แผนปฏิบัติราชการดิจิทัลรายปี พ.ศ. ๒๕๖๙
ของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

คณะกรรมการบริหารและจัดหาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

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)	
	๒.๒.๑ แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ	๗
	๒.๒.๒ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐)	๙
	๒.๒.๓ นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยความมั่นคงแห่งชาติ (พ.ศ. ๒๕๖๖ –๒๕๗๐)	๑๓
	๒.๓ แผนระดับที่ ๓ (เฉพาะที่เกี่ยวข้อง)	
	๒.๓.๑ นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (พ.ศ. ๒๕๖๑ – ๒๕๘๐) ฉบับปรับปรุง	๑๔
	๒.๓.๒ แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐	๒๒
	๒.๓.๓ แผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ ฉบับที่ ๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐)	๒๘
	๒.๓.๔ แผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ ๗ (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐)	๓๓
	๒.๓.๕ แผนปฏิบัติราชการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ระยะ ๕ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐)	๓๕
	๒.๓.๖ แผนปฏิบัติราชการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬารายปี พ.ศ. ๒๕๖๙	๓๗
ส่วนที่ ๓	ความสอดคล่องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนแห่งสหประชาชาติ (SDGs)	๓๗
ส่วนที่ ๔	สาระสำคัญแผนปฏิบัติราชการดิจิทัลรายปี พ.ศ. ๒๕๖๙ ของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา	๔๐
ส่วนที่ ๕	ประมาณการวงเงินงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙	๕๐

ส่วนที่ ๑ บทสรุปผู้บริหาร

การจัดทำแผนปฏิบัติราชการดิจิทัลรายปี พ.ศ. ๒๕๖๙ 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. ๒๕๖๙ 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 โดยมีแผนระดับที่ 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. ๒๕๖๙ ของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ขึ้น โดยมีความสอดคล้องกับแผนทั้ง ๓ ระดับข้างต้น ประกอบด้วย ยุทธศาสตร์ชาติ แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยความมั่นคงแห่งชาติ นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย แผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ แผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ และแนวทางการดำเนินการที่สอดคล่องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนแห่งสหประชาชาติ (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 ส่งเสริมและยกระดับทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลของบุคลากรเพื่อรองรับรัฐบาลดิจิทัล

จุดมุ่งหมายภายใต้ยุทธ์ศาสตร์นี้ต้องการให้เกิดการเพิ่มทักษะและความรู้การประยุกต์ใช้ด้านเทคโนโลยีของบุคลากรให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงไป เนื่องจากปัจจุบันโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วจากยุค Analog ไปสู่ยุค Digital และยุค Robotic จึงทำให้เทคโนโลยีดิจิทัลมีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตและการทำงาน รวมถึงการประกอบการธุรกิจ ที่ต้องปรับตัวให้สอดคล้องกับบริบทของการเปลี่ยนแปลง เพื่อป้องกันไม่ให้เกิด culture shock เนื่องจากการเปลี่ยนผ่านเทคโนโลยี และเพื่อป้องกันความเสี่ยงที่อาจเกิดจากการใช้เทคโนโลยีที่ไม่เหมาะสม เช่น การสูญเสียการเป็นส่วนตัว ความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน การโจรกรรมข้อมูล การโจมตีทางไซเบอร์ เป็นต้น การสร้างทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล จึงเป็นพื้นฐานสำคัญ สำหรับการปฏิบัติงาน การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน และนำมาประยุกต์ใช้ในด้านต่าง ๆ ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

ยุทธศาสตร์ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล

จุดมุ่งหมายภายใต้ยุทธ์ศาสตร์นี้ต้องการให้องค์กรทั้งภาครัฐและเอกชนในด้านการท่องเที่ยวและกีฬา มีความรู้ ความเข้าใจ ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และพัฒนาระบบ พัฒนาบริการ หรือพัฒนาแพลตฟอร์มตรงตามความต้องการผู้ใช้งานเพื่อตอบสนองการปฏิบัติงานของหน่วยงานอย่างหลากหลายและมีความสอดคล้องเชื่อมโยงทั้งทางด้านโครงสร้าง มาตรฐานทางข้อมูล คำนึงถึงการดูแลรักษาต่อยอดในอนาคตและความยั่งยืนของการพัฒนาใช้เทคโนโลยีดิจิทัลปรับกระบวนการทำงานและการสื่อสารขององค์กร ให้กระชับขึ้น คล่องตัวมากขึ้น และมีประสิทธิภาพมากขึ้น นำไปสู่หน่วยงานที่สามารถประหยัดทรัพยากร (งบประมาณและกำลังคน) ในการดำเนินงาน และทำให้ทุกคนในองค์กรมองเห็นคุณค่าการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ในการปฏิบัติงาน

ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย

จุดมุ่งหมายภายใต้ยุทธ์ศาสตร์นี้มุ่งหวังให้การพัฒนาระบบ การพัฒนาแพลตฟอร์ม การพัฒนาฐานข้อมูล การสร้างนวัตกรรมทางเทคโนโลยีดิจิทัล และการจัดหาเครือข่าย ครุภัณฑ์ วัสดุ อุปกรณ์ด้านเทคโนโลยีมีความเชื่อมโยง สอดคล้อง และบูรณาการร่วมกันทั้งภายในและภายนอกหน่วยงานเพื่อใช้ประโยชน์ร่วมกัน เกิดการประหยัดทรัพยากรองค์กรในการบำรุงรักษาทั้งด้านงบประมาณ 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 ที่ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมอย่างรวดเร็วทั้งระบบ ประเทศไทยจึงจำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงพื้นฐานโครงสร้างอุตสาหกรรมและบริการ

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

๒. การสร้างแพลตฟอร์มสำหรับเศรษฐกิจในอนาคต

๓. การสร้างความตระหนักและให้ความรู้แก่ประชาชน และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ข้อมูล และปัญญาประดิษฐ์

๔. การสนับสนุนการวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีของผู้ประกอบการที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ได้ และสร้างแรงจูงใจให้บุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญจากทั่วโลกให้มาทำงานในไทย ตลอดจนให้ความช่วยเหลือและเยียวยาผู้ได้รับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงที่รุนแรงและรวดเร็วของเทคโนโลยี

ด้านการสร้างความหลากหลายด้านการท่องเที่ยว มุ่งพัฒนาธุรกิจด้านการท่องเที่ยวให้มีมูลค่าสูงเพิ่มมากยิ่งขึ้นด้วยอัตลักษณ์และวัฒนธรรมไทย และใช้ประโยชน์จากข้อมูลและภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อสร้างสรรค์คุณค่าทางเศรษฐกิจและสร้างความหลากหลายของการท่องเที่ยวโดยการสร้างและใช้ประโยชน์จากข้อมูลขนาดใหญ่ รวมทั้งเทคโนโลยีและนวัตกรรมในการส่งเสริมการตลาด

๑. ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรม การสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมในการพัฒนาธุรกิจการท่องเที่ยว การทำการตลาด และการบริหารจัดการสถานที่ที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ วิถีชีวิต และวัฒนธรรมเพื่อให้การท่องเที่ยวไทยมีเรื่องราวที่เป็นเอกลักษณ์

๒. ท่องเที่ยวเชิงธุรกิจ พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานสาธารณูปโภคและสาธารณูปการ ระบบขนส่ง ระบบดิจิทัลเพื่อการติดต่อสื่อสาร เพื่ออำนวยความสะดวกทั้งในการเดินทางเข้ามาเพื่อการประชุมและการสร้างความร่วมมือทางธุรกิจระหว่างกัน

๓. ท่องเที่ยวสำราญทางน้ำ ส่งเสริมให้ไทยเป็นศูนย์กลางการท่องเที่ยวเชิงสำราญทางทะเลและชายฝั่ง การจัดทำระบบฐานข้อมูลด้านการท่องเที่ยวทางน้ำ นำเทคโนโลยีมาใช้อำนวยความสะดวกในการดำเนินธุรกิจกับกระบวนการตรวจคนเข้าเมืองที่มีประสิทธิภาพ

ด้านโครงสร้างพื้นฐาน เชื่อมไทย เชื่อมโลก พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีสมัยใหม่ สนับสนุนให้เกิดระบบนิเวศในการร่วมสร้างงานวิจัยและนวัตกรรมจากภาคเอกชน มหาวิทยาลัย และหน่วยงานวิจัยหรือมหาวิทยาลัยชั้นนำของโลก เกิดการถ่ายทอดและการใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ได้จริง การออกแบบเทคโนโลยีดิจิทัลที่คำนึงถึงผู้ใช้เป็นศูนย์กลางมาใช้ในภาคการผลิตและบริการ เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันในรูปแบบที่ทุกคนสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากข้อมูลที่หลากหลายได้

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 การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพที่ประชาชนสามารถเข้าถึงทรัพยากรและใช้ประโยชน์จากระบบการเรียนรู้และพัฒนาตนเองผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้สมัยใหม่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

๒. การเสริมสร้างศักยภาพการกีฬาในการสร้างคุณค่าทางสังคมและพัฒนาประเทศ ส่งเสริมการใช้กิจกรรมนันทนาการและกีฬาเป็นเครื่องมือในการเสริมสร้างสุขภาวะของประชาชนอย่างครบวงจรและมีคุณภาพมาตรฐาน

การสร้างนิสัยรักกีฬาและมีน้ำใจเป็นนักกีฬา การพัฒนาจิตใจ สร้างความสามัคคีของคนในชาติ รวมทั้งการพัฒนาทักษะด้านกีฬาสู่ความเป็นเลิศและกีฬาเพื่อการอาชีพในระดับนานาชาตินำไปสู่อุตสาหกรรมกีฬา

๓. การส่งเสริมการออกกำลังกาย และกีฬาขั้นพื้นฐานให้กลายเป็นวิถีชีวิต โดยส่งเสริมให้เด็ก เยาวชน ประชาชนทั่วไป บุคคลกลุ่มพิเศษ และผู้ด้อยโอกาส มีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับการออกกำลังกาย การปฐมพยาบาลเบื้องต้น และการเล่นกีฬาบางชนิดที่มีความจำเป็นต่อทักษะในการดำรงชีวิต

๔. การส่งเสริมให้ประชาชนมีส่วนร่วมในกิจกรรมออกกำลังกาย กีฬาและนันทนาการ การพัฒนาบุคลากรและโครงสร้างพื้นฐาน ด้านอุปกรณ์ สถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวกทางกีฬาและนันทนาการที่มีคุณภาพและมาตรฐานสอดคล้องกับความต้องการและเหมาะสมกับประชาชนทุกกลุ่ม ทุกเพศ ทุกวัย

๕. การส่งเสริมการกีฬาเพื่อพัฒนาสู่ระดับอาชีพ โดยการสร้างและพัฒนานักกีฬาของชาติ การเฟ้นหานักกีฬาที่มีความสามารถ สร้างพื้นที่และโอกาสในการแข่งขันแสดงศักยภาพ ด้านกีฬา นันทนาการ และวิทยาศาสตร์การกีฬา การส่งเสริมการจัดกีฬาระดับนานาชาติ ส่งเสริมสนับสนุนงานวิจัยและนวัตกรรมด้านการกีฬา และพัฒนาระบบฐานข้อมูลเพื่อนำมาใช้ส่งเสริมและสนับสนุนกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ กีฬาเพื่อการอาชีพ และนันทนาการเชิงพาณิชย์

๖. การพัฒนาบุคลากรด้านการกีฬาและนันทนาการเพื่อรองรับการเติบโตของอุตสาหกรรมกีฬา การสร้างและพัฒนาบุคลากรด้านการกีฬาและนันทนาการทั้งครูหรือผู้สอนกีฬา ผู้ตัดสินกีฬา นักวิทยาศาสตร์การกีฬา ผู้บริหารการกีฬา อาสาสมัครกีฬา ตลอดจนผู้ที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ อย่างเป็นระบบและมีมาตรฐาน การพัฒนานวัตกรรมที่สนับสนุนอุตสาหกรรมกีฬาและนันทนาการ 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 การตอบสนองความต้องการและให้บริการอย่างสะดวกรวดเร็ว โปร่งใส มีระบบการบริหารจัดการที่ทันสมัย มีประสิทธิภาพ มีความโปร่งใส

๒. ภาครัฐมีความเชื่อมโยงในการให้บริการสาธารณะต่าง ๆ ผ่านการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ มีระบบการบริหารจัดการข้อมูลที่มีความเชื่อมโยงระหว่างหน่วยงานและแหล่งข้อมูลต่าง ๆ นำไปสู่การวิเคราะห์การจัดการข้อมูลขนาดใหญ่ เพื่อการพัฒนานโยบายและการให้บริการภาครัฐ มีการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ใน

การให้บริการสาธารณะตั้งแต่ต้นจนจบกระบวนการ 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 ในภาคส่วนต่าง ๆ ให้มีทักษะและความเชี่ยวชาญในด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ข้อมูล และปัญญาประดิษฐ์

๒. สร้างความตระหนักรู้และสนับสนุนการลงทุนด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ข้อมูล และปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งครอบคลุมถึงระบบอัตโนมัติและหุ่นยนต์ อิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะ อินเทอร์เน็ตในทุกสิ่ง และเทคโนโลยีใหม่ ๆ

๓. การพัฒนาระบบนิเวศอุตสาหกรรมและบริการแห่งอนาคต โดยให้ความสำคัญกับการเพิ่มผลิตภาพการผลิตของอุตสาหกรรมและบริการตลอดห่วงโซ่ ดังนี้

๓.๑ สนับสนุนการเพิ่มผลิตภาพการผลิตของอุตสาหกรรมและบริการตลอดห่วงโซ่มูลค่า

๓.๒ กำหนดให้มีการทำการคาดการณ์เทคโนโลยีในอนาคต ทั้งในภาพรวมและรายสาขา

๓.๓ วางแนวทางการผลิตและพัฒนาบุคลากรภาคอุตสาหกรรมและบริการ โดยเชื่อมโยงภาคการศึกษากับแผนพัฒนากำลังแรงงานทั้งประเทศในทุกระดับ ส่งเสริมการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านข้อมูลที่สอดคล้องกับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ และสนับสนุนให้มีข้อมูลเปิดและจัดเก็บข้อมูลของภาครัฐอย่างบูรณาการ

๓.๔ พัฒนาการให้บริการจดทรัพย์สินทางปัญญาอย่างมีประสิทธิภาพ และส่งเสริมการนำทรัพย์สินทางปัญญาไปใช้ประโยชน์เป้าหมาย

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

แนวทางการพัฒนา

๑. แผนย่อยการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรม โดยสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าและบริการบนฐานของทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น ผ่านองค์ความรู้ นวัตกรรม เทคโนโลยี รวมถึงการพัฒนากิจกรรมและบริการรูปแบบใหม่ๆ ให้กับนักท่องเที่ยว พัฒนาปัจจัยแวดล้อมให้เอื้อต่อยอดสินค้าและบริการด้านการท่องเที่ยว

๒. แผนย่อยการท่องเที่ยวเชิงธุรกิจ โดยการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และเทคโนโลยีที่นำไปสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรม ตลอดจนส่งเสริมให้เกิดเวทีเจรจาการค้าและการลงทุนของธุรกิจที่เกี่ยวเนื่องกับอุตสาหกรรมเป้าหมาย

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

๔. แผนย่อยการท่องเที่ยวสำราญทางน้ำ โดยการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการอำนวยความสะดวกการเดินทางข้ามแดนของบุคคลและตัวเรือ และความพร้อมของแหล่งท่องเที่ยว รวมทั้งส่งเสริมการทำการตลาดรูปแบบใหม่บนพื้นฐานของเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่สอดคล้องกับพฤติกรรมความต้องการของนักท่องเที่ยวและธุรกิจสายการเดินเรือซึ่งถือเป็นกลุ่มนักท่องเที่ยวคุณภาพที่มีการใช้จ่ายสูง

๕. แผนย่อยการท่องเที่ยวเชื่อมโยงภูมิภาค โดยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อให้ความรู้ เผยแพร่ข้อมูลและอำนวยความสะดวกในการเดินทางแก่นักท่องเที่ยว รวมทั้งส่งเสริมการตลาดการท่องเที่ยวระหว่างประเทศร่วมกันให้สอดรับกับทิศทางและแนวโน้มของตลาดยุคใหม่

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 เพื่อเพิ่มโอกาสในการแข่งขันและประโยชน์ในการใช้ชีวิตให้วิธีการทำงนของหน่วยงานราชการเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

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

๒. การสร้างความสามารถในการ “ล้มแล้ว ลุกไว”

๓. เป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืนของสหประชาชาติ

๔. การพัฒนาเศรษฐกิจชีวภาพ เศรษฐกิจหมุนเวียน เศรษฐกิจสีเขียว

บริบทของประเทศไทย

ด้านเศรษฐกิจ โดยภาคการผลิตอุตสาหกรรม ที่เป็นส่วนสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศมีการเติบโตช้าเมื่อเทียบกับประเทศอื่น ๆ ในระดับเดียวกัน

ภาคบริการ ส่วนใหญ่ยังคงมีรูปแบบดั้งเดิมที่ใช้แรงงานทักษะน้อยเป็นหลัก ไม่เน้นการใช้เทคโนโลยี การนำเทคโนโลยีระบบอัตโนมัติและหุ่นยนต์เข้ามาใช้ทดแทนแรงงานมากขึ้นในหลายสาขาการผลิต การย้ายฐานการผลิต

ด้านสังคมและทรัพยากรมนุษย์ ปัญหาความเหลื่อมล้ำในหลายมิติของประเทศไทย ในขณะที่ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยียังอาจนำมาซึ่งปัญหาความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล เนื่องจากขาดความพร้อมด้านอุปกรณ์ ขาดทักษะดิจิทัล ขาดทุนในการเข้าถึงระบบอินเทอร์เน็ต

ด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ประเทศไทยมีทุนทางทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่ดี แต่กิจกรรมทางเศรษฐกิจที่เพิ่มมากขึ้น ทั้งภาคเกษตร อุตสาหกรรม การท่องเที่ยว และการอุปโภคบริโภคของภาคครัวเรือนย่อมส่งผลกระทบต่อทรัพยากรที่มีอย่างจำกัด การใช้เทคโนโลยีเข้ามาบริหารจัดการทรัพยากรจึงเป็นสิ่งจำเป็น

ด้านการบริหารจัดการภาครัฐ การปรับปรุงกระบวนงานและรูปแบบการให้บริการสาธารณะในรูปแบบดิจิทัล การพัฒนาระบบสารสนเทศและระบบข้อมูลเพื่อสนับสนุนการดำเนินงานภาครัฐ

หมุดหมายที่เกี่ยวข้องแผน จำนวน ๘ หมุดหมาย จาก ๑๓ หมุดหมาย

มิติภาคการผลิตและบริการเป้าหมาย

หมุดหมายที่ ๒ ไทยเป็นจุดหมายของการท่องเที่ยวที่เน้นคุณภาพและความยั่งยืน

จากการเติบโตในเชิงปริมาณมากกว่าคุณภาพ หากพิจารณาในมิติของการกระจายรายได้ พบว่า รายได้จากการท่องเที่ยวร้อยละ ๙๐ ยังกระจุกอยู่ในเมืองท่องเที่ยวหลัก ไม่สามารถกระจายไปสู่เมืองท่องเที่ยวรองได้อย่างมีประสิทธิภาพ สรุปได้ดังนี้

๑. การสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับการท่องเที่ยว

๒. การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของการท่องเที่ยว

๓. การบริหารจัดการการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

๔. การพัฒนาปัจจัยเอื้อให้เกิดการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

เป้าหมาย

การเปลี่ยนการท่องเที่ยวไทยเป็นการท่องเที่ยวคุณภาพสูงที่เชื่อมโยงกับอุตสาหกรรมและบริการที่มีศักยภาพอื่น

ตัวชี้วัด

๑. นักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติมีค่าใช้จ่ายต่อวันเพิ่มขึ้นเฉลี่ยร้อยละ ๑๐ ต่อปี

๒. ระดับความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวเพิ่มขึ้น ๐.๐๕ คะแนนต่อปี

แนวทางพัฒนา

การส่งเสริมการพัฒนาและยกระดับการท่องเที่ยวที่มีศักยภาพรองรับนักท่องเที่ยวทั่วไป โดย

๑. สนับสนุนให้ผู้ประกอบการ และสตาร์ทอัพ ประยุกต์ใช้แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมในการส่งเสริมการบริการการตลาด และอำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยว

๒. สนับสนุนให้มีการเก็บค่าธรรมเนียมนักท่องเที่ยวเข้า “กองทุนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวไทย” เพื่อใช้เป็นทุนหมุนเวียนในการพัฒนาการท่องเที่ยว

๓. การสนับสนุนการพัฒนาทักษะและศักยภาพของบุคลากรในภาคการท่องเที่ยว

๔. ยกระดับการพัฒนาทักษะและศักยภาพของบุคลากรในภาคการท่องเที่ยว

๕. ส่งเสริมและอำนวยความสะดวกให้บุคลากรภาคการท่องเที่ยวและบริการที่เกี่ยวข้อง เข้าสู่ระบบฐานข้อมูลของภาครัฐ และมีการขึ้นทะเบียนแรงงานภาคการท่องเที่ยวอย่างถูกต้อง

๖. ปรับปรุงข้อจำกัดของกฎหมาย ลดขั้นตอนที่ล้าสมัยและเป็นอุปสรรคต่อการทำธุรกิจและการขอใบอนุญาตของสถานประกอบการด้านการท่องเที่ยว

๗. การพัฒนาระบบข้อมูลการท่องเที่ยวให้เป็นระบบการท่องเที่ยวอัจฉริยะ ที่นักท่องเที่ยว ผู้ประกอบการ และภาครัฐ สามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ได้ง่าย

๘. สนับสนุนการเชื่อมโยงฐานข้อมูลของภาครัฐและเอกชน โดยใช้แอปพลิเคชันที่พัฒนาโดยเอกชน

๙. พัฒนาระบบฐานข้อมูลขนาดใหญ่ สำหรับข้อมูลการท่องเที่ยว เพื่อให้เกิดการสร้างองค์ความรู้เชิงลึกใหม่ร่วมกันของภาครัฐและผู้ประกอบการในสาขาธุรกิจต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว และให้สามารถนำข้อมูลเชิงวิเคราะห์ไปใช้ค้นหา ศึกษา ทำความเข้าใจ วางแผนและทำกิจกรรมการตลาดให้เข้าถึงกลุ่มลูกค้าที่มีศักยภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพ

หมุดหมายที่ ๕ ไทยเป็นประตูการค้าการลงทุนและยุทธศาสตร์ทางโลจิสติกส์ที่สำคัญของภูมิภาค

แนวทางพัฒนา

การผลักดันการลงทุนเพื่อปรับโครงสร้างอุตสาหกรรมเป้าหมายสู่ไทยแลนด์ ๔.๐ โดยสร้างระบบดิจิทัลที่เอื้อต่อการค้าการลงทุน โดยพัฒนาแพลตฟอร์มการค้าแห่งชาติเพื่อส่งเสริมการค้าในรูปแบบธุรกิจกับธุรกิจด้วยกัน พัฒนาระบบการเงินของไทยสู่การให้บริการธุรกรรมทางการเงินดิจิทัล เพื่อเอื้อต่อการลงทุน และปรับปรุง แก้ไข และพัฒนากฎหมาย กฎระเบียบ ข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการค้าที่เป็นธรรมและอำนวยความสะดวกการค้าการลงทุน รวมถึงเร่งพัฒนากฎหมายด้านธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์และการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลที่มีประสิทธิภาพ

หมุดหมายที่ ๖ ไทยเป็นศูนย์กลางอุตสาหกรรมอิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะและอุตสาหกรรมดิจิทัลของอาเซียน

การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชน โดยเฉพาะบริการข้อมูลและทำธุรกรรมต่าง ๆ ผ่านระบบออนไลน์เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้มูลค่าอุตสาหกรรมดิจิทัลในประเทศไทยเติบโตอย่างรวดเร็ว จึงต้องเตรียมความพร้อมของโครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัลของประเทศที่มีคุณภาพและมีความครอบคลุมพื้นที่ทั่วประเทศ

เป้าหมาย

๑. เศรษฐกิจดิจิทัลภายในประเทศมีการขยายตัวเพิ่มขึ้น

๒. อุตสาหกรรมดิจิทัลและอุตสาหกรรมอิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะของประเทศมีความเข้มแข็งขึ้น

ตัวชี้วัด

มีกระดานข้อมูลดิจิทัลของภาครัฐที่สามารถติดตามจำนวนธุรกรรมงานบริการภาครัฐที่ปรับเปลี่ยนเป็นดิจิทัลได้ภายในปี ๒๕๖๖ และงานบริการภาคประชาชนของภาครัฐต้องปรับเปลี่ยนเป็นดิจิทัลทั้งหมดภายในปี ๒๕๗๐

แนวทางพัฒนา

๑. การขับเคลื่อนสังคมและเศรษฐกิจไทยด้วยดิจิทัล

(๑) พัฒนาบริการและแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการปรับระบบการบริหารจัดการภาครัฐให้เป็นรัฐบาลดิจิทัลเต็มรูปแบบ

(๒) ส่งเสริมและพัฒนาผู้ประกอบการในประเทศให้สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัล รวมถึงนำอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะมาใช้ในการผลิตสินค้าและบริการ

(๓) ส่งเสริมการใช้ประโยชน์จากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัลในการดำรงชีพ รวมทั้งการรู้เท่าทันถึงภัยที่มากับสื่อสมัยใหม่ และทักษะพื้นฐานที่จะไม่ตกเป็นเหยื่อของข่าวลวง

๒. อุตสาหกรรมดิจิทัลในประเทศที่สามารถแข่งขันได้

(๑) พัฒนาและยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันของผู้ผลิต ผู้พัฒนา ผู้ออกแบบและสร้างระบบในอุตสาหกรรมและบริการดิจิทัลภายในประเทศ โดยนำร่องจากสาขาเกษตร การแพทย์และสุขภาพ การท่องเที่ยว ศิลปวัฒนธรรม และการบริหารจัดการภาครัฐในระดับท้องถิ่น

(๒) ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาซอฟต์แวร์พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ และการสร้างดิจิทัลคอนเทนต์สร้างสรรค์ที่มีการนำศิลปวัฒนธรรม วิถีชีวิต แหล่งท่องเที่ยวไทย ฯลฯ ไปใช้ประโยชน์ในเชิงสร้างสรรค์ซึ่งจะช่วยสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจในทุกมิติ

๓. การพัฒนาระบบนิเวศเพื่อสนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมอิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะ อุตสาหกรรม และบริการดิจิทัล

(๑) พัฒนากำลังคนเพื่อรองรับกับการปรับตัวทางเทคโนโลยีในอนาคตของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมและบริการต่าง ๆ รวมถึงอุตสาหกรรมอิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะ

(๒) ผลักดันให้มีการพัฒนาระบบป้องกันความเสี่ยงด้านไซเบอร์ของประเทศที่สอดคล้องกับหลักสากล

๔. การพัฒนาระบบนิเวศให้เอื้ออำนวยต่อการทำธุรกิจและการยกระดับความสามารถในการแข่งขันของวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม

๕. การพัฒนาแพลตฟอร์มเชื่อมโยงฐานข้อมูลวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม และส่งเสริมให้วิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมเข้าสู่ระบบ

(๑) จัดให้มีระบบไอดีเดียวของวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม และส่งเสริมให้วิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมใช้ในการทำธุรกรรมผ่านระบบดิจิทัล ลดขั้นตอนและปริมาณเอกสารที่ผู้ประกอบการต้องใช้ในการติดต่อธุรกรรมกับภาครัฐ

(๒) พัฒนาพอร์ทัลกลางเชื่อมโยงข้อมูลของวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม

(๓) พัฒนาระบบคลังข้อมูลและความรู้สำหรับให้บริการวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม

๖. จัดให้มีกลไกทางการเงินที่เหมาะสมกับลักษณะเฉพาะของวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม

แผนกลยุทธ์รายหมุดหมายมิติโอกาสและความเสมอภาคทางเศรษฐกิจและสังคม

หมุดหมายที่ ๘ ไทยมีพื้นที่และเมืองอัจฉริยะที่น่าอยู่ ปลอดภัย เติบโตได้อย่างยั่งยืน

แนวทางพัฒนา

๑. พัฒนาระบบข้อมูลสารสนเทศเพื่อการพัฒนาพื้นที่และเมืองร่วมกันระหว่างภาครัฐ เอกชนและประชาชน

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

การขับเคลื่อนโมเดลการพัฒนาเศรษฐกิจชีวภาพ เศรษฐกิจหมุนเวียน เศรษฐกิจสีเขียว เพื่อเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน และเพื่อให้ดัชนีการหมุนเวียนวัสดุสำหรับผลิตภัณฑ์เป้าหมาย (พลาสติก, วัสดุก่อสร้าง, เกษตร-อาหาร) เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ ๑๐ ในปี ๒๕๗๐ และปริมาณขยะต่อหัวในปี ๒๕๗๐ ลดลงจากปี ๒๕๖๐ ร้อยละ ๑๐

แนวทางพัฒนา

๑. การพัฒนาอุตสาหกรรมและบริการตามหลักเศรษฐกิจหมุนเวียนและสังคมคาร์บอนต่ำ

๒. การฟื้นฟูทรัพยากรธรรมชาติและเพิ่มประสิทธิภาพการใช้ทรัพยากรอย่างชาญฉลาดบนหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

๓. การใช้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในการบริหารจัดการความเสี่ยงจากภัยธรรมชาติและการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ

แผนกลยุทธ์รายหมุดหมายมิติปัจจัยผลักดันการพลิกโฉมประเทศ

หมุดหมายที่ ๑๒ ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

การเติบโตของนวัตกรรมแหล่งความรู้ระดับโลกออนไลน์ที่มีต้นทุนและราคาต่ำ วงจรชีวิตของความรู้สั้นลง โดยเฉพาะด้านดิจิทัลและเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงเร็ว วัยแรงงานเผชิญความท้าทายจากการขาดกำลังคนทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพ โดยเฉพาะความสามารถในงานหรือขีดความสามารถตามตำแหน่งงาน ทักษะในการใช้ชีวิต

แนวทางพัฒนา

๑. ปรับรูปแบบการทำงาน ในการใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์สูงสุด มีความคล่องตัวในการทำงานได้ทุกที่ และสร้างวัฒนธรรมการทำงานในทุกองค์กรที่ส่งเสริมให้คนเก่งได้แสดงความสามารถและแข่งขันอย่างเป็นธรรม

๒. ส่งเสริมผู้ประกอบการในการสร้างนวัตกรรม เพื่อต่อยอดสนับสนุนการสร้างมูลค่าเพิ่มของอุตสาหกรรมในอนาคต

หมุดหมายที่ ๑๓ ไทยมีภาครัฐที่ทันสมัย มีประสิทธิภาพ และตอบโจทย์ประชาชน

โครงสร้างพื้นฐานและกระบวนการทำงานของหน่วยงานของรัฐยังไม่สนับสนุนการทำงานรัฐบาลดิจิทัลแบบครบวงจร โดยหน่วยงานของรัฐขาดการจัดเก็บและการเชื่อมโยงข้อมูลในรูปแบบดิจิทัลที่เป็นระบบและบูรณาการ ส่งผลให้การจัดเก็บข้อมูลมีความซ้ำซ้อน กระจัดกระจาย ไม่มีการจัดกลุ่ม จัดหมวดหมู่ ข้อมูลไม่มีคุณภาพ ไม่มีมาตรฐาน ไม่ถูกต้องครบถ้วน ไม่เป็นปัจจุบัน และไม่อยู่ในรูปแบบที่พร้อมต่อการใช้งานโดยเฉพาะกระบวนการขอใช้ข้อมูลซับซ้อนและใช้เวลานาน รวมถึงข้อมูลทรัพยากรต่าง ๆ ของภาครัฐเพื่อการพัฒนาประเทศยังขาดการบูรณาการและการบริหารอย่างเป็นระบบในขณะเดียวกัน บุคลากรไม่สามารถปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยีดิจิทัล ระบบการจ้างงานภาครัฐไม่ดึงดูดคนรุ่นใหม่ที่มีศักยภาพ ทั้งในมิติระบบการสรรหา ค่าตอบแทน การบริหารผลการทำงาน ความก้าวหน้าในอาชีพ หรือการประเมินศักยภาพ

แนวทางพัฒนา

๑. การปรับเปลี่ยนภาครัฐเป็นรัฐบาลดิจิทัลที่ใช้ข้อมูลในการบริหารจัดการเพื่อการพัฒนาประเทศ

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

(๒) ปรับเปลี่ยนกระบวนการทำงานภาครัฐเป็นดิจิทัล โดยออกแบบกระบวนการทำงานใหม่ ยกเลิกการใช้เอกสารและขั้นตอนการทำงานที่หมดความจำเป็นหรือมีความจำเป็นน้อย นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ตลอดกระบวนการทำงาน

(๓) การสร้างระบบบริหารภาครัฐที่ส่งเสริมการปรับเปลี่ยนและพัฒนาบุคลากร ให้มีทักษะที่จำเป็นในการให้บริการภาครัฐดิจิทัล และปรับปรุงกฎหมาย ระเบียบ มาตรการภาครัฐให้เอื้อต่อการพัฒนาประเทศ

๒.๒.๓ นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยความมั่นคงแห่งชาติ (พ.ศ. ๒๕๖๖ –๒๕๗๐)

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

การแสวงประโยชน์จากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและนวัตกรรม การจัดการระบบแพลตฟอร์ม การวิเคราะห์และเข้าถึงข้อมูลขนาดใหญ่ การใช้ประโยชน์จากปัญญาประดิษฐ์ หุ่นยนต์ และระบบอัตโนมัติ เพื่อป้องกันการโจมตีโครงสร้างพื้นฐาน การจารกรรมข้อมูล การสอดแนม การก่ออาชญากรรมทางไซเบอร์ และอาชญากรรมข้ามชาติรูปแบบอื่น ๆ

การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างฉับพลัน (Disruptive Technology) การก่ออาชญากรรมทางไซเบอร์ที่มีลักษณะไร้ตัวตน (Invisible) ไร้พรมแดน (Borderless) และนิรนาม (Anonymous) จึงต้องมีการส่งเสริมความร่วมมือกับประชาคมระหว่างประเทศในการป้องกันและแก้ไขภัยคุกคามทางไซเบอร์ ทั้งจากรัฐ (States) และตัวแสดงที่มิใช่รัฐ (Non-State Actors) ที่ใช้ช่องทางของเทคโนโลยีและนวัตกรรมไปใช้ในการก่อการร้ายและอาชญากรรมทางไซเบอร์

วิสัยทัศน์

"ประเทศชาติมีเสถียรภาพ ประชาชนอยู่ดีมีสุข ปลอดภัยจากภัยคุกคามทุกรูปแบบ มีศักยภาพบริหารจัดการความมั่นคงแบบองค์รวม และรักษาไว้ซึ่งผลประโยชน์แห่งชาติอย่างยั่งยืน"

นโยบายที่เกี่ยวข้อง จำนวน ๑ นโยบาย จาก ๑๗ นโยบาย คือ

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

๔. การส่งเสริมและพัฒนาขีดความสามารถขององค์กรและบุคลากรทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องให้มีความรู้ความชำนาญด้านไซเบอร์ รวมทั้งส่งเสริมการเผยแพร่ความรู้ และการสร้างความตระหนักรู้ถึงความสำคัญของภัยคุกคามทางไซเบอร์

๕. การส่งเสริมความร่วมมือระหว่างหน่วยงานภายในและการส่งเสริมความร่วมมือระหว่างประเทศ ทั้งในระดับทวิภาคี และพหุภาคี

๒.๓ แผนระดับที่ ๓ (เฉพาะที่เกี่ยวข้อง)

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

ประเทศไทยขับเคลื่อนการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ตามยุทธศาสตร์ของนโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐) แต่สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙ ส่งผลให้ประเทศไทยจำเป็นต้องมีการทบทวนและปรับทิศทางเป้าหมายยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ให้สอดคล้องกับพลวัตและสถานการณ์ดังกล่าว และให้สอดรับกับการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลในอนาคตประเทศไทยให้ทันต่อบริบทการพัฒนาทางเศรษฐกิจและสังคมที่กำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัลที่สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาประเทศทุกด้าน

สถานการณ์ทางเศรษฐกิจ

การเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม คุณภาพชีวิต และวัฒนธรรม การศึกษาสถานการณ์และประเด็นด้านดิจิทัลในบริบทโลกปัจจุบันมีความสำคัญต่อการพัฒนาด้านดิจิทัลของประเทศการเติบโตของเศรษฐกิจแพลตฟอร์ม (Platform economy) และเศรษฐกิจแบบแบ่งปัน (Sharing Economy) การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) ภาครัฐสามารถใช้ประโยชน์จากการวิเคราะห์ข้อมูลในการออกแบบนโยบายเพื่อการพัฒนาระบบบริการและความเป็นอยู่ของประชาชนในแต่ละประเทศ และปรับตัวประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) และเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง

(Internet of Things: IoT) ทั้งนี้ แนวโน้มการพัฒนาทางเทคโนโลยี (Technology Trends) ที่สำคัญและมีผลกระทบโดยตรงต่อบริบทประเทศไทยในปัจจุบันมี ๖ แนวโน้มทางเทคโนโลยีดิจิทัลที่สำคัญ ดังนี้

- **Next Generation Telecom**: การพัฒนาทางเทคโนโลยีสื่อสารโทรคมนาคมสมัยใหม่ จากเทคโนโลยี 5G ไปสู่ 5.5G และ 6G เทคโนโลยีอวกาศ LEO Constellation การเชื่อมต่อกับสรรพสิ่ง (IoT) Distributed Cloud และ Edge Computing
- **AI ML and Quantum**: เทคโนโลยี AI/ML จะเป็นพื้นฐานสำคัญในบริการดิจิทัลหลากหลายรูปแบบในอนาคต ประกอบกับเทคโนโลยี Quantum Computing ที่จะช่วยให้การวิเคราะห์ประมวลผลข้อมูลขั้นสูงสามารถทำได้ง่ายและรวดเร็วมากยิ่งขึ้น
- **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
- **Decentralized Technology: Blockchain** จะเป็นพื้นฐานของ Web 3.0 เกิดการพัฒนาบริการดิจิทัลและแอปพลิเคชัน ในลักษณะ Distributed Architecture ที่หลากหลาย และแพร่หลาย เช่น DeFi NFT และ Decentralized Social Network
- **Digital Resilience**: ผลพวงจากพัฒนาการทางเทคโนโลยีดิจิทัลจะทำให้เกิดการสร้างกฎเกณฑ์ และระบบเพื่อป้องกันและรับมือกับภัยคุกคามในโลกดิจิทัลมากยิ่งขึ้น

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

๒. เศรษฐกิจของผู้สร้าง (Creator Economy) เป็นโอกาสในการสนับสนุนและผลักดันแพลตฟอร์มตลาดและเครื่องมือที่ทำให้การแสดงออกเชิงสร้างสรรค์และการเป็นผู้ประกอบการเพื่อขับเคลื่อนธุรกิจด้วยการเพิ่มขีดความสามารถ

๓. การขับเคลื่อนด้วยข้อมูล (Data Driven) เพื่อกำหนดแนวทางในการปรับเปลี่ยนกระบวนการทำงาน ด้วยการใช้ Digital เต็มรูปแบบ

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

ยุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง จำนวน ๔ ยุทธศาสตร์ จาก ๖ ยุทธศาสตร์

ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลประสิทธิภาพสูงให้ครอบคลุมทั่วประเทศ

การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานของภาครัฐและผู้ประกอบการเอกชนให้รองรับบริการดิจิทัลรูปแบบใหม่ (New Digital Platform) โครงการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานเพื่อรองรับแพลตฟอร์มสำหรับบริการดิจิทัลที่หลากหลาย เช่น เศรษฐกิจแบ่งปันสำหรับคนไทยและในชุมชนท้องถิ่น (Sharing Economy) โดย ๑. ลดการพึ่งพาการใช้แพลตฟอร์มของต่างชาติ ๒. นำเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาประยุกต์ใช้บนโครงสร้างพื้นฐานบริการดิจิทัล

ยุทธศาสตร์ที่ ๒ ขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

การขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นการเร่งส่งเสริมเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Economy Acceleration) โดยมุ่งเน้นการสร้างระบบนิเวศสำหรับธุรกิจดิจิทัล (Digital Business Ecosystem) ควบคู่กับการพัฒนาระบบโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลและการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงธุรกิจ เพื่อเพิ่มมูลค่าและขีดความสามารถทางการแข่งขันในการดำเนินกิจกรรมทางเศรษฐกิจของวิสาหกิจและเกษตรกร รวมถึงการพัฒนาให้ประเทศไทยกลายเป็นจุดหมายของการท่องเที่ยวที่มีคุณภาพ 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) แพลตฟอร์มหรือแอปพลิเคชันช่องทางในการเข้าถึงบริการที่อำนวยความสะดวกให้แก่นักท่องเที่ยวแบบเบ็ดเสร็จ เชื่อถือได้ และปลอดภัย เช่น การจองโรงแรม การจองตั๋ว

เครื่องบิน เรือ รถไฟ รวมทั้งข้อมูลของแหล่งท่องเที่ยวเชิงลึก ที่เปิดให้ประชาชนในชุมชนเข้ามาให้ข้อมูล และเพิ่มช่องทางในการประชาสัมพันธ์ ซึ่งเป็นการขยายผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลภายในธุรกิจชุมชน นำไปสู่การพัฒนาการท่องเที่ยวผ่านสื่อออนไลน์ที่นำเสนอในรูปแบบที่ดึงดูด อาทิ การใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (VR) เป็นต้น

๒. พัฒนาเชื่อมโยงระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ เกิดการเชื่อมโยงและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาบริการ และปรับปรุงด้านการตลาด อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวไทยมีการนำเทคโนโลยี และนวัตกรรมทางด้านดิจิทัลมาพัฒนา ยกระดับธุรกิจการท่องเที่ยวให้มีคุณภาพสูง และสร้างมูลค่าเพิ่ม ตลอดจนสามารถสร้างประเทศไทยให้เป็นจุดหมายของการท่องเที่ยวที่มีคุณภาพ สะดวกสบาย และปลอดภัย ด้วยระบบการท่องเที่ยวอัจฉริยะ ซึ่งหากสามารถพัฒนาการท่องเที่ยวไทยได้จะทำให้เศรษฐกิจโดยรวมของประเทศไทยได้รับการขับเคลื่อนให้มีการเติบโต และสร้างรายได้ให้แก่ประชาชน เพื่อเป็นการยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนได้ในระยะยาว

แนวทางการขับเคลื่อน

๑. ขยายผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในธุรกิจชุมชนและการพัฒนาการท่องเที่ยวผ่านสื่อออนไลน์ที่นำเสนอในรูปแบบที่ทันสมัย ดึงดูดความสนใจ พร้อมทั้งจัดทำช่องทางในการเข้าถึงบริการที่อำนวยความสะดวกให้แก่นักท่องเที่ยวแบบเบ็ดเสร็จ

๒. ส่งเสริมการประชาสัมพันธ์ที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวต่างชาติให้เข้ามาเที่ยวในประเทศไทย โดยนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาพัฒนาสร้างโลกเสมือนจริง (Metaverse)

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	▪ พัฒนาต่อยอดแพลตฟอร์ม Entry Thailand ให้มีช่องทางในการเข้าถึงบริการ	▪ ก่อให้เกิดความประทับใจของนักท่องเที่ยวในการใช้งานและสามารถ	▪ หน่วยงานสนับสนุน: ➢ สำนักงานพัฒนา

โดยบูรณาการจากฐานข้อมูลกลาง	ที่อำนวยความสะดวกให้แก่นักท่องเที่ยวแบบเบ็ดเสร็จ เชื่อถือได้ และปลอดภัย เช่น การจองโรงแรม การจองตั๋วเครื่องบิน เรือ รถไฟ รวมทั้งข้อมูลของแหล่งท่องเที่ยวเชิงลึก ที่เปิดให้ประชาชนในชุมชนเข้ามาให้ข้อมูล และเพิ่มช่องทางในการประชาสัมพันธ์ อีกทั้งยังเป็นการรวบรวมข้อมูลและนำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อพัฒนาการท่องเที่ยวไทยในอนาคต	พัฒนาการทำการตลาดการท่องเที่ยวไทยได้	รัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) ➢ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล ➢ ภาคเอกชนที่เกี่ยวข้อง
๓. โครงการ Thailand Metaverse Tourism	▪ สร้างโลกเสมือนจริงให้ผู้ใช้สามารถท่องเที่ยวไปสถานที่ต่าง ๆ ในประเทศไทยได้ เพื่อดึงดูดความสนใจและเป็นการช่วยประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวให้นักท่องเที่ยวมาเที่ยวสถานที่จริงในประเทศไทย และสามารถแสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมในท้องถิ่น	▪ ทำให้การสื่อสารการตลาดการท่องเที่ยวไทยมีประสิทธิภาพและโดดเด่น สามารถมอบข้อมูลด้านการท่องเที่ยวด้วยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก และกระบวนการคิดเชิงนวัตกรรม	▪ หน่วยงานหลัก: ➢ การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ➢ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ▪ หน่วยงานสนับสนุน: ➢ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล

ยุทธศาสตร์ที่ ๔ ปรับเปลี่ยนภาครัฐสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล

การปรับเปลี่ยนภาครัฐสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัลมุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในกระบวนการทำงานและการให้บริการภาครัฐ สร้างบริการของภาครัฐที่มีธรรมาภิบาล สามารถให้บริการประชาชนแบบเบ็ดเสร็จ ณ จุดเดียวผ่านระบบเชื่อมโยงข้อมูลอัตโนมัติ และมีแพลตฟอร์มกลางเชื่อมโยงข้อมูลบริการระหว่างหน่วยงานของภาครัฐ เพื่อให้อำนวยความสะดวกให้ผู้ใช้บริการและสามารถให้บริการแก่ประชาชนทุกคนอย่างเท่าเทียม ทั้งยังสามารถตอบสนองความ

ต้องการของทุกภาคส่วนได้อย่างแท้จริง ทั้งภาคประชาชน ภาคเอกชนและภาครัฐด้วยกัน ตลอดจนมีกฎหมายและกฎระเบียบที่เอื้อต่อการเอื้อต่อการดำเนินงานด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลและทำให้การเปิดเผยข้อมูลของภาครัฐที่ไม่กระทบต่อสิทธิส่วนบุคคลและความมั่นคงของชาติ ปรับลดระเบียบขั้นตอนในกระบวนการออกกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ให้มีความยืดหยุ่นเพื่อให้สามารถออกกฎหมายและบังคับใช้ทันต่อความก้าวหน้าของเทคโนโลยี การทบทวนหรือปรับปรุงมาตรการเรื่องฐานข้อมูล เพื่อผลักดันไปสู่การขับเคลื่อนรัฐบาลดิจิทัลด้วยข้อมูล (Open and Data Driven Government)

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

เป้าหมาย

การให้บริการภาครัฐที่มีประสิทธิภาพสูงเข้าถึงได้ง่าย สามารถตอบสนองความต้องการประชาชนในรูปแบบดิจิทัลแบบเบ็ดเสร็จ

ตัวชี้วัด

๑. ประชาชนมีความพึงพอใจต่อบริการออนไลน์ภาครัฐไม่น้อยกว่า ร้อยละ ๙๐

๒. บุคลากรภาครัฐทุกระดับมีทัศนคติและทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสม พร้อมปฏิบัติงาน

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

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

แนวทางการพัฒนา

๑. พัฒนาบริการภาครัฐที่สะดวก และเข้าถึงง่ายผ่านแพลตฟอร์มบริการดิจิทัลภาครัฐ ในรูปแบบที่รองรับความต้องการทุกกลุ่ม

๒. จัดให้มีระบบ หรือแพลตฟอร์มดิจิทัล สนับสนุนการเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างหน่วยงานภาครัฐ เปิดเผยและแลกเปลี่ยนข้อมูลเปิดภาครัฐให้แก่ภาคประชาชนและภาคธุรกิจเอกชน รวมทั้งเปิดให้ทุกภาคส่วนได้ตรวจสอบ และแสดงความคิดเห็น

๓. จัดกลุ่ม (Cluster) หน่วยงานเพื่อเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างหน่วยงานภาครัฐ ควบคู่กับการกำหนดขั้นตอน และมาตรฐานที่เกี่ยวข้องในการเชื่อมโยงข้อมูลเข้าสู่ระบบหรือแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างหน่วยงานภาครัฐ

๔. ให้ประชาชนมีส่วนร่วมในกระบวนการยกร่าง กฎหมาย นโยบายสาธารณะต่าง ๆ 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. ปรับปรุงขั้นตอนการดำเนินงานในทุก ๆ กระบวนการทำงาน และการให้บริการของหน่วยงานภาครัฐสู่กระบวนการดิจิทัล

๘. สร้าง e-Government Platform ให้หน่วยงานราชการใช้เป็นมาตรฐานเดียวกันและสามารถเชื่อมโยงถึงกันบูรณาการข้อมูลระหว่างหน่วยงานได้

แนวทางการขับเคลื่อนมาตรการการเชื่อมโยงข้อมูล

๑. ผลักดันให้ประชาสัมพันธ์เรื่องการทิศทางของกระบวนการทำงานภาครัฐโดยภาครัฐปรับปรุงระบบการทำงานให้ทันสมัยพร้อมให้บริการและรับบริการแบบรวมจุดเดียว (One Stop Service) อย่างสมบูรณ์

๒. ส่งเสริมให้ทุกหน่วยงานทำตามมาตรฐานกลางในการจัดเก็บข้อมูล โดยมีหน่วยงานกลางสร้างมาตรฐานกลางควบคุมวิธีจัดลำดับความสำคัญของข้อมูล และตรวจสอบความถูกต้องผ่านระบบเทคโนโลยีดิจิทัล

๓. จัดทำศูนย์รวบรวมข้อมูลกลาง โดยแต่ละหน่วยงานให้ความร่วมมือในการเผยแพร่ข้อมูล เพื่อให้สามารถบูรณาการข้อมูลของแต่ละหน่วยงาน นำมาสู่การต่อยอดเป็นข้อมูลพื้นฐานให้แก่ปัญญาประดิษฐ์

๔. ส่งเสริมให้ประชาชนมีส่วนร่วม แสดงความคิดเห็น สามารถตรวจข้อมูลได้โดยหน่วยงานรัฐร่วมกันจัดทำศูนย์กลางการเปิดเผยข้อมูลที่ครบถ้วนของภาครัฐให้แก่ประชาชน และภาคเอกชนพร้อมทั้งเปิดช่องทางรับฟังความคิดเห็นของประชาชน

๕. พัฒนาระบบการเปิดเผยข้อมูลให้เป็นรูปแบบที่พร้อมใช้งาน สามารถนำข้อมูลไปใช้ต่อได้สะดวก

ตัวอย่างโครงการขับเคลื่อนสำคัญ

โครงการสำคัญ	แนวทางการดำเนินงาน	เป้าหมาย	หน่วยงาน
๑. โครงการผลักดันให้เกิดธรรมาภิบาลข้อมูล	ผลักดันให้หน่วยงานภาครัฐทุกหน่วยงานนำมาตรฐานกลางของการเปิดเผยธรรมาภิบาลข้อมูลไปปรับใช้	▪ ทุกหน่วยงานระดับกรม สามารถกำกับดูแลข้อมูลได้ตามหลักมาตรฐานธรรมาภิบาลข้อมูล	▪ หน่วยงานหลัก: ➢ สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ▪ หน่วยงานสนับสนุน: ➢ หน่วยงานรัฐกระทรวงทั้ง ๒๐ กระทรวง
๒. โครงการเปิดเผยเชื่อมโยงและแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างหน่วยงาน	▪ สร้างระบบการเปิดเผยข้อมูลที่มีความละเอียดและมาตรฐานเดียวกัน	▪ เกิดความเชื่อมโยงของข้อมูลและทำให้ข้อมูลระหว่าง	▪ หน่วยงานหลัก: ➢ สำนักงานพัฒนา

ภาครัฐ ภาคเอกชน ทั้งในและต่างประเทศ	ในทุกหน่วยงาน ▪ จัดหาหน่วยงานที่รับผิดชอบในการรวบรวม จัดหมวดหมู่ และเป็นสื่อกลางช่วยประสานข้อมูลระหว่างหน่วยงาน (Data Agency)	หน่วยงานเกิดความโปร่งใสตลอดจนประชาชนสามารถมีส่วนร่วมในการตรวจสอบการทำงานของหน่วยงานต่าง ๆ	รัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) ▪ หน่วยงานสนับสนุน: ➢ หน่วยงานรัฐกระทรวงทั้ง ๒๐ กระทรวง ➢ หน่วยงานเอกชนที่เกี่ยวข้อง

แนวทางการขับเคลื่อนการการพัฒนาระบบเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างหน่วยงานของภาครัฐ (Common Digital Government Platform)

ในปัจจุบัน หน่วยงานรัฐแต่ละหน่วยงานมีแพลตฟอร์ม ระบบ หรือแอปพลิเคชันในการทำงานของตนเอง แต่ยังไม่มีการเปิดเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างหน่วยงานผ่านแพลตฟอร์มกลาง ทำให้การประมวลผลข้อมูลของแต่ละหน่วยงานมีรูปแบบที่แตกต่างกัน เมื่อนำข้อมูลมาเปรียบเทียบกัน จะต้องใช้เวลาในการเรียบเรียงข้อมูลอีกครั้ง การทำงานจึงล่าช้า รัฐจึงต้องสนับสนุนให้เกิดการพัฒนาระบบเชื่อมโยงข้อมูลผ่านแพลตฟอร์มที่มีมาตรฐานการรายงานผลเป็นรูปแบบเดียวกัน เพื่อให้ทุกหน่วยงานสามารถดึงข้อมูลภายในจากระบบได้สะดวก ลดขั้นตอนการประมวล ประหยัดเวลาการทำงาน และเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานโดยรวม

๑. สนับสนุนให้เกิดการเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างหน่วยงานภาครัฐทั้งระบบผ่านการพัฒนาระบบโครงข่ายเชื่อมโยงและถ่ายโอนข้อมูลด้านการบริหารราชการ นำไปสู่การเป็นศูนย์กลางเชื่อมโยงข้อมูล เพื่อให้หน่วยงานทุกภาคส่วน รวมไปถึงประชาชนและภาคเอกชนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้

๒. ลดอุปสรรคทางด้านเทคนิคในกระบวนการดำเนินงานด้านดิจิทัลของหน่วยงานรัฐ โดยปรับปรุงระบบการจัดการข้อมูลที่จะเชื่อมโยงกับฐานข้อมูลของโครงข่ายให้สอดคล้องกับมาตรฐานสากล เพื่อก่อให้เกิดความเชื่อมโยงระหว่างหน่วยงานรัฐที่มีประสิทธิภาพสูงสุด

๓. ส่งเสริมให้รัฐบาลผ่อนคลายมาตรการความร่วมมือในเรื่องการสร้างแพลตฟอร์มกลาง โดยเปิดให้ภาคเอกชนที่มีความเชี่ยวชาญมาร่วมออกแบบแพลตฟอร์มกลาง

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 เพื่อสร้างผู้ประกอบการอัจฉริยะที่มีความรู้ความสามารถในการ

ต่อยอด สามารถนำเทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรมดิจิทัลไปประยุกต์ใช้กับการดำเนินงานได้ตลอดกระบวนการผลิตและบริการ รวมถึงการจัดการและการตลาดให้เกิดประโยชน์สูงสุด

๒. การส่งเสริมให้เกิดการวิจัยและพัฒนาทางดิจิทัล (Digital R&D) นักวิจัยและนักพัฒนานวัตกรรมด้านดิจิทัลได้รับการสนับสนุนทุนวิจัย และส่งเสริมศักยภาพในด้านเทคโนโลยีดิจิทัลขั้นสูงอย่างต่อเนื่อง

๓. การส่งเสริมให้ประชาชนทั่วประเทศมีทักษะทางดิจิทัล (Digital Skills for All) การสร้างทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลขั้นพื้นฐานให้แก่ บุคลากรผู้ทำงานในทุกสาขาเพื่อให้เกิดการนำเอาเทคโนโลยีดิจิทัลไปใช้เพิ่มประสิทธิภาพการทำงานให้ดีมากยิ่งขึ้นในทุกสาขาอาชีพ ซึ่งเป็นสิ่งที่รัฐสามารถสนับสนุนได้ด้วยการออกมาตรการเชิงปฏิบัติ และดำเนินโครงการสำคัญ ที่จะช่วยขับเคลื่อนให้ประชาชนทั่วประเทศมีทักษะความรู้ด้านดิจิทัล

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 12: Responsible consumption and production)

หลักคิดนำทางการจัดทำแผน

๑. การใช้ข้อมูลร่วมกัน (Data Sharing) สนับสนุนให้เกิดการใช้ข้อมูลร่วมกันระหว่างหน่วยงานรัฐผ่านการมุ่งพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานของการใช้ข้อมูลร่วมกัน เช่น มาตรฐานข้อมูล (Data Standard) แนวทางการสร้าง API (API Guidance) และข้อตกลงการใช้เทมเพลตข้อมูลร่วมกัน (Template Data Sharing Agreement)

๒. สร้างธรรมาภิบาลและการทำงานร่วมกัน (Governance and Cooperation on Digital Transformation) จัดทำโครงการต้นแบบ (Engagement Project) ร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างโอเพนซอร์ส เครื่องมือดิจิทัล (Digital Tools Open Source) หรือโครงสร้างพื้นฐานร่วม ให้หน่วยงานอื่นสามารถนำโอเพนซอร์สเครื่องมือดิจิทัลไปใช้พัฒนางานบริการภาครัฐของหน่วยงานตนเองต่อไป

๓. ให้บริการสาธารณะด้วยช่องทางดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบและมีประสิทธิภาพ (Digital by Default) พัฒนาบริการดิจิทัลตั้งแต่กระบวนการต้นทางที่สะดวกและใช้งานง่ายสำหรับประชาชนทุกกลุ่มเพื่อให้ช่องทางดิจิทัลกลายเป็นช่องทางหลักในการรับบริการและทำธุรกรรมกับภาครัฐ

๔. หลักการครั้งเดียว (Once Only Principle) ประชาชนและภาคธุรกิจต้องสามารถข้าถึงบริการดิจิทัลภาครัฐทั้งกระบวนการได้อย่างครบวงจร โดยการให้ข้อมูลกับภาครัฐเพียงครั้งเดียว

๕. สามารถทำงานร่วมกันได้ (Interoperable) บริการดิจิทัลของรัฐที่มีความเกี่ยวข้องกันต้องได้รับการออกแบบให้สามารถทำงานร่วมกันได้อย่างราบรื่น

๖. เปิดกว้างและโปร่งใส (Open and Transparent) หน่วยงานภาครัฐต้องมีการแบ่งปันข้อมูลระหว่างกันและเปิดเผยข้อมูลเปิดภาครัฐโดยไม่ต้องร้องขอ ซึ่งประชาชนและภาคธุรกิจสามารถเข้าถึงได้โดยง่าย

๗. ทักษะดิจิทัลของบุคลากรภาครัฐ (Digital Skill) มุ่งขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงสู่ดิจิทัลของหน่วยงาน

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. ประชาชนทุกกลุ่มทั่วประเทศสามารถเข้าถึงและใช้บริการดิจิทัลภาครัฐได้

แนวทางพัฒนา

๑. สร้างแพลตฟอร์มการจัดบริการแบบบูรณาการและบริการดิจิทัลภาครัฐ แบบเบ็ดเสร็จ ณ จุดเดียว (One-Stop Service)

๒. พัฒนาแพลตฟอร์มการบริการประชาชนแบบเบ็ดเสร็จ

๓. เชื่อมโยงแลกเปลี่ยนข้อมูลแบบอัตโนมัติผ่านศูนย์แลกเปลี่ยนข้อมูลกลางหรือระหว่างหน่วยงาน

๔. เผยแพร่/ประชาสัมพันธ์บริการให้ประชาชนทราบอย่างทั่วถึง

๕. ติดตามและประเมินผลความพึงพอใจของผู้ใช้บริการ และนำมาปรับปรุงประสิทธิภาพแพลตฟอร์มให้ดีขึ้น

ยุทธศาสตร์ที่ ๒ สร้างมูลค่าเพิ่มและอำนวยความสะดวกแก่ภาคธุรกิจ

เป้าหมาย

ผู้ประกอบการได้รับความสะดวกรวดเร็วในการใช้บริการดิจิทัลของภาครัฐ

แนวทางพัฒนา

โดยยุทธศาสตร์ที่ ๒ มีด้านที่เน้นความสำคัญ (Focus Area) ๔ ด้าน ได้แก่

๑. การส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (SMEs) มุ่งเน้นให้ภาคธุรกิจเข้าถึงการทำธุรกรรมกับภาครัฐ และเข้าถึงข้อมูลการส่งเสริมศักยภาพการเข่งขัน ผ่านแพลตฟอร์มได้อย่างครบถ้วนทั้งห่วงโซ่มูลค่า

๒. การเกษตร มุ่งเน้นให้เกษตรกรสามารถเข้าถึงข้อมูลทุกมิติผ่านแพลตฟอร์มกลางข้อมูลเกษตรกรรมของประเทศเพื่อใช้ประกอบการตัดสินใจในการผลิตให้เหมาะสมกับศักยภาพพื้นที่

๓. แรงงาน มุ่งเน้นให้ภาคแรงงานได้รับการพัฒนาทักษะ และยกระดับการคุ้มครองสวัสดิภาพ รวมถึงปรับสมดุลตลาดแรงงานไทยสู่ความยั่งยืนด้วยระบบบริการด้านแรงงานแบบครบวงจร และระบบวิเคราะห์ข้อมูลอัจฉริยะ

๔. การท่องเที่ยว มุ่งเน้นให้ธุรกิจท่องเที่ยวเข้าถึงข้อมูลทุกมิติผ่านระบบวิเคราะห์ข้อมูลท่องเที่ยวแบบครบวงจร และใช้ประโยชน์จากบริการดิจิทัล เพื่อยกระดับอุตสาหกรรมท่องเที่ยว

เป้าหมายและความท้าทายด้านการท่องเที่ยว และแนวโน้มสำคัญ

แผนการปฏิรูปประเทศด้านเศรษฐกิจ

เป้าหมายวาระปฏิรูป

การส่งเสริมและพัฒนาการท่องเที่ยวคุณภาพสูง

- ขับเคลื่อน Happy Model (กินดี อยู่ดี ออกกำลังกายดี แบ่งปันสิ่งดี ๆ)
- พัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ
- ส่งเสริมด้านที่พัก
- เพิ่มขีดความสามารถด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์
- สนับสนุนการท่องเที่ยวเรือสำราญทางน้ำ

การพัฒนาศักยภาพคนเพื่อเป็นพลังในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ

- Re-Skill กลุ่มคนในภาคอุตสาหกรรมและบริการ เช่น อบรมมัคคุเทศก์ให้มีความรู้ด้าน Wellness ที่ถูกต้องและครอบคลุมหลากหลายมิติที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวเชิงคุณภาพ รวมถึงพัฒนาทักษะด้านภาษาเพื่อรองรับนักท่องเที่ยวจากภูมิภาค

แนวโน้มสำคัญต่างๆ ที่เกิดขึ้น

- Smart Tourism
- การท่องเที่ยววิถีใหม่
- การท่องเที่ยวเมืองรอง
- การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและการป้องกันโรค (Medical tourism and Wellness)

เป้าหมายและความท้าทายในการบรรลุ SDGs

SDGs' Goal 8	ความเป็นไปได้	ความท้าทาย
8.9 ออกแบบและใช้นโยบายที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวที่ยั่งยืนที่จะสร้างงาน และส่งเสริมวัฒนธรรมและผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น ภายในปี 2573	• การพัฒนาแพลตฟอร์มบริการข้อมูลด้านการท่องเที่ยวไทย ทั้งเมืองหลักและเมืองรอง เพื่อส่งเสริมการจ้างงานและการพัฒนาทักษะดิจิทัล	▪ การบูรณาการข้อมูลด้านการท่องเที่ยว ▪ การกำกับดูแลการท่องเที่ยว ▪ การขาดงบประมาณ ▪ การเข้าถึงบริการดิจิทัลของประชาชน

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

ขาดระบบรวบรวมข้อมูลผู้ให้บริการ 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

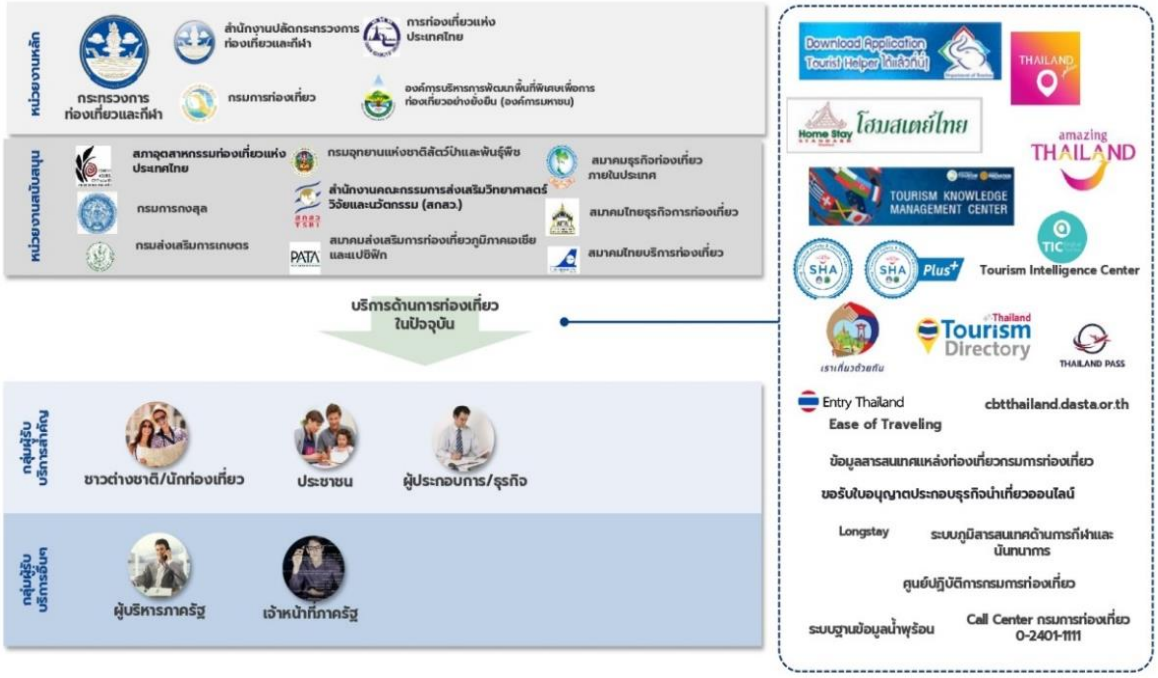
บางพื้นที่ขาดการเข้าถึงโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลหรือบรอดแบนด์ความเร็วสูง ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการใช้บริการดิจิทัลเพื่อการท่องเที่ยว เช่น GPS, การใช้ mobile banking

ความยุ่งยากในการขอใบอนุญาตประกอบกิจการด้านการท่องเที่ยว และทักษะดิจิทัลของผู้ประกอบการ

การส่งเสริมการท่องเที่ยวในเมืองรอง

การประชาสัมพันธ์/ส่งเสริมการท่องเที่ยวในเมืองรองและการท่องเที่ยวนอกฤดูกาลยังไม่ดีเท่าที่ควร นักท่องเที่ยวกระจุกตัวในพื้นที่ท่องเที่ยวเมืองหลักจำนวนมาก

หน่วยงานผู้เกี่ยวข้องและผู้รับบริการจากดิจิทัลภาครัฐด้านการท่องเที่ยว (Stakeholders)

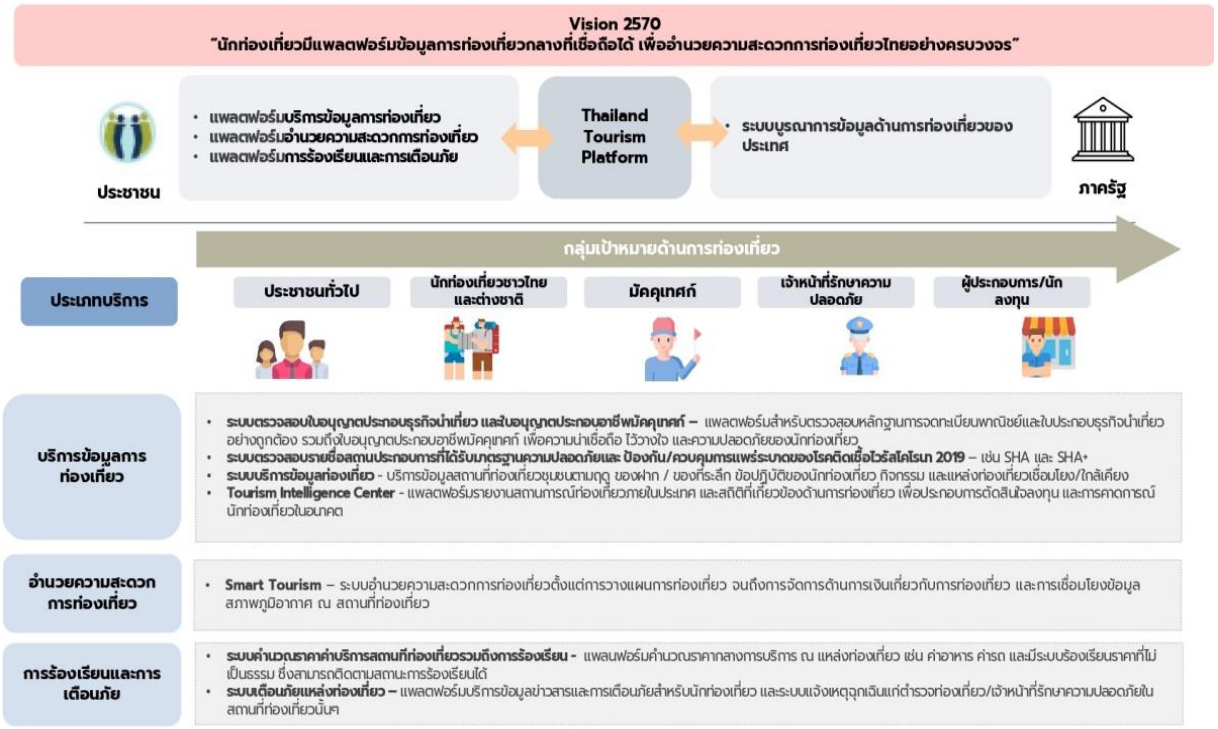


Maturity Model ของการพัฒนารัฐบาลดิจิทัลด้านการท่องเที่ยว

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 มีความพยายามในการปรับปรุงการท่องเที่ยว โดยพิจารณาความคิดริเริ่มด้านการท่องเที่ยวและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	• 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 Tourism Intelligence Center ผลผลิต

ระยะเวลา การดำเนินโครงการ ๓๖ เดือน

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

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 การแปลงคูปองต่าง ๆ สู่ Token Digital เพื่อเพิ่มสภาพคล่องให้ผู้ประกอบการท่องเที่ยว เป็นต้น

ผู้รับผิดชอบ ๑) การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ๒) สมาคมการท่องเที่ยวต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

ผลผลิต มีการศึกษาและออกแบบระบบสนับสนุนให้เกิดการซื้อขายสินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวบนโลกเสมือน

ระยะเวลา การดำเนินโครงการ ๓๖ เดือน

ยุทธศาสตร์ที่ ๓ ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชน และเปิดเผยข้อมูลเปิดภาครัฐ

เป้าหมาย

๑. ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการดำเนินงานภาครัฐ ที่มีความโปร่งใส ตรวจสอบได้ผ่านช่องทางที่หลากหลาย

๒. การเปิดเผยข้อมูลแก่สาธารณะโดยประชาชนไม่ต้องร้องขอ และประชาชนสามารถนำไปใช้ประโยชน์และมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น

แนวทางพัฒนา

๑. จัดให้มีระบบดิจิทัลที่สนับสนุนการเชื่อมโยง เปิดเผย และแลกเปลี่ยนข้อมูลภาครัฐ ที่เปิดให้ทุกภาคส่วนได้ติดตามและแสดงความคิดเห็น

๒. จัดให้มีคู่มือ (Guideline) ในการจัดการข้อมูลเปิดภาครัฐให้หน่วยงานสามารถจัดทำชุดข้อมูลเปิดภาครัฐที่ปลอดภัย (Secure by Design) และไม่ละเมิดข้อมูลส่วนบุคคล ภาครัฐจะต้องจัดให้มีมาตรฐาน และแนวทางการปฏิบัติในการจัดทำข้อมูลเปิดภาครัฐให้ทุกหน่วยงานราชการทั้งในระดับส่วนกลางและภูมิภาคที่เป็นมาตรฐานเดียวกัน

๓. จัดให้มีช่องทางรับฟังความคิดเห็นในการกำหนดนโยบาย กฎหมาย กฎระเบียบ และส่งเสริมการนำความเห็นประชาชนไปสู่การพัฒนาบริการจริงรายพื้นที่ (Strong from the Bottom)

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

๒. พัฒนาแพลตฟอร์มกลางและโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัลสำรับหน่วยงานภาครัฐ ให้สามารถทำงานได้อย่างต่อเนื่อง (Seamless)

๓. การยกระดับทักษะด้านดิจิทัล และวัฒนธรรมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของบุคลากรภาครัฐ จัดให้มีหลักสูตรกลางสำหรับการพัฒนาและยกระดับทักษะดิจิทัลข้าราชการและบุคลากรภาครัฐของทุกหน่วยงาน และหลักสูตรสำหรับพัฒนาทักษะดิจิทัลใหม่ ๆ ตามทิศทางความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี นวัตกรรมด้านดิจิทัล รวมถึงจัดให้มีเครื่องมือสนับสนุนการยกระดับทักษะดิจิทัลข้าราชการและบุคลากรภาครัฐ

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)** : การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านการท่องเที่ยวของประเทศไทย รวมไปถึง การใช้ข้อมูลด้านการท่องเที่ยวจากศูนย์ข้อมูลด้านการท่องเที่ยว (One – Stop Tourism Database) เพื่อนำไปพัฒนาการท่องเที่ยวต่อไป **๒. รายได้ (Profits)** : การท่องเที่ยวไทยยังคงมุ่งเน้นไปที่ผลกระทบทางเศรษฐกิจ (Economic Impact) มุ่งเน้นไปที่การดึงดูดนักท่องเที่ยวคุณภาพสูงจากหลากหลายประเทศอย่างสมดุล **๓. ความยั่งยืน (Planet)** : การท่องเที่ยวไทยจะมีส่วนช่วยในการรักษาความอุดมสมบูรณ์ของสิ่งแวดล้อมและการลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรม (Environmental & Cultural Impact)

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว

ในปัจจุบันประเทศไทยได้มีการปรับใช้เทคโนโลยีในภาคอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวได้อย่างหลากหลาย เช่น การใช้เทคโนโลยีวัตถุเสมือนและโลกเสมือน (Augmented Reality - AR และ Virtual Reality - VR) เพื่อช่วยเหลือนักท่องเที่ยวในด้านการเดินทางและค้นหาสถานที่ผ่านแอปพลิเคชันแบบ Real Time การจำลองสถานที่ประวัติศาสตร์ของไทยที่ไม่ได้เปิดให้เข้าชม และเพิ่มคุณค่าให้ประสบการณ์การท่องเที่ยว การใช้เทคโนโลยี 5G ในการสนับสนุนด้านอื่น ๆ เพื่อเพิ่มความแม่นยำและรวดเร็วของการสื่อสาร ร่วมกับเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (Internet of Things) และระบบคลาวด์ (Cloud) จะทำให้สามารถยกระดับการบริการแก่นักท่องเที่ยวมากยิ่งขึ้น การขับเคลื่อนอุตสาหกรรมท่องเที่ยวด้วยข้อมูลและเทคโนโลยีดิจิทัล (Data and Technology Driven Tourism) รวบรวม พัฒนาและเชื่อมโยงแพลตฟอร์มศูนย์รวมการเรียนรู้การท่องเที่ยว (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

๒. การนำเทคโนโลยีบล็อกเชน (Block chain) มาใช้ในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว เช่น การพัฒนาระบบพาสปอร์ตให้เป็นดิจิทัลพาสปอร์ต (Digital Passport) ซึ่งจะสามารถลดการปลอมแปลงพาสปอร์ตและลดอัตราการเข้าประเทศไทยของนักท่องเที่ยวแฝง ตลอดจนการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีบล็อกเชน ในการเก็บข้อมูลนักท่องเที่ยวเพื่อจัดทำเป็นฐานข้อมูลเกี่ยวกับนักท่องเที่ยวที่ครอบคลุมทุกมิติ

๓. การใช้ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) และ พัฒนาระบบเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (Internet of Things)

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

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)

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

๕. การใช้ยานพาหนะไร้คนขับ (Autonomous Transport)

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 ในส่วนของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวซึ่งมีความหลากหลายในบริการ ทั้งที่พัก การคมนาคมขนส่ง ร้านค้า – ร้านอาหาร บริการนำเที่ยว และสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ รวมถึงรูปแบบการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวที่เปลี่ยนไปนิยมการเดินทางด้วยตนเอง

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 และธุรกิจต่าง ๆ ในระบบ Sharing Economy เช่น บริษัท Airbnb บริษัท Grab และ Online Travel Agency (OTAs) มีข้อได้เปรียบทางด้านภาษี จึงสามารถให้บริการในราคาที่ถูกกว่าธุรกิจแบบดั้งเดิมได้หลายประเทศทั่วโลกต่างประสบกับความท้าทาย จึงมีการแก้ไขกฎระเบียบด้านภาษีเพื่อสร้างความเท่าเทียมกันระหว่างธุรกิจเดิมและธุรกิจดิจิทัล โดยการจัดเก็บภาษีธุรกิจบริการดิจิทัล (Digital Service Tax) โดยในประเทศไทยใช้ชื่อภาษีนี้ว่า “ภาษี e-Service” ซึ่งเป็นการจัดเก็บภาษีมูลค่าเพิ่ม (VAT) เป็นมูลค่าร้อยละ ๗ ของสินค้าและบริการ

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. การพัฒนาปัจจัยสนับสนุนด้านการท่องเที่ยวให้มีคุณภาพสูงสำหรับทุกกลุ่ม (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. ส่งเสริมการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมเข้ามาเพิ่มประสิทธิภาพกระบวนการผลิตในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวนำไปสู่สินค้าและบริการที่เป็นเลิศ (Innovative Tourism Business)

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

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

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 เสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดการพัฒนาความรู้และทักษะอย่างมีประสิทธิภาพด้วยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม (Innovative Learning Process)

กลยุทธ์ที่ ๓ สนับสนุนการใช้ข้อมูลด้านเศรษฐกิจการท่องเที่ยว (Tourism Economy) เพื่อการกำหนดนโยบายการท่องเที่ยวระดับประเทศ และการวางแผนดำเนินธุรกิจของผู้ประกอบการ

แนวทางที่ ๑ สนับสนุนงานวิจัยเพื่อพัฒนาการท่องเที่ยว โดยใช้ฐานข้อมูลด้านเศรษฐกิจการท่องเที่ยวประกอบการวิจัย (Tourism Research and Statistics)

แนวทางที่ ๒ การเผยแพร่องค์ความรู้เกี่ยวกับเศรษฐกิจการท่องเที่ยวให้แก่หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐ เอกชน และผู้ประกอบการ

ยุทธศาสตร์ที่ ๓ ยกระดับประสบการณ์ด้านการท่องเที่ยว (Tourism Experience)

เป้าประสงค์

การสื่อสารการตลาดการท่องเที่ยวไทยมีประสิทธิภาพและโดดเด่น มอบข้อมูลด้านการท่องเที่ยวทุกช่องทางทุกที่และทุกเวลา ด้วยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกและกระบวนการคิดเชิงนวัตกรรม

กลยุทธ์และแนวทางการพัฒนา

กลยุทธ์ที่ ๑ สร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวอันน่าประทับใจที่มีคุณค่าเพื่อตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่ม (Value - Based Tourism)

แนวทางที่ ๑ ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง (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)

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

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

ในปี พ.ศ. ๒๕๖๓ ประเทศไทยประสบกับปัญหาการแพร่ระบาดของ COVID-19 ส่งผลให้รัฐบาลต้องกำหนดมาตรการในการดำเนินการของสถานกีฬาและผู้ประกอบการเกี่ยวกับการกีฬาหลายประการส่งผลให้มีการเปลี่ยนแปลงบริบททางด้านการออกกำลังกายและการกีฬาอย่างมากมาย ทั้งในเรื่องของแนวความคิดในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา มาตรการป้องกันร่างกาย มาตรการการใช้สถานกีฬาและพื้นที่ออกกำลังกาย ทำให้รูปแบบของการออกกำลังกาย การเล่นกีฬา และการชมการเชียร์ต้องเปลี่ยนแปลงไป รวมทั้งการประกอบธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบและวิธีดำเนินการให้สอดรับสภาพการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปจากปัญหาการแพร่ระบาดของ COVID-19

การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีเพื่อสร้างความสะดวก และปลอดภัย (Technology Shift)

นวัตกรรมสมัยใหม่ (Innovation) และสื่อดิจิทัล (Digital Media) จะมีบทบาทมากยิ่งขึ้นในการท่องเที่ยวเชิงกีฬา ในปัจจุบันผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวเชิงกีฬาต่างใช้ช่องทางประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อดิจิ ทัลมีเดียอย่างแพร่หลาย ทั้งในแง่ของการโฆษณากิจกรรมการแข่งขันอย่างงานฟุตบอลโลก หรือใช้เพื่อส่งข้อมูลข่าวสารที่เกิดขึ้นในสโมสรฟุตบอลให้กับฐานผู้สนับสนุนของสโมสรนั้น ๆ

กรณีศึกษา (Case Study) Atletico Mineiro สโมสฟุตบอลในประเทศบราซิลได้เปิดโอกาสให้แฟนฟุตบอลของสโมสรเป็นเจ้าของเสื้อฟุตบอลรุ่น Manto da Massa ที่สามารถตรวจสอบว่าเป็นของแท้หรือไม่ผ่านเทคโนโลยี NFT นอกจากนี้ตัวแท็กที่มากับเสื้อยังสามารถที่จะสแกนเพื่อให้แฟนๆ การถ่ายทอดสดผ่านแว่นตา VR

กรณีศึกษา (Case Study) FIFA World Cup ๒๐๒๒ Ericsson และ Ooredoo Qatar ร่วมมือกันนำเทคโนโลยี 5G เข้ามาใช้ในระหว่างการจัดงานฟุตบอลโลก ๒๐๒๒ ที่ประเทศกาตาร์ ซึ่งผู้ที่เข้ามาชมการแข่งขันสามารถที่จะเข้าถึงคลื่นความถี่นี้ได้ทั้งในสนามแข่ง หลาย ๆ บริเวณทั่วประเทศ (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

๑. การสร้างการรับรู้ ความตระหนัก และความต้องการ ด้านประโยชน์ของการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาให้กับเด็กและเยาวชน

๒. การสนับสนุนปัจจัยเอื้อเพื่อการส่งเสริมและพัฒนาการออกกำลังกายและกีฬาขั้นพื้นฐาน

๓. จัดทำแพลตฟอร์มส่งเสริมและพัฒนาการออกกำลังกายและกีฬาขั้นพื้นฐานเพื่อให้ได้ฐานข้อมูลขนาดใหญ่ที่สามารถใช้ในการประมวลผลข้อมูลต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ

ประเด็นการพัฒนาที่ ๒ การส่งเสริมและพัฒนาการออกกำลังกายและกีฬาเพื่อมวลชนให้เป็นวิถีชีวิต

ตัวชี้วัด

สัดส่วนของประชาชนทุกกลุ่มที่มีค่าดัชนีมวลกาย (BMI) อยู่ในระดับมาตรฐาน ดีขึ้นร้อยละ ๕ ต่อปี

แนวทางการพัฒนา

๑. การสร้างการรับรู้ ความตระหนัก และความต้องการ เพื่อส่งเสริมและพัฒนาการออกกำลังกายและกีฬาเพื่อมวลชนให้เป็นวิถีชีวิต

๒. การสนับสนุนปัจจัยเอื้อ เพื่อส่งเสริมและพัฒนาการออกกำลังกายและกีฬาเพื่อมวลชนให้เป็นวิถีชีวิตการพัฒนาองค์ความรู้ ระบบฐานข้อมูลสารสนเทศ และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการส่งเสริมและพัฒนาการออกกำลังกายและกีฬาเพื่อมวลชนให้เป็นวิถีชีวิต

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

๒. การสนับสนุนปัจจัยเอื้อเพื่อการส่งเสริมและพัฒนาการกีฬาเพื่อความเป็นเลิศและกีฬาเพื่อการอาชีพ

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

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

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

๑. ร้อยละที่เพิ่มขึ้นของรายได้จากการท่องเที่ยวของประเทศไทย

๒. จำนวนมาตรการ/โครงการส่งเสริมเพื่อการพัฒนาสินค้าและบริการและแหล่งท่องเทียวให้มีคุณภาพ

๓. จำนวนชุมชนด้านการท่องเที่ยวได้รับการยกระดับศักยภาพ

๔. จำนวนมาตรการ/โครงการส่งเสริมให้ชุมชนมีรายได้เพิ่มขึ้นจากการท่องเที่ยวและกีฬา

๕. จำนวนประชาชนชาวไทยออกกำลังกาย เล่นกีฬาและนันทนาการอย่างสม่ำเสมอเพิ่มขึ้น

๖. จำนวนมาตรการ/โครงการส่งเสริมและพัฒนานวัตกรรมด้านการท่องเที่ยวและกีฬา

๗. อันดับในการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติของนักกีฬาไทย

๘. ร้อยละของบุคลากรด้านกีฬาและนันทนาการมีคุณภาพและมาตรฐานเพิ่มขึ้น

๙. จำนวนมาตรการ/โครงการงเสริมความปลอดภัยเพื่อสร้างความเชื่อมั่นนักท่องเที่ยว

กลยุทธ์

๑. จัดทำฐานข้อมูลด้านการท่องเที่ยวและกีฬาให้มีประสิทธิภาพ

๒. มาตรการ/โครงการเสริมสร้างขีดความสามารถในการแข่งขัน การพัฒนาทักษะด้านการบริหารและการตลาด

๓. ส่งเสริมการกระจายรายได้จากการท่องเที่ยวและกีฬาสู่ชุมชน โดยการเชื่อมโยงกลุ่มพื้นที่ที่มีศักยภาพ

๔. พัฒนาทักษะและองค์ความรู้ของท้องถิ่นและชุมชนในการส่งเสริมรายได้จากการท่องเที่ยวและกีฬา

๕. ส่งเสริมและสนับสนุนกิจกรรมการออกกำลังกาย เล่นกีฬา และนันทนาการให้เป็นวิถีชีวิต

๖. ส่งเสริมการปรับเปลี่ยนของการท่องเที่ยวจากการเน้นปริมาณสู่การเน้นคุณภาพด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยี

๗. ส่งเสริมและพัฒนาให้ประเทศไทยเป็นจุดหมายปลายทางของการเดินทางและการเป็นศูนย์กลางการแข่งขันกีฬาที่มีคุณภาพระดับโลก

๘. มาตรฐานการดูแลความปลอดภัยนักท่องเที่ยวเพื่อสร้างความเชื่อมั่น

๙. ส่งเสริมการใช้ประโยชน์จากงานวิจัยด้านการท่องเที่ยว และนวัตกรรมด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาเพื่อพัฒนานักกีฬาและบุคลากรด้านการกีฬา

๑๐. เจรจาความร่วมมือเพื่อขับเคลื่อนโยบายส่งเสริมการเติบโตทางเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและการพัฒนากีฬาระหว่างประเทศ

๑๑. พัฒนาองค์กรให้ทันสมัยและเป็นมืออาชีพ

๒.๓.๖ แผนปฏิบัติราชการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬารายปี พ.ศ. ๒๕๖๙

วิสัยทัศน์

การท่องเที่ยวและกีฬาเป็นพลังสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมให้เติบโตอย่างมีคุณภาพและยั่งยืน

เป้าประสงค์รวม

๑. การท่องเที่ยวมีการเติบโตอย่างมีคุณภาพ สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและกระจายรายได้อย่างทั่วถึงและยั่งยืน

๒. การกีฬาเสริมสร้างความมั่นคง เข้มแข็ง ของสุขภาพกาย สุขภาพใจสร้างความมั่นคงทางสังคมและความมั่งคั่งทางเศรษฐกิจ

ตัวชี้วัดรวมและค่าเป้าหมาย

๑. รายได้จากนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติเพิ่มขึ้นจากปีที่ผ่านมาไม่น้อยกว่าร้อยละ ๗.๕

๒. อัตราการขยายตัวของรายได้จากการท่องเที่ยวในเมืองรองสูงกว่าอัตราการขยายตัวของรายได้จากการท่องเที่ยวรวมของประเทศไม่น้อยกว่าร้อยละ ๕ ต่อปี

๓. มูลค่าอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว (TOURISM GDP) เพิ่มขึ้น ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๒๕ ต่อปี

๔. ดัชนีศักยภาพการกีฬาในปี พ.ศ. ๒๕๖๙ เพิ่มขึ้นเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ ๒ ต่อปี

๔. มูลค่าอุตสาหกรรมการกีฬา (SGDP) เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ ๕ ต่อปี

ประเด็นการพัฒนา

ประเด็นการพัฒนาที่ ๑ พัฒนาคุณภาพของสินค้า บริการและระบบนิเวศด้านการท่องเที่ยวทั้งระบบเพื่อสร้างความยั่งยืน

ประเด็นการพัฒนาที่ ๒ ส่งเสริมและสนับสนุนการกีฬาและนันทนาการในทุกมิติ

ประเด็นการพัฒนาที่ ๓ ยกระดับการบริหารจัดการองค์กรให้มีสมรรถนะสูงควบคู่หลักธรรมาภิบาล

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

แนวทางปฏิบัติเพื่อบรรลุเป้าหมายของการพิจารณาคุณลักษณะพื้นฐานการจัดหาอุปกรณ์และระบบคอมพิวเตอร์ของกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

๑. พิจารณาจัดหาครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์ในส่วนของอุปกรณ์ (Hardware) จากผู้ผลิตที่ได้รับมาตรฐานด้านระบบการจัดการสิ่งแวดล้อม

๒. พิจารณาจัดหาครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์ในส่วนของอุปกรณ์ (Hardware) ให้คำนึงถึงผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมในด้านต่าง ๆ 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) ที่ได้รับมาตรฐานด้านการป้องกันการรบกวนของคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้าที่จะไปรบกวนอุปกรณ์ไฟฟ้าอื่น ๆ ซึ่งไม่มีผลกระทบต่อนิเวศรอบข้าง

๕. พิจารณาจัดหาครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์ในส่วนของอุปกรณ์ (Hardware) ที่ได้รับมาตรฐานด้านความปลอดภัยต่อผู้ใช้งาน

๖. พิจารณาจัดหาเครื่องพิมพ์ที่มีราคาค่าหมึกพิมพ์และปริมาณการพิมพ์มีความประหยัดและมีราคาถูกต่อการพิมพ์หนึ่งหน้ากระดาษ

๗. พิจารณาการจัดหาครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์ควรคำนึงถึงงบประมาณที่ต้องจ่ายในอนาคต เช่น ค่าหมึกพิมพ์ค่าบำรุงรักษา ค่าบริหารจัดการ ค่าไฟฟ้า เป็นต้น

๘. พิจารณาการบูรณาการระบบร่วมกับหน่วยงานอื่น ๆ หรือ เลือกใช้บริการระบบกลางภาครัฐต่าง ๆ 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 กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, ระบบประชุมทางไกลผ่านเครือข่ายภาครัฐ (GIN Conference) ของ สพร. เป็นต้น เพื่อประหยัดค่าใช้จ่ายและลดความซ้ำซ้อนของระบบในภาครัฐ

การใช้เทคโนโลยีนวัตกรรมและดิจิทัล (Innovative Tourism Technology and Digital) ในการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศไทยสู่การท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

๑. พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและเครือข่ายไร้สายครอบคลุมแหล่งท่องเที่ยวและสถานที่จัดกิจกรรมกีฬา

๒. พัฒนาระบบและการจัดเก็บฐานข้อมูล Big Data การท่องเที่ยวและกีฬา ให้เป็นปัจจุบัน และพร้อมใช้งานเพื่อใช้ประเมินผลกระทบในมิติต่าง ๆ เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม และกำหนดนโยบายการพัฒนาและส่งเสริม

๓. พัฒนาภาคีการพัฒนาและทรัพยากรบุคคลด้านการท่องเที่ยวและกีฬาให้รู้ เข้าใจ และใช้เทคโนโลยีนวัตกรรมและดิจิทัล ในการประเมินผลกระทบในมิติต่าง ๆ เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม

๔. ส่งเสริมและสนับสนุนการประกอบธุรกิจการท่องเที่ยวและกีฬา และการจัดจำหน่ายสินค้า ผลิตภัณฑ์ผ่านระบบออนไลน์ เพื่อลดต้นทุนทางค่าใช้จ่ายและตรวจสอบคุณภาพสินค้า

ส่วนที่ ๔ สาระสำคัญแผนปฏิบัติราชการดิจิทัลรายปี พ.ศ. ๒๕๖๙ 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 การเก็บสถิติและการวิเคราะห์ทำให้ทีมและผู้ฝึกสามารถนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ผลการแข่งขันและปรับปรุงทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ หรือใช้เทคโนโลยี VR และ AR ช่วยในการสร้างประสบการณ์ในการดูกีฬาที่น่าสนใจและสมจริงมากขึ้น

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬามีภารกิจหลักเกี่ยวกับการส่งเสริมสนับสนุนและพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว การกีฬา การศึกษาด้านกีฬา นันทนาการ และราชการอื่นตามที่มีกฎหมายกำหนดให้เป็นอำนาจหน้าที่ของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาหรือส่วนราชการที่สังกัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา จากการสำรวจข้อมูลการจัดทำโครงการหรือกิจกรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ระบบฐานข้อมูล แอปพลิเคชัน เว็บไซต์ และการอบรมทักษะด้านดิจิทัลของกระทรวงการท่องเที่ยวระหว่างปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๐ – ๒๕๖๖ 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

และจากการสำรวจข้อมูลการจัดทำโครงการหรือกิจกรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ระบบฐานข้อมูล แอปพลิเคชัน เว็บไซต์ และการอบรมทักษะด้านดิจิทัลของกระทรวงการท่องเที่ยวระหว่างปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๖๗ (ข้อมูลที่สำรวจไว้เมื่อวันที่ ๑๓ มิถุนายน ๒๕๖๗ ตามหนังสือที่ กก ๐๒๐๕/ว๑๑๑๑ ลงวันที่ ๑๓ มิ.ย. ๖๖) ได้ข้อมูลสรุปดังนี้

สรุปการได้รับจัดสรรงบประมาณ ICT กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา พ.ศ. ๒๕๖๖-๒๕๖๗						
หน่วยงาน	**พ.ศ. ๒๕๖๖**	จำนวน	**ได้รับจัดสรร**	**พ.ศ. ๒๕๖๗**	จำนวน	**ได้รับจัดสรร**
สำนักงานปลัดกระทรวงฯ (ส่วนกลาง)	๒๕๗,๘๗๑,๑๐๐	๒๒	-	๑๒๔,๗๙๓,๘๐๐	๑๑	๒๑,๔๔๙,๔๐๐
สำนักงานปลัดกระทรวงฯ (ภูมิภาค)	๖,๗๓๘,๖๔๐	๑๓	-	๘,๒๔๐,๖๙๐	๘	-
กรมการท่องเที่ยว	๑๙๑,๖๙๕,๐๐๐	๑๐	๘๔,๘๙๖,๕๒๙	๒๑๖,๒๓๔,๖๐๐	๙	๑๑๒,๐๘๕,๙๐๐
กรมพลศึกษา	๑๕,๓๔๐,๐๐๐	๔	๕,๐๑๙,๐๐๐	๗๓,๒๓๓,๙๐๐	๕	๘,๕๐๕,๐๐๐
มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ	๖๐,๙๙๒,๗๕๐	๐	-	๑๒๒,๒๗๙,๗๕๐	๒	๓๐,๐๕๔,๓๐๐
กองบัญชาการตำรวจท่องเที่ยว	๗๐๘,๘๔๗,๘๐๐	๕	๖๔,๖๐๐,๐๐๐	๒๖๕,๒๕๘,๕๐๐	๓	๘๗,๒๑๒,๗๐๐
การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย	๑๓๓,๒๓๐,๐๐๐	๑๗	-	๓๓๑,๕๕๒,๒๐๐	๒๐	๑๒๑,๖๒๖,๒๗๕
การกีฬาแห่งประเทศไทย	๑๔๒,๐๐๐,๐๐๐	๓	๓๔,๖๐๙,๑๑๑	๕๐,๒๑๘,๖๐๐	๑๐	๓๔,๕๓๘,๐๒๖
องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน)	๑๐๓,๐๖๐,๐๐๐	๓	๘,๑๓๑,๖๐๐	๕๖,๕๖๔,๑๐๐	๑	๒,๒๗๐,๔๐๐
รวมทั้งหมด	๑,๖๑๙,๗๗๕,๒๙๐	๗๗	๑๙๗,๒๕๖,๒๔๐	๑,๒๔๘,๓๗๖,๑๔๐	๖๙	๔๑๗,๗๔๒,๐๐๑
ร้อยละที่ได้รับจัดสรรจากที่ขอรับจัดสรร			๑๒.๑๘			๓๓.๔๖

การวิเคราะห์ SWOT Analysis

การวิเคราะห์การจัดทำแผนปฏิบัติราชการดิจิทัลรายปี พ.ศ. ๒๕๖๙ ของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ด้วยการวิเคราะห์ SWOT Analysis เพื่อประเมินสถานภาพหน่วยงานประกอบด้วย (๑) จุดแข็ง (Strength) (๒) จุดอ่อน (Weakness) (๓) โอกาส (Opportunity) และ (๔) อุปสรรค (Threat) ดังนี้

๑. การวิเคราะห์จุดแข็ง คือ การวิเคราะห์หาปัจจัยภายในที่ส่งผลดีกับการพัฒนาหรือ ดำเนินงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ซึ่งเป็นการหาข้อได้เปรียบและความสามารถที่โดดเด่นในการขับเคลื่อนการดำเนินงานที่จะส่งผลต่อการบรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายได้

๒. การวิเคราะห์จุดอ่อน คือ การวิเคราะห์หาปัจจัยภายในที่ส่งผลเสีย หรือผลกระทบต่อการพัฒนาหรือ ดำเนินงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาทั้งในระยะสั้นและระยะยาว

๓. การวิเคราะห์โอกาส คือ การวิเคราะห์ปัจจัยภายนอกที่ส่งผลดี หรือเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาหรือ ดำเนินงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

๔. การวิเคราะห์อุปสรรค คือ การวิเคราะห์ปัจจัยภายนอกที่ส่งผลเสียกับการพัฒนาหรือดำเนินงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ไม่สามารถเปลี่ยนแปลง ควบคุม หรือ แก้ไขได้ ทำได้เพียงคาดการณ์ล่วงหน้าถึงอุปสรรคที่จะเกิดขึ้น และป้องกันไม่ให้เกิดปัญหาหรือผลกระทบที่ร้ายแรงต่อหน่วยงาน

ซึ่งได้วิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรค (SWOT Analysis) การจัดทำแผนปฏิบัติราชการดิจิทัล รายปี พ.ศ. ๒๕๖๙ ของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ได้ดังนี้

จุดแข็ง

๑. บุคลากรในปัจจุบันมีความรู้และความเชี่ยวชาญด้านดิจิทัล สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาช่วยในการปฏิบัติงานมากขึ้น

๒. บุคลากรมีความเข้าใจในกฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล และมีความตระหนักรู้ความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์

๓. บุคลากรมีความกล้าที่จะริเริ่มนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาศึกษา วิเคราะห์ และประยุกต์ใช้กับหน่วยงานในรูปแบบต่าง ๆ เช่น Blockchain, IoT, Open Data เป็นต้น เพื่อให้บริการประชาชนและการทำงานมากขึ้น

๔. มีระบบที่ใช้ในการปฏิบัติงานเป็นดิจิทัล เช่น ระบบสารบรรณอิเล็กทรอนิกส์ ระบบบริหารจัดการประชุม ระบบยื่นคำขอใบอนุญาต การให้บริการข้อมูลด้านการท่องเที่ยวและกีฬา เป็นต้น

๕. ผู้บริหารหน่วยงานให้ความสำคัญเกี่ยวกับการทำงานผ่านดิจิทัล ทำให้สามารถขับเคลื่อนนโยบายและการพัฒนาด้านรัฐบาลดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จุดอ่อน

๑. การเปลี่ยนผ่านของช่วงอายุบุคลากรมีผลต่อการการขับเคลื่อนด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

๒. จุดประสงค์การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของแต่ละหน่วยงานแตกต่างกัน จึงมีโครงสร้าง ทางข้อมูลและขั้นตอนปฏิบัติที่ทำให้เชื่อมโยงข้อมูลไม่ได้

๓. การจัดเก็บข้อมูลยังขาดการบูรณาการ เนื่องจากไม่มีมาตรฐานหรือโครงสร้างเดียวกัน

๔. ความต่อเนื่องของบุคลากรที่ปฏิบัติหน้าที่ในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของหน่วยงาน มีการย้ายตำแหน่งผู้ปฏิบัติหน้าที่ด้านนี้

โอกาส

๑. รัฐบาลได้กำหนดเป้าหมายให้ประเทศไทยในการพัฒนาเป็นดิจิทัลไทยแลนด์ (Digital Thailand) หรือผลักดันสู่ Thailand ๔.๐

๒. นโยบายดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และแผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัล รวมทั้งกฎหมาย นโยบายรัฐบาลที่มุ่งเน้นให้เกิดการนำดิจิทัลมาใช้ในการปฏิบัติงานและบริการประชาชน

๓. แนวโน้มการทำงานนอกสถานที่ตั้งและการทำงานร่วมกันผ่านทางออนไลน์ของทั่วโลก

๔. การสนับสนุนของภาครัฐด้านการจัดเก็บข้อมูลและโครงสร้างพื้นฐาน และส่งเสริมให้ประชาชนเข้ามาใช้บริการภาครัฐผ่านทางดิจิทัล

อุปสรรค

๑. กฎหมายกำหนดภารกิจหน่วยงานเป็นอุปสรรคต่อการเชื่อมโยงข้อมูลและทำงานร่วมกัน

๒. การจัดสรรงบประมาณของภาครัฐด้านการพัฒนาระบบหรือโครงสร้างพื้นฐานขาดการบูรณาการ เช่น ระบบสารบรรณอิเล็กทรอนิกส์ ระบบการจัดการงบประมาณ ระบบบริการจัดการทรัพย์สินภาครัฐ เป็นต้น

๓. ทักษะด้านดิจิทัลและความสามารถในการเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลของประชาชน

๔. นโยบายหลักเกณฑ์ ข้อกำหนด และรายละเอียดที่ต้องการของสำนักงบประมาณและกรรมาธิการมีการปรับลดและเปลี่ยนแปลงทุกปี

๕. ปฏิทินการจัดทำงบประมาณของแต่ละปีจะไม่ได้กำหนดช่วงระยะเวลาที่แน่นอน ขึ้นอยู่กับสถานการณ์และแนวนโยบายข้อปฏิบัติของรัฐบาล

๖. ความเชื่อมั่นต่อการเข้ารับบริการภาครัฐผ่านดิจิทัล

๗. ความเสี่ยงและการหลอกลวงผ่านทางดิจิทัลมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นและมีรูปแบบที่หลากหลาย

และนำข้อมูลจากการ SWOT มาทำ TOWS Matrix เพื่อเริ่มวางแผนในการสร้างกลยุทธ์การขับเคลื่อนหน่วยงานและทราบถึงสถานภาพของหน่วยงานว่าอยู่ในบริบทและทิศทางในลักษณะไหน การวิเคราะห์ TOWS Matrix ได้แก่ (๑) กลยุทธ์เชิงรุก โดยใช้จุดแข็งร่วมกับโอกาส (๒) กลยุทธ์เชิงแก้ไข โดยใช้โอกาสลดจุดอ่อนของหน่วยงาน (๓) กลยุทธ์เชิงรับ โดยใช้จุดแข็งรับมืออุปสรรค และ (๔) กลยุทธ์เชิงป้องกัน โดยการแก้ไขจุดอ่อนและเลี่ยงอุปสรรค สำหรับการวิเคราะห์ TOWS Matrix ของการจัดทำแผนปฏิบัติราชการดิจิทัลรายปี พ.ศ. ๒๕๖๙ ของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา มีรายละเอียดดังนี้

SWOT	จุดแข็ง (Strength)	จุดอ่อน (Weakness)
โอกาส (Opportunity)	- สร้างองค์ความรู้หรือการสร้างทีมเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และทักษะของบุคลากรในหน่วยงาน - สร้างระบบเพื่อรองรับการทำงานผ่านดิจิทัลให้ครบกระบวนการ - สร้างมาตรฐานกลางทางข้อมูลหรือโครงสร้างพื้นฐานให้หน่วยงานให้สามารถใช้งานร่วมกันได้	- สนับสนุนให้เกิดการพัฒนาทักษะที่จำเป็นแก่บุคลากรภาครัฐ เพื่อนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ภายใต้สภาพ แวดล้อมดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว - สร้างความตระหนักรู้และประโยชน์ของการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการปฏิบัติงาน - กำหนดแนวนโยบายการจัดทำข้อเสนองบประมาณให้สอดคล้องกับแนวนโยบายที่เกี่ยวข้อง

SWOT	จุดแข็ง (Strength)	จุดอ่อน (Weakness)
อุปสรรค (Threat)	- พัฒนาระบบที่สามารถทำงานแบบเชื่อมโยงและแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันแบบบูรณาการการทำงานร่วมกันในรูปแบบดิจิทัลภายในหน่วยงาน - กำหนดกระบวนการขั้นตอนการปฏิบัติงานให้สอดคล้องการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลภายในหน่วยงาน - สร้างความรู้ความเข้าใจให้กับบุคลากรถึงการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย	- พัฒนาทักษะและสร้างความรู้ความเข้าใจการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เหมาะสมกับช่วงวัย - สร้างมาตรฐานกลางทางข้อมูลหรือโครงสร้างพื้นฐานให้สามารถใช้ร่วมกันได้ - เตรียมพร้อมข้อเสนองบประมาณให้มีความเป็นปัจจุบันอยู่เสมอ - สร้างความรู้ความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย

วิสัยทัศน์

"สร้างสรรค์นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการท่องเที่ยวและกีฬา"

พันธกิจหน่วยงาน

๑. จัดทำนโยบายและยุทธศาสตร์เพื่อการพัฒนาการท่องเที่ยวและกีฬาที่สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาของประเทศ

๒. กำหนดแนวทางในการจัดสรรทรัพยากรเพื่อสนับสนุนการดำเนินงานของทุกภาคส่วนอย่างมีประสิทธิภาพ นำนโยบายและยุทธศาสตร์ไปสู่การปฏิบัติจริงอย่างได้ผล

๓. พัฒนาปัจจัยสนับสนุนด้านการท่องเที่ยวและกีฬาที่จำเป็น ทั้งในด้านบุคลากร โครงสร้างพื้นฐาน และปัจจัยสนับสนุนอื่น ๆ ที่จำเป็นอย่างครบถ้วนและได้มาตรฐาน

๔. พัฒนาระบบเทคโนโลยีและสารสนเทศเพื่อการบริหารและเพื่อการให้บริการ ตลอดจนองค์ความรู้และนวัตกรรมต่าง ๆ 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 และการพัฒนาระบบหรือแพลตฟอร์มทางด้านการท่องเที่ยวและกีฬาที่มีความเชื่อมโยงสอดคล้องเป็นไปในทิศทางและเป้าหมายเดียวกันของหน่วยงานในสังกัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา รวมทั้งในภาครัฐ ภาคเอกชน และประชาชนที่มีส่วนเกี่ยวข้องหรือใช้ประโยชน์ นำไปสู่ภาครัฐที่มีวัฒนธรรมการทำงานที่มุ่งผลสัมฤทธิ์และผลประโยชน์ส่วนรวม ตอบสนองความต้องการของประชาชนได้อย่างสะดวก รวดเร็ว โปร่งใส

เป้าหมาย

๑. การบริการดิจิทัลของหน่วยงานสามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวก

๒. ระบบการปฏิบัติงานและฐานข้อมูลสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างบูรณาการ

ตัวชี้วัด

๑. มีระบบบริการด้านดิจิทัลของหน่วยงานสามารถเชื่อมโยงได้ อย่างน้อยหน่วยงานละ ๓ ระบบ

๒. มีผู้เข้าใช้ประโยชน์จากข้อมูลดิจิทัลด้านการท่องเที่ยวและกีฬา ไม่ต่ำกว่า ๑๐,๐๐๐ 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. พัฒนาระบบการบริหารจัดการข้อมูลที่มีความเชื่อมโยงระหว่างหน่วยงานและแหล่งข้อมูลต่าง ๆ นำไปสู่การจัดทำฐานข้อมูลขนาดใหญ่ด้วยมาตรฐานที่มีความน่าเชื่อถือ บูรณาการให้เป็นดิจิทัลที่มีมาตรฐาน ถูกต้อง ปลอดภัย พร้อมใช้งาน มีการจัดเก็บที่ไม่ซ้ำซ้อน ไม่เป็นภาระกับผู้ให้ข้อมูล

๙. การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อให้ความรู้ เผยแพร่ข้อมูล นวัตกรรม เทคโนโลยี และการออกแบบเพื่อสร้างสรรค์สินค้าและบริการ เพื่อยกระดับความสามารถในการแข่งขันด้านการท่องเที่ยวและกีฬา

๑๐. การพัฒนาฐานข้อมูลเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนด้านการท่องเที่ยวและกีฬา

๑๑. การผลักดันมาตรการเพื่อให้เข้าถึงหรือมีความพร้อมด้านอุปกรณ์ ทักษะดิจิทัล และระบบอินเทอร์เน็ต

๑๒. การใช้เทคโนโลยีเพื่อประยุกต์ในการบริหารจัดการด้านต่าง ๆ 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 ส่งเสริมและยกระดับทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลของบุคลากรเพื่อรองรับรัฐบาลดิจิทัล

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

เป้าหมาย

บุคลากรได้รับการพัฒนายกระดับและฝึกทักษะความสามารถทางเทคโนโลยีดิจิทัลตามแนวทางรัฐบาลดิจิทัล

ตัวชี้วัด

๑. บุคลากรทุกคนในองค์กรสามารถใช้เทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานได้ ร้อยละ ๘๐

๒. มีการจัดอบรมหรือนำเสนอองค์ความรู้เพื่อพัฒนาทักษะทางเทคโนโลยีขั้นพื้นฐานให้กับเจ้าหน้าที่ของรัฐทุกคน

๓. บุคลากรในองค์กรได้รับการสนับสนุนและส่งเสริมเข้ารับการอบรม สัมมนา หลักสูตรต่าง ๆ ด้านดิจิทัลจากหน่วยงานภายในและภายนอกที่เกี่ยวข้อง

แนวทางการพัฒนา

๑. การสร้างและพัฒนาบุคลากรให้ทักษะความรู้เพื่อรองรับการเติบโตของอุตสาหกรรมและบริการดิจิทัล ข้อมูลและปัญญาประดิษฐ์ และทักษะการวิเคราะห์การจัดการใช้ประโยชน์จากข้อมูลขนาดใหญ่

๒. การสร้างและพัฒนาบุคลากรให้มีทักษะความรู้เพื่อรองรับการเติบโตของอุตสาหกรรมดิจิทัลในการให้บริการและให้ความช่วยเหลือดูแลนักท่องเที่ยวและป้องกันเหตุที่อาจเกิดขึ้นกับนักท่องเที่ยวขณะเดินทางท่องเที่ยว

๓. ส่งเสริมให้ทุกคนได้รับการฝึกอบรม หรือสามารถเข้าถึงระบบการเรียนรู้และพัฒนาตนเองผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้สมัยใหม่ได้อย่างเหมาะสม

๔. การช่วยเหลือสนับสนุนผู้ที่ได้รับผลกระทบจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ข้อมูล และปัญญาประดิษฐ์ ให้สามารถเรียนรู้ทักษะใหม่และปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีได้

๕. การยกระดับความสามารถในการแข่งขันของผู้ประกอบการผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล

๖. การช่วยเหลือและสนับสนุนการปรับตัวด้านเทคโนโลยีดิจิทัลในสังคมผู้สูงวัย

๗. สร้างทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลขั้นพื้นฐานและปรับทัศนคติทางดิจิทัล (Digital Mindset) ให้แก่บุคลากรผู้ปฏิบัติงานในทุกด้าน

๘. การสร้างระบบการเรียนรู้และพัฒนาทักษะในการปฏิบัติงานผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล

๙. พัฒนาบุคลากรด้านการท่องเที่ยวและกีฬาให้รู้ เข้าใจ และเลือกใช้เทคโนโลยี นวัตกรรมและดิจิทัล โดยคำนึงถึงผลกระทบในมิติต่าง ๆ เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม

ยุทธศาสตร์ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล

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

เป้าหมาย

องค์กรมีระบบและแพลตฟอร์มสนับสนุนการปฏิบัติงาน

ตัวชี้วัด

๑. องค์กรมีการพัฒนาระบบช่วยสนับสนุนการปฏิบัติงานได้ ปีละ ๑ ระบบ

๒. องค์กรสามารถประยุกต์หรือใช้ฟรีแวร์ (freeware) ได้ร้อยละ ๓๐ ขององค์กร

แนวทางการพัฒนา

๑. ส่งเสริมการปรับกระบวนการทำงานและการสื่อสารขององค์กรทั้งส่วนกลางและภูมิภาค ให้กระชับขึ้น คล่องตัวมากขึ้น โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

๒. สร้างระบบนิเวศทางเทคโนโลยีและขั้นตอนการปฏิบัติงานที่เหมาะสมกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการปฏิบัติงาน รวมถึงสนับสนุนการเข้าถึงเทคโนโลยีต่าง ๆ 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 และบูรณาการร่วมกันทั้งภายในและภายนอกหน่วยงานเพื่อใช้ประโยชน์ร่วมกัน เกิดการประหยัดทรัพยากรองค์กรในการบำรุงรักษาทั้งด้านงบประมาณ พลังงาน และบุคลากร มีความเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม รวมทั้ง การพัฒนาทักษะการใช้งานและดูแลระบบของบุคลากรให้มีความรู้เท่าทันต่อการป้องกันภัยทางไซเบอร์ต่อโครงสร้างพื้นฐาน การคุกคามทางสื่อ การนำข้อมูลอันเป็นเท็จเข้าสู่ระบบ หรือการหลอกลวงแอบแฝงโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือในการกระทำ

เป้าหมาย

๑. โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศเพียงพอและมีประสิทธิภาพ

๒. มีการจัดการด้านความปลอดภัยที่สอดคล้องตามข้อบังคับและกฎหมายดิจิทัล

ตัวชี้วัด

๑. ลดต้นทุนการบำรุงรักษาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศได้ร้อยละ ๕ ต่อปี

๒. มีอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศพื้นฐานเพียงพอต่อบุคลากรร้อยละ ๑๐๐

๓. ระบบมีความมั่นคงปลอดภัยจากการถูกคุกคามหรือเสียหายไม่เกินร้อยละ ๑๐

๔. มีกระบวนการเฝ้าระวังและบำรุงรักษาอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์เป็นประจำทุกเดือน

๕. ประยุกต์ใช้และบริหารจัดการขยะอิเล็กทรอนิกส์ขององค์กรได้อย่างน้อยร้อยละ ๑๐

๖. มีการจัดการด้านความปลอดภัยที่สอดคล้องตามข้อบังคับและกฎหมายดิจิทัลหลักได้

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. การใช้เทคโนโลยีในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวและกีฬาอย่างยั่งยืนทั้งในมิติของดูแลความปลอดภัย สังคม การใช้ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อมได้อย่างเหมาะสมและปลอดภัย

๗. สร้างมาตรการป้องกันและยับยั้งการใช้เทคโนโลยีในทางที่มิชอบเพื่อสร้างความเสียหายต่อการท่องเที่ยวและกีฬา

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. ๒๕๖๙

ประมาณการวงเงินงบประมาณตามแผนปฏิบัติราชการดิจิทัลรายปี พ.ศ. ๒๕๖๙
ของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา จำนวนทั้งสิ้น ๒,๕๐๔,๖๓๘,๙๒๐ บาท

๑. ข้อมูลสรุปงบประมาณรายการครุภัณฑ์และโครงการรายหน่วยงาน

ที่	สรุปรายการครุภัณฑ์และโครงการรายหน่วยงาน	รวมงบรายการครุภัณฑ์ (บาท)	รวมงบโครงการ (บาท)	รวมงบประมาณ (บาท)
๑	สำนักงานปลัดกระทรวงฯ (ส่วนกลาง)	๙,๓๔๗,๗๐๐	๔๕๕,๓๘๑,๓๐๐	๔๖๔,๗๒๙,๐๐๐
๒	สำนักงานปลัดกระทรวงฯ (ภูมิภาค)	๗,๘๐๖,๓๐๐	๐	๗,๘๐๖,๓๐๐
๓	กรมการท่องเที่ยว	๖,๙๒๘,๐๐๐	๓๐๐,๕๑๖,๗๐๐	๓๐๗,๔๔๔,๗๐๐
๔	กรมพลศึกษา	๕๗,๓๗๕,๘๐๐	๒๒๓,๒๙๓,๔๐๐	๒๘๐,๖๖๙,๒๐๐
๕	มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ	๐	๑๐๓,๒๖๓,๑๐๐	๑๐๓,๒๖๓,๑๐๐
๖	กองบัญชาการตำรวจท่องเที่ยว	๙,๙๓๔,๐๒๐	๔๔๗,๐๐๐,๐๐๐	๔๕๖,๙๓๔,๐๒๐
๗	การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย	๒๙,๖๓๘,๖๐๐	๔๖๙,๐๘๐,๕๐๐	๔๙๘,๗๑๙,๑๐๐
๘	การกีฬาแห่งประเทศไทย	๕,๓๕๘,๐๐๐	๓๒๑,๘๒๐,๐๐๐	๓๒๗,๑๗๘,๐๐๐
๙	องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน)	๓,๖๙๕,๕๐๐	๕๔,๒๐๐,๐๐๐	๕๗,๘๙๕,๕๐๐
	รวม	๙,๓๔๗,๗๐๐	๔๕๕,๓๘๑,๓๐๐	๔๖๔,๗๒๙,๐๐๐

๒. สรุปงบประมาณรายการครุภัณฑ์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ที่	งบประมาณครุภัณฑ์รายหน่วยงาน	ขอใหม่ (บาท)	ทดแทน (บาท)	รวม (บาท)
๑	สำนักงานปลัดกระทรวงฯ (สป.)	๘,๔๔๙,๗๐๐	๘๙๘,๐๐๐	๙,๓๔๗,๗๐๐
๒	สำนักงานปลัดกระทรวงฯ (สทกจ.)	๕,๙๒๘,๐๐๐	๑,๘๗๘,๓๐๐	๗,๘๐๖,๓๐๐
๓	กรมการท่องเที่ยว (กทท.)	๑,๒๓๘,๓๐๐	๕,๖๘๙,๗๐๐	๖,๙๒๘,๐๐๐
๔	กรมพลศึกษา (กพล.)	๒๑,๔๘๘,๘๐๐	๓๕,๘๘๗,๐๐๐	๕๗,๓๗๕,๘๐๐
๕	มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ (มกช.)	๐	๐	๐
๖	กองบัญชาการตำรวจท่องเที่ยว (บช.ทท.)	๗,๐๘๑,๓๒๐	๒,๘๕๒,๗๐๐	๙,๙๓๔,๐๒๐
๗	การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.)	๑๑,๒๓๕,๐๐๐	๑๘,๔๐๓,๖๐๐	๒๙,๖๓๘,๖๐๐
๘	การกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.)	๗๙๘,๐๐๐	๔,๕๖๐,๐๐๐	๕,๓๕๘,๐๐๐
๙	องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน) (อพท.)	๑,๓๕๕,๕๐๐	๒,๓๔๐,๐๐๐	๓,๖๙๕,๕๐๐
	รวมงบประมาณ	๕๗,๕๗๔,๖๒๐	๗๒,๕๐๙,๓๐๐	๑๓๐,๐๘๓,๙๒๐

๓. สรุปโครงการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ที่	สรุปโครงการรายหน่วยงาน	จำนวนโครงการ	รวม (บาท)
๑	สำนักงานปลัดกระทรวงฯ (ส่วนกลาง)	๑๖	๔๕๕,๓๘๑,๓๐๐
๒	สำนักงานปลัดกระทรวงฯ (ภูมิภาค)	๐	-
๓	กรมการท่องเที่ยว	๑๔	๓๐๐,๕๑๖,๗๐๐
๔	กรมพลศึกษา	๑๕	๒๒๓,๒๙๓,๔๐๐
๕	มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ	๔	๑๐๓,๒๖๓,๑๐๐
๖	กองบัญชาการตำรวจท่องเที่ยว	๑๔	๔๔๗,๐๐๐,๐๐๐
๗	การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย	๓๓	๔๖๙,๐๘๐,๕๐๐
๘	การกีฬาแห่งประเทศไทย	๒๔	๓๒๑,๘๒๐,๐๐๐
๙	องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน)	๑๕	๕๔,๒๐๐,๐๐๐
	รวม	๑๓๕	๒,๓๗๔,๕๕๕,๐๐๐

๔. รายการโครงการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทั้งหมด ๑๓๕ โครงการ

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลของบุคลากรเพื่อรองรับรัฐบาลดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	ลักษณะโครงการ ๑= ภายในองค์กร ๒= ภายในองค์กร+บริการประชาชน ๓= ภายในองค์กร+บริการประชาชน+เชื่อมโยงได้	สถานะโครงการ
๑	โครงการฝึกอบรมบุคลากรสำหรับการใช้งานและปรับแต่ง LLM (Local Large Language Model)		/			๔๐,๐๐๐,๐๐๐	สป. กก.	งบรายจ่ายอื่น	๑	๒	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๒	โครงการบริหารจัดการข้อมูลส่วนบุคคลของสำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา		/		/	๒๐,๐๐๐,๐๐๐	สป. กก.	งบรายจ่ายอื่น	๑	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๓	โครงการพัฒนาระบบบริหารจัดการวัสดุครุภัณฑ์ของสำนักงานปลัดกระทรวง การท่องเที่ยวและกีฬา (Asset Management System)	/	/	/		๑๐,๐๐๐,๐๐๐	สป. กก.	งบรายจ่ายอื่น	๒	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๔	โครงการเตรียมพร้อมระบบนิเวศการปฏิบัติราชการเพื่อขับเคลื่อนการเป็นรัฐบาลดิจิทัล		/	/		๕,๓๘๘,๐๐๐	สป. กก.	งบรายจ่ายอื่น	๓	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลของบุคลากรเพื่อรองรับรัฐบาลดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	ลักษณะโครงการ ๑= ภายในองค์กร ๒= ภายในองค์กร+บริการประชาชน ๓= ภายในองค์กร+บริการประชาชน+เชื่อมโยงได้	สถานะโครงการ
๕	โครงการพัฒนาระบบ RaG (Retrieve-augmented Generation) สำหรับตอบคำถามในงานเอกสารของหน่วยงาน	/	/	/		๕๐,๐๐๐,๐๐๐	สป.กก.	งบรายจ่ายอื่น	๔	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๖	โครงการพัฒนาระบบป้องกันและตอบสนองต่อภัยคุกคาม Ransomware		/		/	๕๐,๐๐๐,๐๐๐	สป.กก.	งบรายจ่ายอื่น	๕	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๗	โครงการพัฒนา LLM (Local Large Language Model) ท้องถิ่นเพื่อการจัดเก็บและค้นคืนข้อมูลเชิงลึก	/		/	/	๖๐,๐๐๐,๐๐๐	สป.กก.	งบรายจ่ายอื่น	๖	๒	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๘	โครงการพัฒนาระบบป้องกันความปลอดภัยของข้อมูล LLM (Local Large Language Model)		/		/	๕๕,๐๐๐,๐๐๐	สป.กก.	งบรายจ่ายอื่น	๗	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๙	โครงการพัฒนาระบบบริหารจัดการข้อมูลส่วนบุคคลตามข้อกำหนด PDPA		/	/		๔๕,๐๐๐,๐๐๐	สป.กก.	งบรายจ่ายอื่น	๘	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลของบุคลากรเพื่อรองรับรัฐบาลดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	ลักษณะโครงการ ๑= ภายในองค์กร ๒= ภายในองค์กร+บริการประชาชน ๓= ภายในองค์กร+บริการประชาชน+เชื่อมโยงได้	สถานะโครงการ
๑๐	โครงการวิจัยเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการประมวลผลข้อมูลขององค์กรด้วย AI		/	/		๔๕,๐๐๐,๐๐๐	สป. กก.	งบรายจ่ายอื่น	๙	๒	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๑	โครงการจัดทำสถาปัตยกรรมองค์กรด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Enterprise Architecture : EA)	/		/	/	๖,๙๙๓,๓๐๐	สป. กก.	งบรายจ่ายอื่น	๑	๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๒	โครงการบริหารจัดการธรรมาภิบาลข้อมูลการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ (Data Governance and Cyber Security)		/	/	/	๕,๐๐๐,๐๐๐	สป. กก.	งบรายจ่ายอื่น	๒	๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๓	โครงการพัฒนาศูนย์กลางการเรียนรู้ออนไลน์ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลแบบบูรณาการ (MOTS Digital Learning Center) ของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา		/	/		๒,๐๐๐,๐๐๐	สป. กก.	งบรายจ่ายอื่น	๑๐	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๔	โครงการพัฒนาระบบเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการพัฒนาทรัพยากรบุคคลของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา		/	/		๑,๐๐๐,๐๐๐	สป. กก.	งบรายจ่ายอื่น	๑๑	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลของบุคลากรเพื่อรองรับรัฐบาลดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	ลักษณะโครงการ ๑= ภายในองค์กร ๒= ภายในองค์กร+บริการประชาชน ๓= ภายในองค์กร+บริการประชาชน+เชื่อมโยงได้	สถานะโครงการ
๑๕	โครงการพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อบริหารจัดการงบประมาณและสนับสนุนงานมูลฐานของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา			/		๑๐,๐๐๐,๐๐๐	สป. กก.	งบรายจ่ายอื่น	๑	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๖	โครงการพัฒนาระบบมาตรฐานข้อมูลกลาง (Common Data & Data Governance Repository) ระยะที่ ๒	/		/		๕๐,๐๐๐,๐๐๐	สป. กก.	งบรายจ่ายอื่น	๒	๑	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๑	ค่าใช้จ่ายในการบริหารจัดการ ดูแล และบำรุงรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ อุปกรณ์เครือข่ายระบบรักษาความปลอดภัยเครือข่ายและห้องปฏิบัติการระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของกรมการท่องเที่ยว			/		๖,๕๔๖,๐๐๐	กทท.	งบรายจ่ายอื่น	๑	๓	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๒	ค่าใช้จ่ายในการจัดตั้งศูนย์บริการให้ข้อมูลทางโทรศัพท์ DOT Call Center			/		๕,๖๙๑,๙๐๐	กทท.	งบรายจ่ายอื่น	๒	๒	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลของบุคลากรเพื่อรองรับรัฐบาลดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	ลักษณะโครงการ ๑= ภายในองค์กร ๒= ภายในองค์กร+บริการประชาชน ๓= ภายในองค์กร+บริการประชาชน+เชื่อมโยงได้	สถานะโครงการ
๓	ค่าใช้จ่ายในการบำรุงรักษาระบบการบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยข้อมูลสารสนเทศของกรมการท่องเที่ยว (ISMS Maintenance Activities)			/		๑,๕๐๐,๐๐๐	กทท.	งบรายจ่ายอื่น	๓	๑	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๔	ค่าใช้จ่ายในการบำรุงรักษาระบบสารสนเทศที่บริการประชาชน			/		๖,๗๘๕,๕๐๐	กทท.	งบรายจ่ายอื่น	๔	๓	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๕	ค่าใช้จ่ายในการเช่าใช้บริการระบบ Cloud Server			/		๗,๖๒๘,๔๐๐	กทท.	งบรายจ่ายอื่น	๕	๒	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๖	ค่าใช้จ่ายการบริหารจัดการ ดูแล และบำรุงรักษาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศกลางเพื่อพัฒนา e-Service บริการประชาชนและพัฒนาฐานข้อมูลด้านการท่องเที่ยวของประเทศ			/		๘,๘๔๐,๐๐๐	กทท.	งบรายจ่ายอื่น	๖	๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๗	โครงการพัฒนาการบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์			/		๗๓,๖๕๔,๗๐๐	กทท.	งบลงทุน	๗	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลของบุคลากรเพื่อรองรับรัฐบาลดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	ลักษณะโครงการ ๑= ภายในองค์กร ๒= ภายในองค์กร+บริการประชาชน ๓= ภายในองค์กร+บริการประชาชน+เชื่อมโยงได้	สถานะโครงการ
๘	โครงการพัฒนาระบบสำนักงานอิเล็กทรอนิกส์ (e-Office) ของกรมการท่องเที่ยว			/		๒๙,๖๒๐,๔๐๐	กทท.	งบลงทุน	๘	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๙	โครงการพัฒนาโครงสร้างระบบเครือข่ายและจัดเก็บข้อมูลจราจรคอมพิวเตอร์ตาม พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ฯ				/	๒๐,๑๖๒,๐๐๐	กทท.	งบลงทุน	๙	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๐	โครงการระบบจัดการไฟล์ข้อมูลเอกสารให้เป็นข้อมูลดิจิทัลโดยใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์			/		๔,๐๐๐,๐๐๐	กทท.	งบรายจ่ายอื่น	๑๐	๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๑	โครงการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลรองรับการท่องเที่ยวที่เป็นมิตรกับมุสลิม (Muslim Friendly Tourism Tech)			/		๑๐,๐๐๐,๐๐๐	กทท.	งบลงทุน	๑๑	๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๒	โครงการคลังความรู้ เพื่อการท่องเที่ยวของไทย (TOURFLOW: Digital Learning Ecosystem for Tourism Library)			/	/	๗,๐๐๐,๐๐๐	กทท.	งบลงทุน	๑๒	๒	โครงการใหม่ (ปีเดียว)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลของบุคลากรเพื่อรองรับรัฐบาลดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	ลักษณะโครงการ ๑= ภายในองค์กร ๒= ภายในองค์กร+บริการประชาชน ๓= ภายในองค์กร+บริการประชาชน+เชื่อมโยงได้	สถานะโครงการ
๑๓	โครงการพัฒนาระบบดิจิทัลเพื่อนำทางท่องเที่ยวอัจฉริยะ (Intelligent Travel Guide) ระยะที่ ๒			/	/	๖๙,๐๘๗,๘๐๐	กทท.	งบลงทุน	๑๓	๓	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๑๔	โครงการพัฒนาระบบส่งเสริมการท่องเที่ยวแหล่งโบราณสถานเพื่อยกระดับสู่แหล่งท่องเที่ยวทันสมัย (Smart Historic Site)	/		/		๕๐,๐๐๐,๐๐๐	กทท.	งบลงทุน	๑๔	๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑	งานจ้างดูแล ปรับปรุง บำรุงรักษาและพัฒนาระบบสารสนเทศ	/			/	๑,๖๐๐,๐๐๐	กพล.	งบอื่นๆ	๑	๓	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๒	งานจ้างดูแล ปรับปรุง บำรุงรักษาและพัฒนาระบบเว็บไซต์และ Mobile Application	/			/	๘๐๐,๐๐๐	กพล.	งบอื่นๆ	๒	๓	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๓	งานจ้างดูแล ปรับปรุง บำรุงรักษาและพัฒนาระบบเครือข่ายและอุปกรณ์คอมพิวเตอร์			/	/	๑,๗๐๐,๐๐๐	กพล.	งบอื่นๆ	๓	๓	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๔	ค่าเช่าใช้บริการอินเทอร์เน็ต (Leased-line)			/	/	๑,๘๐๕,๐๐๐	กพล.	งบอื่นๆ	๔	๓	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลของบุคลากรเพื่อรองรับรัฐบาลดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	ลักษณะโครงการ ๑= ภายในองค์กร ๒= ภายในองค์กร+บริการประชาชน ๓= ภายในองค์กร+บริการประชาชน+เชื่อมโยงได้	สถานะโครงการ
๕	โครงการพัฒนาระบบศูนย์กลางข้อมูลด้านกีฬาพื้นฐานและมวลชน (Sports for all Center)	/		/		๒๐,๐๐๐,๐๐๐	กพล.	งบรายจ่ายอื่น	๕	๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๖	โครงการพัฒนาและปรับปรุงระบบบริหารจัดการกิจกรรมส่งเสริมการออกกำลังกายและแข่งขันกีฬา	/		/		๑๐,๐๐๐,๐๐๐	กพล.	งบรายจ่ายอื่น	๖	๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๗	โครงการพัฒนาระบบบริหารจัดการบุคลากรด้านการกีฬาและนันทนาการ ระยะที่ ๒	/	/	/		๘,๐๐๐,๐๐๐	กพล.	งบรายจ่ายอื่น	๗	๓	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๘	โครงการพัฒนานวัตกรรมบริการเพื่อยกระดับบริการดิจิทัลของกรมพลศึกษา (DPE Digital Service Innovation)	/		/		๑,๕๐๐,๐๐๐	กพล.	งบรายจ่ายอื่น	๘	๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๙	โครงการพัฒนาระบบศูนย์ข้อมูลกลางด้านนันทนาการ (Recreation Center)	/		/		๕,๐๐๐,๐๐๐	กพล.	งบรายจ่ายอื่น	๙	๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลของบุคลากรเพื่อรองรับรัฐบาลดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	ลักษณะโครงการ ๑= ภายในองค์กร ๒= ภายในองค์กร+บริการประชาชน ๓= ภายในองค์กร+บริการประชาชน+เชื่อมโยงได้	สถานะโครงการ
๑๐	โครงการพัฒนาระบบบริหารจัดการและการบริการโครงสร้างพื้นฐานด้านการออกกำลังกาย กีฬาและนันทนาการ	/		/		๖๓,๐๐๐,๐๐๐	กพล.	งบรายจ่ายอื่น	๑๐	๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๑	ค่าเช่าใช้บริการซอฟต์แวร์สำหรับการปฏิบัติงานกรมพลศึกษา				/	๖,๘๘๒,๐๐๐	กพล.	งบอื่นๆ	๑๑	๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๒	โครงการพัฒนาระบบฝึกสอนการออกกำลังกายและเล่นกีฬาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล	/		/		๖๐,๐๐๐,๐๐๐	กพล.	งบรายจ่ายอื่น	๑๒	๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๓	โครงการพัฒนาระบบบริหารจัดการเพื่อเพิ่มสมรรถนะองค์กร (DPE Smart Back Office)		/	/		๑๔,๐๐๐,๐๐๐	กพล.	งบรายจ่ายอื่น	๑๓	๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๔	โครงการปรับปรุงศูนย์ข้อมูล (Data Center) เพื่อความปลอดภัยขั้นสูง			/	/	๒๘,๓๔๐,๐๐๐	กพล.	งบลงทุน	๑๔	๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๕	โครงการการพัฒนาทักษะดิจิทัลสำหรับบุคลากรภาครัฐเพื่อการขับเคลื่อนรัฐบาลดิจิทัล		/	/		๖๖๖,๔๐๐	กพล.	งบรายจ่ายอื่น	๑๕	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลของบุคลากรเพื่อรองรับรัฐบาลดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	ลักษณะโครงการ ๑= ภายในองค์กร ๒= ภายในองค์กร+บริการประชาชน ๓= ภายในองค์กร+บริการประชาชน+เชื่อมโยงได้	สถานะโครงการ
๑	จัดหาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารทางด้านเครือข่าย สำหรับ สำนักงานอธิการบดี วิทยาเขต ๑๗ แห่ง และโรงเรียนกีฬา ๑๓ โรง จำนวน ๕ รายการ	/	/	/	/	๓๘,๕๓๐,๐๐๐	มกช.	งบลงทุน	๑	๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๒	พัฒนาระบบบริหารงานบุคคล	/	/	/	/	๕,๐๐๐,๐๐๐	มกช.	งบลงทุน	๒	๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๓	จัดหาเครื่องแม่ข่ายพร้อมระบบปฏิบัติการสำหรับสำนักงานอธิการบดี วิทยาเขต ๑๗ แห่ง และโรงเรียนกีฬา ๑๓ โรง	/	/	/	/	๒๗,๕๗๕,๘๐๐	มกช.	งบลงทุน	๓	๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๔	จัดหาครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์สำหรับงานสำนักงานพร้อมระบบปฏิบัติการ สำหรับวิทยาเขต ๑๗ แห่ง และโรงเรียนกีฬา ๑๓ โรง	/	/	/	/	๓๒,๑๕๗,๓๐๐	มกช.	งบลงทุน	๔	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑	โครงการพัฒนาระบบสนับสนุนงานตรวจสอบ			/		๕,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบลงทุน	๑	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลของบุคลากรเพื่อรองรับรัฐบาลดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	ลักษณะโครงการ ๑= ภายในองค์กร ๒= ภายในองค์กร+บริการประชาชน ๓= ภายในองค์กร+บริการประชาชน+เชื่อมโยงได้	สถานะโครงการ
๒	โครงการบริการอินเทอร์เน็ต สนับสนุนการดำเนินงานองค์กร และการเก็บรักษาข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ สำหรับ ททท. สำนักงานใหญ่และ สำนักงานสาขาในประเทศ ประจำปี ๒๕๖๙			/	/	๑๙,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๒	๑	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๓	โครงการบริหารจัดการฐานข้อมูล และสนับสนุนเทคโนโลยีดิจิทัลขององค์กร			/		๑๒,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๓	๑	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๔	โครงการบริหารจัดการระบบสารสนเทศเพื่อรองรับข้อมูลภายในองค์กร			/		๒๗,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๔	๒	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๕	โครงการบำรุงรักษา จัดหาและซ่อมแซมระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ระบบอิเล็กทรอนิกส์เมล์และระบบป้องกันไวรัส/ระบบบริหารงานความมั่นคงปลอดภัย ด้านสารสนเทศ (อุปกรณ์) ประจำปี ๒๕๖๙			/	/	๑๒,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๕	๑	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๖	โครงการจัดเช่าบริการซอฟต์แวร์ Microsoft ๓๖๕			/	/	๑๘,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๖	๑	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลของบุคลากรเพื่อรองรับรัฐบาลดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	ลักษณะโครงการ ๑= ภายในองค์กร ๒= ภายในองค์กร+บริการประชาชน ๓= ภายในองค์กร+บริการประชาชน+เชื่อมโยงได้	สถานะโครงการ
๗	โครงการบริหารจัดการระบบสารสนเทศเพื่อรองรับข้อมูลด้านตลาดการท่องเที่ยว	/				๑๕,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๗	๓	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๘	โครงการสนับสนุนระบบคอมพิวเตอร์ และการบริหารจัดการฐานข้อมูลด้านตลาดการท่องเที่ยว TATIC			/		๗,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๘	๑	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๙	โครงการสนับสนุนระบบประชุมทางไกลและอุปกรณ์			/		๖,๕๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๙	๑	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๑๐	โครงการบริการศูนย์คอมพิวเตอร์สำรองและระบบสำรองข้อมูล			/		๙,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๑๐	๒	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๑๑	โครงการบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยด้านสารสนเทศตามมาตรฐานสากล ISO/IEC ๒๗๐๐๑ เวอร์ชันปัจจุบัน			/		๕,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๑๑	๑	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๑๒	โครงการบริการระบบสื่อสารองค์กร เพื่อสนับสนุนด้านการตลาดการท่องเที่ยว ประจำปี ๒๕๖๙			/	/	๗,๕๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๑๒	๑	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลของบุคลากรเพื่อรองรับรัฐบาลดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	ลักษณะโครงการ ๑= ภายในองค์กร ๒= ภายในองค์กร+บริการประชาชน ๓= ภายในองค์กร+บริการประชาชน+เชื่อมโยงได้	สถานะโครงการ
๑๓	โครงการเพิ่มประสิทธิภาพและประยุกต์ใช้ระบบสารสนเทศการตลาดเพื่อสื่อสารภาพลักษณ์ประเทศไทย			/		๗๓,๑๑๔,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๑๓	๒	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๑๔	ส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองรอง Thailand ๓๖๕ (เมืองน่าเที่ยว)			/		๓๐,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๑๔	๒	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๕	โครงการบริหารจัดการความพร้อมใช้งาน Platform กลางข้อมูลด้านตลาดการท่องเที่ยว	/				๑,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๑๕	๓	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๑๖	โครงการบูรณาการระบบข้อมูลองค์กรและระบบข้อมูลด้านตลาดการท่องเที่ยว	/				๓,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๑๖	๓	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๑๗	โครงการสนับสนุนระบบบริการการเชื่อมโยงข้อมูล (API) เพื่อการใช้ประโยชน์ร่วมกันผ่านระบบบัญชีข้อมูล	/				๓,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๑๗	๓	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๑๘	โครงการพัฒนานวัตกรรมเพื่อจัดเก็บข้อมูลและติดตามพฤติกรรมนักท่องเที่ยว			/		๖๐,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๑๘	๒	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลของบุคลากรเพื่อรองรับรัฐบาลดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	ลักษณะโครงการ ๑= ภายในองค์กร ๒= ภายในองค์กร+บริการประชาชน ๓= ภายในองค์กร+บริการประชาชน+เชื่อมโยงได้	สถานะโครงการ
๑๙	โครงการพัฒนาบุคลากรเพื่อสร้างการรับรู้และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศภายในองค์กร			/		๒,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๑๙	๑	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๒๐	โครงการจัดทำแผนปฏิบัติการดิจิทัลของ ททท. พ.ศ. ๒๕๗๑ -๒๕๗๕	/	/	/		๑๐,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๒๐	๑	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๒๑	โครงการทบทวนและขับเคลื่อนสถาปัตยกรรมองค์กร	/				๑๐,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๒๑	๑	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๒๒	โครงการทบทวนคู่มือการบริหารจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ		/	/	/	๘,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๒๒	๑	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๒๓	โครงการพัฒนาปรับปรุงเว็บไซต์ศูนย์วิจัยด้านตลาดการท่องเที่ยว (TATIC)	/				๔,๖๘๔,๕๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๒๓	๓	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๒๔	โครงการพัฒนาปรับปรุงการจัดทำแบบสอบถามอิเล็กทรอนิกส์ (TAT E-Survey)	/				๕,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๒๔	๓	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๒๕	โครงการพัฒนาปรับปรุงระบบรวมศูนย์ข้อมูลท่องเที่ยวโดยใช้เทคโนโลยี AI (TATAI)	/				๑๐,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๒๕	๓	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลของบุคลากรเพื่อรองรับรัฐบาลดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	ลักษณะโครงการ ๑= ภายในองค์กร ๒= ภายในองค์กร+บริการประชาชน ๓= ภายในองค์กร+บริการประชาชน+เชื่อมโยงได้	สถานะโครงการ
๒๖	โครงการสำรวจความต้องการและติดตามการใช้งานระบบสารสนเทศการตลาด	/				๕,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๒๖	๓	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๒๗	โครงการจ้างจัดทำแผนบริหารความต่อเนื่องทางธุรกิจด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและแผนฉุกเฉินด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ			/		๑,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๒๗	๑	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๒๘	โครงการจัดหาระบบบริการรับปัญหา เฟส ๒ (IT Helpdesk Support phase ๒)			/	/	๑๖,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๒๘	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๒๙	โครงการพัฒนาระบบตอบสนองอัตโนมัติต่อเหตุการณ์ความมั่นคงปลอดภัยระบบเครือข่าย			/	/	๑๕,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๒๙	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๓๐	โครงการพัฒนาปรับปรุงระบบบริหารจัดการประชุม ททท.			/		๙,๒๘๒,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๓๐	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๓๑	โครงการพัฒนาปรับปรุงระบบบริการสถานที่-ที่พัก	/		/		๑๐,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๓๑	๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๓๒	โครงการพัฒนาบุคลากรด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ		/			๑๐,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๓๒	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลของบุคลากรเพื่อรองรับรัฐบาลดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	ลักษณะโครงการ ๑= ภายในองค์กร ๒= ภายในองค์กร+บริการประชาชน ๓= ภายในองค์กร+บริการประชาชน+เชื่อมโยงได้	สถานะโครงการ
๓๓	โครงการพัฒนาระบบบริหาร ติดตาม และประเมินผลการขับเคลื่อนสถาปัตยกรรม (EA Tools)			/		๔๐,๐๐๐,๐๐๐	ททท.	งบเงินอุดหนุน	๓๓	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑	โครงการจัดทำระบบโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Infrastructure) ของการกีฬาแห่งประเทศไทย และพัฒนาฐานข้อมูล (Database) ด้านกีฬา ที่เป็นมาตรฐานเดียวกัน		/	/		๕๐,๐๐๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๑	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๒	โครงการพัฒนาระบบติดตามการเบิกจ่ายภายในของการกีฬาแห่งประเทศไทย (E - Tracking)		/	/		๒,๐๐๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๒	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๓	โครงการจัดทำระบบบริหารจัดการองค์ความรู้และนวัตกรรมของ กกท.	/	/	/	/	๒,๐๐๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๓	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลของบุคลากรเพื่อรองรับรัฐบาลดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	ลักษณะโครงการ ๑= ภายในองค์กร ๒= ภายในองค์กร+บริการประชาชน ๓= ภายในองค์กร+บริการประชาชน+เชื่อมโยงได้	สถานะโครงการ
๔	โครงการพัฒนาระบบสารสนเทศและฐานข้อมูลด้านกีฬา เชื่อมโยงฐานข้อมูลบุคลากรทางการกีฬา และองค์ความรู้และนวัตกรรมด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา		/	/		๑๕,๐๐๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๔	๒	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๕	โครงการพัฒนาระบบบริหารจัดการเพื่อการพัฒนากีฬาอาชีพตามพระราชบัญญัติการส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. ๒๕๕๖	/		/		๘,๐๐๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๕	๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๖	โครงการพัฒนาระบบบริหารจัดการภายในของการกีฬาแห่งประเทศไทย ผ่าน Application และ Mobile Application		/	/		๑๐,๐๐๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๖	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๗	โครงการพัฒนาระบบให้บริการจองสถานที่เพื่อจัดกิจกรรมภายในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค กกท.		/	/		๑,๐๐๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๗	๒	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๘	โครงการจัดทำระบบฐานข้อมูลบริหารสินทรัพย์ และการบริหารจัดการสินทรัพย์ของการกีฬาแห่งประเทศไทย		/	/		๒,๐๐๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๘	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลของบุคลากรเพื่อรองรับรัฐบาลดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	ลักษณะโครงการ ๑= ภายในองค์กร ๒= ภายในองค์กร+บริการประชาชน ๓= ภายในองค์กร+บริการประชาชน+เชื่อมโยงได้	สถานะโครงการ
๙	โครงการปรับปรุงระบบการบริหารจัดการด้านการตรวจสอบภายใน พ.ศ. ๒๕๖๙		/	/		๑,๒๒๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๙	๑	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๑๐	โครงการปรับปรุงกระบวนการจัดเก็บรายได้ของ กกท.		/	/		๑,๐๐๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๑๐	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๑	โครงการพัฒนาระบบสารสนเทศบริหารจัดการลูกค้าและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย การกีฬาแห่งประเทศไทย		/	/		๓,๐๐๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๑๑	๒	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๒	โครงการระบบฐานข้อมูลห้องสมุดกีฬาเพื่อประชาชน กกท.		/	/		๕๐๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๑๒	๒	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๓	โครงการจัดทำระบบบริหารจัดการฐานข้อมูลและพิพิธภัณฑ์เสมือนของพิพิธภัณฑ์กีฬาแห่งชาติ (Virtual Museum)		/	/		๒,๐๐๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๑๓	๒	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๔	โครงการจัดทำระบบสำนักงานอิเล็กทรอนิกส์ ภายในหน่วยงาน กกท. (SAT E-Office)		/	/		๓,๐๐๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๑๔	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลของบุคลากรเพื่อรองรับรัฐบาลดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	ลักษณะโครงการ ๑= ภายในองค์กร ๒= ภายในองค์กร+บริการประชาชน ๓= ภายในองค์กร+บริการประชาชน+เชื่อมโยงได้	สถานะโครงการ
๑๕	โครงการพัฒนาและปรับปรุงระบบเครือข่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ	/		/	/	๙๕,๐๐๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๑๕	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๖	โครงการดำเนินงานพัฒนาระบบ Big data การกีฬาแห่งประเทศไทย	/		/	/	๕๐,๐๐๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๑๖	๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๗	โครงการจัดทำระบบประชุมทางไกลผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Video Conference)	/		/	/	๒๕,๐๐๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๑๗	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๘	โครงการจ้างปรับปรุงระบบบริหารยุทธศาสตร์อัจฉริยะ (newsmis)		/	/		๑,๐๐๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๑๘	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๙	โครงการปรับปรุงระบบภายในห้องศูนย์ข้อมูลเครือข่าย (Data Center)	/		/	/	๒๓,๐๐๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๑๙	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๒๐	โครงการพัฒนาระบบจัดเก็บและบริหารจัดการข้อมูลข่าวสาร และบริการสืบค้น คัดกรอง และติดตามข้อมูลข่าวสารของ กกท. จากสื่อออนไลน์ และโซเชียลเน็ตเวิร์ก	/		/		๑๕,๐๐๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๒๐	๒	โครงการใหม่ (ปีเดียว)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลของบุคลากรเพื่อรองรับรัฐบาลดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	ลักษณะโครงการ ๑= ภายในองค์กร ๒= ภายในองค์กร+บริการประชาชน ๓= ภายในองค์กร+บริการประชาชน+เชื่อมโยงได้	สถานะโครงการ
๒๑	โครงการพัฒนาระบบเทคโนโลยีและสารสนเทศในการสนับสนุนการดำเนินงานด้านการบริหารความเสี่ยงและควบคุมภายใน	/		/		๖๐๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๒๑	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๒๒	โครงการพัฒนาระบบฐานข้อมูลเทคโนโลยีสารสนเทศทางกีฬามวย เพื่อส่งเสริมศักยภาพทางอาชีพด้วยเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาวงการกีฬามวยของสำนักงานคณะกรรมการกีฬามวย ระยะ ๒		/	/		๕,๐๐๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๒๒	๓	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๒๓	การพัฒนาระบบทะเบียนนักท่องเที่ยวต่างชาติที่มาเรียนมวยไทยในค่ายมวยมาตรฐานฯ (Muaythai Visa)	/		/		๕,๐๐๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๒๓	๒	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๒๔	โครงการปรับปรุงระบบฐานข้อมูลบุคลากรทางการกีฬาระดับชาติและนานาชาติ		/	/		๑,๕๐๐,๐๐๐	กกท.	งบลงทุน	๒๓	๒	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๑	โครงการพัฒนาระบบบริหารจัดการเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยว (Tourism Supply Management)	/		/		๕,๕๐๐,๐๐๐	อพท.	งบเงินอุดหนุน	๑	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลของบุคลากรเพื่อรองรับรัฐบาลดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	ลักษณะโครงการ ๑= ภายในองค์กร ๒= ภายในองค์กร+บริการประชาชน ๓= ภายในองค์กร+บริการประชาชน+เชื่อมโยงได้	สถานะโครงการ
๒	โครงการพัฒนาระบบจัดเก็บฐานข้อมูลกลางเพื่อรองรับการพัฒนาระบบฐานข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data)	/		/		๔,๕๐๐,๐๐๐	อพท.	งบเงินอุดหนุน	๒	๑	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๓	โครงการพัฒนา/ปรับปรุงระบบสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการตัดสินใจอย่างมีประสิทธิภาพ	/		/		๕,๕๐๐,๐๐๐	อพท.	งบเงินอุดหนุน	๓	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๔	โครงการพัฒนา/ปรับปรุงระบบป้องกันความปลอดภัยและฟื้นคืนสภาพระบบเทคโนโลยีดิจิทัล				/	๔,๐๐๐,๐๐๐	อพท.	งบเงินอุดหนุน	๔	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๕	โครงการจัดทำธรรมาภิบาลข้อมูล (Data Governance)	/				๔,๐๐๐,๐๐๐	อพท.	งบเงินอุดหนุน	๕	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๖	โครงการพัฒนา/ปรับปรุงระบบมาตรฐานเชื่อมโยงแพลตฟอร์มกลาง	/				๓,๐๐๐,๐๐๐	อพท.	งบเงินอุดหนุน	๖	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๗	โครงการพัฒนาเพิ่มศักยภาพบุคลากรด้าน Digital Literacy		/			๒,๑๐๐,๐๐๐	อพท.	งบเงินอุดหนุน	๗	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลของบุคลากรเพื่อรองรับรัฐบาลดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	ลักษณะโครงการ ๑= ภายในองค์กร ๒= ภายในองค์กร+บริการประชาชน ๓= ภายในองค์กร+บริการประชาชน+เชื่อมโยงได้	สถานะโครงการ
๘	โครงการพัฒนา/ปรับปรุงระบบสื่อสารภายในของ อพท. (Intranet)	/				๓,๐๐๐,๐๐๐	อพท.	งบเงินอุดหนุน	๘	๑	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๙	โครงการพัฒนา Web Portal ของ อพท.	/				๑,๕๕๐,๐๐๐	อพท.	งบเงินอุดหนุน	๙	๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๐	โครงการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (Smart DASTA)	/				๓,๐๐๐,๐๐๐	อพท.	งบเงินอุดหนุน	๑๐	๒	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๑๑	โครงการสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล	/				๒,๐๐๐,๐๐๐	อพท.	งบเงินอุดหนุน	๑๑	๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๒	โครงการพัฒนานวัตกรรมเพื่อบริหารจัดการการท่องเที่ยวให้เกิดความยั่งยืนในพื้นที่พิเศษเลย	/				๑๐,๐๐๐,๐๐๐	อพท.	งบเงินอุดหนุน	๑๒	๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๓	โครงการระบบบริหารด้านการจัดการข้อมูลส่วนบุคคล (Privacy Management System)			/		๒,๕๐๐,๐๐๐	อพท.	งบเงินอุดหนุน	๑๓	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลของบุคลากรเพื่อรองรับรัฐบาลดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	ลักษณะโครงการ ๑= ภายในองค์กร ๒= ภายในองค์กร+บริการประชาชน ๓= ภายในองค์กร+บริการประชาชน+เชื่อมโยงได้	สถานะโครงการ
๑๔	โครงการพัฒนาระบบการเรียนการสอนผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning)	/				๒,๔๐๐,๐๐๐	อพท.	งบเงินอุดหนุน	๑๔	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๕	โครงการพัฒนา/ปรับปรุงระบบสารสนเทศภายในองค์กร				/	๑,๑๕๐,๐๐๐	อพท.	งบเงินอุดหนุน	๑๕	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑	โครงการ Strong Tourism Community เฟส ๒			/	/	๔๐,๐๐๐,๐๐๐	บช. ทท.	งบลงทุน	๑	๓	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๒	โครงการงานจ้างบริการรับฟังเสียงของประชาชน เพื่อใช้ในการยกระดับการเข้าถึงข้อมูล ในส่วนของ การท่องเที่ยวและเศรษฐกิจ Social Listening	/		/	/	๔๕,๐๐๐,๐๐๐	บช. ทท.	งบลงทุน	๒	๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๓	โครงการออกแบบโปรแกรมการแปลภาษาและโต้ตอบทางโทรศัพท์ งานตำรวจท่องเที่ยว แบบ Real Time ครอบคลุม ๕๐ สัญชาติของนักท่องเที่ยวที่มาประเทศไทยตามสถิติสูงสุด	/		/	/	๑๕,๐๐๐,๐๐๐	บช. ทท.	งบลงทุน	๓	๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลของบุคลากรเพื่อรองรับรัฐบาลดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	ลักษณะโครงการ ๑= ภายในองค์กร ๒= ภายในองค์กร+บริการประชาชน ๓= ภายในองค์กร+บริการประชาชน+เชื่อมโยงได้	สถานะโครงการ
๔	โครงการโครงสร้างพื้นฐานด้านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์และระบบรักษาความปลอดภัยในการสื่อสารผ่านระบบเครือข่าย (Fire Wall)	/	/	/	/	๔๐,๐๐๐,๐๐๐	บช.ทท.	งบลงทุน	๔	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๕	โครงการยกระดับการรักษาความปลอดภัยพื้นที่ท่องเที่ยวชุมชนและวัฒนธรรม					๒๕,๐๐๐,๐๐๐	บช.ทท.	งบลงทุน	๕	๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๖	โครงการพัฒนาเพิ่มประสิทธิภาพการรับแจ้งเหตุฉุกเฉินนักท่องเที่ยวผ่านแอปพลิเคชัน ระยะที่ ๒ (Thailand Tourist Police bureau: TPB Application)	/	/	/	/	๓๐,๐๐๐,๐๐๐	บช.ทท.	งบลงทุน	๖	๓	โครงการเดิม (ต่อเนื่อง)
๗	โครงการอัพเกรดสถานีจำลองเพื่อซักซ้อมสถานการณ์การดูแลความปลอดภัยให้กับนักท่องเที่ยวด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง โดยเพิ่มฟังก์ชั่นการตอบสนองกับระบบแบบ VR Full Interactive Action			/	/	๒๐,๐๐๐,๐๐๐	บช.ทท.	งบลงทุน	๗	๓	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๘	โครงการระบบ E-Document	/		/		๒๐,๐๐๐,๐๐๐	บช.ทท.	งบลงทุน	๘	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๙	โครงการจัดซื้อชุดอุปกรณ์ประชุมทางไกล (Video Conference) เพื่อสนับสนุนการปฏิบัติงานของตำรวจท่องเที่ยว		/		/	๑๗,๐๐๐,๐๐๐	บช.ทท.	งบลงทุน	๙	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)

ลำดับหน่วยงาน	โครงการตามแผนปฏิบัติการ	ยุทธฯ ๑ บูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและพัฒนาระบบบริการด้านการท่องเที่ยวและกีฬา	ยุทธฯ ที่ ๒ ส่งเสริมและยกระดับทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลของบุคลากรเพื่อรองรับรัฐบาลดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๓ ขับเคลื่อนองค์กรด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธฯ ที่ ๔ พัฒนาระบบและจัดหาโครงสร้างพื้นฐานที่ไร้รอยต่อและมีความปลอดภัย	งบประมาณ (ล้านบาท)	หน่วยงาน	ประเภทงบ	จัดลำดับความสำคัญ (ในแต่ละหน่วยงาน)	ลักษณะโครงการ ๑= ภายในองค์กร ๒= ภายในองค์กร+บริการประชาชน ๓= ภายในองค์กร+บริการประชาชน+เชื่อมโยงได้	สถานะโครงการ
๑๐	โครงการ Tourist Police Smart Patrol		/	/		๓๒,๕๐๐,๐๐๐	บช.ทท.	งบรายจ่ายอื่น	๑๐	๒	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๑	โครงการ Tourist Police First Responders		/	/		๔๒,๕๐๐,๐๐๐	บช.ทท.	งบรายจ่ายอื่น	๑๑	๒	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๒	ระบบกล้อง AI อัจฉริยะเพื่อความปลอดภัยและป้องปรามพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในพื้นที่ท่องเที่ยว			/	/	๓๐,๐๐๐,๐๐๐	บช.ทท.	งบลงทุน	๑๒	๒	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๓	โครงการยกระดับความปลอดภัยการท่องเที่ยว สำหรับตำรวจท่องเที่ยว	/		/		๕๐,๐๐๐,๐๐๐	บช.ทท.	งบลงทุน	๑๓	๒	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๔	โครงการจัดหาชุดอุปกรณ์ปฏิบัติงานอัจฉริยะสำหรับเจ้าหน้าที่ตำรวจท่องเที่ยว		/		/	๔๐,๐๐๐,๐๐๐	บช.ทท.	งบลงทุน	๑๔	๑	โครงการใหม่ (ปีเดียว)
๑๓๕		**๕๖**	**๔๕**	**๑๐๓**	**๔๒**	**๒,๓๗๔,๕๕๕,๐๐๐**					

สป.กก.= สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

กทท. = กรมการท่องเที่ยว

กพล. = กรมพลศึกษา

บช.ทท. = กองบัญชาการตำรวจท่องเที่ยว
มกช. = มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ
ททท. = การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย
กกท. = การกีฬาแห่งประเทศไทย
อพท. = องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน)