

PORTFOLIO



คณะวิศวกรรมศาสตร์ สาขา วิศวกรรมคอมพิวเตอร์
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

GOLD MEDAL
CSITF 8th (Shanghai)

1st Runner-Up
Global Gamejam
2025
ANTXDPU

Finalist
Start Up
Season 5

Semi-Final
NSC:27

Semi-Final
CEDT Innovation
Summit 2025

นพัฒน์
ธูปทอง



โรงเรียนธัญบุรี, ปทุมธานี



KHAOKONG

NAPAT TOOPHTHONG



ช่องทางติดต่อ

PHONE:

+66 95 607 3690

EMAIL:

kaokongxdd@gmail.com

FACEBOOK:

Adxive Day

GITHUB:

AdxiveDay



ภาษา

English

65%

ภาษาไทย

95%



ความสนใจ

ทฤษฎีดนตรี

แบดมินตัน

วิทยาศาสตร์ข้อมูล

การลงทุน



คติประจำใจ

"One's own happiness is a reflection of the happiness of their loved ones."

Napat Toopthong

Young Inventor

ผมชื่อ นพวัฒน์ รูปทอง เป็นผู้มีพรสวรรค์ในด้านเทคโนโลยี และ นวัตกรรม ผ่านประสบการณ์แข่งมากมายทั้งในและต่างประเทศ โดยจะสนใจเทคโนโลยี Web Dev และ Game Dev เป็นพิเศษ นอกจากนี้ยังมีความเป็นผู้นำ ชอบในการคุมทีม รวมถึง ความสามารถด้านการทำ Business ที่โดดเด่น



ข้อมูลส่วนตัว

ชื่อ: นพวัฒน์ รูปทอง

ชื่อเล่น: ข้าวกล้อง อายุ: 17 วันเกิด: 7 พฤษภาคม 2551

เชื้อชาติ: ไทย สัญชาติ: ไทย

ศาสนา: พุทธ กรู๊ปเลือด: O

ที่อยู่: 129/8 หมู่ 1, ตำบล : บึงยี่โถ, อำเภอ : ธัญบุรี, จังหวัด : ปทุมธานี, ประเทศไทย



ประวัติการศึกษา

2554-2556

โรงเรียนพองสุวรรณวิทยา สายไหม

อนุบาล 1-3

2557-2562

โรงเรียนโชคชัยรังสิต

ประถม 1-6

2563-2568

โรงเรียนธัญบุรี

แผนการเรียน: วิทย-คณิต

มัธยม 1-6



ใบรับรองผลการศึกษา

ลำดับ	ชื่อ	คะแนน	เกรด
1	วิชาภาษาไทย	85	B
2	วิชาคณิตศาสตร์	90	A
3	วิชาวิทยาศาสตร์	88	B+
4	วิชาสังคมศึกษา	82	C+
5	วิชาศิลปะ	78	D+
6	วิชาสุขศึกษา	80	B-
7	วิชาภาษาต่างประเทศ	85	B
8	วิชาคอมพิวเตอร์	92	A-
9	วิชาพลศึกษา	80	B-
10	วิชาหน้าที่พลเมือง	85	B
11	วิชาเศรษฐศาสตร์	88	B+
12	วิชาภาษาอังกฤษ	85	B
13	วิชาชีววิทยา	82	C+
14	วิชาฟิสิกส์	80	B-
15	วิชาเคมี	78	D+
16	วิชาดาราศาสตร์	85	B
17	วิชาประวัติศาสตร์	82	C+
18	วิชาภูมิศาสตร์	80	B-
19	วิชาเทคโนโลยี	90	A
20	วิชาคณิตศาสตร์ขั้นสูง	88	B+
21	วิชาวิทยาศาสตร์ขั้นสูง	85	B
22	วิชาสังคมศึกษาขั้นสูง	82	C+
23	วิชาภาษาต่างประเทศขั้นสูง	80	B-
24	วิชาศิลปะขั้นสูง	78	D+
25	วิชาสุขศึกษาขั้นสูง	80	B-
26	วิชาพลศึกษาขั้นสูง	82	C+
27	วิชาหน้าที่พลเมืองขั้นสูง	85	B
28	วิชาเศรษฐศาสตร์ขั้นสูง	88	B+
29	วิชาภาษาอังกฤษขั้นสูง	85	B
30	วิชาชีววิทยาขั้นสูง	82	C+
31	วิชาฟิสิกส์ขั้นสูง	80	B-
32	วิชาเคมีขั้นสูง	78	D+
33	วิชาดาราศาสตร์ขั้นสูง	85	B
34	วิชาประวัติศาสตร์ขั้นสูง	82	C+
35	วิชาภูมิศาสตร์ขั้นสูง	80	B-
36	วิชาเทคโนโลยีขั้นสูง	90	A
37	วิชาคณิตศาสตร์ขั้นสูง	88	B+
38	วิชาวิทยาศาสตร์ขั้นสูง	85	B
39	วิชาสังคมศึกษาขั้นสูง	82	C+
40	วิชาภาษาต่างประเทศขั้นสูง	80	B-
41	วิชาศิลปะขั้นสูง	78	D+
42	วิชาสุขศึกษาขั้นสูง	80	B-
43	วิชาพลศึกษาขั้นสูง	82	C+
44	วิชาหน้าที่พลเมืองขั้นสูง	85	B
45	วิชาเศรษฐศาสตร์ขั้นสูง	88	B+
46	วิชาภาษาอังกฤษขั้นสูง	85	B
47	วิชาชีววิทยาขั้นสูง	82	C+
48	วิชาฟิสิกส์ขั้นสูง	80	B-
49	วิชาเคมีขั้นสูง	78	D+
50	วิชาดาราศาสตร์ขั้นสูง	85	B

วิชา	คะแนน	เกรด
วิชาภาษาไทย	85	B
วิชาคณิตศาสตร์	90	A
วิชาวิทยาศาสตร์	88	B+
วิชาสังคมศึกษา	82	C+
วิชาศิลปะ	78	D+
วิชาสุขศึกษา	80	B-
วิชาภาษาต่างประเทศ	85	B
วิชาคอมพิวเตอร์	92	A-
วิชาพลศึกษา	80	B-
วิชาหน้าที่พลเมือง	85	B
วิชาเศรษฐศาสตร์	88	B+
วิชาภาษาอังกฤษ	85	B
วิชาชีววิทยา	82	C+
วิชาฟิสิกส์	80	B-
วิชาเคมี	78	D+
วิชาดาราศาสตร์	85	B
วิชาประวัติศาสตร์	82	C+
วิชาภูมิศาสตร์	80	B-
วิชาเทคโนโลยี	90	A
วิชาคณิตศาสตร์ขั้นสูง	88	B+
วิชาวิทยาศาสตร์ขั้นสูง	85	B
วิชาสังคมศึกษาขั้นสูง	82	C+
วิชาภาษาต่างประเทศขั้นสูง	80	B-
วิชาศิลปะขั้นสูง	78	D+
วิชาสุขศึกษาขั้นสูง	80	B-
วิชาพลศึกษาขั้นสูง	82	C+
วิชาหน้าที่พลเมืองขั้นสูง	85	B
วิชาเศรษฐศาสตร์ขั้นสูง	88	B+
วิชาภาษาอังกฤษขั้นสูง	85	B
วิชาชีววิทยาขั้นสูง	82	C+
วิชาฟิสิกส์ขั้นสูง	80	B-
วิชาเคมีขั้นสูง	78	D+
วิชาดาราศาสตร์ขั้นสูง	85	B
วิชาประวัติศาสตร์ขั้นสูง	82	C+
วิชาภูมิศาสตร์ขั้นสูง	80	B-
วิชาเทคโนโลยีขั้นสูง	90	A
วิชาคณิตศาสตร์ขั้นสูง	88	B+
วิชาวิทยาศาสตร์ขั้นสูง	85	B
วิชาสังคมศึกษาขั้นสูง	82	C+
วิชาภาษาต่างประเทศขั้นสูง	80	B-
วิชาศิลปะขั้นสูง	78	D+
วิชาสุขศึกษาขั้นสูง	80	B-
วิชาพลศึกษาขั้นสูง	82	C+
วิชาหน้าที่พลเมืองขั้นสูง	85	B
วิชาเศรษฐศาสตร์ขั้นสูง	88	B+
วิชาภาษาอังกฤษขั้นสูง	85	B
วิชาชีววิทยาขั้นสูง	82	C+
วิชาฟิสิกส์ขั้นสูง	80	B-
วิชาเคมีขั้นสูง	78	D+
วิชาดาราศาสตร์ขั้นสูง	85	B

