

ตารางการแสดงวงเงินงบประมาณที่ได้รับจัดสรรและรายละเอียดค่าใช้จ่าย
การจัดซื้อจัดจ้างที่มีใช้งานก่อสร้าง

1. ชื่อโครงการ			จ้างพัฒนามาตรฐานทักษะกีฬาอีสปอร์ต (Esports Future Skill Standard : EFSS)		
2. หน่วยงานเจ้าของโครงการ			สำนักงานคณะกรรมการกีฬาอาชีพ กีฬาแห่งประเทศไทย		
3. วงเงินงบประมาณที่ได้รับจัดสรร			2,190,200		บาท
4. วันที่กำหนดราคากลาง (ราคาอ้างอิง)			ณ วันที่ ๑๔ กรกฎาคม 2569		
เป็นเงินทั้งสิ้น			2,190,200		บาท
5. โดยมีรายละเอียดตามประมาณการราคากลางที่แนบ					
ส่วนที่ 1 การจัดทำกรอบสมรรถนะอาชีพ			269,200		บาท
ส่วนที่ 2 ประชาสัมพันธ์สร้างการรับรู้ และการจัดอบรมระบบประเมิน			1,868,000		บาท
ส่วนที่ 3 สรุปผลการดำเนินงาน			53,000		บาท
6. แหล่งที่มาของราคากลาง (ราคาอ้างอิง) จำนวน 3 ราย ดังนี้					
6.1 บริษัท ซี.เอ.อินโฟ มีเมีย จำกัด ๐ ๙๔๐๐๐ ๑๖๕ ๖๔๖					
6.2 บริษัท ไพร์ม ดิจิทัล คอนซัลแทนท์ จำกัด					
6.3 บริษัท แสตนดี ครีเอชั่น จำกัด					
7. รายชื่อคณะกรรมการกำหนดราคากลาง ดังนี้					
7.1 นายันทพล ทองนิลพันธ์			ผู้อำนวยการกองส่งเสริมพัฒนากีฬาอาชีพ		
7.2 นายสุรพล จำรูญ			หัวหน้างานพัฒนากีฬาอาชีพ		
7.3 นางพิมลพร กังวานตระกูล			พนักงานบริหารงานทั่วไป 5		

ตารางแสดงราคางานจ้างจ้างพัฒนามาตรฐานทักษะกีฬาอีสปอร์ต (Esports Future Skill Standard : EFSS)

วงเงิน 2,190,200.00 บาท

5	รายละเอียด		จำนวน	หน่วย	ราคา	รวมจำนวนเงิน	หน่วย
ส่วนที่ 1	ด้านการจัดทำกรอบสมรรถนะอาชีพนักกีฬาอีสปอร์ตที่ได้รับมาตรฐานในระดับชาติ (Esports Future Skill Standard : EFSS) และพัฒนาติดตามสมรรถนะนักกีฬาอีสปอร์ตเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพแรงงานทักษะสูง					269,200.00	บาท
5.1	คำจัดทำแผนการดำเนินงานพัฒนามาตรฐานทักษะกีฬาอีสปอร์ต (Esports Future Skill Standard : EFSS)		1	แผน	-	-	บาท
5.2	คำศึกษา วิเคราะห์ และรวบรวมข้อมูลมาตรฐาน ทักษะ และแนวโน้มอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ตทั้งในประเทศ		1	งาน	24,600.00	24,600.00	บาท
5.3	ดำเนินการจัดทำกรอบสมรรถนะอาชีพนักกีฬาอีสปอร์ตที่ได้รับมาตรฐานในระดับชาติ (Esports Future Skill Standard : EFSS) เพื่อใช้เป็นกรอบมาตรฐานหลักต้นสู่การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพ โดยดำเนินการดังต่อไปนี้						
5.3.1	คำประชุม จำนวน 1 ครั้ง เพื่อจัดทำกรอบมาตรฐานสำหรับการพัฒนา ส่งเสริม และยกระดับสมรรถนะของนักกีฬาอีสปอร์ตไทยสู่มาตรฐานสากล		1	ครั้ง	10,000.00	10,000.00	บาท
5.3.2	ดำเนินการจัดทำกรอบและระบบสมรรถนะนักกีฬาอีสปอร์ตที่ได้รับมาตรฐานในระดับชาติ (Esports Future Skill Standard : EFSS) ที่ผ่านการพิจารณาแล้ว โดยมีรายละเอียดดังนี้						
