

ตารางแสดงวงเงินงบประมาณที่ได้รับจัดสรรและรายละเอียดค่าใช้จ่าย
การจัดซื้อจัดจ้างที่มีใช้งานก่อสร้าง

1.	ชื่อโครงการ	โครงการพัฒนาบุคลากรผู้วางการอีสปอร์ตมืออาชีพ
2.	หน่วยงานเจ้าของโครงการ	สำนักงานคณะกรรมการกฬาอาชีพ
3.	วงเงินงบประมาณที่ได้รับจัดสรร	14,002,700 บาท
4.	วันที่กำหนดราคากลาง (ราคาอ้างอิง) ณ วันที่เป็นเงิน	14,002,700 บาท โดยมีรายละเอียดดังนี้

ลำดับ	รายละเอียดค่าใช้จ่าย	จำนวนเงิน
1	จัดทำแผนการดำเนินงานโครงการพร้อมตารางงานทั้งหมดของทั้งโครงการ และแผนการประชาสัมพันธ์ของโครงการประกอบด้วย - แผนการดำเนินงานโครงการ (Project Gantt Chart) และแผนการอบรมในโครงการ ทั้งรูปแบบ ออนไลน์ และออฟไลน์ - แผนประชาสัมพันธ์และการสร้างการตระหนักรู้พร้อมรายละเอียดและระยะเวลาในการดำเนินการแต่ละกิจกรรม	0
2	คำดำเนินการพัฒนาและออกแบบหลักสูตรในโครงสร้างการพัฒนาบุคลากรผู้วางการอีสปอร์ตมืออาชีพ เพื่อเตรียมพร้อมสู่ทักษะ Soft Power โดยมีรายละเอียดการดำเนินการการจัดหาหรือพัฒนาหลักสูตรเพิ่มเติม	4,216,000
	2.1 ค่าจัดทำชุดทักษะกีฬาอีสปอร์ต (Esports Skill Sets) พร้อมแผนเส้นทางการพัฒนาการเรียนรู้ (Esports Learning Pathway) สำหรับเส้นทางการอีสปอร์ตมืออาชีพ ครอบคลุมตามกลุ่มบุคลากรเป้าหมาย 4 สาขา ประกอบด้วย นักกีฬาอีสปอร์ต, ผู้ฝึกสอน, กรรมการผู้ตัดสิน และผู้จัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต จำนวนอย่างน้อย 4 กลุ่มบุคลากรเป้าหมายละ 70,000 บาท	280,000
	2.2 คำดำเนินการศึกษา จัดหา รวบรวม หรือพัฒนาเนื้อหาหลักสูตรที่สอดคล้องกับชุดทักษะกีฬาอีสปอร์ต ตามขอบเขตข้อ 5.2.1 พร้อมดำเนินการจัดกลุ่มเนื้อหาหลักสูตรให้สอดคล้องกับทักษะของกลุ่มเป้าหมาย พร้อมช่องทางการเรียนรู้ของกลุ่มเป้าหมายที่สามารถเข้าถึงเนื้อหาของหลักสูตรผ่านช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ได้	56,000
	2.3 ค่าจัดทำชุดประเมินทักษะกีฬาอีสปอร์ต (Esports Skills) สำหรับประเมินต่อกลุ่มเป้าหมายภายใต้โครงการ โดยกำหนดเป็นการดำเนินการเรียนรู้ของแต่ละกลุ่มเป้าหมาย ที่เหมาะสมกับการได้ผลลัพธ์จากการเรียนรู้ผู้วางการอีสปอร์ตมืออาชีพ โดยจำแนกเป็นการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ รูปแบบออนไลน์ หรือ รูปแบบผสมผสาน (ออนไลน์และออฟไลน์) ตามหลักการออกแบบและจัดทำประมวลรายวิชา จำนวนอย่างน้อย 4 กลุ่มบุคลากรเป้าหมายละ 70,000 บาท	280,000
	2.4 ค่าจัดทำจัดทำหลักสูตรที่สอดคล้องกับโครงการ ที่เจาะจงไปที่เทคนิคโดยเฉพาะ โดยมีเนื้อหาที่สอดคล้องตาม ประมวลรายวิชา (Course Syllabus) ตามขอบเขตข้อ 5.2.3 โดยจัดทำเนื้อหาการเรียนรู้ประกอบหลักสูตร ประกอบด้วยวิดีโอ จำนวนอย่างน้อย 4 หลักสูตร หลักสูตรละไม่น้อยกว่า 10 บทเรียน บทเรียนละ 20,000 บาท รวมไม่น้อยกว่า 40 บทเรียน	800,000
