

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
ธุปทอง



โรงเรียนรัญบุรี, ปทุมธานี

KHAOKONG
NAPAT TOOPTHONG

ช่องทางติดต่อ

PHONE:
+66 95 607 3690

EMAIL:
kaokongxddd@gmail.com

FACEBOOK:
Adxive Day

GITHUB:
AdxiveDay

ภาษา

English 65%

ภาษาไทย 95%

ความสนใจ

ทฤษฎีดินตรี

แบดมินตัน

วิทยาศาสตร์ข้อมูล

การลงทุน

คติประจำใจ

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

Napat Toopthong

Young Inventor

ผมชื่อ นพัฒน์ ฐูปทอง เป็นผู้มีความสนใจในด้านเทคโนโลยี และ นวัตกรรม ผ่านประสบการณ์แบ่งปันความรู้ที่มีให้กับคนอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นในด้าน Web Dev และ Game Dev เป็นพิเศษ นอกจากนี้ยังมีความเป็นผู้นำ ชอบในการคุยทีม รวมถึง ความสามารถด้านการทำ Business ที่โดดเด่น

ข้อมูลส่วนตัว

ชื่อ: นพัฒน์ ฐูปทอง

ชื่อเล่น: ข้าวกลอง อายุ: 17 วันเกิด: 7 พฤษภาคม 2551

เชื้อชาติ: ไทย สัญชาติ: ไทย

ศาสนา: พุทธ กรุ๊ปเลือด: O

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

ประวัติการศึกษา

2554-2556	โรงเรียนผ่องสุวรรณวิทยา สายใหม่ อนุบาล 1-3
2557-2562	โรงเรียนโชคชัยรังสิต ประถม 1-6
2563-2568	โรงเรียนรัตนบุรี แผนการเรียน: วิทย์-คณิต มัธยม 1-6

ใบรับรองผลการศึกษา



GPAX
3.86

English GPAX
3.86

Physics GPAX
3.80

Math GPAX
4.00

ความสำเร็จที่ภูมิใจที่สุด และความล้มเหลวที่สำคัญที่สุด

เรียงความหัวข้อที่ 1 : เล่าถึงความสำเร็จที่ท่านภาคภูมิใจที่สุด และเล่าถึงความล้มเหลวครั้งที่สำคัญที่สุดในชีวิตของท่าน ท่านเรียนรู้จากเหตุการณ์เหล่านี้อย่างไร

หากพูดถึงในสายงานเทคโนโลยี และนวัตกรรม ความสำเร็จที่ผมภูมิใจมากที่สุด คือการได้เข้าจัดประกวด และแข่งขันในงาน “The 8th China (Shanghai) International Invention & Innovation Expo 2025” งานจัดแสดงนวัตกรรม ระดับนานาชาติ ณ ประเทศจีน นอกจาก รางวัล และเกียรติยศที่ได้รับแล้ว หนึ่งสิ่งที่ทำให้ภูมิใจมากที่สุด คือการที่ผมได้เป็นหัวหน้าทีม บริหารจัดการการทำงาน และริเริ่มไอเดียขึ้นมาเองจาก 0 ทั้งหมด

เป้าหมายที่แตกต่าง และปัญหาขนาดใหญ่ คือตอนเช็ปต์หลักในการพัฒนา “Collar Care” ปลอกคอสุนัขอัจฉริยะ ตรวจด้วยความเสี่ยงโรคหัวใจในสุนัข ด้วยเทคนิคการผสมผสาน เทคโนโลยี IoT และ AI เข้าด้วยกัน เป้าหมายที่แตกต่างของเราคือการแก้ปัญหาให้สุนัข และ เหล่าสัตว์ สิ่งมีชีวิตที่พวกเรา ได้แย่งที่อยู่อาศัย แย่งอาหาร และแย่งชีวิตของพกมันมา แต่เรา กลับไม่ได้ให้อะไรมันตอบแทนเลย ดังนั้น การสร้างนวัตกรรมเพื่อช่วยเหลือชีวิตของสัตว์ จึง เป็นสิ่งที่ผมภูมิใจมากที่สุด ผมมีความสุขอย่างมาก เมื่อได้เห็น Collar Care ถูกนำไปใช้ เพื่อ ช่วยเหลือชีวิตของสุนัข และเป็นสิ่งย้ำเตือนให้มนุษย์ใส่ใจการเป็นอยู่ของเหล่าสัตว์มากขึ้น

