

แผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ปี 2568 - 2570



» Digital Technology Master Plan
National Science Museum Thailand

สารบัญ

บทที่ 1 บทนำ.....	1
วัตถุประสงค์	2
ขอบเขตการดำเนินงาน	3
กระบวนการวิเคราะห์เชิงกลยุทธ์ (Strategic Analysis)	4
กระบวนการกำหนดกลยุทธ์ (Strategy Formulation)	5
กระบวนการนำกลยุทธ์ไปปฏิบัติและการควบคุม (Strategy Implementation and Control)	6
วิสัยทัศน์การพัฒนาด้านดิจิทัล องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (NSM Digital Vision)	6
นิยามวิสัยทัศน์ดิจิทัล อพวช. (NSM Digital Vision Definition)	9
บทที่ 2 นโยบายและแผนระดับชาติที่เกี่ยวข้องกับงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล	10
นโยบายและแผนระดับชาติ ว่าด้วย การพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม พ.ศ. 2561 – 2580	10
ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลประสิทธิภาพสูง ให้ครอบคลุมทั่วประเทศ	14
ยุทธศาสตร์ที่ 2 ขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล	15
ยุทธศาสตร์ที่ 3 สร้างสังคมคุณภาพด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล	15
ยุทธศาสตร์ที่ 4 ปรับเปลี่ยนภาครัฐสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล	15
ยุทธศาสตร์ที่ 5 พัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล	16
ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างความเชื่อมั่นในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	17
แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี พ.ศ. 2561-2580	17
แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (2565 – 2570)	24
บริบทการพัฒนาประเทศ	24
วัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนา	27
นโยบายและยุทธศาสตร์การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม พ.ศ. 2563-2570	30
แพลตฟอร์มที่ 1 การพัฒนากำลังคนและสถาบันความรู้	31
แพลตฟอร์มที่ 2 การวิจัยและสร้างนวัตกรรมเพื่อตอบโจทย์ท้าทายของสังคม	32
แพลตฟอร์มที่ 3 การวิจัยและสร้างนวัตกรรมเพื่อเพิ่มขีดความสามารถการแข่งขัน	34
แพลตฟอร์มที่ 4 การวิจัยและสร้างนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาเชิงพื้นที่และลดความเหลื่อมล้ำ	36
พระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. 2562	38
พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562	39
บทที่ 3 สภาพแวดล้อมและผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดิจิทัล	42
Thailand Digital Transformation Survey Report 2023	42
การเดินทางสู่การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล (Digital Transformation Journey)	43
การนำเทคโนโลยีที่สำคัญมาใช้ (Top Technology Implementation)	44
ผลลัพธ์ที่สำคัญจากความสำเร็จ (Top Successful Results)	46
ความท้าทายที่สำคัญ (Top Challenges)	47
The Future of Jobs Report 2023	49

แนวโน้มทักษะ (Skills Outlook)	52
กลยุทธ์ด้านกำลังคน (Workforce Strategies).....	54
สรุปภาพรวมของรายงาน The Future of Jobs Report 2023	57
วุฒิภาวะด้านดิจิทัลตาม (Digital Government Maturity Model)	58
ระดับวุฒิภาวะเป้าหมายทั้ง 4 ระดับ.....	59
มาตรฐาน/เกณฑ์สากล ด้านดิจิทัล/ADM 2025	61
Gartner Digital Government Maturity Model	62
COBIT (Control Objectives for Information and Related Technologies)	64
บทที่ 4 นโยบาย แผนยุทธศาสตร์ และสถาปัตยกรรมองค์กร อพวช.	68
นโยบายและปัจจัยความยั่งยืนของ อพวช.	69
นโยบายของคณะกรรมการ อพวช.	73
สถานะแวดล้อมขององค์กร	73
องค์กรคู่เทียบแหล่งเรียนรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	75
แหล่งเรียนรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในประเทศไทย	76
แหล่งเรียนรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในระดับภาคพื้นเอเชีย	81
ความต้องการและความคาดหวังที่สำคัญของกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	88
การวิเคราะห์ STEEP	95
การวิเคราะห์องค์กรด้วยโมเดล 7-S (7-S Model)	100
การวิเคราะห์ จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาสและอุปสรรค (SWOT Analysis)	106
การกำหนดตำแหน่งทางยุทธศาสตร์ขององค์กรพิพิธภัณฑวิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.)	108
สถาปัตยกรรมองค์กร (Enterprise Architecture) ของ อพวช.	109
สถาปัตยกรรมเป้าหมาย อพวช. (NSM Target Architecture)	110
ความต้องการของระดับผู้บริหารและระดับปฏิบัติการ	112
เป้าหมายการพัฒนาสู่องค์กรประสิทธิภาพสูงในปีงบประมาณ 2570	118
บทที่ 5 แผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568–2570	120
เป้าหมายทางการพัฒนาด้านดิจิทัล องค์กรพิพิธภัณฑวิทยาศาสตร์แห่งชาติ	122
นิยามวิสัยทัศน์ดิจิทัล อพวช. (NSM Digital Vision Definition)	123
ตัววัดวิสัยทัศน์ (Corporate KPI, CKPI).....	123
ประเด็นยุทธศาสตร์หลัก (Strategic Focus Area : SFA).....	124
การเชื่อมโยง วิสัยทัศน์ด้านดิจิทัล อพวช. , SA, SC, SI	125
วัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์ด้านดิจิทัล (NSM Digital Strategic Objectives : DX-SO).....	127
การส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในทุกภาคส่วนขององค์กร	129
การเชื่อมโยงแผนพัฒนา อพวช. และแผนพัฒนาด้านดิจิทัล อพวช.	131
ตัววัดของวัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์ (Strategic KPI, SKPI).....	133

บทที่ 6 แผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568–2570 โครงการริเริ่มด้านดิจิทัล ปี 2568 – 2570	138
กรอบเวลาดำเนินงานแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568–2570	139
ประมาณการงบประมาณโครงการริเริ่มด้านดิจิทัล ปี 2568 – 2570.....	140
รายละเอียดโครงการริเริ่มด้านดิจิทัล กิจกรรม ตัวชี้วัด และค่าเป้าหมาย ปี 2568 – 2570.....	141
I-01: โครงการยกระดับ NSM Channel.....	153
I-02: โครงการพัฒนาธุรกิจใหม่.....	162
I-03: โครงการ Spin-off หน่วยธุรกิจ.....	168
I-04: โครงการพัฒนา NSM Digital Platform ระยะที่ 1	174
I-05: โครงการพัฒนา NSM Digital Platform ระยะที่ 2	180
I-06: โครงการเสริมสร้าง Digital Ecosystem ด้าน วทน. ด้วยการสร้างพันธมิตร.....	188
I-07: โครงการพัฒนา Data Intelligent.....	193
I-08: โครงการพัฒนากระบวนการสร้างนวัตกรรม (Innovation Process).....	199
I-09: โครงการสร้างประสบการณ์ในการทำงานของบุคลากรด้วยดิจิทัลและการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม 203	203
I-10: โครงการพัฒนากำลังคนด้านดิจิทัล	209
I-11: โครงการวิเคราะห์รูปแบบการทำงานและการบริหารบุคลากร.....	216
I-12: โครงการสร้างวัฒนธรรมองค์กรดิจิทัล	222
บทที่ 7 แนวทางการบริหารจัดการโครงการ ติดตาม และประเมินผล	226

บทที่ 1 บทนำ

องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.) ซึ่งมีฐานะเป็นรัฐวิสาหกิจภายใต้สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.) จัดตั้งขึ้นตามพระราชกฤษฎีกาจัดตั้งองค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ พ.ศ. 2538 มีหน้าที่สำคัญในการส่งเสริมและเผยแพร่ความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสู่สาธารณชน โดยผ่านการจัดแสดงนิทรรศการและกิจกรรมที่เข้าถึงได้ง่ายและน่าสนใจ ทั้งนี้ อพวช. ยังมีบทบาทในการรวบรวมและจัดเก็บข้อมูลวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาและวิจัย โดยมุ่งเน้นการสนับสนุนและส่งเสริมการศึกษาและการวิจัยในสาขาดังกล่าวอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ ยังมีภารกิจในการสร้างความตระหนักรู้และความสนใจในวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแก่ประชาชนทั่วไป โดยเฉพาะเยาวชน ผ่านการจัดกิจกรรมและโครงการที่กระตุ้นและเสริมสร้างความสนใจอย่างยั่งยืน รวมถึงการพัฒนาและบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ทันสมัยและน่าสนใจอย่างต่อเนื่อง อพวช. ยังให้ความสำคัญกับการสร้างเครือข่ายและความร่วมมือกับหน่วยงานทั้งภายในและต่างประเทศ เพื่อร่วมกันพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในระดับสากล ภายใต้วิสัยทัศน์ อพวช.

“ดินแดนแห่งการค้นพบความมหัศจรรย์ของวิทยาศาสตร์”

เพื่อให้บรรลุวิสัยทัศน์ดังกล่าว อพวช. ได้มีการจัดทำ แผนวิสาหกิจ อพวช. ฉบับที่ 6 พ.ศ. 2566–2570 (ฉบับทบทวนปี 2568) โดยได้ระบุประเด็นยุทธศาสตร์ที่สำคัญได้แก่ การสร้างประสบการณ์ที่ดียิ่งที่สุดสำหรับพิพิธภัณฑ์ (ST2) โดยกำหนดวัตถุประสงค์เชิงยุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการพัฒนาขีดความสามารถ อพวช. ในด้านดิจิทัลได้แก่ การพัฒนาระบบการบริการ และบริหารจัดการด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลทั่วทั้งองค์กร และได้มีการกำหนดกลยุทธ์ในการขับเคลื่อน อพวช. ให้บรรลุวัตถุประสงค์เชิงยุทธศาสตร์ดังกล่าวได้แก่ กลยุทธ์พัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน สิ่งอำนวยความสะดวก และใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในฐานะแหล่งท่องเที่ยวในระดับภูมิภาค และกลยุทธ์พัฒนาระบบดิจิทัลให้รองรับภารกิจขององค์กรในการพัฒนาธุรกิจ โดยให้ความสำคัญในด้านการพัฒนาระบบการบริการ และบริหารจัดการด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลทั่วทั้งองค์กร โดยได้ตั้งเป้าหมายเพื่อให้ได้มาซึ่งระบบดิจิทัลที่พร้อมสำหรับทุกคน และตอบโจทย์พิพิธภัณฑ์แห่งอนาคต เพื่อบรรลุวิสัยทัศน์ One Information, Digital for All

ทั้งนี้ เพื่อให้การเปลี่ยนผ่าน อพวช. สู่การเป็นองค์กรดิจิทัล (Digital Transformation) มีประสิทธิภาพสูงสุด สอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ และพัฒนาบุคลากรให้ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงด้านดิจิทัล ตลอดจนการขับเคลื่อนบริหารจัดการข้อมูลด้วยเครื่องมือสารสนเทศให้มีประสิทธิภาพนำพา อพวช. บรรลุเป้าประสงค์เชิงยุทธศาสตร์การพัฒนาระบบการบริการ และบริหารจัดการด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลทั่วทั้งองค์กร คณะทำงานพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัล องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ จึงได้จัดทำโครงการ “แผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล อพวช. ปี 2568-2570 เพื่อให้ได้กรอบการดำเนินงานด้านดิจิทัลที่มีความชัดเจน เป็นรูปธรรม และก่อให้เกิดมีการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาปรับใช้กับทุกส่วนขององค์กร ทั้งในส่วนของกระบวนการทำงาน การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ วัฒนธรรมองค์กร และการกำหนดเป้าหมายการเติบโตในอนาคต ทั้งนี้เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการดำเนินธุรกิจและสามารถรองรับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีได้อย่างรวดเร็ว รวมถึง

ในการพัฒนาธุรกิจใหม่ รูปแบบบริการใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นตลอดจนการบริหารโครงการและการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ และมีการบริหารจัดการด้านคุณภาพของการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ตอบสนองต่อเป้าหมายของ อพวช.

แผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล อพวช. ปี 2568-2570 เป็นกระบวนการสำคัญที่มุ่งสร้างความพร้อมให้แก่องค์กรในการปรับตัวเข้าสู่ยุคดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ โดยแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570 นี้ มีบทบาทในการกำหนดทิศทางเชิงกลยุทธ์ที่ชัดเจน ครอบคลุมถึงการพัฒนาศักยภาพและบริหารด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเศรษฐกิจ การจัดทำแผนในระยะแรกมีจุดมุ่งหมายในการวิเคราะห์และประเมินสถานะปัจจุบันขององค์กรทั้งในด้านความสามารถและความพร้อมของเทคโนโลยี รวมถึงการระบุจุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และภัยคุกคาม (SWOT Analysis) เพื่อกำหนดแนวทางการดำเนินงานที่เหมาะสม ในขณะที่ระยะที่สองมุ่งเน้นการจัดทำแผนปฏิบัติการที่มีรายละเอียดครบถ้วน ซึ่งประกอบด้วยกำหนัดโครงการริเริ่มสำคัญ การจัดสรรทรัพยากร การพัฒนาบุคลากรด้านดิจิทัล และการกำหนดตัวชี้วัดความสำเร็จของแผน เพื่อสร้างความมั่นใจว่าองค์กรจะสามารถดำเนินงานตามแผนได้อย่างเป็นรูปธรรมและสอดคล้องกับเป้าหมายเชิงยุทธศาสตร์ การมีแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล อพวช. ปี 2568-2570 ที่ชัดเจนนี้จึงมีความสำคัญต่อการพัฒนาองค์กรในระยะยาว สร้างคุณค่าทางการเรียนรู้และการบริการที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืนโดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อวิเคราะห์ศักยภาพด้านเทคโนโลยีดิจิทัลของ อพวช. และนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์มาใช้เป็นองค์ประกอบในการจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570 เพื่อสนับสนุนองค์กรสู่การเป็นองค์กรสมรรถนะสูง
2. เพื่อจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 256 -2570 ที่ครอบคลุมแนวทางการดำเนินงานโครงการริเริ่มต่าง ๆ รวมถึงการจัดสรรทรัพยากร การวิเคราะห์ทีมงาน การจัดทำงบประมาณ และการพัฒนาศักยภาพบุคลากร เพื่อให้มีความพร้อมในการรองรับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี
3. เพื่อกำหนดแนวทางการดำเนินงานอย่างมีระบบและเชื่อมโยงระหว่างแผนกลยุทธ์และการปฏิบัติ โดยมุ่งเน้นให้นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการบริหารจัดการและการให้บริการเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับเป้าหมายเชิงยุทธศาสตร์ขององค์กร
4. เพื่อให้ผู้บริหารและบุคลากรของ อพวช. มีความเข้าใจและตระหนักถึงความสำคัญของการเปลี่ยนแปลงองค์กรสู่ดิจิทัล พร้อมทั้งสนับสนุนการดำเนินงานตามแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570 การอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

ยุทธศาสตร์การพัฒนาด้านดิจิทัล องค์การพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ (อพวช.) เป็นเครื่องมือในการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ที่สำคัญต่อการก้าวสู่การดำเนินงานที่มีประสิทธิภาพในยุคดิจิทัล การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการช่วยพัฒนาทรัพยากรและบริการ แผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570 ยังช่วยในการวางแผนโครงการสำคัญและเหมาะสมในการพัฒนาด้านดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ การจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568- 2570 มุ่งเน้นการศึกษาผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับองค์กร โดยมีการจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570 ที่ครอบคลุมแนวทางการ

ดำเนินงานโครงการริเริ่มต่างๆ ทั้งนี้ การวิเคราะห์จะรวมถึงการตรวจสอบสถานะปัจจุบันของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในองค์กร การระบุจุดแข็งและจุดอ่อน รวมถึงการวิเคราะห์แนวโน้มทางเทคโนโลยีที่จะมีผลกระทบต่อองค์กร การประเมินความพร้อมของทีมงานในการรองรับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญ เพื่อให้การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการบริหารจัดการและการให้บริการมีประสิทธิภาพและเป็นไปตามวัตถุประสงค์เชิงยุทธศาสตร์ขององค์กรอย่างเต็มที่

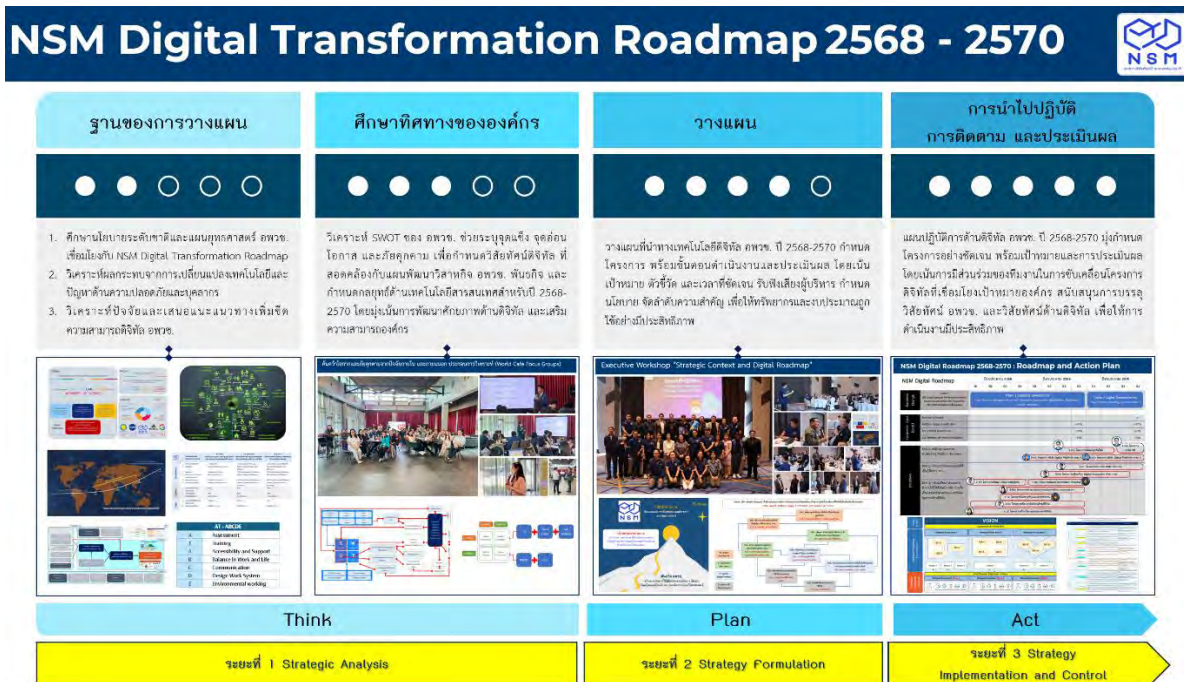
แผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล อพวช. ปี 2568-2570 ครอบคลุมถึงการจัดทำงบประมาณที่เหมาะสมและสอดคล้องกับแผนพัฒนาด้านดิจิทัล การวิเคราะห์ทีมงานและการจัดทำแผนพัฒนาบุคลากรเพื่อให้มีทักษะและความรู้ทางดิจิทัลที่เพียงพอในการรองรับการเปลี่ยนแปลง นอกจากนี้ยังมีการกำหนดแนวทางการดำเนินงานอย่างมีระบบ โดยรวมถึงการกำหนดเป้าหมายเชิงยุทธศาสตร์และการวัดผลการดำเนินงาน เพื่อให้มั่นใจว่าองค์กรสามารถปรับตัวและพัฒนาได้อย่างต่อเนื่องในยุคดิจิทัล การวิเคราะห์ความต้องการและความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่ง อพวช. ต้องเน้นการตอบสนองต่อความต้องการเหล่านี้ผ่านการพัฒนาเทคโนโลยีและการบริการที่มีคุณภาพสูง การศึกษาและวิเคราะห์ผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดิจิทัลจึงเป็นสิ่งจำเป็น การมีแผนแผนปฏิบัติการที่ชัดเจนและเป็นรูปธรรมจะช่วยให้องค์กรสามารถวางแผนและดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและยืดหยุ่น นอกจากนี้ ยังช่วยให้องค์กรบรรลุเป้าหมายเชิงยุทธศาสตร์ เช่น การเสริมสร้างประสบการณ์ที่ดีแก่ผู้เยี่ยมชมและการสร้างการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่ทันสมัย ทั้งนี้เพื่อให้ อพวช. ก้าวสู่การเป็นองค์กรที่มีสมรรถนะสูงและเป็นผู้นำด้านการพัฒนาดิจิทัลในระดับประเทศและภูมิภาคได้อย่างยั่งยืน แนวทางการบรรลุเป้าหมายเหล่านี้ขึ้นอยู่กับการพัฒนาโครงการริเริ่มด้านดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งต้องอาศัยการบริหารจัดการที่ดี การสนับสนุนจากผู้บริหาร และการมีทรัพยากรที่พร้อมใช้งาน

การจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล อพวช. ปี 2568-2570 มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการปรับเปลี่ยนองค์กรสู่ดิจิทัล ซึ่งออกแบบมาเพื่อปรับปรุงและพัฒนาศักยภาพขององค์กรในด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้สอดคล้องกับเป้าหมายเชิงกลยุทธ์และความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย การเปลี่ยนแปลงสู่ดิจิทัลนี้จะครอบคลุมทุกมิติของการดำเนินงาน ตั้งแต่การเสริมสร้างวัฒนธรรมองค์กรดิจิทัล การปรับปรุงกระบวนการทำงานภายใน ไปจนถึงการเพิ่มมูลค่าให้กับผู้ใช้บริการและพันธมิตร ผ่านการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เป็นเครื่องมือในการส่งมอบบริการและสร้างประสบการณ์ที่ดีขึ้นให้แก่ผู้เข้าชม การที่จะบรรลุเป้าหมายดังกล่าวได้นั้นจำเป็นต้องมีการจัดทำยุทธศาสตร์การพัฒนาด้านดิจิทัลที่ครอบคลุมการพัฒนาเทคโนโลยี การบริหารจัดการทรัพยากร และการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในทุกภาคส่วนขององค์กร

ขอบเขตการดำเนินงาน

แผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล อพวช. ปี 2568-2570 มีความสำคัญต่อการก้าวสู่ความเป็นองค์กรที่มีสมรรถนะสูงในยุคดิจิทัล ด้วยกระบวนการที่มุ่งเน้นการวิเคราะห์เชิงกลยุทธ์ การวางแผนที่ชัดเจน และการนำไปปฏิบัติอย่างมีระบบ โครงการนี้ถูกออกแบบมาเพื่อให้ อพวช. สามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่รวดเร็ว สนับสนุนการเรียนรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่มีคุณภาพสูง และเสริมสร้างการบริหารจัดการภายในองค์กรให้มีประสิทธิภาพ

การจัดทำยุทธศาสตร์การพัฒนาด้านดิจิทัลมีการดำเนินงานแบ่งออกเป็น 3 ระยะเชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ ได้แก่ ระยะที่ 1 การวิเคราะห์เชิงกลยุทธ์ (Strategic Analysis) ซึ่งมุ่งศึกษานโยบายระดับชาติและแผนยุทธศาสตร์ของ อพวช. รวมถึงผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีและความปลอดภัย โดยวิเคราะห์ปัจจัยสำคัญและเสนอแนวทางเพิ่มขีดความสามารถด้านดิจิทัลขององค์กร ระยะที่ 2 การกำหนดกลยุทธ์ (Strategy Formulation) มุ่งเน้นการวางแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568–2570 ด้วยการกำหนดเป้าหมาย ตัวชี้วัด และแผนการดำเนินงานที่ชัดเจน โดยมีการจัดลำดับความสำคัญของโครงการให้เหมาะสมกับทรัพยากรที่มี ระยะที่ 3 การดำเนินการและการควบคุม (Strategy Implementation and Control) มุ่งพัฒนาแผนปฏิบัติการดิจิทัลที่เชื่อมโยงเป้าหมายเชิงยุทธศาสตร์ขององค์กร พร้อมการประเมินผลอย่างต่อเนื่องเพื่อให้แน่ใจว่าโครงการจะดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพดังรูป



ภาพที่ 1 การจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570

กระบวนการวิเคราะห์เชิงกลยุทธ์ (Strategic Analysis)

กระบวนการวิเคราะห์เชิงกลยุทธ์ (Strategic Analysis) เป็นขั้นตอนแรกที่สำคัญในการจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล อพวช. ปี 2568-2570 เริ่มต้นจากการวิเคราะห์ปัจจัยภายนอกและภายใน (Internal & External Factor Analysis) โดยใช้เครื่องมือ PESTEL ในการวิเคราะห์ปัจจัยทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม เทคโนโลยี สิ่งแวดล้อม และกฎหมาย และโมเดล Five-Forces ของ Porter เพื่อวิเคราะห์อุตสาหกรรมและการแข่งขัน นอกจากนี้ยังใช้การวิเคราะห์เสียงของลูกค้า (VOC) เพื่อรับฟังความต้องการของผู้ใช้ และกรอบ 7-S ของ McKinsey เพื่อวิเคราะห์โครงสร้างองค์กร รวมถึงการวิเคราะห์ช่องว่าง (Gap Analysis) เพื่อระบุความแตกต่างระหว่างสถานะปัจจุบันและเป้าหมายที่ต้องการ กระบวนการเหล่านี้ช่วยให้

อพวช. เข้าใจสภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอก และสามารถกำหนดกลยุทธ์ที่เหมาะสมในการดำเนินงานต่อไป

การวิเคราะห์ปัจจัยพัฒนาและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Analysis) ซึ่งเน้นการสร้างพฤติกรรมความตั้งใจใช้งานเทคโนโลยีโดยคำนึงถึงความต้องการและความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่างๆ กระบวนการนี้รวมถึงการศึกษาวิจัยและการประชุมร่วมกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเพื่อรวบรวมข้อมูลและความคิดเห็น การวิเคราะห์ปัจจัยพัฒนาและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียช่วยให้องค์กรสามารถเข้าใจความต้องการและความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและสามารถพัฒนากลยุทธ์ที่ตอบสนองต่อความต้องการเหล่านั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การศึกษาและวิเคราะห์ผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดิจิทัล กระบวนการนี้ครอบคลุมการศึกษานโยบายและแนวทางของประเทศ (Country Directions) นโยบาย Digital Thailand แนวโน้มระดับโลก (Global Trends) รัฐบาลดิจิทัล (Digital Government) ความต้องการแรงงานดิจิทัลในประเทศไทย (Thailand Digital Manpower) และข้อมูลรัฐบาลของประเทศไทย (Thailand Government Data) การวิเคราะห์เหล่านี้ช่วยให้องค์กรสามารถเตรียมพร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นและสามารถพัฒนากลยุทธ์ที่สอดคล้องกับทิศทางของประเทศและแนวโน้มระดับโลก ทำให้องค์กรสามารถดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืนในระยะยาว

กระบวนการกำหนดกลยุทธ์ (Strategy Formulation)

กระบวนการกำหนดกลยุทธ์ (Strategy Formulation) เริ่มจากการกำหนดกรอบการจัดทำกลยุทธ์โดยใช้เครื่องมือ Value Chain เพื่อระบุคุณค่าและกิจกรรมที่สร้างคุณค่าให้กับองค์กร และการวางสถาปัตยกรรมองค์กร (Enterprise Architecture) ในการจัดการทรัพยากรทางเทคโนโลยี การใช้เครื่องมือเหล่านี้ช่วยให้องค์กรสามารถมองเห็นภาพรวมของกระบวนการและทรัพยากรที่จำเป็นสำหรับการดำเนินงานที่มีประสิทธิภาพ การกำหนดกรอบกลยุทธ์นี้ยังช่วยในการประเมินความเชื่อมโยงระหว่างกิจกรรมต่างๆ ภายในองค์กรและการสร้างคุณค่าที่มีต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย โดยการวางแผนในขั้นตอนนี้จะเน้นไปที่การทำความเข้าใจความต้องการของลูกค้าและการจัดการทรัพยากรเพื่อให้ตอบสนองต่อความต้องการเหล่านั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การจัดทำ SWOT Matrix โดยจัดระเบียบข้อมูลตามมุมมองของ Balanced Scorecard (BSC) ซึ่งประกอบด้วยด้านการเงิน ลูกค้า กระบวนการภายใน และการเรียนรู้และพัฒนา การใช้ SWOT Matrix ช่วยให้องค์กรสามารถระบุจุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และภัยคุกคามที่มีผลต่อการดำเนินงานขององค์กร การจัดทำ SWOT Matrix ที่ครอบคลุมทุกมิติของการดำเนินงานทำให้องค์กรสามารถสร้างกลยุทธ์ที่มีความสอดคล้องกับเป้าหมายและวิสัยทัศน์ขององค์กร นอกจากนี้ยังช่วยให้องค์กรสามารถจัดลำดับความสำคัญของกิจกรรมต่างๆ และมุ่งเน้นทรัพยากรไปที่กิจกรรมที่มีผลต่อการสร้างคุณค่ามากที่สุด

การสร้างแผนที่กลยุทธ์ (Strategy Map) ที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างกลยุทธ์ต่างๆ ที่จะนำมาใช้ในการดำเนินงาน พร้อมกับการจัดสรรงบประมาณตามแผนที่กลยุทธ์นี้ เพื่อให้มั่นใจว่ามีทรัพยากรเพียงพอสำหรับการดำเนินงานตามกลยุทธ์ที่วางไว้ การสร้างแผนที่กลยุทธ์และการจัดสรรงบประมาณอย่างเหมาะสมเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้องค์กรสามารถบรรลุเป้าหมายและวิสัยทัศน์ที่ตั้งไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน การทำ

แผนที่กลยุทธ์ที่ชัดเจนช่วยให้องค์กรสามารถติดตามและปรับปรุงกลยุทธ์ตามสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงได้อย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ การจัดสรรงบประมาณอย่างรอบคอบทำให้องค์กรสามารถใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพและตอบสนองต่อความท้าทายที่อาจเกิดขึ้นได้ในอนาคต

กระบวนการนำกลยุทธ์ไปปฏิบัติและการควบคุม (Strategy Implementation and Control)

กระบวนการนำกลยุทธ์ไปปฏิบัติและการควบคุม (Strategy Implementation and Control) เป็นขั้นตอนสำคัญที่เปลี่ยนแผนกลยุทธ์ที่วางไว้ให้กลายเป็นการดำเนินงานที่เป็นรูปธรรม โดยเริ่มจากการจัดทำแนวทางการขับเคลื่อน อพวช. สู่การเป็นองค์กรดิจิทัล (NSM Digital Transformation Guideline) แนวทางนี้เน้นการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในทุกภาคส่วนขององค์กร เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้บริการ การดำเนินการในขั้นตอนนี้ต้องมีการวางแผนที่ชัดเจนและการมอบหมายงานอย่างเหมาะสม เพื่อให้ทุกคนในองค์กรเข้าใจบทบาทและหน้าที่ของตนเองในการบรรลุเป้าหมายขององค์กร

การจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล อพวช. ปี 2568-2570 ซึ่งเป็นการวางแผนระยะยาวที่ครอบคลุมทุกด้านของการดำเนินงานขององค์กร แผนนี้ประกอบด้วยรายละเอียดของกิจกรรมและโครงการต่างๆ ที่จะดำเนินการในช่วงเวลาดังกล่าว รวมถึงการจัดสรรงบประมาณที่จำเป็นสำหรับการดำเนินงาน การวางแผนระยะยาวเช่นนี้ช่วยให้องค์กรสามารถเตรียมพร้อมและจัดการทรัพยากรได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้สามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและความต้องการของผู้ใช้บริการได้อย่างทันท่วงที

การติดตามและประเมินผลการดำเนินงาน (Monitoring and Evaluation) ซึ่งเป็นการตรวจสอบความก้าวหน้าและประสิทธิภาพของการดำเนินงานตามแผนที่วางไว้ โดยใช้เครื่องมือ เช่น Balanced Scorecard (BSC) และการติดตามผลตัวชี้วัด (KPI tracking) เพื่อให้สามารถวัดผลการดำเนินงานและเปรียบเทียบกับเป้าหมายที่กำหนดไว้ นอกจากนี้ การทำ Benchmarking ยังช่วยให้องค์กรสามารถเปรียบเทียบการดำเนินงานของตนกับองค์กรที่มีประสิทธิภาพสูงอื่นๆ และนำแนวปฏิบัติที่ดีมาใช้ในการปรับปรุงกระบวนการและผลลัพธ์ขององค์กร การติดตามและประเมินผลอย่างต่อเนื่องทำให้องค์กรสามารถปรับปรุงและพัฒนากลยุทธ์ให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การดำเนินดังกล่าว มีเป้าหมายเพื่อเสริมสร้างศักยภาพด้านเทคโนโลยีดิจิทัลของ อพวช. ให้พร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล สนับสนุนการวางแผนที่ชัดเจนและครอบคลุม ตลอดจนพัฒนาแผนปฏิบัติการที่ตอบสนองต่อเป้าหมายเชิงยุทธศาสตร์ การดำเนินงานในโครงการนี้ยังมุ่งเสริมความเข้าใจและการมีส่วนร่วมของบุคลากรทุกระดับ เพื่อให้องค์กรสามารถพัฒนาและปรับตัวอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ One Information, Digital for All และมุ่งสู่การเป็นองค์กรชั้นนำด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในระดับประเทศและภูมิภาคได้อย่างยั่งยืน

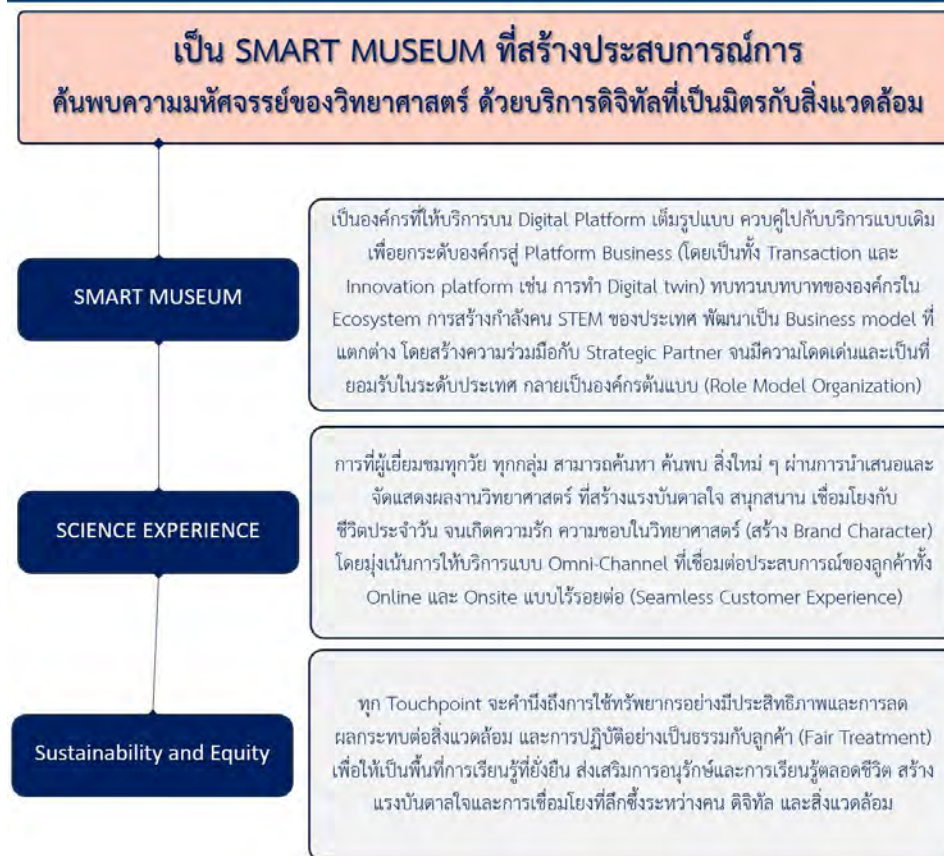
วิสัยทัศน์การพัฒนาด้านดิจิทัล อพวช. (NSM Digital Vision)

การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีดิจิทัลในปัจจุบันทำให้ทุกองค์กรจำเป็นต้องปรับตัวเพื่อรองรับความท้าทายและโอกาสใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้น อพวช. ในฐานะองค์กรที่มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้และสร้างแรงบันดาลใจทางวิทยาศาสตร์แก่ประชาชน ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาปรับใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการดำเนินงานและการให้บริการ โดยอาศัยแนวทางที่เชื่อมโยงกับวิสัยทัศน์ขององค์กรที่มุ่งเป็น "ดินแดนแห่งการค้นพบความมหัศจรรย์ของวิทยาศาสตร์" ซึ่งแสดงให้เห็นถึง

เป้าหมายในการสร้างแรงบันดาลใจและส่งเสริมการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์ให้แก่ผู้คนทุกกลุ่มและทุกวัย พันธกิจของ อพวช. มุ่งเน้นไปที่การสร้างแรงบันดาลใจให้ทุกคนสนุกกับการค้นพบและการเรียนรู้ตลอดชีวิตผ่านความมหัศจรรย์ของวิทยาศาสตร์ ดังนั้น การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาปรับใช้จึงเป็นกุญแจสำคัญที่ช่วยขับเคลื่อนพันธกิจของ อพวช. ไปสู่การสร้างสรรค์ประสบการณ์ที่แปลกใหม่และเป็นแรงบันดาลใจให้แก่ทุกคน พร้อมทั้งรองรับการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัล

การกำหนดเป้าหมายเป็นหนึ่งในแนวทางการบริหารจัดการองค์กรเชิงกลยุทธ์ซึ่งเน้นการบริหารจัดการทรัพยากรและการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในทุกภาคส่วนขององค์กรเพื่อวัตถุประสงค์สำคัญของการพัฒนาด้านดิจิทัล สร้างความสามารถในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพไม่เพียงช่วยเพิ่มศักยภาพในการดำเนินงาน เสริมสร้างขีดความสามารถขององค์กรในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงในยุคที่ความก้าวหน้าทางดิจิทัลเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว สร้างวัฒนธรรมองค์กรที่ส่งเสริมการนำนวัตกรรมมาใช้ในกระบวนการทำงาน สนับสนุนให้บุคลากรมีทักษะที่เหมาะสมและมีทรัพยากรที่เพียงพอเพื่อให้การขับเคลื่อนตามแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล อพวช. ปี 2568-2570 เกิดผลสำเร็จตามเป้าหมายและวิสัยทัศน์ที่กำหนด การมุ่งเน้นการใช้ดิจิทัลในการบริหารจัดการยังช่วยให้ผู้บริหารสามารถตัดสินใจโดยอิงข้อมูลจริง เพิ่มความแม่นยำในการวางกลยุทธ์และการพัฒนาแผนงานต่อไปอย่างมีประสิทธิภาพ โดยเป้าหมายทางการพัฒนาด้านดิจิทัล อพวช. มีรายละเอียดดังนี้

NSM Digital Vision



ภาพที่ 2 เป้าหมายทางการพัฒนาด้านดิจิทัล อพวช.

นิยามวิสัยทัศน์ดิจิทัล อพวช. (NSM Digital Vision Definition)

Smart Museum หมายถึง เป็นองค์กรที่ให้บริการบน Digital Platform เต็มรูปแบบ ควบคู่ไปกับบริการแบบเดิม เพื่อยกระดับองค์กรสู่ Platform Business (โดยเป็นทั้ง Transaction และ Innovation platform เช่น การทำ Digital twin) ทบทวนบทบาทขององค์กรใน Ecosystem การสร้างกำลังคน STEM ของประเทศ พัฒนาเป็น Business model ที่แตกต่าง โดยสร้างความร่วมมือกับ Strategic Partner จนมีความโดดเด่นและเป็นที่ยอมรับในระดับประเทศ กลายเป็นองค์กรต้นแบบ (Role Model Organization)

สร้างประสบการณ์การค้นพบความมหัศจรรย์ของวิทยาศาสตร์ ด้วยบริการดิจิทัล หมายถึง การที่ผู้เยี่ยมชมทุกวัย ทุกกลุ่ม สามารถค้นหา ค้นพบ สิ่งใหม่ ๆ ผ่านการนำเสนอและจัดแสดงผลงาน วิทยาศาสตร์ ที่สร้างแรงบันดาลใจ สนุกสนาน เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน จนเกิดความรัก ความชอบใน วิทยาศาสตร์ (สร้าง Brand Character) โดยมุ่งเน้นการให้บริการแบบ Omni-Channel ที่เชื่อมต่อ ประสบการณ์ของลูกค้าทั้ง Online และ Onsite แบบไร้รอยต่อ (Seamless Customer Experience)

สร้างประสบการณ์ที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม หมายถึง นอกจากการสร้างประสบการณ์ลูกค้า แบบไร้รอยต่อแล้ว ทุก Touchpoint จะคำนึงถึงการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพและการลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม และการปฏิบัติอย่างเป็นธรรมกับลูกค้า (Fair Treatment) เพื่อให้เป็นพื้นที่ การเรียนรู้ที่ยั่งยืน ส่งเสริมการอนุรักษ์และการเรียนรู้ตลอดชีวิต สร้างแรงบันดาลใจและการเชื่อมโยงที่ ลึกซึ้งระหว่างคน ดิจิทัล และสิ่งแวดล้อม

การพัฒนาด้านดิจิทัลของ อพวช. ไม่เพียงแต่ช่วยให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในระดับองค์กร เท่านั้น แต่ยังเป็นการขับเคลื่อนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกในระดับสังคม วิสัยทัศน์ดิจิทัลที่ชัดเจน และการมุ่งเน้นใน 3 ประเด็นหลักจะเป็นกุญแจสำคัญในการยกระดับ อพวช. ให้เป็นองค์กรต้นแบบที่ เชื่อมโยงวิทยาศาสตร์ ดิจิทัล และสิ่งแวดล้อมเข้าด้วยกันอย่างยั่งยืน พร้อมสร้างแรงบันดาลใจและการ เรียนรู้ที่ไม่มีที่สิ้นสุดแก่ทุกคน

บทที่ 2 นโยบายและแผนระดับชาติที่เกี่ยวข้องกับงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล

การศึกษานโยบายและแผนระดับชาติที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัลถือเป็นกระบวนการที่สำคัญอย่างยิ่งในการกำหนดทิศทางการพัฒนาขององค์กรภายใต้กรอบแนวทางที่รัฐบาลได้วางไว้ การพัฒนาด้านเทคโนโลยีดิจิทัลในระดับชาติ เช่น แผนยุทธศาสตร์ดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ และนโยบายรัฐบาลในเรื่องการเปลี่ยนผ่านสู่ยุคดิจิทัล ต่างมีอิทธิพลต่อการปรับตัวและการวางแผนเชิงกลยุทธ์ของหน่วยงานต่าง ๆ รวมถึงองค์การพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ (อพวช.) การทำความเข้าใจนโยบายระดับชาติอย่างถ่องแท้จะช่วยให้องค์กรสามารถพัฒนากลยุทธ์และแนวทางปฏิบัติที่สอดคล้องกับวิสัยทัศน์และพันธกิจขององค์กรในด้านการพัฒนาดิจิทัล ความสำคัญของการศึกษานโยบายและแผนระดับชาตินี้ยังเป็นปัจจัยสำคัญในการวางรากฐานสำหรับการพัฒนาแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568–2570 ซึ่งจำเป็นต้องมีการประเมินความสอดคล้องระหว่างนโยบายดิจิทัลระดับชาติและแผนพัฒนาดิจิทัลขององค์กร การบูรณาการแนวคิดจากนโยบายระดับชาติเข้ากับกระบวนการดำเนินงานจะช่วยให้แผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568–2570 มีทิศทางที่ชัดเจน รองรับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและการเติบโตอย่างยั่งยืน ทั้งนี้เพื่อให้การพัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศของ อพวช. สามารถตอบสนองต่อความต้องการที่เพิ่มขึ้นในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

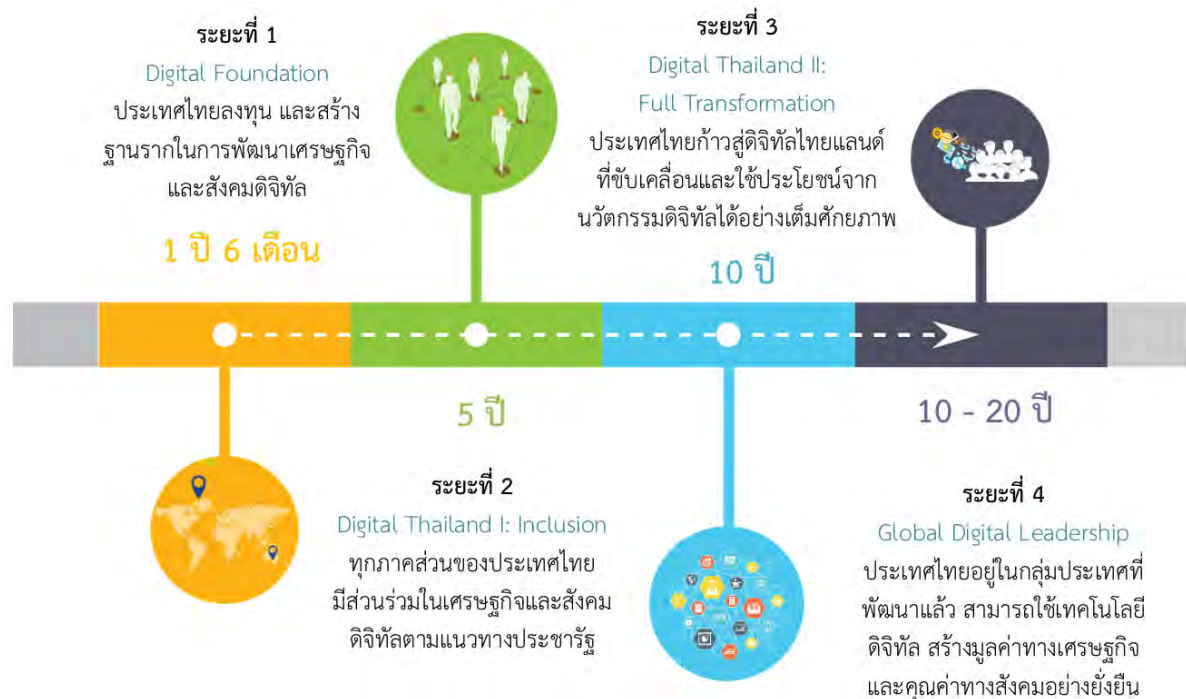
นโยบายและแผนระดับชาติ ว่าด้วย การพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม พ.ศ. 2561 – 2580

นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม เป็นแผนแม่บทหลักในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลของประเทศ ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2561 – 2580) ที่กำหนดทิศทางการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศที่ยั่งยืนโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งมีความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ โดยมีวิสัยทัศน์ คือ “ปฏิรูปประเทศไทยสู่ดิจิทัลไทยแลนด์” ซึ่งได้ให้คำจำกัดความของ ดิจิทัลไทยแลนด์ (Digital Thailand) หมายถึง ประเทศไทยที่สามารถสร้างสรรค์ และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเต็มศักยภาพในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน นวัตกรรม ข้อมูล ทุนมนุษย์ และทรัพยากรอื่นใดเพื่อขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไปสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน โดยแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม จะมีเป้าหมายในภาพรวม 4 ประการ ดังต่อไปนี้

- 1) เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจของประเทศด้วยการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือหลักในการสร้างสรรค์นวัตกรรมการผลิต การบริการ
- 2) สร้างโอกาสทางสังคมอย่างเท่าเทียมด้วยข้อมูลข่าวสารและบริการต่าง ๆ ผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน
- 3) เตรียมความพร้อมให้บุคลากรทุกกลุ่มมีความรู้และทักษะที่เหมาะสมต่อการดำเนินชีวิต และการประกอบอาชีพในยุคดิจิทัล
- 4) ปฏิรูปกระบวนการทำงานและการให้บริการของภาครัฐ ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลและการใช้ประโยชน์จากข้อมูล เพื่อให้การปฏิบัติงานเกิดความโปร่งใส มีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล

การพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทย มุ่งเน้นการพัฒนาระยะยาวอย่างยั่งยืน สอดคล้องกับการจัดทำยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปีแต่เนื่องจากเทคโนโลยีดิจิทัลมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

ดังนั้น นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมฉบับนี้ จึงกำหนดภูมิทัศน์ดิจิทัล เพื่อกำหนดทิศทาง การพัฒนาและเป้าหมายใน 4 ระยะ ดังแสดงในภาพ



ภาพที่ 3 ภูมิทัศน์ดิจิทัลของประเทศไทยในระยะเวลา 20 ปี

ระยะที่ 1: Digital Foundation (1 ปี 6 เดือน) ในระยะเวลา 1 ปี 6 เดือนแรกของการเปลี่ยนแปลงดิจิทัล ประเทศไทยจะมุ่งเน้นการสร้างฐานรากที่แข็งแกร่งสำหรับการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล ระยะนี้เป็น การวางรากฐานที่สำคัญที่สุดเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้น โดยเน้นการลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัล เช่น การขยายเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง การพัฒนาระบบคลาวด์เพื่อการจัดเก็บข้อมูลที่มีประสิทธิภาพ และการสร้างระบบรักษาความปลอดภัยทางไซเบอร์ที่เชื่อถือได้ สิ่งเหล่านี้จะเป็นพื้นฐานในการสร้างสังคมดิจิทัลที่มีความพร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงและการพัฒนาที่มั่นคง นอกจากนี้ระยะนี้ยังให้ความสำคัญกับการส่งเสริมการใช้งานเทคโนโลยีในทุกภาคส่วนของสังคม การพัฒนาทักษะดิจิทัลให้กับประชาชนทุกกลุ่มจะเป็นกุญแจสำคัญในการเสริมสร้างความเข้มแข็งของประเทศ การจัดฝึกอบรมและให้คำปรึกษาเพื่อเพิ่มทักษะด้านดิจิทัลแก่ประชาชนจะช่วยให้ทุกภาคส่วนสามารถปรับตัวและเติบโตไปพร้อมกับ การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นได้อย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ

องค์กรรัฐวิสาหกิจควรเริ่มต้นด้วยการสำรวจและวิเคราะห์โครงสร้างพื้นฐานปัจจุบันของตนเอง จากนั้นวางแผนการลงทุนในเทคโนโลยีที่จำเป็น รวมถึงการอัปเดตระบบและโครงสร้างพื้นฐานที่มีอยู่ การฝึกอบรมบุคลากรเพื่อเพิ่มทักษะด้านดิจิทัลเป็นสิ่งสำคัญที่ควรทำทันที เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ ในการดำเนินงาน นอกจากนี้ การสร้างความร่วมมือกับภาคเอกชนและหน่วยงานต่าง ๆ เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์ก็เป็นสิ่งที่องค์กรรัฐวิสาหกิจควรดำเนินการในระยะนี้

ระยะที่ 2: Digital Thailand I: Inclusion (5 ปี) ในระยะที่ 2 ซึ่งมีระยะเวลา 5 ปี ประเทศไทย มุ่งเน้นให้ทุกภาคส่วนของสังคมมีส่วนร่วมในเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลตามแนวทางประชารัฐ โดยมีการขยาย การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงในทุกพื้นที่ เพื่อให้ประชาชนทุกคนสามารถเข้าถึงข้อมูลและบริการดิจิทัลได้ อย่างเท่าเทียม การพัฒนาทักษะดิจิทัลในประชากรทุกกลุ่มเป็นเป้าหมายสำคัญ โดยรัฐบาลจะดำเนินโครงการ ฝึกอบรมและพัฒนาทักษะที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัลให้กับประชาชนทั่วไป และเฉพาะกลุ่ม เช่น นักเรียน นักศึกษา เกษตรกร และแรงงาน เพื่อให้สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการทำงานและการดำเนินชีวิตประจำวัน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ภาคธุรกิจขนาดเล็กละกลาง (SMEs) ก็จะได้รับ การสนับสนุนให้สามารถปรับตัวเข้ากับปรับเปลี่ยนองค์กรสู่ดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการส่งเสริมการใช้งานเทคโนโลยีในการดำเนินธุรกิจ เช่น การตลาดออนไลน์ การจัดการสต็อกสินค้า และการให้บริการลูกค้าแบบดิจิทัล รัฐบาลจะสนับสนุนการ เข้าถึงแหล่งทุนและการให้คำปรึกษาทางธุรกิจเพื่อให้ SMEs สามารถพัฒนาศักยภาพและขยายตลาดได้ในยุค ดิจิทัล ทั้งนี้จะช่วยสร้างฐานเศรษฐกิจที่แข็งแกร่งและยั่งยืนให้กับประเทศในอนาคต

องค์กรรัฐวิสาหกิจควรดำเนินการให้บริการดิจิทัลที่เข้าถึงได้ง่ายและเป็นมิตรกับผู้ใช้งาน รวมถึงการพัฒนา ระบบการให้บริการออนไลน์ที่ครบวงจร การปรับปรุงกระบวนการทำงานภายในให้มีความยืดหยุ่นและมี ประสิทธิภาพมากขึ้นด้วยการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ นอกจากนี้ ควรส่งเสริมให้พนักงานมีส่วนร่วมในการ เรียนรู้และพัฒนาทักษะดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างเต็มประสิทธิภาพและเกิด ประโยชน์สูงสุดต่อองค์กรและประชาชน

ระยะที่ 3: Digital Thailand II: Full Transformation (10 ปี) ระยะที่ 3 ของการเปลี่ยนแปลง ดิจิทัลของประเทศไทยมีระยะเวลา 10 ปี เป็นช่วงเวลาที่ประเทศก้าวเข้าสู่ดิจิทัลไทยแลนด์อย่างเต็มที่ โดยการ ขับเคลื่อนและใช้ประโยชน์จากนวัตกรรมดิจิทัลในทุกภาคส่วนของสังคมอย่างเต็มศักยภาพ การพัฒนา นวัตกรรมดิจิทัลในภาคอุตสาหกรรมและบริการจะเป็นจุดสำคัญ เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของ ประเทศในตลาดโลก การใช้เทคโนโลยีขั้นสูง เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (AI), บล็อกเชน และอินเทอร์เน็ตของสรรพ สิ่ง (IoT) จะถูกนำมาใช้ในกระบวนการผลิตและการให้บริการ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและลดต้นทุน การส่งเสริม การทำงานที่ยืดหยุ่นและการใช้งานเทคโนโลยีขั้นสูงในองค์กรจะช่วยให้ธุรกิจและหน่วยงานต่าง ๆ สามารถ ปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงของตลาดและความต้องการของลูกค้าได้อย่างรวดเร็ว การสร้างโครงสร้าง พื้นฐานที่เชื่อมโยงและปลอดภัยจะเป็นอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญที่ช่วยสนับสนุนการพัฒนานี้ โดยการพัฒนาระบบ เครือข่ายที่มีความปลอดภัยสูงและการจัดการข้อมูลที่มีประสิทธิภาพ จะช่วยให้การดำเนินงานทางดิจิทัล สามารถดำเนินไปได้อย่างราบรื่นและมั่นคง

องค์กรรัฐวิสาหกิจควรเน้นการวิจัยและพัฒนาเพื่อสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ ที่สามารถตอบสนองความ ต้องการของประชาชนและเพิ่มประสิทธิภาพในการให้บริการ การสร้างห้องปฏิบัติการนวัตกรรมหรือการ ร่วมมือกับสถาบันการศึกษาและบริษัทเทคโนโลยีจะช่วยให้เกิดการพัฒนายารวดเร็วและมีคุณภาพ นอกจากนี้ ควรสร้างโครงสร้างพื้นฐานที่สามารถรองรับเทคโนโลยีใหม่ ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการ สร้างระบบการจัดการข้อมูลที่ปลอดภัยและมีประสิทธิภาพเพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างราบรื่นและมั่นคง

ระยะที่ 4: Global Digital Leadership (10-20 ปี) ระยะที่ 4 เป็นช่วงเวลาที่ประเทศไทย ตั้งเป้าหมายให้เป็นหนึ่งในกลุ่มประเทศที่พัฒนาแล้วในด้านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยมุ่งเน้นการสร้างมูลค่าทาง

เศรษฐกิจและคุณค่าทางสังคมอย่างยั่งยืน ประเทศไทยจะกลายเป็นศูนย์กลางนวัตกรรมดิจิทัลระดับโลก โดย การส่งเสริมการวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีขั้นสูง การพัฒนาบุคลากรที่มีทักษะสูงในด้านเทคโนโลยีดิจิทัลจะเป็น หนึ่งในเป้าหมายสำคัญ เพื่อให้สามารถสร้างนวัตกรรมและนำเทคโนโลยีใหม่ๆ มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนา เศรษฐกิจและสังคมของประเทศ การส่งเสริมการเป็นผู้นำในด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลจะช่วยให้ประเทศไทย สามารถแข่งขันในตลาดโลกได้อย่างมีประสิทธิภาพ การสร้างความร่วมมือระหว่างประเทศในด้านการพัฒนา เทคโนโลยีและการแลกเปลี่ยนความรู้จะเป็นอีกหนึ่งกลยุทธ์สำคัญในการพัฒนานี้ นอกจากนี้ การสร้าง สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาเทคโนโลยี เช่น การจัดตั้งศูนย์วิจัยและพัฒนา และการสนับสนุนการทำงาน ของสตาร์ทอัพในด้านเทคโนโลยี จะช่วยให้ประเทศไทยสามารถก้าวขึ้นเป็นผู้นำในด้านเทคโนโลยีดิจิทัลได้ใน อนาคต

องค์กรรัฐวิสาหกิจควรมุ่งเน้นการสร้างศักยภาพในการแข่งขันในระดับโลก โดยการลงทุนในเทคโนโลยี ขั้นสูงและการสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ๆ ที่สามารถตอบสนองความต้องการของตลาดโลก การสร้างเครือข่าย ความร่วมมือกับองค์กรระหว่างประเทศและการเข้าร่วมโครงการวิจัยระดับโลกจะช่วยเพิ่มโอกาสในการพัฒนา และการเรียนรู้ นอกจากนี้ ควรส่งเสริมการพัฒนาทักษะและความรู้ของพนักงานในด้านเทคโนโลยีดิจิทัลอย่าง ต่อเนื่อง เพื่อให้สามารถนำเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนาและปรับปรุงการดำเนินงานให้มีประสิทธิภาพและเกิด ประโยชน์สูงสุด



ภาพที่ 4 ภูมิทัศน์ดิจิทัลของประเทศไทยในระยะเวลา 20 ปี

เพื่อให้การขับเคลื่อนประเทศไทยเป็นไปตามวิสัยทัศน์และแนวทางการพัฒนาตามภูมิทัศน์ดิจิทัลของประเทศไทย 4 ระยะ สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ จึงได้กำหนดยุทธศาสตร์ การพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมไว้ 6 ยุทธศาสตร์ ดังแสดงในภาพ



ภาพที่ 5 ยุทธศาสตร์การพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลประสิทธิภาพสูง ให้ครอบคลุมทั่วประเทศ

โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพ ที่ทุกคนเข้าถึงและใช้ประโยชน์ เพื่อรองรับการเป็นดิจิทัลไทยแลนด์ เป็นการยกระดับเศรษฐกิจและสังคมของประเทศด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ประกอบด้วยแผนงานดังต่อไปนี้

- พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงให้ครอบคลุมทั่วประเทศ มีความทันสมัย มีเสถียรภาพ ตอบสนองความต้องการการใช้งานของทุกภาคส่วน ด้วยราคาที่เหมาะสม และเป็นธรรมเพื่อสร้างโอกาสการเข้าถึง และการใช้ประโยชน์ จากเทคโนโลยีดิจิทัล ทุกรูปแบบได้อย่างเท่าเทียมกัน
- ผลักดันให้ประเทศไทยเป็นหนึ่งในศูนย์กลางการเชื่อมโยงและแลกเปลี่ยนข้อมูลของภูมิภาคอาเซียน โดยการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการใช้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลาง ทั้งที่เป็นเส้นทางผ่านการจราจรของข้อมูลสำหรับภูมิภาค และเป็นที่ตั้งสำหรับผู้ประกอบการ เนื้อหารายใหญ่ของโลก
- จัดให้มีนโยบายและแผนบริหารจัดการโครงสร้างพื้นฐานคลื่นความถี่ (Reform and Release) และการหลอมรวมของเทคโนโลยีในอนาคต รวมทั้งปรับแก้กฎหมาย เพื่อสนับสนุนการใช้ทรัพยากรของประเทศอย่างมีประสิทธิภาพ มีคุณภาพตามมาตรฐานสากล ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี ทั้งด้านการสื่อสาร โทรคมนาคม และการแพทย์ภาพ กระจายเสียง รวมถึงการหลอมรวมของเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง และสอดคล้องกับความต้องการใช้งานในปัจจุบันและอนาคต ตลอดจนการบริหารจัดการโครงสร้างพื้นฐานในภาวะวิกฤติ
- ปรับรัฐวิสาหกิจโทรคมนาคมให้เหมาะสมกับสถานการณ์และความก้าวหน้าของอุตสาหกรรมดิจิทัล ให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงในอนาคต

ยุทธศาสตร์ที่ 2 ขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

การพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศโดยอาศัยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อให้ภาคธุรกิจสามารถลดต้นทุนการผลิตสินค้าและบริการ พร้อมกับเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินธุรกิจ ตลอดจนวางรากฐานการแข่งขันเชิงธุรกิจรูปแบบใหม่ในระยะยาว ภายใต้การส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล จำเป็นต้องเร่งสร้างระบบนิเวศสำหรับธุรกิจดิจิทัล โดยมุ่งเน้นการยกระดับและพัฒนาขีดความสามารถในการแข่งขันของภาคธุรกิจ ที่จะส่งผลต่อการขยายฐานเศรษฐกิจและอัตราการจ้างงานของประเทศไทยอย่างยั่งยืนในอนาคต ประกอบด้วยแผนงานดังต่อไปนี้

- เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของภาคธุรกิจ เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ และส่งเสริม ขีดความสามารถในการแข่งขันด้วยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ปฏิรูปการทำธุรกิจ ตลอดห่วงโซ่มูลค่า
- เพิ่มโอกาสทางอาชีพเกษตรและการค้าขายสินค้าของชุมชนผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยดำเนินการร่วมกันระหว่างหน่วยงานจากทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชน
- เร่งสร้างธุรกิจเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology Startup) เพื่อให้เป็นพื้นที่สำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัล
- พัฒนาอุตสาหกรรมเทคโนโลยีดิจิทัลให้มีความเข้มแข็งและสามารถแข่งขันได้ในอนาคต

ยุทธศาสตร์ที่ 3 สร้างสังคมคุณภาพด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

การพัฒนาประเทศไทยที่ประชาชนทุกกลุ่ม โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มเกษตรกร ผู้ที่อยู่ในชุมชนห่างไกล ผู้สูงอายุ ผู้ด้อยโอกาส และคนพิการ สามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากบริการต่าง ๆ ของภาครัฐผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล มีการรวบรวมและแปลงข้อมูลองค์ความรู้ของประเทศทั้งระดับประเทศและระดับท้องถิ่นให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัลที่ประชาชนสามารถเข้าถึงและนำไปใช้ประโยชน์ได้โดยง่ายและสะดวก โดยประชาชนมีความรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร และมีทักษะในการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม ประกอบด้วยแผนงานดังต่อไปนี้

- สร้างโอกาสและความเท่าเทียมในการเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับ ประชาชน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง กลุ่มผู้สูงอายุกลุ่มผู้พิการ กลุ่มผู้ที่อยู่อาศัยในพื้นที่ห่างไกล
- พัฒนาศักยภาพของประชาชนในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์ รวมถึงความสามารถในการคิดวิเคราะห์และแยกแยะข้อมูลข่าวสารในสังคมดิจิทัลที่เปิดกว้างและเสรี
- สร้างสื่อคลังสื่อ และแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ที่ประชาชนเข้าถึง ได้อย่างสะดวกผ่านทั้งระบบโทรคมนาคม ระบบแพร่ภาพกระจายเสียง และสื่อหลอมรวม
- เพิ่มโอกาสในการเรียนรู้และได้รับบริการการศึกษาที่มีมาตรฐานของนักเรียนและประชาชน แบบทุกวัย ทุกที่ ทุกเวลา ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล
- เพิ่มโอกาสการได้รับบริการทางการแพทย์และสุขภาพที่ทันสมัย ทัวถึง และเท่าเทียม รองรับการใช้สู่ สังคมสูงวัยด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

ยุทธศาสตร์ที่ 4 ปรับเปลี่ยนภาครัฐสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล

การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการปรับปรุงประสิทธิภาพการบริหารจัดการของหน่วยงานรัฐทั้งส่วนกลางและส่วนภูมิภาคอย่างมีแบบแผนและเป็นระบบจนพัฒนาสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัลโดยสมบูรณ์ โดย

ลักษณะของบริการภาครัฐหรือบริการสาธารณะจะอยู่ในรูปแบบดิจิทัลที่ขับเคลื่อนโดยความต้องการของประชาชนหรือผู้ใช้บริการ ซึ่งประชาชนทุกคนสามารถเข้าถึงบริการได้โดยไม่มีข้อจำกัดทางกายภาพ พื้นที่ และภาษา และในระยะต่อไป รัฐบาลสามารถหลอมรวมการทำงานของภาครัฐเสมือนเป็นองค์กรเดียว ภาครัฐจะแปรเปลี่ยนไปเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการสร้างบริการสาธารณะโดยเอกชนและประชาชน เรียกว่า บริการระหว่างกัน (Peer to Peer) ตามหลักการออกแบบที่เป็นสากล (Universal Design) ประชาชนมีส่วนร่วมในการกำหนดแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมการปกครอง/การบริหารบ้านเมืองและเสนอความคิดเห็นต่อการดำเนินงานของภาครัฐได้อย่างสมบูรณ์ ประกอบด้วยแผนงานดังต่อไปนี้

- จัดให้มีบริการอัจฉริยะ (Smart Service) ที่ขับเคลื่อนโดยความต้องการของประชาชน หรือผู้ใช้บริการ (Citizen Driven)
- ปรับเปลี่ยนการทำงานภาครัฐด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ให้มีประสิทธิภาพและมีธรรมาภิบาล
- สนับสนุนให้มีการเปิดเผยข้อมูลที่เป็นประโยชน์ (Open Data) และให้ประชาชนมีส่วนร่วม ในกระบวนการทำงานของรัฐ (Open Government) เพื่อนำไปสู่การเป็นดิจิทัลไทยแลนด์
- พัฒนาแพลตฟอร์มบริการพื้นฐานภาครัฐ (Government Service Platform) เพื่อรองรับ การพัฒนาแอปพลิเคชันหรือบริการรูปแบบใหม่ที่เป็นบริการพื้นฐานของทุกหน่วยงานภาครัฐ

ยุทธศาสตร์ที่ 5 พัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล

การสร้างและพัฒนาบุคลากรผู้ทำงานให้มีความสามารถในการสร้างสรรค์และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างชาญฉลาดในการประกอบอาชีพ รวมถึงการพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลในบุคลากรภาครัฐ ภาคเอกชน ทั้งที่ประกอบอาชีพในสาขาเทคโนโลยีดิจิทัลโดยตรงและทุกสาขาอาชีพ ให้มีความรู้ความสามารถและความเชี่ยวชาญตามระดับมาตรฐานสากล เพื่อสร้างให้เกิดการจ้างงานที่มีคุณค่าสูงรองรับการพัฒนาประเทศในยุคเศรษฐกิจและสังคมที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นปัจจัยหลักใน การขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ที่ ๕ นี้ มุ่งเน้นการพัฒนา กำลังคนดิจิทัล (Digital Workforce) ขึ้นมารองรับการทำงานในระบบเศรษฐกิจดิจิทัล โดยเน้นทั้งกลุ่มคนทำงานที่จะเป็นกำลังสำคัญในการสร้างผลผลิตการผลิต (Productivity) ในระบบเศรษฐกิจ และกลุ่มคนที่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านดิจิทัล อย่างไรก็ตามการเตรียมความพร้อมให้ประชาชนทั่วไปก็เป็นอีกเรื่องที่สำคัญอย่าง ทัดเทียมกัน ประกอบด้วยแผนงาน ดังต่อไปนี้

- พัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลให้แก่บุคลากรในตลาดแรงงาน ทั้งบุคลากรภาครัฐ และ เอกชนทุกสาขาอาชีพ ตลอดจนส่งเสริมการพัฒนาศูนย์การเรียนรู้ และวัยเกษียณ ให้มีความสามารถสร้างสรรค์ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างชาญฉลาด ในการประกอบอาชีพ หรือสร้างรายได้รูปแบบใหม่ นำไปสู่การสร้างคุณค่าสินค้าและบริการได้เท่าทันความต้องการของผู้รับประโยชน์
- ส่งเสริมการพัฒนาทักษะ ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านที่รองรับเทคโนโลยีใหม่ในอนาคต ให้กับบุคลากรในสายวิชาชีพด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่ปฏิบัติงานในภาครัฐและเอกชน
- พัฒนาผู้บริหารเทคโนโลยีสารสนเทศ

ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างความเชื่อมั่นในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

มาตรฐาน กฎหมาย กฎระเบียบและกติกา ที่มีประสิทธิภาพทันสมัยและสอดคล้องกับหลักเกณฑ์สากล ที่เป็นพลังในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลของประเทศ ตลอดจนการสร้างความมั่นคงปลอดภัย การสร้างความเชื่อมั่น และการคุ้มครองสิทธิให้แก่ผู้ใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลในทุกภาคส่วน เพื่อก่อให้เกิดการอำนวยความสะดวก ลดอุปสรรคเพิ่มประสิทธิภาพในการประกอบกิจกรรมที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ พร้อมกับสร้างแนวทางขับเคลื่อนอย่างบูรณาการเพื่อรองรับการเติบโตของเทคโนโลยีดิจิทัลในอนาคต มุ่งเน้นการสร้างความมั่นคงปลอดภัย และความเชื่อมั่นในการทำธุรกรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลให้กับผู้ประกอบการ ผู้ทำงาน และผู้ใช้บริการ ซึ่งถือได้ว่าเป็นปัจจัยพื้นฐานที่ช่วยขับเคลื่อนประเทศสู่ยุคเศรษฐกิจดิจิทัล และเป็นบทบาทหน้าที่หลักของภาครัฐในการอำนวยความสะดวกให้กับทุกภาคส่วน โดยภารกิจสำคัญยิ่งยวดของยุทธศาสตร์นี้ จะครอบคลุมเรื่องมาตรฐาน (Standard) การคุ้มครองความเป็นส่วนตัวและข้อมูลส่วนบุคคล (Privacy) การรักษาความมั่นคงปลอดภัย (Cyber security) ประกอบด้วยแผนงานดังต่อไปนี้

- จัดให้มีระบบนิเวศที่เหมาะสมต่อการดำเนินธุรกิจและการปรับปรุงคุณภาพชีวิตของ ประชาชน โดยสร้างความมั่นคงปลอดภัยในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ด้วยการกำหนด มาตรฐาน กฎระเบียบ และกติกา ให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพ เพื่ออำนวยความสะดวก ด้านการค้า และการใช้ประโยชน์ในภาคเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งภาครัฐจะเป็นผู้เริ่มต้นในการลดอุปสรรคในการดำเนินการต่าง ๆ
- ปรับปรุงกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลให้มีความทันสมัย สอดคล้องต่อพลวัตของเทคโนโลยีดิจิทัลและบริบทของสังคม
- สร้างความเชื่อมั่นในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและการทำธุรกรรมออนไลน์

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี พ.ศ. 2561-2580

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย มาตรา 65 กำหนดให้รัฐพึงจัดให้มียุทธศาสตร์ชาติเป็นเป้าหมายการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนตามหลักธรรมาภิบาล เพื่อใช้เป็นกรอบในการจัดทำแผนต่าง ๆ ให้สอดคล้องและบูรณาการกันเพื่อให้เกิดเป็นพลังผลักดันร่วมกันไปสู่เป้าหมายดังกล่าว โดยให้เป็นไปตามที่กำหนดในกฎหมายว่าด้วยการจัดทำยุทธศาสตร์ชาติ และต่อมาได้มีการตราพระราชบัญญัติการจัดทำยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2560 โดยกำหนดให้มีการแต่งตั้งคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ เพื่อรับผิดชอบในการจัดทำร่างยุทธศาสตร์ชาติ และต่อมาได้มีพระราชโองการโปรดเกล้าฯ ให้ใช้ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580) และประกาศลงในราชกิจจานุเบกษา เล่ม 135 ตอนที่ 82 ก ประกาศ เรื่อง ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580) เมื่อวันที่ 13 ตุลาคม พ.ศ. 2561

ดังนั้น เพื่อให้เป็นไปตามมาตรา 10 แห่งพระราชบัญญัติการจัดทำยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2560 เมื่อมีพระบรมราชโองการประกาศใช้ยุทธศาสตร์ชาติแล้ว ให้คณะกรรมการจัดทำยุทธศาสตร์ชาติแต่ละด้าน จัดทำแผนแม่บทเพื่อบรรลุเป้าหมายตามที่กำหนดไว้ในยุทธศาสตร์ชาติ เสนอต่อคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ พิจารณาให้ความเห็นชอบ และเสนอต่อคณะรัฐมนตรีให้ความเห็นชอบและประกาศในราชกิจจานุเบกษาแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ เป็นแผนแม่บทเพื่อบรรลุเป้าหมายตามที่กำหนดไว้ในยุทธศาสตร์ชาติมีทั้งสิ้น 23 แผนแม่บท ซึ่งจะมีผลผูกพันต่อหน่วยงานของรัฐที่เกี่ยวข้องที่จะต้องปฏิบัติให้เป็นไปตามนั้น รวมทั้งการจัดทำ

งบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ ต้องสอดคล้องกับแผนแม่บทซึ่งจะนำไปสู่การปฏิบัติเพื่อให้ประเทศไทยบรรลุวิสัยทัศน์ “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืนเป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” ภายในช่วงเวลาดังกล่าว เพื่อความสุขของคนไทยทุกคน โดยได้กำหนดแผนแม่บทประเด็นต่าง ๆ ไว้ตามรายละเอียด ดังนี้

1. ประเด็นความมั่นคง ถือเป็นกรอบแนวทางการดำเนินการหลักที่จะนำไปสู่จุดหมายปลายทางในภาพรวมที่เป็นรูปธรรมชัดเจนในระยะ 20 ปี ตามที่ยุทธศาสตร์ชาติด้านความมั่นคงได้กำหนดเอาไว้ ซึ่งก็คือ “ประเทศชาติมั่นคง ประชาชนมีความสุข” โดยมีเป้าหมายสำคัญประกอบด้วย (1) ประชาชนอยู่ดี กินดี และมีความสุข (2) บ้านเมืองมีความมั่นคงในทุกมิติและทุกระดับ (3) กองทัพ หน่วยงานด้านความมั่นคง ภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชน มีความพร้อมในการป้องกันและแก้ไขปัญหาความมั่นคง (4) ประเทศไทยมีบทบาทด้านความมั่นคงเป็นที่ชื่นชมและได้รับการยอมรับโดยประชาคมระหว่างประเทศ และ (5) การบริหารจัดการความมั่นคงมีผลสำเร็จที่เป็นรูปธรรมอย่างมีประสิทธิภาพ

2. ประเด็นการต่างประเทศ ได้กำหนดกรอบนโยบายต่างประเทศของไทยเพื่อให้ทุกส่วนราชการสามารถขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ชาติทั้ง 6 ด้านในมิติการต่างประเทศอย่างบูรณาการและเป็นเอกภาพ โดยมีเป้าหมายสำคัญ คือ “การต่างประเทศไทย มีเอกภาพ ทำให้ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่งยั่งยืน มีมาตรฐานสากล และมีเกียรติภูมิในประชาคมโลก” ซึ่งประกอบด้วยประเด็นสำคัญ 5 ประเด็นที่จะทำให้ไทยบรรลุเป้าหมายดังกล่าว ได้แก่ (1) มีความมั่นคง (2) มีความมั่งคั่ง ยั่งยืน (3) มีมาตรฐานสากล (4) มีสถานะและเกียรติภูมิ และ (5) มีพลัง

3. ประเด็นการเกษตร แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติประเด็นการเกษตร จะให้ความสำคัญกับการยกระดับการผลิตให้เข้าสู่คุณภาพมาตรฐานความปลอดภัย การใช้ประโยชน์จากความโดดเด่นและเอกลักษณ์ของสินค้าเกษตร รวมถึงความหลากหลายทางชีวภาพในแต่ละพื้นที่ การพัฒนาสินค้าเกษตรและการแปรรูปสินค้าเกษตร เพื่อสร้างมูลค่าและคุณค่าให้กับสินค้าเกษตร การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมสมัยใหม่ในการผลิตและการจัดการฟาร์ม นอกจากนี้ มีการสนับสนุนและส่งเสริมการพัฒนาระบบนิเวศของภาคเกษตร เพื่อเสริมสร้างให้การพัฒนามีการเติบโตอย่างต่อเนื่องและเข้มแข็ง

4. ประเด็นอุตสาหกรรมและบริการแห่งอนาคต แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติประเด็นอุตสาหกรรมและบริการแห่งอนาคตจะให้ความสำคัญกับการพัฒนาต่อยอดอุตสาหกรรมเป้าหมายของประเทศไปสู่อุตสาหกรรมอนาคต การพัฒนาเป็นองค์กรรวมและการสร้างระบบนิเวศให้อุตสาหกรรมและบริการแห่งอนาคต โดยในระยะแรกจะเน้นการสร้างรากฐานของอุตสาหกรรมและบริการ และสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการพัฒนาของอุตสาหกรรมและบริการ ทั้งด้านบุคลากร การสร้างนวัตกรรม การปรับปรุงแก้ไขกฎระเบียบต่าง ๆ และการลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานที่จำเป็น ในขณะเดียวกันต้องพัฒนาต่อยอดจากฐานอุตสาหกรรมและบริการเดิมที่มีความเข้มแข็ง และสร้างโอกาสให้ทุกอุตสาหกรรมในการปรับตัวและสร้างศักยภาพใหม่ ในระยะต่อไปจะเป็นการสนับสนุนให้อุตสาหกรรมและบริการแห่งอนาคตได้เติบโตเป็นเสาหลักของเศรษฐกิจไทย สร้างมูลค่าเพิ่มด้วยเทคโนโลยีและนวัตกรรมของตนเอง ลดการพึ่งพาเทคโนโลยีและนวัตกรรมจากต่างประเทศ และผู้นำของอุตสาหกรรมและบริการที่ประเทศไทยมีศักยภาพในระดับภูมิภาคและระดับโลก

5. ประเด็นการท่องเที่ยว แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติประเด็นการท่องเที่ยว ให้ความสำคัญกับการรักษาการเป็นจุดหมายปลายทางของการท่องเที่ยวระดับโลกที่เป็นกลไกหลักในการช่วยขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ โดยจะต้องพัฒนาการท่องเที่ยวทั้งระบบ มุ่งเน้นนักท่องเที่ยวกลุ่มคุณภาพ สร้างความหลากหลายด้านการท่องเที่ยวให้สอดคล้องกับความต้องการของนักท่องเที่ยว และมุ่งเน้นการพัฒนาการท่องเที่ยวในสาขาที่มีศักยภาพ แต่ยังคงรักษาจุดเด่นของประเทศด้านชนบทธรรมชาติ ประเพณี วัฒนธรรม อัตลักษณ์ความเป็นไทย ตลอดจนให้คุณค่ากับสิ่งแวดล้อมไว้ได้

6. ประเด็นพื้นที่และเมืองน่าอยู่อัจฉริยะ มุ่งเป้าการพัฒนาเมืองน่าอยู่ในทุกภาคของประเทศ เพื่อเป็นศูนย์เศรษฐกิจ แหล่งจ้างงานและที่อยู่อาศัย รวมทั้งพื้นที่เพื่อการอนุรักษ์ที่มีความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน สอดคล้องกับอัตลักษณ์ท้องถิ่นและศักยภาพของเมือง โดยมีระบบการบริหารจัดการเมืองที่มีประสิทธิภาพ และสิ่งอำนวยความสะดวกที่สามารถรองรับความต้องการของคนทุกกลุ่ม รวมทั้งมีการจัดการสิ่งแวดล้อมที่ดี และเป็นเมืองที่มีความยืดหยุ่น ซึ่งสามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงในด้านเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อมและเทคโนโลยี โดยใช้ศักยภาพและโอกาสของแต่ละเมือง และมีการวางแผนพัฒนาอย่างเป็นระบบ รวมทั้งให้ความสำคัญกับผลกระทบต่อทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม และการมีส่วนร่วมของภาคีการพัฒนาที่เกี่ยวข้อง และการผลักดันการพัฒนาให้เป็นเมืองอัจฉริยะในพื้นที่ที่มีความพร้อมในการพัฒนา โดยการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาประยุกต์ใช้

7. ประเด็นโครงสร้างพื้นฐาน ระบบโลจิสติกส์และดิจิทัล การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานของประเทศภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580) จะเป็นปัจจัยสนับสนุนที่สำคัญต่อการสร้างความสามารถในการแข่งขัน เพิ่มศักยภาพการขยายตัวทางเศรษฐกิจ และการเตรียมความพร้อมทางด้านเศรษฐกิจและสังคมให้มีความเข้มแข็ง เอื้ออำนวยต่อการบรรลุวัตถุประสงค์การพัฒนาในทุก ๆ ด้านของประเทศ โดยมุ่งเน้นการขยายขีดความสามารถ พัฒนาคุณภาพและประสิทธิภาพของโครงสร้างพื้นฐานด้านคมนาคมและระบบโลจิสติกส์ พลังงาน ดิจิทัล เพื่อยกระดับผลิตภาพของภาคการผลิตและบริการ ลดต้นทุนการผลิตและบริการที่แข่งขันได้ในระดับสากล สนับสนุนให้เกิดความเชื่อมโยงกับอนุภูมิภาคและภูมิภาคอย่างเป็นระบบ รวมถึงพัฒนาระบบการบริหารจัดการให้สามารถรองรับการเกิดภัยพิบัติทางธรรมชาติและปรับตัวได้ทันกับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีในอนาคต รวมทั้งรูปแบบการเคลื่อนย้ายทุนและแรงงาน การค้า ตลอดจนมาตรการกีดกันทางการค้าใหม่ ๆ ให้สอดคล้องกับมาตรฐานสากล เพื่อยกระดับประเทศไทยให้เป็นประเทศที่มีรายได้สูงที่มีความสามารถในการแข่งขัน

8. ประเด็นผู้ประกอบการและวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมยุคใหม่ การขับเคลื่อนการพัฒนาเพื่อสร้างความสามารถในการแข่งขันของประเทศในระยะ 20 ปีข้างหน้าจำเป็นต้องสร้างและพัฒนาผู้ประกอบการไทยให้เป็น “ผู้ประกอบการยุคใหม่” ที่ก้าวหน้าและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีและนวัตกรรมในการขับเคลื่อนธุรกิจ โดยเฉพาะวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม เนื่องจากการประกอบธุรกิจของผู้ประกอบการมีบทบาทสำคัญต่อการกระตุ้นให้เศรษฐกิจเจริญเติบโต และความเข้มแข็งของผู้ประกอบการจะช่วยให้ประเทศสามารถแข่งขันในระดับเวทีการค้าโลกได้ โดยผู้ประกอบการยุคใหม่ จะต้องมีความพร้อมทั้งด้านทัศนคติ ทักษะความสามารถ และความรู้สำหรับการรับมือกับการแข่งขันที่จะรุนแรงขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีได้

9. ประเด็นเขตเศรษฐกิจพิเศษ เป็นการพัฒนาเขตเศรษฐกิจของประเทศไทย เพื่อดึงดูดการลงทุนโดยตรงจากต่างประเทศและยกระดับรายได้ของประชากรในประเทศ โดยพัฒนาระบบโครงสร้างพื้นฐาน และเตรียมความพร้อมด้านต่าง ๆ เพื่อให้เศรษฐกิจ การค้า ในพื้นที่ที่มีความสะดวกรวดเร็วยิ่งขึ้น

10. ประเด็นการปรับเปลี่ยนค่านิยมและวัฒนธรรม ให้ความสำคัญกับการปลูกฝังค่านิยมวัฒนธรรมที่พึงประสงค์ของประชาชนไทย โดยเฉพาะการมีวินัย ความซื่อสัตย์สุจริต การมีจิตอาสา จิตสาธารณะ และความตระหนักถึงหน้าที่ต่อประโยชน์ส่วนรวม รวมทั้ง การส่งเสริมให้ประชาชนยึดมั่นสถาบันหลักที่เป็นศูนย์รวมจิตใจให้เกิดความรัก ความสามัคคี ความภาคภูมิใจในความเป็นไทยที่มีอัตลักษณ์และความโดดเด่นจนเป็นที่ประจักษ์แก่สายตาชาวโลก โดยมุ่งเน้นให้สถาบันทางสังคมร่วมปลูกฝังค่านิยม วัฒนธรรมที่พึงประสงค์ ซึ่งบูรณาการร่วมระหว่างภาคีต่าง ๆ อาทิ ครอบครัว ชุมชน ศาสนา การศึกษา สื่อภาคเอกชน และภาคประชาสังคม ในการหล่อหลอมคนไทยให้มีคุณธรรม จริยธรรม ในลักษณะที่เป็น ‘วิถี’ การดำเนินชีวิต โดยวางรากฐานการพัฒนาคนให้มีความสมบูรณ์ เริ่มตั้งแต่การพัฒนาคนให้มีความสุขกายและใจที่ดี บนพื้นฐานของการมีส่วนร่วมของสถาบันสังคมและวัฒนธรรมที่เข้มแข็ง ทั้งครอบครัว ชุมชน ศาสนา การศึกษา สื่อ และภาคเอกชน

11. ประเด็นการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต ให้ความสำคัญกับการวางรากฐานการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศอย่างเป็นระบบโดยจำเป็นต้องมุ่งเน้นการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์ สร้างความอยู่ดีมีสุขของครอบครัวไทยซึ่งเป็นหน่วยที่ย่อยที่สุดเพื่อให้สามารถเป็นพลังในการขับเคลื่อนช่วยเหลือสังคมพัฒนาและยกระดับคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นทรัพยากรมนุษย์ที่ดีเก่ง และมีคุณภาพพร้อมขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศไปข้างหน้าได้อย่างเต็มศักยภาพ ซึ่ง “คนไทยในอนาคตจะต้องมีความพร้อมทั้งกาย ใจ สติปัญญา มีพัฒนาการที่รอบด้านและมีสุขภาวะที่ดีในทุกช่วงวัย มีจิตสาธารณะ รับผิดชอบต่อสังคม และผู้อื่น มัธยัสถ์อดออม โอบอ้อมอารีมีวินัย รักษาศีลธรรม และเป็นพลเมืองดีของชาติมีหลักคิดที่ถูกต้อง มีทักษะที่จำเป็นในโลกอนาคต สามารถใช้ภาษาไทยได้ดีมีทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษและภาษาที่ 3 รวมทั้ง อนุรักษ์ภาษาท้องถิ่น มีนิสัยรักการเรียนรู้และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สู่การเป็นคนไทยที่มีทักษะสูง เป็นนักพัฒนาเทคโนโลยีระดับสูงและนวัตกรรม นักคิด ผู้ประกอบการ เกษตรกรยุคใหม่และอื่น ๆ โดยมีสัมมาชีพตามความถนัดของตนเอง

12. ประเด็นการพัฒนาการเรียนรู้ ได้กำหนดประเด็นยุทธศาสตร์ที่เน้นทั้งการแก้ไขปัญหในปัจจุบัน และการเสริมสร้างและยกระดับการพัฒนาการศึกษาและการเรียนรู้ ทั้งการศึกษาในระบบ นอกระบบ และการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 มีการออกแบบระบบการเรียนรู้ใหม่ การเปลี่ยนบทบาทครู การเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการศึกษา และการพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถกำกับการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองได้อย่างต่อเนื่องแม้จะออกจากระบบการศึกษาแล้ว ควบคู่กับการส่งเสริมการพัฒนาคนไทยตามพหุปัญญาให้เต็มตามศักยภาพ รวมถึงการสร้างเสริมศักยภาพผู้มีความสามารถพิเศษให้สามารถต่อยอดการประกอบอาชีพได้อย่างมั่นคง

13. ประเด็นการเสริมสร้างให้คนไทยมีสุขภาวะที่ดี มุ่งเน้นการเสริมสร้างการจัดการสุขภาวะในทุกรูปแบบ ที่นำไปสู่การมีศักยภาพในการจัดการสุขภาวะที่ดีได้ด้วยตนเอง พร้อมทั้งสนับสนุนให้ทุกภาคส่วนมี

ส่วนร่วมในการสร้างเสริมให้คนไทยมีสุขภาวะที่ดี และมีทักษะด้านสุขภาวะที่เหมาะสม การพัฒนาระบบบริการสุขภาพที่ทันสมัยสนับสนุนการสร้างสุขภาวะที่ดีการกระจายบริการสาธารณสุขอย่างทั่วถึงและมีคุณภาพ รวมถึงการพัฒนาและสร้างระบบรับมือปรับตัวต่อโรคอุบัติใหม่และอุบัติซ้ำที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงภูมิอากาศ

14. ประเด็นศักยภาพการกีฬา มุ่งเน้นการส่งเสริมการใช้กิจกรรมกีฬาและนันทนาการบนฐานของวิทยาศาสตร์การกีฬา เป็นเครื่องมือในการเสริมสร้างสุขภาวะของประชาชนอย่างครบวงจรและมีคุณภาพมาตรฐาน การสร้างนิสัยรักกีฬาและมีน้ำใจเป็นนักกีฬา และการใช้กีฬาและนันทนาการบนฐานของวิทยาศาสตร์การกีฬา ในการพัฒนาจิตใจ สร้างความสามัคคีของคนในชาติ หล่อหลอมการเป็นพลเมืองดี พัฒนาคุณภาพชีวิต รวมทั้งการพัฒนาทักษะด้านกีฬาสู่ความเป็นเลิศและกีฬาเพื่อการอาชีพในระดับนานาชาติ ในการสร้างชื่อเสียงและเกียรติภูมิของประเทศชาติเพื่อรองรับอุตสาหกรรมกีฬา

15. ประเด็นพลังทางสังคม ได้กำหนดเป้าหมายให้ประเทศไทยมีความเท่าเทียมและเสมอภาคในสังคม ผ่านการมีส่วนร่วมจากประชากรทุกกลุ่ม ทุกเพศ ทุกวัย และภาคีต่าง ๆ ในทุกระดับ ในการร่วมเป็นกลไกในการจัดการกับปัญหาความเหลื่อมล้ำและการสร้างความเป็นธรรมทางเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ที่เกื้อกูลการดำเนินการของภาครัฐอย่างเป็นระบบ โดยเป็นการแก้ไขปัญหาที่สอดคล้องกับความต้องการระดับพื้นที่ที่มีความแตกต่างระหว่างกัน บนองค์ความรู้ ข้อมูล และหลักวิชาการที่มีส่วนร่วมจากชุมชนและภาคีในสังคมอย่างแท้จริง

16. ประเด็นเศรษฐกิจฐานราก มีเป้าหมายเพื่อปรับโครงสร้างเศรษฐกิจฐานราก และเสริมสร้างเศรษฐกิจฐานรากให้มีความเข้มแข็ง สามารถพึ่งตนเอง ช่วยเหลือเอื้อเฟื้อซึ่งกันและกัน มีคุณธรรม และเป็นระบบเศรษฐกิจที่เอื้อให้เกิดการพัฒนาด้านอื่น ๆ ในพื้นที่ เกิดการสร้างอาชีพ และกระจายรายได้และลดปัญหาความเหลื่อมล้ำและไม่เสมอภาคจากระดับชุมชน

17. ประเด็นความเสมอภาคและหลักประกันทางสังคม เป็นกลไกสำคัญของการกำจัดวงจรความเหลื่อมล้ำและความยากจนที่จะถูกถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่นได้อย่างยั่งยืนโดยเฉพาะกลุ่มด้อยโอกาสและกลุ่มเปราะบาง

18. ประเด็นการเติบโตอย่างยั่งยืน ให้ความสำคัญกับการเติบโตอย่างยั่งยืนบนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นการเติบโตที่เน้นหลักของการใช้ประโยชน์การอนุรักษ์ รักษา พื้นฟูและสร้างใหม่ฐานทรัพยากรธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน ไม่ใช่ทรัพยากรจนเกินความพอดี ไม่สร้างมลภาวะต่อสิ่งแวดล้อม จนเกินความสามารถในการรองรับและเยียวยาของระบบนิเวศ การผลิตและการบริโภคเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม และสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน ทรัพยากรธรรมชาติมีความอุดมสมบูรณ์มากขึ้น และสิ่งแวดล้อมมีคุณภาพดีขึ้น ให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของประชาชน และทุกภาคส่วนในสังคม ยึดถือและปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อการพัฒนาอย่างสมดุล มีเสถียรภาพ และยั่งยืน

19. การบริหารจัดการน้ำทั้งระบบ มุ่งเน้นการกำหนดเป้าหมาย และแนวทางการพัฒนาระบบจัดการน้ำทั้งระบบ เพื่อให้เกิดความมั่นคง เพิ่มผลผลิต ในเรื่องจัดการและการใช้น้ำทุกภาคส่วน

20. การบริการประชาชนและประสิทธิภาพภาครัฐ มุ่งเน้นพัฒนาการให้บริการของรัฐให้มีประสิทธิภาพ มีคุณภาพเป็นที่ยอมรับของผู้ใช้บริการ และเป็นการพัฒนาแบบครอบคลุมทั่วถึง บูรณาการไว้

รอยต่อ โดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาบริการดิจิทัล ดำเนินการพัฒนาระบบอำนวยความสะดวกในการบริการภาครัฐ เพื่อให้ประชาชนและผู้รับบริการทุกกลุ่มสามารถเข้าถึงได้โดยง่าย สะดวก รวดเร็ว โปร่งใส หลากหลายช่องทาง ตรวจสอบได้ไม่มีข้อจำกัดของเวลา พื้นที่ และกลุ่มคน รวมทั้งนำนวัตกรรมเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ ลดค่าใช้จ่ายของประชาชน

21. การต่อต้านการทุจริตและประพฤติมิชอบ เป้าหมายหลักเพื่อให้ภาครัฐมีความโปร่งใส ปลอดการทุจริตและประพฤติมิชอบ ผ่านการพัฒนาคนและการพัฒนาระบบ เพื่อป้องกันการทุจริตและประพฤติมิชอบ โดยให้ความสำคัญกับการปรับและหล่อหลอมพฤติกรรม “คน” ทุกกลุ่มในสังคมให้มีจิตสำนึกและพฤติกรรมยึดมั่นในความซื่อสัตย์สุจริต และการส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรมในการต่อต้านการทุจริตในหน่วยงานภาครัฐที่เหมาะสมกับบริบท สภาพปัญหา และพลวัตการทุจริตของแต่ละหน่วยงาน รวมทั้งการเพิ่มประสิทธิภาพการดำเนินงานของกระบวนการและกลไกที่เกี่ยวข้องในการปราบปรามการทุจริต แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นการต่อต้านการทุจริตและประพฤติมิชอบ

22. กฎหมายและกระบวนการยุติธรรม ให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของประชาชนเป็นกลไกในการขับเคลื่อนและสร้างการเปลี่ยนแปลงขนานใหญ่ มุ่งเน้นการนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลมาสนับสนุนให้เกิดความโปร่งใสและพลวัตให้กับการพัฒนากฎหมายและกระบวนการยุติธรรม เพื่อส่งเสริมให้ประชาชนทุกภาคส่วนในสังคมมีโอกาสได้รับประโยชน์จากการพัฒนาประเทศอย่างเท่าเทียม เป็นธรรม และทั่วถึง

23. การวิจัยและพัฒนานวัตกรรม กำหนดเป้าหมายให้ประเทศไทยมีความสามารถในการแข่งขันด้านโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีและด้านโครงสร้างพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ของประเทศเพิ่มสูงขึ้น และมีมูลค่าการลงทุนวิจัยและพัฒนานวัตกรรมต่อผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง รวมทั้ง กำหนดตัวชี้วัดผลการดำเนินงานที่สำคัญ อาทิ การจัดอันดับโดยสถาบันการจัดการนานาชาติ และร้อยละของมูลค่าการลงทุนวิจัย พัฒนาและนวัตกรรมต่อผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ ทั้งนี้ เพื่อให้การดำเนินการวิจัยและพัฒนาของประเทศไทย สามารถตอบโจทย์ความต้องการของประชาชนกลุ่มต่าง ๆ ในประเทศ ยกกระดับภาคการผลิตและบริการ แก้ไขปัญหาของสังคม การพัฒนาการบริหารจัดการภาครัฐ รวมทั้ง รักษาและฟื้นฟูทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมของประเทศ ตลอดจนมุ่งเน้นการบูรณาการหน่วยงานด้านการวิจัย และพัฒนานวัตกรรมการบริหารจัดการงานวิจัย และการสร้างองค์ความรู้พื้นฐานต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพที่ 6 ความเกี่ยวข้องของแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี พ.ศ. 2561-2580

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (2565–2570)

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (2565–2570) มีบทบาทสำคัญในการกำหนดทิศทางและนโยบายการพัฒนาประเทศไทยในช่วงหกปีข้างหน้า โดยแผนนี้ถูกออกแบบมาเพื่อตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยีในระดับโลก มุ่งเน้นการสร้างความยั่งยืนและเสถียรภาพในทุกมิติ ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม เพื่อให้ประเทศไทยสามารถพัฒนาต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน แผนนี้เน้นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการพัฒนานวัตกรรม การเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงาน และการเสริมสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 เป็นกรอบนโยบายที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาในระยะยาวของประเทศไทย โดยแผนนี้มุ่งเน้นการพัฒนาที่ครอบคลุมและเป็นธรรม เพื่อให้เกิดความสมดุลในทุกด้าน แผนนี้สนับสนุนการสร้างระบบสาธารณสุขที่มีคุณภาพ การศึกษาและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่เหมาะสมกับยุคดิจิทัล รวมถึงการส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน แผนนี้ยังมุ่งเน้นการพัฒนาที่ยั่งยืนและการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อรักษาสีเขียวและสร้างความยั่งยืนในระยะยาว

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 ได้รับการบังคับใช้เป็นแนวทางในการดำเนินงานของภาครัฐและองค์กรต่าง ๆ ตั้งแต่ปี 2565 และจะครอบคลุมจนถึงปี 2570 แผนนี้กำหนดเป้าหมายและกรอบการดำเนินงานที่ชัดเจน เพื่อให้หน่วยงานต่าง ๆ สามารถวางแผนและดำเนินโครงการต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ แผนนี้ยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดตามและประเมินผลการดำเนินงานของหน่วยงานภาครัฐ รวมถึงการปรับปรุงนโยบายให้สอดคล้องกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป นอกจากนี้ การเชื่อมโยงกับเทคโนโลยีดิจิทัลยังเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างความยืดหยุ่นและการตอบสนองต่อความท้าทายใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นในยุคปัจจุบัน

เพื่อให้สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 องค์กรรัฐวิสาหกิจควรดำเนินการในหลายด้าน เริ่มต้นจากการประเมินและปรับปรุงโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีขององค์กรให้ทันสมัย เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงและการเติบโตในอนาคต ควรมีการฝึกอบรมพนักงานให้มีทักษะด้านดิจิทัล และส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการดำเนินงานประจำวัน นอกจากนี้ ควรสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับภาคเอกชนและหน่วยงานอื่น ๆ เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ รวมถึงการสนับสนุนการวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ ๆ เพื่อให้ประเทศไทยสามารถก้าวขึ้นเป็นผู้นำในด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรมในระดับโลก

บริบทการพัฒนาประเทศ

ในบริบทของการพัฒนาประเทศ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (2565–2570) ได้ถูกออกแบบมาเพื่อตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงและความท้าทายใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นในยุคดิจิทัล โดยมีวัตถุประสงค์หลักในการสร้างความยั่งยืนและเสถียรภาพทางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม แผนนี้เน้นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเพิ่มประสิทธิภาพและนวัตกรรม เพื่อให้ประเทศไทยสามารถแข่งขันในเวทีโลกได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีความยั่งยืนในระยะยาว โดยประกอบไปด้วยบริบทการพัฒนาที่สำคัญดังนี้

บริบทการพัฒนาประเทศในมิติด้านเศรษฐกิจ การพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศไทยในบริบทของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (2565–2570) มุ่งเน้นการเสริมสร้างความแข็งแกร่งและความยั่งยืนในภาคเศรษฐกิจของประเทศ โดยมีการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาประยุกต์ใช้ในทุกภาคส่วน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและนวัตกรรม การพัฒนาสร้างความมั่นคงทางเศรษฐกิจเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึงการปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงของโลกและการสร้างความสามารถในการแข่งขันในตลาดโลก การส่งเสริมการลงทุนทั้งจากภาครัฐและเอกชน รวมถึงการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัลเพื่อรองรับการเติบโตของเศรษฐกิจดิจิทัลเป็นเป้าหมายสำคัญในแผนนี้ หนึ่งในแนวทางหลักในการพัฒนาเศรษฐกิจคือการส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ซึ่งประกอบไปด้วยการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาธุรกิจดิจิทัล การส่งเสริมการวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ๆ และการสนับสนุนสตาร์ทอัพและผู้ประกอบการในด้านเทคโนโลยี การพัฒนาทักษะดิจิทัลในแรงงานและการศึกษาเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของตลาดแรงงานที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว การสร้างโอกาสในการทำงานที่มีคุณภาพและรายได้ที่มั่นคงเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนเป็นอีกหนึ่งเป้าหมายที่สำคัญในแผนพัฒนาเศรษฐกิจ นอกจากนี้ การพัฒนาเศรษฐกิจยังเน้นการสร้าง ความเข้มแข็งให้กับภาคเกษตรกรรมและอุตสาหกรรม โดยการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการเพิ่มผลผลิตและประสิทธิภาพ การส่งเสริมการเกษตรแบบยั่งยืนและการพัฒนาอุตสาหกรรมที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม การพัฒนาเศรษฐกิจในระดับท้องถิ่นเพื่อให้เกิดความเข้มแข็งและความยั่งยืน การสร้างความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมเพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างบูรณาการและมีประสิทธิภาพ การพัฒนายังรวมถึงการส่งเสริมการท่องเที่ยวและการบริการที่มีคุณภาพเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวและสร้างรายได้ให้กับประเทศ

การพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศไทยในบริบทของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 มุ่งเน้นการสร้างความยั่งยืนและความสามารถในการแข่งขันของประเทศ โดยการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาประยุกต์ใช้ในทุกภาคส่วน การส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลและการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัล การพัฒนาทักษะดิจิทัลในแรงงานและการศึกษา รวมถึงการสร้าง ความเข้มแข็งให้กับภาคเกษตรกรรมและอุตสาหกรรม เพื่อให้ประเทศไทยสามารถเติบโตอย่างยั่งยืนและมีประสิทธิภาพในตลาดโลก

บริบทการพัฒนาประเทศในมิติด้านสังคมและทรัพยากรมนุษย์ การพัฒนาสังคมและทรัพยากรมนุษย์ในบริบทของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (2565–2570) มุ่งเน้นการเสริมสร้างคุณภาพชีวิตของประชาชนและสร้างสังคมที่เท่าเทียมและยั่งยืน การส่งเสริมการเข้าถึงบริการพื้นฐานที่มีคุณภาพ เช่น การศึกษา สาธารณสุข และการสาธารณสุข เป็นสิ่งสำคัญที่ต้องดำเนินการอย่างเร่งด่วน การให้ความสำคัญกับการสร้างโอกาสในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีทักษะและความสามารถที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานยุคใหม่จะช่วยให้ประเทศไทยสามารถเผชิญกับความท้าทายทางเศรษฐกิจและสังคมได้อย่างมั่นคง การพัฒนาในมิติด้านสังคมยังเน้นการสร้าง ความเข้มแข็งให้กับชุมชนและการส่งเสริมความเท่าเทียมทางสังคม โดยเฉพาะกลุ่มเปราะบางและผู้ด้อยโอกาส รัฐบาลจะดำเนินโครงการที่มุ่งเน้นการเพิ่มศักยภาพของประชาชนทุกกลุ่ม เช่น โครงการฝึกอบรมและพัฒนาทักษะการทำงาน โครงการสร้างอาชีพและรายได้เสริม และโครงการสนับสนุนการเข้าถึงแหล่งทุน การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาท้องถิ่นจะช่วยสร้างความยั่งยืนและความเข้มแข็งให้กับสังคมในระยะยาว นอกจากนี้ การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ยังรวมถึง

การพัฒนาการศึกษาและการวิจัย โดยเน้นการพัฒนาหลักสูตรที่ทันสมัยและตอบสนองต่อความต้องการของอุตสาหกรรม การสนับสนุนการวิจัยและนวัตกรรมเพื่อสร้างความรู้และเทคโนโลยีใหม่ๆ ที่จะช่วยเสริมสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะทั้งในโรงเรียนและสถานประกอบการจะช่วยให้ประชาชนสามารถปรับตัวและพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่องในยุคดิจิทัล

การพัฒนาสังคมและทรัพยากรมนุษย์ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 มุ่งเน้นการเสริมสร้างคุณภาพชีวิตและสร้างสังคมที่เท่าเทียมและยั่งยืน การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีทักษะและความสามารถที่สอดคล้องกับยุคดิจิทัล การเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชนและการส่งเสริมความเท่าเทียมทางสังคม รวมถึงการพัฒนาการศึกษาและการวิจัยเพื่อสร้างความรู้และนวัตกรรม จะเป็นกุญแจสำคัญในการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนและมีประสิทธิภาพ

บริบทการพัฒนาประเทศในมิติด้านการบริหารจัดการภาครัฐ การพัฒนาประเทศในมิติด้านการบริหารจัดการภาครัฐตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (2565–2570) เน้นการเสริมสร้างความโปร่งใสและประสิทธิภาพในการดำเนินงานของภาครัฐ โดยการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการปรับปรุงกระบวนการทำงานและการให้บริการสาธารณะ ระบบราชการที่ทันสมัยและมีความยืดหยุ่นจะช่วยให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ การพัฒนาระบบการบริหารจัดการข้อมูลและการสื่อสารภายในหน่วยงานรัฐจะช่วยเพิ่มความคล่องตัวและความรวดเร็วในการตอบสนองต่อความต้องการของประชาชน หนึ่งในแนวทางสำคัญในการพัฒนาการบริหารจัดการภาครัฐคือการสร้างรัฐบาลดิจิทัล (Digital Government) ที่มุ่งเน้นการให้บริการออนไลน์ที่มีคุณภาพและเข้าถึงได้ง่าย การพัฒนาระบบ e-Government เพื่อให้ประชาชนสามารถเข้าถึงบริการต่างๆ ของรัฐได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว เช่น การชำระภาษี การขอใบอนุญาต และการเข้าถึงข้อมูลสาธารณะ การใช้เทคโนโลยีเช่น บล็อกเชน และ ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการปรับปรุงการดำเนินงานจะช่วยลดความซับซ้อนและความผิดพลาดในกระบวนการทำงาน รวมถึงการเพิ่มความปลอดภัยและความเชื่อถือในระบบการบริหารจัดการข้อมูลของรัฐ นอกจากนี้ การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในภาครัฐก็เป็นสิ่งสำคัญ โดยการฝึกอบรมและพัฒนาทักษะดิจิทัลให้กับข้าราชการและพนักงานรัฐ การสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่ส่งเสริมการนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีมาใช้ในการดำเนินงาน การสนับสนุนให้หน่วยงานต่างๆ ทำงานร่วมกันอย่างบูรณาการเพื่อให้เกิดการทำงานที่มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาล การสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับภาคเอกชนและองค์กรระหว่างประเทศ เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ในการพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ

การพัฒนาประเทศในมิติด้านการบริหารจัดการภาครัฐในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 มุ่งเน้นการเสริมสร้างความโปร่งใสและประสิทธิภาพในการดำเนินงานของภาครัฐ โดยการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการปรับปรุงกระบวนการทำงาน การพัฒนาระบบ e-Government และการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในภาครัฐเพื่อสร้างรัฐบาลดิจิทัลที่มีคุณภาพและตอบสนองต่อความต้องการของประชาชนอย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนา

การพัฒนาประเทศในระยะ 5 ปีของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 จำเป็นต้องเร่งแก้ไขจุดอ่อนและข้อจำกัดที่มีอยู่เดิม รวมทั้งเพิ่มศักยภาพในการรับมือกับความเสี่ยงจากการเปลี่ยนแปลงทั้งภายนอกและภายใน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการสร้างประโยชน์จากโอกาสที่เกิดขึ้นได้อย่างเหมาะสมและทันเวลา ดังนั้น ทิศทางการพัฒนาประเทศในแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13 จึงมุ่งหมายพลิกโฉมประเทศไทยสู่ “สังคมก้าวหน้า เศรษฐกิจสร้างมูลค่าอย่างยั่งยืน” โดยการเปลี่ยนแปลงนี้ครอบคลุมตั้งแต่ระดับโครงสร้างนโยบาย และกลไก เพื่อเสริมสร้างสังคมที่ก้าวหน้าพลวัตของโลก และเกื้อหนุนให้คนไทยมีโอกาสพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพ พร้อมกับยกระดับการผลิตและการให้บริการให้สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มที่สูงขึ้น บนพื้นฐานของความยั่งยืนทางสิ่งแวดล้อม ทั้งนี้แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13 ได้กำหนดเป้าหมายหลักของการพัฒนาจำนวน 5 ประการ ได้แก่

1. การปรับโครงสร้างภาคการผลิตและบริการสู่เศรษฐกิจฐานนวัตกรรม การปรับโครงสร้างภาคการผลิตและบริการสู่เศรษฐกิจฐานนวัตกรรมมีเป้าหมายเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มและขีดความสามารถในการแข่งขันให้กับเศรษฐกิจไทย การนำเทคโนโลยีขั้นสูงและนวัตกรรมมาใช้ในการกระบวนการผลิตและบริการจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและลดต้นทุน นอกจากนี้ การส่งเสริมการวิจัยและพัฒนาในภาคอุตสาหกรรมและบริการยังเป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยสร้างความเข้มแข็งให้กับเศรษฐกิจไทยในระยะยาว การสร้างโครงสร้างพื้นฐานด้านนวัตกรรมและการสนับสนุนสตาร์ทอัพก็จะเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้เกิดการพัฒนายั่งยืน อพวช. มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมในด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพื่อให้ภาคการผลิตและบริการสามารถปรับตัวเข้าสู่เศรษฐกิจฐานนวัตกรรม โดยจัดนิทรรศการและกิจกรรมที่เน้นการแสดงผลงานวิจัยและเทคโนโลยีใหม่ๆ เพื่อกระตุ้นให้ภาคอุตสาหกรรมและธุรกิจนำไปใช้ในการเพิ่มประสิทธิภาพการผลิตและบริการ นอกจากนี้ อพวช. ยังสนับสนุนนักวิจัยและนักนวัตกรรมในการพัฒนานวัตกรรมที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริงในภาคการผลิตและบริการ ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างความสามารถในการแข่งขันของประเทศไทยในเวทีโลก

2. การพัฒนาคนสำหรับโลกยุคใหม่ การพัฒนาคนสำหรับโลกยุคใหม่เน้นการเตรียมความพร้อมให้กับประชาชนในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของเทคโนโลยีและตลาดแรงงาน การพัฒนาระบบการศึกษาที่ทันสมัยและตอบสนองต่อความต้องการของอุตสาหกรรมเป็นสิ่งสำคัญ การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการพัฒนาทักษะดิจิทัลจะช่วยให้แรงงานไทยมีความสามารถในการปรับตัวและแข่งขันได้ในตลาดโลก การสร้างโอกาสในการพัฒนาตนเองและการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพเป็นเป้าหมายหลักในการพัฒนาคนในยุคดิจิทัล อพวช. มีบทบาทสำคัญในการเตรียมความพร้อมให้กับประชาชนในการเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและตลาดแรงงานในโลกยุคใหม่ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และฝึกอบรมในด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรม และคณิตศาสตร์ (STEM) เพื่อเสริมสร้างทักษะและความรู้ที่จำเป็นสำหรับเยาวชนและประชาชนทั่วไป นอกจากนี้ อพวช. ยังร่วมมือกับสถาบันการศึกษาและหน่วยงานต่างๆ ในการพัฒนาหลักสูตรและโปรแกรมการเรียนรู้ที่ทันสมัยและตอบสนองต่อความต้องการของอุตสาหกรรม เพื่อให้แรงงานไทยมีความสามารถในการปรับตัวและแข่งขันได้ในตลาดโลก

3. การมุ่งสู่สังคมแห่งโอกาสและความเป็นธรรม การมุ่งสู่สังคมแห่งโอกาสและความเป็นธรรมมีเป้าหมายในการลดความเหลื่อมล้ำและสร้างความเท่าเทียมในสังคม การพัฒนาบริการพื้นฐานที่มีคุณภาพและเข้าถึงได้ง่าย เช่น การศึกษา สาธารณสุข และการสาธารณสุข เป็นสิ่งสำคัญที่ต้องดำเนินการ การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในสังคมจะช่วยสร้างความเข้มแข็งและยั่งยืน การเพิ่มโอกาสในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และการสร้างระบบสวัสดิการที่ครอบคลุมจะช่วยให้ประชาชนมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น อพวช. มุ่งเน้นการสร้างสังคมแห่งโอกาสและความเป็นธรรมโดยการส่งเสริมการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพและการเรียนรู้ที่เท่าเทียม ผ่านการจัดกิจกรรมและโครงการที่เน้นการเพิ่มโอกาสในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้กับประชาชนทุกกลุ่ม โดยเฉพาะกลุ่มเปราะบางและผู้ด้อยโอกาส การจัดนิทรรศการและการแสดงผลงานวิจัยที่มีความน่าสนใจและเข้าถึงง่ายจะช่วยสร้างแรงบันดาลใจและความรู้ใหม่ๆ ให้กับประชาชน นอกจากนี้ อพวช. ยังสนับสนุนการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะต่างๆ เพื่อให้ทุกคนมีโอกาสเท่าเทียมกันในการพัฒนาตนเองและมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

4. การเปลี่ยนผ่านการผลิตและบริโภคไปสู่ความยั่งยืน การเปลี่ยนผ่านการผลิตและบริโภคไปสู่ความยั่งยืนเป็นเป้าหมายในการสร้างสมดุลระหว่างการพัฒนาเศรษฐกิจและการรักษาสิ่งแวดล้อม การส่งเสริมการใช้พลังงานทดแทนและการลดการปล่อยก๊าซเรือนกระจกเป็นสิ่งสำคัญ การพัฒนาการเกษตรแบบยั่งยืนและการใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างมีประสิทธิภาพจะช่วยลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม การสร้างมาตรฐานและการสนับสนุนผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมจะช่วยให้การผลิตและการบริโภคเป็นไปอย่างยั่งยืน อพวช. มีบทบาทในการส่งเสริมการใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างยั่งยืนและการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม โดยการจัดนิทรรศการและกิจกรรมที่เน้นการสร้างความรู้เกี่ยวกับการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพและการลดการปล่อยก๊าซเรือนกระจก การนำเสนอเทคโนโลยีที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมและการสนับสนุนงานวิจัยที่มุ่งเน้นการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ยั่งยืนจะช่วยเสริมสร้างความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อมในสังคม การส่งเสริมให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและการใช้ทรัพยากรอย่างยั่งยืนจะช่วยสร้างสังคมที่มีความยั่งยืนในระยะยาว

5. การเสริมสร้างความสามารถของประเทศในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงและความเสี่ยงภายใต้บริบทโลกใหม่ การเสริมสร้างความสามารถของประเทศในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงและความเสี่ยงเป็นสิ่งจำเป็นในยุคที่โลกเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การพัฒนาระบบการบริหารจัดการความเสี่ยงและการเตรียมความพร้อมในการรับมือกับเหตุการณ์ที่ไม่คาดฝัน เช่น ภัยพิบัติทางธรรมชาติและการระบาดของโรค การเสริมสร้างโครงสร้างพื้นฐานที่ยืดหยุ่นและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีทักษะในการปรับตัวจะช่วยให้ประเทศสามารถเผชิญกับความท้าทายใหม่ ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อพวช. มีบทบาทในการสนับสนุนการพัฒนาความสามารถในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงและความเสี่ยง โดยการจัดกิจกรรมและนิทรรศการที่เน้นการเตรียมความพร้อมในการรับมือกับเหตุการณ์ที่ไม่คาดฝัน เช่น ภัยพิบัติทางธรรมชาติและการระบาดของโรค การสนับสนุนงานวิจัยที่มุ่งเน้นการพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่สามารถช่วยลดความเสี่ยงและเพิ่มความยืดหยุ่นในการดำเนินงานของภาคส่วนต่างๆ นอกจากนี้ อพวช. ยังมีส่วนร่วมในการสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับภาครัฐและเอกชน เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ในการพัฒนาความสามารถในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงและความเสี่ยงต่างๆ

เป้าหมายหลักของการพัฒนาในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 คือการเสริมสร้างความสามารถในการแข่งขันและความยั่งยืนของประเทศ โดยการปรับโครงสร้างภาคการผลิตและบริการสู่เศรษฐกิจฐานนวัตกรรม การพัฒนาคนสำหรับโลกยุคใหม่ การสร้างสังคมแห่งโอกาสและความเป็นธรรม การเปลี่ยนผ่านการผลิตและบริการไปสู่ความยั่งยืน และการเสริมสร้างความสามารถในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงและความเสี่ยง องค์กรรัฐวิสาหกิจควรมีส่วนร่วมในการพัฒนานี้โดยการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการปรับปรุงกระบวนการทำงาน การส่งเสริมการวิจัยและนวัตกรรม การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ภายในองค์กร และการร่วมมือกับภาครัฐและเอกชนในการสร้างสังคมและเศรษฐกิจที่ยั่งยืนและมีประสิทธิภาพ

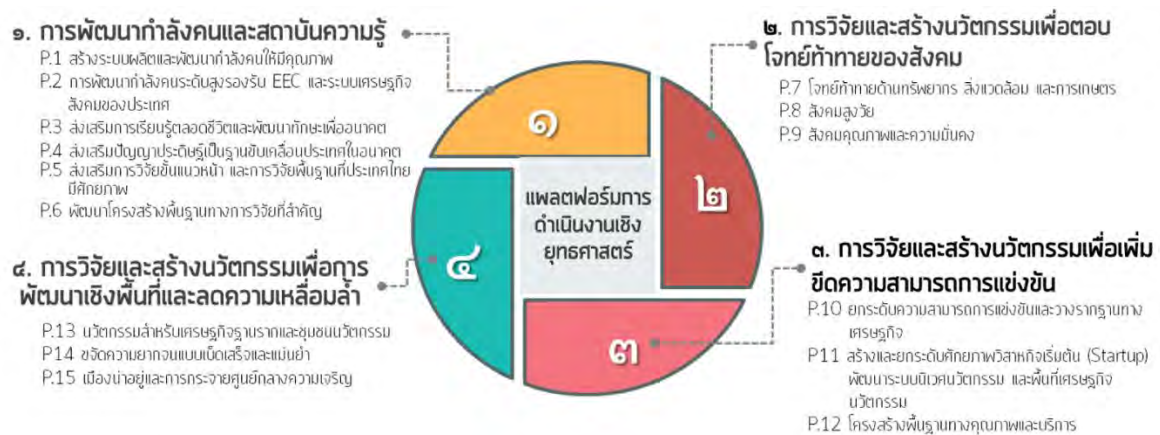


ภาพที่ 7 ความเชื่อมโยงระหว่างหมุดหมายการพัฒนา กับเป้าหมายหลัก

อพวช. มีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนเป้าหมายหลักหลายประการในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 ได้แก่ การปรับโครงสร้างภาคการผลิตและบริการสู่เศรษฐกิจฐานนวัตกรรม โดยส่งเสริมการวิจัยและพัฒนาในด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี การพัฒนาคนสำหรับโลกยุคใหม่ผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการฝึกอบรมทักษะดิจิทัล การมุ่งสู่สังคมแห่งโอกาสและความเป็นธรรมโดยให้ความรู้และส่งเสริมการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพ การเปลี่ยนผ่านการผลิตและบริการไปสู่ความยั่งยืนโดยการจัดนิทรรศการและกิจกรรมที่เน้นการใช้ทรัพยากรอย่างยั่งยืน และการเสริมสร้างความสามารถของประเทศในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงและความเสี่ยงผ่านการสนับสนุนงานวิจัยที่มุ่งเน้นการพัฒนาเทคโนโลยีที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมและการสร้างความตระหนักรู้ในสังคม ทั้งนี้ การมีส่วนร่วมของอพวช. จะช่วยให้ประเทศไทยสามารถเติบโตอย่างยั่งยืนและมีความสามารถในการแข่งขันในยุคดิจิทัล

นโยบายและยุทธศาสตร์การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม พ.ศ. 2563-2570

นโยบายและยุทธศาสตร์การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม พ.ศ. 2563-2570 เป็นกรอบแนวทางการพัฒนาระบบอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมของประเทศ ให้สอดคล้องและบูรณาการกัน เพื่อให้เกิดเป็นพลังในการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศ ที่สอดคล้องกับทิศทางของยุทธศาสตร์ชาติ แผนแม่บท และนโยบายของรัฐบาล โดยมีวิสัยทัศน์เพื่อ “เตรียมคนไทยแห่งศตวรรษที่ 21 พัฒนาเศรษฐกิจที่กระจายโอกาสอย่างทั่วถึง สังคมที่มั่นคง และสิ่งแวดล้อมที่ยั่งยืน โดยสร้างความเข้มแข็งทางนวัตกรรมระดับแนวหน้าในสากล นำพาประเทศไปสู่ประเทศที่พัฒนาแล้ว” การจัดทำนโยบายและยุทธศาสตร์ฉบับนี้ คำนึงถึงบริบทของการปฏิรูปประเทศในปัจจุบัน และบริบทโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จึงออกแบบให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องสามารถมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนการดำเนินงานในลักษณะแพลตฟอร์ม (Platform) ความร่วมมือ ตามเป้าประสงค์ของการพัฒนาใน 4 ด้าน ดังนี้



ภาพที่ 8 เป้าประสงค์และแพลตฟอร์มการดำเนินงานเชิงยุทธศาสตร์ (Strategic Platform)

ของนโยบายและยุทธศาสตร์ อววน.

นโยบายและยุทธศาสตร์การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม พ.ศ. 2563-2570 เป็นกรอบการพัฒนาที่สำคัญซึ่งทีมงานจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570 ควรให้ความสำคัญและนำมาประยุกต์ใช้ในการวางแผน โดยมีเป้าหมายหลักในการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศผ่านสี่ด้าน ได้แก่ การวิจัยและนวัตกรรมเพื่อตอบโจทย์ท้าทายของสังคม เช่น พลังงาน สิ่งแวดล้อม การเกษตร สังคมสูงวัย และการสร้างสังคมที่มีคุณภาพและมั่นคง การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันโดยสนับสนุนสตาร์ทอัพและการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ การพัฒนากำลังคนและสถาบันความรู้ผ่านการสร้างระบบนิเวศเพื่อพัฒนากำลังคน การเรียนรู้ตลอดชีวิต และการวิจัยเชิงลึก รวมถึงการใช้วิจัยและนวัตกรรมเพื่อลดความเหลื่อมล้ำและพัฒนาเศรษฐกิจฐานรากและชุมชนอย่างยั่งยืน ทีมงานควรนำหลักการเหล่านี้มาประยุกต์ใช้ในการจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล อพวช. ปี 2568-2570 เพื่อให้ อพวช. สามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่และเพิ่มศักยภาพในการแข่งขันขององค์กรและประเทศอย่างยั่งยืน

แพลตฟอร์มที่ 1 การพัฒนากำลังคนและสถาบันความรู้

การพัฒนาขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศไทยในระยะยาว จำเป็นต้องลงทุนในทรัพยากรบุคคลและสถาบันความรู้ ซึ่งถือเป็นปัจจัยเอื้อที่จะยกระดับการพัฒนาประเทศไทยไปสู่อนาคต และมีทิศทางการพัฒนาสอดคล้องกับแนวโน้มของโลกที่เปลี่ยนแปลงไป ทั้งด้านเทคโนโลยี วิทยาศาสตร์ ความท้าทายด้าน สิ่งแวดล้อม ภูมิรัฐศาสตร์ และการปรับเปลี่ยนชีวอำนาจทางการเมืองโลก เป็นต้น โดยเป้าหมายของการลงทุนพัฒนากำลังคนและสถาบันความรู้ ต้องปรับเปลี่ยนจากการลงทุนที่ตอบโจทย์ระยะสั้น ไปสู่การลงทุนที่จะเป็นรากฐานของการพัฒนาในระยะยาวให้ได้มากขึ้น ซึ่งรวมถึงการพัฒนากำลังคนให้มีความรู้และทักษะที่สอดคล้องกับการทำงานและการใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21 การสร้างองค์ความรู้จากงานวิจัยในสาขาที่ประเทศไทยมีศักยภาพ และการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานขนาดใหญ่เพื่อการวิจัยและนวัตกรรม ทั้งนี้เพื่อให้ประเทศไทยสามารถพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมเป็นของตนเอง และก้าวสู่ความเป็นผู้นำในสาขาที่เป็นจุดแข็งของประเทศ เพื่อลดการพึ่งพาทรัพยากรบุคคลผู้เชี่ยวชาญจากต่างประเทศ ลดการนำเข้าเทคโนโลยีจากต่างประเทศซึ่งจะนำไปสู่การขาดดุลทางเศรษฐกิจ และเพื่อสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันให้กับประเทศในระยะยาว และผลักดันให้ประเทศไทยกลายเป็นประเทศพัฒนาแล้ว

นโยบายและยุทธศาสตร์การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม พ.ศ. 2563-2570 ได้กำหนดแพลตฟอร์มที่ 1 ในการพัฒนากำลังคนและสถาบันความรู้เป็นหัวใจหลักในการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างระบบผลิตและพัฒนากำลังคนให้มีคุณภาพ พร้อมตอบสนองต่อความต้องการของตลาดงานและการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ แพลตฟอร์มนี้มุ่งเน้นการพัฒนากลไกและมาตรการที่ส่งเสริมการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีของโลก โดยการยกระดับระบบพัฒนาความรู้ และทักษะสำหรับบุคลากรวัยทำงานผ่านการฝึกอบรมระยะสั้น (Upskill/Reskill) และการเรียนรู้ผ่านระบบ Massive Open Online Courses (MOOCs) รวมถึงการปรับระบบการศึกษาให้รองรับความต้องการของคนทำงาน การส่งเสริมการวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยี นวัตกรรม และการสร้างนักวิจัยและผู้เชี่ยวชาญที่สามารถนำความรู้ไปใช้ในการพัฒนาประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนั้น แพลตฟอร์มนี้ยังเน้นการส่งเสริมการพัฒนาสถาบันความรู้ให้มีความเป็นเลิศทางวิชาการและการวิจัย โดยมีการสนับสนุนให้สถาบันการศึกษาและวิจัยร่วมมือกับภาคอุตสาหกรรมในการพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริงในภาคการผลิตและบริการ อีกทั้งยังมีการส่งเสริมการสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างประเทศเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และเทคโนโลยี โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางด้านการศึกษาและวิจัยในภูมิภาค นโยบายนี้ยังเน้นการพัฒนาศักยภาพของบุคลากรในทุกระดับ ตั้งแต่การศึกษาในระดับพื้นฐานไปจนถึงการศึกษาขั้นสูง เพื่อให้บุคลากรไทยมีความรู้และทักษะที่สามารถแข่งขันได้ในระดับสากล

เป้าหมาย O1 พัฒนากำลังคนและสถาบันความรู้เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศไปสู่การเป็นประเทศรายได้สูง					
ผลลัพธ์ที่สำคัญ					
KR1.1 บัณฑิตและพัฒนาเพิ่มเป็น ๒๕ คนต่อประชากรหนึ่งหมื่นคนภายในปี ๒๕๖๕	KR1.2 คนไทยทุกช่วงวัยมีสมรรถนะพร้อมเข้าสู่อาชีพและทันต่อการเปลี่ยนแปลง	KR1.3 มีกำลังคนและสถาบันความรู้/สถาบันอาชีวศึกษาชั้นนำของโลก	KR1.4 บัณฑิตคุณภาพ/ผู้สำเร็จการศึกษาในมีทักษะหรือหรือใกล้เคียงกับที่ตลาดงานต้องการ จำนวน ๑ ล้านคน	KR1.5 สัดส่วนบัณฑิตด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และวิศวกรรม (STEM degrees)	
P.1 สร้างระบบผลิตและพัฒนาากำลังคนให้มีคุณภาพ	P.2 การพัฒนากำลังคนระดับสูงรองรับ EEC และระบบเศรษฐกิจสังคมของประเทศ	P.3 ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตและทักษะเพื่ออนาคต	P.4 ส่งเสริมผู้ประกอบการตั้งขึ้นฐานขับเคลื่อนประเทศในอนาคต	P.5 ส่งเสริมการวิจัยขั้นแนวหน้า และการวิจัยพื้นฐานที่ประเทศไทยมีศักยภาพ	P.6 พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางการวิจัยที่สำคัญ
O1.1 พัฒนาระบบนิเวศการพัฒนาและใช้กำลังคนคุณภาพตรงความต้องการของประเทศ	O1.2 มีกำลังคนระดับสูงรองรับ EEC และระบบเศรษฐกิจสังคมของประเทศ	O1.3 พัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตและทักษะเพื่ออนาคต	O1.4 พัฒนากำลังคนที่สามารถทำงานโดยใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ และส่งเสริมการใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อเป็นฐานในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ	O1.5a พัฒนาระบบนิเวศการวิจัยขั้นแนวหน้าให้เกิดขึ้น KR1.5a.1 กระบวนการวิจัย กระบวนการทำทุน การคิดค้นและประเมินผลการวิจัย และการวิจัยขั้นแนวหน้า KR1.5a.2 โครงสร้างพื้นฐานการวิจัยขั้นแนวหน้าและก้าววิจัยขั้นแนวหน้า เช่น ห้องสมุดและคลังข้อมูล เพื่อเป็นฐานการวิจัย การจัดการสารวิชาการ การประชุมวิชาการ องค์การวิชาการ ความร่วมมือกับนักวิจัยต่างชาติในการวิจัยขั้นสูงและการวิจัยขั้นแนวหน้า O1.5b พัฒนาระบบนิเวศการวิจัยขั้นแนวหน้าและส่งเสริมการวิจัยขั้นแนวหน้า KR1.5b.1 องค์ความรู้และกระบวนการวิจัยขั้นแนวหน้าและส่งเสริมการวิจัยขั้นแนวหน้า เช่น ห้องสมุดและคลังข้อมูล องค์การวิชาการ การประชุมวิชาการ องค์การวิชาการ ความร่วมมือกับนักวิจัยต่างชาติในการวิจัยขั้นสูงและการวิจัยขั้นแนวหน้า KR1.5b.2 จำนวนบทความวิจัยที่ได้รับการตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับชาติและนานาชาติ อย่างน้อย ๓ เรื่อง KR1.5b.3 ผลงานวิจัยที่ได้รับการตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับชาติและนานาชาติ อย่างน้อย ๓ เรื่อง KR1.5b.4 เครือข่ายนักวิจัยไทยมีส่วนร่วมใน global research value chain เกิดโครงการวิจัยร่วมกับนักวิจัยต่างชาติได้อย่างน้อย ๑๐ โครงการ KR1.5b.5 การนำผลงานวิจัยขั้นแนวหน้าไปใช้เชิงพาณิชย์ (Deep-tech) การพัฒนาผลิตภัณฑ์จากงานวิจัยขั้นแนวหน้า (Prototype) ที่เกิดจากงานวิจัยขั้นแนวหน้า อย่างน้อย ๑๐ บริษัท	O1.6 โครงสร้างพื้นฐานเพื่อการวิจัยในภาคไทยที่จำเป็นต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมยุทธศาสตร์และความมั่นคงของประเทศ KR1.6.1 จำนวนบทความวิจัยที่ได้รับการตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับชาติและนานาชาติ (Top-tier Journals) อย่างน้อย ๑๐ ฉบับ KR1.6.2 จำนวนผลงานวิจัยและเทคโนโลยีที่พร้อมใช้ที่นำไปใช้สร้างมูลค่าเชิงพาณิชย์ อย่างน้อย ๑๐ เรื่อง KR1.6.3 บุคลากรจากหน่วยงานวิจัยขั้นแนวหน้าที่ได้รับการสนับสนุนเพื่อเป็นทีมวิจัย ๒ ทีม ภายใน ๕ ปี KR1.6.4 เกิดแพลตฟอร์มเพื่อพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรม รวมทั้งความสามารถในการประยุกต์ใช้ระบบ อย่างน้อย ๕ ทีมแบบ
KR1.1.1 ระบบเพื่อสร้างเส้นทางการวิจัยและพัฒนาต่อเนื่องของบัณฑิตและพัฒนาเพิ่มเป็น ๒๕ คนต่อประชากรหนึ่งหมื่นคนภายในปี ๒๕๖๕	KR1.2.1 ระบบข้อมูลและแผนความต้องการบัณฑิตและคนที่ EEC รองรับบัณฑิตที่จบจากต่างประเทศเพื่อการพัฒนา EEC โดยพัฒนาบุคลากรรองรับอุตสาหกรรมใน EEC ให้ได้ ๑๐๐,๐๐๐ คน ภายในปี ๒๕๖๖	KR1.3.1 บุคลากรทำงานมีทักษะใหม่ สามารถปรับตัวจากผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีและรูปแบบธุรกิจอย่างฉับพลัน (disruption)	KR1.4.1 เกิดและขยายนิคมความเข้าใจและทักษะด้าน AI จำนวน ๒๐๐,๐๐๐ คน		
KR1.1.2 ระบบพัฒนากำลังคนระหว่างสถาบันอุดมศึกษาภาคเอกชน เพื่อพัฒนาบัณฑิตคุณภาพเข้าสู่การศึกษาใหม่ที่มีทักษะหรือใกล้เคียงกับที่ตลาดงานต้องการ จำนวน ๑ ล้านคน ภายใน ๕ ปี (ปี ๒๕๖๖)		KR1.3.2 ระบบการเรียนรู้และแพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบเรียลไทม์เพื่อชีวิตที่เข้าถึงได้สำหรับทุกคน	KR1.4.2 กำกับดูแลและยกระดับความสามารถด้าน AI หรือสามารถพัฒนาต่อยอดเทคโนโลยีด้าน AI จำนวน ๒๐๐,๐๐๐ คน		
KR1.1.3 ระบบสนับสนุนการวิจัยและสนับสนุนการดำเนินงานบุคลากรวิจัยและผู้ใช้วิจัยในและต่างประเทศ		KR1.3.3 แพลตฟอร์มทักษะด้านวิทยาศาสตร์ และนวัตกรรม โดยการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านวิทยาศาสตร์ ๑๐,๐๐๐ แห่ง ภายใน ๕ ปี (ปี ๒๕๖๖)	KR1.4.3 ผู้ประกอบการ SMEs ที่สามารถเพิ่มกำลังการผลิต (Productivity) ด้วยเทคโนโลยี AI จำนวน ๕,๐๐๐ ราย		
แผนงาน/โครงการสำคัญ	แผนงาน/โครงการสำคัญ	แผนงาน/โครงการสำคัญ	แผนงาน/โครงการสำคัญ	แผนงาน/โครงการสำคัญ	แผนงาน/โครงการสำคัญ
โครงการสนับสนุนการวิจัยและนวัตกรรมระดับบัณฑิตศึกษา ทดลองวิจัย และบัณฑิตศึกษาในระดับอุดมศึกษา	โครงการพัฒนาศักยภาพด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมแบบ Training Consortium การฝึกฝน Sandbox จัดทำหลักสูตรระหว่างสถาบันอุดมศึกษา	- การพัฒนาธนาคารพาณิชย์แห่งชาติ (National Academic Credit Bank) - การพัฒนาการพัฒนาระบบสนับสนุนการฝึกอบรมทักษะ - โครงการพัฒนา ทักษะการเรียนรู้	- โครงการปัญญาประดิษฐ์สำหรับทุก (AI for All) - โครงการปัญญาประดิษฐ์/วิทยาการหุ่นยนต์สำหรับทุก (AI/Robotics for All)	- โครงการสนับสนุนการวิจัยขั้นแนวหน้าและส่งเสริมการวิจัยขั้นแนวหน้า - โครงการสนับสนุนการวิจัยขั้นแนวหน้าและส่งเสริมการวิจัยขั้นแนวหน้า - โครงการสนับสนุนการวิจัยขั้นแนวหน้าและส่งเสริมการวิจัยขั้นแนวหน้า	- โครงการ Space Consortium - โครงการพัฒนาศักยภาพด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม - โครงการพัฒนาศักยภาพด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม

ภาพที่ 9 แพลตฟอร์มที่ 1 การพัฒนากำลังคนและสถาบันความรู้

แผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล อพวช. ปี 2568-2570 การพัฒนากำลังคนและสถาบันความรู้เป็นส่วนสำคัญที่ต้องพิจารณาอย่างละเอียด นโยบายนี้ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการเตรียมความพร้อมของบุคลากรให้มีความรู้และทักษะที่ทันสมัยเพื่อรองรับการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัล อพวช. สามารถนำกลยุทธ์การพัฒนากำลังคนเหล่านี้มาปรับใช้ โดยเน้นการฝึกอบรมบุคลากรผ่านการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างหลักสูตรออนไลน์ เพื่อให้บุคลากรมีความรู้และทักษะที่ทันสมัย นอกจากนี้ ควรสร้างความร่วมมือกับสถาบันการศึกษาและภาคอุตสาหกรรม เพื่อพัฒนาโปรแกรมการฝึกอบรมที่ตอบสนองต่อความต้องการของตลาด นอกจากนี้ การส่งเสริมการวิจัยและนวัตกรรมภายใน อพวช. จะช่วยเสริมสร้างศักยภาพในการสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้เพื่อให้การดำเนินงานของ อพวช. สอดคล้องกับนโยบายและยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศไทยในภาพรวม

แพลตฟอร์มที่ 2 การวิจัยและสร้างนวัตกรรมเพื่อตอบโจทย์ท้าทายของสังคม

การพัฒนาประเทศให้เป็นประเทศพัฒนาแล้วจำเป็นต้องอาศัยองค์ความรู้จากการวิจัยและการสร้างนวัตกรรมเพื่อตอบโจทย์ท้าทายของสังคม สามารถนำพาให้ประเทศหลุดพ้นจากกับดักความขัดแย้ง กับดักความเหลื่อมล้ำและกับดักความไม่สมดุลของการพัฒนา และสามารถปรับตัวรองรับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงในสังคมไทยและสังคมโลกที่พลิกโฉมฉับพลันอย่างทันทั่วทั้ง โดยมุ่งหมายให้สังคมไทยในอนาคตเป็นสังคมคุณภาพ สังคมที่เป็นธรรม สังคมประชาธิปไตยที่เปิดกว้าง เคารพความแตกต่างและโอบรับความหลากหลาย สังคมที่มีความเสมอภาคและความเท่าเทียม สังคมที่ไม่เลือกปฏิบัติและไม่ทอดทิ้งใครไว้ข้างหลัง ประชาชนทุกช่วงวัยมีหลักประกันการเข้าถึงบริการและสวัสดิการที่มีคุณภาพอย่างเป็นธรรม ถ้วนหน้า และ

ครบวงจร ประชาชนมีความปลอดภัยในชีวิต มีความมั่นคงทางรายได้ มีความตื่นตัวในการมีส่วนร่วมทางการเมืองอย่างสร้างสรรค์ สังคม และเศรษฐกิจเติบโตอย่างสมดุลบนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม

นโยบายและยุทธศาสตร์การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม พ.ศ. 2563-2570 ได้กำหนดแพลตฟอร์มที่ 2 เพื่อมุ่งเน้นการวิจัยและสร้างนวัตกรรมเพื่อตอบโจทย์ท้าทายของสังคม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมในสาขาต่าง ๆ เช่น พลังงาน สิ่งแวดล้อม การเกษตร และการจัดการสังคมสูงวัย นอกจากนี้ยังมีการวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนในด้านสังคมคุณภาพและความมั่นคง แพลตฟอร์มนี้ยังสนับสนุนการพัฒนาเทคโนโลยีที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม การลดการปล่อยก๊าซเรือนกระจก และการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้ประเทศไทยสามารถเติบโตได้อย่างยั่งยืนและสามารถตอบสนองต่อปัญหาและความท้าทายของโลกยุคใหม่ได้

ในด้านการวิจัยและสร้างนวัตกรรมเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชน นโยบายนี้เน้นการวิจัยเพื่อพัฒนาระบบสาธารณสุข การสร้างสังคมที่มีคุณภาพและปลอดภัย และการสร้างโครงสร้างพื้นฐานที่สามารถรองรับการเจริญเติบโตของสังคมได้ นอกจากนี้ยังมีการส่งเสริมการวิจัยด้านสังคมและวัฒนธรรม เพื่อสร้างความเข้มแข็งและความมั่นคงในสังคมไทย การพัฒนานวัตกรรมเพื่อสร้างความเป็นอยู่ที่ดีและความเท่าเทียมในสังคม รวมถึงการลดความเหลื่อมล้ำในสังคมผ่านการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม

เป้าหมาย O2 มุ่งสร้างความรู้ให้แก่สังคมการวิจัยและนวัตกรรม เพื่อจัดการกับปัญหาท้าทายด้านที่สำคัญของประเทศไทยและสังคมโลกได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีความยั่งยืน		
ผลลัพธ์ที่สำคัญ		
KR2.1 มีองค์ความรู้และนวัตกรรมที่ตอบโจทย์ท้าทายด้านสังคมและเศรษฐกิจที่สำคัญของประเทศไทยและสังคมโลก (SDGs)	KR2.2 คนไทยมีความรู้และทักษะที่จำเป็นในการดำรงชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีความยั่งยืน	KR2.3 การปรับโครงสร้างเศรษฐกิจและการเกษตรเพื่อเพิ่มผลิตภาพและความมั่นคงทางรายได้ของเกษตรกร
P.7 โจทย์ท้าทายด้านทรัพยากร สิ่งแวดล้อม และการเกษตร	P.8 สังคมสูงวัย	P.9 สังคมคุณภาพและความมั่นคง
O2.7 ใช้ความรู้ในการวิจัยและนวัตกรรม เพื่อจัดการกับปัญหาท้าทายด้านที่สำคัญของประเทศไทยและสังคมโลกได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีความยั่งยืน KR2.7.1 อัตราการมีขยะจากกระบวนการผลิตและใช้ประโยชน์ในร้อยละ ๓๐ ต่อปี KR2.7.2 ลดปริมาณขยะเข้าสู่กระบวนการกำจัด - ลดขยะครัวเรือนร้อยละ ๓๐ ต่อปี และลดขยะอุตสาหกรรมร้อยละ ๓๐ ต่อปี เทียบกับปีฐาน KR2.7.3 ลดจำนวนวันที่มีปริมาณ PM2.5 เกินค่ามาตรฐาน (๕๐ ไมโครกรัมต่อลูกบาศก์เมตร) ในพื้นที่ที่มีความเสี่ยงสูง เช่น กทม. เชียงใหม่ ฯลฯ ด้วยความรู้ การวิจัยและนวัตกรรม KR2.7.4 ผลิตภาพภาคเกษตรเพิ่มขึ้น ด้วยการใช้นวัตกรรมดิจิทัลเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มและโอกาสทางการตลาด KR2.7.5 ลดการปล่อยก๊าซเรือนกระจกร้อยละ ๒๐ - ๒๕ ในปี ๒๐๓๐ เทียบกับกรณีปกติ โดยเพิ่มสัดส่วนการใช้พลังงานหมุนเวียนร้อยละ ๓๐ ในปี ๒๐๓๕ และลดความเข้มข้นการใช้พลังงานลง ร้อยละ ๓๐ ในปี ๒๐๕๕ เทียบกับปี ๒๐๒๕	O2.8 พัฒนาศักยภาพของประชากรที่มีคุณภาพชีวิตที่ดี สามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุขและมีความยั่งยืน KR2.8.1 ร้อยละ ๘๐ ของประชากรที่มีอายุเกิน ๖๐ ปี มีสุขภาพดีและพึ่งพาตัวเองได้ และลดอัตราการเกิดโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง (NCDs) และโรคที่ติดต่อในผู้สูงอายุ เช่น อัลไซเมอร์ และ พาร์กินสัน KR2.8.2 มีผลการวิจัยเชิงบูรณาการที่สะท้อนคุณค่าสู่ผู้รับเพื่อศักยภาพและเสริมพลัง และการจัดการความรู้เชิงระบบเพื่อพัฒนาระบบสวัสดิการสังคม ระบบการออม และระบบบริการสุขภาพ (การบริการสังคม การประกันสังคม การทำนุบำรุงฟื้นฟูในวัยสูงอายุ การช่วยเหลือทางสังคม และการส่งเสริมสุขภาพสังคม) ในภาพรวมของประเทศและระดับพื้นที่ KR2.8.3 เกิดงานวิจัย เทคโนโลยีหรือนวัตกรรมที่ช่วยเหลือการดำรงชีวิต (Assisted living) สำหรับผู้สูงอายุและคนพิการที่สามารถดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพได้ตามมาตรฐานสากล จำนวนอย่างน้อย ๕๕ เรื่องปี KR2.8.4 เกิดนวัตกรรมหรือโครงการทางสังคมที่ส่งเสริมและสนับสนุนให้คนทุกวัยใช้ชีวิตร่วมกันในสังคมอย่างมีคุณภาพ มีรอยยิ้มและความสามัคคี (social cohesion) และผู้สูงอายุสามารถใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างเต็มภาคภูมิ KR2.8.5 เกิดนวัตกรรมเมืองที่ใช้หลักการ Universal Design ที่มีการออกแบบให้เป็นมิตรต่อผู้สูงอายุ คนพิการ และประชากรทุกช่วงวัย	O2.9 สร้างสังคมที่มีการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ สังคม และมีการเสริมพลังทางสังคม KR2.9.1 สร้างองค์ความรู้ที่มุ่งเน้นการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยและสังคมโลก KR2.9.2 ความรู้สังคมศาสตร์และศาสตร์ถูกนำไปใช้ในการพัฒนา นโยบายสาธารณะและพัฒนารูปแบบการเสริมพลัง รวมทั้งกลไกการแก้ปัญหาอย่างเป็นรูปธรรม KR2.9.3 จำนวนงานวิจัยด้านศาสตร์ที่สร้างและปฏิบัติการร่วมกับสังคม และเผยแพร่สู่สังคมในรูปแบบต่าง ๆ
แผนงาน/โครงการสำคัญ - Zero-waste - PM2.5 และการจัดการมลพิษ - Smart Farming - การบริหารจัดการน้ำ	แผนงาน/โครงการสำคัญ โครงการไทยวัย (Thai Ageing Research Innovation Platform)	แผนงาน/โครงการสำคัญ - โครงการวิจัยนโยบายสันติประชาธรรมเพื่อสร้างสังคมสันติ - แผนงานความร่วมมือระหว่างรัฐบาลไทยกับองค์การอนามัยโลกด้านความปลอดภัยทางถนน

ภาพที่ 10 แพลตฟอร์มที่ 2 การวิจัยและสร้างนวัตกรรมเพื่อตอบโจทย์ท้าทายของสังคม

แผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล อพวช. ปี 2568-2570 การวิจัยและสร้างนวัตกรรมเพื่อตอบโจทย์ท้าทายของสังคมเป็นส่วนสำคัญที่ต้องพิจารณาอย่างละเอียด นโยบายนี้ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมมาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชน อพวช. ควรเน้นการพัฒนา

นวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาและการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การสร้างสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการใช้เทคโนโลยี นอกจากนี้ อพวช. ควรสนับสนุนการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการสิ่งแวดล้อมและการพัฒนาพลังงานที่ยั่งยืน รวมถึงการสร้างโครงการที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของสังคมในด้านต่าง ๆ เช่น การจัดการสังคมสูงวัย การพัฒนาสาธารณสุข และการสร้างสังคมที่มีคุณภาพและปลอดภัย ทั้งนี้เพื่อให้การดำเนินงานของ อพวช. สอดคล้องกับนโยบายและยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศในภาพรวม

แพลตฟอร์มที่ 3 การวิจัยและสร้างนวัตกรรมเพื่อเพิ่มขีดความสามารถการแข่งขัน

ประเทศที่พัฒนาแล้วมีการแข่งขันอย่างรุนแรงด้านการพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรม และการสร้างขีดความสามารถในการแข่งขัน (Competitiveness) โดยมีการออกแบบสร้างระบบนิเวศทางนวัตกรรม และการสร้างและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ รองรับการพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่กำลังเข้ามาแทนที่เทคโนโลยีเดิม (Disruptive Technology) และการต่อยอดการพัฒนาเทคโนโลยีที่มีอยู่เดิมให้มีประสิทธิภาพและคุณภาพดีขึ้นอย่างเป็นระบบ และการพัฒนาเศรษฐกิจไปสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) และเศรษฐกิจแบ่งปัน (Sharing Economy) มีการสนับสนุนลงทุนด้านการวิจัยและพัฒนา (R&D Investment) ที่มีความเข้มข้นในโจทย์ที่ท้าทาย อย่างชาญฉลาดระหว่างภาครัฐ ภาคการศึกษา และภาคเอกชนจากทั้งในและต่างประเทศ ก่อให้เกิดการพัฒนา เทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่พัฒนาจากเดิมไปอย่างก้าวกระโดด (Leapfrogging) หรือเป็นสิ่งที่ยังไม่มีเคยมีมา ก่อนในโลกขึ้นเป็นจำนวนมาก ทำให้มีผู้บริโภคให้การตอบรับผลิตภัณฑ์และบริการที่ทันสมัยเหล่านั้นจากทั้งใน ประเทศและต่างประเทศ ก่อให้เกิดรายได้และสร้างขีดความสามารถการแข่งขันให้สูงขึ้น ทำให้เป็นผู้นำด้านการ พัฒนานวัตกรรมที่ทันสมัยอยู่เสมอ แพลตฟอร์มการวิจัยและสร้างนวัตกรรมเพื่อเพิ่มขีดความสามารถการแข่งขัน เป็นเวทีที่เปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้มีโอกาสเข้ามาร่วมกันคิด วางแผนกำหนด ลงมือดำเนินการและการวัดผลในกิจกรรมเพื่อการ พัฒนาอย่างมีกลยุทธ์ด้านการเพิ่มขีดความสามารถทางการแข่งขันในอุตสาหกรรมเป้าหมายของประเทศ เป็นพื้นที่ ยุทธศาสตร์ที่สำคัญในการพัฒนาระบบนิเวศนวัตกรรม และเขตเศรษฐกิจนวัตกรรมของประเทศไทยให้เจริญเติบโต อย่างยั่งยืน และจำเป็นต้องมีการพัฒนาระบบโครงสร้างพื้นฐานทางคุณภาพและบริการควบคู่ไปด้วยอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานได้อย่างพอเพียง ก่อให้เกิดการสร้าง สะสม พัฒนา ถ่ายทอด และต่อยอดองค์ความรู้ที่ทันสมัย ขับเคลื่อนและยกระดับความสามารถการแข่งขันและวางรากฐานทางเศรษฐกิจ สร้างและพัฒนาความรู้ด้านการวิจัยและนวัตกรรมเพื่อไปสู่ “ประเทศไทย 4.0” ซึ่งเป็นกลไกสำคัญในการ ขับเคลื่อนประเทศไทยให้หลุดพ้นจากกับดักประเทศรายได้ปานกลางและกลายเป็นประเทศพัฒนาแล้ว

นโยบายและยุทธศาสตร์การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม พ.ศ. 2563-2570 กำหนดให้แพลตฟอร์มที่ 3 มุ่งเน้นการวิจัยและการสร้างนวัตกรรมเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและพัฒนา นวัตกรรมในสาขาเศรษฐกิจที่สำคัญ รวมถึงการสนับสนุนและพัฒนา ศักยภาพของธุรกิจสตาร์ทอัพ การพัฒนาระบบนิเวศที่เอื้อต่อการเกิดนวัตกรรม และการสร้างโครงสร้างพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์และบริการที่มีคุณภาพ นอกจากนี้ยังมุ่งเน้นการเพิ่มศักยภาพของบุคลากรในการ

ทำงานวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ๆ เพื่อตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงและความท้าทายของโลกยุคใหม่ อันจะนำไปสู่การยกระดับความสามารถในการแข่งขันของประเทศในระดับสากล

นโยบายนี้ยังเน้นการพัฒนากลไกการสนับสนุนการสร้างนวัตกรรมที่ครอบคลุมทั้งระบบ ตั้งแต่การส่งเสริมการวิจัยพื้นฐาน การวิจัยประยุกต์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์และกระบวนการที่มีนวัตกรรม การพัฒนาเทคโนโลยีสู่การผลิตจริง การสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างภาคการศึกษา ภาครัฐ และภาคเอกชน รวมถึงการสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพของบุคลากรในการวิจัยและพัฒนานวัตกรรม การพัฒนาความสามารถของนักวิจัยและนวัตกรรมในการสร้างและใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าและบริการ ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างความสามารถในการแข่งขันของธุรกิจและอุตสาหกรรมไทยในตลาดโลก

เป้าหมาย O3 ยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศไทยด้วยนวัตกรรม			
ผลลัพธ์ที่สำคัญ			
KR3.1 อับดับขีดความสามารถในการแข่งขันด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จัดโดย IMD อยู่ใน 30 อันดับแรก	KR3.2 ดัชนีความสามารถด้านนวัตกรรม (GI) ของไทยดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง	KR3.3 สัดส่วนการพัฒนาเทคโนโลยีของหน่วยงานที่พัฒนาเทคโนโลยีจากภายนอกจาก 10:90 เป็น 30:70	KR3.4 จำนวนวิสาหกิจเริ่มต้น (Startups) และวิสาหกิจฐานนวัตกรรม (Innovation-driven Enterprises: IDEs) ที่มีศักยภาพเติบโตได้อย่างก้าวกระโดด 5,000 ราย
P.10 ยกระดับความสามารถการแข่งขันและรางวัลทางเศรษฐกิจ		P.11 สร้างและยกระดับนิเวศการวิจัยและพัฒนา (Startup) พัฒนาระบบนิเวศนวัตกรรม และพื้นที่เศรษฐกิจนวัตกรรม	
O3.10a พัฒนาและยกระดับความสามารถการแข่งขันของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมยุทธศาสตร์ด้วยนวัตกรรมวิจัยและพัฒนา		O3.11a พัฒนาศักยภาพวิสาหกิจเริ่มต้น (Startups) และวิสาหกิจฐานนวัตกรรม (Innovation-driven) ที่มีศักยภาพเติบโตได้อย่างก้าวกระโดด	
KR3.10a.1 ผู้ประกอบการไทยในอุตสาหกรรม S-Curves มียอดขายเพิ่มขึ้นจากสินค้าและบริการนวัตกรรมที่ออกสู่ตลาดภายในปีและแผนพัฒนา ระยะ 30 ปี		KR3.11a.1 จำนวน local startups ที่เกิดใหม่และอยู่รอด 1,000 ราย ใน 3 ปี	
KR3.10a.2 จำนวนผู้ประกอบการไทยในอุตสาหกรรม New S-Curves จากการไปเพาะหรือร่วมลงทุนกับภาคผู้พัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพิ่มขึ้น		KR3.11a.2 จำนวนวิสาหกิจฐานนวัตกรรม (IDEs) ที่มียอดขายใน 1,000 ล้านบาท/ปี เพิ่มขึ้น 1,000 ราย/ปี	
KR3.10a.3 การพัฒนาต่อยอดเทคโนโลยีจากต่างประเทศสู่อุตสาหกรรมยุทธศาสตร์ (Technology Localization) มีจำนวนเพิ่มขึ้น		KR3.11a.3 จำนวน deep-tech startups ที่ประกอบการในประเทศไทย	
O3.10b พัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมเป้าหมาย BCG		O3.11b พัฒนาศักยภาพนิเวศนวัตกรรม (Economic Zone of Innovation)/อุทยานวิทยาศาสตร์ (Science Parks)/ระเบียงนวัตกรรมเกษตรนวัตกรรม (EECI)/เมืองนวัตกรรมอาหาร (Food Innopolis)	
KR3.10b.1 สร้างมูลค่าเพิ่มจากงานวิจัยและพัฒนาในอุตสาหกรรมเป้าหมายบนฐานเศรษฐกิจ BCG (เกษตรและอาหาร การแพทย์สุขภาพ การท่องเที่ยว และเศรษฐกิจสร้างสรรค์) สร้างรายได้รวมและมูลค่าเพิ่ม ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 30 ของ GDP		KR3.11b.1 จำนวนผู้ประกอบการที่เข้าระบบนิเวศนวัตกรรม/อุทยานวิทยาศาสตร์/EECI/เมืองนวัตกรรมอาหาร	
KR3.10b.2 เกิดการจ้างงาน knowledge worker ในอุตสาหกรรมเป้าหมาย BCG เพิ่มขึ้น 1,000,000 คน		KR3.11b.2 มูลค่าการลงทุนวิจัยและพัฒนาของวิสาหกิจเริ่มต้นที่เข้าระบบนิเวศนวัตกรรม/อุทยานวิทยาศาสตร์/EECI/เมืองนวัตกรรมอาหาร	
KR3.10b.3 การลงทุนวิจัยและพัฒนาและออกใบสิทธิบัตรในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการวิจัยและพัฒนา BCG		O3.11c ปรับปรุงกฎระเบียบและอุปสรรคพัฒนาธุรกิจและแรงจูงใจร่วมในการบริการภาครัฐ ให้เอื้อต่อการดำเนินธุรกิจในนวัตกรรม (Ease of doing innovation business) ของผู้ประกอบการ	
KR3.10b.4 เพิ่ม 400-500 energy จากการลดการใช้ทรัพยากรและการเกิดของเสีย		KR3.11c.1 ความสำเร็จในการผลักดันกฎหมาย/กฎระเบียบมาตรการเพื่อปลดล็อกข้อจำกัด และสร้างแรงจูงใจในการดำเนินธุรกิจในนวัตกรรม	
KR3.10b.5 ระบบข้อมูลเพื่อการตัดสินใจในอุตสาหกรรมสำคัญ		O3.12a ประสิทธิภาพเป็นศูนย์กลางการวิจัยและพัฒนา และการบริการ โครงสร้างพื้นฐานทางคุณภาพของอาเซียน	
O3.10c สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจจากธุรกิจแพลตฟอร์ม		O3.12b สินค้าสำคัญทางเศรษฐกิจและนวัตกรรมสามารถแข่งขันได้ในตลาดโลกด้วยคุณภาพ	
KR3.10c.1 จำนวนธุรกิจแพลตฟอร์มที่เป็นของผู้ประกอบการไทยเพิ่มขึ้น		KR3.12b.1 เครื่องมือคุณภาพของไทยได้รับการยอมรับในระดับสูงและคุณภาพที่ดีขึ้นของเครื่องหมายความหมายสินค้า EU และญี่ปุ่น โดยเฉพาะกลุ่มสินค้าเกษตรและสินค้าวัฒนธรรม	
KR3.10c.2 จำนวนผู้ประกอบการไทยที่ใช้ประโยชน์แพลตฟอร์มของโซเชียลและนิตยสารเพิ่มขึ้น		O3.12c ตลาดการค้าภายในประเทศเป็นตลาดสินค้าคุณภาพเพิ่มขึ้นด้วยตลาดต่างประเทศพัฒนาแล้ว	
KR3.10c.3 มูลค่าทางเศรษฐกิจที่เกิดจากธุรกิจแพลตฟอร์มที่เป็นของประเทศไทย		KR3.12c.1 ตลาดในประเทศมีการบูรณาการกับคู่ค้าที่เป็นประโยชน์ทางและส่งเสริมการแข่งขันกับคู่ค้าคุณภาพ	
แผนงาน/โครงการสำคัญ		แผนงาน/โครงการสำคัญ	
- BCG in Action - การพัฒนาต่อยอดเทคโนโลยีจากต่างประเทศสำหรับอุตสาหกรรมยุทธศาสตร์ (Technology Localization) - Public-Private Partnership for RDI		การพัฒนาและยกระดับผู้ประกอบการนวัตกรรม	
		แผนงาน/โครงการสำคัญ	
		- NOI เพื่ออาหารสุขภาพและสมุนไพรไทย / NOI สำหรับอุตสาหกรรมเทคโนโลยีชีวภาพ / NOI สำหรับอุตสาหกรรมเทคโนโลยีชีวภาพ / NOI สำหรับยานยนต์อนาคตและการเคลื่อนย้ายไร้รอยต่อ (future vehicle & seamless mobility) - Precise timing & positioning platform for innovative services	

ภาพที่ 11 แพลตฟอร์มที่ 3 การวิจัยและสร้างนวัตกรรมเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน

แผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล อพวช. ปี 2568-2570 การวิจัยและสร้างนวัตกรรมเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันเป็นส่วนสำคัญที่ต้องพิจารณาอย่างละเอียด นโยบายนี้ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมมาใช้ในการพัฒนาคุณภาพขององค์กร อพวช. ควรเน้นการสนับสนุนการวิจัยและการพัฒนานวัตกรรมในด้านการศึกษาและการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การสร้างสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล การพัฒนาระบบการเรียนรู้แบบออนไลน์ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยี และการสนับสนุนการพัฒนาคุณภาพของบุคลากรในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล นอกจากนี้ อพวช. ควรสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับภาคการศึกษาและภาคเอกชนในการพัฒนาโครงการที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของตลาดและการพัฒนานวัตกรรมที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง ทั้งนี้เพื่อให้การดำเนินงานของ อพวช. สอดคล้องกับ

นโยบายและยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศในภาพรวม และเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันขององค์กรและประเทศในระดับสากล

แพลตฟอร์มที่ 4 การวิจัยและสร้างนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาเชิงพื้นที่และลดความเหลื่อมล้ำ

การพัฒนาเศรษฐกิจฐานราก เป็นการดำเนินการที่สำคัญในการพัฒนาและยกระดับประเทศให้เป็นประเทศรายได้สูง ที่มีการกระจายรายได้อย่างทั่วถึง เป็นการวางรากฐานที่มั่นคงให้กับเศรษฐกิจไทยในอนาคต การส่งเสริมเศรษฐกิจระดับชุมชนท้องถิ่นให้สามารถมีความเข้มแข็ง มีศักยภาพในการแข่งขัน พึ่งพาตนเองได้ จะก่อให้เกิดการยกระดับมาตรฐานการครองชีพและความเป็นอยู่ของประชาชนในชุมชนให้ดีขึ้นและนำไปสู่การแก้ไขปัญหาความยากจน ความเหลื่อมล้ำ และความไม่เสมอภาคตามเป้าหมายการพัฒนาของยุทธศาสตร์ชาติ โดยเฉพาะด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม เพื่อให้ประชาชนได้รับผลประโยชน์จากการพัฒนาอย่างทั่วถึง และเป็นธรรมผ่านการเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชนให้กลายเป็นชุมชนนวัตกรรมและมีนวัตกรรมในชุมชน การใช้นวัตกรรมสังคมเข้าไปช่วยแก้ปัญหาในชุมชน ส่งเสริมการสร้างมูลค่าเพิ่มจากทุนทางสังคม ทรัพยากรธรรมชาติ และวัฒนธรรม เพื่อสร้างรายได้ให้เกษตรกร วิสาหกิจเริ่มต้น และวิสาหกิจชุมชน การแก้ไขปัญหาความยากจนอย่างแม่นยำในทุกมิติ ด้วยการวิเคราะห์สถานการณ์จากฐานข้อมูลขนาดใหญ่ รวมไปถึงการ กระจายความเจริญสู่เมืองต่าง ๆ ทุกภูมิภาค ให้เป็นแหล่งสร้างงานสร้างรายได้ ประชาชนมีคุณภาพชีวิตที่ดี และ เป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศบนความสามารถของคนในพื้นที่

นโยบายและยุทธศาสตร์การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม พ.ศ. 2563 - 2570 ได้กำหนดแพลตฟอร์มที่ 4 โดยเน้นการวิจัยและสร้างนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาเชิงพื้นที่และลดความเหลื่อมล้ำในสังคมไทย วัตถุประสงค์หลักของแพลตฟอร์มนี้คือการนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมมาใช้ในการพัฒนาเศรษฐกิจฐานรากและการยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนในพื้นที่ห่างไกล รวมถึงการแก้ไขปัญหาความยากจนและความเหลื่อมล้ำในสังคม ผ่านการวิจัยที่มุ่งเน้นการใช้ทรัพยากรท้องถิ่นและการพัฒนาที่ยั่งยืน นอกจากนี้ยังสนับสนุนการสร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชนโดยการพัฒนานวัตกรรมที่เหมาะสมกับบริบทและความต้องการของท้องถิ่น เพื่อให้การพัฒนาเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

แพลตฟอร์มนี้ยังเน้นการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและการให้บริการที่ครอบคลุมทั่วถึงทุกพื้นที่ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเชื่อมโยงและกระจายความรู้ความเข้าใจด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีไปยังชุมชนต่าง ๆ ทั้งนี้เพื่อให้ประชาชนทุกคนสามารถเข้าถึงข้อมูลและบริการที่จำเป็นสำหรับการพัฒนาคุณภาพชีวิต นอกจากนี้ยังมุ่งเน้นการสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างสถาบันการศึกษา หน่วยงานวิจัย และองค์กรท้องถิ่นในการพัฒนาและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อแก้ไขปัญหาทางสังคมและเศรษฐกิจในพื้นที่ต่าง ๆ ของประเทศ

เป้าหมาย O4 กระจายความเจริญและสร้างความเข้มแข็งของเศรษฐกิจสังคมท้องถิ่น ด้วยความรู้และนวัตกรรม			
ผลลัพธ์ที่สำคัญ			
KR4.1 ชุมชนที่มีขีดความสามารถในการจัดการตนเอง (Smart community) มีศักยภาพในการพัฒนาคุณภาพชีวิตและสิ่งแวดล้อมของชุมชน	KR4.2 รายได้ของชุมชนกลุ่มรายได้ร้อยละ ๔๐ ล่างเพิ่มขึ้นร้อยละ ๑๕ อย่างทั่วถึง	KR4.3 เกิดการกระจายความเจริญสู่ภูมิภาค โดยมีเมืองศูนย์กลางทางเศรษฐกิจที่สร้างโอกาสทางเศรษฐกิจในระดับภูมิภาค	KR4.4 ดัชนีการพัฒนายั่งยืน (Inclusive Development Index: IDI) ของไทยดีขึ้น
P.13 นวัตกรรมสำหรับเศรษฐกิจฐานรากและชุมชนนวัตกรรม		P.14 จัดความยากจนแบบเบ็ดเสร็จและแม่นยำ	
O4.13 เพิ่มขีดความสามารถของชุมชนท้องถิ่นในการพัฒนา การพึ่งตน และการจัดการตนเองบนฐานปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง		O4.14 ประชากรกลุ่มยากจนหลุดพ้นจากความยากจนอย่างยั่งยืน และสามารถเข้าถึงทรัพยากร การศึกษา สวัสดิการต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตได้อย่างทั่วถึง	
KR4.13.1 เกิดนวัตกรรมชุมชน วิสาหกิจชุมชน และ Smart SMEs เพื่อยกระดับรายได้ให้กับชุมชน ปีละ ๑,๐๐๐ นวัตกรรม		KR4.14.1 ระบบข้อมูลเพื่อติดตามกลุ่มเป้าหมายจนจบ	
KR4.13.2 จำนวน Smart Community/ชุมชนนวัตกรรม มีความสามารถในการพัฒนาพึ่งตนเองและจัดการตนเองเพิ่มขึ้น ๑,๐๐๐ ชุมชน ภายใน ๓ ปี (ปีละ ๓,๐๐๐ ชุมชน)		KR4.14.2 คนจนไม่มียากว่า ๒๐,๐๐๐ คน ได้รับการและความช่วยเหลือให้มีรายได้และคุณภาพชีวิตดีขึ้น	
KR4.13.3 มูลค่าเศรษฐกิจสร้างเสริมฐานทุน ทฤษฎีการ วัฒนธรรมในพื้นที่เพิ่มขึ้นร้อยละ ๑๐ ต่อปี		KR4.15.1 เมืองศูนย์กลางที่นำอยู่และเป็น Smart City สำหรับคนทุกกลุ่ม ทุกวัย จำนวน ๓๐ เมือง (เมืองสีเขียว มีนวัตกรรมเป็นกรอบในการพัฒนาเมืองนำอยู่)	
		KR4.15.2 Smart City ด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยี จำนวน ๔๐ เมือง	
		KR4.15.3 มูลค่าการลงทุนในเมืองเป้าหมายเพิ่มขึ้นร้อยละ ๒๕ ใน ๓ ปี	
		KR4.15.4 การพัฒนาเขตเศรษฐกิจพิเศษและความร่วมมือในภูมิภาค เพื่อให้เป็นหัวจักรของการเติบโตในเชิงบูรณาการระดับร้อยละ ๑๐	
		KR4.15.5 พื้นที่ที่มีแผนผังภูมิวิเทศเพื่อเป็นกรอบในการพัฒนาเมืองนำอยู่ ชุมชนมั่นคง เกษตรยั่งยืน อุตสาหกรรมเชิงนิเวศ มีงานวิจัยทรัพยากรธรรมชาติและแหล่งโบราณคดี จำนวน ๓ ภาค	
		KR4.15.6 ช่องว่างความเหลื่อมล้ำระดับพื้นที่ลดลงจาก ๕.๕ เท่า เหลือ ๓ เท่า	
แผนงาน/โครงการสำคัญ		แผนงาน/โครงการสำคัญ	
- ชุมชนนวัตกรรม - นวัตกรรมสังคม - อาสาประชารัฐ - มหาวิทยาลัยเพื่อการพัฒนาลุ่มพื้นที่ (University for Inclusive Growth Program: UNIG)		ระบบบริหารจัดการข้อมูลการพัฒนาคนแบบชี้เป้า (TP-MAP)	
		แผนงาน/โครงการสำคัญ	
		เมืองนำอยู่ ทันสมัย ใกล้บ้าน มีงานทำ	

ภาพที่ 12 แพลตฟอร์มที่ 4 การวิจัยและสร้างนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาเชิงพื้นที่และลดความเหลื่อมล้ำ

อพวช. สามารถเป็นหนึ่งในกลไกสำคัญด้านการวิจัยและสร้างนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาเชิงพื้นที่ นโยบายนี้ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมมาประยุกต์ใช้เพื่อแก้ไขปัญหาความเหลื่อมล้ำในสังคม อพวช. ควรเน้นการพัฒนานวัตกรรมที่สามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนในพื้นที่ห่างไกล รวมถึงการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการกระจายข้อมูลและการให้บริการทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีไปยังชุมชนท้องถิ่น นอกจากนี้ ควรสนับสนุนการสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับประเทศเพื่อพัฒนานวัตกรรมที่เหมาะสมและสามารถแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในแต่ละพื้นที่อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้เพื่อให้การดำเนินงานของ อพวช. สอดคล้องกับนโยบายและยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศในภาพรวม และเพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งและความยั่งยืนให้กับชุมชนในทุกภูมิภาคของประเทศ

พระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. 2562

พระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. 2562 คือ มาตรการที่กำหนดขึ้น เพื่อป้องกัน รับมือ และลดความเสี่ยงจากภัยคุกคามทางไซเบอร์ทั้งจากภายในและภายนอกประเทศ อันกระทบต่อความมั่นคงของรัฐ ความมั่นคงทางเศรษฐกิจ ความมั่นคงทางทหาร และความสงบเรียบร้อยภายในประเทศ ดังนั้นเพื่อให้สามารถป้องกัน รับมือ และลดความเสี่ยงจากภัยคุกคามทางไซเบอร์ได้อย่างทันทั่วทั้งที่ โดยมีคณะกรรมการจำนวน 2 ชุด ที่รับผิดชอบ ได้แก่ คณะกรรมการการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์แห่งชาติ หรือ กมช. (National Cyber Security Committee, NCSC) โดยมีหน้าที่กำหนด เสนอ จัดทำแผนปฏิบัติ กำหนดมาตรการและแนวทางต่าง ๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับ พ.ร.บ. และคณะกรรมการกำกับดูแลด้านความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ หรือ กกม. มีหน้าที่ กำกับดูแลการดำเนินงานของศูนย์ประสานการรักษาความมั่นคงปลอดภัยระบบคอมพิวเตอร์แห่งชาติ และการเผชิญเหตุและนิติวิทยาศาสตร์ทางคอมพิวเตอร์ รวมถึงกำหนดระดับของภัยคุกคามทางไซเบอร์ พร้อมทั้งรายละเอียดของมาตรการป้องกัน

โดยการรับมือกับภัยคุกคามทางไซเบอร์จะมีการพิจารณาเพื่อใช้อำนาจในการป้องกันภัยคุกคามทางไซเบอร์ ทางคณะกรรมการกำกับดูแลด้านความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์จะเป็นผู้กำหนดลักษณะของภัยคุกคามทางไซเบอร์ โดยแบ่งออกเป็น 3 ระดับ ดังต่อไปนี้

ภัยคุกคามทางไซเบอร์ในระดับไม่ร้ายแรง หมายถึง ภัยคุกคามทางไซเบอร์ในระดับที่ทำให้ระบบคอมพิวเตอร์ของหน่วยงานโครงสร้างพื้นฐานสำคัญของประเทศ หรือการให้บริการของรัฐ ด้อยประสิทธิภาพลง

ภัยคุกคามทางไซเบอร์ในระดับร้ายแรง หมายถึง ภัยคุกคามทางไซเบอร์ในระดับที่มีการโจมตีระบบคอมพิวเตอร์ หรือข้อมูลคอมพิวเตอร์ โดยมุ่งหมายเพื่อโจมตีและการโจมตีดังกล่าวมีผลทำให้ระบบคอมพิวเตอร์หรือโครงสร้างสำคัญทางสารสนเทศ ที่เกี่ยวข้องกับการให้บริการของโครงสร้างพื้นฐานสำคัญของประเทศ เสียหายจนไม่สามารถทำงานหรือให้บริการได้

ภัยคุกคามทางไซเบอร์ในระดับวิกฤติ หมายถึง ภัยคุกคามทางไซเบอร์ในระดับวิกฤติ ที่มีลักษณะล้มเหลวทั้งระบบจนรัฐไม่สามารถควบคุมการทำงานจากส่วนกลางของระบบคอมพิวเตอร์ของรัฐได้ หรือทำให้ประเทศหรือส่วนใดส่วนหนึ่งของประเทศตกอยู่ในภาวะคับขัน

โดยการรับมือและบรรเทาความเสียหายจากภัยคุกคามทางไซเบอร์ในระดับร้ายแรง กกม. มีอำนาจออกคำสั่งเฉพาะเท่าที่จำเป็นเพื่อป้องกันภัยคุกคามทางไซเบอร์ ไม่ว่าจะเป็นตรวจสอบคอมพิวเตอร์และประเมินผลกระทบ รักษาสถานะของข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือระบบคอมพิวเตอร์ด้วยวิธีการใด ๆ เพื่อดำเนินการทางนิติวิทยาศาสตร์ทางคอมพิวเตอร์ ส่วนด้านการป้องกันและรับมือ พนักงานเจ้าหน้าที่สามารถเข้าตรวจสอบสถานที่โดยมีหนังสือแจ้งถึงเหตุอันสมควร เข้าถึงข้อมูล ระบบคอมพิวเตอร์ไปจนถึงยึดหรืออายัดคอมพิวเตอร์

โดยสรุปแล้วเหตุผลในการประกาศใช้พระราชบัญญัติฉบับนี้ คือ ในปัจจุบันการให้บริการหรือการประยุกต์ใช้เครือข่ายคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต โครงข่ายโทรคมนาคม หรือการให้บริการโดยปกติของดาวเทียมมีความเสี่ยงจากภัยคุกคามทางไซเบอร์ ซึ่งอาจกระทบต่อความมั่นคงของรัฐและความสงบเรียบร้อยภายในประเทศ ดังนั้นเพื่อให้สามารถป้องกันหรือรับมือกับภัยคุกคามทางไซเบอร์ได้อย่างทันทั่วทั้งที่ทั้งหน่วยงานของรัฐและหน่วยงานเอกชนจะต้องมีการป้องกัน รับมือ และลดความเสี่ยงจากภัยคุกคามทางไซเบอร์

เบอร์ไม่ให้เกิดผลกระทบต่อความมั่นคงในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าในสถานการณ์ทั่วไปหรือสถานการณ์อันเป็นภัยต่อความมั่นคงอย่างร้ายแรงก็ตาม

พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562

พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 (Personal Data Protection Act หรือ PDPA) เป็นกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลขึ้นเพื่อกำหนดหลักเกณฑ์ กลไก หรือมาตรการกำกับดูแลเกี่ยวกับการให้ความคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลที่รวมถึงการเก็บรวบรวม ใช้ หรือเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลขึ้น โดยหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับ พ.ร.บ. ฉบับนี้มี 2 ส่วน ได้แก่ สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (ส.ค.ส.) มีหน้าที่กำหนดมาตรฐานในการเก็บรวบรวมข้อมูล การใช้ และการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล รวมถึงให้ความรู้และฝึกอบรมเจ้าหน้าที่ภาครัฐ เอกชน และบุคคลทั่วไปให้มีความเข้าใจและสามารถรักษาข้อมูลส่วนบุคคลอย่างปลอดภัย และคณะกรรมการผู้เชี่ยวชาญ มีหน้าที่พิจารณาเรื่องร้องเรียนเมื่อมีการละเมิด ตรวจสอบผู้ควบคุมข้อมูลส่วนบุคคล หรือผู้ประมวลผลข้อมูลส่วนบุคคลที่ก่อให้เกิดความเสียหายแก่เจ้าของข้อมูลส่วนบุคคล รวมถึงการไกล่เกลี่ยข้อพิพาทต่าง ๆ โดยสาระสำคัญของ พ.ร.บ. ฉบับนี้ มี 3 ประเด็นหลัก ดังนี้

- เจ้าของข้อมูลต้องให้ความยินยอม (Consent) ในการเก็บรวบรวม การใช้ และการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลตามวัตถุประสงค์ที่ผู้เก็บรวบรวม ผู้ใช้ แจ้งไว้ตั้งแต่แรกแล้วเท่านั้น กล่าวคือ ต้องขออนุมัติจากเจ้าของข้อมูลก่อน เช่น หากแอปพลิเคชันหนึ่งจะเก็บข้อมูลบัตรเครดิตของลูกค้าไว้ในระบบ ก็ต้องมีข้อความให้เรากดยืนยันเพื่อยินยอม พร้อมแจ้งวัตถุประสงค์ในการเก็บรวบรวม และการใช้ หากลูกค้าไม่ยินยอมให้ใช้ข้อมูลบัตรเครดิต ผู้ให้บริการแอปพลิเคชันนั้นจะไม่สามารถใช้ข้อมูลบัตรเครดิตของลูกค้าได้
- ผู้เก็บรวบรวมข้อมูลต้องรักษาความมั่นคงปลอดภัยของข้อมูล ไม่ให้มีการเปลี่ยนแปลงแก้ไข หรือถูกเข้าถึงโดยผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องข้อมูล เช่น สถานพยาบาลจะต้องเก็บข้อมูลของผู้ป่วยให้เป็นความลับและไม่เปิดเผยให้กับผู้อื่น ธนาคารต้องเก็บรักษาข้อมูลเกี่ยวกับรายการถอน
- เจ้าของข้อมูลมีสิทธิถอนความยินยอม ขอให้ลบหรือทำลายข้อมูลเมื่อใดก็ได้ หากเป็นความประสงค์ของเจ้าของข้อมูล

หลักการสำคัญของ พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 (PDPA) มีสาระสำคัญที่ได้ระบุไว้ใน พรบ. และเชื่อมโยงกับการดำเนินการขององค์กรต่าง ๆ ที่มีการจัดเก็บข้อมูลส่วนบุคคลดังนี้

ข้อมูลส่วนบุคคล (Personal Data) คือข้อมูลเกี่ยวกับบุคคลซึ่งทำให้สามารถระบุตัวบุคคลนั้นได้ไม่ว่าทางตรงหรือทางอ้อม เช่น ชื่อ-สกุล ที่อยู่ เลขบัตรประชาชน ข้อมูลสุขภาพ หมายเลขโทรศัพท์ e-mail และประวัติอาชญากรรม เป็นต้น

บุคคลที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลส่วนบุคคล

- เจ้าของข้อมูลส่วนบุคคล (Data Subject) ตามกฎหมายไม่ได้ให้คำนิยามไว้ แต่โดยหลักการทั่วไปแล้วหมายถึง บุคคลที่ข้อมูลนั้นระบุไปถึง
- ผู้ควบคุมข้อมูลส่วนบุคคล (Data Controller) บุคคลหรือนิติบุคคลซึ่งมีอำนาจหน้าที่ตัดสินใจเกี่ยวกับการเก็บรวบรวม ใช้ หรือเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล เช่น หน่วยงานของรัฐ หรือเอกชนโดยทั่วไป ที่เก็บ

รวบรวม ใช้หรือเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลของประชาชนหรือลูกค้าที่มาใช้บริการ ผู้ควบคุมข้อมูลส่วนบุคคลมีหน้าที่สำคัญที่กฎหมายกำหนดไว้ เช่น จัดให้มีมาตรการรักษาความมั่นคงปลอดภัยข้อมูลส่วนบุคคล ดำเนินการเพื่อป้องกันมิให้ผู้อื่นใช้หรือเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลโดยมิชอบ แจ้งเหตุการละเมิดข้อมูลส่วนบุคคล ให้สำนักงานคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล ทราบภายใน 72 ชั่วโมงนับแต่ทราบเหตุ แต่งตั้งเจ้าหน้าที่คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (Data Protection Officer, DPO) เพื่อตรวจสอบการทำงานของตน เป็นต้น

● ผู้ประมวลผลข้อมูลส่วนบุคคล (Data Processor) บุคคลหรือนิติบุคคลซึ่งดำเนินการเกี่ยวกับการเก็บรวบรวม ใช้ หรือเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลตามคำสั่งหรือในนามของผู้ควบคุมข้อมูลส่วนบุคคล เช่น บริการ cloud service เป็นต้น ผู้ประมวลผลข้อมูลส่วนบุคคลมีหน้าที่หลัก คือ ดำเนินการตามคำสั่งที่ได้รับจากผู้ควบคุมข้อมูลส่วนบุคคลเท่านั้น เว้นแต่คำสั่งนั้นขัดต่อกฎหมายหรือบทบัญญัติในการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

การเก็บรวบรวม ใช้ หรือเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลได้โดยชอบด้วยกฎหมาย คือ การเก็บรวบรวม ใช้ หรือเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลดังกล่าวจะชอบด้วยกฎหมาย หากดำเนินการตามหลักการใด หลักการหนึ่งดังต่อไปนี้

- Consent
 - เจ้าของข้อมูลส่วนบุคคลให้ความยินยอมในการเก็บรวบรวม ใช้หรือเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล
 - ต้องแจ้งวัตถุประสงค์ของการเก็บรวบรวม ใช้หรือเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล
 - มีแบบหรือข้อความที่อ่านแล้วเข้าใจได้โดยง่าย และต้องไม่เป็นการหลอกลวง
 - เจ้าของข้อมูลส่วนบุคคลจะถอนความยินยอมเมื่อใดก็ได้ ถ้าไม่มีข้อจำกัดสิทธิ เช่น มีกฎหมายที่กำหนดให้เก็บรวบรวมข้อมูลส่วนบุคคลนั้นไว้ก่อน
 - Scientific หรือ Historical Research จัดทำเอกสารประวัติศาสตร์ จดหมายเหตุ การศึกษาวิจัย และสถิติ
 - Vital Interest เพื่อป้องกันหรือระงับอันตรายต่อชีวิต ร่างกาย หรือสุขภาพของบุคคล เช่น การเข้ารับบริการทางการแพทย์ ณ โรงพยาบาล
 - Contract เป็นการจำเป็นเพื่อการปฏิบัติตามสัญญา เช่น เจ้าของข้อมูลส่วนบุคคลทำสัญญากู้ยืมเงินจากธนาคาร ธนาคารสามารถเก็บรวบรวม ใช้ หรือเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลนั้นได้ตามวัตถุประสงค์ของสัญญา
 - Public Task เป็นการจำเป็นเพื่อการปฏิบัติหน้าที่ในการดำเนินการกิจเพื่อประโยชน์สาธารณะ หรือปฏิบัติหน้าที่ในการใช้อำนาจอธิปไตย เช่น หน่วยงานของรัฐจัดทำ Big Data เพื่อแก้ปัญหาความยากจนของเกษตรกร
 - Legitimate Interest เป็นการจำเป็นเพื่อประโยชน์โดยชอบด้วยกฎหมายของผู้ควบคุมข้อมูลส่วนบุคคล หรือของบุคคลหรือนิติบุคคลอื่น เช่น บริษัทเอกชนติดตั้งกล้องวงจรปิดภายในอาคารเพื่อรักษาความปลอดภัย ซึ่งบริษัทสามารถเก็บรวบรวมภาพถ่ายซึ่งเป็นข้อมูลส่วนบุคคลของบุคคลที่อยู่ในบริเวณดังกล่าวได้
 - Legal Obligations เป็นการปฏิบัติตามกฎหมาย
- นอกจากหลักการข้างต้นแล้ว มีข้อมูลส่วนบุคคลอีกประเภทซึ่งเรียกว่า ข้อมูลส่วนบุคคลที่มีความละเอียดอ่อน (Sensitive Personal Data) เช่น เชื้อชาติ ประวัติอาชญากรรม ข้อมูลพันธุกรรม พฤติกรรมทาง

เพศ เป็นต้น การเก็บรวบรวม ใช้ หรือเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลดังกล่าวจะมีหลักการที่เข้มงวดกว่าข้อมูลส่วนบุคคลทั่วไป โดยจะกระทำได้หากดำเนินการตามหลักการใดหลักการหนึ่ง เช่น ได้รับความยินยอมโดยชัดแจ้ง (Explicit Consent) จากเจ้าของข้อมูลส่วนบุคคล เพื่อป้องกันหรือระงับอันตรายต่อชีวิต ร่างกาย หรือสุขภาพของบุคคลซึ่งเจ้าของข้อมูลส่วนบุคคลไม่สามารถให้ความยินยอมได้ เป็นต้น

การส่งหรือโอนข้อมูลส่วนบุคคลไปยังต่างประเทศ ประเทศปลายทางที่รับข้อมูลส่วนบุคคลต้องมีมาตรฐานการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลที่เพียงพอ ทั้งนี้ ต้องเป็นไปตามหลักเกณฑ์ที่คณะกรรมการประกาศ

สิทธิของเจ้าของข้อมูลส่วนบุคคล (Data Subject Right) สิทธิขอเข้าถึงข้อมูลส่วนบุคคล (Right of access) เจ้าของข้อมูลส่วนบุคคลมีสิทธิขอเข้าถึงและขอรับสำเนาข้อมูลส่วนบุคคลเกี่ยวกับตนซึ่งอยู่ในความรับผิดชอบของผู้ควบคุมข้อมูลส่วนบุคคล สิทธิขอให้ลบหรือทำลายหรือทำให้ข้อมูลส่วนบุคคลเป็นข้อมูลที่ไม่สามารถระบุตัวบุคคล (Right to erasure (also known as right to be forgotten))

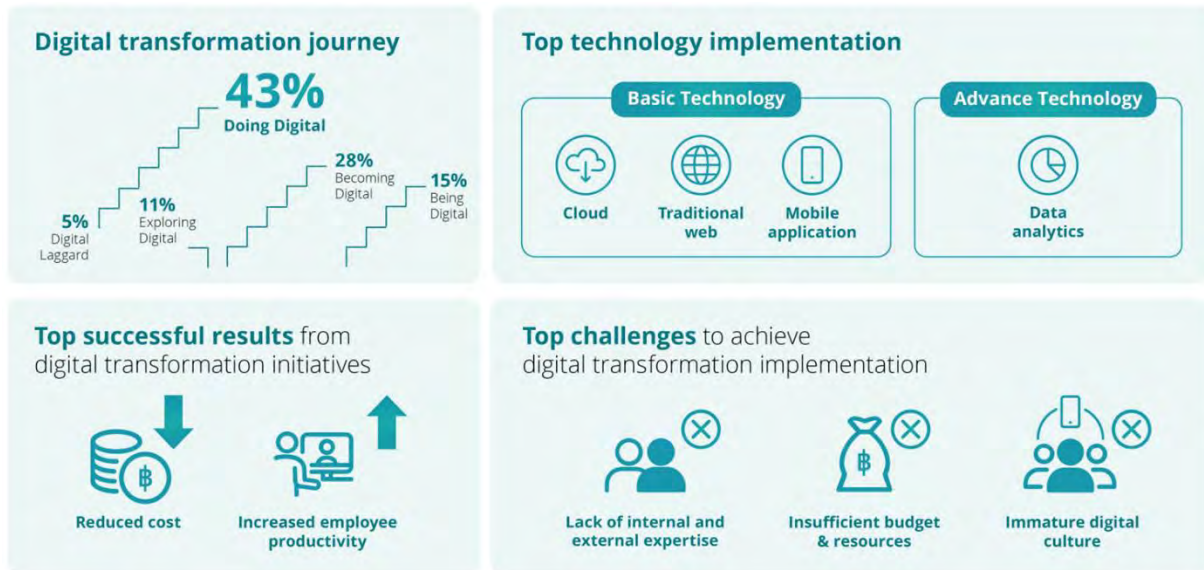
เจ้าของข้อมูลส่วนบุคคลมีสิทธิขอให้ลบหรือทำลาย หรือทำให้ข้อมูลส่วนบุคคลเป็นข้อมูลที่ไม่สามารถระบุตัวบุคคลได้ หากข้อมูลส่วนบุคคลที่หมดความจำเป็น หรือข้อมูลส่วนบุคคลที่ขอถอนความยินยอมแล้ว

บทที่ 3 สภาพแวดล้อมและผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดิจิทัล

การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีดิจิทัลในปัจจุบันส่งผลกระทบต่อทุกภาคส่วน ไม่เพียงแต่ภาคธุรกิจและอุตสาหกรรมเท่านั้น แต่ยังรวมถึงองค์กรวิทยาศาสตร์และการศึกษาอย่าง อพวช. ด้วย การศึกษาและวิเคราะห์ผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดิจิทัลจึงเป็นขั้นตอนสำคัญในการประเมินผลกระทบทั้งในด้านบวกและลบที่อาจเกิดขึ้นกับการดำเนินงานและการให้บริการของ อพวช. การประเมินนี้จะช่วยให้องค์กรสามารถเตรียมพร้อมรับมือกับความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น รวมถึงสร้างโอกาสใหม่ในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานและการให้บริการอย่างยั่งยืน การวิเคราะห์ผลกระทบทางเทคโนโลยีดิจิทัลยังมีบทบาทสำคัญในการจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล อพวช. การศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับผลกระทบต่าง ๆ จะช่วยให้องค์กรสามารถระบุจุดแข็งและความท้าทายที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยี พร้อมทั้งนำข้อมูลเหล่านี้ไปใช้ในการออกแบบกลยุทธ์และแนวทางการพัฒนาระบบดิจิทัลที่มีความยืดหยุ่นและทันสมัย การวางแผนเชิงกลยุทธ์ที่รอบคอบและครอบคลุมจะช่วยให้องค์กรสามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงได้อย่างมีประสิทธิภาพ และพร้อมที่จะนำเทคโนโลยีใหม่มาใช้ในการพัฒนาการดำเนินงานและบริการในอนาคต

Thailand Digital Transformation Survey Report 2023

การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลเป็นปัจจัยสำคัญที่ผลักดันการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมในศตวรรษที่ 21 ในปัจจุบัน เทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการปรับปรุงประสิทธิภาพการดำเนินงานขององค์กร การสร้างสรรค์นวัตกรรม และการเพิ่มความสามารถในการแข่งขันของประเทศในระดับโลก ประเทศไทยได้ตระหนักถึงความสำคัญของการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลและได้กำหนดนโยบายและแผนยุทธศาสตร์ต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนการเปลี่ยนแปลงนี้ หนึ่งในนั้นคือยุทธศาสตร์ "ประเทศไทย 4.0" ซึ่งมุ่งเน้นการขับเคลื่อนประเทศสู่เศรษฐกิจที่มีมูลค่าสูง โดยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นตัวขับเคลื่อนหลัก รายงานการสำรวจสถานะการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลของประเทศไทย ปี 2023 นี้จัดทำขึ้นเพื่อให้ภาพรวมของการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในหลายภาคส่วน ทั้งในด้านการผลิต การบริการ การแพทย์ การเงิน และภาคส่วนอื่น ๆ รวมถึงการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับแนวโน้มเทคโนโลยีที่สำคัญ ปัญหาและอุปสรรคที่พบเจอ และโอกาสที่รออยู่ข้างหน้า ข้อมูลและการวิเคราะห์ที่ได้จากการสำรวจนี้จะช่วยให้องค์กรต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชนสามารถวางแผนและดำเนินนโยบายได้อย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งสนับสนุนการตัดสินใจในเชิงกลยุทธ์ที่สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมทางธุรกิจที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลไม่เพียงแต่เป็นการนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ เข้ามาใช้ในองค์กรเท่านั้น แต่ยังเป็นการเปลี่ยนแปลงวิธีการดำเนินงาน วัฒนธรรมองค์กร และการบริหารจัดการทรัพยากรเพื่อให้สามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงและความท้าทายที่เกิดขึ้นในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยเหตุนี้ รายงานนี้จึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้ผู้บริหารและผู้มีส่วนได้เสียสามารถเข้าใจภาพรวมของการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลในประเทศไทย และเตรียมความพร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงที่กำลังจะเกิดขึ้นในอนาคต



ภาพที่ 13 ภาพรวมรายงาน Digital Transformation ปี 2566

การเดินทางสู่การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล (Digital Transformation Journey)

การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลเป็นกระบวนการที่สำคัญที่องค์กรต่าง ๆ ต้องเผชิญในยุคปัจจุบัน การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการดำเนินงานไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน แต่ยังเปิดโอกาสใหม่ ๆ ในการพัฒนาธุรกิจและสร้างนวัตกรรม การเดินทางสู่การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลนี้จึงเปรียบเสมือนการเดินทางที่มีความท้าทายและความสำเร็จที่รออยู่ข้างหน้า ในมุมมองของผู้เชี่ยวชาญ การปรับตัวเข้าสู่ยุคดิจิทัลได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพจะช่วยเพิ่มความสามารถในการแข่งขันและสร้างคุณค่าให้กับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอย่างมีนัยสำคัญ

- **5% อยู่ในขั้นตอนการเริ่มต้น (Digital Laggard):** องค์กรกลุ่มนี้ยังไม่ได้นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้อย่างเต็มที่ การดำเนินงานส่วนใหญ่ยังคงอาศัยกระบวนการแบบดั้งเดิมที่ไม่ได้อาศัยดิจิทัลเข้ามาช่วยเหลือ ซึ่งอาจเป็นผลมาจากการขาดทรัพยากรหรือความรู้ทางเทคโนโลยีที่จำเป็น หรืออาจเกิดจากการที่ยังไม่เห็นความจำเป็นในการปรับตัวเข้าสู่ยุคดิจิทัล องค์กรในกลุ่มนี้ต้องมีการประเมินและปรับปรุงทรัพยากรด้านเทคโนโลยี รวมถึงสร้างความเข้าใจในประโยชน์ของดิจิทัลให้กับพนักงานเพื่อเร่งกระบวนการเปลี่ยนแปลง

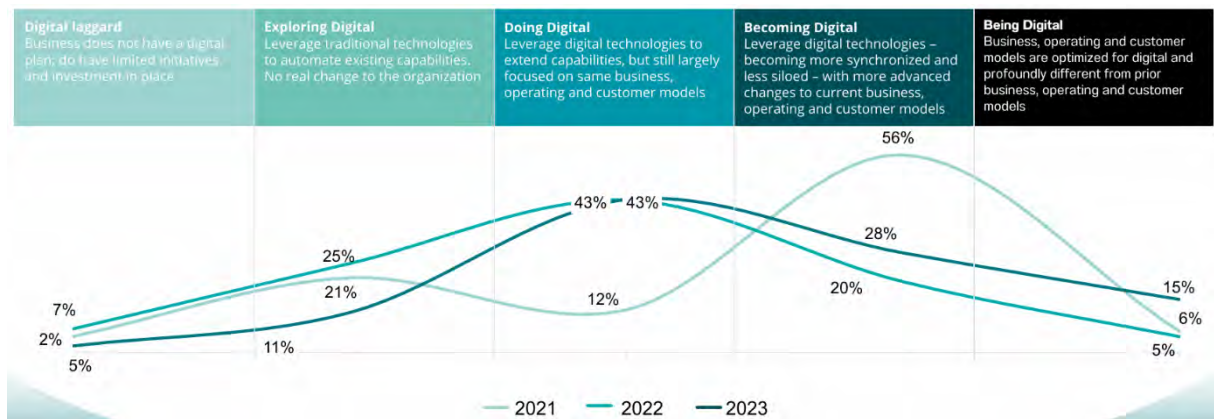
- **11% กำลังสำรวจและทดสอบการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Exploring Digital):** องค์กรในกลุ่มนี้เริ่มต้นที่จะสำรวจและทดสอบการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในกระบวนการทำงานบางส่วน โดยมุ่งเน้นการทดลองใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ เพื่อดูว่าเทคโนโลยีดิจิทัลจะสามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานได้อย่างไร ซึ่งอาจเริ่มจากโครงการขนาดเล็กหรือการทดลองในบางส่วนขององค์กร กระบวนการนี้ช่วยให้องค์กรสามารถประเมินผลกระทบและปรับปรุงการใช้เทคโนโลยีก่อนที่จะนำมาใช้อย่างเต็มรูปแบบ

- **43% นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการกระบวนการทำงานแล้ว (Doing Digital):** องค์กรกลุ่มนี้ได้มีการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้อย่างแพร่หลายในการดำเนินงานประจำวัน กระบวนการทำงานต่าง ๆ ได้ถูกปรับเปลี่ยนให้เป็นดิจิทัลมากขึ้น ซึ่งช่วยลดต้นทุนและเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานขององค์กร นอกจากนี้ยัง

มีการใช้ข้อมูลในการตัดสินใจที่มีความแม่นยำมากขึ้น องค์กรในขั้นตอนนี้ควรมุ่งเน้นการปรับปรุงและเพิ่มประสิทธิภาพของระบบดิจิทัลอย่างต่อเนื่องเพื่อตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว

- **28% กำลังเข้าสู่การเปลี่ยนแปลง (Becoming Digital):** องค์กรในกลุ่มนี้เริ่มนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการกระบวนการทำงานในหลายส่วนขององค์กร มีการลงทุนในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัล และการฝึกอบรมพนักงานให้มีความรู้ดิจิทัล เพื่อให้สามารถใช้งานเทคโนโลยีใหม่ ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเปลี่ยนแปลงนี้ต้องอาศัยการสนับสนุนจากผู้บริหารระดับสูงและการวางแผนอย่างเป็นระบบเพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างราบรื่น

- **15% อยู่ในขั้นตอนของการเป็นดิจิทัลเต็มรูปแบบ (Being Digital):** องค์กรในกลุ่มนี้ได้ปรับตัวเข้าสู่ยุคดิจิทัลอย่างเต็มที่ ทุกกระบวนการทำงานถูกเปลี่ยนแปลงให้เป็นดิจิทัล มีการใช้เทคโนโลยีขั้นสูง เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (AI), การวิเคราะห์ข้อมูลขั้นสูง (Advanced Data Analytics), และเทคโนโลยีบล็อกเชน (Blockchain) เพื่อสร้างนวัตกรรมและขับเคลื่อนองค์กรไปข้างหน้าอย่างต่อเนื่อง การรักษาความสามารถในการแข่งขันในระยะยาวจำเป็นต้องมีการลงทุนในเทคโนโลยีและนวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง



ภาพที่ 14 Digital Transformation Journey

การแบ่งระดับตามสถานะการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลนี้ช่วยให้เราเห็นภาพรวมของการพัฒนาทางดิจิทัลในองค์กรต่าง ๆ และสามารถนำไปใช้ในการวางแผนและกำหนดกลยุทธ์ในการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ซึ่งการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลไม่ใช่แค่การนำเทคโนโลยีมาใช้เท่านั้น แต่ยังเป็นการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมองค์กร การดำเนินงาน และวิธีคิดใหม่ ๆ ที่สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมและมูลค่าในระยะยาวให้กับองค์กรได้อย่างยั่งยืน

การนำเทคโนโลยีที่สำคัญมาใช้ (Top Technology Implementation)

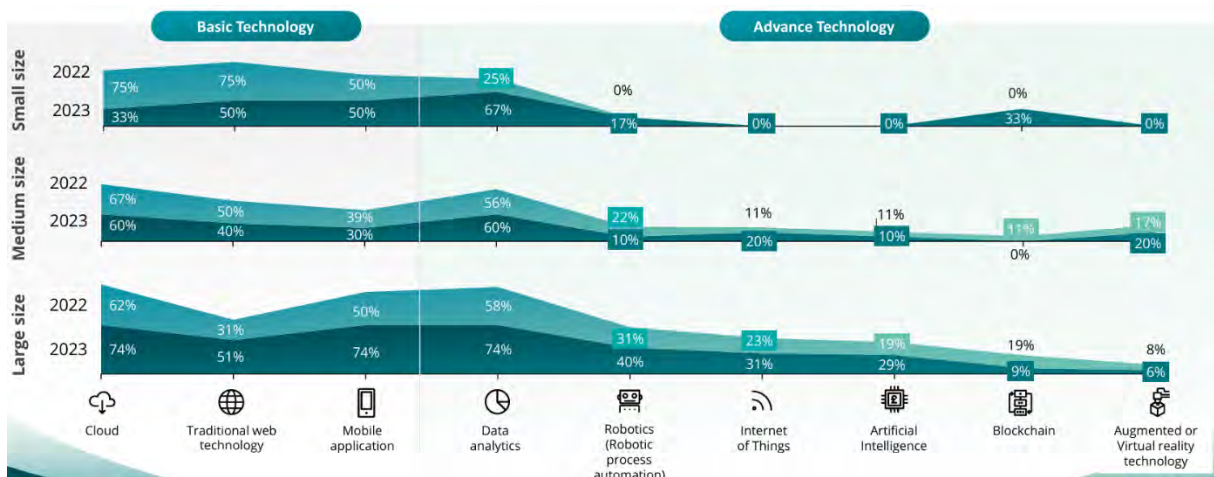
ในยุคที่การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับองค์กร การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการกระบวนการทำงานเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและความสามารถในการแข่งขัน ภาพที่สองแสดงให้เห็นถึงเทคโนโลยีที่มีการนำมาใช้ในการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลขององค์กร แบ่งออกเป็นสองประเภทหลัก ได้แก่ เทคโนโลยีพื้นฐาน (Basic Technology) และเทคโนโลยีขั้นสูง (Advanced Technology) ซึ่งแต่ละประเภทมีบทบาทที่แตกต่างในการปรับปรุงกระบวนการทำงานและสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ ในองค์กร

Basic Technology

- **Cloud:** การใช้บริการคลาวด์เพื่อจัดเก็บและประมวลผลข้อมูล การนำคลาวด์มาใช้ทำให้การจัดเก็บข้อมูลเป็นไปอย่างปลอดภัยและสามารถเข้าถึงได้จากทุกที่ทุกเวลา นอกจากนี้ยังช่วยลดต้นทุนในการลงทุนและการบำรุงรักษาโครงสร้างพื้นฐานด้านไอที
 - **Traditional Web:** การใช้เว็บไซต์ในการให้บริการและติดต่อสื่อสารกับลูกค้า เว็บไซต์เป็นช่องทางสำคัญที่องค์กรใช้ในการนำเสนอข้อมูลและบริการให้กับลูกค้า รวมถึงการสร้างการเชื่อมต่อและปฏิสัมพันธ์ที่มีประสิทธิภาพ
 - **Mobile Application:** การพัฒนาแอปพลิเคชันมือถือเพื่อเพิ่มความสะดวกสบายในการเข้าถึงบริการ แอปพลิเคชันมือถือช่วยให้องค์กรสามารถเข้าถึงลูกค้าได้มากขึ้นและให้บริการที่สะดวกสบายยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังสามารถปรับปรุงประสบการณ์ผู้ใช้และสร้างความพึงพอใจให้กับลูกค้า
- การนำเทคโนโลยีพื้นฐานเหล่านี้มาใช้ทำให้องค์กรสามารถพัฒนาประสิทธิภาพในการดำเนินงาน เพิ่มความสามารถในการแข่งขัน และตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้าได้ดียิ่งขึ้น การใช้บริการคลาวด์ทำให้องค์กรสามารถขยายตัวได้อย่างรวดเร็วและมีความยืดหยุ่นสูง การใช้เว็บไซต์ช่วยให้องค์กรสามารถสื่อสารกับลูกค้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ และการพัฒนาแอปพลิเคชันมือถือช่วยเพิ่มช่องทางการให้บริการและสร้างประสบการณ์ที่ดีให้กับลูกค้า

Advance Technology

- **Data Analytics:** การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น การนำการวิเคราะห์ข้อมูลมาช่วยให้องค์กรสามารถตัดสินใจได้อย่างแม่นยำและรวดเร็วขึ้น โดยการวิเคราะห์ข้อมูลที่มีอยู่จะช่วยให้เห็นภาพรวมของการดำเนินงานและความต้องการของลูกค้าได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ยังช่วยให้องค์กรสามารถปรับปรุงกระบวนการทำงานและวางแผนกลยุทธ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพที่ 15 การนำเทคโนโลยีที่สำคัญมาใช้ (Top Technology Implementation)

การใช้เทคโนโลยีขั้นสูงในการวิเคราะห์ข้อมูลทำให้องค์กรสามารถพยากรณ์แนวโน้มทางธุรกิจและวางแผนล่วงหน้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังช่วยในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการใหม่ ๆ ที่

ตอบสนองต่อความต้องการของตลาดและลูกค้าได้ดียิ่งขึ้น การวิเคราะห์ข้อมูลยังสามารถช่วยให้องค์กรสามารถตรวจสอบและประเมินผลการดำเนินงานได้อย่างละเอียดและแม่นยำ

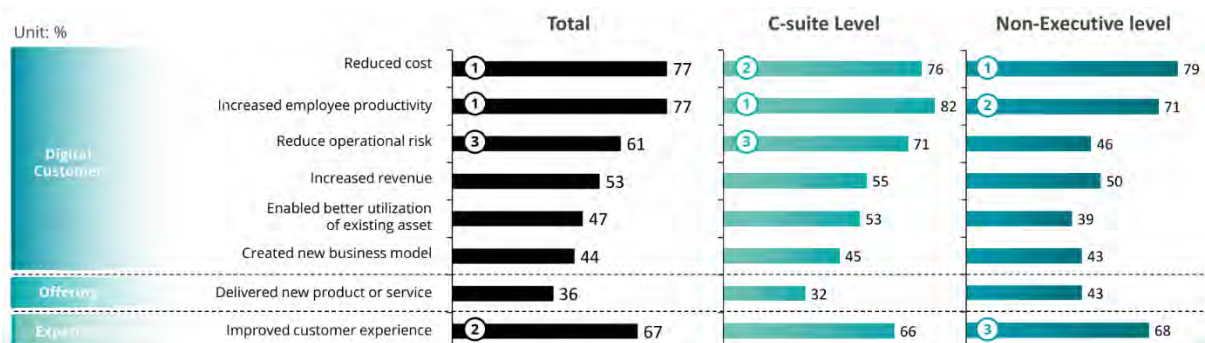
สำหรับ อพวช. การนำเทคโนโลยีเหล่านี้มาใช้จะช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการดำเนินงานและการให้บริการให้กับประชาชนและผู้เข้าชม อพวช. สามารถใช้เทคโนโลยีคลาวด์ในการจัดเก็บข้อมูลและบริหารจัดการฐานข้อมูลขนาดใหญ่ การใช้เว็บไซต์และแอปพลิเคชันมือถือช่วยให้สามารถสื่อสารและให้บริการกับประชาชนได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว และการวิเคราะห์ข้อมูลช่วยให้อพวช.สามารถวางแผนและปรับปรุงการให้บริการและการดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและตรงตามความต้องการของผู้เข้าชมมากขึ้น

ผลลัพธ์ที่สำคัญจากความสำเร็จ (Top Successful Results)

การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลได้สร้างผลกระทบที่สำคัญในหลายด้านสำหรับองค์กรต่าง ๆ การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในกระบวนการทำงานไม่เพียงแต่ช่วยปรับปรุงประสิทธิภาพการดำเนินงานเท่านั้น แต่ยังนำไปสู่ผลลัพธ์ที่เป็นประโยชน์ต่อองค์กรในหลายมิติ ภาพที่สามแสดงให้เห็นถึงผลสำเร็จที่สำคัญจากการดำเนินการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล ซึ่งประกอบด้วย การลดต้นทุน และการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของพนักงาน

การลดต้นทุนในการดำเนินงาน (Reduced Cost) : การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลได้ช่วยให้องค์กรสามารถลดต้นทุนในการดำเนินงานได้อย่างมีนัยสำคัญ เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น ระบบคลาวด์และการจัดการข้อมูลแบบดิจิทัล ช่วยลดความจำเป็นในการลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานทางไอทีที่มีค่าใช้จ่ายสูง นอกจากนี้ การนำระบบอัตโนมัติมาใช้ในกระบวนการทำงานต่าง ๆ เช่น การจัดการคลังสินค้าและการบริการลูกค้า ช่วยลดค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานและเพิ่มประสิทธิภาพในการใช้ทรัพยากร อีกทั้งยังช่วยลดเวลาในการทำงาน ลดข้อผิดพลาด และเพิ่มความรวดเร็วในการตอบสนองต่อตลาด

การเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของพนักงาน (Increased Employee Productivity) การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานของพนักงานอย่างมาก เครื่องมือดิจิทัลเช่น แพลตฟอร์มการสื่อสารออนไลน์ ซอฟต์แวร์การจัดการโครงการ และการใช้ AI ในการวิเคราะห์ข้อมูล ทำให้พนักงานสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผลมากขึ้น การเข้าถึงข้อมูลที่สำคัญและการทำงานร่วมกันในระบบดิจิทัลทำให้กระบวนการทำงานเป็นไปอย่างราบรื่นและรวดเร็วขึ้น นอกจากนี้ การฝึกอบรมพนักงานให้มีความรู้ทักษะดิจิทัลยังช่วยให้พนักงานสามารถปรับตัวและใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ ได้อย่างมั่นใจและมีประสิทธิภาพ



ภาพที่ 16 Top Successful Results

การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลนำมาซึ่งผลลัพธ์ที่เป็นประโยชน์ต่อองค์กรในหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นการลดต้นทุน การเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน หรือการปรับตัวให้เข้ากับความต้องการของตลาดที่เปลี่ยนแปลง องค์กรที่สามารถนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพจะสามารถสร้างความได้เปรียบในการแข่งขัน และนำองค์กรไปสู่ความสำเร็จในระยะยาว

สำหรับ อพวช. ผลลัพธ์จากการดำเนินการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลไม่เพียงแต่ช่วยลดต้นทุนในการดำเนินงานและเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของพนักงาน แต่ยังช่วยเสริมสร้างความสามารถในการนำเสนอ ประสิทธิภาพที่ดีให้กับผู้เข้าชม การใช้เทคโนโลยีในการจัดการข้อมูลและการให้บริการทำให้ อพวช. สามารถปรับตัวและตอบสนองต่อความต้องการที่เปลี่ยนแปลงของผู้เข้าชมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น นอกจากนี้ยัง ช่วยสร้างสภาพแวดล้อมการทำงานที่มีความยืดหยุ่นและรองรับการเปลี่ยนแปลงได้ดี ทำให้พนักงานสามารถทำงานได้อย่างมีความสุขและมีประสิทธิภาพ

ความท้าทายที่สำคัญ (Top Challenges)

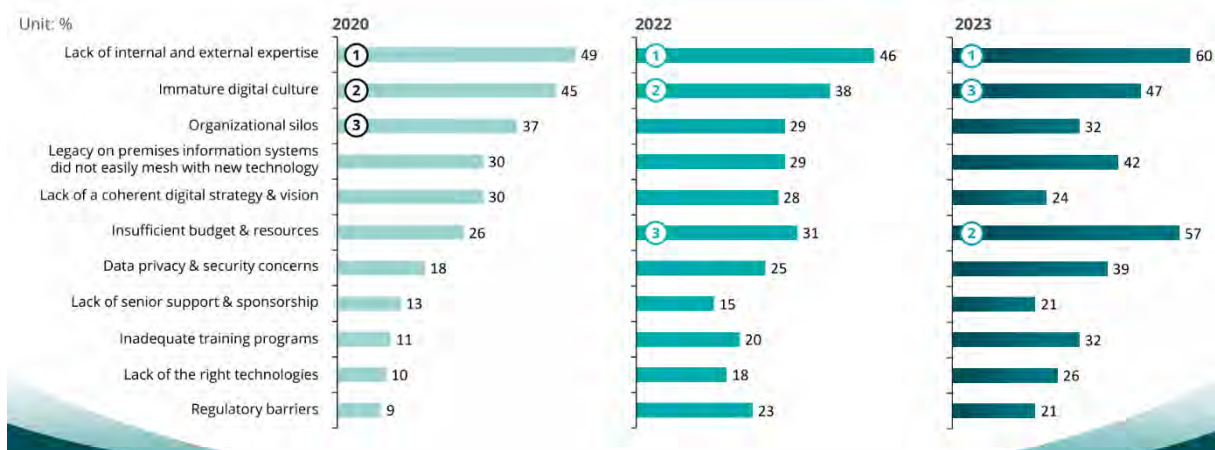
การดำเนินการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลในองค์กรนั้นมักประสบกับความท้าทายหลายประการที่ต้องเผชิญ ภาพที่แสดงถึงความท้าทายที่สำคัญในการดำเนินการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล ซึ่งประกอบด้วยการขาดความเชี่ยวชาญ งบประมาณและทรัพยากรที่ไม่เพียงพอ รวมถึงวัฒนธรรมดิจิทัลที่ยังไม่แข็งแรง การจัดการกับความท้าทายเหล่านี้ต้องอาศัยการวางแผนและการดำเนินการอย่างรอบคอบเพื่อให้การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลเป็นไปอย่างราบรื่นและประสบความสำเร็จ การขาดความเชี่ยวชาญทั้งภายในและภายนอกองค์กร รวมถึงการมีงบประมาณและทรัพยากรที่จำกัด มักจะเป็นอุปสรรคสำคัญที่ทำให้การดำเนินงานไม่เป็นไปตามแผน นอกจากนี้ วัฒนธรรมดิจิทัลที่ยังไม่แข็งแรงยังทำให้การปรับตัวเข้าสู่ยุคดิจิทัลเป็นไปได้ยาก

- **ขาดความเชี่ยวชาญภายในและภายนอกองค์กร (Lack of Internal and External Expertise):** หนึ่งในความท้าทายที่สำคัญในการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลคือการขาดความเชี่ยวชาญทั้งภายในและภายนอกองค์กร การนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาใช้ต้องการบุคลากรที่มีทักษะและความรู้ทางเทคโนโลยีที่ทันสมัย แต่หลายองค์กรพบว่ามีการขาดแคลนบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญด้านดิจิทัลทั้งในระดับผู้บริหารและระดับปฏิบัติการ การขาดความเชี่ยวชาญนี้อาจนำไปสู่การนำเทคโนโลยีมาใช้ไม่เต็มประสิทธิภาพหรือการเลือกใช้เทคโนโลยีที่ไม่เหมาะสมกับความต้องการขององค์กร ดังนั้น การฝึกอบรมและพัฒนาทักษะบุคลากรภายในองค์กรจึงเป็นสิ่งสำคัญในการเตรียมความพร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล นอกจากนี้ การสรรหาผู้เชี่ยวชาญจากภายนอกมาเสริมทีมงานเป็นอีกหนึ่งแนวทางที่สามารถช่วยแก้ไขปัญหาการขาดความเชี่ยวชาญได้ การทำงานร่วมกับผู้เชี่ยวชาญจากภายนอกไม่เพียงแต่นำมาซึ่งความรู้และทักษะใหม่ ๆ แต่ยังช่วยให้องค์กรสามารถเรียนรู้จากประสบการณ์และแนวทางปฏิบัติที่ดีของผู้เชี่ยวชาญเหล่านั้นได้ การสร้างความร่วมมือกับองค์กรอื่น ๆ หรือที่ปรึกษาด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสามารถช่วยให้องค์กรมีการพัฒนาที่รวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากขึ้นในการดำเนินการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล

- **งบประมาณและทรัพยากรที่ไม่เพียงพอ (Insufficient Budget & Resources):** การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลต้องการงบประมาณและทรัพยากรที่เพียงพอเพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม หลายองค์กรพบว่ามีการจำกัดงบประมาณและทรัพยากรที่จำเป็นสำหรับการลงทุนในเทคโนโลยีใหม่ ๆ เช่น ระบบคลาวด์ ซอฟต์แวร์ที่มีความซับซ้อน หรือการฝึกอบรมบุคลากร การ

จัดสรรงบประมาณที่จำกัดอาจทำให้การลงทุนในเทคโนโลยีใหม่ ๆ ไม่เพียงพอหรือไม่สามารถนำไปใช้ได้เต็มที่ การจัดการกับความท้าทายนี้ต้องอาศัยการวางแผนและการจัดสรรงบประมาณอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการหาทางเลือกในการลงทุนที่สามารถให้ผลตอบแทนที่คุ้มค่า การวางแผนการใช้ทรัพยากรอย่างเป็นระบบและการประเมินความคุ้มค่าของการลงทุนเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้องค์กรสามารถจัดการกับข้อจำกัดด้านงบประมาณและทรัพยากรได้อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้โซลูชันทางการเงินที่เหมาะสม เช่น การระดมทุนจากแหล่งต่าง ๆ หรือการร่วมมือกับพันธมิตรทางธุรกิจสามารถช่วยให้องค์กรมีทรัพยากรเพียงพอสำหรับการดำเนินการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล

● **วัฒนธรรมดิจิทัลที่ยังไม่แข็งแรง (Immature Digital Culture):** การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลไม่เพียงแต่เกี่ยวข้องกับการนำเทคโนโลยีมาใช้เท่านั้น แต่ยังต้องมีการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมองค์กรให้เข้ากับยุคดิจิทัล วัฒนธรรมดิจิทัลที่ยังไม่แข็งแรงเป็นอีกหนึ่งความท้าทายที่องค์กรต้องเผชิญ การสร้างวัฒนธรรมดิจิทัลที่สนับสนุนการนำนวัตกรรมมาใช้ การเปิดรับการเปลี่ยนแปลง และการพัฒนาความรู้และทักษะทางดิจิทัลของพนักงานเป็นสิ่งสำคัญ การสร้างสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพและการส่งเสริมให้พนักงานมีส่วนร่วมในการปรับปรุงกระบวนการทำงานเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างวัฒนธรรมดิจิทัลที่แข็งแรง องค์กรที่มีวัฒนธรรมดิจิทัลที่แข็งแรงจะสามารถปรับตัวและนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมองค์กรต้องการการสนับสนุนจากผู้บริหารระดับสูงและการมีส่วนร่วมของพนักงานทุกระดับ การสร้างความเข้าใจในประโยชน์ของการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลและการสร้างความรู้สึกที่ทุกคนมีส่วนร่วมในความสำเร็จขององค์กรเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้การเปลี่ยนแปลงเป็นไปอย่างราบรื่นและประสบความสำเร็จ



ภาพที่ 17 ความท้าทายที่สำคัญ (Top Challenges)

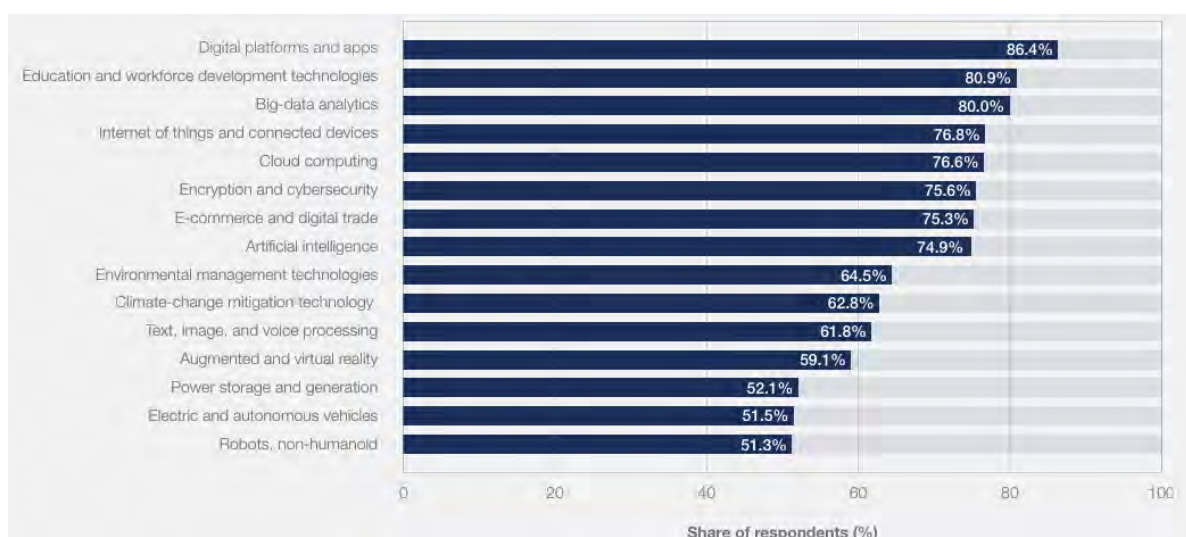
ความท้าทายในการดำเนินการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลประกอบด้วยสามประเด็นหลัก ได้แก่ การขาดความเชี่ยวชาญทั้งภายในและภายนอกองค์กร การมีงบประมาณและทรัพยากรที่ไม่เพียงพอ และวัฒนธรรมดิจิทัลที่ยังไม่แข็งแรง การจัดการกับความท้าทายเหล่านี้ต้องอาศัยการวางแผนและการดำเนินการอย่างรอบคอบเพื่อให้การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลเป็นไปอย่างราบรื่นและประสบความสำเร็จ

สำหรับ อพวช. การเผชิญกับความท้าทายเหล่านี้เป็นสิ่งที่ต้องให้ความสำคัญเป็นพิเศษ การพัฒนาความเชี่ยวชาญภายในองค์กร การจัดสรรงบประมาณและทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ และการสร้างวัฒนธรรมดิจิทัลที่สนับสนุนการนำนวัตกรรมมาใช้จะช่วยให้ อพวช. สามารถปรับตัวและเติบโตในยุคดิจิทัลได้อย่างมั่นคงและยั่งยืน การเอาชนะความท้าทายเหล่านี้จะช่วยให้องค์กรสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเต็มที่และสร้างความสำเร็จในระยะยาว

The Future of Jobs Report 2023

รายงาน "The Future of Jobs Report 2023" นำเสนอภาพรวมและการวิเคราะห์เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงในตลาดแรงงานในอนาคต โดยเน้นที่ทักษะที่จำเป็น การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการทำงาน และผลกระทบต่อแรงงาน รายงานนี้จัดทำขึ้นเพื่อให้ข้อมูลที่สำคัญสำหรับผู้กำหนดนโยบาย องค์กร และบุคลากรในการเตรียมความพร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในทศวรรษหน้า เนื้อหาของรายงานนี้มีพื้นฐานจากข้อมูลและแนวโน้มที่นำเสนอในรายงาน "The Future of Jobs Report 2020" ของ World Economic Forum ซึ่งเป็นแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือและครอบคลุมเกี่ยวกับแนวโน้มในตลาดแรงงานระดับโลก ข้อมูลเหล่านี้ได้ผ่านการวิเคราะห์และปรับปรุงเพื่อให้เหมาะสมกับบริบทของปี 2023 โดยคำนึงถึงการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี เศรษฐกิจ และสังคมที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว การศึกษาครั้งนี้มุ่งเน้นไปที่สามประเด็นหลัก ได้แก่ ทักษะที่จำเป็นในอนาคต การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการทำงาน และผลกระทบต่อแรงงาน รายงานนี้จึงเป็นเครื่องมือที่มีคุณค่าในการช่วยให้ผู้กำหนดนโยบายและองค์กรต่าง ๆ สามารถวางแผนและเตรียมความพร้อมได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อสร้างความมั่นคงและความเจริญรุ่งเรืองในยุคดิจิทัลที่ก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว

สำหรับ อพวช. รายงานนี้มีประโยชน์อย่างยิ่งในการวิเคราะห์ผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น การทำความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะที่จำเป็นในอนาคตและการปรับเปลี่ยนรูปแบบการทำงานจะช่วยให้อพวช. สามารถปรับตัวและพัฒนาบุคลากรในการบริหารงานได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ การเตรียมความพร้อมสำหรับผลกระทบต่อแรงงานจะช่วยให้อพวช. สามารถสนับสนุนและพัฒนาทักษะของบุคลากรได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันจะนำไปสู่ความสำเร็จและความยั่งยืนในระยะยาว



ภาพที่ 18 การนำเทคโนโลยีมาใช้ในปี 2023-2027 (Technology Adoption, 2023-2027)

ภาพนี้แสดงถึงการคาดการณ์การนำเทคโนโลยีต่าง ๆ มาใช้ในระหว่างปี 2023 ถึง 2027 โดยอิงจากการสำรวจขององค์กรที่มีแนวโน้มหรือมีความเป็นไปได้สูงที่จะนำเทคโนโลยีเหล่านี้มาใช้ในช่วงห้าปีข้างหน้า การจัดอันดับเทคโนโลยีนี้แสดงให้เห็นถึงแนวโน้มและความสำคัญของเทคโนโลยีแต่ละประเภทในตลาดแรงงาน และการดำเนินงานขององค์กร การเข้าใจแนวโน้มการนำเทคโนโลยีมาใช้อาจช่วยให้องค์กรสามารถวางแผนกลยุทธ์และปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากการจัดอันดับนี้ จะเห็นได้ว่าเทคโนโลยีที่มีการคาดการณ์ว่าจะถูกนำมาใช้มากที่สุดสามอันดับแรก ได้แก่ แพลตฟอร์มและแอปพลิเคชันดิจิทัล เทคโนโลยีการพัฒนาแรงงานและการศึกษา และการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ ส่วนเทคโนโลยีอื่น ๆ ที่มีการนำมาใช้ในระดับสูงเช่นกันจะถูกสรุปในภายหลัง

- **แพลตฟอร์มและแอปพลิเคชันดิจิทัล (Digital platforms and apps): 86.4%** เทคโนโลยีที่มีแนวโน้มการนำมาใช้มากที่สุดคือแพลตฟอร์มและแอปพลิเคชันดิจิทัล ด้วยการเพิ่มขึ้นของการใช้งานมือถือและอินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวัน แพลตฟอร์มดิจิทัลกลายเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้องค์กรสามารถเข้าถึงลูกค้าได้ง่ายขึ้น การสร้างแอปพลิเคชันที่ใช้งานง่ายและมีประสิทธิภาพช่วยเพิ่มประสบการณ์ผู้ใช้และสร้างความพึงพอใจให้กับลูกค้า นอกจากนี้ การใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลยังช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงานภายในองค์กรด้วยการประสานงานและการจัดการข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ

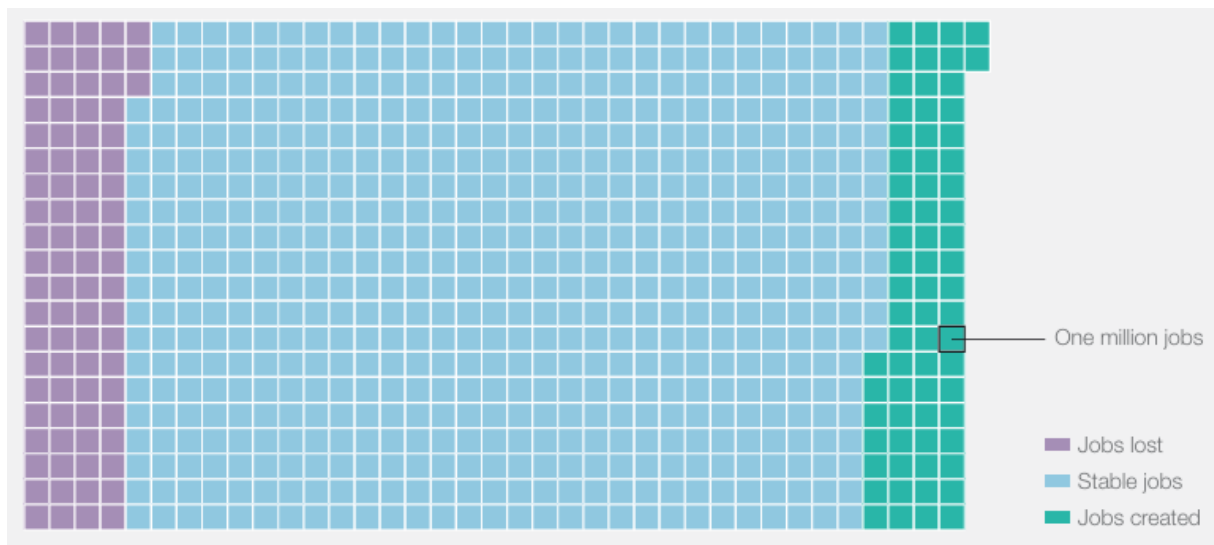
- **เทคโนโลยีการพัฒนาแรงงานและการศึกษา (Education and workforce development technologies): 80.9%** เทคโนโลยีการพัฒนาแรงงานและการศึกษาเป็นสิ่งที่ต้องการอย่างมาก เนื่องจากองค์กรต้องการเพิ่มทักษะและการพัฒนาความสามารถของพนักงานเพื่อตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและตลาด การใช้เทคโนโลยีเหล่านี้ช่วยให้องค์กรสามารถจัดการและติดตามการพัฒนาทักษะของพนักงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเรียนรู้ออนไลน์ การใช้ระบบจัดการการเรียนรู้ (LMS) และการจัดอบรมผ่านวิดีโอเป็นตัวอย่างของการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนาทักษะของแรงงาน

- **การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big-data analytics): 80.0%** การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่เป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้องค์กรสามารถทำความเข้าใจตลาดและลูกค้าได้ดีขึ้น และตัดสินใจได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น การใช้เทคโนโลยีการวิเคราะห์ข้อมูลช่วยให้องค์กรสามารถรวบรวม จัดการ และวิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็วและแม่นยำ นอกจากนี้ยังสามารถช่วยในการพยากรณ์แนวโน้มทางธุรกิจ การปรับปรุงผลิตภัณฑ์และบริการ และการเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงาน

- **เทคโนโลยีอื่น ๆ** เทคโนโลยีอื่น ๆ ที่มีการนำมาใช้ในระดับสูงได้แก่ อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่งและอุปกรณ์เชื่อมต่อ (76.8%) การประมวลผลแบบคลาวด์ (76.6%) การเข้ารหัสและความปลอดภัยไซเบอร์ (75.6%) อีคอมเมิร์ซและการค้าแบบดิจิทัล (75.3%) และปัญญาประดิษฐ์ (74.9%) เทคโนโลยีเหล่านี้มีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างความสามารถในการแข่งขันและเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงานขององค์กร ยกตัวอย่างเช่น การประมวลผลแบบคลาวด์ช่วยลดต้นทุนและเพิ่มความยืดหยุ่นในการจัดการข้อมูล การเข้ารหัสและความปลอดภัยไซเบอร์ช่วยปกป้องข้อมูลและระบบจากภัยคุกคามทางไซเบอร์ และปัญญาประดิษฐ์ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงานและสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ เทคโนโลยีการจัดการสิ่งแวดล้อม (64.5%) และเทคโนโลยีบรรเทาภาวะโลกร้อน (62.8%) เป็นอีกสองเทคโนโลยีที่สำคัญ เนื่องจากความตระหนักถึงผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและการพัฒนาอย่างยั่งยืนเพิ่มมากขึ้นในหลายองค์กร นอกจากนี้

การประมวลผลข้อความ ภาพ และเสียง (61.8%) ความเป็นจริงเสมือนและเสริม (59.1%) การจัดเก็บและการผลิตพลังงาน (52.1%) ยานยนต์ไฟฟ้าและยานพาหนะอัตโนมัติ (51.5%) และหุ่นยนต์ที่ไม่ใช่มนุษย์ (51.3%) ล้วนมีบทบาทสำคัญในการเพิ่มประสิทธิภาพและการสร้างนวัตกรรมในอุตสาหกรรมต่าง ๆ

การคาดการณ์การนำเทคโนโลยีมาใช้ในปี 2023-2027 แสดงให้เห็นถึงแนวโน้มที่สำคัญในการเพิ่มประสิทธิภาพและความสามารถในการแข่งขันขององค์กร การนำแพลตฟอร์มและแอปพลิเคชันดิจิทัล เทคโนโลยีการพัฒนาแรงงานและการศึกษา และการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่มาใช้จะช่วยให้องค์กรสามารถตอบสนองต่อความต้องการของตลาดและพัฒนาทักษะของแรงงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเตรียมความพร้อมและการวางแผนการนำเทคโนโลยีเหล่านี้มาใช้จะเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างความยั่งยืนและความเจริญรุ่งเรืองในยุคดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว



ภาพที่ 19 การสร้างงานและการแทนที่งานที่คาดการณ์ไว้ในปี 2023-2027
(Projected Job Creation and Displacement, 2023-2027)

ภาพนี้แสดงถึงการคาดการณ์การสร้างและการแทนที่งานในช่วงปี 2023 ถึง 2027 โดยอิงจากการวิเคราะห์ของ World Economic Forum ซึ่งรวมถึงข้อมูลจากการสำรวจ Future of Jobs Survey 2023 และฐานข้อมูลของ International Labour Organization (ILO) การวิเคราะห์นี้ครอบคลุมแรงงานทั่วโลกจำนวน 673 ล้านคนจากทั้งหมด 820 ล้านคนที่อยู่ในชุดข้อมูล การคาดการณ์นี้แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงทางโครงสร้างของตลาดแรงงานที่สำคัญในอนาคต ในช่วงห้าปีข้างหน้า คาดว่าจะมีงานหายไปประมาณ 83 ล้านตำแหน่ง ในขณะที่จะมีการสร้างงานใหม่ประมาณ 69 ล้านตำแหน่ง ซึ่งทำให้เกิดการหมุนเวียนของตลาดแรงงานทั้งหมด 152 ล้านตำแหน่ง หรือคิดเป็น 23% ของจำนวนแรงงานทั้งหมดที่อยู่ในชุดข้อมูล การเปลี่ยนแปลงนี้แสดงให้เห็นถึงการลดลงของการจ้างงานสุทธิประมาณ 14 ล้านตำแหน่ง หรือ 2%

- **การสูญเสียงาน (Jobs Lost)** งานที่สูญเสียไปส่วนใหญ่เป็นงานที่สามารถถูกแทนที่ด้วยเทคโนโลยีและระบบอัตโนมัติ การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีทำให้ความต้องการในทักษะที่เคยมีความสำคัญลดลง อาชีพงานที่เกี่ยวข้องกับการประมวลผลข้อมูลแบบดั้งเดิม งานในสายการผลิตที่ใช้แรงงานคน และงานที่มีการทำซ้ำ

เป็นประจำ งานเหล่านี้มีแนวโน้มที่จะถูกแทนที่ด้วยระบบอัตโนมัติและปัญญาประดิษฐ์ซึ่งสามารถทำงานได้รวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากกว่า นอกจากนี้ การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมยังมีส่วนในการลดจำนวนงานในบางอุตสาหกรรมที่กำลังถดถอยหรือต้องปรับตัวตามความต้องการของตลาดที่เปลี่ยนแปลงไป

- **งานที่คงที่ (Stable Jobs)** ในขณะที่มีการสูญเสียงานก็ยังมียางงานที่คงที่ ซึ่งไม่ได้รับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีหรือเศรษฐกิจมากนัก งานเหล่านี้มักเป็นงานที่ต้องการทักษะที่มนุษย์เท่านั้นที่สามารถทำได้ เช่น งานที่เกี่ยวข้องกับการดูแลสุขภาพ การศึกษาการให้บริการด้านสังคม และงานที่ต้องใช้ทักษะในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อนหรือความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ งานในอุตสาหกรรมที่กำลังเติบโตและต้องการทักษะที่เฉพาะเจาะจงจะยังคงมีความมั่นคงในตลาดแรงงาน

- **การสร้างงานใหม่ (Jobs Created)** งานใหม่ที่ถูกสร้างขึ้นในอนาคตจะมาจากการพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ ๆ และการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ อุตสาหกรรมที่กำลังเติบโต เช่น เทคโนโลยีดิจิทัล การพัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์ การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ และพลังงานทดแทน จะสร้างความต้องการใหม่ในทักษะและความรู้ที่เกี่ยวข้อง การลงทุนในการพัฒนาเทคโนโลยีและการส่งเสริมการศึกษาและการฝึกอบรมทักษะใหม่ ๆ จะมีบทบาทสำคัญในการสร้างงานใหม่ในอนาคต นอกจากนี้ การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและความพยายามในการพัฒนาอย่างยั่งยืนจะสร้างงานในสาขาที่เกี่ยวข้องกับการจัดการสิ่งแวดล้อมและพลังงานที่สะอาด

การคาดการณ์การสร้างและการแทนที่งานในช่วงปี 2023-2027 แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญในตลาดแรงงาน การสูญเสียงานและการสร้างงานใหม่เป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและเศรษฐกิจที่รวดเร็ว องค์กรและรัฐบาลต้องเตรียมความพร้อมในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงนี้โดยการลงทุนในการพัฒนาทักษะใหม่ ๆ การส่งเสริมการศึกษาและการฝึกอบรม และการสร้างสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในอนาคต การวางแผนที่ดีและการปรับตัวอย่างมีประสิทธิภาพจะช่วยให้แรงงานสามารถปรับตัวและเติบโตในยุคที่เทคโนโลยีและเศรษฐกิจเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

สำหรับ อพวช. การคาดการณ์เหล่านี้เป็นข้อมูลสำคัญที่สามารถนำมาใช้ในการจัดทำแผนแม่บทด้านควรพิจารณาการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับบุคลากรขององค์กรเพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและเศรษฐกิจในอนาคต การลงทุนในการศึกษาและการฝึกอบรมทักษะใหม่ ๆ จะช่วยให้ อพวช. สามารถสร้างสภาพแวดล้อมการทำงานที่มีประสิทธิภาพและยั่งยืน พร้อมทั้งรองรับการเปลี่ยนแปลงและการเติบโตในอนาคตได้อย่างมั่นคง

แนวโน้มทักษะ (Skills Outlook)

บทนิรายนผลการสำรวจ Future of Jobs Survey เกี่ยวกับทักษะต่าง ๆ ที่จำแนกตาม Global Skills Taxonomy ของ World Economic Forum บทนี้เริ่มต้นด้วยการวิเคราะห์ทักษะที่จำเป็นในปัจจุบันสำหรับการทำงาน และความคาดหวังของธุรกิจว่าทักษะเหล่านี้จะเพิ่มขึ้นหรือลดลงในสำคัญในช่วงห้าปีข้างหน้า จากนั้นจะนำเสนอข้อมูลที่ได้รับจากบริษัทที่ทำการสำรวจเกี่ยวกับกลยุทธ์การพัฒนาและการยกระดับทักษะของพนักงานในช่วงปี 2023-2027

แนวโน้มทักษะที่เพิ่มขึ้นในปี 2023-2027 (Skills on the Rise, 2023-2027)

การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและเศรษฐกิจที่รวดเร็วในยุคปัจจุบันได้ส่งผลให้ทักษะที่จำเป็นในตลาดแรงงานเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก องค์กรต่าง ๆ ต้องการบุคลากรที่มีทักษะที่สามารถปรับตัวและตอบสนองต่อความท้าทายใหม่ ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รูปที่ 4.3 แสดงถึงการคาดการณ์ทักษะที่มีแนวโน้มจะเพิ่มพูนความสำคัญในระหว่างปี 2023 ถึง 2027 โดยการสำรวจความคิดเห็นจากองค์กรที่คาดหวังว่าทักษะเหล่านี้จะมีความสำคัญมากขึ้นในอนาคต การสำรวจนี้แสดงให้เห็นถึงความต้องการที่เพิ่มขึ้นในทักษะที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ และการใช้เทคโนโลยี ซึ่งเป็นผลมาจากการที่งานหลายประเภทถูกแทนที่ด้วยระบบอัตโนมัติและการพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ ๆ องค์กรต่าง ๆ จึงต้องการบุคลากรที่มีทักษะในการคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตและความยืดหยุ่นในการปรับตัวเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้สำหรับการทำงานในยุคดิจิทัล

ทักษะที่มีความสำคัญสูงสุด 5 อันดับแรก (Top 5 Skills on the Rise)

- การคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking)** ทักษะการคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่จำเป็นในการพัฒนานวัตกรรมและการแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อน องค์กรต้องการบุคลากรที่สามารถคิดนอกกรอบและนำเสนอแนวคิดใหม่ ๆ ที่สามารถนำไปใช้ในงานได้ การคิดสร้างสรรค์ช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์และบริการ และสามารถทำให้เกิดความแตกต่างที่เป็นข้อได้เปรียบในการแข่งขัน องค์กรควรสนับสนุนการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการคิดสร้างสรรค์ เช่น การจัดเวิร์กช็อป การสร้างพื้นที่สำหรับการแลกเปลี่ยนความคิด และการสนับสนุนการทำงานร่วมกันระหว่างทีม นอกจากนี้ควรมีโปรแกรมการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ของพนักงาน เช่น การฝึกการระดมสมอง (Brainstorming) และการใช้เครื่องมือการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)
- การคิดเชิงวิเคราะห์ (Analytical Thinking)** การคิดเชิงวิเคราะห์ช่วยให้บุคลากรสามารถเข้าใจและวิเคราะห์ข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทักษะนี้เป็นพื้นฐานสำคัญในการตัดสินใจและแก้ปัญหาในงานที่ซับซ้อน การคิดเชิงวิเคราะห์รวมถึงความสามารถในการประเมินสถานการณ์ วิเคราะห์ปัญหา และหาวิธีแก้ไขที่เหมาะสม องค์กรควรมีการจัดอบรมและการพัฒนาโปรแกรมที่เน้นการฝึกทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ เช่น การวิเคราะห์ข้อมูล การแก้ปัญหด้วยวิธีการเชิงปริมาณ และการใช้เครื่องมือวิเคราะห์ต่าง ๆ การให้พนักงานมีโอกาสเข้าร่วมในโครงการที่ต้องใช้ทักษะการวิเคราะห์จะช่วยเพิ่มประสบการณ์และความชำนาญในด้านนี้
- ความรู้ทางเทคโนโลยี (Technological Literacy)** ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีและเข้าใจเทคโนโลยีใหม่ ๆ เป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับการทำงานในยุคดิจิทัล องค์กรต้องการบุคลากรที่มีทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การใช้ซอฟต์แวร์ต่าง ๆ การเข้าใจระบบไอที และการใช้เครื่องมือดิจิทัลในการทำงาน องค์กรควรลงทุนในการฝึกอบรมเทคโนโลยีใหม่ ๆ และการใช้เครื่องมือดิจิทัลให้กับพนักงาน เช่น การอบรมการใช้ซอฟต์แวร์เฉพาะทาง การทำความเข้าใจระบบคลาวด์ และการใช้เครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูล นอกจากนี้ควรมีการสนับสนุนให้พนักงานได้ทดลองใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ ในการทำงานจริงเพื่อเพิ่มประสบการณ์และความมั่นใจ
- ความอยากรู้อยากเห็นและการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Curiosity and Lifelong Learning)** การมีทักษะในการเรียนรู้ตลอดชีวิตช่วยให้บุคลากรสามารถปรับตัวและพัฒนาทักษะใหม่ ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็น

สิ่งที่จำเป็นในสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ความอยากรู้อยากเห็นช่วยกระตุ้นให้พนักงานแสวงหาความรู้ใหม่ ๆ และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง องค์กรควรสร้างวัฒนธรรมที่สนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยการจัดอบรมและเวิร์กช็อปที่เกี่ยวข้องกับทักษะใหม่ ๆ และการส่งเสริมการเรียนรู้ออนไลน์ การสนับสนุนให้พนักงานเข้าร่วมหลักสูตรต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอกองค์กรจะช่วยเพิ่มความรู้และทักษะที่จำเป็นในการทำงาน

- **ความยืดหยุ่น ความคล่องตัว และความอดทน (Resilience, Flexibility, and Agility)** ทักษะเหล่านี้ช่วยให้บุคลากรสามารถปรับตัวและฟื้นตัวจากความท้าทายและการเปลี่ยนแปลงในที่ทำงานได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ ความยืดหยุ่นช่วยให้พนักงานสามารถรับมือกับการเปลี่ยนแปลงได้โดยไม่สูญเสียประสิทธิภาพในการทำงาน องค์กรควรมีการจัดโปรแกรมการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาทักษะด้านความยืดหยุ่นและความคล่องตัว เช่น การฝึกทักษะการจัดการความเครียด การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และการสร้างทัศนคติที่เป็นบวก นอกจากนี้ควรสนับสนุนการทำงานแบบยืดหยุ่นและการปรับตัวในสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลง

- **ทักษะอื่น ๆ ที่มีแนวโน้มเพิ่มขึ้น (Other Skills on the Rise)** นอกจากทักษะที่สำคัญสูงสุด 5 อันดับแรกแล้ว ยังมีทักษะอื่น ๆ ที่คาดว่าจะมีความสำคัญเพิ่มขึ้นในอนาคต ได้แก่ การคิดเชิงระบบ (Systems Thinking), การใช้ปัญญาประดิษฐ์และข้อมูลขนาดใหญ่ (AI and Big Data), การสร้างแรงจูงใจและการรับรู้ตนเอง (Motivation and Self-awareness), การจัดการความสามารถ (Talent Management), และการให้บริการและความพึงพอใจของลูกค้า (Service Orientation and Customer Service) ทักษะเหล่านี้ช่วยให้องค์กรสามารถปรับตัวและพัฒนาอย่างยั่งยืนในยุคดิจิทัล

การคาดการณ์แนวโน้มทักษะที่เพิ่มขึ้นในปี 2023-2027 แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและเศรษฐกิจ ทักษะการคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงวิเคราะห์ ความรู้ทางเทคโนโลยี การเรียนรู้ตลอดชีวิต และความยืดหยุ่นในการทำงานเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับการเติบโตและความสำเร็จในยุคดิจิทัล

อพวช. ควรใช้ข้อมูลนี้ในการวางแผนพัฒนาและยกระดับทักษะของบุคลากร เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับอนาคต การจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570 ควรรวมถึงการลงทุนในการฝึกอบรมและการพัฒนาทักษะใหม่ ๆ ที่จำเป็น การสร้างสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตและความยืดหยุ่นในการทำงานจะช่วยให้อพวช. สามารถปรับตัวและเติบโตได้อย่างมั่นคงในยุคดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ อพวช. ควรเน้นการสร้างความคิดสร้างสรรค์และการคิดเชิงวิเคราะห์ในบุคลากรเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพัฒนานวัตกรรมและแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อนในอนาคต

กลยุทธ์ด้านกำลังคน (Workforce Strategies)

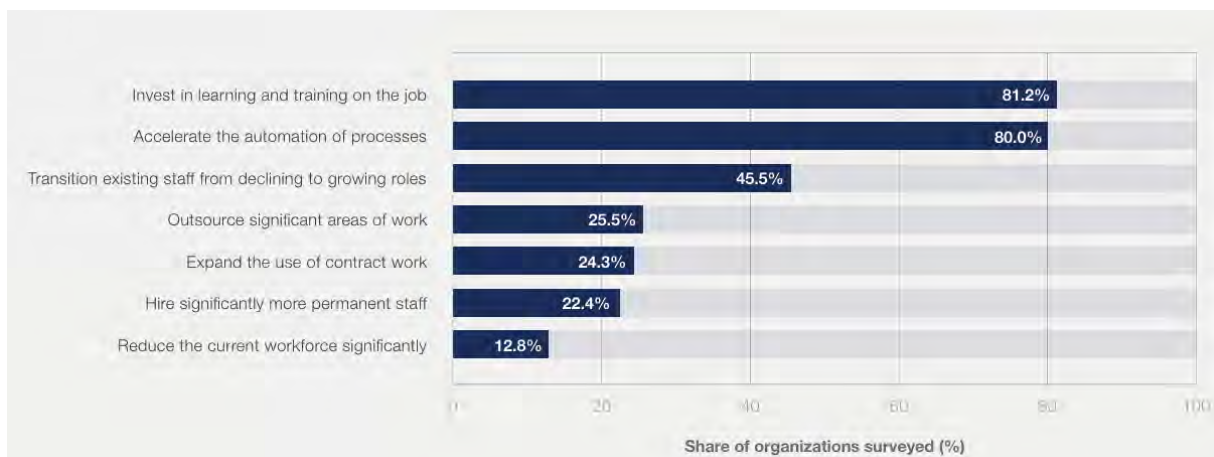
ในสถานะที่ตลาดแรงงานกำลังอยู่ในช่วงของการเปลี่ยนผ่าน อุตสาหกรรมต่าง ๆ จำเป็นต้องปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงเพื่อคงความสามารถในการแข่งขัน บทนี้จะทบทวนอุปสรรคสำคัญที่องค์กรต่าง ๆ ต้องเผชิญในการปรับตัว และสำรวจกลยุทธ์และแนวทางปฏิบัติในการบริหารจัดการกำลังคนที่องค์กรคาดหวังจะนำไปใช้เพื่อบรรลุเป้าหมายทางธุรกิจ การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและเศรษฐกิจส่งผลกระทบต่อรูปแบบการทำงานและความต้องการทักษะใหม่ ๆ ในตลาดแรงงาน องค์กรต้องเผชิญกับความท้าทายหลายประการ เช่น การขาดแคลนทักษะที่จำเป็น การปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยีใหม่ ๆ และการสร้างสภาพแวดล้อมการ

ทำงานที่สนับสนุนการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะอย่างต่อเนื่อง เพื่อรับมือกับความท้าทายเหล่านี้ องค์กรต้องพัฒนากลยุทธ์ในการบริหารจัดการกำลังคนที่มีประสิทธิภาพ รวมถึงการวางแผนกำลังคน การพัฒนาทักษะอย่างต่อเนื่อง การสร้างสภาพแวดล้อมการทำงานที่เอื้อต่อการนำนวัตกรรมมาใช้ และการดูแลสุขภาพและความเป็นอยู่ของพนักงาน การนำกลยุทธ์เหล่านี้ไปใช้จะช่วยให้องค์กรสามารถปรับตัวและเติบโตได้ในสถานะที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

แนวโน้มทักษะที่เพิ่มขึ้นในปี 2023-2027 (Skills on the Rise, 2023-2027)

การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและเศรษฐกิจในยุคปัจจุบันได้สร้างผลกระทบเชิงลึกต่อรูปแบบการทำงานและความต้องการทักษะใหม่ในตลาดแรงงาน องค์กรต้องเผชิญกับความท้าทายที่ซับซ้อนมากขึ้น เช่น การขาดแคลนทักษะที่จำเป็น การปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และการสร้างวัฒนธรรมการทำงานที่สนับสนุนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะอย่างต่อเนื่อง ความต้องการดังกล่าวไม่เพียงแต่มุ่งเน้นไปที่การสร้างความสามารถในการแข่งขันในตลาดแรงงาน แต่ยังรวมถึงการเตรียมพร้อมให้กับบุคลากรเพื่อการเปลี่ยนแปลงในระยะยาว การพัฒนากลยุทธ์ด้านกำลังคนที่มีประสิทธิภาพจึงเป็นสิ่งสำคัญเพื่อให้บุคลากรสามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล

องค์กรที่ประสบความสำเร็จในอนาคตจะเป็นองค์กรที่สามารถบริหารจัดการกำลังคนได้อย่างยืดหยุ่น และสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะใหม่ ๆ โดยมีการลงทุนในเทคโนโลยีที่ช่วยลดภาระงานซ้ำซากและเพิ่มประสิทธิภาพ รวมถึงการส่งเสริมการฝึกอบรมและการเรียนรู้ในที่ทำงานอย่างเป็นระบบ นอกจากนี้ องค์กรยังต้องสร้างแผนการสื่อสารและการสนับสนุนภายในเพื่อกระตุ้นให้พนักงานมีส่วนร่วมในกระบวนการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง องค์กรที่สามารถปรับตัวได้ในลักษณะนี้จะเป็นตัวอย่างสำคัญของการพัฒนาที่สมดุลระหว่างการใช้เทคโนโลยีและการเสริมสร้างศักยภาพของบุคลากรในยุคดิจิทัล



ภาพที่ 20 กลยุทธ์ด้านกำลังคนในปี 2023-2027

(Workforce Strategies, 2023-2027)

ภาพนี้แสดงถึงกลยุทธ์ด้านกำลังคนที่องค์กรต่าง ๆ วางแผนจะนำมาใช้ในระหว่างปี 2023 ถึง 2027 โดยอิงจากการสำรวจความคิดเห็นขององค์กรที่คาดว่าจะนำกลยุทธ์เหล่านี้ไปใช้ เพื่อปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงและบรรลุเป้าหมายทางธุรกิจ การวิเคราะห์นี้แสดงให้เห็นถึงแนวโน้มที่สำคัญในด้านการลงทุนในการเรียนรู้และการฝึกอบรม การเร่งการทำงานอัตโนมัติ และการเปลี่ยนแปลงบทบาทของพนักงานภายใน

องค์กร กลยุทธ์ด้านกำลังคนที่ได้รับการสำรวจในที่นี่ประกอบด้วยการลงทุนในการเรียนรู้และการฝึกอบรม การเร่งการทำงานอัตโนมัติ การเปลี่ยนบทบาทพนักงานจากตำแหน่งที่ลดลงไปสู่ตำแหน่งที่เติบโต การจ้างงานจากภายนอก การขยายการใช้พนักงานสัญญาจ้าง การจ้างพนักงานประจำมากขึ้น และการลดขนาดกำลังคน ปัจจุบันอย่างมีนัยสำคัญ การนำกลยุทธ์เหล่านี้ไปใช้จะช่วยให้องค์กรสามารถปรับตัวและเติบโตได้ในสถานะที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

- **การลงทุนในการเรียนรู้และการฝึกอบรมในงาน (Invest in Learning and Training on the Job): 81.2%** กลยุทธ์ที่ได้รับการตอบรับมากที่สุดคือการลงทุนในการเรียนรู้และการฝึกอบรมในงาน โดยมีองค์กรถึง 81.2% วางแผนที่จะใช้กลยุทธ์นี้ การพัฒนาและยกระดับทักษะของพนักงานเป็นสิ่งที่จำเป็นเพื่อให้พนักงานสามารถปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและตลาดแรงงาน การเรียนรู้และการฝึกอบรมในงานช่วยให้พนักงานสามารถเรียนรู้ทักษะใหม่ ๆ และพัฒนาความสามารถที่มีอยู่ได้อย่างต่อเนื่อง องค์กรควรจัดทำโปรแกรมการฝึกอบรมที่เน้นการพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและความต้องการของตลาด นอกจากนี้ควรมีการประเมินผลการฝึกอบรมอย่างสม่ำเสมอเพื่อปรับปรุงและเพิ่มประสิทธิภาพของโปรแกรมเหล่านี้ การใช้เทคโนโลยีการเรียนรู้ออนไลน์และการฝึกอบรมแบบจำลองสถานการณ์จริงจะช่วยเพิ่มความสามารถในการเรียนรู้และการปรับตัวของพนักงาน

- **การเร่งการทำงานอัตโนมัติ (Accelerate the Automation of Processes): 80%** กลยุทธ์ที่สองที่ได้รับความนิยมคือการเร่งการทำงานอัตโนมัติ โดยมีองค์กรถึง 80.0% วางแผนที่จะใช้กลยุทธ์นี้ การนำระบบอัตโนมัติมาช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและลดต้นทุนในการดำเนินงาน องค์กรสามารถใช้เทคโนโลยีอัตโนมัติเพื่อแทนที่งานที่ทำซ้ำเป็นประจำและให้พนักงานมุ่งเน้นไปที่งานที่มีมูลค่าเพิ่มมากขึ้น องค์กรควรมีการวางแผนการนำเทคโนโลยีอัตโนมัติมาใช้ในกระบวนการทำงานที่มีประสิทธิภาพ โดยเริ่มจากการวิเคราะห์และระบุขั้นตอนการทำงานที่สามารถใช้ระบบอัตโนมัติได้ การฝึกอบรมพนักงานให้เข้าใจและสามารถใช้เทคโนโลยีเหล่านี้ได้เป็นสิ่งสำคัญ นอกจากนี้ควรมีการตรวจสอบและประเมินผลการใช้เทคโนโลยีอัตโนมัติอย่างต่อเนื่องเพื่อปรับปรุงกระบวนการทำงาน

- **การเปลี่ยนบทบาทพนักงานจากตำแหน่งที่ลดลงไปสู่ตำแหน่งที่เติบโต (Transition Existing Staff from Declining to Growing Roles): 45.5%** อีกหนึ่งกลยุทธ์สำคัญคือการเปลี่ยนบทบาทของพนักงานจากตำแหน่งที่ลดลงไปสู่ตำแหน่งที่เติบโต โดยมีองค์กรถึง 45.5% วางแผนที่จะใช้กลยุทธ์นี้ การเปลี่ยนบทบาทของพนักงานช่วยให้สามารถรักษาความสามารถและประสบการณ์ของพนักงานไว้ในองค์กร และเพิ่มความสามารถในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง องค์กรควรจัดทำแผนพัฒนาอาชีพที่ชัดเจนและสนับสนุนให้พนักงานสามารถย้ายจากตำแหน่งที่มีแนวโน้มลดลงไปสู่ตำแหน่งที่มีการเติบโต การฝึกอบรมและการพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับบทบาทใหม่ ๆ จะช่วยให้พนักงานสามารถปรับตัวได้อย่างราบรื่น นอกจากนี้ควรมีการสื่อสารที่ชัดเจนและโปร่งใสเกี่ยวกับโอกาสและทิศทางการเติบโตภายในองค์กร

- **การจ้างงานจากภายนอก (Outsource Significant Areas of Work): 25.5%** การจ้างงานจากภายนอกเป็นอีกหนึ่งกลยุทธ์ที่องค์กรนำมาใช้ โดยมีองค์กรถึง 25.5% วางแผนที่จะใช้กลยุทธ์นี้ การจ้างงานจากภายนอกช่วยให้องค์กรสามารถลดต้นทุนและเพิ่มความยืดหยุ่นในการบริหารจัดการทรัพยากร นอกจากนี้ยังสามารถนำความเชี่ยวชาญจากภายนอกมาใช้ในการพัฒนาธุรกิจ องค์กรควรระบุงานที่สามารถจ้างงานจาก

ภายนอกได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเลือกผู้ให้บริการที่มีความเชี่ยวชาญและมีคุณภาพ การตรวจสอบและประเมินผลการดำเนินงานของผู้ให้บริการภายนอกเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้แน่ใจว่างานที่ได้รับการจ้างทำมีคุณภาพ และตรงตามมาตรฐานขององค์กร

- **การขยายการใช้พนักงานสัญญาจ้าง (Expand the Use of Contract Work): 24.3%** การขยายการใช้พนักงานสัญญาจ้างเป็นกลยุทธ์ที่องค์กรถึง 24.3% วางแผนที่จะใช้ กลยุทธ์นี้ช่วยให้องค์กรสามารถเพิ่มความยืดหยุ่นในการบริหารจัดการกำลังคน และสามารถปรับตัวต่อความต้องการของตลาดที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว องค์กรควรมีการจัดการสัญญาจ้างอย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีการกำหนดเงื่อนไขและข้อกำหนดที่ชัดเจน รวมถึงการประเมินและติดตามผลการดำเนินงานของพนักงานสัญญาจ้างอย่างสม่ำเสมอ นอกจากนี้ควรสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับพนักงานสัญญาจ้างเพื่อให้พวกเขามีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของทีมงาน และทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

- **การจ้างพนักงานประจำมากขึ้น (Hire Significantly More Permanent Staff): 22.4%** การจ้างพนักงานประจำมากขึ้นเป็นกลยุทธ์ที่องค์กรถึง 22.4% วางแผนที่จะใช้ กลยุทธ์นี้เน้นการเสริมสร้างกำลังคนที่มีความมั่นคงและมีความสามารถในการพัฒนาองค์กรในระยะยาว องค์กรควรพัฒนากระบวนการสรรหาและการคัดเลือกพนักงานประจำที่มีประสิทธิภาพ โดยเน้นการหาคนที่มีทักษะและคุณสมบัติที่ตรงกับความต้องการขององค์กร การสร้างโปรแกรมพัฒนาพนักงานและการรักษาพนักงานที่มีความสามารถเป็นสิ่งสำคัญในการเสริมสร้างกำลังคนที่มีคุณภาพ

- **การลดขนาดกำลังคนปัจจุบันอย่างมีนัยสำคัญ (Reduce the Current Workforce Significantly): 12.8%** กลยุทธ์การลดขนาดกำลังคนปัจจุบันอย่างมีนัยสำคัญมีองค์กรเพียง 12.8% ที่วางแผนจะใช้ กลยุทธ์นี้อาจใช้ในกรณีที่ต้องการปรับโครงสร้างหรือเผชิญกับความท้าทายทางการเงินที่รุนแรง การลดขนาดกำลังคนควรดำเนินการด้วยความระมัดระวังและโปร่งใส องค์กรควรมีการสื่อสารที่ชัดเจนกับพนักงานและให้การสนับสนุนในการหางานใหม่หรือการพัฒนาทักษะเพื่อปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง การให้คำปรึกษาและการจัดหาความช่วยเหลือด้านการเงินและการหางานใหม่เป็นสิ่งที่ควรพิจารณา

การสำรวจนี้แสดงให้เห็นถึงแนวโน้มและกลยุทธ์ที่องค์กรต่าง ๆ วางแผนจะนำมาใช้ในช่วงปี 2023 ถึง 2027 เพื่อรับมือกับการเปลี่ยนแปลงในตลาดแรงงาน การลงทุนในการเรียนรู้และการฝึกอบรมในงาน การเร่งการทำงานอัตโนมัติ และการเปลี่ยนบทบาทของพนักงานเป็นกลยุทธ์ที่ได้รับความนิยมมากที่สุด องค์กรสามารถใช้ข้อมูลนี้ในการวางแผนและปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น เพื่อให้สามารถเติบโตและประสบความสำเร็จในยุคดิจิทัลได้อย่างมั่นคง

สรุปภาพรวมของรายงาน The Future of Jobs Report 2023

รายงาน The Future of Jobs Report 2023 นำเสนอข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของตลาดแรงงานในอนาคต และการเปลี่ยนแปลงทักษะที่จำเป็นในยุคดิจิทัล การคาดการณ์การสร้างและการสูญเสียงาน การพัฒนาทักษะใหม่ ๆ และกลยุทธ์ในการบริหารจัดการกำลังคนเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญสำหรับองค์กรและแรงงานในการเตรียมความพร้อมสำหรับอนาคต ทักษะที่มีความสำคัญในอนาคตประกอบด้วยความคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงวิเคราะห์ ความรู้ทางเทคโนโลยี การเรียนรู้ตลอดชีวิต และความยืดหยุ่นในการทำงาน การพัฒนาทักษะเหล่านี้

จะเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้องค์กรและแรงงานสามารถปรับตัวและตอบสนองต่อความท้าทายใหม่ ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเปลี่ยนแปลงในรูปแบบการทำงาน เช่น การทำงานระยะไกล การใช้พนักงานสัญญาจ้าง และการทำงานแบบยืดหยุ่น เป็นแนวโน้มที่เพิ่มขึ้น องค์กรต้องปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้โดย การสร้างสภาพแวดล้อมการทำงานที่สนับสนุนการทำงานระยะไกลและการทำงานแบบยืดหยุ่น รวมถึงการใช้ เทคโนโลยีที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน

การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลและเทคโนโลยีส่งผลกระทบต่อแรงงานโดยเฉพาะแรงงานที่มีทักษะต่ำที่มี แนวโน้มจะถูกแทนที่ด้วยระบบอัตโนมัติและเทคโนโลยีใหม่ ๆ การฝึกอบรมและพัฒนาทักษะใหม่ ๆ สำหรับ แรงงานกลุ่มนี้เป็นสิ่งจำเป็นเพื่อให้สามารถปรับตัวและคงความสามารถในการแข่งขันได้ กลยุทธ์ด้านกำลังคนที่ สำคัญ ได้แก่ การลงทุนในการเรียนรู้และการฝึกอบรมในงาน การเร่งการทำงานอัตโนมัติ การเปลี่ยนบทบาท พนักงานจากตำแหน่งที่ลดลงไปสู่ตำแหน่งที่เติบโต การจ้างงานจากภายนอก และการขยายการใช้พนักงาน สัญญาจ้าง การนำกลยุทธ์เหล่านี้ไปใช้จะช่วยให้องค์กรสามารถปรับตัวและเติบโตได้ในสถานะที่มีการ เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

อพวช. ควรใช้ข้อมูลจากรายงาน The Future of Jobs Report 2023 ในการวางแผนพัฒนาและ ยกระดับทักษะของบุคลากร เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับอนาคต การจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570 ควรรวมถึงการลงทุนในการฝึกอบรมและการพัฒนาทักษะใหม่ ๆ ที่จำเป็น การสร้าง สภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตและความยืดหยุ่นในการทำงานจะช่วยให้อพวช. สามารถ ปรับตัวและเติบโตได้อย่างมั่นคงในยุคดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว อพวช. ควรเน้นการสร้างความคิด สร้างสรรค์และการคิดเชิงวิเคราะห์ในบุคลากรเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพัฒนานวัตกรรมและแก้ไข ปัญหาที่ซับซ้อนในอนาคต การพัฒนาทักษะที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัล การจัดการและการวิเคราะห์ข้อมูล และการใช้ปัญญาประดิษฐ์เป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้ อพวช. สามารถแข่งขันและเติบโตในยุคดิจิทัลได้อย่างมี ประสิทธิภาพ ด้วยการวางแผนและการดำเนินการตามกลยุทธ์ที่เหมาะสม อพวช. จะสามารถเตรียมความ พร้อมและปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและเศรษฐกิจในอนาคตได้อย่างมั่นใจและยั่งยืน

วุฒิภาวะด้านดิจิทัลตาม (Digital Government Maturity Model)

สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน (สำนักงาน ก.พ.) ในฐานะหน่วยงานที่มีภารกิจในการ ขับเคลื่อนการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลของข้าราชการและบุคลากรภาครัฐ จึงได้รวบรวมองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้อง กับการปรับเปลี่ยนภาครัฐเป็นรัฐบาลดิจิทัล มาประมวลและจัดทำเป็น “แบบสำรวจระดับความพร้อมและวุฒิ ภาวะขององค์กรในการพัฒนาไปสู่รัฐบาลดิจิทัล” (Digital Government Maturity Domain and Area : MDA) เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ (Learning Material) สำหรับหน่วยงานภาครัฐในการวิเคราะห์และสำรวจความ พร้อมขององค์กรในการพัฒนาไปสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัลด้วยตนเอง โดยได้นำระดับวุฒิภาวะด้านดิจิทัลตาม Digital Government Maturity Model (Gartner) มาใช้เป็นกรอบในการพัฒนาเครื่องมือดังกล่าว ด้วย

ในการพัฒนาหน่วยงานของรัฐตามวุฒิภาวะด้านดิจิทัลตามแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ สำนักงาน ก.พ. ได้จัดทำรายละเอียดระดับวุฒิภาวะหน่วยงานภาครัฐเป้าหมายสำหรับการพัฒนาหน่วยงานภาครัฐไปสู่ การเป็นรัฐบาลดิจิทัลในระยะการพัฒนาก้าวไปสู่การเป็นรัฐบาลเปิดและเชื่อมโยง (Developing stage) และระยะ ต่อเนื่อง โดยได้เชื่อมโยงแนวทางการพัฒนากระบวนการ (Process) และเทคโนโลยี (Technology) ของ

องค์กร กกับการสร้างและพัฒนากำลังคนภาครัฐ (People) ตามมติคณะรัฐมนตรี วันที่ 26 กันยายน 2560 เรื่อง ร่างแนวทางการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลของข้าราชการและบุคลากรภาครัฐเพื่อปรับเปลี่ยนเป็นรัฐบาลดิจิทัล และตามมติคณะรัฐมนตรี วันที่ 17 เมษายน 2562 รับทราบแผนปฏิบัติการด้านการสร้างและพัฒนากำลังคน ภาครัฐเชิงกลยุทธ์เพื่อการไปสู่ดิจิทัลไทยแลนด์

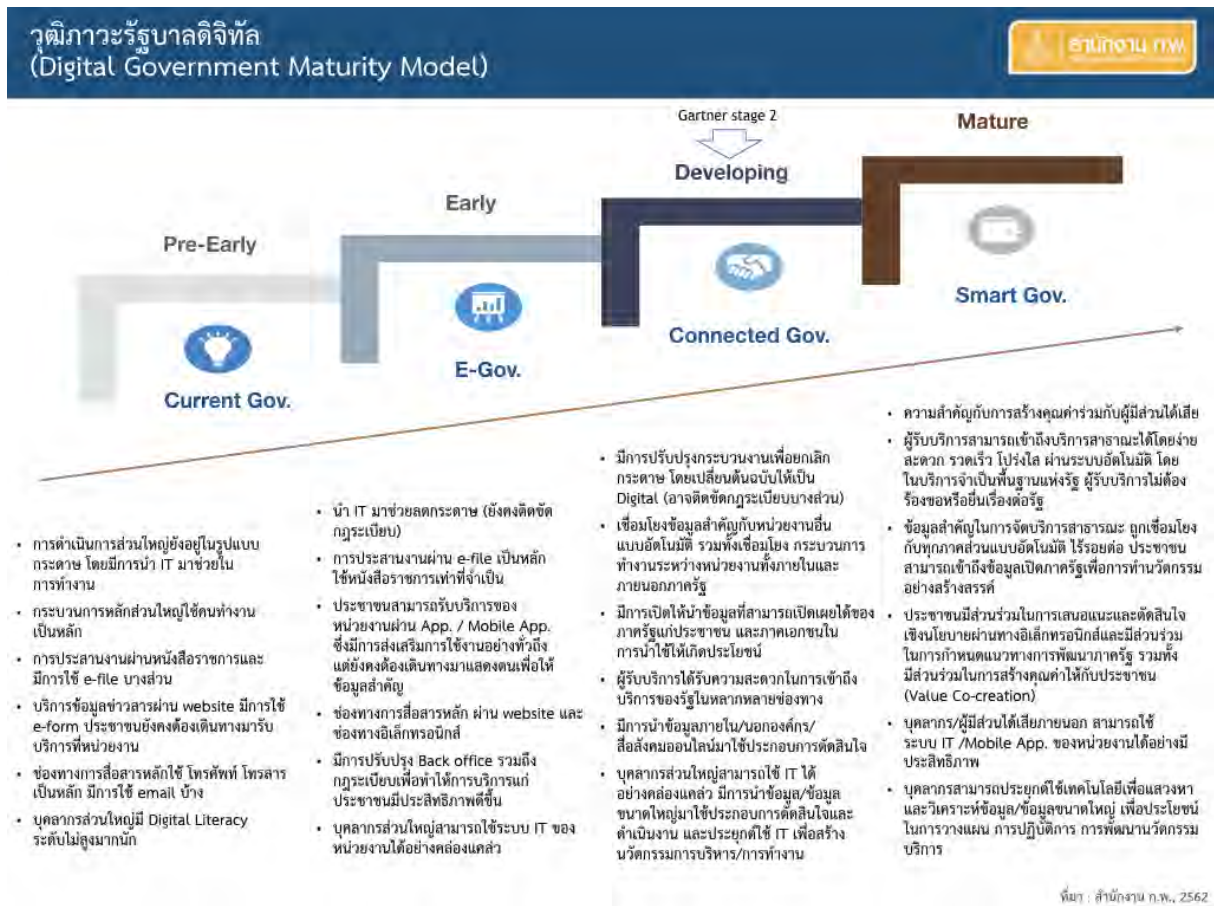
การติดตามและประเมินผลการดำเนินงานอย่างต่อเนื่องเป็นสิ่งจำเป็น เพื่อให้หน่วยงานภาครัฐสามารถ ปรับปรุงและพัฒนาการให้บริการและการบริหารจัดการได้อย่างมีประสิทธิภาพ การวัดผลและการประเมินผล ที่ชัดเจนจะช่วยให้หน่วยงานสามารถเห็นถึงความก้าวหน้าและระบุปัญหาหรืออุปสรรคที่เกิดขึ้น ทำให้สามารถ ปรับปรุงกลยุทธ์และการดำเนินงานได้ทันที่ ด้วยการนำข้อมูลจาก Digital Government Maturity Model หน่วยงานภาครัฐของประเทศไทยจะสามารถวางแผนและดำเนินการพัฒนาองค์กรได้อย่างเป็นระบบ และมีประสิทธิภาพ ทำให้การให้บริการประชาชนเป็นไปอย่างรวดเร็วและทันสมัยตามความต้องการในยุค ดิจิทัล

ระดับวุฒิภาวะเป้าหมายทั้ง 4 ระดับ

การประเมินสถานะปัจจุบันของหน่วยงานภาครัฐเป็นขั้นตอนแรกที่สำคัญในการนำข้อมูลจาก Digital Government Maturity Model ในการจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570 การรู้ว่าตนเอง อยู่ในระดับใดของโมเดลจะช่วยให้หน่วยงานสามารถวางแผนการพัฒนาได้อย่างมีประสิทธิภาพ การกำหนด เป้าหมายที่ชัดเจนในการพัฒนาวุฒิภาวะด้านดิจิทัลเป็นสิ่งสำคัญ โดยเป้าหมายเหล่านี้ควรสอดคล้องกับ ทรัพยากรที่มีอยู่และความต้องการของประชาชน การวางแผนกลยุทธ์ที่เหมาะสมจะช่วยให้หน่วยงานสามารถ ก้าวข้ามข้อจำกัดและพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง การลงทุนในเทคโนโลยีและการฝึกอบรมบุคลากรเป็นอีก หนึ่งปัจจัยสำคัญในการพัฒนาวุฒิภาวะด้านดิจิทัล การนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาใช้ในกระบวนการทำงานจะช่วย เพิ่มประสิทธิภาพและลดเวลาในการดำเนินงาน การฝึกอบรมและพัฒนาทักษะทางดิจิทัลให้กับบุคลากรจะทำให้ พนักงานสามารถปรับตัวและใช้งานเทคโนโลยีได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การสร้างความร่วมมือ ระหว่างหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนจะช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้และทรัพยากรที่มีค่า ซึ่งจะเป็น ประโยชน์ในการพัฒนาและดำเนินงานตามแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570

แนวคิดเรื่องของแบบจำลองเพื่อวัดระดับด้านดิจิทัลของรัฐบาลเป็นสิ่งมีการนำมาใช้ในระดับสากลมา เป็นระยะเวลานาน โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้ภาครัฐหรือหน่วยงานที่ศึกษาเกี่ยวกับรัฐบาลดิจิทัลของประเทศ ต่าง ๆ ใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาระดับความเป็นดิจิทัลในองค์กรวม ทั้งนี้อาจมีชื่อเรียกที่แตกต่างกันไปตาม ยุคสมัย หรือหน่วยงานที่ทำการวิจัยเรื่องนี้ ทั้งนี้แบบจำลองระดับความพร้อมในการพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของ ประเทศไทยได้รับอิทธิพลผ่านการศึกษาจาก Digital Government Maturity Model ของ Gartner ในปี 2018 ซึ่งมีการแบ่งระดับของรัฐบาลดิจิทัลไว้ 5 ระดับ

ภายหลังการปรับปรุงให้เหมาะสมกับบริบทประเทศ วุฒิภาวะเป้าหมายจำแนกระดับพัฒนาการของ องค์กร ออกเป็น 4 ระยะ ได้แก่ ระยะก่อนระยะเริ่มแรก (Pre-Early) ระยะเริ่มแรก (Early) ระยะกำลังพัฒนา (Developing) และระยะสมบูรณ์ (Mature) ตามภาพด้านล่าง



ภาพที่ 21 ระดับวุฒิภาวะเป้าหมายทั้ง 4 ระดับ

● **ระดับที่ 1: ระยะแรกเริ่ม (Pre-Early / Current Gov.)** ในระดับนี้ การดำเนินการส่วนใหญ่ยังอยู่ในรูปแบบกระดาษ โดยมีการนำ IT มาช่วยในบางภารกิจ ข้อมูลและการติดต่อสื่อสารจะใช้โทรศัพท์ โทรสาร และอีเมลเป็นหลัก บริการข้อมูลสามารถผ่านเว็บไซต์แต่การใช้งานที่ยังไม่ครอบคลุม บุคลากรยังไม่มีทักษะทางดิจิทัลในระดับที่สูงมาก หน่วยงานในระดับนี้ควรเริ่มจากการนำระบบดิจิทัลพื้นฐานมาใช้ เช่น การจัดทำเอกสารดิจิทัลและการใช้ระบบจัดเก็บข้อมูลออนไลน์ นอกจากนี้ควรมีการฝึกอบรมบุคลากรเพื่อพัฒนาทักษะทางดิจิทัลเบื้องต้น การเริ่มต้นจากการใช้เทคโนโลยีที่ง่ายต่อการเข้าถึงและการใช้งานจะช่วยสร้างความคุ้นเคยและเตรียมความพร้อมสำหรับการพัฒนาในระดับต่อไป

● **ระดับที่ 2: ระยะแรก (Early / E-Gov.)** ในระดับนี้ IT ถูกนำมาใช้เพื่อช่วยลดกระดาษ มีการใช้ e-file และ e-service เป็นหลัก ระบบงานต่าง ๆ เริ่มใช้งานบน App และ Mobile App ที่เป็นมาตรฐาน ระบบข้อมูลภายในและภายนอกมีการเชื่อมโยงกัน การบริการประชาชนเริ่มมีความสะดวกและรวดเร็วมากขึ้น บุคลากรเริ่มมีทักษะทางดิจิทัลมากขึ้น ควรเน้นการขยายการใช้บริการดิจิทัลให้ครอบคลุมมากขึ้น การพัฒนาระบบ e-service และ Mobile App ที่ตอบสนองความต้องการของประชาชนและสามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ หน่วยงานควรลงทุนในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้าน IT และการเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างหน่วยงาน รวมถึงการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการบริหารจัดการภายในองค์กร

● **ระดับที่ 3: ระยะพัฒนา (Developing / Connected Gov.)** ในระดับนี้มีการปรับปรุงกระบวนการเพื่อเลิกใช้กระดาษและเปลี่ยนไปใช้ระบบดิจิทัลแบบเต็มรูปแบบ การทำงานภายในและภายนอกมีการเชื่อมโยงข้อมูลและบริการเข้าด้วยกัน ทำให้สามารถให้บริการที่มีประสิทธิภาพและเป็นระบบมากขึ้น การใช้งานเทคโนโลยีเช่น Cloud และ Big Data มีบทบาทสำคัญในการจัดการข้อมูล หน่วยงานควรเร่งพัฒนาระบบการเชื่อมโยงข้อมูลและการใช้เทคโนโลยีขั้นสูง เช่น Cloud Computing และ Big Data Analytics การสร้างแพลตฟอร์มที่สามารถให้บริการต่าง ๆ ได้อย่างบูรณาการและมีความปลอดภัยสูง การจัดตั้งทีมงานที่มีความเชี่ยวชาญในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศจะช่วยให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ

● **ระดับที่ 4: ระยะเติบโตเต็มที่ (Mature / Smart Gov.)** ในระดับนี้ การบริการประชาชนและการทำงานของหน่วยงานภาครัฐสามารถดำเนินการได้อย่างสมบูรณ์แบบ โดยผู้รับบริการสามารถเข้าถึงบริการได้ทุกที่ทุกเวลา มีการใช้เทคโนโลยีขั้นสูง เช่น AI, IoT, Blockchain ในการให้บริการและบริหารจัดการ ความร่วมมือระหว่างหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีความแน่นแฟ้น ทำให้การให้บริการมีความรวดเร็วและมีประสิทธิภาพสูงสุด หน่วยงานควรพัฒนาการใช้เทคโนโลยีขั้นสูงในการบริหารจัดการและให้บริการประชาชน เช่น การใช้ AI ในการวิเคราะห์ข้อมูลและการตัดสินใจ การใช้ IoT ในการเชื่อมต่อและตรวจสอบระบบต่าง ๆ รวมถึงการใช้ Blockchain เพื่อความปลอดภัยของข้อมูล การสร้างความร่วมมือกับภาคเอกชนและการเปิดโอกาสให้เกิดนวัตกรรมจะช่วยให้การบริการมีความทันสมัยและตอบสนองต่อความต้องการของประชาชนได้ดียิ่งขึ้น

การนำข้อมูลจาก Digital Government Maturity Model ไปใช้ในการจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568–2570 หน่วยงานภาครัฐควรเริ่มจากการประเมินสถานะปัจจุบันของตนเอง กำหนดเป้าหมายและกลยุทธ์ในการพัฒนาอย่างชัดเจน ลงทุนในการนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาใช้และพัฒนาทักษะทางดิจิทัลของบุคลากร รวมถึงสร้างความร่วมมือระหว่างหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน การติดตามและประเมินผลการดำเนินงานอย่างต่อเนื่องจะช่วยให้การพัฒนาดิจิทัลเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและสามารถตอบสนองต่อความต้องการของประชาชนในยุคดิจิทัลได้อย่างทัน่วงที

มาตรฐาน/เกณฑ์สากล ด้านดิจิทัล/ADM 2025

พระราชบัญญัติการบริหารงานและการให้บริการภาครัฐผ่านระบบดิจิทัล พ.ศ. 2562 มาตรา 10 (3) กำหนดให้ สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์กรมหาชน) (สพร.) มีหน้าที่ในการ สำรวจ เก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ และวิจัย เพื่อจัดทำตัวชี้วัด ดัชนีสนับสนุนการพัฒนารัฐบาลดิจิทัลต่อคณะกรรมการพัฒนารัฐบาลดิจิทัล เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการสะท้อนสถานะและปัญหาอุปสรรคต่าง ๆ ในการดำเนินงาน ระดับความพร้อมในการพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของแต่ละหน่วยงาน โดยมุ่งหวังว่าข้อมูลที่ได้จากการสำรวจจะสามารถสะท้อนถึงปัญหา ความท้าทาย อุปสรรค รวมถึงปัจจัยแห่งความสำเร็จในการขับเคลื่อนรัฐบาลดิจิทัล รวมถึงเป็นแหล่งข้อมูลด้านการพัฒนารัฐบาลดิจิทัลที่มีความน่าเชื่อถือ และให้หน่วยงานระดับนโยบายได้นำไปใช้ในการจัดทำแผนและติดตามงานด้านนโยบายได้อย่างเหมาะสม

Gartner Digital Government Maturity Model

ทั้งนี้ในการสำรวจมีการใช้แบบจำลองระดับความพร้อมการพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (Digital Government Maturity Model) ได้รับอิทธิพลผ่านการศึกษาจาก Digital Government Maturity Model ของ Gartner ในปี 2018 ซึ่งมีการแบ่งระดับของรัฐบาลดิจิทัลในหัวข้อต่าง ๆ ดังแสดงในภาพ

	E-Government		Open	Data-Centric	Fully Digital	Smart
Maturity Level	01 Initial	02 Developing	03 Defined	04 Managed	05 Optimizing	
Value Focus	Compliance	Transparency	Constituent Value	Insight-Driven Transformation	Sustainability	
Service Model	Reactive	Intermediated	Proactive	Embedded	Predictive	
Platform	IT-Centric	Customer-Centric	Data-Centric	Thing-Centric	Ecosystem-Centric	
Ecosystem	Government-Centric	Service Co-creation	Aware	Engaged	Evolving	
Leadership	Technology	Data	Business	Information	Innovation	
Technology Focus	SOA	API Management	Open Any Data	Modularity	Intelligence	
Key Metrics	% Services Online	No. of Open Datasets	% Improvement in Outcomes, KPIs	% New and Retired Services	No. of New Service Delivery Models	

ภาพที่ 22 กรอบแนวคิดการพัฒนาสู่รัฐบาลดิจิทัลตามเกณฑ์สากล

ที่มา: Gartner (2018). Introducing the Gartner Digital Government Maturity Model.

Level 1: e-Government รัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ เป็นจุดเริ่มต้นของการมุ่งสู่รัฐบาลดิจิทัล รัฐบาลจะมีบริการต่าง ๆ ผ่านเว็บไซต์ของหน่วยงาน แต่เป็นเพียงการบริการเฉพาะด้านหรือบางส่วนเท่านั้น โดยมุ่งเน้นการลดขั้นตอนการปฏิบัติงานตามกระบวนการทำงานของส่วนราชการเป็นหลัก บางหน่วยงานมีความเกี่ยวข้องหรือทำงานในสายงานเดียวกันอาจร่วมมือกันเพื่อรวมศูนย์ของบริการอิเล็กทรอนิกส์ไว้อย่างจุดเดียวกัน (Portal)

Level 2: Open Government การพัฒนารัฐบาลดิจิทัลในขั้นนี้ จำเป็นต้องอาศัยแรงผลักดันจากผู้บริหารระดับสูงของหน่วยงานภาครัฐ และตัวหน่วยงานภาครัฐเองจะต้องขับเคลื่อนสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัลมากขึ้น โดยมุ่งเน้นเพิ่มขีดความสามารถของหน่วยงาน เพื่อเพิ่มอัตราการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีต่าง ๆ ให้มีประสิทธิภาพสูงสุด รวมทั้งให้ความสำคัญกับการใช้ข้อมูลที่หน่วยงานมีอยู่อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้หากเป็นข้อมูลบนเอกสารจะต้องทำให้กลายเป็นข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ และเริ่มดำเนินการเปิดเผยข้อมูลสู่สาธารณะ (Open Public Data)

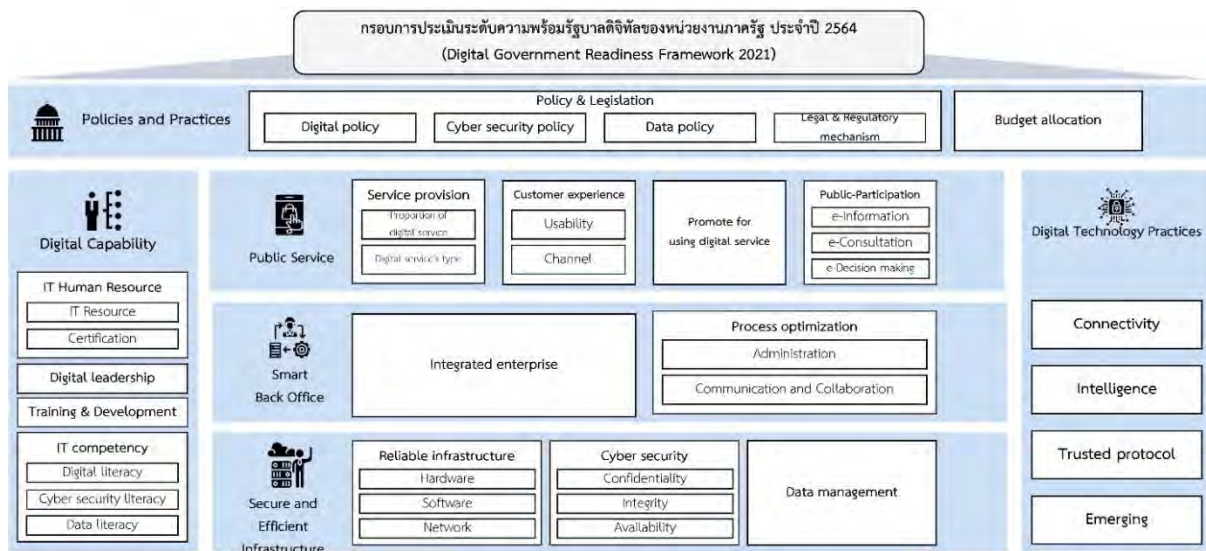
Level 3: Data-Centric Government เพื่อยกระดับการให้บริการและการทำงานภาครัฐ การพัฒนารัฐบาลดิจิทัลในขั้นนี้ มุ่งเน้นไปที่การสร้างเว็บไซต์หรือระบบที่ให้บริการ และตอบสนองต่อผู้ใช้ทุกส่วนที่เกี่ยวข้องกับหน่วยงาน (ประชาชน ภาคธุรกิจ และหน่วยงานภาครัฐด้วยตนเอง) ในการใช้ประโยชน์จากข้อมูล

เปิด โดยแต่ละหน่วยงานภาครัฐ จะเริ่มให้ความสำคัญกับการบริหารจัดการระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ และยกระดับข้อมูลขององค์กรให้เทียบได้กับสินทรัพย์ของหน่วยงาน (Data as an Asset)

Level 4: Fully Digital Government การเกิดขึ้นของรัฐบาลดิจิทัลจะส่งผลโดยตรงต่อการสร้างรูปแบบการให้บริการ และการดำเนินงานของภาครัฐในรูปแบบใหม่ การนำเทคโนโลยีสำคัญมาปรับใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลอย่างเป็นรูปธรรม มุ่งเน้นการสร้างความร่วมมือระหว่างหน่วยงานรัฐกับหน่วยงานรัฐ และหน่วยงานรัฐกับหน่วยงานภาคเอกชน มุ่งเน้นการสร้างสภาพแวดล้อมเชิงดิจิทัลของประเทศ (Thailand Digital Ecosystem) เพื่อจะเป็นการเร่งการพัฒนาประเทศให้รวดเร็วมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ การใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีและข้อมูลถือเป็นหัวใจสำคัญของรัฐบาลดิจิทัล ซึ่งจะต้องอาศัยการบูรณาการข้ามหน่วยงานผ่านเทคโนโลยีที่ทันสมัย พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานกลางร่วมกัน เพื่อใช้ในการแบ่งปันข้อมูลที่เป็นประโยชน์ ต่อการดำเนินงานของแต่ละหน่วยงานภาครัฐ

Level 5: Smart Government รัฐบาลดิจิทัลมุ่งสู่การเป็นรัฐบาลอัจฉริยะ (Smart Government) จำเป็นต้องขับเคลื่อนผ่านการนำเทคโนโลยี Smart Machines มาปรับใช้ให้เกิดการดำเนินงาน และการให้บริการต่าง ๆ ของหน่วยงานภาครัฐ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหน่วยงานภาครัฐในทุกกลุ่ม อย่างไรก็ตาม ปัจจัยความสำเร็จในการก้าวเข้าสู่การเป็นรัฐบาลอัจฉริยะ จำเป็นต้องอาศัยการสนับสนุนจากทุกภาคส่วนทุกระดับ อาทิ ผู้บริหารระดับสูงของหน่วยงานรัฐต้องกำหนดวิสัยทัศน์ในการพัฒนาต่อยอดหน่วยงานด้วยเทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง รวมถึงนโยบายซึ่งผลักดันจากรัฐบาลในการปรับระบบเศรษฐกิจเป็นรูปแบบดิจิทัล (Digital Economy) สภาพแวดล้อมเชิงดิจิทัลของประเทศที่เกื้อหนุนต่อการพัฒนาประเทศสู่ดิจิทัล ตลอดจนบทบาทภาคธุรกิจ ภาคอุตสาหกรรม ภาคประชาชน ที่สะท้อนความต้องการใช้ประโยชน์จากบริการดิจิทัลของภาครัฐ

สำหรับกรอบการสำรวจวัดระดับความพร้อมการพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทยในปัจจุบัน ได้มีการศึกษากรอบแนวทางการพัฒนารัฐบาลดิจิทัลประจำปี 2566–2570 และปี 2571–2580 ร่วมกับงานวิจัยของต่างประเทศ เช่น E-Government Development Index 2018 ของ United Nations (UN), IAC International e-Government Ranking Survey ของ The institute of D-Government ของ Waseda University เป็นต้น เพื่อนำข้อมูลมาประกอบการออกแบบกรอบการสำรวจให้ครอบคลุมเนื้อหาให้มีความเป็นสากลมากขึ้น โดยสำรวจวัดระดับความพร้อมการพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทยในปี 2564 สามารถแสดงได้ดังภาพ



ภาพที่ 23 กรอบการประเมินระดับความพร้อมรัฐบาลดิจิทัลของหน่วยงานภาครัฐ ประจำปี 2564

ที่มา: สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)

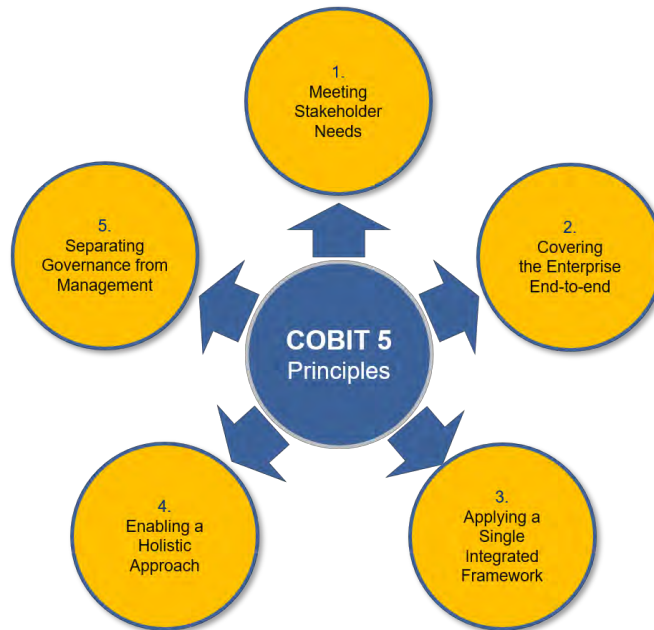
COBIT (Control Objectives for Information and Related Technologies)

ในยุคที่เทคโนโลยีสารสนเทศมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนองค์กร การบริหารจัดการและควบคุมเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพเป็นสิ่งจำเป็น COBIT (Control Objectives for Information and Related Technologies) เป็นกรอบการบริหารจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศที่ได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลาย ซึ่งช่วยให้องค์กรสามารถบริหารจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ วัตถุประสงค์ของรายงานนี้คือการศึกษาคอBIT และการนำไปใช้ในการจัดทำแผนดิจิทัลสำหรับผู้บริหารและทีมงาน การนำ COBIT มาใช้ในการบริหารจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศจะช่วยให้องค์กรสามารถควบคุมและกำกับดูแลการใช้เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ ลดความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น และเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงาน ความสำคัญของการศึกษาคอBIT คือการเตรียมความพร้อมและสร้างความเข้าใจให้กับผู้บริหารและทีมงานในการนำไปปรับใช้ในองค์กร จุดมุ่งหมายของรายงานนี้คือเพื่อให้ความรู้และแนะนำแนวทางในการนำ COBIT ไปใช้ในการจัดทำแผนดิจิทัล เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการบริหารจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศในองค์กร

หลักการของ COBIT (COBIT Principles)

COBIT (Control Objectives for Information and Related Technologies) เป็นกรอบการบริหารจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศที่พัฒนาโดย ISACA (Information Systems Audit and Control Association) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อช่วยให้องค์กรสามารถบริหารจัดการและควบคุมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพและเป็นระบบ หลักการของ COBIT เป็นแนวทางที่สำคัญในการกำกับดูแลและบริหารจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศในองค์กร ทำให้องค์กรสามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและสร้างคุณค่าให้กับธุรกิจได้อย่างยั่งยืน หลักการของ COBIT มีความสำคัญเนื่องจากเป็นแนวทางที่ช่วยให้องค์กรสามารถสร้างสมดุลระหว่างความเสี่ยง ทรัพยากร และผลประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

การนำหลักการเหล่านี้ไปใช้จะช่วยให้องค์กรมีการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพและสามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและธุรกิจได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ยังช่วยเสริมสร้างความมั่นใจให้กับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียว่าองค์กรมีการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีความรับผิดชอบและปลอดภัย



ภาพที่ 24 COBIT Principles

หลักการของ COBIT ประกอบด้วยหลักการสำคัญ 5 ข้อที่เป็นแนวทางในการบริหารจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศในองค์กร ดังนี้:

- **หลักการที่ 1: การตอบสนองต่อความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Meeting Stakeholder Needs)** หลักการนี้เน้นให้ความสำคัญกับการตอบสนองต่อความต้องการและความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในองค์กร การบริหารจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศควรจะสามารถเพิ่มคุณค่าให้กับธุรกิจโดยการสร้างสมดุลระหว่างประโยชน์ที่ได้รับ ความเสี่ยง และทรัพยากรที่ใช้ในการบริหารจัดการ การทำความเข้าใจความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจะช่วยให้องค์กรสามารถกำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่ชัดเจนในการบริหารจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ องค์กรควรจัดทำการสำรวจและวิเคราะห์ความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเพื่อให้เข้าใจและตอบสนองต่อความคาดหวังอย่างถูกต้องและครอบคลุม การสื่อสารและสร้างความเข้าใจร่วมกันระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและทีมบริหารจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้ทุกฝ่ายมีเป้าหมายและทิศทางเดียวกัน

- **หลักการที่ 2: การครอบคลุมองค์กรทั้งหมด (Covering the Enterprise End-to-End)** หลักการนี้เน้นการบริหารจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศให้ครอบคลุมทั้งองค์กร ไม่เพียงแคภายในฝ่าย IT แต่รวมถึงทุกส่วนขององค์กรที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการดำเนินงาน การบริหารจัดการที่ครอบคลุมนี้จะช่วยให้เกิดความสอดคล้องและประสิทธิภาพในการดำเนินงานทั่วทั้งองค์กร รวมถึงการประสานงานและการทำงานร่วมกันระหว่างฝ่ายต่าง ๆ องค์กรควรทำการวิเคราะห์และระบุถึงกระบวนการทางธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศทั้งหมด และบูรณาการการบริหารจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ากับกระบวนการ

เหล่านั้น การประสานงานระหว่างฝ่าย IT และหน่วยงานอื่น ๆ ในองค์กรเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้เกิดการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ

- **หลักการที่ 3: การประยุกต์ใช้กรอบการทำงานเดียวแบบบูรณาการ (Applying a Single Integrated Framework)** หลักการนี้เน้นการใช้กรอบการทำงานเดียวที่บูรณาการสำหรับการบริหารจัดการและควบคุมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในองค์กร COBIT ทำหน้าที่เป็นกรอบการทำงานที่สามารถรวมเข้ากับมาตรฐาน แนวทางปฏิบัติ และกรอบการทำงานอื่น ๆ ได้ เช่น ITIL, ISO/IEC 27001, และ TOGAF การใช้กรอบการทำงานเดียวจะช่วยลดความซ้ำซ้อนและเพิ่มความสอดคล้องในการดำเนินงาน องค์กรควรศึกษากรอบการทำงานและมาตรฐานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง แล้วทำการประยุกต์ใช้ COBIT ร่วมกับกรอบการทำงานเหล่านั้น เพื่อให้เกิดการบูรณาการและการทำงานที่มีประสิทธิภาพ การฝึกอบรมและสร้างความเข้าใจให้กับบุคลากรเกี่ยวกับกรอบการทำงานที่บูรณาการจะช่วยลดความซ้ำซ้อนและความสับสนในการดำเนินงาน

- **หลักการที่ 4: การใช้แนวทางที่ครอบคลุม (Enabling a Holistic Approach)** หลักการนี้เน้นการใช้แนวทางที่ครอบคลุมในการบริหารจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยพิจารณาถึงทุกองค์ประกอบที่มีผลต่อความสำเร็จของการบริหารจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ องค์ประกอบเหล่านี้รวมถึงหลักการ กรอบการทำงาน กระบวนการ โครงสร้างองค์กร ทรัพยากรบุคคล วัฒนธรรม องค์กร และข้อมูล การพิจารณาอย่างครอบคลุมจะช่วยให้การบริหารจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศมีประสิทธิภาพและยั่งยืน องค์กรควรใช้แนวทางที่ครอบคลุมในการวางแผนและดำเนินการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยพิจารณาถึงทุกองค์ประกอบที่มีผลต่อการดำเนินงาน เช่น การบริหารทรัพยากรบุคคล การจัดการข้อมูล และการสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่สนับสนุนการเปลี่ยนแปลงและการปรับปรุง การสร้างทีมงานที่มีความหลากหลายและมีความเชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ จะช่วยเสริมสร้างการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ

- **หลักการที่ 5: การแยกการกำกับดูแลและการบริหารจัดการ (Separating Governance from Management)** หลักการนี้เน้นการแยกบทบาทของการกำกับดูแลและการบริหารจัดการอย่างชัดเจน การกำกับดูแล (Governance) มุ่งเน้นการกำหนดทิศทาง การตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ และการตรวจสอบผลลัพธ์ ในขณะที่การบริหารจัดการ (Management) มุ่งเน้นการดำเนินงานตามทิศทางที่กำหนด การแยกบทบาทนี้จะช่วยให้การดำเนินงานมีความชัดเจนและมีประสิทธิภาพมากขึ้น องค์กรควรกำหนดบทบาทและหน้าที่ของการกำกับดูแลและการบริหารจัดการอย่างชัดเจน โดยกำหนดนโยบายและกระบวนการที่แยกออกจากกัน การสร้างคณะกรรมการหรือทีมงานที่รับผิดชอบการกำกับดูแลและการบริหารจัดการจะช่วยให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างราบรื่น การสื่อสารที่ชัดเจนและมีประสิทธิภาพระหว่างฝ่ายกำกับดูแลและฝ่ายบริหารจัดการจะช่วยเสริมสร้างความเข้าใจและความร่วมมือในการดำเนินงาน

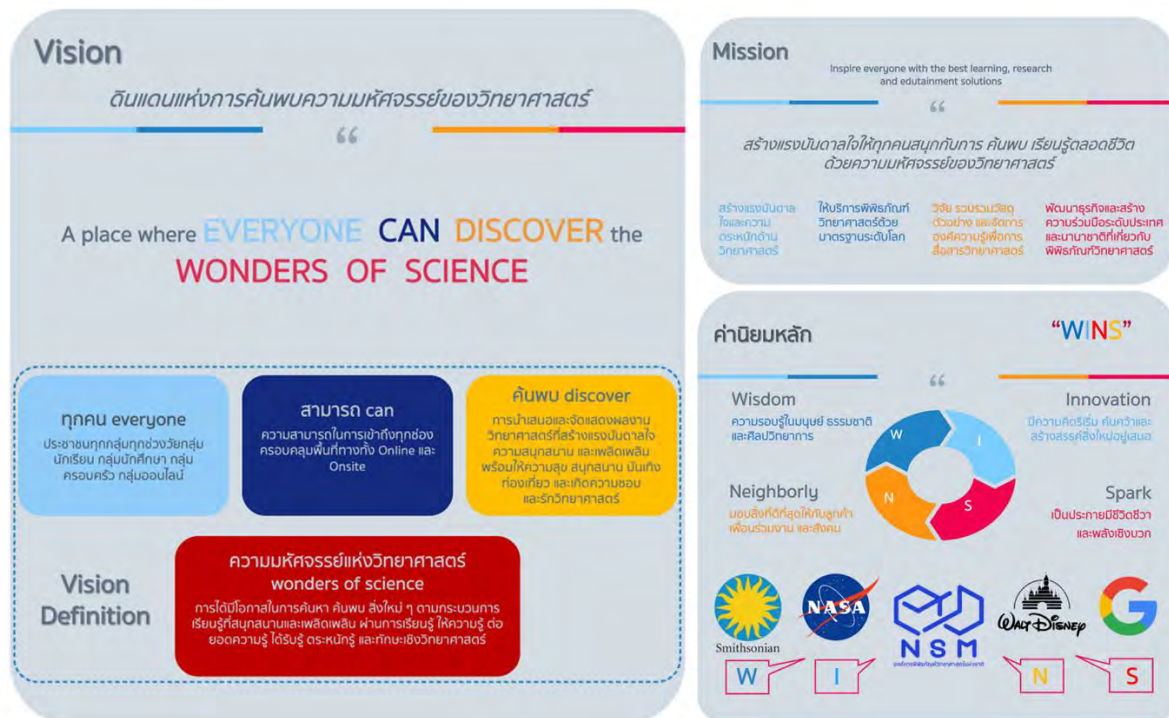
COBIT (Control Objectives for Information and Related Technologies) เป็นกรอบการบริหารจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศที่ได้รับการยอมรับในระดับสากล ประกอบด้วยหลักการสำคัญ 5 ข้อที่ช่วยให้ องค์กรสามารถบริหารจัดการและควบคุมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ หลักการเหล่านี้ ได้แก่ การตอบสนองต่อความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย การครอบคลุมองค์กรทั้งหมด การประยุกต์ใช้กรอบการทำงานเดียวแบบบูรณาการ การใช้แนวทางที่ครอบคลุม และการแยกการกำกับดูแลและการบริหารจัดการ การนำหลักการเหล่านี้มาใช้จะช่วยให้องค์กรสามารถสร้างสมดุลระหว่างความเสี่ยง ทรัพยากร และ

ผลประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ หลักการของ COBIT ช่วยให้องค์กรสามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและธุรกิจได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ โดยเน้นการสร้างคุณค่าให้กับธุรกิจ การสร้างความสอดคล้องและประสิทธิภาพในการดำเนินงานทั่วทั้งองค์กร การลดความซ้ำซ้อนในการทำงาน การพิจารณาองค์ประกอบต่าง ๆ ที่มีผลต่อความสำเร็จของการบริหารจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ และการแยกบทบาทของการกำกับดูแลและการบริหารจัดการอย่างชัดเจน หลักการเหล่านี้จะช่วยเสริมสร้างความมั่นใจให้กับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียว่าองค์กรมีการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีความรับผิดชอบและปลอดภัย

การนำหลักการของ COBIT ไปใช้ในการจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568–2570 องค์กรควรเริ่มต้นด้วยการประเมินสถานะปัจจุบันของการบริหารจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยใช้กรอบการบริหารจัดการของ COBIT เพื่อระบุจุดแข็งและจุดอ่อน การสำรวจและวิเคราะห์ความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจะช่วยให้เข้าใจและตอบสนองต่อความคาดหวังได้อย่างถูกต้องและครอบคลุม นอกจากนี้ การกำหนดเป้าหมายและกลยุทธ์ในการพัฒนาการบริหารจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศควรสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ขององค์กร การประยุกต์ใช้กรอบการทำงานของ COBIT ควรครอบคลุมทุกส่วนขององค์กร และบูรณาการการบริหารจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ากับกระบวนการทางธุรกิจทั้งหมด การฝึกอบรมและพัฒนาทักษะของบุคลากรในด้านการบริหารจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นสิ่งสำคัญเพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและต่อเนื่อง นอกจากนี้ การกำหนดบทบาทและหน้าที่ของการกำกับดูแลและการบริหารจัดการอย่างชัดเจน และการติดตามและประเมินผลการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง จะช่วยให้การนำหลักการของ COBIT ไปใช้ในการจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568–2570 เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและตอบสนองต่อความต้องการขององค์กรได้อย่างแท้จริง

บทที่ 4 นโยบาย แผนยุทธศาสตร์ และสถาปัตยกรรมองค์กร อพวช.

อพวช. ซึ่งมีฐานะเป็นรัฐวิสาหกิจภายใต้สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม (อว.) จัดตั้งขึ้นตามพระราชกฤษฎีกาจัดตั้งองค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ พ.ศ. 2538 มีหน้าที่สำคัญในการส่งเสริมและเผยแพร่ความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสู่สาธารณชน โดยผ่านการจัดแสดงนิทรรศการและกิจกรรมที่เข้าถึงได้ง่ายและน่าสนใจ ทั้งนี้ องค์การฯ ยังมีบทบาทในการรวบรวมและจัดเก็บข้อมูลวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาและวิจัย โดยมุ่งเน้นการสนับสนุนและส่งเสริมการศึกษาและการวิจัยในสาขาดังกล่าวอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ องค์การฯ ยังมีการกิจในการสร้างความตระหนักรู้และความสนใจในวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแก่ประชาชนทั่วไป โดยเฉพาะเยาวชน ผ่านการจัดกิจกรรมและโครงการที่กระตุ้นและเสริมสร้างความสนใจอย่างยั่งยืน รวมถึงการพัฒนาและบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ทันสมัยและน่าสนใจอย่างต่อเนื่อง องค์การฯ ยังให้ความสำคัญกับการสร้างเครือข่ายและความร่วมมือกับหน่วยงานทั้งภายในและต่างประเทศ เพื่อร่วมกันพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในระดับสากล ภายใต้วิสัยทัศน์ อพวช.



ภาพที่ 25 NSM วิสัยทัศน์ พันธกิจ ค่านิยมและวัฒนธรรมองค์กร

เพื่อให้บรรลุวิสัยทัศน์ดังกล่าว อพวช. ได้มีการจัดทำ แผนวิสาหกิจ อพวช. ฉบับที่ 6 พ.ศ. 2566–2570 (ฉบับทบทวนปี 2568) โดยได้ระบุประเด็นยุทธศาสตร์สำคัญต่อการจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568–2570 โดยสามารถเชื่อมโยงกับประเด็นยุทธศาสตร์ (ST) ทั้ง 4 ข้อที่ได้กำหนดไว้ ซึ่งมีเป้าหมายในการขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงองค์กรผ่านการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้

ST1: มุ่งสู่เสาหลักด้านการจัดการองค์ความรู้วิทยาศาสตร์เพื่อพลเมือง การยกระดับมาตรฐานการจัดการองค์ความรู้โดยเชื่อมโยงข้อมูลกับฐานข้อมูลระดับประเทศผ่านการพัฒนาดิจิทัล จะช่วยเพิ่ม

ประสิทธิภาพในการรวบรวมและเผยแพร่ข้อมูลวิทยาศาสตร์ นอกจากนี้ กลยุทธ์ในการสร้างพันธมิตรเพื่อร่วมใช้และแบ่งปันทรัพยากรทางดิจิทัล จะเสริมสร้างความแข็งแกร่งในการบริหารจัดการองค์ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ ทั้งยังช่วยให้เกิดการสื่อสารวิทยาศาสตร์อย่างมีประสิทธิภาพและเข้าถึงผู้คนได้มากขึ้นผ่านช่องทางดิจิทัล

ST2: สร้างประสบการณ์หัตถ์จรรยาสุลล้าแห่งวิทยาศาสตร์ การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและสิ่งอำนวยความสะดวกในแหล่งท่องเที่ยวเชิงวิทยาศาสตร์ จะช่วยให้พิพิธภัณฑ์ของอพวช. เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงความรู้ที่ทันสมัยและน่าสนใจในระดับภูมิภาคเอเชีย กลยุทธ์ที่มุ่งเน้นการพัฒนานิทรรศการและกิจกรรมการเรียนรู้เสมือนจริง รวมถึงแพลตฟอร์มดิจิทัล จะช่วยลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงความรู้และเพิ่มโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้แก่ประชาชน การสร้างประสบการณ์ดิจิทัลเหล่านี้ จะไม่เพียงเพิ่มความตื่นตาตื่นใจในการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ แต่ยังทำให้ อพวช. เป็นศูนย์กลางด้านการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ที่เข้าถึงได้ง่ายสำหรับทุกคน

ST3: พัฒนารูทกิจที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์ แผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570 จะช่วยสนับสนุนการขยายโอกาสทางธุรกิจโดยการนำองค์ความรู้และนวัตกรรมมาสร้างสรรค์รายได้ในรูปแบบใหม่ ๆ การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในด้านธุรกิจ เช่น การพัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับการขายสินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์ รวมถึงการสร้างเครือข่ายวิชาการและการวิจัยระดับสากลผ่านช่องทางดิจิทัล จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสร้างมูลค่าให้กับองค์กรและสนับสนุนความยั่งยืนในเชิงงบประมาณ การผสมผสานระหว่างนวัตกรรมและดิจิทัลจะเป็นกุญแจสำคัญในการขับเคลื่อนธุรกิจของ อพวช. ให้เติบโตได้อย่างต่อเนื่อง

ST4: ขับเคลื่อนองค์การพลวัตที่ชาญฉลาดอย่างยั่งยืน การจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570 จะช่วยเสริมสร้างประสิทธิภาพในการบริหารจัดการองค์กรทั้งในด้านการพัฒนาทุนมนุษย์และการจัดการระบบดิจิทัล การพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลจะช่วยให้การบริหารจัดการมีความโปร่งใส รวดเร็ว และมีประสิทธิภาพมากขึ้น การนำระบบดิจิทัลมาใช้ในการจัดการข้อมูลและการตัดสินใจจะทำให้องค์กรสามารถปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงได้อย่างยั่งยืน นอกจากนี้ การพัฒนาศักยภาพของบุคลากรให้มีทักษะในศตวรรษที่ 21 ผ่านการฝึกอบรมดิจิทัล จะเสริมสร้างสมรรถนะของบุคลากรให้พร้อมกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี และทำให้องค์กรสามารถขับเคลื่อนได้อย่างพลวัต

นโยบายและปัจจัยความยั่งยืนของ อพวช.

อพวช. มุ่งสู่การเป็นองค์กรที่โปร่งใส มีธรรมาภิบาล และดำเนินงานตามหลักการพัฒนาที่ยั่งยืน โดยนำแนวคิดการเติบโตทางเศรษฐกิจควบคู่กับความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อมมาปรับใช้ในทุกกระบวนการ นอกจากนี้ อพวช. ยังให้ความสำคัญกับการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัลและการนำนวัตกรรมมาใช้ในการบริหารจัดการภายในองค์กร เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความคุ้มค่าในกระบวนการทำงาน พร้อมทั้งมุ่งหวังให้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นกลไกสำคัญในการสร้างความยั่งยืนทั้งในด้านการดำเนินงานและการให้บริการแก่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกภาคส่วน

การเปลี่ยนผ่านสู่ยุคดิจิทัลของ อพวช. ยังรวมถึงการพัฒนาระบบการจัดการข้อมูลและการเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างหน่วยงาน เพื่อให้เกิดความโปร่งใสและตอบสนองต่อความต้องการของสังคมอย่างรวดเร็ว

อพวช. ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการปรับปรุงกระบวนการทำงาน การบริหารจัดการโครงการ และการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อให้เกิดความสะดวกและเข้าถึงได้ง่ายยิ่งขึ้น ส่งผลให้องค์กรสามารถตอบสนองต่อความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี และส่งมอบคุณค่าที่ตรงตามความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอย่างมีประสิทธิภาพ

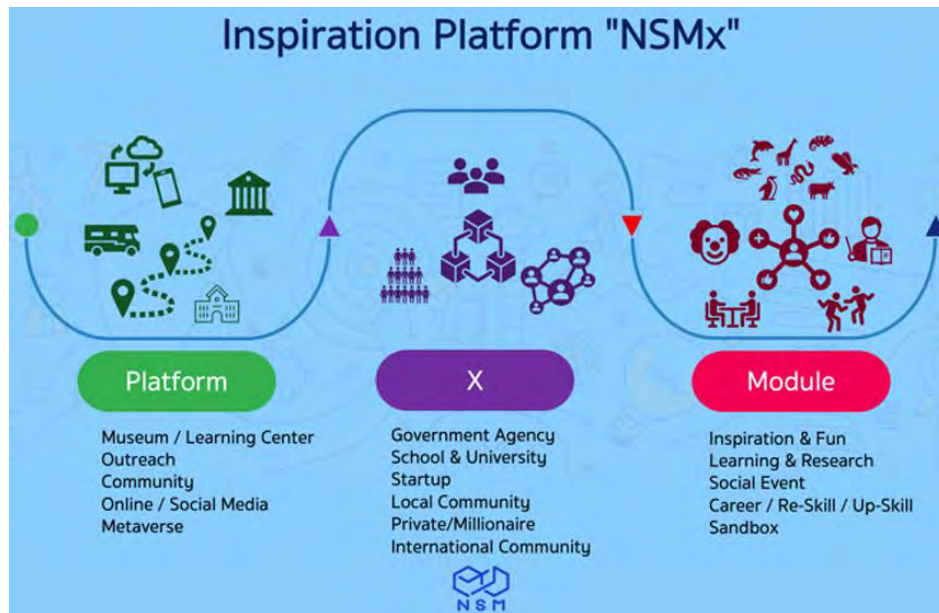


ภาพที่ 26 เป้าหมาย Super Indicator

บทบาทของ อพวช. คือการสร้างความสุขและความประทับใจให้แก่ผู้เข้าชม เหมือนกับ Disneyland นอกจากนี้ยังมุ่งเน้นการเป็นที่พึ่งของสังคมในการส่งเสริมความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เช่นเดียวกับ Smithsonian พร้อมทั้งการบริหารงานที่เป็นระบบและใช้จ่ายงบประมาณอย่างคุ้มค่าแบบ NASA และสร้างองค์กรที่มีความสุขและภาคภูมิใจเหมือน Google

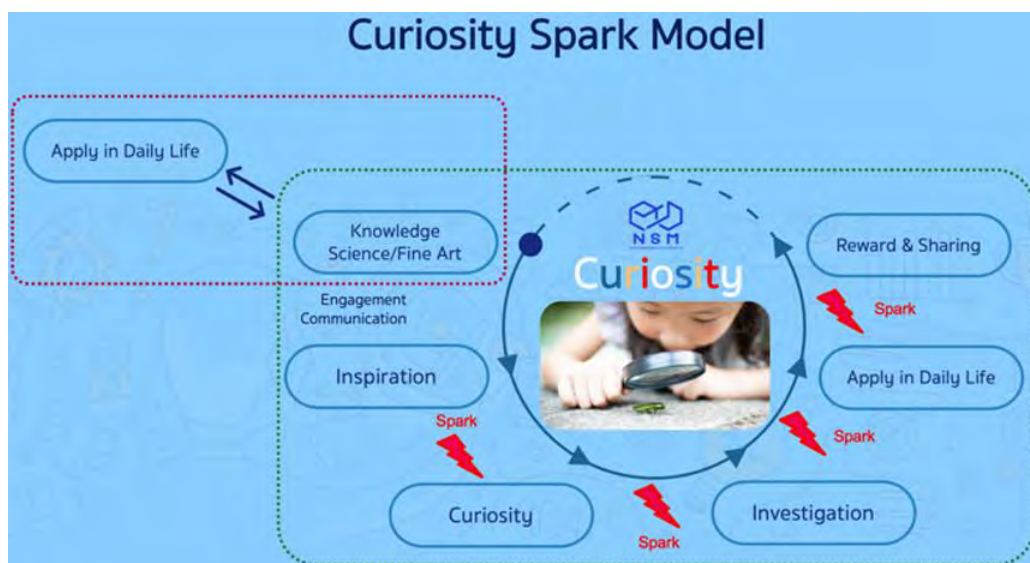
อพวช. มุ่งหวังให้เยาวชนและสังคมไทยมีทัศนคติทางวิทยาศาสตร์ที่ดี (Scientific and Positive Mindset) ผ่านการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม โดยจัดเตรียมโครงสร้างพื้นฐานที่ทันสมัย และสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เข้าชมทุกวัย และสนับสนุนการพัฒนาในทุกมิติขององค์ความรู้

อพวช. มุ่งเน้นการสร้างความสอดคล้องและความสนใจแก่กลุ่มเป้าหมายหลัก ได้แก่ นักเรียน นักศึกษา ครู อาจารย์ และผู้ประกอบการ โดยจัดให้มีแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับอนาคตทางอาชีพที่ใช้วิทยาศาสตร์เป็นพื้นฐาน ผ่านแนวคิด "Inspiration Platform" และ "Curiosity Spark Model" เพื่อกระตุ้นความตื่นรู้ทางวิทยาศาสตร์แก่สังคมไทย อพวช. ต้องมีบทบาทเป็นทั้งผู้ร่วมสร้างและผู้ประสานงานกับภาคเอกชนและประชาชนในการสร้างเวทีสำหรับการสื่อสารวิทยาศาสตร์ทั้งรูปแบบ Onsite และ Online ซึ่งแนวทางนี้เป็นพื้นฐานในการนำเสนอแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568–2570 ที่สอดคล้องกับความต้องการของสังคมไทยในยุคดิจิทัล



ภาพที่ 27 Inspiration Platform NSMx

Inspiration Platform NSMx ของ อพวช. มีบทบาทสำคัญในการเชื่อมโยงกับเป้าหมายด้านดิจิทัล โดยเป็นแพลตฟอร์มที่สร้างแรงบันดาลใจทางวิทยาศาสตร์ทั้งในรูปแบบ Onsite และ Online โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือหลักในการเชื่อมต่อผู้เข้าชมกับเนื้อหาวิทยาศาสตร์ อพวช. ต้องการให้แพลตฟอร์มนี้เป็นพื้นที่ในการสื่อสารและแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างภาคส่วนต่าง ๆ เช่น ภาคเอกชน ชุมชน และประชาชน การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการสร้างสรรค์เวทีหรือชุมชนออนไลน์จะช่วยขยายขอบเขตการเข้าถึงของผู้เข้าชม ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ครอบคลุมและเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายในการเป็นองค์กรดิจิทัลที่สามารถรองรับความเปลี่ยนแปลงและตอบสนองความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพที่ 28 Curiosity Spark Model

Curiosity Spark Model นั้น อพวช. มุ่งสร้างสังคมที่ให้ความสำคัญกับวิทยาศาสตร์อย่างเป็นรูปธรรม โดยเน้นกระตุ้นความอยากรู้และความสนใจในวิทยาศาสตร์ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างแรงบันดาลใจ โดยเทคโนโลยีดิจิทัลจะเข้ามามีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงวิธีการสื่อสารวิทยาศาสตร์ให้มีความสนุกสนานและเข้ากับแนวคิดใหม่ ๆ เช่น การใช้สื่อดิจิทัลที่มีความอินเตอร์แอคทีฟเพื่อให้ผู้เรียนตั้งคำถาม หาคำตอบ และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เป้าหมายด้านดิจิทัลของ อพวช. จึงเน้นการสร้างสภาพแวดล้อมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการสำรวจและพัฒนาทักษะวิทยาศาสตร์ผ่านเทคโนโลยีที่ทันสมัย

ในการจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล อพวช. ปี 2568-2570 ให้ความสำคัญกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการสร้างแรงบันดาลใจให้กับเยาวชนและสังคมไทย โดยมุ่งเน้นให้การสื่อสารวิทยาศาสตร์เป็นเรื่องที่เข้าถึงได้ง่ายและน่าสนใจมากขึ้น ซึ่งจะต้องสอดคล้องกับวิธีการที่ทำให้เกิดความสนุกสนานและตรงกับค่านิยมของกลุ่มเป้าหมาย การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลจึงมีบทบาทสำคัญในการขยายขอบเขตการเข้าถึงผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ต่าง ๆ เช่น "NSMx" ที่เป็นเครื่องมือในการเชื่อมโยงกับกลุ่มเป้าหมายและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ทำให้การสื่อสารวิทยาศาสตร์กลายเป็นเรื่องสนุกและน่าติดตาม

ปัจจัยความยั่งยืน 6 ประการของ อพวช. ยังเชื่อมโยงกับการจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570 โดยมีงบประมาณ ฐานข้อมูล ทรัพยากรบุคคล เครือข่ายความร่วมมือ ทรัพยากรความรู้ และการกำกับดูแลที่ดีเป็นหัวใจสำคัญในการขับเคลื่อนองค์กรไปข้างหน้า อพวช. ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการบริหารจัดการข้อมูลและการสื่อสารกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้เกิดการพัฒนายั่งยืนทั้งในมิติทางสังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อม

นโยบายของคณะกรรมการ อพวช.

อพวช. มีเป้าหมายหลักในการเสริมสร้างความตระหนักทางวิทยาศาสตร์และสร้างแรงบันดาลใจให้กับเด็กและเยาวชนไทย ผ่านกระบวนการที่เน้นการ "เข้าถึง-เข้าใจ-ใช้ประโยชน์" ด้วยการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาเป็นบทบาทสำคัญในกระบวนการนี้ การเข้าถึงจะเน้นให้เด็กไทยทุกคนได้สัมผัสกับ อพวช. อย่างน้อย 2 ครั้งในชีวิต ไม่ว่าจะเป็นการเข้าร่วมกิจกรรมผ่านช่องทาง Onsite หรือ Online ซึ่งการเข้าถึงนี้จะวัดผลได้จากกระบวนการกระจายตัวของกิจกรรมที่ อพวช. จัดขึ้นผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น NSMx ที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงเนื้อหาวิทยาศาสตร์ได้จากทุกที่ ทุกเวลา นอกจากนี้ยังมีการสำรวจและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตรวจสอบว่าผู้เข้าร่วมได้รับแรงบันดาลใจและมีความตระหนักทางวิทยาศาสตร์มากขึ้นหรือไม่ ซึ่งกระบวนการนี้จะช่วยให้องค์กรสามารถปรับปรุงการเข้าถึงและการสร้างแรงบันดาลใจได้อย่างต่อเนื่อง

"Curiosity Spark Model" แนวคิดนี้มีเป้าหมายให้วัยเรียนและวัยรุ่นทุกคนได้สัมผัสกับ อพวช. อย่างน้อย 2 ครั้งในชีวิต พร้อมกับสร้างความตระหนักและแรงบันดาลใจทางวิทยาศาสตร์ภายในปี 2570 โดยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสารวิทยาศาสตร์ที่ทันสมัยและน่าสนใจ อพวช. ตั้งเป้าที่จะเข้าถึงนักเรียนประถมและมัธยมกว่า 6.6 ล้านคน และต้องการให้ความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ไม่น้อยกว่าร้อยละ 85 นอกจากนี้การใช้เทคโนโลยีอย่างแพลตฟอร์ม NSMx ยังช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารข้อมูลและเนื้อหาวิทยาศาสตร์ให้เข้าถึงได้ง่ายขึ้น ผ่านกิจกรรมที่หลากหลายและน่าสนใจ โดยเฉพาะในส่วนของ Sandbox ซึ่งเป็นพื้นที่สำหรับการทดลองและทดสอบนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์ ที่จะช่วยให้เยาวชนได้เรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง และเสริมสร้างความเข้าใจในแนวคิดและทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ได้ดียิ่งขึ้น

BCG (Bio-Circular-Green Economy) อพวช. ได้นำแนวคิดนี้มาปรับใช้กับการดำเนินงานและกิจกรรมต่างๆ ภายใต้ยุทธศาสตร์ที่ 1 ของแผนปฏิบัติการพัฒนาประเทศ โดยมุ่งเน้นการส่งเสริมความยั่งยืนทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในกระบวนการนี้จะช่วยให้เกิดการพัฒนาและขับเคลื่อนเศรษฐกิจ BCG ผ่านการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ ลดการใช้พลังงาน และเพิ่มความยั่งยืนในระยะยาว การสร้างแพลตฟอร์มออนไลน์เช่น NSMx และพื้นที่ Sandbox ยังเป็นส่วนสำคัญในการสนับสนุนแนวทางนี้ โดยทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลและสร้างนวัตกรรมที่สามารถนำไปใช้ในสังคมและเศรษฐกิจที่ยั่งยืน ปรับปรุงจากส่วนนี้ เขียนในสไตล์ การให้ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

สภาวะแวดล้อมขององค์กร

สภาพแวดล้อมขององค์กรในปัจจุบันกำลังเผชิญกับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงระดับโลกที่ครอบคลุมในหลายมิติ ซึ่งมีลักษณะเป็น Megatrends ที่มีผลกระทบยาวนานและต่อเนื่อง การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ส่งผลให้อพวช. จำเป็นต้องปรับตัวและพัฒนากลยุทธ์อย่างเร่งด่วน โดยเฉพาะในการจัดทำแผนวิสาหกิจฉบับที่ 6 (พ.ศ. 2565-2567) เพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทั้งด้านเทคโนโลยี เศรษฐกิจ และสังคม การออกแบบยุทธศาสตร์ในครั้งนี้ต้องมุ่งเน้นการเจาะจงประเด็นการพัฒนาที่ชัดเจนเพื่อให้สามารถรองรับการเปลี่ยนแปลงระดับโลกได้อย่างมีประสิทธิภาพ นำไปสู่การปรับทิศทางการพัฒนาของ อพวช. ให้ก้าวทันกับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ดังแสดงภาพเรดาร์ของแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงระดับโลก (Global Megatrends) ที่มีผลกระทบต่อ อพวช.



ภาพที่ 29 ภาพเรดาร์ของแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงระดับโลก (Global Megatrends)

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี กำลังเปลี่ยนแปลง โลกในหลายมิติ โดยเฉพาะการเร่งความเร็วของการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ยุคดิจิทัล (Digital Transformation) ซึ่งเทคโนโลยีดิจิทัลได้ถูกนำมาใช้อย่างกว้างขวางในภาคเศรษฐกิจและสังคม เช่น การใช้ระบบอัตโนมัติ (Automation) และปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการเพิ่มประสิทธิภาพการผลิต การใช้ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) เพื่อวิเคราะห์และคาดการณ์พฤติกรรมของผู้บริโภค และการปรับเปลี่ยนการเรียนการสอนในภาคการศึกษาให้เน้นการเรียนรู้ออนไลน์มากขึ้น แนวโน้มเหล่านี้กำลังก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ลึกซึ้งและต่อเนื่องในวิถีการดำเนินชีวิต การทำงาน และการพัฒนาของสังคม โดยเฉพาะในกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมและการให้บริการทางดิจิทัล

สำหรับ อพวช. การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568–2570 ถือเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง เพื่อตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ ควรมีการพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบเสมือน (Virtual Learning Platforms) ที่สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ครอบคลุมและเชื่อมโยงกับ Metaverse เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมกับเนื้อหาวิทยาศาสตร์ผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริง นอกจากนี้ การใช้ Big Data และ AI ในการวิเคราะห์ข้อมูลของผู้เข้าร่วมกิจกรรม อพวช. จะช่วยให้สามารถพัฒนากลยุทธ์การเรียนรู้และการสร้างแรงบันดาลใจที่ตอบโจทย์ความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ การรวม Blockchain และ IoT ในระบบการจัดเก็บและการบริหารจัดการข้อมูล จะทำให้องค์กรสามารถดำเนินงานได้อย่างปลอดภัย โปร่งใส และมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ทั้งหมดนี้เป็นข้อเสนอแนะสำคัญที่จะช่วยให้อพวช. ปรับตัวได้ทันกับความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและเตรียมความพร้อมสู่อนาคตของโลกดิจิทัล

การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากร ที่สำคัญในอนาคตคือการเพิ่มขึ้นของสัดส่วนผู้สูงอายุ ซึ่งจะส่งผลกระทบในหลายมิติ ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และการใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน การเปลี่ยนแปลงนี้ไม่ได้

เป็นเพียงเรื่องของการขยายตัวของกลุ่มผู้สูงวัย แต่ยังมีผลต่อการลดลงของประชากรในวัยแรงงาน ทำให้หลายประเทศ รวมถึงประเทศไทย ต้องปรับตัวให้เข้ากับการขาดแคลนแรงงานและการจัดสรรทรัพยากรเพื่อรองรับประชากรสูงวัยที่เพิ่มขึ้น ความท้าทายที่สำคัญคือการพัฒนาโครงสร้างสังคมและระบบบริการที่สามารถรองรับและส่งเสริมให้ผู้สูงอายุมีชีวิตที่มีคุณภาพและสามารถปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงของสังคมดิจิทัลได้

สำหรับ อพวช. การจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570 ควรพิจารณาการปรับตัวขององค์กรให้สอดคล้องกับโครงสร้างประชากรที่กำลังเปลี่ยนแปลง การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลควรถูกออกแบบมาเพื่อเพิ่มการเข้าถึงและการเรียนรู้ของผู้สูงอายุ โดยเฉพาะการพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่ง่ายต่อการใช้งาน และสนับสนุนให้ผู้สูงอายุสามารถปรับตัวกับเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การใช้ AI ในการสนับสนุนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล และการพัฒนาเนื้อหาทางวิทยาศาสตร์ที่เชื่อมโยงกับความต้องการของผู้สูงอายุ เทคโนโลยีดิจิทัลยังสามารถถูกนำมาใช้ในการส่งเสริมให้ผู้สูงอายุมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมและวิทยาศาสตร์อย่างต่อเนื่อง ซึ่งจะช่วยให้พวกเขามีบทบาทในสังคมได้อย่างมีคุณค่าและยั่งยืน

อนาคตของงาน (Future of Work) กำลังเปลี่ยนแปลงไปอย่างมีนัยสำคัญ โดยปัจจัยหลักที่ผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงคือความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากร และทัศนคติของคนรุ่นใหม่ ความก้าวหน้าของระบบอัตโนมัติและหุ่นยนต์มีแนวโน้มที่จะทดแทนงานที่มีลักษณะซ้ำซากหรืองานที่เป็นแบบแผน ทำให้งานบางประเภทเลือนหายไปและมีการเกิดขึ้นของงานใหม่ที่ต้องการทักษะเฉพาะทางมากขึ้น เช่น วิศวกรหุ่นยนต์ ผู้เชี่ยวชาญด้านปัญญาประดิษฐ์ (AI Specialists) และงานที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) นอกจากนี้ การเข้าสู่สังคมสูงวัยยังส่งผลให้อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพและการแพทย์มีแนวโน้มขยายตัวอย่างมาก พร้อมกับกระแสความใส่ใจด้านสิ่งแวดล้อมที่ทำให้งานในกลุ่มอาชีพสีเขียว (Green Jobs) มีความสำคัญมากยิ่งขึ้น

ในการเชื่อมโยงกับการจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570 ควรมีการปรับตัวให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในอนาคตของงานโดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะใหม่ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัลและการใช้ AI อพวช. ควรส่งเสริมการเรียนรู้ในสาขา STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นต่ออนาคตของงาน โดยการพัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์ที่สนับสนุนการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล นอกจากนี้ ควรเน้นการพัฒนาทักษะทางพฤติกรรม (Non-Cognitive Skills) ที่เทคโนโลยียังไม่สามารถทดแทนได้ เช่น การคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีม เพื่อเตรียมความพร้อมให้กับเยาวชนและประชากรวัยแรงงานในการเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงในโลกการทำงานที่กำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

องค์กรคู่เทียบแหล่งเรียนรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

กระบวนการ Benchmarking เป็นการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ ประสบการณ์ และวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) ระหว่างองค์กรต่าง ๆ ภายใต้อาณาเขตที่ยอมรับในระดับสากล โดยองค์กรจะศึกษาแนวทางการดำเนินงานขององค์กรอื่นที่ประสบความสำเร็จ เพื่อให้นำมาปรับใช้ได้อย่างเหมาะสมกับบริบทของตนเอง การดำเนินการเช่นนี้ช่วยลดระยะเวลาในการพัฒนาองค์กร ลดความเสี่ยงจากการลองผิดลองถูก อีกทั้งยังทำให้องค์กรทราบถึงศักยภาพที่แท้จริง ซึ่งจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงาน และเสริมสร้างขีดความสามารถในการแข่งขัน กระบวนการนี้ไม่ได้เป็นการลอกเลียนแบบ แต่เป็นการสร้างสรรค์นวัตกรรม

ใหม่ ๆ จากการเรียนรู้ปัจจัยความสำเร็จขององค์กรชั้นนำ ตัวอย่างประเด็นที่ได้รับความนิยมในการทำ Benchmarking ได้แก่ เทคโนโลยีสารสนเทศ การพัฒนาทรัพยากรบุคคล การจัดการเอกสาร และความพึงพอใจของผู้ใช้บริการ

ในการดำเนินการ Benchmarking เพื่อจัดทำ แผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570 นั้น จำเป็นต้องแบ่งการวิเคราะห์ที่คุ้ยเขี่ยออกเป็นสองส่วนสำคัญ ได้แก่

แหล่งเรียนรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในประเทศไทย

การเปรียบเทียบกับแหล่งเรียนรู้ภายในประเทศจะช่วยให้องค์กรเข้าใจถึงความสามารถและข้อจำกัดในบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่ใกล้เคียงกัน รวมถึงการนำแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศจากพิพิธภัณฑ์หรือศูนย์วิทยาศาสตร์ในประเทศมาเป็นแนวทางในการพัฒนาศักยภาพขององค์กร การพิจารณาคุ้ยเขี่ยจากแหล่งเรียนรู้ภายในประเทศยังช่วยให้องค์กรสามารถเชื่อมโยงการดำเนินงานกับยุทธศาสตร์ชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพดังนี้

1) องค์การสวนสัตว์แห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์



ภารกิจสำคัญของ องค์การสวนสัตว์แห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์ มุ่งเน้นการบริหารจัดการด้วยความโปร่งใสและยึดหลักธรรมาภิบาล (Corporate Governance) การเพิ่มขีดความสามารถในการใช้ทรัพยากรบุคคล ให้มีศักยภาพสูงในการแข่งขันและสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ รวมถึงการจัดการสวัสดิภาพสัตว์ป่าภายใต้นโยบายสิ่งแวดล้อมสีเขียวตามมาตรฐานสากล พร้อมรองรับบทบาทในประชาคมอาเซียน นอกจากนี้ องค์การยังมีการดำเนินงานสำคัญในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ให้มีมาตรฐานสูงสุด เพื่อสนับสนุนการเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ รวมถึงการให้บริการที่มีคุณภาพสูงและเป็นมืออาชีพ โดยเน้นย้ำการอนุรักษ์ ศึกษา วิจัย และสร้างนวัตกรรมด้านสัตว์ป่าและสิ่งแวดล้อม ตลอดจนพัฒนาธุรกิจที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม (ECO Friendly) เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน

ในการดำเนินงานด้านดิจิทัลของ องค์การสวนสัตว์แห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์ ได้มีการนำเทคโนโลยีเข้ามาเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้และการให้บริการอย่างมีประสิทธิภาพ โดยการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์และแอปพลิเคชันเพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับสัตว์ป่า การจัดกิจกรรมเสมือนจริง เช่น การถ่ายทอดสดชีวิตสัตว์ การนำเสนอข้อมูลด้านการอนุรักษ์ รวมถึงการใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มความสะดวกในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงความมุ่งมั่นขององค์กรในการปรับตัวเข้าสู่ยุคดิจิทัล ซึ่งเป็นแนวทางที่สามารถสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชมได้อย่างกว้างขวางและทันสมัย

จากการวิเคราะห์แนวทางการดำเนินงานด้านดิจิทัลของ องค์การสวนสัตว์แห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์ ข้อเสนอแนะสำหรับ องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.) คือการเร่งพัฒนาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและทันสมัย เช่นเดียวกับที่องค์การสวนสัตว์ได้ประยุกต์ใช้ แพลตฟอร์มออนไลน์ และ แอปพลิเคชัน เพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับสัตว์ป่าและการอนุรักษ์ ซึ่งเป็นแนวทางที่ อพวช. สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลสำหรับการจัดแสดงนิทรรศการทางวิทยาศาสตร์ โดยการนำเสนอเนื้อหาผ่านการถ่ายทอดสด การสร้างสื่อเสมือนจริง (Virtual Reality) และการจัดกิจกรรมเชิงโต้ตอบออนไลน์ เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงและมีส่วนร่วมกับเนื้อหาทางวิทยาศาสตร์ได้จากทุกที่

นอกจากนี้ การนำ Big Data และ AI มาใช้ในการวิเคราะห์พฤติกรรมและความสนใจของผู้เข้าชม จะช่วยให้องค์กรสามารถปรับปรุงเนื้อหาและกิจกรรมให้ตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ทั้งนี้ควรเน้นการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อทุกกลุ่มอายุ โดยเฉพาะผู้สูงอายุและเยาวชน พร้อมสร้างความยั่งยืนในด้านการบริหารจัดการสิ่งแวดล้อมให้สอดคล้องกับมาตรฐานสากล

2) กรมส่งเสริมการเรียนรู้ กระทรวงศึกษาธิการ



ภารกิจสำคัญของ กรมส่งเสริมการเรียนรู้ กระทรวงศึกษาธิการ มุ่งเน้นการจัดและส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย เพื่อยกระดับการศึกษาและพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของประชาชนให้เหมาะสมกับทุกช่วงวัย โดยมีเป้าหมายในการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต นอกจากนี้ กรมยังส่งเสริมและสนับสนุนการมีส่วนร่วมของภาคีเครือข่ายและชุมชนในการจัดการศึกษา รวมทั้งพัฒนาและส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีทางการศึกษา เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย อีกทั้งมีการพัฒนาหลักสูตรรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อ และนวัตกรรมที่สอดคล้องกับบริบททางสังคมในปัจจุบัน ตลอดจนการพัฒนาบุคลากรและระบบการบริหารจัดการโดยยึดหลักธรรมาภิบาล เพื่อให้การจัดการศึกษามีคุณภาพและสามารถตอบสนองต่อความต้องการของประชาชนได้อย่างเต็มที่

การดำเนินงานของ กรมส่งเสริมการเรียนรู้ กระทรวงศึกษาธิการ มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของประชาชนผ่านการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการจัดการศึกษานอกระบบ โดยเฉพาะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้และเพิ่มการเข้าถึงการศึกษาในทุกกลุ่มประชากร การมีส่วนร่วมของเครือข่ายและชุมชนในกระบวนการจัดการศึกษานอกระบบเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้อย่างครอบคลุม นอกจากนี้ การพัฒนาหลักสูตรและสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย ซึ่งสอดคล้องกับความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม ช่วยให้ประชาชนได้รับการศึกษาและการพัฒนาทักษะที่ตอบสนองต่อบริบทของโลกในปัจจุบัน การส่งเสริมการบริหารจัดการโดยยึดหลักธรรมาภิบาลยังเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยให้การดำเนินงานของกรมส่งเสริมการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

จากการวิเคราะห์แนวทางการดำเนินงานของ กรมส่งเสริมการเรียนรู้ กระทรวงศึกษาธิการ ข้อเสนอแนะสำหรับ องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.) คือการเน้นการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อขยายการเข้าถึงการเรียนรู้ในกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย อพวช. ควรพัฒนา แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ และ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้ใช้ เช่น การจัดทำหลักสูตรทางวิทยาศาสตร์ในรูปแบบที่สามารถปรับเปลี่ยนตามความสนใจของผู้เรียนได้ (Personalized Learning) และการใช้สื่อการสอนที่ตอบโจทย์ต่อกลุ่มประชากรต่างๆ นอกจากนี้ การสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับชุมชนและภาคีเครือข่ายจะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมอย่างครอบคลุม และเปิดโอกาสให้ชุมชนสามารถมีบทบาทในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การดำเนินงานในลักษณะนี้ควรยึดหลัก ธรรมาภิบาล ในการบริหารจัดการ เน้นความโปร่งใสและมีประสิทธิภาพในการใช้ทรัพยากรต่างๆ ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างความเชื่อมั่นจากประชาชนและผู้เรียน รวมทั้งสร้างความยั่งยืนในระบบการเรียนรู้ของ อพวช.

3) กรมทรัพยากรธรณีวิทยา



ภารกิจสำคัญของ กรมทรัพยากรธรณี มุ่งเน้นการเสนอความเห็นเชิงนโยบาย การจัดทำแผนและมาตรการเพื่อการสงวน การอนุรักษ์ การฟื้นฟู และการบริหารจัดการด้านธรณีวิทยา ทรัพยากรธรณี ชากดักดำบรรพ์ ธรณีวิทยาสิ่งแวดล้อม และธรณีพิบัติภัย นอกจากนี้ กรมยังมีหน้าที่ดำเนินการตามกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองชากดักดำบรรพ์ และกฎหมายว่าด้วยแร่ รวมถึงเสนอปรับปรุงหรือแก้ไขกฎหมาย ระเบียบ และมาตรการที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้การสงวน การอนุรักษ์ และการบริหารจัดการด้านทรัพยากรธรณีเป็นไปตามมาตรฐาน กรมทรัพยากรธรณียังรับผิดชอบในการสำรวจ ศึกษา วิจัย พัฒนาองค์ความรู้ และเผยแพร่ข้อมูลธรณีวิทยา รวมถึงการประสานงานกับต่างประเทศในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับธรณีวิทยาและทรัพยากรธรณี นอกจากนี้ กรมยังมีหน้าที่กำหนดมาตรฐานทางธรณีวิทยาและรวบรวมหลักฐานอ้างอิงที่สำคัญสำหรับการอนุรักษ์ทรัพยากรแร่และชากดักดำบรรพ์ของประเทศ

การดำเนินงานของ กรมทรัพยากรธรณี เน้นการบริหารจัดการทรัพยากรธรณีและการอนุรักษ์ชากดักดำบรรพ์อย่างเป็นระบบ โดยมีการเสนอแนะและติดตามกฎหมายและมาตรการที่เกี่ยวข้องเพื่อให้การดำเนินงานด้านทรัพยากรธรณีสอดคล้องกับมาตรฐานสากล นอกจากนี้ กรมยังมีบทบาทสำคัญในการเผยแพร่องค์ความรู้เกี่ยวกับธรณีวิทยาและทรัพยากรธรณีแก่สาธารณชนผ่านการจัดเก็บข้อมูลทางธรณีวิทยาและการให้บริการทางวิชาการ การสำรวจและวิจัยเชิงลึกด้านธรณีวิทยาสิ่งแวดล้อมและธรณีพิบัติภัยยังเป็นหนึ่งในภารกิจหลักที่ช่วยให้กรมสามารถติดตามและป้องกันความเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับธรณีพิบัติภัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ การพัฒนาความร่วมมือระหว่างประเทศในด้านธรณีวิทยาและทรัพยากรแร่ยังช่วยเสริมสร้างความเข้มแข็งในการดำเนินงานด้านการจัดการทรัพยากรธรณีให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

จากการวิเคราะห์แนวทางการดำเนินงานของ กรมทรัพยากรธรณี ข้อเสนอแนะสำหรับ องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.) คือการนำแนวทางการบริหารจัดการข้อมูลและการเผยแพร่องค์ความรู้มาเป็นแบบอย่างในการจัดการทรัพยากรทางวิทยาศาสตร์ โดย อพวช. ควรพัฒนาระบบการจัดเก็บข้อมูลและการจัดแสดงเนื้อหาวิทยาศาสตร์ในรูปแบบที่สามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การพัฒนา ฐานข้อมูลดิจิทัล สำหรับการเผยแพร่ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และการจัดเก็บข้อมูลที่สำคัญ ซึ่งเชื่อมโยงกับการจัดนิทรรศการและกิจกรรมต่าง ๆ ของ อพวช. นอกจากนี้ การใช้เทคโนโลยีในการสำรวจและวิเคราะห์ข้อมูลทางวิทยาศาสตร์ เช่น Big Data และ AI เพื่อศึกษาความต้องการและพฤติกรรมของผู้เข้าชม จะช่วยให้ อพวช. สามารถปรับปรุงการจัดแสดงและการให้บริการให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้มากขึ้น อีกทั้งการพัฒนาเครือข่ายความร่วมมือกับหน่วยงานวิจัยในระดับสากลก็เป็นแนวทางสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างความแข็งแกร่งในการเผยแพร่และขยายขอบเขตการเรียนรู้ของ อพวช. ให้สอดคล้องกับมาตรฐานระดับนานาชาติ

4) พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร



ภารกิจสำคัญของ พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร สืบเนื่องจากพระราชปราชญ์ในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ที่มีพระราชประสงค์ให้เด็กไทยได้รับโอกาสในการเรียนรู้ในบรรยากาศที่สนุกสนานและสร้างสรรค์ พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานครแห่งที่ 1 (จตุจักร) จึงได้ถูกจัดตั้งขึ้นบนพื้นที่ 7 ไร่ ภายในสวนสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ เปิดให้บริการตั้งแต่วันที่ 17 สิงหาคม 2544 และได้ปรับปรุงรูปแบบการเรียนรู้ใหม่หลังจากดำเนินการมา 9 ปี โดยมีแนวคิด "Learning for Young Creative Mind" ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านกระบวนการที่กระตุ้นแรงจูงใจในรูปแบบที่หลากหลาย เพื่อให้สอดคล้องกับพัฒนาการและศักยภาพของเด็กในแต่ละช่วงวัย การคัดสรรสาระความรู้ที่เหมาะสมและการบ่มเพาะจิตสร้างสรรค์เป็นหัวใจสำคัญในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สมบูรณ์แบบสำหรับเด็กไทย

การดำเนินงานของ พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร เน้นการสร้างกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่เสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ และการลงมือปฏิบัติจริง (Hands-on Learning) นิทรรศการและกิจกรรมต่าง ๆ ได้รับการออกแบบให้เด็กสามารถมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ เพื่อให้เด็กได้พัฒนาทักษะการแก้ปัญหาและทักษะทางสังคมผ่านการเรียนรู้แบบอินเทอร์แอคทีฟ (Interactive Learning) ทั้งในด้านวิทยาศาสตร์ ศิลปะ และวัฒนธรรม การจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับพัฒนาการทางกายภาพและจิตใจของเด็กยังช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืน นอกจากนี้ พิพิธภัณฑ์ยังมุ่งเน้นการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่มีความทันสมัยและสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความสนใจของเด็กแต่ละกลุ่ม โดยจัดให้มีนิทรรศการที่เปลี่ยนแปลงตามช่วงเวลาเพื่อกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นและการสำรวจความรู้ใหม่ ๆ อยู่เสมอ

จากการวิเคราะห์แนวทางการดำเนินงานของ พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ข้อเสนอแนะสำหรับองค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.) คือการนำแนวคิด "Learning for Young Creative Mind" มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่หลากหลาย อพวช. ควรพัฒนา กิจกรรมและนิทรรศการเชิงโต้ตอบ (Interactive Learning) ที่เด็กและเยาวชนสามารถมีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติจริงได้มากขึ้น โดยเน้นการสร้างสรรค์กิจกรรมที่เหมาะสมกับพัฒนาการและความสนใจของเด็กแต่ละกลุ่ม เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาผ่านการเรียนรู้แบบ Hands-on Learning นอกจากนี้ ควรพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามช่วงเวลาและความสนใจของผู้เข้าชม เช่น การจัดนิทรรศการที่สอดคล้องกับกระแสวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในปัจจุบัน เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการสำรวจและเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง อีกทั้งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะทางสังคมและการทำงานเป็นทีม จะช่วยให้ อพวช. สามารถขยายฐานผู้เรียนและสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ที่ยั่งยืน

5) สถาบันวิจัยดาราศาสตร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน)



ภารกิจสำคัญของ สถาบันวิจัยดาราศาสตร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) ได้รับการสนับสนุนจากคณะรัฐมนตรี โดยมีมติอนุมัติให้กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (หรือกระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเดิม) ดำเนินโครงการจัดตั้งเมื่อวันที่ 20 กรกฎาคม 2547 สถาบันมีภารกิจหลักในการวางโครงสร้างพื้นฐานทางดาราศาสตร์ที่มีมาตรฐานระดับสากล เพื่อส่งเสริมการวิจัยด้านดาราศาสตร์ภายในประเทศ สร้างความรู้และความเข้าใจในวิทยาศาสตร์ดาราศาสตร์ให้กับประชาชน รวมถึงรองรับการให้บริการทางดาราศาสตร์ที่หลากหลายเพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับนักวิจัยผู้เชี่ยวชาญทางวิทยาศาสตร์ ไปจนถึงนักเรียนและประชาชนทั่วไป การให้บริการเหล่านี้มีเป้าหมายในการทำให้ประชาชนสามารถเข้าถึงโครงสร้างพื้นฐานทางดาราศาสตร์ได้อย่างทั่วถึงและใช้ประโยชน์ได้อย่างสูงสุด ทั้งนี้ ในปีงบประมาณ 2562 สถาบันได้ดำเนินการสร้างโครงสร้างพื้นฐานในประเทศและต่างประเทศรวมทั้งสิ้น 12 แห่ง ซึ่งประกอบด้วยโครงสร้างพื้นฐานด้านอาคารสถานที่เพื่อการบริหารด้านวิชาการ และโครงสร้างพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ที่มีการติดตั้งกล้องโทรทรรศน์และอุปกรณ์ทางวิทยาศาสตร์สำหรับการสังเกตการณ์วัตถุท้องฟ้า

การดำเนินงานของ สถาบันวิจัยดาราศาสตร์แห่งชาติ เน้นการสร้างโครงสร้างพื้นฐานที่สามารถสนับสนุนการวิจัยและการศึกษาได้อย่างครบวงจร โดยการติดตั้งกล้องโทรทรรศน์และอุปกรณ์สังเกตการณ์ทางดาราศาสตร์ทั้งในประเทศและต่างประเทศ เช่น ในจังหวัดเชียงใหม่ นครราชสีมา และอีกหลายแห่งในต่างประเทศ เพื่อให้นักวิจัยสามารถเข้าถึงข้อมูลและทำการศึกษาวัตถุท้องฟ้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ สถาบันยังมุ่งเน้นการพัฒนาแหล่งเรียนรู้และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้แก่เยาวชนและประชาชนทั่วไป การจัดทำโครงการดาราศาสตร์ในชุมชน เช่น โครงการท้องฟ้าจำลอง และโครงการการศึกษาทางดาราศาสตร์ในโรงเรียน เป็นหนึ่งในกลยุทธ์ที่ช่วยสร้างการเรียนรู้ทางดาราศาสตร์ในวงกว้าง และสร้างความตระหนักรู้ถึงความสำคัญของดาราศาสตร์ในสังคมไทย

จากการวิเคราะห์แนวทางการดำเนินงานของ สถาบันวิจัยดาราศาสตร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) ข้อเสนอแนะสำหรับ องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.) คือการมุ่งเน้นการสร้าง โครงสร้างพื้นฐานด้านวิทยาศาสตร์ที่ครอบคลุม เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้และการวิจัยในลักษณะที่ครบวงจร โดยเฉพาะการใช้เทคโนโลยีเพื่อขยายการเข้าถึงข้อมูลและการศึกษาวิจัย เช่น การสร้างแพลตฟอร์มออนไลน์ที่เชื่อมโยงกับข้อมูลทางดาราศาสตร์และเครื่องมือสังเกตการณ์เชิงดิจิทัล ซึ่งจะช่วยให้ประชาชนและนักวิจัยสามารถเข้าถึงความรู้ทางดาราศาสตร์ได้สะดวกยิ่งขึ้น นอกจากนี้ อพวช. ควรส่งเสริมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในลักษณะเดียวกับที่สถาบันวิจัยดาราศาสตร์ใช้ในการจัดทำ โครงการดาราศาสตร์ในชุมชน ผ่านการพัฒนาโครงการเชิงวิชาการที่เน้นการมีส่วนร่วมของชุมชนและสถาบันการศึกษา เช่น โครงการจัดนิทรรศการเคลื่อนที่หรือกิจกรรมเชิงโต้ตอบที่เข้าถึงประชาชนในท้องถิ่น เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและเพิ่มความสนใจในวิทยาศาสตร์ในวงกว้าง การเชื่อมโยงการศึกษาและการวิจัยกับชุมชนในลักษณะนี้จะช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในวิทยาศาสตร์และเพิ่มสำคัญขององค์ความรู้ในสังคม

แหล่งเรียนรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในระดับภาคพื้นเอเชีย

การเปรียบเทียบกับแหล่งเรียนรู้ระดับภูมิภาคเอเชียช่วยให้องค์กรมองเห็นแนวโน้มและความเคลื่อนไหวของแหล่งเรียนรู้ด้านวิทยาศาสตร์ในระดับสากล การศึกษาแนวปฏิบัติจากประเทศในภูมิภาคเอเชียที่มีระบบการจัดการที่ทันสมัยหรือมีความก้าวหน้าทางดิจิทัล จะช่วยให้องค์กรสามารถนำข้อมูลเหล่านั้นมาประยุกต์ใช้กับแผนการพัฒนาในอนาคต ทั้งนี้ การเปรียบเทียบบังคับกล่าวยังเป็นการสร้างความเข้าใจถึงแนวทางการบริหารจัดการเครือข่ายความร่วมมือระดับภูมิภาค ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญในยุคที่เทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทสำคัญต่อการเชื่อมต่อข้ามพรมแดน

การนำผลการเปรียบเทียบทั้งสองส่วนนี้เข้าสู่การจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568–2570 จะทำให้องค์กรมีความสามารถในการวางแผนและดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการเพิ่มจำนวนผู้เข้าชม การพัฒนานิทรรศการที่ทันสมัย และการสร้างเครือข่ายความร่วมมือที่แข็งแกร่ง ตัวชี้วัดที่สำคัญจะประกอบด้วยจำนวนผู้เข้าชม ระดับความพึงพอใจ รายได้จากการให้บริการ และจำนวนแหล่งเรียนรู้ใหม่ ๆ ซึ่งสะท้อนถึงประสิทธิภาพในการบริหารจัดการ และการตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้บริการได้อย่างครอบคลุมและยั่งยืน ดังนี้

1) Science Centre Singapore



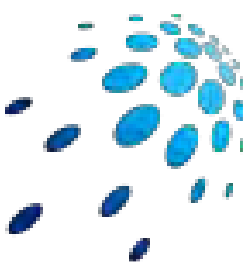
ภารกิจสำคัญของ Science Centre Singapore คือการส่งเสริมความสนใจในการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์ในด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีผ่านประสบการณ์ที่น่าสนุกสนานและเต็มไปด้วยจินตนาการ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เข้าชมทุกกลุ่มสามารถเข้าถึงและเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง (Hands-on Learning) ด้วยแนวคิดที่ว่าการเรียนรู้ที่เพลิดเพลินสามารถนำไปสู่การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศได้

Science Centre Singapore จึงทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางที่รวบรวมความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อถ่ายทอดให้กับนักเรียน ครอบครัว และผู้สนใจในทุกช่วงวัย ศูนย์มีบทบาทสำคัญในการสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ผ่านนิทรรศการและกิจกรรมเชิงวิทยาศาสตร์ที่ทันสมัยและเข้าถึงได้ง่าย เช่น การจัดแสดงนิทรรศการแบบโต้ตอบ (Interactive Exhibits) การจัดกิจกรรมสาธิตทางวิทยาศาสตร์ และการจัดค่ายวิทยาศาสตร์ที่ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้และจินตนาการของเยาวชน

การดำเนินงานของ Science Centre Singapore ได้เน้นการออกแบบนิทรรศการและกิจกรรมที่ตอบสนองต่อความต้องการในการเรียนรู้ของผู้เข้าชมทุกกลุ่มอย่างเต็มที่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้วิธีการสื่อสารแบบใหม่ ๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและเรียนรู้ด้านวิทยาศาสตร์ได้อย่างสนุกสนานและลึกซึ้ง ผ่านการจัดแสดงที่มีการเชื่อมโยงกับแนวคิดวิทยาศาสตร์พื้นฐานที่สำคัญ การออกแบบนิทรรศการส่วนใหญ่จึงมุ่งเน้นให้เกิดการมีส่วนร่วมของผู้เข้าชม ทั้งในรูปแบบของการทดลองจริง การสังเกต และการค้นพบ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ส่งผลให้การเรียนรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีกลายเป็นเรื่องที่น่าสนใจและสามารถกระตุ้นให้ผู้เข้าชมเกิดความสนใจในวิทยาศาสตร์มากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ศูนย์ยังได้ขยายขอบเขตการเข้าถึงผ่านสื่อดิจิทัล เช่น การจัดทำแอปพลิเคชันหรือการถ่ายทอดสดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ที่ไม่สามารถมาเยี่ยมชมด้วยตนเอง ยังคงได้รับประสบการณ์ที่มีคุณค่าเช่นเดียวกับผู้เข้าชมที่มาถึงสถานที่จริง

จากการวิเคราะห์แนวทางการดำเนินงานของ Science Centre Singapore ข้อเสนอแนะสำหรับองค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.) ในการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันระดับภาคพื้นเอเชีย คือการเน้นการใช้ กลยุทธ์ด้านดิจิทัล เพื่อขยายการเข้าถึงและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพสูง อพวช. ควรนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการออกแบบ นิทรรศการแบบโต้ตอบ (Interactive Exhibits) ที่ผสมผสานระหว่างการทดลองจริง (Hands-on Learning) และเทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual Reality) เพื่อให้ผู้เข้าชมสามารถมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ได้ในระดับที่ลึกซึ้งขึ้น นอกจากนี้ การพัฒนา แอปพลิเคชันมือถือ และ แพลตฟอร์มออนไลน์ ที่นำเสนอเนื้อหาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแบบอินเทอร์แอคทีฟจะช่วยให้ผู้ที่ไม่สามารถมาเยี่ยมชมสถานที่จริงสามารถเข้าถึงประสบการณ์การเรียนรู้ได้ไม่ว่าจะอยู่ที่ใด ทั้งยังควรมีการถ่ายทอดสดกิจกรรมทางวิทยาศาสตร์เพื่อสร้างประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมสำหรับผู้ชมทางไกล การใช้ Big Data และ AI เพื่อวิเคราะห์พฤติกรรมและความสนใจของผู้เข้าชมยังช่วยให้อพวช. สามารถปรับปรุงเนื้อหาให้สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้อย่างแม่นยำมากขึ้น การพัฒนาระบบการเรียนรู้แบบนี้จะช่วยให้อพวช. มีความโดดเด่นในฐานะศูนย์กลางการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ระดับภูมิภาค พร้อมทั้งสร้างเครือข่ายความร่วมมือในระดับสากล และเสริมสร้างความสามารถในการแข่งขันในตลาดเอเชียอย่างยั่งยืน

2) Shanghai Science and Technology Museum



ภารกิจสำคัญของ Shanghai Science and Technology Museum มุ่งเน้นการส่งเสริมความรู้ทางวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแก่ประชาชนในท้องถิ่น โดยเน้นไปที่สามหัวข้อหลัก ได้แก่ "ธรรมชาติ มนุษยชาติ เทคโนโลยี" ซึ่งพิพิธภัณฑ์มีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนการศึกษาทางวิทยาศาสตร์และการวิจัย รวมถึงการสร้างสรรค์กิจกรรมเพื่อการพักผ่อนและเรียนรู้ ศูนย์แห่งนี้ยังเน้นการให้บริการที่เสริมสร้างความร่วมมือและการสื่อสารด้านวิทยาศาสตร์กับหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ การรวบรวมข้อมูลและการผลิตเนื้อหาทางวิทยาศาสตร์เพื่อส่งเสริมให้ประชาชนเข้าใจวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในชีวิตประจำวันเป็นวัตถุประสงค์สำคัญของพิพิธภัณฑ์ ภายในพิพิธภัณฑ์มีการจัดแสดงนิทรรศการที่หลากหลาย รวมถึงโรงภาพยนตร์หลายประเภท เช่น โรงภาพยนตร์ IMAX 3D, โรงภาพยนตร์ IMAX Dome, โรงภาพยนตร์ Iwerks 4D และ โรงภาพยนตร์อวกาศ ซึ่งช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านสื่อที่ทันสมัยและเข้าถึงได้ง่าย

การดำเนินงานของ Shanghai Science and Technology Museum ได้รับการออกแบบเพื่อตอบสนองต่อความต้องการในการเรียนรู้ของผู้เข้าชม โดยเฉพาะในด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม พิพิธภัณฑ์มีการจัดนิทรรศการเชิงปฏิบัติการที่ช่วยให้ผู้เข้าชมได้สัมผัสประสบการณ์ทางวิทยาศาสตร์ที่เน้นการมีส่วนร่วม การเรียนรู้ผ่านการทดลองและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมเป็นหัวใจสำคัญในการสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้เข้าชม นอกจากนี้ พิพิธภัณฑ์ยังเน้นการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เพื่อเพิ่มคุณภาพของการแสดง เช่น การใช้เทคโนโลยี 3D และ 4D ในโรงภาพยนตร์ที่สร้างประสบการณ์ที่สมจริงและสนุกสนาน นอกจากนี้ การจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ยังมุ่งเน้นความเชื่อมโยงระหว่างวิทยาศาสตร์กับมนุษยชาติ

และธรรมชาติ เพื่อให้ผู้เข้าชมสามารถมองเห็นภาพรวมของบทบาทของวิทยาศาสตร์ในชีวิตประจำวันของพวกเขา

Shanghai Science and Technology Museum มีจุดเน้นสำคัญที่การผสมผสานระหว่าง ธรรมชาติ มนุษยชาติ และเทคโนโลยี โดยใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น 3D และ 4D เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์ที่สมจริงและน่าตื่นเต้น การจัดแสดงนิทรรศการที่เน้นการมีส่วนร่วม (Interactive Exhibits) และการเชื่อมโยงวิทยาศาสตร์กับชีวิตประจำวันของผู้เข้าชมผ่านการทดลองและกิจกรรมเชิงปฏิบัติ ทำให้ผู้เข้าชมทุกกลุ่มสามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนานและลึกซึ้ง พร้อมทั้งส่งเสริมความร่วมมือด้านวิทยาศาสตร์กับหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งในและนอกประเทศ ข้อเสนอแนะสำหรับ องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.) เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันในระดับภาคพื้นเอเชีย คือการพัฒนา กลยุทธ์ด้านดิจิทัล ที่ครอบคลุมการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้แบบโต้ตอบผ่านเทคโนโลยี VR (Virtual Reality) และ AR (Augmented Reality) เพื่อให้ผู้เข้าชมสามารถเข้าถึงเนื้อหาทางวิทยาศาสตร์ได้จากทุกที่ ไม่ว่าจะเป็นการจัดแสดงนิทรรศการเสมือนจริงหรือการใช้ แพลตฟอร์มดิจิทัล ในการสื่อสารเนื้อหาทางวิทยาศาสตร์แบบอินเทอร์แอคทีฟ การถ่ายทอดสดกิจกรรมหรือเวิร์กช็อปวิทยาศาสตร์ออนไลน์จะช่วยเสริมการเข้าถึงของผู้เข้าชมจากทั่วเอเชีย นอกจากนี้ อพวช. ควรสร้างเครือข่ายความร่วมมือระดับสากลในการจัดแสดงนิทรรศการร่วม และใช้ Big Data ในการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้ชมเพื่อปรับปรุงการนำเสนอเนื้อหาให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เข้าชมในยุคดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ

3) Shanghai Natural History Museum



ภารกิจสำคัญของ Shanghai Natural History Museum คือการสร้างระบบการศึกษาหลายมิติที่ออกแบบมาเพื่อรองรับผู้ชมที่หลากหลาย โดยมุ่งเน้นไปที่การเรียนรู้อย่างอิสระและการศึกษาที่เปิดกว้างและยืดหยุ่น พิพิธภัณฑ์แห่งนี้ใช้วิธีการศึกษาที่มุ่งเน้นปัญหา (Problem-Based Learning) เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เข้าชมในทุกช่วงวัย รวมถึงการให้ความสำคัญกับระบบความรู้ที่มีความพล่งและความเปิดกว้างในการ

นำเสนอ ซึ่งช่วยนำทางผู้ชมในการสำรวจประวัติศาสตร์ธรรมชาติอย่างลึกซึ้ง ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน นอกจากนี้ ยังมีการเตรียมโครงสร้างการเรียนรู้ที่ครอบคลุมตั้งแต่ห้องปฏิบัติการ ห้องวิจัย ไปจนถึงจุดกิจกรรมการศึกษาในนิทรรศการถาวร โดยเฉพาะอย่างยิ่ง “ศูนย์การค้นพบ” ซึ่งตั้งอยู่บนชั้นใต้ดินที่สอง ที่ออกแบบมาเพื่อการศึกษาเฉพาะทางสำหรับเด็ก วัยรุ่น นักศึกษา และกลุ่มครอบครัว พิพิธภัณฑ์ยังเชื่อมโยงเนื้อหาหลักสูตรของโรงเรียนเข้ากับทรัพยากรที่เป็นเอกลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ เพื่อพัฒนาหลักสูตรการศึกษาที่สนับสนุนการเรียนรู้แบบโต้ตอบ การทดลองจริง และการสาธิตหัวข้อที่เสริมสร้างการคิดวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์

Shanghai Natural History Museum ยังมีการจัดแสดงและกิจกรรมที่หลากหลาย ครอบคลุมทุกกลุ่มผู้เข้าชม โดยเฉพาะการเน้นการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเชิงปฏิบัติ (Hands-on Learning) ที่ช่วยให้ผู้เข้าชมทุกช่วงวัยสามารถสำรวจและเข้าใจโลกทางธรรมชาติได้อย่างเต็มที่ ด้วยทรัพยากรการจัดแสดงที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ เช่น ฟอสซิล ไดโนเสาร์ และตัวอย่างสัตว์ต่าง ๆ พิพิธภัณฑ์ยังใช้ประโยชน์จากสื่อการเรียนรู้แบบโต้ตอบและเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น โรงภาพยนตร์ 4D ที่นำเสนอประสบการณ์ทางวิทยาศาสตร์ผ่านภาพเคลื่อนไหวและเทคนิคเสียงสมจริง นอกจากนี้ กิจกรรมทางวิชาการที่พิพิธภัณฑ์จัดขึ้นยังมุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เข้าชมในหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการสังเกต การทดลอง และการแสดงบทบาทสมมติ ซึ่งส่งผลให้การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่สนุกสนานและท้าทายสำหรับทุกกลุ่มเป้าหมาย กิจกรรมเหล่านี้ช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และความเข้าใจในสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติอย่างลึกซึ้ง

Shanghai Natural History Museum มีจุดเน้นสำคัญในการสร้างระบบการเรียนรู้หลายมิติที่เปิดกว้างและยืดหยุ่น โดยใช้แนวทาง Problem-Based Learning เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เข้าชมผ่านการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ (Hands-on Learning) และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ท้าทาย เช่น การทดลองและการสังเกต นอกจากนี้ พิพิธภัณฑ์ยังใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล อย่างโรงภาพยนตร์ 4D เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สมจริง โดยผสมผสานการใช้สื่อดิจิทัลในการจัดแสดงนิทรรศการที่หลากหลาย ข้อเสนอแนะสำหรับ องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.) เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันระดับภาคพื้นเอเชีย คือการใช้ กลยุทธ์ด้านดิจิทัล ในการพัฒนาเนื้อหาการเรียนรู้ที่สามารถเข้าถึงได้จากทุกที่ เช่น การสร้างแพลตฟอร์ม Virtual Reality (VR) หรือ Augmented Reality (AR) เพื่อให้ผู้ชมสามารถสัมผัสประสบการณ์นิทรรศการแบบเสมือนจริงได้ การพัฒนา แอปพลิเคชัน ที่เน้นการเรียนรู้แบบโต้ตอบและการสาธิตเนื้อหาวิทยาศาสตร์ เช่น การทดลองเสมือนจริงหรือกิจกรรมเชิงปฏิบัติจะช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสดึงดูดทักษะและความคิดสร้างสรรค์ผ่านเทคโนโลยี นอกจากนี้ ควรใช้ Big Data และ AI ในการวิเคราะห์ความสนใจและพฤติกรรมของผู้ชม เพื่อนำข้อมูลเหล่านั้นมาออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ที่ตรงกับความต้องการของผู้เข้าชมแต่ละกลุ่ม

การเชื่อมโยงเทคโนโลยีกับการเรียนรู้จะช่วยยกระดับ อพวช. ให้สามารถแข่งขันในระดับภูมิภาคได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4) National Museum of Emerging Science and Innovation (Miraikan)



ภารกิจสำคัญของ National Museum of Emerging Science and Innovation (Miraikan) มุ่งเน้นการแบ่งปันความรู้และเทคโนโลยีที่ทันสมัยที่สุดในปัจจุบันเพื่อสร้างอนาคตที่ดีกว่า โดย Miraikan เชื่อว่าการมีส่วนร่วมของแต่ละคนสามารถเปลี่ยนแปลงโลกและกำหนดอนาคตได้ พิพิธภัณฑ์แห่งนี้มีเป้าหมายที่จะเป็นศูนย์กลางที่เชื่อมโยงผู้คนจากหลากหลายสถานที่และมุมมองผ่านความสนุกสนานและการเรียนรู้ โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าชมทุกกลุ่มมีส่วนร่วมในการสร้างอนาคตผ่านความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี Miraikan นำเสนอเนื้อหาทางวิทยาศาสตร์ที่ทันสมัยในรูปแบบที่เข้าถึงได้ง่ายและมีความสนุกสนาน เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้เข้าชมทุกวัยในการคิดเชิงสร้างสรรค์และมองไปข้างหน้า

Miraikan มีการจัดแสดงนิทรรศการที่หลากหลายและทันสมัย เช่น Geo-Cosmos ซึ่งเป็นลูกโลกดิจิทัลขนาดใหญ่ที่สามารถแสดงการเปลี่ยนแปลงของโลกแบบเรียลไทม์ และ Dome Theater ที่ใช้เทคโนโลยีการแสดงผลแบบ 3D และ 4K เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สมจริงและท้าทายความคิด การจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์มุ่งเน้นไปที่การพัฒนาเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงโลก เช่น หุ่นยนต์ ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เทคโนโลยีชีวภาพ และการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมโลก นอกจากนี้ พิพิธภัณฑ์ยังส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เข้าชมผ่านการจัดนิทรรศการเชิงโต้ตอบและกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาที่สังคมโลกกำลังเผชิญ นอกจากนี้ Miraikan ยังมุ่งเน้นให้ผู้เข้าชมได้สำรวจความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับโลกผ่านนิทรรศการที่สะท้อนถึงความท้าทายและโอกาสของการพัฒนาเทคโนโลยีในอนาคต

National Museum of Emerging Science and Innovation (Miraikan) มีจุดเน้นสำคัญที่ การนำเสนอเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่ทันสมัยที่สุด โดยมุ่งเน้นการสร้างความเข้าใจและแรงบันดาลใจให้ผู้เข้าชมทุกกลุ่มมีส่วนร่วมในการสร้างอนาคตที่ดีกว่า ผ่านการนำเสนอเนื้อหาทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เช่น หุ่นยนต์ ปัญญาประดิษฐ์ (AI) และเทคโนโลยีชีวภาพ พิพิธภัณฑ์เน้นการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล ในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เข้มข้นและสมจริง เช่น Geo-Cosmos ที่แสดงภาพโลกแบบเรียลไทม์ และ Dome Theater ที่ใช้เทคโนโลยี 3D และ 4K เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ทันสมัย ข้อเสนอแนะสำหรับองค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.) เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันระดับภาคพื้นเอเชีย คือการใช้ กลยุทธ์ด้านดิจิทัล ในการนำเทคโนโลยีล้ำสมัยมาผนวกกับการจัดแสดงนิทรรศการ เช่น การพัฒนา VR (Virtual Reality) และ AR (Augmented Reality) เพื่อสร้างนิทรรศการเสมือนที่สามารถเข้าถึงได้ทั่วโลก และใช้ AI ในการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้เข้าชมเพื่อออกแบบเนื้อหาที่ตอบสนองความต้องการเฉพาะกลุ่ม การสร้าง แพลตฟอร์มดิจิทัลแบบโต้ตอบ ที่สามารถให้ผู้เข้าชมมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาและสำรวจนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์จากที่ใดก็ได้ จะช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมและเสริมศักยภาพของ อพวช. ในการขยายการเข้าถึงและการเรียนรู้ระดับสากล

5) National Science Museum สาธารณรัฐเกาหลี



ภารกิจสำคัญของ National Science Museum สาธารณรัฐเกาหลี มุ่งเน้นการเป็นสถานที่แห่งการเรียนรู้และกิจกรรมทางวิทยาศาสตร์ที่สร้างความเพลิดเพลินให้แก่ประชาชนทั่วไป โดยเน้นการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ผ่านการใช้ประสาทสัมผัสทั้งหมดในการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี พิพิธภัณฑ์มีพันธกิจหลักในการเผยแพร่ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสู่สาธารณะ รวมถึงการเป็นผู้นำในการส่งเสริมความนิยมในวิทยาศาสตร์ผ่านนิทรรศการที่มีคุณภาพระดับโลก ซึ่งไม่เพียงแต่กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ในห้องเรียน แต่ยังส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการเรียนรู้นอกห้องเรียนอีกด้วย พิพิธภัณฑ์มีการจัดแสดงนิทรรศการที่ครอบคลุมหลากหลายหัวข้อ เช่น Science & Technology Hall, Future Tech, Natural History Hall, Science Alive Discovery Center, KkumAty Hall, Human Evolution Hall, Outdoor Exhibits, Planetarium และ Biosphere ซึ่งนิทรรศการทั้งหมดนี้ออกแบบมาเพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้แบบครบวงจรแก่ผู้เข้าชม

การดำเนินงานของ National Science Museum มีการออกแบบนิทรรศการที่ทันสมัยและเน้นการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ โดยเฉพาะการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เพื่อให้ผู้เข้าชมสามารถมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ได้มากขึ้น นิทรรศการที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีแห่งอนาคต เช่น Future Tech มุ่งเน้นการนำเสนอเทคโนโลยีใหม่ล่าสุดที่กำลังเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของมนุษย์ การจัดแสดงยังรวมถึงการทดลองจริง การจำลองสถานการณ์ และการสาธิตทางวิทยาศาสตร์ที่กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของผู้เข้าชมทุกวัย นอกจากนี้ พิพิธภัณฑ์ยังมีส่วนของ Natural History Hall และ Human Evolution Hall ที่ให้ความรู้เกี่ยวกับการวิวัฒนาการของมนุษย์และธรรมชาติ โดยเน้นความสัมพันธ์ระหว่างวิทยาศาสตร์และสังคมเพื่อให้ผู้เข้าชมได้เข้าใจบทบาทของวิทยาศาสตร์ในชีวิตประจำวัน ทั้งนี้ Outdoor Exhibits และ Biosphere ยังมุ่งเน้นให้ผู้เข้าชมได้เรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมผ่านการปฏิบัติจริงและการสังเกตทางธรรมชาติ เพื่อสร้างการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น นอกจากนี้ พิพิธภัณฑ์ยังมีการจัดแสดงที่ทันสมัยใน Planetarium ที่ช่วยให้ผู้เข้าชมได้เรียนรู้เกี่ยวกับดาราศาสตร์และจักรวาลผ่านเทคโนโลยีที่สมจริง

National Science Museum สาธารณรัฐเกาหลี มีจุดเน้นสำคัญที่ใช้ เทคโนโลยีสมัยใหม่ ในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์ที่ครอบคลุมทุกมิติ โดยเฉพาะการนำเสนอเทคโนโลยีแห่งอนาคต เช่น Future Tech ที่เปิดโอกาสให้ผู้เข้าชมได้สัมผัสกับนวัตกรรมล่าสุดที่กำลังเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของมนุษย์ การเรียนรู้ผ่านการทดลองจริง การจำลองสถานการณ์ และการสาธิตทางวิทยาศาสตร์ถูกออกแบบมาเพื่อกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของผู้เข้าชมทุกวัย พิพิธภัณฑ์ยังมุ่งเน้นการเชื่อมโยงระหว่างวิทยาศาสตร์และสังคมผ่าน Natural History Hall และ Human Evolution Hall ซึ่งให้ความรู้เกี่ยวกับการวิวัฒนาการของมนุษย์และสิ่งแวดล้อม ข้อเสนอแนะสำหรับ องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.) เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันระดับภาคพื้นเอเชียคือการพัฒนา แพลตฟอร์มดิจิทัลเชิงโต้ตอบ ที่สามารถใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual Reality) และเทคโนโลยีจำลองสถานการณ์เพื่อให้ผู้เข้าชมสามารถมีส่วนร่วมในการทดลองและการเรียนรู้แบบเสมือนจริงจากที่บ้านได้ การพัฒนาแอปพลิเคชันที่เชื่อมโยงกับกิจกรรมและนิทรรศการของพิพิธภัณฑ์ เช่น การสาธิตทางวิทยาศาสตร์แบบเรียลไทม์ หรือ การจำลองการทดลองในห้อง

แล็บเสมือน จะช่วยให้ผู้เข้าชมสามารถเรียนรู้วิทยาศาสตร์ผ่านอุปกรณ์ดิจิทัลได้อย่างสมบูรณ์ นอกจากนี้ อพวช. ควรขยายความร่วมมือด้านดิจิทัลกับศูนย์วิทยาศาสตร์ในภูมิภาคเพื่อพัฒนาการจัดแสดงร่วมกันในรูปแบบออนไลน์ ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างความเชื่อมโยงระหว่างประเทศในระดับภูมิภาคและเพิ่มศักยภาพในการดึงดูดผู้เข้าชมจากต่างประเทศ

6) Hong Kong Science Museum



ภารกิจสำคัญของ Hong Kong Science Museum มุ่งเน้นการจูงประกายความอยากรู้อยากเห็นและกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เข้าชม โดยใช้วิทยาศาสตร์เป็นเครื่องมือในการดึงดูดความสนใจ ผ่านประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนานและเข้าถึงได้ง่าย พิพิธภัณฑ์นี้มีเป้าหมายในการทำให้วิทยาศาสตร์เป็นสิ่งที่มีความหมายและมีคุณค่าต่อชุมชน โดยมุ่งเน้นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความยั่งยืนในสังคม ภารกิจดังกล่าวสะท้อนถึงความตั้งใจของพิพิธภัณฑ์ที่จะทำให้วิทยาศาสตร์กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน ผ่านกิจกรรมและนิทรรศการที่ออกแบบมาเพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้กับคนทุกเพศทุกวัย ไม่ว่าจะเป็นนักเรียน ครอบครัว หรือประชาชนทั่วไป

Hong Kong Science Museum นำเสนอการเรียนรู้ในรูปแบบที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เข้าชม โดยจัดแสดงนิทรรศการเชิงโต้ตอบที่กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และการค้นคว้า พิพิธภัณฑ์นี้มีพื้นที่จัดแสดงถาวรมากกว่า 500 นิทรรศการ ครอบคลุมหัวข้อหลากหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นวิทยาศาสตร์ธรรมชาติ ฟิสิกส์ เทคโนโลยี การขนส่ง และการสื่อสาร นิทรรศการเหล่านี้ถูกออกแบบมาเพื่อให้ผู้เข้าชมสามารถทดลองและเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ นอกจากนี้ พิพิธภัณฑ์ยังมีการจัดกิจกรรมเชิงวิทยาศาสตร์และการบรรยายเชิงสร้างสรรค์เพื่อสร้างความตระหนักในด้านการอนุรักษ์และการใช้เทคโนโลยีอย่างยั่งยืน การออกแบบนิทรรศการและกิจกรรมที่มีลักษณะโต้ตอบกันนี้ไม่เพียงแต่ช่วยส่งเสริมความสนใจด้านวิทยาศาสตร์ แต่ยังทำให้ผู้เข้าชมทุกกลุ่มวัยได้สัมผัสประสบการณ์การเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและยั่งยืน

Hong Kong Science Museum มีจุดเน้นสำคัญที่การจูงประกายความอยากรู้อยากเห็นและกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ผ่าน นิทรรศการเชิงโต้ตอบ ที่ผู้เข้าชมทุกกลุ่มวัยสามารถทดลองและค้นคว้าได้ด้วยตนเอง พิพิธภัณฑ์นี้มุ่งเน้นการเชื่อมโยงวิทยาศาสตร์กับชีวิตประจำวัน โดยการจัดแสดงมากกว่า 500 นิทรรศการในหัวข้อหลากหลาย เช่น วิทยาศาสตร์ธรรมชาติ เทคโนโลยี การขนส่ง และการสื่อสาร นอกจากนี้ยังมีการจัดกิจกรรมและการบรรยายเพื่อส่งเสริมความตระหนักในเรื่องการอนุรักษ์และการใช้เทคโนโลยีอย่างยั่งยืน ข้อเสนอแนะสำหรับ องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.) เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันระดับเอเชียคือการพัฒนา กลยุทธ์ด้านดิจิทัล โดยสร้าง แพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบโต้ตอบออนไลน์ ที่ให้ผู้เข้าชมสามารถเข้าถึงเนื้อหาทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีได้จากที่บ้าน การสร้าง แอปพลิเคชันดิจิทัล ที่เชื่อมโยงกับนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์ โดยให้ผู้ใช้สามารถทดลองและมีส่วนร่วมในกิจกรรมเชิงวิทยาศาสตร์แบบเสมือนจริง รวมถึงการจัด กิจกรรมออนไลน์แบบสด เช่น การบรรยายหรือการทดลองเชิงปฏิบัติการ จะช่วยเพิ่มการเข้าถึงและเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ยั่งยืนให้กับผู้ชมในวงกว้าง นอกจากนี้ การใช้ AI และ Big Data เพื่อวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้เข้าชมและปรับปรุงเนื้อหา นิทรรศการให้ตรงกับความต้องการ

แต่ละกลุ่ม จะช่วยให้ อพวช. ก้าวหน้าในด้านดิจิทัลและเป็นผู้ดำเนินการส่งเสริมการเรียนรู้ด้านวิทยาศาสตร์ในภูมิภาคเอเชีย

7) Museum of the Future สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์



ภารกิจสำคัญของ Museum of the Future ในสหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ คือการเป็นแหล่งแรงบันดาลใจที่เปิดกว้างให้กับทุกคน โดยเป็นตัวแทนของวิสัยทัศน์ของชีค โมฮัมเหม็ด บิน ราชิด อัล มักตุม ซึ่งสะท้อนถึงความเชื่อมั่น ความมุ่งมั่น และความสามัคคี พิพธิภณณ์นี้มุ่งมั่นในการให้ความหวังและสร้างอนาคตที่ก้าวหน้า แม้จะอยู่ในยุคที่เต็มไปด้วยความวิตกกังวลและความเหี้ยมหยามเกี่ยวกับอนาคต การจัดแสดงและกิจกรรมที่มีอยู่ในพิพธิภณณ์เน้นไปที่การแสดงศักยภาพของเทคโนโลยีและนวัตกรรมในการพัฒนาอนาคตที่ยั่งยืนและสร้างสรรค์ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เข้าชมได้มีส่วนร่วมในการสำรวจแนวคิดที่ท้าทายและโอกาสที่เทคโนโลยีในอนาคตจะนำมา

Museum of the Future นำเสนอการจัดแสดงที่หลากหลายซึ่งเชื่อมโยงระหว่างเทคโนโลยีล้ำสมัยกับความเป็นไปได้ในอนาคต พิพธิภณณ์ถูกออกแบบให้ผู้เข้าชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับนิทรรศการที่นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีชีวภาพ ปัญญาประดิษฐ์ (AI) และการแก้ปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมในอนาคต โดยภายในพิพธิภณณ์มีการนำเสนอวิสัยทัศน์แห่งอนาคตในหลายมิติ ตั้งแต่การพัฒนาเมืองอัจฉริยะไปจนถึงการค้นหาวิธีการสร้างที่ยั่งยืนให้กับทรัพยากรธรรมชาติ นอกจากนี้ พิพธิภณณ์ยังเป็นศูนย์กลางสำหรับนักวิจัย นักประดิษฐ์ และผู้ที่สนใจเรื่องนวัตกรรมทางเทคโนโลยีในการรวมตัวกันเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาอนาคตที่ดีกว่า ผ่านการจัดแสดงที่เน้นการเรียนรู้เชิงปฏิบัติและการทดลองจริง ทำให้พิพธิภณณ์นี้เป็นทั้งสถานที่แห่งการเรียนรู้และแรงบันดาลใจในเวลาเดียวกัน

Museum of the Future ในสหรัฐอาหรับเอมิเรตส์มีจุดเน้นสำคัญที่การเป็นศูนย์กลางแห่งนวัตกรรมและแรงบันดาลใจ โดยมุ่งเน้นการเชื่อมโยงเทคโนโลยีล้ำสมัยกับการพัฒนาที่ยั่งยืนในอนาคต พิพธิภณณ์เปิดโอกาสให้ผู้เข้าชมมีปฏิสัมพันธ์กับแนวคิดทางเทคโนโลยีใหม่ๆ เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เทคโนโลยีชีวภาพ และการแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อม ผ่านการจัดแสดงที่เน้นการมีส่วนร่วมและการทดลองจริง ข้อเสนอแนะสำหรับองค์การพิพธิภณณ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.) เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันระดับภาคพื้นเอเชียคือการนำ กลยุทธ์ด้านดิจิทัล มาใช้ในการออกแบบนิทรรศการที่เชื่อมโยงกับอนาคต เช่น การสร้างแพลตฟอร์มดิจิทัลเชิงปฏิสัมพันธ์ ที่ผู้เข้าชมสามารถทดลองแนวคิดและนวัตกรรมในอนาคตผ่าน VR (Virtual Reality) และ AR (Augmented Reality) นอกจากนี้ อพวช. ควรใช้ เทคโนโลยี AI ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้เข้าชมเพื่อนำเสนอเนื้อหาที่ปรับให้เหมาะสมกับความสนใจเฉพาะบุคคล รวมถึงการสร้างเครือข่ายวิจัยและการแลกเปลี่ยนความรู้ด้านนวัตกรรมทางเทคโนโลยีกับหน่วยงานในภูมิภาค เพื่อขยายขอบเขตการเรียนรู้สู่ระดับสากล การสร้างพื้นที่ออนไลน์สำหรับนักวิจัยและผู้สนใจในนวัตกรรมสามารถแลกเปลี่ยนแนวคิดร่วมกันจะช่วยให้อพวช. เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้และนวัตกรรมที่ทันสมัยและก้าวหน้าในระดับภูมิภาคเอเชีย

ความต้องการและความคาดหวังที่สำคัญของกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

การวิเคราะห์ความต้องการและความคาดหวังของกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียถือเป็นขั้นตอนสำคัญในการจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570 เนื่องจากกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เช่น ผู้เข้าชม พนักงาน

หน่วยงานพันธมิตร และชุมชน มีบทบาทสำคัญในการกำหนดทิศทางและความสำเร็จของการดำเนินงานดิจิทัล การเข้าใจความต้องการของพวกเขาช่วยให้องค์กรสามารถออกแบบแพลตฟอร์มและเนื้อหาดิจิทัลที่ตรงกับ ความสนใจและสร้างคุณค่าให้แก่ทุกฝ่ายได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ การตอบสนองต่อความคาดหวังเหล่านี้ ยังส่งผลให้การจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570 สามารถขับเคลื่อนไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ สร้างความยั่งยืน และส่งเสริมให้ อพวช. สามารถพัฒนาและแข่งขันในระดับภูมิภาคได้ในระยะ ยาว



ภาพที่ 30 กลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของ อพวช.

1) ลูกค้า ผู้รับบริการภายนอก

กลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เป็น ลูกค้าและผู้รับบริการภายนอก ของ องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์ แห่งชาติ (อพวช.) มีความต้องการและความคาดหวังที่หลากหลายและซับซ้อน กลุ่มเป้าหมายหลัก ประกอบด้วยนักเรียน ครอบครัว และผู้สนใจด้านวิทยาศาสตร์ในวงกว้าง โดยกลุ่มนี้ต้องการ สื่อการเรียนรู้ที่ จับต้องได้ ทดลองได้ และสามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีจริงๆ โดยเฉพาะนักเรียนในระบบการศึกษาภาคบังคับที่คาดหวังว่าจะได้รับการสนับสนุนด้านการเรียนรู้ผ่านสื่อที่ น่าสนใจและสามารถทดลองได้จริง ในขณะที่ครอบครัวและผู้สนใจทั่วไปต่างต้องการกิจกรรมที่เหมาะสมกับทุก วัย ซึ่งเสริมสร้างการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ นอกจากนี้ ผู้รับบริการยังคาดหวังว่า อพวช. จะสามารถพัฒนาและ นำเสนอผลงานที่มีนวัตกรรม และสามารถแข่งขันในระดับนานาชาติได้ ความคาดหวังในด้านการบริการยัง ครอบคลุมถึงการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งบางส่วนระบุว่าพวกเขาไม่ได้รับข้อมูลข่าวสารอย่างทันเวลา จึง จำเป็นต้องติดตามเองจากเว็บไซต์ ทั้งนี้ อพวช. ควรตอบสนองความต้องการที่ครอบคลุมทุกมิติของการ

ให้บริการพิพิธภัณฑ์ ไม่เพียงแต่ในเชิงเนื้อหา แต่ยังรวมถึงการจัดการและการสร้างประสบการณ์ที่ครอบคลุมผู้เข้าชมทุกกลุ่ม

เพื่อให้ อพวช. สามารถตอบสนองต่อความต้องการที่หลากหลายและยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันในระดับนานาชาติ การพัฒนา กลยุทธ์ด้านดิจิทัล ถือเป็นสิ่งสำคัญ อพวช. ควรมีการพัฒนา นักการตลาดมืออาชีพ เพื่อเสริมสร้างศักยภาพในการสื่อสารและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างตรงจุด รวมถึงการสร้างแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ครอบคลุม เช่น แอปพลิเคชันมือถือหรือระบบส่งข้อมูลข่าวสารผ่านอีเมลอัตโนมัติ เพื่อให้สมาชิกได้รับข้อมูลข่าวสารและกิจกรรมต่างๆ อย่างทันเวลา การสร้างระบบ อีเมลแจ้งเตือนอัตโนมัติ จะช่วยให้ผู้ใช้บริการไม่ต้องค้นหาข้อมูลเอง นอกจากนี้ อพวช. ควรพัฒนา สื่อการเรียนรู้ดิจิทัลแบบโต้ตอบ เช่น การจัดแสดงนิทรรศการเสมือนจริงผ่านเทคโนโลยี VR (Virtual Reality) หรือการจำลองการทดลองทางวิทยาศาสตร์ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล เพื่อเพิ่มโอกาสในการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของผู้ชมจากระยะไกล อีกทั้งควรส่งเสริม ความร่วมมือกับพันธมิตรภายนอก เช่น สถาบันการศึกษา องค์กรวิจัย และบริษัทเทคโนโลยี เพื่อเพิ่มความหลากหลายของเนื้อหาและสร้างนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์ที่สามารถโดดเด่นในเวทีระดับนานาชาติ

2) บุคลากร อพวช.

กลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายในของ อพวช. โดยเฉพาะ บุคลากร มีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนภารกิจและวิสัยทัศน์ขององค์กร ซึ่งความต้องการและความคาดหวังของบุคลากรเหล่านี้มุ่งเน้นไปที่การพัฒนาแหล่งเรียนรู้และกิจกรรมที่สร้างแรงดึงดูดให้กับประชาชน โดยเฉพาะในด้านการใช้ นวัตกรรมและเทคโนโลยี เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและดึงดูดผู้เข้าชมอย่างต่อเนื่องตลอดทั้งปี นอกจากนี้ บุคลากรยังคาดหวังที่จะเห็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้ ที่ไม่เพียงแต่สอดคล้องกับรูปแบบของพิพิธภัณฑ์ในปัจจุบัน แต่ยังสามารถเชื่อมโยงกับนวัตกรรมระดับโลกเพื่อตอบสนองต่อความคาดหวังของประชาชนที่ต้องการเห็นความทันสมัยและความโดดเด่นในระดับสากล ความท้าทายอยู่ที่การออกแบบกิจกรรมที่น่าสนใจ และการจัดการทรัพยากรภายในอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้สามารถส่งมอบประสบการณ์การเรียนรู้ที่ครบวงจรและสามารถสร้างแรงบันดาลใจได้อย่างยั่งยืน

เพื่อตอบสนองต่อความต้องการและความคาดหวังเหล่านี้ กลยุทธ์ด้านดิจิทัล เป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาความสามารถของ อพวช. ในการดึงดูดผู้เข้าชมตลอดทั้งปี การสร้าง แพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบดิจิทัลที่สามารถผสมผสานเทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual Reality) และเทคโนโลยีเพิ่มจริง (Augmented Reality) จะช่วยเพิ่มประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายและทันสมัย ซึ่งจะทำให้การจัดแสดงนิทรรศการและกิจกรรมของพิพิธภัณฑ์มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ การใช้ ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการวิเคราะห์พฤติกรรมและความสนใจของผู้เข้าชม จะช่วยให้สามารถพัฒนาเนื้อหาที่ตรงกับความต้องการและความคาดหวังของผู้เข้าชมได้อย่างแม่นยำมากขึ้น รวมถึงการสร้าง แพลตฟอร์มออนไลน์ ที่ให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงเนื้อหาทางวิทยาศาสตร์และนวัตกรรมได้จากทุกที่ เป็นการเปิดโอกาสให้ประชาชนทั่วไปสามารถมีส่วนร่วมกับ อพวช. ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบการเรียนรู้ออนไลน์หรือกิจกรรมเชิงปฏิบัติการผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล ซึ่งจะช่วยสร้างความต่อเนื่องในการดึงดูดผู้เข้าชมตลอดทั้งปี

3) พันธมิตรทางวิชาการ

พันธมิตรทางวิชาการ เป็นกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่สำคัญต่อการพัฒนา อพวช. โดยความต้องการและความคาดหวังของกลุ่มนี้มุ่งเน้นที่การสร้างเครือข่ายการทำงานร่วมกันเพื่อขยายขอบเขตการศึกษาและการวิจัยในระดับนานาชาติ พันธมิตรทางวิชาการคาดหวังว่า อพวช. จะทำหน้าที่เป็น แพลตฟอร์มกลาง ที่เปิดพื้นที่ให้ผู้เชี่ยวชาญและนักวิจัยจากหลากหลายสาขามาร่วมแลกเปลี่ยนความรู้และพัฒนาโครงการวิจัยร่วมกัน นอกจากนี้ การเชื่อมโยงกับพันธมิตรอื่นในพื้นที่และระดับนานาชาติถือเป็นความต้องการที่สำคัญ เพื่อสร้าง Benchmark หรือกรณีศึกษาที่ประสบความสำเร็จในระดับสากล ซึ่งจะช่วยให้มีความน่าเชื่อถือและศักยภาพของ อพวช. ในการก้าวเข้าสู่การเป็นศูนย์กลางด้านการศึกษาวิทยาศาสตร์ระดับโลก ในขณะเดียวกัน การสร้างความดึงดูดผ่านกิจกรรมที่ผสมผสานความสนุกสนานและการเรียนรู้แบบ Disneyland ควบคู่กับแนวคิดวิชาการของ Smithsonian ก็ถือเป็นสิ่งที่พันธมิตรคาดหวังให้ อพวช. พัฒนาต่อไป รวมถึงการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพและเน้นกลุ่มเป้าหมายระดับนานาชาติ เช่น การจัดหาวิทยากรที่สามารถสื่อสารเป็นภาษาอังกฤษเพื่อดึงดูดกลุ่มโรงเรียนนานาชาติ

ในการตอบสนองความต้องการของพันธมิตรทางวิชาการ อพวช. ควรใช้ กลยุทธ์ด้านดิจิทัล ในการพัฒนาพื้นที่การแลกเปลี่ยนทางวิชาการผ่าน แพลตฟอร์มออนไลน์ ที่สามารถเชื่อมโยงนักวิจัยจากทั่วโลกเข้าด้วยกัน โดยการจัด เวทีเสวนาวิชาการออนไลน์ หรือการประชุมเชิงปฏิบัติการ (workshop) ที่สามารถนำเสนอผลงานวิจัยหรือกรณีศึกษาที่ประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติ เพื่อเป็นแหล่งข้อมูลสำคัญสำหรับพันธมิตรการใช้ ระบบ Big Data และ AI ในการจัดการข้อมูลวิจัยและการเชื่อมโยงกับพันธมิตรและสถาบันการศึกษาอื่น ๆ ยังสามารถสร้างฐานข้อมูลที่สามารถนำไปต่อยอดในเชิงนวัตกรรมได้ นอกจากนี้ อพวช. ควรเน้นการ Rebranding ให้เป็นพันธมิตรที่ผสมผสานความบันเทิงและการเรียนรู้เพื่อดึงดูดกลุ่มเป้าหมายทุกวัย โดยใช้สื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ ในการโปรโมตกิจกรรมและสร้างความโดดเด่นที่ไม่เหมือนใคร ซึ่งจะช่วยขยายกลุ่มเป้าหมายและสร้างการยอมรับในระดับสากลได้

4) พันธมิตรทางธุรกิจ

พันธมิตรทางธุรกิจ เป็นกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่มีบทบาทสำคัญในการสนับสนุน อพวช. ในการพัฒนาและขยายขอบเขตการดำเนินงานให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของโลก โดยเฉพาะในยุคดิจิทัล พันธมิตรทางธุรกิจคาดหวังว่า อพวช. จะสามารถปรับตัวให้สอดคล้องกับบริบทโลก ทั้งในแง่ของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและการขยายขอบเขตของการให้บริการ ความต้องการที่สำคัญรวมถึงการปรับรูปแบบของพันธมิตรให้ทันสมัยมากขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับ เทรนด์พันธมิตรทั่วโลก ที่เริ่มใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงและการเชื่อมโยงความรู้กับชุมชน นอกจากนี้ การขยายองค์ความรู้ไปยังพื้นที่ต่าง ๆ ทั่วประเทศเป็นอีกหนึ่งความคาดหวังที่พันธมิตรเห็นว่า เป็นสิ่งจำเป็น เพื่อให้ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์สามารถเข้าถึงคนทุกกลุ่มได้อย่างทั่วถึง ไม่เพียงแคในเมืองใหญ่เท่านั้น แต่ยังครอบคลุมถึงชุมชนท้องถิ่น ซึ่งต้องการการสนับสนุนด้านการศึกษาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เข้มแข็งยิ่งขึ้น

เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของพันธมิตรทางธุรกิจ อพวช. ควรใช้กลยุทธ์ด้านดิจิทัล เป็นเครื่องมือหลักในการขยายการเข้าถึงและสร้างความร่วมมือกับพันธมิตรในหลายมิติ การพัฒนา แพลตฟอร์มดิจิทัล เพื่อกระจายองค์ความรู้และการจัดแสดงนิทรรศการในรูปแบบเสมือนจริง (Virtual Museum) จะช่วยให้การ

เข้าถึงเนื้อหาทางวิทยาศาสตร์เป็นไปทั่วประเทศ ไม่จำกัดเพียงผู้ที่สามารถมาเยี่ยมชมสถานที่จริง การใช้เทคโนโลยี AR และ VR เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจและสามารถเข้าถึงได้จากทุกที่ ไม่ว่าจะเป็นในเมืองหรือชุมชนท้องถิ่น จะช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ที่ทันสมัย นอกจากนี้ การทำงานร่วมกับพันธมิตรในอุตสาหกรรมเทคโนโลยีหรือสื่อสารมวลชนยังเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการกระจายองค์ความรู้ให้ครอบคลุมทั่วประเทศ อพวช. ควรเน้นการสร้าง เนื้อหาดิจิทัลเชิงวิทยาศาสตร์ ที่สามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้ทั้งในโรงเรียนและชุมชน พร้อมทั้งขยายกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับความต้องการของสังคมและธุรกิจให้มากขึ้น เพื่อสร้างประโยชน์ที่ยั่งยืนทั้งในด้านวิทยาศาสตร์และเศรษฐกิจ

5) หน่วยงานเชิงนโยบาย

หน่วยงานเชิงนโยบาย ถือเป็นกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่สำคัญสำหรับการกำหนดทิศทางและการพัฒนา อพวช. ให้สอดคล้องกับความต้องการของประชาชนและสังคม ความต้องการและความคาดหวังจากกลุ่มนี้ มุ่งเน้นไปที่การ ขยายการเข้าถึงของ อพวช. ให้กว้างขึ้น โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชน ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักที่ต้องการการสนับสนุนด้านการศึกษาและการพัฒนาทักษะวิทยาศาสตร์ นอกจากนี้ ยังมีความคาดหวังให้ อพวช. เป็นศูนย์กลางการประสานงานด้านเยาวชน กับเครือข่ายต่างๆ ทั่วประเทศ ข้อจำกัดในการเข้าถึงสถานที่จริงเนื่องจากการเดินทางยังคงเป็นปัญหาที่ต้องแก้ไข หน่วยงานเชิงนโยบายยังเห็นความจำเป็นในการปรับเปลี่ยนโครงสร้างการบริหาร เพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการดำเนินงาน และแนะนำให้ transform องค์กรไปสู่รูปแบบที่เหมาะสม เช่น การเป็นองค์กรมหาชน เพื่อให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการที่เปลี่ยนแปลงได้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งยังควรพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อให้บริการประชาชนได้อย่างครอบคลุมและทั่วถึงมากขึ้น

เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของหน่วยงานเชิงนโยบาย กลยุทธ์ด้านดิจิทัล ควรเป็นหัวใจหลักในการพัฒนา อพวช. ให้ก้าวข้ามข้อจำกัดด้านการเข้าถึง โดยการสร้าง แพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัล ที่สามารถเข้าถึงได้ทั่วประเทศ ซึ่งอาจรวมถึงการจัด นิทรรศการออนไลน์ การเรียนรู้แบบเสมือนจริง (Virtual Reality) และการสร้าง คอนเทนต์ด้านวิทยาศาสตร์ ที่สามารถนำไปใช้ในโรงเรียนหรือสถานศึกษาอื่นๆ ผ่านระบบออนไลน์ การทำงานร่วมกับเครือข่ายเยาวชนและหน่วยงานต่างๆ ทั่วประเทศผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลจะช่วยให้ อพวช. ทำหน้าที่เป็น ศูนย์กลางในการประสานงาน และสนับสนุนกิจกรรมด้านการเรียนรู้ในระดับท้องถิ่น นอกจากนี้ การปรับโครงสร้างการบริหารให้เป็นองค์กรมหาชนหรือองค์กรที่มีความคล่องตัวสูง จะช่วยให้ อพวช. สามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของนโยบายและเทคโนโลยีได้อย่างรวดเร็ว การใช้เทคโนโลยี Big Data และ AI ในการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย จะช่วยให้การวางแผนกลยุทธ์และการพัฒนา เนื้อหาดิจิทัลตรงกับความต้องการของเยาวชนและสังคมมากยิ่งขึ้น

6) ชุมชนและหน่วยงานในพื้นที่ให้บริการของ อพวช.

กลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่สำคัญอย่าง ชุมชนและหน่วยงานในพื้นที่ให้บริการของ อพวช. มีบทบาทสำคัญในการสร้างความสัมพันธ์และการสนับสนุนองค์การในระดับท้องถิ่น ความต้องการและความคาดหวังจากกลุ่มนี้เน้นไปที่การให้ อพวช. ทำงานเพื่อสังคม โดยใช้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในทางที่ไม่เบียดเบียนผู้อื่น และสร้างประโยชน์เพื่อพัฒนาชุมชนและสังคมให้ดีขึ้น การส่งเสริม จิตอาสา และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมของ อพวช. จะช่วยสร้างความเชื่อมโยงระหว่างองค์กรกับชุมชนอย่างยั่งยืน นอกจากนี้ การสร้าง ความภักดีต่อแบรนด์ (Brand Loyalty) โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนเป็นสิ่งที่จำเป็น ซึ่งหมายถึงการสร้างประสบการณ์และการ

เรียนรู้ที่มีความหมายตั้งแต่วัยเด็กจนเติบโต รวมถึงการสร้าง พื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Space) ที่ให้เยาวชนและผู้สนใจสามารถรวมกิจกรรมได้อย่างต่อเนื่อง และสามารถต่อยอดความรู้และทักษะไปสู่อนาคตได้

กลยุทธ์ด้านดิจิทัล ของ อพวช. เน้นการสร้าง แพลตฟอร์มที่เปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วม ในการสร้างสรรค์และพัฒนานวัตกรรมร่วมกับนักวิทยาศาสตร์ อาจเป็นการสร้างพื้นที่เสมือนจริง (Virtual Space) ที่ให้ชุมชนสามารถนำเสนอปัญหาและเสนอแนวทางการแก้ไขร่วมกับ อพวช. ผ่านกิจกรรมหรือโปรเจกต์จิตอาสา นอกจากนี้ การพัฒนา โปรแกรมการเรียนรู้ออนไลน์ ที่ออกแบบมาเพื่อสนับสนุนการสร้างแบรนด์ในกลุ่มเยาวชน ควรมุ่งเน้นที่การสร้างความรู้ความผูกพันกับเนื้อหาทางวิทยาศาสตร์และการเรียนรู้ในรูปแบบที่ทันสมัย เช่น การใช้ Gamification หรือ Interactive Learning เพื่อให้เด็กและเยาวชนสามารถพัฒนาความรู้สึกเชื่อมโยงกับแบรนด์ของ อพวช. ตั้งแต่วัยเด็ก นอกจากนี้ การจัดทำ Space สำหรับการสร้างสรรค์ออนไลน์ ที่สามารถนำความรู้ไปต่อยอดได้ จะช่วยให้ชุมชนและเยาวชนมีพื้นที่ในการแสดงความคิดสร้างสรรค์ พร้อมกับการได้รับการสนับสนุนทางวิชาการอย่างต่อเนื่อง

7) สื่อมวลชนและสื่อ

กลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอย่าง สื่อมวลชนและสื่อ มีบทบาทสำคัญในการเป็นตัวกลางในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารของ องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.) สู่สาธารณชนและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่นๆ โดยความต้องการและความคาดหวังจากกลุ่มนี้เน้นที่การสร้างความรู้ความชัดเจนและความแข็งแกร่งในด้าน การสร้างแบรนด์ (Branding) ของ อพวช. ซึ่งปัจจุบันยังคงมีความสับสนระหว่างบทบาทของ อพวช. และ สวทช. (สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ) นอกจากนี้ สื่อมวลชนยังมองว่าความสำเร็จในการสร้างแบรนด์ของ อพวช. เช่นการใช้ "ติ๊กลูกเต๋า" แม้จะทำได้ดีในระดับหนึ่ง แต่ยังต้องมีการสื่อสารเพิ่มเติมเพื่อสร้างความตระหนักรู้ในวงกว้างมากขึ้นเกี่ยวกับ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม (วทน.) นอกจากนี้ การมีเครื่องมือหรือกลยุทธ์ที่สามารถดึงดูดผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและนักลงทุน เช่น สิทธิประโยชน์ทางภาษีจากการบริจาคหรือการร่วมทุน เป็นสิ่งที่สื่อมวลชนมองว่าอาจช่วยขยายฐานความร่วมมือและการสนับสนุนทางการเงินได้

ในเชิงกลยุทธ์ อพวช. ควรใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อปรับปรุงการสื่อสารแบรนด์และขยายฐานการรับรู้ โดยการใช้ แพลตฟอร์มดิจิทัลและโซเชียลมีเดีย เพื่อสร้างการรับรู้ในวงกว้างและชัดเจนยิ่งขึ้นเกี่ยวกับบทบาทเฉพาะของ อพวช. ที่แตกต่างจากหน่วยงานอื่นๆ เช่น สวทช. การใช้ แคมเปญการตลาดเชิงดิจิทัล ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ วิทยาศาสตร์และนวัตกรรม (วทน.) สามารถเพิ่มการเข้าถึงและดึงดูดกลุ่มเป้าหมายได้มากขึ้น เช่น การใช้วิดีโอสั้นๆ ที่น่าสนใจหรือกิจกรรมออนไลน์แบบโต้ตอบ เพื่อสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับ วทน. อีกทั้งควรพิจารณา ระบบบริจาคออนไลน์ ที่เชื่อมโยงกับสิทธิประโยชน์ทางภาษีเพื่อดึงดูดนักลงทุนและผู้สนับสนุน นอกจากนี้ ควรสร้าง คอนเทนต์เชิงความร่วมมือกับสื่อมวลชน โดยเฉพาะในรูปแบบดิจิทัล เพื่อส่งเสริมและเผยแพร่โครงการนวัตกรรมและกิจกรรมทางวิทยาศาสตร์ที่เชื่อมโยงกับการพัฒนาประเทศ

8) คู่ค้า ผู้รับจ้าง และผู้จัดหาทรัพยากร

คู่ค้า ผู้รับจ้าง และผู้จัดหาทรัพยากร ถือเป็นกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่สำคัญในการสนับสนุนการดำเนินงานของ อพวช. โดยเฉพาะในด้านการจัดหาและการจัดการทรัพยากรต่างๆ ความต้องการและความคาดหวังของกลุ่มนี้คือการสร้างความร่วมมือที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งไม่เพียงแต่สนับสนุนการดำเนินงานของ อพวช. แต่ยังช่วย ส่งเสริมการประชาสัมพันธ์ และสร้างชื่อเสียงให้กับทั้งสองฝ่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การ

ร่วมมือในการพัฒนา กิจกรรมการเรียนการสอนที่สนุกสนานและน่าสนใจ ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญในการเพิ่ม การรับรู้ของสาธารณชนต่อ อพวช. การสร้างความร่วมมือที่มีความยั่งยืนกับคู่ค้าและผู้จัดหาทรัพยากรสามารถ ช่วยให้ อพวช. สามารถจัดหาและพัฒนาเนื้อหาการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมายได้ดียิ่งขึ้น รวมถึงการ บริหารทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เข้าชมและองค์กร

ในเชิงกลยุทธ์ อพวช. ควรนำเทคโนโลยีดิจิทัล มาใช้ในการสร้างความร่วมมือกับคู่ค้าและผู้จัดหา ทรัพยากรอย่างเป็นระบบ โดยการพัฒนา แพลตฟอร์มการสื่อสารและการจัดการซัพพลายเชนแบบดิจิทัล ที่ ช่วยให้การประสานงานระหว่าง อพวช. กับคู่ค้าสามารถดำเนินไปได้อย่างราบรื่นและโปร่งใส การสร้าง โปรแกรมความร่วมมือเชิงสร้างสรรค์ เช่น การร่วมกันพัฒนาเนื้อหาและกิจกรรมทางวิทยาศาสตร์ที่เน้นความ สนุกสนานและการเรียนรู้แบบอินเทอร์แอคทีฟ จะช่วยดึงดูดกลุ่มผู้เข้าชมให้สนใจในเนื้อหาที่ อพวช. นำเสนอ นอกจากนี้ การใช้ โซเชียลมีเดียและสื่อดิจิทัล ในการประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่เกิดจากความร่วมมืดังกล่าว จะ ช่วยเพิ่มการเข้าถึงของทั้งสองฝ่าย รวมถึงการดึงดูดความสนใจจากผู้สนับสนุนรายใหม่ๆ ที่อาจสนใจเข้าร่วม เป็นพันธมิตรในอนาคต

ตารางสรุปการวิเคราะห์กลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและกลยุทธ์ด้านดิจิทัลสำหรับการพัฒนา อพวช.

กลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการและความคาดหวัง ที่สำคัญ	ข้อเสนอแนะเชิงกลยุทธ์และแนวทางการพัฒนาด้านดิจิทัล
1. ลูกค้า ผู้รับบริการ ภายนอก	สื่อการเรียนรู้ที่จับต้องได้, กิจกรรม ที่เหมาะกับทุกวัย, การสื่อสาร ข้อมูลข่าวสารที่มีประสิทธิภาพ	พัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัล เช่น แอปพลิเคชัน และอีเมลแจ้งเตือนอัตโนมัติ, สื่อการเรียนรู้ ดิจิทัลแบบโต้ตอบ (VR/AR), ความร่วมมือกับ พันธมิตรเพื่อเพิ่มนวัตกรรม
2. บุคลากร อพวช.	สร้างแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่ เชื่อมโยงกับนวัตกรรมระดับโลก, ดึงดูดผู้เข้าชมตลอดทั้งปี	สร้างแพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัล (VR/AR), ใช้ AI วิเคราะห์ความสนใจของผู้เข้าชม, พัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับเนื้อหา วิทยาศาสตร์และนวัตกรรม
3. พันธมิตรทางวิชาการ	สร้างเครือข่ายวิจัย, เชื่อมโยงกับ พิพิธภัณฑสถานและสถาบันอื่น, สื่อสาร และนำเสนอกรณีศึกษาเชิงวิชาการ	พัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับนักวิจัย, จัดเวทีเสวนาวิชาการออนไลน์, ใช้ Big Data และ AI ในการจัดการข้อมูลวิจัย, Rebranding เพื่อดึงดูดนักเรียนและนักวิจัย
4. พันธมิตรทางธุรกิจ	ปรับตัวให้สอดคล้องกับบริบทโลก, ขยายการเข้าถึงเนื้อหาให้ ครอบคลุมทั่วประเทศ	สร้าง Virtual Museum, ใช้ AR/VR ในการ จัดแสดงเสมือนจริง, ทำงานร่วมกับพันธมิตร ในอุตสาหกรรมเทคโนโลยีและสื่อมวลชน, พัฒนาเนื้อหาดิจิทัลเชิงวิทยาศาสตร์
5. หน่วยงานเชิงนโยบาย	ขยายการเข้าถึงกลุ่มเยาวชน, ปรับเปลี่ยนโครงสร้างการบริหารให้ คล่องตัว, พัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัล	สร้างแพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัล, นิทรรศการออนไลน์, การใช้ Big Data และ AI วิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย, ปรับ โครงสร้างให้เป็นองค์การมหาชน

กลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการและความคาดหวังที่สำคัญ	ข้อเสนอแนะเชิงกลยุทธ์และแนวทางการพัฒนาด้านดิจิทัล
6. ชุมชนและหน่วยงานในพื้นที่	ส่งเสริมจิตอาสา, การมีส่วนร่วมของเยาวชน, สร้างความภาคภูมิใจต่อแบรนด์ตั้งแต่วัยเด็ก	พัฒนาแพลตฟอร์มเสมือนจริง (Virtual Space) สำหรับชุมชน, ใช้ Gamification และ Interactive Learning เพื่อสร้างความผูกพันกับเยาวชน, จัดโปรแกรมการเรียนรู้ออนไลน์
7. สื่อมวลชนและสื่อ	สร้างแบรนด์ที่ชัดเจน, สื่อสารบทบาทของ อพวช. ให้แตกต่างจากหน่วยงานอื่น, ดึงดูดผู้สนับสนุน	ใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลและโซเชียลมีเดียในการสร้างแบรนด์, สร้างคอนเทนต์ดิจิทัลเชิงวิทยาศาสตร์, ระบบบริจาคออนไลน์ที่เชื่อมโยงกับสิทธิประโยชน์ทางภาษี
8. คู่ค้า ผู้รับจ้าง และผู้จัดหาทรัพยากร	สร้างความร่วมมือที่ยั่งยืน, พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกสนาน, ประชาสัมพันธ์ร่วมกัน	พัฒนาแพลตฟอร์มการสื่อสารและการจัดการซัพพลายเชนแบบดิจิทัล, ใช้โซเชียลมีเดียในการประชาสัมพันธ์กิจกรรมร่วมกัน, สร้างโปรแกรมความร่วมมือเชิงสร้างสรรค์

การวิเคราะห์ STEEP

การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอกเป็นขั้นตอนสำคัญในการพัฒนากลยุทธ์สำหรับองค์กร โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคที่เทคโนโลยีและสังคมกำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.) จำเป็นต้องปรับตัวให้ทันกับสภาพแวดล้อมภายนอกที่ซับซ้อนและมีผลกระทบต่อการดำเนินงานในหลายมิติ การวิเคราะห์ตัวแบบ STEEP (Social, Technological, Economic, Environmental, Political) จึงเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการช่วยให้องค์กรเข้าใจปัจจัยภายนอกที่อาจส่งผลต่อการดำเนินงานในระยะยาว รวมถึงช่วยกำหนดทิศทางการพัฒนาและวางแผนกลยุทธ์ให้สอดคล้องกับความต้องการของสังคม เทคโนโลยี เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม และนโยบายทางการเมือง



ภาพที่ 31 ตัวแบบ STEEP Model ในการวิเคราะห์ สภาพแวดล้อมภายนอกของ อพวช.

1) สังคม (Social)

ในส่วนของ Opportunities ด้านสังคม อพวช. มีโอกาสสำคัญจากการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตและพฤติกรรมของประชาชนที่ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต (lifelong learning) มากขึ้น โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่น ผู้ใหญ่ และผู้สูงอายุ ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายใหม่ที่สามารถนำเสนอเนื้อหาด้านวิทยาศาสตร์ที่เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันได้ นอกจากนี้ การเพิ่มขึ้นของความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาในสังคมยังเป็นโอกาสให้ อพวช. ขยายกิจกรรมสู่ภูมิภาคและท้องถิ่นมากขึ้นผ่านโครงการคาราวานวิทยาศาสตร์ ขณะเดียวกัน การเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุยังเปิดโอกาสให้ อพวช. ใช้ความรู้และประสบการณ์ของผู้สูงอายุในการสนับสนุนการทำงานและเป็นกลุ่มเป้าหมายใหม่ในการจัดกิจกรรม อย่างไรก็ตามในส่วนของ Threats สังคมไทยยังคงให้ความสนใจในวิทยาศาสตร์น้อยเมื่อเทียบกับความบันเทิง ทำให้แหล่งเรียนรู้และกิจกรรมที่ อพวช. จัดขึ้นได้รับความสนใจไม่มากเท่าที่ควร นอกจากนี้ การสร้างตัวตนและการรับรู้ของ อพวช. ในสังคมยังไม่ชัดเจนพอที่จะทำให้ประชาชนเห็นถึงความสำคัญขององค์กรในฐานะศูนย์กลางการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ของชาติ

แนวทางการตอบสนองด้วยกลยุทธ์ด้านดิจิทัลควรเริ่มจากการพัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์ที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายและตอบโจทย์การเรียนรู้ในทุกช่วงวัย อพวช. ควรสร้าง เว็บไซต์เชิงโต้ตอบ ที่นำเสนอเนื้อหาวิทยาศาสตร์ในรูปแบบที่น่าสนใจ เช่น วิดีโอ สื่ออินโฟกราฟิก และบทความที่เข้าใจง่าย การสร้าง โมดูลการเรียนรู้แบบออนไลน์ (online learning modules) ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนรู้ได้ตามความสนใจส่วนบุคคล จะช่วยเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต นอกจากนี้ อพวช. ควรพัฒนา แคมเปญการตลาดดิจิทัลบนโซเชียลมีเดียเพื่อลดช่องว่างระหว่างวิทยาศาสตร์และความบันเทิง เช่น การเผยแพร่เนื้อหาทางวิทยาศาสตร์ที่เชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันหรือเทรนด์ทางสังคม อีกทั้งการสร้าง ชุมชนออนไลน์

สำหรับการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและข้อมูล จะช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน และสร้างความผูกพันต่อ อพวช. ในระยะยาว

2) เทคโนโลยี (Technology)

ในด้าน Technological Opportunities เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันของคนทั่วไปมากขึ้น ซึ่งเปิดโอกาสให้ อพวช. สามารถนำ AI มาใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการปรับปรุงการให้บริการและการเรียนรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี AI มีศักยภาพในการประมวลผลข้อมูลอย่างรวดเร็วและแม่นยำ ซึ่งจะช่วยให้องค์กรสามารถจัดการข้อมูลและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ปรับให้เหมาะสมกับความต้องการเฉพาะบุคคลได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การใช้งาน AI ยังสามารถเพิ่มความสะดวกและความปลอดภัยให้กับผู้เข้าชม ไม่ว่าจะเป็นในด้านการช่วยเหลือข้อมูล การแนะนำการเข้าชมนิทรรศการที่เหมาะสม หรือการจัดการด้านความปลอดภัยในการเข้าถึงข้อมูลส่วนบุคคล อย่างไรก็ตาม ในด้าน Threats เทคโนโลยี AI ที่เข้ามามีบทบาทในหลายภาคส่วนของสังคมก็อาจส่งผลให้เกิดความท้าทายในการปรับตัวของบุคลากร อพวช. และกลุ่มเป้าหมายที่ไม่คุ้นเคยกับเทคโนโลยีล้ำสมัย นอกจากนี้ การลงทุนในเทคโนโลยี AI ยังเป็นความท้าทายในเชิงทรัพยากรทางการเงินและบุคลากรที่มีความสามารถในการจัดการเทคโนโลยีใหม่นี้

เพื่อตอบสนองต่อโอกาสและความท้าทายนี้ กลยุทธ์ด้านดิจิทัลควรมุ่งเน้นการนำ AI มาใช้ในทุกมิติของการให้บริการ อพวช. ควรพัฒนาแพลตฟอร์ม AI สำหรับการเรียนรู้เชิงโต้ตอบ ที่สามารถประมวลผลความสนใจของผู้ใช้และแนะนำเนื้อหาที่ตรงตามความต้องการเฉพาะบุคคล นอกจากนี้ อพวช. ยังสามารถใช้ AI ในการสร้าง แชทบอท (Chatbot) สำหรับการตอบคำถามและแนะนำผู้เข้าชม ซึ่งจะช่วยลดภาระในการให้บริการของบุคลากรได้อย่างมาก อีกทั้งควรนำ AI มาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้เข้าชม เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสม และส่งเสริมการมีส่วนร่วมกับองค์กรอย่างต่อเนื่อง การพัฒนาทักษะด้าน AI สำหรับบุคลากรภายในก็เป็นสิ่งสำคัญ โดยการจัดฝึกอบรมและพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลจะช่วยให้บุคลากรมีความรู้และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี AI อย่างมีประสิทธิภาพ

3) เศรษฐกิจ (Economic)

ในด้าน Economic Opportunities การมีพันธมิตรที่เป็นแหล่งเรียนรู้ใกล้เคียงเปิดโอกาสให้ อพวช. สามารถสร้างความร่วมมือในการดำเนินโครงการร่วมกันเพื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายเดียวกัน ความร่วมมือนี้จะเป็นการเพิ่มโอกาสในการทำธุรกิจ สร้างความร่วมมือเพื่อพัฒนากิจกรรมหรือโปรแกรมที่เป็นประโยชน์ต่อกลุ่มเป้าหมายเฉพาะ โดยที่แหล่งเรียนรู้ใกล้เคียงสามารถช่วยแบ่งปันทรัพยากรและองค์ความรู้ที่มีอยู่ร่วมกัน ส่งเสริมการทำงานในลักษณะเครือข่ายเพื่อขยายขอบเขตการเข้าถึงและเพิ่มคุณค่าในการเรียนรู้วิทยาศาสตร์แก่ประชาชนได้มากขึ้น นอกจากนี้ โอกาสในการทำธุรกิจผ่านกิจกรรมหรือโปรแกรมพิเศษที่เป็นความร่วมมือจะช่วยสร้างรายได้และขยายฐานผู้เข้าชมให้กว้างขึ้น อย่างไรก็ตาม ในด้าน Economic Threats ประเทศไทยมีการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ใหม่ๆ เพิ่มขึ้นทั่วประเทศ ซึ่งนำมาซึ่งการแข่งขันที่รุนแรงขึ้น แหล่งเรียนรู้เหล่านี้มักมีทำเลที่ตั้งใกล้ชุมชน มีการนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยเข้ามาใช้เพื่อดึงดูดผู้เข้าชม การเพิ่มขึ้นของจำนวนแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพอาจทำให้กลุ่มเป้าหมายเลือกที่จะไปเยี่ยมชมแหล่งเรียนรู้อื่นๆ แทนการมาใช้บริการที่ อพวช. ซึ่งทำให้การแข่งขันทางการตลาดของ อพวช. ทำลายมากยิ่งขึ้น

เพื่อตอบสนองต่อโอกาสและความท้าทายทางเศรษฐกิจ กลยุทธ์ด้านดิจิทัลควรมุ่งเน้นการสร้างเครือข่ายพันธมิตรดิจิทัล ที่เชื่อมโยง อพวช. กับแหล่งเรียนรู้ใกล้เคียงผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ โดยพัฒนาแอปพลิเคชันร่วม หรือ เว็บไซต์ ที่รวบรวมกิจกรรมและเนื้อหาการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้หลายแห่ง เพื่อให้ประชาชนสามารถเข้าถึงข้อมูลและบริการได้อย่างสะดวกและครอบคลุม นอกจากนี้ การสร้าง โปรแกรมกิจกรรมดิจิทัลร่วมกัน เช่น การสัมมนาออนไลน์ การจัดแสดงนิทรรศการเสมือน หรือกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์ร่วมกับพันธมิตร จะช่วยเพิ่มการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายและเพิ่มมูลค่าทางธุรกิจ การใช้ การวิเคราะห์ข้อมูลผู้เข้าชม เพื่อพัฒนาเนื้อหาและกิจกรรมที่ตอบโจทย์ความต้องการของผู้เข้าชมจากกลุ่มเป้าหมายต่างๆ จะช่วยให้ อพวช. สามารถสร้างความโดดเด่นและดึงดูดผู้เข้าชมได้อย่างต่อเนื่องในตลาดที่มีการแข่งขันสูง

4) การเมือง (Political)

ในด้าน Political Opportunities การที่ อพวช. สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ส่งผลให้มีโอกาสในการสร้างความร่วมมือกับมหาวิทยาลัยและหน่วยงานวิจัยต่างๆ เพิ่มขึ้น โดยเฉพาะการพัฒนาโครงการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รัฐบาลยังส่งเสริมการท่องเที่ยวในภูมิภาคอาเซียน จีน เกาหลี และญี่ปุ่น ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนรู้ในรูปแบบ STEM ที่เป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติ นอกจากนี้ นโยบายรัฐบาลที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวภายในประเทศ โดยเฉพาะการใช้ Soft Power เช่น การจัดงาน Festival หรือการนำสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมมาประยุกต์ใช้ เช่น “Plearn Science” ยังเป็นโอกาสที่ อพวช. สามารถขยายการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้มากขึ้น อย่างไรก็ตาม Political Threats ที่สำคัญคือ ขาดระบบขนส่งมวลชนสาธารณะที่เข้าถึงได้สะดวกมายัง อพวช. คลองห้า จังหวัดปทุมธานี ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการเดินทางของกลุ่มครอบครัว โดยมีผู้เข้าชมจากกลุ่มครอบครัวเพียงร้อยละ 10 ของผู้ใช้บริการทั้งหมด ทำให้การขยายกลุ่มเป้าหมายครอบครัวยังเป็นไปได้ยาก

ในการตอบสนองต่อโอกาสและความท้าทายทางการเมือง อพวช. ควรใช้กลยุทธ์ด้านดิจิทัลเพื่อเพิ่มการเข้าถึงและสร้างการมีส่วนร่วมกับกลุ่มเป้าหมาย การพัฒนา แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์แบบ Plearn Science จะช่วยตอบโจทย์กลุ่มครอบครัวที่ไม่สามารถเดินทางมาที่ อพวช. ได้ รวมถึงการสร้าง เวทีดิจิทัล ที่สามารถจัดงาน Festival หรือกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบออนไลน์ได้ นอกจากนี้ ควรมีการพัฒนา ระบบการจองตั๋วออนไลน์ ที่เชื่อมโยงกับแพลตฟอร์มการท่องเที่ยวระดับชาติและนานาชาติ เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวจากภูมิภาคอาเซียน จีน เกาหลี และญี่ปุ่น โดยเน้นการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อดิจิทัลและการสร้างเนื้อหาที่สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย เช่น การสร้าง คอนเทนต์เชิง STEM Education ที่เป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติ อีกทั้งควรสร้างความร่วมมือกับหน่วยงานท้องถิ่นและภาครัฐในการพัฒนาระบบขนส่งมวลชนหรือบริการขนส่งพิเศษเพื่อนำกลุ่มครอบครัวมายัง อพวช.

ตารางสรุปการวิเคราะห์กลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและกลยุทธ์ด้านดิจิทัลสำหรับการพัฒนา อพวช.

STEEP Factors	Opportunities	Threats	แนวทางการตอบสนองด้วยกลยุทธ์ด้านดิจิทัล
Social (สังคม)	- พฤติกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (lifelong learning) เพิ่มขึ้น - โอกาสขยายกิจกรรมการงานวิทยาศาสตร์สู่ภูมิภาค - โอกาสให้บริการผู้สูงอายุและใช้ความรู้ความสามารถของผู้สูงอายุสนับสนุนการทำงาน	- สังคมไทยให้ความสนใจด้านวิทยาศาสตร์น้อยกว่าความบันเทิง - การรับรู้ถึงบทบาทของอพวช. ยังไม่ชัดเจน	- สร้าง เว็บไซต์เชิงโต้ตอบนำเสนอเนื้อหาวิทยาศาสตร์ที่น่าสนใจ เช่น วิดีโอ อินโฟกราฟิก และบทความ - พัฒนา โมดูลการเรียนรู้ออนไลน์ ที่ให้ผู้ใช้เลือกเนื้อหาตามความสนใจ - สร้าง แคมเปญการตลาดดิจิทัลบนโซเชียลมีเดียที่เชื่อมโยงวิทยาศาสตร์กับชีวิตประจำวันและเหตุการณ์สังคม - สร้าง ชุมชนออนไลน์ เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลและความรู้
Technological (เทคโนโลยี)	- เทคโนโลยี AI สามารถเพิ่มความสะดวก ปลอดภัย และให้บริการได้รวดเร็วและแม่นยำมากขึ้น - AI ช่วยปรับบริการให้เหมาะสมกับความต้องการเฉพาะบุคคล	- ความท้าทายในการปรับตัวของบุคลากรและผู้เข้าชมต่อเทคโนโลยีใหม่ - ความท้าทายในการลงทุนและการจัดการทรัพยากรทางเทคโนโลยี	- พัฒนา แพลตฟอร์ม AI สำหรับการเรียนรู้เชิงโต้ตอบ ที่ประมวลผลและแนะนำเนื้อหาตามความสนใจผู้ใช้ - ใช้ แชทบอท ช่วยตอบคำถามและแนะนำการใช้งานให้ผู้เข้าชม - ใช้ AI ใน การวิเคราะห์ข้อมูลผู้เข้าชม เพื่อปรับประสบการณ์การเรียนรู้ให้ตรงกับความต้องการ - จัดฝึกอบรมทักษะด้าน AI ให้บุคลากร
Economic (เศรษฐกิจ)	- ความร่วมมือกับพันธมิตรที่เป็นแหล่งเรียนรู้ใกล้เคียงเพิ่มโอกาสในการทำโครงการร่วมกันเพื่อกลุ่มเป้าหมายเดียวกัน - เพิ่มโอกาสด้านธุรกิจผ่านการจัดกิจกรรมร่วมกัน	- ความร่วมมือกับพันธมิตรที่เป็นแหล่งเรียนรู้ใกล้เคียงเพิ่มโอกาสในการทำโครงการร่วมกันเพื่อกลุ่มเป้าหมายเดียวกัน - เพิ่มโอกาสด้านธุรกิจผ่านการจัดกิจกรรมร่วมกัน	- สร้าง เครือข่ายพันธมิตรดิจิทัลผ่านแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ร่วมที่รวบรวมกิจกรรมและเนื้อหาของแหล่งเรียนรู้หลายแห่ง - พัฒนา โปรแกรมกิจกรรมดิจิทัลร่วม เช่น สัมมนาออนไลน์หรือกิจกรรมเรียนรู้ออนไลน์ร่วมกับพันธมิตร

			- ใช้ การวิเคราะห์ข้อมูลผู้เข้าชม เพื่อพัฒนาเนื้อหาและกิจกรรมที่ตรงกับกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย
Political (การเมือง)	- โอกาสสร้างความร่วมมือกับมหาวิทยาลัยและหน่วยงานวิจัยในประเทศ - นโยบายรัฐบาลส่งเสริมการท่องเที่ยวภายในและต่างประเทศ เช่น อาเซียน จีน เกาหลี และญี่ปุ่น	- ขาดระบบขนส่งสาธารณะสะดวกในการเดินทางมายัง อพวช. คลองห้า ปทุมธานี	- พัฒนา แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์แบบ Plearn Science สำหรับกลุ่มที่ไม่สามารถเดินทางมาได้ - สร้าง เวทีดิจิทัล สำหรับจัดงาน Festival หรือกิจกรรมออนไลน์ - พัฒนาระบบ การจองตั๋วออนไลน์ เชื่อมกับแพลตฟอร์มการท่องเที่ยวระดับนานาชาติ - สร้าง คอนเทนต์ STEM Education ผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวจากต่างประเทศ

การวิเคราะห์องค์กรด้วยโมเดล 7-S (7-S Model)

ในการจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568–2570 การวิเคราะห์ปัจจัยภายในขององค์กรเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยชี้ให้เห็นถึงจุดแข็ง จุดอ่อน และโอกาสในการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสม หนึ่งในเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการวิเคราะห์นี้คือ 7-S Model ซึ่งเป็นกรอบแนวคิดที่ช่วยให้สามารถประเมินโครงสร้างและกลยุทธ์ในหลายมิติขององค์กรได้อย่างรอบด้าน โดยการนำตัวแบบนี้มาใช้ในการวิเคราะห์ อพวช. จะสามารถหาแนวทางในการกำหนดกลยุทธ์การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสม เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการให้บริการและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ทันสมัยแก่ผู้เข้าชม และยังช่วยให้องค์กรสามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเทคโนโลยีได้อย่างรวดเร็วและยืดหยุ่น



ภาพที่ 32 การวิเคราะห์องค์กรด้วยโมเดล 7-S (7-S Model)

1) สังคม (Social)

กลยุทธ์ (Strategy) ขององค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.) มีจุดแข็งสำคัญในฐานะผู้นำด้านแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนและการเรียนรู้ตามอัธยาศัย โดยเฉพาะโครงการ Outreach Program หรือคาราวานวิทยาศาสตร์ ซึ่งเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการเผยแพร่ความรู้ทางวิทยาศาสตร์สู่กลุ่มผู้เรียนในภูมิภาคต่างๆ ที่ไม่สามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้หลักได้ นี่เป็นกลยุทธ์ที่เสริมสร้างบทบาทของ อพวช. ในฐานะผู้นำในการกระจายองค์ความรู้สู่สังคมอย่างเท่าเทียม อย่างไรก็ตาม อพวช. ยังมีจุดอ่อนในด้านการสร้างผลิตภัณฑ์และบริการที่สามารถตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย โดยเฉพาะกลุ่มนักท่องเที่ยวต่างชาติและกลุ่มวัยรุ่น การประชาสัมพันธ์เชิงรุกแม้จะมีการดำเนินการอยู่แล้ว แต่ยังคงขาดความครอบคลุมและไม่ทันกับสถานการณ์การตลาด ทำให้การเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายใหม่ยังคงเป็นความท้าทาย นอกจากนี้ การวางแผนการตลาดและการสื่อสารกิจกรรมต่างๆ ยังขาดความต่อเนื่องและไม่สามารถสร้างการรับรู้ในวงกว้างได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เพื่อเสริมสร้างศักยภาพในด้านกลยุทธ์ของ อพวช. การใช้ กลยุทธ์ด้านดิจิทัล เป็นเครื่องมือสำคัญในการตอบสนองต่อความต้องการและขยายกลุ่มเป้าหมายใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยควรมีการพัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์หลายภาษา เพื่อรองรับกลุ่มนักท่องเที่ยวต่างชาติ ซึ่งจะช่วยเพิ่มการเข้าถึงและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายมากขึ้น นอกจากนี้ ควรพัฒนา ระบบการจัดการเนื้อหาดิจิทัล (Digital Content Management System) ที่สามารถปรับเนื้อหาให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายวัยรุ่นและนักท่องเที่ยวต่างชาติ ทั้งในรูปแบบของวิดีโอสั้น การแสดงผลแบบอินเทอร์แอคทีฟ หรือการใช้โซเชียลมีเดียอย่างสร้างสรรค์เพื่อดึงดูดความสนใจ การจัดทำ แคมเปญการตลาดเชิงดิจิทัล ที่เน้นการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย

ใหม่อย่างตรงจุด จะช่วยเพิ่มการรับรู้ในกิจกรรมและโครงการของ อพวช. และสามารถสร้างการรับรู้ที่ทันต่อสถานการณ์อย่างมีประสิทธิภาพ

2) โครงสร้าง (Structure)

โครงสร้าง (Structure) องค์การพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ (อพวช.) มีจุดแข็งสำคัญอยู่ที่การมีโครงสร้างพื้นฐานของพิพิธภัณฑสถานระดับประเทศทั้งหมด 4 แห่ง ซึ่งกระจายอยู่ในภูมิภาคต่างๆ และสามารถเข้าถึงประชาชนได้ในวงกว้าง นอกจากนี้ อพวช. กำลังพัฒนาพิพิธภัณฑสถานแห่งที่ 5 ซึ่งจะมีพื้นที่ขนาดใหญ่ถึง 180 ไร่ ทำให้กลายเป็นพิพิธภัณฑสถานที่ใหญ่ที่สุดในอาเซียน จุดแข็งนี้ส่งผลให้องค์กรมีความพร้อมในด้านโครงสร้างเพื่อรองรับกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายและสามารถขยายขีดความสามารถในการให้บริการแก่สังคมได้อย่างกว้างขวาง อย่างไรก็ตาม อพวช. ยังคงมีจุดอ่อนในด้านการบริหารจัดการทรัพยากรภายในที่ต้องปรับปรุงให้สอดคล้องกับการขยายตัวอย่างรวดเร็ว โครงสร้างที่มีขนาดใหญ่ต้องการการบริหารจัดการที่ซับซ้อนและการทำงานร่วมกันที่มีประสิทธิภาพ หากไม่มีการจัดสรรทรัพยากรที่เหมาะสมและการบริหารงานที่เป็นระบบ โอกาสในการสร้างผลกระทบเชิงบวกต่อสังคมอาจถูกจำกัด นอกจากนี้ โครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัลในปัจจุบันยังไม่สอดคล้องกับการขยายตัวของพิพิธภัณฑสถาน ส่งผลให้การเข้าถึงเนื้อหาวิทยาศาสตร์และการเรียนรู้ยังคงไม่ครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายใหม่ๆ

แนวทางการตอบสนองด้วยกลยุทธ์ด้านดิจิทัล ควรมุ่งเน้นการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัลให้สอดคล้องกับการขยายตัวของพิพิธภัณฑสถาน การสร้าง แพลตฟอร์มออนไลน์แบบรวมศูนย์ ที่สามารถเชื่อมต่อพิพิธภัณฑสถานทั้ง 5 แห่งเข้าด้วยกัน จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารจัดการและการให้บริการแก่กลุ่มเป้าหมายได้อย่างทั่วถึง นอกจากนี้ การพัฒนาระบบ การจัดการทรัพยากรดิจิทัล (Digital Resource Management) ที่สามารถเก็บรวบรวมและแบ่งปันข้อมูลระหว่างพิพิธภัณฑสถานในรูปแบบดิจิทัล จะช่วยให้การทำงานร่วมกันภายในองค์กรมีความสะดวกและมีประสิทธิภาพมากขึ้น อีกทั้งการใช้ เทคโนโลยี Big Data เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลผู้เข้าชม จะช่วยให้ อพวช. สามารถจัดสรรทรัพยากรและออกแบบการให้บริการที่ตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายแต่ละกลุ่ม นอกจากนี้ ควรพัฒนาระบบ การบริหารจัดการเนื้อหาวิทยาศาสตร์ในรูปแบบดิจิทัล เพื่อขยายการเข้าถึงไปยังผู้ใช้งานออนไลน์ และสร้างโครงสร้างการเรียนรู้ที่เข้าถึงได้จากทุกที่

3) ระบบ (System)

ระบบ (System) องค์การพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ (อพวช.) มีจุดแข็งที่สำคัญอยู่ที่การกำหนดอัตราค่าเข้าชมและค่าเข้าร่วมกิจกรรมที่ไม่สูงเมื่อเทียบกับหน่วยงานเอกชน ซึ่งทำให้พิพิธภัณฑสถานสามารถเข้าถึงกลุ่มผู้ใช้บริการได้หลากหลาย โดยเฉพาะกลุ่มครอบครัวและเยาวชนในท้องถิ่น การกำหนดราคาที่เหมาะสมนี้ยังเป็นกลยุทธ์ที่ช่วยส่งเสริมให้ประชาชนสามารถเข้าถึงการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ได้ในวงกว้าง อย่างไรก็ตาม อพวช. ยังมีจุดอ่อนที่สำคัญในระบบการทำงานภายในองค์กร ซึ่งขาดความคล่องตัว ระบบการทำงานที่ล่าช้าและซับซ้อนอาจทำให้การตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้บริการเกิดความล่าช้า ส่งผลให้ประสิทธิภาพในการจัดการงานภายในและการให้บริการลดลง การขาดความยืดหยุ่นนี้อาจจำกัดความสามารถในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมทางเทคโนโลยีและสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว

แนวทางการตอบสนองด้วยกลยุทธ์ด้านดิจิทัล ควรมุ่งเน้นการพัฒนาระบบการทำงานให้มีความคล่องตัวและมีประสิทธิภาพมากขึ้นผ่านการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการจัดการ การพัฒนา ระบบการบริหารจัดการ

องค์กรแบบดิจิทัล (Digital Management System) ที่รวมทุกขั้นตอนของการทำงานเข้าไว้ในแพลตฟอร์มเดียว จะช่วยให้กระบวนการทำงานภายในองค์กรเกิดความสะดวกและรวดเร็วมากขึ้น นอกจากนี้ ควรนำระบบการจองออนไลน์และการชำระเงินแบบอัตโนมัติ มาใช้เพื่อเพิ่มความสะดวกให้กับผู้เข้าชมและลดขั้นตอนการทำงานที่ซับซ้อน การใช้ เทคโนโลยี Cloud ในการจัดเก็บและแบ่งปันข้อมูลภายในองค์กรยังช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานร่วมกันระหว่างหน่วยงานภายในและภายนอกองค์กร อีกทั้งควรพัฒนาระบบ การวิเคราะห์ข้อมูลแบบเรียลไทม์ ที่ช่วยให้การตัดสินใจและการปรับปรุงการทำงานเป็นไปอย่างทันเวลาและตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้บริการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4) บุคลากร (Staff)

บุคลากร (Staff) ของ องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.) การพัฒนาบุคลากรยังมีจุดอ่อนในบางด้าน โดยเฉพาะการขาดแผนพัฒนาบุคลากรที่ครอบคลุมทุกตำแหน่งงาน ซึ่งส่งผลให้บางตำแหน่งขาดโอกาสในการฝึกอบรมและพัฒนาทักษะที่จำเป็น นอกจากนี้ อพวช. ยังขาดการวิเคราะห์ช่องว่างสมรรถนะ (Competency Gap) ซึ่งเป็นกระบวนการสำคัญในการระบุความต้องการและทักษะที่บุคลากรควรได้รับการพัฒนาให้สอดคล้องกับตำแหน่งงานของตนเอง การขาดการวิเคราะห์และการพัฒนาที่ตรงจุดนี้อาจส่งผลให้บุคลากรขาดความเชี่ยวชาญในการปฏิบัติงานและลดประสิทธิภาพในการให้บริการ ทั้งนี้ การพัฒนาและเสริมสร้างความสามารถของบุคลากรถือเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างความยั่งยืนและความสามารถในการแข่งขันขององค์กร

แนวทางการตอบสนองด้วยกลยุทธ์ด้านดิจิทัล ควรเริ่มจากการนำ ระบบการจัดการทรัพยากรบุคคลแบบดิจิทัล (Digital HR Management System) มาใช้เพื่อวิเคราะห์และติดตามสมรรถนะของบุคลากรในแต่ละตำแหน่งงานอย่างมีประสิทธิภาพ การพัฒนา แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ (E-Learning Platform) ที่ออกแบบให้สอดคล้องกับความต้องการพัฒนาทักษะเฉพาะของแต่ละตำแหน่ง จะช่วยให้บุคลากรสามารถเข้าถึงการอบรมและพัฒนาทักษะที่เหมาะสมได้ง่ายขึ้น การใช้ AI ในการวิเคราะห์ช่องว่างสมรรถนะบุคลากร (Competency Gap Analysis) จะช่วยให้ อพวช. สามารถระบุความต้องการด้านทักษะได้แม่นยำมากขึ้นและสามารถออกแบบการฝึกอบรมที่ตรงเป้าหมาย นอกจากนี้ การสร้าง ระบบการประเมินผลแบบออนไลน์ จะช่วยให้การติดตามและปรับปรุงการพัฒนาทักษะของบุคลากรเป็นไปอย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ

5) ความชำนาญ (Skill)

ความชำนาญ (Skill) ขององค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.) บุคลากรมีความเชี่ยวชาญด้านการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ และการสร้างความตระหนักรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และธรรมชาติวิทยา โดยเฉพาะการสต๊าฟสัตว์ ซึ่งเป็นจุดแข็งที่ทำให้องค์กรสามารถพัฒนาและขยายการให้บริการด้านการศึกษาและการอนุรักษ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม อพวช. ยังมีจุดอ่อนในด้านการเชื่อมโยงฐานข้อมูลจากแพลตฟอร์มต่างๆ ที่ยังไม่ได้รวมเป็น One Data Platform ซึ่งทำให้ขาดความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analytics) และการนำข้อมูลมาใช้ในการวางแผนการดำเนินงานอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การบริหารแผนการลงทุนยังขาดความคล่องตัวและมีประสิทธิภาพต่ำ จากการเบิกจ่ายงบประมาณที่ต่ำกว่ามาตรฐาน ทำให้การดำเนินการตามแผนงานมีความล่าช้าและไม่เต็มประสิทธิภาพ

ส่งผลให้การประเมินผลการดำเนินงานขององค์กรอยู่ในระดับปานกลางเมื่อเทียบกับเกณฑ์มาตรฐานของรัฐบาลกิจ

แนวทางการตอบสนองด้วยกลยุทธ์ด้านดิจิทัล คือการพัฒนา One Data Platform เพื่อรวบรวมและเชื่อมโยงข้อมูลจากแพลตฟอร์มต่างๆ ของ อพวช. ให้เป็นศูนย์กลางข้อมูลเดียวกัน การนำเทคโนโลยี Big Data และ AI มาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analytics) จะช่วยให้สามารถประมวลผลข้อมูลในเชิงลึก เช่น พฤติกรรมการเข้าชมของผู้ใช้บริการ การจัดการทรัพยากรในพิพิธภัณฑ์ หรือการบริหารจัดการแผนการลงทุน การใช้ AI-Based Financial Planning System จะช่วยให้การบริหารจัดการแผนการลงทุนมีความแม่นยำและคล่องตัวมากยิ่งขึ้น โดยสามารถคาดการณ์และวิเคราะห์ความเสี่ยงในการลงทุน นอกจากนี้ การพัฒนา Dashboard Management System ที่สามารถติดตามและประเมินผลการดำเนินงานของแผนงานในเวลาจริง (real-time) จะช่วยปรับปรุงประสิทธิภาพการทำงานและการเบิกจ่ายงบประมาณให้ทันต่อสถานการณ์ อีกทั้งยังช่วยให้ผู้บริหารสามารถตัดสินใจได้อย่างรวดเร็วและมีข้อมูลสนับสนุนที่เพียงพอ

6) รูปแบบ (Style)

รูปแบบ (Style) องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.) มีจุดแข็งที่สำคัญคือการเป็นหน่วยงานรัฐบาลกิจที่ไม่แสวงหาผลกำไร ได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากรัฐบาลและมีความสามารถในการสร้างรายได้จากการดำเนินงานผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งช่วยให้สามารถดำเนินโครงการด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีได้อย่างต่อเนื่อง และสามารถขยายบทบาทเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์ที่เข้าถึงได้ง่าย อย่างไรก็ตาม อพวช. ยังมีจุดอ่อนในด้านการจัดนิทรรศการและกิจกรรมที่มุ่งเน้นกลุ่มเด็กและเยาวชนเป็นหลัก ทำให้ไม่สามารถขยายการเข้าถึงกลุ่มผู้รับบริการอื่น ๆ เช่น ผู้ใหญ่ นักวิจัย หรือกลุ่มนักท่องเที่ยวทั่วไปได้อย่างเพียงพอ ซึ่งจำกัดโอกาสในการขยายฐานผู้เข้าชมและการสร้างความหลากหลายในกลุ่มผู้ให้บริการ

แนวทางการตอบสนองด้วยกลยุทธ์ด้านดิจิทัล อพวช. ควรปรับปรุงรูปแบบการจัดนิทรรศการและกิจกรรมต่าง ๆ ให้ครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายมากขึ้น โดยพัฒนา แพลตฟอร์มดิจิทัลแบบเฉพาะกลุ่ม เพื่อให้บริการเนื้อหาที่ตรงกับความต้องการของกลุ่มผู้ใหญ่ นักวิจัย และกลุ่มนักท่องเที่ยวผ่านช่องทางออนไลน์ อาทิ การจัดทำ โปรแกรมเรียนรู้วิทยาศาสตร์สำหรับผู้ใหญ่ หรือ การสัมมนาด้านวิทยาศาสตร์ ที่เข้าถึงได้ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ นอกจากนี้ การใช้ การตลาดดิจิทัลเชิงรุก เพื่อประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่เหมาะสมกับผู้ใหญ่และนักวิจัย เช่น การจัดแสดงนิทรรศการออนไลน์หรือการประชุมวิชาการเสมือนจริง จะช่วยให้ อพวช. สามารถดึงดูดกลุ่มผู้ให้บริการใหม่ๆ ได้มากขึ้น นอกจากนี้ การสร้าง ระบบสมาชิกดิจิทัล สำหรับกลุ่มผู้เข้าชมในวัยผู้ใหญ่จะช่วยสร้างการมีส่วนร่วมระยะยาวและเพิ่มโอกาสในการสร้างรายได้จากการให้บริการ

7) ค่านิยมร่วม (Shared Values)

ค่านิยมร่วม (Shared Values) ขององค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.) หน่วยงานมีพันธกิจในการส่งเสริมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เข้าถึงได้ทุกคน โดยเน้นการสร้างสรรค์สังคมแห่งการเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม จุดอ่อนที่สำคัญของ อพวช. คือ การขาดการทำงานเชิงรุก ในการสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับแหล่งทุนทั้งในระดับชาติและนานาชาติ ทำให้องค์กรพลาดโอกาสในการระดมทุนเพื่อสนับสนุนการพัฒนาโครงการใหม่ ๆ และขยายขอบเขตการดำเนินงานให้กว้างไกลมากขึ้น การไม่มีความร่วมมืออย่าง

เพียงพอกับแหล่งทุนต่างชาติยังทำให้ อพวช. พลาดโอกาสในการเข้าร่วมเครือข่ายการพัฒนาด้านวิทยาศาสตร์ที่กำลังเติบโตอย่างรวดเร็วในเวทีโลก นอกจากนี้ การขาดเครือข่ายเหล่านี้ยังส่งผลให้การดำเนินงานในระยะยาวขององค์กรขาดความยั่งยืนในการพัฒนาโครงการที่หลากหลายและเป็นนวัตกรรม

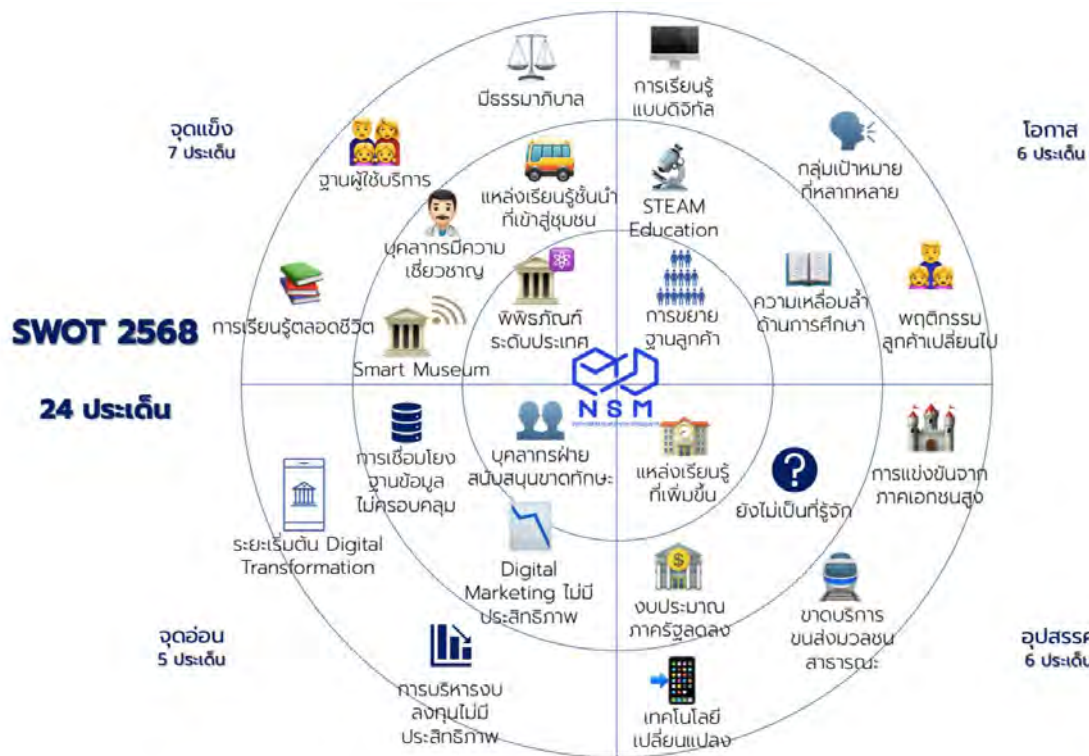
แนวทางการตอบสนองด้วยกลยุทธ์ด้านดิจิทัล อพวช. ควรใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับแหล่งทุนทั้งในระดับชาติและนานาชาติ โดยการพัฒนา แพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อความร่วมมือทางวิทยาศาสตร์ ที่สามารถเป็นสื่อกลางระหว่าง อพวช. และแหล่งทุนจากทั่วโลก นอกจากนี้ อพวช. ควรใช้ การประชาสัมพันธ์เชิงรุกบนสื่อออนไลน์ เพื่อเข้าถึงผู้สนับสนุนในระดับนานาชาติและแสดงศักยภาพของโครงการต่าง ๆ ที่กำลังดำเนินการอยู่ การใช้ ระบบระดมทุนออนไลน์ (Crowdfunding Platforms) ยังเป็นอีกหนึ่งกลยุทธ์ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อเชิญชวนให้ประชาชนและองค์กรสนับสนุนการพัฒนาโครงการวิทยาศาสตร์ในระดับสากล การสร้างความร่วมมือระหว่างประเทศผ่านกิจกรรมออนไลน์ เช่น การประชุมวิชาการเสมือนจริง จะช่วยให้ อพวช. ขยายเครือข่ายในระดับนานาชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตารางสรุปการวิเคราะห์ Strengths และ Weaknesses ตาม 7-S Model และดิจิทัลสำหรับ อพวช

หัวข้อ	Strengths	Weaknesses	แนวทางการตอบสนองด้วยกลยุทธ์ด้านดิจิทัล
กลยุทธ์ (Strategy)	ผู้นำด้านแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียน และโครงการ Outreach Program ที่มีประสิทธิภาพในการเข้าถึงผู้เรียนในภูมิภาคต่างๆ	ขาดการครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายใหม่ เช่น นักท่องเที่ยวต่างชาติและวัยรุ่น รวมถึงการประชาสัมพันธ์เชิงรุกที่ไม่ทันสมัย	พัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์หลายภาษา รองรับกลุ่มนักท่องเที่ยวต่างชาติ สร้างระบบการจัดการเนื้อหาดิจิทัลที่ดึงดูดกลุ่มเป้าหมายใหม่ และทำแคมเปญการตลาดเชิงดิจิทัลที่ตรงกลุ่ม
โครงสร้าง (Structure)	มีพิพิธภัณฑ์ 4 แห่ง และกำลังพัฒนาพิพิธภัณฑ์แห่งที่ 5 ที่จะเป็นพิพิธภัณฑ์ใหญ่ที่สุดในอาเซียน	ขาดการจัดสรรทรัพยากรอย่างเหมาะสม โครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัลไม่รองรับการขยายตัวของพิพิธภัณฑ์	พัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์แบบรวมศูนย์ เชื่อมต่อพิพิธภัณฑ์ทุกแห่ง สร้างระบบจัดการทรัพยากรดิจิทัล และใช้ Big Data วิเคราะห์ข้อมูลผู้เข้าชมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ
ระบบ (System)	ค่าเข้าชมและเข้าร่วมกิจกรรมไม่สูง ช่วยเพิ่มการเข้าถึงของประชาชน	ระบบการทำงานภายในองค์กรขาดความคล่องตัว ทำให้การตอบสนองล่าช้า	พัฒนาระบบการบริหารจัดการองค์กรแบบดิจิทัล ระบบจองออนไลน์ และการชำระเงินอัตโนมัติ รวมถึงใช้ Cloud สำหรับจัดเก็บข้อมูลเพื่อเพิ่มความคล่องตัว
บุคลากร (Staff)	-	ขาดแผนพัฒนาบุคลากรในบางตำแหน่ง และขาดการวิเคราะห์ช่องว่างสมรรถนะบุคลากร	ใช้ระบบการจัดการทรัพยากรบุคคลแบบดิจิทัล พัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ และใช้ AI วิเคราะห์ช่องว่างสมรรถนะบุคลากร

หัวข้อ	Strengths	Weaknesses	แนวทางการตอบสนองด้วยกลยุทธ์ด้านดิจิทัล
ความชำนาญ (Skill)	บุคลากรมีความเชี่ยวชาญด้านการจัดการพิพิธภัณฑ์ และการสร้างความตระหนักรู้ด้านวิทยาศาสตร์และธรรมชาติวิทยา	ขาดการเชื่อมโยงข้อมูลจากแพลตฟอร์มต่างๆ เป็น One Data Platform และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก	พัฒนา One Data Platform เพื่อเชื่อมโยงข้อมูล ใช้ Big Data และ AI วิเคราะห์ข้อมูล และพัฒนา Dashboard Management System เพื่อติดตามผลการดำเนินงาน
รูปแบบ (Style)	เป็นหน่วยงานรัฐวิสาหกิจที่ไม่แสวงหาผลกำไร และสามารถหารายได้จากการดำเนินงาน	กิจกรรมและนิทรรศการเน้นกลุ่มเด็กและเยาวชน ทำให้ไม่สามารถขยายกลุ่มเป้าหมายอื่นได้	พัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลสำหรับกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย ใช้การตลาดดิจิทัลเชิงรุก และสร้างระบบสมาชิกดิจิทัลสำหรับกลุ่มผู้เข้าชมวัยผู้ใหญ่
ค่านิยมร่วม (Shared Values)	-	ขาดการทำงานเชิงรุกในการสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับแหล่งทุนในระดับชาติและนานาชาติ	พัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อสร้างความร่วมมือทางวิทยาศาสตร์ ใช้การประชาสัมพันธ์ออนไลน์ และระบบระดมทุนออนไลน์ เพื่อเชื่อมโยงกับแหล่งทุนจากทั่วโลก

การวิเคราะห์ จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาสและอุปสรรค (SWOT Analysis)

การวิเคราะห์ SWOT (จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรค) เป็นขั้นตอนสำคัญในการวางแผนกลยุทธ์เพื่อพัฒนาองค์กรให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น การจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568–2570 จำเป็นต้องอาศัยการวิเคราะห์ SWOT เพื่อให้สามารถเข้าใจทั้งศักยภาพภายในและปัจจัยภายนอกที่ส่งผลกระทบต่อการทำงาน การระบุจุดแข็งและโอกาสจะช่วยให้องค์กรสามารถใช้ประโยชน์จากทรัพยากรและแนวโน้มภายนอกได้อย่างเหมาะสม ขณะที่การเข้าใจจุดอ่อนและอุปสรรคจะช่วยเตรียมความพร้อมในการแก้ไขปัญหาและลดผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น ซึ่งการวิเคราะห์นี้เป็นรากฐานสำคัญในการกำหนดทิศทางการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลของ อพวช. ให้สอดคล้องกับเป้าหมายการเติบโตในอนาคต



ภาพที่ 33 เรดาร์ของการวิเคราะห์ SWOT ของ อพวช. (องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ)

การวิเคราะห์ SWOT ขององค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.) แสดงถึงสถานการณ์ที่องค์กรกำลังเผชิญอยู่ โดยแบ่งออกเป็นจุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรค ซึ่งสะท้อนถึงทั้งปัจจัยภายในและภายนอก จุดแข็งของ อพวช. นั้นอยู่ที่ความเป็นผู้นำด้านแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนและการบริหารจัดการองค์ความรู้วิทยาศาสตร์ในระดับประเทศ ในขณะที่จุดอ่อนขององค์กรเกี่ยวข้องกับการขาดความคล่องตัวในระบบการทำงานและการวางแผนการตลาดที่ยังไม่ครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายทั้งหมด ด้านโอกาส อพวช. สามารถใช้ประโยชน์จากนโยบายส่งเสริมการเรียนรู้และความร่วมมือระหว่างประเทศในการขยายกิจกรรมและโครงการต่างๆ ขณะที่อุปสรรคหลักคือการขาดการรับรู้จากประชาชนในวงกว้าง และข้อจำกัดด้านการเข้าถึงทางกายภาพ เช่น การขาดบริการขนส่งมวลชนที่สะดวก

เมื่อพิจารณาในบริบทของการจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570 การวิเคราะห์ SWOT นี้สามารถเป็นพื้นฐานในการกำหนดกลยุทธ์ดิจิทัลได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การสร้างแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ตอบสนองต่อทั้งจุดแข็งและจุดอ่อนขององค์กร การพัฒนาระบบการจัดการเนื้อหาและการสร้างสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัลจะช่วยให้ อพวช. ขยายการเข้าถึงและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สามารถรองรับกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้เข้าชมจะช่วยให้องค์กรสามารถปรับกลยุทธ์การตลาดให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้บริการได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งการใช้เทคโนโลยีสื่อสารและระบบออนไลน์ยังสามารถลดข้อจำกัดด้านการเข้าถึงได้ ทำให้อพวช. สามารถขยายการให้บริการและสร้างการรับรู้ในวงกว้างมากยิ่งขึ้น

การกำหนดตำแหน่งทางยุทธศาสตร์ขององค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.)

การกำหนดตำแหน่งทางยุทธศาสตร์ขององค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.) มีความสำคัญต่อการพัฒนาองค์กรในระยะสั้น ระยะกลาง และระยะยาว โดยมุ่งเน้นการสร้างความยั่งยืนและความสามารถในการแข่งขันในระดับภูมิภาคและสากล ตำแหน่งทางยุทธศาสตร์ในระยะสั้น (พ.ศ. 2566) เน้นการ Rebrand, Re-Engineer องค์กร สู่การเป็นดินแดนแห่งการค้นพบความมหัศจรรย์ของวิทยาศาสตร์ ขณะที่ระยะกลาง (พ.ศ. 2567-2569) จะเน้นการยกระดับการให้บริการของ อพวช. เพื่อรองรับนักท่องเที่ยวจากต่างประเทศจากนโยบายส่งเสริมการท่องเที่ยวในระดับอาเซียน และในระยะยาว (พ.ศ. 2570) อพวช. ตั้งเป้าที่จะเป็นดินแดนแห่งการค้นพบความมหัศจรรย์ของวิทยาศาสตร์ในภาคพื้นเอเชีย



ภาพที่ 34 ตำแหน่งทางยุทธศาสตร์ อพวช. ระยะสั้น ระยะกลาง และระยะยาว

เป้าหมายของตำแหน่งทางยุทธศาสตร์ในแต่ละระยะมุ่งเน้นการพัฒนาในหลายมิติ ทั้งในด้านการยกระดับมาตรฐานพิพิธภัณฑ์ การพัฒนานิทรรศการที่ตอบโจทย์ผู้ชมในประเทศและนานาชาติ การเพิ่มการเข้าถึงผ่านโปรแกรม Outreach และการสร้างกิจกรรมที่มีคุณภาพสูง นอกจากนี้ยังมุ่งเน้นไปที่การสร้างความร่วมมือกับองค์กรวิทยาศาสตร์ระดับโลก การจัดการศึกษาและการสื่อสารวิทยาศาสตร์ที่ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย รวมถึงการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหลากหลายและทันสมัย เป้าหมายเหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยเสริมสร้างบทบาทของ อพวช. ในด้านการศึกษาและวิทยาศาสตร์ แต่ยังช่วยเพิ่มความพึงพอใจและการมีส่วนร่วมของผู้เข้าชม

	ตำแหน่งยุทธศาสตร์ (Strategic Positioning)	เป้าหมายระยะสั้น	เป้าหมายระยะกลาง	เป้าหมายระยะยาว
Core Business	1. Museum Standard	• 4 Standards	• 7 Standards and Sharing	• 7 Standards and International
	2. Exhibition	• Develop Exhibitions for Local	• Develop New Exhibitions with Museums in ASEAN +3	• Develop New Exhibitions with Museums in Asia
	3. Research	• Domestic Publications	• International Publications > 20	• International Publications > 30
	4. Science Education and Science Communication	• Domestic Conferenes	• International Conferenes > 2	• International Conferenes > 3
	5. Museum Service	• Science Activities, Science Competetions, Science Camps for Local	• Science Activities, Science Competetions, Science Camps with Museums in ASEAN +3	• Science Activities, Science Competetions, Science Camps with Museums in Asia
	6. Outreach program	• Touch Point Improvement >20%	• Touch Point Improvement >50%	• Touch Point Improvement >80%
Customer	1. ความตระหนักด้านวิทยาศาสตร์	85%	90%	95%
	2. ความพึงพอใจ	85%	90%	95%
	3. จำนวนผู้ใช้บริการ	4.639 ล้านคน	5.139 ล้านคน	5.139 ล้านคน
Target	1. ความร่วมมือพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์	Thailand	ASEAN +3	Asia
	2. รางวัลด้านแหล่งท่องเที่ยว/การบริการ	1 รางวัล	2 รางวัล	3 รางวัล

ภาพที่ 35 เป้าหมายของตำแหน่งทางยุทธศาสตร์

แนวทางการปรับใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและกลยุทธ์ด้านดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนตำแหน่งทางยุทธศาสตร์ในแต่ละระยะ การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการจัดแสดงนิทรรศการแบบอินเทอร์แอคทีฟ แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ และการสื่อสารผ่านโซเชียลมีเดียจะช่วยให้ อพวช. สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้กว้างขวางยิ่งขึ้น การพัฒนาแอปพลิเคชันหรือแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ครอบคลุมทั้งภาษาไทยและภาษาอื่น ๆ เพื่อรองรับนักท่องเที่ยวต่างชาติจะช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลาย การปรับใช้เทคโนโลยี AI และ Big Data ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้เข้าชมจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการและพัฒนาการให้บริการให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เข้าชมในแต่ละช่วงเวลา

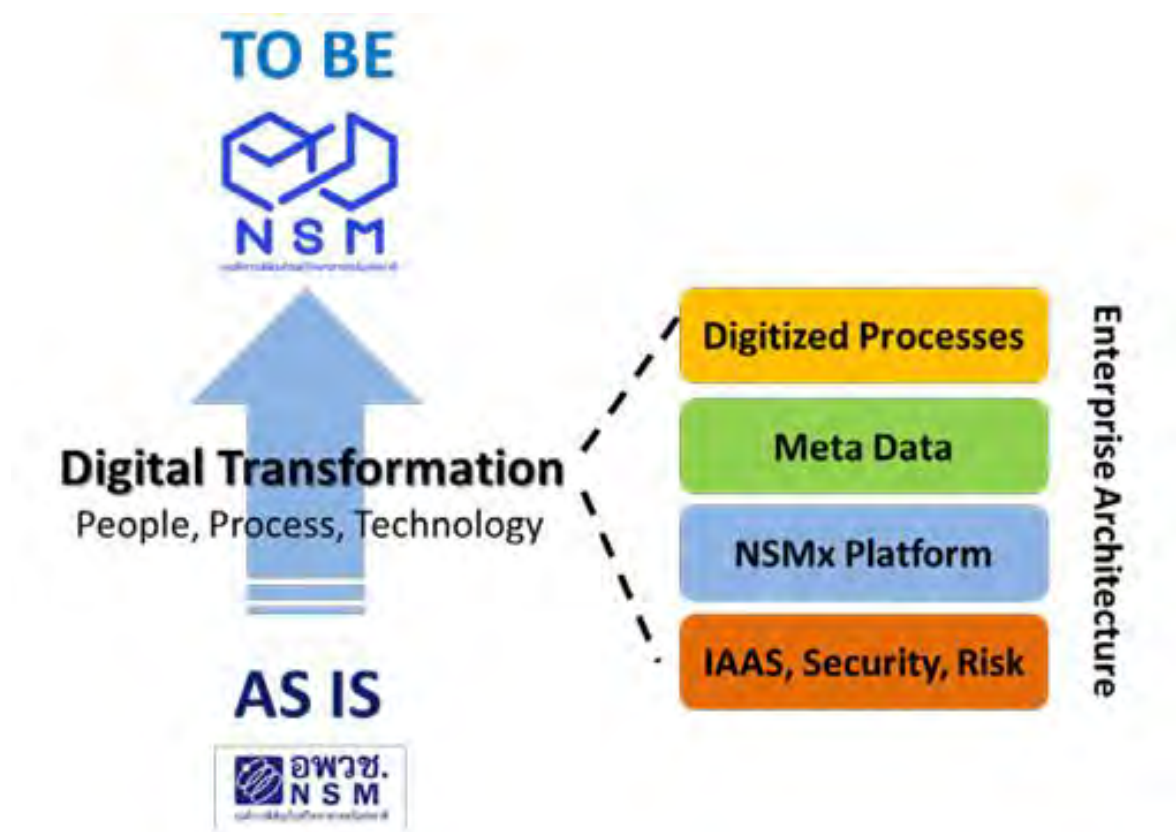
สถาปัตยกรรมองค์กร (Enterprise Architecture) ของ อพวช.

แผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล อพวช. ปี 2568-2570 มีความสำคัญในการตอบสนองต่อยุทธศาสตร์องค์กรที่มุ่งสู่การเป็นศูนย์กลางด้านวิทยาศาสตร์ในระดับโลกภายในปี 2570 โดยต้องพัฒนาในหลายมิติ เช่น การถ่ายทอดและสื่อสารความรู้ทางวิทยาศาสตร์ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการให้บริการ และการสร้างแพลตฟอร์มใหม่ ๆ ที่ตอบโจทย์ผู้ใช้และสังคม การเชื่อมโยงระหว่างแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล อพวช. ปี 2568-2570 กับการปรับเปลี่ยนองค์กรสู่ดิจิทัลของ อพวช. ไม่ได้หมายถึงเพียงการนำข้อมูลเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์หรือการปรับปรุงกระบวนการเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการสร้างรูปแบบธุรกิจและกระบวนการใหม่ที่สร้างคุณค่าให้กับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกกลุ่ม เพื่อให้บรรลุเป้าหมายการพัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพในทุกระดับ แผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล อพวช. ปี 2568-2570 ต้องสอดคล้องกับตำแหน่งทางยุทธศาสตร์ในระยะสั้น ระยะกลาง และระยะยาว ในระยะสั้น (ปี 2566) อพวช. มุ่งเน้นการปรับเปลี่ยนองค์กรสู่การเป็นองค์กรดิจิทัลเบื้องต้น โดยเน้นการปรับปรุงมาตรฐานพิพิธภัณฑ์ การจัดนิทรรศการและกิจกรรมสำหรับผู้เข้าชมในประเทศ ผ่านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการข้อมูลและการสื่อสารวิทยาศาสตร์ ในระยะกลาง (ปี 2567-2569) จะขยายการดำเนินงานไปสู่ระดับภูมิภาคเอเชีย โดยเน้นการพัฒนาแพลตฟอร์มที่รองรับการสื่อสารแบบสองภาษาและการเพิ่มความร่วมมือระหว่างประเทศ เพื่อให้การเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์สามารถเข้าถึงผู้คนใน

ภูมิภาคเอเชียได้อย่างกว้างขวางและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ในระยะยาว (ปี 2570) แผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568–2570 จะต้องสนับสนุนเป้าหมายในการเป็นผู้นำด้านการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์ในภูมิภาคเอเชีย โดยการนำเทคโนโลยีขั้นสูง เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (AI) และ Big Data มาประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลของผู้เข้าชมและปรับปรุงเนื้อหาของการจัดแสดงและกิจกรรมให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้ชมได้อย่างแม่นยำ การใช้ระบบเชื่อมโยงข้อมูลผ่าน Internet of Things (IoT) จะช่วยเพิ่มความสะดวกสบายในการเข้าถึงข้อมูลและเพิ่มคุณภาพของประสบการณ์การเรียนรู้ ทั้งนี้การพัฒนาทางดิจิทัลจะช่วยยกระดับ อพวช. ให้เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์ที่มีความโดดเด่นและเป็นผู้นำในระดับภูมิภาค

สถาปัตยกรรมเป้าหมาย อพวช. (NSM Target Architecture)

การเปลี่ยนแปลงองค์กรสู่องค์กรดิจิทัล (Digital Transformation) ของ อพวช. มีความสำคัญในการยกระดับการดำเนินงานและการให้บริการ โดยเน้นที่ 3 ปัจจัยหลัก คือ คน (People) กระบวนการ (Process) และเทคโนโลยี (Technology) รูปแสดงการเปรียบเทียบระหว่างสถานะปัจจุบัน (AS IS) และสถานะเป้าหมาย (TO BE) ที่อพวช. ตั้งเป้าไว้หลังการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัล กระบวนการนี้เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสถาปัตยกรรมองค์กร (Enterprise Architecture) ที่ครอบคลุมหลายด้าน เพื่อให้สอดคล้องกับการดำเนินงานและเป้าหมายในอนาคต ดังแสดงในภาพ



ภาพที่ 36 สถาปัตยกรรมเป้าหมาย อพวช. (NSM Target Architecture)

องค์ประกอบหลักของสถาปัตยกรรมองค์กรในกระบวนการเปลี่ยนผ่านนี้ ประกอบด้วย 4 ส่วนสำคัญ **Digitized Processes** เป็นการแปลงกระบวนการภายในให้เป็นดิจิทัล เพื่อเพิ่มความรวดเร็ว ความถูกต้อง และความโปร่งใสในกระบวนการทำงาน การเปลี่ยนกระบวนการเป็นดิจิทัลนี้ช่วยลดขั้นตอนที่ซับซ้อน และเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงาน

Meta Data การจัดการข้อมูลที่เป็นเมตาดาต้าจะเป็นส่วนสำคัญในการจัดเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลสำคัญขององค์กร ข้อมูลนี้จะช่วยให้การจัดการข้อมูลมีความเป็นระบบและสามารถเรียกใช้ได้อย่างรวดเร็วและแม่นยำ

NSMx Platform แพลตฟอร์ม NSMx เป็นส่วนสำคัญในการสื่อสารและให้บริการแก่ผู้เข้าชม โดยแพลตฟอร์มนี้จะเชื่อมต่อกับระบบการเรียนรู้และนิเทศการทางวิทยาศาสตร์ ทำให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงข้อมูลและเนื้อหาที่เกี่ยวข้องได้ง่ายขึ้น

IAAS, Security, Risk โครงสร้างพื้นฐานด้าน IT และระบบรักษาความปลอดภัยจะถูกพัฒนาเพื่อลดความเสี่ยงด้านการดำเนินงานและปกป้องข้อมูลสำคัญขององค์กร รวมถึงการสร้างความมั่นคงและเสถียรภาพในการให้บริการทางดิจิทัล

กระบวนการเปลี่ยนแปลงนี้จะทำให้ อพวช. ก้าวสู่การเป็นองค์กรดิจิทัลเต็มรูปแบบ ที่สามารถให้บริการที่ทันสมัยและตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้บริการในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ การบรรลุเป้าหมายในการเปลี่ยนผ่านสู่องค์กรดิจิทัล (Digital Transformation) ของ อพวช. ต้องอาศัยการพัฒนาสถาปัตยกรรมองค์กรที่ครอบคลุมในหลายด้าน ทั้งกระบวนการธุรกิจ ข้อมูล ระบบงาน และเทคโนโลยี เพื่อให้สอดคล้องกับตำแหน่งทางยุทธศาสตร์ในระยะสั้น ระยะกลาง และระยะยาว ดังนั้น การพัฒนาในแต่ละด้านต้องมีการกำหนดเป้าหมายอย่างชัดเจน รวมถึงแนวทางในการดำเนินการที่เป็นรูปธรรมเพื่อสนับสนุนการดำเนินงานตามยุทธศาสตร์ขององค์กรในทุกระดับ

สถาปัตยกรรมธุรกิจ (Business Architecture) ในการพัฒนาสถาปัตยกรรมธุรกิจ อพวช. ต้องเริ่มจากการทบทวนกระบวนการทั้งหมดในองค์กร และบันทึกกระบวนการเหล่านี้ให้อยู่ในรูปแบบมาตรฐาน จากนั้นจึงเลือกกระบวนการที่เหมาะสมมาพัฒนาให้เป็นดิจิทัล (Digitized Processes) โดยการจัดทำกระบวนการดิจิทัลนี้ควรมีการกำหนดตัวชี้วัดผลสัมฤทธิ์ที่ชัดเจนผ่านข้อตกลงระดับการให้บริการ (SLA) เพื่อให้มั่นใจว่ากระบวนการที่พัฒนาขึ้นสามารถตอบสนองต่อเป้าหมายการดำเนินงานขององค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพ แนวทางนี้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ระยะสั้นในการยกระดับการดำเนินงานภายในองค์กร ซึ่งจะเป็รากฐานสำคัญในการต่อยอดไปสู่การขยายตัวในระดับภูมิภาคและระดับโลกในระยะกลางและระยะยาว

สถาปัตยกรรมข้อมูล (Information Architecture) ข้อมูลเป็นหัวใจสำคัญของการเปลี่ยนผ่านสู่องค์กรดิจิทัล อพวช. ควรให้ความสำคัญกับการกำหนดข้อมูลหลัก (Master Data) และการจัดทำเมตาดาต้า (Metadata) ซึ่งจะเป็ตัวกลางในการเชื่อมโยงและอธิบายข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งในเชิงธุรกิจและเทคโนโลยี เมตาดาต้าช่วยให้การจัดการข้อมูลเป็นไปอย่างมีระบบ และสามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้อย่างแม่นยำและรวดเร็ว การบริหารจัดการเมตาดาต้าจะช่วยให้องค์กรเข้าใจระบบและขั้นตอนการทำงานที่ดีขึ้น ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนากระบวนการดิจิทัล แนวทางนี้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ระยะกลาง ที่มุ่งเน้นการขยายความ

ร่วมมือและการเชื่อมต่อข้อมูลในระดับภูมิภาค และยังสนับสนุนเป้าหมายระยะยาวในการเป็นศูนย์กลางข้อมูลวิทยาศาสตร์ในระดับโลก

สถาปัตยกรรมระบบงาน (Application Architecture) ปัจจุบัน อพวช. มีการใช้ระบบสารสนเทศในการสนับสนุนการดำเนินงานถึง 95% แต่ปัญหาที่พบคือระบบขาดความยืดหยุ่นและไม่เชื่อมต่อกันอย่างไร้รอยต่อ ที่ปรึกษาเสนอให้พัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัล NSMx ซึ่งเป็นโครงสร้างพื้นฐานที่รวมบริการจากระบบงานทุกประเภทเข้าด้วยกัน และเชื่อมโยงข้อมูลบนแพลตฟอร์มเมทาดาทา (Metadata Platform) ทำให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างไร้รอยต่อ (Seamless) ระบบงานนี้จะช่วยให้การดำเนินงานทั้งภายในและภายนอกองค์กรเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ แนวทางนี้จะช่วยตอบโจทย์ยุทธศาสตร์ในระยะสั้นและระยะกลางในการปรับปรุงระบบงานให้เชื่อมต่อกันได้ดีขึ้น และในระยะยาว แพลตฟอร์มนี้จะสามารถรองรับการขยายตัวในระดับสากลได้อย่างยั่งยืน

สถาปัตยกรรมเทคโนโลยี (Technology Architecture) ขององค์การพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ (อพวช.) เป็นองค์ประกอบสำคัญที่มีผลต่อการเปลี่ยนผ่านสู่องค์กรดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ โดยที่คณะทำงานได้เสนอให้มีการปรับโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีไปสู่ระบบ IAAS (Infrastructure As A Service) ซึ่งจะเปลี่ยนจากการใช้เครื่องแม่ข่ายแบบดั้งเดิมไปสู่การใช้บริการคลาวด์ที่มีความยืดหยุ่นสูงกว่า การเปลี่ยนแปลงนี้จะช่วยลดความซับซ้อนในการบริหารจัดการระบบไอที ลดต้นทุนในการลงทุนฮาร์ดแวร์ และช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการรองรับการขยายตัวของระบบในอนาคต นอกจากนี้ การใช้บริการคลาวด์ยังช่วยให้องค์กรมีความสามารถในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงได้อย่างรวดเร็ว ทั้งในด้านปริมาณข้อมูลและความต้องการของผู้ใช้บริการ การพัฒนาดังกล่าวยังต้องมีการกำหนดมาตรการการกำกับดูแลความเสี่ยงด้านเทคโนโลยีตามมาตรฐานสากล เช่น มาตรฐาน ISO27001 ซึ่งช่วยให้การจัดการข้อมูลเป็นไปอย่างปลอดภัย รวมถึงการปฏิบัติตามกฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล PDPA ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญในการคุ้มครองข้อมูลของผู้ใช้บริการ ขณะเดียวกัน อพวช. ควรนำกรอบการทำงานของ COBIT (Control Objectives for Information and Related Technologies) มาใช้ในการกำกับดูแลและจัดการทรัพยากรด้านเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะการบริหารความเสี่ยง การปฏิบัติตามข้อกำหนดทางกฎหมาย และการเพิ่มประสิทธิภาพในการใช้ทรัพยากรด้านไอที แนวทางเหล่านี้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์องค์กรในระยะสั้นที่มุ่งเน้นการปรับปรุงโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีให้ทันสมัย รองรับการพัฒนาขยายตัวในระยะกลางและระยะยาว โดยการบริหารจัดการเทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพจะช่วยให้องค์กรสามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีได้อย่างรวดเร็วและมั่นคง

ความต้องการของระดับผู้บริหารและระดับปฏิบัติการ

ผู้บริหาร ขององค์การพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ (อพวช.) จำเป็นต้องพิจารณาปัจจัยสำคัญหลายประการในการขับเคลื่อนองค์กรไปสู่การเป็นองค์กรดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบ เพื่อตอบโจทย์การพัฒนาในอนาคต การดำเนินงานดังกล่าวครอบคลุมใน 3 มิติหลัก ได้แก่ บุคลากร (People) กระบวนการ (Process) และเทคโนโลยี (Technology) ซึ่งทั้งสามด้านนี้จำเป็นต้องได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้

ด้านบุคลากร (People) บุคลากรของ อพวช. มีความสนใจและความพร้อมด้านความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล (IT literacy) โดยเฉพาะในกลุ่มบุคลากรที่มีอายุไม่เกิน 50 ปี ซึ่งถือเป็นทรัพยากรสำคัญในการขับเคลื่อนองค์กรไปสู่อนาคตอย่างมั่นคง การจัดตั้งสำนักเทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศ รวมถึงการเพิ่มจำนวนบุคลากรด้านเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม เป็นสิ่งจำเป็นเพื่อเสริมความแข็งแกร่งให้กับองค์กรในการนำเทคโนโลยีมาขับเคลื่อนพันธกิจหลัก (core business) ได้อย่างมีประสิทธิภาพในอนาคต

ด้านกระบวนการ (Process) กระบวนการภายใน อพวช. แบ่งออกเป็น 2 ประเภทหลัก คือ กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการบริการลูกค้าและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และกระบวนการจัดการภายในองค์กร เช่น การบริหารจัดการคลังสินค้า พัสดุ และทรัพยากรบุคคล อพวช. มุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนาประสบการณ์ของผู้เข้าชม (customer experience) เช่น โครงการระบบนิทรรศการเสมือนจริง (metaverse) ระบบ AI curator และการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้เข้าชมผ่าน Big Data ซึ่งจะช่วยสร้างประสบการณ์ที่ดีแก่ผู้เข้าชมและทำให้องค์กรสามารถนำข้อมูลเชิงลึกไปใช้ในการปรับปรุงบริการและพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การรวมข้อมูลและการบริหารจัดการการร้องเรียนผ่านระบบ CRM จะช่วยเพิ่มความเร็วและประสิทธิภาพในการตอบสนองต่อผู้ใช้บริการ

ด้านเทคโนโลยี (Technology) อพวช. มีโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่พร้อมสำหรับการพัฒนาสู่ความเป็นองค์กรดิจิทัล โดยมีระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีมาตรฐานสูง มีความปลอดภัย (security) และมีแผนการสำรองข้อมูล (backup plan) ในกรณีเกิดความเสียหาย นอกจากนี้ยังมีศูนย์ข้อมูล (data center) ที่สามารถรองรับการทำงานของแอปพลิเคชันและแพลตฟอร์มต่าง ๆ ที่มีอยู่ในปัจจุบันและอนาคต อย่างไรก็ตาม สิ่งที่ อพวช. ต้องดำเนินการต่อไปคือ การพัฒนาแพลตฟอร์มข้อมูลให้พร้อมรองรับแอปพลิเคชันต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับทั้งกระบวนการบริการลูกค้าและกระบวนการบริหารจัดการภายใน อาทิ ระบบการจองห้องประชุม จอรถส่วนกลาง และระบบจัดการกิจกรรมต่าง ๆ ของพิพิธภัณฑ์ ทั้งหมดนี้จะต้องสามารถเชื่อมโยงและทำงานร่วมกันได้อย่างไร้รอยต่อ (seamless integration) ผ่านระบบ ERP ที่ช่วยในการบูรณาการข้อมูลและกระบวนการต่าง ๆ ภายในองค์กร

การวิเคราะห์ทั้งสามด้านข้างต้นเชื่อมโยงอย่างมีนัยสำคัญกับการจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570 โดยด้านบุคลากรสะท้อนถึงความจำเป็นในการพัฒนาทักษะทางเทคโนโลยีของบุคลากร ซึ่งแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570 จะต้องมีการจัดทำแผนฝึกอบรมที่เน้นด้าน Digital Literacy, Data Literacy และ AI Literacy สำหรับพนักงานทุกระดับ เพื่อเตรียมพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลง การมีบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญในด้านนี้จะช่วยเร่งการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในองค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในส่วนของกระบวนการ การนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาประยุกต์ใช้ในกระบวนการให้บริการลูกค้าและการจัดการภายในองค์กรเป็นส่วนสำคัญของแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570 การลงทุนในระบบ Metaverse, AI curator, Big Data และ CRM จะช่วยขับเคลื่อนให้กระบวนการต่าง ๆ เป็นไปอย่างคล่องตัวและยั่งยืน สุดท้ายนี้ ด้านเทคโนโลยีที่ครอบคลุมโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล เป็นรากฐานสำคัญในการบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ในแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570 ระบบเครือข่ายที่มีความปลอดภัยและศูนย์ข้อมูลที่มีประสิทธิภาพจะรองรับการขยายตัวของแอปพลิเคชันใหม่ ๆ ในอนาคต และการบูรณาการผ่านระบบ ERP จะช่วยให้การดำเนินงานทั้งภายในและภายนอกองค์กรเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

ระดับปฏิบัติการ การจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล อพวช. ปี 2568-2570 ของ อพวช. มุ่งมองระดับปฏิบัติการเป็นปัจจัยสำคัญที่ต้องพิจารณาอย่างละเอียด เนื่องจากเป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานประจำวันและการจัดการทรัพยากรภายในองค์กรโดยตรง การสรุปประเด็นจากระดับปฏิบัติการจะช่วยระบุความต้องการด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่จำเป็นในการพัฒนาและปรับปรุงกระบวนการทำงาน เช่น การบูรณาการระบบ Smart ERP, การพัฒนาระบบจัดการข้อร้องเรียน, และการบริหารจัดการทรัพยากรผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล สิ่งเหล่านี้จะเป็นแนวทางในการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานในทุกหน่วยงานและส่งเสริมการดำเนินงานขององค์กรให้เป็นไปอย่างคล่องตัวและสอดคล้องกับเป้าหมายยุทธศาสตร์ของ อพวช.

NSM Smart Experience (NSEP) การพัฒนาแพลตฟอร์ม NSM Smart Experience (NSEP) เป็นการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาปรับใช้ในการพัฒนาประสบการณ์ของผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์ ผ่านระบบ CRM, ระบบสมัครออนไลน์, AI curator และ Big Data ซึ่งทั้งหมดนี้จะเป็นเครื่องมือสำคัญในการวิเคราะห์พฤติกรรมและความต้องการของผู้เข้าชม ทำให้สามารถปรับปรุงบริการให้ตอบสนองต่อความต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังมีการใช้เทคโนโลยี RFID เพื่อการติดตามการเข้าชมในสถานที่จริงและการเยี่ยมชมแบบออนไลน์เพื่อสร้างประสบการณ์ที่ดีและสร้างความประทับใจ การนำแพลตฟอร์ม NSEP มาใช้ในการพัฒนาประสบการณ์ผู้เข้าชม ควรคำนึงถึงการบูรณาการข้อมูลจากทุกระบบให้เชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ การใช้ Big Data และ AI ในการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้ใช้ควรถูกออกแบบให้สามารถจัดเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลแบบเรียลไทม์ เพื่อเพิ่มความสามารถในการปรับปรุงบริการได้อย่างรวดเร็วและแม่นยำ ระบบการใช้ RFID จะต้องได้รับการจัดการข้อมูลส่วนบุคคลอย่างปลอดภัยและเป็นไปตามมาตรฐานกฎหมาย PDPA เพื่อสร้างความมั่นใจให้กับผู้ใช้บริการ

Smart ERP การบูรณาการระบบ ERP ใน อพวช. มีเป้าหมายเพื่อให้ครอบคลุมกระบวนการทำงานภายในทั้งหมด เช่น ระบบการเงิน การจัดการทรัพยากรบุคคล และการประเมินผลงาน การรวมระบบทั้งหมดเข้าด้วยกันจะช่วยลดขั้นตอนการทำงานที่ซับซ้อนและเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารจัดการองค์กร นอกจากนี้ การเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างหน่วยงานภายในองค์กรจะช่วยให้ข้อมูลสามารถไหลเวียนได้อย่างไร้รอยต่อ ในการบูรณาการระบบ ERP ควรมีการออกแบบโครงสร้างระบบที่มีความยืดหยุ่นและสามารถขยายขอบเขตการใช้งานได้ในอนาคต โดยเน้นการเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างหน่วยงานและสำนักต่าง ๆ ภายในองค์กร นอกจากนี้ ควรพิจารณาการใช้ระบบ Cloud ERP ซึ่งช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการและลดต้นทุนในการดูแลระบบในระยะยาว เพื่อให้ อพวช. สามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ

Data Management & Analysis การจัดการข้อมูลและการวิเคราะห์ผ่านระบบ Big Data จะช่วยให้ อพวช. สามารถรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อทำการวิเคราะห์เชิงลึก ซึ่งข้อมูลเหล่านี้สามารถนำไปใช้ในการตัดสินใจทางธุรกิจ การบริหารจัดการองค์กร และการปรับปรุงประสบการณ์ของผู้เข้าชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ กระบวนการจัดการข้อมูลที่มีระบบจะช่วยให้สามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว การพัฒนาระบบ Big Data ควรมีการวางแผนจัดการข้อมูลตั้งแต่การรวบรวม การจัดเก็บ การประมวลผล ไปจนถึงการวิเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบ โดยควรพิจารณาการใช้เทคโนโลยี Machine Learning เพื่อเพิ่ม

ความแม่นยำในการวิเคราะห์ข้อมูลและสามารถคาดการณ์แนวโน้มต่าง ๆ ได้ล่วงหน้า การออกแบบระบบนี้ควรสอดคล้องกับแนวทางการรักษาความปลอดภัยข้อมูลตามมาตรฐานสากล เช่น ISO 27001

NSM Resource Portal (NRP) เป็นแพลตฟอร์มที่ช่วยในการบริหารจัดการทรัพยากรภายในองค์กร เช่น การจองห้องประชุม การยืมคืนอุปกรณ์ และการจัดการรถส่วนกลาง ซึ่งจะช่วยลดภาระในการจัดการทรัพยากรและทำให้การบริหารจัดการเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ แพลตฟอร์มนี้ช่วยเพิ่มความสะดวกให้กับพนักงานในการจัดการงานต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง การพัฒนาแพลตฟอร์ม NSM Resource Portal ควรออกแบบให้เป็นระบบ self-service อย่างเต็มรูปแบบ เพื่อให้พนักงานสามารถเข้าถึงและจัดการทรัพยากรต่าง ๆ ได้ง่ายโดยง่ายโดยไม่ต้องพึ่งพาฝ่ายสนับสนุน นอกจากนี้ ควรมีการบูรณาการข้อมูลระหว่างระบบทรัพยากรภายในและระบบการจัดการอื่น ๆ เช่น ระบบบัญชีและระบบ ERP เพื่อให้การจัดการทรัพยากรภายในเป็นไปอย่างครบถ้วนและมีประสิทธิภาพมากที่สุด

ระบบการจัดการร้องเรียนและการตอบสนอง ที่มีความสามารถในการแยกประเภทของการร้องเรียนและตอบสนองได้อย่างรวดเร็ว จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการให้บริการและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในกระบวนการทำงานหรือการบริการลูกค้าได้ทันที การแยกประเภทข้อร้องเรียนอย่างชัดเจน เช่น ข้อร้องเรียนด้านการบริการหรืออุปกรณ์ที่ชำรุด จะช่วยให้การจัดการปัญหามีประสิทธิภาพมากขึ้น การพัฒนาระบบจัดการข้อร้องเรียนควรใช้เทคโนโลยี AI และ Chatbot เพื่อให้สามารถตอบสนองต่อข้อร้องเรียนได้แบบเรียลไทม์ และช่วยกรองและจัดลำดับความสำคัญของข้อร้องเรียนตามประเภทและความเร่งด่วน การรวมระบบนี้เข้ากับแพลตฟอร์ม CRM จะช่วยให้ข้อมูลสามารถบันทึกและติดตามได้อย่างครบถ้วน และช่วยให้ทีมบริการลูกค้าสามารถติดตามผลการแก้ไขได้อย่างมีประสิทธิภาพ

NSM Year Planner (NYP) ปัจจุบัน การจัดเก็บข้อมูลกิจกรรมของ อพวช. ดำเนินการในรูปแบบของไฟล์ Excel ซึ่งแต่ละสำนักจะมีการบันทึกข้อมูลปฏิทินกิจกรรมแยกเก็บกัน ทำให้การรวบรวมข้อมูลในภาพรวมขององค์กรเป็นไปอย่างไม่คล่องตัว การจัดการกิจกรรมและการวางแผนงานในแต่ละปีจึงขาดประสิทธิภาพและไม่สามารถบริหารจัดการทรัพยากรได้อย่างเป็นระบบ จึงมีความจำเป็นต้องพัฒนาระบบ NSM Year Planner (NYP) ขึ้นมาใหม่เพื่อรวบรวมและจัดการข้อมูลปฏิทินกิจกรรมทั้งหมดภายในองค์กร ให้สามารถใช้ประโยชน์ได้ทั้งภายในและภายนอกองค์กร โดยเฉพาะในส่วนของการจัดกิจกรรมร่วมกับทุกพิพิธภัณฑ์ในเครือและกิจกรรมที่มีการออกแบบเพื่อเชื่อมโยงกับกลุ่มเป้าหมายต่าง ๆ ทั้งภายในประเทศและนานาชาติ การพัฒนาระบบ NSM Year Planner ควรออกแบบให้เป็นระบบกลางที่สามารถเชื่อมโยงข้อมูลของแต่ละสำนักหรือหน่วยงานภายในองค์กรได้อย่างไร้รอยต่อ (seamless integration) ระบบนี้ควรรองรับการจัดทำปฏิทินกิจกรรม การจองทรัพยากร เช่น ห้องประชุม อุปกรณ์ และการจัดสรรทรัพยากรอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง นอกจากนี้ ควรมีการแจ้งเตือนอัตโนมัติสำหรับกิจกรรมหรือเหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ เพื่อให้ผู้รับผิดชอบงานในแต่ละสำนักสามารถเตรียมพร้อมและดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการสร้างฟังก์ชันสำหรับการรายงานผลการดำเนินงานของกิจกรรมในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การวิเคราะห์ต้นทุนและผลตอบแทนของกิจกรรม เพื่อให้การบริหารจัดการเป็นไปอย่างโปร่งใสและมีประสิทธิภาพสูงสุด

NSM คลังวิจัย ระบบ NSM คลังวิจัยเป็นระบบที่มีเป้าหมายในการจัดเก็บและเผยแพร่ข้อมูลงานวิจัยให้มีประสิทธิภาพสูงสุด โดยการจัดเก็บข้อมูลและเอกสารทางวิจัยควรเป็นระบบที่ช่วยให้การรวบรวมและ

เชื่อมโยงข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เป็นไปอย่างครบถ้วนและมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ คลังข้อมูลวิจัยยังต้องสามารถจัดการกับขั้นตอนการขออนุญาตจากเจ้าของผลงานในการเผยแพร่ข้อมูลและส่งต่อข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว ภายในระยะเวลาไม่เกิน 24 ชั่วโมง เพื่อให้สามารถเผยแพร่ข้อมูลออกไปสู่สาธารณะได้ทันทั่วทั้งที่ ทั้งนี้ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องจะสามารถจัดการข้อมูลผลงานวิจัยและบริหารจัดการสิทธิ์ในการเข้าถึงข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในการพัฒนาระบบคลังวิจัย ควรออกแบบให้สามารถเชื่อมโยงกับระบบการจัดการข้อมูลสมาชิก (CRM) เพื่อให้สามารถติดตามและจัดการข้อมูลของนักวิจัยและผู้ใช้งานได้อย่างรวดเร็วและมีความสะดวกมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ควรพิจารณาการใช้เทคโนโลยี Blockchain เพื่อเพิ่มความปลอดภัยและความโปร่งใสในการจัดการสิทธิ์และการอนุญาตในการเผยแพร่ข้อมูลวิจัย รวมถึงการจัดเก็บประวัติการแก้ไขและเข้าถึงข้อมูล เพื่อให้มั่นใจว่าข้อมูลที่เผยแพร่ออกไปมีความถูกต้องและได้รับการอนุมัติอย่างเป็นทางการ

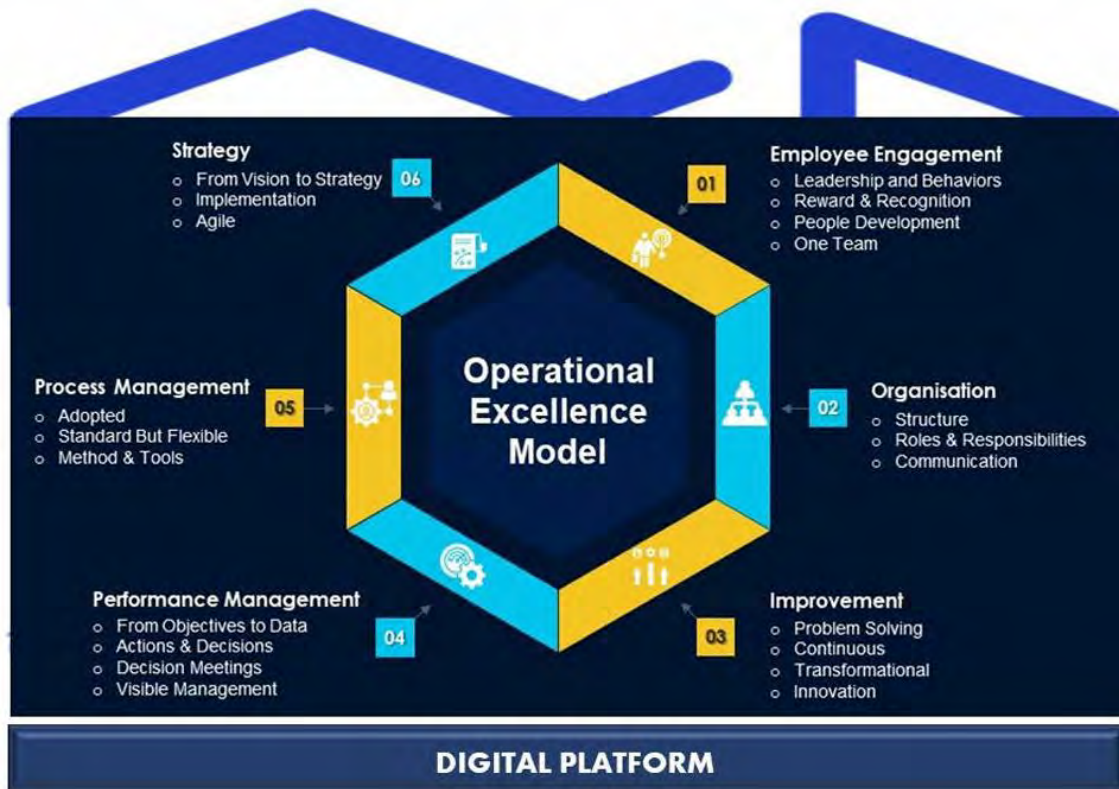
ตารางสรุปความต้องการของระดับผู้บริหารและระดับปฏิบัติการ อพวช.

ประเด็นพัฒนา	แนวทางการพัฒนา	กลยุทธ์ด้านดิจิทัล	เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง
NSM Smart Experience (NSEP)	พัฒนาแพลตฟอร์ม NSM Smart Experience ผ่านระบบ CRM, ระบบสมัครออนไลน์, AI curator และ Big Data เพื่อวิเคราะห์พฤติกรรมผู้เข้าชม พัฒนาประสบการณ์ผู้เข้าชมให้ตรงกับความต้องการ ใช้เทคโนโลยี RFID ติดตามการเข้าชมในสถานที่จริงและออนไลน์ เพื่อสร้างความประทับใจให้ผู้เข้าชม	ควรบูรณาการข้อมูลจากทุกระบบและวิเคราะห์ข้อมูลแบบเรียลไทม์ด้วย Big Data และ AI เพื่อปรับปรุงบริการอย่างแม่นยำ ควรปฏิบัติตามมาตรฐาน PDPA ในการจัดการข้อมูลส่วนบุคคล เพื่อสร้างความเชื่อมั่นให้กับผู้ใช้งาน	CRM, Big Data, AI, RFID, PDPA
Smart ERP	การรวมระบบ ERP เพื่อครอบคลุมกระบวนการทำงานทั้งหมด เช่น ระบบการเงิน การจัดการทรัพยากรบุคคล และการประเมินผลพนักงาน เพื่อลดขั้นตอนการทำงานและเพิ่มประสิทธิภาพ	ควรออกแบบโครงสร้างระบบที่มีความยืดหยุ่น สามารถขยายขอบเขตการใช้งานได้ในอนาคต ควรพิจารณาการใช้ระบบ Cloud ERP เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและลดต้นทุนการดูแลระบบในระยะยาว	ERP, Cloud ERP, ระบบการเงิน
Data Management & Analysis	ระบบ Big Data รวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกเพื่อการตัดสินใจ และการปรับปรุงประสบการณ์ผู้เข้าชม ช่วยให้การจัดการ	ควรออกแบบกระบวนการจัดการข้อมูล ตั้งแต่การรวบรวม การจัดเก็บ และการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยเทคโนโลยี Machine Learning เพื่อเพิ่มความแม่นยำในการวิเคราะห์ข้อมูล ควรปฏิบัติตาม	Big Data, Machine Learning, ISO 27001

ประเด็นพัฒนา	แนวทางการพัฒนา	กลยุทธ์ด้านดิจิทัล	เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง
	ข้อมูลเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ	มาตรฐานการรักษาความปลอดภัยข้อมูล เช่น ISO 27001	
NSM Resource Portal (NRP)	แพลตฟอร์มสำหรับการบริหารจัดการทรัพยากรภายใน เช่น การจองห้องประชุม การยืมคืนอุปกรณ์ และการจัดการรถส่วนกลาง ช่วยเพิ่มความสะดวกให้กับพนักงาน	ควรออกแบบเป็นระบบ self-service เพื่อให้พนักงานเข้าถึงและจัดการทรัพยากรได้ด้วยตนเอง ควรบูรณาการข้อมูลระหว่างระบบทรัพยากรภายในกับระบบ ERP เพื่อให้การจัดการทรัพยากรเป็นไปอย่างครบถ้วนและมีประสิทธิภาพ	ระบบจองห้องประชุม, ERP, Self-service
การจัดการข้อร้องเรียนและตอบสนอง	ระบบที่สามารถแยกประเภทของการร้องเรียน ตอบสนองได้อย่างรวดเร็ว ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการให้บริการและแก้ไขปัญหาได้ทันที เช่น ข้อร้องเรียนด้านการบริการหรืออุปกรณ์ที่ชำรุด	ควรใช้เทคโนโลยี AI และ Chatbot เพื่อตอบสนองข้อร้องเรียนแบบเรียลไทม์ ช่วยกรองและจัดลำดับความสำคัญของข้อร้องเรียน รวมระบบกับ CRM เพื่อบันทึกและติดตามผลการแก้ไขอย่างครบถ้วนและมีประสิทธิภาพ	AI, Chatbot, CRM
NSM Year Planner (NYP)	ระบบปฏิทินกิจกรรมแบบกลางสำหรับการรวบรวมข้อมูลและจัดการกิจกรรมทั้งหมดในอพวช. ช่วยให้การจัดการกิจกรรมและการวางแผนงานในแต่ละปีเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ	ควรออกแบบระบบกลางที่เชื่อมโยงข้อมูลจากสำนักต่าง ๆ ได้อย่างไร้รอยต่อ มีฟังก์ชันแจ้งเตือนอัตโนมัติสำหรับกิจกรรมหรือเหตุการณ์สำคัญ และมีฟังก์ชันรายงานผลการดำเนินงาน เช่น การวิเคราะห์ต้นทุนและผลตอบแทน เพื่อการบริหารจัดการที่โปร่งใส	ระบบปฏิทิน, ระบบจองทรัพยากร, ระบบรายงานผล
NSM คลังวิจัย	ระบบจัดเก็บและเผยแพร่งานวิจัยอย่างมีประสิทธิภาพ เชื่อมโยงข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ และจัดการสิทธิ์การเข้าถึงข้อมูลเพื่อให้สามารถเผยแพร่ผลงานวิจัยออกไปสู่สาธารณะได้อย่างรวดเร็ว	ควรเชื่อมโยงกับระบบจัดการข้อมูลสมาชิก (CRM) เพื่อการติดตามและจัดการข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว ควรใช้เทคโนโลยี Blockchain เพื่อความปลอดภัยและความโปร่งใสในการจัดการสิทธิ์และการอนุญาตในการเผยแพร่ข้อมูลวิจัย รวมถึงการบันทึกประวัติการเข้าถึงข้อมูลและการแก้ไขข้อมูล	CRM, Blockchain, ระบบจัดเก็บข้อมูล

เป้าหมายการพัฒนาสู่องค์กรประสิทธิภาพสูงในปีงบประมาณ 2570

อพวช. มุ่งมั่นที่จะก้าวสู่การเป็นหน่วยงานที่มีประสิทธิภาพสูงภายในปีงบประมาณ 2570 โดยใช้ Operational Excellence Model ที่ผสานเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับทุกกระบวนการทางธุรกิจ เพื่อให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งโมเดลนี้ครอบคลุม 6 องค์ประกอบสำคัญที่เชื่อมโยงกับการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาใช้ ดังนี้



ภาพที่ 37 เป้าหมายการพัฒนาสู่องค์กรประสิทธิภาพสูงในปีงบประมาณ 2570

Employee Engagement การเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของพนักงาน (Employee Engagement) เป็นหัวใจสำคัญ โดยใช้ แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ และ ระบบติดตามพัฒนาทักษะ (LMS) เพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของบุคลากรอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้เทคโนโลยีดิจิทัลยังช่วยเสริมสร้างการสื่อสารและการทำงานเป็นทีมผ่าน เครื่องมือการทำงานร่วมกัน (Collaboration Tools) เพื่อให้พนักงานทุกคนรู้สึกมีส่วนร่วมและสำคัญต่อความสำเร็จขององค์กร

Organization โครงสร้างองค์กรจะถูกปรับให้มีลักษณะยืดหยุ่นและทันสมัยผ่าน Digital Communication Tools เช่น ระบบประชุมออนไลน์ และ แพลตฟอร์มการจัดการโครงการ (Project Management Platforms) เพื่อให้สามารถสื่อสารได้ทั่วถึงทุกระดับชั้น รวมถึงการกำหนดบทบาทและความรับผิดชอบที่ชัดเจนในองค์กร ทำให้ทุกคนเข้าใจหน้าที่ของตนเองและทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Improvement การพัฒนาองค์กรอย่างต่อเนื่องจะใช้ ระบบการจัดการนวัตกรรม (Innovation Management Systems) เพื่อส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมและการแก้ไขปัญหาภายในองค์กร เทคโนโลยี AI

และ Machine Learning จะเข้ามามีบทบาทในการช่วยวิเคราะห์และคาดการณ์ปัญหาที่อาจเกิดขึ้น เพื่อช่วยให้องค์กรสามารถพัฒนาได้อย่างไม่หยุดยั้งและพร้อมรับมือกับความท้าทายใหม่ ๆ

Performance Management การบริหารจัดการผลการดำเนินงานจะถูกขับเคลื่อนด้วย Data Analytics Platforms และ ระบบวิเคราะห์ประสิทธิภาพแบบเรียลไทม์ (Real-time Performance Dashboards) ทำให้ผู้บริหารสามารถติดตามข้อมูลเชิงลึก วิเคราะห์ผลลัพธ์ และปรับกลยุทธ์การทำงานได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ เทคโนโลยีดิจิทัลจะช่วยให้กระบวนการตัดสินใจเป็นไปอย่างโปร่งใสและอิงข้อมูล

Process Management การจัดการกระบวนการทำงานภายในองค์กรจะใช้ ระบบอัตโนมัติ (Robotic Process Automation - RPA) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานและลดข้อผิดพลาด กระบวนการทั้งหมดจะมีการบูรณาการผ่าน Business Process Management Systems (BPMS) ทำให้กระบวนการทำงานมีมาตรฐาน แต่สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความจำเป็น

Strategy การวางแผนกลยุทธ์ขององค์กรจะใช้ แพลตฟอร์มการวางแผนเชิงกลยุทธ์ดิจิทัล (Strategic Planning Platforms) เพื่อให้มั่นใจได้ว่าแผนงานทั้งหมดจะถูกติดตามและปรับปรุงได้อย่างยืดหยุ่น เทคโนโลยี AI จะเข้ามาช่วยวิเคราะห์แนวโน้มและความเสี่ยง เพื่อให้แผนกลยุทธ์ขององค์กรสามารถปรับเปลี่ยนตามสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงได้อย่างทันท่วงที

การบรรลุเป้าหมายในการพัฒนาสู่องค์กรที่มีประสิทธิภาพสูงในปีงบประมาณ 2570 สามารถทำได้โดยการนำโซลูชันดิจิทัลที่ครบวงจรมาใช้ โซลูชันนี้ควรประกอบด้วยเครื่องมือที่ช่วยในการทำงานร่วมกันแบบเรียลไทม์ เช่น การประชุมออนไลน์ การจัดการเอกสาร การทำงานร่วมกันบนไฟล์ และการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพในทุกระดับชั้นขององค์กร โดยพนักงานสามารถเข้าถึงเครื่องมือและข้อมูลที่เป็นได้จากทุกที่ทุกอุปกรณ์ ทำให้การทำงานเป็นไปอย่างยืดหยุ่น นอกจากนี้ ผู้บริหารสามารถใช้ข้อมูลเรียลไทม์จากระบบคลาวด์ (Cloud-based) ในการติดตามผลการดำเนินงาน ปรับกลยุทธ์ และตัดสินใจได้อย่างรวดเร็ว ทั้งนี้ การบูรณาการ AI Copilot เข้ามาช่วยในระบบ ยังทำให้งานที่ซับซ้อน เช่น การวิเคราะห์ข้อมูล การสร้างเอกสาร และการสรุปข้อมูลต่าง ๆ สามารถทำได้อย่างอัตโนมัติและแม่นยำ AI Copilot สามารถทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยดิจิทัลที่ช่วยให้พนักงานทำงานได้เร็วขึ้น ลดข้อผิดพลาด และเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานในทุกด้าน โซลูชันแบบครบวงจรนี้จะช่วยให้องค์กรดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตอบสนองความท้าทายในอนาคต และขับเคลื่อนนวัตกรรมเพื่อความเป็นเลิศอย่างยั่งยืน

บทที่ 5 แผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล อพวช. ปี 2568-2570

ยุทธศาสตร์การพัฒนาด้านดิจิทัล อพวช. เป็นเครื่องมือในการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ที่มีสำคัญต่อการก้าวสู่การดำเนินงานที่มีประสิทธิภาพในยุคดิจิทัล การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในองค์กรช่วยพัฒนาทรัพยากรและบริการ แผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570 ยังช่วยในการวางแผนโครงการสำคัญและเหมาะสมในการพัฒนาด้านดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ การจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568 - 2570 มุ่งเน้นการศึกษาผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับองค์กร โดยมีการจัดทำแผนปฏิบัติการที่ครอบคลุมแนวทางการดำเนินงานโครงการริเริ่มต่างๆ ทั้งนี้ การวิเคราะห์จะรวมถึงการตรวจสอบสถานะปัจจุบันของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในองค์กร การระบุจุดแข็งและจุดอ่อน รวมถึงการวิเคราะห์แนวโน้มทางเทคโนโลยีที่จะมีผลกระทบต่อองค์กร การประเมินความพร้อมของทีมงานในการรองรับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญ เพื่อให้การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการบริหารจัดการและการให้บริการมีประสิทธิภาพและเป็นไปตามวัตถุประสงค์เชิงยุทธศาสตร์ขององค์กรอย่างเต็มที่

แผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568 - 2570 ครอบคลุมถึงการจัดทำงบประมาณที่เหมาะสมและสอดคล้องกับแผนพัฒนาด้านดิจิทัล การวิเคราะห์ทีมงานและการจัดทำแผนพัฒนาบุคลากรเพื่อให้มีทักษะและความรู้ทางดิจิทัลที่เพียงพอในการรองรับการเปลี่ยนแปลง นอกจากนี้ยังมีการกำหนดแนวทางการดำเนินงานอย่างมีระบบ โดยรวมถึงการกำหนดเป้าหมายเชิงยุทธศาสตร์และการวัดผลการดำเนินงาน เพื่อให้มั่นใจว่าองค์กรสามารถปรับตัวและพัฒนาได้อย่างต่อเนื่องในยุคดิจิทัล การวิเคราะห์ความต้องการและความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่ง อพวช. ต้องเน้นการตอบสนองต่อความต้องการเหล่านี้ผ่านการพัฒนาเทคโนโลยีและการบริการที่มีคุณภาพสูง การศึกษาและวิเคราะห์ผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดิจิทัลจึงเป็นสิ่งจำเป็น การมีแผนแผนปฏิบัติการที่ชัดเจนและเป็นรูปธรรมจะช่วยให้องค์กรสามารถวางแผนและดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและยืดหยุ่น นอกจากนี้ ยังช่วยให้องค์กรบรรลุเป้าหมายเชิงยุทธศาสตร์ เช่น การเสริมสร้างประสบการณ์ที่ดีแก่ผู้เยี่ยมชมและการสร้างการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่ทันสมัย ทั้งนี้เพื่อให้ อพวช. ก้าวสู่การเป็นองค์กรที่มีสมรรถนะสูงและเป็นผู้นำด้านการพัฒนาดิจิทัลในระดับประเทศและภูมิภาคได้อย่างยั่งยืน แนวทางการบรรลุเป้าหมายเหล่านี้ขึ้นอยู่กับการพัฒนาโครงการริเริ่มด้านดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งต้องอาศัยการบริหารจัดการที่ดี การสนับสนุนจากผู้บริหาร และการมีทรัพยากรที่พร้อมใช้งาน

แผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568 -2570 มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการปรับเปลี่ยนองค์กรสู่ดิจิทัล ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อปรับปรุงและพัฒนาศักยภาพขององค์กรในด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้สอดคล้องกับเป้าหมายเชิงกลยุทธ์และความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย การเปลี่ยนแปลงสู่ดิจิทัลนี้จะครอบคลุมทุกมิติของการดำเนินงาน ตั้งแต่การเสริมสร้างวัฒนธรรมองค์กรดิจิทัล การปรับปรุงกระบวนการทำงานภายใน ไปจนถึงการเพิ่มมูลค่าให้กับผู้ใช้บริการและพันธมิตร ผ่านการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เป็นเครื่องมือในการส่งมอบบริการและสร้างประสบการณ์ที่ดีขึ้นให้แก่ผู้เข้าชม การที่จะบรรลุเป้าหมายดังกล่าวได้นั้นจำเป็นต้องมีการจัดทำยุทธศาสตร์การพัฒนาด้านดิจิทัลที่ครอบคลุมการพัฒนาเทคโนโลยี การบริหารจัดการทรัพยากร และการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในทุกภาคส่วนขององค์กร

การจัดทำยุทธศาสตร์การพัฒนาด้านดิจิทัลได้ดำเนินการแล้วเสร็จใน 3 ระยะได้แก่ ระยะที่ 1 รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล อพวช. ปี 2568-2570 ระยะที่ 2 การพัฒนาแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล อพวช. ปี 2568-2570 ซึ่งมีส่วนประกอบสำคัญได้แก่ กลยุทธ์ วัตถุประสงค์ เชิงยุทธศาสตร์ ตัวชี้วัด และแผนปฏิบัติการ และระยะที่ 3 เป็นระยะในการสร้างเครื่องมือในการจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568 –2570 ไปสู่การปฏิบัติรวมทั้งเครื่องมือในการกำกับติดตามการดำเนินงานภายใต้แผนฯ ดังรูป



ภาพที่ 38 การจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568 –2570

กระบวนการวางแผนและดำเนินงานของ อพวช. ประกอบด้วย 3 ระยะหลัก ได้แก่ ระยะ Think, Plan และ Act ซึ่งเป็นกระบวนการที่มีความสำคัญต่อการนำองค์กรไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน เริ่มจากระยะ Think ซึ่งเป็นการวิเคราะห์เชิงกลยุทธ์ โดยการศึกษานโยบายระดับชาติ แผนยุทธศาสตร์ และวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในและภายนอกองค์กร ผ่านเครื่องมือเช่น SWOT Analysis เพื่อระบุจุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และภัยคุกคามที่มีผลต่อองค์กร ถัดมาคือระยะ Plan ซึ่งเน้นการพัฒนากลยุทธ์และการจัดทำแผนปฏิบัติการที่ชัดเจน โดยมีการกำหนดโครงการและวางเป้าหมายที่สอดคล้องกับผลการวิเคราะห์ในระยะก่อนหน้า เพื่อให้มั่นใจว่าการดำเนินงานเป็นไปตามวิสัยทัศน์ที่กำหนดไว้ สำหรับระยะที่ 3 หรือระยะ Act ซึ่งเป็นการวางแผนปฏิบัติการนั้น มีความสำคัญเป็นพิเศษ เนื่องจากเป็นการนำแผนกลยุทธ์ไปปฏิบัติจริง โดยครอบคลุมระยะเวลาการดำเนินงานในปี พ.ศ. 2568-2570 การวางแผนปฏิบัติการในระยะนี้เน้นการกำหนดขั้นตอนการดำเนินงานที่ละเอียดและเป็นระบบ พร้อมทั้งมีการติดตามความคืบหน้าอย่างสม่ำเสมอ การประเมินผลจะถูกจัดทำอย่างเป็นระบบและโปร่งใส เพื่อวิเคราะห์ความสำเร็จและข้อจำกัดของโครงการ ทั้งนี้เพื่อปรับปรุงและเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงานให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงและการพัฒนาขององค์กร การวางแผนปฏิบัติการในระยะ Act จึงเป็นหัวใจสำคัญในการขับเคลื่อนองค์กรไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้

เป้าหมายทางการพัฒนาด้านดิจิทัล องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ

การกำหนดเป้าหมายเป็นหนึ่งในแนวทางการบริหารจัดการองค์กรเชิงกลยุทธ์ซึ่งเน้นการบริหารจัดการทรัพยากรและการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในทุกภาคส่วนขององค์กรเพื่อวัตถุประสงค์สำคัญของการพัฒนาด้านดิจิทัล สร้างความสามารถในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ไม่เพียงช่วยเพิ่มศักยภาพในการดำเนินงาน เสริมสร้างขีดความสามารถขององค์กรในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงในยุคที่ความก้าวหน้าทางดิจิทัลเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว สร้างวัฒนธรรมองค์กรที่ส่งเสริมการนำนวัตกรรมมาใช้ในการกระบวนการทำงาน สนับสนุนให้บุคลากรมีทักษะที่เหมาะสมและมีทรัพยากรที่เพียงพอ เพื่อให้การขับเคลื่อนตามแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล อพวช. ปี 2568-2570 เกิดผลสำเร็จตามเป้าหมาย และวิสัยทัศน์ที่กำหนด การมุ่งเน้นการใช้ดิจิทัลในการบริหารจัดการยังช่วยให้ผู้บริหารสามารถตัดสินใจโดยอิงข้อมูลจริง เพิ่มความแม่นยำในการวางกลยุทธ์และการพัฒนาแผนงานต่อไปอย่างมีประสิทธิภาพ โดยเป้าหมายทางการพัฒนาด้านดิจิทัล อพวช. มีรายละเอียดดังนี้

วิสัยทัศน์ดิจิทัล อพวช.

เป็น Smart Museum ที่สร้างประสบการณ์การค้นพบความมหัศจรรย์ของวิทยาศาสตร์ ด้วยบริการดิจิทัลที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม



ภาพที่ 39 เป้าหมายทางการพัฒนาด้านดิจิทัล อพวช.

นิยามวิสัยทัศน์ดิจิทัล อพวช. (NSM Digital Vision Definition)

Smart Museum หมายถึง เป็นองค์กรที่ให้บริการบน Digital Platform เต็มรูปแบบ ควบคู่ไปกับบริการแบบเดิม เพื่อยกระดับองค์กรสู่ Platform Business (โดยเป็นทั้ง Transaction และ Innovation platform เช่น การทำ Digital twin) ทบทวนบทบาทขององค์กรใน Ecosystem การสร้างกำลังคน STEM ของประเทศ พัฒนาเป็น Business model ที่แตกต่าง โดยสร้างความร่วมมือกับ Strategic Partner จนมีความโดดเด่นและเป็นที่ยอมรับในระดับประเทศ กลายเป็นองค์กรต้นแบบ (Role Model Organization)

สร้างประสบการณ์การค้นพบความมหัศจรรย์ของวิทยาศาสตร์ ด้วยบริการดิจิทัล หมายถึง การที่ผู้เยี่ยมชมทุกวัย ทุกกลุ่ม สามารถค้นหา ค้นพบ สิ่งใหม่ ๆ ผ่านการนำเสนอและจัดแสดงผลงานวิทยาศาสตร์ ที่สร้างแรงบันดาลใจ สนุกสนาน เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน จนเกิดความรัก ความชอบในวิทยาศาสตร์ (สร้าง Brand Character) โดยมุ่งเน้นการให้บริการแบบ Omni-Channel ที่เชื่อมต่อประสบการณ์ของลูกค้าทั้ง Online และ Onsite แบบไร้รอยต่อ (Seamless Customer Experience)

สร้างประสบการณ์ที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม หมายถึง นอกจากการสร้างประสบการณ์ลูกค้าแบบไร้รอยต่อแล้ว ทุก Touchpoint จะคำนึงถึงการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพและการลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม และการปฏิบัติอย่างเป็นธรรมกับลูกค้า (Fair Treatment) เพื่อให้เป็นพื้นที่การเรียนรู้ที่ยั่งยืน ส่งเสริมการอนุรักษ์และการเรียนรู้ตลอดชีวิต สร้างแรงบันดาลใจและการเชื่อมโยงที่ลึกซึ้งระหว่างคน ดิจิทัล และสิ่งแวดล้อม

วิสัยทัศน์ NSM “ดินแดนแห่งการค้นพบความมหัศจรรย์ของวิทยาศาสตร์”

วิสัยทัศน์ดิจิทัล “เป็น Smart Museum ที่สร้างประสบการณ์การค้นพบความมหัศจรรย์ของวิทยาศาสตร์ด้วยบริการดิจิทัลที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม”

คำนิยาม (Definition)	ตัววัดวิสัยทัศน์ (Corporate KPI, CKPI)
Smart Museum หมายถึง เป็นองค์กรที่ให้บริการบน Digital Platform เต็มรูปแบบ ควบคู่ไปกับบริการแบบเดิม เพื่อยกระดับองค์กรสู่ Platform Business (โดยเป็นทั้ง Transaction และ Innovation platform เช่น การทำ Digital twin) ทบทวนบทบาทขององค์กรใน Ecosystem การสร้างกำลังคน STEM ของประเทศ พัฒนาเป็น Business model ที่แตกต่าง โดยสร้างความร่วมมือกับ Strategic Partner จนมีความโดดเด่นและเป็นที่ยอมรับในระดับประเทศ กลายเป็นองค์กรต้นแบบ (Role Model Organization) สร้างประสบการณ์การค้นพบความมหัศจรรย์ของวิทยาศาสตร์ ด้วยบริการดิจิทัล หมายถึง การที่ผู้เยี่ยมชมทุกวัย ทุกกลุ่ม สามารถค้นหา ค้นพบ สิ่งใหม่ ๆ ผ่านการนำเสนอและจัดแสดงผลงานวิทยาศาสตร์ ที่สร้างแรงบันดาลใจ สนุกสนาน เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน จนเกิดความรัก ความชอบในวิทยาศาสตร์ (สร้าง Brand Character) โดยมุ่งเน้นการให้บริการแบบ Omni-Channel ที่เชื่อมต่อประสบการณ์ของลูกค้าทั้ง Online และ Onsite แบบไร้รอยต่อ (Seamless Customer Experience) สร้างประสบการณ์ที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม หมายถึง นอกจากการสร้างประสบการณ์ลูกค้าแบบไร้รอยต่อแล้ว ทุก Touchpoint จะคำนึงถึงการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพและการลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม และการปฏิบัติอย่างเป็นธรรมกับลูกค้า (Fair Treatment) เพื่อให้เป็นพื้นที่การเรียนรู้ที่ยั่งยืน ส่งเสริมการอนุรักษ์และการเรียนรู้ตลอดชีวิต สร้างแรงบันดาลใจและการเชื่อมโยงที่ลึกซึ้งระหว่างคน ดิจิทัล และสิ่งแวดล้อม	- CKPI-1: จำนวนรางวัลด้านองค์กรนวัตกรรมดิจิทัล ไม่น้อยกว่า 1 รางวัล - CKPI-2: อัตราการเติบโตของการใช้ Digital Platform ไม่น้อยกว่าร้อยละ 20 ต่อปี - CKPI-3: อัตราการเพิ่มขึ้นของผู้เข้าชมที่เกิดความสนใจใน วทน. ไม่น้อยกว่าร้อยละ 15 ต่อปี - CKPI-4: การลดการปลดปล่อยคาร์บอนไดออกไซด์ต่อผู้เข้าชม ไม่น้อยกว่าร้อยละ 15 ต่อปี

ภาพที่ 40 ตัววัดวิสัยทัศน์ (Corporate KPI, CKPI)

ตัววัดวิสัยทัศน์ (Corporate KPI, CKPI)

- CKPI-1: จำนวนรางวัลด้านองค์กรนวัตกรรมดิจิทัล ไม่น้อยกว่า 1 รางวัล
- CKPI-2: อัตราการเติบโตของการใช้ Digital Platform ไม่น้อยกว่าร้อยละ 20 ต่อปี
- CKPI-3: อัตราการเพิ่มขึ้นของผู้เข้าชมที่เกิดความสนใจใน วทน. ไม่น้อยกว่าร้อยละ 15 ต่อปี
- CKPI-4: การลดการปลดปล่อยคาร์บอนไดออกไซด์ต่อผู้เข้าชม ไม่น้อยกว่าร้อยละ 15 ต่อปี

ตัววัดวิสัยทัศน์จะเริ่มวัดผลการดำเนินการตั้งแต่ปีงบประมาณ 2569 เป็นต้นไป โดยมีความหมายของตัววัดวิสัยทัศน์แต่ละตัว ดังตาราง

ตารางความหมายของตัววัดวิสัยทัศน์

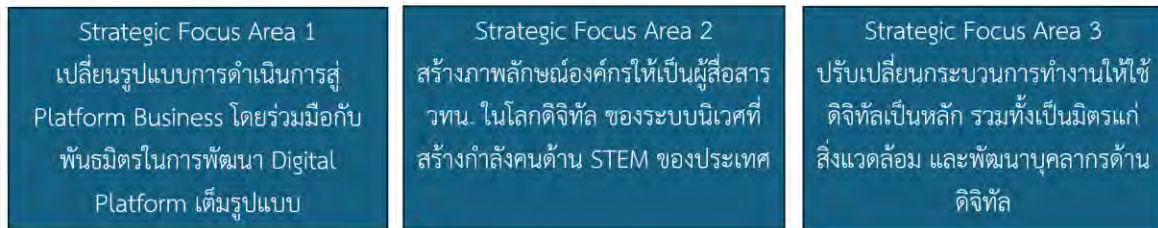
ตัววัด	ความหมาย
CKPI-1: จำนวนรางวัลด้านองค์กรนวัตกรรมดิจิทัล (Number of Award)	วัดจำนวนรางวัล เช่น รางวัลองค์กรต้นแบบ Digital Transformation, รางวัล TQC+ Innovation, รางวัล Best Word Science Communication Award
CKPI-2: อัตราการเติบโตของการใช้ Digital Platform ไม่น้อยกว่าร้อยละ 20 ต่อปี (Platform Usage Growth Rate)	วัดจำนวนผู้ใช้งานที่เข้าใช้บริการผ่าน Digital Platform ทั้ง Transaction และ Innovation platform เพื่อชี้ให้เห็นถึงการยกระดับองค์กรไปสู่ Smart Museum ที่มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลแบบเต็มรูปแบบ
CKPI-3: อัตราการเพิ่มขึ้นของผู้เข้าชมที่เกิดความสนใจใน วทน. (STI Interest Growth Rate)	วัดร้อยละของผู้เยี่ยมชมทุกวัยที่แสดงออกถึงความสนใจและแรงบันดาลใจในวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม หลังจากเข้าชมพิพิธภัณฑ์ทั้งแบบ Online และ Onsite โดยวัดจากแบบสำรวจหรือการเก็บข้อมูลผ่าน Digital Platform เพื่อยืนยันถึงประสิทธิภาพของประสบการณ์ที่พิพิธภัณฑ์สร้างให้กับผู้เยี่ยมชม
CKPI-4: การลดการปลดปล่อยคาร์บอนไดออกไซด์ต่อผู้เข้าชม (CO2 Release per Visitor Reduction)	วัดการปลดปล่อยคาร์บอนไดออกไซด์ต่อผู้เยี่ยมชมที่ลดลงในแต่ละปี ซึ่งชี้ให้เห็นถึงความมุ่งมั่นสู่การเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมในทุก Touchpoint ของการให้บริการ ที่เกิดจากการให้บริการในรูปแบบดิจิทัล

ประเด็นยุทธศาสตร์หลัก (Strategic Focus Area : SFA)

เพื่อให้การดำเนินการบรรลุวิสัยทัศน์ดิจิทัล จึงได้กำหนด Strategic Focus Area (SFA) ที่ต้องมุ่งเน้นในการดำเนินการ 3 ด้าน ดังนี้

วิสัยทัศน์ดิจิทัล “เป็น Smart Museum ที่สร้างประสบการณ์การค้นพบความมหัศจรรย์ของวิทยาศาสตร์ด้วยบริการดิจิทัลที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม”

- Smart Museum หมายถึง เป็นองค์กรที่ให้บริการบน Digital Platform เดิมรูปแบบ ควบคู่ไปกับบริการแบบเดิม เพื่อยกระดับองค์กรสู่ Platform Business (โดยเป็นทั้ง Transaction และ Innovation platform เช่น การทำ Digital twin) ทบทวนบทบาทขององค์กรใน Ecosystem การสร้างกำลังคน STEM ของประเทศ พัฒนาเป็น Business model ที่แตกต่าง โดยสร้างความร่วมมือกับ Strategic Partner จนมีความโดดเด่นและเป็นที่ยอมรับในระดับประเทศ กลายเป็นองค์กรต้นแบบ (Role Model Organization)
- สร้างประสบการณ์การค้นพบความมหัศจรรย์ของวิทยาศาสตร์ ด้วยบริการดิจิทัล หมายถึง การที่ผู้เยี่ยมชมทุกวัย ทุกกลุ่ม สามารถค้นหา ค้นพบ สิ่งใหม่ ๆ ผ่านการนำเสนอและจัดแสดงผลงานวิทยาศาสตร์ ที่สร้างแรงบันดาลใจ สนุกสนาน เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน จนเกิดความรัก ความชอบในวิทยาศาสตร์ (สร้าง Brand Character) โดยมุ่งเน้นการให้บริการแบบ Omni-Channel ที่เชื่อมต่อประสบการณ์ของลูกค้าทั้ง Online และ Onsite แบบไร้รอยต่อ (Seamless Customer Experience)
- สร้างประสบการณ์ที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม หมายถึง นอกจากการสร้างประสบการณ์ลูกค้าแบบไร้รอยต่อแล้ว ทุก Touchpoint จะคำนึงถึงการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพและการลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม และการปฏิบัติอย่างเป็นธรรมกับลูกค้า (Fair Treatment) เพื่อให้เป็นพื้นที่การเรียนรู้ที่ยั่งยืน ส่งเสริมการอนุรักษ์และการเรียนรู้ตลอดชีวิต สร้างแรงบันดาลใจและการเชื่อมโยงที่ลึกซึ้งระหว่างคน ดิจิทัล และสิ่งแวดล้อม



ภาพที่ 41 NSM Digital Strategic Focus Area (SFA)

- **Strategic Focus Area 1** - เปลี่ยนรูปแบบการดำเนินการสู่ Platform Business โดยร่วมมือกับพันธมิตรในการพัฒนา Digital Platform เดิมรูปแบบ
- **Strategic Focus Area 2** - สร้างภาพลักษณ์องค์กรให้เป็นผู้สื่อสาร วทน. ในโลกดิจิทัล ของระบบนิเวศที่สร้างกำลังคนด้าน STEM ของประเทศ
- **Strategic Focus Area 3** - ปรับเปลี่ยนกระบวนการทำงานให้ใช้ดิจิทัลเป็นหลัก รวมทั้งเป็นมิตรแก่สิ่งแวดล้อม และพัฒนาบุคลากรด้านดิจิทัล

การเชื่อมโยง วิสัยทัศน์ด้านดิจิทัล อพวช. , SA, SC, SI

จากนั้นจึงเชื่อมโยงได้กำหนดวัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์ตาม Strategic Focus Area ทั้ง 3 ด้าน โดยวัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์จะต้องมีครบถ้วนตามมุมมองทั้ง 4 มุมมองของ Digital Balanced Scorecard และมีความสัมพันธ์กับความได้เปรียบเชิงกลยุทธ์ (SA) ความท้าทายเชิงกลยุทธ์ (SC) นวัตกรรมเชิงกลยุทธ์ (SI) และสมรรถนะหลักขององค์กรดังตาราง

ตารางการเชื่อมโยงวัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์

Strategic Objectives	Perspective	SFA	SA	SC	SI	CC
SO1: สร้างภาพลักษณ์องค์กรให้เป็นผู้สื่อสารด้าน วทน.	Business Management	2	1,2,4,5,7	3	-	1,4
SO2: พัฒนาธุรกิจใหม่จากดิจิทัลให้เข้าถึงกลุ่มลูกค้าใหม่	Business Management	1	2,6	3	1,2,3	1,2,3

Strategic Objectives	Perspective	SFA	SA	SC	SI	CC
SO3: พัฒนา NSM Digital Platform ที่เชื่อมโยงบริการแบบไร้รอยต่อ	Stakeholder Value	1	1,4,7	-	1,2,4	1,2,3,4
SO4: เสริมสร้าง Digital Ecosystem เพื่อการเรียนรู้ด้านวทน.	Stakeholder Value	2	2,6	2,3	1,2,3	2,3
SO5: พัฒนาระบบฐานข้อมูลแบบรวมศูนย์ (Data Intelligent)	Digital Process	3	2,3,6	1,3,4	1	1,2
SO6: ปรับปรุงกระบวนการทำงานให้เป็นดิจิทัลและลดการปลดปล่อยคาร์บอนไดออกไซด์	Digital Process	3	3,6	3,4	4	-
SO7: พัฒนาขีดความสามารถด้านดิจิทัลแก่บุคลากร	Digital Transformation Requirement	3	6	4,5	-	-
SO8: ส่งเสริมวัฒนธรรมองค์กรดิจิทัล	Digital Transformation Requirement	3	-	1,4,5	-	-

Strategic Advantage:

- SA1: มีช่องทางสื่อสารวิทยาศาสตร์ที่หลากหลาย
- SA2: มีการนำ Big Data มาวิเคราะห์เพื่อสนับสนุนการพัฒนางานด้านความรู้ทางวิชาการและบริการ เพื่อสร้างความตระหนัก ด้าน วทน.
- SA3: ระบบดิจิทัลสนับสนุนงานขององค์กรที่มีความทันสมัย
- SA4: สร้างสังคมที่ส่งเสริมวัฒนธรรมทางวิทยาศาสตร์ (คิดในมุมของวิทยาศาสตร์)
- SA5: สร้างความยั่งยืนทางสิ่งแวดล้อม ด้วยการ Sharing ความรู้ด้าน Biodiversity การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม สัตว์โลก Ecology
- SA6: ผู้นำและบุคลากรมีความพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงดิจิทัล
- SA7: บุคลากรมีความเชี่ยวชาญในการสื่อสารวิทยาศาสตร์ในหลากหลายช่องทาง

Strategic Challenge:

- SC1: การโจมตีทาง Cyber Security
- SC2: นโยบายด้านดิจิทัลของหน่วยงานภายนอกที่ทำงานร่วมกับ อพวช. ไม่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน
- SC3: งบประมาณด้านการพัฒนาดิจิทัลที่มีอย่างจำกัด
- SC4: การสื่อสารแก่บุคลากรเพื่อสร้างความตระหนักถึงประโยชน์ของการใช้ Digital ในการปฏิบัติงาน ยังไม่เข้มแข็ง
- SC5: ขาดการประเมินขีดความสามารถและอัตรากำลังด้านดิจิทัล และแผนการพัฒนาขีดความสามารถของบุคลากร ให้รองรับการพัฒนาสู่ Digital Transformation

Core Competency:

- CC1: การบริการวิชาการ/องค์ความรู้ทางวิชาการที่หลากหลาย เพื่อสร้างความตระหนักด้านวทน. ด้วยรูปแบบ Sci.Com
- CC2: Collection ทางธรรมชาติและวิทยาศาสตร์
- CC3: สถานที่และพิพิธภัณฑ์
- CC4: การกระจายโอกาสในการเข้าถึงและเรียนรู้วิทยาศาสตร์แบบครบวงจร

Strategic Innovation:

- SI 1: Science AI of Thailand
- SI 2: การท่องเที่ยว Unexplored Science
- SI 3: Tailor Made Science
- SI 4: Digital Twin Workplace

วิสัยทัศน์ดิจิทัล “เป็น Smart Museum ที่สร้างประสบการณ์การค้นพบความมหัศจรรย์ของวิทยาศาสตร์ด้วยบริการดิจิทัลที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม”

- Smart Museum หมายถึง เป็นองค์กรที่ให้บริการบน Digital Platform เต็มรูปแบบ ควบคู่ไปกับการแบบเดิม เพื่อยกระดับองค์กรสู่ Platform Business (โดยเป็นทั้ง Transaction และ Innovation platform เช่น การทำ Digital twin) ทบทวนบทบาทขององค์กรใน Ecosystem การสร้างกำลังคน STEM ของประเทศ พัฒนาเป็น Business model ที่แตกต่าง โดยสร้างความร่วมมือกับ Strategic Partner จนมีความโดดเด่นและเป็นที่ยอมรับในระดับประเทศ กลายเป็นองค์กรต้นแบบ (Role Model Organization)
- สร้างประสบการณ์การค้นพบความมหัศจรรย์ของวิทยาศาสตร์ ด้วยบริการดิจิทัล หมายถึง การที่ผู้เยี่ยมชมทุกวัย ทุกกลุ่มสามารถค้นหา ค้นพบ สิ่งใหม่ ๆ ผ่านการนำเสนอและจัดแสดงผลงานวิทยาศาสตร์ ที่สร้างแรงบันดาลใจ สนุกสนาน เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน จนเกิดความรัก ความชอบในวิทยาศาสตร์ (สร้าง Brand Character) โดยมุ่งเน้นการให้บริการแบบ Omni-Channel ที่เชื่อมต่อประสบการณ์ของลูกค้าทั้ง Online และ Onsite แบบไร้รอยต่อ (Seamless Customer Experience)
- สร้างประสบการณ์ที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม หมายถึง นอกจากการสร้างประสบการณ์ลูกค้าแบบไร้รอยต่อแล้ว ทุก Touchpoint จะคำนึงถึงการให้บริการอย่างมีประสิทธิภาพและการลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม และการปฏิบัติงานอย่างเป็นธรรมกับลูกค้า (Fair Treatment) เพื่อให้เป็นต้นแบบการเรียนรู้ที่ยั่งยืน ส่งเสริมการอนุรักษ์และการเรียนรู้ตลอดชีวิต สร้างแรงบันดาลใจและการเชื่อมโยงที่ลึกซึ้งระหว่างคน สังคม และสิ่งแวดล้อม

Strategic Focus Area 1

เปลี่ยนรูปแบบการดำเนินงานสู่ Platform Business โดยมีเป้าหมายในการพัฒนา Digital Platform เต็มรูปแบบ


Strategic Focus Area 2

สร้างภาพลักษณ์องค์กรให้เป็นผู้นำด้านวทน. ในโลกดิจิทัล ของระบบนิเวศที่สร้างกำลังคนด้าน STEM ของประเทศ


Strategic Focus Area 3

ปรับเปลี่ยนกระบวนการทำงานให้เป็นดิจิทัล เป็นที่รัก รวมทั้งเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม และพัฒนาบุคลากรด้านดิจิทัล



ภาพที่ 42 การเชื่อมโยง วิสัยทัศน์ด้านดิจิทัล อพวช. , SA, SC, SI

วัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์ด้านดิจิทัล (NSM Digital f : DX-SO)

เพื่อให้เกิดความเข้าใจในวัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์อย่างชัดเจน จึงได้กำหนดความหมายของวัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์ ทั้ง 8 ด้าน ดังตาราง

ตารางความหมายของวัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์ด้านดิจิทัล

Strategic Objectives	ความหมาย
SO1: สร้างภาพลักษณ์องค์กรให้เป็นผู้นำการสื่อสารด้าน วทน.	เสริมภาพลักษณ์ขององค์กรให้เป็นผู้เชี่ยวชาญในการสื่อสารด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม (วทน.) ที่เล่าเรื่องที่เข้าใจยากให้เป็นเรื่องง่าย สนุก และเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันของผู้คน สร้าง Brand Character ให้ชัดเจน กลายเป็น Top of Mind ของการสื่อสารด้าน วทน. ของประเทศ
SO2: พัฒนาธุรกิจใหม่จากดิจิทัล ให้เข้าถึงกลุ่มลูกค้าใหม่	พัฒนาธุรกิจ (นวัตกรรม) ที่อยู่บนพื้นฐานของดิจิทัล โดยขยายขอบเขตจากความชำนาญหรือสมรรถนะหลักขององค์กร ทำให้เกิดรายได้ เน้นที่กลุ่มลูกค้าใหม่ โดยร่วมมือกับพันธมิตรทางกลยุทธ์ ทำให้เกิดความยั่งยืนของ อพวช.
SO3: พัฒนา NSM Digital Platform ที่เชื่อมโยงบริการแบบไร้รอยต่อ	สร้าง Digital Platform เติมรูปแบบที่ให้บริการแบบ Onsite ควบคู่ไปกับบริการแบบ Online (Omni-Channel) เพื่อสร้างประสบการณ์การใช้บริการแบบไร้รอยต่อ (Seamless Customer Experience) ที่คำนึงถึงการปฏิบัติอย่างเป็นธรรมกับลูกค้า (Fair Treatment) และลดการปลดปล่อยคาร์บอนไดออกไซด์ โดยเป็นทั้ง Transaction Platform ตัวกลางในการให้บริการและสื่อสารด้าน วทน. และ Innovation platform ตัวกลางในการทดลอง วิจัย และสร้างนวัตกรรม ในด้านที่เชี่ยวชาญ โดยร่วมมือกับพันธมิตรทางกลยุทธ์
SO4: เสริมสร้าง Digital Ecosystem เพื่อการเรียนรู้ด้าน วทน.	สร้างบทบาทใหม่ของ อพวช. ใน Digital Ecosystem การสร้างกำลังคน STEM ของประเทศ ให้เชื่อมโยงกับองค์กรพันธมิตรทางกลยุทธ์ทั้งภาครัฐและเอกชน โดย อพวช. เป็นผู้สื่อสารด้าน วทน. ของ Ecosystem โดยใช้ดิจิทัลเป็นหลักในการเชื่อมโยง Ecosystem เข้าด้วยกัน
SO5: พัฒนาระบบฐานข้อมูลแบบรวมศูนย์ (Data Intelligent)	สร้าง Dสร้าง Data Intelligent ที่รวบรวมทรัพยากร ชีตความสามารถ ความรู้ภายในองค์กร ความรู้ภายนอกองค์กร ผลการดำเนินงานขององค์กร ข้อมูลและสารสนเทศของลูกค้า โดยร่วมมือกับพันธมิตรทางกลยุทธ์ นำมาวิเคราะห์เป็นองค์ความรู้ใหม่ นวัตกรรมใหม่ บริการใหม่ เพื่อตอบสนองความต้องการและความคาดหวังของลูกค้าและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่สำคัญ
SO6: ปรับปรุงกระบวนการทำงานให้เป็นดิจิทัลและลดการปลดปล่อยคาร์บอนไดออกไซด์	ยกระดับกระบวนการทำงานภายในองค์กร ให้ใช้ดิจิทัลเป็นหลัก ทำให้ลดขั้นตอนในการทำงาน ลดความผิดพลาด ลดต้นทุนในการดำเนินงาน พร้อมทั้งการป้องกันการถูกโจมตีทางไซเบอร์ และคำนึงถึงการสร้างประสบการณ์ที่ดีต่อบุคลากร (Employee Experience) ลดการปลดปล่อย

Strategic Objectives	ความหมาย
	คาร์บอนไดออกไซด์ พร้อมเชื่อมโยงกับการบริการลูกค้าแบบ Platform และเชื่อมโยงกับการทำงานร่วมกับองค์กรพันธมิตร
SO7: พัฒนาขีดความสามารถด้านดิจิทัลแก่บุคลากร	ประเมินขีดความสามารถและอัตรากำลังด้านดิจิทัลของบุคลากร วางแผนอัตรากำลังด้านดิจิทัล วางแผนพัฒนาขีดความสามารถด้านดิจิทัลให้กลายเป็น Digital IDP พัฒนา Digital Talent Team สร้างผู้นำด้าน Digital ขององค์กร โดยร่วมมือกับพันธมิตรทางกลยุทธ์ ปรับรูปแบบการทำงานและการบริหารบุคลากรให้สนับสนุนความสำเร็จในด้านดิจิทัลขององค์กร
SO8: ส่งเสริมวัฒนธรรมองค์กรดิจิทัล	กำหนดพฤติกรรมพึงประสงค์ด้านการใช้ดิจิทัลในการส่งเสริมการทำงาน ที่เชื่อมโยงกับค่านิยมองค์กร ทำการส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมพึงประสงค์ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ที่ทำให้มั่นใจว่าวัฒนธรรมองค์กรดิจิทัลจะสนับสนุนวิสัยทัศน์ดิจิทัล ทำการเชื่อมโยงผลลัพธ์ของวัฒนธรรมองค์กรเข้ากับผลลัพธ์สำคัญขององค์กร

ทั้งนี้สามารถเชื่อมโยงวัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์ เป็นแผนที่กลยุทธ์ (Strategy Map) ตามหลักการของ Digital Balanced Scorecard ด้วยหลักของเหตุและผล (Cause and Effect) ดังภาพโดยแผนที่กลยุทธ์ มีประโยชน์ดังนี้

- **เชื่อมโยงวัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์ในทุกมุมมอง:** แสดงให้เห็นว่าแต่ละวัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์ที่กำหนดขึ้นนั้นสนับสนุนซึ่งกันและกันอย่างไร เพื่อให้เกิดการบรรลุวิสัยทัศน์ขององค์กร
- **สร้างความเข้าใจร่วมกันในองค์กร:** ช่วยให้ทุกคนในองค์กรเข้าใจภาพรวมของกลยุทธ์ และรู้บทบาทของตนเองเชื่อมโยงกับวัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์ขององค์กรอย่างไร
- **ติดตามและวัดผล:** ช่วยให้สามารถติดตามความคืบหน้าของกลยุทธ์ และปรับปรุงในจุดที่จำเป็นได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพที่ 43 แผนที่กลยุทธ์ดิจิทัล อพวช. (NSM Digital Strategy Map)

การส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในทุกภาคส่วนขององค์กร

การเชื่อมโยงแผนวิสาหกิจของ อพวช. ฉบับ 6 (พ.ศ. 2566-2570) กับแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570 ถือเป็นส่วนสำคัญในการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในทุกภาคส่วนขององค์กร เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความยั่งยืนในการดำเนินงาน การดำเนินการดังกล่าวสอดคล้องกับเกณฑ์ SE-AM (Strategic Enterprise Architecture Management) ซึ่งเป็นกรอบการพัฒนาสถาปัตยกรรมองค์กรเชิงยุทธศาสตร์ที่เน้นการบูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับกระบวนการและนโยบายขององค์กร เกณฑ์นี้ช่วยเสริมสร้างโครงสร้างการบริหารจัดการที่โปร่งใสและยืดหยุ่น พร้อมทั้งมุ่งเน้นการปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและสภาพแวดล้อมทางธุรกิจ ทั้งนี้ การดำเนินงานตามแผนวิสาหกิจฉบับที่ 6 (พ.ศ. 2566-2570) มีการกำหนดประเด็นยุทธศาสตร์ที่ครอบคลุมหลายด้าน ซึ่งเชื่อมโยงกับเป้าหมายของแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570 อย่างใกล้ชิด

แผนวิสาหกิจของ อพวช. มุ่งเน้นการปรับใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนากระบวนการต่าง ๆ ได้แก่

การจัดการองค์ความรู้วิทยาศาสตร์เพื่อพลเมือง (ST1) มุ่งพัฒนาและเชื่อมโยงระบบการจัดการข้อมูลกับฐานข้อมูลระดับประเทศเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการสื่อสารและการเผยแพร่ความรู้ แผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570 สนับสนุนการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ช่วยรวบรวมและเชื่อมโยงองค์ความรู้ทั้งภายในและภายนอกองค์กร เพื่อให้สามารถแบ่งปันข้อมูลและทรัพยากรได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ยังเน้นการพัฒนาระบบการเข้าถึงข้อมูลแบบเปิด (open access) ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงข้อมูลวิทยาศาสตร์ได้อย่างรวดเร็วและง่ายดาย ซึ่งเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชนและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในวงกว้าง

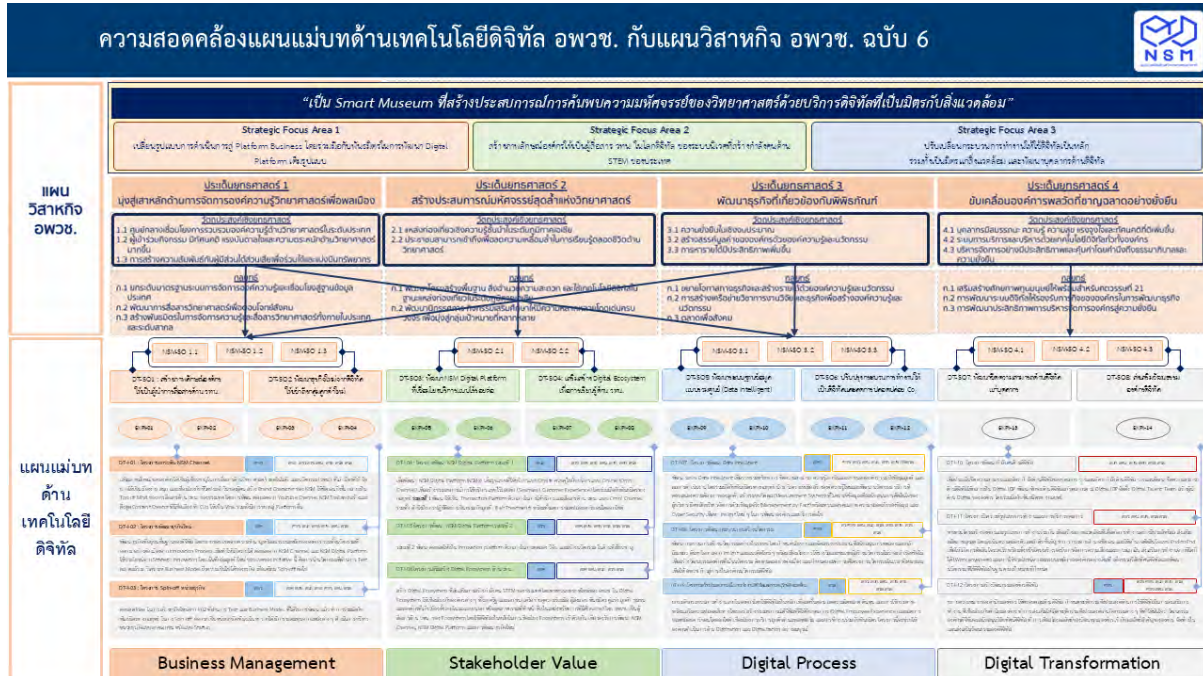
การสร้างประสบการณ์ที่น่าตื่นเต้นด้านวิทยาศาสตร์ (ST2) ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและนิทรรศการแบบดิจิทัล เพื่อให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและทันสมัย แผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568–2570 ส่งเสริมการนำเทคโนโลยีเสมือนจริง (VR/AR) และระบบปฏิสัมพันธ์แบบดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในการจัดแสดงนิทรรศการและกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มมิติการเรียนรู้และเสริมสร้างประสบการณ์ที่น่าสนใจ การนำเสนอเนื้อหาผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ช่วยลดช่องว่างในการเข้าถึงความรู้ของประชาชน และเพิ่มโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การพัฒนาธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับพหิพริทัศน์ (ST3) เพิ่มรายได้และสร้างมูลค่าให้กับองค์กรโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือสนับสนุนการทำธุรกิจ เช่น แพลตฟอร์มออนไลน์ แผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568–2570 สนับสนุนการพัฒนาแหล่งรายได้ใหม่ ๆ ผ่านการสร้างและการขยายแพลตฟอร์มอีคอมเมิร์ซสำหรับการขายสินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับพหิพริทัศน์ รวมถึงการเปิดตัวแอปพลิเคชันและบริการดิจิทัลที่ออกแบบมาเพื่อสร้างความสะดวกสบายให้แก่ผู้ใช้บริการ การนำเทคโนโลยีวิเคราะห์ข้อมูล (Big Data) มาใช้ในการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภคและการปรับปรุงบริการจะช่วยให้องค์กรสามารถตอบสนองต่อความต้องการที่เปลี่ยนแปลงได้อย่างรวดเร็ว

การขับเคลื่อนองค์กรสู่ความยั่งยืนด้วยความชาญฉลาด (ST4) ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในระบบบริหารจัดการองค์กร เพื่อให้เกิดการทำงานที่โปร่งใสและรวดเร็ว พร้อมพัฒนาศักยภาพบุคลากรในด้านดิจิทัล แผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568–2570 มุ่งเน้นการนำระบบอัตโนมัติ (automation) และระบบบริหารจัดการข้อมูลแบบรวมศูนย์มาใช้ในการจัดการข้อมูลและกระบวนการภายใน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานและลดความซ้ำซ้อน การฝึกอบรมและพัฒนาบุคลากรให้มีทักษะทางดิจิทัลอย่างต่อเนื่องช่วยเพิ่มความพร้อมในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี นอกจากนี้ การรักษาความปลอดภัยทางไซเบอร์ก็ถูกเน้นเพื่อปกป้องข้อมูลที่มีความสำคัญต่อองค์กรและลูกค้า

การเชื่อมโยงแผนพัฒนา อพวช. และแผนพัฒนาด้านดิจิทัล อพวช.

การบูรณาการแผนวิสาหกิจของ อพวช. ฉบับ 6 (พ.ศ. 2566-2570) กับแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568 -2570 นี้ จึงเป็นแนวทางสำคัญที่ทำให้ อพวช. สามารถขับเคลื่อนนวัตกรรมและการเติบโตที่ยั่งยืน พร้อมทั้งเตรียมพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วในยุคดิจิทัล



ภาพที่ 44 ความสอดคล้องแผนวิสาหกิจของ อพวช. ฉบับ 6 (พ.ศ. 2566-2570)
กับแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568 -2570

แผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568 –2570 ถูกออกแบบมาเพื่อสนับสนุนการพัฒนาและขับเคลื่อนองค์กรให้สามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีเป้าหมายในการสร้าง Smart Museum ที่มอบประสบการณ์ดิจิทัลที่ทันสมัยและเป็นเลิศ ควบคู่ไปกับการบริหารจัดการทรัพยากรและกระบวนการทำงานที่มีประสิทธิภาพสูงสุด แผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568 –2570 นี้ถูกเชื่อมโยงกับแผนวิสาหกิจของ อพวช. ฉบับ 6 (พ.ศ. 2566-2570) เพื่อให้มั่นใจว่าการดำเนินงานทั้งในด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรมสอดคล้องกับเป้าหมายเชิงยุทธศาสตร์และเสริมสร้างความยั่งยืนให้องค์กรก้าวสู่อนาคตอย่างมั่นคง

NSM & DX Vision		ดินแดนแห่งการค้นพบความมหัศจรรย์ของวิทยาศาสตร์											
เป็น Smart Museum ที่ร่วมประสบการณ์การค้นพบความมหัศจรรย์ของวิทยาศาสตร์ด้วยวิถีการดิจิทัลที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม	SFA		NSM SFA 1			NSM SFA 2		NSM SFA 3			NSM SFA 4		
	SO		NSM SO 1.1	NSM SO 1.2	NSM SO 1.3	NSM SO 2.1	NSM SO 2.2	NSM SO 3.1	NSM SO 3.2	NSM SO 3.3	NSM SO 4.1	NSM SO 4.2	NSM SO 4.3
	DX SFA 1	DX SO2				I-02		I-03	I-02 I-03	I-02 I-03			
		DX SO3		I-04	I-05			I-05	I-05			I-04	I-04
	DX SFA 2	DX SO1	I-01	I-01			I-01		I-01				
		DX SO4			I-06						I-06	I-06	
	DX SFA 3	DX SO5	I-07						I-07 I-08			I-07	I-07
		DX SO6										I-09	I-09
		DX SO7									I-10	I-11	
		DX SO8									I-12		I-12

ภาพที่ 45 การเชื่อมโยงเป้าประสงค์เชิงกลยุทธ์ของแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570 กับแผนวิสาหกิจของ อพวช. ฉบับ 6 (พ.ศ. 2566-2570)

จากภาพที่แสดงเป็นการเชื่อมโยงระหว่างเป้าประสงค์เชิงยุทธศาสตร์ของแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570 กับแผนวิสาหกิจของ อพวช. ฉบับ 6 (พ.ศ. 2566-2570) ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการสอดคล้องระหว่างการพัฒนายุทธศาสตร์ดิจิทัลและเป้าหมายหลักขององค์กร ภายใต้แผนกลยุทธ์นี้ อพวช. มุ่งเน้นการประสานการทำงานระหว่างการจัดการองค์ความรู้ การสร้างประสบการณ์แห่งการเรียนรู้ การพัฒนาธุรกิจเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม และการขับเคลื่อนองค์กรอย่างยั่งยืน ทุกเป้าประสงค์เชิงยุทธศาสตร์ของแผนดิจิทัลมีการเชื่อมโยงกับเป้าหมายหลัก (SFA) ซึ่งช่วยให้การดำเนินงานเป็นไปในทิศทางเดียวกันและส่งเสริมการพัฒนาองค์กรให้ทันสมัยและมีประสิทธิภาพ



ภาพที่ 46 โครงการเริ่มต้นดิจิทัลภายใต้แผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570

จากภาพที่แสดงเป็นการเชื่อมโยงระหว่างโครงการเริ่มต้นดิจิทัล (I-0X) ของ อพวช. กับวัตถุประสงค์เชิงยุทธศาสตร์ (NSM-SO) และเป้าประสงค์เชิงยุทธศาสตร์ด้านดิจิทัล (DX-SO) ที่สอดคล้องกัน แผนการริเริ่ม

ดังกล่าวได้รับการออกแบบเพื่อผลักดันให้องค์กรสามารถปรับตัวและก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ โครงการริเริ่มเหล่านี้มุ่งเน้นการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัล การขยายแพลตฟอร์ม และการสร้างระบบนิเวศดิจิทัลที่แข็งแกร่ง เพื่อสนับสนุนการวิจัย การสร้างนวัตกรรม และการสื่อสารที่มีคุณภาพ โดยแต่ละโครงการถูกออกแบบให้เชื่อมโยงและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงยุทธศาสตร์ของ อพวช. เพื่อให้มั่นใจว่าทุกภาคส่วนทำงานร่วมกันอย่างกลมกลืน โครงการริเริ่ม (I-0X) เช่น การพัฒนา NSM Digital Platform และการสร้างกระบวนการนวัตกรรม ถูกจัดวางให้สนับสนุนเป้าหมายเชิงยุทธศาสตร์ขององค์กร ซึ่งครอบคลุมการพัฒนาธุรกิจ การเสริมสร้างทักษะบุคลากร และการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล โครงการเหล่านี้ยังมีการเชื่อมโยงกับ DX-SO เพื่อให้สามารถวัดผลและติดตามความสำเร็จได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ การริเริ่มเหล่านี้ยังมุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์ดิจิทัลที่ทันสมัยและสอดคล้องกับการพัฒนาอย่างยั่งยืน โดยเน้นความร่วมมือกับพันธมิตรเชิงกลยุทธ์และการมีส่วนร่วมของบุคลากรในองค์กรเพื่อให้บรรลุเป้าหมายด้านการเติบโตและความยั่งยืน

ตัววัดของวัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์ (Strategic KPI, SKPI)

ภายใต้การดำเนินการตามแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568–2570 การกำหนดตัววัดสำหรับวัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์ (Strategic KPI, SKPI) ถือเป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยให้สามารถกำกับติดตามและประเมินความสำเร็จของการดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตัววัดเหล่านี้ได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับเป้าหมายของโครงการริเริ่มและวัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์ในหลายมิติ เช่น การบริหารจัดการธุรกิจ การสร้างคุณค่าให้แก่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย การปรับปรุงกระบวนการทำงาน และการพัฒนาศักยภาพบุคลากร การใช้ตัววัดที่ชัดเจนช่วยให้ผู้บริหารสามารถติดตามความก้าวหน้าและตรวจสอบผลการดำเนินงานได้อย่างเป็นระบบ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการปรับกลยุทธ์และการบริหารงานให้ตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในยุคดิจิทัล

ความจำเป็นในการกำกับติดตามการบรรลุเป้าหมายของแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568–2570 ทำให้การกำหนด SKPI มีบทบาทสำคัญ ตัววัดเหล่านี้ไม่เพียงช่วยประเมินความสำเร็จของโครงการและการดำเนินงาน แต่ยังเสริมสร้างความโปร่งใสในการดำเนินงานและการรายงานผลต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย การใช้ข้อมูลจาก SKPI ช่วยให้ผู้บริหารและทีมงานมีข้อมูลเชิงลึกในการวางแผนและตัดสินใจ ซึ่งช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงานตามแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570 และส่งเสริมให้องค์กรสามารถบรรลุเป้าหมายที่วางไว้ได้อย่างต่อเนื่องและยั่งยืนจากนั้นจึงได้กำหนดตัววัดของวัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์ (Strategic KPI, SKPI) ค่าเป้าหมายระหว่างปีงบประมาณ 2568-2570 รวมทั้งโครงการริเริ่ม รวมเป็น Digital Balanced Scorecard ดังตาราง

ตาราง Digital Balanced Scorecard

Strategic Priority	Strategic Objective วัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์	Measure (ตัววัด)	Target (ค่าเป้าหมาย)			Initiative (โครงการริเริ่ม)
			2568	2569	2570	
Business Management	SO1: สร้างภาพลักษณ์องค์กรให้เป็นผู้นำการสื่อสารด้าน วทน.	SKPI-01: ร้อยละการเป็นที่ยอมรับในระดับประเทศในฐานะผู้นำการสื่อสารด้าน วทน. SKPI-02: ระดับความเชื่อมั่นของลูกค้าต่อข้อมูลที่สื่อสาร	- -	>25% 60%	>30% 70%	I-01: โครงการยกระดับ NSM Channel
	SO2: พัฒนารูรูกิจใหม่จากดิจิทัล ให้เข้าถึงกลุ่มลูกค้าใหม่	SKPI-03: สัดส่วนรายได้จากกลุ่มลูกค้าใหม่ SKPI-04: การขยายการเข้าถึงกลุ่มลูกค้าใหม่	- -	- -	25% 15%	I-02: โครงการพัฒนารูรูกิจใหม่ I-03: โครงการ Spin-off หน่วยธุรกิจ
Stakeholder Value	SO3: พัฒนา NSM Digital Platform ที่เชื่อมโยงบริการแบบไร้รอยต่อ	SKPI-05: ค่า NPS ของผู้ให้บริการต่อ NSM Digital Platform SKPI-06: ร้อยละการใช้บริการ Digital Platform ซ้ำ	- -	50% 50%	60% 75%	I-04: โครงการพัฒนา NSM Digital Platform ระยะที่ 1 I-05: โครงการพัฒนา NSM Digital Platform ระยะที่ 2
	SO4: เสริมสร้าง Digital Ecosystem	SKPI-07: อัตราการมีส่วนร่วม	- -	60% 2	75% 5	I-06: โครงการเสริมสร้าง Digital

Strategic Priority	Strategic Objective วัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์	Measure (ตัววัด)	Target (ค่าเป้าหมาย)			Initiative (โครงการริเริ่ม)
			2568	2569	2570	
	เพื่อการเรียนรู้ด้านวทน.	ขององค์กรพันธมิตร SKPI-08: จำนวนโครงการที่เกิดจากความร่วมมือกับพันธมิตร				Ecosystem ด้าน วทน. ด้วยการสร้างพันธมิตร
Digital Process	SO5: พัฒนาระบบฐานข้อมูลแบบรวมศูนย์ (Data Intelligent)	SKPI-09: ร้อยละการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ที่ใช้ข้อมูลและสารสนเทศจาก Data Intelligent SKPI-10: รอบเวลาในการนำเสนอบริการใหม่ จากการใช้ข้อมูลเชิงลึก	60% -	70% 6 เดือน	80% 4 เดือน	I-07: โครงการพัฒนา Data Intelligent I-08: โครงการพัฒนากระบวนการสร้างนวัตกรรม
	SO6: ปรับปรุงกระบวนการทำงานให้เป็นดิจิทัลและลดการปลดปล่อยคาร์บอนไดออกไซด์	SKPI-11: ร้อยละการลดการปลดปล่อย CO2 จากกระบวนการทำงานที่เป็นดิจิทัล SKPI-12: ค่า eNPS ของบุคลากร	15% 40%	20% 50%	30% 60%	I-09: โครงการสร้างประสบการณ์ในการทำงานของบุคลากรด้วยดิจิทัลและการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม
Digital Transformation Requirement	SO7: พัฒนาขีดความสามารถด้านดิจิทัลแก่บุคลากร	SKPI-13: อัตราการนำทักษะดิจิทัลไปใช้ในงานประจำ	40% 40%	50% 50%	60% 60%	I-10: โครงการพัฒนากำลังคนด้านดิจิทัล

Strategic Priority	Strategic Objective วัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์	Measure (ตัววัด)	Target (ค่าเป้าหมาย)			Initiative (โครงการริเริ่ม)
			2568	2569	2570	
		**SKPI-12: ค่า eNPS ของบุคลากร				I-11: โครงการวิเคราะห์รูปแบบการทำงานและการบริการบุคลากร
	SO8: ส่งเสริมวัฒนธรรมองค์กรดิจิทัล	SKPI-14: ร้อยละของบุคลากรที่สามารถปรับตัวเข้ากับวัฒนธรรมดิจิทัล	20%	40%	60%	I-12: โครงการสร้างวัฒนธรรมองค์กรดิจิทัล

ตารางความหมายของวัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์

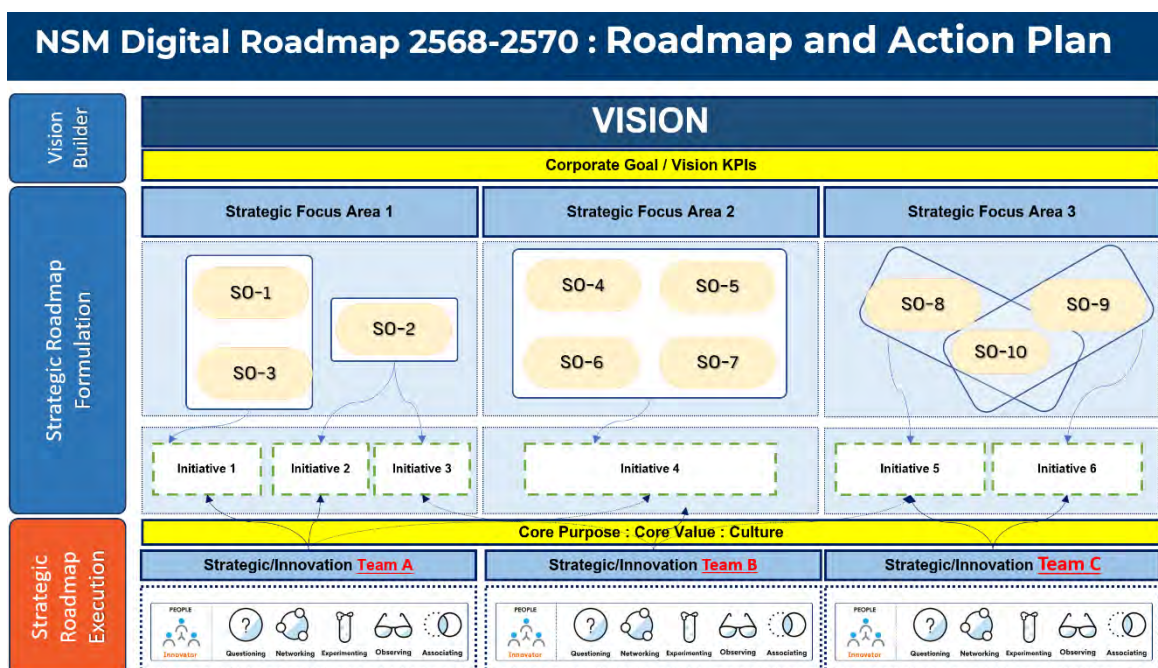
ตัววัด	ความหมาย
SKPI-01: ร้อยละการเป็นที่ยอมรับในระดับประเทศในฐานะผู้นำการสื่อสารด้าน วทน.	ผลการสำรวจของการจัดอันดับองค์กรชั้นนำด้านการสื่อสาร วทน. โดยสำรวจจากลูกค้าที่เข้ามาใช้บริการ เพื่อวัดภาพลักษณ์ขององค์กรว่าเป็น Top of mind หรือไม่
SKPI-02: ระดับความเชื่อมั่นของลูกค้าต่อข้อมูลที่สื่อสาร	ผลการสำรวจระดับความเชื่อมั่นของลูกค้าต่อความถูกต้อง ครบถ้วนของข้อมูลที่สื่อสาร เพื่อยืนยันถึงคุณภาพของการสื่อสารด้าน วทน. ที่องค์กรดำเนินการ
SKPI-03: สัดส่วนรายได้จากกลุ่มลูกค้าใหม่	สัดส่วนระหว่างรายได้ที่มาจากลูกค้ากลุ่มใหม่ต่อรายได้ทั้งหมด
SKPI-04: สัดส่วนการขยายการเข้าถึงกลุ่มลูกค้าใหม่	สัดส่วนระหว่างจำนวนลูกค้าต่อจำนวนลูกค้าทั้งหมด
SKPI-05: ค่า NPS ของผู้ใช้บริการต่อ NSM Digital Platform	วัดค่า Net Promoter Score (NPS) ของผู้ใช้บริการ ที่แสดงถึงความผูกพันและการบอกต่อ
SKPI-06: ร้อยละการใช้บริการ Digital Platform ซ้ำ	วัดค่าร้อยละของผู้ใช้บริการที่ใช้ Digital Platform มากกว่า 3 ครั้ง/ปี
SKPI-07: อัตราการมีส่วนร่วมขององค์กรพันธมิตร	วัดค่าร้อยละขององค์กรที่เป็นพันธมิตรใน Digital Ecosystem ที่เข้าร่วมกิจกรรม/โครงการที่เกี่ยวข้องที่จัดโดย อพวช.

ตัววัด	ความหมาย
SKPI-08: จำนวนโครงการที่เกิดจากความร่วมมือกับพันธมิตร	วัดจำนวนโครงการที่เกิดจากความร่วมมือระหว่าง อพวช. กับพันธมิตรใน Digital Ecosystem ที่มุ่งเน้นการพัฒนากำลังคน STEM
SKPI-09: ร้อยละการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ที่ใช้ข้อมูลและสารสนเทศจาก Data Intelligent	วัดการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์และการตัดสินใจที่สำคัญที่ใช้ข้อมูลและสารสนเทศจาก Data Intelligent เพื่อยืนยันว่าเป็นองค์กรที่บริหารจัดการด้วยข้อมูลจริง (Management by Fact)
SKPI-10: รอบเวลาในการนำเสนอบริการใหม่ จากการใช้ข้อมูลเชิงลึก	วัดการนำข้อมูลเชิงลึกที่ได้จาก Data Intelligence มาใช้ในการพัฒนาบริการใหม่ (นวัตกรรม) ที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของการนำเสนอ จากการลดเวลาในการพัฒนาบริการใหม่ เนื่องจากมีข้อมูลเชิงลึก
SKPI-11: ร้อยละการลดการปลดปล่อย CO2 จากกระบวนการทำงานที่เป็นดิจิทัล	วัดการลดลงของการปลดปล่อยก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์ที่ผลิตออกจากกระบวนการทำงานต่าง ๆ เทียบกับปีฐาน โดยเน้นที่กระบวนการที่เปลี่ยนเป็นกระบวนการดิจิทัลแล้ว
SKPI-12: ค่า eNPS ของบุคลากร	วัดค่า Employee Net Promoter Score (eNPS) ของบุคลากร ที่แสดงถึงความพึงพอใจในการทำงานและความผูกพันของบุคลากร
SKPI-13: อัตราการนำทักษะดิจิทัลไปใช้ในงานประจำ	วัดร้อยละของบุคลากรที่นำทักษะดิจิทัลไปใช้ในการทำงานจริง เช่น ไปปรับปรุงการทำงานประจำ โดยเน้นวัดจากบุคลากรที่ผ่านการพัฒนาขีดความสามารถด้านดิจิทัลแล้ว
SKPI-14: ร้อยละของบุคลากรที่สามารถปรับตัวเข้ากับวัฒนธรรมดิจิทัล	วัดร้อยละของบุคลากรที่สามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของตนเองให้เข้ากับพฤติกรรมที่พึงประสงค์ด้านดิจิทัลได้ ด้วยการประเมินแบบ 360 ⁰

บทที่ 6 แผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570

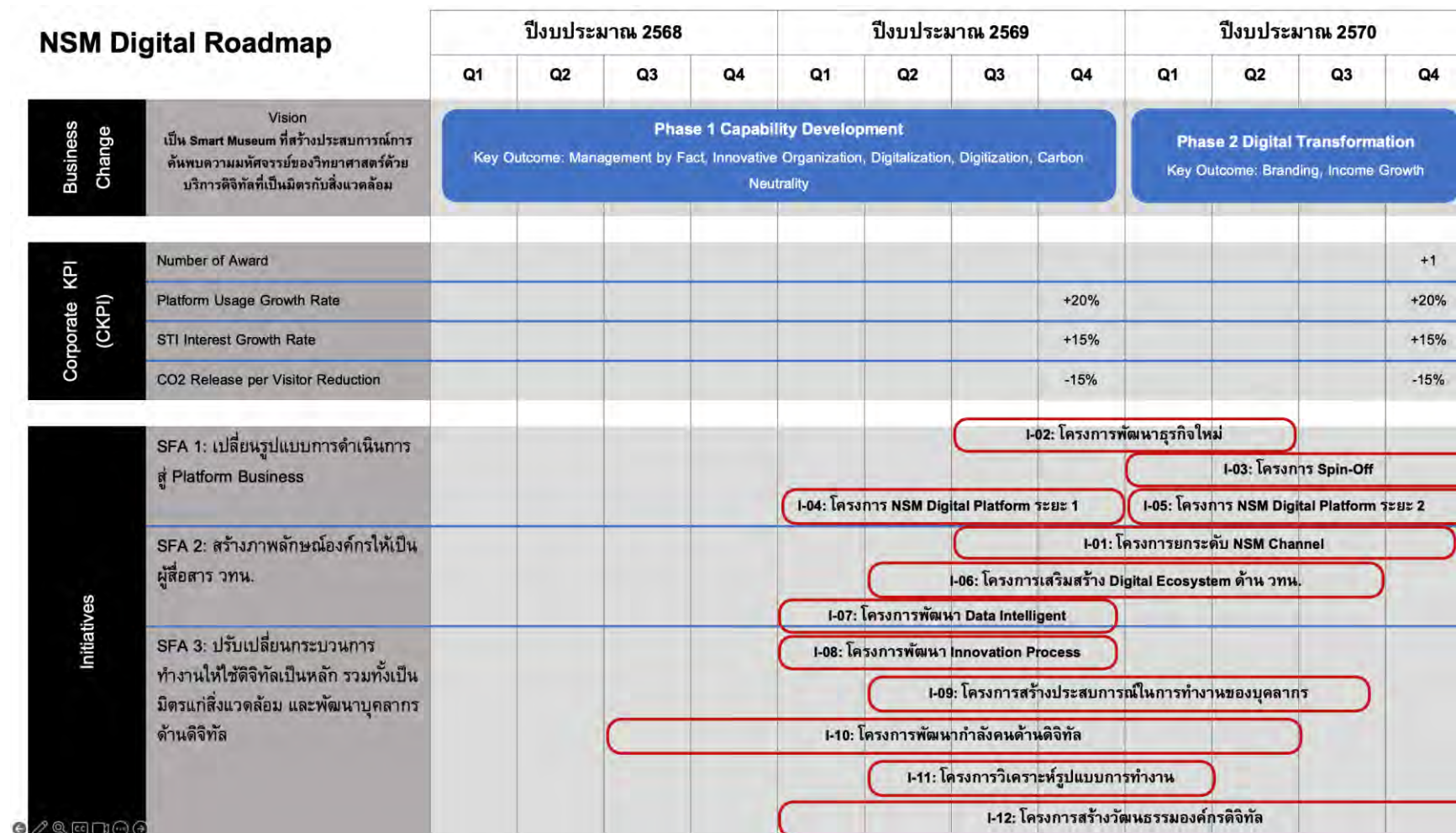
โครงการริเริ่มด้านดิจิทัล ปี 2568-2570

แผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570 มุ่งเน้นการนำองค์กรปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลอย่างเป็นรูปธรรม ผ่านการดำเนินการโดยมีการกำหนดกลยุทธ์ วัตถุประสงค์เชิงยุทธศาสตร์ ตัวชี้วัด และแผนปฏิบัติการที่ชัดเจน ครอบคลุมการดำเนินงานที่จำเป็นสำหรับการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัล โดยคำนึงถึงปัจจัยหลายด้านทั้งภายในและภายนอกองค์กร เช่น ความพร้อมของบุคลากร การบริหารจัดการทรัพยากร และการสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่รองรับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี ด้วยการวางแผนที่เป็นระบบและครอบคลุมทุกมิติ องค์กรจะสามารถกำหนดทิศทางที่ชัดเจนในการปรับปรุงกระบวนการทำงานและเพิ่มประสิทธิภาพการดำเนินงานในยุคดิจิทัลได้อย่างเต็มที่



ภาพที่ 47 การจัดทำแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570

กรอบเวลาดำเนินงานแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570



ภาพที่ 48 กรอบเวลาแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568-2570

ประมาณการงบประมาณโครงการริเริ่มด้านดิจิทัล ปี 2568 – 2570

ลำดับ	โครงการริเริ่ม	งบประมาณ รวม (ล้านบาท)	งบประมาณรายปี (ล้านบาท)		
			2568	2569	2570
I-01	โครงการยกระดับ NSM Channel	10.350	-	3.450	6.900
I-02	โครงการพัฒนาธุรกิจใหม่	6.720	-	3.360	3.360
I-03	โครงการ Spin-off หน่วยธุรกิจ	4.470	-	-	4.470
I-04	โครงการพัฒนา NSM Digital Platform ระยะที่ 1	7.830	-	7.830	0.000
I-05	โครงการพัฒนา NSM Digital Platform ระยะที่ 2	3.360	-	-	3.360
I-06	โครงการเสริมสร้าง Digital Ecosystem ด้าน วทน. ด้วยการสร้างพันธมิตร	8.180	-	4.090	4.090
I-07	โครงการพัฒนา Data Intelligent	5.040	-	2.520	2.520
I-08	โครงการพัฒนาระบบการสร้างนวัตกรรม	3.360	-	3.360	-
I-09	โครงการสร้างประสบการณ์ในการทำงานของบุคลากรด้วยดิจิทัลและการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม	10.580	-	7.050	3.530
I-10	โครงการพัฒนากำลังคนด้านดิจิทัล	5.750	1.440	2.870	1.440
I-11	โครงการวิเคราะห์รูปแบบการทำงานและการบริการบุคลากร	2.460	-	2.460	-
I-12	โครงการสร้างวัฒนธรรมองค์กรดิจิทัล	6.990	-	3.500	3.490
ประมาณการงบประมาณรวม		75.020	5.700	40.450	28.870

รายละเอียดโครงการริเริ่มด้านดิจิทัล กิจกรรม ตัวชี้วัด และค่าเป้าหมาย ปี 2568 – 2570

ลำดับ		โครงการ/ กิจกรรมริเริ่ม	วัตถุประสงค์	กิจกรรม/ขั้นตอนการดำเนินงาน	ตัวชี้วัด โครงการ	เป้าหมาย		
โครงการ	SFA					2568	2569	2570
I-01	DX SFA 2 สร้าง ภาพลักษณ์ องค์กรให้ เป็นผู้สื่อสาร วทน. ในโลก ดิจิทัล ของ ระบบนิเวศที่ สร้าง กำลังคนด้าน STEM ของ ประเทศ	โครงการ ยกระดับ NSM Channel	- เพื่อเสริมภาพลักษณ์ของ องค์กรให้เป็นผู้เชี่ยวชาญในการ สื่อสารด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม (วทน.) ที่เล่าเรื่องที่เข้าใจยากให้เป็นเรื่อง ง่าย สนุก และเชื่อมโยงกับ ชีวิตประจำวันของผู้คน - สร้าง Brand Character ของ NSM ให้ชัดเจนยิ่งขึ้น กลายเป็น Top of Mind ของการสื่อสารด้าน วทน. ของประเทศ โดยการพัฒนา ต่อยอดจาก Youtube Channel NSMThailand สร้างและดึงดูด Content Creator ที่มีชื่อเสียง ทำ Clip ให้เป็น Viral รวมทั้งมีการ ขยายสู่ Platform อื่น	KA1: กำหนด Brand Position และ Brand Character KA2: การพัฒนาแผนกลยุทธ์ด้านเนื้อหา NSM Channel Content Strategy KA3: สร้างความร่วมมือกับ Content Creator และผู้สนับสนุน KA4: การผลิตเนื้อหาดิจิทัลเผยแพร่ใน ช่องทางต่าง ๆ ของ NSM Channel KA5: การสร้างเนื้อหาที่เป็น Viral KA6: พัฒนาความหลากหลายของ แพลตฟอร์ม ให้มีผู้ติดตามบนหลาย แพลตฟอร์ม KA7: สร้างชุมชนผู้ติดตาม KA8: จัดตั้งทีมบริหาร จัดการ NSM Channel อย่างเป็นทางการ	OKPI-01: ร้อย ละการเพิ่มขึ้น ของจำนวนครั้ง ของการเข้าถึง เนื้อหา (Reach) จำนวนผู้ติดตาม (Follower) และจำนวนครั้ง การมีส่วนร่วม (Engagement) บน NSM Channels	-	เพิ่มขึ้น 20% จากปี ฐาน	เพิ่มขึ้น 25% จากปี ฐาน
					OKPI-02: สัดส่วนการ เพิ่มขึ้นของ ดัชนี The Net Emotional Value (NEV) ของลูกค้าย	-	≥ 80%	≥ 85%

ลำดับ		โครงการ/ กิจกรรมริเริ่ม	วัตถุประสงค์	กิจกรรม/ขั้นตอนการดำเนินงาน	ตัวชี้วัด โครงการ	เป้าหมาย		
โครงการ	SFA					2568	2569	2570
I-02	DX SFA 2 สร้าง ภาพลักษณ์ องค์กรให้ เป็นผู้สื่อสาร วทน. ในโลก ดิจิทัล ของ ระบบนิเวศที่ สร้าง กำลังคนด้าน STEM ของ ประเทศ	โครงการ พัฒนาธุรกิจ ใหม่	- เพื่อพัฒนาธุรกิจใหม่ (Business Unit) ที่อยู่บนพื้นฐานของดิจิทัล โดยขยายขอบเขตจากความชำนาญหรือสมรรถนะหลักขององค์กร รวมทั้งนวัตกรรมที่ออกมาอย่างต่อเนื่องจาก Innovation Process (I-08) เพื่อทำให้เกิดรายได้ - เป็นการเน้นสร้างผลิตภัณฑ์และบริการใหม่ จากนวัตกรรม ไปยังลูกค้ากลุ่มเดิม หรือลูกค้ากลุ่มใหม่	KA1: คัดเลือกนวัตกรรมเพื่อต่อยอดสู่ธุรกิจใหม่ KA2: วิเคราะห์และพัฒนาโมเดลธุรกิจ KA3: เตรียมแผนกลยุทธ์สำหรับการจัดตั้งธุรกิจใหม่ KA4: พัฒนาทีมงานสำหรับธุรกิจใหม่ KA5: ทดสอบตลาดและการเปิดตัวธุรกิจใหม่ KA6: บริหารจัดการความเสี่ยงและการติดตามผล	OKPI-03: อัตราส่วนการ เพิ่มรายได้ต่อ ทรัพยากรที่เพิ่ม	-	-	≥ 1.5
					OKPI-04: เวลา ที่ใช้ในการ ขยายตลาด	-	-	≤ 3 เดือน

ลำดับ		โครงการ/ กิจกรรมริเริ่ม	วัตถุประสงค์	กิจกรรม/ขั้นตอนการดำเนินงาน	ตัวชี้วัด โครงการ	เป้าหมาย		
โครงการ	SFA					2568	2569	2570
I-03	DX SFA 2 สร้าง ภาพลักษณ์ องค์กรให้ เป็นผู้สื่อสาร วทน. ในโลก ดิจิทัล ของ ระบบนิเวศที่ สร้าง กำลังคนด้าน STEM ของ ประเทศ	โครงการ Spin-off หน่วยธุรกิจ	- เพื่อย่อยธุรกิจใหม่จาก I-02 (Business Unit) ที่มีโอกาสเติบโตมาทำการ Spin-off เพื่อให้เติบโตอย่างก้าวกระโดด - มีการร่วมมือกับ Strategic Partner จาก I-06 บริหารงานแบบ Startup มีการระดมทุนจากแหล่งต่าง ๆ	KA1: คัดเลือกนวัตกรรมเพื่อย่อยสู่ธุรกิจใหม่ KA2: วิเคราะห์และพัฒนาโมเดลธุรกิจ KA3: เตรียมแผนกลยุทธ์สำหรับการจัดตั้งธุรกิจใหม่ KA4: พัฒนาทีมงานสำหรับธุรกิจใหม่ KA5: ทดสอบตลาดและการเปิดตัวธุรกิจใหม่ KA6: บริหารจัดการความเสี่ยงและการติดตามผล	OKPI-05: จำนวนหน่วยธุรกิจที่ Spin-off สำเร็จ	-	-	≥ 1 หน่วย ธุรกิจ
					OKPI-06: อัตรากำไรสุทธิ (Net Profit Margin)	-	-	$\geq 20\%$

ลำดับ		โครงการ/ กิจกรรมริเริ่ม	วัตถุประสงค์	กิจกรรม/ขั้นตอนการดำเนินงาน	ตัวชี้วัด โครงการ	เป้าหมาย		
โครงการ	SFA					2568	2569	2570
I-04	DX SFA 1 เปลี่ยน รูปแบบการ ดำเนินการสู่ Platform Business โดยรวมมือ กับพันธมิตร ในการพัฒนา Digital Platform เต็มรูปแบบ	โครงการ พัฒนา NSM Digital Platform ระยะที่ 1	- เพื่อพัฒนา NSM Digital Platform (NSMx) ที่ให้บริการแบบ Onsite ควบคู่ไปกับบริการแบบ Online (Omni-Channel) ที่สร้างประสบการณ์การใช้บริการแบบไร้รอยต่อ (Seamless Customer Experience) โดยร่วมมือกับ Strategic Partner จาก I-06 - ระยะที่ 1 พัฒนาให้เป็น Transaction Platform ตัวกลางในการให้บริการและสื่อสารด้านวชน. แบบ Omni Channel - คำนึงถึงการปฏิบัติอย่างเป็นธรรมกับลูกค้า (Fair Treatment) พร้อมทั้งลดการปลดปล่อยคาร์บอนไดออกไซด์ด้วย (Green)	KA1: วิเคราะห์ Customer Journey Map KA2: พัฒนา Digital Platform แบบ Omni-Channel และเป็น Green Platform KA3: เชื่อมโยงบริการกับพันธมิตร KA4: ทดสอบตลาดและปรับปรุง Platform KA5: เปิดตัว Platform และติดตามความสำเร็จ	OKPI-07: อัตราการเพิ่มขึ้นของผู้ใช้แพลตฟอร์มดิจิทัล	-	>=20%	>=30%
					OKPI-08: ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้ต่อประสบการณ์การใช้บริการ	-	>=80%	>=85%

ลำดับ		โครงการ/ กิจกรรมริเริ่ม	วัตถุประสงค์	กิจกรรม/ขั้นตอนการดำเนินงาน	ตัวชี้วัด โครงการ	เป้าหมาย		
โครงการ	SFA					2568	2569	2570
I-05	DX SFA 1 เปลี่ยน รูปแบบการ ดำเนินการสู่ Platform Business โดยรวมมือ กับพันธมิตร ในการพัฒนา Digital Platform เต็มรูปแบบ	โครงการ พัฒนา NSM Digital Platform ระยะที่ 2	- เพื่อพัฒนาต่อยอดจาก NSM Digital Platform ระยะที่ 1 ให้เป็น Innovation platform ตัวกลางในการทดลอง วิจัย และสร้างนวัตกรรม ในด้านที่เชี่ยวชาญ - รวมทั้งเป็นตัวกลางในการผลักดันนวัตกรรมสู่ตลาด - สามารถเป็น Platform ที่หารายได้ จากการให้บริการต่าง ๆ	KA1: พัฒนาระบบการส่งเสริมนวัตกรรม KA2: พัฒนาต่อยอดเป็น Innovation Platform KA3: เชื่อมโยงผู้สร้างนวัตกรรม KA4: ผลักดันนวัตกรรมสู่การใช้งานจริง KA5: ทดสอบตลาดและปรับปรุง Platform KA6: เปิดตัว Platform และติดตามความสำเร็จ	OKPI-09: จำนวนโครงการนวัตกรรมที่เกิดจากการใช้งานแพลตฟอร์ม	-	-	≥ 5 โครงการ
					OKPI-10: ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้นวัตกรรมแพลตฟอร์ม	-	-	$\geq 80\%$

ลำดับ		โครงการ/ กิจกรรมริเริ่ม	วัตถุประสงค์	กิจกรรม/ขั้นตอนการดำเนินงาน	ตัวชี้วัด โครงการ	เป้าหมาย		
โครงการ	SFA					2568	2569	2570
I-06	DX SFA 2 สร้าง ภาพลักษณ์ องค์กรให้ เป็นผู้สื่อสาร วชน. ในโลก ดิจิทัล ของ ระบบนิเวศที่ สร้าง กำลังคนด้าน STEM ของ ประเทศ	โครงการ เสริมสร้าง Digital Ecosystem ด้าน วชน. ด้วยการสร้าง พันธมิตร	- เพื่อสร้าง Digital Ecosystem ที่ส่งเสริมการสร้างกำลังคน STEM ของประเทศ โดยทบทวนบทบาทใหม่ ของ อพวช. ใน Digital Ecosystem ให้ เชื่อมโยงกับ องค์กรต่าง ๆ ทั้งภาครัฐ และ เอกชน (เครือข่ายความร่วมมือ ผู้ส่งมอบ พันธมิตร คู่แข่ง ลูกค้า ชุมชน และองค์กรที่เกี่ยวข้องทั้ง ภายใน และ ภายนอก หรือ อุตสาหกรรมที่ทำหน้าที่เป็นแหล่ง ทรัพยากรที่มีศักยภาพ) - ใช้ดิจิทัลเป็นหลักในการ เชื่อมโยง Ecosystem เข้าด้วยกัน เพื่อบริการการพัฒนา NSM Channel, NSM Digital Platform และการพัฒนาธุรกิจ ใหม่ - อพวช. มีบทบาทเป็นผู้สื่อสาร ด้าน วชน. ของ Ecosystem	KA1: จัดทำแผนกลยุทธ์พันธมิตรดิจิทัล KA2: สร้างและเชื่อมโยงเครือข่ายพันธมิตร ใน Ecosystem KA3: พัฒนา NSM Digital Hub KA4: สร้างประสบการณ์ดิจิทัลใน Ecosystem KA5: สนับสนุนการพัฒนาธุรกิจใหม่ใน Ecosystem	OKPI-11: จำนวน พันธมิตรที่เข้า ร่วมใน Digital Ecosystem (นับสะสม)	-	>=5	>=10
					OKPI-12: ระดับความพึง พอใจของ พันธมิตรที่มีต่อ ความร่วมมือ	-	>=80%	>=85%

ลำดับ		โครงการ/ กิจกรรมริเริ่ม	วัตถุประสงค์	กิจกรรม/ขั้นตอนการดำเนินงาน	ตัวชี้วัด โครงการ	เป้าหมาย		
โครงการ	SFA					2568	2569	2570
I-07	DX SFA 3 ปรับเปลี่ยน กระบวนการ ทำงานให้ใช้ ดิจิทัลเป็น หลัก รวมทั้ง เป็นมิตรแก่ สิ่งแวดล้อม และพัฒนา บุคลากรด้าน ดิจิทัล	โครงการ พัฒนา Data Intelligent	- เพื่อสร้าง Data Intelligent ที่ รวบรวมทรัพยากร ชีตความสามารถ ความรู้ภายในองค์กร ความรู้ภายนอกองค์กร ผลการดำเนินงานขององค์กร ข้อมูลและสารสนเทศของลูกค้า - แล่นำมาวิเคราะห์เป็นองค์กรความรู้ใหม่ รวมทั้งแนวคิดเริ่มต้นในการพัฒนานวัตกรรมและบริการใหม่ เพื่อตอบสนองความต้องการและความคาดหวังของลูกค้าและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่สำคัญ	KA1: พัฒนาระบบรับฟังเสียงของลูกค้า (VOC System) KA2: พัฒนาระบบรวบรวมข้อมูลภายในและจัดเก็บข้อมูล (Measurement System) KA3: ประมวลผลข้อมูลและการวิเคราะห์เชิงลึก KA4: เพิ่มคุณค่าของข้อมูลด้วย AI และ Machine Learning KA5: นำเสนอข้อมูลเชิงลึกในรูปแบบที่เข้าใจง่าย KA6: รักษาความปลอดภัยและการควบคุมข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ	OKPI-13: ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้ต่อระบบ Data Intelligent	>=80%	>=85%	>=90%
					OKPI-14: จำนวนแนวคิดนวัตกรรมหรือบริการใหม่ที่เกิดขึ้นจากการวิเคราะห์ข้อมูล	>= 2 เรื่อง	>= 4 เรื่อง	>= 8 เรื่อง

ลำดับ		โครงการ/ กิจกรรมริเริ่ม	วัตถุประสงค์	กิจกรรม/ขั้นตอนการดำเนินงาน	ตัวชี้วัด โครงการ	เป้าหมาย		
โครงการ	SFA					2568	2569	2570
I-08	DX SFA 3 ปรับเปลี่ยน กระบวนการ ทำงานให้ใช้ ดิจิทัลเป็น หลัก รวมทั้ง เป็นมิตรแก่ สิ่งแวดล้อม และพัฒนา บุคลากรด้าน ดิจิทัล	โครงการ พัฒนา กระบวนการ สร้าง นวัตกรรม	- เพื่อพัฒนากระบวนการสร้างนวัตกรรมขององค์กรที่เป็นระบบอย่างชัดเจน มีการกำหนดนโยบาย จัดสรรงบประมาณ (ให้กล้าล้มเหลว) ทำให้มีนวัตกรรมออกมาอย่างต่อเนื่อง - การค้นหาโอกาสในการสร้างนวัตกรรม ที่ต่อเนื่องจาก Insight และแนวคิดเริ่มต้นในการพัฒนานวัตกรรมและบริการใหม่ - เชื่อมโยงไปสู่การให้รางวัลและการยกย่องชมเชย กับผู้ที่สร้างนวัตกรรมไม่ว่าจะสำเร็จหรือไม่ เพื่อให้เกิดวัฒนธรรมองค์กรในการมุ่งสร้างนวัตกรรม ทำให้ก้าวสู่การเป็นองค์กรนวัตกรรมที่ใช้ดิจิทัลเป็นฐาน - มีการติดตามผล และมีหลักเกณฑ์ในการตัดสินใจพิจารณายุติการดำเนินโครงการนวัตกรรมในเวลาที่เหมาะสม	KA1: สำรวจและกำหนดนโยบายด้านนวัตกรรม (Exploration & Policy Setting) KA2: พัฒนาระบบการสร้างนวัตกรรม (Innovation Process Development) KA3: ลงมือพัฒนาและทดลองใช้นวัตกรรม (Implementation & Experimentation) KA4: การประเมินผลลัพธ์และรายงานผล (Evaluation & Reporting) KA5: ปรับปรุงและนำไปใช้ต่อไป (Improvement & Scaling)	OKPI-15: จำนวนโครงการนวัตกรรมที่ริเริ่มและดำเนินการ	-	>= 6 โครงการ	>= 12 โครงการ
					OKPI-16: ร้อยละของบุคลากรที่มีส่วนร่วมในโครงการนวัตกรรม	-	>=40%	>=50%

ลำดับ		โครงการ/ กิจกรรมริเริ่ม	วัตถุประสงค์	กิจกรรม/ขั้นตอนการดำเนินงาน	ตัวชี้วัด โครงการ	เป้าหมาย		
โครงการ	SFA					2568	2569	2570
I-09	DX SFA 3 ปรับเปลี่ยน กระบวนการ ทำงานให้ใช้ ดิจิทัลเป็น หลัก รวมทั้ง เป็นมิตรแก่ สิ่งแวดล้อม และพัฒนา บุคลากรด้าน ดิจิทัล	โครงการสร้าง ประสบการณ์ ในการทำงาน ของบุคลากร ด้วยดิจิทัล และการ อนุรักษ์ สิ่งแวดล้อม	- เพื่อยกระดับกระบวนการทำงานภายในองค์กรให้ใช้ดิจิทัลเป็นหลัก ทำให้ลดขั้นตอนในการทำงาน ลดความผิดพลาด ลดต้นทุนในการดำเนินงาน ลดการใช้กระดาษ ให้กลายเป็นการประสบการณ์ด้านดิจิทัลที่ดีต่อบุคลากรในการทำงาน - คำนึงถึงการลดการปลดปล่อยคาร์บอนไดออกไซด์ ในกระบวนการทำงาน - เตรียมเชื่อมโยงกับการบริการลูกค้าแบบ Platform และเชื่อมโยงกับการทำงานร่วมกับองค์กรพันธมิตร - การป้องกันการถูกโจมตีทางไซเบอร์	KA1: ประกาศนโยบายสำนักงานดิจิทัลและคัดเลือก Platform ที่จะใช้งาน KA2: จัดทำต้นแบบกระบวนการทำงานบน Platform KA3: กำหนดการลดการปลดปล่อย CO2 ในกระบวนการ KA4: ปรับปรุงกระบวนการทำงานที่เหลือให้เป็นดิจิทัล KA5: เชื่อมโยงการทำงานร่วมกับพันธมิตรและ Platform บริการลูกค้า	OKPI-17: ระดับการใช้เครื่องมือดิจิทัลในกระบวนการทำงาน	-	>=50%	>=70%
					OKPI-18: อัตราการลดการใช้กระดาษภายในองค์กร	-	ลดลง >=30%	ลดลง >=50%

ลำดับ		โครงการ/ กิจกรรมริเริ่ม	วัตถุประสงค์	กิจกรรม/ขั้นตอนการดำเนินงาน	ตัวชี้วัด โครงการ	เป้าหมาย		
โครงการ	SFA					2568	2569	2570
I-10	DX SFA 3 ปรับเปลี่ยน กระบวนการ ทำงานให้ใช้ ดิจิทัลเป็น หลัก รวมทั้ง เป็นมิตรแก่ สิ่งแวดล้อม และพัฒนา บุคลากรด้าน ดิจิทัล	โครงการ พัฒนากำลังคนด้าน ดิจิทัล	- เพื่อประเมินขีดความสามารถและอัตรากำลังด้านดิจิทัลของบุคลากร - วางแผนอัตรากำลังด้านดิจิทัล - วางแผนพัฒนาขีดความสามารถด้านดิจิทัลให้กลายเป็น Digital IDP - พัฒนาทักษะด้านดิจิทัลแก่บุคลากรตาม Digital IDP - จัดตั้ง Digital Talent Team สร้างผู้นำด้าน Digital ขององค์กร - ร่วมมือกับพันธมิตรทางกลยุทธในการพัฒนากำลังคน	KA1: ประเมินขีดความสามารถและอัตรากำลังด้านดิจิทัล KA2: จัดทำระบบและกลไกการเรียนรู้และพัฒนา (Learning and Development) KA3: เชื่อมโยงกับระบบบริหารงานบุคคล KA4: จัดทำแผนพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลรายบุคคล KA5: พัฒนาทักษะด้านดิจิทัลตาม Digital IDP KA6: จัดตั้ง Digital Talent Team KA7: สร้างผู้นำด้านดิจิทัล KA8: ประเมินผลเชิงลึกของการเรียนรู้และพัฒนา	OKPI-19: อัตราการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลของบุคลากร	>=60%	>=75%	>=90%
					OKPI-20: จำนวนทีม Digital Talent ที่จัดตั้งและดำเนินงาน (นับสะสม)	>=1 ทีม	>=2 ทีม	>=4 ทีม

ลำดับ		โครงการ/ กิจกรรมริเริ่ม	วัตถุประสงค์	กิจกรรม/ขั้นตอนการดำเนินงาน	ตัวชี้วัด โครงการ	เป้าหมาย		
โครงการ	SFA					2568	2569	2570
I-11	DX SFA 3 ปรับเปลี่ยน กระบวนการ ทำงานให้ใช้ ดิจิทัลเป็น หลัก รวมทั้ง เป็นมิตรแก่ สิ่งแวดล้อม และพัฒนา บุคลากรด้าน ดิจิทัล	โครงการ วิเคราะห์ รูปแบบการ ทำงานและ การบริการ บุคลากร	- เพื่อทบทวนรูปแบบการทำงานร่วมกันของบุคลากร และการบริหารบุคลากร ที่ส่งเสริมให้บุคลากรสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีผลผลิตภาพสูงสุด - ทำให้องค์กรเกิดความคล่องตัว มีระดับชั้นปัญหาการที่สั้น มีการกระจายอำนาจที่ชัดเจน ส่งเสริมการตัดสินใจที่รวดเร็ว - จัดโครงสร้างรองรับการจัดการความเสี่ยง และภาวะฉุกเฉิน การเตรียมความพร้อมในการทำงานจากที่ใดก็ได้ (Work anywhere)	KA1: การวิเคราะห์และประเมินโครงสร้างองค์กร รูปแบบการทำงาน และการบริหารบุคลากรในปัจจุบัน KA2: การพัฒนารูปแบบการทำงานแบบคล่องตัว (Agile Framework) KA3: ทดลองใช้ Agile Framework ในทีมงานกลุ่มตัวอย่าง KA4: พัฒนารูปแบบการทำงานที่รองรับความเสี่ยง และภาวะฉุกเฉิน KA5: ประเมินผลความสำเร็จ ที่เชื่อมโยงกับความสำเร็จขององค์กร และขยายผลทั่วทั้งองค์กร	OKPI-21: ระดับความพึงพอใจของบุคลากรต่อสภาพแวดล้อมการทำงาน	-	>=75%	>=80%
					OKPI-22: ระดับความพึงพอใจต่อระบบการบริหารบุคลากร	-	>=70%	>=75%

ลำดับ		โครงการ/ กิจกรรมริเริ่ม	วัตถุประสงค์	กิจกรรม/ขั้นตอนการดำเนินงาน	ตัวชี้วัด โครงการ	เป้าหมาย		
โครงการ	SFA					2568	2569	2570
I-12	DX SFA 3 ปรับเปลี่ยน กระบวนการ ทำงานให้ใช้ ดิจิทัลเป็น หลัก รวมทั้ง เป็นมิตรแก่ สิ่งแวดล้อม และพัฒนา บุคลากรด้าน ดิจิทัล	โครงการสร้าง วัฒนธรรม องค์กรดิจิทัล	- เพื่อขยายความหมายของ ค่านิยมองค์กรให้ครอบคลุมด้าน ดิจิทัล - กำหนดพฤติกรรมพึงประสงค์ ด้านการใช้ดิจิทัลในการส่งเสริม การทำงาน ที่เชื่อมโยงกับค่านิยม องค์กร - ทำการส่งเสริมให้เกิด พฤติกรรมพึงประสงค์ผ่าน กิจกรรมต่าง ๆ ที่ทำให้มั่นใจว่า วัฒนธรรมองค์กรดิจิทัลจะ สนับสนุนวิสัยทัศน์ดิจิทัล - ทำการเชื่อมโยงผลลัพธ์ของ วัฒนธรรมองค์กรเข้ากับผลลัพธ์ สำคัญขององค์กร - จัดทำเป็น แผนส่งเสริม วัฒนธรรมองค์กรดิจิทัล	KA1: กำหนด/ทบทวนค่านิยมดิจิทัลและ พฤติกรรมพึงประสงค์ KA2: สื่อสาร/ถ่ายทอด ค่านิยมดิจิทัล KA3: จัดทำแผนการส่งเสริมวัฒนธรรม ดิจิทัลและดำเนินการตามแผน KA4: ทบทวน ปรับปรุง และเชื่อมโยงการ สร้างวัฒนธรรมดิจิทัลกับความสำเร็จของ องค์กร	OKPI-23: ระดับการมีส่วนร่วม ในกิจกรรม ส่งเสริม วัฒนธรรม ดิจิทัล OKPI-24: จำนวน โครงการหรือ แนวคิดใหม่ที่เกิด จากการ ส่งเสริม วัฒนธรรม ดิจิทัล	>=70%	>=80%	>=90%
						>= 1 เรื่อง	>= 3 เรื่อง	>= 8 เรื่อง

I-01: โครงการยกระดับ NSM Channel

วัตถุประสงค์ (Objective)	
- เพื่อเสริมภาพลักษณ์ขององค์กรให้เป็นผู้เชี่ยวชาญในการสื่อสารด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม (วทน.) ที่เล่าเรื่องที่เข้าใจยากให้เป็นเรื่องง่าย สนุก และเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันของผู้คน - สร้าง Brand Character ของ NSM ให้ชัดเจนยิ่งขึ้น กลายเป็น Top of Mind ของการสื่อสารด้านวทน. ของประเทศ โดยการพัฒนาต่อยอดจาก Youtube Channel NSMThailand สร้างและดึงดูด Content Creator ที่มีชื่อเสียง ทำ Clip ให้เป็น Viral รวมทั้งมีการขยายสู่ Platform อื่น	
ผลลัพธ์ที่คาดหวัง	ตัวชี้วัดโครงการ
- NSM Channel กลายเป็น Top of Mind ในด้านการสื่อสาร วทน. (ส่งต่อไป I-02) - มีเนื้อหาที่ Viral และมีคุณค่าในเชิงความรู้ - จำนวนผู้ติดตามเพิ่มขึ้นอย่างก้าวกระโดด และการมีส่วนร่วมในทุก Platform (ส่งต่อไป I-02) - เสริมสร้างภาพลักษณ์ NSM ในฐานะผู้เชี่ยวชาญด้าน วทน. ที่สื่อสารได้อย่างน่าสนใจ (ส่งต่อไป I-02)	- OKPI-01: ร้อยละการเพิ่มขึ้นของจำนวนครั้งของการเข้าถึงเนื้อหา (Reach) จำนวนผู้ติดตาม (Follower) และจำนวนครั้งการมีส่วนร่วม (Engagement) บน NSM Channels - OKPI-02: สัดส่วนการเพิ่มขึ้นของ ดัชนี The Net Emotional Value (NEV) ของลูกค้า
กรอบการดำเนินโครงการริเริ่ม	
 The diagram illustrates the project framework for the NSM Channel. It starts with KA1: กำหนด Brand Position และ Brand Character, which leads to KA2: การพัฒนาแผนกลยุทธ์ด้านเนื้อหา NSM Channel Content Strategy. KA2 then branches into KA3: สร้างความร่วมมือกับ Content Creator and KA4: การผลิตเนื้อหาวิดีโอเผยแพร่ในช่องทางต่าง ๆ ของ NSM Channel. KA3 also leads to KA5: การสร้างเนื้อหาที่เป็น Viral. KA4 leads to KA6: พัฒนาคอนเทนต์หลากหลายของแพลตฟอร์ม ให้มีผู้ติดตามบนหลายแพลตฟอร์ม. KA6 leads to KA7: สร้างชุมชนผู้ติดตาม. Supporting elements include Brand Archetypes, Content Strategy, Viral Content Ideas, and Top of Mind.	

ตารางกรอบการดำเนินงานโครงการริเริ่ม

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569						2570												2571								
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.
KA1: กำหนด Brand Position และ Brand Character (PI : ร้อยละของบุคลากรที่เข้าใจและสามารถอธิบายตำแหน่งแบรนด์และลักษณะแบรนด์ได้อย่างถูกต้อง)																											
1. สํารวจความคาดหวังจากกลุ่มเป้าหมาย เพื่อวิเคราะห์และกำหนดบทบาทแนวทางที่เหมาะสมของช่องทางการสื่อสาร Branding ของ NSM																											
2. สํารวจศักยภาพ ทรัพยากร ของหน่วยงาน																											
3. จัดเวิร์กชอประดมความคิดในการกำหนดตำแหน่งแบรนด์และลักษณะแบรนด์ที่ต้องการ																											
4. ระบุนคุณลักษณะเฉพาะของแบรนด์ที่ต้องการสื่อสาร เช่น ความเป็นมืออาชีพ ความเป็นมิตร ความคิดสร้างสรรค์																											
5. นำเสนอร่างตำแหน่งแบรนด์และลักษณะแบรนด์ต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายในองค์กรเพื่อรับรองและปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ																											
6. จัดทำคู่มือแบรนด์ (Brand Guidelines) และเผยแพร่ให้กับทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องในองค์กร																											
7. สื่อสารแบรนด์ (Brand Guidelines) และเผยแพร่สู่สาธารณะ																											
8. ติดตามและประเมินผล																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569						2570												2571								
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.
KA2: การพัฒนาแผนกลยุทธ์ด้านเนื้อหา NSM Channel Content Strategy (PI : ร้อยละของการพัฒนาแผนกลยุทธ์เนื้อหาที่เสร็จสมบูรณ์ตามกำหนดเวลา)																											
1. สำรวจและวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายเพื่อหาความต้องการและความสนใจในการสื่อสารด้านวทน. (Trend / Landscape)																											
2. จัดจ้างผู้เชี่ยวชาญวิเคราะห์กลยุทธ์การตลาดให้เหมาะสมกับ Channel ขององค์กร พร้อมวิเคราะห์แนวทางกลยุทธ์การตลาดดิจิทัลให้ตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมาย																											
3. กำหนดหัวข้อหลัก อิม และรูปแบบ พร้อมทั้งสัดส่วน ของเนื้อหาที่จะนำเสนอบนช่องทางต่าง ๆ ของ NSM Channel ที่สอดคล้องกับ brand Character (เป็น phase)																											
4. วางแผนปฏิทินเนื้อหาเพื่อให้การเผยแพร่เป็นไปอย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ (แผนผลิตและแผนเผยแพร่ แผนติดตามประเมินผล)																											
5. กำหนดเทคนิคและแนวทางการใช้ช่องทางการเผยแพร่ที่มีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับ ยุทธศาสตร์ของช่องทาง (เช่น SEO)																											
6. ประสานงานกับทีมงานที่เกี่ยวข้องในการสร้าง และจัดการเนื้อหาให้สอดคล้องกับแผนกลยุทธ์																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569						2570												2571								
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.
KA3: สร้างความร่วมมือกับ Content Creator และผู้สนับสนุน (PI : 1. จำนวน Content Creator และผู้สนับสนุน ที่มาร่วมเครือข่าย 2. จำนวน Content ที่มีคุณภาพ มีจำนวนเพิ่มขึ้น 3. การเพิ่มขึ้นของ Engagement Rate ในช่องทาง)																											
1. ค้นหาและคัดเลือก Content Creator ที่มีความสอดคล้องกับ Brand Character และกลุ่มเป้าหมายของ NSM																											
2. จัดทำข้อตกลงความร่วมมือที่ชัดเจนระหว่าง NSM กับ Content Creator รวมถึงข้อตกลงการใช้ประโยชน์ร่วมกันด้านเนื้อหาที่ไม่ขัดต่อแนวทางการทำงานของทุกฝ่าย																											
3. ร่วมมือกับ Content Creator ในการสร้างเนื้อหาที่ตรงกับความสนใจของกลุ่มเป้าหมายของ brand																											
4. จัดหาเครื่องมือและทรัพยากรที่จำเป็นให้กับ Content Creator เพื่อให้สามารถสร้างเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ																											
5. ติดตามและประเมินผลการทำงานร่วมกันเพื่อปรับปรุงความร่วมมือในอนาคต																											
6. วิเคราะห์และส่งเสริมเนื้อหาที่สร้างร่วมกับ Content Creator ผ่านช่องทางต่าง ๆ ของ NSM เพื่อเพิ่มการเข้าถึงและการมีส่วนร่วม (Promote)																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569						2570												2571								
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.
7. จัดหาผู้สนับสนุนในการพัฒนาเนื้อหาทั้ง Incline และ in cash ที่เหมาะสม																											
8. ร่วมมือกับผู้สนับสนุน เพื่อทำคอนเทนต์ที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับBrand Character และกลุ่มเป้าหมายของ NSM																											
9. จัดทำข้อตกลงความร่วมมือที่ชัดเจนระหว่าง NSM กับ ผู้สนับสนุน รวมถึงข้อตกลงด้านการใช้ประโยชน์ร่วมกัน																											
10. ดำเนินการรับการสนับสนุน พร้อม วิเคราะห์ ประเมินผลการสนับสนุน เพื่อสร้างเป็นข้อมูลป้อนกลับในการพัฒนาเนื้อหาต่อไป																											
KA4: การผลิตเนื้อหาดิจิทัลเผยแพร่ในช่องทางต่าง ๆ ของ NSM Channel (PI : 1. ความสม่ำเสมอในการผลิตและเผยแพร่เนื้อหาตามแผนกลยุทธ์ 2. เนื้อหาที่มีคุณภาพ ได้รับการเผยแพร่สู่สาธารณะ)																											
1. ออกแบบกระบวนการผลิตเนื้อหาให้มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับแผนกลยุทธ์ (แผนการผลิต)																											
2. จัดสรรทรัพยากรที่จำเป็น เช่น อุปกรณ์ถ่ายทำทีมงานสร้างสรรค์ และงบประมาณ																											
3. ผลิตเนื้อหาดิจิทัลที่มีเหมาะสมทั้งในด้านภาพเสียง และข้อมูล เพื่อให้ตรงกับความคาดหวังของกลุ่มเป้าหมาย สอดคล้องกับศักยภาพของช่องทางเผยแพร่																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569						2570												2571								
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.
4. จัดทำตารางการเผยแพร่เนื้อหาให้ตรงกับเวลาที่มีผู้ชมสูงสุด (แผนการเผยแพร่ที่เหมาะสม)																											
5. ติดตามผลการเผยแพร่เนื้อหาและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างเป็นข้อมูลป้อนกลับในการพัฒนาการผลิตต่อไป																											
KA5: การสร้างเนื้อหาที่เป็น Viral (PI : 1. ร้อยละของเนื้อหาที่กลายเป็น Viral ตามเกณฑ์ที่กำหนด 2. การเติบโตของการมีส่วนร่วมที่เกิดจากเนื้อหาที่เป็น Viral)																											
1. วิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้าง viral ในเชิงเนื้อหาด้านวิทยาศาสตร์และด้านอื่นๆ (ผู้เชี่ยวชาญ / สํารวจ)																											
2. สํารวจและระบุหัวข้อที่กำลังเป็นกระแสในด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม (สํารวจผ่านเครื่องมือในอินเทอร์เน็ต)																											
3. ประเมินและคาดการณ์ประเด็นที่จะส่งผลต่อการเกิดกระแสมนิยมในอนาคต (ผู้เชี่ยวชาญ และการระดมสมอง) รวมถึงกลไกการเผยแพร่ และกลไกการทำงานของเครื่องมือ																											
4. ใช้เทคนิคการสื่อสารที่น่าสนใจและสามารถสร้างความประทับใจเพื่อกระตุ้นการแชร์ (เช่น การเล่าเรื่อง การออกแบบ การทำ infographic ฯลฯ)																											
5. สร้าง Engagement เช่น การเพิ่มองค์ประกอบที่ทำให้ผู้ชมมีส่วนร่วม เช่น คำถาม โพลล์ หรือ																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569						2570										2571										
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.
การเรียกร้องให้แชร์ความคิดเห็น หรือการแจกของ																											
6. เลือกวิธีการกระตุ้นการเข้าถึงเนื้อหาที่เหมาะสมกับผลงาน ช่องทาง และกลุ่มเป้าหมาย เพื่อเพิ่มการเข้าถึงและการแชร์เนื้อหา																											
7. ติดตาม ประเมินผล การเผยแพร่ เพื่อปรับกลยุทธ์การสร้างเนื้อหาให้สอดคล้องกับกระแส (เป็น viral)																											
KA6: พัฒนาความหลากหลายของแพลตฟอร์ม ให้มีผู้ติดตามบนหลายแพลตฟอร์ม (PI : 1. จำนวนแพลตฟอร์มที่ NSM Channel ขยายไปใช้งาน 2. อัตราการเติบโตของผู้ติดตามในแต่ละแพลตฟอร์ม)																											
1. สำรวจและเลือกแพลตฟอร์มใหม่ที่มีศักยภาพในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายอย่างครอบคลุม																											
2. ปรับปรุงเนื้อหาให้เข้ากับรูปแบบและข้อกำหนดของแต่ละแพลตฟอร์ม เช่น ขนาดวิดีโอ, ความยาวโพสต์																											
3. ใช้กลยุทธ์การโปรโมทข้ามแพลตฟอร์ม เช่น การเชื่อมโยงเนื้อหาจาก YouTube ไปยัง Instagram และ TikTok																											
4. ติดตามและวิเคราะห์ผลการดำเนินงานของแต่ละแพลตฟอร์มเพื่อปรับปรุงกลยุทธ์																											
5. เข้าร่วมและสร้างความสัมพันธ์กับชุมชนผู้ใช้งานในแต่ละแพลตฟอร์มเพื่อเพิ่มการมีส่วนร่วม																											

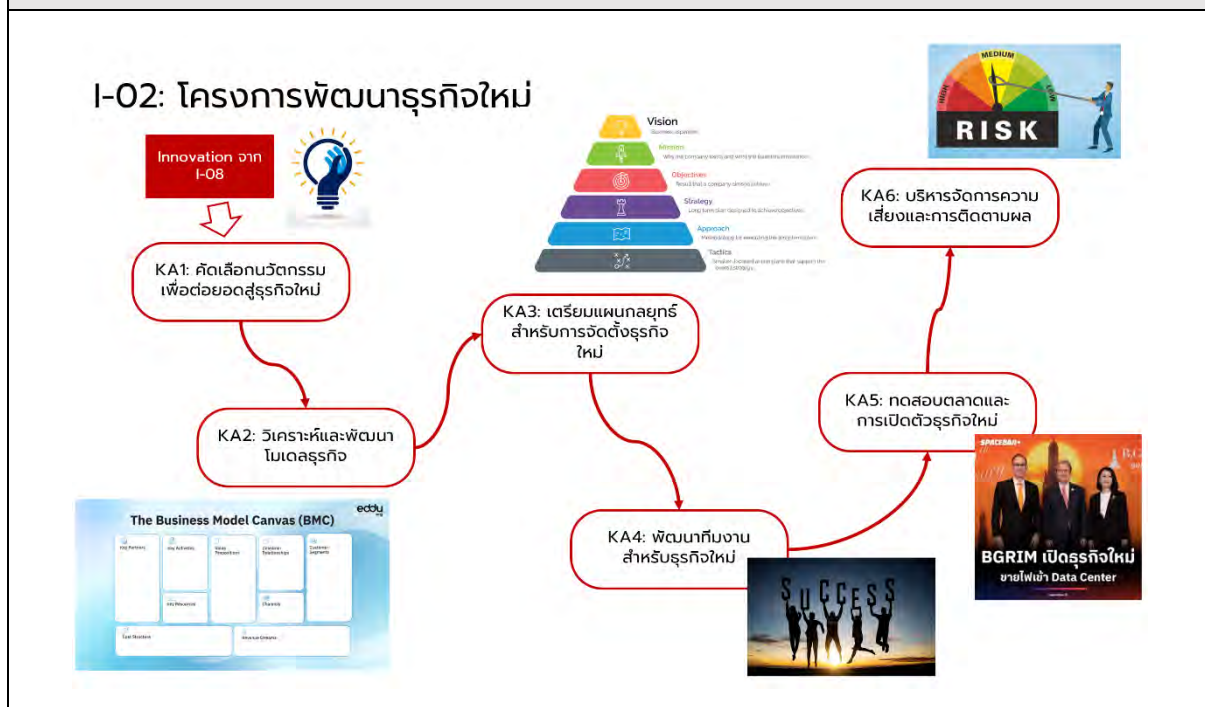
กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569						2570												2571								
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.
6. ใช้เครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูลที่สามารถจัดการและวิเคราะห์ข้อมูลจากหลายแพลตฟอร์มได้อย่างมีประสิทธิภาพ																											
KA7: สร้างชุมชนผู้ติดตาม (PI : 1. อัตราการเติบโตของสมาชิกในชุมชนผู้ติดตาม 2. ร้อยละของสมาชิกที่มีการมีส่วนร่วมในกิจกรรมชุมชน)																											
1. วิเคราะห์ศักยภาพของช่องทางต่อการสร้างชุมชนผู้ติดตาม พร้อมเลือกและสร้างช่องทางการสร้างชุมชนผู้ติดตาม																											
2. จัดทำเนื้อหา และ กิจกรรมกระตุ้นการมีส่วนร่วมของชุมชน เพื่อสร้างความต่อเนื่องให้เกิดการรวมกลุ่มได้อย่างยั่งยืน เช่น เว็กรูปออนไลน์, Webinar, Q&A sessions เพื่อสร้างความสัมพันธ์และการมีส่วนร่วม																											
3. ติดตามและดูแลการมีส่วนร่วมในชุมชนเพื่อรักษาความเรียบร้อยและควมมีประสิทธิภาพในการสนทนา																											
4. รวบรวมข้อเสนอแนะจากสมาชิกชุมชนและนำมาปรับปรุงการดำเนินงานของ NSM Channel																											
KA8: จัดตั้งทีมบริหาร จัดการ NSM Channel อย่างเป็นทางการ (PI : 1.แต่งตั้งทีมงาน และกำหนดบทบาทหน้าที่, 2.ร้อยละของรายงานที่ผ่านการตรวจสอบและอนุมัติโดยผู้บริหาร)																											
1. กำหนด นโยบาย ยุทธศาสตร์ เป้าหมาย โครงสร้างการทำงาน และภาระกิจ ความ																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569						2570												2571								
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.
รับผิดชอบของคณะทำงาน กำหนดบทบาทและกระบวนการพัฒนาช่องทางอย่างมีหลักเกณฑ์																											
2. คัดเลือกและแต่งตั้งคณะทำงาน มอบหมายงานสร้างคณะผู้ดูแลช่องทางตามโครงสร้าง																											
3. สร้างการติดตาม ประเมินผล การบริหารจัดการผ่าน Dashboard ที่เชื่อมโยงฐานข้อมูลสำคัญของโครงการอย่างเหมาะสม																											
4. ติดตามผลการทำงาน เช่น การวิเคราะห์ข้อมูลและรายงาน เพื่อปรับปรุงในอนาคต																											

I-02: โครงการพัฒนารูทกิจใหม่

วัตถุประสงค์ (Objective)	
- เพื่อพัฒนารูทกิจใหม่ (Business Unit) ที่อยู่บนพื้นฐานของดิจิทัล โดยขยายขอบเขตจากความชำนาญหรือสมรรถนะหลักขององค์กร รวมทั้งนวัตกรรมที่ออกมาอย่างต่อเนื่องจาก Innovation Process (I-08) เพื่อทำให้เกิดรายได้ - เพื่อสร้างผลิตภัณฑ์และบริการใหม่ จากนวัตกรรม ไปยังลูกค้ากลุ่มเดิม หรือลูกค้ากลุ่มใหม่	
ผลลัพธ์ที่คาดหวัง	ตัวชี้วัดโครงการ
(1) สร้างรายได้และการเติบโตที่ยั่งยืนจากรูทกิจใหม่ (2) รูทกิจใหม่ที่มีโมเดลธุรกิจที่แข็งแกร่ง และอยู่บนพื้นฐานดิจิทัลและความชำนาญหลักขององค์กร (ส่งต่อไป I-03) (3) มีทีมงานและพันธมิตรที่มีความพร้อมสำหรับการดำเนินรูทกิจใหม่ (ส่งต่อไป I-03)	OKPI-03: อัตราส่วนการเพิ่มรายได้ต่อทรัพยากรที่เพิ่ม OKPI-14: เวลาที่ใช้ในการขยายตลาด

กรอบการดำเนินโครงการริเริ่ม



ตารางกรอบการดำเนินโครงการริเริ่ม

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569						2570												2571								
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.
KA1: คัดเลือกนวัตกรรมเพื่อต่อยอดสู่ธุรกิจใหม่ (PI: ร้อยละของนวัตกรรมที่ผ่านเกณฑ์คัดเลือกไปสู่ขั้นตอนการพัฒนาโมเดลธุรกิจ)																											
1. แต่งตั้งคณะทำงานคัดเลือกข้ามสาย (นวัตกรรมการเงิน, การตลาด, กฎหมาย ฯลฯ) เพื่อให้ได้มุมมองรอบด้าน																											
2. จัดทำเกณฑ์การคัดเลือกรนวัตกรรม (เช่น ด้านความเป็นไปได้เชิงเทคนิค-การเงิน, สอดคล้องกับสมรรถนะหลักขององค์กร, ขนาดตลาด)																											
3. นำแนวคิดนวัตกรรมมาวิเคราะห์ (Screening) และจัดทำบัญชีสั้น (Shortlist) เพื่อคัดเลือกแนวคิดที่เหมาะสมต่อการต่อยอดธุรกิจ																											
4. นำเสนอผลการคัดเลือกต่อนักลงทุนหรือผู้บริหารระดับสูง เพื่อขออนุมัติเดินหน้าต่อ																											
5. สรุปผลการคัดเลือกและปัจจัยสนับสนุน/ปัจจัยเสี่ยงของแต่ละนวัตกรรม เพื่อใช้เป็นข้อมูลในขั้นตอนต่อไป																											
KA2: วิเคราะห์และพัฒนาโมเดลธุรกิจ (PI: ร้อยละของโมเดลธุรกิจที่ผ่านเกณฑ์ความเป็นไปได้ (Feasibility) เชิงการเงิน/การตลาด)																											
7. วิเคราะห์ตลาด กลุ่มลูกค้าเป้าหมาย พฤติกรรม และโอกาสทางการแข่งขัน																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569						2570												2571								
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.
8. จัดทำ Business Model Canvas (BMC) หรือเครื่องมืออื่น ๆ เพื่อร่างโมเดลธุรกิจของแต่ละนวัตกรรม																											
9. ประเมินประมาณการรายได้ ต้นทุน จุดคุ้มทุน (Break-even) และอัตราผลตอบแทน (ROI)																											
10. วิเคราะห์ความเสี่ยง (เช่น การแข่งขันเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยี) และทำ Sensitivity Analysis																											
11. สรุปและจัดทำข้อเสนอ Business Model เพื่อนำเสนอผู้บริหาร																											
KA3: เตรียมแผนกลยุทธ์สำหรับการจัดตั้งธุรกิจใหม่ (PI: ร้อยละของการจัดทำแผนกลยุทธ์ (รวมถึง Marketing Plan, Financial Plan, Operation Plan) ที่เสร็จสมบูรณ์ตามแผนงาน)																											
11. กำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ และวัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์สำหรับธุรกิจใหม่																											
12. สร้างแผนการตลาด (ช่องทางจำหน่าย, โปรโมชัน), แผนการดำเนินงาน (Operation), และแผนการเงิน																											
13. จัดประชุม/เวิร์กช็อปรวมหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อลงรายละเอียดแผนกลยุทธ์																											
14. นำเสนอแผนกลยุทธ์ต่อผู้บริหารสูงสุด หรือ คณะกรรมการ เพื่อขออนุมัติและงบประมาณ																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569						2570												2571								
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.
15. กำหนด Milestone แผนงาน และตัวชี้วัดเฉพาะ (KPIs) สำหรับการติดตามความสำเร็จของธุรกิจใหม่																											
KA4: พัฒนาทีมงานสำหรับธุรกิจใหม่ (PI: ร้อยละของการสรรหาและจัดตั้งทีมงาน (เช่น จำนวนคนที่คัดเลือกได้เทียบกับจำนวนที่ต้องการ))																											
6. ระบุบทบาทและทักษะที่จำเป็นสำหรับทีมธุรกิจใหม่ (เช่น Data Analyst, Digital Marketing, Product Manager)																											
7. ใช้กระบวนการคัดเลือกพนักงาน (ทั้งภายในและภายนอก) ที่มีคุณสมบัติตรงตามความต้องการ																											
8. จัดทำโปรแกรมฝึกอบรมเฉพาะด้าน (Digital Skills, Financial Literacy, Innovation Management)																											
9. จัดให้มีที่ปรึกษา (Mentor) และโค้ช (Coach) เพื่อเร่งการพัฒนาทีมงาน																											
10. ใช้เครื่องมือดิจิทัล (Project Management, Collaboration Software) และกำหนดวัฒนธรรมการทำงานที่คล่องตัว (Agile)																											
KA5: ทดสอบตลาดและการเปิดตัวธุรกิจใหม่ (PI: ร้อยละของโครงการนำร่อง (Pilot) หรือ MVP (Minimum Viable Product) ที่ได้ผลตอบรับเชิงบวก (เช่น เป้าหมายลูกค้า, ยอดขายเบื้องต้น))																											
8. สร้างตัวอย่างผลิตภัณฑ์หรือบริการในรูปแบบ MVP เพื่อลองตลาด																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569						2570												2571								
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.
9. ทดสอบผลิตภัณฑ์/บริการกับกลุ่มลูกค้าเล็ก ๆ เพื่อเก็บ Feedback และปรับปรุง																											
10. ใช้แบบสอบถามหรือข้อมูลเชิงพฤติกรรม (Data Analytics) มาวิเคราะห์ผลตอบรับ																											
11. ปรับปรุงผลิตภัณฑ์หรือบริการให้ตรงกับความต้องการของลูกค้า																											
12. วางแผนการเปิดตัวธุรกิจใหม่อย่างเป็นทางการ (Promotions, Marketing Channels, Launch Event)																											
13. เก็บข้อมูลยอดขาย, จำนวนลูกค้า, ยอดดาวน์โหลด (ถ้าเป็น Digital Product) ในช่วงเปิดตัว																											
KA5: บริหารจัดการความเสี่ยงและการติดตามผล (PI: ร้อยละของความเสี่ยงที่มีแผนรับมือ/บรรเทา (Mitigation Plan) อย่างชัดเจน)																											
1. ระบุความเสี่ยงหลัก (Strategic, Operational, Financial, Compliance) และกำหนดระดับความรุนแรง																											
2. ติดตามความคืบหน้าของความเสี่ยงอย่างสม่ำเสมอ ด้วย Dashboard หรือระบบรายงาน																											
3. จัดการประชุมติดตามผลเป็นระยะ (เช่น รายเดือน, รายไตรมาส) เพื่อตรวจสอบความคืบหน้า																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569						2570												2571								
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.
4. เมื่อพบปัญหาให้วางมาตรการแก้ไข (Corrective) และป้องกัน (Preventive)																											
5. จัดทำรายงานสรุปผลการดำเนินงาน (Performance Report) และบทเรียน (Lessons Learned) เพื่อนำไปปรับปรุงโครงการในระยะยาว																											

I-03: โครงการ Spin-off หน่วยธุรกิจ

วัตถุประสงค์ (Objective)	
- เพื่อต่อยอดธุรกิจใหม่จาก I-02 (Business Unit) ที่มีโอกาสเติบโต มาทำการ Spin-off เพื่อให้เติบโตอย่างก้าวกระโดด - เพื่อร่วมมือกับ Strategic Partner จาก I-06 บริหารงานแบบ Startup โดยมีการระดมทุนจากแหล่งต่าง ๆ	
ผลลัพธ์ที่คาดหวัง	ตัวชี้วัดโครงการ
(1) มีการดำเนินงานที่รวดเร็วและมีประสิทธิภาพในลักษณะ Startup (2) หน่วยธุรกิจใหม่ที่สามารถดำเนินการได้อย่างเป็นอิสระและสร้างรายได้ (3) มีการระดมทุนที่เพียงพอสำหรับสนับสนุนการดำเนินงาน (4) มีการสร้างความสัมพันธ์ที่แข็งแกร่งกับพันธมิตรทางกลยุทธ์	OKPI-05: จำนวนหน่วยธุรกิจที่ Spin-off สำเร็จ OKPI-06: อัตรากำไรสุทธิ (Net Profit Margin)
กรอบการดำเนินโครงการริเริ่ม	
 I-03: โครงการ Spin-off หน่วยธุรกิจ ธุรกิจใหม่ จาก I-02 BUSINESS UNIT KA1: การวางแผนและเตรียมการ Spin-off KA2: สร้างหน่วยธุรกิจ KA3: ร่วมมือกับพันธมิตรทางกลยุทธ์ KA4: ระดมทุน KA5: บริหารจัดการหน่วยธุรกิจแบบ Startup KA6: เปิดตัวหน่วยธุรกิจใหม่ KA7: ติดตามผลและการปรับปรุง Partner ship START-UP OKR THE LEAN STARTUP BUILD (Experiment, Measure, Learn) fundraising stages: Pre-seed (500,000 - 1.5 million), Pre-Series A (3 - 100 million), Series A (33 - 400 million), Series B/C (100 million+)	

ตารางกรอบการดำเนินงานโครงการริเริ่ม

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569						2570												2571								
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.
KA1: การวางแผนและเตรียมการ Spin-off (PI: ร้อยละความพร้อมในการ Spin-off (เช่น การมี Business Plan, โครงสร้างองค์กร, ทรัพยากรพร้อม))																											
1. ประเมินและวิเคราะห์โอกาสทางการตลาดและความเป็นไปได้ของแนวคิดธุรกิจที่ต้องการ Spin-off																											
2. กำหนดขอบเขต วัตถุประสงค์ และเป้าหมายการ Spin-off ให้ชัดเจน และสื่อสารกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย																											
3. จัดทำ Roadmap ในการ Spin-off พร้อมกำหนด Milestones และทรัพยากรเงิน บุคคล																											
4. นำเสนอแผนต่อคณะกรรมการ/ผู้บริหารระดับสูงเพื่อขออนุมัติและจัดสรรงบประมาณ																											
5. ตรวจสอบข้อกฎหมายและข้อบังคับที่เกี่ยวข้องเพื่อวางแผนการ Spin-off อย่างถูกต้อง																											
KA2: สร้างหน่วยธุรกิจ (PI: ร้อยละของการจัดตั้งโครงสร้างองค์กรของหน่วยธุรกิจใหม่ที่เสร็จสมบูรณ์ตามแผน)																											
1. จัดตั้งนิติบุคคลใหม่ (หากจำเป็น) พร้อมดำเนินเอกสารตามกฎหมาย																											
2. กำหนดโครงสร้างของหน่วยธุรกิจ เช่น ฝ่ายการตลาด ฝ่ายผลิต ฝ่ายเทคโนโลยี																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569						2570												2571								
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.
3. สรรหาและจ้างบุคลากรในตำแหน่งสำคัญ รวมถึงสร้างกระบวนการ Onboarding ให้ทีมสามารถเริ่มงานได้ทันที																											
4. สร้างกระบวนการทำงานหลัก (Standard Operating Procedures) เพื่อให้การดำเนินงานมีประสิทธิภาพ																											
5. จัดหาและติดตั้งระบบไอที เครื่องมือ Collaboration และซอฟต์แวร์ที่จำเป็นสำหรับการดำเนินงานในรูปแบบดิจิทัล																											
KA3: ร่วมมือกับพันธมิตรทางกลยุทธ์ (PI: จำนวนพันธมิตรทางกลยุทธ์ที่สร้างความร่วมมือกับหน่วยธุรกิจใหม่, ร้อยละของความร่วมมือที่บรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ตั้งไว้)																											
1. วิเคราะห์และสรรหาพันธมิตรที่มีความสอดคล้องกับธุรกิจใหม่ในด้านเทคโนโลยี/การตลาด/เงินทุน																											
2. เฝ้าระวังข้อตกลงในการร่วมมือ เช่น การแบ่งปันทรัพยากร การทำ Cross-promotion																											
3. จัดทำกรอบความร่วมมือที่ชัดเจน เช่น ระยะเวลา ผลประโยชน์ร่วมกัน สิทธิและหน้าที่ของแต่ละฝ่าย																											
4. ดำเนินโครงการหรือกิจกรรมร่วมกับพันธมิตร เช่น การพัฒนาผลิตภัณฑ์ การตลาดร่วม																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569						2570												2571								
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.
5. ติดตามผลการทำงานร่วมกัน และประเมินว่าบรรลุเป้าหมายตามข้อตกลงหรือไม่																											
KA4: ระดมทุน (PI: ระยะเวลาที่ใช้ในการปิดดีลลงทุนหรือนำเงินทุนเข้ามาในกิจการ)																											
1. จัดทำกลยุทธ์ระดมทุนและเอกสารเสนอขาย (Pitch Deck) ที่น่าสนใจ																											
2. สแกนหานักลงทุนหรือแหล่งทุนที่สอดคล้องกับประเภทธุรกิจ เช่น VC, Crowdfunding, กองทุนภาครัฐ																											
3. จัดกิจกรรมพบปะนักลงทุน การนำเสนอโมเดลธุรกิจ และการเจรจาเงื่อนไขการลงทุน																											
4. เจรจาข้อตกลงด้าน Valuation, สิทธิ์ในการบริหาร, กรรมสิทธิ์หุ้น (Equity) และปิดดีลลงทุน																											
5. ดำเนินการตรวจสอบทางกฎหมาย (Legal Due Diligence) และจัดทำเอกสารสัญญาที่เกี่ยวข้อง																											
KA5: บริหารจัดการหน่วยธุรกิจแบบ Startup (PI: ร้อยละความพึงพอใจของทีมงานต่อวิธีการบริหารแบบ Startup)																											
1. นำวิธีการบริหารจัดการโครงการแบบ Agile หรือ Scrum มาใช้เพื่อลดอุปสรรคและเร่งรอบการพัฒนา																											
2. กำหนดเป้าหมาย (OKR) และตัวชี้วัด (KPI) สำหรับทีมงานให้ชัดเจน และทบทวนเป็นรอบสั้น ๆ																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569						2570												2571								
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.
3. ใช้เครื่องมือของ Lean Startup เช่น MVP, Build-Measure-Learn Cycle ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์/บริการ																											
4. สร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการทดลองและกล้าล้มเหลว เพื่อให้เกิดการเติบโตที่รวดเร็ว																											
5. ติดตามกระบวนการทำงานอย่างใกล้ชิด เพื่อปรับปรุงประสิทธิภาพและลดต้นทุน																											
KA6: เปิดตัวหน่วยธุรกิจใหม่ (PI: ร้อยละความพร้อมในการเปิดตัวหน่วยธุรกิจ (เช่น ผลิตภัณฑ์พร้อม ช่องทางการขายพร้อม))																											
1. วางแผนการตลาดและการประชาสัมพันธ์ เพื่อเปิดตัวหน่วยธุรกิจอย่างเป็นทางการ																											
2. จัดกิจกรรมหรือแคมเปญเปิดตัวสำหรับสื่อสารกับตลาดและพันธมิตร																											
3. กระจายสินค้าหรือบริการผ่านช่องทางออนไลน์/ออฟไลน์ ที่ได้วางแผนไว้																											
4. ติดตามข้อมูลยอดขาย, ลูกค้าใหม่, Feedback เพื่อนำมาปรับปรุง																											
5. ตั้งทีม Customer Support ชั่วคราวเพื่อดูแลลูกค้าและแก้ปัญหาระหว่างเปิดตัว																											
KA7: ติดตามผลและการปรับปรุง (PI: ร้อยละของข้อเสนอแนะหรือปัญหาที่ได้รับการแก้ไขหรือปรับปรุงภายในระยะเวลาที่กำหนด.)																											
1. พัฒนาระบบ Dashboard สำหรับติดตามยอดขาย กำไร และตัวชี้วัดสำคัญในระดับการปฏิบัติงาน																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569						2570												2571								
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.
2. จัดประชุมติดตามผลเป็นระยะ เพื่อวิเคราะห์ตัวเลขการเงิน การตลาด การผลิต																											
3. ระบุปัญหาสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อการทำงาน และวางแผนการปรับปรุง																											
4. ใช้แนวคิด PDCA (Plan-Do-Check-Act) หรือ Lean Six Sigma ในการบริหารและปรับปรุงคุณภาพ																											
5. สรุปบทเรียนเพื่อปรับใช้ในหน่วยธุรกิจ หรือ โครงการ Spin-off อื่นในอนาคต																											

I-04: โครงการพัฒนา NSM Digital Platform ระยะที่ 1

วัตถุประสงค์ (Objective)	
● เพื่อพัฒนา NSM Digital Platform (NSMx) ที่ให้บริการแบบ Onsite ควบคู่ไปกับบริการแบบ Online (Omni-Channel) ที่สร้างประสบการณ์การใช้บริการแบบไร้รอยต่อ (Seamless Customer Experience) โดยร่วมมือกับ Strategic Partner จาก I-06 ● ระยะที่ 1 พัฒนาให้เป็น Transaction Platform ตัวกลางในการให้บริการและสื่อสารด้าน วทน. แบบ Omni Channel ● คำนึงถึงการปฏิบัติอย่างเป็นธรรมกับลูกค้า (Fair Treatment) พร้อมทั้งลดการปลดปล่อยคาร์บอนไดออกไซด์ด้วย (Green)	
ผลลัพธ์ที่คาดหวัง	ตัวชี้วัดโครงการ
(1) ได้ Digital Platform แบบ Omni-Channel ที่เชื่อมโยงบริการแบบไร้รอยต่อ ที่รองรับการเข้าถึงด้วยทุกอุปกรณ์ (Mobile-First Design) (2) ใช้ข้อมูลผู้ใช้งานเพื่อแนะนำบริการหรือกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสนใจของลูกค้า (Personalized Service) (ส่งต่อไป I-01) (3) ได้แนวคิด (Idea) ในการพัฒนาเป็นธุรกิจใหม่ (ส่งต่อไป I-02) (4) แสดงออกถึงความใส่ใจลูกค้าที่ยั่งยืน จากการปฏิบัติอย่างเป็นธรรมกับลูกค้า (Fair Treatment) ใน Touchpoint ที่สำคัญ (ส่งต่อไป I-01) (5) แสดงออกถึงความใส่ใจด้านสิ่งแวดล้อม โดยลดการใช้กระดาษ การใช้พลังงาน และทรัพยากรอื่น ๆ (ส่งต่อไป I-01)	OKPI-07: อัตราการเพิ่มขึ้นของผู้ใช้แพลตฟอร์มดิจิทัล OKPI-08: ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้ต่อประสบการณ์การใช้บริการ
กรอบการดำเนินโครงการเริ่ม	
I-04: โครงการพัฒนา NSM Digital Platform ระยะที่ 1 	

ตารางกรอบการดำเนินงานโครงการริเริ่ม

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569												2570												2571		
	Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1		
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.
KA1: วิเคราะห์ Customer Journey Map (PI : 1. ร้อยละของ Touchpoints หลักที่ถูกนำมาวิเคราะห์ใน Customer Journey Map 2. จำนวนโอกาสในการปรับปรุง/ต่อยอด (Pain Points/Opportunity))																											
1. สำรวจผลิตภัณฑ์และบริการ ทั้งหมดของ อพ. เพื่อกำหนดประเภทลูกค้าทั้งหมด																											
2. ระบุ Persona หลัก (เช่น นักเรียน ครู ผู้ปกครอง นักวิจัย ฯลฯ) และ Touchpoints ในการใช้งานแพลตฟอร์ม																											
3. สัมภาษณ์หรือทำแบบสอบถามกับผู้ใช้จริง/กลุ่มเป้าหมาย เพื่อค้นหา Pain Points, ความต้องการ, และความคาดหวัง																											
4. สร้าง Customer Journey Map ที่ระบุขั้นตอนการใช้บริการและความรู้สึก (Emotional States) ในแต่ละจุด																											
5. วิเคราะห์จุดอ่อน (Gaps) และโอกาสในการปรับปรุง เช่น การลดการใช้กระดาษ, การปรับ UI/UX, หรือการเชื่อมโยงพันธมิตร																											
KA2: พัฒนา Digital Platform แบบ Omni-Channel และเป็น Green Platform (PI : 1. ร้อยละของฟีเจอร์หลักที่พัฒนาและทดสอบได้สำเร็จตามแผน 2. ร้อยละของฟีเจอร์ที่ช่วยลดการใช้กระดาษหรือทรัพยากร, ระบบ Online Booking 3. ร้อยละการดำเนินมาตรการเพื่อให้เกิดการปฏิบัติต่อผู้ใช้/ลูกค้าอย่างเป็นธรรม)																											

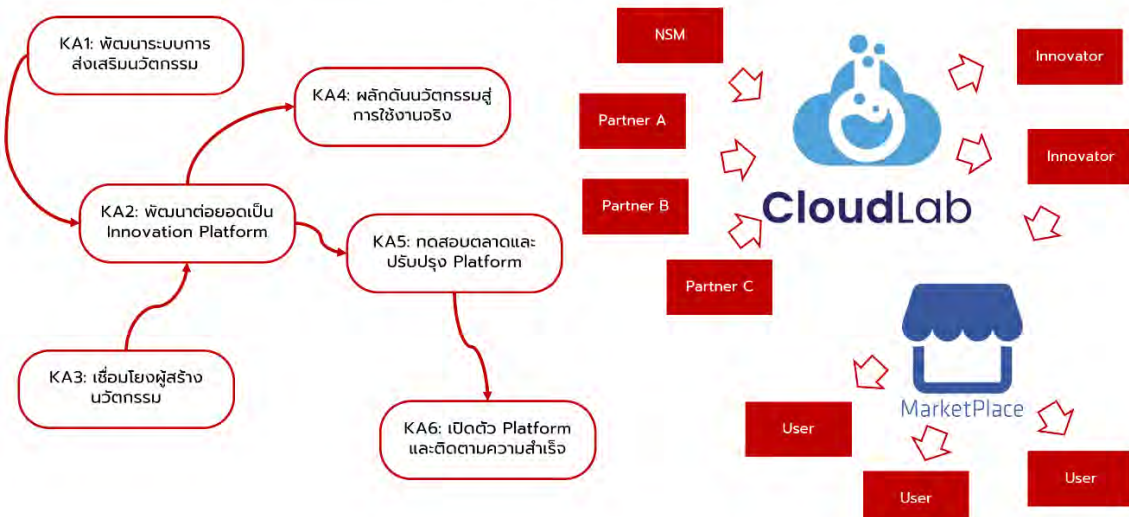
กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																								
	2569												2570												2571
	Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.
1. ออกแบบสถาปัตยกรรมแพลตฟอร์ม โดยคำนึงถึงการเชื่อมต่อ Onsite + Online และการทำงานแบบ Omni-Channel																									
2. เตรียมโครงสร้างเพื่อสามารถเพิ่มเติมฟีเจอร์ Fair Treatment ได้ เช่น การแสดงข้อมูลราคา/เงื่อนไขอย่างโปร่งใส																									
3. พัฒนาฟีเจอร์สำคัญ เช่น ระบบสมาชิก, ระบบจองกิจกรรม, ระบบชำระเงิน, E-Ticket																									
4. เชื่อมโยงระบบภายใน (Back-end) ให้ทำงานได้ไร้รอยต่อในทุกช่องทาง เพื่อให้ผู้ใช้ได้รับประสบการณ์ที่เหมือนกัน (Consistency)																									
5. นำเทคโนโลยีที่ช่วยลดการปลดปล่อยคาร์บอน เช่น ใช้ Cloud Services ที่เป็น Green Data Center, E-Document, E-Receipt																									
6. ส่งเสริมการใช้งานรูปแบบดิจิทัลเพื่อลดการใช้กระดาษและทรัพยากร																									
7. ปฏิบัติตามมาตรฐานความปลอดภัย (เช่น PDPA/GDPR) และกำหนดนโยบาย/เงื่อนไขการใช้งานที่ชัดเจน โปร่งใส																									
8. ทำให้ผู้ใช้งานมั่นใจได้ว่าไม่มีการใช้ข้อมูลอย่างไม่เป็นธรรม หรือเก็บค่าธรรมเนียมแอบแฝง																									

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569												2570												2571		
	Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1		
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.
9. จัดทำแนวทาง (Guidelines) สำหรับการให้บริการที่เป็นธรรม																											
10. สื่อสาร Guidelines ให้ทีมพัฒนา ทีมบริการลูกค้า และผู้ใช้งานทราบ																											
11. ทดสอบการใช้งานในหลายอุปกรณ์ (Mobile-First) และหลายช่องทาง พร้อมตรวจสอบประเด็น Fair Treatment																											
12. ดูว่าผู้ใช้เข้าใจเงื่อนไขหรือไม่ พบค่าใช้จ่ายแอบแฝงหรือเปล่า และสามารถเข้าถึงบริการได้เท่าเทียมกัน																											
13. ติดตามตัวชี้วัด/คะแนนความพึงพอใจของผู้ใช้ที่เกี่ยวข้องกับความเป็นธรรม เช่น อัตราข้อร้องเรียนด้านเงื่อนไข หรือค่าใช้จ่าย																											
14. นำข้อมูลไปปรับปรุงนโยบาย แก้ไขจุดบกพร่องเพื่อรักษามาตรฐาน Fair Treatment อย่างต่อเนื่อง																											
KA3: เชื่อมโยงบริการกับพันธมิตร (PI : 1. จำนวนบริการ/ข้อมูลจากพันธมิตรที่เชื่อมโยงเข้ากับแพลตฟอร์ม 2. ความพึงพอใจของพันธมิตรต่อกระบวนการและผลลัพธ์ในการเชื่อมโยง)																											
1. จัดทำมาตรฐานการเชื่อมต่อ (API) และโครงสร้างการทำงานร่วมกัน (Integration Framework)																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																								
	2569												2570												2571
	Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.
2. ค้นหาหน่วยงานหรือบริษัทที่มีบริการเสริมที่สามารถเชื่อมต่อกันได้ เช่น ระบบ E-Payment, ระบบขนส่ง, ระบบท่องเที่ยว ที่ช่วยขยายบริการ																									
3. เจรจากับพันธมิตรในด้านข้อตกลงผลประโยชน์ การแลกเปลี่ยนข้อมูล และสิทธิพิเศษสำหรับผู้ใช้																									
4. เชื่อมโยงบริการของพันธมิตรเข้ากับแพลตฟอร์ม และทดสอบการทำงานร่วมกัน																									
5. ทำการตลาดร่วม (Co-marketing) เช่น แพ็คเกจพิเศษหรือโปรโมชั่น เมื่อใช้บริการทั้งสองฝ่าย																									
KA4: ทดสอบตลาดและปรับปรุง Platform (PI : 1. ร้อยละของผู้ใช้งานกลุ่มทดสอบที่ตอบรับเข้าร่วมทดสอบแพลตฟอร์ม 2. ร้อยละความพึงพอใจของผู้ใช้ที่เพิ่มขึ้นหลังการปรับปรุงแพลตฟอร์มตาม Feedback)																									
1. เลือกกลุ่มเป้าหมายเพื่อทดลองใช้งานแพลตฟอร์มจริง (เช่น นักเรียน, ครู, ผู้ปกครอง, นักท่องเที่ยว)																									
2. กำหนดกรณีการใช้งาน (Use Cases) ที่ต้องการทดสอบ และช่องทางเก็บ Feedback (Survey, In-app Feedback)																									

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569												2570												2571		
	Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1		
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.
3. ทดลองรูปแบบการใช้งานหรือดีไซน์ที่ต่างกัน (Version A vs Version B) เพื่อดูว่าแบบไหน ผู้ใช้ชอบมากกว่า																											
4. จัดการรวบรวมความคิดเห็นจากผู้ใช้งาน และ วิเคราะห์เพื่อกำหนดว่าควรปรับปรุงจุดใดก่อน																											
5. ปรับปรุงฟีเจอร์หรือดีไซน์ตามข้อมูลที่ได้รับเพื่อ เตรียมความพร้อมก่อนเปิดตัวเต็มรูปแบบ																											
KA5: เปิดตัว Platform และติดตามความสำเร็จ (PI : 1. ร้อยละความพร้อมในการเปิดตัวแพลตฟอร์ม 2. อัตราการนำไปใช้งาน (Adoption) และการมีส่วนร่วม (Engagement) หลังเปิดตัว)																											
1. จัดทำแผนการเปิดตัวแพลตฟอร์ม เช่น แคมเปญการตลาด, การประชาสัมพันธ์, การจัดงานอีเวนต์																											
2. ทดสอบระบบขั้นสุดท้าย (Final UAT) และ แก้ไขปัญหาเร่งด่วนก่อนวันเปิดตัว																											
3. จัดงานแถลงข่าวหรืออีเวนต์เปิดตัว พร้อม สื่อสารไปยังกลุ่มเป้าหมาย																											
4. ใช้เครื่องมือวิเคราะห์ (Analytics) ติดตาม จำนวนผู้ใช้งานใหม่, การมีส่วนร่วม, ยอดธุรกรรม ฯลฯ แบบเรียลไทม์																											
5. เก็บคำติชมหลังเปิดตัวและตอบสนองอย่างรวดเร็วเพื่อรักษาความพึงพอใจของผู้ใช้งาน																											

I-05: โครงการพัฒนา NSM Digital Platform ระยะที่ 2

วัตถุประสงค์ (Objective)	
- เพื่อพัฒนาต่อยอดจาก NSM Digital Platform ระยะที่ 1 ให้เป็น Innovation platform ตัวกลางในการทดลอง วิจัย และสร้างนวัตกรรม ในด้านที่เชี่ยวชาญ - รวมทั้งเป็นตัวกลางในการผลักดันนวัตกรรมสู่ตลาด - สามารถเป็น Platform ที่หารายได้ จากการให้บริการต่าง ๆ	
ผลลัพธ์ที่คาดหวัง	ตัวชี้วัดโครงการ
(1) ได้ Platform ที่เป็นศูนย์กลางสำหรับการทดลอง วิจัย และสร้างนวัตกรรม ของ Ecosystem รวมทั้งองค์กรอื่น และประชาชนทั่วไป (2) ได้แนวคิด (Idea) ในการพัฒนาเป็นธุรกิจใหม่ (ส่งต่อไป I-02) (3) แสดงออกถึงการเป็นองค์กรนวัตกรรม (ส่งต่อไป I-01)	OKPI-09: จำนวนโครงการนวัตกรรมที่เกิดจากการใช้งานแพลตฟอร์ม OKPI-10: ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้นวัตกรรมแพลตฟอร์ม
กรอบการดำเนินโครงการริเริ่ม	
I-05: โครงการพัฒนา NSM Digital Platform ระยะที่ 2 	

ตารางกรอบการดำเนินโครงการริเริ่ม

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569						2570												2571								
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.
KA1: พัฒนาระบบการส่งเสริมนวัตกรรม (PI : 1. จำนวนเครื่องมือหรือบริการส่งเสริมนวัตกรรม)																											
1. ตรวจสอบความสามารถของพันธมิตร เครือข่าย เพื่อใช้เป็นไอดีในการต่อยอด นวัตกรรม (ขอข้อมูลจาก I-06 ช่วงแรกมา ประกอบด้วยได้) ตรวจสอบข้อมูลคู่แข่งของ อพวช.																											
2. ตรวจสอบคู่แข่งของ อพวช.																											
3. พัฒนาโมดูล Cloud Lab ให้ผู้ใช้งาน สามารถทดลอง/วิจัยได้จากทุกที่ (Remote Lab)																											
4. เชื่อมอุปกรณ์ทดลองจริงที่องค์กรมี เพื่อให้ Innovator ส่งการ/ดูผลได้ Online																											
5. จัดทำระบบจับคู่ Mentor-Mentee ด้าน วิจัย/พัฒนา/นวัตกรรม																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569						2570												2571								
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.
6. เชิญกลุ่มผู้ใช้ทดลองใช้งานระบบ Innovation Support (เช่น นักศึกษา นักวิจัย Startup) เพื่อรับ Feedback																											
7. ปรับปรุงตาม Feedback และจัดทำคู่มือหรือบทเรียน (Documentation) สำหรับผู้ใช้งาน																											
KA2: พัฒนาต่อยอดเป็น Innovation Platform (PI : 1. ร้อยละของพีเจอรี่ใหม่ที่รองรับการวิจัย ทดลอง สร้างนวัตกรรม หรือการจับคู่ลงทุนที่พัฒนาได้ตามเป้า 2. ระยะเวลาตั้งแต่เริ่มพัฒนาจนปล่อยพีเจอรี่)																											
1. ปรับปรุงสถาปัตยกรรมระบบจากระยะที่ 1 เพื่อรองรับการทำงานด้าน R&D, Collaboration กับพันธมิตร, และการสร้าง Marketplace																											
2. เพิ่มเครื่องมือ/ฟังก์ชันที่อนุญาตให้ Innovator เข้าถึงทรัพยากรการทดลอง หรือ Data Sets เฉพาะ																											
3. จัดทำ Marketplace ที่ Innovator สามารถนำผลงาน/ไอเดียมานำเสนอ และผู้ใช้งานหรือองค์กรอื่นซื้อ/ลงทุนได้																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569						2570												2571								
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.
4. เชื่อมต่อกับระบบภายนอก (เช่น ระบบของพาร์ทเนอร์, Payment Gateway, ระบบขนส่ง/Logistics)																											
5. พัฒนาแนวทางรักษาความปลอดภัยของข้อมูลวิจัยและความลับทางการค้า (IP, Patent, NDA ฯลฯ)																											
6. พัฒนา Platform Digital Collection																											
KA3: เชื่อมโยงผู้สร้างนวัตกรรม (PI : 1. จำนวน Innovator หรือ นักวิจัยที่ลงทะเบียนใช้งาน Platform 2. จำนวนโครงการความร่วมมือระหว่าง Innovator/นักวิจัย/องค์กรพันธมิตรบนแพลตฟอร์ม 3. ร้อยละของการจับคู่ (Matchmaking))																											
1. ให้ Innovator และพันธมิตรสร้างโปรไฟล์-ผลงาน/ความต้องการ (Demand-Supply) บน Platform																											
2. พัฒนาระบบอัจฉริยะ (AI) หรือ Business Rule สำหรับจับคู่ Innovator กับ Partner ตามสาขา ความต้องการทรัพยากร																											

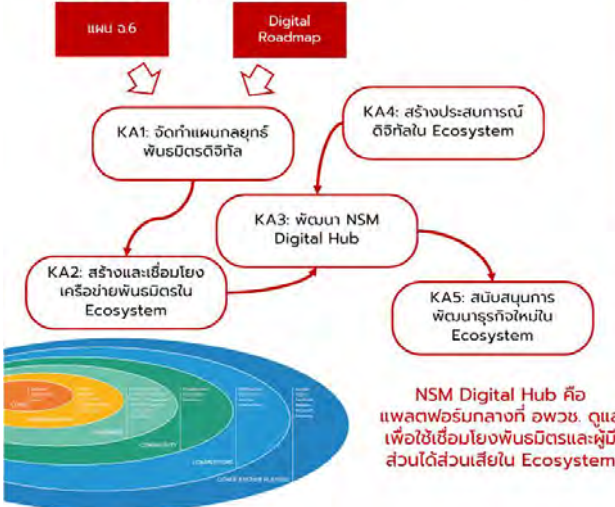
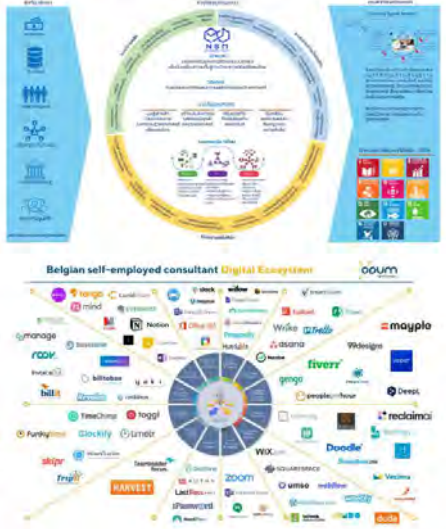
กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569						2570												2571								
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.
3. จัดกิจกรรมเพื่อให้ Innovator ได้นำเสนอไอเดีย/ผลงานต่อผู้สนใจ ลงทุน หรือร่วมวิจัย																											
4. เพิ่มเครื่องมือ Collaborative (เช่น การแชร์ไฟล์, Video Conference, Project Management Tools) ภายใน Platform																											
5. ติดตามผลโครงการความร่วมมือ เช่น ระยะเวลาพัฒนา, ต้นทุน, แนวโน้มเชิงพาณิชย์																											
KA4: ผลักดันนวัตกรรมสู่การใช้งานจริง (PI : 1. ร้อยละของนวัตกรรมที่ผ่านการพัฒนาแล้วไปสู่การใช้งานจริง (เทียบกับทั้งหมดที่ผ่านมาบน Platform))																											
1. จัดโปรแกรมบ่มเพาะหรือเร่งการเติบโต (Incubator/Accelerator) สำหรับโครงการที่มีศักยภาพ																											
2. ให้ Innovator เข้าถึงแหล่งทุน (Investor, VC, Crowdfunding) และทรัพยากรต่าง ๆ (Lab, Mentor, Market Test)																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569						2570												2571								
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.
3. สนับสนุนการสร้าง Prototype และทดลองกับกลุ่มผู้ใช้จริง เพื่อเก็บ Feedback																											
4. ให้คำปรึกษาเรื่องโมเดลธุรกิจ กลยุทธ์การตลาด แผนการขาย เพื่อให้เข้าถึงตลาดได้อย่างมั่นคง																											
5. สนับสนุนด้านกฎหมายและทรัพย์สินทางปัญญา (Patent, Copyright) เพื่อรักษาผลประโยชน์ของ Innovator																											
KA5: ทดสอบตลาดและปรับปรุง Platform (PI : 1. ร้อยละของข้อเสนอแนะ/ปัญหาจากผู้ที่ใช้ที่ได้รับการแก้ไข/ปรับปรุงภายในระยะเวลาที่กำหนด 2. ระยะเวลาตั้งแต่ได้รับ Feedback จนถึงออกเวอร์ชันปรับปรุงหลัก (Major Release))																											
1. เปิดช่องทางรับ Feedback หลายรูปแบบ (Online Survey, Focus Group, In-app Feedback) จาก Innovator, Partner, User																											
2. จัดลำดับความสำคัญของข้อเสนอแนะที่ต้องปรับปรุง และวางแผนพัฒนาในรอบอัปเดตถัดไป																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569						2570									2571											
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.
3. ทดลองฟีเจอร์ใหม่ในวงจำกัด เพื่อหาทางออกที่ดีที่สุด																											
4. ปล่อย้อปเดตเป็นรอบสั้น (Iteration) เพื่อปรับปรุง Platform อย่างต่อเนื่อง																											
5. ติดตามผลลัพธ์หลังการปรับปรุง เช่น Usage Rate, Satisfaction, และจำนวนนวัตกรรมที่เข้ามาใหม่																											
KA6: เปิดตัว Platform และติดตามความสำเร็จ (PI : 1. ร้อยละความพร้อมในการเปิดตัวแพลตฟอร์ม 2. อัตราการนำไปใช้งาน (Adoption) และการมีส่วนร่วม (Engagement) หลังเปิดตัว)																											
1. จัดทำแผนการตลาดเพื่อเปิดตัว Platform อย่างเป็นทางการ (Online/Offline)																											
2. เชิญพันธมิตรเข้าร่วมเปิดตัวและประชาสัมพันธ์ Service/Feature ใหม่																											
3. เปิดใช้งาน Platform ในวงจำกัด เพื่อตรวจสอบความเสถียรและเก็บ Feedback ก่อนเปิดตัวเต็มรูปแบบ																											
4. จัดงานแถลงข่าวหรืออีเวนต์เปิดตัว พร้อมประชาสัมพันธ์ให้กลุ่มเป้าหมายทราบ																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569						2570												2571								
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.
5. ติดตามตัวเลขการใช้งาน รายได้ที่เกิดขึ้น และคุณภาพบริการอย่างใกล้ชิด พร้อมจัดทำรายงานสรุป																											

I-06: โครงการเสริมสร้าง Digital Ecosystem ด้าน วทน. ด้วยการสร้างพันธมิตร

วัตถุประสงค์ (Objective)	
- เพื่อสร้าง Digital Ecosystem ที่ส่งเสริมการสร้างกำลังคน STEM ของประเทศ โดยทบทุนบทบาทใหม่ของ อพวช. ใน Digital Ecosystem ให้เชื่อมโยงกับองค์กรต่าง ๆ ทั้งภาครัฐ และเอกชน (เครือข่ายความร่วมมือ ผู้ส่งมอบ พันธมิตร คู่แข่ง ลูกค้า ชุมชน และองค์กรที่เกี่ยวข้องทั้งภายในและภายนอก หรืออุตสาหกรรมที่ทำหน้าที่เป็นแหล่งทรัพยากรที่มีศักยภาพ) - ใช้ดิจิทัลเป็นหลักในการเชื่อมโยง Ecosystem เข้าด้วยกัน เพื่อรองรับการพัฒนา NSM Channel, NSM Digital Platform และการพัฒนาธุรกิจใหม่ - อพวช. มีบทบาทเป็นผู้สื่อสารด้าน วทน. ของ Ecosystem	
ผลลัพธ์ที่คาดหวัง	ตัวชี้วัดโครงการ
(1) เกิดการเชื่อมโยงองค์กรและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการผลิตกำลังคน STEM อย่างมีประสิทธิภาพ (2) เกิดความร่วมมือในพันธมิตรในการสร้างนวัตกรรมและบริการใหม่ รวมทั้งการถ่ายทอดองค์ความรู้ด้าน STEM โดยมี อพวช. เป็นแกนนำ (ส่งต่อไป I-04, I-08) (3) เกิดความร่วมมือในพันธมิตรในการสร้าง Innovation Platform (ส่งต่อไป I-05)	- OKPI-11: จำนวนพันธมิตรที่เข้าร่วมใน Digital Ecosystem (นับสะสม) - OKPI-12: ระดับความพึงพอใจของพันธมิตรที่มีต่อความร่วมมือ
กรอบการดำเนินโครงการริเริ่ม	
I-06: โครงการเสริมสร้าง Digital Ecosystem ด้าน วทน. ด้วยการสร้างพันธมิตร  The diagram illustrates the Digital Ecosystem Framework. At the top, 'แผน ๖6' and 'Digital Roadmap' lead to 'KA1: จัดทำแพลตฟอร์มพันธมิตรดิจิทัล' and 'KA4: สร้างประสบการณ์ดิจิทัลใน Ecosystem'. These lead to 'KA3: พัฒนา NSM Digital Hub'. 'KA3' then leads to 'KA2: สร้างและเชื่อมโยงเครือข่ายพันธมิตรใน Ecosystem' and 'KA5: สนับสนุนการพัฒนาธุรกิจใหม่ใน Ecosystem'. A central graphic shows concentric circles representing the ecosystem layers. A text box states: 'NSM Digital Hub คือ แพลตฟอร์มกลางที่ อพวช. ดูแล เพื่อใช้เชื่อมโยงพันธมิตรและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียใน Ecosystem'.  This graphic shows a 'Belgian self-employed consultant Digital Ecosystem' with a central hub and many surrounding logos of various companies and organizations, including fiverr, mayple, and others.	

ตารางกรอบการดำเนินงานโครงการริเริ่ม

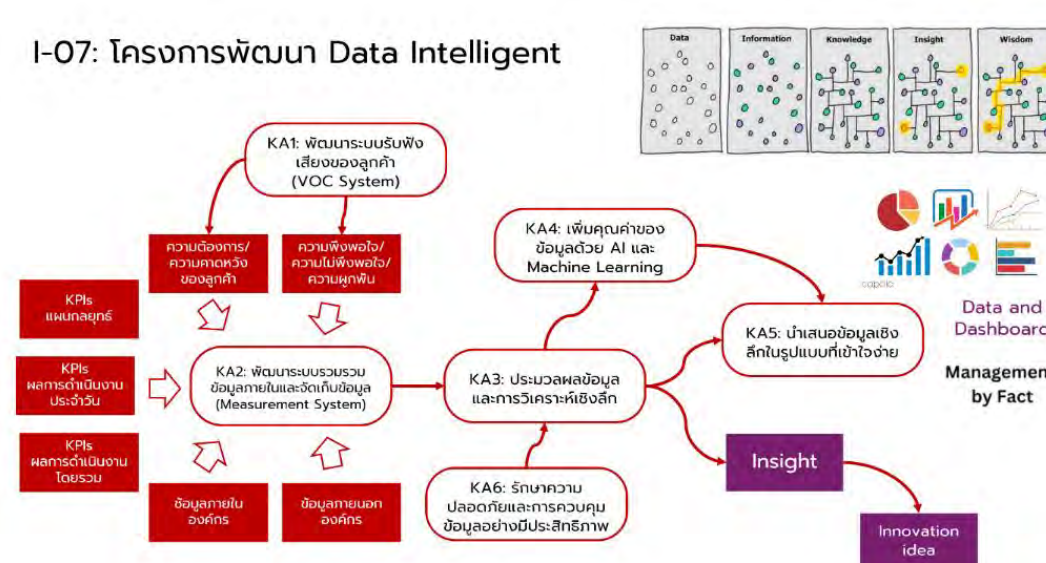
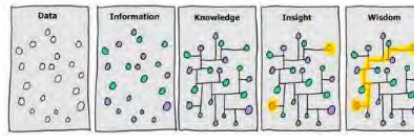
กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569									2570												2571					
	Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2		
	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.
KA1: จัดทำแผนกลยุทธ์พันธมิตรดิจิทัล (PI : "1. ร้อยละของความคืบหน้าในการจัดทำแผนกลยุทธ์ (Vision, Objectives, Roadmap) เกี่ยวกับความร่วมมือดิจิทัล 2. ร้อยละความเห็นพ้องของผู้บริหาร / พันธมิตรหลักต่อแผนกลยุทธ์")																											
1. รวบรวมและวิเคราะห์สถานะความร่วมมือด้านดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน (ทั้งภายในและภายนอกองค์กร)																											
2. กำหนดวิสัยทัศน์ (Vision) และเป้าหมายเชิงกลยุทธ์ในการพัฒนา Digital Ecosystem																											
3. เจาะจงประเด็นสำคัญ เช่น การผลิตกำลังคน STEM การสร้างนวัตกรรมร่วม พัฒนา NSM Digital Hub																											
4. จัดทำ Roadmap ที่กำหนด Timeline สำหรับสร้างความร่วมมือดิจิทัลในระยะสั้น / กลาง / ยาว																											
5. นำเสนอแผนต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย รับคำแนะนำ และปรับปรุงให้เหมาะสม																											
KA2: สร้างและเชื่อมโยงเครือข่ายพันธมิตรใน Ecosystem (PI : "1. จำนวนพันธมิตรใหม่ที่เข้าร่วม Ecosystem (ต่อปี) 2. จำนวนกิจกรรมความร่วมมือ (เช่น เวิร์กชอป โครงการวิจัยร่วม การแลกเปลี่ยนนักวิจัย)")																											
1. แสวงหาหน่วยงานภาครัฐ เอกชน มหาวิทยาลัย สตาร์ทอัพ ฯลฯ ที่เกี่ยวข้องกับ STEM และนวัตกรรม																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569									2570												2571					
	Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2		
	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.
2. จัดประชุมเพื่อสร้างความร่วมมือ และลงนามบันทึกข้อตกลง (MoU) ร่วมกัน																											
3. จัดอีเวนต์ (Physical/Virtual) เพื่อให้แต่ละองค์กรได้พบปะแลกเปลี่ยนความรู้/ทรัพยากร																											
4. สร้างแนวทางในการแลกเปลี่ยนข้อมูล และการทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบและปลอดภัย																											
5. ติดตามจำนวนพันธมิตรใหม่ ความคืบหน้าของโครงการร่วม และปัญหาที่พบ																											
KA3: พัฒนา NSM Digital Hub (PI : "1. ร้อยละของพีเจอร์ทูลหลักใน Digital Hub (เช่น ระบบข้อมูล STEM, Module ความร่วมมือดิจิทัล, เครื่องมือสื่อสาร) ที่พัฒนาได้ตามแผน 2. อัตราการใช้งานของพันธมิตร/ผู้ใช้งานนอกบนระบบ Hub")																											
1. วางโครงสร้างสถาปัตยกรรมระบบ ให้รองรับการเชื่อมโยงข้อมูลและบริการหลายด้าน (Onsite + Online)																											
2. สร้างเครื่องมือสำหรับ Collaboration ระหว่างพันธมิตร เช่น Forums, Project Management, Chat/Video Conference																											
3. เชื่อมต่อฐานข้อมูล STEM, บทความวิจัย, คลังความรู้เพื่อเป็นศูนย์กลางข้อมูลด้าน วทน.																											
4. วางแนวทางความปลอดภัยด้านข้อมูล และระบบอนุญาตการเข้าถึง (Permission) ตามระดับผู้ใช้																											
5. จัดการอบรม หรือเผยแพร่วิดีโอสอนการใช้งาน Digital Hub แก่พันธมิตร/ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569									2570									2571								
	Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1		Q2			
	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.
KA4: สร้างประสบการณ์ดิจิทัลใน Ecosystem (PI : 1. อัตราการมีส่วนร่วมในกิจกรรมดิจิทัล 2. ร้อยละความพึงพอใจของพันธมิตร/ผู้ซื้อต่อกิจกรรมและเครื่องมือดิจิทัลที่ใช้ร่วมกัน)																											
1. จัดอีเวนต์ STEM ในรูปแบบออนไลน์ เช่น Virtual STEM Fair, Online Science Camp																											
2. สร้างสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล เช่น e-Learning, AR/VR Content ร่วมกับพันธมิตร (หาพันธมิตร แต่ไม่สร้างสื่อ)																											
3. เพิ่มพีเจอรเกมหรือกิจกรรมท้าทาย (Hackathon, Ideathon) เพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วม																											
4. รับฟังความเห็นจากพันธมิตร/ผู้ใช้เกี่ยวกับประสบการณ์ดิจิทัล และปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง																											
5. เปิดเวทีให้พันธมิตรนำเสนอผลงาน/นวัตกรรม และมอบรางวัล เพื่อสร้างบรรยากาศเชิงบวกใน Ecosystem																											
KA5: สนับสนุนการพัฒนาธุรกิจใหม่ใน Ecosystem (PI : 1. จำนวนโครงการหรือความร่วมมือที่เกี่ยวกับการพัฒนาธุรกิจใหม่ 2. ร้อยละของโครงการที่เกิดขึ้นแล้วสามารถดำเนินการได้ต่อเนื่อง)																											
1. โครงการขอรับทุนจัดทำโปรแกรมสนับสนุนเงินทุน ร่วมลงทุน (Co-invest) หรือจับคู่ทุนวิจัยกับพันธมิตร																											
2. โครงการหาพันธมิตรหุ้นส่วนทางกลยุทธ์เพื่อให้คำปรึกษาเรื่องโมเดลธุรกิจ การตลาด และกลยุทธ์สำหรับสตาร์ทอัพหรือโครงการใหม่																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569									2570												2571					
	Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2		
	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.
3. โครงการหาพันธมิตรความร่วมมือเพื่อจัดการแข่งขันหรือแคมเปญด้าน STEM เพื่อดึงดูดไอเดียนวัตกรรมใหม่ ๆ จากบุคคล/องค์กรใน Ecosystem																											
4. จับคู่ (Matchmaking) ระหว่างสตาร์ทอัพกับนักลงทุน อุตสาหกรรม เป้าหมายคือการต่อยอดเชิงพาณิชย์																											
5. ติดตามผลโครงการใหม่ เช่น ยอดขายเริ่มต้น, จุดคุ้มทุน, การได้รับเงินทุนรอบถัดไป																											

I-07: โครงการพัฒนา Data Intelligent

วัตถุประสงค์ (Objective)	
- เพื่อสร้าง Data Intelligent ที่รวบรวมทรัพยากร ชีตความสามารถ ความรู้ภายในองค์กร ความรู้ภายนอกองค์กร ผลการดำเนินงานขององค์กร ข้อมูลและสารสนเทศของลูกค้า - เพื่อนำมาวิเคราะห์เป็นองค์ความรู้ใหม่ รวมทั้งแนวคิดเริ่มต้นในการพัฒนานวัตกรรมและบริการใหม่ เพื่อตอบสนองความต้องการและความคาดหวังของลูกค้าและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่สำคัญ	
ผลลัพธ์ที่คาดหวัง	ตัวชี้วัดโครงการ
(1) องค์กรมีการบริหารจัดการด้วยข้อมูลจริง (Management by Fact) ในการบริหารทรัพยากรอย่างเหมาะสม (ส่งต่อไป I-04, I-06) (2) ข้อมูลที่เก็บรวบรวมมีคุณภาพและปลอดภัยจากภัยคุกคาม (3) องค์กรมีความพร้อมในการเชื่อมโยงข้อมูลและสารสนเทศกับพันธมิตรใน Ecosystem (ส่งต่อไป I-06) (4) รู้ความต้องการที่แท้จริง (Insight) ของลูกค้า (5) ได้แนวคิด (Idea) ในการพัฒนานวัตกรรมและบริการใหม่ที่มีคุณภาพและตอบสนองความต้องการของลูกค้าและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้ดีขึ้น (ส่งต่อไป I-08)	OKPI-13: ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้ต่อระบบ Data Intelligent OKPI-14: จำนวนแนวคิดนวัตกรรมหรือบริการใหม่ที่เกิดขึ้นจากการวิเคราะห์ข้อมูล
กรอบการดำเนินโครงการริเริ่ม	
I-07: โครงการพัฒนา Data Intelligent  	

ตารางกรอบการดำเนินงานโครงการริเริ่ม

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2568						2569									2570											
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.
KA1: พัฒนาระบบรับฟังเสียงของลูกค้า (VOC System) (PI : 1. อัตราการครอบคลุมเสียงของลูกค้าจากช่องทางต่าง ๆ, 2. ความพึงพอใจของผู้ใช้งานระบบ VOC)																											
1. สำรวจช่องทางการรับฟังเสียง VOC เดิมที่มีอยู่/วิเคราะห์ความเหมาะสมของแต่ละรูปแบบ																											
2. กำหนดวิธีการรับฟังเสียงของลูกค้าให้เหมาะกับลูกค้าแต่ละกลุ่ม																											
3. พัฒนาเครื่องมือ/แบบสอบถาม/ข้อคำถามในการรับฟัง																											
4. พัฒนาช่องทางการรับฟังเสียงของลูกค้า																											
5. เชื่อมโยงช่องทางต่าง ๆ ในการรับฟังเสียงลูกค้าเข้ากับระบบกลาง																											
6. กำหนดวิธีการจัดเก็บข้อมูลที่เป็นมาตรฐานเดียวกัน																											
7. รับฟังเสียงของลูกค้าตามวิธีการที่กำหนด																											
KA2: พัฒนาระบบรวบรวมข้อมูลภายในและจัดเก็บข้อมูล (Measurement System) (1. อัตราการครอบคลุมแหล่งข้อมูล, 2. ระยะเวลาที่ระบบ Measurement System พร้อมใช้งาน)																											
1. ตั้งคณะกรรมการด้านการกำกับดูแลข้อมูล (Data Governance Committee)																											

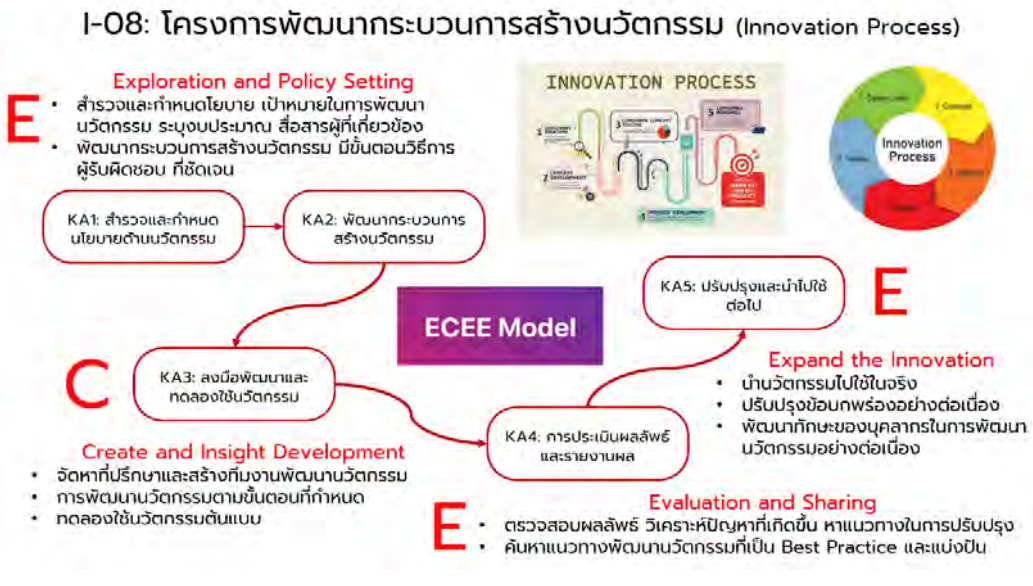
กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2568						2569												2570								
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.
2. กำหนดเกณฑ์ด้านการกำกับดูแลข้อมูล เพื่อควบคุมการจัดเก็บและแบ่งปันข้อมูลอย่างเหมาะสม																											
3. ออกแบบมาตรฐานข้อมูล (Data Schema) ให้เป็นรูปแบบเดียวกัน																											
4. จัดทำระบบรวบรวมตัววัดในระดับต่าง ๆ ความต้องการ/ความคาดหวังของลูกค้า ความพึงพอใจ/ไม่พึงพอใจ/ความผูกพัน																											
5. รวบรวมข้อมูลภายในองค์กร เช่น การเงิน บุคลากร ฯลฯ																											
6. รวบรวมข้อมูลภายนอกองค์กร เช่น ข้อมูลการเปรียบเทียบกับคู่แข่ง																											
7. กำหนดผู้รับผิดชอบในการจัดเก็บข้อมูล และจัดทำ Data flow diagram																											
8. กำหนดการควบคุมคุณภาพและความพร้อมใช้ของข้อมูล																											
KA3: ประมวลผลข้อมูลและการวิเคราะห์เชิงลึก (1. อัตราการเข้าถึงหรือใช้งานเครื่องมือวิเคราะห์โดยบุคลากร/ผู้บริหาร, 2. ระยะเวลาตั้งแต่เริ่มวิเคราะห์ข้อมูลจนได้ข้อสรุปเชิงลึก (Insight))																											
1. ใช้เทคโนโลยีสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลแบบเรียลไทม์ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ทันสมัยและมีคุณค่าในการตัดสินใจ																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2568						2569												2570								
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.
2. สร้างแพลตฟอร์มสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ เพื่อรองรับการใช้งานข้อมูลในเชิงลึกและเชิงกลยุทธ์																											
3. ใช้เทคนิคการวิเคราะห์ที่ยืดหยุ่นและสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความต้องการขององค์กร เพื่อให้การวิเคราะห์มีความคล่องตัว																											
4. เสริมการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการใช้คลังข้อมูลที่มีโครงสร้างชัดเจน เพื่อการวางแผนและการคาดการณ์ที่แม่นยำ																											
5. ติดตามประสิทธิภาพของระบบและปรับปรุงการทำงานเมื่อจำเป็น เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างราบรื่น																											
6. จัดเวิร์กชอปร่วมกันระหว่างฝ่ายต่าง ๆ เพื่อนำ Insight มาต่อยอดเป็นแนวคิดนวัตกรรม																											
KA4: เพิ่มคุณค่าของข้อมูลด้วย AI และ Machine Learning (1. จำนวนโครงการหรือกรณีใช้งาน (Use Case) ที่มีการพัฒนาและใช้งาน AI/ML จริงในองค์กร)																											
1. ใช้เทคโนโลยี AI เพื่อทำความเข้าใจข้อมูลในเชิงลึก เช่น การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้ใช้งานและการตรวจจับแนวโน้มสำคัญ																											
2. พัฒนาโมเดล AI ที่สามารถทำนายผลลัพธ์หรือแนะนำการตัดสินใจที่ช่วยให้องค์กรทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2568						2569												2570								
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.
3. ผนวก AI เข้าไปในระบบงานเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลและให้คำแนะนำที่แม่นยำ																											
4. ดูแลและปรับปรุงโมเดล AI อย่างต่อเนื่องเพื่อให้ตอบสนองต่อความต้องการที่เปลี่ยนแปลง																											
5. ทดสอบและประเมินผลการทำงานของ AI อย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้มั่นใจว่ามีความถูกต้องและคุ้มค่าในการใช้งาน																											
KA5: นำเสนอข้อมูลเชิงลึกในรูปแบบที่เข้าใจง่าย (1. อัตราการนำผลการวิเคราะห์ (Insight) ไปปรับใช้จริงในกระบวนการทำงานหรือในการตัดสินใจ, 2. ความพึงพอใจของผู้ใช้งานต่อรูปแบบรายงาน/แดชบอร์ด)																											
1. สร้างรายงานและแดชบอร์ดที่ใช้งานง่าย เพื่อให้ผู้บริหารสามารถมองเห็นภาพรวมและรายละเอียดได้อย่างชัดเจน																											
2. จัดเก็บข้อมูลที่จำเป็นสำหรับการตัดสินใจในระบบที่รองรับการเข้าถึงได้อย่างรวดเร็วและปลอดภัย																											
3. ใช้เครื่องมือค้นหาข้อมูลที่ช่วยให้การค้นหาและนำข้อมูลมาใช้เป็นไปได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ																											
4. แบ่งปันข้อมูลสำคัญกับทีมงานและหน่วยงานภายนอกที่เกี่ยวข้องอย่างปลอดภัย เพื่อสนับสนุนการทำงานร่วมกัน																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2568						2569												2570								
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.
5. นำเสนอข้อมูลในรูปแบบที่เหมาะสมกับผู้ใช้งานแต่ละกลุ่ม เพื่อให้ทุกคนสามารถเข้าใจและใช้ประโยชน์จากข้อมูลได้เต็มที่																											
KA6: รักษาความปลอดภัยและการควบคุมข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ (1. ความถี่ในการตรวจสอบการเข้าถึงข้อมูล เพื่อให้มั่นใจว่าไม่มีการใช้งานโดยไม่ได้รับอนุญาต, 2. จำนวนเหตุการณ์ด้านความปลอดภัยข้อมูล)																											
1. ใช้เทคโนโลยีป้องกันความปลอดภัยเพื่อปกป้องข้อมูลจากภัยคุกคามทางไซเบอร์																											
2. จัดการคีย์และข้อมูลสำคัญอย่างปลอดภัย เพื่อป้องกันการเข้าถึงข้อมูลที่ไม่เหมาะสม																											
3. บังคับใช้นโยบายที่ช่วยให้การดำเนินงานเป็นไปตามมาตรฐานความปลอดภัยและข้อกำหนด																											
4. ตรวจสอบค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานด้านข้อมูล เพื่อให้การใช้ทรัพยากรมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า																											
5. ประเมินความปลอดภัยของระบบอย่างสม่ำเสมอ และนำข้อมูลเชิงลึกมาใช้ในการปรับปรุงระบบให้ดีขึ้น																											

I-08: โครงการพัฒนากระบวนการสร้างนวัตกรรม (Innovation Process)

วัตถุประสงค์ (Objective)	
● เพื่อพัฒนากระบวนการสร้างนวัตกรรมขององค์กรที่เป็นระบบอย่างชัดเจน มีการกำหนดนโยบาย จัดสรรงบประมาณ (ให้กล้าล้มเหลว) ทำให้มีนวัตกรรมออกมาอย่างต่อเนื่อง ● การค้นหาโอกาสในการสร้างนวัตกรรม ที่ต่อเนื่องจาก Insight และแนวคิดเริ่มต้นในการพัฒนานวัตกรรมและบริการใหม่ ● เชื่อมโยงไปสู่การให้รางวัลและการยกย่องชมเชย กับผู้ที่สร้างนวัตกรรมไม่ว่าจะสำเร็จหรือไม่ เพื่อให้เกิดวัฒนธรรมองค์กรในการมุ่งสร้างนวัตกรรม ทำให้ก้าวสู่การเป็นองค์กรนวัตกรรมที่ใช้ดิจิทัลเป็นฐาน ● มีการติดตามผลและมีหลักเกณฑ์ในการตัดสินใจพิจารณายุติการดำเนินโครงการนวัตกรรมในเวลาที่เหมาะสม	
ผลลัพธ์ที่คาดหวัง	ตัวชี้วัดโครงการ
(1) ทำให้ได้นวัตกรรม/บริการใหม่ ๆ ออกมาอย่างต่อเนื่อง และมีระยะเวลาในการพัฒนานวัตกรรมที่สั้นลง ทำให้องค์กรสามารถก้าวสู่การเป็นองค์กรนวัตกรรมที่มีความยั่งยืน และพร้อมที่จะร่วมมือกับพันธมิตรใน Ecosystem ในการสร้างนวัตกรรม (ส่งต่อไป I-04, I-05) (2) เกิดวัฒนธรรมองค์กรที่ส่งเสริมให้บุคลากรกล้าคิด กล้าลอง และกล้าล้มเหลวในเชิงสร้างสรรค์	OKPI-15: จำนวนโครงการนวัตกรรมที่ริเริ่มและดำเนินการ OKPI-16: ร้อยละของบุคลากรที่มีส่วนร่วมในโครงการนวัตกรรม
กรอบการดำเนินโครงการริเริ่ม	
I-08: โครงการพัฒนากระบวนการสร้างนวัตกรรม (Innovation Process)  E Exploration and Policy Setting - สำรวจและกำหนดนโยบาย เป้าหมายในการพัฒนานวัตกรรม ระบุงบประมาณ สื่อสารผู้ที่เกี่ยวข้อง - พัฒนากระบวนการสร้างนวัตกรรม มีขั้นตอนวิธีการ ผู้รับผิดชอบ ที่ชัดเจน C Create and Insight Development - จัดหาที่ปรึกษาและสร้างทีมงานพัฒนานวัตกรรม - การพัฒนานวัตกรรมตามขั้นตอนที่กำหนด - ทดลองใช้นวัตกรรมต้นแบบ E Evaluation and Sharing - ตรวจสอบผลลัพธ์ วิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้น หาแนวทางในการปรับปรุง - ค้นหาแนวทางพัฒนานวัตกรรมที่เป็น Best Practice และแบ่งปัน E Expand the Innovation - นำนวัตกรรมไปใช้จริง - ปรับปรุงข้อบกพร่องอย่างต่อเนื่อง - พัฒนากิจกรรมของบุคลากรในการพัฒนานวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง KA1: สำรวจและกำหนดนโยบายด้านนวัตกรรม KA2: พัฒนาการ-บวนการสร้างนวัตกรรม KA3: ลงมือพัฒนาและทดลองใช้นวัตกรรม KA4: การประเมินผลลัพธ์และรายงานผล KA5: ปรับปรุงและนำไปใช้ต่อไป ECEE Model	

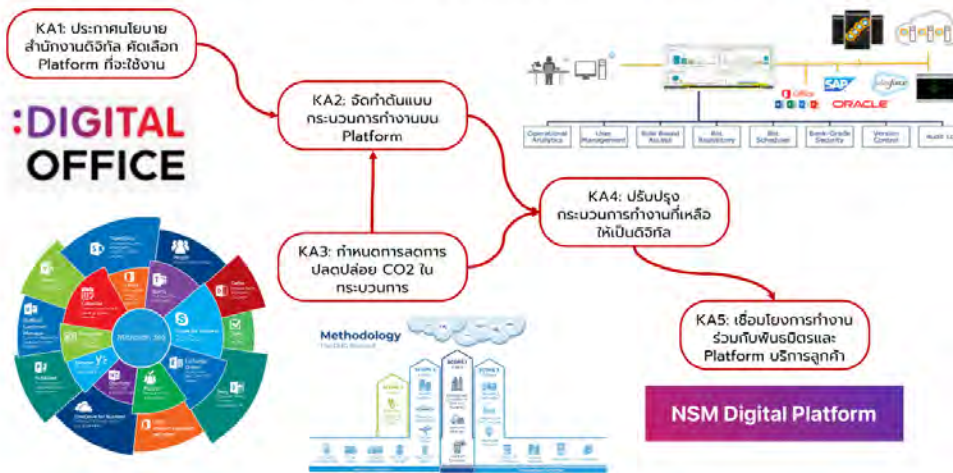
ตารางกรอบการดำเนินโครงการริเริ่ม

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																											
	2569												2570												2571			
	Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	
KA1: สำรวจและกำหนดนโยบายด้านนวัตกรรม (Exploration & Policy Setting) (PI : 1. ร้อยละของบุคลากรที่รับรู้เกี่ยวกับนโยบายด้านนวัตกรรม)																												
1. จัดเวิร์กช็อปร่วมกับผู้บริหารและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อรวบรวมข้อมูลและความคาดหวังในการกำหนดนโยบาย (M1+2)																												
2. จัดทำร่างนโยบายด้านนวัตกรรม และเปิดรับความคิดเห็นจากหน่วยงานภายใน/ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายนอก (M1+M2)																												
3. จัดทำแผนการเงินสนับสนุนโครงการนวัตกรรม พร้อมระบุแนวทางการใช้จ่ายที่ส่งเสริมความกล้าล้มเหลวในเชิงสร้างสรรค์ (M2.2)																												
4. สื่อสารนโยบายด้านนวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง (M1+ M5)																												
KA2: พัฒนาระบบการสร้างนวัตกรรม (Innovation Process Development) (PI : 1. ระยะเวลาเฉลี่ยตั้งแต่ได้ไอเดียจนถึงการเริ่มทำโครงการนำร่อง (Pilot))																												
1. ศึกษาตัวอย่างกระบวนการนวัตกรรมจากองค์กรชั้นนำหรือคู่แข่ง เพื่อปรับใช้ให้เหมาะสม																												
2. ออกแบบกระบวนการสร้างนวัตกรรม (ได้ ptototype ของกระบวนการฯ)																												
3. จัดทำคู่มือหรือ Flowchart สำหรับระยะต่าง ๆ ของนวัตกรรม																												

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569												2570												2571		
	Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1		
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.
4. ทดลองใช้กระบวนการสร้างนวัตกรรมในโครงการเล็ก ๆ เพื่อตรวจสอบจุดแข็ง-จุดอ่อน																											
5. ขยายการใช้กระบวนการฯ สู่ทุกหน่วยงาน พร้อมระบบติดตามการใช้งาน																											
KA3: ลงมือพัฒนาและทดลองใช้นวัตกรรม (Implementation & Experimentation) (PI : 1. จำนวนโครงการนวัตกรรมที่เข้าสู่การทดลองใช้งานในระดับ Pilot, 2.ร้อยละของบุคลากรที่ได้เข้าร่วมในโครงการ Pilot)																											
1. เปิดรับไอเดียจากบุคลากร และจัดตั้งทีมข้ามสายงาน (Cross-functional) เพื่อพัฒนาความเป็นไปได้																											
2. พัฒนา Prototype หรือ Minimum Viable Product (MVP) พร้อมทดสอบในกลุ่มย่อย (User Testing)																											
3. ปลดปล่อยโครงการนำร่องให้ใช้งานในวงจำกัด พร้อมติดตามผลและเก็บข้อมูล Feedback																											
4. ยกย่องชมเชยทีมงานไม่ว่าจะประสบความสำเร็จหรือไม่ก็ตาม (Fail Forward) สร้างวัฒนธรรมเชิงบวก (นำเสนอ ส่งเข้าประกวด ให้รางวัล)																											
KA4: การประเมินผลลัพธ์และรายงานผล (Evaluation & Reporting) (PI : 1. ร้อยละของโครงการนวัตกรรมที่ผ่านการประเมินอย่างเป็นระบบ, 2. ความพึงพอใจของผู้บริหาร/ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่อรูปแบบรายงานนวัตกรรม)																											
1. กำหนดเกณฑ์ความสำเร็จและเกณฑ์การยุติโครงการ (Stop/Go Criteria)																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569												2570												2571		
	Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1		
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.
2. จัดประชุมติดตามผลเป็นระยะ (เช่น รายเดือน/รายไตรมาส) เพื่อประเมินความคืบหน้า																											
3. หลังโครงการสิ้นสุด ไม่ว่าจะสำเร็จหรือล้มเหลว จัด Post-mortem / AAR (After Action Review)																											
4. สรุปบทเรียนเพื่อนำไปปรับใช้ในโครงการอื่น ๆ																											
5. จัดทำรายงานสรุปนวัตกรรมในรูปแบบที่เข้าใจง่าย (Infographic, Dashboard) ส่งถึงผู้บริหารและบุคลากร																											
KA5: ปรับปรุงและนำไปใช้ต่อไป (Improvement & Scaling) (PI : 1. อัตราการนำโครงการนวัตกรรมที่ทดสอบสำเร็จ ไปขยายผลในวงกว้าง)																											
1. จัดเวิร์กช็อปปรับปรุงกระบวนการสร้างนวัตกรรมตามบทเรียนที่ได้จาก KA4																											
2. นำแนวปฏิบัติที่ประสบความสำเร็จมาเผยแพร่สู่หน่วยงานอื่นในองค์กร																											
3. จัดทำแผนนำโครงการที่ผ่านการพิสูจน์แล้วไปขยายให้ทั่วถึง เช่น เปิดตัวทั่วองค์กรหรือต่อยอดเชิงพาณิชย์																											
4. สร้างกิจกรรม/แคมเปญกระตุ้นวัฒนธรรม “กล้าคิด กล้าลอง กล้าล้มเหลว” อย่างสม่ำเสมอ																											

I-09: โครงการสร้างประสบการณ์ในการทำงานของบุคลากรด้วยดิจิทัลและการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

วัตถุประสงค์ (Objective)	
● เพื่อยกระดับกระบวนการทำงานภายในองค์กรให้ใช้ดิจิทัลเป็นหลัก ทำให้ลดขั้นตอนในการทำงาน ลดความผิดพลาด ลดต้นทุนในการดำเนินงาน ลดการใช้กระดาษ ให้กลายเป็นการประสบการณ์ด้านดิจิทัลที่ดีต่อบุคลากรในการทำงาน ● คำนึงถึงการลดการปลดปล่อยคาร์บอนไดออกไซด์ ในกระบวนการทำงาน ● เตรียมเชื่อมโยงกับการบริการลูกค้าแบบ Platform และเชื่อมโยงกับการทำงานร่วมกับองค์กรพันธมิตร ● การป้องกันการถูกโจมตีทางไซเบอร์	
ผลลัพธ์ที่คาดหวัง	ตัวชี้วัดโครงการ
(1) บุคลากรได้รับประสบการณ์ที่ดีขึ้นจากการทำงานด้วยดิจิทัล มีเวลามากขึ้นในการตอบสนองความต้องการของลูกค้า และมีความพึงพอใจต่อองค์กรยิ่งขึ้น (2) ลดการใช้ทรัพยากรและสร้างผลกระทบเชิงบวกต่อสิ่งแวดล้อม (3) กระบวนการทำงานภายในองค์กรมีประสิทธิภาพ มีความรวดเร็วขึ้น ข้อผิดพลาดลดลง และลดต้นทุน (ส่งต่อไป I-04) (4) กระบวนการทำงานภายในองค์กรมีประสิทธิภาพ โดยมีการกำหนดตัววัดของกระบวนการ และมีการติดตามผลเพื่อนำเข้าสู่ Data Intelligent (ส่งต่อไป I-07) (5) องค์กรมีความพร้อมในการเชื่อมโยงกับพันธมิตรและระบบบริการลูกค้าแบบดิจิทัลอย่างไร้รอยต่อ	OKPI-17: ระดับการใช้เครื่องมือดิจิทัลในกระบวนการทำงาน OKPI-18: อัตราการลดการใช้กระดาษภายในองค์กร
กรอบการดำเนินโครงการริเริ่ม	
I-09: โครงการสร้างประสบการณ์ในการทำงานของบุคลากรด้วยดิจิทัลและการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม  KA1: ประกาศนโยบายสำนักงานดิจิทัล คัดเลือก Platform ที่จะใช้งาน KA2: รวบรวมแบบกระบวนการทำงานบน Platform KA3: กำหนดมาตรการปลดปล่อย CO2 ในกระบวนการ KA4: ปรับปรุงกระบวนการทำงานที่เหลือให้เป็นดิจิทัล KA5: เชื่อมโยงการทำงานร่วมกับพันธมิตรและ Platform บริการลูกค้า Methodology: The Digital Office NSM Digital Platform	

ตารางกรอบการดำเนินงานโครงการริเริ่ม

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569												2570												2571		
	Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1		
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.
KA1: ประกาศนโยบายสำนักงานดิจิทัล และคัดเลือก Platform ที่จะใช้งาน (PI : 1. อัตราการยอมรับนโยบายสำนักงานดิจิทัลจากบุคลากรภายในองค์กร 2. ร้อยละของบุคลากรที่ผ่านการอบรมการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัล)																											
1. จัดเวิร์กชอปเพื่อพัฒนานโยบายสำนักงานดิจิทัล																											
2. กำหนดเป้าหมาย การใช้เครื่องมือดิจิทัล และ แนวทางการลดการใช้กระดาษ																											
3. สื่อสารนโยบายผ่านช่องทางต่าง ๆ																											
4. จัดทำเอกสารคู่มือและ FAQs เกี่ยวกับนโยบาย																											
5. จัดทำรายงานเปรียบเทียบแพลตฟอร์มต่าง ๆ																											
6. ประเมินแพลตฟอร์มที่เข้ามาตามเกณฑ์ที่กำหนด																											
7. เลือกแพลตฟอร์มที่ตอบโจทย์สูงสุดและได้รับการ อนุมัติจากคณะกรรมการ																											
8. ออกแบบหลักสูตรการอบรมการใช้งาน แพลตฟอร์มดิจิทัล																											
9. จัดอบรมให้กับบุคลากรผ่านช่องทางต่าง ๆ																											
KA2: จัดทำต้นแบบกระบวนการทำงานบน Platform (PI : 1. จำนวนกระบวนการทำงานที่ถูกพัฒนาต้นแบบบนแพลตฟอร์มภายในกำหนดเวลา)																											
1. ระบุและเลือกกระบวนการทำงานที่ต้องการ พัฒนาต้นแบบบนแพลตฟอร์มดิจิทัล																											
2. ใช้ข้อมูลจากการสำรวจกระบวนการที่มี ประสิทธิภาพต่ำและมีโอกาสปรับปรุง																											

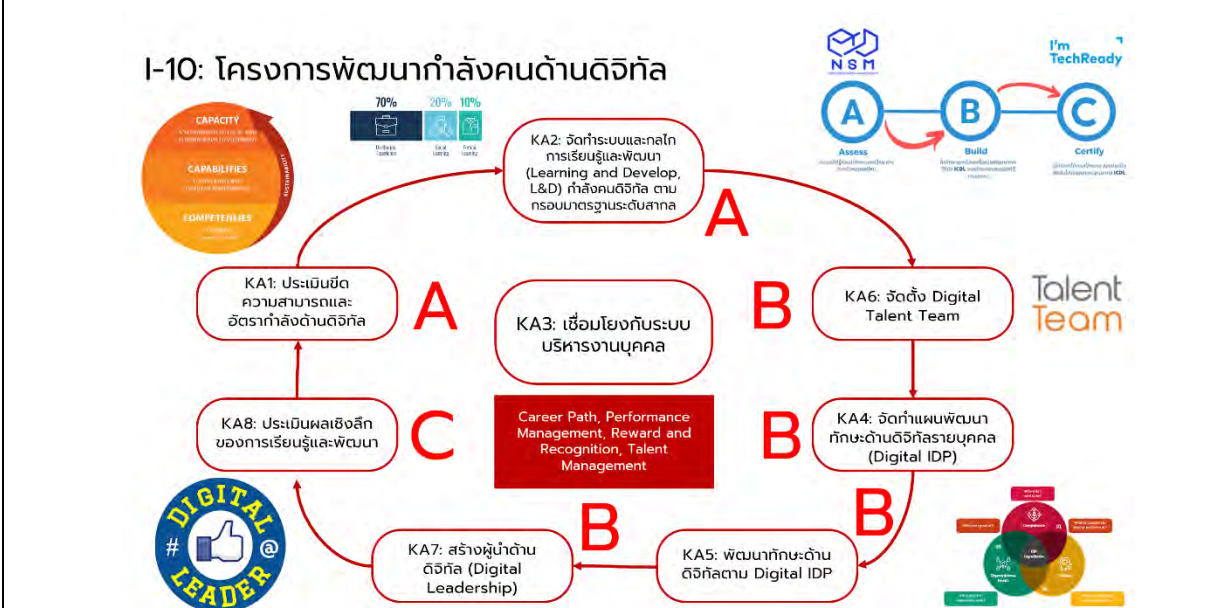
กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569												2570												2571		
	Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1		
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.
3. จัดเวิร์กชอปร่วมกับทีมงานที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างต้นแบบกระบวนการใหม่																											
4. จัดหาพี่เลี้ยงในการปรับปรุงกระบวนการ																											
5. จัดสรรทุนนวัตกรรมในการปรับปรุงกระบวนการ																											
6. นำต้นแบบที่พัฒนามาใช้งานจริงในหน่วยงานหรือทีมงานที่เลือก																											
7. ทดสอบประสิทธิภาพและเก็บข้อมูล feedback เพื่อปรับปรุง																											
8. ปรับปรุงต้นแบบตามผลการทดสอบและ feedback จากผู้ใช้งาน																											
9. ทำซ้ำกระบวนการทดสอบจนกว่าต้นแบบจะพร้อมสำหรับการนำไปใช้จริง																											
KA3: กำหนดการลดการปลดปล่อย CO2 ในกระบวนการ (PI : 1. อัตราการลดการปลดปล่อย CO2 จากกระบวนการทำงาน, 2. ร้อยละของบุคลากรที่ผ่านการอบรมเกี่ยวกับการลดการปลดปล่อย CO2)																											
1. ประเมินปริมาณการปลดปล่อย CO2 จากกระบวนการทำงานปัจจุบัน																											
2. พัฒนากลยุทธ์ในการลดการปลดปล่อย CO2 เช่น การใช้พลังงานทดแทน การเพิ่มประสิทธิภาพการใช้พลังงาน																											
3. กำหนดเป้าหมายและแนวทางการดำเนินงาน																											
4. นำเทคโนโลยีที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมมาใช้ในกระบวนการทำงาน เช่น ระบบการจัด																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																								
	2569												2570												2571
	Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.
การพลังงาน การใช้เครื่องมือดิจิทัลที่ประหยัดพลังงาน																									
5. จัดโปรแกรมการอบรมให้กับบุคลากรเกี่ยวกับการลดการปลดปล่อย CO2 และการปฏิบัติงานอย่างยั่งยืน																									
6. ติดตามและรายงานปริมาณการปลดปล่อย CO2 อย่างต่อเนื่อง																									
7. ใช้ Dashboard เพื่อแสดงข้อมูลแบบเรียลไทม์ และทำรายงานประจำเดือน/ปี																									
KA4: ปรับปรุงกระบวนการทำงานที่เหลือให้เป็นดิจิทัล (PI : 1. ร้อยละของกระบวนการทำงานที่ถูกดิจิทัลให้เสร็จสมบูรณ์)																									
1. จัดทำรายการกระบวนการทำงานทั้งหมดในองค์กรและกำหนดลำดับความสำคัญในการดิจิทัล																									
2. พิจารณาจากปริมาณการใช้ทรัพยากร ความสำคัญ และโอกาสในการลดข้อผิดพลาด																									
3. วาดแผนภาพกระบวนการทำงานในรูปแบบดิจิทัลเพื่อระบุขั้นตอนที่สามารถปรับปรุงได้																									
4. นำระบบอัตโนมัติมาใช้ในกระบวนการที่ทำซ้ำ และต้องการความแม่นยำสูง เช่น การอนุมัติเอกสาร การจัดการข้อมูล																									
5. ใช้เทคโนโลยี RPA (Robotic Process Automation)																									

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569												2570												2571		
	Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1		
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.
6. เชื่อมต่อเครื่องมือดิจิทัลที่เลือกใน KA1 กับกระบวนการทำงานที่ต้องการดิจิทัล																											
7. ตรวจสอบความเข้ากันได้และการใช้งานของเครื่องมือ																											
8. จัดอบรมให้กับบุคลากรในการใช้งานกระบวนการดิจิทัลใหม่																											
9. จัดตั้งทีมสนับสนุน (Support Team) เพื่อช่วยเหลือเมื่อเกิดปัญหาในการใช้งาน																											
10. ติดตามและวัดผลการดิจิทัลกระบวนการทำงานผ่านตัวชี้วัดที่กำหนด																											
11. ใช้ระบบ Dashboard เพื่อแสดงข้อมูลการทำงานและความสำเร็จ																											
KA5: เชื่อมโยงการทำงานร่วมกับพันธมิตรและ Platform บริการลูกค้า (PI : 1. ร้อยละของการเชื่อมโยงที่สำเร็จตามแผน)																											
1. จัดเวิร์กชอปร่วมกับพันธมิตรเพื่อวางแผนการเชื่อมโยงระบบและกระบวนการทำงาน																											
2. กำหนดวิธีการและเทคโนโลยีที่จะใช้ในการเชื่อมต่อ																											
3. พัฒนาและจัดการ API สำหรับการเชื่อมต่อระหว่างระบบภายในองค์กรและแพลตฟอร์มของพันธมิตร																											
4. ตรวจสอบความปลอดภัยและประสิทธิภาพของ API																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																											
	2569												2570										2571					
	Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	
5. จัดโปรแกรมการอบรมร่วมกับพันธมิตรเพื่อให้บุคลากรเข้าใจและสามารถใช้งานระบบร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ																												
6. ดำเนินโครงการร่วมกับพันธมิตร เช่น การพัฒนาแคมเปญการตลาดดิจิทัล การสร้างผลิตภัณฑ์ร่วม																												
7. ติดตามและประเมินผลโครงการร่วมเพื่อปรับปรุงความร่วมมือ																												

I-10: โครงการพัฒนากำลังคนด้านดิจิทัล

วัตถุประสงค์ (Objective)	
- เพื่อทบทวนรูปแบบการทำงานร่วมกันของบุคลากร และการบริหารบุคลากร ที่ส่งเสริมให้บุคลากรสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพิ่มศักยภาพ มีผลิตภาพสูงสุด - ทำให้องค์กรเกิดความคล่องตัว มีระดับชั้นบัญชาการที่สั้น มีการกระจายอำนาจที่ชัดเจน ส่งเสริมการตัดสินใจที่รวดเร็ว - จัดโครงสร้างรองรับการจัดการความเสี่ยง และภาวะฉุกเฉิน การเตรียมความพร้อมในการทำงานจากที่ใดก็ได้ (Work anywhere)	
ผลลัพธ์ที่คาดหวัง	ตัวชี้วัดโครงการ
(1) องค์กรมีความคล่องตัว เพิ่มความชัดเจนในการกระจายอำนาจ (ส่งต่อไป I-07, I-09) (2) การทำงานมีความยืดหยุ่นและพร้อมรองรับการทำงานจากที่ใดก็ได้ (ส่งต่อไป I-07, I-09) (3) บุคลากรทำงานได้เต็มศักยภาพในสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการทำงาน ส่งผลให้มีความพึงพอใจต่อองค์กรเพิ่มขึ้น (4) องค์กรมีความพร้อมในการจัดการความเสี่ยงและสร้างนวัตกรรมจากจุดแข็งที่มี (5) การบริหารบุคลากรสอดคล้องกับเป้าหมายดิจิทัลและการพัฒนาองค์กรในระยะยาว	OKPI-13: ระดับความพึงพอใจของบุคลากรต่อสภาพแวดล้อมการทำงาน OKPI-22: ระดับความพึงพอใจต่อระบบการบริหารบุคลากร
กรอบการดำเนินโครงการริเริ่ม	
 I-10: โครงการพัฒนากำลังคนด้านดิจิทัล Diagram illustrating the I-10 Digital Human Resource Development Program structure, showing the flow from Capacity, Capabilities, and Competencies to various Knowledge Areas (KA) and the Career Path, Performance Management, Reward and Recognition, Talent Management framework. Knowledge Areas (KA): - KA1: ประเมินขีดความสามารถและอัตรากำลังคนด้านดิจิทัล (A) - KA2: จัดทำระบบและกลไกการเรียนรู้และพัฒนา (Learning and Develop, L&D) กำลังคนดิจิทัล ตามกรอบมาตรฐานระดับสากล (A) - KA3: เชื่อมโยงกับระบบบริหารงานบุคคล (B) - KA4: จัดทำแผนพัฒนากำลังคนด้านดิจิทัลรายบุคคล (Digital IDP) (B) - KA5: พัฒนากำลังคนด้านดิจิทัลตาม Digital IDP (B) - KA6: จัดตั้ง Digital Talent Team (B) - KA7: สร้างผู้นำด้านดิจิทัล (Digital Leadership) (C) - KA8: ประเมินผลเชิงลึกของการเรียนรู้และพัฒนา (C) Central Framework: Career Path, Performance Management, Reward and Recognition, Talent Management Logos: NSM, TechReady, Talent Team, Digital Leader.	

ตารางกรอบการดำเนินงานโครงการริเริ่ม

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2568						2569										2570										
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.
KA1: ประเมินขีดความสามารถและอัตรากำลังด้านดิจิทัล (PI 1. ร้อยละของบุคลากรที่ผ่านการประเมินขีดความสามารถด้านดิจิทัล, 2. ความพึงพอใจของบุคลากรต่อกระบวนการประเมินขีดความสามารถ)																											
1. กำหนดขีดความสามารถด้านดิจิทัลที่จำเป็น																											
2. ออกแบบแบบทดสอบและเครื่องมือประเมินทักษะด้านดิจิทัลที่เหมาะสมกับบทบาทต่าง ๆ ภายในองค์กร																											
3. ดำเนินการประเมินทักษะด้านดิจิทัลของบุคลากร																											
4. วิเคราะห์ผลการประเมินเพื่อระบุจุดแข็งและจุดที่ต้องพัฒนา																											
5. จัดทำรายงานผลการประเมินและสื่อสารผลให้กับบุคลากรและผู้บริหาร																											
KA2: จัดทำระบบและกลไกการเรียนรู้และพัฒนา (Learning and Development) (PI การประเมินความสอดคล้องของโปรแกรมกับกรอบมาตรฐานระดับสากล)																											
1. ออกแบบแบบทดสอบและเครื่องมือประเมินทักษะด้านดิจิทัลที่เหมาะสมกับบทบาทต่าง ๆ ภายในองค์กร																											
2. ดำเนินการประเมินทักษะด้านดิจิทัลของบุคลากร																											
3. วิเคราะห์ผลการประเมินเพื่อระบุจุดแข็งและจุดที่ต้องพัฒนา																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2568						2569												2570								
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.
4. จัดทำรายงานผลการประเมินและสื่อสารผล ให้กับบุคลากรและผู้บริหาร																											
KA3: เชื่อมโยงกับระบบบริหารงานบุคคล (PI ร้อยละของระบบพัฒนาทักษะดิจิทัลที่เชื่อมโยงกับระบบบริหารงานบุคคล)																											
1. สร้างแม่แบบสำหรับ Digital IDP ที่สามารถ ปรับแต่งได้ตามบทบาทและความต้องการของ บุคลากร																											
2. จัดการประชุมส่วนตัวหรือกลุ่มย่อยเพื่อช่วย บุคลากรในการวางแผนพัฒนาทักษะดิจิทัลของ ตนเอง																											
3. ตรวจสอบว่าแต่ละ Digital IDP สอดคล้องกับ เป้าหมายดิจิทัลและนโยบายองค์กร																											
4. ติดตามความก้าวหน้าของแต่ละ Digital IDP และปรับปรุงแผนตามความต้องการและผลการ พัฒนา																											
KA4: จัดทำแผนพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลรายบุคคล (PI 1. ร้อยละของบุคลากรที่มี Digital IDP ที่เสร็จสมบูรณ์, 2.ความพึงพอใจของบุคลากรต่อแผนพัฒนาทักษะดิจิทัลรายบุคคล)																											
1. สร้างแม่แบบสำหรับ Digital IDP ที่สามารถ ปรับแต่งได้ตามบทบาทและความต้องการของ บุคลากร																											
2. จัดการประชุมส่วนตัวหรือกลุ่มย่อยเพื่อช่วย บุคลากรในการวางแผนพัฒนาทักษะดิจิทัลของ ตนเอง																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2568						2569												2570								
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.
3. ตรวจสอบว่าแต่ละ Digital IDP สอดคล้องกับเป้าหมายดิจิทัลและนโยบายองค์กร																											
4. ติดตามความก้าวหน้าของแต่ละ Digital IDP และปรับปรุงแผนตามความต้องการและผลการพัฒนา																											
KA5: พัฒนาทักษะด้านดิจิทัลตาม Digital IDP (PI 1. ร้อยละของบุคลากรที่ผ่านการฝึกอบรมตาม Digital IDP, 2. ระดับการนำทักษะดิจิทัลที่พัฒนาไปใช้ในการทำงานจริง)																											
1. สร้างหลักสูตรการฝึกอบรมที่ตอบสนองความต้องการตาม Digital IDP																											
2. รวบรวมเนื้อหาจากแหล่งต่าง ๆ																											
3. จัดอบรมผ่านช่องทางต่าง ๆ																											
4. ติดตามและประเมินผลการฝึกอบรมเพื่อวัดความสำเร็จในการพัฒนาทักษะ																											
5. ใช้แบบสอบถาม, การทดสอบ, และการประเมินผลการทำงาน																											
6. จัดหาโอกาสในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง เช่น การเข้าร่วมสัมมนา, เวิร์กช็อป, การศึกษาต่อในด้านที่เกี่ยวข้อง																											
7. จัดตั้งโปรแกรมการให้คำปรึกษาและการโค้ชเพื่อสนับสนุนการพัฒนาทักษะดิจิทัลของบุคลากร																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2568						2569										2570										
	Q3			Q4			Q1		Q2		Q3		Q4		Q1		Q2		Q3								
	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.
KA6: จัดตั้ง Digital Talent Team (PI 1. ประสิทธิภาพการทำงานของทีม Digital Talent)																											
1. กำหนดบทบาทและความรับผิดชอบของสมาชิกในทีม Digital Talent																											
2. สรรหาและคัดเลือกบุคลากรที่มีทักษะและความสามารถด้านดิจิทัลที่จำเป็นสำหรับทีม																											
3. ออกแบบโครงสร้างทีมและระบบการกำกับดูแลเพื่อให้ทีมสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ																											
4. จัดการฝึกอบรมและจัดหาเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับทีม Digital Talent ในการทำงาน																											
5. กำหนดเป้าหมายและตัวชี้วัดการดำเนินงานสำหรับทีม Digital Talent เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายองค์กร																											
6. ส่งเสริมการทำงานร่วมกันและการแบ่งปันความรู้ภายในทีมและกับทีมอื่น ๆ ในองค์กร																											
KA7: สร้างผู้นำด้านดิจิทัล (PI 1. ร้อยละผู้นำที่ได้รับการฝึกอบรมด้านดิจิทัล, 2. ระดับการมีส่วนร่วมของผู้นำในการส่งเสริมและขับเคลื่อนนวัตกรรมดิจิทัล)																											
1. ระบุและคัดเลือกบุคลากรที่มีศักยภาพในการเป็นผู้นำด้านดิจิทัล																											
2. ออกแบบหลักสูตรการฝึกอบรมสำหรับผู้นำด้านดิจิทัล เช่น การคิดเชิงกลยุทธ์ด้านดิจิทัล, การบริหารโครงการดิจิทัล																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2568						2569												2570								
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.
3. จัดเวิร์กช็อปและสัมมนาเพื่อพัฒนาทักษะและความรู้ด้านดิจิทัลให้กับผู้นำ																											
4. จัดโปรแกรมการให้คำปรึกษาและการโค้ชสำหรับผู้นำด้านดิจิทัล เพื่อพัฒนาทักษะการบริหารและการนำองค์กรสู่ดิจิทัล																											
5. ส่งเสริมการแบ่งปันความรู้และแนวปฏิบัติที่ดีที่สุดในด้านดิจิทัลระหว่างผู้นำ																											
6. ติดตามและประเมินผลการพัฒนาผู้นำด้านดิจิทัล เพื่อปรับปรุงโปรแกรมฝึกอบรมให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น																											
KA8: ประเมินผลเชิงลึกของการเรียนรู้และพัฒนา (PI 1. ร้อยละของบุคลากรที่รักษาทักษะดิจิทัลหลังจากผ่านโปรแกรมการเรียนรู้และพัฒนา)																											
1. ออกแบบวิธีการประเมินผลเชิงลึก																											
2. จัดการประเมินหลังการฝึกอบรมเพื่อวัดระดับการเรียนรู้และการนำไปใช้																											
3. รวบรวมและวิเคราะห์ข้อเสนอแนะจากผู้เข้าร่วมโปรแกรมการเรียนรู้เพื่อปรับปรุงโปรแกรม																											
4. ติดตามการนำทักษะดิจิทัลที่พัฒนาไปใช้ในงานจริงของบุคลากร																											
5. ประเมินผลตอบแทนจากการลงทุนในโปรแกรมการเรียนรู้และพัฒนา เช่น การเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน, ลดต้นทุน																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2568						2569												2570								
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.
6. จัดกลุ่มสนทนาและการสัมภาษณ์เพื่อเก็บข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับประสบการณ์การเรียนรู้และผลกระทบ																											
7. รวมข้อมูลการเรียนรู้และพัฒนาเข้ากับระบบ Data Intelligent เพื่อการวิเคราะห์เชิงลึกและการปรับปรุงต่อเนื่อง																											

I-11: โครงการวิเคราะห์รูปแบบการทำงานและการบริหารบุคลากร

วัตถุประสงค์ (Objective)	
- เพื่อทบทวนรูปแบบการทำงานร่วมกันของบุคลากร และการบริหารบุคลากร ที่ส่งเสริมให้บุคลากรสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีผลผลิตภาพสูงสุด - ทำให้องค์กรเกิดความคล่องตัว มีระดับชั้นปัญหาการที่สั้น มีการกระจายอำนาจที่ชัดเจน ส่งเสริมการตัดสินใจที่รวดเร็ว - จัดโครงสร้างรองรับการจัดการความเสี่ยง และภาวะฉุกเฉิน การเตรียมความพร้อมในการทำงานจากที่ใดก็ได้ (Work anywhere)	
ผลลัพธ์ที่คาดหวัง	ตัวชี้วัดโครงการ
(1) องค์กรมีความคล่องตัว เพิ่มความชัดเจนในการกระจายอำนาจ (ส่งต่อไป I-07, I-09) (2) การทำงานมีความยืดหยุ่นและพร้อมรองรับการทำงานจากที่ใดก็ได้ (ส่งต่อไป I-07, I-09) (3) บุคลากรทำงานได้เต็มศักยภาพในสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการทำงาน ส่งผลให้มีความพึงพอใจต่อองค์กรเพิ่มขึ้น (4) องค์กรมีความพร้อมในการจัดการความเสี่ยงและสร้างนวัตกรรมจากจุดแข็งที่มี (5) การบริหารบุคลากรสอดคล้องกับเป้าหมายดิจิทัลและการพัฒนาองค์กรในระยะยาว	OKPI-21: ระดับความพึงพอใจของบุคลากรต่อสภาพแวดล้อมการทำงาน OKPI-22: ระดับความพึงพอใจต่อระบบการบริหารบุคลากร
กรอบการดำเนินโครงการริเริ่ม	
I-11: โครงการวิเคราะห์รูปแบบการทำงานและการบริหารบุคลากร 	

ตารางกรอบการดำเนินโครงการริเริ่ม

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																											
	2569												2570												2571			
	Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	
KA1: การวิเคราะห์และประเมินโครงสร้างองค์กร รูปแบบการทำงาน และการบริหารบุคลากรในปัจจุบัน (PI : 1. ร้อยละของกระบวนการวิเคราะห์และประเมินโครงสร้างองค์กรที่เสร็จสมบูรณ์ตามแผน)																												
1. ทำการสำรวจเพื่อรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับโครงสร้างองค์กรและรูปแบบการทำงานปัจจุบัน																												
2. วิเคราะห์กระบวนการทำงานปัจจุบันเพื่อระบุจุดแข็งและจุดอ่อน รวมถึงโอกาสในการปรับปรุง																												
3. ประเมินวิธีการบริหารบุคลากรที่มีอยู่ เช่น การสรรหา การพัฒนา การประเมินผล และการให้รางวัล																												
4. จัดทำรายงานการประเมินที่ครอบคลุม รวมถึงข้อเสนอแนะในการปรับปรุงโครงสร้างและกระบวนการทำงาน																												
5. นำเสนอผลการประเมินและข้อเสนอแนะต่อทีมผู้บริหารเพื่อรับฟังความคิดเห็นและรับรองการดำเนินการต่อไป																												

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569												2570												2571		
	Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1		
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.
KA2: การพัฒนารูปแบบการทำงานแบบคล่องตัว (Agile Framework) (PI : 1. ร้อยละของการพัฒนากระบวนการ Agile ที่เสร็จสมบูรณ์ตามแผน, 2. ร้อยละของบุคลากรที่เข้าใจและสามารถอธิบายกระบวนการ Agile ได้อย่างถูกต้อง)																											
1. กำหนดหลักการและแนวทางการปฏิบัติที่ชัดเจนสำหรับการทำงานแบบ Agile ภายในองค์กร																											
2. สร้างสื่อการเรียนรู้และคู่มือการปฏิบัติงานสำหรับบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการทำงานแบบ Agile																											
3. จัดการอบรมและเวิร์กช็อปเพื่อสอนและฝึกฝนบุคลากรในการใช้กระบวนการ Agile																											
4. กำหนดทีมงานและบทบาทที่ชัดเจนสำหรับการทำงานแบบ Agile																											
5. จัดหาและตั้งค่าซอฟต์แวร์หรือเครื่องมือที่สนับสนุนการทำงานแบบ Agile																											
KA3: ทดลองใช้ Agile Framework ในทีมงานกลุ่มตัวอย่าง (PI : 1. ร้อยละของโครงการนำร่องที่ประสบความสำเร็จตามเกณฑ์ที่กำหนด, 2. คะแนนความพึงพอใจของทีมงานที่เข้าร่วมโครงการนำร่องต่อกระบวนการ Agile)																											
1. คัดเลือกทีมงานและโครงการที่เหมาะสมสำหรับการนำร่องการทำงานแบบ Agile																											
2. จัดการฝึกอบรมเชิงลึกให้กับทีมงานที่เข้าร่วมโครงการนำร่อง เพื่อเตรียมพร้อมในการใช้กระบวนการ Agile																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569												2570												2571		
	Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1		
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.
3. นำหลักการและแนวทาง Agile ไปใช้ในโครงการนำร่อง พร้อมการติดตามและสนับสนุนทีมงานอย่างใกล้ชิด																											
4. รวบรวมข้อเสนอแนะและความคิดเห็นจากทีมงานที่เข้าร่วมโครงการนำร่อง เพื่อนำมาปรับปรุงกระบวนการ Agile																											
5. ปรับปรุงและพัฒนากระบวนการ Agile ตามผลลัพธ์และข้อเสนอแนะที่ได้รับจากโครงการนำร่อง																											
6. จัดทำเอกสารบทเรียนที่ได้รับจากการนำร่องเพื่อใช้ในการขยายการนำ Agile ไปใช้ในองค์กร																											
KA4: พัฒนารูปแบบการทำงานที่รองรับความเสี่ยง และภาวะฉุกเฉิน (PI : 1. ร้อยละของกระบวนการทำงานที่มีการจัดการความเสี่ยงอย่างเป็นระบบ, 2. คะแนนความพร้อมในการตอบสนองต่อภาวะฉุกเฉินขององค์กร, 3. ร้อยละของกระบวนการทำงานที่มีแผนความต่อเนื่องทางธุรกิจ (BCP))																											
1. จัดเวิร์กช็อปเพื่อระบุและประเมินความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในกระบวนการทำงานต่าง ๆ																											
2. พัฒนากลยุทธ์การลดความเสี่ยงและแผนปฏิบัติการในการจัดการความเสี่ยงที่ระบุ																											
3. จัดทำแผนความต่อเนื่องทางธุรกิจสำหรับกระบวนการสำคัญ และทดสอบความพร้อมในการใช้งาน																											
4. กำหนดขั้นตอนการตอบสนองต่อภาวะฉุกเฉิน เช่น การสื่อสาร การกู้																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569												2570										2571				
	Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1		
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.
5. จัดการฝึกอบรมให้กับบุคลากรเกี่ยวกับกระบวนการจัดการความเสี่ยงและการตอบสนองภาวะฉุกเฉิน																											
6. ติดตั้งระบบการติดตามและรายงานความเสี่ยงและความพร้อมในการตอบสนองต่อภาวะฉุกเฉิน																											
KA5: ประเมินผลความสำเร็จ ที่เชื่อมโยงกับความสำเร็จขององค์กร และขยายผลทั่วทั้งองค์กร (PI : 1. ร้อยละของหน่วยงานทั้งหมดที่นำกระบวนการ Agile มาใช้, 2. ความพึงพอใจของบุคลากรต่อการนำ Agile มาใช้ในองค์กร)																											
1. ประเมินความสำเร็จของโครงการตามตัวชี้วัดที่กำหนด ทั้งด้านปริมาณและคุณภาพ																											
2. รวบรวมความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากบุคลากรและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเกี่ยวกับการนำ Agile มาใช้																											
3. ระบุแนวปฏิบัติที่ดีที่สุดและบทเรียนที่ได้รับจากโครงการนำร่องและการดำเนินงาน Agile																											
4. วางแผนกลยุทธ์ในการขยายการนำกระบวนการ Agile ไปใช้ในหน่วยงานอื่น ๆ ภายในองค์กร																											
5. จัดการฝึกอบรมและอบรมซ้ำเพื่อให้บุคลากรในทุกหน่วยงานเข้าใจและสามารถใช้งานกระบวนการ Agile ได้อย่างมีประสิทธิภาพ																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2569												2570												2571		
	Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1		
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.
6. ติดตามผลการขยายการนำ Agile มาใช้ และปรับปรุงกลยุทธ์ตามความต้องการและผลลัพธ์ที่ได้รับ																											
7. จัดกิจกรรมยกย่องและให้รางวัลกับทีมงานที่ประสบความสำเร็จในการนำ Agile มาใช้ เพื่อเสริมสร้างวัฒนธรรมการทำงานแบบ Agile																											

I-12: โครงการสร้างวัฒนธรรมองค์กรดิจิทัล

วัตถุประสงค์ (Objective)									
- เพื่อขยายความหมายของค่านิยมองค์กรให้ครอบคลุมด้านดิจิทัล - กำหนดพฤติกรรมพึงประสงค์ด้านการใช้ดิจิทัลในการส่งเสริมการทำงาน ที่เชื่อมโยงกับค่านิยมองค์กร - ทำการส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมพึงประสงค์ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ที่ทำให้มั่นใจว่าวัฒนธรรมองค์กรดิจิทัลจะสนับสนุนวิสัยทัศน์ดิจิทัล - ทำการเชื่อมโยงผลลัพธ์ของวัฒนธรรมองค์กรเข้ากับผลลัพธ์สำคัญขององค์กร - จัดทำเป็นแผนส่งเสริมวัฒนธรรมองค์กรดิจิทัล									
ผลลัพธ์ที่คาดหวัง	ตัวชี้วัดโครงการ								
(1) บุคลากรมีความเข้าใจและปฏิบัติตามค่านิยมองค์กรดิจิทัลและวัฒนธรรมดิจิทัล ส่งเสริมให้การทำงานมีประสิทธิภาพและสนับสนุนการบรรลุวิสัยทัศน์ดิจิทัล (2) วัฒนธรรมดิจิทัลสอดคล้องกับเป้าหมายขององค์กร ถูกวัดผลและปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง (3) บุคลากรสามารถสร้างสรรค์แนวคิดใหม่ ๆ จากพฤติกรรมด้านดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงไป	OKPI-23: ระดับการมีส่วนร่วมในกิจกรรมส่งเสริมวัฒนธรรมดิจิทัล OKPI-24: จำนวนโครงการหรือแนวคิดใหม่ที่เกิดจากการส่งเสริมวัฒนธรรมดิจิทัล								
กรอบการดำเนินโครงการริเริ่ม									
I-12: โครงการสร้างวัฒนธรรมองค์กรดิจิทัล Four-step process for fostering a digital culture  Adapted from ADKAR Model (Prosci, 1998) and Schein's Model Of Organizational Culture (Edgar Schein, 1985) DCIE Model <table> <tr> <td> Define and Align KA1: กำหนดค่านิยมดิจิทัลและพฤติกรรมพึงประสงค์ </td> <td>กำหนดและกบวณค่านิยมดิจิทัลเพื่อสร้างแนวทางที่ชัดเจนในด้านพฤติกรรมที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ในองค์กร ซึ่งส่งผลให้เกิดค่านิยมที่เป็นเอกภาพ</td> </tr> <tr> <td> Communicate and Embed Value KA2: สื่อสาร/ถ่ายทอด ค่านิยมดิจิทัล </td> <td>สื่อสารและถ่ายทอดค่านิยมดิจิทัล โดยการกำหนดรูปแบบในการถ่ายทอดและพัฒนาบุคลากรให้เป็น Role Models หรือ Culture Ambassadors เพื่อเสริมสร้างการตระหนักและยอมรับค่านิยมดิจิทัลในองค์กร</td> </tr> <tr> <td> Implement and Execute Digital Culture Plans KA3: จัดทำแผนการส่งเสริมวัฒนธรรมดิจิทัลและดำเนินการตามแผน </td> <td>ดำเนินงานตามแผนการส่งเสริมวัฒนธรรมดิจิทัล เพื่อให้บุคลากรสามารถนำค่านิยมดิจิทัลมาใช้ในการกิจกรรมประจำวัน</td> </tr> <tr> <td> Evaluate and Improve Digital Culture KA4: ผนวก ปรับปรุง และเชื่อมโยงการสร้างวัฒนธรรมดิจิทัลกับความแข็งแกร่งขององค์กร </td> <td>ประเมินและกบวณผลการดำเนินงานเพื่อพัฒนากลไกการตามตัวชี้วัด ปรับปรุงแผนการส่งเสริม และเชื่อมโยงผลลัพธ์ของการสร้างวัฒนธรรมดิจิทัลกับความสำคัญขององค์กร</td> </tr> </table>		Define and Align KA1: กำหนดค่านิยมดิจิทัลและพฤติกรรมพึงประสงค์	กำหนดและกบวณค่านิยมดิจิทัลเพื่อสร้างแนวทางที่ชัดเจนในด้านพฤติกรรมที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ในองค์กร ซึ่งส่งผลให้เกิดค่านิยมที่เป็นเอกภาพ	Communicate and Embed Value KA2: สื่อสาร/ถ่ายทอด ค่านิยมดิจิทัล	สื่อสารและถ่ายทอดค่านิยมดิจิทัล โดยการกำหนดรูปแบบในการถ่ายทอดและพัฒนาบุคลากรให้เป็น Role Models หรือ Culture Ambassadors เพื่อเสริมสร้างการตระหนักและยอมรับค่านิยมดิจิทัลในองค์กร	Implement and Execute Digital Culture Plans KA3: จัดทำแผนการส่งเสริมวัฒนธรรมดิจิทัลและดำเนินการตามแผน	ดำเนินงานตามแผนการส่งเสริมวัฒนธรรมดิจิทัล เพื่อให้บุคลากรสามารถนำค่านิยมดิจิทัลมาใช้ในการกิจกรรมประจำวัน	Evaluate and Improve Digital Culture KA4: ผนวก ปรับปรุง และเชื่อมโยงการสร้างวัฒนธรรมดิจิทัลกับความแข็งแกร่งขององค์กร	ประเมินและกบวณผลการดำเนินงานเพื่อพัฒนากลไกการตามตัวชี้วัด ปรับปรุงแผนการส่งเสริม และเชื่อมโยงผลลัพธ์ของการสร้างวัฒนธรรมดิจิทัลกับความสำคัญขององค์กร
Define and Align KA1: กำหนดค่านิยมดิจิทัลและพฤติกรรมพึงประสงค์	กำหนดและกบวณค่านิยมดิจิทัลเพื่อสร้างแนวทางที่ชัดเจนในด้านพฤติกรรมที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ในองค์กร ซึ่งส่งผลให้เกิดค่านิยมที่เป็นเอกภาพ								
Communicate and Embed Value KA2: สื่อสาร/ถ่ายทอด ค่านิยมดิจิทัล	สื่อสารและถ่ายทอดค่านิยมดิจิทัล โดยการกำหนดรูปแบบในการถ่ายทอดและพัฒนาบุคลากรให้เป็น Role Models หรือ Culture Ambassadors เพื่อเสริมสร้างการตระหนักและยอมรับค่านิยมดิจิทัลในองค์กร								
Implement and Execute Digital Culture Plans KA3: จัดทำแผนการส่งเสริมวัฒนธรรมดิจิทัลและดำเนินการตามแผน	ดำเนินงานตามแผนการส่งเสริมวัฒนธรรมดิจิทัล เพื่อให้บุคลากรสามารถนำค่านิยมดิจิทัลมาใช้ในการกิจกรรมประจำวัน								
Evaluate and Improve Digital Culture KA4: ผนวก ปรับปรุง และเชื่อมโยงการสร้างวัฒนธรรมดิจิทัลกับความแข็งแกร่งขององค์กร	ประเมินและกบวณผลการดำเนินงานเพื่อพัฒนากลไกการตามตัวชี้วัด ปรับปรุงแผนการส่งเสริม และเชื่อมโยงผลลัพธ์ของการสร้างวัฒนธรรมดิจิทัลกับความสำคัญขององค์กร								

ตารางกรอบการดำเนินงานโครงการริเริ่ม

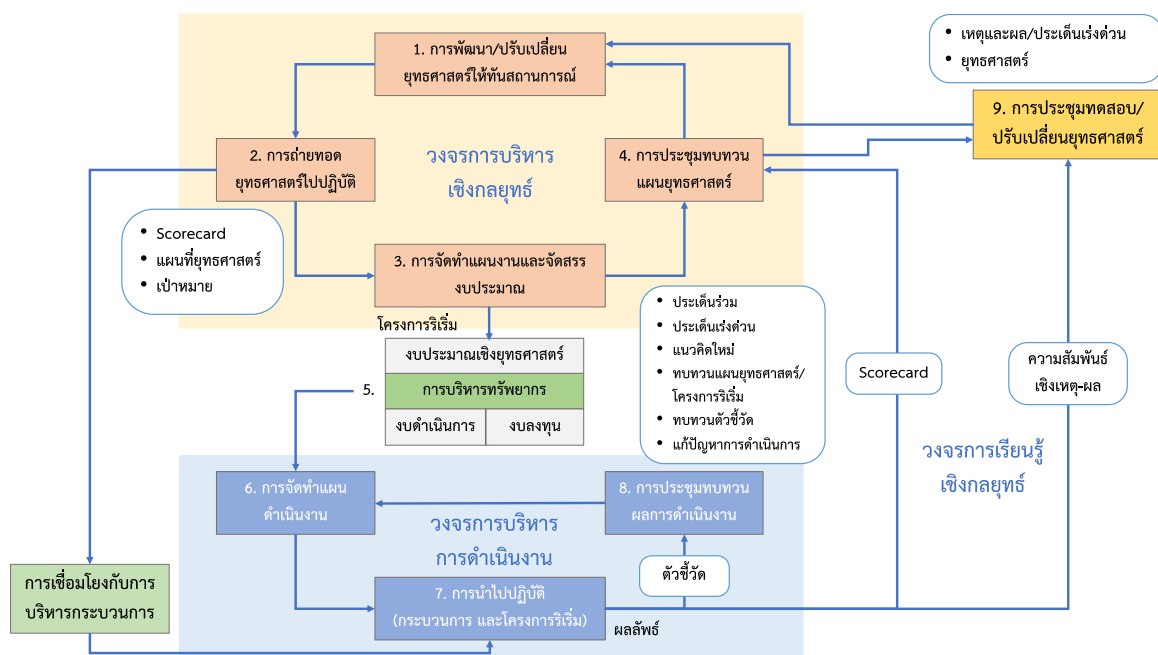
กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2568						2569									2570											
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.
KA1: กำหนด/ทบทวนค่านิยมดิจิทัลและพฤติกรรมพึงประสงค์ (PI : 1. ร้อยละของการกำหนดค่านิยมและพฤติกรรมพึงประสงค์ด้านดิจิทัลที่เสร็จสมบูรณ์)																											
1. รวบรวมข้อมูลในการกำหนด/ทบทวนค่านิยมดิจิทัล																											
2. จัดเวิร์กชอปร่วมกับผู้บริหารและบุคลากรเพื่อระดมความคิดในการกำหนดค่านิยมดิจิทัล																											
3. จัดทำร่างค่านิยมดิจิทัลและพฤติกรรมพึงประสงค์ที่สอดคล้องกับวิสัยทัศน์และเป้าหมายขององค์กร																											
4. เปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายในและภายนอกองค์กรให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับร่างค่านิยมดิจิทัล																											
5. ปรับปรุงร่างค่านิยมตามข้อเสนอแนะและนำเสนอให้คณะกรรมการบริหารอนุมัติ																											
6. จัดทำเอกสารเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางต่าง ๆ																											
KA2: สื่อสาร/ถ่ายทอด ค่านิยมดิจิทัล (PI : 1. ร้อยละของบุคลากรที่รับรู้และเข้าใจค่านิยมดิจิทัลที่กำหนด)																											
1. วางแผนการสื่อสารค่านิยมดิจิทัลผ่านช่องทางต่าง ๆ																											
2. สร้างสื่อการสื่อสารค่านิยม																											
3. ดำเนินการถ่ายทอดค่านิยมตามรูปแบบที่กำหนด																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2568						2569												2570								
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.
4. ประเมินการรับรู้/เข้าใจค่านิยม																											
5. คัดเลือก Role model/Culture ambassador																											
6. พัฒนา Role model/Culture ambassador ให้มีศักยภาพสูงขึ้น																											
KA3: จัดทำแผนการส่งเสริมวัฒนธรรมดิจิทัลและดำเนินการตามแผน (PI : 1. ร้อยละของบุคลากรที่เข้าร่วมกิจกรรมส่งเสริมวัฒนธรรมดิจิทัล)																											
1. วางแผนการส่งเสริมวัฒนธรรมดิจิทัล รวมถึงเป้าหมาย กิจกรรม และทรัพยากรที่ต้องใช้																											
2. จัดกิจกรรมต่าง ๆ เช่น Hackathons, Innovation Days, Digital Workshops เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมดิจิทัล																											
3. สร้างโปรแกรมรางวัลและการยกย่องสำหรับบุคลากรที่แสดงพฤติกรรมดิจิทัลที่ดี เช่น Digital Champion Awards																											
4. นำกลยุทธ์เกมมิเคชันมาใช้ในการส่งเสริมพฤติกรรมดิจิทัล เช่น การแข่งขัน, ระบบคะแนน, บทบาทพิเศษ																											
5. ติดตามและประเมินผลการดำเนินกิจกรรมส่งเสริมวัฒนธรรมดิจิทัล และปรับปรุงตามผลการประเมิน																											

กิจกรรม	กรอบแผนการดำเนินงาน																										
	2568						2569												2570								
	Q3			Q4			Q1			Q2			Q3			Q4			Q1			Q2			Q3		
	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย	พ.ค.	มิ.ย.
KA4: ทบทวน ปรับปรุง และเชื่อมโยงการสร้างวัฒนธรรมดิจิทัลกับความสำเร็จขององค์กร (PI : 1. จำนวนโครงการหรือแนวคิดใหม่ที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมวัฒนธรรมดิจิทัล)																											
1. จัดทำการตรวจสอบวัฒนธรรมองค์กรอย่างสม่ำเสมอเพื่อประเมินการสอดคล้องกับค่านิยมดิจิทัล																											
2. รวบรวมข้อมูลความสำเร็จขององค์กร เช่น ยอดขาย, ประสิทธิภาพการทำงาน																											
3. วิเคราะห์และเชื่อมโยงระหว่างวัฒนธรรมดิจิทัลกับผลลัพธ์ทางธุรกิจ																											
4. สร้างระบบการรับข้อเสนอแนะอย่างต่อเนื่องเพื่อปรับปรุงวัฒนธรรมดิจิทัล																											
5. รวมตัวชี้วัดวัฒนธรรมดิจิทัลเข้ากับตัวชี้วัดประสิทธิภาพองค์กรเพื่อการติดตามและประเมินผล																											
6. เผยแพร่เรื่องราวความสำเร็จและแนวปฏิบัติที่ดีที่สุดในการสร้างวัฒนธรรมดิจิทัลเพื่อเป็นแรงบันดาลใจให้กับบุคลากร																											
7. ปรับกลยุทธ์และแนวทางการสร้างวัฒนธรรมดิจิทัลตามผลการประเมินและข้อเสนอแนะ																											

บทที่ 7 แนวทางการบริหารจัดการโครงการ ติดตาม และประเมินผล

การบริหารจัดการเพื่อผลักดันแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล อพวช. ปี 2568 – 2570 สู่การปฏิบัติ มีกรอบแนวทางสำคัญ 9 ขั้นตอน โดยในขั้นตอนที่ 1 ถึง 4 ถือเป็นวงจรการบริหารกลยุทธ์ เริ่มตั้งแต่ 1) การพัฒนากลยุทธ์ด้านดิจิทัล 2) ถ่ายทอดสู่การปฏิบัติ 3) จัดทำแผนงานโครงการและจัดสรรงบประมาณ และ 4) การประชุมเพื่อติดตามและทบทวนแผนกลยุทธ์ด้านดิจิทัล ซึ่งในระหว่างการจัดทำแผนงานและงบประมาณ ควรพิจารณา 5) บริหารทรัพยากรทั้งงบประมาณและงบดำเนินงานให้สอดคล้อง รวมถึงทรัพยากรบุคคลที่จำเป็นทั้งในส่วนบุคลากรที่มีบทบาทหน้าที่ด้านการขับเคลื่อนดิจิทัล และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ รวมถึงควรจัดให้มีการ 6) ทบทวนกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับแผนปฏิบัติการ เพื่อปรับเปลี่ยนวิธีการปฏิบัติงานเดิมแล้วถ่ายทอดเพื่อ 7) นำไปปฏิบัติโดยหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง หรือในรูปแบบคณะกรรมการ ซึ่งส่วนนี้เรียกว่า “วงจรการบริหารการดำเนินงาน” โดยจะต้อง 8) จัดให้มีการประชุมทบทวน และติดตามผลการดำเนินในแต่ละระดับเป็นประจำ และต่อเนื่อง ทั้งในระดับกลยุทธ์โดยผู้บริหารระดับสูง และระดับปฏิบัติการโดยหัวหน้าหน่วยงานหรือคณะกรรมการที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งหากผลการดำเนินงานไม่เป็นไปตามเป้าหมาย จำเป็นต้องจัดให้มี 9) การจัดประชุมเพื่อทดสอบ/ปรับเปลี่ยนกลยุทธ์อย่างทันที่ตามที่ ตามกรอบเวลาที่กำหนด



ภาพที่ 49 กรอบการบริหารจัดการโครงการ ติดตาม และประเมินผล

แผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล อพวช. ปี 2568-2570

อย่างไรก็ตามการที่แผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล อพวช. ปี 2568-2570 จะดำเนินบรรลุวัตถุประสงค์ได้นั้น การบริหารจัดการโครงการที่มีประสิทธิภาพถือเป็นสิ่งจำเป็นซึ่งช่วยให้การดำเนินงานเป็นไปตามเป้าหมายและสามารถปรับตัวให้ทันกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลง การนำแนวทาง CFR (Conversation, Feedback, Recognition) ที่ได้รับการออกแบบมาเพื่อส่งเสริมการสื่อสารที่เปิดเผย การรับ

ข้อมูลป้อนกลับที่เป็นประโยชน์ และการยกย่องบุคลากรที่มีผลงานโดดเด่น จะเป็นแนวทางที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการบริหารโครงการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนำแนวทาง CFR มาประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการโครงการด้วยแล้ว การประชุมแบบ Agenda-based ยังถูกใช้เป็นเครื่องมือเสริมเพื่อให้การติดตามความก้าวหน้าของโครงการและการวิเคราะห์ตัวชี้วัดเป็นไปอย่างเป็นระบบและโปร่งใส โดยในบทนี้จะนำเสนอแนวทางการบริหารจัดการโครงการโดยอิงหลักการ CFR และ Agenda-based Meeting เพื่อให้แน่ใจว่าทุกภาคส่วนในองค์กรสามารถมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนโครงการและปรับปรุงแผนงานให้สอดคล้องกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงได้อย่างรวดเร็วและแม่นยำ

วัตถุประสงค์ของการบริหารจัดการโครงการ ติดตาม และประเมินผล ประกอบด้วย

- เพื่อกำหนดแนวทางการบริหารจัดการโครงการที่สามารถติดตามผลได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- เพื่อใช้หลักการ CFR เป็นแกนหลักในการสร้างการมีส่วนร่วมของบุคลากรและพันธมิตร
- เพื่อพัฒนาแนวทางการประชุมแบบ Agenda-based ที่ช่วยให้การติดตาม KPI และการดำเนินงานของกิจกรรมหลัก (Key Activity, KA) และกิจกรรมย่อย (Sub Activity) เป็นไปอย่างเป็นระบบ
- เพื่อให้แนวทางการประเมินผลโครงการสามารถนำไปปรับปรุงแผนปฏิบัติการได้อย่างต่อเนื่องและเป็นไปตามเป้าหมายขององค์กร

โดยประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

- การบริหารทรัพยากรและความเสี่ยง
- การติดตามผลและประเมินการดำเนินการ
- การวิเคราะห์และทบทวนผลการดำเนินการ
- การปรับแผนปฏิบัติการ

ขั้นตอนที่ 1 การบริหารทรัพยากรและความเสี่ยง

วัตถุประสงค์:

- จัดสรรทรัพยากรให้มีประสิทธิภาพสูงสุดเพื่อให้โครงการสามารถดำเนินงานได้อย่างต่อเนื่องและเป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด
- บริหารความเสี่ยงเพื่อป้องกันผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นกับแผนปฏิบัติการดิจิทัล

แนวทางปฏิบัติ:

- การจัดสรรทรัพยากร:
 - การระบุทรัพยากรที่จำเป็น ด้วยวิเคราะห์ความต้องการของกิจกรรมหลักในแต่ละโครงการริเริ่ม ทั้งในด้านบุคลากร งบประมาณ และเครื่องมือดิจิทัล เป็นต้น และจัดลำดับความสำคัญของการใช้ทรัพยากรในแต่ละกิจกรรมหลัก เพื่อเป็นข้อมูลในการจัดทำแผนบริหารทรัพยากร และประกอบการตัดสินใจในการจัดสรรและโยกย้ายทรัพยากร
 - การจัดทำแผนบริหารทรัพยากร (Resource Allocation Plan) โดยการกำหนดการใช้งานทรัพยากรในแต่ละช่วงเวลาของโครงการริเริ่ม เพื่อส่งเสริมการบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนด พร้อมทั้งปรับแผนให้สอดคล้องกับข้อจำกัดและสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลง
 - การใช้เครื่องมือดิจิทัลในการบริหารทรัพยากร โดยใช้ Microsoft Planner ในการวางแผนและติดตามทรัพยากรที่ถูกจัดสรร ทำการตรวจสอบและปรับปรุงการใช้ทรัพยากรผ่านการประชุมติดตามผลทุกเดือน
- การบริหารความเสี่ยง:
 - การวิเคราะห์และประเมินความเสี่ยง โดยใช้ Risk Assessment Matrix เพื่อระบุระดับของความเสี่ยงในแต่ละกิจกรรม และจัดหมวดหมู่ความเสี่ยงเป็นระดับ (ต่ำ-กลาง-สูง) และกำหนดมาตรการรับมือ
 - การจัดทำแผนสำรอง (Contingency Plan) ด้วยการกำหนดทรัพยากรสำรอง เช่น งบประมาณสำรอง บุคลากรสำรอง และแผนแก้ไขฉุกเฉิน พร้อมทั้งวางแผนทางการปรับเปลี่ยนแผนงานในกรณีที่เกิดเหตุการณ์ไม่คาดคิด
 - การติดตามและทบทวนความเสี่ยง โดยการใช้ Microsoft Planner ติดตามและปรับปรุงมาตรการจัดการความเสี่ยงเป็นรายเดือน และจัดประชุมทบทวนความเสี่ยง และปรับมาตรการให้เหมาะสมตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น
- เครื่องมือที่ใช้: Microsoft Planner, Risk Management Framework

ขั้นตอนที่ 2 การติดตามและประเมินผลการดำเนินการ

วัตถุประสงค์:

- ติดตามความคืบหน้าของโครงการริเริ่มและแผนปฏิบัติการอย่างเป็นระบบ

แนวทางปฏิบัติ:

- **จัดทำระบบติดตามผล**
 - รวบรวมตัวชี้วัดในแผนยุทธศาสตร์และแผนปฏิบัติการทั้งหมด เป็นระบบการวัดผล (Measurement System) พร้อมทั้งกำหนดผู้รับผิดชอบในการดูแลตัวชี้วัด กรอผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัด และตรวจสอบความถูกต้องของผลการดำเนินงาน
 - พัฒนาระบบเทคโนโลยีที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล และมีการเก็บข้อมูลตัวชี้วัดในรอบเวลาที่กำหนด และมีการตรวจสอบคุณภาพของข้อมูล เพื่อให้มั่นใจว่ามีความแม่นยำถูกต้อง คงสภาพ (integrity) เชื่อถือได้ และเป็นปัจจุบัน
 - พัฒนา Digital Dashboard เช่น Power BI เพื่อติดตามสถานะโครงการริเริ่มแบบทันที (Real time) โดยออกแบบให้มีมุมมองที่เข้าใจง่าย ครอบคลุมตัวชี้วัดหลัก และกำหนดสิทธิ์ในการเข้าถึงข้อมูลตามระดับชั้นของผู้ใช้งาน (เช่น ผู้บริหาร, ผู้จัดการโครงการ, ทีมงาน)
 - ติดตามสถานะ ด้วยการอัปเดตข้อมูลโครงการเป็นรายสัปดาห์ และแจ้งเตือนอัตโนมัติเมื่อค่าที่ต่ำกว่ามาตรฐานหรือเป้าหมาย พร้อมทั้งจัดประชุมย่อย (Stand-up Meeting) ของแต่ละกิจกรรมหลักเป็นรายสัปดาห์สำหรับทีมปฏิบัติการเพื่อแจ้งสถานะปัจจุบัน
- **จัดประชุมติดตามผล (Agenda-based Meeting)**
 - ประชุมติดตาม CFR รายเดือน ด้วยการจัดตารางประชุมในรูปแบบ Agenda-based โดยกำหนดหัวข้อให้ชัดเจน (เช่น สถานะโครงการ, ปัญหาและอุปสรรค, Action Items ใหม่) เปิดโอกาสให้ทีมงานใช้หลัก Conversation เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล ป้อนกลับ (Feedback) และมอบ Recognition ให้กับผู้มีผลงานโดดเด่น และสรุปผลการประชุมด้วยการระบุ Action Items พร้อมระยะเวลาที่ต้องดำเนินการ
 - ติดตามสถานะความก้าวหน้าเป็นรายสัปดาห์ โดย Team Lead จะรวบรวมข้อมูลจาก Digital Dashboard มาสรุปเป็นรายสัปดาห์ หากพบปัญหาเร่งด่วน ให้จัดประชุมย่อยเฉพาะกิจเพื่อหาแนวทางแก้ไข

เครื่องมือที่ใช้: Power BI, Microsoft Teams, Microsoft Planner

ขั้นตอนที่ 3 การวิเคราะห์และทบทวนผลการดำเนินการ

วัตถุประสงค์:

- วิเคราะห์ผลลัพธ์ของโครงการและวัดผลสำเร็จตาม KPI ที่กำหนด
- ระบุข้อดีและจุดที่ต้องปรับปรุงของแผนปฏิบัติการเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงาน
- ระบุปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความสำเร็จหรือความล้มเหลวของโครงการ

แนวทางปฏิบัติ:

- **การวิเคราะห์ข้อมูล:**
 - กำหนดวงรอบและผู้รับผิดชอบที่ชัดเจนในการวิเคราะห์ข้อมูล และกำหนดวัตถุประสงค์และวิธีการในการวิเคราะห์ข้อมูล

- วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ข้อมูลที่ได้รับจาก Digital Dashboard และ Feedback ให้เป็นสารสนเทศที่เป็นข้อเท็จจริง (Fact-based) เพื่อติดตามแนวโน้มของผลการดำเนินงานเปรียบเทียบกับเป้าหมายที่ตั้งไว้
- การประชุม Review & Retrospective:
 - จัดประชุมวิเคราะห์ผลลัพธ์และเรียนรู้จากข้อผิดพลาด (Lessons Learned) ทุกไตรมาส เปิดโอกาสให้บุคลากรทุกระดับได้เสนอแนะและถาม-ตอบ
 - กำหนดหัวข้อการทบทวน วิเคราะห์ตัวชี้วัดที่ไม่บรรลุเป้าหมายหรือเกินเป้าหมายมากพิจารณาสาเหตุของปัญหา และแนวทางป้องกันไม่ให้เกิดซ้ำ และใช้ Feedback จากทีมงานและผู้เกี่ยวข้องเพื่อวิเคราะห์แนวทางที่ควรปรับปรุง
- การจัดทำรายงานผลการดำเนินงาน:
 - รวบรวมข้อค้นพบจากการประชุมและการวิเคราะห์ข้อมูล จัดทำเป็นรายงานประเมินผลโครงการริเริ่มที่ และนำเสนอผลการดำเนินงานแก่ฝ่ายบริหารเพื่อใช้เป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจ

เครื่องมือที่ใช้: Microsoft Excel, Power BI

ขั้นตอนที่ 4 การปรับแผนปฏิบัติการ

วัตถุประสงค์:

- ทำให้แผนปฏิบัติการสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันและแนวโน้มขององค์กร
- ปรับแนวทางดำเนินงานให้เหมาะสมกับทรัพยากรและข้อจำกัดที่มีอยู่
- นำข้อมูลจากการทบทวนผลการดำเนินงานไปใช้เพื่อพัฒนาแนวทางปฏิบัติที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

แนวทางปฏิบัติ:

- การวางแผนการปรับปรุงแผนปฏิบัติการ:
 - ใช้ข้อมูลจากการทบทวนผลการดำเนินงานเพื่อกำหนดแนวทางปรับปรุง
 - ระบุแผนงานที่ต้องแก้ไข พร้อมกำหนดผู้รับผิดชอบและกรอบเวลา
 - จัดลำดับความสำคัญของแนวทางการปรับปรุงให้สอดคล้องกับเป้าหมายองค์กร
- การนำเสนอแผนปรับปรุงต่อผู้บริหาร:
 - จัดทำเอกสารประกอบการนำเสนอการเปลี่ยนแปลงของแผนปฏิบัติการ
 - นำเสนอในที่ประชุมฝ่ายบริหารเพื่อพิจารณาอนุมัติ
 - เปิดโอกาสให้ผู้เกี่ยวข้องเสนอแนะและปรับปรุงแผนให้เหมาะสม
- การสื่อสารแผนการปรับปรุงแก่บุคลากร:
 - แจ้งให้บุคลากรและทีมงานทราบถึงการเปลี่ยนแปลงของแผนปฏิบัติการ
 - ใช้ช่องทางการสื่อสารภายในองค์กร เช่น Email หรือ Town Hall Meeting
 - จัดอบรมหรือให้คำแนะนำเพื่อให้บุคลากรเข้าใจการเปลี่ยนแปลงและปรับตัวได้ง่ายขึ้น

- การติดตามผลของแผนปรับปรุง:

- ติดตามการดำเนินงานของแผนที่ปรับปรุงแล้วเป็นระยะ
- วัดผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงโดยใช้ตัวชี้วัด ใหม่หรือแบบประเมินความคิดเห็นของบุคลากร
- จัดประชุมติดตามผลและวางแผนปรับปรุงเพิ่มเติมหากจำเป็น

เครื่องมือที่ใช้: Microsoft Teams, Internal Communication Platforms (Email, Intranet)

การใช้เทคนิค CFR ในการติดตามผลการดำเนินการตามแผนปฏิบัติการ

CFR (Conversation, Feedback, Recognition) เป็นกรอบแนวคิดที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการติดตามแผนกลยุทธ์และแผนปฏิบัติการขององค์กร โดยมุ่งเน้นไปที่ การสนทนา (Conversation), การให้ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback), และการยกย่อง (Recognition) เพื่อให้เกิดกระบวนการทำงานที่โปร่งใส คล่องตัว และสามารถปรับตัวให้ทันกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงได้

องค์ประกอบของ CFR ในการติดตามแผนกลยุทธ์

1. Conversation (การสนทนา) เป็นการสื่อสารที่มีคุณภาพ ระหว่างผู้ที่เกี่ยวข้องกับแผนกลยุทธ์ เช่น ผู้บริหาร หัวหน้าโครงการ และทีมปฏิบัติงาน โดยมีจุดประสงค์หลักคือ (1) ติดตามความคืบหน้าของแผนปฏิบัติการ (2) ระบุปัญหาและอุปสรรคที่อาจเกิดขึ้น และ (3) แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและปรับปรุงแนวทางดำเนินงาน

- แนวทางปฏิบัติ:

- การประชุมติดตามแผนกลยุทธ์แบบ CFR (CFR-Based Strategy Review Meetings)

- จัดประชุมเป็นรอบ (เช่น รายเดือน รายไตรมาส)
- เน้น การพูดคุยอย่างตรงไปตรงมา เพื่อปรับปรุงแผนปฏิบัติการ
- ให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องสามารถสะท้อนความคิดเห็นและเสนอแนวทางปรับปรุงได้

- One-on-One Meetings

- ผู้จัดการหรือหัวหน้าโครงการควรจัดประชุมเดียวกับสมาชิกในทีมเป็นระยะ
- ใช้เพื่อตรวจสอบความก้าวหน้า รับฟังปัญหา และให้คำแนะนำเฉพาะบุคคล

- Stand-up Meetings/Daily Check-ins

- ใช้เพื่ออัปเดตสถานะของงานแบบรวดเร็ว (เช่น 10-15 นาทีต่อวัน)
- เน้นการแชร์ความคืบหน้าสั้น ๆ และกำหนดงานที่ต้องทำต่อไป

2. Feedback (ข้อมูลป้อนกลับ) เป็นการให้ข้อมูลป้อนกลับที่ต่อเนื่อง ทำให้สามารถปรับปรุงแผนกลยุทธ์ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน โดยสามารถเกิดขึ้นในระดับ บุคคล ทีม และองค์กร เพื่อให้ทุกฝ่ายได้รับข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการปรับตัว

○ แนวทางปฏิบัติ:

- การเก็บข้อมูลตัวชี้วัด (KPI & OKR) และวิเคราะห์ผล
 - ใช้ Digital Dashboard (เช่น Power BI) เพื่อติดตามข้อมูลจริงของแผนกลยุทธ์
 - วิเคราะห์ข้อมูลและให้ข้อเสนอแนะต่อทีมงานในที่ประชุมติดตามผล
 - เชื่อมโยง Feedback กับข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริง (Data-Driven Decision)
- การใช้เครื่องมือสำหรับ Feedback
 - ใช้แบบสอบถาม (Google Forms, Microsoft Forms) เพื่อให้บุคลากรส่งความคิดเห็นเกี่ยวกับแผนกลยุทธ์
 - จัด Focus Groups เพื่อหารือประเด็นสำคัญ
 - ใช้ Feedback Loop เพื่อให้เกิดการตอบกลับและปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง
- การประชุม Feedback
 - ในการประชุมติดตามแผนกลยุทธ์ ต้องเปิดโอกาสให้ทีมงานสามารถให้ข้อเสนอแนะ
 - ใช้ 360-Degree Feedback ในระดับองค์กร เพื่อให้พนักงานทุกระดับสามารถให้ Feedback ต่อแผนกลยุทธ์ได้

3. Recognition (การยกย่องและให้รางวัล) การให้การยกย่องและการให้รางวัล เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจและขับเคลื่อนพฤติกรรมที่สนับสนุนเป้าหมายของแผนกลยุทธ์ องค์กรสามารถใช้ Recognition เป็นแรงผลักดันให้บุคลากรมีส่วนร่วมและทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

○ แนวทางปฏิบัติ:

- การให้ Recognition ในที่ประชุม
 - ในแต่ละการประชุมติดตามผล ควรมีช่วงที่ให้ Recognition ต่อทีมงานที่มีผลงานโดดเด่น
 - ใช้การขอบคุณหรือให้เครดิตต่อพนักงานในที่ประชุมใหญ่เพื่อให้เกิดแรงจูงใจ
- สร้างวัฒนธรรมแห่งการยกย่อง (Culture of Recognition)
 - ส่งเสริมให้มีการยกย่องกันระหว่างเพื่อนร่วมงานผ่านแพลตฟอร์มภายใน (เช่น Microsoft Teams, Workplace by Meta)
 - ใช้ระบบ Peer-to-Peer Recognition ที่พนักงานสามารถเสนอชื่อเพื่อนร่วมงานที่มีผลงานดีเยี่ยมให้ได้รับการยกย่อง
- ระบบรางวัล (Incentive System)
 - องค์กรสามารถสร้างระบบรางวัล เช่น โบนัส, การเลื่อนตำแหน่ง, การฝึกอบรมเพิ่มเติม ให้กับบุคลากรที่สนับสนุนแผนกลยุทธ์ได้อย่างดี

O สามารถมี Non-Monetary Rewards เช่น ประกาศเกียรติคุณ หรือโอกาสในการเป็นผู้นำโครงการใหม่

องค์ประกอบที่สำคัญในการขับเคลื่อนแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปี 2568–2570 อพวช. ประกอบด้วยปัจจัยต่าง ๆ ดังนี้

1) การสนับสนุนผลักดันจากผู้บริหาร (Leadership) ขับเคลื่อนได้โดยการทำให้ทุกส่วนงานของ อพวช. ได้เห็นภาพที่ชัดเจนของวิสัยทัศน์ และเป้าหมายในการปรับเปลี่ยนองค์กรสู่ดิจิทัล และกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนเข้าด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นบุคลากรในระดับใด และสุดท้ายผู้บริหารระดับสูงควรจะต้องมีการติดตามการดำเนินการปรับเปลี่ยนอย่างใกล้ชิดผ่านกลไกต่าง ๆ พร้อมสนับสนุน ให้คำแนะนำในกรณีที่มีอุปสรรคระหว่างการปรับเปลี่ยนองค์กรสู่ดิจิทัล

2) การขับเคลื่อนแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล อพวช. ปี 2568–2570 (Driven) การกำหนดให้มีคณะกรรมการซึ่งมีหน้าที่ควบคุมการขับเคลื่อนแผนยุทธศาสตร์ไปสู่การปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง ซึ่งองค์ประกอบของกรรมการควรจะต้องประกอบด้วยผู้ที่มีความสามารถในด้านต่าง ๆ เช่น ด้านระบบงานภายใน อพวช. ด้านงบประมาณ ด้านบุคคล ด้านเทคโนโลยี เป็นต้น โดยคณะกรรมการมีหน้าที่เริ่มต้นในการดำเนินการขับเคลื่อน พร้อมทั้งติดตามการดำเนินการขับเคลื่อนในทุกขั้นตอน สนับสนุนให้คำแนะนำ และเสนอแนะแนวทางในกรณีที่มีอุปสรรคในระหว่างดำเนินการ

3) การมีเจ้าภาพหลัก/ผู้ปฏิบัติงานและทีมงานในการดำเนินงานตามแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล อพวช. ปี 2568–2570 อย่างชัดเจน (Implementer) สร้างความร่วมมือของทุกหน่วยงานทั้งภายในและภายนอก อพวช. เริ่มตั้งแต่การกำหนดหน่วยรับผิดชอบหลักและผู้ปฏิบัติงานในการดำเนินงานให้มีความชัดเจนทั้งในส่วนของการจัดซื้อจัดจ้าง และการบริหารโครงการพร้อมทั้งการกำหนดนโยบาย แนวทาง สนับสนุน กำกับดูแล ติดตาม ตรวจสอบ และประเมินผล การสร้างความรู้ความเข้าใจให้ทุกภาคส่วนตระหนักถึงความสำคัญ และพร้อมเข้าร่วมในการขับเคลื่อนอย่างทั่วถึงและต่อเนื่องกับบุคลากร อพวช. เพื่อความร่วมมือในการดำเนินการผลักดัน ขับเคลื่อน ติดตามประเมินผลอย่างรอบด้าน

4) การดำเนินแผนงานที่เน้นให้เกิดความต่อเนื่องตามแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล อพวช. ปี 2568–2570 (Continuity) การส่งเสริมให้ทุกหน่วยงานใน อพวช. ดำเนินการโครงการให้สอดคล้องกับแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล อพวช. ปี 2568–2570 พร้อมทั้งผลักดันระบบงบประมาณ และการพัฒนาสมรรถนะบุคลากรให้สอดคล้องกับแนวทางและโครงการ ในแต่ละยุทธศาสตร์ โดยเน้นผลลัพธ์ของการดำเนินงานเป็นหลัก รวมถึงการพัฒนามาตรการในการประชาสัมพันธ์ และสร้างสถานการณ์ในการพัฒนาตามแผนอย่างต่อเนื่องผ่านสื่อภายในองค์กรผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อกระตุ้น ปลุกเร้า และขับเคลื่อนงานตามแผนพัฒนาฯ อย่างต่อเนื่อง

5) งบประมาณการพัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Budget) ดำเนินโครงการภายใต้แผนงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อความสอดคล้องกับแผนงาน หรือยุทธศาสตร์ของรัฐบาลที่วางไว้ในการพัฒนาประเทศไทยไปสู่ยุคดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบ ให้เป็นไปในแนวทางเดียวกันแบบบูรณาการอันจะส่งผลให้การพิจารณางบประมาณเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และตรงตามความต้องการในการพัฒนาองค์กรดิจิทัลของ อพวช. และยังสามารถตอบสนองต่อแผนงานโครงการที่ได้ถูกกำหนดไว้ ทั้งนี้ อพวช. สามารถยื่นเสนอขอ

งบประมาณในการพัฒนาด้านดิจิทัลจากหน่วยงานให้ทุนอื่นได้ ตัวอย่างเช่น กองทุนพัฒนาดิจิทัลของเศรษฐกิจและสังคม ที่กำกับดูแลโดยสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สดช.) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม เป็นต้น โดยอาจจะร่วมมือกับพันธมิตรในการยื่นขอทุน

6) ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้งานระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ (Knowledge) ความร่วมมือในการพัฒนาทักษะดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการทำงานของบุคลากรทุกภาคส่วนของ อพวช. มีความสำคัญต่อความสำเร็จในการรับรองการสู่ดิจิทัล ทั้งนี้ไม่ว่าจะเป็นบุคลากรทางด้านคอมพิวเตอร์ บุคลากรทั่วไปควรได้รับการพัฒนาทักษะ ความรู้ ยกระดับขีดความสามารถในยุคดิจิทัลที่เหมาะสม

7) ธรรมาภิบาลและความโปร่งใสในการดำเนินงานตามแผนแม่บทฯ (Governance and Transparency) การกำหนดนโยบายด้านสารสนเทศ เน้นการทำงานอย่างมีธรรมาภิบาลและมีส่วนร่วม จากนั้นจึงกระจายการลงทุนบางส่วนด้านสารสนเทศไปยังหน่วยงานภายในและภายนอก อพวช. โดยมีการประสานงานอย่างใกล้ชิดในการจัดทำรายละเอียดต่าง ๆ ให้ครบถ้วน

8) การประเมินแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล อพวช. ปี 2568–2570 เป็นระยะ (Monitoring and evaluation) ทบทวนแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล อพวช. ปี 2568–2570 เป็นประจำทุกปี เพื่อให้สามารถตอบสนองต่อนโยบายและยุทธศาสตร์ในระดับต่าง ๆ ที่มีการปรับเปลี่ยน ตลอดจนปัจจัยสภาพแวดล้อมภายในและภายนอกที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เช่น การประเมินจากมุมมองของผู้ใช้ระบบเป็นสำคัญ (User-Oriented Monitoring) และการจัดทำรายงานผลการดำเนินงานประจำปี (Annual Performance Report) เสนอต่อคณะกรรมการที่เกี่ยวข้องกับนโยบายด้านการรับรองการสู่ดิจิทัล เพื่อให้รับทราบเกี่ยวกับการพัฒนาดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง

ภาคผนวก
โครงการริเริ่มด้านดิจิทัล และผู้รับผิดชอบ

โครงการริเริ่มด้านดิจิทัล และผู้รับผิดชอบ

NSM Digital initiative	Initiative Team Leader	initiative Team Member	สำนัก/ศูนย์
I-01: โครงการยกระดับ NSM Channel	นายชนินทร์ สุริยกุล ณ อยุธยา (ศูนย์พัฒนาความตระหนักรู้ด้าน วิทยาศาสตร์แห่งชาติ)	1 นางสาวสุชาดา คำหา	สำนักวิชาการพิพิธภัณฑธรรมชาติวิทยา
		2 นางสาวแก้วภา โพธิ์	ศูนย์พัฒนาความตระหนักรู้ด้านวิทยาศาสตร์แห่งชาติ
		3 นายพงศ์ธร สมบูรณ์วณิชย์	สำนักวิศวกรรมและการผลิตสื่อ
		4 นางสาวอารียา บุญประเสริฐ	สำนักวิศวกรรมและการผลิตสื่อ
		5 นายศุภพิพัฒน์ โยธี	ศูนย์พัฒนาความตระหนักรู้ด้านวิทยาศาสตร์แห่งชาติ
		6 นายเชษฐา ละดาห์	ศูนย์พัฒนาความตระหนักรู้ด้านวิทยาศาสตร์แห่งชาติ
I-02: โครงการพัฒนาธุรกิจใหม่	นางนันทิดา ศรีเปารยะ (สำนักพัฒนาธุรกิจและเครือข่าย)	1 นายธีระพล อุตมะชะ	สำนักพัฒนาธุรกิจและเครือข่าย
		2 นางสาวภัทรภรณ์ สุ่มมาตย์	สำนักพัฒนาธุรกิจและเครือข่าย
		3 นายวันชัย สุขเกษม	สำนักวิชาการพิพิธภัณฑธรรมชาติวิทยา
		4 นายศักดิ์ชัย จนวนาม	ศูนย์พัฒนาความตระหนักรู้ด้านวิทยาศาสตร์แห่งชาติ
		5 นางสาวนัชชาปุชยา ศรีณรงค์สุข	สำนักพัฒนาธุรกิจและเครือข่าย
I-03: โครงการ Spin-off หน่วยธุรกิจ	นางวิจิตรา สุริยกุล ณ อยุธยา (สำนักวิชาการพิพิธภัณฑ วิทยาศาสตร์)	1 นางสาวศิริประภา ศรีสุพรรณ	ศูนย์พัฒนาความตระหนักรู้ด้านวิทยาศาสตร์แห่งชาติ
		2 นางสาวอารมณ มุจรินทร์	สำนักวิชาการพิพิธภัณฑธรรมชาติวิทยา
		3 นางสาวมนกานต์ สัจจาพิทักษ์	สำนักพัฒนาธุรกิจและเครือข่าย
		4 นางสาวรุ่งทิพย์ วงศ์เลอศักดิ์	สำนักวิชาการพิพิธภัณฑธรรมชาติวิทยา
		5 นางสาวกนิษฐา พุทธรักษา	สำนักวิชาการพิพิธภัณฑวิทยาศาสตร์
		6 นางสาวศีตลา แสงโสภณ	สำนักบริการกลาง
		1 นายเดชบดี ดั่งศาลเจ้า	สำนักบริการผู้เข้าชม

NSM Digital initiative	Initiative Team Leader	initiative Team Member	สำนัก/ศูนย์
I-04: โครงการ NSM Digital Platform ระยะ 1	นายสาธิต ลาภวุฒิรัตน์ (สำนักนโยบายและยุทธศาสตร์)	2 นางสาวกมลชนก วงศ์อิสระกุล	สำนักวิชาการพิพิธภัณฑ์ธรรมชาติวิทยา
		3 นางสาวอรัญญา สุระฤทธิ์	สำนักวิชาการพิพิธภัณฑ์ธรรมชาติวิทยา
		4 นางสาวอริยา พิณเสนาะ	สำนักตรวจสอบภายใน
		5 นางสาวนิรากร นนทนาคร	สำนักผู้อำนวยการ
I-05: โครงการ NSM Digital Platform ระยะ 2	นายปิยะ เย็นจันทร์ (สำนักวิทยาศาสตร์สู่ชุมชน)	1 นางวรุณยพรรณ ลาภวุฒิรัตน์	สำนักวิศวกรรมและการผลิตสื่อ
		2 นางสาวนิรากร นนทนาคร	สำนักผู้อำนวยการ
		3 นางสาวเพชรกวิทย์ เมตพาดา	สำนักพัฒนาธุรกิจและเครือข่าย
		4 นายปรีดี เจริญสุพัตราชัย	สำนักวิทยาศาสตร์สู่ชุมชน
		5 นายณพชัย บุญมานันท์	สำนักวิทยาศาสตร์สู่ชุมชน
		6 นางสาวสุภัทรา เจริญรัชรัตนะ	สำนักพัฒนาธุรกิจและเครือข่าย
I-06: โครงการเสริมสร้าง Digital Ecosystem ด้าน วทน. ด้วยการสร้างพันธมิตร	นางสาวชนิกา คงสวัสดิ์ (สำนักพัฒนาธุรกิจและเครือข่าย)	1 นางสาวจิตติยา ชุ่มมาลี	สำนักพัฒนาธุรกิจและเครือข่าย
		2 นายเอกพงศ์ ศรีเปารยะ	สำนักวิทยาศาสตร์สู่ชุมชน
		3 นางสาวสุจิต พลเรือง	สำนักนโยบายและยุทธศาสตร์
		4 นายธีรวิศิษฐ์ ศิริโยธา	สำนักวิทยาศาสตร์สู่ชุมชน
		5 นางสาวพิกษ์พะเยา เกียรติสินมานนท์	สำนักพัฒนาธุรกิจและเครือข่าย
I-07: โครงการพัฒนา Data Intelligent	นางสาวเกศวดี อังชะวลีสิทธิ์ (สำนักพัฒนาธุรกิจและเครือข่าย)	1 นางสาวพิมลพรรณ จันทรมล	ศูนย์พัฒนาความตระหนักด้านวิทยาศาสตร์แห่งชาติ
		2 นางสาวศศิวิมล กิจสมโภชน์	สำนักนโยบายและยุทธศาสตร์
		3 นางสาวกัญญารักษ์ แรงจริง	สำนักพัฒนาธุรกิจและเครือข่าย
		4 นายกิตติศักดิ์ ภูศรีทอง	สำนักบริการผู้เข้าชม
		5 นางสาวปิยะณัฐ ญ วิเชียร	สำนักวิทยาศาสตร์สู่ชุมชน

NSM Digital initiative	Initiative Team Leader	initiative Team Member	สำนัก/ศูนย์
		6 นางสาวภัทรพร แสนเทพ	ศูนย์พัฒนาความตระหนักรู้ด้านวิทยาศาสตร์แห่งชาติ
I-08: โครงการพัฒนากระบวนการสร้างนวัตกรรม	นางสาวสุภากร กมลพัฒนะ (ศูนย์พัฒนาความตระหนักรู้ด้านวิทยาศาสตร์แห่งชาติ)	1 นางสาวศรสวรรค์ เลี่ยมทอง	ศูนย์พัฒนาความตระหนักรู้ด้านวิทยาศาสตร์แห่งชาติ
		2 นางสาววรรณา ฉิมมี	สำนักวิทยาศาสตร์สู่ชุมชน
		3 นายพุทธรณ ฝ่องกาย	สำนักวิชาการพิพิธภัณฑธรรมชาติวิทยา
		4 นางภารดี สว่างไพศาลกุล	สำนักนโยบายและยุทธศาสตร์
		5 นายนครินทร์ ฉันทะโส	ศูนย์พัฒนาความตระหนักรู้ด้านวิทยาศาสตร์แห่งชาติ
		6 นางสาวพิชญ์สินี มีธง	สำนักวิชาการพิพิธภัณฑธรรมชาติวิทยา
I-09: โครงการสร้างประสบการณ์ในการทำงานของบุคลากรด้วยดิจิทัลและการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม	นายเวชยันต์ จารุเพ็ง (สำนักวิศวกรรมและการผลิตสื่อ)	1 นายณัฐวุฒิ ซองอมรกุล	สำนักวิชาการพิพิธภัณฑวิทยาศาสตร์
		2 นางสาวสิริพัชร จินสิน	สำนักวิชาการพิพิธภัณฑธรรมชาติวิทยา
		3 นายพรหมเทพ คณีเพล	สำนักวิศวกรรมและการผลิตสื่อ
		4 นางสาวกัญญ์ณลิน ธนาโรจน์รุจิคุณ	สำนักวิทยาศาสตร์สู่ชุมชน
		5 นายพรเทพ กลิ่นหอม	สำนักบริการผู้เข้าชม
		6 นางสาวนพรัตน์ พงศ์จันทร์	สำนักวิชาการพิพิธภัณฑธรรมชาติวิทยา
I-10: โครงการพัฒนากำลังคนด้านดิจิทัล	นายวิชัย เพ็ญศักดิ์สงวน (สำนักวิศวกรรมและการผลิตสื่อ)	1 นายพฤกษ์ชาติ แซ่เตียว	สำนักบริการกลาง
		2 นางสาวมยุรา แสงใสแก้ว	สำนักบริการกลาง
		3 นางสาวปัญญภา วุฒิมานานนท์	สำนักผู้อำนวยการ
		4 นางสาวสุภา แท่นประเสริฐกุล	สำนักวิชาการพิพิธภัณฑวิทยาศาสตร์
		5 นางสาวปภาดา นัฏสถาพร	สำนักวิชาการพิพิธภัณฑวิทยาศาสตร์
		6 นายธนรัชต์ ขาวอ่อน	สำนักบริการกลาง

NSM Digital initiative	Initiative Team Leader	initiative Team Member	สำนัก/ศูนย์
I-11: โครงการวิเคราะห์รูปแบบการทำงานและการบริหารบุคลากร	นายไพบุลย์ ขุนอินทร์ (สำนักบริการกลาง)	1 นางสาวสุภมาส บุญเกียรติ	สำนักตรวจสอบภายใน
		2 นางสาวมยุรา แสงใสแก้ว	สำนักบริการกลาง
		3 นางสาวจิรวรรณ สัมฤทธิ์ดี	ศูนย์พัฒนาความตระหนักรู้ด้านวิทยาศาสตร์แห่งชาติ
		4 นายธนกร ปุณย์พงษ์	สำนักบริการกลาง
		5 นางสาวเทพสุดา เทียงนิมิตร	สำนักบริการกลาง
		6 นายชูศักดิ์ แสงสันต์	สำนักผู้อำนวยการ
I-12: โครงการสร้างวัฒนธรรมองค์กรดิจิทัล	นางสาววิลาสินี ไตรยราช (ศูนย์พัฒนาความตระหนักรู้ด้านวิทยาศาสตร์แห่งชาติ)	1 นางสาวฐาณิกร วิทยบัณฑิต	สำนักนโยบายและยุทธศาสตร์
		2 นางสาวจิตติกานต์ อินตะมงคล	ศูนย์พัฒนาความตระหนักรู้ด้านวิทยาศาสตร์แห่งชาติ
		3 นายชาญวุฒิ ศรีผึ้ง	สำนักวิศวกรรมและการผลิตสื่อ
		4 นางสาวรัตนชนก จันยัง	สำนักตรวจสอบภายใน
		5 นางปรียาภรณ์ สุวรรณ	สำนักบริการกลาง
		6 นางสาวพันธทิพา เผือกลาดพร้าว	สำนักบริการกลาง



Digital Technology Master Plan

National Science Museum Thailand

องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ
กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
39 หมู่ 9 ต.คลองห้า อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี
www.nsm.or.th