

ตารางแสดงวงเงินงบประมาณที่ได้รับจัดสรรและรายละเอียดค่าใช้จ่าย
การจัดซื้อจัดจ้างที่มีใช้งานก่อสร้าง

- ชื่อโครงการ: โครงการบ่มเพาะและพัฒนาบุคลากรในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต (Esports Incubation Center)
- หน่วยงานเจ้าของโครงการ: การกีฬาแห่งประเทศไทย
- วงเงินงบประมาณที่ได้รับจัดสรร: จำนวนเงิน 6,436,000 บาท
- วันที่กำหนดราคากลาง (ราคาอ้างอิง): ณ วันที่ 17 สิงหาคม 2569 เป็นเงิน 6,436,000 บาท โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ส่วนที่ 1 : ด้านการประชาสัมพันธ์สร้างการรับรู้กิจกรรมการบ่มเพาะและพัฒนาบุคลากรในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต (Esports Incubation Center)
ก่อนเริ่มดำเนินโครงการ

1.1	ดำเนินการออกแบบและจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว ความยาวไม่น้อยกว่า 60 วินาที จำนวนไม่น้อยกว่า 2 ชิ้นงาน ๆ ละ 80,000 บาท	เป็นเงิน	160,000 บาท
1.2	ดำเนินการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ภาพเคลื่อนไหว จำนวนไม่น้อยกว่า 2 ชิ้นงาน จำนวนไม่น้อยกว่า 5 ช่องทาง ๆ ละ 40,000 บาท	เป็นเงิน	400,000 บาท
รวมส่วนที่ 1			560,000 บาท

ส่วนที่ 2 : ด้านจัดกิจกรรมบ่มเพาะความรู้ให้กับกลุ่มเป้าหมาย บุคลากร และผู้ที่เกี่ยวข้อง ในรูปแบบออนไลน์(Online) จำนวนรวมไม่น้อยกว่า 1,000 คน

2.1	ดำเนินการจัดกิจกรรมบ่มเพาะความรู้ให้กับกลุ่มเป้าหมาย บุคลากร และผู้ที่เกี่ยวข้อง ในรูปแบบออนไลน์(Online) จำนวน 1 วัน ๆ ละ 8 ชั่วโมง โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่า 1,000 คน		
2.1.1	ค่าจัดหาสถานที่จัดกิจกรรม จำนวน 1 วัน - จัดให้มีโต๊ะ และเก้าอี้ ให้เพียงพอกับวิทยากร - จัดให้มีจอ LED ขนาดไม่น้อยกว่า 2 x 2 เมตร จำนวน 1 จอ - จัดให้มีเครื่องเสียง ไมโครโฟน ลำโพง - จัดให้มีคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก จำนวนไม่น้อยกว่า 2 เครื่อง	เป็นเงิน	100,000 บาท
2.1.2	ค่าเช่าระบบถ่ายทอดสด Live streaming การจัดกิจกรรมบ่มเพาะความรู้ให้กับกลุ่มเป้าหมาย บุคลากร และผู้ที่เกี่ยวข้อง จำนวนไม่น้อยกว่า 1 ช่อง ระยะเวลา 1 วัน ๆ ละ 1 ครั้ง ความยาวไม่น้อยกว่า 8 ชั่วโมง หรือตลอดการจัดกิจกรรม ผ่านทางออนไลน์ zoom หรือ Google Meet หรือ Microsoft Teams - กล้องสำหรับ Live streaming จำนวนไม่น้อยกว่า 3 ตัว - เจ้าหน้าที่ดำเนินการถ่ายทอดสด จำนวนไม่น้อยกว่า 4 คน - เจ้าหน้าที่ควบคุมรายการ จำนวนไม่น้อยกว่า 1 คน - CG ประกอบรายการ - นำเสนอโลโก้ SAT ในการถ่ายทอดสด	เป็นเงิน	100,000 บาท
2.1.3	ค่าตอบแทนวิทยากร จำนวน 2 คน ๆ ละ 8 ชั่วโมง ๆ ละ 1,200 บาท 1 วัน	เป็นเงิน	19,200 บาท
2.1.4	ค่าตอบแทนเจ้าหน้าที่เก็บข้อมูล จำนวน 4 คน ๆ ละ 1,000 บาท 1 วัน	เป็นเงิน	4,000 บาท
2.1.5	ค่าอาหารกลางวัน จำนวน 2 คน ๆ ละ 1 มื้อ ๆ ละ 350 บาท	เป็นเงิน	700 บาท
2.1.6	ค่าอาหารว่าง และเครื่องดื่ม จำนวน 2 คน ๆ ละ 2 มื้อ ๆ ละ 50 บาท	เป็นเงิน	200 บาท
รวมส่วนที่ 2			224,100 บาท

ส่วนที่ 3 : ด้านจัดกิจกรรมบ่มเพาะความรู้ให้กับกลุ่มเป้าหมาย บุคลากร และผู้ที่เกี่ยวข้อง ในรูปแบบออนไซต์ (Onsite)

3.1	ดำเนินการจัดกิจกรรมบ่มเพาะความรู้ให้กับกลุ่มเป้าหมาย บุคลากรกีฬาอีสปอร์ต และผู้ที่เกี่ยวข้อง ในรูปแบบออนไซต์ (Onsite) จำนวน 2 ครั้ง ๆ ละ 3 วัน ณ กรุงเทพฯ หรือปริมณฑล โดยมีผู้เข้าร่วมในแต่ละครั้งไม่น้อยกว่า 100 คน รวมทั้งสิ้นไม่น้อยกว่า 200 คน		
ด้านสถานที่			
3.1.1	ค่าจัดหาสถานที่สำหรับผู้เข้ารับการอบรมรูปแบบออนไซต์ (Onsite) จำนวน 1 แห่ง ๆ ละ 3 วัน ๆ ละ 100 คน จำนวน 1 ห้อง โดยมีสิ่งอำนวยความสะดวกดังนี้ - จัดให้มีโต๊ะ และเก้าอี้ ให้เพียงพอกับวิทยากร และผู้เข้ารับการอบรม - จัดให้มีจอ LED ขนาดไม่น้อยกว่า 2 x 2 เมตร จำนวน 1 จอ - จัดให้มีเครื่องเสียง ไมโครโฟน ลำโพง จำนวน 1 ชุด - จัดให้มีคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก จำนวนไม่น้อยกว่า 2 เครื่อง - จัดให้มีจุดลงทะเบียนสำหรับผู้เข้ารับการอบรมรูปแบบออนไซต์ (Onsite)	เป็นเงิน	300,000 บาท
ด้านบุคลากร และเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง			
3.1.2	ค่าตอบแทนวิทยากร จำนวน 2 คน ๆ ละ 8 ชั่วโมง ๆ ละ 1,200 บาท 3 วัน	เป็นเงิน	57,600 บาท
3.1.3	ค่าตอบแทนเจ้าหน้าที่ทดสอบสมรรถภาพ จำนวนไม่น้อยกว่า 5 คน ๆ ละ 2,000 บาท 1 วัน	เป็นเงิน	10,000 บาท





3.1.4	ค่าตอบแทนเจ้าหน้าที่ลงทะเบียน จำนวนไม่น้อยกว่า 2 คน ๆ ละ 1,000 บาท 3 วัน	เป็นเงิน	6,000 บาท
3.1.5	ค่าตอบแทนเจ้าหน้าที่จัดเก็บข้อมูล จำนวนไม่น้อยกว่า 2 คน ๆ ละ 1,000 บาท 3 วัน	เป็นเงิน	6,000 บาท
3.1.6	ค่าตอบแทนเจ้าหน้าที่ดำเนินรายการ จำนวนไม่น้อยกว่า 1 คน ๆ ละ 10,000 บาท 3 วัน	เป็นเงิน	30,000 บาท
ด้านที่พักและอาหาร			
	จัดเตรียมห้องพักระดับห้องมาตรฐาน ณ โรงแรมระดับไม่น้อยกว่า 3 ดาว หรือเทียบเท่าให้เพียงพอต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมบ่มเพาะฯ (จำนวน 2 คืน) จำนวน 102 คน		
3.1.8	ค่าห้องพักสำหรับผู้เข้าร่วมการอบรมฯ จำนวน 100 คน จำนวน 50 ห้อง ๆ ละ 2 คืน ๆ ละ 2,000 บาท	เป็นเงิน	200,000 บาท
3.1.9	ค่าห้องพักเดี่ยว สำหรับผู้ร่วมอบรมฯ จำนวน 2 คน จำนวน 2 ห้อง ๆ ละ 2 คืน ๆ ละ 1,600 บาท	เป็นเงิน	6,400 บาท
	จัดเตรียมอาหาร จำนวน 3 วัน 5 มื้อ		
3.1.10	อบรมวันที่ 1 จำนวน 2 มื้อ (กลางวัน เย็น) จำนวนไม่น้อยกว่า 102 คน ๆ ละ 900 บาท	เป็นเงิน	91,800 บาท
3.1.11	อบรมวันที่ 2 จำนวน 3 มื้อ (เช้า กลางวัน เย็น) จำนวนไม่น้อยกว่า 102 คน ๆ ละ 1,200 บาท	เป็นเงิน	122,400 บาท
3.1.12	อบรมวันที่ 3 จำนวน 2 มื้อ (เช้า กลางวัน) จำนวนไม่น้อยกว่า 102 คน ๆ ละ 900 บาท	เป็นเงิน	91,800 บาท
	จัดเตรียมอาหารว่างและเครื่องดื่ม จำนวน 3 วัน รวม 6 มื้อ		
	อบรมวันที่ 1 จำนวน 2 มื้อ (เช้า บ่าย) จำนวนไม่น้อยกว่า 102 คน ๆ ละ 50 บาท	เป็นเงิน	10,200 บาท
	อบรมวันที่ 2 จำนวน 2 มื้อ (เช้า บ่าย) จำนวนไม่น้อยกว่า 102 คน ๆ ละ 50 บาท	เป็นเงิน	10,200 บาท
	อบรมวันที่ 3 จำนวน 2 มื้อ (เช้า บ่าย) จำนวนไม่น้อยกว่า 102 คน ๆ ละ 50 บาท	เป็นเงิน	10,200 บาท
จำนวนรวมต่อครั้ง			952,600 บาท
(จัดอบรม 2 ครั้ง) ส่วนที่ 3			1,905,200 บาท

ส่วนที่ 4 : จัดพื้นที่แหล่งเรียนรู้ในการส่งเสริมอุตสาหกรรมอีสปอร์ต สร้างความรู้และแหล่งศึกษาดูงานสำหรับเด็กและเยาวชน ผู้ปกครอง จำนวน 30 วัน

จัดหาสถานที่ สำหรับจัดพื้นที่แหล่งเรียนรู้และเทคโนโลยีการประเมินวัดสมรรถภาพของบุคลากรกีฬาอีสปอร์ต ภายในศูนย์บ่มเพาะบุคลากรในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต (Esports Incubation Center) ขนาดไม่น้อยกว่า 100 ตารางเมตร ซึ่งจะต้องเป็นพื้นที่ภายในห้องประชุม และรองรับคนเข้าชมไม่น้อยกว่า 100 คน พร้อมรับฝึกซ้อมค่าสาธารณูปโภคและสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ ระยะเวลา 30 วัน

4.1	จัดหาพื้นที่แหล่งเรียนรู้และเทคโนโลยีการประเมินวัดสมรรถภาพของบุคลากรกีฬาอีสปอร์ต ภายในศูนย์บ่มเพาะบุคลากรในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต (Esports Incubation Center)		
4.1.1	จัดให้มีสถานที่จัดแหล่งเรียนรู้และเทคโนโลยีการประเมินวัดสมรรถภาพของนักกีฬาอีสปอร์ต และอุปกรณ์ตกแต่งสถานที่จัดนิทรรศการ	เป็นเงิน	200,000 บาท
4.1.2	จัดหาอุปกรณ์แท็บเล็ต (Tablet) ขนาดหน้าจอน้อยกว่า 13 นิ้ว จำนวนอย่างน้อย 10 เครื่อง เครื่องละ 45,000 บาท	เป็นเงิน	450,000 บาท
4.1.3	จัดหาอุปกรณ์วัดอัตราการเต้นของหัวใจ (Heart Rate Variability) จำนวนอย่างน้อย 10 เครื่อง เครื่องละ 12,250 บาท	เป็นเงิน	122,500 บาท
4.1.4	จัดให้มีโปรแกรมตรวจวัดสมรรถภาพของนักกีฬาอีสปอร์ตด้านระบบประสาทและการตอบสนอง เช่น Reaction Time, Aim Trainer และ Visual Memory เป็นต้น จำนวน 10 ยูสเซอร์ ๆ ละ 50,000 บาท	เป็นเงิน	500,000 บาท
4.1.5	จัดให้มีโปรแกรมตรวจวัดสมรรถภาพของนักกีฬาอีสปอร์ตด้านความเป็นนักกีฬาอาชีพ จริยธรรม และระเบียบวินัย รองรับข้อคำถามแบบหลายตัวเลือก สามารถสุ่มข้อคำถามได้ พร้อมประมวลผลคะแนนให้อัตโนมัติ จำนวน 1 ยูสเซอร์ ๆ ละ 200,000 บาท	เป็นเงิน	200,000 บาท
4.2	ค่าใช้จ่ายจัดเตรียมแหล่งเรียนรู้ด้านการให้ความรู้เกี่ยวกับประเภทกีฬาอีสปอร์ต กระบวนการแข่งขัน ประเภทอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน ระยะเวลา 30 วัน		
4.2.1	ค่าตกแต่งสถานที่จัดนิทรรศการด้านการให้ความรู้เกี่ยวกับประเภทกีฬาอีสปอร์ต กระบวนการแข่งขัน ประเภทอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน	เป็นเงิน	131,900 บาท
4.2.2	จัดหาชุดอุปกรณ์คอมพิวเตอร์/โทรศัพท์ สำหรับการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต พร้อมอุปกรณ์เสริมการแข่งขัน จำนวน 2 ชุด ชุดละ 400,000 บาท (30 วัน)	เป็นเงิน	800,000 บาท
	- เครื่องคอมพิวเตอร์ Gaming จำนวน 2 เครื่อง ประกอบด้วย		
	1) CPU (ซีพียู) ไม่ต่ำกว่า INTEL CORE I5		
	2) VGA (การ์ดแสดงผล) ไม่ต่ำกว่ารุ่น GEFORCE RTX 4070		
	3) ฮาร์ดดิสก์ ขนาดความจุไม่ต่ำกว่า 1TB		
	4) RAM ขนาดไม่ต่ำกว่า 16 GB DDR4		
	5) จอคอมพิวเตอร์ ขนาดไม่ต่ำกว่า 27 INCH		
	6) กล้องเว็บแคม (Webcam) ความคมชัดไม่น้อยกว่า 1080P		
	7) หูฟังคอมพิวเตอร์ สำหรับ Gaming แบบมีสาย		
	8) โด้ แก์อี้ สำหรับ Gaming		
	- โทรศัพท์สมาร์ตโฟนสำหรับ Gaming จำนวน 5 เครื่อง		
	1) ชิปเซ็ต (CPU/GPU): ต้องใช้ชิประดับท็อป เช่น Snapdragon 8 Series, Dimensity Flagship หรือ Apple A-Series เพื่อประมวลผลกราฟิก		
	2) หน่วยความจำ (RAM): แนะนำที่ 12GB ขึ้นไป หรือระบบ iOS ที่จัดการหน่วยความจำได้ดี		
	3) ความจุ (ROM): ไม่ต่ำกว่า 128GB		
	4) หน้าจอ (Display): พานอล AMOLED หรือ OLED ที่มีความคมชัดสูง รองรับ Refresh Rate 120Hz หรือ 144Hz ขึ้นไป		
	5) ขนาดหน้าจอ ไม่ต่ำกว่า 5.8"		
	6) หูฟังสมาร์ตโฟน สำหรับ Gaming แบบมีสาย		

4.2.3	ค่าตอบแทนเจ้าหน้าที่ให้ความรู้ จำนวน 1 คน ละคร 1,000 บาท รวม 30 วัน	เป็นเงิน	30,000 บาท
4.2.4	จัดหาชุดอุปกรณ์ Streaming สำหรับการถ่ายทอดเนื้อหาการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต จำนวน 1 ชุด ชุดละ 446,700 บาท (30 วัน) - กล้องสำหรับ Live streaming จำนวนไม่น้อยกว่า 3 ตัว - เครื่องคอมพิวเตอร์ - อุปกรณ์สลับสัญญาณภาพ (Video Switcher) - อุปกรณ์ควบคุมสัญญาณเสียง (Audio Mixer) - กล้อง (Camera) - ไมโครโฟน (Microphone) - สายสัญญาณภาพ/เสียง - ไฟสตูดิโอ (Studio Lighting) - เจ้าหน้าที่ควบคุมรายการ จำนวนไม่น้อยกว่า 1 คน	เป็นเงิน	446,700 บาท
4.2.5	ออกแบบ และผลิตป้าย Backdrop ชนิดผ้า (ชุดนิทรรศการให้ความรู้) ขนาดไม่น้อยกว่า 400 x 200 ซม. จำนวน 2 ชุด พิมพ์ 2 ด้าน ชุดละ 40,000 บาท	เป็นเงิน	80,000 บาท
4.2.6	ออกแบบ และผลิตป้าย Rollup (ชุดนิทรรศการให้ความรู้) ขนาดไม่น้อยกว่า 80 x 200 ซม. จำนวน 4 ชุด พิมพ์ 2 ด้าน ชุดละ 5,600 บาท	เป็นเงิน	22,400 บาท
4.2.7	ออกแบบ และผลิตธงใบมีด (KNIFE FLAG) ประจำศูนย์บ่มเพาะบุคลากรในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต (Esports Incubation Center) พร้อมตราสัญลักษณ์ ขนาดความสูงไม่น้อยกว่า 200 ซม. จำนวน 4 ชุด พิมพ์ 2 ด้าน ชุดละ 5,800 บาท	เป็นเงิน	23,200 บาท
4.2.8	จัดหาไฟประดับตกแต่ง LED PAR จำนวน 4 ชุด ชุดละ 2 ชิ้น ชิ้นละ 15,000 บาท	เป็นเงิน	120,000 บาท
4.2.9	ผลิตวิดีโอแนะนำเนื้อหาองค์ความรู้ด้านกีฬาอีสปอร์ต จำนวนไม่น้อยกว่า 2 เรื่อง เรื่องละไม่น้อยกว่า 3 นาที จำนวน 2 เรื่อง ละคร 80,000 บาท	เป็นเงิน	160,000 บาท
4.2.10	จัดหาจอแสดงผลข้อมูลขนาดไม่น้อยกว่า 50 นิ้ว ความละเอียดไม่น้อยกว่า 1080P จำนวน 2 หน้าจอ พร้อมขาตั้งและสายสัญญาณ และชุดเครื่องเสียง ชุดละ 30,000 บาท / เดือน	เป็นเงิน	60,000 บาท
4.2.11	ค่าเผยแพร่เผยแพร่วิดีโอองค์ความรู้ด้านกีฬาอีสปอร์ต ผ่านช่องทางออนไลน์ ช่องทาง Facebook หรือ YouTube หรือ Instagram ซึ่งแต่ละช่องจำนวนผู้ติดตาม จำนวนไม่น้อยกว่า 20,000 คน จำนวน 2 คลิป 5 สื่อ ละคร 40,000 บาท	เป็นเงิน	400,000 บาท
ส่วนที่ 4			3,746,700 บาท
จำนวนเงินรวม (1+2+3+4)			6,436,000 บาท
5.	แหล่งที่มาของราคากลาง (ราคาอ้างอิง) ราคาที่ได้มาจากสืบราคาจากท้องตลาด จำนวน 3 ราย		
5.1	บริษัท ไพรม์ ดิจิทัล คอนซัลแทนท์ จำกัด		
5.2	บริษัท เพอร์เฟค คอมพิวเตอร์ โซลูชัน จำกัด		
5.3	บริษัท ซี.เอ.อินโฟ มีเดีย จำกัด		
6.	รายชื่อคณะกรรมการกำหนดราคากลาง ดังนี้		
6.1	นางนิตยา เกิดจันทิก ผู้อำนวยการสำนักงานคณะกรรมการกีฬาอาชีพ	ประธานกรรมการ	
6.2	นายนิพนธ์ ทอนนิลพันธ์ ผู้อำนวยการกองส่งเสริมพัฒนากีฬาอาชีพ	กรรมการ	
6.3	นายสุรพล จำริญ หัวหน้างานพัฒนากีฬาอาชีพ	กรรมการและเลขานุการ	

นิตยา

นิพนธ์

สุรพล