

รายงานผลการดำเนินงาน

# ไตรมาสที่ 1

ต.ค. - ธ.ค. 2565

<https://www.dsd.go.th/disda>

2023



สถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล



# คำนำ & สารบัญ

## คำนำ

รายงานประจำปีไตรมาสที่ 1 ปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 ฉบับนี้ สถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล จัดทำขึ้นเพื่อเป็นข้อมูลสรุปผลการดำเนินงาน โดย ข้อมูลในรายงานแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 ว่าด้วยการแนะนำสถาบัน กลยุทธ์ในการดำเนินงาน รวมถึงอัตราค่าจ้างที่มีอยู่ ส่วนที่ 2 งบประมาณที่ได้รับจัดสรรในปีงบประมาณนี้ และส่วนที่ 3 ผลการดำเนินงานที่ผ่านมารวมถึงผลการเบิกจ่าย - งบประมาณที่ผ่านมา

สถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัลหวังอย่างยิ่ง ว่ารายงานประจำปีไตรมาสฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์ - ต่อผู้ที่สนใจและนำไปใช้เป็นข้อมูลในการร่วมกัน พัฒนาฝีมือแรงงานของไทยต่อไป

สถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล  
ธันวาคม 2565

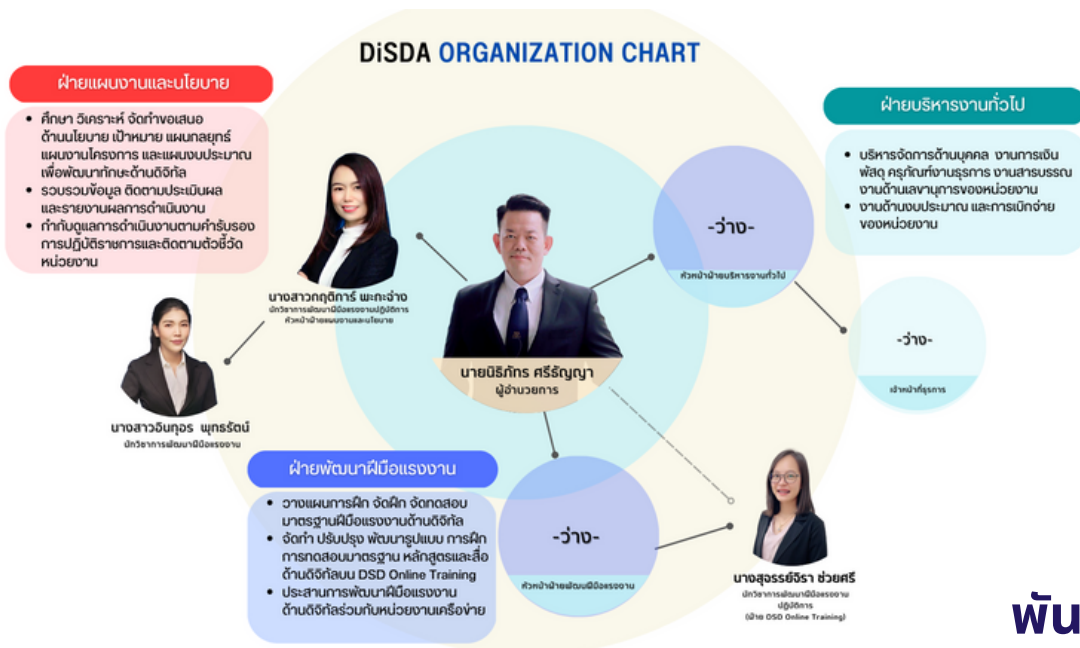
## สารบัญ

แนะนำสถาบัน	1
การวิเคราะห์สภาพ แวดล้อมของสถาบัน	3
งบประมาณ	5
แผนงาน/โครงการ ปีงบประมาณ พ.ศ.2566	5
ผลการดำเนินงาน ตามโครงการ ในปี งบประมาณ พ.ศ.2566	6
ผลการติดตามโครงการ ใน ปีงบประมาณ พ.ศ.2565	10
สรุปผลการเบิกจ่าย งบประมาณ	11

# แนะนำสถาบัน

## PROFILE ACADEMY

สถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล (Digital Skill Development Academy : DISDA) เป็นหน่วยงาน ส่วนกลางในสังกัดของกรมพัฒนาฝีมือแรงงาน กระทรวงแรงงาน มีภารกิจด้านการสร้างและพัฒนา บุคลากรทั้งภาครัฐ เอกชน และแรงงานให้ใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาดในการประกอบอาชีพด้วยการ เชื่อมโยงพัฒนากำลังคนดิจิทัลด้านการฝึกอบรม การทดสอบมาตรฐานฝีมือแรงงาน และฐานข้อมูล ของกรมพัฒนาฝีมือแรงงานกับหน่วยงานภายนอก



## พันธกิจ

1. บูรณาการเชื่อมโยงการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล ของกำลังแรงงานไทยให้สอดคล้องกับนโยบาย การพัฒนาประเทศไทยไปสู่ดิจิทัลไทยแลนด์ และ เป้าหมายการพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมของประเทศ
2. กำหนดแนวทางการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลของ แรงงานไทยในระยะสั้น ระยะกลาง และระยะยาว
3. ดำเนินการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลของแรงงานไทย ทั้งแรงงานทักษะระดับสูง ระดับกลาง ระดับต้น และ ระดับพื้นฐาน ภายใต้ภารกิจของกรมพัฒนาฝีมือ แรงงานอย่างเป็นระบบ

## วิสัยทัศน์

เป็นหน่วยงานหลักของกรมพัฒนาฝีมือแรงงาน ในการสร้างแรงงานไทยให้เป็นแรงงานดิจิทัลเพื่อความ ก้าวหน้าและเติบโตอย่างยั่งยืน

## ปรัชญา

ก้าวทันเทคโนโลยี สู่การพัฒนาศักยภาพแรงงาน ด้านดิจิทัลทุกระดับ

## ค่านิยมร่วม "CANDO"

- C = Collaborate ประสานความร่วมมือ  
A = Agile Mindset ความคล่องตัว ยืดหยุ่น ทำงานเป็นทีม  
N = New Idea กล้าสร้างนวัตกรรมใหม่  
D = Digital & Data driven ขับเคลื่อนด้วยดิจิทัลและข้อมูล  
O = Outstanding มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะทาง



# SWOT ANALYSIS



## Strengths

1. มีการทบทวนและปรับปรุงโครงสร้างองค์กรเพื่อรองรับบทบาทที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างต่อเนื่อง
2. เป็นหน่วยงานที่มีโครงสร้างองค์กรแบบ Lean และ Agile ทำให้มีรูปแบบการปฏิบัติงานที่รวดเร็ว
3. เป็นหน่วยงานที่เป็นศูนย์กลางเครือข่ายข้อมูลส่วนกลางสามารถกระจายข้อมูลไปยังภูมิภาคได้
4. มีคณะกรรมการพัฒนาแรงงานและประสานงานการฝึกอาชีพแห่งชาติ(กพร.ปช.)
5. มีการวางแผนยุทธศาสตร์ระดับกรม และยุทธศาสตร์ ระดับหน่วยงานที่สอดคล้องกับนโยบาย และ แผนชาติ ด้านการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล
6. มีหน่วยงานสนับสนุนตามแผนยุทธศาสตร์ที่วางไว้
7. มีบุคลากรที่มีความพยายามพัฒนาตนเอง และมุ่งมั่นทุ่มเท ทำงานให้บรรลุเป้าหมาย
8. มีวัฒนธรรมองค์กรข้าราชการและเจ้าหน้าที่ต่าง ๆ เป็นไปในทิศทางเดียวกัน
9. มีหลักสูตรการฝึกและคู่มือการฝึกที่ทันสมัย
10. มีช่องทางในการให้บริการด้านฝึกอบรมทักษะดิจิทัล ด้วยตนเองผ่านระบบDSD Online Training



## Weaknesses

1. เสถียรภาพของโครงสร้างองค์กรที่ยังไม่สมบูรณ์
2. ครอบอัตรากำลังที่ยังไม่ชัดเจน
3. ระบบหนังสือราชการที่ล่าช้า
4. การตัดสินใจเป็นอำนาจของผู้บริหารระดับสูง ทำให้ขาดความคล่องตัว
5. กฎระเบียบ ขอบบังคับต่าง ๆ เกี่ยวกับการจัดซื้อ จัดจ้างที่ยังยืดหยุ่น
6. จำนวนบุคลากร ไม่สอดคล้องกับภาระงานที่ต้องปฏิบัติ
7. ขาดการพัฒนาสมรรถนะของบุคลากรด้านเทคโนโลยีดิจิทัล
8. จำนวนหลักสูตรดิจิทัลที่บริการบนระบบDSD Online Training ยังมีน้อย
9. งบประมาณที่ได้รับจัดสรรเพื่อดำเนินงาน ทั้งด้านการบริหารงาน และ การจัดฝึกอบรมไม่สมดุล



## Opportunities

1. รัฐบาลมีนโยบายการพัฒนาไปสู่เศรษฐกิจดิจิทัล(Digital Economy)
2. ผู้บริหารระดับกระทรวง กรม ให้ความสำคัญและสนับสนุนการพัฒนากำลังคนด้านดิจิทัล
3. มีการส่งเสริมภาคเศรษฐกิจดิจิทัลและวางรากฐานของเศรษฐกิจดิจิทัลให้เริ่มขับเคลื่อนได้อย่างจริงจัง
4. มีการกำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพคน และสร้างโอกาส ความเสมอภาค และความเท่าเทียมกันทางสังคม มีการสร้างการเจริญเติบโตบนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
5. มีแนวทางการพัฒนาศักยภาพคนให้สนับสนุนการเจริญเติบโตของประเทศ และ มีคุณภาพชีวิตที่ดี การสร้างความเสมอภาค เพื่อรองรับสังคมสูงวัยอย่างมีคุณภาพ
6. มีการนำเทคโนโลยีใหม่ๆ มาใช้เพิ่มมากขึ้น
7. มีสถาบันเทคโนโลยีขั้นสูงเฉพาะด้าน
8. การเข้าถึงองค์ความรู้ได้ง่ายขึ้น
9. มีการนำเข้าเทคโนโลยีและทักษะเฉพาะจากต่างประเทศมากขึ้น
10. เกิดนวัตกรรมสมัยใหม่มากขึ้น



## Threats

1. มีคู่แข่งในการส่งเสริมมากมาย ขาดการทำงานร่วมกันมีการแข่งขันที่รุนแรงจากนโยบายดิจิทัลจากภายนอกกระทรวง
2. การกระจายตัวของอุตสาหกรรมไม่สมดุลเกิดความเหลื่อมล้ำด้านเศรษฐกิจการจ้างงาน
3. งบประมาณที่ได้รับจัดสรรประจำปีงบประมาณมีแนวโน้มลดลง
4. ขาดการจัดสรรงบประมาณในการพัฒนาคนยังไม่เพียงพอ
5. การพัฒนาแรงงานใหม่ไม่ตรงต่อความต้องการของตลาดแรงงาน
6. ขาดแรงงานที่มีทักษะทางอาชีพ
7. การเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ

# STRATEGY CHOICE

## กลยุทธ์เชิงรุก (SO Strategy)

- ใช้มาตรการส่งเสริม สนับสนุนผลักดันผลงานสู่การใช้ประโยชน์ผ่านนโยบายและกลไกจากภาครัฐในการส่งเสริมการพัฒนากำลังคนด้านดิจิทัล
- บูรณาการการทำงานเชิงรุกเพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้และความหลากหลายร่วมกับหน่วยงานภายนอก ทั้งรัฐและเอกชนในการผลักดันให้เกิดการสร้างกำลังคนด้านดิจิทัลที่มีศักยภาพในการแข่งขัน
- ใช้ความยืดหยุ่นในโครงสร้างการทำงานร่วมกับเอกชนในการขยายเครือข่าย และการรูปแบบการพัฒนา กำลังคนด้านดิจิทัล ด้วยเทคโนโลยีและสารสนเทศ
- จัดทำหลักสูตร และมาตรฐานฝีมือแรงงานโดยการใช้เทคโนโลยีและมีรูปแบบที่ทันสมัยและสร้างการมีส่วนร่วมกับภาคส่วนต่างๆ
- ปรับการทำงานให้เข้ากับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลง และการทำงานเชิงรุก



## กลยุทธ์เชิงแก้ไข (WO Strategy)

- เร่งสร้างภาพลักษณ์องค์กรให้เป็นที่รู้จักผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ และสื่อดิจิทัล
- จัดทำแผนปฏิบัติการพัฒนากักตุนกำลังคนด้านดิจิทัล ในการพัฒนาวิทยากรต้นแบบ
- ดึงดูดคนเก่งให้ร่วมงาน และเพิ่มทักษะการทำงาน เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการดำเนินงานให้กับบุคลากร

## กลยุทธ์เชิงรับ (WT Strategy)

- บูรณาการการทำงานกับหน่วยงานต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมสนับสนุนการพัฒนากำลังคนด้านดิจิทัล
- ใช้รูปแบบการพัฒนากักตุนกำลังคนด้านดิจิทัลผ่านช่องทางอิเล็กทรอนิกส์
- พัฒนาศักยภาพในหน่วยงาน ให้มีคุณสมบัติ ประสบการณ์ ตรงกับความรับผิดชอบ



## กลยุทธ์เชิงป้องกัน (ST Strategy)

- เร่งพัฒนากลไก มาตรการในการส่งเสริม สนับสนุนการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมให้รองรับโจทย์ความต้องการเร่งด่วนของประเทศ
- ส่งเสริม สนับสนุนการพัฒนากำลังคนด้านดิจิทัลผ่านการบูรณาการกับหน่วยงานในภูมิภาค
- ร่วมมือกับองค์กรภาครัฐ และเอกชนในการขับเคลื่อนและส่งเสริมพัฒนากักตุนกำลังคนด้านดิจิทัล เพื่อสร้างแรงงานให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน

## การวิเคราะห์กลยุทธ์ของสถาบัน

# ISDA Strategy

### 1. DIGITAL CONNECTED

สร้างความร่วมมือกับหน่วยงานอื่น เพื่อพัฒนากรมพัฒนาฝีมือแรงงาน ให้เป็นหน่วยงานฝึกอบรมด้านดิจิทัล



### 2. TRAINING SYNERGY

เชื่อมโยงการพัฒนาแรงงาน ดิจิทัลกับหน่วยงานระดับประเทศ



### 3. กพร.ปช. DIGITAL

พัฒนาการฝึกอบรมด้านดิจิทัล ร่วมกับองค์กรเครือข่ายทั้งภาครัฐ เอกชน สมาคม ชมรม องค์กร อิสระต่าง ๆ ระดับประเทศ



### 4. DSD - DIGITAL TRAINING

กำหนดระบบและรูปแบบการฝึกอบรม ด้านดิจิทัลของกรม และเสนอแนวทาง ตามแผนงานโครงการประจำปี



สถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล  
Digital Skill Development Academy

# ISDA

สร้างแรงงานไทยให้เป็นแรงงานดิจิทัล  
เพื่อความก้าวหน้าและเติบโตแบบยั่งยืน

# งบประมาณที่ได้รับจัดสรร ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2566



# BUDGET

## แผนงานบูรณาการพัฒนาอุตสาหกรรม และบริการแห่งอนาคต

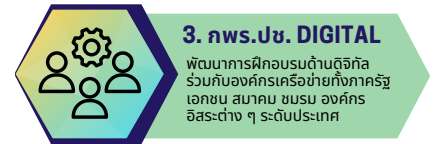
โครงการยกระดับผลิตภาพและพัฒนากำลังคนเพื่อสร้าง  
ความสามารถในการแข่งขันภาคอุตสาหกรรม

# 3,360,000 บาท



## งบดำเนินงาน / งบส่วนราชการอื่น 63,200 บาท

แผนงาน / โครงการ ปีงบประมาณ 2566



## แผนงานบูรณาการพัฒนาอุตสาหกรรมและบริการแห่งอนาคต

กิจกรรมที่ ๔ พัฒนาสมรรถนะบุคลากรในอุตสาหกรรมดิจิทัล

เป้าหมาย จำนวน 1,200 คน (60 รุ่น รุ่นละ 20 คน)

งบประมาณ จำนวน 3,360,000 บาท

ดำเนินการ ณ สถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล และสถาบัน/สำนักงานที่อยู่ในพื้นที่ระเบียงเศรษฐกิจพิเศษ 4 ภาค

การกระจาย  
เป้าหมายและ  
งบประมาณ

พื้นที่ระเบียงเศรษฐกิจภาคเหนือ  
เป้าหมาย 300 คน งบประมาณ 840,000 บาท  
พื้นที่ระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออกเฉียงเหนือ  
เป้าหมาย 280 คน งบประมาณ 784,000 บาท  
พื้นที่ระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคกลาง - ตะวันตก  
เป้าหมาย 400 คน งบประมาณ 1,120,000 บาท  
ระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคใต้  
เป้าหมาย 220 คน งบประมาณ 616,000 บาท

สร้างแรงงานไทยให้เป็นแรงงานดิจิทัล  
เพื่อความก้าวหน้าและเติบโตแบบยั่งยืน

# ผลการดำเนินงานตามโครงการ ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2566





**โครงการยกระดับผลิตภาพและพัฒนากำลังคนเพื่อสร้าง  
ความสามารถในการแข่งขันภาคอุตสาหกรรม**

อุตสาหกรรมและบริการแห่งอนาคตเป็นหัวใจสำคัญในการสร้างความสามารถในการแข่งขันของประเทศในระยะยาว ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขันจึงได้กำหนดแนวทางที่จะช่วยเพิ่มผลิตภาพและสร้างมูลค่าเพิ่ม รวมทั้งการปรับโครงสร้างภาคการผลิตและบริการในปัจจุบัน ไปสู่ภาคการผลิตและบริการใหม่ที่มีศักยภาพ ฯลฯ

กรมพัฒนาฝีมือแรงงาน จึงเสนอโครงการยกระดับผลิตภาพและพัฒนากำลังคนเพื่อสร้างความสามารถในการแข่งขันภาคอุตสาหกรรม "กิจกรรมพัฒนาสมรรถนะบุคลากรเฉพาะทางรองรับอุตสาหกรรมและบริการแห่งอนาคต" เพื่อฝึกอบรมหลักสูตรยกระดับฝีมือให้กับบุคลากรในอุตสาหกรรมยานยนต์และชิ้นส่วนอะไหล่ยานยนต์ อุตสาหกรรมเทคโนโลยีการผลิตอัตโนมัติและหุ่นยนต์ อุตสาหกรรมดิจิทัล เฉพาะทักษะและสมรรถนะที่เป็นที่ต้องการขอตำแหน่งงานที่ใช้ ทักษะสูง ตำแหน่งงานรูปแบบใหม่ ตำแหน่งงานที่ขาดแคลน หรือตำแหน่งงานที่เกี่ยวข้องตามที่กำหนดไว้ในแผนพัฒนาแรงงานและประสานงานการฝึกอาชีพพรายอุตสาหกรรม สมรรถนะบุคลากรในอนาคต สำหรับ 12 กลุ่มอุตสาหกรรมเป้าหมายของสำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติและหน่วยงานอื่นที่ได้ดำเนินการสำรวจความต้องการบุคลากรสถานประกอบการในกลุ่มดังกล่าว

โดยกำหนดให้สถาบันพัฒนาบุคลากรเฉพาะทางทั้ง 4 สถาบัน ร่วมกับหน่วยงานในพื้นที่ดำเนินการฝึกอบรม ให้กับกลุ่มเป้าหมายที่กำหนด ในการนี้ได้กำหนดเป้าหมายในการพัฒนาสมรรถนะบุคลากรในอุตสาหกรรมดิจิทัล จำนวน 1200 คน (60 รุ่น รุ่นละ 20 คน) สถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล จึงรับมอบหมายในการดำเนินการฝึกทั้งหมด 100 คน โดยแบ่งเป็น 5 รุ่น โดยประเดิมการฝึกอบรมรุ่นแรกด้วยหลักสูตรการพัฒนาโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยภาษา JAVA

**การฝึกยกระดับฝีมือ**

**หลักสูตร การพัฒนาโปรแกรมเชิงวัตถุ  
ด้วยภาษา JAVA รุ่นที่ 1**

**งบประมาณ 54,900 บาท**

**รูปแบบการฝึกอบรม**

การฝึกแบบ Online / On-site

ระยะเวลาฝึกอบรม 30 ชม.  
16-18 และ 24 ร.ศ. 65

รหัสหลักสูตร  
10120014220101

**หัวข้อวิชาการฝึกอบรม**

- แนวคิด หลักการการพัฒนาโปรแกรมเชิงวัตถุ (3 ชั่วโมง)
- การใช้ส่วนประกอบใน Editor พัฒนาโปรแกรมเชิงวัตถุเบื้องต้น (10 ชั่วโมง)
- แนวคิดและหลักการพัฒนาในรูปแบบ Inheritance (4 ชั่วโมง)
- แนวคิดและหลักการพัฒนาในรูปแบบ Composition (4 ชั่วโมง)
- แนวคิดและหลักการพัฒนาในรูปแบบ Encapsulation (4 ชั่วโมง)
- แนวคิดและหลักการพัฒนาในรูปแบบ Polymorphism (4 ชั่วโมง)
- การวัดและประเมินผล (1 ชั่วโมง)

**ผลการดำเนินโครงการ**

ผู้สมัคร	ผู้เข้ารับการฝึกฯ	จำนวนผู้ผ่าน
<b>37</b>	<b>37</b>	<b>32</b>
แบ่งเป็น	On-site 15 Online 22	On-site 13 Online 19
คิดเป็น	100%	86.49%
	On-site 40.54% Online 59.46%	On-site 40.63% Online 59.38%

**ผลการสำรวจความพึงพอใจของผู้รับการฝึกอบรม**

1. ด้านการบริหารจัดการ เฉลี่ย 4.69
2. ด้านการจัดหลักสูตรฝึกอบรม เฉลี่ย 4.64
3. ด้านการถ่ายทอดสอนงานของครูฝึก เฉลี่ย 4.75
4. ด้านสื่ออุปกรณ์ เครื่องมือ เครื่องจักร เฉลี่ย 4.60
5. ด้านสถานที่ และ สภาพแวดล้อม เฉลี่ย 4.42

\* เนื่องจากบางหลักสูตรเป็นการฝึกแบบ Online และ Hybrid \*

เฉลี่ยรวม **4.66** อยู่ในระดับ **"ดีมาก"**



โครงการยกระดับผลิตภาพและพัฒนากำลังคนเพื่อสร้าง  
ความสามารถในการแข่งขันภาคอุตสาหกรรม

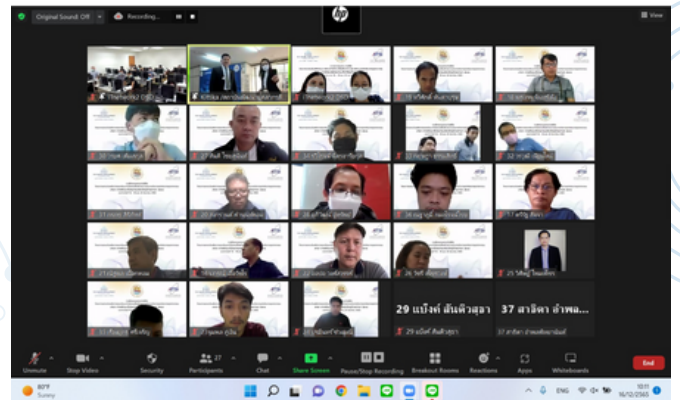
# การฝึกยกระดับฝีมือ หลักสูตร **การพัฒนาโปรแกรมเชิงวัตถุ ด้วยภาษา JAVA** รุ่นที่ 1



DISDA สถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล  
แมทธิว โลบ Nithiphatr Sritunya · 4 วัน · 🌟

👉 "อยากจะเป็นสายงาน ทอรู้ว่าตัวเองของงานทางด้าน IT ก็เลยตัดสินใจมาเรียนคอร์สนี้.."

👉 บทสัมภาษณ์ คุณเปรมิกา  
ผู้ผ่านการฝึกอบรมกับ DISDA ในหลักสูตร Object Oriented Programming with Java (On-site)  
หลักสูตรนี้จะนำเข้าสู่โลกของการเขียน Coding ด้วยภาษา Java ที่กะพื้นฐานของ Programmer และทักษะ  
แห่งอนาคตที่ทุกสายอาชีพควรมีติดตัว  
อบรม ในรูปแบบ Hybrid ภายใต้อาณาเขตความร่วมมือของ 3 หน่วยงาน ที่ร่วมกันตั้งเป้าหมายในการผลิตบุคลากร  
ดิจิทัล และเตรียมตัวให้พร้อมกับหลักสูตร Javascript Node.js ี่... ดูเพิ่มเติม



\*\* ข้อมูลหลังจากปรับปรุงเว็บไซต์

# DSD Online Training

## "เปิดกว้าง สร้างโอกาส ต่อยอดอย่างยั่งยืน"

เนื่องจากสถานการณ์โควิด ส่งผลให้ต้องมีการปรับรูปแบบการฝึกอบรมให้เข้ากับสถานการณ์ การแพร่ระบาด กรมพัฒนาฝีมือแรงงานจึงเห็นชอบให้สถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล, สำนักพัฒนา ผู้ฝึกและเทคโนโลยีการฝึก, กองสื่อสารองค์กร และศูนย์ข้อมูลเทคโนโลยีสารสนเทศ ร่วมกัน ปรับปรุงเว็บไซต์ **DSD ONLINE TRAINING**

ปัจจุบันมีผู้เข้าเยี่ยมชม ตั้งแต่เปิดให้บริการ

จำนวน **859,637** ครั้ง

หลังปรับปรุงเว็บไซต์ (11 / 11 / 64)

ผู้เข้าเยี่ยมชม

จำนวน **146,493** ครั้ง

ผู้เข้าฝึกอบรม

จำนวน **65,129** คน

ผู้ผ่านการฝึกได้รับวุฒิบัตร

จำนวน **17,840** คน



## TIMELINE

11/11/64

- หลักสูตรเทคนิคการเพิ่มประสิทธิภาพ การใช้โปรแกรมโมโครซอฟท์ออฟฟิศ (6 หลักสูตรย่อย)

12/12/64

- หลักสูตรการเพิ่มประสิทธิภาพ การทำงาน ร่วมกันผ่านเครือข่าย อินเทอร์เน็ต โดย GOOGLE APPLICATION
- การทำกระดาษด้วยหลักวงเวียน

15/12/64

- การทำการ์ดด้วยพรอนไลน์ง่ายๆด้วย CANVA
- จับช้อย่างปลอดภัย
- การตรวจสอบรถยนต์เบื้องต้นก่อนเดินทาง
- ผู้เข้าใช้งาน 10 เมนูอาหารไทยยอดนิยม

7/7/65

- เปิดตัว 5 หลักสูตรใหม่**
- BASIC CYBERSECURITY MICROSOFT
  - MICROSOFT SWAY
  - MICROSOFT WORD INTERMEDIATE
  - MICROSOFT EXCEL INTERMEDIATE
  - MICROSOFT POWERPOINT INTERMEDIATE

18/8/65

**เปิดตัวหลักสูตร ICOGRAMS DESIGNER**

9/11/65

- การประกอบวงกบประตู (INSEE)
- การติดตั้งผนังยิปซัม (ยิปซัมตราช้าง)

14/12/65

- ทำคลิปอวยพรปีใหม่ง่ายๆ เพียง 2 นาที ด้วย CAPCUT

3 อันดับที่มีผู้ผ่านการฝึกสูงสุด ได้แก่

เทคนิคการเพิ่มประสิทธิภาพ การใช้โปรแกรม MICROSOFT EXCEL ผ่าน 2,770 คน 15.53 %

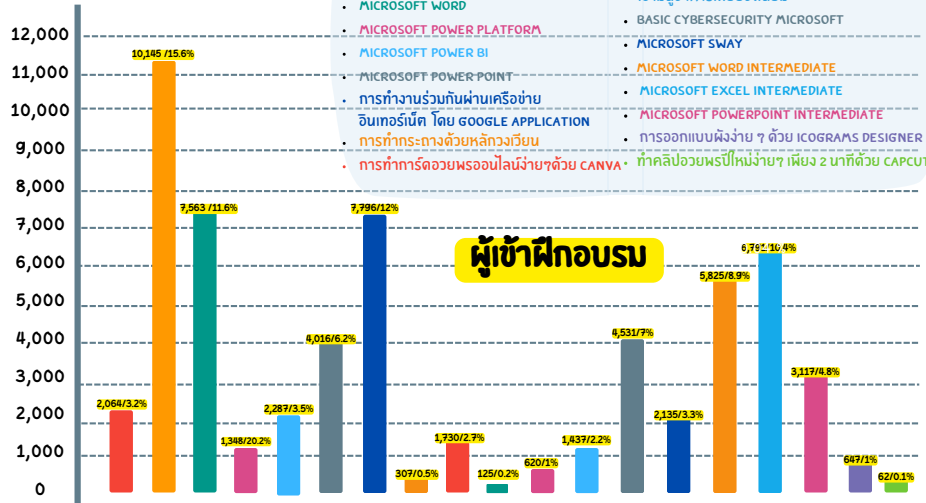
เทคนิคการเพิ่มประสิทธิภาพ การใช้โปรแกรม MICROSOFT WORD ผ่าน 2,601 คน 14.58 %



5 อันดับหลักสูตรที่มียอดผู้เข้าฝึกอบรมเยอะที่สุด

- หลักสูตร เทคนิคการเพิ่มประสิทธิภาพการใช้โปรแกรม MICROSOFT EXCEL **10,145 คน**
- หลักสูตร การเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานร่วมกัน ผ่าน เครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดย GOOGLE APPLICATION **7,796 คน**
- หลักสูตร เทคนิคการเพิ่มประสิทธิภาพการใช้โปรแกรม MICROSOFT WORD **7,563 คน**
- หลักสูตร MICROSOFT EXCEL INTERMEDIATE **6,791 คน**
- หลักสูตร MICROSOFT WORD INTERMEDIATE **5,825 คน**

- MICROSOFT DIGITAL LITERACY
- MICROSOFT EXCEL
- MICROSOFT WORD
- MICROSOFT POWER PLATFORM
- MICROSOFT POWER BI
- MICROSOFT POWER POINT
- การทำงานร่วมกันผ่านเครือข่าย อินเทอร์เน็ต โดย GOOGLE APPLICATION
- การทำกระดาษด้วยหลักวงเวียน
- การทำการ์ดด้วยพรอนไลน์ง่ายๆด้วย CANVA
- จับช้อย่างปลอดภัย
- การตรวจสอบรถยนต์เบื้องต้นก่อนเดินทาง
- 10 เมนูอาหารไทยยอดนิยม
- BASIC CYBERSECURITY MICROSOFT
- MICROSOFT SWAY
- MICROSOFT WORD INTERMEDIATE
- MICROSOFT EXCEL INTERMEDIATE
- MICROSOFT POWERPOINT INTERMEDIATE
- การออกแบบผังง่าย ๆ ด้วย ICOGRAMS DESIGNER
- ทำคลิปอวยพรปีใหม่ง่ายๆ เพียง 2 นาทีด้วย CAPCUT



สร้างแรงงานไทยให้เป็นแรงงานดิจิทัล  
เพื่อความก้าวหน้าและเติบโตแบบยั่งยืน

# ผลการติดตามโครงการ ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2565





# พัฒนาทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อแรงงานวิถีใหม่

โครงการพัฒนาทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อแรงงานวิถีใหม่ ภายใต้นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัล เพื่อเศรษฐกิจและสังคม (พ.ศ.2561 – 2580) ยุทธศาสตร์ที่ 5 พัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลมุ่งเน้น การพัฒนาทักษะฝีมือด้านเทคโนโลยีและดิจิทัลให้กับแรงงานทุกกลุ่มพร้อมการปรับรูปแบบการเรียนรู้ให้เข้าถึงดิจิทัลงบประมาณ จากกองทุนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ประจำปี 2565 งบประมาณโครงการ 8,292,700 บาท ระยะเวลาโครงการ 310 วัน เป้าหมาย: 1.จัดทำหลักสูตรฝึกอบรมและ toolkit จำนวน 10 หลักสูตร 2. ฝึกอบรมให้กับแรงงานจำนวน 2,000 คน

## 1. กิจกรรมจัดทำหลักสูตรฝึกอบรมและผลิต Toolkit

เป็นการจัดทำหลักสูตรสำหรับการฝึกอบรมฯ มีกระบวนการ ได้แก่ การประชุมผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งภาครัฐ และภาคเอกชน เพื่อกำหนดสาขาเทคโนโลยีดิจิทัลที่ต้องการนำไปพัฒนา แรงงาน และนำมาวิเคราะห์สมรรถนะความรู้ความสามารถที่ ต้องการ จากนั้นจึงนำความรู้ความสามารถที่ต้องการพัฒนา กำหนดเป็นหลักสูตรสำหรับการฝึกอบรมตามรูปแบบหลักสูตร ของกรมพัฒนาฝีมือแรงงานก่อนนำไปฝึกอบรมตามโครงการ

### กลุ่มเป้าหมาย

- 1) กลุ่มแรงงานในระบบการจ้างงานในภาคอุตสาหกรรม
- 2) กลุ่มแรงงานใหม่ กลุ่มผู้ว่างงานหรือผู้ต้องการเปลี่ยนอาชีพ
- 3) กลุ่มแรงงานประกอบอาชีพอิสระ/เกษตรกร/ผู้ประกอบการรายย่อย/วิสาหกิจชุมชน
- 4) กลุ่มเปราะบาง แรงงานสูงอายุ แรงงานพิการ
- 5) กลุ่มแรงงานทั่วไปรองรับการสร้างอาชีพในจังหวัด ที่เป็นเมืองอัจฉริยะ: (Smart City)

### แผนดำเนินโครงการ : การพัฒนาทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อแรงงานวิถีใหม่



## ผลการดำเนินโครงการ ในกิจกรรมที่ 1

### กิจกรรมจัดทำหลักสูตรและผลิต tool kits จำนวน 10 หลักสูตร ได้แก่

- 1.การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อบุคลากรดิจิทัลในทุกอาชีพ (Data Analytic for All Digital Related Staffs)
- 2.การพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์การเรียนรู้ (Development of digital content learning)
- 3.การพัฒนาโปรแกรมบนเว็บด้วยภาษาไพธอน (Python Web Programming)
- 4.การพัฒนาโปรแกรมด้วยภาษา Java ขั้นพื้นฐาน (Basic Java Programming)
- 5.การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Experience and User Interface Design)
- 6.หลักสูตรการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรม Power BI (Analyzing Data with Power BI)
- 7.หลักสูตรการสนับสนุนด้านเทคนิคคอมพิวเตอร์ (IT Support)
- 8.การพัฒนาอาชีพเฝ้าระวังและป้องกันภัยทางไซเบอร์ (Cyber Security and Network Protection)
- 9.การรักษาความมั่นคงปลอดภัยของข้อมูล Data Security
- 10.การวิเคราะห์ความต้องการระบบสารสนเทศทางธุรกิจ (Business Analysis for IT Business)





# การฝึกยกระดับฝีมือ

## หลักสูตรการสร้างและพัฒนาแอปพลิเคชัน

ระยะเวลาฝึกอบรม 48 ชม.

รหัสหลักสูตร 0920204210102



อาชีพนักพัฒนาแอปพลิเคชันได้รับความสนใจจากแรงงานมากขึ้น ซึ่งเป็นผลมาจากความต้องการของลูกจ้างและผู้รับบริการที่เปลี่ยนมาให้ความสำคัญกับการรับบริการทางช่องทางออนไลน์ และทางแอปพลิเคชัน

กรมพัฒนาฝีมือแรงงาน โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล ได้ตระหนักถึงความสำคัญจึงร่วมกับบริษัท หัวเว่ย เทคโนโลยี(ประเทศไทย) จำกัด เร่งดำเนินการพัฒนาแรงงานรองรับประเด็นดังกล่าว ภายใต้บันทึกข้อตกลงความร่วมมือว่าด้วยการพัฒนาฝีมือแรงงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ในการพัฒนาหลักสูตรการสร้างและพัฒนาแอปพลิเคชัน และความร่วมมือระหว่างกระทรวงแรงงาน และกระทรวงศึกษาธิการ ว่าด้วยการส่งเสริมการศึกษาและการมีงานทำให้แก่ นักเรียน นักศึกษา และแรงงานทุกระดับ

### หัวข้อวิชาการฝึกอบรม

- การแนะนำแอปพลิเคชัน (1.5 ชั่วโมง)
- การควบคุมการแสดงผลและการจัดเก็บข้อมูลในแอปพลิเคชัน (4.5 ชั่วโมง)
- การแก้ไขและการประยุกต์ใช้งานแอปพลิเคชัน (18 ชั่วโมง)
- การตรวจสอบสถานะการใช้งานและการติดตามผลของแอปพลิเคชัน (6 ชั่วโมง)
- การสร้างแอปพลิเคชันให้ตอบสนองต่อสถานะแวดล้อมในการใช้งาน (6 ชั่วโมง)
- การใช้งาน Machine Learning (3 ชั่วโมง)
- การใช้ระบบ Cloud เพื่อทดสอบแอปพลิเคชัน (6 ชั่วโมง)
- การวัดและประเมินผล (3 ชั่วโมง)

ปีงบประมาณ

2565

รุ่น

รุ่นที่ 3

เริ่มฝึกตั้งแต่วันที่ 9 - 30 มิถุนายน 2565

ผ่านโครงการ ฝึกยกระดับฝีมือครูผู้สอน และบุคลากรทางการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

กลุ่มเป้าหมาย

ครูผู้สอนและบุคลากรทางการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 40 คน

เป้าหมาย

ผ่านการคัดเลือกเข้าฝึก 37 คน  
ผ่านการฝึกได้รับวุฒิบัตร 33 คน

ระดับค่าความพึงใจ 4.59 คะแนน

- ด้านการบริหารจัดการ 72.5 %
- ด้านการจัดหลักสูตรฝึกอบรม 74.4 %
- ด้านการถ่ายทอดสอนงานของครูฝึก 70.2 %
- ด้านสื่ออุปกรณ์ เครื่องมือ เครื่องจักร 62.6 %
- ด้านสถานที่และสภาพแวดล้อม 66.99 %

ผลลัพธ์

ผลสัมฤทธิ์หลังฝึกอบรมผ่านไป 90 วัน

- มีงานทำ 100 %
- รายได้เฉลี่ยเพิ่มขึ้น 2,083.33 บาท/เดือน
- ประสิทธิภาพที่เพิ่มขึ้น เฉลี่ย 30 %
- สร้างและรักษามูลค่ารายได้ -

สรุปยอด

- ผู้สมัคร 49 คน
- ผ่านการคัดเลือกเข้าฝึก 37 คน
- ผ่านการฝึกได้รับวุฒิบัตร 33 คน



# อุตสาหกรรมเป้าหมาย S-curve : ดิจิทัล

ร่างแผนพัฒนาแรงงานและประสานงานการฝึกอาชีพในอุตสาหกรรมดิจิทัล (พ.ศ. 2565 ถึง 2570) มุ่งเน้นการผลิตและพัฒนากำลังแรงงานของประเทศรองรับอุตสาหกรรมดิจิทัล ภายใต้การขับเคลื่อน ของคณะกรรมการพัฒนาแรงงาน และประสานงานการฝึกอาชีพแห่งชาติ (กพร.ปช.) และคณะอนุกรรมการพัฒนาแรงงานและประสานงานการฝึกอาชีพในอุตสาหกรรมเป้าหมายเอสเคิร์ฟ (S-CURVE)



## วิธีการจัดทำและการขับเคลื่อนแผน



**ผลการจัดทำร่างแผนพัฒนาแรงงาน และประสานงาน การฝึกอาชีพในอุตสาหกรรมดิจิทัล(พ.ศ.2565-2570)**

### การดำเนินงานจัดทำแผนพัฒนาแรงงาน อุตสาหกรรมเป้าหมาย S-CURVE : ดิจิทัล ทำ FUNCTIONAL MAP (DRAFT) ครั้งที่ 1 -5

**24 มิ.ย. 64**  
ประชุมหารือ กับเครือข่ายกลุ่มอาชีพอุตสาหกรรมด้านดิจิทัล ณ ห้องประชุม ผอ.กองแผนงานและสารสนเทศ ผ่านช่องทาง Zoom application

**2 ก.ค. 64**  
ประชุมจัดทำผังสาขาอาชีพ และความต้องการแรงงาน อุตสาหกรรมดิจิทัล ครั้งที่ 2/2564 ร่วมกับตัวแทน กลุ่มอุตสาหกรรมไฟฟ้าอิเล็กทรอนิกส์ และ โทรคมนาคมสภาอุตสาหกรรมแห่งประเทศไทย

**15 ส.ค. 2564**  
จัดทำ Functional map กลุ่มอุตสาหกรรมดิจิทัล โดยได้รับความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม และได้รับความร่วมมือจากกลุ่มอุตสาหกรรมดิจิทัล และ กลุ่มอุตสาหกรรมไฟฟ้าอิเล็กทรอนิกส์และ โทรคมนาคม สภาอุตสาหกรรมแห่งประเทศไทย และสมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย สมาคมฟินเทค ประเทศไทย สมาคมไทยไอโอที สมาคมผู้ประกอบการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ไทย

**28 มิ.ค. 65**  
ประชุมเชิงปฏิบัติการวิเคราะห์ลักษณะงานที่ตลาดแรงงานต้องการร่วมกับผู้เชี่ยวชาญ จาก ม.มหิดล ม.เกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา สมาคมส่งเสริม นวัตกรรม เทคโนโลยีไซเบอร์ สมาคมอีเลิร์นนิ่งแห่งประเทศไทย สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย ณ ห้องตริเทพ 1 อาคาร 25 ปี กพร.

**2 ก.ย. 65**  
ประชุม/สัมมนา รับฟังความคิดเห็น (ร่าง) แผนผัง ตำแหน่งงาน และแนวโน้ม ความต้องการแรงงาน ปี2565 ถึง 2570 (รายตำแหน่ง) ของแผนพัฒนาแรงงาน และ ประสานงานการฝึกอาชีพใน - อุตสาหกรรมดิจิทัล

### ผลการวิเคราะห์ตำแหน่งงาน และ 10 กลุ่มอาชีพ 60 ตำแหน่งงาน

กลุ่มอาชีพพัฒนาซอฟต์แวร์ (Software Developer) จำนวน 10 ตำแหน่งงาน 34,050 คน

กลุ่มอาชีพพัฒนาเว็บ (Web Developer) จำนวน 3 ตำแหน่งงาน 10,350 คน

กลุ่มอาชีพระบบข้อมูล และฐานข้อมูล (Data & Database) จำนวน 8 ตำแหน่งงาน 60,000 คน

กลุ่มอาชีพพัฒนาอินเทอร์เน็ตของทุกสรรพสิ่ง (Internet of Things) จำนวน 5 ตำแหน่งงาน 4,800 คน

กลุ่มอาชีพพัฒนาสื่อดิจิทัล จำนวน 6 ตำแหน่งงาน 5,100 คน

กลุ่มอาชีพความมั่นคงปลอดภัยข้อมูล และ การตรวจสอบ จำนวน 9 ตำแหน่งงาน 23,400 คน

กลุ่มอาชีพ Open-Source Software & Cloud infrastructure จำนวน 6 ตำแหน่งงาน 7,500 คน

กลุ่มอาชีพพัฒนาเกม(Game Development) จำนวน 3 ตำแหน่งงาน 6,300 คน

กลุ่มอาชีพ Hardware & Network Support) จำนวน 4 ตำแหน่งงาน 12,300 คน

กลุ่มอาชีพประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลขั้นสูง จำนวน 5 ตำแหน่งงาน 2,750 คน

**รวมประมาณการความต้องการแรงงาน ด้านดิจิทัล ปี 2565 - 2567**

**รวมทั้งสิ้น 166,520 คน**

### ข้อมูลแผนงานโครงการที่เกี่ยวข้อง ทั้งหน่วยงาน ภาครัฐ และเอกชน

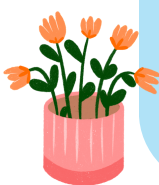
1. แผนงานด้านการศึกษา จำนวน 11 โครงการ เป้าหมายการพัฒนา จำนวน 4,320 คน
2. แผนงานด้านการฝึกอบรม จำนวน 30 โครงการ เป้าหมายการพัฒนา จำนวน 80,460 คน
3. แผนงานด้านมาตรฐานสมรรถนะของแรงงาน จำนวน 4 โครงการ ประกอบด้วย
  - 1) เป้าหมายการพัฒนามาตรฐานฝีมือแรงงานแห่งชาติ จำนวน 10 มาตรฐาน
  - 2) เป้าหมายการพัฒนาหลักสูตรด้านเทคโนโลยีดิจิทัล จำนวน 50 หลักสูตร
  - 3) เป้าหมายการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมด้านทักษะที่จำเป็นแห่งศตวรรษที่ 21 (Essential Skills Online Training) จำนวน 15 หลักสูตร
  - 4) เป้าหมายการพัฒนาสมรรถนะของผู้ประกอบอาชีพ จำนวน 500 คน
4. แผนงานด้านการพัฒนาครู และหน่วยงาน จำนวน 13 โครงการ เป้าหมายการพัฒนา จำนวน 2,365 คน
5. แผนงานด้านการสร้างการรับรู้ จำนวน 9 โครงการ เป้าหมาย 10,390 คน

**รวมจำนวนแผนงาน/โครงการผลิต และพัฒนา กำลังแรงงานภาคอุตสาหกรรมดิจิทัล 65 โครงการ**

**จำนวน 98,035 คน**

ดังนั้น ช่องว่างทางทักษะแรงงานที่ต้องเร่งดำเนินการเพื่อให้สอดคล้อง กับความต้องการ ของตลาดแรงงานภาคอุตสาหกรรมดิจิทัล

**จำนวน 68,485 คน**





# ร่างแผนพัฒนาแรงงาน และ ประสานงานการฝึกอาชีพ ในอุตสาหกรรมดิจิทัล (พ.ศ.2565-2570)

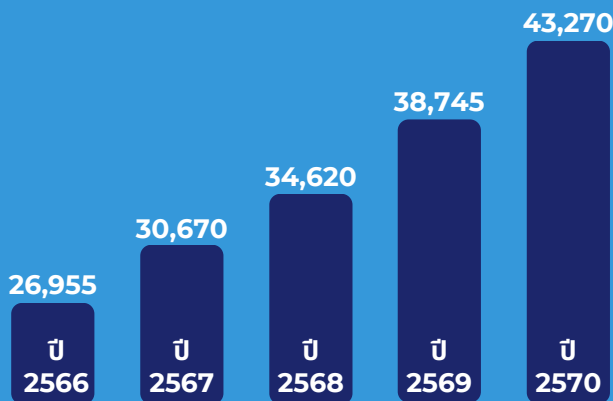
ความต้องการแรงงาน  
ส่วนเพิ่ม

ปีพ.ศ.2565-2570

รวม **166,520** คน

ความต้องการแรงงาน  
เฉลี่ย

ปีละ **27,754** คน



## แผนงานโครงการ

แผนงาน  
ที่ 1

การผลิตและพัฒนาแรงงานใหม่  
(Newskilling & Reskilling)

จำนวน 6 โครงการ

เป้าหมายการพัฒนา **25,620** คน

แผนงาน  
ที่ 2

การยกระดับฝีมือแรงงาน  
ในอุตสาหกรรม  
(Upskilling)

จำนวน 14 โครงการ

เป้าหมายการพัฒนา **141,500** คน

รวม **167,120** คน

แผนงาน  
ที่ 3

การทดสอบและรับรอง  
ทักษะฝีมือแรงงาน  
(Skill Certification)

จำนวน 1 โครงการ

เป้าหมายการพัฒนา **29,532** คน

เฉลี่ย ปีละ **4,922** คน

ดังนั้นตามร่างแผนงานฯ (พ.ศ.2565-2570) จะสามารถดำเนินการพัฒนาแรงงาน  
เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานภาคอุตสาหกรรมดิจิทัลได้

**จำนวน 167,120 คน** (สูงกว่าความต้องการ 600 คน)

สร้างแรงงานไทยให้เป็นแรงงานดิจิทัล  
เพื่อความก้าวหน้าและเติบโตแบบยั่งยืน

# สรุปผลการเบิกจ่ายงบประมาณ

## SUMMARY OF BUDGET DISBURSEMENT QUARTER 1 OF 2023

ไตรมาส  
ที่ 1

### งบดำเนินงาน

#### ได้รับจัดสรร ไตรมาส 1-2

- ค่าใช้จ่าย เดือน ต.ค.
- ค่าใช้จ่าย เดือน พ.ย.
- ค่าใช้จ่าย เดือน ธ.ค.

**31,600.00** บาท

8,711.58 บาท

10,011.29 บาท

5,044.12 บาท

#### คงเหลือ

**7,833.01** บาท

### งบรายจ่ายอื่น

#### ได้รับจัดสรร ไตรมาส 1-2

- ค่าใช้จ่าย ในการดำเนินการ  
จัดฝึกอบรมหลักสูตร การพัฒนาโปรแกรม  
เชิงวัตถุด้วยภาษา java

**168,000.00** บาท

53,148.25 บาท

#### คงเหลือ

**114,851.75** บาท