GPAX
3.86

English GPAX
3.86

Physics GPAX
3.80

Math GPAX
4.00

ความสำเร็จที่ภูมิใจที่สุด และความล้มเหลวที่สำคัญที่สุด

เรียงความหัวข้อที่ 1 : เล่าถึงความสำเร็จที่ท่านภาคภูมิใจที่สุด และเล่าถึงความล้มเหลวครั้งที่สำคัญที่สุดในชีวิตของท่าน ท่านเรียนรู้จากเหตุการณ์เหล่านั้นอย่างไร

หากพูดถึงในสายงานเทคโนโลยี และนวัตกรรม ความสำเร็จที่ผมภูมิใจมากที่สุด คือการได้เข้าจัดประกวด และแข่งขันในงาน **“The 8th China (Shanghai) International Invention & Innovation Expo 2025”** งานจัดแสดงนวัตกรรม ระดับนานาชาติ ณ ประเทศจีน นอกจากรางวัล และเกียรติยศที่ได้รับแล้ว หนึ่งในสิ่งที่ทำให้ภูมิใจมากที่สุด คือการที่ผมได้เป็นหัวหน้าทีมบริหารจัดการการทำงาน และริเริ่มไอเดียขึ้นมาเองจาก 0 ทั้งหมด

เป้าหมายที่แตกต่าง และปัญหาขนาดใหญ่ คือคอนเซ็ปต์หลักในการพัฒนา **“Collar Care”** ปลอกคอสุนัขอัจฉริยะ ตรวจวัดความเสี่ยงโรคหัวใจในสุนัข ด้วยเทคนิคการผสมผสานเทคโนโลยี IoT และ AI เข้าด้วยกัน เป้าหมายที่แตกต่างของเราคือการแก้ปัญหาให้สุนัข และเหล่าสัตว์ สิ่งมีชีวิตที่พวกเรา ได้แย่งที่อยู่อาศัย แย่งอาหาร และแย่งชีวิตของพวกมันมา แต่เรากลับไม่ได้ให้อะไรมันตอบแทนเลย ดังนั้น การสร้างนวัตกรรมเพื่อช่วยเหลือชีวิตของสัตว์ จึงเป็นสิ่งที่ผมภูมิใจมากที่สุด ผมมีความสุขอย่างมาก เมื่อได้เห็น **Collar Care** ถูกนำไปใช้ เพื่อช่วยเหลือชีวิตของสุนัข และเป็นสิ่งย้ำเตือนให้มนุษย์ใส่ใจการเป็นอยู่ของเหล่าสัตว์มากขึ้น

หากมีความสำเร็จ ก็ต้องมีความล้มเหลว ในงานแข่งขันนวัตกรรม **“CEDT Innovation Summit 2025”** ผมได้รับหน้าที่เป็นหัวหน้าทีมสำหรับผลงาน **“Math Showdown”** เกมเพื่อการศึกษาแก้ปัญหา โรคกลัวคณิตศาสตร์ ในเด็กไทย แม้จะผ่านรอบแรกในการคัดเลือกจากกว่า 430 ทีม เหลือเพียง 36 ทีม ความคาดหวังที่มาก ก็ทำให้เสียใจมากเช่นกัน

Math Showdown ตกรอบ 36 ทีม และไม่สามารถไปแข่งต่อในรอบ final ได้ ซึ่ง 1 ในสาเหตุหลักคือ การตื่นสนาม และขาดประสบการณ์ ทำให้ผลงานและการนำเสนอ ทำได้ไม่ดีเท่าที่ควร และทำให้ผมรู้สึกผิดต่อเพื่อนร่วมทีมอย่างมาก แต่ความผิดหวังในครั้งนั้น คือจุดเปลี่ยนหลัก ที่ทำให้ผมเห็นถึงข้อบกพร่องของตนเอง ทั้งในการนำเสนอ และการริเริ่มไอเดีย รวมถึง การได้แข่งกับคนที่มีความสามารถ ทำให้ผมได้รับเทคนิคที่เป็นประโยชน์ต่างๆ ซึ่งต่อมาได้นำเทคนิคเหล่านั้น มาพัฒนาตัวผลงานนวัตกรรมอื่นๆ ในอนาคต

การล้มเหลว คือสิ่งที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ หากผมไม่เคยแพ้ใน **“CEDT Innovation Summit 2025”** ก็คงไม่มีผลงาน **“Collar Care”** และคว้ารางวัลระดับนานาชาติ สำหรับผม ผมพร้อมที่จะรับความล้มเหลวอีกกี่ครั้งก็ได้ เพราะผมเชื่อว่า **ประสบการณ์ทุกอย่างที่ได้รับ ไม่ว่าดีหรือแย่ มีความหมายเสมอ**

Collar Care

ปลอกคอสูนซ์อัจฉริยะ ตรวจวัดความเสี่ยงโรคหัวใจ



ได้รับอะไรจากงานนี้?

- การทำงานเป็นทีม
- ความเป็นผู้นำ
- ความมั่นใจ
- การสื่อสาร ด้านธุรกิจ

หน้าที่ ☒ Full-Stack ☐ IoT Dev ☐ หัวหน้าทีม

The 8th China (Shanghai) International Invention & Innovation Expo 2025

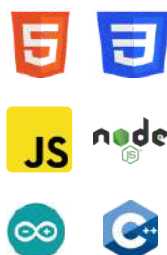


ระดับโลก



Gold Medal & Honorable
Mention Award

Tech Stack



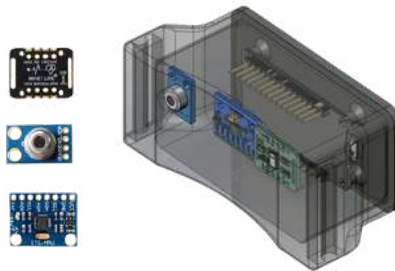
คลิปสัมภาษณ์ นวัตกรรม
จาก คณะ วช.



คลิปอธิบายนวัตกรรม

กว่า 10% ของสูนซ์ ที่รับการตรวจในคลินิก พบว่าเป็น โรคหัวใจ และ
ใน 75% นั้น คือ โรคเส้นหัวใจรั่ว ซึ่งไม่ออกอาการในช่วงแรก

Collar Care คือ ปลอกคอสูนซ์อัจฉริยะ ถูกพัฒนามาเพื่อการตรวจโรคหัวใจ ในระดับ **Early-Stage** ช่วยให้การรักษาง่าย และปลอดภัยมากยิ่งขึ้น นวัตกรรมนี้คือ การผสมผสานระหว่าง ระบบ IoT และ AI ใช้เซนเซอร์สามตัวในการเก็บข้อมูลทางกายภาพ เพื่อการตรวจสอบความเสี่ยง ประกอบ ด้วย MAX30102, เซนเซอร์ตรวจวัดชีพจร MLX90614 ตรวจวัดอุณหภูมิ และ MPU6050 ตรวจสอบ การเคลื่อนไหว ค่าที่เก็บได้ จะถูกรวบรวมค่าเป็นชุดข้อมูลในทุกๆ 5 นาที และทำการตรวจสอบความ เสี่ยงด้วย **Gemini API** เพื่อดูความผิดปกติ เช่น ค่าที่สูงต่ำผิดปกติ, การเปลี่ยนแปลงแบบฉับพลัน และ ความผิดปกติ ชะมด วิ่ง และ เติบ จากนั้น ข้อมูลจะถูกส่งโดยตรงไปที่ เว็บไซต์ เพื่อแสดงข้อมูล ทางกายภาพ และสถานะความผิดปกติ ให้ผู้ใช้สามารถตรวจสอบได้ตลอดเวลา



ปลอกคอที่ประกอบด้วย
เซนเซอร์ทั้งสามตัว



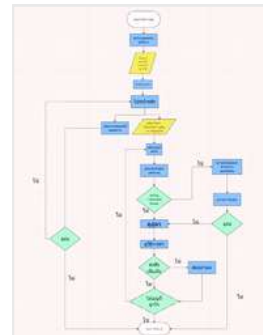
เว็บไซต์แสดงผล เร็ว-ไหม



ผลงานนี้ได้รับโอกาส เข้าจัด
แสดงและประกวด ที่งาน The
8th China (Shanghai)
International Invention &
Innovation Expo 2025 ใน
เชียงใหม่ และ ชนะ 2 รางวัลใหญ่
กลับประเทศไทย

เว็บแอปพลิเคชัน ที่จะเปลี่ยนให้คนไทย หันมากินข้าวกล้อง

3tubP คือ เว็บแอปพลิเคชัน ที่จะสนับสนุนให้คนไทย หันมากินข้าวกล้องแทนข้าวขาว และช่วยลดปัญหา โรคเบาหวาน ในคนไทย ภายในเว็บ-แอป มีข้อมูลเมนูข้าวกล้องกว่า 300 เมนู ใน Database พร้อมวัตถุดิบและวิธีการทำอย่างละเอียด ซึ่งแสดงผล อิงตามความต้องการเฉพาะบุคคล ของผู้ใช้ ประกอบด้วย เป้าหมาย, โฟลส์ไต้ล และ ข้อจำกัด ประมวลผลโดย **Gemini API** นอกจากนั้น ผู้ใช้ยังสามารถหาข้อมูลร้านค้าใกล้เคียง และสั่งซื้อวัตถุดิบผ่านทางออนไลน์ได้ ด้วย **Google- Map API** ไม่เพียงแค่นั้น ในเว็บ-แอป ยังมี AI Chatbot ซึ่งจะช่วยให้ผู้ใช้ เปลี่ยนพฤติกรรมกินได้ง่ายขึ้น เหมือนกับปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ



Eating white rice is also linked to a higher risk of developing type 2 diabetes while eating brown rice is linked to a lower risk.

