

กว่า 5 ปี ตลอดระยะเวลาของแผนแม่บทฯ โครงสร้างทางเศรษฐกิจของประเทศไทยไม่เปลี่ยนแปลงมากนัก ในปี 2564 มีประชากรประมาณ 67 ล้านคน โดยส่วนที่เรียกว่ากลุ่มประชากรฐานราก (Bottom of the Pyramid) ได้แก่ กลุ่มครัวเรือนเกษตรกรรมมีประมาณ 8 ล้านครัวเรือน และแรงงานภาคเกษตร ประมาณ 15 ล้านคน ในส่วนตรงกลาง ของพีระมิด เป็นส่วนของผู้ประกอบการ รายเล็กและรายกลาง (Small and Medium Enterprises) ประมาณ 3 ล้านกิจการ ประชากรทั้ง 2 กลุ่มนี้ สามารถขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ หรือสะท้อนจาก GDP ของประเทศเพียง 43.15% ของเศรษฐกิจโดยรวม โดยแบ่งเป็น GDP ภาคเกษตร 8.55% และ GDP วิสาหกิจขนาดกลาง และขนาดย่อม 34.60% เมื่อรวม GDP ภาคเกษตรกับ GDP วิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมเข้าด้วยกัน ยัง น้อยกว่า GDP ของกลุ่มผู้ประกอบการ รายใหญ่ ที่เป็นกลุ่มประชากรราย ได้สูง (Top of the Pyramid) ซึ่งมี จำนวนผู้ประกอบการเพียงประมาณ 10,000 ราย ส่วนใหญ่เป็นบริษัทต่าง ชาติ สามารถสร้างรายได้มากกว่า 50% ของ GDP ดังนั้นโครงสร้างเศรษฐกิจของประเทศไทยที่เป็นอยู่ในปัจจุบันจึงถือเป็น โครงสร้างเศรษฐกิจที่อยู่ในภาวะ "เศรษฐกิจเปราะบาง" หน้า 18 เมื่อเศรษฐกิจประเทศไทยมีความ เปราะบาง ทำให้ประชากรที่อยู่ตรงกลาง และฐานรากของพีระมิดเข้าถึงเทคโนโลยี และนวัตกรรมดิจิทัลโดยเฉพาะกลุ่ม เทคโนโลยีขั้นสูง (Deep Tech) ได้ยาก ประกอบกับประเทศไทยเผชิญกับปัญหา การเปลี่ยนแปลงของสภาพอากาศ (Climate Change) ฤดูกาลผันผวน ประเทศไทยเข้าสู่สังคมสูงวัยสมบูรณ์ (Aged Society) อีกทั้งเรื่องสงคราม ระหว่างประเทศ และที่สำคัญปัญหา เศรษฐกิจจากการแพร่ระบาดของ โควิด-19 ที่ยังคงระบาดต่อเนื่องมาเป็น ปีที่ 3 ภาคบริการท่องเที่ยวไม่สามารถฟื้นตัวได้อย่างเต็มที่ ทำให้การเติบโต ทางเศรษฐกิจของประเทศทรงตัว ไม่ก้าวหน้า นอกจากนี้ การแพร่ระบาดของ โควิด-19 ตามมาด้วยกระแส Digital Disruption ในทุกภาคส่วน ผู้ที่มีศักยภาพต่างประยุกต์ใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างแพร่หลาย แต่ก็ยังมี ประชากรอีกกลุ่มหนึ่งที่ไม่สามารถปรับตัว มีข้อจำกัดในการเข้าถึงอุปกรณ์ หรือไม่สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลได้ ตัวอย่างที่เห็นชัดเจนคือภาค การศึกษาที่ปรับระบบการเรียนการสอน เป็นแบบออนไลน์ ทำให้มีนักเรียนบางคน ไม่สามารถเรียนได้ เนื่องจากข้อจำกัด ใน เรื่องอุปกรณ์ หรือ ผู้สูงอายุที่ขาดความรู้ในการใช้แอปพลิเคชัน ก่อให้เกิดความเหลื่อมล้ำ ทางดิจิทัล (Digital Divide) ขึ้นในวงกว้าง หน้า 19 ภาคเศรษฐกิจที่เป็นโจทย์สำคัญ ในการพัฒนาประเทศในระยะ 5 ปีข้างหน้า ประกอบไปด้วย 3 เรื่อง ได้แก่ 1) การฟื้นฟูภาคบริการท่องเที่ยว จากนั้นไปรูปแบบการท่องเที่ยวต้องเป็น แบบ New Normal จึงต้องอาศัยความ เป็นไปได้ทางดิจิทัล เพื่อดึงนักท่องเที่ยว และรายได้การท่องเที่ยวกลับมาในรูปแบบ ใหม่ๆ 2) การเพิ่มผลิตภาพภาคเกษตร ให้ สามารถเชื่อมโยงเข้าไปในระบบห่วงโซ่ อุปทานโลกได้ (Global Supply Chain) โดยใช้ Big Data เป็นตัวช่วยสำคัญ 3) การเพิ่มประสิทธิภาพของระบบ โลจิสติกส์ ซึ่งมีความสำคัญต่อภาค บริการท่องเที่ยว และภาคการเกษตร อีกทั้ง เป็นตัวกลางที่เชื่อมโยงทั้งสอง ภาคเศรษฐกิจเข้าด้วยกัน ทำให้สามารถ ลดต้นทุน และเพิ่มรายได้ให้กับทั้งสอง ภาคเศรษฐกิจ ดังนั้น เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว เศรษฐกิจ เปราะบางของประเทศ แผนแม่บทฯ ระยะที่ 2 จึงมีแนวคิดในการสร้างข้อได้ เปรียบในการแข่งขันด้านดิจิทัลอย่าง ยั่งยืน (Digital Competitive Advantage) ดังภาพ หน้า 20 แนวคิดในการสร้างข้อได้เปรียบใน การแข่งขันด้านดิจิทัลอย่างยั่งยืน (Digital Competitive Advantage) เป็นการขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมในอนาคตด้วยเทคโนโลยีใน 4 มิติ ได้แก่ 1) Digital Access การเข้าถึง เทคโนโลยีดิจิทัล และข้อมูล รวมถึงการ จัดเก็บข้อมูล การนำข้อมูลออกมาใช้ ประโยชน์ หรือการเปลี่ยนข้อมูลเป็น ชิ้นงาน โดยการพิมพ์ต้นแบบอย่างรวดเร็ว ที่เชื่อมต่อผ่านแพลตฟอร์ม ดิจิทัล ตอบสนองความต้องการของผู้ บริโภคที่หลากหลายมากขึ้น (Mass Customization) 2) Digital Connectivity การเชื่อม โยงระหว่างอุปกรณ์-บุคคล-ธุรกิจสังคม เกิดการเชื่อมโยงของเศรษฐกิจ สังคม ทั้งโลกก็เหมือนและโลกเหมือน ที่คนสามารถดำเนินชีวิตได้ทั้งสองโลก พร้อม ๆ กัน 3) Digital Data ข้อมูลเกิดจากการ เชื่อมโยง อุปกรณ์-บุคคล-ธุรกิจ-สังคม เกิดข้อมูลขนาดใหญ่ และถูกนำไป ประมวลผลเพื่อก่อประโยชน์ในมิติต่าง ๆ มากขึ้น ประเทศไทย ต้องใช้ประโยชน์ จากข้อมูลเพื่อการดำเนินงานทาง เศรษฐกิจและสังคมเป็นไปโดยสะดวก 4) Digital Automation ยุคอัตโนมัติ ที่เกิดจากการเข้าถึงดิจิทัล การเชื่อม โยงระหว่างอุปกรณ์-บุคคล-ธุรกิจสังคม เกิดข้อมูลขนาดใหญ่ ที่ช่วยให้การผลิตสินค้า บริการ การจัดการ และการส่งมอบสินค้าและบริการ รวม ถึงคอนเทนต์ เสร็จสมบูรณ์อย่างถูก ต้อง ใช้เวลาน้อย เกิดความผิดพลาด น้อย ส่งมอบให้กับคนที่ถูกต้อง ช่อง ทางที่ถูกต้อง โดยมนุษย์ไม่ต้องทำ เอง

