เมื่อมีการส่งมอบงาน ดังนี้

งวดที่ ๑ ส่งมอบงานภายใน ๓๐ วัน นับจากวันลงนามในสัญญา และเบิกจ่ายเงินร้อยละ ๔๕ เมื่อผู้รับจ้างส่งมอบงานงวดที่ ๑ และคณะกรรมการตรวจรับพัสดุ ได้ตรวจรับงานอย่างถูกต้องครบถ้วน ดังนี้

- ๑) แผนการจัดการอบรมผู้นำกระบวนการเกมออกไปข้างใน รวมถึงรายชื่อกลุ่มเป้าหมาย
- ๒) แผนการจัดการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์เกมออกไปข้างในออกสู่สาธารณะ

งวดที่ ๒ ส่งมอบงานภายใน ๑๒๐ วัน นับจากวันลงนามในสัญญา และเบิกจ่ายเงินร้อยละ ๒๕ เมื่อผู้รับจ้างส่งมอบงานงวดที่ ๒ และคณะกรรมการตรวจรับพัสดุ ได้ตรวจรับงานอย่างถูกต้องครบถ้วน ดังนี้

- ๑) จัดทำโปสเตอร์ ข้อความเชิญชวน และ Key Visual เพื่อประชาสัมพันธ์ตามข้อ ๓.๑
- ๒) จัดการอบรมผู้นำกระบวนการเกมออกไปข้างใน ตามข้อ ๓.๒
- ๓) จัดทำฐานข้อมูลของผู้เข้ารับการอบรม เพื่อเป็นข้อมูลในการติดตามผลการนำเกมออกไปข้างในไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย ตามข้อ ๓.๓

งวดที่ ๓ ส่งมอบงานภายใน ๑๕๐ วัน นับจากวันลงนามในสัญญา และเบิกจ่ายเงินร้อยละ ๒๐ เมื่อผู้รับจ้างส่งมอบงานงวดที่ ๓ และคณะกรรมการตรวจรับพัสดุ ได้ตรวจรับงานอย่างถูกต้องครบถ้วน ดังนี้

- ๑) จัดกิจกรรมการเผยแพร่เกมออกไปข้างในออกสู่สาธารณะ โดยมีผู้เข้าร่วมรวมทั้งสิ้นไม่น้อยกว่า ๘๐๐ คน และส่งมอบรายงานการติดตามผลการนำเกมออกไปข้างในไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย ตามข้อ ๓.๔
- ๒) เพิ่มเติมข้อมูลของบุคคลและหน่วยงานที่เข้าร่วมกิจกรรมตามข้อ ๓.๓ เข้าไปในฐานข้อมูล ตามข้อ ๓.๓



งวดที่ ๔ ส่งมอบงานภายในวันที่ ๑๕ มีนาคม ๒๕๖๔ และเบิกจ่ายเงินร้อยละ ๑๐ เมื่อผู้รับจ้างส่งมอบงานงวดที่ ๔ และคณะกรรมการตรวจรับพัสดุ ได้ตรวจรับงานอย่างถูกต้องครบถ้วน ดังนี้

- ๑) รายงานสรุปผลรายงานสรุปการเผยแพร่เกมออกไปข้างในและการจัดอบรมผู้นำกระบวนการเกมออกไปข้างใน พร้อมภาพถ่าย และ/หรือวีดิทัศน์บรรยากาศในการอบรม จำนวน ๓ เล่ม พร้อมไฟล์ในรูปแบบดิจิทัล
- ๒) ฐานข้อมูลผู้เข้าร่วม และเอกสารอื่นๆ ที่ได้จากการจัดกิจกรรม

๖. อัตราค่าปรับ

หากผู้รับจ้างไม่สามารถทำงานให้แล้วเสร็จตามเวลาที่กำหนดไว้ในสัญญา และผู้ว่าจ้างยังมีได้บอกเลิกสัญญา ผู้รับจ้างต้องชำระค่าปรับเป็นรายวันในอัตราร้อยละ ๐.๑ ของราคาค่าจ้างทั้งหมดนับถัดจากวันที่กำหนดแล้วเสร็จตามสัญญา หรือวันที่ผู้ว่าจ้างได้ขยายให้จนถึงวันที่ทำงานแล้วเสร็จ

๗. ผู้รับผิดชอบโครงการ

สำนักยุทธศาสตร์และแผน

