แผนปฏิบัติราชการดิจิทัลรายปี พ.ศ. ๒๕๖๘
ของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

สารบัญ

ส่วนที่		หน้า
ส่วนที่ ๑	บทสรุปผู้บริหาร	๑
ส่วนที่ ๒	ความสอดคล้องกับแผน ๓ ระดับ ตามนัยยะของมติคณะรัฐมนตรี เมื่อวันที่ ๔ ธันวาคม ๒๕๖๐	๔
	๒.๑ ยุทธศาสตร์ชาติ (แผนระดับที่ ๑)	๔
	๒.๒ แผนระดับที่ ๒ (เฉพาะที่เกี่ยวข้อง)	๘
	๒.๒.๑ แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ	๘
	๒.๒.๒ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐)	๑๑
	๒.๒.๓ นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยความมั่นคงแห่งชาติ (พ.ศ. ๒๕๖๖ –๒๕๗๐)	๒๓
	๒.๓ แผนระดับที่ ๓ (เฉพาะที่เกี่ยวข้อง)	
	๒.๓.๑ นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (พ.ศ. ๒๕๖๑ – ๒๕๘๐) ฉบับปรับปรุง	๒๕
	๒.๓.๒ แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐	๓๙
	๒.๓.๓ แผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ ฉบับที่ ๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐)	๔๗
	๒.๓.๔ แผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ ๗ (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐)	๖๖
	๒.๓.๕ แผนปฏิบัติราชการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ระยะ ๕ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐)	๗๗
ส่วนที่ ๓	ความสอดคล่องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนแห่งสหประชาชาติ (SDGs)	๘๙
ส่วนที่ ๔	สาระสำคัญแผนปฏิบัติราชการดิจิทัลรายปี พ.ศ. ๒๕๖๘ ของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา	๙๓
ส่วนที่ ๕	ประมาณการวงเงินงบประมาณ	๑๐๙

ส่วนที่ ๑ บทสรุปผู้บริหาร

การจัดทำแผนปฏิบัติราชการดิจิทัลรายปี พ.ศ. ๒๕๖๘ ของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา เป็นการดำเนินการตามมติคณะรัฐมนตรี เมื่อวันที่ ๕ เมษายน ๒๕๕๙ ที่ให้ความเห็นชอบแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และแผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัล เพื่อเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศที่ยั่งยืนโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ตามที่กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเสนอ (ต่อมาได้มีการปรับปรุงกระทรวง ทบวง กรม เมื่อวันที่ ๑๖ กันยายน ๒๕๕๙ เป็น กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม) ซึ่งมีประเด็นสำคัญคือ “ให้ทุกกระทรวง กรม รัฐวิสาหกิจ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น หน่วยงานของรัฐ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และแผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัล และแผนปฏิบัติการที่จะจัดขึ้น ไปพิจารณาประกอบการจัดทำแผนปฏิบัติราชการและคำของบประมาณรายจ่ายประจำปีของหน่วยงานให้สอดคล้องกัน และให้ทุกกระทรวง กรม รัฐวิสาหกิจ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น หน่วยงานของรัฐ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจัดทำแผนปฏิบัติการดิจิทัล ระยะ ๓ ปี ของหน่วยงานแทนการจัดทำแผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเดิม และให้ยกเลิกมติคณะรัฐมนตรี เมื่อวันที่ ๙ มิถุนายน ๒๕๔๑ ที่ให้ทุกกระทรวง ทบวง และหน่วยงานอิสระ จัดทำแผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเป็นระบบโดยจัดทำแผน ๓ ปี และปรับทุกปีตามความเหมาะสม และให้เสนอแผนของหน่วยงานควบคู่ไปกับการของบประมาณด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในงบประมาณรายจ่ายประจำทุกปี” ทั้งนี้ แผนปฏิบัติราชการดิจิทัลรายปี พ.ศ. ๒๕๖๘ ของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ถือว่าเป็นแผนระดับ ๓ ตามนัยมติคณะรัฐมนตรี วันที่ ๔ ธันวาคม ๒๕๖๐ ที่กำหนดให้มีการจำแนกแผนออกเป็น ๓ ระดับ ประกอบด้วย (๑) ยุทธศาสตร์ชาติ (๒) แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ แผนปฏิรูปประเทศด้าน... แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ แผนความมั่นคง (๓) แผนปฏิบัติราชการของส่วนราชการ แผนปฏิบัติการด้าน... ระยะที่ .. (พ.ศ. ....)

การถ่ายทอดยุทธศาสตร์ชาติไปสู่การปฏิบัติให้มีความสอดคล้องกัน ยุทธศาสตร์ชาติ ซึ่งเป็นแผนระดับที่ ๑ จะทำหน้าที่เป็น**กรอบทิศทางการพัฒนาประเทศในภาพรวม**ที่ครอบคลุมการสร้างสมดุลระหว่างการพัฒนาประเทศด้านความมั่นคง เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อมเข้าด้วยกัน ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วน โดยมี แผนระดับที่ ๒ เป็นกลไกสำคัญในการถ่ายทอดแนวทางการขับเคลื่อนประเทศในมิติต่าง ๆ ของยุทธศาสตร์ชาติไปสู่การปฏิบัติ ซึ่งประกอบด้วย แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ทำหน้าที่ใน**การถ่ายทอดเป้าหมายและประเด็นยุทธศาสตร์ของยุทธศาสตร์ชาติลงสู่แผนระดับต่าง ๆ** โดยคำนึงถึงประเด็นร่วมหรือประเด็นตัดข้ามระหว่างยุทธศาสตร์และการประสานเชื่อมโยงเป้าหมายของแต่ละแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติให้มีความสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกัน แผนการปฏิรูปประเทศ ทำหน้าที่เป็น**แผนที่มุ่งเน้นการปรับเปลี่ยน แก้ไขปัญหา อุปสรรคเร่งด่วน** เชิงโครงสร้าง กลไก หรือกฎระเบียบ เพื่อให้รากฐานการพัฒนาภายในประเทศมีความเหมาะสม เท่าทันกับบริบทการพัฒนาที่ประเทศต้องการมุ่งเน้น ขณะที่นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยความมั่นคงแห่งชาติ ทำหน้าที่เป็น**กรอบหรือทิศทางในการดำเนินการป้องกัน** แจ้งเตือน แก้ไข หรือ ระงับยับยั้งภัยคุกคามเพื่อธำรงไว้ซึ่งความมั่นคงแห่งชาติ และมีแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ทำหน้าที่เป็น**แผนระบุทิศทางและเป้าหมายการพัฒนาที่ประเทศควรให้ความสำคัญและมุ่งดำเนินการ**ของยุทธศาสตร์ชาติ โดยคำนึงถึงพลวัตและเงื่อนไขการพัฒนาที่ประเทศเผชิญอยู่ เพื่อเป็นแนวทางให้ภาคส่วนที่เกี่ยวข้องปรับจุดเน้นการดำเนินงานมุ่งสู่การเสริมสร้างความสามารถของประเทศให้สอดรับ ปรับตัวเข้ากับเงื่อนไขที่เปลี่ยนแปลงไป โดยระบุทิศทางการพัฒนาอย่างชัดเจน ส่งผลให้การพัฒนาประเทศตั้งแต่ระดับทิศทาง โครงสร้าง นโยบาย ตลอดจนกลยุทธ์และกลไกในการขับเคลื่อนไปสู่การปฏิบัติมีความเชื่อมโยงกันทุกระดับ และจะเป็นพลังในการนำพาประเทศไปสู่การบรรลุเป้าหมายระยะยาวอย่างเป็นรูปธรรม ทั้งนี้ ประเด็นการ

พัฒนาที่สำคัญนอกเหนือจากที่ระบุในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ จะยังคงได้รับการเน้นย้ำให้ความสำคัญและขับเคลื่อนผ่านแผนระดับ ๒ อื่น ๆ ที่อยู่ในระนาบเดียวกัน โดยแผนระดับที่ ๒ ทั้ง ๔ แผน จะเป็นกลไกที่ช่วยถ่ายทอดแนวทางการขับเคลื่อนประเทศในมิติต่าง ๆ ภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติไปสู่การปฏิบัติในแผนระดับที่ ๓ ซึ่งเป็น **แผนเชิงปฏิบัติที่ระบุการดำเนินงานภายใต้แผนงาน โครงการ**ที่มีความชัดเจนตามภารกิจของหน่วยงานภาครัฐ เพื่อที่จะสนับสนุนให้แผนระดับที่ ๒ และยุทธศาสตร์ชาติให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้บนความสอดคล้องเชื่อมโยงกันของแผนทุกระดับ

ดังนั้น กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา โดยคณะกรรมการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และคณะกรรมการบริหารและจัดหาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จึงได้แผนปฏิบัติราชการดิจิทัลรายปี พ.ศ. ๒๕๖๘ ของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ขึ้น โดยมีความสอดคล้องกับแผนทั้ง ๓ ระดับข้างต้น ประกอบด้วย ยุทธศาสตร์ชาติ แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยความมั่นคงแห่งชาติ นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย แผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ แผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ และแนวทางการดำเนินการที่สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนแห่งสหประชาชาติ (SDGs) ซึ่งอ้างอิงตามรูปแบบการจัดทำแผนปฏิบัติราชการของสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับ มีนาคม ๒๕๖๕ สรุปสาระสำคัญดังนี้

วิสัยทัศน์

"สร้างสรรค์นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการท่องเที่ยวและกีฬา"

ยุทธศาสตร์การพัฒนา ๔ ยุทธศาสตร์

ยุทธศาสตร์ที่ ๑ บูรณาการ เชื่อมโยงข้อมูล และพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา

จุดมุ่งหมายภายใต้ยุทธ์ศาสตร์นี้ต้องการให้เกิดการบูรณาการการดำเนินการ การเชื่อมโยงข้อมูล การใช้ข้อมูลร่วมกัน และการพัฒนาระบบหรือแพลตฟอร์มทางด้านการท่องเที่ยวและกีฬาที่มีความเชื่อมโยงสอดคล้องเป็นไปในทิศทางและเป้าหมายเดียวกันของหน่วยงานในสังกัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา รวมทั้งในภาครัฐ ภาคเอกชน และประชาชนที่มีส่วนเกี่ยวข้องหรือใช้ประโยชน์ นำไปสู่ภาครัฐที่มีวัฒนธรรมการทำงานที่มุ่งผลสัมฤทธิ์และผลประโยชน์ส่วนรวม ตอบสนองความต้องการของประชาชนได้อย่างสะดวก รวดเร็ว โปร่งใส

ยุทธศาสตร์ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะของบุคลากรทางเทคโนโลยีดิจิทัล

จุดมุ่งหมายภายใต้ยุทธ์ศาสตร์นี้ต้องการให้เกิดการเพิ่มทักษะและความรู้การประยุกต์ใช้ด้านเทคโนโลยีของบุคลากรให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงไป เนื่องจากปัจจุบันโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จากยุค Analog ไปสู่ยุค Digital และยุค Robotic จึงทำให้เทคโนโลยีดิจิทัลมีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตและการทำงาน รวมถึงการประกอบการธุรกิจ จึงต้องปรับตัวให้สอดคล้องกับบริบทของการเปลี่ยนแปลง เพื่อป้องกันไม่ให้เกิด culture shock เนื่องจากการเปลี่ยนผ่านเทคโนโลยี และเพื่อป้องกันความเสี่ยงที่อาจเกิดจากการใช้เทคโนโลยีที่ไม่เหมาะสม เช่น การสูญเสียการเป็นส่วนตัว ความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน การโจรกรรมข้อมูล การโจมตีทางไซเบอร์ เป็นต้น ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล จึงเป็นพื้นฐานสำคัญ สำหรับการปฏิบัติงาน การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน และนำมาประยุกต์ใช้ในด้านต่างๆ ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

ยุทธศาสตร์ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล

จุดมุ่งหมายภายใต้ยุทธ์ศาสตร์นี้ต้องการให้องค์กรทั้งภาครัฐและเอกชนในด้านการท่องเที่ยวและกีฬา มีความรู้ ความเข้าใจ ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และพัฒนาระบบ พัฒนาบริการ หรือพัฒนาแพลตฟอร์มตรงตามความต้องการผู้ใช้งานเพื่อตอบสนองการปฏิบัติงานของหน่วยงานอย่างหลากและมีความสอดคล้องเชื่อมโยงทั้งทางด้านโครงสร้าง มาตรฐานทางข้อมูล คำนึงถึงการดูแลรักษาต่อยอดในอนาคตและความยั่งยืนของการพัฒนา ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลปรับกระบวนการทำงานและการสื่อสารขององค์กร ให้กระชับขึ้น คล่องตัวมากขึ้น และมีประสิทธิภาพมากขึ้น นำไปสู่หน่วยงานที่สามารถประหยัดทรัพยากร (งบประมาณและกำลังคน) ในการดำเนินงานได้มากขึ้น และทำให้ทุกคนในองค์กรมองเห็นคุณค่าการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ในการปฏิบัติงาน

ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย

จุดมุ่งหมายภายใต้ยุทธ์ศาสตร์นี้มุ่งหวังให้การพัฒนาระบบ การพัฒนาแพลตฟอร์ม การพัฒนาฐานข้อมูล การสร้างนวัตกรรมทางเทคโนโลยีดิจิทัล และการจัดหาเครือข่าย ครุภัณฑ์ วัสดุ อุปกรณ์ด้านเทคโนโลยีมีความเชื่อมโยง สอดคล้อง และบูรณาการร่วมกันทั้งภายในและภายนอกหน่วยงานในการใช้ประโยชน์ร่วมกัน เพื่อประหยัดทรัพยากรองค์กรในการบำรุงรักษาทั้งด้านงบประมาณ พลังงาน และบุคลากร มีความเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม รวมทั้ง การพัฒนาทักษะการใช้งานและดูแลระบบของบุคลากรให้มีความรู้เท่าทันต่อการป้องกันภัยทางไซเบอร์ต่อโครงสร้างพื้นฐาน การคุกคามทางสื่อ การนำข้อมูลอันเป็นเท็จเข้าสู่ระบบ หรือการหลอกลวงแอบแฝงโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือในการกระทำ

ส่วนที่ ๒ ความสอดคล้องกับแผน ๓ ระดับ (ตามนัยยะของมติคณะรัฐมนตรี เมื่อวันที่ ๔ ธันวาคม ๒๕๖๐)

๒.๑ ยุทธศาสตร์ชาติ แผนระดับที่ ๑ (เฉพาะที่เกี่ยวข้อง)

เป็นยุทธศาสตร์ชาติฉบับแรกของประเทศไทยตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย ซึ่งจะต้องนำไปสู่การปฏิบัติเพื่อให้ประเทศไทยบรรลุวิสัยทัศน์ “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” ภายในช่วงเวลาดังกล่าว เพื่อความสุขของคนไทยทุกคน

วิสัยทัศน์

“ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง”

ยุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง มี ๓ ยุทธศาสตร์ จาก ๖ ยุทธศาสตร์

ยุทธศาสตร์ชาติ ที่ ๒ ด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน

เป้าหมาย

๑. ประเทศไทยเป็นประเทศที่พัฒนาแล้ว เศรษฐกิจเติบโตอย่างมีเสถียรภาพและยั่งยืน

๒. ประเทศไทยมีขีดความสามารถในการแข่งขันสูงขึ้น

ตัวชี้วัด

๑. รายได้ประชาชาติ การขยายตัวของผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ และการกระจายรายได้

๒. ผลิตภาพการผลิตของประเทศ ทั้งในปัจจัยการผลิตและแรงงาน

๓. การลงทุนเพื่อการวิจัยและพัฒนา

๔. ความสามารถในการแข่งขันของประเทศ

แนวทางการพัฒนา

ด้านอุตสาหกรรมและบริการแห่งอนาคต อุตสาหกรรมและบริการไทยต้องพร้อมรับมือและสร้างโอกาสจากความท้าทายที่เกิดขึ้นจากการปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ ๔ ที่เป็นผลของการหล่อหลอมเทคโนโลยีดิจิทัล เทคโนโลยีชีวภาพ และเทคโนโลยีทางกายภาพเข้าด้วยกัน ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมอย่างรวดเร็วทั้งระบบ ประเทศไทยจึงจำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงพื้นฐานโครงสร้างอุตสาหกรรมและบริการ

๑. สร้างอุตสาหกรรมและบริการแห่งอนาคตที่ขับเคลื่อนประเทศไทยไปสู่ประเทศพัฒนาแล้วด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีแห่งอนาคต การเพิ่มบุคลากรที่มีทักษะและความรู้ตามความต้องการของตลาด สร้างระบบนิเวศอุตสาหกรรมและบริการที่เหมาะสม และสนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมและบริการอย่างยั่งยืน โดยเฉพาะอุตสาหกรรมและบริการดิจิทัล ข้อมูล และปัญญาประดิษฐ์ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ข้อมูลและปัญญาประดิษฐ์ในการเพิ่มศักยภาพและความสามารถในการแข่งขันของอุตสาหกรรมและบริการ ครอบคลุมระบบอัตโนมัติและหุ่นยนต์ อิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะ และอินเทอร์เน็ตในทุกสิ่ง เพื่อยกระดับประสิทธิภาพของภาคเศรษฐกิจไทยทั้งระบบ

๒. การสร้างแพลตฟอร์มสำหรับเศรษฐกิจในอนาคต และเพิ่มคุณภาพชีวิตให้กับประชาชน เพื่อเป็นแรงขับเคลื่อนประเทศไทย และส่งเสริมการลงทุนระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชนไทย และบริษัทชั้นนำของโลกในอุตสาหกรรมเหล่านี้ เพื่อให้ไทยเป็นศูนย์กลางการผลิตและการวิจัยและพัฒนา

๓. การสร้างความตระหนักและให้ความรู้แก่ประชาชน และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ข้อมูล และปัญญาประดิษฐ์ สำหรับภาคการผลิตและบริการเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ สร้างนวัตกรรม และดำเนินธุรกิจใหม่ๆ การผลักดันให้ผู้ประกอบการได้รับการรับรองมาตรฐานอุตสาหกรรมในระดับสากล และสร้างคลัสเตอร์อุตสาหกรรมเพื่อขยายธุรกิจไทยในอุตสาหกรรมและบริการดิจิทัล ข้อมูล ปัญญาประดิษฐ์ ระบบอัตโนมัติและหุ่นยนต์ และอิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะให้ครอบคลุมตลอดทั้งห่วงโซ่มูลค่าระดับโลก

๔. การสนับสนุนการวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีของผู้ประกอบการที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ได้ สร้างความร่วมมือระหว่างภาครัฐ เอกชน และสถาบันการศึกษาต่าง ๆ และสนับสนุนการใช้ข้อมูลเปิดที่ไม่กระทบต่อสิทธิส่วนบุคคลเพื่อประโยชน์ในการศึกษา การวิจัยและพัฒนา และการต่อยอดทางธุรกิจ พร้อมทั้งการสร้างและพัฒนาบุคลากรที่มีทักษะความรู้เพื่อรองรับการเติบโตของอุตสาหกรรมและบริการดิจิทัล ข้อมูล และปัญญาประดิษฐ์ รวมทั้งอุตสาหกรรมและบริการที่ใช้เทคโนโลยีเหล่านี้ และสร้างแรงจูงใจให้บุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญจากทั่วโลกให้มาทำงานในไทย ตลอดจนให้ความช่วยเหลือและเยียวยาผู้ได้รับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงที่รุนแรงและรวดเร็วของเทคโนโลยี

ด้านการสร้างความหลากหลายด้านการท่องเที่ยว โดยรักษาการเป็นจุดหมายปลายทางที่สำคัญของการท่องเที่ยวระดับโลกที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวทุกระดับและเพิ่มสัดส่วนของนักท่องเที่ยวที่มีคุณภาพสูง มุ่งพัฒนาธุรกิจด้านการท่องเที่ยวให้มีมูลค่าสูงเพิ่มมากยิ่งขึ้น ด้วยอัตลักษณ์และวัฒนธรรมไทย และใช้ประโยชน์จากข้อมูลและภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อสร้างสรรค์คุณค่าทางเศรษฐกิจและความหลากหลายของการท่องเที่ยวให้สอดรับกับทิศทางและแนวโน้มของตลาดยุคใหม่ โดยการสร้างและใช้ประโยชน์จากข้อมูลขนาดใหญ่ รวมทั้งเทคโนโลยีและนวัตกรรมในการส่งเสริมการตลาด

๑. ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรม การสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมในการพัฒนาธุรกิจการท่องเที่ยว การทำการตลาด และการบริหารจัดการสถานที่ที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ วิถีชีวิต และวัฒนธรรมเพื่อให้การท่องเที่ยวไทยมีเรื่องราวที่เป็นเอกลักษณ์

๒. ท่องเที่ยวเชิงธุรกิจ พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานสาธารณูปโภคและสาธารณูปการ ระบบขนส่ง ระบบดิจิทัลเพื่อการติดต่อสื่อสาร เพื่ออำนวยความสะดวกทั้งในการเดินทางเข้ามาเพื่อการประชุมและการสร้างความร่วมมือทางธุรกิจระหว่างกัน

๓. ท่องเที่ยวสำราญทางน้ำ ส่งเสริมให้ไทยเป็นศูนย์กลางการท่องเที่ยวเชิงสำราญทางทะเลและชายฝั่ง และเป็นแหล่งท่องเที่ยววัฒนธรรมลุ่มน้ำที่มีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นการจัดทำระบบฐานข้อมูลด้านการท่องเที่ยวทางน้ำ นำเทคโนโลยีมาใช้อำนวยความสะดวกในการดำเนินธุรกิจกับกระบวนการตรวจคนเข้าเมืองที่มีประสิทธิภาพ

ด้านโครงสร้างพื้นฐาน เชื่อมไทย เชื่อมโลก พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีสมัยใหม่ สนับสนุนให้เกิดระบบนิเวศในการร่วมสร้างงานวิจัยและนวัตกรรมจากภาคเอกชน มหาวิทยาลัย และหน่วยงานวิจัยหรือมหาวิทยาลัยชั้นนำของโลก เพื่อสร้างและถ่ายทอดเทคโนโลยีขั้นพื้นฐานและเทคโนโลยีขั้นสูง เพื่อการใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ได้จริง ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ทั้งในภาครัฐและเอกชน พร้อมทั้งการสร้างระเบียงทางด่วนดิจิทัลมีการสนับสนุนธุรกิจแบบแพลตฟอร์ม ที่ทำให้เกิดการสร้างงานบริการในโลกดิจิทัลใหม่ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของงานบริการและบริหารของภาครัฐและเอกชน และสร้างความมั่นคงในการเชื่อมโยงเครือข่ายดิจิทัลเชื่อมต่อกับโลก และการสนับสนุนและเร่งรัดการนำวิทยาศาสตร์ข้อมูล ปัญญาประดิษฐ์และหุ่นยนต์ การออกแบบที่คำนึงถึงผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง มาใช้ในภาคการผลิตและบริการ เพื่อเพิ่มความสามารถในการแข่งขันในรูปแบบที่ทุกคนสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากข้อมูลหลากหลายแหล่งให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการเพิ่มศักยภาพคนในสังคมด้วยการเข้าถึงความรู้

ยุทธศาสตร์ชาติที่ ๓ ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

เป้าหมาย

๑. คนไทยเป็นคนดี คนเก่ง มีคุณภาพ พร้อมสำหรับวิถีชีวิตในศตวรรษที่ ๒๑

๒. สังคมไทยมีสภาพแวดล้อมที่เอื้อและสนับสนุนต่อการพัฒนาคนตลอดช่วงชีวิต

ตัวชี้วัด

๑. การพัฒนาคุณภาพชีวิต สุขภาวะ และความเป็นอยู่ที่ดีของคนไทย

๒. ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิต

๓. การพัฒนาสังคมและครอบครัวไทย

แนวทางการพัฒนา

๑. การวางพื้นฐานระบบรองรับการเรียนรู้โดยใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์ม โดยเน้นการพัฒนาทักษะดิจิทัล ทักษะการคัดกรองความรู้ องค์ความรู้ การใช้เทคโนโลยีผสมผสานกับคุณค่าของครูไปพร้อมกัน การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพที่ประชาชนสามารถเข้าถึงทรัพยากรและใช้ประโยชน์จากระบบการเรียนรู้และพัฒนาตนเองผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้สมัยใหม่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

๒. การเสริมสร้างศักยภาพการกีฬาในการสร้างคุณค่าทางสังคมและพัฒนาประเทศ โดยมุ่งส่งเสริมการใช้กิจกรรมนันทนาการและกีฬาเป็นเครื่องมือในการเสริมสร้างสุขภาวะของประชาชนอย่างครบวงจรและมีคุณภาพมาตรฐาน การสร้างนิสัยรักกีฬาและมีน้ำใจเป็นนักกีฬา และการใช้กีฬาและนันทนาการในการพัฒนาจิตใจ สร้างความสามัคคีของคนในชาติ หล่อหลอมการเป็นพลเมืองดี พัฒนาคุณภาพชีวิต รวมทั้งการพัฒนาทักษะด้านกีฬาสู่ความเป็นเลิศและกีฬาเพื่อการอาชีพในระดับนานาชาติในการสร้างชื่อเสียงและเกียรติภูมิของประเทศชาติเพื่อรองรับอุตสาหกรรมกีฬา

๓. การส่งเสริมการออกกำลังกาย และกีฬาขั้นพื้นฐานให้กลายเป็นวิถีชีวิต โดยส่งเสริมให้เด็ก เยาวชน ประชาชนทั่วไป บุคคลกลุ่มพิเศษ และผู้ด้อยโอกาส มีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับการออกกำลังกาย การปฐมพยาบาลเบื้องต้น และการเล่นกีฬาบางชนิดที่มีความจำเป็นต่อทักษะในการดำรงชีวิต รวมทั้งการมีอิสระในการประกอบกิจกรรมนันทนาการตามความถนัดหรือความสนใจเฉพาะบุคคล และปฏิบัติอย่างต่อเนื่องจนกลายเป็นวิถีชีวิต เพื่อพัฒนาจิตใจ สร้างความสัมพันธ์อันดี หล่อหลอมจิตวิญญาณและการเป็นพลเมืองดี

๔. การส่งเสริมให้ประชาชนมีส่วนร่วมในกิจกรรมออกกำลังกาย กีฬาและนันทนาการ โดยเน้นการจัดกิจกรรมกีฬา สร้างโอกาสและสนับสนุนการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกีฬาอย่างต่อเนื่อง การปลูกฝังให้มีคุณธรรมของความเป็นนักกีฬา มีระเบียบ วินัย รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย และรู้จักการขอโทษ รวมถึงการพัฒนาบุคลากรและโครงสร้างพื้นฐานด้านอุปกรณ์ สถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวกทางกีฬาและนันทนาการที่มีคุณภาพและมาตรฐานสอดคล้องกับความต้องการและเหมาะสมกับประชาชนทุกกลุ่ม ทุกเพศ ทุกวัย

๕. การส่งเสริมการกีฬาเพื่อพัฒนาสู่ระดับอาชีพ โดยมุ่งการสร้างและพัฒนานักกีฬาของชาติ การเฟ้นหานักกีฬาที่มีความสามารถ สร้างพื้นที่และโอกาสในการแข่งขันแสดงศักยภาพ ด้านกีฬา นันทนาการ และวิทยาศาสตร์การกีฬา การส่งเสริมการจัดกีฬาระดับนานาชาติ และสร้างแรงบันดาลใจในการต่อยอดความสำเร็จจากความเป็นเลิศสู่การประกอบอาชีพและมีเส้นทางอาชีพที่มั่นคง ควบคู่กับส่งเสริมสนับสนุนงานวิจัยและนวัตกรรมด้านการกีฬา นันทนาการและวิทยาศาสตร์การกีฬา การจัดการความรู้ และพัฒนาระบบฐานข้อมูล เพื่อนำมาใช้ส่งเสริมและสนับสนุนกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ กีฬาเพื่อการอาชีพ และนันทนาการเชิงพาณิชย์

๖. การพัฒนาบุคลากรด้านการกีฬาและนันทนาการเพื่อรองรับการเติบโตของอุตสาหกรรมกีฬา โดยมุ่งสร้างและพัฒนาบุคลากรด้านการกีฬาและนันทนาการทั้งครูหรือผู้สอนกีฬา ผู้ตัดสินกีฬา นักวิทยาศาสตร์การกีฬา ผู้บริหาร

การกีฬา อาสาสมัครกีฬา ตลอดจนผู้ที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ อย่างเป็นระบบและมีมาตรฐาน สามารถถ่ายทอดความรู้ให้เด็ก เยาวชน ประชาชนทั่วไป บุคคลกลุ่มพิเศษ และผู้ด้อยโอกาสได้อย่างถูกต้อง และสามารถต่อยอดศักยภาพในการพัฒนาเป็นบุคลากรทางการกีฬาและนันทนาการที่มีมาตรฐานของประเทศ รวมทั้งสนับสนุนและเสริมศักยภาพรองรับการเติบโตของอุตสาหกรรมกีฬาและนันทนาการและการพัฒนาให้เป็นศูนย์กลางการลงทุนและฐานการผลิตด้านอุตสาหกรรมกีฬาของภูมิภาคเอเชียควบคู่กับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงกีฬาและนันทนาการ การสนับสนุนและส่งเสริมผลิตบุคลากรและการพัฒนานวัตกรรมที่สนับสนุนอุตสาหกรรมกีฬาและนันทนาการ ตลอดจนมีมาตรการส่งเสริมและสนับสนุนผู้ประกอบการกีฬาและนันทนาการ และธุรกิจที่เกี่ยวข้อง

ยุทธศาสตร์ชาติที่ ๖ ด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ

เป้าหมาย

๑. ภาครัฐมีวัฒนธรรมการทำงานที่มุ่งผลสัมฤทธิ์และผลประโยชน์ส่วนรวม ตอบสนองความต้องการของประชาชนได้อย่างสะดวก รวดเร็ว โปร่งใส

๒. ภาครัฐมีขนาดที่เล็กลง พร้อมปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง

๓. ภาครัฐมีความโปร่งใส ปลอดการทุจริตและประพฤติมิชอบ

๔. กระบวนการยุติธรรม เป็นไปเพื่อประโยชน์ต่อส่วนรวมของประเทศ

ตัวชี้วัด

๑. ระดับความพึงพอใจของประชาชนต่อการให้บริการสาธารณะของภาครัฐ

๒. ประสิทธิภาพของการบริการภาครัฐ

๓. ระดับความโปร่งใส การทุจริต ประพฤติมิชอบ

๔. ความเสมอภาคในกระบวนการยุติธรรม

แนวทางการพัฒนา

๑. ภาครัฐที่ยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง ตอบสนองความต้องการ และให้บริการอย่างสะดวกรวดเร็ว โปร่งใส หน่วยงานของรัฐต้องร่วมมือและช่วยเหลือกันในการปฏิบัติหน้าที่ มีระบบการบริหารจัดการที่ทันสมัย มีประสิทธิภาพ มีความโปร่งใส ให้การบริหารราชการแผ่นดินทั้งราชการส่วนกลาง ส่วนภูมิภาค ส่วนท้องถิ่น และงานของรัฐอย่างอื่นให้เป็นไปตามหลักการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี สร้างประโยชน์สุขแก่ประชาชน

๒. ภาครัฐมีความเชื่อมโยงในการให้บริการสาธารณะต่างๆ ผ่านการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ มีระบบการบริหารจัดการข้อมูลที่มีความเชื่อมโยงระหว่างหน่วยงานและแหล่งข้อมูลต่างๆ นำไปสู่การวิเคราะห์การจัดการข้อมูลขนาดใหญ่ เพื่อการพัฒนานโยบายและการให้บริการภาครัฐ มีการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในการให้บริการสาธารณะตั้งแต่ต้นจนจบกระบวนการ เพื่อให้สามารถติดต่อราชการได้โดยง่าย สะดวก รวดเร็ว โปร่งใส เสียค่าใช้จ่ายน้อย และตรวจสอบได้

๒.๒ แผนระดับที่ ๒ (เฉพาะที่เกี่ยวข้อง)

๒.๒.๑ แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ จำนวน ๔ ประเด็น จาก ๒๓ ประเด็น

ประเด็นที่ ๔ อุตสาหกรรมและบริการแห่งอนาคต (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐)

อุตสาหกรรมและบริการดิจิทัล ข้อมูล และปัญญาประดิษฐ์ ส่งเสริมให้มีการวิจัยพัฒนาและสร้างนวัตกรรมทางอุตสาหกรรมและบริการดิจิทัล ข้อมูล และปัญญาประดิษฐ์ เพื่อเพิ่มศักยภาพและความสามารถในการแข่งขันของภาคเกษตร ภาคอุตสาหกรรม และภาคบริการ พัฒนาผู้ประกอบการและบุคลากรทั้งด้านการผลิตและผู้ใช้ สร้างความตระหนักรู้และสนับสนุนการลงทุนเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันตามระดับความพร้อมของผู้ประกอบการ ขยายช่องทางการตลาดทั้งในและต่างประเทศ ลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานและระบบนิเวศที่จำเป็นและส่งเสริมการลงทุนทั้งในและต่างประเทศแผนย่อยอุตสาหกรรมและบริการดิจิทัล ข้อมูล และปัญญาประดิษฐ์ โดยให้ความสำคัญกับการส่งเสริมให้มีการวิจัย พัฒนาและสร้างนวัตกรรมทางอุตสาหกรรมและบริการดิจิทัล ข้อมูล และปัญญาประดิษฐ์ เพื่อเพิ่มศักยภาพและความสามารถในการแข่งขันของภาคเกษตร ภาคอุตสาหกรรม และภาคบริการ

แนวทางการพัฒนา

๑. ผลิตและพัฒนาบุคลากรทั้งทางด้านผู้ใช้ ผู้ผลิต และผู้ให้บริการ ในภาคส่วนต่างๆ ให้มีทักษะและความเชี่ยวชาญในด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ข้อมูล และปัญญาประดิษฐ์ และส่งเสริมการนำบุคลากรต่างชาติที่มีทักษะและความรู้ความสามารถเข้ามาทำงานเพื่อรองรับการเติบโตของอุตสาหกรรมตลอดจนกำหนดมาตรการช่วยเหลือผู้ที่ได้รับผลกระทบจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ข้อมูล และปัญญาประดิษฐ์ให้เรียนรู้ทักษะใหม่และปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีได้

๒. สร้างความตระหนักรู้และสนับสนุนการลงทุนด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ข้อมูล และปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งครอบคลุมถึงระบบอัตโนมัติและหุ่นยนต์ อิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะ อินเทอร์เน็ตในทุกสิ่ง และเทคโนโลยีใหม่ๆ ในอนาคต ตามระดับความพร้อมของผู้ประกอบการทั้งด้านเกษตร อุตสาหกรรม และบริการ เพื่อเป็นการยกระดับความสามารถในการแข่งขันของผู้ประกอบการ และเป็นการสร้างตลาดของอุตสาหกรรมและบริการดิจิทัล ข้อมูล และปัญญาประดิษฐ์เป้าหมาย อุตสาหกรรมและบริการเทคโนโลยีดิจิทัล ข้อมูล และปัญญาประดิษฐ์ มีการขยายตัวเพิ่มขึ้น

๓. การพัฒนาระบบนิเวศอุตสาหกรรมและบริการแห่งอนาคต โดยให้ความสำคัญกับการเพิ่มผลิตภาพการผลิตของอุตสาหกรรมและบริการตลอดห่วงโซ่มูลค่า มีการคาดการณ์เทคโนโลยีในอนาคตสำหรับการกำหนดยุทธศาสตร์สำหรับภาคเกษตร อุตสาหกรรม และบริการของประเทศ ดังนี้

๓.๑ สนับสนุนการเพิ่มผลิตภาพการผลิตของอุตสาหกรรมและบริการตลอดห่วงโซ่มูลค่าโดยให้มีกลไกการเชื่อมโยงตลอดห่วงโซ่มูลค่าและมีมาตรการสนับสนุนให้เกิดการเชื่อมโยงตั้งแต่ต้นน้ำถึงปลายน้ำและจัดให้มีเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่สนับสนุนภาคอุตสาหกรรม

๓.๒ กำหนดให้มีการทำการคาดการณ์เทคโนโลยีในอนาคต ทั้งในภาพรวมและรายสาขา สำหรับการกำหนดยุทธศาสตร์ในการพัฒนาภาคเกษตร อุตสาหกรรม และบริการของประเทศให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว และเป็นแนวทางในการวางแผนการทำงานของทั้งภาครัฐและภาคธุรกิจ

๓.๓ วางแนวทางการผลิตและพัฒนาบุคลากรภาคอุตสาหกรรมและบริการ โดยเชื่อมโยงภาคการศึกษากับภาคอุตสาหกรรมและบริการให้ตอบสนองความต้องการของแต่ละสาขาของอุตสาหกรรมและบริการ และจัดให้มีแผนพัฒนากำลังแรงงานทั้งประเทศในทุกระดับ ทั้งแรงงานในประเทศที่เป็นแรงงานฝีมือ ผู้เชี่ยวชาญ และ

ผู้ประกอบการ และแรงงานต่างด้าว ตลอดจนส่งเสริมการนำเข้าบุคลากรที่ขาดแคลนจากต่างประเทศหรือบุคลากรที่มีทักษะในอุตสาหกรรมใหม่ส่งเสริมการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านข้อมูลที่สอดคล้องกับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศสนับสนุนให้มีข้อมูลเปิด เพื่อเพิ่มศักยภาพการแข่งขันของภาคอุตสาหกรรม ส่งเสริมให้เกิดธรรมาภิบาลข้อมูลขึ้นในองค์กรต่าง ๆ ในสังคม และส่งเสริมให้มีการจัดเก็บข้อมูลของภาครัฐอย่างบูรณาการ

๓.๔ พัฒนาการให้บริการจดทรัพย์สินทางปัญญาอย่างมีประสิทธิภาพ และส่งเสริมการนำทรัพย์สินทางปัญญาไปใช้ประโยชน์เป้าหมาย

ประเด็นที่ ๕ การท่องเที่ยว (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐)

แนวทางการพัฒนา

๑. แผนย่อยการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรม โดยสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าและบริการบนฐานของทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น นำมาสร้างสรรค์คุณค่าและมูลค่าผ่านองค์ความรู้ นวัตกรรม เทคโนโลยี และการออกแบบเพื่อสร้างสรรค์เป็นสินค้า รวมถึงการพัฒนากิจกรรมและบริการรูปแบบใหม่ๆ ให้กับนักท่องเที่ยว พัฒนาปัจจัยแวดล้อมให้เอื้อต่อการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เพื่อนำมาพัฒนาต่อยอดสินค้าและบริการด้านการท่องเที่ยว การพัฒนาระบบฐานข้อมูล

๒. แผนย่อยการท่องเที่ยวเชิงธุรกิจ โดยการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และเทคโนโลยีที่นำไปสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรม ตลอดจนส่งเสริมให้เกิดเวทีเจรจาการค้าและการลงทุนของธุรกิจที่เกี่ยวเนื่องกับอุตสาหกรรมเป้าหมาย

๓. แผนย่อยการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ความงาม และแพทย์แผนไทย โดยพัฒนาและยกระดับมาตรฐานการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ความงาม และแพทย์แผนไทย ทั้งสินค้า บริการ บุคลากร ผู้ประกอบการ และแหล่งท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องตลอดห่วงโซ่คุณค่าการท่องเที่ยว

๔. แผนย่อยการท่องเที่ยวสำราญทางน้ำ โดยการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการอำนวยความสะดวกในการเดินทางข้ามแดนของบุคคลและตัวเรือ และความพร้อมของแหล่งท่องเที่ยว รวมทั้งส่งเสริมการทำการตลาดรูปแบบใหม่บนพื้นฐานของเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่สอดคล้องกับพฤติกรรมความต้องการของนักท่องเที่ยวและธุรกิจสายการเดินเรือซึ่งถือเป็นกลุ่มนักท่องเที่ยวคุณภาพที่มีการใช้จ่ายสูง

๕. แผนย่อยการท่องเที่ยวเชื่อมโยงภูมิภาค โดยอำนวยความสะดวกในการเดินทางระหว่างประเทศโดยการพัฒนาและยกระดับพิธีผ่านแดนของการเดินทางในทุกรูปแบบอย่างไร้รอยต่อ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อให้ความรู้ เผยแพร่ข้อมูล และอำนวยความสะดวกในการเดินทางแก่นักท่องเที่ยว รวมทั้งส่งเสริมการตลาดการท่องเที่ยวระหว่างประเทศร่วมกันให้สอดรับกับทิศทางและแนวโน้มของตลาดยุคใหม่โดยใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีให้สอดรับกับพฤติกรรมการท่องเที่ยวรูปแบบใหม่ โดยการประชาสัมพันธ์ สร้างการรับรู้ และสร้างแรงจูงใจแก่นักท่องเที่ยว

๖. แผนย่อยการพัฒนาระบบนิเวศการท่องเที่ยว โดยการสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมในการพัฒนาและบริหารจัดการ การท่องเที่ยว การพัฒนาธุรกิจการท่องเที่ยว และการพัฒนาฐานข้อมูลกลางด้านการท่องเที่ยว เพื่อการวางแผน การกำหนดนโยบาย และการอำนวยความสะดวกให้แก่นักท่องเที่ยว

ประเด็นที่ ๑๔ ศักยภาพการกีฬา (พ.ศ. ๒๕๖๑ – ๒๕๘๐)

แนวทางการพัฒนา

๑. แผนย่อยการส่งเสริมการออกกำลังกาย และกีฬาขั้นพื้นฐานให้กลายเป็นวิถีชีวิต และการส่งเสริมให้ประชาชนมีส่วนร่วมในกิจกรรมออกกำลังกาย กีฬาและนันทนาการ โดยส่งเสริมให้เด็ก เยาวชน ประชาชนทั่วไป บุคคลกลุ่มพิเศษ และผู้ด้อยโอกาส มีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับการออกกำลังกาย การปฐมพยาบาลเบื้องต้น ส่งเสริมให้ประชาชนทุกกลุ่มวัย โดยเฉพาะกลุ่มเด็กและเยาวชน เรียนรู้วิธีการที่ถูกต้องในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาขั้นพื้นฐาน

๒. แผนย่อย การส่งเสริมการกีฬาเพื่อพัฒนาสู่ระดับอาชีพ โดยการจัดการความรู้และพัฒนาระบบฐานข้อมูล เพื่อนำมาใช้ส่งเสริมและสนับสนุนกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ กีฬาเพื่อการอาชีพ และนันทนาการเชิงพาณิชย์ การส่งเสริมการพัฒนาแพลตฟอร์ม การพัฒนาระบบกลไกรองรับการสร้างนักกีฬาเป็นเลิศและนักกีฬาอาชีพ รวมทั้งการยกระดับมาตรฐานการจัดการแข่งขันกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ ทั้งในระดับชาติและนานาชาติ พัฒนาระบบการเลือกสรรนักกีฬาที่มีความสามารถทั่วประเทศ พัฒนาระบบฐานข้อมูลด้านการกีฬา เพื่อนำมาใช้ส่งเสริมและสนับสนุนกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ และกีฬาเพื่อการอาชีพ

๓. แผนย่อย การพัฒนาบุคลากรด้านการกีฬาและนันทนาการ โดยการพัฒนานวัตกรรมที่สนับสนุนการพัฒนากีฬาและนันทนาการ สามารถถ่ายทอดความรู้ให้แก่ เด็ก เยาวชน ประชาชนทั่วไป บุคคลกลุ่มพิเศษ และผู้ด้อยโอกาสได้อย่างถูกต้อง

ประเด็นที่ ๒๐ การบริการประชาชนและประสิทธิภาพภาครัฐ (พ.ศ. ๒๕๖๑ – ๒๕๘๐)

แนวทางการพัฒนา

๑. การพัฒนาบริการประชาชน เพื่อให้บริการภาครัฐอำนวยความสะดวกประชาชนได้อย่างรวดเร็ว โปร่งใส ให้เป็นภาครัฐของประชาชน เพื่อประชาชนอย่างแท้จริง ซึ่งจะทำให้เกิดจากการนำเทคโนโลยีดิจิทัล และนวัตกรรมมาประยุกต์ใช้ในการให้บริการประชาชน

๒. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาใช้ในกระบวนการภาครัฐ สามารถส่งเสริมให้มีความยืดหยุ่นต่อการให้บริการ มีความสะดวก รวดเร็ว โปร่งใส ตรวจสอบและติดตามการดำเนินงานได้ และที่สำคัญเกิดการประหยัดต่อค่าใช้จ่ายของผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการในระยะยาว เกิดการเชื่อมโยงข้อมูลการให้บริการขออนุญาต อนุมัติได้อย่างรวดเร็ว ลดปริมาณการใช้เอกสารโดยไม่จำเป็น

๓. การพัฒนาระบบบริหารงานภาครัฐ อันรวมไปถึงการพัฒนาระบบฐานข้อมูลภาครัฐและการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้เพื่อประโยชน์ในการบริหารการตัดสินใจและการบริการที่เป็นเลิศ รวมทั้งเปิดโอกาสให้ภาคเอกชนและภาคประชาชน เข้าถึงข้อมูลข่าวสารภาครัฐ เพื่อเพิ่มโอกาสในการแข่งขันและประโยชน์ในการใช้ชีวิต ให้วิธีการทำงานของหน่วยงานราชการเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

๔. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาใช้ในกระบวนการภาครัฐ สามารถส่งเสริมให้มีความยืดหยุ่นต่อการให้บริการ มีความสะดวก รวดเร็ว โปร่งใส ตรวจสอบและติดตามการดำเนินงานได้ และที่สำคัญเกิดการประหยัดต่อค่าใช้จ่ายของผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการในระยะยาว เกิดการเชื่อมโยงข้อมูลการให้บริการขออนุญาต อนุมัติได้อย่างรวดเร็ว ลดปริมาณการใช้เอกสารโดยไม่จำเป็น

๒.๒.๒ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐)

การกำหนดทิศทางของแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ ๑๓ เพื่อให้ “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” ตามเจตนารมณ์ของยุทธศาสตร์ชาติ ได้อาศัยหลักการและแนวคิด ๔ ประการ ดังนี้

๑. หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง โดยสืบสาน รักษา ต่อยอดการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ผ่านการกำหนดทิศทางการพัฒนาประเทศอย่างมีเหตุผล ความพอประมาณ ภูมิคุ้มกัน บนฐานของความรู้ คุณธรรม และความเพียร โดยคำนึงถึงความสอดคล้องกับสถานการณ์และเงื่อนไขระดับประเทศและระดับโลกทั้งในปัจจุบันและอนาคตอันใกล้ และศักยภาพของทุนทางเศรษฐกิจ ทุนทางสังคม และทุนทางทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมของประเทศ ให้ความสำคัญกับการเสริมสร้างความสมดุลในมิติต่าง ๆ ทั้งความสมดุลระหว่างการพัฒนาความสามารถในการแข่งขันกับต่างประเทศกับความสามารถในการพึ่งตนเองได้อย่างมั่นคง ความสมดุลของการกระจายโอกาสเพื่อลดความเหลื่อมล้ำระหว่างกลุ่มคนและพื้นที่ และความสมดุลทางธรรมชาติเพื่อให้คนอยู่ร่วมกับทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมได้อย่างยั่งยืน รวมถึงการบริหารจัดการบริบทต่าง ๆ ของประเทศให้พร้อมรับกับความเสี่ยงที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงทั้งภายนอกและภายในประเทศ นอกจากนี้ ในการวางแผนและการขับเคลื่อนแผนไปสู่การปฏิบัติต้องอาศัยองค์ความรู้ทางวิชาการที่รอบด้านและพิจารณาด้วยความรอบคอบ ควบคู่กับการยึดถือผลประโยชน์ของประชาชนส่วนรวมเป็นที่ตั้ง และมุ่งมั่นผลักดันให้การพัฒนาบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้

๒. การสร้างความสามารถในการ “ล้มแล้ว ลุกไว” โดยมุ่งเน้นการพัฒนาใน ๓ ระดับ ประกอบด้วย

(๑) การพร้อมรับ หรือ ระดับ “อยู่รอด” ในการแก้ไขข้อจำกัดหรือจุดอ่อนที่มีอยู่ ซึ่งเป็นผลให้ประชาชนประสบความยากลำบากในการดำรงชีวิต หรือทำให้ประเทศมีความเปราะบางต่อการเปลี่ยนแปลงจากภายนอกและภายใน รวมถึงการสร้างความพร้อมในทุกระดับในการรับมือกับสภาวะวิกฤติที่อาจเกิดขึ้น ให้สามารถฟื้นคืนสู่ภาวะปกติได้อย่างรวดเร็ว

(๒) การปรับตัว หรือ ระดับ “พอเพียง” ในการปรับเปลี่ยนปัจจัยที่จำเป็นเพื่อเสริมสร้างความมั่นคงทางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม ตั้งแต่ในระดับครอบครัว ชุมชน พื้นที่ และประเทศ รวมถึงปรับทิศทาง รูปแบบ และแนวทางการพัฒนาให้สอดรับกับกระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่ และ (๓) การเปลี่ยนแปลงเพื่อพร้อมเติบโตอย่างยั่งยืน หรือ ระดับ “ยั่งยืน” ในการผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างในมิติต่าง ๆ เพื่อเสริมสร้างความสามารถของบุคคลและสังคมในการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งเพื่อสนับสนุนให้ประเทศสามารถเติบโตได้อย่างมีคุณภาพและยั่งยืน

๓. เป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืนของสหประชาชาติ โดยกำหนดทิศทางการพัฒนาที่อยู่บนพื้นฐานของแนวคิด “ไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง” มุ่งเสริมสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีให้กับประชาชนทุกกลุ่ม ทั้งในมิติของการมีปัจจัยที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตขั้นพื้นฐานที่เพียงพอ การมีสภาพแวดล้อมที่ดี การมีปัจจัยสนับสนุนให้มีสุขภาพที่สมบูรณ์ทั้งทางร่างกายและจิตใจ การมีโอกาสที่จะใช้ศักยภาพของตนในการสร้างความเป็นอยู่ที่ดี และการมุ่งส่งต่อทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่ดีไปยังคนรุ่นต่อไป

๔. การพัฒนาเศรษฐกิจชีวภาพ เศรษฐกิจหมุนเวียน เศรษฐกิจสีเขียว โดยให้ความสำคัญกับการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีสมัยใหม่ และความคิดสร้างสรรค์ เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ ควบคู่กับการรักษาความสมดุลระหว่างการอนุรักษ์และการใช้ประโยชน์จากฐานทรัพยากรธรรมชาติและความหลากหลายทางชีวภาพ รวมถึงการปรับเปลี่ยนรูปแบบการผลิต การให้บริการ และการบริโภคเพื่อลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม

บริบทของประเทศไทย

ด้านเศรษฐกิจ โดยภาคการผลิตอุตสาหกรรม ที่เป็นส่วนสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศมีการเติบโตช้าเมื่อเทียบกับประเทศอื่น ๆ ในระดับเดียวกัน อุตสาหกรรมไทยส่วนใหญ่ยังคงเป็นการรับจ้างผลิตหรืออยู่ในภาคการผลิตเดิมที่สร้างมูลค่าเพิ่มได้ไม่มากนัก ข้อจำกัดของผลิตภาพแรงงานและความเข้มข้นของการใช้เทคโนโลยี เนื่องจากไม่ได้เป็นเจ้าของเทคโนโลยีหรือวัตถุดิบหลักโดยตรงและมีข้อจำกัดในการรับถ่ายทอดเทคโนโลยี

ภาคบริการ ส่วนใหญ่ยังคงมีรูปแบบดั้งเดิมที่ใช้แรงงานทักษะน้อยเป็นหลัก ไม่เน้นการใช้เทคโนโลยี จึงเป็นการให้บริการด้วยการใช้กำลังแรงงานที่สร้างมูลค่าเพิ่มได้ต่ำ และเติบโตในเชิงของปริมาณมากกว่าคุณภาพ ส่วนภาคบริการสมัยใหม่ที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและทักษะแรงงานขั้นสูงยังมีขนาดเล็ก เมื่อโลกต้องเผชิญกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-๑๙ ส่งผลกระทบต่อการดำเนินธุรกิจในเกือบทุกสาขา พบว่าเศรษฐกิจไทยมีความอ่อนไหวต่อภาวะเศรษฐกิจระหว่างประเทศในระดับสูง โดยในปี ๒๕๖๓ เศรษฐกิจไทยหดตัวลงถึงร้อยละ ๖.๑ ซึ่งรุนแรงกว่าประเทศส่วนใหญ่ในโลกที่มีค่าเฉลี่ยการหดตัวทางเศรษฐกิจเพียงร้อยละ ๓.๕ โดยภาคบริการของไทยที่นอกเหนือจากบริการภาครัฐเป็นส่วนที่ได้รับผลกระทบมากที่สุด โดยหดตัวลงถึงร้อยละ ๗.๔ โดยเฉพาะภาคการท่องเที่ยวซึ่งมีความสำคัญอย่างมากต่อเศรษฐกิจไทย จากรายได้จากนักท่องเที่ยวต่างชาติที่ลดลง ๒.๑๘ ล้านล้านบาทในปี ๒๕๖๓ ส่งผลถึงร้อยละ ๗๐ ต่อการหดตัวของเศรษฐกิจทั้งประเทศ สำหรับภาคการผลิตที่ได้รับผลกระทบรองลงมา คือ ภาคอุตสาหกรรมหดตัวลงร้อยละ ๕.๙ และภาคเกษตรกรรมหดตัวลงร้อยละ ๓.๖

กระแสความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่พัฒนาอย่างรวดเร็ว รวมถึงรูปแบบการใช้ชีวิตบนความปกติใหม่ ที่เป็นปัจจัยเร่งให้ธุรกิจออนไลน์ในไทยเติบโตอย่างก้าวกระโดด แต่กลับถูกครองตลาดโดยแพลตฟอร์มต่างชาติ ก่อให้เกิดการแข่งขันด้านราคาและการเข้าถึงต้นทุนสินค้าจากต่างชาติที่ถูกกว่า การนำเทคโนโลยีระบบอัตโนมัติและหุ่นยนต์เข้ามาใช้ทดแทนแรงงานมากขึ้นในหลายสาขาการผลิต การย้ายฐานการผลิต อาทิ การเข้าสู่ยุคดิจิทัลจะสร้างงานใหม่ ๆ ที่ต้องการทักษะด้านเทคโนโลยีและเพิ่มความต้องการสินค้าอิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะมากขึ้น การผลักดันให้มีการพัฒนาคุณภาพปัจจัยการผลิต พร้อมทั้งเสริมสร้างนิเวศการแข่งขันที่เป็นธรรม ยกระดับการเชื่อมโยงห่วงโซ่มูลค่าโลก ตลอดจนใช้ประโยชน์จากระบบโครงสร้างพื้นฐานที่ไทยได้มีการวางระบบไว้แล้วให้เต็มประสิทธิภาพ พร้อมประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและสร้างนวัตกรรมเพื่อปรับปรุงผลิตภาพของแรงงาน ให้มีความสอดคล้องกับเป้าหมายในการปรับเปลี่ยนสู่อุตสาหกรรมและบริการแห่งอนาคตที่สร้างมูลค่าเพิ่มสูง การปรับเปลี่ยนภาคการท่องเที่ยวซึ่งเป็นภาคบริการที่สำคัญของไทยให้เป็นการท่องเที่ยว ที่เน้นคุณภาพและความยั่งยืน โดยส่งเสริมการท่องเที่ยวที่เน้นคุณภาพ คุณค่า และความยั่งยืนมากกว่าปริมาณจากการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับบริการที่สอดรับกับทิศทางและแนวโน้มของตลาดยุคใหม่

ด้านสังคมและทรัพยากรมนุษย์ ปัญหาความเหลื่อมล้ำในหลายมิติของประเทศไทย ในขณะที่ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยียังอาจนำมาซึ่งปัญหาความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล เนื่องจากขาดความพร้อมด้านอุปกรณ์ ขาดทักษะดิจิทัล ขาดทุนในการเข้าถึงระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งจะทำให้ยิ่งขาดโอกาสในการมีส่วนร่วมและได้รับประโยชน์จากกิจกรรมทางเศรษฐกิจใหม่ ๆ การเข้าถึงการศึกษาและการฝึกอบรมพัฒนาทักษะ หรือกระทั่งการได้รับมาตรการช่วยเหลือของภาครัฐ หากสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีในการบริหารจัดการทรัพยากรการศึกษาและส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลและความแพร่หลายของการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่มากขึ้น ช่วยขยายโอกาสทางการศึกษาและการเรียนรู้ที่ไม่จำกัดเฉพาะในห้องเรียน อาทิ การเรียนรู้ทางไกล การเรียนรู้ตลอดชีวิต การเรียนรู้ที่สนับสนุนศักยภาพรายบุคคล ที่จะมีบทบาทสำคัญในการตอบสนองต่อความต้องการของตลาดแรงงานที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว

ด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ประเทศไทยมีทุนทางทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่ดี ซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจที่ยั่งยืนและการมีคุณภาพชีวิตที่ดีของประชาชนแต่กิจกรรมทางเศรษฐกิจที่เพิ่มมากขึ้น ทั้งภาคเกษตร อุตสาหกรรม การท่องเที่ยว และการอุปโภคบริโภคของภาคครัวเรือน ส่งผลให้มีปริมาณการใช้น้ำเพิ่มสูงขึ้น ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีมีแนวโน้มที่จะช่วยยกระดับการบริหารจัดการน้ำและสร้างโอกาสในการเพิ่มประสิทธิภาพการใช้น้ำ อาทิ การใช้เทคโนโลยีการผลิตที่ช่วยประหยัดน้ำ การใช้เทคโนโลยีที่สามารถเชื่อมโยงเครื่องมือและอุปกรณ์ต่าง ๆ ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตในการบริหารจัดการน้ำสูญเสียในระบบส่งน้ำ รวมทั้งการคาดการณ์สถานการณ์น้ำให้มีความถูกต้องแม่นยำยิ่งขึ้น ในส่วนเศรษฐกิจหมุนเวียนที่มีการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพอย่างยั่งยืน และสอดคล้องกับขีดความสามารถในการรองรับของระบบนิเวศอย่างเป็นรูปธรรม โดยใช้ประโยชน์จากองค์ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรมในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมไทย บนพื้นฐานของการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุดของทุกภาคส่วน โดยอาศัยกลไกและมาตรการสนับสนุนการพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมให้เกิดการลงทุนสีเขียวที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมเพิ่มมากขึ้น

