

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



โรงเรียนแจ่มจันทร์

ระดับประถมศึกษาปีที่ 1-6



โรงเรียนราชวินิตบางแก้ว

ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3



โรงเรียนราชวินิตบางแก้ว

ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4-6

GPAX 5 เทอม : 3.59

Contact

12/252 ช.permดกัย 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 ผู้อ่านทุกท่าน ที่ได้รับความสนใจในชื่อเล่นของผม ผู้เขียนนี้ ซึ่งเป็นคนชอบเล่นเกมมาก ๆ สิ่งที่ทำให้ผมหลงใหลในการเขียนโปรแกรมคือเกมนี้แหล่ะครับ ผมรู้สึกว่าเกมเป็นสิ่งที่มีศักยภาพที่ทำให้ผู้เล่นได้ลองแล่นเข้าไปในโลก เสมือนที่ถูกสร้างขึ้นและทำให้ผมอยากรู้จักเป็นคนที่สร้างโลกเสมือนนั้น หลังจากที่ผมได้ศึกษาการสร้างเกมได้ไปรู้จักกับการเขียนโปรแกรม ที่เป็นพื้นฐานในการพัฒนาเกม, เว็บไซต์ และโปรแกรมต่าง ๆ ทำให้ผมสนใจในการเขียนโปรแกรมที่มีความสามารถสร้างซอฟต์แวร์ที่ทำประโยชน์กับผู้ใช้งานได้

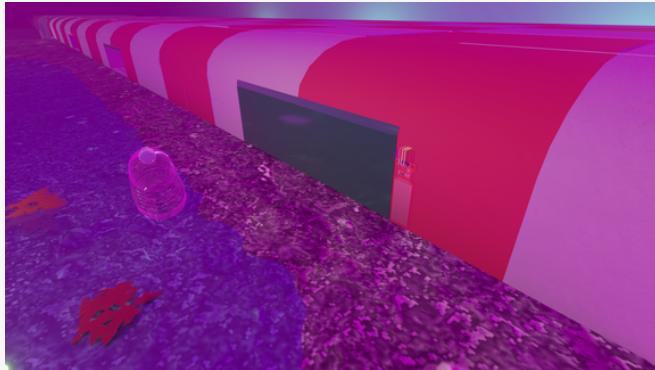
หลังจากนั้นผมจึงเริ่มศึกษาการเขียนโปรแกรมอย่างจริงจัง พอกล่าวถึงมาระยมศึกษาตอนปลายผมก็เริ่มลงแข่งขันในรายการต่าง ๆ โดยรายการที่ผมภูมิใจที่สุดคือการแข่งขัน Data Science Project Contest ถึงแม้ว่าใน การแข่งขันนี้ผมจะไม่ได้เป็นคนเขียนโปรแกรมแต่ผมก็ได้พัฒนาทักษะหลายอย่าง ทั้งการเรียนรู้ด้วยตนเองและการทำงานเป็นทีมที่ต้องประสานงานกับเพื่อนในทีมตลอดเวลา และการแข่งขันนี้ยังจุดไฟในตัวให้ผมฝึกการเขียนโปรแกรมให้เก่งยิ่งขึ้นเพื่อเพิ่มโอกาสที่จะได้รับหน้าที่เป็นคนเขียนโปรแกรมในอนาคต หลังจากนั้นผมก็ได้ลองสร้างเกมเป็นของตัวเองโดยเกมนี้ผมใช้เวลาในการสร้างทั้งหมด 1 เดือน เกมนี้ทำให้ผมพัฒนาฝีมือในการเขียนโปรแกรมได้เป็นอย่างมาก และยังทำให้ผมรู้ว่าผมมีความชื่นชอบในการเขียนโปรแกรมเป็นอย่างมาก ทำให้ผมรู้ว่าผมอยากรู้สึกว่าการทำงานที่เกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมและสร้างซอฟต์แวร์ภายในคอมพิวเตอร์ ผมจึงมีความไฟแรงที่จะเป็นโปรแกรมเมอร์

