สรุปผลการดำเนินงานตามแผนปฏิบัติการ

ของโรงงานไพ่ กรมสรรพสามิต ประจำปีงบประมาณ 2565

ลำดับที่	โครงการ	งบประมาณ (บาท)	ผลการดำเนินงาน
1	**โครงการพัฒนาสมรรถนะด้านการบริหารบุคลากรสู่การเป็นองค์กรดิจิทัล**	1,500,000	โครงการพัฒนาสมรรถนะด้านการบริหารบุคลากรมุ่งสู่การเป็นองค์กรดิจิทัล ส่วนพัสดุและอาคารสถานที่ดำเนินการแต่งตั้งคณะกรรมการ และประธานคณะกรรมการฯ และออกหนังสือเชิญที่ปรึกษา เมื่อวันที่ 21 เมษายน 2565 แล้ว โดยที่ปรึกษาฯ ได้ยื่นเอกสารข้อเสนอโครงการเพื่อจัดทำเสนอราคาเรียบร้อยแล้ว และอยู่ระหว่างประธานกรรมการโรงงานไพ่พิจารณาลงนามในสัญญาจ้างที่ปรึกษา ทั้งนี้ โครงการดังกล่าวจึดำเนินการต่อเนื่องในปีงบประมาณ 2566 <u>ปัญหา/อุปสรรค</u> : ไม่มี <u>แนวทางการแก้ไขปัญหา/ข้อเสนอแนะ</u> : ไม่มี
2.	**โครงการดูงานการบริหารจัดการความรู้ของภาครัฐ รัฐวิสาหกิจและเอกชน**	-	โครงการดูงานการบริหารจัดการความรู้ของภาครัฐ รัฐวิสาหกิจและเอกชน โดยคณะผู้บริหารและพนักงานโรงงานไพ่ ได้เข้ารับการศึกษาดูงาน ณ องค์การส่งเสริมกิจการโคนมฯ เมื่อวันจันทร์ที่ 4 กรกฎาคม 2565 และเข้ารับการศึกษาดูงาน ณ ธนาคารอาคารสงเคราะห์ ในวันอังคารที่ 23 สิงหาคม 2565 ประกอบด้วย ด้านการบริหารทุนมนุษย์ (HCM) และด้านการบริหารจัดการองค์ความรู้และนวัตกรรม (KM&IM) โดยผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ (ZOOM) เพื่อเป็นมาตรการความปลอดภัยป้องกันการแพร่เชื้อไวรัสโคโรน่า 19 ของพนักงานทั้ง 2 หน่วยงาน ทั้งนี้ มีการจัดทำสรุปรายงานผลการศึกษาดูงานด้านการจัดการความรู้และนวัตกรรม (KM&IM) เสนอผู้อำนวยการทราบแล้ว <u>ปัญหา/อุปสรรค</u> : สถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรน่า 19 ทำให้ไม่สามารถขอเข้าศึกษาดูงานเป็นหมู่คณะได้ เนื่องจากมีมาตรการไม่อนุญาตให้บุคคลภายนอนเข้าชมสถานที่ <u>แนวทางการแก้ไขปัญหา/ข้อเสนอแนะ</u>: ประสานงานกับหน่วยงานที่ขอเข้าศึกษาดูงานเปลี่ยนแปลงรูปแบบการศึกษาดูงาน โดยใช้วิธีการศึกษาดูงานผ่านระบบ ZOOM ซึ่งก็ทำให้พนักงานที่ศึกษาดูงานผ่านระบบ ZOOM ได้รับความรู้

ลำดับที่	โครงการ	งบประมาณ (บาท)	ผลการดำเนินงาน
3.	**โครงการคลังองค์ความรู้โรงงานไพ่**	10,000	โครงการคลังองค์ความรู้โรงงานไพ่ คณะทำงานการบริหารจัดการความรู้และนวัตกรรม (KM&IM) ในการประชุม ครั้งที่ ๓/๒๕๖๕ เมื่อวันอังคารที่ ๒๖ เมษายน ๒๕๖๕ ร่วมกันพิจารณาตัดสินผลประกวดแข่งขันผลงานองค์ความรู้โรงงานไพ่ประจำปี ๒๕๖๕ ตามหลักเกณฑ์การพิจารณาให้คะแนนที่กำหนดโดยผู้ส่งผลงานประกวด (แบบทีม ส่วน/ฝ่าย) ที่ได้รับรางวัลคลังองค์ความรู้ มีจำนวน ๔ รางวัล รวมมูลค่า ๑๐,๐๐๐ บาท ประกอบด้วย ๑. ส่วนผลิตสิ่งพิมพ์ ๒. ส่วนผลิตไพ่ตัวเล็ก ๓. ส่วนผลิตไพ่ป๊อก และ ๔. ส่วนพัฒนาธุรกิจและการตลาด โดยมีการจัดทำประกาศผลการประกวดแข่งขันผลงานคลังองค์ความรู้โรงงานไพ่ ประจำปี ๒๕๖๕ ลงนามวันที่ ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๕ แล้ว และมีการจัดงานมอบรางวัลคลังองค์ความรู้โรงงานไพ่ เมื่อวันที่ ๓๐ สิงหาคม ๒๕๖๕ และจัดทำรายงานสรุปผลการดำเนินโครงการ/กิจกรรม เรียบร้อยแล้ว <u>ปัญหา/อุปสรรค</u> : ไม่มี <u>แนวทางการแก้ไขปัญหา/ข้อเสนอแนะ</u>: ไม่มี
4.	**โครงการเผยแพร่องค์ความรู้ (KM) ทางระบบอิเล็กทรอนิกส์**	-	ในปี ๒๕๖๕ ดำเนินการตามแผน คือเผยแพร่องค์ความรู้ <u>ผ่านบอร์ดประชาสัมพันธ์</u> ดังนี้ - ไตรมาส ๑ ฝ่ายอำนวยการ จัดทำเรื่อง การเบิกค่ารักษาพยาบาล ๒๕๖๕ - ไตรมาส ๒ ฝ่ายโรงพิมพ์ จัดทำเรื่อง วิธีปฏิบัติงานและการปั้มได-คัท แสตมป์เครื่องดื่มชนิดป้อนม้วน - ไตรมาส ๓ ฝ่ายผลิตไพ่ จัดทำเรื่อง การปรับตั้งรอบจังหวะการทำงานเครื่องตัดไพ่ป๊อก Rollem๑ - ไตรมาส ๔ ฝ่ายตรวจสอบภายใน จัดทำเรื่อง การตรวจสอบภายใน <u>ปัญหา/อุปสรรค</u> : ไม่มี <u>แนวทางการแก้ไขปัญหา/ข้อเสนอแนะ</u>: ไม่มี

ลำดับที่	โครงการ	งบประมาณ (บาท)	ผลการดำเนินงาน
5.	**โครงการกล่องไอเดียสู่การสร้างนวัตกรรมการทำงาน (Ideas Box)**	-	ในปี 2565 คณะทำงานการบริหารจัดการความรู้และนวัตกรรม (KM&IM) ในการประชุมครั้งที่ 4/2565 เมื่อวันศุกร์ที่ 19 สิงหาคม 2565 เห็นชอบให้จัดเก็บข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนานวัตกรรมองค์กรหรือไอเดียนำไปสู่การสร้างนวัตกรรมองค์กร (Ideas Box) ไว้เป็นฐานข้อมูลนำไปสู่การสร้างนวัตกรรมองค์กร ดังนั้น จึงไม่มีการประกาศรายชื่อแก่ผู้ได้รับคัดเลือกไอเดียที่สามารถนำไอเดียไปพัฒนาสู่การสร้างนวัตกรรมองค์กร ดังนั้น จึงไม่มีการประกาศรายชื่อแก่ผู้ได้รับคัดเลือกไอเดียดีเด่นที่สามารถนำไอเดียไปพัฒนาสู่การสร้างนวัตกรรมองค์กร แต่เป็นการดำเนินการอย่างต่อเนื่องโดยนำข้อมูลข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นจัดเก็บไว้เป็นฐานข้อมูลตามหมวดหมู่ เพื่อใช้ในการพัฒนานวัตกรรมองค์กรต่อไป - จัดทำรายงานสรุปผลการดำเนินโครงการ/กิจกรรม เสนอผู้อำนวยการทราบเรียบร้อยแล้ว <u>ปัญหา/อุปสรรค</u> : ไม่มี <u>แนวทางการแก้ไขปัญหา/ข้อเสนอแนะ</u>: ไม่มี
6.	**โครงการความร่วมมือเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์สิ่งพิมพ์ และวัสดุพิมพ์ ประจำปีงบประมาณ 2565 – 2566**	600,000	- ลงนามบันทึกข้อตกลงร่วมกัน (MOU) ระหว่างโรงงานไพ่ กับโรงพิมพ์ธนบัตร และโรงงานไพ่กับจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ภาควิชาเทคโนโลยีทางภาพและการพิมพ์) เรียบร้อยแล้ว - ดำเนินการกิจกรรมตามวัตถุประสงค์โครงการฯ ในการพัฒนาบุคลากร พัฒนาวัสดุการพิมพ์และพัฒนาผลิตภัณฑ์ และมีการสรุปผลการดำเนินงานประจำปี เทียบเป้าหมาย ปัญหา/อุปสรรคและแนวทางการพัฒนา ในปีงบประมาณถัดไปแล้ว - อยู่ระหว่างการทบทวนรายละเอียดโครงการพร้อมจัดทำร่างบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ (ร่วมกัน) สำหรับการดำเนินงานประจำปี 2566 ทั้งนี้ โครงการฯ เป็นโครงการต่อเนื่องในปีงบประมาณ 2566 ต่อไป <u>ปัญหา/อุปสรรค</u> : ไม่มี <u>แนวทางการแก้ไขปัญหา/ข้อเสนอแนะ</u>: ไม่มี

ลำดับที่	โครงการ	งบประมาณ (บาท)	ผลการดำเนินงาน
7.	**โครงการสัมมนา ประจำปี 2565**	1,200,000	- จัดงานสัมมนาพนักงาน ประจำปี 2565 เมื่อวันที่ 21 – 23 กรกฎาคม 2565 ณ จังหวัดกาญจนบุรี - จัดทำรายงานสรุปผลการดำเนินโครงการพร้อมสรุปแบบประเมินผลการปฏิบัติงาน โครงการ/กิจกรรม นำเสนอผู้อำนวยการทราบเรียบร้อยแล้ว <u>ปัญหา/อุปสรรค</u> : ไม่มี <u>แนวทางการแก้ไขปัญหา/ข้อเสนอแนะ</u>: ไม่มี
8.	**โครงการพัฒนาประสิทธิภาพงานฝึกอบรม**	2,200,000	- แผนการฝึกอบรมของพนักงานโรงงานไพ่ ประจำปีงบประมาณ 2565 มีหลักสูตรฝึกอบรม รวมจำนวน 82 หลักสูตร **ภาพรวม การอบรมปีงบประมาณ 2565** - เสร็จสิ้นการอบรม จำนวน 62 หลักสูตร - รอเข้ารับการอบรมตามกำหนด จำนวน 0 หลักสูตร - อยู่ระหว่างจัดหาสถานที่/รอกำหนดวันอบรม จำนวน 0 หลักสูตร - ปรับแผนฝึกอบรม เลื่อนการอบรมไปปี 2566 จำนวน 18 หลักสูตร - ยกเลิกหลักสูตร จำนวน 2 หลักสูตร <u>ปัญหา/อุปสรรค :</u> เกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดเชื้อไวรัสโคโรน่า (COVID-19) <u>แนวทางการแก้ไขปัญหา/ข้อเสนอแนะ</u>: ประสานหน่วยงานที่จัดอบรม เปลี่ยนรูปแบบการอบรมเป็นการอบรมแบบออนไลน์เป็นหลัก ทั้งนี้ไม่สามารถจัดอบรมภายใน (In-house) ได้เพื่อเป็นการปฏิบัติตามมาตรการป้องกันฯ

ลำดับที่	โครงการ	งบประมาณ (บาท)	ผลการดำเนินงาน
9.	**โครงการเสริมสร้างบุคลิกภาพของพนักงานโรงงานไพ่**	800,000	- คณะกรรมการพิจารณาผลการประกวดอิเล็กทรอนิกส์ ในการประชุมเมื่อวันที่ 30 มิถุนายน 2565 มีมติเห็นควรให้ยกเลิกการประกวดโครงการฯ ด้วยวิธีประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ (e-bidding) เนื่องจากมีผู้ยื่นข้อเสนอรายเดียว คือ - คณะกรรมการกำหนดร่างขอบเขตงาน (TOR) และการจัดทำราคากลางสำหรับการประกวดราคาจ้างโครงการเสริมสร้างบุคลิกภาพของพนักงานโรงงานไพ่ ด้วยวิธีประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ (e-bidding) วันพฤหัสบดีที่ 15 กันยายน 2565 พิจารณาทบทวนร่างขอบเขตงาน (TOR) แล้ว - ดำเนินการตามกระบวนการจัดซื้อจัดจ้างพัสดุฯ ด้วยวิธีประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ (e-bidding) อยู่ระหว่างพิจารณาราคากลาง <u>ผลการดำเนินการ</u> : ทบทวนและดำเนินการต่อเนื่องในปีงบประมาณ 2566 <u>ปัญหา/อุปสรรค :</u> โครงการดังกล่าวใช้วิธีประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ (e-bidding) ทำให้มีผู้มายื่นข้อเสนอรายเดียว คณะกรรมการพิจารณาผล มีมติยกเลิกและเริ่มดำเนินการตามขั้นตอนพัสดุใหม่ <u>แนวทางการแก้ไขปัญหา/ข้อเสนอแนะ</u>: หารือคณะกรรมการเปลี่ยนจากวิธีประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ (e-bidding) เป็นวิธีการคัดเลือกแทน
10.	**โครงการเสริมสร้างค่านิยมและวัฒนธรรมองค์กร**	10,000	- ทบทวนแผนเสริมสร้างค่านิยม และวัฒนธรรมองค์กร เสนอผู้อำนวยการพิจารณาอนุมัติ เมื่อวันที่ 10 พฤษภาคม 2565 โดยมีการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ให้ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมและค่านิยมองค์กร โดยการจัดทำแผ่นป้ายประชาสัมพันธ์ - พนักงานตอบแบบสำรวจ เรื่อง การรับรู้และเข้าใจค่านิยมและวัฒนธรรมองค์กร (CARDS) แล้ว และจัดทำรายงานสรุปผลการดำเนินงานโครงการฯ และนำเสนอคณะผู้บริหารทราบเรียบร้อยแล้ว <u>ปัญหา/อุปสรรค :</u> ไม่มี <u>แนวทางการแก้ไขปัญหา/ข้อเสนอแนะ</u>: ไม่มี

ลำดับที่	โครงการ	งบประมาณ (บาท)	ผลการดำเนินงาน
11.	โครงการระบบการลา และสลิปเงินเดือน Online	-	- ดำเนินการจัดทำฐานข้อมูลเงินเดือนในแต่ละเดือน และการคิดคำนวณภาษี ผ่านระบบ ByteHR โดยการเปรียบเทียบข้อมูลเงินเดือน, ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา กับข้อมูลจากระบบ AX พบว่ามีการออกรายงานข้อมูลได้อย่างถูกต้องแล้ว - จัดทำรายงานสรุปผลการดำเนินงานโครงการฯ และนำเสนอคณะผู้บริหารทราบเรียบร้อยแล้ว <u>ผลการดำเนินการ</u> : เป็นไปตามแผนฯ <u>ปัญหา/อุปสรรค :</u> ระบบ ByteHR เป็นระบบใหม่เจ้าหน้าที่ขาดความรู้และความเข้าใจในการใช้งานระบบ <u>แนวทางการแก้ไขปัญหา/ข้อเสนอแนะ</u>: เจ้าของระบบจัดอบรมการใช้งานให้กับผู้ใช้งาน

หมายเหตุ : โครงการที่ 2 – 5 มีงบประมาณตามแผนการจัดการความรู้และนวัตกรรม จำนวน 100,000 บาท