

# PORTFOLIO



# NATCHA CHAAEMNOI

# នគរបាល បចេកម្មនៃយុ

# Yothinburana School

# **COMPUTER ENGINEERING**

## **KASETSART UNIVERSITY**

# PROFILE

ชื่อ : ณัฐชา ชะເອມນ້ອຍ ชื่อเล่น : ດາຕ້າ  
วันเกิด : 17 มกราคม 2549 อายุ : 17 ปี  
เชื้อชาติ : ไทย สัญชาติ : ไทย  
ศาสนา : พุทธ หมู่เลือด : O



## CONTACT

- 134 หมู่ 4 ตำบลนครปฐม อำเภอเมือง  
จังหวัดนครปฐม 73000
- 061-4305879
- data2006natcha@gmail.com

## HOBBIES



## SCHOOL RECORD



## EDUCATION



จบชั้นประถมศึกษา 6  
โรงเรียนสุคนธ์รัตน์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3  
โรงเรียนราษฎร์บูรณะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6  
โรงเรียนโยธินบูรณะ

## PERSONAL SKILL



HTML และ CSS  
นำไปใช้ในการสร้างหน้าเว็บได้



Adobe Photoshop  
ใช้โปรแกรมในการตัดต่อภาพ



Blender  
ใช้โปรแกรมเพื่อสร้างโมเดล 3D

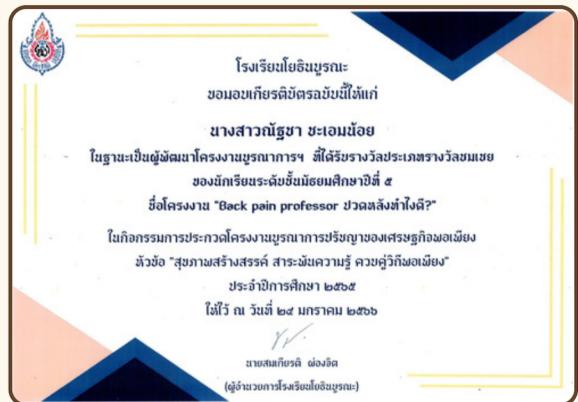


Procreate  
ใช้โปรแกรมสร้างงานอิเล็กทรอนิกส์

# ACTIVITIES

ด้านวิชาการ

กำกับดูแลโดย BACK PAIN PROFESSOR ให้คำแนะนำและสอนวิธีการแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวกับอาการปวดหลัง



# ได้รับรางวัลชมเชย ในกิจกรรมประกวด โครงการบูรณาการ ในหัวข้อเกี่ยวกับ สุขภาพ



ในการทำโครงงานเราได้เรียนรู้เกี่ยวกับการสร้างเว็บไซต์ การใช้เครื่องมือต่างๆในแอพvisual studio ความรู้และบทความคีย์วิญญาณเพื่อนำมาปรับใช้ในการทำโครงงาน ซึ่งเป็นงานที่ต้องใช้เวลา และต้องเจอกับความผิดพลาดต่างๆ แต่เป็นสิ่งที่ทำให้เรามีความอดทนที่จะหาข้อผิดพลาดนั้นๆและแก้ไขปัญหาให้ตรงจุด

# ACTIVITIES

## ด้านวิชาการ

เข้าร่วมค่าย **Let Me Tired Camp** คณะวิศวกรรมศาสตร์สาขา  
คอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์บางเขน



▶ ได้เรียนรู้การใช้ภาษา Python WebDev. (HTML) และการใช้ Microbit และในท้ายค่ายได้มีการทำ Project Group ด้วย microbit ด้วย ซึ่ง กลุ่มของเรารีด้าทำเป็นเกม hexagon กต ที่ใช้ microbit เป็นตัวควบคุมทิศทาง



VDO PRESENTS  
PROJECT

เข้าร่วมโครงการ **ดงตานแคมป์ ครั้งที่ 19**  
คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ บางเขน



เข้าร่วมค่ายนักพัฒนา **Mobile App Information Technology**  
มหาวิทยาลัยแม่โจ้

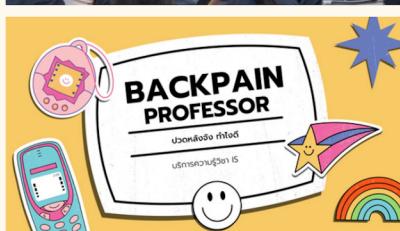


▶ เป็นการพัฒนาแอปโดยใช้ MIT App Inventor ในการสร้างแอป และภายในค่ายได้มีการแข่งขัน พัฒนาแอปพลิเคชัน และได้รับรางวัล Best Mobile App ระดับชมเชย ซึ่งเกมที่หยุดกำกือ เกม Slot Machine เป็นเกมที่ให้ผู้เล่นกดหมุนไปเรื่อยๆ และเมื่อโดนแจ็คพ็อตก็จะได้คะแนน

# ACTIVITIES

## ด้านวิชาการ

### กิจกรรมบริการความรู้เพื่อสังคมและสาระน凭什么ในวิชา IS



▶ ได้มีการนำความรู้ที่ได้ค้นคว้าจาก การทำโครงการบูรณาการเรื่อง อาการปวดหลัง ไปถ่ายทอดต่อให้ น้องๆในโรงเรียน ผ่านการทำ กิจกรรม ในกิจกรรมนี้ได้ฝึก ความเป็นผู้นำ ความกล้า แสดงออกต่อหน้าผู้คน และ ทักษะในการพูดเพื่อให้ผู้อื่นสนใจ

### เข้าร่วมรายการการแข่งขันสร้าง Web Application งานศิลปหัตถกรรมครั้งที่ 70

โครงการแข่งขัน คอมพิวเตอร์  
การแข่งขันการสร้าง Web Applications ม.4-ม.6

งานศิลปหัตถกรรมนักศึกษาเด็กและเยาวชนที่ศึกษาดูงาน ครั้งที่ 70 ปีการศึกษา 2565  
ธีม "ดำเนินการเพื่อที่การศึกษานักเรียนทุกคนสามารถใช้ 1 ศูนย์เรียนรู้ในโรงเรียนในสังคมนักเรียนเพื่อที่การศึกษานักเรียนทุกคน ครุ่นคิดและนักเรียน 1 ครุ่นคิดและนักเรียน"

ระหว่างวันที่ 19 ธันวาคม 2565 - 4 มกราคม 2566

กลุ่ม : กรุงเทพมหานคร 1 ชั้นที่ 2  
DOC.6

ลำดับ	รายชื่อ	ลักษณะ	คะแนน	รหัสบันทึก	อันดับ	หมายเหตุ
4	ไวนิล ใจอันญญา	สพม. กรุงเทพมหานคร เด็ก	70	เข้ม	รองชนะเลิศอันดับที่ ๒	



### เข้าร่วมกิจกรรม K-Engineering World Tour and Workshop 2023



# ACTIVITIES

## ด้านวิชาการ

เข้าร่วม Workshop Web Programming towards Metaverse ในกิจกรรม K-ENGINEERING TOUR AND WORKSHOP 2023 KMITL



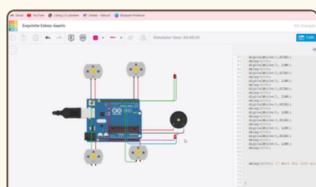
ได้เรียนรู้วิธีการใช้ HTML ในการพัฒนาหน้าเว็บ การเรียนรู้คำสั่งและโค้ดต่างๆ ของภาษาhtml และใช้CSSในการแต่งหน้าเว็บ และได้ลองใช้ แวร์VR

เข้าร่วมกิจกรรมงานที่ iMAKE INNOVATION ร่วมคับสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

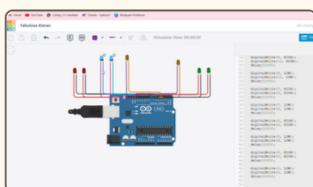
ได้เรียนรู้การบังคับ robot การทำงานอย่างเป็นระบบ  
ว่าเวลาจะเดินไปเก็บหรือตักวัตถุ ต้องเริ่มเดินไปทาง  
ไหนก่อน และต้องดันวัตถุนั้นไปทางไหนต่อ



การต่อวงจรโดยใช้ Arduino



การสร้างให้มีมอเตอร์หมุน4ด้าน  
เหมือนล้อรถ และมีเสียงไซเรน และ<sup>ไฟกระพริบคล้ายรถพยาบาล</sup>



การสร้างไฟ8ดวง โดยให้  
กระแสไฟที่ลํะ2ดวง

การใช้App Blender ในการสร้างโมเดล



ได้ใช้แอป Blender ในการสร้างห้องนั่งเล่น  
จำลอง และได้มีการสร้างโมเดลโลโก้โรงเรียน  
ให้เป็นรูปแบบสามมิติ

# ACTIVITIES

## เข้าร่วมการแข่งขันตอบปัญหาวิศวะ



### ▶ การแข่งขันตอบปัญหาวิชาการทางด้านวิศวกรรม (Engineering Quest 2024)

ณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

โดยการแข่งขันเป็นประเภททีม ได้ฝึกกัก苄์การทำงานร่วมกับผู้อื่น การแบ่งหน้าที่ภายในกลุ่มว่าใครรับผิดชอบเนื้อหาส่วนไหน และทำข้อสอบในเนื้อหาส่วนนั้น ข้อไหนที่ไม่เข้าใจ ก็มาปรึกษากัน



	คณะวิศวกรรมศาสตร์	Faculty of Engineering		
โครงการแข่งขันตอบปัญหาวิชาการทางด้านวิศวกรรม ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า ปีการศึกษา 2566				
ภายใต้โครงการ Engineering Open House Carnival At Banomai				
โรงเรียนไทรินทร์มนัส	นัมบคเบ็ดต้ม	นางสาวนันธ์ชา ยะเอมน้อย		
		นางสาวฤทាមุจน์ คำเพชรตี		
		นายปภก จันทร์ดี		

## กิจกรรมงานกีฬาสีภายในโรงเรียน

### กิจกรรมงานกีฬาสีภายในโรงเรียน



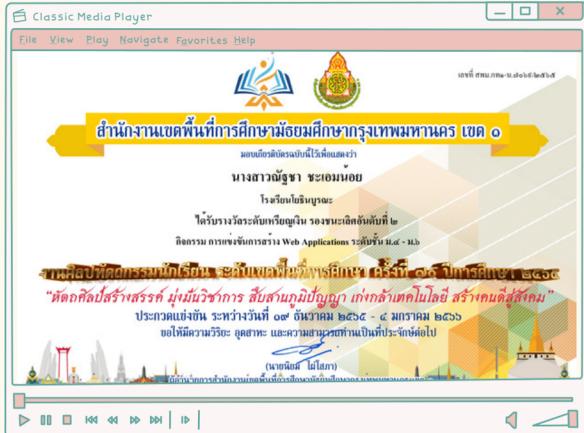
### ▶ แข่งเปตองในงานกีฬาสีภายในโรงเรียน ได้รางวัลที่วิหารยุนทองแดง



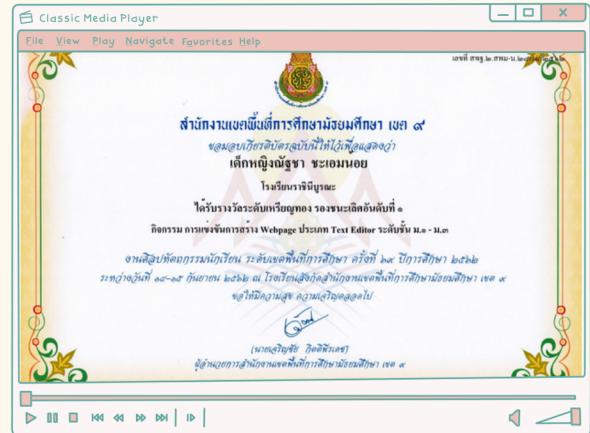
### เป็นสตีฟหลีด ◀

ถือพรีอพต่างๆในการแสดง ถึงจะไม่ได้โดดเด่นแต่ก็เป็นส่วนสำคัญในการทำให้การแสดงออกมาน่าสนใจ

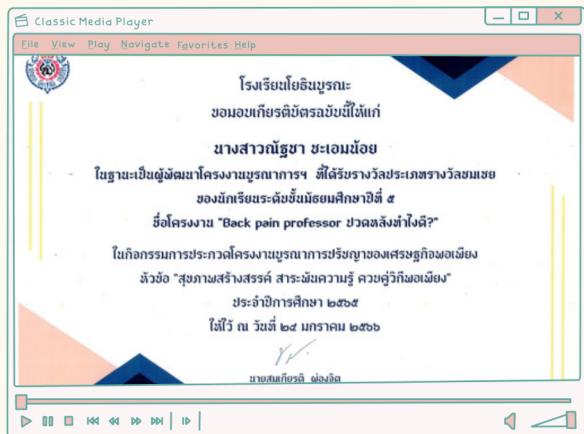
# CERTIFICATE



รางวัลเหรียญเงิน รองชนะเลิศอันดับที่ 2  
การแข่งขันสร้าง Web Application  
งานศิลป์ตัดกระดาษครั้งที่ 70



รางวัลเหรียญทอง รองชนะเลิศอันดับที่ 1  
การแข่งขันสร้าง Webpage ประเภท Text Editor  
งานศิลป์ตัดกระดาษครั้งที่ 69



ได้รางวัลชมเชย  
ในกิจกรรมประกวดโครงงานบูรณาการ



เข้าร่วมค่าย ของภาควิชาชีวกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์



เข้าร่วมค่ายดงตาลแคนป์ ครั้งที่ 19 คณะวิศวกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ บางเขน

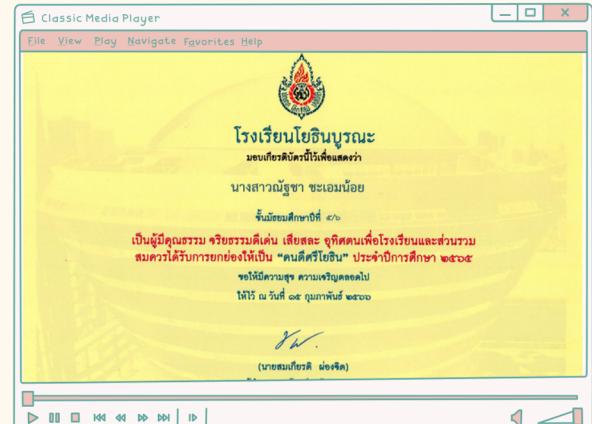


ได้รับรางวัลชมเชยในการแข่งขันพัฒนา Mobile App  
คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้

# CERTIFICATE



เข้าร่วมค่าย ITCAMP ของคณะวิทยาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยแม่โจ้



ได้รับรางวัลคนดีศรีโยธิน จากการโรงเรียน



เข้าร่วมน้อมรับโครงการ PIM Young Creative Program สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์



เข้าร่วมค่ายอัจฉริยาพิศิลป์  
มหาวิทยาลัยศิลปากร หลักสูตรวิศวกรรมศาสตร์  
สาขาวิชาปีตอระเคมีและวัสดุโพลิเมอร์



เข้าร่วมการแข่งขันตอบปัญหาทางการค้าด้านวิศวกรรม  
ณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี



เข้าร่วม work shop การเขียนภาษา HTML และ CSS  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

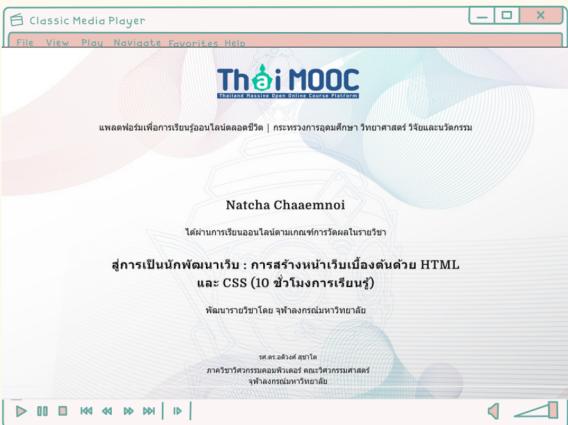
# CERTIFICATE



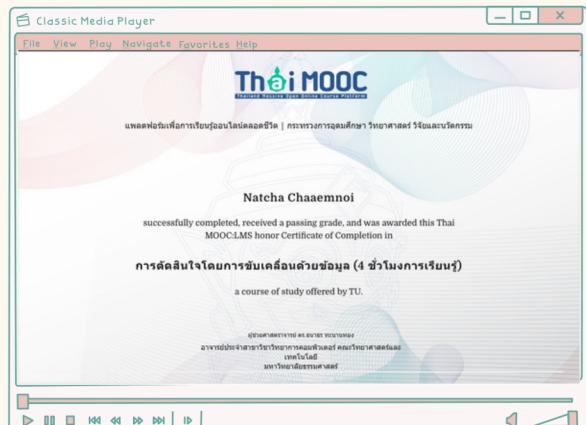
เข้าร่วม work shop IoT เนื้องต้น  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



ได้เข้าร่วมกิจกรรม  
SCHOOL OF ENGINEERING 2022



ผ่านการเรียนออนไลน์ การสร้างหน้าเว็บเบื้องต้นด้วย HTML และ CSS  
อุปกรณ์มือถือ



ผ่านการเรียนออนไลน์ การตัดสินใจโดยใช้ข้อมูล  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์



ผ่านการเรียนออนไลน์ การเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานด้วยปัญญาประดิษฐ์  
มหा�วิทยาลัยวิจัยลักษณ์



ผ่านการเรียนออนไลน์ การเขียนโปรแกรม  
คอมพิวเตอร์เบื้องต้นสำหรับระบบสารสนเทศ  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี