



**๑. ความเป็นมา**

๑.๑ สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน (สำนักงาน ก.พ.) ในฐานะองค์กรกลาง ด้านการพัฒนาทรัพยากรบุคคลภาครัฐ มีพันธกิจ ที่สำคัญคือการพัฒนาทรัพยากรบุคคลในราชการพลเรือน ให้มีคุณภาพ ศักยภาพ และสมรรถนะสูง สามารถปฏิบัติงานได้อย่างมืออาชีพ ภายใต้บทบาท ภารกิจ วิธีทำงาน และวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประกอบกับคณะรัฐมนตรีได้มีมติในการประชุม เมื่อวันที่ ๒๖ สิงหาคม ๒๕๕๖ ให้สำนักงาน ก.พ. เป็นผู้ประสานและเป็นแม่ข่ายการพัฒนาหลักสูตรออนไลน์ ที่เป็นความต้องการร่วมของส่วนราชการ สำนักงาน ก.พ. จึงจำเป็นต้องมีระบบการพัฒนาข้าราชการด้วย ระบบอิเล็กทรอนิกส์ที่มีรูปแบบ และวิธีการจัดการดำเนินงานที่เป็นมาตรฐานเพื่อเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ ทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ทันสมัยบริการแก่ส่วนราชการ

๑.๒ เมื่อวันที่ ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๕๗ คณะรัฐมนตรีได้มีมติให้ความเห็นชอบในหลักการของ ยุทธศาสตร์การพัฒนาข้าราชการพลเรือนตามที่สำนักงาน ก.พ. เสนอ และให้กำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนา ข้าราชการพลเรือนขึ้น โดยส่วนหนึ่งในยุทธศาสตร์ที่ ๓ การเสริมสร้างสมรรถนะและทักษะให้แก่ทรัพยากร บุคคลภาครัฐ ได้กำหนดมาตรการข้อหนึ่งให้ “ผู้บังคับบัญชาจะต้องส่งเสริม สนับสนุน และกระตุ้น ผู้ใต้บังคับบัญชาให้มีการพัฒนาตนเองด้วยวิธีที่เหมาะสมอย่างต่อเนื่อง เช่น การฝึกอบรมในห้อง การฝึกอบรม ทางไกล การฝึกอบรมโดยผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) การเรียนรู้ด้วยตนเองตลอดเวลา เป็นต้น”

๑.๓ การดำเนินการพัฒนาบุคลากรภาครัฐผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ภายใต้โครงการพัฒนา กำลังคนภาครัฐด้วยการเรียนรู้ทางไกลและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ได้กำหนดแผนการจัดตั้ง “ศูนย์การเรียนรู้ทาง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ (OCSC Learning Space)” เพื่อเป็นศูนย์ข้อมูลและความรู้ด้านการพัฒนาทรัพยากร บุคคลภาครัฐ ด้วยสื่อการเรียนรู้อย่างผสมผสาน ตลอดจนทำหน้าที่พัฒนาหลักสูตรและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ หลากหลายรูปแบบ เพื่อให้บริการด้านการฝึกอบรมอย่างครบวงจร อีกทั้งสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

**๒. วัตถุประสงค์**

- ๒.๑ เพื่อสร้างบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) จำนวน ๑๓ วิชา
- ๒.๒ เพื่อดูแลระบบการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์

*Handwritten mark*



### ๓. คุณสมบัติของผู้ยื่นข้อเสนอ

- ๓.๑ มีความสามารถตามกฎหมาย
- ๓.๒ ไม่เป็นบุคคลล้มละลาย
- ๓.๓ ไม่อยู่ระหว่างเลิกกิจการ
- ๓.๔ ไม่เป็นบุคคลซึ่งอยู่ระหว่างถูกระงับการยื่นข้อเสนอหรือทำสัญญากับหน่วยงานของรัฐไว้ชั่วคราว เนื่องจากเป็นผู้ที่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินผลการปฏิบัติงานของผู้ประกอบการตามระเบียบที่รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการคลังกำหนดตามที่ประกาศเผยแพร่ในระบบเครือข่ายสารสนเทศของกรมบัญชีกลาง
- ๓.๕ ไม่เป็นบุคคลซึ่งถูกระงับชื่อไว้ในบัญชีรายชื่อผู้ทำงานและได้แจ้งเวียนชื่อให้เป็นผู้ทำงานของหน่วยงานของรัฐในระบบเครือข่ายสารสนเทศของกรมบัญชีกลาง ซึ่งรวมถึงนิติบุคคลที่ทำงานเป็นหุ้นส่วนผู้จัดการ กรรมการผู้จัดการ ผู้บริหาร ผู้มีอำนาจในการดำเนินงานในกิจการของนิติบุคคลนั้นด้วย
- ๓.๖ มีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามที่คณะกรรมการนโยบายการจัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐกำหนดในราชกิจจานุเบกษา
- ๓.๗ เป็นบุคคลหรือนิติบุคคล ผู้มีอาชีพรับจ้างงานที่ประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ดังกล่าว
- ๓.๘ ไม่เป็นผู้มีผลประโยชน์ร่วมกันกับผู้ยื่นข้อเสนอรายอื่นที่เข้ายื่นข้อเสนอให้แก่สำนักงาน ก.พ. ณ วันประกาศประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ หรือไม่เป็นผู้กระทำการอันเป็นการขัดขวางการแข่งขันอย่างเป็นธรรมในการประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ครั้งนี้
- ๓.๙ ไม่เป็นผู้ได้รับเอกสิทธิ์หรือความคุ้มกัน ซึ่งอาจปฏิเสธไม่ยอมขึ้นศาลไทย เว้นแต่รัฐบาลของผู้ยื่นข้อเสนอได้มีคำสั่งให้สละสิทธิ์ความคุ้มกันเช่นนั้น
- ๓.๑๐ ผู้ยื่นข้อเสนอต้องลงทะเบียนในระบบจัดซื้อจัดจ้างภาครัฐด้วยอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Government Procurement: e-GP) ของกรมบัญชีกลาง
- ๓.๑๑ ผู้ยื่นข้อเสนอซึ่งได้รับคัดเลือกเป็นคู่สัญญาต้องลงทะเบียนในระบบจัดซื้อจัดจ้างภาครัฐด้วยอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Government Procurement: e - GP) ของกรมบัญชีกลาง ตามที่คณะกรรมการ ป.ป.ช. กำหนด
- ๓.๑๒ ผู้ยื่นข้อเสนอต้องไม่อยู่ในฐานะเป็นผู้ไม่แสดงบัญชีรายรับรายจ่าย หรือแสดงบัญชีรายรับรายจ่ายไม่ถูกต้องครบถ้วนในสาระสำคัญ ตามที่คณะกรรมการ ป.ป.ช. กำหนด
- ๓.๑๓ ผู้ยื่นข้อเสนอซึ่งได้รับคัดเลือกเป็นคู่สัญญาต้องรับและจ่ายเงินผ่านบัญชีธนาคาร เว้นแต่การจ่ายเงินแต่ละครั้งซึ่งมีมูลค่าไม่เกินสามหมื่นบาท คู่สัญญาอาจจ่ายเป็นเงินสดก็ได้ ตามที่คณะกรรมการ ป.ป.ช. กำหนด
- ๓.๑๔ ผู้ยื่นข้อเสนอต้องมีสำเนาสัญญาซึ่งแสดงผลงานประเภทเดียวกับงานที่ประกวดราคาจ้างอย่างน้อย ๑ ผลงาน ในวงเงินไม่น้อยกว่า ๗๘๐,๐๐๐.- บาท (เจ็ดแสนแปดหมื่นบาทถ้วน) ต่อสัญญา โดยต้องแนบสำเนาสัญญา ซึ่งเป็นผลงานที่เป็นคู่สัญญาโดยตรงกับหน่วยงานของรัฐหรือหน่วยงานเอกชนที่สำนักงาน ก.พ. เชื้อถือ ทั้งนี้ ต้องเป็นผลงานที่ดำเนินการแล้วเสร็จและส่งมอบภายในระยะเวลาไม่เกิน ๕ ปี นับถึงวันที่ยื่นข้อเสนอ

๗



#### ๔. รายละเอียดงานจ้าง

รายละเอียดงานจ้างเหมาดำเนินการระบบบริหารจัดการการเรียนรู้ทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (OCSC Learning Space) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๑ จำนวน ๑๘ หน้า ตามเอกสารแนบ ๑

#### ๕. การเสนอราคา

ราคาที่เสนอจะต้องเสนอกำหนดยื่นราคาไม่น้อยกว่า ๑๒๐ วัน ตั้งแต่วันเสนอราคา โดยภายใน กำหนดยื่นราคา ผู้ยื่นข้อเสนอต้องรับผิดชอบราคาที่ตนเสนอไว้ และจะถอนการเสนอราคามิได้

#### ๖. ระยะเวลาส่งมอบงาน

ส่งมอบงานให้แก่สำนักงาน ก.พ. ไม่เกิน ๓๖๐ วัน นับถัดจากวันลงนามในสัญญาจ้าง

#### ๗. ค่าจ้างและการจ่ายเงิน

สำนักงาน ก.พ. จะจ่ายค่าจ้างซึ่งได้รวมภาษีมูลค่าเพิ่มตลอดจนภาษีอากรอื่น ๆ และค่าใช้จ่าย ทั้งปวงด้วยแล้วให้แก่ผู้ยื่นข้อเสนอที่ได้รับการคัดเลือกให้เป็นผู้รับจ้าง โดยแบ่งออกเป็น ๕ งวด ดังนี้

