

นโยบายเป้าหมายการบริหารและ พัฒนาทรัพยากรบุคคลประจำปี 2568



HRD Action plan 2568

**Work in Harmony: One Siriraj /
One SiPH**

**Enhance the core: Facilities and Effective
management**

**Ready for growth: New service /
New building**

**Sustainability on Best Value Care:
Digital Transformation**



Part: Learning & Development

- Firstline Leader Development
- Talent Development
- In charge Development
- Mindset Training
- Homey Service/ Soft Skills
- Mandatory Training



Part: Culture/CC/Relationship

- Communication "Way of work"
- Design & Communication New Core
- Build Relationship (CEO, Tea time with Top mgt.)
- Engagement Improvement action plan for ICU



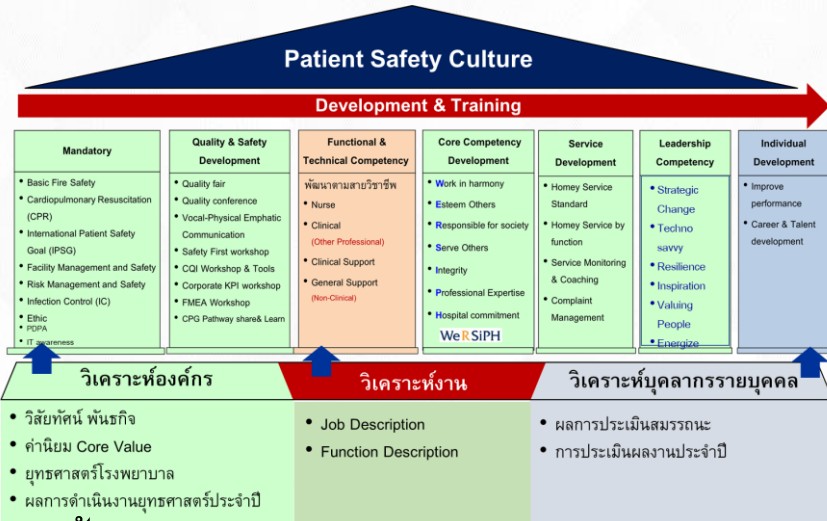
Part: System & Tools

- Learning Management System (Module External Training)
- PMS & Competency Assessment Online (Phase 3 : Dev Module LC & Service Monitoring)
- TRM for Nursing & Technic. สหการพยาบาล
- Play point:
- E-Profile

2.

พัฒนาขีดความสามารถของบุคลากรมุ่งสู่ความเป็นมืออาชีพในทุกระดับและทุกสายอาชีพ

กรอบแนวคิดการพัฒนาบุคลากรของโรงพยาบาล



ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัด	เป้าหมาย 2568	ผลการดำเนินงาน			
		2565	2566	2567	2568
ร้อยละบุคลากรที่มีผลการประเมิน Functional & Technical Competency ผ่านเกณฑ์ตามที่กำหนด	80%	82%	88%	93%	รอดำเนินการ
ร้อยละบุคลากรระดับหัวหน้างานที่มีผลการประเมิน Leadership Competency ผ่านเกณฑ์ตามที่กำหนด	80%	96%	94%	93%	รอดำเนินการ
ร้อยละการรับรู้ New Core Values & Core Competencies	80%				รอดำเนินการ

การพัฒนาบุคลากรแบ่งตามระดับบุคลากร

การพัฒนาระดับพนักงาน

STAFF

- MANDATORY TRAINING & BASIC SKILL**
การพัฒนาทักษะพื้นฐาน
- FUNCTIONAL AND TECHNICAL TRAINING**
การพัฒนาตามสายวิชาชีพ

การพัฒนาระดับผู้บริหาร

MANAGER

- LEADERSHIP DEVELOPMENT / SUCCESSOR / TALENT**
การพัฒนาระดับผู้บริหาร

การพัฒนาสำหรับพนักงานทุกระดับ

ALL STAFF

- CULTURE & CORE COMPETENCY DEVELOPMENT & MINDSET**
WE R SiPH
- SOFT SKILL DEVELOPMENT & HOMEY SERVICE EXPERIENCE**
- LANGUAGE & COMPUTER**