5.3.2.1	คำจัดทำกรอบสมรรถนะนักกีฬาอีสปอร์ตที่ได้รับมาตรฐานในระดับชาติ (Esports Future Skill Standard : EFSS) มาตรฐานและแนวโน้มอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ตทั้งในประเทศและต่างประเทศ และการวิเคราะห์สมรรถนะและทักษะที่จำเป็นของนักกีฬาอีสปอร์ต ฉบับสมบูรณ์		1	งาน	30,000.00	30,000.00	บาท
5.3.2.2	คำจัดทำระบบประเมินและติดตามสมรรถนะนักกีฬาอีสปอร์ตเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพแรงงานทักษะสูง (EFSS Radar) สำหรับติดตาม ประเมินผล และพัฒนาศักยภาพนักกีฬาอีสปอร์ตได้อย่างต่อเนื่อง จำนวน 1 ระบบ		1	ระบบ	170,000.00	170,000.00	บาท
5.3.3	จัดทำสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล (E-Learning) ประกอบด้วย						
5.3.3.1	จัดทำคู่มือวิธีโอแนะนำกรอบสมรรถนะอาชีพนักกีฬาอีสปอร์ตที่ได้รับมาตรฐานในระดับชาติ (Esports Future Skill Standard : EFSS) และระบบประเมินและติดตามสมรรถนะนักกีฬาอีสปอร์ต เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพแรงงานทักษะสูง (EFSS Radar) ความยาวไม่น้อยกว่า 1 นาที		1	งาน	12,600.00	12,600.00	บาท
5.3.3.2	คำจัดทำเอกสารดิจิทัล แบบฝึกปฏิบัติ และแบบประเมินผล เพื่อสนับสนุนการพัฒนาทักษะนักกีฬาอีสปอร์ตตามกรอบมาตรฐาน EFSS และสามารถเชื่อมโยงกับระบบ EFSS Radar สำหรับติดตาม ประเมินผล และพัฒนาศักยภาพนักกีฬาอีสปอร์ตได้อย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ		1	งาน	22,000.00	22,000.00	บาท
ส่วนที่ 2	ด้านการประชาสัมพันธ์สร้างการรับรู้เกี่ยวกับกรอบสมรรถนะอาชีพนักกีฬาอีสปอร์ตที่ได้รับมาตรฐานในระดับชาติ (Esports Future Skill Standard : EFSS) และระบบประเมินและติดตามสมรรถนะนักกีฬาอีสปอร์ตเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพแรงงานทักษะสูง (EFSS Radar) พร้อมทั้งอบรมให้นำนาระบบประเมิน (EFSS Radar) และจัดกิจกรรมฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาทักษะของนักกีฬาอีสปอร์ตในด้านต่าง ๆ					1,868,000.00	บาท
5.4	ดำเนินการประชาสัมพันธ์เพื่อสร้างการรับรู้เกี่ยวกับโครงการพัฒนามาตรฐานทักษะกีฬาอีสปอร์ต (Esports Future Skill Standard:EFSS) เพื่อดำเนินการจัดกรอบสมรรถนะอาชีพนักกีฬาอีสปอร์ตให้มีมาตรฐานในระดับชาติ (Esports Future Skill Standard : EFSS และระบบประเมินและติดตามสมรรถนะนักกีฬาอีสปอร์ต เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพแรงงานทักษะสูง (EFSS Radar) ไปยังกลุ่มเป้าหมายผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ประกอบด้วย						
