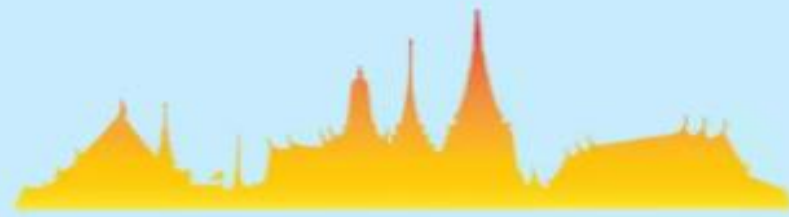


Technology
Digital

Thailand



DIGITAL THAILAND



ประชาชนทุกคน
ต้องสามารถเข้าถึง
อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง



จากการเข้าถึง
ทรัพยากรสารสนเทศ
และบริการสาธารณะ



อันถือเป็น
สาธารณูปโภคพื้นฐาน
ประเภทหนึ่ง



โดยเฉพาะกลุ่มผู้ด้อยโอกาสทางสังคม
จะต้องสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัล
และสื่อดิจิทัลอย่างเท่าเทียม



เพื่อ
คุณภาพชีวิต
ของประชาชน
ดีขึ้น

ภูมิทัศน์ดิจิทัลของไทยในระยะเวลา ๒๐ ปี



ระยะที่ ๑

Digital Foundation

ประเทศไทยลงทุน และสร้างฐานรากในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล

๑ ปี ๖ เดือน



๕ ปี

ระยะที่ ๒

Digital Thailand I: Inclusion

ทุกภาคส่วนของประเทศไทยมีส่วนร่วมในเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลตามแนวทางประชารัฐ



๑๐ ปี

ระยะที่ ๓

Digital Thailand II: Full Transformation

ประเทศไทยก้าวสู่การดิจิทัลไทยแลนด์ที่ขับเคลื่อนและใช้ประโยชน์จากนวัตกรรมดิจิทัลได้อย่างเต็มศักยภาพ



๑๐ - ๒๐ ปี

ระยะที่ ๔

Global Digital Leadership

ประเทศไทยอยู่ในกลุ่มประเทศที่พัฒนาแล้วสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจและคุณค่าทางสังคมอย่างยั่งยืน

ระยะที่ 1

Digital Foundation (1 ปี 6 เดือน)

เป็นระยะที่ประเทศไทยมุ่งลงทุนและสร้างฐานรากในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลเพื่อเก็บเกี่ยวผลประโยชน์
ในภายหลัง ระยะนี้กระทรวงจะขับเคลื่อนแผนฯ
อย่างเป็นรูปธรรมผ่านโครงการขับเคลื่อนเร่งด่วน
นอกจากนี้ ในเชิงสถาบันกระทรวงจะผลักดัน
ชุดกฎหมายที่ครอบคลุม และปฏิรูปองค์กร
ในการขับเคลื่อนงาน



ระยะที่ 2

Digital Thailand I: Inclusion (5 ปี)

เป็นระยะที่ประเทศไทยก้าวอย่างเข้าสู่การเป็นดิจิทัลไทยแลนด์
ที่ทำให้ทุกภาคส่วนของประเทศ สามารถเข้าถึง มีส่วนร่วม
ในการใช้ประโยชน์ เพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคม
หรือจะกล่าวได้ว่า เป็นช่วงที่มุ่งเน้น Inclusive Growth,
Inclusive Devevelopment



ระยะที่ 3

Digital Thailand II Full Transformation (10 ปี)

ประเทศไทยก้าวไปสู่การเป็นดิจิทัลไทยแลนด์ ที่ขับเคลื่อน
และใช้ประโยชน์จากนวัตกรรมดิจิทัลได้อย่างเต็มศักยภาพ
และบรรลุซึ่งเป้าหมายของแผนฯ ที่ได้กำหนดไว้ทั้ง 4 ด้าน



ระยะที่ 4

Global Digital Leadership (20 ปี)

เป้าหมายของการพัฒนาระยะยาว เป็นไปอย่างสอดคล้องกับ
ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ที่มุ่งให้ประเทศไทยอยู่ในกลุ่มที่พัฒนาแล้ว
(รายได้สูง ก้าวข้ามผ่านกับดักรายได้ปานกลาง)
ที่สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างมูลค่า
ในทางเศรษฐกิจคุณค่าทางสังคมอย่างยั่งยืน



เศรษฐกิจกระแสใหม่

(ได้รับความเห็นชอบจาก สปท. เรียบร้อยแล้ว)



เศรษฐกิจชีวภาพ
(Bio Economy)



เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์
และเชิงวัฒนธรรม
(Creative and Cultural Economy)



เศรษฐกิจดิจิทัล
(Digital Economy)



เศรษฐกิจเพื่อสังคม
(Social Economy)



เศรษฐกิจสูงวัย
(Silver Economy)

Cross-cutting Issues

ธุรกิจเทคโนโลยีใหม่ (Tech Start-up) กรัฟย่สินทางปัญญา พัฒนาบุคลากร โครงสร้างพื้นฐาน

5G



Digital Literacy

ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 9 ด้าน

Thailand 4.0



การใช้งานคอมพิวเตอร์



การใช้งานอินเทอร์เน็ต



การใช้งานเพื่อความ
มั่นคงปลอดภัย



การใช้โปรแกรมนำเสนอผลงาน



การใช้โปรแกรมประมวลคำ



การใช้ดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัย



การใช้โปรแกรมสร้างสื่อดิจิทัล



การทำงานร่วมกัน
แบบออนไลน์



การใช้โปรแกรมตารางคำนวณ

Digital
Access



full electronic
participation in society

Digital
Commerce



electronic buying and
selling of goods

Digital
Communication



electronic exchange of
information

Digital
Literacy



teaching and learning about
technology and its use

**Digital
Citizenship:**

the practice of
navigating the
digital world safely,
responsibly, and
respectfully



Digital
Etiquette



electronic standards of
conduct or procedure

Digital
Law



electronic responsibility
for actions and deeds

Digital Rights &
Responsibilities



those freedoms extended to
everyone in a digital world

Digital Health &
Wellness



physical & psychological
well-being in a digital world

Digital
Security



electronic precautions to
guarantee safety



**Digital Citizenship.
Respect. Protect.**



Digital Citizen Identity

Ability to build and manage a healthy identity online and offline with integrity

Privacy Management

Ability to handle with discretion all personal information shared online to protect one's and others' privacy

Critical Thinking

Ability to distinguish between true and false info, good and harmful content, and trustworthy and questionable contacts online

Digital Footprints

Ability to understand the nature of digital footprints and their real-life consequences and to manage them responsibly

Digital Empathy

Ability to be empathetic towards one's own and others' needs and feelings online

Cyber Security Management

Ability to protect one's data by creating strong passwords and to manage various cyber attacks

Cyberbullying Management

Ability to detect cyber-bullying situations and handle them wisely

Screen Time Management

Ability to manage one's screen time, multitasking, and engagement online with self-control





5 สุดยอดพฤติกรรมน่าหงุดหงิด ในการใช้อินเทอร์เน็ตของประเทศไทย



ใช้คำพูด
หยาบคาย



แพร่กระจาย
ข่าวลือที่เป็นเท็จ



ส่งคำเชิญชวน
เล่นเกมออนไลน์



โพสต์ท่อกวน*
(ข้อความยั่วเย้าหรือ
กระตุ้นให้เกิดการตอบกลับ
ที่รุนแรงหรือบันดาลโทสะ)



เผยแพร่เนื้อหา
ที่ไม่เหมาะสม

คนไทยมองเรื่องการใช้คำพูดหยาบคาย
ในโลกออนไลน์เป็นเรื่องที่น่าหงุดหงิด
มากกว่าคนประเทศอื่นๆ ในเอเชีย



3 พฤติกรรมยอดฮิต ของคนไทยบนโลกออนไลน์

1



โพสต์รูปภาพอาหาร

2



บ่น

3



แชร์รูปภาพหรือเนื้อหาเกี่ยวกับแมว
และ การสะกดคำผิดและใช้คำผิด
หลักไวยากรณ์

เทรนด์ เทคโนโลยี



2018

ปฏิวัติธุรกิจ และอุตสาหกรรม

๘

1 ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence หรือ AI)

AI คือคอมพิวเตอร์ที่สามารถคิดและวิเคราะห์สิ่งต่าง ๆ ด้วยเหตุผลและสามารถตอบโต้ เรียนรู้และจดจำสิ่งที่ผ่านมาเป็นบทเรียนได้อย่างลึกซึ้ง

3 บล็อกเชน (Blockchain)

บล็อกเชนเป็นเทคโนโลยีการร้อยต่อข้อมูลเข้าด้วยกันทั้งหมด โดยข้อมูลทุกบล็อกจะเป็นเหมือนสำเนาของตัวเอง เมื่อเกิดการแก้ไขจะทำให้ทุกบล็อกรับรู้การแก้ไขนั้น ๆ และมีความปลอดภัยอย่างสูง

5 อินเทอร์เน็ตเพื่อทุกสิ่ง (Internet of Things หรือ IoT)

เป็นเทคโนโลยีของการสื่อสารอุปกรณ์ที่สามารถแทรกตัวเข้าไปได้แทบทุกอุตสาหกรรม โดยคาดกันว่า IoT จะช่วยลดความเสี่ยงของมนุษย์ให้ปลอดภัย สะดวก และรวดเร็วมากยิ่งขึ้น

7 โลกเสมือนจริง (Virtual Reality หรือ VR)

VR เป็นเทคโนโลยีที่ทำให้เราอยู่ในโลกเสมือนจริง เช่น VR เพื่อฝึกบิน เครื่องบินตามรุ่นต่าง ๆ ช่วยลดต้นทุนที่เกิดขึ้นจากการฝึกบินบางส่วน

2 โลกกึ่งเสมือนจริง (Augmented Reality หรือ AR)

AR เทคโนโลยีโลกกึ่งเสมือนจริง ด้วยรูปแบบการผสมผสานเทคโนโลยีการมองเห็นกับโลกของความเป็นจริงมาเป็นหนึ่งเดียว

4 โดรน (Drones)

เป็นหนึ่งในเทคโนโลยีการบินที่ได้รับการพัฒนาให้มีขนาดเล็ก บังคับด้วยระยะไกล ในปัจจุบันมีการใช้โดรนในหลายรูปแบบ

6 หุ่นยนต์ (Robots)

เป็นเป้าหมายใหม่ของการทดแทนแรงงานในอนาคต เพราะหุ่นยนต์สามารถทำงานซ้ำ ๆ ได้โดยไม่ผิดพลาด หรือทำงานที่ยิ่งอันตรายได้

8 ระบบพิมพ์ 3 มิติ (3D Printing)

การทำงานเป็นเหมือนการแกะสลักด้วยแบบดิจิทัลที่ส่งงานโดยคอมพิวเตอร์ ค่อย ๆ แกะเนื้อวัสดุออกมาที่ต้องการไปใช้ชิ้นละตอน

ผลกระทบจากการใช้เทคโนโลยีและดิจิทัล

แนวโน้มการใช้เทคโนโลยี

- การใช้ Core Banking
- ATM

- การใช้คอมพิวเตอร์คำนวณตามรูปแบบเดิม ๆ (pattern recognition) เช่น ในงานการวิเคราะห์การลงทุน
- การเริ่มใช้หุ่นยนต์ในการให้กู้และให้คำปรึกษา

- การใช้ระบบ Artificial intelligence scalability (เช่น การใช้คอมพิวเตอร์ในการคาดการณ์และทำงานโดยตัวเอง)
- การใช้ระบบ Information processing digitization

อดีต 1980-2000

ปัจจุบัน 2000-2020

อนาคต 2020 and Beyond

งานที่ (อาจ) หายไป

- งานธุรการ
- พนักงานสาขาบางส่วน

- นักวิเคราะห์การเงิน
- นักวิจัย
- Financial advisors/brokers
- Institutional traders

- พนักงานที่พบลูกค้า เช่น เซลล์
- พนักงานที่ Process ข้อมูล
- Financial advisors

ในอีก 20 ปีข้างหน้างานในธุรกิจการเงินจะมีความเสี่ยงสูงที่จะใช้เทคโนโลยีทดแทนได้มากกว่า 54% ของงานอาจหายไป !



๙ คม-ทิต
แรวด์ กานนา

www.twitter.com/AmVVarista
rack_bti@hotmail.com

สื่อสังคมสุดมดราฆ่า

Gen Y

จำนวนชั่วโมงที่ใช้อินเทอร์เน็ต
7.6 ชม./วัน

อุปกรณ์ยอดนิยม
ที่ใช้เล่นอินเทอร์เน็ต



สมาร์ทโฟน
90.5%



คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล
63.7%



คอมพิวเตอร์พกพา
52.1%

สถานที่
ที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด



บ้าน/ที่พักอาศัย
87.2%



ที่ทำงาน
67.9%



ระหว่างเดินทาง
18.4%



กิจกรรม
ยอดนิยม 5 อันดับแรก



Social Network
98.0%



YouTube
93.9%



รับ - ส่งอีเมล
85.1%



ค้นหาข้อมูล
84.5%



อ่านหนังสือ
อิเล็กทรอนิกส์
82.0%

ช่วงเวลา
ที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด



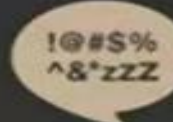
83.3%
12.01-16.00 น.

5 โรคฮิตจากโซเชียลมีเดีย



1 โรคซึมเศร้า
จากเฟซบุ๊ก

คนรุ่นใหม่ใช้เฟซบุ๊ก
ในการระบายความรู้สึก
ของตัวเองมากขึ้น



3 ละเมอแชท
(Sleep-Texting)

อาการคิดแชท แม้ขณะหลับอยู่
ทำให้พักผ่อนไม่เต็มที่



5 โรคจู้จี้ในตาเสื่อม

เห็นภาพเป็นคราบดำๆ
คล้ายหมึกไข่ เมื่อมอง
ไปยังแสงสว่าง

ติดโซเชียลมีเดียมากเกินไป
ส่งผลเสียต่อสุขภาพอย่างไร?

2



โนโมโฟเบีย
(Nomophobia)

อาการกลัวการไม่มีมือถือ
ใช้ในการติดต่อสื่อสาร หรือ
ใช้เพื่อความบันเทิง

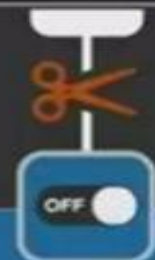
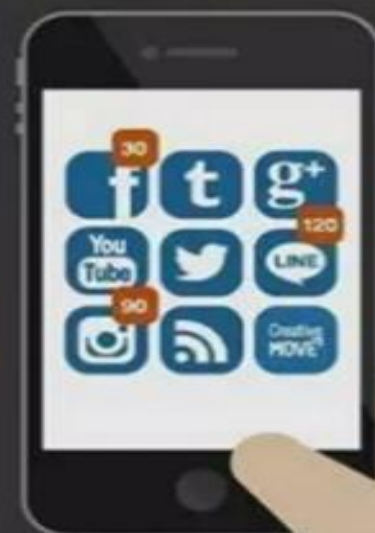
Beeb



Beeb

4 สมาร์ทโฟนเฟซ
(Smartphone face)

อาการก้มลงมอง และจ้องไปที่
สมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต
มากเกินไป ทำให้เกิด
อาการปวดเมื่อยที่
ใบหน้า และลำคอ



ยอมรับว่าตัวเอง
ติดะก่อน



จำกัด
เวลาเล่น



วิธีแก้อาการ
ติดโซเชียลมีเดีย

หางานอดิเรก
ใหม่ๆ ทำ



ไม่ควรจดจ่อ
มากเกินไป



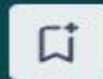
[ใช้โซเชียลมีเดียอย่างพอดี เพื่อสุขภาพที่ดีของคุณ]

Source: สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.)
www.childmedia.net

Infographic Move InfographicMove



เล่น Social Network ให้ปลอดภัย “รู้” ไว้เสี่ยงอันตราย



คิดก่อนแชร์ >> คุณเคยเห็นคนตายพูดไหม



ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity):

ความสามารถในการสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างดีทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง

ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management):

มีคุณพินิจในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์ เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น

ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management):

ความสามารถในการบริหารเวลาที่ใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล และสามารถทำงานที่หลากหลายในเวลาเดียวกันได้

ทักษะการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking):

ความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ต้องการและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาดีและข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย ข้อมูลติดต่อออนไลน์ที่น่าดึงข้อสงสัยและน่าเชื่อถือได้

ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูล ที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints):

ความสามารถในการเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ รวมไปถึงเข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้อย่างมีความรับผิดชอบ

ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy):

ความเห็นอกเห็นใจ และเข้าใจความรู้สึกผู้อื่นบนโลกออนไลน์

ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเอง ในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management):

ความสามารถในการป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็ง และป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการโจมตีออนไลน์ได้



ทักษะด้านดิจิทัลของข้าราชการและบุคลากรภาครัฐ เพื่อการปรับเปลี่ยนเป็นรัฐบาลดิจิทัล

(มติคณะรัฐมนตรี วันที่ 26 กันยายน พ.ศ. 2560)

ทิศทางประเทศไทย



การพิจารณาของคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน



เมื่อวันที่ 16 มกราคม 2560 “ปรับเปลี่ยนภาครัฐเป็น
รัฐบาลดิจิทัล” เป็นประเด็นพัฒนาสำคัญ



เมื่อวันที่ 12 มิถุนายน 2560 เห็นชอบร่างแนวทาง
พัฒนาทักษะดิจิทัลฯ และการนำไปปรับใช้

การปรับเปลี่ยนภาครัฐเป็นรัฐบาลดิจิทัล



หัวใจสำคัญของการขับเคลื่อนการพัฒนาประสิทธิภาพ
การบริหารจัดการภาครัฐ คือ **“บุคลากรภาครัฐ”** และเพื่อ
ขับเคลื่อนให้เกิด **“การปรับเปลี่ยนภาครัฐเป็นรัฐบาลดิจิทัล”**
จึงเห็นควรนำเรื่อง **“การสร้างและพัฒนาคณาภิบาล”** มาเป็นกลไก
สนับสนุนการขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ

วัตถุประสงค์



เพื่อให้ภาครัฐมีกำลังคนที่มีทักษะด้านดิจิทัลที่เหมาะสม



ข้าราชการและบุคลากรภาครัฐสามารถปรับตัวให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยี และมีความพร้อมที่จะปฏิบัติงานตามบทบาทและพฤติกรรมที่คาดหวัง

เป้าหมาย

ภาครัฐใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการยกระดับคุณภาพการบริหารจัดการและการบริการเพื่ออำนวยความสะดวกให้ประชาชนและผู้รับบริการเพื่อความเท่าเทียมและลดความเหลื่อมล้ำ

ภายในปี พ.ศ. 2565 ข้าราชการและบุคลากรภาครัฐ สามารถปรับตัวมีทักษะและศักยภาพที่เหมาะสมต่อการปรับเปลี่ยนภาครัฐเป็นรัฐบาลดิจิทัล



ผู้บริหารระดับสูง

เป็นผู้นำด้านดิจิทัลภาครัฐ ที่สามารถกำหนดนโยบายและทิศทางขององค์กร รวมถึงกระตุ้นและผลักดันให้ข้าราชการและบุคลากรภาครัฐรวมถึงหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ปรับเปลี่ยนรูปแบบการดำเนินงาน หรือการให้บริการองค์กร โดยการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้



ผู้ช่วยการกอง

เป็นผู้บริหารการเปลี่ยนแปลงด้านดิจิทัลระดับองค์กร ที่สามารถสื่อสารนโยบายขององค์กรมาสู่ระดับปฏิบัติ พร้อมสั่งการ กำหนดแนวทาง วางแผน กำกับ ติดตามดูแลให้เกิดการปรับเปลี่ยนรูปแบบการดำเนินงานให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล



ผู้ทำงานด้านนโยบายและงานวิชาการ

เป็นผู้ใช้ข้อมูลดิจิทัลเพื่อสนับสนุนนโยบายที่สามารถคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ และใช้ข้อมูลและเทคโนโลยีดิจิทัล



ผู้ทำงานด้านบริการ

เป็นผู้อำนวยความสะดวกด้านดิจิทัลภาครัฐที่สามารถให้บริการ อำนวยความสะดวกให้แก่ประชาชนและผู้รับบริการ



ผู้ปฏิบัติงานเฉพาะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล

เป็นผู้ปรับเปลี่ยนเทคโนโลยีขององค์กรที่สามารถบริหารโครงการหรือเลือกเทคโนโลยีที่เหมาะสม



ผู้ปฏิบัติงานทั่วไป

เป็นผู้ปฏิบัติงานภาครัฐที่รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี และสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม ถูกต้อง และปลอดภัย

ปัจจัยชี้วัดความสำเร็จ



Digital Government

เป็นองค์กรที่สร้างสรรค์นวัตกรรมโดยนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้



Connected Government

มีการเชื่อมโยงระหว่างภาครัฐ เอกชน และประชาชน



Open Government

มีการเปิดเผยข้อมูลที่น่าสนับสนุนการสร้างรัฐบาลแบบเปิด

ผลที่คาดว่าจะได้รับการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล

Global Indicators

E-Government Ranking (United Nations)

▲ 25%

ปี 59 อันดับ 77/193 (0.5522 คะแนน)

The Networked Readiness Index (World Economic Forum)

≤ 55

ปี 59 อันดับ 62/139 (4.2 คะแนน)

Global Competitiveness (World Economic Forum)

≤ 25

ปี 59 อันดับ 34/138 (คะแนน 4.64/7)

Ease of Doing Business (The World Bank)

≤ 40

ปี 60 อันดับ 49/190 (ร้อยละ 71.42)

Global Open Data Index (Open Knowledge International)

≤ 30

ปี 58 อันดับ 42/122 (ร้อยละ 39)



ทิศทางและแนวโน้มการเปลี่ยนแปลง ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลภาครัฐ

บทบาทและพฤติกรรมที่คาดหวังต่อข้าราชการและ บุคลากรภาครัฐในการปรับเปลี่ยนภาครัฐเป็นรัฐบาลดิจิทัล



Year 1-2
Early

Year 3-5
Developing

Year 6-10
Mature

๑๗

Year 1-2
Early

Year 3-5
Developing

Year 6-10
Mature

Year 11+
Growth

ภูมิทัศน์
แผน DE

หน่วยงานรัฐมีการเตรียมพร้อม
สู่การเชื่อมโยงและบูรณาการ
ข้อมูลภายในส่วนราชการระดับ
กระทรวง

หน่วยงานรัฐมีการทำงานที่
เชื่อมโยงและบูรณาการข้อมูลข้าม
หน่วยงานปรับปรุงกระบวนการ
วิธีการดำเนินงานใหม่

การทำงานระหว่างภาครัฐ
จะเชื่อมโยงและบูรณาการ
เหมือนเป็นองค์กรเดียว

สร้างงานที่มีมูลค่าสูง
(High Value Job)
และองค์กรแห่งความเลิศ
(Organization of
Excellence)

New
Technology



การปรับ
เปลี่ยน
องค์กร

ปรับเปลี่ยนกระบวนการทำงาน
และการให้บริการประชาชน
(Work and Service
Process)

ปรับเปลี่ยนรูปแบบการ
ทำงานขององค์กร
(Organization's
Operation)

สร้างค่านิยมและ
วัฒนธรรมองค์กร

การปรับ
เปลี่ยน
เทคโนโลยี

- Readiness preparation
- Digital transformation policy and action plan
- Smart operation (initially G2G)
- Smart citizen-centric government (initially G2C)
- Open data

- Innovative operation (partially G2G)
- Citizen-centric innovation (partially G2C)
- Open government

- Creative co-creation operation (optimize G2G)
- Creative citizen-centric co-creation (optimize G2C/G2B)
- E-participation

E-Executive
ผู้บริหารส่วนราชการ

M-Management
ผู้อำนวยการกอง

A-Academic
ผู้ทำงานนโยบาย
และวิชาการ

S-Services
ผู้ทำงานด้านบริการ

T-Technologist
ผู้ปฏิบัติงานด้านดิจิทัล

O-Others
ผู้ปฏิบัติงานอื่น ๆ

ผู้กระตุ้นและสร้างความตระหนักถึง
ความสำคัญและการเปลี่ยนแปลง
ของเทคโนโลยีดิจิทัล

ผู้นำด้านดิจิทัลภาครัฐ

ผู้สร้างวัฒนธรรมองค์กร
ด้านดิจิทัลภาครัฐ

ผู้ปรับเปลี่ยน
กระบวนการด้านดิจิทัล

ผู้บริหารการเปลี่ยนแปลง
ด้านดิจิทัลระดับองค์กร

ผู้ขับเคลื่อนองค์กรแห่งดิจิทัล

ผู้ใช้ข้อมูลดิจิทัลที่ทันสมัย

ผู้ใช้ข้อมูลดิจิทัลเพื่อ
สนับสนุนนโยบาย

นักคิดเพื่อการขับเคลื่อน
รัฐบาลดิจิทัล

ผู้ให้บริการดิจิทัลภาครัฐ

ผู้อำนวยการความสะดวก
ด้านดิจิทัลภาครัฐ

ผู้นำด้านการบริการภาครัฐ

ผู้พัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัล
ของหน่วยงาน

ผู้ปรับเปลี่ยนเทคโนโลยี
ขององค์กร

ผู้สร้างองค์กรอัจฉริยะ

ผู้ปฏิบัติงานภาครัฐ

ผู้ปฏิบัติงานภาครัฐที่เท่าทัน
เทคโนโลยีดิจิทัล

ผู้มีภูมิคุ้มกัน
ทางเทคโนโลยีดิจิทัล

ทักษะด้านดิจิทัลของข้าราชการและบุคลากรภาครัฐ



มิติที่ 1

รู้เท่าทันและใช้
เทคโนโลยีเป็น

▶ Digital Literacy



มิติที่ 2

เข้าใจนโยบาย
กฎหมายและมาตรฐาน

▶ Digital Governance,
Standard and
Compliance



มิติที่ 3

ใช้ดิจิทัลเพื่อการ
ประยุกต์และพัฒนา

▶ Digital Technology
▶ Digital Process and
Service Design and
Assurance



มิติที่ 4

ใช้ดิจิทัลเพื่อการวางแผน
บริหารจัดการและนำองค์กร

▶ Project and Strategic
Management
▶ Digital Leadership



มิติที่ 5

ใช้ดิจิทัลเพื่อขับเคลื่อน
การเปลี่ยนแปลงและสร้างสรรค์

▶ Digital Transformation

แนวทางพัฒนากำลังคนภาครัฐให้มีทักษะด้านดิจิทัล

1

กำหนดให้ “การพัฒนาคนเพื่อสร้างและพัฒนาระบบดิจิทัล” และ “การสร้างและพัฒนาคนให้เท่าทัน และสามารถใช้เทคโนโลยีอย่างรอบรู้” ซึ่งเป็นประเด็นหลักในการพัฒนา

2

ให้มีการจัดการพัฒนากำลังคนแบบบูรณาการ โดยการนำของ ผู้บริหาร ผอ.กอง ผู้ปฏิบัติงานและนักไอที มาเรียนรู้และเติมเต็มซึ่งกันและกัน เพื่อสร้างระบบดิจิทัลของหน่วยงาน

3

กำหนดให้เป็นหน้าที่ของบุคลากรภาครัฐในการพัฒนาตนเอง และนำวิธีการพัฒนาแบบ 70 : 20 : 10 มาใช้ (70 พัฒนารองและเรียนรู้จากการปฏิบัติงาน : 20 เรียนรู้จากผู้อื่น และการสอนงาน : 10 เรียนรู้จากการฝึกอบรม)

4

ให้มีการปรับรูปแบบการพัฒนา โดยนำแนวทางจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานมาใช้ และในการฝึกอบรมให้ลดบรรยาย และเพิ่มการเรียนรู้แบบอื่นในสัดส่วน 60 : 40

แนวทางการขับเคลื่อนการพัฒนา

การกำหนดผู้รับผิดชอบการขับเคลื่อนการพัฒนาที่ชัดเจน



กระทรวงดิจิทัลฯ ให้การส่งเสริม สนับสนุน และดำเนินการเพื่อให้ข้าราชการและบุคลากรภาครัฐได้รับการพัฒนากฎเกณฑ์



CEO และ CIO นำแนวทางการพัฒนากฎเกณฑ์ด้านดิจิทัล ไปดำเนินการให้บรรลุผลสำเร็จในระดับหน่วยงาน

การจัดทำรายละเอียดทักษะและการประเมิน



ให้สำนักงาน ก.พ. และสถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน) รับผิดชอบดำเนินการ และนำเสนอ ก.พ. พิจารณาประกาศใช้ต่อไป

การพัฒนาพัฒนากำลังคนด้านดิจิทัลภาครัฐ



ให้กระทรวงดิจิทัลฯ ร่วมกับสำนักงาน ก.พ. พัฒนาการบริหารกำลังคนภาครัฐสำหรับผู้ปฏิบัติงานเทคโนโลยีดิจิทัลภาครัฐ



ให้นำพนักงานราชการที่มีศักยภาพสูงมาเป็นอัตราจ้างเสริมระยะสั้น

การวางแผนงานดำเนินงานเพื่อพัฒนากฎเกณฑ์ด้านดิจิทัล



ให้หน่วยงานของรัฐประสานและทำงานแบบบูรณาการร่วมกับกระทรวงดิจิทัลฯ และสำนักงาน ก.พ.



จัดเตรียมงบประมาณสำหรับการพัฒนาและการประเมินทักษะด้านดิจิทัล

การติดตามการดำเนินงาน

กำหนดให้ “การพัฒนาเพื่อการปรับเปลี่ยนเป็นรัฐบาลดิจิทัล” เป็นหนึ่งในปัจจัยที่นำมาพิจารณาประเมินบุคคลและองค์กร



การประเมินข้าราชการประเภทบริหารระดับสูง

(ปลัดกระทรวง อธิบดี เอกอัครราชทูต ผู้ว่าราชการจังหวัด)

ดำเนินการตามบทบาทและพฤติกรรมที่คาดหวังในการปรับเปลี่ยนเป็นรัฐบาลดิจิทัล



การประเมินส่วนราชการ องค์ประกอบที่ 4 (Innovation Base)

- การนำนวัตกรรมการทำงานหรือการให้บริการด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลมาปรับปรุงหรือพัฒนา
- การเชื่อมโยงข้อมูลโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
- การเปิดเผยข้อมูลภาครัฐเพื่อสร้างรัฐบาลแบบเปิด



กรอบทักษะการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลสำหรับข้าราชการและบุคลากรภาครัฐ (Digital Government Skill Set)



มีทักษะด้านดิจิทัลที่พัฒนา ๕ ด้านความคาดหวัง ๗ กลุ่มทักษะ

ทักษะด้านดิจิทัล

DIGITAL GOVERNMENT SKILLS SET

8 ทักษะดิจิทัล (Digital Skills Set) หัวใจสำคัญที่จะช่วยให้ประเทศไทยก้าวเข้าสู่ยุคใหม่ด้านเทคโนโลยีอย่างเต็มรูปแบบ โดยการยกระดับคุณภาพบุคลากรภาครัฐให้มีความเชี่ยวชาญด้านดิจิทัลในสาขาที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพิ่มขึ้น (Digital perform) เพื่อเป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม (Value-Based Economy) และพัฒนาเศรษฐกิจอย่างสร้างสรรค์ พร้อมร่วมผลักดันให้ประเทศไทยก้าวเข้าสู่ Thailand 4.0





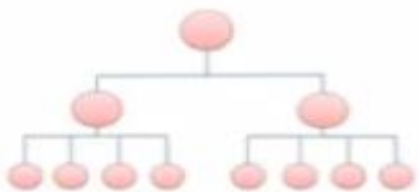
Digital Transformation

in Organization



1

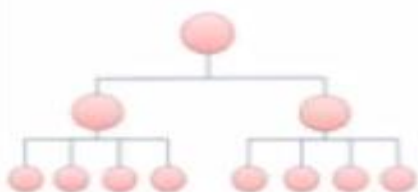
Digital Team
Head of Digital



2

Digital Figurehead

'Ambassador'
Chief Digital Officer



3

Digital Leader

'Transformer'
Chief Digital Officer



4

Business Transformation

Chief Customer Officer



5

Job done

CEO
(and CMO, CTO, CFO etc)



บทสรุป



- ความเข้าใจและการใช้ดิจิทัล สิทธิและความรับผิดชอบ การเข้าถึงสื่อดิจิทัล การสื่อสารยุคดิจิทัล ความมั่นคงปลอดภัยยุคดิจิทัล ความเข้าใจสื่อดิจิทัล แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล การมีสุขภาพดีในยุคดิจิทัล ดิจิทัลคอมเมอร์ซ กฎหมายดิจิทัล และนโยบายของดิจิทัลไทยแลนด์ ล้วนเป็นพื้นฐานของการเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล ที่จำเป็นต้องรับรู้และเท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงแห่งยุคสมัยที่เกิดขึ้นตั้งอยู่ดับไปเป็นธรรมดา

หินชจุใจปี เจ โหติ อุฏฐาตา ธิติมา นโร
อาจารย์ลสมฺปนฺโน นิเส อคฺคิวั ภาสติ
คนเราถึงมีชาติกำเนิดต่ำ แต่หากขยันหมั่น เพียร
มีปัญญาประกอบด้วยอาจารย์ และ ศีล ก็รุ่งเรืองได้
เหมือนไฟถึงอยู่ในดินมืดก็สว่างไสว



รองศาสตราจารย์ ดร.ปรัชญนันท์ นิลสุข
ภาควิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
prachyanun@hotmail.com
<http://www.prachyanun.com> 081-7037515