ทั้งหมด แต่เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติ โดยมิติที่สำคัญที่สุด คือ Digital Data ซึ่งในที่นี้ ไม่ใช่ Big Data เพียงอย่างเดียว แต่ต้องผสานกับ เทคโนโลยีขั้นสูง (Deep Tech) เช่น Blockchain หรือ Artificial Intelligent จึงจะเรียกว่าเป็น Digital Data หน้า 21 นิยามของเศรษฐกิจดิจิทัลหรือ Digital Economy ได้ปรับปรุงจากนิยาม ที่สหประชาชาติว่าด้วยการค้าและการ พัฒนา (UNCTAD) ได้นิยามไว้ โดย ขอบเขตและนิยามของเศรษฐกิจดิจิทัล จะสามารถกล่าวถึงได้ใน 4 รูปแบบ โดย เพิ่มมิติทางด้านสังคมดิจิทัล เพื่อให้ สอดคล้องกับบริบทของประเทศไทย 1. แกนหลัก หรือ Core ของ เศรษฐกิจดิจิทัล ที่เป็น ส่วน IT หรือ ICT เป็นการโฟกัสที่ภาคดิจิทัลโดยตรง องค์ ประกอบของแกนหลักของเศรษฐกิจ ดิจิทัล ประกอบด้วย (1) การผลิตฮาร์ดแวร์และอุปกรณ์ อัจฉริยะ (2) ซอฟต์แวร์และการให้คำ ปรึกษาด้าน IT (3) การให้บริการข้อมูล นิยามเศรษฐกิจดิจิทัล (4) การผลิตเกม แอนิเมชัน และ คาแรคเตอร์ โดยมีทรัพย์สินทางปัญญา ของตนเอง (5) การผลิตและให้บริการด้านสื่อสาร โทรคมนาคม รวมถึงอินเทอร์เน็ต ยุคต่อไป หรือ Web 3.0 คืออินเทอร์เน็ต ที่ทำให้สามารถถ่ายโอนข้อมูลระหว่าง ระบบ คน และอุปกรณ์ IoT ได้แบบ อัตโนมัติ ทำให้เทคโนโลยีอัจฉริยะ เช่น Machine Learning (ML), Big Data, AI, Blockchain สามารถทำงานได้อย่าง เต็มที่ และทำให้เทคโนโลยีมีประสิทธิภาพ มากยิ่งขึ้น ที่สำคัญ Web 3.0 เป็น โครงสร้างพื้นฐานสำคัญ ในการสร้างจักรวาลอภิมหามิติ (Metaverse) หน้า 22 2. เศรษฐกิจดิจิทัลในความหมาย แคบ ทุกกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องโดยตรงในการผลิตหรือพึ่งพา ปัจจัยการผลิตที่เป็นดิจิทัล โดยนอกจาก ส่วนที่เป็น IT หรือ ICTแล้วยังรวมถึง การให้บริการดิจิทัล และเศรษฐกิจแบบ แพลตฟอร์ม เช่น Sharing Economy ซึ่งเป็นที่มาของแอปพลิเคชันที่ได้รับความนิยม หลาย ๆ แอปพลิเคชันในปัจจุบัน รวมถึงการเกิดขึ้นของการจ้างงานรูปแบบใหม่ ที่เรียกว่า Gig Economy หรือ Job Based ระบบเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นจาก งานแบบครั้งคราว หรืองานที่รับจ้าง แล้วจบไป ส่วนมากมักใช้เรียกพนักงาน พาร์ทไทม์หรือฟรีแลนซ์ นอกจากนี้ ยัง เป็นการเกิดขึ้นของเศรษฐกิจ API (API Economy) หรือ Application Programming Interface เป็นชุดของ รหัสที่ทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมระหว่าง บริการดิจิทัลทำให้แอปพลิเคชันหนึ่ง สามารถเข้าถึงข้อมูลหรือความสามารถ จากอีกแอปพลิเคชันหนึ่งได้ ธุรกิจจึง สามารถสร้างรายได้จากการมี API เป็น สินค้าของธุรกิจ (API as a Product) 3. เศรษฐกิจดิจิทัลในความหมาย กว้าง ทุกกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่ใช้ ดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของการผลิต หรือ ระบบเศรษฐกิจดั้งเดิมที่ใช้ดิจิทัลให้เกิด ประโยชน์ในการทำงานของภาค เศรษฐกิจ การเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัล (Digital Transformation) เกิดขึ้นในทุก ภาคส่วนในปัจจุบัน เพราะระบบต่างๆ จะเป็นระบบอัจฉริยะทั้งหมด (System Intelligence) และห่วงโซ่อุปทานสั้นลง และเชื่อมโยงกันทั้งหมด ทั้งนี้ การเปลี่ยนผ่านสู่ยุคดิจิทัลก่อให้เกิดข้อมูล จำ นวนมหาศาล ซึ่งการผนวก รวมระหว่างเทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัล และข้อมูลทำให้เกิดธุรกิจ หรือ สินค้าบริการรูปแบบใหม่ๆ ทั้ง eCommerce, Social Commerce, Industry 4.0, Agriculture 4.0, Service 4.0 รวมถึงการเกิดขึ้นของ Algorithm Economy ที่เกิดจากเทคโนโลยีอัจฉริยะต่างๆ เช่น 5G, IoT, AI และ Cloud เป็นต้น ทำให้เกิด ระบบอัตโนมัติที่กำหนดให้คอมพิวเตอร์สามารถคิดและวิเคราะห์ รวมถึงสังเคราะห์ข้อมูลทดแทนมนุษย์ ปัจจุบันอัลกอริทึมกลายเป็นส่วน สำคัญสำหรับเทคโนโลยีขั้นสูง ได้ถูก นำ มาใช้อย่างแพร่หลายเพื่อที่จะ เปลี่ยนวิธีการดำเนินชีวิตมนุษย์และ สังคมในแต่ละวัน แม้กระทั่งเงินสดก็ ถูกปรับเปลี่ยนเป็น เงินดิจิทัล (Digital Money) เช่น เงินใน e-Wallet บัตรเติมเงินของร้านค้า บัตรรถไฟฟ้า และสกุลเงินดิจิทัล (Digital Currencies) หรือ คริปโทเคอร์เรนซี (Cryptocurrency) ซึ่งมีทั้งที่ออก โดยภาคเอกชน เช่น บิทคอยน์ (Bitcoin) และธนาคารกลาง (Central Bank Digital Currency: CBDC) หน้า 23 อย่างไรก็ตาม เศรษฐกิจดิจิทัลใน ความหมายกว้างนั้น รวมถึงสังคม ดิจิทัล โดยเป็นสังคมที่ทันสมัยขึ้นจาก การปรับตัวและบูรณาการเทคโนโลยีและ นวัตกรรมดิจิทัล ตลอดจนข้อมูล เข้ากับ วิธีการดำเนินชีวิต วัฒนธรรม สภาพ แวดล้อมต่างๆ สังคมส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับระบบและโซลูชันการสื่อสาร โทรคมนาคมและการเชื่อมต่อไร้สายขั้น สูง เช่น Internet of Things (IoT), 5G, Cloud Computing, Big Data, Human Computer Interaction เป็นต้น โดยสังคมดิจิทัลจะเกาะเกี่ยวไปกับ เศรษฐกิจ ซึ่งเป็นแนวคิดหนึ่งของการ พัฒนาเศรษฐกิจ ปัจจุบันมีแนวคิดใหม่ๆ เกิดขึ้นมากมายภายใต้สังคมดิจิทัล เช่น Smart City หรือบริการอัจฉริยะอื่น ๆ อีกมากมาย (เช่น Smart Health Learning Platform) ทั้งหมดเพื่อมุ่ง ทำให้คุณภาพการใช้ชีวิตของประชาชนใน ทุกพื้นที่ดียิ่งขึ้น หน้า 24 นิยามอุตสาหกรรมดิจิทัล อุตสาหกรรมฮาร์ดแวร์ และอุปกรณ์อัจฉริยะ การผลิต ประกอบ และขายคอมพิวเตอร์

ที่มีหน่วยประมวลผลกลาง (CPU) ตลอดจนอุปกรณ์อินพุต และเอาต์พุตอุปกรณ์ต่อพ่วงทั้งหมด เช่น จอภาพ ดิสก์ คอนโซล เทป เครื่องพิมพ์ พล็อตเตอร์ ดิจิไทเซอร์ สแกนเนอร์ เป็นต้น ส่วนอุปกรณ์อัจฉริยะหมายถึง อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่โดยทั่วไปจะ เชื่อมต่อกับอุปกรณ์ หรือเครือข่ายอื่น ๆ ผ่านโปรโตคอลไร้สายที่แตกต่าง กัน เช่น บลูทูธ ไวไฟ เครือข่ายสื่อสารไร้สาย 5G เป็นต้นซึ่งทำงานได้แบบโต้ตอบ และแบบอัตโนมัติ ฮาร์ดแวร์และอุปกรณ์อัจฉริยะ ประกอบด้วย 1. คอมพิวเตอร์ (PC, Notebook, Tablet, Server) 2. อุปกรณ์จัดเก็บข้อมูล (Storage) 3. เครื่องพิมพ์ (Printer) 4. อุปกรณ์ต่อพ่วงกับคอมพิวเตอร์ (Peripherals) 5. อุปกรณ์อัจฉริยะ (Smart Device) อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์และบริการซอฟต์แวร์ การพัฒนาโปรแกรมหรือชุดคำสั่งที่ใช้ควบคุมการทำงาน ของเครื่อง คอมพิวเตอร์ ทั้งนี้ซอฟต์แวร์ประกอบด้วย ซอฟต์แวร์ที่สร้างขึ้นเพื่อใช้งานทั่วไป (Software) ซอฟต์แวร์ประยุกต์ (Software Application) ใช้ใน กิจกรรมด้านต่าง ๆ เพื่อเป็นเครื่องมือสนับสนุนการดำเนินงานกิจกรรมนั้น หน้า 25 ซอฟต์แวร์ที่สร้างขึ้นเพื่อใช้งานทั่วไป และซอฟต์แวร์สำเร็จรูปที่มีรายได้ จากค่าธรรมเนียมการใช้สิทธิ์ ซึ่งทำ การติดตั้งเพื่อใช้งานในองค์กร Software as a Service (SaaS) คือ ซอฟต์แวร์ที่ใช้ผ่านทางเว็บ หรือ ติดตั้งบนเครื่องแม่ข่ายของบริษัทผู้พัฒนาซอฟต์แวร์ มีรายได้จากการใช้ บริการเป็นครั้ง รายเดือน หรือรายปี ซอฟต์แวร์ ประกอบด้วย 1. 2. Software System Integration Services Software Maintenance Services Software Customize Services Consult/Training Services บริการซอฟต์แวร์ ประกอบด้วย 1. 2. 3. 4. อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ การผลิต เผยแพร่ จำหน่าย และให้บริการเนื้อหาดิจิทัลหรือดิจิทัลคอน เทนต์ เช่น แอนิเมชัน คอมพิวเตอร์กราฟฟิก ภาพยนตร์ และรายการโทรทัศน์ การบันทึกเสียงลงบนสื่อและการพิมพ์จำหน่ายหรือเผยแพร่ดนตรี เกมดิจิทัล ดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อการศึกษา สื่อใหม่ ในรูปแบบ AR/ VR/ MR การ์ตูนและ คาแรคเตอร์ รวมไปถึง e-book อุตสาหกรรมบริการดิจิทัล กลุ่มผู้นำ เทคโนโลยีและการบริการมาใช้งาน (Enabling Technology and Services) ซึ่งเป็นบริการซอฟต์แวร์ที่เป็นลักษณะของแพลตฟอร์ม โดยทำหน้าที่เป็นแพลตฟอร์มกลางระหว่าง ผู้ซื้อ/ผู้ใช้บริการ และ ผู้ขาย/เจ้าของ กิจการ โดยมีผู้ให้บริการแพลตฟอร์มกลางในการจัดการกระบวนการบน ดิจิทัลทั้งหมด ตั้งแต่ต้นทางจนถึงปลายทาง ซึ่งผู้ให้บริการแพลตฟอร์ม อาจเป็นผู้ให้บริการกลางที่เป็นผู้พัฒนาเทคโนโลยีแพลตฟอร์ม หรือเป็นผู้ให้บริการเทคโนโลยีที่เป็นเจ้าของกิจการเองด้วย ดิจิทัลคอนเทนต์ ประกอบด้วย 1. แอนิเมชัน 2. เกม 3. คาแรคเตอร์ 4. e-Book 5. Digital Sound and Music หน้า 26 e-Retail (Marketplaces, Malls, Direct to Consumer) e-Logistics (Goods & Food Delivery & Booking) e-Tourism (Flights, Hotels, Vacation Rentals) Online Media (Content, Video on Demand, Music on Demand) e-Advertising (Online Advertising Platform, Sentiment Analysis: Eco-system) Fintech (Payment, Lending, Insurance) HealthTech EdTech บริการดิจิทัล ประกอบด้วย 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. อุตสาหกรรมสื่อสาร การผลิต การขายอุปกรณ์และผลิตภัณฑ์ โทรคมนาคมและแพคเกจ การอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับ 1. กระจายเสียงภาครับ และภาคส่ง 2. บริการด้านโทรคมนาคมและการแพคเกจกระจายเสียง เช่น บริการ โทรศัพท์พื้นฐาน บริการโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Voice และ Non Voice) บริการ VoIP (Voice over Internet Protocol) บริการอินเทอร์เน็ต ความเร็วสูง บริการ Data Com Service บริการเชื่อมต่อโครงข่าย อินเทอร์เน็ตระหว่างประเทศ ผ่านระบบเคเบิลภาคพื้นดิน และเคเบิล ใต้น้ำ บริการสื่อสารข้อมูลผ่านดาวเทียมและสถานีภาคพื้นดิน รวมไปถึงบริการเกี่ยวกับการแพคเกจ และกระจายเสียง 3. บริการเนื้อหาผ่านโครงข่ายอินเทอร์เน็ต (Over the Top: OTT) ข้อความ ภาพ เสียง หรือวิดีโอ ที่ผู้บริโภคสามารถเข้าถึงได้ผ่านหลากหลายอุปกรณ์ เช่น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์ โดย สามารถแบ่งตามประเภทของการหารายได้ ดังนี้ 3.1 การให้บริการประเภทเก็บค่าบอกรับสมาชิก เช่น Netflix 3.2 การให้บริการที่หารายได้จากการเก็บค่าโฆษณา เช่น Youtube 3.3 การให้บริการโดยเก็บค่าบริการ 1 ครั้งต่อการดาวน์โหลด 1 เนื้อหา โดยสามารถรับชมเนื้อหาที่ดาวน์โหลดก็ครั้งก็ได้ เช่น iTunes 3.4 การเก็บค่าบริการเป็นรายครั้งที่รับชม ได้แก่ บริการ Payper-View หน้า 27 ด้วยเหตุที่อุตสาหกรรมดิจิทัลมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตาม กระแสการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มี พัฒนาการตลอดเวลา ดังนั้น นิยามที่ปรากฏข้างต้น จึงเป็นเพียงนิยามเบื้องต้น เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันทั้งความหมายและขอบเขตของอุตสาหกรรม และควรมีการทบทวนอย่าง สม่า เสมอตามบริบทที่เปลี่ยนแปลงไป

วิสัยทัศน์ Develop a strong, resilient and dynamic digital economy and society with advanced human capital, technology and innovation. สร้างเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล ที่เข้มแข็ง มีคุณภาพ มีพลวัต บนฐานทุนมนุษย์ เทคโนโลยีและ นวัตกรรมดิจิทัล เร่งส่งเสริมการทำ Digital Transformation ภาค เศรษฐกิจดั้งเดิม ปรับเปลี่ยนสู่เศรษฐกิจดิจิทัล มุ่งสร้างความเข้มแข็งอุตสาหกรรมดิจิทัลทุกมิติ และเร่งพัฒนานวัตกรรมดิจิทัลในอุตสาหกรรม ดิจิทัล ส่งเสริมให้แรงงานมีทักษะดิจิทัลระดับกลางและ ระดับสูง ในการพลิกโฉมลักษณะงานทั้งหมดและ สร้างงานใหม่ในทุกสาขาอาชีพ สนับสนุนให้คนไทยใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล และข้อมูล เพื่อสร้างโอกาส สร้างอาชีพในเศรษฐกิจ ยุคใหม่ สร้างความเท่าเทียม ทั่วถึงในทุกมิติ นำ ไปสู่การ พัฒนาสังคมอย่าง มีคุณภาพ ส่งเสริมการสร้างระบบนิเวศที่เอื้อต่อการพัฒนา เศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล 1. 2. 3. 4. 5. 6. พันธกิจ หน้า 29 ภาคเศรษฐกิจไทยสามารถใช้ประโยชน์จากดิจิทัลและข้อมูลอย่างเต็มศักยภาพ (Full Transformation) ส่งผลให้มูลค่าเศรษฐกิจดิจิทัลของประเทศไทยเพิ่มขึ้น ตลอดจนมุ่งเน้นให้ประชาชนสามารถใช้ประโยชน์จากดิจิทัลและข้อมูลอย่าง มี วิจารณ์ญาณ นำ ไปสู่การสร้างสังคมคุณภาพเท่าเทียมในทุกมิติ 3 สัดส่วนมูลค่าเศรษฐกิจดิจิทัลต่อ ผลิตภัณฑ์มวลรวมเพิ่มขึ้น ระดับ 3.0 อัตราความเข้มข้น ในการใช้งานด้านดิจิทัล (Digital Density) ของภาคเศรษฐกิจ หน้า 30 เป้าหมาย และตัวชี้วัด ต่ำ กว่า 5 เท่า ความแตกต่างของประชากรที่มี ฐานะทางเศรษฐกิจสูงสุด 10% 6% และต่ำ สุด 40% ผลผลิตการผลิตของ วิสาหกิจขนาดกลางและ ขนาดย่อม แผนแม่บทการส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล สนับสนุนเป้าหมายของการพัฒนา ประเทศตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570) ในการสร้าง เศรษฐกิจมูลค่าสูง สังคมแห่ง โอกาส และความเท่าเทียม โดยวัดจากรายได้ประชาชาติต่อหัว เท่ากับ 9,300 ดอลลาร์สหรัฐ หรือ ประมาณ 300,000 บาท ในปี 2570 9,300 USD รายได้ประชาชาติต่อหัว ในปี 2570 ผลกระทบ หน้า 31 ยุทธศาสตร์ Reskill New Skill คนรุ่นใหม่ Upskill คนทำงาน เดิมเดิม กำลัง คน ดิจิทัล เร่ง Digital Startups สู่สากล เร่ง สร้าง มูลค่าเพิ่ม อุตสาหกรรมดิจิทัล เร่ง ดิจิทัล ภาค การผลิตและบริการ เร่ง ดิจิทัล เศรษฐกิจฐานราก หน้า 34 จากความสำเร็จของการดำเนินงานที่ผ่านมา ประกอบกับเป้าหมายที่กำหนด อย่างชัดเจนในการส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลในระยะ 5 ปี ข้างหน้า จึงยังคงให้ค

