



# แผนปฏิบัติการประจำปี งบประมาณ พ.ศ. 2566

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์  
(องค์การมหาชน)

แผนปฏิบัติการ

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)

พ.ศ. 2566

## 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 กำหนดให้ส่วนราชการจัดทำแผนปฏิบัติราชการของส่วนราชการ โดยจัดทำเป็นแผนห้าปีซึ่งต้องสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580) แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ แผนการปฏิรูปประเทศ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ นโยบายของคณะรัฐมนตรีที่แถลงต่อรัฐสภา และแผนอื่นที่เกี่ยวข้อง ประกอบกับมาตรา 9 กำหนดให้ในวาระเริ่มแรก การจัดทำแผนปฏิบัติราชการของส่วนราชการเป็นแผนห้าปี ให้จัดทำเป็นแผนสามปีโดยมีห้วงระยะเวลาตั้งแต่ปีงบประมาณ พ.ศ. 2563 ถึงปีงบประมาณ พ.ศ. 2565

### ความเชื่อมโยงกับแผนยุทธศาสตร์ระดับชาติ

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

1. ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561 – 2580)
2. แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ
3. แผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับปรับปรุง)

4. ยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศไทยด้วยโมเดลเศรษฐกิจ BCG พ.ศ. 2564-2569
5. (ร่าง) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13
6. แผนปฏิบัติการดำเนินการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ระยะที่ 1 (พ.ศ. 2563 - 2565)

#### **วิสัยทัศน์ของ สคส.**

“เป็นผู้นำในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ประเทศไทยสู่เวทีโลก”

#### **ประเด็นยุทธศาสตร์ ประกอบด้วย 4 ประเด็นยุทธศาสตร์ ดังนี้**

- ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 1 : ส่งเสริม สนับสนุนการพัฒนาศักยภาพของทุนวัฒนธรรมและเมืองสร้างสรรค์
- ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 2 : พัฒนาศักยภาพธุรกิจสร้างสรรค์และยกระดับทักษะสร้างสรรค์ของคนไทย
- ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 : พัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทยภายใต้บริบทใหม่ เพื่อการแข่งขันในระดับสากล
- ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 4 : พัฒนาสู่องค์กรบริหารจัดการอย่างคล่องตัวและสร้างสรรค์

#### **เป้าหมายการดำเนินงาน**

แผนปฏิบัติการของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (พ.ศ. 2566-2570) มุ่งเน้นการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง การพัฒนาผู้ประกอบการสร้างสรรค์ ระบบนิเวศ และสภาพแวดล้อมที่เป็นปัจจัยสนับสนุนเพื่อให้ผู้ประกอบการมีขีดความสามารถในการแข่งขันเข้าสู่ตลาดโลก การส่งเสริมและสนับสนุนกลไกการพัฒนาพื้นที่ไปสู่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน รวมถึงการเป็นศูนย์กลางข้อมูล สถิติ ดัชนี อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย

## บทที่ 1 บทนำ

### เศรษฐกิจสร้างสรรค์ในประเทศไทย

รัฐบาลไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันได้พยายามหิบบกการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศด้วยระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยอาศัยพื้นฐานความได้เปรียบในแง่ความหลากหลายเชิงชีวภาพ มรดกทางวัฒนธรรม ความโดดเด่นของแหล่งท่องเที่ยว มาผนวกกับองค์ความรู้และนวัตกรรมเพื่อเพิ่มคุณค่าของสินค้าและบริการ อันจะนำมาสู่ความสามารถในการแข่งขัน และสามารถปรับโครงสร้างการผลิตให้สมดุลและยั่งยืนได้ ทั้งนี้ นโยบายในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศเริ่มเป็นรูปธรรมมากขึ้นในช่วงปี 2545 เป็นต้นมา ได้มีการจัดตั้งองค์กรอิสระที่ทำหน้าที่พัฒนาองค์ความรู้และดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์หลายองค์กร เช่น สำนักงานพัฒนาการท่องเที่ยว ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ องค์กรพิพิธภัณฑท์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ เพื่อเป็นรากฐานในการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในระยะยาวที่เริ่มมีดำเนินการตั้งแต่แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 8 (พ.ศ. 2540-2544) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2555-2559) ที่เสริมสร้างรากฐานของประเทศด้านต่าง ๆ ให้เข้มแข็งควบคู่กับการพัฒนาคนและสังคมไทยให้มีคุณภาพ รวมทั้งสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจด้วยฐานความรู้และความคิดสร้างสรรค์ บนพื้นฐานการผลิตและการบริโภคที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมไปสู่การพัฒนาประเทศที่มั่นคง และยั่งยืนภายใต้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง จนกระทั่งปัจจุบันภายใต้แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) ให้

ความสำคัญกับการพัฒนาต่อยอดความเข้มแข็งของอุตสาหกรรมที่มีศักยภาพปัจจุบัน เพื่อยกระดับไปสู่อุตสาหกรรมที่ใช้เทคโนโลยีขั้นสูง จากการพัฒนา นวัตกรรม เทคโนโลยีและความคิดสร้างสรรค์ โดยส่งเสริมให้ผู้ประกอบการสร้างมูลค่าเพิ่มของสินค้าและบริการด้วยการวิจัยและ



พัฒนาการใช้นวัตกรรม ความคิดสร้างสรรค์ พื้นฐานทางวัฒนธรรม และภูมิปัญญาไทย รวมทั้งสนับสนุนให้ผู้ประกอบการยกระดับการผลิตสินค้าให้มีคุณภาพและมาตรฐานเป็นที่ยอมรับในระดับสากล เพื่อให้สามารถเข้าสู่ตลาดสินค้าที่มีมูลค่าสูงมากขึ้น โดยเฉพาะสินค้าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ การดำเนินการของภาครัฐเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ชัดเจนเรื่อยมา ดังจะเห็นจาก **โมเดลประเทศไทย 4.0** ซึ่งเป็นแนวนโยบายเพื่อพัฒนาโลกขับเคลื่อนชุดใหม่ (New Engines of Growth) ที่มุ่งสร้างความมั่งคั่งอย่างยั่งยืนให้แก่ประเทศ

สามารถหลุดพ้นกับดักรายได้ปานกลาง โดยเปลี่ยนความได้เปรียบเชิงเปรียบเทียบให้กลายเป็นการได้เปรียบในการแข่งขันใน 5 อุตสาหกรรมใหม่ หนึ่งในนั้นเป็นกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ วัฒนธรรมและบริการที่มีมูลค่าสูง (Creative, Culture & High Value Services)

**ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580)** ได้รับการประกาศใช้ในราชกิจจานุเบกษา เมื่อวันที่ 13 ตุลาคม พ.ศ. 2561 โดยเป็นยุทธศาสตร์ที่ให้ความสำคัญในการสร้างความสามารถในการแข่งขันเพื่อให้ประเทศก้าวไปสู่ประเทศที่พัฒนาแล้ว โดยมุ่งเพิ่มผลผลิตภาพการผลิต (Productivity) โดยใช้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิจัยพัฒนา และนวัตกรรมไทยในทุกสาขาของภาคการผลิตและบริการที่เป็นฐานรายได้เดิมและต่อยอดเป็นฐานรายได้ใหม่ ซึ่งจะนำมาสู่การเปลี่ยนแปลงทั้งด้านประสิทธิภาพ (Efficiency) และการเพิ่มมูลค่าสินค้า



และบริการจากความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Value Creation) จากแนวนโยบายการพัฒนาประเทศโดยแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติที่ผ่านมาและนโยบายภาครัฐในปัจจุบันที่ได้กล่าวมานั้นจะนำไปสู่การเป็นพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่สามารถแข่งขันได้ในระดับโลกอย่างยั่งยืน

พระราชกฤษฎีกาจัดตั้งสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ พ.ศ. 2561 มีผลใช้บังคับเมื่อวันที่ 14 สิงหาคม 2561 เป็นต้นมา โดยได้มีการกำหนดนิยามของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ไว้ว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมายถึง การพัฒนาระบบเศรษฐกิจโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ ทรัพย์สินทางปัญญา และการศึกษาวิจัย ซึ่งเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม พื้นฐานทางประวัติศาสตร์ การส่งมอบความรู้ของสังคม และเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อใช้ในการพัฒนารัฐกิจและการผลิตสินค้าและบริการในรูปแบบใหม่ซึ่งสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจหรือคุณค่าทางสังคม ทั้งนี้ 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

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 โครงสร้างปัจจัยการผลิตและการแจกจ่ายผลผลิตด้วยการใช้ความคิดสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ ทรัพย์สินทางปัญญาและการศึกษาวิจัย 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 โดยมีระบบบริหารจัดการเพื่อสร้างและรวบรวมของนวัตกรรมและไอเดียสร้างสรรค์จากแหล่งต่าง ๆ ให้บริษัทสามารถดึงมาใช้เพื่อสร้างมูลค่าได้อย่างเต็มที่<sup>1</sup>

**การประชุม World Conference on Creative Economy** ในเดือนพฤษภาคม 2561 ณ กรุงจาการ์ ประเทศอินโดนีเซีย<sup>2</sup> Marisa Henderson ผู้อำนวยการโครงการเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของอังค์ถัด (The chief of UNCTAD's creative economy programme) ได้กล่าวถึงระบบนิเวศเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy Ecosystem) ว่าประกอบด้วย อุตสาหกรรมและภาคส่วนต่าง ๆ รวมถึงผู้มีส่วน

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

<sup>2</sup> [https://unctad.org/en/pages/newsdetails.aspx?OriginalVersionID=1843&Sitemap\\_x0020\\_Taxonomy](https://unctad.org/en/pages/newsdetails.aspx?OriginalVersionID=1843&Sitemap_x0020_Taxonomy) =UNCTAD%20Home;

ได้ส่วนเสีย 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 และหากปรับแนวคิดของระบบนวัตกรรมแห่งชาติ<sup>3</sup> ซึ่งได้กำหนดให้เป็นชุดของตัวแทนและสถาบันทางเศรษฐกิจ เช่น รัฐบาล มหาวิทยาลัย หน่วยงานวิจัย และภาคเอกชน โดยการทำงานร่วมกันเป็นตัวกำหนดประสิทธิภาพของผลงานด้านนวัตกรรมทางสังคม การมีปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นกุญแจสำคัญในการสร้างการกระจายและการใช้ความรู้ในระบบการผลิตและสังคมเพื่อกำหนดการพัฒนาทางเศรษฐกิจในระยะยาวของประเทศ ดังนั้น อาจกล่าวได้ว่า **ระบบนิเวศสร้างสรรค์** เป็นกลุ่มของหน่วยงาน องค์กรต่าง ๆ และกฎเกณฑ์ที่ส่งผลต่อการผลิต การถ่ายทอด และการบริโภคผลิตภัณฑ์และบริการสร้างสรรค์ แนวคิดของระบบนิเวศเชิงสร้างสรรค์ไม่เพียงเน้นความสำคัญของความเชื่อมโยงระหว่างภาครัฐและภาคเอกชน แต่ยังรวมถึงชุมชนท้องถิ่น และผู้บริโภคด้วย รวมไปถึงบทบาทของสถาบันการศึกษาด้วย ระบบนิเวศสร้างสรรค์ช่วยในการทำความเข้าใจความหลากหลาย การพึ่งพาและการทำงานร่วมกันระหว่างผู้เล่นที่แตกต่างกัน เพื่อสามารถนำไปใช้ในการสร้างกลยุทธ์เพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้ต่อไป<sup>4</sup>

---

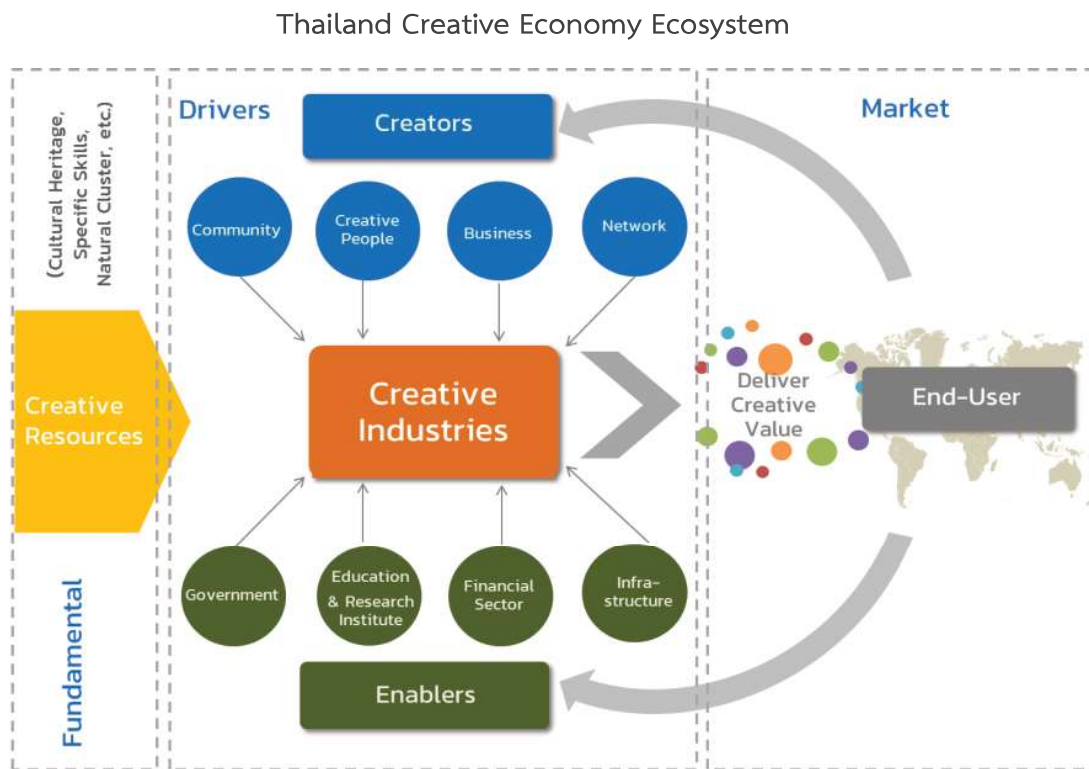
<sup>3</sup> A national innovation system is defined as the set of economic agents and institutions (e.g., government, universities, research units, and the private sector) whose interaction determines the performance of a society in terms of innovation outputs. Such interaction is key to generating, 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)

<sup>4</sup> 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



### 1.1.2 กรอบแนวคิดระบบนิเวศด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย (Thailand Creative Economy Ecosystem)

จากแนวคิดสากลที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปเป็นแผนภาพระบบนิเวศด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย (Thailand Creative Economy Ecosystem) ได้ดังนี้



ระบบนิเวศเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย หมายถึง การทำงานร่วมกัน ความสัมพันธ์ ความเชื่อมโยงระหว่างภาคส่วนต่าง ๆ และกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งหมด ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้ง 15 อุตสาหกรรม และรวมถึงอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องอีก 3 สาขา ซึ่งมีส่วนในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย..บนพื้นฐานทรัพยากรสร้างสรรค์ที่เป็นเอกลักษณ์ของประเทศ เพื่อส่งมอบผลิตภัณฑ์และบริการสร้างสรรค์ไปยังผู้บริโภค โดยการทำงานร่วมกัน ความสัมพันธ์ ความเชื่อมโยงก่อให้เกิดบรรยากาศสร้างสรรค์และสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนและเอื้อต่อการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทยได้ต่อไป

## องค์ประกอบของระบบนิเวศเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย

ระบบนิเวศเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบหลักดังต่อไปนี้

### 1. องค์ประกอบพื้นฐาน.(Fundamental) ได้แก่ ทรัพยากรด้านสร้างสรรค์.(Creative

Resources) ซึ่งหมายถึง มรดกวัฒนธรรม เอกลักษณ์ของประเทศ สถานที่ทางประวัติศาสตร์ ความหลากหลายทางชีวภาพและทรัพยากรธรรมชาติ แหล่งท่องเที่ยวที่มีความโดดเด่นและมีชื่อเสียง รวมถึงองค์ประกอบอื่น ๆ ที่อาจถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาภายหลัง โดยทรัพยากรเหล่านี้เป็นองค์ประกอบพื้นฐานในการต่อยอดสินค้าและบริการสร้างสรรค์ได้

### 2. ผู้ขับเคลื่อน (Drivers) ประกอบด้วยผู้สร้างสรรค์..(Creators).และผู้สนับสนุน

(Enablers). ซึ่งเป็นผู้ขับเคลื่อนที่ก่อให้เกิดสินค้าและบริการสร้างสรรค์ และก่อให้เกิดบรรยากาศที่เอื้อต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ตามลำดับ

#### 2.1 ผู้สร้างสรรค์ (Creators) หมายถึง กลุ่มคนที่เป็นบุคลากรที่ทำงานเพื่อ

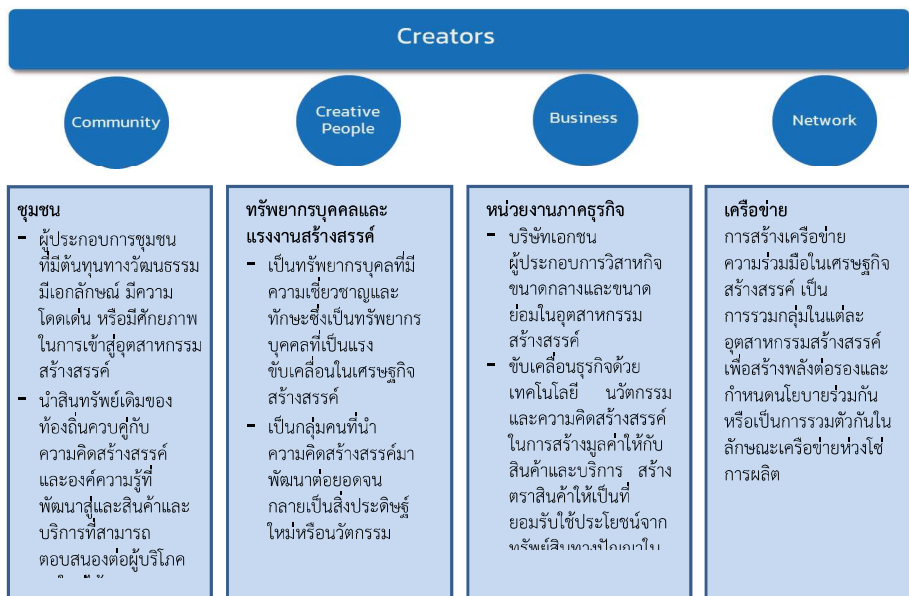
สร้างสรรค์ผลงาน สินค้าหรือบริการสร้างสรรค์ ได้แก่ 1) ชุมชน (Community) 2) ทรัพยากรบุคคลและแรงงานสร้างสรรค์ (Creative People) 3) ภาคธุรกิจ (Business) และ 4) เครือข่ายสร้างสรรค์ (Network)

#### 2.2 ผู้สนับสนุน (Enablers) หมายถึง หน่วยงานสนับสนุนต่าง ๆ ซึ่งเป็นส่วนที่ทำให้

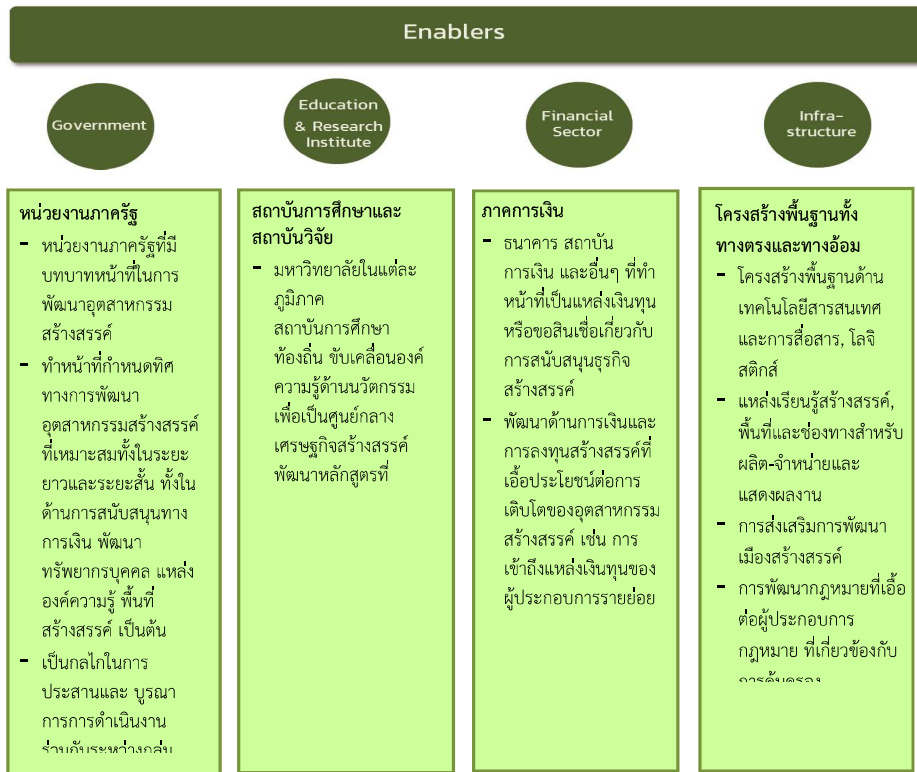
ให้เกิดบรรยากาศที่เอื้อต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์..ได้แก่ 1)..หน่วยงานภาครัฐ.(Government) 2) หน่วยงานภาคการศึกษาและหน่วยงานวิจัย (Education and Research Institute) 3) ภาคการเงิน (Financial sector) และ 4) โครงสร้างพื้นฐาน (Infrastructure)

### 3. ตลาด (Market) หมายถึง ตลาดเป้าหมายของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในการส่ง

มอบสินค้าและบริการที่สามารถสร้างประสบการณ์หรือความประทับใจพิเศษให้กับผู้บริโภคทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ 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 เครื่องประดับ โลหะมีค่า เพชร พลอยเจียรระโนหรือเพชร/พลอยร่วง

2. **ศิลปะการแสดง (Performing arts) ..**การจัดกิจกรรมบริการทางศิลปะการแสดงและบริการทางด้านมหรสพ เช่น 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 และห้องส่งซึ่งดำเนินกิจการหลักเกี่ยวกับการผลิตรายการวิทยุและโทรทัศน์ทุกประเภท เช่น รายการบันเทิงรายการเพื่อส่งเสริมการศึกษา รายการข่าว กีฬาพยากรณ์อากาศ สัมภาษณ์บุคคล ฯลฯ โดยเป็นรายการสดหรือบันทึกลงแถบบันทึกในสื่อต่าง ๆ เพื่อเผยแพร่และกระจายเสียง รวมถึงการขายให้เช่า ฝึกอบรมเพื่อการกระจายเสียงหรือแพร่ภาพและการนำกลับมาแพร่ภาพซ้ำ

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

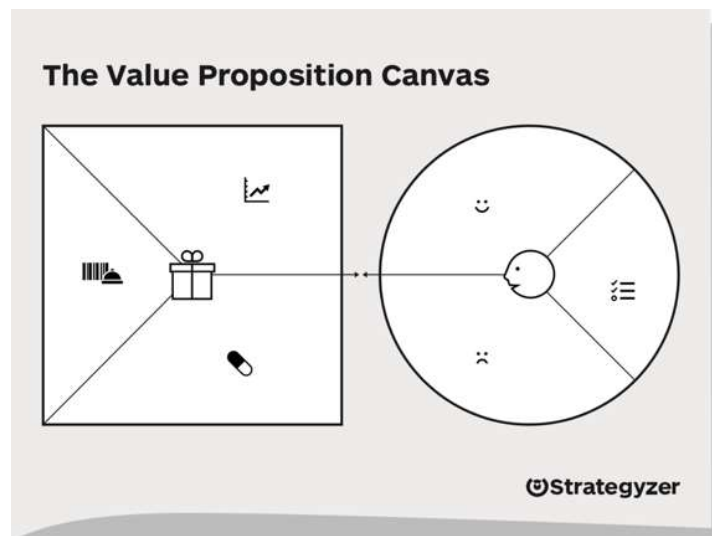
**11. สถาปัตยกรรม (Architecture)** การดำเนินงานเกี่ยวกับการก่อสร้างทั่วไป การก่อสร้างเฉพาะงาน และงานวิศวกรรมโยธา การต่อเติมตัดแปลง การก่อสร้างลักษณะชั่วคราว การซ่อมแซม งานวิศวกรรมโยธา ซึ่งงานดังกล่าวสามารถดำเนินการด้วยตนเองหรือโดยได้รับค่าธรรมเนียมตอบแทนหรือโดยการทำสัญญาจ้างงานบางส่วนทั้งหมดหรือทำสัญญารับช่วง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

**12. แฟชั่น (Fashion)** การผลิตเครื่องแต่งกาย การออกแบบ จัดทำตัวอย่างจัดเตรียมการผลิต การขายเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปและการรับจ้างตัดเสื้อให้ลูกค้า ยกเว้นการผลิตเสื้อผ้าจากผ้าฝ้ายที่ผลิตขึ้นเองและเครื่องสวมใส่สำหรับกีฬา

## บทที่ 2 กรอบแนวคิดการจัดทำแผนปฏิบัติการ

### การวิเคราะห์ความเชื่อมโยงกับแผนยุทธศาสตร์ระดับชาติ

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



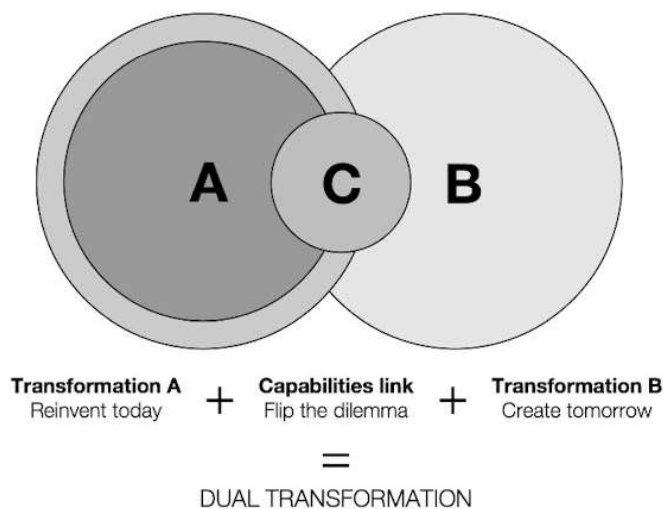
ในการวิเคราะห์ Value Proposition ยังมีการนำทฤษฎี Job to be done ของ Clayton Christensen มาช่วยในการอธิบายความต้องการที่แท้จริงของผู้ใช้บริการ

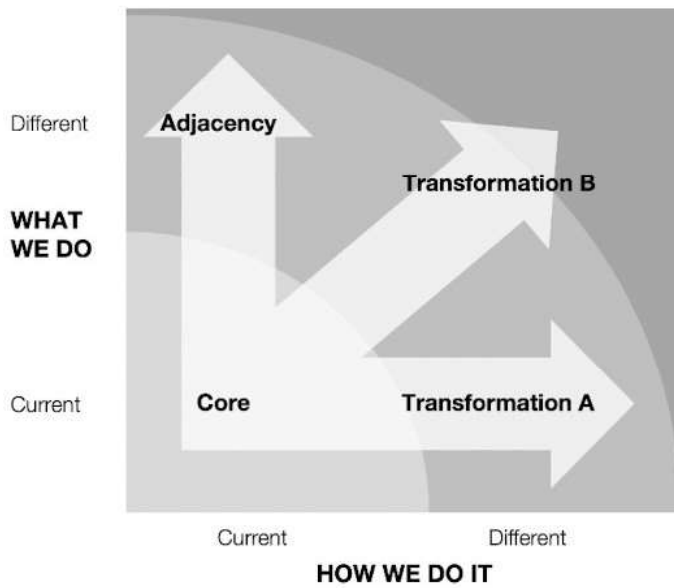


จากความท้าทายของการเปลี่ยนแปลงในอนาคตหลังจากเกิดการ Disruption แล้วเครื่องมือวิเคราะห์ แนวทาง ทิศทาง ขององค์กรที่เหมาะสม ได้แก่ Dual Transformation และ Business Model Portfolio

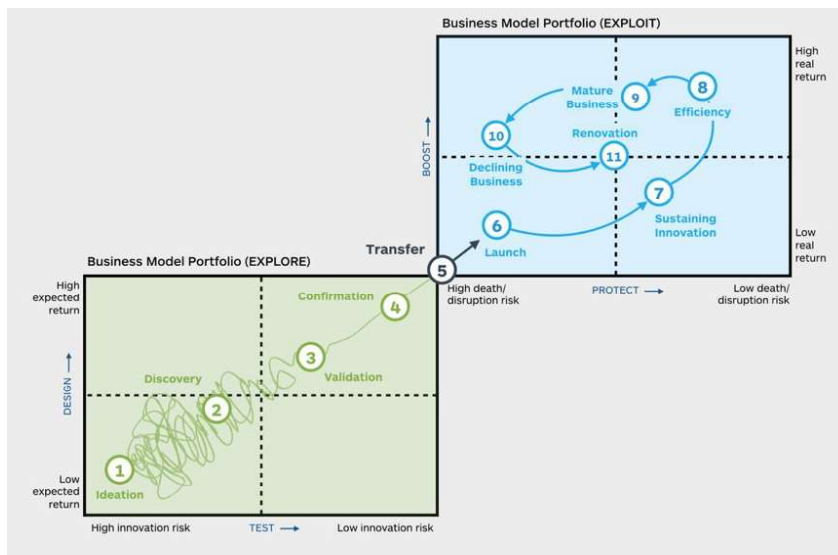
ชุดความคิดของ Dual Transformation ตั้งบนพื้นฐานว่า หลังเกิดการ Disruption (หรืออยู่ระหว่างเกิด) องค์กรที่ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์ สามารถพิจารณาเปลี่ยนแปลง Transformation งาน สินค้า ยุทธศาสตร์ขององค์กร ในสองทิศทาง คือ Transformation A ที่เป็นการเปลี่ยนแปลงจากปัจจุบันเป็นจุดตั้งต้น และ Transformation 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 และแนวทางที่อยู่ในช่วง Exploit ที่ย่อมมีการพัฒนา มี การวัดผล ที่แตกต่างกัน





## การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน และภายนอกองค์กรจุดแข็ง จุดอ่อน

### การวิเคราะห์ SWOT Analysis

SWOT Analysis เป็นการวิเคราะห์สภาพขององค์กร ณ ปัจจุบัน เพื่อค้นหาจุดแข็ง จุดด้อย โอกาสและอุปสรรค ที่เกิดขึ้นกับทั้งภายในและภายนอกองค์กร เพื่อนำไปวิเคราะห์และหาวิธีพัฒนาหรือแก้ไข กับปัญหาที่เป็นอยู่ ณ ปัจจุบัน โดยสามารถแบ่งเป็น 2 กลุ่มย่อย ๆ ก็คือ Internal origin (ปัจจัยภายใน องค์กร) ซึ่งทำให้รู้จุดแข็งและจุดอ่อนของเราเอง และ External origin (ปัจจัยภายนอกองค์กร) ซึ่งจะทำให้ 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) แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2565-2570) รวมถึงแผนระดับ 3 ที่เกี่ยวข้องได้แก่ แผนการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (พ.ศ. 2566-2570)

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

การพัฒนาประเทศในช่วงระยะเวลาของยุทธศาสตร์ชาติ จะมุ่งเน้นการสร้างสมดุล ระหว่างการพัฒนาความมั่นคง เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม โดยการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในรูปแบบ ประชาธิปไตย ประกอบด้วย 6 ยุทธศาสตร์ ได้แก่ ยุทธศาสตร์ชาติด้านความมั่นคง ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้าง ความสามารถในการแข่งขัน ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ยุทธศาสตร์ ชาติด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างการเติบโตบนคุณภาพชีวิตที่ เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม และยุทธศาสตร์ชาติด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ โดย ประเด็นยุทธศาสตร์ที่สำคัญและมีผลต่อทิศทางการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้าง ความสามารถในการแข่งขัน ในประเด็นดังนี้

#### ยุทธศาสตร์ที่ 2 ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน

ประเด็นที่ 1 การเกษตรสร้างมูลค่า เน้นเกษตรคุณภาพสูงและขับเคลื่อนการเกษตรด้วย เทคโนโลยีและนวัตกรรม ให้ความสำคัญกับการเพิ่มผลผลิตภาพการผลิตทั้งเชิงปริมาณและมูลค่า และความ หลากหลายของสินค้าเกษตร เพื่อรักษาฐานรายได้เดิมและสร้างฐานอนาคตใหม่ที่สร้างรายได้สูง ทั้งเกษตรอัต ลักษณ์พื้นถิ่น เกษตรปลอดภัย เกษตรชีวภาพ เกษตรแปรรูป และเกษตรอัจฉริยะ เพื่อให้เกษตรกรมีรายได้สูงขึ้น

- ประเด็นย่อยที่ 1.1 เกษตรอัตลักษณ์พื้นถิ่น ส่งเสริมการนำอัตลักษณ์พื้นถิ่นและภูมิ ปัญญาท้องถิ่นของไทยมาเป็นผลิตภัณฑ์การเกษตร รวมทั้งสินค้าที่ได้รับการรับรองสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ โดย ส่งเสริมการนำอัตลักษณ์พื้นถิ่นและภูมิปัญญาท้องถิ่นของไทยมาใช้ในการผลิตสินค้าและผลิตภัณฑ์การเกษตรที่มี มูลค่าเพิ่มสูง พร้อมทั้งส่งเสริมการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาและเทคโนโลยีในการพัฒนากระบวนการผลิตและบรรจุ ภัณฑ์ เพื่อให้มีสินค้าอัตลักษณ์พื้นถิ่นออกสู่ตลาดสม่ำเสมอ

- ประเด็นย่อยที่ 1.4 เกษตรแปรรูป ปรับใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมที่ทันสมัยอยู่ ตลอดเวลา รวมทั้งนวัตกรรมจากภูมิปัญญาในการแปรรูป สร้างความแตกต่าง และเพิ่มมูลค่าในผลิตภัณฑ์และ สินค้าเกษตร สนับสนุนการนำเทคโนโลยี นวัตกรรมสมัยใหม่มาใช้ในการสร้างสรรค์ บรรจุภัณฑ์อัจฉริยะ เพื่อ ป้องกันการปลอมปน การควบคุมคุณภาพและความปลอดภัย การติดตามผลิตภัณฑ์ในระหว่างการขนส่ง รวมถึง ยืดอายุของอาหารและสินค้าเกษตรในบรรจุภัณฑ์ ซึ่งช่วยเพิ่มมูลค่าทางการตลาดให้แก่สินค้า พร้อมทั้งส่งเสริมการ สร้างแบรนด์

ประเด็นที่ 3 สร้างความหลากหลายด้านการท่องเที่ยว มุ่งพัฒนาธุรกิจด้านการท่องเที่ยวให้มีมูลค่าสูงเพิ่มมากยิ่งขึ้น ด้วยอัตลักษณ์และวัฒนธรรมไทย และใช้ประโยชน์จากข้อมูลและภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อสร้างสรรค์คุณค่าทางเศรษฐกิจและความหลากหลายของการท่องเที่ยวให้สอดคล้องกับทิศทางและแนวโน้มของตลาดยุคใหม่

- ประเด็นย่อยที่ 3.1 ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรม ส่งเสริมธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรม โดยการส่งเสริมการท่องเที่ยวผ่านการสร้างและพัฒนาสินค้าและบริการด้วยภูมิปัญญาท้องถิ่นความคิดสร้างสรรค์ และทุนทางวัฒนธรรม

- ประเด็นย่อยที่ 3.3 ท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ความงาม และแพทย์แผนไทย ผสาน “ศาสตร์” และความชำนาญของการดูแลสุขภาพด้วยภูมิปัญญาไทย กับ “ศิลป์” และความละเอียดอ่อนในการให้บริการแบบไทย เพื่อดึงดูดการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและการแพทย์ โดยยกระดับมาตรฐานธุรกิจบริการด้านการส่งเสริมสุขภาพและการเสริมความงามสู่ตลาดระดับสูง โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม เพื่อให้เกิดเป็นเอกลักษณ์การให้บริการตามแบบความเป็นไทยที่โดดเด่นในระดับสากล โดยผสมองค์ความรู้จากเทคโนโลยีและวิทยาการสมัยใหม่เข้ากับองค์ความรู้และภูมิปัญญาดั้งเดิมของไทย

- ประเด็นย่อยที่ 3.5 ท่องเที่ยวเชื่อมโยงภูมิภาค ใช้ประโยชน์จากที่ตั้งทางภูมิศาสตร์ในการเชื่อมโยงการท่องเที่ยวเกี่ยวกับต่างประเทศ เช่น เส้นทางจตุรร่วมทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ ที่เน้นการพัฒนาการท่องเที่ยวเชื่อมโยงและส่งเสริมการท่องเที่ยวร่วมกับประเทศเพื่อนบ้าน แหล่งท่องเที่ยวตามธรรมชาติ และทางประวัติศาสตร์วัฒนธรรม พร้อมทั้งใช้ประโยชน์จากการท่องเที่ยวให้เอื้อต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน รวมทั้งอุตสาหกรรมและบริการต่อเนื่อง เพื่อขยายโอกาสในการสร้างรายได้ไปสู่เมืองและชุมชนเพิ่มจากการท่องเที่ยวของประเทศ และการส่งเสริมการขยายธุรกิจและการตลาดท่องเที่ยวของไทยในต่างประเทศ โดยใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับพฤติกรรมการท่องเที่ยวรูปแบบใหม่

