



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ สำนักกำกับและตรวจสอบ คณะทำงานขับเคลื่อนองค์กร STRONGฯ โทร ๐ ๒๘๓๑ ๙๓๒๘ - ๙
ที่ สว ๐๐๐๘.๐๘ / ๒๖๘ วันที่ ๒๐ เมษายน ๒๕๖๙

เรื่อง ขอจัดส่งแบบฟอร์มการประกวดการสร้างระบบเครดิตความดี (Moral Credit) ของสำนักกำกับและตรวจสอบ
เรียน ประธานกรรมการขับเคลื่อนองค์กร STRONG จิตพอเพียงด้านทุจริต ส่งเสริมคุณธรรมและความโปร่งใส
ของสำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙

ตามที่คณะกรรมการขับเคลื่อนองค์กร STRONG จิตพอเพียงด้านทุจริต ส่งเสริมคุณธรรม
และความโปร่งใสของสำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙ ได้กำหนดหลักเกณฑ์
การประกวดการสร้างระบบเครดิตความดี (Moral Credit) ของสำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา โดยให้สำนัก/กลุ่ม
ดำเนินการจัดส่งแบบฟอร์มการประกวดการสร้างระบบเครดิตความดี (Moral Credit) ภายในวันที่ ๒๐
เมษายน ๒๕๖๙ นั้น

ในการนี้ สำนักกำกับและตรวจสอบ ได้ดำเนินการจัดทำแบบฟอร์มการประกวดการสร้างระบบ
เครดิตความดี (Moral Credit) ของสำนักกำกับและตรวจสอบ เรียบร้อยแล้ว จึงขอจัดส่งแบบฟอร์มดังกล่าว
โดยมีรายละเอียดปรากฏตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(นางสาวธัญญา วงษ์จันทร์)
ผู้อำนวยการสำนักกำกับและตรวจสอบ

เจ้าของเรื่อง : นางสาวสุรชนี ตันศรี
นักวิชาการสนับสนุนงานนิติบัญญัติ

.....หัวหน้าคณะกรรมการ



สำนักกำกับและตรวจสอบ
สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา
Bureau of Supervision and Inspection

GAME TIME



ระบบเครดิตความดี “เกมส์สะสมแต้มคุณธรรม Moral Point Game”

คณะทำงานขับเคลื่อนองค์กร STRONG จิตพอเพียงด้านทุกจริต ส่งเสริมคุณธรรม
และความโปร่งใสของสำนักกำกับและตรวจสอบ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๓

แบบฟอร์มการประกวดการสร้างระบบเครดิตความดี (Moral Credit)
ของสำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙

ชื่อสำนัก/กลุ่มที่ส่งผลงาน.....สำนักกำกับและตรวจสอบ
ผู้ประสานงาน : ชื่อ - สกุล นายชัยชนะ หนูอินทร์.....เบอร์โทรศัพท์.....๐๒-๘๓๑-๘๓๒๙
ผู้นำเสนอ : ชื่อ - สกุล นายณษกร ก้าวขุนทอง.....เบอร์โทรศัพท์.....๐๒-๘๓๑-๘๓๒๙
ตำแหน่ง.....นิติกรปฏิบัติการ.....

กระบวนการสร้างระบบเครดิตความดี (Moral Credit)

๑. กำหนดเป้าหมายที่ชัดเจน (เลือกคุณธรรมเป้าหมาย ได้แก่ พอเพียง วินัย สุจริต จิตอาสา กตัญญูหรือหัวข้ออื่น)

.....ระบบเครดิตความดีนี้จัดทำขึ้นภายใต้ชื่อ “เกมส์สะสมแต้มคุณธรรม Moral Point Game” โดยเป้าหมายที่ชัดเจนของระบบนี้ มุ่งเน้นส่งเสริมคุณธรรมเป้าหมายหลัก ๒ ด้าน ได้แก่ ด้านวินัยและด้านจิตอาสา^๑ ควบคู่ไปกับการยกระดับประสิทธิภาพการทำงานขององค์กร.....

.....เป้าหมายด้านวินัยจะมุ่งเน้นการปลูกฝังความรับผิดชอบต่อหน้าที่ การรักษาเวลาในการเข้าปฏิบัติราชการอย่างสม่ำเสมอ และการส่งมอบงานได้ก่อนหรือตามกำหนดเวลา ทั้งนี้ การมุ่งเน้นด้านวินัยเป็นลำดับแรกจะช่วยสร้างมาตรฐานขั้นพื้นฐานในการปฏิบัติราชการที่เข้มแข็ง โดยเฉพาะภารกิจงานของสำนักกำกับและตรวจสอบที่มุ่งเน้นการตรวจสอบการใช้อำนาจรัฐซึ่งเป็นงานที่ต้องอาศัยความถูกต้องและแม่นยำภายใต้กรอบเวลาที่จำกัด ซึ่งงานดังกล่าวสามารถวัดผลผ่านการแสดงออกด้านวินัยได้อย่างชัดเจนและเป็นธรรมผ่านระบบฐานข้อมูลสารสนเทศที่มีอยู่เดิม ทำให้บุคลากรเห็นความสำคัญของการรักษาความเป็นมืออาชีพควบคู่ไปกับการสะสมคะแนนในระบบเกมส์.....

.....เป้าหมายด้านจิตอาสาจะครอบคลุมพฤติกรรมเชิงบวกหลายระดับ เริ่มตั้งแต่การมีน้ำใจช่วยเหลือแบ่งเบาภาระงานของเพื่อนร่วมทีม การอาสาปฏิบัติหน้าที่ในงานส่วนรวมของสำนัก การมีจิตอาสาในการแบ่งปันองค์ความรู้และเสนอแนวคิดใหม่ ๆ เพื่อพัฒนาระบบงานร่วมกัน ตลอดจนการทำประโยชน์เพื่อสังคมและสิ่งแวดล้อม เช่น การคัดแยกขยะเพื่อลดพลาสติกและการบริจาคโลหิต การกำหนดเป้าหมายเช่นนี้ออกแบบมาเพื่อแปลงนามธรรมของคุณธรรมให้กลายเป็นพฤติกรรมที่จับต้องได้ และสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่บุคลากรมีทั้งระเบียบวินัยพร้อมทั้งมีน้ำใจช่วยเหลือเกื้อกูลกันอย่างยั่งยืน.....

^๑ การเลือกคุณธรรมด้านวินัยและจิตอาสา เพียง ๒ ด้าน มีเหตุผลประกอบการพิจารณาว่า ทั้งสองด้านเป็นพฤติกรรมหลักที่สะท้อนประสิทธิภาพขององค์กรได้อย่างชัดเจนและวัดผลได้ด้วยหลักฐานเชิงประจักษ์ โดยในด้านวินัยสามารถตรวจสอบได้จากข้อมูลระบบสารสนเทศ เช่น สถิติการลงเวลาปฏิบัติงานและการส่งมอบงานในระบบสารบรรณหรือบันทึกข้อความ ซึ่งเป็นตัวเลขทางสถิติที่แสดงถึงความรับผิดชอบอย่างโปร่งใสและยุติธรรม ส่วนด้านด้านจิตอาสาเป็นกลไกสำคัญในการเปลี่ยนนามธรรมของ “น้ำใจ” ให้เป็นมูลค่าที่มองเห็นได้ผ่านระบบการให้คะแนนระหว่างเพื่อนร่วมงาน ช่วยส่งเสริมบุคลากรที่อุทิศตนช่วยเหลือองค์กรอยู่เบื้องหลังให้ได้รับการยกย่อง การบูรณาการทั้งสองส่วนนี้เข้ากับระบบเกม (Gamification) จะช่วยเปลี่ยนจากการบังคับใช้กฎระเบียบ เป็นการสร้างแรงจูงใจให้บุคลากรสมัครใจพัฒนาตนเองเพื่อยกระดับตัวละครอวดตาร์ ซึ่งเป็นการปลูกฝังคุณธรรมที่ยั่งยืนและสร้างบรรยากาศการทำงานเชิงบวกในระยะยาว

๒. กำหนดพฤติกรรมตามคุณธรรมเป้าหมายที่เห็นได้ชัด และวัดผลได้

.....การกำหนดพฤติกรรมที่คาดหวังจะแบ่งออกเป็นสองด้านหลักตามคุณธรรมเป้าหมายเพื่อให้สามารถตรวจสอบและวัดผลได้อย่างเป็นรูปธรรม.....

.....**ด้านแรก** คือ ด้านวินัย จะประเมินจากพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อหน้าที่ประจำวัน โดยวัดผลจากสถิติการเข้าปฏิบัติราชการตรงตามเวลาที่กำหนดอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งตรวจสอบได้จากระบบลงเวลาของสำนักงาน และการส่งมอบงานหรือรายงานการตรวจสอบได้ก่อนหรือตรงตามกำหนดเวลา โดยอ้างอิงจากวันที่ลงรับในระบบสารสนเทศหรือระบบติดตามงานของสำนัก.....

.....**ด้านที่สอง** คือ ด้านจิตอาสา จะประเมินจากพฤติกรรมช่วยเหลือเพื่อนร่วมงาน องค์กร และสังคม โดยวัดผลจากการมีน้ำใจช่วยแบ่งเบาภาระงานของเพื่อนร่วมกลุ่มงาน ซึ่งสามารถติดตามได้จากจำนวนการให้คะแนนระหว่างบุคคลที่ถูกบันทึกไว้ในระบบ การให้ความร่วมมือเข้าร่วมกิจกรรมส่วนรวมของสำนักที่ประเมินได้จากรายชื่อการลงทะเบียนเข้าร่วม รวมถึงการแบ่งปันองค์ความรู้และเสนอแนวคิดเพื่อพัฒนางานซึ่งตรวจสอบได้จากบันทึกการประชุมหรือเอกสาร ข้อเสนอ นอกจากนี้ยังรวมถึงการทำประโยชน์เพื่อสังคมและสิ่งแวดล้อม เช่น การบริจาคโลหิต หรือการร่วมแคมเปญคัดแยกขยะพลาสติก ซึ่งสามารถวัดผลได้จากการส่งหลักฐานใบรับรองหรือภาพถ่ายการเข้าร่วมกิจกรรม.....

.....การกำหนดพฤติกรรมและวิธีการวัดผลที่ชัดเจนในลักษณะนี้ จะช่วยให้ระบบเครดิตความดีสามารถบันทึกและคำนวณคะแนนได้อย่างโปร่งใส ลดความลำเอียงในการประเมินด้วยดุลยพินิจ และทำให้บุคลากรทุกคนทราบเกณฑ์ที่แน่ชัดในการลงมือทำความดีเพื่อสะสมแต้มของตนเอง.....

โครงสร้างหลัก ระบบ Moral Point Game System (ระบบสะสมแต้มความดี)

1. การได้มาซึ่งแต้มความดีของบุคคลให้ชัดเจน เพื่อให้บุคลากรเห็นภาพว่าต้องทำอะไรบ้าง
2. ต้องมีระบบการตรวจสอบ (เพื่อป้องกันคะแนนไม่สอดคล้องกับความจริง)
3. การจัดระดับ
 - Level 1 ผู้มีคะแนนระดับ BRONZE (0 - 500 แต้ม)
 - Level 2 ผู้มีคะแนนระดับ SILVER (501 - 1500 แต้ม)
 - Level 3 ผู้มีคะแนนระดับ GOLD (1501 - 3000 แต้ม)
 - Level 4 ผู้มีคะแนนระดับ DIAMOND (3000+ แต้ม)
4. รางวัล
 - ผู้มีคะแนนระดับ BRONZE นิตราชมงกุฎ
 - ผู้มีคะแนนระดับ SILVER นิตราชมงกุฎทรงสร้อยพัสมา, ชุดเครื่องเขียน
 - ผู้มีคะแนนระดับ GOLD เข็มกับความรู้เกียรติคุณ
 - ผู้มีคะแนนระดับ DIAMOND รางวัลพิเศษ (เงินขวัญถุง)

จัดรูปแบบเว็บไซต์และระบบคะแนนให้มีลักษณะคล้ายเกมออนไลน์ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและสนุกสนานในการลงบันทึก

1 การได้มาซึ่งแต้มความดี
แบ่งหมวดหมู่ของแต้มความดีให้ชัดเจน เพื่อให้บุคลากร เห็นภาพว่าต้องทำอะไรบ้าง

- 1 **หมวดวินัยและความรับผิดชอบ**
 - มาทำงานตรงเวลาต่อเนื่อง ได้รับ +10 แต้ม/สัปดาห์ (ตรวจสอบโดยระบบลงเวลา PIS)
 - ส่งงานก่อนกำหนด ได้รับ +20 แต้ม (ผู้บังคับบัญชารับรอง)
- 2 **หมวดจิตอาสา (การช่วยเหลือผู้อื่น)**
 - ช่วยงานเพื่อนร่วมงาน +30 แต้ม (ให้เพื่อนร่วมงานรับรอง)
 - อาสาช่วยงานส่วนรวมหรือปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายเพิ่มเต็ม +15 แต้ม ผู้ดำเนินการสำนัก รับรอง
- 3 **หมวดจิตอาสา (การสร้างสรรคและพัฒนากระบวนการ)**
 - เสนอไอเดียใหม่ ๆ ที่ช่วยส่งเสริมการทำงาน +50 แต้ม ผู้อำนวยการสำนัก รับรอง
 - เข้าร่วมอบรมหรือนำความรู้ที่มีมาแชร์กับเพื่อนร่วมงาน +40 แต้ม ผู้อำนวยการสำนัก รับรอง
- 4 **หมวดจิตอาสา (ด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม)**
 - แยกขยะถูกต้อง/ลดการใช้พลาสติก +5 แต้ม/วัน
 - บริจาคเลือด/ทำกิจกรรมจิตอาสาภายนอก +100 แต้ม (แนบหลักฐานประกอบ)

๓. ออกแบบระบบคะแนนเครดิตความดี



.....การออกแบบ “เกมส์สะสมแต้มคุณธรรม Moral Point Game” ขับเคลื่อนด้วยแนวคิด Gamification^๒ เพื่อสร้างความสนุกและดึงดูดให้บุคลากรอยากมีส่วนร่วม โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรม จะเริ่มต้นจากการเลือกตัวละครหรืออวตารผู้กล้าประจำตัว เพื่อเป็นตัวแทนของตนเองในโลกของ การสะสมแต้ม จากนั้นกระบวนการทำความดีในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นการรักษาวินัยตรงต่อ เวลา หรือการมีจิตอาสาช่วยเหลือเพื่อนร่วมทีม จะถูกแปลงสภาพให้เป็นเหมือนภารกิจหรือควอสต์ เมื่อผู้เข้าร่วมปฏิบัติภารกิจเหล่านี้สำเร็จก็จะได้รับการบันทึกแต้มเป็นค่าประสบการณ์ให้กับตัวละครนั้น

.....เมื่ออวตารผู้กล้าสะสมคะแนนความดีจนถึงเกณฑ์ที่กำหนด ตัวละครจะเกิดการพัฒนาและ เลื่อนระดับขึ้นไปตามลำดับ เริ่มต้นจากระดับผู้กล้าฝึกหัดในแรงก์ Bronze ที่เป็นจุดเริ่มต้นของ การสร้างวินัย จากนั้นจะค่อย ๆ เติบโตและอัปเลเวลขึ้นไปสู่แรงก์ Silver และ Gold จนถึงระดับ สูงสุดคืออัศวินแรงก์ Diamond การเลื่อนระดับในแต่ละขั้นไม่เพียงแค่เปลี่ยนภาพลักษณ์ของ ตัวละครให้ดูสง่างามและน่าเกรงขามขึ้น แต่ยังเป็นการประกาศเกียรติคุณและแสดงสถานะ ความสำเร็จให้เจ้าของอวตารหรือผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความภาคภูมิใจ

^๒ Gamification หรือ การใช้กลไกเกมในบริบทจริง หมายถึง การนำองค์ประกอบและกลไกการออกแบบเกม เช่น การสะสมแต้ม (Points) การจัดลำดับ (Ranking) และการพิชิตภารกิจ (Quests) มาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมที่ไม่ใช่ เกม เพื่อสร้างแรงจูงใจ กระตุ้นการมีส่วนร่วม และปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้ใช้งานให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดอย่าง สนุกสนานและต่อเนื่องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ขององค์กร

.....ในส่วนของผลตอบแทน ระบบจะกำหนดรอบระยะเวลาการตัดยอดที่ชัดเจน เช่น ทุกสิ้นไตรมาส หรือสิ้นรอบการประเมิน เมื่อครบกำหนดเวลา ผู้เข้าร่วมสามารถนำระดับแรงก์ของตัวเอง มาแสดงเพื่อใช้สิทธิ์รับของรางวัลและสวัสดิการต่าง ๆ ยิ่งตัวละครได้รับการพัฒนาไปถึงแรงก์ที่สูงขึ้น ก็จะช่วยปลดล็อกสิทธิ์ในการเข้าถึงของรางวัลที่พิเศษและมีมูลค่ามากขึ้นตามไปด้วย กลไกทั้งหมด จะช่วยเปลี่ยนการทำความดีที่เคยเป็นนามธรรม ให้กลายเป็นความสนุกในการเก็บเลเวลตัวละคร และสะท้อนกลับมาเป็นผลตอบแทนที่จับต้องได้จริงในการทำงาน.....



๔. กำหนดสิทธิประโยชน์และแรงจูงใจ เช่น เกียรติบัตร รางวัล เป็นต้น

ตามที่ได้กล่าวไปแล้วในข้อ ๓ เกี่ยวกับกลไกการเลื่อนระดับแรงก์ของตัวละครอวตาร ระบบ จึงได้กำหนดสิทธิประโยชน์และแรงจูงใจให้ไต่ระดับตามความยากง่ายและความทุ่มเทในการสะสมแต้มความดี โดยแบ่งรางวัลตามเกณฑ์คะแนนและระดับชั้น (Rank) ดังนี้

- **ระดับ BRONZE (๐ - ๔๙๙ แต้ม)** เป็นระดับเริ่มต้นสำหรับผู้กล้าฝึกหัด รางวัลจะเป็น สิ่งของที่ใช้ในชีวิตประจำวันเพื่อสร้างความสุขเล็กน้อย เช่น บัตรกำนัลกาแฟ ตัวชม ภาพยนตร์ เป็นต้น.....
- **ระดับ SILVER (๕๐๐ - ๑,๔๙๙ แต้ม)** เมื่อตัวละครพัฒนาขึ้น สิทธิประโยชน์จะปรับเป็น ของใช้ที่สนับสนุนการทำงาน เช่น ชุดเครื่องเขียนอย่างดี (ครบชุด) เพื่อเป็นเครื่องมือ ในการสร้างสรรค์งานต่อไป.....
- **ระดับ GOLD (๑,๕๐๐ - ๒,๙๙๙ แต้ม)** สำหรับผู้กล้าที่มีความสม่ำเสมอสูง จะได้รับของ รางวัลที่พรีเมียมขึ้น เช่น แก้วเก็บความเย็นสำหรับกาแฟ ซึ่งสื่อถึงความใส่ใจในสวัสดิภาพ การทำงาน.....
- **ระดับ DIAMOND (๓,๐๐๐ แต้มขึ้นไป)** เป็นระดับสูงสุดสำหรับผู้ที่เป็นแบบอย่างของ องค์กร รางวัลจะมีความพิเศษที่สุดในรูปแบบของ “เงินขวัญถุง หรือรางวัลพิเศษอื่น ๆ” เพื่อประกาศเกียรติคุณและสร้างขวัญกำลังใจอย่างสูงสุด.....