จากความสำเร็จของการดำเนินงานที่ผ่านมา ประกอบกับเป้าหมายที่กำหนด อย่างชัดเจนในการส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลในระยะ 5 ปี ข้างหน้า จึงยังคงให้ความสำคัญ สำคัญกับการประเด็นการพัฒนาใน 4 ยุทธศาสตร์ แต่เพิ่มจุดมุ่งเน้น เพื่อให้ กระบวนการขับเคลื่อนแผนชัดเจน เป็นรูปธรรม ดังต่อไปนี้ ปรับทุนมนุษย์ สู่เศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล การจัดอันดับความสามารถในการแข่งขันด้านดิจิทัล (World Digital Competitiveness) ปี 2021 ได้ชี้จุด บกพร่องสำ คัญของช่องว่างด้านทักษะของคนไทย ยุทธศาสตร์ 1 ขณะที่เทคโนโลยีดิจิทัลพัฒนาอย่างรวดเร็ว ทักษะด้านดิจิทัลมีความ ต้องการสูงในทุกภาคเศรษฐกิจของประเทศ ยุทธศาสตร์นี้จึงมุ่งสร้างทักษะ ดิจิทัลให้กับคนรุ่นใหม่วัยเรียน เสริมทักษะดิจิทัลวัยแรงงาน ตลอดจนนำ เข้า กำลังคนดิจิทัลจากต่างประเทศ เพื่อปิดช่องว่างความต้องการกำลังคนดิจิทัล ในตลาดแรงงาน เป้าหมายยุทธศาสตร์: พัฒนากำลังคนดิจิทัล 500,000 คน Reskill/ New Skill คนรุ่นใหม่ มุ่งบ่มเพาะทักษะดิจิทัลในเด็กชั้นประถมศึกษา มัธยมศึกษา ต่อเนื่องมาถึงระดับอุดมศึกษา เพื่อสร้างศักยภาพให้วัยเรียนเตรียม พร้อมเข้าสู่การเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัล โดยดำเนินการ ร่วมกับกระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและ นวัตกรรม สถาบันการศึกษา และสมาคมภาคเอกชน Upskill คนทำงาน เสริมทักษะดิจิทัลให้กับแรงงานทั้งกลุ่มแรงงานสายตรงดิจิทัล และแรงงานทุกสายงานที่ทำงานในระบบเศรษฐกิจ เพื่อตอบสนองความต้องการ ของตลาดที่เปลี่ยนแปลงไปจากการปฏิวัติทางดิจิทัล (Digital Disruption) ที่เกิด ขึ้นและยังคงอยู่ โดยดำเนินการร่วมกับกระทรวงแรงงาน กระทรวง การ อุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม กรมสรรพากร สถาบันการศึกษา สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ สภาและสมาคมภาคเอกชน และ EECo เดิมเดิมกำลังคนดิจิทัล นำ เข้าแรงงานดิจิทัลทั้งทักษะดิจิทัลขั้นต้นระดับกลาง และระดับเชี่ยวชาญ เพื่อปิดช่องว่างกำลังคนดิจิทัลที่ขาดแคลน โดยดำเนินการ ร่วมกับ

กระทรวงการต่างประเทศ กรมสรรพากร กระทรวงแรงงาน สำนักงาน คณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน และ สภาดิจิทัล และ EECo กลยุทธ์: 1. 2. 3. 1. ตำบล 1. ทุนเรียนดิจิทัล (1 ตำบล 1 ทุนเรียน D) พลิกโฉม ประเทศด้วยโค้ดดิ้ง (xCoding School) เพิ่มทักษะน้อง ทันโลกดิจิทัล (New skill Uni-School) สถาบันดิจิทัล 247 (Digital 247) โปรแกรม/ โครงการ 1. Reskill/ New Skill คนรุ่นใหม่ จำนวน 50,000 คน ต่อปี ส่งเสริมนักเรียนที่เรียนดีแต่ขาดทุนทรัพย์ ให้ได้รับทุนเรียนต่อจนจบปริญญาตรี ในสาขาดิจิทัล รวมถึงสาขาอื่น ๆ ตามความสนใจของผู้เรียนโดยมีการเรียนวิชาใน สาขาดิจิทัลควบคู่ไปด้วย เสริมหลักสูตรการเรียนรู้นอกห้องเรียนของโรงเรียนสู่การเรียนรู้ด้าน Coding, STEM, IoT และ AI ตลอดจนทักษะดิจิทัลที่จำเป็นในอนาคต เน้นการสร้างครุดิจิทัล เพื่อการสร้างนักเรียนดิจิทัลอย่างยั่งยืน ส่งเสริมการเรียนรู้นอกห้องเรียนสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา และ มัธยมศึกษา โดยความร่วมมือของสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษา ทั้งคณาจารย์ ห้องปฏิบัติการ หรืออุปกรณ์ด้านดิจิทัล และนิสิต/นักศึกษา เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ บ่มเพาะทักษะดิจิทัลผ่านการลงมือปฏิบัติให้กับเด็กรุ่นใหม่ สถาบันที่สนับสนุนการเรียนรู้ทักษะดิจิทัลด้วยตนเอง ไม่จำกัดเวลาเรียน เป็น รูปแบบ Project Based Learning ที่เน้นการเรียนรู้จริงจากโจทย์จริงโดยผู้ประกอบการดิจิทัล และเรียนรู้หรือแก้ปัญหาาร่วมกันเป็นกลุ่ม โดยมีคณาจารย์ และผู้เชี่ยวชาญด้านดิจิทัลเป็นที่ปรึกษา หน้า 35 สร้างทักษะดิจิทัลแห่งอนาคต (Future Digital Skills for All) คนรุ่นใหม่ อาชีพใหม่ ยุคดิจิทัล (New Gen New Career) โนแมดโฮม (Nomad Home) ศูนย์รับรองสมรรถนะแรงงานดิจิทัล (Digital Workforce Certification Center) 2. Upskill คนทำงาน จำนวน 30,000 ต่อปี ส่งเสริมการเรียนรู้ทักษะดิจิทัลให้กับคนทำงาน ทั้งผู้ทำงานสายตรงดิจิทัล และผู้ทำงานด้านอื่นที่ไม่ใช่สายดิจิทัล (สายงานบริหารและสายงานสนับสนุน) ทั้งรูปแบบการฝึกอบรม และการเรียนรู้ด้วยตนเองตามความสนใจ (On Demand) หรือ รูปแบบการเรียนรู้ใหม่ๆ อันเกิดจากวิสาหกิจเริ่มต้นด้านเทคโนโลยีการศึกษา (EdTech Startups) เสริมทักษะดิจิทัลให้กลุ่มคนรุ่นใหม่ที่ต้องการปรับตัวสู่ยุคดิจิทัล ควบคู่ไปกับการ เพิ่มองค์ความรู้ด้านธุรกิจ เพื่อนำ ไปสู่การสร้างโอกาสในการปรับเปลี่ยนไปสู่สาย อาชีพที่ตรงกับความต้องการของภาคอุตสาหกรรม หรือโอกาสในการประกอบธุรกิจ รูปแบบใหม่ที่เกิดจากประยุกต์ใช้ดิจิทัล 3. เต็มเต็มกำลัง คนดิจิทัล จำนวน 20,000 คน ต่อปี ส่งเสริมให้เกิดสภาพแวดล้อม (เช่น ที่พัก อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ความปลอดภัยของชุมชนและการจราจร การใช้ภาษาอังกฤษของคนในพื้นที่ วิชา ใบ อนุญาตทำงาน กฎหมาย และนโยบายภาครัฐที่สนับสนุนการลงทุนหรือจัดตั้งธุรกิจ) ที่ดึงดูด Digital Nomad และ Digital Professional ให้เข้ามาท่องเที่ยว ทำงาน รวมถึงจัดตั้งธุรกิจในประเทศไทย ส่งเสริมให้เกิดศูนย์รับรองทักษะดิจิทัลให้กับแรงงานที่ประสงค์เข้ามาทำงานสาย งานดิจิทัลในประเทศไทย โดยเฉพาะแรงงานดิจิทัลทักษะขั้นต้น และระดับกลาง เพื่อสร้างความมั่นใจในคุณภาพของแรงงานให้ผู้ว่าจ้าง หลักสูตรดิจิทัลสองปริญญา (Dual Digital Degree) สร้างทักษะดิจิทัลใหม่เรียนจบไม่ตกงาน (Digital Industry dSchool) เร่งผลิตบัณฑิตสายดิจิทัล ผ่านการเรียนรู้ 2 หลักสูตร ในระดับปริญญาตรี สาขาดิจิทัลควบคู่หลักสูตรปริญญาตรีสาขาอื่น โดยนิสิต/นักศึกษาสามารถเลือก จับคู่คณะหรือสาขาที่สนใจ และวางแผนการเรียนได้ด้วยตนเอง เป็นการเพิ่มทางเลือกและอิสระในการเรียนรู้ เพื่อการทำงานในโลกยุคดิจิทัล สร้างความร่วมมือระหว่างภาครัฐ กับสถานประกอบการภาคเอกชน เพื่อร่วม สร้างทักษะดิจิทัลสมัยใหม่ผ่านการทดลองทำงานจริงควบคู่การเรียน เรียนจบ ไม่ตกงาน สำหรับนักศึกษา/ผู้สำเร็จการศึกษาในสาขาไอที และสาขาทั่วไป ที่เตรียมความพร้อมเข้าสู่สายงานดิจิทัล หน้า 36 ผลการประเมินระดับการใช้ดิจิทัลในภาคเศรษฐกิจ ล่าสุด ปี 2564 ได้ชี้ระดับการใช้ประโยชน์จากดิจิทัลและ ข้อมูลในภาคเศรษฐกิจ ทั้งอุตสาหกรรม การผลิต ธุรกิจดั้งเดิมปรับเปลี่ยนสู่ธุรกิจดิจิทัล 100,000 ราย มูลค่าอุตสาหกรรมดิจิทัลเพิ่มขึ้น 12% มูลค่าการลงทุนของอุตสาหกรรมดิจิทัลเพิ่มขึ้น 10% เป้าหมายยุทธศาสตร์: หน้า 37 เร่ง Digital Startups สู่สากล ส่งเสริมให้ Digital Startups นำ ผลผลิตจากการวิจัยและพัฒนาต่อยอดในเชิงธุรกิจ สร้างธุรกิจใหม่เติบโตทั้งตลาด กลยุทธ์: 1. ในและต่างประเทศ เป็นกลไกสร้างการเปลี่ยนแปลงให้ระบบเศรษฐกิจและสังคม โดยดำเนินการร่วมกับกระทรวงการต่างประเทศ กระทรวงการคลัง กระทรวง อุตสาหกรรม สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ สภาดิจิทัล และ EECo 2. เร่งสร้างมูลค่าเพิ่มอุตสาหกรรมดิจิทัล เพิ่มศักยภาพอุตสาหกรรมดิจิทัลให้ ก้าวสู่อุตสาหกรรมใหม่ที่แ ที่ ขงขันได้ในตลาดโลก สร้างรายได้เต็มศักยภาพ โดย ดำ เนินการร่วมกับกระทรวงการต่างประเทศ

กระทรวงการคลัง กระทรวง อุตสาหกรรม สำ นักงานคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน สำ นักงานคณะกรรมการการค้า กับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ สภาอุตสาหกรรม สภา ดิจิทัล และ EECo 3. เร่งปรับดิจิทัลภาคการผลิต และบริการ ปรับเปลี่ยนกระบวนการทางธุรกิจ ให้ยืดหยุ่นรับการเปลี่ยนแปลงจากการปฏิวัติทางดิจิทัล (Digital Disruption) ที่เกิดขึ้น พร้อมแข่งขันในระดับสากล โดยดำ เนินการร่วมกับกระทรวงอุตสาหกรรม กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา กระทรวงการอุดมศึกษา เปลี่ยนเศรษฐกิจดั้งเดิม สูเศรษฐกิจดิจิทัลมูลค่าสูง ยุทธศาสตร์ 2 ภาคเกษตร ภาคบริการท่องเที่ยว อยู่ในระดับ 1.0-2.0 จึงต้องเร่งพัฒนาธุรกิจดั้งเดิมให้ กลายเป็นธุรกิจดิจิทัล (Digitalized Enterprise) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการผลิต ลดต้นทุน ความยืดหยุ่นของการปรับตัวของธุรกิจ เพิ่มคุณภาพสินค้าบริการ ขยายตลาด ไปจนถึง การพัฒนาสินค้า บริการ หรือรูปแบบทางธุรกิจใหม่ๆ สู Smart Farm, Smart Factory, และ High-Value Service รวมถึงการพัฒนาอุตสาหกรรมดิจิทัลของประเทศไทยให้เข้ม แข็ง และสร้างการเติบโตของวิสาหกิจเริ่มต้นด้านดิจิทัล (Digital Startups) ให้เป็นฟัน เฟืองสำ คัญในการพลิกโฉมภาคเศรษฐกิจ (Digital Transformation) ของประเทศทุกมิติ วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม สภาอุตสาหกรรมท่องเที่ยว สภาดิจิทัล และสมาคมภาคเอกชน 4. เร่งปรับดิจิทัลเศรษฐกิจฐานราก ยกกระดับเศรษฐกิจชุมชนด้วยเทคโนโลยีและ นวัตกรรมดิจิทัล เพิ่มผลิตภาพการผลิตภาคเกษตรด้วยดิจิทัลและข้อมูล โดย ดำ เนินการร่วมกับกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม กระทรวงมหาดไทย กระทรวงเกษตรและสหกรณ์ สมาคมภาคเอกชน และภาคประชาสังคม ดิจิทัลสตาร์ทอัพกลับบ้าน (Digital Startups Come Home) ดิจิทัลสตาร์ทอัพเติบโตในตลาดโลก (Global Digital Startups) ดึงดูดการลงทุนบริษัทดิจิทัลชั้นนำ (Deep Tech) เปลี่ยนธุรกิจดาวร่วงเป็นดิจิทัลดาวรุ่ง (HW Sunset to Sunrise) โปรแกรม/โครงการ 1. เร่ง Digital Startup สูสากล เร่งสร้างสภาพแวดล้อมทางธุรกิจที่ดี โดยเฉพาะกฎหมายและนโยบาย ภาครัฐที่สนับสนุนการลงทุน และการทำ ธุรกิจแพลตฟอร์ม เพื่อดึงดูด Digital Startups ที่ไปเติบโตหรือจดทะเบียนธุรกิจในต่างประเทศกลับมาดำ เนินธุรกิจใน ประเทศ เร่งส่งเสริมการเติบโตของดิจิทัลสตาร์ทอัพให้เติบโตในตลาดโลก โดยดำ เนินการ ใน 2 รูปแบบ 1) dStartups Go Global ส่งเสริม Digital Startups สุระยะเติบโต รวมถึงการสร้างพื้นที่สำ หรับการทดสอบเทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัลสมัยใหม่ (Sandbox) สร้างการเติบโตตลาดในประเทศ และเร่งการเติบโตในตลาดโลก ให้ธุรกิจเติบโตไปสู่จุดที่แข็งแกร่งได้ 2) Startups Born Global สนับสนุนให้ดิจิทัลสตาร์ทอัพ ทำ ธุรกิจในเขตเศรษฐกิจพิเศษในต่างประเทศที่รัฐไทยพัฒนาขึ้น (เช่น Thailand Digital Valley II) ที่มีโอกาสทางธุรกิจ รวมถึงประสานหน่วยงานสนับสนุนธุรกิจ ระหว่างประเทศ เพื่อสนับสนุนการเติบโตของดิจิทัลสตาร์ทอัพในทุกมิติ 2. เร่งสร้างมูลค่าเพิ่มอุตสาหกรรมดิจิทัล เสริมความพร้อมระบบนิเวศดิจิทัล ดึงดูดบริษัทเทคโนโลยีระดับโลกด้าน AI, Blockchain และ Big Data มาลงทุนตั้งกิจการใน Thailand Digital Valley ภายใน พื้นที่ EEC โดยมีสิทธิประโยชน์ และสภาพแวดล้อมดึงดูดนักลงทุนที่ทัดเทียมต่าง ประเทศ เปลี่ยนโรงงานที่ยุติกิจการ เช่น โรงงานผลิตเครื่องใช้ไฟฟ้า อุปกรณ์ยานยนต์ ชิ้นส่วนอิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น ให้เป็นโรงงานผลิตฮาร์ดแวร์และอุปกรณ์อัจฉริยะ หรืออิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะ สำ หรับประเทศกลุ่มอาเซียนในเขตภูมิภาคลุ่มน้ำโขง (Great Mekong Subregion: GMS) หรือ CLMVT หน้า 38 ศูนย์ให้คำ ปรึกษาด้านดิจิทัล (dTech Consult Center/Partner) การประยุกต์ใช้ดิจิทัล (Digital Transformation) พัฒนาดิจิทัลแพลตฟอร์ม (Digital Platform) 1 ตำบล 1 บริการอัจฉริยะ (1 Tambon 1 Smart) สถานีดิจิทัล (Digital Station) โรงเรียนบินโดรน (Drone School) โปรแกรม/ โครงการ 3. เร่งปรับดิจิทัลภาคการผลิต และบริการ ศูนย์ให้คำ ปรึกษาและวางแผนพัฒนาและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม ดิจิทัลของธุรกิจ ให้ธุรกิจดั้งเดิมสามารถทำ Digital Transformation อย่างมีความ เข้าใจ เกิดการพึ่งพาตนเองในระยะยาว สนับสนุนให้ธุรกิจดั้งเดิม เกิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและข้อมูลจาก ผู้ประกอบการดิจิทัลที่มีคุณภาพ เพื่อปรับเปลี่ยนกระบวนการทางธุรกิจและการ บริหารจัดการ รัฐร่วมเอกชนพัฒนาแพลตฟอร์มโดยคนไทยเพื่อคนไทย ที่น่าเชื่อถือ ตอบโจทย์ ผู้ใช้บริการได้อย่างตรงจุด รวมถึงการพัฒนาแพลตฟอร์มในลักษณะที่เป็นโครงสร้าง พื้นฐานสำ หรับรองรับการเชื่อมต่อธุรกิจผ่าน API (Application Programming Interface) ในระยะแรกมุ่งเน้นธุรกิจ Cold Chain, Goods & Food และธุรกิจ เกษตร 4. เร่งปรับดิจิทัลเศรษฐกิจฐานราก มุ่งเน้นให้เกิดการต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและ นวัตกรรมดิจิทัล เพื่อการยกระดับคุณภาพชีวิตของ

