

# PORTFOLIO



นายอธิรา พุ่มดอกไม้  
โรงเรียนราชวินิตบางแก้ว  
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขateknologi  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

# PROFILE



ชื่อ : นายวสิราดา พุ่มดวอกไม้

ชื่อเล่น : วาร์ต

วันเกิด : 14 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2549

อายุ : 17 ปี

เชื้อชาติ : ไทย สัญชาติ : ไทย

ศาสนา : วิสุลาม

งานอดิเรก : เล่นเกม, เขียนโค้ด

ความสนใจ : Game, Software, Network

## Education



โรงเรียนเจนจันทร์

ระดับประถมศึกษาปีที่ 1-6



โรงเรียนราชภัฏบางแก้ว

ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3



โรงเรียนราชภัฏบางแก้ว

ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4-6

GPAX 5 เทอม : 3.59

## Contact

12/252 ช.permqkay ต.บางนาตราด กม.5

ต.บางแก้ว อ.บางพลี จ.สมุทรปราการ 10540

Email : artasitara@gmail.com

เบอร์โทรศัพท์ : 0926565853

Facebook : วสิราดา พุ่มดวอกไม้

Instagram : hun\_dredz

Line : artttt123

## Skill



# STATEMENT OF PURPOSE

สวัสดีครับ ผมชื่อนายอธิรา พุ่มดอกไม้ ชื่อเล่นอาร์ต ผมเป็นคนชอบเล่นเกมมาก ๆ สิ่งที่ทำให้ผมหลงใหล การเขียนโปรแกรมคือเกมนี้แหล่งครับ ผมรู้สึกว่าเกมเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้เล่นได้ลองแล่นเข้าไปในโลกเสมือน ที่ถูกสร้างขึ้นและทำให้ผมอยากรู้ว่าเป็นคนที่สร้างโลกเสมือนนั้น ทำให้ผมสนใจในการเขียนโปรแกรมที่เป็นพื้นฐาน ในการพัฒนาเกม, เว็บไซต์ และโปรแกรมต่าง ๆ หลังจากนั้นผมจึงเริ่มศึกษาการเขียนโปรแกรม

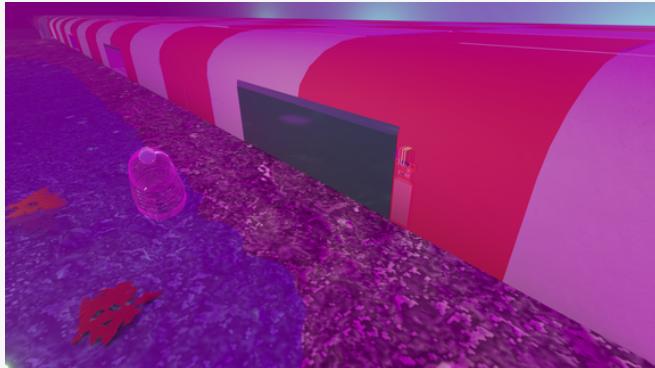
เมื่อเข้าสู่มหกรรมศึกษาตอนปลายผมจึงเริ่มลงแข่งขันในรายการต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้และประสบการณ์ ของผมให้มากขึ้น ผมจึงเข้าร่วมการแข่งขันหุ่นยนต์ในการแข่งขันผมได้ทุกเทเวลาไปกับการเขียนโปรแกรมหุ่นยนต์ ของผมขึ้นมา ทำให้ผมได้รู้ว่าผมสนุกกับการเขียนโปรแกรมเป็นอย่างมากและอยากเขียนโปรแกรมให้มากขึ้นกว่านี้ หลังจากนั้นผมจึงได้ลองทำทายตัวเองในการสร้างสิ่งที่ผมชอบที่สุดคือการสร้างเกม โดยเกมที่ผมภูมิใจมากที่สุด คือ Bombsite เกมนี้ผมสร้างขึ้นมาด้วยความตั้งใจที่อยากรู้ว่าเป็นเกมที่ให้ทั้งความสนุกและความรู้กับผู้เล่น เพราะผมคิดมาตลอดว่าถ้าการเรียนในห้องเรียนสามารถให้ความสนุกได้เหมือนกับการเล่นเกมคงจะดี ทำให้ผม สร้างเกมนี้ขึ้นมาครับ ในการสร้างเกมนี้ผมทำหน้าที่เป็นคนออกแบบแบบแผนที่และเขียนโปรแกรมในการเคลื่อนไหว ของผู้เล่นและของศัตรู การได้มาระดับนี้ในการเขียนโปรแกรมในการสร้างเกมทำให้ผมได้รู้ว่าผมอยากรักการทำงานที่ได้เขียนโปรแกรม เพราะมันเป็นสิ่งที่ผมทำแล้วผมมีความสุขและผมทำมันได้ดี ผมจึงมีความไฟแรงที่อยากรู้ว่าจะเป็นโปรแกรมเมอร์

คณฑ์เทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จึงเป็นคณฑ์ที่ผมสนใจ เข้าศึกษาต่อ หลังจากที่ผมได้เข้าร่วมค่าย ToBeIT ทำให้ผมได้รู้จักหลักสูตรของคณฑ์จากสิ่งที่รุ่นพี่สอนในค่าย ทำให้ ผมมีความสนใจในหลักสูตรของคณฑ์เป็นอย่างมาก ผมจึงหาข้อมูลของหลักสูตรเพิ่มเติม ทำให้ผมได้รู้ว่าคณฑ์นี้ สอนในสิ่งที่ผมมีความสนใจและอยากรักในการเขียนโปรแกรม ผมจึงคิดว่าการได้เข้าไปศึกษาต่อใน คณฑ์เทคโนโลยีสารสนเทศ จะทำให้ผมสามารถไปถึงความฝันของผมได้ครับ

ระหว่างการศึกษาในระดับอุดมศึกษา ผมอยากรู้ว่าการเขียนโปรแกรมและการพัฒนาเกม รวมทั้งเข้าร่วม การแข่งขันคอมพิวเตอร์เพื่อเก็บประสบการณ์ให้พร้อมกับการทำงานในอนาคต หลังจบการศึกษาผมอยากรักษากอง อาชีพโปรแกรมเมอร์ และนำความรู้ที่ได้ไปพัฒนาเกมตามความต้องใจที่ผมอยากรู้ว่าเป็นเกมที่ให้ความรู้กับผู้เล่นครับ

# ACTIVITIES

## แข่งขัน Data Science Project Contest 2023 by CMU ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน



Document



Prototype Video



ผลงานชิ้นนี้มีชื่อว่า Drain Guard กีบของผมจัดทำขึ้นเพื่อลดปริมาณขยะที่อุดตันในท่อระบายน้ำทำได้ดียิ่งขึ้น โดยเรานำข้อมูลสภาพอากาศที่ได้มา นำมาтренโนโมเดลที่ใช้สำหรับการพยากรณ์อากาศ หลังจากนั้นจะนำมากำหนดระยะเวลาของการทำงานในแต่ละครั้งของ Water level sensor เมื่อประเมินผลว่าฝนจะตก Water level sensor จึงจะเปิดใช้งานเพื่อไม่ให้ระบบทำงานหนักจนเกินไปและลดการใช้ไฟฟ้าไปโดยเปล่าประโยชน์ โดยการทำงานของ Drian Guard คือ เมื่อประเมินผลสภาพอากาศว่าฝนจะตกและมีน้ำสัมผัสกับ Water level sensor เมื่อน้ำสูงถึงระดับที่กำหนด จะทำการเปิดฝาเพื่อระบายน้ำลงก่อ หลังจากนั้นเมื่อไม่เดือนประเมินผลว่าฝนหยุดแล้ว และไม่มีน้ำสัมผัสกับ Water level sensor จะใช้ Linear actuator เพื่อดันขยะทึบหมัดลงมาท่อนเพื่อไม่ให้มีขยะหลงเหลือข้างใน หลังจากนั้นจึงทำการปิดฝาเพื่อป้องกันไม่ให้ขยะเข้าไปเพิ่มอีก

ในผลงานนี้ผมทำหน้าที่เป็นคนสร้างโมเดล 3 มิติเพื่อนำเสนอ ตอนเริ่มทำงานนี้ผมไม่มีความรู้ในการทำโมเดล 3 มิติเลย สามารถทำได้เพียงรูปทรงพื้นฐาน ในช่วงแรกของการทำงานผมจึงนำเวลาที่มีไปศึกษาการสร้างโมเดลเพิ่มเติม กับการสร้าง texture, การจัดแสง และการสร้างโมเดลที่ยากขึ้น ผมศึกษาไปเรื่อยๆ ระหว่างการทำงานจนสุดท้ายผลงานการบันโนโมเดลครั้งแรกในชีวิตของผมก็วอกมาได้ตามที่คาดหวังไว้และเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้กีบของผมคว้าเหรียญเงินมาได้ครับ

ในการทำงานนี้ผมได้รับประสบการณ์และทักษะมากมายระหว่างการทำงาน ผมได้รับประสบการณ์ในการทำงานเป็นทีมที่ต้องคุยกับผู้งานกับเพื่อนร่วมทีมตลอดเวลา, ได้รับทักษะการแบ่งเวลา, ได้รับทักษะในการศึกษาด้วยตนเอง และได้เรียนรู้การทำโมเดลที่ดียิ่งขึ้น

# ACTIVITIES

## ToBeIT'67 The Second



Github



Frontend



Backend



Website

ค่ายนี้ทำให้ผมได้มีโอกาสได้เจอกับคนที่มีความสนใจในสิ่งเดียวกันและได้พัฒนาโปรเจกต์ร่วมกัน โปรเจกต์ของทีม ผู้ช่วย Talk To Heart เป็นเว็บไซต์ที่จะทำให้นักจิตวิทยาสามารถติดตามอาการของผู้ป่วยได้และเป็นแพลตฟอร์มที่จะ ทำให้คนที่ไม่กล้าคุยกับนักจิตวิทยาโดยตรงมีโอกาสได้ปรึกษากับนักจิตวิทยา โดยแพลตฟอร์มของเรางานเป็นตัวกลาง ที่ช่วยให้ผู้ที่ต้องการปรึกษานักจิตวิทยาสามารถมาปรึกษาได้แบบไม่ระบุตัวตน โดยได้ทดลองทำ Prototype ขึ้นมาเป็น เว็บไซต์ที่มีระบบการแชทและสามารถตอบแบบสอบถามได้ โดยแบบสอบถามที่ทีมของผมใช้ได้รับการยืนยันแล้วว่า สามารถใช้งานได้จริงจากนักจิตวิทยา ในวินาถต้นที่ของผู้ใช้งานมีแผนว่าจะทำให้เว็บไซต์นี้เป็นชุมชนให้คนที่มีเรื่องทุกข์ใจ ได้มาพูดคุยกัน และจะนำข้อความที่ผู้ใช้พิมพ์มาไว้เคราะห์ข้อมูลความเสี่ยงในการเกิดโรคทางจิตเวชของผู้ใช้ หลังจาก นั้นจะทำการแนะนำวิธีการป้องกันและรักษาอาการทางจิตเวช

ในโปรเจกต์นี้ผมทำหน้าที่ในการเขียน Frontend ในตอนเริ่มต้นของการทำโปรเจกต์มีความยากลำบากเล็กน้อย เพราะว่าสามารถในที่มีอยู่ไม่รู้ว่าจะทำ แต่พอเวลาผ่านไปก็มีความตื่นเต้นด้วยกันได้ด้วยขั้นตอนการกำกับธรรมใน ค่ายร่วมกัน ผลงานนี้เป็นผลงานแรกที่ผมทำงานร่วมกับทีมที่ไม่ได้รู้จักกันมาก่อน แต่ผมสามารถปรับตัวและทำงานร่วม กับทีมได้ดี และยังเป็นผลงานแรกในการเขียนเว็บไซต์ของผมแต่ผมก็ยังสามารถทำตามเป้าที่ทีมวางไว้ได้ ทั้งการสร้าง เว็บไซต์ให้ตรงกับที่ทีมต้องการ รวมถึงการทำแอปพลิเคชันครั้งแรกของผมที่ผมสามารถทำตามมาได้ตามที่ต้องการ ทำให้ ผมมีความภาคภูมิใจในผลงานชิ้นนี้เป็นอย่างมาก และยังทำให้ผมได้พัฒนาฝีมือในการเขียนเว็บไซต์ของผมอีกด้วยครับ

สิ่งที่ผมได้เรียนรู้จากการทำโปรเจกต์นี้คือการทำเว็บไซต์ด้วย CSS, ได้ทักษะการใช้ Vue framework ในการ พัฒนาเว็บไซต์ และได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่นที่ไม่ได้รู้จักกันมาก่อน

# ACTIVITIES

## IT Ladkrabang Open House 2023

### เข้ารอบ 6 กิจกรรมทั้งหมด การแข่งขันออกแบบเกม



กิจกรรมที่จัดขึ้นในงานเปิดบ้านมหาวิทยาลัยลาดกระบังประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๖ ที่นี่คือจุดเริ่มต้นของคุณ

ทีม Cookenger

ได้รับรางวัลชนะเลิศ

ออกแบบเกม Design your own hero, design your own game

ในงานเปิดบ้าน IT Ladkrabang Open House 2023  
วันที่ ๑๕-๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๖



Document



Prototype Video

เกมที่ผู้เข้ารอบ 6 ท่านได้สร้างขึ้นคือ Cookenger จุดเด่นของเกมคือผู้เล่นสามารถเปลี่ยนเส้นทางการสำรวจได้และมีระบบการต่อสู้ที่หลากหลายโดยมีการใช้การทำลายในการต่อสู้

ผลงานนี้เป็นผลงานของ Game designer เป็นวิถีทางของการแข่งขันที่ให้ประสบการณ์กับผู้เล่นมาก เพราะผูกไม่เดียวด้วยความตื่นเต้นและน่าตื่นเต้น การแข่งขันนี้จึงทำให้ผู้เข้าร่วมได้ลองใช้วิธีการต่อสู้ที่หลากหลาย อาทิ ภารกิจในเกมด้วยตนเอง ได้รับภารกิจใหม่ ฯ จากผลงานของผู้เข้าแข่งขันก็เป็นอีกหนึ่งส่วนที่มีความน่าสนใจและน่าตื่นเต้น

การแข่งขันนี้ได้รับการสนับสนุนจากมหาวิทยาลัยลาดกระบัง ได้รับการสนับสนุนจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง และได้รับการสนับสนุนจากองค์กรต่างๆ ที่สนับสนุนการแข่งขันนี้