ด้านการบริหารจัดการภาครัฐ การปรับปรุงกระบวนงานและรูปแบบการให้บริการสาธารณะในรูปแบบดิจิทัล การพัฒนาระบบสารสนเทศและระบบข้อมูลเพื่อสนับสนุนการดำเนินงานภาครัฐ ทั้งนี้ ยังพบว่าประเทศไทยมีความโดดเด่นในการพัฒนาไปสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัลและการอำนวยความสะดวกให้กับภาคธุรกิจโดยในปี ๒๕๖๓ ประเทศไทยได้รับการจัดอันดับดัชนีรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ จากองค์การสหประชาชาติ ให้อยู่ในอันดับที่ ๕๗ จากทั้งหมด ๑๙๓ ประเทศ ดีขึ้นจากอันดับที่ ๗๗ ในปี ๒๕๕๙ โดยข้อจำกัดที่สำคัญในการพัฒนาประสิทธิภาพภาครัฐมาจากปัญหาเชิงโครงสร้างการบริหารงานภาครัฐที่มีขนาดใหญ่ มีขั้นตอนกระบวนการตามระเบียบปฏิบัติของระบบราชการที่ล้าสมัย ไม่สนับสนุนการทำงานรัฐบาลดิจิทัลแบบครบวงจร การจัดเก็บและการเชื่อมโยงข้อมูลในรูปแบบดิจิทัลที่เป็นระบบและบูรณาการ เนื่องจากแต่ละหน่วยงานยึดถือกรอบอำนาจหน้าที่ตามกฎหมายของตนเป็นหลัก ทั้งยังยึดติดกับบทบาทการเป็นผู้ดำเนินการเองมากกว่าการให้ความร่วมมือสนับสนุน แม้จะมีหน่วยงานหรือภาคส่วนอื่นที่มีขีดความสามารถในการดำเนินงานเดียวกันได้อย่างมีคุณภาพและประสิทธิภาพสูงกว่าก็ตาม ส่งผลให้ภาครัฐมีความซ้ำซ้อนด้านบทบาทภารกิจระหว่างส่วนราชการต่าง ๆ ที่มีความแยกส่วนกัน ขาดการแบ่งปันหรือการพัฒนาระบบข้อมูลร่วมกันจากโครงสร้างงบประมาณรายจ่ายของประเทศในช่วงปี ๒๕๕๙-๒๕๖๓ พบว่าประเทศไทยมีรายจ่ายประจำในระดับสูง เฉลี่ยร้อยละ ๗๔.๘ ทั้งยังมีสัดส่วนค่าใช้จ่ายด้านบุคลากรเฉลี่ยร้อยละ ๒๑.๑ ซึ่งถือว่าอยู่ในระดับที่ค่อนข้างสูงเมื่อเทียบกับประเทศอื่นๆ ในขณะที่มีฐานการจัดเก็บภาษีที่ค่อนข้างไม่ครอบคลุม ส่งผลกระทบต่อการดำเนินงานของภาครัฐอย่างมีนัยสำคัญ โดยโครงสร้างประชากรที่เข้าสู่สังคมสูงวัยมากขึ้น

ขณะที่ดัชนีความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ของโลกแสดงให้เห็นว่าความมั่นคงทางไซเบอร์ของไทยมีอันดับลดลงจากอันดับที่ ๒๒ ในปี ๒๕๖๐ เป็นอันดับที่ ๔๔ ในปี ๒๕๖๓ จากข้อจำกัดทางศักยภาพของทั้งระดับบุคคลและองค์กรภาครัฐที่พัฒนาทักษะความรู้ความเข้าใจและสมรรถนะทางดิจิทัลได้ไม่ทันต่อการรับมือกับภัยคุกคามทางไซเบอร์ ภาครัฐจึงต้องเร่งพัฒนากลไกทางสถาบันที่เอื้อต่อการเปลี่ยนแปลงสู่ดิจิทัลและนำเทคโนโลยีมาใช้ในการให้บริการสาธารณะให้มีความสะดวกรวดเร็วและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ควบคู่กับการพัฒนาข้อมูลและบริการภาครัฐในรูปแบบดิจิทัล เพื่อให้ประชาชนและภาคธุรกิจสามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวกรวดเร็วและประหยัด ซึ่งต้องมีการปรับระบบการบริหารจัดการทรัพยากรบุคคลภาครัฐ โดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาบุคลากรให้มีทักษะที่จำเป็นในการให้บริการภาครัฐแบบดิจิทัล ภาครัฐที่มีสมรรถนะ ทันสมัย คล่องตัว และตอบโจทย์ประชาชน สามารถเป็นปัจจัยผลักดันการพลิกโฉมประเทศได้อย่างแท้จริง

หมุดหมายที่เกี่ยวข้อง จำนวน ๙ หมุดหมาย จาก ๑๓ หมุดหมาย

มิติภาคการผลิตและบริการเป้าหมาย

หมุดหมายที่ ๒ ไทยเป็นจุดหมายของการท่องเที่ยวที่เน้นคุณภาพและความยั่งยืน

จากการเติบโตในเชิงปริมาณมากกว่าคุณภาพ หากพิจารณาในมิติของการกระจายรายได้ พบว่า รายได้จากการท่องเที่ยวร้อยละ ๙๐ ยังกระจุกอยู่ในเมืองท่องเที่ยวหลัก ไม่สามารถกระจายไปสู่เมืองท่องเที่ยวรองได้อย่างมีประสิทธิภาพการพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนจะต้องคำนึงปัจจัยเสี่ยงทั้งภายในและภายนอก ทั้งนี้ สถานการณ์และแนวโน้มการท่องเที่ยว และปัญหาที่ผ่านมา พบว่า ประเทศไทยมีความท้าทายต่อการบรรลุเป้าหมายในหลายประเด็น สรุปได้ดังนี้

๑. การสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับการท่องเที่ยว เพื่อดึงดูดให้เกิดการจับจ่ายใช้สอยของนักท่องเที่ยวมากขึ้น และส่งเสริมการท่องเที่ยวที่เน้นคุณภาพมากกว่าปริมาณ

๒. การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของการท่องเที่ยวไทย โดยเฉพาะในเมืองท่องเที่ยวรอง และผู้ประกอบการรายย่อยเพื่อดึงดูดการท่องเที่ยวภายในประเทศ และก่อให้เกิดการกระจายรายได้จากการท่องเที่ยวอย่างมีประสิทธิภาพ

๓. การบริหารจัดการการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน ทั้งในมิติของมาตรฐานความสะอาดและปลอดภัย สังคม ทรัพยากรธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม

๔. การพัฒนาปัจจัยเอื้อให้เกิดการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน โดยเฉพาะการพัฒนากำลังคนและธุรกิจให้พร้อมรับกับการเปลี่ยนแปลง การปรับปรุงระเบียบและกฎหมายที่ล้าสมัยและเป็นอุปสรรค การใช้เทคโนโลยีและข้อมูลในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวอย่างมีประสิทธิภาพ

เป้าหมาย

การเปลี่ยนการท่องเที่ยวไทยเป็นการท่องเที่ยวคุณภาพสูงที่เชื่อมโยงกับอุตสาหกรรมและบริการที่มีศักยภาพอื่น

ตัวชี้วัด

๑. นักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติมีค่าใช้จ่ายต่อวันเพิ่มขึ้นเฉลี่ยร้อยละ ๑๐ ต่อปี

๒. ระดับความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวเพิ่มขึ้น ๐.๐๕ คะแนนต่อปี

แนวทางพัฒนา

การส่งเสริมการพัฒนาและยกระดับการท่องเที่ยวที่มีศักยภาพรองรับนักท่องเที่ยวทั่วไป โดย

๑. สนับสนุนให้ผู้ประกอบการ และสตาร์ทอัพ ประยุกต์ใช้แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม เทคโนโลยี และนวัตกรรมในการพัฒนา และสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับการท่องเที่ยว รวมทั้งการใช้ซอฟต์พาวเวอร์เป็นตัวขับเคลื่อน ตลอดจนส่งเสริมการวิจัย พัฒนา การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมในการส่งเสริมการบริการ การตลาด และอำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยว

๒. สนับสนุนให้มีการเก็บค่าธรรมเนียมนักท่องเที่ยวเข้า “กองทุนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวไทย” เพื่อใช้เป็นทุนหมุนเวียนในการพัฒนาการท่องเที่ยว การสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันให้อุตสาหกรรมท่องเที่ยว การพัฒนาทักษะด้านการบริหาร การตลาด หรือการอนุรักษ์ทรัพยากรท่องเที่ยวในชุมชน การดูแลรักษาคุณภาพแหล่งท่องเที่ยว การส่งเสริมสินค้าทางการท่องเที่ยวใหม่ ๆ ในท้องถิ่น รวมทั้งการจัดให้มีการประกันภัยแก่นักท่องเที่ยวชาวต่างชาติในระหว่างท่องเที่ยวภายในประเทศ

๓. การสนับสนุนการพัฒนาทักษะและศักยภาพของบุคลากรในภาคการท่องเที่ยว ให้สอดคล้องกับการท่องเที่ยวคุณภาพสูงที่นำไปสู่การสร้างคุณภาพและความยั่งยืน เช่น การให้บริการด้วยใจ ความเข้าใจและภูมิใจในวัฒนธรรมของท้องถิ่น ภาษา การสื่อสารดิจิทัล การเล่าเรื่อง ความสะอาดปลอดภัย และการดูแลรักษาสิ่งแวดล้อม เป็นต้น

๔. ยกระดับการพัฒนาทักษะและศักยภาพของบุคลากรในภาคการท่องเที่ยวให้สอดคล้องกับความต้องการของธุรกิจและการท่องเที่ยวเชิงคุณภาพและยั่งยืน การพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนออนไลน์ รวมถึงการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและการใช้ข้อมูลให้เกิดประโยชน์

๕. ส่งเสริมและอำนวยความสะดวกให้บุคลากรภาคการท่องเที่ยวและบริการที่เกี่ยวข้อง เข้าสู่ระบบฐานข้อมูลของภาครัฐ และมีการขึ้นทะเบียนแรงงานภาคการท่องเที่ยวอย่างถูกต้องโดยลดขั้นตอน อำนวยความสะดวก และจูงใจในการเข้าสู่ระบบ

๖. ปรับปรุงข้อจำกัดของกฎหมาย ลดขั้นตอนที่ล้าสมัยและเป็นอุปสรรคต่อการทำธุรกิจและการขอใบอนุญาตของสถานประกอบการด้านการท่องเที่ยว โดยใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี โดยเฉพาะที่พักแรม และธุรกิจอื่นที่เกี่ยวข้อง โดยให้มีความครอบคลุมถึงธุรกิจรายย่อย มีขั้นตอนที่ง่าย สะดวก เอื้ออำนวยและสร้างแรงจูงใจให้ผู้ประกอบการรายย่อยเข้าสู่กรอบกฎหมายและฐานข้อมูลภาครัฐได้รวดเร็วมากขึ้น เพื่อให้ธุรกิจรายย่อยสามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวที่มีคุณภาพได้ ตลอดจนบังคับใช้แนวปฏิบัติหรือกฎหมายที่เกี่ยวข้องอย่างเคร่งครัด มีประสิทธิภาพ และเท่าเทียม นอกจากนี้ควรมีการปรับปรุงกฎหมาย เพื่อจูงใจให้สถานประกอบการมีความใส่ใจและรับผิดชอบด้านสิ่งแวดล้อมมากขึ้น

๗. ปรับปรุงกฎหมาย/กฎระเบียบที่เป็นอุปสรรคต่อเทคโนโลยีด้านการท่องเที่ยวโดยเฉพาะตัวแทนจำหน่ายการท่องเที่ยวออนไลน์ ที่ครอบคลุมถึงเศรษฐกิจแบ่งปันบนแพลตฟอร์ม ให้มีการปฏิบัติถูกต้องตามกฎหมาย สะดวก ปลอดภัยต่อทั้งนักท่องเที่ยวและชุมชนรอบข้าง และเอื้อต่อการพัฒนาต่อยอดในอนาคต

๘. การพัฒนาระบบข้อมูลการท่องเที่ยวให้เป็นระบบการท่องเที่ยวอัจฉริยะ ที่นักท่องเที่ยว ผู้ประกอบการ และภาครัฐ สามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ได้ง่าย ปรับปรุงระบบการจัดเก็บข้อมูลเชิงลึกด้านการท่องเที่ยว ให้มีความเป็นเอกภาพ น่าเชื่อถือ และทันสมัย เพื่อให้ผู้ประกอบการใช้ในการดำเนินธุรกิจ และให้หน่วยงานภาครัฐใช้กำหนดนโยบายในการพัฒนาด้านการท่องเที่ยวอย่างมีประสิทธิภาพ

๙. สนับสนุนการเชื่อมโยงฐานข้อมูลของภาครัฐและเอกชน โดยใช้แอปพลิเคชันที่พัฒนาโดยเอกชน อาทิ “ทักทาย” ของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ในการเปิดให้เชื่อมต่อแพลตฟอร์ม เพื่ออำนวยความสะดวกในการเดินทางของนักท่องเที่ยว โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ข้อมูลการตรวจลงตรา การตรวจคนเข้าเมือง การขอคืนภาษีมูลค่าเพิ่ม การแจ้งเตือนเหตุฉุกเฉิน เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันที่เป็นแพลตฟอร์มกลางด้านการท่องเที่ยวของประเทศไทย และทำให้เกิดข้อมูลกลางขนาดใหญ่ ที่ทุกภาคส่วนสามารถใช้ประโยชน์ร่วมกันในการศึกษาพฤติกรรมของนักท่องเที่ยว และผลักดันให้เกิดแพลตฟอร์มการท่องเที่ยวของประเทศ

๑๐. พัฒนาระบบฐานข้อมูลขนาดใหญ่ สำหรับข้อมูลการท่องเที่ยว และบูรณาการความร่วมมือระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย สภาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย สภาหอการค้าแห่งประเทศไทย เป็นต้น เพื่อให้เกิดการสร้างองค์ความรู้เชิงลึกใหม่ร่วมกันของภาครัฐและผู้ประกอบการในสาขาธุรกิจต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว และให้สามารถนำข้อมูลเชิงวิเคราะห์ไปใช้ค้นหา ศึกษา ทำความเข้าใจ วางแผนและทำกิจกรรมการตลาดให้เข้าถึงกลุ่มลูกค้าที่มีศักยภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพ

หมุดหมายที่ ๓ ไทยเป็นฐานการผลิตยานยนต์ไฟฟ้าที่สำคัญของโลก

แนวทางพัฒนา

การรณรงค์ลดปริมาณการปล่อยก๊าซเรือนกระจกของประเทศไทยตามกรอบข้อตกลงปารีส จากสถานการณ์ดังกล่าว รัฐบาลจึงเร่งรัดการขับเคลื่อนการพัฒนายานยนต์ไฟฟ้าทั้งระบบ โดยได้กำหนดวิสัยทัศน์ให้ไทยเป็นฐานการผลิตยานยนต์ไฟฟ้าและชิ้นส่วนที่สำคัญของโลก โดยมุ่งเน้นการพัฒนายานยนต์ที่ปล่อยมลพิษเป็นศูนย์

การสร้างมูลค่าเพิ่มให้อุตสาหกรรมทางการแพทย์และสุขภาพ

แนวทางพัฒนา

๑. ส่งเสริมการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานบนฐานเทคโนโลยีดิจิทัลให้รองรับการยกระดับอุตสาหกรรมทางการแพทย์และสุขภาพ ส่งเสริมการลงทุนและการนำผลิตภัณฑ์ทางการแพทย์และสุขภาพออกสู่ตลาดโดยปรับแก้กฎหมาย กฎระเบียบ และมาตรการต่าง ๆ ในการร่วมทุนระหว่างภาครัฐและผู้ประกอบการขนาดกลางและขนาดย่อมที่จะเอื้อให้เกิดการผลิตในประเทศ การใช้กลไกทางภาษีส่งเสริมการลงทุน พร้อมทั้งส่งเสริมการผลิตผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพตามมาตรฐานสากลและเป็นที่ต้องการในตลาด โดยให้ความสำคัญกับกระบวนการตรวจสอบย้อนกลับของวัตถุดิบที่นำมาใช้ในการผลิต รวมทั้งการสร้างความน่าเชื่อถือบนหลักฐานทางวิทยาศาสตร์ให้แก่ผลิตภัณฑ์ที่ครอบคลุมตลอดห่วงโซ่อุปทานตลอดจนสร้างดิจิทัลแพลตฟอร์มให้เกิดการเชื่อมโยงระหว่างอุปสงค์และอุปทานในการนำผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ออกสู่ตลาดทั้งในและต่างประเทศ

๒. ส่งเสริมการเป็นศูนย์กลางการศึกษาทางการแพทย์ โดยพัฒนาหลักสูตรทางการแพทย์ในระดับนานาชาติและหลักสูตรฝึกอบรมบุคลากรทางการแพทย์ในภูมิภาคเอเชียใต้และอาเซียน ผ่านรูปแบบทั้งการฝึกปฏิบัติในโรงพยาบาลภายในประเทศไทยและผ่านระบบออนไลน์

๓. พัฒนาระบบเทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศเพื่อสนับสนุนบริการทางการแพทย์ ดังนี้

(๑) สนับสนุนการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเพิ่มประสิทธิภาพ ลดภาระงาน และแก้ปัญหาการขาดแคลนบุคลากร อาทิ การใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการตรวจคัดกรองเบื้องต้น การใช้ระบบการแพทย์ทางไกล โดยพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีดิจิทัลให้ครอบคลุมทั่วถึง ปรับปรุงกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง พัฒนากลไกการประเมินการใช้เทคโนโลยีทางการแพทย์ ตลอดจนมีแนวทางในการกำกับดูแลเพื่อป้องกันผลกระทบทางลบที่อาจเกิดขึ้น

(๒) จัดทำฐานข้อมูลกลางด้านสุขภาพของประเทศ โดยสร้างความร่วมมือระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการทำข้อตกลงร่วมกันที่จะใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและแพลตฟอร์มกลางในการเชื่อมโยงข้อมูลพื้นฐานของหน่วยงานภาครัฐให้สามารถใช้ร่วมกันได้

หมุดหมายที่ ๕ ไทยเป็นประตูการค้าการลงทุนและยุทธศาสตร์ทางโลจิสติกส์ที่สำคัญของภูมิภาค

แนวทางพัฒนา

การผลักดันการลงทุนเพื่อปรับโครงสร้างอุตสาหกรรมเป้าหมายสู่ไทยแลนด์ ๔.๐ ดังนี้

๑. ปรับโครงสร้างภาคอุตสาหกรรม ภาคบริการ และโลจิสติกส์ โดยนำแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจชีวภาพ เศรษฐกิจหมุนเวียน เศรษฐกิจสีเขียว มาใช้เป็นมาตรฐาน อาทิ การสนับสนุนการใช้พลังงานสะอาด การนำปัจจัยการผลิตมาใช้แบบหมุนเวียน การลดปริมาณก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์

๒. สร้างระบบดิจิทัลที่เอื้อต่อการค้าการลงทุน โดยพัฒนาแพลตฟอร์มการค้าแห่งชาติเพื่อส่งเสริมการค้าในรูปแบบธุรกิจกับธุรกิจด้วยกัน พัฒนาระบบการเงินของไทยสู่การให้บริการธุรกรรมทางการเงินดิจิทัล เพื่อเอื้อต่อการ

ลงทุน และปรับปรุง แก้ไข และพัฒนากฎหมาย กฎระเบียบ ข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการค้าที่เป็นธรรมและอำนวยความสะดวกการค้าการลงทุน รวมถึงเร่งพัฒนากฎหมายด้านธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์และการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลที่มีประสิทธิภาพ

หมุดหมายที่ ๖ ไทยเป็นศูนย์กลางอุตสาหกรรมอิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะและอุตสาหกรรมดิจิทัลของอาเซียน

ในขณะที่ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในปัจจุบันได้มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว และมีผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม รูปแบบธุรกิจ และนวัตกรรมใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง ประกอบกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-๑๙ เมื่อต้นปี ๒๕๖๓ โครงสร้างประชากรไทยที่จะเข้าสู่สังคมผู้สูงวัยอย่างสมบูรณ์ภายในปี ๒๕๖๖ และความพร้อมของโครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัลของประเทศที่มีคุณภาพและมีความครอบคลุมพื้นที่ทั่วประเทศ ตลอดจนราคาโทรศัพท์อัจฉริยะและเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีแนวโน้มลดลงอย่างต่อเนื่อง ทำให้ประชาชนส่วนใหญ่สามารถเข้าถึงเทคโนโลยีได้ง่าย เร่งให้เกิดการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชน โดยเฉพาะบริการข้อมูลและทำธุรกรรมต่าง ๆ ผ่านระบบออนไลน์เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้มูลค่าอุตสาหกรรมดิจิทัลในประเทศไทยเติบโตอย่างรวดเร็ว แม้ว่าจะได้รับผลกระทบจากภาวะเศรษฐกิจไทยและเศรษฐกิจโลกที่หดตัวก็ตามอุตสาหกรรมดิจิทัลของประเทศไทยส่วนใหญ่เป็นการนำเข้าจากต่างประเทศ โดยเฉพาะในส่วนของอุตสาหกรรมฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ และดิจิทัลคอนเทนต์ อาทิ อุปกรณ์อัจฉริยะ เกม แอปพลิเคชัน แพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ กูเกิล ทวิตเตอร์ ช้อปปี้ ลาซาด้า และแกร็บ เป็นต้น โดยผู้ประกอบการไทยสามารถผลิตได้เองเพียงบางส่วน อาทิ ซอฟต์แวร์ทางบัญชีที่ยังมีส่วนแบ่งตลาดอยู่ในระดับต่ำ เนื่องจากผู้ใช้งานซอฟต์แวร์ความล่าช้าในการพัฒนาด้านดิจิทัลในภาพรวม เป็นผลมาจากความพร้อมด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมและทักษะดิจิทัลขั้นสูงของประชากรไทยที่ยังอยู่ในระดับต่ำ รวมถึงกฎหมายและระเบียบที่ไม่เอื้อต่อการดึงดูดการลงทุนจากผู้ประกอบการด้านเทคโนโลยีชั้นนำจากต่างประเทศหรือการสนับสนุนสตาร์ทอัพอย่างจริงจัง

เป้าหมาย

๑. เศรษฐกิจดิจิทัลภายในประเทศมีการขยายตัวเพิ่มขึ้น

๒. อุตสาหกรรมดิจิทัลและอุตสาหกรรมอิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะของประเทศมีความเข้มแข็งขึ้น

ตัวชี้วัด

มีกระดานข้อมูลดิจิทัลของภาครัฐที่สามารถติดตามจำนวนธุรกรรมงานบริการภาครัฐที่ปรับเปลี่ยนเป็นดิจิทัลได้ภายในปี ๒๕๖๖ และงานบริการภาคประชาชนของภาครัฐต้องปรับเปลี่ยนเป็นดิจิทัลทั้งหมดภายในปี ๒๕๗๐

แนวทางพัฒนา

๑. การขับเคลื่อนสังคมและเศรษฐกิจไทยด้วยดิจิทัล

(๑) พัฒนาบริการและแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการปรับระบบการบริหารจัดการภาครัฐให้เป็นรัฐบาลดิจิทัลเต็มรูปแบบ โดยสนับสนุนหน่วยงานภาครัฐมีการนำเทคโนโลยีและอุปกรณ์ดิจิทัลมาใช้สนับสนุนการปฏิบัติงานด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสม อาทิ การใช้ระบบออนไลน์สำหรับกระบวนการเอกสาร การชำระเงินอิเล็กทรอนิกส์ การจัดเก็บข้อมูลของภาครัฐในคลาวด์ การทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ระหว่างประชาชนกับภาครัฐ รวมทั้งการบูรณาการและเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างหน่วยงานภาครัฐโดยสมบูรณ์

(๒) ส่งเสริมและพัฒนาผู้ประกอบการในประเทศให้สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัล รวมถึงนำอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะมาใช้ในการผลิตสินค้าและบริการ เพื่อเพิ่มผลิตภาพและ ความสามารถในการทำกำไรให้แก่ผู้ประกอบการเพิ่มขึ้น โดยการจัดตั้งกองทุนส่งเสริมการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัล เพื่อสร้างโอกาสให้ผู้ประกอบการในประเทศโดยเฉพาะวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม ในการประยุกต์ใช้ประโยชน์จากอุปกรณ์

อิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะและดิจิทัล โดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาแฟลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อสนับสนุนตลาดสินค้าภาคการเกษตรและการส่งเสริมผู้ประกอบการธุรกิจการเกษตรให้สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสนับสนุนอุตสาหกรรมเกษตรในประเทศได้อย่างครบวงจร และสามารถรับมือกับภัยพิบัติและฤดูกาลได้ อีกทั้งสนับสนุนให้มีการขยายจากภาคการเกษตรไปสู่การผลิต อาทิ โรงงานอัจฉริยะ การแพทย์อัจฉริยะ รวมทั้งการทำธุรกรรมบริการต่าง ๆ ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลของไทย อาทิ ตลาดการเกษตร การท่องเที่ยว การแพทย์และสุขภาพ การเงิน

(๓) ส่งเสริมการใช้ประโยชน์จากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัลในการดำรงชีพ อาทิ การเรียนรู้บนแพลตฟอร์มดิจิทัล การใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะ การทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ รวมทั้งการรู้เท่าทันถึงภัยที่มากับสื่อสมัยใหม่ และทักษะพื้นฐานที่จะไม่ตกเป็นเหยื่อของข่าวลวง

๒. อุตสาหกรรมดิจิทัลในประเทศที่สามารถแข่งขันได้

(๑) พัฒนาและยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันของผู้ผลิต ผู้พัฒนา ผู้ออกแบบและสร้างระบบในอุตสาหกรรมและบริการดิจิทัลภายในประเทศ ให้เป็นผู้นำด้านบริการดิจิทัลโซลูชั่นที่เป็นมิตรต่อผู้ใช้ และตอบสนองต่อความต้องการใช้งานภายในประเทศหรืออาเซียน โดยนำร่องจากสาขาเกษตร การแพทย์และสุขภาพ การท่องเที่ยว ศิลปวัฒนธรรม และการบริหารจัดการภาครัฐในระดับท้องถิ่น

(๒) ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาซอฟต์แวร์พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ และการสร้างดิจิทัลคอนเทนต์สร้างสรรค์ที่มีการนำศิลปวัฒนธรรม วิถีชีวิต แหล่งท่องเที่ยวไทย ฯลฯ ไปใช้ประโยชน์ในเชิงสร้างสรรค์ซึ่งจะช่วยสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจในทุกมิติ อาทิ การพัฒนาพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง การสร้างเวทีการแสดงทางศิลปวัฒนธรรมเสมือนจริง คอนเสิร์ตเสมือนจริง หรือตัวละครภาพยนตร์เสมือนจริง

๓. การพัฒนาระบบนิเวศเพื่อสนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมอิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะ อุตสาหกรรม และบริการดิจิทัล

(๑) พัฒนากำลังคนเพื่อรองรับกับการปรับตัวทางเทคโนโลยีในอนาคตของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมและบริการต่าง ๆ รวมถึงอุตสาหกรรมอิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะ และอุตสาหกรรมและบริการดิจิทัลของประเทศ โดยเร่งผลิตกำลังคนให้มีทักษะสอดคล้องกับความต้องการของอุตสาหกรรมและบริการฯ ในอนาคต ปรับปรุงหลักสูตรการศึกษาผ่านการส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือระหว่างภาครัฐ เอกชน และมหาวิทยาลัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ เร่งยกระดับทักษะแรงงานที่มีอยู่ พัฒนามาตรฐานวิชาชีพของแรงงานในอุตสาหกรรมที่ใช้เทคโนโลยีและดึงดูดบุคลากรจากต่างชาติในสาขาที่ขาดแคลน อาทิ ผู้พัฒนาซอฟต์แวร์และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีที่สร้างความพลิกผัน

(๒) ผลักดันให้มีการพัฒนาระบบป้องกันความเสี่ยงด้านไซเบอร์ของประเทศที่สอดคล้องกับหลักสากล พร้อมทั้งขับเคลื่อนด้านนโยบายความเป็นเจ้าของอธิปไตยทางข้อมูลจากเทคโนโลยีและแพลตฟอร์มที่ทำธุรกิจจากคนไทย โดยกำหนดหลักเกณฑ์และเงื่อนไขการรักษาอธิปไตยทางข้อมูล มีวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมที่เข้มแข็ง มีศักยภาพสูง และสามารถแข่งขันได้

๔. การพัฒนาระบบนิเวศให้เอื้ออำนวยต่อการทำธุรกิจและการยกระดับความสามารถในการแข่งขันของวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม เพิ่มความสะดวกในทุกขั้นตอนการประกอบธุรกิจของวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม โดยลดขั้นตอนและระยะเวลาในการจดทะเบียนจัดตั้งธุรกิจและการพิจารณาอนุมัติอนุญาต พัฒนาแพลตฟอร์มการให้บริการภาครัฐในทุกกระบวนการผ่านช่องทางออนไลน์เพิ่มประสิทธิภาพศูนย์ให้ความช่วยเหลือผู้ประกอบการในการเริ่มต้นและการดำเนินธุรกิจ ตลอดจนจัดทำและเผยแพร่คู่มือการประกอบธุรกิจรายสาขาที่ผู้ประกอบการเข้าถึงได้

๕. การพัฒนาแพลตฟอร์มเชื่อมโยงฐานข้อมูลวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม และส่งเสริมให้วิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมเข้าสู่ระบบ

(๑) จัดให้มีระบบไอดีเดียวของวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม และส่งเสริมให้วิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมใช้ในการทำธุรกรรมผ่านระบบดิจิทัล ลดขั้นตอนและปริมาณเอกสารที่ผู้ประกอบการต้องใช้ในการติดต่อธุรกรรมกับภาครัฐ

(๒) พัฒนาพอร์ทัลกลางเชื่อมโยงข้อมูลของวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม เข้ากับระบบการให้บริการภาครัฐ สนับสนุนให้มีการแบ่งปันข้อมูลระหว่างหน่วยงานและเปิดโอกาสให้ผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถเข้าถึงข้อมูลขนาดใหญ่ ที่เกิดขึ้นได้อย่างเป็นปัจจุบัน โดยให้สิทธิประโยชน์และบริการที่เป็นประโยชน์กับธุรกิจเพื่อจูงใจให้วิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมเข้าสู่ระบบฐานข้อมูล พร้อมทั้งพัฒนากระบวนการขอรับการยินยอมจากผู้ประกอบการในการส่งต่อข้อมูลระหว่างหน่วยงานสำหรับการจัดทำนโยบายและมาตรการส่งเสริมแบบมุ่งเป้า

(๓) พัฒนาระบบคลังข้อมูลและความรู้สำหรับให้บริการวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมให้เป็นระบบออนไลน์ และระบบบริการอิเล็กทรอนิกส์ครบวงจร โดยสร้างแพลตฟอร์มการให้บริการผ่านช่องทางดิจิทัลที่วิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลความรู้ ใช้ประโยชน์ในวิเคราะห์ตลาดและพัฒนาหรือปรับปรุงประสิทธิภาพสินค้า บริการ และกระบวนการผลิตได้ด้วยตนเอง

๖. จัดให้มีกลไกทางการเงินที่เหมาะสมกับลักษณะเฉพาะของวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมเพื่อให้วิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมทุกกลุ่มสามารถเข้าถึงแหล่งทุนได้อย่างทั่วถึง ส่งเสริมให้สถาบันการเงินหรือธนาคารและผู้ให้บริการที่ไม่ใช่สถาบันการเงิน ใช้ข้อมูลธุรกิจและร่องรอยดิจิทัลในการพิจารณาปล่อยสินเชื่อให้กับวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม โดยใช้ข้อมูลธุรกรรม หรือข้อมูลสำคัญทางการค้าของธุรกิจในรูปแบบดิจิทัลในการยืนยันสถานภาพการดำเนินธุรกิจและเป็นหลักประกันที่เหมาะสม โดยไม่ต้องใช้หลักทรัพย์ค้ำประกันรูปแบบปกติ

แผนกลยุทธ์รายหมุดหมายมิติโอกาสและความเสมอภาคทางเศรษฐกิจและสังคม

หมุดหมายที่ ๘ ไทยมีพื้นที่และเมืองอัจฉริยะที่น่าอยู่ ปลอดภัย เติบโตได้อย่างยั่งยืน

แนวทางพัฒนา

๑. พัฒนาระบบข้อมูลสารสนเทศเพื่อการพัฒนาพื้นที่และเมืองร่วมกันระหว่างภาครัฐ เอกชนและประชาชน โดยปรับปรุงกฎระเบียบที่เป็นอุปสรรคในการเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการสร้างความร่วมมือระหว่างภาคีการพัฒนา สนับสนุนการเปิดเผยและแบ่งปันข้อมูลสารสนเทศ ระหว่างภาครัฐ เอกชน และประชาชน เพื่อประโยชน์ในการวางแผนพัฒนาพื้นที่และเมือง ส่งเสริมการศึกษาวิจัยนวัตกรรม การรวบรวมและประมวลผลข้อมูลสารสนเทศที่เข้าถึงได้โดยสาธารณะ เพื่อใช้ประโยชน์ในการบริหารจัดการพื้นที่และเมือง เช่น ระบบจัดเก็บและบริหารข้อมูลเมือง ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารงบประมาณโครงการพัฒนาระดับพื้นที่ และการพัฒนาทักษะดิจิทัล เป็นต้น

๒. สนับสนุนปัจจัยที่เอื้อต่อการลงทุนการอำนวยความสะดวกในการเข้าถึงแหล่งเงินทุนและนวัตกรรมในการประกอบการและการลงทุนแบบเบ็ดเสร็จโดยใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่

หมุดหมายที่ ๙ ไทยมีความยากจนข้ามรุ่นลดลง และมีความคุ้มครองทางสังคมที่เพียงพอ เหมาะสม

แนวทางพัฒนา

การบูรณาการฐานข้อมูลเพื่อลดความยากจนข้ามรุ่นและจัดความคุ้มครองทางสังคม โดยส่งเสริมการใช้ประโยชน์จากฐานข้อมูล ในการออกแบบนโยบาย/มาตรการ และการติดตามประเมินผล เพื่อช่วยเหลือกลุ่มคนยากจนข้ามรุ่นเป้าหมาย จัดสวัสดิการทางสังคมอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงแบ่งปันข้อมูลระหว่างภาคส่วนต่าง ๆ ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาสังคม และภาควิชาการ เพื่อใช้ประโยชน์ในส่วนที่เกี่ยวข้อง

แผนกลยุทธ์รายหมุดหมายมิติความยั่งยืนของทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
หมุดหมายที่ ๑๐ ไทยมีเศรษฐกิจหมุนเวียนและสังคมคาร์บอนต่ำ

ความท้าทายในการขับเคลื่อนหมุดหมาย การลดลงของความอุดมสมบูรณ์ของทรัพยากรธรรมชาติ ปัญหาสิ่งแวดล้อมและมลพิษที่ทวีความรุนแรงมากขึ้น และแนวโน้มการเพิ่มขึ้นของการปล่อยก๊าซเรือนกระจกอย่างต่อเนื่อง เป็นปัญหาท้าทายที่สำคัญต่อการบรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนที่สังคมไทยและประชาคมโลกตระหนักและให้ความสำคัญมากขึ้น สอดคล้องกับการดำเนินงานของรัฐบาล ที่ได้ให้ความสำคัญกับการขับเคลื่อนโมเดลการพัฒนาเศรษฐกิจชีวภาพ เศรษฐกิจหมุนเวียน เศรษฐกิจสีเขียว เพื่อเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน และเพื่อให้ดัชนีการหมุนเวียนวัสดุสำหรับผลิตภัณฑ์เป้าหมาย (พลาสติก, วัสดุก่อสร้าง, เกษตร-อาหาร)เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ ๑๐ ในปี ๒๕๗๐ และปริมาณขยะต่อหัวในปี ๒๕๗๐ ลดลงจากปี ๒๕๖๐ ร้อยละ ๑๐

แนวทางพัฒนา

๑. การพัฒนาอุตสาหกรรมและบริการตามหลักเศรษฐกิจหมุนเวียนและสังคมคาร์บอนต่ำ

(๑) เพิ่มประสิทธิภาพในการผลิตสินค้าและบริการตามแนวทางทางเศรษฐกิจหมุนเวียนและสังคมคาร์บอนต่ำ นำหลักการขยายความรับผิดชอบของผู้ผลิตมาใช้ ผลักดันให้ภาคเอกชนมีการลงทุนเพื่อปรับปรุงกระบวนการผลิตและการบริการให้มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะการส่งเสริมให้เกิดการใช้ที่น้อยลง ใช้ซ้ำ นำกลับมาใช้ใหม่ และส่งเสริมให้นำหลักการลดของเสียให้เหลือน้อยที่สุดมาใช้ในขั้นตอนการผลิตและบริการ การใช้พลังงานสีเขียว ส่งเสริมให้เกิดความเชื่อมโยงกลไกสนับสนุนและสร้างแรงจูงใจในการปรับเปลี่ยนรูปแบบการผลิตไปสู่การลดปริมาณการปล่อยคาร์บอน

(๒) สร้างความเชื่อมโยงกับสาขาเศรษฐกิจอื่น ได้แก่ ภาคเกษตรกรรม ภาคอุตสาหกรรม และภาคการท่องเที่ยว โดยสร้างระบบการผลิตที่เชื่อมโยงกัน ตั้งแต่ภาคการผลิตต้นน้ำจนถึงภาคการผลิตและการบริโภคที่เป็นปลายน้ำตามหลักเศรษฐกิจหมุนเวียน

๒. การฟื้นฟูทรัพยากรธรรมชาติและเพิ่มประสิทธิภาพการใช้ทรัพยากรอย่างชาญฉลาดบนหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

(๑) สร้างฐานทรัพยากรธรรมชาติเพื่อการผลิตให้เพียงพอและมีการใช้อย่างมีประสิทธิภาพ มีการใช้ประโยชน์ทรัพยากรธรรมชาติโดยคำนึงถึงขีดจำกัดและขีดความสามารถในการฟื้นตัว สร้างสมดุลระหว่างการอนุรักษ์และการใช้ประโยชน์อย่างยั่งยืน แบ่งปันผลประโยชน์อย่างเท่าเทียมและเป็นธรรม ดำเนินการประเมินมูลค่าของทรัพยากรธรรมชาติเพื่อใช้ในการบริหารจัดการทรัพยากรธรรมชาติที่มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น

(๒) บริหารจัดการกิจกรรมทางเศรษฐกิจให้เหมาะสมกับศักยภาพทรัพยากรธรรมชาติในพื้นที่ บริหารจัดการทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน แก้ปัญหาความขัดแย้งด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม กำหนดการใช้ประโยชน์พื้นที่อย่างเหมาะสมกับศักยภาพทรัพยากรธรรมชาติ พัฒนาและยกระดับมาตรฐานการบริหารจัดการพื้นที่ พัฒนาระบบการจัดการสิ่งแวดล้อมในพื้นที่ สร้างสมดุลระหว่างการอนุรักษ์กับการใช้ประโยชน์อย่างยั่งยืน

๓. การพัฒนาเทคโนโลยี นวัตกรรมและกลไกสนับสนุนเศรษฐกิจหมุนเวียนและสังคมคาร์บอนต่ำ

(๑) ส่งเสริมงานวิจัยเทคโนโลยีและพัฒนาแพลตฟอร์มสนับสนุนธุรกิจรูปแบบเศรษฐกิจหมุนเวียนและสังคมคาร์บอนต่ำ นำเทคโนโลยีนวัตกรรมที่ทันสมัย ความคิดสร้างสรรค์ ภูมิปัญญาและนวัตกรรมท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการใช้ทรัพยากรและลดของเสียจากกระบวนการผลิต ส่งเสริมการพัฒนาแพลตฟอร์มบริหารจัดการข้อมูลและแพลตฟอร์มเสริมสร้างความสามารถในการเปลี่ยนผ่านไปสู่เศรษฐกิจหมุนเวียนและสังคมคาร์บอนต่ำ

การบูรณาการเครือข่ายความร่วมมือพัฒนาเทคโนโลยีการออกแบบเชิงนิเวศ การจัดการของเสีย การพัฒนาธุรกิจ และการแลกเปลี่ยนวัสดุเหลือใช้ระหว่างธุรกิจและอุตสาหกรรม

(๒) พัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมต้นแบบโมเดลธุรกิจ และกลไกความร่วมมือระหว่างผู้มีส่วนเกี่ยวข้องอย่างครบวงจร นำหลักการให้เอกชนร่วมลงทุนในกิจการของรัฐมาใช้ประกอบธุรกิจ ส่งเสริมให้ผู้ประกอบการปรับรูปแบบธุรกิจตามหลักเศรษฐกิจหมุนเวียน สร้างธุรกิจใหม่ที่มีการออกแบบสินค้าและบริการที่มีอายุการใช้งานยาวนาน เลือกใช้วัสดุที่สามารถใช้รีไซเคิลได้ ธุรกิจบริการในรูปแบบเช่าหรือจ่ายเมื่อใช้งาน แทนการซื้อขาด ใช้ และแบ่งปันทรัพยากรร่วมกัน

(๓) พัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสนับสนุนการลดและหมุนเวียนการใช้ทรัพยากร และเพิ่มมูลค่าของเสีย ส่งเสริมการนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมเกี่ยวกับบรรจุภัณฑ์ที่ใช้วัสดุชนิดเดียว การใช้วัสดุรอบสอง การอัพไซเคิลมาใช้ในการผลิตและใช้ประโยชน์ได้มากกว่าเดิม

(๔) พัฒนาฐานข้อมูล/องค์ความรู้/มาตรฐาน/กฎหมาย/มาตรการ สนับสนุนและสร้างแรงจูงใจ ปรับปรุงกฎหมายให้เอื้อต่อการขับเคลื่อนเศรษฐกิจหมุนเวียนและลดการปล่อยก๊าซเรือนกระจกในทุกภาคส่วน ใช้มาตรการทางการเงินและการคลัง เพื่อสนับสนุนกระบวนการผลิตให้ได้มาตรฐาน ลดมลพิษ และใช้ทรัพยากรให้เกิดประสิทธิภาพ พัฒนาระบบฐานข้อมูล องค์ความรู้และแนวปฏิบัติด้านเศรษฐกิจหมุนเวียนและสังคมคาร์บอนต่ำที่สอดคล้องกับมาตรฐานสากล เสริมสร้างศักยภาพบุคลากรและหน่วยงานส่วนกลาง ท้องถิ่นและชุมชนในการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ ลดการก่อมลพิษ และส่งเสริมการถ่ายทอดเทคโนโลยี นวัตกรรมที่ปล่อยคาร์บอนต่ำและเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

(๕) ส่งเสริมแพลตฟอร์มเศรษฐกิจแบ่งปันและตลาดสินค้ามือสอง จัดทำระเบียบ ข้อบังคับ กฎหมาย เพื่อส่งเสริมและกำกับดูแลธุรกิจประเภทเศรษฐกิจแบ่งปัน สร้างและพัฒนาเครือข่ายความร่วมมือระหว่างผู้ผลิตและผู้บริโภค สร้างแพลตฟอร์มเชื่อมโยงระหว่างผู้ใช้บริการและผู้ให้บริการในการซื้อขายแลกเปลี่ยนสินค้าและบริการ เพื่อหมุนเวียนและใช้ทรัพยากรให้มีประสิทธิภาพ

๔. การใช้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในการบริหารจัดการความเสี่ยงจากภัยธรรมชาติและการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ

(๑) พัฒนาระบบข้อมูลสำหรับการจัดทำแบบจำลองระดับชาติเพื่อประเมินความเสี่ยงและผลกระทบจากภัยธรรมชาติประเภทต่าง ๆ และการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ ในพื้นที่สำคัญของประเทศไทย

(๒) สนับสนุนการใช้เทคโนโลยีและภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการภัยธรรมชาติและการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ

แผนกลยุทธ์รายหมุดหมายมิติปัจจัยผลักดันการพลิกโฉมประเทศ

หมุดหมายที่ ๑๒ ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

การพัฒนากำลังคนของไทยเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างที่สำคัญ ได้แก่ การเป็นสังคมสูงวัยส่งผลให้ประเทศจะขาดกำลังคนในเชิงปริมาณ ประกอบกับผลิตภาพแรงงานที่ลดลงในช่วงโควิด-๑๙ เพิ่มปัญหาด้านกำลังคนเชิงคุณภาพ จนอาจเป็นข้อจำกัดในการขยายตัวทางเศรษฐกิจ การเติบโตของนวัตกรรมแหล่งความรู้ระดับโลกออนไลน์ที่มีต้นทุนและราคาต่ำ วงจรชีวิตของความรู้สั้นลง โดยเฉพาะด้านดิจิทัลและเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงเร็ว วัยแรงงานเผชิญความท้าทายจากการขาดกำลังคนทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพ โดยเฉพาะความสามารถในงานหรือขีดความสามารถตามตำแหน่งงาน ทักษะในการใช้ชีวิต การแก้ปัญหา การมีแนวคิดของผู้ประกอบการมากขึ้น การพัฒนากำลังคนสมรรถนะสูง

เพื่อพลิกโฉมประเทศไปสู่การขับเคลื่อนที่ใช้นวัตกรรม โดยมีปัจจัยที่สนับสนุน ทั้งความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่มีบทบาทในการเรียนรู้และเสริมสร้างสมรรถนะมากขึ้น มีสถาบันการศึกษาและแพลตฟอร์มฝึกอบรมจำนวนมาก รวมถึงคนไทยมีความคุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยีมากขึ้นที่สามารถฝึกอบรมทั้งการฝึกซ้ำและการฝึกยกระดับเพื่อเพิ่มสมรรถนะ

แนวทางพัฒนา

๑. ปรับรูปแบบการทำงาน ในการใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์สูงสุด มีความคล่องตัวในการทำงานได้ทุกที่ และสร้างวัฒนธรรมการทำงานในทุกองค์กรที่ส่งเสริมให้คนเก่งได้แสดงความสามารถและแข่งขันอย่างเป็นธรรม เพื่อขจัดปัญหาทุจริตคอร์รัปชันและเพิ่มขีดความสามารถขององค์กร รวมถึงการเคารพสิทธิมนุษยชน โดยเฉพาะสิทธิด้านแรงงาน เพื่อให้แรงงานมีความมั่นคงและปลอดภัย

๒. ส่งเสริมผู้ประกอบการในการสร้างนวัตกรรม เพื่อต่อยอดสนับสนุนการสร้างมูลค่าเพิ่มของอุตสาหกรรมในอนาคต โดยการสร้างพื้นที่ให้ผู้ประกอบการได้แข่งขันทดลองความคิด ส่งเสริมการลงทุนสำหรับการสร้างนวัตกรรม การจับคู่ทางธุรกิจ รวมถึงสนับสนุนด้านเงินทุน

หมุดหมายที่ ๑๓ ไทยมีภาครัฐที่ทันสมัย มีประสิทธิภาพ และตอบโจทย์ประชาชน

ข้อจำกัดที่สำคัญอีกประการ คือ การที่โครงสร้างพื้นฐานและกระบวนการทำงานของหน่วยงานของรัฐยังไม่สนับสนุนการทำงานรัฐบาลดิจิทัลแบบครบวงจร โดยหน่วยงานของรัฐขาดการจัดเก็บและการเชื่อมโยงข้อมูลในรูปแบบดิจิทัลที่เป็นระบบและบูรณาการ ส่งผลให้การจัดเก็บข้อมูลมีความซ้ำซ้อน กระจัดกระจาย ไม่มีการจัดกลุ่ม จัดหมวดหมู่ข้อมูลไม่มีคุณภาพ ไม่มีมาตรฐาน ไม่ถูกต้องครบถ้วน ไม่เป็นปัจจุบัน และไม่อยู่ในรูปแบบที่พร้อมต่อการใช้งานโดยเฉพาะกระบวนการขอใช้ข้อมูลซับซ้อนและใช้เวลานาน รวมถึงข้อมูลทรัพยากรต่าง ๆ ของภาครัฐเพื่อการพัฒนาประเทศยังขาดการบูรณาการและการบริหารอย่างเป็นระบบในขณะเดียวกัน บุคลากรภาครัฐยังคุ้นชินกับวิถีการทำงานในรูปแบบเดิม ขาดทักษะด้านดิจิทัลและการคิดสร้างสรรค์ ขาดการสร้างแรงจูงใจเพื่อกระตุ้นให้บุคลากรภาครัฐพัฒนาตนเองให้ทันต่อบริบทปัจจุบัน บุคลากรไม่สามารถปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยีดิจิทัล ขาดวัฒนธรรมของภาครัฐ และบางกรณีเป็นเหตุผลสำคัญในการขัดขวางการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการภาครัฐ ซึ่งปัจจัยสำคัญประการหนึ่ง คือ การที่ระบบการจ้างงานภาครัฐไม่ดึงดูดคนรุ่นใหม่ที่มีศักยภาพ ทั้งในมิติระบบการสรรหา ค่าตอบแทน การบริหารผลการทำงาน ความก้าวหน้าในอาชีพ หรือการประเมินศักยภาพ รวมทั้งวัฒนธรรมองค์กรที่ไม่ทันสมัยและไม่เป็นมืออาชีพ ทำให้ไม่ส่งเสริมให้บุคลากรภาครัฐพัฒนาตนเองและเกิดความผูกพันต่อองค์กร ไม่เอื้อให้เกิดกรอบความคิดที่ต้องการจะพัฒนาตนเอง และความผูกพันต่อองค์กร ส่งผลให้ส่วนราชการไม่สามารถใช้ประโยชน์จากกำลังคนได้เต็มศักยภาพ

แนวทางพัฒนา

๑. การปรับเปลี่ยนภาครัฐเป็นรัฐบาลดิจิทัลที่ใช้ข้อมูลในการบริหารจัดการเพื่อการพัฒนาประเทศ

(๑) ปรับเปลี่ยนข้อมูลภาครัฐทั้งหมดให้เป็นดิจิทัล โดยจัดทำข้อมูลสำหรับการบริหารจัดการทรัพยากรของประเทศทั้งในด้านงบประมาณ ทรัพยากรบุคคล และข้อมูลอื่นของหน่วยงานของรัฐทั้งหมดอย่างบูรณาการให้เป็นดิจิทัลที่มีมาตรฐาน ถูกต้อง ปลอดภัย พร้อมใช้งาน มีการจัดเก็บที่ไม่ซ้ำซ้อน ไม่เป็นภาระกับผู้ให้ข้อมูล มีการเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างหน่วยงานของรัฐกับภาคเอกชน เพื่อให้เกิดการวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูลประกอบการตัดสินใจเชิงนโยบายและการบริการภาครัฐให้สอดคล้องกับบริบทการพัฒนาได้อย่างเป็นปัจจุบัน พร้อมทั้งเปิดเผยข้อมูลที่จำเป็นต่อ

สาธารณะในการใช้ประโยชน์ร่วมกันในการพัฒนาประเทศ ทั้งนี้ เร่งพัฒนาระบบที่บูรณาการข้อมูลสำการบริหารจัดการทรัพยากรภาครัฐในภาพรวมที่สำคัญต่อการตัดสินใจในเชิงนโยบายให้แล้วเสร็จเป็นลำดับแรก

(๒) ปรับเปลี่ยนกระบวนการทำงานภาครัฐเป็นดิจิทัล โดยออกแบบกระบวนการทำงานใหม่ ยกเลิกการใช้เอกสารและขั้นตอนการทำงานที่หมดความจำเป็นหรือมีความจำเป็นน้อย นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ตลอดกระบวนการทำงาน ตั้งแต่การวางแผน การปฏิบัติงาน และการติดตามประเมินผล โดยเฉพาะการให้บริการประชาชนและผู้ประกอบการให้มีความคล่องตัว สะดวก รวดเร็ว มีช่องทางและรูปแบบการให้บริการที่หลากหลายที่สอดคล้องกับการทำงานแบบดิจิทัล

(๓) การสร้างระบบบริหารภาครัฐที่ส่งเสริมการปรับเปลี่ยนและพัฒนาบุคลากร ให้มีทักษะที่จำเป็นในการให้บริการภาครัฐดิจิทัล และปรับปรุงกฎหมาย ระเบียบ มาตรการภาครัฐให้เอื้อต่อการพัฒนาประเทศ

๒.๒.๓ นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยความมั่นคงแห่งชาติ (พ.ศ. ๒๕๖๖ –๒๕๗๐)

การเปลี่ยนผ่านเข้าสู่ยุคดิจิทัล ทำให้ไทยต้องเร่งพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมให้ก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลงโดยเชื่อมโยงและเข้าถึงผ่านระบบข้อมูลขนาดใหญ่ความพร้อมด้านโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล รวมถึงการให้ความรู้ด้านจริยธรรม กฎ และระเบียบที่เกี่ยวข้อง เพื่อลดปัญหาการใช้เทคโนโลยีในทางที่มิชอบและส่งผลต่อความมั่นคงของรัฐ โดยในปี ๒๕๖๔ สถาบัน Institute for Management Development (IMD) จัดอันดับขีดความสามารถในการแข่งขันทางดิจิทัลของไทยอยู่อันดับที่ ๓๘ จากทั้งหมด ๖๔ ประเทศทั่วโลก

การแสวงประโยชน์จากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและนวัตกรรม การเปลี่ยนผ่านเข้าสู่ยุคดิจิทัลของการปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ ๔ ได้สร้างพลวัตให้ประเทศมหาอำนาจ ประเทศที่มีศักยภาพ และตัวแสดงระหว่างประเทศเพื่อขยายอิทธิพลในการเสริมสร้างกำลังอำนาจของชาติ ด้วยการพัฒนาและเสริมสร้าง ความทันสมัยของเทคโนโลยีและนวัตกรรมแห่งอนาคตที่เน้นการต่อยอดและผสมผสานเทคโนโลยีต่างสาขาเข้าด้วยกัน อาทิ เทคโนโลยีควอนตัม การจัดการระบบแพลตฟอร์ม การวิเคราะห์และเข้าถึงข้อมูลขนาดใหญ่ การใช้ประโยชน์จากปัญญาประดิษฐ์ หุ่นยนต์และระบบอัตโนมัติ ซึ่งเทคโนโลยีและนวัตกรรมดังกล่าวมีแนวโน้มถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือต่อรองและแสวงประโยชน์ที่เพิ่มความหวาดระแวงระหว่างกัน ทั้งในเรื่องการโจมตีโครงสร้างพื้นฐาน การจารกรรมข้อมูล การสอดแนม การก่ออาชญากรรมทางไซเบอร์ และอาชญากรรมข้ามชาติรูปแบบอื่น ๆ รวมถึงภาวะการพึ่งพิงจากการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม อย่างไรก็ตาม ไทยสามารถแสวงหาโอกาสและประโยชน์กับประเทศมหาอำนาจ และขั้วอำนาจต่างๆ ผ่านการส่งเสริมความร่วมมือระหว่างประเทศ เพื่อพัฒนาต่อยอดและนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสมให้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงแบบก้าวกระโดดและรองรับภัยคุกคามอันเกิดจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและนวัตกรรม

การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างฉับพลัน (Disruptive Technology) ที่ส่งผลต่ออาชญากรรมทางไซเบอร์ (Cyber Crimes) พัฒนาการความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและนวัตกรรม ทำให้ระบบโครงสร้างพื้นฐานสำคัญเชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ต ประกอบกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด – ๑๙ ได้เป็นปัจจัยเร่งให้วิถีชีวิตของประชาชนต้องพึ่งพิงระบบเทคโนโลยีสารสนเทศมากขึ้น ซึ่งมีแนวโน้มความเสี่ยงไปสู่การก่ออาชญากรรมทางไซเบอร์ที่มีลักษณะไร้ตัวตน (Invisible) ไร้พรมแดน (Borderless) และนิรนาม (Anonymous) โดยไทยมีแนวโน้มเผชิญกับสถานการณ์การก่ออาชญากรรมทางไซเบอร์ อาทิ การทำสงครามไซเบอร์ระหว่างรัฐที่เป็นคู่ขัดแย้ง ปฏิบัติการของเครือข่ายอาชญากรรมข้ามชาติ การล่อลวงและฉ้อโกงทางไซเบอร์เพื่อแสวงประโยชน์ทางการเงินผ่านมัลแวร์เรียกค่าไถ่ (Ransomware) ขบวนการฉ้อโกงการสื่อสารทางเสียงผ่านโครงข่ายอินเทอร์เน็ต (Voice over Internet Protocol: VoIP) การโจมตีระบบของสถาบันทางการเงิน ภัยจากการใช้เงินตราเข้ารหัสลับ (Crypto Currency) ที่นำไปสู่การฟอก

เงิน ธุรกิจแชร์ลูกโซ่ข้ามชาติ การพนันออนไลน์ การถูกครอบงำหรือชี้นำทางความคิดผ่านสื่อสังคมออนไลน์เพื่อวัตถุประสงค์ต่าง ๆ การล่อลวงเป้าหมายอ่อนแอด้วยวิธีการหาคู่ทางอินเตอร์เน็ต (Romance scam) การระรานทางไซเบอร์ (Cyber bullying) นอกจากนี้ การละเมิดข้อมูลหรือการเข้าถึงข้อมูลโดยไม่ได้รับอนุญาตจะเพิ่มขึ้นและมีขนาดใหญ่ขึ้น ซึ่งจะทำให้องค์กรและรัฐบาลต้องเสียค่าใช้จ่ายมากขึ้นในการกู้คืน อาชญากรไซเบอร์ส่วนใหญ่ยังคงมุ่งโจมตีเว็บไซต์แลกเปลี่ยน ซื้อ – ขาย และเว็บไซต์ที่ให้บริการจัดเก็บสินทรัพย์ดิจิทัลในกระเป๋าเงินอิเล็กทรอนิกส์ออนไลน์ อีกทั้งใช้เป็นช่องทางฟอกเงิน เนื่องจากไม่ปรากฏเส้นทางการโอนเงินเหมือนกับการชำระด้วยเงินสดหรือบัตรเครดิต ในขณะเดียวกันไทยสามารถใช้โอกาสจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมและเทคโนโลยีการป้องกันประเทศ เพื่อนำไปใช้ในการป้องกันและการสืบสวนอาชญากรรมทางไซเบอร์ รวมทั้งเชื่อมโยงระบบข้อมูลขนาดใหญ่ด้านความมั่นคงของประเทศให้เป็นเอกภาพ รวมถึงส่งเสริมความร่วมมือกับประชาคมระหว่างประเทศในการป้องกันและแก้ไขภัยคุกคามทางไซเบอร์ ทั้งจากรัฐ (States) และตัวแสดงที่มิใช่รัฐ (Non-State Actors) ที่ใช้ช่องทางของเทคโนโลยีและนวัตกรรมไปใช้ในการก่อการร้ายและอาชญากรรมทางไซเบอร์ ซึ่งหมายรวมถึงการโจมตีโครงสร้างพื้นฐานสำคัญ (Critical Infrastructure: CI) และโครงสร้างพื้นฐานสำคัญทางสารสนเทศ (Critical Information Infrastructure: CII)

วิสัยทัศน์

ประเทศชาติมีเสถียรภาพ ประชาชนอยู่ดีมีสุข ปลอดภัยจากภัยคุกคามทุกรูปแบบ มีศักยภาพบริหารจัดการความมั่นคงแบบองค์รวม และรักษาไว้ซึ่งผลประโยชน์แห่งชาติอย่างยั่งยืน

นโยบายที่เกี่ยวข้อง จำนวน ๑ นโยบาย จาก ๑๗ นโยบาย

นโยบายและแผนความมั่นคงที่ ๑๐ การป้องกันและแก้ไขปัญหาความมั่นคงทางไซเบอร์

นโยบายมุ่งเน้นให้ประเทศไทยสามารถเพิ่มประสิทธิภาพการป้องกันการโจมตีทางไซเบอร์ การยกระดับมาตรฐานรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ และลดการก่ออาชญากรรมทางไซเบอร์

แนวทางพัฒนา

๑. การป้องกัน รับมือ และลดความเสี่ยงกับภัยคุกคามทางไซเบอร์ที่กระทบต่อระบบโครงสร้างพื้นฐานสำคัญทางสารสนเทศ

๒. ส่งเสริมให้หน่วยงานโครงสร้างพื้นฐานสำคัญทางสารสนเทศมีมาตรการและแนวทางปฏิบัติในการป้องกัน รับมือ และลดความเสี่ยงจากภัยคุกคามทางไซเบอร์ที่เท่าทันต่อเหตุการณ์ ที่สอดคล้องกับมาตรฐานสากล

๓. บูรณาการความร่วมมือระหว่างหน่วยงานภาครัฐ ทั้งฝ่ายทหาร พลเรือนและตำรวจ ภาคเอกชน ภาคส่วนต่าง ๆ ภายในประเทศ ให้เป็นเครือข่ายความร่วมมือที่เข้มแข็ง เพื่อป้องกันรับมือ และลดความเสี่ยงจากภัยคุกคามทางไซเบอร์และเหตุการณ์ที่เกี่ยวกับความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ต่อโครงสร้างพื้นฐานสำคัญทางสารสนเทศ รวมถึงสงครามไซเบอร์

๔. การส่งเสริมและพัฒนาขีดความสามารถขององค์กรและบุคลากรทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องให้มีความรู้ ความชำนาญด้านไซเบอร์ รวมทั้งส่งเสริมการเผยแพร่ความรู้ และการสร้างความตระหนักรู้ถึงความสำคัญของภัยคุกคามทางไซเบอร์และเหตุการณ์ที่เกี่ยวกับความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์แก่องค์กรและบุคลากรภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมที่เกี่ยวข้อง

๕. ส่งเสริมความร่วมมือระหว่างหน่วยงานภายในและการส่งเสริมความร่วมมือระหว่างประเทศ ทั้งในระดับทวิภาคี และพหุภาคี เพื่อป้องกัน รับมือ และลดความเสี่ยงจากการก่ออาชญากรรมทางไซเบอร์

๖. เสริมสร้างความตระหนักรู้และพัฒนาขีดความสามารถแก่องค์กรและบุคลากรภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมที่เกี่ยวข้องให้มีความรู้ในการป้องกันตนเองจากอาชญากรรมทางไซเบอร์

๒.๓ แผนระดับที่ ๓ (เฉพาะที่เกี่ยวข้อง)

๒.๓.๑ นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (พ.ศ. ๒๕๖๑ – ๒๕๘๐) ฉบับปรับปรุง

ประเทศไทยขับเคลื่อนการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ตามยุทธศาสตร์ของนโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐) โดยมีความก้าวหน้าในการดำเนินงานมาเป็นลำดับ อย่างไรก็ตาม จากพลวัตทางเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างก้าวกระโดดและสถานการณ์เศรษฐกิจและสังคมของโลกและของประเทศไทย รวมทั้งสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙ ส่งผลให้ประเทศไทยจำเป็นต้องมีการทบทวนและปรับทิศทางเป้าหมายยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ให้สอดคล้องกับพลวัตและสถานการณ์ดังกล่าว และให้สอดรับกับการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลในอนาคตประเทศไทยให้ทันต่อบริบทการพัฒนาทางเศรษฐกิจและสังคมที่กำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัลที่สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาประเทศทุกด้านและขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมอย่างยั่งยืนในระยะยาว

สถานการณ์ทางเศรษฐกิจ

สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค COVID-๑๙ ในปี พ.ศ. ๒๕๖๔ ส่งผลให้กิจกรรมทางเศรษฐกิจของโลกและของประเทศไทย ถูกจำกัดอยู่ภายใต้มาตรการควบคุมการแพร่ระบาดที่เข้มงวดซึ่งทำให้อุตสาหกรรมในประเทศหยุดชะงักจนกระทบต่อระบบเศรษฐกิจการจัดการและการโจมตีทางไซเบอร์ สงครามรัสเซีย-ยูเครน ที่ยังคงยืดเยื้อและทวีความรุนแรงขึ้น ส่งผลให้ราคาน้ำมันในตลาดโลกเกิดความผันผวนการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกิดขึ้นในโลกปัจจุบันได้สร้างผลกระทบในหลายมิติและหลายระดับ ตั้งแต่ในระดับบุคคลจนถึงภาพรวมระดับโลก รวมถึงทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม คุณภาพชีวิต และวัฒนธรรม การศึกษาสถานการณ์และประเด็นด้านดิจิทัลในบริบทโลกปัจจุบันมีความสำคัญต่อการพัฒนาด้านดิจิทัลของประเทศการเติบโตของเศรษฐกิจแพลตฟอร์ม (Platform economy) และเศรษฐกิจแบบแบ่งปัน (Sharing Economy)

การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) ภาครัฐสามารถใช้ประโยชน์จากการวิเคราะห์ข้อมูลในการออกแบบนโยบายเพื่อการพัฒนาระบบบริการและความเป็นอยู่ของประชาชนในแต่ละประเทศ โดยมุ่งเน้นการเพิ่มศักยภาพการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนมหาศาลและซับซ้อนให้มีประสิทธิภาพในการบริหารจัดการและใช้ประโยชน์ได้มากขึ้น การจัดการภาครัฐและกระบวนการทำงานขององค์กร เพื่อรองรับการขยับตัวและปรับตัวของโลกในปัจจุบันและอนาคตการใช้ปัญญาประดิษฐ์หุ่นยนต์ และระบบอัตโนมัติ (Robots Artificial Intelligence and Automation System) โดยเฉพาะในกิจกรรมทางเศรษฐกิจ เพื่อทดแทนแรงงานที่ไม่จำเป็นต้องใช้ทักษะซับซ้อน ทั้งในภาคอุตสาหกรรม ภาคบริการ และภาคการเกษตรความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทำให้บางอาชีพเลือนหายไป (Technological advancements)

ในยุคโลกาภิวัตน์เทคโนโลยีมีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตประจำวันของประชากรโลก มีบทบาทในด้านการทำงานมากขึ้น ทั้งการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) และเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (Internet of Things: IoT) และในอนาคตมีความเป็นไปได้สูงที่เทคโนโลยีเหล่านี้สามารถทดแทนแรงงานคนได้อย่างสมบูรณ์ ส่งผลให้รูปแบบธุรกิจและอาชีพเปลี่ยนแปลงความก้าวหน้าของเทคโนโลยีทางการรักษาพยาบาล (Medical technology) ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี (Technological Breakthrough) มนุษย์กำลังอยู่ในช่วงเวลาที่มีการพัฒนาทางเทคโนโลยีที่รวดเร็วที่สุดในในประวัติศาสตร์โดยเทคโนโลยีจะเข้ามาช่วยแก้ปัญหาในทุก ๆ มิติ นอกจากนี้การใช้งานเทคโนโลยีจะถูกพัฒนาให้มีความเรียบง่ายขึ้น ประสิทธิผลในระดับโลกเพิ่มขึ้น (Global Productivity) ในขณะเดียวกันอาจมีผลกระทบอื่น ๆ เช่น การ

แทนที่ของงาน ที่งานกว่า ๑ ใน ๓ จะถูกแทนที่ด้วยหุ่นยนต์และระบบอัตโนมัติ นอกจากนี้การปรับใช้เทคโนโลยีที่เพิ่มขึ้นอย่างมหาศาล จะทำให้เกิดสังคมที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล (Data Driven) ซึ่งส่งผลต่อปัญหาด้านความเป็นส่วนตัวและความเชื่อมั่นของประชาชน ทั้งนี้ แนวโน้มการพัฒนาทางเทคโนโลยี (Technology Trends) ที่สำคัญและมีผลกระทบโดยตรงต่อบริบทประเทศไทยในปัจจุบันมี ๖ แนวโน้มทางเทคโนโลยีดิจิทัลที่สำคัญ ดังนี้

▪ **Next Generation Telecom**: การพัฒนาทางเทคโนโลยีสื่อสารโทรคมนาคมสมัยใหม่ จากเทคโนโลยี ๕G ไปสู่ ๕.๕G และ ๖G เทคโนโลยีอวกาศ LEO Constellation การเชื่อมต่อกับสรรพสิ่ง (IoT) Distributed Cloud และ Edge Computing

▪ **AI ML and Quantum**: เทคโนโลยี AI/ML จะเป็นพื้นฐานสำคัญในบริการดิจิทัลหลากหลายรูปแบบในอนาคต ประกอบกับเทคโนโลยี Quantum Computing ที่จะช่วยให้การวิเคราะห์ประมวลผลข้อมูลขั้นสูง สามารถทำได้ง่ายและรวดเร็วมากยิ่งขึ้น

▪ **Immersive Technology**: เทคโนโลยี AR/VR/MR จะเข้ามามีบทบาทสำคัญในการสร้างประสบการณ์ใหม่ในโลกยุคดิจิทัล โดยคาดการณ์ว่าในปี ค.ศ. ๒๐๓๔ โดยเฉลี่ยคนเราจะใช้เวลาในโลกเสมือนจริงเท่ากับเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรมในโลกจริงทางกายภาพ

▪ **Metaverse and Digital Twin**: สังคมดิจิทัลยุคใหม่ (New Digital Community) จะถูกพัฒนาขึ้นบน Metaverse ที่จะมีการพัฒนาไปเป็นระบบเศรษฐกิจใหม่ (New Economy in the Digital World) ที่ไร้พรมแดน เกิดการค้า การลงทุนในโลกเสมือนจริงคู่ขนานกับโลกจริงทางกายภาพ

▪ **Decentralized Technology: Blockchain** จะเป็นพื้นฐานของ Web ๓.๐ เกิดการพัฒนาบริการดิจิทัลและแอปพลิเคชัน ในลักษณะ Distributed Architecture ที่หลากหลาย และแพร่หลาย เช่น DeFi NFT และ Decentralized Social Network

▪ **Digital Resilience**: ผลพวงจากพัฒนาการทางเทคโนโลยีดิจิทัลจะทำให้เกิดการสร้างกฎเกณฑ์ และระบบเพื่อป้องกันและรับมือกับภัยคุกคามในโลกดิจิทัลมากยิ่งขึ้น โดยสร้างภูมิคุ้มกันให้กับคนในสังคม ชุมชน ธุรกิจ และระบบเศรษฐกิจ เพื่อให้ระบบสามารถดำเนินต่อไปได้อย่างยั่งยืนการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลของประเทศไทย ได้แก่ (๑) ด้านการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลประสิทธิภาพสูงให้ครอบคลุมทั่วประเทศ (๒) ด้านการขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล (๓) ด้านการสร้างสังคมคุณภาพด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล (๔) ด้านการปรับเปลี่ยนภาครัฐสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล (๕) ด้านการพัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล (๖) ด้านการสร้างความเชื่อมั่นในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

จุดอ่อนและความท้าทาย

ในการพัฒนาด้านดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทยเกี่ยวกับ (๑) ความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงเทคโนโลยีที่ยังคงมีความแตกต่างกันมากระหว่างพื้นที่ (๒) อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทยยังเป็นอุตสาหกรรมขนาดเล็กและมีการพึ่งพาการนำเข้าจากต่างประเทศเป็นหลัก (๓) ปัญหามาตรฐานด้านทักษะและความรู้พื้นฐานด้านดิจิทัลรวมถึงทัศนคติการปรับตัวของประชาชน (๔) ภาพลักษณ์ด้านการทุจริตในสังคม รวมถึงประเด็นปัญหาด้านการละเมิดสิทธิทรัพย์สินทางปัญญา (๕) ปัญหาการขาดแคลนบุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านดิจิทัล รวมถึงการขาดทักษะด้านดิจิทัลของบุคลากรในตลาดแรงงาน ทั้งนี้

จุดแข็งและโอกาส

ในการพัฒนาด้านดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทย คือ (๑) การมีสภาพและการเข้าถึงโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีดิจิทัลที่ครอบคลุม รวมถึงความพร้อมในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานเพื่อรองรับเทคโนโลยีในอนาคต

(๒) มูลค่าอุตสาหกรรมดิจิทัลที่เติบโตอย่างต่อเนื่อง รวมถึงการพัฒนาอุตสาหกรรมและนวัตกรรมด้านดิจิทัล (๓) การเข้าถึงและมีประสบการณ์ในการใช้ Internet ของประชาชนที่เพิ่มขึ้น และ (๔) การออกกฎหมายและสร้างความเชื่อมั่นให้กับประชาชนในการส่งเสริม e-Commerce

โอกาสที่มาพร้อมกับความท้าทาย อาทิ

๑. เศรษฐกิจแบบแพลตฟอร์ม (Platform Economy) การต่อยอดแผนระดับชาติ “Digital Thailand” โดยสร้างระบบนิเวศน์สนับสนุนการปรับเปลี่ยนธุรกิจสู่ดิจิทัล (Digital transformation) ทั้งในภาคธุรกิจและภาครัฐ โดยมีหน่วยงานสนับสนุนภาครัฐที่ร่วมขับเคลื่อนเชิงบูรณาการ เกิดแพลตฟอร์มธุรกิจดิจิทัลรูปแบบใหม่ที่มีความหลากหลายและสามารถแข่งขันได้โดยเสรี อาทิ แพลตฟอร์มธุรกรรม แพลตฟอร์มนวัตกรรม แพลตฟอร์ม Digital literacy for working

๒. เศรษฐกิจของผู้สร้าง (Creator Economy) เป็นโอกาสในการสนับสนุนและผลักดันแพลตฟอร์มตลาดและเครื่องมือที่ทำให้การแสดงออกเชิงสร้างสรรค์และการเป็นผู้ประกอบการเพื่อขับเคลื่อนธุรกิจด้วยการเพิ่มขีดความสามารถให้กับชนชั้นสร้างสรรค์อิสระในการหาเลี้ยงชีพด้วยความสนใจและแสดงถึงการปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์ ช่วยให้เกิดเนื้อหาที่หลากหลาย ทุกคนสามารถเข้าถึงได้

๓. การขับเคลื่อนด้วยข้อมูล (Data Driven) เพื่อกำหนดแนวทางในการปรับเปลี่ยนกระบวนการทำงาน ด้วยการใช้ Digital เต็มรูปแบบนโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมจะเป็นแผนแม่บทหลักในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลของประเทศ ระยะ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐) ที่กำหนดทิศทางการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศที่ยั่งยืนโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยการกำหนดแนวทางการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมตามนโยบายและแผนระดับชาติฯ นี้ ได้ดำเนินการโดยยึดถือหลักการพื้นฐาน คือ ความสอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศ การใช้ประโยชน์สูงสุดจากพลวัตของเทคโนโลยีดิจิทัลการประกันการเข้าถึงของคนทุกกลุ่ม การวางแผนจากข้อมูลความพร้อมของประเทศและการรวมพลังทุกภาคส่วน
ในการขับเคลื่อนนโยบายและแผนระดับชาติฯ

วิสัยทัศน์

ปฏิรูปประเทศไทยสู่ดิจิทัลไทยแลนด์

เป้าหมาย

๑. ขีดความสามารถในการแข่งขันเพิ่มสูงขึ้นด้วยการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือหลักในการสร้างสรรค์มูลค่าเพิ่มในการผลิต การค้า และการบริการ

๒. การให้บริการในรูปแบบดิจิทัลตรงกับความต้องการของประชาชน โปร่งใสมีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล ตลอดจนมีการเปิดเผยข้อมูลและเปิดโอกาสให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วม

ตัวชี้วัด

๑. มูลค่าเพิ่มของเศรษฐกิจดิจิทัลมีสัดส่วนต่อผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศไม่น้อยกว่า ร้อยละ ๓๐

๒. ขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศใน World Digital Competitiveness Ranking อยู่ใน ๓๐ อันดับแรกของโลก

ภาพอนาคตการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

๑. ประเทศไทยเป็นเส้นทางหลักในการแลกเปลี่ยนข้อมูลในอาเซียนตอนเหนือ และมีศูนย์ข้อมูลขนาดใหญ่กระจายทั่วทุกภูมิภาคของประเทศ เป็นที่ดึงดูดของผู้ให้บริการเนื้อหาดิจิทัล และนักลงทุนระดับโลก

๒. ภาครัฐและผู้ประกอบการไทยมีการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานรองรับการพัฒนาบริการดิจิทัลที่หลากหลาย เช่น แพลตฟอร์มในการตรวจสอบหรือยืนยันตัวตน (National Digital ID) แพลตฟอร์มเทคโนโลยีจัดเก็บข้อมูลแบบกระจาย ศูนย์ในการเก็บประวัติ รวมทั้งศูนย์ข้อมูล และคลาวด์ในการประมวลผลข้อมูลขนาดใหญ่ ซึ่งจะสนับสนุนการดำเนินกิจกรรมดิจิทัลในภาคส่วนต่าง ๆ ที่สำคัญต่อการขับเคลื่อนทางเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ เป็นต้น

๓. ผู้ประกอบการ SMEs ของประเทศไทยทุกประเภท ทั้งรายเดิมและเกิดขึ้นใหม่ในทุกภาคอุตสาหกรรม มีการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลในการดำเนินกิจกรรมทางเศรษฐกิจตลอดทั้งห่วงโซ่มูลค่าเพื่อเพิ่มมูลค่า สร้างการเติบโต และเพิ่มขีดความสามารถทางการแข่งขัน

๔. ประเทศไทยเป็นจุดหมายของการท่องเที่ยวที่มีคุณภาพ สะดวกสบาย และปลอดภัยด้วยระบบการท่องเที่ยวอัจฉริยะ

๕. อุตสาหกรรมดิจิทัลของประเทศไทยได้รับการสนับสนุนส่งเสริม สร้างการเติบโตให้แก่ระบบเศรษฐกิจของประเทศ ขยายขีดความสามารถในการแข่งขันด้านดิจิทัลในระดับภูมิภาค ภายใต้ระบบนิเวศที่ดึงดูดการลงทุนทั้งจากผู้ประกอบการไทยและต่างชาติ

๖. ประชาชนทุกคนมีความตระหนัก ความรู้ ความเข้าใจ ทักษะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์ และรู้เท่าทัน สามารถเข้าถึงบริการต่าง ๆ ได้อย่างมีภูมิคุ้มกัน

๗. การให้บริการภาครัฐมีการดำเนินการที่มีประสิทธิภาพสูง สะดวก เข้าถึงได้ง่ายและสามารถตอบสนองความต้องการประชาชนในรูปแบบดิจิทัลแบบเบ็ดเสร็จ ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงบริการของภาครัฐ ภาคธุรกิจได้รับการอำนวยความสะดวก สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มได้จากการให้บริการดิจิทัลของภาครัฐ

๘. การบริหารจัดการของภาครัฐมีความยืดหยุ่น ประชาชนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นและตรวจสอบการทำงานภาครัฐ เกิดความโปร่งใส มีการเปิดเผยข้อมูลระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชนเกิดการบูรณาการข้อมูล เพื่อแก้ปัญหาและการพัฒนาประเทศ

๙. บุคลากรภาครัฐทุกระดับมีทัศนคติในการนำเอาเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาช่วยในการบริหารจัดการและให้บริการประชาชน และมีทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสม พร้อมปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๑๐. กฎหมาย กฎระเบียบ และกระบวนการ ที่เป็นปัญหาและอุปสรรคในการบริหารงานและให้บริการดิจิทัลของภาครัฐได้รับการปรับปรุง เพื่อเอื้อต่อการดำเนินงานด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบ

๑๑. หน่วยงานรัฐทุกหน่วยงานใช้งานแพลตฟอร์มกลางในการแลกเปลี่ยนและเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างกัน เพื่อรองรับการทำงานอย่างต่อเนื่อง เสมือนเป็นหน่วยงานเดียวกัน

๑๒. ประเทศไทยสามารถสร้างทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลขั้นพื้นฐานให้แก่บุคลากรผู้ทำงานในทุกสาขา เพื่อให้เกิดการนำเอาเทคโนโลยีดิจิทัลไปใช้เพิ่มประสิทธิภาพการทำงานให้ดีมากยิ่งขึ้นในทุกสาขาอาชีพ

๑๓. นักวิจัยและนักพัฒนานวัตกรรมด้านดิจิทัลได้รับการสนับสนุนทุนวิจัย และส่งเสริมศักยภาพในด้านเทคโนโลยีดิจิทัลขั้นสูงอย่างต่อเนื่อง เกิดการสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลได้อย่างก้าวกระโดดและลดการพึ่งพาการนำเข้าเทคโนโลยีจากต่างชาติ

๑๔. ประชาชนสามารถดำเนินกิจกรรมในโลกดิจิทัลได้อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์

๑๕. ภาครัฐออกกติกา กฎระเบียบ และกฎหมายที่สนับสนุนการสร้างความเชื่อมั่นให้กับภาคธุรกิจและภาคประชาชน ในการให้บริการและการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลช่วยส่งเสริมความสามารถทางการแข่งขันของผู้ประกอบการดิจิทัลอย่างเท่าเทียม สนับสนุนการพัฒนานวัตกรรม และการคุ้มครองผู้บริโภค

๑๖. โครงสร้างพื้นฐานสำคัญทางสารสนเทศมีความมั่นคงปลอดภัยในระดับสากล

ยุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง จำนวน ๔ ยุทธศาสตร์ จาก ๖ ยุทธศาสตร์

ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลประสิทธิภาพสูงให้ครอบคลุมทั่วประเทศ

การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานของภาครัฐและผู้ประกอบการเอกชนให้รองรับบริการดิจิทัลรูปแบบใหม่ (New Digital Platform) โครงการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานเพื่อรองรับแพลตฟอร์มสำหรับบริการดิจิทัลที่หลากหลาย เช่น เศรษฐกิจแบ่งปันสำหรับคนไทยและในชุมชนท้องถิ่น (Sharing Economy) (Flagship Project) โดย

๑. ลดการพึ่งพาการใช้แพลตฟอร์มของต่างชาติ ทั้งในรูปแบบแพลตฟอร์มดิจิทัล และการใช้เทคโนโลยีแบบกระจายอำนาจ (Distributed Ledger Technology) ที่ลดบทบาทของตัวกลางโดยแทนที่ด้วยการใช้เทคโนโลยีขั้นสูงที่มีความเสถียร ทั้งการใช้เทคโนโลยีควอนตัม (Quantum Computing) ในการรักษาความปลอดภัยไซเบอร์ และการประมวลผล AI ในขณะเดียวกัน ส่งเสริมการปรับปรุงรูปแบบการใช้งานเพื่อรองรับ Web ๓.๐ ในอนาคต เพื่อผลักดันการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานบริการดิจิทัลที่ส่งผลต่อทิศทางการพัฒนาประเทศในด้านเศรษฐกิจและสังคมอย่างมีนัยสำคัญ เช่น ระบบ e-Commerce ระบบการยืนยันตัวตน (Digital ID) ระบบพลังงาน และอื่น ๆ

๒. นำเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาประยุกต์ใช้บนโครงสร้างพื้นฐานบริการดิจิทัลเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการพัฒนาระบบบริการทางการเงินที่มีอยู่ เช่น ระบบการชำระเงินอิเล็กทรอนิกส์ (e-Payment) ระบบการบริการทางการเงินและสินทรัพย์ดิจิทัลอื่น ๆ (Crypto currency and Non-Fungible Token) กระบวนการแลกเปลี่ยนเงินตราที่ไร้ตัวกลาง และสร้างนวัตกรรมบริการทางการเงิน

ยุทธศาสตร์ที่ ๒ ขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

การขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นการเร่งส่งเสริมเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Economy Acceleration) โดยมุ่งเน้นการสร้างระบบนิเวศสำหรับธุรกิจดิจิทัล (Digital Business Ecosystem) ควบคู่กับการพัฒนาระบบโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลและการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงธุรกิจ เพื่อเพิ่มมูลค่าและขีดความสามารถทางการแข่งขันในการดำเนินกิจกรรมทางเศรษฐกิจของวิสาหกิจและเกษตกร ตลอดจนสามารถสร้างความเข้มแข็งทางการค้าให้กับระบบเศรษฐกิจของประเทศไทยด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลรวมถึงการพัฒนาให้ประเทศไทยกลายเป็นจุดหมายของการท่องเที่ยวที่มีคุณภาพ และการให้บริการทางการแพทย์จากระบบอัจฉริยะ ซึ่งจะช่วยในการยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนได้ในระยะยาวและทำให้เศรษฐกิจโดยรวมของประเทศไทยเติบโตขึ้น

เป้าหมาย

การท่องเที่ยวไทยมีการนำเทคโนโลยี และนวัตกรรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๕๐ ทางด้านดิจิทัลมาพัฒนา ยกระดับธุรกิจการท่องเที่ยวให้มีคุณภาพสูง และสร้างมูลค่าเพิ่ม

ตัวชี้วัด

๑. ผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศของ SMEsไม่น้อยกว่าร้อยละ ๔๐

๒. สัดส่วนการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Density) ในระดับสูงของทุกภาคส่วน โดยเฉพาะภาคการเกษตร การท่องเที่ยว และการแพทย์ ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๕๐

แนวทางการพัฒนา

๑. พัฒนาระบบการท่องเที่ยวอัจฉริยะ (Smart Tourism) แพลตฟอร์มหรือแอปพลิเคชันที่เน้นคุณภาพและความยั่งยืน รวมถึงมีการนำเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมมาถ่ายทอดผ่านเทคโนโลยี และนวัตกรรมในการพัฒนา และสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับการท่องเที่ยว ทั้งยังพัฒนาช่องทางในการเข้าถึงบริการที่อำนวยความสะดวกให้แก่นักท่องเที่ยวแบบเบ็ดเสร็จ เชื่อถือได้ และปลอดภัย เช่น การจองโรงแรม การจองตั๋วเครื่องบิน เรือ รถไฟ รวมทั้งข้อมูลของแหล่งท่องเที่ยวเชิงลึก ที่เปิดให้ประชาชนในชุมชนเข้ามาให้ข้อมูล และเพิ่มช่องทางในการประชาสัมพันธ์ ซึ่งเป็นการขยายผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลภายในธุรกิจชุมชน นำไปสู่การพัฒนาการท่องเที่ยวผ่านสื่อออนไลน์ที่นำเสนอในรูปแบบที่ดึงดูด อาทิ การใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (VR) เป็นต้น

๒. พัฒนาเชื่อมโยงระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ เกิดการเชื่อมโยงและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาบริการ และปรับปรุงด้านการตลาด โดยการพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของไทยให้นำเทคโนโลยีและนวัตกรรมทางด้านดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ (Hi Value Tourism) อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของไทย ถือเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่มีส่วนสำคัญต่อการเติบโตของผลผลิตมวลรวมของประเทศ และสถานการณ์โรค COVID-๑๙ ส่งผลกระทบต่อธุรกิจการท่องเที่ยวไทยอย่างมาก จากข้อมูลพบว่า ผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศของวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (Micro entrepreneurs, Small and Medium-sized Enterprises: MSMEs) สาขาธุรกิจท่องเที่ยวในปี ๒๕๖๓ มีมูลค่า ๖๒๑,๖๖๘ ล้านบาท คิดเป็น ๑๑.๖% ของ GDP MSME รวม ซึ่งเมื่อเทียบกับในปี ๒๕๖๒ ก่อนเกิดการแพร่ระบาดของโควิด ๑๙ ที่มีสัดส่วนถึง ๑๗.๕% แสดงถึงผลกระทบจากโรค COVID-๑๙ ที่ MSME ธุรกิจท่องเที่ยวได้รับมีความรุนแรง เมื่อเทียบกับธุรกิจในสาขาการอื่น ๆ และด้วยการพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัลในปัจจุบัน รัฐจึงควรมีแนวทางขับเคลื่อนที่สนับสนุนให้มีการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว เพื่อสร้างการเติบโตด้านการท่องเที่ยวและบรรเทาผลกระทบที่ได้รับจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค การพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของไทยให้นำเทคโนโลยี และนวัตกรรมทางด้านดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ (Hi Value Tourism) หมายถึง ท่องเที่ยวไทยมีการนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมทางด้านดิจิทัลมาพัฒนา ยกระดับธุรกิจการท่องเที่ยวให้มีคุณภาพสูง และสร้างมูลค่าเพิ่ม ตลอดจนสามารถสร้างประเทศไทยให้เป็นจุดหมายของการท่องเที่ยวที่มีคุณภาพ สะดวกสบาย และปลอดภัย ด้วยระบบการท่องเที่ยวอัจฉริยะ ซึ่งหากสามารถพัฒนาการท่องเที่ยวไทยได้จะทำให้เศรษฐกิจโดยรวมของประเทศไทยได้รับการขับเคลื่อนให้มีการเติบโต และสร้างรายได้ให้แก่ประชาชน เพื่อเป็นการยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนได้ในระยะยาว

แนวทางการขับเคลื่อน

๑. ขยายผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในธุรกิจชุมชนและการพัฒนาการท่องเที่ยวผ่านสื่อออนไลน์ที่นำเสนอในรูปแบบที่ทันสมัย ดึงดูดความสนใจ พร้อมทั้งจัดทำช่องทางในการเข้าถึงบริการที่อำนวยความสะดวกให้แก่นักท่องเที่ยวแบบเบ็ดเสร็จ รวมถึงเพิ่มช่องทางในการเผยแพร่ข้อมูลอันจะนำไปสู่การพัฒนาระบบการท่องเที่ยวอัจฉริยะ (Smart Tourism) แพลตฟอร์มหรือแอปพลิเคชันที่เน้นคุณภาพและความยั่งยืน

๒. ส่งเสริมการประชาสัมพันธ์ที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวต่างชาติให้เข้ามาเที่ยวในประเทศไทย โดยนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาพัฒนาสร้างโลกเสมือนจริง (Metaverse) เกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวในประเทศไทยให้ชาวต่างชาติได้ลองสัมผัส และเกิดความรู้สึกอยากมาเยี่ยมชมสถานที่จริงในประเทศไทย

๓. พัฒนาการตลาดของการท่องเที่ยวและพัฒนาการบริการในประเทศไทยโดยวิเคราะห์และบูรณาการข้อมูลจากระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น ข้อมูลนักท่องเที่ยว พฤติกรรมนักท่องเที่ยว ความพึงพอใจ เป็นต้น

ตัวอย่างโครงการขับเคลื่อนสำคัญ

โครงการสำคัญ	แนวทางการดำเนินงาน	เป้าหมาย	หน่วยงาน
๑. โครงการระบบเพิ่มมูลค่าการท่องเที่ยวประเทศไทย (Flagship Project)	▪ สนับสนุนการสร้างฐานข้อมูลกลางเกี่ยวกับการท่องเที่ยวของประเทศไทย ▪ นำข้อมูลมาวิเคราะห์ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล และต่อยอดให้สามารถสร้างรายได้จากนักท่องเที่ยวต่างประเทศ โดยให้นักท่องเที่ยวใช้จ่ายมากที่สุด (Maximize spending)	▪ รายได้จากการท่องเที่ยวของประเทศไทยเพิ่มขึ้นจนมีมูลค่ามากกว่า ๓ ล้านล้านบาทต่อปี	▪ หน่วยงานหลัก: ➢ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ▪ หน่วยงานสนับสนุน: ➢ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล ➢ ภาคเอกชนที่เกี่ยวข้อง
๒. โครงการพัฒนาแอปพลิเคชัน หรือแพลตฟอร์มการท่องเที่ยวแห่งชาติ โดยบูรณาการจากฐานข้อมูลกลาง	▪ พัฒนาต่อยอดแพลตฟอร์ม Entry Thailand ให้มีช่องทางในการเข้าถึงบริการที่อำนวยความสะดวกให้แก่นักท่องเที่ยวแบบเบ็ดเสร็จ เชื่อถือได้ และปลอดภัย เช่น การจองโรงแรม การจองตั๋วเครื่องบิน เรือ รถไฟ รวมทั้งข้อมูลของแหล่งท่องเที่ยวเชิงลึก ที่เปิดให้ประชาชนในชุมชนเข้ามาให้ข้อมูล และเพิ่มช่องทางในการประชาสัมพันธ์ อีกทั้งยังเป็นการรวบรวมข้อมูลและนำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อพัฒนาการท่องเที่ยวไทยในอนาคต	▪ ก่อให้เกิดความประทับใจของนักท่องเที่ยวในการใช้งานและสามารถพัฒนาการทำการตลาดการท่องเที่ยวไทยได้	▪ หน่วยงานสนับสนุน: ➢ สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) ➢ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล ➢ ภาคเอกชนที่เกี่ยวข้อง

๓. โครงการ Thailand Metaverse Tourism	▪ สร้างโลกเสมือนจริงให้ผู้ใช้สามารถท่องเที่ยวไปสถานที่ต่าง ๆ ในประเทศไทยได้ เพื่อดึงดูดความสนใจและเป็นการช่วยประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวให้นักท่องเที่ยวมาเที่ยวสถานที่จริงในประเทศไทย และสามารถแสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมในท้องถิ่น	▪ ทำให้การสื่อสารการตลาดการท่องเที่ยวไทยมีประสิทธิภาพและโดดเด่น สามารถมอบข้อมูลด้านการท่องเที่ยวด้วยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก และกระบวนการคิดเชิงนวัตกรรม	▪ หน่วยงานหลัก: ➢ การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ➢ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ▪ หน่วยงานสนับสนุน: ➢ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล

ระบบนิเวศการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์

▪ หน่วยงานขับเคลื่อนหลัก

➢ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ดำเนินการตามภารกิจหลักและหน้าที่ความรับผิดชอบเกี่ยวกับการส่งเสริม สนับสนุนและพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว การกีฬา การศึกษาด้านกีฬา นันทนาการ และราชการอื่นตามที่มีกฎหมายกำหนด เพื่อดำเนินโครงการขับเคลื่อนเศรษฐกิจในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

▪ หน่วยงานสนับสนุน

➢ หน่วยงานด้านเศรษฐกิจการท่องเที่ยว (Tourism Economy) ดำเนินการตามภารกิจและหน้าที่ความรับผิดชอบในการส่งเสริมกิจการการท่องเที่ยวเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศไทย เช่น กรมการท่องเที่ยว การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย บริษัท ท่าอากาศยานไทย จำกัด (มหาชน)

ยุทธศาสตร์ที่ ๔ ปรับเปลี่ยนภาครัฐสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล

การปรับเปลี่ยนภาครัฐสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัลมุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในกระบวนการทำงานและการให้บริการภาครัฐ สร้างบริการของภาครัฐที่มีธรรมาภิบาล สามารถให้บริการประชาชนแบบเบ็ดเสร็จ ณ จุดเดียวผ่านระบบเชื่อมโยงข้อมูลอัตโนมัติ และมีแพลตฟอร์มกลางเชื่อมโยงข้อมูลบริการระหว่างหน่วยงานของภาครัฐ เพื่อให้อำนวยความสะดวกให้ผู้ใช้บริการและสามารถให้บริการแก่ประชาชนทุกคนอย่างเท่าเทียม ทั้งยังสามารถตอบสนองความต้องการของทุกภาคส่วนได้อย่างแท้จริง ทั้งภาคประชาชน ภาคเอกชนและภาครัฐด้วยกัน ตลอดจนมีกฎหมายและกฎระเบียบที่เอื้อต่อการเอื้อต่อการดำเนินงานด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลและทำให้การเปิดเผยข้อมูลของภาครัฐที่ไม่กระทบต่อสิทธิส่วนบุคคลและความมั่นคงของชาติ ปรับลดระเบียบขั้นตอนในกระบวนการออกกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ให้มีความยืดหยุ่นเพื่อให้สามารถออกกฎหมายและบังคับใช้ทันต่อความก้าวหน้าของเทคโนโลยี การทบทวนหรือปรับปรุงมาตรการเรื่องฐานข้อมูล เพื่อผลักดันไปสู่การขับเคลื่อนรัฐบาลดิจิทัลด้วยข้อมูล (Open and Data Driven Government) ในปัจจุบัน ฐานข้อมูลขนาดใหญ่เป็นสิ่งสำคัญในการขับเคลื่อนกระบวนการทำงานของรัฐ โดยแต่ละหน่วยงานรัฐจะมีฐานข้อมูลที่จัดเก็บจากการสำรวจภายในหน่วยงาน อย่างไรก็ดี ฐานข้อมูลเหล่านี้ไม่ได้ถูกนำมา

เปิดเผยแก่สาธารณชน ทั้งที่ข้อมูลต่าง ๆ ที่แต่ละหน่วยงานถือครองมีประโยชน์ต่อการนำไปวิเคราะห์ต่อยอดเพื่อแก้ไขปัญหา ออกนโยบายขับเคลื่อนประเทศ รัฐจึงจำเป็นต้องให้ความสำคัญต่อการยืดหยุ่นให้เปิดเผยข้อมูลเพื่อให้เกิดการเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างหน่วยงานที่จัดเก็บข้อมูลและหน่วยงานที่ดูแลฐานข้อมูล และเปิดเผยข้อมูลให้ประชาชนได้เข้าถึงอย่างโปร่งใส

ธรรมาภิบาลข้อมูลภาครัฐ ถูกกำหนดในพระราชบัญญัติการบริหารงานและการให้บริการภาครัฐผ่านระบบดิจิทัล พ.ศ. ๒๕๖๒ ให้เป็นกลไกหนึ่ง ในการกำหนดแนวทางในการควบคุมและบริหารจัดการข้อมูล ให้เป็นไปตามนโยบาย กฎ ระเบียบ ข้อบังคับที่ได้กำหนดไว้ เพื่อนำไปสู่การเปิดเผยเชื่อมโยงและแลกเปลี่ยนข้อมูลภาครัฐผ่านระบบดิจิทัล เพื่อเปลี่ยนผ่านในการเป็นหน่วยงานที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูลอย่างมีคุณภาพ รักษาความเป็นส่วนบุคคล และมีความมั่นคงปลอดภัย ธรรมาภิบาลข้อมูลภาครัฐ คือ การกำหนดสิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบของผู้มีส่วนได้เสียในการบริหารจัดการข้อมูลภาครัฐทุกขั้นตอน เพื่อให้การได้มาและการนำข้อมูลของหน่วยงานของรัฐไปใช้อย่างถูกต้อง ครบถ้วนเป็นปัจจุบัน รักษาความเป็นส่วนบุคคล และสามารถเชื่อมโยงแลกเปลี่ยน และบูรณาการระหว่างกันได้ อย่างมีประสิทธิภาพและมั่นคงปลอดภัย

เป้าหมาย

การให้บริการภาครัฐที่มีประสิทธิภาพสูงเข้าถึงได้ง่าย สามารถตอบสนองความต้องการประชาชนในรูปแบบดิจิทัลแบบเบ็ดเสร็จ

ตัวชี้วัด

๑. ประชาชนมีความพึงพอใจต่อบริการออนไลน์ภาครัฐไม่น้อยกว่า ร้อยละ ๙๐

๒. บุคลากรภาครัฐทุกระดับมีทัศนคติและทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสม พร้อมปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๓. ระดับความสำเร็จในการยกระดับความสามารถหน่วยงานภาครัฐ รวมทั้งการพัฒนาขีดความสามารถของบุคลากรภาครัฐเพื่อไปสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล โดยมี Digital Government Maturity Model (Gartner) ระดับ ๒

๔. แพลตฟอร์มกลางเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างหน่วยงานของภาครัฐ เพื่อรองรับการทำงานอย่างต่อเนื่อง เสมือนเป็นหน่วยงานเดียวกัน มีอันดับ EGDI ไม่ต่ำกว่าอันดับที่ ๒ ของอาเซียน หรืออยู่ในกลุ่มประเทศที่มีการพัฒนาสูงสุด ๔๐ อันดับแรกของการจัดอันดับ ๔๔

แนวทางการพัฒนา

๑. พัฒนาบริการภาครัฐที่สะดวก และเข้าถึงง่ายผ่านแพลตฟอร์มบริการดิจิทัลภาครัฐ ในรูปแบบที่รองรับความต้องการ อาทิ รูปแบบออนไลน์ ผ่านแอปพลิเคชัน หรือเว็บไซต์ หรือแพลตฟอร์มในรูปแบบอื่น ๆ ที่ทันสมัย อำนวยความสะดวกต่อผู้ใช้บริการ และเหมาะสมกับกลุ่มผู้ใช้บริการ (กลุ่มประชาชน กลุ่มเปราะบาง กลุ่มธุรกิจ)

๒. จัดให้มีระบบ หรือแพลตฟอร์มดิจิทัล สนับสนุนการเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างหน่วยงานภาครัฐ เปิดเผยและแลกเปลี่ยนข้อมูลเปิดภาครัฐให้แก่ภาคประชาชนและภาคธุรกิจเอกชน รวมทั้งเปิดให้ทุกภาคส่วนได้ตรวจสอบ และแสดงความคิดเห็น

๓. จัดกลุ่ม (Cluster) หน่วยงานเพื่อเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างหน่วยงานภาครัฐ ควบคู่กับการกำหนดขั้นตอน และมาตรฐานที่เกี่ยวข้องในการเชื่อมโยงข้อมูลเข้าสู่ระบบหรือแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างหน่วยงานภาครัฐ

๔. ให้ประชาชนมีส่วนร่วมในกระบวนการยกร่าง กฎหมาย นโยบายสาธารณะต่างๆ ที่มีผลกระทบต่อประชาชน

๕. พัฒนาข้อมูลภาครัฐตามหลัก Data governance มีการบูรณาการข้อมูลระหว่างหน่วยงานภาครัฐ ข้อมูลจากภาคประชาชน และภาคธุรกิจเอกชน และส่งเสริมการใช้ประโยชน์ข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดนโยบายเพื่อพัฒนาประเทศ

๖. พัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Skill) และปรับทัศนคติทางดิจิทัล (Digital Mindset) ให้แก่บุคลากรภาครัฐทุกระดับ โดยเปลี่ยนกลุ่มคนที่มีกรอบแนวคิดแบบปิดตาย (Fixed Mindset) ไปสู่การมีกรอบแนวคิดแบบเปิดกว้าง (Growth Mindset) ที่ยอมรับเทคโนโลยี และสามารถเผชิญกับความท้าทายจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่มีผลต่อการทำงานได้

๗. ปรับปรุงขั้นตอนการดำเนินงานในทุกๆ กระบวนการทำงาน และการให้บริการของหน่วยงานภาครัฐสู่กระบวนการดิจิทัล

๘. สร้าง e-Government Platform ให้หน่วยงานราชการใช้เป็นมาตรฐานเดียวกันและสามารถเชื่อมโยงถึงกันบูรณาการข้อมูลระหว่างหน่วยงานได้

แนวทางการขับเคลื่อนมาตรการการเชื่อมโยงข้อมูล

๑. ผลักดันให้ประชาสัมพันธ์เรื่องการทิศทางของกระบวนการทำงานภาครัฐโดยภาครัฐปรับปรุงระบบการทำงานให้ทันสมัยขึ้น พร้อมทั้งเริ่มควบรวมให้บริการภาครัฐมารวมกันในระบบแบบเบ็ดเสร็จ เพื่อพัฒนาสู่ระบบการให้บริการอิเล็กทรอนิกส์ภาครัฐที่พร้อมให้บริการและรับบริการแบบรวมจุดเดียว (One Stop Service) อย่างสมบูรณ์

๒. ส่งเสริมให้ทุกหน่วยงานทำตามมาตรฐานกลางในการจัดเก็บข้อมูล โดยมีหน่วยงานกลางสร้างมาตรฐานกลางควบคุมวิธีจัดลำดับความสำคัญของข้อมูล และตรวจสอบความถูกต้องผ่านระบบเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อไม่ให้เกิดความซ้ำซ้อนในกระบวนการทำงาน ทำให้เจ้าหน้าที่ทุกภาคส่วนทำงานสะดวกขึ้น และประชาชนผู้รับบริการไม่เกิดความสับสนในการรับข้อมูลจากภาครัฐ

๓. จัดทำศูนย์รวบรวมข้อมูลกลาง โดยแต่ละหน่วยงานให้ความร่วมมือในการเผยแพร่ข้อมูล เพื่อให้สามารถบูรณาการข้อมูลของแต่ละหน่วยงาน นำมาสู่การต่อยอดเป็นข้อมูลพื้นฐานให้แก่ปัญญาประดิษฐ์ อีกทั้ง ยังลดขั้นตอนการทำงาน และลดภาระงานของเจ้าหน้าที่ในการตรวจสอบเอกสารเบื้องต้น

๔. ส่งเสริมให้ประชาชนมีส่วนร่วม แสดงความคิดเห็น สามารถตรวจข้อมูลได้โดยหน่วยงานรัฐร่วมกันจัดทำศูนย์กลางการเปิดเผยข้อมูลที่ครบถ้วนของภาครัฐให้แก่ประชาชน และภาคเอกชนพร้อมทั้งเปิดช่องทางรับฟังความคิดเห็นของประชาชน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการดำเนินงาน รวมถึงประชาชนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น เกิดความเชื่อมั่นในกระบวนการทำงานและการให้บริการของภาครัฐ

๕. พัฒนาระบบการเปิดเผยข้อมูลให้เป็นรูปแบบที่พร้อมใช้งาน สามารถนำข้อมูลไปใช้ต่อได้สะดวก ด้วยการให้หน่วยงานกลางรวบรวมข้อมูลจากหน่วยงานรัฐทั้ง ๒๐ กระทรวง พร้อมทั้งบูรณาการข้อมูลระหว่างหน่วยงาน และควบคุมกระบวนการเปิดเผยข้อมูลให้ถูกกฎหมาย เพื่อให้การเปิดเผยข้อมูลสอดคล้องกับความต้องการของประชาชน

๖. เพิ่มขีดความสามารถในการประมวลผล และวิเคราะห์ข้อมูล โดยให้แต่ละหน่วยงานจัดทำแหล่งเก็บข้อมูลกลาง (Data lake) เพื่อให้หน่วยงานที่ต้องการใช้ข้อมูลสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลต่อยอดจากแหล่งจัดเก็บข้อมูลกลางสู่การปรับปรุงนโยบายให้สอดรับต่อพลวัตของโลก

ตัวอย่างโครงการขับเคลื่อนสำคัญ

โครงการสำคัญ	แนวทางการดำเนินงาน	เป้าหมาย	หน่วยงาน
๑. โครงการผลักดันให้เกิดธรรมาภิบาลข้อมูล	ผลักดันให้หน่วยงานภาครัฐทุกหน่วยงานนำมาตรฐานกลางของการเปิดเผยธรรมาภิบาลข้อมูลไปปรับใช้	▪ ทุกหน่วยงานระดับกรม สามารถกำกับดูแลข้อมูลได้ตามหลักมาตรฐานธรรมาภิบาลข้อมูล	▪ หน่วยงานหลัก: ➢ สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ▪ หน่วยงานสนับสนุน: ➢ หน่วยงานรัฐกระทรวงทั้ง ๒๐ กระทรวง
๒. โครงการเปิดเผยเชื่อมโยงและแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน ทั้งในและต่างประเทศ	▪ สร้างระบบการเปิดเผยข้อมูลที่มีความละเอียดและมาตรฐานเดียวกันในทุกหน่วยงาน ▪ จัดหาหน่วยงานที่รับผิดชอบในการรวบรวม จัดหมวดหมู่ และเป็นสื่อกลางช่วยประสานข้อมูลระหว่างหน่วยงาน (Data Agency)	▪ เกิดความเชื่อมโยงของข้อมูลและทำให้ข้อมูลระหว่างหน่วยงานเกิดความโปร่งใสตลอดจนประชาชนสามารถมีส่วนร่วมในการตรวจสอบการทำงานของหน่วยงานต่าง ๆ	▪ หน่วยงานหลัก: ➢ สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) ▪ หน่วยงานสนับสนุน: ➢ หน่วยงานรัฐกระทรวงทั้ง ๒๐ กระทรวง ➢ หน่วยงานเอกชนที่เกี่ยวข้อง

แนวทางการขับเคลื่อนการผลักดันทักษะด้านดิจิทัลของบุคลากรภาครัฐ (Digital Government Officer)

การผลักดันทักษะด้านดิจิทัลของบุคลากรภาครัฐ (Digital Government Officer) หมายถึง บุคลากรภาครัฐทุกระดับมีทัศนคติและทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสม พร้อมปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งนับเป็นปัจจัยสำคัญของการเปลี่ยนแปลงสู่รัฐบาลดิจิทัล ระบบจะไม่สามารถขับเคลื่อนสู่รัฐบาลดิจิทัลต่อไปได้ หากบุคลากรรัฐซึ่งเป็นผู้ดูแลระบบไม่มีทักษะด้านดิจิทัล

๑. ส่งเสริมให้บุคลากรภาครัฐในทุกภาคส่วนสามารถใช้เทคโนโลยีในกระบวนการดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยการยกระดับศักยภาพด้านการใช้ดิจิทัล (Digital Skill) ให้แก่ข้าราชการและบุคลากรภาครัฐทุกภาคส่วน ไม่มีข้อยกเว้น เพื่อให้กระบวนการทำงานมีขีดความสามารถที่สูงขึ้น

๒. ลดกระบวนการทำงานที่ซ้ำซ้อน ทั้งการใช้ระบบมือและคัดลอกเอกสารซ้ำโดยออกคำสั่งบังคับชัดเจนให้บุคลากรรัฐทุกภาคส่วนปฏิบัติตามนโยบายรัฐบาลดิจิทัลอย่างเคร่งครัด เพื่อหยุดการใช้ทรัพยากรที่สิ้นเปลืองโดยไม่จำเป็น รวมถึง ผลักดันให้บุคลากรรัฐพยายามใช้ทักษะทางด้านดิจิทัล

๓. ส่งเสริมศักยภาพการทำงานให้แก่นักพัฒนาดิจิทัล ด้วยการพัฒนาทักษะการจัดการ พร้อมทั้งสนับสนุนให้นักพัฒนาได้เรียนรู้ระบบเทคโนโลยีดิจิทัลที่ล้ำสมัยของต่างประเทศ เพื่อสร้างแรงจูงใจให้ผู้ปฏิบัติงานมีศักยภาพพร้อมที่รับมือกับปัญหา สามารถทำงานได้อย่างรอบด้าน และเห็นอนาคตของตนเองภายในองค์กร

ตัวอย่างโครงการขับเคลื่อนสำคัญ

โครงการสำคัญ	แนวทางการดำเนินงาน	เป้าหมาย	หน่วยงาน
๑. โครงการปรับปรุงทบทวน กฎหมายเพื่อการบริหารงานและการบริการภาครัฐในรูปแบบดิจิทัล	▪ ศึกษากฎหมายที่เป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาด้านดิจิทัลของประเทศไทยและจัดทำแบบสอบถามความคิดเห็นถึงหน่วยงานรัฐทุกหน่วยงาน ▪ มีการทบทวน ปรับปรุง แก้ไข บัญญัติ และยกเลิกกฎหมาย รวมถึง กฎระเบียบ มาตรการ และกฎเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องต่อการบริหารงานและการบริการภาครัฐในรูปแบบดิจิทัล (Regulatory Guillotine) เพื่อการรองรับภาครัฐไทยสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัลและขับเคลื่อนประเทศไทยให้ก้าวทันเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง	▪ มีการทบทวนกฎหมาย รวมถึง กฎระเบียบ มาตรการ และกฎเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับด้านเทคโนโลยีดิจิทัล จำนวนไม่น้อยกว่า ๑๐ ฉบับ ▪ มีการปรับปรุงแก้ไข บัญญัติ หรือยกเลิกกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับด้านเทคโนโลยีดิจิทัล จำนวนไม่น้อยกว่า ๕ ฉบับ	▪ หน่วยงานหลัก: ➢ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ▪ หน่วยงานสนับสนุน: ➢ สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) ➢ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ ➢ หน่วยงานทุกกระทรวงที่รับผิดชอบดูแลกฎหมายแต่ละฉบับที่เกี่ยวข้อง
๒. โครงการพัฒนากฎหมายเพื่อรองรับเทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ในการสร้างบริการดิจิทัลของภาครัฐ	▪ ศึกษาและจัดทำกฎหมายเพื่อรองรับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่จะนำมาใช้ในการพัฒนาบริการดิจิทัลของประเทศไทย	▪ มีกฎหมายรองรับการให้บริการดิจิทัลทันต่อการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีและสภาพแวดล้อม	▪ หน่วยงานหลัก: ➢ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ▪ หน่วยงานสนับสนุน: ➢ หน่วยงานทุกกระทรวงที่รับผิดชอบดูแลกฎหมายแต่ละฉบับที่เกี่ยวข้อง

โครงการผลักดันการเซ็นต์เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ (e-Signature)	▪ งดการคัดลอกสำเนาเป็นกระดาษเพื่อนำมาเซ็นต์ซ้ำอีกครั้ง เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งระบบ ไม่ใช่เพียงหน่วยงานใดหน่วยงานหนึ่ง ▪ มีมาตรการที่เข้มงวดในการมอบอำนาจให้บุคลากรรัฐสามารถเซ็นต์เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ได้ และตรวจสอบผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลโดยไม่ต้องคัดลอกกระดาษมาทำซ้ำ ▪ เน้นย้ำให้บุคลากรรัฐตั้งแต่ระดับปฏิบัติการจนถึงระดับผู้บังคับบัญชาให้ปฏิบัติตามอย่างไม่มีข้อยกเว้น	▪ บุคลากรรัฐทุกหน่วยงานทุกระดับใช้ระบบการเซ็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์เพิ่มขึ้น ร้อยละ ๘๐ ▪ อัตราการคัดลอกกระดาษเพื่อทำสำเนาลดลงร้อยละ ๙๐	▪ หน่วยงานหลัก: ➢ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ ▪ หน่วยงานสนับสนุน: ➢ หน่วยงานรัฐทุกระดับ

แนวทางการขับเคลื่อนการการพัฒนาระบบเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างหน่วยงานของภาครัฐ (Common Digital Government Platform)

ในปัจจุบัน หน่วยงานรัฐแต่ละหน่วยงานมีแพลตฟอร์ม ระบบ หรือแอปพลิเคชันในการทำงานของตนเอง แต่ยังไม่มีการเปิดเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างหน่วยงานผ่านแพลตฟอร์มกลาง ทำให้การประมวลผลข้อมูลของแต่ละหน่วยงานมีรูปแบบที่แตกต่างกัน เมื่อนำข้อมูลมาเปรียบเทียบกัน จะต้องใช้เวลาในการเรียบเรียงข้อมูลอีกครั้ง การทำงานจึงล่าช้า รัฐจึงต้องสนับสนุนให้เกิดการพัฒนาระบบเชื่อมโยงข้อมูลผ่านแพลตฟอร์มที่มีมาตรฐานการรายงานผลเป็นรูปแบบเดียวกัน เพื่อให้ทุกหน่วยงานสามารถดึงข้อมูลภายในจากระบบได้สะดวก ลดขั้นตอนการประมวล ประหยัดเวลาการทำงาน และเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานโดยรวม เนื่องจากมีข้อมูลรองรับ จึงทำงานได้อย่างต่อเนื่อง การพัฒนาระบบเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างหน่วยงานของภาครัฐ (Common Digital Government Platform) หมายถึง แพลตฟอร์มกลางเชื่อมโยงข้อมูลบริการระหว่างหน่วยงานของภาครัฐ เพื่อรองรับการทำงานอย่างต่อเนื่อง เสมือนเป็นหน่วยงานเดียวกัน ซึ่งจะสามารถต่อยอดการใช้ประโยชน์จากแพลตฟอร์มกลางได้อย่างมหาศาล สร้างประโยชน์ต่อทั้งหน่วยงานรัฐ หน่วยงานเอกชน และประชาชนทั้งประเทศที่ต้องการเข้าถึงข้อมูล

๑. สนับสนุนให้เกิดการเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างหน่วยงานภาครัฐทั้งระบบผ่านการพัฒนาระบบโครงข่ายเชื่อมโยงและถ่ายโอนข้อมูลด้านการบริหารราชการ นำไปสู่การเป็นศูนย์กลางเชื่อมโยงข้อมูล เพื่อให้หน่วยงานทุกภาคส่วน รวมไปถึงประชาชนและภาคเอกชนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้

๒. ลดอุปสรรคทางด้านเทคนิคในกระบวนการดำเนินงานด้านดิจิทัลของหน่วยงานรัฐ โดยปรับปรุงระบบการจัดการข้อมูลที่จะเชื่อมโยงกับฐานข้อมูลของโครงข่ายให้สอดคล้องกับมาตรฐานสากล เพื่อก่อให้เกิดความเชื่อมโยงระหว่างหน่วยงานรัฐที่มีประสิทธิภาพสูงสุด

๓. ส่งเสริมให้รัฐบาลผ่อนคลายมาตรการความร่วมมือในเรื่องการสร้างแพลตฟอร์มกลาง โดยเปิดให้ภาคเอกชนที่มีความเชี่ยวชาญมาร่วมออกแบบแพลตฟอร์มกลาง พร้อมทั้งจัดทำแบบจำลองความต้องการและข้อเสนอแนะจากผู้ใช้งานจริง (Prototype) เพื่อให้เกิดแพลตฟอร์มกลางที่สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

ยุทธศาสตร์ที่ ๕ พัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล

เป้าหมาย

บุคลากรทุกสาขามีทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลขั้นพื้นฐานและมีประสิทธิภาพในการทำงาน

ตัวชี้วัด

อันดับการประเมินวัดดัชนี World Digital Competitiveness ของ IMD ในด้าน knowledge อยู่ในอันดับ ๓๐ ของโลก

แนวทางการขับเคลื่อน

๑. การสนับสนุนให้เกิดผู้เชี่ยวชาญทางดิจิทัล (Digital Talentand Expertise) ผลักดันให้หน่วยงานทุกภาคส่วน ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และประชาชนร่วมกันบูรณาการความรู้ความสามารถ ผ่านการพัฒนาทักษะองค์ความรู้ที่จำเป็นต่อการประกอบธุรกิจยุคใหม่อย่างรอบด้าน เพื่อสร้างผู้ประกอบการอัจฉริยะที่มีความรู้ความสามารถในการต่อยอด สามารถนำเทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรมดิจิทัลไปประยุกต์ใช้กับการดำเนินงานได้ตลอดกระบวนการผลิตและบริการ รวมถึงการจัดการและการตลาดให้เกิดประโยชน์สูงสุด

๒. การส่งเสริมให้เกิดการวิจัยและพัฒนาทางดิจิทัล (Digital R&D) การส่งเสริมให้เกิดการวิจัยและพัฒนาทางดิจิทัล (Digital R&D) หมายถึง นักวิจัยและนักพัฒนานวัตกรรมด้านดิจิทัลได้รับการสนับสนุนทุนวิจัย และส่งเสริมศักยภาพในด้านเทคโนโลยีดิจิทัลขั้นสูงอย่างต่อเนื่อง เกิดการสร้างสรรค์นวัตกรรม เพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลได้อย่างก้าวกระโดด ตลอดจนลดการพึ่งพาการนำเข้าระบบเทคโนโลยีจากต่างชาติ ทำให้เกิดความยั่งยืนในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ประกอบกับกิจกรรมต่าง ๆ ของประเทศ โดยพัฒนาขีดความสามารถของผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยหน่วยงานภาครัฐให้ทุนสนับสนุนการวิจัยแก่ผู้เชี่ยวชาญ ขณะเดียวกัน ผู้เชี่ยวชาญสามารถนำองค์ความรู้และข้อมูลที่ได้จากศึกษามาทำวิจัย สร้างประโยชน์ต่อยอดการพัฒนาศักยภาพของระบบดิจิทัลในประเทศไทยให้สูงขึ้น

๓. การส่งเสริมให้ประชาชนทั่วประเทศมีทักษะทางดิจิทัล (Digital Skills for All) ในปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลถูกนำมาใช้ในการอำนวยความสะดวกในทุกมิติเนื่องจากการพัฒนาอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีดิจิทัล ทำให้เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีส่วนในชีวิตประจำวันทั้งการดำเนินชีวิตและการประกอบอาชีพ ประชากรในยุคปัจจุบันจึงต้องมีความสามารถในการเรียนรู้ให้เท่าทันเทคโนโลยีดิจิทัล และสามารถนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ รัฐจึงควรมีมาตรการขับเคลื่อนให้ประชาชนมีความรู้ด้านดิจิทัลตั้งแต่การพัฒนา Digital Literacy และทักษะพื้นฐานด้านดิจิทัลสำหรับประชาชนทั่วไปในการดำรงชีวิต ตลอดจนการพัฒนาทักษะพื้นฐานด้านดิจิทัลสำหรับยกระดับความสามารถในการประกอบอาชีพทั่วไป

การส่งเสริมให้ประชาชนทั่วประเทศมีทักษะทางดิจิทัล (Digital Skills for All) หมายถึง ประเทศไทยสามารถสร้างทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลขั้นพื้นฐานให้แก่ บุคลากรผู้ทำงานในทุกสาขาเพื่อให้เกิดการนำเอาเทคโนโลยีดิจิทัลไป

ใช้เพิ่มประสิทธิภาพการทำงานให้ดีมากยิ่งขึ้นในทุกสาขาอาชีพ ซึ่งเป็นสิ่งที่รัฐสามารถสนับสนุนได้ด้วยการออกมาตรการเชิงปฏิบัติ และดำเนินโครงการสำคัญ ที่จะช่วยขับเคลื่อนให้ประชาชนทั่วประเทศมีทักษะความรู้ด้านดิจิทัล

๑. ส่งเสริมการจัดตั้งเครือข่ายความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคสถาบันการศึกษา ด้วยการจัดทำหลักสูตรการเรียนการสอนที่สร้างความตระหนักรู้ ความเข้าใจต่อเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ในระบบการศึกษาเสมือนเป็นความรู้ขั้นพื้นฐาน (Fundamental Knowledge) ให้แก่ประชาชน เพื่อวางรากฐานทักษะการใช้ดิจิทัลและต่อยอดสู่การพัฒนากำลังคนด้านดิจิทัล

๒. ยกระดับความรู้ความเข้าใจต่อเทคโนโลยีในพื้นที่การศึกษาระดับโรงเรียน ผ่านการจัดอบรมพัฒนาทักษะการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนการสอนให้แก่ครูผู้สอน พร้อมทั้งเพิ่มวิชาเรียนด้านดิจิทัลในหลักสูตรการเรียนการสอนของนักเรียน เพื่อให้ทั้งครูและนักเรียนเกิดความเข้าใจที่มีประสิทธิภาพ ทันสมัย เท่าทันต่อความก้าวหน้าของเทคโนโลยี

๓. ผลักดันให้กำลังคนในตลาดแรงงานนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ โดยสร้างเสริมศักยภาพในการใช้เทคโนโลยีขั้นพื้นฐานให้แก่กำลังคนในตลาดแรงงานไทย เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลของงานในทุกสาขาอาชีพ

๒.๓.๒ แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐

การดำเนินการขับเคลื่อนรัฐบาลดิจิทัลให้มีทิศทางที่ชัดจนและเกิดขึ้นได้จริงในเชิงปฏิบัติ จึงได้กำหนดแนวทางการพัฒนาในด้านที่มุ่งเน้นสำคัญไว้ทั้งหมด ๑๐ ด้าน ได้แก่ การศึกษา สุขภาพและการแพทย์ ความเหลื่อมล้ำทางสิทธิสวัสดิการประชาชน สิ่งแวดล้อม การเกษตร การท่องเที่ยว การส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (SMEs) แรงงาน การยุติธรรม และการมีส่วนร่วม โปร่งใส และตรวจสอบได้ของประชาชน รวมถึงสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) ที่ได้กำหนดแนวทางให้แต่ละประเทศดำเนินการเพื่อร่วมกันบรรลุ "การพัฒนาทางสังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน โดยไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง" ภายในปี ค.ศ. ๒๐๓๐ ในเป้าหมายที่ ๑๒ แผนการผลิตและการบริโภคที่ยั่งยืน (SDG ๑๒: Responsible consumption and production) ในกรณีของประเทศไทย การให้บริการของภาครัฐแก่ประชาชนยังเป็นเพียงการพัฒนาบริการออนไลน์ผ่านช่องทางต่างๆ เช่น เว็บไซต์ หรือแอปพลิเคชันของหน่วยงานเจ้าของบริการ แต่ขาดการบูรณาการร่วมกันผ่านการพัฒนาเพลตฟอร์มกลางที่ให้บริการร่วมระหว่างหลายหน่วยงานภาครัฐร่วมกันที่เป็นการให้บริการ ณ จุดเดียว และเป็นกระบวนการตั้งแต่ต้นจนจบ ดังนั้น เพื่อให้ภาครัฐสามารถมอบบริการที่ประชาชนสามารถเข้าถึงได้ง่าย สะดวก รวดเร็ว ณ จุดเดียว จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องส่งเสริมให้มีการพัฒนาบริการออนไลน์และสร้างแพลตฟอร์มดิจิทัลกลาง หรือเชื่อมโยงแพลตฟอร์มบริการดิจิทัลภาครัฐต่างๆ ให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้อย่างครบวงจร

หลักคิดนำทางการจัดทำแผน

๑. การใช้ข้อมูลร่วมกัน (Data Sharing) สนับสนุนให้เกิดการใช้ข้อมูลร่วมกันระหว่างหน่วยงานรัฐผ่านการมุ่งพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานของการใช้ข้อมูลร่วมกัน เช่น มาตรฐานข้อมูล (Data Standard) แนวทางการสร้าง API (API Guidance) และข้อตกลงการใช้เทมเพลตข้อมูลร่วมกัน (Template Data Sharing Agreement) ซึ่งจะช่วยลดอุปสรรคทางเทคนิคด้านความแตกต่างของระบบ รูปแบบการจัดเก็บ รวมถึงคุณภาพของข้อมูล อีกทั้ง ต้องกำหนดแนวทางของการใช้ข้อมูลร่วมกันระหว่างหน่วยงานให้ชัดเจนเพื่อลดความสับสนในการปฏิบัติตาม พ.ร.บ. คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. ๒๕๖๒ โดยการระบุให้ชัดเจนว่าข้อมูลใดที่ถือเป็นข้อมูลส่วนบุคคลหรือข้อมูลที่สามารถเปิดเผยใช้ร่วมกันได้

๒. สร้างธรรมาภิบาลและการทำงานร่วมกัน (Governance and Cooperation on Digital Transformation) จัดทำโครงการต้นแบบ (Engagement Project) ร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างโอเพนซอร์ส เครื่องมือดิจิทัล (Digital Tools Open Source) หรือโครงสร้างพื้นฐานร่วม ให้หน่วยงานอื่นสามารถนำโอเพนซอร์สเครื่องมือดิจิทัลไปใช้พัฒนางานบริการภาครัฐของหน่วยงานตนเองต่อไป แล้วจึงนำระบบงานบริการของแต่ละหน่วยงานมาเชื่อมต่อกันในภายหลังโดยไม่จำเป็นต้องสร้าง single website domain ขึ้นมาก่อน ซึ่งช่วยประหยัดต้นทุนการพัฒนาบริการของรัฐ และก่อให้เกิดมาตรฐานของระบบบริการ นอกจากนี้ หน่วยงานกลางด้านดิจิทัลควรกำหนดธรรมาภิบาลดิจิทัล (Digital Governance) ร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อกระตุ้นให้หน่วยงานเกิดความรู้สึกร่วมในการเป็นเจ้าของ (Sense of Ownership)

๓. ให้บริการสาธารณะด้วยช่องทางดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบและมีประสิทธิภาพ (Digital by Default) พัฒนาบริการดิจิทัลตั้งแต่กระบวนการต้นทางที่สะดวกและใช้งานง่ายสำหรับประชาชนทุกกลุ่มเพื่อให้ช่องทางดิจิทัลกลายเป็นช่องทางหลักในการรับบริการและทำธุรกรรมกับภาครัฐ โดยไม่ทอดทิ้งผู้ที่ยังไม่สามารถเข้าถึงบริการ หรือผู้ที่ไม่สามารถใช้งานได้ด้วยตนเอง

๔. หลักการครั้งเดียว (Once Only Principle) ประชาชนและภาคธุรกิจต้องสามารถข้าถึงบริการดิจิทัลภาครัฐทั้งกระบวนการได้อย่างครบวงจร โดยการให้ข้อมูลกับภาครัฐเพียงครั้งเดียว ซึ่งจะเกิดขึ้นได้ผ่านการบูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างหน่วยงาน เพื่อลดการขอข้อมูลที่ซ้ำซ้อน

๕. สามารถทำงานร่วมกันได้ (Interoperable) บริการดิจิทัลของรัฐที่มีความเกี่ยวข้องกันต้องได้รับการออกแบบให้สามารถทำงานร่วมกันได้อย่างราบรื่น ทั้งระหว่างหน่วยงาน และระหว่างฝ่ายต่างๆ ที่เกี่ยวข้องในองค์กรเดียวกันรวมถึงสามารถทำงานร่วมกับบริการที่ภาคเอกชนมีส่วนร่วมได้ด้วย

๖. เปิดกว้างและโปร่งใส (Open and Transparent) หน่วยงานภาครัฐต้องมีการแบ่งปันข้อมูลระหว่างกันและเปิดเผยข้อมูลเปิดภาครัฐโดยไม่ต้องร้องขอ ซึ่งประชาชนและภาคธุรกิจสามารถเข้าถึงได้โดยง่าย รวมถึงหน่วยงานภาครัฐต้องเข้าถึงประชาชนและภาคธุรกิจให้มีส่วนร่วมในการออกแบบบริการของรัฐ ที่จะช่วยสร้างความโปร่งใส และช่วยตรวจสอบการดำเนินงานของรัฐ ตลอดจนสร้างการมีส่วนร่วมกับประชาชน

๗. ทักษะดิจิทัลของบุคลากรภาครัฐ (Digital Skill) มุ่งขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงสู่ดิจิทัลของหน่วยงาน โดยการปรับปรุงขอบเขตหน้าที่และความรับผิดชอบ (Role Description) สำหรับตำแหน่งด้านดิจิทัลให้ชัดเจน กำหนดเส้นทางความก้าวหน้าในสายอาชีพ (Career Path) ของตำแหน่งงานด้านดิจิทัล และการพัฒนาทักษะดิจิทัลร่วมกับภาคเอกชน ซึ่งจะช่วยให้หน่วยงานมีบุคลากรที่มีทักษะดิจิทัลในตำแหน่งและวิชาชีพที่หลากหลายมากขึ้น แก้ปัญหาการขาดแคลนบุคลากรด้านดิจิทัล อีกทั้งควรพัฒนาทักษะดิจิทัลของเจ้าหน้าที่รัฐไปสู่ระดับพื้นที่อย่างทั่วถึง เพื่อกระจายการให้บริการดิจิทัลของรัฐได้อย่างครอบคลุม เพิ่มความสามารถและศักยภาพในการแข่งขันของภาคธุรกิจ (Enhance Competitiveness)

การยกระดับงานบริการภาครัฐให้ตรงกับความต้องการของผู้ประกอบการและภาคธุรกิจ ให้สามารถเข้าถึงบริการและแพลตฟอร์มดิจิทัลภาครัฐตลอดกระบวนการตั้งแต่ต้นจนจบ (End-to-End Process) และเป็นแบบครบวงจร ณ จุดเดียว (One-Stop Service) รวมถึงการให้ข้อมูลที่เอื้ออำนวยต่อการเติบโตและการแข่งขันของภาคธุรกิจของประเทศในด้านสำคัญ เช่น การเกษตร การส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (SMEs) แรงงาน และการท่องเที่ยว เป็นต้น

วิสัยทัศน์

บริการภาครัฐสะดวก โปร่งใส ทันสมัย ตอบโจทย์ประชาชน

เป้าหมาย

๑. ให้บริการที่ตอบสนองประชาชน และลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงบริการ

๒. เพิ่มความสามารถและศักยภาพในการแข่งขันของภาคธุรกิจ

๓. โปร่งใส เปิดเผยข้อมูล ประชาชนเชื่อถือและมีส่วนร่วม

๔. ภาครัฐที่ปรับตัวทันการณ์

ยุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง จำนวน ๔ ยุทธศาสตร์ จาก ๔ ยุทธศาสตร์

ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาบริการที่สะดวกและเข้าถึงง่าย

เป้าหมาย

๑. ประชาชนได้รับความสะดวกรวดเร็วในการใช้บริการต่างๆ ของหน่วยงานภาครัฐ ได้อย่างครบถ้วน ณ จุดเดียว (One-Stop Service)

๒. ประชาชนทุกกลุ่มทั่วประเทศสามารถข้าถึงและใช้บริการดิจิทัลภาครัฐได้

แนวทางพัฒนา

๑. สร้างแพลตฟอร์มการจัดบริการแบบบูรณาการและบริการดิจิทัลภาครัฐ จัดให้มีแพลตฟอร์มบริการดิจิทัลภาครัฐที่ตรงความต้องการของผู้ใช้ (User-Driven) และมีคุณภาพ แบบเบ็ดเสร็จ ณ จุดเดียว (One-Stop Service) ในด้านสำคัญ ทำให้ประชาชนสามารถเข้าถึงและรับบริการที่สอดคล้องกับความต้องการของประชาชนได้ตลอดเวลาโดยเปิดให้หน่วยงานและภาคส่วนที่เกี่ยวข้องเข้าร่วมพัฒนา จัดบริการที่มีความมั่นคงปลอดภัย มีการรักษาความเป็นส่วนบุคคลและเป็นไปตามหลักธรรมาภิบาล

๒. พัฒนาแพลตฟอร์มการบริการประชาชนแบบเบ็ดเสร็จโดยเชื่อมโยงชุดข้อมูลที่จำเป็นในการให้บริการเพื่อบูรณาการการทำงานในแต่ละบริการ และนำบริการที่สามารถให้บริการได้แบบเบ็ดเสร็จขึ้นบนแพลตฟอร์มในด้านสำคัญนั้นๆ ทั้งนี้ ให้มีการนำบริการพื้นฐาน ซึ่งได้รับการกำกับดูแลมาตรฐานความปลอดภัยและความเป็นส่วนบุคคลที่จำเป็นมาใช้ด้วย

๓. เชื่อมโยงแลกเปลี่ยนข้อมูลแบบอัตโนมัติผ่านศูนย์แลกเปลี่ยนข้อมูลกลางหรือระหว่างหน่วยงาน ทั้งภายในสังกัดและหน่วยงานภายนอกที่เกี่ยวข้อง และจัดให้มีการพิสูจน์ยืนยันตัวตนของผู้ใช้บริการ

๔. เผยแพร่/ประชาสัมพันธ์บริการให้ประชาชนทราบอย่างทั่วถึง

๕. ติดตามและประเมินผลความพึงพอใจของผู้ใช้บริการ และนำมาปรับปรงประสิทธิภาพแพลตฟอร์มให้ดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง

ยุทธศาสตร์ที่ ๒ สร้างมูลค่าเพิ่มและอำนวยความสะดวกแก่ภาคธุรกิจ

เป้าหมาย

ผู้ประกอบการได้รับความสะดวกรวดเร็วในการใช้บริการดิจิทัลของภาครัฐ

แนวทางพัฒนา

โดยยุทธศาสตร์ที่ ๒ มีด้านที่เน้นความสำคัญ (Focus Area) ๔ ด้าน ได้แก่

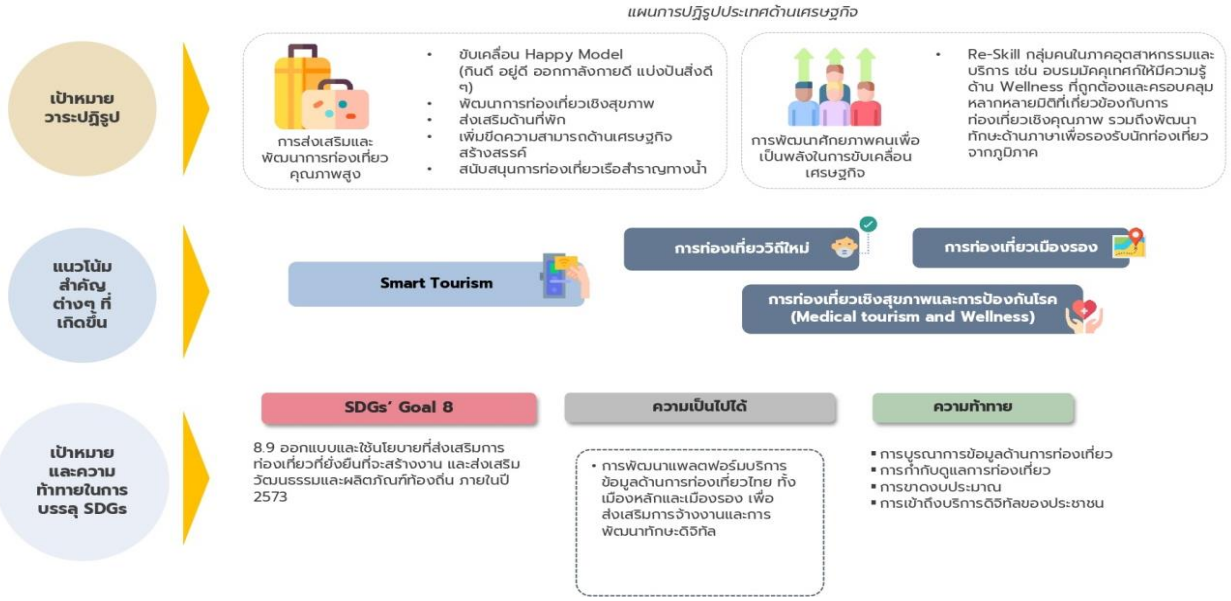
๑. การส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (SMEs) มุ่งเน้นให้ภาคธุรกิจเข้าถึงการทำธุรกรรมกับภาครัฐและเข้าถึงข้อมูลการส่งเสริมศักยภาพการแข่งขัน ผ่านแพลตฟอร์มได้อย่างครบถ้วนทั้งห่วงโซ่มูลค่า

๒. การเกษตร มุ่งเน้นให้เกษตรกรสามารถข้าถึงข้อมูลทุกมิติผ่านแพลตฟอร์มกลางข้อมูลเกษตรกรรมของประเทศเพื่อใช้ประกอบการตัดสินใจในการผลิตให้เหมาะสมกับศักยภาพพื้นที่

๓. แรงงาน มุ่งเน้นให้ภาคแรงงานได้รับการพัฒนาทักษะ และยกระดับการคุ้มครองสวัสดิภาพ รวมถึงปรับสมดุลตลาดแรงงานไทยสู่ความยั่งยืนด้วยระบบบริการด้านแรงงานแบบครบวงจร และระบบวิเคราะห์ข้อมูลอัจฉริยะ

๔. การท่องเที่ยว มุ่งเน้นให้ธุรกิจท่องเที่ยวเข้าถึงข้อมูลทุกมิติผ่านระบบวิเคราะห์ข้อมูลท่องเที่ยวแบบครบวงจรและใช้ประโยชน์จากบริการดิจิทัล เพื่อยกระดับอุตสาหกรรมท่องเที่ยว

เป้าหมายและความท้าทายด้านการท่องเที่ยว และแนวโน้มสำคัญ



Painpoint รัฐบาลดิจิทัลด้านการท่องเที่ยว

การรักษาข้อมูลส่วนตัวของนักท่องเที่ยว

Comparitech บริษัทวิจัยด้านความปลอดภัยทางไซเบอร์

รายงานว่า ข้อมูลส่วนตัวของชาวต่างชาติที่เดินทางเข้าไทยหลุดสู่เว็บไซต์ที่ง่ายต่อการเข้าถึง โดยข้อมูลที่รั่วไหลมีขนาดถึง 200 กิกะไบต์ หรือข้อมูลของผู้เดินทางต่างประเทศกว่า 106 ล้านคน (ข้อมูลของชาวต่างชาติที่เดินทางเข้าประเทศไทยในช่วง 10 ปีที่ผ่านมาจนถึงปัจจุบัน) ประกอบไปด้วยข้อมูลส่วนตัว เช่น วันที่เดินทางมาถึงไทย เพศ ชื่อจริงนามสกุลจริง เลขหนังสือเดินทาง ประเภทของวีซ่า ด้วยเหตุที่กล่าวนี้ทำให้นักท่องเที่ยวขาดความเชื่อมั่นในการรักษาข้อมูลของไทยซึ่งส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเดินทางมายังไทย

ไม่มีการรวบรวมข้อมูลสำหรับอำนวยความสะดวกนักท่องเที่ยว

ขาดระบบรวมรวมข้อมูลผู้ให้บริการ หรือผู้ประกอบการท้องถิ่นในแหล่งท่องเที่ยวต่าง ๆ ซึ่งรวมถึงช่องทางการติดต่อ เพื่ออำนวยความสะดวกในการท่องเที่ยว เช่น ข้อมูลโรงแรม/ที่พัก บริการให้เช่าพาหนะเดินทาง ร้านอาหาร วิธีการเดินทาง เป็นต้น รวมถึงขาดช่องทางในการสื่อสารระหว่างเจ้าหน้าที่ในท้องที่/เจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยกับนักท่องเที่ยวโดยตรง เพื่อใช้ในการแจ้งเตือนภัย และการให้ความช่วยเหลือ

การแบ่งปันข้อมูล

ไม่มีการเชื่อมโยงและแบ่งปันทรัพยากรระหว่างหน่วยงานในกำกับและหน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้อง ขาดมาตรฐานในการเชื่อมต่อข้อมูลและเชื่อมโยงเครือข่ายให้สามารถใช้งานร่วมกันได้ (Sharability) เช่น การเชื่อมโยงข้อมูลการได้รับวัคซีนโควิด-19 กับผู้ให้บริการ ณ แหล่งท่องเที่ยว

สัญญาณอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์ขาดความพร้อมใช้งานในพื้นที่ชนบท

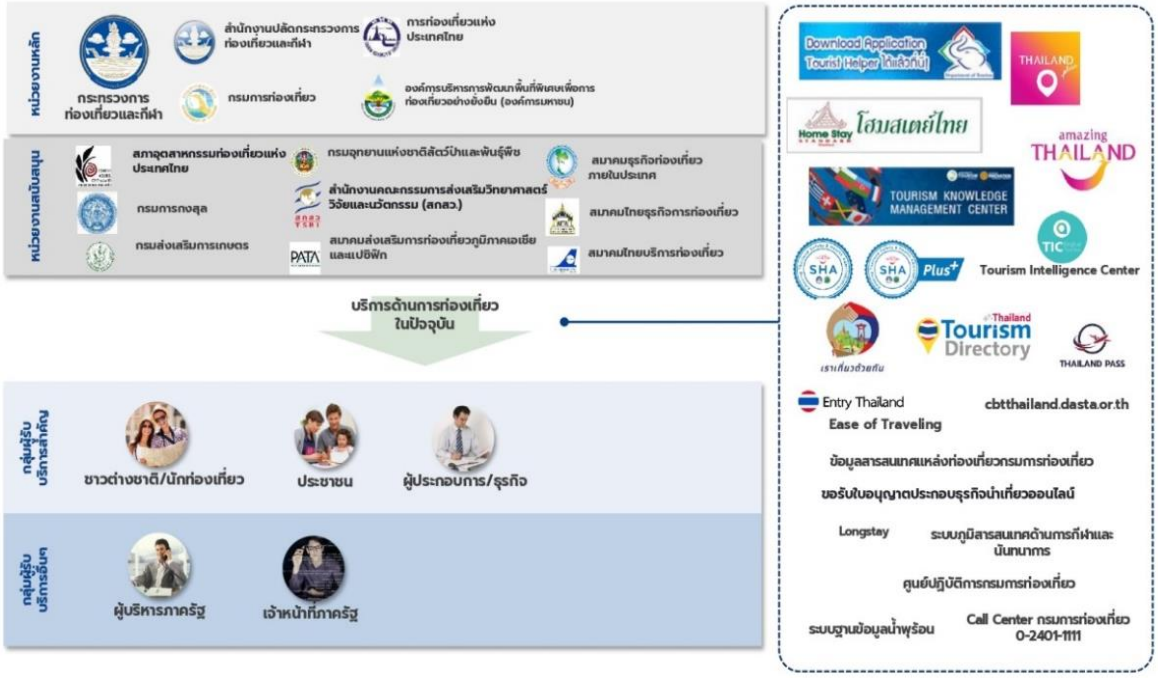
บางพื้นที่ขาดการเข้าถึงโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลหรือบรอดแบนด์ความเร็วสูง ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการใช้บริการดิจิทัลเพื่อการท่องเที่ยว เช่น GPS, การใช้ mobile banking

ความยุ่งยากในการขอใบอนุญาตประกอบกิจการด้านการท่องเที่ยว และทักษะดิจิทัลของผู้ประกอบการ

การส่งเสริมการท่องเที่ยวในเมืองรอง

การประชาสัมพันธ์/ส่งเสริมการท่องเที่ยวในเมืองรองและการท่องเที่ยวนอกฤดูกาลยังไม่ดีเท่าที่ควร นักท่องเที่ยวกระจุกตัวในพื้นที่ท่องเที่ยวเมืองหลักจำนวนมาก

หน่วยงานผู้เกี่ยวข้องและผู้รับบริการจากดิจิทัลภาครัฐด้านการท่องเที่ยว (Stakeholders)

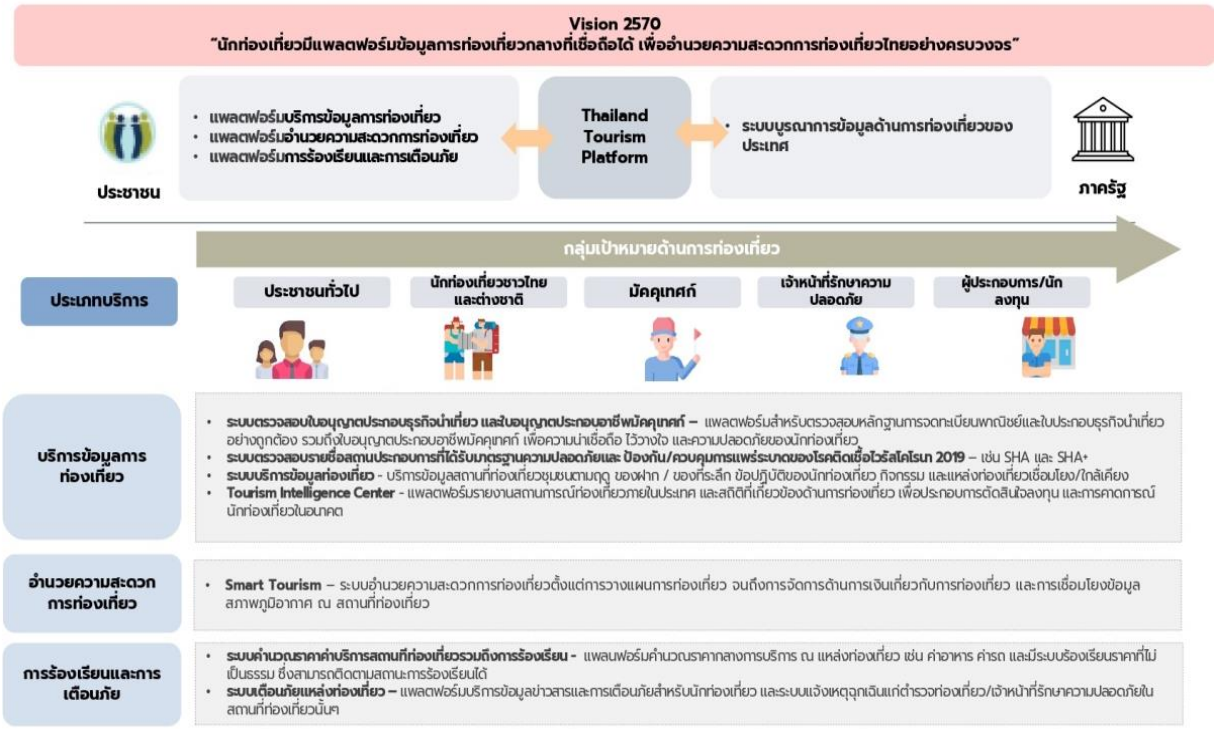


Maturity Model ของการพัฒนารัฐบาลดิจิทัลด้านการท่องเที่ยว

Capability Maturity (Level)	การบริหาร Smart Tourism (Governing smart tourism)	การจัดการข้อมูลและทรัพยากรการท่องเที่ยว (Managing data and tourism resources)	การจัดการโครงสร้างพื้นฐานและบริการ (Managing infrastructure and services)	การส่งเสริมความตระหนักด้านการท่องเที่ยวของประชาชน (Fostering public tourism awareness)	อำนวยความสะดวกในการร่วมสร้างสรรค์ (Facilitating co-creation)	ความตระหนักถึงคุณค่าการท่องเที่ยว (Realizing tourism values)
Advanced/ Optimizing	• แต่ละท้องถิ่นมีการปกครองร่วมกันเพื่อเชื่อมโยงสู่ Smart Tourism • ประชาชนมีส่วนร่วมอย่างแพร่หลาย และมีส่วนงานจัดการด้าน Smart Tourism	• มีการแบ่งปันข้อมูลที่เชื่อถือได้ รวมถึงนวัตกรรมที่ยั่งยืน และการบูรณาการทรัพยากรและข้อมูลการท่องเที่ยว จากทุกภาคส่วนของประเทศ ทั้งภาคอุตสาหกรรม วิชาการ ท้องถิ่น/รัฐบาล และประชาชน • มีการบูรณาการแบบมีพลวัต (Dynamic Integration) การประมวลผลข้อมูลขนาดใหญ่ของทรัพยากรและข้อมูลการท่องเที่ยว รวมถึงการริเริ่ม crowd-sourcing	• มีเครือข่ายความเร็วสูง ปลอดภัย และชาญฉลาดอย่างครอบคลุม และมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างนักท่องเที่ยวและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียด้านการท่องเที่ยวโดยเชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับการบริหารและอุตสาหกรรมอื่น ๆ นอกเหนือจากการท่องเที่ยว • มีเครือข่ายในการตอบสนองและจัดการคุณภาพการบริการ รวมถึงการจัดหาข้อมูลการท่องเที่ยวแบบเรียลไทม์	• มีการแบ่งปันวิสัยทัศน์การท่องเที่ยวและสภาพแวดล้อมการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากการมีส่วนร่วมและความร่วมมือจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียด้านการท่องเที่ยว • มีการแบ่งปันวิสัยทัศน์การท่องเที่ยวแบบครบวงจรในระบบนิเวศการท่องเที่ยว ทั้งหมด มีความพยายามในการปรับปรุงการท่องเที่ยวของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียด้านการท่องเที่ยว	• Bottom-up entrepreneurship & open-innovation, Sustainable voluntary co-creations in tourism • ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียด้านการท่องเที่ยวขับเคลื่อนนวัตกรรม Smart Tourism	• มีระบบการดำเนินงานในเมืองแบบอัจฉริยะ มีแนวทางการพัฒนาอย่างยั่งยืนที่ครอบคลุมค่านิยมทางเศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม สังคม และค่านิยมอื่นๆ • มีการตรวจสอบและปรับปรุงอย่างเป็นระบบในทุกด้านของมูลค่าการท่องเที่ยว และการดำเนินงานของเมืองเป็นเชิงคาดการณ์เพื่อการพัฒนาการท่องเที่ยว
Intermediate	• มีวิสัยทัศน์ด้าน Smart Tourism แบบรวมศูนย์ รวมถึงมีนโยบายและการจัดหาทรัพยากรในการจัดการอย่างเป็นระบบ	• มีการบูรณาการข้อมูลและทรัพยากรการท่องเที่ยวภายในและระหว่างกันในแพลตฟอร์มข้อมูลการท่องเที่ยวของเมือง และมีการผสมผสานข้อมูลการท่องเที่ยวจากแหล่งที่หลากหลาย	• มีเครือข่ายรวบรวมข้อมูลนักท่องเที่ยว & การจัดการตอบสนอง เพื่อรองรับบริการท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวแบบเรียลไทม์	• มีวิสัยทัศน์การท่องเที่ยวเป็นอันเดียวกัน มีความพยายามในการปรับปรุงการท่องเที่ยวโดยพิจารณาความคิดริเริ่มด้านการท่องเที่ยวและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	• มีโครงสร้างความร่วมมือในดำเนินการในภูมิภาคการท่องเที่ยวทั้งหมด มีกระแสตอบรับจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียด้านการท่องเที่ยว	• มีการจัดการการตรวจสอบและปรับปรุงในด้านเศรษฐกิจและคุณค่าด้านการท่องเที่ยวอื่น ๆ รวมทั้งปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับนักท่องเที่ยวและหน่วยงานด้านการท่องเที่ยว
Basic	• การมีส่วนร่วมของเมืองท้องถิ่น, ความร่วมมือข้ามส่วนโดยใช้เทคโนโลยีในการดำเนินงานและการพัฒนาการท่องเที่ยว	• มีข้อมูลนโยบายสำหรับการกำกับดูแล ความเป็นส่วนตัว ความปลอดภัยและการแบ่งปัน ข้อมูลขนาดเล็ก และการบูรณาการทรัพยากรการท่องเที่ยว	• มีการจัดระดับของเครื่องมือวัดผล ความเชื่อมโยงสิ่งแวดล้อม เทคโนโลยีกับโครงสร้างพื้นฐานของเมือง เพื่อปรับปรุงประสบการณ์การท่องเที่ยวและคุณภาพการบริการ	• มีวิสัยทัศน์การท่องเที่ยวที่ไม่แน่นอน และมีการริเริ่มการรับรู้คุณค่าการท่องเที่ยวแบบไม่ต่อเนื่อง	• มีความร่วมมือความคิดริเริ่มด้านการท่องเที่ยวบางอย่าง และมีการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียด้านการท่องเที่ยวอย่างจำกัด	• มีการตรวจสอบ ปรับปรุงการดำเนินงาน และการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างจำกัด

https://www.semanticscholar.org/paper/Developing-a-Capability-Maturity-Model-for-Smart-Lim-Baba/101b3078c79d2ff24460612e15f44016a17643c4

สิ่งที่ผู้ประกอบการและหน่วยงานภาครัฐจะได้รับจากการพัฒนารัฐบาลดิจิทัลด้านการท่องเที่ยว



โครงการสำคัญภายใต้ด้านการท่องเที่ยว

๑. โครงการ พัฒนาระบบวิเคราะห์ข้อมูลท่องเที่ยวอัจฉริยะด้วย AI บน Tourism Intelligence Center

วัตถุประสงค์โครงการ เพื่อต่อยอดระบบ Tourism Intelligence Center ให้สามารถมีการวิเคราะห์แนวโน้มตลาดท่องเที่ยว ทั้งอุปสงค์และอุปทานของตลาดได้ล่วงหน้า ให้หน่วยงานภาครัฐมีฐานข้อมูล พร้อมระบบวิเคราะห์ข้อมูลที่มีประสิทธิภาพประกอบการตัดสินใจเชิงนโยบายด้านการพัฒนาการท่องเที่ยว

รายละเอียดโครงการ พัฒนาต่อยอดจากระบบ Tourism Intelligence Center ให้สามารถมีการวิเคราะห์แนวโน้มตลาดท่องเที่ยว ทั้งอุปสงค์และอุปทานของตลาดได้ล่วงหน้า เพื่อระบุกลุ่มสินค้าและบริการที่มีความต้องการจากนักท่องเที่ยวที่เหมาะสม ซึ่งจะช่วยพัฒนาการวางนโยบายการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว การกำกับดูแลบริการ โดยตั้งต้นจากการ Digitize ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และเชื่อมโยงฐานข้อมูล เพื่อนำไปฝึกฝนระบบ AI ต่อไป

ผู้รับผิดชอบ ๑) สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ๒) การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย

ผลผลิต มีระบบวิเคราะห์ข้อมูลท่องเที่ยวอัจฉริยะด้วย AI Uu Tourism Intelligence Center ผลผลิต

ระยะเวลา การดำเนินโครงการ ๓๖ เดือน

ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๖๘

๒. โครงการ พัฒนาระบบโปรแกรม สำหรับการบริหารจัดการเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวและผู้ประกอบการท่องเที่ยว (Tourism Supply Management)

วัตถุประสงค์โครงการ เพื่อให้ผู้ประกอบการสามารถวางแผนการดำเนินกิจกรรมท่องเที่ยวให้สอดคล้องกับการจัดการห่วงโซ่อุปทานได้อย่างมีประสิทธิภาพและหน่วยงานภาครัฐสามารถบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ ลดโอกาสการเกิด Over tourism และมีข้อมูลการท่องเที่ยวที่แม่นยำมากขึ้น

รายละเอียดโครงการ พัฒนาศูนย์บริการการบริหารจัดการเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวและผู้ประกอบการท่องเที่ยว (Tourism Supply Management) เพื่อให้เกิดการบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยวกับผู้ประกอบการท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีมาตรฐานของหน่วยงานในสังกัดเกิดการลงทะเบียน ตรวจสอบผู้ให้บริการนำเที่ยวให้เกิดความน่าเชื่อถือ และลดระยะเวลาในการติดต่อหน่วยราชการ โดยเชื่อมโยง Thailand Tourism Directory ก่อนในระยะแรก

ผู้รับผิดชอบ ๑) กรมการท่องเที่ยว ๒) ภาคธุรกิจเอกชนที่ให้บริการสนับสนุน

ผลผลิต มีระบบโปรแกรม สำหรับการบริหารจัดการเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวและผู้ประกอบการท่องเที่ยว (Tourism Supply Management)

ระยะเวลา การดำเนินโครงการ ๒๔ เดือน

ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗ – ๒๕๖๘

๓. โครงการ Amazing Thailand Metaverse

วัตถุประสงค์โครงการ เพื่อผลักดันให้อุตสาหกรรมท่องเที่ยวเป็นอุตสาหกรรมคริปโต (Crypto-positive Industry) ตลอดจนใช้ประโยชน์จากเศรษฐกิจโทเคน (Token Economy) ด้วยการใช้ประโยชน์จากสกุลเงินดิจิทัล

รายละเอียดโครงการ จากกระแสโลกเสมือน หรือ Metaverse ที่มีแนวโน้มที่ชัดเจนขึ้นทั่วโลก ทำให้ภาคการท่องเที่ยวที่ได้รับผลกระทบจากโควิด-๑๙ ต้องพิจารณารองรับความต้องการและโอกาสจากโลก Metaverse ที่สูงขึ้น ประกอบกับผู้ใช้งาน คือกลุ่มประชากรโลกที่มีความมั่งคั่งสูง (Wealthy Global Citizen) ซึ่งเป็นนักท่องเที่ยวที่มีกำลังซื้อสูงและเต็มใจจ่ายที่สอดรับกับเป้าหมายนักท่องเที่ยวของประเทศไทย ดังนั้น โครงการนี้ จึงเป็นการสนับสนุนการพัฒนาภาคการท่องเที่ยวบน Metaverse โดยสนับสนุนการขับเคลื่อนการท่องเที่ยวบนโลกเสมือนมากขึ้น อาทิ การต่อยอด Thailand Tourism Virtual Market (TTVM) ให้เกิดการซื้อขายสินค้าและบริการท่องเที่ยวบนโลกดิจิทัลมากขึ้น การแปลงคูปองต่างๆ สู่ Token Digital เพื่อเพิ่มสภาพคล่องให้ผู้ประกอบการท่องเที่ยว เป็นต้น

ผู้รับผิดชอบ ๑) การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ๒) สมาคมการท่องเที่ยวต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

ผลผลิต มีการศึกษาและออกแบบระบบสนับสนุนให้เกิดการซื้อขายสินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวบนโลกเสมือน

ระยะเวลา การดำเนินโครงการ ๓๖ เดือน

ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗-๒๕๖๙

ยุทธศาสตร์ที่ ๓ ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชน และเปิดเผยข้อมูลเปิดภาครัฐ

เป้าหมาย

๑. ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการดำเนินงานภาครัฐ ที่มีความโปร่งใส ตรวจสอบได้ผ่านช่องทางที่หลากหลาย

๒. การเปิดเผยข้อมูลแก่สาธารณะโดยประชาชนไม่ต้องร้องขอ และประชาชนสามารถนำไปใช้ประโยชน์และมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น

แนวทางพัฒนา

๑. จัดให้มีระบบดิจิทัลที่สนับสนุนการเชื่อมโยง เปิดเผย และแลกเปลี่ยนข้อมูลภาครัฐ ที่เปิดให้ทุกภาคส่วนได้ติดตามและแสดงความคิดเห็น กำหนดให้มีระบบดิจิทัลในการเปิดข้อมูลเปิดภาครัฐที่รวมชุดข้อมูลเปิดภาครัฐของทุกหน่วยงานอย่างเบ็ดเสร็จพร้อมรองรับการเชื่อมโยงไปยังชุดข้อมูลเปิดจากหน่วยงานท้องถิ่นให้ทุกภาคส่วนติดตามได้อย่างต่อเนื่องรวมถึง Smart Dashboard สำหรับตัดสินใจเชิงนโยบายและกำกับติดตามการดำเนินงาน โดยเฉพาะชุดข้อมูลการเบิกจ่ายงบประมาณและการใช้ภาษีของหน่วยงานทั้งในระดับกรม และระดับท้องถิ่น ที่จะเปิดเผยให้ทุกภาค

ส่วนได้ติดตามแสดงความเห็น เพื่อเพิ่มความโปร่งใสในการบริหารจัดการงบประมาณของรัฐ นอกจากนี้ เพื่อให้เกิดการใช้ประโยชน์จากข้อมูลเปิดภาครัฐ อาจพิจารณาสำรวจความต้องการของประชาชนต่อข้อมูลเปิดภาครัฐที่มีความสำคัญ เพื่อจัดลำดับการปรับปรุงข้อมูลเปิดภาครัฐสู่สาธารณะในรูปแบบที่เหมาะสมตามมาตรฐานฯ และหลักเกณฑ์ฯ ซึ่งจะส่งผลให้ภาคประชาชนและเอกชนนำไปใช้ประโยชน์ได้สะดวก

๒. พัฒนากลไกการตรวจสอบการดำเนินงานภาครัฐ เพื่อให้เกิดความโปร่งใส พัฒนา/ปรับปรุงระบบสนับสนุนการดำเนินงานภาครัฐด้านการจัดซื้อจัดจ้าง งบประมาณ การบริหารการเงินการคลัง ทุกขั้นตอนให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล และกำหนดแนวทางปฏิบัติในการจัดซื้อจัดจ้างให้คล่องตัวขึ้น โดยหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจำเป็นต้องเชื่อมโยงฐานข้อมูลการจัดซื้อจัดจ้างเข้ากับหน่วยงานตรวจสอบและหน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

๓. จัดให้มีคู่มือ (Guideline) ในการจัดการข้อมูลเปิดภาครัฐให้หน่วยงานสามารถจัดทำชุดข้อมูลเปิดภาครัฐที่ปลอดภัย (Secure by Design) และไม่ละเมิดข้อมูลส่วนบุคคล ภาครัฐจะต้องจัดให้มีมาตรฐาน และแนวทางการปฏิบัติในการจัดทำข้อมูลเปิดภาครัฐให้ทุกหน่วยงานราชการทั้งในระดับส่วนกลางและภูมิภาคที่เป็นมาตรฐานเดียวกัน ที่มีความปลอดภัยและสอดคล้องกับแนวทางการรักษาความเป็นส่วนตัวและข้อมูลส่วนบุคคล ให้สามารถปฏิบัติตามได้อย่างถูกต้อง พร้อมทั้งนำกรณีตัวอย่างของหน่วยงานรัฐที่ดำเนินการเปิดเผยชุดข้อมูลเปิดภาครัฐที่ถูกต้องมาแบ่งปันประสบการณ์ให้เป็นแม่แบบให้กับหน่วยงานอื่นๆ

๔. จัดให้มีช่องทางรับฟังความคิดเห็นในการกำหนดนโยบาย กฎหมาย กฎระเบียบ และส่งเสริมการนำความเห็นประชาชนไปสู่การพัฒนาบริการจริงรายพื้นที่ (Strong from the Bottom) พัฒนาระบบแพลตฟอร์มกลางในการรับฟังความคิดเห็นด้านนโยบาย กฎหมาย กฎระเบียบของหน่วยงานรัฐทั้งที่ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตและการดำเนินธุรกิจของประชาชน พร้อมจัดทำกลไกที่ชัดเจนในการติดตามและตอบสนองต่อความคิดเห็นของประชาชนในเรื่องที่มีความเห็นในแนวทางใกล้เคียงกัน และมีปริมาณสูง เพื่อส่งต่อไปสู่การปรับปรุงแก้ไขกฎระเบียบ โดยหน่วยงานที่เกี่ยวข้องให้เหมาะสมกับความต้องการของประชาชนและทิศทางการพัฒนาประเทศในแต่ละพื้นที่

ยุทธศาสตร์ที่ ๔ ยกระดับการเปลี่ยนผ่านดิจิทัลภาครัฐ เพื่อการบริหารงานที่ยืดหยุ่น คล่องตัว และขยายสู่หน่วยงานภาครัฐระดับท้องถิ่น

เป้าหมาย

๑. ภาครัฐดำเนินการจัดทำข้อมูล ตามกรอบธรรมาภิบาลข้อมูลภาครัฐ

๒. ภาครัฐดำเนินการเชื่อมโยง และแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกัน ผ่านศูนย์แลกเปลี่ยนข้อมูลกลาง

๓. ภาครัฐมีกระบวนการทำงานที่เป็นดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบ

๔. มีชุดเทคโนโลยี และบริการกลางที่มีมาตรฐาน สำหรับการให้บริการของรัฐ

๕. บุคลากรรัฐได้รับการอบรมและมีทักษะด้านดิจิทัลอย่างทั่วถึงและต่อเนื่อง

แนวทางพัฒนา

๑. พัฒนาข้อมูลตามหลักธรรมาภิบาลข้อมูลภาครัฐ การบูรณาการข้อมูล และส่งเสริมการใช้งานข้อมูล Big Data เพื่อจัดทำนโยบาย เร่งพัฒนาข้อมูลภาครัฐให้พร้อมต่อการใช้ประโยชน์อันจะช่วยสนับสนุนการตัดสินใจเชิงนโยบาย การดำเนินงาน การกำกับติดตาม การบริหารจัดการ และการบริการภาครัฐให้เป็นไปบนพื้นฐานข้อมูลเหมาะสมกับสถานการณ์ของประเทศ

๑.๑ ทบทวนกรอบธรรมาภิบาลข้อมูลภาครัฐอย่างสม่ำเสมอ ให้สอดคล้องกับบริบทการทำงานด้วยข้อมูลของรัฐบาลดิจิทัลในอนาคตให้สามารถปฏิบัติได้อย่างเป็นรูปธรรม

๑.๒ กำหนดความรับผิดชอบที่ชัดเจนต่อบทบาทและหน้าในการจัดการธรรมาภิบาลข้อมูลภายใต้กลไกการทำงานของรัฐในแต่ละหน่วยงาน

๑.๓ จัดทำนโยบายและมาตรฐานด้านข้อมูล อาทิ Data Management, Data Quality, Data Sharing, Data Exchange Master Data เป็นต้น

๑.๔ ติดตามและประเมินผลการใช้งานมาตรฐาน เพื่อให้มีการพัฒนาข้อมูลตามหลักธรรมาภิบาลข้อมูลอย่างต่อเนื่อง

๒. พัฒนาแพลตฟอร์มกลางและโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัลสำรับหน่วยงานภาครัฐ ให้สามารถทำงานได้อย่างต่อเนื่อง (Seamless) จัดให้มีแพลตฟอร์มการจัดการบริการแบบบูรณาการและบริการดิจิทัลภาครัฐที่มีคุณภาพทำงานได้ราบรื่นและสอดคล้องกับความจำเป็นความต้องการพื้นฐานของประชาชน ชุมชน และภาคธุรกิจบน Government Cloud Service หรือ Public Cloud ในอนาคต

๒.๑ จัดให้มีการบูรณาการระหว่างหน่วยงานภาครัฐ ในรูปแบบบริการและแพลตฟอร์มกลาง และพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัล โดยเริ่มต้นที่การศึกษาวิจัยกระบวนการดำเนินงานหรือโครงสร้างพื้นฐานที่แต่ละหน่วยงานรัฐใช้เป็นประจำและคล้ายกัน

๒.๒ จัดหา หรือพัฒนาบริการและแพลตฟอร์มกลาง และโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัลที่เหมาะสมกับหน่วยงานผู้ใช้งานให้สามารถดำเนินงานร่วมกันได้

๒.๓ เผยแพร่/ประชาสัมพันธ์ให้หน่วยงานรัฐเพื่อนำไปใช้งาน

๒.๔ ติดตามและประเมินผลสัมฤทธิ์ของการพัฒนาแพลตฟอร์มกลางและโครงสร้างพื้นฐาน และนำมาปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง

๓. การยกระดับทักษะด้านดิจิทัล และวัฒนธรรมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของบุคลากรภาครัฐ จัดให้มีหลักสูตรกลางสำหรับการพัฒนาและยกระดับทักษะดิจิทัลข้าราชการและบุคลากรภาครัฐของทุกหน่วยงาน และหลักสูตรสำหรับพัฒนาทักษะดิจิทัลใหม่ๆ ตามทิศทางความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี นวัตกรรมด้านดิจิทัล รวมถึงจัดให้มีเครื่องมือสนับสนุนการยกระดับทักษะดิจิทัลข้าราชการและบุคลากรภาครัฐ และบริหารจัดการในด้านต่างๆ อย่างเป็นระบบ นอกจากนี้ยังจำเป็นต้องพัฒนาทักษะผู้นำด้านดิจิทัลให้กับผู้บริหารหน่วยงานภาครัฐ และผู้บริหารเทคโนโลยีสารสนเทศระดับสูง ให้มีวิสัยทัศน์และความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการขับเคลื่อนการพัฒนารัฐบาลดิจิทัลอีกด้วย

๒.๓.๓ แผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ ฉบับที่ ๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐)

แผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ ฉบับที่ ๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐) ได้มุ่งเน้นความสำคัญแก่การพลิกฟื้นการท่องเที่ยวไทยเพื่ออนาคตที่ดีกว่าสำหรับทุกคน (Building Forward a Better Tourism For All) โดยคำนึงถึงประโยชน์ของ ๓ กลุ่มหลัก ดังต่อไปนี้

๑. ประชาชน (People) : การท่องเที่ยวไทยจะมุ่งเน้นไปที่ผลกระทบเชิงบวกต่อสังคม (Social Impact) ที่ประชาชนไทยและนักท่องเที่ยวจะได้รับประโยชน์ร่วมกัน คือ เรื่องความสะอาด ปลอดภัย และการได้รับมาตรฐานการท่องเที่ยว การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานคมนาคมให้มีความเชื่อมโยงและยกระดับสาธารณูปโภคให้มีคุณภาพตลอดเส้นทาง การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านการท่องเที่ยวของประเทศไทย รวมไปถึง การใช้ข้อมูลด้านการท่องเที่ยวจากศูนย์ข้อมูลด้านการท่องเที่ยว (One – Stop Tourism Database) เพื่อนำไปพัฒนาการท่องเที่ยวต่อไป

๒. รายได้ (Profits) : การท่องเที่ยวไทยยังคงมุ่งเน้นไปที่ผลกระทบทางเศรษฐกิจ (Economic Impact) มุ่งเน้นไปที่การดึงดูดนักท่องเที่ยวคุณภาพสูงจากหลากหลายประเทศอย่างสมดุล โดยพัฒนาการตลาดการท่องเที่ยวไทยให้มี

ความล้ำสมัย ส่งเสริมรูปแบบการท่องเที่ยวที่หลากหลายและมีศักยภาพ และสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวให้น่าประทับใจ มีคุณค่า อีกทั้ง มุ่งเน้นไปที่การลดการรั่วไหลของรายได้จากการท่องเที่ยว และการกระจายความเจริญจากการท่องเที่ยวไปยังทุกพื้นที่ทั่วประเทศไทย รวมไปถึงการให้ความสำคัญแก่การฟื้นฟูและส่งเสริมภาคการผลิตในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวให้กลับมามีขีดความสามารถในการแข่งขันระดับโลก

๓. ความยั่งยืน (Planet) : การท่องเที่ยวไทยจะมีส่วนช่วยในการรักษาความอุดมสมบูรณ์ของสิ่งแวดล้อมและการลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรม (Environmental & Cultural Impact) โดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมในการบริหารจัดการจำนวนนักท่องเที่ยวอย่างมีประสิทธิภาพและต่อยอดทรัพย์สินทางวัฒนธรรมไทยและเอกลักษณ์ไทยให้เข้ากับยุคสมัยอย่างยั่งยืนเป้าหมายของแผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ ฉบับที่ ๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐)

ให้ความสำคัญกับการยกระดับใน ๓ มิติ ได้แก่ มิติเศรษฐกิจ (Economic) การพัฒนาให้อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเป็นเศรษฐกิจท่องเที่ยวคุณค่าสูง (High Value Economy) มิติสังคม (Social) การพัฒนาให้เกิดสังคมและชุมชนท่องเที่ยวคุณค่าสูง (High Value Society) และมิติสิ่งแวดล้อม (Environment) การต่อยอดคุณค่าให้กับทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม (High Value Environment)

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว

ในปัจจุบันประเทศไทยได้มีการปรับใช้เทคโนโลยีในภาคอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวได้อย่างหลากหลาย เช่น การใช้เทคโนโลยีวัตถุเสมือนและโลกเสมือน (Augmented Reality - AR และ Virtual Reality - VR) เพื่อช่วยเหลือนักท่องเที่ยวในด้านการเดินทางและนหาสถานที่ผ่านแอปพลิเคชันแบบ Real Time การจำลองสถานที่ประวัติศาสตร์ของไทยที่ไม่ได้เปิดให้เข้าชม และเพิ่มคุณค่าให้ประสบการณ์การท่องเที่ยว การใช้เทคโนโลยี ๕G ในการสนับสนุนด้านอื่น ๆ เพื่อเพิ่มความแม่นยำและรวดเร็วของการสื่อสาร ร่วมกับเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (Internet of Things) และระบบคลาวด์ (Cloud) จะทำให้สามารถยกระดับการบริการแก่นักท่องเที่ยวมากยิ่งขึ้น การขับเคลื่อนอุตสหกรรมท่องเที่ยวด้วยข้อมูลและเทคโนโลยีดิจิทัล (Data and Technology Driven Tourism) รวบรวม พัฒนา และเชื่อมโยงแพลตฟอร์มศูนย์รวมการเรียนรู้การท่องเที่ยว (Tourism Learning Center) ที่รวบรวมหลักสูตรการเรียนรู้ทันสมัยทั้งหมดที่เกี่ยวข้องสำหรับบุคลากรท่องเที่ยวซึ่งวิเคราะห์อย่างเฉพาะเจาะจง เพื่อเพิ่มคุณภาพของบุคลากรและบริการในระยะยาว (High quality service) เช่น หลักสูตรการบริการ หลักสูตรการวิเคราะห์หาช่องทางรายได้ใหม่ ๆ หรือหลักสูตรการพัฒนาสินค้าและบริการให้เหมาะสมกับนักท่องเที่ยวด้วยเทคนิค design thinking เป็นต้น โดยมีตัวอย่างของการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ดังนี้

๑. การใช้เทคโนโลยีที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวไร้สัมผัส (Contactless) เช่น เทคโนโลยีการสั่งงานด้วยเสียงในลิฟต์หรือในห้องพัก การใช้ Digital key ในการปลดล็อกห้องพักผ่าน Smart Phones เพื่อมอบบริการที่สะดวกสบายเหนือระดับให้กับลูกค้า รวมถึงการประยุกต์ใช้ระบบเซนเซอร์สั่งการแทนการสัมผัส การยืนยันตัวบุคคลด้วยไบโอเมตริก เป็นต้น ซึ่งการใช้เทคโนโลยีเหล่านี้เป็นการสร้างความมั่นใจและความปลอดภัยแก่นักท่องเที่ยวตลอดการเดินทาง

๒. การนำเทคโนโลยีบล็อกเชน (Block chain) มาใช้ในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว นอกเหนือจากการใช้งานในภาคการเงินของประเทศไทย เช่น การพัฒนาระบบพาสปอร์ตให้เป็นดิจิทัลพาสปอร์ต (Digital Passport) ซึ่งจะสามารถลดการปลอมแปลงพาสปอร์ตและลดอัตราการเข้าประเทศไทยของนักท่องเที่ยวแฝง หรือจะสามารถนำไปปรับใช้ในการพัฒนา Covid Passport ที่ทำให้สามารถตรวจสอบประวัติการฉีดวัคนของนักท่องเที่ยวได้อย่างแม่นยำ ตลอดจนการ

ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีบล็อกเชน ในการเก็บข้อมูลนักท่องเที่ยวเพื่อจัดทำเป็นฐานข้อมูลเกี่ยวกับนักท่องเที่ยวที่ครอบคลุมทุกมิติ

๓. การใช้ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) และ พัฒนาระบบเชื่อมต่อ อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (Internet of Things) มากยิ่งขึ้นเพื่อพัฒนาการบริการทางดิจิทัลสำหรับนักท่องเที่ยวภายในโรงแรม สถานที่ท่องเที่ยวหรือสถานที่ที่เกี่ยวข้อง เช่น การใช้หุ่นยนต์ในการเสิร์ฟอาหารภายในโรงแรมเพื่อลดการสัมผัสกับพนักงานจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด - ๑๙ การใช้ Bot ในการพูดคุยโต้ตอบกับนักท่องเที่ยว หรือการใช้หุ่นยนต์เพื่อรองรับนักท่องเที่ยวสูงวัย

๔. การขยายการใช้งานของเทคโนโลยีโลกเสมือน AR/VR และ Extended Reality (XR) ในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว เช่น ประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AR/VR มาช่วยในการพัฒนาแพลตฟอร์มให้สามารถประชาสัมพันธ์สินค้าชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เช่น สามารถดูรายละเอียดสินค้าด้วยภาพเสมือนจริง ได้ ๓๖๐ องศา หรือสามารถลองสินค้าประเภทเครื่องแต่งกายก่อนการตัดสินใจสั่งซื้อจริง เป็นต้น

๕. การสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวออนไลน์แทนการเดินทางจริง (Online Travel Experience) ซึ่งทั้งในและต่างประเทศมีการริเริ่มมาก่อนในช่วงปีที่ผ่านมา เช่น การเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ สวนสัตว์ และสถานที่ท่องเที่ยวผ่านโปรแกรมประชุมทางไกล การจัดคอนเสิร์ตออนไลน์ การจัดงานกาชาดออนไลน์ การจัดนิทรรศการออนไลน์รูปแบบ ๓D Virtual Space ที่มีทั้งภาพ เสียง และวิดีโอ เป็นต้น

๖. การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ (เพื่อยกระดับมาตรฐานของสถานที่จัดงานและการประชุมขนาดใหญ่ โดยเข้ามาช่วยจัดการจำนวนผู้ร่วมงานและสร้างความมั่นใจกลับมา เพื่อดึงดูดกลุ่มนักท่องเที่ยวเชิงธุรกิจ รวมถึงส่งเสริมให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางในการจัดมหกรรมขนาดใหญ่ (Mega Event) เนื่องจากนักท่องเที่ยวกลุ่มนี้มีกำลังจ่ายที่สูง และมักจะเลือกบริโภคสินค้าและบริการด้านการท่องเที่ยวคุณภาพสูง

รูปแบบการตลาดเพื่อการท่องเที่ยวที่เปลี่ยนแปลงไปในยุคดิจิทัล

การทำการตลาดเพื่อการท่องเที่ยวต้องปรับตัวอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากในปัจจุบันนักท่องเที่ยวมีการเปลี่ยนแปลงในด้านของโครงสร้างกลุ่มนักท่องเที่ยว ตลอดจนมีการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมและความต้องการของนักท่องเที่ยวอย่างรวดเร็ว (Tourism marketing technique must adapt to a digital era) จากการวิเคราะห์โครงสร้างประชากรข้างต้น รวมถึงการวิจัยของธนาคารกรุงศรีอยุธยา พ.ศ. ๒๕๖๔ แสดงให้เห็นว่าปัจจุบันมีประชากรในประเทศไทยอาศัยอยู่ร่วมกันมาก และแต่ละกลุ่มประชากรมีลักษณะพฤติกรรม และความชอบในด้านการท่องเที่ยวที่แตกต่างกัน ส่งผลให้การสื่อสารการตลาดต้องปรับตัว

การตลาดหลากหลายช่องทางอย่างไร้รอยต่อ (Omnichannel Marketing) ซึ่งเป็นการติดต่อสื่อสารกับนักท่องเที่ยวเป้าหมายในหลากหลายช่องทางที่เชื่อมโยงช่องทางต่าง ๆ รวมเป็นหนึ่งเดียวโดยผสมผสานช่องทางการสื่อสารทั้งแบบออนไลน์ (Online) และออฟไลน์ (Offline) เข้าด้วยกัน การตลาดผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ และสร้างเนื้อหาให้เหมาะสมกับแต่ละแพลตฟอร์ม (Social Media Marketing) จากการศึกษาสถิติผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในประเทศไทยปี พ.ศ. ๒๕๖๔ พบผู้ใช้งานมากถึง ๕๕ ล้านคน คิดเป็นร้อยละ ๗๘.๗ ของจำนวนประชากรทั้งประเทศ ซึ่งถือว่าเป็นจำนวนที่ค่อนข้างมาก รวมถึงสื่อสังคมออนไลน์แต่ละที่จะมีการแสดงผลและการใช้งานที่แตกต่างกัน ดังนั้น การสร้างสรรค์และนำเสนอเนื้อหาจึงจำเป็นต้องปรับให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายของแต่ละแพลตฟอร์ม

