

ขอบเขตการจ้าง
งานจ้างออกแบบ Coding and Programming
พิพิธภัณฑ์เทคโนโลยีสารสนเทศ
องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ

๑. คำนำ

พิพิธภัณฑ์เทคโนโลยีสารสนเทศ องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.) มีความประสงค์จะดำเนินงานว่าจ้างออกแบบ นิทรรศการ Coding and Programming ภายในพื้นที่นิทรรศการอาคารพิพิธภัณฑ์เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อจัดวางแนวทางและเทคนิคการนำเสนอให้มีเนื้อหาสาระที่ครบถ้วนต่อการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เข้าชมนิทรรศการในเรื่องดังกล่าว มีการจัดแสดงที่น่าสนใจและสื่อความหมายได้ดี

ทั้งนี้ ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล หรือ Digital literacy ซึ่งจะมุ่งเน้นในการพัฒนาทักษะในการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แทปเล็ต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสื่อออนไลน์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ในการสื่อสาร การปฏิบัติงาน และการทำงานร่วมกัน หรือใช้เพื่อพัฒนากระบวนการทำงาน หรือระบบงานในองค์กรให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพ ภาษาโปรแกรมมิ่ง หรือการเข้ารหัส ที่นิยมเรียกว่า Coding and Programming คือ ทักษะความรู้ความเข้าใจพื้นฐานด้านการสื่อสารผ่านภาษา หรือชุดคำสั่ง เพื่อติดต่อ และสั่งการอุปกรณ์ต่างๆ ตามที่ผู้เขียนหรือผู้ออกแบบต้องการ Coding ถือได้ว่าเป็น ภาษาแห่งอนาคต และเป็นสิ่งที่ทุกคนควรเรียนรู้ เพื่อเสริมทักษะการคิด จินตนาการ และยังเป็นทักษะที่สามารถวางรากฐานอาชีพในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน

๒. ข้อมูลเบื้องต้นของโครงการ

๒.๑ ชื่อโครงการ : นิทรรศการ Coding and Programming

๒.๒ สถานที่จัดสร้าง : ในพื้นที่นิทรรศการถาวรโซน E อาคารพิพิธภัณฑ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ต.คลองห้า อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี

๒.๓ หน้าที่ใช้สอยหลัก : เป็นนิทรรศการหลักที่นำเสนอเนื้อหาสาระที่เกี่ยวกับเรื่อง Coding and Programming โดยมีรูปแบบการจัดแสดงที่เหมาะสมกับเยาวชนและประชาชนทั่วไป

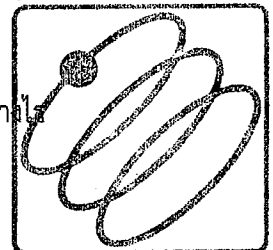
๒.๔ ขอบเขตสาระการจัดแสดง : แบ่งขอบเขตเป็น ดังนี้

๒.๔.๑ : Digital literacy

- Digital literacy คืออะไร และเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของเราอย่างไร
- ประโยชน์ของ Digital literacy ในการพัฒนานวัตกรรม

๒.๔.๒ : Coding

องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ



NATIONAL SCIENCE MUSEUM

- Coding แบบต่าง ๆ
- ค่าของตัวแปรต่าง ๆ ทางเลขาคณิตที่ใช้ในการคำนวณทางคณิตศาสตร์
- การประยุกต์ใช้งาน Coding ในรูปแบบต่าง ๆ
- นวัตกรรมและโครงสร้างที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากเลขาคณิต

๒.๔.๓ : Programming

- Programming คืออะไร และเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของเราอย่างไร
- การประยุกต์ใช้ Programming ในชีวิตประจำวัน

๒.๔.๔ : ตรรกศาสตร์และอัลกอริทึม

- ตรรกศาสตร์และอัลกอริทึมคืออะไร และเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของเราอย่างไร
- ตรรกศาสตร์และอัลกอริทึมในรูปแบบต่างๆ
- การประยุกต์ใช้ตรรกศาสตร์และอัลกอริทึม
- ความเกี่ยวเนื่องกันระหว่างตรรกศาสตร์ อัลกอริทึม และคอมพิวเตอร์

๒.๔.๕ : เลขฐานสอง

- ความเกี่ยวเนื่องกันระหว่างเลขฐานสองและระบบคอมพิวเตอร์

๒.๔.๖ : คอมพิวเตอร์

๒.๔.๗ : เกมปริศนา (PUZZLE GAME) ทาง Coding and Programming

๒.๕ ขอบเขตขนาด และพื้นที่ใช้สอย : ประมาณ ๕๐๐ ตารางเมตร

๒.๖ งบประมาณค่าก่อสร้าง : วงเงินค่าก่อสร้าง ๑๐,๐๐๐,๐๐๐ บาท

๒.๗ งบประมาณค่าออกแบบ : ค่าออกแบบ ๗๐๐,๐๐๐ บาท

๓. ข้อกำหนดในการว่าจ้าง

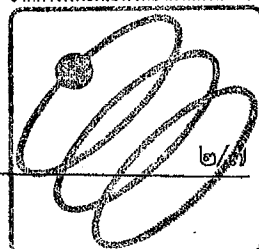
ผู้เสนอราคาที่ได้รับการคัดเลือกจากผู้ว่าจ้างให้เป็นผู้รับจ้างในโครงการนี้ จะต้องดำเนินงานอย่างน้อยดังต่อไปนี้

๓.๑ ดำเนินการออกแบบนิทรรศการ ทาง Coding and Programming รวมถึงดำเนินการตามรายละเอียดที่แจ้งกล่าวถึงในข้อ ๔

โดยบุคลากรที่จัดหาในการนี้ จะต้องมีประสิทธิภาพ ความรู้ ความสามารถในวิชาชีพ และมีจำนวนพอเพียงที่จะปฏิบัติงาน ให้แล้วเสร็จตามกำหนดไว้ในสัญญาจ้าง บุคลากรด้านต่าง ๆ ของผู้รับจ้างจะต้องใช้ความรู้ ความสามารถในการออกแบบนิทรรศการอย่างดียิ่ง ทั้งนี้เพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของผู้ว่าจ้างเป็นสำคัญ

๓.๒ ควบคุมการปฏิบัติงานของบุคลากรเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของผู้ว่าจ้าง โดยผู้รับจ้างจะต้องให้ความสำคัญในเรื่องต่อไปนี้

องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ



NATIONAL SCIENCE MUSEUM

๓.๒.๑ คุณภาพและคุณค่าของงานออกแบบนิทรรศการ Coding and Programming รวมทั้งการตกแต่งบรรยากาศ และ

อุปกรณ์ที่ใช้จัดแสดงนิทรรศการ เช่น ระบบ interactive หรืออื่นใด โดยให้เป็นไปตามมาตรฐานสากลการจัดแสดงนิทรรศการ ทั้งนี้ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ คงทน แข็งแรง ปลอดภัย สวยงามทันสมัย โดยเน้นการให้บริการทั้งความรู้ ความสนุกสนานและ ความประทับใจ ทั้งนี้ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของผู้ว่าจ้าง (อพวช.) เป็นสำคัญ

๓.๒.๒ ระยะเวลาดำเนินงานตามสัญญาจ้าง

๓.๒.๓ งบประมาณค่าก่อสร้าง

๓.๒.๔ การจัดทำราคากลางที่ถูกต้องเหมาะสมภายใต้หลักเกณฑ์ที่กำหนดใช้สำหรับหน่วยงานภาครัฐทั่วไป

๓.๒.๕ คุณภาพความถูกต้อง และครบถ้วนของแบบรายการรวมทั้งรายละเอียดประกอบแบบ เพื่อขอจัดความขัดแย้งหรือปัญหาที่จะเกิดขึ้นในขั้นตอนการจัดสร้างนิทรรศการ ทาง Coding and Programming

๔. ขอบเขตของงาน

๔.๑ การออกแบบนิทรรศการฯ ในขั้นตอนการทำงานให้ผู้รับจ้างทำการศึกษาพื้นที่ที่จะจัดแสดงนิทรรศการดังกล่าวว่าจะประยุกต์ใช้หรือปรับปรุงสถานที่จัดแสดงอย่างไรบ้าง รวมถึงให้คำนึงถึงการออกแบบชุดนิทรรศการดังกล่าวนี้ จะต้องมีการออกแบบให้มีความคงทนถาวรเหมาะกับการให้บริการกับผู้เข้าชม หลังจากได้ข้อสรุปจึงจะทำการออกแบบ และจัดทำแบบร่างขั้นต้น (PRELIMINARY DESIGN) และดำเนินการขั้นปรับปรุงแบบร่าง (DESIGN DEVELOPMENT) และออกแบบรายละเอียด (DETAIL DESIGN) รวมทั้งการพิจารณาเลือกใช้อุปกรณ์ จนสามารถนำไปใช้เป็นแบบก่อสร้างนิทรรศการได้

๔.๒ การออกแบบนิทรรศการ Coding and Programming ผู้ออกแบบจะต้องจัดทำ Story Line เนื้อหาคำบรรยาย สำหรับแผ่นป้ายข้อมูลที่จะนำเสนอ รวมถึง Story board ของมัลติมีเดีย โดยมีที่ปรึกษาซึ่งเป็นผู้มีความรู้ความสามารถในเรื่องนิทรรศการดังกล่าวเป็นผู้ร่วมดำเนินงาน ทั้งนี้ต้องให้ผู้ว่าจ้างตรวจดูเนื้อหาความถูกต้องด้วย

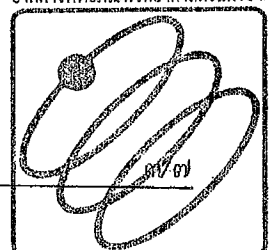
๔.๓ การออกแบบนิทรรศการ ทาง Coding and Programming นี้ ให้ใช้พื้นที่จัดแสดงบริเวณนิทรรศการถาวร ให้เกิดประโยชน์ และประสิทธิภาพสูงสุด โดยผู้รับจ้างจะต้องแสดงแนวความคิด และดำเนินงานตามลำดับขั้นตอนในข้อ ๔.๑ จนเป็นแบบก่อสร้างนิทรรศการ

๔.๔ การออกแบบงานโครงสร้าง และการตกแต่งบรรยากาศของนิทรรศการฯ รวมทั้งงานระบบ ต่าง ๆ ที่ผู้รับจ้างจะต้องแสดงแนวความคิดในการเลือกใช้ วิเคราะห์และปรับปรุงพัฒนาเป็นแบบก่อสร้าง

๔.๕ ทำการออกแบบงาน ซึ่งประกอบด้วย

๔.๕.๑ ออกแบบชิ้นงาน Interactive ตามหัวข้อ ๒.๓ จำนวนไม่น้อยกว่า 25 ชิ้นงาน

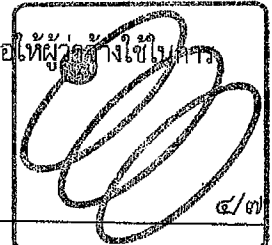
องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ



NATIONAL SCIENCE MUSEUM

- ๔.๕.๒ งานออกแบบโต๊ะจัดแสดงชิ้นงาน ให้สามารถจัดเก็บชิ้นงานและเคลื่อนย้ายได้สะดวก
- ๔.๕.๓ งานออกแบบป้าย กราฟิกประกอบชิ้นงาน
- ๔.๕.๔ ออกแบบ ชู่มทางเข้านิทรรศการ พร้อมป้ายชื่อนิทรรศการ
- ๔.๕.๕ ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์สำหรับประชาสัมพันธ์นิทรรศการ
- ๔.๖ ทำการเขียนแบบก่อสร้างของงานออกแบบ ทั้งด้านสถาปัตยกรรมและด้านวิศวกรรมทุกสาขา โดยมาตามมาตรฐานการเขียนแบบให้เป็นไปตามข้อกำหนดดังนี้
- ๔.๖.๑) ขนาดของแบบ (DRAWING SHEET SIZE) ให้กำหนดขนาดของแบบที่เหมาะสม และให้ถือขนาดที่กำหนดเป็นขนาดมาตรฐานของแบบทุกแผ่นและ/หรือทุกชุด
- ๔.๖.๒) ข้อความ (TEXT) หรือตัวอักษรที่ใช้อธิบายเพื่อสื่อความหมายในแบบ ให้ใช้ภาษาไทยเป็นหลัก ข้อความหรือสัญลักษณ์ที่เป็นภาษาอังกฤษให้ใช้เฉพาะเท่าที่จำเป็น การเขียนข้อความหรืออักษรให้เป็นไปตามมาตรฐานสากล ทั้งนี้ จะต้องเน้นความเป็นระเบียบเรียบร้อย และความชัดเจนของแบบเป็นสำคัญ
- ๔.๖.๓) ให้ใช้ระบบเมตริก (METRIC SYSTEM) ในการบอกขนาด ระยะ น้ำหนัก ฯลฯ กรณีจำเป็นต้องใช้ระบบอังกฤษ (BRITISH SYSTEM) จะต้องกำกับค่าที่เป็นระบบเมตริกไว้ในวงเล็บทุกแห่ง
- ๔.๖.๔) การออกแบบหัวกระดาษเขียนแบบ (TITLE BLOCK) ต้องให้เป็นไปตามมาตรฐาน กำหนดและต้องมีคำว่า “องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ” และโลโก้ อพวช.
- ๔.๗ จัดทำรายการรายละเอียด (TECHNICAL SPECIFICATION) ประกอบแบบก่อสร้างของงาน ๔.๑ - ๔.๕ โดยผู้รับจ้างจะต้องจัดส่ง PRELIMINARY หรือ OUTLINE SPECIFICATION ให้ผู้ว่าจ้างเห็นชอบก่อนดำเนินการในรายละเอียดต่อไป
- ๔.๘ จัดทำประมาณราคากลางของนิทรรศการ Coding and Programming โดยการดำเนินงานดังกล่าวจะอยู่ในรูปแบบของ BILL OF QUANTITY (BOQ) ในการถอดวัสดุหรือการนับปริมาณวัสดุให้คำนึงถึงการจัดกลุ่มข้อมูลของงานแต่ละประเภท (งานโครงสร้าง งานตกแต่งภายใน งานระบบที่เกี่ยวข้อง เช่น งานวิศวกรรมไฟฟ้าและแสงสว่าง งานมัลติมีเดีย งานด้านความปลอดภัย เป็นต้น) ทั้งนี้เพื่อใช้ประโยชน์ของข้อมูลดังกล่าวในการแบ่งงวดเงินในสัญญาจ้างเหมาก่อสร้างของผู้ว่าจ้าง การจัดกลุ่มข้อมูลเพื่อประโยชน์ดังกล่าวข้างต้น ผู้รับจ้างและผู้ว่าจ้างจะได้ร่วมพิจารณากันในขณะปฏิบัติงาน
- ๔.๙ การจัดทำประมาณราคากลางให้ผู้รับจ้าง ถือหลักเกณฑ์วิธีการในการจัดทำและคำนวณตามที่ทางราชการกำหนดไว้
- ๔.๑๐ จัดทำทัศนียภาพ (PERSPECTIVE) ของนิทรรศการ Coding and Programming อย่างน้อย ๑๐ ภาพ ขนาดภาพ ไม่น้อยกว่า A3 ทั้งนี้เพื่อสร้างความเข้าใจในการออกแบบ และสามารถนำไปใช้ประกอบการจัดสร้างนิทรรศการ Coding and Programming ในขั้นตอนการก่อสร้างได้
- ๔.๑๑ จัดเตรียมเอกสาร “เงื่อนไขและข้อกำหนด” (TERMS OF REFERENCE: TOR) เพื่อให้ผู้ว่าจ้างใช้ในการดำเนินการเปิดประมูลก่อสร้างนิทรรศการ Coding and Programming ต่อไป

องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ



NATIONAL SCIENCE MUSEUM

๕. รายละเอียดของงานที่จ้าง

๕.๑ งานออกแบบทางด้านสถาปัตยกรรม

๕.๑.๑) ออกแบบนิทรรศการ Coding and Programming รวมการตกแต่งบรรยากาศ ทั้งนี้ให้บทวนศึกษาพื้นที่ที่

จะจัดแสดงนิทรรศการดังกล่าว โดยทำการออกแบบให้สามารถใช้พื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด และเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของ อพวช.

๕.๑.๒) แนวความคิดในการออกแบบนิทรรศการ Coding and Programming

๕.๑.๒.๑ เพื่อจัดแสดงนิทรรศการที่น่าสนใจทันสมัย การสื่อความหมายที่สามารถเข้าใจ เรียนรู้ได้ง่าย และมีปฏิสัมพันธ์ได้ รวมทั้งได้เห็นถึงพื้นฐานการเรียนรู้ ความเชื่อมโยงของ แนวเนื้อหาอย่างสอดคล้อง และชัดเจนตามที่ระบุใน ข้อ ๒.๒ และ ๒.๓

๕.๑.๒.๒ ลักษณะรูปแบบของนิทรรศการให้สอดคล้องกับพื้นที่จัดแสดงนิทรรศการ ประมาณ ๕๐๐ ตร.ม. โดยให้ผู้รับจ้างทบทวน และศึกษาความเหมาะสมของพื้นที่ และนำเสนอ ให้คณะกรรมการฯ พิจารณาร่วมกันก่อนที่จะเริ่มดำเนินการออกแบบ

๕.๑.๒.๓ วัสดุสำหรับการก่อสร้างที่กำหนดใช้ ควรมีความลักษณะที่มีความเหมาะสมตามการใช้งาน ดูแลบำรุงรักษาทำได้โดยง่าย มีความคงทนและเป็นไปตามมาตรฐานสากล

๕.๑.๒.๔ ออกแบบรายละเอียดองค์ประกอบของนิทรรศการอื่น ๆ เช่น ทิศทางการเดินชม นิทรรศการ เทคนิคการจัดแสดงที่น่าสนใจและทันสมัย เป็นต้น

๕.๒ ออกแบบรายละเอียดงานวิศวกรรมระบบตามข้อ ๔.๕

๖. ผลงานของงานจ้าง (OUTPUTS)

ผลงานสุดท้ายของงานจ้างนี้ ที่ผู้รับจ้างจะต้องส่งมอบให้ผู้ว่าจ้าง มีดังนี้

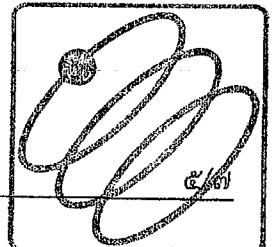
๖.๑ ต้นฉบับ (ORIGINAL) ของแบบก่อสร้าง (Construction Drawing) ขนาด A3 จำนวนแบบละ ๔ ชุด ประกอบด้วย แบบก่อสร้างนิทรรศการพร้อมงานระบบประกอบนิทรรศการทุกระบบ เพื่อใช้สำหรับการประมาณราคา พร้อมการเซ็นรับรองโดยผู้ออกแบบและวิศวกรที่มีใบอนุญาต และบัตรประจำตัวของผู้ประกอบอาชีพวิศวกรรมและสถาปัตย์กรรมควบคุม

๖.๒ สำเนาพิมพ์แบบก่อสร้างตามข้อ ๖.๑ ขนาด A3 จำนวนแบบละ ๓ ชุด

๖.๓ ต้นฉบับรายการรายละเอียด (SPECIFICATION) ประกอบแบบตามข้อ ๖.๑ จำนวนแบบละ ๔ ชุด พร้อมสำเนาจำนวน แบบละ ๓ ชุด

๖.๔ ประมาณราคากลาง และแบบฟอร์ม BLANK BOQ ตามข้อ ๖.๑ อย่างละ ๗ ชุด

องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ



NATIONAL SCIENCE MUSEUM

- ๖.๕ รายการคำนวณ (CALCULATION SHEETS) ของงานด้านวิศวกรรมทุกสาขาของแบบ ตามข้อ ๖.๑ (ถ้ามี) แบบละ ๗ ชุด
- ๖.๖ ทักษะภาพ (PERSPECTIVE) จำนวนอย่างน้อย ๑๐ ภาพ ขนาด A3 จำนวน ๗ ชุด
- ๖.๗ แผ่น CD ประกอบด้วยข้อมูล File ดังนี้
- ๖.๗.๑ แบบก่อสร้างตามข้อ ๖.๑ (ใช้โปรแกรม Auto Cad ไม่ต่ำกว่า Version ๒๐๐๗)
 - ๖.๗.๒ ข้อมูล File ตามข้อ ๖.๓ - ๖.๕ (ใช้โปรแกรมไม่ต่ำกว่า Microsoft Office ๒๐๐๗)
 - ๖.๗.๓ File ทักษะภาพ ในข้อ ๖.๖ ตามจำนวนภาพกำหนด
- ๖.๘ สำเนาใบอนุญาต และบัตรประจำตัวของผู้ประกอบอาชีพวิศวกรรม และสถาปัตยกรรมควบคุม ที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบนี้ พร้อมลงลายมือชื่อรับรองสำเนาถูกต้อง

รายละเอียดงานและการเบิกจ่ายเงิน

งวดที่ ๑ เบิกจ่ายร้อยละ ๓๕ ของค่าจ้างทั้งสิ้น โดยผู้รับจ้างต้องทำงานแล้วเสร็จ ดังนี้

- จัดทำ Storyline ของนิทรรศการชุดนี้แล้วเสร็จ
- ออกแบบและจัดทำร่างขั้นต้น (PRELIMINARY DESIGN)

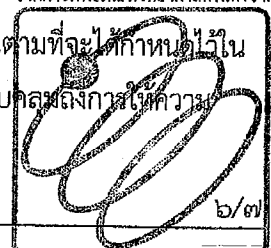
งวดที่ ๒ (งวดสุดท้าย) เบิกจ่ายร้อยละ ๖๕ ของค่าจ้างทั้งสิ้น โดยผู้รับจ้างต้องทำงานแล้วเสร็จดังนี้

- ออกแบบรายละเอียด (DETAIL DESIGN) ของนิทรรศการทั้งหมดประกอบไปด้วย
- งานโครงสร้างและการตกแต่งบรรยากาศนิทรรศการฯ รวมทั้งงานระบบต่างๆ
- แบบขึ้นงานที่จัดแสดง แบบมัลติมีเดียที่จัดแสดง
- แบบตัวอย่างกราฟฟิกพิกเซล ที่ใช้ในงานนี้
- BILL OF QUANTITY (BOQ)
- แบบทักษะภาพ (PERSPECTIVE)
- เอกสาร “เงื่อนไขและข้อกำหนด” (TERM OF REFERENCE : TOR)

๗. เงื่อนไขประกอบการจ้าง

- ๗.๑ ระยะเวลาในการดำเนินการ ผู้รับจ้างจะต้องดำเนินงานจ้างนี้ให้แล้วเสร็จภายใน ๑๕๐ วัน นับจากวันที่ลงนามในสัญญาหรือข้อตกลงว่าจ้าง
- ๗.๒ การส่งมอบงานหรือเอกสารขอความเห็นชอบใด ๆ ให้ผู้รับจ้างส่งมอบต่อคณะกรรมการตรวจการจ้างของผู้ว่าจ้าง
- ๗.๓ การเบิกจ่ายเงินค่าจ้าง ผู้ว่าจ้างจะจ่ายค่าจ้างเป็นงวด ๆ เมื่อผู้รับจ้างได้ส่งมอบงานตามที่กำหนดไว้ในสัญญา (กำหนดภายหลัง) อนึ่ง ขอบเขตงานจ้างนี้ ให้ภาระหน้าที่ของผู้รับจ้างครอบคลุมถึงการให้ความ

องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ



NATIONAL SCIENCE MUSEUM

ร่วมมือในการชี้แจงเพิ่มเติมในวันดูสถานที่ และชี้แจงรายละเอียดเพิ่มเติมสำหรับงานจ้างก่อสร้าง
นิทรรศการด้วย

๗.๓ กรรมสิทธิ์ในรูปแบบ และรายการรายละเอียด เป็นของผู้ว่าจ้างแต่เพียงผู้เดียว ผู้รับจ้างไม่สามารถนำไปใช้
ได้โดยปราศจากการยินยอมของผู้ว่าจ้างเป็นลายลักษณ์อักษร

๗.๓ ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ในส่วนรับผิดชอบของผู้รับจ้าง เช่น ค่าล่วงเวลา ค่าพาหนะ เครื่องใช้สำนักงาน

อุปกรณ์เครื่องเขียนในระหว่างปฏิบัติงาน ให้ถือว่ารวมอยู่ในค่าจ้างแล้ว

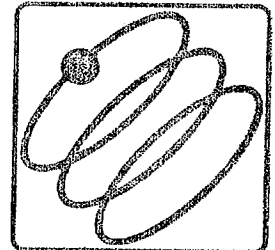
๗.๔ การประชุมเพื่อปรึกษาหารือระหว่างผู้ว่าจ้างและผู้รับจ้างในระหว่างการทำงานตามสัญญาจ้างให้ใช้ห้อง
ประชุมของ องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ เทคโนโลยี ตำบลคลองห้า อำเภอคลองหลวง จังหวัด
ปทุมธานี หรือ สถานที่อื่นตามที่ผู้ว่าจ้างจะกำหนดผู้รับจ้างจะต้องส่งแผนการดำเนินงาน และบุคลากรหลัก
ของผู้รับจ้าง ที่ผู้รับจ้างมอบหมายให้เป็น ผู้รับผิดชอบในงานด้านต่าง ๆ ให้ผู้ว่าจ้างภายใน ๑๕ วันนับตั้งแต่ว่า
วันที่ผู้รับจ้างลงนามในสัญญาจ้าง

๗.๕ การจัดเตรียมแบบรูป และรายละเอียด ให้สอดคล้องกับแนวทางในการจัดแสดงนิทรรศการของผู้ว่า

จ้าง และการเสนอของบประมาณจากสำนักงานงบประมาณ กระทรวงการคลัง

๗.๖ ผู้รับจ้างต้องรับประกันผลงานการออกแบบ ในขั้นตอนการก่อสร้างของงานทุกรายการ ว่าสามารถก่อสร้าง
ได้ และเป็นไปโดยถูกต้องตามมาตรฐานทางวิชาการหรือวิศวกรรม กรณีการก่อสร้างไม่อาจดำเนินการได้
ตามแบบรูป หรือรายละเอียดที่ได้กำหนดไว้ อันเนื่องมาจากปัญหาความผิดพลาดทางด้านวิศวกรรมหรือความ
ผิดพลาดของการออกแบบ ผู้รับจ้างจะต้องให้คำปรึกษา ตลอดจนหาแนวทางการแก้ไขที่ถูกต้อง รวมทั้งจัดทำ
แบบรูปรายละเอียดการก่อสร้างในส่วนนั้น ๆ พร้อมทั้งรายละเอียดอื่นที่เกี่ยวข้องให้สามารถดำเนินการ
ก่อสร้างได้ พร้อมส่งมอบรายละเอียดต่าง ๆ ที่แก้ไข เป็นผลงานสุดท้ายให้กับ อพวช. ใหม่ตามรายการงานที่
กำหนดให้ต้องส่งมอบในงวดสุดท้าย โดยกำหนดให้เป็นเฉพาะรายการงานที่แก้ไข และที่เกี่ยวข้องกับการ
แก้ไขปัญหานั้น ๆ ให้ใหม่โดยไม่คิดมูลค่าเพิ่มแต่อย่างใด กรณี ผู้รับจ้างไม่ดำเนินการตามวรรคแรก ภายใน
๑๕ วัน หลังจากที่ได้รับแจ้งจาก อพวช. โดยไม่มีเหตุผลอันสมควรที่จะรับฟังได้ อพวช. จะพิจารณาว่า ผู้รับ
จ้างจงใจที่จะละเลยการรับผิดชอบงานจ้างออกแบบตามมาตรฐานจรรยาบรรณแห่งวิชาชีพ และ อพวช. ทรง
ไว้ซึ่งสิทธิที่จะพิจารณาแจ้งรายชื่อของผู้รับจ้างเพื่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้องพิจารณาและแจ้งรายชื่อผู้รับจ้างเป็น
ผู้ทำงานของทางราชการต่อไป

องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ



NATIONAL SCIENCE MUSEUM