5.4.1	คำจัดทำสื่อวิดีโอประชาสัมพันธ์ เพื่อนำเสนอการประเมินสมรรถนะ ระบบ ประเมินสมรรถนะ ผลลัพธ์การประเมินสมรรถนะ และการสร้างทักษะด้านกีฬาอีสปอร์ต เพื่อสื่อสารไปยัง กลุ่มเป้าหมาย ความยาวไม่น้อยกว่า 1 นาที จำนวนไม่น้อยกว่า 4 ชิ้นงาน		4	ชิ้นงาน	20,000.00	80,000.00	บาท
5.4.2	คำจัดทำสื่ออินโฟกราฟิกภาพนิ่ง เพื่อนำเสนอการประเมินสมรรถนะ ระบบ ประเมินสมรรถนะ ผลลัพธ์การประเมินสมรรถนะ และการสร้างทักษะด้านกีฬาอีสปอร์ต พร้อมบรรยาย ประกอบภาพ เพื่อสื่อสารไปยังกลุ่มเป้าหมาย จำนวนไม่น้อยกว่า 10 ชิ้นงาน		10	ชิ้นงาน	4,000.00	40,000.00	บาท
5.4.3	คำประชาสัมพันธ์เพื่อสร้างการรับรู้ไปยังกลุ่มเป้าหมายที่เกี่ยวข้องด้านกีฬาอีสปอร์ตหรือช่องที่ได้รับ ความนิยม ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ อาทิ เช่น เว็บไซต์ Youtube, Tiktok เป็นต้น จำนวนไม่น้อยกว่า 2 ช่อง		2	ช่อง	30,000.00	60,000.00	บาท
5.5	ดำเนินการจัดกิจกรรมแนะนำระบบประเมินและติดตามสมรรถนะนักกีฬาอีสปอร์ตเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพแรงงานทักษะสูง (EFSS Radar) จำนวน 2 วันๆละ 6 ชั่วโมง ผ่านช่องทางออนไลน์ของโครงการ และช่องทางที่ สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายนักกีฬาอีสปอร์ต โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้						

กิตติพร

	5.5.1	คำสถานที่จัดกิจกรรมแนะนำระบบประเมินและติดตามสมรรถนะนักกีฬาอีสปอร์ตเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพแรงงานทักษะสูง (EFSS Radar) ณ กรุงเทพมหานคร จำนวน 1 แห่ง โดยมีสิ่งอำนวยความสะดวกดังนี้ 5.5.1.1 จัดให้มีโต๊ะ และเก้าอี้ ให้เพียงพอกับวิทยากร 5.5.1.2 จัดให้มีจอ LED ขนาดไม่น้อยกว่า 2 x 2 เมตร จำนวน 1 จอ 5.5.1.3 จัดให้มีเครื่องเสียง ไมโครโฟน ลำโพง 5.5.1.4 จัดให้มีคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก จำนวนไม่น้อยกว่า 2 เครื่อง	2	วัน	30,000.00	60,000.00	บาท
	5.5.2	คำระบบถ่ายทอดสด Live streaming การจัดกิจกรรมแนะนำระบบประเมินฯ เพื่อแนะนำระบบประเมินและติดตามสมรรถนะนักกีฬาอีสปอร์ตเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพแรงงานทักษะสูง (EFSS Radar) จำนวน 1 ช่อง ผ่านทางออนไลน์หรือช่องกีฬาอีสปอร์ตหรือช่องที่ได้รับความนิยม เช่น Facebook, Tiktok, YouTube และ เว็บไซต์ เป็นต้น โดยต้องมีผู้ติดตามไม่น้อยกว่า 50,000 คน จำนวน 2 วันๆ ละ 1 ครั้ง โดยมีความยาวไม่น้อยกว่า 60 นาทีหรือ 1 ชั่วโมง หรือตลอดการจัดกิจกรรม โดยต้องมีรายละเอียดดังนี้ 1.1 กล้องสำหรับ Live streaming จำนวนไม่น้อยกว่า 3 ตัว 1.2 เจ้าหน้าที่ดำเนินการถ่ายทอดสด จำนวนไม่น้อยกว่า 4 คน 1.3 เจ้าหน้าที่ควบคุมรายการ จำนวนไม่น้อยกว่า 1 คน 1.4 CG ประกอบรายการ 1.5 นำเสนอโลโก้ SAT ในการถ่ายทอดสด	2	วัน	80,000.00	160,000.00	บาท
