

PORTFOLIO

FACULTY OF COMPUTER ENGINEERING



คณะวิศวกรรมศาสตร์
Faculty of Engineering



นายเบนจามิน ดาเนียล การ์ฟอ์ธ

โรงเรียนสารสาสน์วิเทศสายไหม (เอกตรา2)



PROFILE</>

• VIEW BENJAMIN'S PROFILE

SKILLS SUMMARY

Programming skills



Database



Arduino



Python



HTML5



CSS3

Tools I use



ChatGPT



Unity



Shapr3D



Figma

Language

- Thai
- English

Soft Skills

- Leadership
- Negotiation
- Management
- Teamwork

ADDRESS

31/256 หมู่บ้านพฤกษาริษฐ์ แขวง
สายไหม เขตสายไหม ถนนสายไหม
กรุงเทพมหานคร 10220

PERSONAL INFORMATION

ชื่อ นายเบนจามิน ดาเนียล การ์ฟอรัธ

ชื่อเล่น เบน อายุ 18 ปี

วัน/เดือน/ปี เกิด 16 กันยายน 2548

สัญชาติ ไทย เชื้อชาติ ไทย

โรงเรียน สารสาสน์วิเทศสายไหม

CONTACT



benjamin16.2548@gmail.com



Benjamin DG



bbxn.dg



095-783-9491



095-860-5072 (แม่)

HOBBIES

- Play sports
 - Football / Futsal ⚽
 - Badminton 🏸
- Play guitar 🎸
- Learning new things 🧠

INTERESTS

- TECHNOLOGY / SOFTWARE
- ELECTRONICS • MACHINES
- BUSSINESS • MUSICS
- JAPANESE ANIME

Education Background

MOTTO

"Never regard study as a duty, but as the enviable opportunity to learn"



- โรงเรียนปทุมคงคา
- ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (GEP Programme)
- พ.ศ. 2560 - 2562



- โรงเรียนสารสาสน์วิเทศสายไหม
- ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
- พ.ศ. 2564 - ปัจจุบัน

GPAX: 3.90

Learning tips for up skill



➤ ก่อนจะลงมือทำหรือเรียนอะไร ให้วางแผนวัน
ที่และเวลาอย่างชัดเจน เพื่อสร้างจุดโฟกัส



➤ เรียนรู้จากข้อผิดพลาดและแก้ไข เพื่อ
ป้องกันการเกิดขึ้นอีกในอนาคต



➤ หา Mentor ในทุกๆ เรื่องที่เราต้องการที่
อยากรู้ การมี Guideline ที่ดีจะ
พาเราไปถึงเป้าหมายได้เร็วขึ้น



Certificate of Academic Excellence
Sciences - Mathematics Program in Grade 11



Certificate of Academic Excellence
Sciences - Mathematics Program in Grade 10

Engineering never stops surprising me

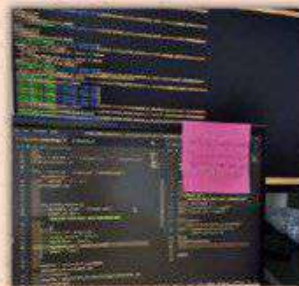


สำหรับผมแล้วความชื่นชอบด้านวิศวกรรม และความสนใจที่อยากจะเข้าศึกษาต่อคณะวิศวกรรมศาสตร์ เกิดจากประสบการณ์ต่างๆที่ผมได้ประสบพบเจอ ผมมีความสนใจด้านวิศวกรรมและเทคโนโลยีเป็นอย่างมากมาตั้งแต่สมัยมัธยมศึกษาตอนต้น ทำให้ผมหมั่นศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับความเปลี่ยนแปลงและวิวัฒนาการของเทคโนโลยีในโลกของเราอยู่เสมอซึ่งเป็นกิจกรรมที่ผมทำแล้วรู้สึกสนุกและท้าทายความสามารถอีกทั้งทำให้ผมเฝ้าหาความรู้อยู่ตลอดเวลาเป็นผลจากความหลงใหลในวิศวกรรม จนถึงเมื่อมัธยมศึกษาตอนปลายผมได้มีโอกาสเข้าชมรมหุ่นยนต์ที่โรงเรียน การตัดสินใจครั้งนี้เปลี่ยนแปลงชีวิตผมและทำให้ได้พบเจอประสบการณ์ล้ำค่าต่างๆ ผมได้เห็นโครงงานและนวัตกรรมที่มีความน่าสนใจมากมายที่สามารถแก้ปัญหาในชีวิตได้จริง นั่นจึงเป็นจุดเริ่มต้นที่ผมตั้งเป้าหมายว่าจะเข้าศึกษาต่อที่คณะวิศวกรรมศาสตร์ให้ได้

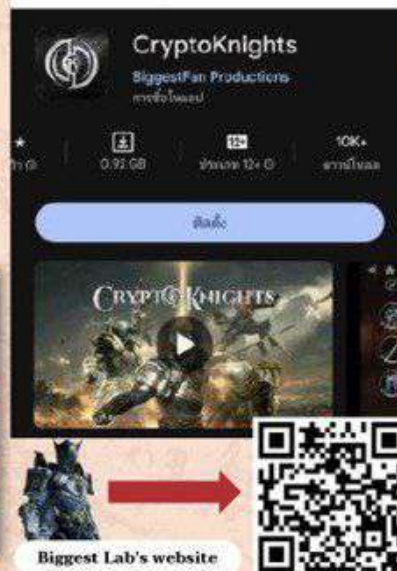
ในช่วงปิดเทอมภาคฤดูร้อนผมได้มีโอกาสไปฝึกงานที่ บริษัท Biggest Lab Corporation การที่ได้ฝึกงานในที่แห่งนี้ทำให้ผมได้มีโอกาสเรียนรู้และได้ใช้เครื่องมือต่างๆ จนเกิดเป็นความหลงใหลในเทคโนโลยีมากขึ้น ทำให้ผมได้สัมผัสถึงกระบวนการเรียนรู้ที่จะมีส่วนร่วมในการคิดและพัฒนาเพื่อรังสรรค์นวัตกรรมที่ช่วยสร้างคุณประโยชน์ในปัจจุบัน ผมจึงมีความสนใจที่อยากจะเข้าศึกษาต่อที่คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรีแห่งนี้ เพื่อพัฒนาทักษะทั้งทางด้านทฤษฎีและปฏิบัติ สู่การเป็นวิศวกรที่สามารถสร้างสิ่งตอบแทนแก่โลกของเราในอนาคต



ได้ผ่านประสบการณ์การฝึกงานด้าน Software/IT ที่บริษัท Biggest Lab Corporation เป็นเวลารวม 3 เดือน



Participated Project



ผมได้รับโอกาสฝึกงานเป็น **Tester** ในโปรเจกต์การทำเกมCryptoKnights หน้าที่หลักๆที่ผมได้รับมอบหมายในการทำงานคือการทดสอบหาความผิดพลาดของเกมและทำReport, ทำResearchและร่วมBrainstormหาไอเดียที่ดีที่สุด

ในการจัดกิจกรรมในเกมส์ เพื่อเพิ่มประสบการณ์ที่ดีในการเล่นของ User, ได้ฝึกทักษะการใช้งานคอมพิวเตอร์ในสายงานSoftware Development, ได้ฝึกการใช้งาน Unity Engine และเรียนรู้ระบบฐานข้อมูลโดยได้ฝึกแก้ไขข้อมูลในเกมส์จริงๆผ่านการใช้ MySQL Workbench ซึ่งประสบการณ์เหล่านี้จุดประกายให้ผมตั้งเป้าหมายในการที่จะศึกษาหาความรู้ต่อการพัฒนาตนเองให้มีความสามารถมากยิ่งขึ้น และทำให้ผมมั่นใจว่าคณะวิศวกรรมศาสตร์ คือคณะที่ใช้สำหรับผม



สิ่งที่ได้เรียนรู้:

- ได้พัฒนาทักษะการวิเคราะห์ การแก้ปัญหา เพราะต้องเจอกับความท้าทายตลอดเวลา
- ได้พัฒนาทักษะด้านการสื่อสารกับคนในทีมทั้งคนไทยและคนต่างชาติ, การนำเสนองานหรือไอเดีย
- ได้ฝึกตนให้เป็นผู้มีใจรักในการแสวงหาความรู้เพิ่มเติม การเรียนรู้และการพัฒนาตัวเองอย่างต่อเนื่อง
- ได้เรียนรู้กระบวนการทำงาน การเรียงลำดับความสำคัญ และวัฒนธรรมองค์กรของงานสาย Software Development
- ได้เรียนรู้การใช้toolsต่างๆ เช่น Unity Engine, MySQL Workbench, VS Code, Putty



ผมและทีมได้มีโอกาสลงสมัครเลือกตั้ง และได้รับเลือกตั้งเป็น **สภานักเรียน** โรงเรียนสารสาสน์วิเทศสายไหม ประจำปีการศึกษา 2565 ซึ่งได้รับผลคะแนนเสียงจากการเลือกตั้งคิดเป็น **80% จากเสียงทั้งหมด** โดยผมได้ดำรงตำแหน่งคณะกรรมการนักเรียน และได้เป็นเสดประจำรุ่นหรือกลุ่มนักเรียนที่ดูแลเรื่องการจัดกิจกรรมตลอดทั้งปีการศึกษา

"ELEGANT"





ได้รับรางวัล ชนะเลิศ (ระดับชาติ)

ผมได้เข้าร่วมการแข่งขันหุ่นยนต์ **WRG THAILAND CHAMPIONSHIP 2023** รายการ **Incredible Machine** โดยตัวหุ่นยนต์จะต้องสามารถทำงานอัตโนมัติไปเรื่อยๆโดยไม่ติดขัดตลอดการนำเสนอผลงานได้ และต้องมีหน่วยประมวลผลอย่างน้อย4จุด และให้แต่ละจุดสามารถสื่อสารหากันได้ผ่าน input/output ของแต่ละหน่วยการทำงาน และจะต้องสร้างความสอดคล้องของโปรเจกต์กับหลักการ **Sustainable Development Goals** อย่างน้อย2หัวข้อ โดยผมได้รับหน้าที่เขียนโปรแกรมทั้งหมดของตัวหุ่นยนต์ ซึ่งบอร์ดหลักที่ใช้จะเป็น Micro:bit



สิ่งที่ได้รับ

- ได้เรียนรู้การใช้บอร์ดMicro:bit และฝึกฝนทักษะการต่อวงจร
- ได้เรียนรู้หลักการทำให้ระบบอัตโนมัติซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้หลายอย่าง เช่น หุ่นยนต์หรือเครื่องจักรในอุตสาหกรรม
- ได้เรียนรู้หลักการ SDGs และการนำมาประยุกต์ใช้



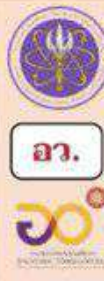
ใบรับรอง



ติด1ใน22คนจากผู้เข้าแข่งขันทั้งหมดร่วมกว่า1,000คน(รวมทุกรายการแข่งขัน) ที่ได้รับ **ทุนการศึกษา100%** จากสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ (PIM)

ชนะเลิศ 1

ได้รับรางวัลชนะเลิศ ประเภทโครงงานดีเด่น งาน มหกรรม "Sarasas Project Based Learning Exhibition" ณ สถาบันเทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ วันที่ 1-5 กุมภาพันธ์ 2566 จาก 46 รร.




INTERNATIONAL YOUTH ROBOT COMPETITION

SARASAS IYRC THAILAND 2023

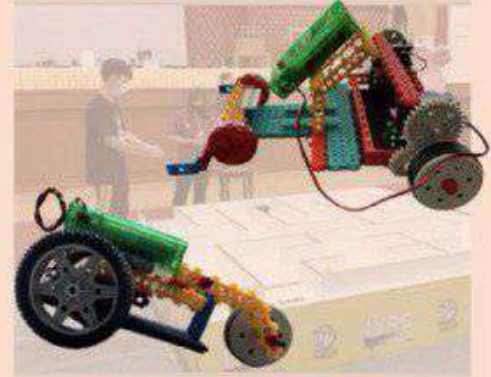


ได้เข้าร่วมการแข่งขัน (ระดับชาติ)

ผมได้เข้าร่วมการแข่งขันรายการ หุ่นยนต์พิชิตเขาวงกต อีกทั้งยังได้ช่วยและได้นำเอาไอเดียโปรเจกต์ของผมจากการแข่งขัน Hackathon ที่ 42 Bangkok มาให้เพื่อนนำไปปรับใช้และต่อยอดองค์ความรู้ ในการแข่งขันรายการ หุ่นยนต์ประเภทสร้างสรรค์ในหัวข้อ Zero Hunger ซึ่งตรงกับ SDGs ข้อที่ 2 จนสามารถรับรางวัลชนะเลิศมาได้ และทำให้ผมได้รับสิทธิ์ไปแข่งขันต่อระดับนานาชาติที่เมือง แทจอน ประเทศเกาหลีใต้ ณ วันที่ 2-6 สิงหาคม พ.ศ.2566 

สิ่งที่ได้รับ

- ได้เรียนรู้การใช้บอร์ด Huna Education Kit
- ได้เรียนรู้วิธีการออกแบบตัวหุ่นยนต์รถที่ตีในขนาดที่กำหนด ออกแบบยังงให้สามารถวิ่งได้ดีที่สุด
- ได้เรียนรู้หลักการ SDGs และการนำมาประยุกต์ใช้



Thailand Cyber Top Talent 2023

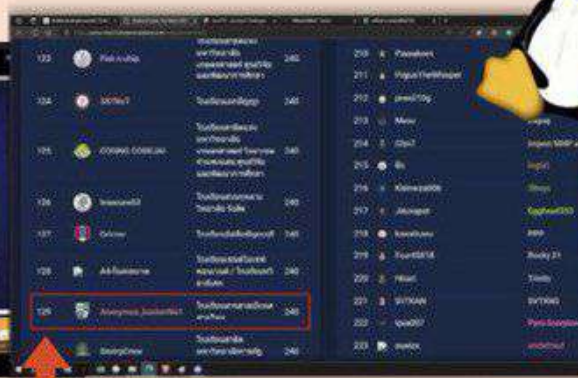
ได้เข้าร่วมการแข่งขัน (ระดับชาติ)

ผมได้เข้าร่วมการแข่งขัน Thailand Cyber Top Talent 2023 ณ วันที่ 16 กันยายน 2566 โดยทีมผมติดอันดับ 129 จาก 273 ทีม คิดเป็น 1 ใน 47.3%

โดยเป็นการแข่งขัน Capture the Flag ในรูปแบบ Jeopardy ในหัวข้อที่กำหนด อีกทั้งยังได้รับการอบรมจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญเป็นเวลา 8 ชั่วโมง ทำให้มีความรู้และกลยุทธ์ในการแข่งขันมากยิ่งขึ้น โดยการแข่งขันครั้งนี้ทำให้ผมได้ฝึกใช้ Tools หลายอย่างเช่น Wire Shark และได้ฝึกฝนทักษะ Command Line และ Linux Commands ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญอย่างมากในสายงานของคอมพิวเตอร์และ Cybersecurity



> Web Application > Digital Forensic
 > Reverse Engineering & Penable > Network Security
 > Mobile Security > Programming > Cryptography



สรุปโครงการ

การประกวดโครงงาน สิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรม

สรุปผล โครงงานและรายละเอียดที่เกี่ยวข้อง

ชื่อโครงงาน: ZERO WASTE

พื้นที่: ออกแบบและวางโครงสร้างชิ้นงาน Hardware, ทดสอบประสิทธิภาพภายใน

Zero Waste (หรือ Zero Waste to Landfill) คือระบบการคัดแยกขยะและนำขยะไปใช้ประโยชน์สูงสุด โดยไม่ทิ้งขยะลงถังขยะ (Landfill) หรือเผาขยะ (Incineration) แต่จะนำขยะไปใช้ประโยชน์สูงสุด เช่น นำขยะไปทำปุ๋ยหมัก หรือนำขยะไปใช้ทำพลังงาน

Flowchart: แสดงขั้นตอนการทำงานของระบบการคัดแยกขยะ

System Operation: แสดงภาพการทำงานของระบบการคัดแยกขยะ

QR Code: สำหรับข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับโครงการ



ผ่านการคัดเลือก 19 ทีม เข้าไปทำการแข่งขัน

ผมได้เข้าร่วมการแข่งขันการประกวดโครงงาน สิ่งประดิษฐ์ และนวัตกรรม ณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ซึ่งโครงงานนี้เป็นหนึ่งในจุดเริ่มต้นที่ทำให้ผมมีความสนใจที่จะพัฒนาตนเอง ศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม และฝึกฝนทักษะทางด้านวิศวกรรมไฟฟ้า ทำให้ผมได้รู้ว่ามีคามชอบที่จะอยู่กับการต่อวงจรและการเขียนโปรแกรมต่างๆ

สิ่งที่ได้รับ

- ได้เรียนรู้เกี่ยวกับการใช้อุปกรณ์ไฟฟ้า เช่น Power Supply, Relay และอื่นๆ
- ได้เรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี 3D printer
- การฝึกการประยุกต์ใช้ Potentiometer

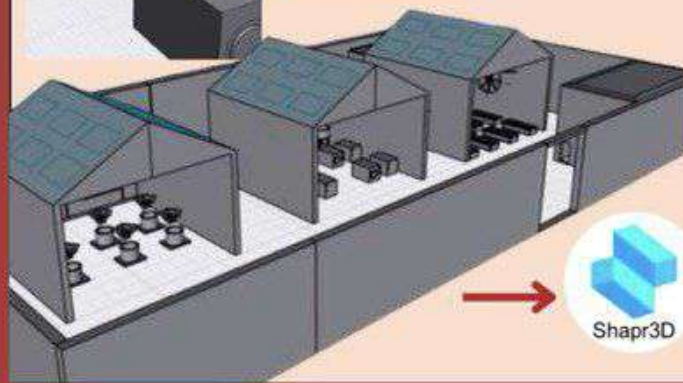


Code Your Future Hackathon 2022, KMITL

ได้เข้าร่วมการแข่งขัน (อันดับที่ 7/30)

การแข่งขัน Hackathon ครั้งนี้อยู่ภายใต้หัวข้อ **The innovation of food** ผมจึงคิดไอเดียการหาทางเลือกใหม่ๆ ในการบริโภคโปรตีนเนื่องจากในปัจจุบันโปรตีนมีราคาแพง เพราะมีความต้องการอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มบุคคลทั่วไปหรือกลุ่มนักกีฬาที่ต้องการบริโภคโปรตีน ผมจึงมาพร้อมกับไอเดียการทำของบริโภคที่มีแหล่งโปรตีนมาจากจังหวัด ซึ่งมีราคาถูกและมีโปรตีนมากกว่า 3 เท่าเทียบกับสัตว์อื่นๆ ในปริมาณเดียวกัน จึงเกิดเป็น Business Model โรงงานแปรรูปอาหารจากจังหวัดขึ้นมา

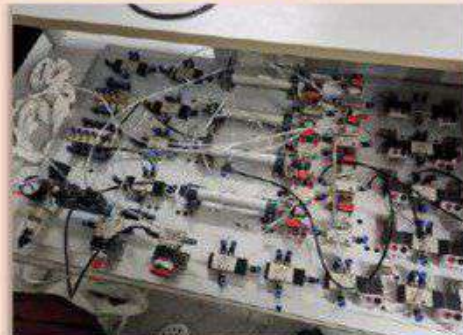
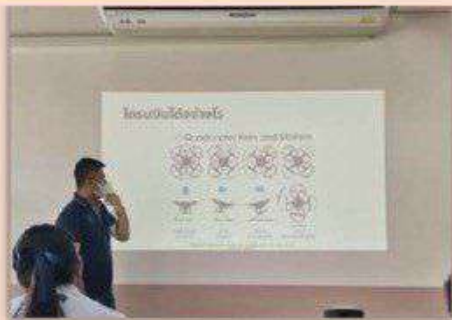
พื้นที่ : คิดหาไอเดีย และออกแบบโมเดล 3D ของโรงงานทั้งหมด





กิจกรรม: K-Engineering World Tour and Workshop 2022

สิ่งที่ได้เรียนรู้: ได้เรียนรู้ว่าสาขาต่างๆของคณะวิศวกรรมศาสตร์มีความแตกต่างกันอย่างไร ได้เรียนรู้แนวทางการสร้างโดรนให้สามารถบินได้ และได้ฝึกบังคับโดรนจริง อีกทั้งยังได้เรียนรู้เกี่ยวกับระบบนิเวศน์ที่ใช้ในอุตสาหกรรม และได้ทำWorkshopระบบนิเวศน์อย่างง่ายขึ้นมา



กิจกรรม: ENGINEERING OPENHOUSE CARNIVAL AT BANGMOD

สิ่งที่ได้เรียนรู้: ได้เรียนรู้เกี่ยวกับสาขาต่างๆของคณะวิศวกรรมศาสตร์ ได้ฝึกควบคุมแขนกลหุ่นยนต์ที่ใช้ในอุตสาหกรรม อีกทั้งยังได้ดูการทำงานของเครื่องจักรต่างๆไม่ว่าจะเป็นเครื่อง CNC เครื่องอัด เครื่องฉีดและอื่นๆ และยังได้ศึกษาดูงานวิจัยเกี่ยวกับ Large Language Model (LLM) ของนักศึกษาสาขาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นModelตัวเดียวกับ Chat-GPTในปัจจุบันอีกด้วย



เข้าร่วมการแข่งขันตอบปัญหาวิชาการ
ทางด้านวิศวกรรม ณ มหาวิทยาลัย
เทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ระดับชั้น
มัธยมศึกษาตอนปลาย ปี 2566



ได้เรียนรู้เกี่ยวกับการใช้
อุปกรณ์Microcontroller
อย่างArduinoซึ่งสามารถ
นำมาประยุกต์ใช้กับการทำ
หุ่นยนต์ในการแข่งขันหรือ
โปรเจกต์การวัดและควบคุม
ได้หลากหลาย, การเขียน
โปรแกรมที่มีประสิทธิภาพที่
ดีควรเป็นอย่างไร





กิจกรรม: ToBeIT'66 (สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง)

สิ่งที่ได้เรียนรู้: ได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิชาทางด้านคอมพิวเตอร์ที่ใช้สอนในมหาวิทยาลัยหลากหลายวิชาไม่ว่าจะเป็น Computer Organization and Computer System, Database, Network, Internet and Web Technology, Programming, UX&UI และอื่นๆ ซึ่งหลังจากที่ดื่มได้ศึกษารายวิชาเหล่านี้ทำให้ผมเข้าใจหลักการทำงานอย่างง่ายและจุดประสงค์ของการเกิดคอมพิวเตอร์ อีกทั้งยังจุดประกายให้ผมมีความสนใจทางด้านคอมพิวเตอร์มากขึ้น เพราะคอมพิวเตอร์เป็นส่วนหนึ่งที่ได้พัฒนาเทคโนโลยีและวิศวกรรมให้ก้าวหน้าขึ้นอย่างมากในปัจจุบัน



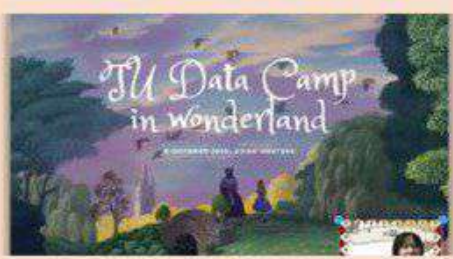
กิจกรรม: TU Data Camp In Wonderland รุ่นที่2 (มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์)

สิ่งที่ได้เรียนรู้: ได้เรียนรู้เกี่ยวกับการเข้ามามีบทบาทของDataในโลกของธุรกิจและวิศวกรรม หลายองค์กรทางธุรกิจเริ่มหันมาใช้Dataในการวิเคราะห์เพื่อหาInsight ประกอบการวางแผน หรือการตัดสินใจ ทำให้เขาใจธุรกิจตัวเองและเข้าใจลูกค้ามากยิ่งขึ้น นั่นจึงเป็นเหตุผลที่เกิดคำว่า "Data is a new oil" ขึ้นมา ซึ่งทำให้ผมสนใจและต้องการพัฒนาทักษะทางด้าน Data Sci เพื่อสร้างโอกาสการทำงานและการทำโปรเจกต์ที่หลากหลายและท้าทายมากขึ้นในอนาคต



ผ่านการคัดเลือกเข้าร่วมค่าย

11/60



กิจกรรม: Code Combat (หอศิลปกรุงเทพฯ)

สิ่งที่ได้เรียนรู้: ได้ประสบการณ์การแข่งขันการเขียนโปรแกรมเชิงขั้นตอนการ การวางแผน-กลยุทธ์เพื่อที่จะได้ไปสู้กับโปรแกรมของผู้เข้าแข่งขันคนอื่นๆ ได้เรียนรู้จักการแก้ไขปัญหเฉพาะหน้า การวางแผน การหากลยุทธ์ที่ดี ในสภาพแวดล้อมที่ไม่คุ้นเคย อีกทั้งยังได้ฟังการสัมภาษณ์คนในวงการIT เกี่ยวกับความสำคัญของการเขียนโปรแกรมในอนาคต ทั้งต่อตนเองและสังคม



ได้รับรางวัลเหรียญทอง การประกวดโครงงานคุณธรรม งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับเขตพื้นที่การศึกษาปี 2562



ได้เข้าร่วมค่าย GTC: "A New Era of Digital Artistry with AI" (GTC, KMITL)



ได้เข้าร่วมค่าย Basic AI Gen6 สร้างโมเดลปัญญาประดิษฐ์พื้นฐานใน6 ชั่วโมง (Nangdev)



ได้เข้าร่วมกิจกรรม Junior Camp IoT you 2 success (วิศวกรรม)



ชื่อโครงการ: Diana The Carrying Assistant Robot

หน้าที่: ช่วยเขียนซอฟต์แวร์จากทั้งตัวหุ่นยนต์และApplication



Diana คือหุ่นยนต์ผู้ช่วยถือของสำหรับผู้ที่มีร่างกายไม่เอื้ออำนวยต่อการยกของที่มีน้ำหนักมาก เช่น บุคคลทุพพลภาพ หญิงตั้งครรภ์ และผู้สูงอายุที่มีจำนวนคิดเป็น 17.8% ของจำนวนประชากรทั้งหมด และมีแนวโน้มที่จะเพิ่มขึ้นในอนาคต ผู้คนกลุ่มนี้มีความลำบากในการเคลื่อนย้ายสิ่งของในชีวิตประจำวัน เราจึงสร้างหุ่นยนต์ที่จะเข้ามาช่วยเพิ่มความสะดวกสบายในการใช้ชีวิต โดยตัวหุ่นยนต์มีฟังก์ชันที่ใช้งานได้ง่าย และหลากหลายอีกทั้งยังเหมาะกับคนทุกเพศทุกวัยอีกด้วย



Diana Robot

- สามารถสั่งการด้วยเสียงได้
- สามารถบังคับทิศทางหุ่นยนต์ผ่านApplicationได้
- หุ่นยนต์สามารถเดินทางเราได้โดยการใช้ Infrared Technology (ไม่เต็มประสิทธิภาพ)



เราใช้ MIT APP INVENTOR ในการสร้าง Application ให้สำหรับใช้สั่งการกับ Diana โดยเฉพาะ

และดึง API จาก Openroute Service มาใช้กับตัว Application สำหรับการระบุตำแหน่งตัวหุ่นยนต์

openroute service



เรามีฟังก์ชันการเปิด "เพลง" เพื่อเพิ่มความสะดวกสบายในการใช้งาน และมีระบบบริกภายในการป้องกันของภายในหุ่นยนต์

ภาพรวมการสร้าง Diana

อีกทั้งเรายังได้ใช้ Firebase เป็นตัวกลางในการรับและส่ง Input/output จากตัว Application และ ESP-8266 เพื่อที่จะส่งการการทำงานต่าง ๆ ของหุ่นยนต์

Design Process



Hardware



สโคปข้อมูลเพิ่มเติม

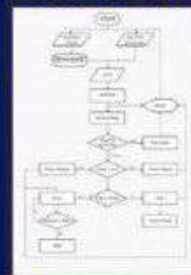


ประเทศไทยกำลังก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุอย่างเต็มรูปแบบ

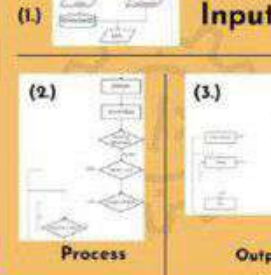


กระบวนการทำงาน

Flow Chart



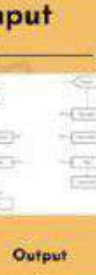
Input



Process



Output



สแกนเพื่อรับชมคลิปทำความเข้าใจกับ Diana



และสรุปผลการใช้งาน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- สามารถช่วยถือของในชีวิตประจำวันได้จริง
- สามารถเพิ่มความสะดวกสบายให้แก่ผู้ใช้งานที่อยู่ในกลุ่มเป้าหมายได้ เพื่อป้องกันการเกิดผลเสียหรืออันตรายตามมาภายหลัง
- สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานอื่น ๆ ในพื้นที่ที่เป็นพื้นเรียบได้



Diana Robot



PROJECT DEMO



Real-Time online transaction fraud defender



ชื่อผลงาน: Shield Pay (Safeguarding Your Payment)

Problems : ในปัจจุบันแนวโน้มการซื้อโอนเงินในโลกออนไลน์มีเพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากผู้คนหันมาซื้อ-ขายออนไลน์กันมากขึ้นในแพลตฟอร์มต่างๆ ซึ่งสร้างความเสียหายเป็นจำนวนมาก อีกทั้งยังลดความน่าเชื่อถือของแพลตฟอร์มใหญ่ๆลงเป็นผลมาจาก



สถิติการเกิดเหตุ
ข้อโกงและจำนวน
ความเสียหายใน
แพลตฟอร์มนั้นๆ

ความเสียหายในไทย
มากกว่า 2 พันล้านบาท

Solution : สร้างแอปพลิเคชันในการเป็นตัวกลางเชื่อมต่อข้อมูลระหว่างตัวแพลตฟอร์มที่ใช้ในการซื้อขาย-ข้อมูลธนาคาร-ข้อมูลส่วนตัวของเจ้าของร้านค้าโดยจะขึ้นตรงกับองค์กรรัฐเพื่อสร้างความปลอดภัยและเพิ่มความน่าเชื่อถือในการทำธุรกรรมในโลกออนไลน์มากยิ่งขึ้น



ลงทะเบียนใช้งาน
แอปพลิเคชันกับ
องค์กรรัฐที่ถูกจัด
ตั้งไว้โดยเฉพาะ

ข้อมูลการไหลของ
เงินและข้อมูลของ
ผู้ขายจะถูกเฝ้า
มองเสมอ



สามารถดูประวัติการ
ทำธุรกรรมที่เกิดขึ้น
ผ่านแอปพลิเคชัน
Shield Pay ได้

เพื่อง่ายต่อการทำบัญชี
สำหรับการจัดการ
บริหารธุรกิจของผู้ใช้

HOW TO USE ?



เลือกแพลตฟอร์มที่
ต้องการจะลิงค์
กับShield Payในการ
ทำธุรกรรมการเงิน

ตัวแอปพลิเคชันจะ
ทำการเชื่อมต่อข้อมูล
ผู้ขาย-ข้อมูลธนาคาร
เข้ากับแพลตฟอร์ม
นั้นๆ



Generated UI ขึ้นมาทันที
เพื่อง่ายต่อการซื้อ-ขาย
สามารถแก้ไขจำนวนเงิน
ได้อย่างสะดวก

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- สามารถช่วยลดความเสียหายทางทรัพย์สินได้จริง
- เพิ่มความน่าเชื่อถือแก่แพลตฟอร์มต่างๆ เช่น Facebook, Instagram, Line
- เพิ่มความไว้วางใจในการซื้อสินค้าออนไลน์มากขึ้น, กระตุ้นเศรษฐกิจ

แนวทางการพัฒนาต่อยอด

- เพิ่มช่องทางการติดต่อProcessการเลือกสินค้าให้สะดวกและรวดเร็วขึ้นกว่าเดิมที่ออกแบบไว้, เพิ่มความหลากหลาย
- นำไปต่อยอดทำเป็นธุรกิจส่วนตัวหรือบริษัท เพื่อนำมาแก้ไขปัญหามีอยู่จริงในปัจจุบัน