

กำหนดรายละเอียด  
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569  
วิทยาลัยวิศวกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ข้อ 1. หลักการและเหตุผล

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เป็นสถาบันอุดมศึกษาชั้นนำของประเทศที่มีพันธกิจสำคัญในการผลิตบัณฑิต วิจัย และพัฒนานวัตกรรมด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และวิศวกรรมศาสตร์ เพื่อขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศไทยอย่างยั่งยืน โดยมีรากฐานเชิงอัตลักษณ์ที่เชื่อมโยงกับพระมหากรุณาธิคุณของพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ผู้ทรงเป็น “พระบิดาแห่งวิทยาศาสตร์ไทย” ซึ่งทรงมีพระราชปณิธานในการส่งเสริมองค์ความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีให้ทัดเทียมนานาชาติอย่างยั่งยืน อันเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาการศึกษาไทยในยุคปัจจุบัน

การถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ พระราชกรณียกิจ และพระอัจฉริยภาพของพระองค์ ควบคู่กับการนำเสนอประวัติความเป็นมา วิสัยทัศน์ และอัตลักษณ์ของสถาบัน จำเป็นต้องอาศัยรูปแบบการสื่อสารที่สามารถสร้างความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในบริบทของสังคมดิจิทัลที่ผู้รับสารให้ความสำคัญกับประสบการณ์เชิงโต้ตอบ (Interactive Experience) และการเรียนรู้ผ่านสื่อที่มีความสมจริง

สื่อประชาสัมพันธ์แบบมัลติมีเดียเสมือนจริง (Immersive Multimedia) สื่อภาพเคลื่อนไหว 360 องศา จึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่สามารถนำเสนอเนื้อหาเชิงประวัติศาสตร์และอัตลักษณ์ของสถาบันได้อย่างมีชีวิตชีวา สร้างประสบการณ์เสมือนจริงให้แก่ผู้รับชม เสมือนได้เข้าชมสถานที่ เหตุการณ์ และบริบททางประวัติศาสตร์ด้วยตนเอง อันจะช่วยยกระดับการรับรู้ (Perception) และความผูกพัน (Engagement) ต่อสถาบันได้อย่างมีนัยสำคัญ

นอกจากนี้ การพัฒนาสื่อดังกล่าวยังสอดคล้องกับแนวทางการยกระดับภาพลักษณ์ของสถาบัน ในฐานะ องค์กรด้านเทคโนโลยี และนวัตกรรม ที่สามารถบูรณาการองค์ความรู้ด้านศิลปะ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี เข้าด้วยกันอย่างสร้างสรรค์ ตลอดจนสนับสนุนการเผยแพร่ข้อมูลสู่ระดับนานาชาติ ในรูปแบบที่ทันสมัย และเข้าถึงได้ง่าย ดังนั้น เพื่อให้การประชาสัมพันธ์สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับบริบทของโลกยุคดิจิทัล และสามารถถ่ายทอดคุณค่าทางประวัติศาสตร์ อัตลักษณ์องค์กร และศักยภาพด้านวิชาการได้อย่างครบถ้วน จึงมีความจำเป็นต้องดำเนินโครงการจ้างจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์แบบมัลติมีเดียเสมือนจริง ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ประวัติความเป็นมาของสถาบัน และการนำเสนออัตลักษณ์ของสถาบันในรูปแบบที่ทันสมัย น่าสนใจ และสร้างประสบการณ์ที่มีความหมายแก่ผู้รับชม

Zhd  
Mr.  
Korner

ศิริกมลพร  
ศิริ

## ข้อ 2. คุณสมบัติของผู้เสนอราคา

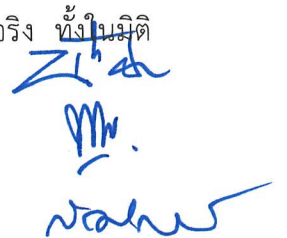
งานผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมัลติมีเดียเสมือนจริง จำนวน 1 รายการ ประกอบด้วย

### 2.1. คุณสมบัติผู้ทำงาน

- 2.1.1 มีความสามารถตามกฎหมาย
- 2.1.2 ไม่เป็นบุคคลล้มละลาย
- 2.1.3 ไม่อยู่ระหว่างเลิกกิจการ
- 2.1.4 ไม่เป็นบุคคลซึ่งอยู่ระหว่างถูกระงับการยื่นข้อเสนอหรือทำสัญญากับหน่วยงานของรัฐไว้ชั่วคราว เนื่องจากเป็นผู้ที่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินผลการปฏิบัติงานของผู้ประกอบการตามระเบียบที่รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการคลังกำหนดตามที่ประกาศเผยแพร่ในระบบเครือข่ายสารสนเทศของกรมบัญชีกลาง
- 2.1.5 ไม่เป็นบุคคลซึ่งถูกระงับชื่อไว้ในบัญชีรายชื่อผู้ทำงานและได้แจ้งเวียนชื่อให้เป็นผู้ทำงานของหน่วยงานของรัฐในระบบเครือข่ายสารสนเทศของกรมบัญชีกลาง ซึ่งรวมถึงนิติบุคคลที่ผู้ทำงานเป็นหุ้นส่วน ผู้จัดการ กรรมการผู้จัดการ ผู้บริหาร ผู้มีอำนาจในการดำเนินงาน ในกิจการของนิติบุคคลนั้นด้วย
- 2.1.6 มีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามที่คณะกรรมการนโยบายการจัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐกำหนดในราชกิจจานุเบกษา
- 2.1.7 ไม่เป็นผู้มีผลประโยชน์ร่วมกันกับผู้ยื่นขอเสนอรายอื่นที่เข้ายื่นข้อเสนอ หรือไม่เป็นผู้กระทำการอันเป็นการขัดขวางการแข่งขันอย่างเป็นธรรม
- 2.1.8 ไม่เป็นผู้ได้รับเอกสิทธิ์หรือความคุ้มกันซึ่งอาจปฏิเสธไม่ยอมขึ้นศาลไทย เว้นแต่รัฐบาลของผู้ยื่นข้อเสนอได้มีคำสั่งให้สละเอกสิทธิ์และความคุ้มกันเช่นนั้น
- 2.1.9 มีผลงานประเภท Video Mapping และ Immersive Media ในลักษณะเดียวกับความต้องการของสถาบันฯ

### สาระสำคัญของแนวคิด (Concept)

ผลงานสื่อประชาสัมพันธ์นี้มุ่งนำเสนอความเชื่อมโยงระหว่างพระราชกรณียกิจและพระอัจฉริยภาพด้านวิทยาศาสตร์ของ พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว กับการก่อรูปอัตลักษณ์ของสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ในฐานะสถาบันชั้นนำด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม โดยใช้เทคโนโลยี มัลติมีเดียเสมือนจริง (Immersive Multimedia) เป็นเครื่องมือในการสร้าง “ประสบการณ์การเรียนรู้เชิงลึก” ที่ผู้รับชมสามารถมีส่วนร่วม (Interactive) และรับรู้เนื้อหาได้อย่างเสมือนจริง ทั้งในมิติของประวัติศาสตร์ ความเป็นมาและการสะท้อนภาพอนาคตของสถาบัน





## แกนแนวคิด (Core Themes)

1. From Royal Vision to Innovation  
ถ่ายทอดพระวิสัยทัศน์ด้านวิทยาศาสตร์ของรัชกาลที่ 4 สู่การเป็นรากฐานของการพัฒนาการศึกษาและเทคโนโลยีในสถาบัน
2. Heritage and Identity  
เชื่อมโยงประวัติความเป็นมาและอัตลักษณ์ของสถาบัน ให้เห็นถึงความต่อเนื่องจากอดีตสู่ปัจจุบัน
3. Immersive Experience  
ใช้สื่อ 360° Interactive เพื่อสร้างประสบการณ์ “เสมือนได้เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์และสถานที่จริง”
4. Innovation-driven Future  
สะท้อนบทบาทของสถาบันในฐานะผู้นำด้านนวัตกรรมและการขับเคลื่อนประเทศในอนาคต

### ข้อ 2.1 ขอบเขตของงาน

#### 2.1.1 จัดทำแผนการดำเนินงาน

##### 2.1.1.1 งานด้านแนวคิดหลัก (Concept Development)

- 1) พัฒนาวัตถุประสงค์ของโครงการ ให้เป็นสื่อมัลติมีเดีย Video Mapping และ Immersive Media ที่มีคุณภาพเชิงเทคนิคและมีเนื้อหาเรื่องราวที่สามารถสื่อสารได้ตรงตามเป้าหมายของโครงการ
- 2) จัดทำ Creative Treatment / แผนการเล่าเรื่องเบื้องต้น (Narrative Structure) เช่น แบ่งเป็น Chapter, Scene หรือ Sequence

