

โครงการศึกษาเพื่อจัดทำแนวทางการสร้างสรรค์สินค้าเชิงนวัตกรรมสำหรับภาคการผลิตและบริการของประเทศ
ในระยะแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 11 ตามแนวนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อจัดเก็บข้อมูลและพัฒนาระบบฐานข้อมูลของสินค้าเชิงนวัตกรรมและเชิงสร้างสรรค์ของภาคการผลิตและบริการ
2. เพื่อจัดทำแนวทางการพัฒนาสินค้าเชิงนวัตกรรมและเชิงสร้างสรรค์ของภาคการผลิตและบริการ

คำนิยาม

“เศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือระบบเศรษฐกิจที่ประกอบด้วยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ หรือกิจกรรมทางเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ที่อยู่บนพื้นฐานของการใช้ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) สินทรัพย์ทางวัฒนธรรม (Cultural Asset-Based) และความสามารถในการนำไปใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ (Commercialization) ในการผลิตสินค้าและบริการเชิงสร้างสรรค์ เพื่อนำไปสู่การสร้างมูลค่าเพิ่มและความมั่งคั่งทางเศรษฐกิจ”

ผู้ให้สัมภาษณ์/ผู้ให้ข้อมูล

ชื่อ ☐ นาย ☐ นาง ☐ นางสาว _____
ตำแหน่ง _____
โทรศัพท์ _____ แฟกซ์ _____ มือถือ _____
อีเมล _____

กรุณารอบแบบสอบถามตามหัวข้อด้านล่าง และทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ท่านเห็นว่าเหมาะสมที่สุด

Section 1: ข้อมูลทั่วไป

1. ชื่อบริษัท _____
ที่อยู่ _____
หมายเลขโทรศัพท์ _____ แฟกซ์ _____
Website _____
 - 1.1 บริษัทได้จดทะเบียนเป็นนิติบุคคล เมื่อปี พ.ศ. _____
 - 1.2 มูลค่าทุนจดทะเบียน _____
 - 1.3 รายได้ของบริษัท ปี 2554 _____
 - 1.4 จำนวนบุคลากรในบริษัททั้งสิ้น _____

2. ประเภทธุรกิจ และกิจกรรมของบริษัท (กรุณาระบุรายละเอียดกิจกรรมของบริษัท)

Section 2: บุคลากร

การระบุจำนวนบุคลากรที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Workers)

บุคลากรสายอาชีพที่อยู่ในกระบวนการ Pre - Production

อาชีพ	จำนวนบุคลากร (คน)	ลูกจ้างชั่วคราว (คน)
<ul style="list-style-type: none"> Executive Producer Producer Production Manager Screenplay Writer/ Editor Studio Supervisor Casting agent Broadcaster Media Director and Coordinator 	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
อื่นๆ (โปรดระบุ) <ul style="list-style-type: none"> 	<p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p>
รวม

บุคลากรสายอาชีพที่อยู่ในกระบวนการ Production/ หมวด Production House

อาชีพ	จำนวนบุคลากร (คน)	ลูกจ้างชั่วคราว (คน)
<ul style="list-style-type: none"> Director Producer Script Writer Cameraman Costume Designer Make Up Artist Actor/ Actress Actor agencies Editor/ Digital Media Specialist CGI Specialist Music Composer 	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
อื่นๆ (โปรดระบุ) <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p>
รวม

สาขาอุตสาหกรรมภาพยนตร์

โครงการศึกษาเพื่อจัดทำแนวทางการสร้างสรรค์สินค้าเชิงนวัตกรรมสำหรับภาคการผลิตและบริการของประเทศไทยในระยะแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 11

กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ท่านเห็นว่าเหมาะสมที่สุด

ระดับคะแนน	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม
	1	2	3	4	
ความรู้ความเข้าใจในเศรษฐกิจ/อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Economy/Industry)					
1. ท่านมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ "เศรษฐกิจสร้างสรรค์/อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Economy/Creative Industry)" เป็นอย่างดี					
2. ในความเห็นของท่าน เศรษฐกิจสร้างสรรค์/อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ หากท่านเห็นด้วยว่าเป็นประโยชน์ โปรดอธิบายว่าอย่างไร 					
3. ธุรกิจของท่านจัดอยู่ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industry)					
ประเด็นด้านการแข่งขันของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ของไทย (Context for Firm Strategy, Structure and Rivalry)					
4. อุตสาหกรรมภาพยนตร์ของไทยมีสภาวะการแข่งขันในประเทศสูง (Intensity of Local Competition) เนื่องจาก..... (โปรดระบุเหตุผลในช่องข้อคิดเห็นเพิ่มเติม)					
5. อุตสาหกรรมภาพยนตร์ของไทยมีสภาวะการแข่งขันในตลาดต่างประเทศสูง (Intensity of International Competition) เนื่องจาก... (โปรดระบุเหตุผลในช่องข้อคิดเห็นเพิ่มเติม)					
6. อุตสาหกรรมภาพยนตร์ ของไทยมีศักยภาพในการแข่งขันระดับภูมิภาคอาเซียน (ASEAN) (โปรดระบุเหตุผลในช่องข้อคิดเห็นเพิ่มเติม)					
7. อุตสาหกรรมภาพยนตร์ของไทยมีศักยภาพในการแข่งขันระดับโลก (Global) (โปรดระบุเหตุผลในช่องข้อคิดเห็นเพิ่มเติม)					
8. สำหรับตลาดในประเทศ อุตสาหกรรมภาพยนตร์ของไทยใช้กลยุทธ์ในการแข่งขันด้านคุณภาพมากกว่าด้านราคา					
9. สำหรับตลาดต่างประเทศ อุตสาหกรรมภาพยนตร์ของไทยใช้กลยุทธ์ในการแข่งขันด้านคุณภาพมากกว่าด้านราคา					
10. คู่แข่งใหม่ (New Entrants) สามารถเข้าสู่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ ได้โดยง่าย					

ระดับคะแนน	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม
	1	2	3	4	
11. ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของไทยมีการรวมกลุ่มอย่างเข้มแข็งเพื่อสร้างอำนาจต่อรองหรือศักยภาพการแข่งขันในเวทีการค้าโลก					
12. ในภาพรวม ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของไทยให้ความสำคัญกับการพัฒนาบุคลากร และศักยภาพด้านนวัตกรรม โดยมีการลงทุนพัฒนาอย่างต่อเนื่อง					
13. กฎหมาย/กฎระเบียบของภาครัฐไทยเอื้อหรือส่งเสริมให้เกิดการแข่งขันอย่างเป็นธรรม (Fair Competition) ภายในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของไทย					
14. ภาครัฐไทยมีการกำกับดูแล ส่งเสริม และคุ้มครองการจดทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญาอย่างมีประสิทธิภาพ					
15. มีการกีดกันทางการค้า (Trade Barriers) จากต่างประเทศในสินค้า/บริการของอุตสาหกรรมภาพยนตร์สูง (โปรดยกตัวอย่างในช่องข้อคิดเห็นเพิ่มเติม)					
16. สิทธิบัตร/ทรัพย์สินทางปัญญาเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาขีดความสามารถในการแข่งขันของอุตสาหกรรม					
17. การดำเนินงานในการจดสิทธิบัตร/ทรัพย์สินทางปัญญาเอื้อต่อการดำเนินธุรกิจในอุตสาหกรรม					
18. การดำเนินงานในการบังคับใช้กฎหมายการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญามีประสิทธิภาพ					
19. มีการส่งเสริมการใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์จากทรัพย์สินทางปัญญาอย่างแพร่หลายและมีประสิทธิภาพ					
ประเด็นด้านอุปสงค์ของผู้บริโภคในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ของไทย (Demand Conditions)					
20. ในภาพรวม ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของไทยมีข้อมูลและความเข้าใจด้านตลาดผู้บริโภคภายในประเทศเป็นอย่างดี					
21. ในภาพรวม ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของไทยมีข้อมูลและความเข้าใจด้านตลาดผู้บริโภคต่างประเทศเป็นอย่างดี					
22. ในภาพรวม ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของไทยมีความสามารถในการเข้าถึงตลาดภายในประเทศเป็นอย่างดี					
23. ในภาพรวม ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของไทยมีความสามารถในการเข้าถึงตลาดต่างประเทศเป็นอย่างดี					
24. ตลาดในประเทศของสินค้า/บริการของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของไทยมีขนาดใหญ่เพียงพอสำหรับการเติบโตของอุตสาหกรรมนี้					
25. อุตสาหกรรมภาพยนตร์ของไทยมีศักยภาพสูงในการขยายการเติบโตสู่ตลาดต่างประเทศ					

	ระดับคะแนน	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม
		1	2	3	4	
26	ผู้บริโภคภายในประเทศมีความต้องการสินค้า และ/หรือบริการในระดับที่ซับซ้อนมากขึ้น (โปรดอธิบาย/ยกตัวอย่างความต้องการที่ซับซ้อนของผู้บริโภคในช่องข้อคิดเห็นเพิ่มเติม)					
27	ผู้บริโภคในต่างประเทศมีความต้องการสินค้า และ/หรือบริการในระดับที่ซับซ้อนมากขึ้น (โปรดอธิบาย/ยกตัวอย่างความต้องการที่ซับซ้อนของผู้บริโภคในช่องข้อคิดเห็นเพิ่มเติม)					
28	ในภาพรวม ผู้บริโภคภายในประเทศ ให้ความสำคัญต่อคุณภาพของสินค้า และ/หรือบริการ ของอุตสาหกรรม ภาพยนตร์ มากกว่าด้านราคา					
29	ในภาพรวม ผู้บริโภคในต่างประเทศ ให้ความสำคัญต่อคุณภาพของสินค้า และ/หรือบริการ ของอุตสาหกรรม ภาพยนตร์มากกว่าด้านราคา					
ประเด็นด้านปัจจัยการผลิตของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ของไทย (Factor / Input Conditions)						
30	บุคลากรในสายอาชีพด้านการสร้างสรรค์ (Creative Workforce) ที่กำลังสำคัญต่อความสามารถในการแข่งขัน ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของไทยมีจำนวนเพียงพอ					
31	บุคลากรในสายอาชีพสร้างสรรค์ (Creative Workforce) ที่กำลังสำคัญต่อความสามารถในการแข่งขันของ อุตสาหกรรมภาพยนตร์ของไทยมีทักษะ ความรู้ความสามารถที่ตอบสนองความต้องการของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ได้เป็นอย่างดี					
32	ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ สามารถเข้าถึงแหล่งเงินทุนได้ง่าย					
33	ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ สามารถเข้าถึงปัจจัยการผลิตที่สำคัญได้ อาทิ วัตถุดิบ เทคโนโลยี					
34	ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ มีความรู้ ความสามารถในการบริหารจัดการธุรกิจที่มีมาตรฐานระดับสากล					
35	ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ สามารถเข้าถึงฐานข้อมูลและองค์ความรู้ที่สำคัญสำหรับการวิจัยและ พัฒนาต่อยอดเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าและ/หรือบริการอย่างต่อเนื่อง					
ประเด็นด้านอุตสาหกรรม/ธุรกิจอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องและสนับสนุนกันกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ของไทย (Related and Supporting Industries)						
36	มีอุตสาหกรรม/ธุรกิจอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องและสนับสนุนอุตสาหกรรมภาพยนตร์ อยู่ในประเทศไทยครบถ้วนตลอดห่วงโซ่ อุปทาน (Supply Chain) ของอุตสาหกรรม และมีจำนวนเพียงพอต่อการยกระดับความสามารถในการแข่งขันของ อุตสาหกรรมภาพยนตร์					
37	ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของไทย ตลอดห่วงโซ่อุปทาน (Supply Chain) ตั้งแต่ต้นน้ำถึงปลายน้ำ					

ระดับคะแนน	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม
	1	2	3	4	
มีการรวมกลุ่ม หรือประสานการทำงานร่วมกันอย่างเข้มแข็งในการพัฒนาอุตสาหกรรมโดยรวม หรือในการแก้ปัญหา ร่วม (Common Problems) ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์					
38 สมาคม/ชมรมของผู้ประกอบการ/สถาบันเฉพาะทางของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ มีบทบาทสำคัญในการผลักดันการ พัฒนาและแก้ปัญหาสำคัญของอุตสาหกรรม (โปรดระบุสมาคม/ชมรม/สถาบันเฉพาะทางที่มีบทบาทสำคัญในการ พัฒนาอุตสาหกรรมในช่องข้อคิดเห็นเพิ่มเติม)					
39 หน่วยงานภาครัฐการทำงานอย่างใกล้ชิดร่วมกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ เพื่อสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพ/ แก้ปัญหาสำคัญของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของไทย					
40 สถาบันการศึกษามีความร่วมมืออย่างใกล้ชิดกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ เพื่อพัฒนาศักยภาพ/แก้ไขปัญหาต่างๆ ของอุตสาหกรรม (ด้านการพัฒนาบุคลากร ด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม เป็นต้น)					
41 มีสถาบันการศึกษาที่มีหลักสูตรเฉพาะทางสำหรับอุตสาหกรรมภาพยนตร์					

โครงการศึกษาเพื่อจัดทำแนวทางการสร้างสรรค์สินค้าเชิงนวัตกรรมสำหรับภาคการผลิตและบริการของประเทศ
ในระยะแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 11 ตามแนวนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์

3. เพื่อจัดเก็บข้อมูลและพัฒนาระบบฐานข้อมูลของสินค้าเชิงนวัตกรรมและเชิงสร้างสรรค์ของภาคการผลิตและบริการ

4. เพื่อจัดทำแนวทางการพัฒนาสินค้าเชิงนวัตกรรมและเชิงสร้างสรรค์ของภาคการผลิตและบริการ

คำนิยาม

“เศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือระบบเศรษฐกิจที่ประกอบด้วยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ หรือกิจกรรมทางเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ที่อยู่บนพื้นฐานของการใช้ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) สินทรัพย์ทางวัฒนธรรม (Cultural Asset-Based) และความสามารถในการนำไปใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ (Commercialization) ในการผลิตสินค้าและบริการเชิงสร้างสรรค์ เพื่อนำไปสู่การสร้างมูลค่าเพิ่มและความมั่งคั่งทางเศรษฐกิจ”

ผู้ให้สัมภาษณ์/ผู้ให้ข้อมูล

ชื่อ นาย นาง นางสาว _____

ตำแหน่ง _____

โทรศัพท์ _____ แฟกซ์ _____ มือถือ _____

อีเมล _____

กรุณารอกแบบสอบถามตามหัวข้อด้านล่าง และทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ท่านเห็นว่าเหมาะสมที่สุด

Section 1: ข้อมูลทั่วไป

1. ชื่อบริษัท _____

ที่อยู่ _____

หมายเลขโทรศัพท์ _____ แฟกซ์ _____

Website _____

1.1 บริษัทได้จดทะเบียนเป็นนิติบุคคล เมื่อปี พ.ศ. _____

1.2 มูลค่าทุนจดทะเบียน _____

1.3 รายได้ของบริษัท ปี 2554 _____

1.4 จำนวนบุคลากรในบริษัททั้งสิ้น _____

2. ประเภทธุรกิจ และกิจกรรมของบริษัท (กรุณาระบุรายละเอียดกิจกรรมของบริษัท)

โครงการศึกษาเพื่อจัดทำแนวทางการสร้างสรรค์สินค้าเชิงนวัตกรรมสำหรับภาคการผลิตและบริการของประเทศ
ในระยะแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 11 ตามแนวนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์

Section 2: บุคลากร

การระบุจำนวนบุคลากรที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Workers)

บุคลากรสายอาชีพที่อยู่ในกระบวนการสร้างสรรค์/วางแผนโฆษณา

อาชีพ	จำนวนบุคลากร (คน)	ลูกจ้างชั่วคราว (คน)
<div><div><ul style="list-style-type: none">นักวิจัยตลาด (Market Researcher)Media PlannerCreative DirectorVisualizerCopywriterAccount Executiveที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทาง</div><div>อื่นๆ (โปรดระบุ)<ul style="list-style-type: none"></div></div>	<div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div>	<div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div>
รวม

บุคลากรสายอาชีพที่อยู่ในกระบวนการ Production/ หมวด Production House

อาชีพ	จำนวนบุคลากร(คน)	ลูกจ้างชั่วคราว (คน)
<div><div><ul style="list-style-type: none">โปรดิวเซอร์ผู้กำกับ (Director)นักเขียนบท (Script Writer)นักเขียนประกาศโฆษณาผู้กำกับฝ่ายศิลป์Editorครีเอทีฟช่างภาพ / ช่างถ่ายทำช่างตัดต่อ / ตกแต่งภาพผู้จัดหานักแสดงนักแสดงช่างแต่งหน้าช่างจัดหาเสื้อผ้า</div></div>	<div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div>	<div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div> <div>.....</div>
รวม

โครงการศึกษาเพื่อจัดทำแนวทางการสร้างสรรค์สินค้าเชิงนวัตกรรมสำหรับภาคการผลิตและบริการของประเทศ
ในระยะแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 11 ตามแนวนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์

Section 2: บุคลากร

กรณาระบุจำนวนบุคลากรที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Workers)

บุคลากรสายอาชีพที่อยู่ในกระบวนการ Production/ หมวด Production House

อาชีพ	จำนวนบุคลากร(คน)	ลูกจ้างชั่วคราว (คน)
• ผู้ควบคุมแสง (Lighting)
• ผู้ควบคุมด้านดนตรี (Audio Engineer)
• ผู้จัดหาสถานที่ถ่ายทำ
• ผู้จัดหาอุปกรณ์ถ่ายทำอื่นๆ
• Event/ Activity Organizer
• Graphic Designer
• Motion Designer
• ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทาง เช่น Digital
Media Specialist/ Commercial
Visualising Consultant/ Social Media		
Strategist/ CSR Planner)		
รวม

สาขาอุตสาหกรรมโฆษณา

โครงการศึกษาเพื่อจัดทำแนวทางการสร้างสรรค์สินค้าเชิงนวัตกรรมสำหรับภาคการผลิตและบริการของประเทศไทยในระยะแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 11

กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ท่านเห็นว่าเหมาะสมที่สุด

ระดับคะแนน	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม
	1	2	3	4	
ความรู้ความเข้าใจในเศรษฐกิจ/อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Economy/Industry)					
1. ท่านมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ "เศรษฐกิจสร้างสรรค์/อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Economy/Creative Industry)" เป็นอย่างดี					
2. ในความเห็นของท่าน เศรษฐกิจสร้างสรรค์/อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ หากท่านเห็นด้วยว่าเป็นประโยชน์ โปรดอธิบายว่าอย่างไร 					
3. ธุรกิจของท่านจัดอยู่ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industry)					
ประเด็นด้านการแข่งขันของอุตสาหกรรมโฆษณา ของไทย (Context for Firm Strategy, Structure and Rivalry)					
4 อุตสาหกรรมโฆษณาของไทยมีสภาวะการแข่งขันในประเทศสูง (Intensity of Local Competition) เนื่องจาก..... (โปรดระบุเหตุผลในช่องข้อคิดเห็นเพิ่มเติม)					
5 อุตสาหกรรมโฆษณาของไทยมีสภาวะการแข่งขันในตลาดต่างประเทศสูง (Intensity of International Competition) เนื่องจาก... (โปรดระบุเหตุผลในช่องข้อคิดเห็นเพิ่มเติม)					
6 อุตสาหกรรมโฆษณา ของไทยมีศักยภาพในการแข่งขันระดับภูมิภาคอาเซียน (ASEAN) (โปรดระบุเหตุผลในช่องข้อคิดเห็นเพิ่มเติม)					
7 อุตสาหกรรมโฆษณาของไทยมีศักยภาพในการแข่งขันระดับโลก (Global) (โปรดระบุเหตุผลในช่องข้อคิดเห็นเพิ่มเติม)					
8 สำหรับตลาดในประเทศ อุตสาหกรรมโฆษณาของไทยใช้กลยุทธ์ในการแข่งขันด้านคุณภาพมากกว่าด้านราคา					
9 สำหรับตลาดต่างประเทศ อุตสาหกรรมโฆษณาของไทยใช้กลยุทธ์ในการแข่งขันด้านคุณภาพมากกว่าด้านราคา					
10 คู่แข่งใหม่ (New Entrants) สามารถเข้าสู่อุตสาหกรรมโฆษณา ได้โดยง่าย					

ระดับคะแนน		ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม
		1	2	3	4	
11	ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมโฆษณาของไทยมีการรวมกลุ่มอย่างเข้มแข็งเพื่อสร้างอำนาจต่อรองหรือศักยภาพการแข่งขันในเวทีการค้าโลก					
12	ในภาพรวม ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมโฆษณาของไทยให้ความสำคัญกับการพัฒนาบุคลากร และศักยภาพด้านนวัตกรรม โดยมีการลงทุนพัฒนาอย่างต่อเนื่อง					
13	กฎหมาย/กฎระเบียบของภาครัฐไทยเอื้อหรือส่งเสริมให้เกิดการแข่งขันอย่างเป็นธรรม (Fair Competition) ภายในอุตสาหกรรมโฆษณาของไทย					
14	ภาครัฐไทยมีการกำกับดูแล ส่งเสริม และคุ้มครองการจดทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญาอย่างมีประสิทธิภาพ					
15	มีการกีดกันทางการค้า (Trade Barriers) จากต่างประเทศในสินค้า/บริการของอุตสาหกรรมโฆษณาสูง (โปรดยกตัวอย่างในช่องข้อคิดเห็นเพิ่มเติม)					
16	สิทธิบัตร/ทรัพย์สินทางปัญญาเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาขีดความสามารถในการแข่งขันของอุตสาหกรรม					
17	การดำเนินงานในการจดสิทธิบัตร/ทรัพย์สินทางปัญญาเอื้อต่อการดำเนินธุรกิจในอุตสาหกรรม					
18	การดำเนินงานในการบังคับใช้กฎหมายการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญามีประสิทธิภาพ					
19	มีการส่งเสริมการใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์จากทรัพย์สินทางปัญญาอย่างแพร่หลายและมีประสิทธิภาพ					
ประเด็นด้านอุปสงค์ของผู้บริโภคในอุตสาหกรรมโฆษณา ของไทย (Demand Conditions)						
20	ในภาพรวม ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมโฆษณาของไทยมีข้อมูลและความเข้าใจด้านตลาดผู้บริโภคภายในประเทศเป็นอย่างดี					
21	ในภาพรวม ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมโฆษณาของไทยมีข้อมูลและความเข้าใจด้านตลาดผู้บริโภคต่างประเทศเป็นอย่างดี					
22	ในภาพรวม ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมโฆษณาของไทยมีความสามารถในการเข้าถึงตลาดภายในประเทศเป็นอย่างดี					
23	ในภาพรวมผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมโฆษณาของไทยมีความสามารถในการเข้าถึงตลาดต่างประเทศเป็นอย่างดี					
24	ตลาดในประเทศของสินค้า/บริการของอุตสาหกรรมโฆษณาของไทยมีขนาดใหญ่เพียงพอสำหรับการเติบโตของอุตสาหกรรมนี้					
25	อุตสาหกรรมโฆษณาของไทยมีศักยภาพสูงในการขยายการเติบโตสู่ตลาดต่างประเทศ					

ระดับคะแนน	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม
	1	2	3	4	
26 ผู้บริโภคภายในประเทศมีความต้องการสินค้า และ/หรือบริการในระดับที่ซับซ้อนมากขึ้น (โปรดอธิบาย/ยกตัวอย่างความต้องการที่ซับซ้อนของผู้บริโภคในช่องข้อคิดเห็นเพิ่มเติม)					
27 ผู้บริโภคในต่างประเทศมีความต้องการสินค้า และ/หรือบริการในระดับที่ซับซ้อนมากขึ้น (โปรดอธิบาย/ยกตัวอย่างความต้องการที่ซับซ้อนของผู้บริโภคในช่องข้อคิดเห็นเพิ่มเติม)					
28 ในภาพรวม ผู้บริโภคภายในประเทศ ให้ความสำคัญต่อคุณภาพของสินค้า และ/หรือบริการ ของอุตสาหกรรมโฆษณา มากกว่าด้านราคา					
29 ในภาพรวม ผู้บริโภคในต่างประเทศ ให้ความสำคัญต่อคุณภาพของสินค้า และ/หรือบริการ ของอุตสาหกรรมโฆษณามากกว่าด้านราคา					
ประเด็นด้านปัจจัยการผลิตของอุตสาหกรรมโฆษณา ของไทย (Factor / Input Conditions)					
30 บุคลากรในสายอาชีพด้านการสร้างสรรค์ (Creative Workforce) ที่กำลังสำคัญต่อความสามารถในการแข่งขัน ของอุตสาหกรรมโฆษณาของไทยมีจำนวนเพียงพอ					
31 บุคลากรในสายอาชีพสร้างสรรค์ (Creative Workforce) ที่กำลังสำคัญต่อความสามารถในการแข่งขันของ อุตสาหกรรมโฆษณาของไทยมีทักษะ ความรู้ความสามารถที่ตอบสนองความต้องการของอุตสาหกรรมโฆษณา ได้เป็นอย่างดี					
32 ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมโฆษณา สามารถเข้าถึงแหล่งเงินทุนได้ง่าย					
33 ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมโฆษณา สามารถเข้าถึงปัจจัยการผลิตที่สำคัญได้ อาทิ วัตถุดิบ เทคโนโลยี					
34 ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมโฆษณา มีความรู้ ความสามารถในการบริหารจัดการธุรกิจที่มีมาตรฐานระดับสากล					
35 ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมโฆษณา สามารถเข้าถึงฐานข้อมูลและองค์ความรู้ที่สำคัญสำหรับการวิจัยและพัฒนา ต่อยอดเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าและ/หรือบริการอย่างต่อเนื่อง					
ประเด็นด้านอุตสาหกรรม/ธุรกิจอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องและสนับสนุนกันกับอุตสาหกรรมโฆษณา ของไทย (Related and Supporting Industries)					
36 มีอุตสาหกรรม/ธุรกิจอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องและสนับสนุนอุตสาหกรรมโฆษณา อยู่ในประเทศไทยครบถ้วนตลอดห่วงโซ่ อุปทาน (Supply Chain) ของอุตสาหกรรม และมีจำนวนเพียงพอต่อการยกระดับความสามารถในการแข่งขันของ อุตสาหกรรมโฆษณา					
37 ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมโฆษณาของไทย ตลอดห่วงโซ่อุปทาน (Supply Chain) ตั้งแต่ต้นน้ำถึงปลายน้ำ					

ระดับคะแนน	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม
	1	2	3	4	
มีการรวมกลุ่ม หรือประสานการทำงานร่วมกันอย่างเข้มแข็งในการพัฒนาอุตสาหกรรมโดยรวม หรือในการแก้ปัญหา ร่วม (Common Problems) ของอุตสาหกรรมโฆษณา					
38 สมาคม/ชมรมของผู้ประกอบการ/สถาบันเฉพาะทางของอุตสาหกรรมโฆษณา มีบทบาทสำคัญในการผลักดันการ พัฒนาและแก้ปัญหาสำคัญของอุตสาหกรรม (โปรดระบุสมาคม/ชมรม/สถาบันเฉพาะทางที่มีบทบาทสำคัญในการ พัฒนาอุตสาหกรรมในช่องข้อคิดเห็นเพิ่มเติม)					
39 หน่วยงานภาครัฐการทำงานอย่างใกล้ชิดร่วมกับอุตสาหกรรมโฆษณา เพื่อสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพ/แก้ปัญหา สำคัญของอุตสาหกรรมโฆษณาของไทย					
40 สถาบันการศึกษามีความร่วมมืออย่างใกล้ชิดกับอุตสาหกรรมโฆษณา เพื่อพัฒนาศักยภาพ/แก้ไขปัญหาด้านต่างๆ ของอุตสาหกรรม (ด้านการพัฒนาบุคลากร ด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม เป็นต้น)					
41 มีสถาบันการศึกษาที่มีหลักสูตรเฉพาะทางสำหรับอุตสาหกรรมโฆษณา					

โครงการศึกษาเพื่อจัดทำแนวทางการสร้างสรรค์สินค้าเชิงนวัตกรรมสำหรับภาคการผลิตและบริการของประเทศ
ในระยะแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 11 ตามแนวนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์

5. เพื่อจัดเก็บข้อมูลและพัฒนาระบบฐานข้อมูลของสินค้าเชิงนวัตกรรมและเชิงสร้างสรรค์ของภาคการผลิตและบริการ

6. เพื่อจัดทำแนวทางการพัฒนาสินค้าเชิงนวัตกรรมและเชิงสร้างสรรค์ของภาคการผลิตและบริการ

คำนิยาม

“เศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือระบบเศรษฐกิจที่ประกอบด้วยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ หรือกิจกรรมทางเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ที่อยู่บนพื้นฐานของการใช้ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) สินทรัพย์ทางวัฒนธรรม (Cultural Asset-Based) และความสามารถในการนำไปใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ (Commercialization) ในการผลิตสินค้าและบริการเชิงสร้างสรรค์ เพื่อนำไปสู่การสร้างมูลค่าเพิ่มและความมั่งคั่งทางเศรษฐกิจ”

ผู้ให้สัมภาษณ์/ผู้ให้ข้อมูล

ชื่อ

นาย นาง นางสาว

ตำแหน่ง

โทรศัพท์

 แฟกซ์ มือถือ

อีเมล

กรุณารอกแบบสอบถามตามหัวข้อด้านล่าง และทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ท่านเห็นว่าเหมาะสมที่สุด

Section 1: ข้อมูลทั่วไป

1.

ชื่อบริษัท

ที่อยู่

หมายเลขโทรศัพท์

 แฟกซ์

Website

1.1 บริษัทได้จดทะเบียนเป็นนิติบุคคล เมื่อปี พ.ศ.

1.2 มูลค่าทุนจดทะเบียน

1.3 รายได้ของบริษัท ปี 2554

1.4 จำนวนบุคลากรในบริษัททั้งสิ้น

2.

ประเภทธุรกิจ และกิจกรรมของบริษัท (กรุณาระบุรายละเอียดกิจกรรมของบริษัท)

โครงการศึกษาเพื่อจัดทำแนวทางการสร้างสรรค์สินค้าเชิงนวัตกรรมสำหรับภาคการผลิตและบริการของประเทศ
ในระยะแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 11 ตามแนวนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์

Section 2: บุคลากร

การระบุจำนวนบุคลากรที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Workers)

บุคลากรในสายอาชีพสถาปัตยกรรม

อาชีพ	ได้รับใบอนุญาต			ไม่ได้รับใบอนุญาต (คน)	จำนวนบุคลากร รวมทั้งสิ้น
	ภาคี (คน)	สามัญ (คน)	วุฒิ (คน)		
สถาปนิก					
• ภูมิสถาปนิก (Landscape Architect)
• มณฑนากรหรือสถาปนิกตกแต่งภายใน
• สถาปนิกด้านสถาปัตยกรรมหลัก
• อื่นๆ (โปรดระบุ)
รวม					

บุคลากรสายอาชีพที่อยู่ในสายอาชีพวิศวกรรม และสายอาชีพอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องในการให้บริการทางสถาปัตยกรรม

อาชีพ	จำนวนบุคลากร (คน)	ลูกจ้างชั่วคราว (คน)
วิศวกร
• วิศวกรโยธา
• วิศวกรไฟฟ้า
• วิศวกรสุขาภิบาล
• วิศวกรเครื่องกล
• วิศวกรระบบอื่นๆ
• อื่นๆ (โปรดระบุ)
อื่นๆ (โปรดระบุ)
• ผู้จัดทำโมเดลจำลอง
• ผู้จัดทำแอนิเมชั่นจำลอง
• ผู้เชี่ยวชาญ / ที่ปรึกษา
•
รวม

สาขาธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรม

โครงการศึกษาเพื่อจัดทำแนวทางการสร้างสรรค์สินค้าเชิงนวัตกรรมสำหรับภาคการผลิตและบริการของประเทศไทยในระยะแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 11

กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ท่านเห็นว่าเหมาะสมที่สุด

		ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม
		1	2	3	4	
ระดับคะแนน						
ความรู้ความเข้าใจในเศรษฐกิจ/อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Economy/Industry)						
1.	ท่านมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ "เศรษฐกิจสร้างสรรค์/อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Economy/Creative Industry)" เป็นอย่างดี					
2.	ในความเห็นของท่าน เศรษฐกิจสร้างสรรค์/อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ หากท่านเห็นด้วยว่าเป็นประโยชน์ โปรดอธิบายว่าอย่างไร					
					
					
					
3.	ธุรกิจของท่านจัดอยู่ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industry)					
ประเด็นด้านการแข่งขันของธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรม ของไทย (Context for Firm Strategy, Structure and Rivalry)						
4	ธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรมของไทยมีสภาวะการแข่งขันในประเทศสูง (Intensity of Local Competition) เนื่องจาก..... (โปรดระบุเหตุผลในช่องข้อคิดเห็นเพิ่มเติม)					
5	ธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรมของไทยมีสภาวะการแข่งขันในตลาดต่างประเทศสูง (Intensity of International Competition) เนื่องจาก... (โปรดระบุเหตุผลในช่องข้อคิดเห็นเพิ่มเติม)					
6	ธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรม ของไทยมีศักยภาพในการแข่งขันระดับภูมิภาคอาเซียน (ASEAN) (โปรดระบุเหตุผลในช่องข้อคิดเห็นเพิ่มเติม)					
7	ธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรมของไทยมีศักยภาพในการแข่งขันระดับโลก (Global) (โปรดระบุเหตุผลในช่องข้อคิดเห็นเพิ่มเติม)					
8	สำหรับตลาดในประเทศ ธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรมของไทยใช้กลยุทธ์ในการแข่งขันด้านคุณภาพมากกว่าด้านราคา					
9	สำหรับตลาดต่างประเทศ ธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรมของไทยใช้กลยุทธ์ในการแข่งขัน					

ระดับคะแนน	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม
	1	2	3	4	
ด้านคุณภาพมากกว่าด้านราคา					
10 คู่แข่งใหม่ (New Entrants) สามารถเข้าสู่ธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรม ได้โดยง่าย					
11 ผู้ประกอบการในธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรมของไทยมีการรวมกลุ่มอย่างเข้มแข็งเพื่อสร้างอำนาจต่อรองหรือศักยภาพการแข่งขันในเวทีการค้าโลก					
12 ในภาพรวม ผู้ประกอบการในธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรมของไทยให้ความสำคัญกับการพัฒนาบุคลากรและศักยภาพด้านนวัตกรรม โดยมีการลงทุนพัฒนาอย่างต่อเนื่อง					
13 กฎหมาย/กฎระเบียบของภาครัฐไทยเอื้อหรือส่งเสริมให้เกิดการแข่งขันอย่างเป็นธรรม (Fair Competition) ภายในธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรมของไทย					
14 ภาครัฐไทยมีการกำกับดูแล ส่งเสริม และคุ้มครองการจดทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญาอย่างมีประสิทธิภาพ					
15 มีการกีดกันทางการค้า (Trade Barriers) จากต่างประเทศในสินค้า/บริการของธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรมสูง (โปรดยกตัวอย่างในช่องข้อคิดเห็นเพิ่มเติม)					
16 สิทธิบัตร/ทรัพย์สินทางปัญญาเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาขีดความสามารถในการแข่งขันของอุตสาหกรรม					
17 การดำเนินงานในการจดสิทธิบัตร/ทรัพย์สินทางปัญญาเอื้อต่อการดำเนินธุรกิจในอุตสาหกรรม					
18 การดำเนินงานในการบังคับใช้กฎหมายการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญามีประสิทธิภาพ					
19 มีการส่งเสริมการใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์จากทรัพย์สินทางปัญญาอย่างแพร่หลายและมีประสิทธิภาพ					
ประเด็นด้านอุปสงค์ของผู้บริโภคในธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรม ของไทย (Demand Conditions)					
20 ในภาพรวม ผู้ประกอบการในธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรมของไทยมีข้อมูลและความเข้าใจด้านตลาดผู้บริโภคภายในประเทศเป็นอย่างดี					
21 ในภาพรวม ผู้ประกอบการในธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรมของไทยมีข้อมูลและความเข้าใจด้านตลาดผู้บริโภคต่างประเทศเป็นอย่างดี					
22 ในภาพรวม ผู้ประกอบการในธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรมของไทยมีความสามารถในการเข้าถึงตลาดภายในประเทศเป็นอย่างดี					

ระดับคะแนน	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม
	1	2	3	4	
23 ในภาพรวม ผู้ประกอบการในธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรมของไทยมีความสามารถในการเข้าถึงตลาดต่างประเทศเป็นอย่างดี					
24 ตลาดในประเทศของสินค้า/บริการของธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรมของไทยมีขนาดใหญ่เพียงพอสำหรับการเติบโตของอุตสาหกรรมนี้					
25 ธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรมของไทยมีศักยภาพสูงในการขยายการเติบโตสู่ตลาดต่างประเทศ					
26 ผู้บริโภคภายในประเทศมีความต้องการสินค้า และ/หรือบริการในระดับที่ซับซ้อนมากขึ้น (โปรดอธิบาย/ยกตัวอย่างความต้องการที่ซับซ้อนของผู้บริโภคในช่องข้อคิดเห็นเพิ่มเติม)					
27 ผู้บริโภคในต่างประเทศมีความต้องการสินค้า และ/หรือบริการในระดับที่ซับซ้อนมากขึ้น (โปรดอธิบาย/ยกตัวอย่างความต้องการที่ซับซ้อนของผู้บริโภคในช่องข้อคิดเห็นเพิ่มเติม)					
28 ในภาพรวม ผู้บริโภคภายในประเทศ ให้ความสำคัญต่อคุณภาพของสินค้า และ/หรือบริการ ของธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรม มากกว่าด้านราคา					
29 ในภาพรวม ผู้บริโภคในต่างประเทศ ให้ความสำคัญต่อคุณภาพของสินค้า และ/หรือบริการ ของธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรมมากกว่าด้านราคา					
ประเด็นด้านปัจจัยการผลิตของธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรม ของไทย (Factor / Input Conditions)					
30 บุคลากรในสายอาชีพด้านการสร้างสรรค์ (Creative Workforce) ที่กำลังสำคัญต่อความสามารถในการแข่งขันของธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรมของไทยมีจำนวนเพียงพอ					
31 บุคลากรในสายอาชีพสร้างสรรค์ (Creative Workforce) ที่กำลังสำคัญต่อความสามารถในการแข่งขันของธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรมของไทยมีทักษะ ความรู้ความสามารถที่ตอบสนองความต้องการของธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรม ได้เป็นอย่างดี					
32 ผู้ประกอบการในธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรม สามารถเข้าถึงแหล่งเงินทุนได้ง่าย					
33 ผู้ประกอบการในธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรม สามารถเข้าถึงปัจจัยการผลิตที่สำคัญได้ อาทิ วัตถุดิบ เทคโนโลยี					
34 ผู้ประกอบการในธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรม มีความรู้ ความสามารถในการบริหารจัดการธุรกิจที่มีมาตรฐานระดับสากล					
35 ผู้ประกอบการในธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรม สามารถเข้าถึงฐานข้อมูลและองค์ความรู้ที่สำคัญสำหรับการ					

ระดับคะแนน	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม
	1	2	3	4	
วิจัยและพัฒนาต่อยอดเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าและ/หรือบริการอย่างต่อเนื่อง					
ประเด็นด้านอุตสาหกรรม/ธุรกิจอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องและสนับสนุนกันกับธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรม ของไทย (Related and Supporting Industries)					
36 มีอุตสาหกรรม/ธุรกิจอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องและสนับสนุนธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรม อยู่ในประเทศไทยครบถ้วนตลอดห่วงโซ่อุปทาน (Supply Chain) ของอุตสาหกรรม และมีจำนวนเพียงพอต่อการยกระดับความสามารถในการแข่งขันของธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรม					
37 ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมโฆษณาของไทย ตลอดห่วงโซ่อุปทาน (Supply Chain) ตั้งแต่ต้นน้ำถึงปลายน้ำ มีการรวมกลุ่ม หรือประสานการทำงานร่วมกันอย่างเข้มแข็งในการพัฒนาอุตสาหกรรมโดยรวม หรือในการแก้ปัญหาร่วม (Common Problems) ของธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรม					
38 สมาคม/ชมรมของผู้ประกอบการ/สถาบันเฉพาะทางของธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรม มีบทบาทสำคัญในการผลักดันการพัฒนาและแก้ปัญหาสำคัญของอุตสาหกรรม (โปรดระบุสมาคม/ชมรม/สถาบันเฉพาะทางที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาอุตสาหกรรมในช่องข้อคิดเห็นเพิ่มเติม)					
39 หน่วยงานภาครัฐการทำงานอย่างใกล้ชิดร่วมกับธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรม เพื่อสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพ/แก้ปัญหาสำคัญของธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรมของไทย					
40 สถาบันการศึกษามีความร่วมมืออย่างใกล้ชิดกับธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรม เพื่อพัฒนาศักยภาพ/แก้ไขปัญหาต่างๆ ของอุตสาหกรรม (ด้านการพัฒนาบุคลากร ด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม เป็นต้น)					
41 มีสถาบันการศึกษาที่มีหลักสูตรเฉพาะทางสำหรับธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรม					

โครงการศึกษาเพื่อจัดทำแนวทางการสร้างสรรค์สินค้าเชิงนวัตกรรมสำหรับภาคการผลิตและบริการของประเทศ
ในระยะแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 11 ตามแนวนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์

7. เพื่อจัดเก็บข้อมูลและพัฒนาระบบฐานข้อมูลของสินค้าเชิงนวัตกรรมและเชิงสร้างสรรค์ของภาคการผลิตและบริการ
8. เพื่อจัดทำแนวทางการพัฒนาสินค้าเชิงนวัตกรรมและเชิงสร้างสรรค์ของภาคการผลิตและบริการ

คำนิยาม

“เศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือระบบเศรษฐกิจที่ประกอบด้วยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ หรือกิจกรรมทางเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ที่อยู่บนพื้นฐานของการใช้ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) สินทรัพย์ทางวัฒนธรรม (Cultural Asset-Based) และความสามารถในการนำไปใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ (Commercialization) ในการผลิตสินค้าและบริการเชิงสร้างสรรค์ เพื่อนำไปสู่การสร้างมูลค่าเพิ่มและความมั่งคั่งทางเศรษฐกิจ”

ผู้ให้สัมภาษณ์/ผู้ให้ข้อมูล

ชื่อ นาย นาง นางสาว
ตำแหน่ง
โทรศัพท์ แฟกซ์ มือถือ
อีเมล

กรุณารอกแบบสอบถามตามหัวข้อด้านล่าง และทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ท่านเห็นว่าเหมาะสมที่สุด

Section 1: ข้อมูลทั่วไป

1. ชื่อบริษัท
ที่อยู่
หมายเลขโทรศัพท์ แฟกซ์
Website
 - 1.1 บริษัทได้จดทะเบียนเป็นนิติบุคคล เมื่อปี พ.ศ.
 - 1.2 มูลค่าทุนจดทะเบียน
 - 1.3 รายได้ของบริษัท ปี 2554
 - 1.4 จำนวนบุคลากรในบริษัททั้งสิ้น

2. ประเภทธุรกิจ และกิจกรรมของบริษัท (กรุณาระบุรายละเอียดกิจกรรมของบริษัท)

โครงการศึกษาเพื่อจัดทำแนวทางการสร้างสรรค์สินค้าเชิงนวัตกรรมสำหรับภาคการผลิตและบริการของประเทศ
ในระยะแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 11 ตามแนวนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์

Section 2: บุคลากร

การระบุจำนวนบุคลากรที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Workers)

บุคลากรในสายอาชีพที่อยู่ในกระบวนการสำรวจความต้องการและออกแบบ Enterprise/ Embedded/ Mobile Software

อาชีพ	จำนวนบุคลากร (คน)	ลูกจ้างชั่วคราว (คน)
<ul style="list-style-type: none"> นักพัฒนาซอฟต์แวร์ วิศวกรซอฟต์แวร์ นักวิจัยตลาด นักออกแบบซอฟต์แวร์ (Designer) <ul style="list-style-type: none"> Software Engineer System Analyst Web/ Application Designer นักออกแบบกราฟิก ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทาง (Specialist) <ul style="list-style-type: none"> Cloud Specialist/ Interface Specialist 	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
อื่นๆ (โปรดระบุ)
รวม

บุคลากรสายอาชีพที่อยู่ในกระบวนการการผลิต Enterprise/ Embedded/ Mobile Software

อาชีพ	จำนวนบุคลากร (คน)	ลูกจ้างชั่วคราว (คน)
<ul style="list-style-type: none"> โปรแกรมเมอร์ วิศวกรระบบ (System Engineer) ผู้ทดสอบระบบ (Software Testing Engineer) ผู้ควบคุมคุณภาพ (Software Quality Control) วิศวกรสนับสนุนเทคนิค (Technical Support) Mobile Developer Web Developer Application Developer ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทาง (Specialist) 	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
อื่นๆ (โปรดระบุ)
รวม

โครงการศึกษาเพื่อจัดทำแนวทางการสร้างสรรค์สินค้าเชิงนวัตกรรมสำหรับภาคการผลิตและบริการของประเทศ
ในระยะแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 11 ตามแนวนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์

Section 2: บุคลากร

การระบุจำนวนบุคลากรที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Workers)

บุคลากรในสายอาชีพหมวด ดิจิทัล คอนเทนต์ ที่อยู่ในกระบวนการออกแบบและผลิตแอนิเมชัน

อาชีพ	จำนวนบุคลากร (คน)	ลูกจ้างชั่วคราว (คน)
<ul style="list-style-type: none"> นักวิจัยตลาด ผู้กำกับ ผู้ผลิต Broadcaster 	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
นักพัฒนาแอนิเมชัน (Software Developer)
<ul style="list-style-type: none"> Art Director Animation Director Character Designer Background designer Storyboard Artist 	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
อื่นๆ (โปรดระบุ)
<ul style="list-style-type: none">
ผู้ผลิตแอนิเมชัน (Production)
<ul style="list-style-type: none"> Layout Artist Animator Modeler Clean-up/ In Between Artist Coloring Artist & Background Coloring Compositioning & Render Operator Lighting Artist Texture Artist 	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
อื่นๆ (โปรดระบุ)
<ul style="list-style-type: none">
รวม

โครงการศึกษาเพื่อจัดทำแนวทางการสร้างสรรค์สินค้าเชิงนวัตกรรมสำหรับภาคการผลิตและบริการของประเทศ
ในระยะแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 11 ตามแนวนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์

Section 2: บุคลากร

การระบุจำนวนบุคลากรที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Workers)

บุคลากรในสายอาชีพหมวด ดิจิทัล คอนเทนต์ ที่อยู่ในกระบวนการออกแบบและผลิตเกม

อาชีพ	จำนวนบุคลากร (คน)	ลูกจ้างชั่วคราว (คน)
<ul style="list-style-type: none"> นักวิจัยตลาด ผู้กำกับ ผู้ผลิต Broadcaster 	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
นักพัฒนาเกม (Game Developer)
<ul style="list-style-type: none"> Game Designer Game Mechanic Concept Artist Level & Mission Designer 2D Artist/ Interface Designer Storyboard/ Dialogue Writer 	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
อื่นๆ (โปรดระบุ)
<ul style="list-style-type: none">
ผู้ผลิตเกม (Game Production)
<ul style="list-style-type: none"> Lead Programmer Technical Art Director Game Mechanic Programmer 3D Graphic Programmer A.I. Programmer User Interface Programmer Tools Programmer Mission & Level Editor Programmer 	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
อื่นๆ (โปรดระบุ)
<ul style="list-style-type: none">
รวม

สาขาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์ (Software and Digital Content)

โครงการศึกษาเพื่อจัดทำแนวทางการสร้างสรรค์สินค้าเชิงนวัตกรรมสำหรับภาคการผลิตและบริการของประเทศในระยะแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 11

กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ท่านเห็นว่าเหมาะสมที่สุด

ระดับคะแนน	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม
	1	2	3	4	
ความรู้ความเข้าใจในเศรษฐกิจ/อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Economy/Industry)					
1. ท่านมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ "เศรษฐกิจสร้างสรรค์/อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Economy/Creative Industry)" เป็นอย่างดี					
2. ในความเห็นของท่าน เศรษฐกิจสร้างสรรค์/อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ หากท่านเห็นด้วยว่าเป็นประโยชน์ โปรดอธิบายว่าอย่างไร					
.....					
.....					
.....					
3. ธุรกิจของท่านจัดอยู่ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industry)					
ประเด็นด้านการแข่งขันของอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์ ของไทย (Context for Firm Strategy, Structure and Rivalry)					
4 อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์ของไทยมีสภาวะการแข่งขันในประเทศสูง (Intensity of Local Competition) เนื่องจาก..... (โปรดระบุเหตุผลในช่องข้อคิดเห็นเพิ่มเติม)					
5 อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์ของไทยมีสภาวะการแข่งขันในตลาดต่างประเทศสูง (Intensity of International Competition) เนื่องจาก... (โปรดระบุเหตุผลในช่องข้อคิดเห็นเพิ่มเติม)					
6 อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์ ของไทยมีศักยภาพในการแข่งขันระดับภูมิภาคอาเซียน (ASEAN) (โปรดระบุเหตุผลในช่องข้อคิดเห็นเพิ่มเติม)					
7 อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์ของไทยมีศักยภาพในการแข่งขันระดับโลก (Global) (โปรดระบุเหตุผลในช่องข้อคิดเห็นเพิ่มเติม)					
8 สำหรับตลาดในประเทศ อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์ของไทยใช้กลยุทธ์ในการแข่งขันด้านคุณภาพมากกว่าด้านราคา					
9 สำหรับตลาดต่างประเทศ อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์ของไทยใช้กลยุทธ์ในการแข่งขัน					

ระดับคะแนน	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม
	1	2	3	4	
ด้านคุณภาพมากกว่าด้านราคา					
10 คู่แข่งใหม่ (New Entrants) สามารถเข้าสู่อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์ ได้โดยง่าย					
11 ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์ของไทยมีการรวมกลุ่มอย่างเข้มแข็งเพื่อสร้างอำนาจ ต่อรองหรือศักยภาพการแข่งขันในเวทีการค้าโลก					
12 ในภาพรวม ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์ของไทยให้ความสำคัญกับการพัฒนา บุคลากร และศักยภาพด้านนวัตกรรม โดยมีการลงทุนพัฒนาอย่างต่อเนื่อง					
13 กฎหมาย/กฎระเบียบของภาครัฐไทยเอื้อหรือส่งเสริมให้เกิดการแข่งขันอย่างเป็นธรรม (Fair Competition) ภายใน อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์ของไทย					
14 ภาครัฐไทยมีการกำกับดูแล ส่งเสริม และคุ้มครองการจดทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญาอย่างมีประสิทธิภาพ					
15 มีการกีดกันทางการค้า (Trade Barriers) จากต่างประเทศในสินค้า/บริการของอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์สูง (โปรดยกตัวอย่างในช่องข้อคิดเห็นเพิ่มเติม)					
16 สิทธิบัตร/ทรัพย์สินทางปัญญาเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาขีดความสามารถในการแข่งขันของอุตสาหกรรม					
17 การดำเนินงานในการจดสิทธิบัตร/ทรัพย์สินทางปัญญาเอื้อต่อการดำเนินธุรกิจในอุตสาหกรรม					
18 การดำเนินงานในการบังคับใช้กฎหมายการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญามีประสิทธิภาพ					
19 มีการส่งเสริมการใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์จากทรัพย์สินทางปัญญาอย่างแพร่หลายและมีประสิทธิภาพ					
ประเด็นด้านอุปสงค์ของผู้บริโภคในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์ ของไทย (Demand Conditions)					
20 ในภาพรวม ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์ของไทยมีข้อมูลและความเข้าใจด้าน ตลาดผู้บริโภคภายในประเทศเป็นอย่างดี					
21 ในภาพรวม ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์ของไทยมีข้อมูลและความเข้าใจด้าน ตลาดผู้บริโภคต่างประเทศเป็นอย่างดี					
22 ในภาพรวม ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์ของไทยมีความสามารถในการเข้าถึง ตลาดภายในประเทศเป็นอย่างดี					
23 ในภาพรวม ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์ของไทยมีความสามารถในการเข้าถึง					

ระดับคะแนน	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม
	1	2	3	4	
ตลาดต่างประเทศเป็นอย่างดี					
24 ตลาดในประเทศของสินค้า/บริการของอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์ของไทยมีขนาดใหญ่เพียงพอสำหรับการเติบโตของอุตสาหกรรมนี้					
25 อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์ของไทยมีศักยภาพสูงในการขยายการเติบโตสู่ตลาดต่างประเทศ					
26 ผู้บริโภคภายในประเทศมีความต้องการสินค้า และ/หรือบริการในระดับที่ซับซ้อนมากขึ้น (โปรดอธิบาย/ยกตัวอย่างความต้องการที่ซับซ้อนของผู้บริโภคในช่องข้อคิดเห็นเพิ่มเติม)					
27 ผู้บริโภคในต่างประเทศมีความต้องการสินค้า และ/หรือบริการในระดับที่ซับซ้อนมากขึ้น (โปรดอธิบาย/ยกตัวอย่างความต้องการที่ซับซ้อนของผู้บริโภคในช่องข้อคิดเห็นเพิ่มเติม)					
28 ในภาพรวม ผู้บริโภคภายในประเทศ ให้ความสำคัญต่อคุณภาพของสินค้า และ/หรือบริการ ของอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์ มากกว่าด้านราคา					
29 ในภาพรวม ผู้บริโภคในต่างประเทศ ให้ความสำคัญต่อคุณภาพของสินค้า และ/หรือบริการ ของอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์มากกว่าด้านราคา					
ประเด็นด้านปัจจัยการผลิตของอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์ ของไทย (Factor / Input Conditions)					
30 บุคลากรในสายอาชีพด้านการสร้างสรรค์ (Creative Workforce) ที่เป็นกำลังสำคัญต่อความสามารถในการแข่งขันของอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์ของไทยมีจำนวนเพียงพอ					
31 บุคลากรในสายอาชีพสร้างสรรค์ (Creative Workforce) ที่เป็นกำลังสำคัญต่อความสามารถในการแข่งขันของอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์ของไทยมีทักษะ ความรู้ความสามารถที่ตอบสนองความต้องการของอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์ ได้เป็นอย่างดี					
32 ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์ สามารถเข้าถึงแหล่งเงินทุนได้ง่าย					
33 ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์ สามารถเข้าถึงปัจจัยการผลิตที่สำคัญได้ อาทิ วัตถุดิบ เทคโนโลยี					
34 ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์ มีความรู้ ความสามารถในการบริหารจัดการธุรกิจที่มีมาตรฐานระดับสากล					
35 ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์ สามารถเข้าถึงฐานข้อมูลและองค์ความรู้ที่สำคัญสำหรับการวิจัยและพัฒนาต่อยอดเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าและ/หรือบริการอย่างต่อเนื่อง					

ระดับคะแนน	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม
	1	2	3	4	
ประเด็นด้านอุตสาหกรรม/ธุรกิจอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องและสนับสนุนกันกับอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์ ของไทย (Related and Supporting Industries)					
36	มีอุตสาหกรรม/ธุรกิจอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องและสนับสนุนอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์ อยู่ในประเทศไทย ครบถ้วนตลอดห่วงโซ่อุปทาน (Supply Chain) ของอุตสาหกรรม และมีจำนวนเพียงพอต่อการยกระดับ ความสามารถในการแข่งขันของอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์				
37	ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมโฆษณาของไทย ตลอดห่วงโซ่อุปทาน (Supply Chain) ตั้งแต่ต้นน้ำถึงปลายน้ำ มีการรวมกลุ่ม หรือประสานการทำงานร่วมกันอย่างเข้มแข็งในการพัฒนาอุตสาหกรรมโดยรวม หรือในการแก้ปัญหา ร่วม (Common Problems) ของอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์				
38	สมาคม/ชมรมของผู้ประกอบการ/สถาบันเฉพาะทางของอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์ มีบทบาท สำคัญในการผลักดันการพัฒนาและแก้ปัญหาสำคัญของอุตสาหกรรม (โปรดระบุสมาคม/ชมรม/สถาบันเฉพาะทางที่ มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาอุตสาหกรรมในช่องข้อคิดเห็นเพิ่มเติม)				
39	หน่วยงานภาครัฐการทำงานอย่างใกล้ชิดร่วมกับอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์ เพื่อสนับสนุนการ พัฒนาศักยภาพ/แก้ปัญหาสำคัญของอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์ของไทย				
40	สถาบันการศึกษามีความร่วมมืออย่างใกล้ชิดกับอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์ เพื่อพัฒนาศักยภาพ/ แก้ไขปัญหาด้านต่างๆ ของอุตสาหกรรม (ด้านการพัฒนาบุคลากร ด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม เป็นต้น)				
41	มีสถาบันการศึกษาที่มีหลักสูตรเฉพาะทางสำหรับอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัล คอนเทนต์				
