



มหาวิทยาลัยบูรพา
รับที่..... 08482
วันที่..... 27 พ.ย. 2562
เวลา..... 14.23 น.

ที่ อว. ๘๔๒๒/๑๒๔๔๙

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
๒๙๕ ถนนนครราชสีมา เขตดุสิต
กรุงเทพมหานคร ๑๐๓๐๐

๑๔ พฤศจิกายน ๒๕๖๒

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

เรียน อธิการบดี มหาวิทยาลัยบูรพา

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

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

ในการนี้ ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ จึงขอเรียนเชิญท่านและบุคลากรในสังกัดเข้าโครงการอบรมดังกล่าว ซึ่งมีค่าลงทะเบียนท่านละ ๕,๐๐๐ บาท (ห้าพันบาทถ้วน) ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถเข้าอบรมได้โดยไม่ถือเป็นวันลาและมีสิทธิ์เบิกค่าลงทะเบียนและค่าใช้จ่ายอื่นๆ 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

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ผดุง พรหมมูล)
ผู้อำนวยการศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

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

เรียน รองอธิการบดีฝ่ายอำนวยการและสื่อสารองค์กร

ด้วย มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ขอเชิญบุคลากรเข้าร่วมโครงการ
 ฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ Game Builder for the ๒๑st Century
 World: เรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วย
 CodeMonkey รุ่นที่ ๒

จึงเรียนเพื่อ

๑. เพื่อโปรดทราบ
๒. เห็นควรเผยแพร่ให้ทราบทั่วกันและสามารถดาวน์โหลด
 หนังสือได้ที่ <https://docshare.buu.ac.th>

นางสาว
 ๒๘ พ.ค. ๒๕๖๖/๑๖:๕๐น.
 บวพ.๑๖/๑๓.๖๖

๑.ทท

๒. ดำเนินการตาม ๖

๖๗๗.๕๖



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



หลักสูตรนี้ถูกสร้างขึ้นภายใต้มิติของความร่วมมือของ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต และ MangoSTEEMS ในการเรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วย โปรแกรม CodeMonkey ที่ถูกลิขสิทธิ์ ซึ่งผู้เข้าอบรมจะได้รับสิทธิ์ในการขอ คำปรึกษากับคณะวิทยากรหลังการอบรมโดยไม่คิดค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม ผ่านช่องทาง กลุ่ม Facebook Group ของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต

๑. หลักการและเหตุผล

ความสามารถในการดำเนินชีวิตในโลกของศตวรรษที่ ๒๑ ได้ เป็นเป้าหมายการพัฒนาผู้เรียนรุ่นใหม่ ที่สำคัญ ๆ ซึ่งผู้เรียนต้องมีจินตนาการ มีความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างเป็นระบบ มีความยืดหยุ่น แก้ปัญหาที่ ซับซ้อนหรือไม่เคยประสบมาก่อนได้ รู้จักควบคุมตนเอง สื่อสารรู้เรื่อง ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ เป็นต้น ดังนั้น การเรียนรู้ผ่านเกมเป็นวิธีการสอนที่ตอบโจทย์การพัฒนาและความต้องการของผู้เรียนรุ่นใหม่ได้ เพราะช่วยให้ ผู้เรียนได้เรียนรู้และสนุกไปพร้อมกันทั้งในขณะเรียนและหลังเรียน ได้รับความรู้อย่างมีความหมาย ได้ประสบการณ์ตรง ได้พัฒนากระบวนการคิดโดยที่ไม่รู้ตัวผ่านเนื้อหาที่สอดแทรกอยู่ในเกม และมีส่วนร่วม ในการเรียนรู้และลงมือฝึกปฏิบัติการเรียนรู้ด้วยตนเอง ในขณะที่ได้กลิ้งมือเล่นเกมก็จะได้รับทักษะและความรู้ จากเนื้อหาบทเรียนที่เล่นอยู่ ทั้งนี้เกมมักจะมีสถานการณ์จำลองเพื่อดึงดูดความสนใจทำให้รู้สึกท้าทายและ อยากจะเล่นเกมหรือเรียนรู้ต่อไป ดังนั้น การเรียนรู้ผ่านเกมจึงเป็นวิธีการสอนที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้เรื่อง ต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูงซึ่งเหมาะสม กับเด็กนักเรียนในปัจจุบันและอนาคต ซึ่งโปรแกรม CodeMonkey สามารถตอบโจทย์ความต้องการข้างต้น ในการเป็นเครื่องมือสนับสนุนผู้สอนให้สามารถสร้างการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านการสร้างโค้ดเพื่อนำไปสู่การสร้าง เกมเสริมทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดในทักษะของคนในศตวรรษที่ ๒๑ ซึ่งโปรแกรม CodeMonkey ถือว่าเป็นการเรียนรู้ตามฐานรากของปรัชญา Active Learning ที่นำไปสู่การเข้าถึงการเรียน การสอนแบบ Game Based Learning ได้ในที่สุด แต่จำต้องได้มากขึ้น โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้เนื้อหาหลัก ไปพร้อมกับทักษะอื่นๆ เช่น ภาษาอังกฤษ รวมถึง การคิดแบบสมเหตุสมผล (Logical Thinking) ไปพร้อมกัน ที่ สำคัญ โดยเฉพาะผู้สอนนั้น การสร้างเกมเพื่อส่งเสริมประสิทธิผลของการเรียนรู้ของผู้เรียนสามารถนำไปเป็น ผลงานวิชาการในการสร้างความก้าวหน้าในสายอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ สะท้อนความชำนาญในวิชาชีพ สอดคล้องกับนโยบาย Thailand ๔.๐ และสมรรถนะของวิชาชีพครูด้านการสอนในระดับอุดมศึกษาของสทราช อาณาจักร หรือ UKPSF (United Kingdom Professional Standard Framework) ด้วยเช่นกัน

จากที่กล่าวมาทั้งหมดข้างต้น มหาวิทยาลัยสวนดุสิต และ MangoSTEEMS จึงได้บูรณาการ การดำเนินงานทางวิชาการร่วมกัน เพื่อสร้างสรรค์การอบรมหลักสูตร CodeMonkey: Game Builder for the ๒๑st Century World ขึ้น ซึ่งเป็นการผนึกกำลังระหว่างภาครัฐ (สถาบันการศึกษา) ที่มีความพร้อมสูงใน การจัดการฝึกอบรม และบริษัทเอกชนที่มีความเชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลออนไลน์สมัยใหม่ การอบรมจะเน้น “Train The Trainer” สร้างผู้สอนเพื่อพัฒนาผู้เรียน ภายใต้การฝึกปฏิบัติที่ต้องทดลอง สร้างสรรค์เกมด้วยตนเองโดยการใช้โปรแกรม CodeMonkey ที่ถูกลิขสิทธิ์ ควบคู่กับความรู้เชิงวิชาการ เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมสามารถนำองค์ความรู้ไปถ่ายทอดให้กับผู้อื่นและนำไปใช้พัฒนานตนเองตามสายอาชีพ ต่อไป

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 การเขียนโค้ดดีดิงผ่าน Game, Game-based Learning และ Gamification

๕. ระยะเวลาในการดำเนินงานและสถานที่ดำเนินการ

- วันที่ 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.hcdsuandusit.com> สามารถสมัครได้ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

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



mangoSTEEMS

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 และผู้เข้ารับการอบรมต้องพัฒนาเกมได้แล้วเสร็จตามโจทย์ผลงานที่วิทยากรมอบหมาย

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. สิทธิ์การเข้าถึงเฟซบุ๊ก (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	โชติวิทยรานินทร์	มือถือ ๐๘๗-๗๑๕-๙๐๐๔



กำหนดการ

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

๐๐ ๐๐ ๐๐ 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 การเขียนชุดคำสั่งในการสร้างเกมในสถานการณ์ต่าง ๆ
 - การเรียนรู้การใช้เครื่องมือต่าง ๆ ในการพัฒนาการสร้างเกม ๆ
- ๑๓.๐๐ – ๑๖.๐๐ น. Workshop
- ✓ 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

วิทยากร



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



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



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



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริพร นิมพลี
อาจารย์ประจำหลักสูตรวิทยาการข้อมูลและการวิเคราะห์
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี



อาจารย์ทินกร ชุณหภัทรกุล
อาจารย์ประจำหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรวิพจน์ แก้วย่อง
อาจารย์ประจำหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี



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

➤ สำรองที่จอตกร (โปรดระบุ/ หากไม่ระบุไว้ จะไม่สำรองที่จอตกรให้)

☐ ไม่ต้องการสำรองที่จอตกร

☐ สำรองที่จอตกร (โปรดระบุหมายเลขทะเบียนรถ/ ยี่ห้อรถ)

➤ อาหาร

☐ ทวีป ☐ 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. ๐-๒๒๔๑-๖๕๔๓)

◆ นางสาวจิตรลดา ผลนิล โทร. ๐๘-๖๘๘๑-๒๔๖๘

◆ นางสาวธัญลักษณ์ เวชศาสตร์ โทร. ๐๘-๑๖๔๐-๑๙๔๙

◆ ดร.นงคลักษณ์ โชติวิทยานินทร์ โทร. ๐๘๗-๗๑๕-๙๐๐๔

ผู้ประสานงาน

ตำแหน่ง เบอร์โทร



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

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

โปรดยื่นข้อมูลสำหรับออกใบเสร็จรับเงิน 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)