



มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต
755
14 ก.พ. 2563
09.10

ที่ อว. ๘๔๒๒/๑๙๓๐

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

๒๙๕ ถนนนครราชสีมา เขตดุสิต

กรุงเทพมหานคร ๑๐๓๐๐

๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๓

เรื่อง ขอเชิญบุคลากรเข้าร่วมอบรม

เรียน อธิการบดี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑) โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ/กำหนดการอบรม

๒) แบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรม/แบบนำส่งหลักฐานการโอนเงิน

ด้วย ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ได้จัดโครงการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร การออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสเกม เพื่อการเรียนรู้แบบแอคทีฟเลิร์นนิง (Active Learning) “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น” รุ่นที่ ๖ ระหว่างวันที่ ๒๘ - ๒๙ มีนาคม ๒๕๖๓ ณ อาคาร ดร.ศิริโรจน์ ผลพันธิน ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยมุ่งเน้นให้ผู้เข้ารับการอบรมมีความรู้ความเข้าใจ และเห็นความสำคัญของการออกแบบชั้นเรียนเพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสเกมเป็นพื้นฐาน และสามารถออกแบบ พัฒนา ผลิตภัณฑ์นำไปใช้ในชั้นเรียนได้นั้น

ในการนี้ ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต จึงขอเรียนเชิญท่านและบุคลากรในสังกัดของท่านเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการในครั้งนี้ โดยผู้เข้าร่วมอบรมสามารถเข้าอบรมได้โดยไม่ถือเป็นวันลา และมีสิทธิ์เบิกค่าลงทะเบียนและค่าใช้จ่ายอื่นๆ ได้ตามระเบียบของทางราชการ โปรดส่งรายชื่อตามแบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรม ภายในวันที่ ๒๕ มีนาคม ๒๕๖๓ โดยส่งแบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรม และ/หรือ แบบนำส่งหลักฐานการโอนเงิน มาที่ email: hcd_sdu@hotmail.com หรือทางโทรสารหมายเลข ๐๒-๖๖๘-๙๔๑๑ ทั้งนี้ สามารถสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่หมายเลขโทรศัพท์ ๐๒-๒๔๑-๖๕๔๓-๕ หรือ ๐๘๖-๘๘๑-๒๔๖๘, ๐๘๑-๖๔๐-๑๙๔๙

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอเชิญชวนบุคลากรในสังกัดของท่านเข้าร่วมอบรมครั้งนี้ด้วย จักเป็นพระคุณยิ่ง

เรียน อธิการบดี

ขอแสดงความนับถือ

๑) เพื่อโปรดทราบและพิจารณา

๒) เห็นควรมอบ *ส/คส, ดช: จกคค:*

อนันต์
14 ก.พ. 2563

อนันต์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ผดุง พรหมมูล)
ผู้อำนวยการศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

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

มจร ปรีชา, ดช: ททค:
ดร.วิชุด สุขทว
รองอธิการบดี

เรียน คณบดี

✓ เพื่อโปรดทราบ
✓ เห็นความชอบ..... ๒๕๖๓.

17 ก.พ. 2563

อ.สินธร

อ.สินธร/อ.สินธร/อ.สินธร
๑๗/๒/๖๓

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ณอม เลขาพันธ์
คณบดีคณะครุศาสตร์



โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร การออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสเกม
เพื่อการเรียนรู้แบบแอคทีฟเลิร์นนิง (Active Learning) “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น” รุ่นที่ ๒



โครงการนี้เป็นการบริการวิชาการให้กับบุคคลภายนอก โดยให้ผู้เข้าร่วมโครงการได้ออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสเกม เพื่อนำไปใช้ในการสร้างบรรยากาศในชั้นเรียน โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม มีความสุข เข้าถึงวัตถุประสงค์ของเนื้อหาการสอนอย่างแยบยล ผู้เข้าร่วมอบรมจะได้ศึกษาแนวคิดของการจัดชั้นเรียน โดยใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ ออกแบบเกมและทดสอบเกมในรูปแบบต่าง ๆ ก่อนนำไปใช้จริงในชั้นเรียน

๑. หลักการและเหตุผล

Game Based Learning [GBL] คือ สื่อในการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดเอาไว้ในเกม ให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกม นักวิชาการหลายท่านที่มีความสนใจเกี่ยวกับ GBL ได้เขียนบทความเกี่ยวกับความเป็นมาและการนำ GBL มาใช้ในวงการศึกษาและการฝึกอบรม เช่น Randal W. Kindley และคณะ (๒๐๐๒) Jennifer Jenson และคณะ, ๒๐๐๒; Maja Pivec และคณะ (๒๐๐๒) ซึ่งสามารถสรุปความเป็นมาของการนำ GBL มาใช้ในการเรียนรู้ได้ ดังนี้

GBL เกิดจากความพยายามคิดค้นหารูปแบบวิธีการสอนใหม่ ๆ สื่อการสอนใหม่ ๆ เพื่อนำมาปิดช่องโหว่ของข้อจำกัดของการเรียนรู้ การรับรู้ของผู้เรียน แรงจูงใจของผู้เรียน ความอยากรู้อยากเห็นของผู้เรียน ซึ่งปัญหาที่มักจะพบได้ในผู้เรียนส่วนใหญ่ก็คือ รู้สึกว่าการเรียนรู้เป็นเรื่องที่น่าเบื่อ ไม่สนุก ต้องอ่านหนังสือจำนวนมาก ไม่อยากเรียน มีกิจกรรมอื่นที่น่าสนใจมากกว่า ซึ่งปัญหาทั้งหลายเหล่านี้เป็นความท้าทายสำหรับผู้ที่มีอาชีพเกี่ยวข้องกับการสอน ที่ต้องให้ความสำคัญกับการสอนเพิ่มขึ้น ต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบและเทคนิคการสอนเพื่อให้เหมาะกับผู้เรียนของตน

ในปัจจุบัน ทิศทางของการเรียนการสอนสมัยใหม่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม จากการเน้นหนักที่วิชาการเป็นเน้นให้ความสำคัญไปที่ผู้เรียน การสอนสมัยใหม่ก็จะเน้นไปที่กิจกรรมและสื่อที่น่าสนใจ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและทดลองทำด้วยตัวเอง (Learning by Doing : LbD) ด้วยเหตุนี้เอง จึงได้มีการออกแบบสื่อการเรียนรู้ใหม่ โดยประยุกต์เอาเกมสมาใช้ในการเรียนรู้ โดยมีการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เล่นและเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน นั่นเอง เป็นที่มาของ GBL

จากเหตุผลข้างต้น ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิตที่มีความพร้อมระดับสูง เนื่องจากมีวิทยาการที่มีความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ในการสร้างการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยการนำหลักการของเกมมาใช้ รวมถึงการออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกมและคลาสเกมเพื่อการเรียนรู้ จึงได้จัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการนี้ขึ้น เพื่อเป็นการบริการวิชาการและเผยแพร่องค์ความรู้ของ “ทุนมนุษย์” มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ให้สังคมภายนอกได้รู้จักแพร่หลายขึ้น

๒. วัตถุประสงค์



๒.๑ เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการมีความรู้ ความเข้าใจ และเห็นความสำคัญของการออกแบบชั้นเรียน เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้รูปแบบใหม่โดยใช้บอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสรูมเกมเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้

๒.๒ เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการ มีความเข้าใจในกระบวนการและขั้นตอนการออกแบบเกม

๒.๓ เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการ นำต้นแบบของเกมที่ได้จากการอบรม ไปพัฒนา ผลิตและนำไปใช้ในชั้นเรียน

๓. กลุ่มเป้าหมาย

บุคลากรครู อาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษา ทุกระดับชั้น รวมถึงผู้ทำหน้าที่เกี่ยวกับการสอน การพัฒนาคนในมิติต่าง ๆ ของทั้งหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน

๔. ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ

๔.๑ ร้อยละของผู้เข้าร่วมโครงการมีความเข้าใจถึงความสำคัญ และกระบวนการออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกมและคลาสรูมเกม (ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๙๕)

๔.๒ ร้อยละของผู้เข้าร่วมโครงการมีความพึงพอใจในการออกแบบเกมทุกประเภท ที่ผู้เข้าร่วมอบรมมีส่วนร่วมในการออกแบบทุกขั้นตอน (ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๙๐)

๔.๓ ร้อยละของผู้เข้าร่วมโครงการนำการออกแบบบรรจุภัณฑ์ไปพัฒนาและผลิตเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน (ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๒๐)

๕. ระยะเวลาในการดำเนินการและสถานที่ดำเนินการ

ระหว่างวันที่ ๒๘ - ๒๙ มีนาคม ๒๕๖๓

ณ อาคาร ดร.ศิริจันต์ ผลพันธุ์สิน ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

๖. รูปแบบการจัดอบรม/วิทยากร

การอบรมเชิงปฏิบัติการนี้ใช้เวลาการอบรมรุ่นละ ๒ วัน โดยใช้รูปแบบการบรรยายภาคทฤษฎี และลงมือปฏิบัติการออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสรูมเกม จากวิทยากรและผู้ช่วยวิทยากร รวมทั้งการให้คำปรึกษาเพื่อการพัฒนาแบบของเกมนอกจากการอบรมในระยะเวลา ๙๐ วัน โดยไม่คิดค่าใช้จ่าย ผ่านการปรึกษาที่สามารถติดต่อ นัดหมายผ่าน Facebook Group ที่ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต จัดทำขึ้น



๗. วิธีการสมัครอบรมและชำระเงิน

๗.๑ ดาวน์โหลดและกรอกใบสมัครที่ <http://www.hcdsuandusit.com> (เข้าถึงจาก QR CODE หน้าที่ ๑) สามารถสมัครได้ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

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

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

วิธีชำระเงิน

ยื่นชำระเงินที่เคาน์เตอร์ของธนาคารกรุงไทย กรุณากรอกข้อมูล ดังนี้

1. กรอกข้อมูลลงใน "ใบนำฝากเพื่อชำระค่าสินค้า
ค่าสาธารณูปโภค และค่าบริการ"

2. กรอก Comp Code 81297

3. Ref 1: กรอกเบอร์โทรศัพท์ผู้เข้ารับการอบรม

4. Ref 2: ชื่อผู้เข้ารับการอบรม/หน่วยงาน

5. ชำระเงินตามใบนำฝาก

ประเภทบัญชีกระแสรายวัน สาขากระทรวงศึกษาธิการ
ชื่อบัญชี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต (โครงการอบรมศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์)
เลขที่บัญชี 059-6014767

หมายเหตุ: ชำระเงินได้ที่เคาน์เตอร์ของธนาคารกรุงไทยเท่านั้น ไม่สามารถดำเนินการผ่าน
อินเทอร์เน็ตแบงก์กิ้งได้



๘. งบประมาณแยกตามกิจกรรม

ค่าลงทะเบียนในการฝึกอบรม คนละ ๓,๔๐๐ บาท (สามพันสี่ร้อยบาทถ้วน) รายละเอียดประกอบด้วย

๑. ค่าใช้จ่ายทางวิชาการ ประกอบด้วย ค่าวิทยากรบรรยาย และค่าผู้ช่วยวิทยากร (หลักสูตรใช้สัดส่วนของจำนวนวิทยากรจำนวน ๑ คน ต่อ จำนวนผู้รับการอบรม ๑๐ คน เป็นอย่างน้อย)

๒. ค่าอาหารกลางวัน ๒ มื้อ/ ๒ วัน ค่าเครื่องดื่มและอาหารว่าง ๔ มื้อ/ ๒ วัน

๓. ค่าเอกสารการฝึกอบรม แบบฟอร์มคู่มือและคู่มือเทคนิคในการทำคู่มือที่มหาวิทยาลัยสวนดุสิตพัฒนาขึ้น รวมถึงเอกสารแบบฟอร์มและอุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการ Workshop ทั้ง ๒ วัน เช่น Notebook, Flipchart เป็นต้น

๔. ค่าเช่าห้องอบรมและค่าสาธารณูปโภค

๕. ค่าใช้จ่ายในการจัดทำเอกสารการประเมิน

๖. ค่าวัสดุบัตรสำหรับผู้ผ่านการอบรม

๗. ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการให้สิทธิ์กับผู้รับการอบรมในการเข้ารับคำปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษา (วิทยากรหลักและวิทยากรประจำกลุ่ม) นอกเหนือวันที่ได้รับการอบรม โดยสามารถปรึกษาโดยตรงหรือการปรึกษาผ่าน Facebook Group ที่ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต จัดทำขึ้น

๙. การประเมินผลการอบรม

๑. ด้านระยะเวลา ผู้เข้าร่วมโครงการจะต้องเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการทุกขั้นตอน ตลอดระยะเวลา ๒ วัน (ร้อยละ ๑๐๐)

๒. ด้านผลผลิต ผู้เข้าร่วมโครงการจะต้องนำเสนอผลงานที่ร่วมออกแบบอย่างน้อย ๑ ชิ้น

๑๐. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ผู้รับการอบรมเชิงปฏิบัติการ มีความรู้ความเข้าใจและเห็นความสำคัญของการใช้บอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสรูมเกม เป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนการสอน

๒. ผู้รับการอบรมเชิงปฏิบัติการ มีความพึงพอใจในผลงานที่มีส่วนร่วมในการออกแบบ ทุกขั้นตอน

๓. ผู้รับการอบรมเชิงปฏิบัติการ นำต้นแบบผลงานการออกแบบที่ได้จากการอบรมเชิงปฏิบัติการ ไปผลิตและนำไปใช้จริง



๑๑. หน่วยงานรับผิดชอบ/ โครงการ

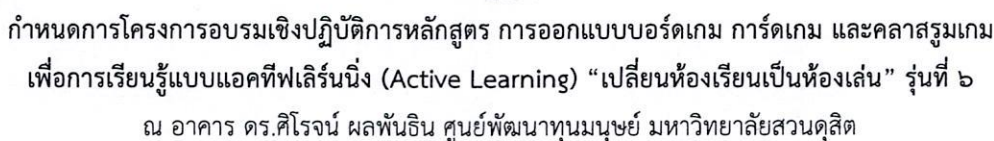
ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

โทร. ๐๒-๒๔๑-๖๕๔๓-๕

ผู้ประสานงาน

๑. นางสาวจิตรลดา ผลนิล โทร. ๐๘๖-๘๘๑-๒๔๖๘

๒. นางสาวธัญญลักษณ์ เวชศาสตร์ โทร. ๐๘๑-๖๔๐-๑๙๔๙



XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

วันเสาร์ที่ ๒๘ มีนาคม ๒๕๖๓

๐๘.๐๐ - ๐๘.๔๕ น.	ลงทะเบียน
๐๘.๔๕ - ๐๙.๐๐ น.	ประธานพิธีกล่าวเปิดงาน
๐๙.๐๐ - ๐๙.๔๕ น.	■ บรรยายสรุป หัวข้อ “ทำไมห้องเรียนต้องถูกเปลี่ยน”
๐๙.๔๕ - ๑๐.๓๐ น.	■ ทดลองเล่นเกมบอร์ดเกม / การ์ดเกม และสะท้อนประเด็นการเรียนรู้จากการเล่น
๑๐.๓๐ - ๑๐.๔๕ น.	พักรับประทานอาหารว่าง
๑๐.๔๕ - ๑๒.๐๐ น.	■ ทดลองเล่นเกมบอร์ดเกม / การ์ดเกม (ต่อ) และสะท้อนประเด็นการเรียนรู้จากการเล่น
๑๒.๐๐ - ๑๓.๐๐ น.	■ วิธีการประเมินผลผู้เรียนด้านความรู้และทักษะที่ได้จากการเล่นเกม พักรับประทานอาหารกลางวัน
๑๓.๐๐ - ๑๔.๓๐ น.	Case Study และ Gallery walk การออกแบบเกมตามจุดประสงค์ของรายวิชา (ให้ผู้เข้าอบรมเตรียมแผนการสอนประจำวิชาไปด้วย)
๑๔.๓๐ - ๑๔.๔๕ น.	พักรับประทานอาหารว่าง
๑๔.๔๕ - ๑๖.๐๐ น.	ลงมือปฏิบัติ ออกแบบเกมต้นแบบ (Demo Game) เพื่อการค้นห ข้อบกพร่องและพัฒนาหลักการของการออกแบบเกม

วันอาทิตย์ที่ ๒๙ มีนาคม ๒๕๖๓

๐๘.๓๐ - ๐๙.๐๐ น.	ลงทะเบียน
๐๙.๐๐ - ๐๙.๑๕ น.	ทดสอบความรู้เบื้องต้นของการออกแบบเกม
๐๙.๑๕ - ๑๐.๓๐ น.	แบ่งกลุ่ม ออกแบบเกมตามจุดประสงค์ของรายวิชา
๑๐.๓๐ - ๑๐.๔๕ น.	พักรับประทานอาหารว่าง
๑๐.๔๕ - ๑๒.๐๐ น.	แบ่งกลุ่ม ออกแบบเกมตามจุดประสงค์ของรายวิชา (ต่อ)
๑๒.๐๐ - ๑๓.๐๐ น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
๑๓.๐๐ - ๑๔.๓๐ น.	ปฏิบัติการทดสอบเกมข้ามกลุ่ม
๑๔.๓๐ - ๑๔.๔๕ น.	พักรับประทานอาหารว่าง
๑๔.๔๕ - ๑๖.๐๐ น.	<p>■ นำเสนอแนวคิดของการออกแบบเกมและสะท้อนประเด็นการเรียนรู้ที่ได้รับจากการอบรม</p> <p>■ มอบประกาศนียบัตรและถ่ายภาพร่วมกัน</p>

วิทยากร: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรัตต์ อินทสระ



หมายเหตุ กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

วิทยาการ



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรัตต์ อินทสระ

ประวัติการศึกษา

ปริญญาเอก ดุษฎีบัณฑิต สาขาการจัดการการสื่อสาร มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต
ปริญญาโท นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขานิเทศศาสตร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
ปริญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ วิทยาลัยครูสวนดุสิต

ประวัติการทำงาน

อาจารย์ประจำหลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

วิทยาการ

การออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสรูมเกม
การอบรมผู้xorรับใบอนุญาตขับขีรยนต์และรถจักรยานยนต์
การอบรมโครงการพัฒนาวิชาชีพครู
การสร้างอัตลักษณ์องค์กร
พฤติกรรมผู้บริโภค การสร้างมาตรฐานสินค้าและบรรจุภัณฑ์

อาจารย์พิเศษ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า (ธนบุรี) มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

ประสบการณ์การทำงาน

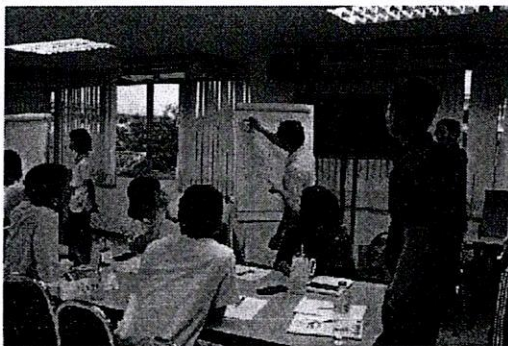
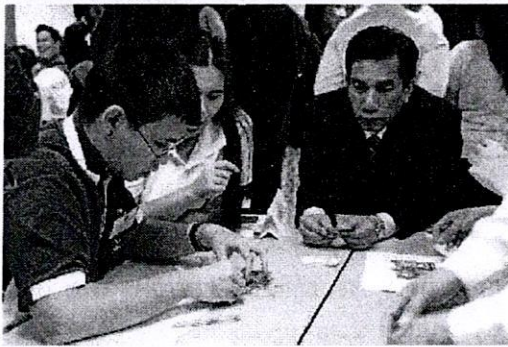
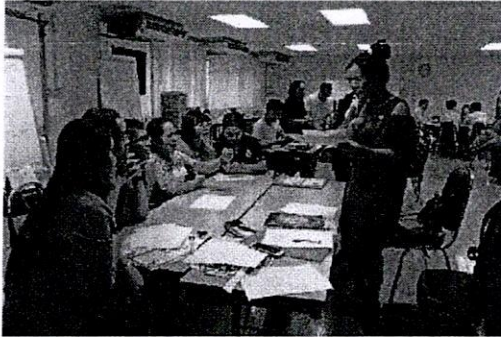
ผู้จัดการส่วนงานความคิดสร้างสรรค์ บริษัท โกส์ แอดเวอร์ไทซิง จำกัด
ผู้จัดการส่วนออกแบบและกิจกรรมพิเศษ บริษัท เซนเทชั่น ออกาไนเซอร์ จำกัด
หัวหน้าแผนกศิลป์และดีสเพลย์ เซ็นทรัลพาร์ทเมนต์สโตร์
หัวหน้าแผนกศิลป์และดีสเพลย์ บิ๊กซี ซูเปอร์เซ็นเตอร์
ครีเอทีฟไดเรคเตอร์ ครีเอทีฟ รีซอร์ซ จำกัด

ที่ปรึกษา

การออกแบบกราฟิกและการสร้างอัตลักษณ์องค์กร โครงการ เดอะ แพคตอรีเฮาส์
การออกแบบกราฟิกและอัตลักษณ์องค์กร ผลิตภัณฑ์เปปสกิน



กิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการ



แบบนำเสนอสำเนาหลักฐานการโอนเงินค่าลงทะเบียนการฝึกอบรม
โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร การออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสเกม
เพื่อการเรียนรู้แบบแอคทีฟเลิร์นนิง (Active Learning) “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น” รุ่นที่ ๖
ระหว่างวันที่ ๒๘ - ๒๙ มีนาคม ๒๕๖๓

หน่วยงาน/ สังกัด
เบอร์โทรติดต่อ ได้ดำเนินการชำระเงินค่าลงทะเบียน จำนวนเงินบาท
เมื่อวันที่ ผู้สมัครอบรมจำนวน คน

<p>โปรดระบุข้อมูลสำหรับออกใบเสร็จรับเงิน</p> <p>รับเงินจาก (รายบุคคล/ หน่วยงาน)</p> <p>ที่อยู่</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>เลขประจำตัวผู้เสียภาษี.....</p>
--

หมายเหตุ:

๑. ส่งหลักฐานการโอนเงิน มาที่ E-mail: hcd_sdu@hotmail.com และสามารถตรวจสอบหลักฐานการโอนเงินได้ที่ โทรศัพท์หมายเลข ๐๘-๖๘๘๑-๒๔๖๘
๒. การชำระเงินผ่านทางธนาคาร ผู้สมัครจะต้องชำระค่าธรรมเนียมที่ทางธนาคารเรียกเก็บเอง
๓. ใบเสร็จรับเงินจะได้รับในวันอบรม

ผู้ประสานงาน เบอร์โทร

วันที่.....

(แนบสำเนาหลักฐานการโอนเงิน)