ประเด็นที่ 4 โครงสร้างพื้นฐาน เชื่อมไทย เชื่อมโลก โครงสร้างพื้นฐานจะครอบคลุมถึงโครงสร้างพื้นฐานทางกายภาพในด้านโครงข่ายคมนาคม พื้นที่และเมือง รวมถึงเทคโนโลยี ตลอดจนโครงสร้างพื้นฐานทางเศรษฐกิจ

- ประเด็นย่อยที่ 4.3 เพิ่มพื้นที่และเมืองเศรษฐกิจ สร้างศูนย์กลางเศรษฐกิจและนวัตกรรมแห่งใหม่ในส่วนภูมิภาคคู่ขนานกับการเติบโตของกรุงเทพฯ และปริมณฑล พร้อมทั้งส่งเสริมและพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ เพื่อให้เมืองเป็นเครื่องมือในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ ดึงดูดการลงทุนใหม่ โดยการส่งเสริมให้เมืองเป็นเจ้าภาพจัดเทศกาลความคิดสร้างสรรค์ และวัฒนธรรมระดับสากล โดยให้ความสำคัญกับการใช้มหาวิทยาลัยในแต่ละภูมิภาค และสถาบันการศึกษาท้องถิ่น ขับเคลื่อนองค์ความรู้ด้านนวัตกรรม เพื่อให้เป็นศูนย์กลางเศรษฐกิจในแต่ละภาค

ประเด็นที่ 5 พัฒนาเศรษฐกิจบนพื้นฐานผู้ประกอบการยุคใหม่ สร้างและพัฒนาผู้ประกอบการยุคใหม่ไม่ว่าจะเป็นผู้ประกอบการรายใหญ่ กลาง เล็ก วิสาหกิจเริ่มต้น วิสาหกิจชุมชน หรือวิสาหกิจเพื่อสังคม รวมทั้งเกษตรกร ให้เป็นผู้ประกอบการยุคใหม่ที่มีทักษะและจิตวิญญาณของการเป็นผู้ประกอบการที่มีความสามารถในการแข่งขันและมีอัตลักษณ์ชัดเจน

- ประเด็นย่อยที่ 5.1 สร้างผู้ประกอบการอัจฉริยะ สร้างและพัฒนาผู้ประกอบการที่มีความสามารถในการสร้างและใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมตลอดกระบวนการการผลิตและบริการ การจัดการ และการตลาด สามารถบริหารจัดการธุรกิจและบริการได้อย่างมีประสิทธิภาพและโปร่งใส

- ประเด็นย่อยที่ 5.3 สร้างโอกาสเข้าถึงตลาด สนับสนุนและสร้างโอกาสให้ผู้ประกอบการสามารถเข้าสู่ตลาดทั้งในและต่างประเทศตามระดับศักยภาพการประกอบการ โดยการสนับสนุนผู้ประกอบการที่มีอัตลักษณ์และแบรนด์ที่เด่นชัด รวมทั้งพัฒนาบรรจุภัณฑ์สินค้าที่มีคุณภาพและมีความแตกต่าง เพื่อส่งเสริมการเข้าถึงตลาดต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในตลาดต่างประเทศ รวมทั้งแพลตฟอร์มในการแสดงผลงานของธุรกิจสร้างสรรค์

- ประเด็นย่อยที่ 5.4 สร้างโอกาสเข้าถึงข้อมูล โดยการสร้างโอกาสให้ผู้ประกอบการสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีและฐานข้อมูลขนาดใหญ่ผ่านระบบออนไลน์ เพื่อต่อยอดพัฒนาธุรกิจเดิมและสร้างธุรกิจใหม่ การสร้างและพัฒนาศูนย์บริการข้อมูลผู้ประกอบการ เพื่อเป็นช่องทางหลักในการให้ข้อมูลและคำปรึกษาแก่ผู้ประกอบการ และเป็นแหล่งรวมที่ปรึกษาทางธุรกิจ การพัฒนาระบบฐานข้อมูลและสร้างระบบเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างหน่วยงานภาครัฐให้มีความมาตรฐานเดียวกัน รวมถึงฐานข้อมูลความรู้วิจัยและนวัตกรรม โดยเป็นข้อมูลที่มีความทันสมัย บูรณาการและต่อเนื่อง เพื่อประโยชน์ในการสืบค้นต่อยอดในทุก ๆ ด้าน

## ยุทธศาสตร์ที่ 6 การพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ

ประเด็นที่ 1 ภาครัฐที่ยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง ตอบสนองความต้องการ และให้บริการอย่างสะดวกรวดเร็ว โปร่งใส

- ประเด็นย่อยที่ 1.1 การให้บริการสาธารณะของภาครัฐได้มาตรฐานสากลและเป็นระดับแนวหน้าของภูมิภาค

- ประเด็นย่อยที่ 1.2 ภาครัฐมีความเชื่อมโยงในการให้บริการสาธารณะต่าง ๆ ผ่านการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้

- ประเด็นที่ 2 ภาครัฐบริหารงานแบบบูรณาการโดยมียุทธศาสตร์ชาติเป็นเป้าหมายและเชื่อมโยงการพัฒนาในทุกระดับ ทุกประเด็น ทุกภารกิจ และทุกพื้นที่

- ประเด็นย่อยที่ 2.1 ให้ยุทธศาสตร์ชาติเป็นกลไกขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศ

- ประเด็นย่อยที่ 2.3 ระบบติดตามประเมินผลที่สะท้อนการบรรลุเป้าหมายยุทธศาสตร์ชาติในทุกระดับ

ประเด็นที่ 3 ภาครัฐมีขนาดเล็กลง เหมาะสมกับภารกิจ ส่งเสริมให้ประชาชนและทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการพัฒนาประเทศ

- ประเด็นย่อยที่ 3.2 ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการพัฒนาประเทศ

- ประเด็นย่อยที่ 3.3 ส่งเสริมการกระจายอำนาจและสนับสนุนบทบาทชุมชนท้องถิ่นให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นเป็นหน่วยงานที่มีสมรรถนะสูง ตั้งอยู่บนหลัก

ธรรมาภิบาล

ประเด็นที่ 4 ภาครัฐมีความทันสมัย ทันการเปลี่ยนแปลง และมีขีดสมรรถนะสูง

- ประเด็นย่อยที่ 4.2 พัฒนาและปรับระบบวิธีการปฏิบัติราชการให้ทันสมัย โดยมีการกำหนดนโยบายและการบริหารจัดการที่ตั้งอยู่บนข้อมูลและหลักฐานเชิงประจักษ์ มุ่งผลสัมฤทธิ์ มีความโปร่งใส ยืดหยุ่นและคล่องตัวสูง นำนวัตกรรม เทคโนโลยี ข้อมูลขนาดใหญ่ ระบบการทำงานที่เป็นดิจิทัล มาใช้ในการบริหารและการตัดสินใจรวมทั้งนำองค์ความรู้ ในแบบสหสาขาวิชาเข้ามาประยุกต์ใช้ เพื่อสร้างคุณค่าและแนวทางปฏิบัติที่เป็นเลิศในการตอบสนองกับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างทันเวลา พร้อมทั้งมีการจัดการความรู้และถ่ายทอดความรู้อย่างเป็นระบบเพื่อพัฒนาภาครัฐให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้

ประเด็นที่ 5 บุคลากรภาครัฐเป็นคนดีและเก่ง ยึดหลักคุณธรรม จริยธรรม มีจิตสำนึก มีความสามารถสูง มุ่งมั่น และเป็นมืออาชีพ

- ประเด็นย่อยที่ 5.1 ภาครัฐมีการบริหารกำลังคนที่มีความคล่องตัว ยึดระบบคุณธรรม

- ประเด็นย่อยที่ 5.2 บุคลากรภาครัฐยึดค่านิยมในการทำงานเพื่อประชาชน มีคุณธรรม และมีการพัฒนาตามเส้นทางความก้าวหน้าในอาชีพ

ประเด็นที่ 6 ภาครัฐมีความโปร่งใส ปลอดการทุจริตและประพฤติมิชอบ

- ประเด็นย่อยที่ 6.2 บุคลากรภาครัฐยึดมั่นในหลักคุณธรรม จริยธรรมและความซื่อสัตย์สุจริต

(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

**ตัวชี้วัดของแผนแม่บทฯ:** อัตราส่วนรายได้จากการท่องเที่ยวของเมืองหลักและเมืองรอง สัดส่วน 75:25

**แผนย่อยภายใต้แผนแม่บทฯ:** การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรม

**เป้าหมายของแผนย่อย:** เมืองและชุมชนที่มีศักยภาพด้านการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรมเพิ่มขึ้น

**ตัวชี้วัดของแผนย่อย:** จำนวนเมืองและชุมชนที่มีศักยภาพด้านการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรม 15 เมือง

**แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติที่เกี่ยวข้องในระดับรอง** ประเด็นที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย

- **ประเด็นที่ 6 พื้นที่และเมืองนำอยู่อัจฉริยะ**

**เป้าหมายระดับแผนแม่บท:** ประเทศไทยมีขีดความสามารถในการแข่งขันสูงขึ้น เกิดศูนย์กลางความเจริญทางเศรษฐกิจและสังคม

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

**แผนย่อยภายใต้แผนแม่บทฯ:** การพัฒนาเมืองนำอยู่อัจฉริยะ

**เป้าหมายของแผนย่อย:** เมืองในพื้นที่เป้าหมายที่ได้รับการพัฒนาเพื่อกระจายความเจริญและลดความเหลื่อมล้ำในทุกมิติ

**ตัวชี้วัดของแผนย่อย:** จำนวนเมืองขนาดกลางที่ได้รับการพัฒนา 7 เมือง

- **ประเด็นที่ 8 ผู้ประกอบการและวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมยุคใหม่**

**เป้าหมายระดับแผนแม่บท:** ผู้ประกอบการในทุกระดับเป็นผู้ประกอบการยุคใหม่ที่มีบทบาทต่อระบบเศรษฐกิจเพิ่มมากขึ้น

**ตัวชี้วัดของแผนแม่บทฯ:** สัดส่วนผลิตภัณฑ์มวลรวมของวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมต่อผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ ร้อยละ 50 (ปี 2566-2570)

เพิ่มขึ้น

แผนย่อยภายใต้แผนแม่บท: การสร้างความเข้มแข็งผู้ประกอบการอัจฉริยะ

เป้าหมายของแผนย่อย: การขยายตัวของวิสาหกิจเริ่มต้นในประเทศไทย

ตัวชี้วัดของแผนย่อย: อัตราการขยายตัวจำนวนการก่อตั้งวิสาหกิจเริ่มต้น

(เฉลี่ยร้อยละ) ขยายตัวร้อยละ 15

● ประเด็นที่ 20 การบริการประชาชนและประสิทธิภาพภาครัฐ

เป้าหมายระดับแผนแม่บท: บริการของรัฐบาลมีประสิทธิภาพและมีคุณภาพเป็นที่ยอมรับ

ของผู้ใช้บริการ

ตัวชี้วัดของแผนแม่บท: ระดับความพึงพอใจในคุณภาพการให้บริการของภาครัฐไม่

น้อยกว่าร้อยละ 90

แผนย่อยภายใต้แผนแม่บท: การพัฒนาบริการประชาชน

เป้าหมายของแผนย่อย: งานบริการภาครัฐที่ปรับเปลี่ยนเป็นดิจิทัลเพิ่มขึ้น

ตัวชี้วัดของแผนย่อย: สัดส่วนความสำเร็จของกระบวนการที่ได้รับการ

ปรับเปลี่ยนให้เป็นดิจิทัล ร้อยละ 100 (ปี 2566-2570)

(3) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13

การขับเคลื่อนให้เศรษฐกิจเจริญเติบโตในช่วงแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13 จะเน้น พลิกโฉมประเทศไทยสู่ “สังคมก้าวหน้า เศรษฐกิจสร้างมูลค่าอย่างยั่งยืน” ซึ่งหมายถึงการสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ครอบคลุมตั้งแต่ระดับโครงสร้าง นโยบาย และกลไก เพื่อมุ่ง เสริมสร้างสังคมที่ก้าวหน้าพลวัตของโลก และเกื้อหนุนให้คนไทยมีโอกาสที่จะพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพ พร้อมกับการยกระดับกิจกรรมการผลิตและการให้บริการให้สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มที่สูงขึ้น โดยอยู่บนพื้นฐานของความยั่งยืนทางสิ่งแวดล้อม ดังนี้

**หมวดหมู่ที่ 7** ไทยมีวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมที่เข้มแข็ง มีศักยภาพสูง และสามารถแข่งขันได้

เป้าหมายที่ 3 วิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมสามารถเข้าถึงและได้รับการส่งเสริมอย่างมีประสิทธิภาพจากภาครัฐ

ตัวชี้วัดที่ 3.1 จำนวนวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมรายใหม่ที่เข้าถึงมาตรการ/โครงการของภาครัฐและบริการพัฒนาธุรกิจภาคเอกชนโดยการสนับสนุนของรัฐ

**หมวดหมู่ที่ 8** ไทยมีพื้นที่และเมืองอัจฉริยะที่น่าอยู่ ปลอดภัย เติบโตได้อย่างยั่งยืน

เป้าหมายที่ 3 การพัฒนาเมืองให้มีความน่าอยู่ อย่างยั่งยืน มีความพร้อมในการรับมือและปรับตัวต่อ การเปลี่ยนแปลงทุกรูปแบบ เพื่อให้ประชาชนทุกกลุ่มมีคุณภาพชีวิตที่ดีอย่างทั่วถึง

ตัวชี้วัดที่ 3.2 เมืองน่าอยู่อย่างยั่งยืนมีจำนวนมากขึ้น

**หมวดหมู่ที่ 13** ไทยมีภาครัฐที่ทันสมัย มีประสิทธิภาพ และตอบโจทย์ประชาชน

เป้าหมายที่ 1 การบริการภาครัฐ มีคุณภาพ เข้าถึงได้

ตัวชี้วัดที่ 1.1 ความพึงพอใจในคุณภาพการให้บริการของภาครัฐ ไม่น้อยกว่า

ร้อยละ 90

#### (4) แผนปฏิบัติการด้านการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ระยะที่ 2 (พ.ศ. 2566 - 2570)

แผนปฏิบัติการด้านการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ระยะที่ 2 (พ.ศ. 2566 - 2570) ถือเป็นแผนส่งเสริมระยะสั้น ซึ่งมุ่งเน้นการสร้างความตื่นตัวและกระตุ้นการเติบโตของความคิดสร้างสรรค์ภายในสังคม รวมถึงการเตรียมความพร้อมในการแปลงสินทรัพย์ทางวัฒนธรรม องค์ความรู้และภูมิปัญญา ให้พร้อมใช้เป็นเครื่องมือในการต่อยอดและสร้างมูลค่าเพิ่ม ตลอดจนการเตรียมความพร้อมทางด้านบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญและความคิดสร้างสรรค์พร้อมทั้งสร้างระบบนิเวศสร้างสรรค์ (Creative Ecosystem) ในการอำนวยความสะดวกต่อการขยายตัวของกลุ่มอุตสาหกรรมและธุรกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทยในอนาคตต่อไป โดยมีวิสัยทัศน์และเป้าหมายในระยะสั้นสำหรับแผนปฏิบัติการด้านการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 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

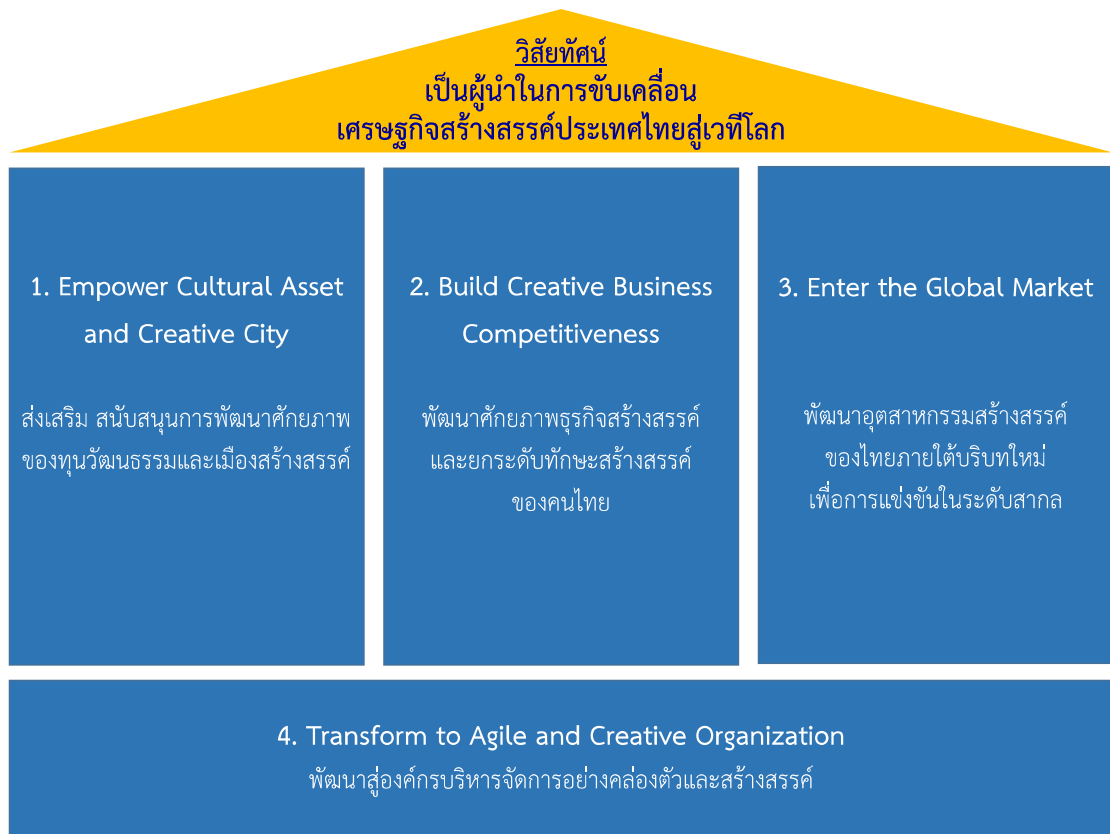
##### ยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาปัจจัยสนับสนุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ประกอบด้วย

- 3.1 พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและ Platform ดิจิทัล
- 3.2 พัฒนาระบบเงินทุนสนับสนุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์
- 3.3 พัฒนาระบบฐานข้อมูล การติดตาม ประเมินผล และการคาดการณ์เชิงยุทธศาสตร์
- 3.4 ปรับปรุงข้อกำหนดที่เป็นอุปสรรค
- 3.5 สร้างความเข้มแข็งระบบบริหารทรัพยากรเชิงปัญหา



