



บันทึกข้อความ

งานบริหารบุคคล
เลขที่รับ..... ๐๐๔๑๓
วันที่รับ..... ๒๓ เม.ย. ๒๕๖๙
เวลา..... ๑๖.๒๕ น.

ส่วนงาน งานคอมพิวเตอร์และเครือข่าย วิทยาลัยแพทยศาสตร์และการสาธารณสุข โทร. ๕๕๐๔-๘

ที่ อว ๐๖๐๔.๑๖.๑.๑๓/๐๐๐๓๓

วันที่ ๒๔ เมษายน ๒๕๖๙

เรื่อง ขออนุมัติเข้าร่วมอบรมในหัวข้อ การเรียนรู้การพัฒนาทักษะ E-Sports ด้วยเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัล
เรียน รองคณบดีฝ่ายบริหาร

ด้วยข้าพเจ้า นายเกียรติศักดิ์ ศรีลาพัฒน์ ตำแหน่งนักวิชาการคอมพิวเตอร์ สังกัดงานคอมพิวเตอร์ และเครือข่าย วิทยาลัยแพทยศาสตร์และการสาธารณสุข มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี มีความประสงค์ขอเข้าร่วม โครงการอบรม เพื่อนำความรู้และเทคนิคใหม่ๆ มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนที่ต้องอาศัย ทฤษฎีเกมส์เข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น การพัฒนาบอร์ดเกมที่กำลังเป็นกระแสอยู่ในปัจจุบัน และเพิ่มประสิทธิภาพ เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายองค์กรอย่างมีคุณภาพ

ในการนี้ จึงขอเข้าร่วมโครงการอบรมในหัวข้อ “การเรียนรู้การพัฒนาทักษะ E-Sports ด้วย เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัล ” วิทยากรโดย ทีมผู้สอนจากฝ่ายนวัตกรรมการเรียนรู้ สำนักเทคโนโลยีดิจิทัลและ ทรัพยากรการเรียนรู้ ในวันพฤหัสบดี ที่ ๓๐ เมษายน ๒๕๖๙ เวลา ๐๘.๓๐ น.- ๑๖.๓๐ น. ณ ห้องอบรมทักษะ การรู้สารสนเทศ ชั้น ๒ อาคารสมจิตต์ ยอดเศรณี (ODL ๓)

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(นายเกียรติศักดิ์ ศรีลาพัฒน์)

นักวิชาการคอมพิวเตอร์ปฏิบัติการ

(นายสายชล จันผกา)

หัวหน้างานคอมพิวเตอร์และเครือข่าย

(นางนันทิญา ทิพย์วัฒนะ)

รักษาการหัวหน้าสำนักงานเลขานุการ

ฉนฟ๓

(รองศาสตราจารย์มารุตพงศ์ ปัญญา)

รองคณบดีฝ่ายบริหาร

27 เม.ย. 2569

วันศุกร์ที่ 30
เมษายน 2569 นี้

อบรมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะ
E-SPORTS
ด้วยเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัล

รับจำกัด 40 คน เท่านั้น
Workshop แข่งขัน
STREET FIGHTER 6
พร้อมรางวัล!

สถานที่อบรม
ห้องอบรมทักษะการรู้สแกน
ชั้น 2 อาคารสารสนเทศ
สมรรถนะ ยอดนคร (ODL3)
สำนักเทคโนโลยีดิจิทัลและทรัพยากรการเรียนรู้
มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

สนใจติดต่อได้ที่
ฝ่ายบริหารจัดการเรียนรู้
สำนักเทคโนโลยีดิจิทัลและทรัพยากรการเรียนรู้
☎ 045-353-145
✉ Library@ubu.ac.th

รับสมัครอบรมสแกนเลย
พร้อมด้วย
ทีมวิทยากรมากฝีมือ

QR Code

พิธีกร
พิธีกร
พิธีกร
พิธีกร

เกี่ยวกับหลักสูตร

ระยะที่ ๑: ถ่ายทอดองค์ความรู้

ความหมายและพัฒนาการของ E-Sports

รูปแบบการแข่งขัน

การใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาทักษะ

ระยะที่ ๒: ฝึกปฏิบัติ

ฝึกเทคนิคพื้นฐานของเกม

การวิเคราะห์เกม

การพัฒนากลยุทธ์

ระยะที่ ๓: การจำลองการแข่งขัน

จัดการแข่งขันแบบ Group Stage

ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการแข่งขัน

สะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection)