



ขอบเขตของงาน (Terms of Reference : TOR)

จ้างออกแบบและผลิตการ์ตูนสัญลักษณ์ (Mascot) ของสถาบันข้อมูลขนาดใหญ่ (องค์การมหาชน)

จำนวน 1 งาน

1. ความเป็นมา

ตามที่สถาบันข้อมูลขนาดใหญ่ (องค์การมหาชน) (สขญ.) มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมและพัฒนาการใช้ประโยชน์จากข้อมูลขนาดใหญ่เพื่อการพัฒนาประเทศ การสื่อสารและสร้างการรับรู้เกี่ยวกับภารกิจและคุณค่าของ สขญ. ให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง

ในยุคดิจิทัลปัจจุบัน การสื่อสารออนไลน์ผ่านช่องทางต่าง ๆ อาทิ เว็บไซต์ สื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการเข้าถึงผู้คน อย่างไรก็ตาม การสร้างการ์ตูนสัญลักษณ์ (Mascot) จะเป็นอีกหนึ่งกลยุทธ์ที่เสริมสร้างความโดดเด่นและทำให้ สขญ. เป็นที่รู้จักและเข้าถึงได้ง่ายยิ่งขึ้น

Mascot ที่ได้รับการออกแบบอย่างสร้างสรรค์และสอดคล้องกับอัตลักษณ์ของ สขญ. จะช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่เป็นมิตร น่าสนใจ และจดจำง่าย ซึ่งจะช่วยลดทอนความเป็นทางการและสร้างความรู้สึกลึกซึ้งกับกลุ่มเป้าหมายต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นประชาชนทั่วไป หน่วยงานภาครัฐและเอกชน นักวิจัย เยาวชน หรือสื่อมวลชน

นอกจากนี้ Mascot ยังสามารถเป็นเครื่องมือในการสื่อสารแนวคิดที่ซับซ้อนเกี่ยวกับข้อมูลขนาดใหญ่ให้มีความเข้าใจง่ายและน่าสนใจยิ่งขึ้น รวมถึงสามารถนำไปใช้ในการสร้างสรรค์เนื้อหาที่หลากหลายบนช่องทางออนไลน์ต่าง ๆ เพื่อดึงดูดความสนใจและสร้างการมีส่วนร่วมกับกลุ่มเป้าหมาย การมี Mascot ที่แข็งแกร่งจึงเป็นองค์ประกอบสำคัญในการเสริมสร้างการรับรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ สขญ. ในโลกออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

2. วัตถุประสงค์

2.1 เสริมสร้างการจดจำองค์กร (Brand Recognition) เพื่อสร้างสัญลักษณ์ที่สื่อสารอัตลักษณ์ของ BDI และสะท้อนบทบาทการขับเคลื่อนประเทศด้วยข้อมูล (Enabling Data-Driven Nation)

2.2 สื่อสารพันธกิจและค่านิยม เพื่อถ่ายทอดพันธกิจและค่านิยม AGILE ขององค์กรในรูปแบบที่เข้าถึงง่ายและเป็นมิตร

2.3 ส่งเสริมความเข้าใจในบริการ เพื่อช่วยประชาสัมพันธ์บริการของ BDI ให้เป็นที่รู้จักและเข้าใจง่ายในหมู่กลุ่มเป้าหมายต่าง ๆ

2.4 กระตุ้นการมีส่วนร่วมจากสาธารณะ (Engagement) เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์กับประชาชน หน่วยงานพันธมิตร และผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง

2.5 สะท้อนวัฒนธรรมองค์กรยุคใหม่ เพื่อแสดงถึงภาพลักษณ์ขององค์กรที่ทันสมัย คล่องตัว (Agile) และส่งเสริมความร่วมมือในระบบนิเวศดิจิทัล (Openness)

3. คุณสมบัติของผู้เสนอราคา

3.1 มีความสามารถตามกฎหมาย

3.2 ไม่เป็นบุคคลล้มละลาย

3.3 ไม่อยู่ระหว่างเลิกกิจการ

3.4 ไม่เป็นบุคคลซึ่งอยู่ระหว่างถูกระงับการยื่นข้อเสนอหรือทำสัญญากับหน่วยงานของรัฐไว้ชั่วคราว เนื่องจากเป็นผู้ที่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินผลการปฏิบัติงานของผู้ประกอบการตามระเบียบที่รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการคลังกำหนดตามที่ประกาศเผยแพร่ในระบบเครือข่ายสารสนเทศของกรมบัญชีกลาง

3.5 ไม่เป็นบุคคลซึ่งถูกระงับชื่อไว้ในบัญชีรายชื่อผู้ทำงานและได้แจ้งเวียนชื่อให้เป็นผู้ทำงานของหน่วยงานของรัฐในระบบเครือข่ายสารสนเทศของกรมบัญชีกลาง ซึ่งรวมถึงนิติบุคคลที่ผู้ทำงานเป็นหุ้นส่วนผู้จัดการ กรรมการผู้จัดการ ผู้บริหาร ผู้มีอำนาจในการดำเนินงานในกิจการของนิติบุคคลนั้นด้วย

3.6 มีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามที่คณะกรรมการนโยบายการจัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐกำหนดในราชกิจจานุเบกษา

3.7 เป็นบุคคลธรรมดาหรือนิติบุคคลผู้มีอาชีพตามที่ประกาศ

3.8 ไม่เป็นผู้มีผลประโยชน์ร่วมกันกับผู้ยื่นข้อเสนอรายอื่น หรือกระทำการอันเป็นการขัดขวางการแข่งขันราคาอย่างเป็นธรรม

3.9 ไม่เป็นผู้ได้รับเอกสิทธิ์หรือความคุ้มกันซึ่งอาจปฏิเสธไม่ยอมขึ้นศาลไทย เว้นแต่รัฐบาลของผู้เสนอราคาได้มีคำสั่งให้สละเอกสิทธิ์และความคุ้มกันเช่นนั้น

3.10 ผู้ยื่นข้อเสนอต้องลงทะเบียนที่มีข้อมูลถูกต้องครบถ้วนในระบบจัดซื้อจัดจ้างภาครัฐด้วยอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Government Procurement: e-GP) ของกรมบัญชีกลาง

4. ขอบเขตของงาน

ขอบเขตของงานจ้าง จ้างออกแบบและผลิตการ์ตูนสัญลักษณ์ (Mascot) ของสถาบันข้อมูลขนาดใหญ่ (องค์การมหาชน) รายละเอียดดังนี้

4.1 ออกแบบและพัฒนา

4.1.1 ผู้รับจ้างจะดำเนินการคิดค้นและพัฒนาแนวคิดหลักสำหรับตัวการ์ตูนสัญลักษณ์ (Mascot) ที่สื่อถึงอัตลักษณ์และตรงวัตถุประสงค์ของ สถาบันข้อมูลขนาดใหญ่ (องค์การมหาชน)

4.1.2 ผู้รับจ้างจะเก็บข้อมูล ศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งจากบุคลากรภายใน และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องภายนอกสถาบัน เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบตัวการ์ตูนให้มีความเหมาะสม น่าสนใจ และสื่อถึงความเป็นองค์กร

4.1.3 ผู้รับจ้างจะพัฒนาภาพร่างของตัวการ์ตูนในหลากหลายมุมมอง พร้อมทั้งกำหนดโทนสีเบื้องต้นให้สอดคล้องกับ Corporate Identity

4.1.4 ผู้รับจ้างจะออกแบบตัวการ์ตูนขั้นสุดท้ายที่สมบูรณ์ พร้อมทั้งจัดทำประวัติและรายละเอียดของตัวการ์ตูน

4.1.5 ผู้รับจ้างจะสร้างภาพแสดงการหมุนรอบตัวของตัวการ์ตูน (Turntable) เพื่อให้เห็นรูปลักษณะในทุกมิติ

4.1.6 ผู้รับจ้างจะออกแบบท่าทางพื้นฐาน หรือคาแรคเตอร์ของตัวการ์ตูนสัญลักษณ์ จำนวนไม่น้อยกว่า 10 ท่าทาง เพื่อนำไปใช้ในการสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ

4.1.7 ผู้รับจ้างจะส่งมอบไฟล์สุดท้ายของตัวการ์ตูนในรูปแบบ .PNG (ภาพพื้นหลังโปร่งใส) และ .AI หรือ .PSD

ทั้งนี้การดำเนินงานต้องได้รับความเห็นชอบจาก สขญ. ก่อนดำเนินงานในทุกขั้นตอน

คุณลักษณะเฉพาะเพิ่มเติม

- การออกแบบ Mascot ควรมีความทันสมัย สื่อถึงความเป็นองค์กรด้านข้อมูล แต่ยังคงความเป็นมิตรและเข้าถึงง่าย
- สีสันทที่ใช้ในการออกแบบควรสอดคล้องกับอัตลักษณ์ของ สขญ. หรือสามารถสร้างการจดจำได้ดี
- ตัวสัญลักษณ์ Mascot ควรมีความยืดหยุ่น สามารถนำไปปรับใช้ในอริยาบทและสถานการณ์ต่าง ๆ ได้หลากหลาย
- การออกแบบควรคำนึงถึงการนำไปใช้งานจริงในสื่อต่าง ๆ ทั้งออนไลน์และออฟไลน์ รวมถึงการผลิตเป็นของที่ระลึก (ถ้ามี)

