



รายงานการกำกับติดตามการดำเนินงานและการใช้งบประมาณ
สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566

รอบ 6 เดือน (เดือน ต.ค. 65 – มี.ค. 66)

ผลการดำเนินงาน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 รอบ 6 เดือน



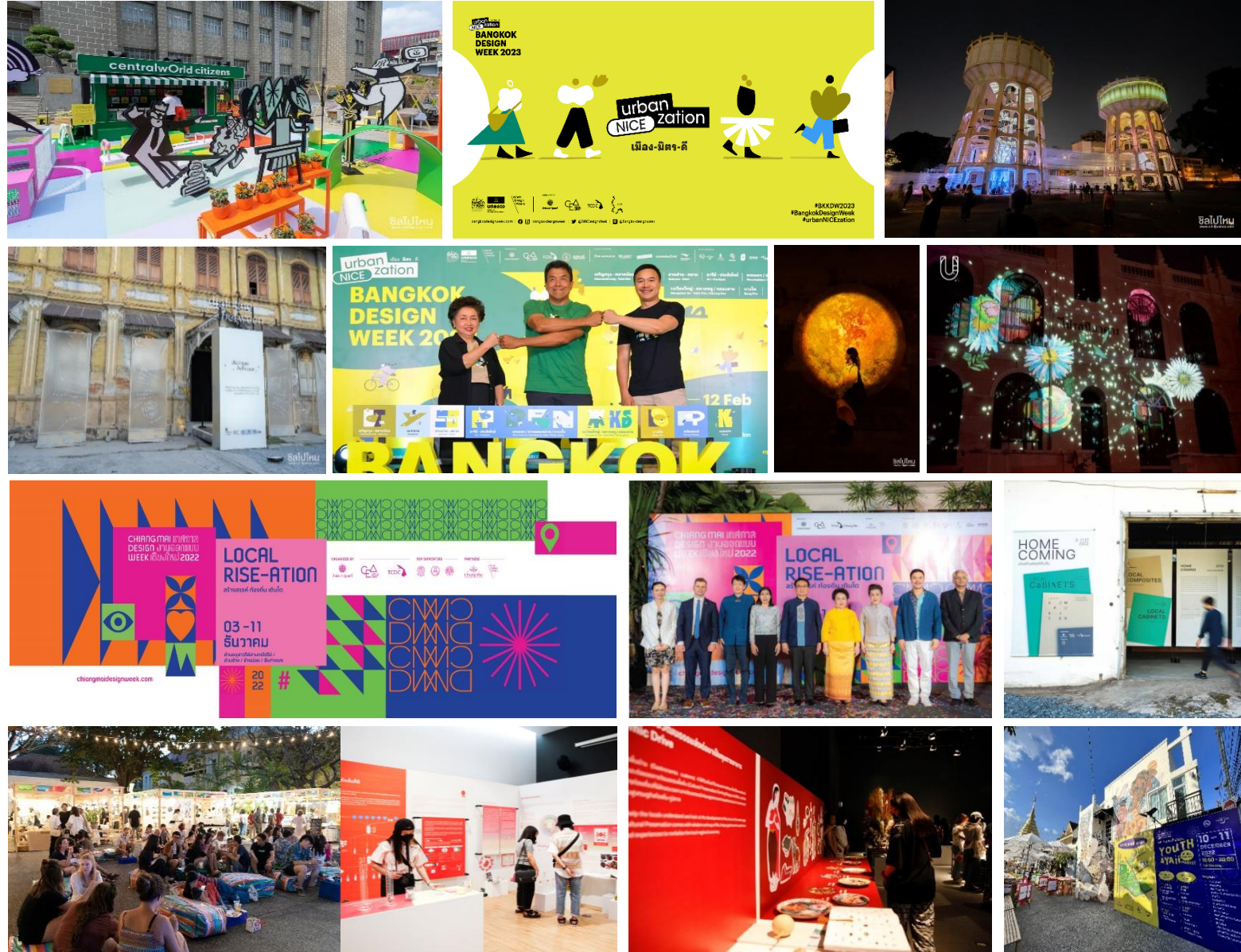
- โครงการ “UNFOLDING BANGKOK เปิดประสบการณ์ใหม่กรุงเทพมหานคร” กำหนดการจัดงานตั้งแต่เดือน พ.ย. 65 – ก.ย. 66 เพื่อเปิดประสบการณ์ใหม่ของกรุงเทพมหานคร ภายใต้ 3 ธีมหลัก (1) Hidden Temple ท่อง 5 วัดลับย่านฝั่งธนฯ (2) Living Old Building ย้อนรอยอาคารประวัติศาสตร์ (3) Greeting Benjakitti เที่ยวสวนป่ากลางเมือง มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมและเข้าเยี่ยมชม มากกว่า 170,000 คน คาดว่าเมื่อจบงานจะสามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้มากกว่า 200 ล้านบาท



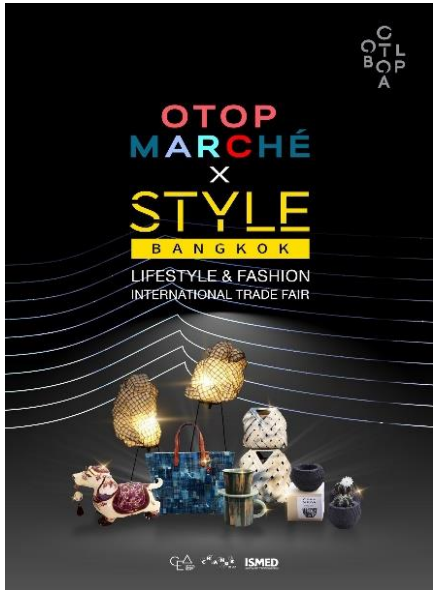
ผลการดำเนินงาน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 รอบ 6 เดือน (ต่อ)

- เทศกาลงานออกแบบเชียงใหม่ (Chiang Mai Design Week 2019) จัดขึ้นในวันที่ 1-15 ธันวาคม 2562 ในพื้นที่ย่านอนุสาวรีย์สามกษัตริย์ ย่านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น และกระจายไปทั่วเมืองเชียงใหม่ภายใต้ธีม Local 'rise'ation สร้างสรรค์ ท้องถิ่น เต็มโต โดยมีกิจกรรมที่จัดขึ้นจากเครือข่ายทั้งในและต่างประเทศมากกว่า 232 งาน ผู้เข้าร่วมงานทั้งหมด 130,298 คน โดยสามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้มากกว่า 212 ล้านบาท

- เทศกาลงานออกแบบกรุงเทพ (Bangkok Design Week 2023) จัดขึ้นในวันที่ 4-12 กุมภาพันธ์ 2566 ในพื้นที่ย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 9 ย่าน อาทิ เช่น ย่านเจริญกรุง - ตลาดน้อย เยาวราช บางโพ อารีย์ - ประดิพัทธ์ พระนคร พร้อมพงษ์ ฯลฯ ภายใต้ธีม "urban'NICE'zation เมือง - มิตร - ดี" เป็นเทศกาลงานออกแบบที่ใหญ่ที่สุดในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ นำเสนอโปรแกรมออกแบบและสร้างสรรค์กว่า 400 โปรแกรม จากนักออกแบบและธุรกิจสร้างสรรค์กว่า 2,000 ราย มีผู้เข้าร่วมงานทั้งหมด 355,000 คน โดยสามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้มากกว่า 580 ล้านบาท



ผลการดำเนินงาน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 รอบ 6 เดือน (ต่อ)



- คณะกรรมการฯ Soft Power ครั้งที่ 1/2565 เห็นชอบหลักการการจัดตั้ง Co-Investment Trust เพื่อสนับสนุนเงินทุนแก่บริษัทผู้ผลิตคอนเทนต์ที่มีศักยภาพ โดยมอบหมายให้ CEA ร่วมมือกับสมาคมหรือภาคเอกชนที่เกี่ยวข้อง ศึกษารายละเอียดโครงสร้างของกองทุนฯ ซึ่งได้เสนอแนวทางการจัดตั้งกองทุน PE Trust และสิทธิประโยชน์ เพื่อสร้างแรงจูงใจในการลงทุน
- มาตรการส่งเสริมการถ่ายทำภาพยนตร์ต่างประเทศในไทย มีมติ ครม.เมื่อวันที่ 7 ก.พ. 66 เห็นชอบการปรับหลักเกณฑ์และเงื่อนไขการส่งเสริมฯ โดยเพิ่มอัตราคืนเงินจากเดิมร้อยละ 15-20 เป็นร้อยละ 20-30 เป็นระยะเวลา 2 ปี และเพิ่มเพดานการคืนเงินจากเดิม 75 ลบ. เป็น 150 ลบ.
- การประชุม Bangkok Creative City Dialogue เพื่อสร้างความร่วมมือระหว่างเมืองสร้างสรรค์ยูเนสโกในภูมิภาคเอเชียและยุโรป จำนวน 10 เมือง 8 ประเทศ ซึ่ง CEA เชิญเครือข่าย TCDN และเมืองสร้างสรรค์ของไทยรับฟังและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการประชุม รวมทั้งออนไลน์ให้ผู้สนใจ
- CEA ร่วมมือกับ PTT เปิดตัวโครงการ “Content Lab สร้างสรรค์คอนเทนต์ไทยต้นโกลด์สตาร์” เพื่อยกระดับให้ Content ไทย ก้าวสู่ตลาดสากลจากพลังของการสร้างสรรค์ผ่าน Soft Power
- ส่งเสริมช่องทางการตลาดให้ผู้ประกอบการ OTOP 10 ราย ร่วมจัดแสดงสินค้าในงาน Style Bangkok 2023 มากกว่า 40 ผลิตภัณฑ์

ผลการดำเนินงาน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 รอบ 6 เดือน (ต่อ)

กิจกรรมความร่วมมือระหว่าง CEA และ บริษัท Apple Thailand

“The creative power of Mac and iPad”

วันที่ 15 - 19 กุมภาพันธ์ 2566 ผู้เข้าร่วมงาน 568 คน

Workshop เรียนรู้การใช้งาน Mac และ iPad ให้มีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์



The Creative Power of Mac and iPad
15-19 FEB 2023 | TCDC BANGKOK Auditorium, Fl. M

กิจกรรมเวิร์กช็อปที่ชวนนักเรียนผู้ฝึกฝนใช้ Mac และ iPad สามารถช่วยให้นักเรียน นักศึกษา อาจารย์ และคนทำงานสายครีเอทีฟ ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์มากขึ้นได้อย่างไร้พรมแดนในหลากหลายแพลตฟอร์ม ที่มาพร้อมเครื่องมือการทำงานอย่างสร้างสรรค์ ด้วยการใช้แอปพลิเคชันสำหรับการออกแบบ 3D โมเดล การเขียนบทเพลง และการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน พร้อมกับความรู้เชิงมืออาชีพที่จะช่วยในการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น รวมไปถึงการออกแบบแอปพลิเคชัน และขั้นตอนการผลิตสื่อสร้างสรรค์ใน 3 มิติ สำหรับ Augmented Reality (AR)

วิทยากร

| | | | | |
|------------------------|-------------------------------|-----------------------|--|-------------------------------------|
| 15 Feb Praya Design | 16 Feb Earth Followe Music | 17 Feb Mac-i Video | 18 Feb Ploom Apphroom App Development | 19 Feb Ponut Butter Productivity |
|------------------------|-------------------------------|-----------------------|--|-------------------------------------|

สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ creativepowermacipad@gmail.com

แผนที่




YOUNG LIONS COMPETITIONS



กิจกรรม B.A.D Young Cannes 2023 วันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2566 ผู้เข้าร่วมบริฟ 178 คน

หาตัวแทนครีเอทีฟรุ่นใหม่ 3 คู่ (6 คน) ไปแข่ง Young Lions Competition 2023 ณ เมืองคานส์ ประเทศฝรั่งเศส เดือน มิ.ย. 66



กิจกรรมความร่วมมือระหว่างสมาคมผู้กำกับศิลป์กรุงเทพฯ (B.A.D) และ CEA

กิจกรรม B.A.D Talk 18 กุมภาพันธ์ 2566 ผู้เข้าร่วม 165 คน

เฟ้นหาครีเอทีฟเยาวชนคนรุ่นใหม่เป็นตัวแทนประเทศไปร่วมแข่งในเวทีระดับโลก Young Cannes Lions ผ่านการอบรมอย่างเข้มข้นจากวิทยากรมืออาชีพ

กิจกรรม B.A.D Young Cannes 2023 วันที่ 25-26 กุมภาพันธ์ 2566 ผู้เข้าร่วมแข่งขัน 80 คู่ 160 คน

คณะกรรมการตัดสินผลงานจากโจทย์หมวด Digital / Design และ Film และประกาศผลผู้ชนะ



ผลการดำเนินงาน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 รอบ 6 เดือน (ต่อ)

miniTCDC

กิจกรรมส่งเสริมองค์ความรู้ด้านการออกแบบ จำนวน 6 กิจกรรม ระหว่างวันที่ 26 มกราคม - 4 มีนาคม 2566 ผู้เข้าร่วม 266 คน จาก 3 สถาบันการศึกษา CEA เชียงใหม่ และ CEA ขอนแก่น



กิจกรรมพัฒนาแหล่งบ่มเพาะ 1 กิจกรรม

หลักสูตรการสร้างเมืองสร้างสรรค์ผ่านเทศกาลน่าน (Nan Festival) วันที่ 8-12 กุมภาพันธ์ 2566 ผ่านการเรียนรู้การจัดงานผ่านเทศกาลดนตรี สถาบันการศึกษาเข้าร่วม 3 แห่ง จำนวน 19 คน



FOODTECH & BIOTECH STARTUP NETWORKING “Meet & Unite for Sustainable Food System” 5 มีนาคม 2566 ผู้เข้าร่วมงาน 76 คน การให้ความรู้ ความเข้าใจในด้านของอาหารอนาคตที่ยั่งยืน ให้กับกลุ่มผู้ประกอบการ นักศึกษาหรือบุคคลทั่วไป ที่ต้องการจะเริ่มต้นทำธุรกิจด้านอาหารอนาคต



กิจกรรมความร่วมมือ ระหว่าง FABCAFE Bangkok และ CEA “BOOST/PLAY/MEASURE” 24 มีนาคม 2566 ผู้เข้าร่วมงาน 62 คน อัปเดตความรู้ด้านการออกแบบ Physical Computing และ Bio Sensor เพื่อนำมาประยุกต์สร้างสรรค์การออกกำลังกาย การดูแลสุขภาพกายและใจ



ผลการดำเนินงานรายการโครงการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 รอบ 6 เดือน

| ที่ | โครงการ | ตัวชี้วัด | หน่วยนับ | แผน | ผล |
|-----|---|---|-----------|---------|----------------------|
| 1 | โครงการพัฒนาพื้นที่ย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการท่องเที่ยวและการสร้างมูลค่าเพิ่มธุรกิจจากฐานเศรษฐกิจชีวภาพ (ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ) | กิจกรรมพัฒนาและกระตุ้นย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยงานเทศกาล (Creative Festival) | กิจกรรม | 1 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมเทศกาล (Creative Festival) | ราย | 100,000 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | จำนวนผู้ประกอบการผู้ประกอบการสร้างสรรค์ ได้รับการฝึกอบรมและถ่ายทอดความรู้ | ราย | 300 | 1,016 |
| | | มูลค่าทางเศรษฐกิจเพิ่มขึ้นจากการจัดงานเทศกาลความคิดสร้างสรรค์ | ล้านบาท | 150 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | ผู้ประกอบการ SMEs ธุรกิจสร้างสรรค์ วิสาหกิจเริ่มต้น และผู้ประกอบการใหม่ มีรายได้เฉลี่ยเพิ่มขึ้น ภายหลังได้รับการพัฒนาศักยภาพและนำความรู้ไปพัฒนาธุรกิจ | ร้อยละ | 30 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| 2 | โครงการพัฒนาศักยภาพเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในเขตเศรษฐกิจสร้างสรรค์ภาคเหนือด้วยการท่องเที่ยวและการสร้างมูลค่าเพิ่มจากวัฒนธรรมล้านนา (Northern Creative Economic Corridor : NCEC) | งานเทศกาล (Creative Festival) จำนวน 1 ครั้ง และมีจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่า | ราย | 100,000 | 200,644 |
| | | มูลค่าทางเศรษฐกิจเพิ่มขึ้นจากการจัดงานเทศกาลความคิดสร้างสรรค์ | ล้านบาท | 350 | 328 |
| | | ผู้ประกอบการ SMEs ธุรกิจสร้างสรรค์ วิสาหกิจเริ่มต้น และผู้ประกอบการใหม่ มีรายได้เฉลี่ยเพิ่มขึ้น ภายหลังได้รับการพัฒนาศักยภาพและนำความรู้ไปพัฒนาธุรกิจ | ร้อยละ | 30 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| 3 | โครงการเทศกาลส่งเสริมและยกระดับธุรกิจสร้างสรรค์ (Soft Power) ภาคใต้ | งานเทศกาล (Creative Festival) จำนวน 3 ครั้ง และมีจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่า | ราย | 150,000 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | จำนวนผลิตภัณฑ์/บริการที่ได้รับการพัฒนาต่อยอดสินทรัพย์ soft power | บริการ | 10 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | มูลค่าทางเศรษฐกิจเพิ่มขึ้นจากการจัดงานเทศกาลความคิดสร้างสรรค์ | ล้านบาท | 60 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | ผู้ประกอบการ SMEs ธุรกิจสร้างสรรค์ วิสาหกิจเริ่มต้น และผู้ประกอบการใหม่ มีรายได้เฉลี่ยเพิ่มขึ้น ภายหลังได้รับการพัฒนาศักยภาพและนำความรู้ไปพัฒนาธุรกิจ | ร้อยละ | 30 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| 4 | โครงการพัฒนาผู้ประกอบการอุตสาหกรรมเกษตรด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือตามโมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน (BCG Model) | ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ได้รับการฝึกอบรมถ่ายทอดความรู้ จำนวน | ราย | 500 | 700 |
| | | ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ได้รับการพัฒนาเชิงลึก จำนวน | ราย | 28 | 64 |
| | | นิทรรศการ 1 ครั้ง (มีคนเข้าชมนิทรรศการไม่น้อย 500 ราย Tour Visit) | ครั้ง | 1 | 1 |
| | | ผลิตภัณฑ์/บริการ ได้รับการพัฒนา | ผลิตภัณฑ์ | 7 | 48 |
| | | รายได้ผู้ประกอบการเพิ่มขึ้น | ร้อยละ | 30 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| 5 | โครงการเพิ่มขีดความสามารถทางการแข่งขันธุรกิจ Micro- SMEs ให้เกิด Soft Power | ผู้ประกอบการ MSMEs ได้รับการฝึกอบรมถ่ายทอดความรู้ | ราย | 1,000 | 600 |
| | | ผลิตภัณฑ์/บริการ ได้รับการพัฒนา (Sand Box) | ผลิตภัณฑ์ | 80 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | เกิดการจ้างงานบุคลากรในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ | ราย | 30 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | รายได้ผู้ประกอบการเพิ่มขึ้น | ร้อยละ | 30 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |

ผลการดำเนินงานรายการโครงการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 รอบ 6 เดือน (ต่อ)

| ที่ | โครงการ | ตัวชี้วัด | หน่วยนับ | แผน | ผล |
|-----|--|--|-----------|---------|----------------------|
| 6 | โครงการพัฒนาวิสาหกิจชุมชนและสร้างกลไกการสืบทอดของอัตลักษณ์ชุมชนเพื่อเกิดการจ้างงานอย่างยั่งยืน ระดับสากล (Global OTOP) | กลุ่มวิสาหกิจ / ผู้ประกอบการชุมชนได้รับการฝึกอบรมถ่ายทอดความรู้ (Online/Offline) | ราย | 1,800 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | กลุ่มวิสาหกิจ / ผู้ประกอบการชุมชน ที่ได้รับการฝึกอบรมเชิงลึก | ราย | 300 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | ผลิตภัณฑ์/บริการ ได้รับการพัฒนา | ผลิตภัณฑ์ | 30 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | รายได้ผู้ประกอบการเพิ่มขึ้น | ร้อยละ | 30 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | ผู้ประกอบการ SMEs ธุรกิจสร้างสรรค์ วิสาหกิจเริ่มต้น และผู้ประกอบการรายใหม่ เกิดธุรกิจจากกิจกรรมของเครือข่าย | ราย | 10 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| 7 | โครงการสร้างมูลค่าเพิ่มธุรกิจด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (โครงการ Change X2) | จำนวนโครงการ Local Flagship Project ของผู้ประกอบการและนักสร้างสรรค์ในภูมิภาค | กิจการ | 30 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | จัดแสดงผลงานผู้ประกอบการสร้างสรรค์จาก CEA 40 ราย และต่อยอดธุรกิจ | กิจการ | 40 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | รายได้ผู้ประกอบการเพิ่มขึ้น | ร้อยละ | 30 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| 8 | โครงการเตรียมความพร้อมและพัฒนาศักยภาพการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจใหม่ในบริบทใหม่ทางเศรษฐกิจ (CEA Entrepreneurship, Design & Tech Program) | จำนวน นร./ นศ. และ ผู้สนใจเริ่มต้นธุรกิจ ได้รับความรู้เบื้องต้น แรงจูงใจ ความเป็นผู้ประกอบการ ฯลฯ สำหรับการเป็นผู้ประกอบการในเศรษฐกิจบริบทใหม่ (New Economy & New Normal) ที่ซึ่งสินค้า/บริการต้องบูรณาการด้านการออกแบบและเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน | ราย | 400 | 564 |
| | | จำนวนต้นแบบผลิตภัณฑ์ (สินค้าบริการ ฯลฯ) | ต้นแบบ | 4 | 3 |
| 9 | โครงการพัฒนาและส่งเสริมย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative District) | พื้นที่ย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้รับการขยายผลไปสู่ชุมชน | ชุมชน | 8 | 8 |
| | | จัดงานเทศกาล จำนวน 1 ครั้ง ผู้เข้าร่วมเทศกาล | ราย | 150,000 | 335,000 |
| | | เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นจากการจัดงานเทศกาลออกแบกรุงเทพ 2566 | ล้านบาท | 350 | 580 |
| | | จังหวัดที่บรรจุการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ในแผนยุทธศาสตร์/โครงการระดับจังหวัด/ท้องถิ่น | จังหวัด | 1 | 1 |
| 10 | โครงการบ่มเพาะและส่งเสริมเครือข่ายกลุ่มขับเคลื่อนย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ | จำนวนการฝึกอบรมเกี่ยวกับการพัฒนาย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ | ครั้ง | 3 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | จำนวนผู้เข้าร่วมหลักสูตรการพัฒนาย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ | ราย | 500 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | จำนวนพื้นที่หรือโครงการที่ช่วยสร้างเสริมประสบการณ์ การเรียนรู้เกี่ยวกับการพัฒนาย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ | แห่ง | 4 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |

ผลการดำเนินงานรายโครงการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 รอบ 6 เดือน (ต่อ)

| ที่ | โครงการ | ตัวชี้วัด | หน่วยนับ | แผน | ผล |
|-----|--|---|-----------|-----|----------------------|
| 11 | โครงการพัฒนาและส่งเสริมเมืองสร้างสรรค์ไทยสู่เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ยูเนสโก (UNESCO Creative City Network) | พัฒนาและส่งเสริมเมืองสร้างสรรค์ในเครือข่าย TCDN ที่ได้รับการพัฒนาเพื่อเตรียมความพร้อมในการสมัครเป็นเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ยูเนสโก | แห่ง | 3 | 1 |
| | | เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ยูเนสโกของประเทศไทย มีการจัดกิจกรรมเพื่อเชื่อมเครือข่ายยูเนสโกทั้งในและต่างประเทศ | เมือง | 2 | 1 |
| | | ขยายผลเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ขององค์การยูเนสโกของประเทศไทยเพิ่มขึ้น | เมือง | 1 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| 12 | โครงการสนับสนุนงานบริการและการบริหารจัดการระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและทรัพยากรทางกายภาพ | ระบบสารสนเทศต้องมีความพร้อมใช้งาน โดยสามารถให้บริการได้ไม่น้อยกว่าร้อยละ 98 ต่อปี (ระบบและเครือข่าย system and network availability) (เฉลี่ยทุกไตรมาส) | ร้อยละ | 98 | 99.84 |
| | | พัฒนางานบริการอิเล็กทรอนิกส์ (e-service) สำหรับผู้ใช้บริการทั้งให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของหน่วยงาน | บริการ | 1 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | พัฒนาระบบการทำงานให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล | ระบบงาน | 2 | 2 |
| | | การบริหารจัดการทรัพยากรให้มีความพร้อมใช้งาน โดยสามารถให้บริการได้ไม่น้อยกว่า (เฉลี่ยทุกไตรมาส) | ร้อยละ | 98 | 100 |
| | | ผู้ประกอบการและนักออกแบบมีช่องทางในการประชาสัมพันธ์ของตนเองผ่านช่องทางออนไลน์และออฟไลน์ที่เพิ่มมากขึ้น | | | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | ผู้รับบริการสามารถเข้าถึงข้อมูลและข่าวสารรวมถึงบริการของศูนย์สร้างสร้งงานออกแบบได้อย่างทั่วถึง | | | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| 13 | โครงการติดตามและประเมินผลการดำเนินการภายใต้การขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ | รายงานการติดตามผลการดำเนินงานโครงการที่สอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาศาหกรรมสร้างสรรค์ รายสาขา จำนวน 5 กลุ่ม รวม 15 สาขา | ฉบับ | 1 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | รายงานข้อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาระบบติดตามข้อมูลงบประมาณอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ทั้ง 15 สาขา ด้วยเครื่องมือในรูปแบบดิจิทัล (Digital Tools) | ฉบับ | 1 | 1 |
| | | หน่วยงานภาคีเครือข่ายนำแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาศาหกรรมสร้างสรรค์ไปใช้เป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนการดำเนินงานที่เกี่ยวข้องด้านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ | | | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| 14 | โครงการยกระดับกลุ่มอุตสาหกรรมคอนเทนต์ไทยสู่ระดับสากล (content lab) | รายงานการศึกษาวิจัยการตลาด ในกลุ่มตลาดเป้าหมายเพื่อส่งออกคอนเทนต์ไทย | ฉบับ | 1 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | จำนวนข้อเสนอโครงการและตัวอย่างเนื้อหา (Teaser) สำหรับการส่งออก | ชิ้นงาน | 10 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | บุคลากรในอุตสาหกรรมเป้าหมายได้รับการถ่ายทอดความรู้ | คน | 500 | 1,063 |
| | | จำนวนเครือข่ายทั้งในและต่างประเทศ | เครือข่าย | 10 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | จำนวนบุคลากรที่ได้รับการพัฒนาและได้รับการจ้างงานต่อในอุตสาหกรรม | ราย | 10 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | จำนวนข้อเสนองานที่ได้รับการพัฒนาเชิงพาณิชย์และสามารถส่งออกในตลาดต่างประเทศ | ข้อเสนอ | 3 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |

ผลการดำเนินงานรายโครงการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 รอบ 6 เดือน (ต่อ)

| ที่ | โครงการ | ตัวชี้วัด | หน่วยนับ | แผน | ผล |
|-----|---|--|----------|-----------|----------------------|
| 15 | โครงการพัฒนาระบบนิเวศสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาโลกเสมือนจริง (CEA Metaverse Ecosystem Lab) | ระบบปฏิบัติการสนับสนุนกิจกรรมการสร้างสรรค์โลกเสมือน (Metaverse Ecosystem Lab) | ชุด | 1 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | จำนวนกลุ่มเป้าหมายได้รับความรู้และเข้าถึงโลกเสมือนจริง | คน | 1,000 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| 16 | โครงการบริหารจัดการศูนย์บ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อบริการองค์ความรู้ทางด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์แก่ธุรกิจสร้างสรรค์และประชาชน | จำนวนผู้ใช้บริการและผู้เข้าร่วมกิจกรรมในศูนย์บ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค | คน | 250,000 | 230,179 |
| | | จำนวนมหาวิทยาลัยที่ได้รับการพัฒนา | แห่ง | 11 | 3 |
| | | การพัฒนาหลักสูตรร่วมกับสถาบันการศึกษาทั้งในและตปท. ไม่น้อยกว่า | หลักสูตร | 5 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | จำนวนกลุ่มเป้าหมายได้รับความรู้ผ่าน CEA Academy | ราย | 3,000 | 2,010 |
| | | ผู้ใช้บริการที่ได้รับประโยชน์และความพึงพอใจจากศูนย์บ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ ทั้งเชิงพื้นที่กายภาพและดิจิทัลแพลตฟอร์ม ไม่น้อยกว่า | ร้อยละ | 80 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| 17 | โครงการพัฒนาศูนย์กลางการรวบรวมข้อมูลเศรษฐกิจสร้างสรรค์ | รายงานความเคลื่อนไหวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ตามตัวชี้วัดหลัก (Creative Economic Movement) | ฉบับ | 4 | 1 |
| | | เว็บไซต์ศูนย์กลางข้อมูลเศรษฐกิจและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ปรับปรุงใหม่ | เว็บไซต์ | 1 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | สนับสนุนการพัฒนาต่อยอดข้อมูลและองค์ความรู้ไปสู่กิจกรรมส่งเสริมด้านความคิดสร้างสรรค์ หรือ การพัฒนาธุรกิจ (รายอุตสาหกรรม) | ฉบับ | 1 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| 18 | โครงการพัฒนาและเผยแพร่องค์ความรู้ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการสร้าง Soft Power ของประเทศไทย | พัฒนาและรวบรวมเนื้อหาองค์ความรู้ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการสร้าง Soft Power ของประเทศไทย | ชิ้นงาน | 300 | 197 |
| | | เผยแพร่องค์ความรู้สร้างสรรค์และฐานข้อมูลดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการสร้าง Soft Power ของประเทศไทยสู่สากลผ่านทางช่องทางออนไลน์และออฟไลน์ | ครั้ง | 9,000,000 | 17,517,046 |
| | | กลุ่มเป้าหมายมี engagement กับองค์ความรู้ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กิจกรรม และผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ | ครั้ง | 600,000 | 506,338 |
| | | มูลค่าสื่อประชาสัมพันธ์ (PR Value) | ล้านบาท | 50 | 497 |
| 19 | โครงการแผนพัฒนาบุคลากรของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 | เจ้าหน้าที่และผู้ปฏิบัติงานทุกคนเข้าร่วมฝึกอบรมเพิ่มสมรรถนะหลักในการทำงานและ/หรือเพิ่มเติมความรู้ต่อกรปฏิบัติงาน อย่างน้อยคนละ | ครั้ง | 1 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | เจ้าหน้าที่และผู้ปฏิบัติงานไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ได้รับการฝึกอบรม สัมมนา ทั้งในส่วนของหลักสูตรพื้นฐานหรือหลักสูตรเฉพาะทาง อย่างน้อยคนละ | ครั้ง | 1 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | รายงานแผนพัฒนาบุคลากรของ สศส.ปี 2566-2570 ฉบับสมบูรณ์ | ฉบับ | 1 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | เจ้าหน้าที่ที่ผ่านการอบรมมีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการทำงานของสำนักงาน | ร้อยละ | 80 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | แผนพัฒนาบุคลากรของ สศส.ปี 2566-2570 ได้รับการนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาบุคลากรของสำนักงาน | ร้อยละ | 100 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |

ผลการดำเนินงานรายการโครงการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 รอบ 6 เดือน (ต่อ)

| ที่ | โครงการ | ตัวชี้วัด | หน่วยนับ | แผน | ผล |
|-----|---|--|-----------|-------------|----------------------|
| 20 | โครงการติดตามประเมินผลสัมฤทธิ์และความคุ้มค่าของ สคส. | รายงานผลการประเมินผลสัมฤทธิ์และความคุ้มค่าของ สคส. ปี 2565 | ฉบับ | 1 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | รายงานผลการประเมินผลสัมฤทธิ์และความคุ้มค่า นำไปใช้ในการรายงานผล KPI ต่อหน่วยงานภายนอก | | | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| 21 | โครงการสร้างเครือข่ายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และ ชุมชนทางความคิด ปี 2566 (Creativity Unfold, CEA Forum และ CEA Awards 2566) | กิจกรรมการสร้างเครือข่ายเศรษฐกิจสร้างสรรค์และชุมชนทางความคิด | ครั้ง | 1 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | จำนวนผู้เข้าร่วมงานชุมชนทางความคิด จำนวนไม่น้อยกว่า | คน | 1,000 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | จำนวนผู้เข้าร่วมงานเครือข่ายความร่วมมือธุรกิจอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Networking Session) จำนวนไม่น้อยกว่า | คน | 100 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | จำนวนผู้เข้าร่วมงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy Forum & CEA Awards) จำนวนไม่น้อยกว่า | คน | 100 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | เกิดเครือข่ายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทั้งในและต่างประเทศไม่น้อยกว่า | เครือข่าย | 10 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| 22 | โครงการพัฒนาแพลตฟอร์มปกป้องสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาและการระดมทุนแบบไม่อาศัยตัวกลางด้วยเทคโนโลยีบล็อกเชน(block chain) สำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ | แพลตฟอร์มสำหรับบันทึกเวลาและความเป็นเจ้าของผลงานสร้างสรรค์ผ่านเทคโนโลยีบล็อกเชน (Block chain-Based Time stamping) | ระบบ | 1 | 40% |
| | | รายงานการ ศึกษาความเป็นไปได้ในการพัฒนาระบบระดมทุนแบบไม่อาศัยตัวกลาง (Decentralized Crowdfunding) ในประเทศไทย | รายงาน | 1 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| | | ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายที่เกิดจากการวิเคราะห์ข้อมูล ผลงานด้านสร้างสรรค์ที่สามารถต่อยอดไปสู่การสร้าง Soft power ของประเทศ รวมทั้งนำไปใช้ออกแบบมาตรการสนับสนุนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ | ฉบับ | 1 | อยู่ระหว่างดำเนินการ |
| 23 | โครงการส่งเสริมการท่องเที่ยวในเขตกรุงเทพมหานคร (Unfolding Bangkok) | พื้นที่ในกรุงเทพมหานครได้รับการพัฒนาและกระตุ้นย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยกิจกรรมสร้างประสบการณ์และดึงดูดนักท่องเที่ยว | พื้นที่ | 10 | 5 |
| | | สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจจากการจัดกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยว | ล้านบาท | 200,000,000 | 234,624,070 |

ผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัดและเป้าหมาย ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 รอบ 6 เดือน



จำนวนผู้ใช้บริการ
แหล่งบ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์
ทั้งส่วนกลางและส่วนภูมิภาค
300,120 คน (120%)

(เป้าหมาย : 250,000 คน)



จำนวนผู้ประกอบการ
ที่ได้รับการพัฒนาศักยภาพ
และนำความรู้ไปพัฒนาธุรกิจ
6,021 คน (86%)

(เป้าหมาย : 7,000 คน)



มูลค่าทางเศรษฐกิจ
จากการจัดกิจกรรม
กระตุ้นพื้นที่เศรษฐกิจสร้างสรรค์
908 ล้านบาท (101%)

(เป้าหมาย : 900 ล้านบาท)



ผู้ประกอบการมีรายได้เฉลี่ยเพิ่มขึ้น
ภายหลังได้รับการพัฒนาศักยภาพ
และนำความรู้ไปพัฒนาธุรกิจ
ร้อยละ XX*

(เป้าหมาย : ร้อยละ 30)



ผู้รับบริการที่ได้รับประโยชน์
และความพึงพอใจ
จากแหล่งบ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์
ทั้งเชิงพื้นที่และดิจิทัลแพลตฟอร์ม
ร้อยละ XX*

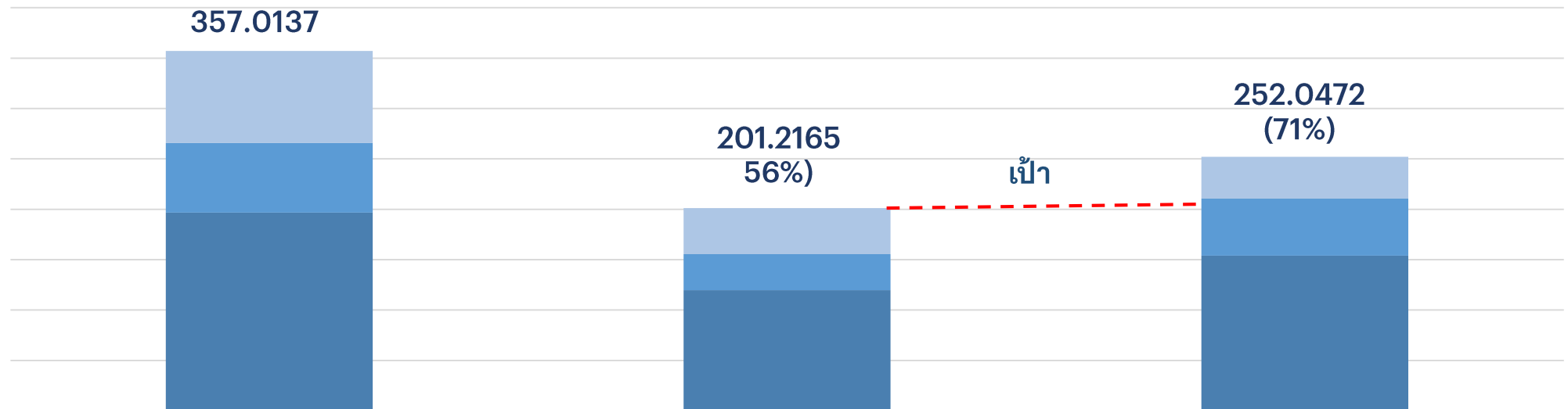
(เป้าหมาย : ร้อยละ 80)

หมายเหตุ xx* อยู่ระหว่างดำเนินการ
ซึ่งผลการดำเนินงานจะเสร็จ
ในไตรมาส 4

ผลการใช้จ่ายงบประมาณ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 รอบ 6 เดือน

- ❖ **แผนปฏิบัติการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566** วงเงิน **357.0137** ล้านบาท มาจาก (1) เงินงบประมาณ 300.8551 ลบ. (2) เงินนอกงบประมาณ (เงินสะสมและเงินรายได้) 36.4886 ลบ. 3) งบกลางฯ 19.6700 ลบ. ในภาพรวมมีเป้าการเบิกจ่าย ณ สิ้นไตรมาสที่ 2 เท่ากับ **201.2165** ลบ. หรือ **56%**
- ❖ **ผลการเบิกจ่ายรวมผูกพันสัญญา** **252.0472** ล้านบาท คิดเป็น **71%** (ของวงเงิน 357.0137 ลบ.) คงเหลือ 104.9665 ล้านบาท คิดเป็น 29%

หน่วย : ล้านบาท



| | งบประมาณรวม | แผนการเบิกจ่าย | ผลเบิกจ่ายรวมผูกพันสัญญา |
|-------------------------|-------------|----------------|--------------------------|
| หมวดรายจ่าย/รวมทั้งสิ้น | 357.0137 | 201.2165 | 252.0472 |
| งบบุคลากร | 91.3309 | 45.6654 | 41.5410 |
| งบดำเนินงาน | 69.0113 | 35.7244 | 56.5199 |
| งบภารกิจ | 196.6715 | 119.8267 | 153.9864 |

ผลการใช้จ่ายงบประมาณรายโครงการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 รอบ 6 เดือน

หน่วย : ล้านบาท (ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

| รายการ / โครงการ | งบประมาณปี 2566 | ผลเบิกจ่ายรวมผูกพันสัญญา | ผลเบิกจ่าย (%) |
|---|-----------------|--------------------------|----------------|
| รวมทั้งหมด | 357.0137 | 252.0472 | 71% |
| 1. งบบุคลากร | 91.3309 | 41.5410 | 45% |
| 2. งบดำเนินงาน | 69.0113 | 56.5198 | 82% |
| 3. งบภารกิจ | 196.6715 | 153.9864 | 78% |
| 3.1 โครงการพัฒนาพื้นที่ย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการท่องเที่ยวและการสร้างมูลค่าเพิ่มธุรกิจจากฐานเศรษฐกิจชีวภาพ (ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ) | 8.2095 | 7.7174 | 94% |
| 3.2 โครงการพัฒนาศักยภาพเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในเขตเศรษฐกิจสร้างสรรค์ภาคเหนือด้วยการท่องเที่ยวและการสร้างมูลค่าเพิ่มจากวัฒนธรรมล้านนา (Northern Creative Economic Corridor : NCEC) | 8.7950 | 7.6454 | 87% |
| 3.3 โครงการเทศกาลส่งเสริมและยกระดับธุรกิจสร้างสรรค์ (Soft Power) ภาคใต้ | 8.8800 | 2.5930 | 29% |
| 3.4 โครงการพัฒนาผู้ประกอบการอุตสาหกรรมเกษตรด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือตามโมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน (BCG Model) | 4.0000 | 3.5102 | 88% |
| 3.5 โครงการเพิ่มขีดความสามารถทางการแข่งขันธุรกิจ Micro- SMEs ให้เกิด Soft Power | 6.7300 | 6.2699 | 93% |
| 3.6 โครงการพัฒนาวิสาหกิจชุมชนและสร้างกลไกการตลาดของอัตลักษณ์ชุมชนเพื่อเกิดการจ้างงานอย่างยั่งยืน ระดับสากล (Global OTOP) | 8.7597 | 7.4229 | 85% |
| 3.7 โครงการสร้างมูลค่าเพิ่มธุรกิจด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (โครงการ Change X2) | 7.2842 | 5.9106 | 81% |
| 3.8 โครงการเตรียมความพร้อมและพัฒนาศักยภาพการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจใหม่ทางเศรษฐกิจ (CEA Entrepreneurship, Design & Tech Program) | 2.5000 | 1.6622 | 66% |
| 3.9 โครงการพัฒนาและส่งเสริมย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative District) | 32.5200 | 25.1368 | 77% |
| 3.10 โครงการบ่มเพาะและส่งเสริมเครือข่ายกลุ่มขับเคลื่อนย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ | 6.5148 | 2.2211 | 34% |

ผลการใช้จ่ายงบประมาณรายโครงการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 รอบ 6 เดือน (ต่อ)

หน่วย : ล้านบาท (ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

| รายการ / โครงการ | งบประมาณปี 2566 | ผลเบิกจ่ายรวมผูกพันสัญญา | ผลเบิกจ่าย (%) |
|--|-----------------|--------------------------|----------------|
| 3.11 โครงการพัฒนาและส่งเสริมเมืองสร้างสรรค์ไทยสู่เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ยูเนสโก (UNESCO Creative City Network) | 3.1450 | 2.5250 | 80% |
| 3.12 โครงการสนับสนุนงานบริการและการบริหารจัดการระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและทรัพยากรทางกายภาพ | 8.3473 | 6.4503 | 77% |
| 3.13 โครงการติดตามและประเมินผลการดำเนินการภายใต้การขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ | 2.6605 | 1.5211 | 57% |
| 3.14 โครงการยกระดับกลุ่มอุตสาหกรรมคอนเทนต์ไทยสู่ระดับโลก (content lab) | 9.0052 | 7.0535 | 78% |
| 3.15 โครงการพัฒนาระบบนิเวศสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาโลกเสมือนจริง (CEA Metaverse Ecosystem Lab) | 24.5000 | 22.7419 | 93% |
| 3.16 โครงการบริหารจัดการศูนย์ป่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อบริการองค์ความรู้ทางด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์แก่ธุรกิจสร้างสรรค์และประชาชน | 11.3109 | 5.8662 | 52% |
| 3.17 โครงการพัฒนาศูนย์กลางการรวบรวมข้อมูลเศรษฐกิจสร้างสรรค์ | 3.3339 | 3.2719 | 98% |
| 3.18 โครงการพัฒนาและเผยแพร่องค์ความรู้ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการสร้าง Soft Power ของประเทศไทย | 2.9000 | 2.5214 | 87% |
| 3.19 โครงการแผนพัฒนาบุคลากรของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 | 2.3775 | 1.1318 | 48% |
| 3.20 โครงการติดตามประเมินผลสัมฤทธิ์และความคุ้มค่าของ สคส. | 3.0000 | 3.0000 | 100% |
| 3.21 โครงการสร้างเครือข่ายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และชุมนุมทางความคิด ปี 2566 (Creativity Unfold, CEA Forum และ CEA Awards 2566) | 6.0000 | 3.7952 | 63% |
| 3.22 โครงการพัฒนาแพลตฟอร์มปกป้องสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาและการระดมทุนแบบไม่อาศัยตัวกลางด้วยเทคโนโลยีบล็อกเชน(block chain) สำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ | 6.2280 | 5.1818 | 83% |
| 3.23 โครงการส่งเสริมการท่องเที่ยวในเขตกรุงเทพมหานคร (Unfolding Bangkok) | 19.6700 | 18.8367 | 96% |

วิเคราะห์ผลการเบิกจ่ายงบประมาณประกอบผลการดำเนินงาน

ผลการเบิกจ่ายและผูกพันสัญญาตามแผนฯ (ไม่รวมเงินกันเหลือในปี) ณ ไตรมาสที่ 2 มีจำนวน 252.0472 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 71 ของวงเงินทั้งปี (357.0137 ล้านบาท) สูงกว่าเป้าหมายของแผนฯ จำนวน 50.8307 ล้านบาท (252.0472 – 201.2165 = 50.8307 ล้านบาท) หรือสูงกว่าร้อยละ 15 ของเป้าหมาย

ปัญหาอุปสรรค

ผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์ส่วนหนึ่งได้รับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมภายนอก โดยเฉพาะผลกระทบจากเศรษฐกิจโลกที่ชะลอตัวและความผันผวนของตลาดการเงินโลกจากการดำเนินนโยบายการเงินที่เข้มงวดของประเทศคู่ค้าหลัก รวมทั้งความเสี่ยงทางภูมิรัฐศาสตร์โลกจากความขัดแย้งในภูมิภาคต่าง ๆ ซึ่งส่งผลกระทบต่อปัจจัยการผลิต ตลอดจนผลกระทบสืบเนื่องจากมาตรการควบคุมการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ที่ยังคงมีอยู่ในบางประเทศ ทำให้มีต้นทุน/ความเสี่ยงของการประกอบการเพิ่มขึ้นและทำให้ความสามารถของผู้ประกอบการไทยในการเข้าถึงแหล่งเงินทุนมีจำกัด เป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาเพื่อยกระดับความสามารถการแข่งขันของสินค้าและบริการของธุรกิจสร้างสรรค์ไทยในตลาดสากล

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

สศส. ปรับรายละเอียดของกิจกรรมในช่วงไตรมาสที่ 3-4 ของปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 สำหรับส่งเสริมและสนับสนุนผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์ โดยมุ่งเน้นให้มีความสอดคล้องกับปัญหาความต้องการของผู้ประกอบการ และเพิ่มช่องทางของผู้ประกอบการไทยในการเข้าถึงแหล่งเงินทุน รวมทั้งนำเสนอมาตรการที่จะช่วยลดขั้นตอนหรืออำนวยความสะดวกต่าง ๆ เพื่อยกระดับความสามารถการแข่งขันของสินค้าและบริการของธุรกิจสร้างสรรค์ไทยในตลาดสากล