การสื่อสารการตลาดอย่างตรงใจนักท่องเที่ยวด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Personalized Marketing by Big Data Analysis) เนื่องจากการที่จะทราบได้ถึง ความต้องการที่แท้จริงของนักท่องเที่ยวแต่ละคนนั้น

จำเป็นที่จะต้องมีการรวบรวมข้อมูลจำนวนมหาศาลของนักท่องเที่ยวเข้าด้วยกัน พร้อมทั้งวิเคราะห์เพื่อนำผลลัพธ์มาปรับปรุงประสบการณ์ของนักท่องเที่ยวและสร้างความสัมพันธ์ที่แข็งแกร่งผ่านการตลาดที่ตรงใจ

การตลาดผ่านการสร้างเนื้อหาด้วยตัวผู้ใช้เอง (User Generated Content : UGC) การสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่ดีให้กับนักท่องเที่ยว พร้อมทั้งกระตุ้นให้นักท่องเที่ยวนั้นสร้างเนื้อหาและเผยแพร่ผ่านช่องทางของตนเอง จะเป็นการสื่อสารการตลาดที่เกิดจากประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจริงของนักท่องเที่ยวตลอดจนทำให้สามารถดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมายที่ใกล้ชิดกับนักท่องเที่ยวกลุ่มนั้น ๆ ได้มากยิ่งขึ้น

การสื่อสารการตลาดผ่านผู้มีอิทธิพล (Influencers) เนื่องจากผู้มีอิทธิพลเป็นบุคคลที่มีผู้ติดตามค่อนข้างมาก และได้รับความเชื่อถือจากผู้ติดตามเหล่านั้น ดั่งนั้นการตลาดผ่านผู้มีอิทธิพล จึงสามารถส่งผลต่อการตัดสินใจของนักท่องเที่ยวคนอื่นที่ติดตามผู้มีอิทธิพลนั้น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพการตลาดผ่านช่องทางที่เป็นที่ได้รับความสนใจจากชีวิตประจำวัน เนื่องจากประชาชนมีพฤติกรรมในการชมภาพยนตร์อยู่เป็นประจำเพื่อความบันเทิง หรือเพื่อวัตถุประสงค์อื่น ๆ ของแต่ละคน อย่างไรก็ตามการสื่อสารการตลาดสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ ผ่านละคร หรือภาพยนตร์จึงเป็นอีกหนึ่งช่องทางสำหรับการตลาดในปัจจุบัน

การประยุกต์ใช้ในการดำเนินธุรกิจเกี่ยวกับการเดินทาง

จากการสำรวจสัดส่วนบริษัทในอุตสาหกรรมการขนส่ง การเดินทาง และการท่องเที่ยวทั่วโลกที่มีแนวโน้มจะนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ระหว่างปี พ.ศ. ๒๕๖๑ – ๒๕๖๕ โดยสภาเศรษฐกิจโลก (World Economic Forum) พบว่าแนวโน้มจะนำเทคโนโลยีไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินธุรกิจ ดังนี้

๑. การพัฒนาเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน รวมถึงมีการนำอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (Internet of Things: IoT) มาประยุกต์ใช้ในการให้บริการนักท่องเที่ยวเช่นกัน

๒. การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data Analytics) ของผู้ใช้บริการหรือนักท่องเที่ยว

๓. การใช้บริการคลาวด์คอมพิวติ้ง (Cloud Computing) และการใช้เทคโนโลยีการเรียนรู้ของเครื่องจักร (Machine learning) ซึ่งจะช่วยในการพัฒนาเทคโนโลยีอื่น ๆ ตามมา เช่น การรับรู้เสียงและถอดความ (Speech recognition) การรับรู้ใบหน้า (Face recognition) การแนะนำสิ่งที่นักท่องเที่ยวสนใจโดยอัตโนมัติด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) เป็นต้น

๔. การค้าดิจิทัล (Digital Trade) และใช้เทคโนโลยีภาพเสมือนจริง (Augmented Reality and Virtual Reality)

๕. การใช้ยานพาหนะไร้คนขับ (Autonomous Transport) โดยใช้เทคโนโลยีและระบบเซนเซอร์ในการขับเคลื่อนโดยปราศจากการช่วยเหลือจากมนุษย์ และ

๖. การประยุกต์ใช้อุปกรณ์สวมใส่ติดตัวกับร่างกาย (Wearable Electronics) เพื่อช่วยให้นักท่องเที่ยวสามารถรับรู้เที่ยวบินและใช้เป็นบอร์ดดิ้งพาส (Boarding pass) สำหรับเที่ยวบินได้

เศรษฐกิจแบ่งปัน (Sharing Economy) และ Online Travel Agency (OTAs)

เศรษฐกิจแบ่งปัน หรือ Sharing Economy เป็นการทำธุรกิจแบบ Peer-to-Peer โดยเป็นการจับคู่ผ่านแพลตฟอร์มบนระบบอินเทอร์เน็ตระหว่างผู้มีสินทรัพย์หรือสิ่งของเหลือใช้และผู้ใช้บริการที่ต้องการเช่า – ยืม แทนการครอบครอง ดังนั้น ธุรกิจประเภท Sharing Economy จึงสามารถสร้างรายได้ให้ผู้บริโภค ตลอดจนเป็นการนำทรัพยากรส่วนเกิน (Excess Capacity) มาจัดสรรให้เกิดการใช้ประโยชน์อย่างเต็มที่และประสิทธิภาพสูงสุด ทั้งนี้ ในส่วนของ

อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวซึ่งมีความหลากหลายในบริการ ไม่ว่าจะเป็นที่พัก การคมนาคมขนส่ง ร้านค้า – ร้านอาหาร บริการนำเที่ยว และสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ รวมถึงรูปแบบการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวที่เปลี่ยนไปนิยมการเดินทางด้วยตนเองมากขึ้น โดยในปี พ.ศ. ๒๕๕๙ นักท่องเที่ยวต่างชาติเดินทางมายังประเทศไทยคิดเป็นร้อยละ ๖๔

นอกจากนี้ ในปัจจุบัน นักท่องเที่ยวส่วนมากเลือกที่จะจองโรงแรม ที่พัก บริการด้านการท่องเที่ยว หรือโปรแกรมการเดินทางผ่านทางออนไลน์ ด้วย Online Travel Agency (OTAs) ซึ่งทำหน้าที่เป็นตัวกลางด้านข้อมูลระหว่างนักท่องเที่ยวและผู้ให้บริการที่พัก การเดินทาง และบริษัทนำเที่ยว ตลอดจนดำเนินการจองได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว อีกทั้งยังมีการนำเสนอสิทธิพิเศษ และส่วนลดพิเศษให้แก่นักท่องเที่ยวเช่นกัน เมื่อศึกษาสถิติการใช้งาน OTAs ในปี พ.ศ. ๒๕๖๓ ของประเทศไทย จะพบว่า ร้อยละ ๕๑ ของคนไทยใช้ OTAs ในการจองที่พัก โดยร้อยละ ๘๐ กล่าวว่า OTAs มีความง่ายต่อการใช้งาน ซึ่งนักท่องเที่ยวสามารถจองโรงแรมและตั๋วเครื่องบิน เหตุผลรองลงมาคือนักท่องเที่ยวจะได้รับสิทธิพิเศษจาก OTAs และสามารถเปรียบเทียบราคา คะแนน (Rating) และคำวิจารณ์ได้

ประเด็นภาษีธุรกิจบริการดิจิทัล (Digital Service Tax: DST) หรือภาษี e-Service

แพลตฟอร์ม OTAs ที่นิยมมากที่สุดในประเทศไทยคือ Agoda (โดยร้อยละ ๖๙) รองลงมาคือ Booking.com ตามมาด้วย Traveloka และ Trivago ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็น OTAs จากต่างประเทศทั้งสิ้น ส่งผลให้เกิดสัดส่วนการรั่วไหลของเม็ดเงินในภาคการผลิต ในรูปแบบของค่าธรรมเนียมการให้บริการ ซึ่งเป็นค่าใช้จ่ายที่เจ้าของที่พักและผู้ประกอบการที่ขึ้นทะเบียนกับแพลตฟอร์มจะต้องจ่าย นอกจากนี้ ทุกครั้งที่เกิดการจองที่พักหรือบริการผ่าน OTAs ค่าธรรมเนียมจะถูกส่งออกไปยังประเทศต้นทางของแพลตฟอร์ม ทำให้มีเม็ดเงินจากการท่องเที่ยวจำนวนมากที่รั่วไหลออกนอกประเทศ โดยในปัจจุบัน ธุรกิจต่าง ๆ ในระบบ Sharing Economy เช่น บริษัท Airbnb บริษัท Grab และ Online Travel Agency (OTAs) มีข้อได้เปรียบทางด้านภาษี จึงสามารถให้บริการในราคาที่ถูกกว่าธุรกิจแบบดั้งเดิมได้หลายประเทศทั่วโลกต่างประสบกับความท้าทายที่ใกล้เคียงกันนี้

จึงมีการแก้ไขกฎระเบียบด้านภาษีเพื่อสร้างความเท่าเทียมกันระหว่างธุรกิจเดิมและธุรกิจดิจิทัล โดยการจัดเก็บภาษีธุรกิจบริการดิจิทัล (Digital Service Tax) โดยในประเทศไทยใช้ชื่อภาษีนี้ว่า “ภาษี e-Service” ซึ่งเป็นการจัดเก็บภาษีมูลค่าเพิ่ม (VAT) เป็นมูลค่าร้อยละ ๗ ของสินค้าและบริการ จากผู้ประกอบการต่างประเทศที่เข้ามาประกอบธุรกิจและให้บริการทางอิเล็กทรอนิกส์ (e-Service) ในประเทศไทยที่มีรายได้เกิน ๑,๘๐๐,๐๐๐ บาท จากประเทศไทย โดยกฎหมายดังกล่าวมีผลบังคับใช้ในวันที่ ๑ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๔ ซึ่งครอบคลุมการเก็บภาษีแพลตฟอร์มที่ให้บริการผ่านช่องทางออนไลน์ ทั้งนี้ มีความเป็นไปได้สูงว่านักท่องเที่ยวที่ใช้บริการจากธุรกิจ Sharing Economy หรือ OTAs อาจจะได้รับผลกระทบจากกฎหมายนี้จากการที่ผู้ให้บริการอาจผลักภาระของภาษีที่ต้องจ่ายมายังผู้บริโภคหรือนักท่องเที่ยว ส่งผลให้ราคาห้องพักหรือบริการต่าง ๆ มีอัตราที่สูงขึ้นมากหรือลดลงขึ้นอยู่กับการแข่งขันทางธุรกิจนั้น ๆ เช่น ในประเทศฝรั่งเศสและประเทศสเปนได้เริ่มมีการเก็บภาษีธุรกิจบริการดิจิทัล ทำให้บริษัท Google ได้ประกาศปรับค่าธรรมเนียมเพิ่มขึ้นสำหรับการใช้บริการ Google Ads เท่ากับอัตราค่าธรรมเนียมภาษีที่เพิ่มขึ้น (ร้อยละ ๒) เป็นต้น อย่างไรก็ตาม การจัดเก็บภาษีนี้จะเป็นการช่วยเหลือผู้ประกอบการไทย โดยเฉพาะในอุตสาหกรรมสื่อและการท่องเที่ยวให้ได้รับความยุติธรรมมากยิ่งขึ้น และเป็นการเพิ่มรายได้จากการเก็บภาษีให้กับรัฐบาล ซึ่งมีการคาดการณ์ว่ารัฐบาลไทยจะสามารถเรียกเก็บภาษี e-Service ได้ประมาณ ๕,๐๐๐ ล้านบาทต่อปี

วิสัยทัศน์

การท่องเที่ยวของประเทศไทยเป็นอุตสาหกรรมที่เน้นคุณค่า มีความสามารถในการปรับตัว เติบโตอย่างยั่งยืนและมีส่วนร่วม (Rebuilding High Value Tourism Industry with Resilience, Sustainability and Inclusive Growth)

เป้าหมายหลัก

๑. การท่องเที่ยวไทยมีความเข้มแข็งและสมดุล (Resilience & Re-balancing Tourism)
๒. การยกระดับความเชื่อมโยงและโครงสร้างพื้นฐานด้านการท่องเที่ยว (Connectivity)
๓. การสร้างความเชื่อมั่นและมอบประสบการณ์ท่องเที่ยวคุณค่าสูง (Entrusted Experience)
๔. การบริหารจัดการการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (Sustainable Development)

เป้าหมายรอง

๑. การพัฒนาปัจจัยสนับสนุนด้านการท่องเที่ยวให้มีคุณภาพสูงส าหรับทุกกลุ่ม (Supporting Elements)
๒. เทคโนโลยีดิจิทัลและโครงสร้างพื้นฐานด้านข้อมูลพร้อมส่งเสริมการท่องเที่ยว (ICT Readiness)
๓. ความพร้อมในการรับมือและจัดการกับความเสี่ยงทุกรูปแบบอยู่เสมอ (Risk Readiness)

ยุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง จำนวน ๔ ยุทธศาสตร์ จาก ๔ ยุทธศาสตร์

ยุทธศาสตร์ที่ ๑ เสริมสร้างความเข้มแข็งและภูมิคุ้มกันของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวไทย (Resilient Tourism)

กลยุทธ์และแนวทางการพัฒนา

กลยุทธ์ที่ ๑ สร้างความเข้มแข็งให้กับภาคการผลิตและผลักดันนวัตกรรมเพื่อให้เกิดภูมิคุ้มกันพร้อมรับมือกับความเปลี่ยนแปลงทุกรูปแบบ (Resilient Supply - Side) โดยมีแนวทาง

๑. ส่งเสริมการประยุกต์ใช้ทคโนโลยีและนวัตกรรมเข้ามาเพิ่มประสิทธิภาพกระบวนการผลิตในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวนำไปสู่สินค้าและบริการที่เป็นเลิศ (Innovative Tourism Business)

๒. ศึกษาและวิเคราะห์ความเสี่ยงด้วย AI เพื่อจัดทำแผนตั้งรับและดำเนินงานป้องกันความเสี่ยงต่ออุตสาหกรรมการท่องเที่ยว (Risk Management Plan & Implementation)

กลยุทธ์ที่ ๒ กระจายรายได้และความเจริญจากการท่องเที่ยวอย่างทั่วถึงทุกพื้นที่ และลดการรั่วไหลในภาคการท่องเที่ยวอย่างเป็นธรรม (Equitable Tourism) โดยสื่อสารและประชาสัมพันธ์โดยมุ่งเน้นการเผยแพร่อัตลักษณ์ที่โดดเด่นของแต่ละพื้นที่อย่างเท่าเทียมและระดับประเทศอย่างเหมาะสม (Identity - Based Communication)

ตัวอย่างโครงการภายใต้ยุทธศาสตร์ที่ ๑ เสริมสร้างความเข้มแข็งและภูมิคุ้มกันของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวไทย (Resilient Tourism)

โครงการ	แนวทางการดำเนินงาน	เป้าหมาย	หน่วยงานรับผิดชอบ
๑. โครงการเพิ่มประสิทธิภาพในภาคการท่องเที่ยวด้วยเทคโนโลยี	๑. ยกระดับพัฒนาผลิตภัณฑ์ ประยุกต์และต่อยอดงานวิจัยและพัฒนาด้วยการนำภูมิปัญญา วัฒนธรรม และทรัพยากรในท้องถิ่นผสมผสานความคิดสร้างสรรค์ เทคโนโลยี	๑. อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวได้รับการเสริมสร้างความเข้มแข็ง	กรมการท่องเที่ยว

ล้ำสมัย “Smart Tourism Enterprise”	นวัตกรรม เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม (Value added) เพื่อรองรับต่อการเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์ในปัจจุบัน ๒. จัดการอบรมสัมมนาให้ความรู้เกี่ยวกับแนวคิดการเพิ่มประสิทธิภาพ การผลิตและการบริการการท่องเที่ยวด้วยเทคโนโลยี พร้อมทั้งให้คำปรึกษาแนะนำเชิงลึกแก่ผู้ประกอบการ ๓. เชื่อมโยงธุรกิจ (Business Matching)	๒. สินค้าและบริการได้รับการพัฒนาให้มีคุณภาพ ส่งผลให้นักท่องเที่ยวเกิดความประทับใจและมาท่องเที่ยวซ้ำ	
๒. โครงการพัฒนาและส่งเสริมการประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์ม Online Travel Agency (OTA) สัญชาติไทย	๑. สำรวจและศึกษาแพลตฟอร์มอำนวยความสะดวกด้านการท่องเที่ยว (OTA) ที่มีศักยภาพในการเติบโตและมีขีดความสามารถสูงในการเป็นที่นิยมในหมู่นักท่องเที่ยวไทยและนักท่องเที่ยวต่างชาติ ๒. สนับสนุนการพัฒนาแพลตฟอร์มนั้น ๆ สามารถขยายพื้นที่ให้บริการและมีบริการที่ครบถ้วนที่จำเป็นในการท่องเที่ยว อีกทั้งส่งเสริมการพัฒนาให้มีขีดความสามารถในการแข่งขันระดับสากล ๓. สนับสนุนให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลร่วมมือกันสร้างเครือข่ายผลักดันให้ผู้ประกอบการชาวไทยนำนวัตกรรมนี้มาบูรณาการกับธุรกิจของตน เพื่ออำนวยความสะดวกในการจัดหาตั๋วการเดินทาง และที่พักในทุกพื้นที่ของประเทศไทยแก่นักท่องเที่ยว ๔. สื่อสารการตลาดโดยตรงไปยังนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติด้วยสื่อกลางที่มีประสิทธิภาพและสามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวให้หันมาใช้แพลตฟอร์ม OTA สัญชาติไทยทดแทนแพลตฟอร์มต่างชาติอื่นๆ	๑. เพื่อลดความรั่วไหลของรายได้ที่เกิดขึ้นจากห่วงโซ่อุปสงค์อุปทานธุรกิจพิเศษในภาคการท่องเที่ยวของประเทศไทย ๒. เพื่อผลักดันธุรกิจที่มุ่งเน้นการพัฒนานวัตกรรม สำหรับภาคการท่องเที่ยว ๓. เพื่อลดการพึ่งพาบริการจากบริษัทต่างชาติในภาคการท่องเที่ยว	กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม
๓. โครงการพัฒนาคลังข้อมูล	๑. สำรวจ วิเคราะห์และจัดทำฐานข้อมูลวิเคราะห์เชิงลึกเกี่ยวกับพฤติกรรมและแนวโน้มในการเดินทางของนักท่องเที่ยวกลุ่มเป้าหมายทั้งตลาดในและตลาดต่างประเทศ เพื่อนำมาวิเคราะห์สัดส่วนที่	๑. เพื่อพัฒนาการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวไปยังกลุ่มนักท่องเที่ยวไทยและ	การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย

	เหมาะสมของนักท่องเที่ยวไทยและต่างประเทศ ๒. พัฒนาและประชาสัมพันธ์ศูนย์วิจัยด้านตลาดการท่องเที่ยว (TATIC -TAT Intelligence Center) เพื่อการนำเสนอข้อมูลการท่องเที่ยวเชิงการตลาดที่แม่นยำและน่าเชื่อถือ ๓. จัดทำแบบจำลองทางเศรษฐศาสตร์ในการประมาณการจำนวนนักท่องเที่ยวและค่าใช้จ่ายของนักท่องเที่ยวต่างชาติ	กลุ่มนักท่องเที่ยวเป้าหมาย ๒. เพื่อลดการพึ่งพานักท่องเที่ยวกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งหรือชาติใดชาติหนึ่ง ๓. เพื่อสร้างรากฐานการท่องเที่ยวไทยให้มีความแข็งแรง	

ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาปัจจัยพื้นฐานของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวให้มีคุณภาพสูง (Quality Tourism)

เป้าประสงค์

ประเทศไทยมีโครงสร้างด้านดิจิทัลและศูนย์กลางข้อมูลด้านการท่องเที่ยว (One - Stop Tourism Database) ที่เชื่อมโยงอย่างแท้จริงและสามารถนำข้อมูลไปต่อยอดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กลยุทธ์และแนวทางการพัฒนา

กลยุทธ์ที่ ๑ ยกระดับโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัลและข้อมูลสารสนเทศ (Digital & Data Infrastructure)

แนวทางที่ ๑ สนับสนุนการขยายขอบเขตและคุณภาพโครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศ รวมถึงปรับปรุงระบบสื่อสารให้มีความเสถียร เพื่อสนับสนุนการให้บริการด้านการท่องเที่ยวที่เปลี่ยนแปลงไป (ICT Readiness)

แนวทางที่ ๒ ส่งเสริมและพัฒนาศูนย์กลางฐานข้อมูลด้านการท่องเที่ยวด้วยเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่ทันสมัย และการบูรณาการกับทุกภาคส่วน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพของการจัดการภายในและนำไปสู่การให้บริการที่เป็นเลิศ (One-Stop-Database)

แนวทางที่ ๓ สนับสนุนการบริหารจัดการของหน่วยงานในภาคการท่องเที่ยวทั้งภาครัฐและเอกชนด้วยเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อให้เกิดการทำงานร่วมกันที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (Digital Organization)

กลยุทธ์ที่ ๒ พัฒนาศักยภาพของบุคลากรและผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวให้มีคุณภาพและมีขีดความสามารถในการแข่งขัน (Thai-Class Potential)

แนวทางที่ ๑ พัฒนาหลักสูตรการเรียนรู้สำหรับบุคลากรท่องเที่ยวที่ทันสมัยและเข้ากับบริบทแวดล้อมในปัจจุบัน (Upskill and Reskill เช่น Digital Marketing การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก การปรับตัวของผู้ประกอบการ เป็นต้น

แนวทางที่ ๒ เสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดการพัฒนาความรู้และทักษะอย่างมีประสิทธิภาพด้วยการประยุกต์ใช้ทคโนโลยีและนวัตกรรม (Innovative Learning Process)

กลยุทธ์ที่ ๓ สนับสนุนการใช้ข้อมูลด้านเศรษฐกิจการท่องเที่ยว (Tourism Economy) เพื่อการกำหนดนโยบายการท่องเที่ยวระดับประเทศ และการวางแผนดำเนินธุรกิจของผู้ประกอบการ

แนวทางที่ ๑ สนับสนุนงานวิจัยเพื่อพัฒนาการท่องเที่ยว โดยใช้ฐานข้อมูลด้านเศรษฐกิจการท่องเที่ยวประกอบการวิจัย (Tourism Research and Statistics)

แนวทางที่ ๒ การเผยแพร่องค์ความรู้เกี่ยวกับเศรษฐกิจการท่องเที่ยวให้แก่หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐ เอกชน และผู้ประกอบการ

ตัวอย่างโครงการภายใต้ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาปัจจัยพื้นฐานของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวให้มีคุณภาพสูง (Quality Tourism)

โครงการ	แนวทางการดำเนินงาน	เป้าหมาย	หน่วยงานรับผิดชอบ
๑. โครงการพัฒนาแพลตฟอร์มศูนย์กลางความช่วยเหลือในด้านความปลอดภัย	๑) จัดทำแพลตฟอร์มบริการแจ้งเหตุด้านความปลอดภัยของนักท่องเที่ยวทั้งในรูปแบบสายด่วนและออนไลน์ที่เชื่อมต่อกับแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มการท่องเที่ยวแห่งชาติ ที่สามารถระบุตำแหน่งนักท่องเที่ยวและประสานงานกับเจ้าหน้าที่ได้ทันที ๒. เชื่อมโยงบูรณาการกระจายหน้าที่ให้กับตำรวจท่องเที่ยว ๓. จัดหน่วยงานดูแลความปลอดภัยเฉพาะกิจด้านการท่องเที่ยวรวมถึงบูรณาการความร่วมมือกับองค์กรอาสาสมัครการท่องเที่ยวไทย (อสท.) ระดับพื้นที่เพื่อช่วยเหลือนักท่องเที่ยว โดยผู้อาศัยในพื้นที่ภายในจังหวัดต่าง ๆ ๔. พัฒนาระบบดาวเทียมเพื่อระบุตำแหน่งของนักท่องเที่ยวและเพื่อให้เจ้าหน้าที่สามารถเข้าถึงตัวนักท่องเที่ยวเพื่อให้ความช่วยเหลือในกรณีฉุกเฉินได้อย่างทันท่วงที ๕. พัฒนาการสื่อสารข้อมูลในด้านความปลอดภัยบนแพลตฟอร์มอย่างเป็นปัจจุบันโดยการดึงข้อมูลจากฐานข้อมูลกลางเพื่อสร้างการรับรู้ข้อมูลอย่างเท่าเทียม ๖. ประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับศูนย์ความช่วยเหลือด้านความปลอดภัยและแพลตฟอร์มเพื่อสร้างการรับรู้อย่างทั่วถึงในกลุ่มนักท่องเที่ยว	๑. เพื่อสร้างการทำงานอย่างบูรณาการระหว่างหน่วยงานในระดับภูมิภาคผ่านการสั่งงานจากศูนย์กลาง ๒. เพื่อช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยวให้เกิดความปลอดภัยอย่างครอบคลุมตลอดจนสร้างความมั่นใจการเดินทางท่องเที่ยวไทยให้กับนักท่องเที่ยว	กองบัญชาการตำรวจท่องเที่ยว
๒. โครงการพัฒนาระบบฐานข้อมูลกลางการท่องเที่ยวของประเทศไทยและกระจายจุดรับ	๑. พัฒนาระบบเชื่อมโยงข้อมูลอัจฉริยะ (Smart Data Link) เชื่อมโยงและรวบรวมข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) จากจุดรับข้อมูลด้านการท่องเที่ยวอัตโนมัติแต่ละที่และข้อมูลจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องไว้ในฐานข้อมูลเดียวกัน	๑. เพื่อให้ประเทศไทยมีศูนย์กลางข้อมูลด้านการท่องเที่ยวที่เป็นหนึ่งเดียวอย่างแท้จริง	สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

โครงการ	แนวทางการดำเนินงาน	เป้าหมาย	หน่วยงานรับผิดชอบ
ข้อมูลอัตโนมัติตามพื้นที่นำร่อง (One - Stop - Tourism Database)	๒. พัฒนาระบบเทคโนโลยีขั้นสูง ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (Internet of Things) เพื่อการเก็บข้อมูลอย่างแม่นยำเพื่อให้เกิดการรวบรวมข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) ได้อย่างเป็นปัจจุบัน (Real-time) ไว้บนฐานข้อมูลกลางและเทคโนโลยีการวิเคราะห์ข้อมูล (Analytics) ๓. ออกแบบและพัฒนาแพลตฟอร์มแสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูล (Data Dashboard Platform) จากศูนย์กลางที่ทุกฝ่ายสามารถเข้าถึงและนำไปใช้ประโยชน์ได้ในหน่วยงานของตน ๔. เชื่อมโยงและดึงข้อมูลจากศูนย์กลางไปแสดงผลในแต่ละหน้าเว็บไซต์การท่องเที่ยวของแต่ละจังหวัด/เขตพัฒนาการท่องเที่ยว ๕. ออกแบบรูปแบบเว็บไซต์จังหวัดที่เป็นฟอร์มกลางให้สวยงามและประยุกต์กับทุกจังหวัดการท่องเที่ยว	๒. เพื่อลดความสับสน ซับซ้อน และผิดพลาดของข้อมูลด้านการท่องเที่ยวจากหลากหลายหน่วยงาน ๓. เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการวางแผนและบริการจัดการด้านการท่องเที่ยวบนพื้นฐานของข้อมูลเชิงลึก ๔. เพื่อให้ผู้ประกอบการและนักท่องเที่ยวสามารถใช้ประโยชน์จากข้อมูลที่น่าเชื่อถือ	
๓. โครงการพัฒนาการสื่อสารและการเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศ ๑๐,๐๐๐ จุด (Flagship Project)	๑. สำรวจพื้นที่แหล่งท่องเที่ยวที่ยังไม่มีเครือข่ายสัญญาณอินเทอร์เน็ตไร้สาย (Free Wifi) ที่ครอบคลุม ๒. พัฒนาเครือข่ายสัญญาณอินเทอร์เน็ตไร้สาย (Free Wifi) ที่รวดเร็วให้เกิดความครอบคลุมทั่วทั้งพื้นที่แหล่งท่องเที่ยวและพื้นที่ใกล้เคียง อย่างน้อย ๑๐,๐๐๐ จุด โดยเน้นในพื้นที่เมืองนำร่อง เช่น กรุงเทพฯ เชียงใหม่ ชลบุรี ภูเก็ต นครราชสีมา เป็นต้น ๓. ตรวจสอบ ประเมินประสิทธิภาพการใช้งานและดำเนินการซ่อมบำรุงอย่างสม่ำเสมอ	๑. เพื่ออำนวยความสะดวกในการเข้าถึงสัญญาณอินเทอร์เน็ตในแหล่งท่องเที่ยวทั่วประเทศไทย ๒. เพื่อเอื้อต่อการยกระดับประสบการณ์การเดินทางด้วยการเข้าถึงข้อมูลและเทคโนโลยีดิจิทัล ๓. เพื่อเป็นรากฐานการใช้งานอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ของสรรพสิ่ง (IoT) หรือการพัฒนาเมือง	กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

โครงการ	แนวทางการดำเนินงาน	เป้าหมาย	หน่วยงานรับผิดชอบ
		ท่องเที่ยวอัจฉริยะของประเทศไทย	
๔. โครงการส่งเสริมการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัลของหน่วยงานในภาคการท่องเที่ยว	๑. สร้างการรับรู้และกระตุ้นให้หน่วยงานต่าง ๆ มีการนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัล อาทิ ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) หรือระบบการวิเคราะห์ (Analytics) เข้ามาประยุกต์ใช้ในการทำงานเพื่อเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการเพิ่มศักยภาพในการเข้าสู่เศรษฐกิจยุคสมัยใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ๒. สร้างแรงจูงใจด้วยการจัดสรรงบประมาณให้กับหน่วยงานต่าง ๆ ในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัล โดยพิจารณาจากรูปแบบและผลที่คาดว่าจะได้รับจากการประยุกต์ใช้ที่หน่วยงานต่าง ๆ เสนอเพื่อขอรับงบประมาณ	๑. เพื่อส่งเสริมให้หน่วยงานในภาคการท่องเที่ยวก้าวสู่การเป็นหน่วยงานดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบ (Digital Organization) ๒. เพื่อพัฒนาให้เกิดการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพภายในหน่วยงานและระหว่างหน่วยงาน	กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม
๕. โครงการพัฒนาแพลตฟอร์มเชื่อมโยงข้อมูลและระบบบริหารจัดการการท่องเที่ยว โดยความร่วมมือของรัฐและเอกชน	๑. พัฒนาฐานข้อมูลของ TAGTHAI ให้มีความสมบูรณ์ ตอบสนองต่อการใช้งานของนักท่องเที่ยวมากขึ้น ๒. เชื่อมโยงข้อมูลด้านการท่องเที่ยวอย่างเป็นรูปธรรมระหว่างภาครัฐและเอกชน ๓. ส่งเสริมให้ TAGTHAI เป็น Thailand Digital Tourism Platform ของประเทศ	๑. เพื่อให้มีฐานข้อมูลและระบบวิเคราะห์ข้อมูลท่องเที่ยวขนาดใหญ่เพื่อบริหารจัดการและเชื่อมโยงสินค้าและบริการการท่องเที่ยว (Channel Management Portal) ๒. เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่นักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ รวมทั้งสร้างภาพลักษณ์ที่ทันสมัยและเพิ่มโอกาสการขยายตลาดของนักท่องเที่ยวคุณภาพสูง	กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (หลัก) การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (สนับสนุน)

โครงการ	แนวทางการดำเนินงาน	เป้าหมาย	หน่วยงานรับผิดชอบ
๖. โครงการจัดทำแอปพลิเคชันด้านการคมนาคมการท่องเที่ยวที่เชื่อมโยง	๑. ศึกษาระบบคมนาคมของประเทศไทยเพื่อหาจุดที่ไม่เชื่อมต่อหรือเข้าถึงยาก พร้อมทั้งจัดทำวิธีการเชื่อมโยงการเดินทางที่เหมาะสม ๒. ติดต่อหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน รวมถึงเครือข่ายพันธมิตรด้านระบบคมนาคมเพื่อให้เกิดการทำงานร่วมกัน ๓. จัดตั้งศูนย์กลางการประสานงานระหว่างหน่วยงาน ด้านคมนาคมต่าง ๆ ที่จะมีหน้าที่ส่งเสริม สนับสนุน และกระตุ้นให้เกิดการร่วมมือกันอย่างต่อเนื่อง ๔. บูรณาการด้านข้อมูลจากระบบฐานข้อมูลกลางนักท่องเที่ยวของประเทศไทยเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอบริการด้านคมนาคม ๕. จัดทำแอปพลิเคชันด้านคมนาคมที่รวบรวมบริการด้านคมนาคมทั้งหมดไว้บนแพลตฟอร์มเดียว อาทิ การแนะนำเส้นทางและคำนวณเวลาการเดินทาง การบอกเวลาเข้าและออกจากป้ายหรือสถานีของรถโดยสารสาธารณะ การซื้อตั๋วโดยสารรูปแบบต่าง ๆ ที่สามารถชำระผ่านช่องทางออนไลน์ ๖. ประชาสัมพันธ์และสร้างการรับรู้ต่อแพลตฟอร์มในกลุ่มนักท่องเที่ยว รวมถึงส่งเสริมให้เกิดการใช้งานแพลตฟอร์ม	๑. เพื่อสร้างความเชื่อมโยงในการทำงานระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้องด้านระบบคมนาคม ๒. เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่นักท่องเที่ยวในการใช้งานระบบคมนาคมเพื่อการท่องเที่ยว ๓. เพื่อส่งเสริมการพัฒนาร่วมกันจากการแบ่งปันข้อมูลนักท่องเที่ยว	กระทรวงคมนาคม
๗. โครงการพัฒนาบุคลากรการท่องเที่ยวต้นแบบสมัยใหม่	๑. สำรวจบุคลากรที่ต้องการการพัฒนาทักษะ ประเมินศักยภาพและทักษะปัจจุบันของบุคลากรและทักษะที่บุคลากรควรได้รับการพัฒนาเพิ่มเติมในแต่ละสาขาอาชีพในภาคการท่องเที่ยว อาทิ มัคคุเทศก์ พนักงานต้อนรับ ไกด์ดำน้ำ ครูสอนดำน้ำ พนักงานประกอบอาหาร และผู้บริหารโรงแรม เป็นต้น ๒. พัฒนาหลักสูตรเฉพาะ (Tailored-made Curriculum) ของแต่ละสาขาอาชีพที่เป็นทักษะความรู้ (Hard Skills) ที่อ้างอิงจากทักษะที่ควรได้รับการพัฒนาเพิ่มเติม โดยเน้นให้ทุกหลักสูตร	๑. เพื่อพัฒนาทักษะที่บุคลากรในภาคการท่องเที่ยวที่ยังไม่มีศักยภาพหรือมีศักยภาพน้อยทั้งทักษะความรู้และทักษะทางสังคม ๒. เพื่อยกระดับทักษะความเข้าใจในดิจิทัล ซึ่งสนับสนุนให้เกิด	กรมการท่องเที่ยว

โครงการ	แนวทางการดำเนินงาน	เป้าหมาย	หน่วยงานรับผิดชอบ
	มีทักษะความเข้าใจในดิจิทัล (Digital Literacy) ที่สำคัญ หรือ สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการอำนวยความสะดวกแก่การทำงาน อาทิ ทักษะการตลาดออนไลน์ (Digital Marketing) ความรู้ด้านการวิเคราะห์ข้อมูลลูกค้าหรือนักท่องเที่ยว (Data Analytics) หรือ ทักษะอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับแต่ละสาขาอาชีพ เป็นต้น ๓. พัฒนาหลักสูตรที่เป็นทักษะทางสังคม (Soft Skills) ที่จำเป็นต่อการให้บริการด้านการท่องเที่ยวให้กับทุกสาขาอาชีพ อาทิ ทักษะการปรับตัว (Flexibility) ทักษะความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional Intelligence) ทักษะการคิดอย่างผู้ประกอบการ (Entrepreneur Mindset) เป็นต้น ๔. พัฒนาช่องทางการเรียนรู้ออนไลน์ที่บุคลากรสามารถเข้ามาพัฒนาทักษะได้จากทุกที่และทุกเวลา โดยกำหนดให้มีการเข้ารับการพัฒนาและวัดผลผ่านการทดสอบอย่างต่อเนื่อง	การปรับตัวต่อการนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ภายในหน่วยงานได้ง่ายยิ่งขึ้น	
๘. โครงการส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรมเพื่อให้ความรู้และเสริมทักษะการบริการในภาคการท่องเที่ยว	๑. ส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรมแบบมุ่งเป้า เพื่อให้ผู้ประกอบการภาคท่องเที่ยว ภาควิชาการ หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง มีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรมให้ความรู้และเสริมทักษะ ๒. ศึกษาและวิเคราะห์แนวทางการให้ความรู้และเสริมทักษะด้านการบริการและการท่องเที่ยว ผ่านนวัตกรรมและเทคโนโลยี เช่น การพัฒนาแอปพลิเคชัน หรือ เกมส์จำลองเหตุการณ์ (Simulation Games) เป็นต้น ๓. ออกแบบขั้นตอนการเรียนรู้และฝึกฝนทักษะให้มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ และมีเนื้อหาสอดคล้องกับหลักสูตรด้านการบริการและการท่องเที่ยวตามมาตรฐานสากล ๔. สนับสนุนการเข้าร่วมตอบคำถามนักท่องเที่ยวผ่านแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มการท่องเที่ยว	๑. เพื่อส่งเสริมให้มีการพัฒนานวัตกรรมแอปพลิเคชัน หรือ เกมส์จำลองเหตุการณ์ (Simulation Games) เพื่อใช้เป็นช่องทางการให้ความรู้และเสริมทักษะด้านการบริการของมัคคุเทศก์ ธุรกิจนำเที่ยว การบริการในร้านอาหารและโรงแรม ให้สมจริงและมีประสิทธิภาพ	สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ

โครงการ	แนวทางการดำเนินงาน	เป้าหมาย	หน่วยงานรับผิดชอบ
	แห่งชาติ เพื่อรับรู้ปัญหาที่แท้จริงของนักท่องเที่ยวและฝึกการรับมือกับสถานการณ์จริง ๕. สนับสนุนตลาดนวัตกรรม และสร้างเครือข่ายระหว่างนวัตกรรมด้านการท่องเที่ยว หน่วยงานพันธมิตร และแหล่งทุน	๒. เพื่อเพิ่มทางเลือกในการพัฒนาทักษะภาคปฏิบัติให้กับบุคคลากรในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ๓. เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้จากสถานการณ์จริงผ่านการใช้เทคโนโลยี	

ยุทธศาสตร์ที่ ๓ ยกระดับประสบการณ์ด้านการท่องเที่ยว (Tourism Experience)

เป้าประสงค์

การสื่อสารการตลาดการท่องเที่ยวไทยมีประสิทธิภาพและโดดเด่น มอบข้อมูลด้านการท่องเที่ยวทุกช่องทาง ทุกที่และทุกเวลา ด้วยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกและกระบวนการคิดเชิงนวัตกรรม

กลยุทธ์และแนวทางการพัฒนา

กลยุทธ์ที่ ๑ สร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวอันน่าประทับใจที่มีคุณค่าเพื่อตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่ม (Value - Based Tourism)

แนวทางที่ ๑ ส่งเสริมการใช้ทคโนโลยีเสมือนจริง (Immersive technology เช่น AR/VR) ตามจุดหมายยอดนิยมของนักท่องเที่ยวและการบริการเพื่อสร้างความแปลกใหม่และความประทับใจแก่นักท่องเที่ยว

แนวทางที่ ๒ สนับสนุนการสร้างและพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวรอบสถานีและระบบขนส่งมวลชน (TOD - Transit-Oriented Development)

แนวทางที่ ๓ สื่อสารและประชาสัมพันธ์ให้นักท่องเที่ยวสัมผัสถึงคุณค่าของสินค้าและบริการด้านการท่องเที่ยวอย่างมีประสิทธิภาพ (Value - Based Communication)

แนวทางที่ ๔ ยกระดับประสบการณ์การเดินทางเข้า - ออกประเทศที่สะดวก รวดเร็ว และปลอดภัยด้วยเทคโนโลยีล้ำสมัย (Smart Borders)

กลยุทธ์ที่ ๒ ส่งเสริมรูปแบบการท่องเที่ยวศักยภาพสูงที่หลากหลายและสร้างสรรค์ของไทย (High-Potential and Creative Tourism)

แนวทางที่ ๑ ส่งเสริมการท่องเที่ยวอย่างมีความรับผิดชอบ โดยการพัฒนากิจกรรมและเส้นทางการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ที่ไม่เกิดการทำลาย แต่ยังส่งผลกระทบเชิงบวกต่อธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรมไทย และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีนวัตกรรมและองค์ความรู้เพื่อคงไว้ซึ่งความอุดมสมบูรณ์ของฐานทรัพยากร (Responsible Tourism)

กลยุทธ์ที่ ๓ ส่งเสริมการตลาดเชิงรุกมุ่งเน้นกลุ่มเป้าหมายเชิงคุณภาพด้วยเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพ (Quality - Based Marketing)

แนวทางที่ ๑ สื่อสารการตลาดท่องเที่ยวด้วยการวิเคราะห์ความต้องการเชิงลึกของนักท่องเที่ยวอย่างตรงใจ (Data-driven Personalized Marketing)

แนวทางที่ ๒ กระตุ้นนวัตกรรมทางการตลาด ส่งเสริมการท่องเที่ยวไทยผ่านสื่อใหม่ และเสริมสร้างการตลาดทุกช่องทางและเชื่อมโยงกันอย่างไร้รอยต่อ เพื่อการตลาดที่มีประสิทธิภาพเข้าถึงนักท่องเที่ยวทุกกลุ่มได้ทุกที่ทุกเวลา (Innovative & Omnichannel Marketing)

แนวทางที่ ๓ ประชาสัมพันธ์และสื่อสารการตลาดท่องเที่ยวอย่างมีความรับผิดชอบ บนพื้นฐานของศักยภาพการรองรับในแต่ละพื้นที่ และความพร้อมของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวไทย (Responsible Marketing)

ตัวอย่างโครงการภายใต้ยุทธศาสตร์ที่ ๓ ยกระดับประสบการณ์ด้านการท่องเที่ยว (Tourism Experience)

โครงการ	**แนวทางการดำเนินงาน**	**เป้าหมาย**	**หน่วยงานรับผิดชอบ**
๑. โครงการยกระดับระบบตรวจคนเข้าเมืองที่ด่านชายแดน “Smart Border Checkpoint”	๑. ศึกษาและวิเคราะห์การใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมที่เหมาะสม เพื่อยกระดับการบริการ ความปลอดภัย และความสะดวกสบายในจุดตรวจคนเข้าเมืองชายแดนไทย ๒. ส่งเสริมและสนับสนุนการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม อาทิ เทคโนโลยีชีวมิติ (Biometrics) สู่ระบบการเข้าเมืองบนชายแดนให้มีความสะดวกและแม่นยำมากยิ่งขึ้น ๓. ทดสอบการใช้งานเทคโนโลยีสู่ระบบตรวจคนเข้าเมืองบนชายแดนของไทย ๔. บูรณาการความร่วมมือระหว่างหน่วยงานร่วมกันสนับสนุนการใช้งานเทคโนโลยีและนวัตกรรมสู่ระบบการเข้าเมืองบนชายแดนอย่างทั่วถึงและครอบคลุมทุกจุดของชายแดนไทย	๑. เพื่อยกระดับประสิทธิภาพระบบการตรวจคนเข้าเมืองในพื้นที่ชายแดนไทยให้ทันสมัยโดยการใช้เทคโนโลยี (Smart Border Checkpoint) ๒. เพื่อพัฒนาการอำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยวที่เดินทางผ่านด่านชายแดน	สำนักงานตรวจคนเข้าเมือง
๒. โครงการพัฒนานวัตกรรมด้านการเข้าถึงการท่องเที่ยว (Accessibility) ทั้งด้านกายภาพและข้อมูล เพื่อยกระดับประสบการณ์	๑. พัฒนานวัตกรรมด้านการเข้าถึงการท่องเที่ยวเพื่อยกระดับประสบการณ์นักท่องเที่ยวผู้สูงอายุ ๑.๑ ศึกษาพฤติกรรมการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีของกลุ่มนักท่องเที่ยวผู้สูงอายุในการเข้าถึงข้อมูลสินค้าและบริการทางการท่องเที่ยว (user requirement) ๑.๒ ศึกษาความต้องการพิเศษ รวมถึงปัญหาและอุปสรรคของนักท่องเที่ยวกลุ่มผู้สูงอายุในการเข้าถึงทางการท่องเที่ยวทางกายภาพ (customer journey)	๑. เพื่อยกระดับประสบการณ์นักท่องเที่ยวผู้สูงอายุ ๒. เพื่อส่งเสริมการใช้นวัตกรรมทางการท่องเที่ยวที่เหมาะสมสอดคล้องและสามารถตอบสนองความต้องการกลุ่มนักท่องเที่ยวผู้สูงอายุ	กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

นักท่องเที่ยวกลุ่มผู้สูงอายุ (Active senior citizen/ retirees)	๒. จัดอบรมเพื่อถ่ายทอดการใช้นวัตกรรมการเข้าถึงการท่องเที่ยวสำหรับนักท่องเที่ยวผู้สูงอายุแก่ผู้ให้บริการทางการท่องเที่ยว ๓. ประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการใช้นวัตกรรมการเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยวเพื่อยกระดับประสบการณ์แก่นักท่องเที่ยวผู้สูงอายุ		
๓. โครงการยกระดับประสบการณ์การท่องเที่ยวตามจุดหมายปลายทางยอดนิยมด้วย Immersive Technology	๑. ศึกษา วิเคราะห์ และกำหนดพื้นที่ท่องเที่ยวยอดนิยมนำร่อง ๒. ศึกษา และวิเคราะห์เทคโนโลยี Immersive ร่วมกับสถานที่ที่กำหนด เพื่อวางแผนประเภทเทคโนโลยีและการนำมาใช้เพื่อใช้ Immersive Technology ภายในบริเวณแหล่งท่องเที่ยวร่วมด้วยเพื่อส่งเสริมการสร้างประสบการณ์แปลกใหม่ ๓. ของบประมาณและดำเนินการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวด้วยเทคโนโลยีที่กำหนด โดยเริ่มต้นด้วยแหล่งท่องเที่ยวยอดนิยมนำร่อง ๔. สรุปและรายงานผลการดำเนินงาน เพื่อเป็นข้อเสนอแนะต่อการดำเนินงานในแหล่งถัดไป	๑. เพื่อสร้างประสบการณ์ที่แปลกใหม่และน่าประทับใจให้กับนักท่องเที่ยวในการเข้าชมแหล่งท่องเที่ยว ๒. เพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับแหล่งท่องเที่ยวข้างต้น ๓. เพื่อเพิ่มรายได้ให้แก่แหล่งท่องเที่ยวนั้น ๆ มากยิ่งขึ้น	กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม
๔. โครงการพัฒนา Platform Metaverse สำหรับแหล่งท่องเที่ยว	ใช้นวัตกรรม (เช่น AR/VR) การรวมของพื้นที่โลกจริง – โลกเสมือนที่ผสานกันเพื่อการสร้างประสบการณ์มหัศจรรย์	๑. จำนวน Platform Metaverse ด้านการท่องเที่ยวมีจำนวนเพิ่มขึ้น ๒. นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจที่ได้รับประสบการณ์อันน่าประทับใจ	กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม
๕. โครงการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวผ่านสื่อสารสนเทศ	๑. พัฒนาเว็บไซต์และโมบายแอปพลิเคชันด้านการท่องเที่ยวเพื่อเป็นช่องทางการสื่อสาร การเสนอขาย รับฟังข้อคิดเห็น (Feedback) ๒. พัฒนาสื่อและเนื้อหา และเลือกใช้ช่องทางออนไลน์ที่เหมาะสมกับกลุ่มนักท่องเที่ยว เพื่อประชาสัมพันธ์สินค้าและบริการท่องเที่ยวของประเทศไทยให้แก่นักท่องเที่ยวและเครือข่ายในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว	๑. เพื่อให้เกิดผู้ให้บริการแพลตฟอร์มด้านการท่องเที่ยวต้นแบบ ๒. เพื่อพัฒนาการนำเสนอสินค้าและบริการด้านการท่องเที่ยวให้ตรงกับความต้องการนักท่องเที่ยวมากยิ่งขึ้น	การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย

		๓. เพื่อยกระดับประสบการณ์และสร้างความประทับใจให้กับนักท่องเที่ยว	
๖. โครงการการสร้างการสื่อสารเชิงรุกเพื่อการท่องเที่ยวคุณภาพสูงด้วยสื่อดิจิทัล	จัดทำ Digital Content ที่สื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ สร้างและเผยแพร่เรื่องราวที่มีความสุข (Happy Story) โดยดึงเอาจุดเด่นของการท่องเที่ยว แต่ละสาขามาประยุกต์ให้สนุกและเป็นกระแส ผ่านสื่อ เช่น ภาพยนตร์ เพลง ละคร แอนิเมชัน คาแรคเตอร์ หรือ แอปพลิเคชัน	จำนวน Digital Content เพื่อเผยแพร่เป้าหมาย Success story และความสำคัญของการท่องเที่ยวคุณภาพสูง ๗๕ เรื่อง	สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.)

ยุทธศาสตร์ที่ ๔ ส่งเสริมการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (Sustainable Tourism)

เป้าประสงค์

การท่องเที่ยวของไทยมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมในการบริหารจัดการนักท่องเที่ยวอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อลดการกระจุกตัวในแหล่งท่องเที่ยว

กลยุทธ์และแนวทางการพัฒนา

กลยุทธ์ที่ ๑ เสริมสร้างความสมบูรณ์แก่สิ่งแวดล้อมและแหล่งท่องเที่ยวธรรมชาติ (Enriched Environment) โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและสารสนเทศภูมิศาสตร์เพื่อบริหารจัดการทรัพยากรทางธรรมชาติ (Natural Resources Management)

กลยุทธ์ที่ ๒ ส่งเสริมการอนุรักษ์และต่อยอดทรัพย์สินทางวัฒนธรรมและเอกลักษณ์ความเป็นไทยด้วยการประยุกต์ให้เข้ากับยุคสมัย (Thai Cultures and Identities) โดยส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมในการเผยแพร่ข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวจัดกิจกรรมเทศกาลและประเพณีไทย ที่ทำให้เกิดการเรียนรู้และสืบสานวัฒนธรรมไทยอย่างสร้างสรรค์ (Unique Thai Festivals and Mega-Events)

กลยุทธ์ที่ ๒ ส่งเสริมการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการบริหารจัดการนักท่องเที่ยวอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective Tourists Management) โดยส่งเสริมการบริหารจัดการขีดความสามารถในการรองรับของพื้นที่ (Carrying Capacity) โดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น E-ticket GPS และ Digital Platform (Data-driven Tourists Management) เป็นต้น

ตัวอย่างโครงการภายใต้ยุทธศาสตร์ที่ ๔ ส่งเสริมการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (Sustainable Tourism)

โครงการ	แนวทางการดำเนินงาน	เป้าหมาย	หน่วยงานรับผิดชอบ
๑. โครงการ CBT Smart Environment	๑. รวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง CBT Smart Environment ๒. การสำรวจและลงพื้นที่เพื่อศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงประจักษ์	๑. ผลการศึกษาวิเคราะห์ วิจัยชุมชน	กรมการท่องเที่ยว

	๓. วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลเพื่อคัดเลือกชุมชนที่มีศักยภาพเหมาะสม ๔. วิเคราะห์ ออกแบบ รูปแบบการพัฒนาตามศักยภาพและความเหมาะสมของชุมชนท่องเที่ยว ๕. ดำเนินการส่งเสริม สนับสนุน อบรม สร้างองค์ความรู้ให้กับชุมชนท่องเที่ยว ๖. เผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ ชุมชนท่องเที่ยวที่ผ่านการพัฒนาให้เป็นชุมชนท่องเที่ยวต้นแบบ CBT Smart Environment ผ่านสื่อต่าง ๆ	ท่องเที่ยวตามหลักการแนวคิด CBT Smart Environment ๒. ผู้นำ ชุมชน หรือบุคลากรมีทักษะในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนตามหลักการแนวคิด CBT Smart Environment	
๒. โครงการจัดทำแพลตฟอร์มเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการดูแลทรัพยากรธรรมชาติทางทะเลและชายฝั่ง	๑. จัดทำแพลตฟอร์มการแจ้งเหตุเมื่อพบเจอการกระทำที่ส่งผลต่อการทำลายทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง เพื่อให้คนในพื้นที่หรือนักท่องเที่ยวสามารถร้องเรียนได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว โดยข้อมูลนี้จะถูกจัดเก็บในศูนย์กลางข้อมูลการท่องเที่ยวของประเทศไทย ๒. ประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มการแจ้งเหตุ และกระจาย QR Code ที่สามารถสแกนแล้วไปยังเว็บไซต์หรือแพลตฟอร์มได้ทันทีตามแหล่งท่องเที่ยว ๓. บูรณาการร่วมมือกับหน่วยงานที่รับผิดชอบเรื่องการจัดการแหล่งท่องเที่ยวธรรมชาติในพื้นที่เพื่อจัดการตามข้อมูลการแจ้งที่ได้รับ ๔. ประชาสัมพันธ์จัดหาอาสาสมัครด้านสิ่งแวดล้อมทางทะเล แลกกับสิทธิพิเศษต่าง ๆ ที่จะได้รับเป็นการตอบแทน ๕. บูรณาการความร่วมมือกับภาคการศึกษาและเอกชนในการจัดกิจกรรมอาสาสมัครช่วยกันคิดค้นแนวทางการดูแลและรักษาสิ่งแวดล้อมเพื่อการท่องเที่ยว ๖. ติดตามผลและปรับปรุงการพัฒนาตามข้อมูลที่ได้รับและขยายพื้นที่การดูแล	๑. เพื่อรักษาและอนุรักษ์ทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่งให้อุดมสมบูรณ์ ๒. เพื่อลดการแสวงหาผลประโยชน์และลดความเสียหายต่อจากทรัพยากรธรรมชาติทางทะเลและชายฝั่ง ๓. เพื่อสนับสนุนความร่วมมือและสร้างการตระหนักรู้ถึงประโยชน์ของการรักษาทรัพยากรธรรมชาติ	กรมทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง
๓. โครงการพัฒนาระบบบริหารจัดการจำนวน	๑. สำรวจ ศึกษา และรวบรวมข้อมูลจำนวนและลักษณะของแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมเบื้องต้น	๑. เพื่อให้สามารถมีข้อมูลในการบริหารจัดการและจำกัด	สำนักงานปลัดกระทรวง

นักท่องเที่ยวตามแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติและแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมในจังหวัดนำร่อง	ภายในขอบเขตพื้นที่เบื้องต้นในจังหวัดนำร่องอย่างน้อย ๕ จังหวัดของประเทศไทย อาทิ กรุงเทพมหานคร ชลบุรี เชียงใหม่ ภูเก็ต นครราชสีมา โดยใช้ระบบภาพถ่ายดาวเทียม ๒. ประเมินและกำหนดความสามารถในการรองรับจำนวนนักท่องเที่ยว (Capacity) ในแต่ละแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ ๓. วางแผนและออกแบบเครื่องมือในการตรวจสอบจำนวนนักท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม โดยเครื่องมือจะสามารถแจ้งเตือนบนระบบได้ทันทีเมื่อมีนักท่องเที่ยวเกินจำนวนที่กำหนด ๔. ทดลองประสิทธิภาพในการใช้งานของเครื่องมือและแอปพลิเคชันในการบริการจัดการจำนวนนักท่องเที่ยวภายในสถานที่ท่องเที่ยว รวมถึงปรับปรุงระบบจนกว่าจะสมบูรณ์ภายในระยะเวลาที่กำหนด ๕. บูรณาการความร่วมมือในการติดตั้งระบบภายในสถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม รวมถึงการจัดอบรมการใช้งานเครื่องมือ ๖. บูรณาการความร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม ในการลงพื้นที่ตรวจสอบและตักเตือนผู้กระทำผิด ๗. เผยแพร่และประชาสัมพันธ์การใช้งาน	จำนวนนักท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพ ๒. เพื่อรักษาและอนุรักษ์มรดกทางธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม ๓. เพื่อลดการคุกคามและรบกวนสิ่งมีชีวิตทั้งพืชและสัตว์ในแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ ๔. เพื่ออนุรักษ์โบราณสถาน โบราณวัตถุของประเทศไทย	การท่องเที่ยวและกีฬา
๔. โครงการประยุกต์ใช้ E-Ticket เพื่อประเมินความสามารถในการรองรับนักท่องเที่ยว	๑. จัดทำแพลตฟอร์มแอปพลิเคชันในการซื้อบัตรเข้าชมอิเล็กทรอนิกส์ ๒. เชิญชวนผู้ประกอบการ หรือผู้ดูแลสถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติ/อุทยานแห่งชาติ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมในจังหวัดนำร่องเข้าสู่ระบบการใช้งานแพลตฟอร์ม ๓. จัดทำตั๋วร่วมเข้าชมแหล่งท่องเที่ยวประมาณ ๓-๕ แหล่ง ภายในแต่ละจังหวัด เพื่อดึงดูดและ	๑. เพื่อตรวจสอบจำนวนนักท่องเที่ยวในแต่ละสถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติ/อุทยานแห่งชาติ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมภายใต้	สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

	ส่งเสริมให้นักท่องเที่ยวเยี่ยมชมสถานที่ท่องเที่ยวในจำนวนมากขึ้น ๔. ประชาสัมพันธ์ไปยังนักท่องเที่ยวเกี่ยวกับการจำกัดคนเข้าชมและการซื้อบัตรเข้าชมผ่านการซื้อบัตรอิเล็กทรอนิกส์	จังหวัดนำร่องได้อย่างแม่นยำ ๒. เพื่อเสริมสร้างความสะดวกสบายในการผ่านเข้าออกแหล่งท่องเที่ยว ๓. เพื่อกระตุ้นให้นักท่องเที่ยวไปเยือนแหล่งท่องเที่ยวที่หลากหลายมากขึ้นตามที่ตั๋วร่วมได้กำหนด	

๒.๓.๔ แผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ ๗ (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐)

ในปี พ.ศ. ๒๕๖๓ ประเทศไทยประสบกับปัญหาการแพร่ระบาดของ COVID-๑๙ ส่งผลให้รัฐบาลต้องกำหนดมาตรการในการดำเนินการของสถานกีฬาและผู้ประกอบการเกี่ยวกับการกีฬาหลายประการ ส่งผลให้มีการเปลี่ยนแปลงบริบททางด้านการออกกำลังกายและการกีฬาอย่างมากมาย ทั้งในเรื่องของแนวความคิดในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา มาตรการป้องกันร่างกาย มาตรการการใช้สถานกีฬาและพื้นที่ออกกำลังกาย ทำให้รูปแบบของการออกกำลังกาย การเล่นกีฬา และการชมการเชียร์ต้องเปลี่ยนแปลงไป รวมทั้งการประกอบธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบและวิธีดำเนินการให้สอดรับสภาพการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปจากปัญหาการแพร่ระบาดของ COVID-๑๙ อย่างไรก็ตามรัฐบาลก็ได้ประกาศใช้ แผนแม่บทเฉพาะกิจภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติอันเป็นผลมาจากสถานการณ์โควิด-๑๙ พ.ศ. ๒๕๖๔ – ๒๕๖๕ โดยประกาศลงในราชกิจจานุเบกษา เมื่อวันที่ ๓๐ ธันวาคม ๒๕๖๓ ซึ่งมุ่งเน้น การพัฒนาศักยภาพของประเทศให้สามารถล้มแล้วลุกไว (Resilience) ด้วยแนวทางการพัฒนาตามหลักการ ๓ มิติ คือ การพร้อมรับ (Cope) การปรับตัว (Adapt) และการเปลี่ยนแปลงเพื่อพร้อมเติบโตอย่างยั่งยืน (Transform) หรือ CAT (Cope, Adapt, Transform) โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพัฒนาอุตสาหกรรมและบริการด้านสุขภาพ ควบคู่ไปกับการสร้างความรอบรู้ด้านสุขภาวะสร้างภูมิคุ้มกันทั้งทางร่างกายและจิตใจ

การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว ความใกล้ชิดกับโลกออนไลน์ มีแนวโน้มของการใช้เครื่องมือสื่อสารอินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้น เพราะเป็นการดำเนินชีวิตเป็นการส่วนตัว มีการติดต่อสื่อสาร การปฏิบัติงานในลักษณะ Work From Home การเรียนการศึกษา การทำธุรกรรมทางการเงิน การจัดการค่าใช้จ่าย และการค้นหาข้อมูลที่น่าสนใจ ส่งผลให้ผู้คนจำนวนไม่น้อยที่ในอดีตไม่คุ้นเคยกับโลกออนไลน์ต้องหันมาเรียนรู้ ใช้บริการและใช้ชีวิต จนกลายเป็นเรื่องปกติในช่วงที่มีการรักษาระยะห่างทางสังคม ควบคู่ไปกับการเฝ้าระวังและคอยติดตามข้อมูลข่าวสารของ COVID-๑๙ อย่างใกล้ชิด

จากการทบทวนข้อมูลของ KEARNEY, The Business Research Company และ Research and Markets ที่ได้ทำการศึกษามูลค่าของตลาดการกีฬาทั่วโลก เนื่องจากการระบาดของ COVID-๑๙ การเว้นระยะห่างทางสังคม และมาตรการควบคุมการระบาดของ COVID-๑๙ ของประเทศต่าง ๆ อย่างไรก็ตาม มีการคาดการณ์ว่าตลาดการกีฬาจะสูงถึง ๕๙๙.๙ พันล้านดอลลาร์ ในปี ๒๕๖๘ และ ๘๒๖.๐ พันล้านดอลลาร์ ในปี ๒๕๗๓ เนื่องจากการเกิดขึ้นของ Esports และการเกิดขึ้นของช่องทางต่าง ๆ ที่ทำให้ผู้บริโภคสามารถเข้าถึงกีฬาได้เพิ่มขึ้น เช่น การรับชมกีฬาผ่านแพลตฟอร์ม Hotstar

ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มสตรีมวิดีโอของ Star India เป็นผู้แพร่ภาพกระจายเสียงอย่างเป็นทางการของ Indian Premier League (IPL) มีอัตราการรับชมเพิ่มขึ้นร้อยละ ๗๔ ในช่วงปี ๒๕๖๒ เมื่อเทียบกับปี ๒๕๖๑ และคาดว่าจะมีการรับชมเพิ่มขึ้นอีกในฤดูกาล IPL ในอนาคต จึงเป็นส่วนช่วยผลักดันรายรับของอุตสาหกรรมการกีฬา นอกจากนี้ การเติบโตของ Social Media ทำให้นักกีฬาสามารถเข้าถึงกลุ่มแฟนคลับได้ง่ายขึ้น ซึ่งพบว่าในช่วงล็อกดาวน์ที่ผ่านมา การใช้ Social Media ในประเทศอังกฤษมีการเติบโตเพิ่มขึ้นร้อยละ ๔๐ นอกจากนี้ ยังมีการนำเอาเทคโนโลยี AR (Augmented reality) และ VR (Virtual reality) มาปรับแต่งการมีส่วนร่วมกับแฟนคลับ เพื่อเสนอขายสินค้าและบริการทางการกีฬา รวมถึงการนำเทคโนโลยีดังกล่าวมาผสมผสานรูปแบบการออกกำลังกาย เพื่อให้เกิดเป็นบริการใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง ซึ่งล้วนเป็นปัจจัยที่ทำให้คาดการณ์ว่าตลาดการกีฬาจะมีมูลค่าเพิ่มขึ้นในอนาคต

รูปแบบการชมและการเชียร์ มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการชมและเชียร์จากเดิม ที่มีผู้ชมสามารถชมและเชียร์ในสนามที่จัดการแข่งขัน มาเป็นรูปแบบของการชมและเชียร์จำลอง ซึ่งเป็นการแก้ไขปัญหาใหญ่ของเกมกีฬาในเวลานี้ กล่าวคือ ในช่วงการระบาดของ COVID-๑๙ การที่ผู้ชมไม่สามารถเข้ามาชมการแข่งขันในสนามได้ และในการแข่งขันที่มีการถ่ายทอดสดไปทั่วโลก แต่กลับไม่มีแฟนบอลปรากฏในสนาม ส่งผลให้สถานีโทรทัศน์กีฬาที่มีชื่อเสียงระดับโลกพยายามหาทางออกและออกแบบการใช้เสียงเชียร์จำลอง (Artificial Crowd Noise) ในระหว่างการถ่ายทอดสด โดยเสียงเชียร์นั้นจะมีหลายสถานการณ์ อาทิ เสียงเฮ เสียงโห่ และในเวลาต่อมาสโมสรกีฬาฟุตบอลในยุโรปได้พัฒนาแอปพลิเคชันที่เรียกว่า my Applause โดยที่ผู้ชมสามารถเลือกได้ว่ามีความประสงค์จะส่งเสียงเชียร์ ส่งเสียงโห่ ปรบมือ ร้องเพลง หรือเป่าปาก ในช่วงเวลาต่าง ๆ ระหว่างการแข่งขัน รวมทั้งสามารถจับจองที่นั่งชม โดยนำภาพถ่ายส่วนบุคคลของผู้ชมไปตั้งไว้บริเวณที่นั่งชมในสนามและยินยอมใช้จ่ายเงินเพื่อการรับชมหน้าสื่อออนไลน์ นอกจากนี้ ยังสามารถมีส่วนร่วมในเกมส์การแข่งขันได้อีกด้วย อาทิ การกด CLAP เพื่อปรบมือให้กำลังใจได้ การกด WHISTLE เพื่อเป่าปากได้ จึงเป็นการชมและเชียร์จำลองได้อย่างน่าสนใจ

การฝึกซ้อมทางไกล ถือว่าเป็นอีกพฤติกรรมทางการกีฬาที่เกิดขึ้นใหม่ภายหลังเกิดการแพร่ระบาดของ COVID-๑๙ โดยการใช้เทคโนโลยีมาช่วยในการฝึกซ้อมแบบนักกีฬาอาชีพในรูปแบบการฝึกซ้อมแบบทางไกลผ่านระบบ Zoom โดยมีการกำหนดโปรแกรมของการฝึกซ้อมและวัดผลสมรรถภาพของนักกีฬาซึ่งในเวลาต่อมา ก็ได้มีการออกแบบการฝึกซ้อมของบุคคลทั่วไป รวมถึง สามารถพัฒนาขีดความสามารถทางร่างกายให้ทัดเทียมนักกีฬาอาชีพได้อีกด้วย

การแข่งขัน Esports เป็นพัฒนาการจากการแพร่ระบาดของ COVID-๑๙ ในช่วงแรก ซึ่งส่งผลให้เกมกีฬาทั่วโลกต้องหยุดชะงัก จึงมีการเปลี่ยนแปลงเวทีแข่งขันจากสนามจริงไปสู่สนามแข่งในเกม Esports แทน ซึ่งมีกีฬาที่บุกเบิกเข้าสู่ระบบนี้ คือ กีฬาฟุตบอล ที่เกิดมี FIFA๒๐ และ PES๒๐๒๐ โดยจำลองนักฟุตบอลลงสนามแข่งขัน โดยเฉพาะรายการสำคัญและมีการสร้างตัวนักกีฬาจากนักกีฬาจริงในทีมฟุตบอลในลีกของประเทศสำคัญในยุโรปมาสู่เกมส์การแข่งขัน ทำให้ความตื่นเต้น เร้าใจ มีมากมายไม่แตกต่างจากการแข่งขัน ในสนามจริง ต่อมาก็พัฒนาไปสู่เกมส์รถแข่ง F๑ ซึ่งต่อยอดจากการจัดการแข่งขัน Virtual GP โดยนำนักขับจริงมาแข่งกับนักกีฬา Esports และปรากฏว่ามีความตื่นเต้นและสนุกไม่แพ้การชมการแข่งขันจริง เราได้เห็นนักขับดัง ๆ อย่าง ชาร์ลส์ เลอแกลร์ก เข้าป้ายเป็นอันดับ ๑ ของการแข่งขันด้วย และพัฒนาไปสู่กีฬาต่าง ๆ อาทิ เทนนิสในการแข่งแบบ Esports ในรายการ Mutua Madrid Open Virtual Pro

การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีเพื่อสร้างความสะดวก และปลอดภัย (Technology Shift)

นวัตกรรมสมัยใหม่ (Innovation) และสื่อดิจิทัล (Digital Media) จะมีบทบาทมากยิ่งขึ้นในการท่องเที่ยวเชิงกีฬา ในปัจจุบันผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวเชิงกีฬาต่างใช้ช่องทางประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อดิจิตอลมีเดียอย่างแพร่หลาย ทั้งในแง่ของการโฆษณากิจกรรมการแข่งขันอย่างงานฟุตบอลโลก หรือใช้เพื่อส่งข้อมูลข่าวสารที่เกิดขึ้น

ในสโมสรฟุตบอลให้กับฐานผู้สนับสนุนของสโมสรนั้นๆ ซึ่งจะก่อให้เกิดการกระตุ้นการท่องเที่ยวเชิงกีฬาได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ผู้ประกอบการก็ได้พยายามนำนวัตกรรมใหม่ๆ มาสร้างประสบการณ์ที่ดีขึ้นให้กับนักท่องเที่ยวเชิงกีฬา เช่น การให้ข้อมูลการท่องเที่ยวผ่านโทรศัพท์ การให้บริการจองพื้นที่เล่นกีฬาผ่านแอปพลิเคชั่น การใช้กล้องที่สามารถถ่ายรูปขณะดำน้ำลึกได้ หรือแม้กระทั่งการปืนผาที่มีการปรับระดับความชันตามความต้องการของผู้ปืนได้ เป็นต้นซึ่งเทคโนโลยีเหล่านี้นั้นมีจุดประสงค์ในการเข้ามาช่วยให้การดำเนินชีวิตประจำวันของมนุษย์มีความสะดวกและปลอดภัยมากยิ่งขึ้น อย่างเทคโนโลยี Blockchain ที่มีจุดเด่นในเรื่องของความแม่นยำโปร่งใส สามารถตรวจสอบได้ ก็สามาถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการแข่งขันมหกรรมกีฬาได้ ตั้งแต่การขายบัตรเข้าชมที่ผู้ซื้อหลายรายต้องประสบปัญหากับการเก็งกำไรราคาบัตรอย่างไม่เป็นธรรม รวมถึงปัญหาบัตรเถื่อนที่ทำให้ผู้จัดต้องสูญเสียรายได้โดยที่ไม่จำเป็น ซึ่งเทคโนโลยี Blockchain นี้จะสามารถลดปัญหาดังกล่าวไปได้ เนื่องจากการที่สามารถระบุตัวตนของผู้ซื้อได้และการทำธุรกรรมอื่นๆ ที่เกิดขึ้นกับบัตรจะเข้าสู่ระบบ Blockchain ที่ทางผู้จำหน่ายบัตรสามารถตรวจสอบได้ (Protocol) อีกเทคโนโลยีหนึ่งที่สามารถประยุกต์ใช้กับการท่องเที่ยวเชิงกีฬาก็คือเทคโนโลยี ๕G ที่มีความรวดเร็ว ซึ่งสอดคล้องกับความต้องการของโลกปัจจุบันที่คนส่วนใหญ่เสพสื่อออนไลน์มากขึ้น ดังนั้นทุกสถานที่นั้นจำเป็นที่จะต้องมีการให้บริการอินเตอร์เน็ตความเร็วสูงเพื่อรองรับความต้องการของผู้บริโภคได้

กรณีศึกษา (Case Study) ที่น่าสนใจดังนี้ Atletico Mineiro สโมสฟุตบอลในประเทศบราซิลได้เปิดโอกาสให้แฟนฟุตบอลของสโมสรเป็นเจ้าของเสื้อฟุตบอลรุ่น Manto da Massa ที่สามารถตรวจสอบว่าเป็นของแท้หรือไม่ผ่านเทคโนโลยี NFT นอกจากนี้ตัวแท็กที่มากับเสื้อยังสามารถที่จะสแกนเพื่อให้แฟนๆ ได้เข้าถึงไฮไลต์การแข่งขัน และส่วนลดพิเศษได้อีกด้วย โดยจุดประสงค์ของการออกเสื้อตัวนี้ก็เพื่อเป็นอีกหนึ่งช่องทางในการสื่อสารกับแฟนบอล การขายตั๋วผ่าน B.A.M ระบบการขายบัตรเข้าชมที่นำเทคโนโลยี Blockchain เข้ามาใช้ในการจัดจำหน่ายบัตรในรูปแบบ NFT ทำให้ไม่สามารถที่จะปลอมแปลง และช่วยให้ราคามีความเป็นธรรมสำรับทุกคน ซึ่งตัวระบบนี้สามารถเข้าไปผูกกับระบบของผู้จำหน่ายบัตรเข้าชมที่มีอยู่แล้ว ทำให้ผู้จัดไม่ต้องพัฒนาระบบใหม่ โดยตัวระบบนี้สามารถรองรับการทำธุรกรรมได้ถึง ๖๕๐ ธุรกรรม ต่อวินาที

นอกจากนี้ เทคโนโลยีการถ่ายทอดสดในปัจจุบันมีความก้าวหน้ามากขึ้น จากการถ่ายทอดสดรูปแบบเดิมที่ดูผ่านโทรทัศน์ทั่วไป ปัจจุบันสามารถรับชมการถ่ายทอดสดผ่านแว่นตา VR หรือ หน้าจอแบบพิเศษ ที่จะทำให้รู้สึกเหมือนเข้าไปอยู่ในสถานที่แข่งจริงๆ อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้สามารถรับชมมุมมองใหม่ๆ ที่ปกติผู้ชมในสนามไม่สารถเข้าถึงได้ เช่น ภาพจากมุมสูง หรือพื้นที่ม้านั่งนักกีฬา สิ่งเหล่านี้เปิดโอกาสให้เกิดการท่องเที่ยวในเชิงการรับชมกีฬาด้วยประสบการณ์รูปแบบใหม่เกิดขึ้น

กรณีศึกษา (Case Study) ที่น่าสนใจดังนี้ FIFA World Cup ๒๐๒๒ Ericsson และ Ooredoo Qatar ร่วมมือกันนำเทคโนโลยี ๕G เข้ามาใช้ในระหว่างการจัดงานฟุตบอลโลก ๒๐๒๒ ที่ประเทศกาตาร์ ซึ่งผู้ที่เข้ามาชมการแข่งขันสามารถที่จะเข้าถึงคลื่นความถี่นี้ได้ทั้งในสนามแข่ง หลาย ๆ บริเวณทั่วประเทศ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อที่จะส่งมอบประสบการณ์แบบ Seamless ให้กับนักท่องเที่ยวที่มาเที่ยว และรับชมการแข่งขัน Cosm Experience Center บริษัทที่ทำธุรกิจเกี่ยวกับ Event Technology ได้จัดงานเลี้ยงเพื่อรับชมกีฬาโอลิมปิกที่กรุงโตเกียว โดยได้มอบประสบการณ์การรับชมการแข่งขันที่เหมือนกับได้เข้าไปอยู่ในสนาม ผ่านมุมกล้องต่างๆ โดยประสบการณ์ที่ผู้ชมจะได้รับนั้นเหมือนกับการรับชมผ่านแว่น VR แต่จะเป็นการทำผ่านจอ LED ๒๐ เมตร ที่ความชัดระดับ ๘K (ที่มา: การกีฬาแห่งประเทศไทย, ๒๕๖๕, โครงการวิจัยเพื่อจัดทำทิศทางและนโยบายด้านการกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวของประเทศไทย)

วิสัยทัศน์

กีฬาพัฒนาคน สังคม และเพิ่มมูลค่าเศรษฐกิจไทย

นโยบายพัฒนาการกีฬาแห่งชาติที่เกี่ยวข้อง

นโยบายที่ ๑ ส่งเสริมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา การจัดกิจกรรมกีฬา และการแข่งขันกีฬา ภายใต้ความปกติใหม่ (New Normal) อย่างทั่วถึงตามความถนัดหรือความสนใจ อย่างต่อเนื่องทุกกลุ่มจนเป็นวิถีชีวิต เพื่อความเท่าเทียม ลดความเหลื่อมล้ำ และเกิดประโยชน์สูงสุดกับประชาชน ด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อตอบสนองความต้องการของประชาชนในการออกกำลังกายและเล่นกีฬา

นโยบายที่ ๒ ส่งเสริมการใช้วิทยาศาสตร์การกีฬา นวัตกรรม และเทคโนโลยีการกีฬาในการพัฒนาศักยภาพของนักกีฬา รวมทั้งนักกีฬาคนพิการ เพื่อพัฒนาการกีฬาเพื่อความเป็นเลิศและกีฬาอาชีพ

นโยบายที่ ๓ ผลักดันและสนับสนุนการเป็นเจ้าภาพจัดกิจกรรมกีฬาเชิงท่องเที่ยว (Sport Tourism) และมหกรรมการแข่งขันกีฬาระดับชาติและนานาชาติ (Sports Mega-Events) ในประเทศไทย เพื่อเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ภาพลักษณ์ของประเทศไทย เป็นการกระตุ้นการท่องเที่ยวและการเข้าร่วมกิจกรรมกีฬา เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ

นโยบายที่ ๔ พัฒนาแพลตฟอร์มและระบบฐานข้อมูลสารสนเทศด้านกีฬา เพื่อให้บริการข้อมูล สร้างแรงจูงใจและกระตุ้นการออกกำลังกายและการเข้าร่วมกิจกรรมกีฬา และเป็นข้อมูลในการกำหนดนโยบาย ทิศทางการพัฒนา และการบริหารจัดการการกีฬาในประเทศ

เป้าประสงค์

อุตสาหกรรมการกีฬามีการเติบโตอย่างต่อเนื่องและสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจของประเทศ

ตัวชี้วัด

มีฐานข้อมูล องค์ความรู้ และแพลตฟอร์มการประมวลผลด้านการส่งเสริมและพัฒนาการกีฬาอย่างมีประสิทธิภาพ

ประเด็นการพัฒนาและแนวทางการพัฒนาที่เกี่ยวข้อง จำนวน ๕ ประเด็น จาก ๕ ประเด็น

ประเด็นการพัฒนาที่ ๑ การส่งเสริมและพัฒนาการออกกำลังกายและกีฬาขั้นพื้นฐาน

ตัวชี้วัด

เด็กและเยาวชนทั่วประเทศ ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ผ่านเกณฑ์มาตรฐานสมรรถภาพทางกาย

แนวทางการพัฒนา

การสร้างการรับรู้ ความตระหนัก และความต้องการ เพื่อการส่งเสริมและพัฒนาการออกกำลังกายและกีฬาขั้นพื้นฐาน

๑. การสร้างการรับรู้ ความตระหนัก และความต้องการ ด้านประโยชน์ของการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาให้กับเด็กและเยาวชน

๑.๑ จัดทำสื่อดิจิทัลตามความปกติใหม่ (New Normal) เพื่อเผยแพร่ความรู้และความตระหนักในประโยชน์ของการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาที่มีความจำเป็นต่อทักษะในการดำรงชีวิต รวมถึงการปฐมพยาบาลเบื้องต้น ความรู้ และทัศนคติที่ถูกต้องในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา เพื่อรักษาสุขภาพ ที่เหมาะสมกับแต่ละช่วงอายุของเด็กและเยาวชนทุกกลุ่ม

๑.๒ สนับสนุนการใช้สื่อสร้างสรรค์ อาทิ ศิลปะ วัฒนธรรม บันเทิง ดนตรี ภาพยนตร์และสถานที่ท่องเที่ยว รวมทั้ง สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ในรูปแบบ Soft Power เป็นสื่อในการเข้าถึงเด็กและเยาวชน เพื่อสร้างกระแสความนิยมด้านการออกกำลังกายตามความปกติใหม่ (New Normal) ที่สามารถสื่อสารไปยังเด็กและเยาวชนได้อย่างรวดเร็ว สะดวก และสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย โดยการนำกลุ่มบุคคลตัวอย่างที่ได้รับความนิยมจากเด็กและเยาวชน ร่วมเผยแพร่ประชาสัมพันธ์และจูงใจให้เด็กและเยาวชนสนใจการออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง

๑.๓ พัฒนานวัตกรรมการออกกำลังกายตามความปกติใหม่ (New Normal) ให้อยู่ในรูปแบบที่น่าสนใจและสามารถเชื่อมโยงกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้ เพื่อดึงดูดความสนใจจากเด็กและเยาวชน ให้สามารถออกกำลังกายได้ทุกสถานที่

๑.๔ การจัดการแข่งขันกีฬาระดับอำเภอและจังหวัดให้กับเด็กและเยาวชนเพื่อกระตุ้นความต้องการในการต่อยอดสู่ความเป็นเลิศ โดยใช้บุคลากรที่มีมาตรฐานในการดำเนินการจัดการแข่งขันกีฬา และใช้เทคโนโลยีในการจัดการแข่งขันกีฬารวมทั้งมุ่งเน้นให้มีการบริหารจัดการโดยคำนึงถึงความสำคัญของสิ่งแวดล้อม

๒. การสนับสนุนปัจจัยเอื้อเพื่อการส่งเสริมและพัฒนาการออกกำลังกายและกีฬาขั้นพื้นฐาน

๒.๑ การพัฒนาองค์ความรู้ ระบบฐานข้อมูลสารสนเทศ และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการส่งเสริมและพัฒนาการออกกำลังกายและกีฬาขั้นพื้นฐาน

๑) ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลสารสนเทศด้านความสนใจและความต้องการของเด็กและเยาวชนในแต่ละช่วงวัยในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา เพื่อให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำไปวางแผนในการส่งเสริมและพัฒนาการออกกำลังกายและกีฬาขั้นพื้นฐาน

๒) จัดทำระบบฐานข้อมูลกลาง ประกอบด้วยข้อมูลต่าง ๆ เพื่อการวางแผนและการบริหารจัดการในการส่งเสริมและพัฒนาการออกกำลังกายและกีฬาขั้นพื้นฐาน (ตามประเด็นการพัฒนาที่ ๑) ทั้งนี้ ระบบฐานข้อมูลกลางตามประเด็นการพัฒนาที่ ๑ ครอบคลุมข้อมูล ดังนี้

(๑) จำนวนเด็กและเยาวชนที่ออกกำลังกาย

(๒) ระดับสมรรถภาพทางกายของเด็กและเยาวชน

(๓) จำนวนสนามกีฬาและสถานที่ออกกำลังกาย

(๔) รายการกิจกรรมกีฬาและการออกกำลังกายสำหรับเด็กและเยาวชน

(๕) จำนวนเด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมกีฬาและการออกกำลังกาย

(๖) สมาคมกีฬาที่ให้การสนับสนุนกีฬาสำหรับเด็กและเยาวชน

(๗) ภาคเอกชนที่ให้การสนับสนุนกีฬาสำหรับเด็กและเยาวชน

(๘) ผู้ให้การสนับสนุนกีฬาอื่น ๆ

(๙) นโยบาย และประเด็นการพัฒนาที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน

(๑๐) ระบบการจัดการความรู้ด้านการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาสำหรับเด็กและเยาวชน

(๑๑) ฯลฯ

๓) จัดทำแพลตฟอร์มส่งเสริมและพัฒนาการออกกำลังกายและกีฬาขั้นพื้นฐานเพื่อให้ได้ฐานข้อมูลขนาดใหญ่ที่สามารถใช้ในการประมวลผลข้อมูลต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ

ประเด็นการพัฒนาที่ ๒ การส่งเสริมและพัฒนาการออกกำลังกายและกีฬาเพื่อมวลชนให้เป็นวิถีชีวิต

ตัวชี้วัด

สัดส่วนของประชาชนทุกกลุ่มที่มีค่าดัชนีมวลกาย (BMI) อยู่ในระดับมาตรฐาน ดีขึ้นร้อยละ ๕ ต่อปี

แนวทางการพัฒนา

๑. การสร้างการรับรู้ ความตระหนัก และความต้องการ เพื่อส่งเสริมและพัฒนาการออกกำลังกายและกีฬาเพื่อมวลชนให้เป็นวิถีชีวิต

๑.๑ จัดทำสื่อดิจิทัลตามความปกติใหม่ (New Normal) เพื่อเผยแพร่ความรู้และความตระหนักในประโยชน์ของการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา รวมถึงการปฐมพยาบาลเบื้องต้น ความรู้ และทัศนคติที่ถูกต้องในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา เพื่อรักษาสุขภาพ ที่เหมาะสมกับแต่ละช่วงอายุของประชาชนทุกกลุ่มจัดทำสื่อดิจิทัลตามความปกติใหม่ (New Normal) เพื่อเผยแพร่ความรู้และความตระหนักในประโยชน์ของการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาที่มีความจำเป็นต่อทักษะในการดำรงชีวิต รวมถึงการปฐมพยาบาลเบื้องต้น ความรู้ และทัศนคติที่ถูกต้องในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา เพื่อรักษาสุขภาพ ที่เหมาะสมกับแต่ละช่วงอายุของเด็กและเยาวชนทุกกลุ่ม

๑.๒ สนับสนุนการใช้สื่อสร้างสรรค์ อาทิ ศิลปะ วัฒนธรรม บันเทิง ดนตรี ภาพยนตร์และสถานที่ท่องเที่ยว รวมทั้ง สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ในรูปแบบ SoftPower เป็นสื่อในการเข้าถึงประชาชนทุกกลุ่มทุกพื้นที่ เพื่อสร้างกระแสความนิยมด้านการออกกำลังกายตามความปกติใหม่ (New Normal) สามารถสร้างเป็นอาชีพหรือสร้างสุขภาวะที่ดีให้กับตนเอง โดยการนำกลุ่มบุคคลตัวอย่างในสังคม เช่น นักกีฬา ดารา นักร้อง และนักแสดง ร่วมเผยแพร่ประชาสัมพันธ์และจูงใจให้ประชาชนสนใจออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง

๑.๓ พัฒนานวัตกรรมการออกกำลังกายตามความปกติใหม่ (New Normal) ให้อยู่ในรูปแบบที่น่าสนใจและสามารถเชื่อมโยงกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้ เพื่อดึงดูดความสนใจจากประชาชน ให้สามารถออกกำลังกายได้ทุกสถานที่

๒. การสนับสนุนปัจจัยเอื้อ เพื่อส่งเสริมและพัฒนาการออกกำลังกายและกีฬาเพื่อมวลชนให้เป็นวิถีชีวิตการพัฒนาองค์ความรู้ ระบบฐานข้อมูลสารสนเทศ และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการส่งเสริมและพัฒนาการออกกำลังกายและกีฬาเพื่อมวลชนให้เป็นวิถีชีวิต

๒.๑ ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลสารสนเทศด้านความสนใจและความต้องการของประชาชนทุกกลุ่มในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา เพื่อให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำไปวางแผนการส่งเสริมและพัฒนาการออกกำลังกายและกีฬาเพื่อมวลชนให้เป็นวิถีชีวิต อย่างเหมาะสม

๒.๒ จัดทำระบบฐานข้อมูลกลาง ประกอบด้วยข้อมูลต่าง ๆ เพื่อการวางแผนและการบริหารจัดการในการส่งเสริมและพัฒนาการออกกำลังกายและกีฬาเพื่อมวลชนให้เป็นวิถีชีวิต (ตามประเด็นการพัฒนาที่ ๒) ทั้งนี้ ระบบฐานข้อมูลกลางตามประเด็นการพัฒนาที่ ๒ ครอบคลุมข้อมูล ดังนี้

(๑) จำนวนประชาชนที่ออกกำลังกาย

(๒) จำนวนสนามกีฬาและสถานที่ออกกำลังกาย

(๓) ความหนาแน่นของประชาชนที่ออกกำลังกายเทียบกับสถานที่ออกกำลังกาย

(๔) รายการกิจกรรมกีฬาและการออกกำลังกายเพื่อมวลชน

(๕) จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมกีฬาและการออกกำลังกาย

(๖) สมาคมกีฬาที่ให้การสนับสนุนกีฬาเพื่อมวลชน

(๗) ภาคเอกชนที่ให้การสนับสนุนกีฬาเพื่อมวลชน

(๘) ผู้ให้การสนับสนุนกีฬาอื่น ๆ

(๙) นโยบายและประเด็นการพัฒนาที่เกี่ยวข้องกับมวลชน

(๑๐) ระบบการจัดการความรู้ด้านสุขภาพของประชาชน

(๑๑) ฯลฯ

๓. การยกระดับการบริหารจัดการ เพื่อส่งเสริมและพัฒนาการออกกำลังกายและกีฬาเพื่อมวลชนให้เป็นวิถีชีวิต จัดทำแพลตฟอร์มส่งเสริมและพัฒนาการออกกำลังกายและกีฬาเพื่อมวลชนให้เป็นวิถีชีวิต เพื่อให้ได้ฐานข้อมูลขนาดใหญ่ที่สามารถใช้ในการประมวลผลข้อมูลต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้นวัตกรรมเชิงนโยบายเพื่อจูงใจให้ประชาชนออกกำลังกายและเล่นกีฬามากขึ้นผ่านแพลตฟอร์มส่งเสริมและพัฒนาการออกกำลังกายและกีฬาเพื่อมวลชนให้เป็นวิถีชีวิต อาทิ การเชื่อมโยงกับระบบประกันสุขภาพ เพื่อลดต้นทุนในการรักษาพยาบาล การลดค่าใช้จ่ายสาธารณูปโภคพื้นฐานของประชาชน

ประเด็นการพัฒนาที่ ๓ การส่งเสริมและพัฒนาการกีฬาเพื่อความเป็นเลิศและกีฬาเพื่อการอาชีพ

ตัวชี้วัด

๑. มีจำนวนนักกีฬาหน้าใหม่เพิ่มขึ้นในระดับชาติและ/หรือระดับนานาชาติ ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๕ ต่อปี

๒. มีจำนวนนักกีฬาอาชีพเพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ ๕ ต่อปี

แนวทางการพัฒนา

๑. การส่งเสริมความต้องการเพื่อพัฒนาการกีฬาความเป็นเลิศและกีฬาเพื่อการอาชีพ

๑.๑ การจัดทำระบบการสร้างและพัฒนานักกีฬา รวมทั้งนักกีฬาคนพิการ อย่างต่อเนื่องโดยการสร้างมาตรฐาน และยกระดับระบบการฝึกสอนให้ทันสมัยและครอบคลุม ด้วยกระบวนการทางด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา รวมทั้งจัดทำระบบสรรหาคัดเลือกนักกีฬาผู้มีพรสวรรค์ หรือเครือข่ายค้นหานักกีฬาผู้มีพรสวรรค์ (Sports Talent Identification Network)

๑.๒ การจัดทำระบบการพิจารณาและส่งนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาอย่างเสมอภาคและบริสุทธิ์ยุติธรรม และเป็นไปตามเกณฑ์ของสหพันธ์กีฬานานาชาติ โดยกำหนดแนวทางการบริหารจัดการสมาคมกีฬาแห่งประเทศไทยให้เป็นไปตามมาตรฐานสากลและสอดคล้องตามเกณฑ์ของสหพันธ์กีฬานานาชาติ

๑.๓ การจัดทำระบบพัฒนานักกีฬาเต็มเวลาระยะยาว (Full time athlete) รวมถึงจัดทำเส้นทางสายอาชีพของนักกีฬา (Athlete pathway) และเตรียมความพร้อมด้านทักษะอาชีพหลังเลิกเล่นกีฬา

๒. การสนับสนุนปัจจัยเอื้อเพื่อการส่งเสริมและพัฒนาการกีฬาเพื่อความเป็นเลิศและกีฬาเพื่อการอาชีพ

๒.๑ การพัฒนาองค์ความรู้ ระบบฐานข้อมูลสารสนเทศ และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการส่งเสริมและพัฒนาการกีฬาเพื่อความเป็นเลิศและกีฬาเพื่อการอาชีพ โดยจัดทำระบบฐานข้อมูลกลาง ประกอบด้วยข้อมูลต่าง ๆ เพื่อการวางแผนและการบริหารจัดการในการส่งเสริมและพัฒนาการกีฬาเพื่อความเป็นเลิศและกีฬาเพื่อการอาชีพ ทั้งนี้ ระบบฐานข้อมูลกลางตามประเด็นการพัฒนาที่ ๓ ครอบคลุมข้อมูล ดังนี้

(๑) ผลการแข่งขันในกีฬาระดับนานาชาติ ระดับประเทศ ระดับจังหวัด และระดับเยาวชน

(๒) จำนวนนักกีฬาที่เข้าร่วมในกีฬาระดับนานาชาติ นักกีฬาระดับชาติระดับประเทศ ระดับจังหวัด และระดับเยาวชน

(๓) จำนวนบุคลากรกีฬาระดับชาติ ระดับประเทศ และระดับจังหวัด

(๔) จำนวนบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันในระดับนานาชาติ

(๕) จำนวนผู้ชมการแข่งขันและผู้สนับสนุน

(๖) สนามกีฬาประเภทต่าง ๆ ที่เป็นมาตรฐาน

(๗) สถานที่ฝึกอบรมและพัฒนาศักยภาพนักกีฬาประเภทต่าง ๆ

(๘) จำนวนและรายการจัดการแข่งขันในระดับนานาชาติ

(๙) สัดส่วนนักกีฬากับสนามกีฬาประเภทต่าง ๆ ที่เป็นมาตรฐาน

(๑๐) สัดส่วนนักกีฬาและบุคลากรกีฬากับสถานที่ฝึกอบรมและพัฒนาศักยภาพนักกีฬาประเภทต่าง ๆ

(๑๑) นโยบายและประเด็นการพัฒนาที่เกี่ยวข้อง

(๑๒) ฯลฯ

๒.๒ จัดทำแพลตฟอร์มข้อมูลของนักกีฬา และบุคลากรทางการกีฬาทุกประเภทเพื่อวางรากฐานการติดตามข้อมูลนักกีฬาตั้งแต่เริ่มเข้าสู่วงการกีฬา จนกระทั่งเลิกเล่นกีฬา หรือผันตัวไปสู่อาชีพอื่นในวงการกีฬา

๒.๓ เผยแพร่องค์ความรู้และสร้างความเข้าใจเรื่องสารต้องห้ามตามมาตรฐานที่กำหนดกับนักกีฬาและผู้ฝึกสอน เพื่อป้องกันการใช้สารต้องห้ามที่จะส่งผลต่อการแข่งขัน

ประเด็นการพัฒนาที่ ๔ การส่งเสริมและพัฒนาบุคลากรการกีฬา

ตัวชี้วัด

ครูผู้สอนพลศึกษาในโรงเรียนทั่วประเทศได้รับการพัฒนาศักยภาพในการจัดกิจกรรมการออกกำลังกาย และการเล่นกีฬา ผ่านการทดสอบตามเกณฑ์ที่กำหนด ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ภายในปี ๒๕๗๐

แนวทางการพัฒนา

การยกระดับการบริหารจัดการ เพื่อการส่งเสริมและพัฒนาบุคลากรการกีฬา โดยการจัดทำระบบฐานข้อมูลกลาง ประกอบด้วยข้อมูลสารสนเทศด้านความต้องการ และหลักสูตรการอบรมที่อยู่ในความสนใจ รวมถึงองค์ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการกีฬา เพื่อการวางแผนและการบริหารจัดการด้านการส่งเสริมและพัฒนาครูผู้สอนพลศึกษา อาสาสมัครการกีฬา บุคลากรการกีฬา (ผู้ฝึกสอนกีฬา ผู้ตัดสินกีฬาผู้บริหารการกีฬา และนักวิทยาศาสตร์การกีฬา) และบุคลากรการกีฬาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง และเผยแพร่ผลงานวิจัยด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาในการพัฒนานักกีฬาเพื่อให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถนำไปต่อยอดองค์ความรู้

ประเด็นการพัฒนาที่ ๕ การส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬา

ตัวชี้วัด

มีการจัดทำข้อมูลผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศด้านการกีฬา (Gross Domestic Sport Product: GDSP) และการประเมินผลตอบแทนทางสังคม (Social Return On Investment: SROI) ที่เกี่ยวข้อง ภายในปี ๒๕๖๖

แนวทางการพัฒนา

๑. การสนับสนุนปัจจัยเอื้อ เพื่อการส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬา

๑.๑ การพัฒนาองค์ความรู้ ระบบฐานข้อมูลสารสนเทศและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬา โดยจัดทำระบบฐานข้อมูลกลาง ประกอบด้วยข้อมูลต่าง ๆ เพื่อการวางแผนและการบริหารจัดการในการส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬา ทั้งนี้ ระบบฐานข้อมูลกลางตามประเด็นการพัฒนาที่ ๕ ครอบคลุมข้อมูล ดังนี้

(๑) ความต้องการและพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อความต้องการทางกีฬา

(๒) จำนวนกิจกรรมการกีฬาเชิงท่องเที่ยว
(๓) จำนวนนักกีฬา และผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมกีฬาเชิงท่องเที่ยว
(๔) จำนวนผู้ประกอบการในธุรกิจอุตสาหกรรมการกีฬา
(๕) จำนวนผู้ประกอบการธุรกิจการกีฬาเชิงท่องเที่ยว
(๖) จำนวนภาคเอกชนที่เข้าร่วมในการพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาและการกีฬาเชิงท่องเที่ยว
(๗) จำนวนหน่วยงานภาครัฐ ที่เข้าร่วมในการพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาและการกีฬาเชิงท่องเที่ยว
(๘) จำนวนหน่วยงานภาคเอกชน ที่เข้าร่วมในการพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาและการกีฬาเชิงท่องเที่ยว
(๙) การเจริญเติบโตทางธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมการกีฬา
(๑๐) การเจริญเติบโตทางธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาเชิงท่องเที่ยว
(๑๑) นโยบาย และประเด็นการพัฒนาที่เกี่ยวข้อง
(๑๒) ฯลฯ

๑.๒ การจัดทำข้อมูลผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศด้านการกีฬา (Gross Domestic Sport Product: GDSP) และการประเมินผลตอบแทนทางสังคม (Social Return On Investment: SROI) ที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา

ตัวอย่างโครงการสำคัญเพื่อการขับเคลื่อนสู่การปฏิบัติ

ตัวอย่างโครงการสำคัญภายใต้ประเด็นการพัฒนา	ผลผลิต	ผลลัพธ์	หน่วยงาน
ประเด็นที่ 1 โครงการจัดทำแพลตฟอร์มด้านการออก-กำลังกายของเด็กและเยาวชน เพื่อให้ได้ฐานข้อมูลขนาดใหญ่ที่สามารถใช้ในการประมวลผลข้อมูลต่าง ๆ เพื่อการส่งเสริมพัฒนาการกีฬาขั้นพื้นฐาน อย่างมีประสิทธิภาพ	มีแพลตฟอร์มด้านการออกกำลังกายของเด็กและเยาวชนในการจัดเก็บข้อมูลสมรรถภาพทางกาย	- สามารถขับเคลื่อนแนวทางการพัฒนาการส่งเสริมพัฒนาการกีฬาขั้นพื้นฐานอย่างมีประสิทธิภาพ - เด็กและเยาวชนมีการออกกำลัง-กายและเล่นกีฬาเพิ่มขึ้น	กพล. (กก.), สป. (กก.) และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
ประเด็นที่ 2 โครงการพัฒนาแพลตฟอร์มการประมวลผลข้อมูลกิจกรรมทางกายการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของประชาชน (CALORIES CREDIT CHALLENGE)	- มีแพลตฟอร์มประมวลผลข้อมูลการออกกำลังกายที่เชื่อมโยงที่เชื่อมโยงกับระบบการพัฒนาสุขภาพด้านการออกกำลังกาย - ประชาชนได้รับสิทธิพิเศษจากการเคลื่อนไหวร่างกายออกกำลังกาย เพื่อสะสมคะแนนจากจำนวนแคลอรี่ที่สูญเสีย	- ประชาชนหันมาใส่ใจสุขภาพ ด้วยกิจกรรมทางกาย การออกกำลังกาย และเล่นกีฬา ทำให้มีสุขภาพร่างกายแข็งแรง ส่งผลให้มีจิตใจที่เป็นสุข ผ่อนคลาย และสามารถใช้สติปัญญาในทางสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาประเทศ	สป. (กก.), กพล. (กก.), มกช. (กก.) และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

		- ประชาชนมีความคล่องแคล่ว (Active) ลดการเกิดโรค NCDs และเมื่อร่างกายแข็งแรงก็เป็นการป้องกันการแพร่ระบาดของ COVID-19 - ความร่วมมือจากภาครัฐและภาคเอกชนในการสนับสนุนและจูงใจให้ประชาชนออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอเพิ่มสูงขึ้น	
ประเด็นที่ 3 โครงการรณรงค์การสร้างกระแสความตื่นตัวด้านกีฬาเผยแพร่และประชาสัมพันธ์กิจกรรมการกีฬา รวมถึงเส้นทางความสำเร็จของนักกีฬา	- มีสื่อที่นำเสนอเนื้อหาการสร้างความต้องการในการเป็นนักกีฬา เพื่อความเป็นเลิศทางกีฬาและกีฬาอาชีพหลากหลายรูปแบบและทุกช่องทาง - มีช่องทีวีกีฬา ซึ่งดำเนินการเผยแพร่รายการที่สร้างภาพลักษณ์กระแสความนิยมกีฬาอาชีพ และรายการถ่ายทอดสด - มี Career Path ของนักกีฬารายชนิดกีฬา และได้รับการเผยแพร่ผ่านทีวีกีฬา (T-Sports) สื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ สื่อวิทยุ สื่อโทรทัศน์ และสื่อสิ่งพิมพ์ ที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ที่สนใจด้านกีฬา	นักกีฬาหน้าใหม่และนักกีฬาอาชีพมีจำนวนเพิ่มขึ้น	กกท. (กก.) และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
ประเด็นที่ 3 โครงการพัฒนาระบบสารสนเทศและฐานข้อมูลด้านกีฬาโดยเชื่อมโยงฐานข้อมูลด้านเวชศาสตร์ของนักกีฬาที่ได้รับการพัฒนาด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา	มีระบบสารสนเทศและฐานข้อมูลด้านกีฬาที่สามารถเชื่อมโยงข้อมูลการพัฒนาสมรรถภาพร่างกายของนักกีฬา	ฐานข้อมูลขนาดใหญ่ที่สามารถใช้ในการวางแผนการพัฒนาการกีฬา	กกท. (กก.) และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

เพื่อใช้ในการติดตามวิเคราะห์ประเมินผลการพัฒนาสมรรถภาพร่างกายของนักกีฬา เพื่อให้ได้ฐานข้อมูลขนาดใหญ่ที่สามารถใช้ในการประมวลผลข้อมูลต่าง ๆ เพื่อการส่งเสริมนักกีฬาเพื่อความเป็นเลิศและนักกีฬาอาชีพ อย่างมีประสิทธิภาพ		เพื่อความเป็นเลิศและกีฬาเพื่อการอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ	
ประเด็นที่ 4 โครงการอบรมบุคลากรทางการกีฬาอื่น ๆ เช่น นักกฎหมายการกีฬา,สถาปนิกการกีฬา, สื่อมวลชนการกีฬา ผู้จัดการแข่งขันกีฬา และผู้ที่เกี่ยวข้อง ให้มีความรู้เฉพาะด้านของแต่ละวิชาชีพ	- มีการอบรมบุคลากรทางการกีฬาอื่น ๆทั้งรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ - มีบุคลากรทางการกีฬาอื่น ๆ ที่ได้รับการพัฒนาศักยภาพให้มีความรู้เฉพาะด้านของแต่ละวิชาชีพ	บุคลากรทางการกีฬาอื่น ๆ นำความรู้เฉพาะด้านของแต่ละวิชาชีพไปใช้ในการปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้อง	สป. (กก.) และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
ประเด็นที่ 4 โครงการพัฒนาระบบสารสนเทศและฐานข้อมูลด้านกีฬา (โดยเชื่อมโยงฐานข้อมูลบุคลากรทางการกีฬา และองค์ความรู้และนวัตกรรมด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา เพื่อให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำไปวางแผนการพัฒนาบุคลากรทางการกีฬา)	มีระบบสารสนเทศและฐานข้อมูลของบุคลากรทางการกีฬาที่สามารถเชื่อมโยงข้อมูลการพัฒนาบุคลากรทางการกีฬา	หน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำองค์ความรู้และข้อมูลจากระบบสารสนเทศและฐานข้อมูลของบุคลากรทางการกีฬาไปวางแผนการพัฒนาบุคลากรทางการกีฬาได้อย่างมีประสิทธิภาพ	สป. (กก.) และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
ประเด็นที่ 5 โครงการจัดตั้งศูนย์บริการแบบเบ็ดเสร็จ (One Stop Service) (โดยทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางของข้อมูลต่าง ๆ ประสานงานด้านธุรกิจ และสิทธิประโยชน์ในการให้ข้อมูลด้านนโยบายการกีฬา และให้คำแนะนำเบื้องต้นกับผู้ประกอบการในด้านอุตสาหกรรมกีฬา)	มีศูนย์บริการแบบเบ็ดเสร็จ (One Stop Service) ที่ทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางของข้อมูลต่าง ๆ ในการให้ข้อมูลด้านนโยบายการกีฬา และให้คำแนะนำเบื้องต้นกับผู้ประกอบการในด้านอุตสาหกรรมกีฬารวมทั้งให้คำปรึกษาในการพัฒนานักกีฬาประจำจังหวัด และให้บริการและประสานงานข้อมูลด้านกีฬาและการ	- ผู้ประกอบการด้านอุตสาหกรรมกีฬามีความพึงพอใจต่อศูนย์บริการแบบเบ็ดเสร็จ - ทุกจังหวัดจะมีคลีนิกกีฬาเพื่อการพัฒนานักกีฬา อุตสาหกรรมกีฬา ผู้ประกอบการและบุคลากรด้านการกีฬา	สป. (กก.) และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

	จัดการแข่งขันกีฬาประจำจังหวัด		
ประเด็นที่ 5 โครงการพัฒนาระบบฐานข้อมูลดิจิทัลด้านอุตสาหกรรมกีฬา	มีฐานข้อมูลดิจิทัลที่นำเสนอข้อมูลสถิติกีฬา แนวโน้มอุตสาหกรรมกีฬา และปฏิทินการแข่งขันกีฬาในประเทศไทย	หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและเอกชนสามารถเข้าถึงข้อมูลและนำไปวางแผนส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาได้อย่างมีประสิทธิภาพ	สป. (กก.) และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๒.๓.๕ แผนปฏิบัติราชการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาระยะ ๕ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐)

วิสัยทัศน์

การท่องเที่ยวและกีฬาพัฒนาสู่ความยั่งยืนในอนาคต

ประเด็นยุทธศาสตร์

๑. ขับเคลื่อนนโยบายการท่องเที่ยวและกีฬาเพื่อสร้างความเจริญและความยั่งยืนทางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม

๒. สร้างความเข้มแข็งของเศรษฐกิจฐานราก และพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนไทย

๓. พัฒนาขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ และส่งเสริมความร่วมมือด้านการท่องเที่ยวและกีฬา

๔. พัฒนาประสิทธิภาพการบริหารจัดการองค์กร

เป้าประสงค์

๑. การบริหารจัดการข้อมูลด้านการท่องเที่ยวและกีฬามีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น

๒. สินค้าและบริการด้านการท่องเที่ยว และแหล่งท่องเที่ยวมีคุณภาพ มีความหลากหลายและได้รับการเพิ่มมูลค่า

๓. ชุมชนท้องถิ่นและวิสาหกิจชุมชนได้รับการพัฒนา และมีโอกาสในการสร้างรายได้ด้านการท่องเที่ยวและกีฬาเพิ่มขึ้น

๔. ส่งเสริมให้ประชาชนชาวไทยมีวิถีชีวิตที่สมบูรณ์ด้วยการออกกำลังกาย เล่นกีฬาและนันทนาการ

๕. ประเทศไทยมีขีดความสามารถในการดึงดูดนักท่องเที่ยวและการแข่งขันกีฬา มีการขยายตัวของการลงทุนในนวัตกรรมด้านท่องเที่ยวและกีฬา

๖. ประเทศไทยเป็นหุ้นส่วนทางยุทธศาสตร์กับประเทศที่เป็นตลาดเป้าหมายที่สำคัญ

๗. ระบบบริหารจัดการภาครัฐของกระทรวงได้รับการพัฒนาให้มีความสมดุล

ตัวชี้วัดหลัก

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาได้กำหนดตัวชี้วัดหลักของการจัดทำแผนปฏิบัติราชการระยะ ๕ ปีไว้ดังนี้

๑. ร้อยละที่เพิ่มขึ้นของรายได้จากการท่องเที่ยวของประเทศไทย

ปีงบประมาณ	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙	๒๕๗๐
ค่าเป้าหมาย	ไม่ต่ำกว่าร้อยละ ๘๐ ของรายได้จากการท่องเที่ยว ปี ๒๕๖๒	เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ ๕ จากปีที่ผ่านมา	เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ ๕ จากปีที่ผ่านมา	เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ ๕ จากปีที่ผ่านมา	เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ ๕ จากปีที่ผ่านมา

๒. จำนวนมาตรการ/โครงการส่งเสริมเพื่อการพัฒนาสินค้าและบริการและแหล่งท่องเที่ยวให้มีคุณภาพ

ปีงบประมาณ	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙	๒๕๗๐
ค่าเป้าหมาย	๕ มาตรการ	๕ มาตรการ	๕ มาตรการ	๕ มาตรการ	๕ มาตรการ

๓. จำนวนชุมชนด้านการท่องเที่ยวได้รับการยกระดับศักยภาพ

ปีงบประมาณ	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙	๒๕๗๐
ค่าเป้าหมาย	๒๐๐ ราย	๒๐๐ ราย	๒๐๐ ราย	๒๐๐ ราย	๒๐๐ ราย

๔. จำนวนมาตรการ/โครงการส่งเสริมให้ชุมชนมีรายได้เพิ่มขึ้นจากการท่องเที่ยวและกีฬา

ปีงบประมาณ	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙	๒๕๗๐
ค่าเป้าหมาย	๕ มาตรการ	๕ มาตรการ	๕ มาตรการ	๕ มาตรการ	๕ มาตรการ

๕. จำนวนประชาชนชาวไทยออกกำลังกาย เล่นกีฬาและนันทนาการอย่างสม่ำเสมอเพิ่มขึ้น

ปีงบประมาณ	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙	๒๕๗๐
ค่าเป้าหมาย	ร้อยละ ๔๒	ร้อยละ ๔๔	ร้อยละ ๔๖	ร้อยละ ๔๘	ร้อยละ ๕๐

๖. จำนวนมาตรการ/โครงการส่งเสริมและพัฒนานวัตกรรมด้านการท่องเที่ยวและกีฬา

ปีงบประมาณ	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙	๒๕๗๐
ค่าเป้าหมาย	๕ โครงการ	๕ โครงการ	๕ โครงการ	๕ โครงการ	๕ โครงการ

๗. อันดับในการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติของนักกีฬาไทย

๗.๑ อันดับการแข่งขันกีฬาในมหกรรมกีฬาระดับนานาชาติ (ระดับเอเชีย) ของนักกีฬาไทย

ปีงบประมาณ	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙	๒๕๗๐
ค่าเป้าหมาย	อันดับที่ ๖	อันดับที่ ๖	อันดับที่ ๖	อันดับที่ ๖	อันดับที่ ๖

๗.๒ อันดับการแข่งขันกีฬาซีเกมส์และกีฬาอาเซียนพาราเกมส์

ปีงบประมาณ	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙	๒๕๗๐
ค่าเป้าหมาย	อยู่ในอันดับ ๑ (นับเฉพาะกีฬาสากล)	อยู่ในอันดับ ๑ (นับเฉพาะกีฬาสากล)	อยู่ในอันดับ ๑ (นับเฉพาะกีฬาสากล)	อยู่ในอันดับ ๑ (นับเฉพาะกีฬาสากล)	อยู่ในอันดับ ๑ (นับเฉพาะกีฬาสากล)

๘. ร้อยละของบุคลากรด้านกีฬาและนันทนาการมีคุณภาพและมาตรฐานเพิ่มขึ้น

ปีงบประมาณ	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙	๒๕๗๐
ค่าเป้าหมาย	บุคลากรได้รับรองมาตรฐานเพิ่มขึ้นร้อยละ ๕ จากปีก่อนหน้า	บุคลากรได้รับรองมาตรฐานเพิ่มขึ้นร้อยละ ๕ จากปีก่อนหน้า	บุคลากรได้รับรองมาตรฐานเพิ่มขึ้นร้อยละ ๕ จากปีก่อนหน้า	บุคลากรได้รับรองมาตรฐานเพิ่มขึ้นร้อยละ ๕ จากปีก่อนหน้า	บุคลากรได้รับรองมาตรฐานเพิ่มขึ้นร้อยละ ๕ จากปีก่อนหน้า

๙. จำนวนมาตรการส่งเสริมความปลอดภัยเพื่อสร้างความเชื่อมั่นนักท่องเที่ยว

ปีงบประมาณ	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙	๒๕๗๐
ค่าเป้าหมาย	๕ มาตรการ	๕ มาตรการ	๕ มาตรการ	๕ มาตรการ	๕ มาตรการ

<u>ยุทธศาสตร์ที่ ๑</u>

ขับเคลื่อนนโยบายการท่องเที่ยวและกีฬา เพื่อสร้างความเจริญและความยั่งยืนทางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม

<u>ตัวชี้วัด</u>

๑. จำนวนข้อมูลฐานข้อมูลด้านการท่องเที่ยวและกีฬาที่ได้รับการพัฒนาให้มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น

ปีงบประมาณ	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙	๒๕๗๐
ค่าเป้าหมาย	๕ ฐานข้อมูล	๕ ฐานข้อมูล	๕ ฐานข้อมูล	๗ ฐานข้อมูล	๗ ฐานข้อมูล

หน่วยงานรับผิดชอบ

สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา/ กรมการท่องเที่ยว/ กรมพลศึกษา/ กองบัญชาการตำรวจท่องเที่ยว/ การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย/ องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน)

๒. จำนวนมาตรการ/โครงการส่งเสริมเพื่อการพัฒนาสินค้าและบริการและแหล่งท่องเที่ยวให้มีคุณภาพ

ปีงบประมาณ	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙	๒๕๗๐
ค่าเป้าหมาย	๕ มาตรการ/ โครงการ	๕ มาตรการ/ โครงการ	๕ มาตรการ/ โครงการ	๕ มาตรการ/ โครงการ	๕ มาตรการ/ โครงการ

หน่วยงานรับผิดชอบ

กรมการท่องเที่ยว/ การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย

๓. จำนวนโครงการส่งเสริมและพัฒนานวัตกรรมด้านการท่องเที่ยวและกีฬา

ปีงบประมาณ	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙	๒๕๗๐
ค่าเป้าหมาย	๕ โครงการ	๕ โครงการ	๕ โครงการ	๕ โครงการ	๕ โครงการ

หน่วยงานรับผิดชอบ

สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา/ กองบัญชาการตำรวจท่องเที่ยว/ การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย/ การกีฬาแห่งประเทศไทย/ องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน)

กลยุทธ์

๑.๑ จัดทำฐานข้อมูลด้านการท่องเที่ยวและกีฬาให้มีประสิทธิภาพ

๑.๒ มาตรการ/โครงการเสริมสร้างขีดความสามารถในการแข่งขัน การพัฒนาทักษะด้านการบริหาร และการตลาด

แนวทางในการปฏิบัติ

๑.๑ จัดทำฐานข้อมูลด้านการท่องเที่ยวและกีฬาให้มีประสิทธิภาพ

กลยุทธ์ ๑.๑ มีแนวทางทางการปฏิบัติดังนี้

๑) พัฒนาระบบฐานข้อมูล สถิติ และสารสนเทศด้านการท่องเที่ยวให้สามารถเป็นฐานในการพัฒนากลยุทธ์และนวัตกรรมเพื่อยกระดับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวไทย

ส่งเสริมการเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดเก็บ รวบรวม ปรับปรุง (สำรวจ/สำมะโน/ วิจัย/ จัดทำสารสนเทศจากฐานข้อมูลสำคัญ) และบูรณาการ (กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง) ฐานข้อมูลและสารสนเทศด้านการท่องเที่ยวที่ถูกต้องและครบถ้วน เข้าถึงง่าย มีข้อมูลเชิงลึกด้านการท่องเที่ยวที่สามารถนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเชิงประจักษ์ ทั้งในระดับมหภาค/ พื้นที่/ ภูมิภาค/ ชุมชน/ ที่ทันสมัยและทันเวลา (Real-time) สะท้อนแนวโน้ม ทิศทาง อุปสรรค หรือ ปัญหาที่เกิดขึ้นกับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวไทยที่อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

สามารถเข้าถึงได้และสามารถนำข้อมูลและสารสนเทศของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาไปใช้ประโยชน์กับการพัฒนาการท่องเที่ยวไทย เช่น การประยุกต์ใช้กับการพัฒนาผลิตภาพของสินค้าและบริการที่ก่อให้เกิดมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ การใช้ประโยชน์ในการจัดทำแผนการตลาด แผนธุรกิจ การออกแบบโมเดลทางธุรกิจ การกำหนดทิศทางและกลยุทธ์ด้านการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว สินค้าและบริการที่เหมาะสมกับอุปสงค์และอุปทานของการท่องเที่ยว รวมถึงการพัฒนาข้อมูลและสารสนเทศเชิงลึกที่สามารถจำแนกฐานข้อมูลได้ตามประเภทธุรกิจและทรัพยากรด้านการท่องเที่ยวในพื้นที่/ ภูมิภาค/ ชุมชน เพื่อใช้ยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวไทยในระดับฐานรากได้อย่างเกิดประสิทธิผล

๒) พัฒนาประสิทธิภาพระบบฐานข้อมูลในการพัฒนาบุคลากรด้านการท่องเที่ยว ในการส่งเสริมการพัฒนาให้ตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย (On Demand)

