

ตารางแสดงวงเงินงบประมาณที่ได้รับจัดสรรและรายละเอียดค่าใช้จ่าย
การจัดซื้อจัดจ้างที่มีใช้งานก่อสร้าง

๑. ชื่อโครงการ ค่าจ้างเหมาบริการบุคคลภายนอกจัดทำระบบการจัดการเรียนรู้ออนไลน์
๒. หน่วยงานเจ้าของโครงการ สำนักงานการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม องค์การบริหารส่วนจังหวัดเชียงใหม่
๓. วงเงินงบประมาณที่ได้รับจัดสรร จำนวน ๒,๐๐๐,๐๐๐.- บาท (สองล้านบาทถ้วน)
๔. วันที่กำหนดราคากลาง (ราคาอ้างอิง) ณ วันที่ ๑๑ กรกฎาคม ๒๕๖๖
 เป็นเงิน จำนวน ๒,๐๐๐,๐๐๐.- บาท (สองล้านบาทถ้วน)
 (รายละเอียดตามที่แนบมาพร้อมนี้)
๕. แหล่งที่มาของราคากลาง (ราคาอ้างอิง)
 ๑. บริษัท โอทูโอ คอมเมอร์ส จำกัด
 ๒. บริษัท แบล็คแคท เอเจนซี จำกัด
 ๓. บริษัท อินโนเวทีฟ เอเจนซี จำกัด
 ๔. บริษัท ดับเบิลยู เอเจนซี จำกัด
 ๕. บริษัท พี เอ็กซ์เซลเลนซ์ (ประเทศไทย) จำกัด
๖. รายชื่อเจ้าหน้าที่ผู้กำหนดราคากลาง (ราคาอ้างอิง)

๑. นางอรุณรักษ์ พูลผล	ผู้อำนวยการส่วนส่งเสริมการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	ประธานกรรมการ
๒. นางจิราภรณ์ โพนงาม	หัวหน้าฝ่ายการศึกษานอกระบบ และตามอัธยาศัย	กรรมการ
๓. นายอดิธิธ ธิพิง	นักวิชาการคอมพิวเตอร์ชำนาญการ	กรรมการ
๔. นางนภาพร ทศนัย	นักวิชาการศึกษาชำนาญการ	กรรมการ
๕. นางสาวสุดาภรณ์ ศรีบุรินทร์	นักจัดการงานทั่วไปชำนาญการ	กรรมการ

ลงชื่อ.....ประธานกรรมการ

(นางอรุณรักษ์ พูลผล)

ลงชื่อ.....กรรมการ

(นางจิราภรณ์ โพนงาม)

ลงชื่อ.....กรรมการ

(นายอดิธิธ ธิพิง)

ลงชื่อ.....กรรมการ

(นางนภาพร ทศนัย)

ลงชื่อ.....กรรมการ

(นางสาวสุดาภรณ์ ศรีบุรินทร์)

การกำหนดราคากลาง
ค่าจ้างเหมาบริการบุคคลภายนอกจัดทำระบบการจัดการเรียนรู้ออนไลน์

ลำดับ	รายการ	จำนวน (หน่วย)	ราคา/หน่วย (บาท)	รวมราคา (บาท)
๑	<p>จัดทำแผนการจัดทำระบบการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ภายใต้แนวคิด “แหล่งเรียนรู้ออนไลน์ใกล้บ้าน”</p> <ul style="list-style-type: none"> - นำเสนอแนวคิดและรูปแบบการจัดทำระบบการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเป้าหมายของค่าจ้างเหมาฯ - นำเสนอแผนปฏิบัติการดำเนินงาน - กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงได้ง่าย <p>หมายเหตุ นำเสนอรายละเอียดดังกล่าวต่อคณะกรรมการจัดจ้างเป็นผู้พิจารณาให้ความเหมาะสม</p>			
๒	ด้านออกแบบและจัดทำกิจกรรมกระบวนการเรียนการสอน			
	<p>๒.๑ ออกแบบและจัดทำสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ โดยผ่านสื่อในรูปแบบวีดิทัศน์ซึ่งจะต้องมีรายละเอียดดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - รูปแบบสื่อวีดิทัศน์เป็นไฟล์ในลักษณะ MP ๔ โดยมีความยาวไม่น้อยกว่า ๔๐ นาที - รูปแบบสื่อวีดิทัศน์จะต้องมีคำบรรยายและมีกราฟิกที่มีความเหมาะสมกับเนื้อหาหลักสูตร - รูปแบบสื่อวีดิทัศน์จะต้องเป็นเสียงที่มีความคมชัด - วิทยากรผู้บรรยายมีความเชี่ยวชาญในหลักสูตรการเรียนการสอน 	๓๖ คลิป	๓,๐๐๐	๑๐๘,๐๐๐
	<p>๒.๒ ออกแบบและจัดทำหลักสูตร สื่อการเรียนการสอนในรูปแบบการเรียนการสอนในพื้นที่ (On-site) เพื่อนำเข้าสู่ระบบออนไลน์ในเวลาจริง (RealTime) ซึ่งจะต้องมีรายละเอียดดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - รูปแบบการเรียนการสอนในพื้นที่ (On-site) จะต้องมีการจัดกิจกรรมการสัมมนาเชิงปฏิบัติการ (Workshop) - จัดทำหลักสูตรการเรียนการสอนในพื้นที่ (On-site) มีกิจกรรมการสัมมนาเชิงปฏิบัติการ (Workshop) จากผู้ที่มีองค์ความรู้ความสามารถ จำนวนไม่น้อยกว่า ๕ ครั้ง โดยกลุ่มเป้าหมายแบ่งออกเป็น ๕ กลุ่ม ดังนี้ 	๕ หลักสูตร	๒๕,๐๐๐	๑๒๕,๐๐๐






ลำดับ	รายการ	จำนวน (หน่วย)	ราคา/หน่วย (บาท)	รวมราคา (บาท)
	๑. กลุ่มเด็กปฐมวัย / กลุ่มครอบครัว รวม ๑ หลักสูตร จำนวน ๑ ครั้ง ครั้งละไม่น้อยกว่า ๓ ชั่วโมง ๒. กลุ่มเยาวชน / นักเรียน / นักศึกษา รวม ๑ หลักสูตร จำนวน ๑ ครั้ง ครั้งละไม่น้อยกว่า ๓ ชั่วโมง ๓. กลุ่มบุคคลทั่วไป รวม ๑ หลักสูตร จำนวน ๑ ครั้ง ครั้งละไม่น้อยกว่า ๓ ชั่วโมง ๔. กลุ่มผู้สูงอายุ รวม ๑ หลักสูตร จำนวน ๑ ครั้ง ครั้งละไม่น้อยกว่า ๓ ชั่วโมง ๕. กลุ่มบุคลากรด้านการศึกษาและองค์การบริหารส่วนจังหวัด เชียงใหม่ รวม ๑ หลักสูตร จำนวน ๑ ครั้ง ครั้งละไม่น้อยกว่า ๓ ชั่วโมง			
	๒.๓ จัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้ - จัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ ตลอดทั้งงาน - ผู้เข้าเรียนในรูปแบบออนไลน์จะได้รับประกาศนียบัตร (E - Certificate)	๓๖ ครั้ง	๑๕,๐๐๐	๕๔๐,๐๐๐
	๒.๔ จัดการเรียนการสอนในรูปแบบการเรียนการสอนในพื้นที่ (On-site) หรือการเรียนการสอนในรูปแบบการสัมมนา เชิงปฏิบัติการ (Workshop) ซึ่งจะต้องมีรายละเอียด ดังนี้ - รูปแบบการเรียนการสอนในพื้นที่ (On-site) หรือ การเรียนการสอนในรูปแบบการสัมมนาเชิงปฏิบัติการ (Workshop) จำนวน ๕ ครั้ง - ผู้เข้าเรียนในรูปแบบการเรียนการสอนในพื้นที่ (On-site) หรือการเรียนการสอนในรูปแบบการ สัมมนาเชิงปฏิบัติการ (Workshop) จะได้รับ ประกาศนียบัตร (I Certificate)	๕ ครั้ง	๕๐,๐๐๐	๒๕๐,๐๐๐

NV

ลำดับ	รายการ	จำนวน (หน่วย)	ราคา/หน่วย (บาท)	รวมราคา (บาท)
	<ul style="list-style-type: none"> - ดำเนินการประสานวิทยากรที่มีความสามารถ มาให้ความรู้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม - จัดหาสถานที่ ที่มีความเหมาะสมและเพียงพอต่อ จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมในแต่ละครั้ง - จัดให้มีผู้ช่วยวิทยากรในกรณีที่มีการเรียนการสอน ในพื้นที่ (On-site) มีกิจกรรมการสัมมนาเชิง ปฏิบัติการ (Workshop) ให้เพียงพอต่อกิจกรรม ในแต่ละครั้ง 			
	<p>๒.๕ จัดทำหลักสูตรเนื้อหาการเรียนการสอนจากผู้ที่มี องค์ความรู้ความสามารถ เพื่อให้ครอบคลุมเนื้อหาการเรียน การสอนและตรงตามวัตถุประสงค์ของค่าจ้างเหมาฯ โดยกลุ่มเป้าหมายแบ่งออกเป็น ๕ กลุ่ม ดังนี้</p> <p>๑. กลุ่มเด็กปฐมวัย / กลุ่มครอบครัว</p> <p>จำนวน ๑ หลักสูตร โดยมีรายละเอียดดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. การจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อส่งเสริม พัฒนาการของเด็กปฐมวัย ๒. การจัดการเรียนรู้แบบ Project Approach สำหรับเด็กปฐมวัย ๓. การจัดการชั้นเรียนและสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้ อนุบาล ๔. STEAM Education กับเด็กอนุบาล ๕. การจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ สำหรับเด็ก ปฐมวัย ๖. การจัดการเรียนการสอนออนไลน์ของเด็กปฐมวัย ที่ยึดเด็กเป็นศูนย์กลาง ๗. การสร้างสัมพันธภาพและการจัดการความขัดแย้ง ในครอบครัว ๘. การสื่อสารที่ดีในครอบครัว ๙. ความรู้และความเข้าใจธรรมชาติของลูก ๑๐. เสริมพลังใจพ่อแม่ เติมความเข้มแข็งทางใจให้ลูก ๑๑. แนวทางการทำกิจกรรมร่วมกันอย่างมีคุณภาพ ของครอบครัว ๑๒. ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อเปลี่ยนแปลงของ ครอบครัว ๑๓. การรักษาสุขภาพ อนามัยส่วนตัวสำหรับเด็ก ๑๔. การมีอัตลักษณ์เฉพาะตนและเชื่อว่าตนเองมี 	๕ หลักสูตร	๕๐,๐๐๐	๒๕๐,๐๐๐

ลำดับ	รายการ	จำนวน (หน่วย)	ราคา/หน่วย (บาท)	รวมราคา (บาท)
	<p>ความสามารถสำหรับเด็ก</p> <p>๑๕. การมีปฏิสัมพันธ์ มีวินัย มีส่วนร่วม และบทบาทสมาชิก ของสังคมสำหรับเด็ก</p> <p>๑๖. การยอมรับในความ เหมือนและความแตกต่างระหว่าง บุคคลสำหรับเด็ก</p> <p>๑๗. ความขัดแย้ง การคิดรวบยอดการ คิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจ และแก้ปัญหาสำหรับเด็ก</p> <p>๑๘. การส่งเสริมจินตนาการและ ความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็ก</p> <p>๑๙. เจตคติที่ดีต่อการ เรียนรู้และการ แสวงหาความรู้สำหรับเด็ก</p> <p>๒๐. ส่งเสริมสนับสนุนการจัดสภาพแวดล้อม สื่อเทคโนโลยีและแหล่งเรียนรู้ในการพัฒนาเด็กปฐมวัย</p> <p>๒. กลุ่มเยาวชน / นักเรียน / นักศึกษา</p> <p>จำนวน ๑ หลักสูตร โดยมีรายละเอียดดังนี้</p> <p>๑. ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม Creativity innovation & Technology innovation for life</p> <p>๒. Digital Media Transformation</p> <p>๓. การเรียนรู้แบบ STEM</p> <p>๔. ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะความเป็นผู้นำ</p> <p>๕. ทักษะด้านอาชีพ และทักษะการเรียนรู้</p> <p>๖. การเรียนรู้ผ่านเกม หรือ GAMIFICATION</p> <p>๗. หลักการเบื้องต้นการเขียน Coding</p> <p>๘. Critical thinking & Problem solving (ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา)</p> <p>๙. Computing & ICT literacy (ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร)</p> <p>๑๐. Ability to learn new things ทักษะการเรียนรู้สิ่งใหม่อยู่เสมอ</p> <p>๑๑. Deft เทคโนโลยีการเงินแห่งโลกอนาคต</p> <p>๑๒. เติบโตได้ในวิกฤต ยกระดับวิถีคิดด้วย Mind Map</p>			

ลำดับ	รายการ	จำนวน (หน่วย)	ราคา/หน่วย (บาท)	รวมราคา (บาท)
	<p>๑๓. UX/UI designer นักออกแบบเว็บไซต์ ทักษะ อะไรที่คนทำงานนี้ควรมี</p> <p>๑๔. Flexibility ความสามารถในการปรับตัวได้กับทุก สถานการณ์ที่ต้องเผชิญ</p> <p>๑๕. Communication การติดต่อสื่อสารอย่างมี ประสิทธิภาพในทุกสถานการณ์</p> <p>๑๖. Responsibility การรับผิดชอบงานที่ได้รับ มอบหมายและทำให้เสร็จตามเวลาที่กำหนด</p> <p>๑๗. Emotional Intelligence ความสามารถในการ จัดการอารมณ์ความรู้สึกทั้งต่อตนเองและผู้อื่น</p> <p>๑๘. Data Analysis Skills ทักษะการเก็บข้อมูลเพื่อ นำมาใช้ในการวิเคราะห์</p> <p>๑๙. Design Skills ทักษะการออกแบบ</p> <p>๒๐. Management Skills ทักษะด้านการบริหาร จัดการ</p> <p>๓. กลุ่มบุคคลทั่วไป</p> <p>จำนวน ๑ หลักสูตร โดยมีรายละเอียดดังนี้</p> <p>๑. ภาวะการเป็นผู้นำแห่งโลกอนาคต (The Future Leadership)</p> <p>๒. การนำเทคโนโลยีและกลยุทธ์ทางดิจิทัลเข้ามาใช้ ในการวางรากฐาน (Digital Transformation) •</p> <p>๓. การสนับสนุนการสร้างและต่อยอดสัมมาชีพ ชุมชน</p> <p>๔. BCG Model การเพิ่มประสิทธิภาพเศรษฐกิจยุค ใหม่แก่ชุมชน</p> <p>๕. การเปลี่ยนแปลงสู่ความสำเร็จด้วย Project Change Management •</p> <p>๖. Digital asset มิติใหม่แห่งการลงทุนยุคดิจิทัล</p> <p>๗. หลักการภาษีที่ต้องรู้ก่อนเริ่มต้นธุรกิจ</p> <p>๘. Design Thinking & Creative Thinking for Business</p> <p>๙. การขยายธุรกิจด้วยทรัพย์สินทางปัญญา</p> <p>๑๐. เรื่องน่ารู้เกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาใน ซอฟต์แวร์</p> <p>๑๑. ความรู้เบื้องต้นของเครื่องหมายการค้า</p> <p>๑๒. มาตรฐานสินค้า เพื่อความปลอดภัยของผู้บริโภค</p>			

