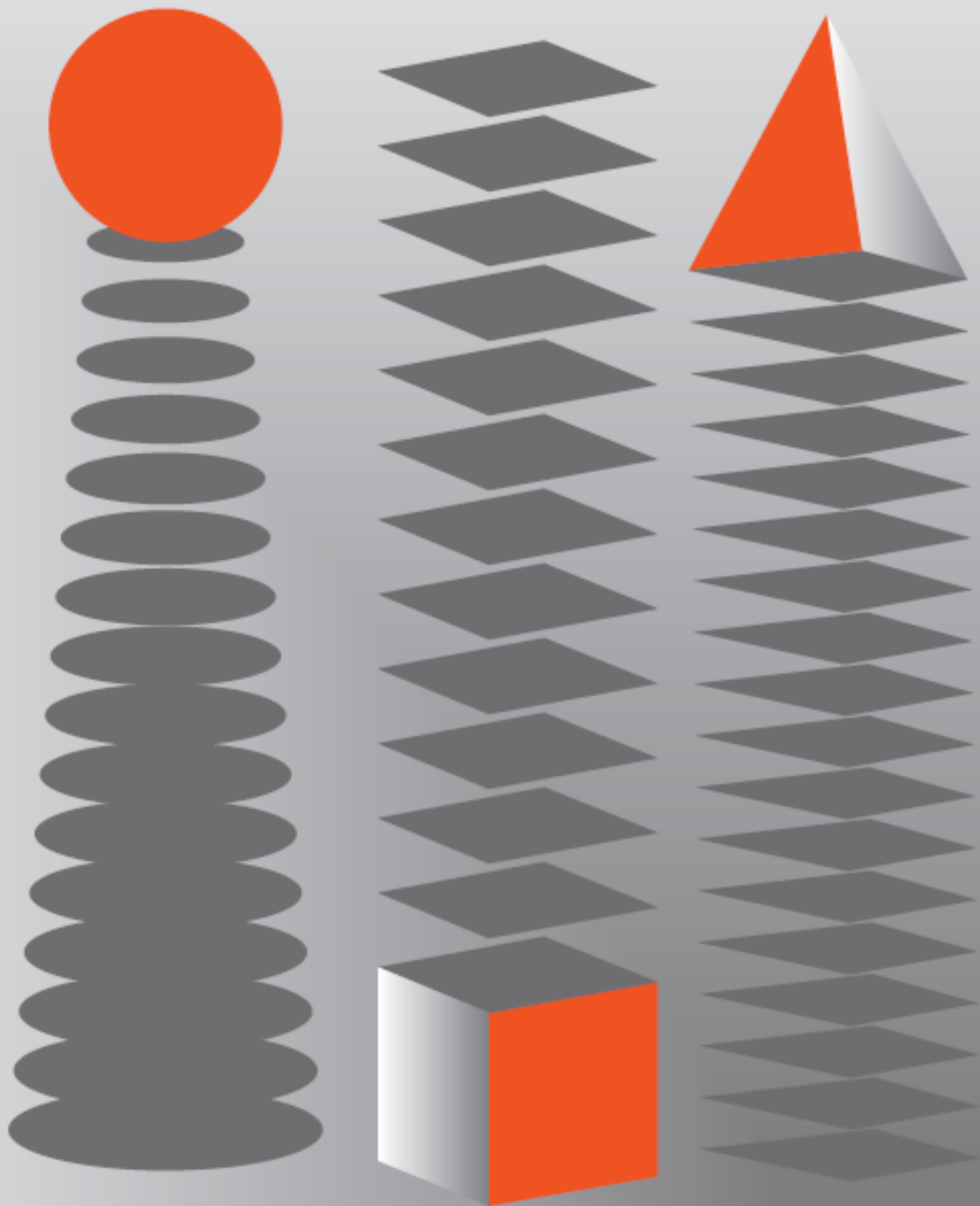




แผนปฏิบัติการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

แผนปฏิบัติการ

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

บทสรุปผู้บริหาร

สศส. เป็นองค์การมหาชนที่จัดตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 14 สิงหาคม 2561 โดยมีบทบาทหน้าที่ในการส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อให้เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นพลังขับเคลื่อนไปสู่เศรษฐกิจที่สมดุลและยั่งยืนในระยะยาว โดยที่เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาระบบเศรษฐกิจเพื่อสนับสนุนให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางการผลิตสินค้าและบริการที่มีมูลค่าสูงบนพื้นฐานแนวคิดสร้างสรรค์ การพัฒนาองค์ความรู้เกี่ยวกับอุตสาหกรรมที่มีศักยภาพเพื่อยกระดับไปสู่อุตสาหกรรมที่ใช้เทคโนโลยีสูงและมีนวัตกรรม การส่งเสริมให้ผู้ประกอบการสร้างมูลค่าเพิ่มของสินค้าและบริการ รวมทั้งยกระดับการผลิตสินค้าให้มีคุณภาพและมาตรฐานที่เป็นที่ยอมรับในระดับสากล

การบริหารจัดการองค์กรให้สามารถบรรลุวัตถุประสงค์แห่งการจัดตั้งที่กำหนดไว้ จำเป็นต้องมีแผนปฏิบัติการที่กำหนดกรอบแนวทางในการดำเนินงาน และเป็นเครื่องมือในการกำกับดูแล และติดตามผลการดำเนินงานให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่กำหนดไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เกิดความคุ้มค่า และประโยชน์สูงสุดต่อประชาชนผู้รับบริการ และสามารถขับเคลื่อนระบบเศรษฐกิจของประเทศให้เติบโตได้อย่างยั่งยืน ดังนั้น สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) หรือ สศส. จึงได้จัดทำแผนปฏิบัติการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) พ.ศ. 2566 – 2570 ขึ้น ซึ่งเป็นไปโดยสอดคล้องกับพระราชกฤษฎีกาว่าด้วยหลักเกณฑ์และวิธีการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2562 มาตรา 16 กำหนดให้ส่วนราชการจัดทำแผนปฏิบัติการของส่วนราชการ โดยจัดทำเป็นแผนห้าปีซึ่งต้องสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580) แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ นโยบายของคณะรัฐมนตรีที่แถลงต่อรัฐสภา

ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 สศส. มุ่งเน้นให้เกิดผลสัมฤทธิ์การดำเนินงานในการผลักดันให้ระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นกลไกสำคัญประการหนึ่งในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ และอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ ภายใต้วิสัยทัศน์ “เป็นผู้นำในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ประเทศไทยสู่เวทีโลก” จึงดำเนินโครงการที่เป็น การส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย ทั้งด้านการพัฒนารูปร่างอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และเมืองสร้างสรรค์ พร้อมๆ กับการพัฒนาทักษะของบุคลากร นักสร้างสรรค์ ตลอดจนประชาชนทั่วไป เครือข่ายและพันธมิตรทั้งใน และต่างประเทศ ขณะเดียวกัน สศส. ยังตระหนักถึงการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วที่ส่งผล ถึงเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วที่ส่งผลให้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์หลายสาขาต้องปรับตัวรวมถึง

อุตสาหกรรมคอนเทนต์ไทย จึงได้จัดทำโครงการที่สามารถส่งเสริมและผลักดันอุตสาหกรรมโดยเฉพาะภาพยนตร์ ซีรีส์ ดิจิทัลคอนเทนต์สู่ตลาดสากล

ความเชื่อมโยงกับแผนยุทธศาสตร์ระดับชาติ

แผนปฏิบัติการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) พ.ศ. 2566 – 2570 มีความเชื่อมโยงกับแผนยุทธศาสตร์ระดับชาติ ดังนี้

1. ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561 – 2580) ฉบับแก้ไขเพิ่มเติม
2. แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ
3. แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13
4. ร่างแผนปฏิบัติการดำเนินการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ พ.ศ. 2566 – 2570

วิสัยทัศน์ของ สคส.

“เป็นผู้นำในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ประเทศไทยสู่เวทีโลก”

ประเด็นยุทธศาสตร์ ประกอบด้วย 4 ประเด็นยุทธศาสตร์ ดังนี้

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 1 : ส่งเสริม สนับสนุนการพัฒนาศักยภาพของทุนวัฒนธรรมและเมืองสร้างสรรค์

(Empower Cultural Asset and Creative City)

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 2 : พัฒนาศักยภาพธุรกิจสร้างสรรค์และยกระดับทักษะสร้างสรรค์ของคนไทย

(Build Creative Business Competitiveness)

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 : พัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทยภายใต้บริบทใหม่ เพื่อการแข่งขันใน

ระดับสากล (Build Creative Business Competitiveness)

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 4 : พัฒนาสู่องค์กรบริหารจัดการอย่างคล่องตัวและสร้างสรรค์

(Transform to Agile and Creative Organization)

เป้าหมายการดำเนินงาน

แผนปฏิบัติการของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (พ.ศ. 2566-2570) มุ่งเน้นการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง การพัฒนาผู้ประกอบการสร้างสรรค์ ระบบนิเวศ และสภาพแวดล้อมที่เป็นปัจจัยสนับสนุนเพื่อให้ผู้ประกอบการมีขีดความสามารถในการแข่งขันเข้าสู่ตลาดโลก การส่งเสริมและสนับสนุนกลไกการพัฒนาพื้นที่ไปสู่การพัฒนาย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน รวมถึงการเป็นศูนย์กลางข้อมูล สถิติ ดัชนีอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย

บทที่ 1 บทนำ

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ในประเทศไทย

ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580) ฉบับแก้ไขเพิ่มเติม ได้รับการประกาศใช้ในราชกิจจานุเบกษา เมื่อวันที่ 6 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2566 โดยการปรับปรุงยุทธศาสตร์ชาติ ยังให้ความสำคัญในการสร้างความสามารถในการแข่งขันเพื่อให้ประเทศก้าวไปสู่ประเทศที่พัฒนาแล้ว โดยมุ่งเพิ่มผลผลิตภาพการผลิต (Productivity) โดยใช้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิจัยพัฒนา และนวัตกรรมไทยในทุกสาขาของภาคการผลิตและบริการ



บริการที่เป็นฐานรายได้เดิมและต่อยอดเป็นฐานรายได้ใหม่ ซึ่งจะนำมาสู่การเปลี่ยนแปลงทั้งด้านประสิทธิภาพ (Efficiency) และการเพิ่มมูลค่าสินค้าและบริการจากความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Value Creation) จากแนวนโยบายการพัฒนาประเทศโดยแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติที่ผ่านมาและนโยบายภาครัฐในปัจจุบันที่ได้กล่าวมานั้นจะนำไปสู่การเป็นพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่สามารถแข่งขันได้ในระดับโลกอย่างยั่งยืน

พระราชกฤษฎีกาจัดตั้งสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ พ.ศ. 2561 มีผลใช้บังคับเมื่อวันที่ 14 สิงหาคม 2561 เป็นต้นมา โดยได้มีการกำหนดนิยามของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ไว้ว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมายถึง การพัฒนาระบบเศรษฐกิจโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ ทรัพย์สินทางปัญญา และการศึกษาวิจัย ซึ่งเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม พื้นฐานทางประวัติศาสตร์ การสั่งสมความรู้ของสังคม และเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อใช้ในการพัฒนาธุรกิจและการผลิตสินค้าและบริการในรูปแบบใหม่ซึ่งสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจหรือคุณค่าทางสังคม ทั้งนี้ สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) ได้กำหนดไว้ว่า อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 12 สาขาหลัก ได้แก่ งานฝีมือและ

หัตถกรรม ศิลปะการแสดง ทัศนศิลป์ ดนตรี ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ การพิมพ์ การกระจายเสียง ซอฟต์แวร์ โฆษณา การออกแบบ สถาปัตยกรรม และแฟชั่น โดยมีอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องอีก 3 สาขา คือ อาหารไทย การแพทย์แผนไทย และการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

ในการกำหนดสาขาของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) ได้กำหนดไว้ว่า อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 12 สาขาหลัก ได้แก่ งานฝีมือและหัตถกรรม ศิลปะการแสดง ทัศนศิลป์ ดนตรี ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ การพิมพ์ การกระจายเสียง ซอฟต์แวร์ โฆษณา การออกแบบ สถาปัตยกรรม และแฟชั่น โดยมีอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องอีก 3 สาขา คือ อาหารไทย การแพทย์แผนไทย และการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy Development) เป็นการพัฒนาเศรษฐกิจหรือการสร้างความสำเร็จเติบโตทางเศรษฐกิจเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในโครงสร้างของระบบเศรษฐกิจทั้งในโครงสร้างด้านการผลิต (สินค้าและบริการ) โครงสร้างตลาด โครงสร้างปัจจัยการผลิตและการแจกจ่ายผลผลิต ด้วยการใช้ความคิดสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ ทรัพยากรทางปัญญาและการศึกษาวิจัย เชื่อมโยงกับวัฒนธรรม พื้นฐานทางประวัติศาสตร์ การสั่งสมความรู้ของสังคม และเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อใช้ในการพัฒนาธุรกิจและการผลิตสินค้าและบริการในรูปแบบใหม่ซึ่งสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจหรือคุณค่าทางสังคม

1.1 ระบบนิเวศเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย

1.1.1 แนวคิดสากลที่เกี่ยวข้องกับระบบนิเวศด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์

องค์กรในระดับสากลที่มีหน้าที่ส่งเสริมแนวทางในการพัฒนาอุตสาหกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์หลายหน่วยงาน ได้มีแนวคิดเรื่องระบบนิเวศเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Ecosystem) ดังต่อไปนี้

องค์การพัฒนาอุตสาหกรรมแห่งสหประชาชาติ (United Nations Industrial Development Organization: UNIDO) เป็นหน่วยงานพิเศษในสหประชาชาติ มีบทบาทในการส่งเสริมและเร่งการพัฒนาอุตสาหกรรมในประเทศกำลังพัฒนา และประเทศที่มีเศรษฐกิจในช่วงเปลี่ยนผ่าน และการส่งเสริมความร่วมมือด้านอุตสาหกรรมระหว่างประเทศ ได้อธิบายว่า ระบบนิเวศสร้างสรรค์ หมายถึง การทำงานที่เชื่อมโยงระหว่างภาครัฐ และเอกชน รวมถึงสถาบันการศึกษา หน่วยงานวิจัย ศูนย์ฝึกอบรม โดยมีระบบบริหารจัดการเพื่อ

สร้างและรวบรวมของนวัตกรรมและไอเดียสร้างสรรค์จากแหล่งต่าง ๆ ให้บริษัทสามารถดึงมาใช้เพื่อสร้างมูลค่าได้อย่างเต็มที่¹

การประชุม World Conference on Creative Economy ในเดือนพฤษภาคม 2561 ณ กรุงจาการ์ตา ประเทศอินโดนีเซีย² Marisa Henderson ผู้อำนวยการโครงการเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของอังค์ถัด (The chief of UNCTAD's creative economy programme) ได้กล่าวถึงระบบนิเวศเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy Ecosystem) ว่าประกอบด้วย อุตสาหกรรมและภาคส่วนต่าง ๆ รวมถึงผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย โดยทั้งหมดมีประเด็นร่วม (common cross-cutting issues) ในระดับ macro เช่น กฎเกณฑ์ทางการค้า และมีประเด็นท้าทายในระดับ micro เช่น คุณภาพแรงงาน ต้นทุนในการขนส่ง ซึ่งเหล่านี้ต้องได้รับการพิจารณาจากกลุ่มผู้ที่เกี่ยวข้องโดยเพื่อการบริหารจัดการประเด็นดังกล่าว

Inter-American Development Bank (IDB) เป็นองค์กรที่สนับสนุนทางการเงินและเทคนิคให้กับประเทศในละตินอเมริกาและแคริบเบียนเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในสังคม กล่าวถึงวิธีการใหม่ ๆ ที่ใช้ในการอธิบายคุณลักษณะของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ว่าจะทำผ่านมุมมองของระบบนิเวศสร้างสรรค์ โดยที่ระบบนิเวศ หมายถึง กลุ่มของผู้เล่นที่สัมพันธ์กัน ซึ่งมีหน้าที่ชัดเจนแตกต่างกัน และหากปรับแนวคิดของระบบนวัตกรรมแห่งชาติ³ ซึ่งได้กำหนดให้เป็นชุดของตัวแทนและสถาบันทางเศรษฐกิจ เช่น รัฐบาล มหาวิทยาลัย หน่วยงานวิจัย และภาคเอกชน โดยการทำงานร่วมกันเป็นตัวกำหนดประสิทธิภาพของผลงานด้านนวัตกรรมทางสังคม การมีปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นกุญแจสำคัญในการสร้างการกระจายและการใช้ความรู้ในระบบการผลิตและสังคมเพื่อกำหนดการพัฒนาทางเศรษฐกิจในระยะยาวของประเทศ ดังนั้น อาจกล่าวได้ว่า **ระบบนิเวศสร้างสรรค์** เป็นกลุ่มของหน่วยงาน องค์กรต่าง ๆ และกฎเกณฑ์ที่ส่งผลต่อการผลิต การถ่ายทอด และการบริโภคผลิตภัณฑ์และบริการสร้างสรรค์ แนวคิดของระบบนิเวศเชิงสร้างสรรค์ไม่เพียงเน้นความสำคัญของความเชื่อมโยงระหว่างภาครัฐและภาคเอกชน แต่ยังรวมถึงชุมชนท้องถิ่น และผู้บริโภคด้วย รวมไปถึงบทบาทของสถาบันการศึกษาด้วย ระบบนิเวศสร้างสรรค์ช่วยในการทำความเข้าใจความหลากหลาย การพึ่งพาและการทำงาน

¹ Bakalli, M. 2014. (Page 43) The Creative Ecosystem: Facilitating the Development of Creative Industries. Working Paper 08/2014. Vienna, Austria: UNIDO.

² https://unctad.org/en/pages/newsdetails.aspx?OriginalVersionID=1843&Sitemap_x0020_Taxonomy=UNCTAD%20Home;

³ A national innovation system is defined as the set of economic agents and institutions (e.g., government, universities, research units, and the private sector) whose interaction determines the performance of a society in terms of innovation outputs. Such interaction is key to generating, diffusing, and using knowledge in the production system and society, determining the long-run economic development of a country (Freeman, 1989; Lundvall, 1985,1992; Nelson, 1993)

ร่วมกันระหว่างผู้เล่นที่แตกต่างกัน เพื่อสามารถนำไปใช้ในการสร้างกลยุทธ์เพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้ต่อไป⁴

1.2 อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทยในอนาคต

การเปลี่ยนแปลงของบริบทโลกส่งผลกระทบต่อทุกภาคส่วนทั้งเชิงบวกและเชิงลบ ดังนั้นการรับรู้สัญญาณเตือนและการเตรียมพร้อมรับมือจึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งการวิเคราะห์สถานการณ์ที่มีโอกาสจะเกิดขึ้นในอนาคต (Foresight) ถือเป็นแนวทางสำคัญที่จะช่วยให้หน่วยงานภาครัฐ ภาคธุรกิจ และภาคประชาสังคม ได้มีโอกาสทบทวนกระแสแห่งการเปลี่ยนแปลง อาทิ ความเสี่ยง ข้อจำกัด ตลอดจนระบบการบริหารจัดการ ที่จะนำไปสู่การออกแบบกระบวนการเพื่อรองรับสิ่งที่เกิดขึ้นมรอนาคตได้

สศส. จึงวิเคราะห์ภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในระยะ 10 ปีข้างหน้า พ.ศ. 2566-2575 จากหลักการชี้แนะ (Guiding Principles) 3 ประการ ฐ์ประกอบด้วย

1. เชื่อมโยงกับบริบทโลก (Global Context)
2. นำไปสู่การปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์ (Paradigm Shifts)
3. เกิดการออกแบบระบบใหม่ (System Design)

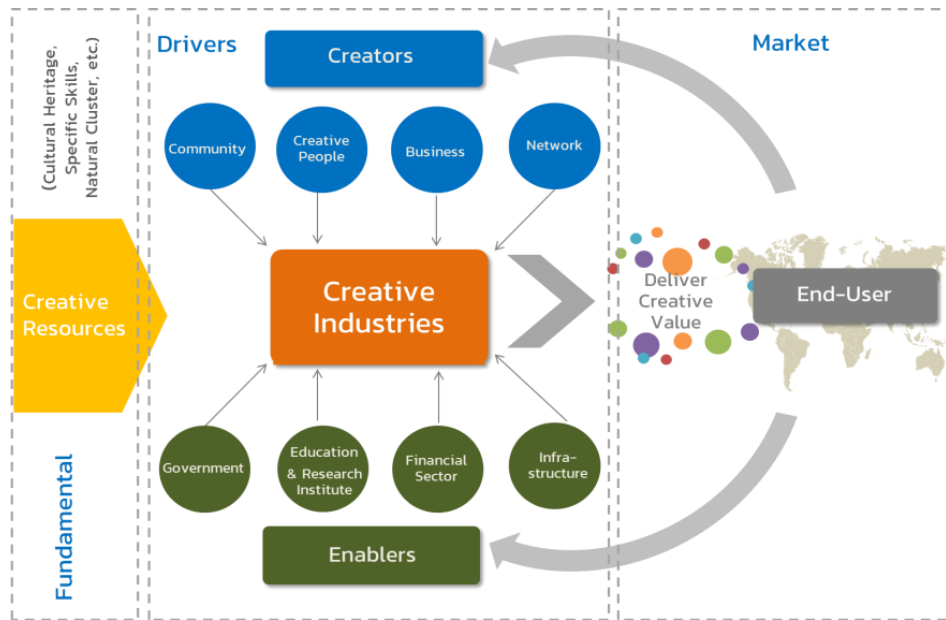
ทั้งนี้การกำหนดกรอบอนาคต (Forecasting) จะประมวลข้อมูลปัจจัยขับเคลื่อน (Drivers) จากแนวโน้ม (Trend) และสัญญาณ (Signal) ที่สำคัญผ่านการประเมินผลกระทบทั้งในด้านเศรษฐกิจและสังคม เพื่อนำไปใช้ประกอบการวิเคราะห์ภาพฉายอนาคต ของอุตสาหกรรม ซึ่งในการศึกษาสามารถระบุปัจจัยขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทย 15 ปัจจัย และสามารถจัดทำภาพฉายอนาคตด้วยวิธีการคาดการณ์ที่เรียกว่าการสร้างแม่แบบ (Archetype) โดยนำปัจจัย (Drivers) มาวิเคราะห์สถานการณ์ในอนาคตที่แตกต่างกัน 4 รูปแบบ ดังนี้

⁴ Jose Miguel Benavente and Matteo Grazzi. 2017. (Page 21) PUBLIC POLICIES FOR CREATIVITY AND INNOVATION: Promoting the Orange Economy in Latin America and the Caribbean. Inter-American Development Bank



กรอบแนวคิดระบบนิเวศด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย (Thailand Creative Economy Ecosystem)

จากแนวคิดสากลที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปเป็นแผนภาพระบบนิเวศด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย (Thailand Creative Economy Ecosystem) ได้ดังนี้



Thailand Creative Economy Ecosystem

ระบบนิเวศเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย หมายถึง การทำงานร่วมกัน ความสัมพันธ์ ความเชื่อมโยงระหว่างภาคส่วนต่าง ๆ และกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งหมด ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้ง 15 อุตสาหกรรม และรวมถึงอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องอีก 3 สาขา ซึ่งมีส่วนในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย..บนพื้นฐานทรัพยากรสร้างสรรค์ที่เป็นเอกลักษณ์ของประเทศไทย เพื่อส่งมอบผลิตภัณฑ์และบริการสร้างสรรค์ไปยังผู้บริโภค โดยการทำงานร่วมกัน ความสัมพันธ์ ความเชื่อมโยง ก่อให้เกิดบรรยากาศสร้างสรรค์และสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนและเอื้อต่อการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทยได้ต่อไป

องค์ประกอบของระบบนิเวศเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย

ระบบนิเวศเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบหลักดังต่อไปนี้

1. **องค์ประกอบพื้นฐาน (Fundamental)** ได้แก่ ทรัพยากรด้านสร้างสรรค์.(Creative Resources) ซึ่งหมายถึง มรดกวัฒนธรรม เอกลักษณ์ของประเทศไทย สถานที่ทางประวัติศาสตร์ ความหลากหลายทางชีวภาพและทรัพยากรธรรมชาติ แหล่งท่องเที่ยวที่มีความโดดเด่นและมีชื่อเสียง รวมถึงองค์ประกอบอื่น ๆ ที่อาจถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาภายหลัง โดยทรัพยากรเหล่านี้เป็นองค์ประกอบพื้นฐานในการต่อยอดสินค้าและบริการสร้างสรรค์ได้
2. **ผู้ขับเคลื่อน (Drivers)** ประกอบด้วยผู้สร้างสรรค์..(Creators) และผู้สนับสนุน (Enablers)..ซึ่งเป็นผู้ขับเคลื่อนที่ก่อให้เกิดสินค้าและบริการสร้างสรรค์ และก่อให้เกิดบรรยากาศที่เอื้อต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ตามลำดับ

2.1 ผู้สร้างสรรค์ (Creators) หมายถึง กลุ่มคนที่เป็นบุคลากรที่ทำงานเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน สินค้าหรือบริการสร้างสรรค์ ได้แก่ 1) ชุมชน (Community) 2) ทรัพยากรบุคคลและแรงงานสร้างสรรค์ (Creative People) 3) ภาคธุรกิจ (Business) และ 4) เครือข่ายสร้างสรรค์ (Network)

2.2 ผู้สนับสนุน (Enablers) หมายถึง หน่วยงานสนับสนุนต่าง ๆ ซึ่งเป็นส่วนที่ทำให้เกิดบรรยากาศที่เอื้อต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ได้แก่ 1) หน่วยงานภาครัฐ (Government) 2) หน่วยงานภาคการศึกษาและหน่วยงานวิจัย (Education and Research Institute) 3) ภาคการเงิน (Financial sector) และ 4) โครงสร้างพื้นฐาน (Infrastructure)

3. ตลาด (Market) หมายถึง ตลาดเป้าหมายของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในการส่งมอบสินค้าและบริการที่สามารถสร้างประสบการณ์หรือความประทับใจพิเศษให้กับผู้บริโภคทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ ซึ่งผู้บริโภคสามารถป้อนกลับข้อมูลเกี่ยวกับสินค้าและบริการให้แก่ผู้ขับเคลื่อนต่าง ๆ ในระบบนิเวศเพื่อใช้ปรับปรุงสินค้าและบริการได้



แผนภาพแสดงองค์ประกอบย่อยของผู้สร้างสรรค์ (Creators)



แผนภาพแสดงองค์ประกอบย่อยของผู้สนับสนุน (Enablers)

โดยองค์ประกอบ 2. องค์ประกอบแรกของระบบนิเวศ.ได้แก่ 1) องค์ประกอบพื้นฐาน (Fundamental) และ 2) ผู้ขับเคลื่อน (Drivers) ที่มีทั้งฝั่งของผู้สนับสนุน (Enablers) และฝั่งของผู้สร้างสรรค์ (Creators) เป็นองค์ประกอบสำคัญในการร่วมกันขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง.(Creative Industries) ทั้ง 15 สาขาของไทย.ให้สามารถส่งมอบสินค้าและบริการสร้างสรรค์ที่คุณภาพมาตรฐาน.ตอบสนองความต้องการผู้บริโภค (End-User) ยุคใหม่ได้ในตลาด (Market) ทั้งในประเทศและต่างประเทศที่มีการปรับเปลี่ยนความต้องการของผู้บริโภคได้ต่อไป

ทั้งนี้ **อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries)** หมายถึง กระบวนการหรือกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่ใช้พื้นฐานของสินทรัพย์ทางวัฒนธรรม.(Cultural Asset-based) ร่วมกับความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) นวัตกรรม (Innovation) หรือเทคโนโลยี ในการสร้างสรรค์สินค้าและบริการที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มในเชิงพาณิชย์ (Commercialization) หรือคุณค่าเพิ่มทางสังคม อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ 12 สาขา

หลัก โดยมีอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องอีก 3 สาขา คือ อาหารไทย การแพทย์แผนไทย และการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ มีขอบเขตดังต่อไปนี้

1. **งานฝีมือและหัตถกรรม..(Crafts)** ผลิตภัณฑ์งานจักสาน ถักทอ เครื่องใช้ในการเดินทางจากหนัง ผลิตภัณฑ์ในครัวเรือนจากไม้ ดอกไม้ใบไม้ประดิษฐ์ เซรามิกที่ใช้วิธีผลิตด้วยมือ เครื่องประดับโลหะมีค่า เพชร พลอยเจียระไนหรือเพชร/พลอยร่วง

2. **ศิลปะการแสดง (Performing arts)** ..การจัดกิจกรรมบริการทางศิลปะการแสดงและบริการทางด้านมหรสพ เช่น ละคร ระบำ คอนเสิร์ตศิลปะ (Arts) วงดนตรีละครเวทีต่าง ๆ

3. **ทัศนศิลป์ (Visual arts)** งานจิตรกรรม ภาพพิมพ์ ภาพถ่าย และงานประติมากรรม

4. **ดนตรี (Music)** การบันทึกเสียงการทำซ้ำและเครื่องดนตรี

5. **ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (Film & video)** การบริการ การผลิต หรือจำหน่าย ภาพยนตร์ และแถบวีดิทัศน์ รวมทั้งการจำหน่ายหรือให้เช่าฟิล์มและแถบวีดิทัศน์ สถานประกอบการที่ดำเนินการหลักเกี่ยวกับการขายหรือให้เช่าภาพยนตร์ หรือแถบวีดิทัศน์แก่อุตสาหกรรมอื่น ซึ่งมีใช่เป็นการจำหน่ายให้แก่สาธารณชนทั่วไป รวมถึงการดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกัน

6. **การพิมพ์ (Publishing)** การทำสำเนาสิ่งพิมพ์ สำเนาสื่อบันทึกข้อมูล รวมถึงการบริการที่เกี่ยวข้องกับการพิมพ์อื่นๆ เช่น การเรียงพิมพ์ การแกะแม่พิมพ์ และการเข้าเล่ม การพิมพ์หนังสือ หนังสือพิมพ์ แผ่นพับ ใบปลิว ปฏิทิน สื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ และการบริการทางการพิมพ์อื่น ๆ

7. **การกระจายเสียง (Broadcasting)** การกระจายเสียงทางโทรทัศน์ การกระจายเสียงทางวิทยุ และการบริการทางการกระจายเสียงสถานีวิทยุกระจายเสียงและโทรทัศน์ และห้องส่งซึ่งดำเนินการหลักเกี่ยวกับการผลิตรายการวิทยุและโทรทัศน์ทุกประเภท เช่น รายการบันเทิงรายการเพื่อส่งเสริมการศึกษา รายการข่าว กีฬาพยากรณ์อากาศ สัมภาษณ์บุคคล ฯลฯ โดยเป็นรายการสดหรือบันทึกลงแถบบันทึกในสื่อต่าง ๆ เพื่อเผยแพร่และกระจายเสียง รวมถึงการขายให้เช่า เก็บรักษาเพื่อการกระจายเสียงหรือแพร่ภาพและการนำกลับมาแพร่ภาพซ้ำ

8. **ซอฟต์แวร์ (Software)** ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการจัดเก็บและประมวลผลข้อมูล ทั้งการใช้งานบนคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์อื่น เช่น โทรศัพท์มือถือและเครื่องใช้ไฟฟ้าต่าง ๆ โดยไม่รวมถึงงานแอนิเมชันและเกมส์

9. โฆษณา (Advertising).การดำเนินกิจกรรมเกี่ยวกับการโฆษณา ทั้งทางสื่อสิ่งพิมพ์.สื่อบันทึก สื่อบันทึกเสียงอื่นๆ และงานออกแบบงานโฆษณา งานบริการทางการโฆษณาและการดำเนินงานที่เกี่ยวข้อง

10. การออกแบบ (Design) การผลิตและขายเฟอร์นิเจอร์ การตกแต่งภายใน เครื่องครัว เครื่องแก้ว ของเล่นต่าง ๆ การออกแบบกราฟิก ออกแบบบรรจุภัณฑ์ รวมทั้งบริการออกแบบต่าง ๆ ยกเว้นการผลิตและขายเครื่องแต่งกาย เสื้อผ้าจากผ้าฝ้ายที่ผลิตขึ้นเองและเครื่องสวมใส่สำหรับกีฬา

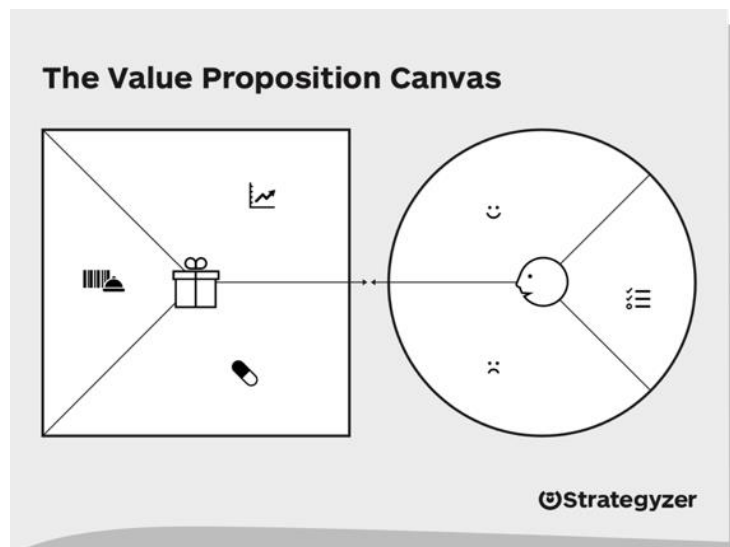
11. สถาปัตยกรรม (Architecture) การดำเนินงานเกี่ยวกับการก่อสร้างทั่วไป การก่อสร้างเฉพาะงาน และงานวิศวกรรมโยธา การต่อเติมดัดแปลง การก่อสร้างลักษณะชั่วคราว การซ่อมแซม งานวิศวกรรมโยธา ซึ่งงานดังกล่าวสามารถดำเนินการด้วยตนเองหรือโดยได้รับค่าธรรมเนียมตอบแทนหรือโดยการทำสัญญาจ้างงานบางส่วนทั้งหมดหรือทำสัญญารับช่วง กิจกรรมด้านสถาปัตยกรรมและวิศวกรรม รวมถึงการบริหารโครงการงานก่อสร้าง ออกแบบก่อสร้าง จัดประเภทบริการทางสถาปัตยกรรม วิศวกรรม และการให้คำปรึกษาทางเทคนิคที่เกี่ยวข้อง

12. แฟชั่น (Fashion) การผลิตเครื่องแต่งกาย การออกแบบ จัดทำตัวอย่าง จัดเตรียมการผลิต การขายเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปและการรับจ้างตัดเสื้อให้ลูกค้า ยกเว้นการผลิตเสื้อผ้าจากผ้าฝ้ายที่ผลิตขึ้นเองและเครื่องสวมใส่สำหรับกีฬา

บทที่ 2 กรอบแนวคิดการจัดทำแผนปฏิบัติการ

การวิเคราะห์ความเชื่อมโยงกับแผนยุทธศาสตร์ระดับชาติ

การจัดทำแผนปฏิบัติการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) พ.ศ. 2566 - 2570 เป็นการกำหนดทิศทางการดำเนินงานขององค์กรที่ชัดเจน และผลักดันให้บรรลุเป้าหมายในการพัฒนาศักยภาพเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศให้สอดคล้องกับนโยบาย แผนยุทธศาสตร์ระดับชาติ และทิศทางการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศในยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงสูง มีเทคโนโลยีที่พัฒนาอย่างก้าวกระโดดทำให้เกิดแนวคิดที่เรียกว่า Disruption เพื่อเพิ่มความละเอียดในแนวคิดการทำความเข้าใจผู้รับบริการและผู้แข่งขันมากยิ่งขึ้น เช่น Value Proposition Canvas เพื่อนำมาใช้อธิบายความต้องการ ความคาดหวังของผู้รับบริการละแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ บริการหรือกิจกรรม โครงการสำคัญของหน่วยงานได้ ดังปรากฏตามแผนภาพ



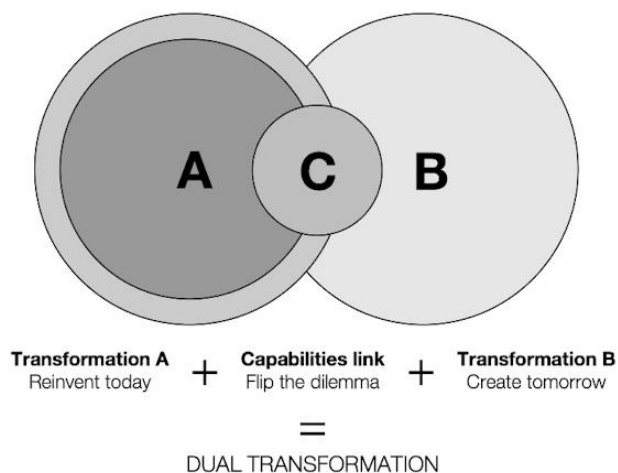
ในการวิเคราะห์ Value Proposition ยังมีการนำทฤษฎี Job to be done ของ Clayton Christensen มาช่วยในการอธิบายความต้องการที่แท้จริงของผู้ใช้บริการ

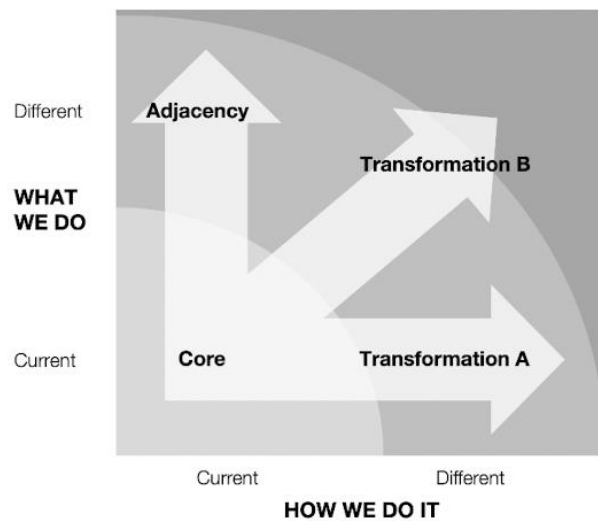


จากความท้าทายของการเปลี่ยนแปลงในอนาคตหลังจากเกิดการ Disruption แล้วเครื่องมือวิเคราะห์ แนวทาง ทิศทาง ขององค์กรที่เหมาะสม ได้แก่ Dual Transformation และ Business Model Portfolio

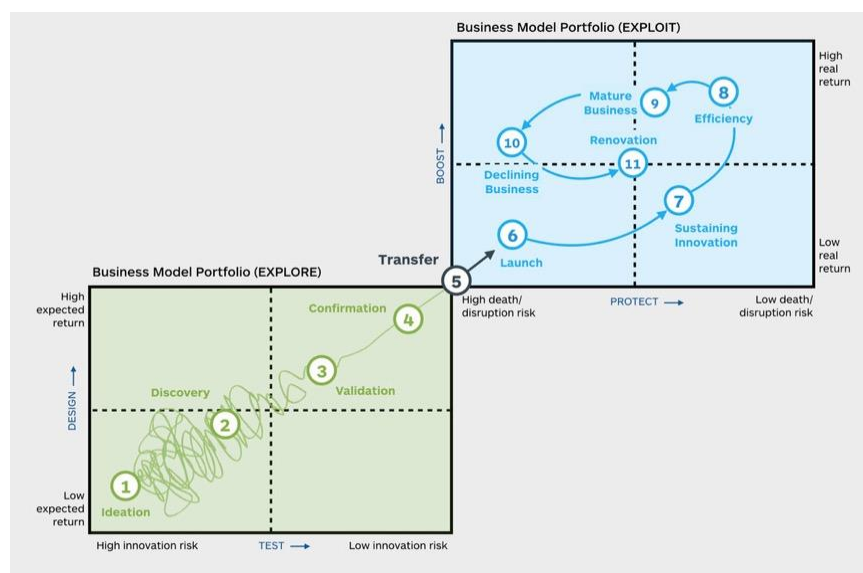
ชุดความคิดของ Dual Transformation ตั้งบนพื้นฐานว่า หลังเกิดการ Disruption (หรืออยู่ระหว่างเกิด) องค์กรที่ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์ สามารถพิจารณาเปลี่ยนแปลง Transformation งาน สินค้า ยุทธศาสตร์ขององค์กร ในสองทิศทาง คือ Transformation A ที่เป็นการเปลี่ยนแปลงจากปัจจุบันเป็นจุดตั้งต้น และ Transformation B ที่มองไปยังอนาคตใหม่ โดยมีจุดเชื่อมโยงคือ Capabilities link (C)

Dual transformation





ชุดความคิดเรื่อง Dual Transformation ที่มีเป้าหมายในการวิเคราะห์ แบ่งการ Transformation หรือ การพัฒนายุทธศาสตร์อนาคตให้กับองค์กร เป็นสองแนว นั้นสอดคล้องกับอีกแนวคิดหนึ่ง คือ Business Model Portfolio ของ Strategyzer ที่กำหนดนิยามของ Business Model หรือแนวทางการดำเนิน ภารกิจองค์กร ไว้สองแบบ คือ แนวทางที่อยู่ในช่วง Explore และแนวทางที่ในช่วง Exploit ที่ย่อมมีการพัฒนา มีการวัดผลที่แตกต่างกัน



การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน และภายนอกองค์กรจุดแข็ง จุดอ่อน

การวิเคราะห์ SWOT Analysis

SWOT Analysis เป็นการวิเคราะห์สภาพขององค์กร ณ ปัจจุบัน เพื่อค้นหาจุดแข็ง จุดด้อย โอกาสและอุปสรรคที่เกิดขึ้นกับทั้งภายในและภายนอกองค์กร เพื่อนำไปวิเคราะห์และหาวิธีพัฒนาหรือแก้ไข กับปัญหาที่เป็นอยู่ ณ ปัจจุบัน โดยสามารถแบ่งเป็น 2 กลุ่มย่อย ๆ ก็คือ Internal origin (ปัจจัยภายใน องค์กร) ซึ่งทำให้รู้จุดแข็งและจุดอ่อนของเราเอง และ External origin (ปัจจัยภายนอกองค์กร) ซึ่งจะช่วยให้ มองเห็นโอกาสและอุปสรรคต่อการดำเนินงานได้



2.1. ปัจจัยนำเข้า (Input)

ปัจจัยในการศึกษาเพื่อนำไปสู่กระบวนการวิเคราะห์และประเมินองค์กรจากสภาพแวดล้อม ศักยภาพ และข้อจำกัดขององค์กร ได้แก่

2.1.1 เป้าหมาย นโยบาย ยุทธศาสตร์ตามแผนยุทธศาสตร์ระดับชาติ และแผนระดับ 3 ที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเพื่อพิจารณาความสอดคล้องในส่วนของแผนระดับชาติ ได้แก่ แผนยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580 ฉบับแก้ไขเพิ่มเติม แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2565-2570) รวมถึงแผนระดับ 3 ที่เกี่ยวข้องได้แก่ ร่างแผนการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (พ.ศ. 2566-2570)

(1) แผนยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580) ฉบับแก้ไขเพิ่มเติม และแผนแม่บทภายใต้แผนยุทธศาสตร์ชาติ



ภาพยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580), จากสำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

การพัฒนาประเทศในช่วงระยะเวลาของยุทธศาสตร์ชาติ จะมุ่งเน้นการสร้างสมดุลระหว่างการพัฒนาความมั่นคง เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม โดยการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในรูปแบบประชาธิปไตย โดยประกอบด้วย 6 ยุทธศาสตร์ ได้แก่ ยุทธศาสตร์ชาติด้านความมั่นคง ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างการเติบโตบนคุณภาพชีวิตที่

เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม และยุทธศาสตร์ชาติด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ โดยประเด็นยุทธศาสตร์ที่สำคัญและมีผลต่อทิศทางการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน ในประเด็นดังนี้

1.1 ยุทธศาสตร์ที่ 2 ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน

ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน มีเป้าหมายการพัฒนาที่มุ่งเน้นการยกระดับศักยภาพของประเทศในหลากหลายมิติบนพื้นฐานแนวคิด 3 ประการ ได้แก่

1. “ต่อยอดอดีต” โดยมองกลับไปที่รากเหง้าทางเศรษฐกิจ อัตลักษณ์ วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต และจุดเด่นทางทรัพยากรธรรมชาติที่หลากหลาย รวมทั้งความได้เปรียบเชิงเปรียบเทียบของประเทศในด้านอื่น ๆ นำมาประยุกต์ผสมผสานกับเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของเศรษฐกิจและสังคมโลกสมัยใหม่

2. “ปรับปรุงปัจจุบัน” เพื่อปูทางสู่อนาคตผ่านการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานของประเทศในมิติต่าง ๆ ทั้งโครงข่ายระบบคมนาคมและขนส่ง โครงสร้างพื้นฐานวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และดิจิทัล และการปรับสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมและบริการอนาคต

3. “สร้างคุณค่าใหม่ ในอนาคต” ด้วยการเพิ่มศักยภาพของผู้ประกอบการ พัฒนาคู่มือใหม่ รวมถึงปรับปรุงแบบธุรกิจเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของตลาด ผสมผสานกับยุทธศาสตร์ที่รองรับอนาคตบนพื้นฐานของการต่อยอดอดีตและปรับปรุงปัจจุบัน พร้อมทั้งการส่งเสริมและสนับสนุนจากภาครัฐให้ประเทศไทยสามารถสร้างฐานรายได้และการจ้างงานใหม่ ขยายโอกาสทางการค้าและการลงทุนในเวทีโลกควบคู่ไปกับการยกระดับรายได้และการกินดีอยู่ดี รวมถึงการเพิ่มขึ้นของคนชั้นกลางและลดความเหลื่อมล้ำของคนในประเทศได้ในคราวเดียวกัน

เป้าหมาย

1. ประเทศไทยเป็นประเทศที่พัฒนาแล้ว เศรษฐกิจเติบโตอย่างมีเสถียรภาพ และยั่งยืน

2. ประเทศไทยมีขีดความสามารถในการแข่งขันสูงขึ้น

ตัวชี้วัด

1. รายได้ประชาชาติ การขยายตัวของผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ และการกระจายรายได้

2. ผลิภาพการผลิตของประเทศ ทั้งในปัจจัยการผลิตและแรงงาน
3. การลงทุนเพื่อการวิจัยและพัฒนา
4. ความสามารถในการแข่งขันของประเทศ

(2) แผนแม่บทภายใต้แผนยุทธศาสตร์ชาติ ซึ่งเป็นแผนระดับที่ 4 มีประเด็นที่เกี่ยวข้องประกอบด้วย

- ประเด็นที่ 5 การท่องเที่ยว

เป้าหมายระดับแผนแม่บท: รายได้จากการท่องเที่ยวของเมืองรองเพิ่มขึ้น

แนวทางการพัฒนา: 2. พัฒนาปัจจัยแวดล้อมให้เอื้อต่อการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เพื่อนำมาพัฒนาต่อยอดสินค้าและบริการด้านการท่องเที่ยว ได้แก่ การส่งเสริมการวิจัย พัฒนา และการออกแบบ การสร้างนวัตกรรม การส่งเสริมการลงทุน การสร้างเครือข่ายวิสาหกิจการท่องเที่ยว การสื่อสารและการคมนาคม การพัฒนาระบบฐานข้อมูล การส่งเสริมการตลาด และการสร้างเรื่องราวเพื่อบอกเล่านักท่องเที่ยว เป็นต้น

ตัวชี้วัดของแผนแม่บท: อัตราส่วนรายได้จากการท่องเที่ยวของเมืองหลักและเมืองรอง สัดส่วน 75:25

แผนย่อยภายใต้แผนแม่บท: การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรม

เป้าหมายของแผนย่อย: เมืองและชุมชนที่มีศักยภาพด้านการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรมเพิ่มขึ้น

ตัวชี้วัดของแผนย่อย: จำนวนเมืองและชุมชนที่มีศักยภาพด้านการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรม 15 เมือง

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติที่เกี่ยวข้องในระดับรอง ประเด็นที่เกี่ยวข้องประกอบด้วย

- ประเด็นที่ 6 พื้นที่และเมืองน่าอยู่อัจฉริยะ

เป้าหมายระดับแผนแม่บท: ประเทศไทยมีขีดความสามารถในการแข่งขันสูงขึ้น เกิดศูนย์กลางความเจริญทางเศรษฐกิจและสังคม

ตัวชี้วัดของแผนแม่บท: ประเทศไทยที่มีขีดความสามารถในการแข่งขันสูงขึ้น เกิดศูนย์กลางความเจริญทางเศรษฐกิจและสังคมในทุกภูมิภาคของประเทศ เพื่อกระจายความเจริญด้านเศรษฐกิจและสังคม จำนวน 2 ภาค (ปี 2566-2570)

แผนย่อยภายใต้แผนแม่บท: การพัฒนาเมืองนำอยู่อัจฉริยะ

เป้าหมายของแผนย่อย: เมืองในพื้นที่เป้าหมายที่ได้รับการพัฒนาเพื่อกระจายความเจริญและลดความเหลื่อมล้ำในทุกมิติ

ตัวชี้วัดของแผนย่อย: จำนวนเมืองขนาดกลางที่ได้รับการพัฒนา 7 เมือง

- ประเด็นที่ 8 ผู้ประกอบการและวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมยุคใหม่

เป้าหมายระดับแผนแม่บท: ผู้ประกอบการในทุกระดับเป็นผู้ประกอบการยุคใหม่ที่มีบทบาทต่อระบบเศรษฐกิจเพิ่มมากขึ้น

ตัวชี้วัดของแผนแม่บท: สัดส่วนผลิตภัณฑ์มวลรวมของวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมต่อผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ ร้อยละ 50 (ปี 2566-2570)

แผนย่อยภายใต้แผนแม่บท: การสร้างความเข้มแข็งผู้ประกอบการอัจฉริยะ

เป้าหมายของแผนย่อย: การขยายตัวของวิสาหกิจเริ่มต้นในประเทศไทยเพิ่มขึ้น

ตัวชี้วัดของแผนย่อย: อัตราการขยายตัวจำนวนการก่อตั้งวิสาหกิจเริ่มต้น (เฉลี่ยร้อยละ) ขยายตัวร้อยละ 15

- ประเด็นที่ 20 การบริการประชาชนและประสิทธิภาพภาครัฐ

เป้าหมายระดับแผนแม่บท: บริการของรัฐมีประสิทธิภาพและมีคุณภาพเป็นที่ยอมรับของผู้ใช้บริการ

ตัวชี้วัดของแผนแม่บท: ระดับความพึงพอใจในคุณภาพการให้บริการของภาครัฐไม่น้อยกว่าร้อยละ 90

แผนย่อยภายใต้แผนแม่บท: การพัฒนาบริการประชาชน

เป้าหมายของแผนย่อย: งานบริการภาครัฐที่ปรับเปลี่ยนเป็นดิจิทัลเพิ่มขึ้น

ตัวชี้วัดของแผนย่อย: สัดส่วนความสำเร็จของกระบวนการที่ได้รับการ
ปรับเปลี่ยนให้เป็นดิจิทัล ร้อยละ 100 (ปี 2566-2570)

(3) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13

การขับเคลื่อนให้เศรษฐกิจเจริญเติบโตในช่วงแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13 จะเน้น พลิกโฉม
ประเทศไทยสู่ “สังคมก้าวหน้า เศรษฐกิจสร้างมูลค่า อย่างยั่งยืน” ซึ่งหมายถึงการสร้างการเปลี่ยนแปลงที่
ครอบคลุมตั้งแต่ระดับโครงสร้าง นโยบาย และกลไก เพื่อมุ่ง เสริมสร้างสังคมที่ก้าวหน้าพลวัตของโลก และเกื้อหนุน
ให้คนไทยมีโอกาสที่จะพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพ พร้อมกับการยกระดับกิจกรรมการผลิตและการ
ให้บริการให้สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มที่สูงขึ้น โดยอยู่บนพื้นฐานของความยั่งยืนทางสิ่งแวดล้อม ดังนี้

หมวดหมู่ที่ 7 ไทยมีวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมที่เข้มแข็ง มีศักยภาพสูง และ
สามารถแข่งขันได้

เป้าหมายที่ 3 วิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมสามารถเข้าถึงและได้รับการ
ส่งเสริมอย่างมีประสิทธิภาพจากภาครัฐ

ตัวชี้วัดที่ 3.1 จำนวนวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมรายใหม่ที่เข้าถึง
มาตรการ/โครงการของภาครัฐและบริการพัฒนาธุรกิจภาคเอกชนโดยการสนับสนุนของรัฐ

หมวดหมู่ที่ 8 ไทยมีพื้นที่และเมืองอัจฉริยะที่น่าอยู่ ปลอดภัย เติบโตได้อย่างยั่งยืน

เป้าหมายที่ 3 การพัฒนาเมืองให้มีความน่าอยู่ อย่างยั่งยืน มีความพร้อมในการ
รับมือและปรับตัวต่อ การเปลี่ยนแปลงทุกรูปแบบ เพื่อให้ประชาชนทุกกลุ่มมีคุณภาพชีวิตที่ดีอย่างทั่วถึง

ตัวชี้วัดที่ 3.2 เมืองน่าอยู่อย่างยั่งยืนมีจำนวนมากขึ้น

หมวดหมู่ที่ 13 ไทยมีภาครัฐที่ทันสมัย มีประสิทธิภาพ และตอบโจทย์ประชาชน

เป้าหมายที่ 1 การบริการภาครัฐ มีคุณภาพ เข้าถึงได้

ตัวชี้วัดที่ 1.1 ความพึงพอใจในคุณภาพการให้บริการของภาครัฐ ไม่น้อยกว่า

ร้อยละ 90

(4) ร่างแผนปฏิบัติการด้านการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (พ.ศ. 2566 - 2570)

แผนปฏิบัติการด้านการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ระยะที่ 2 (พ.ศ. 2566 - 2570)
ถือเป็นแผนส่งเสริมระยะสั้น ซึ่งมุ่งเน้นการสร้างความตื่นตัวและกระตุ้นการเติบโตของความคิดสร้างสรรค์ภายใน
สังคม รวมถึงการเตรียมความพร้อมในการแปลงสินทรัพย์ทางวัฒนธรรม องค์ความรู้และภูมิปัญญา ให้พร้อมใช้
เป็นเครื่องมือในการต่อยอดและสร้างมูลค่าเพิ่ม ตลอดจนการเตรียมความพร้อมทางด้านบุคคลากรที่มีความ
เชี่ยวชาญและความคิดสร้างสรรค์พร้อมทั้งสร้างระบบนิเวศสร้างสรรค์ (Creative Ecosystem) ในการอำนวยความสะดวกต่อการขยายตัวของกลุ่มอุตสาหกรรมและธุรกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทยในอนาคตต่อไป โดยมี

วิสัยทัศน์และเป้าหมายในระยะสั้นสำหรับแผนปฏิบัติการด้านการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ระยะที่ 2 (พ.ศ. 2566 - 2570) คือ “ต่อยอดและสร้างมูลค่าเพิ่มจากการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมด้วยความคิดสร้างสรรค์เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนทางเศรษฐกิจของประเทศไทย” โดย แผนปฏิบัติการด้านการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ระยะที่ 2 (พ.ศ. 2566 - 2570) จึงกำหนดประเด็นยุทธศาสตร์ไว้ 3 ประเด็น ดังนี้

ยุทธศาสตร์ที่ 1.การพัฒนาอุตสาหกรรมและธุรกิจสร้างสรรค์กลุ่ม ประกอบด้วย

- 1.1 การพัฒนาอุตสาหกรรมและธุรกิจสร้างสรรค์กลุ่ม Creative & Cultural Goods/Content
- 1.2 การพัฒนาอุตสาหกรรมและธุรกิจสร้างสรรค์กลุ่ม Creative Service
- 1.3 การพัฒนาอุตสาหกรรมและธุรกิจสร้างสรรค์กลุ่ม National Competitive Advantage Industries
- 1.4 การพัฒนาอุตสาหกรรมและธุรกิจสร้างสรรค์กลุ่ม Distribution Channel/Platform

ยุทธศาสตร์ที่ 2 การพัฒนาย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ประกอบด้วย

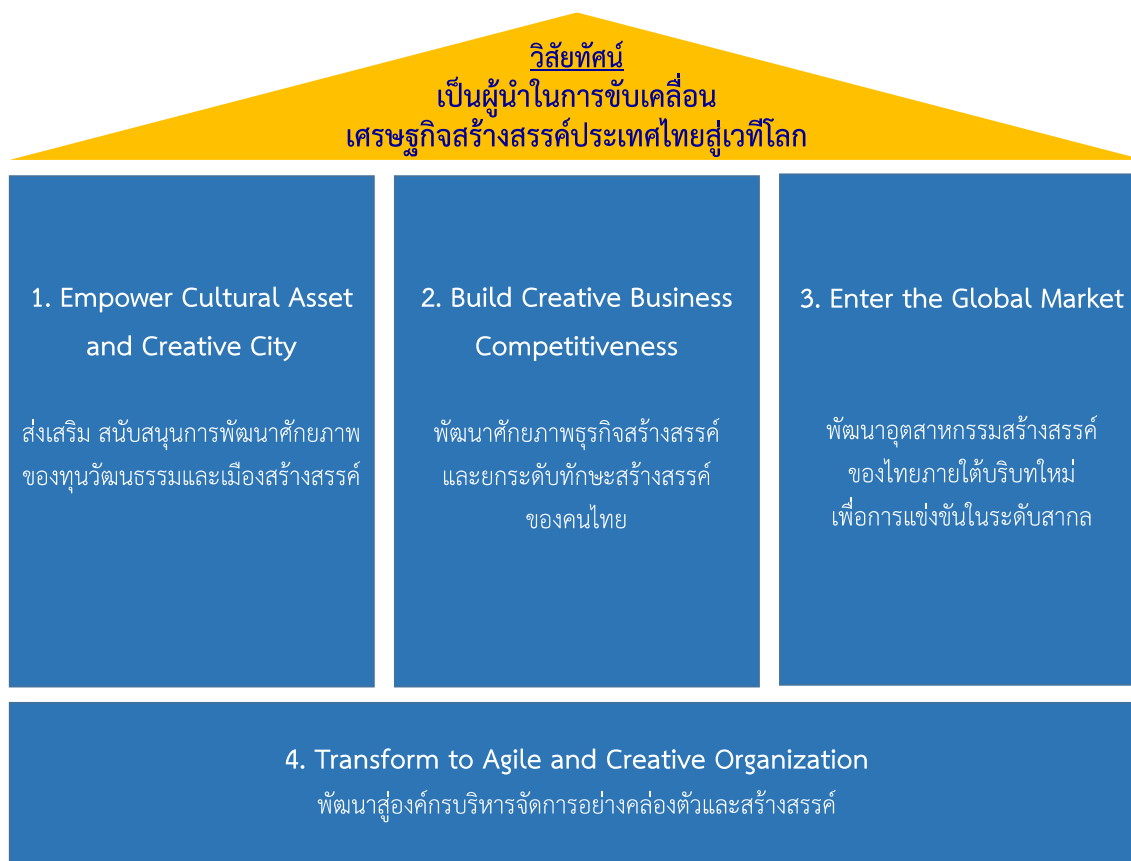
- 2.1 การพัฒนาระบบบริหารทุนทางวัฒนธรรมและเอกลักษณ์ของพื้นที่
- 2.2 การพัฒนาระบบบริหารชุมชนและกิจกรรมสร้างสรรค์ในพื้นที่
- 2.3 การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและความน่าอยู่ของพื้นที่

ยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาปัจจัยสนับสนุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ประกอบด้วย

- 3.1 พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและ Platform ดิจิทัล
- 3.2 พัฒนาระบบเงินทุนสนับสนุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์
- 3.3 พัฒนาระบบฐานข้อมูล การติดตาม ประเมินผล และการคาดการณ์เชิงยุทธศาสตร์
- 3.4 ปรับปรุงข้อกฎหมายที่เป็นอุปสรรค
- 3.5 สร้างความเข้มแข็งระบบบริหารทรัพยากรสินทางปัญญา

บทที่ 3 แผนปฏิบัติการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)

ในการจัดทำแผนปฏิบัติการระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2566 – 2570) ของ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ที่ปรึกษาได้จัดกิจกรรมประชุมเชิงปฏิบัติการร่วมกับคณะทำงานของ สศส. เพื่อวิเคราะห์สถานะแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกที่มีผลกระทบต่อองค์กร รวมถึงระดมความคิดเห็นจากผู้บริหารระดับสูงและบุคลากรของ สศส. ต่อการปฏิบัติงานและการจัดทำแผนปฏิบัติการของ สศส. เพื่อกำหนดทิศทางองค์กรที่ชัดเจน



ยุทธศาสตร์ 1 : ส่งเสริม สนับสนุนการพัฒนาศักยภาพของทุนวัฒนธรรมและเมืองสร้างสรรค์

เป้าประสงค์ (1) จังหวัด/ท้องถิ่นมีความเข้าใจในการจัดทำแผนพัฒนาเมืองสร้างสรรค์

(2) ย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในเครือข่ายมีความเข้มแข็งสูงขึ้น

(3) ทุนวัฒนธรรมได้รับการต่อยอดเชิงพาณิชย์

กลยุทธ์

(1) ส่งเสริมการรวมกลุ่มของเจ้าภาพการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน

(2) ส่งเสริมการพัฒนาองค์ความรู้ เครื่องมือ และนวัตกรรมเมืองในท้องถิ่น

(3) ส่งเสริมการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรม/สิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์สู่สินค้าและบริการ

(4) เชื่อมโยงเครือข่ายความร่วมมือการพัฒนาสร้างสรรค์ทั้งในและต่างประเทศ

ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย					(ตัวอย่าง) โครงการปี 2567	ผู้รับผิดชอบ
	66	67	68	69	70		
1) จำนวนจังหวัด ที่บรรจุ การพัฒนาเมือง สร้างสรรค์ในแผน ยุทธศาสตร์ (นับสะสม- จังหวัด)	1	2	3	4	5	• โครงการ Creative District	• สำนักพัฒนาพื้นที่ฯ
2) รายได้ที่เกิดจากการจัด กิจกรรมสร้างสรรค์ของ ย่าน (ล้านบาท)	900	1,050	1,200	1,350	1,500	• โครงการ Creative District • โครงการพัฒนาศักยภาพ ภาคเหนือ • โครงการพัฒนาพื้นที่ฯ (ภาค ตะวันออกเฉียงเหนือ) • โครงการเทศกาลฯ ภาคใต้	• สำนักพัฒนาพื้นที่ฯ • สำนักส่งเสริมฯ เชียงใหม่ • สำนักส่งเสริมฯ ขอนแก่น • สำนักส่งเสริมฯ สงขลา
3) จำนวนผลิตภัณฑ์ใหม่ที่ นำความคิดสร้างสรรค์ หรืออัตลักษณ์ของพื้นที่ ไปต่อยอด (ผลิตภัณฑ์)	60	60	60	60	60	• โครงการสร้างมูลค่าเพิ่ม Global OTOP • โครงการสร้างอัตลักษณ์เมืองด้วย Visual Character	• สำนักพัฒนาธุรกิจฯ

ยุทธศาสตร์ 2 : พัฒนาศักยภาพธุรกิจสร้างสรรค์และยกระดับทักษะสร้างสรรค์ของคนไทย

เป้าประสงค์ (1) ธุรกิจสร้างสรรค์มีศักยภาพสูงขึ้น

(2) แรงงานสร้างสรรค์ในอุตสาหกรรมเป้าหมาย มีสมรรถนะสูงขึ้น

(3) ประชาชนรับรู้ เข้าใจ ต้องการใช้ความคิดสร้างสรรค์

กลยุทธ์

(1) พัฒนาโมเดล/ข้อเสนอแนะเพื่อลดข้อจำกัดของธุรกิจ

(2) กระตุ้นการปกป้องและใช้ประโยชน์จากทรัพย์สินทางปัญญา

(3) ยกระดับเครือข่ายสถาบันการศึกษา เตรียมความพร้อมแรงงานสร้างสรรค์

(4) ส่งเสริมการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาสินค้าและบริการ

ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย					(ตัวอย่าง) โครงการปี 2567	ผู้รับผิดชอบ
	66	67	68	69	70		
1) รายได้ผู้ประกอบการ เฉลี่ยเพิ่มขึ้นภายหลัง ได้รับการพัฒนาศักยภาพ (ร้อยละ)	26	26	26	26	26	• โครงการสร้างมูลค่าเพิ่ม Global OTOP • โครงการสร้างอัตลักษณ์เมืองด้วย Visual Character	• สำนักพัฒนาธุรกิจฯ
2) ร้อยละผู้ประกอบการ ธุรกิจสร้างสรรค์รายใหม่	30.80 (154)	30.80 (154)	30.80 (154)	30.80 (154)	30.80 (154)	• โครงการพัฒนาศักยภาพฯ ภาคเหนือ	• สำนักส่งเสริมฯ เชียงใหม่

ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย					(ตัวอย่าง) โครงการปี 2567	ผู้รับผิดชอบ
	66	67	68	69	70		
เพิ่มขึ้น (ร้อยละ/ราย)							
3) จำนวนแรงงาน สร้างสรรค์ฯ มีทักษะ เพิ่มขึ้น (ร้อยละ/ราย)	5 (6,250)	5 (6,250)	5 (6,250)	5 (7,500)	5 (7,500)	- โครงการกระจายองค์ความรู้ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ - โครงการบริหารจัดการศูนย์บ่ม เพาะฯ	สำนักพัฒนาองค์ความรู้ฯ
4) ระดับความสำเร็จของ การพัฒนาแหล่ง บ่มเพาะฯ (แห่ง)	10	10	10	10	10	โครงการกระจายองค์ความรู้ เศรษฐกิจสร้างสรรค์	สำนักพัฒนาองค์ความรู้ฯ

ยุทธศาสตร์ 3 : พัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทยภายใต้บริบทใหม่ เพื่อการแข่งขันในระดับสากล

เป้าประสงค์ (1) อุตสาหกรรมเป้าหมายมีความสามารถในการแข่งขันสูงขึ้น

(2) มีแหล่งทุนที่มีศักยภาพรองรับการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

กลยุทธ์

(1) สร้างความสามารถในการแข่งขันจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยี

(2) เชื่อมโยงให้เข้าถึงแหล่งทุนจากในและต่างประเทศ

(3) ส่งเสริมการหาโอกาสทางตลาดในต่างประเทศ

(4) เชื่อมโยงเครือข่ายองค์กรทั้งทวีและพหุภาคี

ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย					(ตัวอย่าง) โครงการปี 2567	ผู้รับผิดชอบ
	66	67	68	69	70		
1) จำนวนเครือข่ายธุรกิจฯ สามารถ เข้าถึงช่องทาง ตลาดสากล (ราย)	10	10	10	15	15	- โครงการ Thailand Content lab - โครงการสร้างอัตลักษณ์เมืองด้วย Visual Character	- สำนักพัฒนาอุตสาหกรรมฯ - สำนักพัฒนาธุรกิจฯ
2) ร้อยละของ ผู้ประกอบการผ่านเกณฑ์ การเข้าถึงแหล่งทุน (ร้อยละ)	50	50	50	50	50	โครงการสร้างมูลค่าเพิ่ม Global OTOP	สำนักพัฒนาธุรกิจฯ

ยุทธศาสตร์ 4 : พัฒนาสู่องค์กรบริหารจัดการอย่างคล่องตัวและสร้างสรรค์

เป้าประสงค์ (1) การบริหารจัดการองค์กรและการตัดสินใจมีความรวดเร็ว

(2) ยกระดับบริการดิจิทัล

(3) วัฒนธรรมองค์กรส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

กลยุทธ์

(1) พัฒนาบุคลากรมีทักษะอนาคต เท้าทันต่อความเปลี่ยนแปลง

(2) ขับเคลื่อนการบริหารองค์กรด้วยข้อมูล

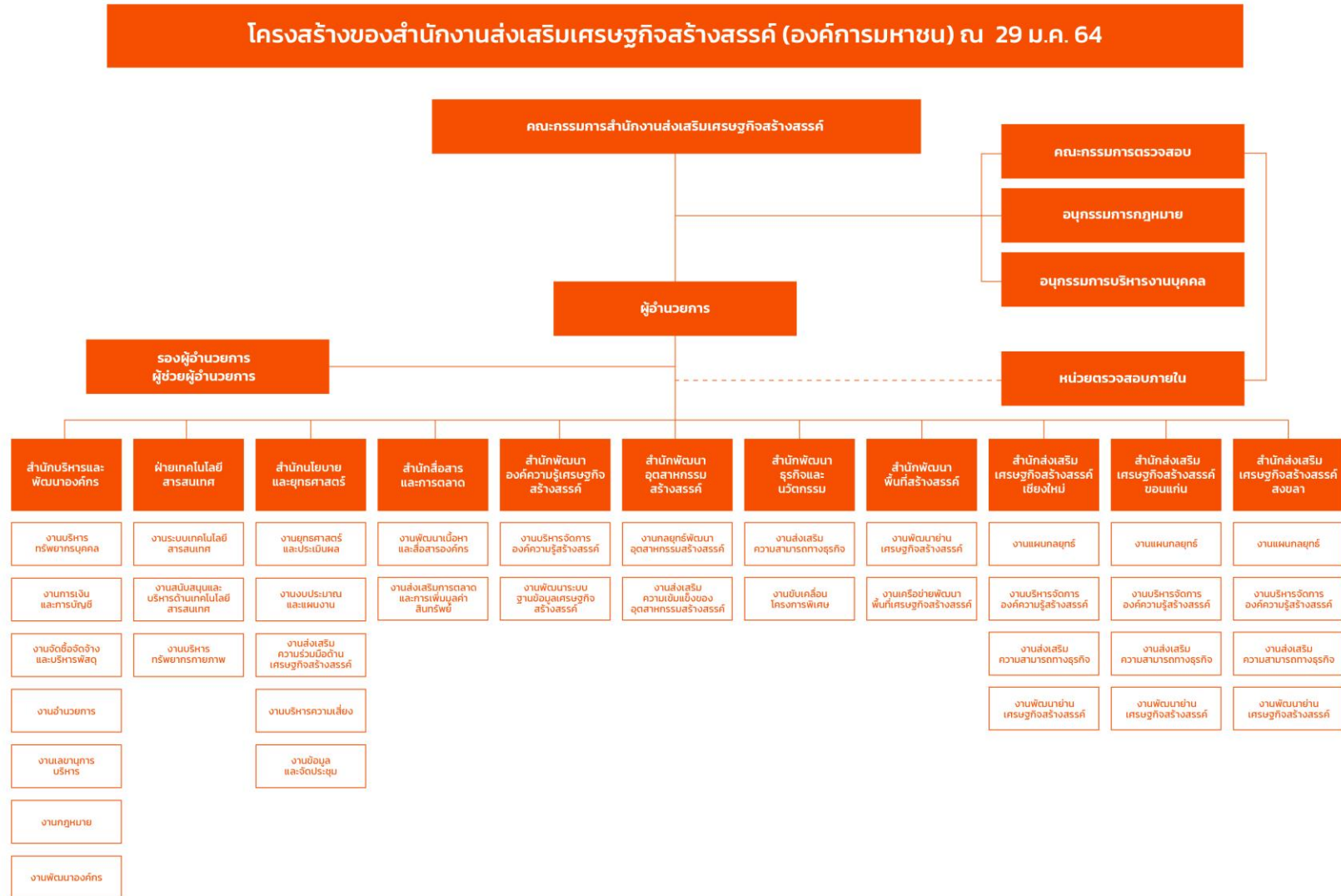
(3) พัฒนาศักยภาพด้านดิจิทัลโดยยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง

(4) สร้างวัฒนธรรมการทำงานมีอาชีพ ส่งเสริมให้บุคลากรกล้าคิดกล้าทำ

ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย					(ตัวอย่าง) โครงการปี 2567	ผู้รับผิดชอบ
	66	67	68	69	70		
1) จำนวนระบบงาน/ นวัตกรรมฯ (ผลงาน)	1	1	1	1	1	โครงการพัฒนาบุคลากรฯ	สำนักบริหารฯ
2) การพัฒนาระบบบัญชี ข้อมูล (Data Catalog) เพื่อนำไปสู่ Open Data (กลุ่มชุดข้อมูล)	1	1	1	1	1	โครงการศูนย์กลางการรวบรวมฯ	สำนักพัฒนาองค์ความรู้ฯ
3) ระดับความเชื่อมั่นของ บุคลากรฯ (ระดับความ เชื่อมั่น/ร้อยละ)	4.5 (90)	4.5 (90)	4.5 (90)	4.5 (90)	4.5 (90)	- อยู่ระหว่างดำเนินการ -	สำนักบริหารฯ

3.2 โครงสร้างองค์กร

โครงสร้างองค์กรของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ประกอบด้วย 11 ส่วนงาน ดังภาพ



3.3 วัตถุประสงค์การจัดตั้ง

1. ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของเศรษฐกิจสร้างสรรค์และปัจจัยสนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อผลักดันให้เกิดการพัฒนาและยกระดับเศรษฐกิจ
2. ส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมให้แก่ชุมชน สาธารณชน และสถาบันการศึกษา
3. ส่งเสริมและพัฒนาพื้นที่ที่เอื้อต่อบรรยากาศสร้างสรรค์และการเริ่มต้นธุรกิจใหม่ รวมทั้งพัฒนาย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้น
4. พัฒนาผู้ประกอบการและส่งเสริมให้เกิดการนำกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ไปใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และสร้างนวัตกรรม เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจของประเทศ
5. เป็นศูนย์กลางการรวบรวมและพัฒนาข้อมูลและสถิติเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อการตัดสินใจเชิงนโยบาย และเพื่อสนับสนุนความคิดสร้างสรรค์และการสร้างนวัตกรรม
6. ส่งเสริมและประสานความร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และหน่วยงานต่างประเทศ หรือระหว่างประเทศ เพื่อแลกเปลี่ยนและถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์ที่จะนำไปสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ

3.4 เป้าหมายการให้บริการหน่วยงานของ สศส. (ตาม พรบ. งบประมาณรายจ่าย)

ผลสัมฤทธิ์และประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ: ผู้ประกอบการอุตสาหกรรมสร้างสรรค์มีรายได้เพิ่มขึ้น ไม่น้อยกว่าร้อยละ 28

เป้าหมายการให้บริการหน่วยงาน/ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมายตัวชี้วัด					
	หน่วยนับ	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
1. ผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์นำกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ไปพัฒนาธุรกิจเพื่อยกระดับความสามารถในการแข่งขันของสินค้าและบริการสู่สากล						
1) จำนวนผู้ประกอบการที่ได้รับการพัฒนาศักยภาพและนำความรู้ไปพัฒนาธุรกิจ	คน	7,000	7,000	7,500	8,000	8,000
2) จำนวนผู้ใช้บริการแหล่งบ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ทั้งส่วนกลางและส่วนภูมิภาค	คน	250,000	250,000	275,000	300,000	325,000

เป้าหมายการให้บริการหน่วยงาน/ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมายตัวชี้วัด					
	หน่วยนับ	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
3) มูลค่าทางเศรษฐกิจจากการจัดกิจกรรมกระตุ้นพื้นที่เศรษฐกิจสร้างสรรค์	ล้านบาท	750	750	1,050	1,200	1,200
4) จำนวนผู้ประกอบการ SME ธุรกิจสร้างสรรค์ วิสาหกิจเริ่มต้นและผู้ประกอบการใหม่ มีรายได้เฉลี่ยเพิ่มขึ้นภายหลังได้รับการพัฒนาศักยภาพและนำความรู้ไปพัฒนาธุรกิจ	ร้อยละ	26	26	28	30	30
5) ผู้ได้รับบริการที่ได้รับประโยชน์และความพึงพอใจจากแหล่งบ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ทั้งเชิงพื้นที่และดิจิทัลแพลตฟอร์ม	ร้อยละ	80	80	80	80	80

* ฐานข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 15 สาขา ประกอบด้วย 1) งานฝีมือและหัตถกรรม 2) ศิลปะการแสดง 3) ทัศนศิลป์ 4) ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ 5) การพิมพ์ 6) การกระจายเสียง 7) ดนตรี 8) การออกแบบ 9) แฟชั่น 10) สถาปัตยกรรม 11) การโฆษณา 12) ซอฟต์แวร์ 13) อาหารไทย 14) การแพทย์แผนไทย และ 15) การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

การถ่ายทอดประเด็นยุทธศาสตร์ เป้าประสงค์ สู่กลยุทธ์การดำเนินงานของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) เป็นดังนี้

ประเด็นยุทธศาสตร์	ยุทธศาสตร์ที่ 1 ส่งเสริม สนับสนุนการพัฒนาศักยภาพของ ทุนวัฒนธรรมและเมืองสร้างสรรค์	ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาศักยภาพธุรกิจสร้างสรรค์และ ยกระดับทักษะสร้างสรรค์ของคนไทย	ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทย ภายใต้บริบทใหม่ เพื่อการแข่งขันใน ระดับสากล	ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาสู่องค์กรบริหารจัดการอย่างคล่องตัว และสร้างสรรค์
เป้าประสงค์	1. จังหวัด/ท้องถิ่นมีความรู้ความเข้าใจใน การจัดทำแผนพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ 2. ย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในเครือข่าย เข้มแข็งสูงขึ้น 3. ทุนวัฒนธรรม ได้รับการต่อยอด พัฒนา ในเชิงพาณิชย์	1. ธุรกิจสร้างสรรค์มีศักยภาพสูงขึ้น 2. แรงงานสร้างสรรค์ในอุตสาหกรรมเป้าหมาย มีความพร้อม สมรรถนะสูงขึ้น 3. ประชาชนและสังคมไทยรับรู้ เข้าใจ เกิด ความต้องการใช้ความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น	1. อุตสาหกรรมสร้างสรรค์เป้าหมายมี ความสามารถในการแข่งขันสูงขึ้น 2. มีแหล่งทุนที่มีศักยภาพรองรับการพัฒนา อุตสาหกรรมสร้างสรรค์	1. การบริหารจัดการองค์กรและการตัดสินใจ มีความรวดเร็วเพิ่มขึ้น 2. ยกระดับบริการดิจิทัล โดยยึดประชาชน เป็นศูนย์กลาง 3. มีวัฒนธรรมองค์กรและบรรยากาศการ ทำงานที่กระตุ้นและส่งเสริมให้เกิดความคิด เชิงสร้างสรรค์

ประเด็นยุทธศาสตร์	ยุทธศาสตร์ที่ 1 ส่งเสริม สนับสนุนการพัฒนาศักยภาพของ ทุนวัฒนธรรมและเมืองสร้างสรรค์	ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาศักยภาพธุรกิจสร้างสรรค์และ ยกระดับทักษะสร้างสรรค์ของคนไทย	ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทย ภายใต้บริบทใหม่ เพื่อการแข่งขันใน ระดับสากล	ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาสู่องค์กรบริหารจัดการอย่างคล่องตัว และสร้างสรรค์
กลยุทธ์	- ส่งเสริมการรวมกลุ่มของเจ้าภาพเมืองขับเคลื่อนการนำร่องการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน - ส่งเสริมการพัฒนาองค์ความรู้ เครื่องมือในการติดตามข้อมูล และเพิ่มปริมาณวัดการเมืองสร้างสรรค์ในท้องถิ่น - ส่งเสริมนักสร้างสรรค์ในพื้นที่ต่อยอดทุนทางวัฒนธรรม หรือ สิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ในชุมชนท้องถิ่น ผู้สินค้าและบริการ - เชื่อมโยงเครือข่ายความร่วมมือการพัฒนาย่านสร้างสรรค์ในและต่างประเทศ	- พัฒนาโมเดลธุรกิจ และข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการลดข้อจำกัดทางธุรกิจในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ - กระตุ้นส่งเสริมให้ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ปกป้องและใช้ประโยชน์จากทรัพย์สินทางปัญญา (เงินลงทุน/การปกป้องสิทธิ) - ยกระดับเครือข่าย สถาบันการศึกษาในการพัฒนา เตรียมความพร้อมแรงงานสร้างสรรค์ - ส่งเสริมการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาสินค้าหรือบริการ และยกระดับทักษะสร้างสรรค์ของคนไทย	- ส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ให้สร้างความสามารถในการแข่งขันจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยี - เชื่อมโยงอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เข้าถึงแหล่งทุนจากในและต่างประเทศรองรับการเติบโตของอุตสาหกรรม - ส่งเสริมการหาโอกาสทางตลาดแก่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในตลาดต่างประเทศ - เชื่อมโยงเครือข่ายองค์กร หน่วยงานส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศทั้งทวิภาคีและพหุภาคี	- มีวัฒนธรรมองค์กรและบรรยากาศการทำงานที่กระตุ้นและส่งเสริมให้เกิดความคิดเชิงสร้างสรรค์ - กระจายอำนาจการบริหารจัดการ และขับเคลื่อนการบริหารองค์กรด้วยข้อมูล - พัฒนาศักยภาพด้านดิจิทัลโดยเชื่อมโยงกับระบบรัฐบาลดิจิทัล และยกระดับบริการดิจิทัล โดยยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง - สร้างวัฒนธรรมการทำงานมืออาชีพ กระตุ้นส่งเสริมให้บุคลากรกล้าคิดกล้าทำ

ประเด็นยุทธศาสตร์	ยุทธศาสตร์ที่ 1 ส่งเสริม สนับสนุนการพัฒนาคุณภาพของ ทุนวัฒนธรรมและเมืองสร้างสรรค์	ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาคุณภาพธุรกิจสร้างสรรค์และ ยกระดับทักษะสร้างสรรค์ของคนไทย	ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทย ภายใต้บริบทใหม่ เพื่อการแข่งขันใน ระดับสากล	ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาสู่องค์กรบริหารจัดการอย่างคล่องตัว และสร้างสรรค์
ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมาย	1. จำนวนจังหวัดที่บรรลุการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ในแผนยุทธศาสตร์/โครงการระดับจังหวัด/ท้องถิ่น จำนวน 1 จังหวัด 2. รายได้ที่เกิดจากการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ของย่าน จำนวน 1,200 ล้านบาท 3. จำนวนผลิตภัณฑ์ใหม่ที่นำความคิดสร้างสรรค์หรืออัตลักษณ์ของพื้นที่ไปต่อยอดในเชิงพาณิชย์ จำนวน 60 ผลิตภัณฑ์** ** นับเฉพาะผลิตภัณฑ์ใหม่ (สินค้าหรือบริการ) ที่เกิดจากการดำเนินการของ สศส.ร่วมกับหน่วยงานที่เป็นเครือข่ายย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ประเทศไทย (TCDN) โดยคำนวณจาก 50% ของเป้าหมายรวมผลิตภัณฑ์ใหม่ ปี 2566	1. ผู้ประกอบการ SMEs ธุรกิจสร้างสรรค์วิสาหกิจเริ่มต้น และผู้ประกอบการใหม่มีรายได้เฉลี่ยเพิ่มขึ้น ภายหลังได้รับการพัฒนาคุณภาพและนำความรู้ไปพัฒนาธุรกิจ ร้อยละ 26 2. ร้อยละของผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์รายใหม่ที่เพิ่มขึ้น ร้อยละ 30.80 3. จำนวนแรงงานสร้างสรรค์ในอุตสาหกรรมเป้าหมายที่มีทักษะเพิ่มขึ้น จำนวน 6,250 ราย 4. ระดับความสำเร็จของการพัฒนาแหล่งบ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ที่ขยายในภูมิภาค จำนวน 10 แห่ง	1. จำนวนเครือข่ายธุรกิจสร้างสรรค์ที่สามารถเข้าถึงช่องทางตลาดสากล จำนวน 10 ราย 2. ร้อยละของผู้ประกอบการผ่านเกณฑ์การเข้าถึงแหล่งทุน ร้อยละ 50* (* การเข้าถึงแหล่งทุน หมายถึง สามารถผ่านเกณฑ์ในการเข้าขอรับทุนสนับสนุนของภาครัฐหรือภาคเอกชน โดยคำนวณร้อยละจากผู้ประกอบการที่ได้รับการพัฒนาคุณภาพจาก สศส. ที่ประสงค์ขอทุน)	1. จำนวนกระบวนการ/ระบบงาน/นวัตกรรมที่เพิ่มประสิทธิภาพองค์กร 1 ผลงาน 2. การพัฒนาระบบบัญชีข้อมูล (Data Catalog) เพื่อนำไปสู่การเปิดเผยข้อมูลภาครัฐ (Open Data) 1 กลุ่มชุดข้อมูล 3. ระดับความเชื่อมั่นของบุคลากรในการแสดงออก เสนอแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ ระดับ 4.5 (90%)

ประเด็นยุทธศาสตร์	ยุทธศาสตร์ที่ 1 ส่งเสริม สนับสนุนการพัฒนาศักยภาพของ ทุนวัฒนธรรมและเมืองสร้างสรรค์	ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาศักยภาพธุรกิจสร้างสรรค์และ ยกระดับทักษะสร้างสรรค์ของคนไทย	ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทย ภายใต้บริบทใหม่ เพื่อการแข่งขันใน ระดับสากล	ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาสู่องค์กรบริหารจัดการอย่างคล่องตัว และสร้างสรรค์
งบประมาณ	110.0654 ลบ.	186.5924 ลบ. - งบประมาณ 172.8524 ลบ. - เงินนอกงบประมาณ 13.7000 ลบ.	115.4813 ลบ. - งบประมาณ 98.9813 ลบ. - เงินนอกงบประมาณ 16.5000 ลบ.	20.5735 ลบ.
โครงการ/กิจกรรม	1. โครงการพัฒนาและจัดตั้งศูนย์บ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ (TCDC) ส่วนกลางและส่วนภูมิภาคเพื่อรองรับการพัฒนาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย 29.6887 ลบ. 2. โครงการพัฒนาและส่งเสริม เมืองสร้างสรรค์ไทยสู่เครือข่ายเมือง สร้างสรรค์ยูเนสโก (UNESCO Creative City Network) 8.1444 ลบ. 3. โครงการส่งเสริมการจัดเทศกาลสร้างสรรค์นานาชาติประจำภูมิภาค (International Creative Festival) 68.2023 ลบ.	1. โครงการบริหารจัดการศูนย์บ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อบริการองค์ความรู้ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้แก่ประชาชนและเครือข่ายในภูมิภาคทั้งในเชิงกายภาพและออนไลน์ 3.3000 ลบ. 2. โครงการพัฒนาศูนย์กลางการรวบรวมข้อมูลเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 9.5574 ลบ. 3. โครงการกระจายองค์ความรู้ เศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อนับสนุนทางความคิดและเตรียมความพร้อมให้กับแรงงานสร้างสรรค์ 2.5738 ลบ.	1. โครงการเพิ่มขีดความสามารถอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ 107.8410 ลบ. (งปม. 91.3410 ลบ. + นอก งปม. 16.500 ลบ.) 2. โครงการพัฒนาและเผยแพร่ องค์ความรู้ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการสร้าง Soft Power ของประเทศไทย 7.6403 ลบ.	1. โครงการพัฒนาบุคลากรของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) 4.0000 ลบ. 2. โครงการสนับสนุนงานบริการและการบริหารจัดการระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและทรัพยากรทางกายภาพ 12.8400 ลบ. 3. โครงการเพิ่มประสิทธิภาพการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์การส่งเสริมซอฟต์แวร์ 2.9905 ลบ. 4. โครงการพัฒนาทักษะดิจิทัลสำหรับบุคลากรภาครัฐเพื่อการขับเคลื่อนรัฐบาลดิจิทัล (บูรณาการรัฐบาลดิจิทัล) 0.7430 ลบ.

ประเด็นยุทธศาสตร์	ยุทธศาสตร์ที่ 1 ส่งเสริม สนับสนุนการพัฒนาศักยภาพของ ทุนวัฒนธรรมและเมืองสร้างสรรค์	ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาศักยภาพธุรกิจสร้างสรรค์และ ยกระดับทักษะสร้างสรรค์ของคนไทย	ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทย ภายใต้บริบทใหม่ เพื่อการแข่งขันใน ระดับสากล	ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาสู่องค์กรบริหารจัดการอย่างคล่องตัว และสร้างสรรค์
	4. โครงการเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของ เครือข่ายพื้นที่สร้างสรรค์เพื่อขับเคลื่อน นโยบายและยุทธศาสตร์ส่งเสริมเศรษฐกิจ สร้างสรรค์อย่างยั่งยืน 4.0300 ลบ.	4. โครงการเพิ่มมูลค่าธุรกิจ SMEs ภูมิภาคด้วย คอนเทนต์และดิจิทัลคอนเทนต์ 6.7300 ลบ. 5. โครงการพัฒนาและจัดตั้งศูนย์บ่มเพาะธุรกิจ สร้างสรรค์ (TCDC) ส่วนกลางและส่วนภูมิภาค เพื่อรองรับการพัฒนาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ เวอร์ไทย 110.9400 ลบ. 6. โครงการ Design Thinking 11: 16.5902 ลบ. 7. โครงการ Thailand as brand 23.2010 ลบ. 8. โครงการหลักสูตรผู้บริหารด้านความคิด สร้างสรรค์และซอฟต์แวร์ 2.5000 ลบ. 9. โครงการส่งเสริมรูปแบบงานบริการและการ พัฒนาเนื้อหาของสำนักงานส่งเสริม เศรษฐกิจสร้างสรรค์ สงขลา 11.2000 ลบ.		

สรุปรายละเอียดโครงการตามร่าง พรบ.งบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 แยกแหล่งเงิน

แผนงาน	แผนงานยุทธศาสตร์			แผนงานบูรณาการ
	ยุทธศาสตร์พัฒนาพื้นที่และเมืองน่าอยู่ อัจฉริยะ	ยุทธศาสตร์ SME	ยุทธศาสตร์สนับสนุนด้านการสร้างความสามารถใน การแข่งขัน	บูรณาการรัฐบาลดิจิทัล
งบประมาณ (ล้านบาท)	72.2323	137.7720	221.9653	0.7430
โครงการ/ กิจกรรม	- โครงการส่งเสริมการจัดเทศกาลสร้างสรรค์นานาชาติประจำภูมิภาค (International Creative Festival) - กิจกรรมเทศกาลงานออกแบบ กรุงเทพฯ (Bangkok Design Week) - กิจกรรมเทศกาลงานออกแบบ เชียงใหม่ (Chiang Mai Design Week) - กิจกรรมเทศกาลงานอีสานสร้างสรรค์ (ISAN Creative Festival) - กิจกรรมเทศกาลงานออกแบบปากซี้ใต้ (Pakk Taii Design Week) - โครงการเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของเครือข่ายพื้นที่สร้างสรรค์เพื่อขับเคลื่อนนโยบายและยุทธศาสตร์ส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน	- โครงการเพิ่มมูลค่าธุรกิจ SMEs ภูมิภาค ด้วยคอนเทนต์และดิจิทัลคอนเทนต์ - โครงการเพิ่มขีดความสามารถอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ - กิจกรรมยกระดับโครงสร้างพื้นฐานซอฟต์แวร์ไทย (Upskill infrastructure) - กิจกรรมส่งเสริมเครือข่ายอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ระดับนานาชาติ - กิจกรรมยกระดับปัจจัยสนับสนุนธุรกิจซอฟต์แวร์สมัยใหม่ (Enabler Platform)	- โครงการบริหารจัดการศูนย์บ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อบริการองค์ความรู้ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้แก่ประชาชนและเครือข่ายในภูมิภาคทั้งในเชิงกายภาพและออนไลน์ - โครงการพัฒนาศูนย์กลางการรวบรวมข้อมูลเศรษฐกิจสร้างสรรค์ - โครงการพัฒนาบุคลากรของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) - โครงการกระจายองค์ความรู้ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อนับสนุนทางความคิดและเตรียมความพร้อมให้กับแรงงานสร้างสรรค์ - โครงการพัฒนาและจัดตั้งศูนย์บ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ (TCDC) ส่วนกลางและส่วนภูมิภาคเพื่อรองรับการพัฒนาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย - โครงการ Design Thinking 11	โครงการพัฒนาทักษะดิจิทัลสำหรับบุคลากรภาครัฐเพื่อการขับเคลื่อนรัฐบาลดิจิทัล

แผนงาน	แผนงานยุทธศาสตร์			แผนงานบูรณาการ
	ยุทธศาสตร์พัฒนาพื้นที่และเมืองน่าอยู่อัจฉริยะ	ยุทธศาสตร์ SME	ยุทธศาสตร์สนับสนุนด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน	บูรณาการรัฐบาลดิจิทัล
		- กิจกรรมเพิ่มศักยภาพแรงงานสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริม Soft Power และ Branding ประเทศไทย 4 ภูมิภาค 3. โครงการ Thailand as brand	7. โครงการพัฒนาย่านสร้างสรรค์ เพื่อสร้างมูลค่าเศรษฐกิจและส่งเสริม การพัฒนาเมืองอย่างยั่งยืน (TCDN : Thailand Creative District Network) 8. โครงการพัฒนาและส่งเสริม เมืองสร้างสรรค์ไทยสู่เครือข่ายเมือง สร้างสรรค์ยูเนสโก (UNESCO Creative City Network) 9. โครงการพัฒนาและเผยแพร่ องค์ความรู้ด้าน เศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการสร้าง Soft Power ของประเทศไทย 10. โครงการเพิ่มประสิทธิภาพการขับเคลื่อน ยุทธศาสตร์การส่งเสริมซอฟต์แวร์ 11. โครงการสนับสนุนงานบริการและการบริหารจัดการระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและทรัพยากรทางกายภาพ 12. โครงการหลักสูตรผู้บริหารด้านความคิดสร้างสรรค์ และซอฟต์แวร์ 13. โครงการส่งเสริมรูปแบบงานบริการและการพัฒนา เนื้อหาของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สงขลา	

แผนงาน	แผนงานยุทธศาสตร์			แผนงานบูรณาการ
	ยุทธศาสตร์พัฒนาพื้นที่และเมืองน่าอยู่อัจฉริยะ	ยุทธศาสตร์ SME	ยุทธศาสตร์สนับสนุนด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน	บูรณาการรัฐบาลดิจิทัล
พื้นที่ดำเนินการ	ภาคกลาง ภาคเหนือตอนบน 8 จังหวัด ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 14 จังหวัด และ ภาคใต้ 14 จังหวัด และจังหวัดเครือข่าย Thailand Creative District Network (TCDN) 33 จังหวัด	ภาคเหนือจำนวน 10 จังหวัด ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 8 จังหวัด ภาคกลางและตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 8 จังหวัด ภาคใต้ จำนวน 6 จังหวัด กรุงเทพฯ และ ปริมณฑล และจังหวัด เครือข่าย Thailand Creative District Network (TCDN) 33 จังหวัด	จังหวัดเครือข่าย Thailand Creative District Network (TCDN) 33 จังหวัด และพื้นที่ที่มีศักยภาพ	สศส. กรุงเทพฯ, เชียงใหม่, ขอนแก่น และ สงขลา
ผลลัพธ์	1. เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจในการจัดกิจกรรมรวม 900 ล้านบาท 2. จำนวนย่านสร้างสรรค์ที่ได้รับการพัฒนา 11 แห่ง	1. ผู้ประกอบการ นักสร้างสรรค์ อุตสาหกรรมเป้าหมายได้รับความรู้และพัฒนาทักษะ รวม 5,400 ราย 2. จำนวนผลิตภัณฑ์หรือบริการใหม่ที่ได้รับการพัฒนาคอนเทนต์สร้างสรรค์ จำนวน 100 ผลิตภัณฑ์/บริการ 3. จำนวนนักสร้างสรรค์ผู้ประกอบการ สร้างสรรค์ ได้รับการส่งเสริมสู่ตลาด ภายในประเทศและต่างประเทศ ไม่น้อยกว่า 400 ราย	1. จำนวนผู้ใช้บริการและผู้เข้าร่วมกิจกรรมในศูนย์บ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค 275,000 คน 2. จำนวนมหาวิทยาลัยที่ได้รับการพัฒนา ไม่ต่ำกว่า 10 มหาวิทยาลัย 3. พื้นที่ชุมชนเป้าหมายในกรุงเทพมหานครได้รับการกระตุ้นและส่งเสริมตามแนวทางนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตที่สร้างโอกาสและรายได้เพิ่มขึ้น จำนวน 8 ชุมชน 4. เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจจากการจัดกิจกรรมกระตุ้นพื้นที่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ จำนวน 150 ล้านบาท 5. จำนวนผู้เข้าร่วมหลักสูตรการพัฒนาผู้ประกอบการ	1. บุคลากรภาครัฐด้านไอทีหรือปฏิบัติงานด้านดิจิทัลมีความรู้และทักษะ ร้อยละ 70

แผนงาน	แผนงานยุทธศาสตร์			แผนงานบูรณาการ
	ยุทธศาสตร์พัฒนาพื้นที่และเมืองน่าอยู่ อัจฉริยะ	ยุทธศาสตร์ SME	ยุทธศาสตร์สนับสนุนด้านการสร้างความสามารถใน การแข่งขัน	บูรณาการรัฐบาลดิจิทัล
			สร้างสรรค์ จำนวน 500 ราย 6. ผู้ประกอบการที่ได้รับการพัฒนา ศักยภาพและนำ ความรู้ไปพัฒนาธุรกิจ 2,100 ราย 7. เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ยูเนสโกในประเทศไทย ได้รับการส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพเพื่อรักษา สถานะ จำนวน 2 เมือง	
ผลลัพธ์ของ โครงการ	1. จำนวนผู้ประกอบการที่ได้รับการพัฒนาศักยภาพและนำความรู้ไปพัฒนาธุรกิจ จำนวน 7,500 ราย 2. จำนวนผู้ใช้บริการแหล่งบ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ทั้งส่วนกลางและส่วนภูมิภาค จำนวน 275,000 ราย 3. มูลค่าทางเศรษฐกิจจากการจัดกิจกรรมกระตุ้นพื้นที่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ จำนวน 1,050 ล้านบาท 4. จำนวนผู้ประกอบการ SMEs ธุรกิจสร้างสรรค์วิสาหกิจเริ่มต้นและผู้ประกอบการใหม่มีรายได้เฉลี่ยเพิ่มขึ้นภายหลังได้รับการพัฒนาศักยภาพ และนำความรู้ไปพัฒนาธุรกิจ ร้อยละ 28 5. ผู้รับบริการที่ได้รับประโยชน์และความพึงพอใจจากแหล่งบ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ทั้งเชิงพื้นที่และดิจิทัลแพลตฟอร์ม ร้อยละ 80			

สรุปรายละเอียดโครงการตามร่าง พรบ.งบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 แยกตามยุทธศาสตร์ สศส.

โครงการ / กิจกรรม	ตัวชี้วัด / ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ระยะเวลาดำเนินงาน	ผู้รับผิดชอบ
1. โครงการพัฒนาย่านสร้างสรรค์เพื่อสร้างมูลค่าเศรษฐกิจและส่งเสริมการพัฒนาเมืองอย่างยั่งยืน (TCDN : Thailand Creative District Network) <u>งบประมาณ</u> 29.6887 ล้านบาท (แผนงานยุทธศาสตร์เพื่อสนับสนุนด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน) <u>พื้นที่ดำเนินการ</u> กรุงเทพมหานคร และในจังหวัดเครือข่ายย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ประเทศไทย (TCDN) <u>กิจกรรม</u> กิจกรรมที่ 1 พัฒนาบุคลากรสร้างสรรค์เพื่อขับเคลื่อนย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กิจกรรมที่ 2 พัฒนาเครื่องมือและกลไกขับเคลื่อนย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กิจกรรมที่ 3 ส่งเสริมและเผยแพร่อัตลักษณ์ท้องถิ่นเพื่อการพัฒนาเมืองอย่างยั่งยืน	ตัวชี้วัด - พื้นที่ที่มีการจัดกิจกรรมพัฒนาย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 10 แห่ง - ผู้เข้าร่วมหลักสูตรการพัฒนาย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 600 ราย - ชุมชนที่เข้าร่วมในการพัฒนาย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จำนวน 20 ชุมชน - จำนวนจังหวัดที่บรรจุการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ในแผนยุทธศาสตร์/โครงการระดับจังหวัด/ท้องถิ่น 2 จังหวัด - มูลค่าเศรษฐกิจจากการจัดกิจกรรมการพัฒนาย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่นำไปสู่การสร้างรายได้จากการท่องเที่ยวและการจ้างงาน 150 ล้านบาท ผลที่คาดว่าจะได้รับ - พัฒนาเครือข่ายผู้ขับเคลื่อนให้เข้าใจแนวคิดการพัฒนาย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และสามารถนำไปปรับใช้ในการวางแผนพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ หรือ	1 ต.ค. 67 - 30 ก.ย. 68	สำนักพัฒนาพื้นที่เศรษฐกิจสร้างสรรค์

โครงการ / กิจกรรม	ตัวชี้วัด / ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ระยะเวลาดำเนินงาน	ผู้รับผิดชอบ
ในจังหวัดเครือข่ายย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ประเทศไทย (TCDN) กิจกรรม กิจกรรมที่ 1 เทศกาลสร้างสรรค์นานาชาติในกรุงเทพมหานคร/ เทศกาลงานออกแบบกรุงเทพฯ (Bangkok Design Week) 23.2023 ล้านบาท กิจกรรมที่ 2 เทศกาลสร้างสรรค์นานาชาติในภูมิภาคเหนือ/ เทศกาลงานออกแบบเชียงใหม่ (Chiang Mai Design Week) 15 ล้านบาท กิจกรรมที่ 3 เทศกาลสร้างสรรค์นานาชาติในภูมิภาค ตะวันออกเฉียงเหนือ/เทศกาลงานอีสานสร้างสรรค์ (ISAN Creative Festival) 15 ล้านบาท กิจกรรมที่ 4 เทศกาลสร้างสรรค์นานาชาติในภูมิภาคใต้/เทศกาล งานออกแบบปักษ์ใต้ (Pakk Taii Design Week) 15 ล้านบาท	พื้นที่ย่านเป็นพื้นที่ทดลองสร้างผลงานสร้างสรรค์ เกิด โอกาส และความเป็นไปได้ใหม่ ๆ เกิดช่องทางการ ขายธุรกิจสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น 1. พัฒนาและยกระดับนักสร้างสรรค์ในสาขาต่าง ๆ จาก การแลกเปลี่ยนแนวคิด ความรู้ และทักษะ รวมทั้ง การใช้พื้นที่ย่านและงานเทศกาลเป็นพื้นที่ทดลอง สร้างผลงานสร้างสรรค์ และขยายโอกาสทางธุรกิจ มากขึ้น 2. เกิดแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่เป็นการสร้าง จุดหมายใหม่ในระดับภูมิภาคอาเซียน และสินค้า ท่องเที่ยวใหม่ที่จะสร้างรายได้ให้แก่ธุรกิจสร้างสรรค์ และธุรกิจท่องเที่ยวและบริการ 3. เกิดนิเวศสร้างสรรค์ (Creative Ecosystem) ที่เอื้อ ให้เกิดการพัฒนาต่อยอดของธุรกิจ SME และชุมชน ท้องถิ่น เช่น หัตถกรรม สามารถเติบโตเชื่อมต่อกับ อุตสาหกรรมและการค้าในอนาคต (New S-Curve) ในกลุ่มที่ไม่ใช่เทคโนโลยีขั้นสูง (Non-High Tech) ได้ พัฒนาเครือข่ายการทำงานธุรกิจสร้างสรรค์ในภูมิภาค เชื่อมโยงกับเครือข่ายนานาชาติต่อไปในอนาคต		กิจกรรม 3 : สำนัก สศส. ขอนแก่น กิจกรรม 4 : สำนัก สศส. สงขลา

โครงการ / กิจกรรม	ตัวชี้วัด / ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ระยะเวลาดำเนินงาน	ผู้รับผิดชอบ
3. โครงการเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของเครือข่ายพื้นที่สร้างสรรค์เพื่อขับเคลื่อนนโยบายและยุทธศาสตร์ส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน งบประมาณ 4.0300 ล้านบาท (แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาพื้นที่และเมืองอัจฉริยะ) เป้าหมาย 1.ข้อมูลการประเมินผลการนำนโยบายและยุทธศาสตร์การส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไปสู่การปฏิบัติ 10 พื้นที่ พื้นที่ดำเนินการ พื้นที่สร้างสรรค์ในจังหวัดเครือข่ายย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ประเทศไทย (TCDN) กิจกรรม กิจกรรมที่ 1 กำหนดกรอบการประเมินผลการนำนโยบายและยุทธศาสตร์ฯ กิจกรรมที่ 2 การจัดเก็บข้อมูลใน 10 พื้นที่ใน 33 พื้นที่เครือข่าย TCDN กิจกรรมที่ 3 การจัดกิจกรรมเผยแพร่สรุปข้อมูลการประเมินผล	ตัวชี้วัด 1. ข้อมูลการประเมินผลการนำนโยบายและยุทธศาสตร์การส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไปสู่การปฏิบัติ 10 พื้นที่ 2. จำนวนการจัดกิจกรรมเผยแพร่ผลสรุป 4 เมือง 3. แนวทางหรือแผนการพัฒนานโยบายเพื่อส่งเสริมนิเวศน์พื้นที่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 1 แผน ผลที่คาดว่าจะได้รับ 1. แนวทางการพัฒนาย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของ สศส.และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ที่มีการประเมินผลเพื่อปรับปรุงให้สอดคล้องกับบริบทมากขึ้น 2. ภาควิชาเครือข่ายและประชาชนในพื้นที่ได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นในการพัฒนาย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อันเป็นกลไกสำคัญของการพัฒนาอย่างยั่งยืน	1 ต.ค. 67 - 30 ก.ย. 68	สำนักนโยบายและยุทธศาสตร์

โครงการ / กิจกรรม	ตัวชี้วัด / ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ระยะเวลาดำเนินงาน	ผู้รับผิดชอบ
4.โครงการพัฒนาและส่งเสริมเมืองสร้างสรรค์ไทยสู่เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ยูเนสโก (UNESCO Creative City Network) <u>งบประมาณ 8.1444 ล้านบาท</u> (แผนงานยุทธศาสตร์เพื่อสนับสนุนด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน) <u>พื้นที่ดำเนินการ</u> เมืองในเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์องค์การยูเนสโก <u>กิจกรรม</u> กิจกรรมที่ 1 พัฒนาเมืองสร้างสรรค์องค์การยูเนสโกในประเทศไทย กิจกรรมที่ 2 ส่งเสริมความเข้าใจและการรับรู้การเป็นเมืองสร้างสรรค์เครือข่ายยูเนสโก	ตัวชี้วัด 1. พื้นที่เมืองสร้างสรรค์เครือข่ายองค์การยูเนสโกที่ได้รับการพัฒนาในเชิงพื้นที่หรืออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ จำนวน 2 เมือง 2. กิจกรรมเพื่อส่งเสริมการประชาสัมพันธ์เมืองสร้างสรรค์เครือข่ายองค์การยูเนสโก จำนวน 1 เมือง ผลที่คาดว่าจะได้รับ 1. กระตุ้นให้เกิดกิจกรรมหรือโครงการขับเคลื่อนเมืองสร้างสรรค์ที่เอื้อต่อการพัฒนานักสร้างสรรค์ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในกลุ่ม การออกแบบ หัตถกรรม ศิลปะพื้นบ้าน ดนตรี และอาหาร 2. เกิดการดึงดูดกลุ่มคนทำงานสร้างสรรค์หลากหลายสาให้เข้ามาทำงานและใช้ชีวิตในเมืองสร้างสรรค์ ที่ได้รับการพัฒนาที่สอดคล้องกับเกณฑ์เมืองสร้างสรรค์ แต่ละสาขตามแนวทางการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ขององค์การยูเนสโก (UNESCO Creative Cities Network) หรือเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) 3. เกิดการรับรู้เกี่ยวกับเมืองสร้างสรรค์ในประเทศไทย	1 ต.ค. 67 - 30 ก.ย. 68	สำนักพัฒนาพื้นที่เศรษฐกิจสร้างสรรค์

โครงการ / กิจกรรม	ตัวชี้วัด / ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ระยะเวลาดำเนินงาน	ผู้รับผิดชอบ
5. โครงการกระจายองค์ความรู้เศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อสร้างทุนทางความคิดและเตรียมความพร้อมให้กับแรงงานสร้างสรรค์ งบประมาณ 2.5738 ล้านบาท (แผนงานยุทธศาสตร์เพื่อสนับสนุนด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน) พื้นที่ดำเนินการ กรุงเทพมหานคร/ขอนแก่น/เชียงใหม่/สงขลา สถาบันการศึกษาในเครือข่าย miniTCDC ทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค กิจกรรม กิจกรรมที่ 1 กระจายองค์ความรู้ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กิจกรรมที่ 2 พัฒนาแหล่งบ่มเพาะฯ เพื่อต่อยอดแนวคิดการออกแบบสู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตและเศรษฐกิจ กิจกรรมที่ 3 กระตุ้นการเรียนรู้และเตรียมความพร้อมนักเรียนสู่การเป็น	ที่ช่วยส่งเสริมให้เครือข่ายในพื้นที่และสากลมีความร่วมมือในการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์มากขึ้น ตัวชี้วัด 1. จำนวนมหาวิทยาลัยในเครือข่าย miniTCDC ได้รับการพัฒนา 11 มหาวิทยาลัย 2. จำนวนกลุ่มเป้าหมายได้รับการพัฒนาทักษะ 3,000 ราย 3. ผู้ใช้บริการที่ได้รับประโยชน์และความพึงพอใจจากศูนย์บ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ ทั้งเชิงพื้นที่กายภาพและดิจิทัลแพลตฟอร์ม ร้อยละ 80 ผลที่คาดว่าจะได้รับ 1. กลุ่มเป้าหมายได้รับการพัฒนาศักยภาพด้วยกิจกรรมอบรมระดับพื้นฐานไปจนถึงระดับบ่มเพาะเชิงลึกสู่การเป็นบุคลากรสร้างสรรค์ที่ตอบโจทย์ความต้องการแรงงานในธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อช่วยยกระดับศักยภาพเศรษฐกิจของประเทศ 2. สร้างการตระหนักรู้ถึงความสำคัญของการพัฒนา	1 ต.ค. 67 - 30 ก.ย. 68	สำนักพัฒนาองค์ความรู้เศรษฐกิจสร้างสรรค์

โครงการ / กิจกรรม	ตัวชี้วัด / ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ระยะเวลาดำเนินงาน	ผู้รับผิดชอบ
นักสร้างสรรค์รุ่นเยาว์ (YDC) กิจกรรมที่ 4 พัฒนาหลักสูตรสำหรับ CEA Academy กิจกรรมที่ 5 Learning Experience (LX) Program (เชิงลึก) 6. โครงการบริหารจัดการศูนย์บ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อ บริการองค์ความรู้ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้แก่ประชาชน และเครือข่ายในภูมิภาค ทั้งในเชิงกายภาพและออนไลน์ งบประมาณ 3.3000 ล้านบาท (แผนงานยุทธศาสตร์เพื่อสนับสนุนด้านการสร้างความสามารถใน การแข่งขัน) พื้นที่ดำเนินงาน สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) และสาขา กิจกรรม กิจกรรมที่ 1 บริหารและพัฒนาการบริการของศูนย์บ่มเพาะธุรกิจ สร้างสรรค์ กิจกรรมที่ 2 พัฒนาและเผยแพร่องค์ความรู้ด้านเศรษฐกิจ สร้างสรรค์	บุคลากรสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมพัฒนาและต่อยอด พื้นที่สร้างสรรค์ผ่านความร่วมมือในระดับต่าง ๆ ใน ท้องถิ่น ตลอดจนภาคส่วน ต่าง ๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ตัวชี้วัด 1. จำนวนผู้ใช้บริการและผู้เข้าร่วมกิจกรรมในศูนย์บ่ม เพาะธุรกิจสร้างสรรค์ทั้งในส่วนกลาง และส่วนภูมิภาค 275,000 คน 2. จำนวนกลุ่มเป้าหมายได้รับความรู้ 1,000 ราย 3. ผู้ใช้บริการที่ได้รับประโยชน์และความพึงพอใจจาก ศูนย์บ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ ทั้งเชิงพื้นที่กายภาพและดิจิทัลแพลตฟอร์ม ไม่น้อย กว่าร้อยละ 80 ผลที่คาดว่าจะได้รับ 1. สศส. สามารถพัฒนาศูนย์บ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ที่ สามารถรวบรวมองค์ความรู้ทางด้านเศรษฐกิจ สร้างสรรค์และนวัตกรรมที่ครบถ้วน และมีบริการที่	1 ต.ค. 67 - 30 ก.ย. 68	สำนักพัฒนาองค์ความรู้ เศรษฐกิจสร้างสรรค์

โครงการ / กิจกรรม	ตัวชี้วัด / ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ระยะเวลาดำเนินงาน	ผู้รับผิดชอบ
กิจกรรมที่ 3 พัฒนาทรัพยากรสารสนเทศและวัสดุ	ครบวงจร ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการทั้งในเชิงกายภาพและออนไลน์ 2. กลุ่มเป้าหมายสามารถรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ได้รับการเผยแพร่อย่างเป็นระบบและทั่วถึง 3. กลุ่มเป้าหมายตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาธุรกิจด้วยเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้รับไปนั้นมาปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อธุรกิจของตน เพื่อช่วยยกระดับศักยภาพเศรษฐกิจของประเทศ 4. กลุ่มเป้าหมายที่ได้เข้าถึงองค์ความรู้ด้านการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่เผยแพร่ผ่านทางศูนย์บ่มเพาะเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค ได้รับประโยชน์และความพึงพอใจมากกว่าร้อยละ 80		

โครงการ / กิจกรรม	ตัวชี้วัด / ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ระยะเวลาดำเนินงาน	ผู้รับผิดชอบ
7. โครงการพัฒนาศูนย์กลางการรวบรวมข้อมูลเศรษฐกิจสร้างสรรค์ งบประมาณ 9.5574 ล้านบาท (แผนงานยุทธศาสตร์เพื่อสนับสนุนด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน) พื้นที่ดำเนินงาน สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) และสาขา กิจกรรม กิจกรรมที่ 1 บริหารจัดการศูนย์กลางข้อมูลเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Information Center: CIC) กิจกรรมที่ 2 พัฒนาฐานข้อมูลเรื่องเล่าท้องถิ่น (Local Storytelling)	ตัวชี้วัด 1. รายงานความเคลื่อนไหวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย (Thailand's Creative Movement Report) 5 ฉบับ 2. ระบบศูนย์กลางข้อมูลเศรษฐกิจและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ 1 ระบบ 3. ฐานข้อมูลจัดเก็บสินทรัพย์และเรื่องเล่าท้องถิ่นในพื้นที่เป้าหมาย 1 ฐานข้อมูล ผลที่คาดว่าจะได้รับ 1. อุตสาหกรรมสร้างสรรค์เพิ่มการลงทุนเพื่อพัฒนาผลผลิตด้านสร้างสรรค์ที่เพิ่มขึ้น นำไปสู่โอกาสในการส่งออกสินค้า คอนเทนต์ บริการ หรือการอนุญาตให้ใช้สิทธิ (Licensing) ในงานสร้างสรรค์สู่ตลาดต่างประเทศ 2. สร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและรายได้ให้กับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และชุมชนท้องถิ่น 3. แรงงานสร้างสรรค์มีทักษะและความสามารถที่สูงขึ้น เกิดงานวิจัยภายใต้กรอบของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่มีประโยชน์ต่อการพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ ๆ สำหรับ	1 ต.ค. 67 - 30 ก.ย. 68	สำนักพัฒนาองค์ความรู้เศรษฐกิจสร้างสรรค์

โครงการ / กิจกรรม	ตัวชี้วัด / ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ระยะเวลาดำเนินงาน	ผู้รับผิดชอบ
8. โครงการจัดตั้งศูนย์บ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ส่วนภูมิภาคเพื่อส่งเสริมและพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้แก่ประชาชน <u>งบประมาณ</u> 110.9400 ล้านบาท (แผนงานยุทธศาสตร์เพื่อสนับสนุนด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน) <u>พื้นที่ดำเนินงาน</u> ศูนย์บ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ส่วนภูมิภาค จำนวน 10 แห่ง <u>กิจกรรม</u> กิจกรรมที่ 1 ปรับปรุงพื้นที่ และการเตรียมความพร้อมศูนย์บ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ส่วนภูมิภาค ทั้ง 10 แห่ง	อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในอนาคต ตัวชี้วัด 1. ปรับปรุงพื้นที่จัดตั้งศูนย์บ่มเพาะธุรกิจ สร้างสรรค์ ส่วนภูมิภาคแล้วเสร็จ 10 แห่ง ผลที่คาดว่าจะได้รับ 1. สศส. สามารถพัฒนาศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ ประจำจังหวัด ที่สามารถรวบรวมองค์ความรู้ทางด้าน เศรษฐกิจสร้างสรรค์และองค์ความรู้ทางด้านวัสดุ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการทั้งในเชิง กายภาพและออนไลน์ 2. ส่งเสริมกลุ่มเป้าหมายให้สามารถรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ได้รับการเผยแพร่ผ่านทาง กิจกรรม ทรัพยากรสารสนเทศ ฐานข้อมูลออนไลน์ สื่อสิ่งพิมพ์ กิจกรรม และสื่อดิจิทัล ซึ่งจะก่อให้เกิด การนำกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ไปใช้พัฒนาและ ต่อยอดทางธุรกิจ	1 ต.ค. 67 - 30 ก.ย. 68	สำนักพัฒนาองค์ความรู้ เศรษฐกิจสร้างสรรค์

โครงการ / กิจกรรม	ตัวชี้วัด / ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ระยะเวลาดำเนินงาน	ผู้รับผิดชอบ
	3. กลุ่มเป้าหมายตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาธุรกิจด้วยเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้รับไปนั้นมาปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อธุรกิจของตน เพื่อช่วยยกระดับศักยภาพเศรษฐกิจของจังหวัด 4. สามารถเผยแพร่ความรู้ด้านการออกแบบและกระบวนการคิดเชิงออกแบบไปสู่ผู้ประกอบการ ธุรกิจสร้างสรรค์ และสถาบันการศึกษา ในจังหวัดได้มากยิ่งขึ้น รวมถึงสามารถสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่าง สศส. สถาบันการศึกษา สถาบันวิชาชีพ และผู้ประกอบการในจังหวัด เพื่อกระตุ้นให้เกิดการท่องเที่ยวและกิจกรรมทางเศรษฐกิจ		

โครงการ / กิจกรรม	ตัวชี้วัด / ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ระยะเวลาดำเนินงาน	ผู้รับผิดชอบ
9. โครงการ Design Thinking 11 เพื่อสนับสนุนการสร้างสรรค์เทศกาลที่เชิดชู Soft Power ไทย <u>งบประมาณ</u> 16.5902 ล้านบาท (แผนงานยุทธศาสตร์เพื่อสนับสนุนด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน) <u>เป้าหมาย</u> <u>พื้นที่ดำเนินการ</u> ทั่วประเทศ <u>กิจกรรม</u> กิจกรรมที่ 1 ประชุมเชิงปฏิบัติการ Design Thinking กิจกรรมที่ 2 ทดสอบจัดเทศกาลในพื้นที่ จากผลการประชุมเชิงปฏิบัติการทั้งส่วนกลางและส่วนภูมิภาค กิจกรรมที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูลและถอดบทเรียน งานเทศกาลกับกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และจัดทำเป็นสื่อมัลติมีเดียเพื่อเผยแพร่	ตัวชี้วัด 1. ประชุมเชิงปฏิบัติการ Design Thinking จำนวน 20 ครั้ง 2. ทดสอบการจัดเทศกาลตามแนวคิดของการประชุมเชิงปฏิบัติการ จำนวน 4 ครั้ง 3. องค์ความรู้จากการพัฒนาและทดสอบเพื่อใช้สำหรับการฝึกอบรม จำนวน 1 ชุด ผลที่คาดว่าจะได้รับ 1. แนวคิดและรูปแบบของเทศกาลระดับสากลที่สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาเทศกาลที่มีการจัดในพื้นที่ส่วนกลางและภูมิภาค ซึ่งจะช่วยส่งเสริมซอฟต์แวร์ของไทย 2. นักสร้างสรรค์และผู้จัดเทศกาลสร้างสรรค์ที่จัดทั้งในส่วนกลางและท้องถิ่นของไทยมีโอกาสได้รับการพัฒนาและยกระดับให้เป็นเทศกาลระดับสากลที่สามารถสร้างรายได้และการจ้างงานในพื้นที่ได้เพิ่มมากขึ้น 3. ประเทศไทยมีชื่อเสียงด้านการจัดเทศกาลระดับสากลมากขึ้น	1 ต.ค. 67 - 30 ก.ย. 68	สำนักพัฒนาพื้นที่เศรษฐกิจสร้างสรรค์

โครงการ / กิจกรรม	ตัวชี้วัด / ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ระยะเวลาดำเนินงาน	ผู้รับผิดชอบ
10. โครงการเพิ่มมูลค่าธุรกิจ SMEs ภูมิภาคด้วยคอนเทนต์และดิจิทัลคอนเทนต์ งบประมาณ 6.7300 ล้านบาท (แผนยุทธศาสตร์การส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมที่เข้มแข็ง แข่งขันได้) พื้นที่ดำเนินการ จังหวัดในเครือข่ายย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ประเทศไทย Thailand Creative District Network (TCDN) กิจกรรม กิจกรรมที่ 1 ให้องค์ความรู้ต่อยอดธุรกิจด้วยความคิดสร้างสรรค์ และการเตรียมจัดทำหลักสูตรเพื่อพัฒนาส่งเสริมศักยภาพผู้ประกอบการและนักสร้างสรรค์ กิจกรรมที่ 2 เตรียมความพร้อมพัฒนาส่งเสริมศักยภาพ ด้านคอนเทนต์และดิจิทัลคอนเทนต์ ให้เกิดมูลค่าเพิ่มทางธุรกิจ กิจกรรมที่ 3 กิจกรรมทางการตลาดเพื่อต่อยอดธุรกิจและขยายผลสำเร็จของโครงการ	ตัวชี้วัด 1. จำนวนกลุ่มเป้าหมาย ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมเป้าหมายได้รับความรู้และพัฒนาทักษะ จำนวน 500 ราย 2. การจัดแสดงผลงานในเทศกาลหรือต่อยอดทางการตลาด/เจรจาธุรกิจ จับคู่ธุรกิจ 1 พื้นที่/งานแสดง ผลที่คาดว่าจะได้รับ 1. ภูมิปัญญา/อัตลักษณ์ท้องถิ่น ที่พัฒนาให้เกิดความแตกต่าง เสริมสร้างสร้างจุดแข็งของ Local Content ให้เป็น Soft Power 2. การนำเสนอ Soft Power สร้างการรับรู้ ผ่านสื่อดิจิทัล เกิดรายได้หมุนเวียนเข้ามาในประเทศทั้งทางตรง และทางอ้อม 3. เกิดระบบนิเวศน์สร้างสรรค์ที่มีการผสมผสานศาสตร์และศิลป์จากอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ต่างๆ	1 ต.ค. 67 - 30 ก.ย. 68	สำนักพัฒนาธุรกิจและนวัตกรรม

โครงการ / กิจกรรม	ตัวชี้วัด / ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ระยะเวลาดำเนินงาน	ผู้รับผิดชอบ
11. โครงการ Thailand as brand งบประมาณ 23.2010 ล้านบาท (แผนยุทธศาสตร์การส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมที่เข้มแข็ง แข่งขันได้) พื้นที่ดำเนินการ ทั่วประเทศ กิจกรรม กิจกรรมที่ 1 พัฒนาสถาปัตยกรรมและออกแบบพื้นที่สร้างประสบการณ์ Place Showcase กิจกรรมที่ 2 Creative Cultural District สำรวจ 10 ย่านวัฒนธรรมสร้างสรรค์	ตัวชี้วัด 1. จำนวนนักสร้างสรรค์ได้รับการพัฒนาศักยภาพ ด้านการออกแบบและสถาปัตยกรรม 100 ราย 2. จำนวนผลงานการออกแบบของนักสร้างสรรค์เพื่อต่อยอดทางด้านสถาปัตยกรรม 5 ผลงาน 3. จำนวนเนื้อหาองค์ความรู้ด้านการออกแบบที่ได้รับการเผยแพร่ออนไลน์ 5 ชุด ผลที่คาดว่าจะได้รับ 1. นักออกแบบไทยได้รับการเพิ่มศักยภาพและได้มีโอกาสในการสร้างผลงานและส่งเสริมอาชีพ 2. เกิดความต่อเนื่องในการพัฒนาย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ชุมชนสู่การเพิ่มมูลค่าและโอกาสในการต่อยอดเกิดความเข้มแข็งอุตสาหกรรมการออกแบบเพื่อขับเคลื่อนประเทศไทย สู่ Thailand as Brand ตั้งแต่ภาพลักษณ์จนถึงสถาปัตยกรรมอาคารที่ควรอนุรักษ์และวิถีชุมชนและการสร้างมูลค่าเพิ่มด้านอัตลักษณ์การออกแบบไทยสู่บริบทใหม่	1 ต.ค. 67 - 30 ก.ย. 68	สำนักพัฒนาธุรกิจและนวัตกรรม

โครงการ / กิจกรรม	ตัวชี้วัด / ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ระยะเวลาดำเนินงาน	ผู้รับผิดชอบ
11. โครงการเพิ่มขีดความสามารถอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ งบประมาณ 107.8410 ล้านบาท งบประมาณ 91.3410 ล้านบาท เงินนอกงบประมาณ 16.5000 ล้านบาท (แผนยุทธศาสตร์การส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมที่เข้มแข็ง แข่งขันได้) พื้นที่ดำเนินการ ในประเทศและต่างประเทศ กิจกรรม กิจกรรมที่ 1 ยกระดับโครงสร้างพื้นฐานซอฟต์แวร์ไทย (Upskill infrastucture) กิจกรรมที่ 2 ส่งเสริมเครือข่ายอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ระดับนานาชาติ กิจกรรมที่ 3 ยกระดับปัจจัยสนับสนุนธุรกิจซอฟต์แวร์สมัยใหม่ (Enabler Platform) กิจกรรมที่ 4 เพิ่มศักยภาพแรงงานสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริม Soft Power และ Branding ประเทศไทย 4 ภูมิภาค	ตัวชี้วัด 1. จำนวนนักสร้างสรรค์ในอุตสาหกรรมเป้าหมายได้รับองค์ความรู้และทักษะ 4,800 ราย 2. จำนวนนักสร้างสรรค์ได้รับการพัฒนาทักษะเชิงลึกเชิงปฏิบัติการ 30 ราย 3. จำนวนผลิตภัณฑ์หรือบริการใหม่ที่ได้รับการพัฒนาคอนเทนต์สร้างสรรค์ 100 ผลงาน/ผลิตภัณฑ์/บริการ 4. จำนวนนักสร้างสรรค์ และผู้ประกอบการสร้างสรรค์ได้รับการส่งเสริมสู่ช่องทางตลาดทั้งในและต่างประเทศ 400 ราย ผลที่คาดว่าจะได้รับ 1. โครงสร้างพื้นฐานซอฟต์แวร์ของประเทศไทยมีความเข้มแข็ง และกลุ่มเป้าหมายได้รับประโยชน์จากการสร้างระบบนิเวศสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ให้เกิดการเติบโต สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มให้เศรษฐกิจของประเทศเติบโตต่อเนื่อง 2. นักสร้างสรรค์ไทยที่ได้รับการยกระดับทักษะความเชี่ยวชาญและมีสมรรถนะสูงเข้าสู่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์และปริมาณคอนเทนต์ไทยเป็นกระแสออก	1 ต.ค. 67 - 30 ก.ย. 68	รับผิดชอบหลัก : สำนัก พัฒนาอุตสาหกรรม สร้างสรรค์ สนับสนุน กิจกรรม 1 : สำนัก พัฒนาอุตสาหกรรม สร้างสรรค์ กิจกรรม 2 : สำนัก พัฒนาอุตสาหกรรม สร้างสรรค์ กิจกรรม 3 : สำนัก พัฒนาธุรกิจและ นวัตกรรม กิจกรรม 4 : สำนัก พัฒนาธุรกิจและ นวัตกรรม

โครงการ / กิจกรรม	ตัวชี้วัด / ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ระยะเวลาดำเนินงาน	ผู้รับผิดชอบ
	สู่ตลาดของตลาดประเทศเป้าหมายในภูมิภาคเอเชีย มีจำนวนเพิ่มขึ้น ส่งเสริมให้เกิดการภาพลักษณ์ของประเทศ 3. เครือข่ายอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เป้าหมายได้รับการส่งเสริมให้เกิดความเข้มแข็ง เกิดการขยายความร่วมมือทั้งในและต่างประเทศ สามารถช่วยสนับสนุนการขับเคลื่อนแผนยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติและแผนยุทธศาสตร์อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ 4. เกิดการจ้างงานในตลาดแรงงานระดับสากล โดยนักออกแบบ/ นักสร้างสรรค์คอนเทนต์รุ่นใหม่ที่มีทักษะความรู้ในเทคโนโลยีใหม่ๆและมีความสามารถหลายสาขา นำไปสู่การจ้างงานตำแหน่งงานใหม่ สามารถเข้าสู่ตลาดแรงงานระดับสากล ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และผลิตสินค้าบริการจากระบบดิจิทัลและโลกเสมือน (Digital & Virtual Products และ Immersive Experiences) อย่างเป็นระบบและเป็นรูปธรรม		

โครงการ / กิจกรรม	ตัวชี้วัด / ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ระยะเวลาดำเนินงาน	ผู้รับผิดชอบ
13. โครงการพัฒนาและเผยแพร่องค์ความรู้ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการสร้าง Soft Power ของประเทศไทย งบประมาณ 7.6403 ล้านบาท (แผนงานยุทธศาสตร์เพื่อสนับสนุนด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน) <u>เป้าหมาย</u> <u>พื้นที่ดำเนินการ</u> สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์กรุงเทพฯ เชียงใหม่ ขอนแก่นและสงขลา <u>กิจกรรม</u> กิจกรรมที่ 1 พัฒนาเนื้อหาองค์ความรู้และฐานข้อมูลดิจิทัลองค์ความรู้ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการสร้าง Soft Power ของประเทศไทย กิจกรรมที่ 2 เผยแพร่องค์ความรู้สร้างสรรค์ ฐานข้อมูลดิจิทัล	5. เกิดเครือข่ายระหว่างนักสร้างสรรค์ ผู้ประกอบการ ธุรกิจสร้างสรรค์คีนัน จากการต่อยอดจากทุน วัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างสร้างสรรค์ ที่เข้มแข็งและยั่งยืน ตัวชี้วัด 1. จำนวนเนื้อหาองค์ความรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ไม่น้อยกว่า 200 หัวเรื่องตามที่กลุ่มเป้าหมายสนใจ 2. จำนวนเนื้อหาองค์ความรู้ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อเผยแพร่ Soft Power เป็นภาษาอังกฤษ ไม่น้อยกว่า 100 หัวเรื่องตามที่กลุ่มเป้าหมายสนใจ 3. เผยแพร่องค์ความรู้สร้างสรรค์และฐานข้อมูลดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการสร้าง Soft Power ของประเทศไทยสู่สากล ผ่านทางช่องทางออนไลน์และออฟไลน์ ไม่น้อยกว่า 12 ล้าน คน/ครั้ง 4. กลุ่มเป้าหมายมี engagement กับองค์ความรู้ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กิจกรรม และผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ไม่น้อยกว่า 6 แสน คน/ครั้ง ผลที่คาดว่าจะได้รับ	1 ต.ค. 67 - 30 ก.ย. 68	สำนักสื่อสารและการตลาด

โครงการ / กิจกรรม	ตัวชี้วัด / ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ระยะเวลาดำเนินงาน	ผู้รับผิดชอบ
และการทำงานของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์พาวเวอร์แห่งชาติ เพื่อส่งเสริมการสร้าง Soft Power ของประเทศไทยสู่สากล ผ่านทางช่องทางออนไลน์และออฟไลน์	1. กลุ่มเป้าหมาย หน่วยงานรัฐ และภาคเอกชน และกลุ่มเป้าหมายชาวต่างชาติ เกิดการรับรู้และเล็งเห็นถึงความสำคัญของแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และ Soft Power สามารถนำองค์ความรู้ที่ได้ไปพัฒนาธุรกิจ ซึ่งสร้างประโยชน์เชิงการพัฒนาเศรษฐกิจและคุณภาพชีวิตต่อไป 2. เกิดการรับรู้บทบาทและหน้าที่สำคัญของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การส่งเสริมผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์ของไทย ให้ได้รับการเผยแพร่สู่สาธารณชนในวงกว้างทั้งในประเทศและต่างประเทศ 3. เกิดการรับรู้และตระหนักถึงความสำคัญและความโดดเด่นของ Soft Power ไทยในกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการ เพื่อให้เกิดข้อได้เปรียบในแง่การดึงดูดนักท่องเที่ยวและนักลงทุนจากต่างประเทศ อันจะช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของไทยในเวทีโลก		

โครงการ / กิจกรรม	ตัวชี้วัด / ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ระยะเวลาดำเนินงาน	ผู้รับผิดชอบ
14. โครงการหลักสูตรผู้บริหารด้านความคิดสร้างสรรค์และซอฟต์แวร์ <u>งบประมาณ</u> 2.5000 ล้านบาท (แผนงานยุทธศาสตร์เพื่อสนับสนุนด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน) <u>เป้าหมาย</u> <u>พื้นที่ดำเนินการ</u> ทั่วประเทศ <u>กิจกรรม</u> กิจกรรมที่ 1 การพัฒนาหลักสูตรผู้บริหารด้านความคิดสร้างสรรค์และซอฟต์แวร์ กิจกรรมที่ 2 กิจกรรมจัดการอบรมหลักสูตรผู้บริหารด้านความคิดสร้างสรรค์และซอฟต์แวร์ กิจกรรมที่ 3 กิจกรรมประเมินผลหลักสูตรผู้บริหารด้านความคิดสร้างสรรค์และซอฟต์แวร์	ตัวชี้วัด 1. จำนวนโมดูลการเรียนรู้ครบ 4 ด้านตามขอบเขตที่กำหนด 4 โมดูล 2. ความครอบคลุมของเนื้อหาตามวัตถุประสงค์โครงการ ร้อยละ 100 3. จำนวนผู้เข้าอบรมครบตามเป้าหมาย 25 คน 4. จำนวนโครงการกลุ่มที่ประยุกต์ใช้แนวคิดจากการอบรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ผลที่คาดว่าจะได้รับ 1. เกิดเครือข่ายผู้นำด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่มีศักยภาพในการขับเคลื่อนองค์กรและประเทศ 2. เกิดแนวทางการพัฒนาซอฟต์แวร์ที่สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง 3. สร้างโอกาสความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชนในการพัฒนาโครงการด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 4. สร้างฐานความรู้ใหม่ด้านการพัฒนาซอฟต์แวร์ของไทย และส่งเสริมการนำความคิดสร้างสรรค์ไปปรับใช้ในการบริหารองค์กร	1 มี.ค. 68 - 30 ก.ย. 68	สำนักสื่อสารและการตลาด

โครงการ / กิจกรรม	ตัวชี้วัด / ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ระยะเวลาดำเนินงาน	ผู้รับผิดชอบ
15. โครงการส่งเสริมรูปแบบงานบริการและการพัฒนาเนื้อหา ของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สงขลา <u>งบประมาณ</u> 11.2000 ล้านบาท (แผนงานยุทธศาสตร์เพื่อสนับสนุนด้านการสร้างความสามารถใน การแข่งขัน) <u>เป้าหมาย</u> <u>พื้นที่ดำเนินการ</u> สงขลา และพื้นที่ภาคใต้ <u>กิจกรรม</u> <u>กิจกรรมที่ 1</u> การศึกษาวิเคราะห์เพื่อพัฒนาเนื้อหาสำหรับการ จัดทำนิทรรศการ <u>กิจกรรมที่ 2</u> การสร้างความเข้าใจและการสื่อสารบทบาทของ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ สงขลา <u>กิจกรรมที่ 3</u> การจัดหาครุภัณฑ์และทรัพยากรสารสนเทศ	และระดับประเทศ 5. เพิ่มการรับรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการส่งเสริม ซอฟต์แวร์กับการพัฒนาประเทศ <u>ตัวชี้วัด</u> 1. ครุภัณฑ์ประกอบอาคาร (ลิฟต์โดยสาร) ติดตั้ง แล้วเสร็จ 1 ตัว <u>ผลที่คาดว่าจะได้รับ</u> 1. ผู้รับบริการกลุ่มเป้าหมายในภาคใต้เกิดความ เข้าใจต่อบทบาทและภารกิจของ สศส. สงขลา และเกิดกิจกรรมที่จะนำไปสู่การเรียนรู้อย่าง สร้างสรรค์ รวมถึงได้รับแรงบันดาลใจจาก กิจกรรมต่าง ๆ อาทิ การจัดแสดงนิทรรศการ และผลงาน เสวนา/สัมมนา เพื่อใช้ในการต่อยอด องค์ความรู้ไปสู่การพัฒนาธุรกิจ และการพัฒนา เมือง/ ย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์	1 มี.ค. 68 - 30 ก.ย. 68	สำนักส่งเสริมเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ สงขลา

โครงการ / กิจกรรม	ตัวชี้วัด / ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ระยะเวลาดำเนินงาน	ผู้รับผิดชอบ
เพื่อรองรับระบบการให้บริการของ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สงขลา 16. โครงการสนับสนุนงานบริการและการบริหารจัดการระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและทรัพยากรทางกายภาพ งบประมาณ 12.8400 ล้านบาท <i>(แผนงานยุทธศาสตร์เพื่อสนับสนุนด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน)</i> พื้นที่ดำเนินการ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์กรุงเทพฯ เชียงใหม่ ขอนแก่นและสงขลา กิจกรรม กิจกรรมที่ 1 งานระบบเทคโนโลยีสารสนเทศพื้นฐาน กิจกรรมที่ 2 งานพัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ กิจกรรมที่ 3 งานระบบบริหารทรัพยากรทางกายภาพพื้นฐาน กิจกรรมที่ 4 งานพัฒนาระบบบริหารทรัพยากรทางกายภาพ	ตัวชี้วัด 1. ระบบสารสนเทศต้องมีความพร้อมใช้งาน โดยสามารถให้บริการได้ไม่น้อยกว่าร้อยละ 98 2. การบริหารจัดการทรัพยากรให้มีความพร้อมใช้งาน โดยสามารถให้บริการได้ไม่น้อยกว่าร้อยละ 98 3. พัฒนางานบริการอิเล็กทรอนิกส์ (e-service) สำหรับผู้ใช้บริการทั้งให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของหน่วยงาน 1 ระบบ 4. พัฒนาระบบการทำงานให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล 2 ระบบ ผลที่คาดว่าจะได้รับ 1. สมาชิก TCDC และผู้ที่สนใจสามารถทำการสืบค้นระบบฐานข้อมูลต่าง ๆ ผ่านช่องทางออนไลน์ได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ 2. สมาชิกและผู้ที่เกี่ยวข้องที่มาใช้บริการภายในพื้นที่ได้รับความสะดวก มีความมั่นคง ปลอดภัยต่อการใช้งาน	1 ต.ค. 67 - 30 ก.ย. 68	ฝ่ายเทคโนโลยีและสารสนเทศ

โครงการ / กิจกรรม	ตัวชี้วัด / ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ระยะเวลาดำเนินงาน	ผู้รับผิดชอบ
	ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ 3. เจ้าหน้าที่ส่วนสำนักงานของ สศส. สามารถใช้ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่มีประสิทธิภาพ สะดวก รวดเร็วพร้อมใช้งานเมื่อเกิดสภาวะฉุกเฉิน 4. เจ้าหน้าที่ สศส. มีระบบโครงสร้างพื้นฐานด้าน สารสนเทศที่ทันสมัย และเป็นมาตรฐานสากลในการ ทำงาน รองรับเทคโนโลยีสารสนเทศได้เต็ม ประสิทธิภาพที่จะเกิดขึ้นในอนาคต 5. ผู้รับบริการ/กลุ่มเป้าหมายในพื้นที่กลุ่มจังหวัดภาคใต้ และภาคใต้ชายแดน สามารถเข้าถึงองค์ความรู้เพื่อ การพัฒนาธุรกิจและคุณภาพชีวิต บนพื้นฐานของ ความคิดสร้างสรรค์ผ่านการให้บริการของ สศส. สงขลา		

โครงการ / กิจกรรม	ตัวชี้วัด / ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ระยะเวลาดำเนินงาน	ผู้รับผิดชอบ
17. โครงการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์และเครือข่ายความร่วมมือด้านการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์และซอฟต์แวร์ งบประมาณ 2.9905 ล้านบาท (แผนงานยุทธศาสตร์เพื่อสนับสนุนด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน) พื้นที่ดำเนินการ กรุงเทพฯ เชียงใหม่ ขอนแก่น สงขลา และจังหวัดที่เป็นเครือข่ายด้านการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์และซอฟต์แวร์ กิจกรรม กิจกรรมที่ 1 ประเมินผลสัมฤทธิ์ด้านการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์และซอฟต์แวร์ กิจกรรมที่ 2 ส่งเสริมความร่วมมือกับเครือข่ายในประเทศ/ต่างประเทศด้านการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์/ซอฟต์แวร์	ตัวชี้วัด 1. รายงานการผลสัมฤทธิ์ด้านการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์หรือซอฟต์แวร์ 1 ฉบับ 2. รายงานการประเมินความคุ้มค่าเพื่อพัฒนาองค์การมหาชน 1 ฉบับ 3. แผนงาน/โครงการ/กิจกรรม ร่วมกับเครือข่ายใน/ต่างประเทศด้านการส่งเสริมซอฟต์แวร์ 1 แผนงาน/โครงการ/กิจกรรม ผลที่คาดว่าจะได้รับ 1. การประเมินผลสัมฤทธิ์และความคุ้มค่าด้านการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์และซอฟต์แวร์นำไปสู่แนวทางการพัฒนา ทั้งในมิติการประเมินผลการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทั้งในมิติเชิงเศรษฐกิจและสังคม 2. กลุ่มเป้าหมายได้รับประโยชน์จากแผนงาน/โครงการร่วมกับเครือข่ายระดับนานาชาติด้านการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์และซอฟต์แวร์ (สำรวจความเป็นประโยชน์)	1 ต.ค. 67 - 30 ก.ย. 68	สำนักนโยบายและยุทธศาสตร์

โครงการ / กิจกรรม	ตัวชี้วัด / ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ระยะเวลาดำเนินงาน	ผู้รับผิดชอบ
18. โครงการพัฒนาบุคลากรของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) งบประมาณ 3.0000 ล้านบาท (แผนงานยุทธศาสตร์เพื่อสนับสนุนด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน) พื้นที่ดำเนินงาน กรุงเทพฯ เชียงใหม่ ขอนแก่น และสงขลา กิจกรรม กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมการเรียนรู้และพัฒนาเจ้าหน้าที่ (Learning and Development) กิจกรรมที่ 2 การเรียนรู้และพัฒนาเจ้าหน้าที่ (Learning and Development) กิจกรรมที่ 3 การเพิ่มประสิทธิภาพการสื่อสาร (Effective Communication)	ตัวชี้วัด - บุคลากรของ สศส. ได้รับการพัฒนาสมรรถนะ (Competency Base) ประกอบด้วย CC MC และ FC 100ร้อยละ - ชุดพฤติกรรมหลักที่พึงประสงค์ (Key Behavior) ที่สอดคล้องกับค่านิยม วัฒนธรรมองค์กร 1 ชุด - กิจกรรม CEA Sharing และ CEA Talk มากกว่า 12 ครั้ง ผลที่คาดว่าจะได้รับ - เจ้าหน้าที่และผู้ปฏิบัติงานมีศักยภาพตามสมรรถนะพื้นฐานและสมรรถนะดิจิทัลและสามารถปฏิบัติงานได้ตามแผนปฏิบัติงาน - เจ้าหน้าที่และผู้ปฏิบัติงานได้รับการพัฒนาตามสมรรถนะตามตำแหน่งงานอย่างเหมาะสม - เจ้าหน้าที่และผู้ปฏิบัติงานได้รับการสนับสนุนการเสริมสร้างสุขภาพร่างกายและสุขภาพจิตใจ - เจ้าหน้าที่และผู้ปฏิบัติงานมีพฤติกรรมสอดคล้องกับ	1 ต.ค. 67 - 30 ก.ย. 68	สำนักบริหารและพัฒนาองค์กร

โครงการ / กิจกรรม	ตัวชี้วัด / ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ระยะเวลาดำเนินงาน	ผู้รับผิดชอบ
19. โครงการพัฒนาทักษะดิจิทัลสำหรับบุคลากรภาครัฐเพื่อการขับเคลื่อนรัฐบาลดิจิทัล <u>งบประมาณ</u> 0.7430 ล้านบาท (แผนงานบูรณาการรัฐบาลดิจิทัล) <u>พื้นที่ดำเนินงาน</u> กรุงเทพฯ <u>กิจกรรม</u> กิจกรรมที่ 1 อบรมการพัฒนาทักษะดิจิทัลสำหรับบุคลากรภาครัฐ จำนวน 10 หลักสูตร	ค่านิยม วัฒนธรรมขององค์กรเจ้าหน้าที่และ ผู้ปฏิบัติงานมีช่องทาง/พื้นที่การนำเสนอความคิด เพื่อพัฒนาองค์กรเชิงสร้างสรรค์ ตัวชี้วัด 1. บุคลากรภาครัฐด้านไอทีหรือปฏิบัติงานด้านดิจิทัลมีความรู้และทักษะ ร้อยละ 70 ผลที่คาดว่าจะได้รับ 1. สศส. สามารถยกระดับการเปลี่ยนผ่านดิจิทัลภาครัฐให้ ยืดหยุ่น คล่องตัว เพื่อการบริหารงานอย่างมีประสิทธิภาพ (Digital Government Transformation) และเตรียมความพร้อมพื้นฐานที่จำเป็น (Fundamental) ให้นำไปสู่การตอบโจทยความต้องการด้านดิจิทัลของประเทศอย่างยั่งยืน 2. บุคลากรสามารถนำทักษะความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการวางแผนและรับมือเกี่ยวกับความเสี่ยงในด้านดิจิทัลภายในองค์กร จึงทำให้ลดการสูญเสียและข้อผิดพลาดต่อการประยุกต์ใช้งานระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่จะ	1 ต.ค. 67 - 30 ก.ย. 68	ฝ่ายเทคโนโลยีและสารสนเทศ

โครงการ / กิจกรรม	ตัวชี้วัด / ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ระยะเวลาดำเนินงาน	ผู้รับผิดชอบ
	เกิดขึ้น 3. บุคลากรที่เข้าร่วมโครงการพัฒนาทักษะดิจิทัลฯ เป็นบุคลากรที่ได้รับการพัฒนาทักษะความรู้ จึงสามารถนำองค์ความรู้มาอบรมต่อยอดภายในองค์กรได้ ทำให้ประหยัดงบประมาณในการส่งบุคลากรไปฝึกอบรมที่อื่นๆ ในอนาคต		

ผลสัมฤทธิ์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้ประกอบการกลุ่มธุรกิจบริการสร้างสรรค์ ผลิตภัณฑ์นวัตกรรม และผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ สามารถนำกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ไปใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการ มีรายได้เฉลี่ยเพิ่มขึ้น เพิ่มศักยภาพในการแข่งขันทางธุรกิจ
2. เกิดย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ต้นแบบขึ้นในประเทศไทย ก่อให้เกิดการดึงดูดนักลงทุนจากทั้งในประเทศและต่างประเทศ ก่อให้เกิดธุรกิจใหม่ และเพิ่มอัตราการจ้างงาน รวมทั้งส่งเสริมความเข้มแข็งของกลุ่มคลัสเตอร์ธุรกิจสร้างสรรค์ และธุรกิจสนับสนุน
3. เกิดแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรม เพิ่มขึ้น ส่งผลให้เกิดการขยายตัวของการท่องเที่ยว และการสร้างรายได้ให้แก่ชุมชน
4. ประชาชนทั่วไปได้ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาธุรกิจด้วยเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้รับไปนั้นมาปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อธุรกิจของตน เพื่อช่วยยกระดับศักยภาพเศรษฐกิจของประเทศ

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 (รวมทุกแหล่งเงิน)

กระทรวง สำนักงานรัฐมนตรี

ส่วนราชการ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)

หน่วย : ล้านบาท

แผนงาน	งบประมาณ (ทุกแหล่ง)	แผนการใช้จ่ายเงิน			
		ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4
รวมทั้งสิ้น	623.4232	132.7123	177.6626	161.3442	151.7041
เงินงบประมาณ	556.6560	126.1837	155.0250	139.6711	135.7762
เงินนอกงบประมาณ	66.7672	6.5286	22.6376	21.6731	15.9279
1. แผนงานบุคลากรภาครัฐ	100.0749	21.6310	35.0865	26.1480	26.1479
เงินงบประมาณ	86.5239	21.6310	21.6310	21.6310	21.6309
เงินนอกงบประมาณ	13.5510	-	4.5170	4.5170	4.5170
2. แผนงานพื้นฐานด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน	81.6972	17.2557	21.4205	21.5978	21.4232
เงินงบประมาณ	67.6195	17.2271	16.7384	16.9157	16.7383
เงินนอกงบประมาณ	14.0777	0.0286	4.6821	4.6821	4.6849
3. แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาพื้นที่และเมืองน่าอยู่อัจฉริยะ	72.2323	16.5000	32.5300	12.2023	11.0000
เงินงบประมาณ	72.2323	16.5000	32.5300	12.2023	11.0000

หน่วย : ล้านบาท

แผนงาน	งบประมาณ (ทุกแหล่ง)	แผนการใช้จ่ายเงิน			
		ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4
เงินนอกงบประมาณ	-	-	-	-	-
4. แผนงานยุทธศาสตร์การส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมที่เข้มแข็ง แข่งขันได้	137.7720	23.5150	37.9162	34.6048	41.7360
เงินงบประมาณ	122.2720	17.0150	33.4162	31.6048	39.2360
เงินนอกงบประมาณ	16.5000	6.5000	4.5000	3.0000	2.5000
5. แผนงานยุทธศาสตร์เพื่อสนับสนุนด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน	221.9653	53.6249	50.5237	66.6056	51.2111
เงินงบประมาณ	208.2653	53.6249	50.5237	57.1316	46.9851
เงินนอกงบประมาณ	13.7000	-	-	9.4740	4.2260
6. แผนงานบูรณาการรัฐบาลดิจิทัล	0.7430	0.1857	0.1857	0.1857	0.1859
เงินงบประมาณ	0.7430	0.1857	0.1857	0.1857	0.1859
เงินนอกงบประมาณ	-	-	-	-	-

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 (แยกรายโครงการ/ผลผลิต)

กระทรวง สำนักงานกฤษฎามนตรี

ส่วนราชการ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)

หน่วย : ล้านบาท

แผนงาน/ผลผลิต/โครงการ ตัวชี้วัด/กิจกรรม	หน่วยนับ	รวมทั้งสิ้น		ไตรมาส 1 (ต.ค.-ธ.ค.)		ไตรมาส 2 (ม.ค.-มี.ค.)		ไตรมาส 3 (เม.ย.-มิ.ย.)		ไตรมาส 4 (ก.ค.-ก.ย.)	
		เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ
รวมทั้งสิ้น			556.6560	-	127.1837	-	156.0250	-	138.1711	-	135.2762
แผนงานพื้นฐานด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน			67.6195		17.2271		16.7384		16.9157		16.7383
ผลผลิตที่ 1 : ส่งเสริมและพัฒนาพื้นที่แหล่งบ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์			67.6195		17.2271		16.7384		16.9157		16.7383
ตัวชี้วัดเชิงคุณภาพ : ผู้รับบริการที่ได้รับประโยชน์และความพึงพอใจจากแหล่งบ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์เชิงพื้นที่และดิจิทัลแพลตฟอร์ม	ร้อยละ	80		-		-		-		80	
1. กิจกรรมสนับสนุนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม	ล้านบาท		67.6195		17.2271	-	16.7384	-	16.9157	-	16.7383
ค่าสาธารณูปโภค	ล้านบาท		6.9112		1.7278		1.7278		1.7278		1.7278
ค่าใช้สอย	ล้านบาท		26.9859		6.7465		6.7465		6.7465		6.7464
สำนักงาน สศส. ขอนแก่น	ล้านบาท		0.1773						0.1773		
สำนักงาน สศส. กรุงเทพมหานคร	ล้านบาท		33.0564		8.2641		8.2641		8.2641		8.2641
สำนักงาน สศส. เชียงใหม่	ล้านบาท		0.4887		0.4887						

หน่วย : ล้านบาท

แผนงาน/ผลผลิต/โครงการ ตัวชี้วัด/กิจกรรม	หน่วยนับ	รวมทั้งสิ้น		ไตรมาส 1 (ต.ค.-ธ.ค.)		ไตรมาส 2 (ม.ค.-มี.ค.)		ไตรมาส 3 (เม.ย.-มิ.ย.)		ไตรมาส 4 (ก.ค.-ก.ย.)	
		เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ
แผนงานยุทธศาสตร์เพื่อสนับสนุนด้านการสร้าง ความสามารถในการแข่งขัน			208.2650		53.6249		50.5237		57.1316		46.9851
ผลผลิตที่ 1 : พัฒนาและส่งเสริมบุคลากรสร้างสรรค์ และธุรกิจไทย ให้นำนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ ไปใช้ยกระดับสินค้าและบริการ			208.2650		53.6249		50.5237		57.1316		46.9851
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : จำนวนผู้ใช้บริการแหล่งบ่มเพาะ ธุรกิจสร้างสรรค์ทั้งส่วนกลางและส่วนภูมิภาค	ราย	275,000		68,750		68,750		68,750		68,750	
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : จำนวนผู้ประกอบการที่ได้รับการ พัฒนาศักยภาพเพื่อเข้าสู่ตลาดยุคใหม่	ราย	7,500		1,870		1,870		1,870		1,890	
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : มูลค่าทางเศรษฐกิจจากการจัด กิจกรรมกระตุ้นพื้นที่เศรษฐกิจสร้างสรรค์	ล้านบาท	150		-		-		150		-	
ตัวชี้วัดเชิงคุณภาพ : จำนวนผู้ประกอบการ SME ธุรกิจ สร้างสรรค์วิสาหกิจเริ่มต้นและผู้ประกอบการใหม่มี รายได้เฉลี่ยเพิ่มขึ้นภายหลังได้รับการพัฒนาศักยภาพ และนำความรู้ไปพัฒนาธุรกิจ	ร้อยละ	28		-		-		-		28	

หน่วย : ล้านบาท

แผนงาน/ผลผลิต/โครงการ ตัวชี้วัด/กิจกรรม	หน่วยนับ	รวมทั้งสิ้น		ไตรมาส 1 (ต.ค.-ธ.ค.)		ไตรมาส 2 (ม.ค.-มี.ค.)		ไตรมาส 3 (เม.ย.-มิ.ย.)		ไตรมาส 4 (ก.ค.-ก.ย.)	
		เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ
1 .กิจกรรมพัฒนาความสามารถของผู้ประกอบการ และธุรกิจสร้างสรรค์			126.3712		36.8386		30.4665		32.4001		26.6660
1.1. โครงการบริหารจัดการศูนย์บ่มเพาะ ธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อบริการองค์ความรู้ด้านเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ให้แก่ประชาชนและเครือข่ายในภูมิภาค ทั้งใน เชิงกายภาพและออนไลน์			3.3000		0.8275		0.6885		1.4795		0.3045
1.2. โครงการพัฒนาศูนย์กลางการ รวบรวมข้อมูลเศรษฐกิจสร้างสรรค์			9.5574		7.3011		0.7680		1.2256		0.2627
1.3 โครงการกระจายองค์ความรู้ เศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อนับสนุนทางความคิดและเตรียม ความพร้อมให้กับแรงงานสร้างสรรค์			2.5738		0.2250		0.5250		1.2100		0.6138
1.4 โครงการจัดตั้งศูนย์บ่มเพาะธุรกิจ สร้างสรรค์ส่วนภูมิภาค เพื่อส่งเสริมและพัฒนาเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ให้แก่ประชาชน			110.9400		28.4850		28.4850		28.4850		25.4850
2. กิจกรรมพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์และกลไกสนับสนุน ธุรกิจสร้างสรรค์			37.8331		6.1975	-	10.2991	-	11.1251	-	10.2114
2.2 โครงการพัฒนาย่านสร้างสรรค์ เพื่อสร้างมูลค่าเศรษฐกิจและส่งเสริม การพัฒนาเมือง อย่างยั่งยืน (TCDN : Thailand Creative District Network)			29.6887		5.5531		7.2991		8.1251		8.7114
2.3 โครงการพัฒนาและส่งเสริมเมือง สร้างสรรค์ไทยสู่เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ยูเนสโก (UNESCO Creative City Network)			8.1444		0.6444		3.0000		3.0000		1.5000

หน่วย : ล้านบาท

แผนงาน/ผลผลิต/โครงการ ตัวชี้วัด/กิจกรรม	หน่วยนับ	รวมทั้งสิ้น		ไตรมาส 1 (ต.ค.-ธ.ค.)		ไตรมาส 2 (ม.ค.-มี.ค.)		ไตรมาส 3 (เม.ย.-มิ.ย.)		ไตรมาส 4 (ก.ค.-ก.ย.)	
		เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ
3. กิจกรรมพัฒนาข้อมูลสารสนเทศเพื่อการยกระดับ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ให้กับคนไทย			41.0610		10.5888	-	9.7581	-	13.6064	-	10.1077
3.1 โครงการเพิ่มประสิทธิภาพการ ขับเคลื่อนยุทธศาสตร์การส่งเสริมซอฟต์แวร์			2.9905		0.5075		0.7075		1.0680		0.7075
3.2 โครงการ Design Thinking 11			16.5902		0.4500		3.7750		7.7750		4.5902
3.3 โครงการพัฒนาและเผยแพร่ องค์ ความรู้ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการสร้าง Soft Power ของประเทศไทย			7.6403		1.4101		1.4101		2.401		2.4100
3.4. โครงการสนับสนุนงานบริการและ การบริหารจัดการระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและ ทรัพยากรทางกายภาพ			12.8400		7.7212		3.1155		1.3533		0.6500
3.5 โครงการพัฒนาบุคลากรของสา นักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)			4.0000		0.5000		0.7500		1.0000		1.7500
แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาพื้นที่และเมืองน่าอยู่ อัจฉริยะ			72.2323		17.5000		33.5300		10.7023		10.5000
โครงการที่ 1 : โครงการส่งเสริมการจัดเทศกาล สร้างสรรค์นานาชาติประจำปีภาค (International Creative Festival)			68.2023		16.5000		32.0000		9.7023		10.0000
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : มูลค่าทางเศรษฐกิจจากการจัด กิจกรรมกระตุ้นพื้นที่เศรษฐกิจสร้างสรรค์	ล้านบาท	900		300		200		200		200	
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : จำนวนย่านสร้างสรรค์ที่ได้รับการ พัฒนา	แห่ง	11				-		-		11	

หน่วย : ล้านบาท

แผนงาน/ผลผลิต/โครงการ ตัวชี้วัด/กิจกรรม	หน่วยนับ	รวมทั้งสิ้น		ไตรมาส 1 (ต.ค.-ธ.ค.)		ไตรมาส 2 (ม.ค.-มี.ค.)		ไตรมาส 3 (เม.ย.-มิ.ย.)		ไตรมาส 4 (ก.ค.-ก.ย.)	
		เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ
กิจกรรมการส่งเสริมการจัดเทศกาลสร้างสรรค์นานาชาติ ประจําภูมิภาค (International Creative Festival)			68.2023		16.5000	-	32.0000	-	9.7023	-	10.0000
รายการ เทศกาลงานออกแบบกรุงเทพฯ (Bangkok Design Week)			23.2023		2.0000		20.0000		0.7023		0.5000
รายการเทศกาลสร้างสรรค์นานาชาติใน ภูมิภาคเหนือ/เทศกาลงานออกแบบเชียงใหม่ (Chiang Mai Design Week)			15.0000		12.0000		1.5000		1.0000		0.5000
รายการเทศกาลสร้างสรรค์นานาชาติใน ภูมิภาคตะวันออกเฉียงเหนือ/เทศกาลงานอีสาน สร้างสรรค์ (ISAN Creative Festival)			15.0000		2.0000		8.0000		3.0000		2.0000
รายการเทศกาลสร้างสรรค์นานาชาติใน ภูมิภาคใต้/เทศกาลงานออกแบบปักษ์ใต้ (Pakk Taii Design Week)			15.0000		0.5000		2.5000		5.0000		7.0000
โครงการที่ 2 : โครงการเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของ เครือข่ายพื้นที่สร้างสรรค์เพื่อขับเคลื่อนนโยบายและ ยุทธศาสตร์ส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน			4.0300		1.0000		1.5300		1.0000		0.5000
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : จำนวนสารสนเทศที่ได้จากการ ติดตามประเมินผลการนํานโยบายและยุทธศาสตร์การ ส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไปสู่การปฏิบัติรายพื้นที่	ราย	150		38		38		37		37	
กิจกรรมการเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของ เครือข่ายพื้นที่สร้างสรรค์เพื่อขับเคลื่อนนโยบายและ ยุทธศาสตร์ส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน			4.0300		1.0000		1.5300		1.0000		0.5000

หน่วย : ล้านบาท

แผนงาน/ผลผลิต/โครงการ ตัวชี้วัด/กิจกรรม	หน่วยนับ	รวมทั้งสิ้น		ไตรมาส 1 (ต.ค.-ธ.ค.)		ไตรมาส 2 (ม.ค.-มี.ค.)		ไตรมาส 3 (เม.ย.-มิ.ย.)		ไตรมาส 4 (ก.ค.-ก.ย.)	
		เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ
แผนงานยุทธศาสตร์การส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลาง และขนาดย่อมที่เข้มแข็ง แข่งขันได้			121.2720	-	17.0150	-	33.4162	-	31.6048	-	39.2360
โครงการที่ 1 : โครงการเพิ่มมูลค่าธุรกิจ SMEs ภูมิภาค ด้วยคอนเทนต์และดิจิทัลคอนเทนต์			6.7300	-	-	-	5.9000	-	0.8300	-	-
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : จำนวนกลุ่มเป้าหมาย ประกอบการในอุตสาหกรรมเป้าหมายได้รับความรู้และ พัฒนาทักษะ	ราย	500		-		150		200		150	
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : การจัดงานแสดงผลงานในเทศกาล หรือต่อยอดทางการตลาด/เจรจาธุรกิจ จับคู่ธุรกิจ	พื้นที่/งาน แสดง	1		-		-		-		1	
กิจกรรมการเพิ่มมูลค่าธุรกิจ SMEs ภูมิภาคด้วยคอน เทนต์และดิจิทัลคอนเทนต์			6.7300		-		5.9000		0.8300		-
โครงการที่ 2 : โครงการเพิ่มขีดความสามารถ อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์			91.3410	-	12.0150	-	21.0162	-	24.2748	-	34.0350
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : จำนวนนักสร้างสรรค์ใน อุตสาหกรรมเป้าหมายได้รับองค์ความรู้และทักษะ	ราย	4,800		-		-		-		4,800	
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : จำนวนนักสร้างสรรค์ได้รับการ พัฒนาทักษะเชิงลึกหรือเชิงปฏิบัติการ	ราย	30		-		-		-		30	
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : จำนวนผลิตภัณฑ์หรือบริการใหม่ที่ ได้รับการพัฒนาคอนเทนต์สร้างสรรค์	ผลงาน/ ผลิตภัณฑ์/ บริการ	100		-		-		-		100	

หน่วย : ล้านบาท

แผนงาน/ผลผลิต/โครงการ ตัวชี้วัด/กิจกรรม	หน่วยนับ	รวมทั้งสิ้น		ไตรมาส 1 (ต.ค.-ธ.ค.)		ไตรมาส 2 (ม.ค.-มี.ค.)		ไตรมาส 3 (เม.ย.-มิ.ย.)		ไตรมาส 4 (ก.ค.-ก.ย.)	
		เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : จำนวนนักสร้างสรรค์ และผู้ประกอบการสร้างสรรค์ ได้รับการส่งเสริมสู่ช่องทางการตลาดทั้งในประเทศและต่างประเทศ	ราย	400		-		-		-		400	
กิจกรรมยกระดับโครงสร้างพื้นฐานซอฟต์แวร์ไทย (Upskill infrastructure)			30.0000		2.0000		7.0000		8.0000		13.0000
กิจกรรมส่งเสริมเครือข่ายอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ระดับนานาชาติ			12.5000		2.0000		2.0000		2.0000		6.5000
กิจกรรมยกระดับปัจจัยสนับสนุนธุรกิจซอฟต์แวร์สมัยใหม่ (Enabler Platform)			31.0700		2.7150		7.4100		7.7100		13.2350
กิจกรรมเพิ่มศักยภาพแรงงานสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริม Soft Power และ Branding ประเทศไทย 4 ภูมิภาค			17.7710		5.3000		4.6062		6.5648		1.3000
โครงการที่ 3 : โครงการ Thailand as brand			23.2010	-	5.0000	-	6.5000	-	6.5000	-	5.2010
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : จำนวนนักสร้างสรรค์ได้รับการพัฒนาศักยภาพ ด้านการออกแบบและสถาปัตยกรรม	ราย	100		-		-		-		100	
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : จำนวนผลงานการออกแบบของนักสร้างสรรค์เพื่อต่อยอดทางด้านสถาปัตยกรรม	ผลงาน	5		-		-		-		5	
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : จำนวนเนื้อหาองค์ความรู้ ด้านการออกแบบที่ได้รับการเผยแพร่ออนไลน์	ชุด	5		-		-		-		5	
กิจกรรมการพัฒนาผู้ประกอบการอุตสาหกรรม การเกษตรด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในภาคตะวันออกเชิงเหนือ ตามโมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน (BCG Model)			23.2010		5.0000		6.5000		6.5000		5.2010

หน่วย : ล้านบาท

แผนงาน/ผลผลิต/โครงการ ตัวชี้วัด/กิจกรรม	หน่วยนับ	รวมทั้งสิ้น		ไตรมาส 1 (ต.ค.-ธ.ค.)		ไตรมาส 2 (ม.ค.-มี.ค.)		ไตรมาส 3 (เม.ย.-มิ.ย.)		ไตรมาส 4 (ก.ค.-ก.ย.)	
		เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ
แผนงานบูรณาการบูรณาการรัฐบาลดิจิทัล			0.7430	-	0.1857	-	0.1857	-	0.1857	-	0.1859
โครงการที่ 1 : โครงการพัฒนาทักษะดิจิทัลสำหรับบุคลากรภาครัฐเพื่อการขับเคลื่อนรัฐบาลดิจิทัล			0.7430	-	0.1857	-	0.1857	-	0.1857	-	0.1859
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : บุคลากรภาครัฐด้านไอทีหรือปฏิบัติงานด้านดิจิทัลมีความรู้และทักษะ	ร้อยละ	70		-		-		-		70	
กิจกรรมพัฒนาทักษะดิจิทัลสำหรับบุคลากรภาครัฐเพื่อการขับเคลื่อนรัฐบาลดิจิทัล			0.7430		0.1857		0.1857		0.1857		0.1859
แผนงานบุคลากรภาครัฐ			86.5239		21.6310		21.6310		21.6310		21.6309
ค่าใช้จ่ายบุคลากรภาครัฐ	ล้านบาท		86.5239		21.6310		21.6310		21.6310		21.6309

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายเงินนอกงบประมาณ เงินสะสม (ทุน) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

กระทรวง สำนักนายกรัฐมนตรี

ส่วนราชการ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)

แผนงาน/ผลผลิต/โครงการ	หน่วยนับ	รวมทั้งสิ้น		ไตรมาส 1 (ต.ค.-ธ.ค.)		ไตรมาส 2 (ม.ค.-มี.ค.)		ไตรมาส 3 (เม.ย.-มิ.ย.)		ไตรมาส 4 (ก.ค.-ก.ย.)	
		เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ
ตัวชี้วัด/กิจกรรม											
รวมเงินนอกงบประมาณทั้งสิ้น			66.7672	-	6.5286	-	22.6376	-	21.6731	-	15.9279
1. งบประมาณรายจ่ายของหน่วยรับงบประมาณ (เงินสะสม)			44.1287	-	6.5286	-	13.6991	-	12.1991	-	11.7019
แผนงานบุคลากรภาครัฐ	ล้านบาท		13.5510	-	-	-	4.5170	-	4.5170	-	4.5170
ค่าใช้จ่ายบุคลากรภาครัฐ	ล้านบาท		13.5510		-	-	4.5170	-	4.5170	-	4.5170
1.1) เงินเดือน	ล้านบาท		13.5510				4.5170		4.5170		4.5170
แผนงานพื้นฐานด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน			14.0777		0.0286		4.6821		4.6821		4.6849
ผลผลิตที่ 1 : ส่งเสริมและพัฒนาพื้นที่แหล่งบ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์			14.0777		0.0286		4.6821		4.6821		4.6849
ตัวชี้วัดเชิงคุณภาพ : ผู้รับบริการที่ได้รับประโยชน์และความพึงพอใจจากแหล่งบ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์เชิงพื้นที่และดิจิทัลแพลตฟอร์ม	ร้อยละ	80	80							80	
1. กิจกรรมสนับสนุนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม	ล้านบาท		14.0777		0.0286		4.6821		4.6821		4.6849
ค่าเช่าสำนักงาน	ล้านบาท		0.0286		0.0286						
ค่าสาธารณูปโภค	ล้านบาท		7.0828		-		2.3600		2.3600		2.3628
ค่าใช้สอย/วัสดุ	ล้านบาท		6.9663		-		2.3221		2.3221		2.3221

แผนงาน/ผลผลิต/โครงการ	หน่วยนับ	รวมทั้งสิ้น		ไตรมาส 1 (ต.ค.-ธ.ค.)		ไตรมาส 2 (ม.ค.-มี.ค.)		ไตรมาส 3 (เม.ย.-มิ.ย.)		ไตรมาส 4 (ก.ค.-ก.ย.)	
		เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ
แผนงานยุทธศาสตร์การส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมที่เข้มแข็ง แข่งขันได้			16.5000		6.5000		4.5000		3.0000		2.5000
โครงการที่ 2 : โครงการเพิ่มขีดความสามารถอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์			16.5000		6.5000		4.5000		3.0000		2.5000
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : จำนวนนักสร้างสรรค์ และผู้ประกอบการสร้างสรรค์ ได้รับการส่งเสริมสู่ช่องทางการตลาดทั้งในประเทศและต่างประเทศ	ราย	40	40			-		-		40	
กิจกรรมยกระดับโครงสร้างพื้นฐานซอฟต์แวร์ไทย (Upskill infrastructure)	ล้านบาท		16.5000		6.5000		4.5000		3.0000		2.5000
2. งบประมาณรายจ่ายของหน่วยรับงบประมาณ (เงินรายได้)			22.6385	-	-	-	8.9385	-	9.4740	-	4.2260
แผนงานบุคลากรภาครัฐ	ล้านบาท		8.9385	-	-	-	8.9385	-	-	-	-
ค่าใช้จ่ายบุคลากรภาครัฐ	ล้านบาท		8.9385		-	-	8.9385	-	-	-	-
1.1) เงินรางวัลประจำปี 2567	ล้านบาท		8.9385				8.9385		-		-
แผนงานยุทธศาสตร์เพื่อสนับสนุนด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน			13.7000		-		-		9.4740		4.2260
ผลผลิตที่ 1 : พัฒนาและส่งเสริมบุคลากรสร้างสรรค์และธุรกิจไทย ให้นำนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ไปใช้ยกระดับสินค้าและบริการ			13.7000		-	-	-	-	9.4740		4.2260
1. กิจกรรมพัฒนาความสามารถของผู้ประกอบการและธุรกิจสร้างสรรค์			-								
1.1. โครงการหลักสูตรผู้บริหารด้านความคิดสร้างสรรค์และซอฟต์แวร์	ล้านบาท		2.5000		-		-		1.3000		1.2000

แผนงาน/ผลผลิต/โครงการ	หน่วยนับ	รวมทั้งสิ้น		ไตรมาส 1 (ต.ค.-ธ.ค.)		ไตรมาส 2 (ม.ค.-มี.ค.)		ไตรมาส 3 (เม.ย.-มิ.ย.)		ไตรมาส 4 (ก.ค.-ก.ย.)	
		เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : จำนวนผู้เข้าอบรมครบตามเป้าหมาย	คน	30	30							30	
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : จำนวนนวัตกรรมการให้บริการ (Service Innovation) ที่มุ่งเน้นการพัฒนาผู้บริหารระดับสูงผ่านการเรียนรู้เชิงปฏิบัติจริง	นวัตกรรม	1	1							1	
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : จำนวนองค์ความรู้ใหม่หรือแนวปฏิบัติด้านการประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรม และซอฟต์แวร์เวอร์ไม่น้อยกว่า 3 กรณี	กรณี	3	3							3	
1.2. โครงการส่งเสริมรูปแบบงานบริการและการพัฒนาเนื้อหาของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สงขลา	ล้านบาท		11.2000		-		-		8.1740		3.0260
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : ครุภัณฑ์ประกอบอาคาร (ลิฟต์โดยสาร) ติดตั้งแล้วเสร็จ	ตัว	1	1							1	

รายงานผลการดำเนินงานตามแผนของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 ไตรมาสที่ 2

(ข้อมูล ณ วันที่ 31 มีนาคม 2568)

โครงการ	เป้าหมาย/ผลผลิต	หน่วยนับ	แผน	ผล	งบประมาณ (ล้านบาท)	ผลการ เบิกจ่าย (ล้านบาท)
1. โครงการบริหารจัดการศูนย์บ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อบริการองค์ความรู้ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้ แก่ประชาชนและเครือข่ายในภูมิภาคทั้งในเชิง กายภาพและออนไลน์	-จำนวนผู้ใช้บริการและผู้เข้าร่วมกิจกรรมในศูนย์บ่มเพาะธุรกิจ สร้างสรรค์ทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค	ราย	275,000	164,336	3.3000	1.5202
	-จำนวนกลุ่มเป้าหมายได้รับความรู้	ราย	1,000	888		
	-เครือข่ายธุรกิจสร้างสรรค์ที่สามารถเข้าถึงช่องทางตลาดสากล	เครือข่าย	1	1		
	-ผู้ใช้บริการที่ได้รับประโยชน์และความพึงพอใจจากศูนย์บ่มเพาะ ธุรกิจสร้างสรรค์ ทั้งเชิงพื้นที่กายภาพและดิจิทัลแพลตฟอร์ม	ร้อยละ	80	-		
2. โครงการพัฒนาศูนย์กลางการรวบรวมข้อมูล เศรษฐกิจสร้างสรรค์	-รายงานความเคลื่อนไหวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของ ประเทศไทย (Thailand's Creative Movement Report) รายไตรมาสและรายปี	ฉบับ	5	2	9.5574	9.0407
	-ระบบศูนย์กลางข้อมูลเศรษฐกิจและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ได้รับการดูแล มีการอัปเดตข้อมูลให้เป็นปัจจุบัน รวมถึงส่งเสริม ให้ผู้ประกอบการและนักสร้างสรรค์ใช้ประโยชน์	ระบบ	1	-		
	-ฐานข้อมูลจัดเก็บสินทรัพย์และเรื่องเล่าท้องถิ่นในพื้นที่เป้าหมาย	ฐานข้อมูล	1	-		
	-ข้อมูลความเคลื่อนไหวของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้รับการอ้างอิง	กรณีตัวอย่าง	1	-		

โครงการ	เป้าหมาย/ผลผลิต	หน่วยนับ	แผน	ผล	งบประมาณ (ล้านบาท)	ผลการ เบิกจ่าย (ล้านบาท)
	หรือเผยแพร่จากหน่วยงานภาครัฐ สถาบันการศึกษาและเอกชน ในไทยหรือต่างประเทศ -สินทรัพย์และเรื่องเล่าท้องถิ่นที่ถูกจัดเก็บอย่างเป็นระบบในพื้นที่ เป้าหมาย ได้รับการต่อยอดไปสู่การพัฒนาสินค้า คอนเทนต์ หรือกิจกรรม	เรื่อง	1	-		
3.โครงการพัฒนาบุคลากรของสำนักงานส่งเสริม เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)	-บุคลากรของ สศส. ได้รับการส่งเสริมและพัฒนาสมรรถนะ (Competency Base) -ชุดพฤติกรรมหลักที่พึงประสงค์ (Key Behavior) ที่สอดคล้องกับค่านิยม วัฒนธรรมองค์กร -กิจกรรม CEA Sharing และ CEA Talk มากกว่า	ร้อยละ ชุด ครั้ง	100 1 12	50 - 6	3.0000	1.5166
4.โครงการกระจายองค์ความรู้ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อนับสนุนทางความคิดและเตรียมความพร้อมให้ กับแรงงานสร้างสรรค์	-จำนวนแรงงานสร้างสรรค์ได้รับการพัฒนาทักษะในอุตสาหกรรม สร้างสรรค์ -จำนวนมหาวิทยาลัยในเครือข่าย miniTCDC ได้รับการพัฒนา -ผู้ใช้บริการที่ได้รับประโยชน์และความพึงพอใจจากศูนย์บ่มเพาะ ธุรกิจสร้างสรรค์ ทั้งเชิงพื้นที่กายภาพและดิจิทัลแพลตฟอร์ม	ราย แห่ง ร้อยละ	3,000 11 80	1,674 7 -	2.5738	1.6895

โครงการ	เป้าหมาย/ผลผลิต	หน่วยนับ	แผน	ผล	งบประมาณ (ล้านบาท)	ผลการ เบิกจ่าย (ล้านบาท)
5.โครงการพัฒนาและจัดตั้งศูนย์บ่มเพาะธุรกิจ สร้างสรรค์ (TCDC) ส่วนกลางและส่วนภูมิภาค เพื่อรองรับการพัฒนาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ ไทย	-ปรับปรุงพื้นที่จัดตั้งศูนย์บ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ส่วนภูมิภาค แล้วเสร็จ -จัดตั้งศูนย์บ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ส่วนภูมิภาคแล้วเสร็จ ตามแผนการดำเนินงานและระยะเวลาที่กำหนด	แห่ง ร้อยละ	10 100	- -	110.9400	84.1652
6.โครงการพัฒนาย่านสร้างสรรค์ เพื่อสร้างมูลค่า เศรษฐกิจและส่งเสริม การพัฒนาเมืองอย่างยั่งยืน (TCDN : Thailand Creative District Network)	-จำนวนพื้นที่ที่มีการจัดกิจกรรมพัฒนาย่านสร้างสรรค์ -จำนวนชุมชนที่เข้าร่วมในการพัฒนาย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ -จำนวนผู้เข้าร่วมหลักสูตรการพัฒนาย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ -จำนวนจังหวัดที่บรรจุการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ในแผนยุทธศาสตร์ ระดับจังหวัด/ท้องถิ่น -มูลค่าเศรษฐกิจจากการจัดกิจกรรมการพัฒนาย่านเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ที่นำไปสู่การสร้างรายได้จากการท่องเที่ยวและการจ้างงาน	แห่ง ชุมชน ราย จังหวัด ล้านบาท	10 20 600 2 150	5 2 81 - -	31.6887	17.0933
7.โครงการพัฒนาและส่งเสริม เมืองสร้างสรรค์ไทย สู่เครือข่ายเมือง สร้างสรรค์ยูเนสโก (UNESCO Creative City Network)	-จำนวนพื้นที่เมืองสร้างสรรค์เครือข่ายองค์การยูเนสโกที่ได้รับ การพัฒนาในเชิงพื้นที่หรืออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ -จำนวนกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการประชาสัมพันธ์เมืองสร้างสรรค์ เครือข่ายองค์การยูเนสโก -ส่งเสริมเมืองสร้างสรรค์ยูเนสโกประเทศในประเทศไทย หรือ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในเมืองสร้างสรรค์เครือข่ายยูเนสโก	พื้นที่ เมือง เมือง	2 1 2	1 1 -	8.1444	3.3055

โครงการ	เป้าหมาย/ผลผลิต	หน่วยนับ	แผน	ผล	งบประมาณ (ล้านบาท)	ผลการ เบิกจ่าย (ล้านบาท)
	ได้รับการพัฒนาตามกรอบของยูเนสโก -สร้างการรับรู้เกี่ยวกับเมืองสร้างสรรค์ในกลุ่มประชาชนในพื้นที่ ผ่านสื่อประชาสัมพันธ์	เมือง	1	-		
8.โครงการพัฒนาและเผยแพร่ องค์ความรู้ด้าน เศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการสร้าง Soft Powerของประเทศไทย	-จำนวนเนื้อหาองค์ความรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ไม่น้อยกว่า 200 หัวเรื่อง ตามที่กลุ่มเป้าหมายสนใจ	ชิ้นงาน	200	187	5.6403	4.8781
	-จำนวนเนื้อหาองค์ความรู้ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อเผยแพร่ Soft Power เป็นภาษาอังกฤษ ไม่น้อยกว่า 100 หัวเรื่อง ตามที่กลุ่มเป้าหมายสนใจ	ชิ้นงาน	100	28		
	-เผยแพร่องค์ความรู้สร้างสรรค์และฐานข้อมูลดิจิทัลเพื่อส่งเสริม การสร้าง Soft Power ของประเทศไทยสู่สากล ผ่านทางช่องทาง ออนไลน์และออฟไลน์	คน/ครั้ง	12,000,000	26,330,865		
	-กลุ่มเป้าหมายมี engagement กับองค์ความรู้ด้านเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ กิจกรรม และผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	คน/ครั้ง	600,000	448,625		
	-มูลค่าสื่อประชาสัมพันธ์ (PR Value)	ล้านบาท	100,000,000	448,750,000		
9.โครงการเพิ่มประสิทธิภาพการขับเคลื่อน ยุทธศาสตร์การส่งเสริมซอฟต์แวร์	-รายงานผลสัมฤทธิ์ด้านการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์และ /หรือ Soft power	ฉบับ	1	-	2.9905	2.6021
	-รายงานการประเมินความคุ้มค่าเพื่อพัฒนาองค์การมหาชน	ฉบับ	1	-		
	-แผนงาน/โครงการ/กิจกรรม ร่วมกับเครือข่ายใน/ต่างประเทศ	แผนงาน	1	-		

โครงการ	เป้าหมาย/ผลผลิต	หน่วยนับ	แผน	ผล	งบประมาณ (ล้านบาท)	ผลการ เบิกจ่าย (ล้านบาท)
	ด้านการส่งเสริมและ/หรือ Soft power					
10.โครงการสนับสนุนงานบริการและการบริหารจัดการระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและทรัพยากรทางกายภาพ	-ระบบสารสนเทศต้องมีความพร้อมใช้งาน โดยสามารถให้บริการได้ไม่น้อยกว่าร้อยละ 98 ต่อปี (ระบบและเครือข่าย system and network availability) (เฉลี่ยทุกไตรมาส)	ร้อยละ	98	99.74	12.8400	11.36621
	-ระบบการบริหารจัดการทรัพยากรมีความพร้อมใช้งานไม่น้อยกว่า	ร้อยละ	98	-		
	-พัฒนางานบริการอิเล็กทรอนิกส์ e-service	ระบบ	1	1		
	-พัฒนาระบบการทำงานให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล	ระบบ	2	4		
11.โครงการ Design Thinking 11	-การประชุมระดมสมอง และการประชุมเชิงปฏิบัติการ Design Thinking	ครั้ง	20	-	16.5902	1.0661
	-การทดสอบการจัดเทศกาลตามแนวคิดของการประชุมเชิงปฏิบัติการจำนวน 4 ครั้ง ในพื้นที่ส่วนกลางหรือภูมิภาค	ครั้ง	4	-		
	-เครือข่ายผู้ขับเคลื่อนการจัดเทศกาลได้รับการพัฒนาและทดสอบจัดเทศกาลระดับนานาชาติ	คน	1,000	-		
	-องค์ความรู้จากการพัฒนาและทดสอบเพื่อใช้สำหรับการฝึกอบรม	ชุด	1	-		

โครงการ	เป้าหมาย/ผลผลิต	หน่วยนับ	แผน	ผล	งบประมาณ (ล้านบาท)	ผลการ เบิกจ่าย (ล้านบาท)
12.โครงการส่งเสริมการจัดเทศกาลสร้างสรรค์ นานาชาติประจำปีภาค	-มูลค่าทางเศรษฐกิจ -กิจกรรมพัฒนาและกระตุ้นย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วย งานเทศกาล (Creative Festival) -การจ้างงานนักสร้างสรรค์และจ้างแรงงานทั่วไป	ล้านบาท ครั้ง ราย	750 4 1,300	1,639.80 2 3,967	68.2023	42.0571
12.1 โครงการส่งเสริมการจัดเทศกาลสร้างสรรค์ นานาชาติประจำปีภาค กิจกรรมที่ 1 เทศกาลสร้างสรรค์นานาชาติใน กรุงเทพมหานคร/เทศกาลงานออกแบบกรุงเทพฯ (Bangkok Design Week)	- มูลค่าทางเศรษฐกิจ - กิจกรรมพัฒนาและกระตุ้นย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วย งานเทศกาล (Creative Festival) -การจ้างงานนักสร้างสรรค์และจ้างแรงงานทั่วไป	ล้านบาท ครั้ง ราย	300 1 520	- 1 -	23.2023	20.7165
12.2 โครงการส่งเสริมการจัดเทศกาลสร้างสรรค์ นานาชาติประจำปีภาค กิจกรรมที่ 2 เทศกาลสร้างสรรค์นานาชาติใน ภูมิภาคเหนือ/เทศกาลงานออกแบบเชียงใหม่ (Chiang Mai Design Week)	- มูลค่าทางเศรษฐกิจ - กิจกรรมพัฒนาและกระตุ้นย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วย งานเทศกาล (Creative Festival) -การจ้างงานนักสร้างสรรค์และจ้างแรงงานทั่วไป	ล้านบาท ครั้ง ราย	150 1 260	1,639.80 1 3,967	15.0000	13.2529
12.3 โครงการส่งเสริมการจัดเทศกาลสร้างสรรค์ นานาชาติประจำปีภาค กิจกรรมที่ 3 เทศกาลสร้างสรรค์นานาชาติในภูมิภาค	- มูลค่าทางเศรษฐกิจ - กิจกรรมพัฒนาและกระตุ้นย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วย งานเทศกาล (Creative Festival)	ล้านบาท ครั้ง	150 1	- -	15.0000	5.0795

โครงการ	เป้าหมาย/ผลผลิต	หน่วยนับ	แผน	ผล	งบประมาณ (ล้านบาท)	ผลการ เบิกจ่าย (ล้านบาท)
ตะวันออกเฉียงเหนือ/เทศกาลงานอีสานสร้างสรรค์ (ISAN Creative Festival)	-การจ้างงานนักสร้างสรรค์และจ้างแรงงานทั่วไป	ราย	260	-		
12.4 โครงการส่งเสริมการจัดเทศกาลสร้างสรรค์ นานาชาติประจำปีภาค กิจกรรมที่ 4 เทศกาลสร้างสรรค์นานาชาติในภูมิภาคใต้/เทศกาลงานออกแบบปักษ์ใต้ (Pakk Taii Design Week)	- มูลค่าทางเศรษฐกิจ - กิจกรรมพัฒนาและกระตุ้นย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยงานเทศกาล (Creative Festival) -การจ้างงานนักสร้างสรรค์และจ้างแรงงานทั่วไป	ล้านบาท ครั้ง ราย	150 1 260	- - -	15.0000	3.0092
13. โครงการเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของเครือข่ายพื้นที่สร้างสรรค์เพื่อขับเคลื่อนนโยบายและยุทธศาสตร์ส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน	-ข้อมูลการประเมินผลการนำนโยบายและยุทธศาสตร์การส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไปสู่การปฏิบัติรายพื้นที่ -จำนวนการจัดกิจกรรมเผยแพร่ผลสรุป -แนวทางหรือแผนการพัฒนานโยบายเพื่อส่งเสริมวิสัยทัศน์พื้นที่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ และเศรษฐกิจสร้างสรรค์	เมือง เมือง แผน	10 4 1	- - -	4.0300	3.7778
14.โครงการเพิ่มมูลค่าธุรกิจ SMEs ภูมิภาคด้วยคอนเทนต์และดิจิทัลคอนเทนต์	-จำนวนผู้ประกอบการและนักสร้างสรรค์ ได้รับการฝึกอบรมและถ่ายทอดความรู้ -จำนวนธุรกิจได้รับการพัฒนาส่งเสริมศักยภาพ ด้านคอนเทนต์และดิจิทัลคอนเทนต์ -จำนวนการสร้างสรรคผลงานใหม่ -จำนวน คู่มือการใช้ลิขสิทธิ์ คาแรคเตอร์ (Style Guide)	ราย ธุรกิจ ผลงาน เล่ม	500 25 100 5	111 25 - -	6.7300	6.6891

โครงการ	เป้าหมาย/ผลผลิต	หน่วยนับ	แผน	ผล	งบประมาณ (ล้านบาท)	ผลการ เบิกจ่าย (ล้านบาท)
	-การจัดงานแสดงผลงานในเทศกาล งานแฟร์ หรือ ต่อยอดทาง การตลาดเจรจาธุรกิจ	พื้นที่/งาน แสดง	2	2		
15.โครงการเพิ่มขีดความสามารถอุตสาหกรรม ซอฟต์แวร์					108.8410	76.0787
15.1 โครงการเพิ่มขีดความสามารถอุตสาหกรรม ซอฟต์แวร์ กิจกรรมยกระดับโครงสร้างพื้นฐานซอฟต์แวร์ (infrastructure)	-จำนวนผู้ประกอบการอาชีพคอนเทนต์ที่ได้รับการบ่มเพาะเชิงลึก -จำนวนผู้ประกอบการอาชีพคอนเทนต์ที่ได้รับการเพิ่มทักษะหรือ ความรู้เฉพาะทาง -จำนวนศิลปินนักดนตรีที่ได้รับการส่งออกไปแสดงในเทศกาล ดนตรีนานาชาติ -จำนวนผู้จัดเทศกาลดนตรีนานาชาติเป้าหมายมาร่วมกิจกรรม Business Matching/ Networking -โปรเจกต์คอนเทนต์ใหม่สำหรับตลาดสากลได้รับสัญญาพัฒนา บทภาพยนตร์จากผู้ผลิตหลังจากจบโครงการในระยะ 1 ปี -ศิลปินนักดนตรี สีนค้ำไทย (Tie-in) เข้าถึงผู้บริโภคในตลาด ประเทศเป้าหมาย -ค่ายเพลงหรือศิลปินนักดนตรีไทยได้รับเชิญไปแสดงใน ต่างประเทศ หลังจากกิจกรรมเจรจาและจับคู่ธุรกิจ	ราย ราย ราย/ศิลปิน ราย งาน ราย งาน	40 1,000 5 15 4 1,000,000 5	- 488 2 - - - -	46.5000	31.0167

โครงการ	เป้าหมาย/ผลผลิต	หน่วยนับ	แผน	ผล	งบประมาณ (ล้านบาท)	ผลการ เบิกจ่าย (ล้านบาท)
15.2 โครงการเพิ่มขีดความสามารถอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์	-จำนวนสมาพันธ์ สมาคม ชมรม ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้ รับการยกระดับสู่ระดับสากล	เครือข่าย	50	-	12.5000	9.5841
กิจกรรมส่งเสริมเครือข่ายอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ระดับนานาชาติ	-จำนวนเครือข่ายสมาคมชั้นนำจากต่างประเทศ เข้าร่วมกิจกรรม ทางธุรกิจในประเทศ	เครือข่าย	3	-		
	-งานเผยแพร่ศักยภาพผู้ประกอบการ ผู้ประกอบอาชีพซอฟต์แวร์ พาวเวอร์ระดับประเทศ	ครั้ง	1	-		
	-จำนวนผู้ประกอบการ ในเครือข่ายอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สามารถเข้าถึงโอกาสในการจัดกิจกรรมและพัฒนาทักษะความรู้	ราย	500	148		
	-หน่วยงานภาคีเครือข่ายได้รับข้อมูลผลการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์	องค์กร/ หน่วยงาน	80	-		
15.3 โครงการเพิ่มขีดความสามารถอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์	-จำนวนผู้ประกอบการ ในเครือข่ายอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สามารถเข้าถึงโอกาสในการจัดกิจกรรมและพัฒนาทักษะความรู้	ราย	1,000	520	32.0700	22.3134
กิจกรรมยกระดับปัจจัยสนับสนุนธุรกิจซอฟต์แวร์	-จำนวนการสร้างสรรคผลงานใหม่	ผลงาน	20	-		
พาวเวอร์สมัยใหม่ (Enabler Platform)	-จำนวนเครือข่ายตลาดสากล	เครือข่าย	20	12		
	-ผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์ และ นักออกแบบสร้างสรรค์ไทย ได้รับการส่งเสริมสู่ตลาดสากล (International Exposure)	ราย	50	36		
	-รายได้ของผู้ประกอบการหรือนักสร้างสรรค์หลังจากได้รับการ พัฒนาเพิ่มขึ้น	ร้อยละ	28	-		

โครงการ	เป้าหมาย/ผลผลิต	หน่วยนับ	แผน	ผล	งบประมาณ (ล้านบาท)	ผลการ เบิกจ่าย (ล้านบาท)
15.4 โครงการเพิ่มขีดความสามารถอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ กิจกรรมเพิ่มศักยภาพแรงงานสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริม Soft Power และ Branding ประเทศไทย 4 ภูมิภาค	-จำนวนผู้ประกอบการ ในเครือข่ายอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สามารถเข้าถึงโอกาสในการจัดกิจกรรมและพัฒนาทักษะความรู้ -จำนวนการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ -จำนวนนักสร้างสรรค์ที่ได้รับการส่งเสริมสู่ช่องทางการตลาด ทั้งในและต่างประเทศ -แผนการสื่อสารอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์/บริการใน 4 ภูมิภาค (1 ภูมิภาคต่อ 1 แผน) -รายได้ของผู้ประกอบการหรือนักสร้างสรรค์หลังจากได้รับการ พัฒนาเพิ่มขึ้น	ราย ผลงาน ราย แผน ร้อยละ	2,300 200 200 4 28	264 - 50 - -	17.7710	13.1646
16. โครงการ Thailand as brand	-จำนวนนักสร้างสรรค์ ได้รับการพัฒนาศักยภาพด้านการออกแบบ -จำนวนเนื้อหาองค์ความรู้ด้านการออกแบบที่ได้รับการเผยแพร่ ออนไลน์ -จำนวนผลงานออกแบบของนักสร้างสรรค์เพื่อต่อยอดทาง สถาปัตยกรรม	ราย ผลงาน ชุด	100 5 5	- - -	23.2010	23.0000
17.โครงการพัฒนาทักษะดิจิทัลสำหรับบุคลากร ภาครัฐเพื่อการขับเคลื่อนรัฐบาลดิจิทัล	-บุคลากรภาครัฐด้านไอทีหรือปฏิบัติงานด้านดิจิทัลมีความรู้ และทักษะ	ร้อยละ	70	-	0.7430	0.7430
18.โครงการหลักสูตรผู้บริหารด้านเศรษฐกิจ สร้างสรรค์และซอฟต์แวร์	-จำนวนโมดูลการเรียนรู้ครบ 4 ด้านตามขอบเขตที่กำหนด -ความครอบคลุมของเนื้อหาตามวัตถุประสงค์โครงการ	โมดูล ร้อยละ	4 100	- -	2.5000	-

โครงการ	เป้าหมาย/ผลผลิต	หน่วยนับ	แผน	ผล	งบประมาณ (ล้านบาท)	ผลการ เบิกจ่าย (ล้านบาท)
	-จำนวนผู้เข้าอบรมตามเป้าหมาย -จำนวนโครงการกลุ่มที่ประยุกต์ใช้แนวคิดจากการอบรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ	คน ร้อยละ	25 80	- -		
19.โครงการส่งเสริมรูปแบบงานบริการและ การพัฒนาเนื้อหาของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ สงขลา	-นิทรรศการเปิดสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สงขลา -จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งช่องทางออนไลน์และออฟไลน์ -ครุภัณฑ์ประกอบอาคาร (ลิฟต์โดยสาร) ติดตั้งแล้วเสร็จ	นิทรรศการ คน ตัว	1 3,000 1	- - -	11.2000	1.6640

หมายเหตุ : ระยะเวลาในการดำเนินงานของทุกโครงการ เริ่มต้นตั้งแต่ 1 ตุลาคม 2567 – 30 กันยายน 2568

รายละเอียดโครงการประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2568



สามารถดาวน์โหลดจาก QR CODE เพื่อดูรายละเอียดโครงการประจำปีงบประมาณ 2568