

PORTFOLIO



แฟ้มสะสมผลงาน

เพื่อคัดเลือกเข้าศึกษาคณะวิศวกรรมศาสตร์
หลักสูตรวิศวกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ปีการศึกษา 2569



นายศุภพล แแดงประทับ
โรงเรียนเมืองสุราษฎร์ธานี สุราษฎร์ธานี



PROFILE

ข้อมูลส่วนบุคคล

ชื่อ - สกุล ศุภพล แดงประทีป
ชื่อเล่น มอส
วันเกิด 17 มกราคม 2551
มารดา ชลริชา มณฑิราช

ประวัติการศึกษา



ระดับประถมศึกษา

โรงเรียนอนุบาลสุราษฎร์ธานี



ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

โรงเรียนเมืองสุราษฎร์ธานี
GPAX : 3.67



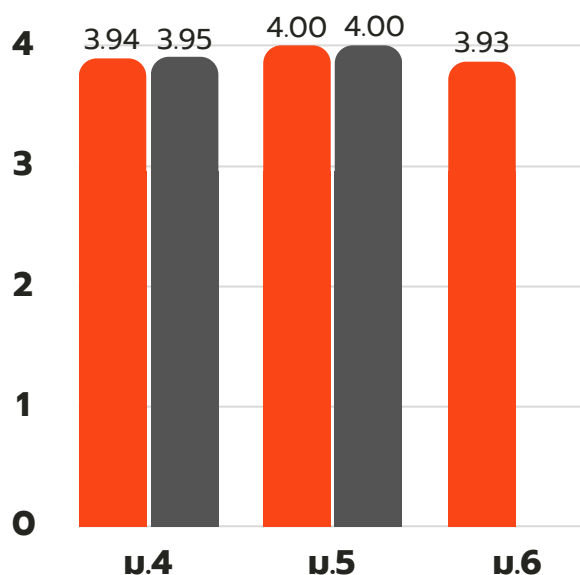
ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

โรงเรียนเมืองสุราษฎร์ธานี
GPAX : 3.96 (5 ภาคเรียน)

Skill



GPAX ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (5 ภาคการศึกษา)



f Suppon Dangprateep

mxsbabixz

0964491903

spdt101mos@gmail.com

243/37 ถนนดอนนก
ตำบลมะขามเตี้ย
อำเภอเมืองสุราษฎร์ธานี
จังหวัดสุราษฎร์ธานี 84000

Statement of Purpose

ความสนใจในเทคโนโลยีของผมเริ่มต้นตั้งแต่ระดับประถมศึกษา จากการติดตามคอนเทนต์ด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์จากช่อง Extreme IT และ 9arm ซึ่งช่วยปูพื้นฐานความรู้ด้านเทคโนโลยีให้ผมเหนือกว่าคนในวัยเดียวกัน จนเมื่อเกิดปัญหาคอมพิวเตอร์ภายในโรงเรียน ผมมักได้รับความไว้วางใจจากคุณครูให้ช่วยแก้ไข และเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ผมสนใจในสาขา วิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา

จุดเปลี่ยนของผมเกิดขึ้นในชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เมื่อคุณครูคอมพิวเตอร์เห็นความสามารถและเชิญชวนให้ผมเข้าแข่งขันศิลปหัตถกรรม ครั้งที่ 67 รายการ การสร้างเกมสร้างสรรค์ ซึ่งผมสามารถคว้ารางวัลเหรียญทอง รองชนะเลิศอันดับ 1 กลับมาได้ ความสำเร็จครั้งนี้สร้างความภาคภูมิใจให้ตัวผมอย่างมากและยังเสริมความมั่นใจให้ผมเลือกเดินในเส้นทางนี้ต่อไปครับ

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

ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ความสามารถของผมทำให้ผมได้รับคำเชิญเข้าร่วมชมรมหุ่นยนต์ นอกจากนี้ ผมยังได้รับคำชื่นชมจากเพื่อนและคุณครูว่ามีความสามารถและโดดเด่นในรายวิชา คณิตศาสตร์และฟิสิกส์ ซึ่งสอดคล้องกับความหลงใหลในการคิด วิเคราะห์ และคำนวณ บทบาทหลักของผมในเกือบทุกการแข่งขันคือการเป็น ผู้เขียนโปรแกรม หรือ Leader ทำให้ผมไม่เพียงแต่ได้รับความรู้ด้าน Logic & Programming เท่านั้น แต่ยังได้พัฒนากิจกรรมสื่อสารและความเป็นผู้นำ เพิ่มเติมอีกด้วยครับ

อีกหนึ่งความภาคภูมิใจสูงสุดของผมคือการเป็นนักเรียนคนแรกของโรงเรียนที่ผ่านการคัดเลือกและอบรมค่ายโอลิมปิกวิชาการ สอวน. คอมพิวเตอร์ ค่าย 1 ซึ่งทำให้ผมได้รับความรู้และทักษะเชิง Programming ตั้งแต่การออกแบบลำดับขั้นตอนการทำงานไปจนถึงการเขียนโปรแกรมจริงด้วย C++

ประสบการณ์ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงมัธยมศึกษา ทำให้ผมมีความมุ่งมั่นในสาขา วิศวกรรมคอมพิวเตอร์ และตระหนักถึงการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยในอนาคต ผมคาดหวังที่จะนำความรู้และทักษะที่ได้รับจากการเรียนไปประยุกต์ใช้ในการสร้างและออกแบบเทคโนโลยี เพื่อสร้างคุณภาพในองค์กร และสร้างประโยชน์ให้สังคมของเราครับ



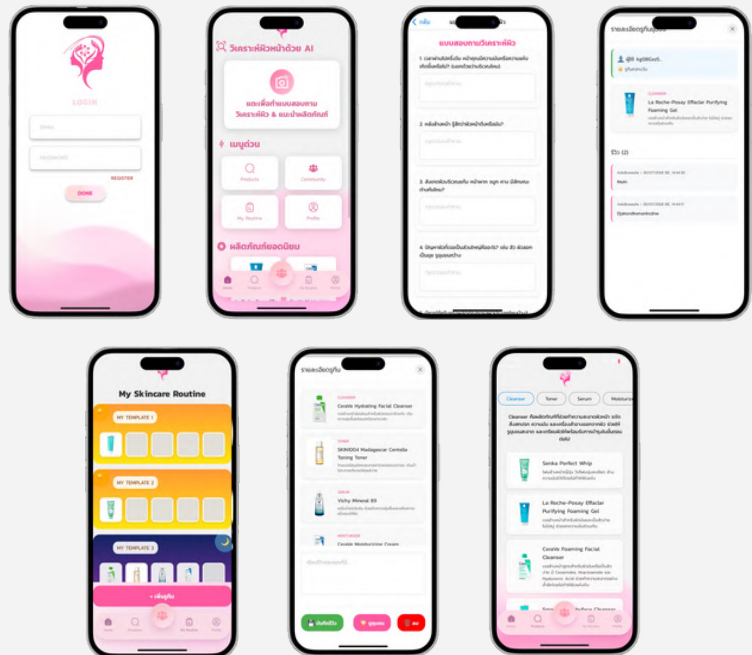
Proud Project



Application Skincare Routine

แอปพลิเคชัน Skincare Routine ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อช่วยวิเคราะห์สภาพผิวและแนะนำการดูแลผิวของผู้ใช้งาน รวมถึงลดความซับซ้อนในการเลือกผลิตภัณฑ์ โดยการจัดลำดับการดูแลผิวอย่างถูกต้องครบทุกขั้นตอน ครอบคลุมถึงการแสดงรายการสกินแคร์ทั้งหมดในแต่ละหมวดหมู่ และการจัดรูทีนสกินแคร์ในแต่ละวัน

รางวัลชมเชย (อันดับที่ 4) และ Popular Award
ใน Young iOS Developer Hackathon 2025 ระดับประเทศ



