



ประกาศสถาบันพระปกเกล้า

เรื่อง การใช้เงินตาม โครงการ “ต้นแบบนวัตกรรมเพื่อเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชนในการสร้างสังคมที่เอื้อต่อการมีสุขภาวะ”

แหล่งเงินงบประมาณ เงินนอกงบประมาณ – สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ(สสส.)

ระยะเวลาดำเนินโครงการ เริ่ม 1 กันยายน 2564 ถึง 31 ธันวาคม 2565

เพื่อให้การบริหารงานตาม โครงการ ต้นแบบนวัตกรรมเพื่อเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชนในการสร้างสังคมที่เอื้อต่อการมีสุขภาวะ ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ จึงประกาศกำหนดค่าใช้จ่ายในการดำเนินโครงการตามบัญชีค่าใช้จ่าย ดังต่อไปนี้

1. บัญชีค่าใช้จ่ายบุคลากร	-	บาท
2. บัญชีค่าใช้จ่ายด้านการฝึกอบรม/สัมมนา (รวมดูงาน)	395,000.00	บาท
3. บัญชีค่าใช้จ่ายเดินทางเพื่องานราชการ	-	บาท
4. บัญชีค่าวัสดุ ค่าใช้สอย และค่าสาธารณูปโภค	-	บาท
5. บัญชีค่าใช้จ่ายเงินอุดหนุน	90,000.00	บาท
- เงินอุดหนุนค่าบริการวิชาการสถาบันฯ	90,000.00	
- เงินอุดหนุนกองทุนสวัสดิการพนักงาน	-	
- เงินอุดหนุนกองทุนเพื่อการศึกษา/พัฒนาบุคลากร	-	
6. บัญชีค่าวิจัยและพัฒนาผลงานทางวิชาการ	515,000.00	บาท
<b>รวมงบประมาณประจำโครงการทั้งสิ้น</b>	<b>1,000,000.00</b>	<b>บาท</b>

ค่าใช้จ่ายในแต่ละบัญชีสามารถปรับเปลี่ยนข้ามบัญชีเพิ่มขึ้นได้ไม่เกินร้อยละ 20 ของงบประมาณในบัญชีเดิม ซึ่งในการปรับเปลี่ยนต้องได้รับการอนุมัติโดยเลขาธิการ หรือ ผู้ที่เลขาธิการมอบหมาย

ในกรณีที่มีการเปลี่ยนแปลงข้อตกลงสัญญาจ้างที่ปรึกษาในภายหลัง ซึ่งมีผลกระทบต่อค่าใช้จ่ายรายการดังกล่าวข้างต้น ให้พิจารณาปรับจำนวนลด/เพิ่มตามสัดส่วนและความเป็นจริง

ทั้งนี้ งบประมาณประจำโครงการจะใช้จ่ายได้ไม่เกิน 1,000,000.00 บาท

ประกาศ ณ วันที่ 8 กุมภาพันธ์ 2565

(นายวิฑูรย์ ชัยภาคภูมิ)

รองเลขาธิการสถาบันพระปกเกล้า ปฏิบัติการแทน  
เลขาธิการสถาบันพระปกเกล้า

ใบคำขออนุมัติงบประมาณ  
สถาบันพระปกเกล้า  
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565

พันธกิจ	1.ศึกษาวิจัยทางวิชาการเพื่อสร้างองค์ความรู้และเสนอแนะการแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับการพัฒนาการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอย่างเป็นระบบ
ยุทธศาสตร์	St7. การพัฒนานวัตกรรมเพื่อประชาธิปไตย
เป้าประสงค์	G1-1 เพื่อให้สถาบันมีองค์ความรู้เรื่องประชาธิปไตย ธรรมชาติ และสันติวิธีที่ทันสมัย และทันต่อการเปลี่ยนแปลง
กลยุทธ์	S1-1/1.1 สร้างองค์ความรู้ใหม่เพื่อการพัฒนาประชาธิปไตย ธรรมชาติ และ สันติวิธี
เป้าหมายหลัก	5.สาธารณชน
เป้าหมายรอง	4.บริการวิชาการ
โครงการ/งาน	ต้นแบบนวัตกรรมเพื่อเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชนในการสร้างสังคมที่เอื้อต่อการใช้ชีวิต
ระยะเวลา	01 กันยายน 2564 - 31 ธันวาคม 2565
หน่วยงาน	สำนักนวัตกรรมการเพื่อประชาธิปไตย
ผู้รับผิดชอบ	ดร.สตีล ธนาธิโชติ, ภูริภัทร์ เครือพันธ์, ชวัญข้าว คงเดชา, สุนิสา แก้วทอง
งบประมาณ	1,000,000.00 บาท

ต้นฉบับ  
นายวิวัฒน์ ชัยภาคภูมิ  
รองเลขาธิการสถาบันพระปกเกล้า

1. คำอธิบายโครงการโดยสังเขป : อธิบายหลักการและเหตุผลโดยสังเขป

สุขภาวะของประชาชนไทยไม่ได้จำกัดเพียงแต่ปัจจัยทางชีวภาพแต่รวมถึงปัจจัยทางด้านพฤติกรรมและวิถีชีวิต และพบว่าปัจจุบันโดยเฉพาะในเมืองมีความเป็นปัจเจกชนสูง ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อวงกว้าง ไม่ว่าจะเป็นความเข้มแข็งในภาคประชาชน สำนักความเป็นพลเมือง หรือโดยเฉพาะในประเด็นเรื่องการมีส่วนร่วมทางการเมืองของประชาชน จากการศึกษาพบว่าหนึ่งในวิธีการกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงจูงใจของประชาชนได้คือการทำให้นื่องานนั้น มีรูปแบบของความเป็นเกม กระบวนการทำเป็นเกม (Gamification) จึงได้เสนอขึ้นเพื่อเปลี่ยนแปลงประเด็นทางสังคมให้ง่ายต่อการเข้าถึงและมีความสนุกสนาน และประยุกต์เข้ากับเทคโนโลยีปัจจุบัน

การพัฒนาประชาธิปไตยเล็งเห็นถึงความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรมเพื่อเป็นเครื่องมือหรือสื่อกลางในการสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมโดยการมีส่วนร่วมของประชาชน มีการนำเอากระบวนการเกม (Gamification) เข้ามาปรับใช้และพัฒนานวัตกรรมที่ช่วยเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชนทั้งในระดับประเทศและระดับท้องถิ่น

2. วัตถุประสงค์ของโครงการ

วัตถุประสงค์ของโครงการ : อธิบายว่าโครงการมีวัตถุประสงค์อะไร

1. เพื่อค้นหานวัตกรรมที่เป็นช่องทางที่ส่งเสริมให้ประชาชนสามารถเข้าถึงการมีส่วนร่วมในการพัฒนา แก้ไข และส่งเสริมสังคมที่เอื้อต่อการใช้ชีวิต โดยทดสอบประเด็นเรื่องพื้นที่สาธารณะเป็นสำคัญ
2. เพื่อใช้กระบวนการ (Gamification) มาประยุกต์ใช้กับการพัฒนา แก้ไข ในประเด็นพื้นที่สาธารณะ เพื่อเสริมสร้างความสนใจและความสนใจและความตระหนักของประชาชน
3. เพื่อสร้างเครื่องมือที่จับต้องได้ และรวบรวมข้อมูลปัญหาสาธารณะในประเด็นพื้นที่สาธารณะของเมืองที่ได้จากภาคประชาชน ซึ่งจะนำไปสู่การแก้ไขปัญหา และเสริมสร้างสังคมที่เอื้อต่อการใช้ชีวิต โดยความร่วมมือจากทั้งภาคประชาชน และภาครัฐ
4. เพื่อสร้างพื้นที่ทางสังคมในรูปแบบใหม่ สนับสนุนให้เกิดนักสื่อสารสุขภาวะ ผู้นำการเปลี่ยนแปลงที่ร่วมขับเคลื่อนสังคมในรูปแบบที่สร้างสรรค์

### 3. ผลผลิตจากโครงการ/งาน

ผลผลิตที่ได้รับจากโครงการ : อธิบายว่าโครงการ/ได้ผลผลิตเป็นจำนวนและหน่วยนับ

- K4-1/1.2/1 จำนวนรูปแบบ/นวัตกรรมที่ใช้ในการสื่อสาร (นวัตกรรมเกม ) จำนวน 1 รูปแบบ
- K5-3/3.1/1 จำนวนองค์ความรู้เรื่องพัฒนาการประชาธิปไตยไทย (รายงานฉบับสมบูรณ์) จำนวน 1 เรื่อง

### 4. ทรัพยากรที่ใช้ในโครงการ/งาน

ลำดับ	ชื่อ	หน่วยงาน	ประเภทบุคลากร	จำนวนวัน/คนทำงาน
1	รศ.ดร.อรทัย ก๊กผล	สถาบันพระปกเกล้า	ที่ปรึกษา	120
2	นายวิหวัธ ชัยภาคภูมิ	สถาบันพระปกเกล้า	ที่ปรึกษา	120
3	ดร.สติธร ธนานิธิโชติ	สนป.	หัวหน้าโครงการ	270
4	นายภูริภัทร์ เครื่องพรรัตน์	สนป.	นักวิชาการ	300
5	นางสาวขวัญข้าว คงเดชา	สนป.	นักวิชาการ	300
6	นางสาวสุนิสา แก้วทอง	สนป.	พนักงานฝึกอบรม และบริหารโครงการ	320

ต้นฉบับ

งบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ 2565

ต้นแบบนวัตกรรมเพื่อเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชนในการสร้างสังคมที่เอื้อต่อการมีสุขภาพะ

สำนักนวัตกรรมเพื่อประชาธิปไตย

รหัส	ชื่อบัญชี	คำอธิบาย	งบประมาณ 2565
รวมงบประมาณ โครงการ / งาน			1,000,000.00
ค่าใช้จ่ายดำเนินการ			
บัญชีค่าวัสดุ ค่าใช้สอย และค่าสาธารณูปโภค			395,000.00
ค่าใช้จ่ายเงินอุดหนุน			
บัญชีค่าใช้จ่ายเงินอุดหนุน			90,000.00
ค่าใช้จ่ายอื่น			
บัญชีค่าวิจัยและพัฒนาผลงานทางวิชาการ			515,000.00

ต้นฉบับ



นายวิฑูรย์ ชัยภาคภูมิ  
รองเลขาธิการสถาบันพระปกเกล้า

บัญชีค่าวัสดุ ค่าใช้สอย และค่าสาธารณูปโภค		395,000.00
4312 ค่าตรวจสอบบัญชี		30,000.00
4999 ค่าจ้างเหมาบริการ อื่นๆ	ค่าพัฒนาระบบนวัตกรรมเกมเพื่อประชาธิปไตย และบำรุงรักษา	365,000.00
บัญชีค่าใช้จ่ายเงินอุดหนุน		90,000.00
5005 เงินอุดหนุนค่าบริการวิชาการเข้าบัญชีกองทุนเพื่อการพัฒนาและเผยแพร่ประชาธิปไตย( 10%)		90,000.00
บัญชีค่าวิจัยและพัฒนาผลงานทางวิชาการ		515,000.00
6001 ค่าตอบแทนนักวิจัย	ค่าตอบแทนหัวหน้าโครงการ, ค่าตอบแทนนักวิจัยสังคมศาสตร์ และ ค่าที่ปรึกษา	120,000.00
6002 ค่าตอบแทนผู้ช่วยนักวิจัย	ค่าตอบแทนผู้ประสานงานโครงการ 1 คน และ ค่าบริหารจัดการส่วนกลาง	60,000.00
6005 ค่าจ้างสำรวจ/เก็บ/รวบรวมข้อมูล-งานวิจัย	ค่าจ้างเหมาเก็บข้อมูลการเข้าใช้นวัตกรรมเกมและสำรวจผลเข้าถึง	335,000.00
รวม ค่าใช้จ่ายสุทธิ		1,000,000.00