



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ กลุ่มงานพัฒนาองค์กรและขับเคลื่อนกำลังคน โทร. ๐ ๒๕๒๑ ๖๕๕๐ ต่อ ๓๐๓

ที่ สธ ๐๔๓๕.๐๒/ ๓๓/๗

วันที่ ๒๗/ เมษายน ๒๕๖๖

เรื่อง ขอส่งรายงานผลการเข้าร่วมอบรม DPHI Coach Incubation ๒๐๒๓ และขอเชิญบุคลากรเข้าร่วม
โครงการสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้าน Design Thinking ของกรมควบคุมโรคด้านนวัตกรรม

เรียน ผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาสุขภาพระเทศเมือง

ตามหนังสือกองนวัตกรรมการและวิจัย กรมควบคุมโรค ที่ สธ ๐๔๔๓.๒/ว๔๑๗ ลงวันที่ ๑๕ พฤศจิกายน ๒๕๖๕ เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ยืนยันการเข้าร่วม DPHI Coach Incubation ๒๐๒๓ และขอเชิญบุคลากรเข้าร่วมโครงการสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้าน Design Thinking ของกรมควบคุมโรคด้านนวัตกรรม ระหว่างวันที่ ๑๓ - ๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๕ ณ อาคาร เอฟวายไอ เซ็นเตอร์ ถนนพระราม ๔ แขวง คลองเตย เขตคลองเตย กรุงเทพมหานคร นั้น

ในการนี้ สถาบันพัฒนาสุขภาพระเทศเมือง ได้อนุมัติส่งบุคลากรเข้าร่วมการอบรมตามวันและเวลาดังกล่าว ผู้เข้ารับการอบรมได้จัดทำรายงานผลการเข้าฝึกอบรมเรียบร้อยแล้ว กลุ่มงานพัฒนาองค์กรและขับเคลื่อนกำลังคน ขอส่งรายงานผลการเข้าร่วมฝึกอบรม/ประชุม/สัมมนา เพื่อเป็นข้อมูลในการรายงานผลการดำเนินงานพัฒนาศักยภาพบุคลากร ปีงบประมาณ ๒๕๖๖ (รอบ ๖ เดือนแรก) และเผยแพร่ลงเว็บไซต์ของสถาบันพัฒนาสุขภาพระเทศเมืองต่อไป รายละเอียดตามแนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติให้ดำเนินการต่อไปด้วย จะเป็นพระคุณ

(นางสาวเกศรา โชคนำชัยสิริ)

นักวิชาการสาธารณสุขชำนาญการพิเศษ
หัวหน้ากลุ่มงานพัฒนาองค์กรและขับเคลื่อนกำลังคน

(นายเกษม เวชสุทธานนท์)

ผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาสุขภาพระเทศเมือง

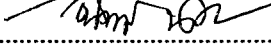
แบบฟอร์มรายงานผลการเข้ารับการฝึกอบรม / ประชุม / สัมมนา
สถาบันพัฒนาสุขภาวะเขตเมือง

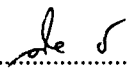
ข้าพเจ้า นางสาวชนันท์ นามสกุล นาครัตน์ กลุ่มงานพัฒนาวิจัย นวัตกรรมและความรอบรู้ด้านสุขภาพ ได้รับอนุมัติเข้ารับการอบรม เรื่อง DPHI Coach Incubation ๒๐๒๓ ภายใต้โครงการสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้าน Design Thinking ของกรมควบคุมโรคด้านนวัตกรรม ระหว่างวันที่ ๑๓-๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๕ รวมระยะเวลา ๓ วัน ณ อาคาร เอฟวายไอ เซ็นเตอร์ ถนนพระราม ๔ เขตคลองเตย กรุงเทพมหานคร หน่วยงานผู้จัดการประชุม กองนวัตกรรมและวิจัย กรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข
งบประมาณที่ใช้จ่ายในการประชุม จำนวนรวม ๓๙๐ บาท (สามร้อยเก้าสิบบาทถ้วน)
สรุปสาระสำคัญการฝึกอบรม / ประชุม / สัมมนา

ในการเข้าร่วมอบรมเรื่องเครื่องมือ Design Thinking ประกอบด้วย ๖ ทักษะ ได้แก่

๑. Empathize เป็นการเข้าใจปัญหาของกลุ่มเป้าหมาย (User) ด้วยการทำให้ตัวเรามีประสบการณ์เดียวกับกลุ่มเป้าหมาย การสังเกตพฤติกรรมและการใช้ชีวิตโดยไม่มีการตัดสินใดและการมีปฏิสัมพันธ์ พูดคุยและถามว่า ทำไม
๒. Define เป็นการทำให้ปัญหาเกิดความกระจ่างและเลือกสนใจปัญหาที่สำคัญ โดยเลือกจากกลุ่มผู้ใช้ (User) ความต้องการที่แท้จริง (Need) และอารมณ์/ความรู้สึก (Insight) เน้นการเขียนที่ใช้คำกริยา และเมื่อลงมือทำให้เราค้นหา Say/Do/Think/Feel
๓. Ideate การใช้เครื่องมือ Yes! And... เป็นการเสนอความคิดต่อยอดของทีมเพื่อค้นหาความคิด Constraint Tool เป็นการสมมติเหตุการณ์แล้วคิดวิธีการแก้ และ Analog tool การเลือกสถานที่แล้ว ค้นหาการทำงานที่เป็นการแก้ปัญหาเพื่อใครและทำอะไร
๔. Prototype and Test เป็นการลงมือทำจริงด้วยการวาด การจำลองสร้างแบบและการแสดงบทบาทสมมติกับผู้ใช้จริง หลังจากนั้นนำไปทดสอบกับกลุ่มผู้ใช้งานจริงเพื่อนำข้อมูลกลับมาปรับแก้ไขให้ตรงตามความต้องการจริงๆ
๕. Business Case เป็นการนำการค้นหาค้นหาปัญหาวางแผนเพื่อการนำเสนอให้เกิดการลงทุนโดยคำนึง Burning need, Risk Management and Reduction, Growth, Social and Emotional Desired รวมทั้งการฝึกการนำเสนองานให้มีมูลค่าและน่าสนใจ
๖. Storytelling Pitching เป็นการเข้าใจปัญหาและต้องการนำเสนอโครงการการแก้ไขปัญหานั้นที่น่าสนใจ ผ่านการเล่าเรื่องราว เน้นย้ำประเด็นที่ต้องการสื่อถึงให้เห็นถึงตัวละคร ความขัดแย้ง จุดเปลี่ยนของการแก้ปัญหาและผลลัพธ์ รวมทั้งการนำเสนอโครงการผ่านวิจนภาษาและอวิจนภาษา

ประโยชน์ที่ได้รับและนำมาประยุกต์ใช้ในหน่วยงาน คือ การเรียนรู้เข้าใจปัญหาของหน่วยงานเพื่อหาทางแก้ปัญหาที่ตรงกับความต้องการ ความรุนแรงและแนวโน้มความเป็นไปได้ การรู้จักการนำไปพูดคุย ทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายของงานนั้น รวมทั้ง เทคนิคการนำเสนองานในแบบฉบับคนรุ่นใหม่ที่น่าสนใจ ดูดีมีประสิทธิภาพจะส่งให้งานนั้นมีคุณค่าด้วย รวมทั้งเป็นการเสริมพลังของงานให้ดูมีคุณค่า ควรค่าแก่การลงทุน การทำงานชิ้นนั้นให้สำเร็จโดยผ่านความเห็นชอบจากผู้บริหาร

ลงชื่อ..........ผู้เข้ารับการฝึกอบรม/ศึกษาดูงาน
(นางสาวชนันท์ นาครัตน์)

ลงชื่อ..........หัวหน้ากลุ่มงาน
(นางเตือนใจ ชีวเกียรติยิ่งยง)

นักวิชาการสาธารณสุขชำนาญการพิเศษ



แบบฟอร์มรายงานผลการเข้ารับการฝึกอบรม / ประชุม / สัมมนา
สถาบันพัฒนาสุขภาพระดับจังหวัด

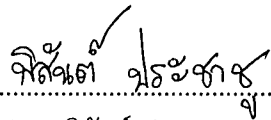
ข้าพเจ้า นายพิสันต์ นามสกุล ประชาชู กลุ่มงานพัฒนาสุขภาพวัยเรียน วัยรุ่น และสถานศึกษา ได้รับอนุมัติเข้ารับการอบรม เรื่อง DPHI Coach Incubation ๒๐๒๓ ระหว่างวันที่ ๑๓-๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๕ รวมระยะเวลา ๓ วัน ณ อาคาร เอฟวายไอ เซ็นเตอร์ ถนนพระราม ๔ เขตคลองเตย กรุงเทพมหานคร หน่วยงานผู้จัดการประชุม กองนวัตกรรมและวิจัย กรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข งบประมาณที่ใช้จ่ายในการประชุม จำนวนรวม ๓๘๐ บาท (สามร้อยเก้าสิบบาทถ้วน)


สรุปสาระสำคัญการฝึกอบรม / ประชุม / สัมมนา

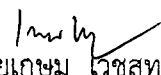
ในการเข้าร่วมอบรมเรื่องเครื่องมือ Design Thinking ประกอบด้วย ๖ ทักษะ ได้แก่

๑. Empathize ขั้นแรกต้องทำความเข้าใจกับปัญหาให้ถ่องแท้ในทุกมุมมองเสียก่อน ตลอดจนเข้าใจผู้ใช้กลุ่มเป้าหมาย หรือเข้าใจในสิ่งที่เราต้องการแก้ไขนี้เพื่อหาหนทางที่เหมาะสมและดีที่สุดให้ได้ การเข้าใจคำถามอาจเริ่มตั้งด้วยการตั้งคำถาม สร้างสมมติฐาน กระตุ้นให้เกิดการใช้ความคิดที่นำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ที่ดีได้ ตลอดจนวิเคราะห์ปัญหาให้ถ่องแท้ เพื่อหาแนวทางที่ชัดเจนให้ได้ การเข้าใจในปัญหาอย่างลึกซึ้งซึ่งถูกต้องนั้นจะนำไปสู่การแก้ปัญหาที่ตรงประเด็นและได้ผลลัพธ์ที่ยั่งยืน
๒. Define เมื่อเรารู้ถึงข้อมูลปัญหาที่ชัดเจน ตลอดจนวิเคราะห์อย่างรอบด้านแล้ว ให้นำเอาข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์เพื่อที่จะคัดกรองให้เป็นปัญหาที่แท้จริง กำหนดหรือบ่งชี้ปัญหาอย่างชัดเจน เพื่อที่จะเป็นแนวทางในการปฏิบัติการต่อไป รวมถึงมีแก่นยึดในการแก้ไขปัญหาย่างมีทิศทาง
๓. Ideate การใช้เครื่องมือ Yes! And... การระดมความคิดนี้คือการนำเสนอแนวความคิดตลอดจนแนวทางการแก้ไขปัญหาในรูปแบบต่าง ๆ อย่างไม่มีกรอบจำกัด ควรระดมความคิดในหลากหลายมุมมอง หลากหลายวิธีการ ออกมาให้มากที่สุด เพื่อที่จะเป็นฐานข้อมูลในการที่เราจะนำไปประเมินผลเพื่อสรุปเป็นความคิดที่ดีที่สุดสำหรับการแก้ไขปัญหานั้น ๆ ซึ่งอาจไม่จำเป็นต้องเกิดจากความคิดเดียว หรือเลือกความคิดเดียว แต่เป็นการผสมผสานหลากหลายความคิดให้ออกมาเป็นแนวทางสุดท้ายที่ชัดเจนก็ได้ การระดมความคิดนี้ยังช่วยให้เรามองปัญหาได้อย่างรอบด้านและละเอียดขึ้นด้วย รวมถึงหาวิธีการแก้ปัญหาได้อย่างรอบคอบได้ด้วยเช่นกัน
๔. Prototype หากเป็นเรื่องการออกแบบผลิตภัณฑ์หรือนวัตกรรมขั้น Prototype นี้ก็คือการสร้างต้นแบบเพื่อทดสอบจริงก่อนที่จะนำไปผลิตจริง สำหรับในด้านอื่น ๆ ขั้นนี้ก็คือการลงมือปฏิบัติหรือทดลองทำจริงตามแนวทางที่ได้เลือกแล้ว ตลอดจนสร้างต้นแบบของปฏิบัติการที่เราต้องการจะนำไปใช้จริง and Test ทดลองนำต้นแบบหรือข้อสรุปที่จะนำไปใช้จริงมาปฏิบัติก่อน เพื่อทดสอบประสิทธิภาพ ตลอดจนประเมินผล เสร็จแล้วก็นำเอาปัญหาหรือข้อดีข้อเสียที่เกิดขึ้นเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข ก่อนนำไปใช้จริงอีกครั้งนั่นเอง
๕. Business Case เป็นการนำการค้นหาคำถามวางแผนเพื่อการนำเสนอให้เกิดการลงทุนโดยคำนึง Burning need, Risk Management and Reduction, Growth, Social and Emotional Desired รวมทั้งการฝึกการนำเสนองานให้มีมูลค่าและน่าสนใจ
๖. Storytelling Pitching เป็นการเข้าใจปัญหาและต้องการนำเสนอโครงการการแก้ไขปัญหานั้นให้น่าสนใจผ่านการเล่าเรื่องราว เน้นย้ำประเด็นที่ต้องการสื่อถึงให้เห็นถึงตัวละคร ความขัดแย้ง จุดเปลี่ยนของการแก้ปัญหาและผลลัพธ์

ประโยชน์ที่ได้รับและนำมาประยุกต์ใช้ในหน่วยงาน คือ การเรียนรู้กระบวนการคิดเพื่อแก้ไขปัญหาหรือโจทย์ให้ ถูกจุด ตลอดจนพัฒนาแนวคิดใหม่ๆ เพื่อแก้ไขปัญหาหรือโจทย์ที่ตั้งไว้ เพื่อที่จะหาวิธีทางที่ดีที่สุดและเหมาะสม ที่สุด การแก้ปัญหามุ่งเน้นพื้นฐานกระบวนการนี้จะเน้นยึดไปที่หลักของผู้ใช้/ผู้บริโภค (User-centered) เป็นหลัก โดยมีเจตนาในการสร้างผลลัพธ์ในอนาคตที่เป็นรูปธรรม เพื่อให้ตอบโจทย์ตลอดจนแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงเกิดนวัตกรรมใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์อีกด้วย

ลงชื่อ..... ผู้เข้ารับการฝึกอบรม/ศึกษาดูงาน
(นายพิสันต์ ประชาชู)
พยาบาลวิชาชีพปฏิบัติการ

ลงชื่อ..... หัวหน้ากลุ่มงาน
(นางสาววีรฉัตร จรัสฉิมพลีกุล)
พยาบาลวิชาชีพชำนาญการ


(นายเกษม เวชสุทธานนท์)
ผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาสุขภาพระเทศเมือง

แบบฟอร์มรายงานผลการเข้ารับการฝึกอบรม / ประชุม / สัมมนา
สถาบันพัฒนาสุขภาพเขตเมือง

ข้าพเจ้า นายวิทย์ นิลรัตน์ นักวิชาการคอมพิวเตอร์ปฏิบัติการ

กลุ่มงานพัฒนาองค์กรและขับเคลื่อนกำลังคน

ได้รับอนุมัติเข้ารับการฝึกอบรม / ประชุม / สัมมนา เรื่อง หลักสูตร Design Thinking

ระหว่างวันที่ ๑๓-๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๕ รวมระยะเวลา ๓ วัน ณ Vientiane - Naypyidaw ,ชั้น ๓ อาคาร ๒ FYI Center ถนนพระราม ๔ แขวงคลองเตย เขตคลองเตย กรุงเทพฯ

หน่วยงานผู้จัดฝึกอบรม / ประชุม / สัมมนา กองนวัตกรรมและวิจัย กรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข
งบประมาณที่ใช้จ่ายในการประชุม จำนวนรวม ๓๙๐ บาท (สามร้อยเก้าสิบบาทถ้วน)

สรุปสาระสำคัญการฝึกอบรม / ประชุม / สัมมนา

เรียนรู้จากตัวอย่าง ปัญหาการเป็นโรคโลหิตจาง อ่อนเพลีย เหนื่อยง่าย มีอาการเหม่อลอยบ่อย ตัวซีด เหลืองตาด้านในซีด ชาวแกมพูซาเกือบ ๕๐% ต้องทนทุกข์จากโลหิตจาง ซึ่งตอนแรกทำเป็นแท่งเหล็กแต่ ชาวแกมพูซาไม่มีใครเอาไปต้มกับอาหาร แต่หลังจากการทำกรบวนการ Design Thinking โดยใช้ EMPATHIZE ลงไปเข้าใจปัญหา การทำความเข้าใจ วิถีชีวิต ความเชื่อ ทำการเปลี่ยนเป็นปลาเหล็กโชคดี หรือ ปลาเหล็กนำโชค (Lucky Iron Fish) เพียงแคใส่ ปลาเหล็กนำโชคต้มในน้ำหรือแกงต่างๆ เป็นเวลาอย่างน้อย ๑๐ นาที จากนั้นสามารถนำออกมาได้ ต่อมาก็เติมน้ำมะนาวเล็กน้อย ซึ่งขั้นตอนนี้มีความสำคัญต่อการดูดซึมธาตุเหล็กมาก สุดท้ายก็นำปลาเหล็กไปล้างทำความสะอาดด้วยน้ำ และเก็บไว้เพื่อใช้ในการปรุงอาหารสำหรับมื้อต่อไป โดยชาวแกมพูซาใส่ในเมื่ออาหารทุกมื้อ เพียงแค่ ๙ เดือน ปรากฏว่าภาวะการขาดธาตุเหล็กในคนแกมพูซาตกลงถึง ๕๐% ช่วยให้คนแกมพูซา ๕๔,๘๐๐ คนรู้สึกสุขภาพดีและมีความสุขยิ่งขึ้น

Design Thinking ประกอบด้วย ๖ ทักษะ ได้แก่

๑. Empathize ความเข้าใจผู้อื่นอย่างมีความรู้สึกร่วมด้วยการทำให้ตัวเรามีประสบการณ์เดียวกับ User

๑. Immerse “การแสดงบทบาทเป็นผู้ใช้” เพื่อเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นขณะใช้บริการ
๒. Observe “สังเกต” กลุ่มผู้ใช้ที่เรากำลังสอบถาม ซึ่งมีลักษณะภายนอกบางอย่างที่เชื่อมโยงกับคำถามเชิงลึกได้ เช่น การแต่งกาย รูปร่าง เวลาที่เดินทางมา กิจกรรมที่ทำก่อนหน้า เพื่อนหรือครอบครัวที่มาด้วยกัน
๓. Engage “เข้าไปพูดคุยสอบถาม”

๒. Define เป็นการทำให้ปัญหาเกิดความกระจ่างและเลือกสนใจปัญหาที่สำคัญ

Point-of-view (POV)

การทำ Point-of-view ไม่ใช่เพียงการตัดลดหรือย่อให้เหลือประเด็นปัญหาที่สำคัญ ๑ ประเด็น แต่เป็นการคลี่คลายประเด็นปัญหาดังกล่าวออกมาในรูปของ “ความต้องการ และความรู้สึก” เพื่อสร้างไอเดียที่ตอบ Pain & Gain ของผู้ใช้ได้อย่างตรงจุด

๓. Ideate เป็นการเสนอความคิดต่อยอดของทีม เราออกแบบทางเลือกเพื่อเปลี่ยนจากการระบุปัญหาไปสู่การคิดสร้างสรรค์การแก้ไขปัญหาให้กับ users

๑. Yes... And... : การเปลี่ยน Mindset องค์กรเพื่อสร้างวัฒนธรรมที่ต่อยอดไอเดียซึ่งกันและกัน
๒. Constraint tool : การสร้างกฎเกณฑ์ที่มีความผิดปกติ
๓. Analogy Tool ใคร หรือสถานที่ใด ที่จะทำให้ user เรามีอารมณ์หรือความรู้สึกและสามารถทำในสิ่งที่เขาต้องการได้
๔. Selection tool : การเลือกหยิบไอเดียจากแต่ละเครื่องมือ

๔. Prototype and test การจำลองสร้างแบบและการแสดงบทบาทสมมติ

๑. คนนำเสนอ

ไม่ควรบรรยายสรรพคุณเยอะ บอกแค่เล็กน้อยว่าสิ่งนี้คืออะไร แล้วให้ user ลองใช้งานเลย ถ้า user งงก็แสดงว่า Prototype เราทำออกมาไม่ดี เก็บ Feedback แล้วไปทำใหม่ยังไม่สาย และที่สำคัญถามว่าเขาคิดอย่างไรหรือรู้สึกอย่างไรก็พอ อย่าไปตำหนิหรือตัดสินเขา

๒. คนสังเกตการณ์

สามารถใช้ Feedback Grid ในการ Reflection ได้ว่า

- อะไรคือสิ่งที่ user ชอบ
- อะไรคือสิ่งที่ user อยากเปลี่ยน
- อะไรคือไอเดียของเราที่โผล่มาตอนนั้น

๕. Business Case เป็นการนำการค้นหาคำถามมาวางแผนเพื่อนำเสนอให้มีคุณค่าและเกิดการลงทุน

๑. Product

๑.๑ Why > ทำไมลูกค้าต้องใช้ของเรา

๑.๒ What > Solution อะไรที่ดึงดูดลูกค้า

๒. Market

- MVS (Minimum Viable Segment) > ที่ไหนคือตลาดกลุ่มเล็กของเราที่เราจะสามารถครองตลาดนั้นได้ (อาจจะเป็นกลุ่มคนที่เรามองระยะ ๘ เดือน, ๑๒ เดือน)

- MVP (Minimum Viable Product) ของเราคืออะไร > อะไรคือ Feature หลักที่ทำให้ลูกค้าของเราต้องว่า

๓. Fit = Potential Products + Team Passion + Market Needs สินค้าและบริการที่ตอบโจทย์

ตลาด

๖. Storytelling for Pitching เป็นการเข้าใจปัญหาและต้องการนำเสนอโครงการ

การสร้าง Story ของแบรนด์หรือของสินค้าเรา บางทีอาจจะเป็นเรื่องที่เรามองข้าม แต่จริงๆแล้วแบรนด์จะแข็งแกร่งได้ถ้ามี Story

๑. ตัวละคร (Character action)/ User: เพื่อบอกว่าคนนั้นคือใคร เขาต้องการอะไร

๒. ความขัดแย้ง (Conflict): เป็นการเล่าว่า Pain Point เขาคืออะไร

๓. จุดเปลี่ยน (Climax): Solutions อะไรที่เขาได้และทำให้เขาชีวิตเปลี่ยน

๔. ผลลัพธ์ (Resolution: Reaction): หลังจากจุดเปลี่ยนแล้ว ชีวิตเขาเปลี่ยนไปอย่างไร

ประโยชน์ที่ได้รับ คือ

เรียนรู้ EMPATHIZE หรือ Define ซึ่งแทรกอยู่ในแต่ละขั้นตอน Design Thinking และ EMPATHIZE จะต้องทำเรื่อยๆ เรียนรู้เครื่องมือช่วยให้เกิดความคิดในแต่ละขั้นตอน ในการ Design Thinking โดย EMPATHIZE ต้องทำตัวให้วางเปล่า เพื่อไม่ให้เป็นอุปสรรคในการปิดกั้นความคิด Prototype ไม่ต้องสวยเพราะต้องเสียเวลา เสียค่าใช้จ่ายสูง การเขียน Business Case ฝึกการนำเสนอจนให้มีคุณค่าน่าสนใจ และการสร้าง Story ซึ่งเป็นเทคนิคการนำเสนอในงานแบบฉบับคนรุ่นใหม่ที่น่าสนใจ

ลงชื่อ.....ผู้เข้ารับการศึกษา/ฝึกอบรม/ศึกษาดูงาน

(นายวิฑูรย์ นิลรัตน์)

ลงชื่อ.....หัวหน้ากลุ่มงาน / รองผู้อำนวยการฯ

(นางสาวเกศรา โชคนำชัยสิริ)

(นายเกษม ไชยสุทธานนท์)

ผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