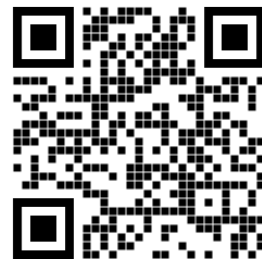


โครงการ “ทับแก้ววาไรตี้” มหาวิทยาลัยสืขาว 2564



ชื่อเล่น รหัส

Q (Question)	A (Answer)	N (Name)
V		
I		
C		
T		
O		
W		
S		

FIND - FACT - FLASH - FAIL - FRIEND - FUTURE - FORWARD

โครงการ “ทับแก้ววาไรตี้” มหาวิทยาลัยสืขาว 2564



ชื่อเล่น รหัส

Q (Question)	A (Answer)	N (Name)
V		
I		
C		
T		
O		
W		
S		

FIND - FACT - FLASH - FAIL - FRIEND - FUTURE - FORWARD

Q (Question)	D (Description)	A (Answer)
DEFINE	เส้นชัย / เป้าหมาย (SMART เป็นไปได้ ประเมิน ระบุ ความจริง เวลา)	
DISCOVER	ความสามารถ / ความหลงใหล (S-W-O-T / ข้อดี ข้อเสีย โอกาส อุปสรรค)	
DREAM	ความฝัน / ความต้องการ (S-S-C-C / Start Stop Continue Cancel)	
DESIGN	ออกแบบแผนความสำเร็จ (S*-O*-A-R / ข้อดี* โอกาส* แรงบันดาลใจ ผลลัพธ์)	
DELIVER	ผลลัพธ์ที่น่าสง / สิ่งที่เกิดขึ้น (S-O-A*-R* / ข้อดี โอกาส แรงบันดาลใจ* ผลลัพธ์*)	
DEVELOP	การพัฒนา / ต่อยอดผลลัพธ์ (P-D-C-A / วางแผน ลงมือ ตรวจสอบ แก้ไข)	

Q (Question)	D (Description)	A (Answer)
DEFINE	เส้นชัย / เป้าหมาย (SMART เป็นไปได้ ประเมิน ระบุ ความจริง เวลา)	
DISCOVER	ความสามารถ / ความหลงใหล (S-W-O-T / ข้อดี ข้อเสีย โอกาส อุปสรรค)	
DREAM	ความฝัน / ความต้องการ (S-S-C-C / Start Stop Continue Cancel)	
DESIGN	ออกแบบแผนความสำเร็จ (S*-O*-A-R / ข้อดี* โอกาส* แรงบันดาลใจ ผลลัพธ์)	
DELIVER	ผลลัพธ์ที่น่าสง / สิ่งที่เกิดขึ้น (S-O-A*-R* / ข้อดี โอกาส แรงบันดาลใจ* ผลลัพธ์*)	
DEVELOP	การพัฒนา / ต่อยอดผลลัพธ์ (P-D-C-A / วางแผน ลงมือ ตรวจสอบ แก้ไข)	