ชุมชน เพิ่มขีดความสามารถ และ รายได้ของชุมชนผ่านมาตรการช่วยเหลือหรือการอุดหนุนการประยุกต์ใช้ เทคโนโลยี และนวัตกรรมดิจิทัลเพื่อชุมชนในชนบท ส่งเสริมให้ทุกพื้นที่เข้าถึง Digital Tech/ Smart Device ผ่านศูนย์จัดแสดง เทคโนโลยีและบริการดิจิทัล ที่แสดงการสาธิตผลิตภัณฑ์และบริการ ทดลองใช้ พร้อม ให้คำ แนะนำ การใช้งานและค่า ปรึกษาด้านดิจิทัล เพื่อขับเคลื่อนการประยุกต์ใช้ เทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัลในพื้นที่ มุ่งส่งเสริมการเรียนรู้การสอนโดรนเพื่อการประกอบอาชีพ (ระบบการทำ เกษตร ระบบ โลจิสติกส์ ระบบจัดเก็บข้อมูล) รวมถึงนักกีฬาโดรนไทยเพื่อการแข่งขันในเวที ระดับโลก สร้างแรงบันดาลใจให้กับเยาวชนไทยคนอื่นๆ ให้เกิดความสนใจในเทคโนโลยี ดิจิทัลสมัยใหม่ที่เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว หน้า 39 ภาวะความเหลื่อมล้ำ ทางดิจิทัลขึ้นระหว่างพื้นที่เขตเมือง กับพื้นที่เขตภูมิภาค ความเหลื่อมล้ำ ทางดิจิทัลในกลุ่มประชากร ระหว่างประชากรที่สามารถปรับตัวได้ทีส่วนใหญ่เป็นคณรุ่นใหม่ กับกลุ่มเปราะบางที่ได้รับความกระทบทางลบ เพราะไม่สามารถเข้าใจ และใช้เทคโนโลยีหรือ บริการดิจิทัลได้ การใช้ ดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการกระจายความเจริญจึงต้องด้า เน้น การผ่านการพัฒนา “เมืองอัจฉริยะ” ที่ใช้ ประโยชน์จากเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่ทันสมัยและชาญฉลาด เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของการให้บริการ และการบริหารจัดการเมือง ลดค่าใช้จ่ายและการใช้ทรัพยากรของเมืองและประชากรเป้าหมาย โดยเน้นการ ออกแบบที่ดี และการมีส่วนร่วมของภาคธุรกิจและภาคประชาชนในการพัฒนาเมือง ภายใต้แนวคิดการพัฒนา เมืองน่าอยู่ เมืองทันสมัย ให้ประชาชนในเมืองมีคุณภาพชีวิต ที่ดี มีความสุข อย่างยั่งยืน ดิต 1 ใน 10 อันดับ เมืองอัจฉริยะน่าอยู่ของโลก 95% ของประชาชนเข้าถึงดิจิทัล ใช้ได้ ใช้เป็น อย่างชาญฉลาด เป้าหมาย ยุทธศาสตร์: หน้า 40 สร้างเมืองอัจฉริยะน่าอยู่ ส่งเสริมการพัฒนาเมืองอัจฉริยะ การยกระดับการใช้ ดิจิทัลของ เมือง ทั้งการพัฒนาพื้นที่เมืองเก่าให้น่าอยู่ คุณภาพชีวิตดี เมืองใหม่น่า ลงทุนที่เน้นการพัฒนาเทคโนโลยีที่ ทันสมัย รวมถึงการประเมินวัดความพร้อมของ การพัฒนาเมืองอัจฉริยะ โดยด้า เน้นการร่วมกับกระทรวง มหาดไทย กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชนในพื้นที่ กลยุทธ์: 1. 2. สร้างโอกาสใหม่ ทัวถึง เท่าเทียม มุ่งเน้นการสร้างอาชีพ สร้างรายได้จากความรู้หรือทักษะดิจิทัล พัฒนา แพลตฟอร์มเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิต และบริการ ดิจิทัลสำหรับกลุ่มผู้เปราะบาง โดยด้า เน้นการร่วมกับ กระทรวงการพัฒนาสังคม และความมั่นคงของมนุษย์ กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และ นวัตกรรม กระทรวงมหาดไทย กระทรวงการคลัง 3. สร้างสังคมดิจิทัลที่มีคุณภาพ สังคมยุคใหม่ ปลอดภัย ประชาชนมีความ ตระหนักรู้ มีทักษะดิจิทัล ใช้เป็น ใช้สร้างสรรค์ ใช้ปลอดภัย โดยด้า เน้นการร่วม กับ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กระทรวงการ อุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม กระทรวงมหาดไทย ส้า นักงาน พัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ สร้างโอกาสใหม่ กระจายความเจริญ อย่างเท่าเทียม ยุทธศาสตร์ 3 ประกวดเมืองอัจฉริยะ (National Smart City Pitching) บริการแพลตฟอร์ม ข้อมูลเมือง (City Data Platform as a Service) เมืองใหม่นวัตกรรมอัจฉริยะ (New Digital City) ดัชนีเมือง อัจฉริยะประเทศไทย (Thailand Smart City Competitive Index) แพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Open Learning Platform) แลกงานผ่านแพลตฟอร์ม (Job Matching) กลุ่มเปราะบางรู้ดิจิทัล (Digital Skills for Vulnerable Groups) นวัตกรรมดิจิทัลเพื่อสังคม (Social Digital Innovation) โปรแกรม/ โครงการ 1. สร้างเมืองอัจฉริยะน่าอยู่ สนับสนุนให้เกิดการแข่งขันการพัฒนานวัตกรรมบริการอัจฉริยะที่ สามารถใช้ได้จริง ผ่านแคมเปญ National Smart City Pitching เพื่อค้นหาสุดยอด บริการอัจฉริยะสำหรับเมือง สนับสนุนให้เกิดการพัฒนานวัตกรรมบริการ Data Platform สำหรับเมือง อัจฉริยะ ที่ยืดหยุ่น รอง รับความต้องการของพื้นที่ City Data Platform as a Service จะเป็นโซลูชันในการแก้ปัญหาการจัดเก็บ และบริหารจัดการข้อมูลของเมือง ผลักดันให้เกิดการพัฒนาเมืองใหม่อัจฉริยะที่เป็นพื้นที่หรือนิเวศที่เน้นการ พัฒนา เทคโนโลยีและนวัตกรรมแห่งอนาคต เช่น เมือง Robotics หรือ เมือง AI เป็นต้น ส่งเสริมการพัฒนา เครื่องมือในการส่งเสริมการพัฒนาเมืองอัจฉริยะประเทศไทย และเปรียบเทียบความก้าวหน้าในการพัฒนา เมืองอัจฉริยะในระดับนานาชาติ ติดตาม การด้า เน้นงานนโยบายแบบเชิงรุก (Policy Tools) ทั้งส่วนกลาง และส่วนท้องถิ่น 2. สร้างโอกาสใหม่ ทัวถึง เท่าเทียม พัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้ตลอดชีวิต ที่รองรับ กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการ จัดการอบรมในรูปแบบออนไลน์ ที่มีหลักสูตรตามความต้องการของตลาดแรงงาน ปัจจุบัน เปิดให้ประชาชนทุกช่วงวัยเรียนโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ได้รับประกาศนียบัตร เมื่อเรียนจบหลักสูตร อำ นวยความสะดวกให้กับประชาชนในการค้นหางานที่เหมาะสม เชื่อมโยง ระหว่างแพลตฟอร์มการเรียนรู้ตลอด

ชีวิต และ Thailand Open Digital Platform โดยเพิ่มฟีเจอร์ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะแรงงานเชื่อมโยงกับการจ้างงานอย่าง ครบวงจร (เชื่อมกับการจ่ายค่าตอบแทน ประกันสังคม) ส่งเสริมการพัฒนาทักษะดิจิทัลให้กลุ่มผู้สูงอายุ ผู้เปราะบาง เพื่อให้มีทักษะเพียงพอที่จะทำ งานรูปแบบใหม่ในยุคดิจิทัลได้ ทั้งสายงานดิจิทัลโดยตรงและสายงานอื่น ๆ สนับสนุนการวิจัย พัฒนา และนวัตกรรมเทคโนโลยีดิจิทัล มาประยุกต์ใช้ในการ แก้ปัญหาสังคม หรือการพัฒนาแพลตฟอร์มที่ตอบโจทย์ชุมชน ภาคประชาสังคม และ วิสาหกิจเพื่อสังคม ในรูปแบบบริการอัจฉริยะด้านต่างๆ เช่น บริการด้านการเรียนรู้ บริการดูแลสุขภาพ เป็นต้น หน้า 41

ดิจิทัลสีขาว (Digital Society for All) แสกเกอร์หมวกขาว (White Hat Hacker Program) โปรแกรม/โครงการ 3. สร้างสังคมเท่าทันดิจิทัล สร้างกิจกรรมรณรงค์ให้เด็ก เยาวชน ประชาชน ใช้ดิจิทัลอย่างถูกต้อง สร้างสรรค์ เป็นประโยชน์ ผ่านสื่อดิจิทัลต่างๆ เพื่อให้เกิดกระแสการต่อต้านและเฝ้าระวังการใช้ดิจิทัลทางลบ รวมถึงความรู้ความเข้าใจในแนวคิดของการคุ้มครอง ข้อมูลส่วนบุคคล ตลอดจนประเด็นเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ที่เกิดขึ้น เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ และการนำไปใช้ประโยชน์อย่างถูกต้อง มุ่งพัฒนาบุคลากรผู้เชี่ยวชาญเรื่องเจาะระบบ หาจุดอ่อนและวางระบบป้องกัน เพื่อรับมือหรือป้องกันภัยไซเบอร์ เพื่อให้ทุกคนสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ดิจิทัลได้อย่างมีความมั่นคงและปลอดภัย รวมถึงแนวทางการป้องกันการโจรกรรม ข้อมูลจากการใช้งานในชีวิตประจำวัน วันที่อาจส่งผลกระทบต่อความมั่นคงและคุณภาพ ชีวิตของประเทศ หน้า 42

รัฐบาลพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัล ที่ทำให้การ เข้าถึงและการใช้ประโยชน์ของดิจิทัลเกิดขึ้นได้จริงใน ทุกภาคส่วน ในระยะต่อไป จึงจำ เป็นต้องเร่งเพิ่ม ประสิทธิภาพการใช้โครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัล ให้เกิดการต่อยอดการพัฒนา อุตสาหกรรมและนวัตกรรมดิจิทัลในอนาคตด้วยการลงทุนด้านดิจิทัล ทั้งจาก นักลงทุนในประเทศและการดึงดูดเม็ดเงินลงทุนจากต่างประเทศ อีกทั้งพัฒนา ระบบนิเวศให้เอื้อต่อการดึงดูดกำลังคนดิจิทัลเพื่อปิดช่องว่างการขาดแคลนกำลัง คนดิจิทัล และผู้ประกอบการเทคโนโลยีจากต่างประเทศที่ร่วมพัฒนาเทคโนโลยี ดิจิทัล ธุรกิจดิจิทัลแห่งอนาคต โครงสร้างพื้นฐานใหม่ของประเทศ 3 เรื่อง ผู้ประกอบการดิจิทัลรายใหญ่ลงทุนในประเทศไทย 3 ราย เป้าหมายยุทธศาสตร์: หน้า 43

เพิ่มประสิทธิภาพโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อทุกคน ต่อยอดการพัฒนาและ กลยุทธ์: 1. ใช้ประโยชน์โครงสร้างพื้นฐานเดิม และพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานใหม่เพื่อรองรับ การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลในอนาคต ที่ประเทศไทยจะเกิดการพัฒนาระบบเทคโนโลยี และนวัตกรรมดิจิทัลได้อย่างเข้มแข็ง มีอธิปไตยทางดิจิทัล โดยดำเนินการร่วม กับกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม กระทรวง การคลัง กระทรวง อุตสาหกรรม สำ นักงานคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน สำ นักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการ โทรคมนาคมแห่งชาติ 2. พัฒนาระบบนิเวศดิจิทัลไทยให้แข่งขันได้ เร่งผลักดันกฎหมาย กฎ ระเบียบ ประกาศของภาครัฐที่อยู่ระหว่างดำ เนินการให้ประกาศใช้โดยเร็ว ตลอดจน เร่งศึกษาอุปสรรคทางกฎหมายที่เกิดขึ้น และเสนอแนะการปรับปรุงให้ สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี โดยดำ เนินการร่วม กับกระทรวงการคลัง กระทรวงอุตสาหกรรม กระทรวงการพัฒนาสังคม และความมั่นคงของมนุษย์ กรมสรรพากร กระทรวงพาณิชย์ สำ นักงาน คณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน สำ นักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ และสภาดิจิทัล

เพิ่มประสิทธิภาพการใช้ โครงสร้างพื้นฐานนวัตกรรมดิจิทัล ยุทธศาสตร์ 4 แพลตฟอร์มแห่งชาติ (National Platform) ปรับปรุงกฎหมาย กฎ ระเบียบ โปรแกรม/ โครงการ 1. เพิ่มประสิทธิภาพโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเพื่อทุกคน พัฒนาเทคโนโลยีขั้นสูงที่เกิดจากการพัฒนาโดยฝีมือคนไทย ในรูปแบบของ แพลตฟอร์มที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ง่าย และนำ ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ทั้งในภาค เกษตร ภาคธุรกิจและชีวิตประจำวัน ช่วยควบคุมประสิทธิภาพและประสิทธิผลใน การทำ งาน เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน อันนำไปสู่การสร้างภาคีเครือข่าย การพัฒนาด้านเทคโนโลยี โดยมุ่งให้ความสำคัญ กับเทคโนโลยีดิจิทัลแห่งอนาคต เช่น Blockchain, AI และ Big Data เป็นต้น 2. พัฒนาระบบนิเวศดิจิทัลไทยให้แข่งขันได้ ผลักดันกฎหมาย กฎ ระเบียบ ที่เป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม ดิจิทัลให้มีการประกาศใช้โดยเร็ว เช่น กฎหมายเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจของคน ต่างด้าว กฎหมายประมวลแพ่งและพาณิชย์ (หุ้นกู้แปลงสภาพ (Convertible Note) และการทยอยให้หุ้น (Vesting)) การจัดทำ มาตรฐาน กฎระเบียบ การควบคุมคุณภาพด้านสินค้าและบริการ เป็นต้น รวมทั้งศึกษา กฎหมาย สิทธิประโยชน์ใหม่ ๆ อันจะเป็นการส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจและ สังคมดิจิทัลในอนาคต



กลไกระดับนโยบาย พรบ. การพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและ สังคม พ.ศ. 2560 ได้กำหนดกลไกการขับเคลื่อนเชิงนโยบายของแผนแม่บทการส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล โดยคณะกรรมการกำกับสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล มีอำนาจหน้าที่ในการให้ความเห็นชอบแผนแม่บทการส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลที่ สศต. จัดทำขึ้น [มาตรา 40 (1)] และเมื่อคณะ กรรมการกำกับสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลให้ความเห็นชอบแผนแม่บทฯ แล้ว สศต. รับผิดชอบปฏิบัติตามแผนแม่บทฯ โดย เคร่งครัด ในกรณีที่มีการปฏิบัติตามแผนแม่บทฯ อยู่ในอำนาจหน้าที่ของหน่วยงานอื่น หรือจำเป็นต้องได้รับการสนับสนุนจาก หน่วยงานอื่น ให้เสนอแผนแม่บทฯ นั้นต่อ คณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและ สังคมแห่งชาติ เพื่อให้ความเห็นชอบ และ เมื่อคณะกรรมการให้ความเห็นชอบแล้วให้ สศต. แจ้งไปยังหน่วยงานของรัฐที่เกี่ยวข้อง เพื่อทราบและนำไปปฏิบัติให้สอดคล้องกัน [มาตรา 42] การดำเนินงานร่วมกับพันธมิตร การดำเนินงานตามยุทธศาสตร์อาเซียน เครือข่ายพันธมิตรทั้งจากภาครัฐทุก กระทรวงที่มีภารกิจเกี่ยวข้อง ภาคเอกชน (บริษัทในประเทศและต่างประเทศ และ สมาคมภาคเอกชน) ภาควิชาการ (สถาบัน การศึกษาจากต่างประเทศ มหาวิทยาลัย อาชีวศึกษา ในประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในภูมิภาค) และภาคประชาชนที่เกี่ยวข้อง โดย สศต. เป็นหน่วยประสานงานในการขับเคลื่อนการดำเนินงานตามยุทธศาสตร์ และ จัดสรรทรัพยากรเพื่อขับเคลื่อนโปรแกรม หรือโครงการตามแผนแม่บทฯ การขับเคลื่อนในภูมิภาค การดำเนินงานในภูมิภาคอาเซียน เครือข่าย หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และประชาชน ในพื้นที่ สศต. โดยสำนักงานสาขาทำ หน้าที่ประสานงานร่วมจัดทำ แผนส่งเสริม เศรษฐกิจดิจิทัลของจังหวัด เพื่อเสริม ศักยภาพของพื้นที่ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล สร้างโอกาส และผลักดันเศรษฐกิจและสังคม ดิจิทัลระดับจังหวัดสู่เศรษฐกิจยุคใหม่ และใช้ ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและนวัตกรรม ดิจิทัล รวมทั้งกำลังคนที่มีทักษะดิจิทัลเป็น เครื่องมือสำคัญในการทำ ให้แผนพัฒนา จังหวัดบรรลุเป้าหมายในทุกมิติ กลไกขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ หน้า 47 โดยแผนส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลของ จังหวัดจะถูกเสนอพิจารณาผ่านกลไกแผน พัฒนาจังหวัด โดยเสนอเข้าสู่กระบวนการ พิจารณาของคณะกรรมการบริหารงาน จังหวัดแบบบูรณาการ (ก.บ.จ.) ตามขั้นตอน การขับเคลื่อนการบริหารงานเชิงพื้นที่แบบ บูรณาการ แผนส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลราย พื้นที่จะเป็นทิศทางและแนวทางให้ส่วน ราชการ/หน่วยงาน อำ เภย องค์กรส่วนท้องถิ่น องค์กรภาคเอกชน สถาบันการศึกษา และภาคประชาสังคม บูรณาการการทำงาน และการบริหารจัดการงบประมาณของพื้นที่ อย่างไรก็ตามจะต้องเร่งสร้างเครือข่าย นักลงทุนด้านดิจิทัล และเครือข่ายวิชาการที่ เข้มแข็งในต่างประเทศ เพื่อให้การขยายตลาด (Internationalization) เข้าสู่ตลาดโลก ทำ ได้มี ประสิทธิภาพมากขึ้น การขับเคลื่อนในต่างประเทศ โดยที่ การขับเคลื่อนตามยุทธศาสตร์ เกี่ยวข้องกับดำเนินการในต่างประเทศหลาย ด้าน (เช่น การขยายตลาดสินค้าและบริการ ดิจิทัลไปต่างประเทศ การขยายตลาดของ วิสาหกิจเริ่มต้นด้านดิจิทัลไปต่างประเทศ การเชื่อมโยง SMEs ไทยไป Global Value Chain ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล การดึงดูด บริษัทเทคโนโลยี นักลงทุน ผู้เชี่ยวชาญด้าน ดิจิทัล Digital Nomad นักศึกษาและแรงงาน ต่างชาติสายงานดิจิทัล เข้าสู่ประเทศไทย ฯลฯ) จึงต้องอาศัยเครือข่ายการดำเนินงาน ในต่างประเทศของภาครัฐที่มีอยู่แล้วเป็นหลัก เช่น กระทรวงต่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์ สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริม การลงทุน เป็นต้น การดำเนินการตามยุทธศาสตร์ แผนแม่บทฯ มีจุดประสงค์หลักในการ “ส่งเสริม” เศรษฐกิจดิจิทัล จึงใช้ประโยชน์ จากเครื่องมือการส่งเสริมของรัฐที่หลากหลาย ทั้งมาตรการภาษี มาตรการที่มีใบภาษี กลไกตลาดเงินและตลาดทุน และอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็น การรณรงค์ประชาสัมพันธ์สร้าง ความตระหนัก การสนับสนุนการเงินทั้งรูป แบบให้เปล่า และอุดหนุนบางส่วน สิทธิ ประโยชน์การลงทุน การพัฒนาโครงสร้าง พื้นฐานและแพลตฟอร์มการบริการ การปรับปรุงกฎหมาย กฎระเบียบ กติกา การขับเคลื่อนแผนฯ ลงสู่พื้นที่ทั่วประเทศ ไปจนถึง การจัดตั้งสถาบัน/ศูนย์การดำเนินงาน การจัดสรรทรัพยากร ประเด็นการส่งเสริมเศรษฐกิจและสังคม ดิจิทัลจากแผนแม่บทการส่งเสริมเศรษฐกิจ ดิจิทัลและแผนส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลราย พื้นที่ จะถูกเชื่อมโยงกับแผนระดับ 1 ระดับ 2 และนโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการ พัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ตลอดจนบูรณาการเข้ากับแผนพัฒนาจังหวัด หน้า 48 โดยมีช่องทางการในขอรับการจัดสรรงบประมาณ ดังนี้ 1) งบประมาณรายจ่ายประจำปี หรืองบ ปกติ โดยส่วนราชการส่วนกลาง ส่วนภูมิภาค และส่วนท้องถิ่น สามารถเสนอของบ งบประมาณรายจ่ายประจำปี เพื่อให้การขับเคลื่อนยุทธศาสตร์การพัฒนาเศรษฐกิจและ สังคมดิจิทัลของรัฐบาลตามแผนแม่บทฯ บรรลุเป้าหมาย ทั้งนี้ สำหรับโครงการพัฒนา เมืองอัจฉริยะจะต้องได้รับการประกาศ รับรองเป็น

พื้นที่เมืองอัจฉริยะโดยคณะ กรรมการขับเคลื่อนการพัฒนาเมืองอัจฉริยะ จึงจะมีโอกาสเสนอขอรับการจัดสรร งบประมาณรายจ่ายประจำปีจากรัฐบาล 2) งบประมาณจากกองทุนพัฒนาดิจิทัล เพื่อเศรษฐกิจและสังคม เพื่อใช้จ่ายเกี่ยวกับ การพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมทั้ง ส่วนกลางและส่วนภูมิภาคที่สอดคล้องกับ แผนแม่บทการส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล [มาตรา 44] และเป็นไปตามนโยบายและแผน ระดับชาติว่าด้วยการ พัฒนาดิจิทัลเพื่อ เศรษฐกิจและสังคม เพื่อใช้ในการขับเคลื่อน แผนแม่บทการส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล และ แผนส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลรายพื้นที่ เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันสำหรับ อุตสาหกรรมเป้าหมาย (ในด้านการเพิ่ม ศักยภาพของอุตสาหกรรมแห่งอนาคต) กองทุนส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและ ขนาดย่อม (ในด้านการพัฒนา SME) กองทุนเพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์พลังงาน (ในด้าน Smart City - พลังงาน) กองทุน หมู่บ้านและชุมชนเมืองแห่งชาติ (ในด้านการ พัฒนาชุมชน) กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัย และสร้างสรรค์ (ใน ด้านการพัฒนาสื่อ) กองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา (ใน ด้านการเรียนรู้ของประชาชน) นอกจากนี้ การขับเคลื่อนการพัฒนา แผนฯ หน่วยงานต่างๆ ยังอาจขอของบ งบประมาณจากแหล่งทุนจากกองทุนนอกงบ ประมาณอื่นๆ ที่มีอยู่แล้วหากเป็นภารกิจที่ เกี่ยวข้องโดยตรง อาทิ กองทุน 3) งบประมาณของสำนักงาน ส่งเสริม เศรษฐกิจดิจิทัล ที่ สศต. ได้รับจัดสรรงบประมาณประจำปี ในโครงการที่ตอบพันธ กิจของหน่วยงาน หรือเกี่ยวข้องกับการ พัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลทั้งส่วน กลางและระดับพื้นที่ ร่วมกับงบประมาณ ของหน่วยงานภาครัฐ เอกชน และสถาบัน การศึกษา กลไกการติดตามและประเมินผล กลไกการติดตาม ประเมินผลของการ ดำเนินการตามแผนแม่บทฯ สามารถแบ่ง เป็น 3 ขั้นตอน 1) เมื่อคณะกรรมการกำกับ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลให้ความ เห็นชอบแผนแม่บทฯ ที่สำนักงานส่งเสริม เศรษฐกิจดิจิทัลจัดทำขึ้น [มาตรา 40 (1)] สศต. ต้องดำเนินการแปลงแผนแม่บทฯ หน้า 49 ไปสู่การปฏิบัติที่เป็นรูปธรรมทั้งใน ระดับ องค์กร และการบูรณาการความร่วมมือใน การขับเคลื่อนแผนแม่บทฯ ผ่านโปรแกรมหรือ โครงการที่ดำเนินการกับหน่วยงานอื่นๆ ที่มี ภารกิจเกี่ยวข้อง และรายงานผลการดำเนินการ ต่อคณะกรรมการกำกับสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลอย่างสม่ำเสมอ 2) หากการดำเนินการตามแผนแม่บทฯ ได้รับการสนับสนุน จากกองทุนต่างๆ ต้อง รายงานผลการดำเนินการที่ได้รับการ สนับสนุนต่อคณะกรรมการบริหารกองทุน นั้นๆ ตัวอย่างเช่น สำหรับกองทุนพัฒนา ดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม คณะ กรรมการบริหารกองทุนพัฒนา ดิจิทัลเพื่อ เศรษฐกิจและสังคมนี้ จะมีอำนาจหน้าที่ใน การติดตามและประเมินผลการดำเนินงานที่ได้รับการ ส่งเสริม สนับสนุนหรือช่วยเหลือ จากกองทุนด้วย [มาตรา 28 (5)] 4) สศต. อาจพัฒนาระบบติดตามผล การ ดำเนินงาน เชื่อมโยงกับระบบการดำเนินงานของหน่วยงานที่ขับเคลื่อนโปรแกรม หรือโครงการตามที่ระบุไว้ในแผนแม่บทฯ เพื่ออำนวยความสะดวกในการรายงาน ความก้าวหน้าของกิจกรรมและการใช้งบ ประมาณ ของหน่วยงานพันธมิตร โดยการ ประเมินผลตามตัวชี้วัดระดับผลกระทบใช้ ข้อมูลจากรายงานผลการดำเนินงานแผนฯ 13 การประเมินผลกระทบตามตัวชี้วัด ระดับผลลัพธ์ใช้ข้อมูลจากผลสำรวจ ดำเนินการโดย สศต. และผลลัพธ์ด้านสังคม ใช้ข้อมูลจากแผนฯ 13 ส่วนการประเมินผล ตามตัวชี้วัดระดับผลผลิตจะใช้แบบสำรวจ ผลการดำเนินงานตามยุทธศาสตร์และการ ใช้จ่ายงบประมาณในการจัดเก็บข้อมูล ทำ การประมวลผล ดำเนินการทบทวนและ ปรับสาระสำคัญของแผนแม่บทฯ ให้สอดคล้อง และเท่าทันการเปลี่ยนแปลงของ แนวโน้มโลก เทคโนโลยี และประเด็นอุบัติใหม่ที่เกิดขึ้น และส่งผลกระทบต่อประเทศไทยในมิติ ต่างๆ และ ปรับปรุงแผนแม่บทฯ เสนอคณะ กรรมการกำกับสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจ ดิจิทัลพิจารณาให้ความเห็นชอบ และเสนอ ต่อคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและ สังคมเพื่อพิจารณาให้ความเห็นชอบในการ ขับเคลื่อนร่วมกับหน่วยงานต่างๆ ตามที่ กฎหมายกำหนด 3) นอกจากนี้ ในภาพรวม รัฐมนตรีว่าการ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและ สังคม มีอำนาจกำกับดูแลการดำเนิน ภารกิจของ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจ ดิจิทัลให้เป็นไปตามอำนาจหน้าที่และตาม กฎหมาย มติคณะรัฐมนตรีที่เกี่ยวข้อง นโยบาย และแผนระดับชาติว่าด้วยการ พัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม รวมไปถึงการดำเนินการตาม แผนแม่บทการส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล [มาตรา 57]