[illegible]

เข้ารอบรองชนะเลิศ



เว็บไซต์

ได้รับอะไรจากงานนี้?

- การทำงานเป็นทีม
- เทคนิคการใช้งาน AI
- เทคนิคการทำ Responsive Web

- Front-End Dev

- UX-UI Design

Spoon So Cool

ช้อนอัจฉริยะ ที่ถูกสร้างมาให้การควบคุมอาหารง่ายขึ้น



Show Me What You Got Season 5



ระดับชาติ



เข้ารอบชิงชนะเลิศ



ได้รับอะไรจากงานนี้?

- เทคนิคการนำเสนอ
- การดีไซน์โมเดลธุรกิจ

● Front-End Dev



ข้อสรุปเจ๋ง คือ อุปกรณ์ IoT ที่ทำงานร่วมกับเว็บแอปพลิเคชัน เมื่อคุณใช้ ช้อนสุดเจ๋งในการกิน ช้อนจะรับข้อมูลน้ำหนักของอาหาร และส่งข้อมูลไปที่ตัวเว็บแอปพลิเคชัน ในส่วนของเว็บแอปพลิเคชัน ผู้ใช้ต้องถ่ายรูปอาหาร ทั้งก่อนกิน และ หลังกิน เมื่อนำข้อมูล น้ำหนักอาหารจากช้อน และ ข้อมูลรูปก่อนและหลังกิน จะถูกคำนวณด้วย Vision-Transformer-AI และจะทราบข้อมูลสารอาหารและพลังงาน ซึ่งมีความแม่นยำสูง จากการคำนวณในรูปแบบ 3D

Tech Stack



ผลงานนี้ได้รับโอกาส เข้าไปแข่งขันในงาน Show Me What You Got season 5 และได้รับคัดเลือกเป็นตัวแทนภาคกลาง เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ จากกว่า 100 ทีม เหลือเพียง 12 ทีม ซึ่งจัดขึ้นที่งาน วิทยุมนัของ Level Up ณ สามย่านมิตรทาวน์



Math Showdown

เกมการศึกษา แก้ปัญหาโรคกลัวคณิตศาสตร์ในเด็ก



สืบเนื่องจากเหตุการณ์ปัจจุบัน การเรียนคณิตศาสตร์ด้วยวิธีแบบดั้งเดิม ทำให้เด็กไทยบางส่วนเป็น โรคกลัวคณิตศาสตร์ เพื่อที่จะแก้ปัญหานี้ เราจึงสร้าง Math Showdown เกมเพื่อการศึกษาในรูปแบบ เกม RPG เกมนี้มีเป้าหมายที่จะทำให้การเรียนคณิตศาสตร์สนุกขึ้น โดยการที่ Player จะโจมตี Enemy นั้นต้องผ่านการตอบโจทย์คณิตศาสตร์ก่อน ซึ่งวิธีนี้จะช่วยแก้ปัญหาร โรคกลัวคณิตศาสตร์ ในเด็กได้

CSDT
Innovation Summit 2025



ต้องตอบโจทย์ปัญหา
ก่อนจะโจมตี



CEDT Innovation Summit 2025



ระดับชาติ



เข้ารอบรองชนะเลิศ

ได้รับอะไรจากงานนี้?

