

โครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้านการ พัฒนาซอฟต์แวร์แบบครอบคลุมทั่วประเทศ

สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย

The Association of Thai Software Industry

### **ATSI About us**

#### สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย

ก่อตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 13 กรกฎาคม 2541 เนื่องมาจากผู้ประกอบการที่อยู่ในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ ของไทย ทำงานแบบ อิสระปราศจากการร่วมมือกัน และขาดมาตรฐานทางด้านอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ อีกทั้งยังขาดการสนับสนุนจาก หน่วยงาน ภาครัฐ ทำให้การพัฒนาผลงานเป็นไปได้ช้ากว่าต่างประเทศ เป็นผลทำให้ไทยสูญเสียโอกาสในส่วนแบ่งตลาดโลกที่มีมูลค่า มหาศาล และยังสูญเสีย เงินตราให้กับต่างประเทศอีกมากมายในการนำสินค้าซอฟต์แวร์เข้ามาจากต่าง ประเทศ รวมถึงการ นำซอฟต์แวร์มาใช้งานยังไม่มีประสิทธิภาพ เท่าที่ควร ซึ่งก่อให้เกิดผลเสียต่อประเทศไทยในสภาวะเศรษฐกิจปัจจุบัน ดังนั้น เพื่อให้เกิดการพัฒนาอุตสาหกรรมในประเทศไทยที่ชัดเจนและเป็น รูปธรรม ทั้งทางด้านเงินทุนสนับสนุน การประชาสัมพันธ์ และการตลาด ทางกลุ่มผู้ผลิตซอฟต์แวร์และผู้นำเข้าซอฟต์แวร์ส่วนหนึ่งจึงมีความคิดริ เริ่ม ที่จะจัดตั้งสมาคมอุตสาหกรรม ซอฟต์แวร์ไทย (The Association of Thai Software Industry : ATSI) เพื่อแก้ปัญหาในการประกอบการ ละเพื่อให้บรรลุ ้วัตถุประสงค์ในการนำอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทยเข้าสู่ตลาดโลก รวมถึงการนำซอฟต์แวร์ที่ผลิตเอง หรือนำเข้ามาประยุกต์ใช้ กับงาน ในเมืองไทยให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย

### วัตถุประสงค์

- เพื่อส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ให้มีศักยภาพ และมาตรฐานที่สามารถแข่งขันกับซอฟต์แวร์ต่างประเทศทั้งในระยะสั้น และระยะยาว
- เพื่อสนับสนุนการลงทุนด้านธุรกิจซอฟต์แวร์จากภายในและจากภายนอกประเทศ โดยอำนวยความสะดวกและการให้บริการต่างๆ อย่างเต็มที่
- เพื่อชักจูงให้เกิดการถ่ายทอดเทคโนโลยีด้านการผลิตซอฟต์แวร์ และเทคโนโลยีจากด้านอื่น จากแหล่งต่างๆ ทั่วโลกมายังประเทศไทย
- เพื่อ เสริมสร้างให้เกิดสภาวะแวดล้อมที่เอื้อต่อการดำเนินการผลิตและพัฒนา ซอฟต์แวร์ให้มีคุณภาพ และมีผลผลิตสูงขึ้นเพียงพอ กับความต้องการภายในประเทศ ตลอดจนเพียงพอกับความต้องการเพื่อการส่งออกในอนาคต
- เพื่อส่งเสริมวิชาชีพและการพัฒนาบุคลากรด้านซอฟต์แวร์ทุกระดับให้กว้างขวางและปฏิบัติงานได้จริง
- เพื่อ เป็นศูนย์กลางเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารและการติดต่อกับบุคคล สถาบัน องค์กร หรือสมาคมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรม ซอฟต์แวร์ทั้งในและต่างประเทศ ในเรื่องมาตรฐานและการเกื้อกูลประโยชน์ซึ่งกันและกันระหว่างสมาชิก รวมไปถึงการให้บริการเป็นที่ ปรึกษาด้านไอทีให้แก่หน่วยงานต่างๆ ทั้งในภาครัฐและเอกชน
- เพื่อ ส่งเสริมให้เกิดการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา และป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์อย่างได้ผล ตลอดจนการคุ้มครองผู้บริโภคให้ ได้รับความเป็นธรรมจากการใช้ซอฟต์แวร์

#### สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย

### รับผิดชอบดำเนินโครงการโดย คุณ กฤษฎา เฉลิมสุข

ผู้ร่วมก่อตั้งสมาคมโปรแกรมเมอร์ไทย และกรรมการสมาคมอุตสาหกรรมซอฟท์แวร์ไทย (ATSI) "ชายผู้มีความฝันที่อยากให้การศึกษาด้าน Digital skill เข้าถึงทุกคนแบบเท่าเทียม"



### Entrepreneur and Educator

15 ปีที่แล้ว สมัยผมเรียนมหาวิทยาลัย "คนเรียนเก่ง และทำธุรกิจด้วยตัวเองส่วนใหใหญ่ มีฐานะดี"

ประเทศไทยจำเป็นต้องส่งเสริมและพัฒนาบุคลากรให้มากกว่านี้

ผมขออาสามาเป็นนส่วนหนึ่งในการยกระดับบุคลากรในด้านดิจิทัล Skill

### Profile คุณ กฤษฎา เฉลิมสุข

- เจ้าของธุรกิจ 3 Startup, 1 Software House
- กรรมการสมาคมอุตสาหกรรมซอฟท์แวร์ไทย (ATSI)
- ที่ปรึกษา DEPA Digital Transformation
- ที่ปรึกษาสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ NIA
- อาจารย์พิเศษ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม
- ผู้เชี่ยวชาญด้าน Design Thinking, Lean Startup, Agile, UX UI และ Big Data เจ้าของหลักสูตร UX UI Design with Design
   Thinking + Lean Startup + Agile 12 สัปดาห์
- ผู้เชี่ยวชาญ ITAP (Innovation and technology assistance program)
- ผู้เชี่ยวชาญ ISP ด้าน ขั้นตอนและกระบวนการพัฒนา Software,นวัตกรรมสำหรับStartup สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ
- กำลังศึกษาปริญญาเอก คณะวิศวกรรมศาสตร์ สาขาการจัดการข้อมูล สถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย, ภาควิชาวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์และ การจัดการข้อมูล
- ปริญญาโท คณะวิศวกรรมศาสตร์ สาขาการจัดการข้อมูล สถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย, ภาควิชาวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์และการจัดการ ข้อมูล
- ปริญญาตรี คณะวิศวกรรมศาสตร์ ภาควิชา วิศวกรรมคอมพิวเตอร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เกียรตินิยมอันดับ 2
- Entrance วิศวะ อันดับ 3 ของประเทศ

#### สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย

### Profile คุณ กฤษฎา เฉลิมสุข (Cont.)

- อดีตทำ Startup ที่สิงคโปร์ และ ญี่ปุ่น ขายกิจการมูลค่ารวม 10 ล้าน USD
- อดีตผู้บริหาร บริษัท E-Commerce ที่ทุนจดทะเบียน 300 ล้าน
- อดีตนายกสมาคม สมาคมโปรแกรมเมอร์ไทย
- ผู้ร่วมก่อตั้ง บริษัท Officiency, บริษัท ลีน อินในเวชั่น(ประเทศไทย) จำกัด, บริษัท โค้ดคิดส์ จำกัด, บริษัท ไบรต์ดอท จำกัด, บริษัท บัชซ์ ฟรีซ
   โซลูชั่น จำกัด
- ประสบการณ์เขียน Program มา 14 ปี
- ประสบการณ์สอนให้กับโปรแกรมเมอร์และผู้ประกอบการมากว่า 5 ปี
- อดีต Product Manager / Project Manager ของโครงการของบริษัทในตลาดหลักทรัพย์และ Startup มาแล้วกว่า 30 Project
- อดีตลูกจ้าง เงินเดือนหลักแสนตอนอายุ 25 ปี
- ผู้บริหาร Codecamp Thailand 3 เดือนปั้น Programmer, 6 เดือน ปั้น Data Scientist, 2 เดือน ปั้นผู้ประกอบการ Startup
- ที่ปรึกษาสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ NIA
- /ที่ปรึกษา ISO29110
- 🏏 รับเชิญวิทยากรบริษัทเอกชนในตลาดหลักทรัพย์และภาครัฐเกินกว่า 20 ครั้ง ต่อปี
- อดีตอุปนายก TBAN (Thailand Business Angel Network)
- อดีตนายกสมาคมโปรแกรมเมอร์ไทย

สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย

# Privilege For Member





### **For Existing Member**

Extra 2,000 for special offering







- 🔭 Free E-Book Catalog Directory ของสมาคม
- 🔻 Free Consultant solution โดยสมาคม
- 🚏 Free Booth หรือ Online priority สำหรับงาน Job Fair ที่จัดโดยสมาคม
- Free ประชาสัมพันธ์ในรายการ The Digital
- Up to 50% Discount สำหรับงาน Event ต่างๆ ของ partner สมาคม (Eg. Dev Mountain Festival, Hackathon, Story Telling)

## For New Member

Extra 6,000 for special offering





- 🔭 Free E-Book Catalog Directory ของสมาคม
- 🔻 Free Consultant solution โดยสมาคม
- 🚏 Free Booth หรือ Online priority สำหรับงาน Job Fair ที่จัดโดยสมาคม
- Free ประชาสัมพันธ์ในรายการ The Digital
- Up to 50% Discount สำหรับงาน Event ต่างๆ ของ partner สมาคม (Eg. Dev Mountain Festival, Hackathon, Story Telling)

### **Membership Ecosystem**



**Extra** 2,000 for existing member 6,000 for new member

- Free 2 seats ใน Camp
- Free Consultant solution โดยบริษัท
- Free E-Book Catalog Directory ของบริษัท
- Free ประชาสัมพันธ์ในรายการ The Digital
- Up to 50% Discount สำหรับงาน Event ต่างๆ ของ partner บริษัท (Eg. Dev Mountain Festival, Hackathon, Story Telling)
- ✓ Free Booth Job Fair ที่จัดโดยบริษัท

- 1. PRE-OPEN CODE LAB CAMP
- 2. LOW CODE CAMP
- 3. ENGLISH IT CAMP
- DIGITAL TRANSFORMATION CAMP
- TAS BOOT CAMP
- \*\*ในทุก ๆเดือน\*\*

บริษัท กว่า 400 บริษัท ภาครัฐและหน่วยงานไม่แสวงหาผลกำไร 50 หน่วยงาน สถาบันการศึกษา 20 สถาบัน

UX, UI, AI, Agile, Coding, Digital Skill, Digital Transformation

**Our Partner** 

มีการจัดส่ง E-book Catalogทุกวัน วันละ 30 บริษัท

- ✓ เน้นจัดกลุ่มเป้าหมาย เป็นนักศึกษา ต้องการหางานด้าน Digital Skills
- ✓ เน้นไปมหาวิทยาลัย Partner ต่างๆ
- ✓ จัดเดือนละ 2 มหาวิทยาลัย
- ✓ เริ่มเดือน พฤศจิกายน 2566 เป็นตันไป

# Camps ต่างๆ



สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย

The Association of Thai Software Industry

### **OPEN CODE LAB CAMP**

จากนโยบาย Thailand 4.0 ที่มุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาประเทศด้วยการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมนั้น เทคโนโลยีดิจิทัล เป็นกลไกสำคัญที่ทำให้บรรลุเป้าหมายดังกล่าว อย่างไรก็ตามการที่จะบรรลุเป้าหมายตามนโยบายดังกล่าวจำเป็นต้องใช้บุคคลากร ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งการส่งเสริมให้เกิดวิสาหกิจเริ่มต้น (Startup) ในปัจจุบัน ยิ่งต้องการ บุคคลากรในสาขานี้เพิ่มมากขึ้น

โครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้านการ พัฒนาซอฟต์แวร์โดยสอนเขียนโปรแกรมรูปแบบใหม่เพื่อให้ผู้ที่ไม่มีประสบการณ์ด้านการ เขียนโปรแกรมมาก่อน สามารถเรียนรู้การพัฒนาซอฟต์แวร์ตั้งแต่ขั้นพื้นฐานจนพร้อมทำงานได้จริงอีกทั้งยังสอนวิธีคิด และแนวทาง การพัฒนาตนเองให้เป็น Software Developer ที่เก่งขึ้นต่อไปได้เรื่อย ๆ

### จุดเด่น

- 1. ทีมงานเคยปั้น programmer มาแล้วด้วยหลักสูตรแบบเดียวกัน จบมาได้งานทำภายใน 1 เดือน
- 2. หลักสูตรสอนโดยวิทยากรที่มีประสบการณ์จริง มากกว่า 15 ปี
- 3. เป้าหมายการผลิต Programmer 3,000 คน ใน 3 ปี

### Free 5 Camps สำหรับสมาชิก SE HUB 🕐

PRE-OPEN CODE LAB CAMP ( มูลค่า 12,000



ช่วยเสริมศักยภาพให้กับบุคคลด้วยทักษะและความรู้พื้นฐานด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์และการเขียนโปรแกรม

LOW CODE CAMP



ช่วยเสริมศักยภาพให้กับผู้เรียนเกี่ยวกับการเขียน Low Code ผ่าน Platform OneWeb เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาความรู้ ความสามารถ รวดเร็ว และมีประสิทธิภาพมากขึ้น



สำหรับผู้ที่ต้องการพัฒนาทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษเฉพาะทางที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเทคโนโลยี ไม่ว่าคุณจะเป็นผู้ที่มีความ เชี่ยวชาญทางด้าน IT หรือคนที่กำลัง มองหาอาชีพในวงการนี้ เราออกแบบ โครงการเพื่อตอบสนองความรู้ความสามารถของทุกระดับความเชี่ยวชาญ

DIGITAL TRANSFORMATION CAMP (O Manin 12,000)



ช่วยเสริมสร้างทักษะและความรู้ความชำนาญในการใช้เครื่องมือในยุคดิจิทัล เพื่อการทำงานที่มีประสิทธิภาพในยุคดิทัล

TAs BOOT CAMP



ช่วยเสริมศักยภาพให้กับครูผู้ช่วยสอนด้วยทักษะและความรู้พื้นฐานด้านการสอน ในการสนับสนุนผู้เรียนที่หลากหลายในเส้นทางการเขียนโค้ดได้อย่างมี

ประสิทธิภาพ าคมอตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย

# ตารางเรียน

ต.ค23	พ.ย23	ธ.ค23	ม.ค24	ก.พ24
	ต.ค23	ต.ค23 พ.ย23	ต.ค23 พ.ย23 ธ.ค23	ต.ค23 พ.ย23 ม.ค24

# Sponsor Package

## **Branding Program**







### **Branding Program**

Торіс	Bronze	Silver	Gold
Access to Talent Pool.	✓	✓	✓
Access to Project Work.	✓	✓	✓
Feedback and Consultation on Employees' Projects.	✓	✓	✓
Logo on Participant Badges. Logo on Job Fair Event Prominent Logo Placement in social media	Small	Medium	Large
Exclusive Networking Opportunities.	1 seat / event	3 seats / event	7 seats / event
Tech Talk Session.	online - 1 ชั่วโมง 1 ครั้ง	online - 1 ชั่วโมง 1 ครั้ง onsite - 1 ชั่วโมง 1 ครั้ง	online - 1 ชั่วโมง 2 ครั้ง onsite - 1 ชั่วโมง 2 ครั้ง
Employee Participation.	1 Seat for all camps	2 Seats for all camps	5 Seats for all camps
Customized Workshops.		Free 1 ครั้ง ครั้งละ 3 ชม	Free 2 ครั้ง ครั้งละ 3 ชม
Free online course for all camps	1 account (5 เดือน)	2 accounts (5 เดือน)	5 accounts (5 เดือน)
Co-working space at siam tech	1 day	2 days	3 days
Discount สำหรับงาน Dev Mountain Festival	10%	10%	10%

สมาคมอุตสาหกรรมซอฟตแวร์ไทย

### **Recruiting Program**

1-2 Persons

99,000 บาท/คน

3-5 Persons

90,000 บาท/คน

**Over 5 Persons** 

80,000 บาท/คน

#### Sponsors Benefits

- Recruitment Session.
- Workshop Opportunities.
- Mock Interview Sessions
- Contract with company 1 year

# Thanks!



The Association of Thai Software Industry

### Sponsorship ....





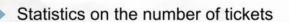




# Dev Mountain Festival (Tech Conference)

### DEV MOUNTAIN 1

#### 19-21 Mar 2022 @Tocacana Khaoyai



Online - 195

Offline - 27

Sponsor - 117

Education - 100

Total: 439









### DEV MOUNTAIN 2

11-13 Nov 2023 @STEP Chaingmai









#### **Registration Statistics**

Ticket Type	Total	
Education Offline	18	
Education Online	33	
Hackathon	13	
Individual Sponsor	9	
Offine Ticket	78	
Offine-AfterParty	54	
Online Ticket	87	
Speaker	44	
Sporsor Offline	97	
Sporsor Online	126	
Staff	20	
Total	579	

#### Attendanced

45 % -260 People

#### IT 203 /579

35% 75% Unspecified job Average 6 years exp.



### DEV MOUNTAIN UNIVERSITY

#### 25 Mar 2023 @ICT Mahidol University 200 attendees













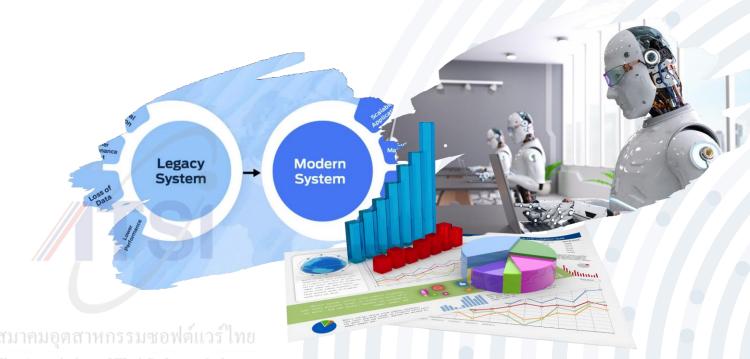
DEVMOUNTAIN 3

สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย

DevOcean 18-19 November 2023

### **THEME TOPICS**

All about Legacy System, Data Platform and Al





### 18 NOV 23 (NIGHT)

Networking party close to the beach @HIDEOUT BEACH

### 19 NOV 23 (DAY)

Seminar in Conference room.

- 30 Sessions
- 3 Rooms

**@The Connext Sriracha** 





### LOCATION THE CONNEXT SRIRACHA











สมาคมอุตสาหารรม์ชอพตแวร์ ไทย

### **30 SPEAKERS**



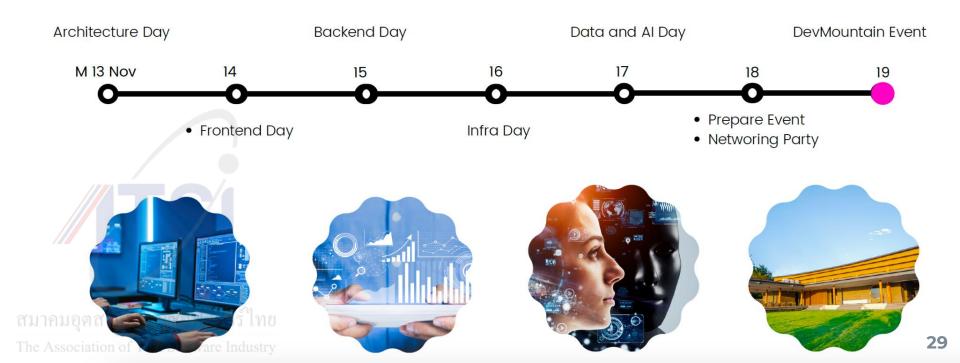




สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย

ciation of Thai Software Industry

# DEV MOUTAIN SIDE EVENT TIMELINE



### SPONSOR PACKAGES

### TITLE 300,000 BATH

#### DevMountain Presented By Your Branding

- 3 Speakers and desired time (First come first served)
- 6 room accommodations
- 12 attendees
- advertise branding on every week until finish event.
- All Attendees Information about 500 tech people of devolub events.
- 1 booth
- Pick-up Transportation
- Join Networking Party



### OFFLINE + ONLINE

### AUDIENCES





- 30 speakers
- 10 staffs
- 30 people for sponsor
- 30 education
- 100 professional audiences
- 500 online include 5 side events

### SPONSOR PACKAGES



#### DIAMOND

- 150,000 Bath
- 2 Conference Speaker (First Come First Serve)
- 6 attendees
- All Attendees Information of
- Advertise on page
- Join Networking Party
- 1 booth



#### **GOLD**

- 100,000 Bath
- 1 Conference Speaker (First Come First Serve)
- 2 accommodations.
- 4 attendees
- All Attendees Information of DevMountain event
- Advertise on page
- Join Networking Party
- 1 Booth

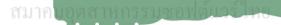




#### **SILVER**

#### 50,000 Bath

- 1 accommodations.
- 2 attendees
- Join Networking Party



## **Dev Job Fair**



สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์<mark>ไทย</mark>

The Association of Thai Software Industry

### DEV JOBS FAIR

2 Jul 2022 @The Connecion MRT Lardphroa about 60 attendees













### . . .

#### ACTIVITIES

#### SEMINAR - TECH CAREER



สมาคมอุตสาหกรรมซอฟตแวร์ไทย





- Apply the job letter writing
- Resume Writing
- English Job Interview
- Developer job interview



- Recruitment booth
  - Diamond 5
  - o Gold 3
  - Silver 3

#### **Target Audience**

- Professional 100
- New graduate and Novice 50

### MAIN SPEAKER



RAWITAT PULAM
CEO CODE APP
HE HELPS GUIDE ON THE CAREER

WORKING PROGRAMMERS.

PATH AND INTERVIEWS WITH AND INTERVIEWS WITH DEVELOPERS, IN ADDITION. HE IS AN EXPERT IN TEACHING HOW The Association of Thai S. TO USE MATHEMATICS TO



MISS CHAYANIT
PAGE: ครูป้อนสอนอิงริช
RESUMEWRITING

100,000+ FOLLOWERS



MR. CHRIS WRIGHT
ENGLISH TALK SHOW
GUIDANCE ON
COMMUNICATION
TECHNIQUES AND
INTERVIEWS IN ENGLISH
1M FOLLOWERS

## **NEXT DEV JOBS FAIR**

**TOPIC** 







# Pain point

- ไม่มีใครทำ Matching หางานที่เป็นเอกชน
- ส่วนมากทำใน online
- ความต้องการหางานมากกว่าตำแหน่งงาน



## Solution

- > จัดร่วมกับสถานศึกษา
- จัดลงทะเบียนเป็นทั้ง online และ onsite
- > มีสัมภาษณ์งานในวันรับสมัคร
- > มีตำแหน่งทางด้านไอที และหลากหลาย

สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย

# Flow Demand Online - TO - Offline



สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย

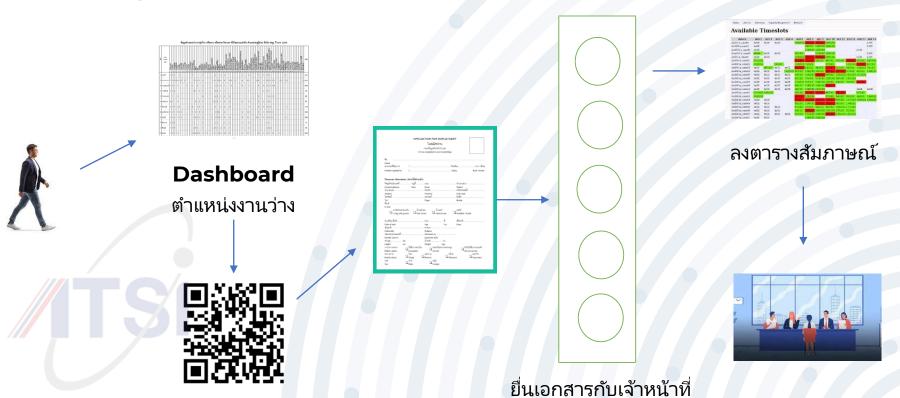
# Flow Supply Online - TO - Offline





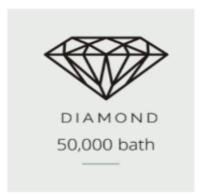


## **Flow Onsite**



สมาคมอุตสาหกร Scan QR code กรอกใบสมัคร

### **Sponsor Package**



- Session แนะนำบริษัทช่วง Keynote 15 นาที ในวัน Job fair 2 ครั้ง
- การันตี เข้าร่วม Job Fair ได้ทุกครั้ง (ปกติ จะให้สิทธิกับบริษัทสมาชิก ก่อน)
- ช่วยจัดทำ Blog นำเสนองาน หรือ วัฒนธรรมบริษัท ให้คนสนใจใน บริษัทมากขึ้น 2 blog
- จัดทำ Video เกี่ยวกับบริษัท 1 clip



- Session แนะนำบริษัทช่วง
   Keynote 10 นาที ในวัน Job fair 1
   ครั้ง
- การันตี เข้าร่วม Job Fair ได้ทุกครั้ง (ปกติ จะให้สิทธิกับบริษัทสมาชิก ก่อน)
- ช่วยจัดทำ Blog นำเสนองาน หรือ วัฒนธรรมบริษัท ให้คนสนใจใน บริษัทมากุขึ้น 1 blog
- Logo ในสื่อทั้งหมด แบบกลาง



- การันตี เข้าร่วม Job Fair ได้ ทุกครั้ง (ปกติ จะให้สิทธิกับ บริษัทสมาชิกก่อน)
- Session แนะนำบริษัทช่วง
   Keynote 5 นาที ในวัน Job fair 1 ครั้ง

## Appendix

Access to Talent Pool.	สปอนเซอร์จะมีสิทธิ์เข้าถึง profile ของผู้เข้าร่วมโครงการ ที่ทุนเรียน free ทั้งหมด
Exclusive Networking Opportunities	สปอนเซอร์จะได้รับเชิญให้เข้าร่วมกิจกรรมเครือข่ายพิเศษระหว่าง bootcamp ซึ่งสามารถโต้ตอบโดยตรงกับ
	ผู้เข้าร่วม สปอนเซอร์คนอื่นๆ และผู้ฝึกอบรม
Access to Project Work.	สปอนเซอร์จะได้รับสิทธิ์เข้าถึงโครงการหรืองานที่เสร็จสิ้นระหว่าง bootcamp ฟรี
Tech Talk Session	สปอนเซอร์สามารถจัด "Tech Talk" เพื่อแนะนำเทคโนโลยี หารือเกี่ยวกับโครงการของบริษัท ผ่าน Event ต่างๆ
	ของสมาคมได้
Employee Participation.	พนักงานของสปอนเซอร์จะได้เข้าร่วมใน bootcamp ฟรี
Customized Workshops.	สปอนเซอร์สามารถขอการประชุมเชิงปฏิบัติการที่เน้นทักษะเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับความต้องการของบริษัท
Feedback and Consultation on	ให้คำปรึกษาเกี่ยวกับโครงการของพนักงาน: ผู้เชี่ยวชาญและพี่เลี้ยงที่ bootcamp จะให้ข้อเสนอแนะและคำปรึกษา
Employees' Projects.	เกี่ยวกับโครงการที่พนักงานของสปอนเซอร์ดำเนินการ
Recruitment Session.	สปอนเซอร์สามารถจัดเซสชันการสรรหาบุคลากรระหว่าง bootcamp โดยให้แพลตฟอร์มในการนำเสนอบริษัท
	หารือเกี่ยวกับโอกาสในการทำงาน และตอบคำถามใด ๆ จากผู้เข้าร่วม
Exclusive Networking Opportunities  Access to Project Work.  Tech Talk Session  Employee Participation.  Customized Workshops.  Feedback and Consultation on  Employees' Projects.  Recruitment Session.  Workshop Opportunities  Mock Interview Sessions	สปอนเซอร์สามารถจัดเวิร์กซ็อป นำเสนอโอกาสในการโต้ตอบกับผู้เข้าร่วมอย่างใกล้ชิดยิ่งขึ้น ให้คำปรึกษา และ
	ประเมินทักษะแบบ Real Time
Mock Interview Sessions	สปอนเซอร์สามารถทำการสัมภาษณ์จำลองกับผู้เข้าร่วมได้
Contract with company 1 year	นักเรียนจะติดทุนกับสปอนเซอร์ เป็นเวลา 1 ปี โดยการันตีเงินเดือนของนักเรียน 25K+

43

# **Open Code Lab CAMP**

โครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้านการ พัฒนาซอฟต์แวร์โดยสอนเขียนโปรแกรมรูปแบบใหม่เพื่อให้ผู้ที่ไม่มีประสบการณ์ด้านการ เขียนโปรแกรมมาก่อน สามารถเรียนรู้การพัฒนาซอฟต์แวร์ตั้งแต่ขั้นพื้นฐานจนพร้อมทำงานได้จริงอีกทั้งยังสอนวิธีคิด และแนวทาง การพัฒนาตนเองให้เป็น Software Developer ที่เก่งขึ้นต่อไปได้เรื่อยๆ

### วัตถุประสงค์

- 1. เพื่อพัฒนาบุคคลากรด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่มีคุณภาพให้รองรับต่อความต้องการของ ผู้ประกอบ การและของประเทศ
- 2. เพื่อสนับสนุนให้สถาบันการศึกษาไทยได้เชื่อม โยงองค์ความรู้และตระหนักในสิ่งที่ผู้ประกอบการ ต้องการ รวมทั้งนำ หลักสูตรไปใช้งานต่อได้
- 3. เพื่อจัดหาวิธีการช่วยเหลือผู้ที่ไม่มีรายได้ในการ เรียน ให้สามารถเข้าถึงการศึกษาได้อย่างเท่าเทียม
- 4. เพื่อส่งเสริมพัฒนาบุคคลากรด้านเทคโนโลยี ที่มีคุณภาพได้อย่างต่อเนื่องและยั่งยืน
- 5. เพื่อสนับสนุนการให้ผู้ประกอบการตระหนักถึง ความสำคัญบุคลากรและปรับตัวให้มีวัฒนธรรม องค์กรณ์ที่เหมาะสมกับที่บุคลากรด้านเทคโนโลยี ดิจิทัลต้องการ

### หลักสูตร Open Code Lab CAMP

แบบเต็มเวลา (Full-Time Software Engineering Immersive) ระยะเวลาในการเรียน 16 สัปดาห์

#### 1. Introduction to Computer Science + ITCP

- เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับความสำคัญและรายละเอียดในวงการไอที
- เพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะและความรู้เบื้องต้นทางด้านการพัฒนาเว็บและโปรแกรม

#### 2. Math for Computer Science

- เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจและความรู้เกี่ยวกับคณิตศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาซอฟต์แวร์
- เพื่อสร้างพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ที่จำเป็นสำหรับการเขียนโปรแกรมและการวิเคราะห์อัลกอริทึม

#### 3. Professional Practice

- เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจและปฏิบัติตามหลักจรรยาบรรณทางวิชาชีพในด้านคอมพิวเตอร์
- เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจและปฏิบัติตามกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานคอมพิวเตอร์
- เพื่อสร้างทักษะการสื่อสารและการทำงานเป็นทีมที่มีประสิทธิภาพในสถานการณ์ทางวิชาชีพ

#### 4. JavaScript

- เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะในการใช้ภาษา JavaScript ในการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน
- เพื่อเตรียมความพร้อมในการใช้เครื่องมือและเทคนิคที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาด้วย JavaScript

#### 5. Subject Object-Oriented Programming (using JavaScript)

- เพื่อเข้าใจและประยุกต์ใช้หลักการเขียนโปรแกรมแบบเชิงวัตถุ
- เพื่อเรียนรู้การใช้งานคลาส และอ็อบเจ็กต์ใน JavaScript
- เพื่อเข้าใจและประยุกต์ใช้หลักการคลุมเครือ (Encapsulation) และการสืบทอด (Inheritance)
- เพื่อเรียนรู้การใช้งานพอลิมอร์ฟิสึม (Polymorphism) และคลาสที่เป็นแม่แบบ (Abstract Classes) และอินเตอร์เฟส (Interfaces)
- เพื่อเข้าใจและประยุกต์ใช้งานการออกแบบแบบเชิงวัตถุและ UML (Unified Modeling Language)

#### 6. Software Development Process

- เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจกระบวนการพัฒนาซอฟต์แวร์และรู้จักกับโมเดลที่ใช้ในการพัฒนา
- 👚 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและปฏิบัติตามขั้นตอนและหลักการที่สำคัญในการพัฒนาซอฟต์แวร์ได้อย่างถูกต้องและมีคุณภาพ

#### 7. Software Architecture and Clean Code

- เพื่อเข้าใจและประยุกต์ใช้หลักการสถาปัตยกรรมซอฟต์แวร์ให้เหมาะสมและมีคุณภาพ
- เพื่อเรียนรู้หลักการและเทคนิคในการเขียนโค้ดสะอาดและอ่านง่าย
- เพื่อเรียนรู้และประยุกต์ใช้รูปแบบการออกแบบที่เป็นที่ยอมรับและมีประสิทธิภาพ
- เพื่อให้สามารถออกแบบระบบได้อย่างมีคุณภาพตามความต้องการและความยืดหยุ่นของระบบ
- เพื่อประยุกต์ใช้หลักการและเทคนิคที่ดีในการเขียนโค้ด

#### 8. Test Driven Development

- เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและได้รับความรู้เกี่ยวกับการทดสอบและการพัฒนาโดยทำการทดสอบ (Test Driven Development)
- เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้ความสำคัญของการทดสอบและการพัฒนาโดยใช้การทดสอบ (Test Driven Development)
- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและประยุกต์ใช้กระบวนการ Test Driven Development (TDD) ในการพัฒนาซอฟต์แวร์ได้อย่างถูกต้องและมี ประสิทธิภาพ

#### 9. UX and UI design + Non-Coding Knowledge

- เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและประยุกต์ใช้หลักการออกแบบ UX/UI ที่ดีในการพัฒนาซอฟต์แวร์
- เพื่อให้ผู้เรียนทราบเทคนิคและกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับออกแบบ UX/UI และการทำงานในรูปแบบที่มีความยืดหยุ่น เช่น Design Thinking, Lean Startup, Agile
- เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจหลักการวิเคราะห์ธุรกิจและวิธีใช้ Business Model Canvas
- เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักกับขั้นตอนของวงจรชีวิตในการพัฒนาซอฟต์แวร์ รวมถึงการทำงานในรูปแบบ Agile และ Scrum
- เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้และทักษะในการทดสอบซอฟต์แวร์ รวมถึงการใช้งานและการทดสอบ UI/UX ด้วยเทคนิคต่าง ๆ

#### 10. REACT/REDUX

- เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและสามารถใช้งานไลบรารี React และ Redux ในการพัฒนาแอปพลิเคชันเว็บไซต์
- / เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในหลักการทำงานและวิธีการใช้งานของแต่ละส่วนประกอบของ React และ Redux
- เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะในการสร้างและจัดการกับสถานะ (state) ในแอปพลิเคชัน React
- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันที่ใช้งาน Redux เพื่อการจัดการสถานะอย่างมีประสิทธิภาพ

#### 11. Typescript

- เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและมีความคุ้นเคยกับ TypeScript และประโยชน์ของการใช้งาน TypeScript
- เพื่อสร้างความเข้าใจในรูปแบบพื้นฐานและประเภทของ TypeScript
- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้งานและปรับปรุงรหัส TypeScript ได้อย่างถูกต้อง

#### 12. MongoDB + MySQL

- เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับฐานข้อมูลและความสำคัญของการใช้ฐานข้อมูล
- เพื่อเปรียบเทียบและเรียนรู้ความแตกต่างระหว่างฐานข้อมูล SQL และ NoSQL
- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้งาน MySQL และ MongoDB ได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ

#### 13. Java

- เพื่อให้ผู้เรียนได้รู้จักและเข้าใจภาษาโปรแกรม Java และวิธีการใช้งานทั่วไป
- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาและสร้างแอปพลิเคชันโปรแกรม Java พื้นฐานได้

#### 14. Spring Boot

- เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและสามารถใช้งาน Spring Boot ในการพัฒนาแอปพลิเคชันเว็บไซต์และเว็บบริการต่างๆ
- เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะในการใช้งาน Spring Boot ในการเขียนและทดสอบโปรแกรม
- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างและกำหนดค่าฐานข้อมูลใน Spring Boot

#### 15. System Architecture With Large-Scale Codebases

- เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและสามารถออกแบบและพัฒนาระบบสถาปัตยกรรมที่เหมาะสมสำหรับโค้ดเบสขนาดใหญ่ได้
- เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและสามารถนำเทคนิคและเครื่องมือที่เหมาะสมใช้ในการพัฒนาระบบสถาปัตยกรรมขนาดใหญ่

#### 16. Microservice Design

- เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและประยุกต์การออกแบบระบบ Microservices
- / เพื่อให้ผู้เรียนทราบความสำคัญและข้อดี-ข้อเสียของระบบ Microservices
- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถออกแบบและสร้างระบบ Microservices อย่างมีประสิทธิภาพ

#### 17. Backend Design and Development Principle

- เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและมีความรู้เกี่ยวกับการพัฒนา Backend
- เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในหลักการและแนวคิดในการออกแบบและพัฒนา Backend
- เพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนในการปฏิบัติงานจริงในสายงาน Backend Development

#### 18. Software Modeling and Analysis

- เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและสามารถใช้เทคนิคและเครื่องมือในการวิเคราะห์และออกแบบซอฟต์แวร์ได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ
- เพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนสามารถนำเทคนิคและเครื่องมือที่เรียนรู้ไปใช้ในการพัฒนาซอฟต์แวร์ในอนาคต

#### 19. Cloud Computing

- เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและสามารถใช้บริการคลาวด์คอมพิวติ้งและเครื่องมือที่เกี่ยวข้องได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ
- 🗨 เพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนสามารถใช้งานและประยุกต์ความรู้ที่ได้เรียนรู้ในการพัฒนาและจัดการระบบบนคลาวด์ในอนาคต

#### 20. Docker

- เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและสามารถใช้งาน Docker และการคอนเทนเนอร์ได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ
- 🗣 เพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนสามารถสร้างและจัดการภาพ Docker และตู้คอนเทนเนอร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

#### 21. Software Project Management

- เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและมีความรู้เกี่ยวกับการจัดการโครงการซอฟต์แวร์
- เพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนสามารถนำหลักการจัดการโครงการซอฟต์แวร์ไปใช้ในการทำงานจริง

#### 22. Software Maintenance and Evolution

- เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและมีความรู้เกี่ยวกับการบำรุงรักษาและพัฒนาซอฟต์แวร์
- เพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนสามารถจัดการแก้ไขและพัฒนาซอฟต์แวร์ได้ตามความต้องการ

#### 23. Software Management

เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและมีความรู้เกี่ยวกับการบริหารจัดการซอฟต์แวร์

#### 24. Career Ready Program

- เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและมีความรู้เกี่ยวกับตลาดงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ
- เพื่อเตรียมความพร้อมและทักษะในการสร้างประวัติส่วนตัวและการเตรียมตัวในการสัมภาษณ์งานในวงการเทคโนโลยีสารสนเทศ
- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงกับบุคคลในวงการและสร้างความเชื่อมั่นในตัวเองเพื่อการเติบโตในวงการเทคโนโลยีสารสนเทศ

#### 25. Project Works

- Individual Project
- Group Project
- Project to optimize the code of other groups
- Project Open Source
- Project with partner companies

## **TAS BOOT CAMP**

ช่วยเสริมศักยภาพให้กับครูผู้ช่วยสอนด้วยทักษะและความรู้พื้นฐานด้านการสอน ในการสนับสนุนผู้เรียนที่หลากหลายในเส้นทางการ เขียนโค้ดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### วัตถุประสงค์

- 1. เพื่อจัดเตรียมโปรแกรมการฝึกอบรมที่ครอบคลุมและรอบด้านสำหรับผู้ช่วยสอน ซึ่งครอบคลุมชุดทักษะทั้งด้านเทคนิคและที่ไม่ใช่ด้านเทคนิค
- 2. เพื่อยกระดับประสบการณ์ในชั้นเรียนสำหรับนักเรียนโดยช่วยให้ผู้ช่วยสอนสามารถจัดการและมีส่วนร่วมในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ได้อย่างมี ประสิทธิภาพ
- 3. เพื่อเพิ่มพูนทักษะในการสื่อสารระหว่างผู้ช่วยสอน ส่งเสริมการสนทนาที่ชัดเจนและมีประสิทธิภาพระหว่างผู้สอน ผู้ช่วยสอน และนักเรียน
- 4. เพื่อให้ผู้ช่วยสอนมีเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการจดจำและสนับสนุนผู้เรียนที่มีความหลากหลาย เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ครอบคลุมและ เอื้ออำนวย
- 5. เพื่อให้ผู้ช่วยสอนอัปเดตแนวทางปฏิบัติและแนวโน้มการเขียนโค้ดในปัจจุบัน ปรับปรุงคุณภาพโดยรวมและความเกี่ยวข้องของประสบการณ์การ เรียนรู้สำหรับนักเรียน

### สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย

### หลักสูตร TAS BOOT CAMP

แบบเต็มเวลา (Full-Time) ระยะเวลาในการเรียน 7 วัน

1. Introduction to TA Role and Responsibilities

ข้อมูลเบื้องต้นที่ครอบคลุมเกี่ยวกับบทบาทของผู้ช่วยสอนในสาขาการเขียนโค้ด ความรับผิดชอบหลักของพวกเขา และวิธีที่พวกเขาสนับสนุนเส้นทางการ เรียนรู้ของนักเรียน

2. Classroom Management Techniques

เตรียมกลยุทธ์ให้ผู้ช่วยสอนในการจัดการพฤติกรรมในชั้นเรียน สร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงบวก และจัดการกับสถานการณ์ที่ท้าทาย

3. Effective Communication for Coding Subjects

มุ่งเน้<mark>นไ</mark>ปที่กลยุทธ์ในการให้ข้อมูลทางเทคนิคอย่างชัดเจน เทคนิคการฟังอย่างตั้งใจ และการให้ข้อมูลป้อนกลับที่สร้างสรรค์

4. Supporting Students with Imposter Syndrome

เพื่อตระหนักถึงสัญญาณของภาวะที่บุคคลหนึ่งไม่มั่นใจในความสามารถของตัวเองโดยสร้างกลยุทธ์เพื่อช่วยเพิ่มความมั่นใจให้กับนักเรียน สมาคมอดสาหกรรมชอฟต์แวร์ไทย

#### 5. Effective Feedback and Encouragement

การให้ข้อเสนอแนะที่มีประสิทธิภาพแก่นักเรียนในโครงการเขียนโค้ด และกระตุ้นให้พวกเขามองว่าข้อผิดพลาดเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้

#### 6. Facilitating Group Activities and Discussions

ฝึกผู้ช่วยสอนเพื่อส่งเสริมการทำงานเป็นทีมระหว่างนักเรียนในโครงการกลุ่ม อำนวยความสะดวกในการสนทนาเกี่ยวกับการเขียนโค้ด จัดการการ เปลี่ยนแปลงของกลุ่ม และส่งเสริมชุมชนการเรียนรู้ที่สนับสนุน

#### 7. Providing Support to Diverse Learners

ช่วยให้ผู้ช่วยสอนเข้าใจรูปแบบการเรียนรู้และความต้องการของนักเรียนที่หลากหลาย ปรับวิธีการสอนให้เหมาะสม และให้ความช่วยเหลือเป็นรายบุคคล

#### 8. Life Coach Support

ช่วยให้ TA มีทักษะการฝึกสอนที่หลากหลาย เช่น การตั้งเป้าหมาย การจัดการเวลา แรงจูงใจ การจัดการความเครียด การสื่อสาร และอื่นๆ

#### 9. Introduction to Low Code Development

แนะนำ TAs ถึงพื้นฐานของการพัฒนา Low Code ทำความคุ้นเคยกับแพลตฟอร์มที่ใช้ใน bootcamp และมอบประสบการณ์จริง

#### 10. Technical Support for Full Coding Bootcamp

เตรียม TAs สำหรับหัวข้อ bootcamp ที่กำลังจะมาถึง โดยสอนให้พวกเขาช่วยเหลือนักเรียนเกี่ยวกับคำถามทางเทคนิคและรหัสดีบั๊กระหว่างภาคปฏิบัติ

#### 11. Supporting Student Projects

ฝึก TA เพื่อแนะนำนักเรียนในโครงการเขียนโค้ดตั้งแต่การคิดไอเดียจนเสร็จสมบูรณ์ ให้ข้อเสนอแนะ แก้ไขปัญหา และเสนอคำแนะนำทางเทคนิค

#### 12. Handling Technical Challenges and Errors

ช่วยให้ผู้ช่วยสอนมีทักษะในการระบุและแก้ไขข้อผิดพลาดทางเทคนิคทั่วไป ฝึกฝนเทคนิคการดีบักอย่างมีประสิทธิภาพ และติดตามข่าวสารล่าสุดเกี่ยวกับ แนวโน้มเทคโนโลยีล่าสุด

#### 13. Time Management and Balancing Priorities

ให้กลยุทธ์แก่ TA เพื่อจัดการเวลาอย่างมีประสิทธิภาพและสร้างสมดุลระหว่างหน้าที่ TA กับภาระผูกพันส่วนตัว

#### 14. Supporting Students with Learning Challenges

ฝึกผู้ช่วยสอนให้ระบุและสนับสนุนนักเรียนที่ต้องการความช่วยเหลือเพิ่มเติมและแนะนำนักเรียนให้หาแหล่งข้อมูลที่เหมาะสม

#### 11. Supporting Student Projects

ฝึก TA เพื่อแนะนำนักเรียนในโครงการเขียนโค้ดตั้งแต่การคิดไอเดียจนเสร็จสมบูรณ์ ให้ข้อเสนอแนะ แก้ไขปัญหา และเสนอคำแนะนำทางเทคนิค

#### 12. Handling Technical Challenges and Errors

ช่วยให้ผู้ช่วยสอนมีทักษะในการระบุและแก้ไขข้อผิดพลาดทางเทคนิคทั่วไป ฝึกฝนเทคนิคการดีบักอย่างมีประสิทธิภาพ และติดตามข่าวสารล่าสุดเกี่ยวกับ แนวโน้มเทคโนโลยีล่าสุด

#### 13. Time Management and Balancing Priorities

ให้กลยุทธ์แก่ TA เพื่อจัดการเวลาอย่างมีประสิทธิภาพและสร้างสมดุลระหว่างหน้าที่ TA กับภาระผูกพันส่วนตัว

#### 14. Supporting Students with Learning Challenges

ฝึกผู้ช่วยสอนให้ระบุและสนับสนุนนักเรียนที่ต้องการความช่วยเหลือเพิ่มเติมและแนะนำนักเรียนให้หาแหล่งข้อมูลที่เหมาะสม

# Low Code CAMP

ช่วยเสริมศักยภาพให้กับผู้เรียนเกี่ยวกับการเขียน Low Code ผ่าน Platform OneWeb เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาความรู้ ความสามารถ รวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

### วัตถุประสงค์

- 1. เพื่อเตรียมความรู้ที่ครอบคลุมอย่างละเอียดให้แก่นักเรียนเกี่ยวกับแพลตฟอร์ม OneWeb ที่ใช้เทคโนโลยี Low code
- 2. เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างแอปพลิเคชันที่หลากหลาย เว็บเซอร์วิส และสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อดิจิทัล
- 3. เพื่อให้พลังในการพัฒนาสิ่งที่แข็งแกร่งและมีประสิทธิภาพให้กับนักเรียนโดยเร็วและมีประสิทธิภาพมากขึ้น
- 4. เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและนวัตกรรมโดยใช้คุณสมบัติและความสามารถของ OneWeb
- 5. เพื่อให้ประสบการณ์การปฏิบัติจริงและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แบบปฏิบัติและการประยุกต์นำทักษะไปใช้ทันที่
- 6. เพื่อที่จะทำให้นักเรียนสามารถปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัยดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วโดยใช้เทคโนโลยี Low-code

### หลักสูตร Low Code CAMP

แบบเต็มเวลา (Full-Time) ระยะเวลาในการเรียน 6 วัน

#### 1. Introduction to OneWeb and the Low-Code Universe

- การแนะนำเกี่ยวกับ OneWeb และพลังของแพลตฟอร์ม Low-Code
- การสำรวจอินเตอร์เฟซของ OneWeb และฟังก์ชันที่มีให้บริการ
- บทสอนปฏิบัติการเพื่อออกแบบหน้าเว็บลูกเรียนที่น่าตื่นตาตื่นใจ
- เชิงบูรณาการที่เชื่อมโยงกับบริการ Backend ใน Low-Code
- การทดลองปฏิบัติที่จะสร้างเว็บไซต์ง่าย ๆ อย่างใกล้ชิด

#### 2. Tapping into Application Development

- การสำรวจแบบลึกเรื่องการพัฒนาแอปพลิเคชันด้วย OneWeb
- การเรียนรู้การพัฒนาบริการการเช็คอินที่มีประสิทธิภาพ
- งานในการสร้างแอปพลิเคชันครั้งแรกของผู้เรียน

#### 3. Lead Generation and Workflow Management

- การเรียนรู้การสร้างแอปพลิเคชันและแดชบอร์ดสำหรับการสร้างโอกาสทางธุรกิจด้วย OneWeb
- เปิดเผยวิธีการตั้งค่ากระบวนการลาที่ราบรื่นของฝ่ายทรัพยากรบุคคล
- ภารกิจในการออกแบบแอปพลิเคชันสร้างโอกาสทางธุรกิจและกระบวนการลาของทรัพยากรบุคคลของคุณเอง

#### 4. Mobile First: Embracing the Mobile Age

- เข้าใจการพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือด้วย OneWeb
- เข้าใจวิธีการบูรณาการการอัตโนมัติกระบวนการด้วย Robotic Process Automation กับแพลตฟอร์ม
- การพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือครั้งแรกของคุณและการบูรณาการ RPA

#### 5. Expanding Horizons: Advanced Features and Error Handling

- การเรียนรู้การสร้างส่วนขยายของ UI รหัส QR เพื่อเชื่อมโยงผู้ใช้
- การสำรวจลึกของ microflows และการใช้งานที่หลากหลายของพวกเขา
- การเชี่ยวชาญในศิลปะการจัดการข้อผิดพลาดและการจัดการเวลาหมดเวลา
- การปฏิบัติการสำหรับการสร้างส่วนขยาย UI รหัส QR และการใช้งาน Microflows

#### 6. The Big Picture: Process Management, Data Design & Deployment

- เข้าใจวิธีการจัดการกระบวนการทำงานผ่านการใหลของการอนุมัติแบบพร้อมกัน
- การลงจริงในความง่ายของผู้ออกแบบข้อมูลแบบ No-Code
- เข้าใจแนวความคิดเกี่ยวกับการควบคุมเวอร์ชั่นและการนำเสนอ
- โครงการปฏิบัติการท้าทายสุดท้ายในการสร้างแอปพลิเคชันที่เต็มรูปแบบ
- การทบทวนหลักสูตรเรียนรู้ คำถามและการสรุปสิ้นสุดการฝึกอบรม



### DIGITAL TRANSFORMATION CAMP

ช่วยเสริมสร้างทักษะและความรู้ความชำนาญในการใช้เครื่องมือในยุคดิจิทัล เพื่อการทำงานที่มีประสิทธิภาพในยุคดิทัล

หลักสูตร แบบเต็มเวลา (Full-Time) ระยะเวลาในการเรียน 12 วัน

#### 1. Project Conceptualization and Planning

- Introduction to the Course
- Miro: การทำงานร่วมกันในการสร้างความคิด
- Google Workspace: การทำงานร่วมกันและสร้างเอกสารที่มีประสิทธิภาพ
- Asana หรือ Trello: การจัดการโครงการและติดตามความคืบหน้าในงาน

#### 2. Resource and Time Management

- Toggl: การติดตามเวลาเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ
- Todoist: การจัดการงานส่วนตัว
- Google Calendar: การจัดการปฏิทินอย่างมีประสิทธิภาพ

#### 3. Team Communication and Password Management

- Slack: การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพในทีมการใช้ Google Docs เพื่อสร้างและแก้ไขเอกสารที่มีส่วนร่วมของทีม
- LastPass: การจัดการรหัสผ่านอย่างปลอดภัย
- Notion: พื้นที่ทำงานที่เป็นระเบียบและเป็นระบบสำหรับทีม

#### 4. Design Phase

- 🖊 Canva: การเริ่มต้นในการออกแบบ
- Figma: การออกแบบแบบร่วมกัน
- Airtable: ฐานข้อมูลที่ยืดหยุ่นและเป็นระบบสำหรับการทำงานร่วมกัน

#### 5. Content Creation and Management

- Evernote: การจัดการไอเดียและการทำบันทึก
- Grammarly: การเขียนและการแก้ไขเนื้อหาการตั้งค่าและกำหนดค่า Toggl เพื่อการติดตามเวลาอย่างมีประสิทธิภาพ
- Google Drive: การแบ่งปันและการจัดเก็บไฟล์อย่างมีประสิทธิภาพ
- ChatGPT: แชทบอทที่ช่วยแก้ปัญหาทุกประเภท
- Stable Diffusion: การใช้ปัญญาประดิษฐ์สำหรับการสร้างภาพ"

#### 6. Automation and Workflow Streamlining

- Zapier: การทำงานในกระบวนการอัตโนมัติ
- Power Automate: การปรับปรุงกระบวนการทำงาน
- การทำความรู้จักกับ Robotic Process Automation (RPA)

#### 7. Screen Recording and Beta Testing

- OBS Studio: การบันทึกหน้าจอและการสตรีมสด
- Google Workspace: การทดสอบและการรับความคิดเห็น
- Asana หรือ Trello: การติดตามและแก้ไขข้อบกพร่อง

#### 8. Google Calendar

- Power BI: การวิเคราะห์ข้อมูลก่อนการเปิดตัว
- ChatGPT: เตรียมการสื่อสารเพื่อการเปิดตัวสินค้า
- MailChimp: การสร้างแคมเปญอีเมลเพื่อเปิดตัวสินค้า

#### 9. Launch and Post-Launch Activities

- Hootsuite: การจัดการสื่อสังคมออนไลน์สำหรับการเปิดตัว
- Power BI: การวิเคราะห์ข้อมูลหลังการเปิดตัว
- Google Workspace: การสร้างเอกสารหลังการเปิดตัวสินค้า

#### 10. SEO and Usability Testing

- บทนำเกี่ยวกับ SEO และเครื่องมือเช่น SEMrush หรือ Google Search Console
- เครื่องมือทดสอบความสะดวกในการใช้เช่น UserTesting หรือ Hotjar
- เครื่องมือ Google Analytics: เข้าใจพฤติกรรมของผู้ใช้

#### 11. Web Accessibility and Continued Learning

- เครื่องมือ AXE หรือ WAVE: การให้ความสำคัญในการเข้าถึงเว็บ
- การศึกษาลึกลงใน Power BI: การวิเคราะห์ข้อมูลในระดับขั้นสูง
- Google Workspace: การเรียนรู้ต่อเนื่องและเอกสารเกี่ยวกับ Google Workspace

#### 12. Recap and Wrap-up

- 🕶 สรุปผลการเรียนรู้ที่สำคัญ
- เข้าใจการใช้เครื่องมือ
- เพื่อถามคำถามและแก้ปัญหา
- สมาคมอุตสาหกรรมหอฟต์แวร์ไทย • ประเมินผลการเรียนรู้และข้อเสนอแนะ The Associan

## **ENGLISH IT CAMP**

สำหรับผู้ที่ต้องการพัฒนาทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษเฉพาะทางที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเทคโนโลยี ไม่ว่าคุณจะเป็นผู้ที่มีความ เชี่ยวชาญทางด้าน IT หรือคนที่กำลัง มองหาอาชีพในวงการนี้ เราออกแบบ โครงการเพื่อตอบสนองความรู้ความสามารถของทุกระดับ ความเชี่ยวชาญ

### วัตถุประสงค์

- 1. ให้การฝึกอบรมภาษาอังกฤษอย่างเป็นระบบสำหรับนักพัฒนาโปรแกรมไทย
- 2. ให้ความเข้าใจและการใช้ภาษาเทคนิค ๆ ได้อย่างชัดเจน
- 3. สร้างความมั่นใจในการสื่อสารทางวิชาชีพภายในคอมมูนิตี้เทคโนโลยีที่หลากหลายในประเทศไทย
- 4. ส่งเสริมทักษะในการร่วมมือและการนำเสนอ
- 5. เตรียมนักเรียนสำหรับการประยุกต์ใช้ในโลกจริง เช่น การสัมภาษณ์ อีเมล์วิชาชีพ และการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ

### หลักสูตร ENGLISH IT CAMP

แบบเต็มเวลา (Full-Time) ระยะเวลาในการเรียน 12 วัน

#### 1. Introduction to Tech Vocabulary

- เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจคำศัพท์และภาษาที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีและโลกออนไลน์
- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาเทคโนโลยีในการสื่อสารและพัฒนาทักษะในการพัฒนาซอฟต์แวร์
- เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักกับภาษาและคำศัพท์ที่พบบ่อยในการทำงานในวงการไอที

#### 2. Grammar and Sentence Structure

- เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจหลักการและโครงสร้างของภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับการสร้างประโยคและการใช้คำ
- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้คำศัพท์และสร้างประโยคอย่างถูกต้องและเหมาะสมในการสื่อสาร
- เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักกับรูปแบบของ Tenses และประเภทของประโยคที่ใช้ในภาษาอังกฤษ

สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย

#### 3. Listening and Speaking Skills

- เพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะในการฟังและพูดภาษาอังกฤษในระดับพื้นฐาน
- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและตอบสนองต่อเนื้อหาที่พังเกี่ยวกับเรื่องราวที่คุ้นเคยในชีวิตประจำวัน
- เพื่อเพิ่มทักษะในการสื่อสารในกรณีสมมติและการอภิปรายกลุ่ม
- เพื่อเสริมสร้างความมั่นใจในการสื่อสารภาษาอังกฤษในสถานการณ์ต่างๆ

#### 4. Reading Comprehension

- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถอ่านและเข้าใจเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคและความชำนาญในการพัฒนาซอฟต์แวร์
- เพื่อเพิ่มคำศัพท์และความเข้าใจในเชิงมีความสำคัญของคำศัพท์ในเนื้อหาที่อ่าน

#### 5. Writing Skills

- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเขียนอีเมลและข้อความให้เป็นระเบียบและมีความคุ้นเคยกับการสื่อสารทางเทคนิค
- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเขียนคำอธิบายเกี่ยวกับโค้ดอย่างชัดเจนและเข้าใจง่าย
- เพื่อฝึกการเขียนเอกสารทางเทคนิคที่เป็นที่นิยม

#### 6. Coding Interview Preparation

- เพื่อฝึกผู้เรียนในการเตรียมตัวสำหรับการสัมภาษณ์งานด้านการพัฒนาซอฟต์แวร์
- เพื่อฝึกให้ผู้เรียนสามารถแก้ไขคำถามในการสัมภาษณ์และตอบคำถามเกี่ยวกับโค้ดอย่างชัดเจนและเหมาะสม

#### 7. Technical Presentations

- เพื่อฝึกให้ผู้เรียนสามารถนำเสนอโครงการที่เกี่ยวข้องกับการเขียนโค้ด
- เพื่อฝึกให้ผู้เรียนสามารถพูดอย่างมั่นใจเกี่ยวกับเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีและโค้ด

#### 8. Industry-specific Language

- เพื่อฝึกให้ผู้เรียนเข้าใจและเรียนรู้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมที่ตนสนใจ เช่น การพัฒนาเว็บ, วิทยาการข้อมูล
- เพื่อฝึกให้ผู้เรียนสามารถใช้คำศัพท์ที่ถูกต้องและเหมาะสมในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมนั้น ๆ

#### 9. Error Messages and Debugging

- เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและรู้จักกับข้อความแสดงข้อผิดพลาดที่พบบ่อยในการเขียนโปรแกรม
- เพื่อฝึกทักษะในการแก้ไขข้อผิดพลาดและกระบวนการ Debugging ในการพัฒนาซอฟต์แวร์

#### 10. Professional Communication

- เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจและปฏิบัติตามหลักจรรยาบรรณทางวิชาชีพในด้านคอมพิวเตอร์
- เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจและปฏิบัติตามกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานคอมพิวเตอร์
- เพื่อสร้างทักษะการสื่อสารและการทำงานเป็นทีมที่มีประสิทธิภาพในสถานการณ์ทางวิชาชีพ

#### 11. Workplace Culture

- เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและมีความรู้เกี่ยวกับตลาดงานด้านเทคในโลยีสารสนเทศ
- เพื่อเตรียมความพร้อมและทักษะในการสร้างประวัติส่วนตัวและการเตรียมตัวในการสัมภาษณ์งานในวงการเทคโนโลยีสารสนเทศ
- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงกับบุคคลในวงการและสร้างความเชื่อมั่นในตัวเองเพื่อการเติบโตในวงการเทคโนโลยีสารสนเทศ

#### 12. Group Projects and Collaboration

- เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและฝึกการทำงานร่วมกับทีมในโครงการกลุ่ม
- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารและมอบหมายงานอย่างมีประสิทธิภาพในทีม

#### 13. Industry-specific Vocabulary

เพื่อให้ผู้เรียนรู้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับเครื่องมือและเทคโนโลยีในงานด้านการเขียนโค้ด

#### 14. Job Search and Interview Preparation

• เพื่อให้ผู้เรียนเตรียมความพร้อมในการค้นหางานและเตรียมตัวสำหรับการสัมภาษณ์งาน

#### 15. Coding Bootcamp Showcase

• เพื่อให้ผู้เรียนเตรียมตัวและเสริมสร้างทักษะในการนำเสนอโปรเจ็กต์การเขียนโค้ดในงานบุทแคมป์



## PRE OPEN CODE LAB CAMP

ช่วยเสริมศักยภาพให้กับบุคคลด้วยทักษะและความรู้พื้นฐานด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์และการเขียนโปรแกรม หลักสูตร แบบเต็มเวลา (Full-Time) ระยะเวลาในการเรียน 8 วัน

- HTML และ CSS พื้นฐาน: นักเรียนควรมีความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับ HTML และ CSS ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการพัฒนาเว็บ
- แนวคิดการเขียนโปรแกรมพื้นฐาน: นักเรียนควรเข้าใจแนวคิดการเขียนโปรแกรม พื้นฐาน เช่น ตัวแปร ชนิดข้อมูล ลูป และข้อความ แสดงเงื่อนไข
- พื้นฐาน JavaScript: นักเรียนควรมีความเข้าใจพื้นฐานของ JavaScript ซึ่งเป็นภาษาโปรแกรมของเว็บ
- พื้นฐานของ Git: นักเรียนควรเข้าใจพื้นฐานของ Git ซึ่งเป็นระบบควบคุมเวอร์ชันที่ นักพัฒนาใช้
- อินเทอร์เฟซบรรทัดคำสั่งพื้นฐาน: นักเรียนควรคุ้นเคยกับคำสั่งอินเทอร์เฟซบรรทัด คำสั่งพื้นฐาน ซึ่งจะใช้ใน bootcamp เพื่อโต้ตอบกับ

- เครื่องมือพัฒนาเว็บพื้นฐาน: นักเรียนควรมีความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับเครื่องมือ พัฒนาเว็บ เช่น โปรแกรมแก้ไขข้อความ เบราว์เซอร์ และเครื่องมือสำหรับนักพัฒนา
- การแก้ปัญหาด้วยอัลกอริทึม: นักเรียนควรมีประสบการณ์ในการแก้ปัญหาเกี่ยวกับ อัลกอริทึม ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการฝึกปฏิบัติ
- แนวคิดพื้นฐานของฐานข้อมูล: นักเรียนควรมีความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับแนวคิด ของฐานข้อมูล เช่น ตาราง เขตข้อมูล และบันทึก
- พื้นฐานการออกแบบ: นักเรียนควรมีความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับหลักการออกแบบ เช่น ทฤษฎีสี การพิมพ์ และการจัดวาง