##### 2.1.1.2 โครงเรื่อง / Treatment

- 1) สร้าง Story Outline ครอบคลุมทั้ง 3 ด้านของห้อง ว่าแต่ละ Sequence ผู้ชมจะเห็นและรู้สึกอะไร
- 2) ระบุจุดเชื่อมโยงระหว่างมุมมองของกลุ่มผู้ชม
- 3) ระบุจุดสำคัญของ Narrative เช่น จุดเปิดเรื่อง, จุดเปลี่ยน, Climax, และตอนจบที่เชิญชวนให้ “ออกไปสร้างความเป็นไปได้ใหม่ ๆ”

##### 2.1.1.3 Mood & Tone

- 1) กำหนด Mood & Tone หลักของงาน เช่น
  - ช่วงต้น: Realistic / Informative
  - ช่วงกลาง: Futuristic / Exploratory / Abstract
  - ช่วงท้าย: Empowering / Hopeful / Inclusive
- 2) จัดทำ Moodboard ด้านภาพประกอบ: สี แสง สัญลักษณ์ รูปแบบการเคลื่อนไหว เพื่อใช้เป็น Guideline เพื่อการทำงานให้สัมพันธ์

Zinda  
M.  
Sainu

ศิริกนกพรวิมล  
ศิริ

#### 2.1.1.4 Visual Style Guideline (3D / 2D / Abstract)

- 1) กำหนดสัดส่วนของเทคนิคที่ใช้ เช่น
  - 3D Visualization / Data-driven Graphics
  - 2D Motion Graphics / Typography
  - Generative / Abstract Visual

#### 2.1.1.5 วาง Guideline การใช้งาน Typography Iconography, Infographic, Data Visualization

#### 2.1.1.6 Storyboard / Animatic

- 1) จัดทำ Storyboard / Animatic / Pre-visualization (Pre-vis) เพื่อให้ทุกฝ่ายเห็น rhythm, timing, และจังหวะการเล่าเรื่องร่วมกัน ก่อนเข้าสู่การผลิตภาพจริงแบบสมบูรณ์ (Final Render) Pre-mix ในระบบ Immersive ตามระบบที่สถาบันกำหนด
- 2) ออกแบบ Sound Palette เฉพาะสำหรับโปรเจกต์ทำคลังเสียงเฉพาะ Sound Library / Sound Palette สำหรับโปรเจกต์เพื่อใช้ประกอบกับ Pre-visualization
- 3) Pre-mix (มิกซ์เบื้องต้น) เมื่อภาพและจังหวะของชิ้นงานแล้วเสร็จ

#### 2.1.2 งานผลิตคอนเทนต์ (Content Production)

##### 2.1.2.1 งานผลิตคอนเทนต์ (Content Production)

- 1) พัฒนา 2D/3D Animation และงานเสียงตาม Storyboard และ Treatment ที่ได้รับอนุมัติ
- 2) ดำเนินการตัดต่อออกแบบและผสมเสียง Final Mix ตามระบบที่สถาบันกำหนด จำลองตำแหน่ง Array ของลำโพงที่สถานที่จริงผ่านซอฟต์แวร์ เพื่อให้ทิศทางเสียงสอดคล้องกับสภาพแวดล้อมและการจัดวางลำโพงของห้องที่ใช้แสดงผลงาน
- 3) จัดหาซอฟต์แวร์หรือ อุปกรณ์ ที่มีความสามารถในการกำหนดรูปแบบกิจกรรม ตอบโต้ (Interactive activity) ที่สามารถทำงานร่วมกับระบบที่สถาบันฯ มีอยู่

##### 2.1.2.2 รูปแบบไฟล์ภาพสำหรับ Playback

- 1) Codec: เช่น HAP/ H.264/ H.265 หรือรูปแบบที่สถาบันฯ มี
- 2) Container: .mov/ .mp4/ อื่น ๆ ตามระบบที่สถาบันฯ มี
- 3) Color Space/ Bit Depth: ระบุให้สอดคล้องกับระบบฉายที่สถาบันฯ มี
- 4) Frame Rate: 25-30 fps หรือมากกว่า

##### 2.1.2.3 รูปแบบไฟล์เสียงสำหรับ Playback

- 1) Sampling Rate: 48,000 Hz / 24-bit
- 2) Loudness Target: -24 LUFS
- 3) แยก Stems Dialogue (ถ้ามี), Music, Sound effect, Ambience

#### 2.1.3 On-site Implementation (การติดตั้งและทดสอบ ณ สถานที่จริง)

##### 2.1.3.1 ร่วมออกแบบ Layout ของชิ้นงานให้เป็นไปตามระบบที่สถาบันมีอยู่



### 2.1.3.2 ระบบฉายภาพ

- 1) ระบบต้องสามารถแสดงผลภาพเคลื่อนไหวได้ด้วยความละเอียดไม่น้อยกว่า  $10,944 \times 1,200$  พิกเซล โดยมีค่าความคลาดเคลื่อนได้ไม่เกิน  $\pm 5\%$  ของพิกเซล
- 2) ระบบต้องรองรับการแสดงผลแบบต่อเนื่อง (Seamless Display) สำหรับพื้นที่แสดงผลขนาดใหญ่ระบบต้องสามารถแสดงผลได้อย่างต่อเนื่องไม่สะดุด
- 3) ระบบต้องรองรับการแสดงผลแบบความละเอียดสูง (High Resolution) และความลึกสีสูง (High Bit Depth)
- 4) ความละเอียดรวม: ขั้นต่ำเทียบเท่า Full HD หรือเป็นไปตามระบบที่สถาบันมี

### 2.1.3.3 Technical Specifications

- 1) เล่นไฟล์ผ่านระบบ Playback & Mapping
- 2) ใช้ซอฟต์แวร์ Video Mapping / Media Server ที่รองรับ Multi-output และ Warping & Blending
- 3) มีงานผสมเสียงใหม่ในระบบ Channel-based ตามจำนวนลำโพงที่ใช้งานจริง ณ สถานที่จัดแสดง ปรับระดับเสียงมิติทิศทาง และคุณภาพของเสียงในพื้นที่จริงเพื่อให้ประสบการณ์ฟังตรงตามทีออกแบบ
- 4) Sampling Rate: 48,000 Hz / 24-bit
- 5) Loudness Target: ไม่น้อยกว่า -24 LUFS ต้องรองรับการส่งสัญญาณเสียงผ่านเครือข่ายตามมาตรฐาน Dante audio networking protocol
- 6) ระบบต้องสามารถรับ-ส่งสัญญาณเสียงแบบดิจิทัลผ่านเครือข่ายได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 7) ระบบต้องรองรับการทำงานแบบหลายช่องสัญญาณ (Multichannel Audio)
- 8) รองรับจำนวนช่องสัญญาณตามระบบของสถาบัน
- 9) ใช้ Panning Algorithm แบบการแพนแบบหน่วงเวลาอัตโนมัติ (Automated dynamic delay panning): การแพนแบบหน่วงเวลาแบบไดนามิกโดยอัตโนมัติผ่านการกำหนดลักษณะภาพของสัญญาณเสียงในโดเมนความถี่ Image Definitions
- 10) ทำการทดสอบระบบร่วมกับงานภาพ / งานเทคนิคอื่น ๆ ก่อนเปิดงานจริง

### 2.1.3.4 ดำเนินการ Warping และ Blending ให้ภาพต่อเนื่อง

### 2.1.3.5 ทดสอบ Playback และ Sync กับระบบเสียง Immersive

### 2.1.3.6 ปรับแสง สี ความสว่าง และคอนทราสต์ ให้เหมาะสมกับสภาพจริงของห้องของสถาบัน (Ambient Light, สีผนัง ฯลฯ)

### 2.1.3.7 ร่วมทดสอบ Full Run-through อย่างน้อย 1-2 รอบก่อนวันเปิดงาน

## 2.1.4 จัดทำสื่อดิจิทัลเพื่อสรุปและประชาสัมพันธ์กิจกรรม

- 2.1.4.1 การจัดทำวิดีโอต้องประกอบด้วย เนื้อหากิจกรรม ภาพคอมพิวเตอร์กราฟิก และเพลงประกอบการนำเสนออย่างเหมาะสม ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ และขอดำเนินการเรื่องการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลเรียบร้อยแล้ว

*Zth d*  
*MW.*  
*วราณ*  
*ชื่อเอกสารนี้พิมพ์*

2.1.4.2 บันทึกภาพนิ่งบรรยากาศการจัดกิจกรรมจำนวนไม่น้อยกว่า 20 ภาพต่อกิจกรรมย่อยในแต่ละครั้ง โดยภาพนิ่งต้องผ่านโปรแกรมการปรับแต่งภาพที่คมชัด โดยบันทึกภาพประกอบเป็นไฟล์ดิจิทัล สกุล .JPEG หรือ .PNG เป็นระยะเวลา 1 เดือนหลังจากที่มีการตรวจรับ

2.1.5 ขอบเขตการ Revision (Creative & Technical)

2.1.5.1 รอบการแก้ไขหลัก (Major Revision) สำหรับ Concept, Narrative, Treatment, Visual Style, Mood & Tone, Animation, Motion

- 1) ระยะเวลา Pre-visualization – สามารถแก้ไขโครงเรื่อง / Speed / จังหวะได้ 2 รอบ โดยต้องระบุเหตุผล และทิศทางในการแก้ไขอย่างชัดเจน
- 2) ระยะเวลา Animation – แก้ไขในระดับจังหวะ / ตีเทลภาพ 2 รอบ
- 3) การปรับเพื่อให้เข้ากับสภาพหน้างาน (Brightness, Color, Warping) ถือเป็นส่วนหนึ่งของ On-site Implementation

2.1.5.2. ในด้านเสียงผู้ว่าจ้างสามารถแจ้งแก้ไขงานในแต่ละเฟสได้เฟสละไม่เกิน 2 ครั้ง โดยแบ่งเป็น


- 1) Pre-mix (สำหรับ Pre-visualization)
- 2) Final-mix (สำหรับ Final Render)
- 3) Implementation (สำหรับการปรับแก้ในสถานที่จริง)

2.1.6. ความยาวของสื่อที่ผลิต ไม่น้อยกว่า 15 นาที

2.1.7. ผลงานต้องเป็นผลงานที่ผลิตขึ้นมาใหม่ โดยไม่มีการนำไปใช้งานจากที่อื่นมาก่อน

2.1.8. ลิขสิทธิ์ของงานชิ้นนี้ จะเป็นของสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง แต่เพียงผู้เดียว

ข้อ 2.2 คณะทำงานต้องประกอบด้วย

ลำดับที่	ตำแหน่งในโครงการ	จำนวน (คน)	คุณสมบัติ	หมายเหตุ
1.	หัวหน้าโครงการ	1	มีวุฒิดการศึกษาศิลปบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์อาร์ต หรือเทียบเท่า ประสบการณ์ไม่น้อยกว่า 8 ปี	
2.	ผู้เชี่ยวชาญด้าน Creative technology	1	มีวุฒิดการศึกษาศิลปบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์อาร์ต หรือเทียบเท่า ประสบการณ์ไม่น้อยกว่า 5 ปี	

*Handwritten signature*

*Handwritten signature*

ลำดับที่	ตำแหน่งในโครงการ	จำนวน (คน)	คุณสมบัติ	หมายเหตุ
3.	Technician Director	1	มีวุฒิการศึกษา วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ หรือเทียบเท่า ประสบการณ์ไม่น้อยกว่า 5 ปี	
4.	3D modeler	1	มีวุฒิการศึกษา ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์อาร์ต หรือเทียบเท่า ประสบการณ์ไม่น้อยกว่า 4 ปี	
5.	Motion designer	1	มีวุฒิการศึกษา ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์อาร์ต หรือเทียบเท่า ประสบการณ์ ไม่น้อยกว่า 6 ปี	
6.	Sound designer	1	มีวุฒิการศึกษา วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบเสียง หรือเทียบเท่า ประสบการณ์ไม่น้อยกว่า 7 ปี	