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จึงเป็นคณะที่ผมสนใจศึกษาต่อ หลังจากที่ผมได้ศึกษาหลักสูตรของคณะนี้ทำให้ผมมีความรู้สึกว่า หลักสูตรมีความน่าสนใจและตรงกับสิ่งที่ผมต้องการศึกษา และอุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนการสอนของสถาบันก็ยังมีความพร้อมและทันสมัย ทำให้ผมเชื่อว่าการเข้าศึกษาในคณะเทคโนโลยีสารสนเทศจะทำให้ผมไปถึงเป้าหมายของผมได้ครับ

ถ้าผมได้เข้าศึกษาต่อในคณะเทคโนโลยีสารสนเทศตามที่ผมตั้งใจไว้ ผมจะตั้งใจศึกษาเล่าเรียนแล้วนำความรู้ที่ได้มาพัฒนาตัวเอง และเมื่อเรียนจบผมมีความตั้งใจที่จะเป็นโปรแกรมเมอร์ตามความฝันของผม เพื่อพัฒนาซอฟต์แวร์ที่เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางและสามารถเปลี่ยนแปลงการใช้ชีวิตของผู้คนให้มีความสะดวกสบายมากยิ่งขึ้นครับ

ACTIVITIES

แข่งขัน Data Science Project Contest 2023 by CMU ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน



Document



Prototype Video



ผลงานชิ้นนี้มีชื่อว่า Drain Guard กีบของผมจัดทำขึ้นเพื่อลดปริมาณขยะที่อุดตันในท่อระบายน้ำทำได้ดียิ่งขึ้น โดยเรานำข้อมูลสภาพอากาศที่ได้มา นำมาтренโนมเดลที่ใช้สำหรับการพยากรณ์อากาศ หลังจากนั้นจะนำมากำหนดระยะเวลาของการทำงานในแต่ละครั้งของ Water level sensor เมื่อประมวลผลว่าฝนจะตก Water level sensor จึงจะเปิดใช้งานเพื่อไม่ให้ระบบทำงานหนักจนเกินไปและลดการใช้ไฟฟ้าไปโดยเปล่าประโยชน์ โดยการทำงานของ Drian Guard คือ เมื่อประมวลผลสภาพอากาศว่าฝนจะตกและมีน้ำสัมผัสถก Water level sensor เมื่อน้ำสูงถึงระดับที่กำหนด จะทำการเปิดฝาเพื่อระบายน้ำลงก่อ หลังจากนั้นเมื่อไม่เดลประมวลผลว่าฝนหยุดแล้ว และไม่มีน้ำสัมผัสถก Water level sensor จะใช้ Linear actuator เพื่อดันขยะก้อนหมัดออกจากก่อนเพื่อไม่ให้มีขยะหลงเหลือข้างใน หลังจากนั้นจึงทำการปิดฝาเพื่อป้องกันไม่ให้ขยะเข้าไปเพิ่มอีก

ในผลงานนี้ผมทำห้ากีบคนสร้างโดยโมเดล3D เพื่อนำเสนอ ตอนเริ่มทำงานนี้ผมไม่มีความรู้ในการทำโมเดลสามารถทำรูปทรงพื้นฐานได้เพียงเล็กน้อย ในช่วงแรกของการทำงานผมจึงนำเวลาที่มีไปศึกษาการสร้างโดยเพิ่มเติม กับการสร้าง texture, การจัดแสง และการขึ้นรูปโมเดลรูปทรงที่ยากขึ้น ผมศึกษาไปเรื่อย ๆ ระหว่างการทำงาน จนสุดท้ายผลงานการขึ้นรูปโมเดลครั้งแรกในชีวิตของผมก็จะออกมาได้ตามที่คาดหวังไว้และเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้กีบของผมคว้าเหรียญเงินมาได้ ทำให้ผมมีความภาคภูมิใจกับผลงานชิ้นนี้เป็นอย่างมากครับ

ในการทำงานนี้ผมได้รับประสบการณ์และทักษะมากมายระหว่างการทำงาน ผมได้รับประสบการณ์ในการทำงานเป็นทีมที่ต้องคุยกับผู้งานกับเพื่อนร่วมกับตลอดเวลา, ได้รับทักษะการแบ่งเวลา, ได้รับทักษะในการศึกษาด้วยตนเอง และได้รับทักษะการทำงานโดยเดลที่ดียิ่งขึ้น

ACTIVITIES

IT Ladkrabang Open House 2023

เข้ารอบ 6 กิจกรรมทั้งหมด การแข่งขันออกแบบเกม



กิจกรรมที่จัดขึ้นในงานเปิดบ้านสถาบันเทคโนโลยีลาดกระบัง ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๖ หัวข้อ “ชุมชนดิจิทัล สนับสนุนภาคอีสาน” เพื่อแสดงว่า

ทีม Cookenger

ได้ร่วมกิจกรรมครั้งนี้

ออกแบบเกม Design your own hero, design your own game

ในงานเปิดบ้านสถาบันเทคโนโลยีลาดกระบัง IT Ladkrabang Open House 2023
วันที่ ๑๕-๑๘ ธันวาคม ๒๕๖๖



Document



Prototype Video

เกมนี้ชื่อว่า Cookenger จุดเด่นของเกมคือผู้เล่นสามารถเปลี่ยนเส้นทางการสำรวจได้และมีระบบการต่อสู้ที่หลากหลายโดยมีการใช้ทักษะพื้นฐานเพื่อเพิ่มความหลากหลายในการต่อสู้ ผลงานนี้ผู้ออกแบบเป็น Game designer และเป็น Artist ในบางส่วน เป็นวิถีหนึ่งของการแข่งขันที่ให้ประสบการณ์กับผู้เล่นมาก เพราะผูกไม่เคยวอกแบบและนำเสนอเกมด้วยตัวเองโดย โดยปกติแล้วผู้จะเป็นคนกำหนดที่คุณวิ่งวอกแบบไว้มากกว่า การแข่งขันนี้จึงทำให้ผู้เล่นได้วอกแบบเกมทั้งการวางแผนระบบต่าง ๆ ภายในเกม การวอกแบบแผนที่ และการวอกแบบเนื้อเรื่องด้วยตนเอง เพื่อนำมานำเสนอให้คณะกรรมการได้ชม ถึงแม้ว่าผลงานเกมแรกของผู้จะไม่ได้รับรางวัล แต่ผู้จะบำบัดประสบการณ์และคำติชมของคณะกรรมการในการแข่งขันนี้ไปพัฒนาเกมของผู้ในอนาคตให้ดีขึ้นต่อไป

การแข่งขันนี้เกิดขึ้นในเวลากลางวัน ที่จัดขึ้นในวันที่ ๑๕-๑๘ ธันวาคม ๒๕๖๖ สำหรับผู้ที่สนใจเข้าร่วมชมการแสดงนิทรรศการและร่วมกิจกรรมต่างๆ สามารถติดตามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่เว็บไซต์ของสถาบันฯ

Workshop



ได้รับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการด้วย Packet Tracer

เข้าร่วมฟังเสวนาหลักสูตร



ได้รับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการด้วยหลักสูตรของสถาบันฯ

ACTIVITIES

ToBeIT'67 The Second



Github



Frontend

Backend



Website

ค่ายนี้ทำให้ผมได้มีโอกาสได้เจอกับที่มีความสนใจในสิ่งเดียวกันและได้พัฒนาโปรเจกต์ร่วมกัน โปรเจกต์ของทีม ผสมชื่อ Talk To Heart เป็นเว็บไซต์ที่จะทำให้นักศึกษาสามารถติดตามการทำงานของผู้ป่วยได้และเป็นแพลตฟอร์มที่จะ ทำให้คนที่ไม่กล้าคุยกับนักศึกษาโดยตรงมีโอกาสได้ปรึกษากับนักศึกษา โดยแพลตฟอร์มนี้จะเป็นตัวกลางที่ ช่วยให้ผู้ที่ต้องการปรึกษานักศึกษาสามารถมาปรึกษาได้แบบไม่ระบุตัวตน โดยได้ทดลองทำ Prototype ขึ้นมาเป็น เว็บไซต์ที่มีระบบการแชทและสามารถตอบแบบสอบถามได้

