



ກະຊວງ ໄປສະນີ, ໂທລະຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ
Ministry of Post and Telecommunications

ໂຄງລ່າງພື້ນຖານ ແລະ ນິຕິກຳ ເພື່ອຮອງຮັບ ເສດຖະກິດດິຈິຕອນ ແລະ ອຸດສາຫະກຳ 4.0

ແກ້ວວິສຸກ ໂສລະພິມ

ຫົວໜ້າ ສູນອິນເຕີເນັດ ແຫ່ງຊາດ

keovisouk@mpt.gov.la

ວາລະນຳສະເໜີ



- 1 ການປະສົມປະສານລະຫວ່າງ ເສດຖະກິດດິຈິຕອນ
ໃນອຸດສາຫະກຳ 4.0
- 2 ສະພາບ ຂອງ ສາກົນ
- 3 ສະພາບ ຂອງ ສປປ ລາວ
- 4 ສິ່ງທ້າທາຍ ສຳລັບ ສປປ ລາວ

ປ
ທ
ສ



1 | ການປະສົມປະສານລະຫວ່າງ ເສດຖະກິດດິຈິຕອນ ແລະ ອຸດສາຫະກຳ 4.0

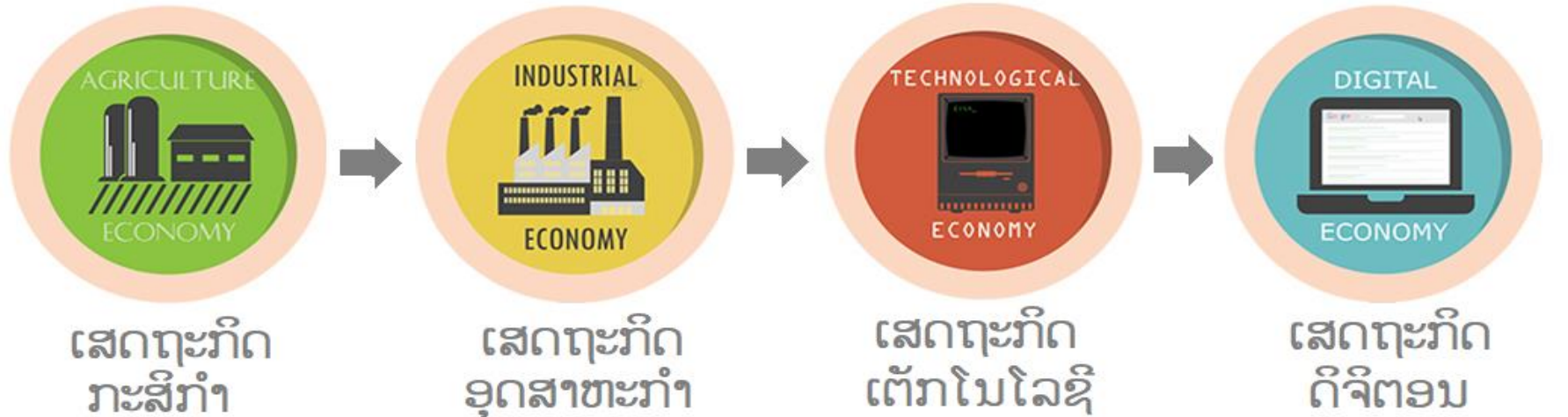
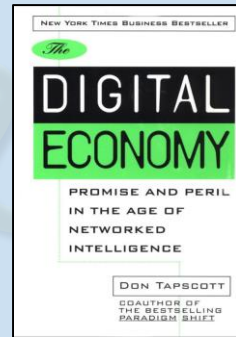
ປ
ທ
ສ

ເສດຖະກິດດິຈິຕອນ



ທິບທວນຄືນ:

