

การประชุม คณะกรรมการ พัฒนาหลักสูตร ครั้งที่ 1/2566

3 กรกฎาคม 2566

ห้องประชุมปภรณี อังศุสิงห์ ชั้น 10
อาคารกรมพัฒนาฝีมือแรงงาน



สถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล
DIGITAL SKILL DEVELOPMENT ACADEMY



**กล่าวต้อนรับคณะกรรมการ
พัฒนาหลักสูตรด้านดิจิทัล
สถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล**



**นางสาวบุปผา เรืองสุด
อธิบดีกรมพัฒนาฝีมือแรงงาน**



ระเบียบบวาระที่ 1

เรื่องประธานแจ้งที่ประชุมทราบ

นายเจลิมพงษ์ บุญรอด
รองอธิบดีกรมพัฒนาฝีมือแรงงาน
ประธานอนุกรรมการ

ผลการดำเนินงานตามมติที่ประชุมคณะกรรมการบริหารสถาบันฯ



ครั้งที่ 1/2565

วันที่ 26 มกราคม 2565 ณ ห้องประชุมสมชาติ เลงาลาวัดณ์ ชั้น 10 อาคารกรมพัฒนาฝีมือแรงงาน

มติที่ประชุมมอบหมายให้สถาบันฯ ดำเนินการจัดตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรให้มีหน้าที่พิจารณา และจัดทำหลักสูตรด้านดิจิทัล แล้วจึงนำเสนอคณะกรรมการพิจารณาฯ ในเชิงนโยบายต่อไป



คำสั่งคณะกรรมการบริหารสถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล
ที่ ๐๐๒ /๒๕๖๕
เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรด้านดิจิทัล

ตามที่คณะกรรมการบริหารสถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัลมีมติในคราวประชุมครั้งที่ ๑/๒๕๖๕ เมื่อวันที่ ๒๖ มกราคม ๒๕๖๕ เห็นชอบให้แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรด้านดิจิทัล นั้น

อาศัยอำนาจตามคำสั่งกรมพัฒนาฝีมือแรงงานที่ ๓๔๔๓/๒๕๖๔ ลงวันที่ ๑ ธันวาคม พ.ศ.๒๕๖๔ เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการบริหารสถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล คณะกรรมการบริหารสถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล จึงแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรด้านดิจิทัล ประกอบด้วย

- | | |
|---|------------------|
| ๑. รองอธิบดีกรมพัฒนาฝีมือแรงงานที่สั่งและปฏิบัติราชการแทนอธิบดีเกี่ยวกับงานในหน้าที่รับผิดชอบของสถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล | ประธานอนุกรรมการ |
| ๒. ผู้อำนวยการสำนักพัฒนาผู้ฝึกและเทคโนโลยีการฝึก | อนุกรรมการ |
| ๓. ผู้อำนวยการกลุ่มงานพัฒนาหลักสูตรและเทคโนโลยีการฝึก | อนุกรรมการ |
| ๔. นางสาวนันทา จันทร์พิทักษ์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา | อนุกรรมการ |
| ๕. ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิระยุทธ พิมพ์ภรณ์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา | อนุกรรมการ |
| ๖. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทวีศักดิ์ สมานชื่น
มหาวิทยาลัยมหิดล | อนุกรรมการ |
| ๗. นายพงศา แสนใจงาม
สภาอุตสาหกรรมแห่งประเทศไทย | อนุกรรมการ |
| ๘. นายณนทวัฒน์ สาระมาน
สมาคมส่งเสริมนวัตกรรมเทคโนโลยีไซเบอร์ | อนุกรรมการ |
| ๙. นายอดิสร นิลวิสุทธิ
สมาคมส่งเสริมนวัตกรรมเทคโนโลยีไซเบอร์ | อนุกรรมการ |
| ๑๐. นายกฤษฏา เฉลิมสุข
สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย | อนุกรรมการ |
| ๑๑. นางสาวยุวดี แซ่โก้ย
สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย | อนุกรรมการ |

๒

- | | |
|--|------------------------------------|
| ๑๒. นางสาวสุภารัตน์ ปลั่งธนาร
บริษัท คอมพิวเตอร์เอส จำกัด | อนุกรรมการ |
| ๑๓. นางสาวธัญดา นันทพันธ์
บริษัท จี แกรทิจูด จำกัด | อนุกรรมการ |
| ๑๔. นายสมหมาย กรังพานิช
บริษัท พี เอ็น พี โซลูชั่น จำกัด | อนุกรรมการ |
| ๑๕. ผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล | อนุกรรมการ
และ เลขานุการ |
| ๑๖. หัวหน้าฝ่ายพัฒนาฝีมือแรงงาน สถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล | อนุกรรมการ
และ ผู้ช่วยเลขานุการ |
| ๑๗. หัวหน้าฝ่ายแผนงานและนโยบาย สถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล | อนุกรรมการ
และ ผู้ช่วยเลขานุการ |

ให้คณะกรรมการมีหน้าที่และอำนาจ ดังนี้

- ศึกษา วิเคราะห์ งานหรือตำแหน่งงาน เพื่อจัดทำโครงร่างหลักสูตร
- จัดทำหลักสูตรของสถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล เพื่อเสนอให้คณะกรรมการบริหารสถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัลพิจารณา
- ปฏิบัติหน้าที่อื่นตามที่คณะกรรมการบริหารสถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัลมอบหมาย

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป
สั่ง ณ วันที่ ๒๒ เมษายน พ.ศ. ๒๕๖๕

(นายประทีป ทรงลายอง)
อธิบดีกรมพัฒนาฝีมือแรงงาน
ประธานกรรมการบริหารสถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล



คำสั่งคณะกรรมการบริหารสถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล
ที่ ๐๐๒ /๒๕๖๖
เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรด้านดิจิทัลเพิ่มเติม

ตามที่คณะกรรมการบริหารสถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัลมีคำสั่ง ที่ ๐๐๒/๒๕๖๕ ลงวันที่ ๒๖ มกราคม ๒๕๖๕ แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรด้านดิจิทัล และได้มีมติในการประชุมครั้งที่ ๓/๒๕๖๖ เมื่อวันที่ ๖ มกราคม ๒๕๖๖ เห็นชอบให้แต่งตั้งผู้มีคุณสมบัติเหมาะสม ร่วมเป็นอนุกรรมการพัฒนาหลักสูตรด้านดิจิทัลเพิ่มเติม นั้น

อาศัยอำนาจตามคำสั่งกรมพัฒนาฝีมือแรงงาน ที่ ๓๔๔๓/๒๕๖๔ ลงวันที่ ๑ ธันวาคม ๒๕๖๔ เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการบริหารสถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล คณะกรรมการบริหารสถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล จึงแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรด้านดิจิทัลเพิ่มเติม ดังนี้

- | | |
|--|------------|
| ๑. นายอมรวิทย์ วีชรพฤษชาติ
คณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล
มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ | อนุกรรมการ |
| ๒. นายจีระสิทธิ์ อังรัตนวงศ์
อาจารย์ผู้สอนภาควิชาคอมพิวเตอร์
โรงเรียนสยามคอมพิวเตอร์และภาษา | อนุกรรมการ |
| ๓. นายเพิ่มศักดิ์ สุขศิริ
ผู้ช่วยผู้อำนวยการสถาบันไทย - เยอรมัน | อนุกรรมการ |

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๒๘ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๖

(นางสาวบุปผา เรืองสุด)
รองปลัดกระทรวงแรงงาน รักษาการแทน
อธิบดีกรมพัฒนาฝีมือแรงงาน
ประธานกรรมการบริหารสถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล


คำสั่ง ที่ 002/2565

คำสั่ง ที่ 002/2566


คณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรด้านดิจิทัล สถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล




นายเจลิมพงษ์ บุญรอด
รองอธิบดีกรมพัฒนาฝีมือแรงงาน
ประธานอนุกรรมการ




นายสรรัชต์ ชอบพิมาย
ผู้อำนวยการกองพัฒนาผู้ฝึกและเทคโนโลยีการฝึก
อนุกรรมการ




นายนที ราชดวง
ผู้อำนวยการกลุ่มงานพัฒนาหลักสูตรและเทคโนโลยีการฝึก
อนุกรรมการ




พศ. ทวีศักดิ์ สมานชื่น
ผู้แทนมหาวิทยาลัยมหิดล
อนุกรรมการ




พศ. วีระยุทธ พิมพากรณ์
ผู้แทนมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา
อนุกรรมการ




พศ. นันทา จันทรพิทักษ์
ผู้แทนมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา
อนุกรรมการ




นายเพิ่มศักดิ์ สุนศิริ
ผู้ช่วยผู้อำนวยการสถาบันไทย - เยอรมัน
อนุกรรมการ




นายอมรวิทย์ วัชรพญาดี
คณบดี คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล
มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ
อนุกรรมการ




นายจิระสิทธิ์ อังธตวงศ์
อาจารย์สอนภาควิชาคอมพิวเตอร์
โรงเรียนสยามคอมพิวเตอร์และภาษา
อนุกรรมการ




นางสาวรัญดา นันทพันธ์ุ
ผู้แทนสมาคมอีเลิร์นนิ่ง แห่งประเทศไทย
อนุกรรมการ



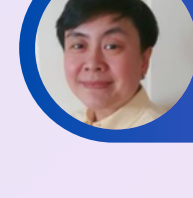
นางสาวยุวดี แซ่ไถ่
ผู้แทนสมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย
อนุกรรมการ




นายกฤษณา เจลิมสุข
ผู้แทนสมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย
อนุกรรมการ



นายสมหมาย กรังพานิช
ผู้แทนสมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย
อนุกรรมการ




นางสาวสุดารัตน์ ปสันนาการ
ผู้แทนสมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย
อนุกรรมการ



นายพงศา แสนใจงาม
ผู้แทนสภาอุตสาหกรรมแห่งประเทศไทย
อนุกรรมการ



นายอดิศร นิลวิสุทธิ์
ผู้แทนสมาคมส่งเสริมนวัตกรรมเทคโนโลยีไซเบอร์
อนุกรรมการ



นายนนทวัฒน์ สาระมาน
ผู้แทนสมาคมส่งเสริมนวัตกรรมเทคโนโลยีไซเบอร์
อนุกรรมการ



นายนิริภัทร ศรีรัญญา
ผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล
อนุกรรมการและเลขานุการ



นางสาวกฤตติการ์ พะกะจ่าง
หัวหน้าฝ่ายแผนงานและนโยบาย
อนุกรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ



นางสุพรรณจิรา ช่วยศรี
นักวิชาการพัฒนาฝีมือแรงงานปฏิบัติการ



นางสาวอินทุอร พุชรรัตน์
นักวิชาการพัฒนาฝีมือแรงงาน

ระเบียบวาระที่ 2 เรื่องแจ้งเพื่อทราบ

ABOUT US

PROFILE ACADEMY

สถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล (Digital Skill Development Academy : DISDA) เป็นหน่วยงานส่วนกลางในสังกัดของกรมพัฒนาฝีมือแรงงาน กระทรวงแรงงาน มีภารกิจด้านการสร้างและพัฒนาบุคลากรทั้งภาครัฐ เอกชน และแรงงานให้ใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาดในการประกอบอาชีพด้วยการเชื่อมโยงพัฒนากำลังคนดิจิทัลด้านการฝึกอบรม การทดสอบมาตรฐานฝีมือแรงงาน และฐานข้อมูลของกรมพัฒนาฝีมือแรงงานกับหน่วยงานภายนอก

DISDA ORGANIZATION CHART

ฝ่ายแผนงานและนโยบาย

- ศึกษา วิเคราะห์ จัดทำข้อเสนอ ด้านนโยบาย เป้าหมาย แผนกลยุทธ์ แผนงานโครงการ และแผนงบประมาณ เพื่อพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล
- รวบรวมข้อมูล ติดตามประเมินผล และรายงานผลการดำเนินงาน
- กำกับดูแลการดำเนินงานตามคำรับรอง การปฏิบัติราชการและติดตามตัวชี้วัด หน่วยงาน



นางสาวกฤติการ์ พะกะจ่าง
นักวิชาการพัฒนาฝีมือแรงงานปฏิบัติการ
หัวหน้าฝ่ายแผนงานและนโยบาย



นางสาวอินทอร พุทธรรัตน์
นักวิชาการพัฒนาฝีมือแรงงาน

ฝ่ายพัฒนาฝีมือแรงงาน

- วางแผนการฝึก จัดฝึก จัดทดสอบ มาตรฐานฝีมือแรงงานด้านดิจิทัล
- จัดทำ ปรับปรุง พัฒนารูปแบบ การฝึก การทดสอบมาตรฐาน หลักสูตรและสื่อ ด้านดิจิทัลบน DSD Online Training
- ประสานการพัฒนาฝีมือแรงงาน ด้านดิจิทัลร่วมกับหน่วยงานเครือข่าย



นายนิธิภัทร ศรีธิญญา
ผู้อำนวยการ

-ว่าง-

หัวหน้าฝ่ายบริหารงานทั่วไป

ฝ่ายบริหารงานทั่วไป

- บริหารจัดการด้านบุคคล งานการเงิน พัสดุ ครุภัณฑ์งานธุรการ งานสารบรรณ งานด้านเลขานุการของหน่วยงาน
- งานด้านงบประมาณ และการเบิกจ่าย ของหน่วยงาน

-ว่าง-

เจ้าหน้าที่ธุรการ

-ว่าง-

หัวหน้าฝ่ายพัฒนาฝีมือแรงงาน



นางสุทธจริยา ช่วยศรี
นักวิชาการพัฒนาฝีมือแรงงาน
ปฏิบัติการ
(ฝ่าย OSO Online Training)

VISION & MISSION



วิสัยทัศน์

เป็นหน่วยงานหลักของกรมพัฒนาฝีมือแรงงานในการสร้างแรงงานไทยให้เป็นแรงงานดิจิทัลเพื่อความก้าวหน้าและเติบโตอย่างยั่งยืน

ปรัชญา

ก้าวทันเทคโนโลยี สู่การพัฒนาศักยภาพแรงงานด้านดิจิทัลทุกระดับ

ค่านิยมร่วม "CANDO"

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

พันธกิจ

1. บูรณาการข้อมูล เชื่อมโยงการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลของกำลังแรงงานไทยกับหน่วยงานอื่นๆ ให้สอดคล้องกับนโยบายการพัฒนาประเทศไทยไปสู่ดิจิทัลไทยแลนด์ และเป้าหมายการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ
2. กำหนดแนวทางการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลของแรงงานไทยในระยะสั้น ระยะกลาง และระยะยาว
3. ดำเนินการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลของแรงงานไทย ทั้งแรงงานทักษะระดับสูง ระดับกลาง ระดับต้น และระดับพื้นฐาน ภายใต้ภารกิจของกรมพัฒนาฝีมือแรงงาน อย่างเป็นระบบ



NISDA Strategy

1. DIGITAL CONNECTED

สร้างความร่วมมือกับหน่วยงานอื่น เพื่อพัฒนากรมพัฒนาฝีมือแรงงาน ให้เป็นหน่วยงานฝึกอบรมด้านดิจิทัล



2. TRAINING SYNERGY

เชื่อมโยงการพัฒนาแรงงานดิจิทัล กับหน่วยงานระดับประเทศ



3. กพร.ปช. DIGITAL

พัฒนาการฝึกอบรมด้านดิจิทัล ร่วมกับองค์กรเครือข่ายทั้งภาครัฐ เอกชน สมาคม ชมรม องค์กรอิสระต่าง ๆ ระดับ ประเทศ



4. DSD - DIGITAL TRAINING

กำหนดระบบและรูปแบบการฝึกอบรมด้านดิจิทัลของกรม และเสนอแนวทางตาม แผนงานโครงการประจำปี



การดำเนินงานจัดทำ Functional Map

อุตสาหกรรมเป้าหมาย S-curve : ดิจิทัล



28 มีนาคม 65 (ครั้งที่ 4)
ประชุมเชิงปฏิบัติการวิเคราะห์ลักษณะงานที่ตลาดแรงงานต้องการ ณ ห้องตรีเทพ 1 ชั้น 7 อาคาร 25 ปี กรมพัฒนาฝีมือแรงงาน



หน่วยงานที่เข้าร่วมประชุม : กองปฏิบัติการไซเบอร์ศูนย์ไซเบอร์กรมการสื่อสารและเทคโนโลยีสารสนเทศทหารเรือ / คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล / คณะวิศวกรรมศาสตร์, DAT, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา / คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ / สมาคมส่งเสริมนวัตกรรมเทคโนโลยีไซเบอร์ / สมาคมอีเลิร์นนิ่งแห่งประเทศไทย / สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย / สถาบันเทคโนโลยีและการสื่อสารเพื่ออุตสาหกรรม / บริษัท Microsoft ประเทศไทย / มูลนิธิเพื่อการพัฒนาดิจิทัล



การดำเนินงานจัดทำ Functional Map

อุตสาหกรรมเป้าหมาย S-curve : ดิจิทัล



2 กันยายน 65 (ครั้งที่ 5)
สัมมนารับฟังความคิดเห็น (ร่าง) แผนผังตำแหน่งงานและแนวโน้มความต้องการแรงงานปี พ.ศ.2565-2570 ของแผนพัฒนาแรงงานและประสานการฝึกอบรมในอุตสาหกรรมดิจิทัล ณ ห้องประชุมปกรณ์ อังศุสิงห์ ชั้น 10 อาคารกรมพัฒนาฝีมือแรงงาน



หน่วยงานที่เข้าร่วมประชุม : กลุ่มอุตสาหกรรมดิจิทัล สมาคมอุตสาหกรรมแห่งประเทศไทย / คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ / สมาคมส่งเสริมนวัตกรรมเทคโนโลยีไซเบอร์ / สมาคมอีเลิร์นนิ่งแห่งประเทศไทย / สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย / ผู้เชี่ยวชาญอิสระ

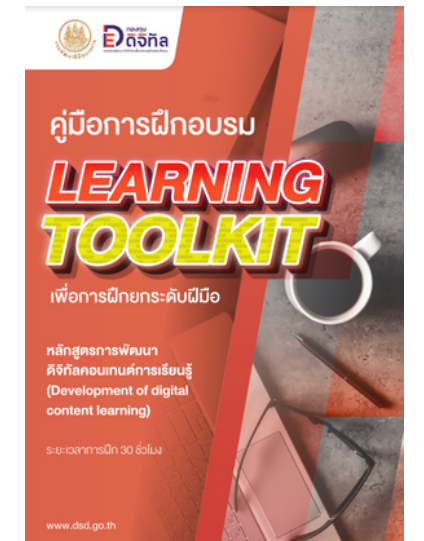
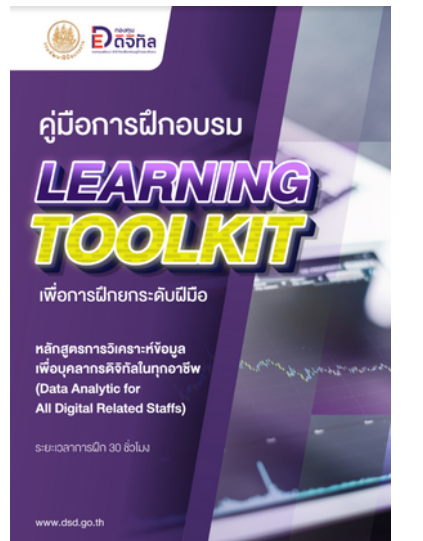


ผลที่ได้จากการจัดทำ Functional Map

28 มีนาคม 65 (ครั้งที่ 4)
จัดทำหลักสูตร 13 หลักสูตร เป็นหลักสูตรกลางของกรม เพื่อใช้ในการฝึกอบรมให้แรงงาน

หลักสูตร	Curriculum Matrix												
	1. การจัดการข้อมูล	2. การจัดการข้อมูล	3. Business Analyst	4. Deep In Python	5. Python Data V	6. Basic JAVA	7. Basic Object Oriented	8. Basic Design	9. Data Analysis	10. Data Analysis	11. การจัดทำ Digital Content	12. IT Support	13. Data Security
1. การจัดการข้อมูล (3)													
2. การจัดการข้อมูล (3)													
3. ผู้พัฒนาแอปพลิเคชัน (iOS/Android Developer) (3)													
4. ผู้พัฒนาซอฟต์แวร์ (Software Developer) (3, 4)													
5. ผู้ดูแลระบบ (3)													
6. ผู้ดูแลระบบอาวุโส (3)													
7. ผู้ดูแลระบบอาวุโส (3)													
8. Project Coordinator													
9. Software Project Manager (2, 4, 6)													
10. Software Engineer (4, 6)													
11. ผู้พัฒนาแอปพลิเคชัน (3)													
12. ผู้พัฒนาระบบฐานข้อมูล (3)													
13. ผู้ดูแลระบบ Database													
14. ผู้ดูแลระบบ Database ขั้นสูง (3)													
15. ผู้ดูแลระบบ Data Analyst (3)													
16. ผู้ดูแลระบบ Data Engineer (3)													
17. ผู้ดูแลระบบ Data Engineer (2, 4, 6)													

จัดทำหลักสูตรที่เป็นหลักสูตรกลางของกรม เพื่อใช้ในการฝึกอบรมให้แรงงาน
จัดทำ tool kit และ ทะเบียนวิทยากรผู้สอน เพื่อใช้ในการฝึกอบรมให้เป็นมาตรฐานเดียวกัน



โครงการ **W**พัฒนาทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อแรงงานวิถีใหม่



โครงการพัฒนาทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อแรงงานวิถีใหม่ ภายใต้นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (พ.ศ.2561 – 2580) ยุทธศาสตร์ที่ 5 พัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจ และสังคมดิจิทัล มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะฝีมือด้านเทคโนโลยีและดิจิทัลให้กับแรงงานทุกกลุ่มพร้อมการปรับรูปแบบการเรียนรู้ให้เข้าถึงดิจิทัลงบประมาณจากกองทุนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม 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

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)

2. กิจกรรมการฝึกอบรม



การจัดซื้อ Application Zoom

- ระยะเวลาใช้งาน 6 เดือน
- จำนวน 81 Account
- สำหรับการประสานการฝึกอบรม

การฝึกอบรม

- เป้าหมาย 2,000 คน (100 รุ่น)
- 81 หน่วยฝึกและเครือข่ายการพัฒนาฝีมือแรงงาน
- การฝึกแบบ Online / On-site / Hybrid
- ระยะเวลาดำเนินการ 3 เดือน (ระหว่างเดือน มิ.ย. – ส.ค. 2565)

รูปแบบการฝึกอบรมที่ใช้ มี 3 รูปแบบ



ผลการดำเนินโครงการ ในกิจกรรมที่ 2 กิจกรรมจัดฝึกอบรม

เป้าหมาย	2,000	คิดเป็น
จำนวนผู้เข้า	2,216	110.8%
จำนวนผู้ผ่าน	1,917	86.51%

ผลการสำรวจความพึงพอใจของผู้รับการฝึกอบรม

- | | |
|---|-------------|
| 1. ด้านการบริหารจัดการ | เฉลี่ย 4.57 |
| 2. ด้านการจัดหลักสูตรฝึกอบรม | เฉลี่ย 4.55 |
| 3. ด้านการถ่ายทอดสอนงานของครูฝึก | เฉลี่ย 4.62 |
| 4. ด้านสื่ออุปกรณ์ เครื่องมือ เครื่องจักร | เฉลี่ย 4.48 |
| 5. ด้านสถานที่ และ สภาพแวดล้อม | เฉลี่ย 3.19 |

*เนื่องจากบางหลักสูตรเป็นการฝึกแบบ Online และ Hybrid *

เฉลี่ยรวม **4.28** อยู่ในระดับ **"มาก"**

ผลการติดตามผลสัมฤทธิ์ของผู้รับการฝึกอบรม

ผลสัมฤทธิ์หลังฝึกอบรมผ่านไป 90 วัน

- มีงานทำ - %
- รายได้เพิ่มขึ้นเฉลี่ย - บาท/เดือน
- ประสิทธิภาพที่เพิ่มขึ้นเฉลี่ย - %
- สร้างและรักษาบุคลากรรายได้

อยู่ระหว่างติดตาม และรวบรวมข้อมูลกับหน่วยฝึก ทั้ง 81 หน่วย เพื่อประมวลผลข้อมูล ปัจจุบันตอบกลับมาแล้ว 59 หน่วย



สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย
The Association of Thai Software Industry

การสร้างความร่วมมือ กับหน่วยงานอื่น

การลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือกับ หน่วยงานภายนอก **Digital Connect**

บันทึกข้อตกลงความร่วมมือว่าด้วยการพัฒนาฝีมือแรงงานด้านดิจิทัล
ระหว่าง

กรมพัฒนาฝีมือแรงงาน มูลนิธิเพื่อการพัฒนาดิจิทัล และสมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย
เมื่อวันที่ 16 ธันวาคม 2565

ณ ห้องประชุมปรกรณ์อังคาสิ่งห์ ชั้น 10 อาคารกรมพัฒนาฝีมือแรงงาน

กรอบความร่วมมือ

ร่วมพัฒนาหลักสูตรการ
ฝึกอบรมด้านดิจิทัล ให้
สอดคล้องกับเทคโนโลยี
และตลาดแรงงาน

ส่งเสริม สนับสนุนการ
พัฒนาวิทยากรต้นแบบ
ด้านดิจิทัล เพื่อเป็นการ
ขยายผลการฝึกให้แก่
แรงงาน

ร่วมส่งเสริม สนับสนุน
การพัฒนาทักษะด้าน
ด้านดิจิทัลให้กับเจ้า
หน้าที่
ของกรมฯ

ร่วมกันจัดทำสื่อการฝึก
อบรมบนระบบ **DSD
Online Training**
และออกวุฒิบัตรให้ผู้ผ่าน
การฝึกอบรม

ร่วมส่งเสริม และให้คำ
แนะนำสมาชิกสมาคมใน
การพัฒนาฝีมือแรงงาน
ตาม พ.ร.บ.ส่งเสริมฯ
พ.ศ.2545

ร่วมบูรณาการใช้
ทรัพยากรให้เกิด
ประโยชน์สูงสุด ได้แก่
วิทยากร บุคลากร เครื่อง
มือ อุปกรณ์ สถานที่ และ
ปัจจัยอื่น ๆ

ร่วมประชาสัมพันธ์และ
ติดตามผลการดำเนิน
งานตามข้อตกลงความ
ร่วมมือนี้

ร่วมดำเนินกิจกรรมอื่น ๆ
ตามที่ทั้ง 3 ฝ่ายได้ตกลง
ร่วมกัน



กระบวนการสังเคราะห์แผนผังตำแหน่งงานในอุตสาหกรรมดิจิทัล



ความต้องการแรงงานเพิ่มเติม
จำนวนแรงงานที่ทำงานในระบบ
โครงการพัฒนากำลังแรงงานจากหน่วยงานที่



กลุ่มอาชีพ พัฒนาซอฟต์แวร์ (SOFTWARE DEVELOPER) 34,050 คน

- นักวิเคราะห์และออกแบบระบบ
- ผู้พัฒนาและออกแบบหน้าจอ (FRONT END DEVELOPER)
- ผู้พัฒนาระบบฐานข้อมูล (BACK END DEVELOPER)
- นักทดสอบระบบข้อมูล (TESTER)
- ผู้สอนแนะนำการใช้งานจากระบบ (IMPLEMENTOR)
- DEVOPS ENGINEER
- PROJECT COORDINATOR
- SOFTWARE PROJECT MANAGER
- นักวิเคราะห์ธุรกิจ BUSINESS ANALYST
- SOFTWARE INTEGRATOR
- PRODUCT MANAGER



กลุ่มอาชีพพัฒนาเว็บ (WEB DEVELOPER) 10,350 คน

- ผู้ออกแบบพัฒนาเว็บไซต์ (WEB APPLICATION)
- ผู้ออกแบบพัฒนาแอปพลิเคชัน (MOBILE DEVELOPER)
- UI/UX DEVELOPER

กลุ่มอาชีพ ระบบข้อมูล และฐานข้อมูล (DATA & DATA BESE) 60,000 คน

- ด้านพัฒนาระบบฐานข้อมูล
- ผู้พัฒนาระบบรายงาน (REPORT DATA LOGGER)
 - ผู้พัฒนาบริหารจัดการระบบ DATABASE
 - ผู้ออกแบบระบบ DATABASE
 - ผู้จัดการฐานข้อมูล DATABASE ADMIN

- ด้านนักจัดการข้อมูลในระบบ
- นักวิทยาศาสตร์ข้อมูล (DATA SCIENTIST)
 - นักวิศวกรรมข้อมูล DATA ENGINEER
 - นักวิเคราะห์ข้อมูล (DATA ANALYST)
 - นักระบุประเภทข้อมูล (DATA LABELER)



กลุ่มอาชีพ พัฒนาอินเทอร์เน็ตของทุกสรรพสิ่ง (INTERNET OF THINGS) 4,800 คน

- ผู้พัฒนาการซ่อมบำรุงระบบ INTERNET OF THINGS
- ผู้ออกแบบระบบ INTERNET OF THINGS
- ผู้พัฒนา HARDWARE IOT
- ผู้พัฒนา SOFTWARE IOT (PLATFORM)
- ผู้ติดตั้ง HARDWARE IOT (SMART HOME, SMART OFFICE)

กลุ่มอาชีพ HARDWARE & NETWORK SUPPORT 12,300 คน

- IT SUPPORT
- NETWORK ENGINEER
- SYSTEM ADMINISTRATORS
- SYSTEM ENGINEER



ตำแหน่งงานของบุคลากรที่ใช้ทักษะดิจิทัลระดับสูง (ADVANCE SKILLS) 4

แผนผังตำแหน่งงาน ในอุตสาหกรรมดิจิทัล
ประมาณการจำนวนแรงงาน ปี 2565 - 2570
สำรวจโดยสถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล DiSDA

กลุ่มอาชีพพัฒนาสื่อดิจิทัล 5,100 คน

ด้านสื่อโซเชียลมีเดีย (DIGITAL MEDIA DEVELOPMENT)

- ผู้ออกแบบ GRAPHIC DESIGN
- ผู้พัฒนา ANIMATION
- ผู้พัฒนาระบบ VIRTUAL REALITY

ด้านสื่อเพื่อการเรียนรู้ DIGITAL MEDIA FOR LEARNING

- อาชีพนักออกแบบเนื้อหา
- อาชีพนักพัฒนาระบบการบริหารจัดการเรียนรู้
- อาชีพนักพัฒนาคอร์สแวร์



กลุ่มอาชีพความมั่นคงปลอดภัยข้อมูล และการตรวจสอบ 23,400 คน

- IT AUDIT
- นักบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยข้อมูล (CISO)
- นักประเมินความเสี่ยงระบบความมั่นคงปลอดภัยข้อมูล เครือข่าย และคอมพิวเตอร์
- นักเฝ้าระวังความเสี่ยงคุกคามทางระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ และความมั่นคงปลอดภัยข้อมูล
- นักพิสูจน์หลักฐานทางดิจิทัล (DIGITAL FORENSIC)
- นักจัดการข้อมูลส่วนบุคคล (DPO)
- ที่ปรึกษาด้าน PDPA
- ผู้ดูแลระบบ BACKUP & RECOVERY
- ผู้จัดการดูแลเครือข่าย NETWORK SECURITY

กลุ่มอาชีพประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลขั้นสูง 2,750 คน

- ผู้ออกแบบ-พัฒนาระบบ BLOCKCHAIN
- ผู้ออกแบบ และพัฒนา METAVERSE
- นักออกแบบ และพัฒนา MACHINE LEARNING
- นักออกแบบ และพัฒนา (AUGMENTED REALITY)
- นักออกแบบ และพัฒนา (ARTIFICIAL INTELLIGENCE) ปัญญาประดิษฐ์



กลุ่มอาชีพ OPEN SOURCE SOFTWARE & CLOUD INFRASTRUCTURE 7,500 คน

- SYSTEM ADMINISTRATORS (LINUX)
- OPENSTACK CLOUD ADMINISTRATORS
- CLOUD OPERATORS
- CLOUD SOLUTION ARCHITECTURE
- CLOUD ADMINISTRATORS
- CLOUD SECURITY



กลุ่มอาชีพพัฒนาเกม (GAME DEVELOPMENT) 6,300 คน

- UNITY/UNREAL DEVELOPER/ENGINEER
- GAMEPLAY DEVELOPER/ENGINEER
- GAME DESIGN



การแบ่งระดับทักษะดิจิทัลของบุคลากร



ทักษะดิจิทัลระดับพื้นฐาน (FUNDAMENTAL SKILLS)

ทักษะดิจิทัลของบุคลากรที่ใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน เตรียมตัวเข้าสู่ตลาดแรงงาน

1



ทักษะดิจิทัล ระดับต้น (BASIC SKILLS)

ทักษะดิจิทัลของบุคลากรที่นำไปใช้ในการทำงาน การประกอบอาชีพ หรือการประกอบธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2



ทักษะดิจิทัล ระดับกลาง (INTERMEDIATE SKILLS)

ทักษะดิจิทัลของบุคลากรที่นำไปประยุกต์ใช้และพัฒนาอุตสาหกรรมอื่นที่มีใช้อุตสาหกรรมดิจิทัล ได้อย่างเหมาะสม

3



ทักษะดิจิทัลระดับสูง (ADVANCE SKILLS)

ทักษะดิจิทัลของบุคลากรที่ตรงกับตำแหน่งงาน สอดคล้องกับสมรรถนะหรือมาตรฐานฝีมือที่ยอมรับในอุตสาหกรรมดิจิทัลแบบเข้มข้น

4



สถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล

อุตสาหกรรมเป้าหมาย S-curve : ดิจิทัล



แผนพัฒนาแรงงานและประสานงานการฝึกอาชีพ
ในอุตสาหกรรมดิจิทัล
(พ.ศ. 2565 – 2570)



จัดทำโดย

คณะกรรมการขับเคลื่อนการพัฒนากำลังแรงงานในอุตสาหกรรมเป้าหมายเอสเคิร์ฟ
ภายใต้
อนุกรรมการพัฒนาแรงงานและประสานงานการฝึกอาชีพ
ในอุตสาหกรรมเป้าหมายเอสเคิร์ฟ

ข้อมูลแผนงานโครงการที่เกี่ยวข้อง
ทั้งหน่วยงาน ภาครัฐ และเอกชน

รวมจำนวนแผนงาน/โครงการผลิต และพัฒนา
กำลังแรงงานภาคอุตสาหกรรมดิจิทัล

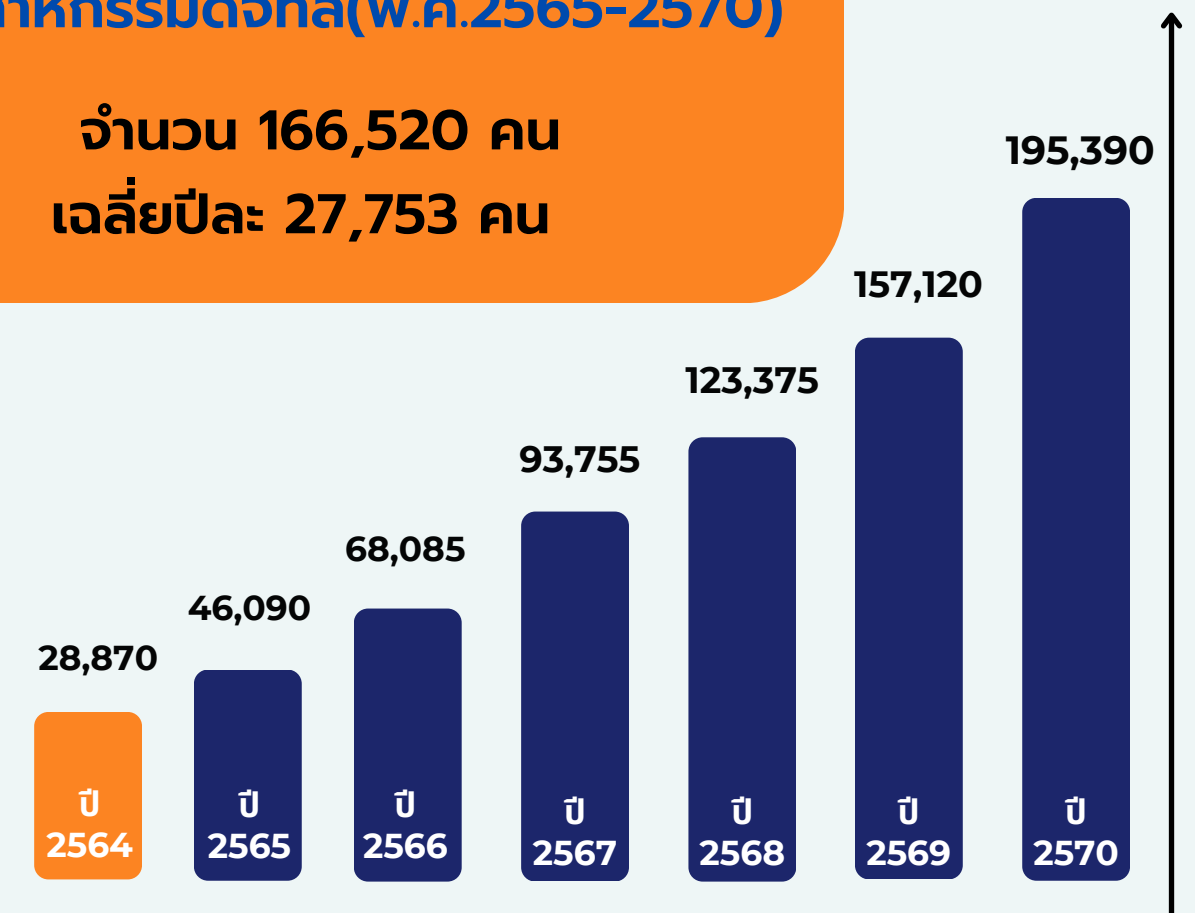
65 โครงการ
จำนวน 98,035 คน

ผลการวิเคราะห์ตำแหน่งงาน และ 10 กลุ่มอาชีพ 59 ตำแหน่งงาน

- 1 กลุ่มอาชีพพัฒนาซอฟต์แวร์(Software Developer)
จำนวน 10 ตำแหน่งงาน 34,050 คน
- 2 กลุ่มอาชีพพัฒนาเว็บ (Web Developer)
จำนวน 3 ตำแหน่งงาน 10,350 คน
- 3 กลุ่มอาชีพระบบข้อมูล และฐานข้อมูล
(Data & Database)
จำนวน 8 ตำแหน่งงาน 60,000 คน
- 4 กลุ่มอาชีพพัฒนาอินเทอร์เน็ตของทุกสรรพสิ่ง
(Internet of Things)
จำนวน 5 ตำแหน่งงาน 4,800 คน
- 5 กลุ่มอาชีพพัฒนาสื่อดิจิทัล
จำนวน 6 ตำแหน่งงาน 5,100 คน
- 6 กลุ่มอาชีพความมั่นคงปลอดภัยข้อมูล และการตรวจสอบ
จำนวน 9 ตำแหน่งงาน 23,400 คน
- 7 กลุ่มอาชีพ Open-Source Software & Cloud
infrastructure
จำนวน 6 ตำแหน่งงาน 7,500 คน
- 8 กลุ่มอาชีพพัฒนาเกม (Game Development)
จำนวน 3 ตำแหน่งงาน 6,300 คน
- 9 กลุ่มอาชีพ Hardware & Network Support)
จำนวน 4 ตำแหน่งงาน 12,300 คน
- 10 กลุ่มอาชีพประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลขั้นสูง
จำนวน 5 ตำแหน่งงาน 2,750 คน

ประมาณการจำนวนแรงงานที่เพิ่มขึ้นใน
อุตสาหกรรมดิจิทัล(พ.ศ.2565-2570)

จำนวน 166,520 คน
เฉลี่ยปีละ 27,753 คน



ประมาณการแรงงานที่ต้องได้รับการพัฒนา
จำนวน 683,815 คน
เฉลี่ยปีละ 113,969 คน

วันที่ 9 มิถุนายน 2566 เวลา 10.30 น.

พล.อ.ประวิตร วงษ์สุวรรณ รองนายกรัฐมนตรี เป็นประธานการประชุมคณะกรรมการพัฒนาแรงงานและประสานงานการฝึกอาชีพแห่งชาติ (กพร.ปช.) ครั้งที่ 1/2566 โดยนายสุชาติ ชมกลิ่น รัฐมนตรีว่าการกระทรวงแรงงาน มอบหมายให้นายบุญชอบ สุทธมนัสวงษ์ ปลัดกระทรวงแรงงาน พร้อมด้วยนางสาวบุปผา เรืองสุด อธิบดีกรมพัฒนาฝีมือแรงงาน ผู้บริหารระดับสูงของกระทรวงแรงงานเข้าร่วมประชุม และมีผู้บริหารของหน่วยงานทั้งภาครัฐ และเอกชนเข้าร่วมประชุม ณ มุานีธอบุรีรักษ์ปารอยต่อ 5 จังหวัด ที่ประชุมได้เสนอประกอบด้วย เรื่องพิจารณาประกอบด้วย

(ร่าง) แผนพัฒนากำลังคนระดับจังหวัด พ.ศ. 2565 – 2570 ภายใต้คณะกรรมการพัฒนาแรงงานและประสานงานการฝึกอาชีพจังหวัด (กพร.ปจ.)

(ร่าง) แผนพัฒนาแรงงานและประสานงานการฝึกอาชีพในอุตสาหกรรมเป้าหมาย S-Curve (พ.ศ. 2565 – 2570)



แนวทางการพัฒนาบุคลากรดิจิทัล

ร่างแผนพัฒนาแรงงานและ ประสานงานการฝึกอาชีพ

ในอุตสาหกรรมดิจิทัล (พ.ศ.2565-2570)

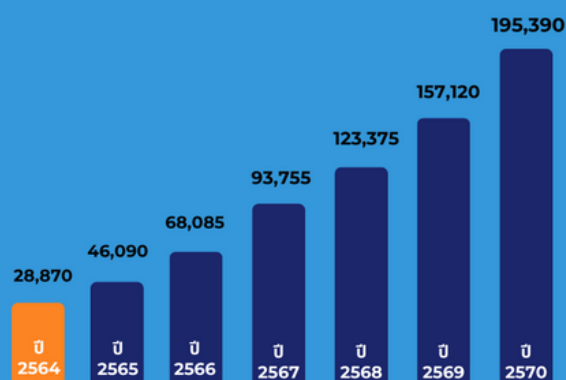
ประมาณการจำนวนแรงงานใน
อุตสาหกรรมดิจิทัล
(พ.ศ.2565-2570)

ประมาณการความต้องการ
แรงงานส่วนเพิ่ม

จำนวน 166,520 คน
เฉลี่ยปีละ 27,753 คน

ประมาณการแรงงาน
ที่ต้องได้รับการพัฒนา

จำนวน 683,815 คน
เฉลี่ยปีละ 113,969 คน



แผนงานโครงการ
(พ.ศ.2565-2570)

แผนงาน
ที่ 1 การผลิต
และพัฒนาแรงงาน
(Newskilling & Reskilling)
จำนวน 10 โครงการ

เป้าหมายการพัฒนา 166,600 คน
เฉลี่ยปีละ 27,767 คน

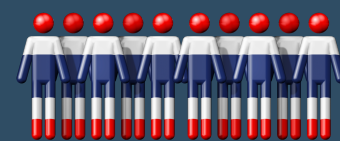
แผนงาน
ที่ 2 การยกระดับฝีมือแรงงาน
ในอุตสาหกรรม
(Upskilling)
จำนวน 20 โครงการ

เป้าหมายการพัฒนา 683,900 คน
เฉลี่ยปีละ 113,983 คน

แผนงาน
ที่ 3 การทดสอบและรับรอง
ทักษะฝีมือแรงงาน
(Skill Certification)
จำนวน 1 โครงการ

เป้าหมายการพัฒนา 29,532 คน
เฉลี่ยปีละ 4,922 คน

รายงานคณะกรรมการ
พัฒนาแรงงานและประสานงาน
การฝึกอาชีพแห่งชาติ



กพร.ปช. Digital

กรอบแนวทางการพัฒนาบุคลากรดิจิทัล
ระยะกลาง ปี 2566 - 2570



DISDA
Digital Skill Development Academy
สถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล

จัดทำโดย
สถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล
www.dsd.go.th/disda



คู่มือ

แนวทางการพัฒนากำลัง
แรงงานด้านดิจิทัล ระยะสั้น

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566



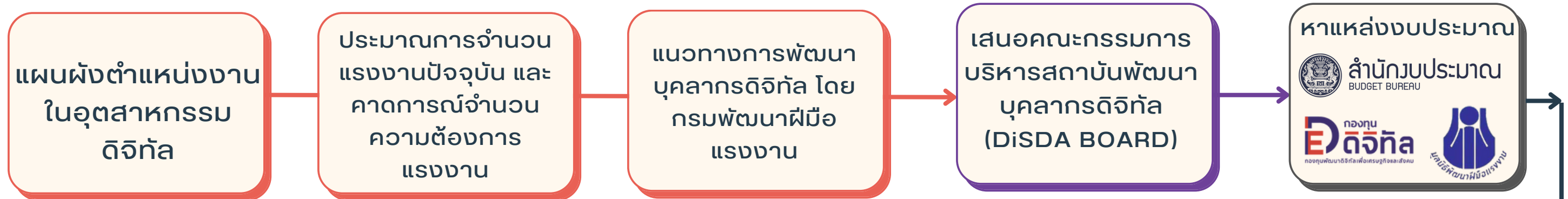
โครงการยกระดับผลิตภาพและพัฒนากำลังคน
เพื่อสร้างความสามารถในการแข่งขันภาคอุตสาหกรรม
กิจกรรมพัฒนาสมรรถนะบุคลากรในอุตสาหกรรมดิจิทัล



สถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล
กรมพัฒนาฝีมือแรงงาน

WWW.DSD.GO.TH/DISDA

แนวทางการพัฒนาบุคลากรดิจิทัล ของกรมพัฒนาฝีมือแรงงาน



ศึกษา/วิเคราะห์
มาตรฐานในประเทศ/มาตรฐาน
สากลมาตรฐานผลิตภัณฑ์ วิธีการ
ทดสอบ ทิศทางแนวโน้ม
การพัฒนาประเทศและ
อุตสาหกรรม

TDRI สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย

สทช. สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัล
เพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

ICDL The Digital Skills Standard

TPQI TRAINING PROFESSIONAL QUALIFICATION INSTITUTE

CERTIPORT
AUTHORIZED TESTING CENTER

ระดับสูง
ทักษะดิจิทัลของ
บุคลากรที่ตรงกับ
ตำแหน่งงาน
สอดคล้องกับ
สมรรถนะหรือ
มาตรฐานฝีมือที่
ยอมรับในอุตสาหกรรม
ดิจิทัลแบบเข้มข้น

ระดับกลาง
ทักษะดิจิทัลของ
บุคลากรที่นำไปใช้ใน
การทำงาน การ
ประกอบอาชีพ หรือ
การประกอบธุรกิจได้

ระดับต้น
ทักษะดิจิทัลของ
บุคลากรที่นำไป
ประยุกต์ใช้และพัฒนา
อุตสาหกรรมอื่นที่มีใช้
อุตสาหกรรมดิจิทัล
ได้อย่างเหมาะสม

ระดับพื้นฐาน
ทักษะดิจิทัลของ
บุคลากรที่ใช้ในการ
ดำเนินชีวิตประจำ
วัน เตรียมตัวเข้าสู่
ตลาดแรงงาน

จัดทำหลักสูตร/มาตรฐานฝีมือ/เส้นทางการเรียนรู้ที่
ครอบคลุมและตรงความต้องการของภาคอุตสาหกรรม
ร่วมกับคณะอนุกรรมการพัฒนาหลักสูตรด้านดิจิทัล

Microsoft HUAWEI DCT CIPAT

SIIT KU สฟอท TETA

- จัดทำหลักสูตร/มาตรฐานที่ตรงความต้องการ
กลุ่มเป้าหมายผู้ประกอบการหรือจุดเน้นในพื้นที่
- เชื่อมโยงการฝึก e-Learning กับหน่วยงาน อื่นๆ

SME ACADEMY 365 LEVEL UP & WIN E-ACADEMY Thai MOOC DGA TDGA okmd ETDA

จัดฝึกอบรม/ทดสอบ

AHRDA MARA DiSDA AMA

Digital Skill Development Academy
สถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล

Excellent Center Focal point

จัดฝึกอบรม/ทดสอบ

DSD Online Training
"เปิดห้อง สรรพวิชา ด้วยออนไลน์"

ฝึกฟรี!!!
ทุกที่ทุกเวลา
www.dsd.go.th

รายงานคณะกรรมการ
พัฒนาแรงงานและประสานงาน
การฝึกอาชีพแห่งชาติ

nws.ปช. Digital

DiSDA
Digital Skill Development Academy
สถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล

รวบรวมผล

21th Century Skills

เสริมสร้างทัศนคติในการใช้ชีวิตและการทำงาน



ทักษะการคิด (Cognitive)

- Critical Thinking
- Planning and ways of working
- Communication
- Mental Flexibility



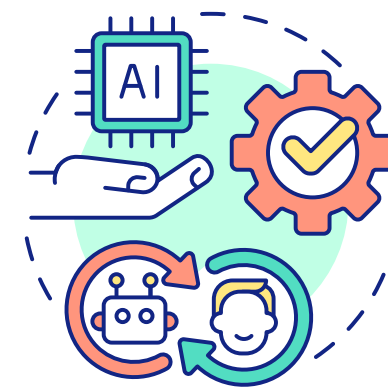
ทักษะภาวะผู้นำในตนเอง (Self-leadership)

- Self-awareness and self-management
- Entrepreneurship
- Goals Achievement



ทักษะระหว่างบุคคล หรือ มนุษย์สัมพันธ์ (Interpersonal)

- Mobilizing Systems
- Developing Relationships
- Teamwork Effectiveness



ทักษะด้านดิจิทัล (Digital skills)

- Digital Fluency and Citizenship
- Software Use and Development
- Understanding Digital Systems

คณะกรรมการบริหารสถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล



นายสัมพันธ์ ศิลปนาฏ
รองประธานและผู้จัดการทั่วไป
บริษัท เวสเทิร์น ดิจิตอล คอร์ปอเรชั่น จำกัด
กรรมการ



นายเฉลิมพงษ์ บุญรอด
รองอธิบดีกรมพัฒนาฝีมือแรงงาน
รองประธานกรรมการ



นางสาวบุปผา เรืองสุด
อธิบดีกรมพัฒนาฝีมือแรงงาน
ประธานกรรมการ



นายถาวร ชลัษเฐียร
รองประธานสภาอุตสาหกรรมแห่งประเทศไทย
รองประธานกรรมการ



นายอภิชาติ ทองอยู่
ผู้แทนสำนักงานคณะกรรมการนโยบาย
เขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก
กรรมการ



รศ.ดร.เอกวิชญ์ นันทกิจวัฒน์
ผู้แทน สถาบันเทคโนโลยีนานาชาติ สิรินคร
กรรมการ



นายอนุสรณ์ ลักษณะก่อเกียรติ
ประธานกรรมการบริหารสมาคมเทคโนโลยีดิจิทัล
รองประธานกรรมการ



นายเพิ่มศักดิ์ สุขศิริ
ผู้แทนสถาบันไทย-เยอรมัน
กรรมการ



นางสุภารัตน์ จูระมงคล
ผู้แทนบริษัท ไมโครซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด
กรรมการ



นางกนิษฐ์ เมืองกระจำ
ผู้แทนสภาอุตสาหกรรมแห่งประเทศไทย
กรรมการ



นายไพฑูรย์ ศิริฉัตรชัยกุล
ประธานสถาบันเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
เพื่ออุตสาหกรรม
กรรมการ



นางสาวนันทิยา มานิช
ผู้แทนบริษัท หัวเว่ย เทคโนโลยี (ประเทศไทย) จำกัด
กรรมการ

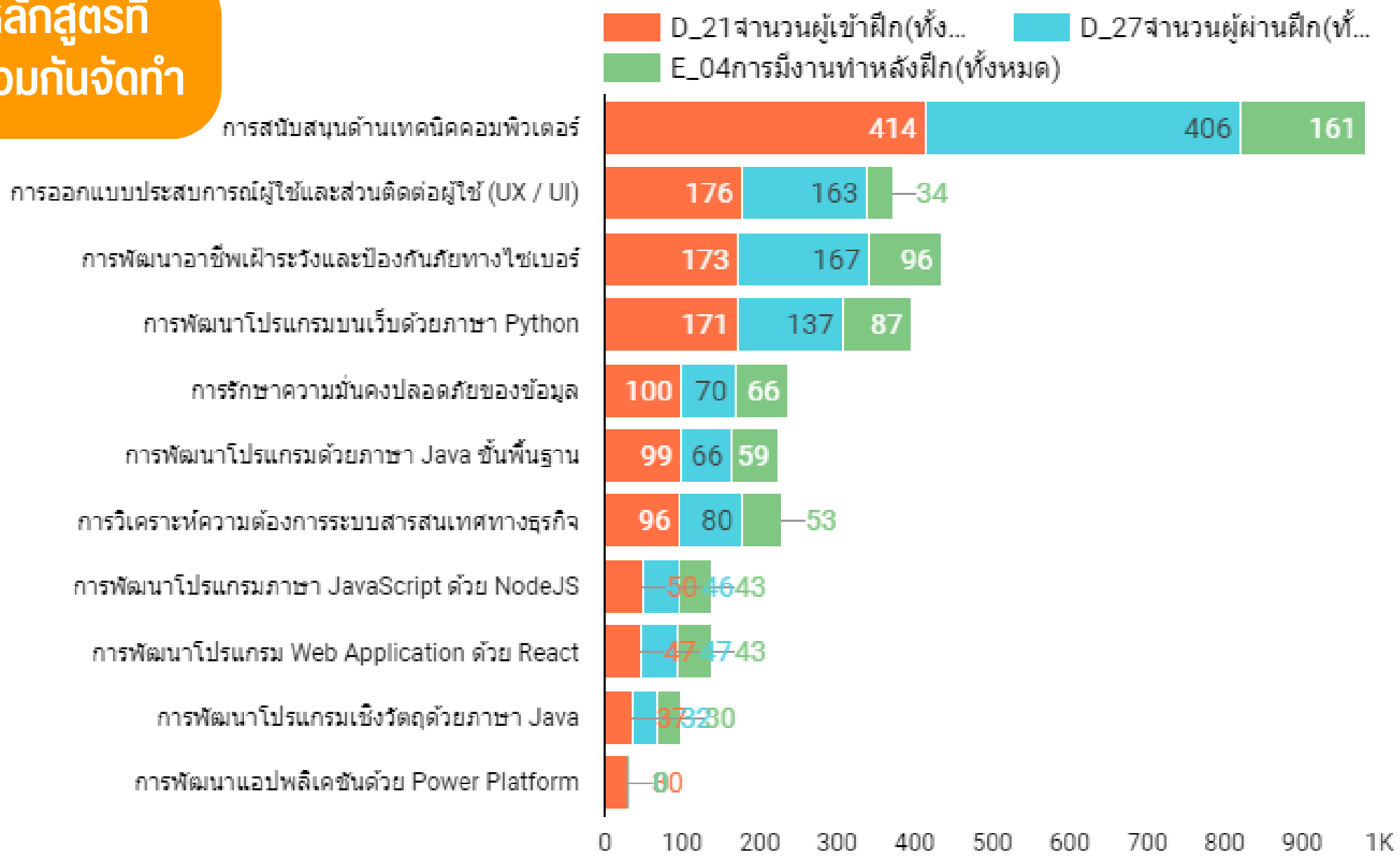


นายนิธิภัทร ศรีรัญญา
ผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล
กรรมการและเลขานุการ

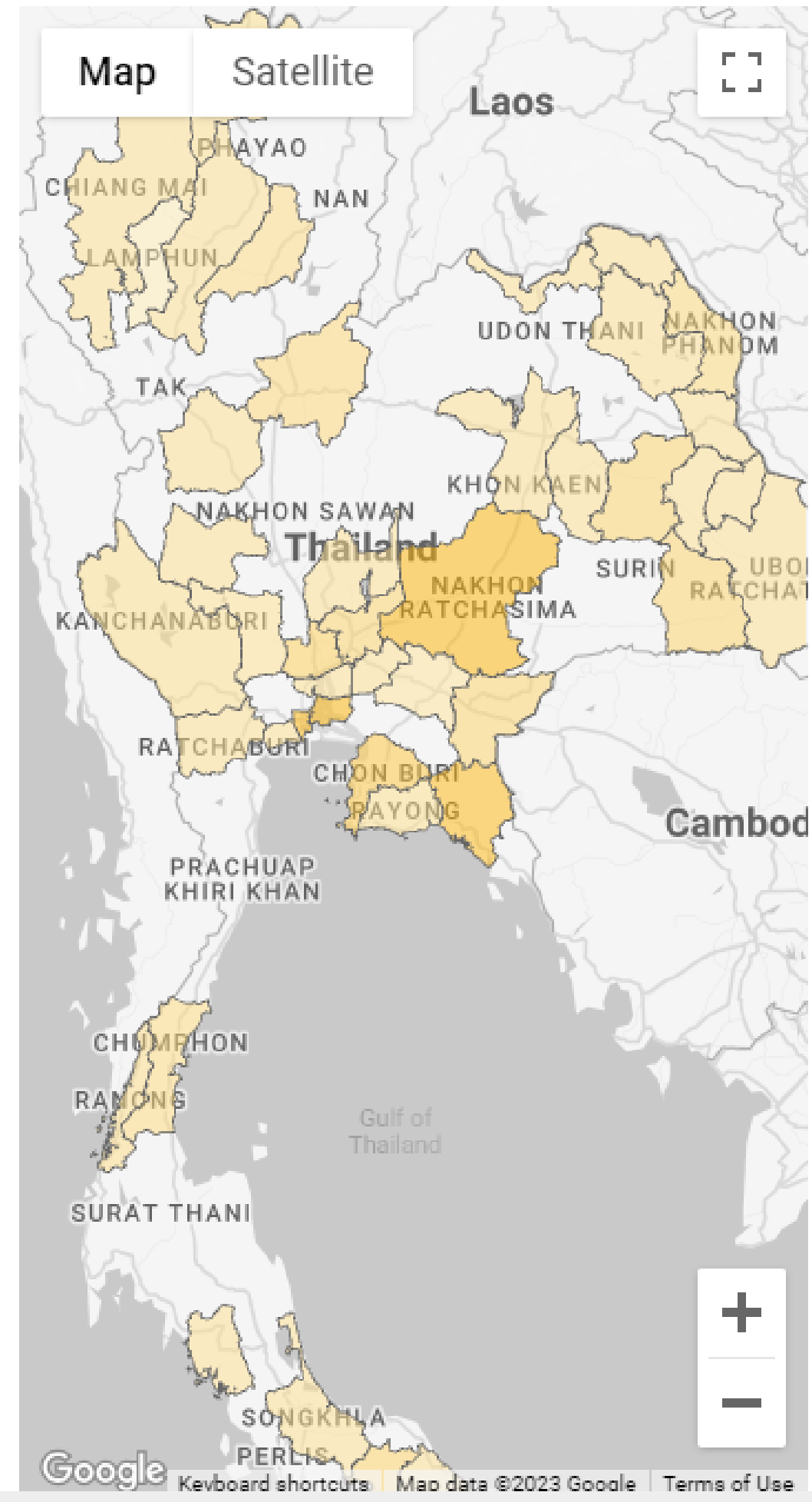


นางสาวกฤติการ์ พะกะจำ
หัวหน้าฝ่ายแผนงานและนโยบาย
กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

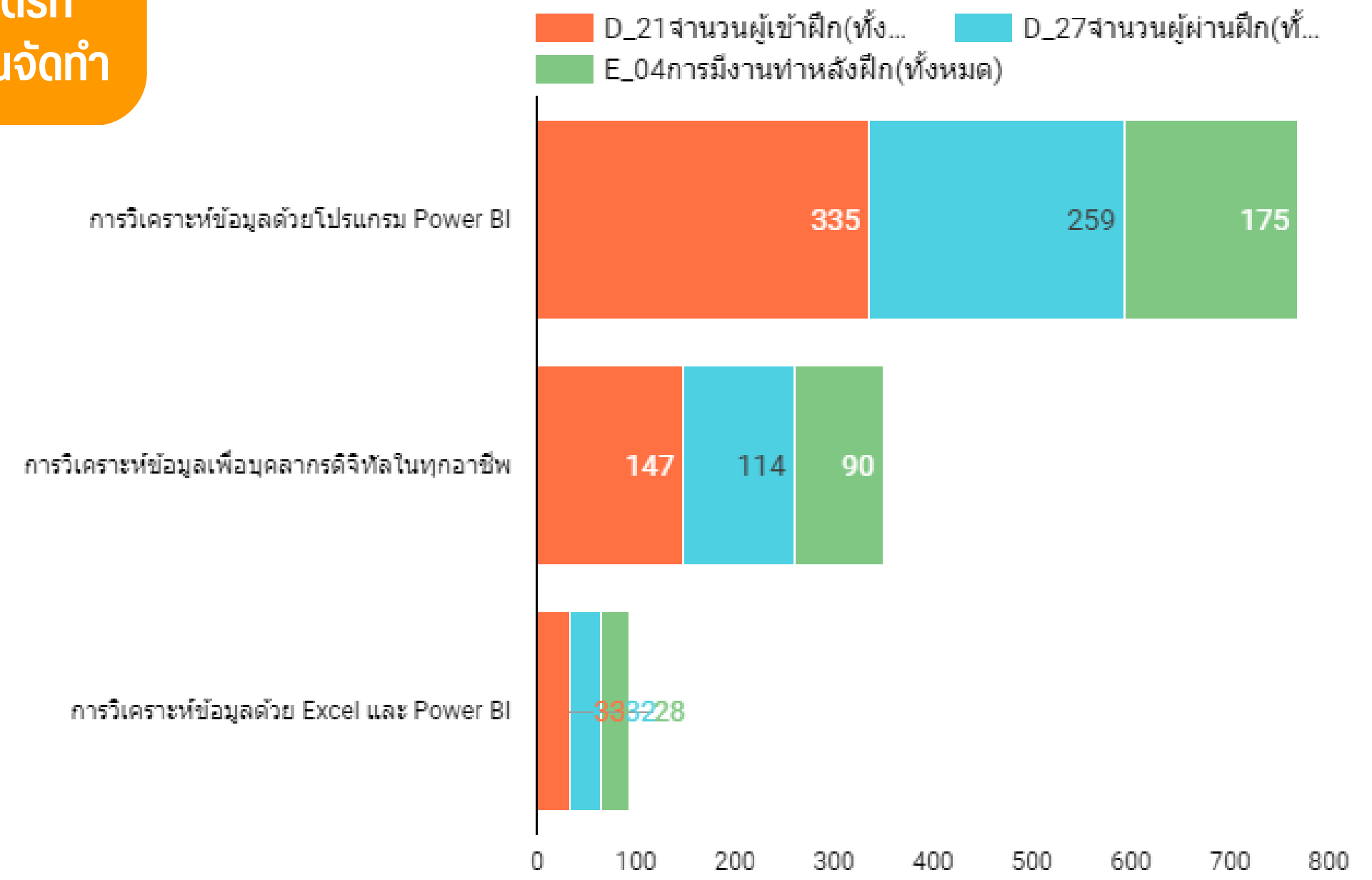
ผลการฝึกอบรมตามหลักสูตรที่ คณะกรรมการฯ ได้ร่วมกันจัดทำ



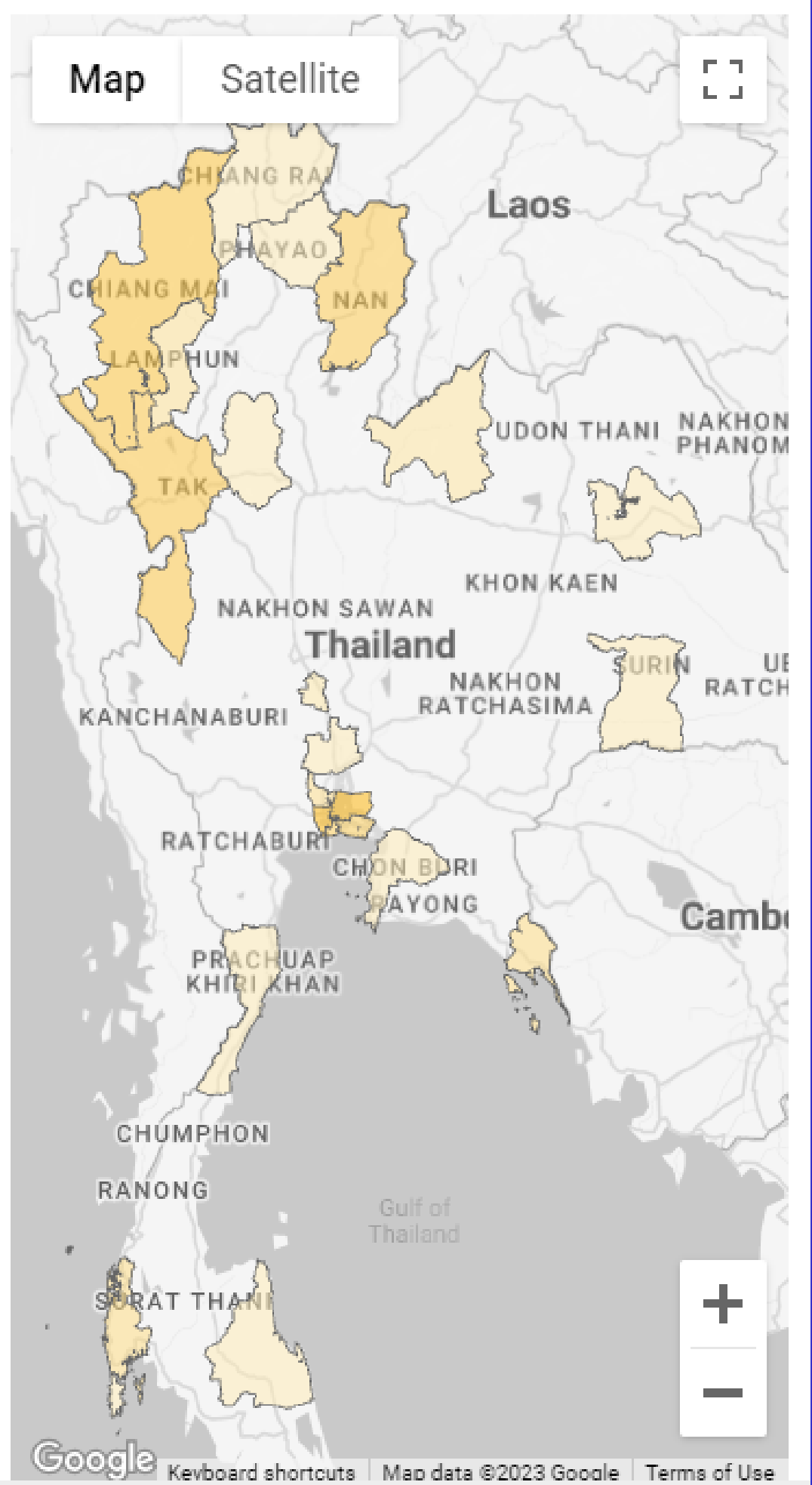
หน่วยงาน	ผู้เข้ารับการฝึกอบรม (คน)	ผู้ผ่านการฝึกอบรม (คน)	การปฏิบัติงานทำหลังฝึกอบรม (คน)	ร้อยละการปฏิบัติงานทำ
39. สำนักงานพัฒนาฝีมือแรงงานนครนายก	20	20	10	50
40. สถาบันพัฒนาฝีมือแรงงาน 14 ปทุมธานี	20	14	5	35.71
41. สถาบันพัฒนาฝีมือแรงงาน 2 สุพรรณบุรี	19	16	10	62.5
42. สถาบันพัฒนาฝีมือแรงงาน 30 ปราจีนบุรี	15	15	14	93.33
43. สำนักงานพัฒนาฝีมือแรงงานลำพูน	0	0	0	No data
Grand total	1,393	1,214	672	56.1



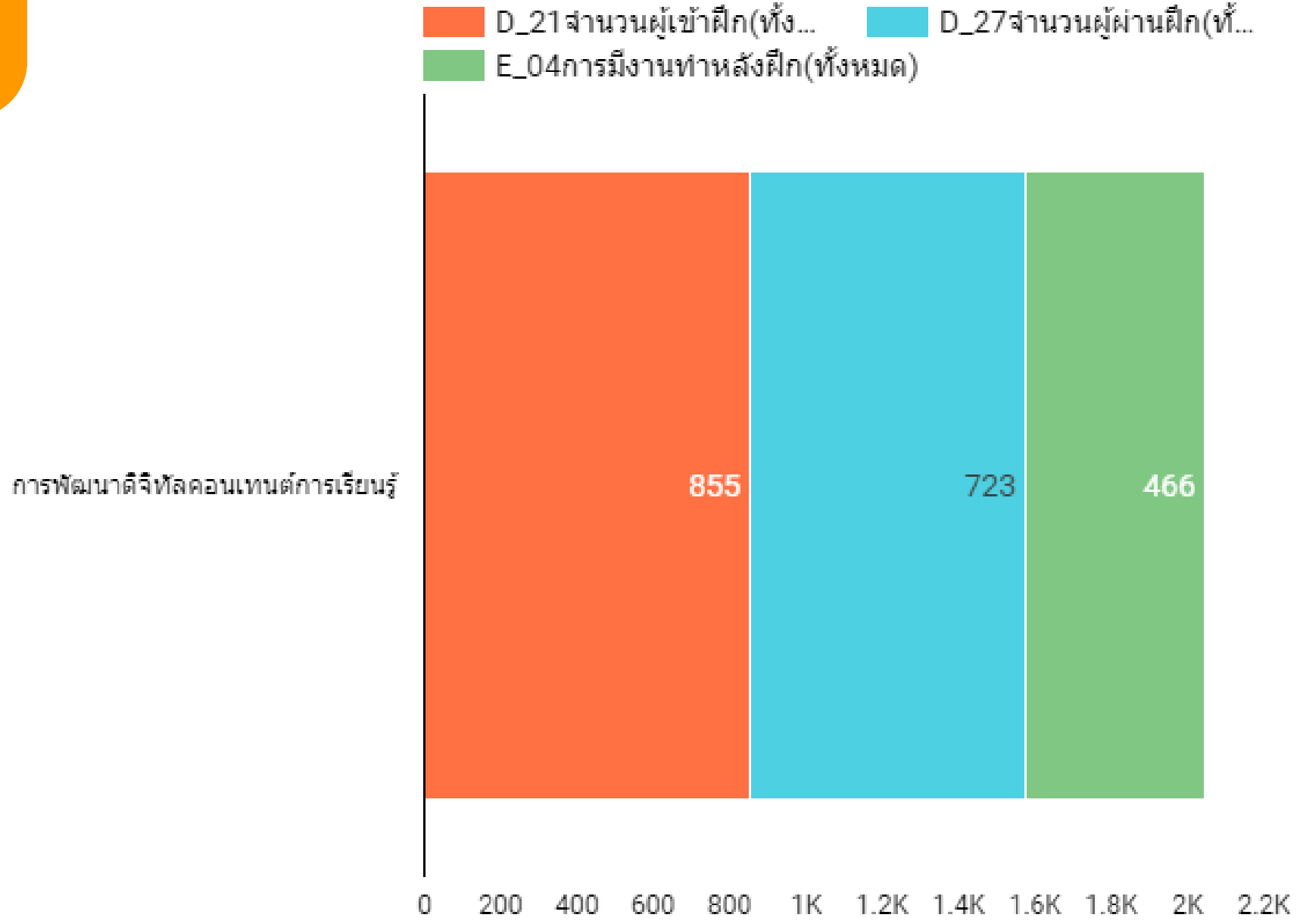
**ผลการฝึกอบรมตามหลักสูตรที่
คณะกรรมการฯ ได้ร่วมกันจัดทำ**



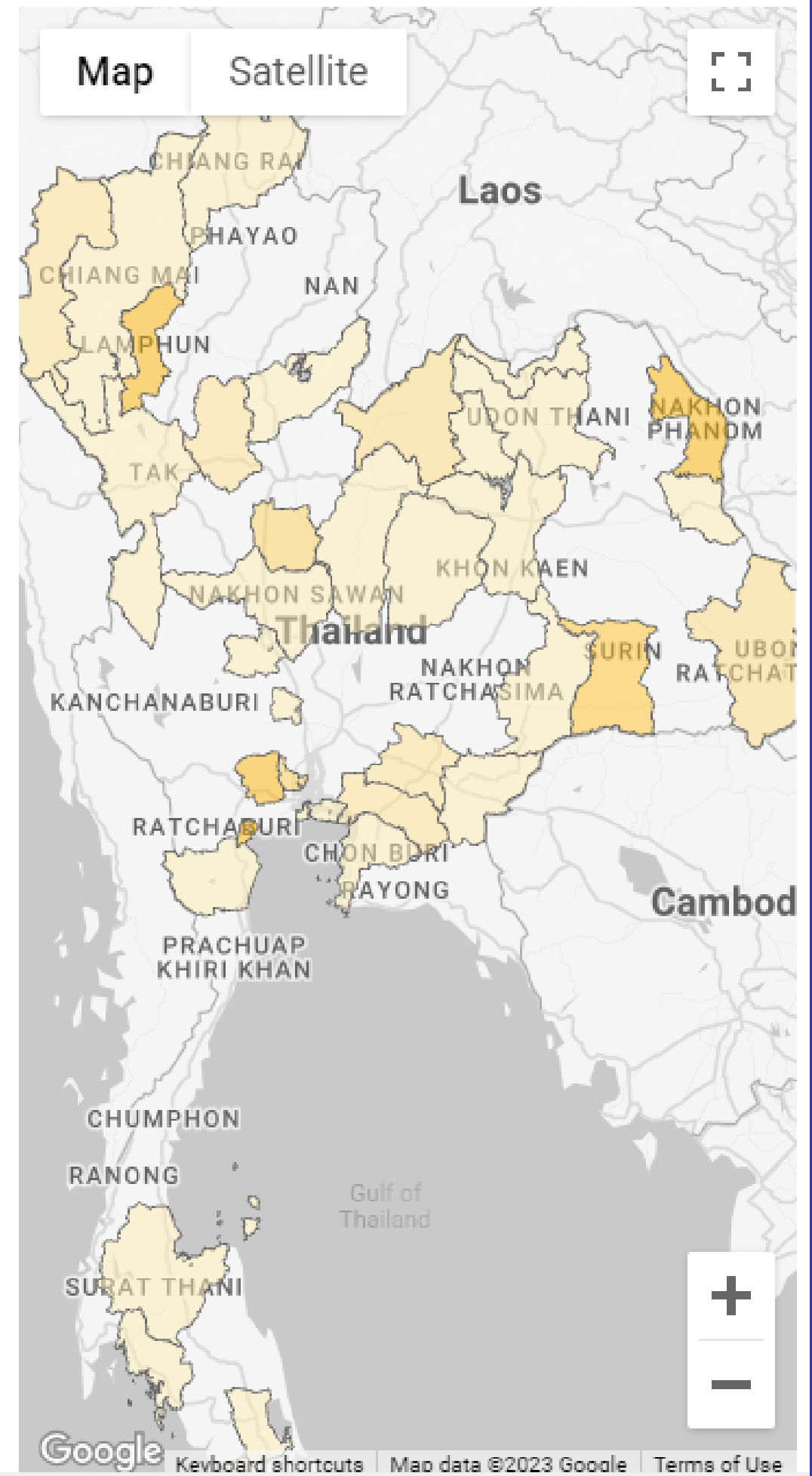
หน่วยงาน	ผู้เข้ารับการฝึกอบรม (คน)	ผู้ผ่านการฝึกอบรม (คน)	การปฏิบัติงานทำหลังฝึกอบรม (คน)	ร้อยละการปฏิบัติงานทำ
10. สำนักงานพัฒนาฝีมือแรงงานเลย	22	18	17	94.44
11. สำนักงานพัฒนาฝีมือแรงงานสิงห์บุรี	21	16	16	100
12. สำนักงานพัฒนาฝีมือแรงงานสุรินทร์	20	13	18	138.46
13. สถาบันพัฒนาฝีมือแรงงาน 3 ชลบุรี	20	15	0	0
14. สำนักงานพัฒนาฝีมือแรงงานพะเยา	20	20	17	85
Grand total	515	405	293	72.67



ผลการฝึกอบรมตามหลักสูตรที่
คณะกรรมการฯ ได้ร่วมกันจัดทำ



หน่วยงาน	ผู้เข้ารับการฝึกอบรม (คน)	ผู้ผ่านการฝึกอบรม (คน)	การปฏิบัติงานหลังฝึกอบรม (คน)	ร้อยละการปฏิบัติงาน
34. สำนักงานพัฒนาฝีมือแรงงานอุตรดิตถ์	20	15	13	86.67
35. สำนักงานพัฒนาฝีมือแรงงานหนองบัวลำภู	20	18	18	100
36. สถาบันพัฒนาฝีมือแรงงาน 42 หนองคาย	20	18	15	83.33
37. สถาบันพัฒนาฝีมือแรงงาน 1 สมุทรปราการ	20	16	15	93.75
38. สถาบันพัฒนาทรัพยากรมนุษย์สำหรับอุตสาหกรรมบริการ...	20	19	13	68.42
Grand total	855	723	466	67.14



โครงการ พัฒนาสมรรถนะบุคลากรในอุตสาหกรรมดิจิทัล

โดยกำหนดให้สถาบันพัฒนาบุคลากรเฉพาะทางทั้ง 4 สถาบัน ร่วมกับหน่วยงานในพื้นที่ดำเนินการฝึกอบรม ให้กับกลุ่มเป้าหมายที่กำหนด ในครั้งนี้ได้กำหนดเป้าหมายในการพัฒนาสมรรถนะบุคลากรในอุตสาหกรรมดิจิทัล จำนวน 1200 คน (60รุ่น รุ่นละ20 คน) สถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล จึงรับมอบหมายในการดำเนินการฝึกทั้งหมด 100 คน โดยแบ่งเป็น 5 รุ่น

งบประมาณ 280,000 บาท

รูปแบบการฝึกอบรม
การฝึกแบบ Hybrid
Online / On-site



ผลการดำเนินโครงการ

เป้าหมาย 100 คน จำนวนผู้เข้า 197 คน จำนวนผู้ผ่าน 157 คน

คิดเป็น 197% คิดเป็น 79.70%

ผู้ผ่านการฝึกอบรมมีงานทำร้อยละ 91.55



DiSDA Talent Pool
for Job matching



หลักสูตร	ผู้เข้ารับการฝึกอบรม (คน)	ผู้ผ่านการฝึกอบรม (คน)	การมีงานทำหลังฝึกอบรม (คน)	ร้อยละการมีงานทำ
1. การพัฒนาโปรแกรมภาษา JavaScript ด้วย NodeJS	50	46	43	93.48
2. การพัฒนาโปรแกรม Web Application ด้วย React	47	47	43	91.49
3. การพัฒนาโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยภาษา Java	37	32	30	93.75
4. การวิเคราะห์ข้อมูลด้วย Excel และ Power BI	33	32	28	87.5
5. การพัฒนาแอปพลิเคชันด้วย Power Platform	30	0	0	ไม่มีข้อมูล

หลักสูตร **รุ่นที่ 1** การพัฒนาโปรแกรมเชิงวัตถุ ด้วยภาษา **JAVA**



OBJECT ORIENTED PROGRAMMING

ผลการดำเนินโครงการ

ผู้สมัคร	ผู้เข้ารับการฝึกฯ	จำนวนผู้ผ่าน
37	37	32
แบ่งเป็น	On-site 15 Online 22	On-site 13 Online 19
คิดเป็น	100%	86.49%
	On-site 40.54% Online 59.46%	On-site 35.14% Online 51.35%

ผลการสำรวจความพึงพอใจของผู้ผ่านการฝึกอบรม

ผลการติดตามผลสัมฤทธิ์
ของผู้ผ่านการฝึกอบรม

มีงานทำ **96.88 %**

รายได้เพิ่มขึ้น **เฉลี่ย 1.30 %**

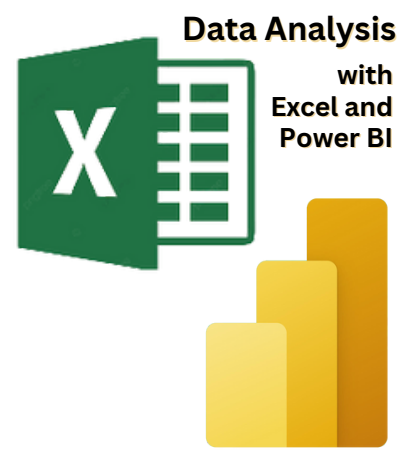
ประสิทธิภาพที่เพิ่มขึ้น
เฉลี่ย 8,320 %

มูลค่าทางเศรษฐกิจ
4.33 ล้านบาท/ปี

จำนวนผู้ผ่านฝึกฯที่ตอบทั้งสิ้น 32 คน

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

หลักสูตร **รุ่นที่ 4** การวิเคราะห์ข้อมูล ด้วย **Excel และ Power BI**



Data Analysis
with
Excel and
Power BI

ผลการดำเนินโครงการ

ผู้สมัคร	ผู้เข้ารับการฝึกฯ	จำนวนผู้ผ่าน
33	33	32
คิดเป็น	100%	96.97%

ผลการสำรวจความพึงพอใจ
ของผู้ผ่านการฝึกอบรม

เฉลี่ยรวม **4.72**
อยู่ในระดับ **"ดีมาก"**

ผลการติดตามผลสัมฤทธิ์ของผู้ผ่านการฝึกอบรม

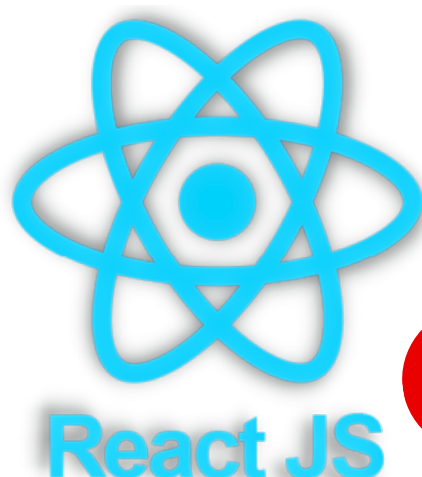
มีงานทำ **87.5 %**

รายได้เพิ่มขึ้น
เฉลี่ย 5.43 %

ประสิทธิภาพที่เพิ่มขึ้น
เฉลี่ย 1,120 %

มูลค่าทางเศรษฐกิจ
55,235.39 ล้านบาท/ปี

จำนวนผู้ผ่านฝึกฯที่ตอบทั้งสิ้น 32 คน



รุ่นที่ 3

หลักสูตร การพัฒนาโปรแกรม Web Application ด้วย React

ผลการดำเนินโครงการ

ผู้สมัคร	ผู้เข้ารับการฝึกฯ	จำนวนผู้ผ่าน
47	47	47
แบ่งเป็น	On-site 13 Online 34	On-site 13 Online 34
คิดเป็น	100%	100%
	On-site 27.66% Online 72.34%	On-site 27.66% Online 72.34%

ผลการสำรวจความพึงพอใจ
ของผู้ผ่านการฝึกอบรม

เฉลี่ยรวม **4.64** อยู่ในระดับ **"ดีมาก"**

ผลการติดตามผลสัมฤทธิ์ของผู้ผ่านการฝึกอบรม

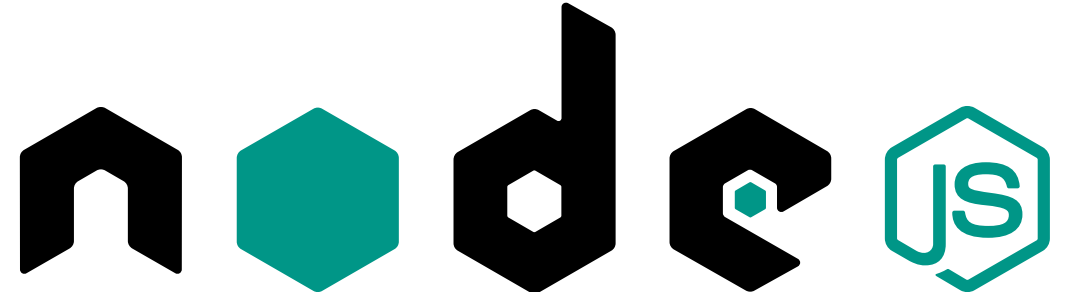
มีงานทำ **91.49 %**

ประสิทธิภาพที่เพิ่มขึ้น
เฉลี่ย 14,720 %

รายได้เพิ่มขึ้น
เฉลี่ย 6.73 %

มูลค่าทางเศรษฐกิจ
51,393,600 บาท/ปี

จำนวนผู้ผ่านฝึกฯที่ตอบทั้งสิ้น 47 คน



รุ่นที่ 2

หลักสูตร การพัฒนาโปรแกรมภาษา JavaScript ด้วย NodeJS

ผลการดำเนินโครงการ

ผู้สมัคร	ผู้เข้ารับการฝึกฯ	จำนวนผู้ผ่าน
50	50	46
แบ่งเป็น	On-site 15 Online 35	On-site 14 Online 32
คิดเป็น	100%	92%
	On-site 30% Online 70%	On-site 28% Online 64%

ผลการติดตามผลสัมฤทธิ์
ของผู้ที่ผ่านการฝึกอบรม

มีงานทำ **93.48 %**

รายได้เพิ่มขึ้น **เฉลี่ย 0.84 %**

ประสิทธิภาพที่เพิ่มขึ้น
เฉลี่ย 12,620 %

มูลค่าทางเศรษฐกิจ
18,784,867.83 บาท/ปี

จำนวนผู้ผ่านฝึกฯที่ตอบทั้งสิ้น 46 คน

ผลการสำรวจความพึงพอใจของผู้ผ่านการฝึกอบรม

เฉลี่ยรวม **4.73** อยู่ในระดับ **"ดีมาก"**

หลักสูตร **รุ่นที่ 5** การพัฒนาแอปพลิเคชัน ด้วย **Power Platform**

ผลการดำเนินโครงการ

ผู้สมัคร	ผู้เข้ารับการฝึกฯ	จำนวนผู้ผ่าน
30	30	27
คิดเป็น	100%	90%

ผลการสำรวจความพึงพอใจของผู้ผ่านการฝึกอบรม

เฉลี่ยรวม **4.51** อยู่ในระดับ **"ดีมาก"**

ผลการติดตามผลสัมฤทธิ์ของผู้ผ่านการฝึกอบรม

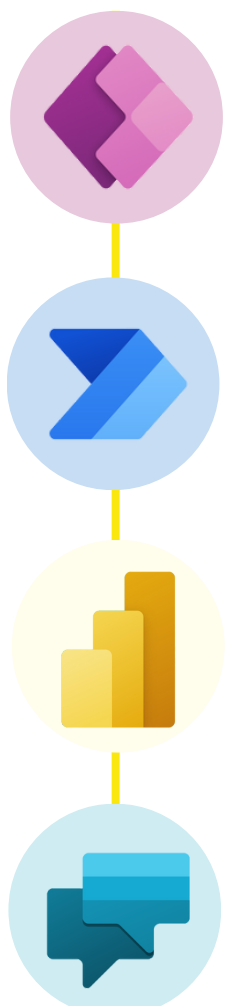
มีงานทำ **96.3 %**

รายได้เพิ่มขึ้น
เฉลี่ย 5.85 %

ประสิทธิภาพที่เพิ่มขึ้น
เฉลี่ย 7,780 %

มูลค่าทางเศรษฐกิจ
15,556.07 ล้านบาท/ปี

จำนวนผู้ผ่านฝึกฯที่ตอบทั้งสิ้น 27 คน



DiSDA Learning pathway

Data Analyst



Basic skill for Junior Data Analyst

- สร้างและจัดการฐานข้อมูลไปจนถึงระบบข้อมูล
- ปรับเปลี่ยนการแสดงผลข้อมูลให้ง่ายต่อการใช้งาน
- แสดงข้อมูลภาพนิ่งและจัดทำรายงานอธิบายถึงแนวโน้มรูปแบบและการคาดการณ์ต่างๆ



Web Developer



DSD Online Training

"เปิดกว้าง สร้างโอกาส ต่อยอดอย่างยั่งยืน"



ปัจจุบันมีผู้เข้าเยี่ยมชม (ตั้งแต่เปิดให้บริการ)

หลังปรับปรุงเว็บไซต์ (11 /11/64)

ผู้เข้าชม

ผู้เข้าฝึกอบรม

ผู้ผ่านการฝึกได้รับวุฒิบัตร

จำนวน **999,904** ครั้ง

จำนวน 269,387 ครั้ง

จำนวน **72,112** คน

จำนวน **24,387** คน

หลักสูตรที่พัฒนาจากหน่วยงานที่มีความร่วมมือ

หลักสูตรการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนติดต่อผู้ใช้ (UX/UI)

จากสมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย (ATSI)

ผู้เข้าชม

ผู้เข้าฝึกอบรม

ผู้ที่ได้รับวุฒิบัตร

จำนวน 12,653 ครั้ง

จำนวน 1,423 คน

จำนวน 174 คน

อยู่ระหว่างการดำเนินการ

หลักสูตร Basic Network จากสมาคมส่งเสริมนวัตกรรมเทคโนโลยีไซเบอร์ (CIPAT)

หลักสูตรการพัฒนาโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยภาษา JAVA จากสมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย (ATSI)



(ร่าง) แผนพัฒนาฝีมือแรงงาน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 แผนบูรณาการพัฒนาอุตสาหกรรมและ บริการแห่งอนาคต

โครงการที่ 2 ยกระดับผลิตภาพและพัฒนากำลังคนเพื่อสร้างความ สามารถในการแข่งขันภาคอุตสาหกรรม

กิจกรรมที่ 2.3 พัฒนาสมรรถนะบุคลากรดิจิทัลรองรับอุตสาหกรรมแห่งอนาคต(D-Workforce)
เป้าหมาย 5,000 คน งบประมาณ 15,000,000 บาท

" สร้างหลักสูตรดิจิทัลระดับ Advance skill
จำนวน 10 หลักสูตร "

กิจกรรมที่ 2.4 พัฒนากำลังคนที่จำเป็นแห่งศตวรรษที่ 21 (Essential Skill Online Training)

เป้าหมาย 1) พัฒนาหลักสูตรด้าน Essential Skill
ครอบคลุม 4 กลุ่มทักษะแห่งอนาคต
จำนวน 11 หลักสูตร
2) จัดจ้างทำคลิปสื่อการเรียนรู้ตามหลักสูตร
เป้าหมายที่ 1 จำนวน 77 คลิป
3) จำนวนผู้รับการฝึกไม่น้อยกว่า 3,000 คน

โครงการ "พัฒนาสมรรถนะบุคลากรดิจิทัลรองรับอุตสาหกรรมและบริการแห่งอนาคต (D-Workforce)"

แผนงานบูรณาการพัฒนาอุตสาหกรรมและบริการแห่งอนาคต
ปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

หลักการและเหตุผล

มีกำลังคนสมรรถนะสูง รองรับได้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การเพิ่มมาแห่งอนาคต

- GDP Digital-30%
- มีแรงงานที่เป็นผู้ช่วยช่างเทคนิค (ระดับ 4) เพิ่มขึ้น 6%

โดยเป็นศูนย์กลางอุตสาหกรรมดิจิทัลรองรับ อำนวยความสะดวกและอุตสาหกรรมดิจิทัล ของอาเซียน

- Labour productivity -4%
- กำลังคนมีสมรรถนะสูง สอดคล้องกับ ความต้องการของภาคการผลิตเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย / ผู้ที่ได้รับผลประโยชน์

- แรงงานในภาคอุตสาหกรรม
- แรงงานใหม่
- แรงงานว่างงาน หรือ แรงงานที่ต้องการเปลี่ยนอาชีพ
- ผู้ประกอบการอาชีพอิสระ หรือ MSME

งบประมาณ
8,960,000.- บาท
(เฉลี่ย 2,800 บาท/คน)

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- แรงงานในภาคอุตสาหกรรมดิจิทัลกลุ่มได้รับการพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ มีสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับโลกยุคใหม่
- ส่งผลให้ความสามารถในการพัฒนาด้านเศรษฐกิจดิจิทัลของไทยดีขึ้น
- กำลังคนมีสมรรถนะสูง สอดคล้องกับความต้องการของภาคการผลิตเป้าหมาย และสามารถสร้างงานแห่งอนาคต
- แรงงานมีกำลังสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ผลิตภาพแรงงานในกลุ่มอุตสาหกรรม และบริการดิจิทัล ข้อมูล และปัญญาประดิษฐ์เพิ่มขึ้น ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ดัชนีชี้วัดความสำเร็จ

จำนวนแรงงานที่ได้รับการพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลระดับสูง ระดับกลาง จำนวนไม่น้อยกว่า 3,200 คน

ข้อมูลเปรียบเทียบ
จำนวนผู้ผ่านการฝึกจำแนกตามกลุ่มเทคโนโลยี 2563 - ปัจจุบัน

ปี	เทคโนโลยีพื้นฐานและดิจิทัล (IT)	เทคโนโลยีดิจิทัล (DT)	เทคโนโลยีอุตสาหกรรม (IT)	โลจิสติกส์ (LG)	พลังงานและบริการ (TS)
ปี 2563	13,180	1,309	2,154	3,377	13,811
ปี 2564	13,482	2,792	3,364	7,963	13,482
ปี 2565	10,589	1,941	3,874	8,693	10,589
ปี 2566	5,400	2,945	3,000	8,359	5,400

ผลการฝึกอบรมทักษะดิจิทัล ปี 2562 - ปัจจุบัน

ปี	ผู้สำเร็จ (คน)	ผู้ผ่านการฝึก (คน)
ปี 2562 - ปัจจุบัน	29,935	25,243

การเปรียบเทียบสมรรถนะ (คน)

ปี	ผู้สำเร็จ (คน)	ผู้ผ่านการฝึก (คน)
ปี 2562 - ปัจจุบัน	12,665	48.35

ผลการให้บริการระบบ DSD Online Training หลังปรับปรุงเว็บไซต์ (11/11/64 - ปัจจุบัน)

ปี	จำนวนผู้ให้บริการ (คน)	จำนวนผู้ให้บริการ (คน)
ปี 11/11/64 - ปัจจุบัน	269,881	72,038

โครงการ : พัฒนากำลังคนที่จำเป็นแห่งศตวรรษที่ 21 (Essential Skills Online Training)

หลักการและเหตุผล

"ทักษะจำเป็นแห่งศตวรรษที่ 21(21st century Essential Skills)" เป็นอีกหนึ่งทักษะสำคัญกับแรงงานในยุคของการเปลี่ยนแปลง การพัฒนาบุคลากรให้ก้าวไปสู่วัยศตวรรษที่ 21 อย่างราบรื่น ภาคนี้จึงมีสำคัญที่เรียกว่า ทักษะ "Essential Skills" ไป ที่อาจทำให้บุคลากรไม่สามารถดึงศักยภาพในตัวออกมาได้อย่างเต็มที่ กรมพัฒนาฝีมือแรงงาน มีหลักสูตรการฝึกอบรมด้าน Essential Skills ได้แก่ หลักสูตรนิสิตอุตสาหกรรม และหลักสูตร 9 พหุศตวรรษ 9 ความสำเริ่ม ซึ่งทางสถิติของการรับรองหลักสูตรและค่าใช้จ่ายตาม พรบ. ส่งเสริมฯ (ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2558 - 2564) พบว่า มีสถานประกอบการที่นำเอาหลักสูตรด้าน "Essential Skills" ไปฝึกอบรมให้กับพนักงานของตน จำนวน 109 แห่ง มีผู้ผ่านการฝึกอบรมและได้รับการรับรอง จำนวน 7,225 คน โดยมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

กลุ่มเป้าหมาย / ผู้ที่ได้รับผลประโยชน์

- แรงงานในภาคอุตสาหกรรม
- แรงงานใหม่
- แรงงานว่างงาน หรือ แรงงานที่ต้องการเปลี่ยนอาชีพ
- ผู้ประกอบการอาชีพอิสระ หรือ MSME
- แรงงานประมง

งบประมาณ
3,000,000.- บาท

11 หลักสูตร จากผลสำรวจจาก McKinsey เกี่ยวกับ 'ทักษะแห่งอนาคต' (Future Skills) ได้แบ่งเป็น 4 กลุ่มใหญ่ ได้แก่

ทักษะการคิด (Cognitive)

- Critical Thinking
- Planning and ways of working
- Communication
- Mental Flexibility

ทักษะระหว่างบุคคล หรือ มนุษยสัมพันธ์ (Interpersonal)

- Mobilizing Systems
- Developing Relationships
- Teamwork Effectiveness

ทักษะภาวะผู้นำในตนเอง (Self-leadership)

- Self-awareness and self-management
- Goals Achievement

ทักษะด้านดิจิทัล (Digital skills)

- Software Use and Development
- Understanding Digital Systems

Output

- หลักสูตรฝึกอบรมด้านทักษะจำเป็นแห่งศตวรรษที่ 21 (Essential Skills Online Training) จำนวน 11 หลักสูตร 77 Content ภายใต้งาน 4 กลุ่มทักษะ
- จำนวนแรงงานที่เข้าศึกษาเรียนรู้ ทักษะจำเป็นแห่งศตวรรษที่ 21 บนระบบ DSD Online Training จำนวนไม่น้อยกว่า 3,000 คน

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ประโยชน์ต่อแรงงาน

- มีรายได้เพิ่มขึ้นและมีคุณภาพชีวิต
- มีทักษะที่ตรงกับความต้องการของตำแหน่งงาน
- สามารถพัฒนาตนเองได้ทุกที่ ทุกเวลา
- ใช้ชีวิตประจำวันในยุคดิจิทัลอย่างเต็มศักยภาพ

ประโยชน์ต่อภาคเศรษฐกิจ

- ผลิตภาพแรงงานในกลุ่มอุตสาหกรรมและบริการ ดิจิทัล ข้อมูล และปัญญาประดิษฐ์ เพิ่มขึ้น ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต
- การพัฒนาด้านเศรษฐกิจดิจิทัลของไทยเพิ่มขึ้น เพิ่มศักยภาพการแข่งขันของประเทศ

ผลการให้บริการระบบ DSD Online Training หลังปรับปรุงเว็บไซต์ (11/11/64 - ปัจจุบัน)

ปี	จำนวนผู้ให้บริการ (คน)	จำนวนผู้ให้บริการ (คน)
ปี 11/11/64 - ปัจจุบัน	269,881	72,038

กิจกรรมการเสวนา
ความท้าทายในการพัฒนา
ทักษะดิจิทัลเมื่อเข้าสู่ยุค **AI**



อาจารย์อุดมพร ตุงคะศิริ
Digital Academy Thailand
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา



คุณอุบล สุกรณะ
อุปนายกสมาคม
สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย



คุณชนะ สุพัฒนสร
ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร
บริษัท อินเทลลิจิสต์ จำกัด (มหาชน)



ดำเนินรายการโดย
ผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล

เวลา 11.00 – 12.00 น.

เชิญกลับเข้าห้องประชุมในเวลา 11.00น.



รับชมและแชร์การถ่ายทอดสดผ่าน
Facebook กรมพัฒนาฝีมือแรงงาน

ระเบียบบวาระที่ 3 เรื่องเพื่อพิจารณา

(ร่าง) แผนพัฒนาฝีมือแรงงาน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 แผนบูรณาการพัฒนาอุตสาหกรรมและ บริการแห่งอนาคต

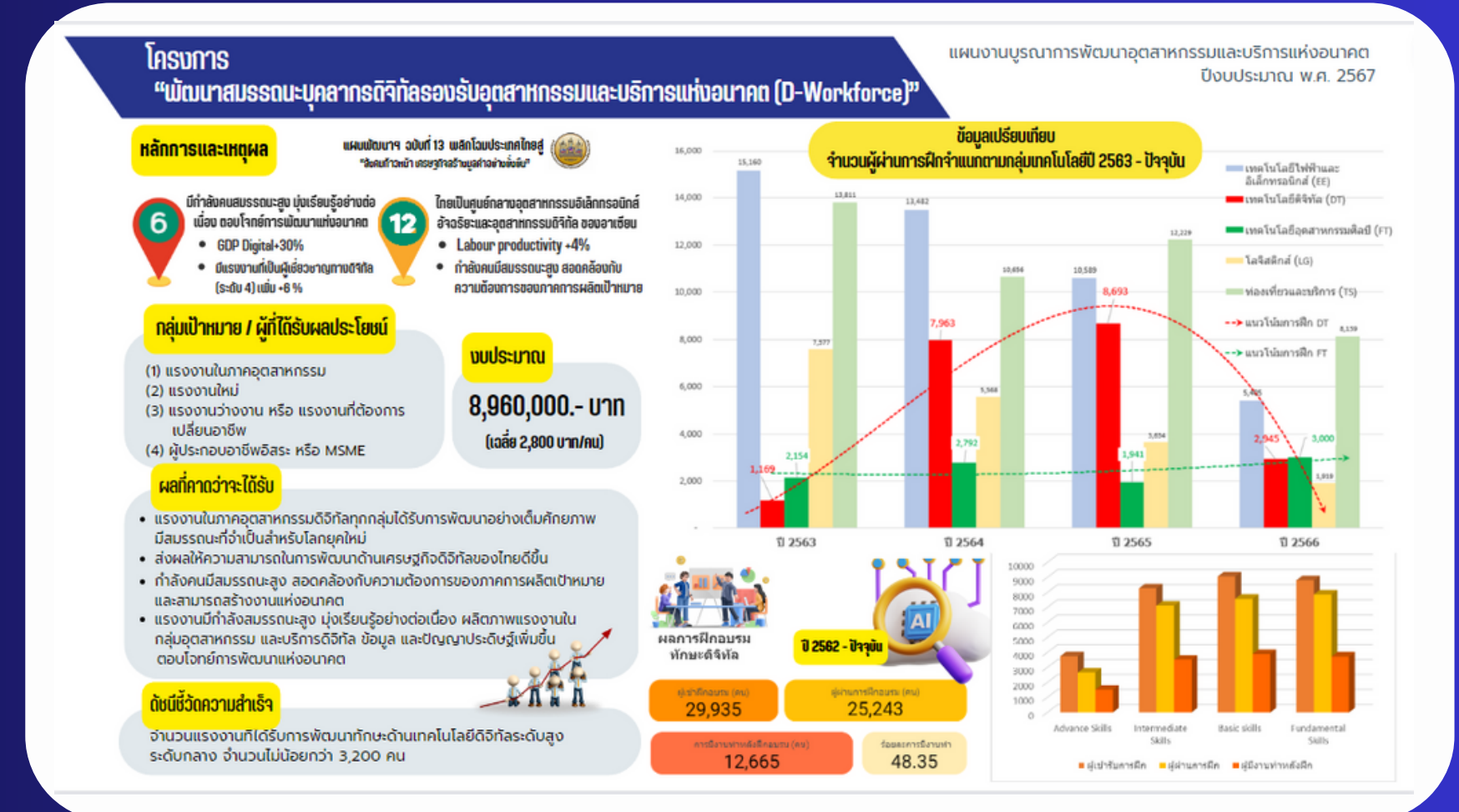
โครงการที่ 2 ยกระดับผลิตภาพและพัฒนากำลังคนเพื่อสร้างความ สามารถในการแข่งขันภาคอุตสาหกรรม

กิจกรรมที่ 2.3 พัฒนาสมรรถนะบุคลากรดิจิทัลรองรับอุตสาหกรรมแห่งอนาคต(D-Workforce)
เป้าหมาย 5,000 คน งบประมาณ 15,000,000 บาท

" สร้างหลักสูตรดิจิทัลระดับ Advance skill
จำนวน 10 หลักสูตร "

กิจกรรมที่ 2.4 พัฒนากำลังคนที่จำเป็นแห่งศตวรรษที่ 21 (Essential Skill Online Training)

เป้าหมาย 1) พัฒนาหลักสูตรด้าน Essential Skill
ครอบคลุม 4 กลุ่มทักษะแห่งอนาคต
จำนวน 11 หลักสูตร
2) จัดจ้างทำคลิปสื่อการเรียนรู้ตามหลักสูตร
เป้าหมายที่ 1 จำนวน 77 คลิป
3) จำนวนผู้รับการฝึกไม่น้อยกว่า 3,000 คน



กลุ่มอาชีพ พัฒนาซอฟต์แวร์ (SOFTWARE DEVELOPER) 34,050 คน

- นักวิเคราะห์และออกแบบระบบ
- ผู้พัฒนาและออกแบบหน้าจอ (FRONT END DEVELOPER)
- ผู้พัฒนาระบบฐานข้อมูล (BACK END DEVELOPER)
- นักทดสอบระบบข้อมูล (TESTER)
- ผู้สอนแนะนำการใช้งานจากระบบ (IMPLEMENTOR)
- DEVOPS ENGINEER
- PROJECT COORDINATOR
- SOFTWARE PROJECT MANAGER
- นักวิเคราะห์ธุรกิจ BUSINESS ANALYST
- SOFTWARE INTEGRATOR
- PRODUCT MANAGER



กลุ่มอาชีพพัฒนาเว็บ (WEB DEVELOPER) 10,350 คน

- ผู้ออกแบบพัฒนาเว็บไซต์ (WEB APPLICATION)
- ผู้ออกแบบพัฒนาแอปพลิเคชัน (MOBILE DEVELOPER)
- UI/UX DEVELOPER

กลุ่มอาชีพ ระบบข้อมูล และฐานข้อมูล (DATA & DATA BESE) 60,000 คน

- ด้านพัฒนาระบบฐานข้อมูล
- ผู้พัฒนาระบบรายงาน (REPORT DATA LOGGER)
 - ผู้พัฒนาบริหารจัดการระบบ DATABASE
 - ผู้ออกแบบระบบ DATABASE
 - ผู้จัดการฐานข้อมูล DATABASE ADMIN

- ด้านนักจัดการข้อมูลในระบบ
- นักวิทยาศาสตร์ข้อมูล (DATA SCIENTIST)
 - นักวิศวกรรมข้อมูล DATA ENGINEER
 - นักวิเคราะห์ข้อมูล (DATA ANALYST)
 - นักระบุประเภทข้อมูล (DATA LABELER)



กลุ่มอาชีพ พัฒนาอินเทอร์เน็ตของทุกสรรพสิ่ง (INTERNET OF THINGS) 4,800 คน

- ผู้พัฒนาการซ่อมบำรุงระบบ INTERNET OF THINGS
- ผู้ออกแบบระบบ INTERNET OF THINGS
- ผู้พัฒนา HARDWARE IOT
- ผู้พัฒนา SOFTWARE IOT (PLATFORM)
- ผู้ติดตั้ง HARDWARE IOT (SMART HOME, SMART OFFICE)

กลุ่มอาชีพ HARDWARE & NETWORK SUPPORT 12,300 คน

- IT SUPPORT
- NETWORK ENGINEER
- SYSTEM ADMINISTRATORS
- SYSTEM ENGINEER



ตำแหน่งงานของบุคลากรที่ใช้ทักษะดิจิทัลระดับสูง (ADVANCE SKILLS) 4

แผนผังตำแหน่งงาน ในอุตสาหกรรมดิจิทัล
ประมาณการจำนวนแรงงาน ปี 2565 - 2570
สำรวจโดยสถาบันพัฒนาบุคลากรดิจิทัล DiSDA

กลุ่มอาชีพพัฒนาสื่อดิจิทัล 5,100 คน

- ด้านสื่อโซเชียลมีเดีย (DIGITAL MEDIA DEVELOPMENT)
- ผู้ออกแบบ GRAPHIC DESIGN
 - ผู้พัฒนา ANIMATION
 - ผู้พัฒนาระบบ VIRTUAL REALITY

- ด้านสื่อเพื่อการเรียนรู้ DIGITAL MEDIA FOR LEARNING
- อาชีพนักออกแบบเนื้อหา
 - อาชีพนักพัฒนาระบบการบริหารจัดการการเรียนรู้
 - อาชีพนักพัฒนาคอร์สแวร์



กลุ่มอาชีพความมั่นคงปลอดภัยข้อมูล และการตรวจสอบ 23,400 คน

- IT AUDIT
- นักบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยข้อมูล (CISO)
- นักประเมินความเสี่ยงระบบความมั่นคงปลอดภัยข้อมูล เครือข่าย และคอมพิวเตอร์
- นักเฝ้าระวังความเสี่ยงคุกคามทางระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ และความมั่นคงปลอดภัยข้อมูล
- นักพิสูจน์หลักฐานทางดิจิทัล (DIGITAL FORENSIC)
- นักจัดการข้อมูลส่วนบุคคล (DPO)
- ที่ปรึกษาด้าน PDPA
- ผู้ดูแลระบบ BACKUP & RECOVERY
- ผู้จัดการดูแลเครือข่าย NETWORK SECURITY

กลุ่มอาชีพประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลขั้นสูง 2,750 คน

- ผู้ออกแบบ-พัฒนาระบบ BLOCKCHAIN
- ผู้ออกแบบ และพัฒนา METAVERSE
- นักออกแบบ และพัฒนา MACHINE LEARNING
- นักออกแบบ และพัฒนา (AUGMENTED REALITY)
- นักออกแบบ และพัฒนา (ARTIFICIAL INTELLIGENCE) ปัญญาประดิษฐ์



กลุ่มอาชีพ OPEN SOURCE SOFTWARE & CLOUD INFRASTRUCTURE 7,500 คน

- SYSTEM ADMINISTRATORS (LINUX)
- OPENSTACK CLOUD ADMINISTRATORS
- CLOUD OPERATORS
- CLOUD SOLUTION ARCHITECTURE
- CLOUD ADMINISTRATORS
- CLOUD SECURITY



กลุ่มอาชีพพัฒนาเกม (GAME DEVELOPMENT) 6,300 คน

- UNITY/UNREAL DEVELOPER/ENGINEER
- GAMEPLAY DEVELOPER/ENGINEER
- GAME DESIGN





หลักสูตรสำหรับบุคลากรที่ใช้ทักษะดิจิทัล ระดับสูง (**ADVANCE SKILLS**)



คำนิยาม

หลักสูตรที่พัฒนาเพื่อให้ผู้อบรมมีทักษะดิจิทัลที่ตรงกับตำแหน่งงานสอดคล้องกับสมรรถนะหรือมาตรฐานฝีมือที่ยอมรับในอุตสาหกรรมดิจิทัลแบบเข้มข้น จำนวน 39 หลักสูตร

ตัวอย่างหลักสูตร

Mobile Application Developer / Python /node JS React JS / UX-UI / Cyber Security / AI /Digital Content / Data Security /Software Business Analyst / NFT Software Project management /IT Support / Blockchain



หลักสูตรสำหรับบุคลากรที่ใช้ทักษะดิจิทัล ระดับกลาง (INTERMEDIATE SKILLS)

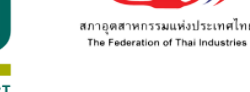


คำนิยาม

หลักสูตรที่พัฒนาเพื่อให้ผู้
อบรมมีทักษะดิจิทัลที่นำไป
ประยุกต์ใช้และพัฒนา
อุตสาหกรรมอื่นที่มีใช้
อุตสาหกรรมดิจิทัล ได้
อย่างเหมาะสม
สม จำนวน 66 หลักสูตร

ตัวอย่างหลักสูตร

Advance Microsoft office
Data Analysis with Power BI
AutoCad
Photoshop
Unity
Powerplatform
Lowcode-nocode
การใช้โปรแกรมการจัดการสินค้าคงคลัง
การใช้ประโยชน์จาก IoT ต่างๆ



หลักสูตรสำหรับบุคลากรที่ใช้ทักษะดิจิทัล ระดับพื้นฐาน (Fundamental Skills)



คำนิยาม

หลักสูตรที่พัฒนาเพื่อให้
ผู้อบรมมีทักษะดิจิทัลที่
จำเป็นในการดำเนินชีวิต
ประจำวัน เตรียมตัวเข้าสู่
ตลาดแรงงาน
จำนวน 19 หลักสูตร

ตัวอย่างหลักสูตร

การประยุกต์ใช้สื่อสังคม
ออนไลน์เพื่อประกอบอาชีพ

การใช้สมาร์ทโฟนเพื่อธุรกิจ
ออนไลน์



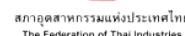
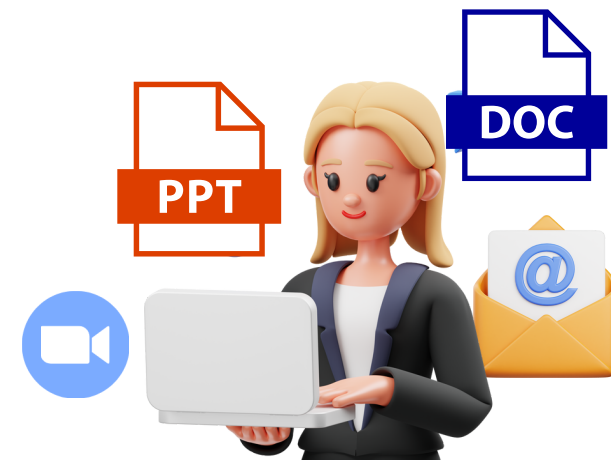
หลักสูตรสำหรับบุคลากรที่ใช้ทักษะดิจิทัล ระดับต้น (BASIC SKILLS)

คำนิยาม

หลักสูตรที่พัฒนาเพื่อให้ผู้อบรมมีทักษะ
ดิจิทัลในขอบเขตที่ใช้ในการทำงาน
การประกอบอาชีพ หรือการประกอบธุรกิจได้
อย่างมีประสิทธิภาพ จำนวน 53 หลักสูตร

ตัวอย่างหลักสูตร

การใช้ Microsoft Excel ,Word,Powerpoint
การขายสินค้าออนไลน์
การสร้างอินโฟกราฟฟิกเพื่อธุรกิจท่องเที่ยวและบริการ
การสร้างเพจและโฆษณาบนสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการท่องเที่ยว



ระเบียบวาระที่ 4 เรื่องอื่นๆ