



ที่ อว. ๘๔๒๒/๑๒๔๔๙

มหาวิทยาลัยสุรนารี
๒๙๕ ถนนนครราชสีมา เขตดุสิต
กรุงเทพมหานคร ๑๐๓๐๐

๑๔ พฤศจิกายน ๒๕๖๒

เรื่อง ขอเชิญบุคลากรเข้าร่วมโครงการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ Game Builder for the ๒๑st Century World: เรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วย CodeMonkey รุ่นที่ ๒

เรียน อธิการบดี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงการ/กำหนดการฝึกอบรม จำนวน ๑ ฉบับ
- ๒. แบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรม/แบบนำส่งหลักฐานการโอนเงิน จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสุรนารี ได้จัดโครงการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ Game Builder for the ๒๑st Century World: เรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วย CodeMonkey รุ่นที่ ๒ ระหว่างวันที่ ๒๑ - ๒๒ ธันวาคม ๒๕๖๒ ณ มหาวิทยาลัยสุรนารี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรม มีความรู้ความเข้าใจ วิธีการสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วยโปรแกรม Code Monkey และสามารถสร้างสรรค์เกมด้วยตนเอง เพื่อพัฒนาความคิดแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีมและการสื่อสาร นั้น

ในการนี้ ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ จึงขอเรียนเชิญท่านและบุคลากรในสังกัดเข้าโครงการอบรมดังกล่าว ซึ่งมีค่าลงทะเบียนท่านละ ๕,๐๐๐ บาท (ห้าพันบาทถ้วน) ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถเข้าอบรมได้โดยไม่มีถือเป็นวันลาและมีสิทธิ์เบิกค่าลงทะเบียนและค่าใช้จ่ายอื่นๆ ได้ตามระเบียบของทางราชการ โปรดส่งรายชื่อตามแบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรม ภายในวันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๒ โดยส่งแบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรม และ/หรือ แบบนำส่งหลักฐานการโอนเงิน มาที่ email: hcd_sdu@hotmail.com หรือทางโทรสารหมายเลข ๐๒-๖๖๘-๙๔๑๑ ทั้งนี้ สามารถสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่หมายเลขโทรศัพท์ ๐๒-๒๔๑-๖๕๔๓ หรือ ๐๘๖-๘๘๑-๒๔๖๘, ๐๘๑-๖๔๐-๑๙๔๙, ๐๘๗-๗๑๕-๙๐๐๔

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

เรียน อธิการบดี

- ๑) เพื่อโปรดทราบและพิจารณา
- ๒) เห็นควรมอบ - คณาจารย์, สนิท, ศุภพร

(Signature)
19 พ.ย. 2562

ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสุรนารี
โทรศัพท์ ๐-๒๒๔๑-๖๕๔๓ โทรสาร ๐-๒๖๖๘-๙๔๑๑

ขอแสดงความนับถือ

(Signature)

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ผดุง พรหมมูล)
ผู้อำนวยการศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์
มหาวิทยาลัยสุรนารี

(Signature)
๑๙ พ.ย. ๒๕๖๒

(Signature)
19 พ.ย. ๒๕๖๒
ผศ.ดร.วิจิต สุขทรัพย์
รองอธิการบดี

คณะครุศาสตร์
รับเลขที่ 1449
วันที่ 20, พ.ย. 2562
เวลา 13.40

เรียน คณบดี

- เพื่อโปรดทราบ
- เห็นควรมอบ

ป.ศ.ศ.
.....
.....

ป.ศ.ศ.

20 พ.ย. 2562



นางสาว/คณบดี/คณบดี/คณบดี
.....
.....



โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร Game Builder for the ๒๑st Century World:
เรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วย CodeMonkey รุ่นที่ ๒



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 ดังนั้นการเรียนรู้ผ่านเกมเป็นวิธีการสอนที่ตอบโจทย์การพัฒนาและความต้องการของผู้เรียนรุ่นใหม่ได้ เพราะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และสนุกไปพร้อมกันทั้งในขณะที่เรียนและหลังเรียน ได้รับความรู้อย่างมีความหมายได้ประสบการณ์ตรง ได้พัฒนากระบวนการคิดโดยที่ไม่รู้ตัวผ่านเนื้อหาที่สอดแทรกอยู่ในเกม และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และลงมือฝึกปฏิบัติการเรียนรู้ด้วยตนเอง ในขณะที่เด็กลงมือเล่นเกมก็จะได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียนที่เล่นอยู่ ทั้งนี้เกมมักจะมีสถานการณ์จำลองเพื่อดึงดูดความสนใจทำให้รู้สึกท้าทายและอยากเล่นเกมหรือเรียนรู้ต่อไป ดังนั้น การเรียนรู้ผ่านเกมจึงเป็นวิธีการสอนที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูงซึ่งเหมาะสมกับเด็กนักเรียนในปัจจุบันและอนาคต ซึ่งโปรแกรม CodeMonkey สามารถตอบโจทย์ความต้องการข้างต้นในการเป็นเครื่องมือสนับสนุนผู้สอนให้สามารถสร้างการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านการสร้างโค้ดเพื่อนำไปสู่การสร้างเกมเสริมทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดในทักษะของคนในศตวรรษที่ ๒๑ ซึ่งโปรแกรม CodeMonkey ถือว่าเป็นการเรียนรู้ตามฐานรากของปรัชญา Active Learning ที่นำไปสู่การเข้าถึงการเรียนการสอนแบบ Game Based Learning ได้ในที่สุด แต่จำเป็นต้องได้มากขึ้น โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้เนื้อหาหลักไปพร้อมกับทักษะอื่นๆ เช่น ภาษาอังกฤษ รวมถึง การคิดแบบสมเหตุสมผล (Logical Thinking) ไปพร้อมกัน ที่สำคัญ โดยเฉพาะผู้สอนนั้น การสร้างเกมเพื่อส่งเสริมประสิทธิภาพของการเรียนรู้ของผู้เรียนสามารถนำไปเป็นผลงานวิชาการในการสร้างความก้าวหน้าในสายอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ 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 ควบคู่กับความรู้เชิงวิชาการเพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมสามารถนำองค์ความรู้ไปถ่ายทอดให้กับผู้อื่นและนำไปใช้พัฒนาตนเองตามสายอาชีพต่อไป

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 การเขียนโค้ดดีดิ่งผ่าน Game, Game-based Learning และ Gamification

๕. ระยะเวลาในการดำเนินงานและสถานที่ดำเนินการ

รุ่นที่ ๒ ระหว่างวันที่ ๒๑ - ๒๒ ธันวาคม ๒๕๖๒ ระยะเวลาการอบรม ๒ วัน (จำนวน ๑๒ ชั่วโมง)
ณ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

๖. รูปแบบการจัดอบรม/วิทยากร

ใช้การบรรยาย สาธิต ฝึกปฏิบัติ สัมมนา และซักถามแลกเปลี่ยนความคิดเห็น โดยใช้โปรแกรม CodeMonkey ที่ถูกลิขสิทธิ์

๗. วิธีการสมัครอบรมและชำระเงิน

๗.๑ ดาวน์โหลดและกรอกใบสมัครที่ <http://www.hcdsuanusit.com> สามารถสมัครได้ตั้งแต่วันที่ เป็นต้นไป

๗.๒ ชำระค่าลงทะเบียนโดยการโอนเงินผ่าน ธนาคารกรุงไทย ประเภทบัญชีกระแสรายวัน สาขา กระทรวงศึกษาธิการ ชื่อบัญชี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต (โครงการอบรมศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์) เลขที่บัญชี ๐๕๙-๖๐๑๔๗๖๗

วิธีชำระเงิน



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



ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต จะแจ้งรายชื่อผู้มีสิทธิ์เข้ารับการอบรม ก่อนการอบรม ๓ วัน ผ่านทางเว็บไซต์ www.hcdsuandusit.com/ www.dusit.ac.th สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ โทร.๐๒-๒๔๑-๖๕๕๓-๕ โทรศัพท์มือถือ ๐๘๖-๘๘๑-๒๔๖๘, ๐๘๑-๖๔๐-๑๙๔๙

๘. การประเมินผลการอบรม

พิจารณาจากด้านระยะเวลา โดยผู้เข้ารับการอบรมต้องมีระยะเวลาในการอบรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ จึงจะได้รับวุฒิบัตรผ่านการฝึกอบรม และผู้เข้ารับการอบรมต้องพัฒนาเกมได้แล้วเสร็จตามโจทย์ผลงานที่ วิทยากรมอบหมาย

๙. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

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

๑๐. งบประมาณแยกตามกิจกรรม

ค่าลงทะเบียนในการประกอบการ คนละ ๕,๐๐๐ บาท (ห้าพันบาทถ้วน) รายละเอียดค่าใช้จ่ายข้างต้นประกอบด้วย

๑. ค่าตอบแทนวิทยากร และผู้ช่วยวิทยากรฝึกปฏิบัติ
๒. ค่าอาหารกลางวัน ๒ มื้อ และอาหารว่าง ๔ มื้อ
๓. ค่าเอกสารประกอบการฝึกอบรม
๔. ค่าวุฒิบัตรสำหรับผู้ผ่านการอบรม ซึ่งการออกวุฒิบัตรออกให้ในนามของมหาวิทยาลัยสวนดุสิตและ MangoSTEEMS
๕. สิทธิการเข้าถึงเฟซบุ๊ก (Facebook) ของศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ สำหรับการฝึกอบรมนี้ไว้ เพื่อเป็นช่องทางให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเข้าถึงไฟล์เอกสารต่าง ๆ ของการฝึกอบรม รวมถึงการติดต่อขอรับคำปรึกษากับวิทยากรหลังการฝึกอบรมนี้เสร็จสิ้น
๖. ค่าลิขสิทธิ์การเข้าใช้โปรแกรม
๗. ค่าเช่าห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ และค่าเช่าอุปกรณ์ต่างๆ ในการฝึกอบรม
๘. ค่าวัสดุ เครื่องเขียนและอุปกรณ์
๙. ค่าถ่ายเอกสาร ค่าพิมพ์เอกสารและสิ่งพิมพ์
๑๐. ค่าใช้สอยอื่นๆ ที่จำเป็นต่อการอบรม



mangoSTEEMS

๑๑. หน่วยงานผู้รับผิดชอบงาน/โครงการ

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 | โซติวิทยานิพนธ์ | มือถือ ๐๘๗-๗๑๕-๙๐๐๔ |



กำหนดการ

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร Game Builder for the ๒๑st Century World:
เรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วย CodeMonkey รุ่นที่ ๒
ณ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

๐๐๐๐ ๐๐ ๐๐ ๐๐ ๐๐ ๐๐ ๐๐ ๐๐

วันเสาร์ที่ ๒๑ ธันวาคม ๒๕๖๒

- ๐๘.๐๐ - ๐๙.๐๐ น. ลงทะเบียนและรับเอกสารประกอบการอบรม
- ๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. **การบรรยายเรื่อง**
✓ เกมกับการเขียนโปรแกรม
✓ หลักการเขียนโค้ดเพื่อสร้างเกม
- 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 ๒๒ ธันวาคม ๒๕๖๒

- ๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. **Workshop**
✓ การเขียนโค้ดโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างเกมที่เป็นลักษณะบทเรียน
- การฝึกปฏิบัติการ การเขียนชุดคำสั่งในการสร้างเกมในสถานะการณ์ต่าง 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. มอบวุฒิบัตรให้กับผู้ผ่านการอบรม

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



วิทยากร



- ชื่อ** : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุระสิทธิ์ ทรงม้า
- ตำแหน่ง** : ประธานหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ
- การศึกษา** : วิทยาศาสตรบัณฑิต (สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์)
สถาบันราชภัฏสวนดุสิต พ.ศ. ๒๕๔๓
วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาโครงข่ายโทรคมนาคมและ
คอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยรังสิต พ.ศ. ๒๕๔๘
ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ)
มหาวิทยาลัยรังสิต พ.ศ. ๒๕๕๘



- ชื่อ** : ผู้ช่วยศาสตราจารย์วีชารณณ์ เนตรหาญ
- ตำแหน่ง** : อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร วิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
กรรมการหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาวิทยาการข้อมูลและการวิเคราะห์
- การศึกษา** : เศรษฐศาสตรบัณฑิต (สาขาเศรษฐศาสตร์อุตสาหกรรม)
มหาวิทยาลัยรามคำแหง พ.ศ. ๒๕๓๙
วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาโครงข่ายโทรคมนาคมและ
คอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยรังสิต พ.ศ. ๒๕๔๕



- ชื่อ** : อาจารย์ณรงค์ฤทธิ์ ภิรมย์นง
- ตำแหน่ง** : อาจารย์ประจำหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ
หลักสูตรวิทยาการข้อมูลและการวิเคราะห์
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- การศึกษา** : ครุศาสตรบัณฑิต (สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา)
สถาบันราชภัฏสวนดุสิต พ.ศ. ๒๕๔๔
วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ)
มหาวิทยาลัยรังสิต พ.ศ. ๒๕๕๔



mangoSTEEMS



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริพร ฉิมพลี
อาจารย์ประจำหลักสูตรวิทยาการข้อมูลและการวิเคราะห์
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี



อาจารย์ทินกร ชุณหภัทรกุล
อาจารย์ประจำหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูริพจน์ แก้วย่อง
อาจารย์ประจำหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี



mangoSTEEMS

แบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรม

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร CodeMonkey: Game Builder for the ๒๑st Century World
: เรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วย CodeMonkey รุ่นที่ ๒

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 ๒ ระหว่างวันที่ ๒๑ - ๒๒ ธันวาคม ๒๕๖๒

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ชั้น ๒ สำนักวิทยบริการ (ห้องสมุด) มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

➤ สำรองที่จอดรถ (โปรดระบุ/ หากไม่ระบุไว้ จะไม่สำรองที่จอดรถให้)

ไม่ต้องการสำรองที่จอดรถ

สำรองที่จอดรถ (โปรดระบุหมายเลขทะเบียนรถ/ ยี่ห้อรถ)

➤ อาหาร

ทั่วไป มังสวิรัต เจ ฮาลาล แพ้อาหาร (โปรดระบุ)

หมายเหตุ ๑. โปรดส่งแบบตอบรับเข้าร่วมอบรม ภายในวันที่ ๑๖ ธันวาคม 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. ๐๘-๖๘๘๑-๒๖๖๘

◆ นางสาวธัญญลักษณ์ เวชศาสตร์ โทร. ๐๘-๑๖๔๐-๑๙๔๙

◆ ดร.นงศ์ลักษณ์ โชติวิทยธานินทร์ โทร. ๐๘๗-๗๑๕-๙๐๐๔

ผู้ประสานงาน

ตำแหน่ง เบอร์โทร



mangoSTEEMS

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

หน่วยงาน/ สังกัด

เบอร์โทรติดต่อ ได้ดำเนินการโอนเงินเข้าบัญชีธนาคารกรุงไทย

“โครงการอบรมศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์” ประเภทบัญชีออมทรัพย์ เลขที่บัญชี ๐๕๙-๐-๒๕๓๔-๐ เมื่อวันที่

จำนวนเงิน บาท ผู้สมัครอบรมจำนวน คน

โปรดระบุข้อมูลสำหรับออกใบเสร็จรับเงิน

รับเงินจาก (รายบุคคล/ หน่วยงาน)

ที่อยู่

.....

.....

.....

เลขประจำตัวผู้เสียภาษี.....

หมายเหตุ:

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

ผู้ประสานงาน เบอร์โทร

วันที่.....

(แนบสำเนาหลักฐานการโอนเงิน)