4.2 จัดทำคู่มือการใช้งาน

ภายในคู่มือจะต้องมีข้อมูลการออกแบบการ์ตูนสัญลักษณ์ (Mascot) ประกอบด้วย

4.2.1 ผู้รับจ้างจะจัดทำรายละเอียดเกี่ยวกับประวัติของตัวการ์ตูน แสดงสัดส่วนและโครงสร้าง รวมถึงกำหนดขนาดสูงสุดและต่ำสุดในการใช้งาน

4.2.2 ผู้รับจ้างจะนำเสนอภาพหมุนรอบตัวของตัวการ์ตูน พร้อมทั้งแนะนำแบบตัวอักษร (ถ้ามี) สีหน้า และท่าทางมาตรฐาน

4.2.3 ผู้รับจ้างจะกำหนดพื้นที่การตัดภาพที่เหมาะสม แสดงตัวอย่างการใช้งานที่ไม่ถูกต้อง และให้แนวคิดในการนำตัวการ์ตูนไปใช้กับผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ

4.2.4 ผู้รับจ้างจะส่งมอบไฟล์สุดท้ายของคู่มือการใช้งานในรูปแบบ .AI หรือ .PSD (ไฟล์ Vector ที่สามารถปรับขนาดได้) และ .PNG (ไฟล์ภาพ)

4.2.5 ผู้รับจ้างจะต้องฝึกอบรมแนวทางการนำ Mascot ไปใช้ในการสื่อสารประชาสัมพันธ์ เพื่อให้บุคลากรของ สขญ. สามารถนำคู่มือไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จำนวนไม่น้อยกว่า 2 ชั่วโมง

4.3 การผลิตการ์ตูนสัญลักษณ์

4.3.1 ผู้รับจ้างจะดำเนินการผลิตและส่งมอบตัวมาสคอตจริง (Physical Mascot) ตามแบบที่ได้รับการอนุมัติ โดยมีรายละเอียดตามที่ได้ตกลงกันในขั้นตอนการออกแบบ จำนวน 1 ชิ้น โดยมีรายละเอียดดังนี้

(1) มาสคอตแบบเป่าลม (Inflatable Mascot)

- ลักษณะภายนอกของชุดมาสคอตทำจากผ้าขน
- โครงสร้างภายในบุด้วยผ้าร่ม (Nylon หรือ Polyester Fabric)
- มีพัดลมไฟฟ้าภายในตัวมาสคอต ซึ่งเชื่อมต่อกับแบตเตอรี่พกพา
- การออกแบบต้องคำนึงถึงความปลอดภัยในการสวมใส่และการระบายอากาศภายในชุด

หรือ (2) มาสคอตแบบโครงฟองน้ำ หรือโครงไฟเบอร์

- ลักษณะภายนอกของชุดมาสคอตทำจากผ้าขน
- โครงสร้างภายในทำด้วยโฟม EVA หรือวัสดุไฟเบอร์กลาส น้ำหนักเบา แต่มีความแข็งแรง และคงรูปทรงได้ดี
- ติดตั้งพัดลมระบายอากาศภายในบริเวณส่วนหัวของมาสคอต เพื่อช่วยให้ผู้สวมใส่สามารถหายใจและระบายความร้อนได้สะดวก
- ส่วนของตาหรือบริเวณที่มองเห็นของมาสคอต ทำจากวัสดุใส ได้แก่ พลาสติกใส (Transparent Plastic), แก้ว (Glass), ไฟเบอร์กลาส (Fiberglass) หรือหนัง (Synthetic Leather) โดยต้องมีความโปร่งใสพอสำหรับการมองเห็น และมีความปลอดภัย
- น้ำหนักรวมของชุดต้องเหมาะสม ไม่หนักจนเกินไป

ทั้งนี้การเลือกรูปแบบการผลิตต้องได้รับการเห็นชอบจาก สขญ. ก่อนดำเนินการ

4.3.2 ผู้รับจ้างจะดำเนินการตรวจสอบและควบคุมกระบวนการผลิต Mascot ให้เป็นไปตามแบบที่ได้รับการอนุมัติ