หากมีความสำเร็จ ก็ต้องมีความล้มเหลว ในงานแข่งนวัตกรรม “CEDT Innovation Summit 2025” ผมได้รับหน้าที่เป็นหัวหน้าทีมสำหรับผลงาน “Math Showdown” เกมเพื่อ การศึกษาแก้ปัญหา โรคกล้ามเนื้อติดตาม ไข้เด็กไทย แม้จะผ่านรอบแรกในการคัดเลือกจากกว่า 430 ทีม เหลือเพียง 36 ทีม ความคาดหวังที่มาก ก็ทำให้เสียใจมากเช่นกัน

Math Showdown ตกรอบ 36 ทีม และไม่สามารถไปแข่งต่อในรอบ final ได้ ซึ่ง 1 ในสาเหตุหลักคือ การตื่นสนาน และขาดประสบการณ์ ทำให้ผลงานและการนำเสนอ ทำได้ไม่ดี เท่าที่ควร และทำให้ผมรู้สึกผิดต่อเพื่อนร่วมทีมอย่างมาก แต่ความผิดหวังในครั้งนั้น คือจุดเปลี่ยนหลัก ที่ทำให้ผมเห็นถึงข้อบกพร่องของตนเอง ทั้งในการนำเสนอ และการริเริ่มไอเดีย รวมถึง การได้แข่งกับคนที่มีความสามารถ ทำให้ผมได้รับเทคนิคที่เป็นประโยชน์ต่างๆ ซึ่งต่อมาก็ได้นำเทคนิคเหล่านั้น มาพัฒนาตัวผลงานนวัตกรรมอื่นๆ ในอนาคต

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

Collar Care

ปลอกคอสุนัขอัจฉริยะ ตรวจวัดความเสี่ยงโรคหัวใจ



ได้รับอะไรจากการงาน?

- การทำงานเป็นทีม
- ความเป็นผู้นำ
- ความมั่นใจ
- การสื่อสาร ด้านธุรกิจ

หน้าที่ Full-Stack IoT Dev หัวหน้าทีม

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



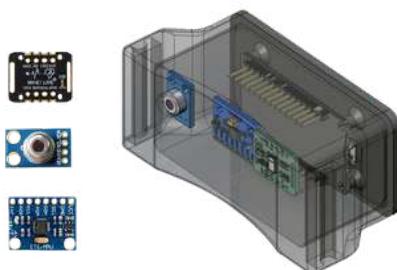
ระดับโลก



Gold Medal & Honorable Mention Award

กว่า 10% ของสุนัข ที่รับการตรวจในคลินิก พบร่วมเป็น โรคหัวใจ และใน 75% นั้น คือ โรคลิ้นหัวใจร้าว ซึ่งไม่ออกอาการในช่วงแรก

Collar Care คือ ปลอกคอสุนัขอัจฉริยะ ถูกพัฒนามาเพื่อการตรวจโรคหัวใจ ในระดับ Early-Stage ช่วยให้การรักษาง่าย และปลอดภัยยิ่งขึ้น นวัตกรรมนี้คือ การผสมผสานระหว่าง ระบบ IoT และ AI ใช้เซนเซอร์สามตัวในการเก็บข้อมูลทางกายภาพ เพื่อการตรวจสอบความเสี่ยง ประกอบด้วย MAX30102, เซนเซอร์ตรวจดัชนีหัวใจ MLX90614 ตรวจอุณหภูมิ และ MPU6050 ตรวจสอบการเคลื่อนไหว ค่าที่เก็บได้ จะถูกรวบรวมค่าเป็นชุดข้อมูลในทุกๆ 5 นาที และทำการตรวจสอบความเสี่ยงด้วย Gemini API เพื่อคุณภาพผิดปกติ เช่น ค่าที่สูงต่ำผิดปกติ การเปลี่ยนแปลงแบบฉับพลัน และ ความผิดปกติ ขณะ วิ่ง และ เดิน จากนั้น ข้อมูลจะถูกส่งโดยตรงไปที่ เว็บไซต์ เพื่อแสดงข้อมูลทางกายภาพ และสถานะความผิดปกติ ให้ผู้ใช้สามารถตรวจสอบได้ตลอดเวลา



ปลอกคอที่ประกอบด้วย
เซนเซอร์ทั้งสามตัว

เว็บไซต์แสดงผล เรียลไทม์



ผลงานนี้ได้รับโอกาส เข้าร่วม[†] แสดงและประกวด ที่งาน The 8th China (Shanghai) International Invention & Innovation Expo 2025 ใน เชียงไฮ และ ชนะ 2 รางวัลใหญ่ ก้าวกระโดดประเทศไทย

Tech Stack



คลิปสัมภาษณ์ นวัตกรรม
จาก คณช วช.



คลิปอธิบายนวัตกรรม

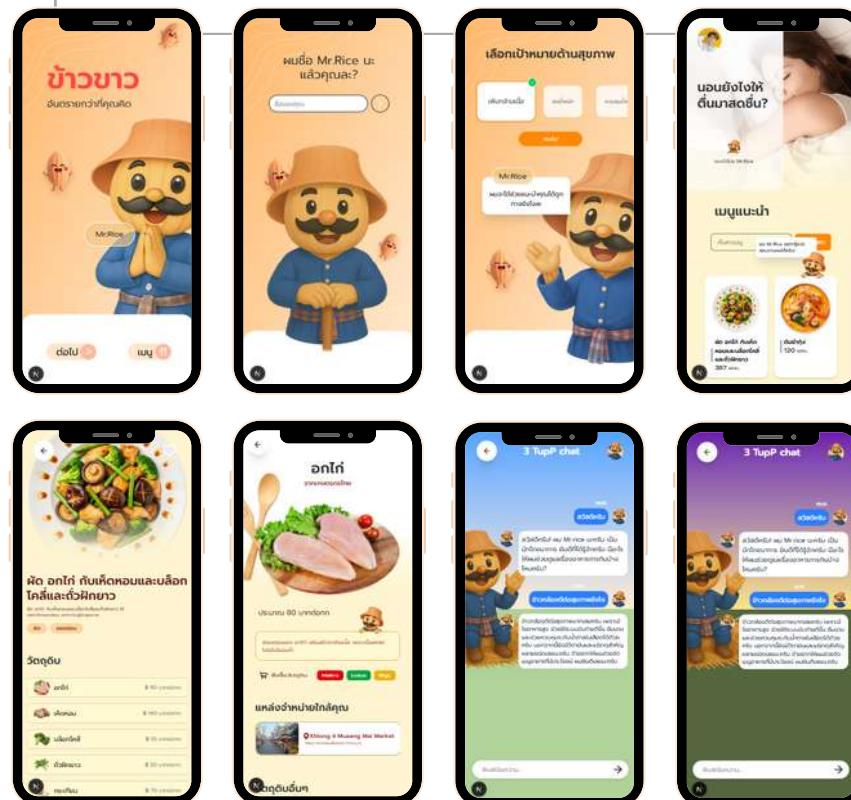
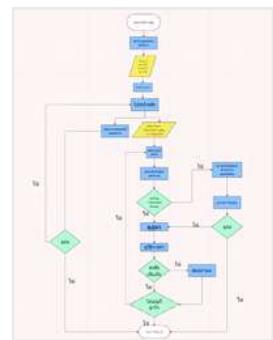
3tubP

เว็บแอปพลิเคชัน ที่จะเปลี่ยนให้คุณไทย หันมากินข้าวกล้อง

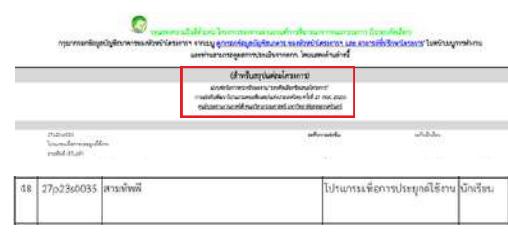


ปัญหาเกิดจากอัตราการเป็นเบาหวานของคนไทย รวมถึงโรคที่เกิดจากการบริโภค เพิ่มขึ้นถึง 32% ใน 6 ปีที่ผ่านมา ซึ่งงานวิจัยจาก Harvard ชี้ว่า กินข้าวกล้อง สามารถช่วยลดความเสี่ยงโรคพ่วงนี้ได้

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



Tech Stack



The 27th National Software Contest
:NSC 2025



ระดับชาติ



เข้ารอบรองชนะเลิศ



เว็บไซต์
ระดับ โปรดักชัน

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



ช้อนสุดเจ๋ง คือ อุปกรณ์ IoT ที่ทำงานร่วมกับเว็บแอปพลิเคชัน เมื่อคุณใช้ ช้อนสุดเจ๋งในการกิน ข้อมูลรับเข้ามาน้ำหนักของอาหาร และส่งข้อมูลไปที่ตัวเว็บแอปพลิเคชัน ในส่วนของเว็บแอปพลิเคชัน ผู้ใช้ต้องบาร์โค้ดอาหาร ทั้งก่อนกิน และหลังกิน เมื่อนำเข้ามูล น้ำหนักอาหารจากข้อมูล และ ข้อมูลครูปก่อนและหลังกิน จะถูกคำนวณด้วย Vision-Transformer-AI และจะทราบข้อมูลสารอาหารและพัฒนา ซึ่งมีความแม่นยำสูง จากการคำนวณในรูปแบบ 3D



ได้รับอะไรจากการนี้?

- เทคนิคการนำเสนอ
- การตีใจโน้มเคลื่อนไหว

Front-End Dev



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

Math Showdown

เกมการศึกษา แก้ปัญหาโลกกล้าวคณิตศาสตร์ในเด็ก



สืบเนื่องจากเหตุการปัจจุบัน การเรียนคณิตศาสตร์ด้วยวิธีแบบดั้งเดิม ทำให้เด็กไทยบางส่วนเป็น โรคกลัวคณิตศาสตร์ เพื่อที่จะแก้ปัญหานี้ เรายังสร้าง Math Showdown เกมเพื่อการศึกษาในรูปแบบ เกม RPG เกมนี้มี เป้าหมายที่จะทำให้การเรียนคณิตศาสตร์สนุกขึ้น โดยการที่ Player จะโจมตี Enemy นั้นต้องผ่านการตอบโจทย์คณิตศาสตร์ก่อน ซึ่งวิธีนี้จะช่วยแก้ปัญหา โรคกลัวคณิตศาสตร์ ในเด็กได้

CEDT
Innovation Summit 2025



Tech Stack



ด้วยเทคโนโลยีปัญญา
ก่อสร้างเรียนรู้



CEDT Innovation Summit 2025



ระดับชาติ



เข้ารอบชิงชนะเลิศ

ได้รับอะไรจากการนี้?

