

เลขที่รับ..... 1376
วันที่..... 24 มี.ค. 2564 เวลา 14:59 น.
ผู้รับ..... ศศิประภา

ที่ อว.๘๔๒๒/๖๑๕

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
๒๙๕ ถนนนครราชสีมา เขตดุสิต
กรุงเทพมหานคร ๑๐๓๐๐

๑๐ มีนาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอเชิญบุคลากรเข้าร่วมอบรม

เรียน อธิการบดี มหาวิทยาลัยขอนแก่น

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑) โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ/กำหนดการอบรม
๒) ใบสมัครเข้าร่วมการอบรม

ด้วย ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ได้จัดโครงการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตร การออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสเกม เพื่อการเรียนรู้แบบแอคทีฟเลิร์นนิง (Active Learning) “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น” รุ่นที่ ๗ ระหว่างวันที่ ๒๔ - ๒๕ เมษายน ๒๕๖๔ ณ อาคาร ดร.ศิริโรจน์ ผลพันธิน ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยมุ่งเน้นให้ผู้เข้าร่วมการอบรมมีความรู้ ความเข้าใจ และเห็นความสำคัญของการออกแบบชั้นเรียนเพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสรูมเกมเป็นพื้นฐาน และสามารถออกแบบ พัฒนา ผลิตรายการนำไปใช้ในชั้นเรียนได้ นั้น

ในการนี้ ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต จึงขอเรียนเชิญท่านและบุคลากรในสังกัดของท่านเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการในครั้งนี้ โดยผู้เข้าร่วมอบรมสามารถเข้าอบรมได้โดยไม่ถือเป็นวันลา และมีสิทธิ์เบิกค่าลงทะเบียนและค่าใช้จ่ายอื่นๆ ได้ตามระเบียบของทางราชการ โปรดส่งรายชื่อตามแบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรม ภายในวันที่ ๒๑ เมษายน ๒๕๖๔ โดยส่งแบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรม และ/หรือหลักฐานการโอนเงิน มาที่โทรสารหมายเลข ๐๒-๖๖๘-๙๔๑๑ หรือทาง email: hcd_sdu@hotmail.com ทั้งนี้สามารถสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่หมายเลขโทรศัพท์ ๐๒-๒๔๑-๖๕๔๓ - ๕ หรือ ๐๘๖-๘๘๑-๒๔๖๘, ๐๘๑-๖๔๐-๑๙๔๙

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอเชิญชวนบุคลากรในสังกัดของท่านเข้าร่วมอบรมครั้งนี้
ด้วย จักเป็นพระคุณยิ่ง

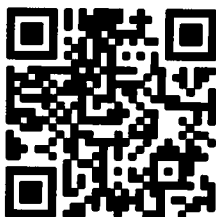
แจ้งเวียนคณะ/หน่วยงาน

เรียน คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

ขอแสดงความนับถือ

เพื่อโปรดพิจารณามอบหมายสารบรรณ

ประชาสัมพันธ์บุคลากรในคณะเพื่อทราบ

(นายนักสิทธิ์ ศรีกุลชา)
หัวหน้างานสารบรรณ
24 มี.ค. 2564

(ดร.วรเวช อ่อนน้อม)

(นางอนุสรฯ บังศรี)
นักวิชาการศึกษา
25 มี.ค. 2564ผู้อำนวยการศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ดำเนินการตามเสนอ

ลงทะเบียนออนไลน์ด้วย Google Form

ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์

ฝ่ายการตลาดและฝึกอบรม

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

(รองศาสตราจารย์ ดร.สิทธิพล อัจฉินทร์)

รองคณบดีฝ่ายบริหาร

ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

29 มี.ค. 2564



โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร การออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสเกม
เพื่อการเรียนรู้แบบแอกทีฟเลิร์นนิง (Active Learning) “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น” รุ่นที่ ๗



โครงการนี้เป็นการบริการวิชาการให้กับบุคคลภายนอก โดยให้ผู้เข้าร่วมโครงการได้ออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสเกม เพื่อนำไปใช้ในการสร้างบรรยากาศในชั้นเรียน โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมเข้าถึงวัตถุประสงค์ของเนื้อหาการสอนอย่างแยบยล ผู้เข้าร่วมอบรมจะได้ศึกษาแนวคิดของการจัดชั้นเรียน โดยใช้เกมเป็นฐานในการเรียนรู้ ออกแบบเกมและทดสอบเกมในรูปแบบต่าง ๆ ก่อนนำไปใช้จริงในชั้นเรียน

๑. หลักการและเหตุผล

Game Based Learning [GBL] คือ สื่อในการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานในการเล่นไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้และสะท้อนประเด็นการเรียนรู้ นักวิชาการหลายท่านที่มีความสนใจเกี่ยวกับ GBL ได้เขียนบทความเกี่ยวกับความเป็นมาและการนำ GBL มาใช้ในวงการศึกษาและการฝึกอบรม เช่น Randal W. Kindley และคณะ (๒๐๐๒) Jennifer Jenson และคณะ, ๒๐๐๒; Maja Pivec และคณะ (๒๐๐๒) ซึ่งสามารถสรุปความเป็นมาของการนำ GBL มาใช้ในการเรียนรู้ได้ดังนี้

GBL เกิดจากความพยายามคิดค้นหารูปแบบวิธีการสอนใหม่ ๆ สื่อการสอนใหม่ ๆ เพื่อนำมาปิดช่องโหว่และข้อจำกัดในการเรียนรู้ การรับรู้ แรงจูงใจ และความอยากรู้อยากเห็นของผู้เรียน ซึ่งปัญหาที่มักพบได้ในผู้เรียนส่วนใหญ่ ก็คือ รู้สึกว่าการเรียนรู้เป็นเรื่องที่น่าเบื่อ ไม่สนุก ต้องอ่านหนังสือจำนวนมาก ไม่อยากเรียน มีกิจกรรมอื่นที่น่าสนใจมากกว่า ซึ่งปัญหาทั้งหลายเหล่านี้เป็นความท้าทายสำหรับผู้ที่มีอาชีพเกี่ยวข้องกับการสอน ที่ต้องให้ความสำคัญกับวิธีการสอนเพิ่มขึ้น ต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบและเทคนิคการสอนเพื่อให้เหมาะกับผู้เรียนของตน

ปัจจุบัน ทิศทางของการเรียนการสอนได้เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม จากการเน้นที่เนื้อหาทางวิชาการเป็นเน้นให้ความสำคัญไปที่ผู้เรียน การสอนสมัยใหม่นี้ก็จะเน้นไปที่กิจกรรมและสื่อที่น่าสนใจ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและทดลองทำด้วยตัวเอง (Learning by Doing : LbD) ด้วยเหตุนี้เอง จึงได้มีการออกแบบสื่อการเรียนรู้ใหม่โดยประยุกต์นำเกมมาใช้ในการเรียนรู้ โดยมีการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เล่นและเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน นั่นเอง

จากเหตุผลข้างต้น ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิตมีความพร้อมระดับสูง เนื่องจากมีวิทยากรที่มีความรู้ความสามารถ ทักษะ และประสบการณ์ในการสร้างการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยการนำหลักการของเกมมาใช้ รวมถึงการออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกมและคลาสเกมเพื่อการเรียนรู้ จึงได้จัดทำโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการนี้ขึ้น เพื่อเป็นการบริการวิชาการและเผยแพร่องค์ความรู้ของ “ทุนมนุษย์” มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ให้สังคมภายนอกได้รู้จักแพร่หลายขึ้น



๒. วัตถุประสงค์

๒.๑ เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการมีความรู้ ความเข้าใจ และเห็นความสำคัญของการออกแบบชั้นเรียน เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้รูปแบบใหม่โดยใช้บอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสรูมเกมเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนรู้

๒.๒ เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการ มีความเข้าใจในกระบวนการและขั้นตอนการออกแบบเกม

๒.๓ เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการ นำต้นแบบของเกมที่ได้จากการอบรม ไปพัฒนา ผลิตและนำไปใช้ในชั้นเรียน

๓. กลุ่มเป้าหมาย

ครู อาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษา ทุกระดับชั้น รวมถึงผู้ทำหน้าที่เกี่ยวกับการสอน การพัฒนาคนในมิติต่าง ๆ ของทั้งหน่วยงานภาครัฐและเอกชน

๔. ระยะเวลาในการอบรม/สถานที่

หลักสูตร ๒ วัน ระหว่างวันที่ ๒๔ - ๒๕ เมษายน ๒๕๖๓ เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๖.๐๐ น.

ณ อาคาร ดร.ศิริโรจน์ ผลพันธิน ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

๕. รูปแบบการจัดอบรม

การอบรมเชิงปฏิบัติการนี้ใช้เวลาการอบรมรุ่นละ ๒ วัน โดยใช้รูปแบบการบรรยายภาคทฤษฎี และลงมือปฏิบัติการออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสรูมเกม จากวิทยากรและผู้ช่วยวิทยากร รวมทั้งการให้คำปรึกษาเพื่อการพัฒนา รูปแบบของเกมหลังจากการอบรมในระยะเวลา ๙๐ วัน โดยไม่คิดค่าใช้จ่าย ผ่านการปรึกษาที่สามารถติดต่อ นัดหมายผ่าน Facebook Group ที่ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิตจัดทำขึ้น

๖. วิทยากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรตต์ อินทสระ

อาจารย์ประจำหลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

๗. การสมัครเข้ารับการฝึกอบรม

ผู้ที่สนใจและได้รับอนุมัติจากหน่วยงานต้นสังกัดให้สมัครเข้ารับการฝึกอบรมสามารถกรอกใบสมัครตามที่แนบมานี้ แล้วส่งกลับทางอีเมล hcd_sdu@hotmail.com ภายในวันพุธที่ ๒๑ เมษายน ๒๕๖๔



๘. ค่าธรรมเนียมในการลงทะเบียน

ค่าลงทะเบียนในการฝึกอบรม คนละ ๓,๕๐๐ บาท (สามพันสี่ร้อยบาทถ้วน) รายละเอียดประกอบด้วย

๑. ค่าใช้จ่ายทางวิชาการ ประกอบด้วย ค่าวิทยากรบรรยาย และค่าผู้ช่วยวิทยากร (หลักสูตรใช้สัดส่วนของจำนวนวิทยากรจำนวน ๑ คน ต่อ จำนวนผู้เข้ารับการอบรม ๑๐ คน เป็นอย่างน้อย)
๒. ค่าอาหารกลางวัน ๒ มื้อ/ ๒ วัน ค่าเครื่องดื่มและอาหารว่าง ๔ มื้อ/ ๒ วัน
๓. ค่าจัดทำเอกสารการฝึกอบรม แบบฟอร์มที่มหาวิทยาลัยสวนดุสิตพัฒนาขึ้น รวมถึงเอกสารแบบฟอร์มและอุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการ Workshop ทั้ง ๒ วัน เช่น Notebook, Flipchart เป็นต้น
๔. ค่าเช่าห้องอบรมและค่าสาธารณูปโภค
๕. ค่าใช้จ่ายในการจัดทำเอกสารการประเมิน
๖. ค่าวุฒิบัตรสำหรับผู้ผ่านการอบรม
๗. ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการให้สิทธิ์กับผู้เข้ารับการอบรมในการเข้ารับคำปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษา (วิทยากรหลักและวิทยากรประจำกลุ่ม) นอกเหนือวันที่ได้รับการอบรม โดยสามารถปรึกษาโดยตรงหรือการปรึกษาผ่าน Facebook Group ที่ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต จัดทำขึ้น

๙. การชำระเงิน

๑. ชำระค่าลงทะเบียนหน้าเคาน์เตอร์ธนาคารกรุงไทย (ไม่สามารถดำเนินการผ่าน Internet Banking)
๒. ผู้ชำระเงินกรอกข้อมูลใน “ใบรับนำฝากเพื่อชำระค่าสินค้า สาธารณูปโภค และค่าบริการ” (KTB Bill Payment)

๒.๑ กรอก Comp Code : ๘๑๒๘๗

๒.๒ Ref ๑ กรอกเบอร์โทรศัพท์

๒.๓ Ref ๒ กรอก ชื่อ-นามสกุล ผู้เข้ารับการอบรม / ชื่อหน่วยงานของผู้ชำระเงิน

๑๐. การประเมินผลการอบรม

๑. ด้านระยะเวลา ผู้เข้าร่วมโครงการจะต้องเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการทุกขั้นตอน ตลอดระยะเวลา ๒ วัน (ร้อยละ ๑๐๐)
๒. ด้านผลผลิต ผู้เข้าร่วมโครงการจะต้องนำเสนอผลงานที่ร่วมออกแบบอย่างน้อย ๑ ชิ้น

