

# กรอบแนวทางการจัดทำโครงการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ระยะเร่งด่วน ปี 2566 – 2567 ภายใต้ แผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2566-2570)

**วิสัยทัศน์ [Vision] :** อุตสาหกรรมบริการโฆษณาของไทยมุ่งสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจและสร้างสรรค์สังคม

## เป้าหมาย

รายได้ของอุตสาหกรรมเพิ่มขึ้นเฉลี่ยร้อยละ 4.6 ต่อปี

จำนวนผลงานโฆษณาเพื่อสังคมของไทยเติบโตเพิ่มขึ้นเฉลี่ยร้อยละ 5\* ต่อปี

### 1 การพัฒนายกระดับศักยภาพบุคลากร

1.1 ส่งเสริม | ยกระดับความรู้ผ่านการจัดประกวด (แลกเปลี่ยนประสบการณ์) ส่งเสริมการเข้าถึงแหล่งความรู้ระดับสากล และส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล + การฝึกทักษะภาษาอังกฤษสำหรับวิชาชีพ

1.2 คุ้มครองการทำงานของบุคลากรในกองถ่ายงานโฆษณา

1.3 ปรับปรุงหลักสูตรการเรียนการสอนด้านโฆษณาให้ทันสมัยและสอดคล้องกับความต้องการของตลาดการจ้างงาน

### 2 การขยายตลาดในประเทศ

2.1 จัดทำ **Used-case** เพื่อสร้างความตระหนักในประโยชน์ของโฆษณา **PR**

2.2 เผยแพร่ **Success Case** ของการสร้างมูลค่าเพิ่มด้วยการสื่อสาร โฆษณา

2.3 ศึกษาความเป็นไปได้ในการเก็บภาษี **Digital Services Tax (DST)** เพื่อลดการสูญเสียมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจจากการพึ่งพาแพลตฟอร์มสื่อ ตปท.

### 3 การขยายตลาดต่างประเทศ

3.1 ส่งเสริมผู้ประกอบการที่มีศักยภาพออกตลาดต่างประเทศ โดยวิเคราะห์ความต้องการ และสนับสนุนตามความต้องการเฉพาะแต่ละราย

### 4 การสร้างแบรนด์ประเทศไทยด้านบริการโฆษณา

4.1 ส่งเสริมคนรุ่นใหม่เข้าสู่เวทีประกวดระดับประเทศ และพัฒนาศักยภาพต่อยอดสู่การแข่งขันระดับสากล

# กรอบแนวทางการจัดทำโครงการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ระยะเร่งด่วน ปี 2566 – 2567 ภายใต้ แผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2566-2570)

**วิสัยทัศน์ [Vision] :** อุตสาหกรรมบริการออกแบบของไทยมุ่งสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจและใส่ใจสิ่งแวดล้อม

## เป้าหมาย

รายได้ของอุตสาหกรรมเพิ่มขึ้น เฉลี่ยร้อยละ 10 ต่อปี

### 1

#### การยกระดับขีดความสามารถของบุคลากร

- 1.1 สนับสนุนการจัดกิจกรรมประกวดผลงานอย่างต่อเนื่อง
- 1.2 ยกระดับมาตรฐานหลักสูตรการศึกษาที่เกี่ยวข้อง ให้เป็นปัจจุบันและสอดคล้องกับบริบทการเปลี่ยนแปลงของโลกธุรกิจ
- 1.3 ส่งเสริมการเข้าถึงองค์ความรู้ระดับสากล และอำนวยความสะดวกให้นักสร้างสรรค์เข้าถึงการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีราคาสูงในการออกแบบ

### 2

#### การสร้างช่องทางให้เกิดการขยายตลาดในประเทศ และต่างประเทศ

- 2.1 สร้างความตระหนักในสำคัญของงานออกแบบ ด้วยการส่งเสริมให้เกิดโปรแกรมต้นแบบ หรือ **Use Case** ที่สร้างมูลค่าเพิ่มและประโยชน์ต่อเศรษฐกิจ
- 2.2 ส่งเสริมมาตรการสร้างแรงจูงใจให้เกิดความเชื่อมั่นในมาตรฐาน และคุณภาพงานนักออกแบบ
- 2.3 สร้างความเข้าใจในคุณค่างานออกแบบ และทบทวนแนวทางการจ้างงานภาครัฐให้มีแนวทางที่เหมาะสมกับกระบวนการทำงานด้านการออกแบบ

### 3

#### การส่งเสริมการสร้างแบรนด์ของประเทศด้านการออกแบบ ให้เข้มแข็ง

- 3.1 ส่งเสริมนักออกแบบของไทย ให้พัฒนาทักษะฝีมือเพื่อเข้าสู่เวทีการแข่งขัน | ประกวดผลงานระดับประเทศ และต่อยอดสู่การส่งออกผลงานในต่างประเทศ
- 3.2 สนับสนุนทุนเพื่อการส่งประกวดผลงานประกวดรางวัลในเวทีระดับสากล เพื่อสร้างแรงจูงใจ ให้นักออกแบบพัฒนาทักษะฝีมือในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างต่อเนื่อง

# กรอบแนวทางการจัดทำโครงการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ระยะเร่งด่วน ปี 2566 – 2567 ภายใต้ แผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2566-2570)

**วิสัยทัศน์ [Vision] :** ประเทศไทยเป็นศูนย์กลาง (Hub) ด้านแฟชั่นในภูมิภาคเอเชีย

## เป้าหมาย

รายได้ของอุตสาหกรรมเพิ่มขึ้น เฉลี่ยร้อยละ 4.4 ต่อปี

จำนวนแบรนด์สินค้าแฟชั่นของไทยติดอันดับ TOP 10 ของแบรนด์ที่มียอดขายสูงสุดระดับประเทศ เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่า 1 แบรนด์ทุกปี

### 1 การขยายตลาดในประเทศ

- 1.1 สร้างค่านิยมการใช้สินค้าแฟชั่นไทย
- 1.2 ทบทวนและปลดล็อกกฎระเบียบที่เป็นอุปสรรค เช่น โครงสร้างภาษีมูลค่าเพิ่มของวัตถุดิบที่ใช้ในการผลิตสินค้าเครื่องประดับ
- 1.3 ปรับโครงสร้างองค์กรส่งเสริมธุรกิจแฟชั่นของไทยให้เป็นเอกภาพ

### 3 การสร้างแบรนด์ประเทศไทยด้านแฟชั่น

- 3.1 ต่อยอดโครงการเกี่ยวกับการสร้างภาพลักษณ์ | แบรนด์ประเทศ
- 3.2 ประชาสัมพันธ์สินค้าแฟชั่นไทย | จัดทำกรณีศึกษาสินค้าแฟชั่นที่มีเอกลักษณ์โดดเด่น เพื่อ PR และทำการตลาดผ่านเครือข่ายธุรกิจไทย
- 3.3 คุ่มครองทรัพย์สินทางปัญญาเชิงรุก เช่น ปราบปรามการละเมิดและเลียนแบบสินค้า

### 2 การขยายตลาดต่างประเทศ

- 2.1 จัดกิจกรรมส่งเสริมการตลาดและการสนับสนุนในลักษณะเชิงรุก
- 2.2 ทบทวนและปลดล็อกกฎระเบียบที่เป็นอุปสรรค
- 2.3 ส่งเสริมผู้ประกอบการที่มีศักยภาพออกตลาดต่างประเทศ โดยสนับสนุนตามความต้องการเฉพาะแต่ละราย

### 4 การพัฒนาระดับศักยภาพบุคลากร

- 4.1 จัดอบรม | ให้คำปรึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะด้านการบริหาร การตลาด เทคโนโลยี และภาษาอังกฤษสำหรับบุคลากร และผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมแฟชั่น
- 4.2 ปรับปรุงหลักสูตรการเรียนการสอนด้านการออกแบบแฟชั่นให้ทันสมัยและสอดคล้องกับความต้องการของตลาดการจ้างงาน

กรอบแนวทางการจัดทำโครงการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ระยะเร่งด่วน ปี 2566 – 2567  
ภายใต้ แผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2566-2570)

**วิสัยทัศน์ [Vision] :** การผลิตเกมของประเทศไทยมีคุณภาพและเป็นที่ยอมรับในระดับสากล

**เป้าหมาย**

รายได้จากการขายเกมไทยเพิ่มขึ้น **10%** ต่อปี

แรงงานในสาขาเกมและแอนิเมชัน และธุรกิจเกี่ยวเนื่อง เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่า **6%** ต่อปี

**1**

**Talent & business**

ทักษะแรงงานในการบริหารธุรกิจ

1.1 ส่งเสริมความรู้ด้านการบริหารจัดการ และการทำการตลาด

1.2 เสริมสร้างประสบการณ์การพัฒนาเกมในระดับสากล

**2**

**Business growth & related**

ธุรกิจเกมและที่เกี่ยวข้อง เติบโตไปพร้อมกัน

2.1 ส่งเสริมการพัฒนาอาชีพ **Content creators** ที่เกี่ยวกับเกม

2.2 ส่งเสริมการแข่งขันอีสปอร์ต และธุรกิจอื่น ๆ ที่มีศักยภาพ

**3**

**Perception of Gaming**

สร้างความตระหนักรู้ที่มีต่ออุตสาหกรรมเกม

3.1 สร้างการรับรู้และความเข้าใจเชิงบวกต่ออุตสาหกรรมเกม และการเล่นเกมอย่างรับผิดชอบ

3.2 ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในชุมชนที่เกี่ยวข้องกับเกม

**4**

**Partnership development**

บูรณาการหน่วยงานต่าง ๆ เพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมเกม แอนิเมชัน และคาแรคเตอร์

4.1 พัฒนาแผนที่นำทางเชิงกลยุทธ์ของอุตสาหกรรม

4.2 ส่งเสริมการเผยแพร่ผลงานของผู้ประกอบการไทย

# ประเด็นการพัฒนาที่สำคัญในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เป้าหมาย

## บริการโฆษณา

## การออกแบบ

## สินค้าแฟชั่น

## เกมและแอนิเมชัน

ปรับปรุง/ยกระดับหลักสูตรให้ทันสมัย สอดคล้องกับความต้องการของตลาดการจ้างงาน

ส่งเสริมการเข้าถึงแหล่งความรู้ระดับสากล การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และภาษาอังกฤษสำหรับวิชาชีพ

ส่งเสริมการเข้าถึงองค์ความรู้ระดับสากล และการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีราคาสูงในการออกแบบ

ส่งเสริมทักษะด้านการบริหาร การตลาด เทคโนโลยี และภาษาอังกฤษสำหรับบุคลากรและผู้ประกอบการ

ส่งเสริมการพัฒนาอาชีพ **Content creators** ที่เกี่ยวกับเกม

ส่งเสริมความรู้ด้านการบริหารจัดการ และการทำการตลาด

สนับสนุนกิจกรรมประกวดผลงาน/แลกเปลี่ยนประสบการณ์อย่างต่อเนื่อง

คุ้มครองการทำงานของบุคลากรในกองถ่ายงานโฆษณา

จัดกิจกรรมส่งเสริมการตลาดเชิงรุกผ่านเครือข่ายธุรกิจไทย

เสริมสร้างประสบการณ์การพัฒนาเกมในระดับสากล

ส่งเสริมการเข้าประกวดเวทีระดับประเทศ และพัฒนาศักยภาพต่อยอดสู่การส่งออกผลงานในต่างประเทศ

ส่งเสริมผู้ประกอบการที่มีศักยภาพตามความต้องการเฉพาะราย

ส่งเสริมผู้ประกอบการที่มีศักยภาพตามความต้องการเฉพาะราย

ส่งเสริมการเผยแพร่ผลงานของผู้ประกอบการไทย

ทบทวนแนวทางการจ้างงานภาครัฐให้เหมาะสมกับกระบวนการทำงานด้านการออกแบบ

ทบทวนกฎระเบียบที่เป็นอุปสรรค

คุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาเชิงรุก

สร้างความเข้าใจในคุณค่างานออกแบบ

สร้างแบรนด์ประเทศ

สร้างการรับรู้และความเข้าใจเชิงบวกต่ออุตสาหกรรมเกมและการเล่นเกมอย่างรับผิดชอบ

การพัฒนาคน

การส่งออกสู่สากล