- การทำงานเป็นทีม
- ความเป็นผู้นำ
- เทคนิคการนำเสนอ
- การตีใจโน้มเคลื่อนไหว

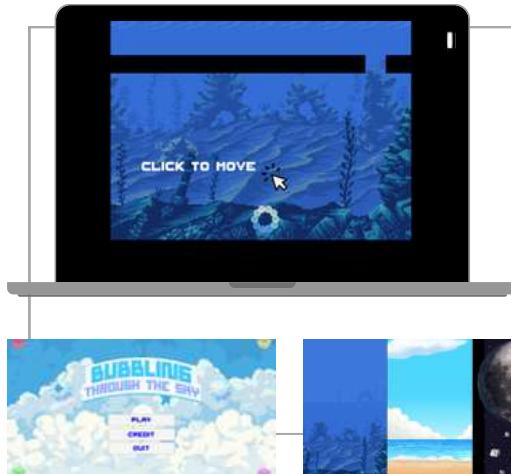
หัวหน้าทีม

Game Dev

ผลงานนี้ถูกคัดเลือกให้เข้าไปแข่งในงาน CEDT Innovation Summit 2025 งานแข่งนวัตกรรมซอฟแวร์ โดยเป็น 1 ใน 32 ทีม จากทั้งหมดกว่า 430 ทีม ในงานนี้ ผลได้รับความรู้ในด้านการนำเสนอผลงาน, การคิดไอเดียใหม่ และ เรื่องธุรกิจ ซึ่งประสบการณ์นี้ช่วยพัฒนาความสามารถของผู้

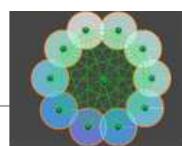
Bubbling Through The Sky

เกม 2D ที่ใช้การ คล๊ก ในการผ่านอุปสรรค์ต่างๆ



เกม 2D ในชื่ม “Bubble” คือนเซ็ปต์หลักของเกมคือ พอง สบู่ใต้น้ำ ที่ต้องผ่านอุปสรรค์ต่างๆภายในเกม โดยการคล๊ก ของผู้เล่น เพื่อพยายามไล่ให้น้ำ ขึ้นไปสู่ดวงจันทร์

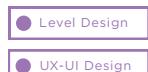
เนื้อเรื่องพัฒนาขึ้นภายในงานแข่ง “ANTXDPU Global GameJam 2025” โดยแข่งกับรุ่นพี่มหาลัยเป็นส่วนใหญ่ แต่ ก็ยังสามารถคว้ารางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 1



พีเจอร์ที่เป็นเอกลักษณ์ และช่วยให้คัวรังวัด มาได้ คือ การออกแบบตัวละคร ด้วยเทคนิค Mesh Network ในรูปแบบล้ม เพื่อการเคลื่อนไหว ลื่นไหลมากที่สุด และพีเจอร์ที่ว่า หากโคนอุปสรรค์ พองสบู่จะไม่แตกในทันที แต่จะแตกแค่ส่วนที่โดน แต่ก็ทำให้การควบคุมนั้นง่ายขึ้น

ได้รับอะไรจากงานนี้?

- การทำงานเป็นทีม
- เทคนิคการนำเสนอ



Tech Stack



ANTXDPU Global Gamejam 2025



ระดับชาติ



รองชนะเลิศอันดับที่ 1 พร้อม
เงินรางวัล 2,000 บาท



Global
Gamejam
Website

Download
Game for
free

ผลงานอื่นๆ

Game Development

Space War RYTHM



Game Preview



Gatling Hook

ผลงานเกมนี้คือเกม FPS ที่ ใช้เทคนิค Speed Game โดยเราต้องทำการกำจัดศัตรูให้หมด มีทั้งตัวยืนพื้น และ ตัวลอยฟ้า จุดเด่นของเกมนี้คือ Movement ที่ลื่นไหล และรวดเร็ว โดยมี Gatling Gun ในการเคลื่อนที่ และ ทำให้การโจมตีมีอิสระมากขึ้น



Game Preview

กิจกรรม และ จิตอาสา



รางวัลนักเรียนดีเด่นปี 2567-68

ได้รับอะไรจากงานนี้?

- ความมั่นใจ
- ความเป็นผู้นำ



ได้รับอะไรจากงานนี้?

- ความมั่นใจ
- ความเป็นผู้นำ
- การทำงานเป็นทีม
- เทคนิคการนำเสนอ

Front-End Dev Team Lead

IT CAMP #21



กิจกรรมค่าย IT CAMP ครั้งที่ 21, ผลได้สร้าง เว็บไซต์เกมสตอรี่ โดยมีหัวข้อเรื่อง “น้ำแข็ง” เนื้อหาในเรื่องไซด์ คือเกมสตอรี่ ที่นักเรียนมีชื่อ ที่กำลังจะชาติที่อยู่อาศัยจาก ภาวะโลกร้อน โดยผู้เล่นมีหน้าที่ต้องเลือกตัวเลือกในการดำเนินชีวิต โดยเนื้อเรื่อง ก็จะเปลี่ยนไปตามตัวเลือกที่ผู้เล่นเลือก เว็บไซต์นี้ เป้าหมายที่เพิ่มความตระหนักรถึงภาวะโลกร้อนให้กับผู้คน โดยผลลัพธ์ที่ได้รับเป็น 1 ใน 7 ทีม เพื่อไปประชันต่อที่อลิมปุ่ของ คณะ IT มหาวิทยาลัย ลากกระบัง ในงานนี้ผมได้ทำหน้าที่เป็น หัวหน้าทีม และเขียนโค้ดทุกอย่างด้วยตัวเอง ไม่ใช้ AI



งานมอบรางวัล นักเรียนผู้สร้างเชื่อเสียงในระดับ นานาชาติ

ได้รับอะไรจากงานนี้?

- ความมั่นใจ
- ความเป็นผู้นำ



ได้รับอะไรจากงานนี้?

- ความมั่นใจ
- ความเป็นผู้นำ
- เทคนิคการสอน



Main Trainer of Hamster Hub

ในช่วงเดือน สิงหาคม ปี 2567 ผมได้เข้าเรียนที่ Hamster Hub เป็นสถาบัน สอน Programming โดยผมได้โชว์ทักษะภาพในด้านต่างๆที่ได้สะสมมา จนได้รับความไว้วางใจ ให้ทำโปรเจคในนาม Hamster Hub อายุ 3TubP

ไม่เพียงแค่นั้น ผมยังได้มีโอกาสเข้าไปสอนน้องๆ เชิญเข้าไปชีด ในกิจกรรม Port69 (ห้องสมุด) โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมกว่า 300 คน มากกว่า 10 ครั้ง ในการอบรม Port69 ผมได้ทำหน้าที่เป็น Marketing ให้กับ Hamster Hub และสามารถดึงผู้สนใจเข้าร่วมทาง Tiktok มาได้กว่า 200 คน และ คลิปไปใน Tiktok ก็มีผู้เข้าชมมากกว่า 300K คน ใน Tiktok (Tiktok : khaokong22)



บรรยายการเรียน

โปรไฟล์ดีศอค์ Hamster Hub
แสดงยศ ผู้สอน (Hero)



NAPAT Portfolio

ความสามารถด้านภาษา

TOEIC

ETS TOEIC

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

GH 0043619

Name NAPAT TOOPTHONG
Date of Birth MAY 7, 2008
ID Number 1139600473649
Test Date AUGUST 21, 2025
Client THANYABURI SCHOOL

LISTENING	CEFR Level B1	TOTAL SCORE
330		670
READING	CEFR Level B1	CEFR Level B1
340		

Report is valid for two years from the test administration date.

