

รายงานการกำกับติดตามการดำเนินงานประจำปี รอบ 6 เดือน  
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564  
(ข้อมูล ณ 31 มีนาคม 2564)

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)



# ผลงานสำคัญ: เทศกาลงานออกแบบเชียงใหม่ 2563 (Chiang Mai Design Week 2020)



CMDW 2020 จัดขึ้น ณ ย่านอนุสาวรีย์สามกษัตริย์  
TCDC เชียงใหม่ และพื้นที่ต่าง ๆ ทั่วจังหวัดเชียงใหม่

9 วัน (5 - 13 ธ.ค. 64)

ผู้เข้าชมงาน/ผู้เข้าร่วมกิจกรรม  
ทั้งหมด

102,411 คน

มูลค่าทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้น  
ระหว่างการจัดงาน CMDW 2020

493.7 ล้านบาท

# ผลงานสำคัญ: นิทรรศการโอะกุริโมโนะ | สุนทรียะแห่งการให้และได้คืนกลับ



- สศส. ร่วมกับ Japan Foundation กรุงเทพฯ จัดนิทรรศการถ่ายทอดเรื่องราวของวัสดุที่ใช้ในการมอบของขวัญและพิธีการในการแลกเปลี่ยน ผ่าน 98 ชิ้นงาน จากยุคก่อนทศวรรษที่ 18 จนถึงปัจจุบัน โดยมาจัดแสดงในประเทศไทยเป็นที่แรก
- ระยะเวลาการจัดแสดง: สศส. สาขากรุงเทพฯ ระหว่างวันที่ 18 มี.ค. – 25 เม.ย. 2564  
สศส. สาขาขอนแก่น ระหว่างวันที่ 5 พ.ค. – 30 มิ.ย. 2564

# ผลงานสำคัญ: โครงการสร้างรายได้/สร้างธุรกิจ จากการสร้างสรรค์คาแรคเตอร์ใหม่



**CHANGE 2021:**  
**Visual Character Arts**

โครงการสร้างรายได้ สร้างธุรกิจ  
 จากการสร้างสรรค์คาแรคเตอร์ใหม่  
 ให้โดนใจกลุ่มผู้บริโภค

อบรมสัมมนาวันที่  
**27 - 28 มีนาคม 2564**  
 ห้องฟังก์ชันชั้น 4 TCDC, กรุงเทพฯ

มหกเขตริบสมักร  
**15 มีนาคม 2564**

THAILAND  
 CEA  
 TCDC  
 PLANET

\*ไม่เสียค่าใช้จ่าย



- เพื่อส่งเสริมให้ศิลปินสร้างสรรค์คาแรคเตอร์ใหม่และต่อยอดธุรกิจ โดยเฉพาะเรื่องค่าตอบแทนจากลิขสิทธิ์ (Licensing) โดยแบ่งออกเป็น 4 กิจกรรม คือ ช่วงที่ 1 (27-28 มี.ค. 2564) อบรม/สัมมนา ช่วงที่ 2 (เม.ย. 2564) สร้างสรรค์คาแรคเตอร์ใหม่ ช่วงที่ 3 (28-29 เม.ย. 2564) คัดเลือกคาแรคเตอร์ และ ช่วงที่ 4 (พ.ค. - มิ.ย. 64) พัฒนาคาแรคเตอร์เป็นผลิตภัณฑ์
- ช่วงที่ 1: การอบรม/สัมมนา โดยวิทยากรที่เป็นตัวแทนคาแรคเตอร์ระดับสากลในประเทศไทย และผู้เชี่ยวชาญด้านธุรกิจ Licensing เป็นเวลา 2 วัน เพื่อเรียนรู้กระบวนการสร้างสรรค์คาแรคเตอร์ใหม่ และการต่อยอดคาแรคเตอร์นั้น ให้เป็นธุรกิจสร้างรายได้

# ผลการเบิกจ่ายงบประมาณ รอบ 6 เดือน ปี 2564

แผนปฏิบัติการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564

วงเงิน 384.1415 ล้านบาท

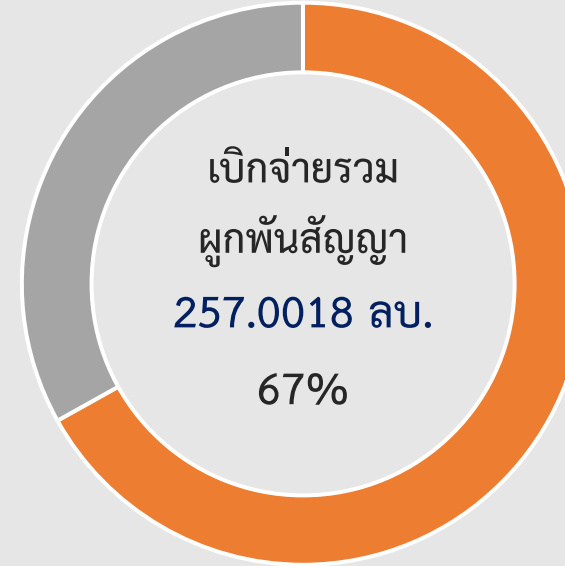
ผลการเบิกจ่ายงบประมาณ รอบ 6 เดือน

เบิกจ่ายรวมผูกพัน 257.0018 ล้านบาท

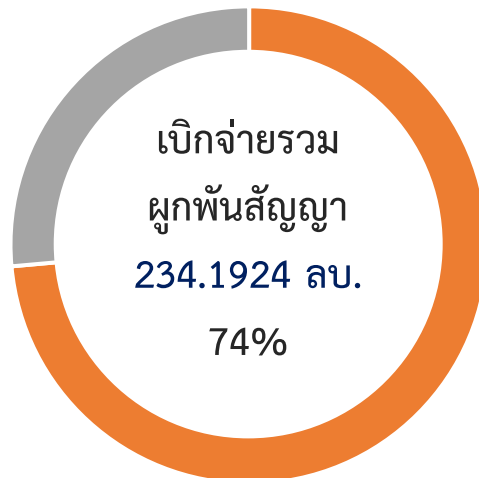
คิดเป็น 67%

คงเหลือ 127.1397 ล้านบาท (33%)

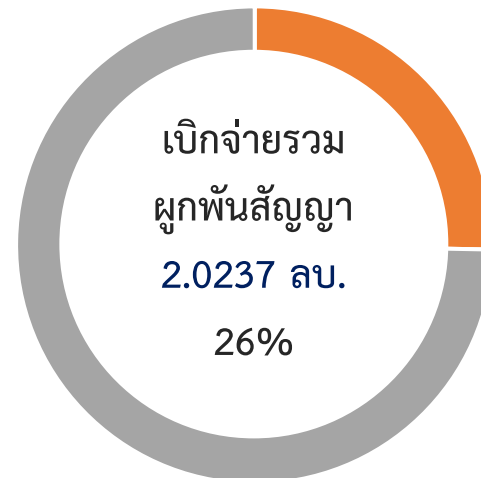
■ เบิกจ่ายรวมผูกพันสัญญา



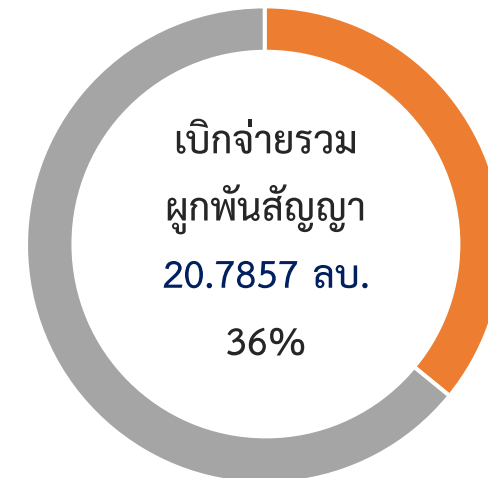
เงินงบประมาณ  
318.3831 ลบ.



เงินสะสม (ทุน)  
7.8464 ลบ.



เงินนอกงบประมาณ (เงินรายได้และเงินบริจาค)  
57.9120 ลบ.



# สรุปผลการดำเนินงานตามเป้าหมายการบริการหน่วยงาน รอบ 6 เดือน ปี 2564

เป้าหมายการให้บริการหน่วยงาน ปีงบประมาณ พ.ศ. 2564	หน่วยนับ	แผนการดำเนินงาน	ผลการดำเนินงาน
1. ผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์ นำกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ไปพัฒนาธุรกิจ เพื่อยกระดับความสามารถในการแข่งขันของสินค้าและบริการสู่สากล			
- ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ: จำนวนผู้ประกอบการที่ได้รับการพัฒนาศักยภาพและนำความรู้ไปพัฒนาธุรกิจ	คน	6,000	3,744
- ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ: จำนวนแหล่งบ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ทั้งในเชิงพื้นที่กายภาพและดิจิทัลแพลตฟอร์ม	แห่ง	5	3
- ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ: จำนวนผู้ใช้บริการแหล่งบ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ทั้งส่วนกลางและส่วนภูมิภาค	คน	200,000	107,059
- ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ: จำนวนฐานข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา (สะสม)	สาขา	4	อยู่ในระหว่างดำเนินการ
- ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ: จำนวนพื้นที่ที่ได้รับการส่งเสริม/พัฒนาเป็นย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์	แห่ง	7	อยู่ในระหว่างดำเนินการ
- ตัวชี้วัดเชิงคุณภาพ: ผู้รับบริการที่ได้รับประโยชน์และความพึงพอใจจากแหล่งบ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ทั้งเชิงพื้นที่และดิจิทัลแพลตฟอร์ม	ร้อยละ	80	จัดจ้างที่ปรึกษาภายนอก ประเมินผลการดำเนินงาน แล้วเสร็จ ก.ย. 64
- ตัวชี้วัดเชิงคุณภาพ: จำนวนผู้ประกอบการ SMEs ธุรกิจสร้างสรรค์ วิสาหกิจเริ่มต้น และผู้ประกอบการใหม่ มีรายได้เฉลี่ยเพิ่มขึ้น ภายหลังได้รับการพัฒนาศักยภาพและนำความรู้ไปพัฒนาธุรกิจ	ร้อยละ	26	จัดจ้างที่ปรึกษาภายนอก ประเมินผลการดำเนินงาน แล้วเสร็จ ก.ย. 64

# สรุปผลการดำเนินงานรายโครงการ รอบ 6 เดือน ปี 2564

โครงการ	ผลการดำเนินงาน			
	ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	แผน	ผล
1. กิจกรรมพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการชุมชน (Community-Based) เชิงสร้างสรรค์ส่วนภูมิภาค (เชียงใหม่, ขอนแก่น) งบประมาณ: 4.2155 ล้านบาท (บูรณาการ SME)	1. ผู้ประกอบการชุมชนและ SME ได้รับการบ่มเพาะเชิงลึกการ พัฒนาผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ และคุณภาพมาตรฐาน	ราย	200	56
	2. ผู้ประกอบการชุมชนได้รับการถ่ายทอดความรู้ธุรกิจ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ และเทคนิคงานฝีมือช่าง	ราย	800	133
2. กิจกรรม พัฒนาศักยภาพผู้ผลิตงานฝีมือและงานหัตถกรรมสู่ความเป็นเลิศ (Grand Master) งบประมาณ: 6.9714 ล้านบาท (บูรณาการ SME)	1. มาตรฐานงานฝีมือและงานหัตถกรรมในแต่ละระดับ	ฉบับ	1	อยู่ระหว่าง ดำเนินการ
	2. ผู้ผลิตงานฝีมือและหัตถกรรมได้รับการวัดผลตามมาตรฐาน งานฝีมือและงานหัตถกรรมในแต่ละระดับ	ราย	40	
	3. ประชาชนทั่วไปรับรู้ถึงมาตรฐานงานฝีมือและงานหัตถกรรม	คน	80,000	
3. กิจกรรมพัฒนาศักยภาพวิสาหกิจรายย่อยในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น เชิงสร้างสรรค์สู่สากล งบประมาณ: 9.6583 ล้านบาท (บูรณาการ SME)	1. กลุ่มวิสาหกิจ/ผู้ประกอบการชุมชนที่ได้รับการฝึกอบรมและ เข้าสู่กระบวนการคัดเลือกผลิตภัณฑ์ที่มีศักยภาพ	ราย	100	อยู่ระหว่าง ดำเนินการ
	2. ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นที่ได้รับการพัฒนาสู่ผลิตภัณฑ์เชิง สร้างสรรค์สู่สากล	ผลิตภัณฑ์	10	
4. กิจกรรมพัฒนาทักษะด้านการคิดเชิงออกแบบธุรกิจสำหรับผู้ประกอบการ งบประมาณ: 5.9002 ล้านบาท (บูรณาการ SME)	1. ผู้ประกอบการรายใหม่ที่ได้รับการพัฒนาทักษะด้านการคิด เชิงออกแบบธุรกิจ	ราย	200	อยู่ระหว่าง ดำเนินการ
	2. ผู้ประกอบการรายใหม่ที่ได้รับการบ่มเพาะเชิงลึกด้านการ ออกแบบธุรกิจสร้างสรรค์	ราย	20	
5. กิจกรรมพัฒนาศักยภาพวิสาหกิจ สร้างมูลค่าเพิ่มธุรกิจด้วยกระบวนการ คิดเชิงออกแบบ งบประมาณ: 13.0541 ล้านบาท (บูรณาการ SME)	1. ผู้ประกอบการได้รับการพัฒนาสู่การเป็นผู้ประกอบการรุ่น ใหม่ ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ	ราย	45	อยู่ระหว่าง ดำเนินการ
	2. สินค้าหรือบริการใหม่ แปรนต์ใหม่ที่ได้รับการพัฒนา	ราย	20	

# สรุปผลการดำเนินงานรายโครงการ รอบ 6 เดือน ปี 2564 (ต่อ)

โครงการ	ผลการดำเนินงาน			
	ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	แผน	ผล
<b>6. โครงการสร้างแหล่งบ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์สู่สถาบันการศึกษาส่วนภูมิภาค (เขตเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก)</b> งบประมาณ: 3.0013 ล้านบาท	1. นิสิต นักศึกษา และผู้ประกอบการที่ได้รับการอบรม	คน	300	อยู่ระหว่างดำเนินการ
<b>7. โครงการพัฒนาศูนย์กลางการรวบรวมข้อมูลเพื่อสนับสนุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์และการสร้างนวัตกรรม</b> งบประมาณ: 13.0000 ล้านบาท	1. ผู้ใช้บริการที่ได้รับประโยชน์และความพึงพอใจจากศูนย์บ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ ทั้งเชิงพื้นที่กายภาพและ ดิจิทัลแพลตฟอร์ม	ร้อยละ	80	อยู่ระหว่างดำเนินการ
	2. จำนวนศูนย์บ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์และเครือข่ายความร่วมมือกับสถาบันการศึกษาในส่วนกลางและส่วน ภูมิภาค ทั้งในเชิงพื้นที่กายภาพและดิจิทัลแพลตฟอร์ม เพิ่มขึ้น	แห่ง	5	3
	3. จำนวนผู้ใช้บริการและผู้เข้าร่วมกิจกรรมในศูนย์บ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค	คน	155,000	55,859
<b>8. โครงการพัฒนาและส่งเสริมย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์</b> งบประมาณ: 40.0000 ล้านบาท	1. พื้นที่ย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์	แห่ง	4	อยู่ระหว่างดำเนินการ
	2. ฐานข้อมูลธุรกิจย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์	พื้นที่	3	
	3. กิจกรรมพัฒนาและกระตุ้นย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยงานเทศกาล (Creative Festival)	ครั้ง	1	
	4. ย่านสร้างสรรค์ได้รับการขยายผล ภายใต้อเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ขององค์การยูเนสโก	พื้นที่	1	
	5. สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจไม่น้อยกว่า (จากกิจกรรมเทศกาลความคิดสร้างสรรค์กรุงเทพฯ)	ล้านบาท	200	



# สรุปผลการดำเนินงานรายการโครงการ รอบ 6 เดือน ปี 2564 (ต่อ)

โครงการ	ผลการดำเนินงาน			
	ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	แผน	ผล
9. โครงการพัฒนาทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นสู่การสร้างสรรค์ตราสัญลักษณ์ (Story Telling To Branding) งบประมาณ: 15.0000 ล้านบาท	1. เพิ่มพื้นที่พัฒนาสู่เมืองสร้างสรรค์	เมือง	5	อยู่ระหว่าง ดำเนินการ
	2. จำนวนจังหวัดที่นำทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นมาพัฒนาเป็น Story Telling เพื่อต่อยอดสู่ แบรินด์สินค้าและบริการใหม่ (Branding) จังหวัดที่ดำเนินงานต่อเนื่องจากปี 2563	เมือง	6	
	3. จำนวนจังหวัดที่ทำโครงการนำร่องพัฒนาพื้นที่ (District prototype testing) ร่วมกับภาคีเครือข่าย	พื้นที่	1	
10. โครงการ Creative Thailand Expo 2021 งบประมาณ: 25.6015 ล้านบาท	1. การจัดงานกิจกรรมส่งเสริมบรรยากาศแห่งความคิดสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thailand Expo)	ครั้ง	1	อยู่ระหว่าง ดำเนินการ
11. กิจกรรมเทศกาลความคิดสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมธุรกิจสร้างสรรค์ภาคเหนือตอนบน งบประมาณ: 7.4745 ล้านบาท (บูรภาค) เงินนอกงบประมาณ: 3.5255 ล้านบาท	1. จัดงานเทศกาลงานออกแบบ	เทศกาล	1	1
	2. จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมและเข้าถึงข้อมูล Online และ Offline	ราย	100,000	105,000
	3. มูลค่าทางเศรษฐกิจ ไม่น้อยกว่า	ล้านบาท	400	493.7
12. กิจกรรมเทศกาลความคิดสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมธุรกิจสร้างสรรค์ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ งบประมาณ: 10.3269 ล้านบาท (บูรภาค) เงินนอกงบประมาณ: 15.0000 ล้านบาท	1. จำนวนผู้ประกอบการอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้รับการบ่มเพาะเชิงลึกด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการ	ราย	150	217
	2. มูลค่าทางเศรษฐกิจจากเทศกาลความคิดสร้างสรรค์	ล้านบาท	150	-
	3. ผู้เข้าร่วมกิจกรรม และการเข้าถึงข้อมูลออนไลน์	คน	200,000	503,699
	4. จำนวนชุมชนและกลุ่มนักสร้างสรรค์ที่มีส่วนร่วมในการจัดงานเทศกาลความคิดสร้างสรรค์	ราย	200	-

# สรุปผลการดำเนินงานรายการโครงการ รอบ 6 เดือน ปี 2564 (ต่อ)

โครงการ	ผลการดำเนินงาน			
	ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	แผน	ผล
<b>13. กิจกรรมการพัฒนาเยาวชนสู่การเป็นผู้ประกอบการด้วยทักษะการคิดเชิงออกแบบและการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี</b> งบประมาณ: 2.7284 ล้านบาท (บูรณาการ SME)	1. นักเรียน นักศึกษา ได้รับการเตรียมความพร้อมสู่การเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์รุ่นใหม่	คน	1,500	อยู่ระหว่างดำเนินการ
<b>14. โครงการพัฒนาประสบการณ์เรียนรู้ทักษะวิชาชีพในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Professional Skills Transfer)</b> เงินนอกงบประมาณ 3.0000 ล้านบาท	1. จำนวนผู้ใช้บริการและผู้เข้านิทรรศการและเข้าร่วมกิจกรรมสาธิต เสวนาและเวิร์กช็อปในโครงการพัฒนา ประสบการณ์เรียนรู้ทักษะวิชาชีพในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	คน	15,000	
	2. จำนวนผู้ได้รับการถ่ายทอดผ่านการทดสอบและประเมินทักษะในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	คน	100	
<b>15. โครงการสร้างการรับรู้และความเข้าใจหลักการเศรษฐกิจสร้างสรรค์และส่งเสริมเผยแพร่ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรม สร้างสรรค์สู่สาธารณชน</b> งบประมาณ: 5.0000 ล้านบาท	1. วิดีทัศน์ หรือ ภาพยนตร์โฆษณาประชาสัมพันธ์ความรู้และความเข้าใจหลักการและองค์ความรู้เศรษฐกิจ สร้างสรรค์	เรื่อง	5	-
	2. วิดีทัศน์ หรือ ภาพยนตร์โฆษณาประชาสัมพันธ์เทศกาลงานออกแบบ	ชิ้น	2	-
	3. ผู้ติดตาม/รับรู้สารการประชาสัมพันธ์ผู้ประกอบการ SMEs และผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์ผ่านสื่อดั้งเดิม เช่น โทรทัศน์ สิ่งพิมพ์ วิทยุ ฯลฯ และสื่อออนไลน์เช่น เว็บไซต์ สื่อโซเชียลมีเดียต่างๆ			
- จำนวนการรับรู้ (Reach)	ครั้ง	15,000,000	77,424,910	
- จำนวนปฏิสัมพันธ์ (Engagement)	คน/ครั้ง	1,500,000	4,280,710	

# สรุปผลการดำเนินงานรายการโครงการ รอบ 6 เดือน ปี 2564 (ต่อ)

โครงการ	ผลการดำเนินงาน			
	ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	แผน	ผล
16. กิจกรรมฐานข้อมูลสนับสนุนธุรกิจสร้างสรรค์ งบประมาณ: 12.9687 ล้านบาท (บูรณาการ SME)	1. SME ผู้ประกอบการชุมชน ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ และบุคคลทั่วไปที่สนใจสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ผ่านช่องทางออนไลน์และออฟไลน์ และนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาและต่อยอดธุรกิจสร้างสรรค์ได้	ราย	100,000	49,400
17. โครงการพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนออนไลน์ CEA Online Academy และหลักสูตรพัฒนาศักยภาพบุคลากรและ ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เงินนอกงบประมาณ: 2.5000 ล้านบาท	1. แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์	แพลตฟอร์ม	1	1
	2. ผู้เข้าเรียนในแพลตฟอร์ม CEA Online Academy (สะสม)	คน	30,0000	21,241
	3. หลักสูตรพัฒนาศักยภาพบุคลากรและผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	หลักสูตร	2	2
18. โครงการจัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา งบประมาณ: 6.3760 ล้านบาท	1. ร่างแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา: สาขาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (Film and Video) /การพิมพ์ (Publishing) /การกระจายเสียง (Broadcasting) และซอฟต์แวร์ (Software)	ฉบับ	4	อยู่ระหว่าง ดำเนินการ
19. โครงการพัฒนาบุคลากรของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564 งบประมาณ: 2.0000 ล้านบาท	1. ผู้ปฏิบัติงานทุกคนได้เข้าร่วมฝึกอบรมทักษะการทำงานเป็นทีมและ/หรือได้เพิ่มเติมความรู้ในการปฏิบัติงาน	ครั้งต่อคน	1	อยู่ระหว่าง ดำเนินการ
	2. ผู้ปฏิบัติงานได้รับการฝึกอบรม สัมมนา ทั้งในส่วนของหลักสูตรพื้นฐานหรือหลักสูตรเฉพาะทาง ในปีงบประมาณ 2564 อย่างน้อยคนละ 1 ครั้ง	ร้อยละ	50	

# สรุปผลการดำเนินงานรายโครงการ รอบ 6 เดือน ปี 2564 (ต่อ)

โครงการ	ผลการดำเนินงาน			
	ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	แผน	ผล
20. โครงการสร้างเครือข่ายความร่วมมือและติดตามประเมินผลสัมฤทธิ์และ ความคุ้มค่าของ สศส. ปี พ.ศ. 2564 งบประมาณ: 4.0000 ล้านบาท	1. รายงานผลการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจและสังคมจาก การดำเนินงานของ สศส. ตามภารกิจและเป้าหมายตัวชี้วัดที่ สำคัญ)	ฉบับ	1	อยู่ระหว่าง ดำเนินการ
	2. การตามแผนการปฏิบัติงานประจำปี และประโยชน์และ ความพึงพอใจของผู้ใช้บริการ	ฉบับ	1	อยู่ระหว่าง ดำเนินการ
	3. การประเมินผลการดำเนินการตามแผนงานที่สำคัญใน ปีงบประมาณ พ.ศ. 2564 - แผนปฏิบัติการด้านการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ระยะที่ 1 (พ.ศ. 2563-2565) - แผนการพัฒนาศูนย์อุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา	ฉบับ  ฉบับ	  1  1	  มีการปรับ แผนการ ดำเนินงาน
21. โครงการสนับสนุนงานบริการและการบริหารจัดการระบบเทคโนโลยี สารสนเทศและทรัพยากรทางกายภาพ เงินนอกงบประมาณ: 12.8470 ล้านบาท	1. ระดับความพึงพอใจโดยรวมของผู้รับบริการด้านเทคโนโลยี สารสนเทศและพื้นที่	ร้อยละ	80	อยู่ระหว่าง ดำเนินการ
	2. ระบบสารสนเทศต้องมีความพร้อมใช้งานในการให้บริการได้	ร้อยละ	95	