



ที่ ศทม. ๑๐๑๑/๒๕๖๒

มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

เลขรับ..... ๑๓๖ / ๕๕/๗

วันที่..... ๑๓ / ๙ - ๑๑ / ๒๕๖๒

เวลา..... ๑๔.๓๕ น.

สนอ. คคส.

กองนโยบายและแผน คมค.

มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา วจก.

คณะศึกษาศาสตร์ ศวท.

กองกลาง สวท.

สำนักงานอธิการบดี อ.ก.ค.ศ.ชต

สำนักประกันคุณภาพ ศูนย์วิทยาศาสตร์ฯ

สำนักงานบัณฑิตศึกษา ศูนย์วัฒนธรรม

รร.สาธิต ศูนย์วิจัยความหลากหลายฯ

งานตรวจสอบภายใน ศูนย์ภาษา

สถานีวิทยุ

๓๑ กรกฎาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอเชิญบุคลากรเข้าร่วมอบรม

เรียน อธิการบดี มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑) โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ/กำหนดการอบรม
๒) แบบตอบรับเข้าร่วมโครงการ

ด้วย ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ได้จัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร CodeMonkey: Game Builder for the ๒๑st Century World: เรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วย CodeMonkey รุ่นที่ ๑ ระหว่างวันที่ ๗ - ๘ กันยายน ๒๕๖๒ ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ชั้น ๒ สำนักวิทยบริการ (ห้องสมุด) มหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาศักยภาพและยกระดับความรู้ความสามารถ ทักษะ ประสบการณ์การเรียนรู้ และการสอนด้วยนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลออนไลน์สมัยใหม่ "CodeMonkey"

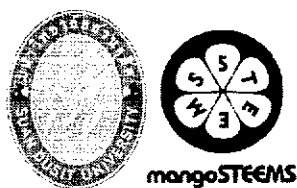
ในการนี้ ศูนย์ฯ จึงขอเรียนเชิญท่านและบุคลากรในสังกัดของท่าน เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการในครั้งนี้ โดยผู้เข้าร่วมอบรมสามารถเข้าอบรมได้โดยไม่ถือเป็นวันลาและมีสิทธิ์เบิกค่าลงทะเบียนและค่าใช้จ่ายอื่นๆ ได้ตามระเบียบของทางราชการ โปรดส่งรายชื่อตามแบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรม ภายในวันที่ ๒ กันยายน ๒๕๖๒ โดยส่งแบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรม และ/หรือหลักฐานการโอนเงิน มาที่โทรสารหมายเลข ๐๒-๖๖๘-๙๔๑๑ หรือทาง email: hcd_sdu@hotmail.com ทั้งนี้ สามารถสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่หมายเลขโทรศัพท์ ๐๒-๒๕๑-๖๕๔๓ - ๕ หรือ ๐๘๖-๘๘๑-๒๕๖๘, ๐๘๑-๖๔๐-๑๙๔๙

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอเชิญชวนบุคลากรในสังกัดของท่านเข้าร่วมอบรมครั้งนี้ด้วย จักเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ผดุง พรหมมูล)
ผู้อำนวยการศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์
ฝ่ายการตลาดและฝึกอบรม
โทรศัพท์ ๐-๒๒๕๑-๖๕๔๓ โทรสาร ๐-๒๖๖๘-๙๔๑๑



ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ร่วมกับ

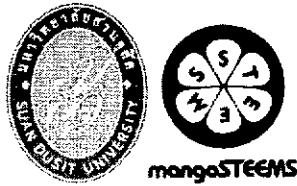
MangoSTEEMS

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร

CodeMonkey: Game Builder for the ๒๑st Century World:

เรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วย

CodeMonkey รุ่นที่ ๑



โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร CodeMonkey: Game Builder for the ๒๑st Century World : เรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วย CodeMonkey รุ่นที่ ๑

สมัครออนไลน์

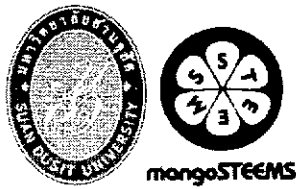


หลักสูตรนี้ถูกสร้างขึ้นภายใต้มิติของความร่วมมือของ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต และ MangoSTEEMS ในการเรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วยโปรแกรม CodeMonkey ที่ถูกลิขสิทธิ์ ซึ่งผู้เข้าอบรมจะได้รับสิทธิ์ในการขอคำปรึกษากับคณะวิทยากรหลังการอบรมโดยไม่คิดค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม ผ่านช่องทางกลุ่ม Facebook Group ของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต

๑. หลักการและเหตุผล

ความสามารถในการดำเนินชีวิตในโลกของศตวรรษที่ ๒๑ ได้ เป็นเป้าหมายการพัฒนาผู้เรียนรุ่นใหม่ที่สำคัญ ๆ ซึ่งผู้เรียนต้องมีจินตนาการ มีความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างเป็นระบบ มีความยืดหยุ่น แก้ปัญหาที่ซับซ้อนหรือไม่เคยประสบมาก่อนได้ รู้จักควบคุมตนเอง สื่อสารรู้เรื่อง ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ เป็นต้น ดังนั้น การเรียนรู้ผ่านเกมเป็นวิธีการสอนที่ตอบโจทย์การพัฒนาและความต้องการของผู้เรียนรุ่นใหม่ได้ เพราะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และสนุกไปพร้อมกันทั้งในขณะที่เรียนและหลังเรียน ได้รับความรู้ที่มีความหมายได้ประสบการณ์ตรง ได้พัฒนากระบวนการคิดโดยที่ไม่รู้ตัวผ่านเนื้อหาที่สอดแทรกอยู่ในเกม และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และลงมือฝึกปฏิบัติการเรียนรู้ด้วยตนเอง ในขณะที่เด็กลงมือเล่นเกมก็จะได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียนที่เล่นอยู่ ทั้งนี้เกมมักจะมีสถานการณ์จำลองเพื่อดึงดูดความสนใจทำให้รู้สึกท้าทายและอยากเล่นเกมหรือเรียนรู้ต่อไป ดังนั้น การเรียนรู้ผ่านเกมจึงเป็นวิธีการสอนที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูงซึ่งเหมาะสมกับเด็กนักเรียนในปัจจุบันและอนาคต ซึ่งโปรแกรม CodeMonkey สามารถตอบโจทย์ความต้องการข้างต้นในการเป็นเครื่องมือสนับสนุนผู้สอนให้สามารถสร้างการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านการสร้างโค้ดเพื่อนำไปสู่การสร้างเกมเสริมทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดในทักษะของคนในศตวรรษที่ ๒๑ ซึ่งโปรแกรม CodeMonkey ถือว่าเป็นการเรียนรู้ตามฐานรากของปรัชญา Active Learning ที่นำไปสู่การเข้าถึงการเรียนการสอนแบบ Game Based Learning ได้ในที่สุด แต่จับต้องได้มากขึ้น โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้เนื้อหาหลักไปพร้อมกับทักษะอื่นๆ เช่น ภาษาอังกฤษ รวมถึง การคิดแบบสมเหตุสมผล (Logical Thinking) ไปพร้อมกันที่สำคัญ โดยเฉพาะผู้สอนนั้น การสร้างเกมเพื่อส่งเสริมประสิทธิผลของการเรียนรู้ของผู้เรียนสามารถนำไปเป็นผลงานวิชาการในการสร้างความก้าวหน้าในสายอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ สะท้อนความชำนาญในวิชาชีพสอดคล้องกับนโยบาย Thailand ๔.๐ และสมรรถนะของวิชาชีพครูด้านการสอนในระดับอุดมศึกษาของสหราชอาณาจักร หรือ UKPSF (United Kingdom Professional Standard Framework) ด้วยเช่นกัน

จากที่กล่าวมาทั้งหมดข้างต้น มหาวิทยาลัยสวนดุสิต และ MangoSTEEMS จึงได้บูรณาการการดำเนินงานทางวิชาการร่วมกัน เพื่อสร้างสรรค์การอบรมหลักสูตร CodeMonkey: Game Builder for the ๒๑st Century World ขึ้น ซึ่งเป็นการผนึกกำลังระหว่างภาครัฐ (สถาบันการศึกษา) ที่มีความพร้อมสูงในการจัดการฝึกอบรม และบริษัทเอกชนที่มีความเชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลออนไลน์สมัยใหม่ การอบรมจะเน้น “Train The Trainer” สร้างผู้สอนเพื่อพัฒนาผู้เรียน ภายใต้การฝึกปฏิบัติที่ต้องทดลองสร้างสรรค์เกมด้วยตนเองโดยการใช้โปรแกรม CodeMonkey ที่ถูกลิขสิทธิ์ ควบคู่กับความรู้เชิงวิชาการ เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมสามารถนำองค์ความรู้ไปถ่ายทอดให้กับผู้อื่นและนำไปใช้พัฒนาตนเองตามสายอาชีพต่อไป