สิ่งที่ผมได้เรียนรู้จากการเป็นคนทำ Frontend ของโปรเจกต์นี้คือการทำเว็บไซต์ด้วย CSS, ได้ลองใช้ Vue framework ในการพัฒนาเว็บไซต์ และได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่นที่ไม่ได้รู้จักกันมาก่อน

K-Engineer World Tour and Workshop 2023



ได้เรียนรู้เกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมด้วยภาษา C และได้เรียนรู้การสร้างเว็บไซต์

ACTIVITIES

เข้าร่วมแข่งขัน Maker Robotic Challenge : Line tracing senior

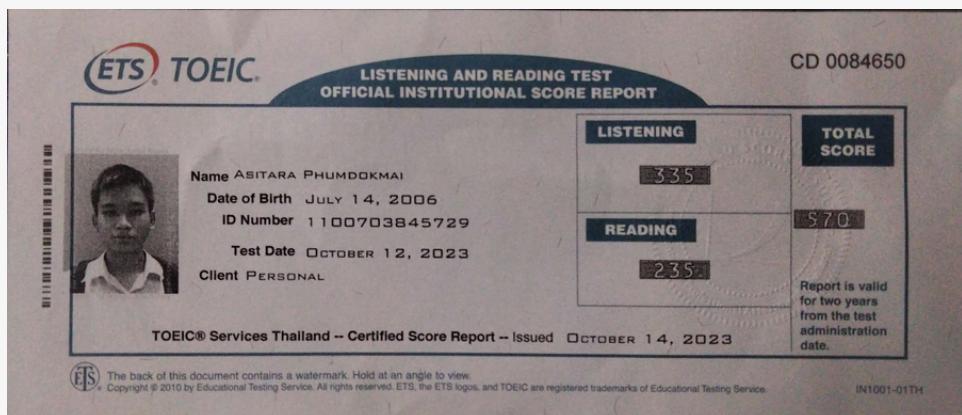


การแข่งขันนี้เป็นการแข่งขันแรกในชีวิตมารยมปลายของผม เป็นการแข่งขันที่ให้ประสบการณ์กับผมเยอะมาก ๆ การได้เข้าร่วมการแข่งขันนี้ทำให้ผมได้เจนความพิเศษหัวงเป็นครั้งแรกจากการที่ผมไม่สามารถทำให้หุ่นยนต์ของผมวิ่งในสนามจริงครบทุกด้านได้ ทำให้ผมรู้ตัวว่าผมยังขาดให้พรีบ, ประสบการณ์ และความสามารถในการเขียนโปรแกรมอีกมาก หลังจากจบการแข่งขันนี้ผมก็ตั้งใจว่าว่าจะเข้าร่วมการแข่งขันให้มากขึ้น เพื่อเก็บประสบการณ์และพัฒนาทักษะการเขียน โปรแกรมให้ดียิ่งขึ้นโดยมีเป้าหมายว่าผมจะต้องเป็นคนที่เก่งขึ้นและสามารถคว้ารางวัลจากการแข่งขันรายการต่าง ๆ มาให้ได้

ในการแข่งขันนี้ผมได้ทักษะการเขียนโปรแกรมในการควบคุมหุ่นยนต์และได้เรียนรู้กลไกการทำงานของหุ่นยนต์

ENGLISH PROFICIENCY

TOEIC



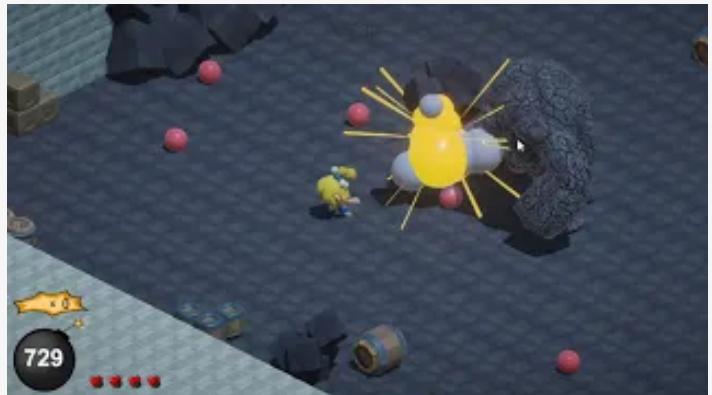
Listening : 335

Reading : 235

Total score : 570

PROJECT

Bombgame



Gameplay Video



Github

Bombgame เป็นมินิเกมที่กีมของผมสร้างขึ้นมาเพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้เพื่อทบทวนความรู้ด้านศาสตร์ใน PHC map ซึ่งเป็นเกมที่ใช้ส่วนการเขียนโปรแกรมภาษา Python ของ Hamster hub กีมของผมพยายามให้เกมนี้เป็นเกมที่ช่วยทบทวนความรู้เรื่องเลขยกกำลัง โดยเกมนี้ผู้เล่นจะต้องเก็บระเบิดที่อยู่ตามพื้น ความเสียหายของระเบิดจะคิดตามความเสียหายเริ่มต้นของระเบิดยกกำลังด้วยจำนวนระเบิดที่ผู้เล่นเก็บไว้ หลังจากนั้นผู้เล่นต้องใช้ระเบิดในการต่อสู้กับbossของเกม โดยตอนนี้ตัวเกมกำลังอยู่ในขั้นพัฒนาแต่สามารถเล่นได้แล้ว ในอนาคตกีมของผมมีแผนว่าเราจะทำการปรับเปลี่ยนรูปแบบการสอนของเกมให้เข้าใจง่ายมากยิ่งขึ้น เพราะตอนนี้ตัวเกมยังไม่สามารถทำให้ผู้เล่นได้ทบทวนความรู้เลขยกกำลังได้เท่ากับที่เราต้องการ

ในเกมนี้ผมทำหน้าที่ในส่วนของการออกแบบแพทเทิร์นที่และการเขียน Script ทำให้ผมได้เรียนรู้หลาย ๆ วิธีในการเขียน Script กัน การทำให้บอสขวางวัตถุใส่ผู้เล่น ทำการเคลื่อนไหวของผู้เล่น และการสู้กับระเบิดที่มีความซับซ้อน

Website Portfolio

Asitara Phumdokmai

Home About Rewards Projects

Asitara Phumdokmai
My dream is to be programmer
Study Result PDF Portfolio
f i o



Website

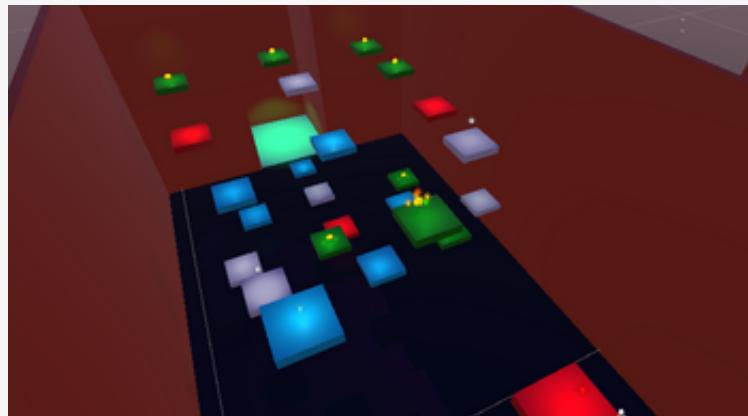
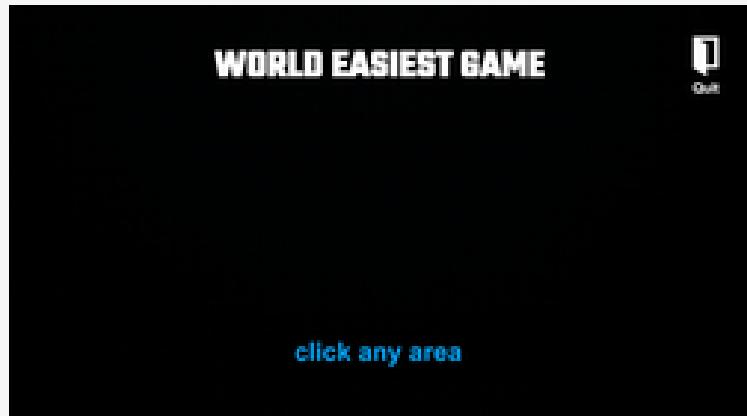


Github

เว็บไซต์นี้เป็นเว็บไซต์ที่ผมใช้เก็บรวบรวมผลงานของผม ผมได้เรียนรู้กับมีการเขียนเว็บไซต์ด้วยภาษา HTML, CSS

PROJECT

World Easiest Game



itch.io



Gameplay Video

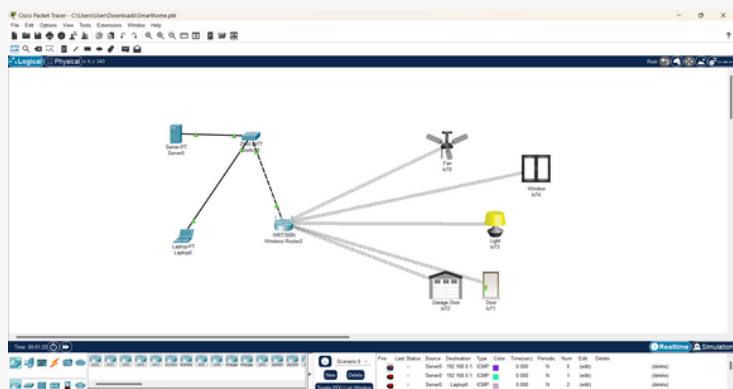


Github

World Easiest Game เป็นผลงานเกมแรกของผมและเป็นการใช้ Unity ครั้งแรก โดยเกมนี้ได้แรงบรรดาลใจมาจาก World Hardest Game ที่แต่ละด่านจะมีรูปแบบการเคลื่อนที่ของวุปส์ตระกูลตัว แล้วจะเพิ่มความยากขึ้น ทุกด่าน โดยตัวเกมผมได้ปรับให้มีรูปแบบการเคลื่อนที่ของวุปส์ตระกูลที่หลายแบบมากยิ่งขึ้น เกมนี้ผมใช้เวลาพัฒนาทั้งหมด 1 เดือน โดยรวมเวลาที่ผมใช้ศึกษาการใช้งาน Unity ด้วย เกมนี้เป็นเกมเล็กๆที่ผมพยายามลองสร้างขึ้นมาเพื่อท้าทายฝีมือ ตัวเอง และว่ายากให้คนเล่นได้สนุกกับการเล่นเกมของผมครับ

ระหว่างการสร้างเกมนี้ผมได้เรียนรู้หลายอย่างเกี่ยวกับการสร้างเกมใน Unity ได้เรียนรู้ในการใช้ timeline ใน การกำหนดรูปแบบการเคลื่อนที่ของวัตถุต่างๆ ด้วยการใช้ script เช่น coroutine, การเขียน script เมื่อต้องการ Unity, การจัดแสง และการอว碌แบบแผนที่

Smart Home



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





ตัวอย่างการทำงาน

CERTIFICATE

เข้าร่วมการอบรมวันไลน์
พื้นฐานการเขียนโปรแกรมภาษา Python
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี

เข้าร่วมการทดสอบกักษะการคิดเชิงคำนวณ ประจำปี พ.ศ.2566

ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย กำมะถ安排ได้ 69 / 126



มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี
สำนักงานบริหารกิจการบ้านเมืองและ DEALINGS
กิจกรรมทางวิชาชีพและอาชีวศึกษา

นายอสิรา ผุ่มดอกไม้

ผ่านการอบรมเบื้องต้นการเขียนโปรแกรมภาษา Python
พื้นฐานการเขียนโปรแกรม ภาษา Python
Basic Python Programming

ในโครงการเรียนรู้ภาษา Python ครั้งที่ 1
วันที่ 17 กันยายน 2566

(ผู้อบรมภาษาไทย ดร. นิพัทธิ์ ใจไธสง)
ห้องน้ำภายในห้องบรรยายชั้น 1



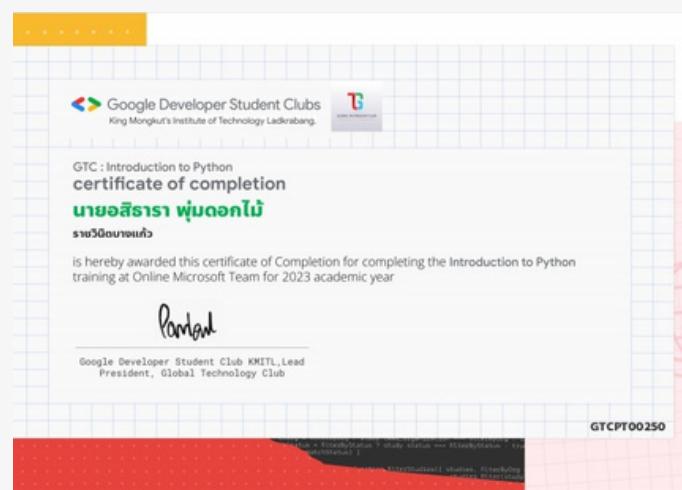
(รองศาสตราจารย์ ดร. สมศรี งาม gele)
ห้องน้ำภายในห้องบรรยายชั้น 1

สำนักวิชาการและกิจกรรมทางวิชาชีพ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี

เข้าร่วมการแข่งขันการแสดงวิทยาศาสตร์
คณะสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยขอนแก่น



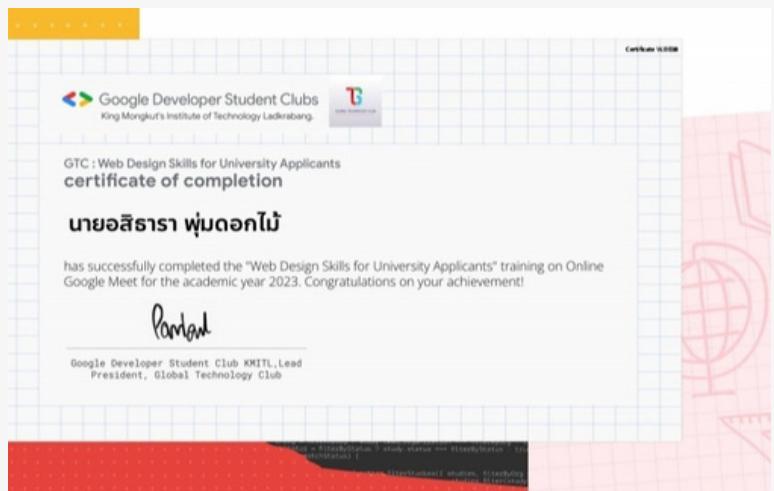
เข้าร่วมอบรมวันไลน์
GTC : Introduction to Python



CERTIFICATE

เข้าร่วมอบรมออนไลน์

GTC : Web Design Skill for University Applicants



KMITL Open House Digital life & Smart Campus



KMITL MASTERCLASS Fun With Data Science



THANK YOU