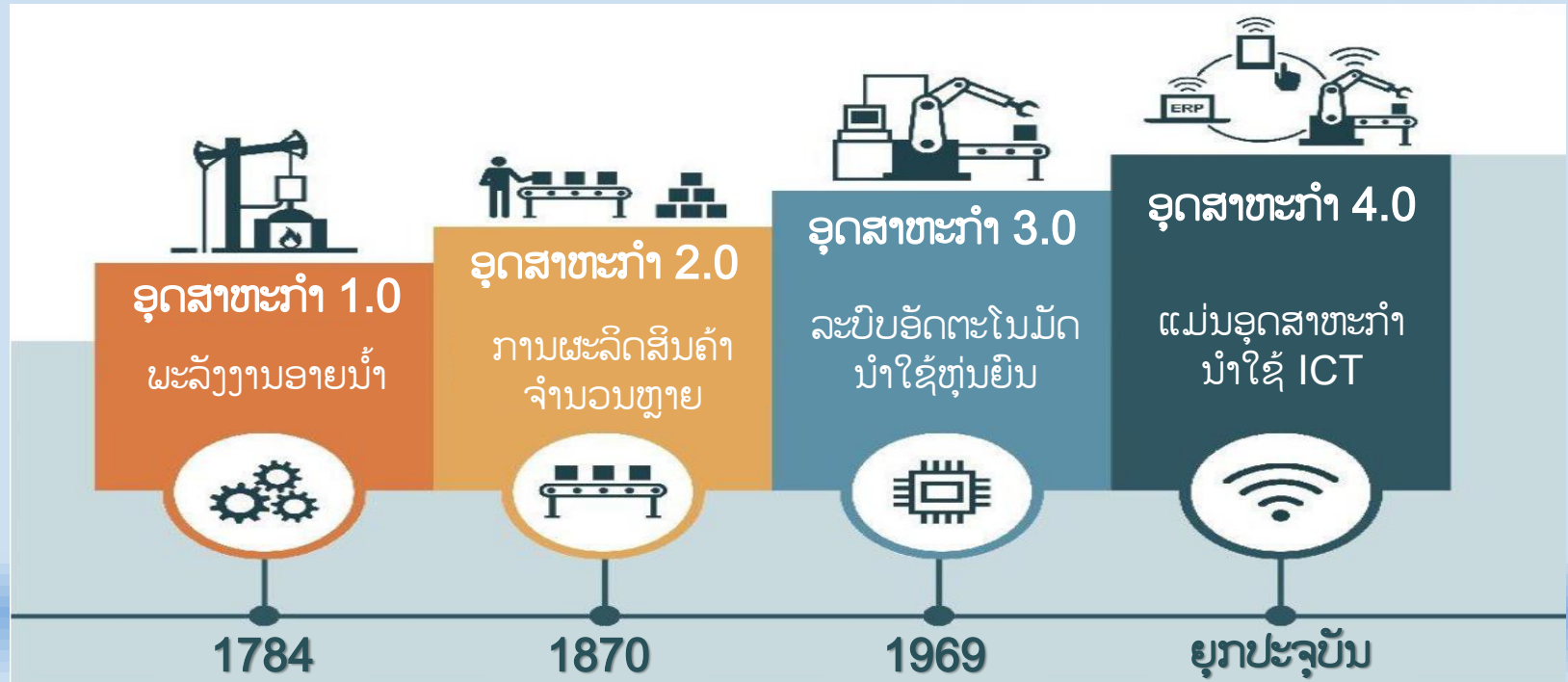
- “ເສດຖະກິດ ຮູບແບບໃໝ່ ທີ່ຈະຫັນປ່ຽນທັງຂະບວນການທາງທຸລະກິດ ພ້ອມທັງຂະບວນການຜະລິດ ແລະ ບໍລິການ ໂດຍອີງໃສ່ເຕັກໂນໂລຊີດິຈິຕອນເຂົ້າຊ່ວຍ” (Don Tapscott, 1994)
- ເສດຖະກິດດິຈິຕອນ ໝາຍເຖິງເສດຖະກິດທີ່ອີງໃສ່ເຕັກໂນໂລຊີດິຈິຕອນ, ເຊິ່ງແມ່ນຮູບແບບການເຮັດທຸລະກິດຜ່ານທາງອອນລາຍ.



ອຸດສາຫະກຳ 4.0

ທິບທວນຄືນ:

- ອຸດສາຫະກຳ 4.0 ໝາຍເຖິງ ການປະຕິວັດອຸດສາຫະກຳ ຄັ້ງທີ 04, ແມ່ນຍຸກທີ່ລວມເອົາຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ກັບ ເຕັກໂນໂລຊີ ເຂົ້າດ້ວຍກັນ, ເປັນຮູບແບບການເຮັດວຽກທີ່ສະຫຼາດ (smart) ຄວບຄຸມລະບົບເຄື່ອງຈັກອັດຕະໂນມັດ ດ້ວຍລະບົບໄອຊີທີ. (ASEAN ຈະເອີ້ນຫຍໍ້ວ່າ 4IR)
- ເຢຍລະມັນ ເປັນປະເທດທຳອິດ ທີ່ສ້າງ ແລະ ລິເລີ່ມແນວຄວາມຄິດນີ້.



ການປະສົມປະສານ

ເສດຖະກິດດິຈິຕອນ ແລະ ອຸດສາຫະກຳ 4.0



- ປະຈຸບັນການພັດທະນາທາງດ້ານໄອຊີທີຂອງຫຼາຍໆປະເທດ ແມ່ນໄດ້ຫັນເຂົ້າສູ່ຍຸກ 4.0 ຊຶ່ງເປັນການປະສົມປະສານລະຫວ່າງເຕັກໂນໂລຊີການຜະລິດທີ່ລ້ຳໜ້າ ແລະ ເຕັກໂນໂລຊີການສື່ສານເຂົ້າດ້ວຍກັນ ເຊັ່ນ: Big Data, AI, 5G, VR, Clouds, Internet of Thing (IoT), Cyber Security... ເປັນການສ້າງລະບົບຫ່ວງໂສ້ຂອງການເຮັດວຽກທີ່ມີປະສິດທິພາບ ແລະ ຄວາມຍືດຍຸ່ນສູງ ດ້ວຍການເຊື່ອມຕໍ່ການສື່ສານຂອງຄົນ, ເຄື່ອງຈັກ, ລະບົບຂົນສົ່ງ ແລະ ລະບົບການເຮັດວຽກຕ່າງໆ ໃຫ້ເກີດເຄືອຊ່າຍໃນການເຮັດວຽກຢ່າງສະຫຼາດ ພ້ອມທັງສາມາດຄວບຄຸມຊຶ່ງກັນ ແລະ ກັນ ໄດ້ຢ່າງອັດຕະໂນມັດ.
- ໄດ້ມີການຄົ້ນຄິດຫຸ່ນຍົນ ທີ່ເຮັດວຽກການຜະລິດແບບອັດຕະໂນມັດ ແລະ ກຳລັງພະຍາຍາມ ນຳໃຊ້ແນວຄວາມຄິດ Internet of Things ໃນການເຊື່ອມຕໍ່ລະຫວ່າງ ລູກຄ້າ, ຜູ້ຜະລິດ ແລະ ຜູ້ສະໜອງ ສຳລັບອຸດສາຫະກຳ ໃນອະນາຄົດ.

ສ



2 ສະພາບ ຂອງ ສາກົນ

ປ
ທ
ສ

ການຊົມໃຊ້ ສື່ສັງຄົມອອນລາຍໃນໂລກ

ການຊົມໃຊ້ອິນເຕີເນັດ ແລະ
ສື່ສັງຄົມອອນລາຍ ປີ 2019

10 ອັນດັບ ສື່ສັງຄົມອອນລາຍ
ທີ່ມີຜູ້ໃຊ້ຫຼາຍສຸດ ປີ 2019



| ຈຳນວນຜູ້ໃຊ້ | ລ້ານຄົນ | ເປີເຊັນ ຕໍ່ ປະຊາກອນ |
|-------------|---------|------------------------|
|-------------|---------|------------------------|

| | | |
|------------------|-------|-------------------|
| ຈຳນວນ ປະຊາກອນ | 7.676 | 56% ຢູ່ໃນຕົວເມືອງ |
|------------------|-------|-------------------|

| | | |
|---------------|-------|-----|
| ຜູ້ຊົມໃຊ້ມືຖື | 5.112 | 67% |
|---------------|-------|-----|

| | | |
|------------------|-------|-----|
| ຜູ້ໃຊ້ອິນເຕີເນັດ | 4.388 | 57% |
|------------------|-------|-----|

| | | |
|---------------------------|-------|-----|
| ຜູ້ໃຊ້ສື່ສັງຄົມອອນ ລາຍ | 3.484 | 45% |
|---------------------------|-------|-----|

| | | |
|-----------------------------------|-------|-----|
| ຜູ້ໃຊ້ສື່ສັງຄົມອອນ ລາຍເທິງມືຖື | 3.256 | 42% |
|-----------------------------------|-------|-----|

| ອັນດັບ | ສື່ສັງຄົມອອນລາຍ | ລ້ານຄົນ |
|--------|--------------------|---------|
| 1 | Facebook | 2.271 |
| 2 | Youtube | 1.900 |
| 3 | Whatsapp | 1.500 |
| 4 | Facebook Messenger | 1.300 |
| 5 | Wechat | 1.083 |
| 6 | Instagram | 1.000 |
| 7 | QQ | 833 |
| 8 | Qzone | 531 |
| 9 | Tik Tok | 500 |
| 10 | Weibo | 446 |

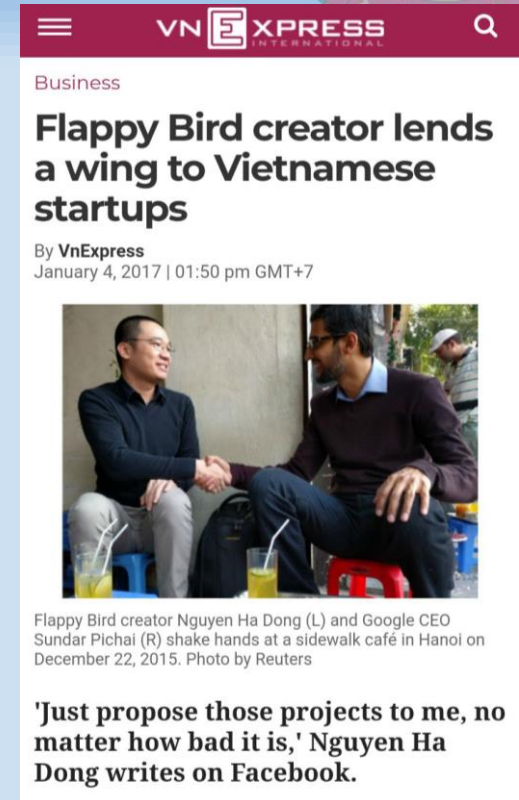
ການຫັນເປັນອຸດສາຫະກຳ 4.0 ແລະ ການ ພັດທະນາເສດຖະກິດດິຈິຕອນ ໃນສາກົນ