๒. วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการมีทักษะ ความรู้ความเข้าใจ และเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลออนไลน์สมัยใหม่ “CodeMonkey”

๒. เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการสามารถสร้างสรรค์เกมด้วยตนเอง เพื่อพัฒนาตนเองด้านความคิดสร้างสรรค์ การคิดแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม และการสื่อสาร ผ่าน “CodeMonkey”

๓. กลุ่มเป้าหมาย

๑. บุคลากรในสถานศึกษาทุกประเภท

๒. บุคลากรภาครัฐ ภาคเอกชน และผู้สนใจเข้าร่วมการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ

๔. ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ

๑. ร้อยละของจำนวนของผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการที่สามารถสร้างเกมได้แล้วเสร็จ (ไม่ต่ำกว่าร้อยละ ๙๐)

๒. ร้อยละของจำนวนผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการที่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสอน การเขียนโค้ดตั้งผ่าน Game, Game-based Learning และ Gamification

๕. ระยะเวลาในการดำเนินงานและสถานที่ดำเนินการ

วันที่ ๑ อบรม ๒ วัน ระหว่างวันที่ ๗ - ๘ กันยายน ๒๕๖๒ (จำนวน ๑๒ ชั่วโมง)

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ชั้น ๒ สำนักวิทยบริการ (ห้องสมุด) มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

๖. รูปแบบการจัดอบรม/วิทยากร

ใช้การบรรยาย สาธิต ฝึกปฏิบัติ สัมมนา และซักถามแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ซึ่งกิจกรรมทั้งหมดจัดขึ้น ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ชั้น ๒ สำนักวิทยบริการ (ห้องสมุด) มหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยใช้โปรแกรม CodeMonkey ที่ถูกลิขสิทธิ์

๗. วิธีการสมัครอบรมและชำระเงิน

๗.๑ ดาวโหลดและกรอกใบสมัครที่ <http://www.hcdsuanusit.com> หรือ สมัครออนไลน์ (จาก QR CODE หน้า ๑) สมัครได้ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

๗.๒ ชำระค่าลงทะเบียนโดยการโอนเงินผ่าน ธนาคารกรุงไทย ประเภทบัญชีออมทรัพย์ สาขา กระทรวงศึกษาธิการ ชื่อบัญชี โครงการอบรมศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ เลขที่บัญชี ๐๕๙-๐-๒๒๕๓๔-๐

๗.๓ ส่งใบสมัครเข้ารับการอบรมและหลักฐานการโอนเงิน ทางโทรสาร ๐๒-๖๖๘-๙๔๑๑ หรือ อีเมล hcd_sdu@hotmail.com กรุณาส่งใบสมัครล่วงหน้า ๕ วันก่อนกำหนดการอบรมจริง

ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต จะแจ้งรายชื่อผู้มีสิทธิ์เข้ารับการอบรม ก่อนการอบรม ๓ วัน ผ่านทาง www.hcdsuanusit.com/ www.dusit.ac.th สามารถสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ โทร.๐๒-๒๔๑-๖๕๕๓-๕ โทรศัพท์มือถือ ๐๘๑-๖๔๐-๑๙๕๙, ๐๘๖-๘๘๑-๒๔๖๘



๘. ประมาณการงบประมาณ

ค่าลงทะเบียนในการประกอบการฝึกอบรม (ผู้ลงทะเบียนจะได้รับสิทธิ์การเข้าใช้โปรแกรม CodeMonkey เป็นเวลา ๑ ปี) คนละ ๖,๕๐๐ บาท (หกพันห้าร้อยบาทถ้วน) และได้รับสิทธิ์การเข้าใช้โปรแกรม CodeMonkey จำนวน ๕ สิทธิ์ รายละเอียดค่าใช้จ่ายข้างต้นประกอบด้วย