### บทที่ 3 แผนปฏิบัติการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)

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



ยุทธศาสตร์ที่ 1 Empower Cultural Asset and Creative City ส่งเสริม สนับสนุนการพัฒนาศักยภาพของทุนวัฒนธรรมและเมืองสร้างสรรค์

ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย				
	2566	2567	2568	2569	2570
1.1 จำนวนจังหวัดที่บรรลุการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ในแผนยุทธศาสตร์/โครงการระดับจังหวัด/ท้องถิ่น (จังหวัด)	1	2	3	4	5

* นับสะสม					
1.2 รายได้ที่เกิดจากการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ของย่าน (ล้านบาท) (คำนวณจากรายได้จากเทศกาลด้านการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์) * นับรวมทั้งเทศกาล และกิจกรรมร่วมกับเครือข่ายพันธมิตรอื่น ๆ ด้วย	900	1,050	1,200	1,350	1,500
1.3 จำนวนผลิตภัณฑ์ใหม่ที่นำความคิดสร้างสรรค์หรืออัตลักษณ์ของพื้นที่ไปต่อยอดในเชิงพาณิชย์ (ผลิตภัณฑ์)  * นับเฉพาะผลิตภัณฑ์ใหม่ (สินค้าหรือบริการ) ที่เกิดจากการดำเนินการของ สคส.ร่วมกับหน่วยงานที่เป็นเครือข่ายย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ประเทศไทย (TCDN) โดยคำนวณจาก 50% ของเป้าหมายรวมผลิตภัณฑ์ใหม่ ปี 2566 (ประมาณ 120 ผลิตภัณฑ์)	60	60	60	60	60

### เป้าประสงค์

1. จังหวัด/ท้องถิ่นมีความรู้ความเข้าใจในการจัดทำแผนพัฒนาเมืองสร้างสรรค์
2. ย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในเครือข่ายมีความเข้มแข็งสูงขึ้น
3. ทู่นวัฒนธรรม ได้รับการต่อยอด พัฒนาในเชิงพาณิชย์

### กลยุทธ์การดำเนินงานดังนี้

- 1.1. ส่งเสริมการรวมกลุ่มของเจ้าภาพเมืองขับเคลื่อนการนำร่องการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน
- 1.2. ส่งเสริมการพัฒนาองค์ความรู้ เครื่องมือในการติดตามข้อมูล และเพิ่มปริมาณนวัตกรรมเมืองสร้างสรรค์ในท้องถิ่น
- 1.3. ส่งเสริมนักสร้างสรรค์ในพื้นที่ต่อยอดทุนทางวัฒนธรรม หรือ สิ่งปั้งชี้ทางภูมิศาสตร์ในชุมชนท้องถิ่นสู่สินค้าและบริการ เชื่อมโยงเครือข่ายความร่วมมือการพัฒนาย่านสร้างสรรค์ในและต่างประเทศ

### ยุทธศาสตร์ที่ 2 Build Creative Business Competitiveness พัฒนาศักยภาพธุรกิจสร้างสรรค์และยกระดับทักษะสร้างสรรค์ของคนไทย

ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย				
	2566	2567	2568	2569	2570
2.1 ผู้ประกอบการ SMEs ธุรกิจสร้างสรรค์ วิสาหกิจเริ่มต้น และผู้ประกอบการใหม่	ร้อยละ	ร้อยละ	ร้อยละ	ร้อยละ	ร้อยละ

ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย				
	2566	2567	2568	2569	2570
มีรายได้เฉลี่ยเพิ่มขึ้น ภายหลังจากได้รับการพัฒนาศักยภาพและนำความรู้ไปพัฒนาธุรกิจ	26	26	26	26	26
2.2 ร้อยละของผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์รายใหม่ที่เพิ่มขึ้น * นับจำนวนผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์รายใหม่จาก 3 เรื่อง ดังนี้  1) จำนวนการยื่นขอจดทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญา (IP) 2) จำนวนการจดทะเบียนบริษัทใหม่  3) จำนวนผลิตภัณฑ์และบริการใหม่ โดยเทียบกับ จำนวนเป้าหมายในการบมเพาะเชิงลึกผ่านการสัมมนาเชิงปฏิบัติการและการให้คำปรึกษาทางด้านธุรกิจ เพื่อให้ผู้ประกอบการมีศักยภาพเพิ่มขึ้น 500 คน	ร้อยละ 30.80 (154 ราย)	ร้อยละ 30.80 (154 ราย)	ร้อยละ 30.80 (154 ราย)	ร้อยละ 30.80 (154 ราย)	ร้อยละ 30.80 (154 ราย)
2.3 จำนวนแรงงานสร้างสรรค์ในอุตสาหกรรมเป้าหมายที่มีทักษะเพิ่มขึ้น	5% (6,250 ราย)	5% (6,250 ราย)	5% (6,250 ราย)	6% (7,500 ราย)	6% (7,500 ราย)
2.4 ระดับความสำเร็จของการพัฒนาแหล่งบ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ที่ขยายในภูมิภาค (ไม่สะสม) * การพัฒนาแหล่งบ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ในภูมิภาค หมายถึง การส่งเสริมศักยภาพของแหล่งบ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ที่เป็นเครือข่ายสถาบันการศึกษาในภูมิภาค ผ่านการจัดกิจกรรม/โครงการร่วมกับ สศส. โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนากลุ่มเป้าหมาย ธุรกิจ หรือย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์	10 แห่ง	10 แห่ง	10 แห่ง	10 แห่ง	10 แห่ง

### เป้าประสงค์

1. ธุรกิจสร้างสรรค์มีศักยภาพสูงขึ้น
2. แรงงานสร้างสรรค์ในอุตสาหกรรมเป้าหมาย มีความพร้อม สมรรถนะสูงขึ้น
3. ประชาชนและสังคมไทยรับรู้ เข้าใจ เกิดความต้องการใช้ความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น

### มีกลยุทธ์การดำเนินงานดังนี้

- 2.1. พัฒนาโมเดลธุรกิจ และข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการลดข้อจำกัดทางธุรกิจในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
- 2.2. กระตุ้นส่งเสริมให้ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ปกป้องและใช้ประโยชน์จากทรัพย์สินทางปัญญา (เงินลงทุน, การปกป้องสิทธิ)
- 2.3. ยกระดับเครือข่าย สถาบันการศึกษาในการพัฒนา เตรียมความพร้อมแรงงานสร้างสรรค์ ส่งเสริมการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาสินค้าหรือบริการ และยกระดับทักษะสร้างสรรค์ของคนไทย

### ยุทธศาสตร์ที่ 3 Enter the Global Market พัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทยภายใต้บริบทใหม่ เพื่อการแข่งขันในระดับสากล

ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย				
	2566	2567	2568	2569	2570
<p>3.1 จำนวนเครือข่ายธุรกิจสร้างสรรค์ที่สามารถเข้าถึงช่องทางตลาดสากล</p> <p><i>* เครือข่ายธุรกิจสร้างสรรค์ หมายถึง เครือข่ายที่เป็นสมาคม สมาพันธ์ องค์กร หรือผู้ประกอบการและนักสร้างสรรค์ ที่ได้รับการสนับสนุน หรือร่วมมือกับ สศส. ในการเข้าถึงช่องทางตลาดสากลในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การประกวดรางวัล การนำเสนอผลงานในระดับนานาชาติ รวมถึงการเข้าสู่แพลตฟอร์มการตลาดทั้งออนไลน์และออฟไลน์ เป็นต้น</i></p>	10 ราย	10 ราย	10 ราย	15 ราย	15 ราย
<p>3.2 ร้อยละของผู้ประกอบการผ่านเกณฑ์การเข้าถึงแหล่งทุน</p> <p><i>* การเข้าถึงแหล่งทุน หมายถึง สามารถผ่านเกณฑ์ในการเข้าขอรับทุนสนับสนุนของภาครัฐหรือภาคเอกชน โดยคำนวณร้อยละ จากผู้ประกอบการที่ได้รับการพัฒนาศักยภาพจาก สศส. ที่ประสงค์ขอทุน</i></p>	ร้อยละ 50	ร้อยละ 50	ร้อยละ 50	ร้อยละ 50	ร้อยละ 50

### เป้าประสงค์

1. อุตสาหกรรมสร้างสรรค์เป้าหมายมีความสามารถในการแข่งขันสูงขึ้น

2. มีแหล่งทุนที่มีศักยภาพรองรับการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

### มีกลยุทธ์การดำเนินงานดังนี้

- 3.1 ส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ให้สร้างความสามารถในการแข่งขันจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยี
- 3.2 เชื่อมโยงอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เข้าถึงแหล่งทุนจากในและต่างประเทศรองรับการเติบโตของอุตสาหกรรม
- 3.3 ส่งเสริมการหาโอกาสทางตลาดแก่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในตลาดต่างประเทศ เชื่อมโยงเครือข่ายองค์กรหน่วยงานส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศทั้งทวีภาคีและพหุภาคี

### ยุทธศาสตร์ที่ 4 Transform to Agile and Creative Organization พัฒนาสู่องค์กรบริหารจัดการอย่างคล่องตัวและสร้างสรรค์

ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย				
	2566	2567	2568	2569	2570
4.1 จำนวนกระบวนการ/ระบบงาน/นวัตกรรมที่เพิ่มประสิทธิภาพองค์กร	1 ผลงาน	1 ผลงาน	1 ผลงาน	1 ผลงาน	1 ผลงาน
4.2 การพัฒนาระบบบัญชีข้อมูล (Data Catalog) เพื่อนำไปสู่การเปิดเผยข้อมูลภาครัฐ (Open Data)	1 กลุ่ม ชุดข้อมูล	1 กลุ่ม ชุดข้อมูล	1 กลุ่ม ชุดข้อมูล	1 กลุ่ม ชุดข้อมูล	1 กลุ่ม ชุดข้อมูล
4.3 ระดับความเชื่อมั่นของบุคลากรในการแสดงออก เสนอแนวคิดเชิงสร้างสรรค์	4.5 (90%)	4.5 (90%)	4.5 (90%)	4.5 (90%)	4.5 (90%)

### เป้าประสงค์

1. การบริหารจัดการองค์กรและการตัดสินใจมีความรวดเร็วเพิ่มขึ้น
2. ยกระดับบริการดิจิทัล โดยยึดประชาชน เป็นศูนย์กลาง
3. มีวัฒนธรรมองค์กรและบรรยากาศการทำงานที่กระตุ้นและส่งเสริมให้เกิดความคิดเชิงสร้างสรรค์

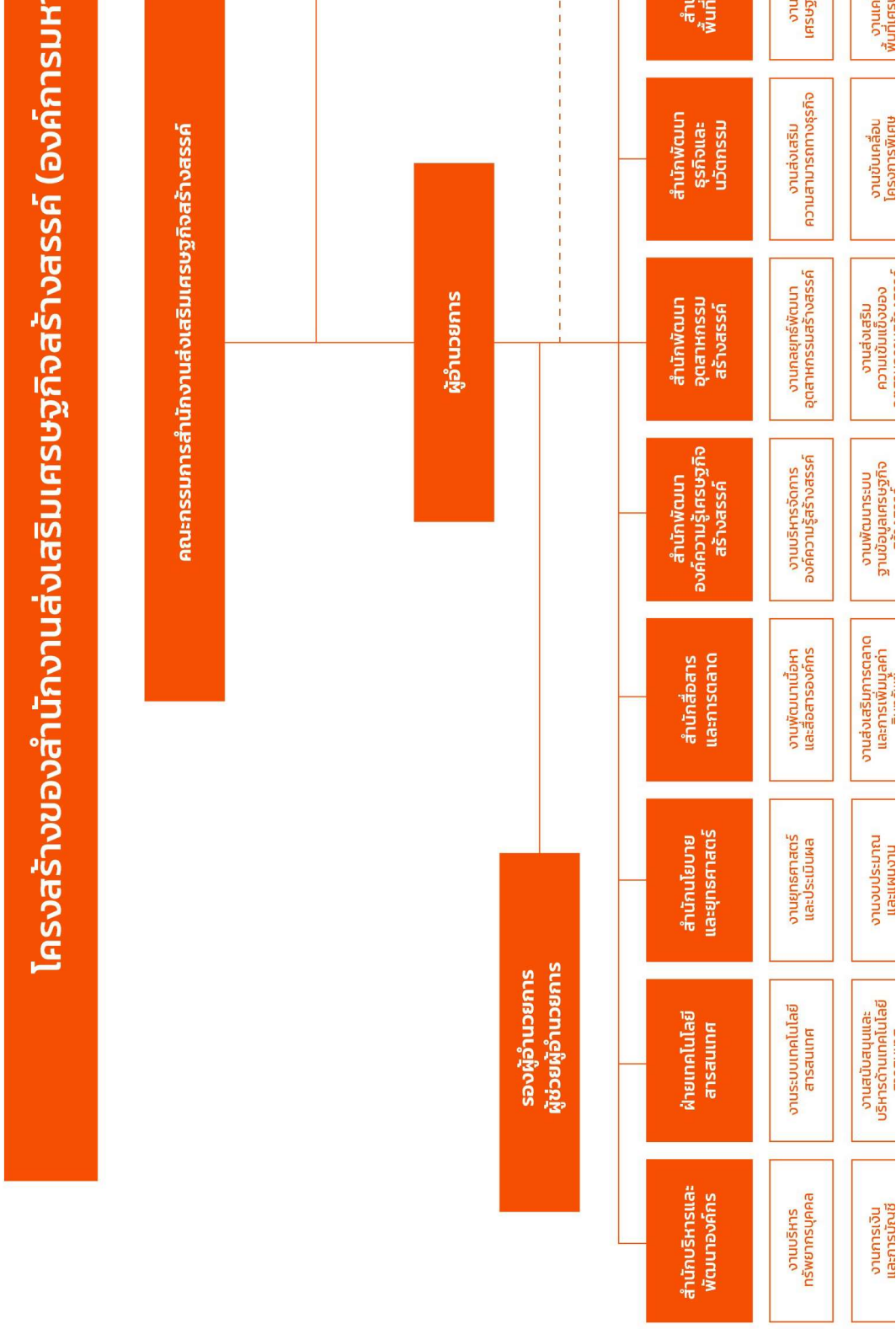
### มีกลยุทธ์การดำเนินงานดังนี้

- 4.1 พัฒนาบุคลากรขีดสมรรถนะสูงและมีทักษะอนาคต เท่าทันต่อความเปลี่ยนแปลง

- 4.2 กระจายอำนาจการบริหารจัดการ และขับเคลื่อนการบริหารองค์กรด้วยข้อมูล
- 4.3 พัฒนาศักยภาพด้านดิจิทัลโดยเชื่อมโยงกับระบบรัฐบาลดิจิทัล และยกระดับบริการดิจิทัล โดยยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง
- 4.4 สร้างวัฒนธรรมการทำงานมืออาชีพ กระตุ้นส่งเสริมให้บุคลากรกล้าคิดกล้าทำ

### 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

แผนงานในภารกิจหลัก ระยะ 5 ปี ประกอบด้วย 4 ประเด็นยุทธศาสตร์ คือ

- 1 : ส่งเสริมสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพของทุนวัฒนธรรมและเมืองสร้างสรรค์
- 2 : พัฒนาศักยภาพธุรกิจสร้างสรรค์และยกระดับทักษะสร้างสรรค์ของคนไทย
- 3 : พัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของคนไทยภายใต้บริบทใหม่เพื่อการแข่งขันในระดับสากล
- 4 : พัฒนาสู่องค์กรบริหารจัดการอย่างคล่องตัวและสร้างสรรค์

เป้าประสงค์รวม 11 เป้าประสงค์ ดังนี้

1. จังหวัด/ท้องถิ่นมีความรู้ความเข้าใจในการจัดทำแผนพัฒนาเมืองสร้างสรรค์
2. ย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในเครือข่ายเข้มแข็งสูงขึ้น
3. ทุนวัฒนธรรม ได้รับการต่อยอด พัฒนา ในเชิงพาณิชย์
4. ธุรกิจสร้างสรรค์มีศักยภาพสูงขึ้น
5. แรงงานสร้างสรรค์ในอุตสาหกรรมเป้าหมาย มีความพร้อม สมรรถนะสูงขึ้น
6. ประชาชนและสังคมไทยรับรู้ เข้าใจ เกิดความต้องการใช้ความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น
7. อุตสาหกรรมสร้างสรรค์เป้าหมายมีความสามารถในการแข่งขันสูงขึ้น

มีแหล่งทุนที่มีศักยภาพรองรับการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์



8. มีแหล่งทุนที่มีศักยภาพรองรับการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
9. การบริหารจัดการองค์กรและการตัดสินใจมีความรวดเร็วเพิ่มขึ้น
10. ยกระดับบริการดิจิทัล โดยยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง
11. มีวัฒนธรรมองค์กรและบรรยากาศการทำงานที่กระตุ้นและส่งเสริมให้เกิดความคิดเชิงสร้างสรรค์

### 3.4. เป้าหมายการให้บริการหน่วยงานของ สศส. (ตามพรบ. งบประมาณรายจ่าย)

ผลสัมฤทธิ์และประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ: ผู้ประกอบการอุตสาหกรรมสร้างสรรค์มีรายได้เพิ่มขึ้น ไม่น้อยกว่าร้อยละ 26

เป้าหมายการให้บริการหน่วยงาน/ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมายตัวชี้วัด					
	หน่วยนับ	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
1. ผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์นำกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ไปพัฒนาธุรกิจเพื่อยกระดับความสามารถในการแข่งขันของสินค้าและบริการสู่สากล						
1) จำนวนผู้ประกอบการที่ได้รับการพัฒนาศักยภาพและนำความรู้ไปพัฒนาธุรกิจ	คน	7,000	7,000	7,000	7,000	7,000
2) จำนวนผู้ใช้บริการแหล่งบ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ทั้งส่วนกลางและส่วนภูมิภาค	คน	250,000	250,000	250,000	250,000	250,000
3) มูลค่าทางเศรษฐกิจจากการจัดกิจกรรมกระตุ้นพื้นที่เศรษฐกิจสร้างสรรค์	ล้านบาท	750	750	750	750	750
4) จำนวนผู้ประกอบการ SME ธุรกิจสร้างสรรค์ วิสาหกิจเริ่มต้นและผู้ประกอบการใหม่ มีรายได้เฉลี่ยเพิ่มขึ้นภายหลังได้รับการพัฒนาศักยภาพและนำความรู้ไปพัฒนาธุรกิจ	ร้อยละ	26	26	26	26	26
5) ผู้ได้รับบริการที่ได้รับประโยชน์และความพึงพอใจจากแหล่งบ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ ทั้งเชิงพื้นที่และดิจิทัลแพลตฟอร์ม	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 วัตถุประสงค์ การดำเนินการดำเนินงานของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) เป็นดังนี้

๒๕๒๕๒๕๒๕ ๒๕๒๕๒๕	1. ส่งเสริม สนับสนุนการพัฒนาศักยภาพของทุนวัฒนธรรมและเมืองสร้างสรรค์	2. พัฒนาศักยภาพธุรกิจสร้างสรรค์และยกระดับทักษะสร้างสรรค์ของคนไทย	3. พัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทยภายใต้บริบทใหม่ เพื่อการแข่งขันในระดับสากล	4. พัฒนาสู่องค์กรบริหารจัดการอย่างคล่องตัวและสร้างสรรค์
๒๕๒๕๒๕๒๕	1. จังหวัด/ท้องถิ่นมีความรู้ความเข้าใจในการจัดทำแผนพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ 2. ย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในเครือข่ายเข้มแข็งสูงขึ้น 3. ทุนวัฒนธรรม ได้รับการต่อยอด พัฒนาในเชิงพาณิชย์	1. ธุรกิจสร้างสรรค์มีศักยภาพสูงขึ้น 2. แรงงานสร้างสรรค์ในอุตสาหกรรมเป้าหมาย มีความพร้อม สมรรถนะสูงขึ้น 3. ประชาชนและสังคมไทยรับรู้ เข้าใจ เกิดความต้องการใช้ความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น	1. อุตสาหกรรมสร้างสรรค์เป้าหมายมีความสามารถในการแข่งขัน 2. มีแหล่งทุนที่มีศักยภาพรองรับการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	1. การบริหารจัดการองค์กรและการตัดสินใจมีความรวดเร็วเพิ่มขึ้น 2. ยกระดับบริการดิจิทัล โดยยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง 3. มีวัฒนธรรมองค์กรและบรรยากาศการทำงานที่กระตือรือร้นและส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์
๒๕๒๕๒๕	1. ส่งเสริมการรวมกลุ่มของเจ้าภาพเมืองขับเคลื่อนการนำร่องการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน 2. ส่งเสริมการพัฒนาองค์กรความรู้ เครื่องมือในการติดตามข้อมูล และเพิ่มปริมาณนวัตกรรมเมืองสร้างสรรค์ในท้องถิ่น 3. ส่งเสริมนักสร้างสรรค์ในพื้นที่ต่อยอดทุนทางวัฒนธรรม หรือ สิ่งซึ่งทางภูมิศาสตร์มีชุมชนท้องถิ่น สู่สินค้าและบริการ 4. เชื่อมโยงเครือข่ายความร่วมมือการพัฒนา ย่านสร้างสรรค์ในและต่างประเทศ	1. พัฒนานโยบายและข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการลดข้อจำกัดทางธุรกิจเมืองอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ 2. กระตุ้นส่งเสริมให้ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ปกป้องและใช้ประโยชน์จากทรัพย์สินทางปัญญา (เงินลงทุน/การปกป้องสิทธิ) 3. ยกระดับเครือข่าย สถาบันการศึกษาในการพัฒนา เตรียมความพร้อมแรงงานสร้างสรรค์ 4. ส่งเสริมการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาสินค้าหรือบริการ และยกระดับทักษะสร้างสรรค์ของคนไทย	1. ส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ให้สร้างความสามารถในการแข่งขันจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยี 2. เชื่อมโยงอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เข้ากับแหล่งทุนจากในและต่างประเทศรองรับเติบโตของอุตสาหกรรม 3. ส่งเสริมการหาโอกาสทางตลาดแก่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในตลาดต่างประเทศ 4. เชื่อมโยงเครือข่ายองค์กร หน่วยงานส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศทั้งวิสาหกิจและพหุภาคี	1. มีวัฒนธรรมองค์กรและบรรยากาศการทำงานที่กระตือรือร้นและส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ 2. กระจายอำนาจการบริหารจัดการ และขับเคลื่อนการบริหารองค์กรด้วยข้อมูล 3. พัฒนาศักยภาพด้านดิจิทัลโดยเชื่อมโยงกับระบบรัฐบาลดิจิทัล และยกระดับบริการดิจิทัล โดยยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง 4. สร้างวัฒนธรรมการทำงานมืออาชีพ กระตุ้นส่งเสริมให้บุคลากรกล้าคิดกล้าทำ

๒๕๒๕๒๕๒๕ ๒๕๒๕๒๕๒๕	1. ส่งเสริม สนับสนุนการพัฒนาตัวศักยภาพ ของทุนวัฒนธรรมและเมืองสร้างสรรค์	2. พัฒนาศักยภาพธุรกิจสร้างสรรค์และ ยกระดับทักษะสร้างสรรค์ของคนไทย ระดับสากล	3. พัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทย ภายใต้บริบทใหม่ เพื่อการแข่งขันใน ระดับสากล	4. พัฒนาสู่องค์กรบริหารจัดการอย่าง คล่องตัวและสร้างสรรค์
<p>1. จำนวนจังหวัดที่บรรจุการพัฒนาเมือง สร้างสรรค์ในแผนยุทธศาสตร์/โครงการระดับ จังหวัด/ท้องถิ่น จำนวน 1 จังหวัด</p> <p>2. รายได้ที่เกิดจากการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ ของย่าน จำนวน 900 ล้านบาท</p> <p>3. จำนวนผลิตภัณฑ์ใหม่ที่นำความคิด สร้างสรรค์หรืออัตลักษณ์ของพื้นที่ไปต่อยอด ในเชิงพาณิชย์ จำนวน 60 ผลิตภัณฑ์** ** นับเฉพาะผลิตภัณฑ์ใหม่ (สินค้า หรือบริการ) ที่เกิดจากการดำเนินการ ของ ศสศ.ร่วมกับหน่วยงานที่เป็น เครือข่ายย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ประเทศไทย(TCDN) โดยคำนวณจาก 50% ของเป้าหมายรวม ผลิตภัณฑ์ใหม่ ปี 2566</p>	<p>1. ผู้ประกอบการ SMEs ธุรกิจสร้างสรรค์ วิสาหกิจเริ่มต้น และผู้ประกอบการใหม่ มี รายได้เฉลี่ยเพิ่มขึ้น ภายหลังได้รับการ พัฒนาศักยภาพและนำความรู้ไปพัฒนา ธุรกิจ ร้อยละ 26</p> <p>2. ร้อยละของผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์ รายใหม่ที่เพิ่มขึ้น</p> <p>3. จำนวนแรงงานสร้างสรรค์ในอุตสาหกรรม เป้าหมายที่มีทักษะเพิ่มขึ้น จำนวน 6,250 ราย</p> <p>4. ระดับความสำเร็จของการพัฒนาแหล่งบ่ม เพาะธุรกิจสร้างสรรค์ที่ขยายในภูมิภาค จำนวน 10 แห่ง</p>	<p>1. จำนวนเครือข่ายธุรกิจสร้างสรรค์ที่ สามารถเข้าถึงช่องทางตลาดสากล จำนวน 10 ราย</p> <p>2. ร้อยละของผู้ประกอบการผ่านเกณฑ์ การเข้าถึงแหล่งทุน ร้อยละ 50* (* การเข้าถึงแหล่งทุน หมายถึง สามารถผ่านเกณฑ์ในการเข้าขอรับ ทุนสนับสนุนของภาครัฐหรือ ภาคเอกชน โดยคำนวณร้อยละ จากผู้ประกอบการที่ได้รับการ พัฒนาศักยภาพจาก ศสศ. ที่ ประสงค์ขอทุน)</p>	<p>1. จำนวนกระบวนการ/ระบบงาน/นวัตกรรมที่ เพิ่มประสิทธิภาพองค์กร 1 ผลงาน</p> <p>2. การพัฒนาระบบบัญชีข้อมูล (Data Catalog) เพื่อนำไปสู่การเปิดเผยข้อมูล ภาครัฐ (Open Data) 1 กลุ่มข้อมูล</p> <p>3. ระดับความเชื่อมั่นของบุคลากรในการ แสดงออก เสนอแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ ระดับ 4.5 (90%)</p>	

สรุปโครงการภายใต้แผนปฏิบัติการของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ปีงบประมาณ พ.ศ. 2566

ประเด็นยุทธศาสตร์	เป้าประสงค์/ผลลัพธ์	กลยุทธ์	โครงการ / กิจกรรม / งบประมาณ/ตัวชี้วัด
ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 1 ส่งเสริม สนับสนุนการพัฒนาศักยภาพของทุนวัฒนธรรมและเมืองสร้างสรรค์	เป้าประสงค์ที่ 1 จังหวัด/ท้องถิ่นมีความรู้ความเข้าใจในการจัดทำแผนพัฒนาเมืองสร้างสรรค์	กลยุทธ์ 1.1 ส่งเสริมการรวมกลุ่มของเจ้าภาพเมืองขับเคลื่อนการนำร่องการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน	1) โครงการพัฒนาและส่งเสริมย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative District) <b>กิจกรรม</b> พัฒนาและส่งเสริมย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative District) <b>งบประมาณ</b> 32.520 ล้านบาท <b>เป้าหมายตัวชี้วัด:</b> <b>output</b> 1. พื้นที่ย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ได้รับการขยายผลไปสู่ชุมชน จำนวน 8 ชุมชน 2. จัดงานเทศกาล จำนวน 1 ครั้ง 3. ผู้เข้าร่วมเทศกาล จำนวน 150,000 ราย
เป้าประสงค์ที่ 2 ย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไม่เครือข่ายเข้มแข็งสูงขึ้น	กลยุทธ์ที่ 1.2 ส่งเสริมการพัฒนาองค์ความรู้เครื่องมือในการติดตามข้อมูลและเพิ่มปริมาณนวัตกรรมเมืองสร้างสรรค์ในท้องถิ่น	Outcome 4. เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นจากการจัดงานเทศกาลออกแบบกรุงเทพ 2566 จำนวน 350 ล้านบาท 5. จังหวัดที่บรรลุการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ในแผนยุทธศาสตร์/โครงการระดับจังหวัด/ท้องถิ่น จำนวน 1 จังหวัด	
เป้าประสงค์ที่ 3 ทุนวัฒนธรรม ได้รับการต่อยอด พัฒนาในเชิงพาณิชย์	กลยุทธ์ที่ 1.3 สนับสนุนการพัฒนาความรู้และทักษะแก่ผู้ประกอบการรายใหม่	2) โครงการบ่มเพาะและส่งเสริมเครือข่ายกลุ่มขับเคลื่อนย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ <b>กิจกรรม</b> บ่มเพาะและส่งเสริมเครือข่ายกลุ่มขับเคลื่อนย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ <b>งบประมาณ</b> 6.5148 ล้านบาท <b>เป้าหมายตัวชี้วัด:</b> <b>output</b> 1. จำนวนการฝึกอบรมเกี่ยวกับการพัฒนาย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จำนวน 3 ครั้ง 2. จำนวนผู้เข้าร่วมหลักสูตรการพัฒนาย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จำนวน 500 ราย	Outcome 3. จำนวนพื้นที่หรือโครงการที่ช่วยสร้างเสริมประสบการณ์ การเรียนรู้เกี่ยวกับการพัฒนาย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จำนวน 4 แห่งจังหวัดที่บรรจุการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ในแผน

ประเด็นยุทธศาสตร์	เป้าประสงค์/ผลลัพธ์	กลยุทธ์	โครงการ / กิจกรรม /งบประมาณ/ตัวชี้วัด
			<p>ยุทธศาสตร์/โครงการระดับจังหวัด/ท้องถิ่น จำนวน 1 จังหวัด</p> <p>3) โครงการพัฒนาและส่งเสริมเมืองสร้างสรรค์ไทยสู่เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ยูเนสโก (UNESCO Creative City Network)</p> <p><b>กิจกรรม</b> พัฒนาและส่งเสริมเมืองสร้างสรรค์ไทยสู่เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ยูเนสโก (UNESCO Creative City Network)</p> <p><b>งบประมาณ</b> 3.1450 ล้านบาท</p> <p><b>เป้าหมายตัวชี้วัด:</b></p> <p><b>output</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>พัฒนาและส่งเสริมเมืองสร้างสรรค์ในเครือข่าย TCDN ที่ได้รับการพัฒนาเพื่อเตรียมความพร้อมในการสมัครเป็นเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ยูเนสโก จำนวน 3 แห่ง</li> <li>เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ยูเนสโกของประเทศไทย มีการจัดกิจกรรมเพื่อเชื่อมเครือข่ายยูเนสโก ทั้งในและต่างประเทศ จำนวน 2 เมือง</li> </ol> <p><b>Outcome</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>ขยายผลเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ขององค์การยูเนสโกของประเทศไทยเพิ่มขึ้น จำนวน 1 เมือง</li> </ol> <p>4) โครงการพัฒนาศักยภาพเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในเขตเศรษฐกิจสร้างสรรค์ภาคเหนือด้วยการท่องเที่ยวและการสร้างมูลค่าเพิ่มจากวัฒนธรรมล้านนา (Northern Creative Economic Corridor : NCEC)</p> <p><b>กิจกรรม</b> พัฒนาศักยภาพเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในเขตเศรษฐกิจสร้างสรรค์ภาคเหนือด้วยการท่องเที่ยวและการสร้างมูลค่าเพิ่มจากวัฒนธรรมล้านนา(Northern Creative Economic Corridor : NCEC)</p> <p><b>งบประมาณ</b> 8.7950 ล้านบาท</p> <p><b>เป้าหมายตัวชี้วัด:</b></p> <p><b>output</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>งานเทศกาล (Creative Festival) จำนวน 1 ครั้ง และมีจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่า</li> </ol>

ประเด็นยุทธศาสตร์	เป้าประสงค์/ผลลัพธ์	กลยุทธ์	โครงการ / กิจกรรม /งบประมาณ/ตัวชี้วัด
			<p>100,000 ราย</p> <p><b>Outcome</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>มูลค่าทางเศรษฐกิจเพิ่มขึ้นจากการจัดงานเทศกาลความคิดสร้างสรรค์ 350 ล้านบาท</li> <li>ผู้ประกอบการ SMEs ธุรกิจสร้างสรรค์ วิสาหกิจเริ่มต้น และผู้ประกอบการใหม่ มีรายได้เฉลี่ยเพิ่มขึ้น ภายหลังจากพัฒนาศักยภาพและนำความรู้ไปพัฒนาธุรกิจ ร้อยละ 26</li> </ol> <p>5) โครงการเทศกาลส่งเสริมและยกระดับธุรกิจสร้างสรรค์ (Soft Power) ภาคใต้</p> <p><b>กิจกรรม</b> เทศกาลส่งเสริมและยกระดับธุรกิจสร้างสรรค์ (Soft Power) ภาคใต้</p> <p><b>งบประมาณ</b> 8.8800 ล้านบาท</p> <p><b>เป้าหมายตัวชี้วัด:</b></p> <p><b>output</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>งานเทศกาล (Creative Festival) จำนวน 3 ครั้ง และมีจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่า 15,000 ราย</li> <li>จำนวนผลิตภัณฑ์/บริการที่ได้รับการพัฒนาต่อยอดสินทรัพย์ soft power 10 ผลิตภัณฑ์/บริการ</li> </ol> <p><b>Outcome</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>มูลค่าทางเศรษฐกิจเพิ่มขึ้นจากการจัดงานเทศกาลความคิดสร้างสรรค์ 60 ล้านบาท</li> <li>ผู้ประกอบการ SMEs ธุรกิจสร้างสรรค์ วิสาหกิจเริ่มต้น และผู้ประกอบการใหม่ มีรายได้เฉลี่ยเพิ่มขึ้น ภายหลังจากพัฒนาศักยภาพและนำความรู้ไปพัฒนาธุรกิจ ร้อยละ 26</li> </ol> <p>6) โครงการพัฒนาวิสาหกิจชุมชนและสร้างกลไกการสืบทอดของอัตลักษณ์ชุมชนเพื่อเกิดการจ้างงานอย่างยั่งยืน</p> <p><b>ระดับสากล</b> ระดับสากล (Global OTOP)</p> <p><b>กิจกรรม</b> พัฒนาวิสาหกิจชุมชนและสร้างกลไกการสืบทอดของอัตลักษณ์ชุมชนเพื่อเกิดการจ้างงานอย่างยั่งยืน</p> <p><b>ระดับสากล</b> (Global OTOP)</p> <p><b>งบประมาณ</b> 8.7597 ล้านบาท</p> <p><b>เป้าหมายตัวชี้วัด:</b></p>

ประเด็นยุทธศาสตร์	เป้าประสงค์/ผลลัพธ์	กลยุทธ์	โครงการ / กิจกรรม /งบประมาณ/ตัวชี้วัด
			<p><b>output</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. กลุ่มวิสาหกิจ / ผู้ประกอบการชุมชนได้รับการฝึกอบรมถ่ายทอดความรู้ (Online/Offline) 1,000 ราย</li> <li>2. กลุ่มวิสาหกิจ / ผู้ประกอบการชุมชน ที่ได้รับการฝึกอบรมเชิงลึก 300 ราย</li> <li>3. ผลิตภัณฑ์/บริการ ได้รับการพัฒนา 30 ผลิตภัณฑ์/บริการ</li> </ol> <p><b>Outcome</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้ประกอบการมีรายได้เฉลี่ยเพิ่มขึ้น ภายหลังได้รับการพัฒนาศักยภาพและนำความรู้ไปพัฒนาธุรกิจ ร้อยละ 26</li> <li>2. ผู้ประกอบการ SMEs ธุรกิจสร้างสรรค์ วิสาหกิจเริ่มต้น และผู้ประกอบการรายใหม่ เกิดธุรกิจรวมจากกิจกรรมของเครือข่าย เพิ่มเต็มจำนวนที่คิดว่าทำได้</li> </ol> <p><b>7) โครงการส่งเสริมการท่องเที่ยวในเขตกรุงเทพมหานคร (Unfolding Bangkok)</b></p> <p><b>กิจกรรม</b> ส่งเสริมการท่องเที่ยวในเขตกรุงเทพมหานคร (Unfolding Bangkok)</p> <p><b>งบประมาณ</b> (งบกลาง รายการสำรองจ่ายกรณีฉุกเฉิน) 19.6700 ล้านบาท</p> <p><b>เป้าหมายตัวชี้วัด:</b></p> <p><b>output</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. พื้นที่ในกรุงเทพมหานครได้รับการพัฒนาและกระตุ้นย่านเศรษฐกิจสร้างสรรด้วยกิจกรรม สร้างประสบการณ์และดึงดูดนักท่องเที่ยว 10 พื้นที่</li> </ol> <p><b>Outcome</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจจากการจัดกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยว 200 ล้านบาท</li> </ol> <p><b>8) พัฒนาพื้นที่ย่านเศรษฐกิจสร้างสรรด้วยการท่องเที่ยวและการสร้างมูลค่าเพิ่มธุรกิจจากฐานเศรษฐกิจชีวภาพ (ภาคตะวันออกเชียงใหม่)</b></p> <p><b>กิจกรรม</b> พัฒนาพื้นที่ย่านเศรษฐกิจสร้างสรรด้วยการท่องเที่ยวและการสร้างมูลค่าเพิ่มธุรกิจจากฐานเศรษฐกิจชีวภาพ (ภาคตะวันออกเชียงใหม่)</p> <p><b>งบประมาณ</b> (งบกลาง รายการสำรองจ่ายกรณีฉุกเฉิน) 8.2095 ล้านบาท</p> <p><b>เป้าหมายตัวชี้วัด:</b></p>

ประเด็นยุทธศาสตร์	เป้าประสงค์/ผลลัพธ์	กลยุทธ์	โครงการ / กิจกรรม /งบประมาณ/ตัวชี้วัด
			<p><b>output</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>กิจกรรมพัฒนาและกระตุ้นย่าน เศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยงานเทศกาล (Creative Festival) 1 ครั้ง</li> <li>จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมเทศกาล (Creative Festival) 100,000 ราย</li> <li>จำนวนผู้ประกอบการ ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ได้รับการฝึกอบรมและถ่ายทอดความรู้ 300 ราย</li> </ol> <p><b>Outcome</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>มูลค่าทางเศรษฐกิจเพิ่มขึ้นจากการ จัดงานเทศกาลความคิดสร้างสรรค์</li> </ol>
<p>ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาศักยภาพธุรกิจ สร้างสรรค์และยกระดับทักษะ สร้างสรรค์ของไทย</p>	<p>เป้าประสงค์ที่ 1 ธุรกิจ สร้างสรรค์มีศักยภาพ สูงขึ้น</p> <p>เป้าประสงค์ที่ 2 แรงงาน สร้างสรรค์ใน อุตสาหกรรมเป้าหมายมี ความพร้อมสมรรถนะ สูงขึ้น</p>	<p>กลยุทธ์ที่ 2.1. พัฒนาโมเดล ธุรกิจ และข้อเสนอแนะเชิง นโยบายในการลดข้อจำกัดใน อุตสาหกรรมสร้างสรรค์</p> <p>กลยุทธ์ที่ 2.2. กระตุ้นส่งเสริมให้ ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ปกป้อง และใช้ประโยชน์จากทรัพย์สิน ทางปัญญา (เงินลงทุน/การ ปกป้องสิทธิ)</p>	<p>1) โครงการบริหารจัดการศูนย์ผู้ประกอบการเพื่อบริการองค์ความรู้ด้านเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ให้แก่ประชาชนและเครือข่ายในภูมิภาค ทั้งในเชิงกายภาพและออนไลน์ กิจกรรม บริหารจัดการศูนย์ผู้ประกอบการเพื่อบริการองค์ความรู้ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้แก่ ประชาชนและเครือข่ายในภูมิภาค ทั้งในเชิงกายภาพและออนไลน์</p> <p><b>งบประมาณ</b> 11.3109 ล้านบาท</p> <p><b>เป้าหมายตัวชี้วัด:</b></p> <p><b>output</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>จำนวนผู้ให้บริการและผู้เข้าร่วมกิจกรรมในศูนย์ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ทั้งในส่วนกลางและ ส่วนภูมิภาค 250,000 คน</li> <li>จำนวนมหาวิทยาลัยที่ได้รับการพัฒนา ไม่ต่ำกว่า 10 มหาวิทยาลัย</li> <li>การพัฒนาหลักสูตรร่วมกับสถาบันการศึกษาทั้งในและต่างประเทศ จำนวน 5 หลักสูตร</li> <li>จำนวนกลุ่มเป้าหมายได้รับความรู้ผ่าน CEA Academy จำนวน 3,000 ราย</li> </ol> <p><b>Outcome</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>ผู้ให้บริการที่ได้รับประโยชน์และความพึงพอใจจากศูนย์ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ ทั้งเชิงพื้นที่ กายภาพและดิจิทัลแพลตฟอร์ม ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80</li> </ol>



ประเด็นยุทธศาสตร์	เป้าประสงค์/ผลลัพธ์	กลยุทธ์	โครงการ / กิจกรรม / งบประมาณ/ตัวชี้วัด
	<p>เป้าประสงค์ที่ 3 ประชาชนและสังคมไทย รับรู้ เข้าใจ เกิดความ ต้องการใช้ความคิด สร้างสรรค์มากขึ้น</p>	<p>กลยุทธ์ที่ 2.3. ยกระดับเครือข่าย สถาบันการศึกษาในการพัฒนา เตรียมความพร้อมแรงงาน สร้างสรรค์</p> <p>กลยุทธ์ที่ 2.4. ส่งเสริมการใช้ ความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนา สินค้าหรือบริการ และยกระดับทักษะสร้างสรรค์ของไทย</p>	<p>2) โครงการพัฒนาศูนย์กลางการรวบรวมข้อมูลเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กิจกรรม พัฒนาศูนย์กลางการรวบรวมข้อมูลเศรษฐกิจสร้างสรรค์ <b>งบประมาณ 3.3339 ล้านบาท</b></p> <p><b>เป้าหมายตัวชี้วัด:</b></p> <p><b>output</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. รายงานความเคลื่อนไหวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ตามตัวชี้วัดหลัก (Creative Economic Movement) 5 ฉบับ</li> <li>2. เว็บไซต์ศูนย์กลางข้อมูลเศรษฐกิจและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ปรับปรุงใหม่ 1 เว็บไซต์</li> </ol> <p><b>Outcome</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. รายงานแนวโน้มนวัตกรรมและ Consumer Insight จำนวน 1 ฉบับ</li> </ol> <p>3) โครงการเตรียมความพร้อมและพัฒนาศักยภาพการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจใหม่บริบททาง เศรษฐกิจ (CEA Entrepreneurship, Design &amp; Tech Program)</p> <p><b>กิจกรรม</b> เตรียมความพร้อมและพัฒนาศักยภาพการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจใหม่บริบททางเศรษฐกิจ (CEA Entrepreneurship, Design &amp; Tech Program)</p> <p><b>งบประมาณ 2.5000 ล้านบาท</b></p> <p><b>เป้าหมายตัวชี้วัด:</b></p> <p><b>output</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. จำนวน นร./ นศ. และ ผู้สนใจเริ่มต้นธุรกิจ ได้รับความรู้เบื้องต้น แรงจูงใจ ความเป็นผู้ประกอบการ ฯลฯ สำหรับผู้ประกอบการในเศรษฐกิจใหม่ (New Economy &amp; New Normal) ที่ซึ่ง สินค้า/บริการต้องบูรณาการด้านการออกแบบและเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน จำนวน 400 ราย</li> </ol> <p><b>Outcome</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. จำนวนต้นแบบผลิตภัณฑ์ (สินค้าบริการ ฯลฯ) จำนวน 4 ต้นแบบ</li> </ol> <p>4) โครงการเพิ่มขีดความสามารถทางการแข่งขันธุรกิจ Micro- SMEs ให้เกิด Soft Power <b>กิจกรรม</b> เพิ่มขีดความสามารถทางการแข่งขันธุรกิจ Micro-SMEs ให้เกิด Soft Power</p>

ประเด็นยุทธศาสตร์	เป้าประสงค์/ผลลัพธ์	กลยุทธ์	โครงการ / กิจกรรม /งบประมาณ/ตัวชี้วัด
			<p><b>งบประมาณ 6.7300 ล้านบาท</b></p> <p><b>เป้าหมายตัวชี้วัด:</b></p> <p><b>output</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>ผู้ประกอบการ MSMEs ได้รับการฝึกอบรมถ่ายทอดความรู้ จำนวน 1,000 ราย</li> <li>ผลิตภัณฑ์/บริการ ได้รับการพัฒนา (Sand Box) จำนวน 80 ผลิตภัณฑ์</li> </ol> <p><b>Outcome</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>เกิดการจ้างงานบุคลากรในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ จำนวน 30 ราย</li> <li>รายได้ผู้ประกอบการเพิ่มขึ้น ร้อยละ 26</li> </ol> <p><b>5) โครงการสร้างมูลค่าเพิ่มธุรกิจด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Change X2)</b></p> <p><b>กิจกรรม</b> สร้างมูลค่าเพิ่มธุรกิจด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ</p> <p><b>งบประมาณ 7.2842 ล้านบาท</b></p> <p><b>เป้าหมายตัวชี้วัด:</b></p> <p><b>output</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>ธุรกิจ SME ได้รับการพัฒนาเป็น Change Agent ต่อยอดการพัฒนา NFT และต้นแบบ จำนวน 30 กิจกรรม</li> <li>จำนวน ธุรกิจ SME ได้รับการพัฒนา จำนวน 40 กิจกรรม เช้าถึงช่องทางตลาดภายในประเทศ / การประชาสัมพันธ์</li> </ol> <p><b>Outcome</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>รายได้ผู้ประกอบการเพิ่มขึ้น ร้อยละ 26</li> </ol> <p><b>6) โครงการพัฒนาผู้ประกอบการอุตสาหกรรมเกษตรด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ตามโมเดลเศรษฐกิจที่ยั่งยืน (BCG Model)</b></p> <p><b>กิจกรรม</b> พัฒนาผู้ประกอบการอุตสาหกรรมเกษตรด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ตามโมเดลเศรษฐกิจที่ยั่งยืน (BCG Model)</p>

ประเด็นยุทธศาสตร์	เป้าประสงค์/ผลลัพธ์	กลยุทธ์	โครงการ / กิจกรรม /งบประมาณ/ตัวชี้วัด
			<p><b>งบประมาณ</b> 4.000 ล้านบาท</p> <p><b>เป้าหมายตัวชี้วัด:</b></p> <p><b>output</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ได้รับการฝึกอบรมถ่ายทอดความรู้ จำนวน 500 ราย</li> <li>2. ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ได้รับการพัฒนาเชิงลึก จำนวน 28 ราย</li> <li>3. นิทรรศการ 1 ครั้ง (มีคนเข้าชมนิทรรศการไม่น้อย 500 ราย Tour Visit)</li> </ol> <p><b>Outcome</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผลสัมฤทธิ์/บริการ ได้รับการพัฒนา 7 ผลสัมฤทธิ์</li> <li>2. รายได้ผู้ประกอบการเพิ่มขึ้น ร้อยละ 26</li> </ol> <p>7) โครงการพัฒนาแพลตฟอร์มปกป้องสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาและการระดมทุนแบบไม่อาศัยตัวกลางด้วยเทคโนโลยีบล็อกเชน(block chain) สำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์</p> <p><b>กิจกรรม</b> พัฒนาแพลตฟอร์มปกป้องสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาและการระดมทุนแบบไม่อาศัยตัวกลางด้วยเทคโนโลยีบล็อกเชน(block chain) สำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์</p> <p><b>งบประมาณ</b> 6.2280 ล้านบาท</p> <p><b>เป้าหมายตัวชี้วัด:</b></p> <p><b>output</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. แพลตฟอร์มสำหรับบันทึกเวลาและความเป็นเจ้าของผลงานสร้างสรรค์ผ่านเทคโนโลยีบล็อกเชน (Block chain-Based Time stamping) จำนวน 1 ระบบ</li> <li>2. รายงานการ ศึกษาความเป็นไปได้ในการพัฒนาระบบระดมทุนแบบไม่อาศัยตัวกลาง (Decentralized Crowdfunding) ในประเทศไทย จำนวน 1 รายงาน</li> </ol> <p><b>Outcome</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายที่เกิดจากการวิเคราะห์ข้อมูล ผลงานด้านสร้างสรรค์ที่สามารถถอดถอดไปสู่การสร้าง Soft power ของประเทศ รวมทั้งนำไปใช้ออกแบบมาตรการสนับสนุนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จำนวน 1 ฉบับ</li> </ol>

ประเด็นยุทธศาสตร์	เป้าประสงค์/ผลลัพธ์	กลยุทธ์	โครงการ / กิจกรรม /งบประมาณ/ตัวชี้วัด
			<p>8) โครงการพัฒนาระบบนิเวศสร้างสรรคเพื่อการพัฒนาโลกเสมือนจริง (CEA Metaverse Ecosystem Lab) งบประมาณ 24.5000 ล้านบาท</p> <p>เป้าหมายตัวชี้วัด: output</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>ระบบปฏิบัติการสนับสนุนกิจกรรมการสร้างสรรคโลกเสมือน (Metaverse Ecosystem Lab)</li> <li>จำนวนกลุ่มเป้าหมายได้รับความรู้และเข้าใจถึงโลกเสมือนจริง จำนวน 1,000 ราย</li> </ol> <p>9) โครงการพัฒนาและเผยแพร่องค์ความรู้ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการสร้าง Soft Power ของประเทศไทย</p> <p>กิจกรรม พัฒนาและเผยแพร่องค์ความรู้ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการสร้าง Soft Power ของประเทศไทย</p> <p>งบประมาณ 2.9000 ล้านบาท</p> <p>เป้าหมายตัวชี้วัด: output</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>พัฒนาและรวบรวมเนื้อหาองค์ความรู้ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการสร้าง Soft Power ของประเทศไทย 300 ชิ้นงาน</li> <li>เผยแพร่องค์ความรู้สร้างสรรคและฐานข้อมูลดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการสร้าง Soft Power ของประเทศไทยสู่สากล ผ่านทางช่องทางออนไลน์และออฟไลน์ ไม่น้อยกว่า 9 ล้าน คน/ครั้ง</li> <li>กลุ่มเป้าหมายมี engagement กับองค์ความรู้ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กิจกรรม และผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ไม่น้อยกว่า 6 แสน คน/ครั้ง</li> <li>มูลค่าสื่อประชาสัมพันธ์ (PR Value) ไม่น้อยกว่า 50 ล้านบาท</li> </ol>
ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทยภายใต้บริบทที่ใหม่เพื่อ	เป้าประสงค์ที่ 1 อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เป้าหมายมีความสามารถ	กลยุทธ์ที่ 3.1 ส่งเสริมการพัฒนา อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ให้สร้าง ความสามารถในการแข่งขันจาก	<ol style="list-style-type: none"> <li>โครงการติดตามประเมินผลการดำเนินงานภายใต้การขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์</li> </ol> <p>กิจกรรม ติดตามและประเมินผลการดำเนินงานภายใต้การขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์</p> <p>งบประมาณ 2.6605 ล้านบาท</p>

ประเด็นยุทธศาสตร์	เป้าประสงค์/ผลลัพธ์	กลยุทธ์	โครงการ / กิจกรรม /งบประมาณ/ตัวชี้วัด
การแข่งขันในระดับสากล	<p>ในการแข่งขันสูง</p> <p>เป้าประสงค์ที่ 2 มีแหล่งเงินทุนที่มีศักยภาพรองรับการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์</p>	<p>ความก้าวหน้าของเทคโนโลยี</p> <p>กลยุทธ์ที่ 3.2 เชื่อมโยงอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เข้าถึงแหล่งเงินทุนจากในและต่างประเทศรองรับการเติบโตของอุตสาหกรรม</p>	<p><b>เป้าหมายตัวชี้วัด:</b></p> <p><b>output</b></p> <p>1. รายงานการติดตามผลการดำเนินงานโครงการที่สอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา จำนวน 5 กลุ่ม รวม 15 สาขา</p> <p>2. รายงานข้อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาระบบติดตามข้อมูลงบประมาณอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ทั้ง 15 สาขา ด้วยเครื่องมือในรูปแบบดิจิทัล (Digital Tools)</p> <p><b>Outcome</b></p> <p>1. หน่วยงานภาคีเครือข่ายนำแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไปใช้เป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนการดำเนินงานที่เกี่ยวข้องด้านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และเศรษฐกิจสร้างสรรค์</p>
	<p>กลยุทธ์ที่ 3.3 ส่งเสริมการหาโอกาสทางการตลาดแก่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในตลาดต่างประเทศ</p>	<p>กลยุทธ์ที่ 3.3 ส่งเสริมการหาโอกาสทางการตลาดแก่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในตลาดต่างประเทศ</p>	<p><b>2) โครงการยกระดับกลุ่มอุตสาหกรรมเทคโนโลยีสู่ระดับโลก</b></p> <p><b>กิจกรรม</b> ยกระดับกลุ่มอุตสาหกรรมเทคโนโลยีสู่ระดับโลก</p> <p><b>งบประมาณ</b> 9,0052 ล้านบาท</p> <p><b>เป้าหมายตัวชี้วัด:</b></p> <p><b>output</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. รายงานการศึกษารายการตลาด ในกลุ่มตลาดเป้าหมายเพื่อส่งออกคอนเทนต์ไทย 1 รายงาน</li> <li>2. จำนวนข้อเสนอโครงการและตัวอย่างเนื้อหา (Teaser) สำหรับการส่งออก 10 ชิ้นงาน</li> <li>3. บุคลากรในอุตสาหกรรมเป้าหมายได้รับการถ่ายทอดความรู้ 500 คน</li> <li>4. จำนวนเครือข่ายทั้งในและต่างประเทศ 10 เครือข่าย</li> </ol> <p><b>Outcome</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. จำนวนบุคลากรที่ได้รับการพัฒนาและได้รับการจ้างงานต่อเนื่องอุตสาหกรรม 10 ราย</li> <li>2. จำนวนข้อเสนองานที่ได้รับการพัฒนาเชิงพาณิชย์และสามารถส่งออกไปตลาดต่างประเทศ 2 ข้อเสนอ</li> </ol>
	<p>กลยุทธ์ที่ 3.3 เชื่อมโยงเครือข่ายองค์กร หน่วยงานส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศทั้งวิสาหกิจและพหุภาคี</p>	<p>กลยุทธ์ที่ 3.3 เชื่อมโยงเครือข่ายองค์กร หน่วยงานส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศทั้งวิสาหกิจและพหุภาคี</p>	

ประเด็นยุทธศาสตร์	เป้าประสงค์/ผลลัพธ์	กลยุทธ์	โครงการ / กิจกรรม /งบประมาณ/ตัวชี้วัด
			<p>3) โครงการสร้างเครือข่ายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และชุมนุมทางความคิด ปี 2566 (Creativity Unfold, CEA Forum และ CEA Awards 2566)</p> <p><b>กิจกรรม</b> โครงการสร้างเครือข่ายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และชุมนุมทางความคิด</p> <p><b>งบประมาณ</b> 6.000 ล้านบาท</p> <p><b>output</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. กิจกรรมการสร้างเครือข่ายเศรษฐกิจสร้างสรรค์และชุมนุมทางความคิด 1 ครั้ง</li> <li>2. จำนวนผู้เข้าร่วมงานชุมนุมทางความคิด จำนวนไม่น้อยกว่า 1,000 คน</li> <li>3. จำนวนผู้เข้าร่วมงานเครือข่ายความร่วมมือธุรกิจอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Networking Session) จำนวนไม่น้อยกว่า 100 คน</li> <li>4. จำนวนผู้เข้าร่วมงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy Forum &amp; CEA Awards) จำนวนไม่น้อยกว่า 100 คน</li> </ol> <p><b>Outcome</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. เกิดเครือข่ายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทั้งในและต่างประเทศไม่น้อยกว่า 10 เครือข่าย</li> </ol>
<p>ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 4</p> <p>พัฒนาผู้ประกอบการจัดการอย่างคล่องตัวและสร้างสรรค์</p>	<p>เป้าประสงค์ที่ 1 การบริหารจัดการองค์กร และการตัดสินใจมีความรวดเร็วเพิ่มขึ้น</p> <p>เป้าประสงค์ที่ 2 ยกระดับการบริหารการตัดสินใจ โดยยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง</p>	<p>กลยุทธ์ที่ 4.1 พัฒนาบุคลากร ชีตสมรรถนะสูงและมีทักษะอนาคต เท่าทันต่อความเปลี่ยนแปลง</p> <p>กลยุทธ์ที่ 4.2 กระจายอำนาจการบริหารจัดการ และขับเคลื่อนการบริหารองค์กรด้วยข้อมูล</p>	<p>1) โครงการแผนพัฒนาบุคลากรของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566</p> <p><b>กิจกรรม</b> แผนพัฒนาบุคลากรของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566</p> <p><b>เป้าหมายตัวชี้วัด:</b></p> <p><b>output</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. เจ้าหน้าที่และผู้ปฏิบัติงานทุกคนเข้าร่วมฝึกอบรมเพิ่มสมรรถนะผลักในการทำงานและ/หรือ</li> </ol>

ประเด็นยุทธศาสตร์	เป้าประสงค์/ผลลัพธ์	กลยุทธ์	โครงการ / กิจกรรม / งบประมาณ/ตัวชี้วัด
	เป้าประสงค์ที่ 3 มีวัฒนธรรมองค์กรและบรรยากาศทำงานที่กระตุ้นและส่งเสริมให้เกิดความคิดเชิงสร้างสรรค์	กลยุทธ์ที่ 4.3 พัฒนาศักยภาพด้านดิจิทัลโดยเชื่อมโยงกับระบบรัฐบาลดิจิทัล และยกระดับด้วยบริการดิจิทัล โดยยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง	<p>เพิ่มความรู้ต่อการปฏิบัติงาน อย่างน้อยคนละ 1 ครั้ง</p> <p>2. เจ้าหน้าที่และผู้ปฏิบัติงานไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ได้รับการฝึกอบรม สัมมนา ทั้งในส่วนของหลักสูตรพื้นฐานหรือหลักสูตรเฉพาะทาง อย่างน้อยคนละ 1 ครั้ง</p> <p>3. รายงานแผนพัฒนาบุคลากรของ สศส.ปี 2566-2570 ฉบับสมบูรณ์ 1 ฉบับ</p> <p><b>Outcome</b></p> <p>1. เจ้าหน้าที่ที่ผ่านการอบรมมีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการทำงานของสำนักงานร้อยละ 80</p> <p>2. แผนพัฒนาบุคลากรของ สศส.ปี 2566-2570 ได้รับการนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาบุคลากรของสำนักงาน ร้อยละ 100</p> <p><b>2) โครงการสนับสนุนงานบริการและการจัดการระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและทรัพยากรทางกายภาพ</b></p> <p><b>กิจกรรม</b> สนับสนุนงานบริการและการจัดการระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและทรัพยากรทางกายภาพ</p> <p><b>งบประมาณ</b> 8.3473 ล้านบาท</p> <p><b>เป้าหมายตัวชี้วัด:</b></p> <p><b>output</b></p> <p>1. ระบบสารสนเทศต้องมีความพร้อมใช้งาน โดยสามารถให้บริการได้ไม่น้อยกว่าร้อยละ 98 ต่อปี (ระบบและเครือข่าย system and network availability) (เฉลี่ยทุกไตรมาส)</p> <p>2. พัฒนางานบริการอิเล็กทรอนิกส์ (e-service) สำหรับผู้ใช้บริการทั้งให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของหน่วยงาน 1 บริการ</p> <p>3. พัฒนาระบบการทำงานให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล 2 ระบบงาน</p> <p>4. การบริหารจัดการทรัพยากรที่มีความพร้อมใช้งาน โดยสามารถให้บริการได้ไม่น้อยกว่าร้อยละ 98</p> <p>(เฉลี่ยทุกไตรมาส)</p> <p><b>Outcome</b></p> <p>1. ผู้ประกอบการและนักออกแบบมีช่องทางในการประชาสัมพันธ์ของตนเองผ่านช่องทางออนไลน์</p>

ประเด็นยุทธศาสตร์	เป้าประสงค์/ผลลัพธ์	กลยุทธ์	โครงการ / กิจกรรม /งบประมาณ/ตัวชี้วัด
			<p>และออฟไลน์ที่เพิ่มมากขึ้น</p> <p>2. ผู้รับบริการสามารถเข้าถึงข้อมูลและข่าวสารรวมถึงบริการของศูนย์สร้างสร้งงานออกแบบได้อย่างทั่วถึง</p> <p>3. ประชาชน นักเรียน นักศึกษาหรือผู้ที่สนใจสามารถเข้าร่วมกิจกรรมและรู้ข่าวสารเกี่ยวกับองค์ความรู้ด้านการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์ที่ครอบคลุมและครบถ้วนทุกภูมิภาค</p> <p>3) โครงการประเมินผลสัมฤทธิ์และความคุ้มค่าของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)</p> <p>กิจกรรม ประเมินผลสัมฤทธิ์และความคุ้มค่าของ สศส.</p> <p>งบประมาณ 3.0000 ล้านบาท</p> <p>เป้าหมายตัวชี้วัด:</p> <p><b>Output</b></p> <p>1. รายงานผลการประเมินผลสัมฤทธิ์และความคุ้มค่าของ สศส. ปี 2565 จำนวน 1 ฉบับ</p> <p><b>Outcome</b></p> <p>1. รายงานผลการประเมินผลสัมฤทธิ์และความคุ้มค่า นำไปใช้ในการรายงานผล KPI ต่อหน่วยงานภายนอก</p>



แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566

กระทรวง สำนักงานรัฐมนตรี

ส่วนราชการ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)

หน่วย : ล้านบาท

แผนงาน	งบประมาณ (ทุกแหล่ง)	แผนการใช้จ่ายเงิน			
		ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4
<b>รวมทั้งสิ้น</b>	<b>357.0137</b>	<b>103.2719</b>	<b>97.9446</b>	<b>83.3005</b>	<b>72.4967</b>
1. แผนงานบุคลากรภาครัฐ	91.3309	22.8327	22.8327	22.8327	22.8328
2. แผนงานพื้นฐานด้านการสร้างเสริมขีดความสามารถในการแข่งขัน	69.0113	17.4045	18.3199	17.8665	15.4204
3. แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาพื้นที่และเมืองน่าอยู่อัจฉริยะ	25.8845	12.3050	8.2595	2.9375	2.3825
4. แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาผู้ประกอบการและวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม	29.2739	5.9020	9.5696	5.4768	8.3255
5. แผนงานยุทธศาสตร์เพื่อสนับสนุนด้านการสร้างเสริมความสามารถในการแข่งขัน	115.6151	27.3283	34.3697	31.9975	21.9196
6. แผนงานบูรณาการรัฐบาลดิจิทัล	6.2280	0.7294	1.6932	2.1895	1.6159
7. งบกลาง รายการเงินสำรองจ่ายเพื่อกรณีฉุกเฉินและจำเป็น	19.6700	16.7700	2.9000	-	-

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 (เฉพาะเงินงบประมาณ)

กระทรวง สำนักงานกฤษฎีกา

ส่วนราชการ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (องค์การมหาชน)

หน่วย : ล้านบาท (ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กลุ่ม	งบประมาณ			
	ไตรมาส 1 (ต.ค.-ธ.ค.)	ไตรมาส 2 (ม.ค.-มิ.ค.)	ไตรมาส 3 (เม.ย.-มิ.ย.)	ไตรมาส 4 (ก.ค.-ก.ย.)
ยอดรวมทั้งสิ้น	320.5251	89.1070	72.6836	63.6594
1. งบประมาณรายจ่ายงบกลาง	19.6700	2.9000	-	-
1. โครงการส่งเสริมการท่องเที่ยวในเขตกรุงเทพมหานคร (Unfolding Bangkok)	19.6700	2.9000	-	-
2. งบประมาณรายจ่ายของหน่วยรับงบประมาณ	221.8717	66.3250	52.3053	43.8545
1) แผนงานพื้นฐานด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน	51.0982	14.1262	11.8935	11.2269
2) แผนงานยุทธศาสตร์เพื่อสนับสนุนด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน	115.6151	34.3697	31.9975	21.9196
1. โครงการบริหารจัดการศูนย์แม่ข่ายธุรกิจดิจิทัลเพื่อบริการองค์ความรู้ด้านเศรษฐกิจดิจิทัลที่แก่ประชาชนและเครือข่ายในภูมิภาค ทั้งในเชิงกายภาพและออนไลน์	11.3109	3.7460	3.3774	1.5670
2. โครงการพัฒนาศูนย์กลางการรวบรวมข้อมูลเศรษฐกิจดิจิทัล	3.3339	0.4445	0.5039	0.0455
3. โครงการแผนพัฒนาบุคลากรของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (องค์การมหาชน) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564	2.3775	0.6750	0.8364	0.1761
4. โครงการยกระดับกลุ่มอุตสาหกรรมคอนเทนต์ไทยสู่ระดับโลก	9.0052	1.6207	5.6207	1.2600
5. โครงการพัฒนาระบบนิเวศสร้างสรรคเพื่อการพัฒนาโลกเสมือนจริง (CEA Metaverse Ecosystem Lab)	24.5000	6.1250	6.1250	6.1250

กลุ่ม	งบประมาณ			
	ไตรมาส 1 (ต.ค.-ธ.ค.)	ไตรมาส 2 (ม.ค.-มี.ค.)	ไตรมาส 3 (เม.ย.-มิ.ย.)	ไตรมาส 4 (ก.ค.-ก.ย.)
	รวมทั้งสิ้น			
6. โครงการสร้างเครือข่ายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และชุมนุมทางความคิด ปี 2566 (Creativity Unfold, CEA Forum และ CEA Awards 2566)	6.0000	1.5000	1.5000	1.5000
7. โครงการประเมินผลสัมฤทธิ์และความสำเร็จของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ปี 2566	3.0000	0.7500	0.7500	0.7500
8. โครงการพัฒนาและส่งเสริมย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative District)	32.5200	13.0000	6.7900	4.7300
9. โครงการบ่มเพาะและส่งเสริมเครือข่ายกลุ่มผู้ประกอบการสร้างสรรค์	6.5148	1.7964	2.2665	1.7964
10. โครงการพัฒนาและส่งเสริมเมืองสร้างสรรค์ไทยสู่เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ยูเนสโก (UNESCO Creative City Network)	3.1450	1.3450	0.9000	0.7000
11. โครงการติดตามและประเมินผลการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์และยกระดับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศ	2.6605	0.9032	0.7533	0.6953
12. โครงการสร้างการรับรู้และความเข้าใจในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และส่งเสริมเผยแพร่ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ผ่าน Soft power	2.9000	0.7250	0.7250	0.7250
13.. โครงการสนับสนุนงานบริการและการบริหารจัดการระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและทรัพยากรทางกายภาพ	8.3473	1.7993	2.8494	1.8493
3.) แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาพื้นที่และเมืองนำอยู่อัจฉริยะ	25.8845	12.3050	8.2595	2.3825
1. โครงการพัฒนาศักยภาพเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในเขตเศรษฐกิจสร้างภาคเหนือด้วยการท่องเที่ยวและการสร้างมูลค่าเพิ่มจากวัฒนธรรมล้านนา (Northern Creative Economic Corridor : NCEC)	8.7950	6.9000	0.8500	0.2950
2. โครงการพัฒนาพื้นที่ย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการท่องเที่ยวและการสร้างมูลค่าเพิ่มธุรกิจจากฐานเศรษฐกิจชีวภาพ (ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ)	8.2095	3.0000	3.7095	0.7000

กลุ่ม	งบประมาณ				
	รวมทั้งสิ้น	ไตรมาส 1 (ต.ค.-ธ.ค.)	ไตรมาส 2 (ม.ค.-มิ.ค.)	ไตรมาส 3 (เม.ย.-มิ.ย.)	ไตรมาส 4 (ก.ค.-ก.ย.)
3. โครงการเทศกาลส่งเสริมและยกระดับธุรกิจสร้างสรรค์ (Soft Power) ภาคใต้	8.8800	2.4050	3.7000	1.3875	1.3875
4.) แผนงานยุทธศาสตร์การส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมที่เข้มแข็ง แข็งแรงยั่งยืนได้	29.2739	5.9020	9.5696	5.4768	8.3255
1. โครงการเตรียมความพร้อมและพัฒนาศักยภาพการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจใหม่ทางเศรษฐกิจ (TCDC Entrepreneurship, Design & Tech Program)	2.5000	0.6180	0.8420	0.7180	0.3220
2. โครงการพัฒนาวิสาหกิจชุมชนและสร้างกลไกการติดต่อขององค์กรชุมชนเพื่อเกิดการจ้างงานอย่างยั่งยืนระดับสากล (Global OTOP)	8.7597	0.0750	1.2900	1.5750	5.8197
3. โครงการเพิ่มขีดความสามารถทางการแข่งขันธุรกิจ Micro-SMEs ให้เกิด Soft Power	6.7300	2.7500	2.7500	0.6150	0.6150
4. โครงการสร้างมูลค่าเพิ่มธุรกิจด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (ChangeX2)	7.2842	1.4590	3.6876	1.5688	0.5688
5. โครงการพัฒนาผู้ประกอบการอุตสาหกรรมเกษตรด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ตามโมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน (BCG Model)	4.0000	1.0000	1.0000	1.0000	1.0000
<b>3.) งบประมาณการรัฐบาลดิจิทัล</b>	<b>6.2280</b>	<b>0.7294</b>	<b>1.6932</b>	<b>2.1895</b>	<b>1.6159</b>
1. โครงการพัฒนาแพลตฟอร์มปกป้องสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาและการระดมทุนแบบไม่อาศัยตัวกลางด้วยเทคโนโลยีบล็อกเชน สำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	3.0000	0.9000	0.9000	0.7500	0.4500
<b>4.) งบประมาณรายจ่ายบุคลากร</b>	<b>72.7554</b>	<b>18.1888</b>	<b>18.1888</b>	<b>18.1888</b>	<b>18.1888</b>

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 (จำแนกตามแผนงาน/ผลผลิต/โครงการ)

กระทรวง สำนักงานนายกรัฐมนตรี

ส่วนราชการ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)

หน่วย : ล้านบาท (ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

แผนงาน/ผลผลิต/โครงการ	หน่วยนับ	รวมทั้งสิ้น		ไตรมาส 1 (ต.ค.-ธ.ค.)		ไตรมาส 2 (ม.ค.-มิ.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			320.5251	-	95.0751	-	89.1070	-	72.6836	-	63.6594
รวมทั้งสิ้น			320.5251	-	95.0751	-	89.1070	-	72.6836	-	63.6594
1. งบประมาณรายจ่ายกลาง (รายการสำรองจ่ายกรณีฉุกเฉินจำเป็น)			19.6700		16.7700		2.9000		-		-
โครงการส่งเสริมการท่องเที่ยวในเขต กรุงเทพมหานคร (Unfolding Bangkok)			19.6700		16.7700		2.9000				
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : พื้นที่ในกรุงเทพมหานคร ได้รับการพัฒนาและยกระดับชุมชนกิจ สร้างสรรค์ด้วยกิจกรรมสร้างประสบการณ์และ ดึงดูดนักท่องเที่ยว 10 พื้นที่	พื้นที่	10		10							
ตัวชี้วัดเชิงคุณภาพ : สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ จากการจัดกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยว 200 ล้านบาท	ล้านบาท	200		200							

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											
2. งบประมาณรายจ่ายของหน่วยรับงบประมาณ			300.8551	-	78.3051	-	86.2070	-	72.6836	-	63.6594
แผนงานพื้นฐานด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน			51.0982		13.8516		14.1262		11.8935		11.2269
ผลผลิตที่ 1 : ส่งเสริมและพัฒนาพื้นที่แหล่งบ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์			51.0982		13.8516		14.1262		11.8935		11.2269
ตัวชี้วัดเชิงคุณภาพ : ผู้รับบริการที่ได้รับประโยชน์และความพึงพอใจจากแหล่งบ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์เชิงพื้นที่และดิจิทัลแพลตฟอร์ม	ร้อยละ	80								80	
1. กิจกรรมสนับสนุนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม	ล้านบาท		51.0982		13.8516		14.1262		11.8935		11.2269
ค่าสาธารณูปโภค	ล้านบาท		5.2454		2.3475		2.3475		0.5504		
ค่าใช้จ่าย	ล้านบาท		13.4886		3.4012		3.4012		3.4012		3.2850

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											
สำนักงาน สศส. ขอนแก่น	ล้านบาท		0.1609		0.1609		-		-		-
สำนักงาน สศส. กรุงเทพมหานคร	ล้านบาท		31.7678		7.9420		7.9420		7.9419		7.9419
สำนักงาน สศส. เชียงใหม่	ล้านบาท		0.4355		-		0.4355		-		-
แผนงานยุทธศาสตร์เพื่อสนับสนุนด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน			115.6151		27.3283		34.3697		31.9975		21.91 96
ผลผลิตที่ 1 : พัฒนาและส่งเสริมบุคลากรสร้างธุรกิจและธุรกิจไทย ให้นำนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ไปขยายระดับสินค้าและบริการ			115.6151		27.3283		34.3697		31.9975		21.91 96
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : จำนวนผู้ใช้บริการแหล่งมเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ทั้งส่วนกลางและส่วนภูมิภาค	ราย	250,000			62,500		62,500		62,500		62,500
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : จำนวนผู้ประกอบการที่ได้รับการพัฒนาศักยภาพเพื่อเข้าสู่ตลาดยุคใหม่	ราย	7,000			1,750		1,750		1,750		1,750
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : มูลค่าทางเศรษฐกิจจากการจัดกิจกรรมกระตุ้นพื้นที่เศรษฐกิจสร้างสรรค์	ล้านบาท	750			-		-		750		-

แผนงาน/ผลิตภัณฑ์/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											
ตัวชี้วัดเชิงคุณภาพ : จำนวนผู้ประกอบการ SME ธุรกิจสร้างเสริมวิสาหกิจเริ่มต้นและผู้ประกอบการใหม่รายได้เฉลี่ยเพิ่มขึ้นภายหลังได้รับการพัฒนาศักยภาพและนำความรู้ไปพัฒนาธุรกิจ	ร้อยละ	26		-		-		-		26	
1. กิจกรรมพัฒนาความสามารถของผู้ประกอบการและธุรกิจสร้างสรรค์			59.5275		15.6398		13.7507		18.7134		11.4236
1.1. โครงการบริหารจัดการศูนย์แม่แพะธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อบริการองค์ความรู้ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้แก่ประชาชนและเครือข่ายในภูมิภาค ทั้งในเชิงกายภาพและออนไลน์			11.3109		3.7460		2.6205		3.3774		1.5670
1.2. โครงการพัฒนาศูนย์กลางการรวบรวมข้อมูลเศรษฐกิจสร้างสรรค์			3.3339		2.3400		0.4445		0.5039		0.0455
1.3. โครงการแผนพัฒนาบุคลากรของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564			2.3775		0.6750		0.6900		0.8364		0.1761
1.4 โครงการยกระดับกลุ่มอุตสาหกรรมคอนเทนต์ไทยสู่ระดับโลก			9.0052		0.5038		1.6207		5.6207		1.2600



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											
1.5 โครงการพัฒนาระบบนิเวศสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาโลกเสมือนจริง (CEA Metaverse Ecosystem Lab)			24.5000		6.1250		6.1250	-	6.1250		6.1250
1.6 โครงการสร้างเครือข่ายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และชุมนุมทางความคิด ปี 2566 (Creativity Unfold, CEA Forum และ CEA Awards 2566)			6.0000		1.5000		1.5000		1.5000		1.5000
1.7 โครงการประเมินผลสัมฤทธิ์และความคุ้มค่าของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ปี 2566			3.0000		0.7500		0.7500		0.7500		0.7500
2. กิจกรรมพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์และกลไกสนับสนุนธุรกิจสร้างสรรค์			42.1798		8.8555	-	16.1414	-	9.9565	-	7.2264
2.1 ค่าใช้จ่ายการพัฒนาและส่งเสริมย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative District)			32.5200		8.0000		13.0000		6.7900		4.7300
2.2 โครงการบ่มเพาะและส่งเสริมเครือข่ายกลุ่มผู้ประกอบการย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์			6.5148		0.6555		1.7964		2.2665		1.7964
2.3 โครงการพัฒนาและส่งเสริมเมืองสร้างสรรค์ไทยสู่เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ยูเนสโก (UNESCO Creative City Network)			3.1450		0.2000		1.3450		0.9000		0.7000

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											
3. กิจกรรมพัฒนาข้อมูลสารสนเทศเพื่อการยกระดับอุตสาหกรรมสร้างสรรคให้กับคนไทย			13.9078		2.8330	-	4.4776	-	3.3276	-	3.2696
3.1. โครงการติดตามและประเมินผลการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรคและยกระดับอุตสาหกรรมสร้างสรรคของประเทศ			2.6605		0.3087		0.9032		0.7533		0.6953
3.2. โครงการสร้างการรับรู้และความเข้าใจในอุตสาหกรรมสร้างสรรคและส่งเสริมเผยแพร่ผู้ประกอบการสร้างสรรคผ่าน Soft power			2.9000		0.7250		0.7250		0.7250		0.7250
3.3. โครงการสนับสนุนงานบริการและการบริหารจัดการระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและทรัพยากรทางกายภาพ			8.3473		1.7993		2.8494		1.8493		1.8493
แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาพื้นที่และเมื่อนำอยู่ อัจฉริยะ			25.8845		12.3050		8.2595		2.9375		2.3825
โครงการที่ 1 : โครงการพัฒนาศักยภาพเศรษฐกิจสร้างสรรคในเขตเศรษฐกิจสร้างสรรคภาคเหนือตอนล่างการท่องเที่ยวและการสร้างมูลค่าเพิ่มจากวัฒนธรรมล้านนา (Northern Creative Economic Corridor : NCEC)			8.7950		6.9000		0.8500		0.7500		0.2950

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
<b>ตัวชี้วัดกิจกรรม</b>											
<b>ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ :</b> จัดงานเทศกาลด้านความคิดสร้างสรรค์ขนาดใหญ่	พื้นที่	1		1		-		-		-	
<b>ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ :</b> จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมและการเข้าถึงข้อมูลออนไลน์ และออนไลน์ไม่น้อยกว่า	ราย	100,000		100,000		-		-		-	
<b>ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ :</b> มูลค่าทางเศรษฐกิจจากการจัดกิจกรรมกระตุ้นพื้นที่เศรษฐกิจสร้างสรรค์	ล้านบาท	250		250		-		-		-	
กิจกรรมการพัฒนาศักยภาพเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในเขตเศรษฐกิจสร้างสรรค์ภาคเหนือด้วยการท่องเที่ยวและการสร้างมูลค่าเพิ่มจากวัฒนธรรมล้านนา (Northern Creative Economic Corridor : NCEC)			8.7950		6.9000		0.8500		0.7500		0.2950
<b>โครงการที่ 2 :</b> โครงการพัฒนาพื้นที่ย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการท่องเที่ยวและการสร้างมูลค่าเพิ่มธุรกิจจากฐานเศรษฐกิจชีวภาพ (ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ)			8.2095		3.0000		3.7095		0.8000		0.7000
<b>ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ :</b> จำนวนผู้ประกอบการ นักสร้างสรรค์อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้รับการพัฒนาเชิงลึกด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการ	ราย	150		38		38		37		37	

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											
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : มูลค่าทางเศรษฐกิจการจัดกิจกรรมกระตุ้นพื้นที่เศรษฐกิจสร้างสรรค์	ล้านบาท	100	8.2095	-	3.0000	100	3.7095	-	0.8000	-	0.7000
กิจกรรมพัฒนาพื้นที่ย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการท่องเที่ยวและการสร้างมูลค่าเพิ่มธุรกิจจากฐานเศรษฐกิจชีวภาพ (ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ)			8.2095		3.0000		3.7095		0.8000		0.7000
โครงการที่ 3 : โครงการเทศกาลส่งเสริมและยกระดับธุรกิจสร้างสรรค์ (Soft Power) ภาคใต้			8.8800		2.4050		3.7000		1.3875		1.3875
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : มูลค่าทางเศรษฐกิจการจัดกิจกรรมกระตุ้นพื้นที่เศรษฐกิจสร้างสรรค์	ล้านบาท	60		-		60		-		-	
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : จำนวนผลิตภัณฑ์/บริการที่ได้รับการพัฒนาต่ออุตสาหกรรม Soft Power	ผลิตภัณฑ์ /บริการ	10		-		-		10		-	
กิจกรรมเทศกาลส่งเสริมและยกระดับธุรกิจสร้างสรรค์ (Soft Power) ภาคใต้			8.8800		2.4050		3.7000		1.3875		1.3875

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											
แผนงานยุทธศาสตร์การส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมที่เข้มแข็ง แข่งขันได้			29.2739		5.9020		9.5696		5.4768		8.3255
โครงการที่ 1 : โครงการเตรียมความพร้อมและพัฒนาศักยภาพการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจนวัตกรรมใหม่ทางเศรษฐกิจ (TCDC Entrepreneurship, Design & Tech Program)			2.5000		0.6180		0.8420		0.7180		0.3220
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : จำนวนนักเรียน นักศึกษาและผู้สนใจเริ่มต้นธุรกิจได้รับความรู้เบื้องต้นแรงจูงใจความเป็นผู้ประกอบการ	ราย	400		-		200			200		
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : จำนวนนักเรียน นักศึกษาและผู้สนใจเริ่มต้นธุรกิจได้รับความรู้เชิงลึกผ่านการสัมมนาเชิงปฏิบัติการ	ราย	100		-		50			50		
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : ต้นแบบได้รับการส่งเสริมและผลักดันเพื่อการพาณิชย์ และทรัพย์สินทางปัญญา (Commercialization & Intellectual Property) ผ่านเครือข่ายหรือช่องทางต่าง ๆ ที่เหมาะสม ทั้งในและต่างประเทศ	ต้นแบบ	4		-		-			-		4

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
<b>ตัวชี้วัด/กิจกรรม</b> กิจกรรม เติบโตความพร้อมและพัฒนาศักยภาพการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจใหม่ในบริษัทใหม่ทางเศรษฐกิจ (TDCD Entrepreneurship, Design & Tech Program)			2.5000		0.6180		0.8420		0.7180		0.3220
<b>โครงการที่ 2 : โครงการพัฒนาวิสาหกิจชุมชนและสร้างกลไกการสืบทอดของอัตลักษณ์ชุมชนเพื่อเกิดการจ้างงานอย่างยั่งยืนระดับสากล (Global OTOP)</b>			8.7597		0.0750		1.2900		1.5750		5.8197
<b>ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ :</b> จำนวนบุคลากรสร้างสรรค์กลุ่มธุรกิจ ธุรกิจชุมชน วิสาหกิจชุมชน เข้าสู่กระบวนการคัดเลือก ผลิตภัณฑ์ที่มีศักยภาพ	ราย	300		-		-		-		4	
<b>ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ :</b> จำนวนผู้ประกอบการที่เข้าอบรม พัฒนาศักยภาพและเพิ่มทักษะบูรณาการทางด้านการออกแบบ/ธุรกิจ/เทคโนโลยี ความรู้ระดับต้น	ราย	1,000		-		-		-		100	
กิจกรรม พัฒนาศักยภาพวิสาหกิจรายย่อยในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นเชิงสร้างสรรค์สู่สากล			8.7597		0.0750		1.2900		1.5750		5.8197

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											
โครงการที่ 3 : โครงการเพิ่มขีดความสามารถทางการแข่งขันธุรกิจ Micro-SMEs ให้เกิด Soft Power			6.7300	-	2.7500	-	2.7500	-	0.6150	-	0.6150
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : จำนวนผู้ประกอบการ MSMEs เข้าร่วมกิจกรรมบรรยาย ฝึกอบรม และ/หรือ สัมมนาเชิงปฏิบัติการ	ราย	1,000		100		200		500		200	
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : จำนวนผลผลิตจากอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ใน Sand Box	ชิ้นงาน	80						80			
ตัวชี้วัดเชิงคุณภาพ : จำนวนการจ้างงานบุคลากรในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	ราย	30						15		15	
กิจกรรม การเพิ่มขีดความสามารถทางการแข่งขันธุรกิจ Micro-SMEs ให้เกิด Soft Power			6.7300		2.7500		2.7500		0.6150		0.6150
โครงการที่ 4 : โครงการสร้างมูลค่าเพิ่มธุรกิจ ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (ChangeX2)			7.2842	-	1.4590	-	3.6876	-	1.5688	-	0.5688
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : จำนวนธุรกิจที่ได้รับการพัฒนาส่งเสริมศักยภาพผู้การเป็น Change Agent	กิจการ	30		-		-		30		-	
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : การต่อยอดสินทรัพย์ในรูปแบบดิจิทัลหรือ NFT	ราย	30		-		-		-		30	

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											
กิจกรรมการสร้างมูลค่าเพิ่มธุรกิจด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (ChangeX2)			7.2842		1.4590		3.6876		1.5688		0.5688
โครงการที่ 5 : โครงการพัฒนาผู้ประกอบการอุตสาหกรรมเกษตรด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ตามโมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน (BCG Model)			4.0000		1.0000		1.0000		1.0000		1.0000
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : พัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการสร้างสรรค์ตามหลักเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน	ราย	28		100		200		500		200	
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : เกิดการออกแบบเพิ่มมูลค่าให้กับผลผลิตทางการเกษตรไปสู่การใช้งานในอุตสาหกรรม	ผลิตภัณฑ์	7		-		-		80		-	
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : การจัดแสดงผลงานและนิทรรศการผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ตามโมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน (BCG Model)	นิทรรศการ	1		-		-		15		15	



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 กิจกรรม การพัฒนาผู้ประกอบการ อุตสาหกรรมเกษตรด้วยแนวคิดเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ตาม โมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน (BCG Model)		เป้าหมาย	4.0000	เป้าหมาย	1.0000	เป้าหมาย	1.0000	เป้าหมาย	1.0000	เป้าหมาย	1.0000
แผนงานบูรณาการรัฐบาลดิจิทัล		เป้าหมาย	6.2280	เป้าหมาย	0.7294	เป้าหมาย	1.6932	เป้าหมาย	2.1895	เป้าหมาย	1.6159
โครงการที่ 1 : โครงการพัฒนาแพลตฟอร์ม ปกป้องสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาและการ ระดมทุนแบบไม่อาศัยตัวกลางด้วยเทคโนโลยี บล็อกเชน สำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์		เป้าหมาย	6.2280	เป้าหมาย	0.7294	เป้าหมาย	1.6932	เป้าหมาย	2.1895	เป้าหมาย	1.6159
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : แพลตฟอร์มที่ใช้สำหรับ บันทึกเวลาและความเป็นเจ้าของทรัพย์สินทาง ปัญญาด้านสร้างสรรค์ผ่านเทคโนโลยีบล็อกเชน (Decentralized Trusted Timestamping platform)	ระบบ	1		-		-		-		1	
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : รายงานการศึกษาคือ เป็นไปได้ในการพัฒนาระบบระดมทุนแบบไม่ อาศัยตัวกลาง (Decentralized Crowdfunding) ในประเทศไทย	ฉบับ	1		-		-		1		-	

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											
1. กิจกรรมการพัฒนาแพลตฟอร์มปกป้องสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาและการระดมทุนแบบไม่อาศัยตัวกลางด้วยเทคโนโลยีบล็อกเชนสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์			6.2280		0.7294		1.6932		2.1895		1.6159
<b>แผนงานบุคลากรภาครัฐ</b>	ล้านบาท		72.7554		18.1888	-	18.1888	-	18.1888	-	18.1890
<b>ค่าใช้จ่ายบุคลากรภาครัฐ</b>	ล้านบาท		72.7554		18.1888		18.1888		18.1888		18.1890

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายเงินสะสม (ทุน) และเงินนอกงบประมาณ (เงินรายได้และเงินบริจาค) พ.ศ. 2566

กระทรวง สำนักงานนายกรัฐมนตรี

ส่วนราชการ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)

หน่วย : ล้านบาท

แผนงาน/ผลผลิต/โครงการ ตัวชี้วัด/กิจกรรม	หน่วยนับ	รวมทั้งสิ้น		ไตรมาส 1 (ต.ค.-ธ.ค.)		ไตรมาส 2 (ม.ค.-มิ.ค.)		ไตรมาส 3 (เม.ย.-มิ.ย.)		ไตรมาส 4 (ก.ค.-ก.ย.)	
		เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ
รวมทั้งสิ้น			36.4886	-	8.1968	-	8.8376	-	10.6169	-	8.8373
1. งบประมาณรายจ่ายของหน่วยรับ งบประมาณ (เงินสะสม)			22.2771	-	4.6439	-	5.2847	-	7.0641	-	5.2844
แผนงานบุคลากรภาครัฐ	ล้านบาท		18.5755	-	4.6439	-	4.6439	-	4.6439	-	4.6438
ค่าใช้จ่ายบุคลากรภาครัฐ	ล้านบาท		18.5755	-	4.6439	-	4.6439	-	4.6439	-	4.6438
1.1) เงินเดือน	ล้านบาท		15.0999		3.7750		3.7750		3.7750		3.7749
1.2) ค่าใช้จ่ายสวัสดิการ	ล้านบาท		3.4756		0.8689		0.8689		0.8689		0.8689
แผนงานพื้นฐานด้านการสร้าง ความสามัคคีในการแข่งขัน			3.7016		-		0.6408		2.4202		0.6406
ผลผลิตที่ 1 : ส่งเสริมและพัฒนาพื้นที่ แหล่งบ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์			3.7016		-		0.6408		2.4202		0.6406

แผนงาน/ผลผลิต/โครงการ	หน่วยนับ	รวมทั้งสิ้น		ไตรมาส 1 (ต.ค.-ธ.ค.)		ไตรมาส 2 (ม.ค.-มิ.ค.)		ไตรมาส 3 (เม.ย.-มิ.ย.)		ไตรมาส 4 (ก.ค.-ก.ย.)	
		เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ
<b>ตัวชี้วัด/กิจกรรม</b> <b>ตัวชี้วัดเชิงคุณภาพ : ผู้รับบริการที่ได้รับประโยชน์และความพึงพอใจจากแหล่งบ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์เชิงพื้นที่และดิจิทัลแพลตฟอร์ม</b>	ร้อยละ	80		-		-		-		80	
1. กิจกรรมสนับสนุนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม	ล้านบาท		3.7016		-		0.6408		2.4202		0.6406
ค่าเช่าสำนักงาน	ล้านบาท		1.7796		-				1.7796		-
ค่าสาธารณูปโภค	ล้านบาท		1.0666		-		0.3556		0.3555		0.3555
ค่าใช้สอย/วัสดุ	ล้านบาท		0.8554		-		0.2852		0.2851		0.2851
<b>2. งบประมาณรายจ่ายของหน่วยรับงบประมาณ (เงินรายได้)</b>			<b>14.2115</b>		<b>-</b>		<b>3.5529</b>		<b>-</b>		<b>3.5529</b>
<b>แผนงานพื้นฐานด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน</b>			<b>14.2115</b>		<b>3.5529</b>		<b>3.5529</b>		<b>3.5528</b>		<b>3.5529</b>
<b>ผลผลิตที่ 1 : ส่งเสริมและพัฒนาพื้นที่แหล่งบ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์</b>			14.2115		3.5529		3.5529		3.5528		3.5529
<b>ตัวชี้วัดเชิงคุณภาพ : ผู้รับบริการที่ได้รับประโยชน์และความพึงพอใจจากแหล่งบ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์เชิงพื้นที่และดิจิทัลแพลตฟอร์ม</b>	ร้อยละ	80		-		-				80	

แผนงาน/ผลผลิต/โครงการ	หน่วยนับ	รวมทั้งสิ้น			ไตรมาส 1 (ต.ค.-ธ.ค.)		ไตรมาส 2 (ม.ค.-มิ.ค.)		ไตรมาส 3 (เม.ย.-มิ.ย.)		ไตรมาส 4 (ก.ค.-ก.ย.)	
		เป้าหมาย	งบประมาณ	เงาหมาย	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ	เป้าหมาย	งบประมาณ
ตัวชี้วัด/กิจกรรม			14.2115		3.5529		3.5529		3.5528			3.5529
1. กิจกรรมสนับสนุนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม	ล้านบาท											
ค่าสาธารณูปโภค	ล้านบาท		3.0528		0.7632		0.7632		0.7632			0.7632
ค่าใช้จ่าย/วัสดุ	ล้านบาท		11.1587		2.7897		2.7897		2.7896			2.7897

## รายละเอียดโครงการประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2566



สามารถดาวน์โหลดจาก QR CODE เพื่อดูรายละเอียดโครงการประจำปีงบประมาณ 2566