งวดที่ ๑ เป็นจำนวนเงินในอัตราร้อยละ ๑๐ ของค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างได้ส่งมอบงานงวดที่ ๑ ครบถ้วน ถูกต้อง ทุกรายการ ให้แล้วเสร็จภายใน ๓๐ วัน นับถัดจากวันลงนามในสัญญา และผ่านการตรวจรับ จากคณะกรรมการตรวจรับพัสดุและสำนักงาน ก.พ. เรียบร้อยแล้ว

งวดที่ ๒ เป็นจำนวนเงินในอัตราร้อยละ ๑๕ ของค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างได้ส่งมอบงานงวดที่ ๒ ครบถ้วน ถูกต้อง ทุกรายการ ให้แล้วเสร็จภายใน ๖๐ วัน นับถัดจากวันลงนามในสัญญา และผ่านการตรวจรับ จากคณะกรรมการตรวจรับพัสดุและสำนักงาน ก.พ. เรียบร้อยแล้ว

งวดที่ ๓ เป็นจำนวนเงินในอัตราร้อยละ ๒๕ ของค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างได้ส่งมอบงานงวดที่ ๓ ครบถ้วน ถูกต้อง ทุกรายการ ให้แล้วเสร็จภายใน ๑๒๐ วัน นับถัดจากวันลงนามในสัญญา และผ่านการตรวจรับ จากคณะกรรมการตรวจรับพัสดุและสำนักงาน ก.พ. เรียบร้อยแล้ว

งวดที่ ๔ เป็นจำนวนเงินในอัตราร้อยละ ๒๕ ของค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างได้ส่งมอบงานงวดที่ ๔ ครบถ้วน ถูกต้อง ทุกรายการ ให้แล้วเสร็จภายใน ๒๔๐ วัน นับถัดจากวันลงนามในสัญญา และผ่านการตรวจรับ จากคณะกรรมการตรวจรับพัสดุและสำนักงาน ก.พ. เรียบร้อยแล้ว

งวดที่ ๕ เป็นจำนวนเงินในอัตราร้อยละ ๒๕ ของค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างได้ส่งมอบงานงวดที่ ๕ ครบถ้วน ถูกต้อง ทุกรายการ ให้แล้วเสร็จภายใน ๓๖๐ วัน นับถัดจากวันลงนามในสัญญา และผ่านการตรวจรับ จากคณะกรรมการตรวจรับพัสดุและสำนักงาน ก.พ. เรียบร้อยแล้ว

#### ๘. วงเงินในการจัดจ้าง

เงินงบประมาณประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๑ วงเงิน ๑,๕๗๑,๓๐๐.- บาท (หนึ่งล้านห้าแสนเจ็ดหมื่น หนึ่งพันสามร้อยบาทถ้วน)

๗



## ๙. ราคาากลางในการจัดจ้าง

รายละเอียดตามตารางแสดงวงเงินงบประมาณที่ได้รับจัดสรรและราคาากลาง (ราคาอ้างอิง) งานจ้างเหมาดำเนินการพัฒนาหลักสูตรและสื่อประสมบน OCSC Learning Space ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๑ รายละเอียดตามเอกสารแนบ ๒

## ๑๐. หลักเกณฑ์และสิทธิในการพิจารณา

ในการพิจารณาผลการยื่นข้อเสนอประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ครั้งนี้ สำนักงาน ก.พ. จะพิจารณาตัดสินโดยใช้หลักเกณฑ์ราคา และจะพิจารณาจากราคารวม

## ๑๑. อัตราค่าปรับ

ค่าปรับเป็นรายวันในอัตราร้อยละ ๐.๑๐ ของราคาค่าจ้าง

## ๑๒. การรับประกันความชำรุดบกพร่อง

ผู้รับจ้างจะต้องรับประกันความชำรุดบกพร่องของงานจ้างที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เนื้อหาวิชา บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) จะต้องมีความถูกต้อง และเมื่อนำขึ้นระบบแล้วจะต้องไม่เกิดปัญหา ภายในระยะเวลาไม่น้อยกว่า ๑ ปี นับถัดจากวันที่ผ่านการตรวจรับจากคณะกรรมการตรวจรับพัสดุและสำนักงาน ก.พ. เรียบร้อยแล้ว หากเกิดปัญหาหรือมีข้อผิดพลาดจำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงแก้ไข ผู้รับจ้างจะต้องดำเนินการแก้ไขปัญหภายใน ๔๘ ชั่วโมง นับจากที่ได้รับแจ้งจากสำนักงาน ก.พ.

## ๑๓. ข้อสงวนสิทธิในการยื่นข้อเสนอและอื่น ๆ

เงินค่าจ้างสำหรับงานจ้างครั้งนี้ ได้มาจากเงินงบประมาณประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๑

การลงนามในสัญญาจะกระทำได้อีกต่อเมื่อสำนักงาน ก.พ. ได้รับอนุมัติเงินค่าจ้างจากงบประมาณประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๑ แล้วเท่านั้น

## ๑๔. สถานที่ติดต่อเพื่อแสดงความคิดเห็น

สามารถแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับร่างขอบเขตของงานนี้ได้ที่

สถานที่ติดต่อ กลุ่มงานบริหารทรัพย์สิน สำนักงานเลขาธิการ สำนักงาน ก.พ. ถนนติวานนท์ ตำบลตลาดขวัญ อำเภอเมืองนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี ๑๑๐๐๐

โทรศัพท์ ๐ ๒๕๔๗ ๑๐๐๐ ต่อ ๖๐๐๒

โทรสาร ๐ ๒๕๔๗ ๑๐๘๓

เว็บไซต์ [www.ocsc.go.th](http://www.ocsc.go.th) (E-mail address: [opm@ocsc.go.th](mailto:opm@ocsc.go.th))

ผู้ประกอบการที่แสดงความคิดเห็น ต้องเปิดเผยชื่อและที่อยู่ด้วย

๗


  
**รายละเอียดความจำเป็นที่ดำเนินการ**  
**พัฒนาหลักสูตรและสื่อประกอบในระบบ OCSC Learning Space**  
**ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๑**

## ๑. ขอบเขตการดำเนินงาน

ผู้รับจ้างต้องดำเนินการดังต่อไปนี้

๑.๑ ดำเนินการจัดหาเนื้อหาเพื่อพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) ตามที่กำหนดในวัตถุประสงค์ของโครงการ และให้นำเสนอเป็นรายงาน โดยมีรายละเอียด ได้แก่ แผนการดำเนินงาน (Action Plan) ข้อมูลเกี่ยวกับรายวิชา (Introduction) โครงสร้างรายวิชา (Course Structure) สตอรี่บอร์ด (Storyboard) แผนการเรียนรู้ พร้อมทั้งจัดหาผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้และความสามารถในแต่ละวิชาเพื่อให้คำปรึกษาด้านเนื้อหาวิชา และการนำเสนอเทคนิคที่เหมาะสมในการสร้างบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) และจัดหาผู้ออกเสียงในบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ด้วย ซึ่งในการจัดหาผู้เชี่ยวชาญและผู้ออกเสียงดังกล่าวต้องได้รับความเห็นชอบจากสำนักงาน ก.พ.

๑.๒ ดำเนินการสร้างเนื้อหาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ จำนวน ๑๓ วิชา โดยให้มีบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ไม่น้อยกว่า ๓ ชั่วโมง/วิชา และมีองค์ประกอบตามที่สำนักงาน ก.พ. กำหนด

๑.๓ จัดหาผู้เชี่ยวชาญในการดูแลระบบ และบริหารจัดการระบบบริหารจัดการเรียนการสอนรายวิชาต่าง ๆ ตลอดสัญญา และแก้ไขบทเรียนหลังนำขึ้นระบบไปแล้ว ตลอดระยะเวลาสัญญาทุกวัน ตลอด ๒๔ ชั่วโมง

๑.๔ นำสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) ติดตั้งในระบบ Moodle ของสำนักงาน ก.พ.

๑.๕ จัดทำคู่มือประกอบการติดตั้งและการใช้งานบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning)

๑.๖ จัดทำแบนเนอร์ (Banner) เพื่อประชาสัมพันธ์บนเว็บไซต์ของสำนักงาน ก.พ. จำนวนไม่น้อยกว่า ๑ แบนเนอร์

๑.๗ ทดสอบใช้งานระบบกับกลุ่มเป้าหมายที่สำนักงาน ก.พ. กำหนด โดยมีจำนวนรายวิชา ๑๓ วิชา และให้จัดทำรายงานสรุปโดยมีรายละเอียดดังนี้

- สถิติผู้เข้าเรียนประจำเดือน
- จำนวนผู้เรียนเรียงตามรายวิชา
- สถิติการวัดและประเมินผลของผู้เข้าเรียนในแต่ละเดือน
- ปัญหาที่พบในระหว่างการทดสอบและแนวทางการแก้ไข
- ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน

## ๒. รายละเอียดการจัดทำบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ในระบบ e-Learning ของสำนักงาน ก.พ.

การจัดทำบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ในระบบ e-Learning ของสำนักงาน ก.พ. มีมาตรฐานที่ใช้เป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ โดยมีรายละเอียด ดังนี้



๒.๑ รายวิชาที่ต้องดำเนินการผลิต มี ๓ รายวิชา ได้แก่

๒.๑.๑ ภาวะผู้นำในการทำงานอย่างสมดุล (Working with People)

๒.๑.๒ EQ กับการพัฒนา

๒.๑.๓ ระเบียบแบบแผนของทางราชการ ซึ่งประกอบด้วยหัวข้อ (๑) การบริหารงานบุคคล

(๒) สิทธิการลาของข้าราชการ (๓) สวัสดิการและประโยชน์เกื้อกูลของข้าราชการ (๔) การจัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐ

๒.๑.๔ กฎหมายพื้นฐานสำหรับข้าราชการ

๒.๑.๕ Data Visualization 2

๒.๑.๖ Data Analytics

๒.๑.๗ Digital Literacy

๒.๑.๘ Digital Code of Merit

๒.๑.๙ การขับเคลื่อนนวัตกรรมในองค์กร (Driving Innovation in Organization)

๒.๑.๑๐ การปรับเปลี่ยนกระบวนการทำงานและการให้บริการประชาชนแบบ e-Government

๒.๑.๑๑ การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)

๒.๑.๑๒ การวางแผนกลยุทธ์

๒.๑.๑๓ การคิดเพื่อประสิทธิผลของงาน

๒.๒ การให้ข้อมูลเกี่ยวกับรายวิชา (Introduction) ที่มีรายละเอียด ดังนี้

๒.๒.๑ รายละเอียดรายวิชาอย่างย่อ

๒.๒.๒ รายชื่อผู้สอน

๒.๒.๓ ประวัติย่อของผู้สอน และรูปภาพผู้สอน

๒.๒.๔ หมวดหมู่หัวข้อบทเรียน

๒.๒.๕ ภาพแบนเนอร์ (Banner) รายวิชา

๒.๒.๖ จำนวนสัปดาห์ที่เรียน หรือระยะเวลาเรียน

๒.๒.๗ กลุ่มผู้เรียนเป้าหมาย

๒.๒.๘ วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้

๒.๒.๙ รูปแบบการเรียนรู้ที่ใช้ในรายวิชา เช่น มีการบรรยาย การอภิปราย และการอ่าน

ความรู้เพิ่มเติมจากบทเรียน

๒.๒.๑๐ คุณสมบัติเบื้องต้นของฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ และความเร็วของระบบเครือข่าย  
ที่ต้องใช้ในการเรียนรู้พร้อมคำแนะนำเพื่อให้ได้มาซึ่งโปรแกรมต่าง ๆ เหล่านั้น

๒.๒.๑๑ คำแนะนำในการเรียนรู้ เช่น ต้องเรียนผ่านวิชาใดมาก่อน (Prerequisites)

๒.๓ โครงสร้างวิชา (Course Structure) ที่มีรายละเอียด ดังนี้

๒.๓.๑ ชื่อรายวิชา

๒.๓.๒ กลุ่มผู้เรียนเป้าหมาย

~



- ๒.๓.๓ ความรู้ที่ควรจะมีมากน้อยในรายวิชานี้
- ๒.๓.๔ ประเภทของรายวิชา (Online Learning / Blended Learning / Face-to-Face / Self-Pace Learning / Group Learning)
- ๒.๓.๕ การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ (Learning Outcomes) ที่ช่วยให้ผู้เรียนตัดสินใจถึงประโยชน์ที่จะได้รับ
- ๒.๓.๖ โครงสร้างเนื้อหา (Course Structure Design) ที่ระบุหัวข้อทั้งหมด และระยะเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนของแต่ละหัวข้อ พร้อมทำเป็นตารางเวลา
- ๒.๓.๗ รูปแบบของสื่อการเรียนการสอนทั้งหมดที่ประกอบอยู่ในรายวิชา (Instructional Media Format)
- ๒.๓.๘ มีแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ที่แนะนำให้ค้นหา หรือเตรียมไว้ให้โดยผู้สอน
- ๒.๓.๙ วิธีการประเมินผลการเรียนสำหรับผู้เรียนจำนวนมาก ซึ่งต้องสอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ที่กำหนดไว้
- ๒.๓.๑๐ แผนผังโครงสร้างเนื้อหา (Site Map)
- ๒.๔ สตอรี่บอร์ด (Storyboard)
- ๒.๕ แผนการเรียนรู้
  - ๒.๕.๑ วัตถุประสงค์การเรียนรู้ เช่น เรียนรู้เพื่อให้เกิดความรู้ ทักษะ เจตคติ
  - ๒.๕.๒ เนื้อหาการเรียนรู้ประกอบด้วยหัวข้อหลักและหัวข้อย่อย สิ่งที่น่าสนใจเนื้อหาแบ่งย่อย ๆ
  - ๒.๕.๓ สื่อที่ใช้ในการเรียนรู้ ประกอบด้วย ข้อความ (Text) ภาพ (Graphic) เสียงประกอบ (Sound) วิดิทัศน์ และอินเตอร์แอคทีฟ (Interactive) โดยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์แต่ละบทอย่างน้อยต้องมี ส่วนประกอบของรูปแบบสื่อ ดังนี้ สื่อวิดิทัศน์ ด้วยระบบ HD ความยาวไม่น้อยกว่า ๒๐ นาที และสื่อ 2D ความยาวไม่น้อยกว่า ๑๐ นาที
  - ๒.๕.๔ รายการทรัพยากรการเรียนรู้ที่มีความสอดคล้องกับสิ่งที่ให้ผู้เรียนไปค้นคว้าหรือ ทำกิจกรรมการเรียนรู้ มีการแนะนำให้ค้นคว้าได้จากแหล่งใด โดยระบุเป็นแหล่งการเรียนรู้เพิ่มเติมซึ่งต้อง ตรวจสอบการมีอยู่ของเอกสารดังกล่าว (Available) และต้องเป็นเอกสารที่ไม่ล้าสมัย (Up-to-date)
  - ๒.๕.๕ วิธีการประเมินผลและเกณฑ์การให้คะแนน
- ๒.๖ สื่อการเรียนรู้ ต้องสามารถเปิดดูบทเรียนได้จากหลากหลายระบบปฏิบัติการ อาทิเช่น iOS, Android และรองรับการทำงานผ่านเบราว์เซอร์ต่าง ๆ เช่น Google Chrome, Mozilla Firefox และ Internet Explorer เวอร์ชันไม่ต่ำกว่า ๙.๐ โดยให้จัดทำเป็น Mobile Web และมีระบบ Smart Position สามารถจัดการบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ได้เหมาะสมกับหน้าจอที่แตกต่างกัน สามารถทำงานร่วมกับ Application บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ และต้องใช้กับระบบจัดการเรียนการสอน Moodle เวอร์ชัน ๓.๒ ขึ้นไป และรองรับมาตรฐาน SCORM เวอร์ชัน ๑.๒ ขึ้นไป โดยประกอบด้วยสื่อ ได้แก่

๒



## ๒.๖.๑ สื่อวีดิทัศน์

๒.๖.๑.๑ รูปแบบหลักของสื่อวีดิทัศน์ ได้แก่ ๑) ใบหน้าของผู้สอนบรรยายสลับด้วย ส่วนของเนื้อหา ๒) เสียงบรรยายประกอบการใช้สื่อประกอบ กระดาน/จอภาพ/กราฟิก และ ๓) การพูดคุย หรืออภิปรายระหว่างผู้สอน/วิทยากร หรือรูปแบบอื่นที่สามารถดึงดูดความสนใจผู้เรียนได้ ทั้งนี้ ผู้รับจ้าง ต้องเลือกรูปแบบที่เหมาะสมกับแต่ละรายวิชา โดยต้องได้รับความเห็นชอบจากสำนักงาน ก.พ.

๒.๖.๑.๒ เนื้อหาที่มีความเชื่อมโยงกับหัวข้อที่สอน และครบถ้วนตามวัตถุประสงค์ การเรียนรู้

๒.๖.๑.๓ มีสคริปต์ที่ผู้เรียนสามารถอ่านประกอบ หรือดาวน์โหลดได้

๒.๖.๑.๔ มีโครงสร้างเหมือนกันในแต่ละบท

๒.๖.๑.๕ มีการแนบทรัพยากรการเรียนรู้ต่าง ๆ ไว้ในบทเรียน

๒.๖.๑.๖ ผู้เรียนสามารถเลือกรับชมวีดิทัศน์ด้วยความละเอียดที่แตกต่างได้

๒.๖.๑.๗ ต้องมีปุ่มควบคุมการนำเสนอ ทั้งเปิด ปิด หยุดชั่วคราว เดินหน้าและย้อนกลับ

๒.๖.๑.๘ ต้องมีวีดิทัศน์แนะนำรายวิชา แบบ HD ขนาด ๑๖:๙ มีความยาว ๑ - ๒ นาที

## ๒.๖.๒ สื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) ประกอบด้วย

๒.๖.๒.๑ สื่อมัลติมีเดียและสื่อผสม

- ต้องมี “ภาพ” เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเห็นรูปธรรมของเนื้อหา และ/หรือ สร้างความน่าสนใจให้เนื้อหา ภาพต้องมีความสัมพันธ์กับเนื้อหา มีความคมชัด มีความสมบูรณ์ของภาพ คุณภาพของสีภาพอยู่ในระดับที่ดี

- ต้องมี “ภาพเคลื่อนไหว” เพื่ออธิบายปรากฏการณ์ที่ต่อเนื่อง และ/หรือ ดึงดูดความสนใจ แต่ต้องไม่มากเกินไปจนรบกวนการเรียนรู้ของผู้เรียน

- ต้องมี “เสียง” เพื่อเสริมและช่วยให้ผู้เรียนได้รับเนื้อหาการเรียน จากประสาทสัมผัสหลายทาง

