



มหาวิทยาลัยบูรพา	
รับที่.....	01544
วันที่.....	27.ก.พ. 2563
เวลา.....	16-15 น.

ที่ อว. ๘๔๒๒/๒๒๔๕

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
๒๙๕ ถนนนครราชสีมา เขตดุสิต
กรุงเทพมหานคร ๑๐๓๐๐

๑๓ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๓

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 มีนาคม ๒๕๖๓ ณ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรม มีความรู้ความเข้าใจ วิธีการสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วยโปรแกรม Code Monkey และสามารถสร้างสรรค์เกมด้วยตนเอง เพื่อพัฒนาความคิดแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีมและการสื่อสาร นั้น

ในการนี้ ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ จึงขอเรียนเชิญท่านและบุคลากรในสังกัดเข้าโครงการอบรมดังกล่าว ซึ่งมีค่าลงทะเบียนท่านละ ๕,๐๐๐ บาท (ห้าพันบาทถ้วน) ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถเข้าอบรมได้โดยไม่ถือเป็นวันลาและมีสิทธิ์เบิกค่าลงทะเบียนและค่าใช้จ่ายอื่นๆ ได้ตามระเบียบของทางราชการ โปรดส่งรายชื่อตามแบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรม ภายในวันที่ ๑๗ มีนาคม ๒๕๖๓ โดยส่งแบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรม และ/หรือแบบนำส่งหลักฐานการโอนเงิน มาที่ email: hcd_sdu@hotmail.com หรือทางโทรสารหมายเลข ๐๒-๖๖๘-๙๔๑๑ ทั้งนี้ สามารถสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่หมายเลขโทรศัพท์ ๐๒-๒๔๑-๖๕๔๓ หรือ ๐๘๖-๘๘๑-๒๔๖๘, ๐๘๑-๖๔๐-๑๙๔๙, ๐๙๔-๘๔๙-๘๕๖๖, ๐๘๗-๗๑๕-๙๐๐๔

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

เรียน รองอธิการบดีฝ่ายอำนวยการและสื่อสารองค์กร

ด้วย มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ขอเชิญบุคลากรเข้าร่วมโครงการ
ฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ Game Builder for the ๒๑st Century World:
เรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วย CodeMonkey รุ่นที่ ๒
ในวันที่ ๒๑ - ๒๒ มีนาคม ๒๕๖๓ ณ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

จึงเรียนมาเพื่อ

๑. เพื่อโปรดทราบ
๒. เห็นควรเผยแพร่ให้ทราบทั่วกันและสามารถดาวน์โหลดหนังสือ
ได้ที่ <https://docshare.buu.ac.th>

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

๒๘ ก.พ. ๒๕๖๓ / ๑๕:๕๖ น.
๐๘๗-๗๑๕-๙๐๐๔

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พตุง พรหมมูล)
ผู้อำนวยการศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

๑.ท.ก.บ
๒.แจ้งเงินทดแทน
๒๗.๒.๖๓



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



หลักสูตรนี้ถูกสร้างขึ้นภายใต้มิติความเชี่ยวชาญของบุคลากรมหาวิทยาลัยสวนดุสิต ในองค์ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับศาสตร์วิทยาการคำนวณ (Coding) ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนตามรากฐานที่เชี่ยวชาญของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยร่วมมือกับกลุ่ม MangoSTEEMS ซึ่งเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ของโปรแกรม CodeMonkey ที่เป็นโปรแกรมที่ใช้สร้างการเรียนรู้ในด้าน Coding เพื่อประยุกต์ใช้ในการสร้างเกมเพื่อพัฒนาประสิทธิภาพ การเรียนการสอนในระดับสากล หลังการอบรมเสร็จสิ้น ผู้เข้าอบรมจะได้รับสิทธิ์ในการขอคำปรึกษากับคณะ วิทยากรหลังการอบรมโดยไม่คิดค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม ผ่านช่องทางกลุ่ม Facebook Group ที่ศูนย์ฯ จัดทำขึ้น

