

PORTFOLIO

แฟ้มสะสมผลงาน

เพื่อคัดเลือกเข้าศึกษาคณะวิศวกรรมศาสตร์
หลักสูตรวิศวกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ปีการศึกษา 2569



นายศุภพด แฉงประทีป
โรงเรียนเมืองสุราษฎร์ธานี สุราษฎร์ธานี

PROFILE

ข้อมูลส่วนบุคคล

ชื่อ - สกุล	ศุภพล แดงประทีป
ชื่อเล่น	มอส
วันเกิด	17 มกราคม 2551
มารดา	ชลธิชา มนทิราช

ประวัติการศึกษา



ระดับประถมศึกษา
โรงเรียนอนุบาลสุราษฎร์ธานี



ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น
โรงเรียนเมืองสุราษฎร์ธานี
GPAX : 3.67



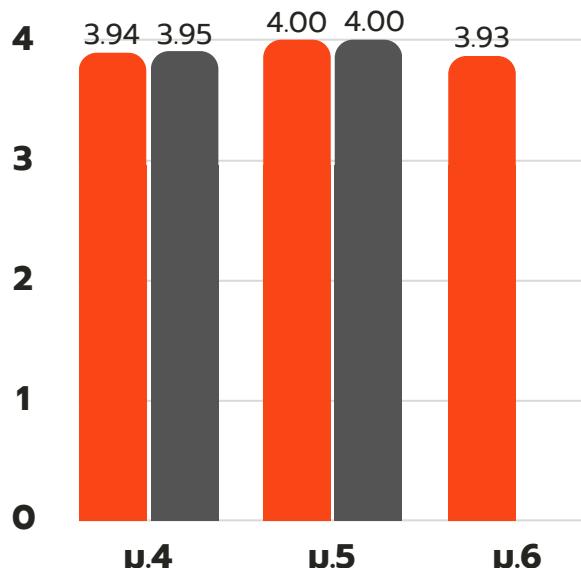
ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
โรงเรียนเมืองสุราษฎร์ธานี
GPAX : 3.96 (5 ภาคเรียน)

Skill



- Suppapon Dangprateep
 mxsbabixz
 0964491903
 spdt101mos@gmail.com
 243/37 ถนนดอนนก
ตำบลมะขามเตี้ย
อำเภอเมืองสุราษฎร์ธานี
จังหวัดสุราษฎร์ธานี 84000

GPAX ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (5 ภาคการศึกษา)



Statement of Purpose

ความสนใจในเทคโนโลยีของผมเริ่มต้นตั้งแต่ระดับประถมศึกษา จากการติดตามคุณเกนต์ด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์จากช่อง Extreme IT และ 9arm ซึ่งช่วยปลุกความรู้ด้านเทคโนโลยีให้ผมเห็นอีกว่าคุณในวัยเดียวกัน จนเมื่อเกิดปัญหาคอมพิวเตอร์ภายในโรงเรียน ผมมักได้รับความไว้วางใจจากคุณครูให้ช่วยแก้ไข และเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ผมสนใจในสาขา วิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา

จุดเปลี่ยนของผมเกิดขึ้นในชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เมื่อคุณครูคอมพิวเตอร์เห็นความสามารถและเชญชวนให้ผมเข้าแข่งขันศิลปหัตถกรรม ครั้งที่ 67 รายการ การสร้างเกมสร้างสรรค์ ซึ่งผมสามารถคว้า รางวัลเหรียญทอง รองชนะเลิศอันดับ 1 กลับมาได้ ความสำเร็จครั้งนี้สร้างความภาคภูมิใจให้ตัวผมอย่างมากและยิ่งเสริมความมั่นใจให้ผมเลือกเดินในเส้นทางนี้ต่อไปครับ

ผมศึกษาต่อในโครงการพิเศษ วิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์-เทคโนโลยี โรงเรียนเมืองสุราษฎร์ธานี และพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง จนสามารถคว้า รางวัลเหรียญทอง ชนะเลิศ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา และเหรียญทอง รองชนะเลิศอันดับที่ 2 ระดับชาติ จากการแข่งขันศิลปหัตถกรรม ครั้งที่ 70 รายการการสร้าง Webpage ประเภท Web Editor

ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ความสามารถของผมทำให้ผมได้รับคำเชิญเข้าร่วม ชนรมหุ่นยนต์ นอกจากนี้ ผมยังได้รับคำชื่นชมจากเพื่อนและคุณครูว่า มีความสามารถและโดดเด่นในรายวิชา คณิตศาสตร์และฟิสิกส์ ซึ่งสอดคล้องกับความหลงใหลในการคิด วิเคราะห์ และคำนวณ บทบาทหลักของผมในเกือบทุกการแข่งขันคือการเป็น ผู้เขียนโปรแกรม หรือ Leader ทำให้ผมไม่เพียงแต่ได้รับความรู้ด้าน Logic & Programming เท่านั้น แต่ยังได้พัฒนาทักษะการสื่อสารและความเป็นผู้นำ เพิ่มเติมอีกด้วยครับ

อีกหนึ่งความภาคภูมิใจสูงสุดของผมคือการเป็นนักเรียนคนแรกของโรงเรียนที่ ผ่านการคัดเลือกและอบรมค่ายโอลิมปิกวิชาการ สอน. คอมพิวเตอร์ ค่าย 1 ซึ่งทำให้ผมได้รับความรู้และทักษะเชิง Programming ตั้งแต่การอ叩แบบลำดับขั้นตอนการทำงานไปจนถึงการเขียนโปรแกรมจริงด้วย C++

ประสบการณ์ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงมัธยมศึกษา ทำให้ผมมีความมุ่งมั่นในสาขา วิศวกรรม-คอมพิวเตอร์ และตระหนักรถึงการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยในอนาคต ผมคาดหวังที่จะนำความรู้และทักษะที่ได้รับจากการเรียนไปประยุกต์ใช้ในการสร้างและออกแบบเทคโนโลยีเพื่อสร้างคุณภาพในองค์กร และสร้างประโยชน์ให้สังคมของเรารับ

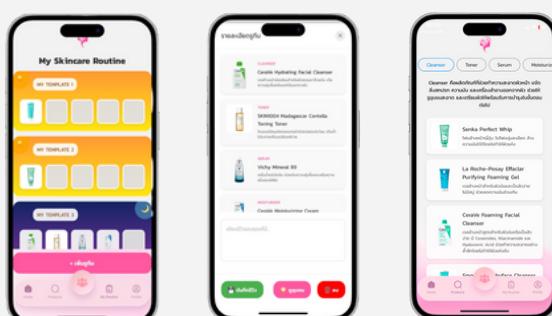
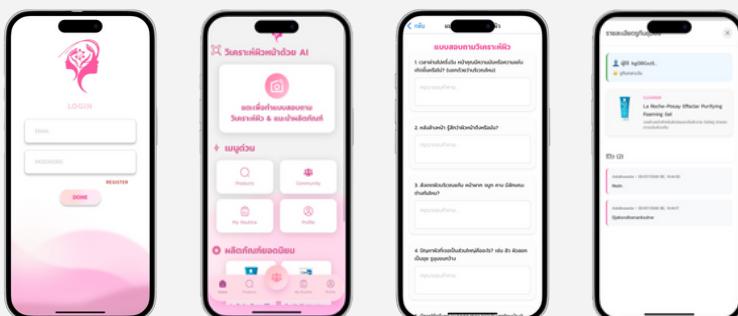


Proud Project



Application Skincare Routine

แอปพลิเคชัน Skincare Routine ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อช่วยให้คนรักษาสุขภาพผิวและแนะนำการดูแลผิวของผู้ใช้งาน รวมถึงลดความซับซ้อนในการเลือกผลิตภัณฑ์ โดยการจัดลำดับการดูแลผิวอย่างถูกต้องครบถ้วน ครอบคลุมด้านการแสดงรายการสกินแคร์ทั้งหมดในแต่ละหมวดหมู่ และการจัดธุรกิจสกินแคร์ในแต่ละวัน รางวัลชมเชย (อันดับที่ 4) และ Popular Award ใน Young iOS Developer Hackathon 2025 ระดับประเทศไทย



ปัจจุบันผู้คนจำนวนมากประสมัยหาในการเลือกใช้ผลิตภัณฑ์สกินแคร์ที่เหมาะสมกับสภาพผิวของตนเอง เนื่องจากมีผลิตภัณฑ์หลากหลายประเภทและข้อมูลที่ซับซ้อน ผู้ใช้จึงมีแนวคิดพัฒนาแอปพลิเคชัน Skincare Routine เพื่อช่วยให้คนรักษาสุขภาพผิวจากแบบสอบถาม และจัดลำดับธุรกิจสกินแคร์ได้อย่างถูกต้อง ตั้งแต่ขั้นตอนทำความสะอาด และไปจนถึงการปกป้องผิว โดยคำนึงถึงด้านซอฟต์แวร์และเทคโนโลยี AI มาประยุกต์ใช้งานจริง

ผลการศึกษาและดำเนินงาน

แอปพลิเคชัน Skincare Routine สามารถช่วยให้คนรักษาสุขภาพผิวของผู้ใช้งานจากแบบสอบถาม และแนะนำผลิตภัณฑ์ พร้อมจัดธุรกิจสกินแคร์ได้อย่างเป็นระบบ ผู้ใช้งานสามารถบันทึกธุรกิจของตนเอง และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง ช่วยลดความซับซ้อนในการเลือกผลิตภัณฑ์ และเพิ่มความเข้าใจในการดูแลผิวอย่างถูกต้อง

เทคโนโลยีที่ใช้และทักษะที่ได้รับ

- React Native - Framework ที่โดยเด่นด้านการพัฒนาแอปพลิเคชันมือถือแบบ Cross-platform ทำให้สามารถใช้งานได้ทั้งระบบ iOS และ Android
- Swift - ภาษาโปรแกรมที่ใช้พัฒนาแอปพลิเคชันบนระบบ iOS ร่วมกับโปรแกรม Xcode
- Expo - ใช้สำหรับรันและทดสอบแอปพลิเคชัน
- Node.js(Express) - เครื่องมือในการพัฒนา Backend และออกแบบ API เพื่อสื่อสารและส่งข้อมูลระหว่าง React Native และ MySQL (ฐานข้อมูล)
- TypeScript - Programming Language หลักที่ใช้พัฒนาบน React Native และ Node.js
- MySQL - ใช้เป็นฐานข้อมูลสำหรับจัดเก็บข้อมูลผู้ใช้งาน ธุรกิจ และผลิตภัณฑ์สกินแคร์



Video



Github

Future Project Idea

ระบบตรวจจับสิ่งต้องห้ามในพัสดุด้วยปัญญาประดิษฐ์และการประมวลผลภาพ

แนวคิดของโครงการ

ระบบตรวจจับสิ่งต้องห้ามในพัสดุด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ โดยใช้ AI วิเคราะห์ภาพจากเครื่องตรวจสกัดพัสดุแบบไม่เปิดกล่อง เพื่อจ้ำแนกวัตถุภายในและแจ้งเตือนเมื่อพบสิ่งของที่ผิดกฎหมายหรือผิดข้อกำหนดด้านการขนส่งช่วยเพิ่มความปลอดภัย ลดภาระเจ้าหน้าที่ และเพิ่มประสิทธิภาพในระบบโลจิสติกส์

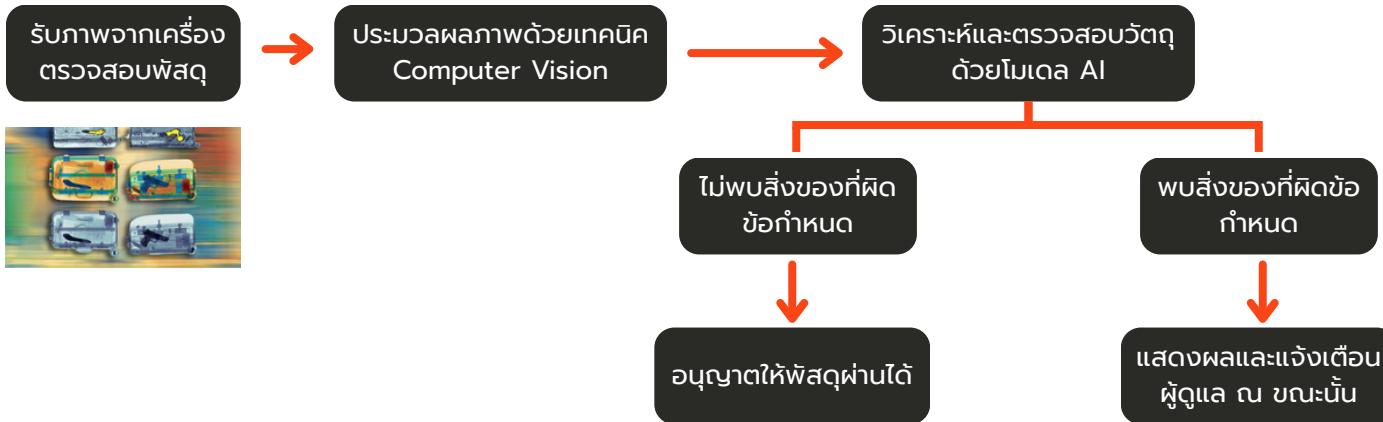


ภาพตัวอย่างจาก การตรวจสกัดบนสนามบิน

วัตถุประสงค์

- เพื่อพัฒนา ระบบปัญญาประดิษฐ์สำหรับตรวจจับและจำแนกสิ่งต้องห้ามในพัสดุ จากภาพที่ได้จากการตรวจสกัดแบบไม่เปิดกล่อง
- เพื่อประยุกต์ใช้เทคโนโลยี Computer Vision และ Machine Learning ในการวิเคราะห์ลักษณะของวัตถุภายในพัสดุ
- เพื่อออกแบบ ระบบซอฟต์แวร์ที่ทำงานเป็นขั้นตอนอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การรับข้อมูลภาพ การประมวลผล ไปจนถึงการแสดงผลการตรวจจับ
- เพื่อเพิ่มความแม่นยำและประสิทธิภาพในการตรวจสกัดพัสดุ และลดการพึ่งพาการตรวจสกัดด้วยมนุษย์

หลักการทำงานของระบบ



ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- ช่วยเพิ่มความปลอดภัยในกระบวนการขนส่งพัสดุ โดยสามารถตรวจจับสิ่งของที่ผิดกฎหมายหรือผิดข้อกำหนดด้านการขนส่งได้ตั้งแต่ขั้นตอนการคัดกรอง
- ลดภาระงานและความเสี่ยงจากการพัสดุจมน้ำมากได้อย่างต่อเนื่องและมีความสม่ำเสมอ
- เพิ่มความรวดเร็วและความแม่นยำในการตรวจสกัดพัสดุ ส่งผลให้กระบวนการโลจิสติกส์มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

POSN & Competition



ໂຄສນປົກວ່າກາຣຄອມພິວເຕອນ ສອງນ. ຄ່າຍ 1



ตั้งแต่ช่วง ม.4 ผนได้มีความมุ่งมั่นก่อจงสอบคัดเลือกโควิดปีกิจการ ส่วน คอมพิวเตอร์ แต่ผลก่อออกไม่เป็นไปตามที่หวัง ผนจึงตั้งเป้าหมายและพยายามอีกรังในช่วง ม.5 ครั้งนี้ผนฝึกฝนและพยายามมาก ทำให้ผนผ่านการคัดเลือกเข้าอบรมค่าย **1 รายวิชาคอมพิวเตอร์ ศูนย์ ส่วน มหาวิทยาลัยวสัยลักษณ์ ศูนย์อบรมโรงเรียนสราษฎร์พิทยา ในปีการศึกษา 2567**

“ ความสำเร็จครั้งนี้ผมภูมิใจอย่างมาก เป็นนักเรียนโอลิมปิกคอมพิวเตอร์คนแรกของโรงเรียน และการเข้าร่วมค่ายโอลิมปิกวิชาการ ส่วน. สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ เป็นโอกาสที่ได้รับรู้ถึงระบบการคิดเชิงตรรกะ อย่างเป็นขั้นตอน การออกแบบและสร้าง **Flowchart** เพื่อสื่อสารลำดับขั้นของการทำงาน และการเขียนโปรแกรมด้วยภาษา C++ นอกจากนี้ ยังได้ศึกษาอัลกอริทึมทางคณิตศาสตร์ที่สำคัญ เช่น **Sorting** รวมไปถึงการจัดการกับโครงสร้างข้อมูล ชนิดของข้อมูลและฟังก์ชันการทำงาน เช่น Array, List, Dictionary, Pointer, Loop, Condition, Void Function, Recall Function และตัวดำเนินการทางคณิตศาสตร์ ”



PIM AI Junior Challenge 2024



หัวข้อ: "AI for ALL แก้ปัญหาชีวิตประจำวัน ด้วย Computer Vision"

จัดโดย คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ (PIM) ณ สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ ถนนแจ้งวัฒนะ จังหวัดนนทบุรี

ผ่านการคัดเลือกเข้าสู่รอบซิงชั่งชนะเลิศ 25 ทีมสุดท้าย ระดับประเทศไทย

การแบ่งขันพัฒนาบัวตกรรม AI เพื่อแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน โดยคัดเลือก 25 ทีม ที่ดีที่สุดจากทั่วประเทศ เพื่อนำแบ่งขันในรอบซึ่งชนะเลิศ วันที่ 9 พฤษภาคม 2567

ผลงาน: ระบบตรวจสอบคุณภาพบรรจุภัณฑ์ของสินค้า และคัดแยกด้วยแขนกล

พวกเรามีภารกิจที่สำคัญคือการพัฒนาและยังคงรักษาความมั่นคงทางการเมือง การเศรษฐกิจ การวัฒนธรรม และสังคม ให้เป็นไปอย่างยั่งยืน ด้วยการดำเนินนโยบายที่ชัดเจน โปร่งใส และคำนึงถึงประโยชน์ของประชาชนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ ยังต้องมีการจัดการภัยคุกคามต่างๆ อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นภัยธรรมชาติ ภัยมนุษย์ หรือภัยทางการเมือง ฯลฯ

บทบาทและสิ่งที่ได้รับ: หัวหน้าทีม และผู้ดำเนินงานหลัก ได้รับภาระการสร้างโมเดล AI Object Detection และการนำไปประยุกต์ใช้ในการประมวลผลผ่านภาพ (OpenCV) รวมถึงการควบคุมแบบกลอตโน้มตีเมื่อส่งสัญญาณว่าพบสิ่งค่าที่เสียหาย

Competition

World Robot Olympiad 2025 (National)



จัดโดย บริษัท แกมมาโค จำกัด (Gammaco) ณ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

เกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง ระดับประเทศ

การแข่งขัน Robo Mission หุ่นยนต์ทำการกิจกรรมในเวลาที่กำหนด

สิ่งที่ได้รับและบทบาท: ผู้เขียนโปรแกรมหลัก ได้รับกิจกรรมเชิงข้อมูลโปรแกรมควบคุมหุ่นยนต์ การวิเคราะห์เส้นทางของหุ่นยนต์ รวมถึงการออกแบบหุ่นยนต์ให้เหมาะสมกับภารกิจ



ศิลปหัตถกรรม การแข่งขันหุ่นยนต์ผสม ครั้งที่ 71 ปีการศึกษา 2566



จัดโดย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.)

รางวัลเหรียญทอง ชนะเลิศ คะแนนเต็ม 100 คะแนน

การแข่งขันหุ่นยนต์อัตโนมัติและบังคับมือในสถานเดียวทั่วโลก จบทั้งที่ระดับเขตพื้นที่การศึกษา บทบาทและสิ่งที่ได้รับ: ผู้ออกแบบหุ่นยนต์บังคับมือ ได้รับกิจกรรมเชิงข้อมูลโปรแกรมควบคุมหุ่นยนต์ให้เหมาะสมกับภารกิจของสถานเดียวแข่งขัน



การแข่งขันการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ ด้วย CiRA CORE



จัดโดย สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)

รางวัลระดับเหรียญทอง ผลงาน: ระบบวิเคราะห์และแยกประเภทของปลาหนึ่ง

กิจกรรมอบรมการใช้โปรแกรม CiRA CORE และพัฒนาผลงานด้วยปัญญาประดิษฐ์ ในระยะเวลา 1 วัน (รูปแบบ Online)

บทบาทและสิ่งที่ได้รับ: Annotation รูปภาพและ Train Model เพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับกล้องบนสายการผลิต ได้รับกิจกรรมเชิงข้อมูลโปรแกรม CiRA CORE เกี่ยวกับบล็อกคำสั่งต่างๆ

Competition

PORNSIRIKUL INTERNATIONAL ROBOTIC COMPETITION

ຈັດໂດຍ ໂຮງເຮັຍນພຣສີຣິກຸລ ຈັງຫວັດຕරັງ

**อันดับที่ 6 รายการหุ่นยนต์ RoV Battle
อันดับที่ 4 รายการ STEAM Project**

ผลงาน: เครื่องกำเนิดไฟฟ้าจากน้ำเกลือโดยหลักการของเซลล์กัลวาบิก



KMITL Prince of Chumphon Inventor Award 2024

จัดโดย สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง วิทยาเขตชุมพรเขตอุดมศักดิ์

รางวัลเหรียญเงิน รองชนะเลิศอันดับที่ 2 พร้อมโล่รางวัล

การแบ่งขันประกวดและนำเสนอวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์

ผลงาน: Web Application ตรวจสอบสถานะการส่งงานและคะแนนของนักเรียน



National Software Contest (NSC) 2025

จัดโดย สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ

ผ่านการคัดเลือกเข้าสู่รอบรองชนะเลิศ
และได้รับทุนสนับสนุน (ระดับภูมิภาคใต้)

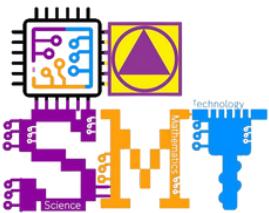
ผลงาน: Skincare Routine แอปพลิเคชันสำหรับให้คำแนะนำและจัดการทุนสกินแคร์

บทบาทและสิ่งที่ได้รับ: หัวหน้าโครงการ และเขียนโปรแกรมสร้างแอปพลิเคชันกั้งหนด ได้รับทักษะการเขียนโปรแกรมด้วย JavaScript และใช้ React Native Framework ร่วมกับ Firebase ในการจัดการฐานข้อมูล, Authentication



Project

นำไปใช้จริงในโรงเรียนเมืองสุราษฎร์ธานี



S.M.T. Camp (ระบบจัดการค่ายและกิจกรรม)

ห้องเรียนพิเศษ S.M.T. จะมีค่ายนอกห้องเรียนในทุก ๆ เทอม เว็บไซต์นี้จะช่วยลดภาระคุณครูในการจัดการค่ายหรือกิจกรรม ของนักเรียน โดยเฉพาะการจัดการเรื่องห้องพักของนักเรียน โดยรับรองการจัดการสำหรับห้องเรียน S.M.T. กั้ง ม.4 - ม.6 และมีการ Deploy ผลงานนี้ให้อยู่ในขั้นตอนที่สามารถนำไปใช้งานจริงสำหรับห้องเรียน S.M.T. ได้แล้ว



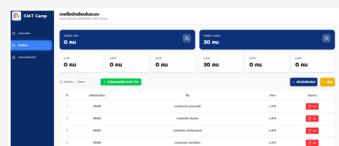
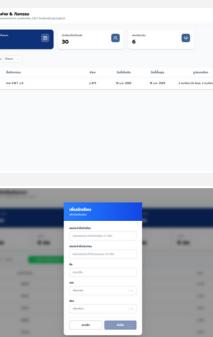
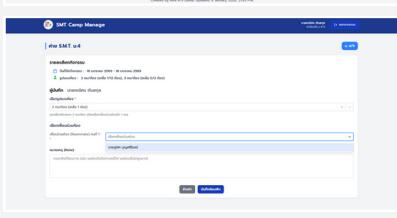
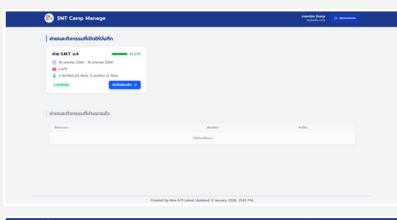
ฟีเจอร์ของเว็บไซต์

สำหรับนักเรียน

- ระบบ Login ด้วยเลขประจำตัวนักเรียนและเลขประจำประชาชน
- ดูรายการค่ายกั้งหมด พร้อมรายละเอียด (วันที่จัด ซื้อค่าย ห้องที่จัดกิจกรรม)
- เลือกเพื่อนในห้องที่ประสงค์จะพักด้วย ตามจำนวนคนต่อห้อง ที่คุณครูได้สร้างไว้ และเลือกได้เฉพาะเพื่อนที่ผู้ใช้งาน
- ผู้ที่บันทึกลงทะเบียนห้องพักแล้ว จะไม่ขึ้นให้เลือก

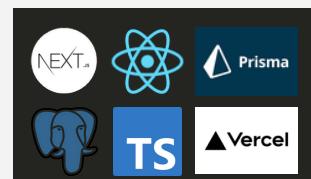
สำหรับคุณครู/ผู้ดูแล

- ระบบ Login สำหรับคุณครูเท่านั้น
- แสดงสถิติของห้องเรียน S.M.T. และกิจกรรมต่างๆ
- เพิ่ม/ลบ/แก้ไข รายการค่ายกั้งหมด โดยกรอกชื่อกิจกรรม วันที่ ห้องเรียนที่จัดกิจกรรม และจำนวนคนต่อห้อง
- เพิ่ม/ลบ รายการนักเรียนในระบบกั้งหมด. (ผ่านไฟล์นามสกุล csv ได้)
- จัดการรายการห้องที่นักเรียนบันทึกเข้ามา
- Export รายชื่อนักเรียนที่ยังไม่ได้บันทึกห้องพัก ในแต่ละรายการค่าย (Print, PDF)



เทคโนโลยีที่ใช้และกักษะที่ได้รับ

- Next.js - พัฒนาทั้ง Frontend (React) และ Backend ในตัวเดียว รวมถึงการเชื่อม Restful API เพื่อตีดังข้อมูลจาก Database
- PostgreSQL (Supabase) - วิเคราะห์และออกแบบฐานข้อมูลที่จำเป็น
- Prisma ORM - เชื่อมต่อระหว่าง PostgreSQL บน Supabase กับ Next.js (Frontend) และจัดการกับข้อมูลโดยไม่ต้องเขียน SQL โดยตรง
- TypeScript - Programming Language ที่ Next.js ใช้
- Vercel - เครื่องมือบริการ Deploy เว็บไซต์เพื่อนำไปใช้งานจริง

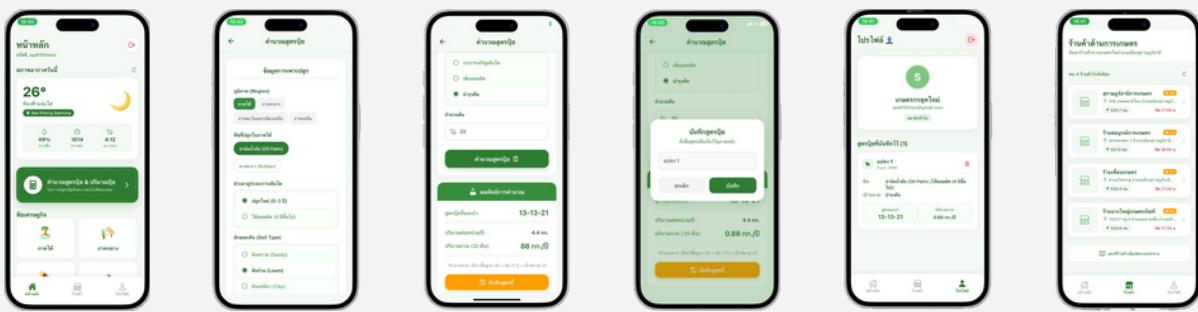


Project



Farm New Gen Application

แอปพลิเคชันสำหรับเกษตรกร ที่ช่วยลดปัญหาการใช้ทักษะพยุงอย่างผูกเพื่อรายได้โดย เอแพคปุ่ย โดยการคำนวณสูตรปุ่ยและปริมาณปุ่ยที่เหมาะสมสำหรับพืชที่ผู้ใช้งานเลือก ปลูก รองรับกั้งพืชไร่พืชสวน และพืชยืนต้น พร้อมกั้งควบรวมร้านค้าด้านการเกษตร ในบริเวณใกล้เคียงกับผู้ใช้งาน



Github
Video Project

พีเจ้อร์เด่น

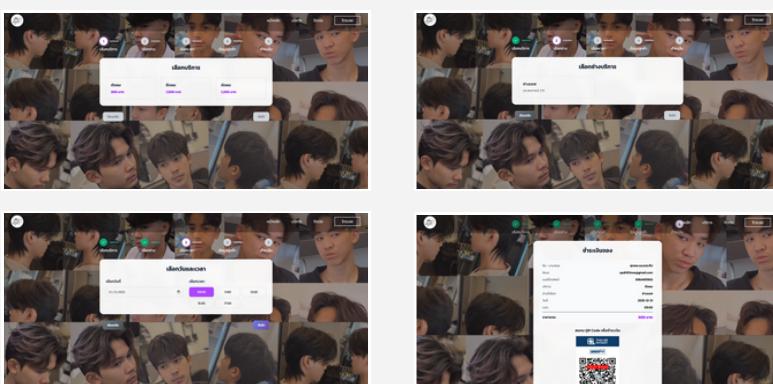
- คำนวณสูตรและปริมาณปุ่ยที่เหมาะสม ตามเป้าหมายการปลูก ลักษณะดิน และ พืชที่เลือก
- แสดงสภาพอากาศในพื้นที่ของผู้ใช้งาน พร้อมความดัน ความเร็วลม และ ความชื้น
- แสดงร้านค้าการเกษตรบริเวณใกล้เคียงกับผู้ใช้งาน เชื่อมต่อ กับ Google Map
- ระบบผู้ใช้งาน สามารถบันทึกสูตรและปริมาณปุ่ยที่คำนวณในแต่ละรอบได้

ทักษะที่ได้รับ



EASY Booking Salon (ระบบจองคิวร้านทำผม)

เป็นโปรเจกต์ที่พัฒนาขึ้น เพื่อแบ่งเบาภาระและความสับสนของลูกค้า ผ่านจังหวัด เป็นเว็บไซต์เพื่อให้ลูกค้าสามารถเข้ามาจองคิวได้อัตโนมัติ และเว็บไซต์นี้มีพีเจ้อร์ อื่นๆ ที่ช่วยสร้างความสะดวกสบายให้กับผู้ใช้งาน



Video Project



Github

พีเจ้อร์เด่น

- จองคิวง่าย โดยให้เลือกบริการ ช่างประจำวันและเวลาที่ต้องการ และ ชำระเงินอัตโนมัติผ่าน QR PromptPay
- ถ่ายรูปลูกค้า저장คิวในวันเวลาเดียวกัน และไม่สามารถให้ลูกค้าท่านอื่นจองได้อีก
- ระบบหลังบ้านสำหรับผู้จัดการ สามารถจัดการช่างประจำร้าน และรายการจองของลูกค้า





ສະແກນເພື່ອດຸ
ເພີ່ມເຕີມ

Activities

ເຂົ້າຮ່ວມຈັດແສດງນິກຣຄາຣເພຍແພຣ່ພລງນາ ພຣ້ອມຮັບໂລ່ຮ່າງວັລ

ຈັດນິກຣຄາຣເນຳເສັນອພລງນາດ້ານຫຸ້ນຍົນຕີແລະນວຕົກຣມ ໃນຈານ DTS: 10 Wonders of Innovation Exhibition 2025 ໃນວັນທີ 24 ມິຖຸນາຍນ 2568

ໄດຍໜີ ພລຕຳຮວຈເອັກເພີ່ມພູນ ຜິດຂອບ ອົດຕະຮູ່ນມຕີຮ່ວ່າກາຣກະກຽວງສຶກຫາຮັກກາຣໃກ່
ໃກ່ເກີຍຮຕີເຢື່ຍໝແລະໃກ່ກຳລັງໃຈໃນກາຣເຂົ້າຮ່ວມນຳເສັນອພລງນາຄົກັນນີ້
ແລະໄດ້ຮັບໂລ່ຮ່າງວັລຮະດັບດີເຢື່ຍໝຈາກ ພລເອກສຸຮຍຸກົກ ຈຸລານນັກ



ກຳກົງກຽມກາຮັດລອງ ໄນ ອົງຄາຣພິພົດກັນກົວກິຍາຄາສຕົຮແໜ່ງໝາຕີ



ໂດຍ ອົງຄາຣພິພົດກັນກົວກິຍາຄາສຕົຮ
ແໜ່ງໝາຕີ (ອພວະຊ.)

ໃນວັນທີ 28 ມີນາຄມ 2568

ສົ່ງກຳໄດ້ຮັບ

- ຄວາມຮູ້ພື້ນຈຸບກາງເຄີມ
- ຄວາມປລອດກັຍໃນໜ້ອງກົດລອງ
- ກາຣລົງນົ້ວກຳ Lab ຈຮັງ

IoT Innovation Coding Day



ຈັດໂດຍ ໂຮງເຮັນສຸຮາບໜຸງຮານີ່ຮ່ວມກັບມາຮວກຍາລ້າຍມ້າດດລ ກາຍໃຕ້ກາຣສັນບສຸບູຈາກ ສພຜູ.

ໃນວັນທີ 12 ກຣກກຸາມ 2568 ໄນ ອົປະຊຸມຄຽງລໍາຍອງ ໂຮງເຮັນສຸຮາບໜຸງຮານີ່

ເຂົ້າຮ່ວມ ກິຈກຽມອບຮມແລກປ່ລືຍນເຮັນຮູ້ເນື້ອຫາເກີຍກັບ Internet of Things ແລະອຸປກຣນົຕ່າງໆໄດ້ແກ່
Microbit, ອຸປກຣນົຄຸບຄຸມວົງຈຣແລະເໜີນເຊືອຕ່າງໆ ຮວນດື່ງກາຣເຊື່ອມກາຣກຳຈານຮະຫວ່າງວົງຈຣແລະ Device
ດ້ວຍເອປພລິເຄັນ Blynk