### ข้อ 3. รายละเอียดเกี่ยวกับการเสนองาน

ข้อ 3.1 ผู้เสนอราคาต้องเสนอเอกสารรายละเอียดเพื่อเข้ารับการพิจารณาคัดเลือกดังนี้

- 3.1.1 รายชื่อคณะทำงานตามข้อ 2.2 พร้อมทั้งคุณวุฒิและประวัติการทำงาน
- 3.1.2 หนังสือรับรองของสำนักงานทะเบียนหุ้นส่วนบริษัทกรมทะเบียนการค้ากระทรวงพาณิชย์ซึ่งระบุวัตถุประสงค์นิติบุคคล
- 3.1.3 รายชื่อกรรมการหรือรายชื่อหุ้นส่วนชุดปัจจุบัน
- 3.1.4 อำนาจของกรรมการหรือเป็นหุ้นส่วนในการกระทำนิติกรรมในนามของนิติบุคคล
- 3.1.5 ใบสำคัญแสดงการจดทะเบียน
- 3.1.6 ใบทะเบียนภาษีมูลค่าเพิ่ม
- 3.1.7 หนังสือบริคณห์สนธิ (เฉพาะบริษัทจำกัด)

ในกรณีที่ผู้มีอำนาจมิได้กระทำการด้วยตนเองมีการมอบหมายอำนาจโดยมีหนังสือซึ่งลงนามโดยกรรมการหรือผู้เป็นหุ้นส่วนที่จะทำนิติกรรมในนามนิติบุคคลนั้นต้องนำบัตรประจำตัวประชาชนของผู้มอบอำนาจ และ ผู้รับมอบอำนาจไปแสดงด้วย

เอกสารหลักฐานตามที่กล่าวไว้ในข้อ 2.2 และข้อ 3.1 บรรจุซองให้เรียบร้อยและระบุที่หน้าซองให้ชัดเจนว่าหลักฐานเอกสารประกอบการเสนอให้บริการ

เกณฑ์การพิจารณาคัดเลือกผู้เสนอราคาที่มีคุณสมบัติแผนภาพร่างลำดับเหตุการณ์ (Visual Outline) ของชิ้นงานในรูปแบบแผนภาพลำดับเหตุการณ์และเรื่องราวที่นำเสนอ อาทิ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวพร้อมคำ

ชื่อทนาย  


บรรยาย หรือตัวอย่าง Demo ที่แสดงถึงโครงเรื่องที่แสดงภาพสเก็ทซ์แต่ละฉาก การเชื่อมต่อของเรื่องราวแต่ละองค์ อีกทั้งตัวอย่างผลงานสื่อการตอบสนองแบบ Real Time เพื่อให้กรรมการเข้าใจถึงความสามารถในการผลิตผลงานให้เป็นไปตามสาระสำคัญของแนวคิด ( Concept) แกนแนวคิด (Core Themes) โดยมีระยะเวลาการนำเสนอผลงานไม่เกิน 15 นาทีและถามตอบอีกรายละเอียด 15 นาที โดยลำดับของผู้นำเสนอเป็นไปตามลำดับของผู้ยื่นขอเสนอราคา โดยรายแรกจะเริ่มเสนอในวันที่เวลาเป็นต้นไป ณ ห้องประชุมสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ดำเนินการนำเสนอจนกระทั่งผู้เสนอรายสุดท้ายนำเสนอเสร็จสิ้น

#### ข้อ 4. เกณฑ์ในการพิจารณาใช้เกณฑ์ราคาและเกณฑ์คุณภาพ

คณะกรรมการทุกคนจะให้คะแนนตามเกณฑ์ดังต่อไปนี้

- |   |                    |
|---|--------------------|
| 1. ทีมงานและบุคลากร   | คะแนนเต็ม 10 คะแนน |
| 2. ผลงานในแฟ้มสะสมงานของผู้ยื่นเสนอราคา   | คะแนนเต็ม 10 คะแนน |
| 3. การนำเสนอแผนภาพลำดับเหตุการณ์ โครงเรื่อง ที่แสดงภาพสเก็ทซ์แต่ละฉาก การเชื่อมต่อของเรื่องราวแต่ละองค์ | คะแนนเต็ม 20 คะแนน |
| 4. ตัวอย่างผลงานสื่อการตอบสนองแบบ Real Time   | คะแนนเต็ม 20 คะแนน |
| 5. ราคาที่เสนอ  | คะแนนเต็ม 40 คะแนน |

ทั้งนี้ ผู้ยื่นข้อเสนอจะต้องเข้ามานำเสนอแนวทางการดำเนินงาน (Presentation) และแสดงรายละเอียดผลงาน/รายละเอียดคุณลักษณะเฉพาะของพัสดุ ต่อคณะกรรมการกำหนดขอบเขตงานหรือคณะกรรมการที่เกี่ยวข้อง ณ วิทยาลัยวิศวกรรมสังคม ตามวันและเวลาที่หน่วยงานกำหนด ทั้งนี้ หากไม่มานำเสนอตามกำหนด จะถือว่าสละสิทธิ์ในการยื่นข้อเสนอครั้งนี้

ผู้เสนอราคาจะต้องได้คะแนนรวมไม่น้อยกว่า 75 คะแนนขึ้นไปจึงจะผ่านเกณฑ์พิจารณาและผู้ที่ได้ คะแนนรวมสูงสุดถือเป็นผู้ชนะการประกวดราคาครั้งนี้

#### ข้อ 5. การสงวนสิทธิ์

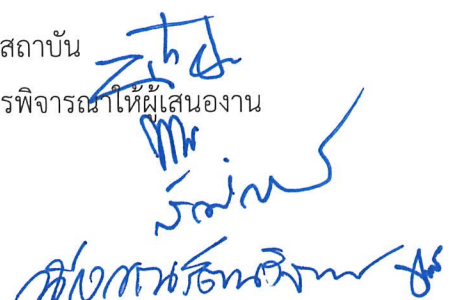
5.1 ในการพิจารณาคัดเลือก สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง พิจารณาถึงคุณภาพและประสิทธิภาพของการทำงาน ตลอดจนคุณภาพของผลงานที่เป็นไปตามความต้องการตามที่ระบุไว้ในเอกสาร สถาบันจะถือว่าการวินิจฉัยของ คณะกรรมการดำเนินงานการว่าจ้างโดยประกาศเชิญชวนทั่วไปเป็นเด็ดขาดเมื่อตัดสินใจเลือกผู้เสนอให้บริการรายใดรายหนึ่งแล้ว ถือเป็นขั้นยุติผู้เสนอรายอื่นจะอุทธรณ์ใด ๆ ไม่ได้

5.2 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังมีสิทธิ์บอกเลิกการคัดเลือกผู้ให้บริการได้ในกรณีดังต่อไปนี้

5.2.1 ผู้เสนอน้อยกว่า 2 ราย

5.2.2 ไม่มีผู้ให้บริการยื่นเสนองานที่ถูกต้องตามวัตถุประสงค์ของสถาบัน

5.3 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังจะแจ้งผลการพิจารณาให้ผู้เสนองานทุกรายทราบภายใน 30 วันนับจากวันพิจารณาเสร็จสิ้น

Handwritten signature and stamp in blue ink, including the name 'Mr. Rain' and a signature that appears to be 'ค.อ.ท.พรวิมล'.

5.4 เมื่อสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังมีหนังสือแจ้งผู้เสนองานที่ได้รับคัดเลือกแล้ว จะต้องมาทำสัญญากับสถาบันภายใน 7 วันนับตั้งแต่วันที่รับแจ้ง หากพ้นกำหนดแล้วไม่มาทำสัญญา สถาบันสงวนสิทธิ์จะถือว่าผู้เสนอให้บริการรายนั้นเป็นผู้ละทิ้งงานด้วย

## ข้อ 6. ระยะเวลาดำเนินการ

ดำเนินการให้แล้วเสร็จภายใน 75 วัน นับจากการลงนามในสัญญา

## ข้อ 7. การส่งมอบงานและการจ่ายเงิน

กำหนดในการเบิกจ่ายโดยการแบ่งออกเป็น 2 งวด ภายหลังจากได้ตรวจรับมอบงานเป็นที่เรียบร้อยแล้ว โดยมีรายละเอียด ดังนี้

**7.1 งวดที่ 1** เบิกจ่าย 30 % ให้แล้วเสร็จภายใน 30 วัน ภายหลังจากการลงนามในสัญญาเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

7.1.1 งวดที่ 1 จัดทำแนวคิดหลัก (Concept Development) ดำเนินการจัดทำแนวคิดหลักให้มีโครงเรื่อง สร้าง Story outline และระบุเนื้อหารายละเอียดของแต่ละองค์ของสื่ออย่างมีคุณภาพ และเรื่องราวที่น่าสนใจ รวมถึงกำหนด Mood และ Tone ของงาน พร้อมทั้งจัดทำ Visual guideline และ Animatic เพื่อให้เห็นภาพรวมของเนื้อหารวมถึงเทคนิคที่ใช้จัดทำ และจัดทำ Pre-visualization (Pre-vis) เพื่อให้เห็นภาพรวมของสื่อก่อนเข้าสู่การผลิตภาพจริงแบบสมบูรณ์ (Final Render) ในระบบ Immersive

**7.2 งวดที่ 2** เบิกจ่าย 70 % ให้แล้วเสร็จภายใน 75 วัน ภายหลังจากการลงนามในสัญญาเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

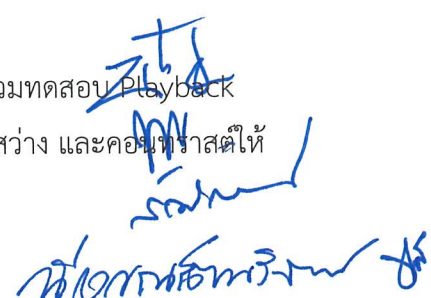
7.2.1 งวดที่ 2 ผลิตคอนเทนต์ (Content Production) และจัดทำสื่อดิจิทัลเพื่อสรุปและประชาสัมพันธ์กิจกรรมพัฒนา 2D/3D Animation และเสียงตาม Storyboard และ Treatment ที่ได้รับอนุมัติ โดยมีรายละเอียดดังนี้

7.2.1.1 จัดทำ 3D Asset และ Environment ของฉากรวมถึง Animation ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสื่อให้เรียบร้อยแล้ว และสมบูรณ์ โดยจัดส่งในรูปแบบไฟล์ภาพสำหรับ Playback

- Codec:HAP/ H.264/ H.265 หรือรูปแบบที่ระบบ Playback รองรับ
- Container: .mov/ .mp4/ อื่น ๆ ตามระบบที่ใช้งาน
- Color Space/ Bit Depth: ให้สอดคล้องกับระบบฉายที่ใช้
- Frame Rate: 25-30 fps หรือมากกว่าตามดุลยพินิจของทีมงานเทคนิคกำหนดมา

7.2.1.2 ออกแบบ Sound Palette เฉพาะสำหรับโปรเจกต์ทำคลังเสียงเฉพาะ Sound Library / Sound Palette สำหรับโปรเจกต์ดำเนินการตัดต่อ ออกแบบและผสมเสียงตามระบบที่สถาบันกำหนด

7.2.1.3 ผลิตภาพจริงแบบสมบูรณ์ในระบบ Immersive รวมไปถึงร่วมทดสอบ Playback และ Sync กับระบบเสียง Immersive และปรับแสง สี ความสว่าง และคอนทราสต์ให้

  
ชื่อเอกพรพรวิมล ๒๕

เหมาะสมกับสภาพจริงของห้องนิทรรศการ และระบบ Interactive ของห้อง  
ให้เหมาะสม

7.2.1.4 จัดทำวิดีโอเนื้อหากิจกรรมโดยเริ่มตั้งแต่ต้นจนจบโครงการโดยมีกราฟิกและ  
เพลงประกอบอย่างเหมาะสมโดยไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ บันทึกภาพนิ่ง และบรรยากาศ  
การจัดกิจกรรมในแต่ละครั้ง โดยใช้ไฟล์ภาพเป็นสกุล .JPEG หรือ .PNG และดำเนินการ  
เรื่องการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลให้เรียบร้อย

#### ข้อ 8. งบประมาณ

วงเงินงบประมาณทั้งสิ้น 2,354,000.00 บาท (สองล้านสามแสนห้าหมื่นสี่พันบาทถ้วน)

#### ข้อ 9. สถานที่ดำเนินการ

ณ วิทยาลัยวิศวกรรมสังคม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



(ผศ.ดร.พิทักษ์ ธรรมวาริน)



(ผศ.พลสิทธิ์ ทินกร ณ อยุธยา)



(รศ.ดร.สรศักดิ์ ต่านวรพงศ์)



(อ.นীরวรรณ รัตนวิจารณ์)



(นางหทัยรัตน์ ขาวเน)

ผู้กำหนดรายละเอียด