- ขนาดของสื่อมัลติมีเดีย ต้องสามารถรองรับกับช่องสัญญาณอินเทอร์เน็ต ที่ ๑๒๘ Kbps ได้ด้วย (ขั้นต่ำ)

- ในกรณีเป็นภาพ ให้แสดงภาพขนาดเล็ก (Thumbnail) บนจอ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถคลิกเพื่อดูภาพใหญ่ขึ้นได้

- ต้องแสดงเวลาโดยประมาณที่ต้องใช้ในการเรียกสื่อมัลติมีเดีย ระบุ เทียบกับความเร็วในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตทั่วไปจากเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ๑๒๘ Kbps

- หากเป็นสื่อวีดิทัศน์ สื่อเสียง (หรืออื่น ๆ) ต้องมีชุดคำสั่งให้ผู้เรียน สามารถหยุดแสดงสื่อชั่วคราว เปิด ปิด เดินหน้าและย้อนกลับได้

- จะต้องออกแบบสื่อบทเรียนให้สามารถเล่นได้ทั้งแบบออนไลน์ผ่าน อินเทอร์เน็ต และออฟไลน์

- สื่อเสียง จะต้องไม่มีเสียงรบกวน อาทิ เสียงตัดต่อ เสียงพลิกกระดาษ เป็นต้น





ระบบอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้งาน

- สามารถสืบค้นด้วยความคมชัดได้ เพื่อให้สอดคล้องกับความเร็วของ

๒.๖.๒.๒ สื่อเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ (e-file, e-book) ประกอบด้วย PDF, PowerPoint, Word, Excel หรือ Image มีลักษณะดังนี้

HTML

- ใช้รูปแบบไฟล์ที่ผู้เรียนส่วนใหญ่มีแนวโน้มที่จะใช้ เช่น PDF หรือไฟล์ HTML
- มีพื้นที่ว่างให้เหมาะสม ไม่ใส่ตัวอักษรแน่นเกินไป
- มีสีตัวอักษรและรูปแบบตัวอักษรที่เหมาะสม อ่านได้ชัดเจน

๒.๗ การจัดการเรียนรู้ (Course Administration) ประกอบด้วย

๒.๗.๑ ตารางแผนการเรียนรู้ตลอดรายวิชา

๒.๗.๒ การส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ไปยังผู้เรียนเพื่อเชิญชวนให้เข้าเรียน ในจดหมายควรมีข้อมูลที่ประกอบด้วย เอกสารการเรียนที่ต้องอ่าน ข้อมูลเพื่อติดต่อบุคคลที่เกี่ยวข้องเช่น ติดต่อช่างเทคนิค เป็นต้น

๒.๗.๓ ผู้เรียนควรจะสามารถเปิดดูคำแนะนำและข้อมูลรายวิชาได้เมื่อต้องการตลอดการเรียน

๒.๘ การวัดและประเมินผู้เรียน (Assessments) ต้องมีการกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน เช่น พิจารณาจากเวลาเรียนประกอบกับคะแนนสอบ และคะแนนการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ เป็นต้น และต้องประกอบด้วย

๒.๘.๑ แบบทดสอบ เช่น แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นต้น

๒.๘.๒ กิจกรรมที่มอบหมายให้ผู้เรียนทำ เช่น การบ้าน การตอบคำถาม การแสดงความคิดเห็น เป็นต้น

๒.๙ ให้มีการทดสอบใช้งานระบบกับกลุ่มเป้าหมายที่สำนักงาน ก.พ. กำหนด โดยมีจำนวนรายวิชา ๑๓ วิชา และให้จัดทำรายงานสรุปโดยมีรายละเอียด ได้แก่

- สถิติผู้เข้าเรียนประจำเดือน
- จำนวนผู้เรียนเรียงตามรายวิชา
- สถิติการวัดและประเมินผลของผู้เข้าเรียนในแต่ละเดือน
- ปัญหาที่พบในระหว่างการทดสอบและแนวทางการแก้ไข
- ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน

๒.๑๐ การผลิตบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) จะต้องไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ใด ๆ หากมีการฟ้องร้องเกี่ยวกับการละเมิดลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) ที่ผู้รับจ้างผลิตให้สำนักงาน ก.พ. ตามสัญญาจ้างเหมาดำเนินการนี้ ผู้รับจ้างจะต้องรับผิดชอบความเสียหายที่เกิดขึ้นทุกประการ พร้อมทั้งแก้ไขผลงานให้ถูกต้อง และผู้รับจ้างไม่สามารถนำเนื้อหา ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง ฯลฯ ที่ปรากฏในบทเรียนของสำนักงาน ก.พ. ใช้เพื่อการค้า หรือการหารายได้อื่น ๆ โดยไม่ได้รับความยินยอมจากสำนักงาน ก.พ.

u



### ๓. การส่งมอบงาน

ส่งมอบงานให้แก่สำนักงาน ก.พ. ผู้เรียน ๑๐ วิชา นับถัดจากวันลงนามในสัญญาจ้าง

งวดงานที่	รายละเอียดงาน	การส่งมอบงาน
๑	<p>แผนการดำเนินงาน (Action Plan) การจัดทำเนื้อหาเพื่อพัฒนาเป็นบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) พร้อมทั้งจัดหาผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้และความสามารถในแต่ละวิชาเพื่อให้คำปรึกษาด้านเนื้อหาวิชาและการนำเสนอเทคนิคที่เหมาะสมในการสร้างบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) และจัดหาผู้ออกเสียงในบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์จำนวน ๑๓ วิชา ได้แก่</p> <p>วิชาที่ ๑ ภาวะผู้นำในการทำงานกับผู้อื่นอย่างสมดุล (Working with People)</p> <p>วิชาที่ ๒ EQ กับการพัฒนาภาวะผู้นำ</p> <p>วิชาที่ ๓ ระเบียบแบบแผนของทางราชการ ซึ่งประกอบด้วย หัวข้อ (๑) การบริหารงานบุคคล (๒) สิทธิการลาของข้าราชการ (๓) สวัสดิการและประโยชน์เกื้อกูลของข้าราชการ (๔) การจัดซื้อจัดจ้าง และการบริหารพัสดุภาครัฐ</p> <p>วิชาที่ ๔ กฎหมายพื้นฐานสำหรับข้าราชการ</p> <p>วิชาที่ ๕ Data Visualization 2</p> <p>วิชาที่ ๖ Data Analytics</p> <p>วิชาที่ ๗ Digital Literacy</p> <p>วิชาที่ ๘ Digital Code of Merit</p> <p>วิชาที่ ๙ การขับเคลื่อนนวัตกรรมในองค์กร (Driving Innovation in Organization)</p> <p>วิชาที่ ๑๐ การปรับเปลี่ยนกระบวนการทำงานและการให้บริการประชาชนแบบ e-Government</p> <p>วิชาที่ ๑๑ การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)</p> <p>วิชาที่ ๑๒ การวางแผนกลยุทธ์</p> <p>วิชาที่ ๑๓ การคิดเพื่อประสิทธิผลของงาน</p>	<p>ภายใน ๓๐ วัน</p> <p>นับถัดจากวันลงนาม</p> <p>ในสัญญา</p>
๒	<p>รายงานการจัดทำเนื้อหาเพื่อพัฒนาเป็นบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) จำนวน ๖ วิชา ได้แก่</p> <p>วิชาที่ ๑ ภาวะผู้นำในการทำงานกับผู้อื่นอย่างสมดุล (Working with People)</p> <p>วิชาที่ ๒ EQ กับการพัฒนาภาวะผู้นำ</p>	<p>ภายใน ๖๐ วัน</p> <p>นับถัดจากวันลงนาม</p> <p>ในสัญญา</p>

๓



งวดงานที่	รายละเอียด	การส่งมอบงาน
	<p>วิชาที่ ๓ ระเบียบแบบแผนของหน่วยงาน ซึ่งประกอบด้วย หัวข้อ (๑) การบริหารงานบุคคล (๒) สวัสดิการลาของข้าราชการ (๓) สวัสดิการและประโยชน์เกื้อกูลของข้าราชการ (๔) การจัดซื้อจัดจ้าง และการบริหารพัสดุภาครัฐ</p> <p>วิชาที่ ๔ กฎหมายพื้นฐานสำหรับข้าราชการ</p> <p>วิชาที่ ๕ Data Visualization 2</p> <p>วิชาที่ ๖ Data Analytics</p> <p>โดยมีองค์ประกอบ ดังนี้</p> <p>๑. ข้อมูลเกี่ยวกับรายวิชา (Introduction) ที่ประกอบด้วย</p> <ul style="list-style-type: none"><li>๑.๑ รายละเอียดรายวิชาอย่างย่อ</li><li>๑.๒ รายชื่อผู้สอน</li><li>๑.๓ ประวัติย่อของผู้สอน และรูปภาพผู้สอน</li><li>๑.๔ หมวดหมู่หัวข้อบทเรียน</li><li>๑.๕ ภาพแบนเนอร์ (Banner) รายวิชา</li><li>๑.๖ จำนวนสัปดาห์ที่เรียน หรือระยะเวลาเรียน</li><li>๑.๗ กลุ่มผู้เรียนเป้าหมาย</li><li>๑.๘ วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้</li><li>๑.๙ รูปแบบการเรียนรู้ที่ใช้ในรายวิชา เช่น มีการบรรยาย การอภิปราย และการอ่านความรู้เพิ่มเติมจากบทเรียน</li><li>๑.๑๐ คุณสมบัติเบื้องต้นของฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ และความเร็วของระบบเครือข่ายที่ต้องใช้ในการเรียนรู้พร้อมคำแนะนำเพื่อให้ได้มาซึ่งโปรแกรมต่าง ๆ เหล่านี้</li><li>๑.๑๑ คำแนะนำในการเรียนรู้ เช่น ต้องเรียนผ่านวิชาใดมาก่อน (Prerequisites)</li></ul> <p>๒. โครงสร้างวิชา (Course Structure) ที่ประกอบด้วย</p> <ul style="list-style-type: none"><li>๒.๑ ชื่อรายวิชา</li><li>๒.๒ กลุ่มผู้เรียนเป้าหมาย</li><li>๒.๓ ความรู้ที่ควรจะมีมาก่อนการเรียนรู้วิชานี้</li><li>๒.๔ ประเภทของรายวิชา (Online Learning / Blended Learning / Face-to-face / Self-pace Learning / Group Learning)</li><li>๒.๕ การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ (Learning Outcomes) ที่ช่วยให้ผู้เรียนตัดสินใจถึงประโยชน์ที่จะได้รับ</li><li>๒.๖ โครงสร้างเนื้อหา (Course Structure Design) ที่ระบุ</li></ul>	

u



งวดงานที่	รายละเอียด	การส่งมอบงาน
	<p>หัวข้อทั้งหมด และระยะเวลาที่ใช้ในการเรียนการสอนของแต่ละหัวข้อ พร้อมทำเป็นตารางเวลา</p> <p>๒.๗ รูปแบบของสื่อการเรียนการสอนทั้งหมดที่ประกอบอยู่ในรายวิชา (Instructional Media Format)</p> <p>๒.๘ มีแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ที่แนะนำให้นักเรียน หรือเตรียมไว้ให้โดยผู้สอน</p> <p>๒.๙ วิธีการประเมินผลการเรียนสำหรับผู้เรียนจำนวนมาก ซึ่งต้องสอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ที่กำหนดไว้</p> <p>๒.๑๐ แผนผังโครงสร้างเนื้อหา (Site Map)</p> <p>๓. สตอรี่บอร์ด (Storyboard)</p> <p>๔. แผนการเรียนรู้ ประกอบด้วย</p> <p>๔.๑ วัตถุประสงค์การเรียนรู้ เช่น เรียนรู้เพื่อให้เกิดความรู้อะไรสักอย่าง เจตคติ</p> <p>๔.๒ เนื้อหาการเรียนรู้ประกอบด้วยหัวข้อหลักและหัวข้อย่อย สิ่งที่น่าสนใจเนื้อหาแบ่งย่อย ๆ</p> <p>๔.๓ สื่อที่ใช้ในการเรียนรู้ ประกอบด้วย ข้อความ (Text) ภาพ (Graphic) เสียงประกอบ (Sound) วิดิทัศน์ และอินเตอร์แอคทีฟ (Interactive) โดยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์แต่ละบทอย่างน้อยต้องมี ส่วนประกอบของรูปแบบสื่อ ดังนี้ สื่อวิดิทัศน์ ด้วยระบบ HD ความยาว ไม่น้อยกว่า ๒๐ นาที และสื่อ 2D ความยาวไม่น้อยกว่า ๑๐ นาที</p> <p>๔.๔ รายการทรัพยากรการเรียนรู้ที่มีความสอดคล้องกับสิ่งที่ให้ผู้เรียนไปค้นคว้าหรือทำกิจกรรมการเรียนรู้ มีการแนะนำให้นักเรียน ได้จากแหล่งใด โดยระบุเป็นแหล่งการเรียนรู้เพิ่มเติม ซึ่งต้องตรวจสอบ การมีอยู่ของเอกสารดังกล่าว (Available) และต้องเป็นเอกสารที่ไม่ ล้าสมัย (Up-to-date)</p> <p>๔.๕ วิธีการประเมินผลและเกณฑ์การให้คะแนน</p> <p>โดยจัดทำเป็น <u>รายงานหมายเลข ๑</u> และแยกตามรายวิชา รวมทั้งผลิตรายงานจำนวน ๖ ชุด และบันทึกรายงานดังกล่าวลงแผ่น DVD-ROM จำนวน ๒ ชุด</p>	
๓	<p>ก. ส่งมอบผลงานซึ่งผลิตจากรายงานหมายเลข ๑: การจัดทำเนื้อหา เพื่อพัฒนาเป็นบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) จำนวน ๖ วิชา ได้แก่</p> <p>วิชาที่ ๑ ภาวะผู้นำในการทำงานกับผู้อื่นอย่างสมดุล (Working</p>	<p>ภายใน ๑๒๐ วัน นับถัดจากวันลงนาม ในสัญญา</p>

๒



งวดงานที่	รายละเอียด	การส่งมอบงาน
	<p>with People)</p> <p>วิชาที่ ๒ EQ กับการพัฒนา</p> <p>วิชาที่ ๓ ระเบียบแบบแผนของทางราชการ ซึ่งประกอบด้วย หัวข้อ (๑) การบริหารงานบุคคล (๒) สิทธิการลาของข้าราชการ (๓) สวัสดิการและประโยชน์เกื้อกูลของข้าราชการ (๔) การจัดซื้อจัดจ้าง และการบริหารพัสดุภาครัฐ</p> <p>วิชาที่ ๔ กฎหมายพื้นฐานสำหรับข้าราชการ</p> <p>วิชาที่ ๕ Data Visualization 2</p> <p>วิชาที่ ๖ Data Analytics</p> <p>และนำสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ติดตั้งในระบบ Moodle ของสำนักงาน ก.พ. โดยผลงานมีองค์ประกอบ ดังนี้</p> <p>๑. <u>สื่อการเรียนรู้</u> ต้องสามารถเปิดดูบทเรียนได้จากหลากหลายระบบปฏิบัติการ อาทิ เช่น iOS, Android และรองรับการทำงานผ่านเบราว์เซอร์ต่าง ๆ เช่น Google Chrome, Mozilla Firefox และ Internet Explorer เวอร์ชันไม่ต่ำกว่า ๙.๐ โดยให้จัดทำเป็น Mobile Web และมีระบบ Smart Position สามารถจัดการบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ได้เหมาะสมกับหน้าจอที่แตกต่างกัน สามารถทำงานร่วมกับ Application บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ และต้องใช้กับระบบจัดการเรียนการสอน Moodle เวอร์ชัน ๓.๒ ขึ้นไป และรองรับมาตรฐาน SCORM เวอร์ชัน ๑.๒ ขึ้นไป โดยประกอบด้วยสื่อ ได้แก่</p> <p>๑.๑ <u>สื่อวีดิทัศน์</u></p> <p>๑.๑.๑ รูปแบบหลักของสื่อวีดิทัศน์ ได้แก่ ๑) ใบหน้าของผู้สอนบรรยายสลับด้วยส่วนของเนื้อหา ๒) เสียงบรรยายประกอบการเขียนเนื้อหาบนกระดาน/จอภาพ/กราฟิก และ ๓) การพูดคุยหรืออภิปรายระหว่างผู้สอน/วิทยากร หรือรูปแบบอื่นที่สามารถดึงดูดความสนใจผู้เรียนได้ ทั้งนี้ ผู้รับจ้างต้องเลือกรูปแบบที่เหมาะสมกับแต่ละรายวิชา โดยต้องได้รับความเห็นชอบจากสำนักงาน ก.พ.</p> <p>๑.๑.๒ เนื้อหามีความเชื่อมโยงกับหัวข้อที่สอนและครบถ้วนตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้</p> <p>๑.๑.๓ มีสคริปต์ที่ผู้เรียนสามารถอ่านประกอบหรือดาวน์โหลดได้</p> <p>๑.๑.๔ มีโครงสร้างเหมือนกันในแต่ละบท</p> <p>๑.๑.๕ มีการแนบทรัพยากรการเรียนรู้ต่าง ๆ ไว้ในบทเรียน</p>	

๗



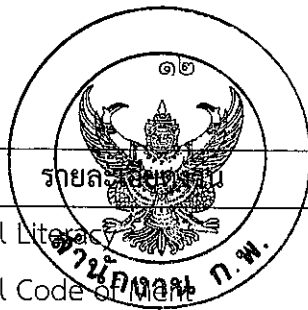
งวดงานที่	รายละเอียด	การส่งมอบงาน
	<p>๑.๑.๖ ผู้เรียนสามารถนำวีดิทัศน์ด้วยความละเอียดที่แตกต่างได้</p> <p>๑.๑.๗ ต้องมีปุ่มควบคุมการนำเสนอ ทั้งเปิด ปิด หยุดชั่วคราว เดินหน้าและย้อนกลับ</p> <p>๑.๑.๘ ต้องมีวีดิทัศน์แนะนำรายวิชา แบบ HD ขนาด ๑๖:๙ มีความยาว ๑ - ๒ นาที</p> <p>๑.๒ <u>สื่อมัลติมีเดีย (Multimedia)</u> ประกอบด้วย</p> <p>๑.๒.๑ <u>สื่อมัลติมีเดียและสื่อผสม</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- ต้องมี “ภาพ” เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเห็นรูปธรรมของเนื้อหา และ/หรือสร้างความน่าสนใจให้เนื้อหา ภาพต้องมีความสัมพันธ์กับเนื้อหา มีความคมชัด มีความสมบูรณ์ของภาพ คุณภาพของสีภาพอยู่ในระดับที่ดี</li><li>- ต้องมี “ภาพเคลื่อนไหว” เพื่ออธิบายปรากฏการณ์ที่ต่อเนื่อง และ/หรือดึงดูดความสนใจ แต่ต้องไม่มากเกินไปจนรบกวนการเรียนรู้ของผู้เรียน</li><li>- ต้องมี “เสียง” เพื่อเสริมและช่วยให้ผู้เรียนได้รับเนื้อหาการเรียนจากประสาทสัมผัสหลายทาง</li><li>- ขนาดของสื่อมัลติมีเดีย ต้องสามารถรองรับกับช่องสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่ ๑๒๘ Kbps ได้ด้วย (ขั้นต่ำ)</li><li>- ในกรณีเป็นภาพ ให้แสดงภาพขนาดเล็ก (Thumbnail) บนจอ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถคลิกเพื่อดูภาพใหญ่ขึ้นได้</li><li>- ต้องแสดงเวลาโดยประมาณที่ต้องใช้ในการเรียกสื่อมัลติมีเดีย ระบุเทียบกับความเร็วในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตทั่วไปจากเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ๑๒๘ Kbps</li><li>- หากเป็นสื่อวีดิทัศน์ สื่อเสียง (หรืออื่น ๆ) ต้องมีชุดคำสั่งให้ผู้เรียนสามารถหยุดแสดงสื่อชั่วคราว เปิด ปิด เดินหน้าและย้อนกลับได้</li><li>- จะต้องออกแบบสื่อบทเรียนให้สามารถเล่นได้ทั้งแบบออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต และออฟไลน์</li><li>- สื่อเสียง จะต้องไม่มีเสียงรบกวน อาทิ เสียงตัดต่อ เสียงพลิกกระดาษ เป็นต้น</li><li>- สามารถปรับระดับความคมชัดได้ เพื่อให้สอดคล้องกับความเร็วของระบบอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้งาน</li></ul>	

ว



งวดงานที่	รายละเอียดงาน	การส่งมอบงาน
	<p>๑.๒.๒ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ (e-file, e-book) ประกอบด้วย PDF, PowerPoint, Word, Excel หรือ Image มีลักษณะดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- ใช้รูปแบบไฟล์ที่ผู้เรียนส่วนใหญ่มีแนวโน้มที่จะใช้ เช่น PDF หรือไฟล์ HTML</li><li>- มีพื้นที่ว่างให้เหมาะสม ไม่ใส่ตัวอักษรแน่นเกินไป</li><li>- มีสีตัวอักษรและรูปแบบตัวอักษรที่เหมาะสม</li></ul> <p>อ่านได้ชัดเจน</p> <p>๒. <u>การจัดการเรียนรู้ (Course Administration)</u> ประกอบด้วย</p> <ul style="list-style-type: none"><li>๒.๑ ตารางแผนการเรียนรู้ตลอดรายวิชา</li><li>๒.๒ การส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ไปยังผู้เรียนเพื่อเชิญชวนให้เข้าเรียน ในจดหมายควรมีข้อมูลที่ประกอบด้วย เอกสารการเรียนรู้ที่ต้องอ่าน ข้อมูลเพื่อติดต่อบุคคลที่เกี่ยวข้อง เช่น ติดต่อช่างเทคนิค เป็นต้น</li><li>๒.๓ ผู้เรียนควรจะสามารถเปิดดูคำแนะนำและข้อมูลรายวิชาได้เมื่อต้องการตลอดการเรียนรู้</li></ul> <p>๓. <u>การวัดและประเมินผู้เรียน (Assessments)</u> ต้องมีการกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน เช่น พิจารณาจากเวลาเรียนประกอบกับคะแนนสอบ และคะแนนการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ เป็นต้น และต้องประกอบด้วย</p> <ul style="list-style-type: none"><li>๓.๑ แบบทดสอบ เช่น แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นต้น</li><li>๓.๒ กิจกรรมที่มอบหมายให้ผู้เรียนทำ เช่น การบ้าน การตอบคำถาม การแสดงความคิดเห็น เป็นต้น</li></ul> <p>๔. <u>รายงานการนำเข้าบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์</u> ตามรายงานหมายเลข ๑</p> <ul style="list-style-type: none"><li>๔.๑ ผลการนำเข้าและติดตั้งรายวิชาจำนวน ๖ วิชา บนระบบ Moodle ของสำนักงาน ก.พ.</li><li>๔.๒ แผนการประชาสัมพันธ์ และแผนการรับสมัครผู้เรียนตามกลุ่มเป้าหมายที่สำนักงาน ก.พ. กำหนด</li><li>๔.๓ แผนการทดสอบรายวิชาจำนวน ๖ วิชา กับกลุ่มผู้เรียนตามข้อ ๔.๒</li></ul> <p>โดยจัดทำเป็น <u>รายงานหมายเลข ๒</u> และแยกตามรายวิชา</p> <p>๕. รายงานการจัดทำเนื้อหาเพื่อพัฒนาเป็นบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) จำนวน ๗ วิชา ได้แก่</p>	

๗



งวดงานที่	รายละเอียด	การส่งมอบงาน
	<p>วิชาที่ ๗ Digital Literacy</p> <p>วิชาที่ ๘ Digital Code</p> <p>วิชาที่ ๙ การขับเคลื่อนนวัตกรรมในองค์กร (Driving Innovation in Organization)</p> <p>วิชาที่ ๑๐ การปรับเปลี่ยนกระบวนการทำงานและการให้บริการประชาชนแบบ e-Government</p> <p>วิชาที่ ๑๑ การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)</p> <p>วิชาที่ ๑๒ การวางแผนกลยุทธ์</p> <p>วิชาที่ ๑๓ การคิดเพื่อประสิทธิผลของงาน</p> <p>โดยมีองค์ประกอบ ดังนี้</p> <p>๑. <u>ข้อมูลเกี่ยวกับรายวิชา</u> (Introduction) ที่ประกอบด้วย</p> <p>๑.๑ รายละเอียดรายวิชาอย่างย่อ</p> <p>๑.๒ รายชื่อผู้สอน</p> <p>๑.๓ ประวัติย่อของผู้สอน และรูปภาพผู้สอน</p> <p>๑.๔ หมวดยุทธศาสตร์ของรายวิชา</p> <p>๑.๕ ภาพแบนเนอร์ (Banner) รายวิชา</p> <p>๑.๖ จำนวนสัปดาห์ที่เรียน หรือระยะเวลาเรียน</p> <p>๑.๗ กลุ่มผู้เรียนเป้าหมาย</p> <p>๑.๘ วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้</p> <p>๑.๙ รูปแบบการเรียนรู้ที่ใช้ในรายวิชา เช่น มีการบรรยาย การอภิปราย และการอ่านความรู้เพิ่มเติมจากบทเรียน</p> <p>๑.๑๐ คุณสมบัติเบื้องต้นของฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ และความเร็วของระบบเครือข่ายที่ต้องใช้ในการเรียนรู้พร้อมคำแนะนำเพื่อให้ได้มาซึ่งโปรแกรมต่าง ๆ เหล่านั้น</p> <p>๑.๑๑ คำแนะนำในการเรียนรู้ เช่น ต้องเรียนผ่านวิชาใดมาก่อน (Prerequisites)</p> <p>๒. <u>โครงสร้างวิชา</u> (Course Structure) ที่ประกอบด้วย</p> <p>๒.๑ ชื่อรายวิชา</p> <p>๒.๒ กลุ่มผู้เรียนเป้าหมาย</p> <p>๒.๓ ความรู้ที่ควรจะมีมาก่อนการเรียนรู้วิชานี้</p> <p>๒.๔ ประเภทของรายวิชา (Online Learning / Blended Learning / Face-to-face / Self-pace Learning / Group Learning)</p> <p>๒.๕ การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ (Learning Outcomes)</p>	

~





งวดงานที่	รายละเอียดงาน	การส่งมอบงาน
	<p>ที่ช่วยให้ผู้เรียนตัดสินใจถึงประโยชน์ที่ได้รับ</p> <p>๒.๖ โครงสร้างเนื้อหา (Course Structure Design) ที่ระบุหัวข้อทั้งหมด และระยะเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนของแต่ละหัวข้อ พร้อมทำเป็นตารางเวลา</p> <p>๒.๗ รูปแบบของสื่อการเรียนการสอนทั้งหมดที่ประกอบอยู่ในรายวิชา (Instructional Media Format)</p> <p>๒.๘ มีแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ที่แนะนำให้นักศึกษา หรือเตรียมไว้ให้โดยผู้สอน</p> <p>๒.๙ วิธีการประเมินผลการเรียนสำหรับผู้เรียนจำนวนมาก ซึ่งต้องสอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ที่กำหนดไว้</p> <p>๒.๑๐ แผนผังโครงสร้างเนื้อหา (Site Map)</p> <p>๓. สตอรี่บอร์ด (Storyboard)</p> <p>๔. แผนการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย</p> <p>๔.๑ วัตถุประสงค์การเรียนรู้ เช่น เรียนรู้เพื่อให้เกิดความรู้ ทักษะ เจตคติ</p> <p>๔.๒ เนื้อหาการเรียนรู้ประกอบด้วยหัวข้อหลักและหัวข้อย่อย สิ่งที่น่าสนใจเนื้อหาแบ่งย่อยๆ</p> <p>๔.๓ สื่อที่ใช้ในการเรียนรู้ ประกอบด้วย ข้อความ (Text) ภาพ (Graphic) เสียงประกอบ (Sound) วิดิทัศน์ และอินเตอร์แอคทีฟ (Interactive) โดยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์แต่ละบทอย่างน้อยต้องมี ส่วนประกอบของรูปแบบสื่อ ดังนี้ สื่อวีดิทัศน์ ด้วยระบบ HD ความยาว ไม่น้อยกว่า ๒๐ นาที และสื่อ 2D ความยาวไม่น้อยกว่า ๑๐ นาที</p> <p>๔.๔ รายการทรัพยากรการเรียนรู้ที่มีความสอดคล้องกับสิ่งที่ให้ผู้เรียนไปค้นคว้าหรือทำกิจกรรมการเรียนรู้ มีการแนะนำให้นักศึกษา ได้จากแหล่งใด โดยระบุเป็นแหล่งการเรียนรู้เพิ่มเติม ซึ่งต้องตรวจสอบ การมีอยู่ของเอกสารดังกล่าว (Available) และต้องเป็นเอกสารที่ไม่ล้าสมัย (Up-to-date)</p> <p>๔.๕ วิธีการประเมินผลและเกณฑ์การให้คะแนน</p> <p>โดยจัดทำเป็น <u>รายงานหมายเลข ๓</u> และแยกตามรายวิชา</p>	การส่งมอบงาน
๔	<p>ก. ส่งมอบผลงานซึ่งผลิตจากรายงานหมายเลข ๓: การจัดทำเนื้อหา เพื่อพัฒนาเป็นบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) จำนวน ๗ วิชา ได้แก่</p> <p>วิชาที่ ๗ Digital Literacy</p>	<p>ภายใน ๒๔๐ วัน นับถัดจากวันลงนาม ในสัญญา</p>