- ຈີນ, ອິນໂດເນເຊຍ, ເກົາຫຼີໃຕ້: ສຶກສາອຸດສາຫະກຳ 4.0 ຕາມແບບຂອງ ເຢຍລະມັນ.
- ເອັສໂຕເນຍ: ສ້າງຈາກປະເທດກຳລັງພັດທະນານ້ອຍໆ ໃຫ້ກາຍເປັນ ໜຶ່ງໃນປະເທດທີ່ມີສັງຄົມດິຈິຕອນທີ່ກ້າວໜ້າທີ່ສຸດໃນໂລກ ພາຍໃນເວລາ 25ປີ ໂດຍສຸມໃສ່ການພັດທະນາທາງດ້ານໄອຊີທີເປັນຫຼັກ (Estonia → E-Stonia).
- ຍີ່ປຸ່ນ: ສຶກສາການປັບປຸງການຜະລິດ ໃຫ້ເປັນເຕັກໂນໂລຊີຊອງຕົນເອງ ຕາມຄວາມເໝາະສົມໃນແຕ່ລະຮູບແບບ ແລະ ປັບປຸງໃຫ້ເຂົ້າສູ່ນ ອຸດສາຫະກຳ 4.0 ເທື່ອລະກ້າວ, ພ້ອມທັງມີການເຊື່ອມໂຍງການຜະລິດລະຫວ່າງໂຮງງານ.
- ມາເລເຊຍ: ຫັນປະເທດເປັນ Digital Malaysia ຕັ້ງແຕ່ປີ 2012 ໂດຍໄດ້ພັດທະນາໂຄງລ່າງພື້ນຖານອິນເຕີເນັດ ໄປຄຽງຄູ່ກັບການສ້າງລະບົບນິເວດຕ່າງໆ ເພື່ອຊ່ວຍກະຕຸ້ນເສດຖະກິດຂອງປະເທດ ແລະ ໄດ້ເຮັດໃຫ້ອຸດສາຫະກຳໄອຊີທີເຕີບໂຕຢ່າງໄວວາ.
- ໄທ: ມີແຜນສ້າງປະເທດເປັນ Thailand 4.0 ໂດຍສຶກສາ ແລະ ປັບຕາມຮູບແບບຂອງເຢຍລະມັນ.

ການປະຕິວັດອຸດສາຫະກຳ ເຮັດໃຫ້ເສດຖະກິດໃນປະເທດເຫຼົ່ານີ້ ກາຍເປັນເສດຖະກິດດິຈິຕອນຢ່າງໄວວາ. ໃນຫຼາຍປະເທດ ກໍໄດ້ສ້າງກະຊວງ ດິຈິຕອນ ເພື່ອຮອງຮັບການຄຸ້ມຄອງ ແລະ ພັດທະນາ ດ້ານດິຈິຕອນ.

ໄອຊີທີ ສະໜັບສະໜູນ SME ແລະ Start-up



ໄອຊີທີ ໄດ້ກາຍເປັນເປັນເຄື່ອງມືສໍາຄັນ ແລະ ເປັນ
ປະໂຫຍດ ໃນການດໍາເນີນຈຸລະທຸລະກິດ, ທຸລະກິດຂະ
ໜາດນ້ອຍ ແລະ ຂະໜາດກາງ, ໂດຍສະເພາະ ແມ່ນ
ການສ້າງ ແລະ ຕໍ່ຍອດ ແນວຄິດລິເລີ່ມ ທີ່ຖືກນໍາໄປຜັນ
ຂະຫຍາຍ ກາຍເປັນທຸລະກິດ Start-Up.

Flappy Bird, ເກມມືຖືທີ່ ຫວຽນ ຮ່າ ດົງ ໄວ
ຫນຸ່ມ Start-Up ຂອງຫວຽດນາມ ເປັນຄົນສ້າງ
ແລະ ສ້າງລາຍໄດ້ສູງເຖິງ \$50,000 ໂດລາ ຕໍ່ມື້

<https://e.vnexpress.net/news/business/flappy-bird-creator-lends-a-wing-to-vietnamese-startups-3523355.html>

ຜົນກະທົບຂອງດິຈິຕອນຕໍ່ທຸລະກິດ

Digital Disruption



1

ການນຳໃຊ້ບັນດາ OTT ເຊັ່ນ WhatsApp, WeChat, Line, ເຊິ່ງເປັນຮູບແບບການສື່ສານແບບໃໝ່ ເຮັດໃຫ້ມີຜົນກະທົບຕໍ່ການບໍລິການໂທລະສັບ ທີ່ມີມາ

OTT



2

ການນຳໃຊ້ Mobile Banking, ເຮັດໃຫ້ບັນດາທະນາຄານ ບໍ່ຈຳເປັນຕ້ອງເປີດຊ່ອງບໍລິການ. Alipay ກາຍເປັນ non-bank ທີ່ e-wallet ມີເງິນຫລາຍກວ່າ ທະນາຄານ