### Workshop



ได้รับการสอนการทำ Smart Home ด้วย Packet Tracer

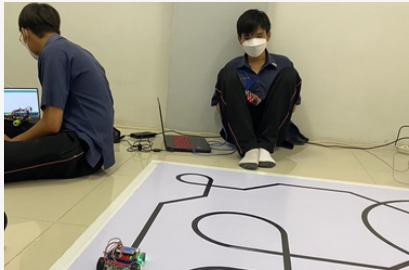
### เข้าร่วมฟังเสวนาหลักสูตร



ได้รับการสอนการทำ Smart Home ด้วย Packet Tracer

# ACTIVITIES

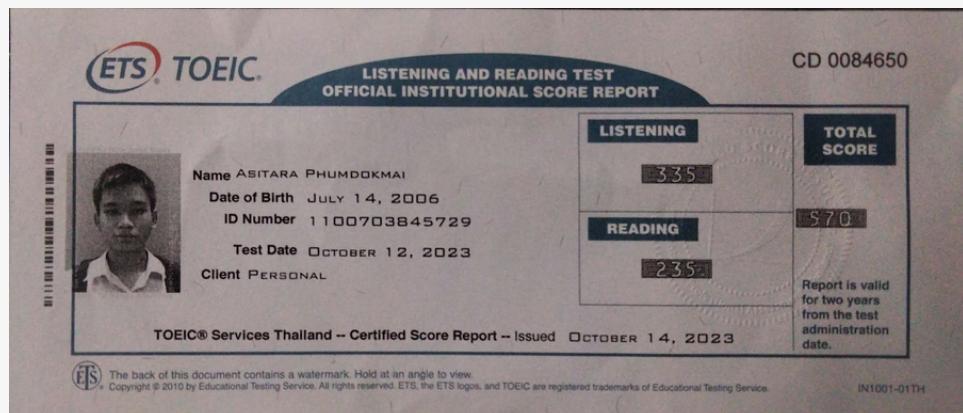
## เข้าร่วมแข่งขัน Maker Robotic Challenge : Line tracing senior



การแข่งขันนี้เป็นการแข่งขันแรกในชีวิตมัธยมปลายของผู้เข้าแข่งขัน การได้เข้าร่วมการแข่งขันนี้ทำให้ผู้เข้าแข่งขันมีความอุ่นใจในการเขียนโปรแกรมมาก จากการแข่งขันนี้จุดไฟในตัวผู้เข้าแข่งขันให้มากขึ้นเพื่อเก็บประสบการณ์และพัฒนาทักษะการเขียนโปรแกรมให้ดียิ่งขึ้น

ในการแข่งขันนี้ผู้เข้าแข่งขันได้ก้าว向社会เขียนโปรแกรมในการควบคุมหุ่นยนต์และได้เรียนรู้กลไกการทำงานของหุ่นยนต์

# ENGLISH PROFICIENCY



Listening : 335

Reading : 235

Total score : 570

# PROJECT

## Bombgame



Gameplay Video



Github

Bombgame เป็นมินิเกมที่กีบของผู้เล่นเพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้เพื่อทบทวนความรู้ทางคณิตศาสตร์ กีบของผู้เล่นต้องนำความรู้ทางคณิตศาสตร์มาสอดแทรกในเกมจะทำให้ผู้เล่นได้รับทั้งความสนุกและความรู้ โดยกลุ่ม เป้าหมายของเกมนี้จะเป็นเด็กในช่วงวัยประถมศึกษา ผู้เล่นจะได้รับบทเป็นชายหนุ่มซึ่งมีหน้าที่ในการสู้กับสัตว์ประหลาด โดยมีวัสดุเป็นระเบิด โดยยิ่งผู้เล่นเก็บระเบิดมากขึ้นความเสียหายของระเบิดก็จะมากขึ้น เพราะความเสียหายของระเบิด จะยกกำลังตามจำนวนระเบิดที่เก็บได้ ภายในเกมจะนำเสนอความน่ารักและความสนุกที่ได้จากการหลบหลีกและสวน กลับการโจมตีของเหล่าศัตรุ วิถีทั้งยังสอดแทรกโจทย์ปัญหาไว้ภายในระบบการเล่นและการของเกม

ในเกมนี้ผู้เล่นต้องนำความรู้ทางคณิตศาสตร์มาใช้ในการคำนวณความเสียหาย เช่น การคำนวณจำนวนระเบิดที่ต้องการ หรือการคำนวณเวลาที่ต้องหลบหลีก รวมถึงการคำนวณระยะทางระหว่างตัวเองและศัตรุ ผู้เล่นต้องใช้ความคิดและทักษะในการวางแผนและตัดสินใจอย่างรวดเร็ว เพื่อเอาชนะศัตรุและผ่านlevelต่อไป

## Website Portfolio

Asitara Phumdokmai

Home About Rewards Projects

Asitara Phumdokmai  
My dream is to be programmer  
[Study Result](#) [PDF Portfolio](#)

[Facebook](#) [Instagram](#) [Twitter](#)



Website

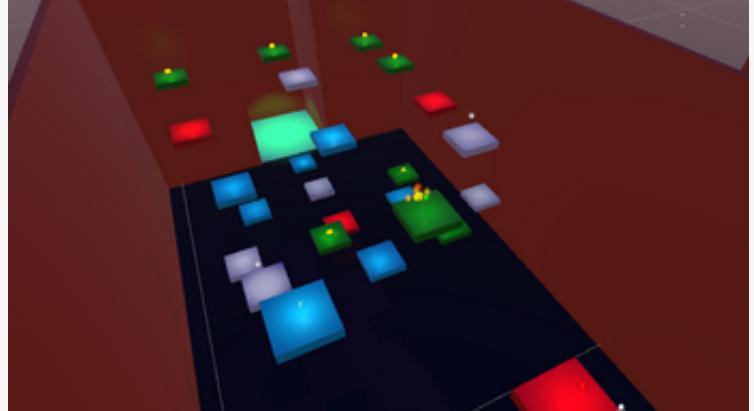
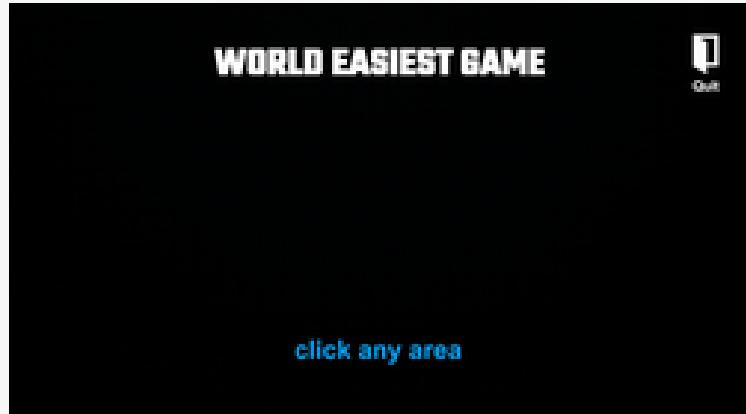


Github

เว็บไซต์นี้เป็นเว็บไซต์ที่ผมใช้เก็บรวบรวมผลงานของผม ผมได้เรียนรู้กับภาษา HTML, CSS และ JavaScript ในการสร้างเว็บไซต์นี้ ที่สำคัญคือการทำ UI/UX ที่ดี ทำให้เว็บไซต์นี้มีความน่าใช้งานและสวยงาม

# PROJECT

## World Easiest Game



itch.io



Gameplay Video

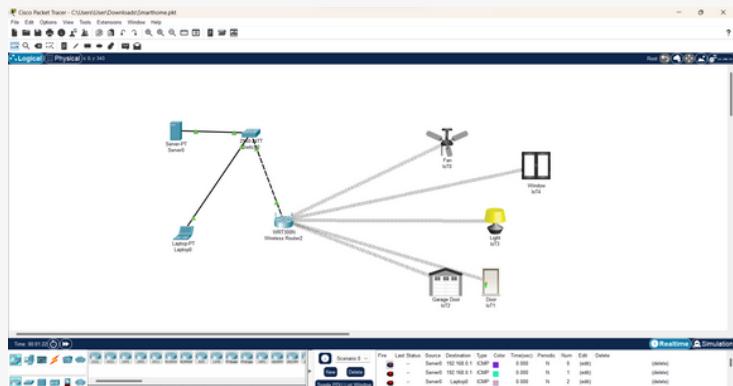


Github

World Easiest Game เป็นผลงานเกมแรกของผมและเป็นการใช้ Unity ครั้งแรก โดยเกมนี้ได้แรงบรรดาลใจมาจาก World Hardest Game ที่แต่ละด่านจะมีรูปแบบการเคลื่อนที่ของอุปสรรคต่างๆ โดยตัวเกมของผมได้ปรับให้มีรูปแบบการเคลื่อนที่ของอุปสรรคที่คล้ายแบบมากยิ่งขึ้น เกมนี้ผมใช้เวลาพัฒนาถึงหมด 1 เดือน โดยรวมเวลาที่ผมใช้ศึกษาการใช้งาน Unity ด้วย เกมนี้เป็นเกมเล็กๆที่ผมพยายามสร้างขึ้นมาเพื่อก้าวหายฝืนมือตัวเอง และอยากให้คนเล่นได้สนุกับการเล่นเกมของผมครับ