๗



งวดงานที่	รายละเอียดของ	การส่งมอบงาน
	<p>วิชาที่ ๘ Digital Code of Ethics</p> <p>วิชาที่ ๙ การขับเคลื่อนนวัตกรรมขององค์กร (Driving Innovation in Organization)</p> <p>วิชาที่ ๑๐ การปรับเปลี่ยนกระบวนการทำงานและการให้บริการประชาชนแบบ e-Government</p> <p>วิชาที่ ๑๑ การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)</p> <p>วิชาที่ ๑๒ การวางแผนกลยุทธ์</p> <p>วิชาที่ ๑๓ การคิดเพื่อประสิทธิผลของงาน</p> <p>และนำสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ติดตั้งในระบบ Moodle ของสำนักงาน ก.พ.</p> <p><b>โดยผลงานมีองค์ประกอบ ดังนี้</b></p> <p>๑. สื่อการเรียนรู้ ต้องสามารถเปิดดูบทเรียนได้จากหลากหลายระบบปฏิบัติการ อาทิ เช่น iOS, Android และรองรับการทำงานผ่านเบราว์เซอร์ต่าง ๆ เช่น Google Chrome, Mozilla Firefox และ Internet Explorer เวอร์ชันไม่ต่ำกว่า ๙.๐ โดยให้จัดทำเป็น Mobile Web และมีระบบ Smart Position สามารถจัดการบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ได้เหมาะสมกับหน้าจอที่แตกต่างกัน สามารถทำงานร่วมกับ Application บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ และต้องใช้กับระบบจัดการเรียนการสอน Moodle เวอร์ชัน ๓.๒ ขึ้นไป และรองรับมาตรฐาน SCORM เวอร์ชัน ๑.๒ ขึ้นไป โดยประกอบด้วยสื่อ ได้แก่</p> <p>๑.๑ สื่อวีดิทัศน์</p> <p>๑.๑.๑ รูปแบบหลักของสื่อวีดิทัศน์ ได้แก่ ๑) ใบหน้าของผู้สอนบรรยายสลับด้วยส่วนของเนื้อหา ๒) เสียงบรรยายประกอบการเขียนเนื้อหาบนกระดาน/จอภาพ/กราฟิก และ ๓) การพูดคุยหรืออภิปรายระหว่างผู้สอน/วิทยากร หรือรูปแบบอื่นที่สามารถดึงดูดความสนใจผู้เรียนได้ ทั้งนี้ ผู้รับจ้างต้องเลือกรูปแบบที่เหมาะสมกับแต่ละรายวิชา โดยต้องได้รับความเห็นชอบจากสำนักงาน ก.พ.</p> <p>๑.๑.๒ เนื้อหามีความเชื่อมโยงกับหัวข้อที่สอนและครบถ้วนตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้</p> <p>๑.๑.๓ มีสคริปต์ที่ผู้เรียนสามารถอ่านประกอบหรือดาวน์โหลดได้</p> <p>๑.๑.๔ มีโครงสร้างเหมือนกันในแต่ละบท</p> <p>๑.๑.๕ มีการแนบทรัพยากรการเรียนรู้ต่าง ๆ ไว้ในบทเรียน</p> <p>๑.๑.๖ ผู้เรียนสามารถเลือกรับชมวีดิทัศน์ด้วยความละเอียด</p>	

น



งวดงานที่	รายละเอียด	การส่งมอบงาน
	<p>ที่แตกต่างได้</p> <p>๑.๑.๗ ต้องมีปุ่มคำสั่งผู้เรียนนำเสนอ ทั้งเปิด ปิด หยุดชั่วคราว เดินหน้าและย้อนกลับ</p> <p>๑.๑.๘ ต้องมีวีดิทัศน์แนะนำรายวิชา แบบ HD ขนาด ๑๖:๙ มีความยาว ๑ - ๒ นาที</p> <p>๑.๒ สื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) ประกอบด้วย</p> <p>๑.๒.๑ สื่อมัลติมีเดียและสื่อผสม</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- ต้องมี “ภาพ” เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเห็นรูปธรรมของเนื้อหา และ/หรือสร้างความน่าสนใจให้เนื้อหา ภาพต้องมีความสัมพันธ์กับเนื้อหา มีความคมชัด มีความสมบูรณ์ของภาพ คุณภาพของสีภาพอยู่ในระดับที่ดี</li><li>- ต้องมี “ภาพเคลื่อนไหว” เพื่ออธิบายปรากฏการณ์ที่ต่อเนื่อง และ/หรือดึงดูดความสนใจ แต่ต้องไม่มากเกินไปจนรบกวนการเรียนรู้ของผู้เรียน</li><li>- ต้องมี “เสียง” เพื่อเสริมและช่วยให้ผู้เรียนได้รับเนื้อหาการเรียนจากประสาทสัมผัสหลายทาง</li><li>- ขนาดของสื่อมัลติมีเดีย ต้องสามารถรองรับกับช่องสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่ ๑๒๘ Kbps ได้ด้วย (ขั้นต่ำ)</li><li>- ในกรณีเป็นภาพ ให้แสดงภาพขนาดเล็ก (Thumbnail) บนจอ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถคลิกเพื่อดูภาพใหญ่ขึ้นได้</li><li>- ต้องแสดงเวลาโดยประมาณที่ต้องใช้ในการเรียกสื่อมัลติมีเดีย ระบุเทียบกับความเร็วในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตทั่วไปจากเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ๑๒๘ Kbps</li><li>- หากเป็นสื่อวีดิทัศน์ สื่อเสียง (หรืออื่น ๆ) ต้องมีชุดคำสั่งให้ผู้เรียนสามารถหยุดแสดงสื่อชั่วคราว เปิด ปิด เดินหน้าและย้อนกลับได้</li><li>- จะต้องออกแบบสื่อบทเรียนให้สามารถเล่นได้ทั้งแบบออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต และออฟไลน์</li><li>- สื่อเสียง จะต้องไม่มีเสียงรบกวน อาทิ เสียงตัดต่อ เสียงพลิกกระดาษ เป็นต้น</li><li>- สามารถปรับระดับความคมชัดได้ เพื่อให้สอดคล้องกับความเร็วของระบบอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้งาน</li></ul> <p>๑.๒.๒ สื่อเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ (e-file, e-book)</p>	

๓



งวดงานที่	รายละเอียดงาน	การส่งมอบงาน
	<p>ประกอบด้วย PDF, PowerPoint หรือ Image มีลักษณะดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- ใช้รูปแบบไฟล์ที่ผู้เรียนส่วนใหญ่มีแนวโน้มที่จะใช้ เช่น PDF หรือไฟล์ HTML</li><li>- มีพื้นที่ว่างให้เหมาะสม ไม่ใส่ตัวอักษรแน่นเกินไป</li><li>- มีสีตัวอักษรและรูปแบบตัวอักษรที่เหมาะสม</li></ul> <p>อ่านได้ชัดเจน</p> <p>๒. <u>การจัดการเรียนรู้ (Course Administration)</u> ประกอบด้วย</p> <ul style="list-style-type: none"><li>๒.๑ ตารางแผนการเรียนรู้ตลอดรายวิชา</li><li>๒.๒ การส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ไปยังผู้เรียนเพื่อเชิญชวนให้เข้าเรียน ในจดหมายควรมีข้อมูลที่ประกอบด้วย เอกสารการเรียนรู้ที่ต้องอ่าน ข้อมูลเพื่อติดต่อบุคคลที่เกี่ยวข้อง เช่น ติดต่อช่างเทคนิค เป็นต้น</li><li>๒.๓ ผู้เรียนควรจะสามารถเปิดดูคำแนะนำและข้อมูลรายวิชาได้เมื่อต้องการตลอดการเรียน</li></ul> <p>๓. <u>การวัดและประเมินผู้เรียน (Assessments)</u> ต้องมีการกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน เช่น พิจารณาจากเวลาเรียนประกอบกับคะแนนสอบและคะแนนการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ เป็นต้น และต้องประกอบด้วย</p> <ul style="list-style-type: none"><li>๓.๑ แบบทดสอบ เช่น แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นต้น</li><li>๓.๒ กิจกรรมที่มอบหมายให้ผู้เรียนทำ เช่น การบ้าน การตอบคำถาม การแสดงความคิดเห็น เป็นต้น</li></ul> <p>๔. <u>รายงานการนำเข้าบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์</u> ตามรายงานหมายเลข ๓</p> <ul style="list-style-type: none"><li>๔.๑ ผลการนำเข้าและติดตั้งรายวิชาจำนวน ๗ วิชา บนระบบ Moodle ของสำนักงาน ก.พ.</li><li>๔.๒ แผนการประชาสัมพันธ์ และแผนการรับสมัครผู้เรียนตามกลุ่มเป้าหมายที่สำนักงาน ก.พ. กำหนด</li><li>๔.๓ แผนการทดสอบรายวิชาจำนวน ๗ วิชา กับกลุ่มผู้เรียนตามข้อ ๔.๒</li></ul> <p>โดยจัดทำเป็น <u>รายงานหมายเลข ๔</u> และแยกตามรายวิชา</p> <p>ข. ผลการทดสอบระบบของรายวิชาจำนวน ๖ วิชา ตามรายงานหมายเลข ๑ โดยจัดทำเป็น <u>รายงานหมายเลข ๕</u></p> <p>ค. จัดทำคู่มือประกอบการติดตั้งและการใช้งานบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์</p>	

๗



งวดงานที่	รายละเอียด	การส่งมอบงาน
	(e-learning) รายงานตามข้อ ก ข และ ค ผลิตจำนวนข้อละ ๖ ชุด และบันทึก รายงานดังกล่าวลงแผ่น DVD-ROM จำนวน ๒ ชุด	
๕	<p>ก. ผลการทดสอบระบบของรายวิชาจำนวน ๗ วิชา ตามรายงานหมายเลข ๓ โดยจัดทำเป็น <u>รายงานหมายเลข ๒</u></p> <p>ข. จัดทำสรุปรายงานการทดสอบการใช้งานระบบกับกลุ่มเป้าหมายที่สำนักงาน ก.พ. กำหนด โดยมีจำนวนรายวิชา ๑๓ วิชา และให้จัดทำรายงานสรุปโดยมีรายละเอียด ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สถิติผู้เข้าเรียนประจำเดือน</li> <li>- จำนวนผู้เรียนเรียงตามรายวิชา</li> <li>- สถิติการวัดและประเมินผลของผู้เข้าเรียนในแต่ละเดือน</li> <li>- ปัญหาที่พบในระหว่างการทดสอบและแนวทางการแก้ไข</li> <li>- ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน</li> </ul> <p>ค. บันทึกบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) จำนวนรายวิชา ๑๓ วิชา รวมทั้งวัสดุที่ใช้ในการผลิตสื่อดังกล่าว ลงแผ่น DVD-ROM จำนวน ๒ ชุด</p> <p>รายงานตามข้อ ก และ ข ผลิตจำนวนข้อละ ๖ ชุด และบันทึก รายงานดังกล่าวลงแผ่น DVD-ROM จำนวน ๒ ชุด</p>	ภายใน ๓๖๐ วัน นับถัดจากวันลงนาม ในสัญญา

#### ๕. ค่าจ้างและการจ่ายเงิน

สำนักงาน ก.พ. จะจ่ายค่าจ้างซึ่งได้รวมภาษีมูลค่าเพิ่มตลอดจนภาษีอากรอื่น ๆ และค่าใช้จ่าย  
ทั้งปวงด้วยแล้วให้แก่ผู้ยื่นข้อเสนอที่ได้รับการคัดเลือกให้เป็นผู้รับจ้าง โดยแบ่งออกเป็น ๕ งวด ดังนี้

งวดที่ ๑ เป็นจำนวนเงินในอัตราร้อยละ ๑๐ ของค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างได้ส่งมอบงานงวดที่ ๑  
ครบถ้วน ถูกต้อง ทุกรายการ ให้แล้วเสร็จภายใน ๓๐ วัน นับถัดจากวันลงนามในสัญญา และผ่านการตรวจรับ  
จากคณะกรรมการตรวจรับพัสดุและสำนักงาน ก.พ. เรียบร้อยแล้ว

งวดที่ ๒ เป็นจำนวนเงินในอัตราร้อยละ ๑๕ ของค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างได้ส่งมอบงานงวดที่ ๒  
ครบถ้วน ถูกต้อง ทุกรายการ ให้แล้วเสร็จภายใน ๖๐ วัน นับถัดจากวันลงนามในสัญญา และผ่านการตรวจรับ  
จากคณะกรรมการตรวจรับพัสดุและสำนักงาน ก.พ. เรียบร้อยแล้ว

งวดที่ ๓ เป็นจำนวนเงินในอัตราร้อยละ ๒๕ ของค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างได้ส่งมอบงานงวดที่ ๓  
ครบถ้วน ถูกต้อง ทุกรายการ ให้แล้วเสร็จภายใน ๑๒๐ วัน นับถัดจากวันลงนามในสัญญา และผ่านการตรวจรับ  
จากคณะกรรมการตรวจรับพัสดุและสำนักงาน ก.พ. เรียบร้อยแล้ว

๗



งวดที่ ๔ เป็นจำนวนเงินในอัตราร้อยละ ๒๕ ของค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างได้ส่งมอบงานงวดที่ ๔ ครบถ้วน ถูกต้อง ทุกรายการ ให้แล้วเสร็จภายใน ๑๕๕ วัน นับถัดจากวันลงนามในสัญญา และผ่านการตรวจรับ จากคณะกรรมการตรวจรับพัสดุและสำนักงาน ก.พ. เรียบร้อยแล้ว

งวดที่ ๕ เป็นจำนวนเงินในอัตราร้อยละ ๒๕ ของค่าจ้าง เมื่อผู้รับจ้างได้ส่งมอบงานงวดที่ ๕ ครบถ้วน ถูกต้อง ทุกรายการ ให้แล้วเสร็จภายใน ๓๖๐ วัน นับถัดจากวันลงนามในสัญญา และผ่านการตรวจรับ จากคณะกรรมการตรวจรับพัสดุและสำนักงาน ก.พ. เรียบร้อยแล้ว

## ๖. อัตราค่าปรับ

ค่าปรับเป็นรายวันในอัตราร้อยละ ๐.๑๐ ของราคาค่าจ้าง

## ๗. การรับประกันความชำรุดบกพร่อง

ผู้รับจ้างจะต้องรับประกันความชำรุดบกพร่องของงานจ้างที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เนื้อหาวิชา บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) จะต้องมีความถูกต้อง และเมื่อนำขึ้นระบบแล้วจะต้องไม่เกิดปัญหา ภายในระยะเวลาไม่น้อยกว่า ๑ ปี นับถัดจากวันที่ผ่านการตรวจรับจากคณะกรรมการตรวจรับพัสดุและ สำนักงาน ก.พ. เรียบร้อยแล้ว หากเกิดปัญหาหรือมีข้อผิดพลาดจำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงแก้ไข ผู้รับจ้าง จะต้องดำเนินการแก้ไขปัญหภายใน ๔๘ ชั่วโมง นับจากที่ได้รับแจ้งจากสำนักงาน ก.พ.

น



ตารางแสดงวงเงินงบประมาณที่ได้รับจัดสรรและราคากลาง (ราคาอ้างอิง)  
ในการจัดซื้อจัดจ้างงานก่อสร้าง

1. ชื่อโครงการ งานจ้างเหมาดำเนินการพัฒนาหลักสูตรและสื่อประกอบหลักสูตรบน OCSC Learning Space ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2561

หน่วยงานเจ้าของโครงการ ..... สถาบันพัฒนาข้าราชการพลเรือน สำนักงาน ก.พ. ....

2. วงเงินงบประมาณที่ได้รับจัดสรร ..... 1,571,300.- ..... บาท

3. วันที่กำหนดราคากลาง (ราคาอ้างอิง) ..... 16 ตุลาคม 2561 .....  
เป็นเงิน ..... 1,514,050.- ..... บาท ราคา/หน่วย (ถ้ามี) ..... บาท

4. แหล่งที่มาของราคากลาง (ราคาอ้างอิง)

สืบราคาจาก 5 หน่วยงาน ได้แก่

1. บริษัท นอลลิจ เพาเวอร์ จำกัด
2. ศูนย์บริการงานพัฒนาระบบและบ่มเพาะนักเทคโนโลยีสารสนเทศ
3. บริษัท ดิจิตอล สกรีน เพลย์ จำกัด
4. บริษัท ดีทูโอเดีย จำกัด
5. บริษัท สามารถ เอ็ด เทคโนโลยี จำกัด

โดยใช้ราคาต่ำสุดของหน่วยงานที่สืบราคามา

5. รายชื่อเจ้าหน้าที่ผู้กำหนดราคากลาง (ราคาอ้างอิง) ทุกคน

ชื่อ - นามสกุล	ตำแหน่ง	ลายมือชื่อ
5.1 นางสาวณัฏฐิภา วรรณโณ	นักทรัพยากรบุคคลชำนาญการพิเศษ	
5.2 นางสาวมณิษา บุญชิต	นักทรัพยากรบุคคลชำนาญการพิเศษ	
5.3 นางสาวเพ็ญศิริ รัตนไกรศรี	นักทรัพยากรบุคคลปฏิบัติการ	

ลงชื่อ

(นางสุทธิลักษณ์ เอื้อจิตถาวร)

ผอ.สพข.