3

ການນຳໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີ blockchain ໃນການເຮັດ digital crypto currency ນັ້ນ, ເຮັດໃຫ້ ທະນາຄານ ບໍ່ສາມາດຄຸ້ມຄອງ ການຈ່າຍ, ໂອນ, ຮັບ ເງິນ ໄດ້

BLOCK CHAIN



4

ບໍລິສັດ Kodak ເປັນບໍລິສັດ ຜະລິດຝົມຖ່າຍຮູບ ແລະ ຄົ້ນຄວ້າ ກ່ອງຖ່າຍຮູບ ດິຈິຕອນ ກ່ອນຫມູ່, ແຕ່ບໍ່ສືບຕໍ່. ສຸດທ້າຍກໍລົ້ມລະລາຍ



5

ບໍລິສັດ Nokia ເປັນບໍລິສັດຜະລິດໂທລະສັບມືຖືກວມ 80% ທົ່ວໂລກ. ເມື່ອມີການປ່ຽນແປງຮູບແບບທຸລະກິດ ຂາຍ App, Nokia ກໍຕ້ອງໄດ້ຂາຍ Handset Unit ໃຫ້ Microsoft

NOKIA

6

Uber, Grab ກາຍເປັນບໍລິສັດຂົນສົ່ງ Taxi ໃຫຍ່ທີ່ສຸດໃນໂລກ ແລະ ມີຜົນກະທົບຕໍ່ບໍລິການ Taxi ທົ່ວໄປໃນທົ່ວໂລກ ທີ່ມີຢູ່ກ່ອນ



7

Airbnb ເປັນທຸລະກິດ ທີ່ມີທ້ອງຊ້າໃຫຍ່ທີ່ສຸດໃນໂລກ, ໂດຍບໍ່ໄດ້ກໍ່ສ້າງໂຮງແຮມ





3 ສະພາບຂອງ ສປປ ລາວ

ປ
ທ
ສ

ການຊົມໃຊ້ ສື່ສັງຄົມອອນລາຍໃນລາວ



ຈຳນວນຜູ້ໃຊ້ ໃນປີ
2019

ລ້ານຄົນ

ເປີເຊັນ

ຈຳນວນປະຊາກອນ

7,01
35% ຢູ່ໃນຕົວເມືອງ

ການລົງທະບຽນນຳໃຊ້
ໂທລະສັບມືຖື

8,41

120%

ຜູ້ໃຊ້ອິນເຕີເນັດ

3,29

47%

ຜູ້ໃຊ້ສື່ສັງຄົມອອນລາຍ

2,70

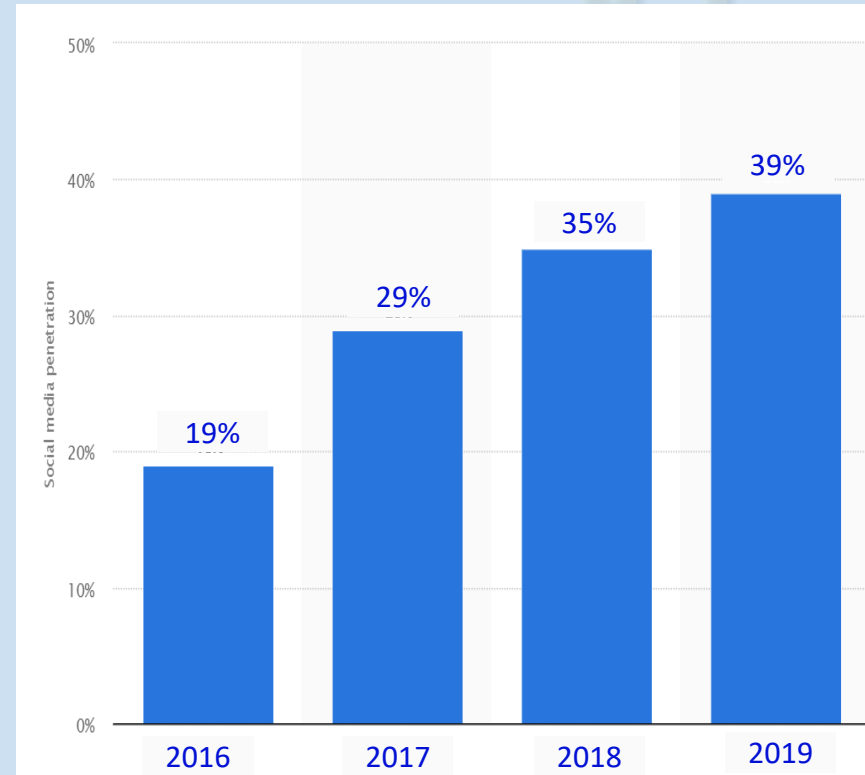
39%

ຜູ້ໃຊ້ສື່ສັງຄົມອອນລາຍ
ເທິງມືຖື

2,60

37%

ເປີເຊັນຜູ້ຊົມໃຊ້ສື່ສັງຄົມອອນລາຍ ຕໍ່
ຈຳນວນປະຊາກອນ 2016 - 2019



ດ້ານນິຕິກຳ



ກົດໝາຍ

ດຳລັດ

| | ນິຕິກຳ | ເລກທີ | ລົງວັນທີ |
|--------|--|------------------|------------|
| ກົດໝາຍ | ຮ່າງ ກົດໝາຍວ່າດ້ວຍລາຍເຊັນເອເລັກໂຕຣນິກ ແມ່ນໄດ້ຜ່ານສະຫາແຫ່ງຊາດແລ້ວ, ຊຶ່ງຈະເປັນບ່ອນອີງໃນການຮອງຮັບເສດຖະກິດດິຈິຕອນ ແລະ ອຸດສາຫະກຳ 4.0, ພ້ອມທັງຮັບປະກັນຄວາມປອດໄພ ໃນການດຳເນີນທຸລະກຳອອນລາຍຕ່າງໆ | ລໍຖ້າ ລົງລາຍເຊັນ | |
| | ກົດໝາຍ ວ່າດ້ວຍການປົກປ້ອງຂໍ້ມູນເອເລັກໂຕຣນິກ | 25/ສພຊ | 12.05.2017 |
| | ກົດໝາຍ ວ່າດ້ວຍຄື້ນຄວາມຖີ່ວິທະຍຸສື່ສານ | 17/ສພຊ | 05.05.2017 |
| | ກົດໝາຍ ວ່າດ້ວຍ ເຕັກໂນໂລຊີການສື່ສານຂໍ້ມູນຂ່າວສານ | 02/ສພຊ | 07.11.2016 |
| | ກົດໝາຍ ວ່າດ້ວຍ ການຕ້ານ ແລະ ສະກັດກັ້ນອາຊະຍາກຳທາງລະບົບຄອມພິວເຕີ | 61/ສພຊ | 15.07.2015 |
| | ກົດໝາຍ ວ່າດ້ວຍ ໂທລະຄົມມະນາຄົມ (ສະບັບປັບປຸງ) | 09/ສພຊ | 21.12.2011 |
| | ກົດໝາຍ ວ່າດ້ວຍ ທຸລະກຳທາງດ້ານເອເລັກໂຕຣນິກ. | 20/ສພຊ | 07.12.2012 |
| ດຳລັດ | ກົດໝາຍວ່າດ້ວຍ ການໄປສະນີ (ສະບັບປັບປຸງ) | 45/ສພຊ | 25.12.2013 |
| | ດຳລັດ ວ່າດ້ວຍ ສູນຂໍ້ມູນຂ່າວສານຜ່ານອິນເຕີເນັດ. | 412/ລບ | 10.11.2016 |
| | ດຳລັດວ່າດ້ວຍ ການຄຸ້ມຄອງຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ຜ່ານອິນເຕີເນັດ | 327/ລບ | 16.09.2014 |

ບັນດານິຕິກຳ ທີ່ຢູ່ໃນແຜນສ້າງ



- ☞ ສ້າງ ແຜນແມ່ບົດ ການຫັນເປັນທັນສະໄໝດ້ານດິຈິຕອນ ຂອງ ສປປ ລາວ (Digital Transformation Master Plan)
- ☞ ສ້າງ ນະໂຍບາຍແຫ່ງຊາດດ້ານໄອຊີທີ (ສະບັບປັບປຸງ) (National ICT Policy)
- ☞ ສ້າງ ດຳລັດວ່າດ້ວຍ ລັດຖະບານດິຈິຕອນ (Digital Government)
- ☞ ສ້າງ ດຳລັດ ວ່າດ້ວຍ ລະບົບສາຍສົ່ງໂທລະຄົມມະນາຄົມ, ເພື່ອສ້າງເງື່ອນໄຂໃຫ້ແກ່ ການຄຸ້ມຄອງ, ພັດທະນາ ແລະ ບໍລິການ ລະບົບເຄືອຂ່າຍໂທລະຄົມມະນາຄົມ ແລະ ອິນເຕີເນັດ ເຮັດໃຫ້ມີຄຸນນະພາບດີ, ລາຄາຖືກລົງ ແລະ ຮັບປະກັນຄວາມປອດໄພ, ຄຸ້ມຄອງການເຊື່ອມຕໍ່, ການຮັບສົ່ງສັນຍານ ອິນເຕີເນັດ ແບບມີສາຍ ແລະ ບໍ່ມີສາຍ ຂ້າມຊາຍແດນ, ການຫັນປະເທດລາວ ໃຫ້ກາຍເປັນປະເທດ ທາງຜ່ານ, ເຊື່ອມໂຍງ ເຊື່ອມຈອດ ທາງດ້ານໂທລະຄົມມະນາຄົມ
- ☞ ສ້າງ ແຜນຜັງແຫ່ງຊາດ ແລະ ແຜນຍຸດທະສາດ ກ່ຽວກັບຄື້ນຄວາມຖີ່ວິທະຍຸສື່ສານ
- ☞ ສ້າງ ດຳລັດວ່າດ້ວຍການສື່ສານຜ່ານດາວທຽມ
- ☞ ສ້າງ ດຳລັດວ່າດ້ວຍມາດຕະຖານ ແລະ ຄຸນນະພາບທາງດ້ານໄອຊີທີ
- ☞ ສ້າງ ແຜນແຫ່ງຊາດດ້ານການພັດທະນາອິນເຕີເນັດຄວາມໄວສູງ

