

สัญญาจ้างที่ปรึกษาดำเนินกิจกรรม
การศึกษาความเป็นไปได้ของการจัดงานเทศกาลประเภท E-Sports ในพื้นที่ EEC

สัญญาเลขที่ ๒๕-๐๗๗

สัญญาฉบับนี้ทำขึ้น ณ สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ (องค์การมหาชน) แขวง ปทุมวัน เขต ปทุมวัน กรุงเทพมหานคร เมื่อวันที่ ๗ กันยายน ๒๕๖๕ ระหว่าง สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ (องค์การมหาชน) หรือ สสปน. โดย นายจิรุตม์ อิศรางกูร ณ อยุธยา ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ (องค์การมหาชน) ซึ่งต่อไปในสัญญานี้เรียกว่า "ผู้ว่าจ้าง" ฝ่ายหนึ่ง กับ

บริษัท เอ็นไวโร (ไทยแลนด์) จำกัด ซึ่งจดทะเบียนเป็นนิติบุคคล ณ กรมพัฒนาธุรกิจการค้า กระทรวงพาณิชย์ มีสำนักงานใหญ่อยู่ เลขที่ ๕๔๕ ซอยปรีดิพนมยงค์ ๔๒ ถนนสุขุมวิท ๗๑ แขวง คลองตันเหนือ เขต วัฒนา กรุงเทพมหานคร โดย นายธีรวัฒน์ ตั้งสกุล ผู้รับมอบอำนาจลงนามผูกพันนิติบุคคลปรากฏตามหนังสือรับรองเลขที่ E10091220275942 ลงวันที่ ๑๓ มิถุนายน ๒๕๖๕ และหนังสือมอบอำนาจลงวันที่ ๒๖ สิงหาคม ๒๕๖๕ แนบท้ายสัญญานี้ ซึ่งต่อไปในสัญญานี้เรียกว่า "ที่ปรึกษา" อีกฝ่ายหนึ่ง

ทั้งสองฝ่ายได้ตกลงทำสัญญากันมีข้อความดังต่อไปนี้

ข้อ ๑. ข้อตกลงว่าจ้าง

๑.๑ ผู้ว่าจ้างตกลงจ้างและที่ปรึกษาดำเนินงานรับจ้างปฏิบัติงานในกิจกรรมการศึกษาความเป็นไปได้ของการจัดงานเทศกาลประเภท E-Sports ในพื้นที่ EEC ตามข้อกำหนดและเงื่อนไขแห่งสัญญานี้รวมทั้งเอกสารแนบท้ายสัญญาผนวก ๑ ผนวก ๒ และผนวก ๓ ทั้งนี้ ที่ปรึกษาจะต้องปฏิบัติงานให้เป็นไปตามหลักวิชาการและมาตรฐานวิชาชีพทางด้าน วิจัยและการประเมินผล และบทบัญญัติแห่งกฎหมาย ที่เกี่ยวข้อง

๑.๒ ที่ปรึกษาจะต้องเริ่มลงมือทำงานภายในวันที่ ๘ กันยายน ๒๕๖๕ และจะต้องดำเนินการตามสัญญานี้ให้แล้วเสร็จภายในวันที่ ๕ มกราคม ๒๕๖๖

ข้อ ๒. เอกสารอันเป็นส่วนหนึ่งของสัญญา

เอกสารแนบท้ายสัญญาดังต่อไปนี้ ให้ถือเป็นส่วนหนึ่งของสัญญานี้

๒.๑ ผนวก ๑ ข้อกำหนดงาน จำนวน ๗ (เจ็ด) หน้า

๒.๒ ผนวก ๒ ข้อเสนอทางเทคนิค จำนวน ๒๙ (ยี่สิบเก้า) หน้า

๒.๓ ผนวก ๓ ข้อเสนอทางด้านราคา จำนวน ๑ (หนึ่ง) หน้า

ธีรวัฒน์
Legal

๒.๔ ผนวก ๔ หนังสือมอบอำนาจและหนังสือรับรองบริษัท จำนวน ๒๕ (ยี่สิบห้า) หน้า
ความใดในเอกสารแนบท้ายสัญญาที่ขัดหรือแย้งกับข้อความในสัญญานี้ ให้ใช้ข้อความใน
สัญญานี้บังคับ และในกรณีที่เอกสารแนบท้ายสัญญาขัดแย้งกันเอง ที่ปรึกษาจะต้องปฏิบัติตามคำวินิจฉัยของ
ผู้ว่าจ้าง คำวินิจฉัยของผู้ว่าจ้างให้ถือเป็นที่สุด และที่ปรึกษาไม่มีสิทธิเรียกร้องค่าจ้าง ค่าเสียหาย หรือค่าใช้จ่ายใดๆ
เพิ่มเติมจากผู้ว่าจ้างทั้งสิ้น

ถ้าสิ่งใดหรือการอันหนึ่งอันใดที่มีได้ระบุไว้ในรายการละเอียดแนบท้ายสัญญานี้ แต่เป็นการ
อันจำเป็นต้องทำเพื่อให้งานแล้วเสร็จบริบูรณ์ถูกต้องหรือบรรลุผลตามวัตถุประสงค์แห่งสัญญานี้ ที่ปรึกษาต้อง
จัดทำกรณั้นๆ ให้โดยไม่คิดเอาค่าเสียหาย ค่าใช้จ่ายหรือค่าตอบแทนเพิ่มเติมใดๆ ทั้งสิ้น

ข้อ ๓. ค่าจ้างและการจ่ายเงิน

ผู้ว่าจ้างและที่ปรึกษา ได้ตกลงราคาค่าจ้างตามสัญญานี้ เป็นจำนวนเงินทั้งสิ้น
๙๗๙,๐๐๐.๐๐ บาท (เก้าแสนเจ็ดหมื่นเก้าพันบาทถ้วน) ซึ่งได้รวมภาษีมูลค่าเพิ่ม เป็นเงินจำนวน ๖๔,๐๔๖.๗๓
บาท (หกหมื่นสี่พันสี่สิบบาทเจ็ดสิบสามสตางค์) ตลอดจนภาษีอากรอื่นๆ และค่าใช้จ่ายที่ปวงด้วยแล้ว

ค่าจ้างจะจ่ายให้เมื่อที่ปรึกษาได้ปฏิบัติงานและส่งมอบงานแล้วเสร็จเรียบร้อย ตามที่กำหนด
ในเอกสารแนบท้ายสัญญาผนวก ๑ และผนวก ๓ และคณะกรรมการตรวจรับพัสดุได้พิจารณาแล้วเห็นว่าครบถ้วน
ถูกต้องและตรวจรับเรียบร้อยแล้ว

ผู้ว่าจ้างอาจจะยึดหน่วงเงินค่าจ้างไว้ก็ได้ หากที่ปรึกษาปฏิบัติงานไม่เป็นไปตามสัญญา และ
จะจ่ายให้ต่อเมื่อที่ปรึกษาได้ทำการแก้ไขข้อบกพร่องนั้นแล้ว

ค่าใช้จ่ายส่วนที่เบิกคืนได้ (ถ้ามี) ผู้ว่าจ้างจะจ่ายคืนให้แก่ที่ปรึกษาสำหรับค่าใช้จ่าย
ซึ่งที่ปรึกษาได้ใช้จ่ายไปตามความเป็นจริงตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้ในเอกสารแนบท้ายสัญญาผนวก ๑ และผนวก ๓

ข้อ ๔. เงินค่าจ้างล่วงหน้า

ผู้ว่าจ้างตกลงจ่ายเงินค่าจ้างล่วงหน้าให้แก่ที่ปรึกษา เป็นจำนวนเงิน - บาท ซึ่งเท่ากับร้อยละ
- ของค่าจ้างตามสัญญา

เงินค่าจ้างล่วงหน้าดังกล่าวจะจ่ายให้ภายหลังจากที่ที่ปรึกษาได้วางหลักประกันการรับเงิน
ค่าจ้างล่วงหน้าเป็น หนังสือค้ำประกันหรือหนังสือค้ำประกันอิเล็กทรอนิกส์ของธนาคารภายในประเทศ หรือ
พันธบัตรรัฐบาลไทย เต็มตามจำนวนเงินค่าจ้างล่วงหน้านั้นให้แก่ผู้ว่าจ้าง ที่ปรึกษาจะต้องออกใบเสร็จรับเงินค่าจ้าง
ล่วงหน้าตามแบบที่ผู้ว่าจ้างกำหนดให้และที่ปรึกษาดังกล่าวจะกระทำตามเงื่อนไขอันเกี่ยวกับการใช้จ่าย และการใช้
คืนเงินค่าจ้างล่วงหน้า นั้น ดังต่อไปนี้

๔.๑ ที่ปรึกษาจะใช้เงินค่าจ้างล่วงหน้าเพื่อเป็นค่าใช้จ่ายในการปฏิบัติงานตามสัญญาเท่านั้น หากที่ปรึกษาใช้จ่ายเงินค่าจ้างล่วงหน้าหรือส่วนใดส่วนหนึ่งของเงินค่าจ้างล่วงหน้าในทางอื่น ผู้ว่าจ้างอาจจะเรียกเงินค่าจ้างล่วงหน้าคืนจากที่ปรึกษาหรือบังคับเอาจากหลักประกันการรับเงินค่าจ้างล่วงหน้าได้ทันที

๔.๒ เมื่อผู้ว่าจ้างเรียกร้อง ที่ปรึกษาต้องแสดงหลักฐานการใช้จ่ายเงินค่าจ้างล่วงหน้าเพื่อพิสูจน์ว่าได้เป็นไปตามข้อ ๔.๑ ภายในกำหนด ๑๕ (สิบห้า) วัน นับถัดจากวันได้รับแจ้งจากผู้ว่าจ้าง หากที่ปรึกษาไม่อาจแสดงหลักฐานดังกล่าว ภายในกำหนด ๑๕ (สิบห้า) วัน ผู้ว่าจ้างอาจเรียกเงินค่าจ้างล่วงหน้า คืนจากที่ปรึกษาหรือบังคับเอาจากหลักประกันการรับเงินค่าจ้างล่วงหน้าได้ทันที

๔.๓ ในการจ่ายเงินค่าจ้างให้แก่ที่ปรึกษาตามข้อ ๓ ผู้ว่าจ้างจะหักเงินค่าจ้างในแต่ละงวดเพื่อชดใช้คืนเงินค่าจ้างล่วงหน้าในแต่ละงวดไว้จำนวนร้อยละ - ของจำนวนเงินค่าจ้างในแต่ละงวดจนกว่าจำนวนเงินที่หักไว้จะครบตามจำนวนเงินที่หักค่าจ้างล่วงหน้าของที่ปรึกษาได้รับไปแล้ว ยกเว้นค่าจ้างงวดสุดท้ายจะหักไว้เป็นจำนวนเท่ากับจำนวนเงินค่าจ้างล่วงหน้าที่เหลือทั้งหมด

๔.๔ เงินจำนวนใดๆ ก็ตามที่ ที่ปรึกษาจะต้องจ่ายให้แก่ผู้ว่าจ้างเพื่อชำระหนี้หรือ เพื่อชดใช้ความรับผิดชอบต่างๆ ตามสัญญา ผู้ว่าจ้างจะหักเอาจากเงินค่าจ้างงวดที่จะจ่ายให้แก่ที่ปรึกษา ก่อนที่จะหักชดใช้คืนเงินค่าจ้างล่วงหน้า

๔.๕ ในกรณีที่มีการบอกเลิกสัญญา หากเงินค่าจ้างล่วงหน้าที่เหลือเกินกว่าจำนวนเงินที่ที่ปรึกษาจะได้รับหลังจากหักชดใช้ในกรณีอื่นแล้ว ที่ปรึกษาจะต้องจ่ายคืนเงินจำนวนที่เหลือนั้นให้แก่ ผู้ว่าจ้างภายใน ๗ (เจ็ด) วัน นับถัดจากวันได้รับแจ้งเป็นหนังสือจากผู้ว่าจ้าง

๔.๖ ผู้ว่าจ้างจะคืนหลักประกันการรับเงินค่าจ้างล่วงหน้าให้แก่ที่ปรึกษาต่อเมื่อผู้ว่าจ้างได้หักเงินค่าจ้างไว้จนครบจำนวนเงินค่าจ้างล่วงหน้าตามข้อ ๔.๓ แล้ว เว้นแต่ในกรณีดังต่อไปนี้ ที่ปรึกษามีสิทธิขอคืนหลักประกันการรับเงินค่าจ้างล่วงหน้าบางส่วนก่อนได้

(๑) กรณีที่ปรึกษาได้วางหลักประกันการรับเงินค่าจ้างล่วงหน้าไว้ฉบับเดียว หากผู้ว่าจ้างได้หักเงินค่าจ้างล่วงหน้าไปแล้ว ที่ปรึกษามีสิทธิขอคืนหลักประกันการรับเงินค่าจ้างล่วงหน้าในส่วนที่ผู้ว่าจ้างได้หักเงินค่าจ้างล่วงหน้าไปแล้วนั้น โดยที่ปรึกษาจะต้องนำหลักประกันการรับเงินค่าจ้างล่วงหน้าฉบับใหม่ที่มีมูลค่าเท่ากับเงินค่าจ้างล่วงหน้าที่เหลืออยู่มาวางให้แก่ผู้ว่าจ้าง

(๒) กรณีที่ปรึกษาได้วางหลักประกันการรับเงินค่าจ้างล่วงหน้าไว้หลายฉบับ ซึ่งแต่ละฉบับมีมูลค่าเท่ากับจำนวนเงินค่าจ้างเงินล่วงหน้าที่ผู้ว่าจ้างจะต้องหักไว้ในแต่ละงวด หากผู้ว่าจ้างได้หักเงินค่าจ้างล่วงหน้าในงวดใดแล้ว ที่ปรึกษามีสิทธิขอคืนหลักประกันการรับเงินค่าจ้างล่วงหน้าในงวดนั้นได้

ข้อ ๕. ความรับผิดชอบของที่ปรึกษา

๕.๑ ที่ปรึกษาจะต้องส่งมอบผลงานตามรูปแบบและวิธีการ ส่งมอบงานตามผนวก ๑ ให้แก่ผู้ว่าจ้างตามที่กำหนดไว้ในเอกสารแนบท้ายสัญญาผนวก ๑

๕.๒ ในกรณีที่ผลงานของที่ปรึกษาบกพร่องหรือไม่เป็นไปตามข้อกำหนดและเงื่อนไข ตามสัญญา หรือมิได้ดำเนินการให้ถูกต้องตามหลักวิชาการ หรือวิชาชีพ สาขาวิจัยและประเมินผล และ/หรือบทบัญญัติแห่งกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ที่ปรึกษาต้องรีบทำการแก้ไขให้เป็นที่เรียบร้อย โดยไม่คิดค่าจ้าง ค่าเสียหาย หรือค่าใช้จ่ายใดๆ จากผู้ว่าจ้างอีก ถ้าที่ปรึกษาหลีกเลี่ยงหรือไม่บริหารจัดการแก้ไขให้เป็นที่เรียบร้อยในกำหนดเวลาที่ผู้ว่าจ้างแจ้งเป็นหนังสือ ผู้ว่าจ้างมีสิทธิจ้างที่ปรึกษารายอื่นทำการแทน โดยที่ปรึกษาจะต้องรับผิดชอบจ่ายเงินค่าจ้างในการนี้แทนผู้ว่าจ้างโดยสิ้นเชิง

ถ้ามีความเสียหายเกิดขึ้นจากงานตามสัญญานี้ไม่ว่าจะเนื่องมาจากการที่ที่ปรึกษาได้ปฏิบัติงานไม่ถูกต้องตามหลักวิชาการ หรือวิชาชีพ สาขาวิจัยและประเมินผล และ/หรือบทบัญญัติแห่งกฎหมายที่เกี่ยวข้อง หรือเหตุใด ที่ปรึกษาจะต้องทำการแก้ไขความเสียหายดังกล่าว ภายในเวลาที่ผู้ว่าจ้างกำหนดให้ ถ้าที่ปรึกษาไม่สามารถแก้ไขได้ ที่ปรึกษาจะต้องชดเชยค่าเสียหายที่เกิดขึ้นแก่ผู้ว่าจ้างโดยสิ้นเชิง ซึ่งรวมทั้งความเสียหายที่เกิดขึ้นโดยตรง และโดยส่วนที่เกี่ยวข้องเนื่องกับความเสียหายที่เกิดขึ้นจากงานตามสัญญานี้ด้วย

การที่ผู้ว่าจ้างได้ให้การรับรองหรือความเห็นชอบหรือความยินยอมใดๆ ในการปฏิบัติงานหรือผลงานของที่ปรึกษาหรือการชำระเงินค่าจ้างตามสัญญาแก่ที่ปรึกษา ไม่เป็นการปลดปล่อยพันธะและความรับผิดชอบใดๆ ของที่ปรึกษาตามสัญญานี้

๕.๓ บุคลากรหลักของที่ปรึกษา ต้องมีระยะเวลาปฏิบัติงานตามสัญญานี้ไม่ซ้ำซ้อนกับงานในโครงการอื่นๆ ของที่ปรึกษาที่ดำเนินการในช่วงเวลาเดียวกัน หากผู้ว่าจ้างพบว่าบุคลากรหลักไม่ว่าคนหนึ่งคนใดหรือหลายคนปฏิบัติงานซ้ำซ้อนกับงานในโครงการอื่นๆ ไม่ว่าจะพบในระหว่างปฏิบัติงานตามสัญญาหรือในภายหลัง ผู้ว่าจ้างมีสิทธิบอกเลิกสัญญา และ/หรือเรียกค่าเสียหายจากที่ปรึกษาหรือปรับลดค่าจ้างได้

ข้อ ๖. การระงับการทำงานชั่วคราวและการบอกเลิกสัญญา

๖.๑ ผู้ว่าจ้างมีสิทธิบอกเลิกสัญญาในกรณีดังต่อไปนี้

(ก) หากผู้ว่าจ้างเห็นว่าที่ปรึกษามีได้ปฏิบัติงานด้วยความชำนาญหรือด้วยความเอาใจใส่ในวิชาชีพของที่ปรึกษาเท่าที่พึงคาดหมายได้จากที่ปรึกษาในระดับเดียวกัน หรือมิได้ปฏิบัติตามสัญญาข้อใด ข้อหนึ่ง ในกรณีเช่นนี้ผู้ว่าจ้างจะบอกกล่าวให้ที่ปรึกษาทราบถึงเหตุผลที่จะบอกเลิกสัญญา ถ้าที่ปรึกษามีได้ดำเนินการแก้ไขให้ผู้ว่าจ้างพอใจภายในระยะเวลา ๑๕ (สิบห้า) วัน นับถัดจากวันที่ได้รับคำบอกกล่าว ผู้ว่าจ้างมีสิทธิบอกเลิกสัญญาโดยการส่งคำบอกกล่าวแก่ที่ปรึกษา เมื่อที่ปรึกษาได้รับหนังสือบอกกล่าวนั้นแล้ว ที่ปรึกษาต้องหยุด

ปฏิบัติงานทันที และดำเนินการทุกวิถีทางเพื่อลดค่าใช้จ่ายใดๆ ที่อาจมีในระหว่างการหยุดปฏิบัติงานนั้นให้น้อยที่สุด

(ข) หากที่ปรึกษามีได้ลงมือทำงานภายในกำหนดเวลา หรือไม่สามารถทำงานให้แล้วเสร็จตามกำหนดเวลา หรือมีเหตุให้ผู้ว่าจ้างเชื่อว่าที่ปรึกษาไม่สามารถทำงานให้แล้วเสร็จภายในกำหนดเวลา หรือล่วงเลยกำหนดเวลาแล้วเสร็จไปแล้ว หรือตกเป็นผู้ล้มละลาย ผู้ว่าจ้างมีสิทธิบอกเลิกสัญญาได้ทันที

การบอกเลิกสัญญาตามข้อ ๖.๑ ผู้ว่าจ้างมีสิทธิริบหรือบังคับจากหลักประกันเงินค่าจ้างล่วงหน้า หลักประกันการปฏิบัติ ตามสัญญาและเงินประกันผลงานทั้งหมดหรือแต่บางส่วน และมีสิทธิเรียกค่าเสียหายอื่น (ถ้ามี) จากที่ปรึกษาด้วย

๖.๒ ผู้ว่าจ้างอาจมีหนังสือบอกกล่าวให้ที่ปรึกษาทราบล่วงหน้าเมื่อใดก็ได้ว่าผู้ว่าจ้าง มีเจตนาที่จะระงับการทำงานของที่ปรึกษาไว้ชั่วคราวไม่ว่าทั้งหมดหรือแต่บางส่วน หรือจะบอกเลิกสัญญา ในกรณีที่ผู้ว่าจ้าง จะบอกเลิกสัญญา การบอกเลิกสัญญาดังกล่าวจะมีผลในเวลาไม่น้อยกว่า ๓๐ (สามสิบ) วัน นับถัดจากวันที่ที่ปรึกษาได้รับหนังสือบอกกล่าวนั้น หรืออาจเร็วกว่าหรือช้ากว่ากำหนดเวลานั้นก็ได้แล้วแต่คู่สัญญาจะ ทำความตกลงกัน เมื่อที่ปรึกษาได้รับหนังสือบอกกล่าวนั้นแล้ว ที่ปรึกษาต้องหยุดปฏิบัติงานทันที ทั้งนี้ ที่ปรึกษา ไม่มีสิทธิได้รับค่าจ้างในระหว่างระงับการทำงานไว้ชั่วคราว และที่ปรึกษาจะต้องดำเนินการทุกวิถีทาง เพื่อลดค่าใช้จ่ายใดๆ ที่อาจมีในระหว่างการหยุดปฏิบัติงานนั้นให้น้อยที่สุด

กรณีที่มีการระงับการทำงานชั่วคราวตามข้อ ๖.๒ ผู้ว่าจ้างจะจ่ายเงินเป็นค่าใช้จ่ายเท่าที่จำเป็นให้แก่ที่ปรึกษาตามที่ผู้ว่าจ้างเห็นสมควร

กรณีที่มีการเลิกสัญญาตามข้อ ๖.๒ ผู้ว่าจ้างจะชำระค่าจ้างตามส่วนที่ เป็นธรรมและเหมาะสมที่กำหนดในเอกสารแนบท้ายสัญญาผนวก ๑ และผนวก ๓ ให้แก่ที่ปรึกษา โดยคำนวณตั้งแต่วันที่เริ่มปฏิบัติงานจนถึงวันที่บอกเลิกสัญญา นอกจากนี้ผู้ว่าจ้างจะคืนหลักประกันการปฏิบัติตามสัญญาหรือเงินประกันผลงาน รวมทั้งเงินชดเชยค่าเดินทางและเงินค่าใช้จ่ายที่ได้ทรงจ่าย ไปตามสมควรและตามความเป็นจริง ซึ่งผู้ว่าจ้างยังมีได้ชำระให้แก่ที่ปรึกษาด้วย อย่างไรก็ตามเงินชดเชยและเงินที่ได้ชำระไปแล้วทั้งหมดจะต้องไม่เกินราคา ค่าจ้างตามข้อ ๓

ข้อ ๗. สิทธิและหน้าที่ของที่ปรึกษา

๗.๑ ที่ปรึกษาจะต้องใช้ความชำนาญ ความระมัดระวัง และความขยันหมั่นเพียร ในการปฏิบัติงานตามสัญญาอย่างมีประสิทธิภาพ และจะต้องปฏิบัติหน้าที่ตามความรับผิดชอบให้สำเร็จลุล่วง เป็นไปตามมาตรฐานของวิชาชีพที่ยอมรับนับถือกันโดยทั่วไป

๗.๒ ค่าจ้างซึ่งผู้ว่าจ้างจะชำระแก่ที่ปรึกษาตามข้อ ๓ นั้น เป็นค่าตอบแทนเพียงอย่างเดียวเท่านั้นซึ่งที่ปรึกษาจะได้รับเกี่ยวกับการปฏิบัติงานตามสัญญานี้ ที่ปรึกษาจะต้อง ไม่รับค่านายหน้าทางการค้า

ส่วนลด เบี้ยเลี้ยง เงินช่วยเหลือหรือผลประโยชน์ใดๆ ไม่ว่าโดยตรงหรือโดยอ้อมหรือสิ่งตอบแทนใดๆ ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับสัญญาฯ นี้ หรือที่เกี่ยวกับการปฏิบัติหน้าที่ตามสัญญาฯ นี้

๗.๓ ที่ปรึกษาจะต้องไม่มีผลประโยชน์ใดๆ ไม่ว่าโดยตรงหรือโดยอ้อมในเงินค่าสิทธิ เงินบำเหน็จ หรือค่านายหน้าใดๆ ที่เกี่ยวกับการนำวัสดุสิ่งของหรือกรรมวิธีใดๆ ที่มีทะเบียนสิทธิบัตรหรือได้รับการคุ้มครองทางทรัพย์สินทางปัญญาหรือตามกฎหมายอื่นใดมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ของสัญญาฯ นี้ เว้นแต่คู่สัญญาทั้งสองฝ่ายจะได้ตกลงกันเป็นหนังสือว่าที่ปรึกษาอาจจะได้ผลประโยชน์หรือเงินเช่นว่านั้นได้

๗.๔ บรรดางานและเอกสารที่ที่ปรึกษาได้จัดทำขึ้นเกี่ยวกับสัญญาฯ นี้ให้ถือเป็นความลับและให้ตกเป็นกรรมสิทธิ์ของผู้ว่าจ้าง ที่ปรึกษาจะต้องส่งมอบบรรดางานและเอกสารดังกล่าวให้แก่ผู้ว่าจ้างเมื่อสิ้นสุดสัญญาฯ นี้ ที่ปรึกษาอาจเก็บสำเนาเอกสารไว้กับตนได้แต่ต้องไม่นำข้อความในเอกสารนั้นไปใช้ในกิจการอื่นที่ไม่เกี่ยวกับงานโดยไม่ได้รับความยินยอมล่วงหน้าเป็นหนังสือจากผู้ว่าจ้างก่อน

๗.๕ ผู้ว่าจ้างเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์หรือสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา รวมถึงสิทธิใดๆ ในผลงานที่ที่ปรึกษาได้ปฏิบัติงานตามสัญญาฯ นี้แต่เพียงฝ่ายเดียว และที่ปรึกษาจะนำผลงาน และ/หรือรายละเอียดของงานตามสัญญาฯ นี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วนไปใช้ หรือเผยแพร่ในกิจการอื่น นอกเหนือจากที่ได้รับอนุญาตไว้โดยสัญญาฯ นี้ไม่ได้ เว้นแต่ได้รับอนุญาตเป็นหนังสือจากผู้ว่าจ้างก่อน

๗.๖ บรรดาเครื่องมือ เครื่องใช้ และวัสดุอุปกรณ์ทั้งหลาย ซึ่งผู้ว่าจ้างได้จัดให้ที่ปรึกษา ใช้ หรือซึ่งที่ปรึกษาซื้อได้ด้วยทุนทรัพย์ของผู้ว่าจ้าง หรือซึ่งผู้ว่าจ้างเป็นผู้จ่ายค่าใช้จ่ายคืนให้ ถือว่าเป็นกรรมสิทธิ์ของผู้ว่าจ้างและต้องทำข้อความและเครื่องหมายที่แสดงว่าเป็นของผู้ว่าจ้างไว้ที่ทรัพย์สินดังกล่าวด้วย ทั้งนี้ ที่ปรึกษาต้องใช้เครื่องมือเครื่องใช้และวัสดุอุปกรณ์ดังกล่าวอย่างเหมาะสมตามระเบียบของผู้ว่าจ้างหรือของทางราชการที่เกี่ยวข้องเพื่อกิจการที่เกี่ยวกับการจ้างที่ปรึกษาเท่านั้น

เมื่อที่ปรึกษาทำงานเสร็จหรือมีการเลิกสัญญาฯ ที่ปรึกษาจะต้องทำบัญชีแสดงรายการเครื่องมือเครื่องใช้และวัสดุอุปกรณ์ทั้งหลายข้างต้นที่ยังคงเหลืออยู่ และจัดการโยกย้ายไปเก็บรักษาตามคำสั่ง ผู้ว่าจ้างโดยพลัน ที่ปรึกษาต้องดูแลเครื่องมือเครื่องใช้และวัสดุอุปกรณ์ดังกล่าวอย่างเหมาะสมตลอดเวลาที่ครอบครอง และต้องคืนเครื่องมือเครื่องใช้และวัสดุอุปกรณ์ดังกล่าวให้ครบถ้วนในสภาพดีตามความเหมาะสม แต่ไม่ต้องรับผิดชอบสำหรับความเสื่อมสภาพจากการใช้งานตามปกติ

๗.๗ ที่ปรึกษาจะจัดให้มีบุคลากรที่มีความรู้และความชำนาญมาปฏิบัติงานให้เหมาะสมกับสภาพการปฏิบัติงานตามสัญญาฯ นี้และให้สอดคล้องกับขอบเขตของงานของที่ปรึกษาตามที่ปรากฏ ในเอกสารแนบท้ายสัญญาฯ หมวด ๑ และหมวด ๒ การเปลี่ยนแปลงบุคลากรดังกล่าวจะต้องได้รับความยินยอมเป็นหนังสือจากผู้ว่าจ้างก่อน

๗.๘ ในกรณีที่ผู้ว่าจ้างพิจารณาเห็นว่า การดำเนินงานของบุคลากรที่ที่ปรึกษาจัดหาจะก่อให้เกิดความเสียหายแก่งานตามสัญญาฯ นี้ ไม่ว่าในกรณีใดก็ตามผู้ว่าจ้างมีสิทธิที่จะให้ที่ปรึกษาเปลี่ยนบุคลากรบางคนหรือทั้งหมดนั้นได้ และที่ปรึกษาต้องดำเนินการตามความประสงค์ของผู้ว่าจ้างโดยเร็ว

การเปลี่ยนบุคลากรตามความในวรรคก่อน ที่ปรึกษาจะต้องเสนอรายชื่อบุคลากรที่จะปฏิบัติงานแทนนั้น ต่อผู้ว่าจ้างเพื่อพิจารณาให้ความเห็นชอบก่อน

ข้อ ๘. ความรับผิดชอบของที่ปรึกษาต่อบุคคลภายนอก

๘.๑ ที่ปรึกษาจะต้องชดเชยค่าเสียหายให้แก่ผู้ว่าจ้าง และป้องกันมิให้ผู้ว่าจ้างต้องรับผิดชอบในบรรดาสิทธิเรียกร้องค่าเสียหาย ค่าใช้จ่าย หรือราคา รวมตลอดถึงการเรียกร้องโดยบุคคลภายนอก อันเกิดจากความผิดพลาดหรือการละเว้นไม่กระทำการของที่ปรึกษา หรือของลูกจ้างของที่ปรึกษา

๘.๒ ที่ปรึกษาจะต้องรับผิดชอบต่อการละเมิดทบัญญัติแห่งกฎหมาย หรือการละเมิดลิขสิทธิ์ หรือสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาอื่น รวมถึงสิทธิใดๆ ต่อบุคคลภายนอกเนื่องจากการปฏิบัติงานตามสัญญาฯ นี้โดยสิ้นเชิง

๘.๓ ที่ปรึกษาจะต้องจัดการประกันภัยกับบริษัทประกันภัยที่ผู้ว่าจ้างเห็นชอบ เพื่อความรับผิดชอบต่อบุคคลภายนอก และเพื่อความสูญหายหรือเสียหายในทรัพย์สินซึ่งผู้ว่าจ้างเป็นผู้จัดหาให้ หรือสั่งซื้อโดยทุนทรัพย์ของผู้ว่าจ้าง เพื่อให้ที่ปรึกษาไว้ใช้ในการปฏิบัติงานตามสัญญาฯ นี้ โดยที่ปรึกษาเป็น ผู้ออกค่าใช้จ่ายในการประกันภัยเอง ทั้งนี้ เว้นแต่จะมีการตกลงกันไว้เป็นอย่างอื่นในสัญญาฯ นี้

ข้อ ๙. พันธหน้าที่ของผู้ว่าจ้าง

ผู้ว่าจ้างจะมอบข้อมูลและสถิติต่างๆ ที่เกี่ยวข้องซึ่งผู้ว่าจ้างมีอยู่ให้แก่ที่ปรึกษาโดยไม่คิดมูลค่าและภายในเวลาอันควร

ในกรณีที่ที่ปรึกษาร้องขอความช่วยเหลือ ผู้ว่าจ้างจะพิจารณาให้ความช่วยเหลืออำนวยความสะดวกตามสมควร ทั้งนี้ เพื่อให้การปฏิบัติงานของที่ปรึกษาตามสัญญาฯ นี้ลุล่วงไปได้ด้วยดี

ข้อ ๑๐. ค่าปรับ

กรณีที่ที่ปรึกษาทำงานไม่แล้วเสร็จตามเวลาที่กำหนดในข้อ ๑ ที่ปรึกษาจะต้องเสียค่าปรับให้แก่ผู้ว่าจ้างเป็นรายวัน ในอัตราร้อยละ ๐.๑๐ (ศูนย์จุดหนึ่งศูนย์) ของมูลค่าพัสดุที่ยังไม่ส่งมอบ แต่จะต้องไม่ต่ำกว่าวันละ ๑๐๐ บาท (หนึ่งร้อยบาท) นับถัดจากวันครบกำหนดในข้อ ๑ จนถึงวันที่ที่ปรึกษาปฏิบัติตามสัญญาฯ ถูกต้องครบถ้วน และผู้ว่าจ้างได้ตรวจรับงานแล้ว

ข้อ ๑๑. การบังคับค่าปรับ ค่าเสียหาย และค่าใช้จ่าย

ในกรณีที่ที่ปรึกษาไม่ปฏิบัติตามสัญญาข้อใดข้อหนึ่งด้วยเหตุใดๆ ก็ตาม จนเป็นเหตุให้เกิดค่าปรับ ค่าเสียหาย หรือค่าใช้จ่ายแก่ผู้ว่าจ้าง ที่ปรึกษาต้องชดใช้ค่าปรับ ค่าเสียหาย หรือค่าใช้จ่ายดังกล่าวให้แก่ผู้ว่าจ้างโดยสิ้นเชิงภายในกำหนด ๓๐ (สามสิบ) วัน นับถัดจากวันที่ได้รับแจ้งเป็นหนังสือจากผู้ว่าจ้าง หากที่ปรึกษาไม่ชดใช้ให้ถูกต้องครบถ้วนภายในระยะเวลาดังกล่าว ให้ผู้ว่าจ้างมีสิทธิที่จะหักเอาจากจำนวนเงินค่าจ้างของที่ปรึกษาที่ต้องชำระ หรือบังคับจากหลักประกันการปฏิบัติตามสัญญา หรือเงินประกันผลงานได้ทันที

หากค่าปรับ ค่าเสียหาย หรือค่าใช้จ่ายที่บังคับจากเงินค่าจ้างที่ต้องชำระ หลักประกันการปฏิบัติตามสัญญา และเงินประกันผลงานแล้วยังไม่เพียงพอ ที่ปรึกษายินยอมชำระส่วนที่เหลือที่ยังขาดอยู่จนครบถ้วนตามจำนวนค่าปรับ ค่าเสียหาย หรือค่าใช้จ่ายนั้น ภายในกำหนด ๓๐ (สามสิบ) วัน นับถัดจากวันที่ได้รับแจ้งเป็นหนังสือจากผู้ว่าจ้าง

หากมีเงินค่าจ้างตามสัญญาที่หักไว้จ่ายเป็นค่าปรับ ค่าเสียหาย หรือค่าใช้จ่ายแล้วยังเหลืออยู่อีกเท่าใด ผู้ว่าจ้างจะคืนให้แก่ที่ปรึกษาทั้งหมด

ข้อ ๑๒ หลักประกันการปฏิบัติตามสัญญา

ในขณะที่ทำสัญญานี้ที่ปรึกษาได้นำหลักประกันเป็น แคชเชียร์เช็ค ธนาคารกสิกรไทย เลขที่ ๒๐๐๕๗๗๗๔ เป็นจำนวนเงิน ๔๘,๘๕๐.๐๐ บาท (สี่หมื่นแปดพันเก้าร้อยห้าสิบบาทถ้วน) ซึ่งเท่ากับร้อยละ ๕ (ห้า) ของราคาค่าจ้างตามสัญญา มามอบไว้แก่ผู้ว่าจ้างเพื่อเป็นหลักประกันการปฏิบัติตามสัญญานี้

กรณีที่ปรึกษาใช้หนังสือค้ำประกันมาเป็นหลักประกันการปฏิบัติตามสัญญา หนังสือค้ำประกันดังกล่าวจะต้องออกโดยธนาคารที่ประกอบกิจการในประเทศไทย หรือโดยบริษัทเงินทุนหรือบริษัทเงินทุนหลักทรัพย์ที่ได้รับอนุญาตให้ประกอบกิจการเงินทุนเพื่อการพาณิชย์และประกอบธุรกิจค้ำประกันตามประกาศของธนาคารแห่งประเทศไทย ตามรายชื่อบริษัทเงินทุนที่ธนาคารแห่งประเทศไทยแจ้งเวียนให้ทราบตามแบบที่คณะกรรมการนโยบายการจัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐกำหนด หรืออาจเป็นหนังสือค้ำประกันอิเล็กทรอนิกส์ตามวิธีการที่กรมบัญชีกลางกำหนดก็ได้ และจะต้องมีอายุการค้ำประกันตลอดไปจนกว่าที่ปรึกษาพ้นข้อผูกพันตามสัญญานี้

หลักประกันจะต้องมีอายุครอบคลุมความรับผิดชอบทั้งปวงของที่ปรึกษาดำเนินการสัญญา ถ้าหลักประกันที่ที่ปรึกษานำมามอบให้ดังกล่าวลดลงหรือเสื่อมค่าลง หรือมีอายุไม่ครอบคลุมถึงความรับผิดชอบของที่ปรึกษาดำเนินการสัญญา ไม่ว่าจะด้วยเหตุใดๆ ก็ตาม รวมถึงกรณีที่ปรึกษาส่งมอบงานล่าช้าเป็นเหตุให้ระยะเวลาแล้วเสร็จตามสัญญาเปลี่ยนแปลงไป ที่ปรึกษาต้องหาหลักประกันใหม่หรือหลักประกันเพิ่มเติมให้มีจำนวนครบถ้วนตามวรรคหนึ่งมามอบให้แก่ผู้ว่าจ้างภายใน ๑๕ (สิบห้า) วัน นับถัดจากวันที่ได้รับแจ้งเป็นหนังสือจากผู้ว่าจ้าง

หลักประกันที่ที่ปรึกษานำมามอบไว้ตามข้อนี้ ผู้ว่าจ้างจะคืนให้แก่ที่ปรึกษา โดยไม่มีดอกเบี้ยเมื่อที่ปรึกษาพ้นจากข้อผูกพันและความรับผิดชอบทั้งปวงตามสัญญาแล้ว

ข้อ ๑๓. การจ้างช่วง

ที่ปรึกษาจะต้องไม่เอางานทั้งหมดหรือแต่บางส่วนแห่งสัญญานี้ไปจ้างช่วงอีกทอดหนึ่ง เว้นแต่การจ้างช่วงงานแต่บางส่วนที่ได้รับอนุญาตเป็นหนังสือจากผู้ว่าจ้างก่อน การที่ผู้ว่าจ้างได้อนุญาตให้จ้างช่วงงานแต่บางส่วนดังกล่าวนี้ ไม่เป็นเหตุให้ที่ปรึกษาหลุดพ้นจากความรับผิดชอบหรือพันธหน้าที่ตามสัญญานี้ และที่ปรึกษาจะยังคงต้องรับผิดชอบในความผิดและความประมาทเลินเล่อของผู้รับช่วงงาน หรือของตัวแทนหรือลูกจ้างของผู้รับช่วงงานนั้นทุกประการ

กรณี que ที่ปรึกษาไปจ้างช่วงงานแต่บางส่วนโดยฝ่าฝืนความในวรรคหนึ่ง ที่ปรึกษาต้องชำระค่าปรับให้แก่ผู้ว่าจ้างเป็นจำนวนเงินในอัตราร้อยละ ๑๐ (สิบ) ของวงเงินของงานที่จ้างช่วงตามสัญญา ทั้งนี้ ไม่ตัดสิทธิที่ผู้ว่าจ้างในการบอกเลิกสัญญา

ข้อ ๑๔. การโอนสิทธิตามสัญญา

ที่ปรึกษาจะต้องไม่โอนสิทธิประโยชน์ใดๆ ตามสัญญานี้ให้แก่ผู้อื่นโดยไม่ได้รับความยินยอมเป็นหนังสือจากผู้ว่าจ้างก่อน เว้นแต่การโอนสิทธิที่จะรับเงินค่าจ้างตามสัญญานี้

ข้อ ๑๕. การงดหรือลดค่าปรับหรือขยายเวลาปฏิบัติงานตามสัญญา

ในกรณีที่มีเหตุเกิดจากความผิดหรือความบกพร่องของผู้ว่าจ้าง หรือเหตุสุดวิสัย หรือเกิดจากพฤติการณ์อันหนึ่งอันใดที่ที่ปรึกษาไม่ต้องรับผิดชอบตามกฎหมาย หรือเหตุอื่นตามที่กำหนด ในกฎกระทรวง ซึ่งออกตามความในกฎหมายว่าด้วยการจัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐ ทำให้ที่ปรึกษา ไม่สามารถทำงานให้แล้วเสร็จตามเงื่อนไขและกำหนดเวลาแห่งสัญญานี้ได้ ที่ปรึกษาจะต้องแจ้งเหตุหรือพฤติการณ์ดังกล่าวพร้อมหลักฐานเป็นหนังสือให้ผู้ว่าจ้างทราบ เพื่อของดหรือลดค่าปรับ หรือขยายเวลาทำงานออกไปภายใน ๑๕ (สิบห้า) วันนับถัดจากวันที่เหตุนั้นสิ้นสุดลง หรือตามที่กำหนดในกฎกระทรวงดังกล่าว แล้วแต่กรณี

ถ้าที่ปรึกษาไม่ปฏิบัติให้เป็นไปตามความในวรรคหนึ่ง ให้ถือว่าที่ปรึกษาได้สละสิทธิเรียกร้องในการที่จะของดหรือลดค่าปรับ หรือขยายเวลาทำงานออกไปโดยไม่มีเงื่อนไขใดๆ ทั้งสิ้น เว้นแต่ กรณีเหตุเกิดจากความผิดหรือความบกพร่องของฝ่ายผู้ว่าจ้างซึ่งมีหลักฐานชัดเจนหรือผู้ว่าจ้างทราบดี อยู่แล้วตั้งแต่ต้น

การงดหรือลดค่าปรับ หรือขยายกำหนดเวลาทำงานตามวรรคหนึ่ง อยู่ในดุลพินิจ ของผู้ว่าจ้างที่จะพิจารณาตามที่เห็นสมควร

ข้อ ๑๖ ข้อมูลส่วนบุคคล

ที่ปรึกษาถือเป็นผู้ประมวลผลข้อมูลส่วนบุคคลตามสัญญาฯ โดยมีหน้าที่ดำเนินการรวบรวม เก็บ รวบรวม ใช้ หรือเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลแทนหรือในนามของผู้ว่าจ้าง ตามพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. ๒๕๖๒ และกฎหมายอื่น ๆ ที่ออกตามความในพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. ๒๕๖๒ ซึ่งต่อไปในสัญญาฉบับนี้รวมเรียกว่า “กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล” ทั้งที่มีผลใช้บังคับอยู่ ณ วันทำสัญญาฉบับนี้และที่จะมีการเพิ่มเติมหรือแก้ไขเปลี่ยนแปลงในภายหลัง โดยคู่สัญญายอมรับและตกลงร่วมกัน ดังนี้

(๑) ผู้ว่าจ้าง ในฐานะผู้ควบคุมข้อมูลส่วนบุคคล ตกลงมอบหมายให้ที่ปรึกษาในฐานะผู้ประมวลผลข้อมูลส่วนบุคคล ดำเนินการเก็บ รวบรวม ใช้ ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้จัดงาน E-Sport และกลุ่มผู้สนับสนุนที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นฐานข้อมูลผู้จัดงาน เพื่อทำวิจัย วิเคราะห์ข้อมูล ประมวลผลสถิติ โดยข้อมูลส่วนบุคคลที่ปรึกษาต้องประมวลผล ประกอบด้วย ชื่อ-นามสกุล เบอร์โทรศัพท์ และอีเมล ของผู้จัดงาน E-Sport

ทั้งนี้ ที่ปรึกษาจะต้องดำเนินการประมวลผลข้อมูลส่วนบุคคล ให้แล้วเสร็จภายในกำหนดระยะเวลาตามสัญญาฯ เว้นแต่กรณีที่คุณสัญญาตกลงแก้ไขสัญญาหรือขยายเวลาปฏิบัติงานตามสัญญา

(๒) ที่ปรึกษาจะต้องชี้แจงนโยบายความเป็นส่วนตัวส่วนตัวของผู้ว่าจ้าง แก่เจ้าของข้อมูลส่วนบุคคลตาม (๑) ทราบ โดยสามารถดูรายละเอียดได้ที่ <https://www.busesseventsthai.com/en/PDPA> หรือตามเอกสารแนบท้ายสัญญาฯ และขอความยินยอมจากเจ้าของข้อมูลส่วนบุคคลก่อนประมวลผลข้อมูลส่วนบุคคล

(๓) ที่ปรึกษาจะกำหนดให้การเข้าถึงข้อมูลส่วนบุคคลภายใต้สัญญาฉบับนี้ถูกจำกัดเฉพาะเจ้าหน้าที่ และ/หรือลูกจ้าง ตัวแทนหรือบุคคลใด ๆ ที่ได้รับมอบหมายและมีหน้าที่เกี่ยวข้องหรือมีความจำเป็นในการเข้าถึงข้อมูลส่วนบุคคลภายใต้สัญญาฉบับนี้เท่านั้น

(๔) ที่ปรึกษาจะควบคุมดูแลให้เจ้าหน้าที่ และ/หรือลูกจ้าง ตัวแทนหรือบุคคลใด ๆ ที่ปฏิบัติหน้าที่ในการประมวลผลข้อมูลส่วนบุคคล ต้องรักษาความลับของข้อมูลส่วนบุคคลด้วยมาตรฐานเดียวกันและปฏิบัติตามกฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลอย่างเคร่งครัด โดยที่ปรึกษาจะต้องดำเนินการประมวลผลข้อมูลส่วนบุคคลตามวัตถุประสงค์ของการดำเนินการตามที่กำหนดในสัญญาฉบับนี้เท่านั้น และจะไม่ทำซ้ำ คัดลอก ทำสำเนา บันทึกภาพข้อมูลส่วนบุคคลไม่ว่าทั้งหมดหรือแต่บางส่วนเป็นอันขาด เว้นแต่เป็นไปตามเงื่อนไขของสัญญา

(๕) ในกรณีที่เจ้าของข้อมูลส่วนบุคคลยื่นคำร้องขอใช้สิทธิของเจ้าของข้อมูลส่วนบุคคลตามกฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลต่อที่ปรึกษาโดยตรง ที่ปรึกษาจะต้องแจ้งและส่งคำร้องดังกล่าวให้แก่ผู้ว่าจ้างทันที และดำเนินการเพื่อช่วยเหลือหรือสนับสนุนผู้ว่าจ้างในการตอบสนองต่อคำร้องของเจ้าของข้อมูลส่วนบุคคล โดยที่ปรึกษาจะไม่เป็นผู้ตอบสนองต่อคำร้องดังกล่าวเอง เว้นแต่ ผู้ว่าจ้างจะได้มอบหมายให้ที่ปรึกษาดำเนินการเฉพาะเรื่องที่เกี่ยวข้องกับคำร้องดังกล่าว

(๖) ที่ปรึกษาจะจัดทำและเก็บรักษาบันทึกรายการของกิจกรรมการประมวลผลข้อมูลส่วนบุคคล (Record of Processing) ทั้งหมดที่ที่ปรึกษา ประมวลผลในขอบเขตของสัญญาฉบับนี้ และข้อมูลที่ระดับด้านล่าง และจะดำเนินการส่งมอบบันทึกรายการดังกล่าวให้แก่ผู้ว่าจ้างเมื่อสิ้นสุดสัญญา และ/หรือทันที ที่ผู้ว่าจ้างร้องขอ

- (ก) ประเภทของการประมวลผลข้อมูลส่วนบุคคล
- (ข) ชื่อและรายละเอียดการติดต่อของที่ปรึกษาช่วง (ถ้ามี ในกรณีที่ได้รับอนุญาตจากผู้ว่าจ้างเป็นลายลักษณ์อักษร)
- (ค) ชื่อและรายละเอียดการติดต่อของเจ้าหน้าที่คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของที่ปรึกษาช่วง (ถ้ามี ในกรณีที่ได้รับอนุญาตจากผู้ว่าจ้างเป็นลายลักษณ์อักษร)
- (ง) การโอนข้อมูลไปยังต่างประเทศหรือองค์กรระหว่างประเทศ และเอกสาร ที่ระบุมาตรการป้องกันที่เหมาะสม
- (จ) คำอธิบายทั่วไปของมาตรการเชิงเทคนิคและมาตรการเชิงบริหารจัดการเพื่อการปกป้องข้อมูลส่วนบุคคล

(๗) ที่ปรึกษาจะจัดให้มีและคงไว้ซึ่งมาตรการรักษาความปลอดภัยสำหรับการประมวลผลข้อมูลที่มีความเหมาะสมตามที่คณะกรรมการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลได้ประกาศกำหนดและ/หรือตามมาตรฐานสากล โดยคำนึงถึงลักษณะ ขอบเขต และวัตถุประสงค์ของการประมวลผลข้อมูลตามที่กำหนดในสัญญาฉบับนี้เป็นสำคัญ เพื่อคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลจากความเสียหายอันเนื่องมาจากการประมวลผลข้อมูลส่วนบุคคล เช่น ความเสียหาย อันเกิดจากการละเมิด อุบัติเหตุ การลบ ทำลาย สูญหาย เปลี่ยนแปลง แก้ไข เข้าถึง ใช้ เผยแพร่หรือโอนข้อมูลส่วนบุคคลโดยไม่ชอบด้วยกฎหมาย เป็นต้น

(๘) เว้นแต่กฎหมายที่เกี่ยวข้องจะบัญญัติไว้เป็นประการอื่น ที่ปรึกษาจะทำการลบหรือทำลาย หรือส่งคืน (ตามที่ สสพ. จะแจ้ง) ข้อมูลส่วนบุคคลที่ทำการประมวลผลภายใต้สัญญาฉบับนี้ภายใน ๑๕ วัน นับแต่วันที่ดำเนินการประมวลผลเสร็จสิ้น หรือวันที่ สสพ. และที่ปรึกษาได้ตกลงเป็นลายลักษณ์อักษรให้ยกเลิกสัญญา หรือให้ยกเลิกการประมวลผลตามสัญญาฉบับนี้ แล้วแต่กรณี ที่ปรึกษาต้องยืนยันการลบหรือทำลายหรือส่งคืน ข้อมูลส่วนบุคคลนั้นเป็นลายลักษณ์อักษรให้กับผู้ว่าจ้าง

(๙) กรณีที่ที่ปรึกษาพบเหตุการณ์ใด ๆ ที่มีลักษณะที่กระทบต่อการรักษาความปลอดภัยของ ข้อมูลส่วนบุคคล ที่ที่ปรึกษาประมวลผลภายใต้สัญญาฉบับนี้ ซึ่งอาจก่อให้เกิดความเสียหายจากการละเมิด อุบัติเหตุ การลบ ทำลาย สูญหาย เปลี่ยนแปลง แก้ไข เข้าถึง ใช้ เผยแพร่หรือโอนข้อมูลส่วนบุคคลโดยไม่ชอบด้วย กฎหมาย ที่ปรึกษาจะต้องแจ้งให้ผู้ว่าจ้างทราบโดยทันที ทั้งนี้ต้องไม่เกิน ๑๒ ชั่วโมงนับจากทราบเหตุ

(๑๐) การแจ้งถึงเหตุการณ์ละเมิดข้อมูลส่วนบุคคลที่เกิดขึ้นภายใต้สัญญานี้ ที่ปรึกษาจะต้องระบุถึง สาเหตุของการละเมิด และมาตรการการป้องกันปัญหาดังกล่าวมิให้เกิดซ้ำ และจะให้ข้อมูลแก่ผู้ว่าจ้างภายใต้ ขอบเขตที่กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลได้กำหนด ดังต่อไปนี้

- (ก) รายละเอียด ลักษณะและผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นของการละเมิด
- (ข) มาตรการที่ถูกใช้เพื่อป้องกัน หรือลดผลกระทบของการละเมิด
- (ค) ประเภทของข้อมูลส่วนบุคคลและเจ้าของข้อมูลส่วนบุคคลที่ถูกละเมิด (หากมีปรากฏ)
- (ง) ข้อมูลอื่น ๆ เกี่ยวข้องกับการละเมิด

(๑๑) ที่ปรึกษามีหน้าที่รักษาความลับของข้อมูลส่วนบุคคลที่ได้รับทราบมานี้อย่างเคร่งครัด

(๑๒) ที่ปรึกษาไม่สามารถจ้างช่วงบุคคลอื่นใดเพื่อการประมวลผลข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ว่าจ้างโดยไม่ได้รับอนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษร ในกรณีที่มีการอนุญาตจะเป็นการอนุญาตสำหรับที่ปรึกษาช่วง เฉพาะรายเท่านั้น และที่ปรึกษาจะต้องลงนามในสัญญาเกี่ยวกับที่ปรึกษาช่วงภายนอกซึ่งมีข้อกำหนดในการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลไม่น้อยไปกว่าข้อกำหนดที่กำหนดต่อที่ปรึกษาตามสัญญานี้ และที่ปรึกษาผลยังคงต้องรับผิดชอบผู้ว่าจ้าง สำหรับการปฏิบัติหน้าที่ของที่ปรึกษาช่วง

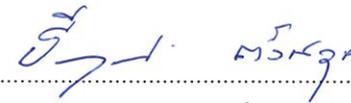
(๑๓) หน้าที่และความรับผิดชอบของที่ปรึกษาในการปฏิบัติตามสัญญา จะสิ้นสุดลงนับแต่วันที่ปฏิบัติงานที่ตกลงเสร็จสิ้น หรือวันที่ที่ปรึกษา และผู้ว่าจ้างได้ตกลงเป็นลายลักษณ์อักษรให้ยกเลิกสัญญาแล้วแต่กรณี อย่างไรก็ตาม การสิ้นสุดของสัญญานี้ ไม่กระทบต่อหน้าที่ของที่ปรึกษาในการลบหรือทำลายข้อมูลส่วนบุคคลตามที่กำหนดในข้อ ๑๖ (๘) และหน้าที่รักษาความลับตามที่กำหนดในข้อ ๑๖ (๔) และข้อ ๑๖ (๑๑) ของสัญญานี้

(๑๔) นอกเหนือจากหน้าที่ความรับผิดชอบที่ได้กำหนดไว้ในสัญญาแล้ว กรณีที่เกิดความเสียหายขึ้นจากการที่ ที่ปรึกษาไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของผู้ว่าจ้าง อันเกี่ยวกับการเก็บรวบรวม ใช้ หรือเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล หรือการปฏิบัติผิดข้อสัญญาในส่วนข้อมูลส่วนบุคคล ที่ปรึกษาจะต้องรับผิดชอบค่าเสียหายที่เกิดขึ้นต่อผู้ว่าจ้าง และจะถือว่าที่ปรึกษาเป็นผู้ควบคุมข้อมูลส่วนบุคคลตามความในพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. ๒๕๖๒ แทนผู้ว่าจ้าง และที่ปรึกษาจะต้องรับผิดชอบเสมือนดังที่ปรึกษาเป็นผู้ควบคุมข้อมูลส่วนบุคคลเอง

(๑๕) หากที่ปรึกษาไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของผู้ว่าจ้างตามข้อสัญญาในส่วนข้อมูลส่วนบุคคลนี้อย่างเคร่งครัด ผู้ว่าจ้างสามารถบอกเลิกสัญญาได้ทันที

สัญญาี้ทำขึ้นเป็นสองฉบับ มีข้อความถูกต้องตรงกัน คู่สัญญาได้อ่านและเข้าใจข้อความ โดยละเอียดตลอดแล้ว จึงได้ลงลายมือชื่อ พร้อมทั้งประทับตรา (ถ้ามี) ไว้เป็นสำคัญต่อหน้าพยาน และคู่สัญญาต่างยึดถือไว้ฝ่ายละหนึ่งฉบับ

ลงชื่อ..........ผู้ว่าจ้าง
(นายจิรุตม์ อิศรางกูร ณ อยุธยา)
ผู้อำนวยการ
สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ
(องค์การมหาชน)

ลงชื่อ..........ที่ปรึกษา
(นายธีรวัฒน์ ตั้งสกุล)
ผู้รับมอบอำนาจ
บริษัท เอ็นไวโร (ไทยแลนด์) จำกัด

ลงชื่อ..........พยาน
(นายอุไรลักษณ์ ยะรังษี)
ผู้จัดการอาวุโสส่วนงานกฎหมายฯ
สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ
(องค์การมหาชน)

ลงชื่อ..........พยาน
(นางสาวสุนันทา สิทธิไชย)
บริษัท เอ็นไวโร (ไทยแลนด์) จำกัด

เลขที่โครงการ ๖๕๐๗๗๔๔๒๐๗๑

เลขคู่สัญญา ๖๕๐๙๐๗๐๐๐๐๒๘

ข้อกำหนดงาน (TERMS OF REFERENCE)
สำหรับการจ้างที่ปรึกษาโดย วิธีคัดเลือก

1. ชื่อโครงการ

โครงการจัดงานเทศกาลระดับโลกเข้ามาจัดในพื้นที่ EEC

2. ชื่อกิจกรรม

การศึกษาความเป็นไปได้ของการจัดงานเทศกาลประเภท E-Sports ในพื้นที่ EEC

3. งบประมาณ

วงเงิน 1,000,000 บาท ซึ่งเป็นราคาที่รวมภาษีมูลค่าเพิ่มและค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานทุกประเภทไว้ด้วยแล้ว

4. หลักการและเหตุผล

สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ - สสปน. เล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนาและสร้างมรดกทางเศรษฐกิจด้วยงานเทศกาล (Festival Economy) ให้กับเมืองและชุมชน เพื่อก่อให้เกิดระบบนิเวศใหม่ (New Ecosystem) ในการพัฒนาเศรษฐกิจของเมืองผ่านการจัดงานเทศกาล ซึ่งจะเป็นเครื่องมือดึงดูดกลุ่มนักท่องเที่ยวคุณภาพที่มีกำลังซื้อสูง ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่เน้นการเดินทางเพื่อแสวงหาประสบการณ์รูปแบบใหม่พร้อมกันนี้ นโยบาย Festival Economy ยังเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการสร้างเศรษฐกิจ กระจายรายได้ กระจายความเจริญ ควบคู่กับการการพัฒนาคุณภาพของเมือง พัฒนาระบบโครงสร้างพื้นฐาน และการพัฒนาบุคลากรภายในพื้นที่ โดยมีเป้าหมายในระยะสั้น ระยะกลาง และระยะยาว คือ การกระตุ้นเศรษฐกิจภายในประเทศ ส่งเสริมให้เมืองเป็นจุดหมายปลายทางในการจัดงานเทศกาล และการพัฒนาเมืองอย่างยั่งยืน

โดย สสปน. ให้ความสำคัญและตั้งเป้าผลักดันนโยบาย Festival Economy เป็นกลยุทธ์สำคัญในการส่งเสริมและสนับสนุนให้เมืองและชุมชนจับมือกับเครือข่ายสมาคมฯ ที่มีความเชี่ยวชาญ 5 สมาคมหลัก ซึ่งครอบคลุมถึงกลุ่มธุรกิจหลัก (Sectors) ที่ สสปน. ให้การสนับสนุน ซึ่งหนึ่งในนั้นก็คือ การสนับสนุนงาน E-Sports โดยอยู่ในกลุ่มงานประเภทเทคโนโลยี และนวัตกรรม ซึ่งเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมเป้าหมายของ EEC ที่วางไว้เพื่อกระตุ้นการลงทุนและสร้างภาพลักษณ์และเพิ่มจำนวนนักท่องเที่ยวท่องเที่ยวเชิงคุณภาพ นี้สามารถตอบโจทย์ ทั้งด้าน การสร้างขีดความสามารถในการแข่งขัน การพัฒนาระดับพื้นที่และสาธารณูปโภคพัฒนาเมืองและยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน ลดความเหลื่อมล้ำ ทำให้เกิดการต่อยอดนำพาประเทศไทยสู่การเป็นศูนย์กลาง หรือ ประตูสู่เอเชียได้อย่างสมบูรณ์

ในปัจจุบันอุตสาหกรรมอีสปอร์ตในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ถูกคาดการณ์ว่าจะมีมูลค่ากว่า 1,365 ล้านบาท ในปี 2564 ซึ่งจะช่วยขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัล และสร้างอาชีพใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้น ทั้งอาชีพที่เกี่ยวกับอีสปอร์ตโดยตรง และอาชีพที่อยู่ในอุตสาหกรรมอื่นที่เกี่ยวข้องกัน ทั้งยังมีการประเมินตัวเลขของปี 2567 ว่ามีแนวโน้ม

จะขึ้นไปถึง 2,520 ล้านบาท ด้านจำนวนผู้รับชมอีสปอร์ตในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ก็คาดว่าจะมีจำนวนถึง 42.5 ล้านคน ทั้งนี้ ในช่วง 4-5 ปีที่ผ่านมาความนิยมในกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) ในประเทศไทยนั้น มีส่วนสำคัญที่ช่วยต่อยอดและเชื่อมโยงอุตสาหกรรมเกมของประเทศไทยให้เติบโตอย่างต่อเนื่อง เฉลี่ยย้อนหลัง 4 ปีสูงถึงร้อยละ 12.7 ทำให้เกิดการต่อยอดนำพาประเทศไทยสู่การเป็นศูนย์กลาง หรือ ประตูสู่เอเชียได้อย่างสมบูรณ์ จากความพร้อมของระบียงเศรษฐกิจในทุกด้าน ประกอบกับแนวโน้มการทำตลาดของประเทศต่างๆทั่วโลก รัฐบาลของทุกประเทศต่างนำกลยุทธ์สร้างภาพลักษณ์ประเทศ เมือง หรือระดับพื้นที่ ด้วยการดึงนักท่องเที่ยว นักธุรกิจเข้าประเทศ โดยการจัดงาน World Event หรือ สร้างงานประเภท Mega Project ระดับโลกขึ้นในพื้นที่ที่ต้องการให้โลกได้รับรู้ เพื่อดึงดูดกลุ่มเป้าหมายให้เดินทางเข้ามาร่วมงาน ทำให้เกิดการต่อยอดในการเจรจาธุรกิจ และเป็นเวทีในการแลกเปลี่ยนความรู้และเทคโนโลยีในการสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ สามารถเป็นกลไกในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. วัตถุประสงค์

- 5.1. เพื่อศึกษาความเป็นไปได้ในการจัดงานเทศกาลประเภท E-Sports ในพื้นที่ EEC
- 5.2. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์แนวโน้ม (Trend) ภาพรวมและทิศทางของการจัดงานเทศกาลประเภท E-sport ในปัจจุบัน
- 5.3. เพื่อจัดทำแผนแม่บทการจัดงานเทศกาลประเภท E-Sports ภายในระยะเวลา 5 ปี

6. ขอบเขตการดำเนินงาน

- 6.1. จัดเตรียมบุคลากรและทีมงานที่มีประสบการณ์ที่เกี่ยวข้อง และมีความเชี่ยวชาญในการประเมินและศึกษาความเป็นไปได้ของการจัดงานเทศกาลประเภท E-Sport โดยทีมที่ปรึกษาจะต้องมีจำนวนไม่น้อยกว่า 4 คน และมีคุณสมบัติเบื้องต้น ดังนี้
 - 6.1.1. ผู้จัดการโครงการ จำนวน 1 คน
 - วุฒิปริญญาโท สาขาวิทยาศาสตร์ (สถิติ) สาขาเศรษฐศาสตร์ สาขาบริหารธุรกิจ สาขาการตลาด หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง ประสบการณ์ไม่น้อยกว่า 20 ปี
 - 6.1.2. นักวิจัย จำนวน 1 คน
 - วุฒิปริญญาโท สาขาวิทยาศาสตร์ (สถิติ) สาขาเศรษฐศาสตร์ สาขาบริหารธุรกิจ สาขาการตลาด หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง ประสบการณ์ไม่น้อยกว่า 10 ปี
 - 6.1.3. ผู้ช่วยนักวิจัย จำนวน 1 คน
 - วุฒิปริญญาตรี สาขาเศรษฐศาสตร์ บริหารธุรกิจ ศิลปศาสตร์ สาขาการตลาด หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง ประสบการณ์ 2-5 ปี
 - 6.1.4. เจ้าหน้าที่ประสานงานโครงการ จำนวน 1 คน
 - วุฒิปริญญาตรี สาขาที่เกี่ยวข้อง และมีประสบการณ์อย่างน้อย 2 ปี

- 6.2. ศึกษา รวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลและรูปแบบการจัดงาน E-sport ที่มีชื่อเสียงระดับโลก มีความน่าสนใจ และมีความเป็นไปได้ที่จะดึงงานมาจัดงานในพื้นที่ EEC และ/หรือพื้นที่ที่มีศักยภาพอื่นๆ ในประเทศไทย อย่างน้อย 3-5 งาน โดยรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ และอ้างอิงได้
- 6.3. ศึกษาและประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้น หากประเทศไทยดึงงานตามรายชื่อในข้อ 6.2 เข้ามาจัดในประเทศไทย
- 6.4. ศึกษา รวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลโครงสร้างที่เกี่ยวข้องสำหรับการจัดงานเทศกาลประเภท E-Sport ในปัจจุบัน อาทิ สถานที่จัดงาน ประเภทของนักกีฬา การสนับสนุนของหน่วยงานต่างๆจากภาครัฐ และ เอกชน งบประมาณที่ใช้ในการจัดงาน
- 6.5. ศึกษาและวิเคราะห์แนวโน้ม (Trend) ภาพรวมและทิศทางของการจัดงานเทศกาลประเภท E-sport ในปัจจุบัน
- 6.6. ศึกษาและวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรค (SWOT Analysis) ของพื้นที่ EEC และ/หรือพื้นที่ที่มีศักยภาพอื่นๆ ในประเทศไทย ในการเป็นศูนย์กลางการจัดงานเทศกาลประเภท E-Sports
- 6.7. ศึกษา วิเคราะห์ และวางบทบาท ของผู้มีส่วนได้เสีย สมาคม องค์กร ทั้งในและต่างประเทศ ที่เชื่อมโยงกับการจัดงานเทศกาลประเภท E-Sports
- 6.8. ศึกษา ระบบนิเวศองค์กรรวมของการจัดงาน (Ecosystem) โดยคำนึงถึงผลที่เกิดขึ้นทางสังคม และเศรษฐกิจทั้งในระดับประเทศ และระดับนานาชาติ
- 6.9. จัดทำแผนแม่บทการจัดงานเทศกาลประเภท E-Sports เพื่อยกระดับให้เป็นพื้นที่หลักในการจัดงานในระดับภูมิภาคที่มีการหมุนเวียนจัดงานที่สามารถสร้างความสัมพันธ์และความร่วมมือในระดับนานาชาติ ภายในระยะเวลา 5 ปี
- 6.10. จัดทำแผนดำเนินการสำรวจการปฏิบัติงานและวิธีเก็บข้อมูล ในกรณีที่มีการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 19 ในรายงานเบื้องต้น (Inception Report)
- 6.11. ที่ปรึกษาต้องแจ้งนโยบายความเป็นส่วนตัวของผู้ว่าจ้าง ให้เจ้าของข้อมูลส่วนบุคคลทราบและขอความยินยอมจากเจ้าของข้อมูลส่วนบุคคลเพื่อดำเนินการเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของเจ้าของข้อมูลส่วนบุคคล
- 6.12. ที่ปรึกษาต้องจัดให้มีและคงไว้ซึ่งมาตรการรักษาความปลอดภัยสำหรับการประมวลผลข้อมูลที่มีความเหมาะสม โดยคำนึงถึงลักษณะ ขอบเขต และวัตถุประสงค์ของการประมวลผลข้อมูลตามขอบเขตงานเป็นสำคัญ เพื่อคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลจากความเสียหายอันเนื่องมาจากการประมวลผลข้อมูลส่วนบุคคล

7. คุณสมบัติของที่ปรึกษา

มาตรา 64 ภายใต้บังคับมาตรา 51 และมาตรา 52 ผู้ที่จะเข้ายื่นข้อเสนอในการจัดซื้อ จัดจ้างของหน่วยงานของรัฐ อย่างน้อยต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้าม ดังต่อไปนี้

- (1) มีความสามารถตามกฎหมาย
- (2) ไม่เป็นบุคคลล้มละลาย

- (3) ไม่อยู่ระหว่างเลิกกิจการ
- (4) ไม่เป็นบุคคลซึ่งอยู่ระหว่างถูกระงับการยื่นข้อเสนอหรือทำสัญญากับหน่วยงานของรัฐ ตามมาตรา 106 วรรคสาม
- (5) ไม่เป็นบุคคลซึ่งถูกแจ้งเวียนชื่อให้เป็นผู้ทำงานของหน่วยงานของรัฐตามมาตรา 109
- (6) คุณสมบัติหรือลักษณะต้องห้ามอื่นตามที่คณะกรรมการนโยบายประกาศกำหนด ในราชกิจจานุเบกษาให้เป็นไปตามที่กรมบัญชีกลางกำหนด
- (7) ที่ปรึกษาต้องเป็นผู้ขึ้นทะเบียนเป็นที่ปรึกษากับศูนย์ข้อมูลที่ปรึกษาสำนักงานบริหารหนี้สาธารณะ กระทรวงการคลังสาขาการวิจัยและการประเมินผล หรือสาขาอื่นที่เกี่ยวข้อง

8. หลักเกณฑ์การพิจารณาของคณะกรรมการ

สสพ. ใช้หลักเกณฑ์ในการพิจารณาคัดเลือกผู้ยื่นข้อเสนอการประเมินประสิทธิภาพต่อราคา (Price Performance) โดยมีขั้นตอนและหลักเกณฑ์ในการพิจารณา ดังนี้

1	ผู้ยื่นข้อเสนอ	มีคุณสมบัติครบถ้วนถูกต้องตามประกาศ				
2	ผลิตภัณฑ์หรือบริการที่นำเสนอ	มีข้อกำหนดถูกต้องครบถ้วนตามคุณลักษณะ ตามประกาศ				
3	คะแนนตามหลักเกณฑ์การประเมินค่าประสิทธิภาพต่อราคา	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 2px;">1 ตัวแปรหลัก : ราคา</td> <td style="width: 50%; padding: 2px;">น้ำหนัก 40 คะแนน</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">2 ตัวแปรหลัก : คุณภาพ</td> <td style="padding: 2px;">น้ำหนัก 60 คะแนน</td> </tr> </table>	1 ตัวแปรหลัก : ราคา	น้ำหนัก 40 คะแนน	2 ตัวแปรหลัก : คุณภาพ	น้ำหนัก 60 คะแนน
1 ตัวแปรหลัก : ราคา	น้ำหนัก 40 คะแนน					
2 ตัวแปรหลัก : คุณภาพ	น้ำหนัก 60 คะแนน					

หลักเกณฑ์การประเมินประสิทธิภาพต่อราคา พิจารณาจากตัวแปรหลัก 2 ตัว ได้แก่ ตัวแปรหลักด้านราคา น้ำหนักร้อยละ 40 และตัวแปรหลักด้านคุณภาพ น้ำหนักร้อยละ 60 โดยมีรายละเอียดดังนี้

หลักเกณฑ์การประเมินค่าประสิทธิภาพต่อราคา (Price Performance) สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ เลือกตัวแปร 2 แปร		น้ำหนักคะแนน
ตัวแปรที่ 1	การพิจารณาด้านราคา	40
ตัวแปรที่ 2	การพิจารณาด้านคุณภาพ : ข้อเสนอด้านเทคนิค	60
รวม		100

ตัวแปรที่ 1 การพิจารณาด้านราคา : คะแนนเต็ม 40 คะแนน

ให้ผู้เสนอราคา นำเสนอราคาโดยแสดงรายละเอียดราคาแยกค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานในแต่ละรายการตามขอบเขตงาน ตามข้อ 6 อย่างชัดเจน



Legal

ตัวแปรที่ 2 การพิจารณาด้านคุณภาพ : ข้อเสนอด้านเทคนิค คะแนนเต็ม 100 คะแนน

ตัวแปรรอง	การพิจารณา	น้ำหนักคะแนน
ตัวแปรรองที่ 1	การบริหารจัดการและวางแผนการดำเนินงาน พิจารณาตามความเพียงพอของบุคลากร ความรู้ความสามารถของบุคลากร แผนการดำเนินงานและขั้นตอนการดำเนินงานที่เป็นระบบ รวมถึงความสามารถในการนำเสนอผลงานได้ตรงตามเวลาที่กำหนด	40
ตัวแปรรองที่ 2	วิธีการที่ใช้ในการศึกษา การวิเคราะห์และการนำเสนอ พิจารณาตามความเหมาะสมของแผนงาน แนวทางและวิธีการที่ใช้ในการศึกษา วิเคราะห์ รวมไปถึงนำเสนอเครื่องมือที่ใช้ในการจัดเก็บข้อมูล	40
ตัวแปรรองที่ 3	ความพร้อมและประสบการณ์ พิจารณาจากความพร้อมของบริษัท อันได้แก่ ข้อมูลบริษัทการดำเนินธุรกิจ (Company Profile) ประสบการณ์การทำงานที่ผ่านมาของบริษัท ข้อมูลอ้างอิงที่เป็นประโยชน์ต่อการพิจารณา	20
รวม		100

ขั้นตอนการพิจารณาของคณะกรรมการฯ มีดังต่อไปนี้

8.1 ผู้ยื่นข้อเสนอต้องนำเสนอข้อเสนอทางเทคนิค ตามที่กำหนดไว้ใน TOR โดยต้องนำเสนอข้อมูลการดำเนินโครงการอย่างละเอียด พร้อมแสดงตัวอย่างประกอบ (ถ้ามี) เพื่อให้คณะกรรมการ มีความเข้าใจ และเห็นภาพรวมตามแผนการดำเนินงานมากที่สุด

8.2 ผู้ยื่นข้อเสนอต้องได้คะแนนรวม ตัวแปรที่ 2 การพิจารณาด้านคุณภาพ : ข้อเสนอด้านเทคนิค ตั้งแต่ 70 คะแนนขึ้นไป จึงถือว่าผ่านหลักเกณฑ์การพิจารณาทางเทคนิค

8.3 สสพ. พิจารณาคัดเลือกผู้ยื่นข้อเสนอที่มีคุณภาพและคุณสมบัติถูกต้อง ครบถ้วน ซึ่งได้คะแนนรวมสูงสุดเป็นผู้ชนะการจัดซื้อจัดจ้างหรือเป็นผู้ได้รับการคัดเลือก (ระเบียบกระทรวงการคลัง ข้อ 83 (2))

8.4 กรณีผู้ยื่นข้อเสนอได้คะแนนรวมสูงสุดเท่ากันหลายราย ให้พิจารณาผู้ยื่นข้อเสนอที่ได้คะแนนสูงสุดจากเกณฑ์ที่มีน้ำหนักมากที่สุดเป็นผู้ชนะการจัดซื้อจัดจ้างหรือเป็นผู้ได้รับคัดเลือก หากดำเนินการแล้วไม่อาจชี้ขาดตามหลักเกณฑ์ดังกล่าวได้ ให้พิจารณาคัดเลือกผู้เสนอราคาต่ำสุดในลำดับแรกเป็นผู้ชนะการจัดซื้อจัดจ้างหรือเป็นผู้ได้รับคัดเลือก

9. ระยะเวลาดำเนินงานโครงการตามสัญญา

120 วันนับถัดจากวันที่ทำสัญญา

10. การส่งมอบงาน

ที่ปรึกษาต้องส่งมอบรายงานการศึกษาความเป็นไปได้ของการจัดงานเทศกาลประเภท E-Sports ในพื้นที่ EEC ตามขอบเขตการดำเนินงานข้อ 6 ในรูปแบบรายงาน จำนวน 2 ชุด และไฟล์ดิจิทัล 1 ชุด (ใน Thumb Drive) ภายใน 120 วัน นับถัดจากวันที่ทำสัญญา

11. เงื่อนไขการชำระเงิน

ผู้ว่าจ้างกำหนดจ่ายเงินอัตราร้อยละ 100 ของเงินค่าจ้างทั้งหมด เมื่อที่ปรึกษาส่งมอบงานตามขอบเขตการดำเนินงานข้อ 6 เสร็จสิ้น ทั้งนี้กำหนดการจ่ายค่าจ้างจะพิจารณาจ่ายหลังจากคณะกรรมการตรวจรับเห็นชอบและได้รับการลงนามจากผู้มีอำนาจอนุมัติแล้วเท่านั้น

12. หลักประกันสัญญา

ที่ปรึกษาต้องวางเงินหลักประกันสัญญาไว้กับทางผู้ว่าจ้าง จำนวนไม่น้อยกว่า ร้อยละ 5 ของราคาซื้อหรือจ้าง

13. อากรแสตมป์

ที่ปรึกษาต้องเป็นผู้ออกค่าใช้จ่ายในการติดอากรแสตมป์ตามบทบัญญัติแห่งประมวลรัษฎากร สำหรับการจ้างทุกจำนวนเงิน 1,000 บาท หรือเศษของ 1,000 บาท ต่อ ค่าอากรแสตมป์ 1 บาท

14. อัตราค่าปรับ

สสปน. กำหนดเงื่อนไขในกรณีที่ที่ปรึกษาไม่สามารถส่งมอบงานตามเวลาที่กำหนดไว้ในขอบเขตงาน โดยจะคิดค่าปรับเป็นรายวันในอัตราร้อยละ 0.1 ของมูลค่างานจ้างนั้น แต่ต้องไม่ต่ำกว่าวันละ 100 บาท

15. การยกเลิก

สสปน. สงวนสิทธิยกเลิกการจัดซื้อจัดหา การจ้าง หรือสัญญาได้ในกรณีที่พิจารณาแล้วเห็นว่าที่ปรึกษาทำงานตามขอบเขตงานส่วนใหญ่หรือเกือบทั้งหมดล่าช้าจนเป็นเหตุให้เกิดความเสียหาย หรือการรับงานดังกล่าวไร้ประโยชน์ ไม่มีความสามารถที่จะดำเนินการตามขอบเขตงานหรือสัญญาให้มีคุณภาพและแล้วเสร็จตามกำหนด สสปน. จะไม่รับผิดชอบค่าใช้จ่ายใดๆที่เกิดขึ้นกับที่ปรึกษา และหากกรณีดังกล่าวทำให้ สสปน. เกิดความเสียหาย ที่ปรึกษาต้องรับผิดชอบ และชดเชยค่าเสียหายที่เกิดขึ้นกับ สสปน. ด้วย โดยไม่มีเงื่อนไขใดๆทั้งสิ้น

16. กรรมสิทธิ์ของข้อมูลและเอกสาร

เอกสาร/ข้อมูล/ชิ้นงาน/ฐานข้อมูลและ/หรือซอฟต์แวร์และสิ่งอื่นใด ที่เป็นผลของการดำเนินงานจากโครงการนี้ งานที่ดำเนินการแล้วทุกชิ้นงานรวมทั้งที่ส่งมอบและที่ยังไม่ส่งมอบให้ถือเป็นกรรมสิทธิ์ของ สสปน. ที่ถูกต้องตามกฎหมาย ซึ่งที่ปรึกษาจะต้องส่งมอบให้ สสปน. และ สสปน. มีสิทธิ์ที่จะนำบางส่วนหรือทั้งหมดของชิ้นงานไปเผยแพร่หรือทำซ้ำใหม่ได้ด้วยตนเองหรือมอบให้ผู้อื่นไปเผยแพร่หรือทำซ้ำใหม่ได้

17. การประมวลผลข้อมูลส่วนบุคคล

ในกรณีที่ที่ปรึกษา เป็นผู้ประมวลผลข้อมูลส่วนบุคคลแทน หรือในนามของผู้ว่าจ้าง ที่ปรึกษาต้องรักษาข้อมูลส่วนบุคคลเป็นความลับอย่างเคร่งครัด และต้องมีมาตรการรักษาความปลอดภัยสำหรับการประมวลผลข้อมูลส่วนบุคคลตามที่คณะกรรมการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลได้ประกาศกำหนด และ/หรือตามมาตรฐานสากลเพื่อคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

ประมวลผลข้อมูลส่วนบุคคลตามที่คณะกรรมการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลได้ประกาศกำหนด และ/หรือตาม
มาตรฐานสากลเพื่อคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

18. ขอสงวนสิทธิ์

สสปน. ขอสงวนสิทธิ์ที่จะไม่จ้างที่ปรึกษาครั้งนี้ หากปรากฏว่าการยื่นข้อเสนอไม่เป็นไปตามหลักเกณฑ์
หรือเงื่อนไขที่กำหนด หรือเมื่อ สสปน. พิจารณาแล้วเห็นว่า การจ้างผู้ที่ได้รับคัดเลือกดังกล่าวจะไม่เป็น
ประโยชน์ต่อทางสำนักงานเท่าที่ควร ซึ่งค่าใช้จ่ายต่างๆ ของผู้เสนอเข้ารับการคัดเลือกสอบราคาที่เกิดขึ้นจาก
การนี้ เป็นค่าใช้จ่ายของผู้เสนอเข้ารับการคัดเลือกโดยผู้เสนอไม่มีสิทธิ์เรียกร้องค่าเสียหายใดๆ จาก สสปน. ทั้งสิ้น

18. การจ้างช่วง

ที่ปรึกษาจะต้องไม่เอางานทั้งหมดหรือแต่บางส่วนแห่งสัญญาไปจ้างช่วงอีกทอดหนึ่ง เว้นแต่การจ้าง
ช่วงงานแต่บางส่วนที่ได้รับอนุญาตเป็นหนังสือจากผู้ว่าจ้างแล้ว การที่ผู้ว่าจ้างได้อนุญาตให้จ้างช่วงงานแต่
บางส่วนดังกล่าวนั้น ไม่เป็นเหตุให้ที่ปรึกษาหลุดพ้นจากความรับผิดชอบหรือพันธหน้าที่ตามสัญญา และที่
ปรึกษายังคงต้องรับผิดชอบในความผิดและความประมาทเลินเล่อของที่ปรึกษาช่วงงานหรือของตัวแทนหรือ
ลูกจ้างของผู้รับช่วงงานนั้นทุกประการ

กรณีที่ปรึกษาไปจ้างช่วงงานแต่บางส่วนโดยฝ่าฝืนความในวรรคหนึ่ง ที่ปรึกษาต้องชำระค่าปรับให้แก่ผู้ว่าจ้าง
เป็นจำนวนเงินในอัตราร้อยละ 10 ของวงเงินของงานที่จ้างช่วงตามสัญญา ทั้งนี้ไม่ตัดสิทธิผู้ว่าจ้างในการบอก
เลิกสัญญา

หมายเหตุ :

1. ผลการตัดสินของ สสปน. ถือเป็นอันสิ้นสุด ผู้ที่ไม่ได้รับคัดเลือกจะต้องยอมรับและจะไม่ได้แย้ง
คัดค้านการตัดสินของ สสปน. ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น
2. สสปน. ขอสงวนสิทธิ์ที่อาจจะไม่เลือกผู้เสนอราคาต่ำสุด แต่จะพิจารณาตามหลักเกณฑ์ที่ใช้ใน
การคัดเลือกโดยรวมเป็นสำคัญ
3. หน่วยงานที่ได้รับการคัดเลือกจะต้องทำงานร่วมกับ สสปน. โดยก่อนตัดสินใจดำเนินการใดๆ
จะต้องได้รับความยินยอมจาก สสปน. ก่อน
4. สสปน. ขอสงวนสิทธิ์ในการต่อรองราคากับผู้ที่เสนอราคาทั้งก่อนหน้าและ/หรือภายหลังการตัดสิน
ของ สสปน.
5. สสปน. ขอสงวนสิทธิ์ในการปรับเปลี่ยนหรือเพิ่มเติมเนื้อหาตามความเหมาะสม โดยได้รับความ
ยินยอมจากหน่วยงานที่ได้รับคัดเลือกให้ดำเนินการ

ติดต่อสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ :

ชื่อผู้ติดต่อ :

1. นายวัชร ก้องพลานนท์

ผู้จัดการอาวุโสฝ่ายพัฒนาการจัดงานเมกะอีเวนต์และเทศกาลนานาชาติ

Email: watchara_k@tceb.or.th โทรศัพท์ 093-5629629



โครงการจัดงานเทศกาลระดับโลกเข้ามาจัดในพื้นที่ EEC
การศึกษาคือความเป็นไปได้ของการจัดงานเทศกาลประเภท E-Sports ในพื้นที่ EEC



หลักการและเหตุผล

วัตถุประสงค์

Legal
๓๓.๑๖.๕๖
ENVIRO

หลักการและเหตุผล

สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ - สสปน. เล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนาและสร้างมรดกทางเศรษฐกิจจัดวางเทศกาล (Festival Economy) ให้กับเมืองและชุมชน เพื่อก่อให้เกิดระบบนิเวศใหม่ (New Ecosystem) ในการพัฒนาเศรษฐกิจของเมืองผ่านการจัดงานเทศกาล ซึ่งจะเสริมเครื่องมือดึงดูดกลุ่มนักท่องเที่ยวที่มีกำลังซื้อสูง ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่เน้นการเดินทางเพื่อแสวงหาประสบการณ์รูปแบบใหม่พร้อมกันนี้ นโยบาย Festival Economy ยังเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการสร้างเศรษฐกิจ กระจ่ายรายได้กระจายความเจริญ ควบคู่กับการพัฒนาคุณภาพของเมือง พัฒนาระบบโครงสร้างพื้นฐาน และการพัฒนาบุคลากรภายในพื้นที่ โดยมีเป้าหมายในระยะสั้น ระยะกลาง และระยะยาว คือ การกระตุ้นเศรษฐกิจภายในประเทศ ส่งเสริมให้เมืองเป็นจุดหมายปลายทางในการจัดงานเทศกาล และการพัฒนาเมืองอย่างยั่งยืน

โดย สสปน. ให้ความสำคัญและตั้งเป้าหมายด้านนโยบาย Festival Economy เป็นกลยุทธ์สำคัญในการส่งเสริมและสนับสนุนให้เมืองและชุมชนจับมือกับเครือข่ายสมาคมฯ ที่มีความเชี่ยวชาญ 5 สมาคมหลัก ซึ่งครอบคลุมถึงกลุ่มธุรกิจหลัก (Sectors) ที่ สสปน. ให้การสนับสนุน ซึ่งหนึ่งในนั้นก็คือ การสนับสนุนงาน E-Sports โดยอยู่ในกลุ่มงานประเภทเทคโนโลยี และนวัตกรรม ซึ่งเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมเป้าหมายของ EEC ที่วางไว้เพื่อกระตุ้นการลงทุนและสร้างภาพลักษณ์และเพิ่มจำนวนนักเดินทางท่องเที่ยวเชิงคุณภาพ นี้สามารถตอบโจทย์ ทั้งด้าน การสร้างขีดความสามารถในการแข่งขัน การพัฒนายกระดับพื้นที่และสาธารณูปโภค พัฒนาเมืองและยกระดับของประชาชน ลดความเหลื่อมล้ำ ทำให้เกิดการต่อยอดนำพาประเทศไทยสู่การเป็นศูนย์กลาง หรือ ประตูสู่เอเชีย ได้อย่างสมบูรณ์

ในปัจจุบันอุตสาหกรรมอีสปอร์ตในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ถูกคาดการณ์ว่าจะมีมูลค่ากว่า 1,365 ล้านบาทในปี 2564 ซึ่งจะช่วยขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัล และสร้างอาชีพใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้น ทั้งอาชีพที่เกี่ยวข้องโดยตรง และอาชีพที่อยู่ในอุตสาหกรรมอื่นที่เกี่ยวข้องกัน ทั้งนี้การประเมินตัวเลขของปี 2567 ว่ามีแนวโน้ม จะขึ้นไปถึง 2,520 ล้านบาท ด้านจำนวนผู้ชมอีสปอร์ตในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ก็คาดว่าจะมีจำนวนถึง 42.5 ล้านคน ทั้งนี้ ในช่วง 4-5 ปีที่ผ่านมาความนิยมในกีฬาอีสปอร์ตหรือนิกส์ (E-Sport ในประเทศไทยนั้น มีส่วนสำคัญที่ช่วยต่อยอดและเชื่อมโยงอุตสาหกรรมเกมของประเทศไทยให้เติบโตอย่างต่อเนื่อง เติบยอดหลัง 4 ปีสูงถึงร้อยละ 12.7 ทำให้เกิดการต่อยอดนำพาประเทศไทยสู่การเป็นศูนย์กลาง หรือ ประตูสู่เอเชียได้อย่างสมบูรณ์ จากความพร้อมของระเบียบเศรษฐกิจในทุกด้าน ประกอบกับแนวโน้ม การทำตลาดของประเทศไทยต่าง ๆ ทั่วโลก รัฐบาลของทุกประเทศต่างนำกลยุทธ์สร้างภาพลักษณ์ประเทศไทย เมือง หรือระดับพื้นที่ด้วยภารกิจด้าน นักธุรกิจเข้าประเทศ โดยการดำเนินงาน World Event หรือ สร้างงานประเภท Mega Project ระดับโลกขึ้นในพื้นที่ที่ต้องการให้โลกได้รับรู้ เพื่อดึงดูดกลุ่มเป้าหมายให้เดินทางเข้ามาร่วมงาน ทำให้เกิดการต่อยอดในการเจรจาธุรกิจ และเป็นเวทีในการแลกเปลี่ยนความรู้และเทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ นวัตกรรมใหม่ สามารถเป็นกลไกในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์

- เพื่อศึกษาความเป็นไปได้ในการจัดงานเทศกาลประเภท E-Sports ในพื้นที่ EEC
- เพื่อศึกษาและวิเคราะห์แนวโน้ม (Irend) ภาพรวมและทิศทางการจัดงานเทศกาลประเภท E-sport ในปัจจุบัน
- เพื่อจัดทำแผนแม่บทการจัดงานเทศกาลประเภท E-Sports ภายในระยะเวลา 5 ปี



ENVIRO
ENVIRO (THAILAND) CO., LTD.

ขอบเขตการดำเนินงาน

- ศึกษา รวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลและรูปแบบการจัดงาน E-sport ที่มีชื่อเสียงระดับโลก มีความน่าสนใจ และมีความเป็นไปได้ที่จะดำเนินงานมาจัดงานในพื้นที่ EEC และ/หรือพื้นที่ที่มีศักยภาพอื่นๆ ในประเทศไทย อย่างน้อย 3-5 งาน โดยรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ และอ้างอิงได้
- ศึกษาและประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้น หากประเทศไทยดึงงานตามรายชื่อในข้อ 6.2 เข้ามายังประเทศไทย
- ศึกษา รวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลโครงสร้างที่เกี่ยวข้องสำหรับการจัดงานเทศกาลประเภท E-Sport ในปัจจุบัน อาทิ สถานที่ที่การจัดงานประเภทของนักท่องเที่ยว การสนับสนุนของหน่วยงานต่างๆจากภาครัฐ และ เอกชน งบประมาณที่ใช้ในการจัดงาน
- ศึกษาและวิเคราะห์แนวโน้ม (Trend) ภาพรวมและทิศทางการจัดงานเทศกาลประเภท E-sport ในปัจจุบัน
- ศึกษาและวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรค (SWOT Analysis) ของพื้นที่ EEC และ/หรือพื้นที่ที่มีศักยภาพอื่นๆ ในประเทศไทย ในการเป็นศูนย์กลางการจัดงานเทศกาลประเภท E-Sports
- ศึกษา วิเคราะห์ และวางบทบาท ของผู้มีส่วนได้เสีย สมาคม องค์กร ทั้งในและต่างประเทศ ที่เชื่อมโยงกับการจัดงานเทศกาลประเภท E-Sports
- ศึกษาระบบนิเวศของความร่วมมือของการจัดงาน (Ecosystem) โดยคำนึงถึงผลที่เกิดขึ้นทางสังคม และเศรษฐกิจทั้งในระดับประเทศ และระดับนานาชาติ
- จัดทำแผนแม่บทการจัดงานเทศกาลประเภท E-Sports เพื่อยกระดับให้เป็นพื้นที่หลักในการจัดงานในระดัภูมิภาคที่มีการหมุนเวียนจัดงานที่สามารถสร้างความสัมพันธ์และความร่วมมือในระดับนานาชาติภายในระยะเวลา 5 ปี
- จัดทำแผนดำเนินการสำรวจการปฏิบัติงานและวิธีเก็บข้อมูล ในกรณีที่มีการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโควิด 19 ในรายงานเบื้องต้น (Inception Report)

• ที่ปรึกษาต้องแจ้งนโยบายความเป็นส่วนตัวของผู้ว่าจ้าง ให้เจ้าของข้อมูลส่วนบุคคลทราบและขอความยินยอมจากเจ้าของข้อมูลส่วนบุคคลเพื่อดำเนินการเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของเจ้าของข้อมูลส่วนบุคคล

• ที่ปรึกษาต้องจัดให้มีและคงไว้ซึ่งมาตรการรักษาความปลอดภัยสำหรับบริการประมวลผลข้อมูลที่มีความเหมาะสม โดยคำนึงถึงลักษณะ ขอบเขต และวัตถุประสงค์ของการประมวลผลข้อมูลตามขอบเขตงานเป็นสำคัญ เพื่อคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลจากความเสียหายเนื่องเกี่ยวกับการประมวลผลข้อมูลส่วนบุคคล

Report

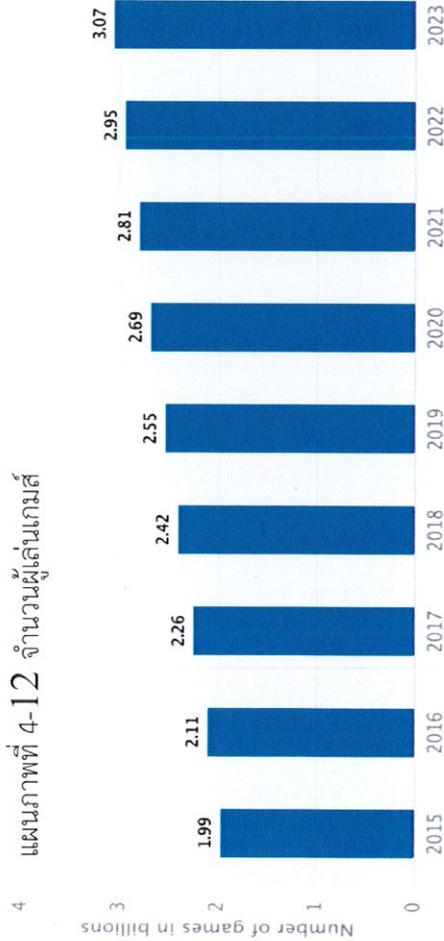
ENVIRO
ENVIRO (THAILAND) CO., LTD.

How many active video gamers were there in 2020?

There were 2.69 billion video game players worldwide in 2020. The figure will rise to 3.07 billion in 2023 based on a 5.6% year-on-year growth forecast. The global games market had \$159.3 billion in revenues for 2020, almost half of which came from the Asia Pacific market.

Number of active video gamers worldwide - 2015 to 2023

in billions



Source: Newzoo (2020)

ตลาดเกมส์ทั่วโลกมีมูลค่าสูงถึง 159.3 พันล้านดอลลาร์ ประมาณการผู้เล่นเกมส์ในปี 2023 สูงถึง 3.07 พันล้าน จัดเป็น ร้อยละ 50 ของประชากรโลก โดยมีอัตราการเติบโตเฉลี่ย 5.6% ต่อปี และผู้เล่นเกือบครึ่ง มาจากภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก โดยเฉพาะเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ไม่ว่าจะเป็นอินโดนีเซีย มาเลเซียฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ ประเทศไทย และเวียดนาม ซึ่งมีการเติบโตอย่างมีนัยยะสำคัญในช่องทางการณ์โควิด โดยมีมูลค่า 4.3 พันล้านดอลลาร์

Number of video gamers worldwide per region in 2020

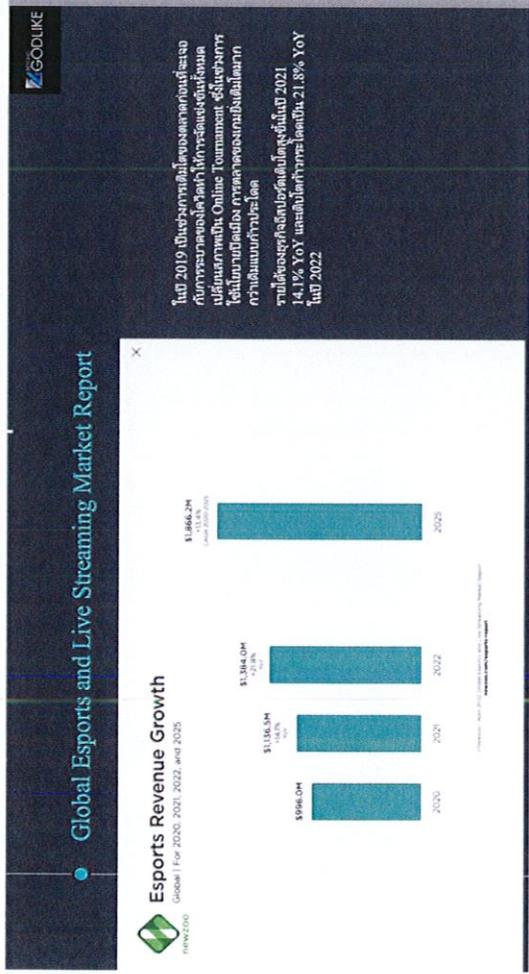
in millions



แผนภาพที่ 4-13 จำนวนผู้เล่นเกมส์ตามภูมิภาค

Source: Newzoo (2020)

Trend ศึกษาและวิเคราะห์แนวโน้ม (Trend) ภาพรวมและทิศทางการจัดงานเทศกาลประเภท E-sport ในปัจจุบัน



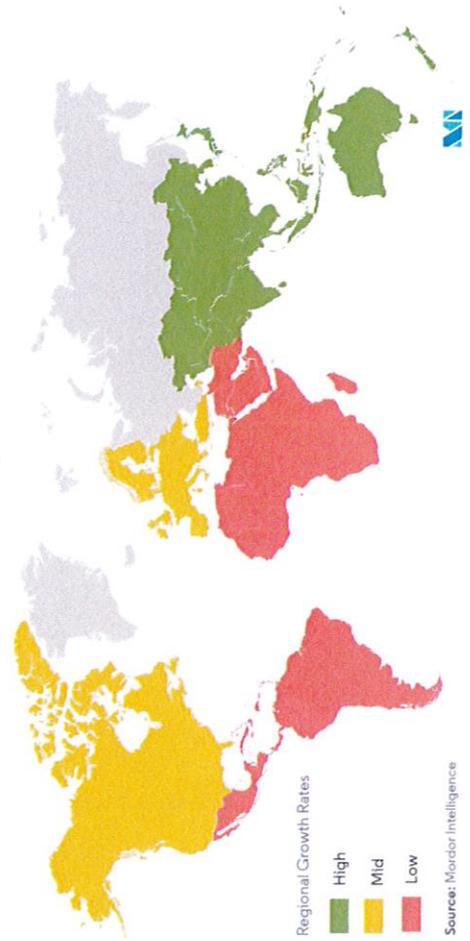
Market Snapshot

Study Period:	2018 - 2026
Base Year:	2021
Fastest Growing Market:	Asia Pacific
Largest Market:	Asia Pacific
CAGR:	20 %

ENVIRO (THAILAND) CO., LTD.

ตลาด E-Sports คาดการณ์การเติบโตเฉลี่ย 20% ต่อปี ในช่วง 2021-2026 จากข้อมูลของ World Economic Forum ผู้ชม E-Sports ใช้เวลาถึง 17.9 ล้านชั่วโมง ดูนักแข่งผ่านช่องทาง เช่น YouTube's gaming channel หรือ Twitch ในไตรมาสแรกของปี 2018. ตลาด E-Sports ยังถือว่าอยู่ในช่วงต้น และยังมีโอกาสอีกมากในอนาคต โดยกลุ่มหลักคือ Millennials และภูมิภาคที่เติบโตสูงคือ Asia Pacific

eSports Market - Growth Rate by Region (2019 - 2024)



Mr. [Signature]

Mr. [Signature]



Legal

Dr. [Signature]

Dr. [Signature]

ข้อเสนอเพิ่มเติมจาก TOR

Competitor Analysis | ศึกษา รวบรวม และวิเคราะห์คู่แข่ง และ GAP ของประเทศไทย



กลุ่มเกม PC รายการแข่งขันอีสปอร์ตใน Southeast Asia

PC GAME	VALORANT	DOTA 2	BAYESCHING	LEAGUE OF LEGENDS
Thailand	<ul style="list-style-type: none"> VALORANT Champions Tour 2022 APAC Last Chance Qualifier VCT 2022 APAC Stage 1 Challengers 	<ul style="list-style-type: none"> Genes Global Dota 2 Cup 2022 SEA Dota 2 Cup 2022 SEA Dota 2 Cup 2020 SEA Dota 2 Cup 2019 Grand Final 	<ul style="list-style-type: none"> PUBG Nations Cup 2022 NET Asia Series: PUBG Classic 2017 	<ul style="list-style-type: none"> TOYOTA Master CS:GO Bangkok 2018
Singapore		<ul style="list-style-type: none"> The International 2022 ONE Esports Singapore Major 2021 ONE Esports Dota 2 World Pro Invitational Singapore 		
Malaysia		<ul style="list-style-type: none"> ESL One Malaysia 2022 The Kuala Lumpur Major 2018 ESL One Genting 2019 ESL One Genting 2017 		
Philippines		<ul style="list-style-type: none"> The Manila Masters 2017 ESL One Manila 2016 		
APAC (China)				

Resource: LiqueMedia, Record, RedLige

กลุ่มเกม Mobile รายการแข่งขันอีสปอร์ตใน Southeast Asia

PC GAME	PUBG MOBILE	FREE FIRE	ROV	MOBILE LEGENDS
Thailand		<ul style="list-style-type: none"> Free Fire World Cup 2019 	<ul style="list-style-type: none"> Arena of Valor International Championship 2019 Arena of Valor International Championship 2018 	
Singapore		<ul style="list-style-type: none"> Free Fire World Series 2022 Free Fire World Series 2021 Singapore 		<ul style="list-style-type: none"> M2 World Championship M3 World Championship
Malaysia	<ul style="list-style-type: none"> PUBG Mobile Pro League - Southeast Asia Championship Spring 2022 PUBG Mobile Club Open - Fall Split Global Finals 2019 			<ul style="list-style-type: none"> M1 World Championship
Vietnam			<ul style="list-style-type: none"> Arena of Valor International Championship 2022 	
(TBD location)	<ul style="list-style-type: none"> PUBG Mobile Global Championship 2022 (TBD location) 	<ul style="list-style-type: none"> Free Fire World Series November 2022 (TBD location) 		<ul style="list-style-type: none"> M4 World Championship (TBD location)

Resource: LiqueMedia, Record, RedLige



Legal

อึ้ง... ราชกิจจานุเบกษา

มูม

มูม

มูม

ข้อเสนอเพิ่มเติมจาก TOR

Competitor Analysis | ศึกษา รวบรวม และวิเคราะห์คู่แข่ง และ GAP ของประเทศไทย



PC GAME

รายการแข่งขันแยกตามประเภทของผู้เล่น
ตัวอย่างงานวิจัยของผู้เล่น

VALORANT	DOTA 2	PUBG BATTLEGROUND	COUNTER STRIKE
<ul style="list-style-type: none"> VALORANT Champions Tour 2022: APAC Last Chance Qualifier VCT 2022: APAC Stage 1 Challengers 	<ul style="list-style-type: none"> The International 2022 	<ul style="list-style-type: none"> PUBG Nations Cup 2022 PUBG Global Invitational S 2021 PUBG Global Championship 2021 MET Asia Series: PUBG Classic 2017 	
Publisher			
Organizers	<ul style="list-style-type: none"> Gamers Galaxy: Dota 2 Invitational Series HatYai Thailand 2022 ESL One Malaysia 2022 ONE Esports Singapore Major 2021 ESL One Thailand 2020 - Asia Division Grand Final ONE Esports Data 2 World Pro Invitational Singapore 2019 The Kuala Lumpur Major 2018 ESL One Genting 2017 The Manila Masters 2017 ESL One Manila 2016 	<ul style="list-style-type: none"> TOYOTA Master CS:GO Bangkok 2018 ROG Masters 2017 	

Resource

[Liquipedia](#)

[Beyond godlike](#)



Legal
Dr. Ewige

Dr. Ewige
Dr. Ewige
ENVIRO THAILAND CO., LTD

ข้อเสนอเพิ่มเติมจาก TOR

Competitor Analysis | ศึกษา รวบรวม และวิเคราะห์คู่แข่ง และ GAP ของประเทศไทย



ESL One Malaysia 2022

Analysis

Tournament Information	
Series	ESL One
Organizer	ESL
Sponsor(s)	Intel Predator DHL 1xBet Monster Energy Resorts World Genting
Type	Offline
Location	Malaysia Genting Highlands
Venue	Arena of Stars
Prize Pool	\$400,000 USD
Start Date	2022-08-23
End Date	2022-08-28

Resource

ESL One
Genting 2018
ข้อมูลการแข่งขัน
ออนไลน์

ESL One
Genting 2017
ข้อมูลการแข่งขัน
ออนไลน์

ข้อมูลการแข่งขัน



- ❖ ESL One Malaysia 2022 เป็นการจัดแข่ง Dota2 เป็นการจัดขึ้นเป็นครั้งที่ 3 หลังจากที ESL เคยจัดมาแล้วในปี 2017 ในรายการ ESL One Genting 2017 และ ESL One Genting 2018 ซึ่งในปีดังกล่าวเป็นช่วงเริ่มต้นของเทรนด์อีสปอร์ต เริ่มเติบโตขึ้นใน Southeast-Asia
- ❖ รูปแบบการจัดงานเป็นการผสมระหว่างทีมไประดับโลกที่จะได้รับการเชิญเข้าแข่งขัน รวมถึงการเปิดรอบคัดเลือกเพื่อเข้าสู่รอบแบ่งกลุ่ม
- ❖ ความจุของสนาม Arena of stars อยู่ที่ 6,000 ที่นั่ง จำนวนตัวเข้าชมราคา 439 RM (ประมาณ 3600 บาท) (ตัวจำหน่ายหมดแล้ว)
- ❖ ยอดการเข้าชมออนไลน์ เทียบกับข้อมูลเดิมในปี 2017 คาดว่าจะเติบโตขึ้นอีกตาม การขยายตัวของยอดผู้สนใจอีสปอร์ตใน SEA
- ❖ มูลค่าที่มีผลทางเศรษฐกิจประมาณ 351 ล้านบาท

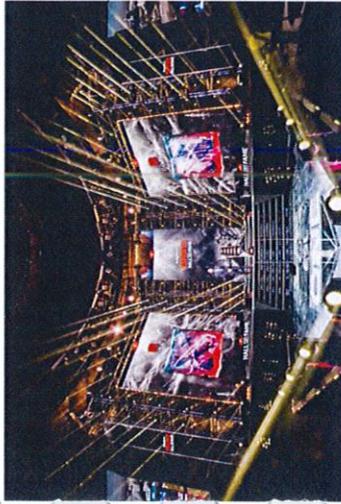


Signature and ENVIRO THAILAND CO., LTD. logo

จัดทำแผนแม่บทการจัดงานเทศกาลประเภท E-Sports เพื่อยกระดับให้เป็นพื้นที่หลักในการจัดงานในระดับภูมิภาคที่มีการหมุนเวียนจัดงานที่สามารถสร้างความสัมพันธ์และความร่วมมือในระดับนานาชาติภายในระยะเวลา 5 ปี

ดำเนินการศึกษาข้อมูล และวิเคราะห์ในด้าน

- 1) พื้นที่จัดงาน
- 2) กิจกรรมที่จะมีเนงานทั้งที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับทีมงาน และกิจกรรมเสริมอื่นๆ
- 3) ข้อกำหนดเรื่องพื้นที่ของสมาคม esports



รูปแบบการใช้พื้นที่ จะมีเนื้อหาประกอบด้วย

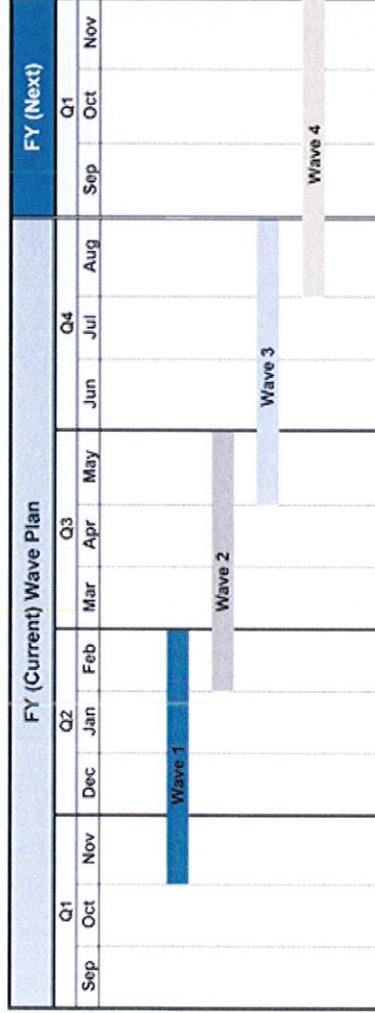
- 1) ลักษณะของพื้นที่
- 2) การจัดสรรพื้นที่เพื่อประโยชน์การใช้งานรูปแบบต่างๆ
- 3) แผนผังการออกแบบจัดสรรพื้นที่
- 4) ความพร้อมด้านโครงสร้างดิจิทัล เทคโนโลยี เป็นต้น
- 5) การใช้งานพื้นที่ในช่วงจัดงาน
- 6) การเดินทางเข้าออกพื้นที่จัดงานของผู้ปฏิบัติงานและผู้ชมงาน
- 7) ช่วงเวลาเปิดปิดจัดงาน
- 8) พื้นที่จอดรถ
- 9) การคมนาคมขนส่งในพื้นที่จัดงาน
- 10) เส้นทางเดินเท้า
- 11) สิ่งอำนวยความสะดวกและพื้นที่การจัดกิจกรรมรูปแบบงานพิธี
- 12) สิ่งอำนวยความสะดวกและพื้นที่การจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรม
- 13) สิ่งอำนวยความสะดวกและพื้นที่การจัดกิจกรรมบันเทิง
- 14) สิ่งอำนวยความสะดวกและพื้นที่สำหรับเด็กและเยาวชน
- 15) สิ่งอำนวยความสะดวกและพื้นที่สำหรับผู้พิการ
- 16) สิ่งอำนวยความสะดวกและพื้นที่สำหรับการพักผ่อนและพื้นที่สีเขียว
- 17) สิ่งอำนวยความสะดวกและพื้นที่สำหรับงานปฐมพยาบาล
- 18) สิ่งอำนวยความสะดวกและพื้นที่สำหรับงานอาหารและโภชนาการ
- 19) สิ่งอำนวยความสะดวกและพื้นที่สำหรับรักษาความปลอดภัย
- 20) สิ่งอำนวยความสะดวกและพื้นที่สำหรับงานป้องกันอัคคีภัย
- 21) สิ่งอำนวยความสะดวกและพื้นที่สำหรับสื่อมวลชน
- 22) การติดต่อสื่อสารภายในพื้นที่จัดงาน
- 23) แผนรับมือกรณีฉุกเฉิน
- 24) การซ่อมบำรุง
- 25) งานกระแสไฟ
- 26) งานระบบน้ำ
- 27) งานระบบจัดการขยะและสิ่งปฏิกูล
- 28) การอนุรักษ์พลังงานและสิ่งแวดล้อม
- 29) การใช้งานพื้นที่และอาคารหลังสิ้นสุดงาน

ตัวอย่างแผนงบประมาณที่นำเสนอ

แผนงบประมาณการจัดงาน พร้อมเสนอหน่วยงานผู้รับผิดชอบ

- สถานที่
- การประมูลสิทธิ์ และค่าลิขสิทธิ์
- การบริหารจัดการ และการประชาสัมพันธ์
- ค่าจัดนิทรรศการ
- อื่น ๆ

ครอบคลุมงบประมาณช่วงปีก่อนการจัดงาน และช่วงระหว่างงาน



รายละเอียด	งบประมาณ (บาท)	หน่วยงานที่ควรมีบทบาท
รวมทั้งหมด	X	
การประมูลสิทธิ์และค่าลิขสิทธิ์	X	
<ul style="list-style-type: none"> Financial Guarantee License Fee 		
ค่าจ้างที่ปรึกษาออกแบบงบประมาณ + ควบคุมงาน	X	
ค่าวางระบบสารสนเทศ	X	
การบริหารจัดการ การประชาสัมพันธ์ และการจัดกิจกรรม การบริหารจัดการ การประชาสัมพันธ์ และการจัดกิจกรรม <i>(1) การบริหารจัดการ การประชาสัมพันธ์ และจัดกิจกรรม</i> <ul style="list-style-type: none"> การวางแผนงาน การเตรียมการจัดงาน ระหว่างงาน การสรุปผลการจัดงาน และการส่งมอบงานหลักจากงาน การประชาสัมพันธ์ก่อนการจัดงานและตลอดระยะเวลาจัดงาน <i>(2) การจัดการ</i> <ul style="list-style-type: none"> การจัดการประกวดการจัดกิจกรรม การจัดการประชุมวิชาการ และการจัดกิจกรรมเพื่อวัตถุประสงค์อื่นๆ <i>(3) การบริหารโครงการ</i> <ul style="list-style-type: none"> ค่าใช้จ่ายสำหรับบริหารจัดการและเตรียมการจัดงาน ค่าประกันการจัดงาน ค่าใช้จ่ายในการติดต่อประสานงานกับต่างประเทศและหน่วยงานต่างๆ ค่าใช้จ่ายในการติดต่อประสานงานและจัดการประชุมต่างๆ ค่าสนับสนุนการเข้าร่วมขอหน่วยงานในประเทศ และต่างประเทศ ค่ารับรองบุคคลสำคัญ ค่าบริหารจัดการจราจร 	X	

ศึกษาและประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้น หากประเทศไทยจัดงานตามรายชื่อในข้อ 6.2 เข้ามาจัดในประเทศไทย

ประมาณการรายได้จากการจัดงาน

ประมาณการตัวเลขเงินและมูลค่าที่สามารถจัดงานในประเทศไทย
ตัวอย่างของงาน

หากประเมินการจัดงานของ ESL ONE Malaysia 2022 มีมูลค่าที่มีผลทางเศรษฐกิจประมาณ 351 ล้านบาท ถ้าการจัดงานปรับเปลี่ยนมาเป็นจัดขึ้นในประเทศไทยภายในกรุงเทพ เราสามารถจำลองตัวเลขที่มีผลต่อเศรษฐกิจประมาณ 313 ล้านบาท ลดลงจากมาเลเซียเนื่องจากค่าใช้จ่ายในการจัดงานในประเทศไทยมีต้นทุนที่ต่ำกว่าและไทยมีค่าครองชีพที่ต่ำกว่า แต่ราคาเฉลี่ยที่พักในประเทศไทยแพงกว่ามาเลเซีย

	Malaysia	Thailand
Accommodation	120,000,000	160,000,000
F&D	80,000,000	36,000,000
Employment	10,000,000	8,000,000
Event expenses	80,000,000	60,000,000
Ticket	21,000,000	21,000,000
Media	10,000,000	8,000,000
Sponsor	30,000,000	20,000,000
Total	351,000,000	313,000,000

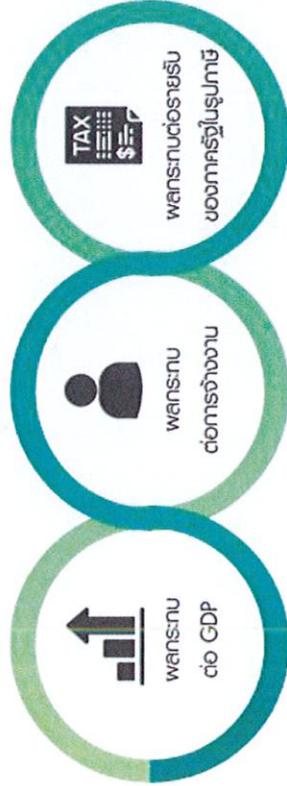
ENVIRO
ENVIRO (THAILAND) CO., LTD.

Lead
สมชาย ตรีรัตน์
สมชาย ตรีรัตน์

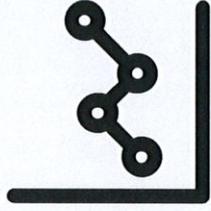
ต่อยอดไปสู่ผลกระทบทางเศรษฐกิจในรูปแบบ GDP รายรับภาษี การจ้างงาน

ผลกระทบทางเศรษฐกิจ

การวัดผลกระทบทางเศรษฐกิจของการที่บริษัทฯ ผลิตจาก



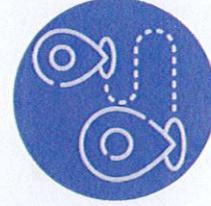
$$\begin{array}{l}
 \rightarrow \text{Direct Effects} \\
 \text{wangsuk wangkanangtsong} \\
 + \\
 \text{Indirect Impact} \\
 \text{wangsuk wangkanangtsong} \\
 + \\
 \text{Induced Impact} \\
 \text{wangsuk wangkanangtsong} \\
 = \\
 \text{Total Impact} \\
 \text{wangsuk wangkanangtsong}
 \end{array}$$



Investment
เกิดการเติบโตของเศรษฐกิจและการลงทุนที่ต่อเนื่อง ครอบคลุม และยั่งยืน ทั้งของภาคอุตสาหกรรมและการบริการแขนงต่าง ๆ ทำให้ ประเทศก้าวผ่านรายได้ปานกลางจาก การบริการที่มีมูลค่าเพิ่ม



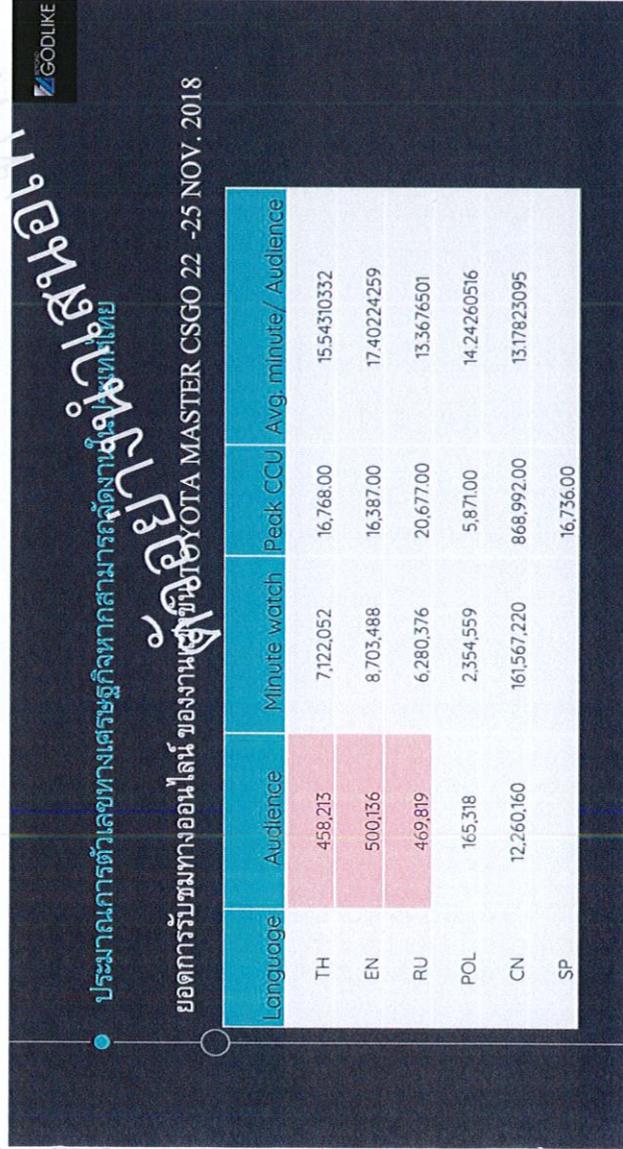
Export
การเติบโตของจำนวนงานไม่ชะงักงัน ผลเชื่อมโยงต่อการเติบโตด้านการส่งออก และการมีผู้ประกอบการใหม่เพิ่มขึ้น



กระจาย รายได้
มีการกระจายรายได้ไปสู่ภูมิภาค ซึ่งจะช่วยให้เศรษฐกิจของเมือง ใน ภูมิภาคดีขึ้น

ศึกษาและประเมินผลกระทบทางสังคมที่เกิดขึ้น หากประเทศไทยตั้งงานตามรายชื่อในข้อ 6.2 เข้ามาจัดในประเทศไทย

การสร้างการรับรู้ เกี่ยวกับประเทศไทย โดยดีเป็น media value



ประมาณการตัวเลขทางเศรษฐกิจหากสามารถจัดงานในประเทศไทย
ยอดการเข้าชมทางออนไลน์ ของงาน **YOTA MASTER CSGO 22 -25 NOV. 2018**



ASEAN Leader

ส่งเสริมการเป็นศูนย์กลางของ ASEAN



เพิ่มศักยภาพ โครงสร้าง
พื้นฐานด้านดิจิทัล

Handwritten signatures and the ENVIRO THAILAND CO., LTD. logo.

ศึกษา รวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลโครงสร้างที่เกี่ยวข้องสำหรับการจัดงานเทศกาลประเภท E-Sport ในปัจจุบัน อาทิเช่น สถานที่การจัดงานประเภทของนักกีฬา การสนับสนุนของหน่วยงานต่างๆจากภาครัฐ และ เอกชน งบประมาณที่ใช้ในการ

Business Model Canvas : โครงสร้างของการจัดงานอีสปอร์ต

<p>Event Organize</p> <ul style="list-style-type: none"> - ผู้จัดงานที่มีประสบการณ์และเข้าใจเนื้อหาของเกมที่จะจัดแข่งขัน รวมไปถึงการออกแบบโครงสร้างของสถานที่จัดงาน - ผู้ดำเนินการถ่ายทอดสดการแข่งขัน มีประสบการณ์ในการทำการฟีดและเตรียม footage ต่างๆ รวมถึงเชี่ยวชาญเกี่ยวกับสัญญาณภาพและเสียง - ทีมงานควบคุมการแข่งขัน มีความเข้าใจกฎการแข่งขันและตรวจสอบแก้ไขอุปกรณ์การแข่งขัน - ทีมดูแลนักกีฬา มีประสบการณ์และสามารถควบคุมตารางงานให้ดำเนินตาม Schedule 	<p>Publishers</p> <ul style="list-style-type: none"> - ให้สิทธิในการจัดแข่งขัน - ช่วยเหลือในด้าน PR online - สนับสนุนรายการแข่งขัน เช่น การเพิ่มเนื้อหาเกมให้กับการแข่งขัน <p>Key partner</p> <ul style="list-style-type: none"> - Computer & Equipment - สายการบิน - โรงแรม - Media Channel - Telco & Internet 	<p>Venue</p> <ul style="list-style-type: none"> - สถานที่แข่งขันที่มีพื้นที่ตั้งแต่ 5,000 ตารางเมตร - มีระบบไฟฟ้าสำรอง - มีระบบ internet - รองรับการแข่งขันติดตั้งอุปกรณ์แสง เสียง - มีโรงแรมที่พักใกล้เคียง - มีระบบขนส่งมวลชนที่สะดวก - มีพื้นที่ร้านค้า ในบริเวณใกล้เคียง - ครบมีสนามเป็นนานาชาติอยู่ในระยะเดินทางภายใน 1 ชั่วโมง 	<p>Sponsors</p> <ul style="list-style-type: none"> - ให้การสนับสนุนงบประมาณในการจัดงาน <p>Audiences</p> <ul style="list-style-type: none"> - ผู้ชมสนใจเข้าร่วมชมการแข่งขัน ซึ่งจะขึ้นอยู่กับความนิยมของเกมที่ต้องการแข่งขัน โดยปกติประเทศไทยมีความนิยมในระดับนานาชาติ 	<p>Government support</p> <ul style="list-style-type: none"> - กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม เช่นการสนับสนุนงบประมาณเพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจ ดิจิทัล และการสนับสนุนโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี - กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา การสนับสนุนภาพประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว และโรงแรม - กระทรวงวัฒนธรรม การอนุญาตเผยแพร่เกม - กระทรวงคมนาคม การอำนวยความสะดวกเรื่องการจัดระบบขนส่งมวลชน การออกตั๋วรถไฟฟ้าสำหรับผู้รวมงาน - กระทรวงต่างประเทศ เช่นการอำนวยความสะดวกเรื่อง VISA
<p>Cost Structure</p> <ul style="list-style-type: none"> - งบประมาณที่จัดงาน การก่อสร้าง อุปกรณ์การแข่งขัน การตกแต่งสถานที่ - งบดำเนินการค่าบุคลากร ทีมจัดแข่ง ทีมถ่ายทอดสด ทีมสนาม ทีมประสานงานนักกีฬา - งบการตลาดนักกีฬา เช่นที่พัก อาหาร การเดินทาง ค่าตัวเครื่องบิน - งบการโฆษณาเพื่อประชาสัมพันธ์งาน - งบจัดทำสินค้าและของที่ระลึก 	<p>Revenue Streams</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sponsorships ผู้สนับสนุนหลักของการแข่งขัน - ค่าโฆษณาทั้งออนไลน์และสื่อในสถานที่จัดงาน - ค่าตัวเข้าชมการแข่งขัน (ในไทยมีรายได้ส่วนนี้ค่อนข้างน้อยมาก) 	<p>Revenue Streams</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sponsorships ผู้สนับสนุนหลักของการแข่งขัน - ค่าโฆษณาทั้งออนไลน์และสื่อในสถานที่จัดงาน - ค่าตัวเข้าชมการแข่งขัน (ในไทยมีรายได้ส่วนนี้ค่อนข้างน้อยมาก) 		

บทบาทขององค์กรหลักที่เกี่ยวข้องกับการจัดงานอีสปอร์ตในระดับสากล

Publisher



Organizers and Agency



กลุ่มผู้สร้าง Content

Publisher
มีบทบาทเป็นผู้ให้สิทธิเกมสำหรับการแข่งขัน

Organizers
มีบทบาทเป็นผู้จัดการแข่งขัน ผู้ดำเนินงาน

Government



Esports association



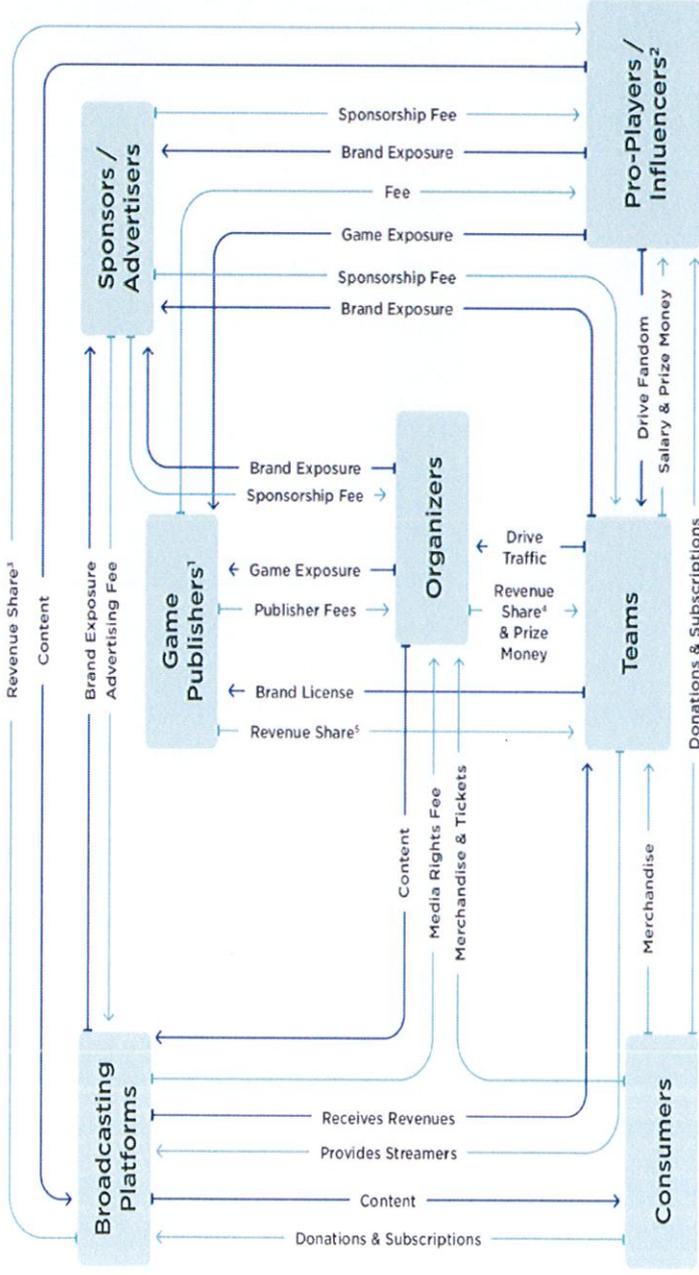
กลุ่มผู้สนับสนุน

Government
มีบทบาทให้การสนับสนุนอำนวยความสะดวกเพื่อให้งานเกิดขึ้นได้โดยมี 3 กระทรวงหลัก

Lead
โดย น. ธีระกุล
ENVIRO (THAILAND) CO., LTD.

John...
ENVIRO (THAILAND) CO., LTD.

ศึกษาระบบนิเวศต่อความร่วมมือของการจัดงาน (Ecosystem) โดยคำนึงถึงผลที่เกิดขึ้นทางสังคม และเศรษฐกิจทั้งในระดับประเทศ และระดับนานาชาติ



- 1. Game Publishers can own multiple games and be organizers of the games they operate themselves.
- 2. Influencers and Pro-Players can be independent of a team.
- 3. Revenue share includes a share of subscription, donation, and advertisement revenues.
- 4. Revenue share include a share of sponsorship and media rights revenue.
- 5. Revenue Share includes a share on In-game digital goods.

Money (right arrow) Value (left arrow)

Esports Ecosystem

ระบบนิเวศทางเศรษฐกิจของธุรกิจอีสปอร์ตเป็นลักษณะรูปแบบความมั่นคงรูปแบบหนึ่ง โดยมี 6 หน่วยทางเศรษฐกิจเป็นตัวขับเคลื่อน ผู้ขับเคลื่อนเป็นแหล่งรายได้เกิดจากส่วนของ Game Publishers / Sponsor / Consumer โดยมี Organizers / Team / Pro-Player หรือ Influencers / Broadcasting platforms เป็นตัวเพิ่มมูลค่าให้กับระบบ

ศึกษาและวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรค (SWOT Analysis) ของพื้นที่ EEC และ/หรือพื้นที่ที่มีศักยภาพอื่นๆ ในประเทศไทย
ไทย ในการเป็นศูนย์กลางการจัดงานเทศกาลประเภท E-Sports

● SWOT Analysis ในพื้นที่ EEC ให้เป็นศูนย์กลางอีสปอร์ต

STRENGTHS

- โครงสร้างพื้นฐานของ EEC สอดคล้องกับธุรกิจอีสปอร์ต ได้แก่ สนามบิน รถไฟฟ้า และ Hall สำหรับจัดงาน โรงแรม แหล่งท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงระดับโลก
- ประชากรมีเป็นกลุ่ม Esports Enthusiasts มีสโมสรอีสปอร์ตชั้นนำ เคยเป็นพื้นที่แหล่งธุรกิจร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่
- สอดคล้องกับนโยบาย เขตส่งเสริมอุตสาหกรรมและนวัตกรรมดิจิทัลใน EEC

WEAKNESSES

โครงการในส่วนของส่งเสริมอุตสาหกรรมและนวัตกรรมดิจิทัล ยังอยู่ระหว่างก่อสร้าง รวมไปถึงระบบรถไฟฟ้าเชื่อมต่อ 3 สนามบิน

หลังจากสถานการณ์โควิด-19 ดีขึ้น การจัดการแข่งขันอีสปอร์ตแบบ LAN EVENT กำลังกลับมาเป็นกระแสนิยม กลุ่มผู้ชมและนักกีฬาชื่นชอบบรรยากาศการแข่งขันแบบ LAN EVENT ดังจะเห็นจากตัวเลขการจัดงานต่างๆ ปรับเปลี่ยนจาก Online กลับมาสู่ LAN EVENT มากขึ้น

OPPORTUNITIES

T

กรณีเกิดระบอบการโรคติดต่อทั้งโควิด-19 หรือฝีดาษลิง อาจส่งผลให้โครงการจัดแข่งขันถูกยกเลิก

THREATS



● กลุ่มธุรกิจที่ได้รับผลบวกจากการจัดแข่งขันอีสปอร์ต

กลุ่มธุรกิจ : กลุ่มธุรกิจท่องเที่ยว โรงแรมและสายการบิน

กลุ่มธุรกิจโรงแรมเป็นอีกหนึ่งกลุ่มที่เริ่มมีการพัฒนาและปรับตัวให้เข้ากับวัฒนธรรมอีสปอร์ต ยกตัวอย่างโรงแรม i-hotel ของประเทศไทยได้หันซึ่งได้ออกแบบห้องนอน และพื้นที่ส่วนกลางให้รองรับกับอีสปอร์ต มีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่สามารถเข้าเล่นเกมในห้องนอนและในส่วนกลาง รวมถึงพื้นที่รับชมการแข่งขันอีสปอร์ต เพื่อให้ลูกค้าในกลุ่มที่ชื่นชอบการเล่นเกมหรือรับชมการแข่งขันอีสปอร์ตเข้ามาเข้าพัก

สำหรับในประเทศไทยก็มีโรงแรมที่รองรับกับนักท่องเที่ยวที่มีความชื่นชอบอีสปอร์ต ตัวอย่างเช่น โรงแรม Gamer paradise ที่จึงภูเก็ต

นอกจากนี้ กลุ่มนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาชมการแข่งขัน ยังชื่นชอบในการท่องเที่ยวในพื้นที่รอบ ๆ งานการแข่งขัน ทำให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจจากนักท่องเที่ยว ซึ่งประเทศไทยมีจุดแข็งในเรื่องสถานที่ท่องเที่ยวอยู่แล้ว

สำหรับพื้นที่การจัดงานในเขต EEC ถือว่ามีความเหมาะสมเป็นอย่างยิ่ง เพราะมีจุดแข็งทั้งด้านความพร้อมในการจัดงานและสถานที่ท่องเที่ยวเป็นที่น่าสนใจ รวมถึงมีโรงแรมในระดับนานาชาติ



จัดทำแผนแม่บทการจัดงานเทศกาลประเภท E-Sports เพื่อยกระดับให้เป็นพื้นที่หลักในการจัดงานในระดับภูมิภาคที่มีการหมุนเวียนจัดงานที่สามารถสร้างความสัมพันธ์และความร่วมมือในระดับนานาชาติภายในระยะเวลา 5 ปี

Vision

Vision

ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางการจัดงานอีสปอร์ตในภูมิภาคเอเชีย ตะวัน ออกเฉียงใต้ภายในระยะเวลา 5 ปี

Mission

I

จัดให้มีงานเทศกาลการแข่งขันอีสปอร์ตในระดับนานาชาติเกิดขึ้นแบบเป็นงานประจำปีเป็นรายการแข่งขันประจำภูมิภาค SEA อย่างต่อเนื่องตลอดปี ในพื้นที่ศักยภาพ เช่น พื้นที่ EEC

II

กำหนดสิทธิประโยชน์ให้กับผู้ให้บริการเกมหรือผู้จัดการแข่งขันในระดับโลก เพื่อดึงดูดผู้เชี่ยวชาญให้ผู้จัดการแข่งขันรายการใหญ่ สนใจมาใช้พื้นที่ศักยภาพ EEC หรือที่อื่นในไทยเป็นฐานในการจัดงานแข่งขันอีสปอร์ต

III

พัฒนาศูนย์ประชุม พื้นที่การจัดงาน โครงสร้างพื้นฐาน โครงข่ายอินเทอร์เน็ต ระบบคมนาคม ให้รองรับการจัดการจัดงานแข่งขันอีสปอร์ต ทั้งในระดับประเทศและภายในประเทศ จนถึงพื้นที่จัดการแข่งขันอีสปอร์ตขนาดเล็กสำหรับชุมชน

IV

พัฒนาแหล่งท่องเที่ยวรอบพื้นที่ศูนย์ประชุมในรัศมี เพื่อเป็นแหล่งท่องเที่ยวของผู้ที่เดินทางมาชมการแข่งขันอีสปอร์ต

V

สิทธิประโยชน์ทางด้าน VISA สำหรับนักกีฬา จากต่างประเทศ และนักท่องเที่ยวที่จะเข้ามาการแข่งขัน

Legal



ENVIRO
 ENVIRO (THAILAND) CO., LTD.

แผนการตามโครงการชิงแชมป์ จัดให้สำนักงานเทศกาลการแข่งขันอีสปอร์ตในระดับนานาชาติเกิดขึ้นแบบเป็นงานประจำปีเป็นประจำเป็นรายการแข่งขันประจำภูมิภาค SEA อย่างต่อเนื่องตลอดปีในพื้นที่ศักยภาพเช่น พื้นที่ EEC



1

แผนระยะสั้น

- โครงการจัดอีเวนต์การแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติ
- โครงการเชิญนักกีฬาระดับโลกเพื่อร่วมแข่งขันกีฬาที่จัดในประเทศไทย
- โครงการบูรณาการกิจกรรมการท่องเที่ยวเข้ากับรายการแข่งขันกีฬาในประเทศไทย

แผนระยะกลาง

- โครงการผลักดันการจัดรายการแข่งขันเก็บสะสมคะแนนของกีฬาอาชีพระดับนานาชาติ
- โครงการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรมประเพณีไทย
- โครงการผลักดันการจัดการแข่งขันกีฬาและกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาในระดับภูมิภาค

แผนระยะยาว

- โครงการผลักดันการจัดมหกรรมกีฬาระดับนานาชาติ
- โครงการจัดการแข่งขันกีฬาเพื่อพัฒนาความเป็นเลิศในประเทศไทย



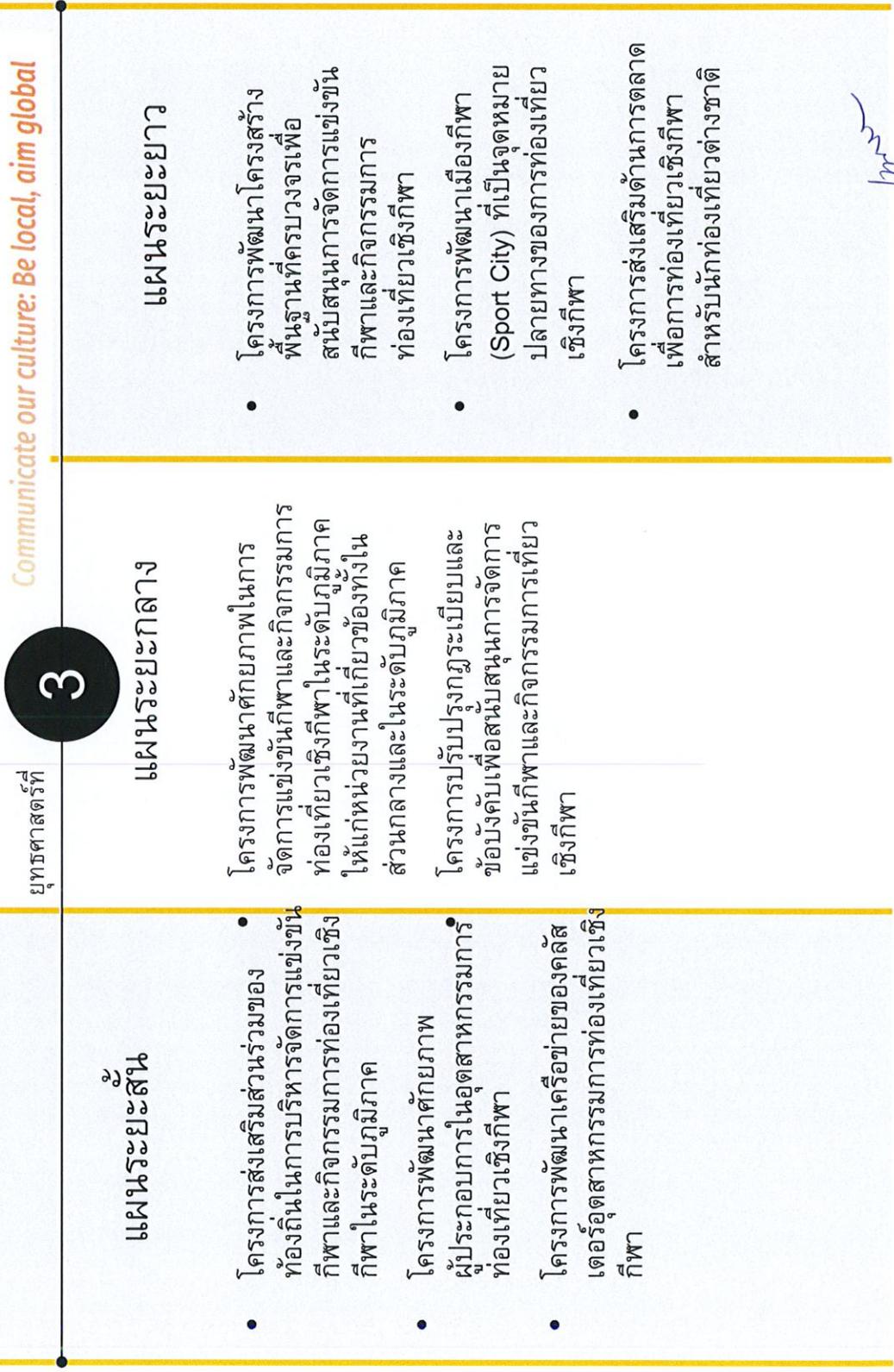
Lead
Dg



Jim
10/01



แผนการตามโครงการเชิงกลยุทธ์ พัฒนาแหล่งท่องเที่ยวรอบพื้นที่ศูนย์ประชุมในรัศมี เพื่อเป็นแหล่งท่องเที่ยวของผู้เดินทางมาชมการแข่งขันอีสปอร์ต



Local
วิภา สวัสดิ์กุล
วิภา สวัสดิ์กุล
วิภา สวัสดิ์กุล

Methodology | วิธีการดำเนินงาน



- ทบทวนวรรณกรรม
 - สัมภาษณ์เชิงลึก
 - ทำการ survey เพื่อศึกษาจุดแข็ง จุดอ่อน อย่างน้อย 3 พื้นที่ ที่เหมาะสมในการจัดงาน โดยให้ความสำคัญกับพื้นที่ EEC และ MICE CITY ที่มีศักยภาพ
 - เสรฐุมิติ
 - วางแผนแม่บท จัดสรรพื้นที่จัดงาน ให้เป็นไปตามข้อกำหนด และสร้างให้ประเทศไทยเป็นจุดหมายปลายทางด้าน eSport โดยเฉพะพื้นที่ EEC
1. เทรนด์ สติติต่าง ๆ
 1. ข้อมูลสำคัญเรื่องโครงสร้างที่ ต้องมี
 1. กิจกรรมรูปตัวเงิน และจัดทำงบประมาณ
 1. ทัศนคติของสถานที่สุดัด
 1. ประมาณค่าใช้จ่ายในการจัด
 1. ประเภทของผู้เข้าชม
 1. กีฬาที่ได้รับความนิยม
 1. วัตถุประสงค์ทางเศรษฐกิจและสังคม
 1. eSports ที่มีศักยภาพของประเทศไทย
 1. ผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคม
 1. วิเคราะห์ศักยภาพของประเทศไทย
 1. ประเภทของแต่ละ stakeholders
 1. งบประมาณการจัดงาน
 1. ประเภทของแต่ละ stakeholders
 1. Ecosystem
 1. content creator
 1. Publisher
 1. หน่วยงานภาครัฐ
 1. สมาคมที่เกี่ยวข้อง รวมอย่างน้อย 10 การสัมภาษณ์



Lead by ศาสตราจารย์ ดร. วิวัฒน์ วัฒนศิริ



ผังการทำงานแสดงระยะเวลาดำเนินงาน - 1

กิจกรรม	เดือนที่ 1					เดือนที่ 2			
	1	2	3	4	1	2	3	4	
Kick off Meeting กับทาง TCEB เพื่อทำความเข้าใจตรงกันเกี่ยวกับการศึกษา									
จัดทำแผนการดำเนินงาน									
จัดเตรียมคำถาม เพื่อเตรียมการสัมภาษณ์ กลุ่มผู้จัดงาน E-Sport อย่างน้อย 33-5 งาน									
นัดการสัมภาษณ์ (จัดทำจดหมายขอสัมภาษณ์)									
จัดทำเตรียมรายชื่อจากกลุ่มสนับสนุนจากหน่วยงานต่างๆ ทั้งภาครัฐ และ เอกชน เกี่ยวกับการจัดงานเทศกาลประเภท E-Sport									
สัมภาษณ์ กลุ่มผู้จัดงานเทศกาลประเภท E-Sport ในปัจจุบัน อาทิ สถานที่จัดงานประเภทของนักกีฬา การสนับสนุนของหน่วยงานต่างๆจากภาครัฐ และ เอกชน งบประมาณที่ใช้ในการจัดงาน									
ศึกษารวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลและรูปแบบการจัดงาน E-sport ที่มีชื่อเสียงระดับโลก มีความน่าสนใจ และมีความเป็นไปได้ที่จะดึงงานมาจัดงานในพื้นที่ EEC และ/หรือพื้นที่ที่มีศักยภาพอื่นๆ ในประเทศไทย อย่างน้อย 3 งาน									
ศึกษาและประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้น หากประเทศไทยดึงงานรายชื่อในข้อ 1 เข้ามาจัดในประเทศไทย									
ศึกษา รวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลโครงสร้างที่เกี่ยวข้องสำหรับการจัดงานเทศกาลประเภท E-Sport ในปัจจุบัน อาทิ สถานที่การจัดงานประเภทของนักกีฬา การสนับสนุนของหน่วยงานต่างๆจากภาครัฐ และ เอกชน งบประมาณที่ใช้ในการจัดงาน									
ศึกษาและวิเคราะห์แนวโน้ม (Trend) ภาพรวมและทิศทางของการจัดงานเทศกาลประเภท E-sport ในปัจจุบัน									
ศึกษาและวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรค (SWOT Analysis) ของพื้นที่ EEC และ/หรือพื้นที่ที่มีศักยภาพอื่นๆ ในประเทศไทย ในการเป็นศูนย์กลางการจัดงานเทศกาลประเภท E-Sports									

ผังการทำงานแสดงระยะเวลาดำเนินงาน - 2

กิจกรรม	เดือนที่ 2				เดือนที่ 3				เดือนที่ 4			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
ศึกษา วิเคราะห์ และวางบทบาท ของผู้มีส่วนได้เสีย สมาคม องค์กร ทั้งในและต่างประเทศ ที่เชื่อมโยงกับการจัดงานเทศกาล ประเภท E-Sports												
ศึกษาระบบนิเวศองค์กรของวงการจัดงาน (Ecosystem) โดยคำนึงถึงผลที่เกิดขึ้นทางสังคม และเศรษฐกิจทั้งในระดับประเทศ และระดับนานาชาติ												
จัดทำแผนแม่บทการจัดงานเทศกาลประเภท E-Sports เพื่อยกระดับให้เป็นพื้นที่หลักในการจัดงานในระดับภูมิภาคที่มีการหมุนเวียนจัดงานที่สามารถสร้างความสัมพันธ์และความร่วมมือในระดึบนานาชาติภายในระยะเวลา 5 ปี												
จัดทำสรุปผลรายงานทั้งหมดตั้งแต่ข้อ 1-9 ในรูปแบบรายงาน												
จัดส่งรายงานผลการดำเนินงานขั้นสุดท้าย (Final Report)												

การส่งมอบงาน : ผู้รับจ้างต้องส่งมอบ รายงานการศึกษาความเป็นไปได้ของการจัดงานเทศกาลประเภท E-Sports ในพื้นที่ EEC ตามขอบเขตการ

ดำเนินงาน ในรูปแบบรายงาน จำนวน 2 ชุด และไฟล์ดิจิทัล 1 ชุด (ใน Thumb Drive) ภายใน 120 วัน นับถัดจากวันที่ทำสัญญา

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]



THANK YOU



Legal
28/11/2019
ENVIRO
ENVIRO (THAILAND) CO., LTD.

ENVIRO
ENVIRO (THAILAND) CO., LTD.
12/11/2019

ใบเสนอราคา

วันที่ 16 สิงหาคม 2565

เรื่อง ขอเสนอราคาโครงการจัดงานเทศกาลระดับโลกเข้ามาจัดในพื้นที่ EEC (การศึกษาความเป็นไปได้ของการจัดงานเทศกาลประเภท E-Sports ในพื้นที่ EEC)

เรียน ผู้อำนวยการ สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ (องค์การมหาชน)

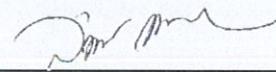
ข้าพเจ้า บริษัท เอ็นไวโร (ไทยแลนด์) จำกัด ตั้งอยู่เลขที่ 545 ซอยปรีดิพินมยงค์ 42 ถนนสุขุมวิท 71 แขวงคลองตันเหนือ เขตวัฒนา กรุงเทพฯ โทรศัพท์ 02-3914671-72 โดยนางสาวสรินพร จิวานันต์ ผู้ลงนามข้างท้ายนี้ได้ พิจารณาเงื่อนไขต่างๆ ในข้อกำหนด และยอมรับข้อกำหนดและเงื่อนไขนั้นแล้ว รวมทั้งรับรองว่าข้าพเจ้าเป็นผู้มี คุณสมบัติครบถ้วนตามที่กำหนดและไม่เป็นผู้ที่งานของทางราชการ

ข้าพเจ้าขอเสนอราคาโครงการจัดงานเทศกาลระดับโลกเข้ามาจัดในพื้นที่ EEC (การศึกษาความเป็นไปได้ของการจัดงานเทศกาลประเภท E-Sports ในพื้นที่ EEC) ของ สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ (องค์การมหาชน) รวมเป็นเงินทั้งสิ้น 979,000.00 บาท (เก้าแสนเจ็ดหมื่นเก้าพันบาทถ้วน) ซึ่งเป็นราคาที่รวมภาษีมูลค่าเพิ่ม รวมทั้งภาษีอากรอื่นและค่าใช้จ่ายที่ส่งไปเรียบร้อยแล้ว โดยยื่น ราคา 120 วัน และขอแจกแจงค่าใช้จ่ายตามรายละเอียดดังนี้

ลำดับ	รายการ	จำนวนเงิน
1	ค่าตอบแทนนักวิจัย ที่ปรึกษาโครงการ	564,000.00
	1.1 ผู้จัดการโครงการ 1 คน (วุฒิปริญญาโท สาขาวิทยาศาสตร์ (สถิติ) สาขาเศรษฐศาสตร์ สาขาบริหารธุรกิจ สาขาการตลาด หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง ประสบการณ์ ไม่น้อยกว่า 20 ปี) (65,000 บาท x 4 เดือน)	260,000.00
	1.2 นักวิจัย จำนวน 1 คน (วุฒิปริญญาโท สาขาวิทยาศาสตร์ (สถิติ) สาขาเศรษฐศาสตร์ สาขาบริหารธุรกิจ สาขาการตลาด หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง ประสบการณ์ ไม่น้อยกว่า 10 ปี) (40,000 บาท x 4 เดือน)	160,000.00
	1.3 ผู้ช่วยนักวิจัย 1 คน (วุฒิปริญญาตรี สาขาเศรษฐศาสตร์ บริหารธุรกิจ ศิลปศาสตร์ สาขาการตลาด หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง ประสบการณ์ 2-5 ปี) (20,000 x 4 เดือน)	80,000.00
	1.4 เจ้าหน้าที่ประสานงานโครงการ 1 คน (วุฒิปริญญาตรี สาขาที่เกี่ยวข้อง และมีประสบการณ์อย่างน้อย 2 ปี) (16,000 x 4 เดือน)	64,000.00
2	ค่าใช้จ่ายทางตรง	350,953.27
	หมวดค่าจ้าง เช่น ค่าจัดเก็บและวิเคราะห์ข้อมูล ค่าจัดทำรายงาน ค่าเดินทาง ค่าแปลเอกสาร	310,000.00
	ค่าวัสดุ	40,953.27
	รวม ค่าตอบแทนบุคลากรและค่าใช้จ่ายทางตรง	914,953.27
	ภาษีมูลค่าเพิ่มร้อยละ 7	64,046.73
	รวมเป็นเงินทั้งสิ้น	979,000.00

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ขอแสดงความนับถือ



(นางสาวสรินพร จิวานันต์)

กรรมการผู้จัดการ

เลขที่ 1004/2561



ศูนย์ข้อมูลที่ปรึกษา
สำนักงานบริหารหนี้สาธารณะ กระทรวงการคลัง
หนังสือรับรองฉบับนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า
บริษัท เอ็นไวโร (ไทยแลนด์) จำกัด
ได้ขึ้นทะเบียนที่ปรึกษา ประเภทนิติบุคคล หมายเลข 3764 ระดับ 1

สาขาการวิจัยและการประเมินผล

ออกให้ ณ วันที่ 13 กรกฎาคม 2561



ดร. วิบูลย์ ธีระกุล
(นายเอ็ด วิบูลย์เจริญ)

ที่ปรึกษาด้านหนี้สาธารณะ ปฏิบัติราชการแทน
ผู้อำนวยการสำนักงานบริหารหนี้สาธารณะ



Legal

Handwritten signatures and notes at the bottom right of the page.