	2.5 ค่าจัดทำสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบวิดีโอประกอบการเรียนรู้ ตามหลักสูตรในการพัฒนานักกีฬาอีสปอร์ต, ผู้ฝึกสอน, กรรมการผู้ตัดสิน และผู้จัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต โดยดำเนินการให้เป็นไปตามมาตรฐานสื่อการเรียนรู้ พร้อมคำบรรยายได้ภาพ มีความละเอียดไม่น้อยกว่า 1920 x 1080พิกเซล พร้อมเสียงบรรยายและกราฟิกประกอบ จำนวนอย่างน้อย 4 หลักสูตร หลักสูตรละไม่น้อยกว่า 10 บทเรียน บทเรียนละ 60,000 บาท รวมไม่น้อยกว่า 40 บทเรียน	2,400,000
	2.6 ค่าจัดทำคู่มือการเรียนรู้ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ E-bookจำนวนไม่น้อยกว่า 4 คู่มือละ 100,000 บาท	400,000
3	คำดำเนินการกิจกรรมต่อยอดโครงการตามกรอบแนวทางการปรับปรุงโครงสร้างการพัฒนาบุคลากรผู้วางการอีสปอร์ตมืออาชีพ สู่การเรียนรู้ และปฏิบัติจริงในวงกว้าง ทั้งในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ เพื่อขับเคลื่อนบุคลากรกีฬาอีสปอร์ต จำนวนไม่น้อยกว่า 10,000 คน ให้มีทักษะวงการอีสปอร์ตมืออาชีพ	7,073,050
	3.1 ค่าจัดทำประชาสัมพันธ์แผนการถ่ายทอดองค์ความรู้ (Training Program) พร้อมเผยแพร่รายละเอียดการเรียนการสอน / เนื้อหา / วันที่จัดกิจกรรมผ่านช่องทางออนไลน์และออฟไลน์ไปยังกลุ่มเป้าหมาย พร้อมจัดทำช่องทางทางรับสมัครในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ (e-Register) เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายสามารถลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการ ตลอดระยะเวลากิจกรรม	92,000
	3.2 ค่าจัดกิจกรรม Workshop เครือข่ายภาคี ระดับจังหวัดฯ ณ สถานที่เอกชน ในจังหวัดกรุงเทพมหานคร เพื่อสร้างเครือข่ายและกระจายความรู้จากส่วนกลางสู่ภูมิภาค จำนวนอย่างน้อย 1 ครั้ง ครั้งละไม่น้อยกว่า 2 วัน จำนวนไม่น้อยกว่า 50 คน	412,550
	3.2.1 ค่าเช่าสถานที่ รวมตกแต่ง จำนวนอย่างน้อย 2 วันๆละ 5,000 บาท	10,000
	3.2.2 ค่าอาหารกลางวันและอาหารเย็น (วิทยากร และเครือข่ายภาคี) จำนวนอย่างน้อย 52 คนๆละ 500 บาท ไม่น้อยกว่า 2 วัน	52,000
	3.2.3 ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม (วิทยากร และเครือข่ายภาคี) จำนวนอย่างน้อย 52 คนๆละ 50 บาท ไม่น้อยกว่า 4 มื้อ	10,400
	3.2.4 ค่าที่พักวิทยากร 2 คน (พักเดี่ยว) จำนวนอย่างน้อย 2 ห้องๆละ 1,450 บาท ไม่น้อยกว่า 1 วัน	2,900
	3.2.5 ค่าที่พักเครือข่ายภาคี 50 คน (พักคู่) จำนวนอย่างน้อย 25 ห้องๆละ 1,800 บาท ไม่น้อยกว่า 1 วัน	45,000
	3.2.6 ค่าตอบแทนวิทยากร (ภาคเอกชน) จำนวนอย่างน้อย 2 คนๆละ 12 ชั่วโมงๆละ 1,200 บาท	28,800
	3.2.7 ค่า Backdrop ขนาด 450 x 300 ซม จำนวนอย่างน้อย 1 ป้ายๆละ 23,950 บาท	23,950

ลำดับ	รายละเอียดค่าใช้จ่าย	จำนวนเงิน
3.2.8	ค่า Rollup ขนาด 80 x 200 ซม จำนวนอย่างน้อย 1 ป้ายละ 5,000 บาท	5,000
3.2.9	ค่าเช่ารถตู้พร้อมคนขับ พร้อมน้ำมันและทางด่วน จำนวนอย่างน้อย 2 คันละ 2,500 บาท 2 วัน	10,000
3.2.10	ค่าจัดทำประกาศนียบัตร จำนวนอย่างน้อย 50 ใบละ 100 บาท	5,000
3.2.11	ค่าจัดทำเอกสารประกอบการประชุม จำนวนอย่างน้อย 50 ชุดละ 70 บาท	3,500
3.2.12	ค่าจ้างช่างภาพ จำนวนอย่างน้อย 1 คนละ 3,500 บาท 2 วัน	7,000