4.4 การส่งมอบงานและการถ่ายทอดสิทธิ์

- ส่งมอบมาสคอตและไฟล์สมบูรณ์ตามรูปแบบที่ระบุในขอบเขตการดำเนินงานให้แก่ สขญ.
- ส่งมอบ Mini Character Bible ในรูปแบบไฟล์ .AI หรือ .PSD และ .PNG พร้อมทั้งดำเนินการฝึกอบรมการใช้งานแก่บุคลากรของ สขญ. เป็นเวลา 2 ชั่วโมง
- ดำเนินการตรวจสอบและควบคุมการผลิต Mascot ให้เป็นไปตามแบบที่ได้อนุมัติ
- เมื่อผู้รับจ้างได้ส่งมอบงานทั้งหมดตามขอบเขตที่ระบุไว้ในขอบเขตของงาน และ สถาบันข้อมูลขนาดใหญ่ (องค์การมหาชน) ได้ทำการตรวจรับงานเรียบร้อยแล้ว ลิขสิทธิ์ของงานออกแบบการ์ตูนสัญลักษณ์ (Mascot) ทั้งหมดให้แก่ สถาบันข้อมูลขนาดใหญ่ (องค์การมหาชน) แต่เพียงผู้เดียว โดย สถาบันข้อมูลขนาดใหญ่ (องค์การมหาชน) มีสิทธิ์ในการนำผลงานไปใช้ เผยแพร่ ดัดแปลง หรือทำซ้ำ เพื่อวัตถุประสงค์ต่าง ๆ ขององค์กรได้โดยไม่มีข้อจำกัด

5. กำหนดระยะเวลาส่งมอบงาน

ผู้รับจ้างจะต้องส่งมอบงานทั้งหมดภายในระยะเวลา 150 วัน นับถัดจากวันลงนามในสัญญา

6. หลักเกณฑ์ในการพิจารณาคัดเลือกข้อเสนอ

เกณฑ์ราคา

7. วงเงินงบประมาณ

งบประมาณประจำปี 2568 เป็นเงินจำนวน 500,000 บาท (ห้าแสนบาทถ้วน) ซึ่งได้รวมภาษีมูลค่าเพิ่มไว้แล้ว

8. งานและการจ่ายเงิน

โดยมีรายละเอียดการส่งมอบงานและการจ่ายเงินแบ่งออกเป็น 2 งวด ดังต่อไปนี้

งวดที่ 1 ส่งมอบงานภายใน 90 วัน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญา โดยกำหนดจ่ายเงิน คิดเป็นร้อยละ 50 ของมูลค่าสัญญา เมื่อผู้รับจ้าง ได้ดำเนินงาน ตามข้อ 4.1 และไฟล์อิเล็กทรอนิกส์บรรจุใน Thumb Drive จำนวน 1 ชุด และทำหนังสือส่งมอบงาน งวดที่ 1 จำนวน 1 ชุด และคณะกรรมการได้ทำการตรวจรับเรียบร้อยแล้ว

งวดที่ 2 ส่งมอบงานภายใน 150 วัน นับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญา โดยกำหนดจ่ายเงิน คิดเป็นร้อยละ 50 ของมูลค่าสัญญา เมื่อผู้รับจ้างได้ดำเนินงาน

- ตาม TOR ข้อ 4 ในรูปแบบไฟล์อิเล็กทรอนิกส์บรรจุใน Thumb Drive จำนวน 1 ชุด

- จัดส่งชุดมาสคอตจำนวน 1 ชุด

และทำหนังสือส่งมอบงาน งวดที่ 2 จำนวน 1 ชุด และคณะกรรมการได้ทำการตรวจรับเรียบร้อยแล้ว

9. อัตราค่าปรับ

หากผู้รับจ้างไม่สามารถส่งมอบงานได้ตามเวลาที่กำหนดไว้ในสัญญา ผู้รับจ้างจะต้องชำระค่าปรับให้แก่ สขญ. เป็นรายวัน ในอัตราร้อยละ 0.10 (ศูนย์จุดหนึ่งศูนย์) ของมูลค่าสัญญาจ้าง แต่จะต้องไม่ต่ำกว่าวันละ 100 บาท

10. สถานที่ติดต่อขอรับทราบข้อมูลเพิ่มเติม

สถาบันข้อมูลขนาดใหญ่ (องค์การมหาชน)

234/432 ซอยลาดพร้าว 12 แขวงจอมพล

เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร 10900

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ sirirat.ja@bdi.or.th

คณะกรรมการจัดทำรายละเอียดขอบเขตของงาน

สิริรัตน์ จันทร์ศรี

ลงชื่อ..... ประธานกรรมการ

(นางสาวสิริรัตน์ จันทร์ศรี)

นริศรา บุญศรี

ลงชื่อ..... กรรมการ

(นางสาวนริศรา บุญศรี)

นางสาวศุภนิชา พวงเนตร

ลงชื่อ..... กรรมการและเลขานุการ

(นางสาวศุภนิชา พวงเนตร)