แผนการดำเนินงาน

โครงการ	งบประมาณ	ระยะเวลา	จำนวนกลุ่มเป้าหมาย
กลุ่มผู้บริหาร / หัวหน้างาน			
โครงการพัฒนาผู้บริหารระดับต้น (First Line Leader Development Program) 2 รุ่น	2,100,000	พ.ย. 67- ก.พ. 68	82
โครงการค้นหาและพัฒนาในกลุ่มผู้มีความสามารถสูง (Talent Development)	ไม่มีค่าใช้จ่าย	ม.ค. - ส.ค. 68	100
โครงการเตรียม Successor สำหรับการเกษียณของผู้บริหาร	ไม่มีค่าใช้จ่าย	ม.ค. - ส.ค. 68	5
กลุ่มพนักงาน			
Mandatory			
• Hospital Orientation	650,000	ต.ค. - ก.ย 68	763
• Basic Fire safety	450,000	ต.ค. - ก.ย 68	1100
• หลักสูตร User awareness / Digital	ไม่มีค่าใช้จ่าย	ต.ค. - ก.ย 68	763
• Basic PDPA	ไม่มีค่าใช้จ่าย	ต.ค. - ก.ย 68	763
• ITA การประเมินคุณธรรมและความโปร่งใส	ไม่มีค่าใช้จ่าย	ต.ค. - ก.ย 68	305
Soft skill & Service	1,024,000	ต.ค. - ก.ย 68	3000
• Homey Service Experience (3 Level)			
• Homey Service Trainer			
• Service Monitoring & Coaching			
Critical Thinking & Complex Problem solving	240,000	ม.ค. - มี.ค. 68	160
สำหรับบุคลากรระดับ O2-O3 ที่อายุงานมากกว่า 1 ปี ขึ้น			
โครงการสื่อสาร New Core value & new Way of work “Work in harmony”	1,300,000	เม.ย. - ก.ย. 68	4,000
Online Learning “Future Skill/ Soft Skill and Mgt. skill)	500,000	ต.ค. - ก.ย 68	4,000
(Communication, Problem solving, Computer, English Language, Critical thinking)			

3.

สร้างความผูกพันและขวัญกำลังใจในการปฏิบัติงาน

ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัด	เป้าหมาย 2568	ผลการดำเนินงาน				
		2564	2565	2566	2567	2568
Employee Engagement Score	64	55	44	54	62	รอดำเนินการ
Work In Harmony index	60					รอดำเนินการ

แผนการดำเนินงาน

โครงการ	งบประมาณ	ระยะเวลา	จำนวนกลุ่มเป้าหมาย
Build Relation Project "Lunch with CEO" (CEO & Manager)	62,400	ต.ค. – ธ.ค. 67	200
Teatime with executive "Meet & Great leader" (Top Mgt. & staff)	169,900	เม.ย. – มิ.ย. 68	700
Engagement Improvement action plan for ICU	499,000	ต.ค.-พ.ย. 67	300
Happy Meter Pulse Check	ไม่มีค่าใช้จ่าย	มี.ค. 68	3,700

4.

ระบบงาน (Systems & Tools) ยกระดับการให้บริการด้านทรัพยากรบุคคลด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ

ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัด	เป้าหมาย 2568	ผลการดำเนินงาน	
		2567	2568
ร้อยละของบุคลากรที่เข้าใช้ระบบ People Relation Gamification (Playpoint)	70%	อยู่ระหว่างดำเนินการ	รอดำเนินการ

แผนการดำเนินงาน

โครงการ	งบประมาณ	ระยะเวลา	จำนวนกลุ่มเป้าหมาย
Application People Engagement Activity by Gamification เพื่อยกระดับความผูกพันของบุคลากร	3,000,000	ต.ค 2565- ก.ย. 2567	4,000