3.2.13	ค่าจ้างช่างถ่ายวิดีโอ จำนวนอย่างน้อย 1 คนละ 4,500 บาท 2 วัน	9,000
3.2.14	ค่าเช่าระบบถ่ายทอดสดการเรียนรู้ออนไลน์สำหรับผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวนอย่างน้อย 2 วันละ 100,000 บาท	200,000
3.3	ค่าจัดกิจกรรม Workshop ออนไลน์โดยจัดให้มีเนื้อหาตามประมวลรายวิชา จำนวนไม่น้อยกว่า 5 ครั้งละ 2 วัน พร้อมจัดให้มีวิทยากรผู้เชี่ยวชาญถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับผู้เข้าร่วมอบรม จำนวนอย่างน้อย 2 คน กลุ่มเป้าหมายในรูปแบบออนไลน์ จำนวนไม่น้อยกว่า 5,000 คน	1,214,500
3.3.1	ค่าเช่าสถานที่ รวมตกแต่ง จำนวนอย่างน้อย 5 ครั้งละไม่น้อยกว่า 2 วันละ 5,000 บาท	50,000
3.3.2	ค่าอาหารกลางวัน วิทยากร 2 คน จำนวนอย่างน้อย 5 ครั้งละไม่น้อยกว่า 2 วันละ 250 บาท	5,000
3.3.3	ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม วิทยากร 2 คน จำนวนอย่างน้อย 5 ครั้งละไม่น้อยกว่า 2 มื้อละ 50 บาท	1,000
3.3.4	ค่าที่พักวิทยากร 2 คน (พักเดียว) จำนวนอย่างน้อย 2 ห้องละ 1,450 บาท ไม่น้อยกว่า 5 ครั้งละไม่น้อยกว่า 1 วัน	14,500
3.3.5	ค่าตอบแทนวิทยากร (ภาคเอกชน) จำนวนอย่างน้อย 2 คนละไม่น้อยกว่า 12 ชั่วโมง 1,200 บาท ไม่น้อยกว่า 5 ครั้ง	144,000
3.3.6	ค่าเช่าระบบถ่ายทอดสดการเรียนรู้ออนไลน์สำหรับผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวนอย่างน้อย 2 วันละ 100,000 บาท ไม่น้อยกว่า 5 ครั้ง	1,000,000
3.4	ค่าจัดกิจกรรม Workshop ออนไลน์กลุ่มย่อยสำหรับผู้มีศักยภาพ มีรายละเอียดการดำเนินงานดำเนินการประชาสัมพันธ์สร้างทักษะและความตระหนักรู้สำหรับกลุ่มเป้าหมาย ผ่านเครื่องมือในการสื่อสารผ่านระบบดิจิทัล ให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างรวดเร็ว โดยจัดทำแผนแนวทางการดำเนินการและกิจกรรมประชาสัมพันธ์สร้างการตระหนักรู้ในกลุ่มเป้าหมายทั้ง 4 กลุ่มในกีฬาอีสปอร์ต พร้อมจัดให้มีวิทยากรผู้เชี่ยวชาญถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับผู้เข้าร่วมอบรม จำนวนอย่างน้อย 2 คน จำนวนไม่น้อยกว่า 20 ครั้งครั้งละไม่น้อยกว่า 2 วัน โดยมีกลุ่มเป้าหมายจำนวนรวมไม่น้อยกว่า 5,000 คน	5,354,000
3.4.1	ค่าเช่าสถานที่ รวมตกแต่ง จำนวนอย่างน้อย 20 ครั้งละไม่น้อยกว่า 2 วันละ 5,000 บาท	200,000
3.4.2	ค่าอาหารกลางวัน ผู้เข้าอบรมอย่างน้อย 5,000 คนละ 250 บาท ไม่น้อยกว่า 2 วัน	2,500,000
3.4.3	ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม ผู้เข้าอบรมอย่างน้อย 5,000 คนละ 50 บาท ไม่น้อยกว่า 4 มื้อ	1,000,000
3.4.4	ค่าอาหารกลางวัน วิทยากรและผู้ช่วยวิทยากร จำนวนอย่างน้อย 6 คนละไม่น้อยกว่า 2 มื้อละ 250 บาท ไม่น้อยกว่า 20 ครั้ง	60,000
3.4.5	ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม วิทยากรและผู้ช่วยวิทยากร จำนวนอย่างน้อย 6 คนละไม่น้อยกว่า 4 มื้อละ 50 บาท ไม่น้อยกว่า 20 ครั้ง	24,000
3.4.6	ค่าตอบแทนวิทยากร จำนวนอย่างน้อย 2 คนละไม่น้อยกว่า 12 ชั่วโมงละ 1,200 บาท ไม่น้อยกว่า 20 ครั้ง	576,000
3.4.7	ค่าตอบแทนผู้ช่วยวิทยากร จำนวนอย่างน้อย 4 คนละไม่น้อยกว่า 12 ชั่วโมงละ 350 บาท ไม่น้อยกว่า 20 ครั้ง	336,000
3.4.8	ค่าตอบแทนช่างภาพ จำนวนอย่างน้อย 20 ครั้งละไม่น้อยกว่า 2 วันละไม่น้อยกว่า 1 คนละ 3,500 บาท	140,000
3.4.9	ค่าตอบแทนช่างถ่ายวิดีโอ จำนวนอย่างน้อย 20 ครั้งละไม่น้อยกว่า 2 วันละไม่น้อยกว่า 1 คนละ 4,500 บาท	18,000
3.4.10	ค่าทำประกาศนียบัตร จำนวนอย่างน้อย 5,000 ใบละ 100 บาท	500,000
4	ค่าดำเนินการประชาสัมพันธ์สร้างทักษะและความตระหนักรู้สำหรับกลุ่มเป้าหมาย ผ่านเครื่องมือในการสื่อสารผ่านระบบดิจิทัล ให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างรวดเร็ว โดยจัดทำแผนแนวทางการดำเนินการและกิจกรรมประชาสัมพันธ์สร้างการตระหนักรู้	618,650
4.1	ค่าจัดทำแผนประชาสัมพันธ์และการสร้างการตระหนักรู้ พร้อมรายละเอียดและระยะเวลาในการดำเนินการแต่ละกิจกรรมย่อย	-
4.2	ค่าจัดทำช่องทางในการให้คำปรึกษา/แนะแนว การพัฒนาบุคลากรผู้ดูแลการอีสปอร์ตมืออาชีพ ประกอบด้วยช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ เช่น LINE OA, Facebook Page, Discord, ฯลฯ พร้อมประชาสัมพันธ์สร้างการรับรู้ให้กลุ่มเป้าหมาย และจัดทำให้เจ้าหน้าที่ตอบคำถาม/ให้คำปรึกษาดูแลระยะเวลากิจกรรม	46,650
4.3	ค่าจัดกิจกรรมแข่งขันประชันการแข่งจากนักกีฬาอีสปอร์ต, ผู้ฝึกสอน, กรรมการผู้ตัดสิน และผู้จัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ผ่านรูปแบบรายการออนไลน์ เพื่อแบ่งปันประสบการณ์ ตอบประเด็นที่กลุ่มเป้าหมายสนใจ โดยดำเนินการจัดกิจกรรมในรูปแบบออนไลน์ จำนวนไม่น้อยกว่า 2 ครั้ง และจัดทำวิดีโอประมวลภาพการจัดกิจกรรมความยาวไม่น้อยกว่า 3 นาที จำนวนไม่น้อยกว่า 2 ครั้งละ 1 วัน เผยแพร่ผ่านช่องทางต่าง ๆ ของโครงการ พร้อมจัดให้มีวิทยากรถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับผู้เข้าร่วมอบรม จำนวนอย่างน้อย 5 คน	572,000
4.3.1	ค่าเช่าสถานที่ รวมตกแต่ง จำนวนอย่างน้อย 2 ครั้งละ 5,000 บาท	10,000
4.3.2	ค่าอาหารกลางวันและอาหารเย็น (วิทยากร) จำนวนอย่างน้อย 5 คนละไม่น้อยกว่า 2 วันละ 500 บาท	5,000
4.3.3	ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม (วิทยากร) จำนวนอย่างน้อย 5 คนละ 50 บาท ไม่น้อยกว่า 4 มื้อ	1,000
4.3.4	ค่าตอบแทนวิทยากร (ภาคเอกชน) จำนวนอย่างน้อย 2 ครั้งละไม่น้อยกว่า 5 คนละไม่น้อยกว่า 3 ชั่วโมงละ 1,200 บาท	36,000
4.3.5	ค่าตอบแทนผู้ดำเนินรายการ (ทำหน้าที่พิธีกร และดำเนินรายการ) จำนวนอย่างน้อย 2 ครั้งละ ไม่น้อยกว่า 1 คนละ 50,000 บาท	100,000
4.3.6	ค่าเช่าระบบถ่ายทอดสดการเรียนรู้ออนไลน์สำหรับผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวนอย่างน้อย 2 วันละ 100,000 บาท	200,000
4.3.7	ค่าออกแบบและจัดทำ Artwork สำหรับรายการออนไลน์ จำนวนอย่างน้อย 2 ครั้งละ 50,000 บาท	100,000
4.3.8	ค่าจัดทำวิดีโอประมวลภาพการจัดกิจกรรม ความยาวอย่างน้อย 3 นาที จำนวนไม่น้อยกว่า 2 ครั้งละ 60,000 บาท	120,000