.....กลไกการให้รางวัลตามระดับชั้นนี้ไม่เพียงแต่เป็นแรงจูงใจในรูปแบบเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมคุณค่า ทางจิตใจผ่านการไต่ระดับแรงก์ของตัวละครอวตารเมื่อสิ้นสุดระยะเวลากิจกรรม ทำให้การทำความดี กลายเป็นเรื่องสนุกที่ทุกคนในสำนักเข้าถึงได้และได้รับผลตอบแทนที่เหมาะสม.....

๕. การใช้เทคโนโลยีสนับสนุนการสร้างระบบเครดิตความดี

การใช้เทคโนโลยีสนับสนุนระบบเครดิตความดีในโครงการนี้ ถูกแบ่งออกเป็น ๒ ระยะ เพื่อให้สามารถบริหารจัดการทรัพยากรบุคคลที่มีจำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด ดังนี้

..... **๑. ระยะนำร่องและระยะเริ่มต้น (Pilot Phase)^๓** ในระยะนี้จะใช้เทคโนโลยีที่บุคลากรมีความคุ้นเคยและเข้าถึงได้ง่ายเพื่อลดความยุ่งยากทางเทคนิค โดยจะประยุกต์ใช้โปรแกรมสเปรดชีต (เช่น Microsoft Excel หรือ Google Sheets) เป็น**ฐานข้อมูลหลักในการจัดเก็บคะแนนสะสมและระดับแรงก์ของแต่ละคน** การตรวจสอบข้อมูลเบื้องต้นจะเชื่อมโยงกับระบบลงทะเบียนปฏิบัติราชการ (PIS) เพื่อดึงสถิติความรับผิดชอบด้านวินัยมาคำนวณเป็นแต้มอัตโนมัติ ส่วนพฤติกรรมด้านจิตอาสาจะใช้วิธีการส่งหลักฐานผ่านระบบสื่อสารภายใน เช่น LINE หรืออีเมล เพื่อให้ผู้ดูแลระบบรวบรวมและอัปเดตสถานะตัวละครอวตารของผู้เข้าร่วมโครงการเป็นรายสัปดาห์

..... **๒. ระยะขยายผลสู่ระบบดิจิทัลเต็มรูปแบบ** เมื่อระบบกติกาและโครงสร้างคะแนนมีความชัดเจนแล้ว เป้าหมายสูงสุดคือการพัฒนาเป็นแพลตฟอร์มเว็บไซต์ภายในสำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา โดยจะนำเทคโนโลยีมาสนับสนุนจุดเด่นของระบบเกม (Gamification) คือ **ระบบแดชบอร์ดส่วนบุคคล (Personal Dashboard)** แสดงผลตัวละครอวตารและการเปลี่ยนแปลงของแรงก์ (Bronze, Silver, Gold, Diamond)

..... การวางแผนโดยใช้เทคโนโลยีแบ่งเป็นระยะเช่นนี้ จะช่วยให้สำนักกำกับและตรวจสอบสามารถเริ่มต้นโครงการได้ทันทีภายใต้ข้อจำกัดด้านบุคลากรไอทีในปัจจุบัน ขณะเดียวกันก็มีแผนงานที่ชัดเจนในการยกระดับสู่ระบบที่แปลกใหม่และทันสมัยตามเป้าหมายขององค์กรในระยะต่อไป

๖. การสื่อสารและสร้างการมีส่วนร่วม

..... ประเด็นการสื่อสารและสร้างการมีส่วนร่วมนั้น เห็นว่า ควรเน้นการเข้าถึงบุคลากรทุกเพศทุกกลุ่มวัย ด้วยการใช้สื่อภาพลักษณ์ที่ทันสมัยและเป็นมิตร โดยนำตัวละครอวตารผู้กล้าทั้ง ๔ ระดับที่ออกแบบไว้มาเป็นสัญลักษณ์ในการประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางดิจิทัลของสำนัก เช่น กลุ่มไลน์และบอร์ดประชาสัมพันธ์ เพื่อทำให้แนวคิดเรื่องการทำความดีดูสนุกและน่าติดตามมากขึ้น นอกจากนี้ จะมีการเปิดตัวกิจกรรมเพื่ออธิบายกติกาการสะสมแต้ม การเลื่อนแรงก์ และการรับรางวัลให้บุคลากรเข้าใจอย่างทั่วถึง พร้อมทั้งส่งเสริมวัฒนธรรมการชื่นชมผ่านการให้เพื่อนร่วมงานสามารถมอบเหรียญความดีให้แก่กันเมื่อมีการช่วยเหลือในภารกิจต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงบวกและกระตุ้นการมีส่วนร่วมในระดับบุคคลอย่างต่อเนื่อง

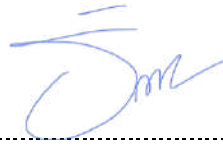
^๓ ปัจจุบันอยู่ระหว่างการออกแบบ Character Design โดยที่ตัวละครเหล่านั้นจะถูกเรียกว่า Avatar (อวตาร) ซึ่งในโปรเจกต์นี้อยู่ระหว่างการสร้าง Multiple Character Selection หรือระบบการเลือกตัวละครที่หลากหลายเพื่อตอบสนองต่อความชอบที่แตกต่างกันของผู้เข้าร่วมกิจกรรม สำหรับงานกราฟิกที่กำลังดำเนินการ ไม่ว่าจะเป็นตัวละคร ฉาก หรือไอคอนแรงก์ ต่างรวมกันอยู่ในส่วนที่เรียกว่า Game Assets (สินทรัพย์ในเกม) ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างเอกลักษณ์ของเกมให้กับระบบเครดิตความดี

ผู้รับผิดชอบกิจกรรมนี้เห็นว่า เพื่อเป็นการสร้างประสบการณ์ผู้ใช้งาน (User Experience หรือ UX) จึงมีการให้ความสำคัญกับกระบวนการ Character Customization หรือการเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้เลือกอวตารที่ตนเองชื่นชอบจากกลุ่มตัวละครที่หลากหลาย ซึ่งการออกแบบ Multiple Avatars นี้เป็นกลยุทธ์สำคัญในการสร้างความรู้สึกร่วม และความเป็นเจ้าของให้กับผู้ใช้งาน ทำให้บุคลากรแต่ละคนรู้สึกว่ระบบนี้มีความเป็นส่วนตัวและเข้าถึงได้ง่ายขึ้นกว่าการใช้ระบบจัดเก็บข้อมูลแบบเดิม

๗. การประเมินผล เพื่อวัดผลการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอย่างเป็นรูปธรรม

.....การประเมินผลเพื่อวัดผลการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอย่างเป็นรูปธรรม จะดำเนินการผ่าน
การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงประจักษ์จากฐานข้อมูลที่บันทึกไว้ โดยในด้านวินัยจะเปรียบเทียบสถิติ
การเข้างานสายที่ลดลงและอัตราการส่งงานที่ตรงตามกำหนดเวลาที่เพิ่มขึ้น ซึ่งอ้างอิงข้อมูลจาก
ระบบลงเวลาและระบบติดตามงานของสำนักโดยตรง สำหรับด้านจิตอาสาและวัฒนธรรมองค์กร
จะวัดจากปริมาณแต่้มความดีที่หมุนเวียนในระบบและการเลื่อนระดับแรงก์ของบุคลากรจากระดับ
เริ่มต้นไปสู่ระดับที่สูงขึ้น เพื่อประเมินความกระตือรือร้นในการพัฒนาตนเอง ความคู่ไปกับการจัดทำ
แบบสำรวจความพึงพอใจต่อระบบและของรางวัลเมื่อสิ้นสุดรอบโครงการ เพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุง
ระบบให้สอดคล้องกับบริบทการทำงานและสร้างความยั่งยืนให้กับองค์กรในระยะยาว.....

ลงชื่อ



(นางสาวธัญญา วงษ์จันทร์)

ผู้อำนวยการสำนักกำกับและตรวจสอบ



สำนักกำกับและตรวจสอบ
สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา
Bureau of Supervision and Inspection

คณะทำงานขับเคลื่อนองค์กร STRONG จัดพอเพียงด้านทุจริต ส่งเสริมคุณธรรม
และความโปร่งใสของสำนักกำกับและตรวจสอบ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๓