- การทำงานเป็นทีม
- ความเป็นผู้นำ
- เทคนิคการนำเสนอ
- การดีไซน์โมเดลธุรกิจ

● หัวหน้าทีม

● Game Dev



ผลงานนี้ถูกคัดเลือกให้เข้าไปแข่งขันในงาน CEDT Innovation Summit 2025 งานแข่งขันนวัตกรรมซอฟต์แวร์ โดยเป็น 1 ใน 32 ทีม จากผู้สมัครทั้งหมดกว่า 430 ทีม ในงานนี้ ผมได้รับความรู้ในด้านการนำเสนอผลงาน, การคิดไอเดียริเริ่ม และ เรื่องธุรกิจ ซึ่งประสบการณ์นี้ช่วยพัฒนาความสามารถของผม

Bubbling Through The Sky

เกม 2D ที่ใช้การคลิก ในการผ่านอุปสรรคต่างๆ



เกม 2D ในธีม “Bubble” คอนเซ็ปต์หลักของเกมคือ ฟองสบู่ใต้น้ำ ที่ต้องผ่านอุปสรรคต่างๆภายในเกม โดยการคลิกของผู้เล่น เพื่อลอยจากใต้น้ำ ขึ้นไปสู่ดวงจันทร์

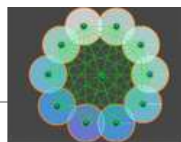
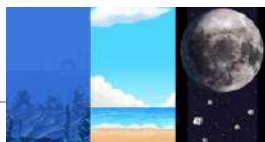
เกมนี้ถูกพัฒนาขึ้นภายในงานแข่ง “ANTXDPU Global GameJam 2025” โดยแข่งกับรุ่นพี่มหาวิทยาลัยเป็นส่วนใหญ่ แต่ยังสามารถคว้ารางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 1

ได้รับอะไรจากงานนี้?

- การทำงานเป็นทีม
- เทคนิคการนำเสนอ

- Level Design
- UX-UI Design

Tech Stack



ฟีเจอร์ที่เป็นเอกลักษณ์ และช่วยให้ควรวางวัลมาได้ คือ การออกแบบตัวละคร ด้วยเทคนิค Mesh Network ในรูปวงกลม เพื่อการเคลื่อนไหว สั้นไหลมากที่สุด และฟีเจอร์ที่ว่า หากโดนอุปสรรค ฟองสบู่จะไม่แตกในทันที แต่จะแตกแค่ส่วนที่โดน แต่ก็ทำให้การควบคุมนั้นยากขึ้น

ANTXDPU Global Gamejam 2025



ระดับชาติ



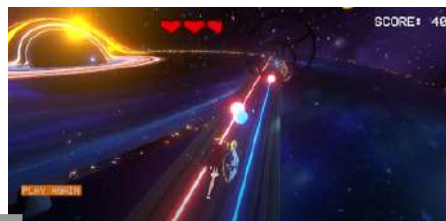
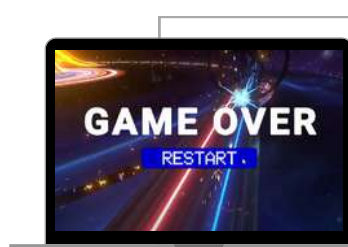
รองชนะเลิศอันดับที่ 1 พร้อม
เงินรางวัล 2,000 บาท



Global
Gamejam
Website

Download
Game for
free

Game Development ผลงานอื่นๆ



Space War RYTHM

เกมนี้คือผลงานเกมแรกที่ผมสร้างขึ้น เป็นเกมแนว Rhythm Game ที่วางฉากไว้ในอวกาศ โดยผู้เล่นมีหน้าที่ต้องกำจัดยานอวกาศที่จะคอยยิงกระสุนใส่เรา รวมถึงต้องทำแต้มให้ได้มากที่สุด ฟีเจอร์หลักที่ทำให้เกมสนุกนั้น คือ Speed Game เมื่อเวลาผ่านไป กระสุนก็จะเร็วขึ้น เพิ่มความท้าทายให้ผู้เล่น

Tech Stack



Game Preview

Tech Stack



Game Preview

Gatling Hook

ผลงานเกมนี้คือเกม FPS ที่ใช้เทคนิค Speed Game โดยเราต้องทำการกำจัดศัตรูให้หมด มีทั้งตัวยืนพื้น และตัวลอยฟ้า จุดเด่นของเกมนี้คือ Movement ที่สั้นไหลและรวดเร็ว โดยมี Gatling Gun ในการเคลื่อนที่ และทำให้การโจมตีมีอิสระมากขึ้น



กิจกรรม และ จิตอาสา

รางวัลนักเรียนดีเด่นปี 2567-68



ผมได้ผ่านการคัดเลือกเป็นนักเรียนดีเด่น การศึกษานอกระบบ ในปี 2567 และ 2568 (2 ปีซ้อน) โดยรางวัลนี้เป็นกำลังใจให้ผมในการเป็นเยาวชนตัวอย่างที่ดี ให้น้อง และจะตั้งใจศึกษา เพื่อนำความรู้มาพัฒนาประเทศในอนาคต

ได้รับอะไรจากงานนี้?

- ความมั่นใจ
- ความเป็นผู้นำ



ได้รับอะไรจากงานนี้?

- ความมั่นใจ
- ความเป็นผู้นำ
- การทำงานเป็นทีม
- เทคนิคการนำเสนอ

● Front-End Dev ● หัวหน้าทีม



IT CAMP #21



กิจกรรมค่าย IT CAMP ครั้งที่ 21, ผมได้สร้าง เว็บไซต์เกมสโตร์ โดยมีหัวข้อคือ "น้ำแข็ง" เนื้อหาในเว็บไซต์ คือเกมสโตร์ ที่นำโดยหมีขาว ที่กำลังจะขาดที่อยู่อาศัยจาก ภาวะโลกร้อน โดยผู้เล่นมีหน้าที่ต้องเลือกตัวเลือกในการดำเนินชีวิต โดยเนื้อเรื่อง ก็จะเปลี่ยนไปตามตัวเลือกที่ผู้เล่นเลือก เว็บไซต์นี้มีเป้าหมายที่จะเพิ่มความตระหนักถึงภาวะโลกร้อนให้กับผู้คน โดยผลงานนี้ถูกรับเลือกเป็น 1 ใน 7 ทีมเพื่อไปรีเซนต์ที่ฮอลล์ใหญ่ของ คณะ IT มหาวิทยาลัย ลาดกระบัง ในงานนี้ผมได้ทำหน้าที่เป็น หัวหน้าทีม และเขียนโค้ดทุกอย่างด้วยตัวเอง ไม่ใช่ AI

งานมอบรางวัล

นักเรียนผู้สร้างชื่อเสียงในระดับนานาชาติ



ผมได้ถูกรับเลือกเป็นนักเรียนดีเด่น ผู้สร้างชื่อเสียงในระดับนานาชาติ พร้อมเข้ารับรางวัลในงาน อว. แฟร์ 2025 ให้โดยรัฐมนตรีกระทรวงศึกษาธิการ

ได้รับอะไรจากงานนี้?

- ความมั่นใจ
- ความเป็นผู้นำ



ได้รับอะไรจากงานนี้?

- ความมั่นใจ
- ความเป็นผู้นำ
- เทคนิคการสอน



Main Trainer of Hamster Hub

ในช่วงเดือน สิงหาคม ปี 2567 ผมได้เข้าเรียนที่ Hamster Hub เป็นสถาบัน สอน Programming โดยผมได้ใช้วิทยภาพในด้านต่างๆที่ได้สะสมมา จนได้รับความไว้วางใจ ให้ทำโปรเจกต์ในนาม Hamster Hub อย่าง 3TubP

ไม่เพียงแค่นั้น ผมยังได้มีโอกาสเข้าไปสอนน้องๆ เขียนเว็บไซต์ ในกิจกรรม Port69 (ทั้งสามรอบ) โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมกว่า 300 คน มากว่านั้น ในกิจกรรม Port69 ผมยังได้ทำหน้าที่เป็น Marketing ให้กับ Hamster Hub และสามารถดึงผู้สมัครจากช่องทาง Tiktok มาได้กว่า 200 คน และ คลิปโปรโมท ก็มีผู้เข้าชมมากกว่า 300k คน ใน Tiktok (Tiktok : khaokong22)



โปรไฟล์สคอร์ด Hamster Hub แสดงยศ ผู้สอน (Hero)



บรรยากาศการเรียน



Recap Port69 S51



Recap Port69 S52

ความสามารถด้านภาษา

TOEIC

ETS TOEIC GH 0043619

**LISTENING AND READING TEST
OFFICIAL INSTITUTIONAL SCORE REPORT**

Name NAPAT TOOPHONG
Date of Birth MAY 7, 2008
ID Number 1 139600473649
Test Date AUGUST 21, 2025
Client THANYABURI SCHOOL

LISTENING	CEFR Level B1	TOTAL SCORE 670
330		
READING	CEFR Level B1	CEFR Level B1 Report is valid for two years from the test administration date.
340		

TOEIC® Services Thailand -- Certified Score Report -- Issued August 25, 2025

The back of this document contains a watermark. Hold at an angle to view.
 Copyright © 2019 by Educational Testing Service. All rights reserved. ETS, the ETS logo, and TOEIC are registered trademarks of Educational Testing Service.

IN1001-01TH

ได้รับอะไรจากงานนี้?

- ความมั่นใจ
- การใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
- การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า



ฝึกงานในแผนก พนักงานต้อนรับ ที่ DELMAX Resort

ผมได้เข้ารับการฝึกงานใน DELMAX Resort จังหวัดพัตยา ในตำแหน่ง พนักงานต้อนรับ โดยในรีสอร์ทนั้น ผู้เข้าพักส่วนใหญ่ล้วนเป็นชาวต่างชาติ ดังนั้นผมจึงได้ใช้ภาษาอังกฤษในการทำงานทุกวัน ตลอด 1 เดือน นั้นทำให้ผมได้เรียนรู้ทั้งในด้านการโรงแรม และ ภาษา ไปพร้อมๆกัน



แนะแนวทางการศึกษาต่อให้กับรุ่นน้อง

ผมได้ถูกคัดเลือกโดยโรงเรียน ในการไปแนะแนวทางการศึกษาต่อในระดับชั้น ม.1 ให้น้องๆ ป.6 ที่โรงเรียน บ้าน-วังทองวัฒนา ปทุมธานี โดยผมได้พูดคุยเกี่ยวกับประสบการณ์การศึกษาในสาย EP นั้นทำให้ผมได้รับประสบการณ์ในการพูดภาษาอังกฤษต่อหน้าผู้คนจำนวนมาก

ได้รับอะไรจากงานนี้?

- ความมั่นใจ
- ความเป็นผู้นำ
- การใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร



ขอแสดงความยินดี! นักเรียนสอบผ่านการคัดเลือก

ได้รับทุนการศึกษามูลค่า 55,000 บาท

โครงการส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตนักเรียน

ปี 2568

คะแนนสอบ

คะแนนวิชา	คะแนนรวม	คะแนนสูงสุด	คะแนนต่ำสุด	ค่าเฉลี่ย (Mean)	จำนวนผู้สอบ
43.33	100	90.00	13.33	36.42	629

Bewise Global Exchange 2025

ผมได้เข้าร่วมการสอบแลกเปลี่ยนเพื่อชิงทุนไป Summer ที่ Oxford และผมก็ได้รับทุนจำนวน 55,000 บาทจากทาง Bewise เป็น 1 ใน 30 ทุนที่ได้รับจากผู้สมัคร 629 คน



การประกวดโครงงานในต่างประเทศ

ผมได้เข้าร่วมการประกวดโครงงานนวัตกรรม ณ ประเทศจีน เป็นเวลาทั้งหมด 7 วัน โดยผมได้ใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารทั้งหมด



เกียรติบัตร



ได้รับรางวัล นักเรียนดีเด่น ปี 2567
ให้โดย กระทรวงศึกษาธิการ



เข้าร่วมแข่งขัน “SPU AI PROMPT 2025”
ให้โดย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยศรีปทุม



ผ่านเกณฑ์ การแข่งขัน “SPU AI PROMPT” และได้อันดับที่ 11 ในการแข่ง
ให้โดย สมาคมปัญญาประดิษฐ์แห่งประเทศไทย



เข้าร่วมค่าย “เหลาตินสอ ครั้งที่ 19”
ให้โดย คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์



ได้รับรางวัล เหรียญทองลำดับที่ 10 การ
แข่งขัน เพชรอุทัยครั้งที่ 9
ให้โดย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุทัยธานี



เข้าร่วมการประชุมนานาชาติ ICNWP 2024
ให้โดย NATION-BUILDING INSTITUTE



เข้าร่วมค่าย “LET ME TIRE ครั้งที่ 4”
ให้โดย คณะวิศวกรรมศาสตร์ (COM-EN) มหาวิทยาลัย
เกษตรศาสตร์



เข้าร่วม DESIGN & THINKING WORKSHOP
ให้โดย THAI SAMSUNG ELECTRONICS



ชนะเลิศการแข่งขัน โครงการคณิตศาสตร์
ให้โดย โรงเรียนธัญบุรี



เข้าร่วม SEMI-FINAL การแข่งขัน “CEDT INNOVATION SUMMIT 2025”
ให้โดย คณะวิศวกรรมศาสตร์ (CEDT) จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย



เข้าร่วมการแข่งขัน ANT XDPU Global Gamejam 2025 ได้รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1
ให้โดย วิทยาลัยครีเอทีฟดีไซน์ แอนด เอ็นเตอร์เทนเมนต์
เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์



เข้าร่วมค่าย “IT CAMP ครั้งที่ 21”
ให้โดย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัย
พระจอมเกล้าธนบุรี ลาดกระบัง