๑๑. ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ

๑. ร้อยละของผู้เข้าร่วมโครงการมีความเข้าใจถึงความสำคัญ และกระบวนการออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกมและคลาสรูมเกม (ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๙๕)
๒. ร้อยละของผู้เข้าร่วมโครงการมีความพึงพอใจในการออกแบบเกมทุกประเภท ที่ผู้เข้าร่วมอบรมมีส่วนร่วมในการออกแบบทุกขั้นตอน (ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๙๐)



๓ ร้อยละของผู้เข้าร่วมโครงการนำการออกแบบบรรจุภัณฑ์ไปพัฒนาและผลิตเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน (ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๒๐)

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการ มีความรู้ความเข้าใจและเห็นความสำคัญของการใช้บอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสรูมเกม เป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนการสอน

๒. ผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการ มีความพึงพอใจในผลงานที่มีส่วนร่วมในการออกแบบ ทุกขั้นตอน

๓. ผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการ นำต้นแบบผลงานการออกแบบที่ได้จากการอบรมเชิงปฏิบัติการ ไปผลิตและนำไปใช้จริง

๑๓. หน่วยงานรับผิดชอบ/ โครงการ

ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

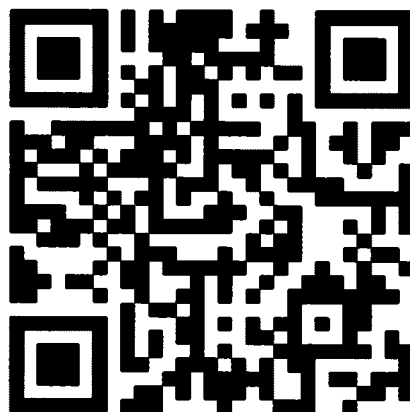
โทร. ๐๒-๒๕๑-๖๕๔๓-๕

ผู้ประสานงาน

๑. นางสาวจิตรลดา ผลนิล โทร. ๐๘๖-๘๘๑-๒๕๖๘

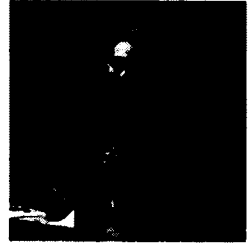
๒. นางสาวธัญญลักษณ์ เวชศาสตร์ โทร. ๐๘๑-๖๔๐-๑๙๔๙

ลงทะเบียนออนไลน์ด้วย Google Form





วิทยาการ



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรัตต์ อินทสระ

ได้รับการรับรองมาตรฐานการสอนตามกรอบมาตรฐานการสอนจากสหราชอาณาจักร UKPSF

ประวัติการศึกษา

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

ประวัติการทำงาน

อาจารย์ประจำหลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

วิทยาการ

การออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสรูมเกม
การอบรมผู้xorบไบอนุญาตขับขีรถยนต์และรถจักรยานยนต์
การอบรมโครงการพัฒนาวิชาชีพครู
การสร้างอัตลักษณ์องค์กร
พฤติกรรมผู้บริโภค การสร้างมาตรฐานสินค้าและบรรจุภัณฑ์

อาจารย์พิเศษ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า (ธนบุรี) มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

ประสบการณ์การทำงาน

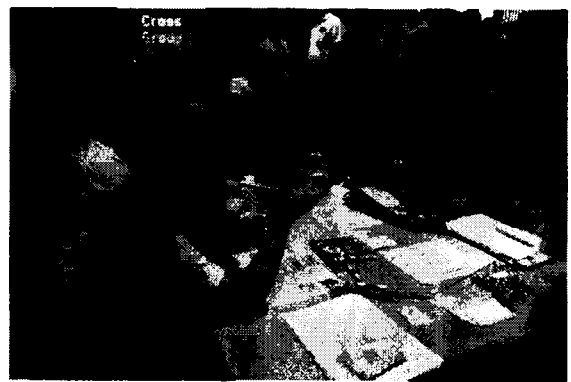
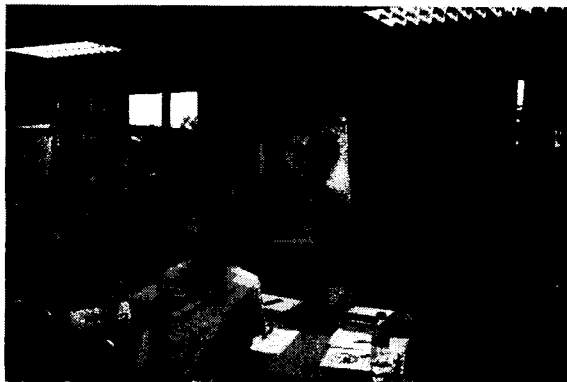
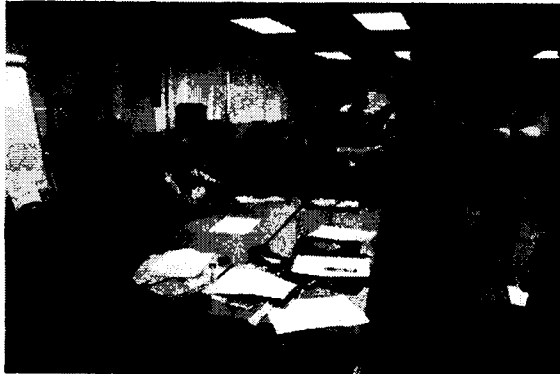
ผู้จัดการส่วนงานความคิดสร้างสรรค์ บริษัท โกลด์ แอดเวอร์ไทซิง จำกัด
ผู้จัดการส่วนออกแบบและกิจกรรมพิเศษ บริษัท เซนเทชั่น ออกาไนเซอร์ จำกัด
หัวหน้าแผนกศิลป์และดีสเพลย์ เซ็นทรัลดีพาร์ทเมนท์สโตร์
หัวหน้าแผนกศิลป์และดีสเพลย์ บิ๊กซี ซูเปอร์เซ็นเตอร์
ครีเอทีฟไดเรคเตอร์ ครีเอทีฟ ริชอร์ช จำกัด

ที่ปรึกษา

การออกแบบกราฟิกและการสร้างอัตลักษณ์องค์กร โครงการ เดอะ แพคตอรีเฮ้าส์
การออกแบบกราฟิกและอัตลักษณ์องค์กร ผลิตภัณฑ์เปปสกิน



กิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการ



แบบตอบรับผู้เข้าร่วมอบรม
โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร การออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสเกม
เพื่อการเรียนรู้แบบแอคทีฟเลิร์นนิง (Active Learning) “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น” รุ่นที่ ๗

ชื่อหน่วยงาน

ที่อยู่

รหัสไปรษณีย์

โทรศัพท์ โทรสาร ขอส่งบุคลากรเข้ารับการอบรมตามโครงการดังกล่าว ดังนี้

(กรุณาเขียนด้วยตัวบรรจง)

๑. ชื่อ..... ตำแหน่ง..... มือถือ.....

๒. ชื่อ..... ตำแหน่ง..... มือถือ.....

๓. ชื่อ..... ตำแหน่ง..... มือถือ.....

๔. ชื่อ..... ตำแหน่ง..... มือถือ.....

๕. ชื่อ..... ตำแหน่ง..... มือถือ.....

มีความประสงค์จะเข้ารับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ รุ่นที่ ๗ ระหว่างวันที่ ๒๔ - ๒๕ เมษายน ๒๕๖๔
ณ อาคาร ดร.ศิริโรจน์ ผลพันธิน ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

➤ **สำรองที่จอดรถ (โปรดระบุ/ หากไม่ระบุไว้ จะไม่สำรองที่จอดรถให้)**

ไม่ต้องการสำรองที่จอดรถ

สำรองที่จอดรถ (โปรดระบุหมายเลขทะเบียนรถ/ ยี่ห้อรถ)

➤ **อาหาร**

ทั่วไป มังสวิรัต เจ ฮาลาล แพ้อาหาร (โปรดระบุ).....

หมายเหตุ ๑. โปรดส่งแบบตอบรับเข้าร่วมอบรมทางอีเมล hcd_sdu@hotmail.com

ภายในวันพุธที่ ๒๑ เมษายน ๒๕๖๔

๒. กรณีที่ไม่สามารถเข้ารับการอบรมได้ กรุณาแจ้งล่วงหน้าก่อนการอบรมอย่างน้อย ๗ วันทำการ

๓. ผู้ประสานการดำเนินการจัดอบรม ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ โทร. ๐-๒๒๔๑-๖๕๔๓ ถึง ๕

◆ นางสาวจิตราลดา ผลนิล โทร. ๐๘-๖๘๘๑-๒๔๖๘

◆ นางสาวธัญญลักษณ์ เวชศาสตร์ โทร. ๐๘-๐๖๔๐-๑๙๔๙

ผู้ประสานงาน

ตำแหน่ง เบอร์โทร

แบบนำเสนอสำเนาหลักฐานการโอนเงินค่าลงทะเบียนการฝึกอบรม
โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร การออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสเกม
เพื่อการเรียนรู้แบบแอกทีฟเลิร์นนิง (Active Learning) “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น” รุ่นที่ ๗
ระหว่างวันที่ ๒๔ - ๒๕ เมษายน ๒๕๖๔

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. ส่งหลักฐานการโอนเงินมาที่อีเมล hcd_sdu@hotmail.com และสามารถตรวจสอบหลักฐานการโอนเงินได้ที่ โทรศัพท์หมายเลข ๐๘-๖๘๘๑-๒๔๖๘
๒. การชำระเงินผ่านทางธนาคาร ผู้สมัครจะต้องชำระค่าธรรมเนียมที่ทางธนาคารเรียกเก็บเอง
๓. ใบเสร็จรับเงินจะได้รับในวันอบรม

ผู้ประสานงาน เบอร์โทร

วันที่.....

(แบบนำเสนอหลักฐานการชำระเงิน)



ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
 295 ถนนนครราชสีมา เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300
 โทร. 0-2241-6543-5 เลขประจำตัวผู้เสียภาษี 0994000162286

แบบฟอร์มการชำระเงิน (Bill Payment)

ส่วนของลูกค้า

วันที่

ใบแจ้งการชำระเงินค่าลงทะเบียนอบรม โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร การออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสเกม

เพื่อการเรียนรู้แบบแอคทีฟเลิร์นนิง (Active Learning) "เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น" รุ่นที่ 7 วันที่ 24-25 เมษายน 2564

ให้แก่ ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

COMPANY CODE : 81297 บมจ.ธนาคารกรุงไทย มหาวิทยาลัยสวนดุสิต (โครงการอบรมศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์)

ชื่อ - นามสกุล ผู้เข้ารับการอบรม

Ref. 1 เบอร์โทรศัพท์

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Ref. 2 ชื่อหน่วยงาน

หมายเหตุ	ธนาคาร (Bank)	ธนาคาร (Branch)
1. การชำระเงินต้องชำระเต็มจำนวนเท่านั้น	ธนาคารกรุงไทย	
2. ผู้ฝาก/ชำระ เป็นผู้เสียค่าธรรมเนียมการโอนเองทั้งหมด		
จำนวนเงินเป็นตัวอักษร (Amount in letter)		จำนวนเงินเป็นตัวเลข (Amount in digit)
บาท (Bath)		

ผู้นำฝาก..... เบอร์โทรศัพท์ เจ้าหน้าที่ธนาคารประจำสาขา

✂ ตัดตามรอยเส้น



ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
 295 ถนนนครราชสีมา เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300
 โทร. 0-2241-6543-5 เลขประจำตัวผู้เสียภาษี 0994000162286

แบบฟอร์มการชำระเงิน (Bill Payment)

ส่วนของธนาคาร

วันที่

ใบแจ้งการชำระเงินค่าลงทะเบียนอบรม โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร การออกแบบบอร์ดเกม การ์ดเกม และคลาสเกม

เพื่อการเรียนรู้แบบแอคทีฟเลิร์นนิง (Active Learning) "เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น" รุ่นที่ 7 วันที่ 24-25 เมษายน 2564

ให้แก่ ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

COMPANY CODE : 81297 บมจ.ธนาคารกรุงไทย มหาวิทยาลัยสวนดุสิต (โครงการอบรมศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์)

ชื่อ - นามสกุล ผู้เข้ารับการอบรม

Ref. 1 เบอร์โทรศัพท์

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Ref. 2 ชื่อหน่วยงาน

หมายเหตุ	ธนาคาร (Bank)	ธนาคาร (Branch)
1. การชำระเงินต้องชำระเต็มจำนวนเท่านั้น	ธนาคารกรุงไทย	
2. ผู้ฝาก/ชำระ เป็นผู้เสียค่าธรรมเนียมการโอนเองทั้งหมด		
จำนวนเงินเป็นตัวอักษร (Amount in letter)		จำนวนเงินเป็นตัวเลข (Amount in digit)
บาท (Bath)		

ผู้นำฝาก..... เบอร์โทรศัพท์ เจ้าหน้าที่ธนาคารประจำสาขา