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

ETS The back of this document contains a watermark. Hold at an angle to view.
Copyright © 2010 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 จังหวัดพัทยา ในตำแหน่ง พนักงานต้อนรับ โดยในรีสอร์ทนี้ ผู้เข้าพักส่วนใหญ่ล้วนเป็นชาวต่างชาติ ดังนั้นผมจึงได้ใช้ภาษาอังกฤษในการทำงานทุกวัน ตลอด 1 เดือน นั้นทำให้ผมได้เรียนรู้ทั้งในด้านการโรงแรม และ ภาษา ไปพร้อมๆ กัน



แนะนำแนวทางการศึกษาต่อ ให้กับรุ่นน้อง

ผมได้ถูกคัดเลือกโดยโรงเรียน ในการไปแนะนำแนวทางการศึกษาต่อในระดับชั้นม.1 ให้น้องๆ ป.6 ที่โรงเรียน บ้าน-วังทอง รัตนนา ปทุมธานี โดยผมได้พูดเกี่ยวกับประสบการณ์การศึกษาในสาย EP นั้นทำให้ผมได้รับประสบการณ์ในการพูดภาษาอังกฤษต่อหน้าผู้คนจำนวนมาก

ได้รับอะไรจากงานนี้?

- ความมั่นใจ
- ความเป็นผู้นำ
- การใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร



ขอแสดงความยินดี!
นักเรียนสอบ 받아การคัดเลือก

ได้รับ ทุนการศึกษาสูงสุด 55,000 บาท

ใบอนุญาตเชิงพาณิชย์ของประเทศไทยออกโดยกระทรวงศึกษาธิการ

จังหวัดเชียงใหม่

Bewise Global Exchange 2025

ผมได้เข้าร่วมการสอบและเป็นนักเรียนเพื่อชิงทุนไป Summer ที่ Oxford และผมได้รับทุนจำนวน 55,000 บาทจากทาง Bewise เป็น 1 ใน 30 ทุนที่ได้รับ จากผู้ล้มเหลว 629 คน



ผลลัพธ์					
คะแนนทั้งหมด	คะแนนบันทึก	คะแนนทดสอบ	คะแนนต่อสูง	คะแนน % (Mean)	จำนวนผู้เข้าสอบ
43.33	100	90.00	13.33	36.42	629



การประกวดโครงการ ในต่างประเทศ

ผมได้เข้าร่วมการประกวดโครงการนานาชาติในประเทศไทย 7 วัน โดยผมได้ใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารทั้งหมด



เกียรติบัตร



ได้รับรางวัล นักเรียนดีเด่น ปี 2567
ให้โดย กระทรวงศึกษาธิการ



เข้าร่วมแข่งขัน "SPU AI PROMPT 2025"
ให้โดย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยศรีปทุม



ผ่านเกณฑ์ การแข่งขัน "SPU AI PROMPT" และได้ลำดับที่ 11 ใน การแข่ง
ให้โดย สมาคมศูนย์ฯ ประจำประเทศไทย



เข้าร่วมค่าย "เหลาดินสอ ครั้งที่ 19"
ให้โดย คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์



ได้รับรางวัล เหรียญทองคำดับที่ 10 การ
แข่งขัน ເພຣອຸທິຍະຄ້ຽງທີ 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 ໂຮງຮຽນຮັບບູລີ



เข้ารอบ SEMI-FINAL การแข่งขัน "CEDT
INNOVATION SUMMIT 2025"
ให้โดย คณะวิศวกรรมศาสตร์ (CEDT) จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย



เข้าร่วมการแข่งขัน ANTXDPU Global
Gamejam 2025 ได้รับรองชนะเลิศอันดับ 1
ให้โดย วิทยาลัยคริสต์ฟิล์ม แอนด์ เอ็นเตอร์เทนเม้นต์
เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธุรกิจปั่นพิตตี้



เข้าร่วมค่าย "IT CAMP ครั้งที่ 21"
ให้โดย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัย
พระจอมเกล้าคุณทหาร ลาดกระบัง