ດ້ານໂຄງລ່າງພື້ນຖານ

ບັນດາໂຄງລ່າງພື້ນຖານແຕ່ລະດ້ານ ທີ່ຄວນໄດ້ຮັບການພັດທະນາ ເພື່ອສ້າງເງື່ອນໄຂໃຫ້ແກ່ການພັດທະນາ ເສດຖະກິດດິຈິຕອນ ແລະ ອຸດສາຫະກຳ 4.0



- ◀ ລະບົບໂທລະຄົມມະນາຄົມ
- ◀ ລະບົບການເງິນ
- ◀ ຄວາມປອດໄພທາງໄຊເບີ
- ◀ ລັດຖະບານດິຈິຕອນ
- ◀ ລະບົບສາທາລະນະສຸກ
- ◀ ລະບົບໂຍທາທິການ ແລະ ການຂົນສົ່ງ
- ◀ ລະບົບຄວາມໝັ້ນຄົງແຫ່ງຊາດ
- ◀ ລະບົບຄວາມປອດໄພຂອງລັດຖະບານ
- ◀ ດ້ານພະລັງງານ ແລະ ລະບົບສາທາລະນະປະໂພກ (Energy and Public Utility)

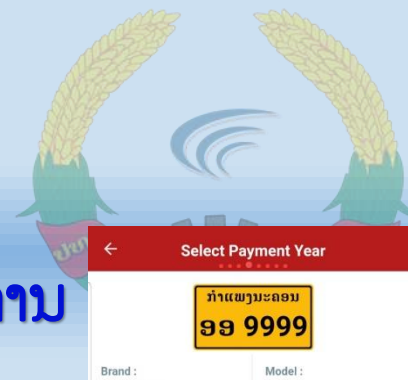
- ◀ ລະບົບໂຄງລ່າງພື້ນຖານດ້ານດິຈິຕອນ (ນິຕິກຳຄຸ້ມຄອງ, ລະບົບເຄືອຂ່າຍອິນເຕີເນັດທົ່ວປະເທດ, ການເຊື່ອມໂຍງກັບສາກົນ)
- ◀ ການພັດທະນາເຕັກໂນໂລຊີດິຈິຕອນ (IoT, Smart City, Digital Park)
- ◀ ບຸກຄະລາກອນດິຈິຕອນ (ການສ້າງຂີດຄວາມສາມາດທາງດ້ານດິຈິຕອນ, ການສົ່ງເສີມ Start Up, ການພັດທະນາບຸກຄະລາກອນດ້ານໄອຊີທີ)

ດ້ານການຊົມໃຊ້ໃນສັງຄົມ

❖ ການສ້າງລະບົບຕ່າງໆ ແລະ ແອັບພິເຄຊັນເທິງມືຖື ຂອງ ທະນາຄານ

- ☞ ການເສຍພາສີທີ່ດິນຜ່ານລະບົບທະນາຄານ
- ☞ ການເກັບ-ຊຳລະ ພາສີອາກອນ
- ☞ ການເສຍຄ່າທຳນຽມທາງເທິງມືຖື
- ☞ ແອັບພິເຄຊັນເທິງມືຖື ທີ່ຊ່ວຍໃນການໂອນເງິນ ຊື້-ຂາຍ ເຄື່ອງ
- ☞ ການຊຳລະເງິນຄ່າສິນຄ້າ ແລະ ບໍລິການ ຜ່ານການສະແດນ QR code

❖ ການສ້າງລະບົບ eVisa ຂອງ ກົມກົງສຸນ ກະຊວງ ການຕ່າງປະເທດ



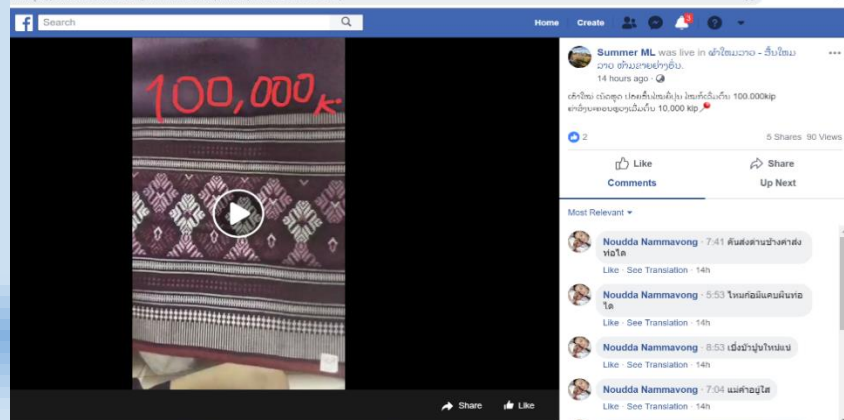
ດ້ານທຸລະກິດ

ສິ່ງເສີມ ວິສາຫະກິດຂະໜາດ ນ້ອຍ, ກາງ, ຈຸນລະວິສາຫະກິດ (Micro, Small & Medium Enterprise), ແລະ Start-Up