ประยุกต์ใช้ระบบเทคโนโลยีดิจิทัลมาจัดทำ ปรับปรุงและพัฒนาประสิทธิภาพของฐานข้อมูลด้านการพัฒนากำลังคนด้านการท่องเที่ยวของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ให้มีข้อมูลสารสนเทศที่ครบถ้วน ทันสมัย ทันเวลาที่กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาสามารถนำไปใช้ในการติดตาม พยากรณ์แนวโน้ม วิเคราะห์ สังเคราะห์กลยุทธ์ในการพัฒนากำลังคนในมิติการท่องเที่ยวได้อย่างเป็นรูปธรรม รวมถึงการสะท้อนสมรรถนะที่บุคลากรการท่องเที่ยวควรได้รับการพัฒนาและปรับปรุงสมรรถนะ หรือ สะท้อนสมรรถนะใหม่ที่บุคลากรท่องเที่ยวของประเทศไทยควรจะมีเพื่อใช้เป็นฐานในการพัฒนากรอบสมรรถนะและส่งเสริมการตรวจสอบ ติดตามและประเมินผลลัพธ์จากการพัฒนาสมรรถนะบุคลากรด้านการท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการพัฒนาในกลยุทธ์นี้ยังมุ่งเน้นให้การพัฒนาสมรรถนะนั้นนอกจากเป็นไปตามกรอบสมรรถนะของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาแล้ว ยังต้องการให้สมรรถนะสอดคล้องกับความต้องการพัฒนาของบุคลากรด้านการท่องเที่ยวด้วยเช่นกัน จึงต้องมีการจัดเก็บข้อมูลความต้องการในการพัฒนาสมรรถนะกับบุคลากรด้านการท่องเที่ยวด้วยเช่นกัน เพื่อนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ประเภทของข้อมูลที่ระบบฐานข้อมูลนี้จำเป็นต้องมีในระบบเพื่อให้เกิดสัมฤทธิ์ผลในการดำเนินงานการพัฒนาสมรรถนะบุคลากรด้านการท่องเที่ยวของไทย โดยให้หน่วยงานของกระทรวงฯ ในส่วนภูมิภาคมีส่วนร่วมในการจัดเก็บข้อมูลในพื้นที่/ ท้องถิ่น รวมถึงการได้รับสนับสนุนเครื่องมือสมัยใหม่และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการจัดเก็บข้อมูล

๓) พัฒนาและบูรณาการระบบฐานข้อมูลบุคลากรด้านการกีฬา (ออกกำลังกาย กีฬาพื้นฐานและกีฬามวลชน) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการ

ส่งเสริมการเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดเก็บ รวบรวม ปรับปรุง (สำรวจ/สำมะโน/ วิจัย/ จัดทำสารสนเทศจากฐานข้อมูลสำคัญ) และบูรณาการ (กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง) ฐานข้อมูลและสารสนเทศการพัฒนาและส่งเสริมการออกกำลังกาย การเล่นกีฬาพื้นฐานกีฬามวลชนและการนันทนาการ ที่ถูกต้องและครบถ้วน เข้าถึงง่าย มีข้อมูลเชิงลึกด้านการพัฒนาและส่งเสริมการออกกำลังกาย การเล่นกีฬาพื้นฐานกีฬามวลชนและการนันทนาการ ที่สามารถนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยทั้งในระดับประเทศ/ พื้นที่/ ภูมิภาค/ ชุมชน/ ที่ทันสมัยและทันเวลา (Real-time) บุคลากรที่เกี่ยวเนื่องสามารถเข้าถึงได้และสามารถใช้ประโยชน์ข้อมูลและสารสนเทศของกระทรวงฯ ที่มีประสิทธิภาพสูงในการประยุกต์ใช้ในการพัฒนารูปแบบการบริการ นวัตกรรม การประเมินผล การจัดทำกลยุทธ์ แผนงาน/ โครงการ/กิจกรรม เพื่อใช้ในการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ด้านส่งเสริมการออกกำลังกาย การเล่นกีฬาพื้นฐานกีฬามวลชนและการนันทนาการของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาที่มีประสิทธิภาพ ตรงตามบริบทความต้องการและทรัพยากรในการดำเนินงานในพื้นที่และรองรับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

๔) พัฒนาประสิทธิภาพของระบบฐานข้อมูลกีฬา (Sport Data Center) ที่ครอบคลุมมิติทางการกีฬาอาชีพเพื่อได้ข้อมูลที่รอบด้านในการบริหารจัดการการดำเนินงาน

ระบบฐานข้อมูลกีฬา (Sport Data Center) ที่ครอบคลุมมิติทางการกีฬาอาชีพเพื่อได้ข้อมูลที่รอบด้านในการบริหารจัดการการดำเนินงาน ด้วยการพัฒนาและปรับปรุงระบบฐานข้อมูลกีฬาในลักษณะของระบบฐานข้อมูลผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีข้อมูลและสารสนเทศที่ถูกต้อง ครบถ้วน ทันสมัยและทันเวลาที่กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาสามารถนำไปใช้ในการติดตามการดำเนินงาน พยากรณ์แนวโน้ม วิเคราะห์ สังเคราะห์กลยุทธ์ในการส่งเสริมกีฬาที่เป็นเลิศระดับชาติ และนานาชาติได้อย่างเป็นรูปธรรม เช่น ข้อมูลนักกีฬาบุคลากรทางการกีฬา สถิติการแข่งขันคู่แข่งคู่เทียบความพร้อมและจำนวนสถานที่และอุปกรณ์ปฏิทินรายการแข่งขันระดับชาติและนานาชาติและข้อมูลสำคัญอื่น ๆ

๕) พัฒนาระบบฐานข้อมูลของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาผ่านระบบเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเป็นฐานในการพัฒนากลยุทธ์ที่สามารถสร้างความเติบโตของอุตสาหกรรมการกีฬา

พัฒนาระบบฐานข้อมูลของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาผ่านระบบเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเป็นฐานในการพัฒนากลยุทธ์ที่สามารถสร้างความเติบโตของอุตสาหกรรมการกีฬาที่มีข้อมูลและสารสนเทศเชิงประจักษ์ที่ครบถ้วน ทันสมัยและทันเวลา โดยการปรับปรุงและพัฒนาฐานข้อมูลด้านอุตสาหกรรมการกีฬาของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาให้มีข้อมูลสารสนเทศที่กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาสามารถนำไปใช้ในการติดตาม พยากรณ์แนวโน้ม วิเคราะห์ผลกระทบด้านสังคม ด้านเศรษฐกิจ ด้านสิ่งแวดล้อม การสังเคราะห์กลยุทธ์ในการพัฒนาศักยภาพการ ดำเนินงานของอุตสาหกรรมกีฬาทั้งห่วงโซ่อุปทานได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยสนับสนุนให้มีการบูรณาการฐานข้อมูลดิจิทัลขนาดใหญ่ (Big Data) ด้านอุตสาหกรรมการกีฬาที่มีการจัดทำความร่วมมือกับหน่วยงานรัฐบาล หน่วยงานเอกชน และทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง เพื่อการได้มาซึ่งข้อมูลและสารสนเทศที่ครบถ้วนต่อการพัฒนากลยุทธ์ในการส่งเสริมศักยภาพของอุตสาหกรรมการกีฬา ดังนั้นเพื่อให้ระบบฐานข้อมูลมีประสิทธิภาพสูง กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาจึงต้องมีการสำรวจ สำมะโน วิจัย จัดหาข้อมูลและสารสนเทศ รวมถึงการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเชิงประจักษ์ของอุตสาหกรรมการกีฬา เพื่อใช้เป็นข้อมูลนำเข้าในระบบฐานข้อมูลในการจัดทำ ทิศทาง กลยุทธ์ กิจกรรม แผนงานและโครงการในการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ในการส่งเสริมศักยภาพของอุตสาหกรรมการกีฬาของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา รวมถึงสื่อสารให้เข้าถึงให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้นำข้อมูลและสารสนเทศไปใช้ประโยชน์ในการเสริมสร้างความเติบโตของอุตสาหกรรมการกีฬาไทย

๖) พัฒนาประสิทธิภาพของระบบฐานข้อมูลขนาดใหญ่ของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาให้รองรับการส่งเสริมประสิทธิภาพการดำเนินงานตามยุทธศาสตร์

ส่งเสริมการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการจัดทำ ปรับปรุงและพัฒนาระบบฐานข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) ในลักษณะ Business Intelligence (BI) ที่มีชุดข้อมูลและสารสนเทศทางการท่องเที่ยวและกีฬาที่จำเป็นต่อการใช้เป็นฐานในการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์และการปฏิบัติงานที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งข้อมูลและสารสนเทศในระบบฐานข้อมูลต้องมีความถูกต้องครบถ้วน ทันสมัย ทันเวลา เข้าถึงได้ง่าย ตรงกับความต้องการใช้งานของบุคลากรของกระทรวงการท่องเที่ยวและการกีฬา รวมถึงพันธมิตรและเครือข่ายทางวิชาชีพและวิชาการในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและกีฬาที่สามารถในนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อเสนอเชิงนโยบายในการพัฒนาความเจริญของการท่องเที่ยวและกีฬาของประเทศไทย

๑.๒ มาตรการ/โครงการเสริมสร้างขีดความสามารถในการแข่งขัน การพัฒนาทักษะด้านการบริหาร และการตลาด

กลยุทธ์ ๑.๒ มีแนวทางทางการปฏิบัติดังนี้

๑) พัฒนาคลังข้อมูลความรู้ (Knowledge Warehouse) ผ่านระบบออนไลน์ที่ตอบสนองความต้องการในการพัฒนาสำหรับบุคลากรและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียด้านการท่องเที่ยวได้ใช้เป็นฐานในการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ส่งเสริมการพัฒนาระบบคลังข้อมูลความรู้ (Knowledge Warehouse) ในการพัฒนาบุคลากรด้านการท่องเที่ยวของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาที่บุคลากรทางการท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงความรู้ได้ง่ายและนำไปสู่การพัฒนาสมรรถนะด้วยการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Learning) หรือ ประยุกต์ใช้ระบบเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การจัดการความรู้ (Knowledge Management) ในประเด็นความรู้ด้านการท่องเที่ยวที่ทันสมัยและทันเวลาในการพัฒนาสมรรถนะบุคลากรด้านการท่องเที่ยวที่สามารถจำแนกออกตามประเภทของบุคลากรด้านการท่องเที่ยว การจัดทำ Application ที่ส่งเสริมการพัฒนาสมรรถนะที่เชี่ยวชาญของบุคลากรด้านการท่องเที่ยว รวมถึงกลยุทธ์นี้ยังให้ความสำคัญกับการพัฒนาระบบและกลไกในการประเมินผลลัพธ์จากการพัฒนาของบุคลากรด้านการท่องเที่ยวผ่านระบบออนไลน์/ ดิจิทัล เพื่อให้บุคลากรด้านการท่องเที่ยวที่เข้ารับการพัฒนาสามารถเรียนรู้ความรู้และรับรู้ผลลัพธ์จากการพัฒนาที่นำไปสู่การปรับปรุงสมรรถนะของตนเองได้อย่างครบวงจร

ยุทธศาสตร์ที่ ๓

พัฒนาขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ และส่งเสริมความร่วมมือด้านการท่องเที่ยวและกีฬา

ตัวชี้วัด

๑. ร้อยละที่เพิ่มขึ้นของรายได้จากการท่องเที่ยวของประเทศไทย

ปีงบประมาณ	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙	๒๕๗๐
ค่าเป้าหมาย	ไม่ต่ำกว่าร้อยละ ๘๐ ของรายได้จากการท่องเที่ยวปี ๒๕๖๒	เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ ๕ จากปีที่ผ่านมา	เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ ๕ จากปีที่ผ่านมา	เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ ๕ จากปีที่ผ่านมา	เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ ๕ จากปีที่ผ่านมา

หน่วยงานรับผิดชอบ

สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา/ กรมการท่องเที่ยว/ กองบัญชาการตำรวจท่องเที่ยว/ การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย/ องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน)

๒. จำนวนโครงการส่งเสริมและพัฒนานวัตกรรมด้านการท่องเที่ยวและกีฬา

ปีงบประมาณ	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙	๒๕๗๐
ค่าเป้าหมาย	๕ โครงการ	๕ โครงการ	๕ โครงการ	๕ โครงการ	๕ โครงการ

หน่วยงานรับผิดชอบ

สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา/ กรมการท่องเที่ยว/ กรมพลศึกษา/ กองบัญชาการตำรวจท่องเที่ยว/ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ/ การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย/ การกีฬาแห่งประเทศไทย/ องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน)

๖. จำนวนมาตรการ/โครงการส่งเสริมความปลอดภัยเพื่อสร้างความเชื่อมั่นนักท่องเที่ยว

ปีงบประมาณ	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙	๒๕๗๐
ค่าเป้าหมาย	๕	๕	๕	๕	๕

หน่วยงานรับผิดชอบ

กองบัญชาการตำรวจท่องเที่ยว/ สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

กลยุทธ์

๓.๑. ส่งเสริมการปรับเปลี่ยนของการท่องเที่ยวจากการเน้นปริมาณสู่การเน้นคุณภาพด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยี

๓.๒ ส่งเสริมและพัฒนาให้ประเทศไทยเป็นจุดหมายปลายทางของการเดินทางและการเป็นศูนย์กลางการแข่งขันกีฬาที่มีคุณภาพระดับโลก

๓.๓ ส่งเสริมการใช้ประโยชน์จากงานวิจัยด้านการท่องเที่ยว และนวัตกรรมด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาเพื่อพัฒนานักกีฬาและบุคลากรด้านกีฬา

๓.๔ มาตรการดูแลความปลอดภัยของนักท่องเที่ยวเพื่อสร้างความเชื่อมั่น

๓ ๕ เจรจาความร่วมมือเพื่อขับเคลื่อนนโยบายส่งเสริมการเติบโตทางเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและการพัฒนากีฬาระหว่างประเทศ

แนวทางในการปฏิบัติ

กลยุทธ์ ๓.๑. ส่งเสริมการปรับเปลี่ยนของการท่องเที่ยวจากการเน้นปริมาณ สู่การเน้นคุณภาพ ด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยี

กลยุทธ์ ๓.๑ มีแนวทางทางการปฏิบัติดังนี้

๑) ส่งเสริมการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมเข้ามาเพิ่มประสิทธิภาพในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวรองรับการปรับเปลี่ยนสู่การท่องเที่ยวเชิงคุณภาพ

มุ่งส่งเสริมให้อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวไทยสามารถพัฒนาต่อยอดความสำเร็จทางธุรกิจเพื่อตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวที่แตกต่างและหลากหลายที่นำไปสู่การยกระดับคุณภาพและมาตรฐานสินค้าและบริการที่สร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจที่รองรับการท่องเที่ยวเชิงคุณภาพ รวมถึงการเพิ่มศักยภาพเชิงธุรกิจและการบริหารจัดการของสถานประกอบการในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวไทย เช่น

- การส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีหุ่นยนต์และปัญญาประดิษฐ์ (Robotics and Artificial intelligence) เพิ่มศักยภาพเชิงธุรกิจและการบริหารจัดการของสถานประกอบการในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว

- การส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีเสมือน (VR/ AR/ VAR) ที่สามารถเสริมขีดความสามารถทางการแข่งขันในด้านสินค้าและบริการด้านการท่องเที่ยว รวมถึงประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการของสถานประกอบการ
- การส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เชื่อมต่อกับอินเตอร์เน็ตให้สามารถควบคุมอุปกรณ์ของสถานประกอบการ (Internet of Things: IoT) ให้กับสถานประกอบการในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว
- การส่งเสริมการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analytics) เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big data) อย่างเป็นระบบเพื่อช่วยผู้ประกอบการนำเสนอบริการและผลิตภัณฑ์ที่ตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวรายบุคคล รวมถึงความสามารถของสถานประกอบการในการคาดการณ์การเติบโตของอุปสงค์การท่องเที่ยว (พฤติกรรมและความต้องการ) ให้กับสถานประกอบการในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว
- การส่งเสริมการพัฒนาระบบ Application ผ่านระบบดิจิทัลที่ส่งเสริมศักยภาพเชิงธุรกิจการท่องเที่ยวไทย
- การส่งเสริมการวิเคราะห์ข้อมูลสารสนเทศผ่านระบบ Social Media เพื่อใช้คาดการณ์แนวโน้มตลาดและความสนใจของนักท่องเที่ยวให้กับสถานประกอบการในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว
- การส่งเสริมให้ผู้ประกอบการมีความรู้และความเข้าใจในแนวโน้มใหม่ทางเทคโนโลยีที่อาจมีผลกระทบทั้งเชิงบวกและเชิงลบต่อการพัฒนาเศรษฐกิจการท่องเที่ยวไทยที่ทันสมัยและทันเวลา เช่น สินทรัพย์ดิจิทัล รวมถึงเงินดิจิทัล (Cryptocurrency) และ NFT (Non-Fungible Token) เป็นต้น
- การพัฒนาโปรแกรม/ รูปแบบการท่องเที่ยวที่ส่งเสริมความต้องการของนักท่องเที่ยวที่เกี่ยวเนื่องกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น กลุ่มนักท่องเที่ยวแบบดิจิทัลโนแมด (Digital Nomad) หรือ กลุ่มนักท่องเที่ยวแบบ Workation เป็นต้น

กลยุทธ์ ๓.๓ มาตรการดูแลความปลอดภัยของนักท่องเที่ยวเพื่อสร้างความเชื่อมั่น

กลยุทธ์ ๓.๓ มีแนวทางทางการปฏิบัติดังนี้

๑) ส่งเสริมการพัฒนาความพร้อมของการขับเคลื่อนการท่องเที่ยวปลอดภัยของประเทศ

ส่งเสริมการสร้างความเชื่อมั่นในเรื่องความปลอดภัยให้แก่นักท่องเที่ยว การบังคับใช้กฎหมายให้เกิดความปลอดภัย การใช้ระบบเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่นำไปสู่การขับเคลื่อนการท่องเที่ยวปลอดภัยทั้งในสถานการณ์ปกติและสถานการณ์วิกฤตที่อาจเกิดกับนักท่องเที่ยว เช่น ระบบติดตามนักท่องเที่ยว ระบบแจ้งข่าวสารด้านการท่องเที่ยว ระบบขอความช่วยเหลือของนักท่องเที่ยว เป็นต้น รวมทั้งการพัฒนาความพร้อมในเชิงทรัพยากรด้านอุปทานและบริการด้านการท่องเที่ยวของประเทศไทย ทั้งปัจจัยโครงสร้างพื้นฐานและสิ่งอำนวยความสะดวกพื้นฐานที่ส่งเสริมการยกระดับขีดความสามารถของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวให้ปรับตัวไปสู่วิถีการท่องเที่ยวยุคใหม่ที่ปลอดภัยแลพคุณภาพสูง ที่ครบวงจรเพื่อยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันด้านการท่องเที่ยวของประเทศ นำระบบเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เพื่อรองรับการพัฒนาและส่งเสริมการดำเนินงานด้านการบริการของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว เพิ่มความปลอดภัยและมั่นใจในการเดินทางมาท่องเที่ยวในประเทศไทยแก่นักท่องเที่ยวด้วยการปรับปรุง

พัฒนา ยกระดับมาตรการ วิธีการ การดำเนินการส่งเสริมการท่องเที่ยวที่ปลอดภัยให้แก่นักท่องเที่ยวที่นำไปสู่การสร้างความสมดุลและยั่งยืนของการบริหารจัดการด้านการท่องเที่ยวไทย

กลยุทธ์ ๓.๔ ส่งเสริมการใช้ประโยชน์จากงานวิจัยด้านการท่องเที่ยว และนวัตกรรมด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาเพื่อพัฒนานักกีฬาและบุคลากรด้านกีฬา

กลยุทธ์ ๓.๔ มีแนวทางทางการปฏิบัติดังนี้

๑) ส่งเสริมการพัฒนาและต่อยอดองค์ความรู้เศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา เพื่อพัฒนาขีดความสามารถของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและกีฬา ให้เกิดองค์ความรู้และโมเดลต้นแบบในการดำเนินงานในการพัฒนาการท่องเที่ยวและกีฬาที่อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและกีฬาสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในเชิงปฏิบัติ

ส่งเสริมการพัฒนาและต่อยอดองค์ความรู้เศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา เช่น การวิจัย การสำรวจ การพัฒนานวัตกรรม การสร้างโมเดลต้นแบบในการพัฒนาการท่องเที่ยวและกีฬา การพัฒนาและสื่อสารชุดข้อมูลและสารสนเทศที่มีประโยชน์ที่นำไปสู่การพัฒนาและต่อยอดองค์ความรู้เศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬาของประเทศไทย เพื่อใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนาขีดความสามารถของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและกีฬาให้สามารถสร้างสรรค์องค์ความรู้และโมเดลต้นแบบไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาการท่องเที่ยวและกีฬาที่อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและกีฬาของประเทศ

<u>ยุทธศาสตร์ที่ ๔</u>

พัฒนาประสิทธิภาพการบริหารจัดการองค์กร

<u>ตัวชี้วัด</u>

๑. ร้อยละของจำนวนกระบวนงานปฏิบัติงานที่ได้รับการพัฒนา

ปีงบประมาณ	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙	๒๕๗๐
ค่าเป้าหมาย	ร้อยละ ๕๐	ร้อยละ ๕๐	ร้อยละ ๕๐	ร้อยละ ๕๐	ร้อยละ ๕๐

<u>หน่วยงานรับผิดชอบ</u>

สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา/ สำนักงานรัฐมนตรี/ กรมการท่องเที่ยว/ กรมพลศึกษา/ กองบัญชาการตำรวจท่องเที่ยว/ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ/ การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย/ การกีฬาแห่งประเทศไทย/ องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน)

๒. ระดับคะแนนการพัฒนาคุณภาพการบริหารจัดการภาครัฐ (Public Management Quality Award: PMQA) ของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ปีงบประมาณ	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙	๒๕๗๐
ค่าเป้าหมาย	สูงขึ้นกว่าปีงบประมาณ ๒๕๖๕	สูงขึ้นกว่าปีงบประมาณที่ผ่านมา	สูงขึ้นกว่าปีงบประมาณที่ผ่านมา	สูงขึ้นกว่าปีงบประมาณที่ผ่านมา	สูงขึ้นกว่าปีงบประมาณที่ผ่านมา

หน่วยงานรับผิดชอบ

สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา/ สำนักงานรัฐมนตรี/ กรมการท่องเที่ยว/ กรมพลศึกษา/ กองบัญชาการตำรวจท่องเที่ยว/ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ/ การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย/ การกีฬาแห่งประเทศไทย/ องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน)

๓. ร้อยละของจำนวนบุคลากรที่ได้รับการพัฒนาสมรรถนะตามแผนการพัฒนาของหน่วยงาน

ปีงบประมาณ	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙	๒๕๗๐
ค่าเป้าหมาย	ร้อยละ ๕๐	ร้อยละ ๕๐	ร้อยละ ๕๐	ร้อยละ ๕๐	ร้อยละ ๕๐

สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา/ สำนักงานรัฐมนตรี/ กรมการท่องเที่ยว/ กรมพลศึกษา/ กองบัญชาการตำรวจท่องเที่ยว/ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ/ การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย/ การกีฬาแห่งประเทศไทย/ องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน)

กลยุทธ์

๔.๑ พัฒนาองค์กรให้ทันสมัยและเป็นมืออาชีพ

แนวทางปฏิบัติ

กลยุทธ์ ๔.๑ พัฒนาองค์กรให้ทันสมัยและเป็นมืออาชีพ

กลยุทธ์ที่ ๔.๑ แนวทางทางการปฏิบัติดังนี้

๑) พัฒนาระบบและกลไกการติดตาม ประเมินผล และการสื่อสารระหว่างหน่วยงานเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการดำเนินงานตามแผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ และแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ

พัฒนาระบบและกลไกการติดตาม ประเมินผลลัพธ์จากการดำเนินงานของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาที่เป็นรูปธรรมและต่อเนื่อง ซึ่งรวมถึง ผลลัพธ์จากการบูรณาการดำเนินงานของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬากับหน่วยงานส่วนภูมิภาค เขตการพัฒนาการท่องเที่ยว รวมถึงหน่วยงานภายนอก โดยพัฒนาระบบและกลไกการติดตามประเมินผลลัพธ์จากการดำเนินงานที่รอบด้าน ทั้งในมิติความสำเร็จในการดำเนินงานตามแผน ความคุ้มค่า ความคุ้มทุน ผลกระทบต่อมิติการพัฒนาของการท่องเที่ยวและกีฬา รวมถึงผลกระทบต่อมิติการพัฒนาของประเทศไทยในภาพรวม การประเมินความเสี่ยงและปัญหาจากการดำเนินงาน เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงประจักษ์มาเป็นฐานในการออกแบบ พัฒนาปรับปรุงและต่อยอดในเชิงนโยบายและยุทธศาสตร์การดำเนินงานของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาและยุทธศาสตร์ชาติ

๒) พัฒนาระบบการพัฒนาสมรรถนะของบุคลากรของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาที่ครบวงจร

พัฒนาระบบการพัฒนาสมรรถนะของบุคลากรของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาที่ครบวงจรที่ส่งเสริมให้บุคลากรมีสมรรถนะเพียงพอต่อการปฏิบัติงานขับเคลื่อนการดำเนินงานตามยุทธศาสตร์ขององค์กร

- จัดทำแผนพัฒนาสมรรถนะรายบุคคลในระยะยาว (Training and Development Road Map) ที่มีกลยุทธ์ในการพัฒนาสมรรถนะที่ครบวงจรต่อการความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ที่จำเป็นต่อการปฏิบัติงานขับเคลื่อนการดำเนินงานตามยุทธศาสตร์ขององค์กร

- พัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ (KM) ที่สอดรับการพัฒนาความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ที่จำเป็นต่อการปฏิบัติงานขับเคลื่อนการดำเนินงานตามยุทธศาสตร์ขององค์กร

พัฒนาสมรรถนะในการปฏิบัติงานบุคลากรของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ด้วยการส่งเสริมการจัดการความรู้ (ความรู้ ทักษะ และประสบการณ์) มาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาสมรรถนะบุคลากรของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา รวมถึง บุคลากรของหน่วยงานเครือข่ายที่จำเป็นต้องบูรณาการดำเนินงานกับกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา เพื่อพัฒนาบุคลากรให้พร้อมการรองรับการปฏิบัติงานขับเคลื่อนและเชื่อมโยงการดำเนินงานตามยุทธศาสตร์ของกระทรวงฯ เกิดประสิทธิผล รวมทั้ง ส่งเสริมให้บุคลากรมีความพร้อมในการปฏิบัติงานเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและกีฬาที่ทันสมัยและทันเวลา (Real-time) โดยมีประเด็นสมรรถนะ เช่น

- การจัดทำทิศทาง นโยบายและยุทธศาสตร์การดำเนินงานการถ่ายทอดนโยบายไปสู่การปฏิบัติ
- องค์ความรู้ในมิติการท่องเที่ยวและกีฬาที่ร่วมสมัย ทันสมัยและทันเวลา
- ทักษะดิจิทัลที่จำเป็นในการเพิ่มประสิทธิภาพปฏิบัติงานและการปรับกระบวนการปฏิบัติงาน
- ส่งเสริมและสนับให้บุคลากรของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาสามารถประยุกต์ใช้ข้อมูลและสารสนเทศของบัญชีประชาชาติด้านการท่องเที่ยวของประเทศไทย (Tourism Satellite Account: TSA) รวมทั้งตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิต (Input-Output Table: I/O Table) และข้อมูลสารสนเทศสำคัญของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา และหน่วยงานที่เกี่ยวเนื่อง เพื่อใช้ในพัฒนาประสิทธิภาพในการพัฒนาการท่องเที่ยวและกีฬาของไทย เช่น การนำไปใช้ในการวางแผนกลยุทธ์ การสร้างนวัตกรรม การติดตาม/ ประเมินผล/ การทบทวนผลการดำเนินงาน การพยากรณ์แนวโน้ม การจัดทำบทวิเคราะห์เผยแพร่ การสร้างกลยุทธ์ หรือ การสร้างตัวชี้วัดชี้นำเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา การวัดประโยชน์ (Benefit) และผลกระทบ (Impact) ของการดำเนินงานด้านการท่องเที่ยวและกีฬา รวมถึงการเป็นคลังความรู้ให้กับภาคอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวได้ใช้ในการพัฒนาขีดความสามารถในการดำเนินงาน

๓) ส่งเสริมการพัฒนาองค์ความรู้และนวัตกรรมในการเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงานขับเคลื่อนยุทธศาสตร์การท่องเที่ยวและกีฬาของประเทศไทย

ส่งเสริมการพัฒนาองค์ความรู้และนวัตกรรมต้นแบบในการเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงานขับเคลื่อนยุทธศาสตร์การท่องเที่ยวและกีฬาของประเทศไทย เช่น การพัฒนาการวิจัย การพัฒนาโมเดลต้นแบบในการดำเนินงาน การพัฒนาโมเดลของโครงการ Flagship การจัดหาผู้เชี่ยวชาญ หรือ คณะทำงานในมิติท่องเที่ยวและกีฬามาจัดการความรู้ให้เกิดนวัตกรรมในการพัฒนางาน และถ่ายทอดองค์ความรู้และนวัตกรรมต้นแบบลงสู่การจัดทำโครงการในส่วนภูมิภาค เช่น โครงการที่ส่งเสริมการท่องเที่ยว และ โครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากรการท่องเที่ยว ในระดับจังหวัด/ กลุ่มจังหวัด/ เขตพัฒนาการท่องเที่ยว เพื่อให้จังหวัด/ กลุ่มจังหวัด/ เขตพัฒนาการท่องเที่ยว มีกรอบทิศทางในการดำเนินงานที่สามารถนำไปดัดแปลงและปรับปรุงกลยุทธ์ให้สอดรับการบริบทและความต้องการในพื้นที่/ ท้องถิ่น/ ชุมชน ในการขับเคลื่อนแผนพัฒนาการท่องเที่ยวในระดับชาติ เช่น

- กลยุทธ์การพัฒนาบุคลากรในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว
- กลยุทธ์การพัฒนาเพื่อยกระดับมาตรฐานของสถานประกอบกอบการ

- กลยุทธ์การจัดทำระบบข้อมูลดิจิทัล/ Platform เพื่อการวางแผนด้านการท่องเที่ยว การช่วยเหลือนักท่องเที่ยวและผู้ประกอบการด้านการท่องเที่ยวในช่วงปกติและช่วงวิกฤต
- กลยุทธ์การพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวที่ประยุกต์เข้ากับเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การท่องเที่ยวเที่ยวออนไลน์ผ่านสื่อ Social/ Virtual Tour/ Virtual Market ฯลฯ
- กลยุทธ์การพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวที่สอดคล้องกับการท่องเที่ยวเชิงคุณภาพ เช่น การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ การท่องเที่ยวที่ยั่งยืน การท่องเที่ยวผ่าน Soft Power

ส่วนที่ ๓ ความสอดคลองกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนแห่งสหประชาชาติ (SDGs)

เมื่อวันที่ ๒๕ กันยายน ๒๕๕๘ องค์การสหประชาชาติได้จัดประชุมสมัชชาใหญ่แห่งสหประชาชาติ ณ นครนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยประเทศสมาชิก ๑๙๓ ประเทศ รวมทั้งประเทศไทยได้รับรองวาระการพัฒนาที่ยั่งยืน ค.ศ. ๒๐๓๐ ภายใต้เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) ๑๗ ประการ ซึ่งมีเป้าหมายสูงสุดเพื่อมุ่งขจัดความยากจนในทุกมิติและทุกรูปแบบ โดยเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนนี้เปรียบเสมือนแผนแม่บทของประชาคมโลกและเป็นทิศทางการพัฒนาหลักของโลกในช่วงระยะเวลา ๑๕ ปีข้างหน้า (พ.ศ. ๒๕๕๙ – ๒๕๗๓)

เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals, SDG) ขององค์การสหประชาชาติ ได้ใช้เป็นทิศทางการพัฒนาของประชาคมโลกใน ๑๕ ปีข้างหน้า (พ.ศ. ๒๕๕๘ – พ.ศ.๒๕๗๓) เพื่อขับเคลื่อนการแก้ไขปัญหาในประเด็นต่างๆ ตามมิติเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม ประกอบไปด้วย ๑๗ เป้าหมาย ดังนี้

เป้าหมายที่ ๑ การขจัดความยากจนในทุกรูปแบบและทุกพื้นที่

เป้าหมายที่ ๒ การขจัดความหิวโหย บรรลุเป้าความมั่นคงทางอาหาร ปรับปรุงโภชนาการ และสนับสนุนการทำเกษตรกรรมอย่างยั่งยืน

เป้าหมายที่ ๓ การมีสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดี ส่งเสริมสุขภาวะที่ดีของคนทุกเพศทุกวัย

เป้าหมายที่ ๔ การได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างเท่าเทียมและครอบคลุม ส่งเสริมโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับทุกคน

เป้าหมายที่ ๕ ความเท่าเทียมกันทางเพศและเสริมสร้างความเข้มแข็งให้แก่สตรีและเด็กหญิง

เป้าหมายที่ ๖ การมีน้ำสะอาดและสุขอนามัยที่ดี มีการบริหารจัดการน้ำและการสุขาภิบาลอย่างยั่งยืนสำหรับทุกคน

เป้าหมายที่ ๗ การมีพลังงานที่สะอาดและราคาถูกให้ทุกคนสามารถเข้าถึงพลังงานสมัยใหม่

เป้าหมายที่ ๘ การส่งเสริมงานที่มีคุณค่าและการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจที่ยั่งยืนและครอบคลุมมีการจ้างงานเต็มอัตราและงานที่มีคุณค่าสำหรับทุกคน

เป้าหมายที่ ๙ การส่งเสริมอุตสาหกรรม นวัตกรรม และโครงสร้างพื้นฐาน โดยสร้างโครงสร้างพื้นฐานที่มีความต้านทานและยืดหยุ่นต่อการเปลี่ยนแปลง ส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมที่ครอบคลุมและยั่งยืน และส่งเสริมวัฒนธรรม

เป้าหมายที่ ๑๐ การลดความเหลื่อมล้ำทั้งภายในประเทศและระหว่างประเทศ

เป้าหมายที่ ๑๑ การพัฒนาเมืองและชุมชนอย่างยั่งยืน ทำให้เมืองและการตั้งถิ่นฐานมีความปลอดภัย ความต้านทาน และยืดหยุ่นต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างครอบคลุมและยั่งยืน

เป้าหมายที่ ๑๒ การบริโภคและการผลิตอย่างยั่งยืน

เป้าหมายที่ ๑๓ การรับมือการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ โดยดำเนินการอย่างเร่งด่วนเพื่อต่อสู้กับสภาวะการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและผลกระทบ

เป้าหมายที่ ๑๔ การอนุรักษ์และการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรทะเลและชายฝั่งอย่างยั่งยืน โดยอนุรักษ์และใช้มหาสมุทร ทะเล และทรัพยากรทางทะเลอื่นๆ อย่างยั่งยืนเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

เป้าหมายที่ ๑๕ การอนุรักษ์และการใช้ประโยชน์จากระบบนิเวศทางบก โดยปกป้อง ฟื้นฟู และส่งเสริมการใช้ระบบนิเวศบนบกอย่างยั่งยืน การบริหารจัดการป่าไม้ที่ยั่งยืน การต่อต้านการแปรสภาพเป็นทะเลทราย หยุดยั้งการเสื่อมโทรมของดินและฟื้นฟูสภาพดินและหยุดยั้งการสูญเสียความหลากหลายทางชีวภาพ

เป้าหมายที่ ๑๖ การสร้างสังคมสันติสุข การสร้างความยุติธรรมและสถาบันอันเป็นที่พึ่งของส่วนรวม โดยสนับสนุนสังคมที่สงบสุขและครอบคลุมสำหรับการพัฒนาที่ยั่งยืน จัดให้มีการเข้าถึงความยุติธรรมสำหรับทุกคน และสร้างสถาบันที่มีประสิทธิภาพ มีความรับผิดชอบและมีความครอบคลุมในทุกระดับ

เป้าหมายที่ ๑๗ การมีส่วนร่วมของประชาชนในเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน โดยการเสริมสร้างความแข็งแกร่งของกลไกการดำเนินงานและฟื้นฟูส่วนความร่วมมือระดับโลกเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

เมื่อพิจารณาในด้านเทคโนโลยีและดิจิทัลเพื่อนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) พบว่าสอดคล้องใน ๒ เป้าหมายการพัฒนา คือ เป้าหมายการพัฒนาที่ ๘ การส่งเสริมงานที่มีคุณค่าและการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจที่ยั่งยืนและครอบคลุมมีการจ้างงานเต็มอัตราและงานที่มีคุณค่าสำหรับทุกคน ในส่วนของการการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ยั่งยืน และเป้าหมายการพัฒนาที่ ๑๒ การบริโภคและการผลิตที่ยั่งยืน

แนวทางปฏิบัติเพื่อบรรลุเป้าหมายของการพิจารณาคุณลักษณะพื้นฐานการจัดหาอุปกรณ์และระบบคอมพิวเตอร์ของกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

๑. พิจารณาจัดหาครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์ในส่วนของอุปกรณ์ (Hardware) จากผู้ผลิตที่ได้รับมาตรฐานด้านระบบการจัดการสิ่งแวดล้อม

๒. พิจารณาจัดหาครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์ในส่วนของอุปกรณ์ (Hardware) ให้คำนึงถึงผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมในด้านต่างๆ เช่น การลดหรือเลิกใช้วัสดุที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม (Reduction/Elimination of Environmentally Sensitive Materials), การเลือกใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม (Material Selection), การออกแบบเพื่อง่ายต่อการจัดการซากเครื่องใช้ที่หมดอายุ (Design for End of Life), การยืดอายุการใช้งาน (Product Longevity/ Life Cycle Extension), การอนุรักษ์พลังงาน (Energy Conservation), การบริหารจัดการซาก (End of Life Management), สมรรถนะด้านสิ่งแวดล้อมขององค์กร (Corporate Performance) หรือบรรจุภัณฑ์ (Packaging) เพิ่ม Safety Data Sheets (SDS) หรือไม่มีหมึกที่มีสารอันตราย เป็นต้น

๓. พิจารณาจัดหาครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์ในส่วนของอุปกรณ์ (Hardware) ที่ได้รับมาตรฐานด้านการประหยัดพลังงาน

๔. พิจารณาจัดหาครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์ในส่วนของอุปกรณ์ (Hardware) ที่ได้รับมาตรฐานด้านการป้องกันการรบกวนของคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้าที่จะไปรบกวนอุปกรณ์ไฟฟ้าอื่นๆ ซึ่งไม่มีผลกระทบต่อนิเวศรอบข้าง

๕. พิจารณาจัดหาครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์ในส่วนของอุปกรณ์ (Hardware) ที่ได้รับมาตรฐานด้านความปลอดภัยต่อผู้ใช้งาน

๖. พิจารณาจัดหาเครื่องพิมพ์ที่มีราคาค่าหมึกพิมพ์และปริมาณการพิมพ์มีความประหยัดและมีราคาถูกต่อการพิมพ์หนึ่งหน้ากระดาษ

๗. พิจารณาการจัดหาครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์ควรคำนึงถึงงบประมาณที่ต้องจ่ายในอนาคต เช่น ค่าหมึกพิมพ์ค่าบำรุงรักษา ค่าบริหารจัดการ ค่าไฟฟ้า เป็นต้น

๘. พิจารณาการบูรณาการระบบร่วมกับหน่วยงานอื่นๆ หรือ เลือกใช้บริการระบบกลางภาครัฐต่างๆ เช่น ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ภาครัฐ (Government Information Network : GIN) ของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) หรือ สพร., จดหมายอิเล็กทรอนิกส์กลางภาครัฐ (mail.go.th) ของ สพร., ระบบบริการคลาวด์ภาครัฐ (Government Data Center And Cloud Service : GDCC) ของ กระทรวงดิจิทัลฯ, ระบบประชุมทางไกลผ่านเครือข่ายภาครัฐ (GIN Conference) ของ สพร. เป็นต้น เพื่อประหยัดค่าใช้จ่าย และลดความซ้ำซ้อนของระบบในภาครัฐ

การใช้เทคโนโลยีนวัตกรรมและดิจิทัล (Innovative Tourism Technology and Digital) ในการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศไทยสู่การท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

๑. พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและเครือข่ายไร้สายครอบคลุมแหล่งท่องเที่ยวและสถานที่จัดกิจกรรมกีฬา

๒. พัฒนาระบบและการจัดเก็บฐานข้อมูล Big Data การท่องเที่ยวและกีฬา ให้เป็นปัจจุบัน และพร้อมใช้ เพื่อใช้ประเมินผลกระทบในมิติต่างๆ เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม

๓. พัฒนาภาคีการพัฒนาและทรัพยากรบุคคลด้านการท่องเที่ยวและกีฬาให้รู้ เข้าใจ และใช้เทคโนโลยีนวัตกรรมและดิจิทัล ในการประเมินผลกระทบในมิติต่างๆ เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม

๔. ส่งเสริมและสนับสนุนการประกอบธุรกิจการท่องเที่ยวและกีฬา และการจัดจำหน่ายสินค้า ผลิตภัณฑ์ผ่านระบบออนไลน์ เพื่อลดต้นทุนทางค่าใช้จ่ายและตรวจสอบคุณภาพสินค้า

ส่วนที่ ๔ สาระสำคัญแผนปฏิบัติราชการดิจิทัลรายปี พ.ศ. ๒๕๖๘ ของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลมีส่วนสำคัญในการดำรงชีวิตของมนุษย์ เทคโนโลยีดิจิทัลทำให้สามารถเข้าถึงข้อมูลและการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วและสะดวกมากขึ้น มีการพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ และเครื่องมือการศึกษาที่ช่วยในการพัฒนาทักษะและความรู้ การทำงานและการดำเนินธุรกิจมีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น การบริหารจัดการทรัพยากรบุคคล การจัดการเอกสาร เป็นต้น การสื่อสาร การใช้อีเมล การใช้แชท การโทรศัพท์ทางอินเตอร์เน็ต และแพลตฟอร์มสังคมออนไลน์ช่วยให้สามารถติดต่อสื่อสารได้ทั่วโลกแม้จะแตกต่างทางภาษา สามารถทำธุรกรรมทางการเงินและธนาคารมีความสะดวก เช่น การชำระเงินออนไลน์ การโอนเงิน และการบริหารการเงิน เป็นต้น การแบ่งปันและการเผยแพร่ข้อมูล เช่น ความคิดเห็น ภาพถ่าย วิดีโอ เป็นต้น การอำนวยความสะดวกด้านสุขภาพ การแพทย์ทางไกล ข้อมูลการดูแลรักษาสุขภาพ การใช้แอพพลิเคชันการนำทางและบริการขนส่งออนไลน์ช่วยในการเดินทาง การบันทึกและเก็บรวบรวมข้อมูลในด้านต่าง ๆ เช่น รูปภาพ วิดีโอ ข้อมูลสุขภาพ และอื่น ๆ ในภาคการท่องเที่ยวสามารถเข้ามามีส่วนสำคัญในการอำนวยความสะดวก ดังนี้

การจองที่พักและตั๋วเครื่องบิน โดยสามารถใช้แพลตฟอร์มการจองออนไลน์เพื่อค้นหาและจองที่พัก และตั๋วเครื่องบินได้ด้วยตัวเอง นอกจากนี้ยังมีเทคโนโลยีที่ช่วยให้การเช็คอินและการโปรโมทกิจกรรมท่องเที่ยวเป็นไปได้อย่างรวดเร็วเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายมีประสิทธิภาพมากขึ้น

การนำทาง โดยใช้แอพพลิเคชั่นและเทคโนโลยี GPS ช่วยให้การนำทางไปยังแหล่งท่องเที่ยวได้อย่างถูกต้อง ทราบระยะทางและเวลาไปถึงแหล่งท่องเที่ยวได้

การแสดงข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวเสมือนจริง โดยการใช้เทคโนโลยี VR (Virtual Reality) หรือ AR ทำให้นักท่องเที่ยวสามารถได้รับประสบการณ์ท่องเที่ยวที่สมจริงแบบเสมือนอยู่ในสถานที่นั้น ๆ โดยยังไม่ต้องไปยังสถานที่แห่งนั้น

การโฆษณาและประชาสัมพันธ์มีต้นทุนต่ำสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ตรงกลุ่ม นักท่องเที่ยวยังสามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์แบ่งปันประสบการณ์ท่องเที่ยวผ่านภาพถ่าย วิดีโอ และบทความได้ด้วย ช่วยสร้างกระแสกระตุ้นความต้องการเดินทางท่องเที่ยวได้

สำหรับในด้านการกีฬามีส่วนสำคัญในการพัฒนาศักยภาพนักกีฬาและผู้สนใจเล่นกีฬาหรือผู้ชมสามารถเข้าถึงสถานกีฬาได้อย่างสะดวก การถ่ายทอดสดและการสตรีม โดยสามารถถ่ายทอดสดกิจกรรมการแข่งขันกีฬาได้หลายช่องทาง นอกจากมีแพลตฟอร์มการสตรีมออนไลน์เพื่อให้ผู้ชมสามารถดูได้ทุกที่ทุกเวลา สถิติและการวิเคราะห์ โดยใช้ในการเก็บข้อมูลทางสถิติและการวิเคราะห์ทำให้ทีมและผู้ฝึกสามารถนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ผลการแข่งขันและปรับปรุงทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ หรือใช้เทคโนโลยี VR และ AR ช่วยในการสร้างประสบการณ์ในการดูกีฬาที่น่าสนใจและสมจริงมากขึ้น

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬามีภารกิจหลักเกี่ยวกับการส่งเสริมสนับสนุนและพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว การกีฬา การศึกษาด้านกีฬา นันทนาการ และราชการอื่นตามที่มีกฎหมายกำหนดให้เป็นอำนาจหน้าที่ของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาหรือส่วนราชการที่สังกัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา จากการสำรวจข้อมูลการจัดทำโครงการหรือกิจกรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ระบบฐานข้อมูล แอปพลิเคชัน เว็บไซต์ และการอบรมทักษะด้านดิจิทัลของกระทรวงการท่องเที่ยวระหว่างปีงบประมาณ 2560 – 2566 ได้ข้อมูลสรุปดังนี้

รายการ	หน่วยงานระดับกรม	สำนักงานปลัดกระทรวง	สำนักงานท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัด	รวมทั้งหมด
ยังดำเนินการอยู่	๙๑	๒๒	๒๖	๑๓๙
หยุดดำเนินการแล้ว	๓	๐	๑๐	๑๓
พร้อมเชื่อมโยง	๑๕	๑๒	๘	๓๕
เชื่อมโยงไม่ได้	๗๙	๑๐	๒๘	๑๑๗
รวมทั้งหมด	๙๔	๒๒	๓๖	๑๕๒
งบประมาณทั้งหมด	๗๙๒,๐๗๒,๑๒๙	๖๕,๙๖๓,๖๐๐	๗๐,๔๙๔,๒๐๐	๙๒๘,๕๒๙,๙๒๙

แพลตฟอร์มให้บริการข้อมูลด้านท่องเที่ยวและกีฬา เพื่ออำนวยความสะดวกการเดินทางแก่นักท่องเที่ยวและบริการประชาชนของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ณ วันที่ 6 กันยายน 2566				
ที่	**URL**	**ระบบ**	**ฐานข้อมูล**	**หน่วยงาน**
1	https://www.thailandtourismdirectory.go.th/	Thailand Tourism Directory	แหล่งท่องเที่ยว/กิจกรรมการท่องเที่ยว/ที่พัก/ร้านอาหาร/ฯลฯ /OPEN API	สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
	https://tic.mots.go.th/app/spatialplanning	Tourism Intelligence Center	จำนวนนักท่องเที่ยว/รายได้จากการท่องเที่ยว/รายงานในรูปแบบแผนที่/ OPEN API	
	https://www.entrythailand.go.th/en/	Entry Thailand	เว็บ portal กลางด้านการท่องเที่ยว	
	https://www.thailandtourismfee.go.th/home	Thailand Tourism Fee	ระบบจัดเก็บค่าธรรมเนียมนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ	
	https://tsv.mots.go.th/th/index.php	Tourism And Sports Volunteer	อาสาสมัครท่องเที่ยวและกีฬา	
	https://sports.mots.go.th/sport63/intro.php	Sport Almanac	สนามกีฬา/กิจกรรมกีฬา/ศูนย์ฝึก/ พฤติกรรมการออกกำลังกาย/ฯลฯ	
	https://ccc.mots.go.th/	Calories Credit Challenge	เก็บข้อมูลการออกกำลังกายของประชาชน	

แพลตฟอร์มให้บริการข้อมูลด้านท่องเที่ยวและกีฬา เพื่ออำนวยความสะดวกการเดินทางแก่นักท่องเที่ยว และบริการประชาชนของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ณ วันที่ 6 กันยายน 2566				
ที่	**URL**	**ระบบ**	**ฐานข้อมูล**	**หน่วยงาน**
2	https://dot-guidelearning.com/login/	ระบบการฝึกอบรมและทดสอบความรู้ความสามารถในการเป็นมัคคุเทศก์เพื่อต่ออายุใบอนุญาตเป็นมัคคุเทศก์ ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning)		กรมการท่องเที่ยว
	http://103.80.100.92:8087/mobiletourguide/info/license/tour	ระบบฐานข้อมูลทะเบียนธุรกิจนำเที่ยวและมัคคุเทศก์	ข้อมูลใบอนุญาตธุรกิจนำเที่ยว/ข้อมูลบัตรมัคคุเทศก์ /ข้อมูลผู้นำเที่ยว	
	http://filmpermitthailand.dot.go.th/Account/Login?ReturnUrl=%2F	ระบบการขอขึ้นทะเบียนผู้ประสานงานการถ่ายทำภาพยนตร์ในประเทศไทยและขออนุญาตถ่ายทำภาพยนตร์ฯ	ข้อมูลรายชื่อผู้ประสานงานถ่ายทำภาพยนตร์ฯ	
	http://www.thailandtourismprofessional.org/ttprs/general-person-data-center	ระบบฐานข้อมูลงานกลุ่มพัฒนาบุคลากรด้านการท่องเที่ยว	ข้อมูลบุคลากรด้านการท่องเที่ยว MRA	
	http://tbl.dot.go.th/DOT-Guide/page/signin.aspx	ระบบจดทะเบียนมัคคุเทศก์ออนไลน์	ข้อมูลเอกสารการยื่นเอกสารจดทะเบียนมัคคุเทศก์	

แพลตฟอร์มให้บริการข้อมูลด้านท่องเที่ยวและกีฬา เพื่ออำนวยความสะดวกการเดินทางแก่นักท่องเที่ยว และบริการประชาชนของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ณ วันที่ 6 กันยายน 2566				
ที่	**URL**	**ระบบ**	**ฐานข้อมูล**	**หน่วยงาน**
	http://tbl.dot.go.th/DOT-TBL/Page/Signin.aspx	ระบบจดทะเบียนธุรกิจนำเที่ยวออนไลน์	ข้อมูลเอกสารการยื่นเอกสารจดทะเบียนธุรกิจนำเที่ยว	
	https://gms.dpe.go.th/dpeser/	ระบบบริหารจัดการด้านกีฬา กรมพลศึกษา (GMS)	ข้อมูลนักกีฬาและเจ้าหน้าที่ที่เข้าร่วมการแข่งขัน / ประวัติการเข้าร่วมการแข่งขัน /ข้อมูลรายงานผลการแข่งขันกีฬา ภายใต้การจัดการแข่งขันของกรมพลศึกษา /ข้อมูลผู้เข้าร่วมกิจกรรมทางด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา	
	https://ipeshd.dpe.go.th/login.php	ระบบบริหารการอบรม กรมพลศึกษา (Ipeshd)	ข้อมูลบุคลากรการกีฬา เช่น ผู้ฝึกสอน , ผู้ตัดสิน, อาสาสมัครกีฬาและการออกกำลังกาย (อสก.) / ข้อมูลบุคลากรนันทนาการ (เช่น ผู้นำนันทนาการ) / ข้อมูลหลักสูตรการอบรม /ข้อมูลวิทยากรทางด้านกีฬา	
	https://sportsci.dpe.go.th/pages/index/	ระบบจัดเก็บและรายงานผลการทดสอบสมรรถภาพทางกาย	ข้อมูลการทดสอบสมรรถภาพทางกายตามโรงเรียนหรือศูนย์บริการเคลื่อนที่ด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา/ ข้อมูลการทดสอบสมรรถภาพของนักเรียน ในโรงเรียน สพฐ. ที่เข้าร่วมลงทะเบียนทดสอบสมรรถภาพทางกายประจำปี / ข้อมูลการวัด BMI	
	https://smartdpe.dpe.go.th/	ระบบ Smart DPE	ข้อมูลผลการดำเนินงานตามภารกิจของกรมพลศึกษา ประกอบด้วย รายงานทางด้านกิจกรรมกีฬาและนันทนาการ สถิติการออกกำลังกาย/เล่นกีฬาประจำปี	

แพลตฟอร์มให้บริการข้อมูลด้านท่องเที่ยวและกีฬา เพื่ออำนวยความสะดวกการเดินทางแก่นักท่องเที่ยว และบริการประชาชนของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ณ วันที่ 6 กันยายน 2566				
ที่	**URL**	**ระบบ**	**ฐานข้อมูล**	**หน่วยงาน**
			ข้อมูลสนามกีฬาและสถานที่ออกกำลังกาย และข้อมูลบุคลากรทางการกีฬา	
	http://opendata.dpe.go.th/	ระบบ ระบบบัญชีข้อมูลเปิดกรมพลศึกษา (DPE Open Data)	เผยแพร่รายชื่อชุดข้อมูลตามภารกิจกรมพลศึกษา ประกอบด้วยข้อมูลสนามกีฬาและสถานที่ออกกำลังกาย / ข้อมูลบุคลากรทางกีฬาที่ผ่านการอบรม / ข้อมูลกิจกรรมกีฬา ข้อมูลกิจกรรมนันทนาการ / ข้อมูลเครือข่ายนันทนาการ /ข้อมูลการทดสอบสมรรถภาพทางกาย	
	http://recreation.dpe.go.th/	ระบบรับสมัครการประกวดกิจกรรมนันทนาการ	ข้อมูลผู้เข้าร่วมประกวด / ประวัติวงโยธวาทิต ดรัมไลน์และคัลเลอร์การ์ดโปงลาง ดนตรีพื้นเมือง เป็นต้น	
4	https://education.tnsu.ac.th/ipe_middle/	ระบบบริหารจัดการบริการทางการศึกษา ระดับปริญญาตรี		มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ
	https://tnsugames.tnsu.ac.th/46/	ระบบบริหารจัดการการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ		
	https://schoolsports.tnsu.ac.th/24/	ระบบบริหารจัดการการแข่งขันกีฬาโรงเรียนกีฬาแห่งประเทศไทย		
	http://cheqa.tnsu.ac.th/tnsuqa/	ระบบประกันคุณภาพการศึกษา		

แพลตฟอร์มให้บริการข้อมูลด้านท่องเที่ยวและกีฬา เพื่ออำนวยความสะดวกการเดินทางแก่นักท่องเที่ยว และบริการประชาชนของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ณ วันที่ 6 กันยายน 2566				
ที่	**URL**	**ระบบ**	**ฐานข้อมูล**	**หน่วยงาน**
	https://webmail.tnsu.ac.th/	ระบบสอบวัดความรู้ความสามารถภาษาอังกฤษ		
	https://e-testing.tnsu.ac.th/test/login	ระบบทดสอบความรู้ภาษาอังกฤษ		
	http://edoc.tnsu.ac.th/Account/Login?ReturnUrl=%2F	ระบบงานสารรบรรณกลาง		
5	(อยู่ระหว่างดำเนินการ)	Thailand Tourist Police Application	การให้บริการในการรักษาความปลอดภัยและการให้บริการข้อมูลให้กับนักท่องเที่ยวโดยใช้การเชื่อมโยงผ่านระบบแอพพลิเคชั่นเพื่อแก้ปัญหาการเข้าถึงจุดเกิดเหตุนักท่องเที่ยวให้ทันเวลา ผ่าน Application	กองบัญชาการตำรวจท่องเที่ยว
	(อยู่ระหว่างดำเนินการ)	ศูนย์ปฏิบัติการบริหารสถานการณ์และบูรณาการข้อมูล	ศูนย์ปฏิบัติการบริหารสถานการณ์และบูรณาการข้อมูล ด้านการรักษาความปลอดภัยนักท่องเที่ยว/ฐานข้อมูลระบบอ่านแผ่นป้ายทะเบียนรถ/ฐานข้อมูลการบันทึก VDO กล้อง Body Cammera ของเจ้าหน้าที่สายตรวจตำรวจท่องเที่ยว/ศูนย์รับแจ้งเหตุและช่วยเหลือนักท่องเที่ยว	กองบัญชาการตำรวจท่องเที่ยว
		Call Centre 1155	ศูนย์รับแจ้งเหตุนักท่องเที่ยวสายด่วน 1155/ระบบบันทึกและจัดเก็บข้อมูล	กองบัญชาการตำรวจท่องเที่ยว

แพลตฟอร์มให้บริการข้อมูลด้านท่องเที่ยวและกีฬา เพื่ออำนวยความสะดวกการเดินทางแก่นักท่องเที่ยว และบริการประชาชนของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ณ วันที่ 6 กันยายน 2566				
ที่	**URL**	**ระบบ**	**ฐานข้อมูล**	**หน่วยงาน**
			รับแจ้งเหตุและช่วยเหลือนักท่องเที่ยว	
	http://101.109.83.139:8080/cctv-ai-snap/	S.N.A.P. platform กล้องวงจรปิดระบบ AI	ระบบการควบคุมกล้องวงจรปิดในพื้นที่การท่องเที่ยวด้วยระบบ AI แสดงปริมาณนักท่องเที่ยวในพื้นที่เมืองเชียงใหม่	กองบัญชาการตำรวจท่องเที่ยว (สถานีตำรวจท่องเที่ยวเชียงใหม่)
	https://fitguide360.com/thailand-360-web/#	FIT Guide นำเที่ยวออนไลน์	เว็บไซต์นำเที่ยวออนไลน์ เฉพาะเชียงใหม่	กองบัญชาการตำรวจท่องเที่ยว (สถานีตำรวจท่องเที่ยวเชียงใหม่)
6	https://intelligencecenter.tat.or.th/	ศูนย์วิจัยด้านตลาดการท่องเที่ยว	แหล่งท่องเที่ยวกิจกรรมข้อมูลสถิติ วิเคราะห์สถานการณ์ท่องเที่ยว บทความงานวิจัย	การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย
	https://www.tourismthailand.org/home	ระบบเว็บไซต์ท่า ททท.	ข้อมูลเพิ่มเติมของแหล่งท่องเที่ยว/ข้อมูลผู้ประกอบการด้านการท่องเที่ยว/ข้อมูลบทความด้านการท่องเที่ยว/ข้อมูลความสนใจของผู้ใช้งานที่เป็นนักท่องเที่ยว/ข้อมูลเส้นทางการท่องเที่ยว/ข้อมูลระบบการสร้าง minisite/ข้อมูลโปรโมชั่นจากผู้ประกอบการ	

แพลตฟอร์มให้บริการข้อมูลด้านท่องเที่ยวและกีฬา เพื่ออำนวยความสะดวกการเดินทางแก่นักท่องเที่ยว และบริการประชาชนของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ณ วันที่ 6 กันยายน 2566				
ที่	**URL**	**ระบบ**	**ฐานข้อมูล**	**หน่วยงาน**
	https://developers.tourismthailand.org/console/	ระบบ Data API	บริหารจัดการและให้บริการและข้อมูลด้านการท่องเที่ยวกับระบบต่างๆของ ททท. และนักพัฒนาภายนอก /Search Place/Attraction Detail/Accommodation Detail/Shop Detail /Restaurant Detail/Event List/Event Detail /News List/News Detail/Recommend Route List/Recommend Route Detail/Other Detail	
7	http://reg.sat.or.th/	ระบบทะเบียนนักกีฬา (Registration system)	ข้อมูลฐานทะเบียนนักกีฬาเป็นเลิศ/ระบบรับสมัครเข้าแข่งขันกีฬาของ กกท. รองรับการสมัครเข้าแข่งขันกีฬาแห่งชาติ กีฬาเยาวชนแห่งชาติ กีฬาคนพิการแห่งประเทศไทย	การกีฬาแห่งประเทศไทย
	https://reg.sat.or.th/search/	ระบบตรวจสอบข้อมูลนักกีฬา	ข้อมูลฐานทะเบียนนักกีฬาเป็นเลิศที่ขึ้นทะเบียนกับการกีฬาแห่งประเทศไทย	
	https://www.sat.or.th/gms/	ระบบรายงานผลการแข่งขัน (GMS)	สำหรับรายงานผลการแข่งขันกีฬาในประเทศทุกระดับการแข่งขัน	
	https://nsdf.or.th/#	ระบบเว็บไซต์กองทุนพัฒนากีฬาแห่งชาติ	เผยแพร่ข้อมูลต่างๆเกี่ยวกับกองทุนพัฒนากีฬาแห่งชาติ	

แพลตฟอร์มให้บริการข้อมูลด้านท่องเที่ยวและกีฬา เพื่ออำนวยความสะดวกการเดินทางแก่นักท่องเที่ยว และบริการประชาชนของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ณ วันที่ 6 กันยายน 2566				
ที่	**URL**	**ระบบ**	**ฐานข้อมูล**	**หน่วยงาน**
	https://www.dcat.in.th/en	ระบบบริหารจัดการสารต้องห้ามทางการกีฬา	ข้อมูลการตรวจสารต้องห้ามของนักกีฬา	
	https://hrd.sat.or.th/	ระบบทะเบียนบุคลากรทางการกีฬาของชาติ	ระบบทะเบียนบุคลากรกีฬา ข้อมูลทะเบียนบุคลากรทางการกีฬาที่ผ่านการอบรม/หลักสูตรการอบรมบุคลากรทางการกีฬา	
	http://area.sat.or.th/	ระบบสนามกีฬาภายใต้การดูแลของการกีฬาแห่งประเทศไทย	ให้ข้อมูลการบริการสนามกีฬาของ กกท.	
8	https://cbtthailand.dasta.or.th/	เว็บแอปพลิเคชัน (CBT Thailand) เพื่อนำเสนอข้อมูลการท่องเที่ยวโดยชุมชน(Community Based Tourism - CBT) และระบบชุมชนประเมินตนเอง (Self Assessment) ตามเกณฑ์มาตรฐานการท่องเที่ยวโดยชุมชน(Community Based Tourism Development Criteria of Thailand : CBT Thailand)	ข้อมูลชุมชน/ข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวโดยชุมชน/ข้อมูลแหล่งท่องเที่ยว/รีวิวท่องเที่ยวโดยชุมชน/กิจกรรมการท่องเที่ยว /เส้นทางการท่องเที่ยว / เทศกาลและประเพณี/เกณฑ์การพัฒนาการท่องเที่ยวโดยชุมชน/ผลการประเมินเกณฑ์การพัฒนาการท่องเที่ยวโดยชุมชนจากชุมชน และเจ้าหน้าที่ อพท.	องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน)

แพลตฟอร์มให้บริการข้อมูลด้านท่องเที่ยวและกีฬา เพื่ออำนวยความสะดวกการเดินทางแก่นักท่องเที่ยว และบริการประชาชนของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ณ วันที่ 6 กันยายน 2566				
ที่	**URL**	**ระบบ**	**ฐานข้อมูล**	**หน่วยงาน**
	https://smartdastaapp.dasta.or.th/ iOS : https://apps.apple.com/th/app/smart-dasta/id1542294522 Android : https://play.google.com/store/apps/details?id=com.smartdasta&hl=th&gl=US	แอปพลิเคชัน Smart DASTA เป็นแอปพลิเคชันที่ให้บริการทั้งในรูปแบบเว็บแอปพลิเคชัน และระบบสมาร์ตโฟน iOS และ Android เพื่อพัฒนาการให้บริการข้อมูลข่าวสาร กิจกรรม สินค้าและบริการ และสิทธิพิเศษด้านการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนในพื้นที่พิเศษของ อพท. สู่สาธารณะ	ข้อมูลแหล่งท่องเที่ยว/สินค้า/กิจกรรมและบริการการท่องเที่ยว/โรงแรมที่พัก/ร้านอาหาร ในพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน ที่ อพท. ดูแล	
	https://www.dasta.or.th/th/	เว็บท่าของ อพท.	ให้ข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับ อพท. และการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน อาทิ โครงสร้างองค์กร ผู้บริหาร วิสัยทัศน์ นโยบาย ระเบียบและกฎหมาย องค์ความรู้ด้านการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน	

วิสัยทัศน์

"สร้างสรรค์นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการท่องเที่ยวและกีฬา"

พันธกิจหน่วยงาน

๑. จัดทำนโยบายและยุทธศาสตร์เพื่อการพัฒนาการท่องเที่ยวและกีฬาที่สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาของประเทศ

๒. กำหนดแนวทางในการจัดสรรทรัพยากรเพื่อสนับสนุนการดำเนินงานของทุกภาคส่วนอย่างมีประสิทธิภาพ และนำ นโยบายและยุทธศาสตร์ไปสู่การปฏิบัติจริงอย่างได้ผล

๓. พัฒนาปัจจัยสนับสนุนด้านการท่องเที่ยวและกีฬาที่จำเป็น ทั้งในด้านบุคลากร โครงสร้างพื้นฐาน และปัจจัยสนับสนุนอื่นๆ ที่จำเป็นอย่างครบถ้วนและได้มาตรฐาน

๔. พัฒนาระบบเทคโนโลยีและสารสนเทศเพื่อการบริหารและเพื่อการให้บริการ ตลอดจนองค์ความรู้และนวัตกรรม ต่างๆ ที่สามารถเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและกีฬา

๕. สร้างให้เกิดการทำงานร่วมกันระหว่างหน่วยงานในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและกีฬาในแบบบูรณาการร่วมกัน กับทุกภาคส่วนที่มีความเกี่ยวข้อง

ภารกิจหลัก

การส่งเสริมสนับสนุนและพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและการกีฬา

อำนาจหน้าที่

ตามพระราชบัญญัติปรับปรุงกระทรวง ทบวง กรม พ.ศ. ๒๕๔๕ ในมาตรา ๑๔ "กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬามีอำนาจหน้าที่เกี่ยวกับการส่งเสริมสนับสนุนและพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว การกีฬา การศึกษาด้านกีฬา นันทนาการ และราชการอื่นตามที่มีกฎหมายกำหนดให้เป็นอำนาจหน้าที่ของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาหรือส่วนราชการที่สังกัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา"

ยุทธศาสตร์ เป้าหมาย ตัวชี้วัด แนวทางการพัฒนา

ยุทธศาสตร์ที่ ๑ บูรณาการ เชื่อมโยงข้อมูล และพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา

จุดมุ่งหมายภายใต้ยุทธ์ศาสตร์นี้ต้องการให้เกิดการบูรณาการการดำเนินการ การเชื่อมโยงข้อมูล การใช้ข้อมูลร่วมกัน และการพัฒนาระบบหรือแพลตฟอร์มทางด้านการท่องเที่ยวและกีฬามีความเชื่อมโยงสอดคล้องเป็นไปในทิศทางและเป้าหมายเดียวกันของหน่วยงานในสังกัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา รวมทั้งในภาครัฐ ภาคเอกชน และประชาชนที่มีส่วนเกี่ยวข้องหรือใช้ประโยชน์ นำไปสู่ภาครัฐที่มีวัฒนธรรมการทำงานที่มุ่งผลสัมฤทธิ์และผลประโยชน์ส่วนรวม ตอบสนองความต้องการของประชาชนได้อย่างสะดวก รวดเร็ว โปร่งใส

เป้าหมาย

การบริการดิจิทัลของหน่วยงานเข้าถึงได้อย่างสะดวก

ตัวชี้วัด

๑. มีระบบบริการด้านดิจิทัลของหน่วยงานสามารถเชื่อมโยงได้ อย่างน้อยหน่วยงานละ ๓ ระบบ

๒. มีผู้เข้าใช้ประโยชน์จากข้อมูลดิจิทัลด้านการท่องเที่ยวและกีฬา ไม่ต่ำกว่า ๑,๐๐๐ ครั้ง ต่อ ๑ ระบบ

แนวทางการพัฒนา

๑. การพัฒนาระบบบริการและแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่ออำนวยความสะดวกการให้บริการประชาชน โดยออกแบบที่คำนึงถึงผู้ใช้งานเป็นศูนย์กลาง

๒. สร้างองค์ความรู้ในการนำข้อมูลเปิดไปใช้โดยไม่กระทบต่อสิทธิส่วนบุคคล

๓. การสร้างและใช้ประโยชน์จากฐานข้อมูลขนาดใหญ่เพื่อนำไปสร้างสรรค์คุณการบริการในด้านการท่องเที่ยวและกีฬา รวมถึงนำภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อสร้างสรรค์คุณค่าทางเศรษฐกิจ

๔. การสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมในการพัฒนาธุรกิจการท่องเที่ยว การทำการตลาด การบริหารจัดการสถานที่ และระบบดิจิทัลเพื่อการติดต่อสื่อสาร

๕. ส่งเสริมการเข้าถึงและใช้ประโยชน์ข้อมูลจากแหล่งที่มีให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการบริหารจัดการและสนับสนุนการท่องเที่ยวและกีฬา

๖. สร้างระบบการเรียนรู้และพัฒนาตนเองผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้สมัยใหม่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด สำหรับผู้ประกอบการ ผู้ให้บริการ และบุคลากรด้านท่องเที่ยวและกีฬา

๗. สนับสนุนการเปิดเผยและแบ่งปันข้อมูลสารสนเทศ ระหว่างภาครัฐ เอกชน และประชาชนที่เกี่ยวข้องด้านท่องเที่ยวและกีฬาเข้ามามีส่วนร่วมในการเสนอแนะ ตรวจสอบ เพื่อนำไปสู่การตอบสนองความต้องการได้อย่างสะดวก รวดเร็ว โปร่งใส

๘. พัฒนาระบบการบริหารจัดการข้อมูลที่มีความเชื่อมโยงระหว่างหน่วยงานและแหล่งข้อมูลต่างๆ นำไปสู่การจัดทำฐานข้อมูลขนาดใหญ่ด้วยมาตรฐานที่มีความน่าเชื่อถือ บูรณาการให้เป็นดิจิทัลที่มีมาตรฐาน ถูกต้อง ปลอดภัย พร้อมใช้งาน มีการจัดเก็บที่ไม่ซ้ำซ้อน ไม่เป็นภาระกับผู้ให้ข้อมูล

๙. การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อให้ความรู้ เผยแพร่ข้อมูล นวัตกรรม เทคโนโลยี และการออกแบบเพื่อสร้างสรรค์สินค้าและบริการ เพื่อยกระดับความสามารถในการแข่งขันด้านการท่องเที่ยวและกีฬา

๑๐. การพัฒนาฐานข้อมูลเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนด้านการท่องเที่ยวและกีฬา

๑๑. การผลักดันมาตรการเพื่อให้เข้าถึงหรือมีความพร้อมด้านอุปกรณ์ ทักษะดิจิทัล และระบบอินเทอร์เน็ต

๑๒. การใช้เทคโนโลยีเพื่อประยุกต์ในการบริหารจัดการด้านต่างๆ เช่น การประหยัดน้ำ การประหยัดพลังงาน การเชื่อมโยงเครื่องมือและอุปกรณ์ต่าง ๆ

๑๓. การใช้เทคโนโลยีในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวและกีฬาอย่างยั่งยืน ทั้งในมิติของความปลอดภัย สังคม ทรัพยากรธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม

๑๔. สร้างแพลตฟอร์มเชื่อมโยงระหว่างผู้ใช้บริการและผู้ให้บริการ เพื่อแลกเปลี่ยนสินค้าและบริการ

๑๕. สร้างธรรมาภิบาลและการทำงานร่วมกัน สามารถให้บริการประชาชนแบบเบ็ดเสร็จ ณ จุดเดียวผ่านระบบเชื่อมโยงข้อมูลอัตโนมัติ การใช้ข้อมูลร่วมกัน (Data Sharing) เพื่อผลักดันไปสู่การขับเคลื่อนรัฐบาลดิจิทัลด้วยข้อมูล (Open and Data Driven Government)

๑๖. ประยุกต์ใช้แนวทางการบูรณาการและการใช้ประโยชน์ข้อมูลจากหน่วยงานหลัก เช่น สสช., DGA , MDES , ONDE , GBDi , EDTA เป็นต้น

๑๗. สร้างความร่วมมือระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการทำข้อตกลงร่วมกันที่จะใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและแพลตฟอร์มกลางในการเชื่อมโยงข้อมูลพื้นฐานของหน่วยงานภาครัฐให้สามารถใช้ร่วมกันได้

ยุทธศาสตร์ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะของบุคลากรทางเทคโนโลยีดิจิทัล

จุดมุ่งหมายภายใต้ยุทธ์ศาสตร์นี้ต้องการให้เกิดการเพิ่มทักษะและความรู้การประยุกต์ใช้ด้านเทคโนโลยีของบุคลากรให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงไป เนื่องจากปัจจุบันโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จากยุค Analog ไปสู่ยุค Digital และยุค Robotic จึงทำให้เทคโนโลยีดิจิทัลมีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตและการทำงาน รวมถึงการประกอบการธุรกิจ จึงต้องปรับตัวให้สอดคล้องกับบริบทของการเปลี่ยนแปลง เพื่อป้องกันไม่ให้เกิด culture shock เนื่องจากการเปลี่ยนผ่านเทคโนโลยี และเพื่อป้องกันความเสี่ยงที่อาจเกิดจากการใช้เทคโนโลยีที่ไม่เหมาะสม เช่น การสูญเสียการเป็นส่วนตัว ความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน การโจรกรรมข้อมูล การโจมตีทางไซเบอร์ เป็นต้น การทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล จึงเป็นพื้นฐานสำคัญ สำหรับการปฏิบัติงาน การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และนำมาประยุกต์ใช้ในด้านต่าง ๆ ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

เป้าหมาย

บุคลากรมีความรู้ความเข้าใจเท่าทันต่อการเปลี่ยนทางเทคโนโลยีสารสนเทศ

ตัวชี้วัด

๑. บุคลากรทุกคนในองค์กรสามารถใช้เทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานได้ ร้อยละ ๘๐

๒. มีการจัดอบรมหรือนำเสนอองค์ความรู้เพื่อพัฒนาทักษะทางเทคโนโลยีขั้นพื้นฐานให้กับพนักงานทุกคน

๓. บุคคากรในองค์กรได้รับการสนับสนุนและส่งเสริมเข้ารับการอบรม สัมมนา หลักสูตรต่างๆ ด้านดิจิทัลจากหน่วยงานภายนอกที่เกี่ยวข้อง

แนวทางการพัฒนา

๑. การสร้างและพัฒนาบุคลากรให้ทักษะความรู้เพื่อรองรับการเติบโตของอุตสาหกรรมและบริการดิจิทัล ข้อมูลและปัญญาประดิษฐ์ และทักษะการวิเคราะห์การจัดการใช้ประโยชน์จากข้อมูลขนาดใหญ่

๒. ส่งเสริมให้ทุกคนได้รับการฝึกอบรม หรือสามารถเข้าถึงระบบการเรียนรู้และพัฒนาตนเองผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้สมัยใหม่ได้อย่างเหมาะสม

๓. การช่วยเหลือสนับสนุนผู้ที่ได้รับผลกระทบจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ข้อมูล และปัญญาประดิษฐ์ให้สามารถเรียนรู้ทักษะใหม่และปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีได้

๔. การยกระดับความสามารถในการแข่งขันของผู้ประกอบการผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล

๕. การช่วยเหลือและสนับสนุนการปรับตัวด้านเทคโนโลยีดิจิทัลในสังคมผู้สูงวัย

๖. สร้างทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลขั้นพื้นฐานและปรับทัศนคติทางดิจิทัล (Digital Mindset) ให้แก่บุคลากรผู้ปฏิบัติงานในทุกด้าน

๗. การสร้างระบบการเรียนรู้และพัฒนาทักษะในการปฏิบัติงานผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล

๘. พัฒนาบุคลากรด้านการท่องเที่ยวและกีฬาให้รู้ เข้าใจ และเลือกใช้เทคโนโลยี นวัตกรรมและดิจิทัล โดยคำนึงถึงผลกระทบในมิติต่าง ๆ เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม

ยุทธศาสตร์ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล

จุดมุ่งหมายภายใต้ยุทธ์ศาสตร์นี้ต้องการให้องค์กรทั้งภาครัฐและเอกชนในด้านการท่องเที่ยวและกีฬามีความรู้ ความเข้าใจ ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และพัฒนาระบบ พัฒนาบริการ หรือพัฒนาแพลตฟอร์มตรงตามความต้องการผู้ใช้งานเพื่อตอบสนองการปฏิบัติงานของหน่วยงานอย่างหลากและมีความสอดคล้องเชื่อมโยงทั้งทางด้านโครงสร้าง มาตรฐานทางข้อมูล คำนึงถึงการดูแลรักษาต่อยอดในอนาคตและความยั่งยืนของการพัฒนา ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลปรับกระบวนการทำงานและการสื่อสารขององค์กร ให้มีความสะดวกเข้าถึงได้การบริการได้ง่าย และมีประสิทธิภาพนำไปสู่หน่วยงานที่สามารถประหยัดทรัพยากร (งบประมาณและทรัพยากรบุคคล) ในการดำเนินงานได้มากขึ้น และทำให้ทุกคนในองค์กรมองเห็นคุณค่าการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ในการปฏิบัติงาน

เป้าหมาย

องค์กรมีระบบและแพลตฟอร์มสนับสนุนการปฏิบัติงาน

ตัวชี้วัด

๑. องค์กรมีการพัฒนาระบบช่วยสนับสนุนการปฏิบัติงานได้ ปีละ ๑ ระบบ

๒. องค์กรสามารถประยุกต์ใช้ฟรีแวร์ (freeware) ได้ร้อยละ ๓๐ ขององค์กร

แนวทางการพัฒนา

๑. ส่งเสริมการปรับกระบวนการทำงานและการสื่อสารขององค์กร ให้กระชับขึ้น คล่องตัวมากขึ้น โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

๒. สร้างระบบนิเวศทางเทคโนโลยีและขั้นตอนการปฏิบัติงานที่เหมาะสมกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการปฏิบัติงาน รวมถึงสนับสนุนการเข้าถึงเทคโนโลยีต่างๆ ทั้งทางตรงและทางอ้อม

๓. การพัฒนานวัตกรรมและใช้โอกาสจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว เช่น เทคโนโลยีไร้สาย เทคโนโลยีการยืนยันตัวตน เทคโนโลยีการนำเสนอ เป็นต้น

๔. การปรับปรุงศักยภาพและเตรียมพร้อมเทคโนโลยีขององค์กร ให้มีความพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีสารสนเทศ

๕. สนับสนุนการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมในการในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวและกีฬาอย่างยั่งยืน ทั้งในมิติของความปลอดภัย สังคม ทรัพยากรธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม

๖. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาช่วยเหลือและสนับสนุนทดแทนในส่วนงานที่ขาดแคลนบุคลากร หรือส่วนงานที่สามารถใช้เทคโนโลยีทดการใช้มนุษย์ได้ เพื่อให้การใช้ทรัพยากรขององค์กรเกิดประโยชน์สูงสุด
การออกแบบที่คำนึงถึงผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง

๗. การนำเสนอองค์ความรู้ นวัตกรรม เทคโนโลยี การออกแบบและพัฒนาระบบที่ยั่งยืน สามารถนำไปใช้ร่วมกับทรัพยากรอื่นได้ทั้งภายในและภายนอกองค์กร

๘. การพัฒนาฐานข้อมูลกลางด้านการท่องเที่ยวและกีฬา เพื่อสนับสนุนการปฏิบัติงานด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสม และหน่วยงานที่ต้องการใช้ข้อมูลสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลต่อยอดจากแหล่งจัดเก็บข้อมูลกลาง

๙. สร้างความร่วมมือระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการทำข้อตกลงร่วมกันที่จะใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและแพลตฟอร์มกลางในการเชื่อมโยงข้อมูลพื้นฐานของหน่วยงานภาครัฐให้สามารถใช้ร่วมกันได้

๑๐. พัฒนาแพลตฟอร์มการให้บริการภาครัฐในทุกกระบวนการผ่านช่องทางออนไลน์ นำไปสู่การปรับรูปแบบการทำงานความคล่องตัวในการทำงานได้ทุกที่

๑๑. การสรรหาและพัฒนาบุคลากร ให้มีทักษะที่จำเป็นพื้นฐานในการให้บริการภาครัฐดิจิทัล

ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย

จุดมุ่งหมายภายใต้ยุทธ์ศาสตร์นี้มุ่งหวังให้การพัฒนาระบบ การพัฒนาแพลตฟอร์ม การพัฒนาฐานข้อมูล การสร้างนวัตกรรมทางเทคโนโลยีดิจิทัล และการจัดหาเครือข่าย ครุภัณฑ์ วัสดุ อุปกรณ์ด้านเทคโนโลยี มีความเชื่อมโยงสอดคล้อง และบูรณาการร่วมกันทั้งภายในและภายนอกหน่วยงานในการใช้ประโยชน์ร่วมกัน เพื่อประหยัดทรัพยากรองค์กรในการบำรุงรักษาทั้งด้านงบประมาณ พลังงาน และบุคลากร เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม รวมทั้ง การพัฒนาทักษะการใช้งานและดูแลระบบของบุคลากรให้มีความรู้เท่าทันต่อการป้องกันภัยทางไซเบอร์ต่อโครงสร้างพื้นฐาน การคุกคามทางสื่อ การนำข้อมูลอันเป็นเท็จเข้าสู่ระบบ หรือการหลอกลวงแอบแฝงโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือในการกระทำ

เป้าหมาย

โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศเพียงพอและมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด

๑. ลดต้นทุนการบำรุงรักษาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศได้ร้อยละ ๕ ต่อปี

๒. มีอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศพื้นฐานเพียงพอต่อบุคลากรร้อยละ ๑๐๐

๓. ระบบมีความมั่นคงปลอดภัยจากการถูกคุกคามหรือเสียหายไม่เกินร้อยละ ๑๐

๔. มีกระบวนการเฝ้าระวังและบำรุงรักษาอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์เป็นประจำทุกเดือน

๕. ประยุกต์ใช้และบริหารจัดการขยะอิเล็กทรอนิกส์ขององค์กรได้อย่างน้อยร้อยละ ๕

แนวทางการพัฒนา

๑. การพัฒนาระบบ การพัฒนาแพลตฟอร์ม การพัฒนาฐานข้อมูล และการสร้างนวัตกรรมทางเทคโนโลยีดิจิทัลตามมาตรฐานกลางหรือแนวทางที่ได้รับการยอมรับในระดับสากลด้านความปลอดภัย

๒. การส่งเสริมและสนับสนุนบุคลากรให้มีความรู้ความเข้าใจในการนำเข้าข้อมูล การเก็บรักษาข้อมูล การนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์ทั้งต่อตัวเองและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง

๓. การปฏิบัติและปรับปรุงตามมาตรฐานความปลอดภัยการเชื่อมโยงเครือข่ายดิจิทัลของหน่วยงานกลางที่เกี่ยวข้องอย่างต่อเนื่อง

๔. การพัฒนามาตรฐานและแนวทางพัฒนาบริการและแพลตฟอร์มดิจิทัล และบูรณาการให้เป็นดิจิทัลที่มีมาตรฐาน ถูกต้อง ปลอดภัย พร้อมใช้งาน มีการจัดเก็บที่ไม่ซ้ำซ้อน ไม่เป็นภาระกับผู้ให้ข้อมูลและผู้ใช้ข้อมูล

๖. การช่วยเหลือผู้ที่ได้รับผลกระทบจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ข้อมูล และปัญญาประดิษฐ์ให้เรียนรู้ทักษะใหม่และปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีได้ และโอกาสการเข้าถึงอุปกรณ์และเครือข่ายที่ปลอดภัย

๖. การใช้เทคโนโลยีในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวและกีฬาอย่างยั่งยืนทั้งในมิติของดูแลความปลอดภัยสังคม การใช้ทรัพยากรธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมได้อย่างเหมาะสมและปลอดภัย

๗. สร้างมาตรการป้องกันและยับยั้งการใช้เทคโนโลยีในทางที่มิชอบเพื่อสร้างความเสียหายต่ออุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและกีฬา

๘. การจัดหาเทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อป้องกันการล่อลวงและฉ้อโกงทางไซเบอร์เพื่อแสวงประโยชน์ทางการเงินผ่านมัลแวร์เรียกค่าไถ่ (Ransomware) ขบวนการฉ้อโกงการสื่อสารทางเสียงผ่านโครงข่ายอินเทอร์เน็ต (Voice over Internet Protocol: VoIP) หรือการฉ้อโกงในด้านการท่องเที่ยวและกีฬาผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล

๙. จัดทำมาตรการหรือป้องกันการละเมิดข้อมูล การเข้าถึงข้อมูล และการเข้าถึงเครือข่ายโดยไม่ได้รับอนุญาต

๑๐. การส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนาขีดความสามารถขององค์กรและบุคลากรทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องให้มีความรู้ความเข้าใจ ความชำนาญด้านไซเบอร์ รวมทั้งส่งเสริมการเผยแพร่ความรู้ และการสร้างความตระหนักรู้ถึงความสำคัญของภัยคุกคามทางไซเบอร์

๑๑. การใช้ทรัพยากรและจัดหาครุภัณฑ์ เครือข่ายและโครงสร้างพื้นฐานที่มีมาตรฐานและเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมสอดคล้องเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน

๑๒. สนับสนุนการพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมให้เกิดการลงทุนสีเขียวที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมเพิ่มมากขึ้น

๑๓. ส่งเสริมให้ทุกหน่วยงานทำตามมาตรฐานกลางในการจัดเก็บข้อมูล

๑๔. ประยุกต์ใช้ มาตรการ แนวทางการดำเนินงานจากคณะกรรมการการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์แห่งชาติ

ส่วนที่ ๕ ประมาณการวงเงินงบประมาณตามแผนปฏิบัติราชการดิจิทัลรายปี พ.ศ. ๒๕๖๘

ประมาณการวงเงินงบประมาณตามแผนปฏิบัติราชการดิจิทัลรายปี พ.ศ. ๒๕๖๘
ของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา จำนวนทั้งสิ้น ๒,๑๘๗,๙๑๐,๗๒๙ บาท

๑. ข้อมูลสรุปงบประมาณรายการครุภัณฑ์และโครงการรายหน่วยงาน

ที่	สรุปรายการครุภัณฑ์และโครงการรายหน่วยงาน	รวมงบรายการครุภัณฑ์ (บาท)	รวมงบโครงการ (บาท)	รวมงบประมาณ (บาท)
๑	สำนักงานปลัดกระทรวงฯ (ส่วนกลาง)	๒,๒๓๖,๕๐๐	๔๐๗,๙๙๓,๓๐๐	๔๑๐,๒๒๙,๘๐๐
๒	สำนักงานปลัดกระทรวงฯ (ภูมิภาค)	๗,๒๗๓,๒๐๐	๑๐๐,๐๐๐	๗,๓๗๓,๒๐๐
๓	กรมการท่องเที่ยว	๘,๙๖๐,๙๕๐	๕๑๐,๗๔๓,๕๐๐	๕๑๙,๗๐๔,๔๕๐
๔	กรมพลศึกษา	๖๖,๙๒๑,๒๐๐	๓๔,๗๘๓,๑๐๐	๑๐๑,๗๐๔,๓๐๐
๕	มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ	๑๙,๐๗๒,๙๐๐	๙๔,๕๙๐,๐๐๐	๑๑๓,๖๖๒,๙๐๐
๖	กองบัญชาการตำรวจท่องเที่ยว	๕,๔๖๕,๒๗๙	๑๗๐,๐๐๐,๐๐๐	๑๗๕,๔๖๕,๒๗๙
๗	การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย	๓๘,๕๒๒,๖๐๐	๖๕๙,๘๙๘,๓๐๐	๖๙๘,๔๒๐,๙๐๐
๘	การกีฬาแห่งประเทศไทย	๘,๖๖๐,๐๐๐	๙๔,๓๐๐,๐๐๐	๑๐๒,๙๖๐,๐๐๐
๙	องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน)	๓,๘๘๙,๙๐๐	๕๔,๕๐๐,๐๐๐	๕๘,๓๘๙,๙๐๐
	รวม	**๑๖๑,๐๐๒,๕๒๙**	**๒,๐๒๖,๙๐๘,๒๐๐**	**๒,๑๘๗,๙๑๐,๗๒๙**

๒. สรุปงบประมาณรายการครุภัณฑ์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ที่	งบประมาณครุภัณฑ์รายหน่วยงาน	ขอใหม่ (บาท)	ทดแทน (บาท)	รวม (บาท)
๑	สำนักงานปลัดกระทรวงฯ (สป.)	๑,๖๔๗,๕๐๐	๕๘๙,๐๐๐	๒,๒๓๖,๕๐๐
๒	สำนักงานปลัดกระทรวงฯ (สทกจ.)	๕,๕๗๓,๔๐๐	๑,๖๙๙,๘๐๐	๗,๒๗๓,๒๐๐
๓	กรมการท่องเที่ยว (กทท.)	๑,๒๙๕,๘๕๐	๗,๖๖๕,๑๐๐	๘,๙๖๐,๙๕๐
๔	กรมพลศึกษา (กพล.)	๑๐,๙๓๗,๒๐๐	๕๕,๙๘๔,๐๐๐	๖๖,๙๒๑,๒๐๐
๕	มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ (มกช.)	๙,๔๘๒,๔๐๐	๙,๕๙๐,๕๐๐	๑๙,๐๗๒,๙๐๐
๖	กองบัญชาการตำรวจท่องเที่ยว (บช.ทท.)	๕,๒๔๕,๒๗๙	๒๒๐,๐๐๐	๕,๔๖๕,๒๗๙
๗	การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.)	๑๕,๐๐๐,๐๐๐	๒๓,๕๒๒,๖๐๐	๓๘,๕๒๒,๖๐๐
๘	การกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.)	๑,๔๖๐,๐๐๐	๗,๒๐๐,๐๐๐	๘,๖๖๐,๐๐๐
๙	องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน) (อพท.)	๒,๑๖๑,๙๐๐	๑,๗๒๘,๐๐๐	๓,๘๘๙,๙๐๐
	รวมงบประมาณ	**๕๒,๘๐๓,๕๒๙**	**๑๐๘,๑๙๙,๐๐๐**	**๑๖๑,๐๐๒,๕๒๙**

๓. สรุปโครงการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ที่	สรุปโครงการรายหน่วยงาน	จำนวนโครงการ	รวม (บาท)
๑	สำนักงานปลัดกระทรวงฯ (ส่วนกลาง)	๑๕	๔๐๗,๙๙๓,๓๐๐
๒	สำนักงานปลัดกระทรวงฯ (ภูมิภาค)	๑	๑๐๐,๐๐๐.๐
๓	กรมการท่องเที่ยว	๒๐	๕๑๐,๗๔๓,๕๐๐
๔	กรมพลศึกษา	๙	๓๔,๗๘๓,๑๐๐
๕	มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ	๕	๙๔,๕๙๐,๐๐๐
๖	กองบัญชาการตำรวจท่องเที่ยว	๔	๑๗๐,๐๐๐,๐๐๐
๗	การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย	๓๗	๖๕๙,๘๙๘,๓๐๐
๘	การกีฬาแห่งประเทศไทย	๑๒	๙๔,๓๐๐,๐๐๐
๙	องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน)	๒๐	๕๔,๕๐๐,๐๐๐
	รวม	**๑๒๓**	**๒,๐๒๖,๙๐๘,๒๐๐**

๔. รายการโครงการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทั้งหมด ๑๒๓ โครงการ

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะของบุคลากรทางเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	สถานะโครงการ
๑	โครงการพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อบริหารจัดการแผนงานและงบประมาณเพื่อสนับสนุนงานมูลฐานของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา	/		/	/	๑๐,๐๐๐,๐๐๐	สป.กก.	งบรายจ่ายอื่น	๒	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๒	โครงการยกระดับระบบบริหารจัดการเว็บไซต์ของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาให้มีความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ ระยะที่ ๑	/			/	๑๐,๐๐๐,๐๐๐	สป.กก.	งบรายจ่ายอื่น	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๓	โครงการพัฒนาเว็บไซต์ของสำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัด ๗๖ จังหวัด			/	/	๕,๐๐๐,๐๐๐	สป.กก.	งบรายจ่ายอื่น	๒	โครงการใหม่ (ปีเดียว)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะของบุคลากรทางเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	สถานะโครงการ
๔	โครงการจัดทำสถาปัตยกรรมองค์กรด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Enterprise Architecture : EA) กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา	/			/	๖,๙๙๓,๓๐๐	สป.กก.	งบรายจ่ายอื่น	๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๕	โครงการพัฒนาระบบจัดเก็บและบริหารจัดการแฟ้มเอกสารดิจิทัล (Digital Document Management) และการใช้ลายมือชื่อดิจิทัล (Digital Signature) ระยะที่ ๑		/	/		๑๕,๐๐๐,๐๐๐	สป.กก.	งบรายจ่ายอื่น	๔	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๖	โครงการเช่าใช้เครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกจากสื่อสังคมออนไลน์ (Social Listening Tools)	/		/		๘,๐๐๐,๐๐๐	สป.กก.	งบรายจ่ายอื่น	๕	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๗	พัฒนารูปแบบการนำเสนอข้อมูลด้านการท่องเที่ยวและกีฬา		/	/		๑,๐๐๐,๐๐๐	สป.กก.	งบรายจ่ายอื่น	๖	โครงการใหม่ (ปีเดียว)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะของบุคลากรทางเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	สถานะโครงการ
๘	โครงการพัฒนาศูนย์กลางการเรียนรู้ออนไลน์ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลแบบบูรณาการ (MOTS Digital Learning Center) ของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา		/	/		๒,๐๐๐,๐๐๐	สป.กก.	งบรายจ่ายอื่น	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๙	โครงการพัฒนาระบบเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการบริหารและพัฒนาทรัพยากรบุคคล (HR Digital Transformation) ของสำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา		/	/		๑,๐๐๐,๐๐๐	สป.กก.	งบรายจ่ายอื่น	๒	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๐	โครงการพัฒนาระบบนำเข้าและวิเคราะห์ข้อมูล	/		/	/	๙๕,๐๐๐,๐๐๐	สป.กก.	งบรายจ่ายอื่น	๔	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๑	โครงการพัฒนาระบบมาตรฐานข้อมูลกลาง (Common Data & Data Governance Repository)	/	/	/	/	๙๐,๐๐๐,๐๐๐	สป.กก.	งบรายจ่ายอื่น	๔	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๒	โครงการปรับปรุงโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพและมีความปลอดภัย			/	/	๕๐,๐๐๐,๐๐๐	สป.กก.	งบลงทุน	๒	โครงการใหม่ (ปีเดียว)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะของบุคลากรทางเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	สถานะโครงการ
๑๓	โครงการพัฒนาระบบบริหารจัดการเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ (e-Document)	/		/		๕๐,๐๐๐,๐๐๐	สป.กก.	งบรายจ่ายอื่น	๒	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๔	โครงการประสานวิสัยทัศน์บูรณาการข้อมูลเพื่อการกำหนดนโยบายและกลยุทธ์		/	/		๖๐,๐๐๐,๐๐๐	สป.กก.	งบรายจ่ายอื่น	๒	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๕	โครงการปรับปรุงระบบการรายงานการให้ความช่วยเหลือดูแลนักท่องเที่ยว	/		/		๔,๐๐๐,๐๐๐	สป.กก.	งบรายจ่ายอื่น	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๖	ประชาสัมพันธ์เชิงรุกผ่านสื่อออนไลน์กิจกรรมงานไหว้พระนอนวัดขุนอินทประมูล	/		/	/	๑๐๐,๐๐๐	ทกจ. อ่างทอง	งบรายจ่ายอื่น	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑	โครงการบริหารจัดการ ดูแล และบำรุงรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ อุปกรณ์เครือข่ายระบบรักษาความปลอดภัยเครือข่ายและห้องปฏิบัติการระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของกรมการท่องเที่ยว			/	/	๖,๒๑๖,๐๐๐	กทท.	งบรายจ่ายอื่น	๑	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๒	โครงการจัดตั้งศูนย์บริการให้ข้อมูลทางโทรศัพท์ DOT Call Center			/	/	๖,๙๙๖,๐๐๐	กทท.	งบรายจ่ายอื่น	๒	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะของบุคลากรทางเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	สถานะโครงการ
๓	ค่าใช้จ่ายการบำรุงรักษาระบบการบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยข้อมูลสารสนเทศของกรมการท่องเที่ยว (ISMS Maintenance Activities)			/	/	๑,๕๐๐,๐๐๐	กททท.	งบรายจ่ายอื่น	๓	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๔	ค่าใช้จ่ายในการบำรุงรักษาระบบสารสนเทศที่บริการประชาชน					๕,๙๑๗,๕๐๐	กททท.	งบรายจ่ายอื่น	๔	โครงการใหม่ (ต่อเนื่อง)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะของบุคลากรทางเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	สถานะโครงการ
๕	ค่าใช้จ่ายในการเช่าใช้บริการระบบ Cloud Server					๗,๖๔๔,๐๐๐	กทท.	งบรายจ่ายอื่น	๕	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๖	โครงการระบบความปลอดภัยเครือข่ายคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ ตามพระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. ๒๕๖๒ ระยะที่ ๒				/	๕๐,๐๐๐,๐๐๐	กทท.	งบลงทุน	๖	โครงการใหม่ (ปีเดียว)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะของบุคลากรทางเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	สถานะโครงการ
๗	โครงการพัฒนาระบบสารสนเทศสำหรับการสนับสนุนการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่กรมการท่องเที่ยว เพื่อสนับสนุนการทำงานแบบดิจิทัล			/		๗,๒๐๐,๐๐๐	กทท.	งบรายจ่ายอื่น	๗	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๘	โครงการพัฒนาระบบ Contact Center Omni			/		๕,๓๕๐,๐๐๐	กทท.	งบลงทุน	๘	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๙	โครงการปรับปรุงเว็บไซต์กรมการท่องเที่ยว				/	๕,๐๐๐,๐๐๐	กทท.	งบรายจ่ายอื่น	๙	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๐	โครงการพัฒนาระบบลายมือชื่อดิจิทัลของกรมการท่องเที่ยว			/		๑๐,๐๐๐,๐๐๐	กทท.	งบรายจ่ายอื่น	๑๐	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๑	โครงการระบบให้บริการศูนย์สำรองระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อรองรับการให้บริการดิจิทัล			/		๑๐,๐๐๐,๐๐๐	กทท.	งบลงทุน	๑๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะของบุคลากรทางเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	สถานะโครงการ
๑๒	โครงการจัดทำระบบบริหารจัดการข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) สำหรับแหล่งท่องเที่ยวในประเทศไทย			/	/	๘๐,๐๐๐,๐๐๐	กทท.	งบลงทุน	๑๒	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๓	โครงการจัดทำแผนดิจิทัลของกรมการท่องเที่ยวและประเมินระบบเทคโนโลยีสารสนเทศให้สอดคล้องและเป็นไปตามกฎหมาย			/	/	๕,๐๐๐,๐๐๐	กทท.	งบรายจ่ายอื่น	๑๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๔	โครงการจัดทำระบบ Tourism Wallet เพื่ออำนวยความสะดวกด้านการท่องเที่ยว ระยะที่ ๒	/		/		๓๖,๙๐๐,๐๐๐	กทท.	งบลงทุน	๑๔	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๑๕	โครงการพัฒนาระบบดิจิทัลเพื่อนำทางท่องเที่ยวอัจฉริยะ - Intelligent Traval Guide ระยะที่ ๒	/		/		๘๕,๐๐๐,๐๐๐	กทท.	งบลงทุน	๑๕	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะของบุคลากรทางเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	สถานะโครงการ
๑๖	โครงการนำร่องระบบตรวจสอบและยืนยันเอกสารใบรับรองผลการศึกษา (Transcript) ด้วยเทคโนโลยี Blockchain ระยะที่ ๑	/			/	๕๘,๐๐๐,๐๐๐	กททท.	งบลงทุน	๑๖	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๗	โครงการผู้ช่วยอัจฉริยะเพื่อการท่องเที่ยวในประเทศไทย ด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Thailand Travel AI Chat Service)	/	/	/	/	๘๕,๐๐๐,๐๐๐	กททท.	งบลงทุน	๑๗	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๘	โครงการพัฒนาระบบยื่นขออนุญาตจัดการฝึกอบรมหลักสูตรวิชามัคคุเทศก์และหลักสูตรอบรมผู้นำเที่ยว	/				๕,๐๐๐,๐๐๐	กททท.	งบรายจ่ายอื่น	๑๘	โครงการใหม่ (ปีเดียว)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะของบุคลากรทางเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	สถานะโครงการ
๑๙	โครงการพัฒนาแพลตฟอร์มกลางเพื่อการประสานงานสำหรับภาคีเครือข่ายด้านการท่องเที่ยว	/		/		๓๗,๐๒๐,๐๐๐	กทท.	งบลงทุน	๑๙	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๒๐	โครงการจัดหาแพลตฟอร์มตอบคำถามและสนทนาข้อมูลด้านการท่องเที่ยวอัตโนมัติ (chat bot)			/	/	๓,๐๐๐,๐๐๐	กทท.	งบรายจ่ายอื่น	๒๐	โครงการใหม่ (ปีเดียว)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะของบุคลากรทางเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	สถานะโครงการ
๑	โครงการพัฒนาและปรับปรุงระบบบริหารจัดการกิจกรรมส่งเสริมการออกกำลังกาย กีฬา และนันทนาการ	/		/		๑๔,๐๔๓,๓๐๐	กพล.	งบรายจ่ายอื่น	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๒	โครงการปรับปรุงและพัฒนาระบบอิเล็กทรอนิกส์สำหรับการปฏิบัติงานภายในกรมพลศึกษา (e-Office)			/		๘,๗๓๙,๙๐๐	กพล.	งบรายจ่ายอื่น	๒	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๓	โครงการปรับปรุงประสิทธิภาพระบบสารบรรณอิเล็กทรอนิกส์ของกรมพลศึกษา (e-Saraban)	/		/		๑,๓๙๖,๓๐๐	กพล.	งบรายจ่ายอื่น	๒	โครงการใหม่ (ปีเดียว)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะของบุคลากรทางเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	สถานะโครงการ
๔	โครงการทบทวนและจัดทำแผนปฏิบัติการดิจิทัลกรมพลศึกษา (พ.ศ.๒๕๖๘-๒๕๗๐)	/	/	/	/	๔,๐๐๐,๐๐๐	กพล.	งบรายจ่ายอื่น	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๕	โครงการการพัฒนาทักษะดิจิทัลสำหรับบุคลากรภาครัฐเพื่อการขับเคลื่อนรัฐบาลดิจิทัล		/			๙๙๘,๖๐๐	กพล.	งบรายจ่ายอื่น	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๖	งานดูแล ปรับปรุง บำรุงรักษาและพัฒนาระบบสารสนเทศ	/		/		๑,๕๐๐,๐๐๐	กพล.	งบดำเนินงาน	๑	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๗	งานดูแล ปรับปรุง บำรุงรักษาและพัฒนาระบบเว็บไซต์และ Mobile Application	/		/		๖๐๐,๐๐๐	กพล.	งบดำเนินงาน	๑	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๘	งานดูแล ปรับปรุง บำรุงรักษาและพัฒนาระบบเครือข่ายและอุปกรณ์คอมพิวเตอร์			/	/	๑,๗๐๐,๐๐๐	กพล.	งบดำเนินงาน	๑	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๙	งานเช่าใช้บริการอินเทอร์เน็ต (Leased-line)			/	/	๑,๘๐๕,๐๐๐	กพล.	งบดำเนินงาน	๑	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะของบุคลากรทางเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	สถานะโครงการ
๑	โครงการจัดหาเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่าย พร้อมระบบปฏิบัติการ			/	/	๒๑,๖๗๒,๐๐๐	มกช.	งบลงทุน	๒	โครงการใหม่ (ทดแทน)
๒	โครงการจัดหาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร			/	/	๔๕,๒๔๘,๐๐๐	มกช.	งบลงทุน	๑	โครงการใหม่ (ทดแทน)
๓	โครงการพัฒนาระบบแผนงานงบประมาณ และการติดตามประเมินผล			/	/	๕,๐๐๐,๐๐๐	มกช.	งบลงทุน	๔	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๔	โครงการจัดหาอุปกรณ์ป้องกันการบุกรุกเว็บไซต์ (Web Application Firewall)				/	๑๗,๖๗๐,๐๐๐	มกช.	งบลงทุน	๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๕	โครงการปรับปรุงระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารและการพัฒนาทรัพยากรบุคคล			/	/	๕,๐๐๐,๐๐๐	มกช.	งบลงทุน	๔	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑	โครงการจัดหาเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วง ประจำปี ๒๕๖๘			/		๑๐,๖๐๕,๖๐๐	ททท.	งบลงทุน	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๒	โครงการจัดหาอุปกรณ์เครือข่ายและการรักษาความมั่นคงปลอดภัย ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๘			/	/	๘,๙๕๘,๐๐๐	ททท.	งบลงทุน	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะของบุคลากรทางเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	สถานะโครงการ
๓	โครงการพัฒนาปรับปรุงระบบสำรองไฟฟ้าห้อง Data Center			/		๓,๙๕๙,๐๐๐	ททท.	งบลงทุน	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๔	โครงการพัฒนาปรับปรุงระบบ IP Phone			/	/	๑๕,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบลงทุน	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๕	โครงการเช่าใช้บริการอินเตอร์เน็ตระบบสื่อสารเชื่อมโยง IP PHONE และเก็บรักษาข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์สำหรับ ททท. สำนักงานใหญ่ สำนักงานในประเทศและต่างประเทศ			/		๒๐,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๑	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๖	โครงการบำรุงรักษาเครื่องคอมพิวเตอร์และเครือข่าย		/	/	/	๓๐,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๒	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๗	โครงการบำรุงรักษา ปรับปรุง แก้ไขระบบสารสนเทศองค์กร			/		๒๐,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๓	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะของบุคลากรทางเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	สถานะโครงการ
๘	โครงการเพิ่มประสิทธิภาพและประยุกต์ใช้ระบบสารสนเทศตลาดเพื่อสื่อสารภาพลักษณ์ประเทศไทย			/		๒๐๐,๘๙๒,๙๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๔	โครงการผูกพันต่อเนื่อง (ปี๖๗-๗๐)
๙	โครงการจัดซื้อลิขสิทธิ์การใช้งานซอฟต์แวร์ Microsoft ๓๖๕			/		๒๐,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๕	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๑๐	โครงการบำรุงรักษาและปรับปรุงระบบสารสนเทศเพื่อรองรับข้อมูลการท่องเที่ยวเชิงการตลาด	/				๑๐,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๖	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๑๑	โครงการบำรุงรักษาระบบประชุมทางไกล และอุปกรณ์			/		๕,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๗	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๑๒	โครงการบำรุงรักษาระบบคอมพิวเตอร์และบริหารจัดการฐานข้อมูล TATIC			/		๖,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๘	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๑๓	โครงการบริการศูนย์คอมพิวเตอร์สำรองและระบบสำรองข้อมูล			/		๑๐,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๙	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะของบุคลากรทางเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	สถานะโครงการ
๑๔	โครงการสำรวจความต้องการและติดตามการใช้งานระบบสารสนเทศ	/				๕,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๑๐	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๑๕	โครงการพัฒนาปรับปรุงและบูรณาการระบบข้อมูลด้านตลาดการท่องเที่ยว	/				๕,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๑๑	โครงการผูกพันใหม่ (ปี๖๘)
๑๖	โครงการพัฒนาระบบสื่อสารภายในองค์กร (IP Phone)		/	/	/	๒๐,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๑๒	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๗	โครงการทบทวนและขับเคลื่อนแผนปฏิบัติการดิจิทัล	/				๑๐,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๑๓	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๑๘	โครงการบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยสารสนเทศตามมาตรฐาน ISO ๒๗๐๐๑ เวอร์ชันปัจจุบัน และความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์			/		๕,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๑๔	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๑๙	โครงการทบทวนและขับเคลื่อนสถาปัตยกรรมองค์กร	/				๒๐,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๑๕	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะของบุคลากรทางเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	สถานะโครงการ
๒๐	โครงการพัฒนาบุคลากรเพื่อสร้างการรับรู้และประยุกต์ใช้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ			/		๕,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๑๖	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๒๑	โครงการพัฒนาบุคลากรด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ		/			๑๐,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๑๗	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๒๒	โครงการจ้างจัดทำแผนบริหารความต่อเนื่องทางธุรกิจด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ			/		๕,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๑๘	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๒๓	โครงการทบทวนคู่มือการดำเนินการด้านเทคโนโลยีดิจิทัล	/				๑๐,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๑๙	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๒๔	โครงการบริหารจัดการทรัพย์สินสารสนเทศและการจัดการแพทช์			/		๕,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๒๐	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๒๕	โครงการพัฒนาระบบวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการตลาด พัฒนาศักยภาพสินค้า สร้างแบรนด์ และให้บริการ	/				๕,๔๑๒,๓๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๒๑	โครงการผูกพันใหม่ (ปี๖๘)
๒๖	โครงการพัฒนาปรับปรุงระบบ Thailand Tourism Data Platform	/				๕,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๗	โครงการผูกพันใหม่ (ปี๖๘)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะของบุคลากรทางเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	สถานะโครงการ
๒๗	โครงการพัฒนาระบบลูกค้าสัมพันธ์	/				๒๕,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๒๓	โครงการผูกพันใหม่ (ปี๖๘)
๒๘	โครงการพัฒนาบริการการเชื่อมโยงข้อมูล (API) เพื่อการใช้ประโยชน์ร่วมกันผ่านระบบบัญชีข้อมูล	/				๕,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๒๔	โครงการผูกพันใหม่ (ปี๖๘)
๒๙	โครงการพัฒนาระบบจัดการให้บริการด้านสารสนเทศและบริหารจัดการสินทรัพย์		/	/	/	๑๕,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๒๕	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๓๐	โครงการพัฒนาปรับปรุงระบบบริหารจัดการประชุม ททท.			/		๑๐,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๒๐	โครงการผูกพันใหม่ (ปี๖๘)
๓๑	โครงการพัฒนาระบบบริการสถานที่-ที่พัก	/		/		๑๐,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๒๒	โครงการผูกพันใหม่ (ปี๖๘)
๓๒	โครงการพัฒนาปรับปรุงระบบสารบรรณอิเล็กทรอนิกส์ (e-Office)			/		๑๐,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๒๘	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะของบุคลากรทางเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	สถานะโครงการ
๓๓	โครงการขับเคลื่อน AI Transformation			/		๒๐,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๒๙	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๓๔	โครงการขับเคลื่อน Sustainable Technology			/		๑๐,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๓๐	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๓๕	โครงการพัฒนาระบบข้อมูลองค์กรอัจฉริยะ (Corpus)			/		๒๕,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๓๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๓๖	โครงการระบบ DashBoard Infra (monitor app software)			/	/	๒๐,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๓๒	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๓๗	โครงการพัฒนาระบบบริหาร ติดตาม ประเมินผล และการขับเคลื่อนสถาปัตยกรรม (EA Tools)	/				๓๙,๐๗๐,๕๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๓๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑	โครงการจัดทำระบบโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Infrastructure) ของการกีฬาแห่งประเทศไทย และพัฒนาฐานข้อมูล (Database) ด้านกีฬาที่เป็นมาตรฐานเดียวกัน		/	/		๕๐,๐๐๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะของบุคลากรทางเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	สถานะโครงการ
๒	โครงการจัดทำระบบสำนักงานอิเล็กทรอนิกส์ ภายในหน่วยงาน กกท. (SAT E-Office)		/	/		๓,๐๐๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๒	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๓	โครงการจัดทำระบบฐานข้อมูลบริหารสินทรัพย์ และการบริหารจัดการสินทรัพย์ของการกีฬาแห่งประเทศไทย		/	/		๒,๐๐๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๔	โครงการพัฒนาระบบบริหารจัดการเพื่อการพัฒนากีฬาอาชีพตามพระราชบัญญัติการส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. ๒๕๕๖		/	/		๘,๐๐๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๔	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๕	โครงการพัฒนาระบบสารสนเทศบริหารจัดการลูกค้าและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย การกีฬาแห่งประเทศไทย		/	/		๓,๐๐๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๕	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๖	โครงการจัดทำระบบบริหารจัดการด้านพัสดุเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน		/	/		๔,๕๐๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๖	โครงการใหม่ (ปีเดียว)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะของบุคลากรทางเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	สถานะโครงการ
๗	โครงการจ้างปรับปรุงระบบบริหารยุทธศาสตร์อัจฉริยะ (newsmis)		/	/		๑,๐๐๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๗	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๘	โครงการพัฒนาระบบสารสนเทศและฐานข้อมูลด้านกีฬา เชื่อมโยงฐานข้อมูลบุคลากรทางการกีฬา และองค์ความรู้และนวัตกรรมด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา		/	/		๑๕,๐๐๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๘	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๙	โครงการจัดทำระบบสารสนเทศทางกฎหมาย ระยะที่ ๒		/	/		๓,๓๐๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๙	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๑๐	โครงการจัดทำระบบบริหารจัดการองค์ความรู้และนวัตกรรมของ กกท.		/	/		๒,๐๐๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๑๐	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๑	โครงการระบบฐานข้อมูลห้องสมุดกีฬาเพื่อประชาชน กกท.		/	/		๕๐๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๑๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะของบุคลากรทางเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	สถานะโครงการ
๑๒	โครงการจัดทำระบบบริหารจัดการฐานข้อมูลและพิพิธภัณฑ์เสมือนของพิพิธภัณฑ์กีฬาแห่งชาติ (Virtual Museum)		/	/		๒,๐๐๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๑๒	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑	โครงการสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล	/				๕,๐๐๐,๐๐๐	อพท.	งบเงินอุดหนุน	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๒	โครงการพัฒนาระบบจัดเก็บฐานข้อมูลกลางเพื่อรองรับการพัฒนาระบบฐานข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data)	/				๑,๗๐๐,๐๐๐	อพท.	งบเงินอุดหนุน	๒	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๓	โครงการแผนที่แหล่งท่องเที่ยว (Tourism Destination Map)	/				๒,๗๐๐,๐๐๐	อพท.	งบเงินอุดหนุน	๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๔	โครงการจัดทำธรรมาภิบาลข้อมูล (Data Governance)	/				๑,๕๐๐,๐๐๐	อพท.	งบเงินอุดหนุน	๔	โครงการใหม่ (ปีเดียว)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะของบุคลากรทางเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	สถานะโครงการ
๕	โครงการพัฒนา/ปรับปรุงระบบมาตรฐานเชื่อมโยงแพลตฟอร์มกลาง	/				๑,๒๐๐,๐๐๐	อพท.	งบเงินอุดหนุน	๕	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๖	โครงการพัฒนา/ปรับปรุงระบบป้องกันความปลอดภัยและฟื้นคืนสภาพระบบเทคโนโลยีดิจิทัล	/				๒,๔๐๐,๐๐๐	อพท.	งบเงินอุดหนุน	๖	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๗	โครงการพัฒนาระบบบริหารจัดการเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยว (Tourism Supply Management)	/				๒,๗๐๐,๐๐๐	อพท.	งบเงินอุดหนุน	๗	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๘	โครงการพัฒนา/ปรับปรุง Web Portal ของ อพท.	/				๑,๕๕๐,๐๐๐	อพท.	งบเงินอุดหนุน	๘	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๙	โครงการพัฒนาเพิ่มศักยภาพบุคลากรด้าน Digital Literacy	/				๒,๕๐๐,๐๐๐	อพท.	งบเงินอุดหนุน	๙	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๐	โครงการพัฒนา/ปรับปรุงระบบสื่อสารภายในของ อพท. (Intranet)	/				๓,๐๐๐,๐๐๐	อพท.	งบเงินอุดหนุน	๑๐	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะของบุคลากรทางเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	สถานะโครงการ
๑๑	โครงการการท่องเที่ยวบนจักรวาลนฤมิตร (Metaverse Tourism)	/				๕,๐๐๐,๐๐๐	อพท.	งบเงินอุดหนุน	๑๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๒	โครงการพัฒนาระบบบริหารการจัดข้อมูลส่วนบุคคล (Privacy Management System)			/		๒,๕๐๐,๐๐๐	อพท.	งบเงินอุดหนุน	๑๒	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๓	โครงการพัฒนา/ปรับปรุงระบบสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการตัดสินใจอย่างมีประสิทธิภาพ			/		๒,๕๐๐,๐๐๐	อพท.	งบเงินอุดหนุน	๑๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๔	โครงการยกระดับความสามารถและสร้างความพร้อมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน	/				๘๕๐,๐๐๐	อพท.	งบเงินอุดหนุน	๑๔	โครงการใหม่ (ปีเดียว)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะของบุคลากรทางเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	สถานะโครงการ
๑๕	โครงการพัฒนานวัตกรรมเพื่อบริหารจัดการการท่องเที่ยวให้เกิดความยั่งยืนในพื้นที่พิเศษเลย	/				๑๐,๐๐๐,๐๐๐	อพท.	งบเงินอุดหนุน	๑๕	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๖	โครงการพัฒนา/ปรับปรุงระบบสารสนเทศเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (Tourism Information System : TIS)	/				๑,๐๐๐,๐๐๐	อพท.	งบเงินอุดหนุน	๑๖	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๗	โครงการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (Smart DASTA)	/				๓,๐๐๐,๐๐๐	อพท.	งบเงินอุดหนุน	๑๗	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๑๘	โครงการพัฒนา/ปรับปรุงระบบสารสนเทศภายในองค์กร	/				๑,๕๐๐,๐๐๐	อพท.	งบเงินอุดหนุน	๑๘	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๙	โครงการพัฒนาระบบการเรียนการสอนผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning)	/				๒,๔๐๐,๐๐๐	อพท.	งบเงินอุดหนุน	๑๙	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๒๐	โครงการพัฒนา/ปรับปรุงระบบสำนักงานอิเล็กทรอนิกส์ (e-Office)	/				๑,๕๐๐,๐๐๐	อพท.	งบเงินอุดหนุน	๒๐	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะของบุคลากรทางเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	สถานะโครงการ
๑	โครงการ “ยกระดับการรักษาความปลอดภัยพื้นที่การท่องเที่ยวอุทยานประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม (อยุธยาและสุโขทัย)”	/		/	/	๔๕,๐๐๐,๐๐๐	บช.ทท.	งบลงทุน	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๒	โครงการ “ยกระดับการรักษาความปลอดภัยพื้นที่การท่องเที่ยวถนนคนเดิน (สวนจตุจักร ถนนข้าวสาร และเมืองเก่าภูเก็ต) ”	/		/		๔๕,๐๐๐,๐๐๐	บช.ทท.	งบลงทุน	๒	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๓	โครงการยกระดับการรักษาความปลอดภัยการจัดงานเทศกาลการท่องเที่ยวสำคัญ ตามปฏิทินการท่องเที่ยวตลอดปี	/		/		๕๐,๐๐๐,๐๐๐	บช.ทท.	งบลงทุน	๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๔	โครงการ “เพื่อนรักชาวโซเชียลมิเดียผู้สนับสนุนการท่องเที่ยวของไทยในสื่อสังคมออนไลน์ ”	/		/	/	๓๐,๐๐๐,๐๐๐	บช.ทท.	งบลงทุน	๔	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๒๓		**๕๔**	**๒๕**	**๘๓**	**๓๔**					

สป.กก.= สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
กทท. = กรมการท่องเที่ยว
กพล. = กรมพลศึกษา
บช.ทท. = กองบัญชาการตำรวจท่องเที่ยว
มกช. = มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ
ททท. = การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย
กกท. = การกีฬาแห่งประเทศไทย
อพท. = องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน)