

PORTFOLIO

แฟ้มสะสมผลงาน

เพื่อคัดเลือกเข้าศึกษาคณะวิศวกรรมศาสตร์
หลักสูตรวิศวกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ปีการศึกษา 2569



นายศุภพด แฉงประทีป
โรงเรียนเมืองสุราษฎร์ธานี สุราษฎร์ธานี

PROFILE

ข้อมูลส่วนบุคคล

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

ประวัติการศึกษา



ระดับประถมศึกษา
โรงเรียนอนุบาลสุราษฎร์ธานี



ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น
โรงเรียนเมืองสุราษฎร์ธานี
GPAX : 3.67



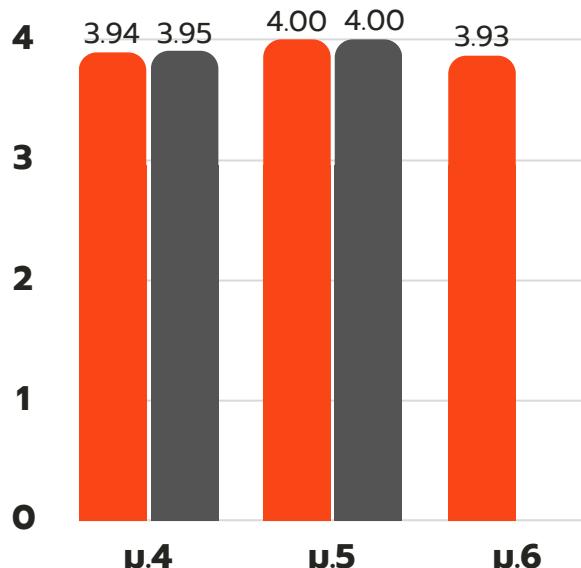
ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
โรงเรียนเมืองสุราษฎร์ธานี
GPAX : 3.96 (5 ภาคเรียน)

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 ซึ่งช่วยปลุกความรู้ด้านเทคโนโลยีให้ผมเห็นอกว่าคุณในวัยเดียวกัน จนเมื่อเกิดปัญหาคอมพิวเตอร์ภายในโรงเรียน ผมมักได้รับความไว้วางใจจากคุณครูให้ช่วยแก้ไข และเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ผมสนใจในสาขา วิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา

จุดเปลี่ยนของผมเกิดขึ้นในชั้น **ประถมศึกษาปีที่ 6** เมื่อคุณครูคอมพิวเตอร์เห็นความสามารถและเชญชวนให้ผมเข้าแข่งขันศิลปหัตถกรรม ครั้งที่ 67 รายการ การสร้างเกมสร้างสรรค์ ซึ่งผมสามารถคว้า **รางวัลเหรียญทอง รองชนะเลิศอันดับ 1** กลับมาได้ ความสำเร็จครั้งนี้สร้างความภาคภูมิใจให้ตัวผมอย่างมากและ **ยิ่งเสริมความมั่นใจให้ผมเลือกเดินในเส้นทางนี้ต่อไปครับ**

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

ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ความสามารถของผมทำให้ผมได้รับคำเชิญเข้าร่วม **ชนมนุษย์** นอกจากนี้ ผมยังได้รับคำชี้แนะจากเพื่อนและคุณครูว่ามีความสามารถและโดดเด่นในรายวิชา 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** และตระหนักถึงการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยในอนาคต ผมคาดหวังที่จะนำความรู้และทักษะที่ได้รับจากการเรียนไปประยุกต์ใช้ในการสร้างและอ叩แบบเทคโนโลยีเพื่อสร้างคุณภาพในองค์กร และสร้างประโยชน์ให้สังคมของเรารับ

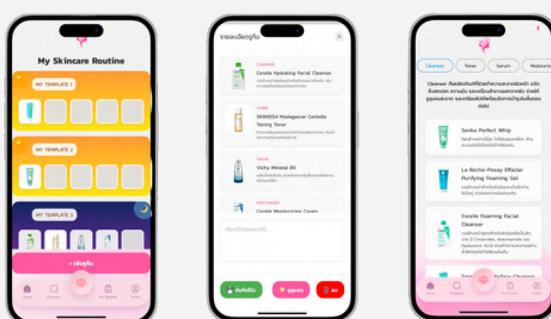
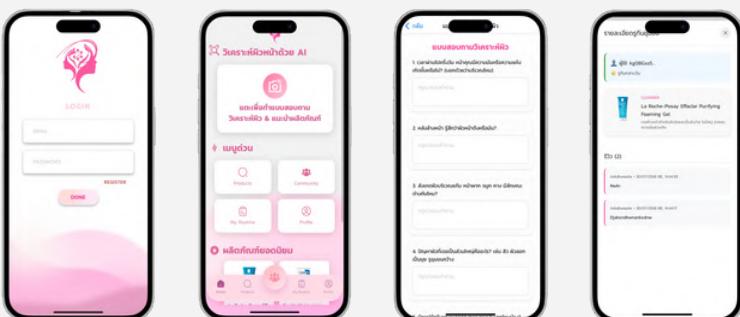


Proud Project



Application Skincare Routine

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



ปัจจุบันผู้คนจำนวนมากประสมากประปัญหาในการเลือกใช้ผลิตภัณฑ์สกินแคร์ที่เหมาะสมกับสภาพผิวของตนเอง เนื่องจากมีผลิตภัณฑ์หลากหลายประเภทและข้อมูลที่ซับซ้อน ผู้ใช้จึงมีแนวคิดพัฒนาแอปพลิเคชัน Skincare Routine เพื่อช่วยให้คนรักษาสุขภาพผิวจากแบบสอบถาม และจัดลำดับรูปแบบการดูแลผิวอย่างถูกต้อง ตั้งแต่ขั้นตอนทำความสะอาด และไปจนถึงการบำรุงผิว โดยคำนึงถึงความต้องการของผู้ใช้งาน ทำให้สามารถเลือกใช้ผลิตภัณฑ์สกินแคร์ได้อย่างง่ายดาย สะดวก และมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ผลการศึกษาและดำเนินงาน

แอปพลิเคชัน Skincare Routine สามารถช่วยให้คนรักษาสุขภาพผิวของผู้ใช้งานจากแบบสอบถาม และแนะนำผลิตภัณฑ์ พร้อมจัดรูปแบบสกินแคร์ได้อย่างเป็นระบบ ผู้ใช้งานสามารถบันทึกหรือจัดหองของตนเอง 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 รูปแบบ และผลิตภัณฑ์สกินแคร์



Video



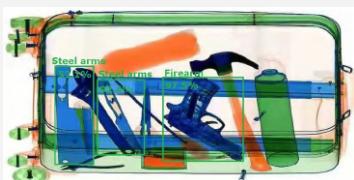
Github

Future Project Idea

ระบบตรวจจับสิ่งต้องห้ามในพัสดุด้วยปัญญาประดิษฐ์และการประมวลผลภาพ

แนวคิดของโครงการ

ระบบตรวจจับสิ่งต้องห้ามในพัสดุด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ โดยใช้ AI วิเคราะห์ภาพจากเครื่องตรวจสกัดพัสดุแบบไม่เปิดกล่อง เพื่อจำแนกวัตถุภัยในและ外เจ้อเนื้อ พบสิ่งของที่ผิดกฎหมายหรือผิดข้อกำหนดด้านการขนส่ง ช่วยเพิ่มความปลอดภัย ลดภาระเจ้าหน้าที่ และเพิ่มประสิทธิภาพในระบบโลจิสติกส์

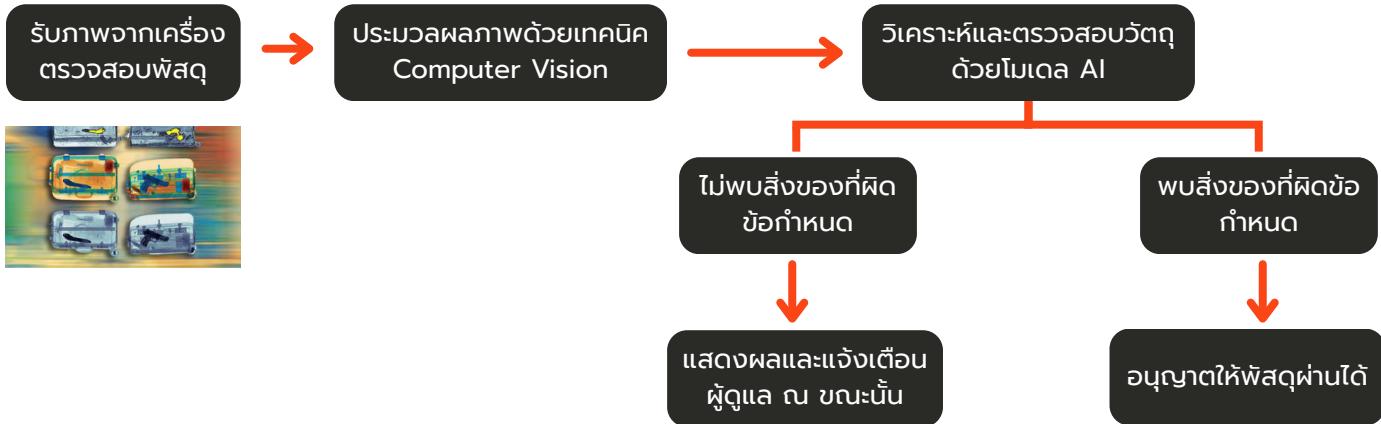


ภาพตัวอย่างจาก การตรวจสกัดบนสนามบิน

วัตถุประสงค์

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

หลักการทำงานของระบบ



ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- ช่วยเพิ่มความปลอดภัยในกระบวนการขนส่งพัสดุ โดยสามารถตรวจจับสิ่งของที่ผิดกฎหมาย หรือผิดข้อกำหนดด้านการขนส่งได้ตั้งแต่ขั้นตอนการคัดกรอง
- ลดภาระงานและความเสี่ยงจากการพัสดุจานวนมากได้อย่างต่อเนื่องและมีความสม่ำเสมอ
- เพิ่มความรวดเร็วและความแม่นยำในการตรวจสกัดพัสดุ ส่งผลให้กระบวนการโลจิสติกส์ ประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

POSN & Competition



ໂອລິມປົກວິຊາຄວມພິວເຕອນ ສອວນ. ຄ່າຍ 1



ຕັ້ງແຕ່ຫົວໜ້າ ມ.4 ພົມໄດ້ມີຄວາມມຸ່ງນັ້ນທີ່ຈະສອບຄັດເລື່ອກໂອລິມປົກວິຊາການ ສອວນ. ຄວມພິວເຕອນ ແຕ່ຜົລກ່ອງການໄມ່ເປັນໄປຕາມກໍ່ຫວັງ ພົມຈຶ່ງຕັ້ງເປົາໝາຍແລະພຍາຍານອັກຄັ້ງໃນຫົວໜ້າ ມ.5 ຄັ້ງນີ້ພົມຝຶກຝົນແລະພຍາຍານກວ່າເດີມນາກ ກຳໃຫ້ພົມ ຜ່ານການຄັດເລື່ອກເຂົ້າອົບມານ່າຍ 1 ຮາຍວິຊາຄວມພິວເຕອນ ສູນຍົງ ສອວນ. ນາທැວິທາລ້າຍວັລຍລັກໜົນ ສູນຍົງອົບມານໂຮງເຮັດວຽກ ສູນຍົງພິທິຍາ ໃນປັກສິດທະນາ 2567

“ ຄວາມສໍາເຮົາຄັ້ງນີ້ພົມກູ້ໃຈວ່າຢ່າງນາກ ເປັນບັນເຣີຍໂອລິມປົກຄວມພິວເຕອນຄົນແຮກຂອງໂຮງເຮັດວຽກ ແລະການເຂົ້າຮ່ວມ ຄ່າຍໂອລິມປົກວິຊາການ ສອວນ. ສາຂາວິຊາຄວມພິວເຕອນ ເປັນໂຄກສົກທີ່ດີກໍໄດ້ເຮັຍແຮັງກັບຮະບວນການຄົດເຊີງຕຽບຮະກະ ອຍ່າງເປັນຫັນຕອນ ການອົກແບບແລະສ້າງ Flowchart ເພື່ອສ້ອສາລຳດັບຫັນຂອງການກຳທຳການ ແລະການເຂົ້າຮ່ວມໄປຕຶ້ງການຈັດການ ກັບໂຄງສ້າງຂ້ອມຸລື ທີ່ມີດັບຂອງຂ້ອມຸລືແລະຝຶກ່ອນການກຳທຳການ ເຊັ່ນ Sorting ຮວມໄປຕຶ້ງການຈັດການ ກັບໂຄງສ້າງຂ້ອມຸລື ທີ່ມີດັບຂອງຂ້ອມຸລືແລະຝຶກ່ອນການກຳທຳການ ເຊັ່ນ Array, List, Dictionary, Pointer, Loop, Condition, Void Function, Recall Function ແລະຕົວດຳເນີນການກຳທຳການຄົນຕາສຕ່າງ ”



PIM AI Junior Challenge 2024



ຫຼັກຂ້ອງ: "AI for ALL ແກ້ປ່າຍທາເຊີວັດປະຈຳວັນ ດ້ວຍ Computer Vision"

ຈັດໂດຍ ຄະວິສວກຮົມຄາສຕ່າງ ແລະເຖິງໂລຍ່າ ສັດບັນການຈັດການປ່າຍທາເກີວັນ (PIM) ລະ ສັດບັນການຈັດການປ່າຍທາເກີວັນ ດັບນແຈ້ງວັນນະ ຈັງຫວັດນທບຽນ

ຜ່ານການຄັດເລື່ອກເຂົ້າສູ່ຮອບສັບປະນະເລີກ 25 ກົມສຸດກ້າຍ ຮະດັບປະເທດ

ການແບ່ງຂັບພັນບານວັດກຣມ AI ເພື່ອແກ້ປ່າຍທາໃນເຊີວັດປະຈຳວັນ ໂດຍຄັດເລື່ອກ 25 ກົມ ກໍ່ດີກໍສຸດຈາກກໍ່ປະເທດ ເພື່ອນາແບ່ງຂັບໃນຮອບສັບປະນະເລີກ ວັນທີ 9 ພຸດສົກພົມ 2567

ພລງຈານ: ຮະບບຕຽບສອບຄຸນກາພບບຣຈຸກັນກົບຂອງສັບຄ້າ ແລະຄັດແຍກດ້ວຍແບນກລ

ພວກເຮົາໄດ້ຄົດພັນນາພລງຈານນີ້ຂັ້ນເພື່ອຍກະດັບຄຸນກາພໃນອຸຫາກຮຽນການພລິຕສັບຄ້າ ເນື່ອງຈາກການໃຫ້ນຸ່ມຍີໃນການຕຽບສອບຄຸນກາພບບຣຈຸກັນກົບກ່ອນສ່ອອກ ອາຈເກີດຄວາມພິດພາດໄດ້ ເພົ່າມະວັດຈຳນວນທີ່ຕ້ອງຕຽບສອບຕ່ວັນກົມທາສາລ ແລະຄວາມເໜື່ອຍລ້າກາງສາຍຕາ

ບານທາກແລະສິ່ງທີ່ໄດ້ຮັບ: ມັງກອນກົມ ແລະຜູ້ດຳເນີນຈານໜ້າ ໄດ້ຮັບກັບຮະການສ້າງໂມເດລ AI Object Detection ແລະການນຳໄປປະຍຸກຕີໃໝ່ໃນການປະນວລພລິຕພົມກາພ (OpenCV) ຮວມດື່ງການຄວບຄຸມແບນກລອັຕໂນມັຕີເນື່ອສັງສະຍານວ່າພົມສັບຄ້າທີ່ເສື່ອຫາຍ



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

การแข่งขันหุ่นยนต์อัตโนมัติและบังคับมือในสถานะเดียวทัน จบลงที่ระดับเขตพื้นที่การศึกษา บทบาทและสิ่งที่ได้รับ: ผู้ออกแบบหุ่นยนต์บังคับมือ ได้รับกิจกรรมเชิงข้อมูลโปรแกรมควบคุมหุ่นยนต์ให้เหมาะสมกับภารกิจของสนามแข่งขัน



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

จัดโดย โรงเรียนพรสิริกุล จังหวัดตรัง

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

การแข่งขันประกวดและนำเสนอวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์

ผลงาน: Web Application ตรวจสอบสถานะการส่งงานและคะแนนของนักเรียน



National Software Contest (NSC) 2025

จัดโดย สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ

ผ่านการคัดเลือกเข้าสู่รอบรองชนะเลิศ และได้รับทุนสนับสนุน (ระดับภูมิภาคใต้)

ผลงาน: Skincare Routine แอปพลิเคชันสำหรับให้คำแนะนำและจัดรูปแบบสกินแคร์

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



VIDEO
แอปพลิเคชัน

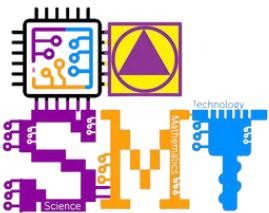


GITHUB
ของโปรเจกต์



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

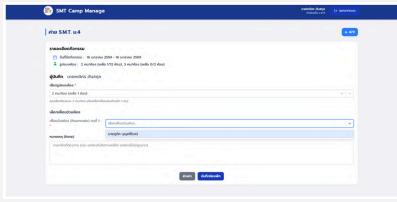


สำหรับนักเรียน

- ระบบ Login ด้วยเลขประจำตัวนักเรียนและเลขประจำประชาชน
- ดูรายการค่ายทั้งหมด พร้อมรายละเอียด (วันที่จัด ซื้อค่าย ห้องที่จัดกิจกรรม)
- เลือกเพื่อนในห้องที่ประสงค์จะพักด้วย ตามจำนวนคนต่อห้อง ที่คุณครูได้สร้างไว้ และเลือกได้เฉพาะเพื่อนที่ผู้ใช้งาน
- ผู้ที่บันทึกลงระบบห้องพักแล้ว จะไม่ขึ้นให้เลือก

สำหรับคุณครู/ผู้ดูแล

- ระบบ Login สำหรับคุณครูเท่านั้น
- แสดงสถิติของห้องเรียน S.M.T. และกิจกรรมต่างๆ
- เพิ่ม/ลบ/แก้ไข รายการค่ายทั้งหมด 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

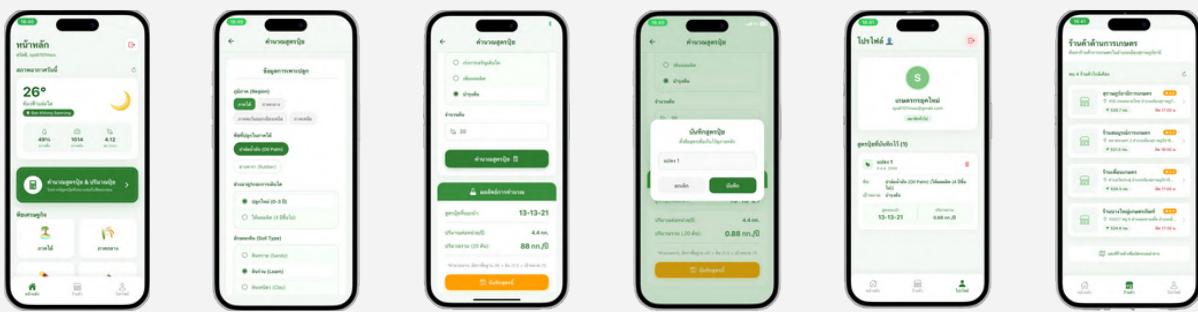


Project



Farm New Gen Application

แอปพลิเคชันสำหรับเกษตรกร ที่ช่วยลดปัญหาการใช้ทักษิรพยากรอย่างผิดเพื่อประโยชน์สูตร โดยการคำนวณสูตรปุ๋ยและปริมาณปุ๋ยที่เหมาะสมสำหรับพืชที่ผู้ใช้งานเลือกปลูก รองรับกั้งพืชไร่พืชสวน และพืชยืนต้น พร้อมกับรวบรวมร้านค้าด้านการเกษตรในบริเวณใกล้เคียงกับผู้ใช้งาน



Github



Video Project

พีเจ้อร์เด่น

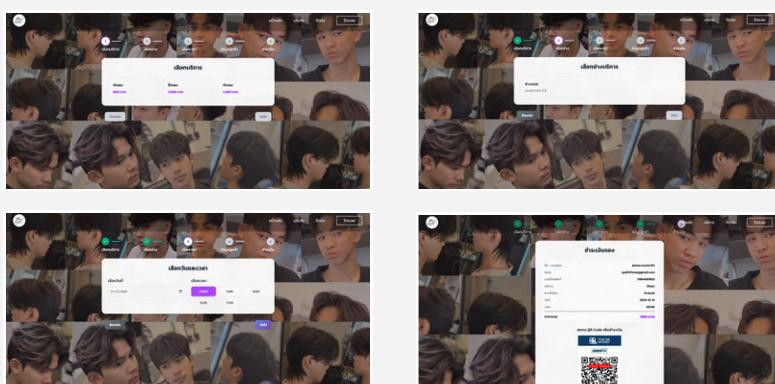
- คำนวณสูตรและปริมาณปุ๋ยที่เหมาะสม ตามเป้าหมายการปลูก ลักษณะดิน และพืชที่เลือก
- แสดงสภาพอากาศในพื้นที่ของผู้ใช้งาน พร้อมความดัน ความเร็วลม และความชื้น
- แสดงร้านค้าการเกษตรบริเวณใกล้เคียงกับผู้ใช้งาน เชื่อมต่อ กับ Google Map
- ระบบผู้ใช้งาน สามารถบันทึกสูตรและปริมาณปุ๋ยที่คำนวณในแต่ละรอบได้

ทักษิรที่ได้รับ



EASY Booking Salon (ระบบจองคิวร้านทำผม)

เป็นโปรเจกต์ที่พัฒนาขึ้น เพื่อแบ่งเบาภาระและความสับสนของลูกค้า ผ่านจังหวัด เป็นเว็บไซต์เพื่อให้ลูกค้าสามารถเข้ามาจองคิวได้อัตโนมัติ และเว็บไซต์นี้มีพีเจ้อร์ อื่นๆ ที่ช่วยสร้างความสะดวกสบายให้กับผู้ใช้งาน



Github



Video Project

พีเจ้อร์เด่น

- จองคิวง่าย โดยให้เลือกบริการ ช่างประจำวันและเวลาที่ต้องการ และชำระเงินอัตโนมัติผ่าน QR PromptPay
- ถ้ามีลูกค้าจองคิวในวันเวลาหนึ่งแล้ว จะไม่สามารถให้ลูกค้าทำนัดอีก
- ระบบหลังบ้านสำหรับผู้จัดการ สามารถจัดการช่างประจำร้าน และรายการจองของลูกค้า





ສະແກນເພື່ອດຸ
ເພີ່ມເຕັມ

Activities

ເຂົ້າຮ່ວມຈັດແສດງນິກຣຄາຣເພຍແພຣ່ພລງນາ ພຣ້ອມຮັບໂລ່ຮາງວັລ

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

ໄດຍໜີ ພລຕຳຮວຈເອັກເພີ່ມພູນ ຜິດຊອບ ອົດຕະຮູ່ນມນຕີຮ່ວ່າກາຣກະກຽວງສຶກຫາຮັກກາຣໃກ່
ໃກ້ເກີຍຕີເຢີ່ຍໝແລະໃກ້ກຳລັງໃຈໃນກາຣເຂົ້າຮ່ວມນຳເສັນອພລງນາຄົກັນນີ້
ແລະໄດ້ຮັບໂລ່ຮາງວັລຮະດັບດີເຢີ່ຍໝຈາກ ພລເອກສຸຮຍຸກົກ ຈຸລານບັກ



ກຳກົງກຣມກາຮດລອງ ໣ ອົງຄາຣພິພິຣກັນກົວກິຍາຄາສຕົຮແໜ່ງໝາຕີ



ໂດຍ ອົງຄາຣພິພິຣກັນກົວກິຍາຄາສຕົຮ
ແໜ່ງໝາຕີ (ອພວະຊ.)

ໃນວັນທີ 28 ມິນາຄມ 2568

ສິ່ງທີ່ໄດ້ຮັບ

- ຄວາມຮູ້ພື້ນຊາບກາງເຄີມ
- ຄວາມປລອດກັຍໃນໜ້ອງກົດລອງ
- ກາຣລົງນົ້ວກໍາ Lab ຈົງ

IoT Innovation Coding Day



ຈັດໂດຍ ໂຮງເຮັນສຸຮາບໜຸງຮານີ່ຮ່ວມກັບນໍາທາງການສຶກຫາທີ່ໃຫ້ສະໜູນ
ມາວິທະຍົບທີ່ຄົດ
ຂອ໇ມະນາກີທີ່ກົດຕົກຕີກົດຕົກທີ່ໃຫ້ເພີ່ມເຕັມ

นายສຸກພລ ແດງປະທິບ
ໃຫ້ຮ່ວມມະນາກີໃໝ່ຈາກນໍາທີ່ກົດຕົກຕີກົດຕົກທີ່ໃຫ້ສະໜູນ
ຂອ໇ມະນາກີທີ່ກົດຕົກຕີກົດຕົກທີ່ໃຫ້ເພີ່ມເຕັມ

ໃຫ້ຮ່ວມມະນາກີໃໝ່ຈາກນໍາທີ່ກົດຕົກຕີກົດຕົກທີ່ໃຫ້ສະໜູນ
ຂອ໇ມະນາກີທີ່ກົດຕົກຕີກົດຕົກທີ່ໃຫ້ເພີ່ມເຕັມ

ໃຫ້ຮ່ວມມະນາກີໃໝ່ຈາກນໍາທີ່ກົດຕົກຕີກົດຕົກທີ່ໃຫ້ສະໜູນ
ຂອ໇ມະນາກີທີ່ກົດຕົກຕີກົດຕົກທີ່ໃຫ້ເພີ່ມເຕັມ

ຈັດໂດຍ ໂຮງເຮັນສຸຮາບໜຸງຮານີ່ຮ່ວມກັບນໍາທາງການສຶກຫາທີ່ໃຫ້ສະໜູນ
ມາວິທະຍົບທີ່ຄົດ
ຂອ໇ມະນາກີທີ່ກົດຕົກຕີກົດຕົກທີ່ໃຫ້ເພີ່ມເຕັມ

ເຂົ້າຮ່ວມ ກິຈກຣມອບຮມແລກປັບປຸງເປົ້າຍືນເຮັດວຽກກົດຕົກຕີກົດຕົກ
Microbit, ອຸປກຣນົມຄຸນວົງຈຣແລະເຊັນເຊົ່ວຕ່າງໆ ຮວມດື່ງກາຣເຊື່ອມກຳຈານຮະຫວ່າງວົງຈຣແລະ Device
ດ້ວຍເອປປລິເຄັນ Blynk