ระหว่างการสร้างเกมนี้ผมได้เรียนรู้หลายอย่างเกี่ยวกับการสร้างเกมใน Unity ได้เรียนรู้ในการใช้ timeline ใน การกำหนดรูปแบบการเคลื่อนที่ของอุปสรรคในด่าน, การใส่เสียงเพลง, การเขียน script เป็นต้นของ Unity, การจัดแสง และการออกแบบแบบแผนที่

## Smart Home



โปรเจกต์นี้เป็นโปรเจกต์ที่ผมกำลังพัฒนา

Packet Tracer หลังจากได้ไป IT Ladkrabang Open House ผมนำความรู้ที่ได้จาก Workshop มาทำใหม่ด้วยตนเอง และเพิ่มเติมอุปกรณ์ IoT ให้มีมากขึ้น



ตัวอย่างการทำงาน

# CERTIFICATE

เข้าร่วมการทดสอบทักษะการคิดเชิงคำนวณ ประจำปี พ.ศ.2566

ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ทำคะแนนได้ 69 / 126



# เข้าร่วมการอบรมว่อนไลน์ พื้นฐานการเขียนโปรแกรมภาษา Python มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี

ສານບໍລິກຮງນວຍຄະດີກາ  
ສໍາປັນວິທະຍົກຄອນຄາຕີເຊ  
ນາກົມພາສິນທາກໂນໂລຢູນເຊ  
ວວິທະຍາກົມພາສິນທາກໂນໂລຢູນ

ບາຍວສິຫາຮາ ພຸ່ນດອກໄປ

## ພິ້ນການຮອບເນີນປັບປຸງຕົກລາງວອນໂລບິ່ນຫຼັກສູດ ພື້ນຖານການເຂັ້ມງວດໂປຣແກຣມ ການພາຍໃນ

ในโครงการเดรินความพร้อมสู่วิชาชีพวิศวกรรม  
ณ วันที่ 17 กันยายน 2566

ผู้อพยพคนสำคัญ



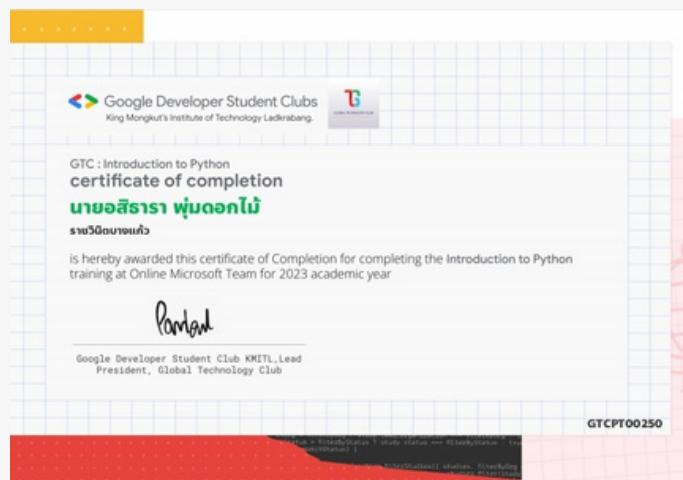
สำนักวิชาชีวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี

# เข้าร่วมการแข่งขันการแสดงวิทยาศาสตร์ คณศาสตร์วิทยาการ มหาวิทยาลัยขอนแก่น



# เข้าร่วมระบบออนไลน์

## GTC : Introduction to Python



# CERTIFICATE

เข้าร่วมกิจกรรม

## K-Engineer World Tour and Workshop 2023

อบรมภาษาซี

Web Programming towards Metaverse



## KMITL Open House Digital life & Smart Campus



## KMITL MASTERCLASS Fun With Data Science



# THANK YOU