๑. ค่าตอบแทนวิทยากร ประกอบด้วย ค่าวิทยากรและผู้ช่วยวิทยากร (วิทยากร ๑ คน ต่อ ผู้เข้ารับการอบรม ๑๐ คน)
๒. ค่าอาหารกลางวัน ๒ มื้อ และอาหารว่าง ๔ มื้อ
๓. ค่าเอกสารประกอบการฝึกอบรม
๔. ค่าวุฒิบัตรสำหรับผู้ผ่านการอบรม ซึ่งการออกวุฒิบัตรออกให้ในนามของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต และ MangoSTEEMS
๕. สิทธิ์การเข้าถึงเฟซบุ๊ก (Facebook) ของศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ สำหรับการฝึกอบรมนี้ไว้ เพื่อเป็นช่องทางให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเข้าถึงไฟล์เอกสารต่าง ๆ ของการฝึกอบรม รวมถึงการติดต่อขอรับคำปรึกษากับวิทยากรหลังการฝึกอบรมนี้เสร็จสิ้น
๖. ค่าลิขสิทธิ์การเข้าใช้โปรแกรม
๗. ค่าห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์และค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ที่จำเป็นในการอบรม
๘. ค่าใช้สอยอื่นๆ (ค่าวัสดุ และอุปกรณ์ เป็นต้น)

๙. การประเมินผลการอบรม

พิจารณาจากด้านระยะเวลา โดยผู้เข้ารับการอบรมต้องมีระยะเวลาในการอบรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ จึงจะได้รับวุฒิบัตรผ่านการฝึกอบรม และผู้เข้ารับการอบรมต้องพัฒนาเกมได้แล้วเสร็จตามโจทย์ผลงานที่วิทยากรมอบหมาย

๑๐. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการมีทักษะ ความรู้ความเข้าใจ และเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลออนไลน์สมัยใหม่ “CodeMonkey”
๒. ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการได้พัฒนานตนเองด้านความคิดสร้างสรรค์ การคิดแก้ปัญหาการทำงานเป็นทีม และการสื่อสารผ่านการฝึกออกแบบและสร้างสรรค์เกมด้วยตนเอง
๓. ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ที่ได้รับให้กับผู้สนใจอื่น ๆ ทุกช่วงวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ
๔. ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้รับไปใช้ในการพัฒนากระบวนการและความก้าวหน้าในสายอาชีพของตนเองได้

๑๑. หน่วยงานผู้รับผิดชอบงาน/โครงการ

ฝ่ายการตลาดและฝึกอบรม ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต โทร. ๐๒-๒๔๑-๖๕๔๓-๕

ผู้ประสานงาน:	๑. นางสาวจิตรลดา ผลนิล	มือถือ ๐๘๖-๘๘๑-๒๔๖๘
	๒. นางสาวธัญญลักษณ์ เวชศาสตร์	มือถือ ๐๘๑-๖๔๐-๑๙๔๙
	๓. ดร.นงศ์ลักษณ์ โชติวิทย์ธานี	มือถือ ๐๘๗-๗๑๕-๙๐๐๔



mangoSTEEMS

กำหนดการ

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร CodeMonkey: Game Builder for the ๒๑st Century World
: เรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วย CodeMonkey
ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ชั้น ๒ สำนักวิทยบริการ (ห้องสมุด) มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

๐๐ ๐๐ ๐๐ ๐๐ ๐๐ ๐๐

วันเสาร์ที่ ๗ กันยายน ๒๕๖๒

- ๐๘.๐๐ - ๐๙.๐๐ น. ลงทะเบียนและรับเอกสารประกอบการอบรม
- ๐๙.๐๐ - ๑๑.๐๐ น. **การบรรยายเรื่อง**
 ✓ เกมกับการเขียนโปรแกรม
 ✓ หลักการเขียนโค้ดเพื่อสร้างเกม
- ๐๙.๐๐ - ๑๑.๐๐ น. **Workshop**
 ✓ แนะนำการใช้งานของ Game Builder ใน CodeMonkey
 - การ Login เข้าใช้งาน
 - การแนะนำการใช้งานและเมนูต่าง ๆ ของ GameBuilder ใน CodeMonkey
- ๑๓.๐๐ - ๑๖.๐๐ น. **Workshop**
 ✓ การเขียนโค้ดเพื่อสร้างเกม
 - เรียนรู้กับคำสั่งต่าง ๆ, Event, Movement, Display, Control และ Operators
 ✓ เครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบ
 - การใช้ฟังก์ชัน SPRITES, WIDGETS, SOUNDS, GAME

วันอาทิตย์ที่ ๘ กันยายน ๒๕๖๒

- ๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. **Workshop**
 ✓ การเขียนโค้ดโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างเกมที่เป็นลักษณะบทเรียน
 - การฝึกปฏิบัติการ การเขียนชุดคำสั่งในการสร้างเกมในสถานการณ์ต่าง ๆ
 - การเรียนรู้การใช้เครื่องมือต่าง ๆ ในการพัฒนาการสร้างเกม ๆ
- ๑๓.๐๐ - ๑๖.๐๐ น. ✓ การสร้างเกมโดยใช้ CodeMonkey ในการพัฒนาเกม
 - แนะนำ วิธีการสร้างเกมประเภทต่าง ๆ เช่น ที่ต้องใช้ คีย์บอร์ด
 - วางแผนการสร้างเกม
 ✓ การเผยแพร่เกมบน Discover ที่เป็นชุมชนของ CodeMonkey
 - การ Save เกม
 - การเผยแพร่เกม
 ✓ การนำเสนอเกมที่ได้ทำการพัฒนา
 - การนำเสนอเกมที่สร้างและการแลกเปลี่ยนเปลี่ยนการเรียนรู้กันในกลุ่มที่สร้างเกม
- ๑๖.๐๐ - ๑๖.๓๐ น. มอบวุฒิบัตรให้กับผู้ที่ผ่านการอบรม

วิทยากร : สาขาวิชาวิทยาการข้อมูลและการวิเคราะห์ และสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

หมายเหตุ

๑. กำหนดการและเวลาอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม
๒. เวลา ๑๐.๓๐ - ๑๐.๔๕ น. และเวลา ๑๔.๓๐ - ๑๔.๔๕ น. พักรับประทานอาหารว่าง
๓. เวลา ๑๒.๐๐ - ๑๓.๐๐ น. รับประทานอาหารกลางวัน



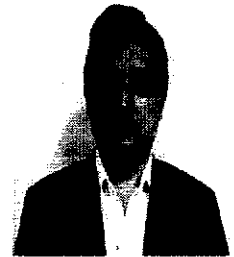
mangoSTEMS

วิทยาการ

ชื่อ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุระสิทธิ์ ทรงม้า
การศึกษา : วิทยาศาสตรบัณฑิต (สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์)
สถาบันราชภัฏสวนดุสิต พ.ศ. ๒๕๔๓
วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาโครงข่ายโทรคมนาคมและค
มหาวิทยาลัยรังสิต พ.ศ. ๒๕๔๘
ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ)
มหาวิทยาลัยรังสิต พ.ศ. ๒๕๕๘



ชื่อ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัชรกรณ์ เนตรหาญ
การศึกษา : เศรษฐศาสตรบัณฑิต (สาขาเศรษฐศาสตร์อุตสาหกรรม)
มหาวิทยาลัยรามคำแหง พ.ศ. ๒๕๓๙
วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต
(สาขาโครงข่ายโทรคมนาคมและคอมพิวเตอร์)
มหาวิทยาลัยรังสิต พ.ศ. ๒๕๔๕



ชื่อ : อาจารย์ณรงค์ฤทธิ์ ภิรมย์นง
การศึกษา : ครุศาสตรบัณฑิต (สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา)
สถาบันราชภัฏสวนดุสิต พ.ศ. ๒๕๔๔
วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ)
มหาวิทยาลัยรังสิต พ.ศ. ๒๕๕๔





mangoSTEEMS

แบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรม

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร CodeMonkey: Game Builder for the ๒๑st Century World
: เรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วย CodeMonkey รุ่นที่ ๑

ชื่อหน่วยงาน

ที่อยู่

รหัสไปรษณีย์

โทรศัพท์ โทรสาร ขอส่งบุคลากรเข้ารับการอบรมตามโครงการดังกล่าว ดังนี้

(กรุณาเขียนด้วยตัวบรรจง)

๑. ชื่อ-สกุล (ไทย) ตำแหน่ง มือถือ.....

ชื่อ-สกุล (ENG) ตัวพิมพ์ใหญ่

๒. ชื่อ-สกุล (ไทย) ตำแหน่ง..... มือถือ.....

ชื่อ-สกุล (ENG) ตัวพิมพ์ใหญ่

๓. ชื่อ-สกุล (ไทย) ตำแหน่ง มือถือ.....

ชื่อ-สกุล (ENG) ตัวพิมพ์ใหญ่

มีความประสงค์จะเข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ รุ่นที่ ๑ ระหว่างวันที่ ๗ - ๘ กันยายน ๒๕๖๒

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ชั้น ๒ สำนักวิทยบริการ (ห้องสมุด) มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

➤ สำรอกที่จอดรถ (โปรดระบุ/ หากไม่ระบุไว้ จะไม่สำรอกที่จอดรถให้)

ไม่ต้องการสำรอกที่จอดรถ

สำรอกที่จอดรถ (โปรดระบุหมายเลขทะเบียนรถ/ ยี่ห้อรถ)

➤ อาหาร

ทวีป มังสวิรัติ เจ ฮาลาล แพ้อาหาร (โปรดระบุ)

หมายเหตุ ๑. โปรดส่งแบบตอบรับเข้าร่วมอบรม ภายในวันที่ ๒ กันยายน ๒๕๖๒

ทาง E-mail: hcd_sdu@hotmail.com

ทางโทรสาร หมายเลข ๐-๒๖๖๘-๙๔๑๑

๒. กรณีที่ไม่สามารถเข้ารับการอบรมได้ กรุณาแจ้งล่วงหน้าก่อนการอบรมอย่างน้อย ๗ วันทำการ

๓. ผู้ประสานการดำเนินการจัดอบรม (ฝ่ายการตลาดและฝึกอบรม โทร. ๐-๒๖๔๑-๖๕๔๓)

◆ นางสาวจิตรลดา ผลนิล โทร. ๐๘-๖๘๘๑-๒๔๖๘

◆ นางสาวธัญญลักษณ์ เวชศาสตร์ โทร. ๐๘-๑๖๔๐-๑๙๔๙

◆ ดร.นงศ์ลักษณ์ โชติวิทยธานินทร์ โทร. ๐๘๗-๗๑๕-๙๐๐๘

ผู้ประสานงาน

ตำแหน่ง เบอร์โทร



แบบนำเสนอสำเนาหลักฐานการโอนเงินค่าลงทะเบียนการฝึกอบรม
 โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร CodeMonkey: Game Builder for the ๒๑st Century World
 : เรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วย CodeMonkey รุ่นที่ ๑
 ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ชั้น ๒ สำนักวิทยบริการ (ห้องสมุด) มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

หน่วยงาน/ สังกัด
 เบอร์โทรศัพท์ ได้ดำเนินการโอนเงินเข้าบัญชีธนาคารกรุงไทย
 “โครงการอบรมศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์” ประเภทบัญชีออมทรัพย์ เลขที่บัญชี ๐๕๙-๐-๒๒๕๓๔-๐ เมื่อวันที่
 จำนวนเงิน บาท ผู้สมัครอบรมจำนวน คน

โปรตระบุข้อมูลสำหรับออกใบเสร็จรับเงิน

รับเงินจาก (รายบุคคล/ หน่วยงาน)

ที่อยู่

.....

.....

.....

เลขประจำตัวผู้เสียภาษี.....

หมายเหตุ:

๑. ส่งหลักฐานการโอนเงิน มาที่ E-mail: hcd_sdu@hotmail.com หรือทางโทรสาร ๐-๒๖๖๘-๙๔๑๑ และ
สามารถตรวจสอบหลักฐานการโอนเงินได้ที่ โทรศัพท์หมายเลข ๐๘-๖๘๘๑-๒๔๖๘
๒. การชำระเงินผ่านทางธนาคาร ผู้สมัครจะต้องชำระค่าธรรมเนียมที่ทางธนาคารเรียกเก็บเอง
๓. ใบเสร็จรับเงิน จะได้รับในวันอบรมตามที่ท่านสมัครไว้

ผู้ประสานงาน เบอร์โทร

วันที่.....

(แนบสำเนาหลักฐานการโอนเงิน)