ลำดับ	รายการ	จำนวน (หน่วย)	ราคา/หน่วย (บาท)	รวมราคา (บาท)
	<p>๑๓. เทคโนโลยี AI เปลี่ยนแปลงโลกธุรกิจอย่างไร?</p> <p>๑๔. การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้สำหรับคนทั่วไป (UX Design for Non-Designer)</p> <p>๑๕. ChatGPT – เปิดมุมมองใหม่ ของแนวทางการทำงานในอนาคต</p> <p>๑๖. Multi Skills สำคัญกับการทำงานในปัจจุบัน</p> <p>๑๗. Interpersonal skills ทักษะการสื่อสารระหว่าง บุคคล Soft skill ที่ทุกคนควรมี</p> <p>๑๘. MBTI & Cognitive functions เพื่อการทำงาน ร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>๑๙. Anxiety Management - บริหารความคิด ชีวิตไม่ติดกังวล</p> <p>๒๐. Self-esteem เพิ่มภูมิคุ้มกันภายในจิตใจด้วย การเห็นคุณค่าในตัวเอง</p> <p>๔. ผู้สูงอายุ จำนวน ๑ หลักสูตร โดยมีรายละเอียดดังนี้</p> <p>๑. การการใช้สื่อ Social Media และใช้เครื่องมือ อิเล็กทรอนิกส์ขั้นพื้นฐาน</p> <p>๒. PDPA (Personal Data Protection Act) คือ พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. ๒๕๖๒</p> <p>๓. หลักการดูแลสุขภาพกายและจิตใจสำหรับผู้ สูงอายุ</p> <p>๔. การพัฒนาทักษะอาชีพยุคใหม่สำหรับผู้สูงอายุ</p> <p>๕. การถ่ายภาพและวิดีโอแบบง่าย ส่งเสริมกลยุทธ์ ด้านการตลาด</p> <p>๖. หลักการทางการตลาดเบื้องต้น เพื่อการสร้าง ธุรกิจออนไลน์</p> <p>๗. สุขภาพดียุคดิจิทัล (Digital Health)</p> <p>๘. Empathy Driven มุ่งสู่เป้าหมายด้วยการรับฟัง</p> <p>๙. Emotional Skill for Healthy Mind</p> <p>๑๐. Active Listening ผู้ฟังที่ดี ต้องเริ่มรับฟังอย่าง ตั้งใจ</p> <p>๑๑. การออกกำลังกายที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ</p> <p>๑๒. อาหารและโภชนาการสำหรับผู้สูงอายุ</p>			

PS

DR

✓

2565

2. 11/

ลำดับ	รายการ	จำนวน (หน่วย)	ราคา/หน่วย (บาท)	รวมราคา (บาท)
	<p>๑๓. สิทธิผู้สูงอายุตามรัฐธรรมนูญ / กฎหมายแรงงาน ที่ควรรู้</p> <p>๑๔. การรับมือกับภาวะวิกฤติกับการปฐมพยาบาล เบื้องต้น</p> <p>๑๕. กิจกรรมส่งเสริมความจำ สำหรับผู้สูงอายุ ที่มีภาวะสมองเสื่อม</p> <p>๑๖. การนัดหมายและการใช้เวลาว่างสำหรับ ผู้สูงอายุ</p> <p>๑๗. การพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงวัยด้วยนวัตกรรม การเกษตร</p> <p>๑๘. โปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ประยุกต์เพื่อผู้สูงวัย</p> <p>๑๙. การฟื้นฟูสมรรถภาพทางกาย ของผู้สูงอายุด้วยวิธีทางกายภาพบำบัด</p> <p>๒๐. การยกระดับคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุให้รู้เท่าทันยุค Disruption</p> <p>๒๑. นวัตกรรมการเรียนรู้วิถีใหม่ (New Normal)</p> <p>๕. กลุ่มบุคลากรด้านการศึกษาและองค์การบริหารส่วน จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน ๑ หลักสูตร โดยมีรายละเอียดดังนี้</p> <p>๑. แนวคิดการทำงานแบบ Agile</p> <p>๒. วิธีการนำเสนอและการ Pitching ที่ดี</p> <p>๓. Data Visualization การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก เพื่อการนำเสนอให้เข้าใจง่ายมากยิ่งขึ้น</p> <p>๔. Digital Mindset ทักษะคิดที่จะเปลี่ยนให้คุณมี Digital Skill</p> <p>๕. การวิเคราะห์อัตรากำลังจากภาระงาน (Workload Analysis)</p> <p>๖. BURNOUT SYNDROME ภาวะหมดไฟ</p> <p>๗. Worker Engagement</p> <p>๘. Digital Leadership: พัฒนาความเป็นผู้นำด้าน ดิจิทัลในตัวของแต่ละบุคคล</p> <p>๙. Design Thinking for Innovation: กระตุ้นให้ เกิดกระบวนการคิดเชิงออกแบบอย่างมีนวัตกรรม</p> <p>๑๐. Innovative and Adaptive : เรียนรู้นวัตกรรม และการปรับตัว</p>			

ลำดับ	รายการ	จำนวน (หน่วย)	ราคา/หน่วย (บาท)	รวมราคา (บาท)
	<p>๑๑. Technological Trends and Disruptive Technology : แนวโน้มของเทคโนโลยีและการเปลี่ยนแปลงในปัจจุบันและอนาคต</p> <p>๑๒. การเข้าถึงดิจิทัล (Digital Access) และ การใช้ดิจิทัล (Digital Skill / ICT Skill)</p> <p>๑๓. การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (Media and Information Literacy)</p> <p>๑๔. การสื่อสารยุคดิจิทัล (Digital Communication)</p> <p>๑๕. PDPA และ หลักการ Information Security เพื่อนำไปช่วยในการร่างนโยบายการสร้าง ความมั่นคงปลอดภัยสำหรับข้อมูลส่วนบุคคลได้</p> <p>๑๖. Mindfulness in Organization (MIO) สร้างสุขด้วยสติในองค์กร การสร้างสติโดยไม่เน้นหลักศาสนา แต่เน้นหลักจิตวิทยา ที่ทุกคนสามารถนำไปปรับใช้ในองค์กรและในชีวิตประจำวันได้</p> <p>๑๗. การทำ Digital Transformation ด้วยการสร้าง Culture องค์กร</p> <p>๑๘. การพัฒนาพนักงานในยุคศตวรรษที่ ๒๑</p> <p>๑๙. Power Automate เครื่องมือสำคัญเพื่อ Workflow ที่ดีในองค์กร</p> <p>๒๐. การจัดการเวลา งานเพิ่ม ความสุขเพิ่ม และ productivity เพิ่ม</p> <p>๒๑. Data Visualization การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกเพื่อนำเสนอให้เข้าใจง่ายมากยิ่งขึ้น</p>			

ลำดับ	รายการ	จำนวน (หน่วย)	ราคา/หน่วย (บาท)	รวมราคา (บาท)
๓	ด้านแพลตฟอร์ม			
	<p>๓.๑ ออกแบบและจัดทำแพลตฟอร์ม สร้าง Module การเรียนรู้ การจัดการบริหารชั่วโมงการเรียนรู้และใบประกาศนียบัตร ของผู้เรียนระบบการลงทะเบียนหรือสมัครสมาชิกและสามารถยืนยันตัวตนและระบุตัวตนของผู้เรียนได้ โดยการพิสูจน์ยืนยันตัวตนการสแกนใบหน้า และตรวจสอบจากข้อมูลจากบัตรประชาชน ในรูปแบบแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ โดยมีฟังก์ชันการใช้งานที่มีการเชื่อมต่าระบบต่างๆ เข้าด้วยกัน ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - สร้าง Module การเรียนเรียนรู้แต่ละประเภทเป็นหมวดหมู่ - ติดแท็กติดตาม แบ่ง แยก แก่ไข กลุ่มผู้เรียนแต่ละประเภท - มีสิทธิ์การอนุญาตเปิด ปิด และ แก่ไข User Account ของผู้เรียน - ออกแบบวิชาและกำหนดชั่วโมงการเรียนรู้ขั้นต่ำสำหรับวิชานั้นๆ - ออกแบบหลักสูตรสำหรับผู้เรียนได้โดยนำแต่ละวิชา มาสร้างเป็นหลักสูตร - ตรวจสอบข้อมูลของผู้เรียนเชิงลึก อาทิ เช่น จำนวน ชั่วโมงการเรียนรู้ , Certificate และข้อมูลส่วนตัวของผู้เรียน - สร้าง E- Certificate โดยเงื่อนไขการผ่านเกณฑ์ของแต่ละวิชา - ทำการแก้ไขปรับเปลี่ยนรูปแบบ Certificate Template - ทำการแก้ไข ยกเลิกข้อมูลชั่วโมงการเรียนรู้และ E-Certificate - สร้าง Generate QR Code สำหรับการ Check-in ของผู้เรียน - ตรวจสอบทำการเทียบโอนเพื่อออกใบประกาศนียบัตรในรูปแบบ E-certificate - ตรวจสอบชั่วโมงการเรียนรู้ที่ได้รับ - ตรวจสอบใบประกาศนียบัตรที่ได้รับ - การตรวจสอบการเข้าห้องเรียนผ่านการ Check in โดยใช้ QR Code เพื่อรับชั่วโมงการเรียนรู้ 	๑ แพลตฟอร์ม	๒๘๐,๐๐๐	๒๘๐,๐๐๐

๒๘๘๘

๒. ๒/๖

ลำดับ	รายการ	จำนวน (หน่วย)	ราคา/หน่วย (บาท)	รวมราคา (บาท)
	๓.๒ ออกแบบและจัดทำแพลตฟอร์ม บริหารการเรียนการสอนให้กับผู้เรียน โดยมีคุณสมบัติดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> - ระบบการ booking การเรียนรู้แบบ Personalize (การเรียนรู้เฉพาะบุคคล) - ระบบการนำเสนอผลความคืบหน้าในการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคน สามารถเก็บข้อมูลการเรียนรู้ของผู้เรียน ในรูปแบบชั่วโมงการเรียนรู้ (Learning Hour) เพื่อทำการบันทึกข้อมูลการเรียนรู้ของแต่ละคนและติดตามผลการเรียน โดยผู้เรียนสามารถตรวจสอบข้อมูลชั่วโมงการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง - ระบบหน้าโปรไฟล์แสดงผลความคืบหน้าในการเก็บชั่วโมงการเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถตรวจสอบข้อมูลของตนเองได้แบบ Real time - ระบบการแสดงผลตารางเรียน - ระบบการสร้างหลักสูตร 	๑ แพลตฟอร์ม	๑๕๐,๐๐๐	๑๕๐,๐๐๐
	๓.๓ ออกแบบและจัดทำระบบแพลตฟอร์มการเรียนรู้รูปแบบ MOOC มีคุณสมบัติดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> - สามารถเข้าชมวิดีโอย้อนหลังผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้รูปแบบ MOOC - สามารถทำแบบทดสอบประเมินความรู้ก่อนและหลังเรียน (Pre - test , Post - test) - สามารถส่งข้อมูลแสดงผลการเรียนรู้ไปยังหน้าโปรไฟล์แสดงผลความคืบหน้าชั่วโมงการเรียนรู้ 	๑ แพลตฟอร์ม	๑๐๐,๐๐๐	๑๐๐,๐๐๐
	๓.๔ จัดหาวิทยากรที่มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญ สอดคล้องกับเนื้อหาหลักสูตร วิทยากรในหัวข้อนั้น ๆ ต้องมีความสามารถในการถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับผู้เข้าร่วม โดยแบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็น <ul style="list-style-type: none"> - กลุ่มเด็กปฐมวัย / กลุ่มครอบครัว จำนวนไม่น้อยกว่า ๑๐ ท่าน - กลุ่มเยาวชน / นักเรียน / นักศึกษา จำนวนไม่น้อยกว่า ๑๐ ท่าน - กลุ่มบุคคลทั่วไป จำนวนไม่น้อยกว่า ๑๐ ท่าน - ผู้สูงอายุ จำนวนไม่น้อยกว่า ๑๐ ท่าน 	๑ งาน	๑๐๐,๐๐๐	๑๐๐,๐๐๐

๕/๕๐๕

๕. ๓/๖

ลำดับ	รายการ	จำนวน (หน่วย)	ราคา/หน่วย (บาท)	รวมราคา (บาท)
	<ul style="list-style-type: none"> กลุ่มบุคลากรด้านการศึกษาและองค์การบริหารส่วนจังหวัดเชียงใหม่ จำนวนไม่น้อยกว่า ๑๐ ท่าน (วิทยากรที่มาบรรยาย ต้องมีความสามารถและความรู้ความสอดคล้องกับหัวข้อนั้น ๆ) 			
๔	ด้านการสร้างความเข้าใจและทักษะการใช้ระบบ			
	๔.๑ จัดการอบรมให้ผู้เกี่ยวข้องและตัวแทนกลุ่มเป้าหมาย <ul style="list-style-type: none"> จัดหาสถานที่ ที่มีความเหมาะสมสามารถรองรับผู้เข้าร่วมงานได้ไม่น้อยกว่า ๑๐๐ คน จัดหาวิทยากรที่เชี่ยวชาญ มีองค์ความรู้เกี่ยวกับด้านการเรียนรู้ออนไลน์และสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี 	๑ งาน	๖๐,๐๐๐	๖๐,๐๐๐
	๔.๒ สร้าง Line official Account ของงาน โดยมีคุณสมบัติดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> สามารถเป็นศูนย์กลางเครื่องมือในการช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงการเรียนรู้ได้ง่าย สามารถประชาสัมพันธ์ข่าวสารไปยังผู้เรียนผ่านการ Broadcast สามารถติดต่อสอบถามเจ้าหน้าที่ได้สะดวกสบายผ่านการ Chat 	๑ แอคเคาท์	๑๐,๐๐๐	๑๐,๐๐๐
๕	จัดหาเจ้าหน้าที่ เพื่อประสานงาน ดูแลระบบ แก้ไขปัญหาตลอดระยะเวลาดำเนินงาน	๑ งาน	๒๗,๐๐๐	๒๗,๐๐๐
รวม (สองล้านบาทถ้วน)				๒,๐๐๐,๐๐๐

หมายเหตุ

งานบริการจัดการทั่วไปและการประมวลผล/สรุปผลการดำเนินงานตั้งแต่เริ่มงานจนเสร็จสิ้น
 - สรุปผลการประเมิน โดยจัดทำข้อมูลเป็นเล่มพร้อมภาพประกอบ จำนวน ๓ เล่ม
 และบันทึกไฟล์ลงใน USB Flash Drive จำนวน ๓ อัน