- ຕົ້ນທຶນການສ້າງທຸລະກິດບໍ່ສູງ
- ໂຄສະນາຜ່ານສື່ສັງຄົມອອນລາຍ ຢ່າງມີປະສິດທິພາບ ແລະ ຖືກລູກຄ້າກຸ່ມເປົ້າໝາຍ
- ບໍ່ຈຳເປັນຕ້ອງມີໜ້າຮ້ານ, ມີເຄື່ອງມືທີ່ທັນສະໄໝ
- ທຸລະກຳການເງິນຜ່ານລະບົບທະນາຄານ, ບໍ່ຈຳເປັນຕ້ອງຈ່າຍເງິນສິດ
- ລົມກັບກັບລູກຄ້າໄດ້ຫຼາຍຄົນໃນຄັ້ງດຽວ ຜ່ານ Facebook Live
- ສູນກາງອິນເຕີເນັດພາຍໃນ NIX ຈະເຮັດໃຫ້ການແລກປ່ຽນ/ເຜີຍແຜ່ຂໍ້ມູນພາຍໃນໄວ
- ສູນຂໍ້ມູນ ຈະເຮັດໃຫ້ ສະຕາດອັບ park ໄດ້ມີບ່ອນທົດລອງແນວຄວາມຄິດ ໂດຍກະຊວງຕ້ອງສິ່ງເສີມ



ໂຕະລາວ ຝື່ນທີ່ເຮັດວຽກຮ່ວມກັນ



4 ສິ່ງທ້າທາຍ ສໍາລັບ ສປປ ລາວ



- ☞ ການສ້າງເສດຖະກິດດິຈິຕອນ ຄວນຖືເປັນວາລະແຫ່ງຊາດ ແລະ ຕ້ອງມີສ່ວນຮ່ວມຂອງທຸກກະຊວງ, ທຸກຂະແໜງການ ທັງພາກລັດ ແລະ ເອກະຊົນ (PPP, BoT).
- ☞ ການຈ່າຍເງິນຜ່ານລະບົບອອນລາຍຍັງຈຳກັດ (e-Payment).
- ☞ ການການ ຄຸ້ມຄອງ ແລະ ການເກັບລາຍຮັບ: ພາສີອາກອນ, ການຈ່າຍເງິນຜ່ານ Alipay ແລະ WeChat ໄປຕ່າງປະເທດ, ການຈ່າຍເງິນຄ່າໂຄສະນາໃຫ້ Facebook, ການຄ້າອອນລາຍຂ້າມຊາຍແດນ ຜ່ານ Taobao (Alibaba) ທີ່ບໍ່ມີໜ້າຮ້ານ.
- ☞ ການພັດທະນາອິນເຕີເນັດຄວາມໄວສູງ ຍັງບໍ່ທັນທົ່ວເຖິງໃນທົ່ວປະເທດ.
- ☞ ການຫັນເປັນດິຈິຕອນ ຕ້ອງໄດ້ປັບປຸງຂີດຄວາມສາມາດຂອງບຸກຄະລາກອນຄົນ; AI ກໍ່ເປັນສິ່ງທ້າທາຍ ກັບການຕົກງານ.
- ☞ ການສ້າງ ແລະ ພັດທະນາ ເນື້ອຫາ ທາງເອເລັກໂຕຣນິກ (Content), ການບໍລິການທາງເອເລັກໂຕຣນິກ (e-Service) ຍັງມີຄວາມຈຳກັດ.
- ☞ ລະບົບການຂົນສົ່ງ ຍັງມີຄວາມຈຳກັດ (Logistics, Postal service, Delivery).
- ☞ ຄວາມປອດໄພທາງເອເລັກໂຕຣນິກ (ການປ້ອງກັນ, ການຮັກສາຄວາມປອດໄພ, ການຢັ້ງຢືນຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງຂໍ້ມູນທາງເອເລັກໂຕຣນິກ ໃນທາງກົດໝາຍ).



ກະຊວງ ໄປສະນີ, ໂທລະຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ Ministry of Post and Telecommunications

ສົນທະນາ

ຂໍຂອບໃຈ

ສູນອິນເຕີເນັດ ແຫ່ງຊາດ (ສອຊ)

Lao National Internet Center (LANIC)

ບ້ານ ສາຍລົມ, ເມືອງ ຈັນທະບູລີ, ນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ

ອີເມວ: secretary@lanic.la

ໂທ ແລະ ແຟັກ: 021 254150

ຕູ້ໄປສະນີ: 2225

ເວັບໄຊ: <http://www.lanic.gov.la/>

