

บันทึกข้อตกลง  
การประเมินความคุ้มค่าเพื่อพัฒนาองค์การมหาชน

ระหว่าง

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)

กับ

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ

# บันทึกข้อตกลงการประเมินความคุ้มค่าเพื่อพัฒนาองค์การมหาชน ระหว่าง

## สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) กับสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ

บันทึกข้อตกลงการประเมินความคุ้มค่าเพื่อพัฒนาองค์การมหาชนฉบับนี้เป็นข้อตกลงระหว่างสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ฝ่ายหนึ่ง กับสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ อีกฝ่ายหนึ่ง โดยมีผลบังคับใช้นับตั้งแต่ปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 - 2568 ซึ่งมีสาระสำคัญดังต่อไปนี้

### ข้อ 1 วัตถุประสงค์

เพื่อประเมินความคุ้มค่าเพื่อพัฒนาองค์การมหาชนตามที่คณะรัฐมนตรีในการประชุมเมื่อวันที่ 11 ตุลาคม 2565 ได้มีมติเห็นชอบหลักการให้องค์การมหาชนต้องได้รับการประเมินความคุ้มค่าเพื่อพัฒนาองค์การมหาชนอย่างน้อยหนึ่งครั้งในทุกสามปี

### ข้อ 2 ขอบเขตการดำเนินงาน

การประเมินความคุ้มค่าเพื่อพัฒนาองค์การมหาชนเป็นการประเมินการดำเนินงานขององค์การมหาชนในระยะยาว มุ่งเน้นการประเมินความสามารถในการขับเคลื่อนให้เกิดผลสัมฤทธิ์ตามวัตถุประสงค์การจัดตั้งและความคุ้มค่าในการดำเนินงานเมื่อเทียบกับงบประมาณที่ได้รับการจัดสรร โดยทั้งสองฝ่ายตกลงร่วมกันในการกำหนดตัวชี้วัด เป้าหมาย บทบาทขององค์การมหาชนในระบบนิเวศ ภายใต้กรอบหลักเกณฑ์วิธีการ เกณฑ์การประเมิน ระยะเวลา และเงื่อนไขตามที่คณะกรรมการพัฒนาและส่งเสริมองค์การมหาชนกำหนด เพื่อให้เป็นไปตามเจตนารมณ์ของการประเมินความคุ้มค่าเพื่อพัฒนาองค์การมหาชน โดยมีขอบเขตครอบคลุมการดำเนินงานในส่วนที่เกี่ยวข้องดังนี้

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ภายใต้การกำกับของคณะกรรมการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์จะมุ่งมั่นปฏิบัติงานให้เป็นไปตามบันทึกข้อตกลงฯ เพื่อให้เกิดความคุ้มค่าในการดำเนินงาน และจะรายงานผลการประเมินความคุ้มค่าฯ ไปยังสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการตามกำหนด

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการจะส่งเสริมและสนับสนุนการดำเนินการเพื่อประเมินความคุ้มค่าฯ ของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ให้เป็นไปตามเจตนารมณ์ของกฎหมายว่าด้วยองค์การมหาชน และมติคณะรัฐมนตรีที่เกี่ยวข้อง รวมถึงสอบทานและกลั่นกรองผลการประเมินความคุ้มค่าฯ ที่องค์การมหาชนรายงาน เพื่อเสนอต่อคณะกรรมการพัฒนาและส่งเสริมองค์การมหาชน อันจะนำไปสู่ข้อเสนอแนะต่อฝ่ายบริหารในการส่งเสริมและพัฒนากิจการงานและการปฏิบัติการกิจขององค์การมหาชนให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น ตลอดจนเพื่อการปรับปรุงหรือการทบทวนบทบาทภารกิจขององค์การมหาชนให้เหมาะสมกับบริบทในปัจจุบันและอนาคตต่อไป

ข้อ 3 ส่วนประกอบ...

### ข้อ 3 ส่วนประกอบของบันทึกข้อตกลงฯ

บันทึกข้อตกลงฯ ฉบับนี้มีเอกสารประกอบท้ายซึ่งถือเป็นส่วนหนึ่งของบันทึกข้อตกลงฯ ประกอบด้วย

เอกสารประกอบ 1 ภารกิจและวิสัยทัศน์ขององค์การมหาชน ได้แก่ วัตถุประสงค์ การจัดตั้งองค์การมหาชน วิสัยทัศน์ พันธกิจ เป้าหมาย/เป้าประสงค์ ยุทธศาสตร์

เอกสารประกอบ 2 ตัวชี้วัดตามกรอบแนวทางการประเมินความคุ้มค่าเพื่อการพัฒนา องค์การมหาชน ได้แก่ น้ำหนัก ข้อมูลพื้นฐาน เกณฑ์การให้คะแนน

เอกสารประกอบ 3 แผนภาพห่วงโซ่ผลการดำเนินงาน (result chain) ขององค์การมหาชน ที่แสดงความเชื่อมโยงของปัจจัยนำเข้า กระบวนการ ผลผลิต ผลลัพธ์ และผลกระทบ

เอกสารประกอบ 4 รายละเอียดแบบประเมินผล (evaluation matrix) ตามแผนภาพ ห่วงโซ่ผลการดำเนินงาน (result chain) ขององค์การมหาชน โดยจำแนกเป็น 2 มิติ ได้แก่ ผลลัพธ์และผลกระทบ

เอกสารประกอบ 5 แผนผังความสัมพันธ์ขององค์การมหาชนในระบบนิเวศ (ecosystem) ที่แสดงความสัมพันธ์ของปัจจัยที่เกี่ยวข้องในระบบนิเวศตามเป้าหมายการมีอยู่ขององค์การมหาชน

เอกสารประกอบ 6 คำอธิบายบทบาทขององค์การมหาชนในระบบนิเวศ (ecosystem)

เอกสารประกอบ 7 ตารางแสดงคำอธิบายประกอบการสร้างคุณค่าขององค์การมหาชน ในระบบนิเวศ (ecosystem) ได้แก่ เป้าหมายการมีอยู่ขององค์การมหาชน วัตถุประสงค์จัดตั้งและพันธกิจ ขององค์การมหาชน แผนงาน/โครงการ/ภารกิจที่จะดำเนินการ ความซ้ำซ้อนกับหน่วยงานอื่น ๆ หน่วยงาน เทียบเคียง เหตุผลและความจำเป็นที่จะต้องดำเนินการซ้ำซ้อน

### ข้อ 4 การทบทวน แก้ไขบันทึกข้อตกลงฯ

การทบทวน แก้ไข เพิ่มเติม เปลี่ยนแปลง หรือการยกเลิกข้อความบางส่วนของบันทึก ข้อตกลงฯ และเอกสารประกอบท้ายบันทึกข้อตกลงฯ ฉบับนี้ สามารถกระทำได้โดยความเห็นชอบร่วมกัน ทั้งสองฝ่าย และให้ถือเป็นส่วนหนึ่งของบันทึกข้อตกลงฯ ฉบับนี้

บันทึกข้อตกลงฯ ฉบับนี้ ทั้งสองฝ่ายเห็นพ้องกันแล้ว เพื่อเป็นหลักฐานจึงได้ลงลายมือชื่อ ไว้เป็นสำคัญต่อหน้าพยาน



(นางกอบกาญจน์ วัฒนวรางกูร)

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ทำหน้าที่

ประธานกรรมการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

วันที่ 18 พฤศจิกายน 2567



(นายสุรพล นิตไกรพจน์)

ประธานอนุกรรมการพัฒนาและส่งเสริมองค์การมหาชน

วันที่ 15 ตุลาคม 2567



(นายชาคริต พิชญางกูร)

ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

พยาน



(นางสาวอ่อนฟ้า เวชชาชีวะ)

เลขาธิการคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ

พยาน

## ภารกิจและวิสัยทัศน์ของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)

<b>วัตถุประสงค์การจัดตั้งองค์การมหาชน</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และปัจจัยสนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อผลักดันให้เกิดการพัฒนาและยกระดับเศรษฐกิจ</li> <li>ส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมให้แก่ชุมชน สาธารณชน และสถาบันการศึกษา</li> <li>ส่งเสริมและพัฒนาพื้นที่ที่เอื้อต่อบรรยากาศสร้างสรรค์และการเริ่มต้นธุรกิจใหม่ รวมทั้งพัฒนาย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้น</li> <li>พัฒนาผู้ประกอบการ และส่งเสริมให้เกิดการนำกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ ไปใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และสร้างนวัตกรรม เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจของประเทศ</li> <li>เป็นศูนย์กลางการรวบรวมและพัฒนาข้อมูลและสถิติเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อการตัดสินใจเชิงนโยบาย และเพื่อสนับสนุนความคิดสร้างสรรค์และการสร้างนวัตกรรม</li> <li>ส่งเสริมและประสานความร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และหน่วยงานต่างประเทศหรือระหว่างประเทศ เพื่อแลกเปลี่ยนและถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์ที่จะนำไปสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ</li> </ol>
<b>วิสัยทัศน์</b>
เป็นผู้นำในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ประเทศไทยสู่เวทีโลก
<b>พันธกิจ</b>
<b>เป้าหมายการมีอยู่ขององค์การมหาชน</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาระบบเศรษฐกิจเพื่อสนับสนุนให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางการผลิตสินค้าและบริการที่มีมูลค่าสูงบนพื้นฐานแนวคิดสร้างสรรค์</li> <li>การพัฒนาองค์ความรู้เกี่ยวกับอุตสาหกรรมที่มีศักยภาพเพื่อยกระดับไปสู่อุตสาหกรรมที่ใช้เทคโนโลยีสูงและมีนวัตกรรม</li> <li>การส่งเสริมให้ผู้ประกอบการสร้างมูลค่าเพิ่มของสินค้าและบริการ รวมทั้งยกระดับการผลิตสินค้าให้มีคุณภาพและมาตรฐานที่เป็นที่ยอมรับในระดับสากล</li> </ol>
<b>เป้าหมาย/เป้าประสงค์การดำเนินภารกิจ</b>
<b>ประเด็นยุทธศาสตร์</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>ส่งเสริม สนับสนุนการพัฒนาศักยภาพของทุนวัฒนธรรมและเมืองสร้างสรรค์</li> <li>พัฒนาศักยภาพธุรกิจสร้างสรรค์และยกระดับทักษะสร้างสรรค์ของคนไทย</li> <li>พัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทยภายใต้บริบทใหม่ เพื่อการแข่งขันในระดับสากล</li> <li>พัฒนาสู่องค์กรบริหารจัดการอย่างคล่องตัวและสร้างสรรค์</li> </ol>

## เป้าหมาย/เป้าประสงค์การดำเนินภารกิจ

### เป้าประสงค์เชิงยุทธศาสตร์

1. จังหวัด/ท้องถิ่นมีความรู้ความเข้าใจในการจัดทำแผนพัฒนาเมืองสร้างสรรค์
2. ย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในเครือข่ายมีความเข้มแข็งสูงขึ้น
3. ทู่นวัตกรรมได้รับการต่อยอดพัฒนาในเชิงพาณิชย์
4. ธุรกิจสร้างสรรค์มีศักยภาพสูงขึ้น
5. แรงงานสร้างสรรค์ในอุตสาหกรรมเป้าหมายมีความพร้อม สมรรถนะสูงขึ้น
6. ประชาชนและสังคมไทยรับรู้ เข้าใจ เกิดความต้องการใช้ความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น
7. อุตสาหกรรมสร้างสรรค์เป้าหมายมีความสามารถในการแข่งขันสูงขึ้น
8. มีแหล่งทุนที่มีศักยภาพรองรับการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
9. การบริหารจัดการองค์กรและการตัดสินใจมีความรวดเร็วเพิ่มขึ้น
10. ยกระดับบริการดิจิทัล โดยยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง
11. มีวัฒนธรรมองค์กรและบรรยากาศกระตุ้นและส่งเสริมให้เกิดความคิดเชิงสร้างสรรค์

Chris

ยุทธศาสตร์

แผนที่ยุทธศาสตร์ ของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐

วิสัยทัศน์ “เป็นผู้นำในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ประเทศไทยสู่เวทีโลก”

พันธกิจ	<p>๑. ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และปัจจัยสนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อผลักดันให้เกิดการพัฒนาและยกระดับเศรษฐกิจ</p> <p>๒. ส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมให้แก่ชุมชน สาธารณชน และสถาบันการศึกษา</p> <p>๓. ส่งเสริมและพัฒนาพื้นที่ที่เอื้อต่อบรรยากาศสร้างสรรค์และการเริ่มต้นธุรกิจใหม่ รวมทั้งพัฒนาย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้น</p> <p>๔. พัฒนาผู้ประกอบการ และส่งเสริมให้เกิดการนำกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ ไปใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และสร้างนวัตกรรม เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจของประเทศ</p> <p>๕. เป็นศูนย์กลางการรวบรวมและพัฒนาข้อมูลและสถิติเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อการตัดสินใจเชิงนโยบาย และเพื่อสนับสนุนความคิดสร้างสรรค์และการสร้างนวัตกรรม</p> <p>๖. ส่งเสริมและประสานความร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และหน่วยงานต่างประเทศหรือระหว่างประเทศ เพื่อแลกเปลี่ยนและถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์ที่จะนำไปสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ</p>			
ประเด็นยุทธศาสตร์	ส่งเสริม สนับสนุนการพัฒนาศักยภาพของทุนวัฒนธรรมและเมืองสร้างสรรค์	พัฒนาศักยภาพธุรกิจสร้างสรรค์และยกระดับทักษะสร้างสรรค์ของคนไทย	พัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทยภายใต้บริบทใหม่ เพื่อการแข่งขันในระดับสากล	พัฒนาสู่องค์กรบริหารจัดการอย่างคล่องตัวและสร้างสรรค์
เป้าประสงค์	<p>๑. จังหวัด/ท้องถิ่นมีความรู้ความเข้าใจในการจัดทำแผนพัฒนาเมืองสร้างสรรค์</p> <p>๒. ย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในเครือข่ายมีความเข้มแข็งสูงขึ้น</p> <p>๓. ทุนวัฒนธรรมได้รับการต่อยอดพัฒนาในเชิงพาณิชย์</p>	<p>๔. ธุรกิจสร้างสรรค์มีศักยภาพสูงขึ้น</p> <p>๕. แรงงานสร้างสรรค์ในอุตสาหกรรมเป้าหมายมีความพร้อม สมรรถนะสูงขึ้น</p> <p>๖. ประชาชนและสังคมไทยรับรู้ เข้าใจ เกิดความต้องการใช้ความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น</p>	<p>๗. อุตสาหกรรมสร้างสรรค์เป้าหมายมีความสามารถในการแข่งขันสูงขึ้น</p> <p>๘. มีแหล่งทุนที่มีศักยภาพรองรับการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์</p> <p>๙. การบริหารจัดการองค์กรและการตัดสินใจมีความรวดเร็วเพิ่มขึ้น</p>	<p>๑๐. ยกระดับบริการดิจิทัล โดยยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง</p> <p>๑๑. มีวัฒนธรรมองค์กรและบรรยากาศกระตุ้นและส่งเสริมให้เกิดความคิดเชิงสร้างสรรค์</p>
กลยุทธ์	<p>๑.๑. ส่งเสริมการรวมกลุ่มของเจ้าภาพเมืองขับเคลื่อนการนำร่องการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน</p> <p>๑.๒. ส่งเสริมการพัฒนาองค์ความรู้ เครื่องมือในการติดตามข้อมูล และเพิ่มปริมาณนวัตกรรมเมืองสร้างสรรค์ในท้องถิ่น</p> <p>๑.๓. ส่งเสริมนักสร้างสรรค์ในพื้นที่ต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมหรือ สิ่งซึ่งทางภูมิศาสตร์ในชุมชนท้องถิ่น สูสินค้าและบริการ</p> <p>๑.๔. เชื่อมโยงเครือข่ายความร่วมมือการพัฒนาสร้างสรรค์ในและต่างประเทศ</p>	<p>๒.๑ พัฒนาโมเดลธุรกิจ และข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการลดข้อจำกัดทางธุรกิจในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์</p> <p>๒.๒ กระตุ้นส่งเสริมให้ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ปกป้องและใช้ประโยชน์จากทรัพย์สินทางปัญญา (เงินลงทุน, การปกป้องสิทธิ)</p> <p>๒.๓ ยกระดับเครือข่าย สถาบันการศึกษาในการพัฒนา เตรียมความพร้อมแรงงานสร้างสรรค์</p> <p>๒.๔ ส่งเสริมการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาสินค้าหรือบริการ และยกระดับทักษะสร้างสรรค์ของคนไทย</p>	<p>๓.๑ ส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ให้สร้างความสามารถในการแข่งขันจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยี</p> <p>๓.๒ เชื่อมโยงอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เข้าถึงแหล่งทุนจากในและต่างประเทศรองรับการเติบโตของอุตสาหกรรม</p> <p>๓.๓ ส่งเสริมการหาโอกาสทางตลาดแก่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในตลาดต่างประเทศ</p> <p>๓.๔ เชื่อมโยงเครือข่ายองค์กร หน่วยงานส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศทั้งทวิภาคีและพหุภาคี</p>	<p>๔.๑ พัฒนาบุคลากรขีดสมรรถนะสูงและมีทักษะอนาคตเท่าทันต่อความเปลี่ยนแปลง</p> <p>๔.๒ กระจายอำนาจการบริหารจัดการ และขับเคลื่อนการบริหารองค์กรด้วยข้อมูล</p> <p>๔.๓ พัฒนาศักยภาพด้านดิจิทัลโดยเชื่อมโยงกับระบบรัฐบาลดิจิทัล และยกระดับบริการดิจิทัล โดยยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง</p> <p>๔.๔ สร้างวัฒนธรรมการทำงานมืออาชีพ กระตุ้นส่งเสริมให้บุคลากรกล้าคิดกล้าทำ</p>

ตัวชี้วัดตามกรอบแนวทางการประเมินความคุ้มค่าเพื่อการพัฒนาองค์กรมหาชน

กรอบการประเมินผล	น้ำหนัก (ร้อยละ)	ข้อมูลพื้นฐาน			เกณฑ์การให้คะแนน					หมายเหตุ
	(W)	2563	2564	2565	1	2	3	4	5	
<b>1. ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์จัดตั้ง (Coherence) (น้ำหนักร้อยละ 20)</b>										
1.1 ความครบถ้วนการดำเนินการตามเจตนารมณ์ของวัตถุประสงค์จัดตั้งองค์กรมหาชน	10	N/A	N/A	N/A	ร้อยละ 50	ร้อยละ 60	ร้อยละ 70	ร้อยละ 80	ร้อยละ 100	
1.2 ความครบถ้วนของการสนับสนุนยุทธศาสตร์และแผนต่าง ๆ ของประเทศ	10	N/A	N/A	N/A	ดำเนินการได้ร้อยละ 50 ขึ้นไป	ดำเนินการได้ร้อยละ 60 ขึ้นไป	ดำเนินการได้ร้อยละ 70 ขึ้นไป	ดำเนินการได้ร้อยละ 80 ขึ้นไป	ดำเนินการได้ครบถ้วนร้อยละ 100	
<b>2. ผลการปฏิบัติงาน (Performance) (น้ำหนักร้อยละ 40)</b>										
2.1 ผลสัมฤทธิ์การดำเนินงานขององค์กรมหาชน	32									
2.1.1 ผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัดผลลัพธ์และผลกระทบ (รายละเอียดตามเอกสารประกอบ 4)	25	N/A	N/A	N/A	ร้อยละ 50	ร้อยละ 60	ร้อยละ 70	ร้อยละ 80	ร้อยละ 100	
2.1.2 ความเชื่อมั่นของผู้มีส่วนได้เสีย	7	N/A	N/A	N/A	น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	สูง	สูงมาก	
2.2 ประสิทธิภาพการบริหารจัดการขององค์กรมหาชน	8									

กรอบการประเมินผล	น้ำหนัก (ร้อยละ)	ข้อมูลพื้นฐาน			เกณฑ์การให้คะแนน					หมายเหตุ	
	(W)	2563	2564	2565	1	2	3	4	5		
2.2.1 ระดับประสิทธิภาพ การบริหารแผนงานและ การใช้จ่ายงบประมาณ	6										
2.2.1.1 สัดส่วนการจัดสรร งบประมาณ/ เงินทุนไปใช้ ในการขับเคลื่อน แผนงานโครงการ ตามภารกิจ	3	N/A	N/A	N/A	ร้อยละ 40	ร้อยละ 45	ร้อยละ 50	ร้อยละ 55	ร้อยละ 60		
2.2.1.2 ร้อยละของ การเบิกจ่าย งบประมาณ ภาพรวม	3	N/A	N/A	N/A	ร้อยละ 75	ร้อยละ 80	ร้อยละ 85	ร้อยละ 90	ร้อยละ 95		
2.2.2 การบริหารการใช้อุปกรณ์ เครื่องมือและอาคาร สถานที่	2	N/A	N/A	N/A	คุ่มค่า ร้อยละ 50 ขึ้นไป	คุ่มค่า ร้อยละ 60 ขึ้นไป	คุ่มค่า ร้อยละ 70 ขึ้นไป	คุ่มค่า ร้อยละ 80 ขึ้นไป	คุ่มค่า ร้อยละ 100		
<b>3. กลไกสำคัญในระบบนิเวศ (Ecosystem) (น้ำหนักร้อยละ 20)</b>											
3.1 ระดับความสำเร็จของการสร้างคุณค่า ขององค์กรมหาชนในระบบนิเวศ (รายละเอียดตามเอกสารประกอบ 5-7)	20	N/A	N/A	N/A	1	2	3	4	5		

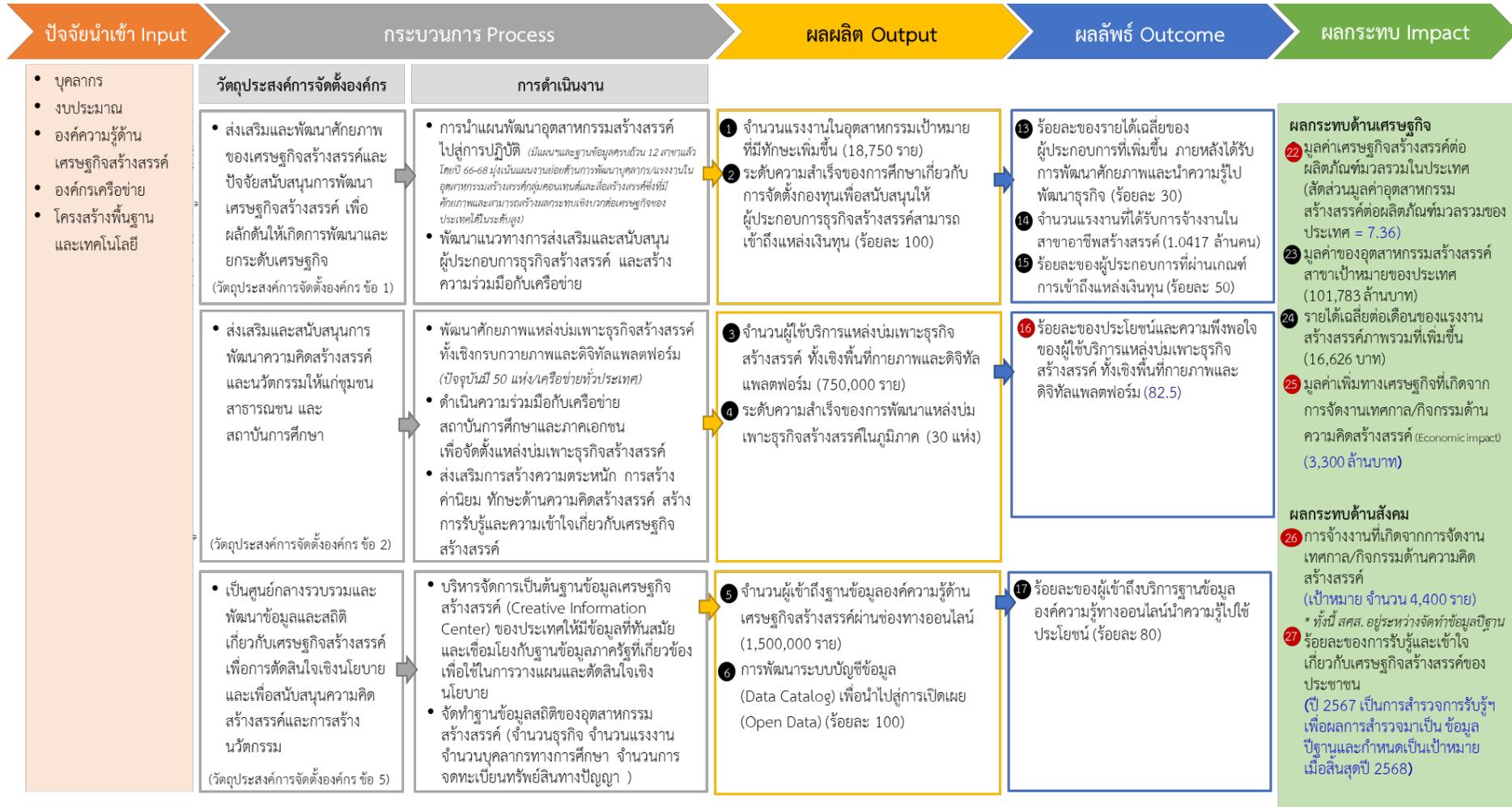
กรอบการประเมินผล	น้ำหนัก (ร้อยละ)	ข้อมูลพื้นฐาน			เกณฑ์การให้คะแนน					หมายเหตุ
	(W)	2563	2564	2565	1	2	3	4	5	
<b>4. ความสามารถในการปรับตัวรับ การเปลี่ยนแปลงในอนาคต (Resilience &amp; Agility) (น้ำหนักร้อยละ 20)</b>										
4.1 ด้านวิสัยทัศน์และภาวะผู้นำ (Vision & Leadership)	5	N/A	N/A	N/A	1	2	3	4	5	
4.2 ด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม (Technology & Innovation)	5									
4.2.1 การนำเทคโนโลยีและนวัตกรรม (Technology & Innovation) มาใช้ใน การยกระดับขีด ความสามารถองค์กรและ การบริการภาครัฐ	2.5	N/A	N/A	N/A	1	2	3	4	5	
4.2.2 การจัดการข้อมูลเพื่อยกระดับ ขีดความสามารถองค์กรและ การบริการภาครัฐ	2.5	N/A	N/A	N/A	1	2	3	4	5	
4.3 ด้านการบริหารความพร้อม ต่อสภาวะวิกฤติ (BCM)	3	N/A	N/A	N/A	1	2	3	4	5	
4.4 ด้านการบริหารทรัพยากรบุคคล (Human Resource Management)	7	N/A	N/A	N/A	1	2	3	4	5	
<b>น้ำหนักรวม</b>	<b>100</b>									

หมายเหตุ รายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนนปรากฏตาม <https://po.opdc.go.th/content/NDczOA>

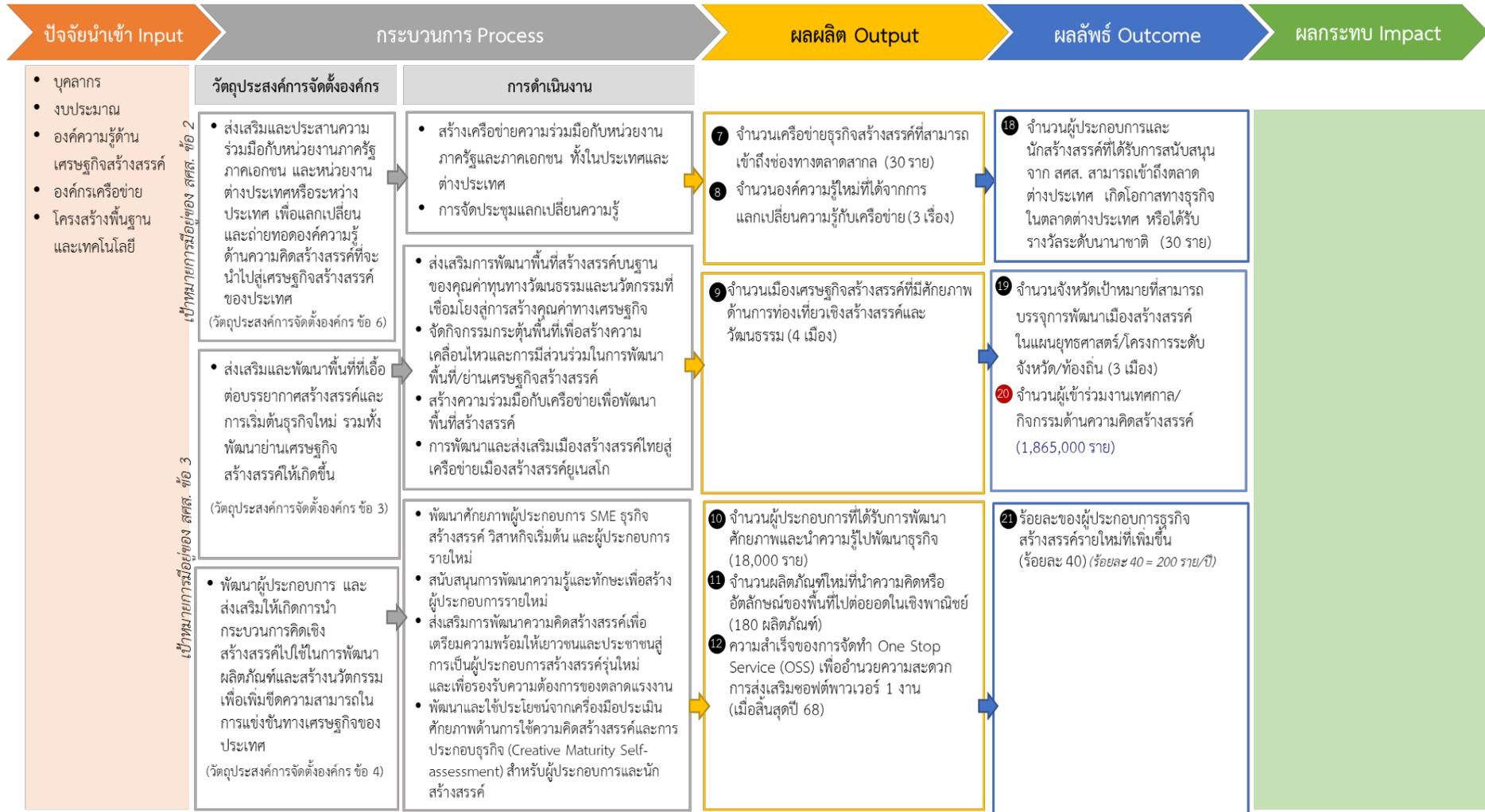


Govis

แผนภาพห่วงโซ่ผลการดำเนินงาน (result chain) ของ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)



แผนภาพห่วงโซ่ผลการดำเนินงาน (result chain) ของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) (ต่อ)



Scis

## รายละเอียดแบบประเมินผล (evaluation matrix) ตามแผนภาพห่วงโซ่ผลการดำเนินงาน (result chain) ขององค์การมหาชน

มิติ	ตัวชี้วัด	เป้าหมายปี 2568	คำนิยาม/คำอธิบาย	สูตรการคำนวณ	ข้อมูลพื้นฐาน	ข้อมูลที่ใช้ในการประเมินผล	แหล่งที่มา/วิธีการจัดเก็บ	ระยะเวลาการจัดเก็บ
ผลลัพธ์	1. ร้อยละของรายได้เฉลี่ยของผู้ประกอบการที่เพิ่มขึ้น ภายหลังได้รับการพัฒนา ศักยภาพและนำความรู้ไปพัฒนาธุรกิจ  (ตัวชี้วัดองค์การมหาชนของ สศส. ตามแนวทางการประเมินสำนักงาน ก.พ.ร.)	ร้อยละ 30	รายได้เฉลี่ยที่เพิ่มขึ้นของผู้ประกอบการจะมีที่มาจาก การสำรวจ การติดตาม และประเมินผลการดำเนินงาน โดยวัดจากมิติของราคา รายได้ กำไร และชื่อเสียงของแบรนด์ จากผู้ประกอบการที่ให้ข้อมูล โดยจัดจ้างที่ปรึกษาดำเนินการ โดยจะแบ่งกลุ่มตัวอย่างมาจากผู้ประกอบการที่ผ่านการบ่มเพาะเชิงลึก ในปีปัจจุบันมาแล้ว ไม่น้อยกว่า 6 เดือน และผู้ประกอบการที่ผ่านการบ่มเพาะเชิงลึกมาแล้วไม่เกิน 3 ปี (กำหนดกลุ่มตัวอย่างรวม เท่ากับ 250 ตัวอย่างต่อปี)	(ผลรวมของรายได้หลังได้รับการพัฒนา ศักยภาพ - ผลรวมของรายได้ก่อนได้รับการพัฒนา ศักยภาพ) / จำนวนผู้ประกอบการทั้งหมด $\times 100$	ปี 2563 = ร้อยละ 44.76 ปี 2564 = ร้อยละ 25.68 ปี 2565 = ร้อยละ 26.00	พิจารณาจากรายงานผลรายได้อเฉลี่ยของผู้ประกอบการที่เพิ่มขึ้น ภายหลังได้รับการพัฒนา ศักยภาพและนำความรู้ไปพัฒนาธุรกิจ ซึ่งจัดทำโดย สศส. หรือร่วมกับที่ปรึกษาภายนอก	จากการรายงานผลสำรวจ รายได้อเฉลี่ยของผู้ประกอบการที่เพิ่มขึ้น ภายหลังได้รับการพัฒนา ศักยภาพและนำความรู้ไปพัฒนาธุรกิจ ซึ่งจัดทำโดย สศส. หรือร่วมกับที่ปรึกษาภายนอก	การจัดเก็บเป็นรายปี ปี 2566 - 2568 และรายงานผลให้คณะกรรมการ สศส. ทราบ
ผลลัพธ์	2. จำนวนแรงงานที่ได้รับการจ้างงานในสาขาอาชีพสร้างสรรค์	1.0417 ล้านคน  (คาดการณ์ปี 2566 = 0.9889 ล้านคน ปี 2567 = 1.0150 ล้านคน ปี 2568 = 1.0417 ล้านคน)	แรงงาน หมายถึง แรงงานที่ประกอบอาชีพสร้างสรรค์ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง รวมถึงแรงงานสร้างสรรค์ที่อยู่ในอุตสาหกรรมอื่น ๆ	นับจำนวนแรงงานที่ได้รับการจ้างงานในสาขาอาชีพสร้างสรรค์	จำนวนแรงงานสร้างสรรค์ไทยปี 2562 = 0.9016 ล้านคน ปี 2563 = 0.9862 ล้านคน ปี 2564 = 0.8892 ล้านคน ปี 2565 = 0.9635 ล้านคน	พิจารณาจากการจัดเก็บ จำนวน แรงงานที่ได้รับ การจ้างงาน ในสาขาอาชีพสร้างสรรค์	จำนวนแรงงานที่ได้รับ การจ้างงานในสาขาอาชีพสร้างสรรค์ โดยอ้างอิงสถิติจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น กระทรวงแรงงาน สำนักงานสถิติแห่งชาติ	การจัดเก็บเป็นรายปี ปี 2566 - 2568 และรายงานผลให้คณะกรรมการ สศส. ทราบ

มติ	ตัวชี้วัด	เป้าหมายปี 2568	คำนิยาม/คำอธิบาย	สูตรการคำนวณ	ข้อมูลพื้นฐาน	ข้อมูลที่ใช้ในการประเมินผล	แหล่งที่มา/วิธีการจัดเก็บ	ระยะเวลาการจัดเก็บ
ผลลัพธ์	<p>3. ร้อยละของผู้ประกอบการที่ผ่านเกณฑ์การเข้าถึงแหล่งเงินทุน</p> <p>(ตัวชี้วัดตามแผนปฏิบัติการระยะ 5 ปี (ปี 2566 - 2570) ของ สคส. ที่คณะกรรมการ สคส. ได้ให้ความเห็นชอบแล้ว)</p>	ร้อยละ 50	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การเข้าถึงแหล่งทุน หมายถึง ผู้ประกอบการสามารถผ่านเกณฑ์ในการเข้าขอรับทุนสนับสนุนของภาครัฐหรือภาคเอกชน</li> <li>- สคส. ดำเนินการสำรวจ และคัดเลือกผู้ประกอบการที่ได้รับการพัฒนาศักยภาพจาก สคส. และมีความประสงค์ขอรับทุนเพื่อนำไปใช้สำหรับการพัฒนา ขยาย หรือต่อยอดธุรกิจ และส่งเสริมให้ผู้ประกอบการสมัครยื่นสมัครขอรับทุนจากแหล่งเงินทุน ซึ่งเป็นภาคีเครือข่ายกับ สคส. ทั้งภาครัฐและภาคเอกชน อาทิ กองทุน ธนาคารของรัฐ ธนาคารพาณิชย์ เป็นต้น</li> <li>- การสมัครยื่นสมัครขอรับทุนจากแหล่งเงินทุนอ้างอิงตามเกณฑ์การยื่นสมัครของแหล่งเงินทุนแต่ละแห่ง</li> <li>- นับจำนวนเฉพาะผู้ประกอบการที่ยื่นสมัครขอรับทุน โดยไม่นำจำนวนผู้ประกอบการที่ได้รับการพิจารณาให้ได้รับทุนแล้วมาพิจารณา เนื่องจากแหล่งเงินทุนต้องใช้เวลาในการพิจารณา และปฏิบัติการขั้นตอนและหลักเกณฑ์ที่กำหนด</li> </ul>	จำนวนผู้ประกอบการที่ได้รับการพัฒนาศักยภาพจาก สคส. ที่ประสงค์ขอรับทุนในปีนั้น ๆ / จำนวนผู้ประกอบการที่สมัครยื่นสมัครขอรับทุนจากแหล่งเงินทุนในปีนั้น ๆ	N/A	<p>พิจารณาจากการจัดเก็บข้อมูลร้อยละของผู้ประกอบการที่ผ่านเกณฑ์การเข้าถึงแหล่งเงินทุนตามเกณฑ์การยื่นสมัครของแหล่งเงินทุนแต่ละแห่งเทียบกับจำนวนผู้ประกอบการที่ประสงค์ขอรับทุนทั้งหมด</p> <p>(ดำเนินการปี 2566 เป็นปีแรก โดยกำหนดเป้าหมายในปี 2566 = ร้อยละ 50 ของจำนวนผู้ประกอบการที่ได้รับการพัฒนาศักยภาพจาก สคส. ที่ประสงค์ขอรับทุนในปี 2566)</p>	<p>จากการจัดเก็บข้อมูลของ สคส. ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- จำนวนผู้ประกอบการที่ประสงค์ขอรับทุนจําแนกรายปี</li> <li>- จำนวนผู้ประกอบการที่สมัครยื่นสมัครขอรับทุนจากแหล่งเงินทุนตามหลักเกณฑ์ที่แหล่งเงินทุนกำหนด</li> </ul>	การจัดเก็บเป็นรายปี ปี 2566 - 2568 และรายงานผลให้คณะกรรมการ สคส. ทราบ

มิติ	ตัวชี้วัด	เป้าหมายปี 2568	คำนิยาม/คำอธิบาย	สูตรการคำนวณ	ข้อมูลพื้นฐาน	ข้อมูลที่ใช้ในการประเมินผล	แหล่งที่มา/วิธีการจัดเก็บ	ระยะเวลาการจัดเก็บ
ผลลัพธ์	<p>4. ร้อยละประโยชน์และความพึงพอใจของผู้ใช้บริการแหล่งบ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ ทั้งเชิงพื้นที่กายภาพและดิจิทัลแพลตฟอร์ม</p> <p>(ตัวชี้วัดตามแผนปฏิบัติการระยะ 5 ปี (ปี 2566 - 2570) ของ สศส. ที่คณะกรรมการ สศส. ได้ให้ความเห็นชอบแล้ว)</p>	ร้อยละ 82.50	<p>สะท้อนการประเมินผลประโยชน์และความพึงพอใจของผู้รับบริการที่ได้รับจากแหล่งบ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ ทั้งเชิงกายภาพและดิจิทัลแพลตฟอร์ม ทั้งส่วนกลางและส่วนภูมิภาค ของ สศส. ประกอบด้วย กรุงเทพฯ เชียงใหม่ และขอนแก่น และสถาบันการศึกษาที่เป็นเครือข่ายแหล่งบ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ ในภูมิภาค หรือ mini TCDC ซึ่งมีผู้รับบริการไม่น้อยกว่า 250,000 รายต่อปี เพื่อวัดระดับความคาดหวังและความพึงพอใจของผู้รับบริการ ความคุ้มค่าของบริการ และเสนอแนวทางในการพัฒนา การให้บริการของ สศส. โดยประโยชน์ที่ผู้ให้บริการจะได้รับ ได้แก่ ความรู้ด้านกระบวนการคิดเชิงออกแบบและความคิดสร้างสรรค์ องค์ความรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาสินค้าและบริการ การนำกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ไปใช้ในการพัฒนาต่อยอดธุรกิจ</p>	คะแนนเฉลี่ยของการสำรวจประโยชน์และความพึงพอใจของผู้ใช้บริการแหล่งบ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์	<p>ปี 2563 = ร้อยละ 85</p> <p>ปี 2564 = ร้อยละ 85</p> <p>ปี 2565 = ร้อยละ 86</p>	<p>พิจารณาจากรายงานการสำรวจประโยชน์และความพึงพอใจของผู้ใช้บริการแหล่งบ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์</p>	<p>จากการสำรวจของ สศส. โดยใช้ที่ปรึกษาภายนอกที่มีความเป็นอิสระ</p>	<p>การจัดเก็บเป็นรายปีและใช้ข้อมูลประเมินปีที่สำรวจปี 2566 - 2568</p>
ผลลัพธ์	<p>5. ร้อยละของผู้เข้าถึงบริการฐานข้อมูลองค์ความรู้ทางออนไลน์นำความรู้ไปใช้ประโยชน์</p>	ร้อยละ 80	<p>- สะท้อนการประเมินการนำองค์ความรู้ไปใช้ประโยชน์เพื่อการพัฒนาธุรกิจ การพัฒนาคุณภาพชีวิต หรือการศึกษา โดยสำรวจข้อมูลจากกลุ่มผู้เข้าถึงบริการฐานข้อมูลองค์ความรู้ทาง</p>	คะแนนเฉลี่ยของการสำรวจการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ของกลุ่มผู้เข้าถึง	N/A	<p>พิจารณาจากรายงานผลการสำรวจของการสำรวจ</p>	<p>จากการสำรวจของ สศส. โดยใช้ที่ปรึกษาภายนอกที่มีความเป็นอิสระ</p>	<p>การจัดเก็บเป็นรายปีและใช้ข้อมูลประเมินปีที่สำรวจปี 2566 - 2568</p>

มิติ	ตัวชี้วัด	เป้าหมายปี 2568	คำนิยาม/คำอธิบาย	สูตรการคำนวณ	ข้อมูลพื้นฐาน	ข้อมูลที่ใช้ในการประเมินผล	แหล่งที่มา/วิธีการจัดเก็บ	ระยะเวลาการจัดเก็บ
			ออนไลน์ที่นำความรู้ไปใช้ประโยชน์ อาทิ ฐานข้อมูลเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ฐานข้อมูลออนไลน์ ด้านธุรกิจแพชชั่น การตลาด และดิจิทัลมีเดีย ฐานข้อมูล วัสดุไทย ฐานข้อมูล CREATIVE THAILAND นิตยสารคดี	ฐานข้อมูล องค์ความรู้ ด้านเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ ผ่านช่องทางออนไลน์ที่ สศส. ให้บริการ		การนำความรู้ไปใช้ประโยชน์		
ผลลัพธ์	6. จำนวนผู้ประกอบการและนักสร้างสรรค์ที่ได้รับการสนับสนุนจาก สศส. สามารถเข้าถึงตลาดต่างประเทศ เกิดโอกาสทางธุรกิจในตลาดต่างประเทศ หรือได้รับรางวัลระดับนานาชาติ	30 ราย <i>(ปี 2566 - 2568 = 10 รายต่อปี)</i>	นับจำนวนผู้ประกอบการและนักสร้างสรรค์ที่ได้รับการพัฒนา/บ่มเพาะ จาก สศส. และได้รับการสนับสนุนให้เชื่อมโยงกับเครือข่าย เพื่อให้สามารถเข้าถึงช่องทางตลาดต่างประเทศ การเข้าสู่แพลตฟอร์มออนไลน์ที่ผู้ซื้อจากทั่วโลกสามารถเข้าถึงได้ การเกิดโอกาสทางธุรกิจในการไปจัดแสดง/จำหน่ายสินค้าในตลาดต่างประเทศ การเชื่อมโยงโอกาสทางธุรกิจผ่านการจับคู่เจรจาธุรกิจ และการส่งผลงานเข้าร่วมประกวดรางวัลในต่างประเทศหรือระดับนานาชาติ	นับจำนวนผู้ประกอบการและนักสร้างสรรค์ที่สามารถเข้าถึงตลาดต่างประเทศ เกิดโอกาสทางธุรกิจในตลาดต่างประเทศ หรือได้รับรางวัลระดับนานาชาติ	N/A	พิจารณาจากรายงานผลการดำเนินการสนับสนุนให้ผู้ประกอบการ นักสร้างสรรค์ ที่สามารถเข้าถึงตลาดต่างประเทศ	จากการรายงานผลสำรวจจำนวนผู้ประกอบการและนักสร้างสรรค์ที่เข้าถึงตลาดต่างประเทศ เกิดโอกาสทางธุรกิจ หรือได้รับรางวัลระดับนานาชาติ และมูลค่า/รายได้ของผู้ประกอบการที่ได้รับจากการดำเนินการดังกล่าว (ถ้ามี) ซึ่งจัดทำโดย สศส. หรือร่วมกับที่ปรึกษาภายนอก	การจัดเก็บเป็นรายปี ปี 2566 - 2568 และรายงานผลให้คณะกรรมการ สศส. ทราบ
ผลลัพธ์	7. จำนวนจังหวัดเป้าหมายที่สามารถบรรจุการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ ในแผนยุทธศาสตร์/โครงการระดับจังหวัด/ท้องถิ่น	3 เมือง <i>(ปี 2566 - 2568 = 1 จังหวัด/เทศบาล ต่อปี)</i>	นับจำนวนองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น อาทิ จังหวัด เทศบาล ที่มีการบรรจุแผนงาน/โครงการด้านการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ไว้ในแผนการดำเนินงานของหน่วยงาน โดยนับรวมแผนงานหรือโครงการด้านพัฒนาพื้นที่สู่การเป็นเมือง/ย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของเทศบาล เช่น การพัฒนาพื้นที่เชิงกายภาพหรือดิจิทัล แพลตฟอร์ม การจัดงานประจำปี	นับจำนวนองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น อาทิ จังหวัด/เทศบาล	N/A	พิจารณาจากผลการดำเนินการขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น อาทิ จังหวัด เทศบาล	จากการจัดเก็บข้อมูลองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น อาทิ จังหวัด เทศบาล ที่บรรจุแผนงาน/โครงการด้านการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ไว้ในแผนการดำเนินงานของหน่วยงาน การจัดทำแผนงานหรือโครงการด้านการพัฒนาพื้นที่เชิงกายภาพหรือดิจิทัล	การจัดเก็บเป็นรายปี ปี 2566 - 2568 และรายงานผลให้คณะกรรมการ สศส. ทราบ

มิติ	ตัวชี้วัด	เป้าหมายปี 2568	คำนิยาม/คำอธิบาย	สูตรการคำนวณ	ข้อมูลพื้นฐาน	ข้อมูลที่ใช้ในการประเมินผล	แหล่งที่มา/วิธีการจัดเก็บ	ระยะเวลาการจับเก็บ
	<i>(ตัวชี้วัดตามแผนปฏิบัติการระยะ 5 ปี (ปี 2566 - 2570) ของ สศส. ที่คณะกรรมการ สศส. ได้ให้ความเห็นชอบแล้ว)</i>		การส่งเสริมให้เกิดกิจกรรมสร้างสรรค์ที่สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ หรือยกระดับคุณภาพชีวิต เพื่อให้จังหวัดหรือเทศบาลนำไปปรับใช้เป็นแผนระยะยาว				แพลตฟอร์ม การจัดงานประจำปี การส่งเสริมให้เกิดกิจกรรมสร้างสรรค์ที่สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ หรือยกระดับคุณภาพชีวิต	
ผลลัพธ์	8. จำนวนผู้เข้าร่วมงานเทศกาล/กิจกรรมด้านความคิดสร้างสรรค์  <i>(ตัวชี้วัดตามแผนปฏิบัติการระยะ 5 ปี (ปี 2566 - 2570) ของ สศส. ที่คณะกรรมการ สศส. ได้ให้ความเห็นชอบแล้ว)</i>	1,865,000 ราย (เป้าหมายสะสมปี 2566 - 2568)	เทศกาล/กิจกรรมด้านความคิดสร้างสรรค์ ซึ่ง สศส. ดำเนินการจัด และร่วมกับหน่วยงานเครือข่ายดำเนินการจัดขึ้น โดยมีเป้าหมายในการส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศ และยกระดับการพัฒนาพื้นที่สู่การเป็นเมืองท่องเที่ยวระดับโลก และยังเป็นแพลตฟอร์มที่เปิดโอกาสให้ผู้ประกอบการและนักสร้างสรรค์ได้จัดแสดงผลงานและสร้างเครือข่ายธุรกิจ อาทิ เทศกาลงานออกแบบกรุงเทพฯ เทศกาลงานออกแบบเชียงใหม่ เทศกาลอีสานสร้างสรรค์ เทศกาลงานออกแบบปักกิ่งใต้ โดยกำหนดค่าเป้าหมายตามกรอบงบประมาณที่ได้รับของทั้ง 4 เทศกาลหลัก	นับจำนวนผู้เข้าร่วมงานเทศกาล / กิจกรรมด้านความคิดสร้างสรรค์	ปี 2563 = 494,120 ราย (2 เทศกาล) ปี 2564 = 471,000 ราย (3 เทศกาล) ปี 2565 = 680,370 ราย (3 เทศกาล)	พิจารณาจากรายงานผลการดำเนินการ สศส. ที่ร่วมกับเมือง จัดกิจกรรมหรือเทศกาลด้านความคิดสร้างสรรค์ในพื้นที่เมืองเศรษฐกิจสร้างสรรค์	- รายงานผลการประเมินการจัดงานเทศกาล / กิจกรรมด้านความคิดสร้างสรรค์ ที่ สศส. จัดขึ้น / ดำเนินการร่วมกับเครือข่าย - รายงานผลการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจ (economic impact) ของการจัดงานหรือเทศกาล ซึ่งจัดทำโดย สศส. หรือร่วมกับที่ปรึกษาภายนอก	การจับเก็บเป็นรายปี ปี 2566 - 2568 และรายงานผลให้คณะกรรมการ สศส. ทราบ
ผลลัพธ์	9. ร้อยละของผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์รายใหม่เพิ่มขึ้น	ร้อยละ 40 (200 ราย)	- จำนวนผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์รายใหม่ที่ได้รับการพัฒนาศักยภาพโดย สศส. ผ่านกิจกรรมการอบรม บ่มเพาะ สัมมนาเชิงปฏิบัติการ เป็นต้น - นับจำนวนผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์รายใหม่จาก 3 เรื่อง ดังนี้ 1) จำนวนการยื่นขอจดทะเบียน	จำนวนผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์รายใหม่ / จำนวนผู้ประกอบการที่ได้รับการ	ปี 2563 = ร้อยละ 25.80 (129 ราย) ปี 2564 = ร้อยละ 30.80 (154 ราย)	พิจารณาจากผลสำรวจจำนวน และร้อยละของผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์รายใหม่	จากการรายงานผลสำรวจร้อยละของผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์รายใหม่ที่เพิ่มขึ้น ซึ่งจัดทำโดย สศส. หรือร่วมกับที่ปรึกษาภายนอก	การจับเก็บเป็นรายปี ปี 2566 - 2568 และรายงานผลให้คณะกรรมการ สศส. ทราบ

มติ	ตัวชี้วัด	เป้าหมายปี 2568	คำนิยาม/คำอธิบาย	สูตรการคำนวณ	ข้อมูลพื้นฐาน	ข้อมูลที่ใช้ในการประเมินผล	แหล่งที่มา/วิธีการจัดเก็บ	ระยะเวลาการจัดเก็บ
	(ตัวชี้วัดองค์การมหาชนของ สคส. ตามแนวทางการประเมินสำนักงาน ก.พ.ร.)		ทรัพย์สินทางปัญญา (IP) 2) จำนวนการจดทะเบียนบริษัทใหม่ 3) จำนวนผลิตภัณฑ์และบริการใหม่ โดยเทียบกับจำนวนเป้าหมายในการบ่มเพาะเชิงลึกผ่านการสัมมนาเชิงปฏิบัติการและการให้คำปรึกษาทางด้านธุรกิจ เพื่อให้ผู้ประกอบการมีศักยภาพเพิ่มขึ้น 500 คน	บ่มเพาะธุรกิจเชิงลึก (500 คน) X 100	ปี 2565 = ร้อยละ 35.80 (179 ราย)	ที่เพิ่มขึ้นภายหลังได้รับการพัฒนาศักยภาพจาก สคส.		
ผลกระทบ	1. มูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ต่อผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ  (ตัวชี้วัดตามร่างแผนปฏิบัติการด้านการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ปี 2566 - 2570)	สัดส่วนมูลค่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ต่อผลิตภัณฑ์มวลรวมของประเทศ	มูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์จัดเก็บจากอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ 12 สาขา คือ งานฝีมือและหัตถกรรม ดนตรี ศิลปะการแสดง ทัศนศิลป์ ภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ การแพร่ภาพและกระจายเสียง การพิมพ์ สาขาซอฟต์แวร์ (เกมและแอนิเมชัน) โฆษณา การออกแบบ สถาปัตยกรรม และแฟชั่น และอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง 3 สาขา คือ อุตสาหกรรมอาหารไทย การแพทย์แผนไทย การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม วิธีการประมาณการเพื่อกำหนดเป้าหมายตัวชี้วัด : (1) อัตราการเติบโตมูลค่าเศรษฐกิจอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ตามค่าเฉลี่ยการเติบโต 10 ปี 2554 - 2565) อยู่ที่ร้อยละ 2.27 (2) อัตราการเติบโตมูลค่าเศรษฐกิจของประเทศ จากการคาดการณ์	พิจารณาสัดส่วนมูลค่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ต่อผลิตภัณฑ์มวลรวมของประเทศ	สัดส่วนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ต่อผลิตภัณฑ์มวลรวมของประเทศ ในช่วงปี 2564 - 2565 คือปี 2564 = ร้อยละ 6.94  ปี 2565 = ร้อยละ 7.39  หมายเหตุ โดยมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ณ ปี 2564 = 1,122,277 ล้านบาท	สัดส่วนมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ต่อผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ	รายงานสถิติมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ต่อผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ ที่รวบรวมโดย สคส. โดยมีที่มาจากสำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ จำแนกกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ด้วยรหัส TSIC 4 หลัก	การจัดเก็บเป็นรายปี ปี 2566 - 2568 และรายงานผลให้คณะกรรมการ สคส. ทราบ

มิติ	ตัวชี้วัด	เป้าหมายปี 2568	คำนิยาม/คำอธิบาย	สูตรการคำนวณ	ข้อมูลพื้นฐาน	ข้อมูลที่ใช้ในการประเมินผล	แหล่งที่มา/วิธีการจัดเก็บ	ระยะเวลาการจับเก็บ
			ของธนาคารแห่งประเทศไทย สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ และสำนักงานเศรษฐกิจการคลัง ในปี 2567 อยู่ในช่วง 2.4 - 2.6 ดังนั้นจึงนำค่าเฉลี่ยการเติบโต GDP ไปข้างหน้า ที่ร้อยละ 2.5 (3) ประมาณการสัดส่วนมูลค่าทางเศรษฐกิจต่อผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ ตั้งแต่ปี 2566 โดยใช้สัดส่วนร้อยละ 7.39 ของปี 2565 เป็นปีฐาน		ปี 2565 = 1,284,323 ล้านบาท			
ผลกระทบ	2. มูลค่าของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาเป้าหมายของประเทศ	101,783 ล้านบาท <i>(คาดการณ์ปี 2566 = 97,430 ล้านบาท ปี 2567 = 99,583 ล้านบาท ปี 2568 = 101,783 ล้านบาท โดยใช้อัตราเติบโตเฉลี่ยสะสม (CAGR) ปี 2560 - 2564 = 2.21% ในการกำหนดค่าเป้าหมายปี 2566 - 2568)</i>	อุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาเป้าหมายของประเทศ ปี 2566 - 2568 หมายถึง อุตสาหกรรมกลุ่มคอนเทนต์และสื่อสร้างสรรค์ (Creative Content) ซึ่งเป็นการนำความคิดสร้างสรรค์มาผลิตคอนเทนต์หรือสื่อ ประกอบด้วย 4 สาขา คือ 1) ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ 2) การกระจายเสียง 3) การพิมพ์ และ 4) ซอฟต์แวร์ (เกมและแอนิเมชัน)	พิจารณามูลค่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาเป้าหมายของประเทศ ที่เพิ่มขึ้น โดยใช้ปี 2564 เป็นปีฐาน	ปี 2560 = 87,355 ล้านบาท ปี 2561 = 90,302 ล้านบาท ปี 2562 = 91,467 ล้านบาท ปี 2563 = 91,197 ล้านบาท ปี 2564 = 95,323 ล้านบาท	มูลค่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์กลุ่มคอนเทนต์และสื่อสร้างสรรค์ (ล้านบาท)	รายงานสถิติมูลค่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาเป้าหมาย ที่รวบรวมโดย สศส. โดยมีที่มาจากสำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ด้วยรหัส TSIC 4 หลัก	การจับเก็บเป็นรายปี ปี 2566 - 2568 และรายงานผลให้คณะกรรมการ สศส. ทราบ

มิติ	ตัวชี้วัด	เป้าหมายปี 2568	คำนิยาม/คำอธิบาย	สูตรการคำนวณ	ข้อมูลพื้นฐาน	ข้อมูลที่ใช้ในการประเมินผล	แหล่งที่มา/วิธีการจัดเก็บ	ระยะเวลาการจัดเก็บ
ผลกระทบ	3. รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของแรงงานสร้างสรรค์ภาพรวมที่เพิ่มขึ้น  (ตัวชี้วัดตามร่างแผนปฏิบัติการด้านการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ปี 2566 - 2570)	16,626 บาท  (คาดการณ์ปี 2566 = 15,081 บาท ปี 2567 = 15,835 บาท ปี 2568 = 16,626 บาท)	- รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของแรงงานสร้างสรรค์ภาพรวม คำนวณจากค่าเฉลี่ยเงินเดือนจากกลุ่มอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้ 1) การผลิตสิ่งทอ 2) การผลิตเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย 3) การผลิตเครื่องหนังและผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้อง 4) การผลิตไม้และผลิตภัณฑ์จากไม้และไม้ก๊อก 5) การพิมพ์และการผลิตซ้ำสื่อบันทึกข้อมูล 6) การผลิตผลิตภัณฑ์โลหะประดิษฐ์ 7) การผลิตเฟอร์นิเจอร์ 8) การจัดพิมพ์จำหน่ายหรือเผยแพร่ 9) การผลิตภาพยนตร์ วิทยุทัศน์ และรายการโทรทัศน์ 10) การจัดผังรายการและการแพร่ภาพกระจายเสียง 11) การจัดทำโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การให้คำปรึกษา 12) กิจกรรมด้านสถาปัตยกรรมและวิศวกรรม 13) การโฆษณาและการวิจัยตลาด 14) กิจกรรมการสร้างสรรค์ศิลปะและความบันเทิง	คำนวณจากค่าเฉลี่ยเงินเดือนจากกลุ่มอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์	ปี 2563 = 12,073 บาท ปี 2564 = 13,679 บาท ปี 2565 = 14,362 บาท	รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของแรงงานสร้างสรรค์ภาพรวมที่เพิ่มขึ้น (บาท)	ที่มาของตัวเลขรายได้เฉลี่ยต่อเดือนของแรงงานในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จากสำนักงานสถิติแห่งชาติ โดยจำแนกสาขาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จำแนกตามรหัสมาตรฐานอุตสาหกรรม (TSIC)	การจัดเก็บเป็นรายปี ปี 2566 - 2568 และรายงานผลให้คณะกรรมการ สศส. ทราบ

มิติ	ตัวชี้วัด	เป้าหมายปี 2568	คำนิยาม/คำอธิบาย	สูตรการคำนวณ	ข้อมูลพื้นฐาน	ข้อมูลที่ใช้ในการประเมินผล	แหล่งที่มา/วิธีการจัดเก็บ	ระยะเวลาการจัดเก็บ
			<p>15) กิจกรรมห้องสมุด หอจดหมายเหตุ พิพิธภัณฑ์สถานและทางวัฒนธรรมอื่น ๆ</p> <p>16) กิจกรรมด้านการกีฬา ความบันเทิง และการนันทนาการ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของแรงงานฯ ปี 2564 อยู่ที่ 13,679 บาทต่อเดือน และปี 2565 อยู่ที่ 14,362 บาทต่อเดือน ซึ่งสูงกว่าปี 2564 คิดเป็นร้อยละ 5</li> <li>- ร้อยละที่เพิ่มขึ้นของปี 2565 (ร้อยละ 5) นำมาเป็นฐานในการคำนวณร้อยละที่เพิ่มขึ้นต่อปีของเป้าหมายปี 2566 - 2570 โดยเป้าหมายที่เพิ่มขึ้นร้อยละ 5 ดังกล่าว สูงกว่ากรอบเป้าหมายเงินเฟ้อที่ 1 - 3 % ซึ่งกำหนดโดยรัฐบาลและธนาคารแห่งประเทศไทย</li> <li>- การกำหนดค่าเป้าหมาย พิจารณาร่วมกับผลสำรวจของบริษัท เมอร์เซอร์ (ประเทศไทย) จำกัด ซึ่งเก็บข้อมูลกับองค์กร 636 แห่ง ใน 15 อุตสาหกรรมของประเทศไทย ระหว่างเดือน เมษายน - มิถุนายน 2565 ซึ่งคาดการณ์การปรับค่าตอบแทนขึ้นเงินเดือน สำหรับ ปี 2566 เฉลี่ย 4.5 % ซึ่งสูงกว่าค่าเฉลี่ยของกลุ่มประเทศเอเชีย-แปซิฟิกเล็กน้อย (ไม่นับรวมอินเดีย) มีอัตราปรับขึ้นที่ 4.4 %</li> </ul>					

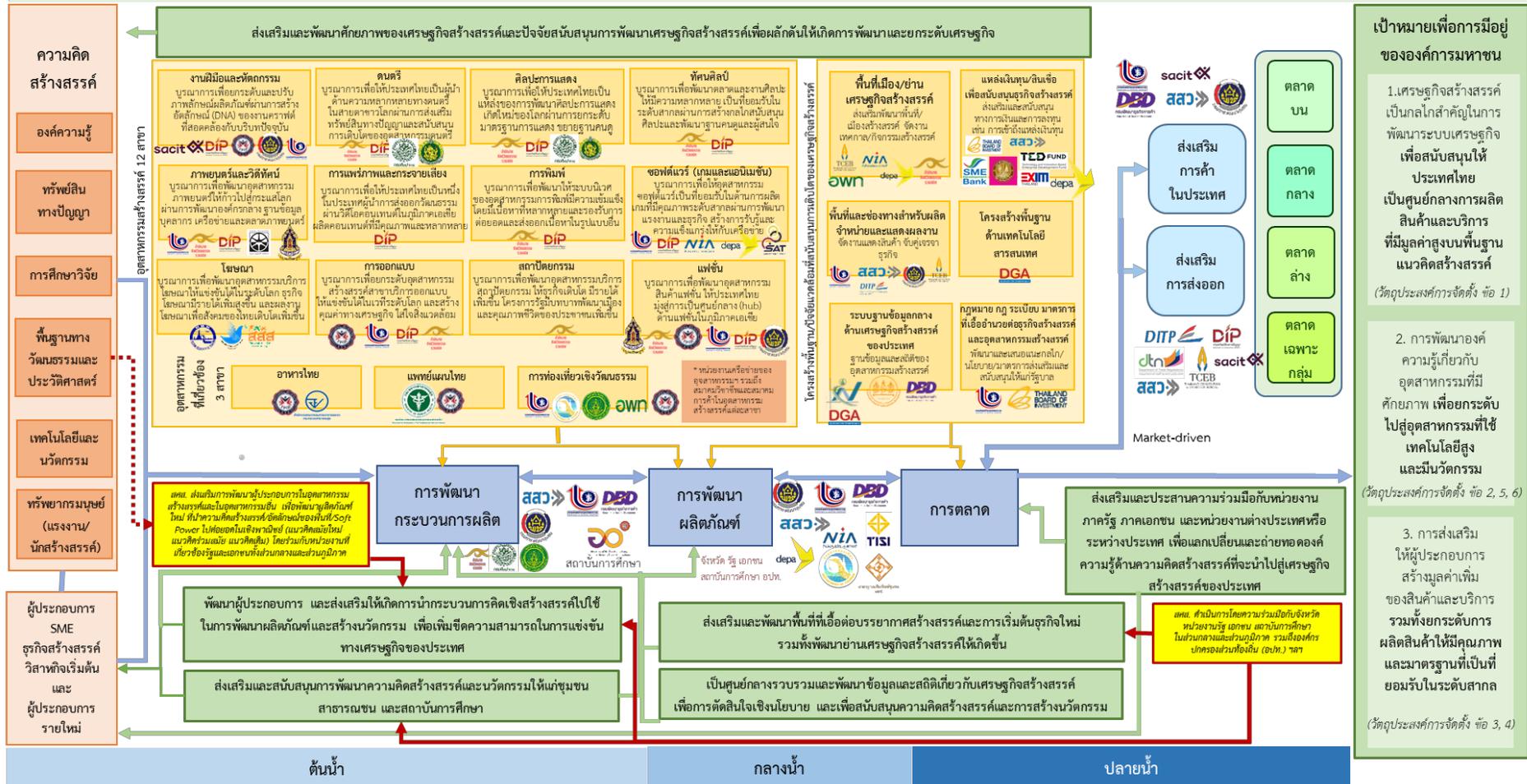
มิติ	ตัวชี้วัด	เป้าหมายปี 2568	คำนิยาม/คำอธิบาย	สูตรการคำนวณ	ข้อมูลพื้นฐาน	ข้อมูลที่ใช้ในการประเมินผล	แหล่งที่มา/วิธีการจัดเก็บ	ระยะเวลาการจัดเก็บ
ผลกระทบ	4. มูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจที่เกิดจากการจัดงานเทศกาล/กิจกรรมด้านความคิดสร้างสรรค์ (Economic impact)  (ตัวชี้วัดองค์การมหาชนของ สศส. ตามแนวทางการประเมินสำนักงาน ก.พ.ร.)	3,300 ล้านบาท  โดยกำหนดเป้าหมายปี 2566 = 1,072 ล้านบาท ปี 2567 = 1,099 ล้านบาท ปี 2568 = 1,127 ล้านบาท	มูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจที่เกิดจากการจัดงานเทศกาล/กิจกรรมด้านความคิดสร้างสรรค์ (Economic impact) ที่จัดโดย สศส. อาทิ เทศกาลงานออกแบบ กรุงเทพฯ เทศกาลงานออกแบบ เชียงใหม่ เทศกาลอีสานสร้างสรรค์ เทศกาลงานออกแบบปักกิ่งได้เป็นการประเมินมูลค่า/ผลกระทบทางเศรษฐกิจของการจัดงาน (Event economic impact)  ค่าเป้าหมายปี 2566 - 2568 เพิ่มขึ้นร้อยละ 2.5 ต่อปี (ใช้ผลปี 2565 เป็นปีฐาน) โดยกำหนดให้อัตราการเติบโตของผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ (GDP) ร้อยละ 2.5 อ้างอิงจากค่าเฉลี่ยการประมาณการอัตรา การเติบโตของ GDP ของธนาคารแห่งประเทศไทย สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ และสำนักงานเศรษฐกิจการคลัง	คำนวณจากมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นจากการจัดเทศกาลฯ โดยใช้ข้อมูลปี 2565 เป็นปีฐานคูณด้วยค่าเฉลี่ยอัตรา การเติบโตของ GDP ไปข้างหน้า ที่ร้อยละ 2.5	มูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจในช่วงปี 2563 - 2565 พบว่าปี 2563 = 1,839 ล้านบาท (เทศกาลงานออกแบบ เชียงใหม่ และ กรุงเทพฯ) ปี 2564 = 1,074 ล้านบาท (เทศกาลงานออกแบบ เชียงใหม่ และ กรุงเทพฯ และเทศกาล อีสานสร้างสรรค์) ปี 2565 = 1,047 ล้านบาท (เทศกาลงานออกแบบ เชียงใหม่ และ กรุงเทพฯ และเทศกาล อีสานสร้างสรรค์)	รายได้ที่เกิดจากการจัดเทศกาล หรือ กิจกรรมด้านการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เช่น เทศกาลงานออกแบบ กรุงเทพฯ เชียงใหม่ ขอนแก่น และสงขลา รวมถึงกิจกรรมที่ สศส. สนับสนุนให้เกิดการจัดงานของเครือข่ายพันธมิตรอื่น ๆ	จากการติดตามประเมินผลดำเนินการ โดย สศส. ร่วมกับหน่วยงานเครือข่าย หรือ third party โดยใช้เครื่องมือในการสำรวจ/ประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นจากการจัดเทศกาลหรือกิจกรรมด้านการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่มีความน่าเชื่อถือ หรือโดยอ้างอิงจากวิธีการคำนวณเงินสะพัดเบื้องต้นของสำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ (องค์การมหาชน)	การจัดเก็บเป็นรายปี ปี 2566 - 2568 และรายงานผลให้คณะกรรมการ สศส. ทราบ

มิติ	ตัวชี้วัด	เป้าหมายปี 2568	คำนิยาม/คำอธิบาย	สูตรการคำนวณ	ข้อมูลพื้นฐาน	ข้อมูลที่ใช้ในการประเมินผล	แหล่งที่มา/วิธีการจัดเก็บ	ระยะเวลาการจัดเก็บ
ผลกระทบ	5. การจ้างงานที่เกิดจากการจัดงานเทศกาล/กิจกรรมด้านความคิดสร้างสรรค์	มีจำนวนการจ้างงานทั้งสิ้น 4,400 คน ตลอดช่วงปี 2566 - 2568 (เฉลี่ย 1,467 คน ต่อปี)	การจัดงานเทศกาล/กิจกรรมด้านความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจัดโดย สศส. อาทิ เทศกาลงานออกแบบกรุงเทพฯ เทศกาลงานออกแบบเชียงใหม่ เทศกาลอีสานสร้างสรรค์ เทศกาลงานออกแบบปักษ์ใต้ ก่อให้เกิดการจ้างงานได้ทั้งในระยะสั้นและระยะยาว และสร้างรายได้ให้แก่คนในพื้นที่/ท้องถิ่นหรือชุมชนที่มีการจัดงานเทศกาล/กิจกรรม หรือจังหวัดที่อยู่ใกล้เคียง	นับจำนวนการจ้างงานที่เกิดจากการจัดงานเทศกาล/กิจกรรมด้านความคิดสร้างสรรค์ โดยเทศกาลหลัก ได้แก่ เทศกาลงานออกแบบกรุงเทพฯ เทศกาลงานออกแบบเชียงใหม่ เทศกาลอีสานสร้างสรรค์ เทศกาลงานออกแบบปักษ์ใต้	เริ่มจัดเก็บข้อมูลปี 2566 เป็นปีแรก โดยจากงานศึกษาของบริษัท นิคเคอริ่เสิร์ช แอนด์ คอนซัลตัง (ประเทศไทย) จำกัดพบว่า ผลกระทบจากรายจ่ายเพื่อจัดงาน ผลประมาณการการจ้างงานในปี 2566 ใน 4 เทศกาลหลัก: 1) เทศกาลงานออกแบบกรุงเทพฯ 320 คน (2) เทศกาลงานออกแบบเชียงใหม่ 578 คน (3) เทศกาลอีสานสร้างสรรค์ 391 คน	พิจารณาจากรายงานผลการจัดเก็บข้อมูล การจ้างงานที่เกิดจากการจัดงานเทศกาล/กิจกรรมด้านความคิดสร้างสรรค์	จากการรายงานผลการจัดเก็บข้อมูล การจ้างงานที่เกิดจากการจัดงานเทศกาล/กิจกรรมด้านความคิดสร้างสรรค์	การจัดเก็บเป็นรายปี ปี 2566 - 2568 และรายงานผลให้คณะกรรมการ สศส. ทราบ

มติ	ตัวชี้วัด	เป้าหมาย ปี 2568	คำนิยาม/คำอธิบาย	สูตรการคำนวณ	ข้อมูลพื้นฐาน	ข้อมูลที่ใช้ในการประเมินผล	แหล่งที่มา/วิธีการจัดเก็บ	ระยะเวลาการจัดเก็บ
					(4) เทศกาลงานออกแบบ ปักซ์ได้ 178 คน รวมทั้งสิ้น 1,467 คน			
ผลกระทบ	6. ร้อยละของการรับรู้และเข้าใจเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประชาชน	ปี 2567 เป็นการสำรวจการรับรู้เพื่อผลการสำรวจมาเป็นข้อมูลปีฐานและกำหนดเป็นเป้าหมายเมื่อสิ้นสุดปี 2568 *กำหนดให้ สศส. เสนอเป้าหมายปี 2568 มายังสำนักงาน ก.พ.ร. ภายในเดือนตุลาคม 2567	สะท้อนการประเมินผลการรับรู้และเข้าใจของประชาชน เกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยครอบคลุมประเด็นเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ การสร้าง/พัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ - กลุ่มเป้าหมายคือ ผู้ใช้บริการของ สศส. และ/หรือประชาชนทั่วไป เพื่อเป็นข้อมูลในการสะท้อนการรับรู้ ความคิดเห็น ความเข้าใจของประชาชนที่มีต่อการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในภาพรวม อันเป็นการพัฒนาระบบเศรษฐกิจโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ ทรัพย์สินทางปัญญา และการศึกษาวิจัย ซึ่งเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม พื้นฐานทางประวัติศาสตร์ การส่งสมความรู้ของสังคมและเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อใช้ในการพัฒนาธุรกิจและการผลิตสินค้าและบริการในรูปแบบใหม่ซึ่งสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจหรือคุณค่าทางสังคม ซึ่งเป็นบทบาทภารกิจที่สำคัญของ สศส.	คะแนนเฉลี่ยของการสำรวจการรับรู้และเข้าใจเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประชาชน	เริ่มสำรวจและจัดเก็บข้อมูล ปี 2567	พิจารณาจากรายงานการสำรวจการรับรู้และเข้าใจของประชาชนเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์	จากการสำรวจ ของ สศส. โดยใช้ที่ปรึกษาภายนอกที่มีความเป็นอิสระ	การจัดเก็บเป็นรายปี โดยใช้ข้อมูล ปี 2567 เป็นปีแรกในการสำรวจ และใช้ข้อมูลผลเฉลี่ยของ ปี 2567 - 2568

แผนผังความสัมพันธ์ของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ในระบบนิเวศ (ecosystem)

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ขึ้นเป็นองค์การมหาชน ทำหน้าที่ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อให้เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นพลังขับเคลื่อนไปสู่เศรษฐกิจที่สมดุลและยั่งยืนในระยะยาว



## คำอธิบายบทบาทของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ในระบบนิเวศ (ecosystem)

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) หรือ สศส. ทำหน้าที่ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อให้เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นพลังขับเคลื่อนไปสู่เศรษฐกิจที่สมดุลและยั่งยืนในระยะยาว โดยมีเป้าหมายเพื่อการมีอยู่ขององค์การมหาชนที่สำคัญ 3 ประการ คือ

1. เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาระบบเศรษฐกิจ เพื่อสนับสนุนให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางการผลิตสินค้าและบริการที่มีมูลค่าสูงบนพื้นฐานแนวคิดสร้างสรรค์
2. การพัฒนาองค์ความรู้เกี่ยวกับอุตสาหกรรมที่มีศักยภาพ เพื่อยกระดับไปสู่อุตสาหกรรมที่ใช้เทคโนโลยีสูงและมีนวัตกรรม
3. การส่งเสริมให้ผู้ประกอบการสร้างมูลค่าเพิ่มของสินค้าและบริการ รวมทั้งยกระดับการผลิตสินค้าให้มีคุณภาพและมาตรฐานที่เป็นที่ยอมรับในระดับสากล ภายใต้ระบบนิเวศของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy Ecosystem) สศส. มีบทบาทภารกิจที่สำคัญอันเป็นไปโดยสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ขององค์กรในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ประเทศไทยสู่เวทีโลก

ตามพระราชกฤษฎีกาจัดตั้งสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) พ.ศ. 2561 สศส. มีวัตถุประสงค์การจัดตั้ง 6 ประการ ประกอบด้วย

1. ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และปัจจัยสนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อผลักดันให้เกิดการพัฒนาและยกระดับเศรษฐกิจ
2. ส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมให้แก่ชุมชน สาธารณชน และสถาบันการศึกษา
3. ส่งเสริมและพัฒนาพื้นที่ที่เอื้อต่อบรรยากาศสร้างสรรค์และการเริ่มต้นธุรกิจใหม่ รวมทั้งพัฒนาย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้น
4. พัฒนาผู้ประกอบการ และส่งเสริมให้เกิดการนำกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ ไปใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และสร้างนวัตกรรม เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจของประเทศ
5. เป็นศูนย์กลางการรวบรวมและพัฒนาข้อมูลและสถิติเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อการตัดสินใจเชิงนโยบาย และเพื่อสนับสนุนความคิดสร้างสรรค์และการสร้างนวัตกรรม
6. ส่งเสริมและประสานความร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และหน่วยงานต่างประเทศหรือระหว่างประเทศ เพื่อแลกเปลี่ยนและถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์ที่จะนำไปสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ



ภายใต้ระบบนิเวศของการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ สศส. มีการดำเนินการที่เชื่อมโยงกับเครือข่ายทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน ชุมชนและประชาชน ตั้งแต่ระดับต้นน้ำ กลางน้ำ และปลายน้ำ เพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ประเทศไทยสู่เวทีโลก ดังนี้

## 1. ระดับต้นน้ำ : การพัฒนากระบวนการผลิต

การพัฒนากระบวนการผลิตมีหน่วยงานหลักที่ทำหน้าที่ในการขับเคลื่อนพัฒนากระบวนการผลิต อาทิ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กรมพัฒนาธุรกิจการค้า กรมการพัฒนาชุมชน และสถาบันการศึกษาที่มีการเรียนการสอนในสาขาที่เกี่ยวข้อง โดยมี 2 องค์ประกอบที่สำคัญ คือ 1) การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาบุคลากรสร้างสรรค์ และ 2) การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศ

### 1.1 การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาบุคลากรสร้างสรรค์

1) ความคิดสร้างสรรค์หรือความสามารถในการจัดการความรู้สหวิทยาการและประสบการณ์ที่หลากหลายเพื่อการคิดค้นและสร้างสิ่งใหม่ที่มีคุณค่าหรือดีขึ้น เป็นปัจจัยพื้นฐานที่สำคัญประการหนึ่งของ “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” โดยการพัฒนากระบวนการที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ บนฐานขององค์ความรู้ ทรัพย์สินทางปัญญา และการศึกษาวิจัย ซึ่งเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม พื้นฐานทางประวัติศาสตร์ การสั่งสมความรู้ของสังคม และเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อใช้ในการพัฒนาธุรกิจและการผลิตสินค้าและบริการในรูปแบบใหม่ซึ่งสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจหรือคุณค่าทางสังคม หน่วยงานที่เกี่ยวข้องประกอบด้วยหน่วยงานทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคการศึกษา ที่ทำหน้าที่ในด้าน 1) การส่งเสริมด้านความคิดสร้างสรรค์ อาทิ มหาวิทยาลัยที่มีการเรียนการสอนในสาขาที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาต่าง ๆ รวมถึงแหล่งเรียนรู้ แหล่งบ่มเพาะธุรกิจ สถาบันวิจัย สถาบันฝึกอบรมต่าง ๆ 2) การส่งเสริมการจดทะเบียนและใช้ประโยชน์จากทรัพย์สินทางปัญญา อาทิ กรมทรัพย์สินทางปัญญา กรมพัฒนาธุรกิจการค้า 3) การศึกษาวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ ๆ อาทิ มหาวิทยาลัยที่มีการทำวิจัยที่เกี่ยวข้อง ศูนย์วิจัยของภาคการธนาคาร สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ 4) การส่งเสริมการใช้ประโยชน์จากพื้นฐานทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ รวมถึงการสั่งสมความรู้ของสังคมและภูมิปัญญา อาทิ กระทรวงวัฒนธรรม สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กรมการพัฒนาชุมชน 5) ด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม อาทิ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ 5) ด้านการทรัพยากรมนุษย์ (แรงงาน/นักสร้างสรรค์) และครอบคลุมถึงการพัฒนาผู้ประกอบการ SME ธุรกิจสร้างสรรค์ วิสาหกิจเริ่มต้น และผู้ประกอบการรายใหม่ อาทิ มหาวิทยาลัยที่มีการเรียนการสอนในสาขาที่เกี่ยวข้อง สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กรมพัฒนาธุรกิจการค้า กรมการพัฒนาชุมชน เป็นต้น ทั้งนี้ สศส. มีบทบาทหน้าที่ในการเชื่อมโยงห่วงโซ่ของการพัฒนากระบวนการผลิตตั้งแต่การส่งเสริมการใช้ความคิดสร้างสรรค์จนถึงการพัฒนาผู้ประกอบการและนักสร้างสรรค์ และใช้เป็นปัจจัยในการส่งเสริมการนำแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไปใช้เพื่อพัฒนาระบบเศรษฐกิจของประเทศ

2) สศส. มีบทบาทในด้านการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาบุคลากรสร้างสรรค์ โดยความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถในการจัดการความรู้สหวิทยาการและประสบการณ์ที่หลากหลาย เพื่อการคิดค้นและสร้างสิ่งใหม่ที่มีคุณค่าหรือดีขึ้น และใช้ความคิดสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ ทรัพย์สินทางปัญญา และการศึกษาวิจัย ซึ่งเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม พื้นฐานทางประวัติศาสตร์ การสั่งสมความรู้ของสังคม เทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อใช้ในการพัฒนาธุรกิจ การผลิตสินค้าและบริการในรูปแบบใหม่ซึ่งสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจหรือคุณค่าทางสังคม นอกจากนี้ สศส. ยังมีบทบาทด้านการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ทั้งกลุ่มแรงงานสร้างสรรค์และนักสร้างสรรค์ผ่านการให้บริการแหล่งบ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ทั้งส่วนกลางและส่วนภูมิภาค ซึ่งรวมทั้งแหล่งบ่มเพาะฯ ที่เป็นเครือข่ายสถาบันการศึกษาต่าง ๆ รวมทั้งสิ้น 53 แห่ง รวมถึงการพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการทั้งในระดับองค์ความรู้และทักษะเพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาสินค้าและบริการให้มีมูลค่าเพิ่มสูงขึ้นทั้งกลุ่มผู้ประกอบการ SME ธุรกิจสร้างสรรค์ วิชาธุรกิจเริ่มต้น และผู้ประกอบการรายใหม่ โดยในขั้นการพัฒนากระบวนการผลิตดังกล่าวนี้ สศส. ดำเนินการโดยร่วมมือกับหน่วยงานทั้งภาครัฐและภาคเอกชนในด้านการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ร่วมกับแหล่งเรียนรู้/แหล่งบ่มเพาะและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ สถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษา มหาวิทยาลัย สถาบันวิจัย หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรม เป็นต้น

## 1.2 การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศ

1) สศส. มีบทบาทในด้านการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศ โดยได้จัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเสริมพลังขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และผลักดันให้เกิดการส่งออกเพื่อสร้างรายได้ให้กับประเทศ โดยมีการจัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ออกเป็นรายสาขา ซึ่งมีการศึกษาข้อมูลสถานการณ์ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้งระดับประเทศและระดับสากล ผ่านการศึกษาเอกสารวิชาการ และการสัมภาษณ์ข้อมูลเชิงลึกของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องต่าง ๆ ในระบบนิเวศอุตสาหกรรม ภูมิศึกษาและบทเรียนความสำเร็จจากประเทศชั้นนำ ปัจจัยความสำเร็จแต่ละด้านจากกรณีศึกษาของต่างประเทศ ซึ่งนำมาวิเคราะห์เปรียบเทียบจุดอ่อน จุดแข็ง สำหรับประยุกต์ใช้และจัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย รวมทั้งการจัดทำแนวทางการส่งเสริมพัฒนาอุตสาหกรรมของไทย โดยในช่วงปีงบประมาณ พ.ศ. 2562 - 2565 สศส. ได้ดำเนินการจัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ครอบคลุมทั้ง 12 สาขา ประกอบด้วย สาขางานฝีมือและหัตถกรรม สาขาดนตรี สาขาศิลปะการแสดง สาขาทัศนศิลป์ สาขาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ สาขาการแพร่ภาพและกระจายเสียง สาขาการพิมพ์ สาขาซอฟต์แวร์ (เกมและแอนิเมชัน) สาขาโฆษณา สาขาการออกแบบ สาขาสถาปัตยกรรม และสาขาแฟชั่น นอกจากนี้ สศส. ยังได้มีการดำเนินแผนงาน/โครงการและร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการส่งเสริมอุตสาหกรรมอาหารไทย การแพทย์แผนไทย และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

2) สศส. ร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการดำเนินการขับเคลื่อนแผนฯ โดยกำหนดอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เป้าหมายที่จะดำเนินการในระยะ 5 ปี (ปี 2566 - 2570) คือ กลุ่มคอนเทนต์และสื่อสร้างสรรค์ (Creative Content) ซึ่งเป็นการนำความคิดสร้างสรรค์มาผลิตคอนเทนต์หรือสื่อ ประกอบด้วย 4 สาขา คือ 1) ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ 2) การกระจายเสียง 3) การพิมพ์ และ 4) ซอฟต์แวร์ (เกมและแอนิเมชัน) โดยคำนวณจากจำนวนแรงงานสร้างสรรค์ในกลุ่มดังกล่าว ประมาณ 125,000 ราย โดยมุ่งเน้นการพัฒนาและยกระดับฝีมือของแรงงานสร้างสรรค์ใน 4 สาขาเป้าหมายดังกล่าว

Onis

## 2. ระดับกลางน้ำ : การยกระดับฝีมือแรงงานสร้างสรรค์และการพัฒนาผลิตภัณฑ์

2.1 หน่วยงานหลักที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ อาทิ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กรมพัฒนาธุรกิจการค้า กรมการพัฒนาชุมชน สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) กรมการท่องเที่ยว สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม (มาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน-ผ.ม.ช.) ตลอดจนหน่วยงานเครือข่าย รวมถึงสมาคมวิชาชีพและสมาคมการค้าในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์แต่ละสาขา

2.2 สศส. ดำเนินโครงการด้านการยกระดับฝีมือแรงงานสร้างสรรค์และการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ผ่านการจัดหลักสูตรพัฒนาศักยภาพและสร้างโอกาสทางธุรกิจแก่ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ และส่งเสริมให้เกิดการนำความคิดสร้างสรรค์ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ และการออกแบบบริการไปใช้เป็นเครื่องมือพัฒนาธุรกิจพัฒนาผลิตภัณฑ์และสร้างนวัตกรรม เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของธุรกิจและเป็นพลังสำคัญในการขับเคลื่อนประเทศไปสู่การผลิตสินค้าและบริการที่มีมูลค่าสูงผ่านกระบวนการสร้างและพัฒนาผู้ประกอบการยุคใหม่ที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ การอบรม บ่มเพาะ การพัฒนาทักษะ และเตรียมความพร้อมบุคลากรสู่เศรษฐกิจแห่งอนาคต รวมถึงการนำแนวคิดการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์ไปต่อยอด สร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ ส่งเสริมภาพลักษณ์ใหม่ของผลิตภัณฑ์ชุมชนและ OTOP ที่ตอบโจทย์ความต้องการของผู้บริโภคยุคใหม่ อันจะนำไปสู่การขยายฐานลูกค้าและโอกาสทางการตลาดที่เพิ่มมากขึ้น

2.3 การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและปัจจัยสนับสนุน โดย สศส. มีบทบาทในการดำเนินการด้านต่าง ๆ คือ

1) พื้นที่เมือง/ย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นกลไกในการส่งเสริมพัฒนาพื้นที่/เมืองสร้างสรรค์ จัดงานเทศกาล/กิจกรรมสร้างสรรค์ โดยมีหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง อาทิ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน) สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ (องค์การมหาชน) สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) และสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล ทั้งนี้ ในส่วนของ สศส. มีภารกิจที่สำคัญในการพัฒนาพื้นที่สู่ย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยให้ความสำคัญกับธุรกิจชุมชน (Local Economy) และการเชื่อมโยงการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาท้องถิ่นก่อให้เกิดกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่ควบคู่ไปกับการอนุรักษ์ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมสร้างมูลค่าจากสินทรัพย์ของท้องถิ่น เพิ่มขีดความสามารถทางธุรกิจในพื้นที่ และพัฒนาคุณภาพชีวิตประชาชนบนฐานขององค์ความรู้และศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์ ทั้งนี้ เพื่อยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจจากระดับย่านไปสู่ระดับเมือง โดยมีการสำรวจศักยภาพพื้นที่ผ่านหลักเกณฑ์ที่กำหนดและจัดทำแผนการพัฒนาให้สอดคล้องกับบริบทของแต่ละพื้นที่ และส่งเสริมให้เกิดการจัดทำแผนพัฒนาย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์และส่งเสริมให้เมือง/จังหวัดบรรจุการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ในแผนยุทธศาสตร์/โครงการระดับจังหวัด/ท้องถิ่น พร้อมทั้งการส่งเสริมศักยภาพของจังหวัดเพื่อส่งเสริมเมืองสร้างสรรค์สู่การเป็นเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ขององค์การยูเนสโก รวมถึงการจัดเทศกาลด้านความคิดสร้างสรรค์ ซึ่ง สศส. มีการจัดขึ้นเป็นประจำทุกปีร่วมกับหน่วยงานภาคีเครือข่าย อาทิ เทศกาลงานออกแบบกรุงเทพฯ เทศกาลงานออกแบบเชียงใหม่ เทศกาลอีสานสร้างสรรค์

2) พื้นที่และช่องทางสำหรับจำหน่าย จัดงานแสดงสินค้า รวมถึงการจัดบูธเจรจาธุรกิจสำหรับผู้ประกอบการ โดยมีหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง อาทิ กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กรมการพัฒนาชุมชน และสำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ (องค์การมหาชน)

อินริส

3) ระบบฐานข้อมูลกลางด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ ซึ่งเป็นแหล่งรวบรวมและเผยแพร่ฐานข้อมูลและสถิติของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เพื่อการนำไปใช้ประโยชน์ทั้งเชิงนโยบายและการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ โดยมีหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดเก็บข้อมูลด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ธุรกิจสร้างสรรค์ อาทิ สำนักงานสถิติแห่งชาติ สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) และกรมพัฒนาธุรกิจการค้า

4) แหล่งเงินทุน/สินเชื่อเพื่อสนับสนุนธุรกิจสร้างสรรค์ด้านการเงินและการลงทุน รวมถึงการส่งเสริมให้ผู้ประกอบการเข้าถึงแหล่งเงินทุน โดยมีหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง อาทิ สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน ธนาคารพัฒนาวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมแห่งประเทศไทย สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล กองทุนพัฒนาผู้ประกอบการเทคโนโลยีและนวัตกรรม ธนาคารเพื่อการส่งออกและนำเข้าแห่งประเทศไทย และธนาคารพาณิชย์ เป็นต้น

5) โครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยมีหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง อาทิ สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)

6) กฎหมาย กฎ ระเบียบ มาตรการที่เอื้ออำนวยต่อธุรกิจสร้างสรรค์และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นการดำเนินการพัฒนาและเสนอแนะกลไก/นโยบาย/มาตรการส่งเสริมและสนับสนุนให้แก่รัฐบาล โดยมีหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง อาทิ กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน เป็นต้น

**2.4 สศส. ดำเนินการร่วมกับหน่วยงานภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง ทั้งในระดับนโยบายและการดำเนินการร่วมกันหรือเชื่อมต่อกระบวนการทำงาน**  
โดยอาจมีความซ้ำซ้อนกันบางส่วนเฉพาะในส่วนที่เป็นการดำเนินแผนงาน/โครงการ/กิจกรรมเท่านั้น ซึ่งประกอบด้วยหน่วยงานที่ร่วมดำเนินการกับ สศส. มาอย่างต่อเนื่อง และหน่วยงานใหม่ที่จะเกิดความร่วมมือกันในอนาคตอันใกล้ โดยจำแนกตามอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา ดังนี้

1) สาขางานฝีมือและหัตถกรรม โดย สศส. บูรณาการการทำงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อยกระดับและปรับภาพลักษณ์ผลิตภัณฑ์ผ่านการสร้างอัตลักษณ์ (DNA) ของงานคราฟต์ที่สอดคล้องกับบริบทปัจจุบัน อาทิ สถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน) กรมทรัพย์สินทางปัญญา สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน) กรมการพัฒนาชุมชน กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม รวมถึงหน่วยงานภาคการศึกษาที่มีการเรียนการสอนในสาขาดังกล่าวและสมาคมสมาพันธ์ที่เกี่ยวข้อง

2) สาขาดนตรี โดย สศส. บูรณาการการทำงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ประเทศไทยเป็นผู้นำด้านความหลากหลายทางดนตรีในสายตาชาวโลกผ่านการส่งเสริมทรัพย์สินทางปัญญาและสนับสนุนการเติบโตของอุตสาหกรรมดนตรี อาทิ สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กรมทรัพย์สินทางปัญญา กรมศิลปากร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ รวมถึงหน่วยงานภาคการศึกษาที่มีการเรียนการสอนในสาขาดังกล่าวและสมาคมสมาพันธ์ที่เกี่ยวข้อง

3) สาขาศิลปะการแสดง โดย สศส. บูรณาการการทำงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ประเทศไทยเป็นแหล่งของการพัฒนาศิลปะการแสดงเกิดใหม่ของโลกผ่านการยกระดับมาตรฐานการแสดง ขยายฐานคนดู อาทิ สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กรมทรัพย์สินทางปัญญา กรมศิลปากร และสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ รวมถึงหน่วยงานภาคการศึกษาที่มีการเรียนการสอนในสาขาดังกล่าวและสมาคมสมาพันธ์ที่เกี่ยวข้อง

อินริส

4) สาขาทัศนศิลป์ โดย สศส. บูรณาการการทำงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อพัฒนาตลาดและงานศิลปะให้มีความหลากหลาย เป็นที่ยอมรับในระดับสากลผ่านการสร้างกลไกสนับสนุนศิลปะและพัฒนาฐานผู้ชมคนดูและผู้สนใจ อาทิ สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กรมทรัพย์สินทางปัญญา รวมถึงหน่วยงานภาคการศึกษาที่มีการเรียนการสอนในสาขาดังกล่าวและสมาคมสมาพันธ์ที่เกี่ยวข้อง

5) สาขาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ โดย สศส. บูรณาการการทำงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ให้ก้าวไปสู่กระแสโลก ผ่านการพัฒนาองค์กรกลาง ฐานข้อมูล บุคลากร เครือข่ายและตลาดภาพยนตร์ อาทิ กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กรมทรัพย์สินทางปัญญา หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม รวมถึงหน่วยงานภาคการศึกษาที่มีการเรียนการสอนในสาขาดังกล่าวและสมาคมสมาพันธ์ที่เกี่ยวข้อง

6) สาขาการแพร่ภาพและกระจายเสียง โดย สศส. บูรณาการการทำงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ประเทศไทยเป็นหนึ่งในประเทศผู้นำการส่งออกวัฒนธรรมผ่านวีดิโอคอนเทนต์ในภูมิภาคเอเชีย ผลิตคอนเทนต์ที่มีคุณภาพและหลากหลาย รวมถึงการส่งเสริมความเป็นเจ้าของในคอนเทนต์ดังกล่าว อาทิ กรมทรัพย์สินทางปัญญา รวมถึงหน่วยงานภาคการศึกษาที่มีการเรียนการสอนในสาขาดังกล่าวและสมาคมสมาพันธ์ที่เกี่ยวข้อง

7) สาขาการพิมพ์ โดย สศส. บูรณาการการทำงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อพัฒนาให้ระบบนิเวศของอุตสาหกรรมการพิมพ์มีความเข้มแข็ง โดยมีเนื้อหาที่หลากหลายและรองรับการต่อยอดและส่งออกเนื้อหาในรูปแบบอื่น อาทิ สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กรมทรัพย์สินทางปัญญา รวมถึงหน่วยงานภาคการศึกษาที่มีการเรียนการสอนในสาขาดังกล่าวและสมาคมสมาพันธ์ที่เกี่ยวข้อง

8) สาขาซอฟต์แวร์ (เกมและแอนิเมชัน) โดย สศส. บูรณาการการทำงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อให้อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เป็นที่ยอมรับในด้านการผลิตเกมที่มีคุณภาพระดับสากลผ่านการพัฒนาแรงงานและธุรกิจ สร้างการรับรู้และความแข็งแกร่งให้กับเครือข่าย อาทิ กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กรมทรัพย์สินทางปัญญา สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล และภารกิจแห่งประเทศไทย รวมถึงหน่วยงานภาคการศึกษาที่มีการเรียนการสอนในสาขาดังกล่าวและสมาคมสมาพันธ์ที่เกี่ยวข้อง

9) สาขาโฆษณา โดย สศส. บูรณาการการทำงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมบริการโฆษณาให้แข่งขันได้ในระดับโลก ธุรกิจโฆษณามีรายได้เพิ่มสูงขึ้น และผลงานโฆษณาเพื่อสังคมของไทยเติบโตเพิ่มขึ้น อาทิ กรมการท่องเที่ยว กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ รวมถึงหน่วยงานภาคการศึกษาที่มีการเรียนการสอนในสาขาดังกล่าวและสมาคมสมาพันธ์ที่เกี่ยวข้อง

10) สาขาการออกแบบ โดย สศส. บูรณาการการทำงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อยกระดับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาบริการออกแบบให้แข่งขันได้ในเวทีระดับโลก และสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจ ใส่ใจสิ่งแวดล้อม อาทิ สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน) กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กรมทรัพย์สินทางปัญญา และสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย รวมถึงหน่วยงานภาคการศึกษาที่มีการเรียนการสอนในสาขาดังกล่าวและสมาคมสมาพันธ์ที่เกี่ยวข้อง

11) สาขาสถาปัตยกรรม โดย สศส. บูรณาการการทำงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมบริการสถาปัตยกรรมให้ธุรกิจเติบโต มีรายได้เพิ่มขึ้น โครงการรัฐมีบทบาทพัฒนาเมืองและคุณภาพชีวิตของประชาชนเพิ่มขึ้น อาทิ กรมศิลปากร สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย รวมถึงหน่วยงานภาคการศึกษาที่มีการเรียนการสอนในสาขาดังกล่าวและสมาคมสมาพันธ์ที่เกี่ยวข้อง

กรม

12) สาขาแฟชั่น โดย สศส. บูรณาการการทำงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมสินค้าแฟชั่น ให้ประเทศไทยมุ่งสู่การเป็น ศูนย์กลาง (hub) ด้านแฟชั่นในภูมิภาคเอเชีย อาทิ สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน) กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กรมทรัพย์สินทางปัญญา กรมการพัฒนาชุมชน รวมถึงหน่วยงานภาคการศึกษาที่มีการเรียนการสอนในสาขาดังกล่าวและสมาคมสมาพันธ์ที่เกี่ยวข้อง

13) สาขาอาหารไทย โดย สศส. บูรณาการการทำงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง อาทิ สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน) สำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา รวมถึงหน่วยงานภาคการศึกษาที่มีการเรียนการสอนในสาขาดังกล่าวและสมาคมสมาพันธ์ที่เกี่ยวข้อง

14) สาขาแพทย์แผนไทย โดย สศส. บูรณาการการทำงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง อาทิ กรมการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก และสถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน) รวมถึงหน่วยงานภาคการศึกษาที่มีการเรียนการสอนในสาขาดังกล่าวและสมาคมสมาพันธ์ที่เกี่ยวข้อง

15) สาขาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดย สศส. บูรณาการการทำงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง อาทิ กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กรมการท่องเที่ยว กรมส่งเสริมวัฒนธรรม องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน) สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน) รวมถึงหน่วยงานภาคการศึกษาที่มีการเรียนการสอนในสาขาดังกล่าวและสมาคมสมาพันธ์ที่เกี่ยวข้อง

### 3. ระดับปลายน้ำ การตลาดทั้งในประเทศและตลาดต่างประเทศ

3.1 หน่วยงานหลักในการขับเคลื่อนการตลาดในประเทศ อาทิ สถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน) สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กรมพัฒนาธุรกิจการค้า และกรมการพัฒนาชุมชน

3.2 หน่วยงานหลักในการขับเคลื่อนการตลาดต่างประเทศ อาทิ กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ กรมทรัพย์สินทางปัญญา สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม สถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน) สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ (องค์การมหาชน)

3.3 สศส. มีบทบาทในการส่งเสริมให้เกิดโอกาสจัดแสดงสินค้า/บริการสร้างสรรค์ทั้งตลาดในประเทศและตลาดต่างประเทศ และการเชื่อมโยงโอกาสทางธุรกิจ และส่งเสริมให้ผู้ประกอบการและนักสร้างสรรค์ที่ได้รับการสนับสนุนจาก สศส. สามารถเข้าถึงตลาดต่างประเทศ เกิดโอกาสทางธุรกิจในตลาดต่างประเทศ หรือได้รับรางวัลระดับนานาชาติ ผ่านการสร้างร่วมมือกับหน่วยงานเครือข่ายทั้งในและต่างประเทศ ทั้งนี้ สศส. และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องซึ่งมีบทบาทในการส่งเสริมการค้าในประเทศและการส่งเสริมการส่งออก ได้นำประเด็นความต้องการของตลาดทั้งในประเทศและต่างประเทศ (Market driven) มาเป็นข้อมูลป้อนกลับเพื่อนำไปใช้ในการส่งเสริมให้ผู้ประกอบการไทยสามารถผลิตสินค้าและบริการที่ตอบโจทย์ความต้องการของตลาด

ใน

ทั้งนี้ ในการดำเนินการกิจของ สศส. ไม่มีความซ้ำซ้อนกับภารกิจของหน่วยงานภาครัฐอื่นและเป็นการบูรณาการหรือประสานความร่วมมือกันเพื่อเป้าหมายการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยอาจมีบางภารกิจที่ซ้ำซ้อนในระดับของการดำเนินโครงการ/กิจกรรมเท่านั้น โดยมีข้อสรุป ดังนี้

ภารกิจหน้าที่ของ สศส. ตามวัตถุประสงค์การจัดตั้ง	เป็นไปตามวัตถุประสงค์การจัดตั้ง	ความจำเป็นใน Ecosystem	ความไม่ซ้ำซ้อน	(หากซ้ำซ้อน) ผลงาน/ ความเชื่อมั่นของ กลุ่มเป้าหมาย ที่สูงกว่า เมื่อเทียบกับหน่วยงานอื่น	สถานะ
1. ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของเศรษฐกิจสร้างสรรค์และปัจจัยสนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อผลักดันให้เกิดการพัฒนาและยกระดับเศรษฐกิจ					
2. ส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมให้แก่ชุมชน สาธารณชน และสถาบันการศึกษา					
3. ส่งเสริมและพัฒนาพื้นที่ที่เอื้อต่อบรรยากาศสร้างสรรค์และการเริ่มต้นธุรกิจใหม่ รวมทั้งพัฒนาย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้น					
4. พัฒนาผู้ประกอบการ และส่งเสริมให้เกิดการนำกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ไปใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และสร้างนวัตกรรม เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจของประเทศ					
5. เป็นศูนย์กลางรวบรวมและพัฒนาข้อมูลและสถิติเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อการตัดสินใจเชิงนโยบาย และเพื่อสนับสนุนความคิดสร้างสรรค์และการสร้างนวัตกรรม					
6. ส่งเสริมและประสานความร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และหน่วยงานต่างประเทศหรือระหว่างประเทศ เพื่อแลกเปลี่ยนและถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์ที่จะนำไปสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ					

ตารางแสดงคำอธิบายประกอบการสร้างคุณค่าขององค์การมหาชนในระบบนิเวศ (ecosystem)

เป้าหมายการมีอยู่ขององค์การมหาชน	วัตถุประสงค์จัดตั้งและพันธกิจขององค์การมหาชน	แผนงาน/โครงการ/ภารกิจที่จะดำเนินการในปี 2566-2568	ความซ้ำซ้อนกับหน่วยงานอื่น ๆ	ระบุหน่วยงานเทียบเคียง	เหตุผลและความจำเป็นที่จะต้องดำเนินการซ้ำซ้อน	หมายเหตุ
1. เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาระบบเศรษฐกิจเพื่อสนับสนุนให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางการผลิตสินค้าและบริการที่มีมูลค่าสูงบนพื้นฐานแนวคิดสร้างสรรค์	1. ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และปัจจัยสนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อผลักดันให้เกิดการพัฒนาและยกระดับเศรษฐกิจ	1. การพัฒนาศูนย์กลางการรวบรวมข้อมูลเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 2. การพัฒนาความสัมพันธ์เครือข่ายองค์กร หน่วยงานส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศทั้งทวิภาคีและพหุภาคี	ไม่มีความซ้ำซ้อน	-	-	สศส. เป็นหน่วยงานเดียวที่พัฒนา จัดเก็บ และเผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยรวมของประเทศงบประมาณรายจ่ายของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับงานด้านสร้างสรรค์ และสถิติรายอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่สำคัญและทันสมัย เช่น สถิติแรงงานสร้างสรรค์ สถิติทรัพย์สินทางปัญญา ดัชนีชี้วัดการเติบโตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เป็นต้น สศส. จึงเป็นแหล่งอ้างอิงข้อมูลและสถิติของประเทศด้านอุตสาหกรรม

5/11/2565

เป้าหมายการมีอยู่ ขององค์การ มหาชน	วัตถุประสงค์จัดตั้ง และพันธกิจ ขององค์การมหาชน	แผนงาน/โครงการ/ภารกิจ ที่จะดำเนินการ ในปี 2566-2568	ความซ้ำซ้อน กับหน่วยงานอื่น ๆ	ระบุหน่วยงาน เทียบเคียง	เหตุผล และความจำเป็น ที่จะต้องดำเนินการซ้ำซ้อน	หมายเหตุ
						สร้างสรรค์ ทั้ง 12 สาขา และอุตสาหกรรม ที่เกี่ยวข้องอีก 3 สาขา
2. การพัฒนา องค์ความรู้ เกี่ยวกับ อุตสาหกรรม ที่มีศักยภาพ เพื่อยกระดับไปสู่ อุตสาหกรรมที่ใช้ เทคโนโลยีสูง และมีนวัตกรรม	2. ส่งเสริมและสนับสนุน การพัฒนาความคิด สร้างสรรค์และ นวัตกรรมให้แก่ชุมชน สาธารณสุข และ สถาบันการศึกษา 5. เป็นศูนย์กลาง การรวบรวมและ พัฒนาข้อมูลและสถิติ เกี่ยวกับเศรษฐกิจ สร้างสรรค์เพื่อ การตัดสินใจเชิง นโยบาย และเพื่อ สนับสนุนความคิด สร้างสรรค์และ การสร้างนวัตกรรม 6. ส่งเสริมและประสาน ความร่วมมือกับ หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และ หน่วยงานต่างประเทศ	1. การติดตามประเมินผล การดำเนินงานตาม แผนยุทธศาสตร์การพัฒนา อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ รายสาขา 2. การยกระดับกลุ่มอุตสาหกรรม คอนเทนต์ไทยสู่ระดับสากล 3. การประสานความร่วมมือแหล่ง ทุนจากในและต่างประเทศรองรับ การเติบโตของอุตสาหกรรม 4. การจัดแสดงสินค้า/บริการ สร้างสรรค์ และการเชื่อมโยง โอกาสทางธุรกิจในตลาด ต่างประเทศ	ไม่มีความซ้ำซ้อน	-	-	สศส. เป็นหน่วยงาน เดียวที่ศึกษา วิเคราะห์และจัดทำแผน เพื่อการพัฒนา อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ทั้ง 12 สาขา คือ งานฝีมือและหัตถกรรม ดนตรี ศิลปะการแสดง ทัศนศิลป์ ภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ การแพร่ภาพ และกระจายเสียง การพิมพ์ ซอฟต์แวร์ (เกมและแอนิเมชัน) โฆษณา การออกแบบ สถาปัตยกรรม และแฟชั่น รวมถึง อุตสาหกรรม ที่เกี่ยวข้องอีก 3 สาขา คือ อุตสาหกรรม อาหารไทย การแพทย์

เป้าหมายการมีอยู่ ขององค์การ มหาชน	วัตถุประสงค์จัดตั้ง และพันธกิจ ขององค์การมหาชน	แผนงาน/โครงการ/ภารกิจ ที่จะดำเนินการ ในปี 2566-2568	ความซ้ำซ้อน กับหน่วยงานอื่น ๆ	ระบุหน่วยงาน เทียบเคียง	เหตุผล และความจำเป็น ที่จะต้องดำเนินการซ้ำซ้อน	หมายเหตุ
	หรือระหว่างประเทศ เพื่อแลกเปลี่ยนและ ถ่ายทอดองค์ความรู้ ด้านความคิด สร้างสรรค์ที่จะนำไปสู่ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ของประเทศ					แผนไทย และ การท่องเที่ยว เชิงวัฒนธรรม และ สศส. มีบทบาท ในการส่งเสริม ให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง นำแผนพัฒนา อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ รายสาขาไปสู่การปฏิบัติ โดยปฏิบัติหน้าที่ ฝ่ายเลขานุการ ของคณะกรรมการ นโยบายส่งเสริม เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (กสศ.) ซึ่งมีหน้าที่ ในการกำหนดนโยบาย ยุทธศาสตร์ การพัฒนาเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ ของประเทศ แผนพัฒนา ธุรกิจสร้างสรรค์ราย สาขา และแผนพัฒนา ย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และเสนอต่อ คณะรัฐมนตรี

เป้าหมายการมีอยู่ ขององค์การ มหาชน	วัตถุประสงค์จัดตั้ง และพันธกิจ ขององค์การมหาชน	แผนงาน/โครงการ/ภารกิจ ที่จะดำเนินการ ในปี 2566-2568	ความซ้ำซ้อน กับหน่วยงานอื่น ๆ	ระบุหน่วยงาน เทียบเคียง	เหตุผล และความจำเป็น ที่จะต้องดำเนินการซ้ำซ้อน	หมายเหตุ
						เพื่อพิจารณาอนุมัติ เพื่อให้ส่วนราชการ และหน่วยงานของรัฐ ที่เกี่ยวข้องนำไปปฏิบัติ
3. การส่งเสริมให้ ผู้ประกอบการ สร้างมูลค่าเพิ่ม ของสินค้าและ บริการ รวมทั้ง ยกระดับการผลิต สินค้าให้มี คุณภาพและ มาตรฐานที่เป็น ที่ยอมรับ ในระดับสากล	3. ส่งเสริมและพัฒนาพื้นที่ ที่เอื้อต่อบรรยากาศ สร้างสรรค์และ การเริ่มต้นธุรกิจใหม่ รวมทั้งพัฒนาย่าน เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ให้เกิดขึ้น	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. การพัฒนาและส่งเสริมย่าน เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (4 ภูมิภาค)</li> <li>2. การบ่มเพาะและส่งเสริมเครือข่าย กลุ่มขับเคลื่อนย่านเศรษฐกิจ สร้างสรรค์</li> <li>3. การพัฒนาและส่งเสริมเมือง สร้างสรรค์ไทยสู่เครือข่ายเมือง สร้างสรรค์ยูเนสโก</li> <li>4. การพัฒนาศักยภาพเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ในเขตเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ภาคเหนือ ด้วยการท่องเที่ยวและการสร้าง มูลค่าเพิ่มจากวัฒนธรรมล้านนา</li> <li>5. การพัฒนาพื้นที่ย่านเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ด้วยการท่องเที่ยวและ การสร้างมูลค่าเพิ่มธุรกิจ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ</li> <li>6. เทศกาลส่งเสริมและยกระดับ ธุรกิจสร้างสรรค์ ภาคใต้</li> <li>7. การพัฒนาวิสาหกิจชุมชนและ สร้างกลไกการสืบทอด</li> </ol>	ไม่มีความซ้ำซ้อน ในภารกิจด้านพัฒนา พัฒนาย่านเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ แต่เป็น ภาคีเครือข่ายที่ร่วมกัน ส่งเสริมการพัฒนา ของพื้นที่และเมือง เพื่อยกระดับไปสู่ การเป็นย่านเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ (สศส.) และต่อยอดสู่การสมัคร เป็นเครือข่ายเมือง สร้างสรรค์ขององค์การ ยูเนสโก (อพท.)	องค์การบริหารการ พัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อ การท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน) (อพท.)	-	<b>อพท.</b> มีหน้าที่ ในการพัฒนาขีด ความสามารถ ด้านการท่องเที่ยว ในส่วนภูมิภาค เพื่อรองรับการท่องเที่ยว ยุคใหม่ และมีภารกิจ ในการบริหารการพัฒนา พื้นที่พิเศษสู่เครือข่าย เมืองสร้างสรรค์ตาม แนวทาง UNESCO อันจะนำไปสู่การสร้าง มูลค่าเพิ่มของ การท่องเที่ยว <b>สศส.</b> มีหน้าที่ ในการพัฒนาย่าน เศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยมีความเชี่ยวชาญ ในระดับพื้นที่ และมีหน่วยงาน ในระดับจังหวัดและ พื้นที่ทั้งส่วนกลางและ ส่วนภูมิภาคร่วมมือเป็น เครือข่ายย่าน

เป้าหมายการมีอยู่ ขององค์การ มหาชน	วัตถุประสงค์จัดตั้ง และพันธกิจ ขององค์การมหาชน	แผนงาน/โครงการ/ภารกิจ ที่จะดำเนินการ ในปี 2566-2568	ความซ้ำซ้อน กับหน่วยงานอื่น ๆ	ระบุหน่วยงาน เทียบเคียง	เหตุผล และความจำเป็น ที่จะต้องดำเนินการซ้ำซ้อน	หมายเหตุ
		ของอัตลักษณ์ชุมชน เพื่อเกิดการจ้างงานอย่างยั่งยืน				เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ประเทศไทย (TCDN) 33 เครือข่าย ใน 25 จังหวัด ทั่วประเทศ เพื่อร่วมกันพัฒนาและ ต่อยอดสินทรัพย์ ในท้องถิ่นสู่ การยกระดับพัฒนา สินค้าและบริการ ที่มีอัตลักษณ์ที่โดดเด่น และยกระดับ การพัฒนาสู่การเป็น พื้นที่เศรษฐกิจ สร้างสรรค์ ที่สามารถยกระดับ คุณภาพชีวิตของผู้คน ได้อย่างยั่งยืน และ สามารถต่อยอด การพัฒนาสู่เมือง สร้างสรรค์ได้ในอนาคต
3. การส่งเสริมให้ ผู้ประกอบการ สร้างมูลค่าเพิ่ม ของสินค้าและ บริการ รวมทั้ง ยกระดับการผลิต	4. พัฒนาผู้ประกอบการ และส่งเสริมให้เกิด การนำกระบวนการคิด เชิงสร้างสรรค์ ไปใช้ ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ และสร้างนวัตกรรม	8. การบริหารจัดการศูนย์บ่มเพาะ ธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อบริการ องค์ความรู้ด้านเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ให้แก่ประชาชนและ เครือข่ายในภูมิภาค ทั้งในเชิง กายภาพและออนไลน์ 9. การพัฒนาและเผยแพร่องค์ความรู้	มีความซ้ำซ้อน ในบางส่วน ในภารกิจด้านพัฒนา ผู้ประกอบการ	1) กรมส่งเสริม อุตสาหกรรม (กสอ.)	กสอ. มีภารกิจซึ่งมีขอบข่าย กว้าง โดย ส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนาสมรรถนะของ อุตสาหกรรม วิสาหกิจขนาด กลางและขนาดย่อม วิสาหกิจ ชุมชน ผู้ประกอบการ และ	สศส. มีภารกิจหลัก ในการส่งเสริมและ ยกระดับให้ ผู้ประกอบการธุรกิจ ทั้งในอุตสาหกรรม สร้างสรรค์และ

Unit

เป้าหมายการมีอยู่ ขององค์การ มหาชน	วัตถุประสงค์จัดตั้ง และพันธกิจ ขององค์การมหาชน	แผนงาน/โครงการ/ภารกิจ ที่จะดำเนินการ ในปี 2566-2568	ความซ้ำซ้อน กับหน่วยงานอื่น ๆ	ระบุหน่วยงาน เทียบเคียง	เหตุผล และความจำเป็น ที่จะต้องดำเนินการซ้ำซ้อน	หมายเหตุ
สินค้าให้มีคุณภาพ และมาตรฐาน ที่เป็นที่ยอมรับใน ระดับสากล (ต่อ)	เพื่อเพิ่มขีดความสามารถ ในการแข่งขันทาง เศรษฐกิจของประเทศ	<p>ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการสร้าง Soft Power ของประเทศไทย</p> <p>10. การพัฒนาระบบนิเวศสร้างสรรค์ เพื่อการพัฒนาโลกเสมือนจริง</p> <p>11. การพัฒนาแพลตฟอร์มปกป้อง สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาและ การลงทุนแบบไม่อาศัย ตัวกลางด้วยเทคโนโลยีบล็อกเชน สำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์</p> <p>12. การเตรียมความพร้อมและ พัฒนาศักยภาพการเป็น ผู้ประกอบการธุรกิจใหม่ ทางเศรษฐกิจ</p> <p>13. การเพิ่มขีดความสามารถ ทางการแข่งขันธุรกิจ Micro- SMEs ให้เกิด Soft Power</p> <p>14. การสร้างมูลค่าเพิ่มธุรกิจด้วย กระบวนการคิดเชิงออกแบบ</p>			<p>ผู้ให้บริการธุรกิจอุตสาหกรรม พัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีมูลค่า เพิ่มขึ้นด้วยนวัตกรรม เทคโนโลยี ความคิด สร้างสรรค์เข้ามาประยุกต์ ผสานกับอัตลักษณ์ของชุมชน ภูมิปัญญาท้องถิ่น ต่อยอด การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน ให้มีคุณภาพและมาตรฐาน เป็นสินค้าที่มีศักยภาพและ แข่งขันได้ ในระดับสากล</p>	<p>อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง รวม 15 สาขา และ อุตสาหกรรมอื่น ๆ ในภาคการผลิตจริง (Real sector) สามารถ พัฒนาสินค้าและบริการ ที่มีอัตลักษณ์ที่โดดเด่น และเพิ่มมูลค่าสินค้า และบริการตัวกระบวน การคิดเชิงสร้างสรรค์ ที่ตอบโจทย์ความต้องการ ของผู้บริโภค และตลาด ทั้งในประเทศและ ต่างประเทศ (market driven) และส่งเสริม ให้ผู้ประกอบการใช้ กระบวนการสร้าง ความเข้าใจลูกค้า ของแต่ละธุรกิจด้วย Customer Centric ซึ่งเป็นกลไกการขับเคลื่อน ที่นำไปสู่การพัฒนา สินค้าและการบริการ รวมถึงการสร้างผล กำไรของธุรกิจได้ต่อไป</p>

เป้าหมายการมีอยู่ ขององค์กร มหาชน	วัตถุประสงค์จัดตั้ง และพันธกิจ ขององค์กรมหาชน	แผนงาน/โครงการ/ภารกิจ ที่จะดำเนินการ ในปี 2566-2568	ความซ้ำซ้อน กับหน่วยงานอื่น ๆ	ระบุหน่วยงาน เทียบเคียง	เหตุผล และความจำเป็น ที่จะต้องดำเนินการซ้ำซ้อน	หมายเหตุ
				2) สำนักงานส่งเสริม วิสาหกิจขนาดกลาง และขนาดย่อม (สสว.)	สสว. มุ่งเน้นการพัฒนา ผู้ประกอบการ MSME และ OTOP เพื่อสร้าง ความเข้มแข็งแก่ชุมชนและ ฐานราก และการพัฒนา และยกระดับผู้ประกอบการ เป็นต้นแบบ (Idol) โดย สสว. ไม่ได้มุ่งเน้นกลุ่ม การพัฒนาผู้ประกอบการ กลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมาย ของ สศส.	

Chris

ตารางเปรียบเทียบภารกิจของ สศส. กับหน่วยงานอื่นที่มีลักษณะภารกิจซ้ำซ้อนหรือใกล้เคียงกัน

หน่วยงาน	ภารกิจ	กลุ่มเป้าหมาย
 <p>สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (สศส.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- พัฒนาผู้ประกอบการและส่งเสริมให้เกิดการนำกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ไปใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และสร้างนวัตกรรม เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจของประเทศ</li> <li>- ส่งเสริมและยกระดับผู้ประกอบการธุรกิจทั้งในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง รวม 15 สาขา และอุตสาหกรรมอื่น ๆ ในภาคการผลิตจริง (Real sector) ให้สามารถพัฒนาสินค้าและบริการที่มีอัตลักษณ์ที่โดดเด่น และเพิ่มมูลค่าสินค้าและบริการ (Value-creation) ด้วยกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ที่ตอบโจทย์ความต้องการของผู้บริโภค และตลาดทั้งในประเทศและต่างประเทศ (market driven)</li> <li>- สนับสนุนนโยบายด้านการส่งเสริม Soft Power ของประเทศไทยสู่เวทีระดับสากล</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้ประกอบการธุรกิจทั้งในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง รวม 15 สาขา และอุตสาหกรรมอื่น ๆ ในภาคการผลิตจริง (Real sector)</li> <li>- ชุมชน สาธารณชน และสถาบันการศึกษา</li> </ul>
 <p>สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลาง และขนาดย่อม (สสว.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ชี้นำและขับเคลื่อนนโยบายด้าน MSME</li> <li>- พัฒนาและบริหารจัดการข้อมูล MSME</li> <li>- พัฒนาเครื่องมือ กลไก ในการส่งเสริม MSME</li> <li>- ไม่ได้มุ่งเน้นกลุ่มการพัฒนาผู้ประกอบการกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายของ สศส.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้ประกอบการ MSME หรือ วิสาหกิจขนาดกลาง วิสาหกิจขนาดย่อม วิสาหกิจขนาดย่อย (Medium, Small and Micro Enterprises)</li> </ul>
 <p>กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม (กสอ.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เสนอความเห็นเพื่อกำหนดนโยบายและมาตรการในการส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม วิสาหกิจชุมชน ผู้ประกอบการและผู้ให้บริการธุรกิจอุตสาหกรรม</li> <li>- สร้างส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนาสมรรถนะของอุตสาหกรรม วิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม วิสาหกิจชุมชน ผู้ประกอบการ และผู้ให้บริการธุรกิจอุตสาหกรรม</li> <li>- สร้าง ส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนาเครือข่ายองค์กรภาครัฐและภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาบุคลากร การบริหารจัดการ การพัฒนาเทคโนโลยีและวิชาการ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- อุตสาหกรรม วิสาหกิจขนาดกลาง และขนาดย่อม วิสาหกิจชุมชน ผู้ประกอบการ และผู้ให้บริการธุรกิจอุตสาหกรรม</li> </ul>

กันธิ