ปัจจุบันผู้คนจำนวนมากประสบปัญหาในการเลือกใช้ผลิตภัณฑ์สกินแคร์ที่เหมาะสมกับสภาพผิวของตนเอง เนื่องจากมีผลิตภัณฑ์หลากหลายประเภทและข้อมูลที่ซับซ้อน ผมจึงมีแนวคิดพัฒนาแอปพลิเคชัน Skincare Routine เพื่อช่วยวิเคราะห์สภาพผิวจากแบบสอบถาม และจัดลำดับรูทีนการดูแลผิวอย่างถูกต้อง ตั้งแต่ขั้นตอนทำความสะอาด ไปจนถึงการปกป้องผิว โดยนำความรู้ด้านซอฟต์แวร์และเทคโนโลยี AI มาประยุกต์ใช้งานจริง

ผลการศึกษาและดำเนินงาน

แอปพลิเคชัน Skincare Routine สามารถวิเคราะห์สภาพผิวของผู้ใช้งานจากแบบสอบถาม และแนะนำผลิตภัณฑ์ พร้อมจัดรูทีนสกินแคร์ได้อย่างเป็นระบบ ผู้ใช้งานสามารถบันทึกรูทีนของตนเอง และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง ช่วยลดความสับสนในการเลือกผลิตภัณฑ์ และเพิ่มความเข้าใจในการดูแลผิวอย่างถูกต้อง

เทคโนโลยีที่ใช้และทักษะที่ได้รับ

- React Native - Framework ที่โดดเด่นด้านการพัฒนาแอปพลิเคชันมือถือแบบ 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 หลักที่ใช้พัฒนากับ React Native และ Node.js
- MySQL - ใช้เป็นฐานข้อมูลสำหรับจัดเก็บข้อมูลผู้ใช้งาน รูทีน และผลิตภัณฑ์สกินแคร์



Video
แอปพลิเคชัน



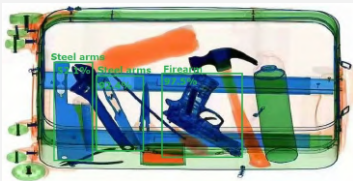
Github
ของโปรเจกต์

Future Project Idea

ระบบตรวจจับสิ่งต้องห้ามในพัสดุด้วยปัญญาประดิษฐ์และการประมวลผลภาพ

แนวคิดของโครงการ

ระบบตรวจจับสิ่งต้องห้ามในพัสดุด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ โดยใช้ AI วิเคราะห์ภาพจากเครื่องตรวจสอบพัสดุแบบไม่เปิดกล่อง เพื่อจำแนกวัตถุภายในและแจ้งเตือนเมื่อพบสิ่งของที่ผิดกฎหมายหรือผิดข้อกำหนดด้านการขนส่ง ช่วยเพิ่มความปลอดภัย ลดภาระเจ้าหน้าที่ และเพิ่มประสิทธิภาพในระบบโลจิสติกส์

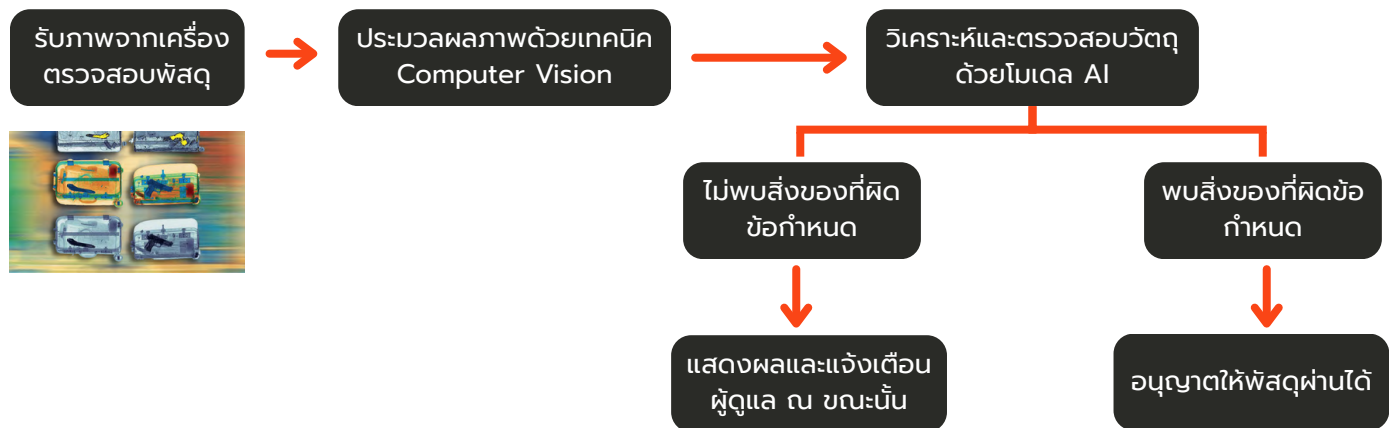


ภาพตัวอย่างจาก การตรวจสอบบนสนามบิน

วัตถุประสงค์

- เพื่อพัฒนา ระบบปัญญาประดิษฐ์สำหรับตรวจจับและจำแนกสิ่งต้องห้ามในพัสดุ จากภาพที่ได้จากการตรวจสอบแบบไม่เปิดกล่อง
- เพื่อประยุกต์ใช้เทคนิค Computer Vision และ Machine Learning ในการวิเคราะห์ลักษณะของวัตถุภายในพัสดุ
- เพื่อออกแบบ ระบบซอฟต์แวร์ที่ทำงานเป็นขั้นตอนอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การรับข้อมูลภาพ การประมวลผล ไปจนถึงการแสดงผลการตรวจจับ
- เพื่อเพิ่มความแม่นยำและประสิทธิภาพในการตรวจสอบพัสดุ และลดการพึ่งพาการตรวจสอบด้วยมนุษย์

หลักการทำงานของระบบ



ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- ช่วยเพิ่มความปลอดภัยในกระบวนการขนส่งพัสดุ โดยสามารถตรวจจับสิ่งของที่ผิดกฎหมายหรือผิดข้อกำหนดด้านการขนส่งได้ตั้งแต่ขั้นตอนการคัดกรอง
- ลดภาระงานและความเสี่ยงจากความผิดพลาดของการตรวจสอบด้วยมนุษย์ เนื่องจากระบบสามารถช่วยคัดกรองพัสดุจำนวนมากได้อย่างต่อเนื่องและมีความสม่ำเสมอ
- เพิ่มความเร็วและความแม่นยำในการตรวจสอบพัสดุ ส่งผลให้กระบวนการโลจิสติกส์มีประสิทธิภาพมากขึ้น

POSN & Competition



โอลิมปิกวิชาการคอมพิวเตอร์ สอน. ค่าย 1



ตั้งแต่ช่วง ม.4 ผมได้มีความมุ่งมั่นที่จะสอบคัดเลือกโอลิมปิกวิชาการ สอน. คอมพิวเตอร์ แต่ผลที่ออกมาไม่เป็นไปตามที่หวัง ผมจึงตั้งเป้าหมายและพยายามอีกครั้งในช่วง ม.5 ครั้งนี้ผมฝึกฝนและพยายามกว่าเดิมมาก ทำให้ผมผ่านการคัดเลือกเข้าอบรมค่าย 1 รายวิชาคอมพิวเตอร์ ศูนย์ สอน. มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ศูนย์อบรมโรงเรียนสุราษฎร์พิทยา ในปีการศึกษา 2567

“ ความสำเร็จครั้งนี้ผมภูมิใจอย่างมาก เป็นนักเรียนโอลิมปิกคอมพิวเตอร์คนแรกของโรงเรียน และการเข้าร่วมค่ายโอลิมปิกวิชาการ สอน. สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ เป็นโอกาสที่ดีที่ได้เรียนรู้ทักษะกระบวนการคิดเชิงตรรกะอย่างเป็นขั้นตอน การออกแบบและสร้าง Flowchart เพื่อสื่อสารลำดับขั้นตอนของการทำงาน และการเขียนโปรแกรมด้วยภาษา C++ นอกจากนี้ ยังได้ศึกษาอัลกอริทึมทางคอมพิวเตอร์ที่สำคัญ 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

ผ่านการคัดเลือกเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ 25 ทีมสุดท้ายระดับประเทศ

การแข่งขันพัฒนาเยาวชนนวัตกรรม AI เพื่อแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน โดยคัดเลือก 25 ทีมที่ดีที่สุดจากทั่วประเทศ เพื่อมาแข่งขันในรอบชิงชนะเลิศ วันที่ 9 พฤศจิกายน 2567
ผลงาน: ระบบตรวจสอบคุณภาพบรรจุภัณฑ์ของสินค้า และคัดแยกด้วยแขนกล

พวกเราได้คิดพัฒนาผลงานนี้ขึ้นเพื่อยกระดับคุณภาพในอุตสาหกรรมการผลิตสินค้า เนื่องจากการใช้มนุษย์ในการตรวจสอบคุณภาพบรรจุภัณฑ์ที่ส่งออกมา อาจเกิดความผิดพลาดได้ เพราะด้วยจำนวนที่ต้องตรวจสอบต่อวันที่มหาศาล และความเหนื่อยล้าทางสายตา

บทบาทและสิ่งที่ได้รับ: หัวหน้าทีม และผู้ดำเนินงานหลัก ได้รับทักษะการสร้างโมเดล AI Object Detection และการนำไปประยุกต์ใช้ในการประมวลผลผ่านภาพ (OpenCV) รวมถึงการควบคุมแขนกลอัตโนมัติเมื่อส่งสัญญาณว่าพบสินค้าที่เสียหาย

Competition

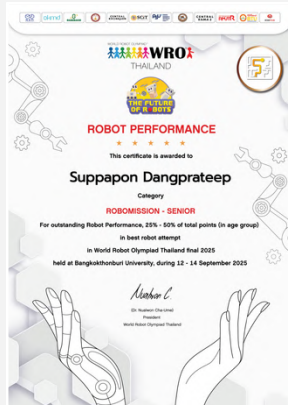
World Robot Olympiad 2025 (National)



จัดโดย บริษัท แกมมาโก จำกัด (Gammaco) ณ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

เกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง ระดับประเทศ

การแข่งขัน Robo Mission หุ่นยนต์ทำภารกิจภายในเวลาที่กำหนด
สิ่งที่ได้รับและบทบาท: ผู้เขียนโปรแกรมหลัก ได้รับทักษะการเขียนโปรแกรมควบคุมหุ่นยนต์
การวิเคราะห์เส้นทางของหุ่นยนต์ รวมถึงการออกแบบหุ่นยนต์ให้เหมาะสมกับภารกิจ



ศิลปหัตถกรรม การแข่งขันหุ่นยนต์ผสม ครั้งที่ 71 ปีการศึกษา 2566



จัดโดย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.)

รางวัลเหรียญทอง ชนะเลิศ คะแนนเต็ม 100 คะแนน

การแข่งขันหุ่นยนต์อัตโนมัติและบังคับมือในสนามเดียวกัน จบลงที่ระดับเขตพื้นที่การศึกษา
บทบาทและสิ่งที่ได้รับ: ผู้ออกแบบหุ่นยนต์บังคับมือ ได้รับทักษะการออกแบบหุ่นยนต์ให้เหมาะสม
กับภารกิจของสนามแข่งขัน



การแข่งขันการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ ด้วย CiRA CORE



จัดโดย สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)

รางวัลระดับเหรียญทอง ผลงาน: ระบบวิเคราะห์และแยกประเภทของปลาหมึก

กิจกรรมอบรมการใช้โปรแกรม CiRA CORE และพัฒนาผลงานด้วยปัญญาประดิษฐ์
ในระยะเวลา 1 วัน (รูปแบบ Online)

บทบาทและสิ่งที่ได้รับ: Annotation รูปภาพและ Train Model เพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับกล้อง
บนสายการผลิต ได้รับทักษะการใช้โปรแกรม CiRA CORE เกี่ยวกับบล็อกคำสั่งต่างๆ

Competition

PORNSIRIKUL INTERNATIONAL ROBOTIC COMPETITION

จัดโดย โรงเรียนพรศรีกุล จังหวัดตรัง

อันดับที่ 6 รายการหุ่นยนต์ RoV Battle

อันดับที่ 4 รายการ STEAM Project

ผลงาน: เครื่องกำเนิดไฟฟ้าจากน้ำเกลือโดยหลักการของเซลล์กัลวานิก



KMITL Prince of Chumphon Inventor Award 2024

จัดโดย สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง วิทยาเขตชุมพรเขตรอุดมศักดิ์

รางวัลเหรียญเงิน รองชนะเลิศอันดับที่ 2 พร้อมโล่รางวัล

การแข่งขันประกวดและนำเสนอนวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์

ผลงาน: Web Application ตรวจสอบสถานะการส่งงานและคะแนนของนักเรียน



National Software Contest (NSC) 2025

จัดโดย สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ

**ผ่านการคัดเลือกเข้าสู่รอบรองชนะเลิศ
และได้รับทุนสนับสนุน (ระดับภูมิภาคใต้)**

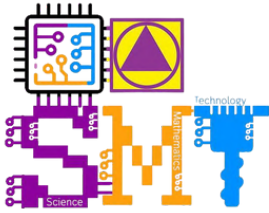
ผลงาน: Skincare Routine แอปพลิเคชันสำหรับให้คำแนะนำและจัดรูทีนสกินแคร์

บทบาทและสิ่งที่ได้รับ: หัวหน้าโครงการ และเขียนโปรแกรมสร้างแอปพลิเคชันทั้งหมด 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. ทั้ง ม.4 - ม.6 และมีการ Deploy ผลงานนี้ให้อยู่ในขั้นตอนที่สามารถนำไปใช้งานจริงสำหรับห้องเรียน S.M.T. ได้แล้ว

ฟีเจอร์ของเว็บไซต์



Github
สำหรับคุณครู



Video
Project
สำหรับคุณครู

สำหรับนักเรียน

- ระบบ Login ด้วยเลขประจำตัวนักเรียนและเลขส่วนตัวประชาชน
- ดูรายการค่ายทั้งหมด พร้อมรายละเอียด (วันที่จัด ชื่อค่าย ห้องที่จัดกิจกรรม)
- เลือกเพื่อนในห้องที่ประสงค์จะพักด้วย ตามจำนวนคนต่อห้อง ที่คุณครูได้สร้างไว้ และเลือกได้เฉพาะเพศเดียวกับผู้ใช้งาน
- ผู้ที่บันทึกลงระบบห้องพักแล้ว จะไม่ขึ้นให้เลือก

สำหรับคุณครู/ผู้ดูแล

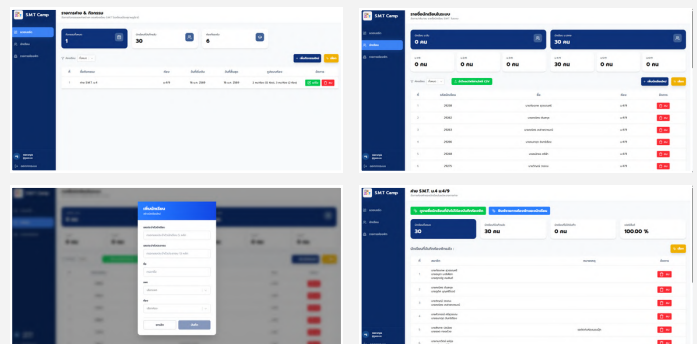
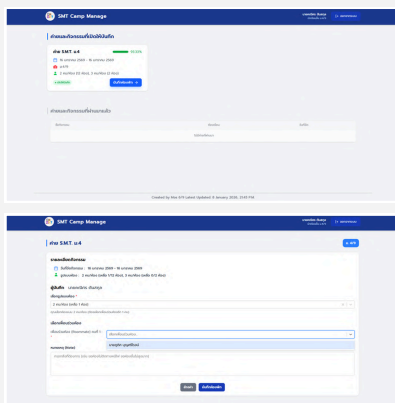
- ระบบ Login สำหรับคุณครูเท่านั้น
- แสดงสถิติของห้องเรียน S.M.T. และกิจกรรมต่างๆ
- เพิ่ม/ลบ/แก้ไข รายการค่ายทั้งหมด โดยกรอกชื่อกิจกรรม วันที่ ห้องเรียนที่จัดกิจกรรม และจำนวนคนต่อห้อง
- เพิ่ม/ลบ รายการนักเรียนในระบบทั้งหมด. (ผ่านไฟล์นามสกุล csv ได้)
- จัดการรายการห้องที่นักเรียนบันทึกเข้ามา
- Export รายชื่อนักเรียนที่ยังไม่ได้บันทึกห้องพัก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



Video
Project
สำหรับนักเรียน

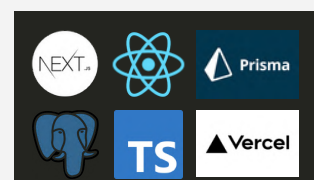


Github
สำหรับนักเรียน



เทคโนโลยีที่ใช้และทักษะที่ได้รับ

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

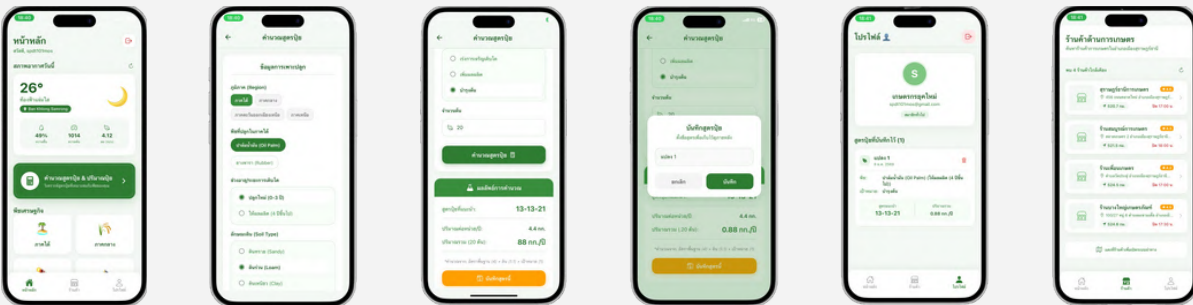


Project



Farm New Gen Application

แอปพลิเคชันสำหรับเกษตรกร ที่ช่วยลดปัญหาการใช้ทรัพยากรอย่างฟุ่มเฟือย โดยเฉพาะปุ๋ย โดยการคำนวณสูตรปุ๋ยและปริมาณปุ๋ยที่เหมาะสมสำหรับพืชที่ผู้ใช้งานเลือกปลูก รองรับทั้งพืชไร่พืชสวน และพืชยืนต้น พร้อมทั้งรวบรวมร้านค้าด้านการเกษตร ในบริเวณใกล้เคียงกับผู้ใช้งาน



Github

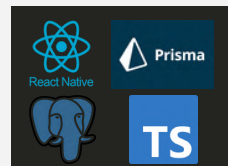


Video Project

ฟีเจอร์เด่น

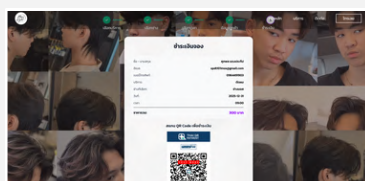
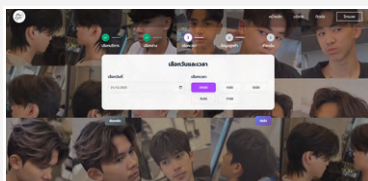
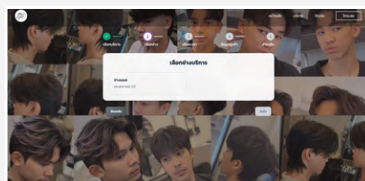
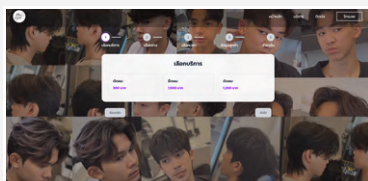
- คำนวณสูตรและปริมาณปุ๋ยที่เหมาะสม ตามเป้าหมายการปลูก ลักษณะดิน และพืชที่เลือก
- แสดงสภาพอากาศในพื้นที่ของผู้ใช้งาน พร้อมความดัน ความเร็วลม และความชื้น
- แสดงร้านค้าการเกษตรบริเวณใกล้เคียงกับผู้ใช้งาน เชื่อมต่อกับ Google Map
- ระบบผู้ใช้งาน สามารถบันทึกสูตรและปริมาณปุ๋ยที่คำนวณในแต่ละรอบได้

ทักษะที่ได้รับ



EASY Booking Salon (ระบบจองคิวร้านทำผม)

เป็นโปรเจกต์ที่พัฒนาขึ้น เพื่อแบ่งเบาภาระและความสะดวกสบายให้กับร้านที่เปิดบริการทำผม โดยเฉพาะในเรื่องของการจัดการรายการจองของลูกค้า ผมจึงทำเป็นเว็บไซต์เพื่อให้ลูกค้าสามารถเข้ามาจองคิวได้อัตโนมัติ และเว็บไซต์นี้มีฟีเจอร์อื่นๆที่ช่วยสร้างความสะดวกสบายให้กับผู้จัดการ



ฟีเจอร์เด่น

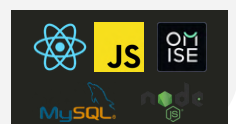
- จองคิวง่าย โดยให้เลือกบริการ ช่างประจำ วันและเวลาที่ต้องการ และชำระเงินอัตโนมัติผ่าน QR PromptPay
- ถ้ามีลูกค้าจองคิวในวันเวลานั้นๆแล้ว จะไม่สามารถให้ลูกค้าท่านอื่นจองได้อีก
- ระบบหลังบ้านสำหรับผู้จัดการ สามารถจัดการช่างประจำร้าน และรายการจองของลูกค้า



Video Project



Github





สแกนเพื่อดู
เพิ่มเติม

Activities

เข้าร่วมจัดแสดงนิทรรศการเผยแพร่ผลงาน พร้อมรับโลรางวัล

จัดนิทรรศการนำเสนอผลงานด้านหุ่นยนต์และนวัตกรรม ในงาน DTS: 10 Wonders of Innovation Exhibition 2025 ในวันที่ 24 มิถุนายน 2568

โดยมี พลตำรวจเอกเพิ่มพูน ชิดชอบ อธิบดีรัฐมนตรีกว่าการกระทรวงศึกษาธิการ ให้เกียรติเยี่ยมชมและให้กำลังใจในการเข้าร่วมนำเสนอผลงานครั้งนี้ และได้รับโลรางวัลระดับดีเยี่ยมจาก พลเอกสุรยุทธ์ จุลานนท์



ทำกิจกรรมการทดลอง ณ องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ



โดย องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.)

ในวันที่ 28 มีนาคม 2568

สิ่งที่ได้รับ

- ความรู้พื้นฐานทางเคมี
- ความปลอดภัยในห้องทดลอง
- การลงมือทำ Lab จริง

IoT Innovation Coding Day



จัดโดย โรงเรียนสุรษฏรธานีร่วมกับมหาวิทยาลัยมหิดล ภายใต้การสนับสนุนจาก สฟฐ.

ในวันที่ 12 กรกฎาคม 2568 ณ หอประชุมครูลำยอง โรงเรียนสุรษฏรธานี

เข้าร่วม กิจกรรมอบรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้เนื้อหาเกี่ยวกับ Internet of Things และอุปกรณ์ต่างๆ ได้แก่ Microbit, อุปกรณ์ควบคุมวงจรและเซนเซอร์ต่างๆ รวมถึงการเชื่อมการทำงานระหว่างวงจรและ Device ด้วยแอปพลิเคชัน Blynk