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 ในขณะที่เด็กลงมือเล่นเกมก็จะได้รับทักษะและความรู้ 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 แต่จับต้องได้มากขึ้น โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้เนื้อหาหลัก ไปพร้อมกับทักษะอื่นๆ เช่น ภาษาอังกฤษ รวมถึง การคิดแบบสมเหตุสมผล (Logical Thinking) ไปพร้อมกัน ที่ สำคัญ โดยเฉพาะผู้สอนนั้น การสร้างเกมเพื่อส่งเสริมประสิทธิผลของการเรียนรู้ของผู้เรียนสามารถนำไปเป็น ผลงานวิชาการในการสร้างความก้าวหน้าในสายอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ สะท้อนความชำนาญในวิชาชีพ สอดคล้องกับนโยบาย Thailand ๔.๐ และสมรรถนะของวิชาชีพครูด้านการสอนในระดับอุดมศึกษาของสภราช อาณาจักร หรือ UKPSF (United Kingdom Professional Standard Framework) ด้วยเช่นกัน

จากที่กล่าวมาทั้งหมดข้างต้น มหาวิทยาลัยสวนดุสิต และ MangoSTEEMS จึงได้บูรณาการ การดำเนินงานทางวิชาการร่วมกัน เพื่อสร้างสรรค์การอบรมหลักสูตร Game Builder for the ๒๑st Century World ขึ้น ซึ่งเป็นการฝึกกำลังระหว่างภาครัฐ (สถาบันการศึกษา) ที่มีความพร้อมสูงในการจัดการ ฝึกอบรม และบริษัทเอกชนที่มีความเชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลออนไลน์สมัยใหม่ การอบรมจะ เน้น “Train The Trainer” สร้างผู้สอนเพื่อพัฒนาผู้เรียน ภายใต้การฝึกปฏิบัติที่ต้องทดลองสร้างสรรค์เกมด้วย ตนเองโดยใช้โปรแกรม CodeMonkey ที่ถูกลิขสิทธิ์ ควบคู่กับความรู้เชิงวิชาการเพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรม สามารถนำองค์ความรู้ไปถ่ายทอดให้กับผู้อื่นและนำไปใช้พัฒนานตนเองตามสายอาชีพต่อไป



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. ร้อยละของจำนวนผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการที่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสอนการเขียนโค้ดดิ้ง (Coding) ผ่าน Game, Game-based Learning และ Gamification (ไม่ต่ำกว่าร้อยละ ๙๐)

๕. ระยะเวลาในการดำเนินงานและสถานที่ดำเนินการ

อบรม ๒ วัน ระหว่างวันที่ ๒๑ - ๒๒ มีนาคม ๒๕๖๓

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ชั้น ๒ สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

๖. รูปแบบการจัดอบรม/วิทยากร

ใช้การบรรยาย สาธิต ฝึกปฏิบัติ สัมมนา และซักถามแลกเปลี่ยนความ โดยใช้โปรแกรม CodeMonkey ที่ถูกลิขสิทธิ์

๗. วิธีการสมัครอบรมและชำระเงิน

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

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 ๐๘๑-๖๔๐-๐๙๔๙, ๐๘๖-๘๘๑-๒๔๖๘



วิธีชำระเงิน

ยื่นชำระเงินที่เคาน์เตอร์ของธนาคารกรุงไทย กรุณกรอกข้อมูล ดังนี้

1. กรอกข้อมูลลงใน "ใบนำฝากเพื่อชำระค่าสินค้า
ค่าสาธารณูปโภค และค่าบริการ"

2. กรอก Comp Code 81297

3. Ref 1: กรอกเบอร์โทรศัพท์ผู้เข้ารับการอบรม

4. Ref 2: ชื่อผู้เข้ารับการอบรมพร้อมนามสกุล

ประเภทบัญชีกระแสรายวัน สาขากระทรวงศึกษาธิการ
ชื่อบัญชี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต (โครงการอบรมศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์)
เลขที่บัญชี 059-6014767

หมายเหตุ: ชำระเงินได้ที่เคาน์เตอร์ของธนาคารกรุงไทยเท่านั้น ไม่สามารถดำเนินการผ่าน
อินเทอร์เน็ตแบงก์กิ้งได้

๘. งบประมาณแยกตามกิจกรรม

ค่าลงทะเบียน คนละ ๕,๐๐๐ บาท (ห้าพันบาทถ้วน) โดยรายรับจากค่าลงทะเบียนจำแนกออกตาม
ประเภทของรายจ่ายที่เกิดขึ้นจริงในการอบรมเชิงปฏิบัติการทั้งหมดดังนี้

๑. ค่าตอบแทนวิทยากรหลัก และวิทยากรผู้ช่วย
๒. ค่าอาหารกลางวัน ๒ มื้อ และ อาหารว่าง ๔ มื้อ
๓. ค่าเอกสารประกอบการฝึกอบรม
๔. ค่าวัสดุบัตรสำหรับผู้ผ่านการอบรม ซึ่งการออกวัสดุบัตรออกให้ในนามของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต
และ MangoSTEEMS
๕. ค่าลิขสิทธิ์การเข้าใช้โปรแกรม
๖. ค่าห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์และค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ที่จำเป็นในการอบรม



๘. ค่าใช้สอยอื่นๆ เช่น ค่าวัสดุและอุปกรณ์ เป็นต้น

๙. สิทธิการเข้าถึงเฟซบุ๊ก (Facebook) ของศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ สำหรับการฝึกอบรมนี้ไว้ เพื่อเป็นช่องทางให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเข้าถึงไฟล์เอกสารต่าง ๆ ของการฝึกอบรม รวมถึงการติดต่อขอรับคำปรึกษากับวิทยากรหลังการฝึกอบรมนี้เสร็จสิ้น

๙. การประเมินผลการอบรม

พิจารณาจากด้านระยะเวลา โดยผู้เข้ารับการอบรมต้องมีระยะเวลาในการอบรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ จึงจะได้รับวุฒิบัตรผ่านการฝึกอบรม และผู้เข้ารับการอบรมต้องพัฒนาเกมได้แล้วเสร็จตามโจทย์ผลงานที่วิทยากรมอบหมาย

๑๐. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการมีทักษะ ความรู้ความเข้าใจ และเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลออนไลน์สมัยใหม่ “CodeMonkey”

๒. ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการได้พัฒนาตนเองด้านความคิดสร้างสรรค์ การคิดแก้ปัญหาการทำงานเป็นทีม และการสื่อสารผ่านการฝึกออกแบบและสร้างสรรค์เกมด้วยตนเอง

๓. ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ที่ได้รับให้กับผู้สนใจอื่น ๆ ทุกช่วงวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๔. ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้ปรับไปใช้ในการพัฒนากระบวนการและความก้าวหน้าในสายอาชีพของตนเองได้

๑๑. หน่วยงานผู้รับผิดชอบงาน/ โครงการ

ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต โทร. ๐๒-๒๔๑-๖๕๔๓

สวนดุสิตโพล มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ผู้ประสานงาน:	๑. นางสาวจิตรลดา ผลนิล	โทร. ๐๘๖-๘๘๑-๒๔๖๘
	๒. นางสาวธัญญลักษณ์ เวชศาสตร์	โทร. ๐๘๑-๖๔๐-๑๙๔๙
	๒. นายจักรกฤษ จ้อยขุน	โทร. ๐๙๔-๘๔๙-๘๕๖๖
	๓. ดร.นงศ์ลักษณ์ โชติวิทยธานินทร์	โทร. ๐๘๗-๗๑๕-๙๐๐๔



mangoSTEEMS

กำหนดการโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร Game Builder for the ๒๑st Century World:

เรียนรู้การสร้างเกมเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วย CodeMonkey รุ่นที่ ๒

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ชั้น ๒ สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

๐๐ ๐๐ ๐๐ ๐๐ ๐๐ ๐๐ ๐๐ ๐๐ ๐๐ ๐๐

วันเสาร์ที่ ๒๑ มีนาคม ๒๕๖๓

- 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 มีนาคม ๒๕๖๓

- ๐๙.๐๐ – ๑๒.๐๐ น. Workshop
- ✓ การเขียนโค้ดโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างเกมที่เป็นลักษณะบทเรียน
 - การฝึกปฏิบัติการ การเขียนชุดคำสั่งในการสร้างเกมในสถานการณ์ต่าง ๆ
 - การเรียนรู้การใช้เครื่องมือต่าง ๆ ในการพัฒนาการสร้างเกม
- 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
 - การนำเสนอเกมที่สร้างและการแลกเปลี่ยนเปลี่ยนการเรียนรู้ในกลุ่มที่สร้างเกม
- ๑๖.๐๐ – ๑๖.๓๐ น. มอบวุฒิบัตรให้กับผู้ผ่านการอบรม

วิทยาการ : 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



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



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



ชื่อ : อาจารย์ทินกร ชุนhakthong
ตำแหน่ง : อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
การศึกษา : ครุศาสตรอุตสาหกรรมมหาบัณฑิต (สาขาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์)
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ พ.ศ. ๒๕๕๓
วิทยาศาสตรบัณฑิต (สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์)
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต พ.ศ. ๒๕๔๘



mangoSTEEMS

สถานที่และบรรยากาศการฝึกอบรม (มหาวิทยาลัยสวนดุสิต)





mangoSTEEMS

แบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรม

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร 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

Name (in English): MR, MISS, MRS

๒. ชื่อ-สกุล (ไทย) ตำแหน่ง มือถือ

Name (in English): MR, MISS, MRS

๓. ชื่อ-สกุล (ไทย) ตำแหน่ง มือถือ

Name (in English): MR, MISS, MRS

มีความประสงค์จะเข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ รุ่นที่ ๒ ระหว่างวันที่ ๒๑ - ๒๒ มีนาคม ๒๕๖๓

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ชั้น ๒ สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

➤ สำรองที่จอดรถ (โปรดระบุ/ หากไม่ระบุไว้ จะไม่สำรองที่จอดรถให้)

☐ ไม่ต้องการสำรองที่จอดรถ

☐ สำรองที่จอดรถ (โปรดระบุหมายเลขทะเบียนรถ/ ยี่ห้อรถ)

➤ อาหาร

☐ ทัวไป ☐ มังสวิรัติ ☐ เจ ☐ ฮาลาล ☐ แพ้อาหาร (โปรดระบุ)

หมายเหตุ ๑. โปรดส่งแบบตอบรับเข้าร่วมอบรม ภายในวันที่ ๑๗ มีนาคม ๒๕๖๓

☐ ทาง E-mail: hcd_sdu@hotmail.com

☐ ทางโทรสาร หมายเลข ๐-๒๖๖๘-๙๔๑๑

๒. กรณีที่ไม่สามารถเข้ารับการอบรมได้ กรุณาแจ้งล่วงหน้าก่อนการอบรมอย่างน้อย ๗ วันทำการ

๓. ผู้ประสานการดำเนินการจัดอบรม โทร. ๐-๒๖๔๑-๖๕๔๓

◆ นางสาวจิตราดา ผลนิล โทร. ๐๘-๖๘๘๑-๒๔๖๘

◆ นางสาวธัญญลักษณ์ เวชศาสตร์ โทร. ๐๘ ๑๖๔๐-๑๙๔๙

◆ นายจักรกฤษ จ้อยขุน โทร. ๐๙๔-๘๔๙-๘๕๖๖

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

ผู้ประสานงาน

ตำแหน่ง เบอร์โทร



mangoSTEEMS

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

หน่วยงาน/สังกัด

เบอร์โทรติดต่อ ได้ดำเนินการชำระเงินค่าลงทะเบียน จำนวนเงินบาท

เมื่อวันที่ ผู้สมัครอบรมจำนวน คน

โปรดระบุข้อมูลสำหรับออกใบเสร็จรับเงิน

รับเงินจาก (รายบุคคล/ หน่วยงาน)

ที่อยู่

.....

.....

.....

เลขประจำตัวผู้เสียภาษี.....

หมายเหตุ:

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

ผู้ประสานงาน เบอร์โทร

วันที่.....

(แบบนำเสนอหลักฐานการโอนเงิน)

วิธีชำระเงิน

ยื่นชำระเงินที่เคาน์เตอร์ของธนาคารกรุงไทย กรุณกรอกข้อมูล ดังนี้

1. กรอกข้อมูลลงใน "ใบนำฝากเพื่อชำระค่าสินค้า
ค่าสาธารณูปโภค และค่าบริการ"

2. กรอก Comp Code 81297

3. Ref 1: กรอกเบอร์โทรศัพท์ผู้เข้ารับการอบรม

4. Ref 2: ชื่อผู้เข้ารับการอบรม/หน่วยงาน

5. กรอกจำนวนเงิน

ประเภทบัญชีกระแสรายวัน สาขากระทรวงศึกษาธิการ
ชื่อบัญชี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต (โครงการอบรมศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์)
เลขที่บัญชี 059-6014767

หมายเหตุ: ชำระเงินได้ที่เคาน์เตอร์ของธนาคารกรุงไทยเท่านั้น ไม่สามารถดำเนินการผ่าน
อินเทอร์เน็ตแบงก์กิ้งได้