	5.5.3	คำวิทยากรเพื่ออภิปรายหรือเสวนาให้ความรู้ความเข้าใจในการใช้งานระบบประเมินและติดตามสมรรถนะนักกีฬาอีสปอร์ตเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพแรงงานทักษะสูง (EFSS Radar) ให้สอดคล้องกับประเภทกีฬาอีสปอร์ตแต่ละรูปแบบ จำนวนไม่น้อยกว่า 5 คนๆ ละ 6 ชั่วโมง รวม 2 วัน ประกอบด้วย (1) วิทยากรด้านนักกีฬาอีสปอร์ต (2) วิทยากรด้านกรรมการกีฬาอีสปอร์ต (3) วิทยากรด้านผู้ฝึกสอนนักกีฬาอีสปอร์ต (4) วิทยากรด้านผู้บรรยายกีฬาอีสปอร์ต (5) วิทยากรด้านการวิเคราะห์ข้อมูลและการใช้งานระบบ EFSS Radar	5	คน	14,400.00	72,000.00	บาท
	5.5.4	จัดให้มีผู้เข้าร่วมกิจกรรม เพื่อรับการประเมิน Pre-test ผ่านระบบประเมินและติดตามสมรรถนะนักกีฬาอีสปอร์ตเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพแรงงานทักษะสูง (EFSS Radar) จำนวนไม่น้อยกว่า 2,000 คน พร้อมดำเนินการวิเคราะห์ผลการประเมินและจัดแสดงในรูปแบบแดชบอร์ด (Dashboard) เพื่อนำเสนอให้ผู้ที่เกี่ยวข้องใช้ในการพัฒนาสมรรถนะของนักกีฬาอีสปอร์ตของประเทศไทย	1	งาน	-	-	
	5.6	ดำเนินการจัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาทักษะของนักกีฬาอีสปอร์ตในด้านต่าง ๆ เช่น การพัฒนาทักษะการเล่นเกม การบริหารเวลา และการสร้างความร่วมมือในทีม และจัดกิจกรรมสร้างความเข้าใจด้านจริยธรรมและความรับผิดชอบในโลกไซเบอร์ตามกรอบสมรรถนะอาชีพนักกีฬาอีสปอร์ตที่ได้รับมาตรฐานในระดับชาติ (Esports Future Skill Standard : EFSS) จำนวนไม่น้อยกว่า 8 วันๆ ละไม่น้อยกว่า 250 คน รวมทั้งสิ้นไม่น้อยกว่า 2,000 คน ในรูปแบบออนไซต์ (Onsite) ไม่น้อยกว่า 250 คน/ต่อวัน และออนไลน์ (Online) โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้					
	5.6.1	คำวิทยากรเพื่ออภิปรายหรือเสวนาถ่ายทอดองค์ความรู้เพื่อพัฒนาทักษะของนักกีฬาอีสปอร์ตจำนวนไม่น้อยกว่า 5 คน ระยะเวลา 8 วันๆ ละ 6 ชั่วโมง ประกอบด้วย (1) วิทยากรด้านนักกีฬาอีสปอร์ต (2) วิทยากรด้านกรรมการกีฬาอีสปอร์ต (3) วิทยากรด้านผู้ฝึกสอนนักกีฬาอีสปอร์ต (4) วิทยากรด้านผู้บรรยายกีฬาอีสปอร์ต (5) วิทยากรด้านการวิเคราะห์ข้อมูลและการใช้งานระบบ EFSS Radar	8	วัน	36,000.00	288,000.00	บาท
	5.6.2	คำจัดหาสถานที่สำหรับผู้เข้าร่วมการอบรมรูปแบบออนไซต์ (Onsite) จำนวน 1 แห่ง ระยะเวลา 8 วันๆ ละ 250 คน จำนวน 1 ห้อง ณ กรุงเทพมหานคร โดยมีสิ่งอำนวยความสะดวกดังนี้ 5.6.2.1 จัดให้มีโต๊ะ และเก้าอี้ ให้เพียงพอกับวิทยากร และผู้เข้าร่วมอบรม 5.6.2.2 จัดให้มีจอ LED ขนาดไม่น้อยกว่า 2 x 2 เมตร จำนวน 1 จอ 5.6.2.3 จัดให้มีเครื่องเสียง ไมโครโฟน ลำโพง 5.6.2.4 จัดให้มีคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก จำนวนไม่น้อยกว่า 2 เครื่อง 5.6.2.5 จัดให้มีจุดลงทะเบียนสำหรับผู้เข้าร่วมอบรมรูปแบบออนไซต์ (Onsite)	8	วัน	40,000.00	320,000.00	บาท

	5.6.3	ค่าอาหารกลางวัน สำหรับผู้เข้ารับการอบรมรูปแบบออนไซต์ (Onsite) จำนวน 8 วันๆละ 250 คนๆละ 1 มื้อ และวิทยากร จำนวน 5 คนๆละ 1 มื้อ รวมทั้งสิ้น 255 คนต่อวัน (255 คน x 250 บาท x 1 มื้อ)	8	วัน	63,750.00	510,000.00	บาท
	5.6.4	ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม สำหรับผู้เข้ารับการอบรมรูปแบบออนไซต์ (Onsite) จำนวน 8 วันๆละ 250 คนๆละ 1 มื้อ และวิทยากร จำนวน 5 คนๆละ 1 มื้อ รวมทั้งสิ้น 255 คนต่อวัน (255 คน x 50 บาท x 1 มื้อ)	8	วัน	12,750.00	102,000.00	บาท
	5.6.5	ค่าช่องทางในการเข้ารับการฝึกอบรมออนไลน์ผ่านช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ เช่น MS Team, Zoom พร้อมบันทึกรายชื่อผู้เข้าร่วม วัน เวลา และจัดเก็บข้อมูลหลักฐานการประชุม เป็นต้น พร้อมสัญญาณอินเทอร์เน็ต	8	วัน	20,000.00	160,000.00	บาท
	5.6.6	ค่าดำเนินการให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม เข้ารับการประเมิน Post-test หลังจากได้รับการถ่ายทอดองค์ความรู้เพื่อพัฒนาทักษะของนักกีฬาอีสปอร์ต ผ่านระบบประเมินและติดตามสมรรถนะนักกีฬาอีสปอร์ต เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพแรงงานทักษะสูง (EFSS Radar) จำนวนไม่น้อยกว่า 2,000 คน พร้อมดำเนินการวิเคราะห์ผลการประเมินและจัดแสดงในรูปแบบแดชบอร์ด (Dashboard) เพื่อนำเสนอให้ผู้ที่เกี่ยวข้องใช้ในการพัฒนาสมรรถนะของนักกีฬาอีสปอร์ตของประเทศไทย	1	งาน	-	-	บาท
	5.6.7	ค่าจัดทำข้อเสนอแนะการพัฒนาสมรรถนะของนักกีฬาอีสปอร์ตให้เป็นมาตรฐานในระดับสากล พร้อมต่อการเป็นนักกีฬาอาชีพ ที่มีความรู้ ทักษะ ความสามารถ ที่เหมาะสมกับการผลักดันสู่การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพ จากผลการประเมินผ่านระบบประเมินและติดตามสมรรถนะนักกีฬาอีสปอร์ต เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพแรงงานทักษะสูง (EFSS Radar) ที่สอดคล้องกับกรอบสมรรถนะอาชีพนักกีฬาอีสปอร์ตที่ได้รับมาตรฐานในระดับชาติ (Esports Future Skill Standard : EFSS) จำนวน 1 งาน	1	งาน	16,000.00	16,000.00	บาท
ส่วนที่ 3		สรุปผลการดำเนินงาน				53,000.00	บาท
	5.7	ค่าดำเนินการวิเคราะห์ผลลัพธ์ของโครงการ จากผู้เข้าร่วมกิจกรรม และผลการประเมินสมรรถนะ และจัดทำวิดีโอประมวลภาพการจัดกิจกรรม ความยาวไม่น้อยกว่า 3 นาที พร้อมจัดทำรายงานข้อเสนอแนะในการดำเนินการต่อเนื่องในอนาคต จำนวน 1 งาน	1	งาน	53,000.00	53,000.00	บาท
รวมเป็นเงินทั้งสิ้น						2,190,200.00	บาท